

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN
MOOK

エムエスエックス・ファン

毎月ディスクが付録!!

NEW
闘神都市
DPS SG set3

思い出のあの
「シャウト・マッチ」を
ディスクに収録!

今月のファンダム!



JULIUS7



TOWER改良版



ドレミアBON/

秘情報満載

(伊忍道のウル技、武将
トーナメント決戦関が原ほか)

ゲーム十字軍

特別付録

スーパー付録ディスク

★「シャウトマッチ」 大声で敵を倒す
アクションRPG



- 掲載全プログラム(40本)●CG
- 「MSXView」の最新情報
- フリーウェアゲーム大特集
- クイズ&オマケファイルほか
- 表紙CG・木村明広氏

1 9 9 2
M A R C H

3

月 情報号

SCOOP

プリンセスメーカー
ブライ下巻完結編

980YEN

ATTACK

ロイヤルブラッド
戦国ソーサリアン
幻影都市



ブライ 下巻

光が闇が

数々の新システムの導入で、ビジュアルサウンド、ゲームプレイを総合した斬新なゲームスタイル。天界電神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで。全7章構成でおくるエンターテイメントRPG。



今春発売予定

企画/開発：株式会社リバーヒルソフト
©1990 RIVERHILL SOFT 流本プロダクション/パンドラボックス

MSX2

MSX2+

MSX3

吹けよ嵐！呼べよ脱衣！！

“攻”、“防”、“脱”、“回”、“恥”、“裸神活殺拳”
さらめく時、“カード”が舞う！



SUPER バトルスキパニック

監督=みんななお
キャラクターデザイン=きむらひろみ
メカニック原画=夢野レイ
シナリオ=タケル

今春発売予定

MSX2 MSX2+ MSX3 開発：MEDO

出で、来たれよソーサリアン。戦国の世に巢食う“魔”を討つのだ！！

壱、武田信玄の章
貳、織田信長の章
参、豊臣秀吉の章

四、真田幸村の章
五、徳川家康の章

＋ユーティリティディスク

「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」「名前を変えたい」の3つの機能を収録。



戦国ソーサリアン

価格 ¥4,800税別

開発：ティールハイ

全国のTAKERUのみで発売中
好評発売中

「戦国ソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。

新規設置店リスト ※TAKERU設置店は、このリスト以外にも130店あります。詳しくは、TAKERU事務局へお問合せ下さい。

●札幌 テンコード-DaC等似店F (011)614-2101 ●函館 テンコード一函館本店 (0138)23-1121 ●定利 パソコンランド21定利店 (0284)43-1621 ●伊勢崎 パソコンランド21伊勢崎店 (0270)21-3121 ●君津 ラオックスケーヨー君津店 (0439)54-0721 ●柏 Pw/びゅう柏店2F (0471)63-9702 ●市原 ラオックス市原店2F (0436)21-5331 ●春日部 ラオックス春日部東店 (048)761-8171 ●大宮 ラオックス大宮店 (048)644-3551 ●秋葉原 ソフマップ6号店ソフト館 (03)3253-4047 ●新宿 マイコンショップCSK1F (03)3342-1901 ●池袋 ワールドインアオヤマ池袋店 (03)3987-7771 ●代々木 ファルクスショップ (03)3379-7723 ●国分寺 サンエイパーツセンター (0423)23-2441 ●国立 Pw/びゅう国立店 (0425)72-7165 ●立川 J&P立川店2F (0425)36-4141 ●町田 P.C.and O.A.MEC本店 (0427)23-5189 ●小田原 P.C.and O.A.MEC小田原店 (0485)24-4898 ●上野 ビデオピアコスモス1F (0255)25-5867 ●柏崎 パソピアコスモス柏崎店2F (0257)21-2503 ●長野 ラオックスヒナタコンピュータ館 (0262)37-2221 ●甲府 丹沢電機 (0552)32-5033 ●静岡 すみやパソコンアイランド静岡岡田店 (054)263-5900/すみやパソコンアイランド静岡岡田店 (054)263-5900 ●久留米 タイチ五日市パソコンCITY (0829)24-2111 ●呉 タイチ呉パソコンCITY (0823)25-6511 ●久留米 タイチ電器メルパ横山店 (054)453-0615 ●沼津 すみやパソコンアイランド沼津店 (0559)23-5700 ●名古屋 マルゼンマルゼン名古屋2ndアム横店 (052)263-6162 ●岡崎 エイデン岡崎店 (0564)53-2722 ●伊勢 河合ムセンELFA3F (0596)22-1111 ●京都 タニヤマセントヤましな電遊館 (075)595-0200 ●岡山 タイチ岡山パソコンCITY (0862)27-3011 ●ベスト電器岡山OA館 (0862)23-7107 ●広島 タイチ五日市パソコンCITY (0829)24-2111 ●呉 タイチ呉パソコンCITY (0823)25-6511 ●久留米 タイチ電器メルパ横山店 (054)453-0615 ●熊本 J&P熊本店 (096)359-7800 ●取手 ラオックスマルゼン取手店 (0297)74-1311 ●木更津 コンピューターハウスきさらび (0438)23-8466 ●上田 マイコンランド西友上田店 (0268)26-3969 ●焼津 メルパ焼津店 (054)626-0181 ●浜松 コムロード浜松店 (053)453-0615 ●名古屋 EIDEN鳴海店 (052)895-2271 ●北九州 黒崎パソコンステーション (093)621-3541 ●佐世保 ベスト電器佐世保OA館 (0956)22-8660 ●宮崎 ベスト電器宮崎パソコン館 (0985)22-8325 ●山形 テンコード一山形本店 (0236)23-1055 ●酒田 テンコード一酒田店 (0234)24-5865 ●一関 テンコード一関店 (0181)25-2440 ●三浦 ラオックス三浦店 (0422)32-3741 ●浦和 ラオックス浦和店 (048)824-5311 ●東京 ヤマキワツツカ店 (03)3253-0121 ●調布 ラオックス調布PARCO店 (0424)89-5341 ●高尾 メルパ高尾店 (0888)33-6001 ●弘前 テンコードDaCひろさき整田ハイパス店 (0172)34-6230 ●徳島 ジョイメイト徳島店 (0896)55-4559 ●多治見 EIDENテクノ多治見店 (0572)23-5131 ●豊田 コムロード豊田店 (0565)32-3932 ●川崎 シーナショップ溝の口 (044)844-5125 ●浦和 ラオックス南浦和店 (048)861-3111 ●岸和田 上新電機岸和田店 (0724)37-1021 ●米子 タイチ米子店 (0658)33-7211 ●船橋 ラオックス船橋店 (0474)34-3971 ●厚岸 厚岸店 ライオン ナカゴミ船橋店 (0552)75-8808 ●千代田 インテック(ショールーム) (03)3292-2911 ●武生 タウンスタケ (0778)22-9585 ●志木 ラオックス志木店 (0484)74-9041 ●佐野 ビット・ラン (0283)23-2830 ●宇都宮 DENSHO (0286)35-2716 ●会津若松 テンコード一會津若松店 (0242)28-8484 ●防府 タイチ防府店 (0835)24-5521 ●福山 タイチ福山店 (0849)23-1566 ●八戸 テンコード一石室店 (0178)28-7575 ●高松 ジョイメイト高松店 (0878)67-0255 ●福岡 アプライド博多本店 (092)481-7800

FAN SCOOP

4 **プリンセスメーカー/ブライ下巻完結編**
二大移植希望ソフトの最新状況をチェック!

FAN ATTACK

6 **幻影都市**
魔天教との戦いもいよいよ佳境に入ってきたぞ!!

14 **ロイヤルブラッド**
当主別攻略法をピックアップ!!

20 **戦国ソーサリアン**
前号につづく攻略第2弾。一気に最後まで!

FAN NEWS

106 **闘神都市** 電腦美少女コミコも出演の大ヒットRPG
108 **DPS SG set3** おなじみ美少女AVGの最新作

PROGRAM

35 **ファンダム**
夢のトランプタワーや音感ゲームなど日本+5タイプの1人パドミントン

44 **ファンダムスクラム**

47 **マシン語の気持ち**

48 **スーパービギナーズ講座**

65 **アルゴリズム甲子園**

30 **BASICピクニック**
ファイルに関する命令

68 **FM音楽館**
ゲームミュージック2本+オリジナル4曲+「音楽」の知識

28 **AVフォーラム** 今月のお題は「日本の未来」なのだが……

88 **ゲーム十字軍**
のぞき穴：伊忍道、武将風雲録、ビーチアップ総集編II(笑)ほか/歴史の散歩道：決戦/関ヶ原/読者対抗マルチプレイ：8時間耐久マルチプレイ大会/桃色図鑑：ピンクソックス

84 **情報おもちゃ箱 FFB**
冬のA1GTイベント情報ほか

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

| | |
|---------------|---------|
| 媒体 | CD × 2 |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 6,800円 |
| ターボRの高速モードに対応 | |

●販売、あるいは開発ソフトハウス。●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。●この本を作っている時点での予定発売時期。●媒体と音源。●ROM。●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。●対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのもはMSX1専用、ターボRでしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様ときは、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以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。●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。●価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。●備考欄。

86 **GM&V** 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

102 **ほほ梅麿のCGコンテスト**
快調の紙芝居部門でおじゃる

76 **ゲーム制作講座**
「シナリオを3日で書く方法」その2

96 **パソ通天国**
ネットでゲームザンマイ!

INFORMATION

110 **ON SALEスペシャル** 91年年未発売のソフト総ざらえ

112 **COMING SOON**
スーパーバトルスキャンパニック、ほか新作情報

115 **MSX新作発売予定表** 1月20日現在の情報

109 **今月のいーしょーくー情報**

122 **FAN CLIP** MSX業界の生協を目指すMCCとは

79 **投稿応募要項** (応募用紙/投稿ありがとう)

82 **読者アンケート** 掲載ソフト21本プレゼント

FAN RADAR

73 **MSX-Datapack/MSX-Dataopack turboR版**
MSXのほとんどすべてのことを教えてくれる

34 **GTフォーラム**
新ターボRのA1GTのMIDI、「MSXView」などの大質問コーナースタート!

特別付録

スーパー付録ディスク # 4

<オールティーズ>『シャウトマッチ』大声で敵を倒す、あの思い出のアクションRPG<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/アルゴリズム甲子園/AVフォーラム/ほほ梅麿のCGコンテスト/MSXView/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/MSX-DOS/オマケ

116 **スーパー付録ディスクの使い方**

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●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、すべて税抜まで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627



FAN SCOOP

前評判の高い『プリンセスメーカー』の続編と、
ついにヴェールを脱いだ『ブライ下巻完結編』の画面を初公開

プリンセスメーカー ブライ下巻完結編



父子家庭における子育てSLG『プリンセスメーカー』と、豪華スタッフが結集して制作のRPG『ブライ下巻完結編』の2本が、待望のSCOOP登場なのだ！ どちらも5月発売

にむけ、現在開発がすすめられているが、今月はその最新画面と、あっとおどろくニュースをおとどけする。さあ、キミ自身の目で、このソフトたちの成長ぶりを確認してくれ！！

プリンセスメーカー

「声優を使ってしゃべらせたい」
三曾田さんは電話でそういった

かわいかわい娘を、父親となり育てていく。勉強させ、礼儀作法を教え、武術を学ばせる。そして、美貌のほうも磨いちゃう。こうして10歳からの8年間で、わが娘を立派なレディにするのがパパのお役目。これが、噂の子育てSLG『プリンセスメーカー』なのである。

マイクロキャビン若手スタッフたちの「プリメを自らの手でMSXに移植したい」という熱



①パラメータの細かさはハンパじゃない。この写真のみ画面はPC-98版のもの

武者修行ではコイツらと戦うのだ



②武者修行で化け物風治をさせ、女騎士を目指すのもいい。でも、心配だにや……

意に、オリジナル版発売元のガイナックス側も、「マイクロキャビンになら安心してまかせられる」と、ゴーサインを出した。現在5月発売にむけ、開発は着々と進行しているのである。

そして、ついに背景入りの新バージョンの絵が完成したのだ。

「いまは、ただ移植をしているという段階です。ガイナックスさんも、ウチが移植をするのなら、ということでゴーサインを出してくれたわけですから、すばらしいものにしたいですね。だから、ただの移植には終わらせませんよ。プラスαっていうかね、

背景もついた最新画面を公開

もう気がついた人もいると思うけど、先月掲載したものより、女の子が全体的にま〜るくなりオリジナル版にちかくなった。さらに背景がついて、こんなにかわいい仕上がりに。はやく遊びたいよ〜ん♡



年頃の娘をもつ
父親の気持ちがあ
味わえるぞ！

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

5月発売予定

| | |
|-------|---------|
| 媒体 | CD-ROM |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 14,800円 |

※画面は開発中のものです

いろいろ考えてます」と、プロデューサーの三曾田さんはいう。なんと力強い発言ではないか。これじゃ、期待するなというほうが無理な話だ。

そして、気になるプラスαの部分である。これこそが、MSX版「プリメ」の特徴であり、すべてのカギをにぎっているところだ。それは何かというと、先月号でもチラッと書いたが、女の子をしゃべらせようとしていることである。それも、きちんと声優を起用してやりたい、とまで三曾田さんはいっているのだ。これはスゴイ。絵が美しく、しゃべるとなれば98版なんか目じゃない！ ただ、このへんに関してはガイナックスサイドのこともあるし、正式な決定事項ではないのであわてないように。

まだ未確定な部分がいっぱいだけど、この本が出ているころには仕様が決まっているはず。これは楽しみになってきた！

ブライ下巻完結編

急転直下、なんとMSX版は
ブラザー工業から発売になる！

「ブライ下巻完結編」、ブラザー工業から発売！ いやー、おどろいた。そうなるまでの経緯はどうあれ、とにかくそうだったのだ。

ブラザー工業といえば、なんといっても「ソーサリアン」。そして、もうひとつ、ソフトベンダーTAKERUの存在がある。絶対不可能といわれていた「ソーサリアン」が、TAKERUで発売されヒット。さらに、限定1万本だけ異例のパッケージ販売までやったのは、記憶に新しいところだ。

ということは、今回の「ブライ」も、同じような展開になるのではないだろうか。とくに「ブライ」のようなゲームは、パッケージで販売することに重大な意味がある。ぜひとも、このへんのことを考えてもらいたい。

なんだかブラザー工業のことばかりになってしまいそうだが、今回は「MSX版の画面写真初公開」が目玉なのである。フィールド画面1点と、ビジュアル画面が1点。ついに、みんなに見せられるところまできたのだ。この2点の画面写真も、リバーヒルソフトさんに無理をいって提供してもらったもの。上巻が発売されてから約2年、下巻で遊べる日が、だんだん近づいてきたのは、うれしいかぎりだ。

さて、このゲームだが、開発元であるリバーヒルソフトの宮川さんの話によると、音楽部分

はほぼアップしているそうで、現在はグラフィックの描き直しをしつつ、イベントを頭から順に組んでいるといった状況だという。

「とにかく、毎日がメモリとの戦いです」と宮川さん。現場でのいちばんの課題は、「どうすると効率よく圧縮できるか」ということ。他機種版と画面レイアウトを変えたり、戦闘シーンでのアニメーションパターンをけすったりと、MSXへの移植はこのほか大変らしい。

「カットしているのは、ゲーム自体に影響を及ぼさない部分ですから、安心して下さい」(宮川さん)



④これはPC-98版の画面。右のMSX版のものど、見比べてもらいたい

そんなわけで、MIDIへの対応も見送られるもようだ。

3月中のマスターアップを目標に、開発も急ピッチで進んでいるMSX版「ブライ下巻完結編」。八玉の勇士たちによって、自らの野望を打ち砕かれた闇の皇帝ビドーは、いったいどんな復讐に出るのだろうか……。

ブラザー工業

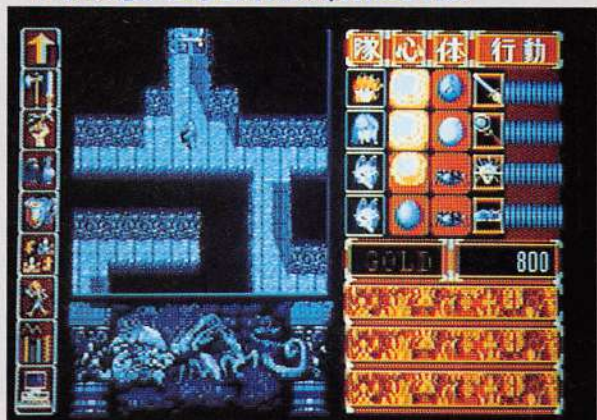
☎052-824-2493(タケル事務局)

4月下旬発売予定

| | |
|-------|----------|
| 媒体 | CD-ROM |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | PAC/ディスク |
| 価格 | 未定 |

※画面は開発中のものです

ついに姿をあらわしたMSX版



④初公開のMSX版画面。ハードのちがいがから、他機種版と画面レイアウトが変わった

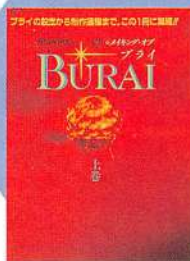


④ビジュアルシーンから。「キレイに撮影できてませんが……」と、リバーヒルさん



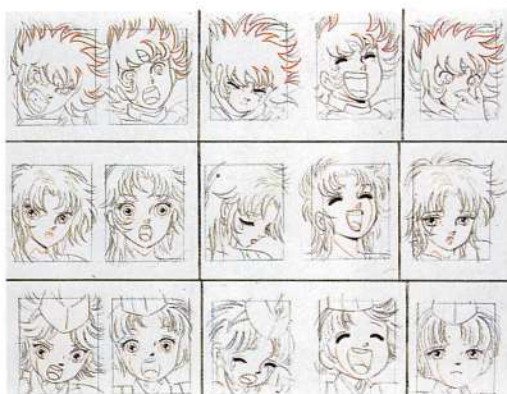
④「ブライ下巻完結編」のシンボルマーク

下巻をプレイする まえに読め！



「メイキング・オブ・ブライ」

④2年前にマンガ編集部でつくった「ブライ」上巻の設定本。持っている人はいま一読読んでおくといと思う



④上からゼン・ハヤネ、リアン・ランスロット、クーク・ロー・タム、それぞれの表情の設定だ。上巻のときよりもさらに表情が豊かになった。もちろんキャラ設定は、荒木伸吾&野実館の両氏が担当した。©荒木プロダクション



④ボロン、ボロネズ、ナポリタン、メンタイコのワウツシユ族。荒木プロの手による、美しい原画なのだ

魔天教との戦いもいよいよ佳境に入ってきたぞ!!

FAN ATTACK

ILLUSION CITY

幻影都市

イリュージョン・シティ

ますます激しい局面へと突入していく魔天教との戦いだ。ここに来て意外な展開を見せ始めた。魔天王と南天リーの対立である。これからの展開は目が離せないぞ!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

| | |
|-------|----------|
| 媒体 | 200×8 |
| 対応機種 | MSX R |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | PAC/ディスク |
| 価格 | 9,800円 |

ローランド製の「QM-32L」と「MT-32」のMIDI機器およびマウスに対応

シャオメイに会えるのはいつの日か...

姉のシャオメイが誘拐されてからというもの、妹のホウメイはすっかり、落ち込んでしまっていた。でも、天人(ティエンレン)らのはげましもあってか、最近では少しだけ以前の明るさを取り戻したようだ。

シャオメイは、魔天教の儀式のために必要な女性ということで、魔天八部衆のひとりである南天リーによって誘拐されてしまったのだ。

そこで、シャオメイの救出を天人に依頼することになったのである。天人は、魔物を退治することを仕事とするダイバー。実をいうと、最近の魔物の行動と魔天教組織の間には何か関係があるのではないかと感じていた天人にとって、この依頼は願ってもない話だったのだ。

シャオメイの足取りを追う天人たちの前に、さっそく魔天教組織の火の粉がふりかかってき

た。魔天教組織は、妹のホウメイまでも誘拐するつもりらしく、油断はできない。

そこで、天人の育ての親でもある老師にホウメイを預けて捜索を続けるのだが、ホウメイはおとなしくシャオメイの帰りを待つことができずに、単身シャオメイの救出に向かってしまい、逆に魔天教組織に捕まってしまう。このときは天人らに救出されたからいいようなものだけど、



このおじさんが、とっても頼りになるカッシュだ。攻撃力が高いぞ

もしものことを考えるとヒヤヒヤものだ。

シャオメイが無事に救出される日はいつになるのか?



右側の植物のような敵が、ホウメイを誘拐した樹羅帝ヴァーラだ。

最強!?の3人トリオ

老師から預かっていた戦闘メカのアイザックが南天リーに倒されたあとは、代わりとしてカッシュがパーティに加わってくれた。このカッシュと天人(ティエ

ンレン)、そして美紅(メイファン)は、攻撃力バツグンの最強パーティだぞ。中盤までの敵なんて、アッというまにやっつけちゃうのだ。



シャオメイの魂がホウメイに乗り移る!

樹羅帝ヴァーラを倒して老師の家へともどってくると、そこでは大変なことが起ころうとしていた。

そこには、魔天教にとらわれているはずのシャオメイがいたのだ。しかし様子がおかしい。シャオメイは、ホウメイに向か

って、南天リーを助けるために私を受け入れてほしいというのだ。そう告げると、シャオメイはホウメイの体に吸い込まれるように消えていった。

老師によると、シャオメイはもうこの世にはいないだろうという。そして、この現象はシャオメイの魂がホウメイの体に乗り移ったのだというのだ。

突然、ホウメイが話を始めた。いや、シャオメイが話を始めたといったほうがいいかもしれない。その話によると、魔天王は

決して触れてはいけない力を手に入れようとしているので阻止すること。そして、ホウメイと共に眠りに入り、一族の血に眠る「古の力」を目覚めさせ、いっしょに戦うことができるようにすること。さらに、信じられな

いことだけど、魔天八部衆の中から天人たちの味方になる者が現れるというのだ。

驚きを隠しきれない天人たちに、今はすべてのことを受け入れるしかないだろうと老師は話すのだった。

武器商人ドク

下層区域のダウントウンで武器屋を経営している。合法品以外の物も扱っていて、ちょっとあぶないふんいきの店だ。それ以外にも、生体強化改造もやっているのだが医師免許はない。



④いかにもあぶない感じのするオヤジなのだ



④なつかしいシャオメイの声が、どこからともなく聞こえてくる



④シャオメイの魂が、ホウメイの体に乗り移る瞬間だ!

シャオメイが…死んだ!?

幻影城では、大変な事が起こっていた。シャオメイは食事を拒否していた。そう、みずからの死を選んだのだ。人を人らしく扱わない魔天教のやり方には賛同できなかったのだ。南天リーは、シャオメイを必死に説得するのだがムダだった。南天リーにとってのシャオメイは、魔天教にとって必要な女

性ではなく、自分自身にとって必要な女性となっていたのだ。しかし、すでに体力の限界をむかえていたシャオメイは、南天リーに妹のホウメイのことを頼むと力尽きた。世界はシャオメイが死んでも何も変わらないのだ……。南天リーのさけびが幻影城にむなしく響きわたる。



リー「なぜ何も食べぬ?こんなによせ要えてまで。」



シャオメイ「でも…私がこれ以上生きていることは許されなのです」



リー「…。頼む。生きてくれ。私には、私には。」



シャオメイ「…。妹を…。ホウメイを…。頼み…。ます」



シャオメイ「…。あなたば、やさしい人…。なのですね」



リー「私は生きてさせる。この私の力です!」

さらに強くなろうとするカッシュ

ここはドクの店。カッシュは相当な決意でやってきていた。今日は今までとはちょっと違う。カッシュは、これ以上は何もできないところまで自分の体を機械化してほしいとドクに頼んだのだ。カッシュは、命の保証などはいらないから、とにかく強力な肉体を手に入れたかった。目的があるらしいが、

話そうとはしない。ドクも、どこまで人体を機械化することができるのか興味を持っていたのだが、すでにカッシュの体のほとんどが人工パーツでしめられていただけにドクにも不安があった。しかし、カッシュの決意とドク自身の欲求には勝てず、最後の手術は始められたのだった。



ドク「ここまでやると長くはもたんぞ。それでもいいんじゃない」



ふわははは。聞えてきたわい!」



カッシュ「ああ、僕はヤンキーだ、聞ければいいんだ」



「ま、あんなに強くなるのか?それなら、俺も出さずじやなかろうか?」



「ア、そんな、そうか、それなら、俺は、悪い男のヤンキーじゃないか」

アイレンからの仕事の依頼ってなんだろう？

カッシュは手術が終わり、さっそくみんなの待っている老師の家に向かった。カッシュは、自分のことを心配していたのではないかと思って礼をいおうとすると、おまえみたいな苦労のないヤツの心配なんかするものかっ！と、老師に怒鳴られてしまった……。カッシュにだって悩みはある。ただ、人にはいわないだけで。

カッシュは気を取り直すと、

さっきドクがいていたことを天人たちに話した。なんでも、アイレンが呼んでいるらしいのだ。滅多なことじゃアイレンから会いたいなどというはずはない。これは何かがある！ さっそく老師の家をあとにした。

そして、やってきた桃源酒家では、かなりやっかいな仕事をアイレンが持ちかけてくる。それは、魔天教組織の中でハイタオと呼ばれている部署の本部に

とらわれている、デブ・ホーランドという男を救出してほしいというものだった。この男は、魔天教組織に抵抗しているレジスタンスのメンバーなのだ。

まずは、樹羅区のサイクンの街にあるレジスタンスのアジト

に行っていきたいという。そこでハイタオ本部などのくわしい情報をわたすというのだ。

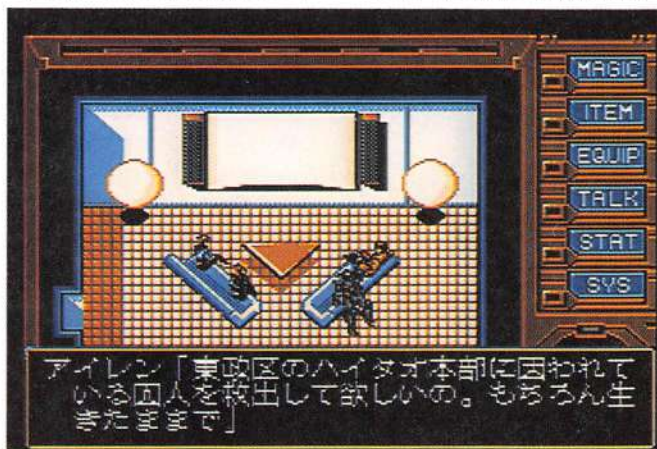
あまり気の進まない仕事なのだが、ハイタオ本部には魔天八部衆の1人、東天ダイがいるという。ならば行くしかないな。

行きづまったら相談コマンド

RPGをプレイしていると、何をすべきかわからなくなるときがある。この幻影都市では、そんな事態になることはあまりないけど、ひさしぶりに遊ぶときに、どこまで進んでいたのか忘れてしまうことがある。こんなときにはまず相談コマンド。次にすべきことをパッチリ教えてくれるのだ。



●こんなふうに情報が手に入るのだ



●なんでも、アイレンの情報網もレジスタンス組織の一部なのだそうだ

ティウチャンの街へ出発だ！

まず、サイクンの街でレジスタンスのアジトを見つけなければ。でも、この街にそんな場所あったっけ？

ようやくアジトらしき場所を見つけた天人たちだが、入り口の見張り番の男は、ジャマだからあっちへ行け！と入れてくれそうにない。おかしいなー、絶対にここがレジスタンスのアジトのはずだが……。

そういえば、合言葉をいわないと入れないって、アイレンが言ってたな。あらためて行ってみると今度はOK。しかし、今の時代に合言葉もないよなー、と、天人は思ったのである。

通路を奥に進んだ倉庫のような場所には、数人の男たちに囲まれ、レジスタンスの指導者タオ・ホーが座っていた。

さっそく、この依頼のくわし

い内容を聞いてみると、レジスタンス組織にとって重要なホーランドという人物が、ハイタオの本部ビルにとらわれているので救い出してほしいという。もちろん、生きたままでなくてはならない。

そして、すでにハイタオ・ビルへの侵入の手はずをしてられている仲間がティウチャンの街で待っているというのだ。

この倉庫の先の地下道を抜ければ、ティウチャンの街だけど、地下道には魔物がウジャウジャ。簡単には行けないかも。

それにしても、魔物のヤツはどうして暗くてジメジメした場所が好きなのでしょうかねえ。

-googleをもらえ！

タオ・ホーが天人たちにくれる-googleは、地下道の所々にある特殊ペイントが認識できるものだ。このペイントは、地下道で迷わないために方向を示してくれる矢印になっている。これさえあれば、迷うことなくティウチャンの街まで行けるのだ。



●道しるべとなる矢印が、パッチリと緑色に浮かび上がって順路を教えてくれる



●まん中であぐらをかいているのがタオ・ホー。レジスタンスの最高指導者なのだ



●サイクンの街で話を聞くと、ハイタオ本部に行く方法はないというが……



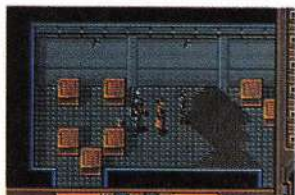
●サイクンの街の北東にレジスタンスのアジトはある。ちなみに見張り番は日本人

地下道は魔物でいっぱいぞ！

結局この地下道に足を踏み入れてしまった天人たち。

しかし、こうなってしまったからにはなんとしてもレジスタンス組織から頼まれた男を救わなければならない。それは、シャオメイを救い出すことができなかつた悔しさを二度と味わいたくない気持ちからだ。

レジスタンス組織の指導者、タオ・ホーにもらったゴーグルのおかげで、迷う心配はまったくない。でも、たまには間違つた方向に進んで行くといいぞ。そんな場所には、アイテムがあ



④いよいよ地下道へとやってきた天人たち。魔物には充分注意をしなくてはならない



④対岸に横たわっているような人間の死体からは、いろいろなアイテムが見つかるぞつたりするかもね。

それにしてもジメジメした地下道だ。まあ、地下道なんてこんなものなのだろうけど、魔物が潜んでいるのかと思うとよけいなことまで気になってしまうものなのかもしれない。

さて、この地下道に潜んでいる魔物たちは、密告者と殺人者の2種類だけしかない。でも、だからといって安心はできないぞ。ここの魔物の使ってくる術封じの術がやっかいなのだ。この術にハマると全滅なんてことにもなりかねない。それでも、

密告者(インフォーマー)

この魔物は、毒粉をまきちらしての攻撃が得意技。この毒粉が降りかかると、かなりのダメージをうけてしまう。さらに、かみつかれると石化してしまうので要注意。そのうえ、ときどき呪文封じの技を仕掛けてくることもあるので、気が抜けない。密告者には注意。



なんとか出口にたどりつくころにはモンスターを倒し、レベルも上がりお金も増えて一石二鳥。ちなみに、この地下道を抜ける

殺人者(マörder)

大きな岩を組み合わせて作ったようなこの魔物の体は、いかにも巨大な破壊力を持っている感じだ。その攻撃方法も、見た目通りの強烈なものばかり。地面を力いっぱいたたきつけて地震をおこしたり、地割れを作ったりして攻撃してくるのだ。



にはレベルが16ぐらいあれば十分はずだ。がんばって通り抜ければ、そこにはティウチャンの街があるっ！

ティウチャンの街へ来てみると...

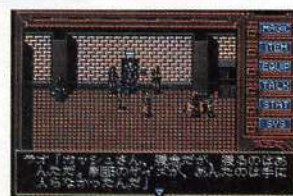
地下道を抜けて最初にやってくるのが、ここティウチャンの街にあるレジスタンス組織のアジトだ。ここは、地下道でサイ

クンの街のアジトと通じているのだ。それにしても、なんで魔物だらけの危険な地下道なんかを連絡用通路に使っているんだ

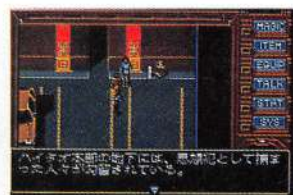
ろうか？ なんだか不思議な話だよね。

それはさておき、ここのアジトには魔天教によって両親を殺されてしまった子供までいる。よほどさびしかったのだろう。美紅のことをおかあさんと間違えてしまうのだ。こんな子供たちを増やさないためにも、なんとしても魔天教組織を倒さなければならない！

さっそく、ここのリーダーのラオとこれから先の作戦の相談を始めることにしよう。ラオによると、ハイタオの本部ビルに侵入するには専用のスピナーと呼ばれる特殊な乗り物が必要だ

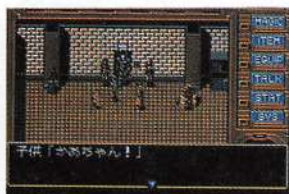


④ここでカッシュと離れてしまうことに



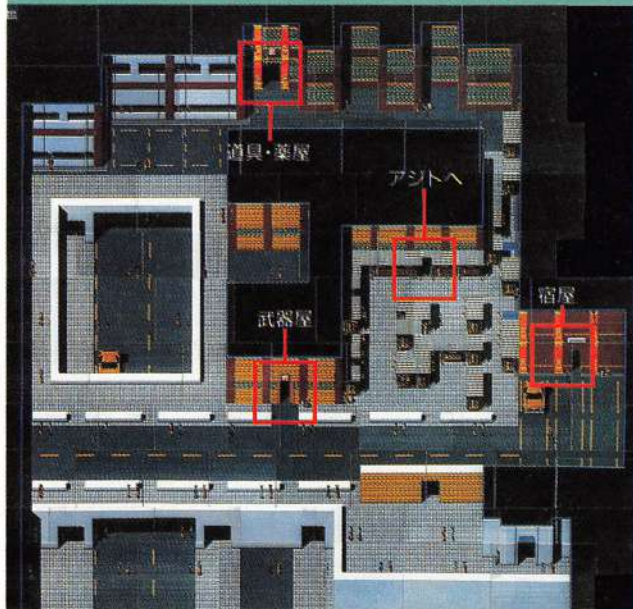
④街の人に話を聞くことが重要になるぞ

という。しかし、これを利用することができるのは一部の人間に限られているため、天人たちは利用することができない。それなら奪うしかないっ！ ということなのだが、その時に必要な変装用の小道具が2人分しかなく、そのサイズがカッシュには合わないために天人と美紅の2人だけで行くことになってしまった。



④この子供の両親も魔天教によって殺されてしまった。ゆっ、ゆるせない！

ティウチャンの街



ハイオオ本部に潜入しろっ!!

天人たちは、ハイオオの管理しているスピナーの発着所にたどりついた。変装しているとはいえ、ちょっと心配。

それにしても、ハイオオの本部ビルはかなり厳重な警備がされている。何か重大な秘密があるのかもしれないぞ。

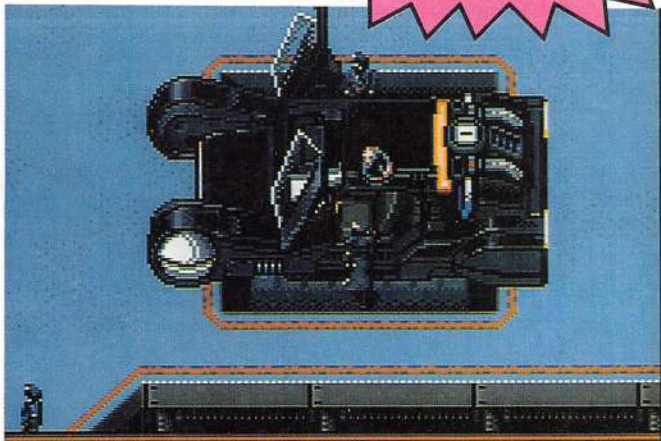
天人は、打ち合わせ通りにハイオオ特務課のカーン大佐になりすまして、まんまとスピナーを手に入れた。あとはハイオオの本部ビルまで一直線!

ハイオオの本部ビル屋上にたどりついた天人たちに近づくハイオオの兵士。美紅はヒヤヒヤしていた。なぜなら、頭より手のほうが早い天人のことだから、

気付かれてもいないのに殴りかかっていかもしれないのだ。でも、ちょっと会話をしただけで何事もなく済んだ。これにはビックリ! 少したけ天人を見直した美紅であった。

ビルの中には、監視カメラが数多く設置されている。このカメラの前を通過したからといって、兵士がやってくるようなことはないけど、いい気持ちはしないものだ。無意識のうちにカメラを避けて進んでいく天人たちの前に、捕らえられたホー

ひとっ飛び!



①これが、空中を自由に飛行することのできる乗物のスピナーだ



②いよいよハイオオの本部ビルにやってきた! ここはなんとか切り抜けろ!!

ンドの姿が! しかし、留置室にはレーザー光線のカーテンがあって助けることができない。そこで天人は、「留置室の即時解放命令が発令された! 早く全室解放しろっ!!」とハッターをきかせ、アツという間にホーランドを助けてしまった。ところが、彼は薬物投与のせいで頭が

変になってしまっている。リハビリが必要かもしれない。そこに、ハイオオの兵士がノそう、ついに正体がバレてしまったのだ。こうなったら戦うしかない。ハイオオの兵士をやっつけて、アイレンに仕事の報酬



③こんなこといっちゃって、天人って本当に無謀なんだから……

変装はエレベータで

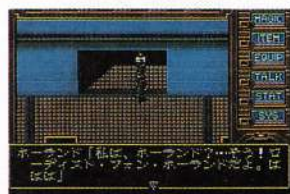
タオ・ホーにもらった変装用の小道具は、ハイオオ兵士の制服だ。これがあればハイオオの本部ビルに潜入しても安全(?)というわけ。問題はどこで着替えるかだ。そこで思い付いたのがエレベーターの中。ここならば人に見られず着替ができる。



④このエレベーターは、レジスタンスのアジトのすぐそばにある



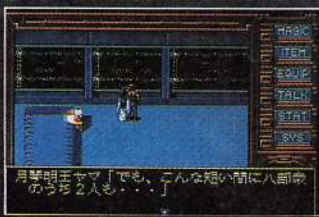
⑤エレベーターから出てくると、どこから見てもハイオオの兵士



⑥ホーランドさんを見つけたのはいいけれど、薬物で頭をやられちゃっている……

中央区のSIVAタワーでは……

そのころ、中央区にあるSIVAタワーの中では、魔天八部衆の月琴明王ヤマと東天ダイが、これから起こるであろう戦いのことを考えていた。不安がる月琴明王ヤマを東天ダイがやさしくだきしめる。



月琴明王ヤマ「でも、こんな短い間に八部衆のうち二人も……」



東天ダイ「やっつれば、そはや(自分の手の内にある)ヤマに同一本指れさせばしな



月琴明王ヤマ「このペンダント(自分の手の内にある)を、あな(自分の手の内にある)に付けていて、後に立つわ」

幻影城での南天リーと魔天王

シャオメイが自らの死を選んだことで、南天リーの気持ちは揺れた。南天リーはその答えを求めるが、魔天王の言葉は冷たい。南天リーは激怒し魔天王を攻撃するが、かなう相手ではなく逆に捕えられてしまった。



南天リー「あなたの言葉は冷たい。あなたを殺すつもりだ。なぜあれほどに怒り出す?」



南天リー「魔天王! あなこそ殺すつもりだ! あなは死なな! あなは死なな! あなは死なな!」



さあ、仕事は終わった！アイレンに報告だ！！

仕事もバッチリ終えて、アイレンの待つ桃源酒家に帰ってきた天人たち。ところが、アイレンはカンカンになって怒っている。なんでだろ？ 天人たちには思い当たるフシはまったくないのだが……。

とにかく、アイレンにいわれるままにVIPルームに入ると、魔天八部衆の東天ダイから届いたというメッセージを見せられた。それによると、ティウチャンの街にあるレジスタンスのア

しかし……



そんなこといわれても、何ひとつ身におぼえはないんですけど……



東天ダイからのメッセージには映像まである。顔を見ているだけで腹が立つ！

ジトを破壊したというのだ。アイレンの話だと、ティウチャン側のアジトからの連絡が跡絶えているのは事実らしい。

そんな……、つけられたおぼえはないし。まさか！ あのホーランドはニセモノだったのか！！ たとえそうだったとしても、今さらどうにもならないことだ。このままだと、ここにもハイタオの兵士がやってくるかもしれないのだ。

こうなったら、ハイタオの頂点に立つ東天ダイを倒すしかない！

めちゃくちゃだ……



ティウチャン側のレジスタンスのアジトはこのありさま。東天ダイは絶対ゆるせない！！

い！ さっそく天人たちは、サイクンの街にあるレジスタンスのアジトに向かった。

アジトには、またもや東天ダイからのメッセージが届いていた。そこにはこう記されている、

アジトの破壊は、我が地下迷宮への招待状代わりだ。

天人たちの怒りはもう押さえきれないっ！ その地下迷宮に行ってやろうじゃないかっ！！ そして、東天ダイを倒す！！

魔天教の地下迷宮で待つものは……

誰もいなくなってしまったレジスタンスのアジト。後から知らされたことだが、このアジトの壁の向こう側が魔天教の地下迷宮だったのだ。

その気になれば、もっと早いうちにレジスタンスのアジトを破壊することはできたはず。きっと、魔天教のヤツらは天人たちの行動をうかがっていて、満

を持しての行動だったのだろう。なんともいいようのないくやしさがこみ上げてくる。

壁の大きな穴をくぐり地下迷宮に入っていくと、そこはワープをしながらしないと先に進むことのできないという、今までにない仕掛けのある地下迷宮になっていたのだ。でも、それほど広い迷宮じゃないので、アイテムでも見つけながら進んで行くのがおすすめだぞ。

そんなこんなで進んで行くと、そこには東天ダイが待っているぞ。どうやらカッシュは以前にも戦ったことがあるらしい。そして、カッシュが肉体を可能な限り機械化して戦闘力をアップ

させた目的は、この東天ダイを倒すことにあったのだ。

天人たちは全力で東天ダイに立ち向かい、なんとか倒すことができたが、東天ダイの持っていたペンダントが爆弾になっていたのだ！ このままではみんなの命があぶない！！ カッシュはペンダントを手にとると、1人で迷宮の奥へと進んで行き、そのまま帰らぬ人……。



東天ダイのおでました！ 待ってろよ、すぐに倒して楽にしてやるからな

たおせ！！



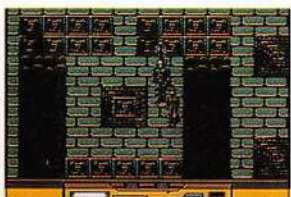
東天ダイを倒せば、3つ目のダーサの像が手に入る。そして、地の力も解放されるのだ

東天ダイ

ハイタオと呼ばれる準軍事組織を率いている男。全身がバネのようで、その体を最大に利用する武術においては、魔天八部衆の中では右に出る者がいないほどの達人である。また、地のダーサの術を使うこともできる。



以前カッシュと戦った時と変わらない若々しさは薬物のため？



天人たちの左側にある四角い場所に触れると、他の場所にワープするぞ

ホウメイがついに覚醒したのだ!!

東天ダイは倒したものの、カッシュの死というとても大きく代償を払ってしまった天人たち。中でも、老師の悲しみは相当なものだ。

生前のカッシュに対して、優しい言葉をかけることがほとんどなかった老師だけど、本当は優しい言葉をかけてあげたかっ

たはず。ただ、あまりにも気心が知れた仲だっただけに、照れくさかったんだと思う。それにしても、カッシュがこんな結末をむかえるとは誰も予測できなかったはずだ。

そんな悲しい空気につつまれた所にホウメイがやってきて、南天リーの所に行かなくちゃ

……。といったかと思うといきなり狼に変身して、スーっと消えてしまったから大変だ！ さっきまでの悲しみも忘れ、話題はイッキにホウメイのことになってしまった。

老師によれば、覚醒したのだそう。ホウメイとシャオメイの姉妹の体に流れる血に秘密があるのだそうだが、くわしい説明を聞いている時間はない！ 急いでホウメイのあとを追わなければ。きっと、南天リーの居場所をアイレンに聞きに行くはずだ。今ならまだ間に合うかもしれない！ 急げっ！

覚醒の瞬間!



① ホウメイの体が、青白い光につつまれていく……



② すると、ホウメイの体がだんだん変わり始める



③ 青白い光が消えると、そこに一頭の狼が……



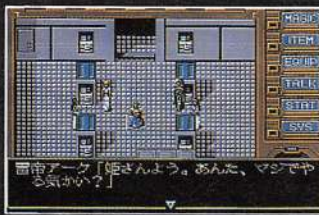
① この老師の言葉に、カッシュへの思いのすべてがこめられているのだ……



② この言葉は、ホウメイの中に宿るシャオメイの気持ちなのか？

雷帝アークと妖鋼妃が動き始めた!

工業区にある妖鋼妃の部屋では、妖鋼妃と雷帝アークが天人たちを倒すべく行動を始めようとしていた。しかし、妖鋼妃の作戦には不満らしく、雷帝アークは気が進まない。しぶしぶ妖鋼妃に従う雷帝アークだが……。



ホウメイを追ってアイレンのもとへ…

ひと足遅かったようだ。ホウメイの姿はどこにもない。

そこで、アイレンに聞いてみると、すでに南天リーの居場所を教えてしまっていたのだ。

行き先は、シェンロン街の工業プラント。ここに行くため



① 天人たちは老師のいうとおり、アイレンのもとに向かうことになる

には、クーロン街から出ているフソウ・レーンのトラックに乗っていくしか方法がない。そのために必要なワーカーズ・ライセンスを受け取り、サイクンの街へ向かうとする天人らをアイレンが引き止め、新しい情報をくれた。

その情報はなかなか興味深いもので、魔天八部衆の内部にもめ事が起こり、その重要人物として南天リーの名前が上がっているというのだ。

いったい何があったのか？ 答えはこの先にあるはずだ！



② ホウメイがここに来たことはわかっているのだ。頼もから行き先を教えてくださいーだい！

シェンロンの街に南天リーがいる!?

フソウ・レーンの発着所に来てみると、まだホウメイがいるじゃないか！トラックに乗るために必要なライセンスはあるのに、なんでだろう？

フソウ・レーンの関係者に聞いてみると、ここを仕切っているテツという男が知らない人間は乗せられないというのだ。天人たちはこまってしまった。

するとテツのほうから交換条件を持ち掛けてきた。それは、彼の恋人を殺した魔天教組織のスメラギというヤツを倒してくれるならば、乗せてやってもいいというものだ。

どうやら、天人たちが魔天八

急ぐめだっ!



これがフソウ・レーンのトラックだ。やっとのことで乗せてもらえた！急ぐのだ!!

部衆を倒していることを知っているのこらしい。どうせ目的はいっしょだし、こころよく引き受けてあげよう。

ところで、ホウメイは何のために南天リーを捜しているんだ？ そういえば、天人たちは何も知らなかった。そのあたりをホウメイに聞いてみると、彼女は南天リーを助けに行くというのだ。シャオメイの意識がそう願っているらしい。もしかし



テツさんありがとう！しかし、とんでもないペースをしちゃったな……

て、シャオメイがいていた魔天八部衆の中からあらわれる味方っていうのは南天リーのことなのかもしれない。

雷帝アークと妖鋼妃

天人たちがこれから向かう工業プラントには、雷のダーサの術を使う雷帝アークと、鋼のダーサの術を使う妖鋼妃が待ち構え

ている。しかも、妖鋼妃の下にはクロガネ、ライデン、スメラギという特殊な戦闘能力を持つロボットまでいるのだ。



髪の色もスゴイけど、怒らせるともっとスゴイ雷帝アーク



妖鋼妃はすべてが謎にまつまれている。仮面の下には何かある

アイテム類一覧表

(前号のつづき)

『幻影都市』に登場する武器の中には、クロー系の武器のようにずっと使い続けることのできるもの以外に、弾類の補給が必要な銃器系の武器がある。

この銃器系の武器は、敵との戦闘中に弾切れを起こすと敵の

攻撃を一方向的に受けてしまう。そのためにも、この弾類は多めに持ち歩いていこうがいいだろう。この点に注意していないと、あっさりと魔物に倒されてしまうこともあるぞ。

それから護符類だけど、これ

は、戦闘のときの攻撃や防御を間接的に補助してくれるモノが多く、けっこう役立つのだ。

もし、お金が余っていたり、なにを購入すべきか迷ったら、ぜひ、このアイテム表から選ぶことをおすすめするぞ！



弾がなくなると攻撃できなくなるぞ

| アイテムリスト① 弾 類 | | |
|--------------|--------|-------------------|
| アイテム名 | 価 格 | 効 果 |
| エネバック | 1H\$ | エナジー形の兵器用の弾 |
| 拳銃弾 | 1H\$ | サブマシンガン等で使用できる弾 |
| 散弾 | 2H\$ | ショットガン等で使用できる弾 |
| ライフル弾 | 3H\$ | ライフル等で使用できる弾 |
| 大口径弾 | 3H\$ | ハンドガン等で使用できる弾 |
| AT弾 | 4H\$ | 対戦車ライフル専用の弾 |
| ナバーム・カート | 5H\$ | ナバーム砲やフレーザーで使用する弾 |
| コマンドナイフ | 15H\$ | 投げて使用する戦闘ナイフ |
| ヒートナイフ | 50H\$ | 高熱を発生させる小ぶりの刀 |
| 高周波ナイフ | 140H\$ | 高周波振動刃ナイフ |
| 手投弾 | ?H\$ | 落ちた地点を中心に爆裂する |
| ダート・マイン | ?H\$ | 全体を巻きこむ大爆裂 |

※ここに紹介しているアイテム以外の種類は前号に掲載済み

| アイテムリスト② 護 符 類 | | |
|----------------|---------|--------------|
| アイテム名 | 価 格 | 効 果 |
| 被甲護身符(人) | 200H\$ | 直接攻撃から守る(2回) |
| 被甲護身符(仙) | 400H\$ | 直接攻撃から守る(4回) |
| 被甲護身符(神) | ?H\$ | 直接攻撃から守る(8回) |
| 防呪結界符(人) | 300H\$ | 呪文攻撃から守る(2回) |
| 防呪結界符(仙) | 610H\$ | 呪文攻撃から守る(4回) |
| 防呪結界符(神) | ?H\$ | 呪文攻撃から守る(8回) |
| 轟斬符(こうざんぷ) | 1200H\$ | 攻撃力アップ |
| 心眠符(しんみんぷ) | 1400H\$ | 命中率アップ |
| 呪縛符(じゅばくぷ) | 800H\$ | 呪文を封じる |
| 幻影香(げんえいこう) | 700H\$ | 幻影を見せる |
| 争乱符(そうらんぷ) | 500H\$ | 混乱させる |
| 眠夢香(みんむこう) | 400H\$ | 眠らせる |
| 石結針(せつけつし) | 2000H\$ | 石化する |

架空の島国イシュメリアを舞台にしたSLG

FAN ATTACK

ロイヤルブラッド

ROYAL BLOOD

光栄

☎045-561-6861

発売中

悪政をつづけるエセルレッドに対して、反旗をひるがえした貴族の1人となり、再び平和を取り戻すまで、戦うのだ!!

| | |
|-------------------------------|----------|
| 媒体 | |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | SRAM/PAC |
| 価格 | 9,800円 |
| CD付きは12,200円 ターボRの高速モードに対応 | |

| | |
|-------------------------------|---------|
| 媒体 | x2 |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 7,800円 |
| CD付きは10,200円 ターボRの高速モードに対応 | |

暴君エセルレッドを倒し、王冠を手に入れる

その昔、イシュメリアと呼ばれる豊かな島国があった。そこへ平和を乱す邪悪な魔法使いが現れて、ドラゴンを召還し、そのドラゴンの炎で国土を焼き尽くそうとした。それを阻止するためにイシュメリアの神によって水龍バス八が送り込まれ、6人の魔術師たちと共に、魔法使いを打ち破り、ドラゴンを宝石に封じ込めた。その封印が解かれないように、6人の魔術師たちも宝石に姿を変えて、王冠にはめ込まれた。この王冠を人は「ロイヤルブラッド」と呼ぶようになった。

月日は流れ、現国王エセルレッドはこれまでの国王とは違って、この王冠の力を使い、悪政を行っていた。黙ってこれを見過すわけにはいかない。見るに見かねた娘の王女アヴェールは、ある夜、水龍バス八の教えにしたがって、王冠から6つの

宝石をはずして、夜空に放つのがだった。だが、運悪く国王に見つかってしまい、城の塔の頂上に幽閉されてしまった。

放たれた6つの宝石は、かつてバス八と共に悪の魔法使いを倒した魔術師たちを封じ込めたもの。それぞれ元の姿にかえり、イシュメリア各地にいる反抗貴族たちのもとへと飛び去っていった。そして、その貴族に仕え、この島を制覇するために力を貸してくれるのがだった。王冠を手に入れ、6つの宝石を再び1つにまとめ、30か国すべてを領地



◎どうして、こんなヤツが国王なんだらう。それにアヴェールの父親なんだよな

こいつが元凶だ!!



◎これはメイン画面。コマンドの入力などを行う一番よく見る画面だ

にした者こそ新しい国王になり、囚われの王女を救い出せるのだ。イシュメリアの聖戦史の始まりである。

プレイヤーはこの貴族たちの1人となってゲームに参加する。どの貴族を選ぶかによって、難易度が変わってくるぞ。このゲームのカギは序盤をいかにして乗り越えるかにかかっている。厳しい戦闘を強いられるだろうが、そこを乗り越えてしまえば、あとは楽な展開になることだろう。波に乗ればどんどん領地も広がって、向かうところ敵なしの状態になるはずだ。こうなっ

てしまうと逆に、張り合いがなくなって、おもしろみに欠けてしまうかもしれないけど、それはいたしかたのないこと。しかし、気を抜いてやっていると終わぬしっぺ返しを食らうことになるぞ。

さて、今回はこの序盤戦を切り抜けるための、ちょっとしたアドバイスをしたいと思う。プレイするにあたっての参考程度のものでいいが、役にたってくれればいいな。当然のことだが、自分なりの攻略法や、戦闘の方法もあるはずだから、がんばってつけてほしい。



◎この図に当たりますか
◎戦場のメイン画面はこんな感じだ。左が攻撃側で、右が守備側になっている

戦場による戦いかたのコツを伝授しよう

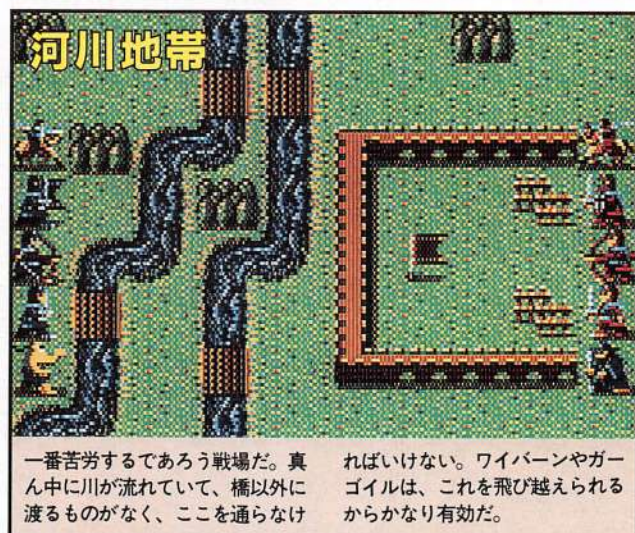
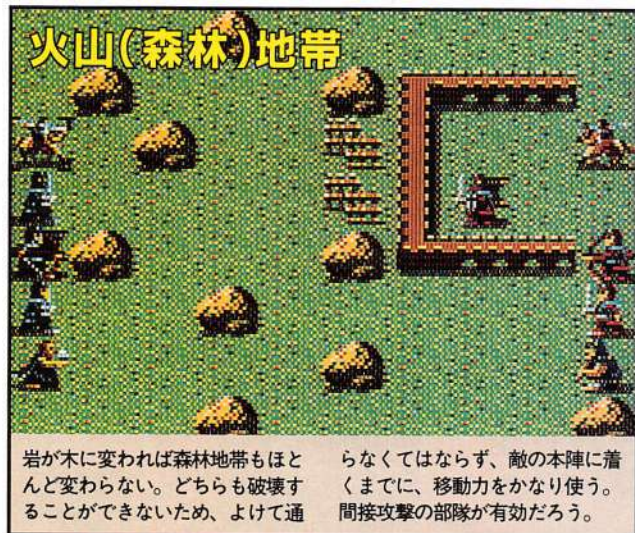
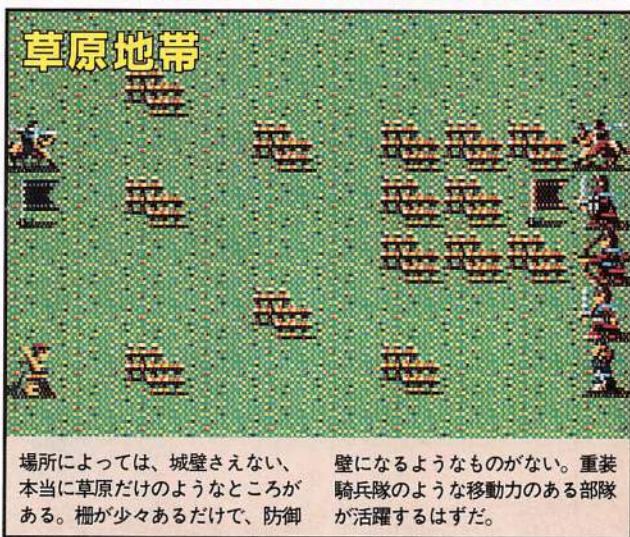
戦闘では多彩な戦場パターンがあって、特にやっかいで攻めにくいのもあれば、楽なものもあるわけで、それぞれに違った戦い方をするのがベストだ。

戦場のパターンは、大きく分けて4パターン。草原、森林、河川、火山の4つだが、このうち森林と火山は似たような感じなので合計3パターンといったところ。

イシュメリア全土の半分近くを草原地帯が占め、主に島の北部と中央部あたりに広がっている。森林地帯は島の中央部西側、河川地帯は南東部、火山地帯は南西部の半島近辺にそれぞれ広

がっている。戦場マップにある柵以外の物は破壊することはできないし、通り抜けることもできない。面倒なのは川で、橋を渡る以外には、移動する方法がないのだ。この橋付近で戦闘が繰り広げられることとなるだろう。

ただし、第5部隊として契約できるモンスターで、空を飛べるガーゴイルとワイバーンは、これらを飛び越えることができる。城壁以外の障害物を、よけることなく移動できるので、障害物が多いところでの戦闘には、ぜひとも連れていきたい。きっと活躍してくれることだろう。



戦闘では後ろから攻撃を加えるべし!!

どんなに兵士を多く注ぎ込んで戦争を仕掛けても、戦争に勝利したとき、残った兵士が少なくなっていれば、逆に攻め込まれてしまう。そんなことのないように、できるだけ兵士数を残して戦闘に勝つようにしよう。そのための一番いい方法は、間接攻撃、つまり第3部隊をうまく使って戦闘をすること。反撃をされる心配がなく、兵士が減ることはないからだ。また、第5部隊にも間接攻撃ができるの

に2部隊も間接攻撃ができる部隊がいれば、戦闘が有利に展開することだろう。しかし、間接攻撃だけで戦闘をするのは、非常に難しい。やはり直接攻撃のできる部隊の手を借りなくてはならない。反撃を受けるのはしかたないが、真正面から攻撃するのはよろしくない。少しでも反撃のダメージを少なくさせるためにも、後ろに回り込んで攻撃をするといい。うまくすれば戦力が同じくらいでも、きっと大勝利できるぞ。



初級コース・シナリオ3「ライル家」

SLG初心者や、苦手な人にオススメする

最初に断っておこう。今までに光栄のSLGを何本もプレイしたことのある人や、すでに何回かこのゲームをプレイしている人、SLGならオレにまかせろ、という人。以上のどれかにあてはまる人は、このコースを選ばないこと。簡単にクリアできてしまうからだ。それから、このコースの「ライル家」・レッドワルトや「ブランシェ家」・エランは選ばないこと。どちらも簡単なのだ。ただ、地理的条件や家臣、レッドワルトのほうがより強い宝石魔術師もっていることなど、どちらかというところ、初心者向きといえる好条件。そこで今回はレッドワルトを選んでみた。

当主 レッドワルト



レッドワルト 31才
政治 95 軍事 90 魅力 79 名声 18



- 本拠地: 7国
- 領地数: 6カ国
1・2・7・8・9・10
- 家臣数: 7人
- 持っている宝石: ミーティア・チル

歴代の王に文官として仕えてきた名門貴族ライル家の当主。学者の家系であり、当人はイシュメリア史の権威である。ブランシェ家とは昔から犬猿の仲であり、その当主エランには絶対に負けたくない、ときどきエランの領地へ侵攻

したりしている。にもかかわらず、平気な顔をして同盟を求めることがある。力で勝負するエランとは異なり、「戦争だって頭で勝負さ」と頭脳で勝負するのが彼のポリシーであり、軍事力よりも政治力のほうが高くなっている。だが軍事

力も人並み以上のものをもっている。エランとならび、王の片腕として仕えてきたが、今回のエセルレッドの乱心により、北西の領土に追放され、その土地で反旗をひるがえした。イシュメリアの救世主になれるか!?

ゲーム開始からいる家臣たち

レッドワルトの片腕として仕えるのにふさわしい家臣たちが、そろっている。最初から領主として仕えている家臣もいるが、本国に当主といっしょにいる家臣も数人いる。戦争を仕掛ける国の領主にはウルフスタンや、ガラリアが向いている。攻め込む前にあらかじめ領主を交代しておこう。攻め取った国は、統治度が0になっているので、魅力の高いアラインや、レオフリックにまかせて、他の当主と隣接していない生産国になる国には、ウルフヘル、ウォルター、オスウィユまたは、直轄地にして家臣を有効に活用しよう。

ウルフスタン



レッドワルトの義兄。軍事力はレッドワルトよりも高いので、いわば戦争の「きりこみ隊長」といったところ。

ウルフヘル



レッドワルトの弟。そのわりにはレッドワルトと比べものにならないほど、能力値は低いものになっている。

ウォルター



ガラリアの友人。ガラリアの兄レッドワルトに認められなくて、家臣になった。軍事力はいいが、ほかが……。

アライン



このシナリオから登場する。義理が低く、魅力以外にはたいした能力はなく、レッドワルトには期待されていない。

レオフリック



レッドワルトの父の友人。軍事力よりは、政治力のほうが高く、民政向きだ。パランスがとれている頼れる人物。

オスウィユ



上のウォルターの弟。兄と一緒に配下になった。まだ年令も若く、たいした能力をもっていない。

ガラリア



レッドワルトの妹。男まじりの軍事力と、女らしい魅力をもっている。ただ、政治力が低いのが、たまにきず。

さて、まず最初に何をすべきか

複雑な操作が少ないゲームだから、すぐになじめ、のめりこめることだろう。だからといって、なめてかかっているわけではない。自分のおかれている状況を正確に把握することがまず大事だ。そのためにチェック項目なるものを用意した。どれも基本的なことばかりで、なかには、いまさらそんなこといわなかったってわかる、と思うものもあるけれど、これは確認の意味を含んでいるので、ぜひ実行してほしい。このほかにも自分で確認しておいたほうがいいと思うものがあれば、やっておくといいかも。今回のレッドワルト

に関していうと、最初からかなりの領地を持っているし、優秀な家臣もいるし、少しくらい無理な戦争を仕掛けたって平気だ。しかし、周りの国はエランやエセルレッドだから、気を抜けない。ゲーム開始時には、国力は均衡しているが、あんまりのんびりプレイしていると、いつの



●ゲーム開始直後のレッドワルトの本拠地。最初から、かなり豊かな国だ

まにか抜かされていたりする。じっくりと国を強くしてからというも、少々考えものだ。せめて周りの国々と同じ程度の兵

力は持ち合わせていたい。そのとき、作物の量には気を配っておこう。少ないと長時間の戦闘に耐えられないぞ。

スタートにあたってのチェック項目

1. 各領地の国力データの把握
2. 周りの国々の国力データを調べる
3. 配下の人物のデータを知っておく
4. 適切な人物が領主が調べる
5. 契約できる第5部隊の確認
6. 生産国になる国はあるか調べる
7. 攻め込めそうな国を見つける

レッドワルト軍の進撃開始であります

戦争をするには兵力と金と作物が必要。その兵力である兵士を雇うには金が必要。作物が少ないと長く戦えない。肝心なときに、これらが不足しているようなことがあってはならない。そうならないように、常にこの2つのデータには気をつけておかななくてはならないぞ。

金と作物を多く手に入れるには、国力データを上げる民政コマンドを行わなくてはならない。できれば、そのみを行う生産国がほしい。幸いなことに8国がすぐに生産国になるので、兵士を7国へ移動させ、民政のみを行い、他の領地へ金や作物を輸送する国にしておこう。8国の領主は家臣のレオフリックのほうに向いているので、早めに交代させておく。15国が空白国だから、運よく他の当主に占領される前に順番がまわってきたら、すぐに兵士を移動させてしまおう。そのときは9国から移動させるといい。10国は隣接国が多いから、やたらに兵士を移動させると攻め込まれるからだ。さっきの8国の兵士を9国に移動する。うまくいくと、9国からは全軍あげて13国に攻め



●まず、北から攻め始め、エランを倒す。そうしたら11、12国と9国から同時に進軍開始だ

込めるぞ。

さて今度は、エランを潰しにかかる。強大な国に成長してしまう前に倒しておかないと、あとあとになって苦労することになるからね。まずは、2国から3国を攻め落とし、1国の兵士を3国へ移動する。そして7国から6国を攻め落とし、3国から4国へ攻め込もう。こうやって、隣接国が少なくなるように戦争を仕掛けるのがコツ。

よし、統一だ!!



●圧倒的な強さを誇る、我がレッドワルト軍(左)。開始時には差がなかったのにね

いけ、ミーティア



●レッドワルトに仕える最強の宝石魔術師、星をあやつってドラゴンをブッ倒せ!!

●つづいて全領の統一を果たしたぞ!! 30か国すべてを領地にし、新たな国となったのだ!!

上級コース・シナリオ4「ディアス家」

腕に自信のある人は、ぜひプレイしてほしい

こんなゲーム、簡単すぎて話にならないという人、逆境を乗り越えるからおもしろいんだ、と考えている人、自分はSLGのプロだと自負している人、その他いろいろあるけれど、とにかく難しい。北にはエラン、南はエセルレッドに挟まれて、身動きがとれない。16国は空白国だが、そこへ兵士を移動する余裕などない。へたに移動しようものなら、あつというまに攻め込まれてしまう。おまけに宝石魔術師が1人もいないのだ。だからといって、むやみに第5部隊の契約を結ぶと名声がたりないから、暴れ出すし、のろのろ民政ばかりやっているとやられてしまうぞ。

当主

リアラッハ



リアラッハ 46才
政治 84 軍事 95 魅力 79 名声 6

当主

当主のリアラッハは、もともと国王エセルレッドの腹心の1人だったが、この戦争もクライマックスに近づいてきた今になって、家臣ライスを従えていきなり国王を裏切り独立を宣言。ディアス家を興して、17国を本国とし、18国を接

収してしまったのである。エセルレッドの配下だったときには17国の領主だったが、そこへフェリアス家の生き残りライアスが訪れて、この独立劇の黒幕になった。その際に近衛兵隊長だったリアラッハに従い、メイルガンも国王を裏切

- 本拠地: 17国
- 領地数: 2カ国 18・19
- 家臣数: 3人
- 持っている宝石: なし

って家臣に加わった。この独立はエセルレッドの領地を、いっそう縮小させることになった。しかし、エランとレッドワルトの勢力が大きくなっているため、全く油断できない、きびしい状況におかれています。

ゲーム開始からいる家臣たち

いきなり独立し、ディアス家を興した元エセルレッド国王軍、近衛兵隊長の当主リアラッハに従い、共にエセルレッドを裏切って独立した家臣は2人、ライスとメイルガンだ。それと、この独立劇の黒幕、フェリアス家の生き残りのライアスも加わって、計3人の家臣がいる。バランスのとれた有能な家臣はいないが、なかなか個性的なのが集まっている。ただしひとつ問題なのが、政治力の高い家臣がないことだ。国を豊かにするのに大切な、土地価値を上げるのに関係しているため、早く政治力の高い家臣がほしいところだ。



軍事力は、すばらしいものを持っているが、政治力、魅力はともに最低レベル。おまけに義理が低く、信用できない。



リアラッハの独立劇を仕組んだ黒幕がこいつ。魅力はまあまあだが、政治力、軍事力が低く、あまり期待できない。



軍事力はかなり高く、魅力もそんなに低くない。ただ、政治力と義理が低く、戦闘以外ではあまり使えないだろう。

難関突破の必勝法!!

やったー、パスハがきてくれた

パスハはよい行いをしている領主のところに来てくれる強い味方なんだ。何年たっても自分の領地に現れてくれない、なんてぼやいている人に、パスハの呼び方を教えてあげようではないか。それにはまず、3回続けて民政を行わなければならないんだ。次に大切なことは、その領地にいる第5部隊(宝石魔術師は除く)が2つ以下だったこと。1つの領地につき契約



パスハ

体力 160 契約金 0

できる第5部隊はパスハを含めて3つまでなので、3ついる領地には、現れてくれないのだ。その2つに注意すれば、そのうち現れてくれるはずだ。

ドラゴンなんてどっかいったやえ

国王エセルレッド自身はあまり有能ではないが、彼の所有しているイシュメリア最強のドラゴンが戦争に参加していると、なかなか勝つことができない。そこで、このドラゴンと戦わずにすむ方法を、考えた。まず、1度わずかの兵士でエセルレッドの領地に攻め込んでみる。もし、相手がドラゴンを戦争に参加させてきたら、こっちのもの。そこで、迷わず退却



ドラゴン

体力 160 契約金 0

する。そして、その次は全力で攻め込もう。ドラゴンが現れないので、楽に勝てる。ドラゴンと宝石魔術師は1度戦闘に出ると、3か月休まなくてはならないからだ。

有能な人物を領主にするのだ!!

領主の能力が優れていれば、それだけ早く国が豊かになるし、戦闘のときにも有利になる。民政コマンドの「開発」には、政治力が関わっているから、この能力値が高い人物は生産国の領主向き。軍事力が高い人物は戦争を仕掛ける国の領主にするとい。戦争で勝ち取った国は、統治度が0になっている。統治度には魅力度が関わっているから、そこへは魅力度の高い人物を領主にしてあげよう。こういった差は、コンピュータに委任したときにでてる。直轄地は当主の半分の能力値で統治されるから、それよりも高い能力を持っている人物は、すぐに領主にしてしまおう。かなり豊かになった国は直轄地にして、その領主は別のまだ貧しい国の領主にするとい。こうやって、適材適所をこころがけ、無駄のない人事をしよう。特にリアラッハの家臣には、ろくなのがいないから、1人でも多くの人物を確保しておきたい。

ここに紹介した人物は、誰もが領主になれる者ばかり。他にもまだまだ優秀な人物はたくさんいるので、自分で捜してみたい。

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>カル</p>  | <p>ブランシェ家の長男。エランの兄。政治力が高いので生産国の領主を任せるとい。また、魅力も高いので統治度を上げたい国の領主にもむいている。軍事力は高くない。</p> | <p>ゲオルグ</p>  | <p>国王の宰相^{さいしやう}を任されている人物。政治力、軍事力ともに文句なしに高く、特に政治力は国で1、2を争う優秀さ。無能な王を影であやつり、自分勝手に領地を統治している。</p> |
| <p>メルティナ</p>  | <p>ジョスリンの娘。父の下で家臣としての役目を果たしていたが、父の死後はブランシェ家に引き取られ、エランの家臣として仕える。カルと同じく政治力と魅力が高い人物だ。</p> | <p>サーディック</p>  | <p>当主ティリアンの息子。ゲオルグと同タイプの人物。政治力、軍事力、魅力ともバランスよく高い。また、ゲオルグよりも魅力は高いので、こちらのほうが領主に向いている。</p> |
| <p>アルゴル</p>  | <p>エランの良き補佐役として仕えている。政治力、軍事力、魅力どれも高い能力値を持つバランスのとれた有能な人物の1人。何を任せてもだいじょうぶ。頼れるヤツだ。</p> | <p>ペンデラゴン</p>  | <p>ブランシェ家の三男。エランの弟。抜群の軍事力を持っている。最前線の国の領主にはもってこいの人物。戦争をするときは、こいつに任せよう。ただ、魅力が極端に低い。</p> |
| <p>ヒューバート</p>  | <p>シナリオ3から登場する。王女アヴェールの幼なじみ。こいつもアルゴルと同タイプのバランスのとれた有能な人物だ。こういった万能型の人物を1人でも多く家臣にしたい。</p> | <p>ジェフリー</p>  | <p>王女アヴェールの友人。シナリオ3から登場。18国の領主だったが、リアラッハの独立によって、本拠地に戻されてしまう。政治力が一番高いが、軍事力、魅力も低くない。</p> |

さて、どのように進撃したらよいだろうか



◎まずは、エランと同盟を結び、エセルレッドから攻めよう。配下の家臣が多いので、早く倒して自分の家臣にしたいところだ。

まともにやり合ったら、まぢがいなくやられてしまう。南北2つの国を同時に相手するのはきびしい。そんなときは同盟をうまく使って片方を安全におこ。だからといって兵士数を少なくしておく、一方的に同盟を破棄されてしまうぞ。この場合、エランと同盟を結んでおき、先にエセルレッドを倒してしまおう。エランやレッドワルトよりも、国力は落ちて弱い国になっているとはいえ、たいへんなのは変わらないが、見事に倒して領地を奪ったら、家臣もかなり増えるし、生産国も

できて安定する。そうしたら島の南部を一気に統一して、北へ進撃を開始しよう。このころになるとエランとレッドワルトはかなり力をつけていることだろうから、気を引き締めてかかろう。とにかく相手との隣接国を、できるだけつくらないように攻め進んでいけば、道は開けるはずだ。

**統一まで
戦いぬけ!!**

FAN ATTACK

ソーサリアンよ! 日本を救え!

戦国ソーサリアン

SORCERIAN

日本にやってきたソーサリアンたちが大活躍の『戦国ソーサリアン』。今回は、いよいよ後半のシナリオ日本を攻略するぞ。

ブラザー工業(タケルでのみ発売)

☎052-824-2493 (タケル事務局)

発売中

| | |
|-------|----------|
| 媒体 | CD-ROM×3 |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 4,800円 |

遊ぶためには「ソーサリアン」基本システムが必要。ターボRの高速モードに対応

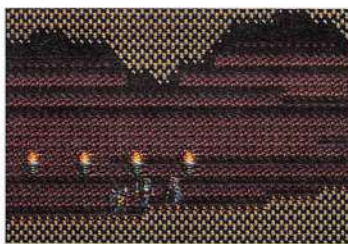
やっぱり、ソーサリアンはおもしろい!!

昨年の8月に発売されたMSX版「ソーサリアン」。他機種では、1987年に初登場するやたくさんのシナリオが発売されてきた。この「ソーサリアン」、そのあまりのおもしろさに、他機種ユーザーの心を捉え、まるでやり病のように日本全国に蔓延し、いたるところに「ソーサリアン・マニア」をつくりだしたのだ。その勢いはとどまることを知らず、ついには、世界の王者IBM-PC、そして、家庭用ゲーム機のメガドライブにまで移植され、確実に患者の数を増

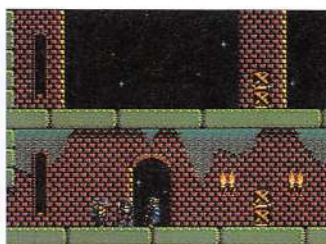
やしつづけてきた。そんな他機種ユーザーの熱狂ぶりを、MSXユーザーは、まるで日陰の花のように、遠くからひっそり、うらやましそうに見ているしかなかったのである。そんなにももしろいものなら、ぜひ愛機MSXで「ソーサリアン」がしたい。MSXに移植をして欲しい、という声が日本全国のMSXユーザーから湧き上がってきたのだ。移植希望の声は日増しに増えていったのだが、開発元であるファルコムは、なかなか重い腰をあげてはくれようとはしなかつ

たのだ。しかし、普段からお行儀のいいMSXユーザーを、神が見捨ててはさすがなかった。ついに、ティールハイトとブラザー工業が移植に乗り出したのだ。MSXで「ソーサリアン」が動くはずない。ファルコムがやらなかったことをやるなんて

無謀きわまる。他機種のユーザーの誹謗、中傷の声があふく中、実にみごとに移植された「ソーサリアン」が、その姿を現し、好評を博した。そして、昨年末早くも追加シナリオ「戦国ソーサリアン」が出たのだ。しかも、ユーティリティ付きで。



◎ここには、どんなモンスターが潜んでいるのか



◎盗賊たちが襲ってくるかもしれない



◎レベル1から5のシナリオをクリアしたキャラクターが、ドラゴンと戦うことができる

ソーサリアンの日本での活躍ぶりは？

ソーサリアンたちに、新たな冒険が待ち受けていた。なんと日本で、戦国時代の武将に乗り移っている魔物たちがいるらしいのだ。ソーサリアンたちは、日本に向かった。

日本は、多くの武将が日本統一の夢を持ち、戦いに明け暮れていた。ソーサリアンたちが最初に着いたのは、戦いが終わったばかりの三方ヶ原だ。織田、徳川の合同軍を、武田信玄が打ち破ったのだ。野原で織田の家臣の滝川という武将を助ける。

村に入り、村人たちを苦しめている山賊を倒すと村人たちは



①武田信玄の本陣前で記念写真だ

ソーサリアンたちに親切になり、いろんな情報を教えてくれるようになる。しかし、武田信玄の本陣は、見張りが厳しく入ることができなかった。「消え去り草」というアイテムを手に入れないとだめらしい。村を歩き回り庄屋から金塊と交換で手に入れることができた。武田信玄に乗り移っていたのは、3つの顔と日本の腕をもつ「阿修羅」という魔物だったのだ。

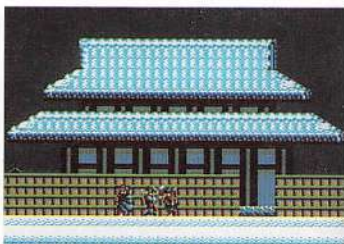
「阿修羅」を倒したソーサリアンたちは、織田信長に乗り移っている魔



②阿修羅は火炎弾で攻撃してくる。当たると熱いぞ

物を倒しに、信長の本拠地である安土城に向かった。

雪が舞う安土城前で、三方ヶ原で助けた滝川との約束どおりになると元気になった滝川と再会できる。町で「かんざし」を盗まれた男を助けたり、キリスト教学校に泊まったりしてると、



③本能寺は雪景色。ああ、寒いよう。くしゅん！

滝川が二条城の奥で殺されてしまう。彼の死体のそばには、信長が愛用していた「せんす」が落ちていた。本能寺にいる信長を問い詰め、やっと正気に戻したとき、明智光秀が本能寺の変を起こし、信長は殺されてしまう。光秀と信長には、風神、雷神

という魔物が乗り移っていたのだ。この魔物たちは「聖なる石」がないと何度でも復活してしまう。「聖なる石」を見つけて、はやく封印してしまわなくてはならない。



④いつかは、封印しない限り死なない



⑤あこがれのノイラテムの魔法も、お金さえあれば買えるのだ

ピラミッドソーサリアン移植決定

祝

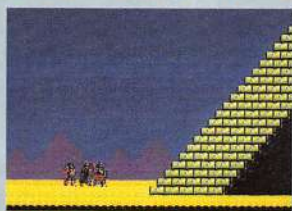
ついに「ソーサリアン」の追加シナリオの第2弾の移植が決定した。その名は「ピラミッドソーサリアン」だ。MSX版の詳しいことは、未定だが、他機種で発売されたものを参考にちょっと説明しておこう。

シナリオは5本。「ピラミッドソーサリアン」も『戦国ソーサリアン』と同じように、シナリオ1から順番にプレイしなければならない。

MENU画面



①この島が新しい冒険の舞台だ



②ピラミッドソーサリアンの始まりだ

5本がなにかしらつながりを持っているのだ。

MSX版では、どうなるのかわからないが、他機種では「ユーティリティ」のコマンドからゲームをスタートするようになった。

つまり、シナリオディスクを入れて、ユーティリティを選ぶと、ギルバレスという島を冒険するためのメニュー画面が出るのだ。

ギルバレス島のメニュー画面内では、キャラクターは歳をとることがない。ひとつのシナリオが終わって、つぎのシナリオに移るとき、

今までは歳をとっていたのが、このギルバレス島にいる限りは、歳をとらないのだ。ただし、ペンタウアに戻ると歳をとるけれどね。

ダメージに対するシステムも変わっている。ヒットポイントに対する割合でダメージを与えるというシステムだ。これは、ヒットポイントが多いキャラクタも、少ないキャラクタも、同じ回数のダメージを受けると死んでしまうということなのだ。

シナリオの内容はというと、アクション性やパズル性を重視したシナリオが多い。最終目的は、魔王ギルバレスを倒すということ。登場するモンスター、ボスキャラ



③不気味な像に、怪しい壁画。こわい！

たちも、ミイラ、ツタンカーメンなんていかにもピラミッドっていうものや、スライム、ドラゴンナイトなんてのもまで登場してくる。

試しに98版で遊んでみたのだが、ピラミッドの中はかなり広い感じ。青い玉を取ってから、赤い玉を取って、青い玉を置いて、赤い玉をあそこに置いて、エレベータを動かして……。あっ！天井からヤリが……。ぎゃー！まともに受けてしまった。ああ死んでしまった、という感じ。むずかしそうだけど、楽しみだなあ。



④あれ？1つだけ炎が小さいぞ！！

豊臣秀吉の章

大阪の町で、シナリオ2で出会った大工の万作が仏彫りを営んでいた。戦国ソーサリアンでは、登場人物がいるんなシナリオに出てくるので、よくチェックしておかないといけな。

彼からキリスト教学校の神父さんが捕らわれているという話を聞く。シナリオ2でお世話になった神父さんの一大事。早く助けなくてはと、あせってみても、大阪城は門をかたく閉ざし

STORY

織田信長の死後、西暦1590年、その家臣であった豊臣秀吉は日本を統一することに成功した。長い間続いた戦国時代にも、ついに終止符が打たれた。人々は平和な日々が訪れたことを、心から喜んだのだ。ところが、平和そうに見える生活の裏には、農民たちへの検地、刀狩り、キリスト教徒への弾圧など、つらい日々を送る人たちが、数多くいたのだ。

さらに、秀吉は、日本統一だけではあきならず、朝鮮、明の国をも征服しようと企み、1592年、1597年の2回に渡って朝鮮に出兵したのだ。あまりの暴政に人々の間には不満の声が高まっていくのだった。「秀吉さまはどうしてしまったのだ」。人々は秀吉の変わりようが理解できないようだった。ペンタウアの大魔術師、エティスは豊臣秀吉の背後に魔の気配を感じたのだ。「秀吉には、魔がとりついている。ソーサリアンよ、急げ」。ソーサリアンは急いで大阪城へと向かった

ていて、とても開けてくれる気配さえない。呉服屋の主人、政吉がなにか知っているようだが、この政吉は、どこかに出かけているようなのだ。こんな大事な時にいったいどこにいったいるんだ。もう時間がないんだから、こまるよなあ。文句をいいながら、あちこちをうろついているところに、政吉が帰ってきた。政吉と話をする、秘密の通路を教えてくれた。床の間の掛軸の裏が秘密の通路になっているなんて、まるで忍者屋敷みたいじゃない。こやつ、ただ者ではないな。

地下通路を通ったり、堀の中を抜けたりして、大阪城の中に潜入することに成功。しめしめうまくいったぜ。思わずスキップでもしたくなるような気分だ。大急ぎで豊臣秀吉のところまで行ったのに、突然、床が抜けた。ワナにかかってしまったよ

うだ。気がついてみると、そこは牢屋の中。ひどい仕打ちだ。あんまり頭にきたので、魔法をバンバン使ったら、牢屋の番人がびっくりして逃げていってしまった。

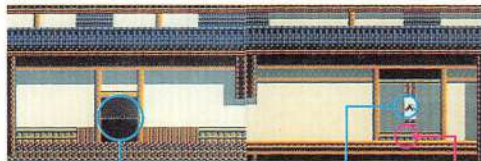
牢屋の番人はかなりあわてていたんだろう、鍵を落としていたみたい。しめしめ、刀を使ってこちらにひきよせて。みごと脱出に成功。さすがはソーサリアンだ。ところが外には、強い兵士が待ちかまえていたのだ。ええい、負けてたまるか。この兵士を倒すと「銀の鍵」を持っていた。何に使うかはわからないけど、とりあえずもらう。

そうそう、このシナリオを解くには、メンバーにウィザードがいないとダメ。なぜなら、ウィザードでないと開けられない扉があるからなのだ。メンバーにウィザードがいらない人は、残念だけどやりなおしだ。

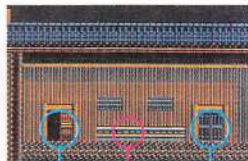
START



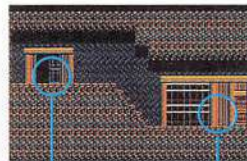
1 2 3 4



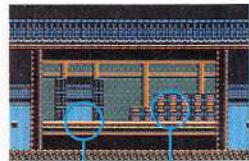
3 5 政吉



7 8 銀の鍵



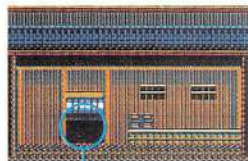
8 14



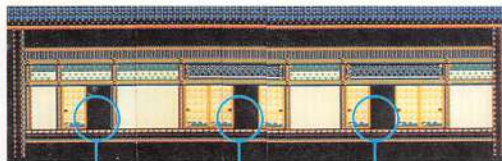
15 16



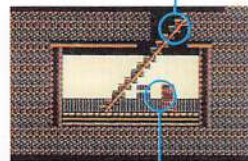
6 7 15 9 17 10



1



10 11 12



18



18 カルロス神父

このシナリオでのソーサリアンは、今までと、ちょっと変わったことをやる。なんと催眠術をかけて情報を聞き出すのだ。なかなかカッコイイ。聞き出した情報を元に金庫を開けると「竜の鍵」が手に入る。「白い玉」と「竜の鍵」。これで、カルロス神父を助けるために必要なアイテムがそろった。神父様、今助けにいきますからね。

無事にカルロス神父を助けて政吉のところに帰ると、いろんな秘密を話してくれる。なるほど、そういうことだったのか。

しばらく、城の中を探ったりしていたんだけど、どうもいきづまったようだ。政吉のところに帰ってみると、ある情報がウソだということがわかった。

堀に潜ってみると、底に通路ができていた。奥に進んでいくと怪しい人影が見える。ソーサリアンの姿に気づくと、突然逃

げ出した。怪しい。城の中の金庫のところに行く、開けたはずの金庫が閉じている。そのうえ番号も変わっている。番号をもう一度調べて金庫を開けると中には……。残念、からっぽだった。

政吉のところに帰ると金庫が二重底だと教えてくれる。金庫の中を調べてみると中には、「ムラサメブレード」。

これで、すべてのアイテムがそろった。いよいよ豊臣秀吉に乗り移っている魔物の退治に出発だ。大阪城の天守閣を目指して昇っていく。途中のしかけをクリアできなかつたら、政吉の

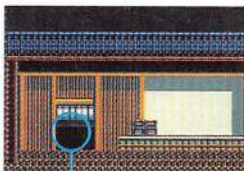
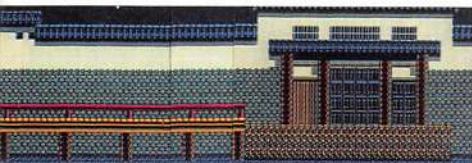
ところに帰るとヒントを教えてください。いや、正確にいうと政吉に聞かないとクリアできないというべきかもしれない。階が進むたびに政吉のところに帰らなくてはならないなんて、はっきりいってめんどくさい。

秀吉に乗り移っていた魔物は、「ヌエ」という魔物だ。こいつは石化弾を撃ってくるので、石化解除の魔法を持っていないと、ちょっと苦しいかも。

ヌエ



頭は猿、胴はタヌキ、シッポはヘビ、手足は虎という凶暴な妖怪。石化弾を吐く



4



5

6

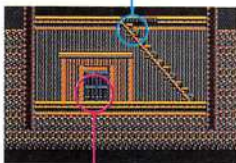


9

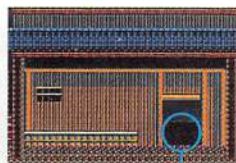


16

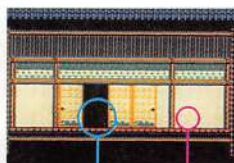
17



白い玉

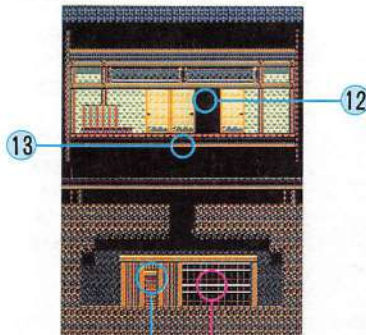


2



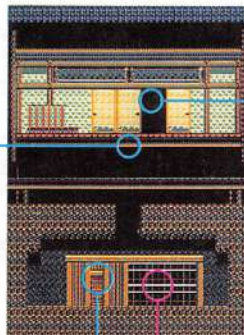
11

金庫



13

12



14 牢屋の鍵



20



20



19

真田幸村の章

このシナリオは、忍者軍団との対決だ。手裏剣とか、煙玉とか、なんかの術なんていうので攻めてくるのかな？ 始める前からウキウキしちゃうね。

真田の里は森の奥。途中にけっこう大きな池がある。怪しいぞ、この池は……。池に潜ってみると、なんと地下道で、真田の隠れ家まで続いているのだ。さす

STORY

大阪冬の陣、夏の陣により徳川と豊臣の戦いは、西暦1615年、徳川の勝利という形で幕を閉じた。徳川側の大阪城の堀を埋めるといふ戦略の前に、難攻不落といわれた大阪城も、ついには落されてしまったのだ。この戦いは、両軍とも多数の死者を出す激しいものだった。そして、多くの名将たちが、惜しまれながら散っていったのである。その中には、徳川側をさんざん苦

しめた真田幸村の名前もあった。ところが、真田幸村が生きているといううわさが時が経つにつれささやかれるようになった。真田幸村がよみがえり、真田の里でなにかを企んでいるらしいのだ。噂はたちまち町中に広まり、人々は不安を隠しきれなかった。ペンタウアの大魔術師エティスは、水晶の玉を使い、このようすを見ていた。そして、幸村が魔の力によってよみがえったことを感じとったのだ。ソーサリアンたちは真実を確かめるために真田の里に急いだのだ。

が忍者、やるなあ。

隠れ家はそんなに大きくない。しかし、忍者の屋敷だ。ちょっとやそつとで、しかけは見破れない。屋敷の中をあっちにいったり、こっちにいったり。とにかく歩き回って、しつこいくらいに調べないとダメだ。一度調べたからと安心してるとアイテムなんて手にはいらないのだ。たとえば、どこの家にもありそうな風呂場。ちょっと見ただけでは、どんなしかけがあるのかわからない。しかし、よく調べてみると、地下半に行くための通路が隠されているのだ。牢屋の中には、だれかが閉じ込められている。助けたいのだが、鍵がないのであきらめるしかない。台所らしきところで、戸だなを調べていると「すりこぎ」が見つかった。これも、さっき調べた時には、見つけることがで

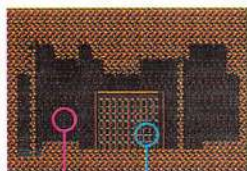
きなかったのになあ。

しばらく歩き回っていると、屋敷の入り口近くの廊下に政四郎という男が現れる。彼の話聞いたあと、忍者の団を倒すと「鉄の鍵」が手に入る。しかし、この忍者軍団がなかなかごわい。倒しても、倒しても、現れてくるのだ。そのうえ、動きが速いので、剣だけで倒そうとしても、むずかしい。魔法を使えばかんたんに倒せる。ノイラテムの魔法があれば、楽勝だ。ぜひ、手に入れておこう。

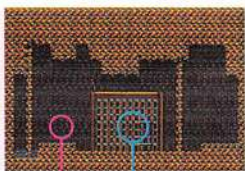
「鉄の鍵」を使えば、牢屋に閉じ込められている小助を助け出すことができる。となりの牢屋に閉じ込められているあかねは「気つけ薬」がないと助け出せない。小助と話をしてから探しに行こう。

「すりこぎ」は、なんに使うのだろう。こんな物、だれかの頭

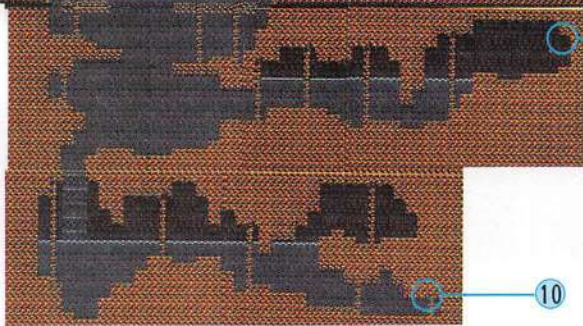
START



あかね 14

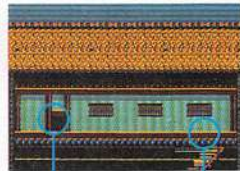


小助 15



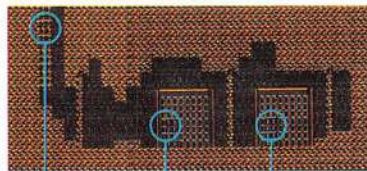
19

10



8

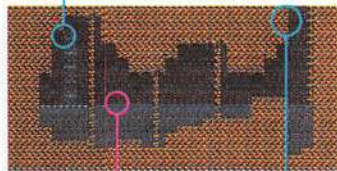
7



12

14

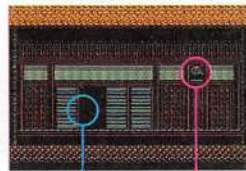
15



木の鍵

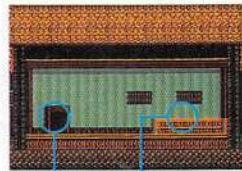
11

3



4

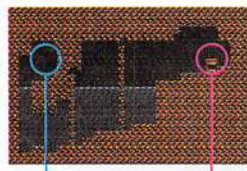
神棚



6

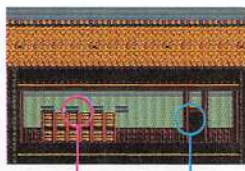
12

17



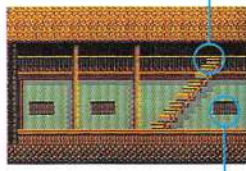
19

光の玉

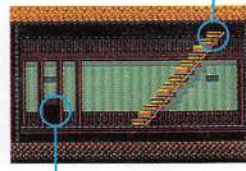
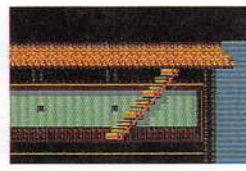


気つけ薬

13



2



16

をたたくくらいしか使い道がないんじゃないかな、と思っていたら、実は、つり天井のしかけを動かすのに必要だったのだ。「すりこぎ」をしかけに差し込んで、ぐいっと動かすと、どこかでなにか音がする。みごとつり天井は上がっていたのだ。「すりこぎ」は使ったら抜いておかないと、あとで困るぞ。

「気つけ薬」が隠されている戸だなには、ベルペーヌ、ラベンダーなど薬草がいっぱい入っている。いくらとっても取り放題なのだが、かんじんの「気つけ薬」を手に入れるには「木の鍵」が必要なのだ。「木の鍵」を忍者軍団と戦いながら探さなくてはならない。

小助から聞いた方法で、火鉢の置いてある部屋から奥に行くのと、戸だなの中に起爆装置のほし方を書いた本があったのだ

が、持ち出すことはできない。2冊あるのでよく読んでおこう。ここを奥に進んでいっても結局は行き止まりになってしまった。また行き止まりだよ。どうすりゃいいんだ。気分転換に表に出てみると小助が忍者軍団に捕まっている。しょうがないやつだなあ、せっかく助け出してやったのに、また捕まってしまって。忍者軍団から、小助を助け出すと、隠し部屋がまだあることを教えてくれる。

小助が教えてくれた隠し部屋には、真田幸村がいるのだが、すごい攻撃で近よることもできない。そうだ「木の鍵」が見つからない。もう一度最初から探してみるか。

ところが、いくら探しても何も見つからないのだ。半分あきらめながら、池の中に潜ってみると、あららっ// 地下の池に浮

いている物がある。そばにいったら拾い上げてみると「木の鍵」じゃありませんか。

「気つけ薬」であかねは正気に戻った。あかねは、なにか恐ろしいものを見てしまったようだ。真田幸村に乗り移っている魔物の正体を見てしまったに違いない。でも、無事に助け出せて、よかった。

屋敷から右に進んでいくと、洞窟に爆弾がしかけられてた。でも、起爆装置のほし方は、さっき本を読んだので知っているのだ。洞窟の奥には「炎の弓矢」という物が隠されていた。池の中に、また潜ってみると、政四郎が倒れている。ひどいケガをしているようだ。こんなひどいことをするなんて、忍者軍団め、絶対に許さない。政四郎は「炎の弓矢」の使い方を書いた紙を持っていた。なにになに、ふ

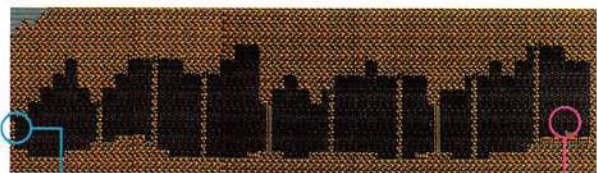
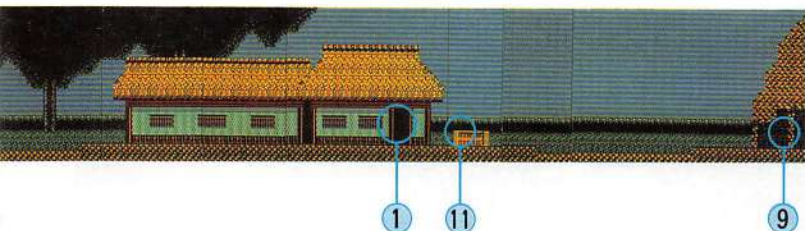
むふむ、結界が……。

池の上に戻ると、あかねがいた。「神棚の鍵」をくれる。よし、神棚を調べてみるか。「光の玉」さえ見つけ出せば、真田幸村に乗り移っている魔物の正体を見破ることができる。あとは、屋敷の屋根の上で決戦だ。

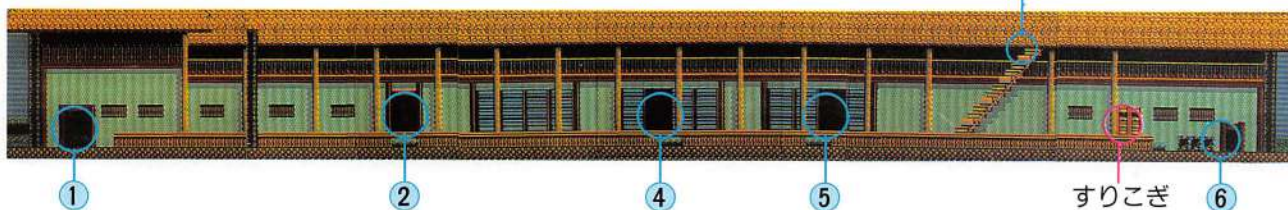
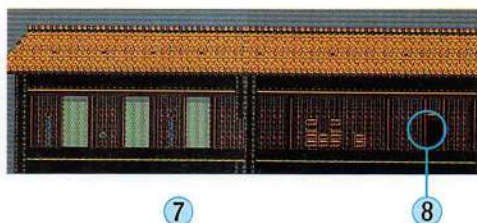
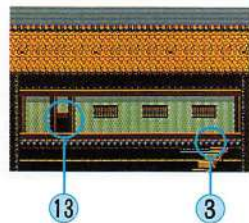
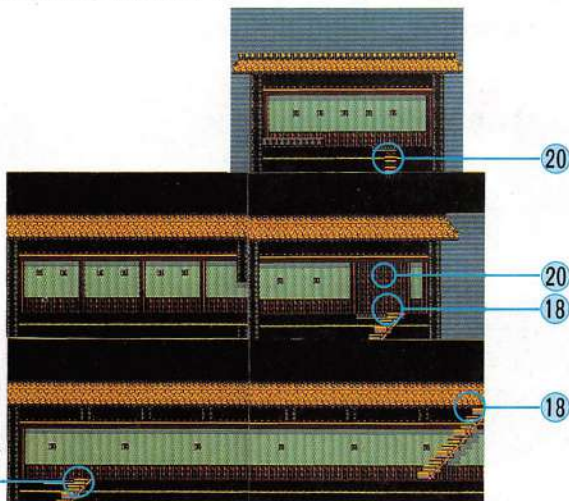
天狗



山伏の姿をした妖怪。高い鼻が特徴。翼があり自由に宙を舞い、するどい蹴りで攻撃してくる



炎の弓矢



すりこぎ

徳川家康の章

日本の魔物たちを、つぎつぎに倒したソーサリアンたち。その彼らを待っていたのは、徳川家康に乗り移っている暗黒神「邪鬼」だ。「戦国ソーサリアン」の最後を飾るだけあって、こいつはてごわいぞ。気持ちを引き

締めて出発だ。

江戸城に着くと、いきなり合言葉を聞かれた。「真田幸村の章」で教えてもらった合言葉をいうと、門を開けてくれる。

もし知らないと、このシナリオはプレイできない。

STORY

西暦1600年関ヶ原の合戦、1615年大坂夏の陣で、豊臣を滅ぼした徳川家康は、その政治的手腕を発揮し、武家諸法度、公家諸法度などを発令し、江戸幕府の体制を着々と固めつつあった。真田幸村の事件を解決して、しばらくたったある日のこと。ペンタウエのソーサリアンたちに1通の書状が届いた。なんと、差出人は徳川家康だった。その書状の内容はソーサリアン

たちの数々の活躍に対して礼がしたいので、江戸城に来て欲しいというものだった。平和な江戸の町への招待にソーサリアンたちは、大喜びしたのだった。しかし、大魔術師エティスだけは、江戸の町に感じられる魔の気配に不安を感じるのだった。「ソーサリアンたちよ、浮かれているのではない。江戸の町には魔の気配が感じられる。徳川家康が、そなたたちを呼んだのにも、きっとなにかあるに違いない」^{しんしん}興味津々のシナリオなのだ。

そもそも『戦国ソーサリアン』はシナリオを順番にプレイしなくてはならない。5つにシナリオが分かれていても、ひとつの物語になっているのだ。

ゲームに戻ろう。家康の家来たちのいう通りに進んでいくと、家康の部屋についた。やさしい言葉を期待していたのに、家康に暗殺を企んでいると疑われ、牢屋に入れられてしまった。家康がソーサリアンたちを呼んだのは、ワナだったようだ。なんとか牢屋を抜け出そうと努力するのだが、どうにもならない。もうだめだと思ったところに、前のシナリオで登場した政四郎が助けに来てくれた。ラッキー、やったね。

政四郎がいうには、家康に乗り移っている魔物を倒すには、「黒い宝石」が必要らしいのだ。しょうがない、城の中を探ってみるか。

城のまわりを歩いていると、

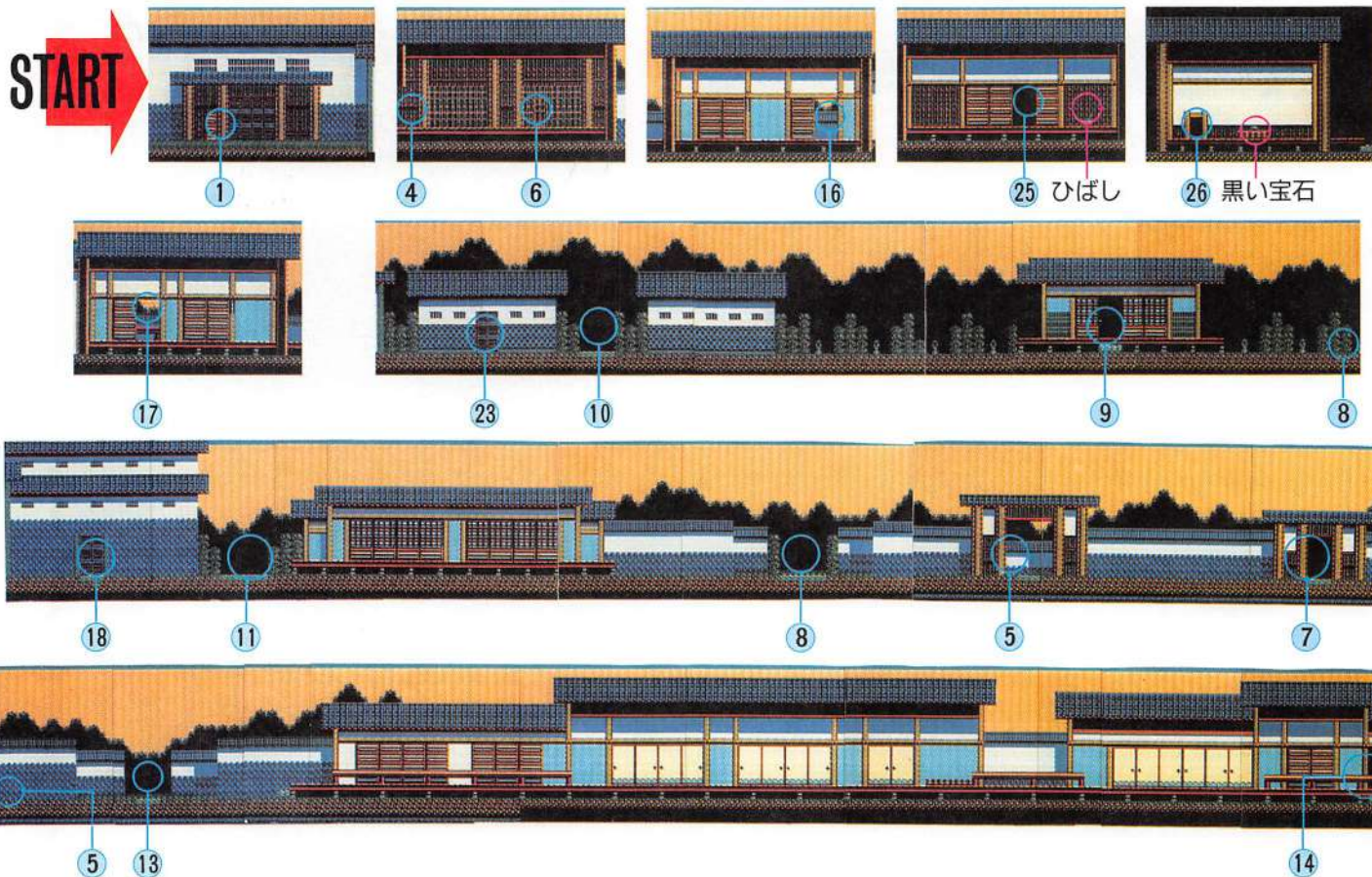
前のシナリオで助けたあかねがいた。そのときに、彼女にはいろいろ協力してもらったが、またまた、助けてもらう。

彼女は、富士見のやぐらを開けてくれたり「倉の鍵」を取ってきてくれたりと大活躍だね。

しばらくして、政四郎が「いかづちの剣」を抜いてくれる。そのとたんに稲妻が光り、どこかに落ちたようだ。政四郎と話してみると、あかねと話が食い違っている。これはどちらかがウソをいっているに違いない。政四郎を信じるべきか、それともあかねか、こまったなあ。でも、女の子を信じてしまいそう。

庭を歩いていると、木が燃えている。稲妻はここに落ちたようだ。焼け跡から「あおいの紋章」を発見。水戸黄門なら、これをみせれば、みんながひれ伏すんだけど、これは、城の奥に進んでいくためのアイテムなのだ。

城の中には白いたんざくが柱



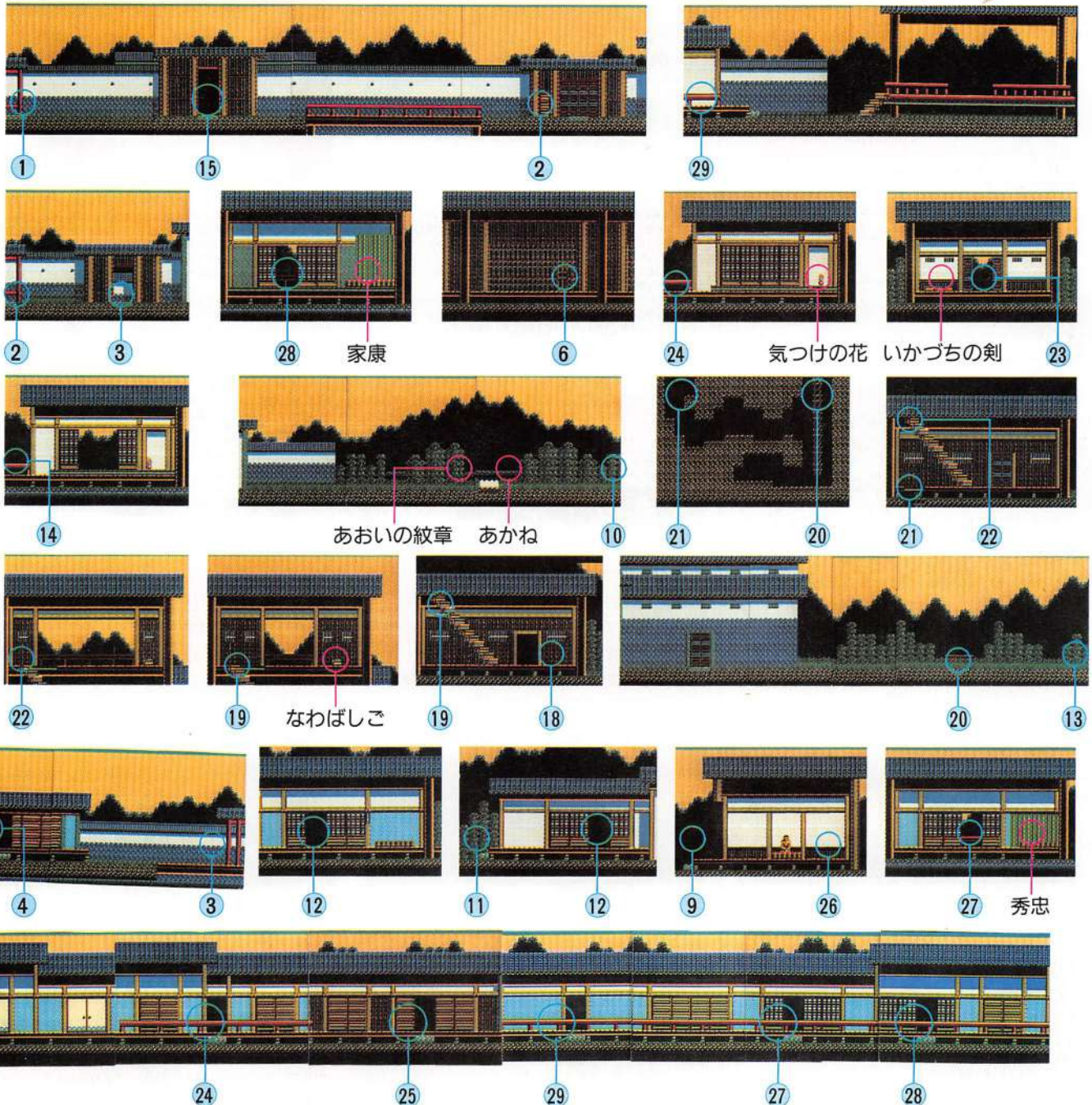
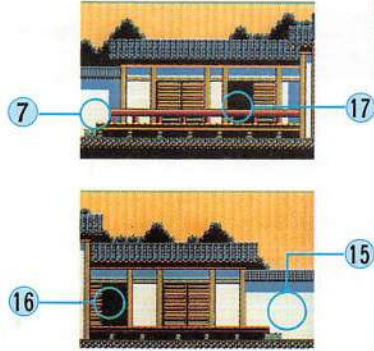
にかかっている部屋が、3つある。この日本のたんざくに書かれた短歌の暗号を解くことができれば「黒い宝石」の隠してある部屋に入るための秘密を解くことができるのだ。さすがに『戦国ソーサリアン』の最後を飾るシナリオだけある。この暗号はむずかしい。
 「黒い宝石」をやっとの思いで手に入れた。これで、邪鬼が倒

せる。しかし、ニセ政四郎が現れ、「黒い宝石」を奪って逃げてしまう。しかし、その後、本物の政四郎が仲間になってくれるのだ。
 いよいよ、邪鬼との対決だ。邪鬼さえ倒せば、日本に平和が戻ってくるのだ。
 邪鬼よ！ 覚悟しろ！ 必ず倒してやる。
 日本の夜明けは近いぞ！！

邪鬼



日本に災いをもたらした悪の元凶。追尾してくるせんす攻撃は強力だ



AV フォーラム

塾長:よっちゃん



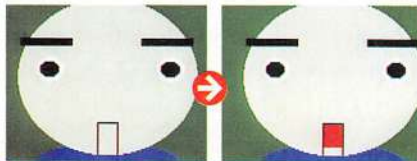
受験生の諸君は、気の重たいシーズンに突入してしまった。しかも寒い。風邪が大敵なので、ビタミンCの補給とうがいを忘れないように……。

自由部門 夜空に浮かぶ???

規定部門は「日本の未来」というお題だったのだが、うーん、冴えた作品がなかったのでこの際ゼーんぶボツ。まあ、日々の新聞やテレビのニュースを見ていけば、明るい未来像を描くことなんてほとんど不可能だけど。読者の若者たちが自分の将来をどう描いているのかには興味があります。塾長の場合は、具体的な仕事のことだけで、いくら長くても2年くらい先のプランしかないことに気付いた。それ以外は漠然とした予感にすぎない。

復話術* ■和歌山県・にくいちですよ(15歳)

初登場のにくいちですよくん(MS)は、2本採用。いずれもとぼけたキャラクタ・デザインが光る。プログラムはいたってかんたんでほんの入門者レベルなんだけど、おもしろさにおいては抜群。眉や目の配置がいがらしみきお(漫画家)的で、こういったバランスの取り方にセンスがあらわれる。ちなみに、青い服はサンダーバードも連想させます。パクパク。

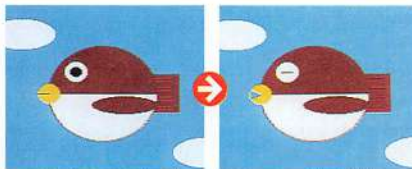


④スペースキーで、ほら、口をパクパク開閉するのだ

```
1 COLOR15,12,1:SCREEN5
2 CIRCLE(125,210),80,4,,,3:PAINT(125,190),4:CIRCLE(125,100),100,11:PAINT(125,100),11:FORC=60TO195STEP135:CIRCLE(C,90),15,15:PAINT(C,90):CIRCLE(C,90),10,1:PAINT(C,90),1:LINE(C-32,50)-(C+25,60),1,BF:NE XTC
3 LINE(114,159)-(136,200),1,B
4 IFSTRIG(0)=0 THEN 4
5 FORL=160TO190:LINE(115,L)-(135,L),8:NE XTL
6 IFSTRIG(0)=0THEN6
7 FORM=190TO160 STEP-1:LINE(115,M)-(135, M),11:NEXTM:GOTO 4
```

すずめ* ■和歌山県・にくいちですよ(15歳)

ははは、こちらスペースキーで口が開閉しかも目もパチクリし、鳴き声も出すという作品。すずめでこの体型はないだろうけど、なんとなく納得してしまいます。プログラムの大半はCIRCLE文、LINE文、PAINT文からできている。なんとなく新年のめでたさも感じさせますな。この程度のBASICならほとんど誰でも書けると思うので入門者の諸君もぜひトライしてみてください。



④これか雀に見えなくもないのだから、人の想像力はすごい

```
1 COLORT1,7,7:SCREEN5:OPEN"grp:"AS#1:CIR CLE(50,35),30,15,,,5:PAINT(50,35),15:CO PY(20,20)-(80,50)TO(190,145):CIRCLE(255, 0),30,9:PAINT(255,0),9
2 LINE(155,78)-(195,118),6,BF:FORL=83TO1 13STEP10:LINE(160,L)-(188,L),1:NEXT:CIRC LE(125,98),50,15:PAINT(125,98),15:CIRCLE (125,98),50,6:LINE(75,98)-(175,98),6:PAI NT(125,97),6
3 CIRCLE(75,98),10,10:PAINT(75,98),10:LI NE(65,98)-(75,98),1:CIRCLE(100,75),10,15 :PAINT(100,75),15:CIRCLE(100,75),5,1:PAI NT(100,75),1:CIRCLE(145,110),30,6,,,3:P AINT(145,110),6:FORI=0 TO1:I=-STRIG(0):N EXT
4 LINE(65,93)-(75,98),7:LINE(75,98)-(65, 103),7:PAINT(73,98),7:PSET(20,95):PRINT# 1,"50ん":PLAY"v1508L64bv2L16b":FORT=0TO1 00:NEXT:LINE(20,95)-(44,103),7,BF:PAINT( 100,75),15:LINE(95,75)-(105,75),1:FORT=0 TO50:NEXT:GOTO3
```

爆発* ■大分県・F.I.S(12歳)

この作品でMSXtRを達成。称号は福島 F.I.Sとする。『爆発』はアメリカン・コミッ ク風のデザイン。「トム&ジェリー」並の派手 さがナイス。赤と黄色の 配色が強烈ですね。これ で12歳っていうんだから、 将来が楽しみです。



④ダイナマイトに火がついて、ドット カラーのわりやすい、大爆発だ

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DIMX(23),Y(23):FORI= 0TO23:Z=Z+,1:X(I)=COS(2.6*Z):Y(I)=SIN(2. 6*Z):NEXT:SETPAGE,1:CLS:PAINT(0,0),1:C=1 :X=128:Y=106:FORA=99TO0STEP-13:C=C+1:PSE T(A*X(23)+X,A*Y(23)+Y):FORI=0TO22STEP2:B =RND(1)*A+A:LINE-(B*X(I)+X,B*Y(I)+Y),C:S OUND7,7
2 LINE-(A*X(I+1)+X,A*Y(I+1)+Y),C:NEXT:PA INT(X,Y),C:NEXT:SETPAGE,0:PAINT(0,0),15: COLO=(13,7,0,0):CIRCLE(X,Y),35,0:PAINT( X,Y),0:FORI=0TO2:LINE(X+I,72)-(X+I,35),1 4:NEXT:A=X+2
3 SOUND6,9:SOUND8,13:FORI=35TO72:LINE(X, I)-(A,I),13:LINE(X,I-2)-(A,I-2),15:FORJ= 0TO70:NEXTJ,I:FORI=1TO9:COLOR=(1,7,7,0): NEXT:SETPAGE1:SOUND8,15:FORJ=0TO12
4 FORI=0TO8:COLOR=(9-I,7,7,0):SOUND6,RND (1)*31:NEXT:FORI=0TO8:COLOR=(9-I,7,0,0): SOUND6,RND(1)*31:NEXTI,J:SOUND8,0
```

今月の1本 船の窓** ■大分県・F.I.S(12歳)

始まるまでにかかなり時間がかかるけれど、それだけ待つに値するのが福島F.I.Sクンのこの作品。動き出すとアツと驚きます。広い海を航海する船の窓から水平線を見ると波の動きと船の上下動がこう見える。うーんまさに臨場感あふれる出来上がりです。乗り物シリーズの中でも大傑作ですね。

そういえば、デンマークのコペンハーゲンからドイツに行くフェリーの旅がこんな感じだったな。コペンハーゲンが島にあることをぼんやりとしか認識していなくて、あやうく列車にとり残されてフェリー・ボートに乗りそこなうところだった。いやー、旅しているといろいろな事件に出会うものです。



④あくまでリアルな波の動きと船の上下動。ずっと画面を見つめているうちに……ウップ、船酔いで気分が悪くなってきちゃう

```
1 COLOR,0,0:SCREEN7:DIMY(60), A(31):FORI=0TO31:A(I)=COS(1.7 *D):D=D+.1:NEXT:COLOR=(0,1,2, 7):COPY(0,0)-(512,80)TO(0,212 ):Y=2:FORI=0TO60:IFY<13THENX= X+.1ELSEX=X-.1
2 Y=Y+X:Y(I)=Y:NEXT:A=1:C=1:SETPAGE1,1:CLS:COLOR=(15,0,0,6 ):LINE(0,113)-(512,212),15,BF :FORJ=113 TO 212 STEP2
```



```
3 FORI=0TO511STEPA:F=F+1ANDF< 31:G=(F+1)MOD32:LINE(I,U*(F) +J)-STEP(A,U*(G)),C+1:C=C+1A NDC<13:NEXT:U=U+.09:A=A+.3:C= INT(RND(1)*13)+1:NEXT:DEFINTB -X:SETPAGE0,0:CLS:COPY(0,88)-( 512,212),1TO(0,113),0
4 FORI=1 TO14:COLOR=(I,7,7,7) :VDP(24)=Y(B):B=B+1ANDB<60:CO LOR=(I,0,0,6):NEXT:GOTO4
```


お★題

美少女 昨年の暮れにいくつかのパソコンソフトが「何だ」という理由で廃棄された。なにしろMファンのとなりが美少女ソフトについてはいかにちゃん、といへんが、そればかりでなく、新聞にもいろいろ載っていました。お、お、お、それだ、これをお題にしない手はない、ということでも5月号のお題は美少女ということにします。Hソフト全般についてもいいや、篠山紀信ネタでもいいや。中高男子生徒の脳の大半を占めるのさまさまな現象形態を作品にして、3月8日までに寄せてください。そういえば、2、3年前にサンタフェに遊びに行った友達がいって、非常におもしろい土地だといっていました。

ツキ***

■兵庫県・健郎太(15歳)

MSX2+以上じゃないと動かないのが残念だけど、健郎太くん(MSXt)のこの作品は非常にシブ好み。三重にスクロールする雲が時代劇風日本情緒をくすぐります。



④月にかかる雲が三重スクロールで流れ、風雲急を告げる

```
1 COLOR14,1,1:SCREEN5:2:AS=CHRS(0):B$=CHRS(3):CS=CHRS(7)
2 DS=CHRS(15):ES=CHRS(31):F$=CHRS(127):SPRITES(0)=AS+AS+AS+BS+CS+DS+ES+ES+???"*F$+F$+F$+??"*CS+??"*
3 SPRITES(1)="*"+F$+F$+F$+??"*+ES+ES+D$+CS+BS+AS+AS+AS+??"*+CS:SPRITES(2)="*"+F$+F$+F$+??"*+AS+AS+AS+??"*+SPRITES(3)="*"+F$+F$+F$+??"*+A:FORJ=0T01:FORI=0T01
4 PUTSPRITEA+8,(106+J*16,100+I*16),10,A:A=A+1:NEXT:NEXT:A=0:FORI=0T07:FORJ=0T04:VPOKE30848+I*16+J,VAL("&H"+MID$("000000FF00007F00FF0000FF00FF7F01FFFFFFF00000FF00FF10FFFE00FF00E00000FF00000000",A*2+1,2)):A=A+1:NEXT:NEXT:FORI=0T02
5 DRAW"BM"+MID$("100,120220,130160,105,17,1,7)+L32GL21R32FR8L31GR19L46R19GL9":NEXT
6 FORJ=0T01000:FORI=0T03:PUTSPRITEI+1,(50+J*2+I*16,126),15,I+4:PUTSPRITEI+4,(50+J*5+I*16,110),15,I+4:NEXT:SETSCROLL511:J/5:NEXT:BEEP:GOTO6
```

KEY1,CHR\$(254):KEY2,CHR\$(255)を実行し、F1キーで「※」、F2キーで「■」を打ちこんでください。また、画面では「※」は空白となります。

時間

■岐阜県・土屋和之(15歳)

土屋くん(M)の作品は音のみ。チャイム風のメロディが時間の流れを感じさせるのは、音がよくできているからだ。

```
1 CLS:PLAY"T120V104L4EDEFEL2DL4CEGGABFL1F","T120V12R4L4EDFGGL2FL4EFGGFL1D","T120V10R1L4F6GGBAEFL1E":END
```

花火**

■岩手県・クアトロバンドリン クロンチョンDX14(18歳)

実際にトライしてみるとよくわかるのだが花火というのはちゃんとビジュアル化するのがかなり困難なテーマなのだ。さすがクアトロバンドリンクロンチョンDX14くん。



④スペースキーで打ち上げ。花火の明暗の切替えが見事です

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:PR ESET(4,200):PRINT#1,"WAIT A MOMENT."
20 FORK=0T01:SETPAGE,K+1:CLS:FORP=0T07:F ORI=(K+1)T065+P*64+K*11STEP21.5:R=I*3.14/(P+1)*32):X=SIN(R)*P*15+128:Y=COS(R)*P*15+106:CIRCLE(X,Y),8-P,P+1:PAINT(X,Y),P+1:NEXT
30 COLOR=(P+1,0,0,0):NEXT:D=144:FORI=0T0128:D=D+I^2:D=D*02211:PSET(I*2,D):NEXTI,K:COLOR=(15,7,2):SETPAGEK
40 IFNOTSTRIG(0)THEN4
50 FORI=0T050STEP1.5:SOUND0,I*5:SOUND8,1.5:SOUND7.56:NEXT:SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND7,17:SOUND12,170:SOUND13,0
60 FORL=1T015:FORI=0T0L+(L>7):D=7-L+I:D=D*(-D*0):COLOR=(I,D*7,0,D):K=3-K:SETP AGEK:NEXTI,L:GOTO40
```

恐怖のMoon Face**

■岩手県・クアトロバンドリン クロンチョンDX14(18歳)

再びクアトロ~DX14クンの作品。ユーモアの中にもちょっと不気味な感じが漂っている。デザインもそうだけれど、きっと三日月というテーマそのものに怖さを引き出す要素が含まれているのだ。日本ではさほど強調されないけれど、西欧では月は「狂気」のシンボル。月の光で変身する狼男、なんてのはその代表格ですな。スペースキーを押すと顔が消え、再び現れる。



④口が元元までつり上がり目は三白眼、人相悪し

```
10 COLOR10,1,1:SCREEN5:FORP=1T02:SETPAGE,P:CLS:FORI=0T051:PSET(I*5,I*2*(51-I)MOD 212):NEXT:FORI=0T01:CIRCLE(128-I*58,106-I*16),90-I*10,10-I*9:PAINT(99,99),10-I*9:NEXTI,P
20 FORI=0T01:CIRCLE(140,90+I*2),55-I*5,1,3,5,8+I*44:CIRCLE(177,70),15-I*12,15-I*14:PAINT(177,70),15-I*14:NEXT:LINE(160,55)-(194,69),,BF:PAINT(144,155),1
30 COPY(0,0)-(256,212),1T0(0,0),0:FORI=212T00STEP-.4:COPY(0,I)-(256,I),2T0(0,I),0:NEXT:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO30
```

星のマークの*

(要ROM) ■大阪府・伊藤淳夫ちゃん(16歳)

作者の伊藤淳夫くん(M)は「内容解説はおひかえください」とコメントしているんだけどなにしろ写真をのけているので一目瞭然。男の子ならだれでもお世話になっているんじゃないでしょうか。塾長も昔、懸命にやりましたよ。5歳年上で手先の器用な兄がいたので、比較するとなかなか満足できるクオリティにならなかったな。



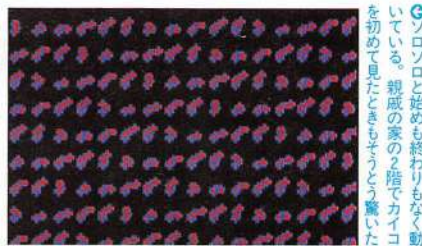
④戦車シリーズが好きだった。小さなシャベルや人形が魅力だった

```
1 SCREEN5:COLOR=NEW:COLOR,15:CLS:COLOR:0,15
2 OPEN"GRP:"AS#1
3 PUTKANJI(112,80),&H217A,15
4 COLOR,4:PUTKANJI(128,80),&H217A,15
5 COLOR4,15:FORI=110T0110+30STEP6:READA:PSET(I,97):PRINT#1,CHRS(A):NEXT
6 FORI=0T018:READX,Y:PSET(X,Y),4:NEXT
7 GOTO7
8 DATA84,65,77,73,89,65,111,103,110,98,114,98,113,103,114,103,115,103,117,103,119,103,121,103,127,103,128,103,132,97,135,97,135,103,137,103,138,103,139,103,143,103,145,103
```

いもむし***

■神奈川県・AOTAX²(17歳)

AOTAX²くん(M)、さすがです。塾長は非常に気に入っているのだが、一部の婦女子は「気味が悪い」としていました。友人が南の島に遊びに行ったときの話。ある早朝、窓から海岸を眺めると、いつもは白い砂浜が赤い。しかも、砂浜全体が動いているように見える。海岸のそばまで行って確認すると、それは大量の小さな蟹が海岸をうめつくし、うごめいているのだ。実話です。



④ソノソロと始めも終わりもなく動いている。親戚の家の2階でカキウを初めて見たときもそうとう驚いた

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFSNGA-Z:P=3.14159/16:DIMS(16),C(16)
20 FORI=1T016:S(I)=SIN(I*P):C(I)=ABS(COS(I*P)):NEXT
30 CIRCLE(100,100),3,8:PAINT(100,100),8:CIRCLE(100,100),3,5
40 FORI=1T016:FORJ=0T04:COPY(97,97)-(103+103),0T0(X+C((I+J*2)MOD16+1)*J*2,15-S((I+J)MOD16+1)*J*2),0,TPSET:NEXT:X=X+80:X=XMOD256:NEXT
50 FORI=1T08:B=0+48:B=BMOD256:FORJ=0T015:X=(B+J*16)MOD256:COPY(J*16,0)-(J*16+15,21),0T0(X,I*22),0:NEXTJ,I
60 A=A+79:A=AMOD256:SETSCROLLA,,0:FORI=0T010:NEXT:GOTO60
```

力の伝導*

■大阪府・TOM(15歳)

TOMくん(MSX t)、もうすぐです。今回の作品は中学の物理にはよく出てくる実験。なんといっても鉄の球の立体感がすばらしい。間にはさまれている球がぜんぜん動かないのが不思議だったなあ。



④左の球がぶつくと、間の2個は動かず右端の球が動く

```
1 SCREEN5:SETPAGE 0,0:COLOR15,0,0:CLS:SETPAGE0,1:CLS:R=18:X=16:Y=16:FORN=1T08:X=X-1:Y=Y-1:R=R-2:CIRCLE(X,Y),R,N:PAINT(7,7),N:NEXT:FORC=1T07:COLOR=(C,C,0,0):NEXT:COLOR=(8,7,2,2)
2 SETPAGE,0:FORX=0T05:LINE(0,X)-(255,X),9+X:COLOR=(9+X,7-X,5-X,0):NEXT:FORN=0T02:LINE(79+32*N,6)-(79+32*N,195),15:COPY(0,0)-(31,31),1T0(63+32*N,179),0:NEXT
3 X=175:Y=195:N=175:FORO=0T015:RESTORE6:FORI=0T012:GOSUB4:NEXT:N=79:GOSUB5:FORI=0T011:GOSUB4:NEXT:N=175:RESTORE6:GOSUB5:NEXT:END
4 LINE(N,6)-(X,Y),0:COPY(0,32)-(31,64),1 TO(X-16,Y-16),0:READ X,Y:LINE(N,6)-(X,Y),15:COPY(0,0)-(31,31),1 TO(X-16,Y-16),0,TPSET:FOR=0T05:NEXT:RETURN
5 READ X,Y:LINE(N,6)-(X,Y),0:COPY(0,32)-(31,64),1 TO(X-16,Y-16),0:RETURN
6 DATA175,195,193,194,205,193,213,191,217,190,219,190,220,190,219,190,217,190,213,191,205,193,193,194,175,195,79,195,61,194,49,193,41,191,37,190,35,190,34,190,35,190,37,190,41,191,49,193,61,194,79,195
```

鈴木アナ*

■長野県・MO-(17歳)

うっへー、これは「恐怖のMoon Face」よりも「いもむし」よりも怖い。MO-くん(MSX)の作品は、暗闇のなかから鈴木アナの顔がいくつも迫ってくる。やめてくれ〜/

```
1 DEFINTA-Z:AS$="U4E3R6F3D10G3L6H3U6R1E1R3F1E1R3F1R1L1G1L3H1G1L3H1":P=0:Q=1
2 A(1)=20:COLOR15,0,0:SCREEN5:FORI=0T01:SETPAGE,I:SCREEN,0:NEXT
3 SETPAGE,Q:CLS:FORA=0T01:PSET(127-A(A)*B(A),100):I=A(A):DRAW"SI:I:C(A):XAS:4(A)=A(A)+4:IFA(A)=0THENA(A)=4:B(A)=RND(1)*B-3:C(A)=RND(1)*14+2
5 NEXT:SWAPP,Q:GOTO3
```

特典

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

BASIC テクニック

#33 ファイルに関する命令

ファイルに関する命令や関数はじつにたくさんある。そのうちから、とりあえずシーケンシャルファイル用のものだけに限定して紹介する。

テキスト画面、グラフィック画面、プリンタ この3つのデバイス(入出力機器のこと。ここではファイルにまつわる入出力先のこと)では、ファイル名とモード指定(FOR OUTPUT)を省略するのがふつうだ。ファイルをオープンするときは、
OPEN*(デバイス名):* AS #<番号>
だけでいいわけだ。ファイル名がいろいろなのは使えかわける意味がないからで、モード指定がいろいろなのは出力モードしか使えないからだ。この3つのデバイスではファイルへの出力は、すなわち文字の表示、印字になる。
なお、デバイス名は以下のとおり。
グラフィック画面……GRP:
テキスト画面………CRT:
プリンタ………LPT:
ファイル番号 ファイルをオープンするときの末尾に来るのがこれ。通常、1しか使えないが、2つ以上のファイルをオープンしたいときに意味を持つてくる。その場合、あらかじめ、
MAXFILES=n
で必要な数だけファイル番号を使えるように設定しておかなくてはいけない(nは必要な数)。
たとえば、上記の命令でnを2としていた場合は、ファイル番号#1と#2が使える、それぞれに別々のファイルをオープンできるというわけだ。

シーケンシャルファイルの3つのモード

今回は、ファイル操作に関するBASIC知識を総まとめにしておこうと思ったが、シーケンシャルファイルに関するものだけでページが埋まってしまった。ランダムアクセスファイルについては、三択クイズジェネレータのサンプルとともに次回やることにする。

↑

シーケンシャルファイルは、いろんなところでオープンできる。ディスクドライブはもちろん、MSX2の影のRAMディスク、ターボR(DOS2)の真のRAMディスク、カセットテープ(ただしターボRは使用不可)、テキスト画面、グラフィック画面、プリンタ、とこんなにある。

それに対して、ランダムアクセスファイルは、ディスクドライブと真のRAMディスクだけ。真のRAMディスクは、BASIC

の命令上、ふつうのディスクドライブとおなじ種類のもの(ドライブ番号Hとして設定)なので、実質的にはランダムアクセスファイルはディスクドライブでしか使えないといえる。

このことは、この2つのファイル形式の複雑さを物語っている。いうまでもなく、いろんなところで使えるシーケンシャルファイルのほうが圧倒的に単純なのである。

その単純なシーケンシャルファイルで、唯一、複雑かもしれないのが3つのモードの存在だ。

↑

ディスクでシーケンシャルファイルを扱うときは、オープンするときにならずモードを指定しなければならない。モードを指定せずにオープンしてしまうと、自動的にそれはランダムアクセスファイルになる。こちらは命令も関数もまったくちが

うので、わけがわからなくなってしまう。

シーケンシャルファイルのモードには以下の3つがある。

- ①出力(OUTPUT)
- ②入力(INPUT)
- ③追加(APPEND)

出力とは、MSX本体からファイルへ出力するという意味で、つまり、書きこむこと。このモードでオープンすると、そのとき指定したファイル名の中身はかならずカラっぽになる。

入力とは、出力の逆ですすでに存在するファイルからデータを取り出すこと。

追加とは、すでに存在するファイルにデータを付け足すこと。

まず出力モードでファイルを作ろう。右ページ図1に従って命令を打ちこんでいけば、それぞれ右図に示すような構造のデータファイルができあがっていく。

● 図1 あるシーケンシャルファイルの誕生

OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR OUTPUT AS #1

この命令で「TEST-SEQ. DAT」という名前のファイルが出力用にファイル番号#1でオープンされる。最初はカラッポ。今後、このファイルは「#1」という番号で呼ばれることになる。

TEST-SEQ. DAT

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

CRCHR\$(13)

LFCHR\$(10)

EOFCHR\$(26)

A\$="BASIC":B\$="PICNIC"

PRINT #1,A\$;B\$

文字をいろんな形で出力してみよう。「PRINT #1」は#1のファイルに出力するというのだ。A\$,B\$をセミコロン(:)でつないで出力すると、ファイルには右のように続けて記録される。

TEST-SEQ. DAT

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

PRINT #1,A\$,B\$

上のセミコロンの代わりにコンマ(,)でつないで出力。すると、出力した文字列のあいだに10文字ぶんの空白を置いて記録される。以上の2つのことは、「#1」を削除して、たんなるPRINT文で画面上に出力してもまったくおなじように表示される。これにかぎらず、出力に関しては基本的にPRINT文とまったくおなじように、セミコロン、コンマ、USING、文字式などが使える。

TEST-SEQ. DAT

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | | | | | | | | | | | | | | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|

PRINT #1,A\$;"",";B\$

この意味は次の2ページの図2を見てからでないとうかからないが、ファイル上にコンマがほしいときは、このようにダブルクォート(")でくくったコンマをあいだにはさむ。すると、当然だが、右のようにDATA文のなかでデータがコンマで仕切られているように2つの文字列が仕切られて記録される。これが入力モードのときにたいせつな意味を持つ。

TEST-SEQ. DAT

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | | | | | | | | | | | | | | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | , | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

PRINT #1,1;2,123

こんどは数値を出力してみよう。ファイル上ではすべてが文字の形で記録される。1という数値を出力すると、前後に空白を加えた文字列「1」（空白）を記録する。セミコロン、コンマの意味は上とおなじ。数値も文字列に変えて記録するということは、とうぜんあとから文字列として読み出すこともできるということだ。この逆、つまり文字列を数値として読み出そうとしてもREAD文、DATA文のようにエラーにはならない。ただ、数値の形になっていない文字列はつねに0として扱われる。

TEST-SEQ. DAT

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | | | | | | | | | | | | | | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | , | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|--|--|--|--|----|----|
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | | | | | CR | LF |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|--|--|--|--|----|----|

CLOSE

CLOSEは、ファイルを閉じる命令。ファイルが複数オープンされているときは、このままで「全ファイルを閉じる」という意味になり、「CLOSE #1」というふうにファイル番号を指定して、そのファイルだけを閉じることもできる。この命令までは、これまで出力していたデータはメモリ内にためられているだけでディスクには書きこまれていない。ここで「CLOSE」リターンと入力すると、ガッガッとディスクが動いて、図のようなデータを持った「TEST-SEQ.DAT」というファイルができてくるのだ。シーケンシャルファイルの場合、ファイルの末尾のしるしとして「EOF」というコードが付け加えられる。

TEST-SEQ. DAT

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | | | | | | | | | | | | | | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | , | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|--|--|--|--|----|----|-----|
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | | | | | CR | LF | EOF |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|--|--|--|--|----|----|-----|

いーかげんにしろ こういわれないために、関数EOFというのがある。33ページのリスト行60でも使っている。

この関数は

EOF(n) ※nはファイル番号
 という形でシーケンシャルファイルにかざって使用する。#nのシーケンシャルファイルにまだ入力用の命令によって読み出すことのできるデータが残っているならば、この関数は0になっており、最後のデータが読み出された時点で-1に変わる。だから、この関数が-1になっているかどうかさえ調べておき、-1になったら入力をやめるようにすれば、Input past endは見なくてもすむわけだ。

INPUT\$(n, #1) この関数もほかで見かけたことがあるだろう。たんにINPUT\$(n)とすれば、キーボードからの入力を待つ関数になる。この入力用関数はなんでも読みこものでおもしろいが、たった1つ、EOFだけは読みこめない。

取り出し方も4とおりある

CR、LFで区切られたデータのブロックを「レコード」という。BASICプログラムの「行」も、このレコードの一種だ。じっさい、プログラムをアスキーセーブすると、それは典型的なシーケンシャルファイルになっていて、行のおわりにはCRとLFがかならずくっついている。興味のある人は、アスキーセーブしたファイルからここで述べる方法でデータを読み出してみればよくわかる。

↑

シーケンシャルファイルを読み出すには、まず入力モードでファイルをオープンする。
 OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR INPUT AS #1

そして、
 LINE INPUT #1, A\$
 を実行し、続いて
 PRINT A\$
 を実行すると
BASICPICNIC
 と表示されるだろう。もう1回、
 LINE INPUT #1, A\$
 を実行し、同様にA\$を表示してみると、
BASIC(空白10個)PICNIC
 またおなじことをすると、
BASIC, PICNIC
 もう1回やると、
1 2(空白12個)123
 さらにやると、
Input past end
 というエラーが出る。ファイルにはもう出せるデータはないと

という意味で、ひらたくいえば、**いーかげんにしろ**

といっているわけだ。
 シーケンシャルファイルは、入力の命令が実行されるたびに頭から順にデータを渡し、くっつけてあとどりはしない。
 CLOSE
 を実行し、また入力モードでオープンすれば、ふたたび頭から取り出せるようになる。次は、
 INPUT #1, A\$
 INPUT #1, A
 のそれぞれでおなじことをやってみよう。図2の青い四角は各命令で1回ごとに読み出される区画を示したものだ。ただし、数値の形になっていない文字を数値変数で読み出すと「0」として扱う。

●図2 4とおりの「インプット」

```
LINEINPUT #1, A$
INPUT #1, A$
INPUT #1, A
A$ = INPUT$(1, #1)
```

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC CR LF



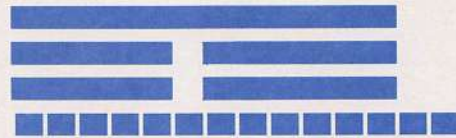
```
LINEINPUT #1, A$
INPUT #1, A$
INPUT #1, A
A$ = INPUT$(1, #1)
```

BASIC PICNIC CR LF



```
LINEINPUT #1, A$
INPUT #1, A$
INPUT #1, A
A$ = INPUT$(1, #1)
```

BASIC, PICNIC CR LF



```
LINEINPUT #1, A$
INPUT #1, A$
INPUT #1, A
A$ = INPUT$(1, #1)
```

1 2 CR LF EOF 1 2 3



LINEINPUT #1, A\$(文字変数) CR
 Rの手前までのデータを読みこむ
 INPUT #1, A\$(文字変数) CRまたは
 コマの手前までのデータを読みこむ
 INPUT #1, A(数値変数) CR、コマ、
 空白の手前までのデータを数値として読みこむ。
 数値の形でない場合は0とする
 A\$ = INPUT\$(n, #1) ファイル番号#
 1からnバイト読みこんでA\$に入れる。CRも
 LFもほかのデータと同様に扱う
 ※図の青い棒グラフはそれぞれの入力命令が1回
 行われるたびに読みこまれるデータ量のイメージ

●図3 シーケンシャルファイルの増殖

OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR APPEND AS #1

モード指定のところで「FOR APPEND」としてファイルをオープンすると、そのファイルにデータを追加できるようになる。ただし、指定するファイルはかならずすでにあるファイルであること。指定されたファイルがディスクのなかにないと「File not found」のエラーが出る。追加されるデータは、そのファイルを頭から見ていって最初に出会ったEOFの位置から上書きされていく。

TEST-SEQ.DAT

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | | | | | | | | | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | , | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|----|----|-----|
| | 1 | | | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | CR | LF | EOF |
|--|---|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|----|----|-----|

PRINT #1,-1;-2;
CLOSE

データを追加してファイルを閉じると、新たなEOFコードを末尾に付け加えてファイルの更新が終わる。ちなみに、ここでは出力データの最後にわざとセミコロン(;)を付けてみると、予想どおり、CR、LFのどちらもファイルには書きこまれず、いきなりEOFで終わっている。次回、またAPPENDするときには、このEOFから書きこまれていくので、-1、-2とおなじレコード内に追加データが入っていくことになる。また、負の数値の収まり方にも注目しておく。

TEST-SEQ.DAT

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | | | | | | | | | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| B | A | S | I | C | , | P | I | C | N | I | C | CR | LF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|----|----|
| | 1 | | | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | CR | LF |
|--|---|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|----|----|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|-----|
| - | 1 | | | | - | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | EOF |
|---|---|--|--|--|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|-----|

このほかに、もう1タイプ、INPUT\$(バイト数、ファイル番号)という強力な関数がある。これは、指定ファイルから指定バイト数だけ読み出すというものが、これだけはレコードの区切り、つまりCR、LFにこだわらずに読んでいく。

図2を見ると、A\$=INPUT\$(1, #1)のところだけ、CR、LFすらも読んでいることがわかる。読み出すたびにバイト数を変えてもいいのだから、いろんな使い方ができそうだ。
↑

シーケンシャルファイルは部分的に変更したり削除したりできないが、データの追加だけ是可以。図3がその手順だ。ここでは、図1で作ったファイルに、-1と-2を加えた。そうして作ったファイルをまた、追加モードでオープンして、データ

を追加することができる。

ところで、ファイルの実験のときに、ファイルの用事がすんだらこまめにCLOSEすること。プログラムをとちゅうで止めたりしたときも同様だ。そうでないとディスクの中身が壊れる可能性があるので要注意。

●リスト シーケンシャルファイルの中身を実感

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29:KEYOFF
20 VPOKE &H201F,&H9
30 FOR I=0 TO 23
   : LOCATE 0,0
   : PRINT CHR$(27)+"L";STRING$(29,254);
   :NEXT
40 LOCATE 0,0
50 OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR INPUT AS #1
60 IF EOF(1) THEN BEEP:GOTO 90
70 PRINT INPUT$(1,#1);
80 GOTO 60
90 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT
100 SCREEN 0:END
    
```

プログラム解説

【使い方】行50の「TEST-SEQ.DAT」を好きなファイル名に置き換えて実行すると、そのファイルの中身を空白や改行を含めて表示する。

【解説】●行10=画面初期設定 ●行20=キャラクタコード254を明い赤の空白にする ●行30=画面を赤い空白で埋める(エスケープシーケンスを使用) ●行40=カーソルを(0,0)に ●行50=入力モードでファイルを#1としてオープン ●行60=ファイルの終わりならピープ音を鳴らして行90へ飛び ●行70=#1から1バイト読みこみ(前の文字に続けて)表示する ●行80=行60へ飛び ●行90=スペースキー入力待ち ●行100=画面をスクリーン0にして終了

●赤い部分にはなにもないと考えてほしい。そこには記憶する場所すらない。ファイルの中はこんな感じなのだ

※このプログラムは付録ディスクには収録されていません。打ちこんで実行してください。

GTフォーラム

★今月のテーマ●まず読者の質問から……



ところでA1GTってどこが新しいのだった?

突然だが、今月からA1GTに関してすべてをフォローするコーナーを始めちゃうのだ。つまり昨年パナソニックから発売になった新ターボRことA1GT9万9800円と本音でつきあおう、といった企画なのである。では、なぜ始めるかという、じつは毎月行っているアンケート調査の結果でそのへん

の要望がかなり高かったというわけなのだ。でも、紹介を何度してみても同じだし、もっとつっこんでみんなの疑問に答えたいと思う。そこで今回はいままであった代表的な質問を整理してみた。以下で説明しているのがそのサンプルというわけ。では、今後もよろしくおつきあいを!

MIDI

Q 「MIDIサウルス」のデータを「μ・SIOS」でも使えるのか。

A 使える。

「μ・SIOS」のファイルモードのロードタイプにmmf(MIDIサウルスファイル)というのがちゃんとある。ロードしたらチャンネルナンバーとフィルターのチャンネルをそれぞれ9トラックぶんずつ書き直すだけだ。リズムは「MIDIサウルス」では9トラックだから、そこをrtmモードにしてパターンを読みこめばできあがり。

Q MIDIを楽しみたいが、音源モジュールとキーボード付きのものどっちがいいのか。

A やりたいことによる。

今までに数多くの曲をMMLやBASICで作った人なら音と数値の微妙な関係が頭に入っているのでモジュール型でよいかもしれない。指1本でも少しなら弾けるといふ人ならダントツにキーボード型をオススメする。なぜならいくつかのコントロール(ピッチベンダー、アフタータッチ等)はキーボードなしでは非常にわかりづらく、逆にメリットはとても多いからだ。

Q FM音源演奏用のBASICデータはMIDIにそのまま使えるのか。

A 一部手直しして鳴ることは鳴る。

いままでのPLAY#2をPLAY#1にすれば鳴ることは鳴る。ただし、FM音源の音色の番号とMIDIの楽器ごとの音色番号が違うので、音色はバラバラだ。やはりCALL MUSICのカッコ内の内容変更や新命令CALL MDRでのリズム音の音色の設定なども行っておく必要がある。詳細はGTのマニュアル「BASIC入門」92~94、185ページを参照。

MSXView

Q 「ViewPAINT」「PageBOOK」とかいろいろあるが、どういう関係なのか。

A 下図参照。

では、図を補足しよう。よくみると、実体として存在するのは赤い四角で示した6つのソフトだけである。そして6つのうち右の3つが「PageBOOK」と呼ばれるもので、これがこの「MSXView」のウリなのである。それ以外のViewと頭につく3つは、ハイクラスな人むけに「MSXView」以外のソフトへの互換を考えた地味なツール

なのだ。機能がシンプルであれば、応用範囲も広がる、というわけなのだ。だから、みんな白黒でカラーの機能がない。

3つの間のデータの行ったりきたりでできることは、遠足の案内とか、ビジネスで使う企画書タイプの文章と図のまじったものだ。つまり紙にプリントアウトするものをまとめるときに使うといったふうに考えてもよい。

逆にカラーで表示する「PageBOOK」は画面で見る本であって、まずプリントアウトはしない。2つに大きくタイプが分かれているのである。

MSXView

OS自体のこと。全体を総称していると思っていいかも。

VSHELL

「MSXView」の初期画面。どこへ行くにもここから。そして戻ってくるのもここ。

ViewTED

文章を書くためのテキスト・エディタ。

白黒画面。このデータはDOS2で使用可。

ViewDRAW

装飾文字、図形を書くためのツール。

白黒画面。用意された定規やテンプレートで円や四角を書く感じ。

ViewPAINT

ドット単位で絵を書くグラフィック・ツール。

白黒画面。自由に絵を書きたいならこっち。

PageEDIT

表紙や各ページを書くためのツール。

「ViewDRAW」のカラー上位バージョンと思ってもいい。母体は同じなのだから。カラー画面。

PageLINK

「PageEDIT」で書いたものを製本するツール。

PageVIEW

「PageLINK」で製本された本を見るだけのツール。

PageBOOK

仮想的な本を作るためのツール群の総称。

チェックポイント

- □ 各アプリは標準形式でセーブ(登録)したときのみ相互にデータのやり取り(組込)ができます。ちなみに各アプリ内でのセーブは「保存」、ロードは「呼出」(GT以外では「読込」)といいます。
- Viewか頭につく3つのアプリはそれぞれ独立しているので、ひとまとめにすることはできません。その場合「PageEDIT」を経由させるなどの奥の手を使う必要があります。もちろんものにもよりますが……。

お便り、つっこみ
待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒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「GTフォーラム」係

ファンダム

すでに92年ははじまったが、91年度は終わっていない。「年度」ってなんなんだ！と10億個のクエスチョンマークを放射しながら、3か月遅れのもう一つの「年」も一皮むける。ああ、お二ニューだ。

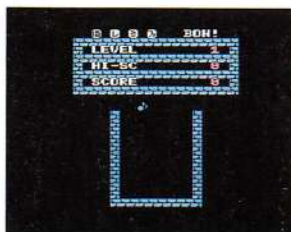
| | |
|---------------------------|--|
| ▶ドレミファBON /35/52 | ▶1人バドミントン.....42/65 |
| ▶上昇気流.....36/53 | ●ファンダムスクラム=選考会レポート+あしたは晴れた!+情報局+質問箱.....44 |
| ▶しん・そくどくほう.....36/55 | ●マシン語の気持ち.....47 |
| ▶JUMPING SLIME.....37/56 | ●スーパービギナーズ講座.....37/48 |
| ▶MIRACLE SHOT//.....38/57 | ●アルゴリズム甲子園.....42/65 |
| ▶TOWER改良版.....39/58 | |
| ▶遠浅の海の戦い2.....40/60 | |
| ▶JULIUS7.....41/62 | |

※▶=プログラム、●=読物

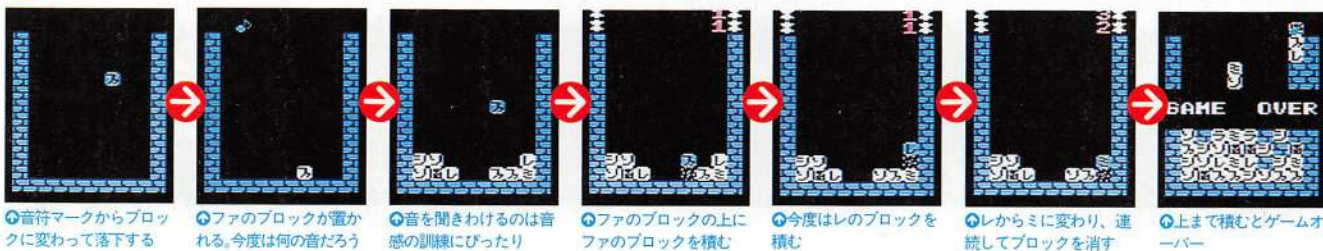


音をテーマにしてテトリスをミックス! ドレミファBON!

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボは標準モードで
by 蒔田茂幸 ▶解説は52ページ



①ゲームスタート。また、タイトル画面でレベルの設定もできる

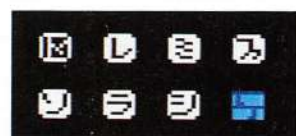


②音符マークからブロックが変わって落下する
③ファのブロックが置かれる。今度は何の音だろう
④音を聞き分けられるのは音感の訓練にぴったり
⑤ファのブロックの上にファのブロックを積み
⑥今度はレのブロックを積み
⑦レからミに変わり、連続してブロックを消す
⑧上まで積みとゲームオーバー



これは、ドから1オクターブ上のドまでの計8個のブロックが使われるテトリスタイプのゲームだ。
8個のブロックの最初の姿はどれもなじみ音符マーク。それが横に移動しているときに出す音を聞いてなんのブロックかを推測し、好きな場所にブロック

を落下させる。
同じ音階の上に積み、下のブロックが消えて、積んだブロックの音階が1つ上がる。連続してブロックを消すと得点は倍々に高くなっていき、途中でドがあるともっと高くなる。
レベルが上がると音符マークのままている時間が短くなり、



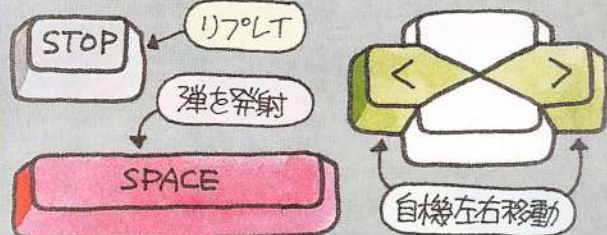
④ゲームに使う8個のブロック。高いほうのドは壁となり、消すことはできない
時間がたつと強制的にブロックが落下してくる。上まで積みあがるとゲームオーバー。(右)

「ターボユーザーの方へ」※ターボは標準モードでと書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DPOフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(ファンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。よくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

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

そーれ、アクロバット飛行を見せちゃる 上昇気流

画2面 MSX MSX2/2+ RAM8K *ターボは標準モードで
by 村林恒 ▶解説は53ページ



このゲームの目的は、自機である白いボールを操作して、地面に立っている目標物を破壊すること。

自機は左右に動けるが、自分

で空を飛ぶことができない。これでは落ちるだけなので、ときには上昇気流に乗って上昇し、バランスをとりながら空を飛ぶ。上昇気流は画面下を横に往復

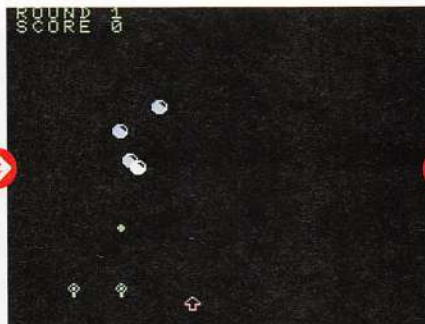
運動している赤い矢印の上空だけに働いている。

目標物を破壊するには、目標物の上空から玉を落として命中させること。目標物をすべて破

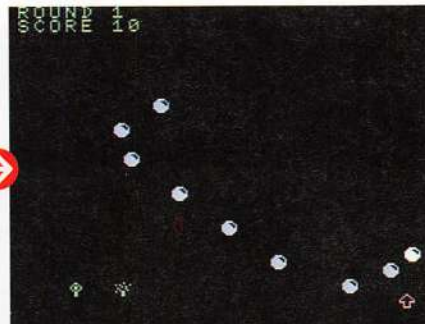
壊すればラウンドクリア。高い位置から緑玉を落として破壊すると高得点になる。ただし、画面の外にいとってしまうとゲームオーバーだ。(ち)



①ゲームスタート。自機が落下してきた。上昇気流発生装置みたいな赤い矢印が画面の右へと移動する



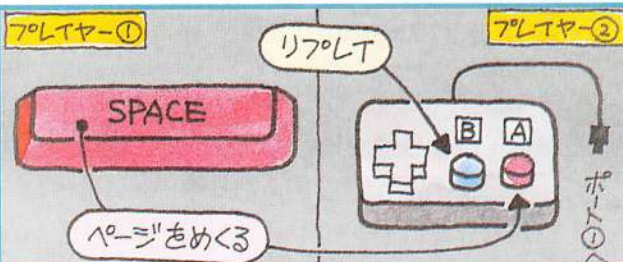
②目標物に向かって玉を降下。しかし矢印はどんどん右に移動していく *実際の画面では自機の軌跡は表示されません



③矢印を追って自機を右に移動させたところ、間一髪のところを上昇気流にのった。先に落とした玉は目標物に命中!

神聖な速読にかけた男たちの熱い戦い しん・そくどくほう

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K
by ひろ ▶解説は55ページ



いっふう変わった対戦ゲームの登場だ。画面に表示されているブルーのキャラクタがキーボードで操作するプレイヤー1、レッドのキャラクタがジョイパッドで操作するプレイヤー2で

ある。キャラクタの頭の上に表示されているのが残りページ数で、9ページからはじまり、プレイヤー1はスペースキーを、プレイヤー2はAボタンを連打して早く0にしたほうが勝ち。

一見するとすごく単純そうなゲームだけど、ひたすらボタンを連打するだけではなかなかページはめくれない。微妙なタイ

ミングをつかまないとだめ。でもイライラせずに落ち着いてBボタンでリプレイだ。そう、読書はジェントルにね。(が)



①スタート// さあ両者、読書開始であります。神聖なる活字の熱い戦い、勝つのはどちらかあ//



②おおっとお// プレイヤー1リードだ! このまま背表紙をフォールすることができるかあ//



③おお、なんということでしょう// これぞミラクル、世紀の大逆転であります。ブラボープレイヤー2!!!

ハイスコア争いに最適のシンプルゲーム ジャンピング・スライム

JUMPING SLIME

画 1 面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by J ▶解説は56ページ

RUNすると台といっしょに緑色のスライムが落ちてくるので、タイミングよく左右に動いて台でジャンプ。ポーツとするとすぐゲームオーバーになってしまうぞ。

うまく台の上にジャンプできても安心してはいけない。台は下に容赦なくどんどんスクロールしていくので、あせらず次にジャンプする台を見極めよう。スライムは絶えずジャンプしているので着地する台がなくて行き詰まってしまうぞ。

ゲームオーバーの条件は2つ、

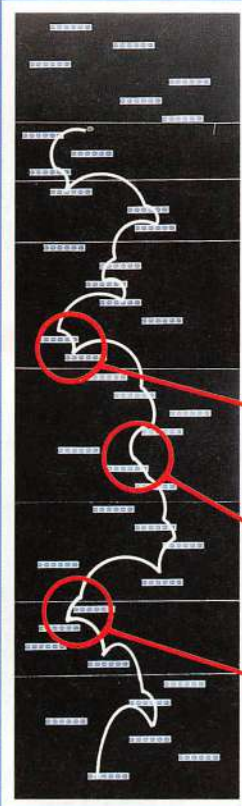
いちばん下か、画面の左右から出てしまうことだ。

注意してほしいのは、慣性が働いているのでカーソルキーを押し続けるとその方向にどんどん速くなってしまふという点。押しすぎるとかんたんに画面から飛び出してしまふぞ。押しすぎたら反対方向のキーを押して減速すること。

とにかく高得点をねらうなら台の出現する位置を覚えること。台の位置は毎回変わらないので、スペースキーでなんどもリプレイして体で覚えよう。(が)



とりあえず 100点への道



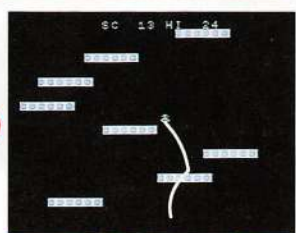
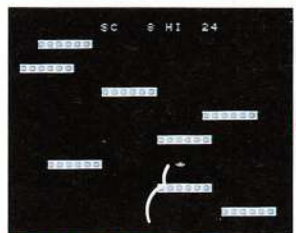
さて、何度かプレイしてあるていどスライムを思いどおりに動かせるようになったら、100点を目指してみよう。「なーんだ、かんたん、かんたん」なんて思うかもしれないけど、なかなかどうして、さまざまなテクニックが必要だ。コースは毎回おなじなので、ポイントを覚えておこう。

ポイント3
なにも並んでいるからって、律儀に全部跳ぶことないよね。たまにはピョンと飛び越えて。

ポイント2
ここをピョン、ピョン、ピョンとリズムよく抜けると後がずいぶん楽だぞ。

ポイント1
まずはじめのポイント、二段ジャンプをわざと前の台でしないでここでいっしょに二段ジャンプ。

二段ジャンプ!!



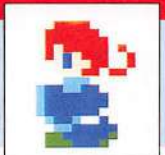
①いちばん重要なテクニック二段ジャンプ。まず上の台に向かってピョンと跳ぶ

②そして台に重なると、ピョンと加速がついて大ジャンプ!!

Super Beginners' 講座

ビギナーズ

出張所



上の写真と右にある6つの写真は全部スプライトでできているのだ。48ページからの本編を読むときの参考にしてほしい。



④付録ディスクに収録されているシューティングゲームの画面。見た目はいいでしょ

SHOOTING. SB3の登場キャラ

| 自機(左) | 自機 | 自機(右) |
|-------|----|-------|
| | | |
| ミサイル | 敵 | 爆発 |
| | | |

このシュートを決めてオレが勝つ!

ミラクル・ショット

MIRACLE SHOT!!

画2面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボは標準モードで

by In the sky.

▶解説は57ページ

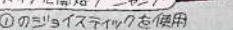
初期設定

1 P

1 or 2



7プレイ時



プレイ人数の入力

カウント数の入力

プレイヤーの左右移動

ショット後のボールの操作

リプレイ

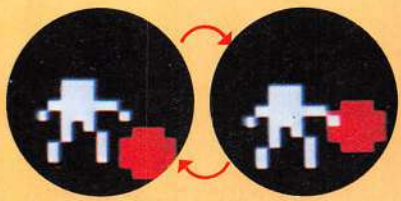
ショット/ドリブル開始/リプレイ

SPACE

スリーポイントシュートの横え

※2人対戦プレイ時の7プレイヤー②は、ポート①のジョイスティックを使用

その場でドリブル



ドムドムドム。その場でドリブルしながら、左右に移動できる。ゴールを狙う絶好のポジションをつかもう

スリーポイントシュート!



ボールを頭上を持っていき、ショットする構えをとるプレイヤー



スリーポイントラインの後ろからショット。すばやくボールの動きを予想しよう

ショットしてからのボールをうまく操作しよう。ゴールすれば3得点。



放物線を描いて飛んでいくボールがゴールに入るように調整

ドリブルシュート!

相手に差をつけるか、高得点を狙うならドリブルシュートを決めよう。



ゴールに向かって走りながらドリブルしていく



ゴールの真下でジャンプ、エンドラインを越えないように注意



ゴールに近づいたところで、ショット。ドリブルシュートは決まるか



アービン"マジック"ジョンソン。その華麗なボールさばきから、"マジック"のニックネームをもつ全米プロバスケの選手であった。バスケットボールの神様と呼ばれた人物だ。彼は去年 AIDSにより引退。このニュースは全米を揺るがした。悲しいニュースだった。だが、その後、彼は避妊具CMのスーパースターになってしまった。人生、なにがどうなるかわからない。

そういうわけで、この作品の説明に入ろう。このゲームは1人でも、2人でも遊べるバスケットボールゲームだ。バスケのスリーポイントシュートの部分だけを抜き取って対戦または記録への挑戦が行われる。

RUNするとカウント数とプ

レイモードを設定する。カウント数はショットできる本数。1人でプレイする場合はそんなに関係ないことだが、2人対戦の場合は5カウントぐらいがちょうどいい(作者の推薦値)。

■スリーポイントシュート

最初の設定が終わると、プレイ開始だ。その場でドリブルしているプレイヤーをスリーポイントライン(画面では左にある白い線)より後ろの部分で移動させ、ショットする位置を決める。ここでいいと思ったらショット! ゴールに向かって飛んでいくボールも操作できる。

■ドリブルシュート

見事、スリーポイントシュートが決まるか、リングにボールが当たるかすれば、続けてドリ

ブルシュートをする権利が与えられる。ドリブルシュートは、ゴールに向かってドリブルして、ジャンプして、ショットするもの。ここでもショットしたボールは操作可能だ。

また、ドリブル開始位置をスリーポイントラインより後ろの部分で決められ、ドリブルする時間が長いほどジャンプは高くなる。ドリブルがエンドライン(ゴール下の白い線)を越えたり、ジャンプしてもショットしないで着地してしまうと失敗。

■相手に勝つか記録を作るか

1人プレイだとこれで1カウント。2人対戦だと交互に交代しながらプレイする。

最初に設定したカウント数をこなしても、同点のため勝負が

つかない場合はカウント、スコアが0に戻り最初から勝負はやり直し。1人プレイで無得点だと自動的にやり直し。

スリーポイントシュートはゴールすると3点、ドリブルシュートはゴールすると2点。2人対戦の場合、設定したカウントが終わって得点の多いほうの勝ちだ。

最後に、作者からアドバイス。

「スリーポイントシュートはスリーポイントラインからボール1個ぶん後ろにずれた場所からだとならいいよ!」

「ドリブルシュートはいちばん左から走ればダンクシュートも決められる」

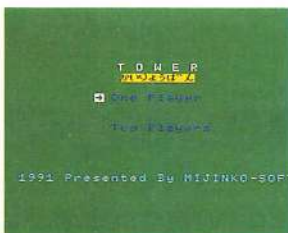
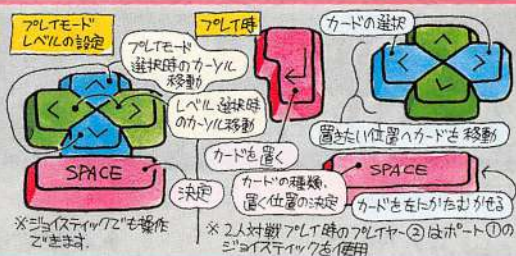
ちなみに作者の5カウントでの最高点は19点だそう。 (ち)

お願いだからMSXをゆらさないで TOWER改良版

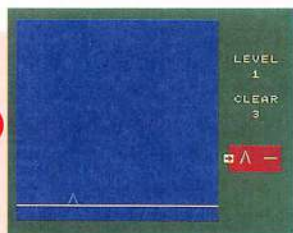
画6面

MSX2/2+VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by MIJINKO-SOFT ▶解説は58ページ



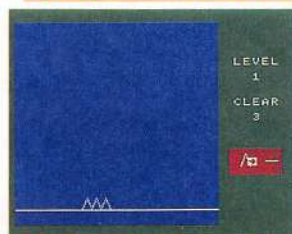
①このタイトル画面でプレイモードを選び、レベルの設定を行う



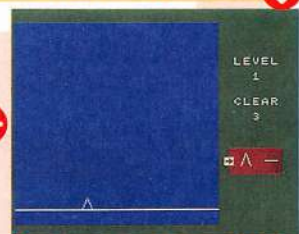
②柱となるカードを選び、カードを置く位置を決めているところ



③置く位置が決まったら、倒れそうなカードのバランスをとってやらねば



④塔の1階ができた。次は床となるカードを置きに行く



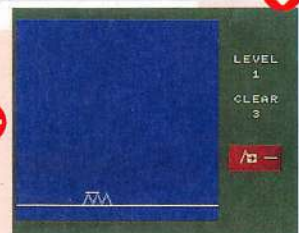
⑤カードがいいかっこうになったときに、すかさず配置。やった、カードが立ったぞ



⑥柱となるカードを置くより、こっちのカードを置くほうがむずかしい



⑦バランスの悪いまま床となるカードを置いたところ、ゲームオーバーになった

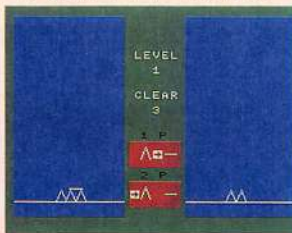


⑧それ、横一文字になったところを、すかさず配置。2階の床が半分できた

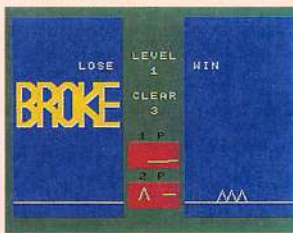
2人対戦でも遊べる

タイトル画面で「Two Players」を選ぶと2人で対戦できる。レベルを2人で相談して決めて勝負開始。画面が2つに分かれ、左をプレイヤー1、右をプレイヤー2が使う。

基本的なことは1人プレイの場合とおなじだ。相手よりはやくクリアするか、相手がミスすれば勝ち。しかし、相手のミスを持って、ゆっくりプレイしてもつまらない。



①プレイヤー1のほうがプレイヤー2よりタワーの建築の進みがはやく



②しかし、タワーの完成目前にしてプレイヤー1がミス。これでプレイヤー2の勝ち

柱となるパーツなら二等辺三角形になるように、床となるパーツなら、横一文字になるようにしてカードを配置する。カードを倒してしまったり、カードがひどく傾いているのにカードを置いてしまったりするとゲームオーバー。もちろん、空中にカードを置いてもダメ。

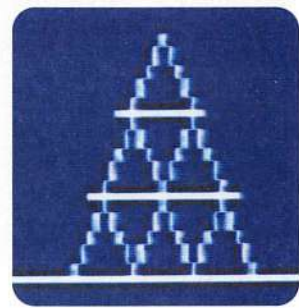
■そしていつかは

「CLEAR」の数値とおなじ階数のトランプタワーを作るとクリアとなる。なお、レベルが上がるとカード置くときの条件もきつくなるので、レベル8あたりのクリアは不可能に近い。

このゲームのプレイ感覚はあの『体操人類マッドマン』に似て

いる。最初は失敗の連続でも、次第に腕が上達していく感じが味わえるのだ。そしていつかはトランプタワーが完成し、満足感にひたることだろう。さあ、がんばろう。(ち)

タワー完成!



このゲームのタイトルが「TOWER改良版」となっているのは、まえに一度送られてきた「TOWER」にバグがあり、選考会で不採用になったからだ。そのことは1991年12月情報号のファンダムスクラム「ちえ熱の選考会レポート」を見るとわかる。そして今月、そのバグが完治し、晴れて掲載することになった。おめでとう。

人間だれでもトランプを使って塔を作ろうとしたことがあるはずだ(わたしは試みたことがある)。この作品は、それをシミュレートしたものだ。タイトル画面でモード(1人プレイと2人対戦プレイがある)の選択を

し、レベルの設定をしたらトランプタワーの建築開始!

まずはパーツの選択から。2枚のカードをおたがいに立てかけたタワーの柱となるパーツと、柱と柱の上に橋のようにしておく床のパーツの2種類がある。

カーソルでどちらかを選び、それを配置する位置を決めると、右のウィンドウのなかでパーツが揺れはじめる。

■ここが腕のみせどころ

柱となるカードはほうっておくと右に傾いていき、床となるカードはカードの中心を支点として右に回転していく。これが倒れないようにうまくバランスをとってやらなくてはならない。

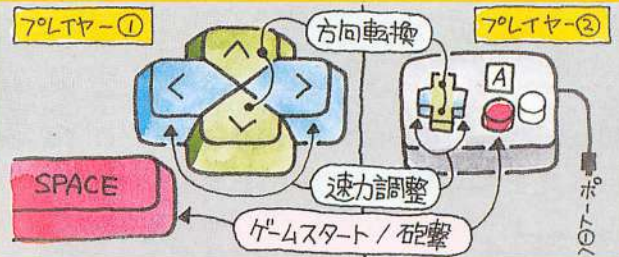
できることなら有能な提督と戦いたい 遠浅の海の戦い2

画9面

MSX2/2+VRAM64K

by MO-

▶解説は60ページ



ワクワクするようなゲームがやってきた。これは1991年5月号に掲載された「遠浅の海の戦い」のパート2なのだ。前作は大戦略タイプのシミュレーションゲームだったが、これは対戦型アクティブシミュレーションゲームとなっている。

RUNするときれいなタイトルグラフィックが表示され、B

GMに軍歌「勇敢なる水兵」が流れる。いざ、戦場の海へ!

プレイヤー1は緑の艦隊の先頭艦、プレイヤー2は赤い艦隊の先頭艦を操作する。そして画面の上と下にはそれぞれ各プレイヤーの艦隊のパワーと、射撃ランプが表示されている。

射撃ランプが点灯(点灯するときプレイヤー1は低音、プレ

イヤー2は高音の効果音が出る)していると砲撃可能。砲撃は自動照準で、必ず艦隊の最後尾の艦に照準をあわせる。目標となる艦に近いほど命中率が高い。

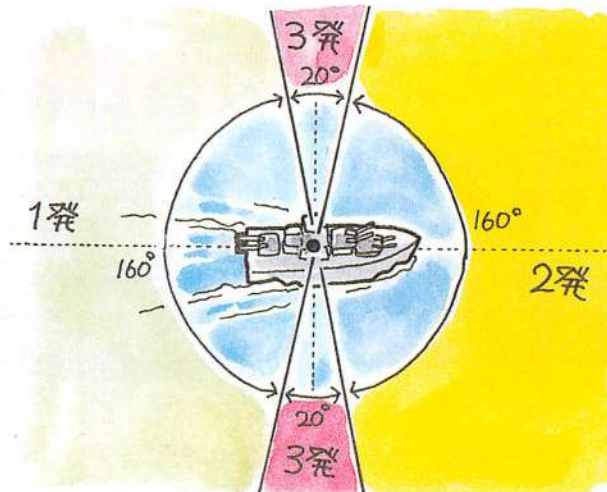
艦隊は先頭艦のあとにくっついてヘビのように動く。画面の明るい青い部分は浅瀬であって、ここに乗り上げると動かなくなるので、方向を変えて脱出して

くれ。パワーが25減るごとに1隻ずつ減っていき、全艦撃沈されたら負けになる。

■名提督になるには

実際には見えないが、砲撃によって発射する弾の数は、目標艦に対する自分の各艦の向きによって異なる(イラスト参照)。これは、発射する弾の数が多ければ敵に与えるダメージも大きくなるというこた。目標となる艦に対し、4隻の艦の船腹を向けて砲撃した場合、12発の弾を発射し最大のダメージを与えることになる。勝負に勝つには、敵に大きいダメージを与えるポジションに自分の艦隊を誘導することが必要なわけで、それができる者がすなわち名提督というわけだ。(ち)

頭にたたきこめ!

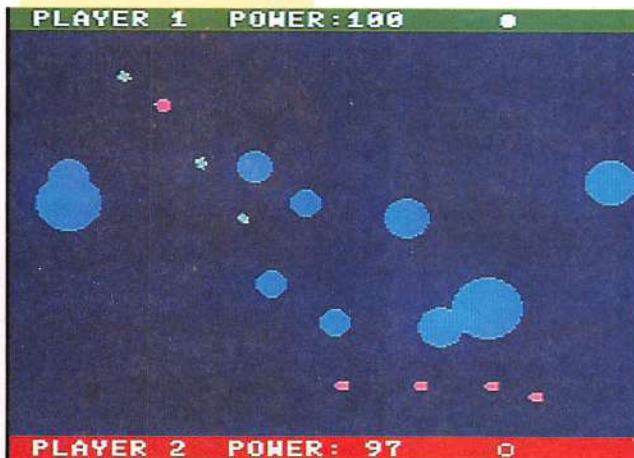


煙も見えずへと、ロずさんでしましう。なんとなく、しみじみきてしま

ちえ熱VS.ファジー伸一



決戦の火蓋がきいておとされた。海のもくずとなるのはどっち?



ちえ熱(プレイヤー1)とファジー鈴木(プレイヤー2)の対決。すでにファジー艦隊は3のダメージを受けている。今、ちえ熱艦隊の第3番艦の砲撃!



ファジー艦隊の第4番艦に命中。ちえ熱艦隊が浅瀬の間を進む



ファジー艦隊の後ろにつくちえ熱艦隊。有利なポジションに艦隊を動かしている



ちえ熱艦隊が目標艦を囲むようにして砲撃。ファジー艦隊ピンチ



ファジー艦隊の後ろにくらいついたまま交戦。ファジー艦隊の第4番艦を撃沈!

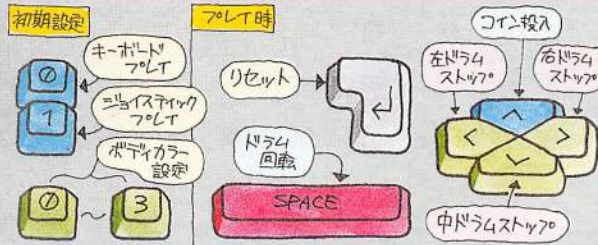
パチスロシミュレーションふたたび

JULIUS7 ジュリアス・セブン

画 19 面

MSX MSX2/2+RAM32K

by LEMON SONG SOFT ▶ 解説は62ページ



① RUNすると「KEY(0) or JOYSTICK(1)」ときいてくるのでキーボードなら0、ジョイスティックなら1。その次に色を4種類のなかから選ぶとしばらくの沈黙ののちに上のような画面が出る。写真は最初のコインを投入して回転させた直後の画面

パチンコにとってかわろうとしてパチスロのシミュレーション。1990年5月号の「FUNNY BOY」の2代目にあたる。作者もおなじだ。

コイン(自動的に3枚ずつ)を入れて3本のリールを回し、リールを左から順に止め、5本のライン上に役がそろえばコインの払いもどしを受ける。

絵の順番はリールごとにちがうので、よく見て覚えておくとう利だ。そのうち、あるパターンが出たあと思いがけず次のような特別なモードに入る。

①「BAR」が3つそろうとレギュラーボーナス。コイン投入は1枚ずつで、ふつうの役とは関係なく、センターラインの上に「//V//」マークを3つそろえるのが目的。1回そろうと15枚。6回そろったらボーナス終了(残り回数はコイン投入口の上に表示される)。

②「7」が3つそろうと、ビッグボーナス。とりあえずは、通常とおなじようにゲームを続け、センターラインに「//V//」マークが3つそろったら、レギュラーボーナスになる。これを3回

役と得点

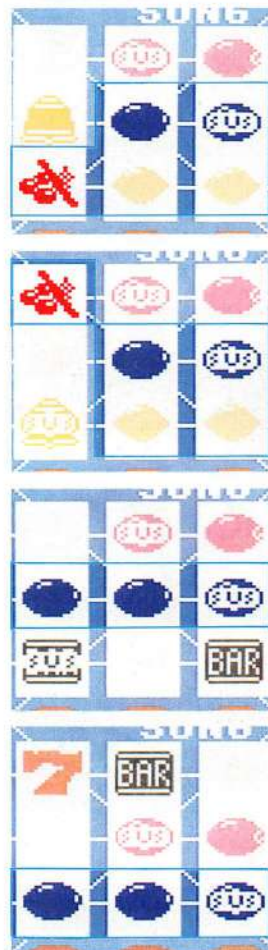
| | |
|--|-----|
| | 4 |
| | 8 |
| | 8 |
| | 8 |
| | 15* |
| | 15* |
| | 15* |

得点は払いもどし枚数。*印付きの役は特別な役。「BAR」と「7」は本文参照。ベルが3つそろうとなにかいいことがある

くりかえせる。ビッグボーナスが終了したらいったんゲームが停止するが、リターンキーを押せば再開する。

メダルは最初50枚ではじまり、なくなると、「USED」の表示が千円増え(千円使ったことになる)、自動的に50枚が追加される。CTRL+STOPでゲームをやめると、そのときに持っていたメダル数とそれを両替(換金のこと。5枚で百円、7枚で百円の2種類のレートがある)して投入した資金と差引した結果を表示する。(コ)

リーチ目



◎写真の濃い部分に注目。このパターンが現れたら、レギュラーボーナスやビッグボーナスが近いしめでたであることが多い



③ 5本のラインのうちどこでも「7」がそろうとビッグボーナス。背景の色が変わってスペシャルな感じ



④ はじめはふつうにゲームをやって(よくそろう)、そのうち「//V//」マークがセンターラインにそろうとボーナスゲームに入る

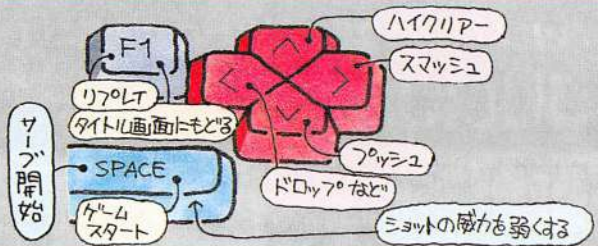


⑤ ボーナスゲームを3回楽しむといったんゲーム終了(コイン投入口の「FF」に注目)。リターンキーでゲームを再開できる

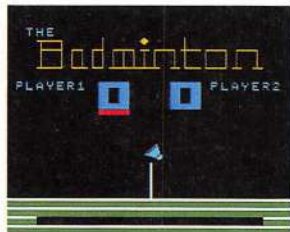
5タイプのCOMプレイヤーと戦おう 1人バドミントン



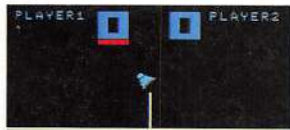
MSX MSX 2/2+RAM16K *ターボRは標準モードで
by 阿部俊一郎+α ▶解説は65ページ



1本目



①対「SERIE F」必殺のショートサービスで試合開始



②相手はたまらずハイクリアーで受けてきた



③シャトルはフラフラッと高くあがってもう観念している



④ピッシュ! とカーソルキー下のプッシュ。これは取れない



⑤相手コートに深々とシャトルが突き刺さって、まず! ポイント先取

2本目



①次もショートサービスで……と思ったら、軽く失敗してしまった

各方面から「アルゴ(アルゴリズム甲子園)なんかやめて、おはこのページでも増やしたらどう?」などととんでもない方向がちがいの批判・非難を浴びつつ、じっと耐えて連載を続けてきたアルゴリズム甲子園の成果がここに登場する。

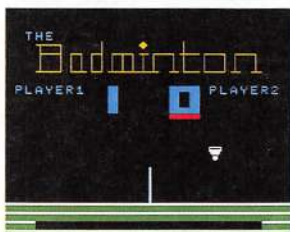
コナミの名作「ピンポン」の味わいを持つ「対COM版THE BADMINTON」、通称「1人バドミントン」5タイプ、たっぷり楽しめるぞ。

サービスには2とおりある。ロングサービス スペースキーでシャトルを落とし、地面に着くまえにカーソルキー上を押す
ショートサービス スペースキーでシャトルを落とし、すぐにカーソルキー左を押す

試合中は次の5種類の打ち方を使いわけると弱く打てる。

ハイクリアー コート奥や地面

3本目



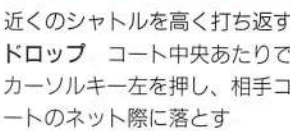
①スペースキーを押すと「SERIE F」がサービスする



②げっ、相手もきわどいポイントでショートサービスで攻めてきた



③ヘアピンで返そうとしたが、これだけ低いサービスだとさすがに返さなかった



近くのシャトルを高く打ち返す
ドロップ コート中央あたりでカーソルキー左を押し、相手コートにネット際に落とす
ヘアピン カーソルキー左で、低く、ちょっと打ち返す
スマッシュ カーソルキー右で比較的鋭く打ち返す

プッシュ 高く、ネットに近いシャトルをカーソルキー下でピシッと打ちこむ

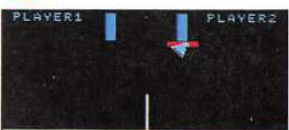
対戦してくれるアルゴリズム

は「SERIE F」「森一弘」「ぼちかる」「ゴマちゃん」「Lovely Dream」の5タイプあるが、遊び方はみなおなじ。ただし、レベル設定のある「ゴマちゃん」は1~5のどれかを最初に入力する。数値が低いほど強い。また、へたくそな人にはまず「ぼちかる」と戦うこと

4本目



①次もまたもやショートサービス。こんどもきわどく低い



②やむをえず、ハイクリアーで打ち返した。お願い、やめて



③願いが通じたのか、相手もポワンとハイクリアーで返してきた



④そこで順当にスペースキーを押しながら弱いスマッシュ



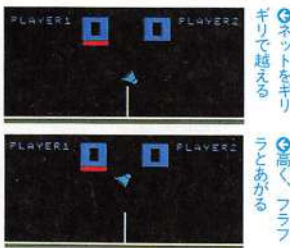
⑤相手もなかなか打ちころのスマッシュで返してきた



⑥羽子板気分ひたりつつ、また弱めのスマッシュで返し、ラリーは続いていく

をおすすめする。編集部へたなわたしは、唯一、こいつにだけは勝てる。(コ)

ショットの比較



郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

52

(受取人)

105

東京都新宿北郵便局

私書箱第2007号

(東京都豊島区高田3-10-11)

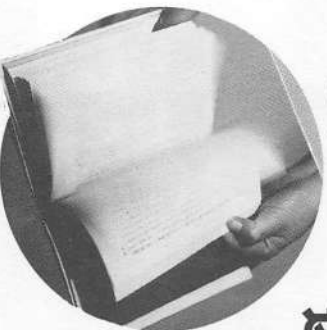
差出有効期間
平成6年1月
10日まで
★切手不要★

日本カルチャースクール

速習・速読講座

MSX-FANS@係

最新版の案内資料
無料送呈券



▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。(切手不要)

-

都道府県

市区郡

| | | |
|------|------|------|
| 住所 | フリガナ | |
| 氏名 | フリガナ | |
| 電話番号 | 市外局番 | 市内局番 |
| 年齢 | 番 | 号 |
| 性別 | 性 | 別 |
| 1 | 男 | 女 |
| 2 | | |

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

(きりとり線)

NE

M819SN2208



表面に必要事項を記入になりさぐればよく

新・速読法の案内資料を無料送呈

“速読”で学習・受験に勝つ!!

新・速読法

はてしない物語
星の王子さま
この方の頭をたたくは猫たち
ハロモンの指環 (童話に登場人物)

宇宙からの爆遷 立花隆

インテリの道

河産堂が謝したインド 兼尾河寛

素敵な女をどうにかする 和田勉

異国の恋から宮本輝

ぼろぼろがけん 相馬

西の子孫たち 桐島洋子

思い出トランプ 向田邦子

もし舞臺のバリ

Gクリック ELMORE LEONARD

このつらさを 悪魔の選択

レット・ウォークス消ゆ

ハード・ランニング作戦

一休優の告白

私自身のための極小回想

アイスストーリー

イタリット・ベータ

IACOCCA お開帳

(きりとり線)

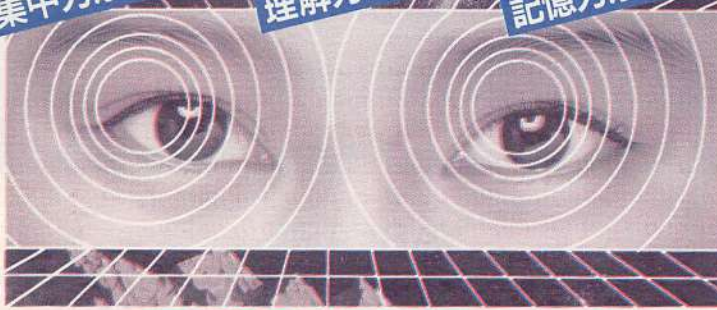
マスターすれば3~10倍にスピードUP!

新・速読法

●もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

右脳開発で パワー全開! ライバルに **差** をつける!!

集中力が身につく! 理解力が深まる! 記憶力が高まる!



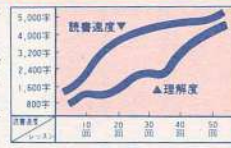
学習・受験に大きな効果が!

●ダラダラ学習から集中学習へ! 教科書や参考書を読むスピードがグーンと速くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇!

●速く読める分、勉強時間が短くてすみます! 余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも「新・速読法」は強力な武器に! ●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回...と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!

わずか2ヵ月であなたもマスターできる

自宅にいがら1日わずか40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法がマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2~3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。



★秘められた潜在能力を開発しよう! 受験に勝ち抜く話題の新・速読法

受講生5万名突破! 効果実証の声が殺到!!

6回のレッスンで 1分間5,000字に!

和田英次さん (高校生18歳)
私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学することになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在また6回習っただけなのに5,000字くらい読めるようになってます。道具を使わずに自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!

宮中 修さん (学生22歳)
就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかる上に内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1~2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分くらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のどりこ、やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

集中力がつき勉強が楽しくなった!!

もともと本が読めたら受験勉強や読書も楽しもうと思いついて速読を始めた。最初は1分間で約500字だった僕が、訓練2週間て2,000字~3,000字になり、他にも次のような変化があった。(1)呼吸法の効果だと思えるようになった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思えるようになった。——とにかく訓練を繰り返すたびにアップするのでも楽しい。僕は1分間10,000字をめざして頑張りたい。速読に出会って感謝しています。

藤野広仁さん (中学生14歳)

お申込みは今すぐ左の無料ハガキでネ!!



日本カルチャースクール 〒171 東京都豊島区高田3-10-11 東京03(3232)8232代

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください。最新版の案内書を **無料送呈中!!**

目次

| | | |
|-------|----------------|-----|
| レポート | ちえ熱の選考会レポート | 44① |
| フォーラム | あしたは晴れたノ | 45② |
| 読物 | マシン語の気持ち | 47③ |
| 読物 | スーパービギナーズ講座 | 48④ |
| 解説 | ドレミファBONノ | 52⑤ |
| 解説 | 上昇気流 | 54⑥ |
| 解説 | しん・そくとくほう | 55⑦ |
| 解説 | JUMPING SLIME | 56⑧ |
| 解説 | MIRACLE SHOT.ノ | 57⑨ |
| 解説 | TOWER改良版 | 58⑩ |
| 解説 | 遠浅の海の戦い2 | 60⑪ |
| 解説 | JULIUS7 | 62⑫ |
| 読物 | アルゴリズム甲子園 | 65⑬ |

※①～⑬はアンケート番号です。

ファンダム SCRUM

もっと、もっと、選考会に出品された作品がどんなものだったか知りたい。そこで今月から出品作品の内容も書いていく。

ちえ熱の選考会レポート

今月、注目する作品が3作品あった。「遠浅の海の戦い2」と「2人のGUILLE」、「JULIUS7」だ。この3作品に共通しているのは、どれもパート2もの。このうち、けっきょく採用できなかった「2人のGUILLE」という作品は、まだ記憶に新しいと思うが、「S-FIGHTER」のパート2だ。前作に比べてどういうふうが変わったかという点、キャラクタが「ストリートファイターII」でいうガイルに

なり、ガイルの技を使う。それだけでなく、コンピュータ側のアルゴリズムもよくなり、前作のように、ただ防御していれば勝ち進めるといわけにはいかなないようにしている。動きもよくなった。しかし、アーケードゲームなどをモデルにして作った、いわば似顔絵的作品はそうたびたび採用するわけにはいかないし、パート2ならもっとオリジナルのアイデアを加えてほしい。

| | |
|---------------------|---|
| ちえ熱の のせちやえ、いれちやえ | WARFARE WARFARE.FS3 MSX2/2+VRAM128K by 木内靖 |
|---------------------|---|

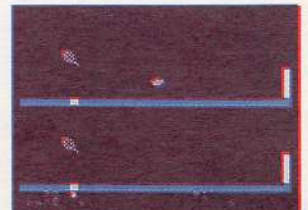
常連・木内靖作の「WARFARE」は、むかしからよくみかける生き残りゲームだが、このタイプのゲームは、やはりおもしろいのでここで紹介するぞ。
■操作方法 プレイヤー1～3は赤、青、緑のヘビをカーソルキー、スティックの左右で操作する。

スティックでフィールドの大きさを変えられる。ジョイスティック1、2のAボタンを押すとそれぞれ2人対戦、3人対戦がスタート。
■遊び方 相手や自分の軌跡や壁にあたると負け。勝利すると勝った証として自分のヘビとおなじ色の丸が表示される。

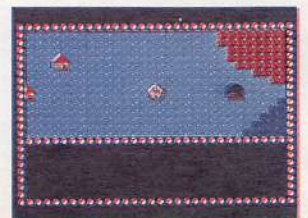
さて、今月からは選考会に出品された作品に対して作品内容に関するコメントも付けることにした。どうだろうか。

それにしても今回惜しいのは、

あのSILVER SNAILから届いた作品「A-MAN」はフロッピーが壊れていて、どの機械でやってもDisk I/O errorが出て、遊ぶことができなかったことだ。参考は、「プリンスオブペルシャの動き」と書いてある。これはどうしても一見したい。ぜひ、再投稿して/



①ラケットの操作がむずかしかった「POWER TENNIS」。選考会でプレイしているのを見たら、ファジー鈴木のサーブを0or4打ち返せないでいた



②数枚にもおよぶ説明書や、こまかな設定など力作を思わせる「THINFAT」。しかし、プレイ中にいくらかエラーがでるため今回は不採用になった

今月の選考会に出品された作品(採用された作品を除く)

| 作品名 | 作者 | 作品内容 |
|------------------------|----------|---|
| I お茶小僧 | バト | 無限に入るコップのなかにお茶をどれだけ注ぎこむことができるかを競う。注ぎこむポットのお茶がからにならないように注意しながらプレイする。 |
| I スライムとあくま | ひろ | 画面中央の四角のなかで、悪魔と主人公の追いかっこゲーム。自分はピョン、ピョンはねながら逃げ、悪魔の体当たり攻撃をかわしていく。画面がきれい。 |
| I ついせき | ひろ | ボツン、ボツンと自分の軌跡を残しながら追いかけてくる敵。自分は敵や敵の軌跡にあたらないように、どこまでも生き延びようとする。 |
| I SURITOTE | J | 上から落ちてくるブロックをチェック模様と並べて消していく、ちょっと変わったテトリスふうゲーム。 |
| I 爆弾指令ノ | SX-SOFT | キミは敵基地を爆撃するために、飛行機に乗って飛んでいく。3回の攻撃に失敗すると、みずから特攻をかけるというのがなんとなくおかしかった。 |
| I ACREAGE | TS#SOFT | 9つの四角形が画面に表示され、どれがいちばん大きい四角形か当てるゲーム。みんなプレイすると盛り上がるタイプのゲームだ。 |
| I 数字消し | WHITE | 横一列に表示されてくる数字の先頭の数字とおなじ数字を入力して消していく、定番の数字消しゲーム。 |
| I WARFARE | 木内靖 | 自分の操作するヘビの生き残りを賭けて相手と戦うゲーム。2人から3人まで同時プレイができ、フィールドの大きさを変えることもできる。付録ディスク収録。 |
| I SNAKE TRIP | KPC | 高速に動きまわるヘビを操作し、障害物をよけて目的の場所にたどりつかせるゲーム。しかし、ヘビの操作がとてもハードで大変。 |
| I じゃんけんじゃん | 藤田茂幸 | ひとりは床、ひとりはピョン、ピョンはねる手を操作するジャンケン対戦ゲーム。手が床に着いたときに勝負。また、手と床の操作は時間がたつことに入れ替わる。 |
| N THE TERRIBLE NUMBERS | WHITE | 先の「数字消しゲーム」と同じ作者による2人対戦の数字消しゲーム。カーソルキーで数字を選んで消していくといった、操作性にくふうがあった。 |
| N POWER TENNIS | TOMOKING | 画面の上と下にわかれて打ちあう、2人対戦のテニスゲーム。打ち方によってボレー、スライス、フラット、トップスピンのなどが使える。ちょっと未完成なところがあった。 |
| FP 2人のGUILLE | 北川及由隆 | 前作の「S-FIGHTER」のパート2。前作のキャラクタだった「ストリートファイターII」でいうケン(もしくはリュウ)をガイルにしたもの。 |
| FP THINFAT | FRIEVE | シンファットの聖玉(せいぎょく)の力がなくなり、すこいデブになった主人公が自分をこんな姿に変えた犯人をぶちめすのが目的というRPG。バグがあった。 |

①作品名の左に書いてあるのはその作品のプログラムの長さ。また、ペンネームを明記してあった作者はペンネームを使用した



あしたは晴れた!

今月のテーマ「MSXなんか大嫌い」

今月のテーマは「MSXなんか大嫌い」。こんなテーマでみんな意見を送ってしてくれるかな? と、不安だったか、ハガキが来たのでひと安心。それではみんなのMSXが嫌いな理由とはというところ……

MSXなんか、いまだに2DDドライブ使ってターボR専用ゲームが少なく、ソフトのコピーが回って、パナソニックしかターボRを出さないほどのメーカーに見捨てられ、ソフトハウスにも見捨てられかけて、Hソフトが新作の半分で、CPUの同時駆動もさせない(ある本によると、速度が数倍UPするらしい)、今月の一しょく一情報などにたよらないとソフトハウスが腰を上げてきてくれないときてる。そして、とうとうDSが終わってしまった。だが、バカな子ほどかわいいといひかなんというか、私はMSXが好きだ。おや? 1月号のテーマになってしまっているような気がする。まあ、いいだろう。一言しておくがMSXの未来をつくるのはオレたちだ! =神奈川県・ドラゴンハーフ(?)歳)

1991年正月、MSXを離れようとしてPCエンジンを買った。絵も音もきれいだし、ゲームもまあおもしろい。MSXよりソフトの発売量も多いし、コナミも参入したが、MSXのほうがいい。長年使っているという理由で。=宮城県・

ASH(13歳)

なんだかんたいって、結局MSXが好きなんだね。ASHの「長年使っている」という理由は、絶対無敵でいい加減で率直なものだと思う。

「MSXなんか大嫌い」というテーマですがMSXしか使ったことがないのでよくわかりませんがあまり嫌いなところがありません。まあ、MSXはホビーパソコンだと思ってるため、あれもこれもと欲張らないからかもしれない。=兵庫県・藤本敏隆(33歳)

そうです。人間欲張るときがないのだから、ほどほどのところで妥協するのはいちばん。また、これがMSXと長く付き合うために必要なのかも。

MSXは基本的に嫌いではない。でも、うちのまわりや友達などはMSXユーザーがいらないので、X68KやPC88などが多くって話があわなくてきびしい。これはソフト会社いかにかかっています。=群馬県・福田健一(19歳)

むかし、わたしが持っていたのはFM-7だった。その頃、まわりにはX1やMZ1500、PC-6601mkII、Mr.PCだとかみんな持っているパソコンはまるっきりバラバラだったが、パソコンやゲームの話になるとみんなワイワイしゃべっていたよ。唯一、同じFM-7を持っていたやつはゲー

ムを貸してくれないケチなやつだったけどね。

MSXなんか大嫌い。せっかくMSX2+を買ったのにターボRが発売された。それがたまたまムカツキを覚えた。=愛知県・加藤憲司(18歳)

ねえねえ、こんなことはパソコン業界ではあたりまえのこと。しかし、そうとわかっていてもムカつく。わたしもFM-7をFM-77に買い換えようとしたとき、「FM-77の次の機種は絶対、出ないですよ。」なんてばかげた質問電話を富士通にかけたことがあったよ。

MSXなんか大嫌い。寝る間をおしんで仕事での失敗は片手では足りなくらい。身体をこわして、まったく麻薬か宗教並の力だ。=静岡県・荒川法夫(29歳)

法夫さんはつまり、MSXが大嫌いだといっているんでしょう。

僕はMSXが初めて買ったパソコンなのだが、使ってみて、とてもアクセサリの時間が長い。あと、画面があまりよくない。そして、もっともよくないところが「本体とキーボードが一体である」こと。へたするとすぐに電源が消える。これをやめて、本体とキーボードをわけるといい。=富山県・奥野正理(14歳)

電源がすぐに消えるのはどうしてかわからないが、わたしも見た目からいって一体型より、本体とキーボードを別にしたセパレート型の形のほうがいいなあ。

MSXは確かに素晴らしいマシンだが、機能が中途半端で進化が

のろいのが気に入らん! ハッキリいって他機種に比べて2~3年は遅れているぞ! 値段を考えれば仕方ないなんて言い訳はたくさんだ! 特にVDP。すでに9958を大幅にバージョンアップさせた9990(機能的にはX68K並かそれ以上)が完成しているというのに結局、今回も変更なし。直接機能に関係ないMIDIよりもそっちを入れてほしかったと思うのは俺だけじゃないはず。できるのにやらない! これがいちばんムカつく。ないでよ! なんてばかげた質問電話を富士通にかけたことがあったよ。=東京都・本多常能(20歳)

新VDPの話はわたしも聞いたことがある。そして、それがMSXに搭載されるかもしれないということも。でも、いつか出ることを信じて待つしかない。まったく関係ない話だが、ある小説に「こいつ(コンピュータ)はいつか、こいつに管理される側とそうでない側に人間をわけてしまうのではなからうか」と書かれてあった。そんなことに使われるコンピュータは大嫌いである。

■5月号のテーマは?

5月号のテーマは「メモリアルゲーム」。今までキミが遊んでみたゲームの、あのエンディングに感動したとか、あの戦いは手に汗にぎったとか、あのシーンが忘れられないだとか、MSXのゲームに限らず、また市販ソフトに限らず、今も印象に残っているゲームについて書いてきてほしい。そして、ゲームとはこういうものであるという、キミのゲームに対する意見を待っている。(ちえ熱)

情報局

付録ディスクをこうしてみてもいいかな?

米屋のチャチャチャ(兵庫県・17歳)からこんなものが届いた。マウスでカーソルを操作し、左ボタンでロールアップ、右ボタンでロールダウンするディスクマガジンシステムとでもいうべきもの。好きなところをクリックすると、そのコーナーのメッセージがするす

ると出てきたり、プログラムを実行したりする。また、F9キーでメインメニュー画面に戻れる仕組みになっている。

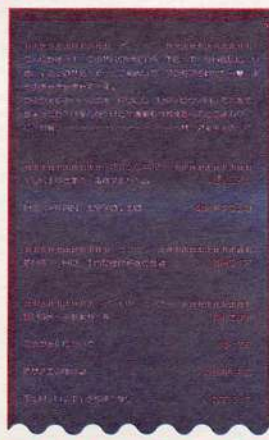
手紙には、「これはずいぶん前に作ったものなので内容はほっとしてください。見てほしいのは『起動の速さ』

と「他のプログラムを走らせた後でもリセットせずにメニューに戻れる」ことです。付録ディスクは遅くてつらいです。特にファンタムのゲームをやるたびにリセットなんてあんまりです」と書いてあった。ディスク担当者に見せ、コメントを迫ってみた。

付録ディスク担当者からのコメント

コルサ (付録ディスクのデスク) ……という手紙が来たんですけど。UKP(張本人) いやあ、このシステムいいですね。コ これ、米屋が自分で8ドットフォントを作っているんですよ。U ふむむ。おお、速い速い。コ この手紙をはじめ、付録ディスクは遅い、という苦情が多くて。

U ああ、それは耳にたこの海岸物語PART3ですよ。MSX2+以降対応にしてよければ漢字の面倒がないので速くなりますが……。コ せめて、BASICから小メニューに行ければいいんですけど。U あれ、行けませんでした? 行かなくてすけど……。 (以下、117ページに続く)



①暗い緑の背景色に、白、赤、黄色の文字で画面を作成。このメニュー画面では「うりたし」、「よみもの」などのコーナーがある



②「PROGRAM」コーナーの「MSX・FAN 1990.10」を選択するとファンタムやAV7オーラムのメニューを表示

質問箱

ディスクドライブがほしい

Q ボクは今、ディスクドライブがほしいのですが、電機店で聞くと「生産完了した」といわれた。ディスクドライブがあるとコピーなどが楽になるので、なんとか手に入れることはできないのでしょうか？
(兵庫県・M. S. E I J I / 15歳)

A M. S. E I J I 君のハガキを見ると、使用している機種はA1STと書いてある。A1STならRAMディスクを使って複数のファイルを簡単にコピーができるぞ。RAMディスクとはメモリのうちのBASICで使用しない部分をプログラムやデータの保存領域として、フロッピー

ディスクのように使用できるもの。これを使って今月の付録ディスクに入っているファンダムの全作品を1回でコピーしてみよう。

まず、高速モードで起動しCALL RAMDISK(96)として96KバイトのRAMディスクを設定しておいて、COPY"A:*,FD2"TO"H:"として付録ディスクからRAMディスクに全作品のコピーをし、コピー用ディスクに入れ替えて、COPY"H:"TO"A:"これで、RAMディスクからコピー用ディスクにコピーされて終了。もっとも、DOSでコピーしても1回ですむけれどね。(ち)

質問箱

DOS2とDOS1の関係

Q ターボRのDOS2モードでフォーマットしたディスクにセーブしたプログラムをDOS1モードで実行させると不都合がありますか？ また、DOS2モードでフォーマットしたディスクのファイルをDOS1でフォーマットしたディスクにコピーした場合も正常にコピーできますか？ (愛知県・袴田守/?歳)

A DOS1とDOS2のそれぞれでフォーマットされたディスクの違いは、ターボRにディスクを入れてリセットしたときに高速モードになるか、標準モードになるかという点の違いで、ファイルそのものは、ど

ちでも読み書きできる。編集部でも、DOS1とDOS2のディスクが混在していて、ターボRにセットしてリセットしないとうわからなくなったりしているが、とくに問題はない。

ただし、DOS2で「ディレクトリ」になっているものは、DOS1で見ると、ファイル名と区別がつかないのに、読みこむこともできないし、コピーすることもできない。また、DOS2でフォーマットしたディスクに入っているDOS1のシステムを起動したいときはリセットして1キーを押しておかないといけなく、など、多少のすれちがいはある。

(こ)

情報局

1月号「CARD-BATTLE」にバグ

1月号「CARD-BATTLE」の記事およびプログラムで、編集ミスによる訂正箇所が数箇所ありました。作者のEVERESTER-SOFT、読者のみなさん、および解析者のANTARESにおおわびして訂正します。以下は、2月号50ページ欄外に掲載した「訂正」の内容を含みます。
①P61・1段目。その他の変数2行目。「行1100の順に」→「行1180

の順に」②3段目最終行「330~470」→「330~480」③P62・1段目・16行目「ターン150」→「ターン100」④2段目・改造法「行350を/350 Z=1:GOSUB600:END」→「行380を/380 Z=1:GOSUB650:END」⑤3段目・11行目「800の直前に」→「820の直前に」⑥プログラムの行820~830を以下のリストに修正。以上。(こ)

```
820 GOSUB670:Z=Z+1:IFZ=3THENZ=1:TU=TU+1:
IFTU=80THENGOSUB1100:PRINTES":'01から かいふく
けいのかつとま、"ES"~)つうごとき、まじいませ":V=1:Z=2:GO
SUB660:Z=0:GOTO820
830 IFZ=1ANDTU=100THENGOSUB1100:PRINTES"
.るまた"やってんのかよ せやくしねよ"ES"-8HP.MAXHP8 3分の1に
する":FORI=1TO2:HP(I)=HP(I)/3:MH(I)=MH(I)/
3:NEXT:Z=2:GOSUB660:GOSUB670:Z=1:GOTO150
ELSE150
```

情報局

WSXを高速モードに

Mファン12月号53ページにパナソニックA1WXとWSXを、ちょっとした高速モードにするやり方を載せたところ、「わたしのWSXでは、この通りにやっても高速モードにならないぞ」という質問電話がかかってきた。

この頃、編集部のWSXは貸し出されていたため確認のしようがなく、ただ、その記事担当者のファジー伸一が持っているWSXでは、高速モードになるのである。

そんな折、送ってきてくれたのが吉田泰正くん(埼玉県・16歳)の高速モードにならないWSXを高速モードにするやり方だ。彼の情報によると、

「私(友人も)のA1WSXは高

速モードにならない。たぶん他の読者で、ならない人もいるはずで、そういうWSXでの高速モードのやり方は、

OUT &H40, 8:OUT &H41, 0
とすればOK。通常モードに戻すには、
OUT &H41, 1
とすればいいということ。

しばらくして、編集部にもWSXが戻ってきた。そこで、まず12月号に載っていたやり方を試してみたら高速モードにならなかった。次に泰正くんのやり方を試してみると、たしかに通常よりちょっとは速い高速モードになった。泰正くんありがとう。(ち)

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れた!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは2月末

ハガキの書きかた



日。抽選で10名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

アンケート集計結果(1月号)

それでは、1月号の集計結果を発表しよう。3位は「あしたは晴れた!」、2位は「ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ」、1位は「スーパービギナーズ講座」でした。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局=掲載プログラムの改造法やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れた! =5月号のテーマ「メモリアルゲーム」について、みんなの意見は大募集している(しめ切りは2月末)。また、「あしたは晴れた!」のテーマも同時に募集中。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

わかるから

マシン語の気持ち

第B回：タイマー割りこみフックの巻③

前回のサンプルは、F6キーを押すたびに現在の時刻を教えしてくれるもの(以下「F6時計」と呼ぶ)で、大きく分けて次の3本のマシン語ルーチンでできていた。

①タイマー割りこみフック(以下勝手にフックと呼ぶ)にもともとあったものを別の場所に保存したうえでF6時計用書き換える

②F6時計本体

③フックをもともどす

このうち①をUSRに、③をUSR1に設定して、USRを呼び出してF6時計を開始し、USR1を呼び出してF6時計を終了するようになっていた。

今回のサンプルでは、この①の部分をBASICで置き換えてみた(マシン語ルーチンのアドレスなども多少変更した)。その手順を図解したものが、図の(1)~(5)だ。BASICでやってみると、タイマー割りこみフックを書き換える作業の意味がよく見えてくる。

もとのルーチン①で最初にやっていたことは、コードF3h、ニーモニックでいえば「DI」(割りこみ禁止)だった。割りこみ禁止とは、読んで字のごとし、割りこみを禁止することだが、なぜそんなことをするのか。書き換えているとちゅうで割りこまれてフックを呼ばれたら(つまり実行されたら)わやくちゃになってしまうから。フックを

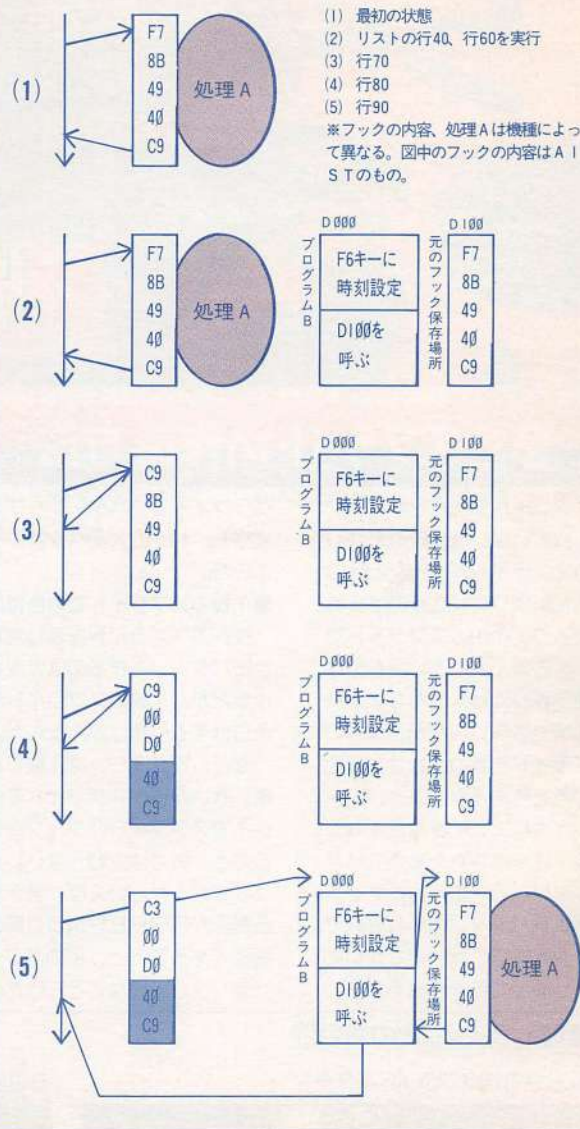
計画どおり完全に書き換えるまで、割りこみ機能には死んでおいてほしい。それが、このDI(Disable Interrupt)命令なのだ。ちなみに、目的を果たし、いつ割りこまれてもだいじょうぶな状態になったところで割りこみ機能を復活させる命令は、コードFBh、ニーモニックの「EI」(割りこみ許可: Enable Interrupt)だ。この2つの命令は、ルーチン②、③の始めと終わりのC9の直前にもある(行110、120参照)。

BASICには、タイマー割りこみ禁止とか許可などの命令はない(インターバル割りこみはまた別のもの)ので、フックの書き換えは、DIとEIではさみこんだマシン語でおこなうのがふつうだ。というより、不用意にBASICで書き換えようとするとほぼ確実に飛ぶ。

しかし、図の(3)のように、まずフックの先頭にC9hを書きこんでフックの2バイト目以降を麻痺させておき、しかるのちに(4)2バイト目以降を書き換え、最後に(5)先頭を書き換える、という手順でやれば暴走の危険なく、フックをBASICで書き換えることができる。

サンプルリストでは、A=USR(0)を実行することでフックがもとにもどるようにしてある(前回と異なるので注意)が、同様にこれもBASIC化できる。

図 BASICでタイマー割りこみフックを書き換えてみる



リスト 半分BASICでF6時計

F6-CLOCK.HM3

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYON
20 CLEAR 200,&HD000:KEY6,CHR$(21)+"00000
  0"+CHR$(10)+CHR$(21)
40 AD=&HD000:READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥
  2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2))
  :NEXT
  '*** program B
50 AD=&HD200:READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥
  2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2))
  :NEXT:DEFUSR=AD
  '*** A=USR(0)--OFF
60 FOR I=0 TO 4:POKE &HD100+I,PEEK(&HFD9
  F+I):NEXT
  '*** old hook save
70 POKE &HFD9F,&HC9 '*** matta!
80 POKE &HFD9F+1,&H0:POKE &HFD9F+2,&HD0
90 POKE &HFD9F,&HC3 '*** start!
100 NEW
110 DATA F321D0F80E06DD21F5010DE5C5CD5F0
1C630C1E1772379B720ECCD00D1FBC9
120 DATA F32100D1119FFD010500EDB0FBC9
  
```

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

スーパー Super ビギナーズ Beginners

講座

第15回

グラフィック入門その3

超初心者



今回はスプライトモード2の機能を使った、ちょっとしたシューティングをディスクに収録しておいた。ただし、あくまでサンプルなので、期待しないように。

多色スプライトの作成方法

スプライトモード2があまり使われていない理由のひとつに、そのスプライトパターンと色のデータの作りにくさがあげられるだろう。1枚のスプライトで、ドットの横1列ごとに色を付けて使うぶんには、そんなに大変な作業ではないのだが、複数のスプライトを重ね合わせ、何色もの色を使おうとすると、ツール、とくにエディタなどがなくては、とても作れたものではない。なぜなら、重ね合わせるスプライトパターンのそれぞれで、ドットがある、ないでがいに干渉しあって色が決まるから、

グラフィックでパターンを作るよりも、もっと大変な作業になるのだ。

■1枚のスプライトでの色付け
複数のスプライトを重ね合わせたパターンを作るのは大変な作業だが、1枚のスプライトに色付けする作業はかんたんだ。

なにしろパターンは1枚しか使わないから、スプライトモード1でスプライトパターンを作るのと、労力は変わらない。どこがちがうかといえば、表示する画面がSCREEN4以降の画面であることと、色のパターンデータが必要なことだけだ。

■リスト1「ヨット」

※ディスクに収録。LIST-1.SB3

```

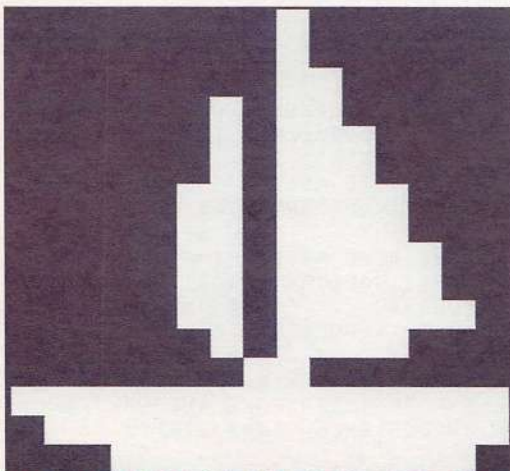
10 DEFINT A-Z:SCREENS,2:S=-1
20 READ A$,B$:IFA$="¥"THENGELSE=S+1
30 FORJ=0TO31:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))>:NEXT:SPRITE$(S)=S$:S$="":
40 IFLEN(B$)<4THENCOLORSPRITE(S)=VAL(B$):
50 FORJ=0TO15:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)))>:NEXT:COLORSPRITE$(S)=C$:C$="":
60 FORI=0TOS:PUTSPRITE I,(100,50),,I:NEXT:BEEP
70 IFSTRIG(0)=0THEN70ELSEEND
1000 サンプルパターン「ヨット」
1010 DATA 0000000020202060606060201FF7F
1F8080C0C0E0E0F0F0F8F8FCF080FEFEFC
1020 DATA 0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0B0808
08
9999 DATA ¥,¥
    
```

下の図1を見てほしい。1枚のスプライトでの色付けサンプルとして、ヨットのパターンを掲載してみた。図の④のパターンは、ヨットのスプライトを単色で表示したもので、それにカラーコードの部分で示してある

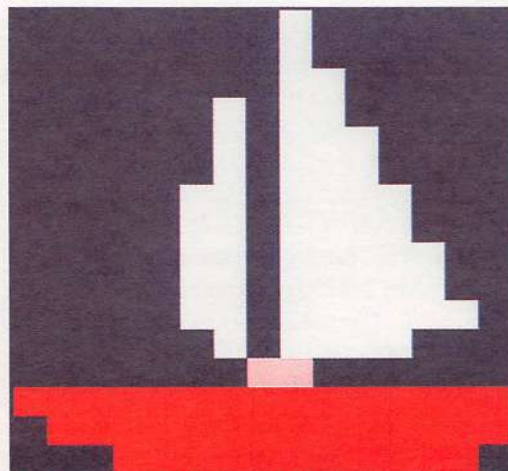
色を付けたものが③にあたる。上のリスト1をRUNすると画面中央付近にヨットが表示されるだろう。リストの行1010がスプライトパターンデータ、行1020が色データになっている。スプライトパターンデータは、

■図1 ラインごとの着色例

④着色前のスプライトパターン



③着色後のスプライトパターン



カラーコード

```

.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....15(白) : 0F
.....11(黄色) : 0B
.....8(赤) : 08
.....8(赤) : 08
.....8(赤) : 08
    
```

頭のなかでどんな色を付けるか想像しながら、スプライトモード1のパターンと同様にデータを作っていく。紙などに書くともよい。

1枚のスプライトでの色付けでは、横1列ごとに1色が限度。作ったパターンに色を付けていき、その色をカラーコードに変えていく。

衝突判定などの工夫

スプライトを登場キャラクタとして扱う場合、とくにスプライトモード2ではいろいろな工夫をすることができる。

ミサイルの噴射部分は衝突判定をしないとか、もっと基本的な部分では、キャラクタとキャラクタがぶつかったときに割りこみを発生させてくれること。

これは、とくにシューティングゲームなどでは有効で、文字やグラフィックを使ったキャラクタでは得られない特典だ。

■衝突判定とは

スプライトの衝突判定による割りこみとは、リスト7のようにあらかじめおまじないをしてあげば、スプライトとスプライトが重なったときに、特定の行を呼び出してくれるというものだ。だから、いちいち座標を調べなくてもいいし、ちゃんとドットとドットが重ならないと割りこみはかからない。

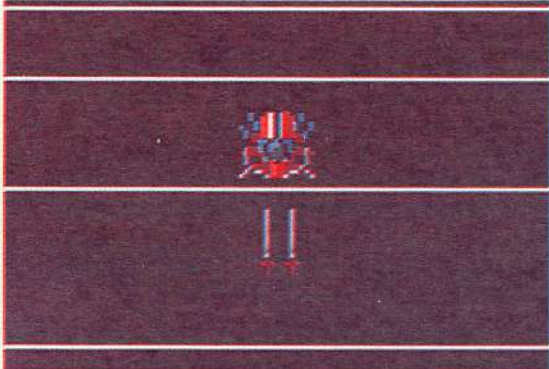
割りこみがかかったときに呼び出される行(割りこみサブという)では、リスト8のようにど

のスプライトとどのスプライトが衝突したか判定したり、状況によっての処理を行う。今回のシューティングゲームでは衝突は2つのパターンしか起こらない。自機と敵の衝突か、もしくは敵とミサイルの衝突だ。

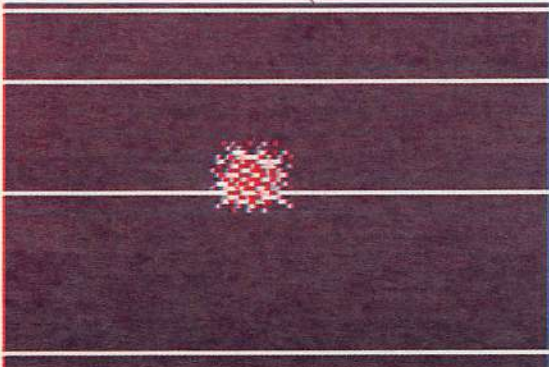
リスト9のように処理を設け、ゲーム中にICビットを1にしたり0にしたりすると、無敵などの効果が得られる。ICビットが1のときは、そのスプライトとほかのスプライトが重なっても、衝突判定を行わないので割りこみがかからないのだ。

敵が爆発すると、爆発のパターンになるが、このゲームではただの煙の固まりと考えているので、このスプライトには全体にICビットが1になっていて、自機やミサイルが重なってもなにも起こらない。

あまりおもしろいゲームにはならなかったが、敵や自機、ミサイルのパターンをオリジナルのものに変えたり、自分なりの改良を加えてほしい。



敵とミサイルがぶつかる寸前の写真。ちょっと見た目ではなんかの甲虫に似ているが、いちおう敵の宇宙船という設定になっているのだ。



敵とミサイルがぶつかった直後の写真。敵が爆発のパターンに変わり、ミサイルは消えた。これに自機やミサイルが出たとしてもなにも起こらない。

■リスト7 スプライト衝突割りこみの定義

```
50 S(3)=3:S(7)=6:X=0:Y=0:Z=120:P=0:Q=0:X
X=0:Y=-20:ONSPRITE60SUB160:GOTO150
```

これはSHOOTING, SB3のリストの一部。この行の終わりにあるON SPRITE GOSU B~というのが衝突割りこみを定義している部分。SPRITE ON という命令を実行すると、衝突割りこみがかかるようになり、~の部分に書かれた行を呼び出すようになる。

■リスト8 スプライト衝突割りこみ処理

```
160 SPRITEOFF:COLORSPRITE(3)=33:IFV<175T
HENM=X:N=Y:PUTSPRITE7,(0,217):Q=0ELSEM=Z
:N=190
170 FORJ=3TO6:PUTSPRITEJ,(M,N),J+12:NEX
T:IFN=190THEN180ELSEV=0:N=8:T=15:U=2:SC=
SC+10:IFHS<SCTHENHS=SC:GOTO200ELSE200
180 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:L
I NE(90,98)-(167,109),8,BF:LINE(89,97)-(16
8,110),15,B:COLOR10,0:FORI=93TO94:PRESE
T(I,100):TPSET:PRINT#1,"GAME OVER":NEXT
190 IFSTICK(0)=1THEN40ELSE190
200 PRESET(10,2):PRINT#1,USING"SCORE:###
## HIGH-SCORE:#####":SC:HS:RETURN
```

このリストの最初にあるSPRITE OFFという命令で割りこみが解除される。つぎにあるCOLOR SPRITE命令で、爆発パターンのICビットを1にしているのだ。このゲームでは、自機と敵がミサイルと敵しが衝突しない。敵が自機とおなじY座標なら(変数Yは敵のY座標)自機と敵、そうでなければミサ

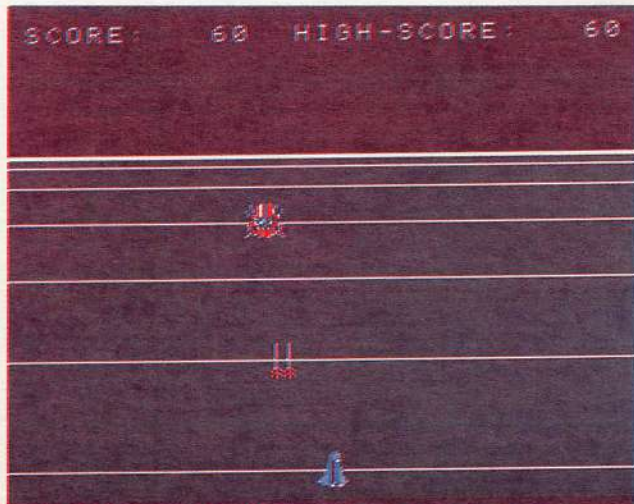
イルと敵が衝突したとわかるのだ。衝突があった位置に爆発パターンを表示し、敵と自機が衝突していたなら行180以降のゲームオーバー処理を実行する。敵とミサイルならスコアを加算し、もとの処理にもどる。衝突割りこみ処理はサブルーチンとして呼び出されるので、RETURNでもとの処理にもどる。

■リスト9 無敵などの工夫

```
100 C=CMOD7+1:COLOR=(8,C,0,0):IFGTHENG=
-1:IFGTHEN120ELSECOLORSPRITE(0)=1:COLOR,
1
110 IFPEEK(-1045)=251ANDSC>49THENCOLORSP
RITE(0)=33:COLOR,,2:SC=SC-50:G=9:GOSUB20
0
```

行100では敵やミサイルに使われているカラーコードGの色をパレット切り換えして点滅させている。このゲームではスコアが50以上あれば、GRAPHキーを押したあと少しのあいだ無敵になる。ただし、スコアは-50される。パレット切り換えの次からがその無敵の処理が行われている部分で、変数Gは無敵に

なっている時間。0になると、自機の1枚目のスプライト面の色をICビットが0の状態に設定しなおして、周辺色を黒にもどしている。行110ではGRAPHキーの入力判定を行い、判定があれば自機の1枚目のスプライト面の色をICビットを1にして設定し、無敵になったことを示す周辺色を緑色に変えている。



【SHOOTING, SB3の遊び方】カーソルキーの左右で自機を移動し、画面上から迫ってくる敵をよけ、スペースキーでミサイルを発射し、敵を撃破するゲーム。スコア50と引換えに、GRAPHキーで一瞬無敵になれる。リプレイは上キー。

- セージ
- 20 太文字処理の一種(数字・英大文字・一部の記号)
- 30 パターンジェネレータテーブル兼スプライトジェネレータテーブル書き換え(97~104)/スプライトパターン定義(0)
- 40 パターンジェネレータテーブル書き換え(105、112)/カラーテーブル書き換え/お待たせメッセージ消去
- 50 パラメータ表示部の壁を描く/変数初期化/プログラム定数定義/乱数初期化
- 60~80 ゲーム初期化
- 60~70 タイトルデモ/次の音符初期化で行うべき変数初期化
- 80 スティック入力/レベル変更/トリガー判定と処理/ループ

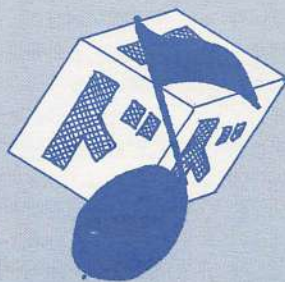
- 90 次の音符初期化(効果音/変数初期化)
- 100~130 メインループ
- 100 ディレー/ブロックを壊したときの前のブロックの消去/音符の表示/音符の右端通過判定と処理/トリガー判定・強制落下判定と落下のための変数初期化
- 110 音符の座標更新/ブロックにぶつかったか判定/同じ音にぶつかったか判定/ブロックの表示/ゲームオーバー判定/スコア更新と次の音符のための変数初期化/レベルアップ判定と処理
- 120~130 同じ音にぶつかったときの処理
- 140 ゲームオーバー
- 150 パラメータ表示サブ
- 160 効果音データ(行50で読みこみ) (ANTARES)

プログラマからひとこと

5日で採用

☆2度目の採用ありがとうございます。投稿してから5日で採用通知がきたので驚きました。そういえば封をしてあったテープがはがれそうでしたよ。このゲーム、文字との衝突判定がわかって何か月かしたころ、テトリス系のゲームが作りたいと思ったときに作ったゲームです。奇妙なタイトルとゲームオーバー時の音が気に入っています。下から「ミレドシラソファミレドシ」とならべると高得点が得られるでしょう、きっと。最高得点は49万5816点です。暇があったらこの得点に挑戦してみてください。ところで神戸のポートタワーを知っているだろうか。そこへ行けば不幸のペンチと遭遇することができるだろう。ではまた。☆

雨田茂幸 千葉・16歳



上昇気流

MSX MSX2/2+RAM8K BY 村林恒

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

- B、C……弾の座標
- V……上昇気流のX座標(Y座標は167に固定)
- X、Y……ボールの座標

その他の変数

- A……的配置時の的の位置
- E……スコア

- G……トリガー入力用
- H……ハイスコア
- I……ループ用
- L……入力フラグ(トリガーの連続防止用)⇒入力がなければ0、入力があれば1になる
- M……弾の発射フラグ⇒0=発射していない、1=発射中
- O……ラウンド数
- Q……上昇気流のX座標増分(-4か4の値)
- R……乱数初期化用/ボールの

- X座標増分(-8~8の値)
- S……スティック入力用
- T……的の残り数
- U……ボールのY座標増分(-4~4の値)
- ZY……弾の発射時のY座標⇒スコア計算に使用

初期化●表示文字数設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●背景色設定

2 ゲーム前設定

●前景色、周辺色設定●ラウンド数更新●ボールの座標と増分、上昇気流のX座標と増分初期化●弾用フラグ初期化●的の数設定●スコア表示●PSGレジスタ設定

3 的の配置

●的の配置ループ開始●的の位置設定●的の配置判定⇒①[的の位置が空白でないなら配置不可]やり直す ②[的の位置が空白なら配置可]的の表示/配置ループ閉じ/ラウンド数表示

4 ボール移動

●スティック、トリガー入力受け付け●ボールのX座標増分、座標計算●ボールのY座標増分更新●ボールのY座標増分調整判定⇒[増分が5なら]増分を4に設定

5 ボール表示と上昇気流の移

プログラム解説

1 初期設定

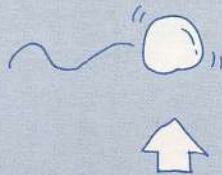
●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●乱数初

プログラマからひとこと

笑われた理由

やっと採用されました。このゲームは同時に送った3本のなかでいちばん自信のなかったものなのでよけにうれいす。では自己紹介をします。市立三内中学校3年3組14番、部活はやっていません。文化祭の開催式の時、ステージに登場してきて、大笑いされた人ですよ。これを読んでいる三内中の人は、なぜ私が笑われたのか教えてください。それからわたしは相撲ファンです。頑張れ舞の海、貴ノ浪。旭富士はもうだめだから、これからの青森県力士に期待しています。話は変わって、スーパー付録ディスクはよいですね。これまでは長いプログラムを見ても、打ちこむ気がしなかったのですが、これでどんな長いものでもすく遊べたいへんよいです。あとは書くことがないのでこのへんで終わりたいと思います。このゲームを楽しんでくれる方がいたら幸いです(くだらないと思った方はすみません)。 村林恒 青森・15歳

上昇気流



© 村林恒

動・表示

●ボールのY座標計算●ボール表示●上昇気流のX座標計算●上昇気流表示●上昇気流の増分判定⇒【X座標が画面の端なら】増分を反転

6 弾発射判定

●弾発射判定⇒【トリガー入力があり、入力フラグが0で弾が発射されていなければ発射】入力フラグ設定/弾発射フラグ設定/弾の座標設定、Y座標保存

7 弾移動・表示/命中判定

●弾が発射されているか判定⇒【弾発射フラグが1なら】弾のY座標計算/弾の表示/はずれ判定⇒①【弾が画面下にあれば】弾消去/弾発射フラグ初期化 ②【弾が画面下までいってなければ】弾の命中判定⇒【弾の位置に的があれば】スコア加算/効果音/的の数更新/的の残骸表示/弾消去/弾発射フラグ初期化/スコア表示

8 クリア判定/トリガーの連続入力防止処理

●ラウンドクリア判定⇒①【的の数が0ならクリア】行12へ飛ぶ ②【クリアでなければ】トリガー入力の終了判定⇒【入力フラグが1でトリガー入力がないければ】入力フラグ初期化

9 ボール上昇

●ボールが上昇気流にのったか判定⇒【ボールと上昇気流のX座標が範囲内なら】ボールのY座標増分更新/ボールのY座標増分調整判定⇒【増分が-5なら】増分を-4に設定

10 ゲームオーバー判定

11 行4へ飛ぶ

12 クリア処理

●クリアメッセージ表示●時間待ち●画面消去●スコア加算●行2へ飛ぶ

13~15 ゲームオーバー処理

●ハイスコア判定⇒【スコアがハイスコアより大きければ】ハイスコア更新/メッセージ表示●ハイスコア表示●ゲームオーバーメッセージ表示●STOPキー入力待ち(STOPキーを押した状態にする)●ラウンド数初期化●スコア初期化●画面

消去●行2へ飛ぶ

補足

行4と行9の最後のほうの、変数Uの計算と調整は、行9にまとめたほうが良いだろう。そうすれば行5のはじめにボールのY座標計算がはみ出さなくてすむなど、行ごとの役割もはっきりする。

行7の弾の命中判定は、的のY座標が固定されているので毎回判定する必要はなく、弾が的と同じ程度の高さになったら判定すればいい。そうすれば命中判定もX座標だけでできる。

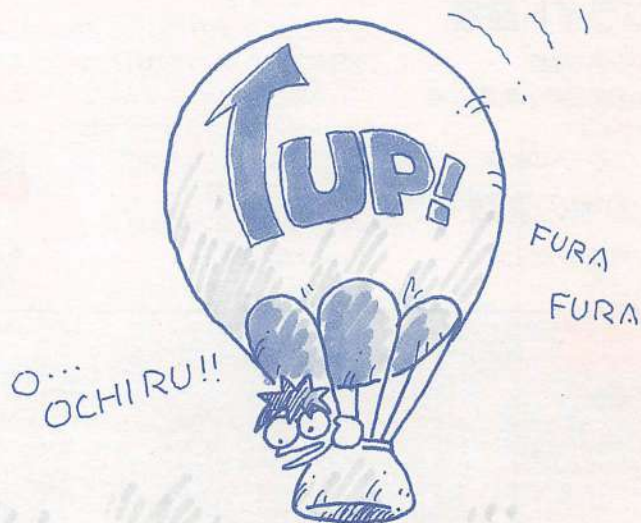
ゲームオーバーになったあとでは、画面は消去しているが、スプライトはそのままなので、弾が画面に残っていたりすることがある。KEYOFFが入っていないなど、気配りが足りないように思われる。

最後にSTOPキーでのリブレイはなるべくさけてほしい。グラフィック画面などではいつ押したらいいかわかりにくいし、押しそこなうとプログラムを停止させたままになってしまいかねない。(MORO)

```

1 SCREEN1,0:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):WIDTH
32:FOR I=0 TO 23:VPOKE 14336+I,VAL("&H"+MID$(
"3C72F9FDFFFF7E3C0000183C3C180000182442
81E724243C",I*2+1,2)):NEXT:FOR I=0 TO 15:VP
OKE 768+I,VAL("&H"+MID$("18245A5A24181818
08A1144422981818",I*2+1,2)):NEXT:COLOR,1
2 COLOR3,,5:O=O+1:R=0:X=125:Y=16:U=1:V=8
:Q=4:M=0:L=0:T=O+1:LOCATE 1,1:PRINT"SCORE
"E:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND0,0:SOUND7,0
3 FOR I=1 TOT:A=RND(1)*28+2:IFVPEEK(6784+A
)<>32 THEN I=I-1:NEXT ELSE LOCATE A,20:PRINT
`":NEXT:LOCATE 1,0:PRINT"ROUND":0
4 S=STICK(0):G=STRIG(0):R=R+(S=7 AND R>-8)
-(S=3 AND R<8):X=X+R:U=U+1:IFU=5 THEN U=4
5 Y=Y+U:PUTSPRITE 0,(X,Y),15,0:V=V+Q:PUTS
PRITE 1,(V,167),9,2:IFV>240 OR V<8 THEN Q=-Q
6 IFG=-1 AND L=0 AND M=0 THEN L=1:M=1:B=X:C=Y:
ZY=Y
7 IFM=1 THEN C=C+8:PUTSPRITE 2,(B,C),3,1:IF
C>180 THEN PUTSPRITE 2,(255,211),0:M=0 ELSE I
FVPEEK(6144+(B+4)*8+((C+4)*8)*32)=96 THEN
E=E+(170-ZY)*10:SOUND 12,5:SOUND 13,0:T=T-
1:LOCATE(B+4)*8,(C+4)*8:PRINT"a":PUTSPRI
TE 2,(255,211),0:M=0:LOCATE 1,1:PRINT"SCOR
E"E
8 IFT=0 THEN 12 ELSE IF L=1 AND G=0 THEN L=0
9 IFABS(X-V)<10 THEN U=U-2:IFU=-5 THEN U=-4
10 IFY<0 OR Y>180 OR X<80 OR X>240 THEN 13
11 GOTO 4
12 LOCATE 10,0:PRINT"CLEAR!":FOR I=1 TO 1000
:NEXT:CLS:E=E+0*9:GOTO 2
13 IF E>H THEN H=E:LOCATE 1,3:PRINT"GREAT!!"
14 LOCATE 1,2:PRINT"HIGH":H
15 LOCATE 11,15:PRINT"GAME OVER":POKE-869
,1:O=0:E=0:CLS:GOTO 2

```



しん・そくどくほう

MSX MSX2/2+RAM8K BY ひろ

▶遊び方は36ページ

変数の意味

A\$, B\$……スプライト定義用
 K, I……ループ用
 A, B……本のページ数
 N, M……スプライトパターン切り換え用

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●スプライト定義用ループ●スプライトパターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●机の色設定(VPOKE)●本のページ数定義●タイトル表示●机表示ループ

② ページ数判定

●プレイヤー両方の残りページ数表示●どちらかのページが0になったら行6へ

③ プレイヤー1の入力

●スペースキーを押していな

ればスプライトパターンNを0に●その直後にスペースキーを押せばNを1にして、残りページ数(A)を1減らす

④ プレイヤー2の入力

●Aボタンを押していなければスプライトパターンMを0に●その直後にAボタンを押せばMを1にして、残りページ数(B)を1減らす

⑤ スプライト表示

●プレイヤー両方のスプライトパターン(N, M)をスプライト面の指定位置に表示●行2へ

⑥ 勝利判定

●プレイヤー1, 2が引き分けの場合⇒行7へ●どちらのプレイヤーが勝ったか表示

⑦ リプレイ

●ゲーム再開処理(Bボタンで再開)

⑧ スプライトデータ

●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ) (がまこ)



プログラマからひとこと

なんでこんなのが

……なんでこんなのが採用されたんだろう。ゲームの内容も内容だが、プログラムのほうもこれまたひどい。きっと編集部の人はこのプログラムをバカにするために採用したにちがいない！ きっとそうだ!!
 ひろ 岡山・17歳 ※速読キャラがかわいかったからです(編集部)



※ みくろして絵がへただといわぬのでくれえい……

```

1 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:WIDTH28:KEYOFF:F
  ORK=0T01:FORI=1T028:READA$:B$=B$+CHR$(VA
  L("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(K)=B$:B$="":NEX
  T:VPOKE8208,&HBA:A=9:B=9:LOCATE8,8:PRINT
  "しん・そくどくほう":FORI=14T016:LOCATE8,I:PRINT
  STRING$(10,"◆"):NEXT
2 LOCATE10,10:PRINTA;B:IFA=0ORB=0THEN6
3 IFNOT(STRIG(0))THENN=0:IFSTRIG(0)THENN
  =1:A=A-1
4 IFNOT(STRIG(1))THENM=0:IFSTRIG(1)THENM
  =1:B=B-1
5 PUTSPRITE0,(94,87),7,N:PUTSPRITE1,(124
  ,87),9,M:GOTO2
6 IFA=BTHEN7ELSELOCATE7,6:PRINT"PLAYER";
  (A<B)+2;"WON!"
7 IFSTRIG(3)THENRUNELSE7
8 DATA 1F,3F,3F,35,35,35,1F,20,7F,5F,E0,
  FF,,,,,80,80,80,80,80,80,C0,40,E0,E0,1
  F,3F,3F,3A,3A,3A,1F,20,3C,1D,E2,FF,,,,,
  80,80,80,80,80,60,80,E0,E0
    
```


JUMPING SLIME

ジャンピング・スライム

MSX MSX2/2+RAM8K BY J

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スライム関係

- A……移動増分
- P……現在のアニメパターン番号
- X、Y……現在の座標

その他の変数

- B……画面のスクロール用
- H……ハイスコア用
- I……ループ用変数
- J……ジャンプ用カウンタ
- K……スコア用
- R……乱数の初期化用
- S……スティック入力用
- ユーザー定義関数
- FNA……X、Yで指定される座標のVRAMを調べる

プログラム解説

① 初期設定

- 画面モードの設定●変数型宣言●スプライトパターン定義●

キャラクタ色の指定●ユーザー定義関数の定義

② 変数初期化

- 乱数の初期化●インターバル割りこみ先の指定●変数初期化●ゲーム画面の作成

③ メイン部

- スライムのアニメーション番号を求める●スライムの表示●スティック入力●座標増分を求める●X座標の更新●ジャンプが可能か判定⇒可能ならスライムの下がブロックか判定⇒ブロックならばジャンプ用カウンタを初期化/Y座標を調整/効果音●スライムの下が空白ならばY座標の加算●ジャンプ中ならY座標を更新する●ジャンプ用カウンタの更新●ジャンプ中のスライムの下がブロックか判定⇒ジャンプ用カウンタの初期化

④ ゲームオーバー?

- 画面外へはみ出していないか

判定⇒画面外ならばゲームオーバーへ

⑤ 塔を登る

- インターバル割りこみの禁止●スクロールカウンタの更新●得点の加算●ハイスコアの更新●スコアの表示●塔のスクロール●スクロール後のY座標の更新●スライムの表示●ブロックを表示するか判定⇒ブロック表示●インターバル割りこみを許可

⑥ リプレイ

- インターバル割りこみの禁止●ゲームオーバー●リプレイ処理

補足

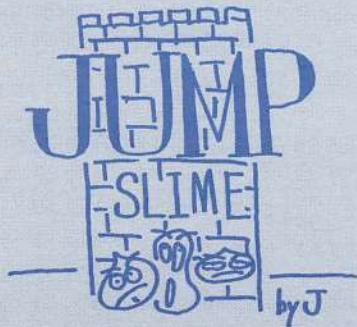
最近の投稿に多いのだけど初期設定部でKEYOFFをしていなかったで、処理を追加しておきました。画面数がぎりぎりですらないという場合以外はできるだけKEYOFFを入れ忘れないようにね/(にゃん☆)



プログラマからひとこと

あの手のゲームは

やったー。2度目のJです。このゲームはあまりにも内容が単純なので採用されるか心配だったんでよかったです。しかし、もう1つのテトリスもどきゲームはどうなったのだろう。やはり、あの手のゲームはもう時代遅れだろうか。ところで、今日、期末テストが終わった。まあ、それがどうしたといわれると困るんだが。それで今、前作「どうくつたんけん」の続編のようなものを作っています。前作は、パズルのようなところが多かったんで、今度は、アクションを重視しました。採用されないかもしれないけどよろしく。 J 大阪・13歳



```

1 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITE$(0)=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(
24)+"~□テ~":SPRITE$(1)=STRING$(5,CHR$(0
))+"<ロ~":SPRITE$(2)=""<Z<<~テ~":VPOKE8208
,239:DEFFNA=VPEEK(6176+X#8+(Y#8)*32)
2 R=RND(-4):ONINTERVAL=14GOSUB5:A=0:J=0:
X=80:Y=-24:B=0:K=-20:FORI=0TO19:GOSUB5:N
EXT
3 P=- (J>18)-2*(J<15ANDJ>11):PUTSPRITE0,(
X,Y),3,P:S=STICK(0):A=A-(S=7)*(A>-9)+(S=
3)*(A<9):X=X+A:IFJ=0THENIFFNA=133THENJ=2
1:Y=(Y#8)*8:SOUND8,16:SOUND7,252:SOUND1,
1:SOUND12,30:SOUND13,0:SOUND0,100:ELSEY=
Y+8ELSEY=Y-J+11:J=J-1:IFFNA=133THENJ=0
4 IFY>212ORX<0ORX>255THEN6ELSEGOTO3
5 INTERVALOFF:B=B+1:B=B+(B=3)*3:K=K+1:H=
H-(K>H)*(K-H):LOCATE10,0:PRINTUSING"SC #
## HI ###";K:H:LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)+"
L":Y=Y+8:PUTSPRITE0,(X,Y),3,P:IFB=0THENL
OCATERND(1)*26,1:PRINT"●●●●●":INTERVALO
N:RETURNELSEINTERVALON:RETURN
6 INTERVALOFF:LOCATE10,1:PRINT"GAME OVE
R !!":PLAY"V1504L8T255GFEDFEDCDC03BAG2":
FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOTO2

```




MIRACLE SHOT!!

ミラクル・ショット

MSX MSX2/2+RAM8K BY In the sky.

▶遊び方は38ページ

変数の意味

プレイヤー関連

- C.....スプライト番号
- F.....ジャンプ用
- G.....ドリブルシュートの権利
- L.....プレイヤー数
- PX, PY.....プレイヤーの座標
- X.....ドリブル時のX増分
- Y.....ジャンプ可能な高さ

ボール関連

- A.....ショットの区別用
- B.....ショット後のボール移動回数
- BX, BY.....ボールの座標
- D.....ドリブル時のボール上下移動用
- P.....ドリブルの移動量
- SX, SY.....ショット時のボールX, Y移動用

その他の変数

- E.....ゴールのフラグ/スプライト面番号
- ES.....エスケープシーケンス用
- H, I, J.....ループ用
- HS.....ハイスコア
- K.....カウント(プレイする回数)
- R.....乱数の初期化用
- S.....スティック入力用
- S\$.....スプライトパターン定義用
- S(n).....各プレイヤーのスコア
- T.....ウェイト用
- W.....プレイヤー番号

プログラム解説

10 画面初期設定/乱数の初期化/変数型宣言/スプライトパターン定義/エスケープシーケンスの設定/スプライトパター

ンデータ(行10で読みこみ)
 20 カウント入力/プレイ人数の入力/それぞれの値範囲チェック
 30 ゲーム画面の作成/PSG初期設定
 40 ハイスコアの更新/スコアの初期化
 50 スコア計算/勝者判定/勝者の表示/リプレイ処理
 60 スコア類の表示/変数初期設定
 70 スティック入力/プレイヤーの移動/トリガー入力
 80 ショット判定/トリガー入力処理
 90 ドリブル処理
 100 プレイヤー、ボールの表示
 110 ボールの座標を更新
 120 ドリブル時のプレイヤー移動/座標判定/ジャンプ処理
 130 ジャンプ時のプレイヤー移動/トリガー入力処理
 140 ショットされたボールの移動増分計算/ボール座標の更新
 150 スティック入力/ショットされたボールの移動
 160 ボールが地面についているかの判定/ウェイト

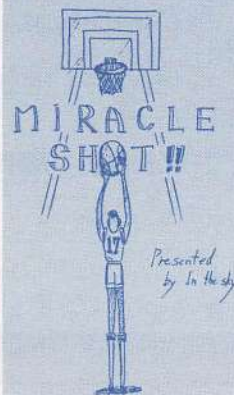
170 ゴール判定/ゴール処理/効果音
 180 リング(ゴール)に当たったか判定/跳ね返り処理/効果音

190 トリガーの連続入力の防
 止 (にゃん☆)



プログラマからひとこと

新人賞をとった気分です



初投稿で初採用、これはうれしい。歌手でいったら、新人賞をとった気分です(とったことないけど)。とても緊張してるのでこのコメントも辞書片手に原稿用紙に下書きしました。プログラムのほうはレベルが低いし、まちがいだらけ(ハイスコアの#が1つたりない)。199までカウントを選べるけど僕はいつも5カウントでやったりします。僕のハイスコアはまだ20しかいってらんず。このゲームはバスケットで友だちとシュートの競争をしたとき思いつき、少々ルールを味付けしてみました。最初はリングにあてるだけでも難しいけど、何度も挑戦してください。それから、ドリブルシュート時はダンクっぽいのもできるのでやってみてください。気持ちいいです。長々書きつづりましたが、これからもIn the skyをよろしくおねがいしますです。

In the sky 千葉・16歳

```

10 SCREEN1,1:COLOR15,1,6:WIDTH32:KEYOFF:
R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:FORI=1TO4:READS:
SPRITE$(I)=S$:NEXT I:E$=CHR$(27)+"Y":G=3:D
ATA#12ET(T(,Cコ18(((,88"ケ($DD,pウp
20 INPUT"なんカウントやる0(1-199)";K:INPUT"1にほr
2にん";L:CLS:IFK>199ORR<1ORL<1ORL>2THEN20
30 PUTSPRITE$(200,80),11,1:PRINTS$(8,1
-"E$")81"1"E$"*8"1"E$"6/"E$"6:"/"E$":SO
UND6,30:SOUND7,55:SOUND11,30:SOUND8,16
40 HS=HS-(HS<S(W))*S(W)-(HS):S(0)=0:S(1)
=0:FORH=1TOK:FORJ=0TOL-1:GOTO60
50 PUTSPRITEE,,0:S(J)=S(J)-(E=4)*A:IFA=
GORA=2THENNEXTJ,H:IFS(0)=S(1)THEN40ELSEW
=1+(S(0)>S(1)):PRINTS$("SWIN PLAYER");W+1
:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT I:CLS:GOTO30
60 PRINTS" ##HISCORE";USING ## COUNT###
";HS:H:PRINTS"!#1PSCORE";USING### 2PSC
ORE###";S(0);S(1):PY=167:PX=50:D=2:BY=17
0:P=0:A=3-(G=2)*(A=3):G=3:F=5:E=2
70 S=STICK(J):PX=PX-(S=3ORPX<0)*2+(S=7OR
PX>50)*2:GOSUB90:IFSTRIG(J)ANDA=2THENGOS
UB190:GOTO120ELSEIFS<>1THEN70
80 IFSTICK(J)<>1THENBY=170:D=2:GOTO70ELS
EGOSUB110:IFSTRIG(J)=0ORA=2THEN80ELSE140
    
```

```

90 D=D+(BY=176)*4-(BY=168)*4:BY=BY+D:BX=
PX+14:C=3
100 PUTSPRITE1,(PX,PY),15,C:PUTSPRITEE,(
BX,BY),6,4:RETURN
110 BX=PX+2:BY=PY-10:C=2:GOTO100
120 X=(P/10)+6+RND(1)*3-1:P=P+X:PX=PX+X:
GOSUB90:IFPX>200THENGOSUB190:GOTO50ELSEI
FSTRIG(J)THENGOSUB190:Y=165-X*3ELSE120
130 PY=PY-F:F=F+(PY<10)*10:IFPY>167THEN50
ELSEGOSUB110:IFSTRIG(J)=0THEN130
140 B=1:SY=26+(A=2)*10+RND(1)*3:SX=7+(A=
2)*8+RND(1)*3:BX=PX+2:BY=PY-10
150 S=STICK(J)*-(E=2):B=B+1:BX=BX+SX-(S=
3)*3+(S=7)*2:BY=BY-SY+B*2
160 IFBY<190THEN50ELSEGOSUB100:FORT=0TO4
0:NEXT I:IFBY>77ORBY<66THEN150
170 IFBX<204ANDBX>200THENSX=0:SY=B*2:PUT
SPRITE2,,0:SOUND12,150:SOUND13,0:G=2:E=
4:GOTO150
180 IFBX<208ANDBX>196THENSX=4:SY=B*2+9:S
OUND12,7:SOUND13,0:G=2:GOTO150ELSE150
190 IFSTRIG(J)THEN190ELSEReturn
    
```



当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者 ①「ロイヤルブラッド」=福井県福岡義則(埼玉県)遠藤貴訓(福岡県)吉田誠/②「幻影都市」=岩手県菊地透(神奈川県)北條剛(大阪府)今村淳男/③「戦国ソーサリアン」=福井県辻健太郎(埼玉県)須永俊樹(徳島県)山下泰史/④「スーパー上海ドラゴンズアイ」=石川県中村佳央(長野県)須田貴広(茨城県)富岡清

TOWER改良版

MSX2/2+VRAM128K BY MIJINKO-SOFT

▶遊び方は39ページ

変数の意味

グラフィック座標関係

- B(n)**……プレイヤーn+1のカーソルのX座標オフセット
C(n)……プレイヤーn+1のカーソルの高さ(下から数えた段数-1)
R……プレイヤー数による、ウィンドウのX座標調整用
X, X1, Y……端点の相対座標(塔・橋の表示パターン作成用——図参照)
ZX, ZY……基準座標(塔・橋のパターン作成用)

その他の変数

- AS, H(n), N**……一時変数
A(n)……プレイヤーn+1のカードの傾きの変化速度(-5~5だが、実際の範囲はレベルによって異なる)
C……立てるべき段数
D(y, n)……プレイヤーn+1のY座標y(*1)に塔があれば1、なければ0(実際にはこの配列は必要ない)
 *1 yはC(n)と同系
E(n)……プレイヤーn+1のカードの傾き(0~59のときカードが表示される)
F(n)……プレイヤーn+1のフェーズ(0:塔か橋かの選択、1:位置設定、2:傾き設定、3:判定)
G(n)……プレイヤーn+1のカードが塔か(0)橋か(1)
I……プレイヤー番号-1/ループカウンタ
J, K……ループカウンタ
L……レベル
M……勝利プレイヤー番号-1
P……プレイヤー数-1
S……スティック入力値
T……スペースキーまたはトリガーA入力値

- U**……リターンキーまたはトリガーB入力値
V……カードの傾き(単位はラジアン——塔・橋のパターン作成用——図1参照)
W(n)……塔の鏡像パターン作成用(塔・橋のパターン作成用)
Z……カウンタ(塔・橋のパターン作成用)
Z1……倍率(塔・橋のパターン作成用)

スプライト面番号

- 0** プレイヤー数選択・レベル選択のカーソル/プレイヤー1の塔か橋かの選択カーソル
1 プレイヤー2の塔か橋かの選択カーソル
2, 3 プレイヤー1・2の位置設定用カード

スプライトパターン番号

- 0** 右向きカーソル
1 下向きカーソル
2 塔
3 橋

プログラム解説

- 10~50** プログラム初期化
 10~30 画面初期化/整数型宣言/配列宣言/お待たせメッセージ/ページ1に塔のウィンドウ表示パターンを描く(補足参照)/ページ2に橋の表示パターンを描く
 40 塔・橋のバランスよく立った像(以下正像と呼ぶ)をページ2に描く(選択メニュー用および確定した塔・橋の表示用)/ページ3に「BROKE」を描く
 50 スプライトジェネレータテーブル設定
60~120 ゲーム初期化
 60~90 プレイヤー数選択
 100~120 レベル選択
130~160 レベル初期化(スプ

プログラマからひとこと

ミジンコ隊結成の秘密

今日はミジンコ隊結成の発端となった出来事を書きます。——それは、今から2、3年前、小学校の給食中の出来事だった。●船木(青木の飲みかけの牛乳ビンを見て小声で岸間に)「ちょっと青木をからかってみようか」●岸間(小声で船木に)「そうしようか」●船木「あっ青木の牛乳ビンにミジンコがついてる!」●青木「えっ、どこどこ?」(牛乳ビンを見まわす)●船木・岸間「ほら、見えないのか、そこだよそこ。あっ昇っていく。あっすべて牛乳のなかに落ちた」●青木「えっ、どこ!?」(本気で探そうとしている)——これが発端となって、半年後には実際は何もないのに「ミジンコだよ」といって指ではじいて飛ばしあつたつりになる奇妙な7人組みができてしまったのだ。

MIJINKO-SOFT 東京・14歳

の4の5、 MIJINKO-SOFTというゲームで「TOWER改良版」

をつくった人は誰でしょうか?

但し、名前は発表しませんが、
 正解者にも何らかの謝辞を。



これは「タワーゲーム」(ファミコンでプログラムで「ミジンコ」の「ミジンコ」というゲームのキャラからとったMIJINKO-SOFTのマークです。



MIJINKO-SOFT

ライト消去/変数初期化/ゲーム画面表示)

170 メインループ

180 フェーズ0:塔か橋かの選択サブ

190~200 フェーズ1:位置設定サブ

210 フェーズ2:傾き設定サブ(傾きの限界判定を含む)

220~260 フェーズ3:判定サブ

220 傾き判定

230 塔のとき[カードの上に乗っているか判定/成功したとき[塔の表示/クリア判定(*2)]

240 ウィンドウに塔と橋のメニュー表示/フェーズ更新/スプライト消去]]

250~260 橋のとき[カードの上に乗っているか判定/成功したとき[橋表示/行240へ
 *2 行230~260の説明文中にある「I」は、処理のまとまりを表しています

270~280 ゲームオーバー

290 勝敗表示

300 クリア時の処理

310~360 サブルーチン群

310 スティック入力

320 トリガー入力

330 リターンキー、トリガーB入力

340 効果音

350 スプライト消去

360 音楽終了待ち

370 スプライトジェネレータテーブル用データ

改造法

行190の終わりのほうで設定されているカードの傾きと変化速度は、幅が大きすぎて最悪の場合、人間には対応不可能。難しいほうが好きな人は、A(1)に代入されている「RND(1) * 5 - 2」を0にするだけでいいかもしれない。

運が悪くてゲームオーバーになるのが嫌な人は、さらにE(1)への代入文の「50」を30に、「5」を15にするといいだろう。もっとやさしくしたいなら、こちらも15などの定数にしてしまえばいい。

1回のミスでゲームオーバー





遠浅の海の戦い2

MSX2/2+VRAM64K BY MO-

▶遊び方は40ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……先頭艦の座標
 ⇒nはプレイヤー番号、以下同様

XD(n)、YD(n)……その移動増分

SX(n)、SY(n)……砲弾発射の目標座標

その他の変数

■艦データ

D(n)……先頭艦の向き

DP(n)……艦隊速度

PW(n)……艦隊パワー

SI(n)……残艦数

■砲弾データ

AT(n)……発射弾数

D……発射角、目標までの距離

XD、YD、Z……その計算用
 F(n)……砲撃可能判定カウンタ

T(n)……砲弾飛行カウンタ

ZH(n)……命中率

■その他

A、B、X、Y……汎用

A\$……マシン語データ設定用

B\$……スプライトパターンデータ設定用

C……色判定用

I、J……ループ用

M……グラフィック描画用

M\$(n)……BGMデータ設定用
 ⇒nはBGMデータ番号

N、SD……効果音用

P……現在処理中のプレイヤー番号

PP……敵のプレイヤー番号

S……スティック入力用

ZP……円周率

プログラム解説

10~20 初期設定

30 艦隊移動増分設定

40~80 BGM設定

90 USR関数定義

100 REM文

110~120 ワークエリア設定

130~140 変数初期設定

150 REM文

160~190 タイトル

200 REM文

210~230 ゲーム画面作成

240 REM文

250 処理プレイヤー番号設定
 /USR関数呼び出し/砲撃ランプ点灯判定

260 スティック入力/着弾判定

270~280 方向転換

290~300 速度変換

310~330 移動増分計算/移動不能時の処理

340 USR関数呼び出し/ワークエリア書きこみ

350 砲弾発射判定

360 USR関数呼び出し

370~380 REM文

390 砲弾到達目標地点計算

400~450 発射角・発射砲弾数計算/命中率計算

460 砲撃ランプ消去

470 REM文

480 砲弾到達目標地点計算/命中率計算

490 命中砲弾数計算

500 敵艦隊パワー減少

510~520 爆発

530~550 沈没判定

560 ゲームオーバー判定

570 パワー表示

580 REM文

ファジー伸一's

1,2のプログラム



ダッブ(以下ダ)：おにいさん、このゲーム、艦隊の動きがなめらかか!

おにいさん(以下お)：うん、本当だね。ダッブ、これはどうやっているかわかるかい?

ダ：えっと、この手のマイキャラがいくつも連なっている場合は、いちばん後ろのキャラを消して、いちばん先頭に新たなキャラを描きこむことで、全体の移動をすることが多いから、これもそれじゃない?

お：でも、それだと1キャラ単位でしか移動できないから、動きがあらくなっちゃうよ。

ダ：うーん、ほかに、うーん、わかんない。おにいさん、教えて!

お：じつはね、考え方はダッブと同じなんだけど、もう少しや

り方が巧妙なんだ。というのは、この艦隊は49個のキャラが連なっているんだ。

ダ：えっ! だって、艦隊は4つしかないじゃない!

お：だから、あとの45個は見えないんだ。詳しくいうと、まず先頭の艦があって、15キャラ分おいて、17キャラ目に2番目の艦、さらに15キャラ分おいて、33キャラ目に3番目の艦、また15キャラおいて、最後の49キャラ目に4番目の艦が表示されているんだ。

ダ：そんな面倒なこととして、何かいいことあるの?

お：だから、1~48番目のキャラの座標を1つずつ後ろにずらして、2~49番目のキャラの座標として、新たに、先頭のキャラの座標を設定して、最後に、

1、17、33、49番目のキャラの座標に艦船を描けば、艦隊全体が移動したことになるじゃないか。しかも、なめらかに。

ダ：あ、なるほど。ということは、16キャラごとに艦が表示されているわけだから、2番目の艦が先頭の艦の現在いる座標まで到達するには、16回かかるってことになるよね。

お：その通り。それが、このなめらかな動きの秘密なんだよ。

ダ：へえ、この作者、頭いいなあ。

お：でもね、残念なのは、このプログラム、少しムダな部分が目立つんだよね。

ダ：と、いうと?
 お：例えば、行260~行300は、I F文の代わりに配列変数を使えば、短く速くなるし、行530~行560もI F文は2回で済む。マシン語部分も、最初にプレイヤーによってアドレスを書き換えて、ワークエリア転送・スプ

イト表示サブは共用しているけど、ワークエリア転送・スプライト表示のルーチンを1つにまとめて、プレイヤーごとに、2つ作り、最初に、プレイヤー番号によってそれぞれのルーチンに飛ばしたほうが、プログラムは長くなるけど、スピードは速くなる。

ダ：ふーん、なんか難しそうだけど、とりあえず、プログラムのムダをなくせっていつているんだね。

お：そう。プログラムの高速化には、ムダな部分をなくすのがいちばん!

ダ：でも、おにいさん、もっと効果的な方法があるよ!

お：えっ、ダッブ、それはどういう方法?

ダ：へへへ、それはね、t u r b o Rでやればいいんだよ!

お：これは、ダッブに1本とられたなあ。

ダ・お：ハハハ!



- 590 勝者表示
- 600 リプレイ
- 610 REM文
- 620 効果音サブ
- 630 REM文
- 640~650 艦船沈没
- 660 REM文
- 670 画面設定
- 680~720 タイトルグラフィック
ク描画
- 730~820 タイトル表示
- 830 リターン
- 840 REM文
- 850~930 砲弾発射角計算
- 940 REM文

- 950 マシン語設定
- 960~970 スプライトパターン
定義
- 980 REM文
- 990~1020 マシン語データ(行
950で読みこみ)
- 1030 REM文
- 1040~1120 スプライトパター
ンデータ(行960で読みこみ)

マシン語解説

&HD000~&HD02B
USR0⇒プレイヤーによりア
ドレスを書き換えるサブ
&HD02C~&HD037

USR1⇒ワークエリア転送 USR2⇒艦隊スプライト表示
&HD038~&HD058
(ファジー)

頭の中だけ完全に春

フロコレ2に載せていただいたり、コンピュータの専門学校に入ること
に決まったりで、ちよいと浮かれているところへの採用通知。頭の中だけ完
全に春であります。話は突然変わりますが、わたしは軍艦が好きです。い
やいや、別に軍艦のデータをぜんぶ知っているとか、そういうわけではな
いんですが。第1の理由として「美しい」。人殺しの船というのを考えなけ
ればの話ですよ、もちろん。第2は、
私の亡き祖父が軍艦のりだったからで
す。小さかったころいろいろな話を聞
いて、戦争はやっちゃいけないだ
、と思いました。祖父の勤務録をみると
「海軍」と印刷してあったり、「乗艦ヲ朝
雲二変更ス」とか書いてあったりして、
なかなかくるものがあります。
MOー 長野・17歳



```

10 CLEAR200,&HC000:DEFINT A-C,E-W:DIMXD(1
6),YD(16):COLOR15,0,0:SCREEN5,0
20 OPEN"GRP":AS#1:GOSUB950:COLOR=(2,7,4,
3):COLOR=(4,0,0,4):COLOR=(13,1,0,0):CO
R=(14,2,0,0):X=RND(-TIME):ZP=ATN(1)+4:SD
UND7,17
30 I=0:FOR D=0TO6,2STEP.3925:XD(I)=COS(D)
:YD(I)=-SIN(D):I=I+1:NEXT:GOSUB070
40 MS(0)="T12004L50R1"
50 MS(1)="E08DC86G8R805CC804A8B2."
60 MS(2)="E.D08A86G8B8ED8C8C2."
70 MS(3)="05CC8C8DD8DR8E.DC804A2."
80 MS(4)="05C.DD804A86G8B8ED868C2."
90 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD02C:DEFUSR2=
&HD038
100 SET UP *****
110 X=40:Y=27:FOR I=&HC000TO&HC090STEP3:P
OKEI,Y:POKEI+1,X:POKEI+2,0:X=X-.5:NEXT
120 X=215:Y=177:FOR I=&HC100TO&HC190STEP3
:POKEI,Y:POKEI+1,X:POKEI+2,B:X=X.5:NEXT
130 X(0)=43:Y(0)=30:D(0)=0:PW(0)=100:DP(
0)=1:SI(0)=3:F(0)=2:T(0)=0
140 X(1)=218:Y(1)=181:D(1)=0:PW(1)=100:D
P(1)=1:SI(1)=3:F(1)=2:T(1)=0
150 TITLE *****
160 SOUND12,150:SETPAGE1:A=0
170 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN210
180 PLAY"MS(A):A=(A+1)MOD5
190 IFPLAY(0)THEN190ELSE170
200 GAME SCREEN DRAW *****
210 SETPAGE0:FORA=104:PUTSPRITEA+,3:PUT
SPRITEA+,9:NEXT
220 LINE(0,0)-(255,211),4,BF:A=0:FORI=0T
0281STEP201:LINE(0,I)-(255,I+0),12-A*6,
BF:FORB=0TO1:PRESET(10+B,I+2),TPSET:PRI
NT#1,"PLAYER":I+I/201:POWER:100:A=1
230 NEXT:NEXT:FORA=0TO9:X=RND(1)+255:Y=R
ND(1)+91+60:B=RND(1)+10+5:CIRCLE(X,Y),B
,5:PAINT(X,Y),5:NEXT
240 MAIN *****
250 FORP=0TO1:PP=1-P:A=USR(P):IFF(P)THEN
F(P)=F(P)-1:IFF(P)=0THENLINE(200,2+P*201
):STEP(0,0),12-P*6,BF:PRESET(200,2+P*201
),TPSET:PRINT#1,"0":N=40+P*30:PLAY"MS",0
5LB815N=N"
260 S=STICK(P):IFT(P)THENF(P)=F(P)-1:IFT
(P)=0THENGOSUB480
270 IFS>1ANDS<5THEND(P)=D(P)-.2:IFD(P)<0
THEND(P)=15
280 IFS>SANDS<9THEND(P)=D(P)+.2:IFD(P)>1
5THEND(P)=0
290 IFS=8ORS=1ORS=2THENIFD(P)<2THEND(P)
=DP(P)+.2
300 IFS>SANDS<7THENIFD(P)>0THEND(P)=DP
(P)-.2
310 X(P)=X(P)+XD(D(P))*DP(P):Y(P)=Y(P)+Y
D(D(P))*DP(P):C=POINT(X(P),Y(P))
320 IFX(P)<30ORX(P)>252ORC=5THENX(P)=X(P)
-XD(D(P))*DP(P)
330 IFY(P)<130RY(P)>197ORC=5THENY(P)=Y(P)
-YD(D(P))*DP(P)
340 B=P*256:A=USR1(P):POKE&HC000+B,Y(P)-
3:POKE&HC001+B,X(P)-3:POKE&HC002+B,D(P)
350 IFSTRIG(P)ANDP(0)=0THENGOSUB950
360 A=USR2(0):NEXT:GOTO250
370 SUB 00000000000000000000000000000000
380 FIRE! *****
390 SX(P)=PEEK(&HC001)+PP*256+SI(PP)*48)
:SY(P)=PEEK(&HC000)+PP*256+SI(PP)*48)
400 AT(P)=0:FORA=5(P)TO0STEP-1
410 XD=SX(P)-PEEK(&HC001)+P*256+A*48):YD=
SY(P)-PEEK(&HC000)+P*256+A*48):GOSUB850

```

```

420 D=ABS(PEEK(&HC002)+P*256+A*48)*22.5-Z
)MOD360
430 IFC<000RD>280THENAT(P)=AT(P)+2:GOTO4
50
440 IFC<100ANDC<260THENAT(P)=AT(P)+1ELSE
AT(P)=AT(P)+3
450 NEXT:D=SQR(XD^2+YD^2):ZH(P)=(255-D)/
600:T(P)=D/10+1:FORA=0TO51(P):FORB=0TO11
:PUTSPRITE0,(PEEK(&HC001)+P*256+A*48),PEE
K(&HC000)+P*256+A*48),B,16:SD=30:GOSUB62
0:NEXT:NEXT:PUTSPRITE0,(0,212),0
460 LINE(200,2+P*201)-STEP(0,0),12-P*6,B
F:PRESET(200,2+P*201),TPSET:PRINT#1,"0"
:F(P)=45:RETURN
470 HIT? *****
480 X=PEEK(&HC001)+PP*256+SI(PP)*48):Y=PE
EK(&HC000)+PP*256+SI(PP)*48):ZH(P)=ZH(P)+
((50-SQR((X-SX(P))^2+(Y-SY(P))^2))/100)
490 AT(P)=AT(P)+ZH(P):IFAT(P)=0THEN570
500 PW(PP)=PW(PP)-AT(P):SD=255:GOSUB620
510 FORA=10A(T(P):FORB=0TO15:PUTSPRITE0,
(X+3,Y-2),B,17:NEXT:NEXT
520 PUTSPRITE0,(0,213),0
530 IFPW(PP)<7ANDSI(PP)=3THENS(PP)=2:B
=4:GOSUB640
540 IFPW(PP)<51ANDSI(PP)=2THENS(PP)=1:B
=3:GOSUB640
550 IFPW(PP)<26ANDSI(PP)=1THENS(PP)=0:B
=2:GOSUB640
560 IFPW(PP)<1ANDSI(PP)=0THENB=1:GOSUB64
0:GOTO590
570 LINE(130,2+PP*201)-STEP(25,0),12-PP*
6,BF:FORA=0TO1:PRESET(130+A,2+PP*201),T
PSET:PRINT#1,USING"###":PW(PP):NEXT:RETR
RN
580 GAME OVER *****
590 FORA=2TO0STEP-1:COLOR15-A:PRESET(73+
A,100+A),TPSET:PRINT#1,"PLAYER":P+1:"0"
:PAINT(X,Y),NEXT
600 FORA=0TO9999:NEXT:CLS:FORA=100:PUTS
PRITEA,(0,213),0:NEXT:GOTO110
610 SOUND *****
620 SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND12,SD:SOUND
13,0:RETURN
630 SINK *****
640 FORA=0TO29:PUTSPRITE0,(X+3-RND(1))*6,
Y+3-RND(1))*6,RND(1)*4+8,16:SD=200
650 GOSUB620:NEXT:PUTSPRITEB+PP*4,1:SD=
255:GOSUB620:FORA=0TO99:PUTSPRITE0,(X
+3,Y-2),RND(1)*4+8,17:NEXT:PUTSPRITEB+PP
*4,0:PUTSPRITE0,(0,213),0:RETURN
660 TITLE DRAW *****
670 SETPAGE,1:SCREEN,0:CLS
680 LINE(0,0)-(255,211),6,BF:CIRCLE(90,1
35),70,10:PAINT(90,135),11,10:LINE(0,130
)-(255,211),9,BF:FORA=0TO9:LINE(0,131+A
*8)-STEP(255,A),8,BF:NEXT
690 CIRCLE(90,130),70,10,-ZP,-ZP*2,.5:PA
INT(90,131),2,10:CIRCLE(90,130),70,2,-ZP
,-ZP*2,.5
700 FORA=0TO1:COLOR13+A:CIRCLE(70+A*96,1
30),25+25*A,14,-ZP,-ZP*2,.4:PAINT(70+A*9
6,131),14,14:PSET(45+A*70,129):B=4+A*4:D
RAW"55"
710 DRAW"M+0,0M+2,-3M+1,-3M+0,-1M+6,0M+1
-1M+2,0M+2,0M+0,-1M+6,0M-2,-2M+4,0M+0,-
2M+3,0M+0,-25M+0,0M+3,0M+7,0M+4,0M+0,15M
+1,0M+0,2M+4,0M+0,-13M+5,0M+0,15M+2,0M+0
,-15M+5,0M+0,14M+2,0M+0,-26M+0,0M+2,0M+5
,0M+3,0M+0,18M+6,0M-2,1M+0,3M+4,0M+1,2M+
1,4M-5,0"
720 PAINT(60+A*70,125),13,13+A:NEXT

```

```

730 B=13:FORA=22TO20STEP-1:COLORB:PRESE
T(A,A-5),TPSET:PRINT#1,"とおまのうめたか":PR
ESET(105+A,A-10),TPSET:PRINT#1,"□":PR
ESET(105+A,A-10),TPSET:PRINT#1,"□":PR
ESET(105+A,A-2),TPSET:PRINT#1,"□":PR
ESET(105+A,A-2),TPSET:PRINT#1,"□"
740 PRESET(30+A,15+A),TPSET:PRINT#1,"Pu
sh Space Key":B=B+1:NEXT
750 COLOR1:FORA=0TO15STEP2:GOSUB760:NEXT
:COLOR15:GOSUB760:SETPAGE,0:RETURN
760 PRESET(15+XD(A),156+YD(A)),TPSET:PR
INT#1,"トクコカナカクケ"
770 PRESET(15+XD(A),146+YD(A)),TPSET:PR
INT#1,"キモクカミヒモム"
780 PRESET(15+XD(A),156+YD(A)),TPSET:PR
INT#1,"ノリカミクモリソウ"
790 PRESET(15+XD(A),166+YD(A)),TPSET:PR
INT#1,"マソノクワオナモイカ"
800 PRESET(15+XD(A),176+YD(A)),TPSET:PR
INT#1,"ニモルコスコクミン"
810 PRESET(15+XD(A),186+YD(A)),TPSET:PR
INT#1,"グトラエイナ"
820 PRESET(15+XD(A),196+YD(A)),TPSET:PR
INT#1,"リキスススル"
830 RETURN
840 ANGLE *****
850 IFXD=0ORYD=0THEN010
860 Z=ATN(YD/XD)
870 IFXD>0ANDYD=0THENZ=-Z
880 IFXD<0ANDYD=0THENZ=Z
890 IFXD>0ANDYD>0THENZ=ZP*2-Z
900 GOTO930
910 IFYD=0THENIFXD>0THENZ=0ELSEZ=ZP
920 IFXD=0THENIFYD>0THENZ=ZP/2ELSEZ=ZP*1
.5
930 Z=Z*57.3:RETURN
940 DATA SET *****
950 FORI=&HD000TO&HD058:READ AS:POKEI,VA
L("&H"+AS):NEXT
960 FORI=0TO17:BS="":FORJ=0TO7:READAS:BS
=BS+CHR$(VAL("&H"+AS)):NEXT
970 SPRITES(I)=BS:NEXT:RETURN
980 乱れ DATA *****
990 DATA 23,23,7E,FE,01,D2,1B,D0,3E,C0,3
2,2E,D0,32,31,00,32,3C,D0,3E,04,32,3E
1000 DATA D0,C0,2B,00,3E,C1,32,2E,D0,32,
31,D0,32,3C,D0,3E,14,32,3E,D0,C9,21,8F
1010 DATA 00,00,11,92,00,01,90,00,ED,C0,C
0,06,04,21,00,00,11,00,76,C5,01,03,00,05
1020 DATA D5,E5,C0,5C,00,E1,D1,C1,7D,C0,
30,0F,7B,C0,06,5F,C1,10,E8,C9
1030 SPRITE DATA *****
1040 DATA 00,00,7C,7E,7E,7C,00,00,00,10,
7E,7C,3C,30,00,00
1050 DATA 00,00,10,3C,7C,3B,10,00,00,04,
1C,1E,3E,3C,0C,00
1060 DATA 00,00,18,3C,3C,3C,3C,00,00,20,
38,78,7C,3C,30,00
1070 DATA 00,00,38,3C,3E,1C,00,00,00,10,
7E,3E,3C,0C,00,00
1080 DATA 00,00,3E,7E,7E,3E,00,00,00,00,
00,3C,3E,7E,10,00
1090 DATA 00,00,1C,3E,3C,3B,00,00,00,30,
3C,7C,78,38,20,00
1100 DATA 00,00,3C,3C,3C,3C,18,00,00,0C,
3C,3E,1E,1C,04,00
1110 DATA 00,10,38,7C,3C,1C,00,00,00,00,
30,3C,7C,7E,10,00
1120 DATA 7C,7E,7E,7E,7E,3C,00,00,00,3B,
5F,AB,D5,AE,5B,40

```

※行録データに収録されている「遠浅の海の戦い」は、著作権の関係上、行760~820の文字データを削除してあるため、歌詞は表示されません。
この作品のタイトルBGMに使用されている曲は、「勇敢なる水兵」(佐々木信綱・作詩/奥好義・作曲) 日本音楽著作権協会(出版第9172268101号)



JULIUS 7 ジュリアス・セブン

MSX MSX2/2+RAM32K BY LEMON SONG SOFT ▶遊び方は41ページ

変数の意味

- A, AT, B, C, I, J, R, RX, RY, TI……汎用
 A\$, B\$, C\$, D\$, E\$……汎用文字変数
 BC……台の色
 BG……ボーナスの回数
 C1(n), C2(n), C3(n)……絵柄のカラーデータ
 CC(n)……カラーパターンの指定用
 F(n)……各種フラグ用
 FR(n), FQ(n)……台の表示関係
 IN……メダルの投入数
 JO……入力関係
 LI, LI(n), PT, TF, TF(n)……リールの制御用
 M\$……MML用
 ME……所持しているメダル数
 R1, R2, R3……各リールの位置
 R1(n), R2(n), R3(n)……絵柄のデータ
 ST……設定値
 TH……賭けたメダル数
 TP……処理の分岐用
 X, X1, X2, Y, Y1, Y2……座標関連汎用

プログラム解説

- 10 REM(プログラム・タイトル)
 20~40 初期設定部
 50~130 ゲーム画面を作る
 140~160 スプライトパターン定義
 170~190 リールと色の設定
 200~250 ゲームのメイン部
 260~310 ビッグボーナス処理
 320~350 ボーナスゲームの処理
 360~390 コインの投入処理
 400~460 リールの回転
 470~580 左のリールを停止
 590~820 中央のリールを停止

- 830~960 右のリールを停止
 970~1010 左リールを表示
 1020~1050 中央のリールを表示
 1060~1070 右のリールを表示
 1080~1160 リールの判定
 1170~1220 変数の代入ルーチン群
 1230~1270 メダルの払い戻し
 1280~1290 メダルの表示
 1300~1310 設定の変更
 1320~1330 ボーナスランプの処理
 1340 REM
 1350~1370 グラフィックのデータ
 1380~1430 スプライトパターンのデータ
 1440 リールの絵柄のデータ
 1450 各設定別のデータ
 1460~1470 結果の表示(CTRL+STOPが押されたときの処理)

補足

このプログラムでは、初期設定部でINPUT\$命令を使って文字変数A\$に1文字の数字を代入している。そして、その後の処理でも文字変数のまま処理しているが、ここをVAL命令を用いて、A=VAL(INPUT\$(1))とすると、Aに入力された数値が入るので、IF文でやっている処理も、文字変数で処理をしなくてよいから、もう少しかんたんにできるようになると思うよ。ただしVAL命令を用いると、1~9以外の文字が入力されると0が代入されるので、注意が必要だ。

(にゃん☆)

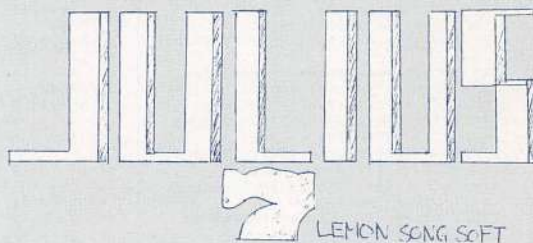
プログラマからひとこと

5000枚を超えると……

採用ありがとうございます。前回のFUNNY◆BOYはバランスも悪く不満の残る作品でしたが、今回は自信作です。わかる人はわかると思いますが、これはパチスロ2号機スーパーセオンのシミュレーションです。某DMのスロットー伝説のウインドルとは兄弟機にあたる、あの機種です。しかし、あれはボーナスフラグ立ちっぱなしのあくまでもゲームらしいが、これは本当のシミュレーションです。しかし、メダルが5000枚を超えるとHなグラフィックが見られます(ウソ)。いろいろと裏ワザ的なものも仕込んであるので、それを探し出すのもおもしろいかもしれません。今度はタボちゃん専用のも開発しましょうか。P. S. 黒崎くん、受験がんばれ！
 LEMON SONG SOFT 神奈川・23歳

For MSX-FAN & ALL READERS

OLYMPIA MACHINE SIMULATION



KONO
 SAIGO NO
 ICHIMAI NI
 KAKE
 RU!



図解「JULIUS7」

リールの絵柄とスプライトの関係

このプログラムではリールの回転を、固定されたスプライト面で行っている。くわしく解説しよう。

最初に絵柄を表示する準備をする必要がある。リールごとに配列変数を宣言し、絵柄の番号に対応したスプライトパターン番号と、そのスプライトの色の情報を格納しておかなければならない。このプログラムでは、R1(n)~R3(n)にスプライトパターン番号が、C1(n)~C3(n)に色の情報が入っている。

次に、必要な数だけのスプライト面番号を表示位置を割り当てる。このプログラムでは、スプライト面番号0~8にそれぞれ写真に示す位置を割り当てている。

以上2点の準備さえしておけば、例えば表示する場合、目的の位置に対応するスプライト面に対してパターンや色を指定するだけでよい。実際には、配列のおかげでどの位置にどの絵柄を表示するかだけを管理すればいいのだ。

したがって、リールの回転も絵柄の番号を管理するだけだから、スプライト面番号の0の絵柄を1へ、1にあったものを2へ動かす

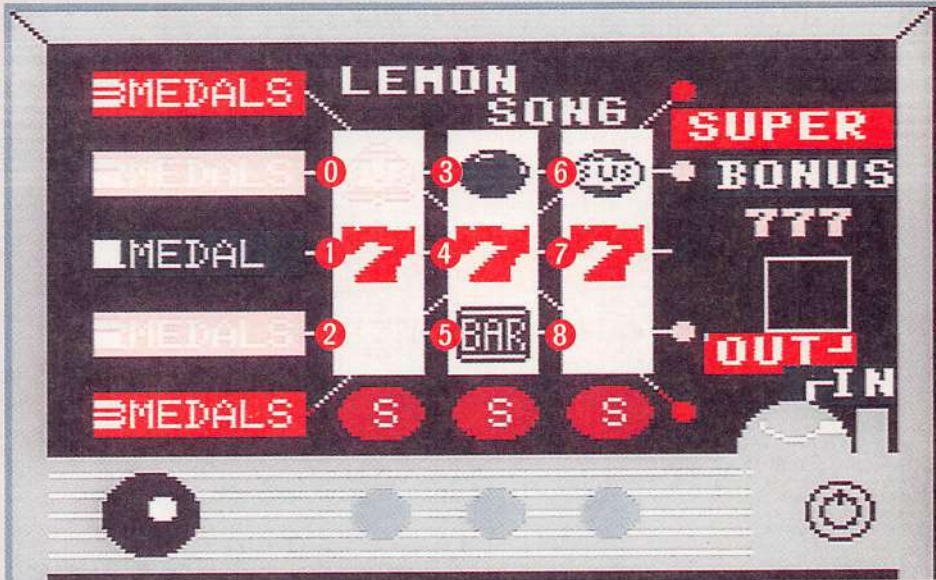
だけでよい。そして、ほかのリールもそれぞれ同様に処理していけばリールが回転してしまう。

このプログラムでは、たとえば行410と行420がスロットの回転しはじめの部分だが、どう見てもス

プライトの表示命令がならんでいるだけ。また、回転処理はR1=R1+1という計算だけだ。つまり、絵柄の数値を変えるのと、表示命令を並べるだけですむほどかんたんになってしまうのですね。

このプログラムの場合、ちゃんとスプライトの座標も指定しているけれど、最初に座標を指定しておいて、次からは直接VPOKE命令でパターンと色を変えることもできるはずだ。

位置に対応するスプライト面番号



```

10 '●●● OLYMPIA MACHINE SIMULATION ●●●
    '●●●          JULIUS 7          ●●●
    '●●●          FOR MSX FAN       ●●●
    '●●● (c)1991 LEMON SONG SOFT   ●●●
20 KEYOFF:SCREEN=2:0:WIDTH=0:COLOR15,1,
7:DEFINT A-Z:PRINT KEY[0] OR JOYSTICK[1]:
AS=INPUTS(1):IFAS="0"ORAS="1"THENJO=ASC
(AS)-48ELSE20
30 PRINT"BODY COLOR":PRINT"BLACK[0] BLUE
[1] PURPLE[2] GREEN[3]":AS=INPUTS(1):IFA
S="0"THENBC=1ELSEIFAS="1"THENBC=5ELSEIFA
S="2"THENBC=13ELSEIFAS="3"THENBC=12ELSEL
OCATE,1:GOTO30
40 SCREEN2:OPEN"GRP":AS1:DIMCC(11),R1(25)
,R2(25),R3(25),C1(23),C2(23),C3(23):ONS
TOPGOSUB1400:R=RND(-TIME):PLAY"SM3000T2
55L64
50 '----- GRAPHIC -----
60 FORI=0TO16:READX1,Y1,X2,Y2:C:LINE(X1,
Y1)-(X2,Y2),C-(C=0)BC,BF:NEXTFORI=115T
O135STEP5:LINE(8,I)-(160,I),15:NEXT
70 LINE(164,62)-(182,80),15:LINE(165,6
3)-(181,79),1,BF:FORI=0TO6:READX1,Y1,X2,
Y2,C:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C:NEXT
80 FORI=0TO4:A=VAL("&H"+MIDS("BA4A8",I+1
,1)):BS=MIDS("32123",I+1,1):FORJ=1TO7+(I
=2):PSET(14+J*6,I*20+17),A:PRINT#1,MIDS(
BS+"MEDALS",J,1):NEXT:CIRCLE(146,I*20+20
),2,A:PAINT(146,I*20+21),A:NEXT
90 FORI=0TO4:READX,Y,R,C:CIRCLE(X,Y),R,C
:PAINT(X,Y),C:NEXT:CIRCLE(170,98),9,15,3
,8,5,7:CIRCLE(180,125),7,1:CIRCLE(180,12
5),4,1:LINE(180,120)-(180,123),1
100 PUTSPRITE31,(176,175),8,0:FORI=0TO1
30STEP25:CIRCLE(I,100),9,6,1,7:PAINT(I,
100),6:PSET(I-1,97),6:PRINT#1,"S":NEXT:P
RESET(30,120):PRINT#1,"●"
110 COLOR15:FORI=0TO1:PSET(148+I,26),8:P
RINT#1,"SUPER":PSET(154+I,82),8:PRINT#1,
"OUT":PSET(154+I,38),4:PRINT#1,"BONUS":
PSET(178+I,98),4:PRINT#1,"FIN":PSET(18+I
,185),BC:PRINT#1,"<A>":NEXT:FORX=0TO2:C=
10:GOSUB1330:NEXT
120 FORI=0TO12:A=15+(I>8):COLORA:PSET(8+
I,182),A:DRAW"R16U36BR16D36R16U36BR16D36
R16BR16U36BR16D36R16U36BR30L14D18R14D18L
14":NEXT:FORI=0TO1:COLOR15:PRESET(72+I,1
4),1:PRINT#1,"LEMON":PRESET(184+I,22),1:
PRINT#1,"SONG":NEXT

```

```

130 PRESET(240,24):PRINT#1,"50":PRESET(2
48,40):PRINT#1,"0":PRESET(208,72):PRINT#
1,"* 1000":COLOR7:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:PR
ESET(208+J,I*24+16):PRINT#1,MIDS("MEDALS
BIG: USED:",I*6+1,6):NEXT:NEXT
140 '----- READ SPRITE -----
150 FORI=0TO12:READAS:FORJ=0TO31:VPOKE14
336+I*32+J,VAL("&H"+MIDS(AS,J*2+1,2)):NE
XT:NEXT:SPRITES(13)=STRINGS(32,170):DS=C
HRS(0):ES=CHRS(2):FORI=14TO23:READAS:FOR
J=1TO16:BS=MIDS(AS,J,1):IFBS="0"THENBS=D
SELSEIFBS="^"THENBS=ES
160 CS=CS+BS:NEXT:SPRITES(I)=DS+"!#####
"+DS+"#####":CS:SPRITES(I+10)=DS+DS+ST
RINGS(6,ES)+DS+STRINGS(6,ES)+DS+CS:CS="":
NEXT:SPRITES(30)=DS+"!#####!#####"+D
S+"!#####!#####
170 '----- REEL & COLOR etc. -----
180 FORI=0TO11:CC(I)=VAL("&H"+MIDS("011A
A4499888",I+1,1)):NEXT:FORI=1TO23:READR1
(I),R2(I),R3(I):C1(I)=CC(R1(I)):C2(I)=CC
(R2(I)):C3(I)=CC(R3(I)):NEXT:FORI=24TO25
:R1(I)=R1-I-21:R2(I)=R2-I-21:R3(I)=R3(I
-21):NEXT:FORI=1TO6:READO(I),FR(I):NEX
T
190 STOPON:ME=50:TH=1:TI=1200:ST=2+RND(1)
*4:R1=6:R2=2:R3=10:GOSUB900:GOSUB1030:G
OSUB1070:AS=INKEYS:IFAS=CHRS(24)THENGOSU
B1300ELSEIFAS=CHRS(127)THENF(0)=1ELSEIFA
S=CHRS(18)THENF(1)=1ELSEIFAS=CHRS(11)THE
NF(4)=1:F(5)=1
200 '----- MAIN -----
210 AS="":BS="":Z=3:IFSTICK(JO)=10RTI=0
THENGOSUB370ELSE210
220 IFF(0)ORF(1)THENF(2)=-(RND(1)<.335):
GOTO250ELSEFRX=RND(1)*256:RY=RND(1)*256:I
FRX<4ANDRY<4Q(ST)THENF(-RX)=1:GOTO250
ELSEIFF(4)GOTO240ELSEIFRX=4ANDRY<FR(ST)
THENF(4)=1:F(2)=0:GOTO250
230 IFRX=5ANDRX<40-(ST=6)*2ANDRY<255THE
NF(2)=1:GOTO250ELSEIFRX=5ANDRY<255THENF(3)
)=1:GOTO250ELSE250
240 IFF(5)GOTO250ELSEIFRX=4ANDRY<90THE
NF(4)=0:F(5)=1ELSEIF(4)=F(4)+1:F(2)=1*(RX>73)
:F(3)=-(RX=5ANDRY<255):IFF(4)=61THENF(4)
)=0
250 AS="02C":GOSUB400:GOTO210
260 '----- BIG BONUS MAIN -----
270 F(0)=F(0)+1:IFF(0)=24GOTO300ELSEAS="
016020010":BS=AS+"R16":PLAYBS+BS:FORJ=1T
O20:R=RND(1)*16:COLOR,R:NEXT:COLOR,8

```

```

280 IFF(0)=BORF(0)=15DRF(0)=23THENF(6)=1
ELSEF(2)=1:F(6)=0
290 IN=3:IFSTICK(JO)=10RTI=0THENGOSUB370
:GOSUB400ELSEPLAYAS:FORI=-1TO0:I=PLAY(0)
:NEXT:GOTO290
300 PUTSPRITE10,(166,62),10,30:IFPLAY(0)
THENELSECOLOR,10:PLAY"CEG07C066
310 IFINKEYS=CHRS(13)ORSTRIG(3)ORTI=0THE
NFORI=0TO6:F(I)=0:AS=INKEYS:NEXT:BG=BG+1
+(BG=99):LINE(240,40)-(255,47),1,BF:COLO
R15,7:DRAW"BM240,40":PRINT#1,USING"##":
BG:PUTSPRITE10,(0,209):PLAY"07CGF":GOTO2
10ELSE300
320 '----- REG BONUS MAIN -----
330 IFF(1)=0THENF(1)=0:GOTO350ELSEAS="04
A05E-A-":BS=AS+"R16":F(1)=F(1)+1-(F(1)=0)
+(F(7)=1):F(7)=(RND(1)<.1)*(F(1)<7)
340 IFSTICK(JO)=10RTI=0THENIN=1:GOSUB370
:GOSUB400ELSEPLAYAS:FORI=-1TO0:I=PLAY(0)
:NEXT:GOTO340
350 F(1)=0:C=10:IFF(0)THENGOSUB1330:X=X+1
:GOTO270ELSEGOSUB1330:COLOR,7:GOTO210
360 '----- MEDAL IN -----
370 LINE(10,16)-(17,103),BC,BF:FORI=1TOI
N:PUTSPRITE10,(162,90),11,12:COLOR10:PSE
T(10,VAL(MIDS("563616",I*2-1,2))),BC:PRI
NT#1,"●":PSET(10,VAL(MIDS("567696",I*2-1
,2))),BC:PRINT#1,"●":PUTSPRITE10,(0,209)
:ME=ME-1:GOSUB1290:PLAY"0206":NEXT
380 IFF(11)THENPUTSPRITE10,(166,62),10,
23:F(1)
390 IFSTRIG(JO)=0ANDTITHENPLAYAS:FORI=-1
TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO300ELSEPLAY"01C"+
BS+BS+BS+AS:RETURN
400 '----- REVOLVE -----
410 TIME=0:TF=0:L=0:FORI=0TO9:TF(I)=0:L
(I)=0:NEXT:FORI=0TO5:PUTSPRITE0,(72,31)
,C1(R1+2),R1(R1+2):PUTSPRITE3,(97,31),C2
(R2+2),R2(R2+2):PUTSPRITE6,(122,31),C3(R
3+2),R3(R3+2):PUTSPRITE1,(72,51),C1(R1+1)
,R1(R1+1):PUTSPRITE4,(97,51),C2(R2+1),R2
(R2+1)
420 PUTSPRITE7,(122,51),C3(R3+1),R3(R3+1)
:PUTSPRITE2,(72,71),C1(R1),R1(R1):PUTSP
RITE5,(97,71),C2(R2),R2(R2):PUTSPRITE8,(
122,71),C3(R3),R3(R3):R1=R1+1:GOSUB570:R
2=R2+1:GOSUB810:R3=R3+1:GOSUB950:NEXT

```

次ページへ続く



アルゴリズム 甲子園

THE BADMINTON
対戦アルゴリズムの巻④

THE BADMINTON対戦アルゴリズム募集結果発表〜っ!

入選(賞金1万円)
準入選(賞金5千円)

・SERIE Fのアルゴリズム

・森一弘のアルゴリズム

佳作(オリジナルグッズ)

・ぼちかるのアルゴリズム

・ゴマちゃんのアルゴリズム

・Lovely Dreamのアルゴリズム

該当作品なし

| | アイデア | プログラム | 表現 | スピード | 計 |
|--|------|-------|----|------|----|
| | 8 | 7 | 7 | 4 | 26 |
| | 8 | 8 | 6 | 5 | 27 |
| | | | | | |
| | 5 | 5 | 4 | 7 | 21 |
| | 6 | 6 | 6 | 5 | 23 |
| | 6 | 5 | 5 | 5 | 21 |

Orc(以下O)：さて、受賞作品も上のように決まり、まずは受賞したみなさん、おめでとうございます。

フアジー鈴木(以下フ)：でも、審査は結構難航したなあ。

O：まず、2人が別々に粗選考をして、それぞれノミネート作品を提出して、最終選考は点数制でおこなったんだけど、どの作品も意外と点数が高くなかったんだよね。

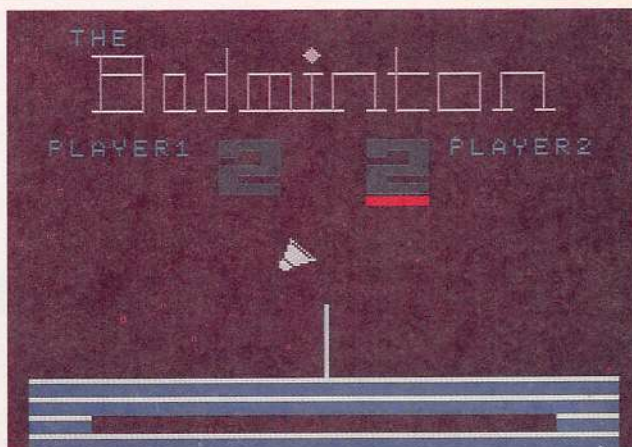
フ：まあ、点数だけで考えれば、SERIE Fクンや森クンということなんだけど、どちらも若干

入選レベルには届かなかった。

O：SERIE Fクンの作品はスピードに難があり、森クンの作品にはプログラムの無駄な部分があったからね。

フ：それで涙を飲んで、入選はなしとしたんだけど、この両作品は他より優れていたのは確かだし、佳作にするには忍びないということ……。

O：募集要項にはなかったんだけど、準入選というのを新設して、2人に贈ることにしたんだよね。なんか説明っぽい対話だなあ(笑)。



この「THE BADMINTON」が1人で遊べる

準入選

学習機能がついて強さはピカ1 / SERIE Fのアルゴリズム

SERIE Fクンのアルゴリズムの特徴は何といっても学習機能。

基本的には打つショットの種類は乱数で選ぶのだが、それぞれの確率に幅を持たせていて、相手の対応によって確率を変化させている。具体的には、あるショットを打って、自分がポイントを取れば、そのショットを打つ確率を増やし、そのショットを打ち返されて相手にポイントを取られれば、打つ確率を減らす。つまり、相手に決められるような甘いショットはだんだん打たなくなり、相手が打ちかえせないような厳しいショットを多用してくるようになる。これによってプレイすればするほど、プレイヤーにとって嫌な相手ができあがるという寸法。

この、単純だが効果的な学習機能というアイデアおよびそれを可能にしたプログラミングテ

クニックが高く評価された。

しかし、何といってもスピードが難点。学習機能を加えるために、ラリーがとぎれたかどうかの判断や、ショットの正確さを期すために、打ったショットがコートに入るかどうかの判断をおこなっているなど、多くのIF文を使っているため、ある程度は致し方ないのだが、もう少しプログラムを整理すれば少しは速くなったのでは？



阿部くんから一言

とても凝っていて感激です。最初のうちは甘いショットや変なショットが多いけど、それがだんだん減って行くのがわかります。スピードの遅さがちょっと残念。

※阿部くん 原作者

準入選

細かい性格付けが可能な拡張性がマル 森一弘のアルゴリズム

森クンのアルゴリズムはコートをエリアに分けて、そのエリアごとに打つショットの種類と打つ確率を決めるというもの。

タイプとしては10月号のOricのアルゴリズムと同じ。このタイプは結構多く来たが、その中でも森クンが優れていた点は、エリア分けが細かいこと。8×8ドットを1つの単位とし、横17×縦15のエリアに分割されている。これによってかなり細かくコンピュータの性格付けをすることが可能となっている。

加えて、プログラムを見てもらえればわかるが、データ形式が非常にわかりやすい。思考パターンが視覚的にわかるため、変更が簡単にでき、コンピュータをさまざまなタイプのプレイヤーにすることができる。この拡張性の高さがプログラム部門で高い評価を受けるゆえんとなった。



しかし、惜しまれるのは、行1030~1060におけるIF文の羅列。ここは、配列変数を使えば1行で済む。例えば、RN(n)という配列変数にショットごとの確率を設定しておけば、

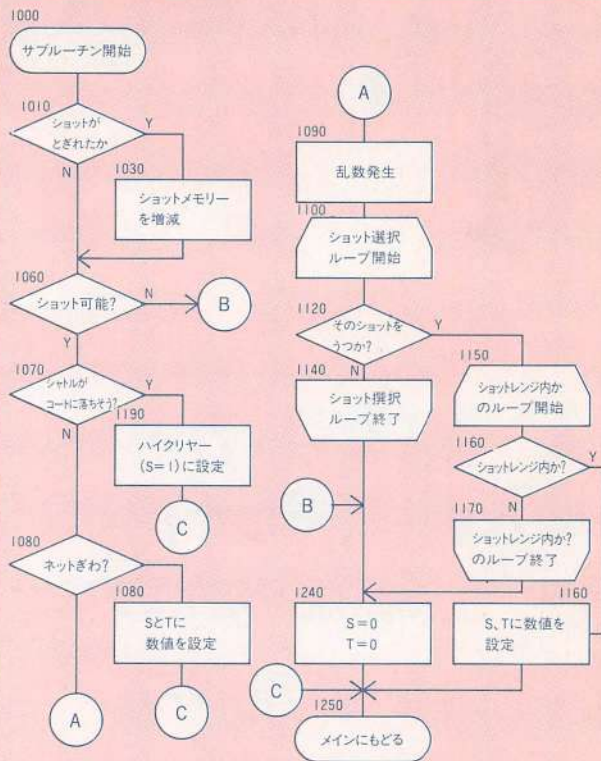
```
IF RND(1) < RN(S) THEN S=0
```

とするだけで、まったく同じことができる。ここが上記のようになっていれば、プログラムのむだがなくなり、スピードも上がり、評価も30点を超えたとと思われるだけに非常に残念だ。

阿部くんから一言

原理は単純そうだけど、かなり強い。スマッシュとプッシュでパンパン攻めてきます。一見かんたんなプログラムに見えますが、行3000以下のデータを決めるのは大変だったと思います。

ショットメモリーを使った学習タイプ



森一弘のBASICプログラムだ

```

1000 IF X<112 OR X>255 OR Y<30 OR Y>144
OR 'H=0 THEN S=0:RETURN
1010 PX=(X-112)*8:PY=(Y-30)*8:PP=PT(PX,P
Y):S=PP AND 7:T=PP*8
1030 IF S=1 AND RND(1)<.02 THEN S=0
1040 IF S=5 AND RND(1)<.8 THEN S=0
1050 IF S=3 AND RND(1)<.7 THEN S=0
1060 IF S=7 AND RND(1)<.5 THEN S=0
1070 RETURN
2000 DIM PT(20,20):RESTORE 3000:FOR I=0
TO 14:READ A$:FOR J=0 TO 16
2010 PT(J,I)=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):NE
XT J,I:RETURN
3000 DATA "000000000000000000"
3010 DATA "0555500000FFFF000"
3020 DATA "DDD5550000FFFF000"
3030 DATA "DDD5550000FF77700"
3040 DATA "DDD00000000077700"
3050 DATA "00BB000000000077700"
3060 DATA "00BB000000000000000"
3070 DATA "9BB3333300000000000"
3080 DATA "9933333300000000000"
3090 DATA "9990000000000000000"
3100 DATA "9999000000000000000"
3110 DATA "9999900000000000000"
3120 DATA "99999991111111000"
3130 DATA "99999999111111100"
3140 DATA "99999999111111100"

```


佳作 エリア分割アルゴリズムの発展型 ぼちかるのアルゴリズム

ぼちかるクンのアルゴリズムもやはり、エリア分割型となっているが、1つのエリアにつき打てるショットの種類が複数あり、それぞれ確率を変えてある

ところがポイント。ただ、エリア数が横3×縦2というのはややあらいのだろうか、コンピュータのショットに不条理なものが見られた。

| | | |
|--|--|---------------------------------------|
| クリヤー・弱 ドロップ・強 プッシュ・弱 ドロップ・弱 プッシュ・強 クリヤー・強 | クリヤー・弱 ドロップ・強 スマッシュ・弱 スマッシュ・強 プッシュ・強 | クリヤー・強 ドロップ・強 スマッシュ・強 クリヤー・弱 |
| ドロップ・強 クリヤー・弱 スマッシュ・弱 クリヤー・強 | クリヤー・弱 ドロップ・強 ドロップ・弱 クリヤー・強 | クリヤー・強 クリヤー・弱 ドロップ・強 |

ネット

阿部くんから一言

僕自身、投稿時はいかにスピードを速くするかでかなり苦労したので、このスピードの速さはうれしい。また、ときどき奇想天外なショットを打ってくるので笑えます。



佳作 強さのレベル設定ができるスグレモノ ゴマちゃんのアルゴリズム

ゴマちゃんクンのアルゴリズムの特徴はコンピュータの強さのレベル設定ができること。レベルによってプッシュを打つ領域および、ハイクリヤー・ショ

ートサービスの打つ確率を変化させている。

アルゴリズム自体は、データを利用して分岐するタイプとは違い、リアルタイムにあるショ

ットを打った場合のシャトルの落下点を計算して、適するショットを探していくというもの。

プログラムは短くまとまっているが、論理式を多用しているため、スピードがややマイナスになっている。

阿部くんから一言

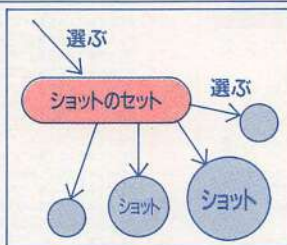
ショートサーブに2種類あるとは知りませんでした。レベル設定ができるというのは親切がいいですね。これでお子様からお年寄りまで遊べます。



佳作 打つショットの種類を2元管理 Lovely Dreamのアルゴリズム

Lovely Dreamクンのアルゴリズムもエリア分割型のタイプだが、ショットの種類を決めるとき、まずエリアごとのショットパターンテーブルを選び、

そこからあらためて乱数でショットを決定するというもの。スマートさには欠けるものの、基本構造がしっかりしているのでプログラムの可能性は大だ。



阿部くんから一言

ただデータからショットの種類を決めて打つのではなく、これに乱数を取り入れることで人間らしさが出ています。ネットにかかっても打ち返そうと頑張るひたむきな姿に心を打たれます。



審査を終えて

Q: どうファジー、今回のコンテストを振り返ってみて?
 F: はじめ予想したよりも、バラエティに富んだアルゴリズムが送られてきて、評価していたオモシロかったなあ。
 Q: じゃあ、選外の作品も紹介してみようか。
 F: そうだね、投稿してくれた感謝の気持ちもこめて。
 Q: まず群馬県の中島秀夫さん。
 F: 50歳。Mファンにしてはご年配のかただね。点差によってスマッシュやドロップを打ちわけるところがよかった。
 Q: 次は福岡県のpofくん。
 F: シャトルの位置による場合わけという発想の点では10月号のOrcのと同じかな? 場合わけのしかたが変わった。
 Q: 秋田県の浜田屋くん。
 F: しろうと(自分でいっている)らしく確かにプログラムにむだなところがいくつかあった。でも球種を選ぶときにネット頂上からのシャトルの位置を傾きとして使用しているところなんかはユニークだったね。

Q: 広島県のDANKくんのをみてみよう。
 F: これもシャトル位置による条件分岐だね。ABS関数を使ってひし形の判定エリアを作っているのがめずらしい。
 Q: 栃木県の関谷宣男さん。
 F: 最初は遊んでみておもしろい思考ルーチンだと思ったんだけど……。
 Q: 投稿の規定が守られていなかったんだよねえ。しくしく。
 F: 遊べただけに残念です。
 Q: 群馬県のFallenくん。
 F: これもシャトル位置の条件分岐だけど、その判定にIF文を使わず論理式だけでやってるんだ。彼はできるだけ速い処理をめざしているんだけど、じつはこんなに論理式を使ってもあまりスピード的に効果はない。
 Q: 宮城県の撃退サミーくんについてみましょう。
 F: 彼は2つの思考ルーチンを送ってきてくれたんだ。
 Q: レベル1とレベル2だね。
 F: どちらもやはりエリア分割方式だった。レベル1はたったの3種類しかショットを打たないのが特徴かな? レベル2で

はほかのショットも打つようになったけど。
 Q: ありがちなアルゴリズムだっただけにね。さてさて次は、三重県のELECOSくん。
 F: これもOrcのアルゴリズムの発展形だね。エリアが4×4と少し細かくなっている、また、打てるショットが2つあるエリアが設定されている。
 Q: 最後に、東京都の気分は山菜くん。
 F: ウウ~, すごいプログラムだ。アスキーサーブで5677バイトもある思考ルーチンのほとんどがON~GOSUB……の行番号で埋めつくされている/
 Q: 考え方はこれもエリア分割だね。
 F: いくら速くなるよう計算をしないといってもこれにはまいったなあ。
 ◆ ◆ ◆
 F: ……とみてきたわけだけど。
 Q: アイデア的に注目すべきものが多かったよね。
 F: でも、全体の完成度という点では、やや物足りなかったね。プログラムの問題があって、せっかくのアイデアを活かしき

ってないんだよなあ。
 Q: ここをこうすればよかったのになあ、なんて思ったこともしばしばだったからね。
 F: そうだね。でも、そういうプログラムおよびアルゴリズムのテクニックは、やっているうちに自然と上手になってくるものだから、みんなも今回受賞したアルゴリズムを研究して、それを超えるものを作ってほしい。
 Q: 学習機能がついてて、いろいろな思考パターンおよび強さを持ったコンピュータプレイヤーが何人もいて……。
 F: それでいてスピードが速い/(笑)
 Q: でも、今回の投稿作品を見るかぎりでは、十分可能だよな。ところで、作者の阿部くんの要望なんだけど、この5人が対戦するウォッチモードを作ろう。
 F: あ、それはかんたんにできるね。でも、ぼくは試験期間になるので。あ、終電がピンチ。
 Q: じゃ、試験が終わってから。
 F: ちょっとスキーに……。
 Q: 帰ってきてからでいいよ。
 F: 残念、そのあと映画の約束があるんだ。じゃ、バイバイ。

FM音楽館

今回はオリジナルが4曲、ゲーム・ミュージックが2曲、ポップスのカバーが1曲というバランスになった。オリジナル部門(?)につきつぎに優秀な作品が寄せられてくるのがうれしいぞんす。また、GMでも作者ならではの独特な解釈がみられるものもあり興味深い。



楽評：よっちゃん



厚芝クンの作品を採用したのは、プラス系の音色をたくさん使っているからです。イントロ部分のホルン風の音、テーマに入ってからからのトランペットの音など、目立つ部分がほとんどプラス系の音でできている。三国志ならではの雄大な感じがうまく出ています。それぞれの音色を単音で聴いていると、そんなものかなあ、という程度にしか似ていないのですが、アンサンブルにするとプラスらしい効果が出てくるのがシンセサイザの不思議。

GI.FM3

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
20 A1$="04804L4V13T100EDEGAL8BAL4GE6EDGA
L8BAG4L4D4"
30 A2$="EDEGAL8BAL4GE6EGADDE2"
40 A3$="04804V13T100L4B>DD<B>D4L8EDL8<B4
A4"
50 A4$="04A4A4>D4<B4A4B2"
60 A5$="T220V15L805B>DD<B>DL16EDL8<BAB>D
D<B>DL16EDL8<BA"
70 A6$="AGAB>D<BAGAGABAGED"
80 A7$="AGAB>D<BAGRBBBRR4."
90 A8$="AGAB>D<BAGRBBBBA>CCCC4DDDD2R4."
100 A9$="EDEGAL8BAL4GE6EGADV12DV11E2V9DV
8DV7E2."
110 B1$="05104L4V10T100R15EDEGAL8BAL4GE6
EDGAL8BAG4L4D0"
120 B2$="R15EDEGAL8BAL4GE6EGADDE4"
130 B3$="05104T100V12L4R15B>DD<B>D4L8EDL
8<B4A8"
140 B4$="R15B4A4A4>D4<B4A4B4"
150 B5$="010T220V15L804E4>E8<ER8EL4EEEE>
E4<L8"
160 B6$="EEEE>E<EEEE EEEEEEEE"
170 B7$="EEEE>E<EEEE RBEEEEEER4."
180 C1$="09V12L104T450D2."
190 C2$="T50D2G2"
200 C3$="09V12L104T50A2D2"
210 C4$="A2B2"
220 C5$="05T220V15L403GR8G8R4GR4GR4"
230 C6$="AR8ABR4AR4AR4"
240 C7$="L8AGAB>D<BAGAGABAGED"
250 C8$="LEF7S(A7S,10)+R8<BBBBR4."
260 C9$="LEF7S(A7S,10)+R8<BBBBR4>CCCC4DD
D2R4."
270 D1$="00V5L805T25588BB2.T180R1>T255DD
D005"
280 D2$="AAAA2.T180R1T25588BB2"
```

```
290 D3$="AAAA2.T180R1T2208888AAAAA88888"
300 E1$="014V5L405T50R4GR4GR4GR4G"
310 E2$="T50V805R4GR4G"
320 PLAY#2,A1$,B1$,C1$, "", E1$
330 PLAY#2,A2$,B2$,C1$, "", E1$
340 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E2$
350 PLAY#2,A4$,B4$,C3$,D2$,E2$
360 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E2$
370 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D3$,E2$
380 PLAY#2,A1$,B1$,C1$, "", E1$
390 PLAY#2,A9$,B2$,C1$, "", E1$
400 A=0:FORI=0TO1:PLAY#2,A5$, "", B5$,C5$
410 PLAY#2,A5$, "", B5$,C5$
420 PLAY#2,A5$, "", B5$,C6$
430 PLAY#2,A5$, "", B5$,C6$
440 PLAY#2,A5$, "", B5$,C5$
450 PLAY#2,A5$, "", B5$,C5$
460 PLAY#2,A5$, "", B5$,C6$
470 PLAY#2,A5$, "", B5$,C6$:IFA=1THEN500
480 PLAY#2,A6$, "", B6$,C7$
490 PLAY#2,A7$, "", B7$,C8$:A=1:NEXT
500 FORI=0TO2:PLAY#2,A6$, "", B6$,C7$:NEXT
510 PLAY#2,A8$, "", B7$,C9$
520 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E2$
530 PLAY#2,A4$,B4$,C3$,D2$,E2$
540 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E2$
550 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D3$,E2$
560 PLAY#2,A1$,B1$,C1$, "", E1$
570 PLAY#2,A2$,B2$,C1$, "", E1$
580 GOT0320
```



これは1曲目とはうってかわってにぎやか、むしろウルサイといってもいいくらいのサウンドです。作者のDMMくんは、自分ではFM音源を持ってなくて、文化祭用に友達のMSX2+で作ったそうなのですが、音色の組合せとかにはすぐに作者の好みが出るものですね。原曲はサンバと名付けられてはいるものの、日本ならではの妙なメロディとコード進行で、外国の人が聴くととても奇妙な音楽に聴こえるようです。

UPAX! FM3

```
10 CLEAR4000
20 MUSIC(1,0,1,1,1,1):DEFSTR-A-Z:_BGM(1)
:TRANSPOSE(-20):SOUND6,15:SOUND7,&H2A
30 _VOICE(022,024,012,022)
40 A0$="L1605GGR16GR16GR16GGR8R16"
```

```
50 A1$="LECDGR8<AL8><C<BB><C160."
60 A2$="LECGR16L16DGB<C8C<B8><CR16<G&G2"
70 A3$="R8L8GA><C<C<B16G.G64G64A16.EE-16D
16R16<A16&A4R"
80 A4$="R8BBA#B#A#B16>D.CCL16CDR16E&E2"
90 A5$="R8L8GA><C<C<B16G.G64G64A16.EL16DE
R16<A&A2"
100 A6$="BABA8R16>CDR16<GB>DEGBG>CR16CR16
<A><CR16CR<<C8D8"
110 A7$="EER16E8E-EE-E8<A8><C8E8FFR16FR16E
R16F<A4R8A8"
120 A8$="BB-R16B8B-BB-B8><C8D8<B8><C<GR16G8
G8AG8>>Q4#ED#DC<G8"
130 A9$="EER16E8E-EE-E8<A8><C8E8FFR16FR16E
R16F<A4R8A8"
140 AA$=">DDR16DR16CDD>L8DEF##"+A0
150 B1$="L1605E8G8CER16DDGR16<B><C8D8C8E8<
A><CR16<BB>DR16<C<C8D8"
160 B2$="E8G8CER16DDGR16<B><D8G8C8E8<A><CR8
>G<B6>D<B8D"
170 B3$="E8G8CER16DR16GR16D8G8C8E8<A><CR1
6<BB>DR16<G8B8>D8"
180 B4$="<BB>D8<G8R16BB>DR16<G8B8>D8C8E8<G
><CR16C6<G6>>A<G6>B<B"
190 B5$="E8G8CER16DDGR16<B><D8G8C8E8<A><CR
16C8R16<A><C8E8"
200 B6$="<BB>D8<G8R16BB>DR16<G8B8>D8GR16GR
16GR16GR2"
210 B7$="E8CECECEA<C<A><CAEC<AEC<A><CAFA><CF
CFAFC<AF"
220 B8$="<D<B>>D8G8B>D8G8B8D<B8G8E><C<E8R8
Q4B><C<BB-AE08"
230 B9$="E<A><E<C<A><EA><C<A><CAEC<AEC<A><FCFA
A><CFCFAFC<AF"
240 BA$="<D<B>>D8G8B>D<D>>D<E><F><F<F#>F#"
250 C0$="L1603GGR16GR16GR16GGR8.<G4>"
260 C1$="L8C.<G.><C<B.G.BA.E.AG16R16G16R16
A16B."
270 C2$=">C<G.><C<B.G.BA.E.AG.A.B"
290 C4$=">D.<G.>>D.<G.>>D.<G.><C<G.A.B"
300 C5$="<C<B.><C<B.G.BA.E.AE.A.E."
310 C6$="G.D.GD.G.>DL16CR16CR16GCR16C8C8
B8"
320 C7$="AB.AR16AR16A8AR8A8G8B8.FR16FR16F
R8R8B8A8"
330 C8$="G8.GR16GR16G8A8B8>D8C8.CR16CR16
C8R8C8C8B8"
340 C9$="AB.AR16AR16A8AR8A8G8B8.FR16FR16F
R8R8B8A8"
350 CA$="G8.GR16GR16G>L8DEF##"+C0
360 EB$="L160BBR16BR16BR16BBR8.036L3206GG
GGGGGG02"
370 EA$="L16R20D>D<E><E<F><F<F#>F#"+E0
380 EB$="L160BBR16BR16BR16BBR8.L3206GGGG
GGG"
390 QA$="L16R20D>D<E><E<F><F<F#>F#"+Q0
500 D0$="RRRHM4"
510 D1$="HM16C16C16HM16R16C16M516M16M16C1
6C16M16R16C16M516M16M16C16C16M16R16C16
M516M16R2"
520 DX$="HM16C16C16HM16R16C16M516M16HM16C
16C16HM16M16C16M516M16M16M16C16M16R16C16
16HM16R16C16M516M16M516M516M16M16HM16HM1
6M16M16"
530 D3$=DX+DX
540 DY$="HM16CH16CH16HM16R16HM16CH16HM16
HM16CH16CH16M16M16M16M16CH16"
550 DZ$="HM16CH16CH16HM16R16HM16CH16HM16
HM16CH16CH16M16M16M16M16CH16"
560 D6$=DX+R2RMS16M516M16M16"
570 D7$=DY+DY
580 D8$=DY+HM16CH16CH16HM16M16HM16C16HM
16HM8M516M516M16M16HM16HM16"
590 D9$=DZ+DZ
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はいOroです/ わくわく。今月はいよいよデチューンの謎が解き明かされるよん(すでに知っているって人もけっこういるけど)。これを読めばみんなの作る音楽も音に厚みが出て、より聴きごたえのあるものになる……か

な? その前に採用者のコメントではやる気持ちをおさえるのだ。

■魏のテーマ
厚芝将典「このプログラムは戦闘画面とメイン画面の曲がひとつになっています。力作です。この文はチャップリ

ンの黄金狂時代を見ながら書きました。やはり小屋のシーンが最高です。中9の兄が毎日何回も観てはガラガラ笑っていました。それではまた会う日までご機嫌よう/ ハハハハハ……」

■A Rattle Samba

Mr.Pine 5th ANNIVERSARY →DMM「ええ、文化祭用のBGM用に作ったものなんですけど…。原曲に似すしとりしたサンバになってしまいました。FMの曲作り第1号であるのでまああかな? と思っていれば

FM音楽館
特別講座

「音楽」の知識

講師
よっちゃん

5 突然コードがはまる

さよなら、フレディ・マーキュリー

BOHEMIAN RHAPSODY

Words & Music by FREDDIE MERCURY ©1975 by TRIDENT MUSIC
Rights for Japan controlled by TOSHIBA-EMI MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

メロディ

コーラス

コード

試聴用サンプルプログラム (付録ディスクには入っていません)

- 10 CLEAR500:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
- 20 A\$="T7806@10L4E-1E-2R2D+DC+DD+DC+D"
- 30 B\$="T7806@10L4B-1>C2R2<BB-AB-BB-AB-"
- 40 C\$="T7805@10L4G1A2R2F+FEFF+FEF"
- 50 D\$="T7805@10C1F2"
- 60 E\$="T7806@16V15L8GGGG4G4.FFGF16E-C."
- 70 F\$="V8T7807@45L8B-2.>D4<E-2&E-V12FFG-BBB-4AAB-4BBB-4AAB-4"
- 80 G\$="V8T7806@45L8C2.E-4C2&CV12<B-B-B>D+D+D4C+C+D4D+D+D4C+C+D4"
- 90 PLAY#2,A\$,B\$,C\$,D\$,E\$,F\$,G\$

偉大なロック・スター、クイーンのボーカルだったフレディ・マーキュリーがエイズのため死亡しました。もう去年の話だけど、今回は彼の偉業を記念した追悼ページです。

若い読者諸君には、もはやビートルズもクイーンもレッド・ツェッペリンも区別つかないだろうけれど、クイーンはハードロック全盛時に出現した正統派ポップ・ロック・バンドで、ビートルズとオペラを掛け合わせたような輝きに満ちていた。その後ニューウェーブに馬鹿にされディスコに煽を売ってさんざんだったんだけど、ライブ・エイドで復活、サッカーでドイツが勝ったときも、人々はクイーンの「ウィ・アー・ザ・チャンピオン」を歌っていたのだった(それだけポピュラーな祝勝歌がドイツ国内にはなかった)。フレディの偉業はステージでタイツをはき、公然とパイ・セクシャルな上にアラブの血が流れていた、というやってくれるキャラクタ

にありました。

アイドル的側面はおいておき、音楽の話をししましょう。4人組クイーンは全員がソングライターという優秀なチームでもあったのですが、フレディの曲は曲調が1曲のなかでコロコロ変わり、コーラスが多用されていて、変化が激しいわりには覚えやすく歌いやすい、という派手なもの(性格と一緒に)。歌詞は破廉恥で強烈、恥知らず(これまた性格と一緒に)。ここでは代表的なヒット曲「ボヘミアン・ラプソディー」のごく一部分を取り上げてみました。

最初の2小節は、メロディがほぼ同じ高さを保ち、コーラスが色づけをする、ビートルズの(というよりポール・マッカートニーの)「YOU NEVER GIVE ME YOUR M ONEY」風サウンド。このあとビートルズだとII-V進行が続いたり、トニック(主音をルートとする和音・ここではB♭)に落ち着くのですが、ここで強引に

B-B♭-A-B♭とトニックB♭を中心とする半音進行を持ってくるところがいかに移り気なフレディです。しかも、半音進行への導入はぶ厚いコーラスで持っていてるので、人の声の安心感でつい納得してしまうわけですね。こういった手法は、当時は気がつかなかったんだけど、今から考えるとオペラやアメリカのミュージカルでさんざん使われているやり方で、どちらかといえば歌詞(というか演技手のセリフまわし)の都合上、曲にいろいろ余分な紆余曲折が付きがざるをえない、という場合にコードやメロディがごちゃごちゃと入り組んでくるのでした。フレディの場合は、この手法を印象的なフレーズやサウンドをコラージュのように結び付け(ポップとハードロックが交差する)、きらきらとした絵巻物をどんどん展開させていくのに使ったわけで、歌詞とか歌い回し上の必要があったわけではありません。まあ、原曲の「ボヘミアン・ラプソディー」を聞いてごらん下さい。あっさり聞くと普通かもしれないけれど、途中で何回細かい曲調の変化があるかを数えると、あまりに多いのにびっくりします。現在の、入口から出口までみなワンパターンのハウス・ミュージックとは対極にある音楽だけど、確かに優れたポップ・ミュージックです。

MSXのほとんどすべてを教えてくれる

MSX-Datapack

MSX-Datapack

turbo R 版

「長年MSXを愛機とし、マシン語だってお茶の子さいさい。ターボRを手に入れた方がいいが、資料が少なくて思うように使えない。」などとお嘆きのアクティブユーザーに、とっておきのバイブルを紹介しよう。

MSX-Datapack

| | |
|---------------------------|-----------------|
| 媒体 | 5.25"×1 マニュアル×2 |
| 対応機種 | MSX MSX2/2+ |
| 価格 | 12,000円 |
| 通信販売の場合、送料1000円。詳細はアスキーまで | |

MSX-Datapack turbo R版

| | |
|---------------------------|-----------------|
| 媒体 | 5.25"×1 マニュアル×1 |
| 対応機種 | MSX R |
| 価格 | 12,000円 |
| 通信販売の場合、送料1000円。詳細はアスキーまで | |

アスキー
☎03-3486-8080
発売中



MSX-Datapackはアクティブユーザーのバイブルだ

MSX 1が発売され、MSXのマシン語入門書が多数発行されていたころからどれくらいあったろう。MSXは2、2+、ターボRと進化してきたが、基本思想である「互換性」のおかげで、下位機種で学んだBASICOやマシン語の知識は、ほとんどそのまま上位機種でも生かすことができるので、MSXユーザーのなかにはかなり熟達したアマチュアプログラマが多くいることだろう。これはMSXの互換性のたまもの以外のなにもでもない。

だが残念なことに、はっきりいってMSXの情報は少なくなってきている。どんなにプログラミング技術が上達しても、それを生かすには多くの情報が必

要になってくるはずだ。

そこで、そういった情報に飢えているアクティブユーザー(積極的な人たち)にとって、まさにスーパーバイブルと呼べるシモノがあるので紹介しよう。

■「MSX-Datapack」はスーパーバイブルだ

いままでひそかにバイブルと呼ばれていたのが「MSXテクニカル・ハンドブック」シリーズだ。これは値段も手頃で、BIOSやワークエリア一覧、VDPレジスター一覧および操作方法など、プログラミングに有益な情報が集積されていて、いわばMSXでプログラムを組む上での参考書のような存在だ。アマチュアプログラマにとっては、必須の1冊といえるだろう。

しかし、このテクニカル・ハンドブックシリーズはそれぞれの内容にばらつきがあり、FM音源やPCM、MSX-DOS2、RS-232Cなどに関する情報がなかったり、記載されているページ数の関係からかかんたんな内容になっている。

オリジナルの通信システムや、FM音源用プログラムなどを組もうと試みている人たちには、こういった情報が必要だ。

そういったアクティブユーザーにとって、まさにスーパーバイブルと呼ぶにふさわしいものが昨年頭に出た「MSX-Datapack」だ。

この「MSX-Datapack」では、おもにメーカーなどを対象としているためか、内容はハ

ードウェアの細かな仕様からBASICOや周辺機器、ソフトウェア開発関係など、MSXに関するありとあらゆることが、こと細かく記載されている。

そして、昨年末に発売された「MSX-Datapack turbo R版」はこれの続編にあたり、新CPUのR800や標準実装となったMSX-DOS2など、ターボRで追加・変更された事項について解説されている。ただし、続編なので、前述の「MSX-Datapack」に記載されていて、変更されていない部分(例えばVDP関係など)の解説はない。

値段は少々高めだが、MSXを自由に使いこなすためにはぜひとも手に入れたい資料集だ。

MSX-Datapackの「目次」

「MSX-Datapack」では、volume 1とvolume 2は上巻下巻の関係にあり、それぞれに両方の目次が書かれている。また、「MSX-Datapack turboR版」はその続編(vol

ume 3)にあたり、前記の「MSX-Datapack」で解説されている事項に関する解説は、追加・変更点以外は記載されていないので注意が必要だ。それぞれ、volume 1～3の

総ページ数は、600～700(テクニカル・ハンドブックは400ページ程度)と多く、その内容の豊富さは容易に想像がつくだろう。内容も全体的に1歩整理され、テクニカル・ハンドブックで発見

された誤りは、きちんと訂正されている。なお、下のカコミで、各章の項目についている数字は、その章がはじまるページ数を表す。内容の大きさの目安にしよう。

●MSX-Datapack(volume 1,2)●

「MSX-Datapack」では、MSX 1、MSX 2、MSX 2+のそれぞれの機種に対し、ハードウェア仕様からオプションの周辺機器に至るまで、MSXの環境に関係のあるものはほとんど解説されて

いる。「MSX 2テクニカル・ハンドブック」と扱っている項目は類似するが、より細かい解説やデータがあり、FM音源などの周辺機器やMSX 2+関係などの解説が追加されている。

| 第1部 | ハードウェア | 第4部 | VDP |
|---|--|---|---|
| <p>●ページ構成(volume 1)</p> <p>1章 概略仕様……………3</p> <p>2章 主要ユニット……………5</p> <p>3章 インターフェイス ……16</p> <p>4章 カートリッジ ……31</p> <p>5章 システムを拡張する際の注意 ……39</p> <p>6章 アドレスマップ ……41</p> <p>7章 MSX 2+回路例 ……45</p> <p>●内容</p> <p>第1部ハードウェアはMSX 1、MSX 2、MSX 2+のハードウェア仕様の説明がおもな内容でメ</p> | <p>ーカー向けのページといえる。これは、MSX本体や周辺機器、拡張ユニット、ROMカートリッジなどのハードウェアやソフトウェアを作成する際に、このように各MSXのハードウェア仕様を提示することで、MSXの基本思想である互換性を損なわないようにしているのだ。MSX本体についてはCPUやVDPはもちろん、外部との窓口になるインターフェイスやI/Oポート、スロットに関する仕様も書かれている。</p> | <p>●ページ構成(volume 1)</p> <p>1章 V9938の構成……………445</p> <p>2章 基本入出力……………449</p> <p>3章 レジスタの機能……………455</p> <p>4章 V9938の画面モード…468</p> <p>5章 V9938のコマンド…524</p> <p>6章 スプライト……………556</p> <p>7章 その他の機能……………572</p> <p>8章 V9958の構成……………576</p> <p>9章 YJK方式……………585</p> <p>10章 V9958の画面モード…587</p> <p>●内容</p> <p>第4部はMSX 2、MSX 2+</p> | <p>に搭載されているVDP(V9938、V9958)について説明されている。MSX 1関係の説明はない。ターボRもMSX 2+とおなじVDPなので画面表示に関する記述は3冊通してもここだけとなる。ここでは画面関係の入出力、VDPレジスタ、各画面モード、スプライト、VDPコマンドなどの解説がなされていて、とくにテクニカル・ハンドブックではわかりにくかったVDPレジスタのビットごとの機能解説はありがたい。</p> |
| 第2部 | システムソフトウェア | 第5部 | スロットとカートリッジ |
| <p>●ページ構成(volume 1)</p> <p>1章 ブートシーケンス ……59</p> <p>2章 割りこみ……………71</p> <p>3章 BASIC……………74</p> <p>4章 BASICの内部構造……………250</p> <p>5章 マシン語とのリンク…259</p> <p>6章 内部ルーチン……………274</p> <p>7章 プログラム開発の諸注意……………310</p> <p>●内容</p> <p>第2部システムソフトウェアでは、BIOSや内部ルーチンを含</p> | <p>むMSX本体内のプログラムや、起動時に行われるさまざまな処理およびBASICに関する解説が説明されている。アクティブユーザーにとってはおいしい情報がつまっているページといえるだろう。内容の大半はテクニカル・ハンドブックでも得られるが、こちらのほうが用例などがあるため即戦で使えそう。volume 1の大半を占めるこの部分では、ここでしか得られない細かな情報がある。</p> | <p>●ページ構成(volume 2)</p> <p>1章 スロット……………3</p> <p>2章 インタースロットコール……………7</p> <p>3章 カートリッジソフトの作成法……………19</p> <p>●内容</p> <p>ここからvolume 2の内容になるが、ここではMSXのスロットという概念とその使用方法について解説されている。MSXでは通常64Kバイトのメモリ空間しか操作できないが、そ</p> | <p>れを超える空間でも操作できるように、スロットという概念を用いている。とはいっても、そのときどきで扱える容量が変わるわけではないので、必要ときにメモリを切り換えたり、呼び出ししたりするのだ。ここでは、そのスロットの切り換えや、他のスロットにあるプログラムの呼び出しなどの方法を解説している。テクニカル・ハンドブックにも記載されていて、内容としては同程度のものになっている。</p> |
| 第3部 | MSX-DOS | 第6部 | 標準的な周辺装置のアクセス |
| <p>●ページ構成(volume 1)</p> <p>1章 MSX-DOSの概要……………335</p> <p>2章 MSX-DOSの操作……………338</p> <p>3章 MSX-DOSの構造……………395</p> <p>4章 ファンクションコール……………416</p> <p>●内容</p> <p>第3部では、MSX-DOSについてまとめて説明されている。MSX-DOSはMSXでディ</p> | <p>スク操作するのに適した環境を整えているので、そこにある機能の一覧や、機能を利用する方法などが細かく解説されているのだ。MSX-DOSの起動時の処理から操作、終了およびCP/Mとの互換性の部分にまで解説は及んでいて、自分だけのプログラム開発環境を整えたいというアクティブユーザー向けのページといえる。テクニカル・ハンドブックにもおなじ範囲の解説があるが、こちらのほうが細かくわかりやすい。</p> | <p>●ページ構成(volume 2)</p> <p>1章 PSGと音声出力……………31</p> <p>2章 カセットインターフェイス……………42</p> <p>3章 キーボードインターフェイス……………52</p> <p>4章 プリンターインターフェイス……………63</p> <p>5章 汎用入出力インターフェイス……………68</p> <p>6章 CLOCKとバッテリーバックアップメモリ…75</p> <p>●内容</p> | <p>第6部では、MSXの仕様で定められている標準的な周辺装置の使用法と構造を解説している。ここでは、MSX本体に標準実装される周辺機器を、機種やバージョンの違いで互換性を損なわないように、それら周辺機器とのアクセス方法と統一し、そのために必要となる周辺機器の構造を解説しているのだ。「MSX 2テクニカル・ハンドブック」にあるものと、内容的にはおなじになっている。</p> |

第7部

オプションの周辺機器

- ページ構成 (volume 2)
- 1章 MSX RS-232C ……87
- 2章 MSX MODEM ……146
- 3章 MSX-MUSIC ……221
- 4章 MSX-AUDIO ……277
- 5章 MSX-JE ……473
- 6章 24ドット漢字
プリンタ ……523
- 7章 MSX拡張BIOS
仕様 ……566
- 内容
- 第7部では、MSXの仕様では標準実装とはされていない、オプ

ションの周辺機器の仕様およびアクセス方法の解説をしている。ここに記載されているMSX-MODEMやMSX-MUSICなど、オプションとされている周辺機器の仕様などの情報は、テクニカル・ハンドブックでは得られない情報ばかりなので、自分で通信用のソフトを作ろうとか、マシン語でFM音源演奏プログラムを作ろうなどと思っているアクティブユーザーにとっては、ぜひとも入手したい情報だろう。

APPENDIXとサンプルディスク

- APPENDIXの内容
- BIOS一覧をはじめ、ワークエリア、VRAMマップ、I/Oマップ、拡張I/Oポート、スーパーインポーズ、エスケープシーケンス、コントロールコード、キャラクタコード表、トークン順の中間コード一覧、ファンクションコール一覧が記載されている。それぞれ、MSX1、MSX2、MSX2+での区別もはっきりしていて、テクニカル・ハンドブックよりも見やすくなっている。

- サンプルディスクの内容
- Datapackのサンプルディスクには、メッセージファイルとサンプルプログラム(おもにアセンブリ言語で書かれたもの)が収録されている。メッセージファイルにはマニュアルの正誤情報とサンプルディスクの内容紹介がドキュメントファイルとして収録されている。各サンプルプログラムは、マニュアル中に実行方法が書かれているものもある。

●MSX-Datapack turbo R版 (volume 3)●

『MSX-Datapack turbo R版』は『MSX-Datapack』の続編 (volume 3) にあたり、基本的にMSX turbo Rに関する事項がまとめられている。また、MSX2+までと内容の変わらない事項

(VDP関係など)については解説がなく、内容が追加・変更された事項 (BIOSやBAS I Cなどのシステム関係など) では、変更点のみ記載されている。

第1部

MSX turbo R

- ページ構成 (volume 3)
- 1章 MSX turbo R
とは ……3
- 2章 システム構成 ……5
- 3章 システムの動作
モード ……13
- 4章 BASIC ……19
- 5章 BIOS ……25
- 6章 マッパーRAM
セグメント ……33
- 7章 新しいハードウェア ……37

- 8章 アプリケーション
作成上の注意 ……43
- 内容
- ターボRの仕様からはじまり、いままでのMSXとの内面的な相違点を解説している。ターボRの仕様では、CPUが2つ搭載されることになっているが、その2つのCPUの切り換え方法やターボRの広大なメモリ空間のアクセス法などを解説する。

第3部

MSX View

- 内容
- ここではMSXViewについて、約300ページもの紙面を使って解説されている。ページ構成については、内容が22の章に分かれているので、とても掲載できる数ではなかったため省略することにした。全体的な構成としては、はじめの部分にはMSXViewの概要や構成などの解説があり、つぎに操作

- や作成関係の解説がある。そして残りの大半はMSXViewを構成する各種マネージャなどの解説やデータ一覧となっている。この、ページの大半を占めるデータやコマンドの一覧は、これからMSXViewと本気で取り組もうとしているアクティブユーザーなら、ぜひとも手に入れておきたい情報ばかりなので、それだけでも価値のあるものだ。

第2部

MSX-DOS2

- ページ構成 (volume 3)
- 1章 MSX-DOS2
とは ……47
- 2章 コマンド行の編集 ……49
- 3章 バージョンアップに
ともなう変更点 ……51
- 4章 MSX-DOS2
への移植の注意 ……55
- 5章 コマンド ……59
- 6章 リダイレクション
とパイプ ……153
- 7章 バッチファイル ……157
- 8章 環境変数の設定 ……161
- 9章 エラーおよび
メッセージ ……167
- 10章 DiskBASIC
version 2.0 ……183
- 11章 日本語処理 ……189
- 12章 外部プログラムの
環境 ……205
- 13章 ディスクファイル
の構造 ……213
- 14章 画面制御コード ……235
- 15章 マッパーサポート

- ルーチン ……239
- 16章 エラー ……249
- 17章 ファンクション
コール ……263
- 内容
- 第2部MSX-DOS2では約300ページもの紙面を使い、MSX-DOS2を中心として、ディスクBASICやRAMの切り換え、漢字モードなどの解説もしている。これらはお互いに密接な関係を持っているために一括されている。MSX-DOS2が標準実装されることで、RAMディスク機能などまことに便利なターボRだが、MSX-DOS1に慣れ親しんできたユーザーが自由に使いこなすにはけっこうきついかもかもしれない。両者には互換性こそあるものの、かなりの差があるからだ。しかしここにはその差を何回も埋められるくらいの情報が記載されているので、ターボRを持つアクティブユーザーは必見だ。

第4部

MSX-MIDI

- ページ構成 (volume 3)
- 1章 MSX-MIDIとは ……631
- 2章 ハードウェア ……633
- 3章 割り込み ……641
- 4章 アプリケーション
の開発 ……643
- 5章 拡張BASIC ……645
- 内容
- ここではMSX-MIDIに関する解説を行っている。MSX-MIDIの構成、インタ

- ーフェイスのI/Oポート割り当てと割り込みの種類、アプリケーション開発の諸注意、拡張BAS I Cなど、かんたんに説明されている。30ページにも満たないページ数ではあまり心もとないし、解説も少し突き放された感じがする。ここは参考程度の内容なので、MIDIの構造を理解するにはちょうどよいかもしれない。

APPENDIXとサンプルディスク

- APPENDIXの内容
- ・R800インストラクション表
- ・R800かけ算命令用マクロ
- ・MSXViewファンクション一覧
- ・新CPUのR800でサポートしている命令の一覧や、アセンブラM80へのかけ算命令用マクロ定義、MSXViewのファンクション一覧など、ここでもターボRに限られる事項のみ掲載されている。

- サンプルディスクの内容
- サンプルディスクには、数多くのサンプルプログラムやMSXViewで使用するライブラリなどのファイルが収録されている。README、DOCというファイルでは、このマニュアルに対する訂正がなされているので、よく読んで、忘れないうちにマニュアルに転記しておこう。

今回はシナリオを3日で書く方法の2回 講師 飯島健男 少し詳しく考えてみよう。ゲームの出發地点だし、ユーザーに第一印象を与えるので、しっかり固めておきたいところだ。

第21回

シナリオを3日で書く方法! その2

RPGを始めると、オープニングをのぞけば、まず99%が城のなか、町のなか、もしくは町の近くがスタート地点になっている。なぜそうなのか。

いちばんの理由は、まずそのゲームのシステムの世界観を、これから遊ぶユーザーに理解してもらうためなのである。とにかく、マニュアルを読まないで遊び始めるユーザーのことも考慮して(マニュアル不用のノン・マニュアル・ゲームがいちばんいいという人もいる)、ある程度の操作方法を知らせたり、そのゲーム特有のシステムを町の人に話させたりする。この場合、なんで町の人がそんなことを知っているのかという不思議な事態に直面するが、そんなへんはゲームの遊びやすさとか親切さとかを考えて、どうするか決断しよう。

あくまで世界観やリアル性を追求しようという人は、わざわざ、操作方法などを町の人に話させる必要はない。しかし、初めてRPGを遊ぶ人や、システムを特別なものにしたゲーム、特殊な操作方法などをかなり多く用いた場合は、ゲーム中にマニュアルの代わりになるような説明を見られるような機能(たとえばヘルプ機能と呼ばれるもの)を考えるという手もある。

やはりその対象年齢を考えて、ゲーム機のRPGはあえてリアル感を損ねても、町の人にゲームのシステム説明をいわせる場合が多い。というより、

いわせるのが決まりになっているようだ。

それに反して、パソコンのRPGは多少不親切といわれようとも、世界観を徹底して追求しようとしているゲームが多い。このへんはある意味でいろいろと制約の多いゲーム機に対して、ほとんどすべての表現の自由があるという強みだろうか。とりあえず、キミたちが作るゲームには、何の足かせもない。どちらのタイプが自分に合うか、いろいろとやってみるとよいだろう。

ただし、このとき絶対に注意してほしいのだが、既存のRPGと同じにならないでほしいということだ。自分が遊んでもおもしろいと感じたゲームというのは、どうしても影響されやすい。自分がおもしろいと感じただから、それがいちばんに決まっている。似せるつもりがなくても、知らず知らずのうちに似てきてしまうものだ。どうしても感化されちゃうんだよね。

町において、基本的にどんな店が必要かというのは、右ページの表を見てほしい。これはあくまでも例であって、これとおなじような役割をする店や場所はゲームによって異なるだろう。店の名前を変えたり、店員の応対に変化をもたせるだけで、けっこう新鮮な感じを受けるから不思議なものだ。

さて、町には人が住んでいる。いろいろな場所や店があれば、それにとまなっているんな人が

いるものだ。この人たちに関してだが、彼らの存在というものは意外とゲームのおもしろさを左右する。いってみれば調味料みたいなものだね。彼らの使い方しだいで、RPGはおもしろくもつまらなくもなるのだ。

彼らには、あまりリアル性を追求しないほうがいい。彼らはふんいきを盛り上げる脇役たちなのだから、できるだけゲームをおもしろくする方向に考えてみよう。ストーリーに関わる部分でも、ただふつうにそれを伝えるだけではおもしろくない。

たとえば、西にある湖に黄金のカギが沈んでいるとする。この情報をとある町の男から教え

てもらった。では、どうしてその男がそんなことを知っていたのかを考えてみる。まず、男の持ち物で誤って湖に落としてしまった場合。つぎにじつはこの男は敵の手下で、主人公を湖に沈めてしまおうとたくらんでいる。ほかにもいくらでも理由が考えられるが、ここではこの2つについて考えてみたい。

まず、最初の例。この場合、男のせりふ回して彼がそのカギをなくしたことによりどんなことになっているかをいい表さなければならぬ。「ああオレはなんてドジなんだろう。あんな大事なカギを落としてしまうなんて……」というぐあい。この後、



最近みんなちょっとおろそかになっているのは、ゲームの企画書を人に読んでもらうことへの配慮だ。いきなりストーリーが書いてあったり、コマンドの説明が書かれていても何のどんなゲームかわからないし、全体を把握する術もない。これじゃ困ってしまうよね。そこで、ちょっとまえばそんなに気にならなかったのに……と思いついてみると、企画書の書き方について話していたのは1年以上もまえだったんですね。この講座も21回を数えるということはそろそろ2年になる、というわけ。そ



詳しい話を聞いてみるというふうになる。

もっとカンタンに「ああ困った、困った……オロオロ」とすると、もっと男のあわてた感じがよく表現される。

さらに遊びで「そうですか。話を聞いてくれるなら、なかに入ってお茶でもいっばい……あっ/ ポットを隣に貸したままだったんだ。どうしよう、どうしよう」などといわせると、効果は倍増する。

そして、湖から無事黄金のカギを取ってくると、代わりに何かアイテムをくれるというふうにしよう。そして、このアイテムも少しオッチョコチョイだとおもしろい。たとえば、とても攻撃力が高いけれど、ときたま味方を攻撃してしまう剣。でも、これだけだと、どこにでもよくあるふつうの剣。ここで、その剣が味方を攻撃した場合、つぎのターンで反省して攻撃した味方のポイントを最大限にまで回復してくれるように設定する。

すると、なんとも憎めない剣のできあがり。この剣をくれたあわてものの男を思い出して、なんともほほえましいのではないだろうか。

さて、もう1つの場合。その男が敵の手下だったときだ。彼はキミをだまし、湖の底に沈めようとしている。これはイベントにこの男がからんでくる。場合によっては戦わなければならないだろう。

彼はまずキミにこう話しかけてくる。「勇者よ、この町の西にある湖に眠る黄金のカギを手に入れた者は、どんな扉でも開けることができるだろう。どうかね? ほしいと思わんかね」。さて、この彼の話を信じて、やれうれしやと黄金のカギを取りに行くといっかんの終わりということになっちゃうのだ。

では、どうやって防ぐのだろう。ほかの人たちに助けを借りよう。町にはたくさんの人がいる。彼らの会話のなかにヒントを隠しておくのだ。

たとえば「隣に最近変なヤツが引っ越してきたんだ(それが敵の手下の男だぞ)。彼は昼間寝て夜起きているんだよね。不気味だなあ」とか「西の湖はむかしはとってもしきれいだっのに最近汚くなって、もう魚もいないのです」とか、「このまえうちのワンちゃんが湖の水を飲んで死んでしまったの……」などである。これらの話を聞いた後で、もう1度その男のもとへ行くと、男は正体を現す。後は戦おうが逃げようがご自由に。

さて、カギを落とした男に話をもどそう。これをもっと強烈なイベントに仕立てあげる手がある。町ごとにオッチョコチョイの人間でいっぱいにしてしまおうのだ。

そこにいる人は、とにかく誰でもオッチョコチョイ。道を歩けば、自分の家を忘れて立っている男の子に出会う。隣でその子を笑っている女の子は左右違うくつをはいている。武器屋に入れば、商品を陳列しようとした店員が指を切っておおさわぎ。やっとのことで買い物を終える。選んだ武器と手に入った武器が違う、といったぐあい。その町全体が極小イベントの集大成なのだ。でも、これは決してユーザーを怒らせてはダメ。あくまでユーザーを楽しませるもの、冗談で許されるもの、笑ってすませられるものにしてほしい。

ほかにも人の性格づけだけではなく、温泉町とか絶対君主に支配された安らぎのない町、ロボットの町なども作り方によっては、抜群の威力を発揮してくれるぞ。

こうやって町1つ1つに特徴

【町や村を構成するものの基本パターン】

| | |
|------|---|
| 宿屋 | ここで休めば体力回復。最初のスタート地点では、自分の家がありタダで休める場合も多い。スタート地点から遠くに行くにつれて泊まる値段もどんどん高くなっていくが、ワープ魔法を覚えていくと、ほとんど意味なし。宿屋は頻りに利用するため、町の入口近くにおくのが基本条件となっている。また、宿屋に人が止まっており、いろいろな情報が収集できる場合もある。 |
| 武器屋 | 武器を売っている店。 |
| 防具屋 | 防具を売っている店。 |
| 道具屋 | 道具を売っている店。なお、武器屋と防具屋、道具屋の3店はいっしょになっている場合が多い。また、町の規模が小さくなればなるほど、1店で3店の役割をかねやすい。逆に巨大な町になると、それぞれいくつも存在する。また、これらの店は物を売るだけでなく、買い取りも行っている。買い取る場合は、商品の売り値の2分の1から3分の1が最も多い。 |
| 教会 | 主人公たちが特殊な状態に陥ったときに直してくれたり、死んでしまったときに生き返らせてくれたりする場所。セーブ可能な場所の制限が設けられたゲームの場合、たいいていセーブを行ってこれるのはここである。教会はゲームによって呼び名が変わる場合が多く、寺院、医者などである。 |
| 王城 | 王城があるところ。これがあつた町は城下町となるため、かなりの規模となる。城に行くとき、たいいていイベントの始まりか終わりである。また、城自体が小さなダンジョンといつてもいいほど広く、いろいろなところで人の話を聞けたり、なかには店でも売ってないようなものが入った宝箱を見つけて出すこともできる。すべての町にあるわけではないが、RPGものには欠かせない場所であろう。 |
| 長老の家 | 王城のない規模の小さな町などは、かわりにこれがある。王様同様、たいいてい長老が困っており、相談をもちかけてくる。これがあると、小イベントに張りが出てきて、かなり助けられる。ただし、あまり長老がたくさんいると話の幹と枝の部分がごちゃごちゃになるので注意。あくまで枝の部分である。 |
| 民家 | 普通の家。空き家の場合が多いが、人がいる場合はなんらかの調子が悪く話聞かせることができる。ただし、これがあまり多いとユーザーは飽きてくるので、調子にのって作りすぎないように注意。1つの町に多くても10軒が限度だろう。なお、ときどき困っている人がいて、イベントが発生することもあり。 |
| 酒場 | ゲームによっては、パーティを編成したり登録したりする場所である。その場合、宿屋などもかねており、なくてはならない場所である。そうでない場合は、ただの情報収集の場所になっている。とりあえず、最近のゲーム(特に小規模)では、単なる情報収集の場所か、踊り子が踊りを見せてくれるお遊び的イベントの場所になってしまっている。個人的にはとても残念である。 |

※以上ものを押さえておけば、たいいていものは作れるだろう。自分らしさを出したければ、これ以外にオリジナリティのある場所を作るといい。たとえば、公共的な施設が上げられるだろう。警察、税務署、図書館、学校、公衆などだ。こういったものはあまりゲームに登場しない。登場させるとそれなりのおもしろいイベントが作れるだろう。期待している。独創性のある場所を考えてくれ。

をもたせると、RPGにおける町もたんなる安らぎや情報収集の場ではなく、新しい町を見つければ、今度はどんなことが待っているのだろうとユーザーもわくわくしてくれるものだ。ただし、これもまたやりすぎは禁物だぞ。本来安らぎの場であるはずの町が大忙しのイベントだけになり、ゲーム全体が忙しすぎて休む暇がないからね。

何事もほどほどが肝心。町は

あくまでもRPGにおける調味料であることを忘れず、おもしろいものを作ってくれ。



次回の

お題

次号はRPGの華ともいえる戦闘についてだ。戦闘はおもしろいか、おもしろくないかでそのゲームの印象までもが変わってしまうほど大事なものだ。はつきりいってこの戦闘がおもしろければ、ほかはどうでもいいという極端な人までいるくらいだ。町が調味料なら、戦闘はおかずだろうか。では、また来月/今月の町や村のことをおさらいして、ゆっくり待ってね。もちろん予習歓迎だよ!



う思うとしかたないのかもしれないね。かといってまた最初の話をもう1度するのも、すでに知っている人には意味がないし、かたんに解決方法がみつからないや。困ったもんです。そこで、といつては何ですが、かたんな質問に答えられると思うので1度質問特集をやってみようと思う。質問は一言で答えられるようなものにして。でないとたくさん人の質問を受けられないから。そうそう希望やリクエストも待ってるぞ。あて先は80ページの上の住所「飯島」係まで。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中 / 応募要項の詳細は81ページ

大評判! 今日行きたいお店、歌いたい曲がバッチリ載ってる
ファミリーコンピュータMagazine増刊

480YEN

カラオケがはちも

出たぞNo.2
好評発売中!

歌い方や新曲の
情報も満載!



二人で行きたいBOXが60店!
バレンタインデー! キッス
獲得大作戦
彼女を誘える
お店もあるぞ!

あこがれのミュージシャン完全マスター

やっぱユーミンに
なりたいたい

お店に持って行けばすぐに歌える

AREA GUIDE

(名古屋)(大阪)(東京)

新
宿
キ
夕
栄

キミの近くの
BOXを探せ!

笑いながら上手くなる
カラオケハイスクール



旬の
BOOK
SONG



11月期整理分 (2月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の形の一覧です。今回は2月情報号のために11月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

ファンダム

- 北海道
海から生まれた雲太郎/佐藤貴行
- 宮城県
台風上陸 他①/三浦伸之
- 福島県
おならジャンプ 他④/窪田大輔
- 栃木県
T's/瀬頭信幸
- 群馬県
槍投げ100m 他①/岡部光生
Ω(オーム)/坂本伸幸
- 埼玉県
XYポイント/横堀君夫
2進数シミュレーション/金子成利
- 東京都
TURN OVER 他①/柳橋清隆
トランペットの調べ/岸間航
- 神奈川県
planet landing/益田義昭
ARROWS/長野誠
でんわしなくちゃ//本間純一
ブラックウィドウ(縮小版)ver1.01/米田淳一
BRAILLE POINTS/鹿糠秀行
M.T.GODDESS/鈴木朝夫
- 長野県
草野球/横山宏貴
- 福井県
くらやみの戦い~戦場編~ 他①/北川航
- 岐阜県
オーマイ算数/井添慎太郎
- 静岡県
SOLID~立体表示~/奥田隆弘
- 愛知県
度胸だめしや!!/伊藤辰
B-B+/木村茂
- 三重県
JET CAR RACE/小林由幸
OVERCOME~うちたおす~ 他①/柴原洋紀
- 京都府
Forest Rally/波多野寛之
- 大阪府
S.C./松田直人
変態生物アメーバ 他①/益山知也
- 兵庫県
画面測定機 他①/新原雅司
弓矢トゥルルル/長谷川誠
c to c/中越章博
- 岡山県
S・Card Management Program/木真真直
- 岡山県
UFO 他①/佐藤宏行
- 福岡県
LEAD THE DOT 他①/後藤孝一
- 熊本県
センタクキーアクション 他①/三木一
- 鹿児島県
TWINS/大宮司純一
(選考日11月12日)

AVフォーラム

- 北海道
大地震/成田政憲
担当の先生 他③/佐藤貴行
- 秋田県
ぶっこわれたテレビ「早よ直してな」/江口倫樹
- 宮城県
騒音公害 他③/高橋令
究極、斜メハネ/三浦伸之
!先生のテーマ/海老沢茂
- 茨城県
西田ひかる/阿部孝吉
- 群馬県
軽いやつ/芝雅紀
- 埼玉県
犬が嫌いな外人さん/加藤剛
- 東京都
ソロソロ/古川健太郎
或るローカル線の雨降る車窓 他②/宮元展泰
- 神奈川県
チョークに全てをかけた先生 他①/渡辺慎一
- 新潟県
洪水 他①/海老真

- 石川県
MONKEY-MAGIC 他③/浦川貴博
- 福井県
小鳥のさえずり/北川航
- 静岡県
さざなみ/稲木雅人
間寛平必殺技2 他⑫/高橋英明
- 愛知県
とこや/白木伸征
- 三重県
導火線/松本拓也
- 京都府
コンピューター始動開始/北仲友和
- 大阪府
他殺 他⑤/高崎亮
バーチャル・タイパツ/吉村一真
- 兵庫県
ビューン 他③/生島大
某玩具メーカーの進出/松丸武
名場面 他①/井上雄矢
- 鳥根県
あーすきりした/三井要造
- 岡山県
パラグアイ/藤井久生
- 広島県
ジェットストリーム 他②/出口智秀
- 高知県
ハトをとらえる/岡林大
- 大分県
海の忍者 他③/野島智司
(選考日11月11日)

FM音楽館

- 北海道
TRIGON「Strudy Wings」/和田健一郎
Tonakai The Festival~1991Xmas~/柴田望
- 青森県
FRAY「ヴァルアの祝宴」 他②/後村寿明
Angel Voice 他①/三橋史博
- 栃木県
SaGa 2「もえるちしお」/渡辺浩行
ソーサリアン「天の神々たち」壺琴 他③/新井隆之
- 埼玉県
グラディウスIII「SAND STORM」/御園真史
C 7 他①/岩本圭介
- 千葉県
BURNING/保住智志
広野の歌/吉沢篤
- 東京都
ATTACK~the short version~/本橋俊方
イースII「The end of battle」 他①/辺野貴保
雪のローマ/板垣直哉
ドラゴンクエストIV「王宮のメメント」 他②/藤田弘雄
メタルギア 2「RETURN」/久富武志
- 神奈川県
イースII「TOO FULL WITH LOVE」 他②/
古瀬晋一
ファルシオン BGM/米田淳一
WIPE OUT CITY「全滅した都市」/村田知雄
Fantasia and Fugue/原田健太郎
グラディウスIII「Departure for Space」/指田博史
- 長野県
春が来た/島田英昭
- 富山県
イースII「ムーンディアの廃墟」 他①/井上清一
- 岐阜県
ラバースコンチェルト/井添慎太郎
- 静岡県
SHORT STORY 他⑨/伊藤太介
- 愛知県
ファイナルファンタジーIV「プレリウド」/鈴木直人
Step/ 他①/成瀬和彦
- 大阪府
ドラゴンスレイヤー「オープニング」/橋本毅
タータデンド 他②/塚本昌弘
- 兵庫県
ソーサリアン「ロマシア・ロマシア城」 他③/浜田英希
イースIII「Welcome」 他②/西村洋介
ウルフチーム?コンパイル? 他①/青木正和
デタラメメメント 他②/長谷川誠
エジプトからのメッセージ 他③/柴田孝一
HOTTER THAN HELL/川崎修
マクドナルドのBGM/中西正和
- 奈良県
スーパースターソルジャー「STAR SOLDIER」 他③/野見貴史
- 鳥根県

- スナッチャー「TWILIGHT OF NEO KOBE CITY」/高木良弘
- 広島県
旺文社大学受験ラジオ講座/長尾博幸
The 7th devil woke up./出口智秀
- 徳島県
LOVE TRAIN/遠藤杉高
- 高知県
FROM RYU KYU/岡林大
- 熊本県
イースIII「時の封印」/島村孝司
- 宮崎県
N O-I9 他②/大谷創
(選考日11月11日)

ほぼ梅唐のCGコンテスト

- ☆イラスト部門
- 北海道
最強の二人/田中知明
夕暮れにたずんで- 他①/二階堂功一
やわらかな匂い/瀬戸正明
- 無題/平野裕二
- 空と彼女と/橋本奈奈
- 青森県
ドラゴンしゅつげん/黒瀬洋介
- 岩手県
高原の風/菊地博
出発/阿部徳日呼
- 宮城県
Alpha Lyrae/香井大輔
かっぱ 他①/木村賢吉
- 茨城県
わびこだよ~/ 他①/蝦原浩二
- 青森県/猪瀬修孝
TURNING GIRL/工藤利昭
- 栃木県
思い出/小川智也
ゲイシャガール/丸山真吾
- 埼玉県
みならい魔法つかい/小川努
IN THE BLUE SKY 他①/藤井貴昭
一本松橋夜景/横田啓
- 月は色白が好き/樋口哲矢
- 千葉県
奴隷/高橋秀明
無題/今岡幸雄
- 山梨県
アンパンマンが人間だったら/鈴木大介
エルフ軍 参戦/笠見充史
崩壊(ほうかい) 他①/湯浅健司
- 秋鳥/佐藤由健
逃走 他①/佐藤幸一
- 東京都
ランスシリーズのシルちゃん(オリジナル風)/森野和恵
すてねこ 他①/林奈都子
未知の世界宇宙/富岡俊介
ザ・忍/富岡俊介
スペース/加藤隆徳
ハイ! ポーズ!! 他①/山本太一
地上戦/松岡浩二
SHUTTER CHANCE 他②/佐藤創
- 神奈川県
乾釜/辻秀之
うさぎ/関辰昭
- 長野県
教える女/渡辺誠治
- 新潟県
ドライム/佐藤豪
- 富山県
アンドロイド/大田恵伸
- 石川県
DRAGON AND BOY/佐藤一史
- 岐阜県
ROCK 他①/高橋哲人
草原/岩田計一
- 静岡県
湖畔/杉山直樹
安らぎ 他②/渡辺茂樹
- 愛知県
HAPPY GIRL/長江剛志
いままいます/森川裕幸
スペースポート占領/秋山裕二
深海探査/佐藤一秀
メル/岡田昌也
少年のdream/伊藤裕治
- 滋賀県
ちゃんびおんおめでとう/山本直彦

- 京都府
ASSAULT!! 他①/三浦一誠
- 大阪府
富士に立つ怪獣/菅原武典
アトレイユ/北野美栄子
- 兵庫県
エルフ2人 他①/菅原武典
孤独/松丸武
- 鳥取県
MEGUMI/猪口亮
- 岡山県
AKI KARA FUYU NI 他①/実石哲也
- 山口県
優美/中田道則
- 徳島県
ザ・えんきんぼう/山内光樹
- 福岡県
草原で……/後藤孝一
CD-RAM/澤田秀昭
- 佐賀県
NORIPPEE/南里玄一郎
- 長崎県
旅の夜/森大志
- 大分県
朝の身じたく/荒木啓一
- 宮崎県
ナディア/飯千正樹
- 鹿児島県
妖殺行/出口光国
無題/横塚祐輔
☆紙芝居部門
- 千葉県
青春くん 他①/湯浅健司
- 東京都
近未来小説/水野代々子
- 愛知県
娘さんを助けに来たカマメボコ君/安田剛
- 大阪府
真昼の決闘/郡山晋一
- 鳥取県
戦い/福永里子
☆西田ひかる係
- 北海道
西田ひかる/田中知明
- 神奈川県
HIKARU 他②/鹿間福巳
- 大阪府
西田ひかる/郡山晋一
- 佐賀県
西田ひかる/渡辺英樹
(選考日11月14日)

ゲーム制作講座

- 群馬県
それいけ僕のミラクルボール/柄沢和明
- 千葉県
ログスティーン/金沢龍一
- 東京都
MISYA 他①/加藤隆徳
- 兵庫県
Road Of Kings/石川聡
(選考日11月20日)

投

稿

あ

り

が

と

う

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

- ーメディアに帰属するものとします。
- ★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月前にとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

| | | | | |
|--------------------------------------|---|--|---|-------------------------|
| 投稿ジャンル | 例：ファンダムのN画面への応募は①-② | | ①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他() | |
| | <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> | | | |
| 作品名 | [ファイル名] | | | |
| 氏名 | フリガナ | | ペンネーム | *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。 |
| | ()歳 男・女 | | | |
| 住所 | 〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ | | | |
| | 都道府県 | | | |
| 投稿日 | 1992年 月 日 | | | |
| アンケート | ①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 年 月頃] いいえ | | | |
| | ②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ | | | |
| | ③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。 | | | |
| | はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名] | | | |
| | いいえ | | | |
| ト | ④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 | | | |
| | [作曲者] [歌手・演奏者] | | | |
| ⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。 | | | | |
| [ツール名] | | | | |
| [ロードの方法] | | | | |
| 作品コメント | | | | |

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENWIDTH40
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。
投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほか、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

- ★応募書類の規定
- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
- ②プログラムの遊び方、使い方
- ③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ④プログラムの資料、解法(RPGなどは

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きなお人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができたあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

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

★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

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

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

- ★2つの奨励賞
 - 第17回季間奨励賞
1月号から3月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。
 - 第4回FP部門奨励賞
10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。
- ※両奨励賞とも、1992年4月号で発表をおこないます。また、次回からは奨励賞制度に若干の変更を加える予定です。ご意見などありましたらお寄せください。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICOのものにかざる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかざる。

- ★応募書類の規定
- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎!)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門
毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。

- ★規定:
①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは29ページの下欄外「特典」を参照。

ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

- 紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するCG作品の部門を、封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピツターの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

ゲーム制作講座

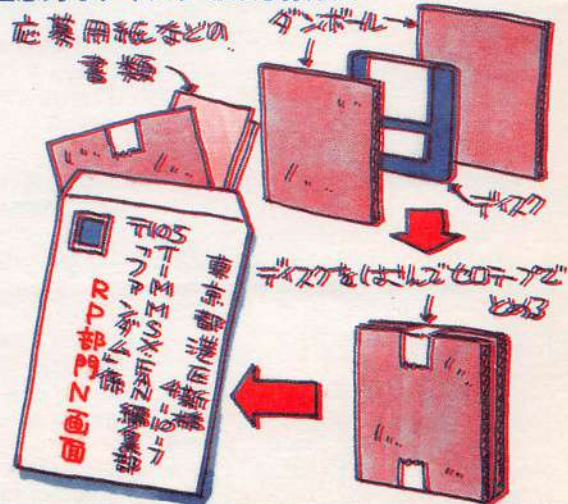
ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法



●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

「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21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)を差しあげています。しめ切りは2月29日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5月号情報紙の欄外で行います。

■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○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX
- ②MSX2
- ③MSX2+
- ④MSXturboR(A1ST)
- ⑤MSXturboR(A1GT)
- ⑥どれも持っていない

② 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で⑤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○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(内蔵も含む)
- ③増設RAM(MEM-768)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
- ⑩どれも持っていない
- ⑪その他(具体的に記入)

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

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

- 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ものを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 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

⑫ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
- ②メガドライブ(マークIIIも含む)
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系(PC-286も含む)
- ⑥FM TOWNS
- ⑦X68000
- ⑧ゲームボーイ
- ⑨ゲームギア
- ⑩その他(具体的に記入)
- ⑪どれも持っていない

⑭ あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

⑮ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①ドレミファBON/
- ②しん・そくどくほう
- ③上昇気流
- ④JUMPING SLIME
- ⑤MIRACLE SHOT//
- ⑥TOWER改良版
- ⑦遠浅の海の戦い2
- ⑧OLYMPIA MACHINE SIMULATION<JULIUS 7>
- ⑨どれも興味がない

⑯ 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①魏のテーマ
- ②A Rattle Samba
- ③DEVIL IN AROUND
- ④Battle in The Snowstorm
- ⑤CRISIS
- ⑥オヤジのサンボ
- ⑦SO LID STATE SURVIVOR
- ⑧「音楽」の知識
- ⑨どれも興味がない

⑰ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

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

| No. | プレゼントソフト名 | 掲載ページ |
|-----|---------------------|-------|
| 1 | 幻影都市 | 6 |
| 2 | ロイヤルブラッド | 14 |
| 3 | 戦国ソーサリアン(要「ソーサリアン」) | 20 |
| 4 | 騎神都市 | 06 |
| 5 | DPS SG Set3 | 108 |
| 6 | スーパープロコレ1 | |
| 7 | スーパープロコレ2 | |

表2 今月の記事

| No. | 記事名 |
|-----|---|
| 1 | 表紙 |
| 2 | <FAN SCOOP>プリンセスメーカー/ブライド巻完結編 |
| 3 | <FAN ATTACK>幻影都市 |
| 4 | <FAN ATTACK>ロイヤルブラッド |
| 5 | <FAN ATTACK>戦国ソーサリアン |
| 6 | AVフォーラム |
| 7 | BASICピクニック |
| 8 | GTフォーラム |
| 9 | <ファンダム>ゲームプログラム |
| 10 | <ファンダム>ファンダムスクラム |
| 11 | <ファンダム>マシン語の気持ち |
| 12 | <ファンダム>スーパービギナーズ講座 |
| 13 | <ファンダム>アルゴリズム甲子園 |
| 14 | FM音楽館 |
| 15 | <FAN RADAR>MSX-Datapack/MSX-Datapack turbo版 |
| 16 | ゲーム制作講座 |
| 17 | FFB |
| 18 | 十字軍 |
| 19 | パソコン天国 |
| 20 | ほほ梅蔵のCGコンテスト |
| 21 | AVフォーラム |
| 22 | <FAN NEWS>騎神都市 |
| 23 | <FAN NEWS>DPS SG set 3 |
| 24 | 今月のいしゅーくー情報 |
| 25 | ON SALE |
| 26 | COMING SOON |
| 27 | FAN CLIP |

表3 今月のスーパー付録ディスク

| No. | コーナー名 |
|-----|------------------|
| 1 | オールディーズ「シャウトマッチ」 |
| 2 | ファンダムGAMES |
| 3 | ファンダム・サンプルプログラム |
| 4 | F M 音楽館 |
| 5 | A V フォーラム |
| 6 | ほほ梅蔵のCGコンテスト |
| 7 | MSXView |
| 8 | パソコン天国 |
| 9 | ゲーム十字軍 |
| 10 | あてましょQ |
| 11 | オマケ |

表4 雑誌

| No. | 雑誌名 |
|-----|-----------------|
| 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 | ヒッポンスーパー |
| 11 | ファミコン通信 |
| 12 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 13 | スーパーファミコン |
| 14 | その他のファミコン雑誌 |
| 15 | PC Engine FAN |
| 16 | 月刊PCエンジン |
| 17 | PCエンジン |
| 18 | メガドライブファン |
| 19 | どれも読んでない |

表1 ソフト

| No. | ソフト名 |
|-----|-------------------|
| 1 | R-TYPE(アールタイプ) |
| 2 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン |
| 3 | アレスタ? |
| 4 | イース |
| 5 | イースII |
| 6 | イースIII |
| 7 | 雄新の嵐 |
| 8 | 伊弉諾・打倒信長 |
| 9 | ウィザードリィ3 |
| 10 | AD&D(ヒーロー・オブ・ランス) |
| 11 | MSXView |
| 12 | F-15ビリティ |
| 13 | エメラルド・ドラゴン |
| 14 | SDスナッチャー |
| 15 | SDガンダム ガチャポン戦士? |
| 16 | 王家の谷・エルギーザの封印 |
| 17 | カオスエンジェルス |
| 18 | キャルシリーズ |
| 19 | キャンペーン版大戦略 |
| 20 | ぎらわんぶらあ自己中心派 |
| 21 | 銀河英雄伝説シリーズ |
| 22 | グラフィクスシリーズ |
| 23 | グラフィックス |
| 24 | クリムゾンシリーズ |
| 25 | 激突ベナントレース2 |
| 26 | 幻影都市 |
| 27 | サーク |
| 28 | サークII |
| 29 | サーク・ガゼルの塔 |
| 30 | ザナドゥ |
| 31 | 三國志 |
| 32 | 三國志II |
| 33 | THE プロ野球激突ベナントレース |
| 34 | シュヴァルツシルトII |
| 35 | 水滸伝 |
| 36 | スナッチャー |
| 37 | スーパー上海ドラゴンズアイ |
| 38 | スーパー大戦略 |
| 39 | スーパーバトルスキャンニック |
| 40 | スペース・マンボウ |
| 41 | 聖戦士ダンバイン |
| 42 | 戦国ソーサリアン |
| 43 | ソーサリアン |
| 44 | 増設RAM(MEM-768) |
| 45 | ソリッドスネーク |
| 46 | 大航海時代 |
| 47 | ディスクステーション各号 |
| 48 | DPS SG set 3 |
| 49 | 提督の決断 |
| 50 | ティル・ナ・ノーグ |
| 51 | 騎神都市 |
| 52 | ドラゴンクエストII |
| 53 | ドラゴンクエスト |
| 54 | ドラゴン・ナイト |
| 55 | ドラゴン・ナイトII |
| 56 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 |
| 57 | NIKO2 |
| 58 | 信長の野望<全国版> |
| 59 | 信長の野望・戦国群雄伝 |
| 60 | 信長の野望・武将風雲録 |
| 61 | ハイドライド3 |
| 62 | パロディウス |
| 63 | ビーチアップ各号 |
| 64 | ビーチアップ総集編2(突) |
| 65 | ViewCALC |
| 66 | ビラミッドソーサリアン |
| 67 | ピンクソックス各号 |
| 68 | ファイナルファンタジー |
| 69 | ファンダムライブラリー各号 |
| 70 | フォクシー2 |
| 71 | ぶよぶよ |
| 72 | ブライド上巻 |
| 73 | フリートコマンドーII |
| 74 | プリンセスメーカー |
| 75 | F R A Y |
| 76 | ポッキー2 |
| 77 | 魔導物語1-2-3 |
| 78 | MIDIサウルス |
| 79 | μ・SIOS(ミュー・シオス) |
| 80 | ラスト・ハルマゲドン |
| 81 | ランベール |
| 82 | ルーンマスター三國英雄伝 |
| 83 | ロードス島戦記 |
| 84 | ロイヤルブラッド |
| 85 | 美つぜえるすまん |

●1月情報紙の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

(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・FAN3月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰
- 2 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰
- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []
- 5 [] [?] [3] [4]]
- 6 []] [7] [] []]
- 8 []] [2]] [3]]
- 9 []] [2]] [3]] ⑩ []] [2]] [3]]
- 11 []] [2]] [3]] ⑫ []] [2]] [3]]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ () ⑪
- 14 []] [2]] [3]]
- 15 []] [2]] [3]]
- 16 []] [2]] [3]]
- 17 []]

*シリーズものは、目とか口とか必ず明記してください。

3月号のプレゼントでほしいグッズ

プレゼントリストの番号を書いてね

 -

住所

氏名 ()

年齢 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)

パソコン通信によるネットワーク・シミュレーションゲーム

君が創るドラマチック・ストーリー

— c-DRIVEで何かが起こる —



ゲームがしたい。それもとびきりワクワクするヤツを……。そんな君にお届けするのがこのc-DRIVE! 壮大な未来宇宙を舞台に繰り広げられるc-DRIVEは、全国の仲間が集い、競うネットワーク・シミュレーションゲーム。自由な会話が弾むネットワークゲームでは、プレイヤーは未来宇宙のパイロットとしてスリルいっぱいの冒険レースを楽しみながら仲間とのコミュニケーションの輪をどんどん広げていくことができる。ドラマをつくるのは…君だ!

1 知識を**知力**で突破する快感

まずはマニュアルをダウンロード。異星人接触、オールドレーサー……行く手を阻む難関ルートに君の知力で設計したスペースシップで挑む。レースの経過情報もダウンロードで入手、分析と次なる作戦を立てよう。

2 **仲間**と競い合い、喜びを分かち合う

多人数プレイの臨場感はネットワークゲームの醍醐味。「URC Official Press」には仲間の声が満載。電子メールで交遊を深めたらチームエントリーもできる。

3 レースのたびに生まれる**ドラマ**

レース結果は全参加者の情報とともにストーリーとなって君の元へ。c-DRIVE世界に自分が存在し、レースのたびに繰り広げられるドラマ。予想を越えた展開への驚きと興奮がそこにある。RPGのおもしろさを味わおう。

4 全国数千人とスリリングに**勝負**

ライバルと競い合い、チームメイトと助け合い、頂点に立つステイタス感。勝った者だけに与えられる栄光のポイント……全国の仲間からの熱い祝福がうれしい!

好評参加受付中!

■ 参加料金は1ヵ月1,500円のみ。
今お申し込みの方にモデムプレゼント

参加お申し込み時には、月額参加料1,500円の2ヵ月分(3,000円)と登録料3,000円の計6,000円をお支払いください。追加料金は必要ありません。

今なら専用モデムをプレゼント!

またアクセスポイントは全国に用意していますのでお近くをご利用ください。(c-DRIVEではお客さまの電話料金の負担を軽くするため、ダウンロード機能を使っています。)

■ c-DRIVEの資料請求・入会申し込みは……

右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F

日本テレネット(株) ザ・リンクス会員課
☎0120-251-063(フリーダイヤル)

c-DRIVE 主要販売店/ロケット3号店(東京)、ヤマギワテクニカ(東京)、ラオックスコンピューター館(東京)、JSP各店舗、タニヤマ無糖本店(京都)、せいてん三宮本店Cスペース(兵庫)、エノミヤ各店舗、ダイイチパソコンCITY各店舗

店 | 頭 | 体 | 験 | フ | ェ | ア | 実 | 施 | 中 | !!

体験フェア実施日は、ザ・リンクス会員課へお問い合わせください。

資料請求券
M-FAN
3月号





ファン



ファン



ボックス

受験や卒業式のシーズンである。心踊る人もいれば悔しい思いの人もいることだろう。でも、春である。Mマガは100号だというし、Mファンも来月で5周年。きっと何かいいことがあるかもしれない。

EVENT

A1GT電遊フェスティバル

ついにイベントが終わってしまった。今回はどこも非常によいふんいきで、わきあいあいとして楽しかったという印象だ。みんなMSXが大好きなのがよくわかったし、すいぶん使いこんでいる人も多かった。そうそうやっぱりマイクロキャビンの「幻影都市」のM1D1演奏はとにかく圧巻だった。

●東京



③「スーパープロコレ2」の「JUMPER」で120m!

●名古屋



④MIDIの勉強も。音を聞いてしげれちゃった!

●福岡



⑤ここがイベントのラスト会場。紅白のノリで楽しかった

MAIL ORDER SERVICE

Mファンのバックナンバー通販

現在在庫のあるものについて通信販売を行うので、この機会に抜けている号などのある人は利用してほしい。もちろんこの号以降も通信販売は行う。ただし、やっぱり品切れということはおこりうるので電話して確かめてもらったほうがいだろう。問い合わせは03-3433-6231 徳間書店販売総務部まで。

●通信販売方法

①ほしい本の名前②何月号③冊数④自分の名前⑤住所(〒も)⑥電話番号を書いた紙を用意して、MSX・FANは本代980円+送料96円=1076円を現金書留で送ってほしい。2冊以上申しこむときは1076円×ほしい冊数、という計算になる。なお、郵便振替の利用も可能。その場合は、①~⑥までの内容を振替用紙の通信欄に書いておくこと。

●送り先

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店販売総務部「MSX・FAN(スーパープロコレ)」がほしい」係

なお、郵便振替を利用する人は「東京4-44392 株徳間書店」まで。

●在庫のあるもの

★MSX・FAN91年11月情報号980円 攻略/「幻影都市」「サーク・ガゼルの塔」

ファンダム/「激走BATTLE」「HILOURE」ほか全12本 ディスク/T&Eソフトのシューティング「あーばーみゃあどっく」、通信ソフトほか掲載全プログラム

★MSX・FAN91年12月情報号980円 攻略/「伊忍道・打倒信長」「幻影都市」ファンダム/「タコ&イカ2」「熊王」ほか全12本

ディスク/マイクロキャビンの「幻影都市」幻影音楽館・ファイル管理ソフトほか掲載全プログラム

★MSX・FAN92年1月情報号980円 攻略/「戦国ソーサリアン」「伊忍道・打倒信長」「幻影都市」ファンダム/「S-FIGHTER」

「ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ」ほか全12本

ディスク/カード・コンストラクションつきオリジナル神経衰弱「CARD」です。グラフィックのローダー&セーバー・リンクスのゲーム大会から「たこハゲ物語」ほか掲載全プログラム

★MSX・FAN92年2月情報号980円 攻略/「ロイヤルブラッド」「戦国ソーサリアン」「幻影都市」

ファンダム/「M. T. GODDESS」「トランベットの調べ」ほか全13本 ディスク/アスキーのアクション麻雀「パイバニック」・全機種対応デジタル音声再生ツール・マウス対応シミュレーター「REMOTE TOWN」ほか掲載全プログラム

※残念ながら10月情報号、スーパープロコレ1と2の在庫はなし。本が手に入りにくい人は通信販売の利用が得策かも。スーパープロコレ3は5月下旬の発売を予定。今度こそ買ってね。

PRESENT

さあ応募しなさい

①鉄腕アトム・新世紀ボックス発売記念テレカ……5名様(提供/ヒーロー・コミュニケーションズ)

TV版「鉄腕アトム」(カラー版)のレーザーディスクの発売(5月23日発売予定)を記念したテレカ。全52話を完全収録。全13枚の限定1万セットで7



②鉄腕アトムつてなんか元気です。ちまで10万馬力になる。50度数だよ

万8000円(税込)なんだって。すごいね。②ドラゴン・ナイトのCD……10名様(提供/ポリスター)

水谷優子さんのによるイメージソングとドラマがなんともいえない♡。どう、ほしくなっただしょ。

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年齢・電話番号、③今月号のFFBでもおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは2月29日必着。発表は4月8日発売予定の本誌で。

プレゼント係より

2月情報号当選者ぶんまでの「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「エアホッケー」「シューティングコレクション」をのぞいて発送を終了しました。また、採用されたのにテレカが届かないなど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、何月号の何のページ発表の何の件かを書き添えてハガキでプレゼント係までご連絡ください。



アンケートハガキより

●香典/90年7月号の86ページに載せてもらった「もんじろう」が死んでしまいました。泣くもんかと思いましたが、気がついたら涙が頬をつたって流れ落ちていました。ほんとうに悲しいときて安っぽい映画みたいにならだらゆくりと流れるものじゃないんですね。お墓は庭にボクが作りました。たぶん、やすらかに眠っているでしょう。というわけで香典がわりにテレカください。(長野・山岸利宏)⇒いい手紙だと思っていたら、なんだこのオチは。(バ)

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

春三月。すべての人にとって、ひとつの節目となる季節だ。新しい生活には不安も多いだろうがハリきっていこう！ 今月も、キミたちを応援するようなスパシーなGMがそろった。評：高田陽

1/21 スーパー・ダンジョン・マスター

リアルなグラフィックが話題のスーパーファミコン版RPG「ダンジョンマスター」のCD+G。CD+Gとは、グラフィック・データの入ったCDのこと。グラフィックは、FM TOWNSやPCエンジンCD-ROMなどで再生できる。もちろん、音声だけでなくふつうのCDプレイヤーで再生可能だ。10曲すべてアレンジで、デジタル楽器とアコースティック混成の演奏となっている。ダンジョンものということで暗い感じの曲を予想していたが、ファンキーな曲が多くて驚いた。ときおり登場する弦楽四重奏曲は静かで美しい。



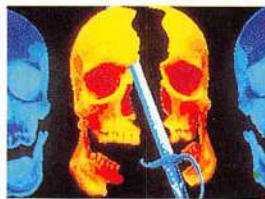
| | |
|------|--------------|
| メーカー | ビクター音楽産業 |
| 媒体 | CD |
| 品番 | VINL-1 |
| 価格 | 3000円(税込) |
| 備考 | グラフィックも入ったCD |



①CDに収録されているグラフィック。怖いねずみさんだの一場面のようなね



②ゲームの画面がCDを聞きながら見られるなんて！



③絵と音楽がぴったり。映画



④なんとおそろしいモンスターだ。怖い。音楽も怖い！

1/25 光栄オリジナルBGM集VOL.5 スーパー信長の野望・武将風雲録/スーパー三國志II

光栄のオリジナル・サウンドをセレクトしたアルバム。今回は、スーパーファミコン版SLG「スーパー信長の野望・武将風雲録」と「スーパー三國志II」の音楽をメインに収録。これにファミコン版「信長の野望・武将風雲録」と「三國志II」をメドレーで追加収録した。いうまでもないが、「信長〜」は菅野よう子氏、「三國志II」は向谷実氏(カシオペアのキーボーディスト)による作曲。スーパーファミコン版の曲は、どうやら自然音に近づけることに力がそそがれたようだ。スーパーファミコンのサウンド・パワーを活かし、ミニ・オーケストラを結成させた感じ。



| | |
|------|-----------|
| メーカー | 光栄 |
| 媒体 | CD |
| 品番 | KECH-1023 |
| 価格 | 2500円(税込) |
| 備考 | |

2/1 天外魔境II 卍MARU

ハドソンのPCエンジン(CD-ROM新システム)版、超大作RPGのアルバム化。卓越したグラフィックと豪華な声優陣とで話題沸騰の作品だ。音楽担当は、第1作の坂本龍一氏から久石譲氏へバトンタッチ。久石氏は、アニメ映画「風の谷のナウシカ」などを始めとして数多くの映画・テレビ等に曲を提供している有名な作曲家だ。氏は日本屈指のメロディ・メーカーとして知られ、その独特なサウンドは「久石メロディ」と呼ばれ愛されている。もちろん、この作品もそう呼ぶのにふさわしい仕上がりが。ゲームに厚みをくわえることだろう。



| | |
|------|-----------|
| メーカー | NECアベニュー |
| 媒体 | CD |
| 品番 | NACL-1047 |
| 価格 | 3000円(税込) |
| 備考 | |

2/21 パーフェクトセレクション・ツインビー

コナミのコミカル・シューティング「ツインビー」のパーフェクトセレクションが発売される。アーケード、ファミコンなどシリーズ全6作品のなかから12曲をチョイスし、Nazoプロジェクトがアレンジをほどこした。収録曲からは、ひっきりなしに夏のイメージが伝わってくる。海沿いを走る赤いコンパチブルなどが、このアルバムにいちばん似合う風景ではないだろうか。フュージョン独特の軽快なノリと、力強くもあり優しくも感じられるメロディが、ゆったりとした空間を演出している。出来はすばらしいの一語。全曲に立体音響を採用。



| | |
|------|-----------|
| メーカー | キングレコード |
| 媒体 | CD |
| 品番 | KICA-1057 |
| 価格 | 3000円(税込) |
| 備考 | |

2/21 ファルコム NAMBAコレクション

いままで数多くのファルコム作品のアレンジを手がけてきた難波弘之氏のベスト盤的CDが発売される。収録曲は、氏が過去に送り出した楽曲のなかから選ばれた13曲と、新たにアレンジされた3曲。すべて「イース」と「ソーサリアン」の曲となっている。まさに「珠玉」と呼べる曲の連続で、ティープ・パープルの黄金時代をほうふつとさせる Hammond とエレキのかけあいには恍惚としてしまった。ハードロックあり、R&Bありと年齢を問わず楽しめる作品だが、特に20代なかば以上の方におすすみたい。とにかく、聴きこたえのある1枚。



| | |
|------|-----------|
| メーカー | キングレコード |
| 媒体 | CD |
| 品番 | KICA-1056 |
| 価格 | 3000円(税込) |
| 備考 | |



⑤難波氏がデジタル楽器を使い始めたのはかなり古い



⑥MSXの音楽に興味をもつてみるとうれしいな

2/21 ソウルブレイダー

エニックスのスーパーファミコン版ゲーム第2弾、「ソウルブレイダー」のオリジナル・サウンドトラック。作曲は、元ゴダイゴのタケカワユキヒデ氏が担当。追加収録されたボーカル曲「恋人のいない夜」では作詞も手がけ、みずから歌声を披露している。とにかく、あまりに曲のジャンルがいるいりまで目が回ってしまいそうだった。プログレ、ハウスをおさえつつ、パロックやワルツ風のクラシカルな曲もひんぱんに飛び出す。このアルバムは、つぎに何がくるかわからない魅力がある。国際的感覚に優れているタケカワ氏ならではのバラエティさを感じた。



| | |
|------|-----------|
| メーカー | アポロン |
| 媒体 | CD |
| 品番 | APCG-4021 |
| 価格 | 2500円(税込) |
| 備考 | |



2/21

サイトロン・ゲームミュージック年鑑1991

昨年話題をさらった5タイトルのゲームを、オムニバスで収録したアルバム。この5つは、アーケード専門誌ゲームストの「ベスト・ゲーム・ミュージック賞」にトップ10ランクされたものなかからのよりすぐり。いちばん人気の格闘アクション「ストリートファイターII」、キャラのかわいさがきわだっていた「☆コットン」ほか「☆デスプレイド」「☆ガンフロンティア」「エドワード・ランディ」が、その5ゲーム。全ゲーム、オリジナルとアレンジの両バージョンで収録。☆マークのあるものはアレンジ新録音。収録時間約140分の超大作。



| | |
|------|--------------------------|
| メーカー | ポニーキャニオン |
| 媒体 | CD |
| 品番 | PCCB-00080 |
| 価格 | 3500円(税込) |
| 備考 | 2枚組/全10頁ブックレット製ステッカーシート付 |

2/21

OUT RUN/SEGA S.S.T.

話題のサイトロンG.S.M.1500名盤シリーズ第2弾の登場だ。今回は、あの体感筐体の初期をかざったセガの名作ドライビング・ゲーム「OUT RUN」。今回のアルバムでいちばんの目玉は、なんとといっても「パッシング・ブリーズ」がアレンジされたことだろう。ホント、待ちに待ったという感じが、待たされただけあってオリジナルのイメージを損なうことなく、かなりかっこよくアレンジされていた。もちろん、「マジカル・サウンド・シャワー」「スブラッシュ・ウェーブ」もあり。全曲、アレンジとオリジナルの両バージョンを収録。



| | |
|------|--------------------------|
| メーカー | ポニーキャニオン |
| 媒体 | CD |
| 品番 | PCCB-00081 |
| 価格 | 1500円(税込) |
| 備考 | ゲームタイトル&メーカーロゴ・ガラスステッカー付 |

2/26

クミコ/シル/舞子のラブ・パニック

テクノポリスの人気投票において、1位から3位を獲得した美少女キャラ3人による歌ありドラマありのイメージ・アルバム。出演は、「闘神都市」のクミコ(声:中村尚子さん)、「ランス」のシル・ブライン(国府田マリ子さん)、「D.P.S.S.G」の加藤舞子(半谷さみえさん)。アリスソフトのイメージ・キャラ、アリスちゃんが進行役をつとめ、史上最悪のキャラとして名高いランスも飛び入り参加している。脳天気のご都合主義によって進行する内容に、私は体力を吸収されてしまった。ま、おもしろかったけど……。



| | |
|------|-----------|
| メーカー | ポリスター |
| 媒体 | CD |
| 品番 | PSCX-1040 |
| 価格 | 2800円(税込) |
| 備考 | |



◎左から半谷さみえさん、中村尚子さん、国府田マリ子さん



◎収録風景、それにしてもみんな美人だよなあ

1/25

麻雀クエスト

発売から少し間があいたが、タイターの人気アーケード麻雀「麻雀クエスト」の完全収録ビデオがリリースされた。ビデオはストーリー順に進行する構成。戦闘(麻雀)シーンを極力カットし、お待ちかねのシーンをたっぷり収録している。お徳アイテム「Hな道具」が威力を発揮したときのシーンや、分岐シーンももちろんおさめているのがウレシイ。



| | |
|------|---------------------------|
| メーカー | ポリスター |
| 媒体 | ビデオ LD |
| 品番 | PSVX-1019PSLX-1015 |
| 価格 | 各3800円(税込) |
| 備考 | 43分カラー・書きおろしキャラクタ・イラストカード |

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<2月21日>……●キャプテンコマンドー/カブコン・アルフライラ⇒収録ゲームは、①「キャプテンコマンドー」、②「ザ・キング・オブ・ドラゴンズ」、③「ワUNDER-3」、④「ロックマン4」。オリジナル・ディスクとアレンジ・ディスクの2枚組。オリジナルは①～③、アレンジは①～④となっている。今回より、アルフライラのバンドとしてのイメージを、より前面に押し出していくとのこと。CD2枚組3800円。●ウルフファンク&タンブルポップ/データイースト・ゲームテリックス⇒あの「空牙」の続編「ウルフファンク」と面クリア・アクションの「タンブルポップ」のカップリング・アルバム。ウルフ〜は、ゲームテリックスの演奏によるアレンジも収録。G.S.M.1500シリーズ。CD1500円。

★ポリスター

<4月25日>……●幻影都市⇒Mファン読者にはおなじみ、話題のターボR専用RPGのオリジナル・サウンドトラック。ユーザーにとっては、ゲームをプレイせずとも曲を楽しめる音のライブラリーとなるだろう。CD2400円。<7月頃>……●(仮)スーパーリアル麻雀PV⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。ゲーム自体の開発の遅れにともないアルバムも延びつづけているが、こまめで待ったんだ、もう少し待とうではないか。CD2800円。

★東芝EM I

<3月4日>……●任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック⇒収録ゲームは、「スーパーマリオワールド」「F-ZERO」「シムシティ」「パイロット・ウイングス」「ゼルダの伝説〜神々のトライフォース〜」。アレンジ8曲(約30分)とオリジナル24曲収録。アレンジは「S.C.I.」でおなじみ、ゴダイゴの元ギタリスト浅野孝巳氏。CD2800円。

<4月下旬>……●(仮)スーパーフォーメーションサッカー&スーパーファイヤープロレスリング⇒ヒューマンのスーパーファミコン版新作ゲームのカップリング・アルバム。アレンジ6曲程度+オリジナル。詳細未定。●(仮)ルナー・ザ・シルバースター⇒ゲームアーツのメガCD版ソフトのCD化。詳細未定。ボーカル曲も検討中とか。

★キングレコード

<3月21日>……●交響詩ドラゴンズレイヤー英雄伝説⇒スーパーファミコンへの移植で人気再燃をみせるファルコムRPG、ドラスレの交響曲バージョン。詳細未定。●(仮)コナミ名作

シリーズ「沙羅曼蛇」⇒まだ内容は確定していないが、オリジナル・サウンドを収録する予定。詳細未定。

★光栄

<3月25日>……●太閤立志伝/大島ミチル⇒豊田秀吉の生涯を描くゲームのアレンジ・アルバム。すでに音サンプルが手元にあるが、いつものようにシンセを基調とした壮大でクラシカルなサウンド。全13曲。CD2900円。

★徳間ジャパン

<3月25日>……●F-ZERO⇒任天堂のスーパーファミコン版レース・ゲームのフルアレンジ・アルバム。米フュージョン・グループのイエロー・ジャケッツの元メンバー・ロベンフォード&マグルソーを迎え、ロサンゼルス・レコーディングを敢行。全12曲収録。CD3000円。

★ビクター音楽産業

<3月21日>……●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.6「スターブレード」⇒話題の大型筐体3Dシューティングのオリジナル・サウンドトラック。CD1500円。<4月21日>……●スターブレード(ビデオ&LD)⇒あのハイパー・リアルなビジュアルが家庭でよみがえる。ファン待望の攻略ビデオ。収録時間は約30分。ビデオ、LDとも4900円。

★NECアベニュー

<3月21日>……●アリス・ソフト・ベスト・リミックス⇒アリスソフト作品のフルアルバム。アレンジ+オリジナル。詳細未定。●(仮)サイレント・メビウス⇒パソコン版のオリジナル・サウンドトラック。詳細未定。

<4月以降>……●(仮)エルフ・ベストキャラクターズII⇒Iにおさめられた作品以降のものを収録したビデオ&LD。詳細未定。●パーティソフト・ベストキャラクターズ⇒パーティソフト作品を集めたビデオ&LD。詳細未定。●ドラゴンナイトIII⇒PC98を音源とするオリジナル・サウンド。

■穴うめコラム/たかだーのGM日記

このところ発売ラッシュでちよと業界も息切れしたが、今月のリリース数はいくらも少なかった。そんなわけで行数があまってしまったので、何か書こうと思う。そうそう、最近よくテレビのBGMにGMが使われているでしょ。いちばんよく耳にするのは矩形波の「グラディウス」面のあたまの曲。これは軽快でイイ曲だからね。あとプロ野球の珍プレー好プレー集とかで、「プロ野球戦国時代」なんて企画があると必ず「信長の野望」なんだよね。こういうテレビのBGMは選曲の専門家が選ぶんだけど、GMオタクがけっこう多いのかもしれないね。みんなもチェックしてみるとおもしろいよ。



アンケート
ハガキより

●父/今月は受験準備期間(こんなのあった?)で、MSXの接触は絶食状態で、またまた父の代筆です。合格(もちな有名公立高校)した場合はターボRGTのプレゼントがエサです。先日、某店の新装開店のバーゲンで、なげなしの父の小遣いで「シードオブドラゴン」を先取り隠匿中。特価品/(大阪・村上昌史)⇒父関係に弱いわたしです。ついこの手のものを載せてしまうんですよ。いいお父さんです。といったところでわたしにもエサをください。(バ)

ゲーム十字軍

CONTENTS

★付録ディスクでは右のファンキーK作グラフィックが見られるのだ。

- ゲームのぞき穴→伊忍道をはじめとして大技、小技が出そろったぞ。(P88)
- 歴史の散歩道→「決戦/関ヶ原」1回戦だノ。(P90)
- 読者対抗マルチプレイ→みんなの意見がぞくぞく、集まって来た。(P93)
- 桃色図鑑→ご要望にお答えしてピンクソックスの第2弾なのだ。(P94)



神奈川県・中田淳一



ゲームのぞき穴

伊忍道

序盤で役に立つ、お金がザクザク手に入る技

まず、主人公のレベルを7以上にして仲間を加えられるようにして、天海・空宗・恵眼・朱雀・毘沙門・因蛇羅のうちの誰かを仲間にする。あとは「忍力

草」を買って上記のなかで仲間にした者に持たせ、特技の「製薬1」を使って「体力丸」を作る。それを古道具屋で売ると、忍力草の買値より体力丸の売値のほうが高いのだ。その差額ぶんがもうけになるってわけ。お金の不足する序盤には、役に立つ。また、



◎お店で体力丸を売るとこのくらいの値段で買い取ってくれる

「行者草」から「気力丸」を作るのときにも応用できる。ただし、「製薬2」の特技が使えない空宗・恵眼はできないぞ。
(兵庫県/稲富祐二・?歳)

信長の野望・武将風雲録

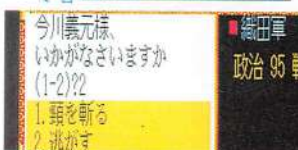
脅迫に応じない大名を配下にする方法なのだ

脅迫しても降伏しない大名は優秀なので、ぜひとも配下になりたい。そんなときはこの技を使えばいい。

まず、目標とする大名の国を1国だけにして、その国へ自国をカラにして攻めこむ。その際、攻められた大名が隣接国に援軍を出してもらうのがポイント。戦闘になったら、その国にいる武将および援軍としてきた武将を全員、捕らえるか殺すかして1人も逃さないようにして戦いに勝つ。

戦後処理の場面になったら、

最初に援軍の武将が出てくるので逃がす。そして空白地に逃げれば成功。他の武将の処断は自



由。最後に大名が出てくるので、逃がすを選ぶ。すると、大名は野に下り、いつかどこかの国で仕官してくる。

(大坂府/高木哲人・?歳)



プレゼントネタ。T.Mの灰色の封筒が来たのでAリフオラムの採用通知かと思つた大いに喜んだ。だから読者プレゼントの50号記念テレカを知つてがっかりした。なんと6月号のプレゼントが全項12月来るのかと、たけどあつたのはよかつた。それに、パソコンのプレゼントディスクそっくりの筆卓もあつた(まだ届いてないけど)。ほくにも運がもててきたのだろうか、ありがたうございませう。この調子AVにも載るといいな。P.S.はくの推薦は保身人頼マツトマンでした。ジョイパッドで動かしたい。(石川県/浦井貴博・16歳) なんとこの二つは十字軍あてに送つて来たのだろうか? ファンタムスクラムに送るネタだらう。これは。

ピーチアップ総集編Ⅱ(笑)

3画面でドンⅢのパスワードをドンと紹介

このゲームは、7×5のマスの中の6色のコインをタテ、ヨコ、ナナメに3つ以上そろえて消していき得点を競いあっていくというゲーム。ちょっと「コラムス」にも似ていてハマって



①ここで、PIN-UPを選んでパスワードを入力すれば×××が見られるのだ

| パスワード一覧 | |
|---------|--|
| 1人目 | |
| 2人目 | |
| 3人目 | |
| 4人目 | |
| 5人目 | |

しまうとなかなかやめられないのだ。ところが難しくして先の面に進むのは至難のワザ。そういうときにこのパスワードが役立つというわけ。これさえあれば、いつでも女の子の○○○が見られるぞ!

(愛知県/高橋秀典・?歳)

みらあめいすの最終ボス対戦用パスワードだ

ピーチアップ8号に掲載されて人気だったアクション・パズルゲームがまたまた登場なのだ。以前にも増してパワーアップした内容に合わせて、敵もパワーアップしてしまい、なかなか最終面にたどりつけない。もちろん、最終面までクリアしなくて



②この通りにパスワードを入力すれば、シャムシールと戦えるようになるのだ

も十分に楽しいのだが「どうしても最終面をクリアしなければならぬのだっ!」という人のために、いきなり最終面のボス、シャムシールと戦えるパスワードをお教えしよう。下の写真のように、右むきのアオナ3つに後ろむきのモモコを1つ入力するだけで、そこには最終面のボスが待っているのだ。

(栃木県/田村真一・?歳)



③とはいっても、このシャムシールはなかなか手強いやなやつなのだ

またチンと手とのムズイモードを発見したぞ

キーボードの(3)(テンキー不可)を押しながらスペースキーを押すと、またまたチンと手とを遊べるぞ。

(長野県/田村洋・?歳)



①この画面で[3]を押したままスペースキーを押すのだ。[4]でも……



②多少スピードが上がっているような気がする。キミも挑戦してみる?



華姉妹の各種パスワードをイッキに紹介だぞ

これは、花札のこいこいをパソコンで遊んでしまうゲームだ。花札が苦手な人は右のパスワードを、鑑賞モードにしてから入力してみよう。きっと満足!? (富山県/PKうにょん・17歳) ☆苦勞を知らないでさほうびをもらってもうれしくないよ。



①ここで右のパスワードを入力すると、ムフツツな画面も全部見られる
②このモザイク処理を取つてしまおう
③このモザイク処理を取つてしまおう

| パスワード一覧表 | |
|----------|----------------|
| おこのみやき | 1人目の「純」の絵が見られる |
| おかしらつき | 2人目の「愛」の絵が見られる |
| きなこもち | 3人目の「雪」の絵が見られる |
| にくまん | ボスの「恵」の絵が見られる |
| いとちゃん | モザイク処理がなくなる! |
| はなしまい | 手札に「華」の札が必ず入る |
| おおきに | 全部の絵が見られる |

タコ&イカ ~出現/イカゴースト編~

ファンダムゲームから裏面の全パスワードだ

表面をクリアするとはじまる裏面に行くには、かなりのテクニックが必要。しかし、これさえあれば誰でも裏面で遊べてしまう。また、(T)、(A)、(K)、(O)を同時に押すと裏面に入ることができる。

(東京都/木島哲郎・16歳)

| | | | | | | | | | |
|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|-----|--------|
| 2面 | JJVJII | 3面 | OMQFUY | 4面 | DOYSEW | 5面 | SMECSW | 6面 | VAAHFF |
| 7面 | LBBBHB | 8面 | BBJLFA | 9面 | EQPOSS | 10面 | SSSSOS | 11面 | CYAAHY |
| 12面 | HHTJJU | 13面 | VJIOM | 14面 | VCQYCO | 15面 | YSEWSM | 16面 | ECSVMI |
| 17面 | AHFFLB | 18面 | BBHBBB | 19面 | JLCAAQ | 20面 | OOSSSS | 21面 | SSOSCA |
| 22面 | IANYFU | 23面 | LTPZTP | 24面 | GMUEQF | 25面 | QYMMOM | 26面 | MMIOQQ |
| 27面 | GCVAGH | 28面 | DFLLLL | 29面 | LLFLDT | 30面 | FAAQOO | 31面 | SQQQCY |
| 32面 | YYOSAA | | | | | | | | |

※このゲームは1991年12月情報号の付録ディスク「ファンダムGAMES」に収録されています。

裏面パスワード

歴史の散歩道 武将風雲録

武将トーナメント団体戦 決戦！関ヶ原

今年のNHK大河ドラマは「信長」。やはり戦国時代には男のロマンをかきたててくれるドラマが散りばめられているのだ。

激戦の火蓋は切って落とされた!!

前回の予選で、トーナメント出場8軍団が決定し、いよいよ今月から、血で血を洗う熱戦が展開されることとなった。

しかし、ただ戦うだけではおもしろくない。そこで、8つの軍団を、各地に割拠し、天下を狙う群雄の軍という設定にし、総大将を大名とした。各軍団は、自国の領国を賭けて戦い、敗れば滅亡、勝てば相手の領国を併せ、さらなる戦いに臨む。こうして、最終的に勝ち残った大名が、晴れて天下統一となる。まあいってみれば、国盗りゲー

ムみたいなもの。

それに応じて、戦場は各地の歴史に名高い合戦の古戦場マップを選んだ。もちろん決勝は、天下分け目の関ヶ原である。

詳しくは、右の全国マップおよび下の対戦表を参照してほしい。

ちなみに、各軍団の国割りについては、まるっきりでたらめというわけではなく、本能寺の変後、天下に再び大乱がおとすれたという歴史1Fにそって設定してある。このバックグラウンドストーリーについては来月



各地に群雄が割拠するの図。歴史に名高い古戦場で激しい戦いがくり広げられていく

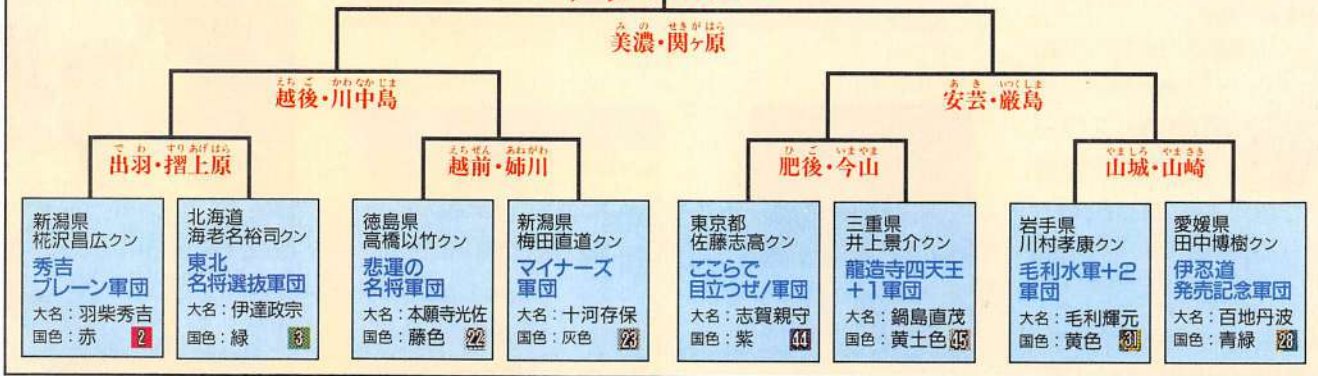
号で紹介しようと思う。

それでは、お待ちかね、トーナメント1回戦4試合、各軍団が死力をつくして戦った合戦の数々とそれにまつわるドラマをお伝えしよう。

勝敗表の見方

- ・ 武将名が赤いものが勝者
- ・ 中央の数字は一騎討ちをした結果の残存兵力
- ・ ×は残存兵力0かつ、その武将が討ち取られたことを表す

決戦！関ヶ原軍団対戦表



今月のおはがき～オレにもいわせろ～

■歴史オタクへの挑戦！ 戦国編
歴史ファンの方へのクイズのプレゼントです。

- ① 浅井家三家老の名前は？
- ② 三好三人衆の名前は？
- ③ 御館の乱、戦ったのは誰？
- ④ 近江六角氏の元の名字は？
- ⑤ 毛利元就に息子は何人？
- ⑥ 柴田勝家の長男の名前は？
- ⑦ つぎの5人を死んだ順に並べよ。(武田信玄、武田信繁、武田勝頼、内藤昌豊、高坂昌信)

(秋田県・長宗我部元親クン)
☆こういう試みはウレシイぞノでもこのクイズ、オタクじゃないと解けないなあ。

■1月号の伊東クンに反論

魯肅は、はやくから天下二分の計を孫権に進言するなど、一流の戦略思考を持っており、周瑜の後任を任せられるほどの、国家の柱石たる器であった。

知力と一口でいっても、多種多様であり、人によって見方も違う。それらを知力という一数字で表すこと自体に無理がある。武力についても同様だ。

人物の能力を正確に論じようとするなら、政略・内政・作戦・采配・武勇・交渉というように細分化しない限り難しいだろう。

(長野県・西澤寛クン)



◎東京都・稲泉知クン。いつもながら安定していて、まさかカッコイイノ！しかし、関羽には大御所という感じだね



◎兵庫県・つむじ風夜夢クン。カッコイイノ！しかし、関羽は人気が高いなあ



◎岩手県・利之木河達クン。これは鬼三娘かな？水滸伝特集のときにも送ってね

☆伊東クンの魯肅・關沢の知力論に対して、反論のハガキが10通あまり届いた。確かに西澤クンのいうとおり、知力=謀略能力と考え

るのは、一面的すぎるというもの。魯肅は戦略・内政に優れていた武将だからね。担当もすこし反省。今後も反論は大歓迎だ。

オレのポイントを教えるノ、今月掲載の人のポイントを紹介、まず、ポイントレースのトップを走る稲葉知が4ポイント。追う2番手の林量も3ポイントに到達、例によって、書籍にするかゲームまでがんばるのか教えてほしい。そして、魏王の魂、越後の鬼人、2枚採用の司和彦が2ポイント。長宗我部元親、西園寛、つむじ風夜叉、利木木蘭、龍堂空は1ポイントとなっている。今回はポイントアップ組が多く、ポイントレースもだんだん白熱してきて、3ポイントで歴史の散歩道がスタート。5ポイントでゲームをプレセント。さあ、キミもどんどん投稿しよう。

合戦其ノ一 摺上原の戦い

秀吉ブレン軍団(合計戦闘力390) VS. 東北名将選抜軍団(合計戦闘力390)

初戦からいきなり大会屈指の好カード、秀吉VS. 政宗の因縁の対決だ。史実では秀吉のまゝに屈した政宗だが、今回は？

先鋒戦は東北一の勇将、伊達成実の圧勝。次鋒戦は同兵力同士の戦い。戦闘力の勝る黒田官兵衛有利と思われたが、意外にも勝負はもつれにもつれ、互角の戦い。善戦の最上義光は敗れたものの、敵兵力を2まで減らした。これは、東北軍にとって大きく、結果として勝敗をわけた。

勢いに乗る東北軍は中堅戦こそ竹中半兵衛に大差をつけられたものの、副将戦では片倉景綱、大将戦では伊達政宗が、それぞれ貫禄をみせ、危なげなく勝利。政宗は見事に史実の雪辱を果たしたのだ。



あさのながまさ
浅野長政
戦闘力64 兵力40

先鋒
× — 41

だてしげお
伊達成実
戦闘力85 兵力60



◎史実では伊達政宗と声名義広が奥州の覇権を賭けて激突した摺上原。伊達軍は当初、風下で苦戦していたが、風向きが急に逆になり、風に乗りて声名軍を撃破。声名氏は滅亡し、政宗は奥州の覇者に

結果

91-70で
東北名将選抜軍団
・戦闘力のアップ、武将の補充はなし



くろだかんべい
黒田官兵衛
戦闘力85 兵力65

次鋒
2 — 0

もがみよしあき
最上義光
戦闘力80 兵力65



たけなはんべい
竹中半兵衛
戦闘力94 兵力80

中堅
68 — 0

だてさねもと
伊達元元
戦闘力65 兵力40



はしばいでなが
羽柴秀長
戦闘力73 兵力55

副将
0 — 21

かたくらかげつな
片倉景綱
戦闘力76 兵力65



はしばいでよし
羽柴秀吉
戦闘力74 兵力60

大将
0 — 29

だてまさむね
伊達政宗
戦闘力84 兵力70



合戦其ノ二 姉川の戦い

悲運の名将軍団(合計戦闘力399) VS. マイナース軍団(合計戦闘力390)

姉川といえば、史実では浅井軍一の猛将、磯野員昌が織田軍を敗北寸前まで苦しめたことで有名だが、今回はどうか？

先鋒戦は、予想通り山中鹿之助の圧勝。非運の名将軍が大幅リードを奪う。しかし、次鋒戦では、貫禄を見せて立花宗茂が勝利。中堅戦も島左近が順当勝ちし、マイナースが逆転。そして、ほぼ互角の勝負かと思われた副将戦、非運の名将軍としては差をつめたいところだが、ここでも史実と同じく磯野員昌が終始優位に戦い、12-0と意外にも差がついた。これでほぼ勝敗が決し、大将戦も十河存保が圧勝。

マイナースの強さが際だった一戦だった。



やまなかしかのすけ
山中鹿之助
戦力83 兵力60

先鋒
44 — 0

くまがいのよなお
熊谷信直
戦力68 兵力30



◎史実では織田・徳川連合軍と浅井・朝倉連合軍が戦った姉川。浅井軍の必死の突撃のまゝに織田軍は壊滅寸前まで追いこまれるが、朝倉軍に勝ち色を見せた徳川軍の加勢によって辛くも織田軍の勝利

結果

77-44で
マイナース軍団
・磯野員昌の戦闘力が81にアップ



さくまもりまさ
佐久間盛政
戦力79 兵力60

次鋒
× — 10

たちばなむねしげ
立花宗茂
戦力83 兵力60



とくがわのよやす
徳川信康
戦力78 兵力60

中堅
× — 21

しまさきこん
島左近
戦力80 兵力70



たけだかつより
武田勝頼
戦力87 兵力60

副将
0 — 12

いそのかげまさ
磯野員昌
戦力80 兵力70



ほんがんじこうさ
本願寺光佐
戦力62 兵力60

大将
0 — 34

そごうながやす
十河存保
戦力79 兵力70



◎熊本県・司和彦クン。う、ウマイ！孔明の少年時代にこんなシーンがあったかもね



◎同じく司和彦クン。いい雰囲気。キャラに存在感があり、ストーリーが浮かんてくるね



◎広島県・林量クン。色使いがマル。やはり戦国イラストにも女性キャラは必要!



◎静岡県・魏王の魂クン。復活！稲葉クンとの対決はますます激化の一途へ?



◎大阪府・三好正良改メ越後の鬼人クン。送ってくれたらびにじょうずになっているね



◎埼玉県・諸葛菜天空クン。なんかカワイイ！馬良というポイントが高いぞ

一方、イラストは過去最高の9枚。毎月毎月増えているわけだが、最近ではみんなのパワーがものすごくこれでも泣く泣く掲載

を見合わせた作品もあるほど。そのうち、在庫一斉処分として、ど〜んとイラスト大特集をしなければならぬなあ。

2枚採用の新鋭、司クンは秀麗かつ存在感のあるキャラクタが魅力。このままアニメにしたいくらいだ。今後の活躍に期待!

ちなみに、みんなは誰の絵がお気に入りなのだろうか？ 今度、CGコンテストみたいに人気投票でもしてみたい気もするな。

三國志IIの早解き ぼくは三國志IIのシナリオ3、劉備が204年9月に統一しました。これはすごいと思つた。伊弉道をまだ未熟だと思つた。テレカをください。Mファンの3月号でもいいです。つぎはシナリオ1、劉備で5年間て統一をめざそうと思つた。(兵庫県)んげ(15歳)三國志IIにいわいファジー鈴木と協賛した結果、「まじまじ」ところかフンだという結論に達しました。「やるなら、O.T.O.Nの記録を抜いてみるぞう」いうわけで編集部からテレカをあげるかわりにキミからテレカをもらうことにしました。至急送ってください。あ、O.T.O.Nのテレカがいっぱいファジー鈴木がいらつす。聞こえましたね。よろしくお願ひします。

合戦其ノ三 今山の戦い

こちらで目立つぜ!軍団(合計戦闘力384) VS. 龍造寺四天王+1軍団(合計戦闘力388)

九州勢同士での戦い。史実でも両軍は戦い、鍋島直茂の夜襲で龍造寺軍が辛勝している。こちらで〜軍団は史実では大友軍だ。

予想通り、先鋒戦はエース立花道雪の圧勝。幸先よくスタートした大友軍だが、次鋒戦で高橋紹雲が、中堅戦では大友宗麟が、それぞれ予想外の大差で敗退し、形勢は一気に逆転。このまま龍造寺軍の圧勝かと思われたが、副将戦では一万田鑑実が江里口信常を破る殊勲の星を挙げて、大友軍が盛り返し、勝負は大将戦に賭かった。だが、地力に優る鍋島直茂が志賀親守を寄せつけず圧倒。

史実と同様、ここでも鍋島直茂の活躍によって、龍造寺軍の勝利となった。



たちばなどうせつ
立花道雪
戦闘力85 兵力90

先鋒 78 - 0

えんじょうじのふたね
円城寺信胤
戦闘力70 兵力30



たかはしじょううん
高橋紹雲
戦闘力80 兵力60

次鋒 0 - 35

なりまつのおかつ
成松信勝
戦闘力78 兵力80



おおともせうりん
大友宗麟
戦闘力76 兵力60

中堅 0 - 26

ひやくたけともかね
百武賢兼
戦闘力78 兵力70



いちまんだあきざね
一万田鑑実
戦闘力79 兵力60

副将 19 - X

えりぐちのおつね
江里口信常
戦闘力80 兵力50



しがちかもり
志賀親守
戦闘力64 兵力30

大将 0 - 59

なべしまのおしげ
鍋島直茂
戦闘力82 兵力70



史実でも今山で両軍は戦っている。まだ小室族にすぎなかった龍造寺隆信が大友に囲まれ、滅亡の危機に陥ったとき、鍋島直茂の決死の夜襲によって包囲網を脱し、のちの隆信の快進撃につながった

結果

120-97で

龍造寺四天王+1軍団

・成松信勝の戦闘力が79にアップ
・江里口信常のかわりに立花道雪を補充

合戦其ノ四 山崎の戦い

毛利水軍+2軍団(合計戦闘力386) VS. 伊弉道発売記念軍団(合計戦闘力390)

両軍ともにバランスがよく、おもしろいカードだ。今大会の台風の日、伊弉道軍の戦いぶりやいかに?

苦戦が予想されていたとはいえ、先鋒長宗我部元親が予想以上の大差で敗れたのが、毛利軍にとつての誤算。次鋒小早川隆景もいいところなく敗れ、序盤から大幅にリードを奪われ、毛利軍は非常に苦しい展開。それでも中堅赤井直正、副将吉川元春がそれぞれ相手を討ち取る奮闘ぶりを見せて差を縮め、大将戦に望みをつないだが、伊弉道軍・百地丹波は毛利輝元を寄せつけず快勝。

2人が討ち取られたものの、忍者トリオの活躍で伊弉道軍の会心の勝利となった。



ちようそかべもとちか
長宗我部元親
戦闘力81 兵力60

先鋒 X - 34

はつとりはんざう
服部半蔵
戦闘力81 兵力80



こばやかわたかかげ
小早川隆景
戦闘力72 兵力50

次鋒 0 - 40

ふうまこたろう
風魔小太郎
戦闘力84 兵力70



あかいなおまさ
赤井直正
戦闘力79 兵力50

中堅 21 - X

いどういつとうさい
伊東一刀斎
戦闘力76 兵力40



きつかわもとる
吉川元春
戦闘力85 兵力80

副将 68 - X

はちすかごろうく
蜂須賀小六
戦闘力70 兵力30



もうりてるもと
毛利輝元
戦闘力69 兵力60

大将 0 - 43

ももちらんぱ
百地丹波
戦闘力79 兵力80



史実では秀吉と光秀が天下を賭けて争った山崎・天王山。本能寺の変の急を聞いた秀吉は、すばやく中国大返しを敢行、光秀に態勢を整えるひまを与えずに見事撃破し、天下人への一歩を踏み出した

結果

117-89で

伊弉道発売記念軍団

・伊東一刀斎、蜂須賀小六のかわりに吉川元春、赤井直正を補充

天下を賭けて激突する4大名!



1回戦が終了し、天下を狙う大名も4人に減った。天下統一の最右翼は、2人を補充し戦力を格段にアップさせた伊弉道軍。対する龍造寺軍も1人補充、1人戦闘力アップと負けずに戦力増強。準決勝の厳島決戦では勝

利の女神はどちらにほほえむ? 川中島で対決する、東北軍とマイナーズ軍もこのままでは若干苦しいが、準決勝の結果によっては、天下取りも十分可能だ。果たして、天下は誰の手に? 緊迫の次号を待て!

まとめ

武将トーナメントを開催しても思うことなのだけど、ゲーム中に存在する武将数が決まっているため、どうしても大会に参加できるチーム数が限られてしまう。これがとても残念でない。もし仮に、同じ武将が何人でも存在することができたとしたら、応募してきてくれたすべてのチームを戦わせることができるのになあ。誰がいいアイデアない?

さて、かねてからのウワサどおり、三國志IIIが発売されることとなった(といっても98版だけ)。担当のファジー鈴木も、首をキリンにして待ち望んでいたの、発

売されたら真っ先にプレイするつもり。MSXにもぜひ移植してもらいたいなあ。そうすれば、三國志IIIでイベントができるしね!

そこで、MSX版を発売してもらうために三國志のキャラコンをやろ。ハガキにキミの好きな武将とその理由を書いて、歴史の散歩道「ワタシのお気に入り」係まで応募してちょうだい。ささやかなプレゼントも用意しておくぞ。

なお、日本の戦国時代および水滸伝など、他の時代の人物についても同時に投票を受けつける。これを機会に自分の好きな武将を思っきりPRするのもいいぞ!



今月のお題は「て、て〜へんなんすよー」です。●とりさんが、自転車においた、Mファンを、フンだらけにし、見るにも見えず(大阪府、辻村基典、16歳)●飛々きた、ハンマー横から、ねいいうち、イダターイダと、山本リンダ、出くるわ、タヌキも出るわで、大騒ぎです(高橋、SAM、14歳)●さういって、今月はちょっと変な歌を連発してみました。5月号は「してはしまる和歌を詠んでくれて、イラスト・WORKS

桃色図鑑

ピンクソックス6・7

91年の11月号で特集したピンクソックスギャルズの人気は非常に高く「もう1度、3人に会いたい」という怖いまでに熱い要望が編集部によせられた。そこで、最近のピンクソックスギャルズの近況を中心に彼女たちに再登場願ったしだいである。ところが! 「て、て〜へんなんす

濡れたガンキャノン

フォトストーリー

みんなの熱い要望に応じてピンクソックスギャルズ再登場だ!

よー。まなみちゃんがて〜へんなんすよー」涙ながらに訴える自称ピンクソックス・ウォッチャーのKATANAはこう続ける。「ま、まなみちゃんが、すんげ〜スケベそうなやつらにさらわれちゃったんすよー」いったい、まなみの身になにが起こったのだろうか?

下の写真群はピンクソックス6の「まなみの恋の平均台」とピンクソックス7の「濡れたガンキャノン」で現在進行中の話なのであるが、これがけっこうやこしい。へたなミステリー映画顔負けの内容なのだ。ずーっとピンクソックスを買っている人は近日発売予定のピンクソッ

クス8を買うまえに頭のなかを整理してみるのにいいだろう。ピンクソックスを買ったことのない人は今までの内容をよ〜く頭にたたきこんでからピンクソックス8を遊んでみると、すてきいかもしい。というわけで、フォトストーリーのはじまり、はじまり。



まなみが行方不明!?



まなみは新名所「ドクター・ガーゴイル」で体感サイババルゲームをプレイしにきていた。場内に入るとSF映画に出てくるようなコスチュームを身にまとい、引き金をしぼる。「バシュ、バシュ」とレーザー光が闇を引き裂いていく。「かっこいい〜」というしゃいだ声のかわりにまなみの口から出たのは悲鳴だった。さっき親切そうに飲み物をサービスしてくれた女が突然撃ってきたのだ。着ているものがどどんはがされていく。ついにパンティ1枚となったまなみにその女は馬木にまたがれと命令する。身ぐるみはがされてはいうことを聞く以外仕方がない。まなみは羞恥(しゅうち)と快楽のなかで気を失った。



●恥ずかしいはずなのに気持ちよくなっちゃう♡



ゆかとあやめ



まなみが失踪してから3日がたったある日のこと、ゆかのクラスにあづきという転校生がやって来た。なんとその子はまなみにそっくりなのだ。びっくりして大騒ぎしているゆかに「あなたの友達にあたしにそっくりの人がいるのね」とあづきはそっけない。そこで、事務室で正体をさぐろうとするのだが、そこにあづきの姿が……。謎か謎を呼び、2人目の転校生ウルフがバイクで乗りつけてきた。「番を張っているやつを呼べ」とずいぶんアナクロで乱暴な転校生だったが、ゆかは生徒会長のあやめと協力して更生させたのだった。ウルフから意外な真実が語られはじめたとき、そこに3人目の転校生が……。



●女の子2人で協力して対決するっていったらこれっきゃない!

ピンクソックスギャルズ+1

まなみは行方不明なうえ、敵の正体がわからずと、苦戦を強いられるピンクソックスギャルズに強力な助っ人あやめが加わった。



●今回の騒動の中心、3日間行方不明になっている。いつも活発な女の子だが、今回は好奇心が裏目になり事件に巻きこまれる



●ピンクソックスギャルズイテ大ボケの彼女は緊迫した状況に耐えられない。ウルフとの対決ではその大ボケが役に立つのだが



●ゆかの学校の生徒会長で「超あたまい」女の子。ところが、眼鏡をはずすとズビアンの性格が表に出てきてしまうのだ



●バイク大好きな元氣少女。今回は出番がすくなかったのだが、ピンクソックス8ではアクションシーンが盛りだくさんだから



ソフトがあたるマニアッククイズ

今回ウェンディマガジンさんからいただいたプレゼントは右の3本のソフトを各2本ずつ、太っ腹なのだ。これらのソフトは91年末に発売されたもので、ピンクソックスファンよだれもの3本だ。それではいつものようにクイズだ。ピンクソックスギャルズの3人(まなみ、さやか、ゆかの順)の血液型と星座の組み合わせをよだれの3つのなかから選んで、ゲーム十字軍「ソフトがあたるマニアック

クイズ」係まで送ってほしい。正解者のなかから抽選で右のソフトをプレゼントする。どのソフトがほしいのかソフト名も忘れずに書いてくれ。なお、当選者の発表は発送をもって変えさせてもらうぞ。
 ①B型・水瓶座、A型・天秤座、AB型・魚座
 ②A型・射手座、O型・獅子座、B型・牡羊座
 ③A型・双子座、B型・牡羊座、C型・乙女座

ピンクソックスマニア



④ピンクソックスのもっとも過激なグラフィックばかりを集めたCG集。3600円

ピンクソックスプレゼント



⑤以前好評だった恋のトリアスロンを中心にゲームが3本入っている。3600円

どしふんスペシャル



⑥好き嫌いがはっきりわかる話話のコーナー、どしどしふんとしの集大成。3600円

と転校生の女の戦い!



さやかに忍びよる影



さて、ゆかの学校で世紀の女の対決が行われているところさやかはまなみの家へ来ていた。あれほど仲のよかったまなみももう3日も連絡がないので心配になったのだ。まなみの家はカギがかかっていなかった「ごめんください、まなみ、勝手にあがっちゃうよ」ぶつぶついいながら、キッチンまでやって来た。家のなかには誰もいない。あたりを見回して、なにか不審なものはないかさがす。あつ、さっきまなみの家に電話をかけたときは呼び出し音になっていたはずなのに受話器があがっている、ということは誰がいるのだ! しかし、ときすでに遅くさやかの背後には男が不敵に笑いながら立っていたのだ。



え〜っと、オマケです……

ピンクソックスにはピンクソックスギャルズ以外にもかわいい女の子が出てくるコーナーがある。なかでも、最近注目なのが「世界名作劇場」だ。その名のとおり

世界の童話や寓話を元にしてちょっとエッチにアレンジしちゃおう、というものが、ピンクソックス7では写真のようにプリプリな赤ずきんちゃんのお話だ。



⑦服を着ていればぶつうの赤ずきんなの♡



⑧まるで、野球拳をやっているみたい。ああ、しあわせ

ガーゴイルグループ

まなみの失踪に深く関わっていると思われるガーゴイルグループ。不敵な笑みを浮かべる会長以下、3人の工作員はなにをたくらんでいるのか!



⑨行方不明になっているまなみにそっくりな女の子。ゆかの学校に転校してきたのだが、行動がいかに怪しい



⑩バイクに乗って登場した派手好きな転校生。しかし、メイクを落とすとこれがなかなかかわいい女の子なのだ



⑪今のところ正体不明の転校生。3人の転校生全員がガーゴイルグループの工作員というのだ。いったいこれは……



⑫ガーゴイルグループの頂点に立つ謎の中年紳士。不敵な笑みを浮かべているその表情からはなにを読み取ることはできない

①トリアアテナ・トリアCGの元ネタ募集集中。②ゲームのぞき穴・ウル技を見つけたらここに。③通り抜けてきます。④ゲームの答えが知りたいキミは「O」係まで。⑤答えを知っているキミは「A」係まで。⑥マップコレクション・マップ情報。⑦オレにもいわせろ! / 武将アタの不満はこちらまで。イラストも受付中。⑧歌を詠む会。⑨歌を詠んでみて。お題用のイラストもよろしくね。⑩イラスト上記以外のイラストはこちらまで。⑪新コーナー「タイトル未定」そこのほかにゲームの、もう一步の人は「レカ」をプレゼント(5)のの。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-17 TIM M.S.X.F.A.N編集局「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。



パソ通天国



いつも1人でゲームをしていて、もっと大勢の人とプレイしたいな〜、と思ったらパソ通を使ったネットワークゲームにチャレンジしてみるといいかもしれない。

ネットでゲームザンマイ!

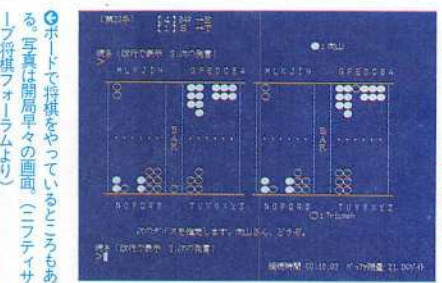
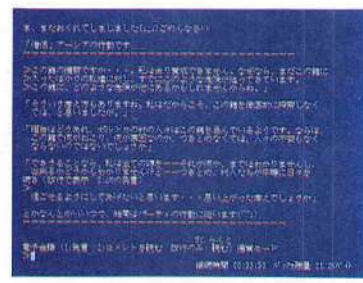
ネットワークゲームでいちばんポピュラーなのはメールやボードを使ったテーブルトークRPGだろうか。プレイヤーはゲームの世界を旅し、モンスターなどと戦って経験値を積み重ね、ある目的を達成する、このあたりはコンピュータRPGとなんら変わることはない。両者の違いはプレイヤーの行動に反応するのがコンピュータか、人間か、

ということだろう。たとえば、プレイヤーが旅に出るまえに装備をととのえるため、武器屋に入ったとする。コンピュータRPGなら、ここで武器屋の主人のグラフィックやメッセージが出て、売っている武器の一覧が表示されるところだろう。テーブルトークRPGの場合はグラフィックのかわりにこんなメールが返ってくる。「主人公が重い

極のドアを開けるとそこには片目に眼帯をした男がじっとこちらを見ていた。男は残った目で主人公を品定めするかのようじろりと一瞥すると『いらっしゃい。武器がご入り用かね。ナイフなら10ゴールド、こんぼうは20ゴールド、短剣は50ゴールドだよ』と早口にまくしたてた。このメールを受け取ったプレイヤーは一定期間のうちにこの続

きの行動を書いたメールを送るのだ。こうして、ゲームマスターとプレイヤーの間でいくつものメールがやりとりされてゲームが進行していく。

RPGのほかにもシミュレーションゲームをはじめとして、トランプ、麻雀、将棋、バックギャモンなどなど、ありとあらゆるゲームがメールやボードを使って行われている。



① テーブルトークRPGは専用のボードにつづき書きまわっていく。(ニフティサイバーRPGフォーラムより)

② ボード将棋をやっているところもある。写真時間早々の画面。(ニフティサイバー将棋フォーラムより)

③ バックギャモンなどは、一手一手をボードに書きこんでいるのだ。(ニフティサイバーゲームフォーラム(二態より))



④ 天罰という字がちがってキキキキ、しまつらん

■ネットワークイエローページ ネットワークゲーム特集

ネットワークゲームが盛んな6つのネットを紹介しよう。ゲームはたくさんの人とプレイするほうが楽しい、となれば大手

の商用ネット(ニフティサーブやJ&P HOTLINE)で1度はプレイしてみたい。そうはいってもお金がかかるし、と

いう人は電話料金だけでネット使用料のかからないネット(C&C NETや東京BBS)がおすすめ。そして、有料のゲ

ーム専用のネット(ゲームランドレフティやアスキーQ²ゲームセンター)は電話代に気をつけてプレイしようね。

★ニフティサーブ

ネットワークゲーム専用によくのフォーラムを用意しているニフティサーブ。なかでもコンピュータゲームフォーラム、ロールプレイングゲームフォーラム、ゲームフォーラム(一般)などがおすすめ。大きなネットだけに遊び相手に困らないというのが最大の魅力だ。



こんなにたくさんのゲームがある?

- 通信制御手順
文字コード: シフトJIS
通信速度: 300/1200/2400bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス4/5まで対応
ゲストID: なし
ゲストパスワード: —
ゲスト利用の制限: —
オンラインサインアップ: あり
- プロフィール
入会金: 無料
アクセス料金: 1分につき10円
問い合わせ先電話番号: 03-5471-5006
回線数: 全国144か所のアクセスポイント
運営時間: 24時間
会員数: 30万人
開局日: 1987年4月15日
入会方法: メンバークラウド、イントロバックを購入してオンラインサインアップ。クレジットカードが必要です。20歳以上の方(学生は不可)はNIFTYカードを作成することもできます。また、未成年者でも両親のカードで入会できます(ファミリーアカウント)。

★J&P HOTLINE

コンピュータ専門店J&Pを持つ上新電機が運営する有料ネット。ネットワークゲームも盛んに行われており、現在はクロスワードパズルが楽しめる。隔週水曜日に出題され、毎回正解者のなかから抽選で2名に特製キーホルダー、またはボールペンをプレゼント。



正確すると賞品があるかもしれない

- 通信制御手順
文字コード: シフトJIS、NEO漢字
通信速度: 300/1200/2400bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス4/5まで対応
ゲストID: なし
ゲストパスワード: —
ゲスト利用の制限: —
オンラインサインアップ: なし
- プロフィール
入会金: 3000円(スタータキット購入代金で充当)
アクセス料金: 3分につき20円
所在地: 全国89か所のアクセスポイント
問い合わせ先電話番号: 06-632-2521
回線数: 全国89か所のアクセスポイント
運営時間: 5時~翌朝2時
会員数: 3万5700人
開局日: 1985年7月1日
入会方法: J&P各店でスタータキットを購入してください。

★ゲームランドレフティ

ゲーム専用ネットというだけあってRPGにSLG、オンラインゲームまである。これだけ充実したら月額1000円の会費なんか安いくらい、という気もする。ゲーム専用とはいえボードやメールといった機能もあるから会員同士のコミュニケーションも活発だ。

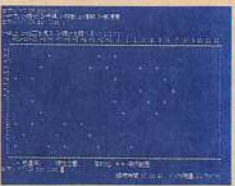


本当にRPGの世界に入っている感じがする

- 通信制御手順
文字コード: シフトJIS
通信速度: 300/1200/2400bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス4/5まで対応
ゲストID: GUEST
ゲストパスワード: GUEST
ゲスト利用の制限: 接続は20分まで。
オンラインサインアップ: なし
- プロフィール
入会金: 1000円
アクセス料金: 月額1000円
所在地: 東京都葛飾区
アクセス電話番号: 03-3691-9476
回線数: 8
運営時間: 24時間
会員数: 100人
開局日: 1990年10月5日
問い合わせ先電話番号: 03-3694-8393
入会方法: 下記まで先へ申し込んでください。
〒124東京都葛飾区東立石1-3-6-701
アソシオン「ゲームランドレフティ」係

★アスキーQ²ゲームセンター

ダイヤルQ²サービスを利用したゲーム専用のネット。銀河を飛びまわって商売を、隠された目的地をめざすマルチプレイヤーゲーム「Galactic Free Traders」と自分の派閥を与え最大派閥へ育てあげるのが目的の「永田町」の2つのゲームがある。



銀河のなかで迷子にならないようにしたい

- 通信制御手順
文字コード: シフトJIS
通信速度: 300/1200/2400bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス4/5まで対応
ゲストID: なし
ゲストパスワード: —
ゲスト利用の制限: —
オンラインサインアップ: あり
- プロフィール
入会金: 無料
アクセス料金: 3分につき30円
所在地: 東京都港区
アクセス電話番号: 0390-348-361
回線数: —
運営時間: 24時間
会員数: —
開局日: 1991年6月1日
入会方法: NEWでアクセスして必要事項を書きこんでください。

★C&C NET

アーケードやスーパーファミコンでヒットを飛ばしているカプコンが運営するネット。ゲームメーカーだけにオンラインRPGのゲームボード、C&Cスタジアム、ナイトメーカーボードなど充実している。また、チャットを利用した対戦ゲームも盛んだ。



ハムレットゲーム(4目並べ)もある

- 通信制御手順
文字コード: シフトJIS
通信速度: 300/1200/2400bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス4/5まで対応
ゲストID: GUEST
ゲストパスワード: なし
ゲスト利用の制限: 接続は20分まで。メールやボードの一部、書きこみできません。
オンラインサインアップ: あり
- プロフィール
入会金: 無料
アクセス料金: 無料
所在地: 大阪府大阪市
アクセス電話番号: 06-946-3081
回線数: 13
運営時間: 24時間
会員数: 1100人
開局日: 1990年12月14日
問い合わせ先電話番号: 06-946-2080
入会方法: グストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

★東京BBS

なにからなにまでそろった、商用ネット顔負けの草ネットがこの東京BBSだ。22という草ネットとは思えない回線数はいつも混んでいる。はんぱなりダイヤルじゃ、34ゲームもプレイしているというD&D(テーブルトークRPG)やオンラインゲームで遊べない。



ゲームもさることながらボードが超おもしろい

- 通信制御手順
文字コード: シフトJIS
通信速度: 300/1200/2400bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス4/5まで対応
ゲストID: NEW
ゲストパスワード: なし
ゲスト利用の制限: 接続は30分まで。ボードはダイヤルのみ表示。
オンラインサインアップ: あり
- プロフィール
入会金: なし
アクセス料金: なし
所在地: 東京都足立区
アクセス電話番号: 03-3556-7575 (LAPM対応) 03-3557-9575
回線数: 22
運営時間: 24時間
会員数: 6015人
開局日: 1989年4月1日
入会方法: グストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

●ちょっとパソコン

やりとりできる。ただし、相手もISDNに加入していて機械(MSX用はない)をパソコンに取り付けなければならない。9600~19200bpsの高速であれば、TA(ターミナルアダプタ)というISDNの信号をRS-232Cの信号に変換する機械を買えば可能だ。しかし、ISDNの契約金72800円とTAの代金15000円を合わせると2回線引いたときの契約金144000円よりも高くなってしまふ。

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

今月の収録作品一覧

- 解凍ツール PMext Ver.2.22 (by Yoshihiko Mino)
 - ゲーム 爆弾探しゲーム (by しろびょん)
 - ターボR専用ゲーム HANGMAN (by ひっとまん)
 - ターボR専用ゲーム もぐら叩き Ver.1.0 (by ひっとまん)
 - ゲーム 激突 / 質並べ (by SATICO)
- ※爆弾探しゲームをのぞくすべてのフリーウェアはアスキーネット MSX から転載しました。爆弾探しゲームはニフティサーバからの転載です。

んに解説していこう。

☆PMextは解凍ツール。☆爆弾探しゲームはオーソドックスながらも3段階の難易度で楽しめる。☆HANGMANは英単語の勉強ができる教育ソフト。☆もぐら叩きはその名の通りのもぐら叩きゲーム。☆激突 / 質並べはトランプゲーム。

今月はネットワークゲームの特集、とくればフリーウェアのほうはゲーム特集に決まっている。というわけで、ツール1本にゲーム4本という構成ができあがったのだ。それぞれかんだ

実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディスクを用意して作業をはじめよう。まず、MSX-DOSかMSX-DOS2のディスクを見

つけてくれ。買ったときにDOSがついてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2

ファイルが入っているので大丈夫。DOSが用意できたら、下のカコミを番号順に実行してほしい。字色の青い部分の赤文字

が実際に打ちこむ文字になる。DOS1とDOS2で打ちこむ内容が変わる場合があるので注意してほしい。

1 MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示される状態になったら、青地のコマンドを実行してコピーする。画面の指示にしたがってディスクを入れかえるのだ。DOSを持っていない人もBASICのコピー命令を使って付録ディスクからコピーしよう。

☆MSX-DOSの場合
A>COPY MSXDOS.SYS B:①
A>COPY COMMAND.COM B:①
☆MSX-DOS2の場合
A>COPY MSXDOS2.SYS B:①
A>COPY COMMAND2.COM B:①
☆BASICでコピーする場合 (BASIC)
COPY" MSXDOS.SYS" TO" B:①
COPY" COMMAND.COM" TO" B:①

2 付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、もう一度DOSを立ちあげる。そうしたら付録ディスクに入れかえて下のコマンドを入力し、実行するのだ。間違えずに作業を終えると実験ディスクには7ファイルあることになる。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>COPY PMEXT222.COM B:①
A>COPY BSPPMA.COM B:①
A>COPY HANGMAN.PMA B:①
A>COPY MOGURA.PMA B:①
A>COPY 7NARABE.LZH B:①

3 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内蔵されている)を持っている人は下のコマンドを実行して漢字を表示できるようにしよう。漢字BASICはないけど、漢字ROMを内蔵しているというややこしい機種もあるので注意してくれ。見分けるのはごくかんたんでBASICで「CALL KANJI」と入力してリターンキーを押してエラーが出るかどうかで判断できる。エラーが出たら漢字BASICはないというわけだ。日本語カートリッジを購入しよう。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>BASIC①
CALL KANJI②
CALL SYSTEM②

4 PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextはファイル名を入力するだけで自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき漢字が表示できるようになっていないと読めない文字列が表示されてしまう。漢字BASICのある人は③で漢字を表示できるようにしてあるので問題ないのだが、そのほかの人はクローバーのマークやスペードのマークが表示されるけど、ここは気にしないで「Y」を選んで解凍してしまおう。もちろん、すでにPMextを持っている人はこの作業をしなくてもいい。自分の持っているPMEXT2.COMをコピーしてこよう。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>PMEXT222①
Extract(Y/N)Y

5 爆弾探しゲームを自己解凍する

今回は爆弾探しゲームも自己解凍式になっているのだ。いい機会だからちょっと説明すると、PMシリーズにはPMarc(圧縮)やPMext(解凍)のほかにPMsfxというPMextを持っていないでも解凍できるファイルを作り出すツールがあるのだ。これはPMextを持っていない友達にプログラムなどをあげたいときにすごく便利なのだ。DOSのディスクにPMsfxで加工した、あげたいプログラムを入れておいただけなのだから。ただし、自己解凍の機能を持たせたぶんだけファイルサイズは大きくなってしまふけどね。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>BSPPMA①
Extract(Y/N)Y

6 全部解凍してみよう

最後の作業、実験ディスクにある爆弾探しゲーム以外のすべてのゲームを解凍するのだ。残りはたった3ファイルなので1ファイルずつしてみよう。間違わずに入力してすべての解凍が終了するとディスクには25ファイルあるはずだ。A>DIR①と入力すれば、ファイルの一覧が表示され、総ファイル数も表示されるので、このコマンドを使って確認してほしい。できなかつたという人はもう一度最初からがんばってみよう。フォーマット作業から繰り返すのが意外と近道かもしれない。

☆MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも
A>PMEXT HANGMAN.PMA *.*①
A>PMEXT MOGURA.PMA *.*①
A>PMEXT 7NARABE.LZH *.*①

●フリーウェアについて

多くの人に使うことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそうやうに行う。フリーウェアを使う人には、フリーウェアを作った人にバグの報告や使ってみた感想などを伝えるという大事な使命がある。今月も使った人は感想をパソコン「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面で紹介していくぞ。



まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはド

キュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだが、ほとん

どものが漢字で書かれているので、前ページの「◎漢字を表示できるようにする」を実行してから行う。ただ、漢字BASICOのない機種では読むことがで

きないので、ドキュメントを実費で郵送することにした。くわしくは下の「ドキュメントの郵送」という欄外をよく読んでほしい。

1 画面の表示幅を変える

ドックファイルを画面に表示するまえに文字の表示幅をドキュメントのサイズに合わせよう。ほとんどが半角にして80字の表示幅で書かれていることが多いのだ。

A>MODE 80

2 爆弾探しゲームのドキュメントを画面に表示する

それでは画面に表示してみよう。ここでは例として爆弾探しゲームのドキュメントを取り上げてみた。下の赤字を打ちこめば表示されるはずだ。画面のスクロールを止めるにはCTRLキーとSキ

A>TYPE BSP. DOC

ーを押せばいい。止まっている状態でなにかのキーを押せばまたスクロールしはじめるのだ。以下に今月収録したフリーウェアのドックファイルを掲載する。「TYPE」コマンドにつづけて入力すればすべてのドキュメントが見られるだろう。PMEXT2.DOC/BSP.DOC/HANGMAN.DOC/MOGURA.DOC/README.DOC

はらはら、ドキドキ……爆弾探しゲーム

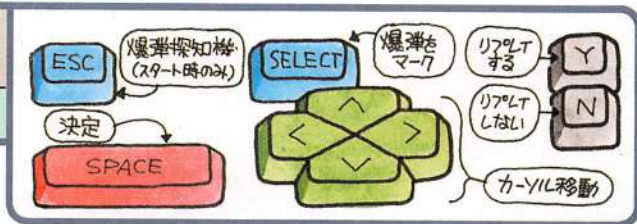
byしるぴょん MSX2/2+VRAM128K

DOSのプロンプトから下の赤字を入力して起動する。左がいちばんかんたんなモードだ。

画面上のます目いくつかの爆弾が隠されている。プレイヤ

ーは爆弾のある場所を避けて、すべてのます目を開けなければならない。

最初だけ使える爆弾探知機と開けたます目の周囲8ますに爆



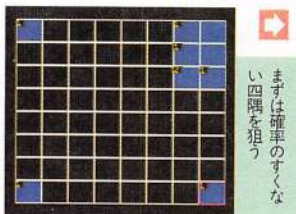
弾がいくつあるかということをお教えてくれる数字、この2つを

たよりに爆弾のある場所を推理するドキドキに耐えられるか!

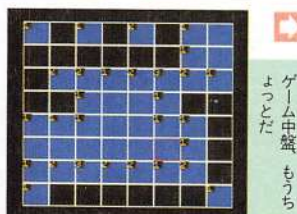
A>BSP 1

A>BSP 2

A>BSP



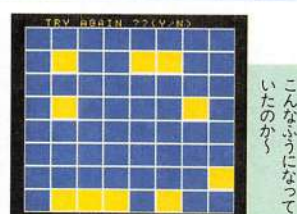
まずは確率のすくない四弾を狙っ



ゲーム中盤、もうちょっとだ



爆弾に引つかかるとゲームオーバー



こんなふうになってきたのか

英語単語の勉強にどうぞ HANGMAN

byひっとまん MSX turbo R

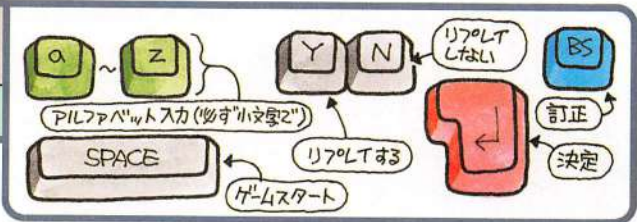
コンピュータの出題する英単語を見つけ出すというゲーム。下の赤字のようにBASICO画面にしてハングマンを起動する。

黒い画面に「0:-----」と表示されている。いちばん左の0という数字は答えた回数を表示

している。:をはさんで-----というのは2つの情報が表示されていて、1つは隠されている単語の文字数、この場合は4文字。もう1つは文字が見つかるとその場所にアルファベットが表示されるのだ。

お手つきは10回まで、すべての文字を見つけれないとしばり首だ。

A>BASIC
RUN" HANGMAN. BAS"



◎1回失敗したけど、1文字見つけた。4文字で最後に「e」のつく単語か〜



◎最後に「e」を見つけたけれど運が良かった。正解は画面下にあるように「take」



フリーウェア感想文(1月情報号)

●Magical

1月号はグラフィックローダーやセーバー、他機種のデータといったCG特集だったせいか、ツールのバク情報以外にグラフィックへの感想などもたくさん送られて来た。それから、もっとたくさん他機種のCGを見てみたいという要望も多かった。またいつか、CG特集をやりたいと思ったのだった。最後になったけど、MAGローダーが掲載時のVer.0.90からVer.1.0へバージョンアップした(1月9日現在)。

今月はじめてフリーウェアを使いました。ぼくはモデムを持っていないのでパソコンはあまり読まなかったのですが、CGに興味を持ち「BUNNY」と「おべん」との2つを見ました。BUNNYは表示し終わるまでが長いのが気になりましたが、X68000のグラフィックをMSXで見られるだけでもすごいことだと思います。今度は96ページのGUNというCGもディスクに入れてください。

☆住所、氏名を書くのを忘れずに。



Woody-RINNさんのBUNNY。MSXで表示するとこんな感じになる

●BUNNY

Woody-RINNさんのBUNNYのCGに、うるうと感動した。とても、すばらしかったです。他機種のCGがあのように見られるなんて魔法みたいですね。

(山口県/江口一成・25歳)

●MAGローダー

●バグらしき物を発見! (SCREEN8のみ)たぶん、MAGセーバーに問題があると思うんだけど……。BSAVEしたものはいいのだが、MAGセーバーでMAG形式でセーブするとつぎようになる。

①Magicalでは表示されない(変な模様が出る)。②MAGローダーで拡大モードを使うと縦方向にだけ拡大して黒い線が入ってしまう。

●MAGローダーの感想。他機種のCGが見られる上に機能が充実している。これからもMAGやPICのCGをディスクに収録してください。

(福岡県/今津善行・19歳)

ちょっとエッチな7並べ 激突! 質並べ

by SATICO MSX2/2+ VRAM128K

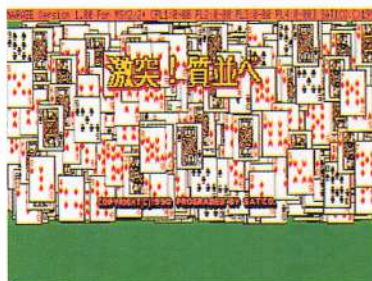
右の赤字を打ちこんで起動。コンピュータと対戦する7並べなのだが、ちょっとルールが変わっている。最初に出す「7」に続くカードを出していくのだ

が、このゲームではナナメにも出すことができるのだ。そして、囲まれたカードは出せなくなり、減点となる。持ち点(残点)が0になるとゲームオーバー、女の

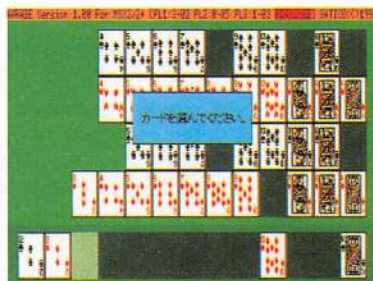


子を負かすとエッチなグラフィックが表示されるのだ。

A>BASIC
RUN" AUTOEXEC. BAS"



タイトル画面。ほつておくとんカードがたまっていく



どこどころのカードが抜けているのは出せなくなってきたから



いちばん減点の多い人の残点が1引かれる。0になると……

単純だから おもしろい…… もぐら叩きVer.1.0

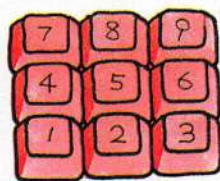
byひっとまん MSX TURBO R

実験ディスクを入れてDOSのプロンプトが表示されている状態で下の赤字を打ちこむと起動する。

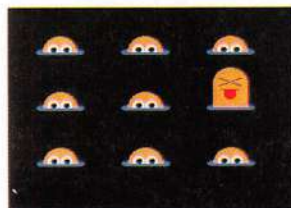
いきなり、もぐらが9匹画面に表示される。それぞれのもぐらはテンキーの1~9までのキ

ーに割り当てられているので、「ひょこつ」と頭を出してきたときにキーを押せばいいのだ。もぐらが頭を引っこめるまでに間に合えば「むぎゅつ」と命中するというわけ。最後に点数が表示されて、ゲームエンド。

ちなみに、ターボR以外の機種でプレイすると超かんたん。



もぐら5をたたく(必ず"テンキーのみ")
おぼこのキー
・スタート
・リブレイ



もぐらが頭を出したところを「バシッ」と打つ。この場合は6のキーだな



ゲーム終了すると蟹のように点数が表示される

●お便り待ってま〜す

①草ネットタウンページ→草ネットのシスオベさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソコン→パソコンの疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソコンフリーター→パソコンに関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレゼント(①のをぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部「パソコン天国」それぞれのコーナーまで。

賞金 & 賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするピッツ-CGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1〜5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

| ①恐竜のタマゴ | ②ソウのタマゴ | ③ダチョウのタマゴ | ④カエルのタマゴ | ⑤メダカのタマゴ |
|---|--|--|--|--|
| 100点以上  | 80点以上  | 60点以上  | 50点以上  | 40点以上  |
| 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。 | 並みの努力ではもたらえない、優秀な作品に与えられる。 | これさらに期待する、ちょっとウマの作品に与えられる。 | いわゆる並の作品に与えられる。オールド的な称号。 | まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。 |
| イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。 | イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。 | イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。 | イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。 | イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。 |

CG CONTEST

CGコンテスト



→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

狂乱の年末年始を無事に終えた今月号でおじゃるが、みんなの作品のほうも一息ついたという感じぞよ。というわけで、今月は4ページに戻ったCGコンテストでおじゃる。



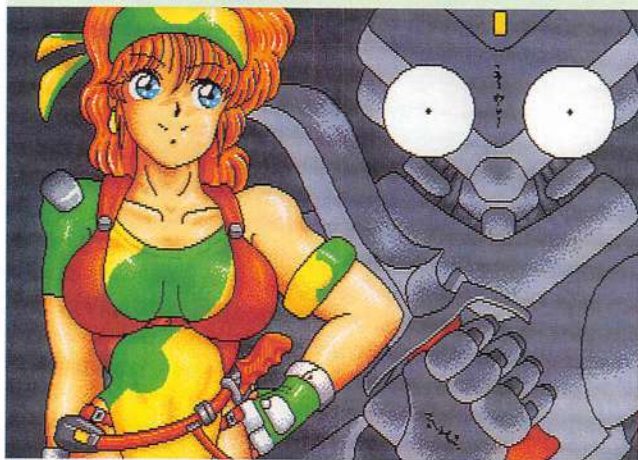
梅麿 今月ほどみんなの好みバラバラにわかれたこともなかったでおじゃる。アニイ! その意味では個性的な作品が集まったって感じかな。Dr.S ははは、こんどる先輩にかわってDr.S参上/ファンキーK だれだ、こいつ。梅麿 本人もいっているようにこんどるのかわりにCGの評価

をしてくれる新人でおじゃる。のぐりろ ほほー、新人さんでしゅか。よろしくやるでしゅ。Dr.S そんなにいうなら、仲良くしてやろ。ファンキーK なんかナマイキなやつだぞ。梅麿 まあまあ、みんなよろしく頼むでおじゃるよ。アニイ! とここで、最も点数

が高かった「Confrontation」はどう思った? のぐりろ 15歳という年齢でこの域まで達しているとは、「ひえーっ」だもーん。ファンキーK ロボットはまだまだ、精進してほしいぞ。Dr.S そうそう、どんどん精進してくれ。全員 大丈夫かなー、こいつ。

神奈川県・才門来都 Confrontation

(グラフィックス使用/SCREEN7)



優秀者のテクニックを盗め!

この作品独特の味は色と色の境界にあるドットによるところが大きいぞよ。ふつうはタイルパターンを使って中間色を表現するところでおじゃるが、才門ク

ンはルーペで1つ1つ点を打つことによって、表現しているマロ。結果、ドットが浮き上がって見えるのだが、それが逆にいい効果となっているぞよ。



●頭にドットを置いていく場合には必ずきないように注意しよう

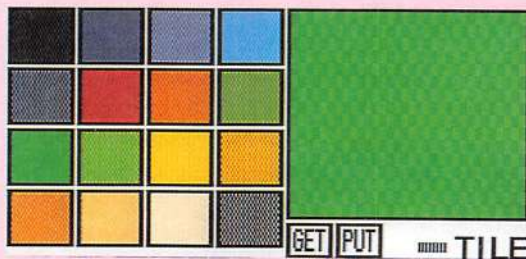


●赤、緑、黄色の服にそれぞれドットを加えて中間色を表現する

総合97点



才門クンの作品はこのドットの処理の仕方に独特の味があるぞよ。ただ、この味におぼれてしまっってロボットのほうは逆効果になっているのか惜しまれるところでおじゃる。梅



●グラフィックスに用意されている規則的なタイルパターンでは才門クンのような効果は望めないだろう

東京都・けた
Case of Insanity
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合07点 キレてる、キレてる、こういう作品は個人的に好きだ。なんてたって色がいい。あともうすこし、デッサン力をつけたいは怖いものなただ、友達をなくさない程度にこの個性を磨け！Ⓚ

岩手県・阿部くん
仲間を連れた仲間
(パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN 8)
あ、あの仲間



総合71点 ！ドット！ドット積み重ねて、絵全体で表現するはずのストーリーを文字で表現してしまうのはズルイぞ。Ⓚ

北海道・坂井直樹
世渡り上手
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)
Very good!!



総合07点 マロの作品をよく研究しているでおじやるが、デッサンがいまいちぞよ。とくにアゴのラインが不安定な。Ⓚ

北海道・坂井直樹
失恋
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)



総合05点 色の使い方がちょっと失敗しているぜ。色はずメインになるもの(この場合は女の子)に使う色から作り、あまった色を背景などにまわすようにしたほうがいいぞ。Ⓚ

神奈川県・南雲太郎
時の人
(DD倶楽部使用 / SCREEN 5)



大阪府・斉藤明子
陽光の中の少女
(パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN 8)



総合75点 個人的にいえばこの作品の色はすてく好きでしゅ。ドットの処理の仕方に関しては残るけど、どどんと描けばうまくなるじょん。Ⓚ

総合74点 それなりにまとまっているが、キャラクターに深みがないぞ。キャラにもっと魅力があれば強い作品になると思っぞ。Ⓚ

埼玉県・くりやつかあ
まどの世界
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 8)



総合05点 これはマロたちがハマリやすい「テクニクのワナ」の典型でおじやる。この作品を見る人はどこを見ればいいのか？ 作者の主眼はどこにあるのか？ キレイだけど実がないぞよ。Ⓚ

埼玉県・K. タナカ
コート之女
(EASY使用 / SCREEN 5)



総合05点 キャラクター自体はなかなかよい野田賢た。次回は背景つきの作品を期待する。教訓「背景にも5分の魂」Ⓚ

北海道・ishi
タイトルなし
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)



総合02点 いかにもスキャナーで取りこんだという感じの作品。グラデーションも勉強不足。教訓「苦勞は買ってでもしろ」Ⓚ

長野県・てんぶるゆっこ&中尾俊文
クリスマスの夜に……
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合90点 とてもかわいらしくて大変よくできている。りんかく線の修正などに多少、あまいところも見受けられるのだが、おむね及第点といったところか。ただ、キャラクターが固まってしまっているような感じを受けるのだが、どうだろうか。現状にあまんじることなく精進を続けるべし。教訓「！ドットを笑うものは！ドットに泣く」Ⓚ

新潟県・TASH
BE-MOVED
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 8)



総合03点 ほくちも田舎者なので、この夕暮れ感じはわかるじょん。とくに寒くなってるところなんかいいだもーん。作品にもそんな情景がにじみ出ていて「にじゅうまる」だもーん。Ⓚ

北海道・坂下智也
蒼い戦士
(パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN 8)



総合80点 全体の色使いはうまいぜ！ ただ、キャラクターが中央にいるのにストーリーがあまり感じられない。これだけ表現力があるのだから、キャラクターに世界観を盛りこんでほしいぞ。Ⓚ



梅麿 先月にくらべて、全体に投稿数がすくなかったわりには紙芝居部門は盛況だったぞよ。アニイ! そんななかで「液晶モニター～窓を見るおもち～」は群を抜いておもしろかった。ファンキーK MSXを立ちあげるところから演出するっていうのはおもしろい工夫だったぜ。Dr.S 話の内容自体はどうっ

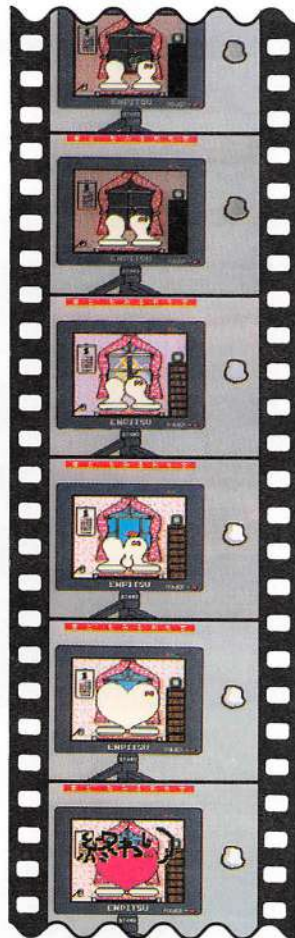
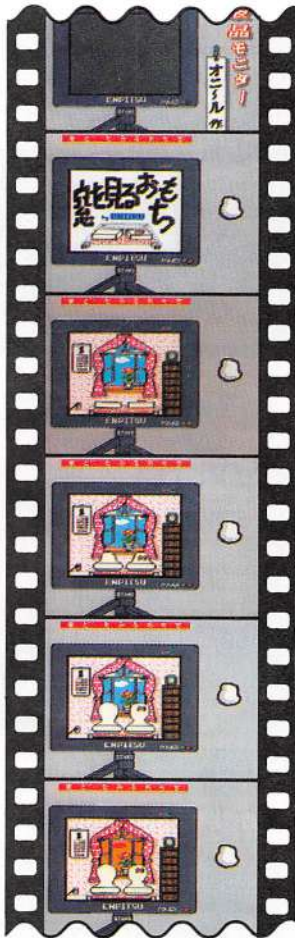
ということなかったけど、なぜか最後まで見ちゃう……。のぐりろ ぼくちは「はるさきの……」のほのほのとしたところも好きだよ〜ん。Dr.S しかし、オチがない、オチが……。アニイ! そうだね。ちょっと作品として見るにはストーリー性がなさすぎたかなー。

ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクにはほとんどのCG講座で使用した教材グラフィックと紙芝居部門の「液晶モニター～窓を見るおもち～」と「はるさきの……」が入っています。CG講座は右ページ下をご覧ください。紙芝居部門の2作品は画面の指示にしたがってください。また、CG講座以外のグラフィックデータはCGツールなどで読みこめません。

香川県・オニール 液晶モニター～窓を見るおもち～

(グラフィックス使用/SCREEN5/4分の1画面)



北海道・ROLLER TURN はるさきの……

(DD倶楽部使用/SCREEN5/9分の1画面)



総合87点



MSXの画面のなかにちいさなMSXの画面を持ってきてしまったのにはとてもオドロカされるものがあった。しかも、1つ1つキーを操作させるなんて! ストーリー自体は91年11月号の「空を見る気持ち」のパロディなわけなのだが、なかなかじょうずに演出していると思う。ただ、ちょっとラストがひっぱりすぎかな。教訓「紙芝居は散り際は肝心」⑤



総合69点



「はるさきの……」というタイトルと最初に子犬が走ってくる部分では驚かせるものがあったが、オチのない悲しさか、1分も見ているとあきてしまうのだ。ただ、春のほのほとした情景や二重スクロールしていくところなど、高い評価を受けてもよさそうなのはあるのだ、これにめげずにひたすら精進してくれ! 教訓「たたかかれてアーチストは育つ!」⑤





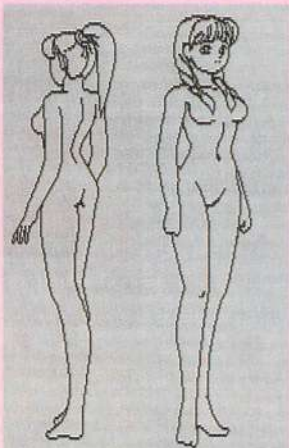
人間は服を着ているぞよ

今回は、女の子の体に服を着せて、さらに色をぬるでおじゃる。ポイントは、色ぬりのまえに女の子に服を着せてあげることでおじゃるが、この服を着せる作業がなかなかむずかしいでおじゃるよ。せっかくのプロポーションも、服の着せ方が悪いと台無しでおじゃるぞ。

| 時間割 | |
|------|-----------|
| 1時限目 | 顔を描こう |
| 2時限目 | 顔ぬりのコツ |
| 3時限目 | 体を描くぞ |
| 4時限目 | 体をぬるポイント |
| 5時限目 | どんな背景を描くか |
| 6時限目 | 背景の色選び |

①服を着せる

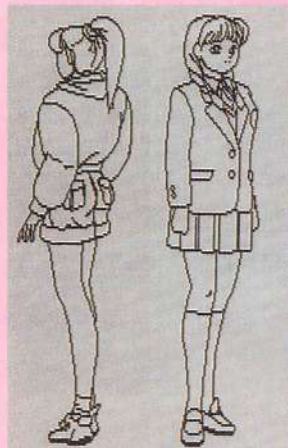
先月の修正した体に服を着せてあげておじゃる。つい、服を着せるまえに肌色をぬりたくなってしまっておじゃるが、スケベ心はとりあえずしまっておくぞよ。「それなら、いきなり服から描けばいいじゃないか」と思うかもしれないが、体の線の出にくい服や肌の露出のすくない服を描くときに必要になってくるでおじゃるよ。さて、服のポイントでおじゃるが、体の関節の位置をきちんと把握して描いていくことが必要でおじゃる。服で隠れる部分のりんかく線だけ色を変えて残しておくとか描きやすいはずぞよ。



①先月描いた女の子たちはりんかく線が修正されていなかったでおじゃるから、まずはりんかく線を1本にするでおじゃる



②そして、体の線の上から服を描くでおじゃる。こうすれば服で隠れた肩や腕の位置がわかるぞよ



③最後に全身をよく見て、服で隠れる体のりんかく線だけを消していくでおじゃる。色ぬりまえの大事な仕上げでおじゃるぞ

②地色をぬる

全身の場合は各パーツ(肌、髪、ジャケット、パンツ)を2色で表現するから地色の選択は重要ぞよ。



①ふだん着ない女の子の服をぬるわけでおじゃるから、ファッション雑誌を買ってコーディネート研究は欠かせないぞよ

③仕上げに影をつける

いよいよ、仕上げの影とハイライトをつけていく作業でおじゃる。顔ぬりのときは2~3色の影を使ったで

おじゃるが、全身を描いたときは1色で十分でおじゃる。逆に影がうるさくなるのは避けたいマロ。



①影をつけるときの大切なポイントは、光がどの方向から来るのかを決めることでおじゃる。いちばん暗くなるところにだけ、影をつけるぞよ。また、素材の違いを表現するには、シワを入れるのがいちばん手っ取り早いぞよ。薄いものほどシワが多くなるし、影もこまかく入るマロ

付録ディスクのデータをグラフィサルスで読みこむ
今月のCG講座で使ったグラフィック(2点)を付録ディスクに収録しました。ただし、このデータはグラフィサルスで描かれているため、グラフィサルスがないと読み出すことはできませんので注意してください。グラフィサルスがあればやり方はかんたんです。グラフィサルスを立ちあげて、ディスクアイコンを選んでディスクモードにします。ここで付録ディスクに入れ変えて、「SCR」のモードで「LOAD」を選ぶと、「CGKOUZ A1」と「CGKOUZA2」という2ファイルが出てくるはずぞよ。これを読みこめればグラフィックが表示されるというわけです。ぜひ、CGを描くときの参考にしてください。

CGコンテストへの投稿大募集！ 応募要項の詳細は81ページ

おしかった人たち

「マジックの館へ」鳥取県・お里様(2・2・1・1・2)「白馬」広島県・梶野龍(2・2・2・1・2)「剣と盾とかぶと(戦場跡より)」山口県・RAD(1・2・1・1・1)「絶対絶命」山口県・黒い彗星(2・3・2・2・2)「かんぱれ鈴木君」福岡県・おんぶのイヤリング(1・2・2・1・1)「AMERRY CHRISTMAS」佐賀県・ACT IN LOVE(2・2・1・1・1)●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「つり」北海道・中嶋シャトル(1・1・1・1・1)「嗚呼、家庭の事情」東京都・真田十三(2・2・2・2・1)



闘神都市

| | |
|---------------|---------|
| 媒体 | CD×8 |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 6,800円 |
| ターボRの高速モードに対応 | |

超人気の美少女ゲーム『闘神都市』が、ついにMSXに登場。シナリオもグラフィックも、かなりよくできているフィールド型美少女RPGの傑作だ。

最強の戦士をめざしてクミコと旅に出る

ランガシ村で最強の戦士を自負する男カスタム。ある日、村のそばの街道でグリーンハニーたちが馬車に襲いかかるのを見かけたカスタムは、ハニーたちに戦いを挑んでいった。助けた馬車にはクミコという名前の若

くて美しい少女が乗っていたのだ。彼女はていねいにお礼を言うと、闘神大会へ出場してほしいとカスタムに頼んできた。

闘神大会とは、闘神都市で年に1度開催されている、最強の戦士を決めるための祭典だ。美

しい女性をパートナーにしないと出場できないため、カスタムはこれまで参加できなかったのである。戦いに勝つとパートナーの女性を、ひと晩自由にできるとい



襲われていた馬車の中からでてきたのは美少女クミコだった

うルールと、自分の腕試しを目的に、カスタムは2つ返事でクミコのお願いを引き受けることにした……。

さてゲームのシステムはというと、これがけっこう本格的。

たんなる美少女ゲームではなく、立派な美少女RPGなのである。難易度はそれほど高くないので、ゲームも女の子も、じっくり楽しみながら遊べるぞ。



馬車を襲うグリーンハニー。かわいいけれど、やっかいなモンスターだ



ここが闘神大会のおこなわれるコロシアムだ。はたして優勝できるのか？

迷宮を冒険し闘神大会に出場

闘神大会の開催がせまり、異常なまでににぎわっている闘神都市。旅の疲れをとろうと酒場に入ったカスタムは、大会参加者のドギと争いになり、軽くあしらわれてしまった。自信をくだかれたカスタムは、街のはず

れにある迷宮で修行して優勝することを誓うのだった。

大会に参加するために必要な紋章を迷宮で手に入れ、参加を申しこむと、皮肉にも1回戦の対戦相手はあのドギであった。

なにかしら運命的なものを感

じながら大会へ向けて修行をするカスタム。はたして彼は大会

を無事に勝ち抜くことができるのだろうか？



迷宮戦士とはよくあつ。装備に注意しよう



1回戦の相手のドギ。酒場での借りを返すのだ



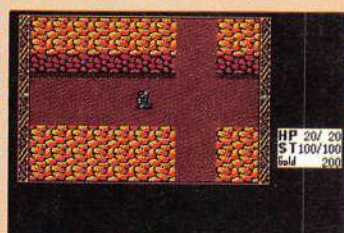
これが闘神大会のトーナメント表だ。解説のクリちゃん、なかなか笑わせてくれる

他機種版とはここがちがう

他機種では小さくて見にくかったマップや美少女モンスターなどが、MSX版では大きく表示されるようになった。また、インターレースモードの採用により、PC-98版と同等のグラフィックを実現。



インターレースを使つたきれいな画面。文字も読みやすいぞ



マップも大きくなって、かなり見やすくなつている



街の中のグラフィックも大きくなってなかなかよい

女の子「ちょっと、ちょっと、勝手に奥に入られては困ります」

かわいいモンスターがいっぱい!

迷宮を歩いていると凶悪なモンスターたちとは別に、かわいらしい美少女モンスターが登場することがある。彼女たちは攻撃をしてこなかったりすぐに逃

げたりと性格はまちまちだ。美少女モンスターは体力を1まで下げることによって、捕獲することができる。捕獲したモンスターは、キャラ屋に売るとお金

になるのだ。とくに初めて売るモンスターだと、高い値段で買い取ってくれるので、お金に困ったときは手加減攻撃というコマンドを使い、捕獲してしまお

う。カモだとばかりに倒さずにはたまには捕獲してみるのもいいぞ。ただし、キャラ屋に売ると悪事が上昇し、レベルが上がりにくくなるので要注意。



①「ランス2」にも登場した、きゃんきゃん



②このラルカットは比較的楽に捕獲できるモンスター



③宝箱を守っている色っぽい女の子だ



④牛使いのウシは、なかなかかわいい動物だと思う



⑤塩酸をかけてくる、とっても危険なモンスターだ



⑥ヤリでついでくる小さくてかわいいモンスター

もちろん美少女だっていっぱい!

闘神大会を順調に勝ち抜いていくと対戦相手のパートナーたちと、ひと晩すごすことができるのだ。大会の参加者は、みんな美しいパートナーたちを連れてきているので、それまでの迷宮での苦労がむくわれるぞ。そして、大会に優勝し将軍にな

ると闘神の館に入れるようになる。ここには将軍に仕えている美少女がいる。他にも迷宮を冒険中に助けることになる女の子たちだって、たくさんいるのだ。

女の子に会いたいと思えば、冒険にも気合いが入ること間違いなしだ。



⑦魔法屋さんのお姉さん。ハニーのみみつという本がほしいな

⑧ラグナスターのパートナーは娘のナオでした



⑨宿敵ドギのパートナーだったマニ



⑩森の妖精に襲われてしまったバル。でも立ち直りのはやい元氣な子



⑪なぜか若にはさまって動けなくなっている美少女



⑫彼のためにがんばってお金を稼ぐ香織さん。けっこう重要な人物かも?



⑬宝箱の秘密を教えられるマコ。ヨロイを盗まれちゃいますよ

レベル神ラセリアさま♥

レベルアップしてくれるラセリアさまも、カスタムのレベルが10上がるごとに脱いでいく。これならば誰でもがんばるよね!?



⑭レベル神ラセリアさま。レベルが9まではこの姿で現れる



⑮カスタムのレベルが上がるとだんだん色っぽくなっていくのでした

鏡の中にも女の子が♥

モンスターのなかには、倒すと宝箱を置いていくものもいる。箱の中には鏡の破片があることも。これを6つ集めるといいことがあるぞ!



⑯鏡の破片を1つ見つけたところ。まだどんな子がよくわからない



⑰だんだんと鏡の破片が集まってきた。もう少してパズルが完成するぞ



DPS SG set3

| | |
|---------------|---------|
| 媒体 | CD×4 |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | |
| 価格 | 6,800円 |
| ターボ円の高速モードに対応 | |

すっかりおなじみになった夢の中の体験。なんといってもキレイな女の子たちのグラフィックは最高!

良い子悪い子普通の子の体験だったりして……

グラフィックがキレイな「DPS」シリーズの最新作だ。

はじめてプレイする人のためにいちおう説明すると、このゲームは、3つのシナリオがセットになっているコマンド選択方式のアドベンチャーで、夢の中でのいろんな体験をさせてくれるという想定でつくられたものだ。コマンドの選び方によっては、ゲームのストーリーがぐーっと変わっていくので、シナリオごとにいろんな展開が楽しめるよ

しんこんさんものがたり

うれしはずかしのこのシナリオは2通りの立場でプレイできる。おたがいに相手がスパイだと思っていて、それを白状させるため、あの手この手でさぐりあう。



うになっている。
また、これまでのものとシステムディスクが共通なため、シ

卒業

どちらかという ◎この子はだあれ? と良い子タイプの雅騎(まさき)くんが卒業のときにやっと意中の人に胸の内を明かすというシナリオ。クリアすると裏バージョンもプレイできる。



ナリオディスクのみをまとめた「DPS SG data 3」というのも用意されている。こちらは

Rabbit -P4P-

ヴォイド・ワイズ・ワイルド・ハング・チェリーブラスサム伯爵の不思議な冒険。実はいちばんえっちなおじさんだ。3つのドアを開けてみるとそこには……。



通信販売のみで、4,500円(送料、税込)。おまけとして特製テレカも付いてくるぞ。

◎これが基本画面だ。ゲーム機にちゃんと目玉がささっているなんてニクイね



夢の中で会える……



◎赤いリボンがとっても似合うこの子はだあれ?



◎いちばんおさない感じがするこの子は人妻だよーん。料理の腕前は?

美少女から怪獣まで

3つのシナリオに登場するかわいいちゃんたちをまとめて紹介するぞ。

◎危険だわ こわいわ スリリングだわ



われらがヒーロー!

◎このつかいめめは何だろう?



正義は勝つ!

キック!!



◎この悩ましい姿は誰のため? この子は清く正しく美しいタイプ

今月の

ぱおぱおもMSXも
春なのである〜♪

いしょく

情報

新年、あけましておめでとう
ございます。うーむ、2月売りの
3月号を1月に書いているの
である。タイムラグは雑誌には
つきものだが、年末年始はとく
にやっかいである。

世の中がお正月でお休みして
たおかげで、今月はあんまり書
くことがない。困ったものなの
である。ぱおぱおのお兄さんの
息子が、いまFNS系で放映され
ている、中村雅俊と田中美佐
子の出ているドラマに出ている
んですと。見てやってください。

柔道部員そのいくつか、という
やつらしいけど。いっとくけど、
これってこのページとは何の関
係もないからね。むすかしく考
えないでほしい。ただ、一色紗英
といっしょに出ているのがうら
やましいだけである。おじさん
にも合わせろ、なんていえるわ
けないですよ。ま、この話は、
これまで。

さて、今月から移植が決定し
たソフトは、順位を赤丸の数字
であらわすようにした。しかし、
ベスト20ではゼロ、累計のほう

今月の移植希望ゲームベスト20

| 順位 | 前回順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ※ | 票数 |
|----|------|---------------|------------|----|-----|
| 1 | 1 | サイレントメビウス | ガイナックス | P | 111 |
| 2 | 2 | ロードス島戦記II | ハミングバードソフト | P | 81 |
| 3 | 168 | ストリートファイターII | カプコン | A | 62 |
| 4 | 初 | 三国志III | 光荣 | P | 60 |
| 5 | 4 | ファイナルファンタジーIV | スクウェア | G | 45 |
| 6 | 5 | ドラゴンクエストIII | エニックス | G | 42 |
| 7 | 8 | ダイナソア | 日本ファルコム | P | 34 |
| 8 | 8 | A、III、A列車で行こう | アートディンク | P | 27 |
| 8 | 10 | 大戦略III'90 | システムソフト | P | 27 |
| 10 | 6 | ブランディッシュ | 日本ファルコム | P | 26 |
| 11 | 10 | シムアース | イマジニア | P | 25 |
| 11 | 16 | ロードモナーク | 日本ファルコム | P | 25 |
| 13 | 36 | ぼっぶるメール | 日本ファルコム | P | 18 |
| 14 | 13 | 天地を喰らう | カプコン | GA | 16 |
| 15 | 12 | ドラゴンナイトIII | エルフ | P | 15 |
| 16 | 22 | アークスIII | ウルフチーム | P | 14 |
| 17 | 24 | ファイナルファイト | カプコン | GA | 13 |
| 17 | 21 | ランス3 | アリスソフト | P | 13 |
| 19 | 18 | シャングリラ | エルフ | P | 11 |
| 20 | 16 | ジーザスII | エニックス | P | 9 |

■1992年1月号アンケートハガキ1000通り集計

※表中のPは他機種種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

『シムシティ』『プリメ』に続け!



④『ロードス島戦記II』もかなりの票を集めている。画面はPC-98版



④『A、III、A列車で行こう』も、ぜひとも遊んでみたいゲームだ。画面はPC-98版



④ファルコムの『ブランディッシュ』も移植を望む声が多い。画面はPC-98版



④たんなるエッチではない美少女ソフト『ドラゴンナイトIII』。画面はPC-98版

でも2個だけだ。まだまだ先は
遠いと思わざるをえないので
ある。ま、移植が決定したもの
は消えていくから、チャートに
残らないという事実もあるんだ
けど。

とにかく、最近ではマイクロキ
ャビン様様という感じで、『プリ
ンセスメーカー』と『キャンペ
ーン版大戦略II』はこのところの
大ニュースである。それから『シ
ムシティ』。こっちのほうは、
出るということが決まっただけ
で、いまだに詳細が明らかにな
らない。うーむ、詳しいことが
わかったらすぐに報告するかん
ね。

これに関してはターボRじゃ
ないとだめなんじゃないか、と
いうようなハガキがよせられて

いたりするんだけど、いまから
そう決めつけて悲観することも
なんじゃないだろうか。すべて、
先のことは楽観視していたほう
が世の中おもしろいのである。

今月は、あまり進展もないま
まに終わろうとしているのであ
るが、みんなにお願いがある。
このページが2ページから1ペ
ージに縮小したのが災いして、
めっきりこのページへのお便り
が少なくなってしまった。ま、
励みという意味もあるし、移植
に関してみんながどんな考え方
をしているのか知りたい、とい
うのもあるし、とにかくいろん
な意見を聞きたいと思っている。
ここで紹介することはできない
かもしれないが、きちんと全部
読んでいるのだからね。では/

移植希望ゲーム累計ベスト10

| 順位 | 前回順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ※ | 票数 |
|----|------|-------------|------------|----|------|
| 1 | 1 | サイレントメビウス | ガイナックス | P | 1214 |
| 2 | 2 | シムシティ | イマジニア | PG | 964 |
| 3 | 3 | ドラゴンクエストIII | エニックス | G | 571 |
| 4 | 4 | ダイナソア | 日本ファルコム | P | 559 |
| 5 | 5 | ブライ下巻完結編 | リバーヒルソフト | P | 493 |
| 6 | 6 | 大戦略III'90 | システムソフト | P | 451 |
| 7 | 7 | ファイナルファイト | カプコン | GA | 383 |
| 8 | 8 | 天地を喰らう | カプコン | GA | 348 |
| 9 | 14 | ロードス島戦記II | ハミングバードソフト | P | 311 |
| 10 | 9 | ポピュラス | イマジニア | PG | 307 |

■1991年1月号より1992年1月号までの集計

ONLINE Special SALE

オンセール
スペシャル

発売中のNewソフトを再チェック!

さすがは年末。出るわ出るわ、大量17種類20本。そこで今回は、このコーナーを2ページに拡大し、一挙に大紹介。どのゲームを買ったらいいか迷っている人は、参考にどうぞ!

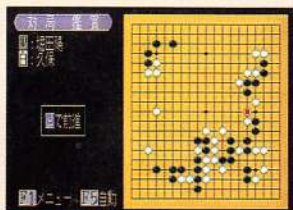
(記号の意味) 無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSXターボR専用, ▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、🎵のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に、🎹はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトバンダー武蔵(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

12月1日から12月31日までに発売されたソフト

- 12月5日 プロの碁パート4 (D) / マイティマイコンシステム / 9,800円
 10日 笑っせえるすまん第1巻 (D) / コンパイル / 3,980円🎵
 13日 ★MSX-Datapack turboR版 / (本+D) / アスキー / 12,000円
 ピンクソックス・プレゼンツ (D) / ウェンディマガジン / 3,600円🎵
 ピンクソックス・マニア (D) / ウェンディマガジン / 3,600円🎵
 どしふん・スペシャル (D) / ウェンディマガジン / 3,600円🎵
 15日 ▲闘神都市 (D) / アリスソフト / 6,800円
 16日 スーパー上海ドラゴンズアイ (D: タケルでのみ販売) / ホット・ビィ / 6,200円🎵
 18日 スウィートエモーション (D) / ディスカバリー / 7,800円
 19日 ディスクステーション #32 (D) / コンパイル / 8,800円🎵

- 12月20日 ▲戦国ソーサリアン (D: タケルでのみ販売) / ブラザー工業 / 4,800円🎵 ※要「ソーサリアン」
 22日 舞(まい) (D) / フェアリーテール / 6,800円
 25日 ★幻影都市 (D) / マイクロキャビン / 9,800円🎵🎹
 NIKO² (D) ウルフチーム / 7,800円🎵
 26日 ▲ロイヤルブラッド (R) / 光栄 / 9,800円🎵
 ▲ロイヤルブラッド (R: サウンドウェア付き) / 光栄 / 12,200円🎵
 ▲ロイヤルブラッド (D) / 光栄 / 7,800円🎵
 ▲ロイヤルブラッド (D: サウンドウェア付き) / 光栄 / 10,200円🎵
 27日 ★μ・S I O S (D) / ビッツ / 29,800円🎹
 28日 ギゼ / (D) / フェアリーテール / 7,800円



④突然、発売された「プロの碁パート4」お父さんにもプレゼントしたら?



④「笑っせえるすまん第1巻」残念ながら、第2巻の発売は中止になってしまった



④「MSX-Datapack turboR版」は本とディスクのセット。73ページ参照



④これまでの総集編+新ゲームが盛りだくさんの「ピンクソックス・プレゼンツ」お得意



④「ナンセンス電脳コママンガ」とどしふん・スペシャル」は、新作をふくむ全34作品収録



④美少女ソフトといえば「闘神都市」超人気電脳アイドル、クミコはかわいいぞ♡



④「スーパー上海」は、新たにドラゴンズアイというゲームも登場。徹夜は必至!



④ディスクバリーのデビュー作「スウィートエモーション」美少女AVGだよ



④ついに最終号となった「ディスクステーション #32」復活を望む声も大きいけど……



④MSX初のシナリオ集「戦国ソーサリアン」今月もATTACKしてるぞ!



④ねこまた少女の舞ちゃんの美少女AVG。ゲーム名は「舞」。そのままやないか



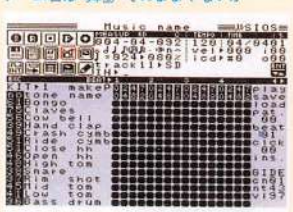
④ひびさのターボR専用ゲーム「幻影都市」MIDIにも対応しているぞ



④「NIKO²」玉入れかサッカー? なんだかよくわからないアクションゲーム



④王冠をめぐる貴族たちが戦う「ロイヤルブラッド」ファンタジーSLGなのだ



④AIGT用のMIDIシーケンサーソフトの「μ・S I O S」



④愛と友情とエッチの美少女RPG「ギゼ」。フェアリーテールファン必見だ♡

J&P渋谷店ソフトセールスTOP10

12月は、たくさんのソフトが発売されたため、ランキングに変動があった。トップ10のうち、初登場は全部で7本。1位を獲得したのは、ウェンディマガジンの『ピンクソックス・マニア』だ。魅力的な美少女がたくさん出演しているため、上位にくい

こむとは思っていたが、『DS』や『幻影都市』を抜くとはおどろきである。そのほか、光栄の『ロイヤルブラッド』が8位にランクイン。逆に、先月トップだった『伊忍道・打倒信長』が5位に転落してしまった。『闘神都市』も7位と健闘した。

| ※ | 順位 | 前回順位 | ソフト名 | ソフトハウス名 |
|---|----|------|---------------|-----------|
| ↑ | 1 | — | ピンクソックス・マニア | ウェンディマガジン |
| → | 2 | 2 | ビーチアップ総集編2(笑) | もものきはうす |
| ↑ | 3 | — | ディスクステーション#32 | コンパイル |
| ↑ | 4 | — | ピンクソックス・プレゼンツ | ウェンディマガジン |
| ↓ | 5 | 1 | 伊忍道・打倒信長 | 光栄 |
| ↑ | 6 | — | 幻影都市 | マイクロキャビン |
| ↑ | 7 | — | 闘神都市 | アリスソフト |
| ↑ | 8 | — | ロイヤルブラッド | 光栄 |
| ↑ | 9 | — | 笑わせえるすまん第1巻 | コンパイル |
| ↓ | 10 | 7 | ギャル2 | バーディーソフト |

④ 長いあいだお疲れさまのディスクステーション#32。いつの日か、復活してもらいたいものだ

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(12月1日から31日までの集計)

ユーザーの主張

今月のテーマ「がんばれ、ソフトハウス」

バレンタインデー、ホワイトデーの季節がやってきた。1年にいちど、自分の想いを伝える記念すべきイベントである。そこで、考えてみた。いつも、楽しいゲームを提供してくれるソフトハウスにも、この際だから、いいことをいっちゃおうと。お礼をいうのもいいし、不満をぶちまけるのもいい。また、こうしてもらいたいなあ、なんて要望もまたよし。そんなわけで今月のテーマは「がんばれ、ソフトハウス」ということになっている。募集してみると、ハガキがくるくる、山盛りで盛り。さっそく、いくつか紹介しちゃう。

●拝啓、株式会社光栄様。「三国志」から『伊忍道』まで、数々のハイクオリティSLGを提供してくださり、本当に感謝しております。とくに私が評価したいのは、どの作品でもROM版とディスク版が発売されることです。私の愛機A1-MK IIにはドライブがなく、『ソーサリアン』はおろか『イース』すら遊べません。新作発売予定表を見ても、ほとんどディスクばかり……。そんな、弱い立場のユーザーのためにも、これからはROM版の発売をつづけてください。敬具(？県・名無しサン)

う〜ん、そうだよな、ディスクドライブのない機種を持っている

ユーザーもいるんだよな。そういう人たちにとっては、光栄って神様みたいな存在だよな。光栄には、今後もROM版の発売をつづけてもらえるようにいっておこう。

●コナミさん、なぜこのコーナーで何回も『激ベナ』のことをとりあげてきたかという、やっぱり、みんな『激ベナ』が好きだからなんです。(中略)コナミさんも、みんなの意見を『激ベナ3』に採り入れ、すばらしい野球ゲームをつくってください。僕たちは待っています/(宮城県・三上琢也)

先月まで、『激ベナ3』の案をやっていたけど、そのときの反響の大きさにはおどろいたっけな。ほんとに、みんな『激ベナ』が大好きなんだよな。はっきりいって、現時点では発売の可能性はきわめてうすい。かぎりなく『ブー』に近いのだ。それでも大好きな『激ベナ』のために、一生懸命にハガキを書いてくる。文句をいいつつも書いてくる。それを見ると、なんか歯がゆくて……。

●T&Eソフトさん、11周年目もがんばってください。(愛知県・小栗守雄)

最近、ごぶさたのT&Eさんだけど、もう11年になるのね。個人的には、そのむかし『3Dゴルフシミュレーション』や『惑星メフィウス』など、いろいろ買わせていた

きましたよ。ああ、なつかしい。吉川さん、お元気ですか？

●エニックスよ！最近、全然ソフトが出ないじゃないか！どうしてるんだ？編集部さん、エニックスにいつまでかいてくださいよ。これじゃ、僕の気がすまないよ// (茨城県・宮田恵一)

エニックスに聞いたら、「いまのところ新作の予定はありません」だって。『ジーザスII』なんか、移植できそうだけどねえ……。

●僕は、エッチゲームのソフトハウスにいたい。「ゲームを出すペースが早すぎると。買うほうのことも考えてほしい。全部買いたいのに、買えないじゃないか。(福岡県・遠藤元茂)

私、ときやるにとっては、91年11月25日の事件は大ショックであった。一連の『美少女アルバム』シリーズを手がけてきた者としては、こんなに悲しいことはなかったのである。まあ、この件に関して、いいたいことは山ほどあるけど、ここでは封印しておこう。ただ、ひとつだけいいたいのは、「美少女ソフトはエッチソフトでもなければアダルトソフトでもない」ということだ。この点を関係者もみんなもわかってほしいな。

●ボクは、14年間いどもプレゼントに当たったためしがありません。500枚以上も出して、1回も当たらない。そこで最近、こう思う

ようになった。プレゼント当選者の名前なんて全部ウソで、編集部の人たちができとうにつくってるんじゃないかと。それを見て「ヒャッヒャッヒャッ、どいつもこいつも当たらないとも知らずに、ハガキを送ってきおる」とか、編集部の人たちは笑っているんじゃないかとね。(中略)これが事実でなかったら、なんでもいからプレゼントください。お願いします。(滋賀県・柴田一浩)

そういえば、発送係の「ささや」の持ち物が、最近増えたような……。なあんちゃって、んなことあるわけないでしょ。キチンと送ってまっすてばあ。でも、もしプレゼントがとどかないときは、遠慮なく編集部までご一報を。

というわけで、今月はこんなところでおひらきに。次々回5月号のテーマは「オウラの私的ゲーム通信簿」だ。左ページを見てもわかるように、昨年末には楽しいゲームがたくさん発売になっている。そこで、みんながゲーム評論家になったつもりで、最近プレイしたゲームの感想を送ってもらいたい。ただオモシロイ、ツマラナイではなく、具体的にどこがどうだったのかを教えてほしいのだ。さらに、5段階評価なんぞも書き添えてくれるとスゴクうれしかったりする。締め切りは2月末日(必着)。お便り待ってるぞ！(ときやる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ！

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TİM MSX・FAN編集部「3月号ユーザーの主張」係

INFORMATION

ターボR専用ゲーム『2021 SNOOKY!』は、通信販売で!!

先月号FAN・NEWSで紹介したアトリエ・タカの『2021 SNOOKY!』(ターボR専用)は、諸事情から、現在通信販売しか扱ってありません。

購入方法は、
〒950-21 新潟県新潟市寺尾東3-13-32(有)アトリエ・タカまでお問い合わせを。☎025-260-7252。



④ ヴァラフィック 動き、音楽も抜群!

COMING

新作ソフトを先取りチェック!

SOON

●このコーナーで紹介のゲーム画面は、すべて開発中のものです



3月号といえば、もう春。ソフトハウスも冬眠から覚め、話題のソフトもポコポコ出てきている。今月の目玉は『スーパーバトルスキパンニック』。おなじみガイナックスの人気ゲームを、ブラザー工業が移植したものだ。そのほか、今月も新作情報がいっぱいだぞ!

脱ぐほどに強くなるハレンチ・カードバトル スーパーバトルスキパンニック

■ブラザー工業(タケルでのみ販売)

■☎052-824-2493(タケル事務局)

■3月下旬発売予定

| | |
|------|-------------------|
| 媒体 | |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| ジャンル | カードゲーム+アドベンチャーゲーム |
| 価格 | 未定 |

巻頭のスクープ記事で「プリンセスメーカー」の紹介をしたけど、ガイナックスのおもしろソフトがもう1本発売になる。一部に熱狂的ファンをもつ漫画家、みんだ☆なお氏がゲームデザインを担当したカードバトルAVGの移植版だ。

転校生の板東ミミは、いっくんふつうの女子高生だが、じつは闇の暗殺拳と恐れられる「裸神活殺拳」の使い手だった。裸神活殺拳とは、体の表面からパワーを発射するため、全裸に近ければ近いほど威力を発揮すると

転校生の 板東ミミ

服を脱ぐと強くなるという、何ともハレンチな拳法を使いこなす転校生の板東ミミ。こんなかわゆい顔して、やることはスゴイ。ライバルのサキには負けるな!



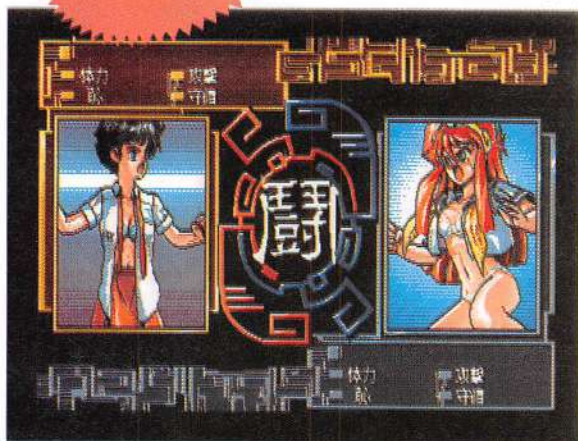
VS.



宮川サキと 巨乳三姉妹

ミミのライバルのサキ(左)と、巨乳三姉妹の面々。やはり「裸神活殺拳」の使い手である。ミミの前に次々と現れる、グラマーな女の子たちがポヨヨンポヨヨン!

興奮しまくりの 白熱カードバトル



●脱ぐほどに強くなるという「裸神活殺拳」を使って戦闘! このカードバトルが燃えるのよん!

いう地上最強の古代拳法である。そんなミミの前に、ライバル関係にある宮川サキや巨乳三姉妹、ボディコン看護婦軍団などが登場。次々に戦いを挑んでくるのだ。これに、悪の地底人や世界征服計画などがからみ、そりゃもーハチャメチャ。

ゲームは、情報を集めるためのアドベンチャー部分と戦闘シーンにわかれていて、ちまたでおもしろいといわれている戦闘シーンは、カードで戦う方式を採用している。

カードは、攻撃、防御といっ

たものから、恥、無恥、脱衣ってなもまで全部で7種類。ミミは裸神活殺拳の使い手なので、脱衣カードで服を脱げば攻撃力がグーンとアップし戦闘が有利になっていく。しかし脱ぎすぎると「恥」というパラメータが上がっていき、一定値を越えると戦闘不能になってしまうので、脱がせてばかりでは勝てないというわけだ。

RPGやSLGが主流の現在、こんな白熱の興奮カードバトルもいいじゃないか。愛と正義の肉弾戦のゴングはもうすぐだ!

1枚のメモを残して消えた幼なじみを捜せ

龍の花園

■ファミリーソフト

■☎03-3294-5453

■4月上旬発売予定

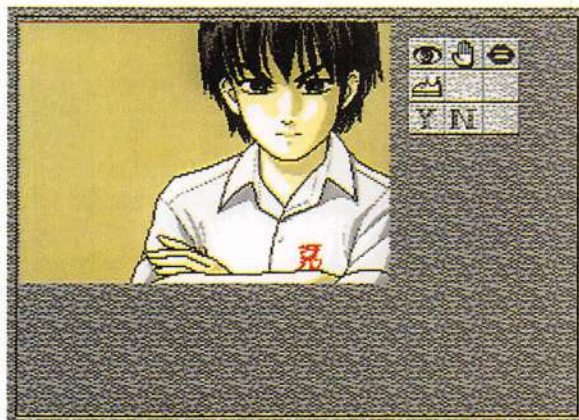
| | |
|---------------|---------|
| 媒体 | |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| ジャンル | アドベンチャー |
| 価格 | 7,800円 |
| ターボRの高速モードに対応 | |

『聖戦士ダンバイン』以来、とんとこぶさたのファミリーソフトだけど、ようやく新作が紹介できる運びとなった。ゲームのタイトルは「龍の花園」。べつに、ドラゴンの局部とかそんなんではない。火山のふもとに位置する、とある学園を舞台にしたAVGである。

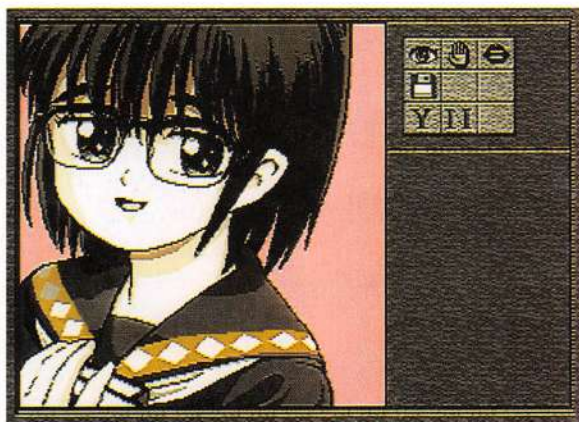
プレイヤー扮する本城隆一と、龍宮寺京香は幼なじみ。隆一は

京香に思いをよせているのだが、なかなかいい出せないでいる。そんなある日のこと、隆一は彼女から鉢植えを手渡された。「これを私だと思って大事にして……」と。そして、京香はその言葉を最後に、姿を消してしまったのだ。手掛かりになるのは、京香の通う白龍高校に残されていた、「龍の花園へ……」という1枚のメモだけ。龍の花園とは、いったいどこにあるのか？そして、彼女は何のために消息を絶ったのか？もらった鉢植えの意味とは？

ゲームは、画面上にあるアイコン群からコマンドを選択していくというタイプだ。ほんとうは1月に発売される予定だったが、よりよい作品に仕上げるため発売日を4月まで延期し、制作にあたっている。くわしい情報は、来月以降に紹介していく。



①ファミリーソフトの新作AVG「龍の花園」。これが基本画面で、右にあるアイコンでいろいろ選んでいく



②音楽担当の山田里美ちゃん。ある漫画雑誌にも出演しているの、わかる人にはわかるかもしれない



ソフトハウスの近況報告伝言板。今月も話題の6社がにぎにぎしく登場なのだ。新作情報から楽

ソフトハウスの

しいおしゃべりまでイロイロ。何が書いてあるかは読んでからの楽しみだよ～ん!!

ウチにも
いわせて
ください!!

アスキー

『MSX-Datapack turbo版』は、MSXViewやDOS2、MIDIなどの技術情報やサンプルプログラムを満載しています。ターボRプログラマの人は、ぜひどうぞ！ それから、新製品もいろいろ考えているのでお楽しみに！
(加藤)

アリスソフト

『闘神都市』はプレイしていただけましたか？ みなさんからの要望が多かったため、移植にいたしました。ここまできたら『ランス3』も移植だ！ といいたけれど、まだ未定です。ターボRのノウハウもたまって、MSX全開のアリスソフトです。
(長谷川)

イマジニア

MSXユーザーのみなさま、たいへんお待たせいたしました。ついに、あの『シムシティ』の移植が決定したのです。くわしいことはまだ決まってませんが、期待してください。ユーザーの声に応えての開発なので、必ず買ってくださいますよ。
(飯田就平)

ビッツ

寒い日がつづいていますが、みなさん、いかがおすごでしょうか？ ビッツでは、A1GTで本格的なMIDIを楽しめる『μ・SIOS』、そしてA1STをGTなみにパワーアップさせる『μ・PACK』を発売中です。どうぞよろしく。
(桃水)

ブラザー工業・タケル事務局

ただいまTAKERUは、春の新作リリースのため、いろんなタイトルを急ピッチで制作中。『スーパーバトルスキャンニック』『ピラミッドソーサリアン』、そして……、そう、だれもが待ち望んだ、あの『ブライ下巻完結編』も登場するのだ!!
(直)

マイクロキャビン

『幻影都市』を買ってくれたキミ、天人の秘密はもうわかったかな？ いきまってる人は、いますぐ『0593-53-3611』へTELしてみよう。いろんな情報が聞けちゃうよ。そして春には『プリンセスメーカー』の発売も決定！ これは買いたいな。
(新美)

開発中ゲーム情報

噂の新作から発売日未定のソフトまでチェック

昨年末からの新作ラッシュで、何かと活気づく我等がMSX。コーナー担当者としてもウレシイかぎりである。本誌の人気コーナーだった「イーショーくーはまだかいな!?」や、みんなの熱意が業界を活性化させ、いろいろイイ方向へと向かっているようだ。この春もいくつか大作がひかえている。たくさん出るわけじゃないけど、みんながワクワクするような、ほんとうにおもしろ〜いソフトが発売されるんだから、こんなに幸せなことはないのである。

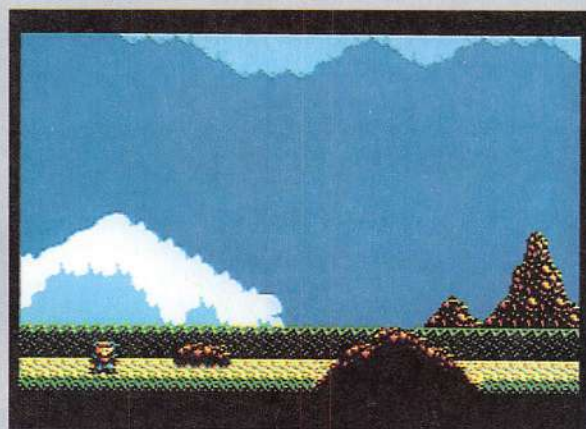
さて、前回まで、このコーナーの常連だった「プリンセスメーカー」と「ブライ下巻完結編」だが、今月は巻頭SCOOPへと紹介の場を移した。春だからね、無事に卒業したわけね。で、その次に巣立って行きそうなのが、ブラザー工業の「ピラミッドソーサリアン」だ。MSXとしては「戦国ソーサリアン」につづく、追加シナリオ集の第2弾にあたるもの。舞台となるのは、その名のとおりピラミッドで、アクションとパズル性を重視したシナリオが多いのが特徴といえよう。今月は、MSX版のマップ

の一部を載せることができたので、下の写真をとくと見てもらいたい。なかなかいいあੰばいでしょ。画面が掲載できるということは、開発が順調な証拠でもある。発売のほうは3月から4月の予定で、価格も3,500円に決定。もちろん、全国のソフトベンダーTAKE1Uでの販売になる。

では、「シムシティー」や「キャンペーン版大戦略II」といったSLGはどんなものだろうか? イマジニアとマイクロキャビンに聞いてみたのだが、双方とも鋭意開発中ということで、それほど期待した答えは返ってこなかった。ちなみに、「シムシティー」はMSX2以降に対応で、4月から5月ごろの予定。「キャンペーン版〜」のほうは、内容をPC-88版、グラフィックをPC



◎「キャンペーン版〜」のグラフィックはこうなる? 画面はPCエンジン版のもの



◎初公開の「ピラミッドソーサリアン」のMSX版画面。これは、まだキャラクターがのっていないものなのだ



◎GAMEテクノポリスの「秘密の花園」。うるし原氏の描くキャラクターは美しいのである。画面はPC-98版のもの

エンジン版からそれぞれ移植するようになるそうで、夏前には発売にこぎつけたとのことだ。

お次は、出るのか出ないのか何だかよくわからない「ロードス島戦記II」の情報を。移植希望ソフトのランキングでも、つねに上位に名前があるこのゲーム。MSXへの移植の可能性はあるのかどうか、ハミングバードソフトの河内さんにガブリ寄ってみた。「出したいという気持ちはあります。1作目よりも内容が濃し、技術的に高度なことをしてますから、かんたんには移植できないんですよ。それに前回不評をかったから、今度は失敗は許されませんしねえ。もうすこし時間をください」だそう。ようするに、いまの時点では何もいえないということ。「予定なし」といわれなくて、ち



◎はやく遊びたい「シムシティー」。画面はX68000版

よっぱりホツとした。

その他、美少女ものに目をやると、エルフの「エル」が今月末あたりに出そうな気配。グラフィック、プログラムとも順調と聞いている。

GAMEテクノポリスからは「秘密の花園」というゲームが3月下旬に発売される。なんとも意味深なタイトルだけど、べつに変なゲームじゃない。とある学園で起こった殺人事件を調査していく、美少女サスペンスAVGだ。作画監督は、あの、うるし原志志氏だから、美しいグラフィックは約束されたようなもの。かなり期待していいんじゃないかな。

最後に残念なニュースを。3月に予定されているコンパイルの「笑ッせえるずまん第2巻」は、発売中止になってしまった。ガッカリしつつ、ではでは。



◎近未来を舞台に繰り広げられる美少女AVG「エル」。もちろんMSX版の画面だ

MSX ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味：無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボ専用、▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、[MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は1月20日現在のものです!

■ソフトと本

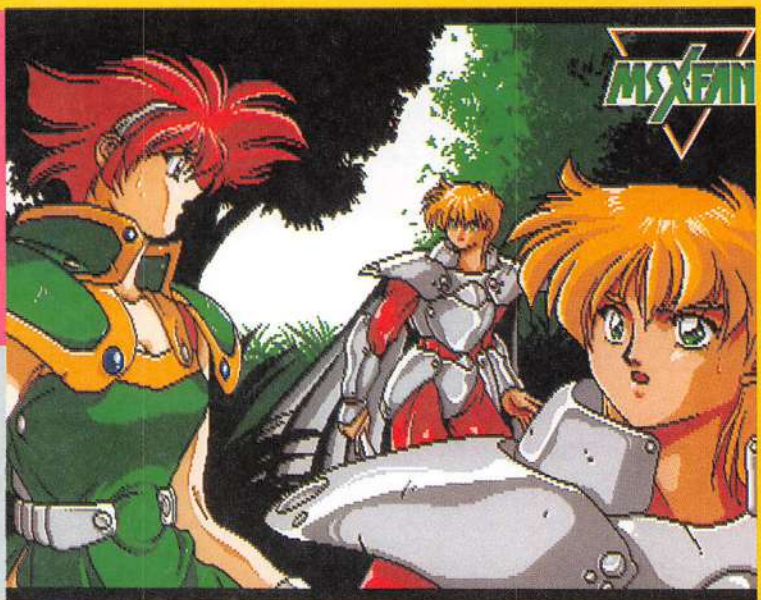
※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

| 発売予定日 | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格 | 発売予定日 | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格 |
|--|--|------------|--------------------------------------|
| 2月 | 18日 エル(D)/エルフ/7,800円 | 5月以降と発売日未定 | 火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定 |
| | ? サウルスランチVol.6(D)/ビッツ/3,400円□ | | フォクシー2(D)/エルフ/7,800円 |
| | ? サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツ/3,400円[MIDI] | | ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定□ |
| | ? パーティーワールド(D)/パーティーソフト/5,800円 | | ▲麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円□[MIDI] |
| | ? ●エアホッケー(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円 | | 倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定 |
| | ? ●シューティングコレクション(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円 | | ●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円 |
| 3月 | 7日 MSX・FAN4月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□ | | アルテミス(D)/パーティーソフト/7,800円 |
| | 下旬 秘密の花園(D)/GAMEテクノポリス/7,800円 | | ジョーカー2(D)/パーティーソフト/7,800円 |
| | 下旬 ▲ヨーロッパ戦線(R)/光栄/14,800円□ | | ビースト2(D)/パーティーソフト/8,800円 |
| | 下旬 ▲ヨーロッパ戦線(R:サウンドウェア付き)/光栄/17,200円□ | | ミラージュ(D)/ディスクパリー/7,800円 |
| | 下旬 ▲ヨーロッパ戦線(D)/光栄/12,800円□ | | 狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円 |
| | 下旬 ▲ヨーロッパ戦線(D:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円□ | | ▲プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円□ |
| | 下旬 スコアサウルス(D)/ビッツ/9,800円[MIDI] | | ▲キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/価格未定□ |
| | 下旬 シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/8,800円□ | | 3Dブル(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 |
| 下旬 スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/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 | | |
| 4月 | 8日 MSX・FAN5月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□ | | 囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円 |
| | 月上旬 ▲龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円□ | | アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円□ |
| | 下旬 プライ下巻完結編(D)/ブラザー工業/価格未定□ | | |
| | ? シムシティー(D)/イマジニア/価格未定□ | | |
| | ? ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円□ | | |
| ? ▲ピラミッドソーリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/3,500円□ | | | |

スーパー 付録ディスク の使い方

●今月のバックストーリー (原案は岡山県/柿沼 美奈)

ある日の朝、いつものようにシニリアは薬草を取りに森に出掛けた。ルーシャオの傷もすいぶん良くなったが、まだまだ安心はできない。このあたりで取れる薬草はとてつもないものなので、ルーシャオの傷を治すには最適なのだ。それに、この森には怪物たちのクワイナにおいのする植物が密生しているおかげで外敵の心配がなく、安心して傷の回復を待つことができる唯一の場所だったのだ。その日もいつものように薬草を取りルーシャオのもとに急いでいると、突然、1人の戦士がシニリアの前に……。



| | | | |
|------------------------------|----------|----------------------|-------------|
| スーパー付録ディスク MAR. 1992 DISK #6 | | | |
| 媒体 | | セーブ機能 | セーブしちゃいけません |
| 対応機種 | MSX 2/2+ | 残りバイト数 | 36864バイト |
| VRAM | 128K | くわしくは各コーナーの説明をご覧ください | |

ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていなくても、別売の増設用ディスクドライブがあればいいでしょう。

また、プログラムによってはMSX1でも、BASICから直接呼び出せば遊べるものもある(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れ、それから電源を入れる。そのあとタイトル画面が表示されるけど、電源をいれた直後からカーソルキーの上を押しておけば(ジョイスティックで

も可)タイトル画面を飛ばしてメインメニュー画面に入ることでもできる。コーナーの中には一度遊んだあと、別のコーナーで遊ぶためにリセットが必要なコーナーもあるので、そんなときにはこの機能を利用したい。

さらに、今回から新しいコーナーが2つ増えた。そのうちの1つのMSX-DOS1のシステムを使うとファイルのコピーなどがラクになる。使い方は120ページのMSX-DOSコーナーを参照のこと。

また、タイトル画面のときに、画面の位置を調整する機能がある。カーソルキーを使って見や

すい位置を決めてから、もう一度スペースキーを押してメインメニュー画面に入ろう。

そして、メインメニュー画面で点滅しているカーソルを動かして遊びたいコーナーまで持っていくスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面が表示される。そこからもう一度スペースキーを押すと、さらにくわしくコーナーの説明が表示される小メニュー画面になる。各コーナーの中には、ここでプログラムが実行されるものや、メインメニュー画面に戻るコーナーもいくつかある。

なお、最初の説明画面からはESCキーでメインメニュー画

面にもどることができる。どんなコーナーなのかのぞいて見たいときに便利な機能だ。

また、ファンダム・サンプルプログラムとパソ通天国の収録ファイルはBASICやDOS上で呼び出して使う。くわしくはそれぞれの記事を見てほしい。

注意してほしいことは、MSX本体のディスクドライブ動作確認用ランプが点灯中は、ディスクが読み書きしている状態なのでディスクを抜かないように。守らないとディスクや、MSX本体までこわすこともある。

さらにくわしいことは本誌の各コーナーで説明されているので、そちらを参照のこと。



◎新しいコーナーもできて、ますますにぎやかになったメインメニュー画面

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG DESIGNER=Orz/TITLE BGM COMPOSER=山藤志志(STING)/DISK MAKER=化成バーベイトム(株)/SPECIAL THANKS TO=ファンプロジェクト+アスキー+松下電器産業+ビッツ-



イエス・キリストによれば、貧しいものは幸いである。わたしたちは貧しい。ゆえに、わたしたちは幸いだ。もし、金持ちだったらいへんだ。ゲームマシン、ゲームソフトに囲まれて、このコーナーの楽しさに気づかないかもしれないから。

(45ページの続き)

コルサコフ ええ、行きません。

UKP あれ、RUN"TYPE-A、XB"とやると、小メニューに行くはずなんです。

コ それは以前試しましたが、「いーかげんにしろ」って出るんです。ほんと、Input past endなんですけど(32ページ参照)。

U それは、変ですわねえ。……おお、これは失礼。わたくし、うっかりしておりました。カチャカチャカカタカ。はい、これでできます。

そういうわけで、ファンダムなどのゲームで遊んだあと、リセットせずに小メニューにもどることができそうです。

RUN"TYPE-A、XB"とすればだいたいの場合、10秒

以内で小メニューが出てきます。まえに走っていたプログラムによっては30秒くらいになることもあります。ファイル名は、Aのあとのダッシュに注意。

ただし、いったんは付録ディスクをたちあげておかないとエラーになります。また、いちどDOSに入るとほとんどリセットとおなじことをしないとメニューにはいけません。

この続きは、この下、付録ディスクの問題点と展望へ。

そういうわけで、今月のファンダム系、4コーナー。いつもいっしょのFM音楽館とAVフォーラムは、今月はある事情で独立させた。

■ファンダムGAMES

今月のファンダムは、ちょっと少なくとも8本。しかし、一度ボツになった「TOWER」がバ

グを修正して「TOWER改良版」として復活しているし、第1弾とゲーム性のまったく異なる「遠浅の海の戦い2」(ディスク収録版では軍歌の歌詞が表示されないのであしからず)、一部の根強いファンが待っていたパチスロシュミレーション第2弾「JULIUS7」、ひさびさの爽快ハイスコア争いゲーム「JUMPING SLIME」、音感とパズルを結びつけた「ドレミファBON/」など注目のゲームが多い。

⇒関連記事は35ページから

■ファンダムサンプル

今回は、SB講座とマシン語の気持ちからのサンプル。SB講座には、カラースプライトをみせびらかすための、いちおうシューティングゲームも入っている。メニューから呼び出せな

いファイルは、BASICから直接ファイルをロードして実行しよう。

⇒関連記事は47、48ページ

■アルゴリズム甲子園

本誌記事の同名のコーナーで募集していた1人バドミントン用アルゴリズムの優秀作品を5本収録。

でも、残念なことが1つある。いま気づいたのだが、小メニュー、「ほちかる」となっているのは「ほちかる」のあやまり。ええい、OICのボカチル/

⇒遊び方などは42ページから

■オマケ

ちえ熱が最後にディスクにつっこむ「ボツにするには惜しい」作品。今回は、企画力のあることで有名な木内靖が作った「WARFARE」。

⇒遊び方は44ページ



FM音源の音楽はあいかわらず美しい調べを流しているが、ひたひたとMIDIの足音もきこえてくる。

今月も絶交中、じゃない、絶好調の芸術コーナーです。オリジナルとGMの計6本収録。

ところで、上や下に書いてあるような「直接小メニューにもどる」方式でくりかえし、いろいろな曲をきいたり、また、べつのプログラムを実行したりしてい

るうちに、暴走するかもしれない。今月それがもしなかったとしても、来月にはきっとあるにちがいない。FM音源の拡張BASICの特性で、そういうことが起きる可能性が高いのだ。用心してほしい。

⇒楽評は68ページから



今月の「規定部門」は? 晩餐会の米大統領のようにみんなの注目を集めようとしているだけだろう。

今月のAVフォーラムでは、小メニューに比較的スムーズにもどれることがわかったので、今月さっそく試してみた。「今月の1本」も「自由部門」も、終わると小メニューにもどる。

ただし、悲しいお知らせが2つある。1つは、規定部門が総

ボツになったこと。もう1つは、自由部門のNo.10の作品、「ちからのでんどう」ですと見ているとOKが出てしまうこと。1本に組みあげるときに、行2040のENDを取り除くのをおぼれたのだ。GOTO2090で続きが見られるぞよ。⇒28ページ

付録ディスクの問題点と展望

付録ディスクに対してはおおむね好意的なものも多く、ディスクが付録について1年以上眠っていた要機(アラスカという名前まで付いている)を起こして電源を入れたという人もいました。しかし、もちろん、いろいろな意見や苦情もたくさん来ます。

読者の方から指摘される苦情は、次の2つに要約されます。

- ①おそい
- ②ファンダムなどでリセット復帰はめんどくさい
- ①は、漢字フォントとグラフィックの処理、ターボのCPU切り換えを含めて鋭意検討中です(ね、上岡さん)。
- ②は、「TYPE-A、XB」を実行すれば小メニューにもどります。前に実行していたプログラムが、SCORE

EN1だったり、SCREEN5でもページ2以上を使っていなければ「」のない「TYPE-A、XB」でもどれます(このほうが速い)。

ただし、FM音源関係を含めて、はっきりした結論が出ていないため、キー操作に組みこむのは来月号からになります。今月は、直接、RUN"TYPE-A、XB"を実行してください。



※直接小メニューにもどったときは、画面上部のコーナーロゴ部分が消えたり、変になったりします。でも、それで正常です。



今月のオールティーズは、1987年にファンプロジェクトで制作され、ビクター音楽産業から発売されたアクションRPGゲームの『シャウトマッチ』です。そうそう、1987年といえばMSX・FANが創刊された年でもありましたね。



『シャウトマッチ』 ©ファンプロジェクト ©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ララ姫を助けだせ！

ずっと昔の物語。あるところに、声の大きい者が暮らすシャウトランド王国がありました。ところが、その国の大切なお姫様、ララ姫が大声魔王バルにさらわれてしまいました。そこで、大声の勇者として有名なWAO

王子に助けを求めたのでした。このゲームはアクションRPG。プレイヤーのキミの前には、手強い敵や数々のナゾが待ちかまえているのだ！
まずは、下のゲーム画面から得られる情報をおぼえよう。



① お金

ここでは、持っているお金の額が表示される。ゲームを始めてすぐのWAO王子はお金を持っていないので、まずは敵を倒してお金を貯めよう。シャウトランドでは物価が高いので、ムダ使いには注意しよう。

②、④ 生命力

④のバーはWAO王子の生命力。敵の攻撃で減り、なくなるとゲームオーバー。②には生命力の元になるハートが表示される。



ハート1個が、バー1本分だ

③ アイテム表示

ここでは、身につけているアイテムが表示される。これらのアイテムは、シャウトランド各地にあるアイテムショップで手に入る。

| | | | |
|---------------|--|--------------|--|
| かんしゃく玉 | これを敵の通り道にまきちらしておく、その上に乗った敵を巻き込み大爆発をおこす。簡単に敵を倒せるので、とても便利 | ハンマー | 敵にかこまれてしまったらこれを使い。画面上の敵が15秒間だけ動けなくなるのだ。このすきに、逃げたり倒したりできる |
| ウイング | 上か下の方向に、2エリア分ワープすることができる。通りたくないエリアがあるときや、先を急いでいるときに使おう | ポーション | これを使えば、生命力が最大まで回復できる。ピンチになった時のために、かならず持っていたいアイテムのひとつ |
| たて | これを身につければ、30秒間のあいだなら敵にふれても、生命力が減ることはない。ただし、シャウト攻撃には注意！ | ほっかむり | たてとヘッドホンの、両方の効果を持つ便利なアイテム。30秒間だけ無敵状態に。そのときのWAO王子は透明になるのだ |
| ヘッドホン | これを身につければ、敵のシャウト攻撃を30秒間だけ防げるようになる。でも、敵にふれるとダメージを受けるぞ | メガホン | 敵を倒すには、背後からシャウト攻撃をする必要がある。でも、これを使って攻撃すればどの方向からでも倒せるようになる |
| キャンドル | シャウトランドには、まっ暗闇のエリアがある。ここでは敵まで見えなくてあふない。これを使えば30秒間だけ明るくなる | スケート | 敵の攻撃から逃げる時や、目的の場所に急いでいるときに使いたい。これを使えば、30秒間だけ移動スピードが2倍になる |
| | | キー | 鍵のかかっているゲート(とびら)をあけるために必要なものだ。最低でも1つは必ず持っているように心がけていたい |



今月は紙芝居部門から2本入れたでおじゃる。今回の作品はなかなか凝っているぞよ。

なかなか、凝っているとマロたちが思っているのは「窓を見るおもち」という作品でおじゃるが、注意することがあるマロ。この作品はただCGを表示するだけではなく、たぶんそのための副作用みたいなもので、ちょっと不安定なところがあって、

CTRLキーとSTOPキーを押してプログラムを止めると暴走することがあるぞよ。

ちなみに漢字BASICのある機種では漢字で、そうでない機種ではひらがなでストーリーが表示されるぞよ。

⇒関連記事は102ページから



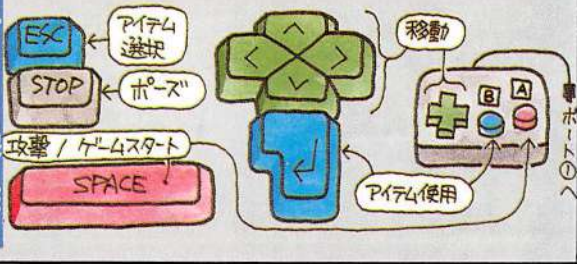
ファンキーK作のグラフィックが見られる十字軍なのである。役立ちデータのリクエストを待っているのだ。

ファンキーKの描いてくれたマフィアのボスふうのCGが今月のトビラだ。なんかちょっと気持ち悪いというウワサもあるが、信じちゃいけないよ。

さて、毎回実現しないゲームの役立ちデータだが、今月は武将風雲録の本能寺の変が話題に

のぼっている。くわしくはディスクのなかで書いたので、読んでみてね(がっかりすると思うけど)。とにかく、役立ちデータが実現するその日まで、リクエストを十字軍「ディスク検討委員会」まで送ってちょうだい。
⇒関連記事は88ページ

キー操作



超音波のシャウトで攻撃だ!!

WAO王子の攻撃方法は、そのじまんのシャウト(さげび声)。敵の背後にまわりこみ攻撃だ。敵を倒すとお金になるので所持金アップに努めよう。

ただし、正面や横から攻撃しても敵を倒すことはできないぞ。そして、背後以外からの攻撃を

するたびに、色、攻撃力、WAO王子を追ってくる度合い、倒したときの金額が、最高4段階まで上がって行き、このときに攻撃すると最初にもどる。

ウデに自信があれば、色を変えて倒し、お金をたくさん手に入れるようにするといいぞ。



敵の背後にまわりこみ、シャウト攻撃をおみまいた! 倒した敵はお金になるのだ

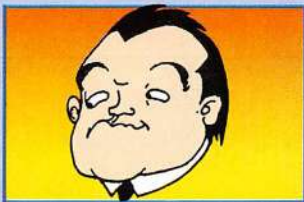


生命力がなくなると、目をまわって倒れてしまう

敵に攻撃
されると...

『シャウトマッチ』の作者・伊藤高信氏より

こんにちは! ファンプロジェクトの伊藤です。「シャウトマッチ」はファンプロジェクトのオリジナル第2作で、ファン的なRPGタイプのアクションゲームでした。思えばもう5年になるんですね。現在は、主にCD-ROMを使ったマルチメディアソフトを開発/制作しています。これからもご支援の程よろしくお願致します。



かわいいけど手強い敵キャラたち

こんなにかわいい敵キャラたちも、シャウト攻撃でWAO王子を攻めてくる。しかも、それ以外の攻撃方法を持っているヤ

ツもいるのだ。

下で紹介した以外にも、まだまだたくさんの敵キャラがシャウトランドで待っているぞ。

| | | | | | |
|-------------|--|----------------------------------|--------------|--|------------------------------------|
| ウィズ | | ときどき姿を消してしまふイヤな魔でも、しっかり影が見えている…… | ゴースト | | どんな障害物でもすりぬけてくるいやなヤツ。倒すのに苦労するのだ |
| スネーク | | シャウト攻撃ができなくなる、サツサツと倒せ! | スケルトン | | ワープしながら追いかけてくるぞ。その行動力にはビックリさせられるのだ |

シャウトランドにはこんな場所があるのだ

シャウトランドのマップは、縦長になって続いている。画面は切り換え方式で、画面の上(または下)に行こうとすると、自動的にマップが変わるようになっている。

マップ上には障害物となるものや、役に立つものなどがあるのだ。そして、どこかに地下への階段もかくされているのだが……。

| | | | | | | | | | | | |
|-----------|--|-----------------|------------|--|-------------------|-------------|--|------------------|-------------|--|-------------------|
| 墓 | | 押すと動くお墓もあるが…… | 階段 | | 地上と地下は、ここでつながっている | ほのお | | 地面から突然飛び出してくるぞ | 聖なる泉 | | この上に重なるると生命力が回復する |
| 井戸 | | どこかにつながるワープゾーンだ | ミラー | | シャウト攻撃がはねかえされてしまう | ショップ | | ここでアイテムを買うことができる | ホテル | | 生命力が回復するが、宿泊代が高い! |

パズル天国

今月のフリーウェアはゲーム特集だ。パズルゲームにアクションゲーム、カードゲームもあるのだ。

いつも1本、オマケ的に入っているゲームプログラムが今月は4本もあるのだ。

隠された爆弾に当たらないように1つ1つます目を開けていく「爆弾探しゲーム」。そして、隠されたアルファベットを見つけ出す「HANGMAN」。ひょ

こひよことすばしっこいもぐらをテンキーでパシパシたく、その名もすばり「もぐら叩き」。最後はコンピュータに勝つと女の子が脱いでくれるというちょっとエッチな「激突 / 質並べ」。どれもこれも個性的。⇒関連記事は96ページから

あて? ましゅQ

1月情報号の解答と、プレゼント当選者の発表だ。もちろん、解答グラフィックはディスクに入っているぞ。

「カンタンやで」「むずかしいじゃん」「ちょうどいいすら」などなど、賛否両論の、あてQなのだ。1月情報号の答は「ブライ」の幻左京。もうすぐ下巻も出るし、なかなかタイムリーだったでしょ。ちなみに、1990年4月号の15ページにおなじような

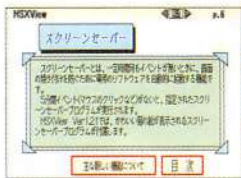
写真が載っているの、ヒマな人は見てくださいな。正解者のなかから以下の5名には、ブライのステッカーをプレゼントするぞ。⇒岩手県・神田俊充、山形県・鈴木敏正、埼玉県・大島一行、滋賀県・奥川朋寛、山口県・橋本必勝。(敬称略)



MSXViewがバージョンアップします。今月は、そのお知らせ用のBOOKファイルを収録しました。

単体で発売されているMSXView (Ver1.0)がバージョンアップして、A1GTに内蔵されているMSXView (Ver1.21)と同等の機能に強化されることになりました。

これで増える機能は3つです。まず、MSXViewを起動させた状態から、直接MSXDOS2のコマンドを実行でき



◎それぞれの機能のくわしい説明がされている

ようになります。

そして、一定時間何も操作しないうえ、画面の焼き付けを防ぐための専用プログラムを自動的に起動させるスクリーンセーバー機能が付きました。

それと、PageBOOKのシステムに、「\$PCMPLAY」と「PCMPLAY」の新しいスクリプトコマンドが加えられ、PCMデータを再生する機能が追加されました。

このように便利で使いやすくなったMSXViewです。ぜひバージョンアップをして自分の目で確かめてみてください。

『MSXView』バージョンアップの方法

バージョンアップを受けるためには、パッケージの中にある「ユーザー登録」のハガキをアスキーに送って、登録ユーザーになっていることが条件です。登録されていれば、くわしい方法の書かれたバー

ジョンアップ案内が送られてきます。まだの人は、今すぐにもハガキを送っておきましょう。バージョンアップのために必要な料金は3000円(税・送料・手数料込)です。



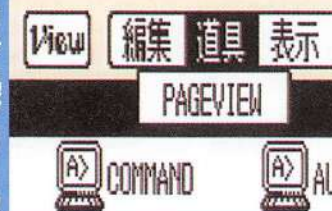
こんなコーナーもできてしまいました。ただのDOSへの入口ですが、コピーが楽になります。

このコーナーに入ると、ファンクションキーを設定してDOS1の画面に入る。たとえば、

ファンダムGAMESをコピーしたいのなら、F6キー(SHIFT+F1)を押す。

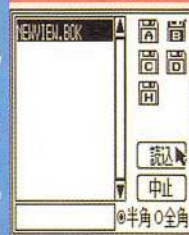
収録ファイルを見てみよう

ステップ1



まずMSXViewを起動させ、メニューバーから「道具」コマンドを実行する。次に、表示されたウインドウから「PAGEVIEW」を実行する。

ステップ2



すると、左の写真のようなファイルダイアログが表示される。ここで、MSXViewの実行用ディスクと、付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更してロード。「NEWVIEW.BOK」ファイルが現れるので、「読込」を実行する。

ステップ3



これで、BOOKファイルを見ることができるようになる。A1GTでも、ハードディスクでも見る方法は同じ。ディスクを入れかえる手間が省略されるだけだ。



こんなコーナーもできてしまいました。ただのDOSへの入口ですが、コピーが楽になります。

このコーナーに入ると、ファンクションキーを設定してDOS1の画面に入る。たとえば、

ファンダムGAMESをコピーしたいのなら、F6キー(SHIFT+F1)を押す。

A>COPY *, f d3 b : と表示されるはず。ここでリターンキーを押すと、日本のファイル名を表示してメッセージが出る。そこで、ディスクを自分のディスク(書きこむ可)に入れ換えてなにかキーを押す。

同様に、F7キーでFM音楽館ぜんぶ、F8キーでAVフォーラムぜんぶをコピーする命令が入っている。F9は「copy」だけ、F10はタイトル画面へ。ただし、どのキーでも最後にリターンキーが必要。

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

募集①(物語係)

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月OGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集②(BGM係)

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使うのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、

S、FM音源の@B3、@Vn、Yr.d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

募集③<そのほか何でも係>

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です!

●応募方法

◎応募の項目番号、⑤住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく!

あ て 宛

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2以降、●はMSX 1以降、☆はMSX 2+以降、★はターボR専用プログラムです。☐のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

※印のコーナーでは、いったん選択するとメニューにもどれません。もういちどリセットしてください。

| コーナータイトル | 関連記事名 | 内容説明 | 作品名 | ファイル名 | 備考 |
|-----------------|------------------------|-----------------|---|--|---|
| オールティーズ※ | 付録ディスクの使い方(P118~119) | アクションRPGゲーム | ●シャウトマッチ | SHOUT-M . X8 SHOUT-M . COM | |
| ファンダム・GAMES | ファンダム(P35~67) | 掲載プログラム | ●ドレミファBON! ●上昇気流 ●しん・そくどくほう ●JUMPING SLIME ●MIRACLE SHOT!! TOWER改良版 遠浅の海の戦い2 ●JULIUS 7 | DOREMIFA. FD3 JOUSHOU . FD3 SHINSOKU. FD3 JUMP SLIM. FD3 MIRACLES. FD3 TOWER . FD3 TOOASA2 . FD3 JULIUS7 . FD3 | BASICプログラム |
| ファンダム・サンプルプログラム | スーパービギナーズ講座(P48) | 掲載プログラムと参考プログラム | 掲載のサンプルリスト カラースプライトを使ったかんたんゲーム カラースプライト用ツールとサンプルデータ | LIST-1 . SB3 LIST-2 . SB3 LIST-3 . SB3 LIST-4 . SB3 LIST-5 . SB3 LIST-6 . SB3 SHOOTING. SB3 MAKEDATA. SB3 TEST-GRP. SB3 | BASICプログラム |
| | マシン語の気持ち(P47) | 掲載プログラム | ●前回のサンプルの一部をBASIC化 | FG-CLOCK. HM3 | BASICプログラム |
| アルゴリズム甲子園 | アルゴリズム甲子園(P49~51) | コンテスト優秀作 | ●「THE BADMINTON」の対戦アルゴリズム | SERIE-F . AL3 MORI . AL3 BOKATIRU. AL3 GOMA . AL3 LOVELY . AL3 | BASICプログラム |
| FM音楽館 | FM音楽館(P68~72) | 掲載プログラム | ☐競のテーマ ☐A Rattle Samba ☐DEVIL IN AROUND ☐Battle in the Snowstorm ☐CRISIS ☐オヤジのサンボ | GI . FM3 UPAX/ . FM3 DEVILIN . FM3 SNOW-S . FM3 CRISIS . FM3 OYAJI . FM3 | BASICプログラム |
| AVフォーラム | AVフォーラム(P28~29) | 掲載プログラム | 今月の本「船の窓」自由部門 | MARCH-1 . AV3 MAR-FREE. AV3 | BASICプログラム |
| ほほ梅麿のCGコンテスト | ほほ梅麿のCGコンテスト(P102~105) | 掲載CG | 紙芝居部門「液晶モニターへ窓を見るおもちゃ」 紙芝居部門「はるさきの……」 CG講座の教材グラフィック | EK1 . BAS EKISHOU1. SR5 } EKISHOU7. GL5 HARU . BAS BGV-01 . GE5 CGKOUZA1. SR7 CGKOUZA1. PL7 CGKOUZA2. SR7 CGKOUZA2. PL7 | BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) グラフサウルス用のCGデータです(グラフサウルスで読みこめます)。くわしくは105ページをご覧ください |
| MSXView | 付録ディスクの使い方(P120) | MSXView用ファイル | ★MSXViewバージョンアップ紹介(PageBOOK用ファイル) | NEWVIEW . BOK | バージョンアップしたMSXViewの紹介や、バージョンアップの方法などを説明するPageBOOK用ファイルです |
| パソ通天国 | パソ通天国(P96~101) | 誌上で紹介しているフリーウェア | | PMEXT222. COM BSPPPMA . COM HANGMAN . PMA MOGURA . PMA 7NARABE . LZH | MSX-DOSのディスクを作り、左のファイルをコピーしてお使いください。くわしくは96~101ページをご覧ください |
| ゲーム十字軍 | ゲーム十字軍(P88) | ビッツーによる十字軍トビラCG | ————— | CRUSAD . XS7 | |
| あてましょQ | 付録ディスクの使い方(P119) | ゲームのキャラ当てクイズ | ————— | QUESTION. XP7 ANSWER . XP7 | |
| B: | ————— | 編集後記 | ————— | B-COLON . C | 付録ディスク用テキストファイルです |
| オマケ | ファンダムスクラム(P44~) | 読者投稿プログラム | WARFARE | WARFARE . FS3 | BASICプログラムです |
| MSX-DOS | 付録ディスクの使い方(P119) | MSX-DOSの基本セットです | ●MSX-DOS | MSXDOS . SYS COMMAND . COM | オールティーズ、パソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です |

MSX業界の生協を目指すMCCとは 反ゲームマシン派小学生が大きくなったMSXの志士たち



有賀将太MCC会長。現在高2。「マニアックではなく、ごくあたりまえな生活のなかでMSXを生かしていきたい。ほくたちはいわゆるおたく集団ではなく、MSXの市民運動をやっているような感覚です」

1986年、ファミコンブームのさなかに3万円前後の低価格MSX2が続々発売されたころ、神奈川県のある小学生がそのMSXに注目し、反ゲームマシン派の仲間を集めた。

「そんなおかげさなもんじゃなくて、ただ集まって遊ぶだけだったんです。形になってきたのは中1か中2のころかな」(有賀将太MCC会長)

その「形」が、現在のMSX COMMUNICATION CLUB、略称MCCである。

MCCは趣味のサークルを1歩踏み越えて本格的な組織への芽を持っている。それを感じさせたのは、去年の暮れ、電遊フェスティバル東京会場にMCCが持ちこんだSSSだ。Speed Shot Systemの頭文字を取ったもので、よろするに8人まで参加できるMSX用早押しクイズマシン。MSXの画面に問題が出され、解答者がいっせいにボタンを押すと、だれがいちばん早く押したかが画面で確認できる。もともとMSXマガジン1990年9月号「ハードウェア始め」の早押しクイズマシンの製作記事を見て作り始めたものだが、現在のSSSは設計からやりなおしてMCC完全オリジナル使用になり、完成も間近だそうだ。

この制作をじっさいにやっているのは、中村昌文「左官工房」代表。ちなみに彼が中心になって作っているMCC別冊テクニカル編というカラー刷りの冊子は、やさしく高度なことを解説してあって、しかもおもしろい。



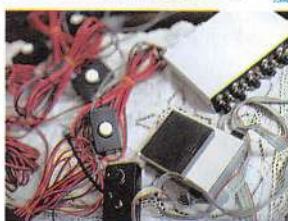
「MSXはなにをやるにしても他機種よりやすくできる。メーカーが、やってみなければ販売にならないからといってできないことでも、ほくたちの立場ならできる」(有賀会長)

その1つがSSSであり、廃物利用で試みたジョイスティック計画だ。ジョイスティックとは、知る人ぞ知る有名没企画だが、早い話が自転車用MSXのジョイスティックに改造したもの。某メーカーで企画流れになったのをMCCがかってに引きついだらしい。ほかにも、MSXをパーティで生かすための企画、ディスクマガジンやオリジナルソフトの開発など、「MSX業界をひっぱっていく」意欲にあふれている。



後列左から中村(らいらい)、有賀(鉄砲王ST)、東川和久(TACKY)、渡辺毅会設計担当(アクション大魔王)、海保健事務担当(プリンスごっこ)、イラスト担当匿名希望(CAVIARちゃん)

週に1回のMCC本部企画会議(左側手前から平塚寛義編集長(和風堂)、松谷和弘機務本部企画担当(電)あとの人ばの写真で)



開発中のSSS。早押しボタン以外に解答者用マイクも考えていたという。今春完成予定で、会員限定で販売するそうだ

それらがどこまで実現されていくのかは今後を見ていくしかないが、将来的に「生協」のような、消費者意識の高い本物の組織に発展していくのでは、という予感が(ちょっとだけ)ある。

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
柳澤宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鴫田洋志+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+山口直樹+渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰行+柳孝之)+TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまつ★どんき+中野カフーン+野見山つつじ+成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
有あくせす+榊ワドポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

名実ともに今年が今年になってうれしい◆今年、いい国作ろう鎌倉幕府成立八百周年の年である。おそらく神奈川県鎌倉市では、盛大なイベントを用意しているだろう◆ほかにも知られていないものでは、いわゆるアメリカ大陸発見五百周年というものもある。正しくはヨーロッパ人の西インド諸島到達五百周年だが◆しぶいところでは崇峻天皇暗殺千四百周年というのがあり、近いところでは、ロシア使節ラックスマン船室来航二百周年というのまであって、こちらはいろいろな形で利用されるかもしれない◆超新しいところではE.C統一周年というものがある。アメリカ大統領選挙もあるし、今年も世界が楽しめそうだ◆Mマガは百号記念だそうだが、どうして白寿を祝わなかったんだろう。そのほうがおもしろい◆そういいながら来月はMファンだって五周年だ。ということは、今月は六十号目、還暦だったんだなあ。

A D ★ I N D E X

| | |
|------------------|-----|
| アスキー..... | 表 3 |
| 徳間書店..... | 78 |
| 日本カルチャースクール..... | 43 |
| 日本テレネット..... | 83 |
| ブラザー工業..... | 表 2 |
| 松下電器産業..... | 表 4 |

次号は、最新話題作『プリンセスメーカー』と、3月7日発売 予価980円
「プライド下巻」の開発実況レポート!

■MCCに興味のある方は、「62円切手添付の返信用封筒(自分の住所と名前も記入)を同封して、以下のあて先まで、1〜3週間後にMCCの活動内容と入会方法を紹介します。あて先〒2240 神奈川県横浜市保土ヶ谷区今井町二六五二一 有賀将太様方MCC機務本部」

写真・浜野忠夫

ASCII

Powerful View オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、
誰にも負けないNewバージョン、
MSX View 1.21 新登場!!



MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21
[エムエスエックス・ビュー1.21]

MSX View 1.21 新発売

MSX turbo R専用



価格9,800円 (送料1,000円)

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル(VSHELL)からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ(ViewTED)やグラフィックツール(ViewDRAW/ViewPAINT)を装備。ジョイパッドもサポートした「MSX View 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

- 特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単 ●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST
- パッケージ内容: 実行用ディスク(3.5-2DD)/保存用ディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円(税込)にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができましたバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

ViewCALC

MSX turbo R専用



価格14,800円
(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

- 特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
- ※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジ

MEM-768

価格30,000円
(送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。

- 対応機種: MSX₂、MSX₂₊、MSX turbo R
- ※注意: MSX₂、MSX₂₊で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です(MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます)。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円
(送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX₂、MSX₂₊、MSX turbo Rで使用可能です。

- 対応機種: 国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。
- ▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、株アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

Panasonic

これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB。**
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**
デジタルサウンドが楽しい。



ここまでできるMSX. A1GT新登場。

A1GT NEW

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 標準価格 99,800円 (税別)

MSX用マウス(別売)
FS-JM1-H
標準価格 7,800円(税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができる
デジトツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標
です。●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社



T1062053060980 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-06

MSX EN

1992
MARCH

3月
情報号

平成4年3月10日発行
第6巻第3号(通巻60号)
第三種郵便物認可

発行人 杉澤宏男
編集人 山森 尚

発売所 徳間書店

株式会社徳間書店
徳間書店インターメディア株式会社
〒105

〒105-55 東京都港区新橋1-10-1
東京都港区新橋1-10-7

電話 (3433) 6231(代) 定価 980円
(本体951円)