

# MSX tsūshin

NEW YEAR SPECIAL



## SALAMANDER

2 STORY

4 STAGE

6 CHARACTERS

10 POWER UP

14 SCC

16 SCORE

18 KNIGHTMARE III SHALOM

24 MSX SOFT CATALOG of  
KONAMI

30 VIDEO SOFT of  
SALAMANDER

31 PRESENTS



# 今回の『シードリーク作戦』において諸



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

## DOCUMENTARY PROLOGUE

このようにしてシードリーク作戦が敢行されることになった。

1



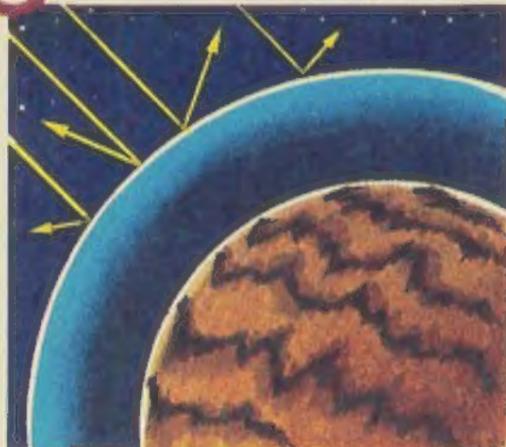
宇宙空軍本部に入電。緊急信号！大きなざわめきが起こる。信号の発信源は、惑星ラティス。沙羅曼蛇により攻撃されています！至急、応援願います！そのとき惑星ラティスは、バクテリアンの精鋭部隊である沙羅曼蛇軍に完全に包囲され、ただ彼らの手に落ちるのを待つのみであった――。

2



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

3



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

4



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

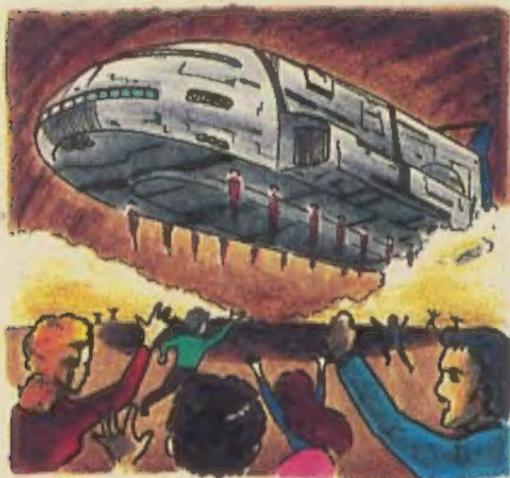
# 君の努力を期待したい……

## “SEED REEK” OPERATION

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

### Operation 1

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



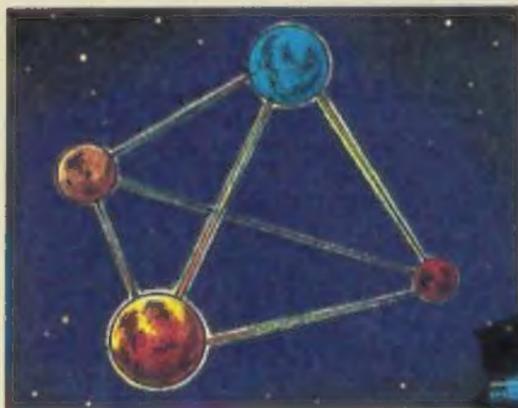
### Operation 3

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



### Operation 2

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



## Final operation

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

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

作戦行動に参加する諸君の健闘を心より、祈る。



# OPERATE.....

### Important

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

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

# STAGE

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

## A 惑星ラティス(戦略細胞)



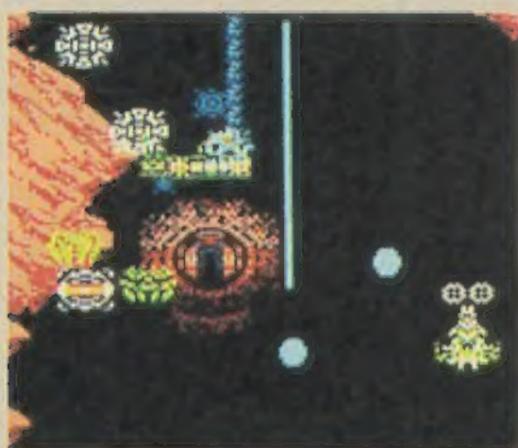
惑星ラティス星系の中核をなす惑星。沙羅曼蛇軍の侵略以前は第二期ラティス文明が栄えていた、が、沙羅曼蛇軍のゼロスフォースのため、国民の大半は宇宙線病に侵されて死滅した。残されたわずかのラティス人も、敵軍基地内に幽閉されている——最初のステージは、アーケード版やファミコン版でおなじみ。横スクロールに加えて上下2画面分、縦スクロールする。最初だからといって油断していると、ビピンチョ攻撃のエジキに。

## B アステロイドベルト地帯



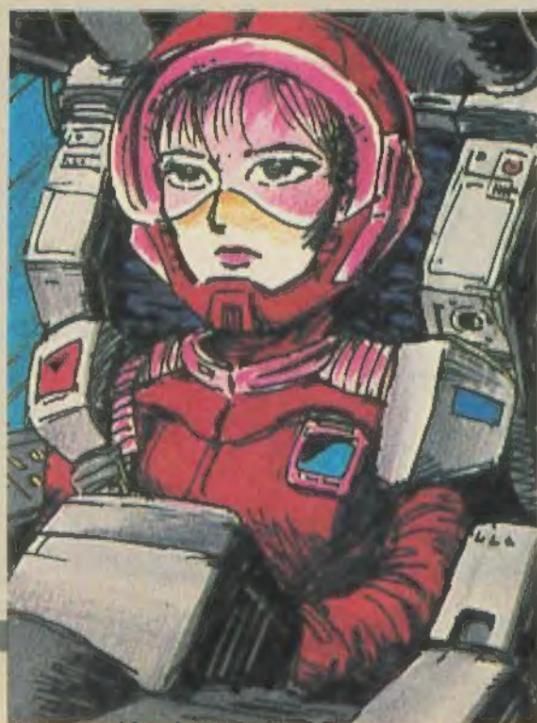
惑星ラティスと安全星域を結ぶ唯一の航路上に位置する。沙羅曼蛇軍は、航路閉鎖のために、このアステロイド・ベルト地帯に強力な宇宙磁力を設置し、要塞壁とした——このステージも、従来のもの。しかし、後半からはMSXのオリジナルとなるのだ。縦スクロール部である。アステロイド・ベルトがキミの行く手をはばむ——！

## C 惑星アイネアス(地底火山)



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

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



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

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

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

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

## D 惑星ラウィニア(メカノイド駐留基地)



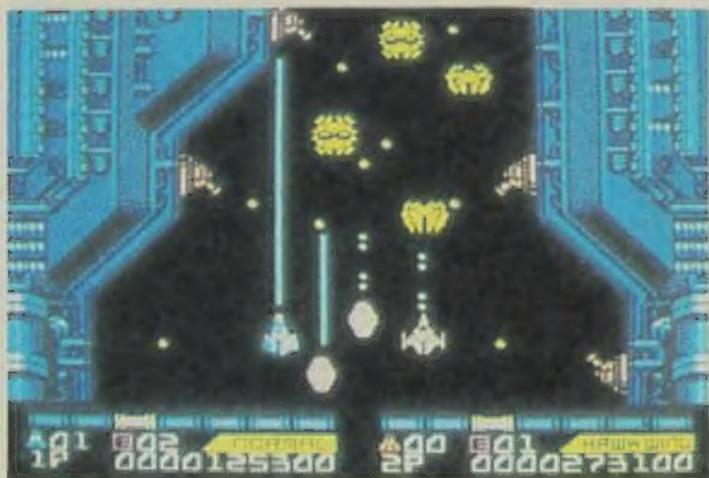
ラウィニアには、古代より豊富な鉱物資源が埋蔵されており、ラティス文明の発展に大きく寄与してきた。しかし、今では沙羅曼蛇軍によってすべての坑道は基地に作り上げられてしまった。敵軍のメカノイド部隊が駐留している——ここは、まるっきりのMSXオリジナルステージ。画面は横スクロールプラス2画面分の縦スクロール。なぜこんな動きができるのか!? 感動と興奮の第4ステージである。ぶったまげーション!

## E 惑星キルケ(亜空間生命体)



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

## F 惑星オデッセウス(最終要塞)

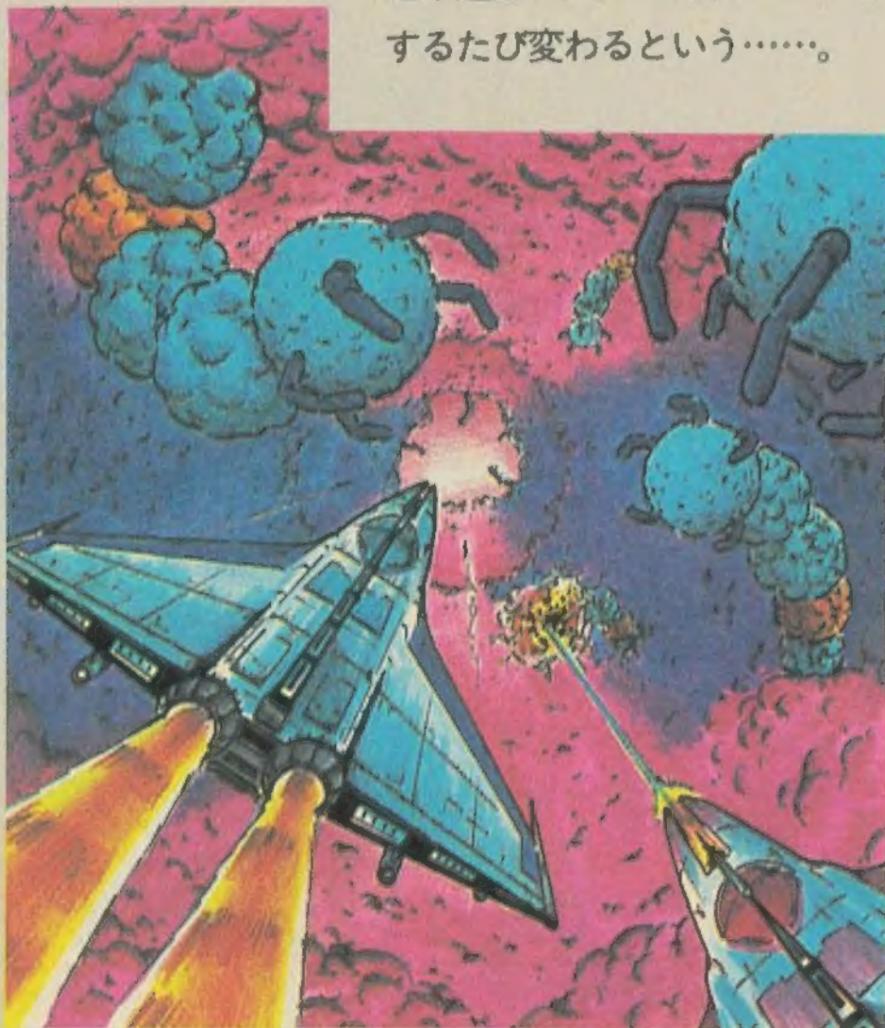


ラティス星系で、最も外宇宙に近い惑星。かつて、ラティス人の聖地であった。沙羅曼蛇軍はここが資源調達のためには最適の惑星と判断、最重要要塞基地をここに建設したのであった——縦スクロールプラス横2画面分の横スクロール。プログラマーは、出来がよすぎて、ただただ笑っているだけだそうだ。

## G 古代ラティス文明 地下遺跡

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

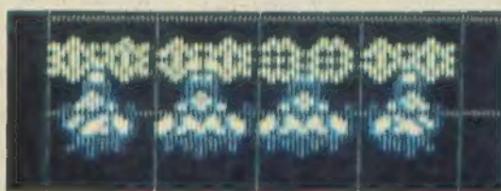
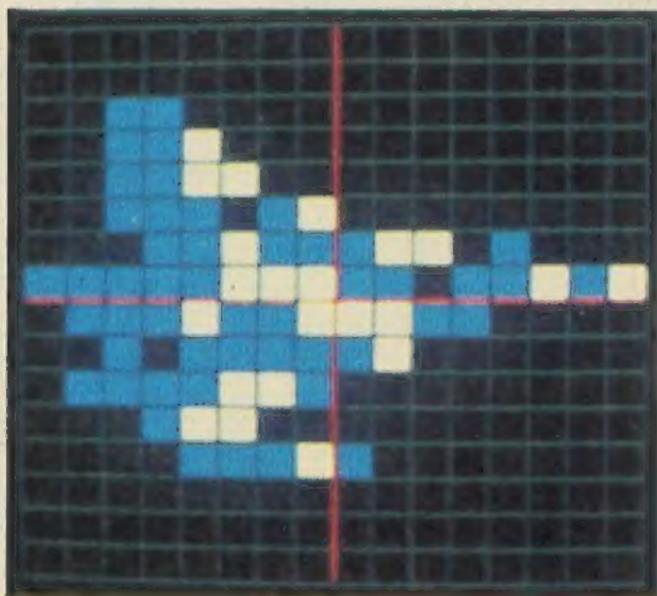
実は、そうなのである。全ステージのどこかに炎の予言は隠されている。しかしその発見は容易ではなかろう。なぜなら、地下遺跡の入り口は、プレイをするたび変わるという……。



# CHARACTERS

## SLASHER・SABER TIGER

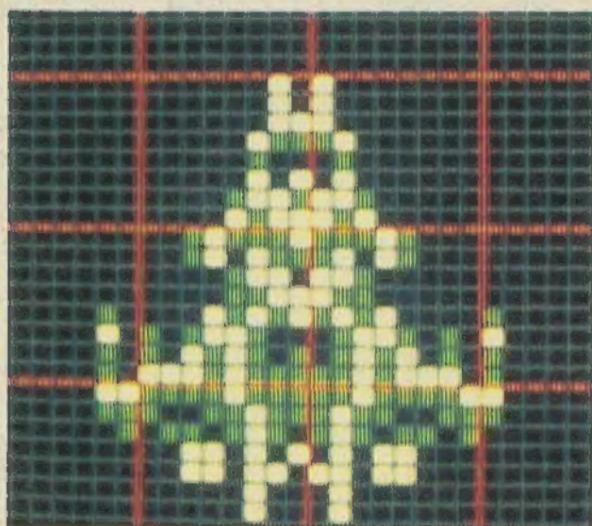
コナミのお絵描きさんが、精魂をこめてつくったキャラクターだ、1ドットたりとも、粗末にしちゃなんね。



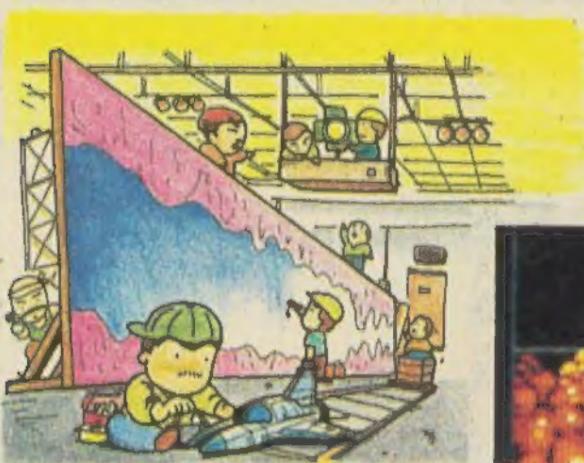
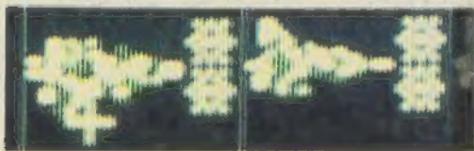
これが新しい自機だ。ピックパイパー、メタリオンよりも若干小さいような気もするが、それは気のせい。それにしても、ずいぶんとかっこうよくなりましたなあ。上から見たところだっで、ちゃーんとありますよ。



## COMBINED FORM

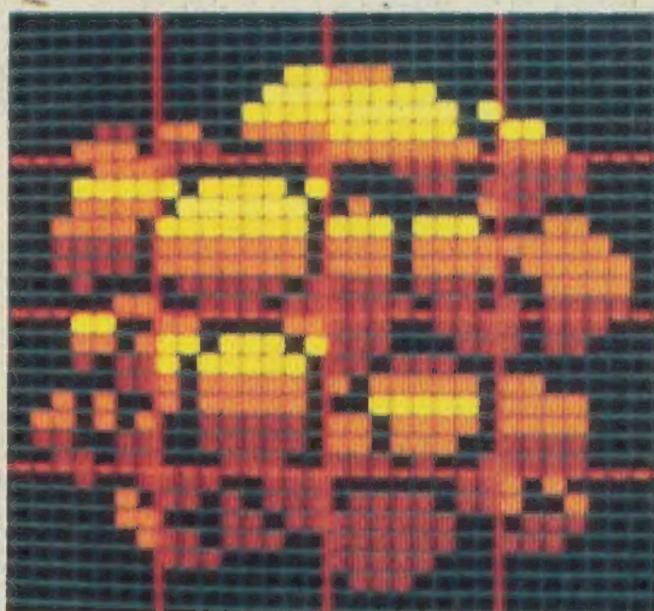
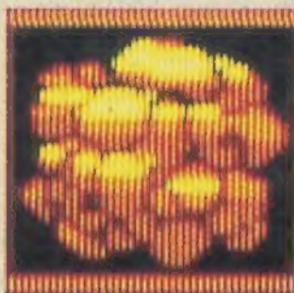


2機のプレイヤーが合体したところ。2回りぐらい大きくなって、外見からして強力そう。合体時のみ使える3ウエポンだっであるんだぜ。



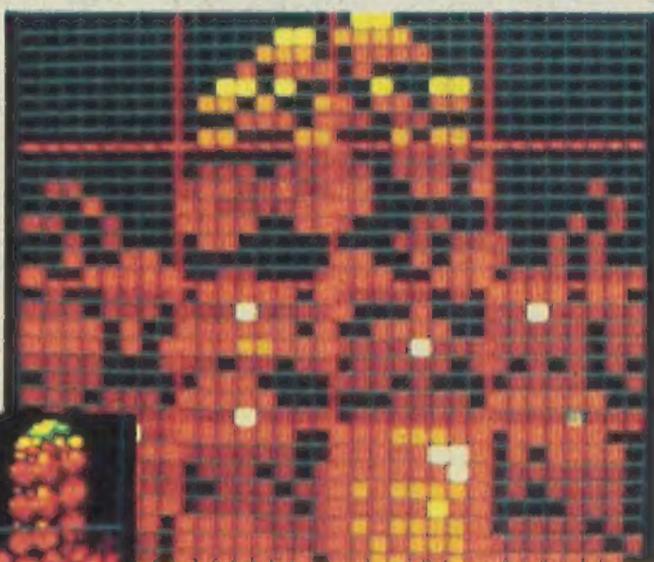
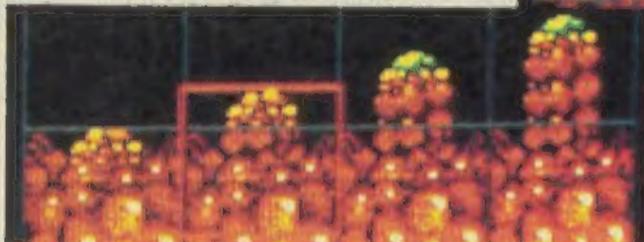
## SWELLING STONE

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

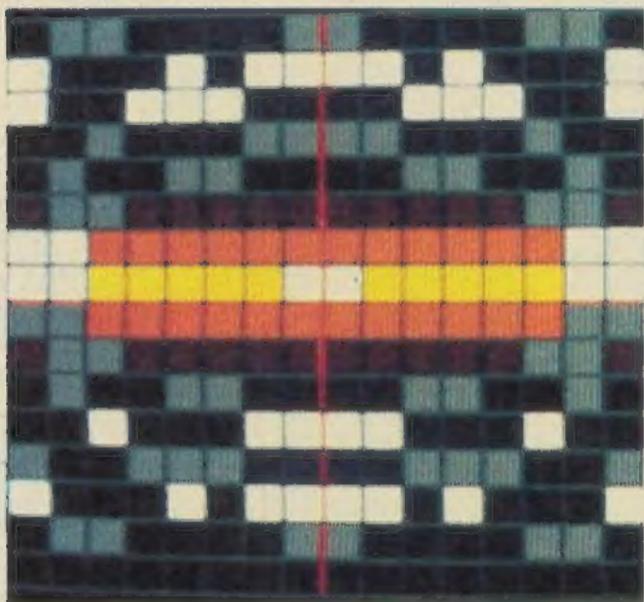


## SCENERY (FIRST STAGE)

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



## POWER CAPSULES



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

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

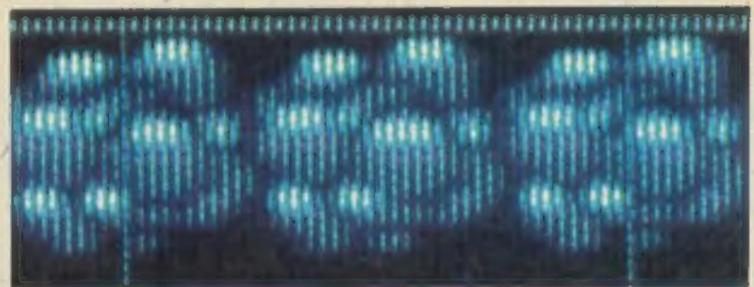
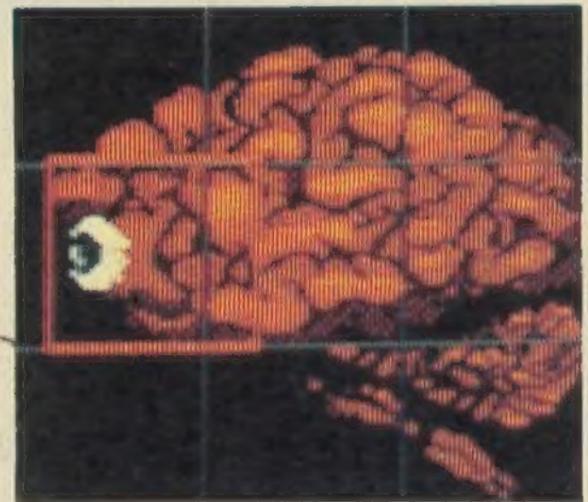
すごい。MSXでこんな色数が出たっけかや? その昔、爆笑寄席は限界に挑戦していたが、今やコナミのMSX開発部隊は、爆笑寄席以上に限界に挑戦しているのであつた。今度も、ドデカイキャラクター一動きまっせー。ビリヤードでマッセはおことわりだっせー。最初のステージ最後のボス敵、そう、あの目ん玉脳みそも、こんなにリアルに表現。おきばりやしたなー。ほんまにもうコナミはん。

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



## BRAINS & EYE

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



## 開発者直撃テレクラインインタビュー

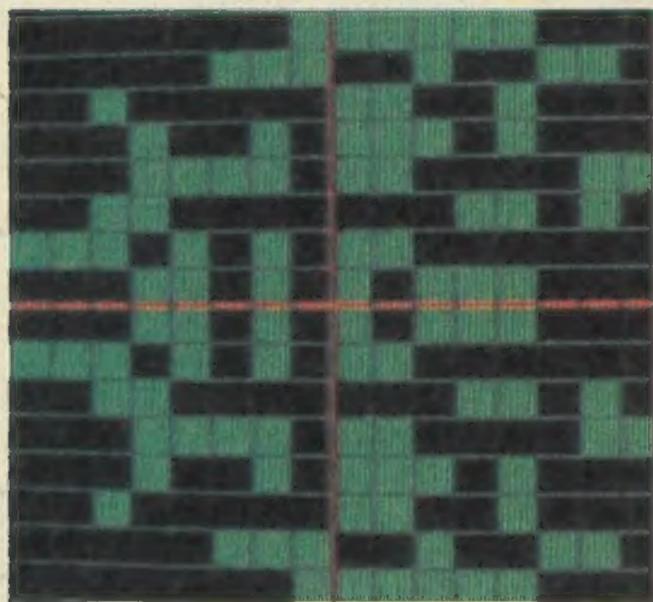
①

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

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

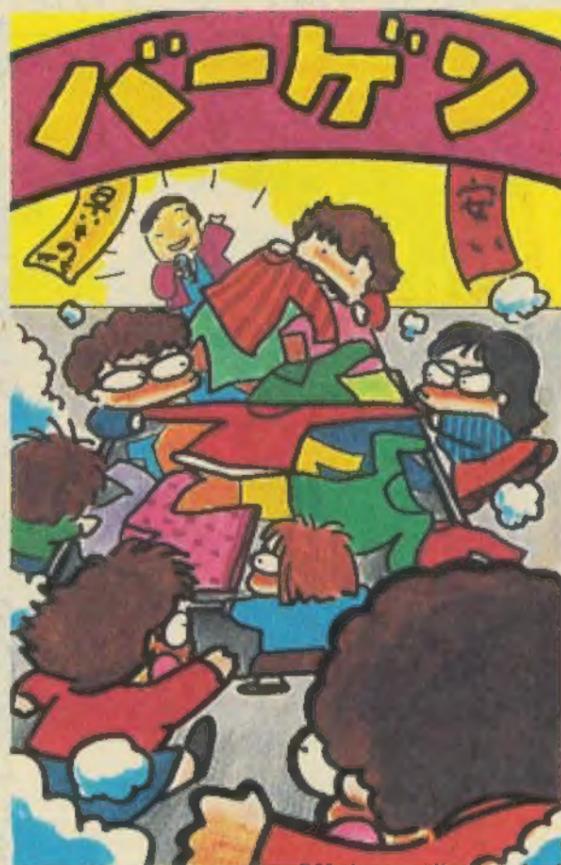
●沙羅曼蛇、自信のほどは? ●松とにかく最強版です。アーケード、ファミコンにはない要素がグラディウス、グラディウス2以上に、めいっぱい入ってます。  
●うわあ、すごい自信でございますですねえ、はい。(つづく)

## UGU(like GARUNN)



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

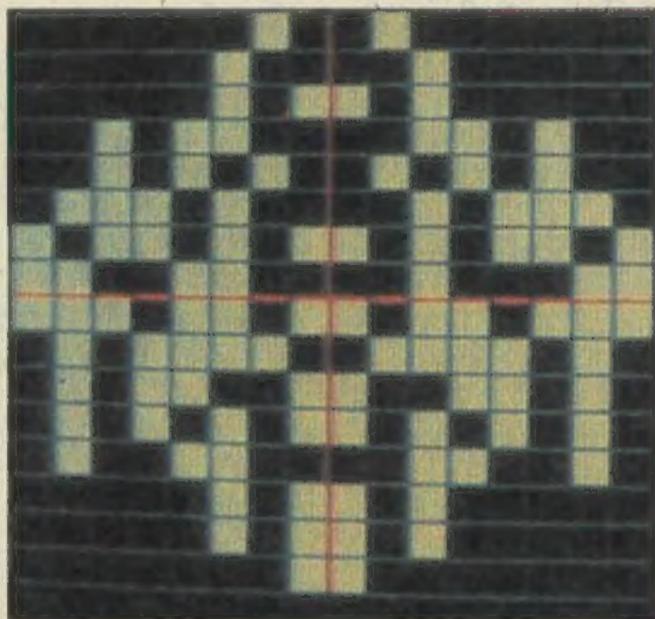
たヤツは。ほんとにもう。そんなことはどうでもいい。こいつはどこまで行っても、単なる敵の戦闘機“ウグ”なんだから、ねえ。



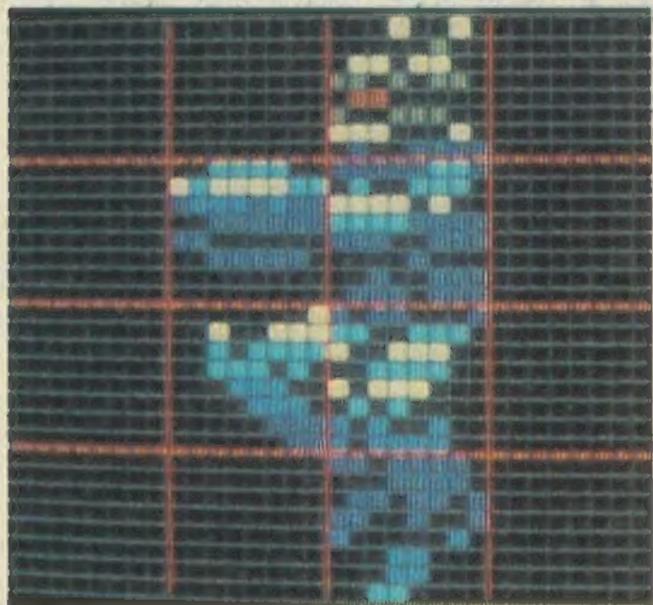
## WHITE UGU



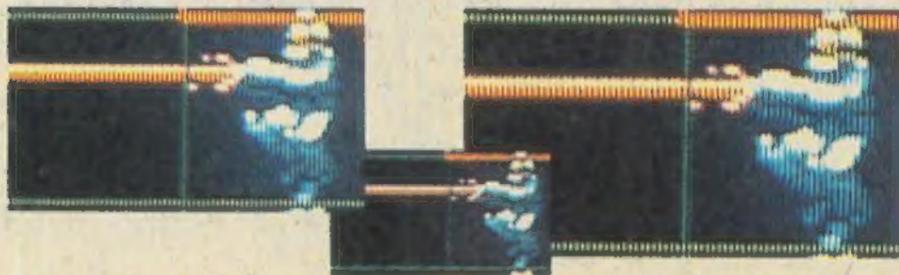
白というのは、何か良い意味があるようだ。勝つことを白星というし、犯人ではないというのも白という。白い服は清潔そうだしね。かといって、この“ホワイトウグ”が良い者というわけではない。もちろん敵の戦闘機なのだ。“ウグ”とどう違うのかはよく知らないが、少なくとも色が違うことだけは確かだ。



## ROBOT

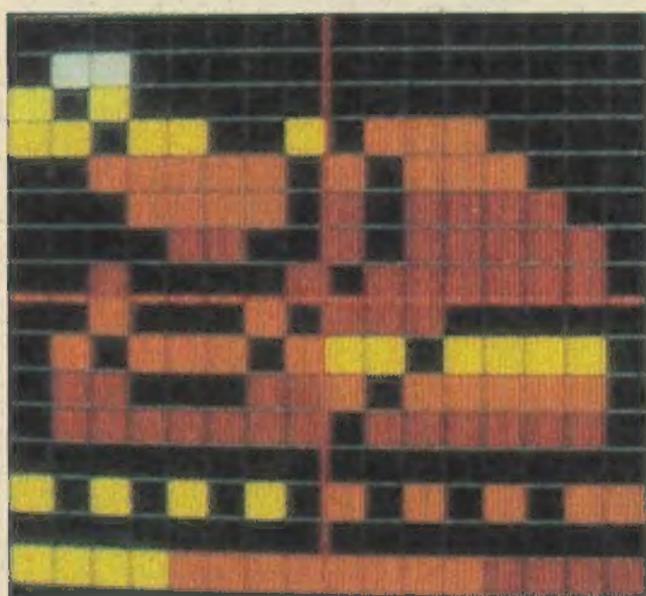


人型のロボットが登場するようになって、グラディウスシリーズもずいぶん進化してきた。今までほとんどいなかったレーザーを撃ってくる敵だ。かなりの強敵になりそうだが、パワーアップしていれば恐れることは何もないっ!! はず……。



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

## BATTERY



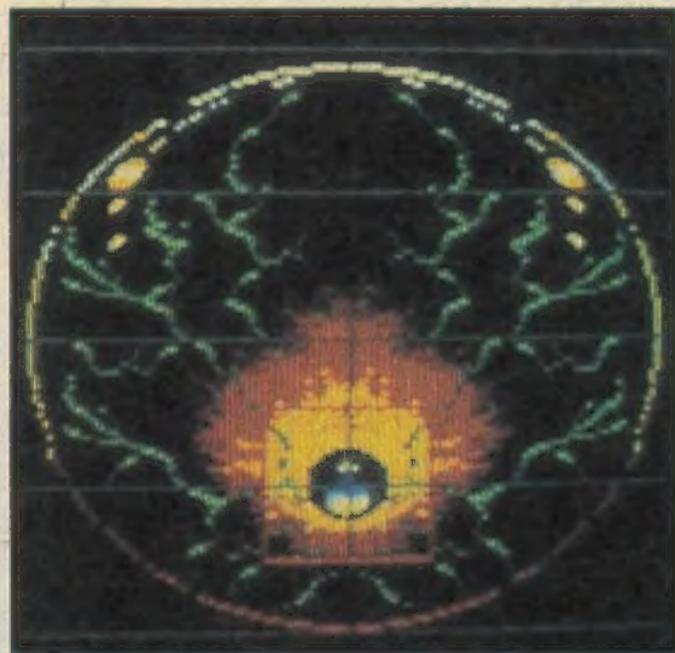
こいつはいわゆる砲台だ。グラディウスシリーズってのは、とにかくたくさんの種類の砲台が登場する。そんなに砲台が好きなら結婚しちゃえ。



あ、としきりに感心していただ様子であります。そりゃ確かによく描けてると思うけど、もっと他のことにでも感心してみろよ！「ええ」なんだこいつは、家賃7万円の部屋なんか借りやがって、そのうち麻雀部屋にしてやるからな！覚えてらっしゃい。「ええ」。

ゲームソフトでもそう、こういう雑誌でもそう、1ドット、1文字にも、誰かの手によって成された仕事が存在するのです。何事にも、万物に、生命は宿っているのです。「じゃあ、軽石にも、命はあるんですか？」お前はもう帰ってもよろしい！「はい」、バカ、すつとこどっこい。

## BOILED EGG dropped SOYSAUCE



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



## 開発者直撃テレクラ

### インタビュー

②

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

ておきましょうね！！

●思いっきり、宣伝してますねえ。松井さん。

ちなみに松井さんという人は、自他共に認めるヘビメタ青年、もちろんバンドを結成していて、フライングブイのギターで、ウニーンウニーンやっているそうです。体中に鉄を打ってるそうです(ウソ™)。

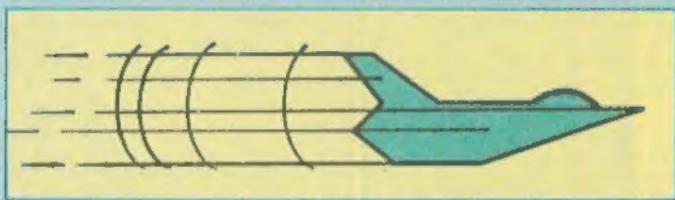
●エンディングは……？

●ま、進み方によって違いますが、ひと言で言えば、シードリーフ作戦の結果が、出るということなんですよ(づつく)。

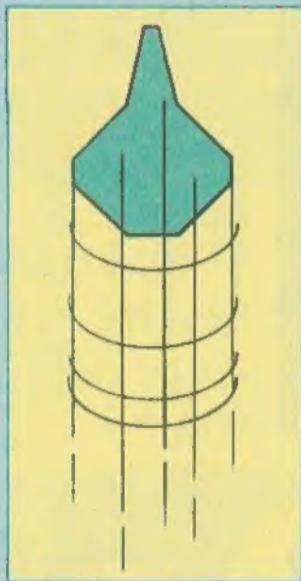
# POWER UP!

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

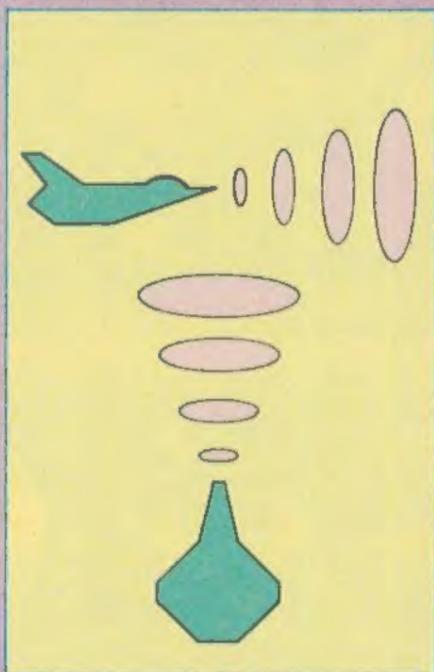
## SPEED UP



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

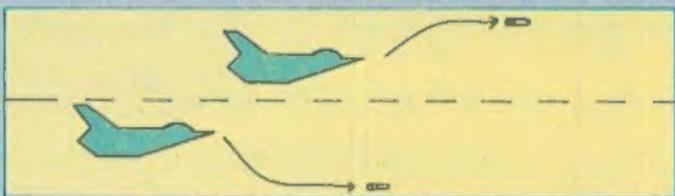


## RIPPLE

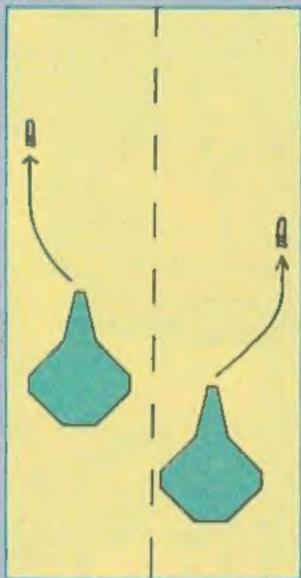


タバコの煙で輪を作るように、レーザーを輪っかにして撃つことができる。その輪っかは、遠くに行くほど広がり、広範囲で敵を攻撃できるようになっている。輪ゴムではないので、伸びた後、ちぢんでしまう心配もない。あーよかった。

## MISSILE

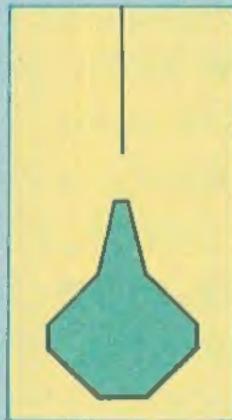


地上にある基地や、敵を破壊するために有効なミサイル。一度に何発も撃てないから、ちゃんと狙いをつけてからじゃないとダメだ。ミサイルは、短気な奴には使えない。これが『沙羅曼蛇』格言その1だっ！

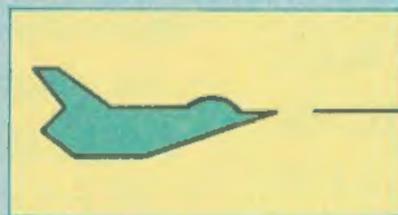


こんなにたくさんあるなんて。わたし困っちゃう。困ってはいられないのだ、早く沙羅曼蛇を倒さなくては。ほれ、急いでパワーアップカプセルを取って、いいウエポンをお持ちなさい。しかし、こんなにパワーアップできるなんて、パワーアップされたわけだよな、グラディウス2よりは。2人でも遊べるし。2機が合体なんて新しい技も入ってるし。2人で、仲良くケンカしながら、バコンバコン、敵キャラを蹴散らしちゃおうぜ。

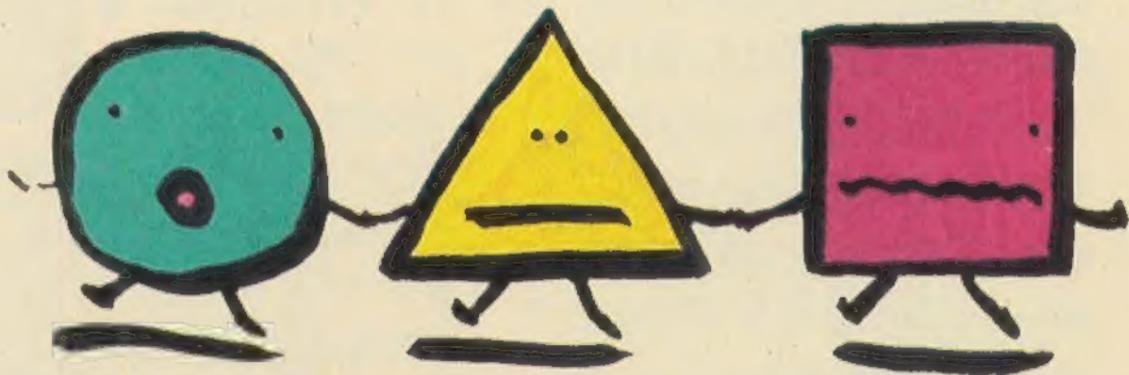
## LASER



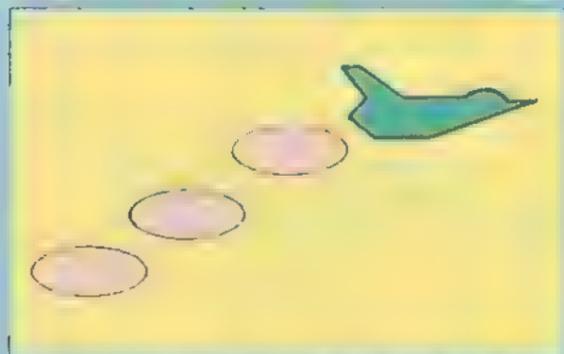
猪突盲進！ まっすぐに伸びる光線。こいつが敵を貫くかは、プレイヤーの腕しだいだが、



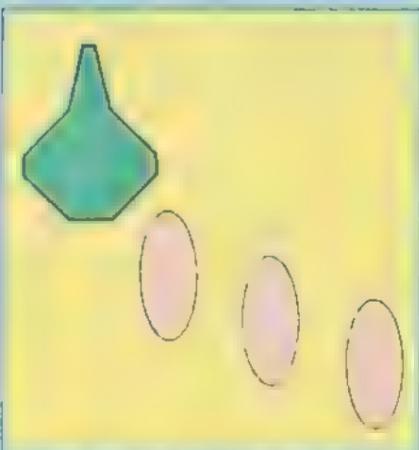
グラ1、2の例から見て便利なことは間違いない。竹を割ったような性格の人向け。



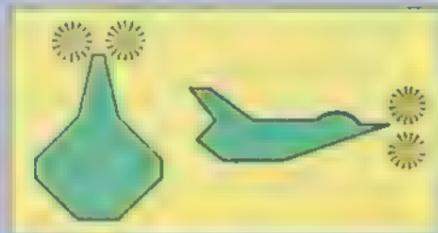
## OPTION



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

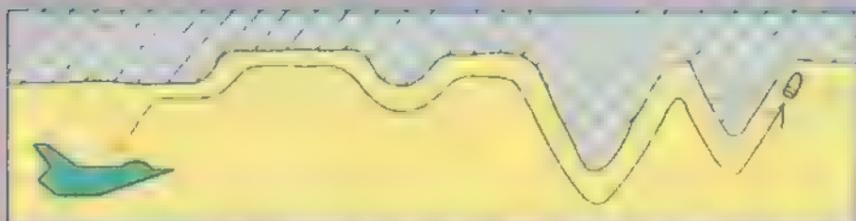


## FORCED FIELD



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

## HAWK WIND



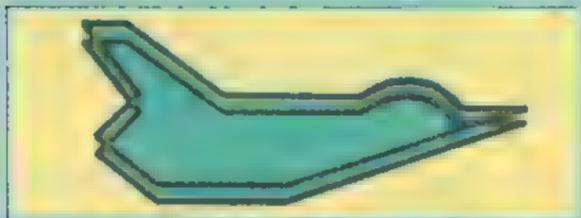
クネクネと地形に合わせて進むミサイルだ。曲がった性格の人間は嫌われるが、こいつの場合人間ではないので関係ない。かえって好まれやすいタイプだ。

## HOWMING



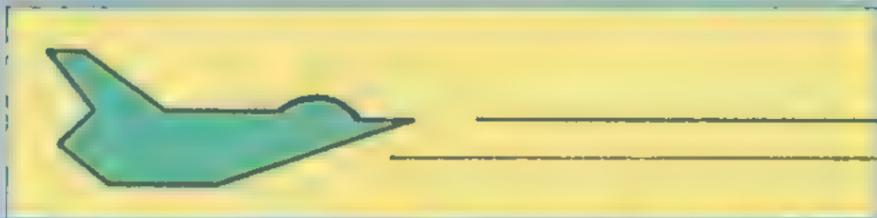
撃てば勝手に敵に当たってくれる便利なミサイル。ホーミング、短気な奴に向いている。「沙羅曼蛇」格言2。

## UNION



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

## TWIN LASER



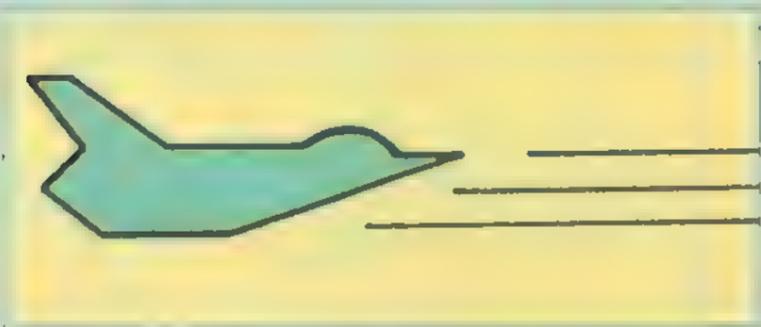
読んで字のごとし、2本のレーザーが撃てる。飛んでいったレーザーは敵をはさみ、つぶしてしまう(ウソ)。エクステンドレーザーと、どっちが強いかっ!?

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

## 「コラム」 肉まん、ちまき

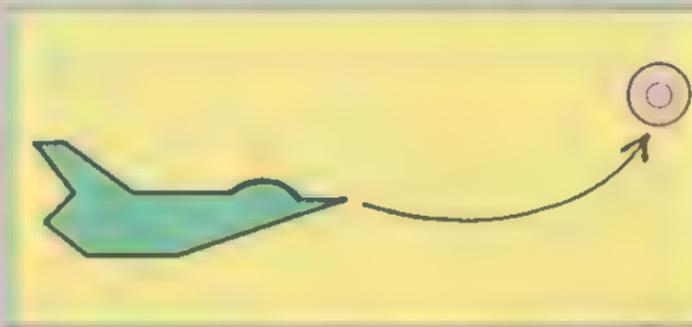


TRIPLE LASER



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

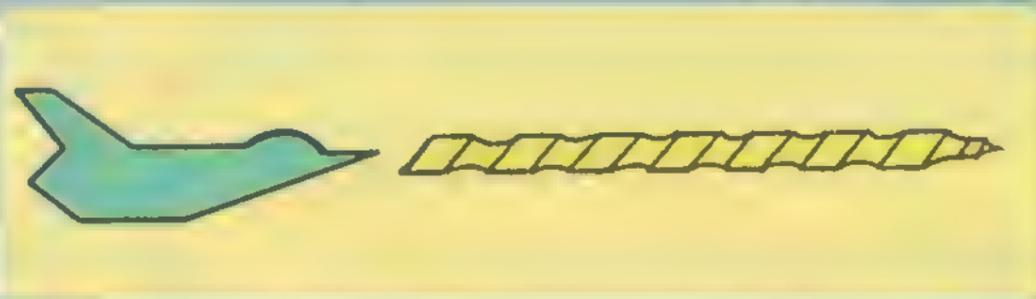
ARMING BALL



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

METEO

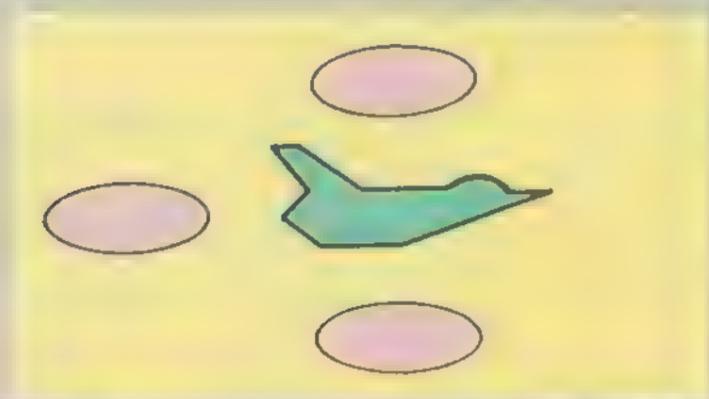
レーザーをひねって、ネジリン棒にってしまったようなもの。敵をえぐるように、つき進んでいく。強そうだ。



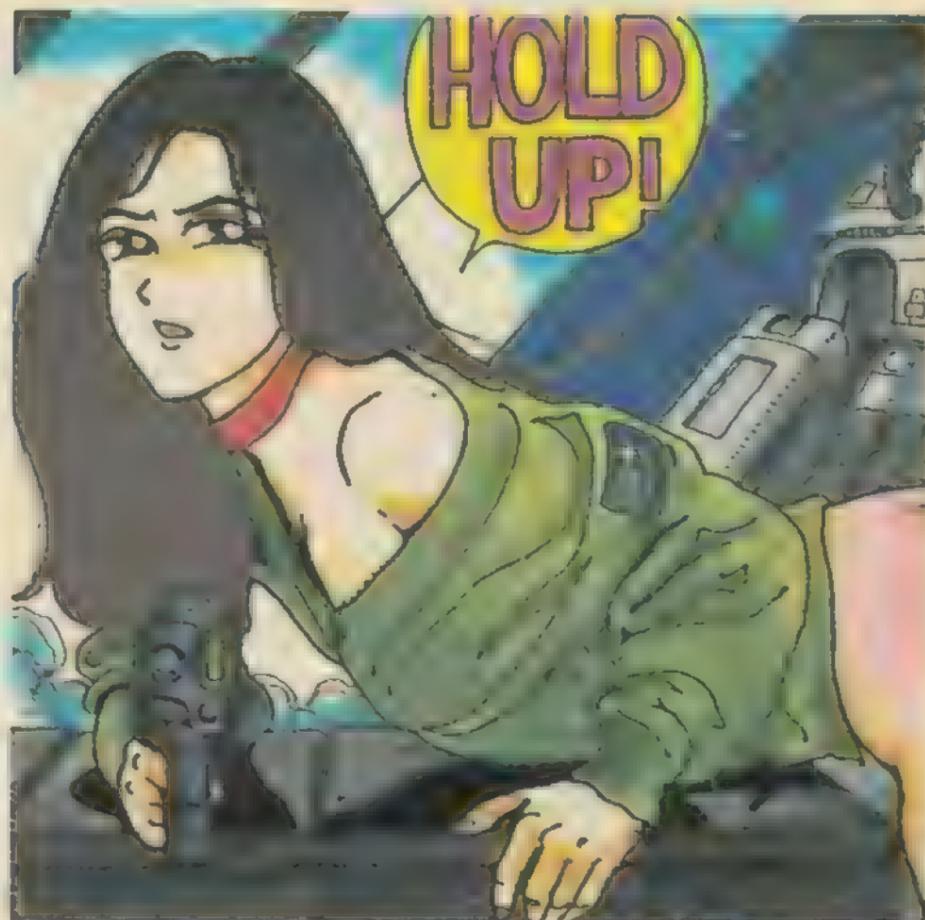
SCREW

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

OPTION HOLD (ITEM)



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

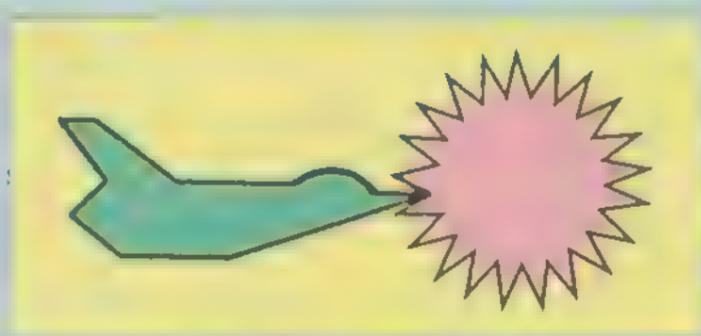


SCROLL STOP



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

SPARK LIGHT



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

TRAMPLE MISSILE (ITEM)



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

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

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



開発者直撃 ティータラ  
インタビュー ③

- 苦労話をお聞かせください。
- ◎MSXの沙羅曼蛇でやりたいことがいっぱいありました。容量のかかることから、処理時間のかかることまで。また、デザイン的な表情というものをグラディウス、グラディウス2とは変えようと自分に言い聞かせました、です。
- やはり、ご苦勞なさったわけですね。ウツウツ(嗚咽)。
- ◎メインプログラマーいわく、「苦勞以外はしてません!」。そうです！ 誰がMSXで沙羅曼蛇ができると予想したことでしょう！ すこい

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

●そうですよね、うんうん。その気持ちよくわかりますよ、うんうん。

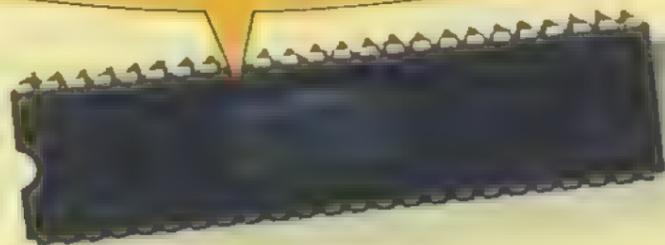
後日、紙尾さんに聞いたところによると、そんなことはありませんよ〜と、おっしゃてましたが、プログラム開発の人は、誰もがそう信じて疑わないようです。私も、そう思います。

ではここで、ちょっと話題を変更

音が良くなった  
コナミのゲームの  
秘密をあばく



# SCCって NANDA?



裏面

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

## コナミオリジナルの 音源チップなのだ！

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



て、では一体なんでしょう？

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

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

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

SCC搭載ソフト  
その1

## GRADIUS2



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

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

# ♪ 今後の可能性

物知りの人のために、もうちょっと詳しいスペックも書いておきましょう。

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

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



SCC搭載の  
その2

## F1 SPIRIT



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

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

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



■チップの生産風景(大ウソ™)。

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

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

シンセサイザーソフト、うん、サンプリングなんかもできたらしいなあ……そんなソフトをぜひほしい！ というご意見をお持ちの方は、コナミのMSX企画室あてに、はげましの

おたよりを出しましょう。世論とコナミ上層部の心が動けば、採算を度外視してまでも(?)、きっと素晴らしいシンセソフトを作ってくれることでしょう。

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

★音源チップを使えばシンセサイザーとかにすぐなっちゃう！



思いのままにコントロールできちゃうの!!



↑

### 正弦波

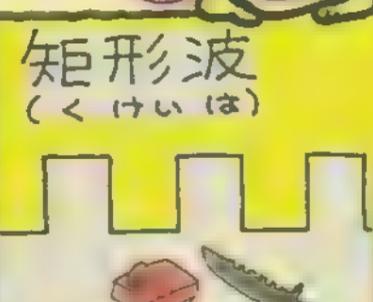
(せいげんは)



まやじ  ショーナンサフラン 

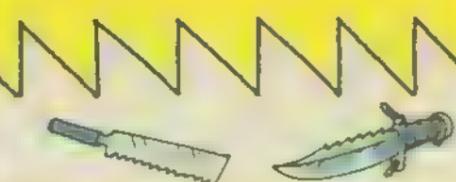
### 矩形波

(くけいは)



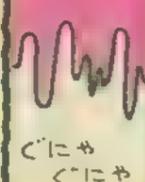
チップちゃん 

### のこぎり波



### その他



ぐにゃぐにゃ

# みんなで口ずさもう 沙羅曼蛇BGM

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



## サラマンダ 1st BGM

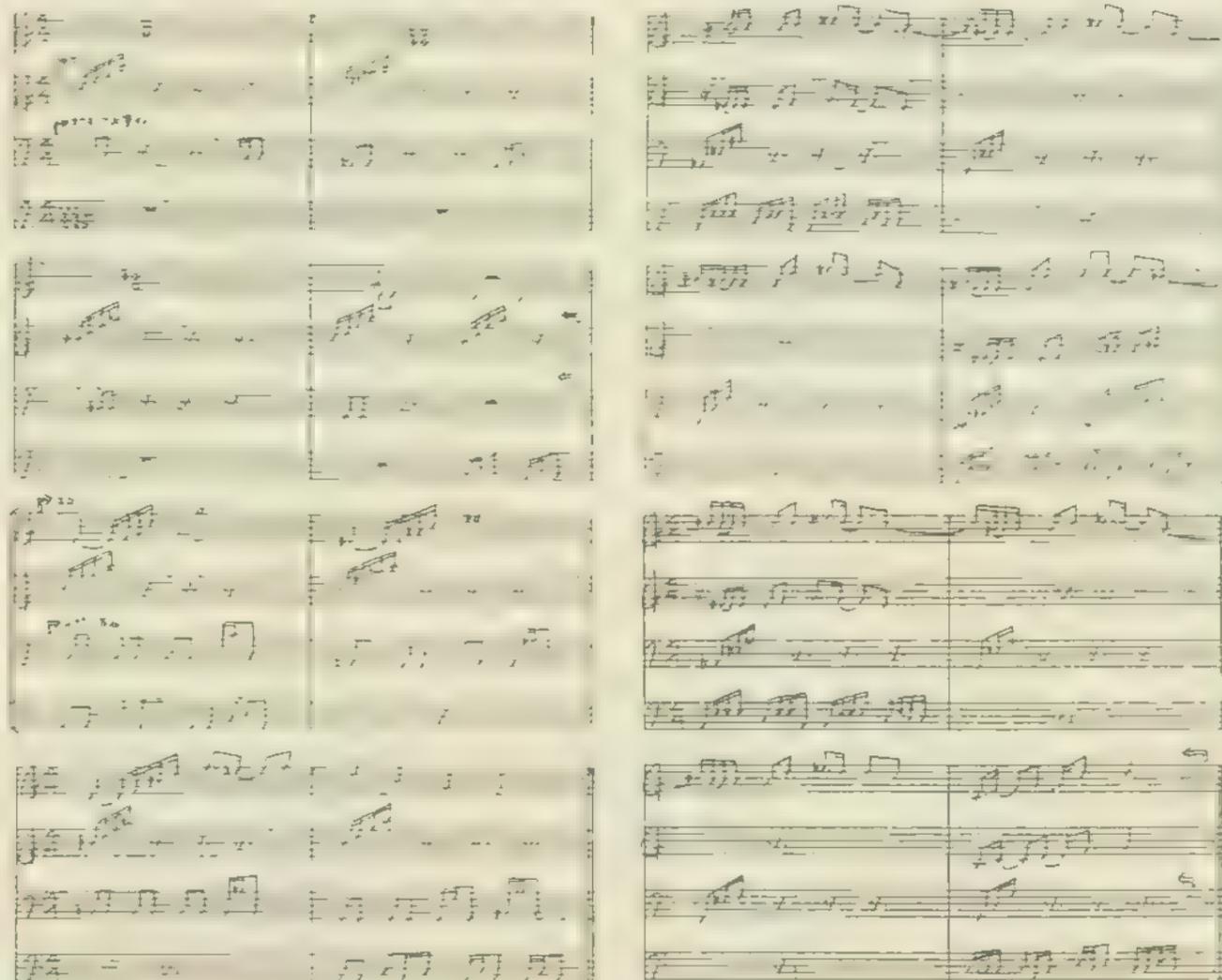
◆これはアーケードのBGMと同じも  
ので、聞き慣れている人もいるだろう。  
最もポピュラーな沙羅曼蛇BGMなの  
である。歌詞でもつけちゃおうかな。

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

## サラマンダ 3rd BGM



サラマンダ 4th BGM



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



特別コラム

世界の街角



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



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





# コナミのもう1本 ほら このマークだよ シャロム

コナミ  
5,980円  
MSX1

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

## ん!? シャロムって何じゃ?

シャロムとは

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

## コナミがRPG風の味付けに挑戦した

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

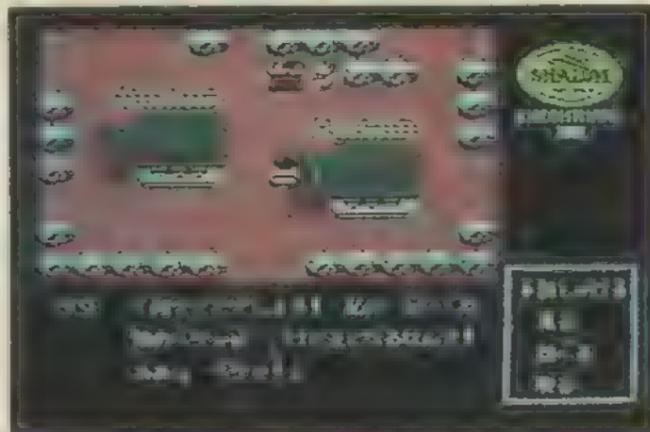


ツなんだよね。アクションゲーム、できないもんね。ふんだ。何よ、いいわよ。

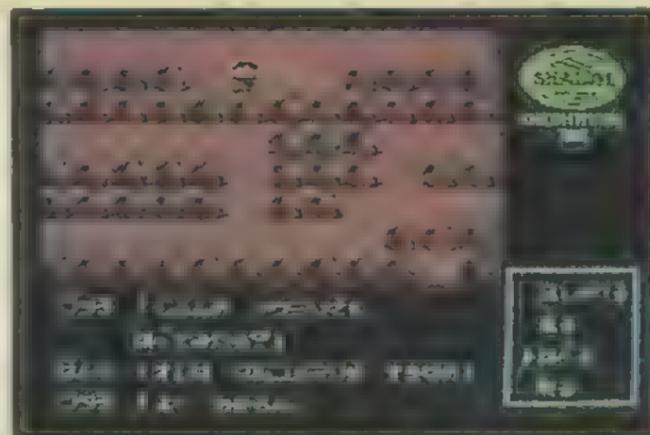
こういう人は、ケッコウいる。そういう人は、年末年始の新作では、何で遊べばいいのだ!? コナミは考えてある。RPG、あるいはアドベンチャーゲームで遊びたい人のために、大作を用意していたのであるっ! その名は、「でっかい軽石大作戦!」(ウソ<sup>TM</sup>)、『シャロム』だ。

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

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



「イエーイ、家だぜ、きれいだぜ、イエーイ。」



「山で仕切られた通路。その奥にはきっと!」

# 主要登場人物

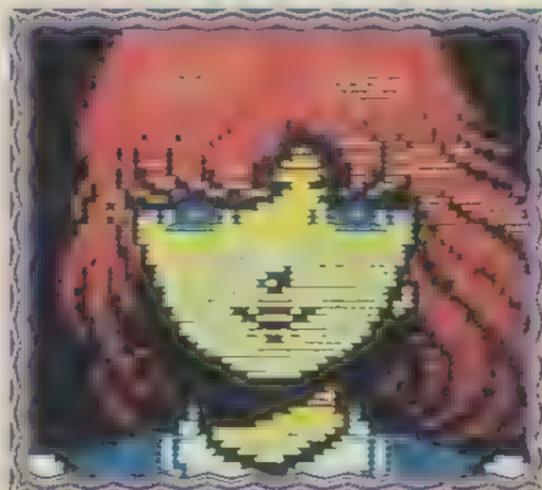
わー、キレイな女の人！ ウオーッ、きたないジジイ。わけわかんないブタ子。登場人物は個性あふれる名優でかためている。MSX1の絵はキレイ。

## キミ(ゴンベ、ぱんつ、よたろうetc.)



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

## キミの好きな人



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

## 大魔王ゴク



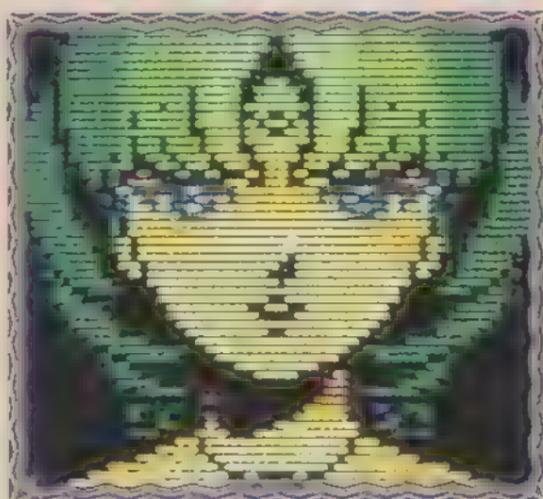
◆悪いヤツ。最終的に倒さなくてはならない敵。闇の世界に君臨する、恐怖の大魔王。アラジンドピンハゲチャピン！ それからどしたの。今、人間世界に悪を災難を広くまきちらすために、地獄の底から蘇らんとしているのだ。あんたさんの手で、丁寧に葬ってやってください。

## アフロディテ



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

## チエルシー姫



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

## パンバース王



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

## ポポロン



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

## ブタ子



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

# 『こーんなゲームだよ』

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

## ゲーム中で詳しいシナリオ説明—— 導入部

### 表情の変化



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

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

### ブタとの出会い



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



◆この国の王様だ。そう、このお方こそ、赤ちゃんだったバンバースちゃんの成長した姿なのであーる。

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

シャロムの冒頭は、そんな願いに近いオープニング。

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

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

### すいこまれた!



◆なーにをふたりで、ゴチャゴチャ言ってるんだっ!



◆うわぁーっ! 吸い込まれてしまう、たすけてえ!!

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



◆ジャーン! こいつか暗幕かっ!! いや違った、角隠、煙幕……しっない! 黒幕だった。どうも失礼。

ちょっとなら主人公  
おそらく製作者の人物像を反映!

## アドベンチャーそしてアクションへと——展開部

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



◆ブタ子を背負って、エッチラオッチラ。のんびり歩こう。

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

やはり、この手のゲームは解くのに長い時間がかかるで

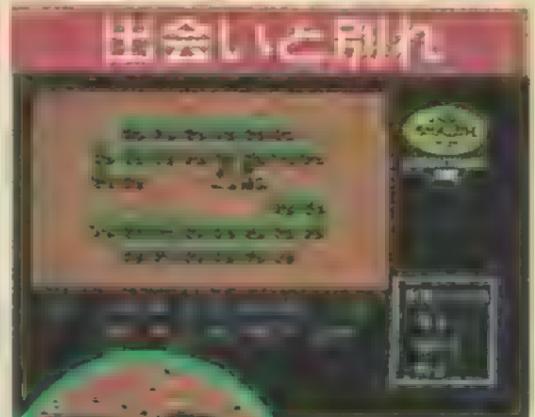
しょう。途中で中断したいときは、はい、ゲームをセーブしましょう。ここで、感じるコナミの親切。シャロムは、テープ、ディスク、S-RAM、パスワードと、4つのセーブ方法でゲームを保存できるのだ。データレコーダをつなげばテープに。ディスク

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

コナミから発売される、「新ゲームを10倍たのしむカート



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



◆いふんな人々と出会い、そして別れてゆく。モグラやヤギにも会っちゃうの。

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

### アクションで締め



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



### 家と部屋



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

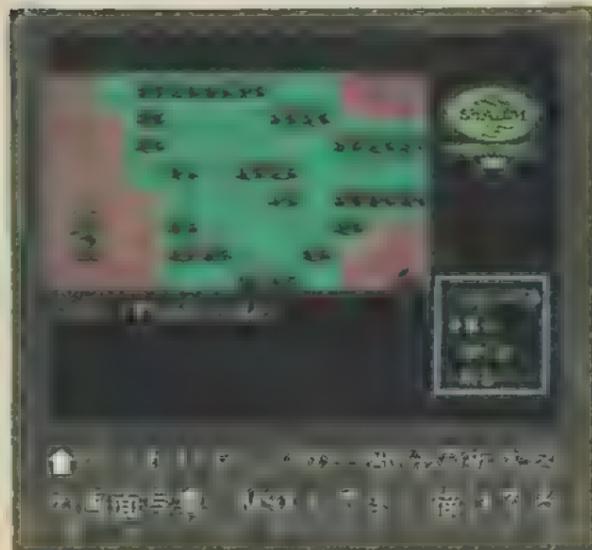


# シャロム観光案内

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



【特別読み切り  
恋愛サイエンス小説】  
**マイ♡シャロムナ**  
 男 おーい久美子、ごはんができたよー。今日は鍋物だよ。  
 女 えーと、このイットロウムを3パーセント減らして、代わりにケイ素を……  
 男 さめるよ。お鍋。  
 女 わたし、猫舌なのよ知ってるでしょ！ バカ！  
 男 でもね、熱い方がね。  
 女 ……熱い、さうだわ、成型窯の温度を上げてみましょう。あーん、ダーリン好きよ。  
 男 さめるよ、お鍋。





### このゲームは……

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

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

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



# コナミMSXソフト

プラスワン

## の四十八手+1

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



RC 700

わんぱくアスレチック  
Athletic land

MSX1 1983・12 4,800円



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

RC 703

タイムパイロット  
Time Pilot

MSX1 1984・1 4,800円



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

RC 704

フロッガー  
Frogger

MSX1 1983・12 4,800円



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

RC 701

けっきょく南極大冒険  
Antarctic Adventure

MSX1 1983・12 4,800円



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

RC 705

スーパーコブラ  
Super cobra

MSX1 1984・1 4,800円



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

RC 702

もん太君のいち・に・さんすう  
Monkey Academy

MSX1 1984・1 4,800円



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

RC 706

ビデオハスラー  
Video Hustler

MSX1 1983・12 4,800円



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

RC 707

### コナミの麻雀道場 Konami's Mahjong

●MSX1 1984・6 6,800円



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

RC 709

### マジカルツリー Magical Tree

●MSX1、2 1984・11 4,800円



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

RC 708

### ハイパーオリンピック1 Hyper Olympic 1

●MSX1 1984・4 4,800円



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

RC 714

### ぼんぼこパン Comic Bakery

●MSX1 1984・6 4,800円

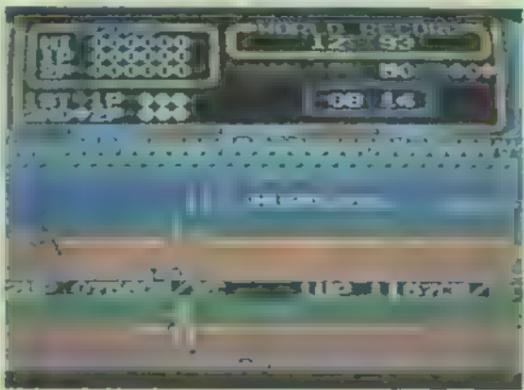


とあるパン工場で、イタズラだぬきが悪さをしていた。たぬきをやつつけて、パンを作るというゲームの中で、パンができるまでを上手に説明している、勉強ソフト。

RC 711

### ハイパーオリンピック2 Hyper Olympic 2

●MSX1 1984・4 4,800円



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

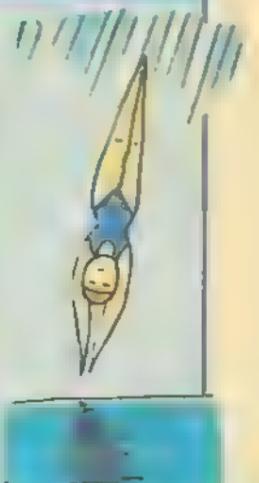
RC 715

### ハイパースポーツ1 Hyper Sports 1

●MSX1 1984・6 4,800円



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



RC 712

### サーカスチャーリー Circus Charlie

●MSX1 1984・7 4,800円



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

RC 716

### キャベッジ パッチ キッズ Cabbage Patch Kids

●MSX1 1984・10 4,800円



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

RC 717

## ハイパースポーツ2 Hyper Sports 2

●MSX1 1984・10 4,800円



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

RC 718

## コナミハイパーラリー Konami Hyper Rally

●MSX1 1985・7 4,800円

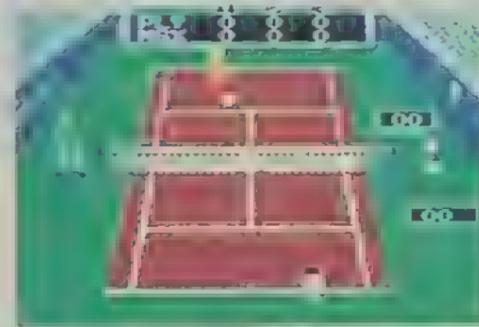


MSXでは絶対出ない  
と思われていた3D  
のレースゲーム。や  
っぱりコナミから出  
ましたね。12種類も  
の多彩なコースを走  
りぬける。ゴールを  
めざしてつっぱしれ

RC 720

## コナミのテニス Konami's Tennis

●MSX1 1984・11 4,800円



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

RC 721

## スカイジャガー Sky Jaguar

●MSX1 1984・12 4,800円

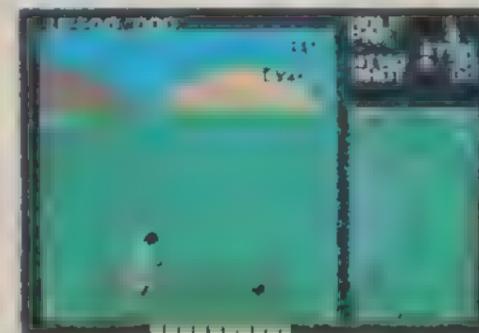


タテスクロールのシ  
ューティングゲーム。  
この頃から、自機の  
パワーアップの歴史  
が始まる。アイテム  
を取って、2連射、  
3連射! コナミらし  
さ、ここにあり。

RC 723

## コナミのゴルフ Konami's GOLF

●MSX1 1985・2 4,800円



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

RC 724

## コナミのベースボール Konami's BASEBALL

●MSX1 1985・1 4,800円



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

RC 725

## イー・アル・カンフー Yie Ar Kung-Fu

●MSX1 1985・1 4,800円



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

RC 727

## 王家の谷 King's VALLEY

●MSX1 1985・3 4,800円



昔の単純明解な  
ものから、アド  
ベンチャー要素  
を含んだ、複雑  
なものへとゲー  
ムは変わって  
きた。マップを  
作り、解き方  
を考える。新  
時代到来を  
予感させた  
ゲーム。

RC 728

## モピレンジャー MOPIRANGER

●MSX1 1985・2 4,800円

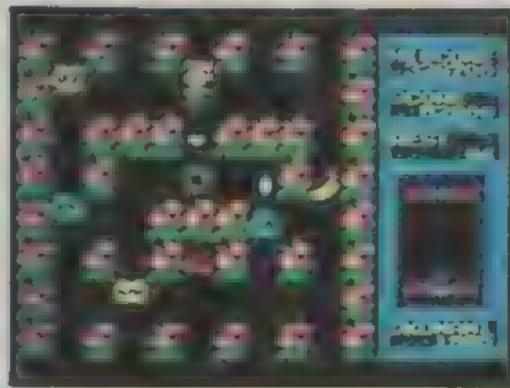


コナミにはめ  
ずらしい、パ  
ズルゲーム。  
本来売りの  
はずのキャラ  
クターが小  
さかったの  
は残念だが、  
パズル性を  
重視したと  
思えば、う  
なずける。  
いや、これ  
ホント。

RC 729

ピポルス  
PIPOLS

MSX1 1985・5 4,800円



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

RC 733

ハイパースポーツ3  
Hyper Sports 3

MSX1 1985・9 4,800円



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

RC 730

ロードファイター  
ROAD FIGHTER

MSX1 1985・8 4,800円



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

RC 734

ゲーニーズ  
GOONIES

MSX1 1985・12 4,800円



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

RC 731

コナミのピンポン  
Konami's PING-PONG

MSX1 1985・5 4,800円



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

RC 735

コナミのゲームを  
10倍楽しむカートリッジ

MSX1 1985・12 4,800円



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

RC 732

コナミのサッカー  
Konami's SOCCER

MSX1 1985・12 4,800円



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

RC 736

コナミのボクシング  
Konami's BOXING

MSX1 1985・10 4,800円



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

RC 737

イーガー皇帝の逆襲  
Yie Ar Kung-Fu II

●MSX1 1985・12 4,800円



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

RC 742

グラディウス  
GRADIUS

●MSX1 1986・7 4,980円(1M)

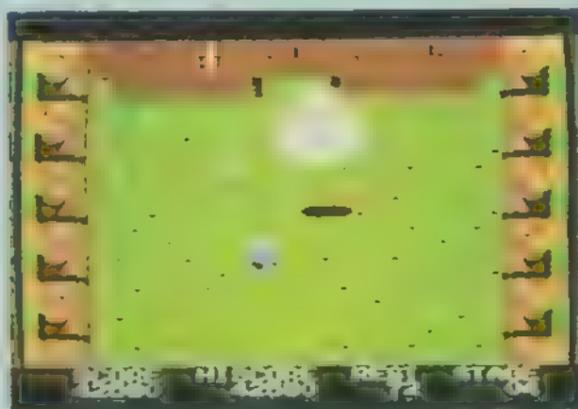


「スクランブル」(アーケード)のパワーアップバージョンといわれている「グラディウス」。初のメガROMで、オリジナルステージも盛り込まれてるのだ。遊べるぜ。

RC 739

魔城伝説  
KNIGHTMARE

●MSX1 1986・3 4,800円



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

RC 748

## 夢大陸アドベンチャー

●MSX1 1986・10 4,980円(1M)



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

RC 740

ツインビー  
TWIN BEE

●MSX1 1986・5 4,800円



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

RC 744

## 悪魔城ドラキュラ

●MSX1 1986・10 5,800円(1M)



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

RC 741

新世サイザー  
Sound Creator

●MSX1 1986・9 6,800円



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

RC 745

キングコング2  
KING KONG 2

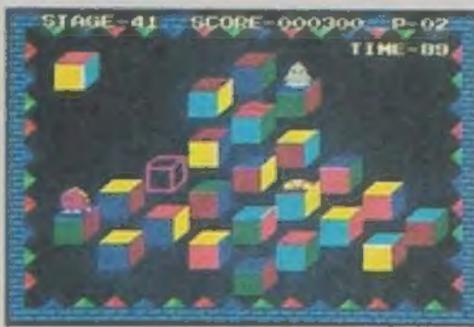
●MSX1 1986・12 5,800円(1M)



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

## RC 746 Qバート

●MSX1 1987・1 4,800円



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

## RC 747 火の鳥 HINOTORI

●MSX2 1987・4 5,800円(1M)



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

## RC 748 がんばれゴエモンからくり道中

●MSX2 1987・2 5,800円(1M)



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

## RC 749 ガリウスの迷宮 KNIGHTMARE II

●MSX1 1987・4 4,980円(1M)



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

## RC 750 メタルギア METAL GEAR

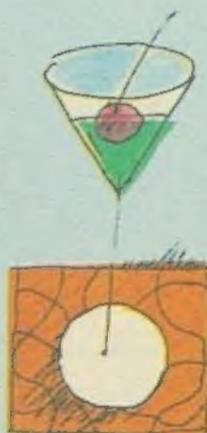
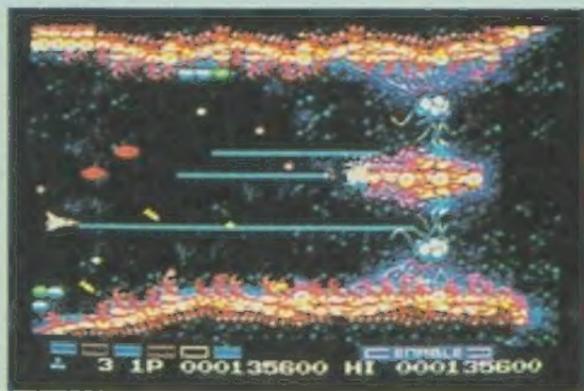
●MSX2 1987・7 5,800円(1M)



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

## RC 751 グラディウス2 GRADIUS 2

●MSX1 1987・8 5,800円(1M)



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

## RC 752 F1スピリット F1 SPIRIT

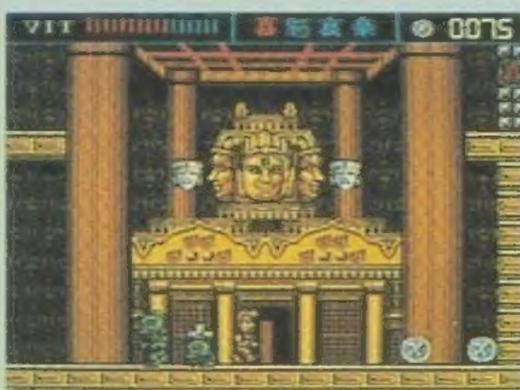
●MSX1 1987・10 5,800円(1M)



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

## RC 753 ウシヤス USAS

●MSX2 1987・11 5,800円(1M)



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

## RC 754 シャロム KNIGHTMARE III

●MSX2 1987・12 5,980円(2M)



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

その他の  
関連情報!

# 沙羅曼蛇がオリジナルアニメに! ビデオで発売されるぞ

いやあ、キャラクター商売! コナミ  
の大ビデオ進出大会のおウワサなのだ



## マニア泣かせの 一流スタッフ陣

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

監督 **鳥海永行**

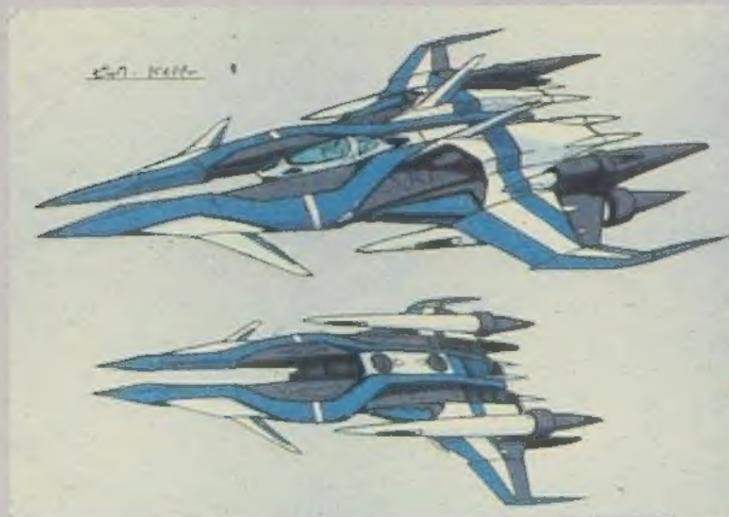
そう、鳥海永行さん。その手  
のファンの人なら、「えっ、あ  
の科学忍者隊ガッチャマンの  
鳥海さんかい?」、「おお、エリ  
ア88でおなじみの鳥海ちゃん  
ね」と、思わずオタクの会話  
をしてしまうのでしょう。

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

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

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

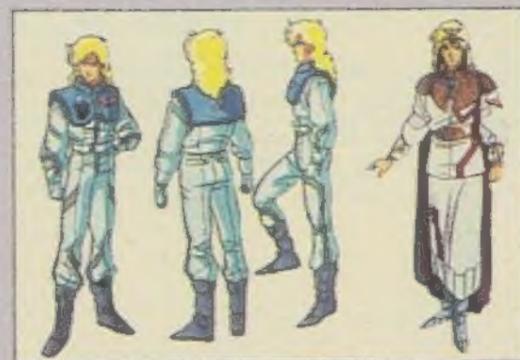
他にも出てくるぞ。  
ドロモ司祭。ドロ  
モ



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



左がダーン、右はエディ・イーヴァン。



ロード・ブリティッシュのお姿であります。

## キャラクターデザイン 美樹本晴彦

モスイマセンなんてな。

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

この別冊付録を最後までお読みくださったみなさまに



# メガトンパンチプレゼント!

## 沙羅曼蛇その他を

### もらっちゃおう!

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

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

ついでにお正月も記念して、どんと応募してみてください。たまえ。全応募はがきの中から全問正解者を選び、その中から抽選で50名を選び、その中から、賞品をふりわけて発送します。全問正解者が50名以下の場合、正解数が多い人から順次選出していきましょう、やはり。当選者は、'88年3月号のMSX通信で発表する予定です。がんばれよな、みんな、俺は待ってるぜ。

MSX  
沙羅曼蛇30名!  
ポスター10名!  
ステッカー10名!



## 問題

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

## 応募方法&あて先

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

ごたえだん  
①パン  
②シロ  
③ワニ  
④ミ  
⑤95  
⑥本  
⑦お  
...  
⑧パン  
住所  
コ  
05  
6  
田中  
年55  
職業  
0011-45-77-029  
B 20. W 15. H 2  
159-115-67211

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

### 〔あて先〕

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

# MSX tsūshin NEW YEAR SPECIAL



**LOGIN** 1月号特別付録

COVER PHOTO by ADALBERT GUARNERIO ©IMAGE MAKERS

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