

昭和63年3月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第3号(通巻12号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN



●**秘情報満載**
(ハイライド3のウル^{テク}技ほか)
ゲーム十字軍

●**LIST**
ゲーム
プログラム11本

●**NEW**
THEプロ野球激突ペナントレース/YAKSA(ヤシャ)
MSXメガROM版ダイナマイトボウル/京都龍の寺殺人事件
東京女子高生セーラー服入門/プロフェッショナル麻雀悟空
D'(ディーダッシュ)/勝手に成じゃん/サイキックウォー/上海
F-15ストライクイーグル/ディーブダンジョン

ATTACK ドラゴンクエストII

緊急情報
ユナミの
パロディウス
ウルティマIV

1988
MARCH
360YEN **03**

SONY

ディスク内蔵!

そのうえ

連射、スピコンつき「ディスク内蔵マシン」は、

ソニーの
F1XDだけ!

JIS配列キーボード

実力にあわせて、局面にあわせて、ゲーム・スピードを
変えて楽しめる! スピードコントロール機能

パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き

ディスクだ!
連射だ!
スピコンだ!

F1XD

HB-F1XD
54,800円

HIT BIT MSX2

連射で、スピコンで、脳天ショックのオモシロさ。まさにF1XDのための人気ゲームたち。

<p>あの巨怪「サラマンダ」、ついにMSX界へ襲来! 警報発令!</p> <p>多くのゲームファンを恐怖のどん底へ突き落とした最強の敵が、いまさらに、さらに、パワーアップ!</p> <p>充実のデモ&ストーリー、豊富なキャラクター、そして上下シフト……キミはついて行けるか?</p> <p>沙羅曼蛇 ¥6,800</p> <p>© KONAMI コナミ(株) 03-264-5678</p>	<p>9種類の「フォーメーション攻撃」で、敵を全滅させろ!</p> <p>銀座、赤坂、国会議事堂、代々木……</p> <p>リアル画面で爆発するTOKIO 空中大戦争!</p> <p>¥5,800</p> <p>SCRAMBLE FORMATION</p> <p>© TAITO CORP.(株)タイトー 03-264-8615</p>	<p>これぞシューティングの真髄だ!</p> <p>全編50以上の特殊地理とスーパーマップグラフィックス! 驚異の迫力画面だ!</p> <p>¥6,800</p> <p>LAYBACK SUPER</p> <p>© T&E SOFT (株)ティアンドイソフト 052-773-7770</p>	<p>「ウシヤスの秘宝」の謎はオノロシタノシ!</p> <p>キミは怒り、泣き、笑ってしまう、これぞ怪奇! 考古学ロマンゲーム!</p> <p>¥5,800</p> <p>USAS ウシヤス</p> <p>© KONAMI コナミ(株) 03-264-5678</p>	<p>宇宙歴3000年、真の勇者を決する命を賭けた男のレース!</p> <p>AI(人工知能)機能搭載!</p> <p>¥5,800</p> <p>Super Runner</p> <p>スーパーランナー</p> <p>© PONY 株式会社ポニー 03-221-3161</p>
---	---	---	---	---

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニービルカカログMF係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。●ソフトに関するお問い合わせは各開発元へ直接お問い合わせ下さい。

スピコンだ!

連射だ!



「ゲームを
生かすも殺すも
マシンだ!」

イースの女神もF1XD派だ。

イース

毎秒最高24発/ここ一番でバツグンのパワーを
発揮する連射ターボ内蔵

2DD. 3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵 (大容量1MB)

かな FDD
かな CAPロック等の集中インジケータ

パソコンプログラムもラクになる。独立10キー



こちらも
連射だ! スピコンだ!
弟分の **F1 II**
もよろしく! HB-F1II
¥29,800



- 毎秒24発もOK!
勝つための連射機能
- スピードコントロール機能
- すばやく動付/カーソルジョイスティック付き

見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速!

<p>アメリカで人気 No.1! の実績</p>  <p>RPGの歴史を創ったウルティマ シリーズ究極版。謎の深さ、人物の 多岐さ、...この空前のスケールに、 もう身震いが止まらない!!</p> <h2>ウルティマIV</h2> <p>Quest of the Avatar</p> <p>©Richar Garriot/ Origin Systems Inc. (株)ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800</p>	<p>2DD MSX2</p> <p>待望のMSX2版発売 以来、圧倒的大ブーム/ RPGの新しい時代を ひらく未体験ワールド。</p>  <p>イース</p> <p>©FAL.COM HBJ-G062D 新発売 ¥7,800</p>	<p>ハレー彗星の謎に、 リアルグラフィックで 世をゲーム化。キミは天 下統一できるか。</p> <h2>J-E-S-U-S</h2> <p>ジーザス</p> <p>©ENIX HBJ-G063D 新発売 ¥7,800</p>	<p>歴史に忠実に、戦国乱 世をゲーム化。キミは天 下統一できるか。</p> <h2>信長の野望</h2> <p>全・国・版</p> <h2>信長の野望</h2> <p>全・国・版</p> <p>©KOEI CO., LTD HBJ-G064D 新発売 ¥8,800</p>	<p>シミュレーション・ウォーゲー ム。話題の興奮傑作中国 全土を制する英雄は誰だ</p> <h2>三国志</h2> <p>三国志</p> <p>©KOEI CO., LTD HBJ-G065D 新発売 ¥12,800</p>
--	--	---	---	---

山村美紗 書きおろしゲームソフト 京都龍の寺殺人事件

楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社 **タイトー**
本社/東京都千代田区千代田2-5-3 TEL:03-264-8616 千102

近日発売 標準小売価格 ¥5,800
MSX2 RAM64K VRAM128K以上

山村美紗

京都生まれ。京都府立大学を卒業後、中学校教師を経て、昭和49年「マラッカの海に消えた」により推理小説界にデビュー。京都を舞台にしたミステリーとトリックで、若い女性読者の圧倒的な支持を得る。その緻密なトリックにあふれる作品は、映像化されたものも多い。

TAITO MSX
ソフトシリーズ
第4弾
TMS-04



ヨシツ、こっとなつたら
自分で犯人を捜すぞ。



ムムツ、事件のカギは
桜の花びらだな。



ゲゲツ、殺人犯の疑惑を
かけられてしまった。



ヤタツ、とうとう見つけたぞ。
犯人はおまえだ。



ヒエーツ、このままじゃ
犯人にされてしまう。



指を棒にして捜したせい。

意外なトリック、巧妙な罠、そして息づまる展開。ファミコンで人気を博した、ベストセラー推理小説作家、山村美紗書きおろし本格推理ゲームが、いよいよMSXに登場。京都竜安寺の境内に端を発し、次々に起こる血なまぐさい事件。しかもその事件は、有名なゲーム作家であるあなたのゲームシナリオ通りに起こっていく。重要参考人として狩矢警部に疑われたあなたは、名探偵キャサリンとともに一刻も早く真犯人をつきとめなければならない。捜す。推理する。追いつめる。果たしてあなたは事件の真相を解き明かすことができるだろうか。

MSX はアスキーの商標です。メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。



© エニックス

FAN ATTACK



竜王の城までをマップで攻略!

ドラゴンクエストII

悪霊の神々

6

緊急情報
コナミの

あのグラディウスをパロッた
おちゃらけゲーム

パロディウス

18

冒険者は徳を求めて宮殿や町を訪ねるのだった

ウルティマIV

22

FAN STRATEGY

FAN STRATEGY SPECIAL

たくさんの優秀作を部門別に

大戦略 オリジナルマップ

募集の報告

[PART I]

28

応募結果をいっせいに発表!

大戦略 オリジナルマップ

募集の報告

[PART II]

72

いつもより1ページ多い!

FAN♪FAN♪BOX♪

32

●ソニーの新製品3機種(周辺機器).....ほか

ページ数80%UP! 情報の密度も75%UP?

ゲーム十字軍

85

●沙羅曼蛇のウンチク、ハイドライト3のウル技.....ほか

FAN NEWS



ペナントレースが楽しめる究極の野球ゲーム	【THEプロ野球】	激突 ペナントレース	94
雀聖をパワーアップ! 人間とプレイしているみたい	【プロフェットシヨナル】	麻雀悟空	96
超人気のパイ山くずしゲーム	上海		98
F-15のコックピットをそのままシミュレート	F-15	ストライクイーグル	100
どこを攻めるか戦略ポイントのアクション	YAKSA	ヤシャ	102
アイコン操作のミスリーoadベンチャー	京都龍の寺殺人事件		103
くら〜い地下でモンスターと戦うRPG	ディープダンジョン	【魔洞戦記】	104
前作『コスミックソルジャー』を超えるRPG	サイキックウォー		105
エイリアンと戦いながら情報を集めて謎を解く	D'ディーダッシュ		106
なにくそ/と力が入ったMSXメガROM版発売!!	ダイナマイトボウル		107
ゲームじゃないの♥制服データ集なの!	東京女子高生セーラー服入門		108
女の子のグラフィックが30枚×2	勝手に成じゃん		109

今回も傑作プログラムぞろい!	ファンダム	38
●晴れ、ときどき爆弾/DART/大金のち死/へいきん台ジャンケン/1面キューブ/春物語/ROAD WORLD/ポンポンボール/香港/おとしこ/LASER PUZZLE	MSXの音楽とサウンド	68
	Q&Aボックス	70

超新作ソフト紹介

COMING SOON

●あさりワールドRPG(仮称)/三国志/信長の野望(全国版)/プレテター/小林ひとみのパズルインロンドン/釣りキチ三平/MSX英和辞典/ふえありいている/ほと・MILK/学園物語/魔神宮/ポンパーキング/ドーンパトロール/スクーター

「A1クラブ」はどんどん新しく、楽しくなっているゾ!

THE LINKS INFORMATION PAGE

読者アンケート ●最新ゲームソフト75本プレゼント

FAN VOICE ●日本コンピュータシステム 佐藤智浩氏

☎03-431-1627

読者のみなさまのお問い合わせは、休日(をのそく)月曜から金曜の午後4時から6時の間、左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っさいお答えしておりません。

FAN ATTACK

竜王の城まで一気に走れ!

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII

悪霊の神々

その昔、ロトという勇敢な聖戦士がいた。ロトは神から光の玉を授かり、魔物たちを封じこめたという。その偉業は伝説となった。しかし悪の化身竜王なるものがその光の玉を闇に閉ざしてしまったのだ。ロトの血を引く勇者が現れ、竜王を倒し、アレフガルドに再び平和を取り戻したのだ。その勇者はローラ姫なる者を連れてアレフガルドを後にするのだった(ドラゴンクエストIより)。その後2人はある土地へたどりつき、そこに平和な国を築いた。勇者はローラ姫の名をとり、その国をローレシアと名づけたのだった。やがて2人に2人の王子と1人の王女が授かり、勇者は3人の子供のために国を3つに分けたのだった。兄王子はローレシア、弟王子はサマルトリア、そして妹王女はムーンブルクの国を継ぐことになった。こうしてロトの血筋に結ばれた3つの国には100年の平和が続いたのだった。ところがある日――

エニックス

☎03-366-4345

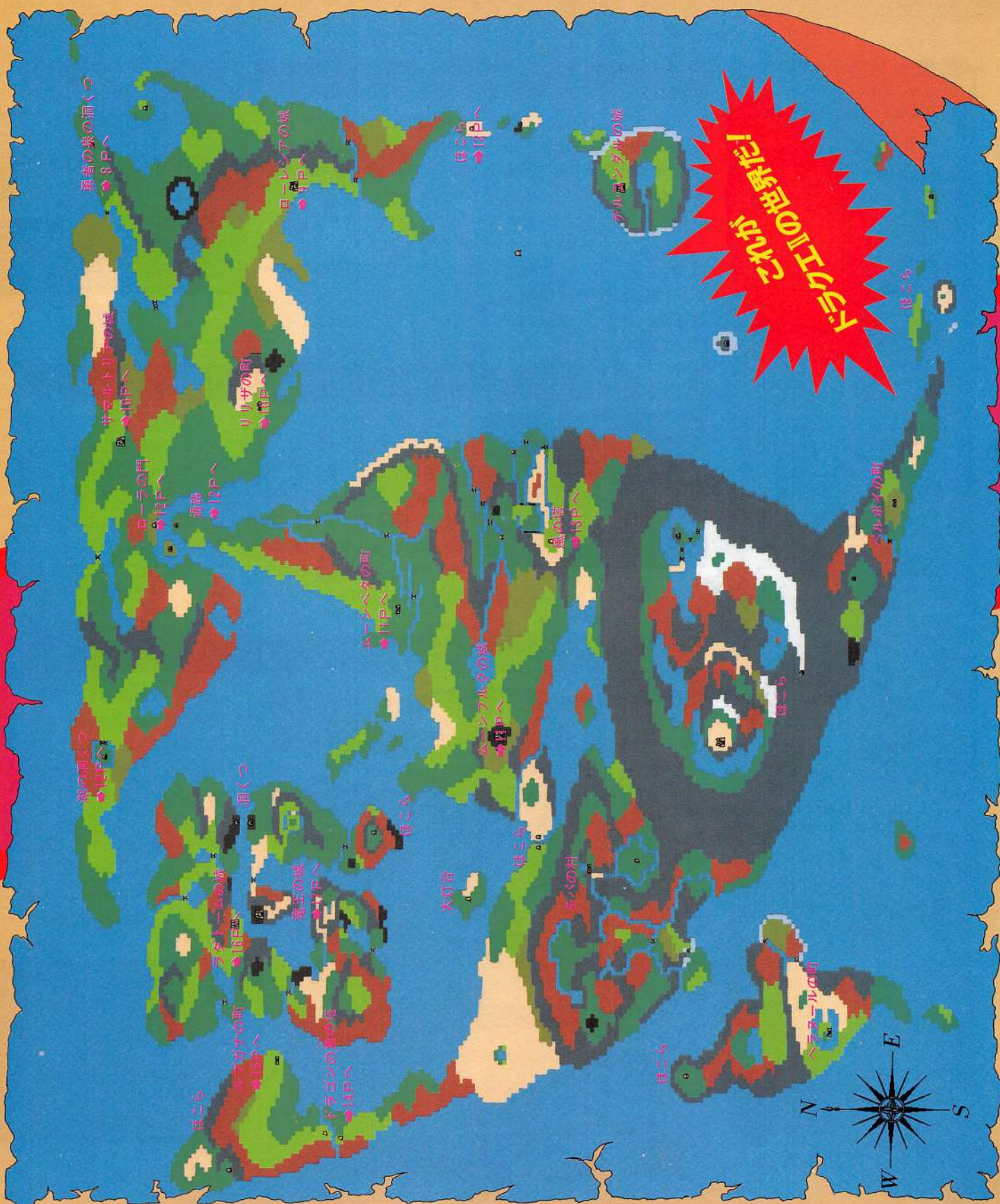
発売中 MSX2版は
発売日未定

媒体		媒体	
対応機種	MSX MSX2	対応機種	MSX2専用
RAM	16K	VRAM	128K
セーブ機能	パスワード	セーブ機能	パスワード
価格	6,800円	価格	6,800円

ロトの血を引く勇者よ! 再び悪
がよみがえった今、邪悪な神々
を滅ぼすために立ちあがるのだ!
同じ血を分けたサマルトリアの王子
とムーンブルクの王女を引きつれ
再び平和を取り戻すのだ!!!



©エニックス



KAYIIO世界だ!



前作のドラゴンクエストとどうちがうのか？

前作のドラゴンクエストとくらべて、このドラゴンクエストの第2弾は大きく様変わりした。

ゲームのシナリオが変わるのは当然のことだけど、最も大きく変わったのは、キャラクターにはっきり性格づけをしたところだ。従来1人のものだった性格をそれぞれ3人に振りわけ、その3人の性格に合わせてそれぞれキャラクターをレベルアップさせるという、RPGの本質に限りなく近づいたものになったのだ。

でも、ドラクエらしさは少しも失われていず、むしろさらに磨きがかかったともいえる。マップが広くなったために、少しイベントに無理があるようにも思えるけど、それを補って余りあるほどの楽しい要素がふんだんに盛り込まれているのだ。

その中のひとつ、モンスターとの戦闘シーンはプレイしているキミたちを熱くさせるはず。なぜならば、モンスターが集団で現れるようになり、戦闘シーンでのかけひきが複雑になったからなのだ。

では新しい冒険を始めよう！

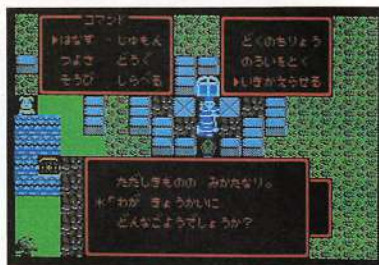
困ったときは教会に行こう

今回、新しく加わった要素に「教会」というものがある。

具体的にどのようなことをする場所かという、3人の中で誰かが毒に侵されたとき、さらに呪われたアイテムを身につけてしまったとき、そして不本意ながら誰かが貴重な命を落としてしまったときに利用する所なのだ。

毒の治療にはレベル×2ゴールド、蘇生にはレベル×20ゴールドもかかる。呪いを解くには、レベル×100ゴールドかかる。やたらとお金がかかる世界なのだ。

HPやMPを回復させるために泊まる宿屋について、この教会を利用する機会が多くなることだろう。



④教会も宿屋と同じく、城や町いたるところに存在します

武器や防具は装備しなくちゃダメ

今回は新しく「そうび」というコマンドが加わった。

具体的にどういうことかというと、前作では武器や防具は店で売買が成立した時点で自動的に装備されていたけど、今度は新しく入手したものを装備し直さなければならないのだ。

少々面倒になったが、装備しないと攻撃力も守備力も全くあがらないのだ。

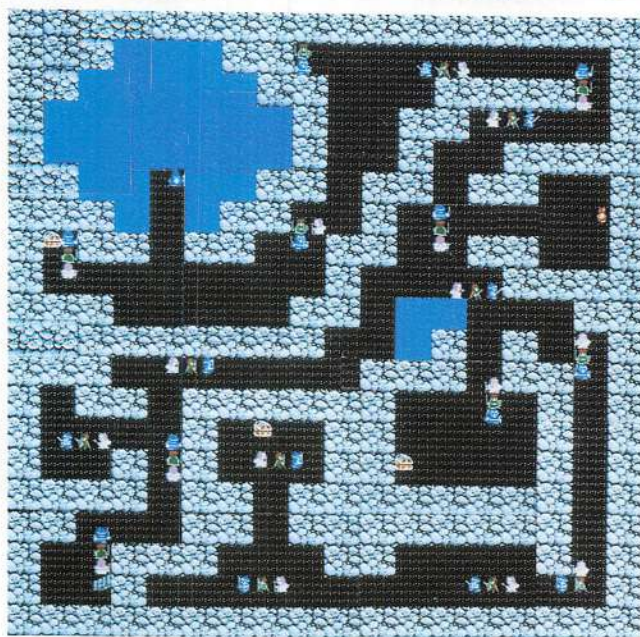
しかし利点もある。なんと店での売買に際して、先に下取りをしてもらうことが可能になったのだ。少し値のはる物には、この下取りをうまく利用するのも手だ。



④武器は「そうび」しなくちゃダメ。わかったつもりでも最初はうっかり忘れてしまいがちだ

レベルをあげるためには！

勇者の泉の洞くつ



レベルをあげるための経験値を稼ぐためには、前作の岩山の洞くつのような、薬草やお金の入った宝箱が無尽蔵に取りつくせる場所を探すことだ。自分のパーティのレベルや状態をよく知ったうえで、このように手取り早く経験値やゴールドを稼ぐ最適な場所を選べ。選択する自がとても重要なのだ。



④勇者の泉の洞くつでは、話をすることでHPを回復させてくれる

ローレシアのお城



ゲームが始まる……



キミがロトの血を引いた王子なのだ

ある日ローレシアの城に傷ついた兵士がたどり着いた。彼はムーンブルクの城から来るばるやってきたらしいの

だが、彼の話によると大神官ハーゴンがまがまがしい神を呼び出し世界を破滅させようとたくらんでおり、もはや彼のいたムーンブルク城は悪魔の化身ハーゴンによって攻め落とされてしまったらしいのだ。彼はそう報告すると、かわいそうにキミとキミの父であるローレシアの王様の前で息を引き取った。

キミに今、勇者ロ

トの血を引く者としてその力を試されるときが来たのだ。さらにキミの他に同じロトの血を分けた仲間がこの世に2人いるという。仲間を探し出し、力を合わせ邪悪なる神を倒す、これがキミに与えられた使命なのだ。そしてこれは父であるローレシアの王様、さらにその祖である勇者ロトの名と誇りにかけて守りぬかなければならないのだ。

お城でローレシアの王様はキミに旅立つ準備として銅のつるぎと50ゴールドをくれるはずだ。それを手にして最初に行くべきところは、この城

から南西の方向にあるリリザの町だ。そこの道具屋でアイテムを買いそろえろといい。

リリザの町から北の方角にはサマルトリアのお城、さらに西にはムーンブルクに通じるほくら(ローラの門)があるそう。さまよううちに、そう、仲間になるはずの2人がキミを待っているのだ。

ただし、仲間を見つけても2人とも最初は弱いから力の強いキミがしっかり援護してやらないとダメだぞ。では気をつけて行ってまいれ。



キミにかかる期待は想像以上に重い。使命感にさいなまれるかそうでないかは、キミ次第だ。

サマルトリアのお城



サマルトリアの王子はなんと呪文が使いこなせるのだ。ただしローレシアの王子ほど重い武器や防具は装備できないようだ。力自慢のローレシアの王子と魔法自慢のムーンブルクの王女との中間を取ったようなタイプだ。

呪文	レベル	MP
ホイミ	1	3
ギラ	3	2
キアリー	6	3
マホトーン	8	3
ルーラ	10	6
リレミト	12	6
ベホイミ	14	5
トラマナ	17	4
ベギラマ	18	4
スクルト	20	2
ザラキ	23	4
ザオリク	25	15
メガンテ	28	1

サマルトリアの王子はのんきもの？

サマルトリアの王子を探しにお城に来たが彼はいなかった。王様の話によると、王子は勇者の泉に向かったという。しかし、肝心の王子は勇者

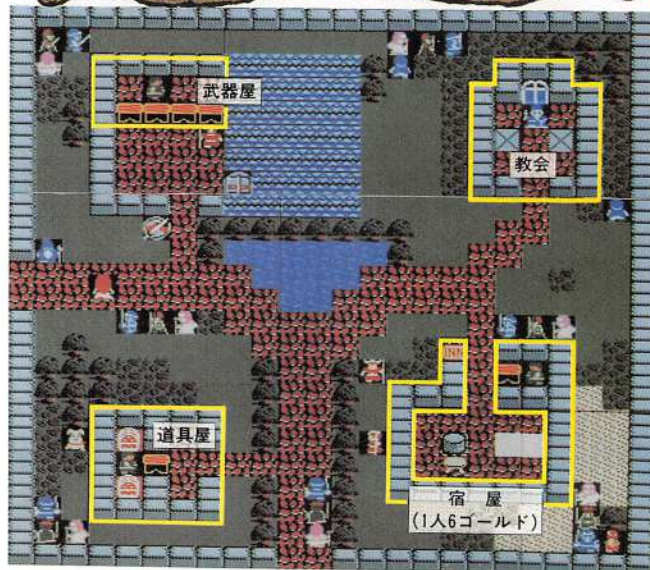
の泉にはいなかった。そして、ローレシアの城にもサマルトリアの城にもいなかった。

ここでもう一度、サマルトリアの城にいる王子の妹の言葉を思い出してみよう。彼はもとのんきもので寄り道をするくせがあるらしい。ローレシアの城にもサマルトリアの城にもいないとなると、もう残るはあの町しかないな。



◎お城の右上にある部屋には王子の妹がいる。なかなか茶目っ気たっぷりなかわいいうい妹さんなのだ

リリザの町



ムーンペタの町

ムーンブルクの王女



武器や防具はほんとうに限られた物しか装備できないが、呪文の覚えは抜群で、サマルトリアの王子に使いこせない強力な攻撃系の呪文が彼女の十八番だ。でもレディなのでいたわってあげなくっちゃ。

呪文	レベル	MP
ベホイミ	1	5
ラリホー	2	2
バギ	4	4
マヌーサ	6	2
トヘロス	8	2
ルカナン	10	2
キアリー	12	3
ベホマ	15	8
リレミト	17	6
イオナズン	19	8
トラマナ	21	4
アバカム	23	2
パルプンテ	25	15



ムーンブルクの城



王女は何か姿を変えられている?

ムーンペタ、ここは人と人が出会う町。この町の南西に位置するところにムーンブルクの城がある。どうやら、ハーゴンによってこの城が全滅

させられたという話は本当だったようだ。

お城の中には、成仏できずに死んでいった人の魂があった。その魂に話しかけると城

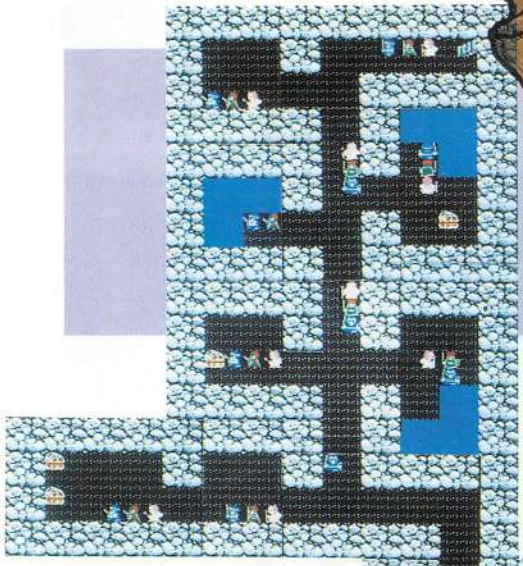


◎ 荒れはてた城内に、人魂を発見。彼は全滅させられたムーンブルクの城の王様だったので

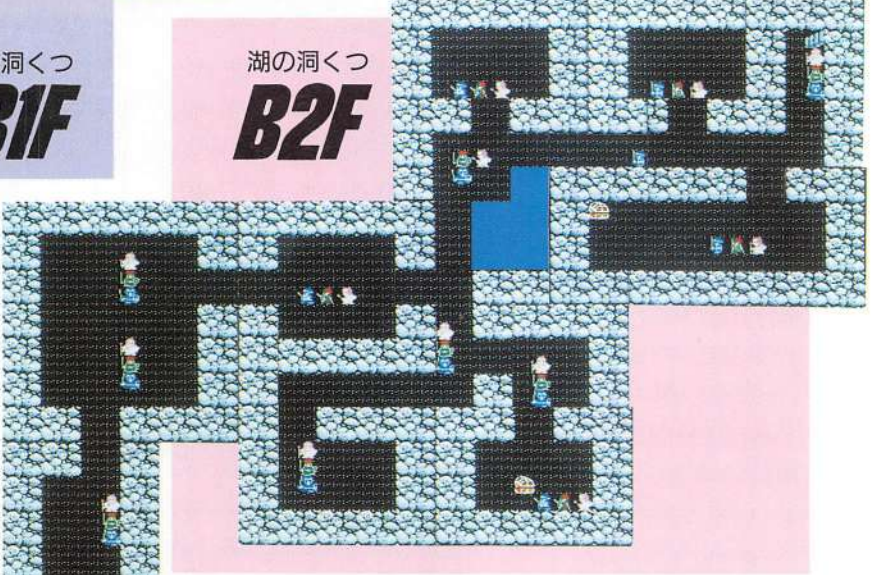
は全滅してしまっただが、王女は何か姿を変えられてしまったまま生き続けているという。早く彼女を元の姿に戻してやって欲しい。ムーンペタにやけに人なつこい犬がいたなあ。



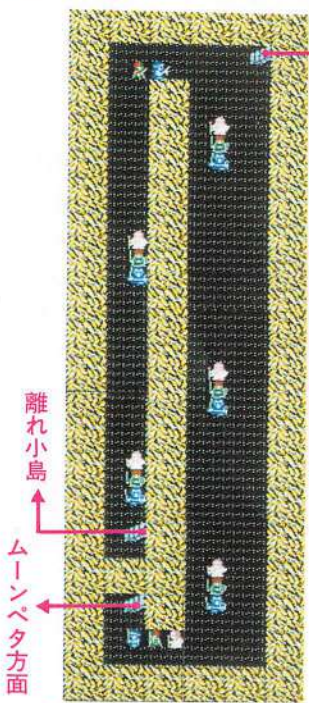
湖の洞くつ、ローラの門……



湖の洞くつ
B1F



湖の洞くつ
B2F



ローラの門



通路

離れ小島

ムーンベタ方面

ローレシアからムーンブルクへ渡れ

サマルトリアの王子を仲間
にできたなら、ムーンブルク
へ行くのだ。ローレシアの王
子ひとりではローラの門を通
してくれないけど、サマルト
リアの王子といっしょならば

通行を許可してくれるはず。
ところでローラの門の門番の
おじいさんと、ローレシアの
南のほころのおじいさんが兄
弟だったということを知って
いたかな。ほころのおじいさ
んは、銀のカギは湖の洞くつ
にあるのだという。ムーンブ
ルクの大陸に渡る前にこの洞
くつを探検しておこう。

銀のカギを取ることにによ
って、町の人々からより多くの
情報を聞ける。

ローラの門



南のほころ



ドラクエの世界も広いようで実は狭かったりする。親切なじいさんばかりい
るように見えるが、必ずしもそうとは限らないのがドラクエの世界なのじゃ



世の中便利に
なったものよのオ

その1

なんと、復活の呪文があちこちで聞けるのじゃ

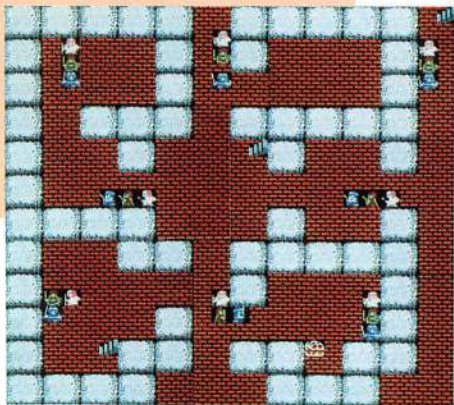
ここに親切なじい
さんがおるのオ。けっ
こつ、けつこつ



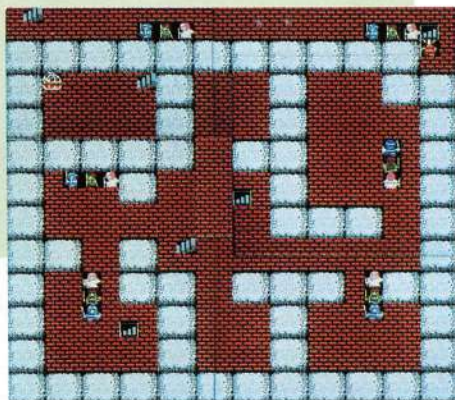
復活の呪文を聞ける場所は
なんと7か所もあるのじゃ。
復活の呪文をそこで聞けば
再び同じ場所で見ることが
できるぞ。もちろんルーラ
の呪文やキメラのつばさを

使えば、その場所に帰れるの
じゃ。だから、そなたたちが
レベルをあげることを目的と
するのなら、この復活の呪文が
聞ける城や町、ほころなどを
利用するとよからう。

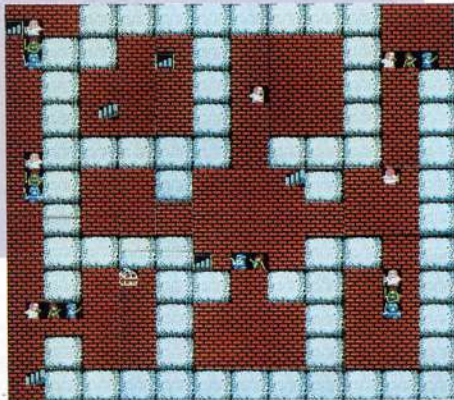
1F



2F



3F



4F

6F



5F



7F



8F

風のマントはどこにある？

ムーンベタの町の人に風のマントは風の塔にあるという話を聞いたはず。マントをつければ高いところから落ちて、ムササビみたいに飛べるのだという。このマントを、いつどこで使う機会が訪れるか定かでないが、塔という初めて体験する

建物ということもあって、勇敢にチャレンジする価値あり。

地上8階建ての構造、2階からは白い外壁に沿って歩くほうがいい。なぜかというかつきに茶色レンガ道から足を踏みはずすと、そのまま落下してしまうからだ。

もちろん上にいけばいくほど出現するモンスターも強くなってくる。

その2

なんと、旅のとびらでいろんなところにゆけるのじゃ

旅のとびらとは、船を持たぬ者のための、唯一の大陸間移動の手段なのじゃ。いわゆるひとつのワープゾーンともいうかのオ。

旅のとびらはおもに、大陸

の端っこにあるほこらにあるのじゃが、中にはカギのかかった部屋の中にあるものもあり、カギを持たぬ者にはちと利用しにくい交通手段かもしれないのオ。

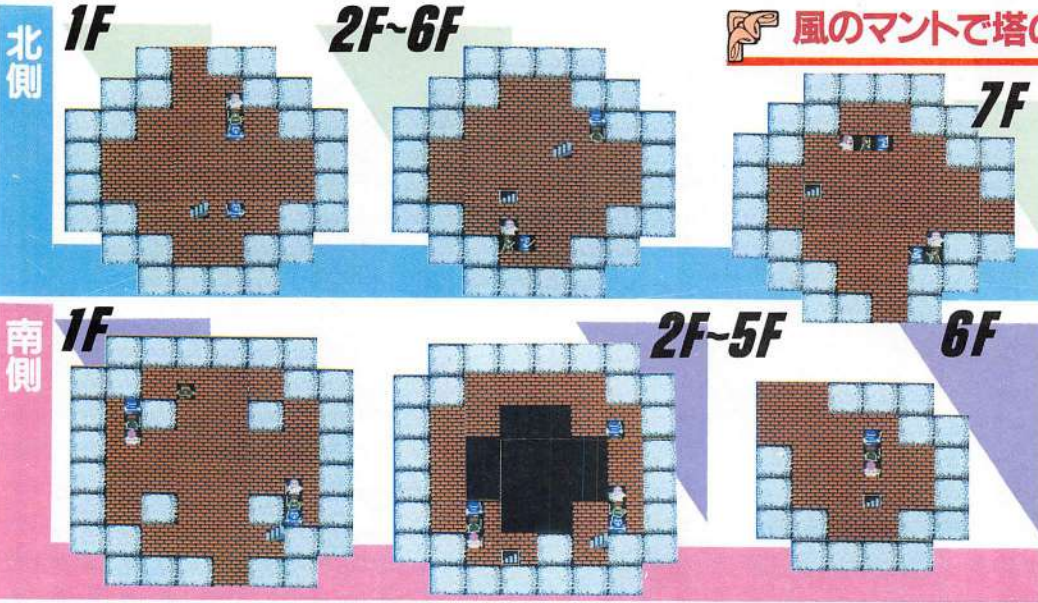


④ここはローレンシアのお城の中の旅のとびら。でも着いたところに船がないから行き止まり

ドラゴンの角の塔



北側はルプガナ地方で南側はテバ地方です



風のマントで塔の間を移動しよう

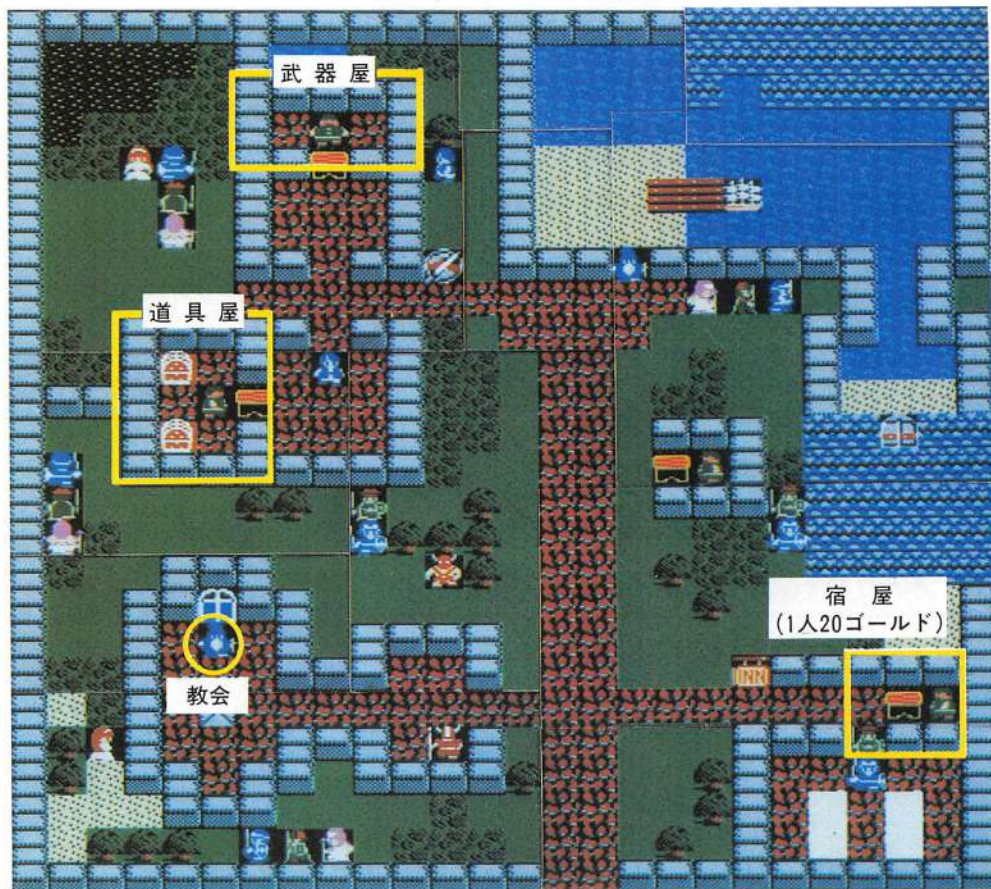
ここがドラゴンの角という双子の塔だ。海をはさんで2つの塔がそびえ立っているのだが、最上階の石壁が対岸に向かって開かれているのに気がついたかな？

そう、ここでアイテムの風のマントが必要になるんだ。これさえあれば対岸へ飛び移ることができるわけだ。

また、北側の塔の2~5Fは吹き抜けになっていて、足を踏みはずすとそのまま下に落ちてしまうので慎重に歩かなければいけない。

竜王の城までに戦うモンスターリスト	スライム族		なめくじ族		くらげ族		ドラキ一族		
	よく見るモンスター(倒すと経験値1が手に入る)	ギラの呪文のほか、ラリホーも使える(経験値135)	スライムより強く、毒攻撃には要注意(経験値5)	スライムと同じ程度の強さしかない(経験値1)	毒、痛恨の一撃、甘い息など多彩な攻撃(経験値30)	ホイミの呪文で仲間のHPを回復する(経験値13)	相手をしびれさせて眠らせてしまう(経験値15)	スライムと同じく第2弾にも続いて登場(経験値2)	ルカナンでこちらの防御力を下げてくる(経験値10)
	アント族		コブラ族		ゆうれい族		フライ族		
	全モンスターの中でHPがいちばん低い(経験値2)	必ず団体で出現し、仲間を呼びよせる(経験値4)	アント族の中で唯一ラリホーの呪文を使う(経験値18)	強い攻撃力に加えてさらに毒を持つ(経験値7)	キングコブラと同族ではかに強い(経験値41)	海上、陸上ともに出現することが多い(経験値4)	攻撃力が高く痛恨の一撃をかましてくる(経験値42)	ギラを使うし、マホトーンが効きにくい(経験値25)	炎を吐いて攻撃してくるので要注意(経験値59)
	ねずみ族		スモーク族		ムカデ族		マンドリル族		
	攻撃力も低いすぐに逃げだしてしまう(経験値3)	1人に対して集中攻撃をしかけてくる(経験値6)	攻撃力が高く決してあなどれない(経験値19)	マホトーンで呪文を封じこめようとする(経験値11)	防御力が高いうえに毒を持っている(経験値11)	ごくまれに痛恨の一撃があるから注意(経験値30)	いちばん最初に苦しめられるであろう難敵(経験値18)	マンドリルと同程度だが仲間を呼ぶ(経験値38)	見かけのわりに呪文にはからつきし弱い(経験値61)
	ゾンビ族		マンイーター族		人形族		メドーサ族		
防御力が高いうえにマナーサを使う(経験値23)	甘い息で眠らせようとすると注意(経験値27)	毒の霧で相手を毒まみれにしてしまう(経験値31)	不思議な踊りでMPを奪い取る(経験値32)	攻撃力は強いが防御力はさほどでもない(経験値44)	ラリホーの呪文に加えて2度攻撃をする(経験値32)	HPは低い(経験値50)	HPは低い(経験値40)		
牙獣族		小悪魔族							
炎攻撃に加えて呪文を多彩に使いこなす(経験値52)									

ルプガナの町



人助けをすると何かいいことがある

ここは港町。奥の船着き場には船が見えるけど、このおじいさんは貸してくれない。

よそ者には貸さないんだって(ケチだなァ)。町の左奥には娘さんがいて、何やらとても

困っているようす。

近寄ると申し合わせたかのようにモンスターが大量に襲ってくるぞ。倒すと娘さんが「どうかおじいさんに会ってください」という。会いに

いくとなんとその人は船着き場のおじいさんだったのだ。か

わいい娘の命の恩人として、さっきの冷たいリアクションがウソだと思えるほど、今度は快く船を貸してくれるのだ。これでやっと船を手に入れることができた。人助けをする

といいことがあるもんだ。ゲーム進行に欠かすことのできないアイテムの船は、実はこうして体をはって見つけなければならないものだったんだ。船を手に入れたなら、次なる目的地はお隣りの「アレフガルド」だ。だが、そこに行く前にこの町の人に話を聞いてると、あまりいいウワサはな



あっさりつばねられてしまう。どうしたらいいの?



娘さんはどこかぞわぞわしているような……



たっ、たすけて! 娘さんの悲痛な叫び声



いきなりグレイリン2匹にかこまれてしまった。こいつは手ごわい

い。「ラダトームの王様が行方不明になったそう」という男の子や、「あの国もすっかり変わってしまっているぞ」というアレフガルド出身の兵士など、どうやりたいへんなことが起こっているらしい。

もたもたしてられないってワケで、船に乗ったらすぐにアレフガルドに直行だ! 急げ急げ。



グレイリンを倒すと娘さんは船着き場のおじいさんのところまで導いてくれる

アレフガルド

ラダトームの城



④ こんな言葉を聞かされるとちよっぴり感傷的な気分になってしまう



⑤ どこへ行っても歓迎してくれる。やはりロトの残した功績は大きい



2人の永遠の愛は3人の子孫たちへ

ラダトームの城によろこそ。うわさには聞いていたけど、ここもすっかり変わってしまっている。昔は城と町が独立した形をとっていたが、ひとつになってから以前より華やいだ感じすらする。

会う人、会う人みなことごとく歓迎してくれる。でも、「あなたがたにはローラ姫さまの面影が」なんていわれるとなんか照れくさいや。

MPを回復してくれるおじいさんがいる。呪いを解いてくれるおじいさんもいる。全てが懐かしく感じられるのだ。

MPを回復してくれるおじいさんがいる。呪いを解いてくれるおじいさんもいる。全てが懐かしく感じられるのだ。

武器 防具の種類です。表中の王子・王女とはそれぞれサマルトリアの王子、ムーンブルクの王女のこと。○、×は装備が可能かどうか。ローレシアの王子は全て装備可能です。

武器・防具のデータ

名前	値段	王子	王女	どこで手に入るか	名前	値段	王子	王女	どこで手に入るか
はやぶさのけん	25000	○	×	ペルポイ?	みかわしのふく	1250	○	○	ムーンベタ ラダトーム ルブガナ
こんぼう	60	○	×	リリザ	まほうのよろい	4300	○	×	?
まどうしのつえ	2500	○	○	ルブガナ ラダトーム	はがねのよろい	1000	×	×	ムーンベタ ルブガナ
どうのつるぎ	100	○	×	リリザ	ミンクのコート	65000	○	○	ペルポイ?
せいなるナイフ	200	○	○	リリザ ルブガナ	みずのはごろも	—	○	○	テハ?
くさりがま	390	○	×	リリザ ムーンベタ	ガイアのよろい	—	×	×	テ'ルツ'ン?
いかづちのつえ	—	○	○	ローレシア?	ロトのよろい	—	×	×	?
てつやり	770	○	×	ムーンベタ	かわのたて	90	○	×	リリザ
はがねのつるぎ	1500	×	×	ムーンベタ ラダトーム ルブガナ	はがねのたて	2000	×	×	ムーンベタ ラダトーム ルブガナ
おおかなづち	4000	×	×	ラダトーム	ちからのたて	21500	○	×	?
ロトのつるぎ	—	×	×	竜王の成?	ロトのたて	—	×	×	サマルトリア?
ドラゴンキラー	8000	×	×	?	てつかぶと	3150	×	×	ラダトーム
ひかりのつるぎ	16000	×	×	いのちの回復?	ロトのかぶと	—	×	×	ローレシアの王女?
くさりかたびら	480	○	×	リリザ ムーンベタ					

呪文の

ギラ

いちばんに覚えるであろう、攻撃する呪文。登場するモンスター1匹に対して、15~25のダメージを与えることができる。

バギ

敵1グループに対してその敵全員にダメージを与えることができる。HPが低いモンスターが群れて出現したときには有効だ。

ザラキ

この呪文を唱える時、敵の体内の血液が凍りついて、一撃で息の根を止められるのだ。1グループに有効な呪文。

ラリホー

敵の頭を一時的に麻痺させ眠った状態にしてしまう呪文。敵1グループにのみ有効。前回よりは若干効力が落ちたといえよう。

キアリー

敵の中には毒を持つ者もあり、その毒を受けたときのための治療の呪文。道具屋で買える毒消し草と同じ効果を持つ。

ホイミ

HPを30前後回復できる呪文。3人のうち誰にかけかを選ぶし、戦闘中、あるいは移動中どんな状況でも使用できる。

マヌーサ

敵の前に幻影を作り出し、敵の攻撃を失敗させやすくする呪文。もちろんギラなどの呪文に受けるダメージがかなり緩和されるのだ。

スクルト

敵の攻撃があからさまに強力なとき、この呪文を唱えることによって1度に受けるダメージがかなり緩和されるのだ。

リリミト

洞くつの奥深くまで入りこんでしまったとき、この呪文を唱えれば、何歩でも有効だが、1歩でも外に出ればその時点で無効。

トラマナ

バリアの中でダメージを受けなくする呪文。バリア内で唱えれば、何歩でも有効だが、1歩でも外に出ればその時点で無効。

ザオリク

死んでしまった仲間をよみがえらせる呪文。これを覚えれば何度も教会にお世話になることもなくなるはずだ。

パルプンテ

どんな効果があるのか、使う本人でさえもわからない呪文。ただムーンブルクの王女だけが使えるということしかわからない。

効用

ベギラマ

出現したモンスター全員に18~35のダメージを与えることができる。王女の「バギ」の呪文を強力にしたようなもの。

イオナズン

王女が使える攻撃系の呪文では最強である。出現したモンスター全員に50~90の大ダメージを与えることができるのだ。

マホトーン

敵の呪文を封じこめるための呪文。敵も賢くなり、一度呪文を封じこめられたら二度と呪文を使ってこなくなることもある。

ルカナン

敵の守備力がはるかに強じなるとき、この呪文を唱えることによって1度に与えるダメージが増大され、少しはラクになる。

ベホイミ

ホイミを強力にした体力回復の呪文。HPを50前後回復できる。ムーンブルクの王女はレベル1から使えるのでとても重宝。

ベホマ

HPのMAX(最高値)まで回復させる呪文。性質はホイミ系の呪文と同じで、とくに戦闘中に使う機会が多くなる。

ルーラ

最後に復活の呪文を聞いたところまで連れ戻してくれる。道具屋で売っているキメラのつばさと同じ効用を持つ呪文だ。

トヘロス

移動中、自分より弱いモンスターを出現させなくする呪文。広い海などで利用することが多い。聖水と同じ効果。

アバカム

特殊なカギを除き、通常使用する3種類のカギに関しては、種類を問わずカギのかかったとびらを開けてしまう呪文。

メガンテ

別名、自己犠牲の呪文。この呪文を唱えれば、自分の命を引きかえに登場モンスター全員を全滅させるという呪文。

- 攻撃型の呪文
- 攻撃補助型の呪文
- 治療型の呪文
- 守備型の呪文
- 移動型の呪文
- 特殊な呪文

竜王の城



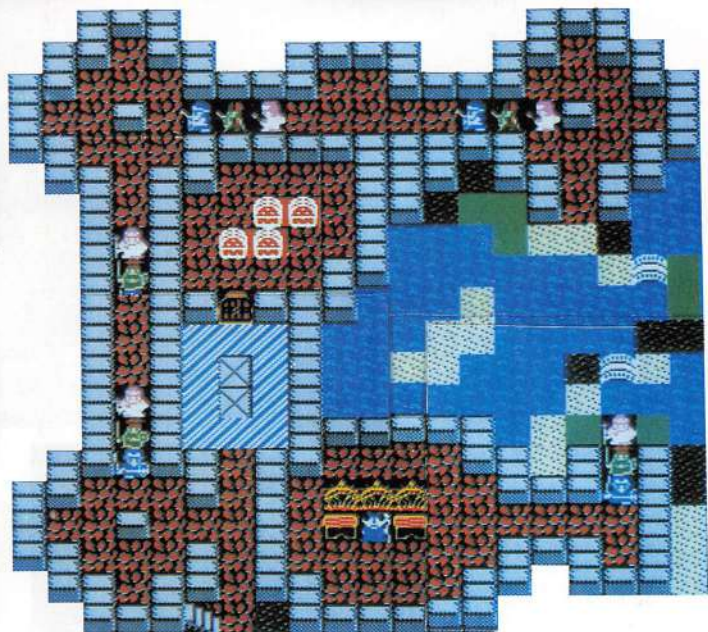
かつてのあの神々しいまでの勇姿はまったく感じられない。少し残念な気がする

*「さいきん ハーゴンとかいうものがえらそうなおを していると きく。じつに ふゆかいじゃ。」

*「もし わたしに代わってハーゴンをたおしてくれるなら いいことをおしえるが どうじゃ？」

*「では 5つのもんしょうも あつめよ。さすれば せいゆいのまもりが えられると きく。」

*「かつてメルキドと よはれたまのちのみさのうみに ちいさなシマがあるはず。まず そこに ゆけ！」



なんと竜王のひ孫が生き残っていた

ローレシアのお城に隣接して、いまだ竜王の城はそびえている。なんと、竜王はまだ生き残っていたのか？ しかし時代も3代流れた。彼はロトによって倒された竜王

のひ孫だったのである。でもあの猛々しさはどこにも見受けることはできない。

しかし、彼には彼らが作り出し、受けつがれてきた王道哲学がある。その誇りにかけても、彼にとってはハーゴンの存在はおもしろくない。彼は打倒ハーゴンに関するヒントをとくとくと話し出すのだ「5つの紋章を集めよ。そうすれば精霊の守りが得られると聞く。かつてメルキドと呼ばれた町の南の海に小さな島があるという。まずはそこにゆけ」と。

果たして5つの紋章はどこにあるのか？ そして精霊の守りとは何なのか？ そしていつハーゴンを倒せるようになるのか？ 物語はいよいよ佳境に迫ろうとしている。



ありし日の
竜王

※この写真のみ前作の画面です

緊急情報

EM ATTACK

コナミの人気キャラクタが超大活躍のシューティング!

パロディウス

～タコは地球を救う～

突然発売が決まった冗談のようなゲーム。その名も『グラディウス』をパロディした『パロディウス』。ところがこれが原作(?)をしのぐくらいのおもしろさだからほっとけない。というわけで緊急情報!!

コナミ

☎03-264-5678

4月上旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	新10倍
価格	5,800円



忍耐だって必要なシューティング

『グラディウス』のパロディとはいえ難易度はずっと上。そのうえおもしろさも数段上のシューティングだ。

キミが操作するのは新登場の「タコ」かコナミのおなじみキャラ4人(?)のうち1人。ゲーム自体は『グラディウス』シリーズ同様、パワーカプセルで装備が変わる横スクロールのシューティングゲームだ。ただしこっちはパロディ、い

せんたく機



①キャラクタ洗濯画面。選択機とはなんら関係はない(あれ?)

たるところにギャグを盛りこんでプレイヤーを腹の底から笑わせてくれる。

マップの構成は宇宙空間、大量の敵との戦い、敵の攻撃にひたすら耐える忍耐の場、ボスキャラとの戦いの4本立て全6ステージになっている。

自機も敵もやられると遺言(文字)を残す。1文字ずつ表示される遺言が爆煙のかわりだ。

ステージ ST.1ウル星



鼻くそモアイ

ステージ後半にある忍耐の場にたどり着くと、いきなりスクロールが止まって敵の激しい攻撃が始まる。ここはじっと我慢しかないのだ。ステージ1は『グラディウス』でおなじみのモアイが登場。下品にも口から輪っかをはき出すほかに鼻くそを「ふんふん!」と飛ばしてきたりする。



②「ふんふん」の穴は「ふんふん」の穴

③モアイの目や表情が忙しく変わるのが愉快



ここでできるだけパワーアップだ

なみいる敵を倒しまくるのだ

単なるパロディじゃ終わらない!!

プレイするキャラクタが違うとパワーアップしたときのかたちも変わる。そんな芸の細かさがこのゲームの魅力を引き出しているんだ。

	基本形	ミサイルや/	分身の術や/	バリアッ/	遺言(ゆいごん)	パワーアップ
キャラクターの五段階活用	タコ					
	コ	「こんにちは。初登場のタコです」	よく見ると「やっこだこ」なわけだ	分身のほうは、はちまきをしてない	こんなんの前が見えるのだろうか	あんぎゃー たこちようちん。消火器みたいだ
	ペンギン					
ゴエモン						
ポポロン						
ビッグバイパー						

宇宙にベル

はやい話がツインビーに出てきたベルのこと。ショットした回数によって色が変化し、一定時間/パワーアップできるのだ。

- この色のベルを取ると画面内の敵が全滅するというありがたいアイテムだ
- 白のベルは「ヨコワープ!」だ。画面の左から右、右から左へとワープ可能に
- 「タテワープ!」。画面の上から下、また下から上へワープできるようになる
- 「時間よ止まれ!」。取った瞬間にスクロールが止まって、敵も動かなくなる
- 「菊一文字や!」。菊爆弾を設置して菊と同じ水平ラインに並んだ敵はアウト
- 「いたずらドリル」。ドリルになっている間は敵に体当たりできる。つつん
- 「上向レーザー!」。アップレーザーとまったくいっしょで、上方向の敵に有効
- 「前向レーザー!」。ベクトルレーザーと同じで、前方の敵に対して有効だ

禁じられたバクチ

パワーカプセルの中には取るとウェポンゲージが左から右に流れて点灯し、ボタンを押して止まった位置のものを装備できるカプセルがある。

①「ロシアンルーレット」という非常に危険なカゲ。失敗して「何～やそれ!」を取ると装備が何もなくなる。これはいちかばちかの大勝負だ

泥酔ペンギン

ステージ最後に待つボスキャラは見た目と違ってアタラシに強い。ここでは『夢大陸～』などで有名なペンギンくんの巨大版が登場する。とにかく酒好きで、へべレケに酔って酒びんを投げてくる。



- ①ペンギンのまわりにわらわら子供たちが出現して
- ②さながら「ゴルゴ13」のようなすどい目になり、
- ③完全に酔っぱらって、いやらしい目つきになる



④やっと倒したの図。白をむいてヒクヒクしてる

ひたすらモアイの攻撃に耐える

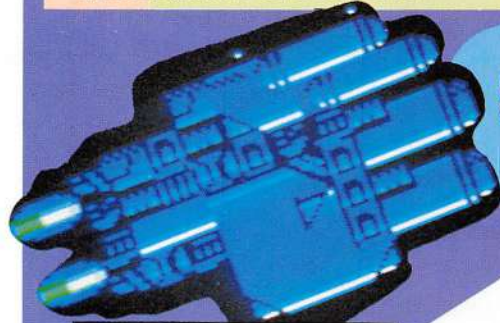
壮絶なボスキャラとの戦いがある

このステージは
とっても
長いのだ!



宇宙空間は入りきらなかった

このあたりは進路もせまくて敵も多いの



ステージ
ST.2勝負星!

敵キャラの家



①屋根が開いて敵が
発進してくるぞ
②じつはこれは敵の
基地だったのね



①このモグラ、なぜ
ヘルメットをかぶっ
ているのだろうか

謎多きモグラ

②こんなに薄い地面にどう
やって隠れているのかな



③地面から鼻だけ出していてプレイ
ヤーが近づくとはい出して攻撃する



④ステージ2に出て
くるこれ、まるで「う
〇こ」みたい

こいつは何者①

こいつは何者②



⑤突然宇宙空間に出現したこのお花畑は、
一体何を意味しているのかだれも知らない



⑥ステージ3にいるこいつらはどうやら冬
眠しているみたいだけど本当の目的は何?



これも宇宙空間だ

モグラの攻撃がづらいゾーン

ステージ
**ST.3
落下星**



どこかにエクストラが!

やはりエクストラステ
ージは『パロディウス』に
もあった。従来のポーナ
スカプセルやワンアッ
カプセルのほかにも特殊
カプセルがある。

⑦ここにはステー
ジ5から来たんだ



⑧なかなか長く
やりがいがあるぞ



新10倍も使える

ひと足先に発売の『新
10倍カートリッジ』に対
応していて、面セレクト
やディスクセーブなどの
おなじみの機能はもちろ
ん、必ず得する機能がそ
なわる。なんとってコナ
ミさんだから……。

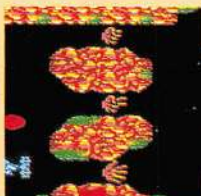


いきなりビーム攻撃なんてひどいっ！

恐怖のジャンケンが待っている

なぜかテルテル坊主

恐怖のジャンケン



③④いきなり道が3つに分かれ、どれを選ぶか決める。するとてっかい手がやって来て対決！ やったね。みごと突破だぜ



①こちらが攻撃すると「やめてー」とさげふ
②テルテル坊主の出現で宇宙は暗れる



⑤死闘のすえ敗れたテルテル坊主は暗黒の宇宙へ消えていく



①何の気なしに宇宙を漂うと画面端に変なものチョコッと顔を出して、



②どわっ！ いきなり目にも止まらない速さのビームだああ



③ただでさえ攻撃が激しいんだから少しは速慮して撃ってよね

おきて破りのビーム攻撃



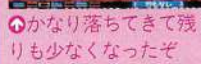
④このハンマーの動きがなかなかいやらしい。前後からジグザグに飛んで来て攻撃してくる

意地悪ハンマー

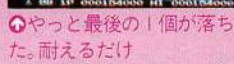


不気味な岩石

⑤だんだんと上の岩が落ちてくる。始めは簡単なのに



⑥かなり落ちてきて残りも少なくなったぜ



⑦やっと最後の1個が落ちた。耐えるだけ



くずれる岩に耐えよう テルテル坊主だゾーン

この先をちょっと紹介

今回紹介したのは3面までだけど、このおかしなゲームにはまだ先がある。このあと「迷星」「妖星」「要星」とつづきステージは全部で6つ。意外にまじめなラストガキミを待っている。次号では全マップを含む完全攻略の予定だ！

⑧ステージ4の中盤あたり。お菓子の世界が舞台だ



⑨迫り来るくちびるの恐怖なのだ！



⑩ステージ5に出てくるお地蔵さま。いやらしい顔



⑪お菓子の世界を守るおばさんの攻撃だ



⑫この巨大な脳みそは一体何だろう？ 何ステージの敵なのか？



冒険者は徳を求めて宮殿や町を訪ねるのだった

ウルティマ Ultima IV



ポニーキャニオン
☎03-221-3161
発売中

媒体	LD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	11,800円

ロード・ブリティッシュによって語られる原理と徳に
関係する宮殿と町の話。原理と徳の関係を示唆するジ
ュリエットの助言。冒険者はブリタニアマップに目を
やり、すべての宮殿と町を訪ねる決心をしたのだった。

8つの徳と3つの原理

この世界にはじつにたくさ
んの人がある。同じことしか
しゃべらない人もいるが(衛
兵に多い)、そういう人をまと
めてひとりと数えても、町や

宮殿や村には(店員を除いて)
16人ずついるのだ。ブリタニ
ア城も例外ではなく、ロード
・ブリティッシュとシアー
を除いて16人いる。

多くのプレイヤーは町や宮
殿に入ったとき、すべての人
と会話していないから行き詰
まる。困っている人々の念波
を受信した銀色のアンクは、
その卓越した記憶力を頼りに、
宮殿と町にいる人々の姿を写

真にした。

宮殿と町の名前の下に並ん
でいる人々を取材すれば、こ
の下に薄く描かれている「歴
史の書」の最後のページにあ
る幾何学模様が気になりだす
だろう。聖者になりつつある。

真実の宮殿ライキューム



ムーンゲートを使ってペア
ティ島の最南端に出てから、
海の怪獣からの火の玉攻撃を
なんとかかわし、北上を続け
てライキュームに着いた。

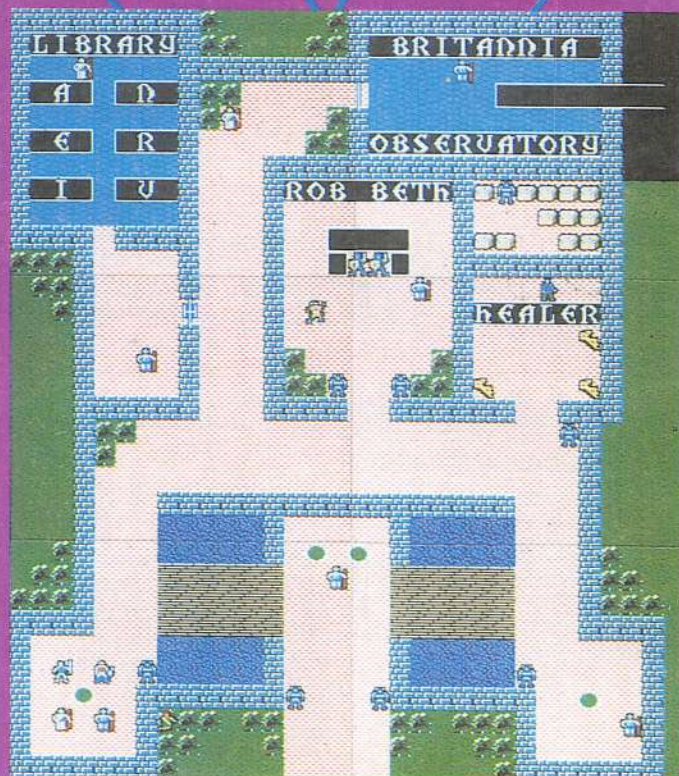
ここにいる人々はみな真実
の原理に従っているようだ。



とくに思索にふけている4
人の真実の探究者は、話しか
けても振り向いてくれないこ
とがある。よほど思索に頭を
使っているのだろう。歓迎者
ティムスの問題を解くカギは
このへんにある。

建物のずっと奥にいる若い
賢人・パラマーの誘いで望
遠鏡をのぞいたときに見た風
景はいまでも覚えている。目
を閉じれば町や村のマップが
浮かび上がるのだ。

司書のロード・テレンスに
会うにはカギが必要だった。
彼とフカッがストーリーに大
きく影響したのは確かだ。



Empath Abby

愛の宮殿 エンパス・アビー



ユーの町からずっと西北西に歩いたところにエンパス・アビーはあった。ロード・ロバート男爵夫妻によって統治されているこの地方の人々は愛を信条として生きている。

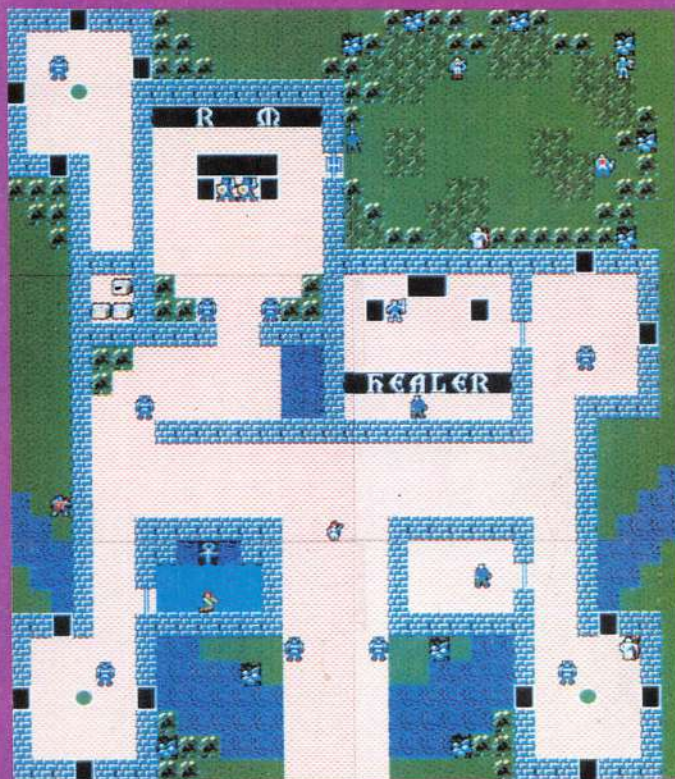
ここでの歓迎者はチヌップ



という、小さいけれど威厳のある子供。「樫の木立には愛を探究する4つの職業があります」と教えてくれた。真実(原理)と職業(徳)の関係はライキュームでわかった。ここでは愛と職業の関係が明らかになるのだ。カギさえ持っていれば……。

かなり長い謎の小枝があった。乞食のハムロックから始まり、何人かの人を経由して秘密の村でアイテムを手に入れるまで続くのだ。

また、謎の小枝の先端もある。マジンシアのワイヤードラムから始まる謎が解けた。



Serpants Hold

勇気の宮殿 サーパンツ・ホールド



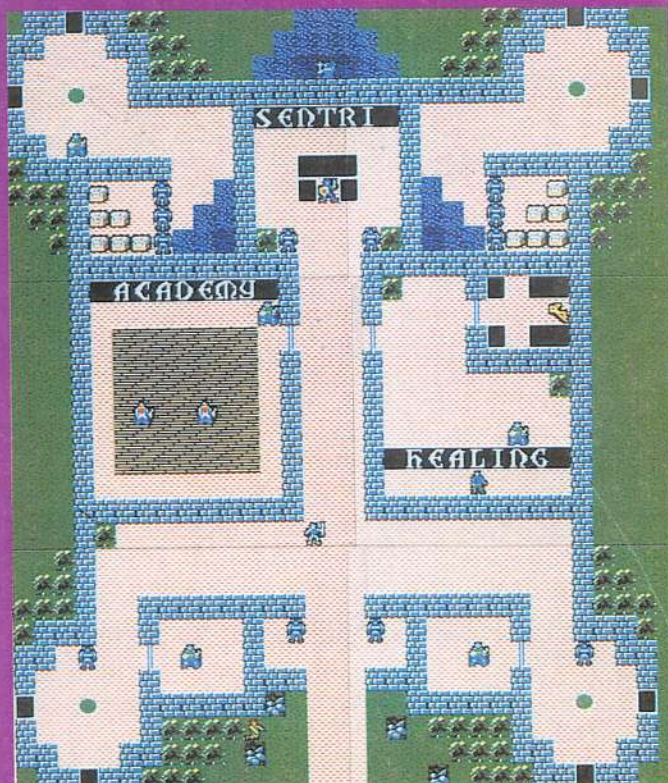
ケープ・オブ・ヒーローズ(英雄たちの岬)のずっと東にあるデーズ島にあるヘビの城、サーパンツ・ホールド。船を持っていれば島の岸に乗りつけるだけ、船がなくても、英雄たちの岬からブリンクの



魔法で海を飛び越し、小さな島をいくつか経由しながら来るという方法がある(帰るのがたいへん)。

この地方を治めているセントリから勇気と職業の関係が明らかになった。3つの原理と8つの徳の関係が明らかになったのだ。「歴史の書」の最後のページが意味を持つ。

この宮殿から始まる謎の小枝は2つ。両方ともアイテム探し。ここで解かれる謎は1つ。聖者にのみ解け、アビイス攻略のカギになる。宝珠にまつわる話もあったが、すでにわかっていることだった。



Moonglow

誠実さの町ムーングローウ



ムーングローウにいるシェークスピアいわく「みずからが誠実であるならば、脅されることを恐れることはない」。

誠実さの徳に関する情報は、キャラプリングが神殿のある場所、クロムウェルがマントラ

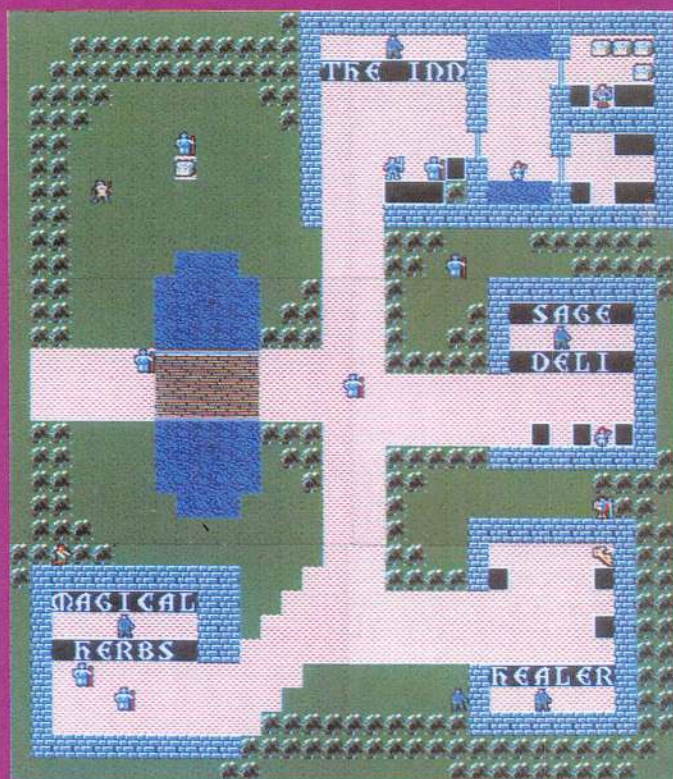


を教えてくれた。そして、お友達のクリスチンがルーンを見出すきっかけとなる。

この3人以外で重要なのはシャゾムという死にかかっている若き魔法使い。彼はライキュームに住んでいるナイジエルの弟子。師匠の力を教えてくれる。

左の写真の神殿に行くには船か、プリングの呪文2つが必要だったのだ。しかも北上するときに通る森にはたくさんのモンスターがいる。

ウィリアムからもらったサンドイッチでも食べながら町のなかをうろろするが……。



Britain

慈悲の町ブリテン



ブリタニア城のすぐ近くにある慈悲の町。橋の向こうにいる子供たちの唄「ホーヨーヘー、フムノ」和訳すると「愛はひとりの、そしてすべての人へ」となるらしい。

マントラは小さな子供から、



ルーンは乞食のサプライトから始まる情報のリレーによって見出せた。神殿のある場所はフリオを捜しているシャベロが教えてくれた。左の写真が神殿。いくつもの沼を越えた先にある。プリングの呪文で飛び越えるのが得策。

この町はブリタニアにおける都会のようで、食料やエール(飲み物。ロックより軽くて水割りより強い)の値段がやたらと高い。武器や防具の値段が変動相場制でなくてよかった。25GPでスリングが買える。つつい「しあわせ」とうなずいてしまう。



勇敢さの町 Jelome ジェローム



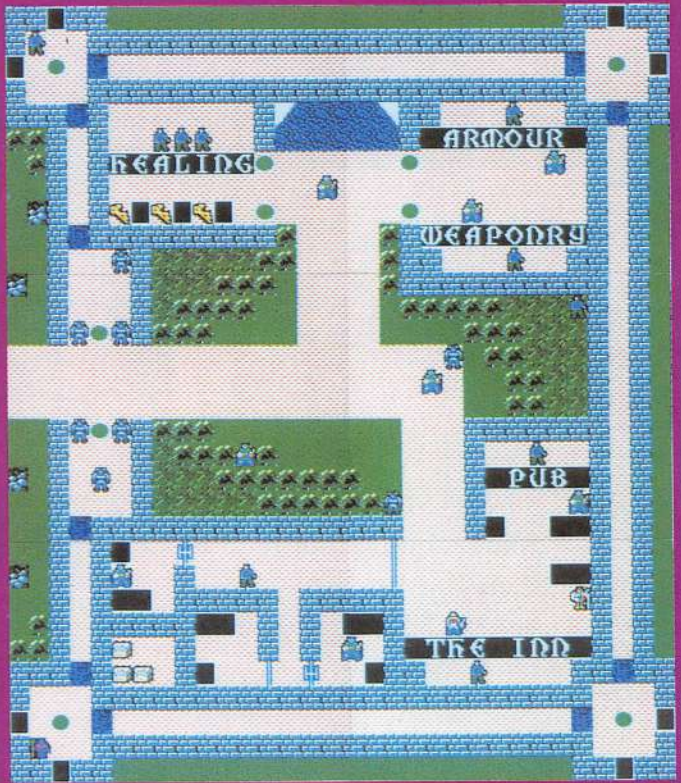
高い城壁に囲まれたジェロームの町。ここでは数人から迷路の話聞いた。マントラはサー・ホルスガー、ルーンはロード・ロバートから始まるたらい盗回しで手に入れる。

立ち入り禁止の通路に入る



にはカギが必要。マップの左下にある宝の部屋から通り抜けられるカベを通過して通路に入り、ディスペルの呪文で光のエネルギーフィールドを消しながら進む。通路の左上にいる人物(?)に会うまでにディスペルの呪文を7つも使った。これも神殿に行くためのだからしかたない。

左の写真のように勇敢さの神殿は少し離れた小島にある。船がないと行けないようにも見えるが、ブリンクの呪文で海を飛び越すという方法もある。町のすぐ西から南へ向かって飛ぶのだ。

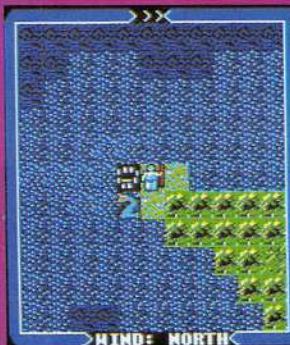


正義の町 Yew ユー



ディープ・フォレストの奥にあるユーの町。ここに住むドワップの強烈なひとこと「真実以上に他人を愛してはならない。正義はひいきをしないものなのだ」。

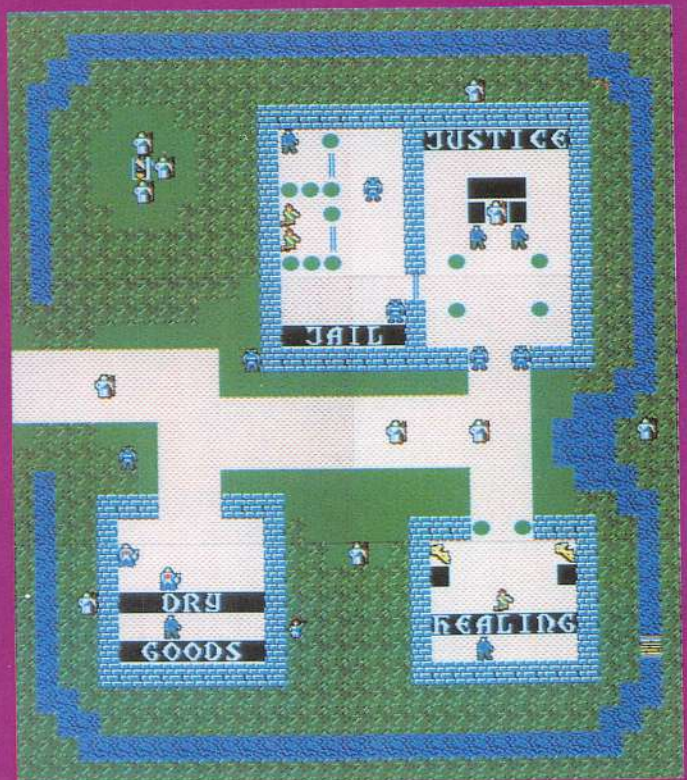
正義の徳に直結する情報は、



ほっつき歩いているドルイド僧(尼僧)がルーンのとがかりと神殿のある場所を、裁判所にいたピンロッドというやせた男がマントラのとがかりを教えてくれた。

この町でいちばんの収穫は、トリンシックのスウィンドリックから始まった情報の盗回しが終わったこと。まじめそうなドルイド僧がそのありかを教えてくれた。これでトレモアやジングスの魔法が使えるようになった。

それにしても、マップの左上にいる炎のフラミスがしゃべったときには驚いた。



Minoc 献身の町ミノック



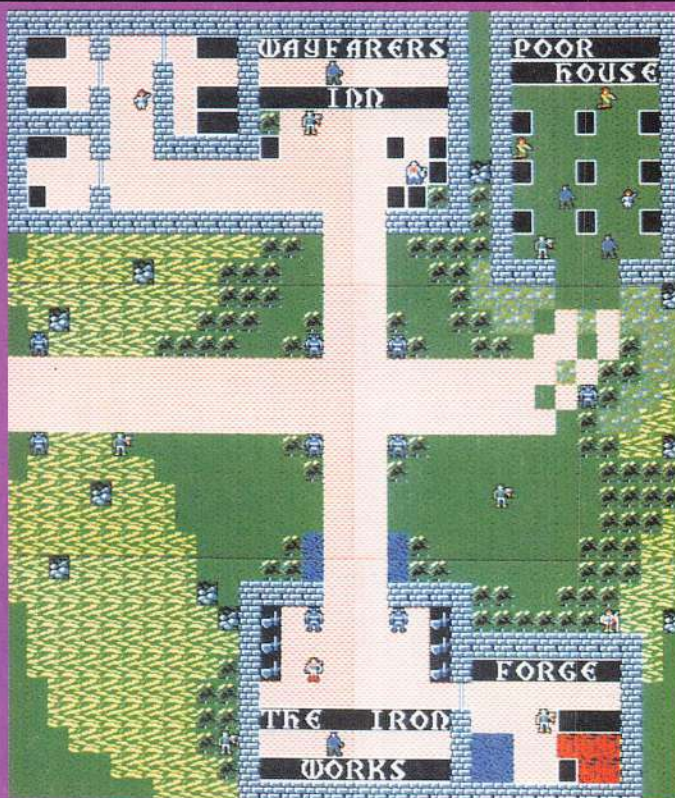
いまでは共に行動しているジュリアのセリフ「みずからを守ることが自然における第1の本能です。だからこそ自己犠牲はもっとも高貴なる行いなのです」。

献身の神殿の場所はメリダ



が、ルーンのとがかりはギンブルというツェツェばえに噛まれて死にそうな男が教えてくれる。手に入れるときに、確かに自己犠牲が必要だった。マントラはダモンから始まる3人の^カ回し。英語の歌詞の意味は深く考えなくてもよかった。

ブリタニア城にいるシーシャやライキュームにいるフカッがいていた鍛冶屋のジルコンはFORGEと書かれた看板のある建物にいる。8つの徳を身につけた聖者だけが、彼の作った神秘の武具を手に入れる資格がある。

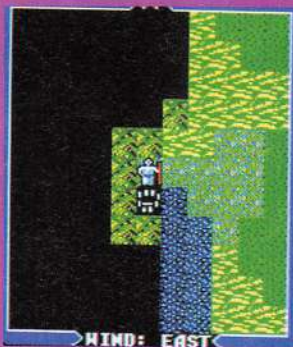


Trinthic 名誉の町トリンシック



たよれる仲間のデュブレに初めて会ったとき、彼はこういった「名誉は磨かれた武具のようなもの。世話を怠ればすぐに錆びてしまう」。

名誉の神殿の場所はダージンという活気のある戦士が教



えてくれた。クリンという騎士がマントラをすばり教えてくれる。ルーンのとがかりを教えてくれるのも彼だ。

水兵サムのひとつも忘れられない。彼の助言をきっかけにして購入したセクスタント(六分儀)というアイテムはいつでも自分のいる場所を教えてくれる。

マップの左下隅にいるバールという風変わりな魔法使いは、スカラ・ブレイのプレストがいていた葉草を採取する方法を知っている。六分儀さえ持っていれば、キルやジンクスの呪文が作れる。



Skara·Blay
崇高な心の町スカラ・ブレイ



スカラ・ブレイにいる偉大な哲学者ぶっだいわく「純粋なことばで語り、そして行動するなら、しあわせはそのあとをついてくるものだ」。同じくミケランジェロいわく「成功とはその過程のことを指し、

けっして達成されたものことではない」。どちらも耳に痛いセリフだ。

崇高な心の神殿の場所は崇高な心のアंक。マントラとルーンのがかりはグランデットが教えてくれた。

この町には重要な人物が多い。教師のロマスコ、魔術師のための書を読んでいるマイター、すごい呪文を使うプレスト、そして秘密の村にいるスローブンだけがその存在を知っているアイザック。彼らの話から生まれる謎の小枝をたどっていくと、その先にアピイスが見えてくる。



Magincia
謙譲の町(廃墟)マジンシア



すでに廃墟と化してしまった町、マジンシア。ふつうの住民は町の外れで生き残っている羊飼いのカテリーヌしかない。町のなかにはいるのはこの町に取り付いている幽霊やガイコツくらいだ。

幽霊は「平和を見出すことは不可能だ。この世の人の心からは永遠に失われたのだから」などという。カテリーヌに「仕事は？」とたずねたときの答えも「生き残ること」だった。夢も希望もない寒々とした風景。

謙譲の神殿の場所はバンターが教えてくれた。すすり泣いているガイコツのスプロットはルーンの手掛かりを、キャスベリンはマントラのがかりを教えてくれる。へびのネートと戦ってしまったときは、町から出てもういちど入ればいい。



FAN STRATEGY Special

大戦略マップ募集の発表 PART-I

大戦略マップ募集の結果報告の第1部。ここではスモールマップ部門とデザイン部門（地図をデザインした作品を除いたマップアートっぽいもの）の最優秀作品と優秀作品のマップを発表する。アート感覚を重視したデザイン部門の作品には、選考基準のひとつにしたゲーム中に画面右側に表示される全体マップでのグラフィックもそえておいた。



PART-IIは
72ページから

募集結果報告

応募総数は337枚。送られてきたマップのタイトルと作者のリストは72ページからのPART-IIにまとめてある。ここでは部門ごとの作品の感想を報告する。

デザイン部門 地図をデザイ

ンした作品とアート感覚に走った作品に二分された。地図をデザインした作品群は戦略に重点を置いた作品が多く、テストプレイの結果を重視して入賞作品を決めることになった。バランス部門ともども

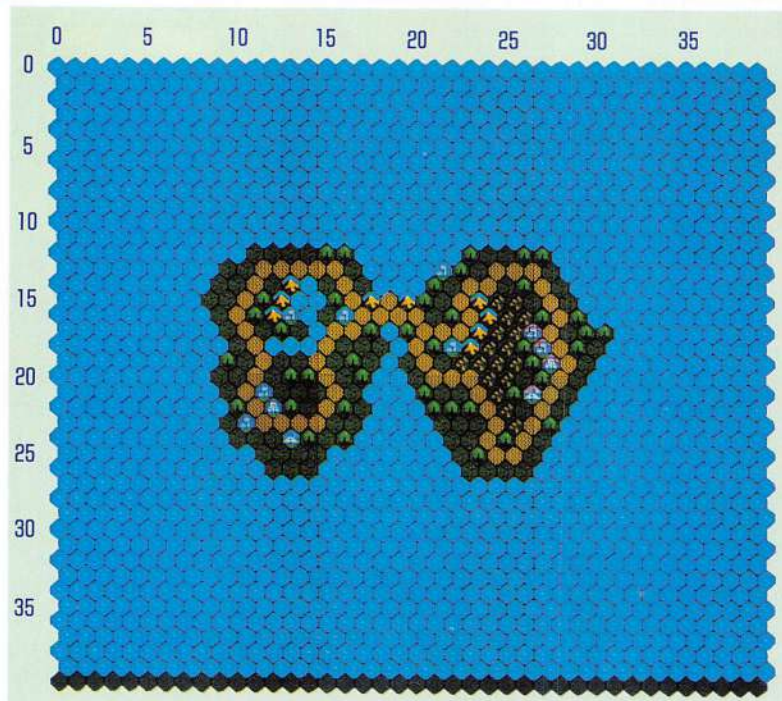
4月号で発表する予定。アート感覚に走った作品群は戦略を軽視しすぎるくらいがあったが、C.G.とはひとあじ違うマップグラフィックというジャンルが開拓された。

バランス部門 まだテストプレイを終えてない。戦略的にもおもしろすぎるために遅々として進まないのだ。頭のなか

だけで作られた手書きの作品が充実しているのには驚愕。**スモールマップ部門** 首都間の距離や都市の数を制限しなかったせいか、スモールと呼ぶには大きすぎるマップも送られてきた。入賞作品以外にも楽しめるマップが10枚ほどあり、最終的に3枚に絞るのに苦労した。

スモールマップ部門最優秀作品

トワーアイランズ
Two Islands
by 花田昌明(大阪府)



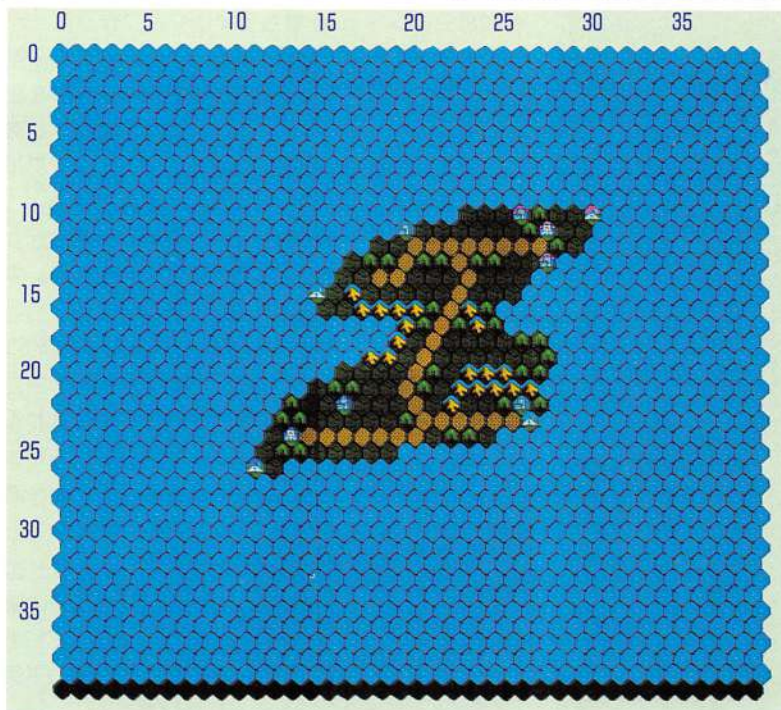
作者のコメント 「左右の島は少し似ていますが、レッド国のほうが不利です。ブルー国で戦う場合、島と島のあいだを早くとっておけば敵は攻めにくくなります。そこで時間かせぎをしておいてお金をため、そしていきなりたくさんの部隊を作って、一気に攻めていけます。しかし、レッド国は守りやすくなっています」。

マップ概観 作者のコメントにもあるように2つの島をつないでいる道路の主導権を争うマップ。眼鏡のワクのような形の道路が印象的だ。道路脇に防御効果の高い森や山のヘックスを置き、進軍しにくいようにデザインされている。戦略的には、島と島の接続部分に近く、先手で攻められるブルー国のほうが有利。両国とも経済力で優位に立つには敵の島にある中立都市(すぐに占領されて敵国の都市になっているだろう)をとる必要がある。そのためには敵国の島に侵入しないとならないのだが、島と島をつなぐ道路はすぐに閉鎖されてしまうだろう。空港が少ないマップなのに航空部隊の活用が勝敗の分かれ目になる。

スモールマップ部門優秀作品

佐渡島

by 三浦克裕(宮城県)



作者のコメント 「ROMの大戦略だからマップ作れないよー。だからうまくできているか？ 自分も知らない……。打ちこむ人ががんばってね」。(三浦クンから送られてきた封筒には、手書きのマップのほかに、各ヘックスが何個ずつあるのかを数えた結果まで付けられていた)。

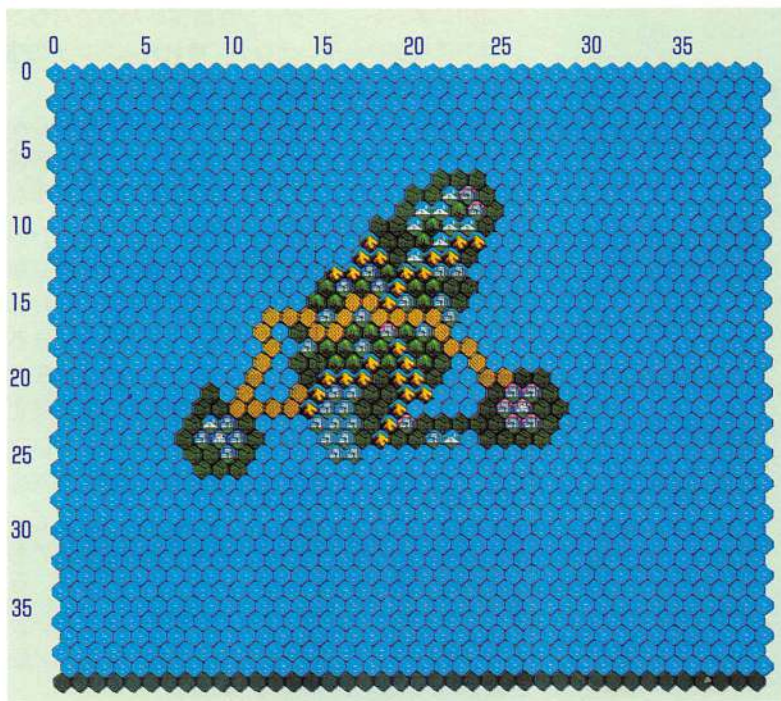
マップ概観 佐渡島をデザインしたスモールマップ。工の字型の道路が印象的だ。ブルー国とレッド国の初期経済力の差が少ないので、対コンピュータではやさしい入門用のマップになる。ブルー国のMONEY50で15ターンくらいで終わるはずだ。こういうマップは人間同士の戦いに向いている。1～2時間で勝敗が決まるだろう。人間同士で戦う場合は島中央にあるくびれた部分(とくに森と山のヘックス)の攻防が決め手。両国ともくびれ部分を突破されると守りの拠点なくなるため、全戦力をくびれ部分に集中させることになり、装甲車による乱闘が見られそう。経済的にはレッド国のほうが都市ひとつだけ有利だが、くびれ部分の攻防に関してはブルー国に先手の利がある。

スモールマップ部門優秀作品

トライアングルアイランド

Triangle Island

by 矢吹雅人(神奈川県)

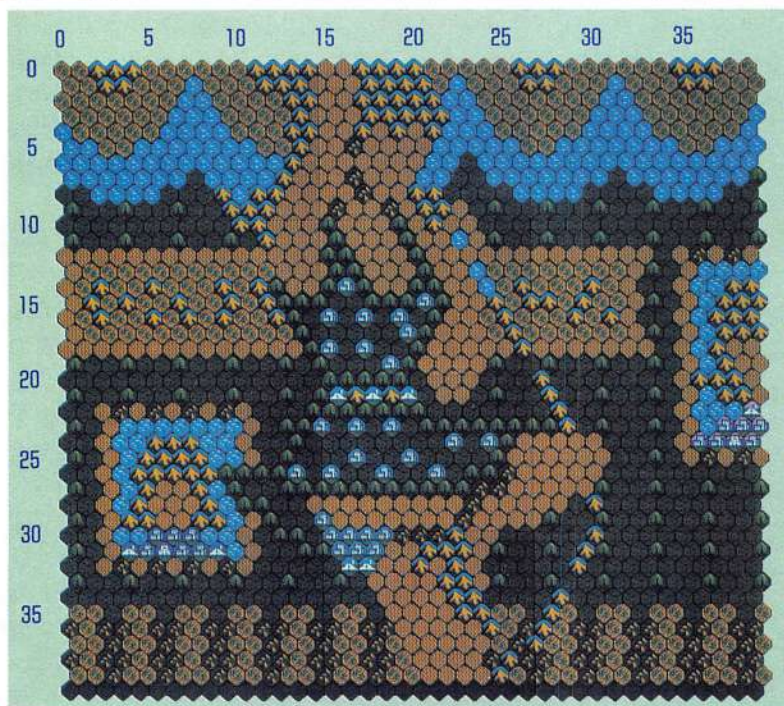


作者のコメント 「レッド国は北部から航空部隊を出して一気にブルー国首都上空へ。ブルー国は南部の都市群から陸上部隊で力押しに攻める。というのがおもしろい。中央の島の都市の取り合いや、主力が陸上部隊か航空部隊かにはっきり分かれる可能性があることなどがよいように思える。スズメ刺しはしないでプレイしてみるべし」。

マップ概観 マップ中央の島は上のほうに中立空港が多く下のほうに中立都市が多い。この島のどちらをとりに行くか？ で戦略が二分される。MONEY100でプレイする場合、初期経済力は同じ。ただし戦略的には、①首都から中央の島への距離は両国ともほぼ同じなので、ブルー国に先手の利がある。②レッド国には生産可能な空港がないため、(22,24)の中立空港を占領してからでない航空部隊(とくにイロコイス)が生産できない(最短でターン3からしか生産できない)。という2点においてブルー国のほうが有利だ。MONEY50のレッド国でプレイすると25ターンくらいかかるだろう。ちなみに、スズメ刺しはかんたんに成功する。

デザイン部門最優秀作品

SHUTTER CHANGE
by 田辺宜弘(愛知県)



作者のコメント 「仕事もせずにマップ作りばかりやってきました。出来はともかく楽しんだのは事実です。ROM版を友人に売りつけてディスク版を買ったかいたったというもの」。という前置きがあり、マップには「エッチです。水色のパンティをブルーに、そしてピンクに……。楽しんでください」。

マップ概観 どこかのコンサート会場で女の子がハデなアクションで歌っているところ……。かしら。中立都市と中立空港が置かれている女の子の姿といい、背景の処理といいすばらしいのひとつ。戦略的には初期経済力に差がないので、パンティ部分の中立都市群に近いブルー国が有利。水色から青に変わるのが長いターン数はかからない。セーブ/ロードし



て全体マップを書き換えながらプレイするとおもしろい。レッド国側としては女の子の服のほうに点在している中立都市を確実に占領したいところ。

デザイン部門優秀作品

休息(rest)
by 白井仁士



作者のコメント 「デザインを重視したのでバランスはあまりよいとはいえない。疲れきった兵士の感じがわかってくれたらいいと思う」。

マップ概観 デッサンカの勝利。何を思い座りこんでいるのか……。疲れ切った兵士の感じがうまく表現されている。大きなマップのわりに都市の数が少ないので長期戦になりやすい。初期経済力はレッド国が都市2つ分上。ブルー国としては点在する中立都市を早期に占領したい。そのためにも首都のすぐ左にある中立空港を占領し、イロコイスを生産できるようにするのが大切。レッド国もブルー国と大差ない状況なので、首都の右上にある中立空港を占領するところから戦いが始まる。道路がほとんどないマ



ップなので航空部隊の活用が勝敗を決する。空港が全部合わせても3つしかないの、足の遅い補給車を早いうちに生産しておく必要がある。

デザイン部門優秀作品

ヒューイコブラ
by 中嶋勲雄

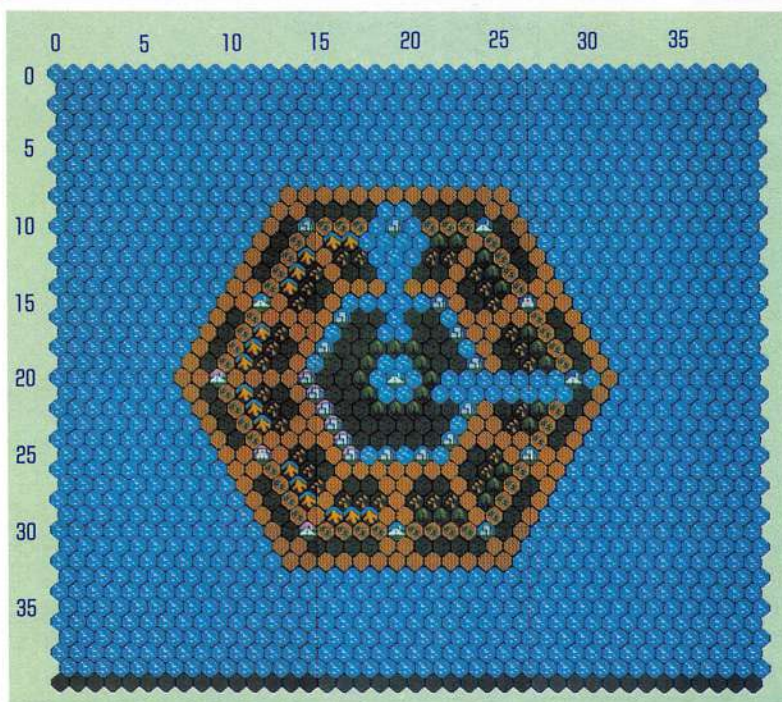
作者のコメント 「ボクの大好きなヒューイコブラをベースに作ってみました。ディスクをもっていないのでどんな画面になるかわからないけれど、優秀作品に選ばれたらなあと思っています」。

マップ概観 戦闘ヘリ・ヒューイコブラのコマのグラフィックがマップの元になっているようだ。少々読みづらいが、ヒューイコブラの絵の上に“Hueyc(o)bra”と書かれているのだ。戦略的にはだんぜんブルー国が有利。初期経済力においてレッド国よりも都市9個分上だし、中立都市もブルー国側によっている。レッド国としてはできるだけ早く中央にある中立都市群とHの文字のあたりにある中立都市に兵員を送りこみ、経済力の差を少なくし



たい。ターンごとにイロコイスや歩兵を生産し続ける作戦が有効だ。ブルー国は、中立都市を占領されないように、攻撃部隊をたくさん生産するのがベスト。

デザイン部門優秀作品

トケイ
by 浅岡陽一

作者のコメント 「コーン。コーン。コーン。お、3時だ。おやつ時間だ。どれを食べようかな」。

マップ概観 時計をデザインした六角形の島。海のヘックスで時計の針を表現しているところがうまい。2時から4時にブルー国、7時から9時にレッド国を配置したのも成功している。戦略的にはレッド国が有利。初期経済力が都市3つ分多いのが効いている。プレイヤーをコンピュータ同士にしてテストプレイした結果、レッド国の圧倒的な勝利に終わった。これは時計の針がブルー国の地上部隊の進軍を邪魔したためと思われる。ユーザーがブルー国でプレイするときは、イロコイスと歩兵を大量に生産して中立都市やレッド国都市を占領し、経済力の差を少



なくしていくことが当初の目標になる。経済力が均衡するまでは陽動作戦や兵員を運び終わったイロコイスをカベにすることで食い止めればいい。

FAN FAN BOY



SONYから周辺機器がぞくぞく登場だ

CPS-14F1

さてさて、お年玉でMSX2の新製品も買ったし、ソフトもそろった。そろそろ周辺機器がほしくなってくるころ。そこへグッドタイミングで2月から3月にかけて発売されるソニーの最新周辺機器の情報がいった。

まず最初に紹介するのは、CPS-14F1。HB-F1シリーズのイメージにあわせてデザインされたものだ。いままで、F1シリーズ専用という感じのカラーディスプレイがなかっただけにちょっとうれしい。あのかっ

こいいF1にあわせたデザインはF1ユーザーでなくても思わずほしくなってしまうからね。もちろん性能だってバッチリ。ブラウン管は0.37ミリピッチという細かさで、2000文字対応。アナログ21ピン端子で接続すれば、画面もちらつかないし、細かい文字やグラフィックも鮮明。ビデオ入出力もついているからホームビデオにだってつなぐことができる。

大きさは14インチ型で、パソコンのディスプレイとしては標



◎高さ342×幅358×奥行き405.5(mm)重さ12.4(kg)。ブラックボディのディスプレイは人気が高い

準的な大きさだ。

パソコン専用ディスプレイというよりもAV機器の中心として活用できる、ニューメディア

対応モニタだ。F1を持ってないキミにもおすすめ。

色は写真の黒のみ。6万4800円で3月21日発売。

HBD-F1

いま、MSX2ユーザーがいちばんほしいと思ってるのはディスクドライブのようだ。1月号のモニタ・プレゼントでも、ディスクドライブ内蔵機種やディスクドライブはスゴイ人気だったもんね。最近はとくにディスク版のソフトが増えているし、



◎高さ60×幅160×奥行き268(mm)。重さ3.5(kg)

ディスクドライブは、もう必需品ともいえるよね。

ソニーから発売されるHBD-F1はMSX用のディスクドライブとしてはもっとも安い3万6800円。始めに紹介しているディスプレイ「CPS-14F1」と同様にF1シリーズにあわせたカラーデザインだ。

このドライブは、従来のものと同様にMSX本体と離して置くことができるタイプ。もちろん2DDだから1DDも2DDもソフトは全部使えるしね。MSX-DOSのシステムディスクもついて、3月1日に発売。性能は33ページでテストしてるので参考にしてね。

HBP-F1



◎高さ70×幅380×奥行き200(4)重さ2.8(kg)。インクリボン1本で2万2千字の漢字が印字可

最後に紹介するHBP-F1は、JIS第1水準、2水準の漢字ROMを内蔵している24ドット熱転写プリンタだ。第2水準の漢字対応のワープロソフトを使えば、難しい漢字を使った詩的な表現だって、いろんな人名だって印字できる。ハガキ印

字モードもあるのでハガキに直接印刷できるよ。それに「ボエム」、「かしこ」などの特殊な文字フォントも入っている。紙の大きさはB4サイズのタテまで印字可能。4万4800円。2月21日発売。3月21日にはワープロとのセットも発売される。





最新人気フロッピーディスクドライブの性能をまとめてテスト

おばさん(以下、お)「F・F・BがおくるMSX2のかしこい買ひ方」の第2回は、人気の最新ディスクドライブの性能をまとめてテストしてみようと思います。

バボ(以下、バ) 今回はリストや数字で頭が痛そう。

お テスト方法は、リストにあるTEST1からTEST5までとディスクをフォーマットする時間を3回ずつ計り、その平均時間を比較してみました。

バ プログラムをかたんに説明してね。

お TEST1は、DISK-BASICの1000回のループ時間です。

バ パソコン本体のスピードね。

お まあそう。そしてTEST2、3は、1000個のデータを端から順に読み書きしている時間で、TEST4、5は、ディスクの読み書きする場所がある場所から別の場所へ移動させるときのすばやさを試してるんです。ただし、テスト2から5は、テスト1の結果をひいて実際にディスクが動いている時間にしてあります。

バ キヤノンのMSX2も調べたあけど、なんで?

お うん、キヤノンのは今まで出たMSX2でもディスクの性能がよいという評判なので比較しようと思ったんだ。

バ テスト1で見るかぎりパソコンの速さは変わらないね。

お 平均で1秒60でしょ。

バ でもテスト4、5やフォーマット時間を見ると、松下のドライブは時間がかかるわね。

お ディスクのヘッドが動いている時間が長いと遅くなるみ

たいだね。ただし、ゲームデータのように短いデータを何度も読むのは速い。

バ 実際に使ってみるとディスクゲームの起動は松下のドライブのほうが速いという感じするものね。

お そう、実際に時計で計ると速かった。ただ、ゲームの種類によって少し違うので比べにくいんだけどね。

バ 結局、ディスクの速さよりも、正確にデータを読み書きできるかどうか大切よね。

お いいこというね。

バ どーも。ペコペコ。

お みんなの持っているドライブも、テストしてみてね。

※単体のディスクドライブのHBD-F1はHB-F1に、FS-FD1AはA1Cに接続した場合の結果です



④この冬、爆発的人気のドライブ内蔵のとってもコンパクトなパナソニックFS-A1Fなのだ



④これまた爆発的人気のソニーHB-FIXD。A1Fの好ライバル



④ディスクドライブ人気を高めた、FS-FD1A

■テスト結果一覧表

	SONY HB-FIXD	SONY HBD-F1	キヤノン V-30F	松下 FS-A1F	松下 FS-FD1A
TEST 1	1秒60	1秒58	1秒55	1秒63	1秒60
TEST 2	12秒31	8秒25	11秒81	13秒90	9秒58
TEST 3	12秒36	8秒50	11秒98	13秒21	9秒15
TEST 4	1分10秒46	2分06秒43	2分14秒91	4分43秒56	4分27秒28
TEST 5	1分48秒36	1分45秒63	1分54秒15	2分19秒68	2分13秒21
フォーマット時間	1分39秒86	1分40秒10	1分09秒10	2分11秒50	2分11秒60



●私は、バカだよ〜ん/私は、ついこの前まで「SONY」を「サンヨー」と読んでいたんです。そのうえ「ソニー」はサンヨーでだしているMSXの名前だと思っていました。両親にバカ笑いされてしまった。クソー。(鹿児島県・梅村育)⇒松下電器なんか「ナショナル」とか「パナソニック」とか2つもブランド名があるし、メーカーの名前っておぼえにくいかも。でも、ソニーをサンヨーでだしているMSXの名前だなんて重症だね(Q)。



うわさのアシュギン缶

アシュギン・スーパーキャンペーンの「クイズに挑め！」(1月31日で終了)の賞品だった「アシュギン・パワー缶」は、ポテトチップスの入れもんみたいな形をした、ロールプレイングのボードゲーム。FFBでもプレゼントできることになった



④ コマは紙製だが、サイコロ付きなのがなんとなくうれしい

ので、ここで改めてご紹介。

開けてみると、まずフタがバッジになっていて、ポスターにもなるゲーム盤があり、そのマップ上を武器やアイテム、戦闘などのカードを使って進んでいくゲームになっている。宿敵バヌーティラカスを倒すのが目的だが、アシュギンの顔のついたコマが大と小の2つあり、「虚空の殿堂」からは大きなコマのほうに換えるという、あからさまなパワーアップがなかなかいじらしい。2人から最高4人までで遊べるので、もしプレゼントであつたら、友だちを呼んでワイワイ楽しもう。



コナミのカセットブック

コナミ出版からカセットブックが出た。というと、いっけん本のように見せかけておいて開けると中がくりぬいてあってカセットだけが入っているものと思うだろうが、ここで紹介する「MSX-U」の場合は、ほんとにカセットテープと本がセットになったものだ。

テープには『グラディウス2』、『F-1スピリット』のBGMが入っていて、本のほうにはコナミが今までに出したゲーニーズ以降のゲームの裏コマンドやウル技の完璧データ、各BGMの保存版楽譜集、人気キャラのグラフィックプログラム集、そし



④ コナミのゲームに関する、種々のカセットブック

てMSX通信の完全活用ノウハウ集など、内容はバラエティに富んでいる。あれとこれ、それとあれが1つになって売ってほしいのになと思っていたものがほんとうに1つになって出てしまったわけで、これで1800円。高いか安い。



もうすぐ1周年

4月号でMファンは1周年を迎える。そこで、1周年記念イベントを全国5都市で開催することになった(協賛:松下電器産業/コナミ)。3/8から始める

展示会に加え、目玉は3/19~4/1に行う読者参加型大イベント。詳しい内容、日程、場所などは次号で大々的にお知らせするので楽しみに!



ハンドル型 ジョイスティック!!

どんなに迫力のあるゲームをしても、キーボードやジョイスティックじゃ臨場感がイマイチだよ。パナミュージアメントプロダクションから3月1日に発売される「ジョイハンドル」は、ゲームセンターにあるような装置ととにかくカッコいい。使い方はふつうのジョイスティックと同じようにジョイスティック端子に差しこむだけ。ハンドルの先端のトリガーボタンはアクセルとブレーキ。左側のレバーは、上下に動くギアだ。ほかにもハンドルのトリガーに対応したABボタンも付いている。

このハンドルに完全対応しているソフトが、セットになっている「A1スピリット」。コナミの「F1スピリット」の改造版だ。もとの「F1……」に加えて、最大出力4000HP以上、最高速度500km/hのハイパワーマシンのサーキットクルーザー“A1”が選べる。

トリガーの連射スピードが変えられるので、今後、ジョイハンドル対応のシューティングゲームができれば、とてもおもしろそうだね。値段は、「ジョイハンドル」に「A1スピリット」が付いて定価1万9800円。



④ タイトル画面。F1のパスワードで使えないのがいくつかある



④ カーブの多いコース。こんなときハンドルだとやりやすいよね



④ カーセレクトモード。ノーマルマシンとA1の6台から選べる



④ おや、パナソニックA1の看板が……。パナソニックさんたら



④ このジョイハンドル、MSXが上に乗るぐらいの大きさ。じょうぶなハンドルだからレースに熱中できるね





PAC (パナミュージックカートリッジ) マジックであのハイドライド3のキャラをパワーアップ!

PACといったら、「いつも・サムシング・ニュー」のパナソニックの製品。アドベンチャーやRPGなど、セーブが必要なゲーム用に開発されたS-RAMカートリッジだ。

内蔵S-RAMを持つゲームはいくつかあるけれど、ゲームセーブ用のS-RAMだけのカートリッジはこれがはじめて。

ただ、どのゲームにも使えるわけではなく、アシュギーネの「虚空の牙城」、復讐の炎をはじめ、「ハイドライド3」や「うる星やつら」などのPAC対応ゲームだけ。スロット1にゲーム、スロット2にPACをセットすればゲームデータのセーブ・ロードがかんたんだ。

おもしろいのは、スロットにPACだけをセットして電源を入れたとき。なんとBASICが立ち上がる。そしてちょっとし



①PACマジックで強化したキャラだから食人樹なんかへっちゃら

たプログラムを作ればPACにセーブされているデータを読み出ししたり、内容を書き換えたりできる。これがいま名づけたばかりの「PACマジック」だ。

■PACで作るスーパーキャラ

このページのリストはハイドライド3の創ったばかりのキャラをパワーアップさせるPAC用のプログラム。使い方は、①リストのプログラムを打ちこみ、テープかディスクにセーブする。②PACをセットした状態でハイドライド3でキャラを



ひとり創る。③いったん電源を切り、今度はPACだけにして再び電源を入れる(スロット1にディスクなどをセットしていてもへいさ)。④PACマジックのプログラムをRUNする。⑤いま作ったキャラの名前を入力する。⑥うまくいけば「OK」と表示されるので、また電源を切り、PACをセットしたままハイドライド3を始める。

創ったばかりのキャラが異様に強くなっているのが驚くだろう。PACとハイドライド3の両方を持っているラッキーなキミはぜひ試してほしい。

■うまくできないときは

なんらかのミスがあった場合、⑥のところまでハブニングが起

る。(a)「DATA error in x x」のように表示されたときは行x xが120に打ち間違いがあるので、そこを見直す。

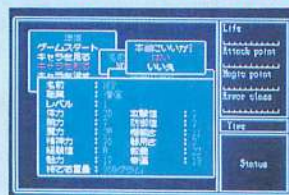
(b)「イマセン/」と表示されたときは、プログラムの行130~160の打ち間違いがキャラの名前の打ち間違い。よくチェックすること。(c)⑥までうまくいったのにキャラのデータが変わってないときは、プログラムの行170の打ち間違い。(d)プログラムも使い方も正しいのにどうしても「イマセン/」と表示される場合、キミのMSXにあわせてプログラムを修正する必要があるので、連絡先(☎)と機種名を明記して「FFB・百字軍」あてにハガキで連絡してほしい。

■PACマジックプログラムリスト MSX (RAM16K) MSX2

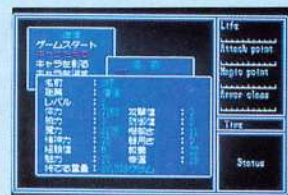
```

100 CLEAR 1000,&HD000:DEFINT A-Z
110 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD020
120 FOR I=0 TO 7:S=0:FOR J=0 TO 7:READ D
  $:D=VAL("&H"+D$):POKE I*8+J+&HD000,D:S=S
  XOR D:NEXT:READ D:IF S=D THEN NEXT ELSE
  PRINT "DATA error in":I*10+180:END
130 INPUT"ナマエ!":NS:B=0
140 IF B<4 THEN A=B*256+&H4000:C=0 ELSE
  PRINT"イマセン!":END
150 D=USR(A+C)AND255:C=C+1:IF D<>ASC(MID
  $(NS,C,1)) THEN B=B+1:GOTO 140
160 IF C<LEN(NS) THEN 150
170 FOR I=0 TO 5:AA=A+VAL("&H"+MID$(1E2
  014163E40",I*2+1,2)):CL=USR(AA)AND255:CH
  =USR(AA+1)AND255:POKE &HD038,CL:Z=USR1(A
  A+1):POKE &HD038,CH:Z=USR1(AA):NEXT:END
180 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
190 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
200 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
210 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
220 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
230 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
240 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
250 DATA 00,CD,14,00,F8,F7,FB,C9,228
  
```

■どうだ! 十字軍なんてメじゃない



①創ったばかりのキャラ。貧弱!



②PACマジックで強化。強そう!



●続・悲しみのMSX1ユーザー・その1/最近、出るソフトのほとんどがMSX2仕様なので僕のようなMSX1ユーザーは本当につらいです。VRAMを16Kバイトから64Kか128Kバイトに自分で改造したいと思っているのですが、どのくらいの値段でできますか?(大分県・平本敏博)→それは改造というよりMSX2を自作することになってしまいます。そうすると、市販のMSX2を買う以上のお金がかかるでしょうし、まず無理です(Q)。



はじめまして、F F Bの担当デスクの⑨です。いやあ、困ったなー、こういう原稿もら——私がバボだ。この名前が出てしまったために「ファミファガのルイスコアアームをやっていた時代からあなたのことは知っています」といった主旨のなれならしい年賀状がどっと届いた。私はおまえたちゃんか知らないぞ。

ほんとには「おはなしこんにちわっ」なんて田島令子が出てきそうなタイトルではなく「バボ教の時間」にしたかったのだが、そこはMファンの常識というものがあつた。女子高生の手紙ふうについてB u t t o、私がやるからにはムチャクチャにしてやる。(困ったなー)。

By the way♡、キミたちから来た年賀状を少し紹介しよう。

●おめでとうございます。これからもガンパッてください。(岐阜県・森成樹)

あー、おめでとう、これからもガンパルよ。(これこれ、ごめんね、森くん)

●今年もMファンを買いつづけますので「しよーもないざっし」にしないでください。(鳥取県・塚崎史明)

あはは、もうおそい。(えーん) シリアスな悩みの手紙も届いている。私が担当だとも知らずに。

●文通していた2人の女の子がなんとほくと同じ高校だったのです。ディズニーランドに行くことになって2人に会ったら2人もカワイイ……。ひと目で好きになったのですが、2人はクラスメートで仲よしどうし。どちらかに好きといったら、2人の友情は終わってし



◎大阪府・ハーレーダビットソン・ロトンガ/絵描きに必要なのはこのような日常の観察力です



◎神奈川県・ぼろん/ほのぼのとした絵ですね。あなたの家はきっとあたたかい家庭なんですよ



◎東京都・武川順/正統派代表。技術と努力だけで感動を与えるにはかなりの高水準が要求される



◎京都府・三谷修市/この絵で通ると信じているのか、大胆にもかっぱい送ってくる、そんなあなたの強さが好き

まいます。どうしたらいいでしょうか。今度写真を送りますからお楽しみに/(神奈川県・バボの一存で名を秘す)

悩んでいるわりには「お楽しみに/」の「/」がどこか悩んでいないものを感じさせる悩みだ。たんに他人に話すで一瞬気が楽になるといふ、それだけのものであろう。まあ、私はキミの友だちではないから、さほど親身になって答えられはしないが、とりあえず2つに1つ。あきらめるか、両方とつきあうしかない。しかし、重要なことは向こうはどう思っているかということで、ひょっとして2人ともキミのことなんか好きでもなんでもないかもよ。村田英雄にならなきゃダメだ。村田先生は新人の後輩に「がんばれよ」と17年使った太鼓のバチをやったそうだ。そ

んなもんどうすんだっての。考えてなここまできるとすがすがしい。

だれかほんとうに私を動揺させるくらいハガキを書いてほしい。全国縦断MSXネットワークコックリさんなどの大イベントもやろうではないか。



"おもしろいビデオ"見つけ

●イエローサブマリン

最近は何でもかビデオなんかかまた売れちゃって、若い子でもかわいい人が増えた、永遠のスーパーバンド、ビートルズ。ビートルズ映画のなかでも最高傑作といっている、アニメ映画がこれ。動くポップアートという感じのおしゃれな映像が19年もまえに存在していたなんて、改めて日本のアニメのちんけさを感じるわ。だって「メイプルタウン物語」とかさあ、子ども向けつうたってウサギとかヤギが人間の体してんのよ。グロよグロ。

ところで、この映画のストーリーは、海底の平和な国ペーパーランドの人気バンド、サージエント・ペーパーズ・ロンリー・ハーツ・クラブ・バンドが音楽会を開いていると、平和と愛をなくそうとヘンな軍団が攻撃してきて、バンドの指揮者オールドがビートルズに助けを求めると。ビートルズは、イエローサブマリン(黄色い潜水艦)に乗ってペーパーランドに向かう……。ビートルズの音楽と夢がだばだばあふれてきて、これは若いときに見ておいたほうが絶対がいい、素敵なアニメ映画だ。ビートルズががががががががががが、いい時代だったんだなあ。

その時代の青春像を見たい人には、

●タイムカプセル'80 vol.1、2

vol.1は1960年から65年まで、2は66年から70年までの、読売映画社のニュースフィルムを当時のヒット歌謡曲にのせてコラージュしてある。ちょうどキミたちのパパやママよりがキミたちからちよい上くらいのころに、こんなもんがはやっていて、こういうヘアスタイルすんのがオシャレで、コーンなスノの広がったパンタロンでよくモンキーダンス踊ったわとかいうのが、流れるようにみごとに編集してあるのだ。

いま見るととんでもないカッコだけど、ヘヴィメタ男とかイガイガのパンク少年もコレ見て笑えないのよ。あと10年もすればタイムカプセル'80とか出ちゃって、それ見て子どもなんかハグハグ笑われるんだから。べつに、いまでも十分笑えるけどな。

このみことな編集をした人は中野裕之という人物。中野氏といえは、「業界くん物語」で有名。業界くんといえは、そのなかで「佐良直美」として出演していた泉麻人も、このソフトの解説をしています。あと、えのきどりちろうもね。



◎イエローサブマリン/6800円/VHS、β/ワーナーホームビデオ/発売中/(L D 4950円も発売中)



◎いいものはいつ見てもいい。BGMはもちろんなん曲ぞろい



◎タイムカプセル/各巻7800円/VHS、β/レーザーディスク株式会社/発売中(L D 6800円も発売中)

◎パパやママといっしょに見ることができれば、そんなおもしろいことはめったにない。若いころって恥しいものなの

BOOK 役立ち本3冊紹介

■『MSXメガROMゲーム必勝本③』／最新メガROMゲームの攻略法が10本。全マップ、全アイテムを紹介。ほかにも最新ソフトレビューなども載っている。JICC出版から。

■『MSX/AVジョッキー』／ビデオの紹介とそのビデオのイメージをMSXのプログラムで紹介するという、なんだか不思議な革命的な本。たとえば、「ピンクフロイド／ザ・ウォール」の解説プログラムは、「壁ぶち壊し

ゲーム」という具合。アスキーから。

■『実用プログラム集』／MSXはゲームだけが能じゃない／1時間もあれば打ちこむことができる実用プログラムやデータベースのプログラム、MSX-DOSの解説まで載っていて、初心者の人でもすぐ利用できる。アスキーから。



◎『MSX AVジョッキー』／アスキー／1200円



◎『MSX実用プログラム集』／アスキー／1200円

◎『MSXメガROMゲーム必勝本③』／JICC出版／980円



当選者 モニター当選者発表

1月号モニタープレゼントに力いっぱい応募していただきありがとうございます！ 1万4999通まで数えてまだあったため数えるのはやめてしまったという、イワクつきのMSX・FAN創刊以来の大量のおハガキに編集部一同、思わず感動の涙とカゼの鼻水を流してしまいました。さて、気になるMSX2本体の当選者の特別11級ゴナB発表です！

- FS-A1F……………静岡県、日井彦彦くん、キミだ！
- FS-A1MK II……………愛知県、近藤正隆くん！
- HB-F1XD……………千葉県、…
- ……………中原廣道！ くん。
- HB-F1 II……………兵庫県、橋本浩尚くん。

WAVY77……これは値段が高い！……奈良県、小林巻くん
WAVY23J……愛知県、水間潔くん！
ML-TS2H、電話がかわいいやつは静岡県、佐藤準一くん
ML-TS2……これで最後だ、埼玉県、山田哲也くん！

そのほかの当選者は50ページからの欄外で発表しています。



◎ハガキの山がくずれて海になった部分のごく一部の記念写真

BEST 10 J&P渋谷店によるベスト10 MSXゲームソフト速報!

順位	前回順位	ゲーム名
1	4	ハイドライド3
2	6	信長の野望《全国版》
3	—	三国志
4	—	プロ野球FAN
5	—	沙羅曼蛇
6	—	太陽の神殿
7	7	ザナドゥ
8	3	ウィーザドリィ
9	—	上海
10	—	うる星やつら

(1月20日調べ)

『ハイドライド3』1位は、予想どおり。うささによれば10万本以上売れているらしい。やるなあ。『信長の野望《全国版》』と『三国志』がまた上位を占めた。これはディスク版が新たに登場したせいだろうか。『ザナドゥ』はROM版発売以来、健闘を続けている。さすが名作。それにしても年末突然発売された『上海』がいきなりベスト10に入っているのには驚いた。

プレゼント さあ応募しなさい

今回はどういわけかプレゼント豊作・ゲームもビデオもあるんだよんになってしまった。

- 工画堂スタジオより
 - ①特製テレホンカードを10名様。
 - ハードより
 - ②『ダブル・ヴィジョン』(MSX2専用/VRAM128K/ROM版)を2名様。
 - ボーステックより
 - ③『T.N.T.』(MSX2専用/VRAM128K/2DD)を1名様。
 - 松下電器より
 - ④『メイキング・オブ・アシュギーネ』(VHS)を10名様。
 - バナソフトより
 - ⑤『アシュギーネ・パワー缶』を50名様。
 - コナミ出版より
 - ⑥『MSX-U』を3名様。
 - JICC出版より
 - ⑦『MSXメガROMゲーム必勝本③』を3名様。
 - 編集部より
 - ⑧『MSXプログラムコレクション50本②』を10名様。
- 応募方法、あて先は、右の揭示版をよく読んでね。しめ切りは2月29日必着。うるう年だなあ。うるう年。発表は4月8日発売の5月号欄外で行います。

◎かっこいい。ドラゴンで今年の干支(えと)なんだーね

◎自分は18才以上だと思う人だけ応募すること

◎ほんとは編集部でダブってしまったの。だから1本だけ

◎非売品のビデオですぜ。アシュギーネがバッチシ

◎ちまたでは、売り切れで手に入らないとも聞いております

掲示板

「F B名物」さあ応募しなさいのプレゼントがほしい人は、ハガキに下の応募券を貼って、①ほしいプレゼントの番号と賞品名、②住所郵便番号と都道府県名も書くこと、氏名・年令・電話番号、③なにかおもしろいこと、以上の3つを明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「F B」さあ応募しなさい係まで、また、F Bでは、質問、疑問、おもしろい話、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、イラスト、200字くらいの小説、4コママンガ、F Bへの「意見」(要望)などをつねにお待ちしております。



●続・悲しみのMSX1ユーザー・その3(担当のおおQから)前回の「悲ムコ」は欄外にしてはとても反響がありました。MSX1をMSX2にするバージョンアップアダプタの問い合わせは、NEOSシステム事業部(☎03-486-4181)まで。バージョンアップアダプタ「MA-20」は2万9800円。48Kバイト増設RAMカートリッジ「RM-48」は1万2800円。増設スロット「EX-4」は2万9800円で発売しています。

プログラマの王国

ファミコン

1777が味わい深い傑作コレクション

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

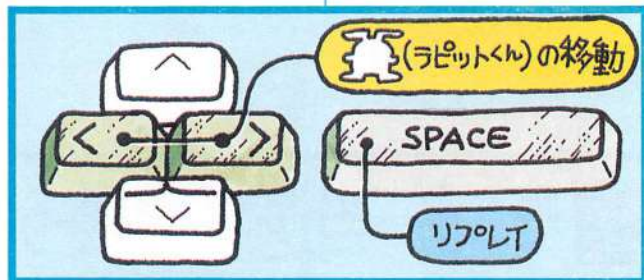
- 晴れ、ときどき爆弾 38
- DART 39
- 大金のち死 39
- へいきん台ジャンケン 40
- 1面キューブ 40
- 春物語 40
- ROAD WORLD 41
- ポンポンボール 41
- 香港 42
- おとしこ 43
- LASER PUZZLE 44

晴れ、ときどき爆弾

→ リストは
48ページ

景気よく爆弾の降って
くるアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY SHIGE
RP部門1画面タイプ



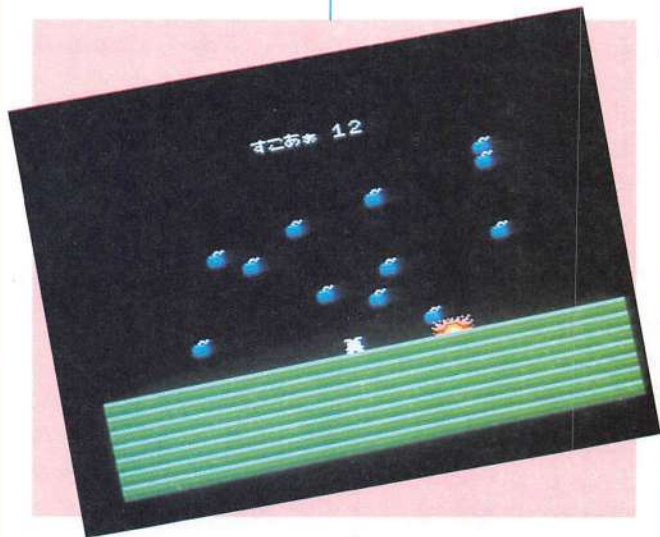
最近なんだか天気がヘン。いい天気だなーと思っていたらいきなり爆弾が降り出したりして。ん、わかった。きっと天気がいいので、爆弾テロリストたちがお空で演習やってんだな。そうかー。

どういうわけか、主人公の名前はラビットくんといいます。ラビットではなくて、ラビット。まさか、作者がウサギのことを英語でラビットっていうんだと思っているんじゃないだろーなー。もしそうだとしたら、がんばれよー。

それはそうと、ゲームはとても単純です。空から雨アラレと振ってくる爆弾をよけつづけるという、よくあるパタ

ー。でも、ラビットくんの後ろ姿がかわいいし、爆弾が地面で爆発するグラフィックとサウンドの効果も素敵。ゲームってこういうところが受けるかわからないねー。

ちなみに直撃はもちろんアウトですが爆風に巻きこまれてもアウト。やってみればわかる、このムズさ、この楽しさ。ラビットくんはスペースキーで何度でも生き返ります。



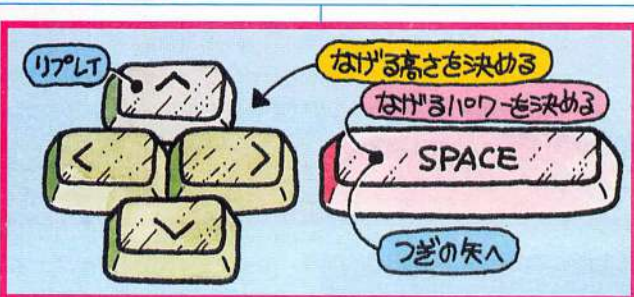
◎思わず前に回って表情をのぞきこみたくなるラビットくんの後ろ姿。地面で爆発する爆弾のグラフィックもなかなか。のどかな緊張感がなぜか楽しい

ダーツ DART

だれがどう見たって、
典型的なダーツゲーム

MSX・MSX₂ RAM8K
BY Beta.K
RP部門1画面タイプ

→リストは
49ページ



もはやブランドイメージの確立したBeta.K作品。常連には厳しくしようと思っても、はっと気がつくと採用してしまっているこの魔力はいったいなんだ。ゲームセンスは時を超え機種を超える。

3年まえのプログラムポシエットに掲載されたFM-7版からの移植だが、傑作。上から下へと流れ続けるダーツ(矢)が適当な地点にきたところでカーソルキーを押す。

つぎは、左から右へ流れはじめるので(右に近いほどパワーが大きい)適当な地点でスペースキーを押す。するとダーツは的に向かって放物線を描いて飛んでいく仕組み。



④ 高さのパワーの関係がうまくつかめば800点満点も可能。こっそりうまくなつてから友だちをフレインに誘おう

友だちを大勢連れてきて、ダーツ大会をぜひやろう。

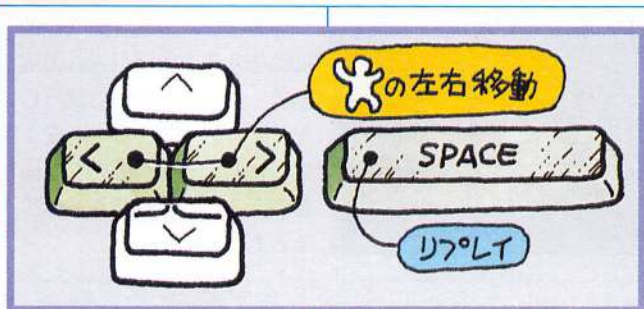
もちろん、ひとりでこっそり練習しておいて。

大金のち死

コイン集めも命がけ!
大金アクションゲーム

MSX・MSX₂ RAM8K
BY 河野紳一
RP部門1画面タイプ

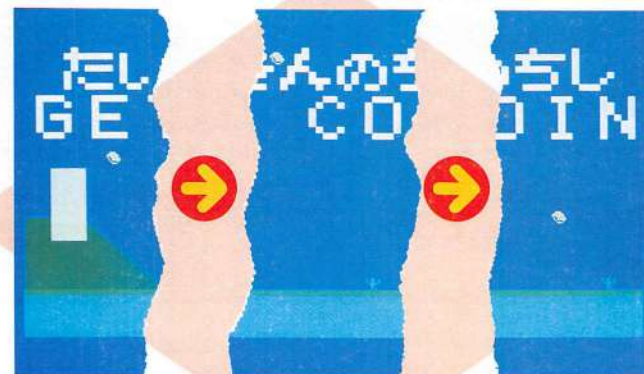
→リストは
50ページ



ふつうの現実世界では、お金を落としても困るだけですむけれど、このゲームでは死を意味する。薬には副作用、幸運の連続には落とし穴、甘いお菓子には虫歯の恐怖、大金には死がついてまわる。

画面左にそびえるのは会津磐梯山、じゃない、宝の山。どういうわけか、噴火のかわりに黄金のコイン(画面では黄色に見えるけど)が飛び出てくる。カーソルキーで人形を左右

に移動し、このコインをなるべくたくさん取るのが目的だ。ただし、世の中、いいことばかりとは限らない。コインを取りそこなうたびに不思議な衝撃が走り、3回失敗で死のゲームオーバーになるのだ。

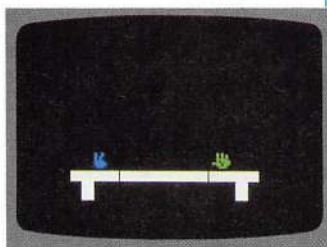


④ コインはこのように放物線を描いて飛んでくる。突然右端に飛んだり、フエイト気味に山の真下に落ちたり、飛び方も変化に飛んでもおもしろい

へいきん台ジャンケン

幼稚園時代を思い出す
ジャンケン・スポーツ

MSX・MSX2 RAM8K
BY GONBE
RP部門1画面タイプ



キーボードとジョイスティックで戦う2人プレイ専用。相手のようすをうかがいながら平均台の反対側へと進んでいき、ジャンケン勝負で進んでいこう。勝者はその場に残り、負けやアイクだとともに

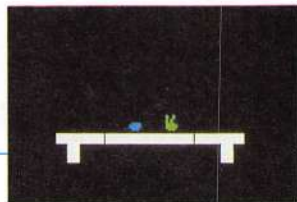
➔リストは
51ページ



にもどされてしまう。

そして、相手陣地の線の向こう側までたどりつければ最終勝利。幼ないころの記憶のケースのなかから出てきそうな代表的幼稚園ゲームのひとつだ。

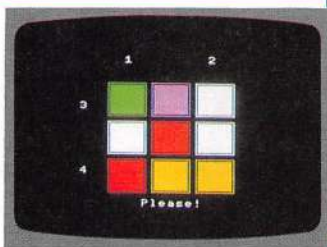
④フェイントのかけあいでの結局運まかせの勝負になりがちだけどね



1面キューブ

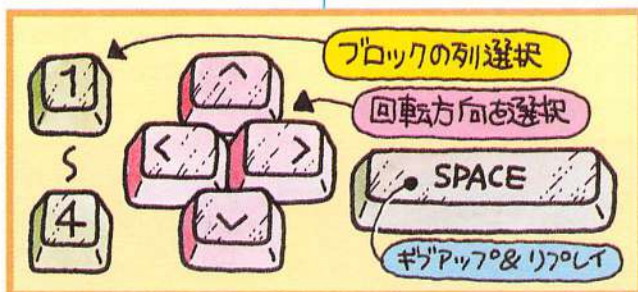
ディスプレイの向こう
を想像する立体パズル

MSX・MSX2 RAM8K
BY しんたろうの父
RP部門1画面タイプ

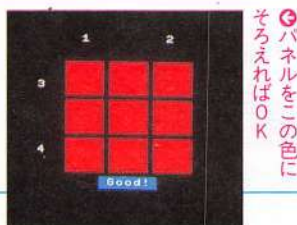


9つのパネルを全部同じ色にそろえるのがゲームの目的で、かなりむかしに流行した「ルービックキューブ」を1面だけでやっているのだ。画面の向こうに立方体を想像するともっと楽しい。

➔リストは
52ページ



動かしたい列の数字を押してから動かしたい方向にカーソルキーを押すと、パネルの列がグリッと動いて色が変わる仕組み。そうとう難しい。



春物語

春のあたたかい情景を
見せるMSX動くCG

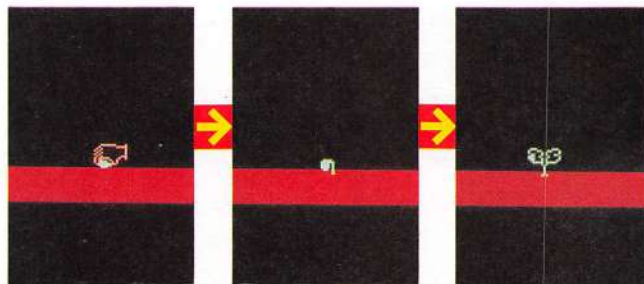
MSX・MSX2 RAM8K
BY 吉岡敏明
RP部門1画面タイプ

じっと見ていてください。これはゲームではありません。ある春の日、ひと粒の種が妙

な手によって運ばれ、芽を出し、双葉になるまでの記録映画ふう環境ソフトなのです。

➔リストは
53ページ

③右から種をつかんだ手が登場。大地に置かれた種は目を出し、じわじわと成長していく。種皮が落ちたらそれで終わり。スペースキーで再放送します

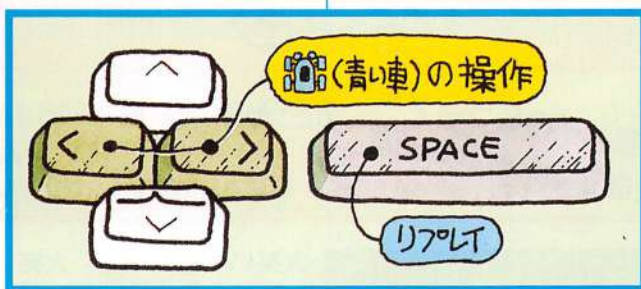


ロード ワールド ROAD WORLD

2台の車をいっぺんに動かすドライブゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY K.SAKAI
RP部門1画面タイプ

→リストは54ページ



はないので、どんどん下に降りていくことになる。

どちらかの車が画面の下端を越えたらゲームオーバーだ。得点は基本的に道路が1回

スクロールするたびに1点ずつ、赤と青の車が縦か横に一直線に並んでいるあいだは2点ずつ加算され、100点ピッタリでゲームクリアとなる。

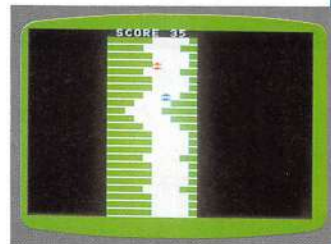
①ミチヨちゃんのギザギザに押しやられて青息吐息の青い車おおうだ、スコアが、100の倍数ピッタリになったとき赤と青の車が入れ換わる



ロード・ワールド……日本語に訳せば「道世」。どうやらミチヨちゃんはヤキモチ焼きらしくって、赤い車と青い車が仲よく走っていくのをジャマしようとしてビリビリ、ギザギザしつづけるのです。

うになっている。

はじめのうちは2台とも画面の上のほうを走っているけれど、道がギザギザするたびにだんだん下のほうへ押しやられていく。上にもどる方法



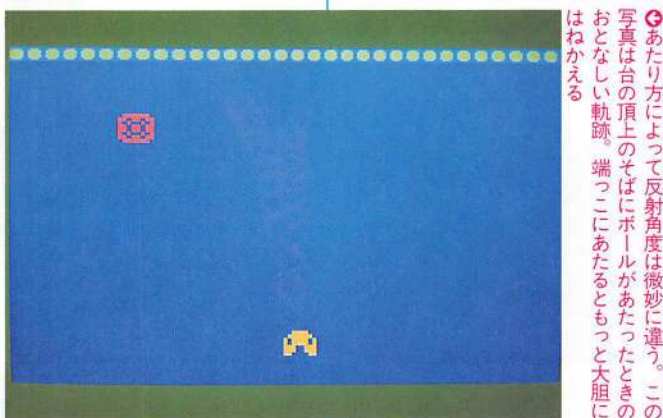
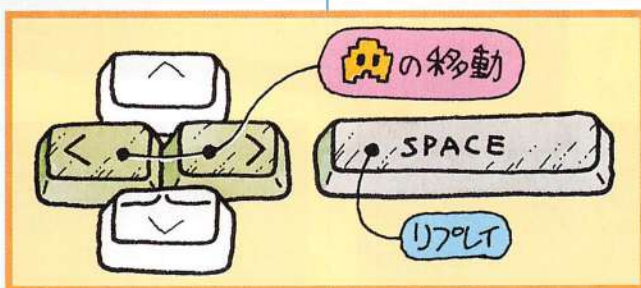
まず、レベルを選んでスタート。レベルの数字が大きいほど、ゲームはやさくなる。キミが操作するのは、青い車のほう。伴走する赤い車は、青い車と反対の動きをするよ

ポンポンポール

どこまで続くか体力と相談しながらポンポン

MSX・MSX2 RAM8K
BY Yass.
RP部門1画面タイプ

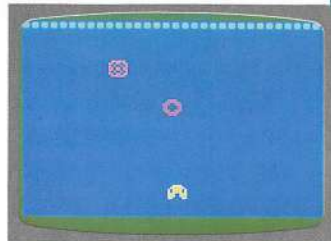
→リストは56ページ



①あたり方によって反射角度は微妙に違う。この写真は台の頂上のそばにボールがあたったときのおとなしい軌跡。端っこにあたるともっと大胆にはねかえる

なんだかこのゲームの快感はどこかで味わったことがある。そうだ、サッカーボールをポンポンとつま先やひざや頭ではねあげつづける、あの孤独なひとり遊びの快感によく似ている、ポンポン。

ボールがボックスにあたるたびにボックスの位置が変わり、天井が下がってきて、緊張感が増してくる。ただし、天井は一定以上は下がらないようになっているので、つり天井の拷問ほどこわくはない。



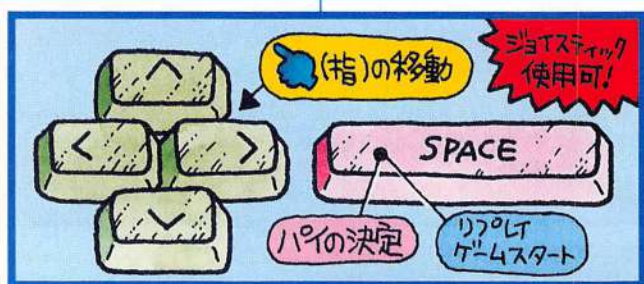
台を左右に移動させて、ボールを空中に浮かぶボックスにあてていくボールキーピングゲーム。……とここまで書いていたらゲーム十字軍のデスクに「洗剤の名前みたい」とバカにされてしまった。うむ。

香港

麻雀パイのピラミッド
を崩す麻薬的なゲーム

MSX2専用VRAM64K
BY TAI
RP部門10画面タイプ(7画面)

リストは
58ページ



大笑い。もっとも、大笑いするためには96ページで紹介している『上海(シャンハイ)』をよく知ってなくてはいけないけれど、そういうことを抜きにしても、奥深く楽しめる秀逸ゲームだ。

取りたいパイに指をあわせスペースキーで取る。画面右にはつぎに取るべきパイの種類が表示されている



■パロディを超える

98をはじめとするパソコン他機種ですでに有名な『上海』をパロッドしたゲーム。ただパロッドだけではなく、ゲーム自体が『上海』とはまた違った不思議な奥深さを持っている。編集部では、パイの文字の形を写真のように『雀聖』ふうにしてみたり、1手まえにもどる機能をつけたり(59ページの改造法参照)したうえで、つねに3、4人ならんで楽しんだ。これほど編集部内部で受けたゲームも珍しい。

編集部のほとんどのスタッフは麻雀が大好きなので、ついつい麻雀パイを使ったゲームが好きになってしまうのだけれど、『香港』にはそれ以上のサムシングがある。

では、長々とお待たせいたしました。果たして『香港』とはどういうゲームなのか。

■『香港』のルール

ルールはおそろしいほどかんたんである。

①東→南→西→北→白→発→

中の順にパイを取っていく
②第1手のみ、どのパイを取ってもよい
③あるパイの下にそれを支えるほかのパイがなくなったら終了(ゲームオーバー)
④すべてのパイを取りつくしたら和了(クリア)

そして、もうひとつ、魅惑の得点システムがある。

■『香港』の得点システム

あるパイを取ったとき、そのパイの左右または上側に接しているパイの個数が

- ①4個のとき=320点
- ②3個のとき=160点
- ③2個のとき=80点
- ④1個のとき=40点
- ⑤0個のとき=20点

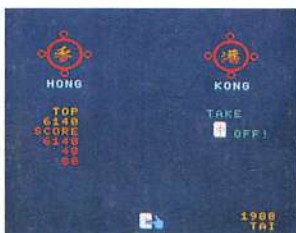
■『香港』の奥深さ

高得点をねらって、下のほうにあるパイばかり取っているとすぐに終了になってしまい、和了目指して安全策ばかりとっていると低い得点になってしまう。このへんのジレンマがなんともいえず楽しい。

和了かどうかにかかわらず最高得点は「TOP」の下に表示され、和了した場合の最高得点は別に最下段に表示されている。真のハイスコアとはこの最下段のスコアであるということを経験に命じつつ、親類縁者親兄弟友人赤の他人とともに競いあい、高めあいたっぷり楽しんでほしい。



このへんまできたら慎重に。1手違いであかれないこともある



最後の1個を取れば和了。スコアは並び。編集部最高は1万30点



高得点をねらった虫食いフォーム。つぎに取るのは発なのだ



発を取るとその上にあった白の支えがなくなり悲しい矢印を表示



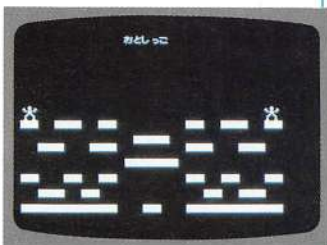
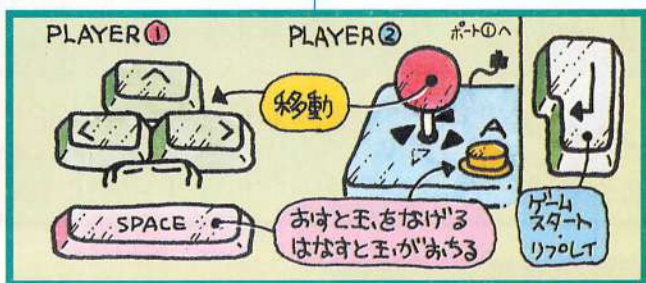
終了になったが得点は7千点を超えた。編集部最高は1万280点

おとしっこ

エキサイティングなバイオレンスアクション

MSX・MSX2 RAM32K
BY Fue
FP部門(12画面)

▶リストは60ページ



去年の暮れ、編集部元スタッフ「T.Z」がトラバユすることになった。

で、まあ、いろいろあって、若さゆえに傷ついた彼は故郷の北海道に一時帰省し、1987年の思い出と1988年の展望についてさまざまに思いをめぐらした。北の空の下で、彼は心の整理をすませてしまうことになるが、ひとつだけ、心残りがあったという。

「おとしっこ、じゃありませんねー、おとしっこのコピーを持って帰ればよかったなーとすっこく後悔しました」(談)

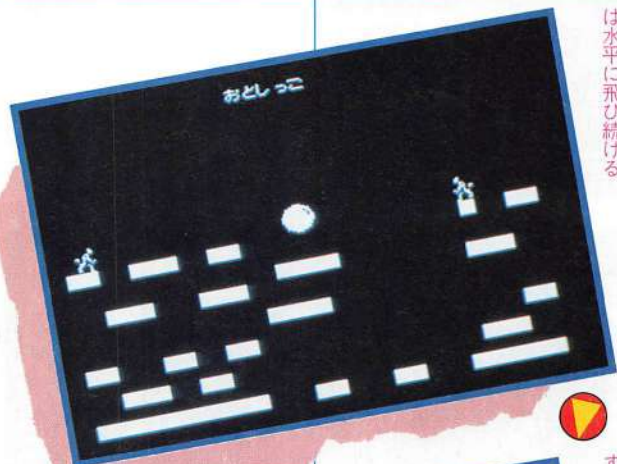
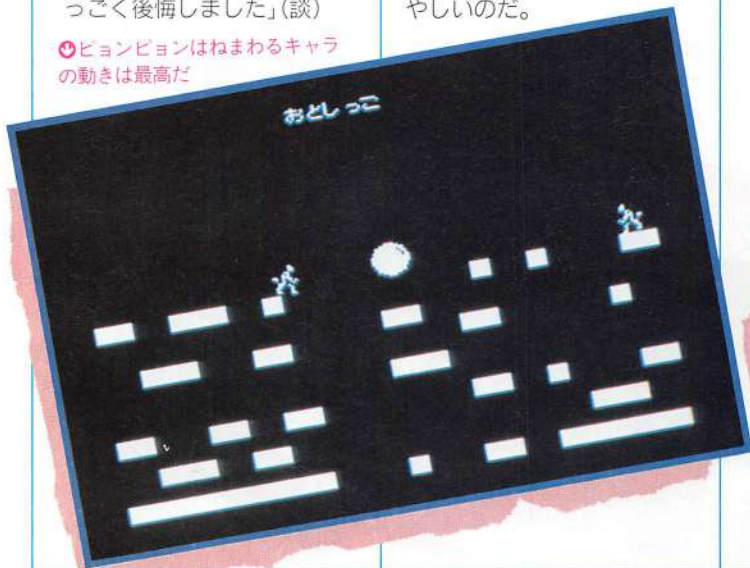
♣ピョンピョンはねまわるキャラの動きは最高だ

ムシャクシャしているときは友だちを誘ってこのゲームで戦おう。キャラクタの動きは絶妙、ルールは単純、勝てば気分が晴れわたり、負ければ相手が憎くなる。これまた編集部で大受けした傑作。

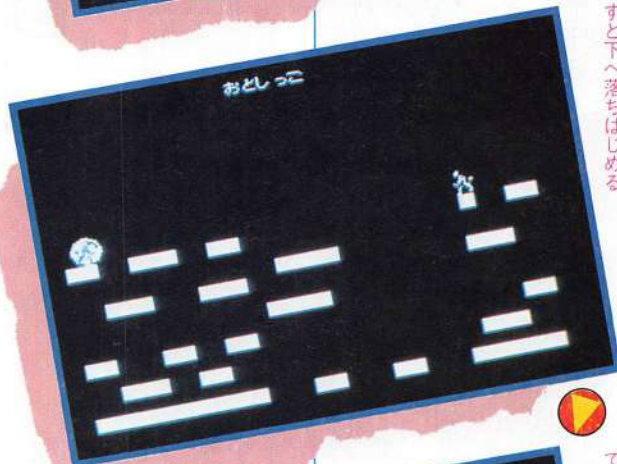
つまり、そのくらい、このゲームはおもしろい。

基本的には、タマを投げあって相手を落とすという単純なゲーム。タマは投げる間隔が短いと小さく弱いものしか出ないが、しばらく待てば大きく威力のあるものが飛び出す。タマは人を一定時間しびれさせ、大きさに応じて床をぶちぬきつつ落ちる。

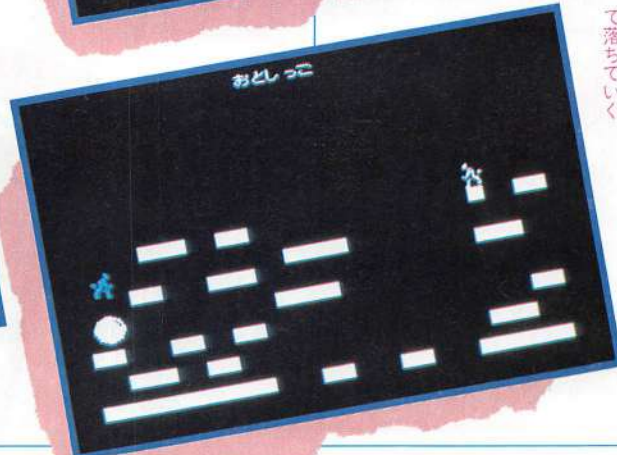
最下段の床のさらに下の地面に相手を落とせば勝ち。勝つと身震いするほどうれしく、負けると血が逆流するほどくやしいのだ。



♣スペースキーを押したままだとタマは水平に飛び続ける



♣タマを落としたいところまでキーを放すと下へ落ちはじめる



♣タマは敵をしびれさせ床をぶちぬいて落ちていく

レーザー パズル
LASER PUZZLE

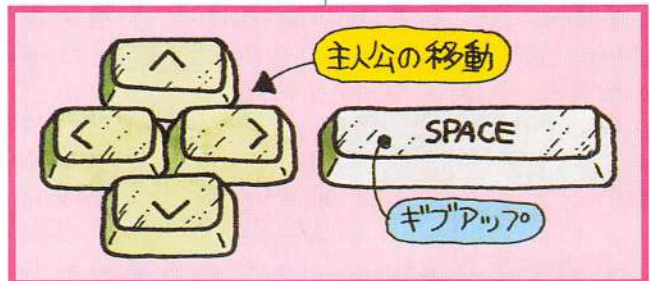
▶リストは
63ページ

レーザー光線の道筋を変えて進む脱出パズル

MSX・MSX2RAM32K
BY 浜田伸一郎
FP部門(17画面)



レーザーとパズル、ふだんはめったに結びつかないものがへいきで結びつくのがパソコンゲームのおもしろいところ。レーザーの反射するグラフィックがよくできた、名作パズルのMSX移植版。



さあ、みなさんお勉強しましょう。最初に歴史のお勉強。むかし、プログラムポシェットという雑誌があった時代、PASOPIA7というパソコンを使っている投稿プログラマがいました。その名は峠さん。彼は、数々の名作パズルを作りパズル王となりましたが、そのなかでもとくに名作のほまれが高かったのがこのゲームだったとき。

なんですね。いやあ今回は勉強になりすぎてなんだかこわいなあ。

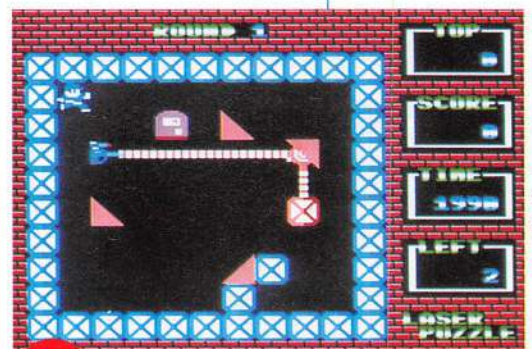
で、このゲームは、そういう難しいレーザー光線を直角三角形の特殊ブロックでうまく反射させてドアを破壊し、出口からつぎの面へ進む全15面のパズル。ただし、風船のある面では、まずあらかじめ風船をレーザーで割っておかないとアウトになります。

さて、つぎは英語の勉強です。いや、物理かな。レーザーという英語が、じつはもっと長い英語の頭文字をつないだものなのということをおみなさんは知っていますか。知らなかったらこのさい知っておきましょう。Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation(誘導放出による光増幅)の頭文字

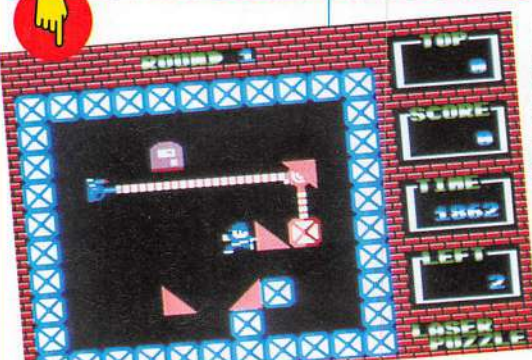
赤い×印のブロックはレーザーをそこで止める動きがあり、青いブロックはレーザーで爆発する仕掛けになっている。爆発したら1人アウトで「LEFT」(残り人数)が0になるとゲームオーバー。

それから、人はレーザーに直接触れてもへいきです。

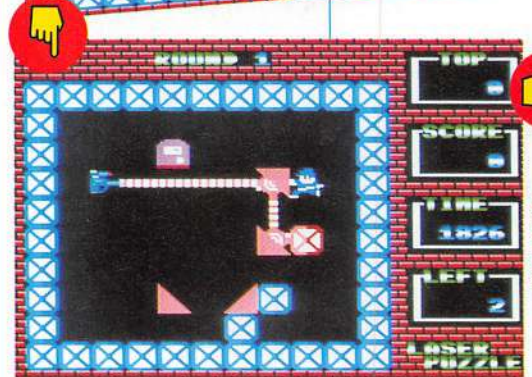
1面はこう解く



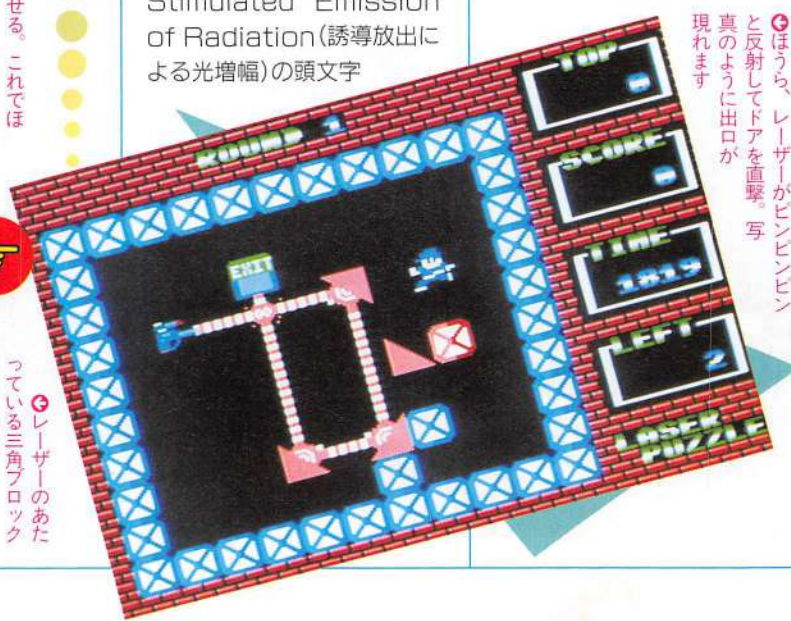
①面の初期配置。シマシマの太い線がレーザー。まず2つの三角ブロックを



②こんなふうに移動させる。これでほとんどもと解けたも同然



③レーザーのあたっている三角ブロックを左へ動かす



④ほうら、レーザーがピンピンと反射してドアを直撃。写真のように出口が現れます

プログラムの作り方が

どんどん分かる!



300種

オリジナル・プログラムが

作れる!

MSX 対応 ターボパワーの パソコン講座

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

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

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

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

暗号作成
& 解読



パソコン
サイコロ



ニックネーム
投票集計



★楽しいプログラムが
思いのまま作れる!

楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!

★友だちが
ビックリする!

プログラムを作って

自慢できる!

ハガキをポストへ!

すぐ役立つ! 講座案内資料

無料送呈

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

本

MSX・FAN増刊

MSX プログラム50 コレクション50

ファンダムライブラリー②

好評発売中!

これ1冊で50回楽しい

毎号掲載しているファンダムのプログラムを1冊にまとめた「MSXプログラムコレクション50本・ファンダムライブラリー②」。もちろん、「打ちこみミス発見プログラム」用データもついて、ファンダムの愛読者にもそうでない人にも好評発売中です。本屋さんになければ、注文すれば取り寄せてもらえます。ところで、ファンダムライブラリー①のバックナンバーはなくなりました。でも、これと同じプログラムの入ったROMカートリッジ版は現在発売中。興味のある人は、下の記事を見てください。

ROM版も あります

ファンダムライブラリー①、②に掲載されているプログラムをそれぞれ2メガROMに収めたROMカートリッジもあります。ファンダムライブラリー①のROM版は発売中。②のほうは2月中旬ごろ発売予定。定価各5800円。全国のパソコンショップ、デパート、大型書店で手に入ります(徳間コミュニケーションズで通信販売もしています)。

【ROM版の問い合わせ先】

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル 株徳間コミュニケーションズ・テクノポリスソフト係 ☎03-591-9161

MSXプログラムコレクション50本/ファンダムライブラリー②
【内容】MSX・FAN1987年8月号~12月号・ファンダム掲載のプログラム49本+未発表RPG「DRAGOON」+音楽プログラム「サウンドエディタ」+「雪の降る街を」,etc.



定価780円 徳間書店インターメディア(TIM) 徳間書店



プログラムリストと解説・目次

晴れ、ときどき爆弾.....48
 DART.....49
 大金のち死.....50
 へいきん台ジャンケン.....51
 1面キューブ.....52
 春物語.....53
 ROAD WORLD.....54
 ポンポンボール.....56
 香港.....58
 おとしこ.....60
 LASER PUZZLE.....63

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

- ①RAMの容量などが自分の機種にあっていないかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは2月29日必着。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中! くわしくは48ページからの欄外を見てください。

※大阪の田中謙二くん/ 当選したROMが送られません。正確な住所をお知らせください。

もうミスは
こわくない

打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

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



確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。

*9070行は機種によって異なる。⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに「アスキー

- セーブ”する。
- テープの場合
SAVE“CHECK”①
でセーブ(CSAVEではない)。
- ディスクの場合
SAVE“CHECK”, A①
でセーブ。
- ⑥そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にす。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。使い方は、

- ①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
- ②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、MERGE“CHECK”①とする。これで、2つのプログラムがつながる。
- ③あらかじめ、

SCREEN 0①
WIDTH 40②
④GOTO 9000④
とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
“>”の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。
⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。
⑥修正が終わったら、念のため

- ④から繰り返す。
- ⑦データの違うところがなくなったら、OK。
- ⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9070①
として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまおう。
- ⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、RUN①
- ⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING "#####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

打ちこみミス発見プログラムのプログラム確認用データ

9000>126	9010>167	9020>206	9030>242
9040>95	9050>183	9060>6	9070>???

ファンダム・アンケート
応募券



晴れ、ときどき爆弾

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は38ページにあります

```

1 POKE-3151,17:SCREEN1,0:COLOR,1,1:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HF560:FORI=1
TO25:POKE&HF55F+I,ASC(MID$("E$D%$<b>むz$E
$,%$4b$むz$ぬ「$”,I,1))-36:NEXT:SPRITE$(0)=
“ぬく~~~~■”ぬ”
2 U=USR(0):FORI=0TO2:FORJ=0TO1:READA$(J)
:FORK=0TO31:VPOKE512+K+I*2048+J*8192,VAL
("&H"+MID$(A$(J),K*2+1,2)):NEXTK,J,I
3 C=0:X=15:PUTSPRITE0,(X*8,127),15:FORI=
0TO223:VPOKE6688+I,67:NEXT:LOCATE12,1:PR
INT"すこあぁ":B$="A@B":SOUND6,13:SOUND7,177:
SOUND8,16:SOUND11,255:SOUND12,15
4 LOCATERND(1)*22+4,3:PRINTB$CHR$(27)+"L
":S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>4)-(S=3ANDX<27
):VPOKE6913,X*8:IFVPEEK(6656+X)<>32THENL
OCATE11,7:PRINT"けゝむ おおはゝ!":FORI=0TO1:I
=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOTO3
5 LOCATE16,1:PRINTC:C=C+1:IFC>12ANDRND(1
)<.5THENSOUND13,0
6 GOTO4:DATA 0D127CFEFEFEFE7C,F1F1715151
514141,0D127CFEFEFEFE7C,F1F1715151514141
,A9DBFF81C381E7C312080E271F0F271F481070E
4F8F0E4F8,919191988A8AAFAF919191918181
81919191918181813333222222CCCCC

```

BY SHIGE



MSX-FANの おかげです

思えば約半年まえの6月、本屋でMSX-FANを見つけました。中を見るとあの「すわいん」がのっていました。わたしは感動しました。パソコンでこんなことができるのか！わたしもこんなゲームを作りたい！と思い、必死で研究しました。それまでBASICもろくにできず、VRAMなどということばも聞いたことなかったわたしが、多色刷りやマシン語まで使うことができるようになったのもMSX-FANのおかげです。



今日の天気は「わい」

リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこんだら念のため、プログラムをセーブしてからRUNすることをおすすめします。

また、行1にある「■」は、カーソルのキャラクタなので、そのままでは打ちこめません。リストを打ちこむまえに、

KEY1, CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押してください。F1キーで「■」が打ちこめるようになります。このプログラムを実行したあとは、画面の18行以下が使用できません。解除するには、POKE &HF3B1, 24と打ちこんで、リターンキーを押してください。

変数の意味

■スプライト座標用

X……ラビットのX座標⇒表示では×Bして使用

■その他の変数

A\$(n)……データ読みこみ用
B\$……爆弾および爆発キャラクタ表示用※1

O……スコア
I、J、K……ループ用
S……カーソルキー入力用
U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

1 初期設定 ■■■

●画面モード設定●USR関数定義●マシン語書きこみ●スプライトパターン定義

2 キャラクタ定義 ■

●マシン語プログラム実行●キャラクタパターンとカラー定義

3 ゲーム画面表示 ■

●変数初期化●ラビット初期位置表示●ゲーム画面表示●効果音初期化

4 ラビット移動 ■■

●爆弾表示および画面逆スクロール●カーソルキー入力処理●ラビット移動●ゲームオーバー判定●リプレイ処理

5 スコア表示 ■■■

●スコア表示●効果音を鳴らす

6 キャラクタデータ

●キャラクタパターンデータとカラーデータ(2行で読みこみ)

※1 このプログラムでは、いわゆる「多色刷り」のテクニックを使っており、上段、中段、下段に3分割された画面のそれぞれに独立したパターンジェネレーターテーブルとカラーテーブルがある。B\$の「A@B」は、画

面の上段と中段では「爆弾」、下段では「爆発」のキャラクタパターンとして定義されているので、「爆弾」が画面の17行目になると「爆発」のパターンに自動的に変化し、あたかも爆発しているように見える。

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)＝(規定)SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわけ、①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)＝(規定)内容、形式、長さなどの制限なし。⇒



ダーツ

DART

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

By Beta.k



門真市民
ですから
当然
ナショナルです

おめでとう、Beta.Kです。なんとA1Fを買いました。「忍者武芸帳」を集めてるので金なしもめです。門真市民ですから、当然ナショナルです。「ぼのぼの」も好きだけど、「かつてにシロクマ」も好きです。ディスクは死ぬほど便利です。「味っ子」より「美味しんぼ」のほうが読みたいです。でも「アシユオーネ伝説の○戦士」はおもしろくないです。「自己中心派」の6巻が見つかりません。

```

1 COLOR15,0,1:SCREEN2,0:FORI=1TO7:READC(I),Q(I):NEXT:C(8)=-1:SPRITES$(0)="*F*F*
2 OPEN"grp:"FOROUTPUTAS#1:FORI=7TO1STEP-1:CIRCLE(217,95),I*15-10,C(I),,2:PAINT(217,106-I*15),C(I):LINE(80,I*10+115)-STEP(40,-8),C(I),BF:PRINT#1,Q(I)*10:NEXT
3 C=0:FORI=0TO8:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:C=0:LINE(159,105)-(40,0),1,BF:PRINT#1,USING"HI-SCORE###0";H:PLAY"S9M150005L8DFGFGAGFGAGF4":FORI=0TO2300:NEXT:FORP=1TO8:Q=200:Y=8:V=8:SOUND8,15:SOUND1,0:S=-2.25
4 Q=Q-(Q<950):Y=(Y+Q/64)MOD192:PUTSPRITE0,(16,Y):SOUND0,Y:IFSTICK(0)THENQ=200ELSE4:DATA8,10,5,8,10,7,13,5,2,3,6,2,7,1
5 Q=Q-(Q<950):V=(V+Q/64)MOD64:VPOKE6913,V:SOUND0,V*4:IFSTRIG(0)=0THEN5ELSEFORX=VTO210STEP2:SOUND0,X:S=S+.05:Y=Y+S:PUTSPRITEP,(X,Y),0:NEXT:PLAY"S9O4E8":FORI=0TO8:IFPOINT(217,Y+2)=C(I)THENQ=Q(I):C=C+Q
6 NEXT:PSET(40,P*10+4):PRINT#1,USING"P-###0 ###0";P;Q;C:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXTI,P:PLAY"S9O6L8EFGEC":PSET(64,98):PRINT#1,"TOTAL"C*10:FORI=0TO1:I=-STICK(0)*(PLAY(0)=0):NEXT:H=H-(C>H)*(C-H):GOTO3
    
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……ダーツの座標
S……ダーツのY座標増分

■その他の変数

C……得点の合計
C(n)……ダーツボードの色



H……ハイスコア用

I……ループ用

Q……ダーツの加速用(ただし一時的に1投ごとの得点表示用)

Q(n)……ダーツボードの色別の得点

V……ダーツを投げる力

プログラム解説

1 初期設定1

- 画面モードの設定 ●キャラクタの色設定 ●色別の得点の設定 ●スプライトパターン定義

2 初期設定2

- グラフィック画面使用宣言 ●ダーツボード、色別得点の表示

3 初期設定3

- 1ゲームごとの初期設定 ●オープニングメロディを鳴らす ●



1 投ごとの初期設定

4 高さの決定

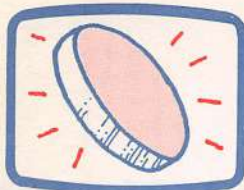
- ダーツを投げる高さの決定 ●ダーツボードの色および得点のデータ

5 力の決定

- ダーツを投げる力の決定 ●ダーツを投げたあとの処理 ●命中したかの判定

6 リプレイ処理

- 1投ごとの得点表示 ●エンディングメロディ ●リプレイ処理 ●合計得点表示



大金のち死

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は39ページにあります

```

1 SCREEN3,0,0:COLOR 15,4,4:OPEN"GRP:"AS#
1:FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"9899493E18181414387CFEBE5F5F221C",I*2+1
,2)):NEXT:X=15
2 CLS:C=0:SC=0:M=3:R=RND(-TIME):PSET(24,
0),4:PRINT#1,"たいきんのちし":ONSPRITEGOSUB6:SP
RITEON:PSET(0,112),12:DRAW"R32F79":PAINT
(0,120),12:LINE(0,160)-(255,160),2:LINE(
0,164)-(255,191),7,BF:LINE(16,80)-(32,12
4),11,BF:PSET(8,32):PRINT#1,"GET COIN"
3 PUTSPRITE0,(X*8,151),7:S=STICK(0):X=X-
(S=3ANDX<31)+(S=7ANDX>0):IFC=0THENR=INT(
RND(1)*7):P=-((INT(RND(1)*5+11)):C=1:CX=2
4:CY=122:PLAY"O3L32V15CC+DD"
4 PUTSPRITE1,(CX,CY),10:CX=CX+R:CY=CY+P:
P=P+1:IFCY<192THEN3ELSEC=0:PLAY"DC+C":FO
RI=15TO4STEP-1:VDP(7)=I:NEXT:M=M-1:IFM>0
THEN3ELSEPLAY"FED+DC+C2":H=H-(H<SC)*(SC-
H):LINE(0,0)-(255,70),8,BF
5 PSET(32,8),8:PRINT#1,"SC-";SC:PSET(32,
40),8:PRINT#1,"HI-";H:FORI=0TO1:I=-STRIG
(0):NEXT:GOTO2
6 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(24,122):C=0:SC=S
C+1:CY=0:SPRITEON:PLAY"O5CC+DD+E":RETURN

```



BY 河野紳一



土日はプログラミング

やった一つ!! 採用です。はつきりいってこのプログラムはひまなとき遊びながら作ったので情けなくなるかもしれませんが、でも、息抜きなどには遊べます。短いのでぜひ打ちこんでください。友だちとワイワイいいながらやると楽しめると思います。加算取ればすごいでしょう。はずかしいのです、これが。今度はパズルゲームを作るつもりです。完成したらまた投稿しようと思います。土曜、日曜はよくプログラムをします。いちばん多いのがショート、ジャンルはRPG。これを読んでいる人もプログラミングして投稿しよう!

変数の意味

■スプライト座標用

CX, CY……コインの座標

P……コインのY方向増分

R……コインのX方向増分

X……プレイヤーのX座標→表示では×8して使用

■その他の変数

C……画面上のコインの有無

H……ハイスコア

I……ループ用

M……チャンスの残り数

S……カーソルキー入力用

SC……取ったコインの数



大金自由自在改造法

行番号3にある

RND(1)*7

RND(1)*5+11

に注目。ここの7、5、11を大き

い値に変えると、コインの動きが大きくなる。ゲームがかんたんすぎる人はこの値を大きく、難しい人はこの値を小さくしてみよう。



プログラム解説

1 初期設定

●画面設定 ●スプライト定義

2 画面表示

●変数初期化 ●タイトル表示 ●スプライト衝突時の割りこみ定義 ●同じく割りこみ許可 ●背景の表示 ●メッセージ表示

3 プレイヤーの移動

●プレイヤー ●カーソルキー入力処理 ●コインの移動量の決定 ●効果音

4 ゲーム判定

●コイン移動 ●ミス判定 ●効果音を鳴らす ●ゲームオーバー判定 ●効果音を鳴らす ●ハイスコアの計算 ●メッセージを消す

5 スコア表示

●スコアの表示 ●ハイスコアの表示 ●リプレイ処理

6 スコアの計算

●スプライト割りこみ解除 ●コインを消す ●スコアを加算 ●スプライト割りこみ許可 ●効果音



へいきん台ジャンケン

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:X(0)=40:X(1)=196
:FORI=0TO2:AS$"":FORJ=0TO7:READD$:AS$=AS$+
CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=AS$:N
EXTI:LINE(40,150)-(210,160),11,BF:LINE(5
0,160)-(60,180),11,BF:LINE(190,160)-(200
,180),11,BF:LINE(84,145)-(165,165),1,B
2 KEYOFF:ONSPRITEGOSUB7:FORI=0TO1:S=STIC
K(I):X(I)=X(I)-(S=7)*(X(I)>39)+(S=3)*(X(
I)<196):IFSTRIG(I)THENA(I)=A(I)+1:BEEP
3 IFA(I)>=3THENA(I)=0:NEXTELSENEXT
4 PUTSPRITE1,(X(0),130),4,A(0):PUTSPRITE
2,(X(1),130),2,A(1):SPRITEON:IFX(0)=>165
THENB=1ELSEIFX(1)=<70THENB=2ELSE2
5 SCREEN1:LOCATE7,5:PRINTB"フレイヤーの かし":L
OCATE9,10:PRINT"PUSH SPACE"
6 IFSTRIG(0)THENRUNELSE6
7 IFA(0)=0ANDA(1)=2ORA(0)=1ANDA(1)=0ORA(
0)=2ANDA(1)=1THENX(1)=196:GOTO4
8 IFA(0)=A(1)THENX(0)=40:X(1)=196:GOTO4
9 X(0)=40:GOTO4
10 DATA 00,00,00,00,00,1E,3E,3E,1C,28,2A,2A
,3E,2F,F7,36,1C,24,24,28,28,3C,3E,3E,1C
    
```

BY GONBE

GONBE



いきなり問題です

やったー、初採用だ！さて、いきなり問題です。わたしはいいだけでしょう？(本名です)①となりのおやじ、②田鎖充、③佐々木彰、④ごんべ。答えは次号で発表します。(編集部注・おいおい)。話は変わるけど、採用通知が来たのは12月26日でちょうどクリスマスの日でした。編集部のみなさん、よいプレゼントありがとうございました。

JAN KEN
PON!



変数の意味

■スプライト座標用

X(n)……各プレイヤーのX座標(0=プレイヤー1、1=プレイヤー2)

■その他の変数

A(n)……各プレイヤーの状態

(スプライト番号)

- AS……スプライト定義用
- B……勝者判定フラグ
- DS……スプライトパターンデータ読みこみ用
- I、J……ループ用
- S……スティック入力用

プログラム解説

1初期設定

●画面モード設定●プレイヤー1初期座標●プレイヤー2初期座標●スプライトパターン定義(0=グー、1=パー、2=チョキ)●へいきん台表示

2~3キー入力処理

●スプライト衝突時の割りこみ宣言●カーソルキーおよびジョイスティック入力処理●スペースキー入力処理

4キャラクタ表示

●プレイヤー1、2表示(グー、パー、チョキ)●スプライト衝突時の割りこみ許可

5ゲーム結果表示

●勝ったプレイヤーの表示

6リプレイ

●リプレイ処理

7じゃんけん処理1

●プレイヤー1がじゃんけんて勝ったときの判定処理

8じゃんけん処理2

●じゃんけんが引き分け(あいこ)のときの判定処理

9じゃんけん処理3

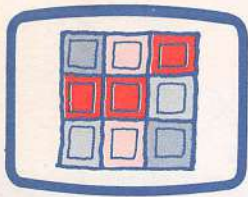
●プレイヤー2がじゃんけんて勝ったときの処理

10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)

ジャンケンポンノで平均台渡り





1面キューブ

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

```

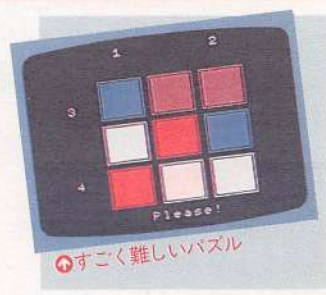
1 COLOR15,1,1:SCREEN2:DEFINT A-Z:Z=RND(-TIME):DIMX(53):OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO5:READA:FORJ=0TO8:X(J+I*9)=A:NEXTJ,I:FORI=1TO2:PRESET(I*76,20):PRINT#1,I:PRESET(35,I*68):PRINT#1,I+2:NEXT:P$="Please!":W=40
2 B$(1)="0036512703394830064245330911171510141612":B$(2)="0238532905415032084447351824262019212523":B$(3)="0009471801104619021145202729353328323430":B$(4)="0615532407165225081751263642443837394341"
3 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:LINE(68+J*W,48+I*W)-(102+J*W,82+I*W),X(J+I*3),B:LINE(70+J*W,50+I*W)-(100+J*W,80+I*W),X(J+I*3),BF:C=C-(X(J+I*3)=8):NEXTJ,I:IFC=9ANDK=20THENLINE(150,180)-(99,168),4,BF:P$="Good!"
4 IFK=20THENR=2:PRESET(99,170):PRINT#1,P$ELSEK=K+1:A=RND(1)*4+1:R=RND(1)*2:GOTO6
5 IFSTRIG(0)THENRUNELSEA$=INPUT$(1):A=INSTR(1,"1234",A$):IFA=0THEN5:DATA8,10,4
6 S=STICK(0):IFR=0ORS=1ORS=3THENM=0ELSEIFR=1ORS=5ORS=7THENM=38ELSE6:DATA2,15,13
7 FORI=1TO15:N=ABS((I+INT(I/3.1))*2-1-M):P=VAL(MID$(B$(A),N,2)):Q=VAL(MID$(B$(A),N+2,2)):SWAPX(P),X(Q):NEXT:C=0:GOTO3
  
```

By しんたろうの父



2行オーバーのため断念

このゲームはかつて一世を風靡(ふうび)した、あの有名なルービックキューブのパソコン版です。本物と違うところはまん中の列が動かせないことと表示中の1面を赤色に合わせればクリアできるという点です。最初のプログラムでは、まん中の列も動かして全面を合わせればクリアということにしていたのですが、1画面を2行ほど超えるのとパズルが難しくなりすぎるので断念しました。みなさん、1面だけですががばってクリアしてください。



変数の意味

- A.....数字キー入力用
- A\$.....数字キー入力
- B\$(n).....回転データ
- C.....赤色のマスのカウント用
- I, J.....ループ用
- K.....コンピュータがキューブを入れ換えるときのカウント用

- P\$.....文字データ表示用
- R.....コンピュータがキューブを入れ換えるときの方向計算用
- M.....キューブの反転用(回転させるときに使用)
- N.....回転用データの読み出し用
- P, Q.....キューブのマス番号(回転時に使用)

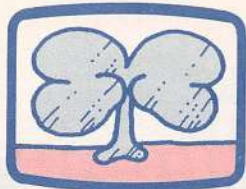
- S.....カーソルキー入力用
- W.....マスの大きさの定数(1辺が40ドット)
- X(n).....マスの色

プログラム解説

- 1初期設定**
 - 画面モードの設定●変数の初期化●行5、行6のキューブの色データ読みこみ●キューブの行番号、列番号の表示●メッセージ表示
- 2回転用データ**
 - キューブ回転用データ代入
- 3画面表示とクリア判定**
 - キューブの表示●赤色キューブの数を判定(9個あればゲームエンド)●メッセージ表示

- 4入れ換え**
 - キューブを20回入れ換える●行6へ
- 5リプレイ**
 - リプレイ処理●キー入力待ち●マスの色データ
- 6キー入力**
 - キー入力処理●マスの色データ
- 7キューブの回転処理**
 - コンピュータによるキューブの回転処理●マス番号の入れ換え●行3へ





春物語

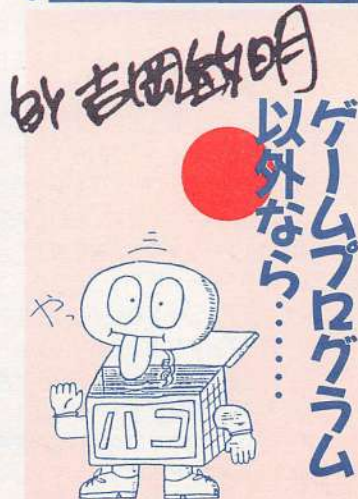
RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

```

10 SCREEN2,3:VD=&H3800:FOR J=0 TO 2:READ
AS:AD=VARPTR(A$):MD=PEEK(AD+1)+PEEK(AD+
)*256:FOR I=0 TO LEN(A$)-1:A=PEEK(MD):IF
A=1 THEN I=I+1:MD=MD+1:A=PEEK(MD)-64
20 A=A-11:IF A=0 OR A=128 THEN I=I+1:MD=
MD+1:R=PEEK(MD)-64:FOR M=1 TO R:VPOKE VD
,A:VD=VD+1:NEXT:VD=VD-1 ELSE VPOKE VD,A
30 MD=MD+1:VD=VD+1:NEXT:NEXT:OPEN "grp:"
AS#1:LINE(0,124)-(255,159),6,BF:T=112:DA
TA "分K1**1分*1**1分MおD分H-*))一分KおG分H L$Hうお◆
;秒分IおG分GJ<○●G分C秒分HおGK分A万%HID;# L分F秒分DおKK-
&((#11万千分F秒分++++おお七七おGK分A'-<DC111分F秒分A"
40 DATA "◆う万万うさびおGK分ACQL<)>1<*秒分E秒分A1<LQ,
LMおKおEK分A;YLL=11<分E秒分A+DLL1LLOQおEK分A;YL
L=LL<分C秒分A+DLL1LLOQおEK分A;YLL=LLZ<分A"
50 DATA "C<分A秒分A+DLL1LLOQおEK分A;YLL=LLZ<
分D<分A+DLL1LLOQおEK分A;YLL=LLZ<分E秒分A+DLL1L
LOQおEK分B L3[3[3j<[;1分Dお*秒分秒分Aとさ[びおA分B"
60 FORX=255TOTSTEP-1:PUTSPRITE0,(X,40),9
,14:PUTSPRITE1,(X,40),3,0:NEXT:FORY=40TO
96:PUTSPRITE0,(T,Y):PUTSPRITE1,(T,Y):NEX
T:PUTSPRITE0,(255,0):FORI=0TO13:FORJ=0TO
3000:NEXT:PUTSPRITE1,(T,96),3,I:NEXT
70 FORI=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO 60
    
```



Mファンではゲームプログラムばかり載っているのでも、もしかしらゲームプログラム以外を送れば採用されるのでは、と思ったので(編集部注:いやあ、そういうわけではないんですけどねえ)送っただけど、まさか10日で採用通知がくるとは思いませんでした。よほど気に入ってもらえたようなので(編集部注:いやその、気に入ったのは確かだけど、ようするにシメキリとの兼ね合いというか、そのへんのタイミングの問題であって……)ととてもうれしいです。

変数の意味

■スプライト座標用

T, Y……手と種の座標(縦移動用)

X……手と種の座標(横移動用)

■その他の変数

A……スプライトパターンデータの一時保存用

A\$……スプライトパターンデータ読みこみ用

AD……A\$の情報が格納されているアドレス

のメモリ番地

I, J, M……ループ用

MD……スプライトパターンデータの格納されているアドレス

R……各スプライトパターンデータの長さ

VD……VRAMのスプライトパターンテーブルのアドレス

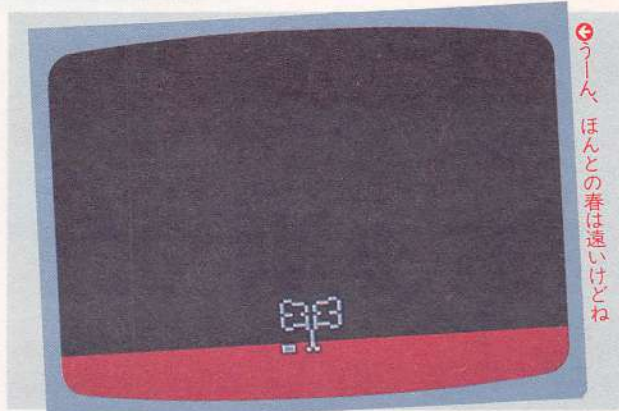
プログラム解説

10初期設定

●画面モードの設定 ●スプライトパターンデータの読みこみ ●スプライトパターンデータを格納する番地を指定

20スプライト定義

●スプライトパターンデータをVRAMのスプライトパターンテーブルに書きこむ



30背景

●地面を描く ●スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

40~50データ

●手と種のスプライトパターンデータ(行10で読みこみ)

60手と種の移動

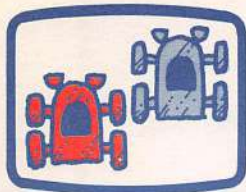
●手と種の横移動 ●手と種の縦移動 ●手のスプライトを消す ●種のスプライトを切り換える

70繰り返し

●スペースが押されたら行60へ



〈ファミナム・ニュース/その2・ファミナムアンケート結果②〉についてROMプレゼントの当選者は〈福岡県〉井上朋之〈千葉県〉森田千里〈山口県〉真栗哲晴〈岐阜県〉高田善史〈山口県〉政木景介〈神奈川県〉松本礼司〈香川県〉梶原浩司〈千葉県〉木村とも子〈兵庫県〉井口隆〈福島県〉阿達絵美(敬称略)以上のの方々おめでとうございます。ROMの制作、発送に多少時間がかかりますが、少しの間待っていてください。→



ロードワールド

ROAD WORLD

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

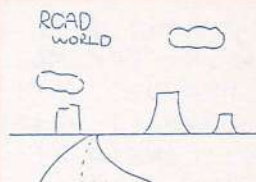
②行いの「」はカーソルキャラクタなのでこのままでは打ちこめません。48ページの注意を見
てあらかじめFキーに設定してから打ちこんでください

```

1 COLOR15,1,2:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32
:DEFINT A-Z:SPRITES(0)="Zス・$ス":VPOKE82
04,47:M=10:X=12:Y=2:E=6144:V=100:Q=13:W=
2:O$=CHR$(27)+"J":S=0:INPUT"レベル 1-5";
L:R=RND(-TIME):FORN=776TO784STEP7:READB:
FORNN=NTON+7:VPOKENN,B:NEXT:NEXT:CLS
2 FORN=1TOB:LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)+"L":
LOCATE9,1:PRINT"aaaaaaaaa";:LOCATEM,1:P
RINT"bbbb";:LOCATE9,0:PRINT"SCORE";S:S=S
+1:ST=STICK(0):IFY=WORQ=XTHENS=S+1
3 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5,0:X1=(ST=7ANDVP
EEK(E+X-1+Y*32)=98)-(ST=3ANDVPEEK(E+X+1+
Y*32)=98):X=X+X1:PUTSPRITE1,(Q*8,W*8),8,
0:Q1=(ST=7ANDVPEEK(E+Q+1+W*32)=98)-(ST=3
ANDVPEEK(E+Q-1+W*32)=98):Q=Q-Q1
4 IFVPEEK(E+X+(Y-1)*32)>98THENY=Y+1
5 IFVPEEK(E+Q+(W-1)*32)>98THENW=W+1
6 IFY=25ORW=25THENPRINTO$:GOTO11ELSEIFS=
1001THENLOCATE12,10:PRINT"CLEAR":GOTO11
7 IFS/V=INT(S/V)THENSWAPQ,X:SWAPW,Y
8 IFA=1ANDM>10THENM=M-1:DATA255,0
9 IFA=2ANDM<14THENM=M+1:NEXTELSENEXT
10 A=RND(1)*2+1:B=RND(1)*3+L:GOTO2
11 IFSTRIG(0)THENRUNELSE11

```

BY K.SAKAI



クリアできたら天才

どーも、はじめまして。K.SAKAIと申します。本名は秘密です。空想してください。このゲームはレベルが1~5となってますが、10とか20とかでもプレイできます。ただ、数が大きくなるとかんだんになりすぎるので1~5くらいが適当だと思ったものですから。クリアできない人はレベルを100くらいにすればだいじょうぶでしょう。しかし、レベルははつきりいつて難しいです。もしクリアできれば、あなたはおそらく天才でしょう。しかし、やりすぎると頭がボケます。まあ、とにかく打ちこんでみてください。(編集部注:編集部内には天才はいませんでした)

変数の意味

■スプライト座標用

Q, W……赤い車の座標⇒表示では×8して使用

Q1……赤い車のX座標増分

X, Y……青い車の座標⇒表示では×8して使用

X1……青い車のX座標増分

■その他の変数

A……道路を左右にカーブ

B……1つのカーブが続く距離

E……車の移動先判定用

L……レベル

M……道路出現時のX座標

N, NN……キャラクタ定義用

O\$……画面消去用

R……乱数の初期化用

ST……キー入力用

S……スコア

V……スコアによって赤い車と青い車を入れ換える

プログラム解説

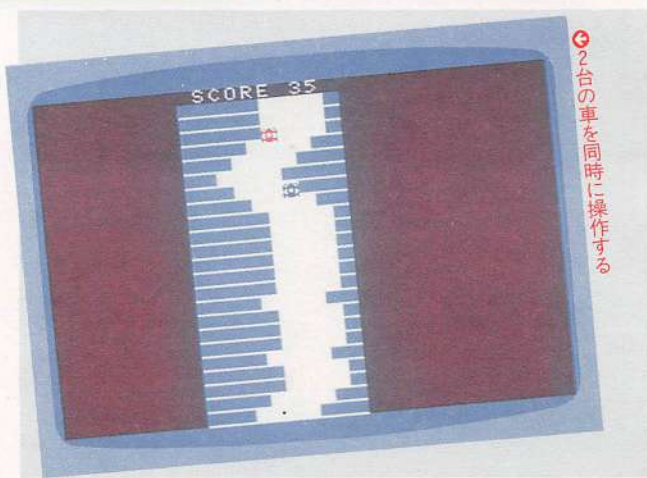
①初期設定

```

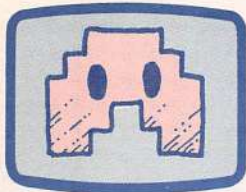
1 COLOR15,1,2:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32
:DEFINT A-Z:SPRITES(0)="Zス・$ス":VPOKE82
04,47:M=10:X=12:Y=2:E=6144:V=100:Q=13:W=
2:O$=CHR$(27)+"J":S=0:INPUT"レベル 1-5";
L:R=RND(-TIME):FORN=776TO784STEP7:READB:
FORNN=NTON+7:VPOKENN,B:NEXT:NEXT:CLS

```

画面の前景色→白、背景の色→黒、周辺色→緑/画面モード→32字×24行のテキストモード、スプライトサイズ8×8ドット標準、キークリック音オフ/ファンクションキーの表示を消す/1行に表示する文字数→32字/原則としてすべての変数を整数型に設定/スプライトパターン定義(赤い車、青い車とも同じスプライトパターン)/キャラクタコードが&H60~&H67までのキャラクタの色→緑、背景



色→白*1/道路の出現するX座標M←10/青い車のX座標X←12/青い車のY座標Y←2/移動先判定用変数E←6144*2/青と赤い車を入れ換えるための変数V←100*2/赤い車のX座標Q←13/赤い車のY座標W←2/画面消去用変数O\$にカーソルより下を消去するエスケープシーケンスの文字列格納*4/スコアS←0/レベル入力(L←入力値)/乱数初期化/



ポンポンボール

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は41ページにあります

```

10 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,4,12
:DEFINTA-Z:VPOKE8208,53:SPRITES(0)="<~ス
ぬぬテ":SPRITES(1)="<~ぬぬテぬ<":SPRITES(2)="~
ロ・ロ・ロ~":U=0:G=1:A=120:B=16:M=30:F=1:W=0
:R=RND(-TIME):X=0:Y=0:C=-1:A$="":A$=STR
ING$(32,"●")
20 S=STICK(0):M=M+(S=7ANDM>0)-(S=3ANDM<5
8):PUTSPRITE0,(M*4,160),10:A=A+U:B=B+B*7
:F:IFA<0ORA>240THENPLAY"C","E","G":U=-U:
A=-240*(A<0)=0)
30 IFGTHENX=RND(1)*80+D*120+20:Y=RND(1)*
30+C*8+30:PUTSPRITE2,(X,Y),9:D=1-D:G=0:C
=C-1*(C<8):IFC<8THENPRINTA$;
40 IFB>175THEN60ELSEIFB<C*8+8THENPLAY"E"
,"G","B":B=C*8+7:F=1ELSEIFB>144ANDA-M*4<
15ANDA-M*4>-15THENF=-1:B=144:U=A*2-M*2:P
LAY"O6S0M2500L8C","O5S0L8C","O4S0L8C"
50 PUTSPRITE1,(A,B),13:IFX-A<15ANDX-A>-1
5ANDY-B<15ANDY-B>-15THENPUTSPRITE2,,0:PL
AY"L1607BEGL806","L16EEGL8","L16CEGL8":W
=W+10:F=-F:G=1:GOTO20ELSE20
60 H=H-(W>=H)*(W-H):PLAY"S0L16CDCBGECEC2
":LOCATE4,8:PRINT"Score:";W;" Hi-Score:"
;H:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO10

```

BY Yass.



2000桁円周率
なんて暇だったためでしょう……

☆幽霊美術部員のYass.です。このゲームは1年ほどまえMSX2を買ったばかりのころ作ったものです。MSX・FANはレベルが高いようなので、投稿はしづっていたのですが、まあ、採用ですか？ 信じられませんが(ほんとうはほっとしています)。もっと疑ったのを作りたと思うものの勉強をしなくてはならないので、これが最初で最後の投稿になるかもしれません。そんなことを書いておきながら、ゲームばかりやっているのはダメ。小学生のころ円周率を覚えて、いまでも2000桁くらい暗唱できるけど、いま思うとなんて暇だったのでしょうか。

変数の意味

■スプライト座標用

M……主人公のX座標→表示では×4して使用

A、B……ボールの座標

U、F……ボールの座標増分

X、Y……ボックスの座標

■その他の変数

A\$……天井のキャラクタ

C……天井の高さ

D……ボックスの表示位置を左右にふりわけるためのフラグ

G……ボックス表示判定フラグ

H……ハイスコア

I……ループ用

R……乱数初期化用

S……カーソルキー入力用

W……スコア

プログラム解説

10初期設定

```

10 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,4,12
:DEFINTA-Z:VPOKE8208,53:SPRITES(0)="<~ス
ぬぬテ":SPRITES(1)="<~ぬぬテぬ<":SPRITES(2)="~
ロ・ロ・ロ~":U=0:G=1:A=120:B=16:M=30:F=1:W=0
:R=RND(-TIME):X=0:Y=0:C=-1:A$="":A$=STR
ING$(32,"●")

```

画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ8×8ドット縦横2倍拡大/ファンクション表示停止/表示桁数→32桁/画面の前景色→白、背景色→暗い青、周辺色→暗い緑/原則としてA~Zで始まる変数名の変数を整数型に設定/キャラクタコード&H80~&H87までのキャラクタの文字の色→明るい緑、背景色→明る

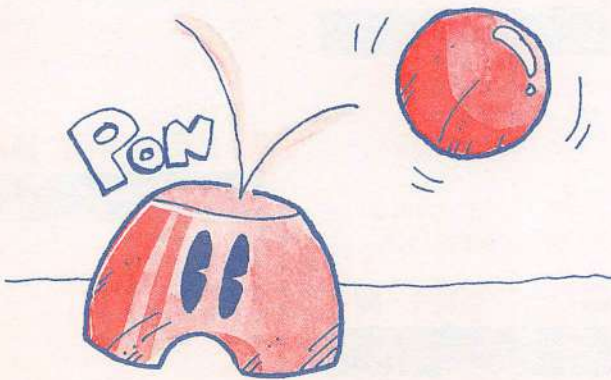
い青(キャラクタコード&H85の「●」の色を変える)/スプライト0←主人公のパターン/スプライト1←ボールのパターン/スプライト2←ボックスのパターン/ボールのX座標増分U←0/ボックス表示判定フラグG←1/ボールのX座標A←120/ボールのY座標B←16/主人公のX座標M←30/ボールのY座標増分F←1/スコアW←0/乱数初期化/ボックスのX座標X←0/ボックスのY座標Y←0/天井の高さC←1/天井のキャラクタA\$←32個の「●」

20主人公表示

```

20 S=STICK(0):M=M+(S=7ANDM>0)-(S=3ANDM<5
8):PUTSPRITE0,(M*4,160),10:A=A+U:B=B+B*7
:F:IFA<0ORA>240THENPLAY"C","E","G":U=-U:
A=-240*(A<0)=0)

```





ホンコン

香港

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は42ページにあります

```

10 REM***** READY
20 C=RND(-TIME):DIMB(6):COLOR,0,0:SCREEN
5,2,0:SETPAGE1,1:CLS:SETPAGE0,0:CLS:FORI
=0TO15:READA$:U=VAL(MID$(A$,1,1)):V=VAL(
MID$(A$,2,1)):W=VAL(MID$(A$,3,1)):COLOR=
(I,U,V,W):NEXT
30 OPEN"GRP:"AS#1:A$="WAIT!":U=82:V=80:W
=14:GOSUB470:SETPAGE0,1
40 DATA012,020,141,262,373,020,447,000,7
00,710,720,730,740,750,760,777
50 FORI=1TO10:LINE(I+88,40)-(I+88,54),VA
L(MID$("1233443321",I,1)):NEXT
60 LINE(11,40)-(88,54),15,BF:FORI=1TO8:L
INE(I*11,40)-(I*11,54),0,BF:PSET(I*11+1,
40),0:PSET(I*11+10,40),0:PSET(I*11+1,54)
,0:NEXT
70 FORI=1TO7:READA$:FORJ=0TO13:U=VAL("&h
"+MID$(A$,J*2+1,2)):V$=RIGHT$("00000000"
+BIN$(U),8):FORK=0TO7:PSET(I*11+2+K,J+40
),15-(VAL(MID$(V$,K+1,1)))*(8+(I=7)-2*(I
=6)):NEXTK,J:PSET(I*11+10,54),7+I:NEXT
80 CIRCLE(100,100),14,8:CIRCLE(100,100),
15,9:FORI=0TO3:CIRCLE(100+20*COS(I*1.57)
,100+20*SIN(I*1.57)),3,10:NEXT
90 SETPAGE0,0:FORI=0TO7:U$="":READA$:FOR
J=0TO31:U$=U$+CHR$(VAL("&h"+MID$(A$,J*2+
1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=U$:NEXT
100 FORI=0TO3:U$="":READV$:FORJ=0TO15:U$
=U$+CHR$(VAL("&h"+MID$(V$,J+1,1))):NEXT:
FORJ=I*2TOI*2+1:COLORSPRITES(J)=U$:NEXTJ
,I
110 A$=STRING$(12," "):U=82:V=80:W=0:GOS
UB470
120 W=14:FORI=195TO3STEP-16:W=W-1:V=45+5
.5*(13-W):FORJ=1TOW:COPY(89,40)-(99,55),
1TO(V+11*J,I),0:NEXTJ,I
130 FORI=-16TO194STEP8:PUTSPRITE0,(238-I
,27),,1:PUTSPRITE1,(I,27),,2:NEXT
140 FORI=0TO1:COPY(75,75)-(125,125),1TO(
30+145*I,11),0:NEXT
150 A$="HONG":U=41:V=62:W=15:GOSUB470:A$
="KONG":U=187:GOSUB690:GOSUB470
160 U=30:FORI=0TO5:READA$:V=90+10*I:W=14
-I:GOSUB470:NEXT:G=0:A$="TAKE":U=180:V=9
0:W=4:GOSUB470:A$="OFF!":U=204:V=110:W=4
:GOSUB470:COPY(89,40)-(99,55),1TO(186,10
2),0:A$="1988":U=210:V=193:W=14:GOSUB470
:A$="TAI":V=203:GOSUB470
170 REM***** START
180 FORI=0TO1:I=-1+(STRIG(0)+STRIG(1)):NEX
T:GOSUB660:U=30:FORI=0TO1:A$=" 00":V=1
20+10*I:W=11-I:GOSUB470:NEXT
190 F=0:H=0:X=4:Y=7:Z=0:N=91:B=1:FORI=0T
06:B(I)=13:NEXT
200 W=14:FORI=195TO3STEP-16:W=W-1:V=45+5
.5*(13-W):FORJ=1TOW
210 C=INT(RND(1)*7):IFB(C)<1THEN210ELSEB
(C)=B(C)-1

```

BY TAI
初めまして



絵ごころに 目覚めています

3度目にして長いのが載ったTAIです。今回は、多人数でプレイしたり、ストップウォッチ片手にやってみたりしては？ と思います。わたしは最近、ピクセル3(T&E)にて、絵ごころに目覚めています。あと、沙羅曼蛇かな。最後になりましたが、松村氏、鎌田氏とその友人には誠上にて厚く御礼を申し上げます。それから秋田高商に入学される方、物理部をよろしく！
1月吉日TAI

```

220 COPY(12+11*C,40)-(22+11*C,55),1TO(V+
11*J,I),0:NEXTJ,I:COPY(89,40)-(99,55),1T
O(186,102),0
230 REM***** MAIN
240 D=STICK(0)+STICK(1):IFPOINT(186,103)
=1AND(STRIG(0)+STRIG(1))>0THENB=POINT(L
,M)-7:GOTO320
250 X=X+(D=3)*(X<Y)-(D=7)*(X>1)
260 IFD=5ANDY<13THENY=Y+1:X=X+Z:IFZ=0THE
NZ=1:ELSEZ=0
270 IFD<>1ORY<2THEN300
280 IF(X-Z)<1THENZ=0ELSEIF(X-Z)>Y-1THENZ
=1
290 Y=Y-1:X=X-Z:IFZ=0THENZ=1ELSEZ=0
300 L=65+5.5*(13-Y)+11*(X-1):M=17+16*(Y-
1):PUTSPRITE8,(L-4,M-14),6,7:PUTSPRITE7,
(L-4,M-14),7,6
310 IFPOINT(L,M)<>7+BORSTRIG(1)+STRIG(0)
=0THEN240
320 O=POINT(L-11,M):R=POINT(L+11,M):P=PO
INT(L-5.5,M-16):Q=POINT(L+5.5,M-16):H=2^
(1-(O<X)>)-(P<X)>)-(Q<X)>)-(R<X)>)
330 GOSUB700:PAINT(L,M),0:F=F+H*10:N=N-1
:B=B+1:IFB=8THENB=1
340 A$=RIGHT$(" "+STR$(H*10),5):U=30:V
=130:W=10:GOSUB470:V=120:W=11:A$=RIGHT$(
" "+STR$(F),5):GOSUB470:IFF>0THENG=F:A
$=RIGHT$(" "+STR$(G),5):V=100:W=13:GOS
UB470
350 IF(O=0ANDP<>0)OR(R=0ANDQ<>0)THEN430
360 COPY(1+11*B,40)-(11+11*B,55),1TO(186
,102),0
370 IFN>0THEN240
380 REM***** CLEAR
390 GOSUB660:FORI=212TO130STEP-8:PUTSPRI
TE2,(99,I),,3:PUTSPRITE3,(139,I),,4:NEXT
:A$="CONGRATULATIONS!":U=65:V=180:W=14:G
OSUB470
400 GOSUB680:IFF>QQTHENQQ=F:A$=RIGHT$("
"+STR$(QQ),5):U=30:V=140:W=10:GOSUB470
410 IFPLAY(0)THEN410ELSE180
420 REM***** GAME OVER
430 PLAY"T25504L64V13":GOSUB660:FORI=0TO
7:PLAY"CG":PUTSPRITE6,(L-15-11*(R=0ANDQ<
>0),M-15),,0:FORJ=0TO1:J=-1+(PLAY(0)=0):NE
XT:PUTSPRITE6,(0,220):NEXT

```

```

440 LINE(86,120)-(166,170),0,BF:FORI=212
TO130STEP-8:PUTSPRITE4,(99,I),5:PUTSPR
ITE5,(139,I),4:NEXT:A$="GAME OVER":U=88
:V=160:W=14:GOSUB470
450 GOSUB690:IFPLAY(0)THEN450ELSE180
460 REM***** PRINT
470 PSET(U,V),0:COLORW:PRINT#1,A$:COLOR1
5:RETURN
480 REM***** DATA
490 DATA100F780EB94F794B3C1C2A491800
500 DATA00201E701E75E9BD91BD91970200
510 DATA0000021FE424263FE5A5A99F6200
520 DATA00000828292BEE2C2868A9292700
530 DATA0000000000000000000000000000
540 DATA0030946AC483686E546E24AA4100
550 DATA001008080EB9494B3C0808080808
560 DATA1F001F1F001F1F1FFF7F3F1F0E040000
0000000000000000E0C0800000000000
570 DATA000001071901077B0509106704030203
40E080008C9EF0C701CE71070A020C0
580 DATA0000010341300721C30214282141C000
00103CD024BEF09834DA1BF48486FC00
590 DATA003060C3404071C6E0E1514244C0400
0000000000009CE242447CC400000000
600 DATA0000010E00000100000000040203101
0040E03060800080808080808080000

```

```

610 DATA0000808522419122F79082A2949180800
00005068885020508C26100020180000
620 DATA0001010000007F80807E010101000000
C0202090884781010101010101827C00
630 DATA0001010000007FFFFF7F010101000000
C0E0E0F0F87FFFFFFFFFFF7FE7C00
640 DATAEEEEDDDDCCBBBAA,EEEEEEEDDDCCB
B,4444444433332211,AABBBCCDDDEE
650 DATA" TOP"," 00"," SCORE"," 00",
" 00"," 00"
660 FORI=2TO8:PUTSPRITEI,(0,220):NEXT:RE
TURN
670 REM***** MUSIC,SOUND
680 FORI=0TO1:PLAY" T127V1504L4CL6GL16FL8
EL24FGFL8EDCDEL16DCL8DO3BL4GO4L4CL6GL16F
L8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8DO3BO4L4C"," T127V
1506L4CL6GL16FL8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8DO5
BL4GO6L4CL6GL16FL8EL24FGFL8EDCDEL16DCL8D
O5BO6L4C":NEXT:RETURN
690 FORI=0TO13:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("AA0
FBE0FC80F0038101010FAFA09",I*2+1,2)):NEX
T:RETURN
700 FORI=0TO13:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("000
000F000F0038101010FA0809",I*2+1,2)):NEX
T:SOUND7,56:RETURN
710 REM***** THANK YOU AND GOOD BYE!

```

「香」港が親切になる改造法

魅惑の香港に、1手 (330行は打ち直し)。F1キーを押バックの機能を追加し、すたびに1手まえの状態にもどすことができました。下のリストをもとに、プログラムに加えてください。リアトップ記録を達成しましょう。

```

5 ONKEYGOSUB1000:LL=1:DIML1(90):DIML2(90):DIML3(90):DIML4(90)
245 IFLL=0ANDN<91THENKEY(1)ONELSEKEY(1)OFF
330 GOSUB700:PAINT(L,M),0:N=N-1:L4(ABS(N-90))=H*10:F=F+H*10
335 LL=0:L1(ABS(N-90))=L-9:L2(ABS(N-90))=M-14:L3(ABS(N-90))=B:B=B+1:IFB=8THENB=1
405 LL=1
445 LL=1
1000 KEY(1)OFF:IFG=<FTHENB=G-L4(ABS(N-90))
1001 F=F-L4(ABS(N-90))
1003 A$=RIGHT$(" "+STR$(L4(ABS(N-90))),5):U=30:V=130:W=10:GOSUB470:V=120:W=11:A$=RIGHT$(" "+STR$(F),5):GOSUB470:A$=RIGHT$(" "+STR$(G),5):V=100:W=13:GOSUB470
1010 COPY(1+11*L3(ABS(N-90)),40)-(11+11*L3(ABS(N-90)),55),1TO(L1(ABS(N-90)),L2(ABS(N-90))),0:COPY(1+11*L3(ABS(N-90)),40)-(11+11*L3(ABS(N-90)),55),1TO(186,102),0:N=N+1:B=B-1:IFB=0THENB=7
1020 IFN=91THENLL=1:COPY(89,40)-(99,55),1TO(186,102),0:LL=1:RETURN
1030 LL=0:RETURN

```

改造リストのプログラム確認用データ

5>242	245>86	330>133	335>201
405>253	445>253	1000>180	1001>245
1003>245	1010>132	1020>116	1030>74

変数の意味

■スプライト座標用

L、M……アイコン(指の形をしたスプライト)の座標→それぞれ4、-14して使用
U、V……キャラクタや文字を表示するときの座標

■その他の変数

A\$, V\$……キャラクタ、文字データの読みこみ、表示用
B(C)……パイの表示
D……キー入力処理用
F……スコア

G……ハイスコア
H……取ったパイのスコア
I、J、K……ループ用
N……残りのパイの数
O、P、Q、R……パイの左、左上、右上、右のパイの有無
W……カラーデータ
X、Y、Z……アイコン移動用

プログラム解説

10 REMX
20~30 初期設定
40 カラーパレットデータ
50~160 画面作成
50 アクティブページに、

プログラム確認用データ

(使い方は47ページにあります)

10>206	20>126	30>111	40>174
50>74	60>150	70>165	80>252
90>111	100>242	110>155	120>38
130>176	140>110	150>146	160>206
170>197	180>96	190>73	200>47
210>153	220>3	230>142	240>162
250>181	260>174	270>119	280>45
290>37	300>211	310>32	320>82
330>80	340>201	350>27	360>6
370>30	380>220	390>59	400>113
410>52	420>165	430>142	440>59
450>101	460>212	470>225	480>149
490>133	500>243	510>240	520>254
530>132	540>141	550>136	560>136
570>137	580>251	590>254	600>128
610>244	620>136	630>248	640>237
650>171	660>62	670>171	680>38
690>160	700>88	710>169	



当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者① / 「FS-FDIA」=秋田県伊藤基生(京都府)松田智(長崎県)永田豊司 / 「リンクスモデム」=北海道谷地秀信(宮城県)大川秀樹(福島県)石井栄一(茨城県)渡辺健一(埼玉県)島田貴志(神奈川県)大坪朗生(静岡県)芹沢正幸(愛知県)山本英治(大阪府)金田輝哉(京都府)皆川真幸 / 「ホールインワン・スペシャル」=埼玉県岩下亨(千葉県)伊藤忠芳(愛知県)山川賢志(大阪府)不破直彦

- パイの裏側部分を描く
- 60 パイの輪郭を描く
- 70 パイに文字を描く
- 80 「香港」の文字のまわりの飾りを描く
- 90 アクティブページをもどす/スプライト定義
- 100 スプライトをグラデーションさせる
- 110 「WAIT/」の文字を消す
- 120 パイを、裏側を向けて並べる
- 130 「香港」の文字を左右から動かして表示(スプライト)
- 140 アクティブページから「香港」の文字のまわりの飾りを転送してくる
- 150~160 スコアなどの文字表示
- 170 REM文
- 180 スペースキーが押されたかどうかの判定
- 190 変数の初期化
- 200~220 パイの表示
- 230 REM文
- 240 いちばん始めのパイを取ろうとしているかを判定して、もしそうならば行320へ
- 250~310 アイコン(指の形をしたスプライト)の移動先判定、およびその移動処理/行240へもどる
- 320 取るパイの上下左右の状態(カラーコード)を調べ、それぞれ変数に格納する
- 330~340 効果音発生サブルーチン

- チン呼び出し/パイを消す
- 350 ミスの判定
- 360 次を取るパイを表示する
- 370 行240へもどる
- 380 REM文
- 390~410 ゲームクリア処理
- 420 REM文
- 430~450 ゲームオーバー処理
- 460 REM文
- 470 文字およびキャラクタ表示サブルーチン
- 480 REM文
- 490~550 パイのデータ(行70で読みこみ)
- 560~640 スプライトデータ(行90で読みこみ)
- 650 文字(スコア等)のデータ(行160で読みこみ)
- 660 スプライトを消すサブルーチン



●ホンコンにももしろい

- 一チン
- 670 REM文
- 680 ゲームクリアのときの音楽を鳴らすサブルーチン
- 690 ゲームスタートのときの効果音発生サブルーチン
- 700 パイを取ったときの効果音発生サブルーチン
- 710 REM文



おとしっこ

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

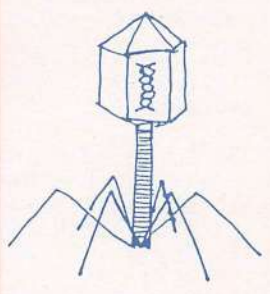
```

10 CLEAR200,&HC000:DEFINTA-Z:DIMC(7)
20 SCREEN1,2:WIDTH31:KEYOFF
30 DEFUSR=&HC490:DEFUSR1=&HC000
40 DEFUSR2=&H156
50 :
60 LOCATE8,7:PRINT"Please wait."
70 FORI=0TO207:READA$:C=0
80 FORJ=0TO7
90 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*3+1,2))
100 C=CXORA:C(J)=C(J)XORA
110 POKE&HC000+I*8+J,A
120 NEXT
130 IFC<>VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))THENBEEP:
PRINT"Data error in":420+I*10:END
140 NEXT
150 FORI=0TO7:READC:IFC<>C(I) THENBEEP:P
RINT"Data error !!":END ELSE NEXT
160 :
170 FORI=728TO735:VPOKEI,255:NEXT
180 A=USR(0):BEEP
190 :
200 A=USR2(0):LOCATE4,7:PRINT"Hit Return
key to start."
210 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN210
220 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE0,23
230 PRINT"[[ [[ [[ [[ [[ [[ [[ [[
240 PRINT"
250 PRINT"
260 PRINT" [[ [[ [[ [[ [[ [[
270 PRINT

```

BY Fue 過激な攻撃

初採用だ。うれしいな。このゲームのなかで、プレイヤーは相手の陣に飛び移ることができま
すが、これはバグではありません。これのおかげで、スタート直後に相手の陣に乗りこみ、破壊しまくるという過激な攻撃が展開できるのでから。



```

280 PRINT"          CCCCCC
290 PRINT"
300 PRINT"[[  [[  [[  [[  [[  [[  [[
310 PRINT"
320 PRINT"  [[  [[                [[  [[
330 PRINT"
340 PRINT"CCCCCCCCCCCC  [[  CCCCCCCCCC
350 LOCATE12,0:PRINT"おとしっこ"
360 A=USR1(0):LOCATE7,4
370 A=PEEK(&HC42D):B=PEEK(&HC442)
380 IFA>BTHENPRINT"WON BY PLAYER 2 !!"
390 IFA<BTHENPRINT"WON BY PLAYER 1 !!"
400 IFA=BTHENLOCATE12:PRINT"DRAW!!"
410 SOUND7,&HBF:GOTO170
420 :

```

リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは、マシン語を使用しています。打ちこんだら必ずまずセーブするようにしてください。また、RUNするとマシン語プログラムの部分を自動的にチェックしてくれ、万が一打ちこみミスがあると、「Data error ……」と表示して止まるので、「in……」と行番号の表示のある場合はその行番号のデータを、ない場合は、行430~2500のデータをもう一度確認してください。



当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者◎/「ジーザス」=〈群馬県〉池田清美〈神奈川県〉杉本竜一〈岐阜県〉桂川誠〈京都府〉奥岸明彦〈鹿児島県〉森下英樹/「三國誌」=〈富山県〉高井正夫〈埼玉県〉山崎伸一〈東京都〉川端伸弘〈長野県〉高橋世紀〈大阪府〉河野行雄/「Music from Y.S.」=〈新潟県〉鷺持稔〈神奈川県〉安江園子〈大阪府〉屋一雄〈福岡県〉矢野修一〈長崎県〉末永幸裕

430 DATA 06 0D 21 81 C4 AF 5E CD 53
 440 DATA 93 00 23 3C 10 F8 01 2A 4F
 450 DATA 00 11 2D C4 21 57 C4 ED A7
 460 DATA 80 DD 21 2D C4 CD D9 C3 72
 470 DATA 06 02 C5 DD 7E 08 B7 28 F5
 480 DATA 29 DD 34 08 3C FE 28 30 12
 490 DATA 0D DD 35 00 C2 1F C1 DD 24
 500 DATA 36 08 28 C3 1F C1 FE 56 A3
 510 DATA C2 1F C1 DD 36 08 00 DD 22
 520 DATA 7E 0B FE 01 D2 1F C1 C3 45
 530 DATA 4A C2 3E 07 DD A6 00 FE 34
 540 DATA 07 20 22 DD 46 00 DD 4E 0D
 550 DATA 01 CD F2 C3 3E 07 DD A6 BF
 560 DATA 01 FE 04 38 01 23 CD 4A 66
 570 DATA 00 FE 20 20 31 23 CD 4A 6B
 580 DATA 00 FE 20 20 29 DD 35 11 2E
 590 DATA 20 13 DD 36 11 02 DD 36 20
 600 DATA 09 05 DD 7E 00 FE AD D2 2E
 610 DATA A4 C0 DD 34 00 DD 7E 0B 25
 620 DATA FE 07 D2 1F C1 DD 36 0B 15
 630 DATA 00 C3 4A C2 C1 C9 DD 7E E0
 620 DATA FE 07 D2 1F C1 DD 36 0B 15
 630 DATA 00 C3 4A C2 C1 C9 DD 7E E0
 640 DATA 09 B7 20 18 DD 36 0E 00 63
 650 DATA DD 7E 12 DD B6 13 CA F6 F5
 660 DATA C0 DD 7E 0B FE 07 D2 1F 5C
 670 DATA C1 C3 E6 C2 DD 36 0E 01 C2
 680 DATA DD 35 0C 20 C8 DD 36 0C EB
 690 DATA 0A DD 7E 09 FE 05 28 0C 7F
 700 DATA FE 04 28 12 FE 03 28 12 07
 710 DATA FE 02 28 0A 3E 28 DD 77 62
 720 DATA 02 DD 35 09 18 A7 3E 30 52
 730 DATA 18 F4 3E 34 18 F0 DD 7E AD
 740 DATA 0B FE 07 30 03 B7 20 1F 49
 750 DATA C1 C5 3E 02 90 CD D5 00 B0
 760 DATA FE 01 28 08 FE 08 28 04 05
 770 DATA FE 02 20 0B DD 36 08 01 35
 780 DATA DD 36 02 2C C3 4A C2 DD 53
 790 DATA 7E 0B FE 08 CA C3 C1 FE 85
 800 DATA 07 28 60 FE 06 28 41 B7 69
 810 DATA 28 20 DD 35 0D C2 E6 C2 0B
 820 DATA DD 36 0D 0F DD 7E 0B 3D 7C
 830 DATA 07 07 C1 C5 05 20 02 C6 E5
 840 DATA 14 DD 77 02 DD 34 0B C3 9D
 850 DATA CA C2 DD 7E 14 B7 28 06 26
 860 DATA DD 35 14 C3 4A C2 C1 C5 B3
 870 DATA 3E 02 90 CD D8 00 CA 4A 39
 880 DATA C2 DD 36 0B 01 C3 E6 C2 C4
 890 DATA DD 34 0B DD 7E 00 DD 77 EB
 900 DATA 04 C1 C5 05 DD 7E 01 28 8F
 910 DATA 02 C6 20 D6 10 DD 77 05 8D
 920 DATA C3 E6 C2 C1 C5 3E 02 90 4F
 930 DATA CD D8 00 B7 20 06 DD 34 6D
 940 DATA 0B C3 4A C2 C1 C5 05 28 69
 950 DATA 11 DD 34 05 DD 7E 05 FE A5
 960 DATA EE C2 4A C2 DD 34 0B C3 85
 970 DATA 4A C2 DD 35 05 DD 7E 05 C3
 980 DATA FE 0A C2 4A C2 DD 34 0B 5C
 990 DATA C3 4A C2 DD 34 04 DD 7E 05
 1000 DATA 04 FE AF 30 65 DD 46 04 9F
 1010 DATA DD 4E 05 CD F2 C3 DD 7E C9
 1020 DATA 06 FE 38 20 0E 06 01 DD 34
 1030 DATA 7E 05 E6 07 FE 05 38 35 6C
 1040 DATA 23 18 32 FE 3C 20 0F DD 39
 1050 DATA 7E 05 E6 07 06 03 FE 07 66
 1060 DATA 28 23 06 02 18 1F FE 40 B6
 1070 DATA 20 0F DD 7E 05 E6 07 06 6E
 1080 DATA 03 FE 03 30 10 06 02 18 C2

1090 DATA 0C 06 03 DD 7E 05 E6 07 4E
 1100 DATA B7 20 02 06 02 0E 00 CD 52
 1110 DATA 4A 00 FE 20 C4 14 C4 23 A3
 1120 DATA 10 F5 0D 20 1D DD 35 10 2D
 1130 DATA 20 18 DD 36 0B 00 DD 36 33
 1140 DATA 04 D1 DD 36 0F 96 DD 36 4C
 1150 DATA 06 38 DD 36 10 01 DD 36 2F
 1160 DATA 14 50 DD 7E 12 DD B6 13 8D
 1170 DATA C2 E6 C2 DD 7E 0E B7 20 DC
 1180 DATA 71 DD 35 0A 20 6C DD 36 34
 1190 DATA 0A 03 C1 C5 3E 02 90 CD 6C
 1200 DATA D5 00 FE 02 38 5C FE 05 B6
 1210 DATA 38 10 FE 06 38 54 DD 7E 1F
 1220 DATA 01 FE 09 38 4D DD 35 01 6A
 1230 DATA 18 0A DD 7E 01 FE E8 30 96
 1240 DATA 41 DD 34 01 DD 7E 08 B7 B5
 1250 DATA 20 38 DD 7E 09 FE 05 28 61
 1260 DATA 31 C1 C5 05 DD 7E 01 E6 74
 1270 DATA 07 FE 04 30 11 78 07 1E 8D
 1280 DATA FF CD 93 00 3C 1E 00 CD 4E
 1290 DATA 93 00 3E 2C 18 0F 78 07 E9
 1300 DATA 1E 9B CD 93 00 3C 1E 00 F9
 1310 DATA CD 93 00 3E 28 DD 77 02 E0
 1320 DATA 18 00 DD 35 0F 20 17 DD 15
 1330 DATA 36 0F 00 DD 7E 06 FE 38 5A
 1340 DATA 28 07 FE 44 28 08 DD 34 5C
 1350 DATA 10 C6 04 DD 77 06 DD 7E DD
 1360 DATA 0B FE 07 28 3F DD 7E 08 4E
 1370 DATA B7 20 0C DD 7E 09 FE 05 CA
 1380 DATA 28 05 CD 1B C3 18 4A C1 AB
 1390 DATA C5 78 3D 07 DD 5E 00 16 12
 1400 DATA 00 CB 23 CB 12 CB 23 CB 12
 1410 DATA 12 CD 93 00 5A 3C CD 93 74
 1420 DATA 00 18 2E D1 C1 C5 D5 78 4E
 1430 DATA 3D 07 1E 00 CD 93 00 3C 46
 1440 DATA CD 93 00 C9 CD 1B C3 16 94
 1450 DATA 00 DD 5E 05 05 28 04 3E 91
 1460 DATA FF 93 5F CB 23 CB 12 78 7A
 1470 DATA 07 CD 93 00 3C 5A CD 93 61
 1480 DATA 00 DD 7E 12 DD B6 13 28 E1
 1490 DATA 0F DD 6E 12 DD 66 13 28 2D
 1500 DATA DD 75 12 DD 74 13 18 04 1C
 1510 DATA DD 36 03 0F C1 05 28 07 0C
 1520 DATA DD 21 42 C4 C3 22 C0 FD A6
 1530 DATA 21 2D C4 DD 46 04 FD 7E D4
 1540 DATA 00 CD 23 C4 30 1F DD 46 9E
 1550 DATA 05 FD 7E 01 CD 23 C4 30 9D
 1560 DATA 14 FD 7E 12 FD B6 13 20 FD
 1570 DATA 0C FD 36 12 FF FD 36 13 F2
 1580 DATA 01 FD 36 03 07 DD 46 00 55
 1590 DATA FD 7E 04 CD 23 C4 30 1F 82
 1600 DATA DD 46 01 FD 7E 05 CD 23 F2
 1610 DATA C4 30 14 DD 7E 12 DD B6 3A
 1620 DATA 13 20 0C DD 36 12 FF DD E4
 1630 DATA 36 13 01 DD 36 03 07 3E F5
 1640 DATA 03 06 00 10 FE 3D 20 F9 0F
 1650 DATA CD B7 00 D2 19 C0 C3 6F DD
 1660 DATA 00 01 08 00 21 2D C4 11 D0
 1670 DATA 00 1B CD 5C 00 01 08 00 83
 1680 DATA 11 08 1B 21 42 C4 CD 5C 34
 1690 DATA 00 C9 F5 C5 21 00 18 78 B8
 1700 DATA C6 11 E6 F8 06 00 CB 27 23
 1710 DATA CB 10 CB 27 CB 10 4F 09 AA
 1720 DATA C1 CB 39 CB 39 CB 39 06 35
 1730 DATA 00 09 F1 C9 3E 20 CD 4D AF
 1740 DATA 00 3E 0D 1E 00 CD 93 00 73
 1750 DATA 0E 01 C9 B8 30 03 4F 78 7A
 1760 DATA 41 90 FE 0C C9 00 00 00 EA



当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者◎「サウンドオブ・グラデュウス&沙羅曼蛇」=〈青森県〉菅原弘〈大阪府〉岩崎整一郎〈岡山県〉林義則/「は〜りいふお
 くす・雪の魔王編」=〈静岡県〉奥山昌代/「棋聖」=〈新潟県〉小野公夫〈千葉県〉新村孝彦〈愛媛県〉堀口真二〈京都府〉福井聡〈広島県〉松永康司/「ガルフォース」=
 〉茨城県〉阿部浩〈東京都〉大谷達夫〈鳥取県〉牧野哲也〈広島県〉能島健〈福岡県〉中谷清輝

次ページへ続く



```

1770 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1780 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1790 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1800 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1810 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
1820 DATA 09 28 0F D1 00 38 0F 00 C8
1830 DATA 00 03 00 14 14 00 96 01 94
1840 DATA 02 00 00 00 00 E7 28 0F C2
1850 DATA D1 00 38 0F 00 00 03 00 E5
1860 DATA 14 14 00 96 01 02 00 00 95
1870 DATA 00 00 00 00 00 00 00 1F 1F
1880 DATA 9C 0D 0D 10 00 2D 00 00 A1
1890 DATA 01 A0 00 11 00 38 21 DB 72
1900 DATA C4 CD 5C 00 DD 21 EB C4 86
1910 DATA 21 A0 38 06 05 C5 1E 02 63
1920 DATA 0E 10 AF 06 08 DD 56 00 34
1930 DATA CB 22 1F 10 FB CD 4D 00 9D
1940 DATA DD 23 23 0D 20 EC 01 E0 FD
1950 DATA FF DD 09 1D 20 E2 01 40 B5
1960 DATA 00 DD 09 C1 10 D7 01 00 D3
1970 DATA 01 11 40 39 21 7B C5 CD 3B
1980 DATA 5C 00 C9 00 02 07 07 03 94
1990 DATA 1E 37 63 43 06 0D 0B 09 00
2000 DATA 08 0D 1C 00 00 00 00 00 19
2010 DATA 30 E0 00 80 80 80 00 80 D0
2020 DATA C0 C0 00 00 02 07 07 63 61
2030 DATA 32 1F 07 03 07 04 0C 08 2E
2040 DATA 08 0C 1C 00 00 00 00 00 18
2050 DATA 60 E0 00 00 80 C0 40 40 C0
2060 DATA 40 60 00 00 01 03 33 19 08
2070 DATA 0D 07 01 01 01 03 06 04 0A
2080 DATA 0C 0C 1C 00 00 80 80 80 9C
2090 DATA 00 E0 B0 80 80 E0 70 18 D8
2100 DATA 08 08 0C 00 02 03 01 00 0C
2110 DATA 00 00 00 00 00 01 01 03 03
2120 DATA 0E 04 00 00 40 60 A0 E0 6A
2130 DATA 60 C0 C0 D0 C0 A0 30 18 F8
2140 DATA 08 08 0C 00 00 00 00 00 0C

```

```

2150 DATA 00 00 06 02 00 01 01 03 07
2160 DATA 02 03 00 00 00 08 0C 0C 09
2170 DATA 30 50 70 58 4A C4 90 08 5E
2180 DATA 08 08 0C 00 00 01 03 23 63 4E
2190 DATA 31 1F 03 03 06 0C 18 10 2C
2200 DATA 10 18 38 00 00 80 88 8C B4
2210 DATA 18 F0 80 80 C0 60 30 10 68
2220 DATA 10 30 38 00 00 01 03 23 63 5A
2230 DATA 31 1F 03 03 06 04 04 0C 24
2240 DATA 08 0C 1C 00 00 80 88 8C 9C
2250 DATA 18 F0 80 80 C0 40 40 60 48
2260 DATA 20 60 70 00 00 01 03 23 11
2270 DATA 63 31 1F 03 03 0E 1C 10 4F
2280 DATA 10 18 38 00 00 00 80 88 38
2290 DATA 8C 18 F0 80 80 E0 70 10 E4
2300 DATA 10 30 38 00 00 00 01 03 1A
2310 DATA 23 63 31 1F 03 03 1E 1C 6C
2320 DATA 10 18 38 00 00 00 00 80 B0
2330 DATA 88 8C 18 F0 80 80 F0 70 6C
2340 DATA 10 30 38 00 00 00 00 00 18
2350 DATA 00 00 00 3C 7A FD FF FF BB
2360 DATA FF 7E 3C 00 00 00 00 00 BD
2370 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
2380 DATA 00 00 00 00 00 00 00 00 00
2390 DATA 00 1E 7F 7C FE FF FF FF 1C
2400 DATA 7F 7F 1E 00 00 00 00 00 1E
2410 DATA 00 00 80 80 C0 C0 C0 C0 00
2420 DATA 80 80 00 00 00 00 0F 3F 30
2430 DATA 7F 7F FF FF FF FF FF 7F 80
2440 DATA 7F 3F 0F 00 00 00 80 E0 2F
2450 DATA 70 B0 D8 D8 F8 F8 F8 F0 C8
2460 DATA F0 E0 80 03 0F 3F 3F 7F E3
2470 DATA 7F FF FF FF FF 7F 7F 3F 40
2480 DATA 3F 0F 03 C0 FF FC EC F6 E5
2490 DATA FA FB FF FF FF FE FE FC 02
2500 DATA FC F0 C0 00 00 00 00 00 CC
2510 DATA 59,140,73,133,163,254,206,186

```

プログラム確認用データ

(使い方は47ページに
あります)

10>44	20>127	30>188	40>237	1290>162	1300>221	1310>162	1320>221
50>58	60>117	70>115	80>247	1330>223	1340>217	1350>160	1360>166
90>30	100>58	110>208	120>131	1370>223	1380>162	1390>217	1400>164
130>140	140>131	150>151	160>58	1410>160	1420>164	1430>223	1440>221
170>42	180>153	190>58	200>69	1450>164	1460>166	1470>160	1480>221
210>21	220>200	230>179	240>179	1490>166	1500>219	1510>221	1520>160
250>147	260>179	270>145	280>179	1530>160	1540>223	1550>223	1560>166
290>145	300>179	310>145	320>179	1570>162	1580>164	1590>223	1600>160
330>145	340>179	350>181	360>178	1610>162	1620>160	1630>166	1640>223
370>86	380>96	390>125	400>205	1650>219	1660>219	1670>164	1680>219
410>84	420>58	430>221	440>160	1690>164	1700>223	1710>219	1720>221
450>164	460>219	470>160	480>217	1730>164	1740>219	1750>219	1760>166
490>164	500>164	510>221	520>164	1770>164	1780>164	1790>164	1800>164
530>162	540>166	550>164	560>219	1810>164	1820>162	1830>164	1840>217
570>162	580>221	590>164	600>221	1850>223	1860>164	1870>164	1880>217
610>162	620>160	630>223	640>166	1890>223	1900>223	1910>219	1920>221
650>162	660>164	670>164	680>217	1930>221	1940>162	1950>223	1960>219
690>160	700>164	710>166	720>164	1970>221	1980>164	1990>223	2000>162
730>166	740>223	750>217	760>164	2010>166	2020>164	2030>217	2040>164
770>223	780>160	790>219	800>223	2050>223	2060>164	2070>166	2080>164
810>223	820>160	830>160	840>219	2090>164	2100>164	2110>164	2120>164
850>221	860>166	870>223	880>166	2130>160	2140>164	2150>164	2160>164
890>164	900>166	910>219	920>221	2170>219	2180>160	2190>221	2200>162
930>219	940>166	950>166	960>217	2210>162	2220>223	2230>162	2240>164
970>164	980>160	990>164	1000>221	2250>162	2260>164	2270>160	2280>164
1010>219	1020>221	1030>217	1040>160	2290>162	2300>223	2310>166	2320>221
1050>166	1060>166	1070>166	1080>217	2330>164	2340>164	2350>160	2360>160
1090>160	1100>160	1110>166	1120>164	2370>164	2380>164	2390>164	2400>164
1130>221	1140>219	1150>221	1160>223	2410>164	2420>164	2430>221	2440>223
1170>160	1180>160	1190>221	1200>219	2450>162	2460>221	2470>164	2480>162
1210>164	1220>164	1230>221	1240>223	2490>160	2500>164	2510>136	
1250>221	1260>164	1270>221	1280>219				

変数の意味

- スプライト用変数
 - A.....プレイヤー1のY座標
(そのほかにもいろいろな分野で使われる)
 - B.....プレイヤー2のY座標
- その他の変数
 - A\$.....マシン語データ読みこみ用
 - C、C(n).....マシン語データのチェックサム用
 - I、J.....ループ用

プログラム解説

- 10~40 初期設定
- 50 空行
- 60 メッセージ表示
- 70~150 マシン語書きこみ
- 160 空行
- 170 「」に「■」のパターンを定



当選者
発表

●1月号モニタープレゼント当選者④「バタ」=〈山形県〉高橋猛士・伊藤明久〈新潟県〉平原学〈富山県〉島田邦夫〈埼玉県〉喜多貴志〈東京都〉加藤八一〈静岡県〉香問知人〈愛知県〉増田淳〈大阪府〉塚原康子〈福井県〉沢勝彦「サウンドファンタジー・ロマンス」=〈東京都〉菅葉英夫〈大阪府〉吹田泰〈香川県〉池田友彦

義する

- 180 スプライト定義(USR)
- 190 空行
- 200 キーボードバッファをクリア(USR2)してメッセージ表示
- 210 リターンキー入力待ち
- 220 画面、スプライトの消去
- 230~340 ゲーム画面作成
- 350 タイトル表示
- 360 ゲームを行う(プレイ中はずっとマシン語プログラム)
- 370~400 ゲームオーバー時のメッセージ表示
- 410 音を消して行200へ飛び
- 420 空行
- 430~2500 マシン語データ(行70で読みこみ)
- 2510 チェックサムデータ(行150で読みこみ)

■マシン語プログラム

●USR.....スプライト定義

&HC490~&HC4DA
&HC4DB~&HC67Bにあるスプライトパターンデータ



とにかくエキサイト

をVRAMに転送する。おもしろいのは、&HC49C~&HC4CDのパターンを左右逆転する部分。ボールを投げるときプレイヤー2のパターンをプレイヤー1のパターンから作っている

●USR1.....ゲームの進行

&HC000~&HC018
初期設定(PSGの設定とプレイヤーのワークの初期化)
&HC019~&HC3D8
メインループ(ワークエリアのアドレスを変えて、2人のプレイヤーを1つのプログラムで制御している)
&HC3D9~&HC3F1
スプライト表示
&HC3F2~&HC413
プレイヤーの足元のアドレスを計算する

&HC414~&HC422

●USR2.....キーボードバッファクリア

&H156
キーボードバッファをクリアして先行入力をなくす(MSX本体のROMにあるプログラム)

■ワークエリア

&HC42D~&HC441
プレイヤー1のワークエリア
&HC442~&HC457
プレイヤー2のワークエリア

キーボードだけで遊べる改造法

ジョイスティックのかわりに、それぞれWキー、Xキー、Aキー、Dキーで、トリガーのかわりにSHIFTキーで操作できるようにします。

```

165 GOSUB 2520
2520 RESTORE 2550:FORI=0TO12:S=0:FORJ=0TO
7:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=SXORD:POKE &HC
700+I*8+J,D:NEXT:READD$:IFD<>DTHENPRINT"D
ata error in";2550+I*10:STOPELSENEXT
2530 FORI=0TO3:READD$:D=&HC000+VAL("&H"+
D$):POKE D,-(I>1)*68:POKE D+1,&HC7:NEXT
2540 RETURN
2550 DATA B7,28,04,AF,C3,D5,00,C5,231
2560 DATA 06,00,3E,05,CD,41,01,E6,86
2570 DATA 10,D6,01,CB,10,3E,03,CD,236
2580 DATA 41,01,E6,02,D6,01,CB,10,168
2590 DATA 3E,05,CD,41,01,E6,20,D6,166
2600 DATA 01,CB,10,3E,02,CD,41,01,107
2610 DATA E6,40,D6,01,CB,10,78,E5,55
2620 DATA 21,58,C7,85,6F,8C,95,67,42
2630 DATA 7E,E1,C1,C9,B7,28,04,AF,163
2640 DATA C3,D8,00,3E,06,CD,41,01,174
2650 DATA E6,01,D6,01,3E,00,9F,C9,88
2660 DATA 00,07,05,06,03,00,04,00,3
2670 DATA 01,08,00,00,02,00,00,00,11
2680 DATA 106,268,164,191
    
```

改造リストのプログラム確認用データ

165>114	2520>82	2530>115	2540>142
2550>159	2560>175	2570>147	2580>157
2590>230	2600>228	2610>223	2620>211
2630>226	2640>233	2650>214	2660>148
2670>175	2680>137		

*ワークエリアの内容はプレイヤー1、プレイヤー2とも同じになっている。それぞれのワークエリアの先頭から順に、プレイヤー(1または2)のY座標、

プレイヤーのX座標、プレイヤーのスプライトパターン番号、プレイヤーのカラーコード……というふうにならぶ構成になっている。

レーザー

パズル

LASER PUZZLE

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

BY 浜田伸一郎

レーザー表示処理に自信



このゲームはけっこう自信があります。レーザーの表示の処理なんかうまくやっただと思えます。絶対に採用されると思ってました。だけど、時がたつにつれ、自信は次第にうすれていき……。ほんとうはボツだなあと感じてたんです。ところで2回目のこのプログラムはまたTAO製/パズルの移植です。だからって別に移植が好きなのではないです。ずっとまえからこのゲームは移植したかったんです。今度はオリジナルを作りたいと思います。

次ページへ続く



当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者◎/「サバイバルツール」=〈群馬県〉正田和義〈長野県〉林史彦〈山梨県〉有泉知恵子〈大阪府〉野村俊二〈兵庫県〉橋本和己
/「グラディウス2のテレカ」=〈宮崎県〉加藤寛明/「ノートとステッカー」=〈北海道〉新田紳治〈岩手県〉上原裕史〈石川県〉山田純次〈長野県〉福田剛幸〈福岡県〉上原正道

```

60 SOUND6,0:SOUND7,20:PLAY"V1502B16V15S0
M10000B2":FORQ=8TO23:LOCATEQ,16:PRINT"o"
:LOCATEQ,17:PRINT"●":NEXT:SC=0:R=1:UP=3
70 P$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):L$(0)="
"いゝ"+P$+"いゝ":L$(1)="oo"+P$+"●":L$(2)=
L$(0):L$(3)=L$(1):X2(0)=0:X2(1)=1:X2(
2)=0:X2(3)=-1:Y2(0)=-1:Y2(1)=0:Y2(2)=1:Y
2(3)=0:LC$="とほ"+P$+"なぬ"
80 FORQ=8TO23:LOCATEQ,16:PRINT" ":LOCATE
Q,17:PRINT" ":NEXT
90 FORQ=0TO1:Q=Q+PLAY(0):NEXT:SOUND6,13:
SOUND7,28:LOCATE24,16:PRINT"コイ":LOCATE24
,17:PRINT"アウ":MUS$="V15S9M2561C16S9M12561
C":PLAY"","",MUS$:FORQ=0TO100:NEXT:LOCATE
24,16:PRINT"カ":LOCATE24,17:PRINT"キ"
100 '◆◆◆◆◆ READY FOR ROUND START ◆◆◆◆◆
110 TI=2000:HH=1:B0=0:FORQ=0TO1000:NEXT:
FORQ=0TO22:LOCATE0,Q:PRINTSTRING$(32,"ケ"
);:NEXT:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(31,"ケ"
);:VPOKE6911,185:VPOKE15615,185:VPOKE16383
,185:LOCATE24,21:PRINT"LASER":LOCATE25,2
2:PRINT"PUZZLE"
120 FORQ=1TO10:MAS(Q)=MID$("   えかあそ
   うっ
   ゃくこせせろつ",Q*2-1,2)+P$+MID$("   おき
   っ
   ゃ
   けさろちて",Q*2-1,2):NEXT
130 RESTORE710:FORQ=0TO(R-1)*15:READQ$:N
EXT:ON-(R-16)GOTO540:READX0,Y0,X,Y,BA:FO
RQ=0TO9:READQ$:FORW=0TO10:LOCATE1+W*2,Q*
2+3:PRINTMAS$(ASC(MID$(Q$,W+1,1))-48):NEX
TW,Q
140 LOCATE9,1:PRINTUSING"ROUND##";R:GOSU
B450:IFPEEK(&HF923)=&H18THENPOKE&HF923,&
H3A:GOTO10ELSEPOKE&HF923,&H18:PLAY"V15S
0M4000L1604CCEG8G8GFFA05C8C8C04GG8GA8B80
5C04G05EDC"
150 IFPLAY(0)GOTO150ELSEX1=X0:Y1=Y0:GOSU
B300
160 '◆◆◆◆◆ MAIN PROGRAM ◆◆◆◆◆
170 TI=TI-1:GOSUB470:ON-(TI=0)GOSUB480:E
=TIMOD2:Q=X*16+8:W=Y*16+23:PUTSPRITE0,(Q
,W),4,E*2:PUTSPRITE1,(Q,W),15,1+E*2
180 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(
S=5):X=X+XX:Y=Y+YY:N=(INSTR("えかあそ
   うっ
   ゃくこせせろついっせせろ",FNV$(&H1800,X,Y))+1)/2:
ONNGOSUB200,200,210,210,210,210,200,200,
250,250,250,250,510:IFSTRIG(0)THENGOSUB4
80ELSE160
190 '◆◆◆◆◆ SUBROUTINS OF PLAYER ◆◆◆◆◆
200 X=X-XX:Y=Y-YY:RETURN
210 O=(INSTR("   いゝooとほ",FNV$(&H1800,X+XX
,Y+YY))+1)/2:ONOGOTO220,230,230,230:X=X-
XX:Y=Y-YY:RETURN
220 FORA=&H3ATO&H18STEP-34:POKE&HF923,A:
GOSUB240:NEXT:GOSUB300:RETURN
230 POKE&HF923,&H3A:I0=X+XX:I1=Y+YY:ONPO
GOSUB260:GOSUB270:GOSUB270:GOSUB300:RETU
RN
240 Q=1+(X+XX)*2:W=3+(Y+YY)*2:LOCATE1+X*
2,3+Y*2:PRINTMAS$(1):LOCATEQ,W:PRINTMAS$(N
+1):RETURN
250 O=(INSTR("   いゝooとほ",FNV$(&H1800,X+XX
,Y+YY))+1)/2:IFOTHENN=N-6:X1=X0:Y1=Y0:HH
=1:PO=- (O=1):GOTO230ELSEX=X-XX:Y=Y-YY:RE
TURN
260 I0=X:I1=Y:PO=0:RETURN
270 '◆◆◆◆◆ ERACING LASER ◆◆◆◆◆
280 Q=USR1(0):POKE&HF923,&H3D:X1=X0:Y1=Y
0:HH=1

```

```

290 V=(INSTR("えか   うっつよくこ   いゝooたつとほ",FN
V$(&H3D00,X1+X2(HH),Y1+Y2(HH))+1))/2:ONV
GOSUB330,350,360,370,380,390,410,420,420
,430,420:IFV<10R(I0=X1ANDI1=Y1)THENGOSUB
470:GOSUB470:Q=USR2(0):POKE&HF923,&H18:R
ETURNELSE290
300 '◆◆◆◆◆ WRITING LASER ◆◆◆◆◆
310 V=(INSTR("えか   うっつよくこ   いゝooたつとほ",FN
V$(&H1800,X1+X2(HH),Y1+Y2(HH))+1))/2:ONV
GOSUB340,350,360,370,380,400,410,420,420
,440,420:IFV>1THEN310ELSEGOSUB470:RETURN
320 '◆◆◆◆◆ SUB ROUTIN FOR WRITING LASER◆◆◆◆◆
330 Q=USR2(0):POKE&HF923,&H18:RETURN480
340 RETURN480
350 IFHH=0ORHH=3THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"クイ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"あ":
HH=-(HH=2)*3:RETURN
360 IFHH=0ORHH=1THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"たよ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"っ":
HH=3-HH:RETURN
370 IFHH=2ORHH=3THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"いっ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"う":
HH=3-HH:RETURN
380 IFHH=1ORHH=2THENV=0:RETURNELSEX1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1*2,3+Y1*2:
PRINT"っせ":LOCATE1+X1*2,4+Y1*2:PRINT"す":
HH=-(HH=3)+1:RETURN
390 Q=USR2(0)
400 Q=USR3(0):SOUND6,13:SOUND7,28:A$="エカ
"+P$+"キ":Q=1+(X1+X2(HH))*2:W=3+(Y1+Y2(H
H))*2:LOCATEQ,W:PRINT"コイ"+P$+"アウ":PLAY"
",MUS$:FORE=0TO300:NEXT:LOCATEQ,W:PRINT
A$:POKE&HF923,&H3A:LOCATEQ,W:PRINTA$:POK
E&HF923,&H18:RETURN
410 X1=X1+X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1
*2,3+Y1*2:PRINTLA$(HH):RETURN
420 X1=X1+X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):LOCATE1+X1
*2,3+Y1*2:PRINTLC$:RETURN
430 Q=USR2(0)
440 Q=USR3(0):SOUND6,15:SOUND7,28:PLAY"
",MUS$,S0M10000C":SC=SC+200:B0=B0+1:X1=X1+
X2(HH):Y1=Y1+Y2(HH):Q=1+X1*2:W=3+Y1*2:PO
KE&HF923,&H3A:LOCATEQ,W:PRINTMAS$(1):POK
E&HF923,&H18:LOCATEQ,W:PRINTLA$(HH):RETU
RN300
450 LOCATE24,1:PRINT"TOP":LOCATE24,6
:PRINT"rSCORE":LOCATE24,11:PRINT"rTIME"
:LOCATE24,16:PRINT"rLEFT"
460 FORQ=2TO17STEP5:FORW=0TO1:LOCATE24,Q
+W:PRINT"l   l":NEXTW,Q:FORQ=4TO19STEP
5:LOCATE24,Q:PRINT"   ":NEXT
470 HS=-HS*(SC<=HS)-SC*(SC>HS):LOCATE25,
3:PRINTUSING"#####";HS:LOCATE25,8:PRINTU
SING"#####";SC:LOCATE25,13:PRINTUSING"##
###";TI:LOCATE28,18:PRINTUSING"##";UP-1:
RETURN
480 LOCATE9,13:PRINT"BOMB!":FORQ=0TO500
:NEXT:LOCATE9,13:PRINTSPC(7):SOUND0,1:SO
UND2,1:SOUND6,31:SOUND7,20:SOUND10,16:SO
UND8,15:SOUND13,8:SOUND12,40:SOUND11,3
490 FORW=0TO30:LOCATE,Q:PRINTCHR$(27)+"L
":FORQ=0TO50:NEXT:LOCATE,24:PRINT:FORQ=0
TO50:NEXT:LOCATE1+INT(RND(1)*22),4+INT(R
ND(1)*18):PRINT"コイ"+P$+"アウ":NEXT:Q=USR3(
0):PUTSPRITE0,(0,208):UP=UP-1:IFUPTHENRE
TURN110

```



当選者
発表

●1月号モニタープレゼント当選者◎「沙羅曼蛇ポスター」= 福島県伊豆郡(茨城県)鈴木敬志(栃木県)桜井雄一(東京都)加藤忠志(和歌山県)中田雅文(大阪府)野崎浩平(高知県)谷脇なおみ(香川県)前川知也(「沙羅曼蛇ステッカー」= 北海道)新田健二(宮城県)片山修一(岩手県)陣場大和(新潟県)横田智仁(東京都)小北光浩・宮本茂(静岡県)見木秀(京都府)谷浦和寛(大阪府)中尾弥次(兵庫県)今村誠◎


```
500 FORQ=0T02:LOCATE,13:PRINTCHR$(27)+"L
":FORW=0T0400:NEXTW,Q:FORQ=1T022:LOCATE0
,14:PRINTMID$(SPACES(32)+"GAME OVER",Q,
32):NEXT:FORQ=0T01:Q=Q+(STRIG(0)=0):NEXT
:RETURN30
```

```
510 '◆◆◆◆◆ ROUND CLEAR ◆◆◆◆◆
```

```
520 IFBA>B0THENGOSUB480
```

```
530 PLAY"05S0M1000L16C8CCC8C804C05C06C80
5V15G4M5000G","04S0M1000L16C8CCC8C803C04
C05C804V15G4M5000G":POKE&HF923,&H18:PUTS
PRITE0,(0,208):SC=INT(TI/3)+SC:LOCATE6,1
0:PRINT"ROUND CLEAR":UP=UP+1:R=R+1:GOTO1
10
```

```
540 '◆◆◆◆◆ ENDING ◆◆◆◆◆
```

```
550 RESTORE1600:FORQ=0T016STEP2:READQ$:W
=USR3(0):PLAY"S9M600007C","S9M600005G":L
OCATE2,Q:PRINTQ$:FORE=0T01500:NEXTE,Q:FO
RQ=18T022:READQ$:LOCATE7,Q:PRINTQ$:NEXT:
FORQ=0T06000:NEXT:SC=SC+1000:GOTO40
```

```
560 DATA"          中つよ
```

```
570 DATA"          中つよ
```

```
580 DATA"          中つよ 中つよ 中つよ 中つよ 中つよ
```

```
590 DATA"          中つよ 中つよ 中つよ 中つよ 中つよ
```

```
600 DATA"          中つよ 中つよ 中つよ 中つよ 中つよ
```

```
610 DATA"          中つよ 中つよ 中つよ 中つよ 中つよ
```

```
620 DATA"          中つよ 中つよ 中つよ 中つよ 中つよ
```

```
630 DATA"          中つよ 中つよ 中つよ 中つよ 中つよ
```

```
640 DATA"          中つよ 中つよ 中つよ 中つよ 中つよ
```

```
650 DATA"          中つよ 中つよ 中つよ 中つよ 中つよ
```

```
660 DATA"          FOR MSX
```

```
670 DATA"          <こ
```

```
680 DATA"          ◆◆ PUSH SPACE KEY 中
```

```
690 DATA"          PRODUCED BY 1987 S.HAMAD
```

```
A
```

```
700 DATA"          1985 K.TAO
```

```
710 DATA,2,3,1,1,0,2222222222,211111111
```

```
12,21118151112,21311111612,2111111112,2
```

```
1511111912,21111111112,21111142112,21111
```

```
121112,2222222222
```

```
720 DATA 1,5,5,5,1,00022922000,000271620
```

```
00,00021112000,00021516222,"222717111:9"
```

```
,23111114222,22251412000,00021112000,000
```

```
25142000,00022822000
```

```
730 DATA 8,8,1,1,7,2222922222,211111121
```

```
12,"2111:::9512","2111:::9112",211111171
```

```
62,2121111112,"219:1111412",21121112112
```

```
,21181222319,2222202222
```

```
740 DATA 4,4,1,1,14,2222222222,211111111
```

```
112,"9:::412","9:::112",21223195
```

```
612,2122211112,21222111612,21222112212,
```

```
2111111812,2222922222
```

```
750 DATA 1,8,1,2,19,2222222222,27161271
```

```
612,"211:::111:2","211:::111:2","256:::11
```

```
1:82","221:::111:2","21151114:::2","21425
```

```
142:::2","23192222542","22221112222"
```

```
760 DATA 1,8,1,7,6,2222222222,"27:18222
```

```
762","251:1111:12","22125:11:2","0212911
```

```
1142,22127111192,27111645120,21111111120
```

```
,23114222200,2222200000
```

```
770 DATA 4,4,5,1,18,2222222222,"27:::12
```

```
1112","2:222151612","2:212161242","2:213
```

```
11119","2:21222182","2:211112:2","2:2
```

```
22222:2","25:::42",2222222222
```

```
780 DATA 4,1,8,5,0,29999999992,971636671
```

```
69,91451411519,95675754719,97474641619,9
```

```
1111115119,91151514119,95677686719,95451
```

```
145149,29999999992
```

```
790 DATA 1,4,2,1,2,2222222222,281111162
22,22222211112,27111141112,23171111612,2
5111115112,22222111412,"211111:1422","21
111:1222",2222222222
```

```
800 DATA 2,4,1,1,0,2222222222,211111111
12,2122111112,21271112222,21315716212,2
1114161112,21251114212,21221111212,2111
11812,2922222222
```

```
810 DATA 2,2,1,2,0,2222222222,211111111
12,21311119782,21121617412,21171174212,2
1412742112,21117421122,21514212112,21112
11122,2222222222
```

```
820 DATA 2,2,3,1,0,22229222200,282111112
00,21314111922,21251761112,2111111112,2
1225116412,21222114212,21127142212,25111
11112,2222222222
```

```
830 DATA 1,1,1,2,5,2222222222,231111111
19,21222141112,2112111712,"21111216:12"
,"2111222:1:2",28112121992,"2111714:212"
,"2111111:222",22222229222
```

```
840 DATA 1,7,1,1,15,2222222222,"2118:::
1112","211:::1112",2111471112,21111611
112,"211:::1112",21111111112,"231:::
1119",2111111112,2222222222
```

```
850 DATA 1,5,2,1,8,2222222222,"2211:::1
112","2211:::1112",21712222112,"21:::2002
112",23119021112,21142021412,21111221612
,2811111112,2222222222
```

```
860 LOCATE 9,10:PRINT "WAIT A MOMENT!"
```

```
870 FORQ=8192T014335:VPOKEQ,241:NEXT:VDP
(0)=2:VDP(1)=226:FORQ=0T02047:E=VPEEK(Q)
:FORW=0T02:VPOKEQ+W*2048,EORE/2ORE/4:NEX
TW,Q
```

```
880 FORE=0T02:FORW=&H30T0&H39:FORQ=0T07:
VPOKE&H2000+E*2048+W*8+Q,VAL("&h"+MID$(
415171F1F1715141",1+2*Q,2)):NEXTQ,W:FORW
=&H41T0&H5A:FORQ=0T07:VPOKE&H2000+E*2048
+W*8+Q,VAL("&h"+MID$(
"C12131F1F13121C1",
1+2*Q,2)):NEXTQ,W,E:RESTORE950
```

```
890 READA$:A=VAL(A$):IFA=256THENA=USR(0)
:RETURN
```

```
900 TP=A*8+&H400:FORD=0T07:READB$:B=VAL(
"&H"+B$):VPOKETP+D,B
```

```
910 VPOKETP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H1000,B
:NEXTD
```

```
920 TP=TP+&H2000:FORD=0T07:READB$:B=VAL(
"&H"+B$):VPOKETP+D,B
```

```
930 VPOKETP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H1000,B
:NEXTD
```

```
940 GOTO 890
```

```
950 DATA 0,00,E0,F0,F0,70,FE,C7,FF,F0,B1
,47,45,A1,41,47,42
```

```
960 DATA 1,BF,F1,F1,F2,FC,E0,00,00,42,41
,41,41,41,61,F0,F0
```

```
970 DATA 2,00,00,C0,E0,00,00,03,03,F0,61
,61,61,F0,F0,F0,E7
```

```
980 DATA 3,03,03,00,00,00,00,00,00,E5,E0
,F0,F0,F0,F0,F0
```

```
990 DATA 4,00,00,00,00,00,00,CC,CC,B1,B1
,B1,B1,B1,B1,9F,9F
```

```
1000 DATA 5,CC,CC,00,00,00,00,00,00,9F,9
F,B1,B1,B1,B1,B1
```

```
1010 DATA 8,03,03,03,03,03,03,03,91,9
1,F1,F1,91,91,F1,F1
```

```
1020 DATA 10,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,91,
91,F1,F1,91,91,F1,F1
```

次ページへ続く



当選者 ●1月号モニタープレゼント当選者⑦/Mファンのテレカ=〈群馬県〉新井克俊・橋本敏浩(埼玉県)石井秀一・大平光則(千葉県)阿部秀司郎(東京都)原田正之・豊住理寿(神奈川県)小澤剛徳(静岡県)穴水雷雄・佐藤志喜子(愛知県)山田高嗣(三重県)上杉一夫(奈良県)竹淵美智子(和歌山県)山田広広(兵庫県)藤原陽一・木下博文(大阪府)角田達彦(広島県)岡村康(福岡県)深瀬樹・高橋昇仁

1030 DATA 12,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,91,
91,91,91,91,91,91,91
1040 DATA 13,01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,91,
91,91,91,91,91,91,91
1050 DATA 14,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80,91,
91,91,91,91,91,91,91
1060 DATA 15,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,91,
91,91,91,91,91,91,91
1070 DATA 56,03,03,07,1F,3C,3B,F6,F5,91,
91,91,91,9F,9F,9F,9F
1080 DATA 17,F5,F7,3F,1F,1F,3F,7F,FF,9F,
9F,91,91,91,91,91,91
1090 DATA 18,C1,C3,E7,FF,3F,FF,7F,FF,91,
91,91,91,9F,9F,9F,91
1100 DATA 19,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,91,
91,91,91,91,91,91,91
1110 DATA 20,3F,7F,F0,F8,DC,CE,C7,C3,51,
51,5F,5F,5F,5F,5F,5F
1120 DATA 21,C3,C7,CE,DC,F8,F0,7F,3F,5F,
5F,5F,5F,5F,5F,51,51
1130 DATA 22,FC,FE,0F,1F,3B,73,E3,C3,41,
41,4F,4F,4F,4F,4F,4F
1140 DATA 23,C3,E3,73,3B,1F,0F,FE,FC,4F,
4F,4F,4F,4F,4F,41,41
1150 DATA 24,F0,FC,7F,FF,F0,F0,F0,F0,D0,
D0,D0,D0,DF,DF,DF,DF
1160 DATA 25,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,D0,
D0,D0,D0,D0,D0,61,61
1170 DATA 26,F0,FC,FE,FF,0F,EF,2F,0F,D0,
D0,D0,D0,DF,DF,DF,DF
1180 DATA 27,FF,FF,C7,C7,C7,FF,FF,FF,D0,
DB,DB,DB,DB,D0,61,61
1190 DATA 28,00,00,00,00,00,00,00,00,91,
91,91,91,91,91,91,91
1200 DATA 29,FF,FE,FF,FC,FF,E7,C3,83,9F,
9F,9F,9F,9F,91,91,91
1210 DATA 30,FF,FE,FC,F8,F8,FC,EF,AF,91,
91,91,91,91,91,91,91
1220 DATA 31,AF,6F,DC,3C,F8,F0,C0,C0,9F,
9F,9F,9F,91,91,91,91
1230 DATA 40,FF,7F,3F,1F,1F,3F,F7,F5,91,
91,91,91,91,91,91,91
1240 DATA 41,F5,F6,3B,3C,1F,07,03,03,9F,
9F,9F,9F,91,91,91,91
1250 DATA 42,00,00,00,00,00,00,00,00,91,
91,91,91,91,91,91,91
1260 DATA 43,FF,7F,FF,3F,FF,E7,C3,C1,9F,
9F,9F,9F,9F,91,91,91
1270 DATA 44,83,C3,E7,FF,FC,FF,FE,FF,91,
91,91,9F,9F,9F,9F,9F
1280 DATA 45,00,00,00,00,00,00,00,00,91,
91,91,91,91,91,91,91
1290 DATA 46,C0,C0,E0,F8,3C,DC,6F,AF,91,
91,91,91,9F,9F,9F,9F
1300 DATA 47,AF,EF,FC,F8,F8,FC,FE,FF,9F,
9F,91,91,91,91,91,91
1310 DATA 58,00,66,9B,65,57,F4,AF,F0,91,
61,61,61,61,61,61,61
1320 DATA 49,7B,4C,B7,59,5E,47,32,0D,61,
61,61,61,61,61,61,61

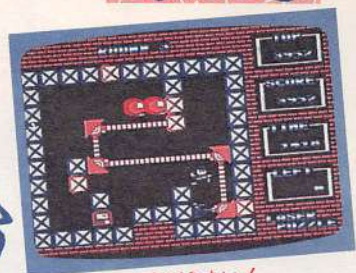
1330 DATA 50,00,B8,6C,E2,9C,6B,ED,DA,91,
61,61,61,61,61,61,61
1340 DATA 51,6E,9C,D4,9A,72,F6,74,88,61,
61,61,61,61,61,61,61
1350 DATA 52,7F,FF,8A,BA,9D,BA,8A,FF,21,
21,2F,2F,2F,2F,2F,21
1360 DATA 53,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FF,47,
47,47,47,47,47,47,41
1370 DATA 54,FE,FF,88,DD,DD,DD,8D,FF,21,
21,2F,2F,2F,2F,2F,21
1380 DATA 55,03,03,03,03,03,03,03,FF,47,
47,47,47,47,47,47,41
1390 DATA 57,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00,91,
61,61,00,91,61,61,00
1400 DATA 60,3F,7F,F0,F8,DC,CE,C7,C3,91,
91,9F,9F,9F,9F,9F,9F
1410 DATA 61,C3,C7,CE,DC,F8,F0,7F,3F,9F,
9F,9F,9F,9F,9F,91,91
1420 DATA 62,FC,FE,0F,1F,3B,73,E3,C3,61,
61,6F,6F,6F,6F,6F,6F
1430 DATA 63,C3,E3,73,3B,1F,0F,FE,FC,6F,
6F,6F,6F,6F,6F,61,61
1440 DATA 96,0F,3F,7F,FC,F8,F0,F0,80,
80,80,89,89,89,89,89
1450 DATA 97,F0,F0,F8,FC,7F,3F,0F,00,89,
89,89,89,80,80,80,60
1460 DATA 98,F0,FC,FE,FF,E3,E1,E1,E1,80,
80,90,90,9F,9F,9F,9F
1470 DATA 99,FF,FF,FF,FF,FE,FC,F0,FE,90,
90,90,90,90,80,8B,D0
1480 DATA 100,03,03,03,03,27,0F,CD,CA,91,
91,F1,F1,90,90,9F,9F
1490 DATA 101,CA,CD,0F,07,13,03,03,03,9F,
9F,90,90,90,91,F1,F1
1500 DATA 102,C0,C0,C0,C0,E1,F0,BC,5C,91,
90,F0,F0,90,90,9F,9F
1510 DATA 103,5C,BC,F0,E4,C0,C8,C0,C0,9F,
9F,90,90,91,90,F1,F1
1520 DATA 256
1530 '◆◆◆ MACHINE LANGUAGE ◆◆◆
1540 DATA 21,00,3A,11,00,3D,01,00,03,CD,
4A,00,EB,CD,4D,00,EB,23,13,0B,78,B1,20,F
1,C9,21,00,3D,11,00,18,01,00,03,CD,4A,00
,EB,CD,4D,00,EB,23,13,0B,78,B1,20,F1,C9
1550 '◆◆◆◆◆ SPRITE DATA ◆◆◆◆◆
1560 DATA01,07,07,1F,00,00,18,3C,1F,0F,0
F,00,3F,78,70,00,E0,E0,F0,F0,30,00,00,18
,FC,F8,00,F0,F8,38,00,00
1570 DATA00,00,00,00,06,06,C7,C3,E0,00,0
0,0F,00,00,00,F0,00,00,00,00,80,B0,F0,E0
,00,07,F4,00,04,04,04,00
1580 DATA07,07,0F,0F,0C,00,00,18,3F,1F,0
0,0F,1F,1C,00,00,80,E0,E0,F8,00,00,18,3C
,F8,F0,F0,00,FC,1E,0E,00
1590 DATA00,00,00,00,01,0D,0F,07,00,E0,2
F,00,20,20,20,00,00,00,00,60,60,E3,C3
,07,00,00,F0,00,00,00,0F

▶ リストを打ちこむときの重要注意

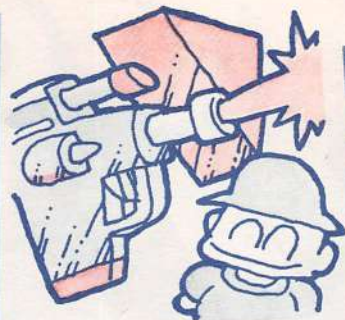
このプログラムは一部マシン語を使用しています。マシン語は少しでも打ちこみミスがあるとプログラム自体を破壊してしまうことがあるので、行1540のデータ(マシン語プログラムの

データ部分)はとくに注意して打ちこんでください。また、打ちこみ終わってもすぐにはRUNさせずに必ずいったんテープやディスクにセーブするようにしてください。





レーザー表示がうまい!



1600 DATA" THE DEMON'S CASTLE HAS BE-", " EN DESTROYED JUST NOW.SOON, ", "THE BOY W HOSE NAME IS NAKAG-", "EE GOT AWAY FROM THERE.TH0-", "UGH IT WAS DESTROYED,NOTHIN G", "OF THE LASER'S SECRET HAS ", "BEEN MA DE CLEAR.YOUR ADVENT-"

1610 DATA"URE WILL LAST UNTIL IT IS", "SO LVED.GO,GO,NAKAGEE!! " , " LASER PUZZLE-----", " | " | " | BY 1987 S.HAMADAI", " | " | " | 1985 K .TAO | " , " | " | " | "

変数の意味

■スプライト座標用

Q, W……主人公の座標(通常は、ループ用などに使用されている)

■テキスト座標用

X, Y……主人公の座標(主人公を表示するときには、Q=X×16+B, W=Y×16+Bとして使用)

XX, YY……主人公の座標増分

I0, I1……主人公の座標保存用

X0, Y0……レーザーの初期座標

X1, Y1……レーザーの座標

X2(n), Y2(n)……レーザーの座標増分

■その他の変数

A, E……汎用

A\$, B\$, Q\$……汎用(おもにデータ読みこみ)

B……データ書きこみ用

BA……つぶさなければならぬ風船の数

BO……つぶした風船の数

FNV\$(n, x, y)……指定された座標上にあるキャラクタを調べる(ユーザー定義関数)

D……ループ用

HH……レーザーの方向

HS……ハイスコア

LA\$(n)……レーザー表示用

LC\$(n)……レーザー表示用(レーザー交差時のキャラクタ)

MA\$(n)……各キャラクタの表示用(1=空白、2=青い壁、3=レーザー銃、4~7=反射板、8=扉、9=赤い壁、10=風船)

MU\$……爆発音用

P\$……キャラクタ表示用(カーソルキャラクタの下、左、左を使用することにより2×2のキャラクタを構成させるために使用)

N, O……主人公の進行方向の座標上のキャラクタ判定用

PO……レーザーの表示、消去判定フラグ

Q……汎用

R……ラウンド数

S……カーソルキー入力用

SO……スコア

TI……制限時間

TP……VRAMにキャラクタパターンデータ等を書きこむときの先頭アドレス

UP……主人公の残り数

V……レーザーがあたるキャラクタ読みこみ用

きの処理サブルー
210~260 主人公の移動先が反射板のときのサブ

270 REM文

280 レーザー消去決定サブ

290 レーザー表示決定サブ

300 REM文

310~440 レーザー表示サブ

450~470 スコア、制限時間等表示サブ

480~500 ミス処理

510 REM文

520~530 ラウンドクリア判定処理

540 REM文

550 エンディング表示

560~700 タイトル用データ(行40で読みこみ)

710~850 ラウンドデータ(行130で読みこみ)

860~940 太文字処理、キャラクタパターン定義(多色刷り)

950~1520 キャラクタパターンデータ(行890~920で読みこみ)

1530 REM文

1540 マシン語データ(行20で読みこみ)

1550 REM文

1560~1590 スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)

1600~1610 メッセージ用データ(行550で読みこみ)

1620 REM文

1630~1640 初期設定、ユーザー定義関数定義

20 マシン語プログラム読みこみ、書きこみ

30 REM文

40~90 タイトル画面、デモ表示、変数初期化

100 REM文

110~150 変数初期化、ラウンドデータ読みこみ、ゲーム画面表示

160 REM文

170 主人公表示、時間カウント

180 キー入力処理、主人公の移動先の座標上のキャラクタにより各サブルーチンに飛ぶ

190 REM文

200~260 主人公移動サブ

200 主人公の移動先が青い壁、レーザー銃、扉のと

プログラム解説

10 初期設定、ユーザー定義関数定義

20 マシン語プログラム読みこみ、書きこみ

30 REM文

40~90 タイトル画面、デモ表示、変数初期化

100 REM文

110~150 変数初期化、ラウンドデータ読みこみ、ゲーム画面表示

160 REM文

170 主人公表示、時間カウント

180 キー入力処理、主人公の移動先の座標上のキャラクタにより各サブルーチンに飛ぶ

190 REM文

200~260 主人公移動サブ

200 主人公の移動先が青い壁、レーザー銃、扉のと

プログラム確認用データ (使い方は47ページにあります)

10>148	20>171	30>19	40>166	850>154	860>59	870>112	880>133
50>223	60>113	70>110	80>92	890>118	900>134	910>223	920>13
90>232	100>97	110>11	120>146	930>223	940>222	950>230	960>148
130>102	140>84	150>126	160>44	970>229	980>146	990>144	1000>145
170>42	180>250	190>69	200>142	1010>156	1020>165	1030>167	1040>166
210>30	220>29	230>189	240>49	1050>161	1060>160	1070>213	1080>209
250>249	260>85	270>111	280>207	1090>174	1100>172	1110>175	1120>174
290>24	300>66	310>81	320>70	1130>208	1140>209	1150>208	1160>163
330>119	340>97	350>163	360>189	1170>167	1180>213	1190>174	1200>215
370>150	380>131	390>96	400>163	1210>168	1220>174	1230>211	1240>211
410>197	420>198	430>96	440>175	1250>162	1260>160	1270>220	1280>165
450>51	460>31	470>125	480>176	1290>173	1300>160	1310>223	1320>212
490>253	500>99	510>104	520>172	1330>220	1340>215	1350>216	1360>215
530>9	540>92	550>237	560>10	1370>173	1380>161	1390>166	1400>171
570>42	580>11	590>167	600>167	1410>170	1420>212	1430>213	1440>221
610>164	620>54	630>38	640>40	1450>173	1460>215	1470>216	1480>227
650>187	660>151	670>166	680>171	1490>224	1500>227	1510>239	1520>149
690>213	700>188	710>152	720>149	1530>36	1540>243	1550>106	1560>223
730>152	740>171	750>136	760>149	1570>209	1580>214	1590>174	1600>181
770>164	780>151	790>158	800>146	1610>202			
810>151	820>154	830>150	840>162				



当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者②「シャロム」=〈宮城県〉小松達哉〈新潟県〉新保孝雄〈埼玉県〉山下直紀〈京都府〉平井基樹〈京都府〉岩城一郎、「うる星やつら(ディスク)」=〈北海道〉武田敬道〈愛知県〉笠島崇〈京都府〉小谷貴儀〈大阪府〉今井隆雄〈鹿児島県〉梅村育、「うる星やつら(ROM)」=〈東京都〉山本秀一〈愛知県〉松田耕史〈滋賀県〉竹林裕一〈香川県〉大西尊久〈徳島県〉佐波隆志

MMLの音楽とサウンド



セッション7

PLAYしてみればわかるMML(後編)

連載も7回目、次第に佳境に入りつつある今日このごろ、今回はドラムの音まねを中心にリズムっぽいサンプルをならべてみたのだったツクツカタンスカスカテケチキダダン!

解説 & プログラム よっちゃん

1.DRUM1

今回の基本がこの「DRUM1」。まず、10行でチャンネルAのトーンをオフ、ノイズをオンにする。つぎに20行でPLAY文の中身を文字変数A\$に代入する。ここのMは音符のデータの途中にM命令をはさみこんでエンベロープの変化の速さを変えていること。これでノイズ音の減衰する速さが大きく変化する。M200だと音が出たとたんに

切れてしまうので「チチチ」といった、ハイハットに近い感じの音なのだが、M4000にするとゆっくり音が小さくなってゆくの、「ザー」というスネアドラムに近い感じの音になる。30~40行のSOUND6で、ノイズの周波数(高さ)を変えているので、この値を0から31の範囲でいろいろ試してみると、ノイズの高さの見当がつくようになる。演奏を止めるにはCTRL+STOP。

```
10 SOUND 7,49
20 A$="L8T160S1M200CCM4000CM200C"
30 SOUND 6,1:PLAY A$:SOUND 6,20:PLAY A$
40 SOUND 6,5:PLAY A$:SOUND 6,30:PLAY A$
50 GOTO 30
```

2.DRUM2

「DRUM1」の応用例。まず20行でリズムのもとになるパターンをいくつか用意し、30~40行でこれらを順番に鳴らしている。基本リズムやエンベロープ周期の変化はチャンネルAのA1

\$~A3\$で設定していて、チャンネルB、C用のB\$,C1\$,C2\$は、このアクセントを強調するために用いている。ちょっとやりすぎだと思ったら、20行のV命令の値を少し小さくして、V10くらいにするとちょうど適当な大きさになる。

```
10 SOUND 7,1
20 A1$="L8T160S1M20002CCM3000BM200C":A2$="L8T160S1M20002CCM3000CB":A3$="L8T160S1M20002CCM4000B":B$="V15L32T16001R8R8C":C1$="V15L32T16002R8R8DD-C":C2$="V15L32T16002R8R8R8G
30 SOUND 6,11:PLAY A1$,B$:SOUND 6,1:PLAY A2$,"",C1$
40 SOUND 6,21:PLAY A1$,B$:SOUND 6,1:PLAY A3$,"",C2$
50 GOTO 30
```

3.HEAVY

ノイズを利用して、ちょっとヘビーなサウンドを作ってみた。A\$とC\$の内容はかんたん。ちょっとくふうしたのは、B\$のなかの「SBM54」の部分。ここだけエンベロープパターンを変え、周期を速くすることによってエンベロープジェネレータ自体を発振させて音にしている。このMの値を小さくすると

音が高くなり、大きくすると音が低くなる。余談だが、一般のシンセサイザーで音を作るときも、このエンベロープジェネレータに相当するLFOの使い方をかなりくふうするのだ。

さて、ほかのMMLの命令と比べ、SやMの切り換えは音楽演奏のタイミングにはさほど大きな影響を与えない。エンベロープのかかり具合は音色に大きく影響するので研究したい点だ。

```
10 SOUND 7,0:SOUND6,3
20 A$="L16T120S1M9003CCCCCCCC":B$="L16T12202S1M60R4S8M54CR8C":C$="V12L16T12002CR16CC03CL802CL16C"
30 PLAY A$,B$,C$
50 GOTO 30
```

4.SNARE

3チャンネルともトーン+ノイズに設定し、A\$~E\$までのかんたんパターンを順番に組み合わせてスネア(小太鼓)の演奏のようにしてみた。同じデ

ータで演奏しても、1チャンネルだけのときと、3チャンネルで鳴らすのでは全然音が違うことがわかる。

30行の"~"+文字変数という形は少しだけデータをつけ加えるには便利なやり方。

```
10 SOUND7,0
20 A$="L8T24004CR8R8R8CR8R8R8":B$="CR8R8CR8R8CR8":C$="CCR8CCR8C":D$="R8CR8CCR8CR8":E$="CCCCCCC"
30 SOUND 6,15:PLAY "S1M400"+A$:PLAYA$,"S1M400"+A$:PLAY A$,A$,"S1M400"+A$
40 SOUND 6,10:PLAYA$,B$:PLAY A$,C$:PLAY B$,C$
50 SOUND 6,5:PLAY A$,B$,B$:PLAY B$,B$,C$:PLAY A$,B$,C$
60 SOUND 6,0:PLAY B$,C$,D$:PLAY C$,D$,E$:PLAY C$,E$,E$
70 GOTO 30
```



5. RHYTHM1

チャンネルAをノイズにしてドラムパターンを出し、チャンネルB、Cはトーンにしてベースとリフにしている。

```

10 SOUND 7,49:SOUND 6,20
20 A$="L8T160S1M40004GR8M6000CCM600GGM5
000L4C":B1$="V11T160L1602AR8.AR8.AR8.AR8
.":C1$="S6T160L1605R8CCCEER8R8DDEE"
30 B2$="L1602GR8.GR8.GR8.GR8."
40 B3$="L1602FR8.FR8.FR8.FR8."
50 B4$="L1602ER8.ER8.ER8.ER8.":C4$="EF+G
+AF+G+ABG+ABO6CDEF+G+"
60 PLAY A$,B1$,C1$
70 PLAY A$,B2$,C1$
80 PLAY A$,B3$,C1$
90 PLAY A$,B4$,C4$
100 GOTO 60
    
```

6. RHYTHM2

これは今までと少しパターンが違って、チャンネルBがベース(低音)のパターン、チャンネルAとCがトーン+ノイズで高音のパターンとハイハットふうのリズムキープを兼ねている。A\$のMの値の切り換えによって1拍目と3拍目が強調さ

```

10 SOUND 7,16:SOUND 6,1
20 A$="L16T120S1M220006EM700AEAEDCEM2000
F+M500GAEEM900EDB":B$="L16T124S102AR803C
R8ER16DR8ER8F+":C$="L16T120S105EEDEDDCDE
EDEF+G+GF+"
30 PLAY A$,B$,C$
40 GOTO 30
    
```

7. RHYTHM3

チャンネルAはトーン+ノイズ、チャンネルB、Cはトーンという組み合わせ。2小節パターンの繰り返しになっているのだが、2小節目の4拍目で、A1\$のMを大きくしてアクセントを強調している。50行を「PLAY A1\$」だけにするとその効果がよくわかる。

20行で音符の単位、テンポ、エンベロープパターンを決め、

```

10 SOUND 7,48:SOUND 6,31
20 A$="L8T160S1"
30 A1$="M1000L1602CR803CCR8.01CR8C02CR1
7M19000L802B":B1$="L1606CR16ER16DDEF+GGF
+R16L32DEF+GF+EDC":C1$="L1606ER16GR16F+F
+GABBAR16L32F+GABAGF+E"
40 PLAY A$,A$,A$
50 PLAY A1$,B1$,C1$
60 GOTO 50
    
```

16分音符主体でテンポもかなり速いため、機種によっては多少のバラツキが生じるかもしれない。ズレが気になるときにはチャンネルごとにテンポデータを変えるといい。

れて、リズムのノリが生まれている。

チャンネルB用のB\$のTは124と、ほかの2チャンネルよりも速いが、これは聴感上のタイミングをそろえるため。Rを多用しているので、テンポをほかのチャンネルと同じ120にすると、チャンネルBだけ少しおそくなってしまふからだ。



40行で一気に入る3つのチャンネルに設定しているが、これはテンポやエンベロープ、パターンを変えるときに20行のデータだけを変えればよいので、3チャンネルの設定が基本的と同じ場面には便利なやり方だ。

8. METRO

題名は知り合いのバンドの曲をちょっと借りてきたので……。プログラムの、今までの応用。だんだんデータが増えてきて、曲らしくなっていく。

ここまで打ちこんできた人なら、だいたいコツがのみこめたと思うので、いろいろ自分でプ



ログラムしてみることをおすすめする。最初は、例えばこの「METRO」の20~30行のデータを変えてみればよい。

```

10 SOUND 7,49:SOUND 6,21
20 A$="L8T160S1M500CCM4000CM500CCCM4000C
M500CCCM4000CM500CCCM4000CM500C":B1$="V1
4L16T15102DR16DR8.DR15CR15GR15CR15GR2R8.
CR16":C$="S6L16T15106R8DR16AR16FR16GR8.R
8EFGR8.R8GR15FR15ER15DR15CR15"
30 B2$="O1B-R16B-R8.B-R1602CR15GR15CR15G
R15R2R5CO1B02CC+."
40 PLAY A$,B1$,C$
50 PLAY A$,B2$,C$
60 GOTO 30
    
```

9. S&P1

これまではSOUND文を、PLAY文の設定に使ったものばかりだったが、最後の2つはSOUND文自体で音を出す例。

20行のPLAY文でスネアの音を出したあとに、30行にあるSOUND文で「ピューツ」とすりあがる音を出している。この

ように連続的に音の高さを変えて演奏するのはPLAY文にはできない。20行にあるFOR~NEXTループは、タイミングを調整するためのもの。これがないと、PLAY文で音を出している最中にSOUND文を実行して、音がヘンになってしまう。また、リズムのノリの調整のためにもこのループは必要だ。

```

10 A$="S1M400L8T24004CR8R8R8CR8R8R8":B$="
CCCR8"
20 SOUND 6,4:SOUND 7,0:PLAY A$,A$,A$:PLA
YB$,B$,B$:FOR I=0 TO780:NEXT
30 SOUND 8,12:SOUND 9,12:SOUND 10,12:SOU
ND 7,49:FOR I=200 TO 0STEP-10:SOUND 1,0:
SOUND 3,0:SOUND 5,0:SOUND 0,I:SOUND 2,I+
5:SOUND 4,I+15:NEXT
40 GOTO 20
    
```

10. S&P2

最後は、ちょっと笑えるもの。30~40行は、昨年11月号の「BIN」をちょっと変えて「ピーン」という音にしてみた。

ところで、このようなPLAY文とSOUND文を使用するプログラムで注意しないといけないのはPLAY文のまえにミ

キサーやノイズをSOUND文でキチンと設定しておくこと。繰り返したときに、あとにあるSOUND文の影響で、PLAY文の音がおかしくなることがあるからだ。この点だけ気をつければ、PLAY文とSOUND文の両方で音を出すやり方は、くふう次第でいろいろおもしろい音が作れそうで楽しい。

```

10 A$="S1M800L16T10002GGN0GL8ABO3C":B$="
T100S1M80005L16GGN0GL8ABO6C":C$="T100S1M
80004L16BBN0B05L8CDC"
20 SOUND 7,56:PLAY A$,B$,C$:FOR I=0 TO90
0:NEXT
30 FOR R=0 TO 13:READ D:SOUND R,D:NEXT
40 DATA 60,0,59,0,151,0,0,184,16,16,16,1
03,33,1
    
```

※このコーナーでは、読者がBASICで作った音を募集しています(しかし、なかなかいいのがこない)。ハガキにSOUND文やPLAY文で書いておくってください。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。それから、このコーナーへのリクエスト企画も募集中。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで



Q&A ボックス

スプライトとテキストのキャラクタとの衝突判定は……？ VRAMの名称テーブルを利用した衝突判定のテクニックをお教えします。

スプライトと文字の衝突判定はどうすればいいの

Q よくファンダムのプログラムで、スプライトだけじゃなくて文字を壁に使ったりしてるプログラムがあるけれど、スプライトと文字との衝突の判定をするにはどうすればいいのですか。

(千葉県 / 藤井秋雄・11歳)

A 2枚以上のスプライトの衝突を判定して、その処理をするサブルーチン呼び出す命令は、「ON SPRITE GOSUB～」だというのはもう知ってい

ると思います。前回のQ&Aでは、3枚以上のスプライトの衝突処理について解説してきましたが、今回はスプライトと文字(キャラクタ)との衝突判定についてです。

それでは実際に、ゲームプログラムなどによく使われる「SCREEN 1;WIDTH 32」の場合を例にとって説明しましょう。そのまえに注意してほしいのは、この場合、スプライトの座標を(X×8, Y×8-1)のようにして処理すること。こうしておけば、そのスプライト座標に相当するテキスト座標は(X, Y)になり、変換するのがかんたんになります。

さて、必要なことは次の2つです。

①スプライトの移動処理を行うときに、キー入力処理と移動処理のあいだに、

[変数]=VPEEK(&H1800+(移動先のX座標)+(移動先のY座標)×32)※ただし、どちらもテキスト座標としておく。

②その次に、IF [変数]=<判定したい文字のキャラクタコード>THEN～とすれば、判定したいキャラクタとスプライトが衝突したときにIF文の「THEN～」よりあとの命令を実行してくれます。

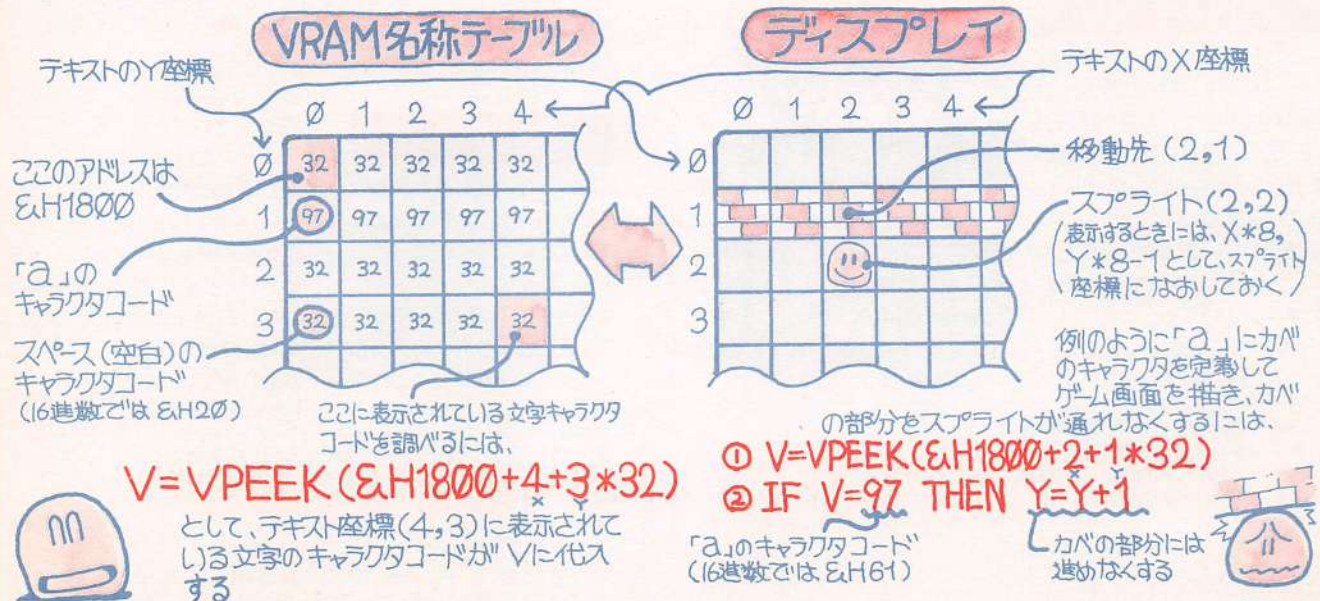
VRAMの中には「名称テーブル」といって、文字のキャラクタコードを値として持っている場所があります。SCREEN 1の画面に文字などを表示するしくみは、アドレスが&H1800

から始まる「名称テーブル」にキャラクタコードを書きこむことによって、文字が表示されるわけです(名称テーブルとSCREEN 1との対応は下のイラストを見て下さい)。

そこで①では何をやっているかということ、スプライトの移動先の座標にある文字のキャラクタコードを調べて変数に代入しています。VPEEK(アドレス)という関数で、VRAM内部の(アドレス)に入っているキャラクタコードを読み出しているわけです。

次に②では、①でキャラクタコードを代入した変数をIF文で判定しています。

例えば、「a」という文字に壁のキャラクタを定義してゲーム画面を描き、スプライトがそのゲーム画面をみだして移動しないようにするとします。もしスプライトの移動先が壁であった場合は、①で変数に「a」のキャラクタコード「97」が代入され、②のIF文で判定し、スプライトがその移動先へ進めない処理をすればOKです。



マイケル君
「ファミっ子大作戦」に出演中!



エフエス ツー こだいさくせん TVフィルターFSII「ファミっ子大作戦」

ぼんくみ しやうかい
TV番組に紹介される!!

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!! テレビ画面のキラキラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だよ。全国の人が使ったらいいと思う。

※左画面にTVフィルターFSIIを使用

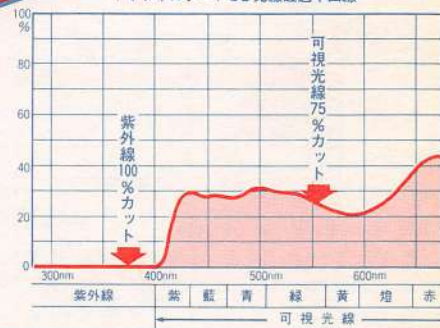


だいこうひやう はんがく
大好評! 半額キャンペーン実施中!!
7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!!

テレビゲームから目を守る

※小売店の皆様へ
すごい売れ行き! 販売店募集中!!
お問合せは、06-303-4152まで

TVフィルターFSII光線透過率曲線



仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい

TVフィルターFSII

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- 近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- キラキラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

型名	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担をお願いします。2個以上注文の場合は商品代金は着払いになります。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで

TVフィルター-FS
を申し込みます
希望する型名()
●住所
●氏名・◎年齢
●電話番号

〒577
40円
サンクレスト
大阪府東大阪市
柏田西1-9-15
係

電話で

よい子に
06-303-4152
(株)サンクレスト

■受付時間
平日/午前9時~午後7時
日・祭日/午前9時~午後6時

●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

涙が出るほどの大好評。あまりにも応募数が多く、編集部キャパシティをオーバーしてしまった。今月は28~31ページで発表した2つの部門賞のみ。ディスクプレゼントの枚数を大幅に増やす予定。次号期待!

大戦略マップ 募集の報告 PART-II

昨年12月号の大戦略マップ募集の結果をいっせいに報告!

送られてきたマップの枚数は、
デザイン部門……131枚(78枚が
手書き)。
バランス部門……143枚(109枚が
手書き)。
スマールマップ部門……63枚

■デザイン部門 手書き投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
German V.S German	福本進也(愛知県)	北海道	大戦略FAN(奈良県)
Black Sea	//		山下孝弘(福岡県)
Ireland Dispute	//	Hotsukaido Battle	有川 剛(大阪府)
Civil War	//	ZEROFIGHTER ISLAND	奥主祥総(東京都)
ASH-GUINEE(復讐の炎)	ショート・ショート(滋賀県)	TOMOE GATA	橋場善也(神奈川県)
Australia War	片山真之(福岡県)	I am Japanese	村上智彦(兵庫県)
Robot Wars	川上博康(徳島県)	NAKAO	小池修弘(広島県)
Yazirushi	佐藤昌弘(大分県)	HIT BIT	//
MSX・FAN	鈴島光(神奈川県)	NANDAROU	//
Frog/	//	rest	白井仁士(愛知県)
OCTPUS HOLD	イザワケンイチ(神奈川県)	HOKUSAI	名田 徹(兵庫県)
CUP IN	池 俊亮(滋賀県)	Manhattan Requiem	藤田隆之(岐阜県)
Seal of Haja(幕府の封印)	田中猛彦(大阪府)	カグフィ大佐の野望	//
ヒューイコブラ	中島勲雄(京都府)	CINDERELLA FOUR	//
Awashima Wars	竹内亮二(香川県)	ダブリンの午後	//
DORAGON WORLD	五藤貴志(高知県)	Lum the Forever	//
Sangokushi	尾上修一(愛知県)	大海霧	//
	関 雅史(長崎県)	Red storm rising	//
Europe War	星野博司(三重県)	WANTED	//
Arctic War	//	史上最大の侵略	//
八角形	生田友憲(福岡県)	UTOLAND	瀬戸口清高(鹿児島県)
アメリカンウォーズ 北VS南	//	Newzealand	//
	川瀬卓治(三重県)	THE BONCHI	松井 敦(大阪府)
Hokkaido	末光俊介(岡山県)	Dodon ga dan	矢吹雅人(神奈川県)
Kyushu	//	Yukinoshima	岩瀬智成(愛知県)
	奥津浩幸(愛知県)	GODAIKO	下嶋淳(千葉県)
SANGOKUSHI	近藤真介(岐阜県)		

情報募集

■募集内容/キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望(全・国・版)、大戦略など)の情報を大募集/
■応募方法/市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に/
■送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください!

(37枚が手書き)。
合わせて337枚(大戦略マップの日めくりカレンダーが出来そう)。ここから入選マップを決めるまでに必要な時間を担当者が1人と仮定して計算すると、
マップの入力……1枚2時間として、224×2=448時間。448÷1日10時間=約45日。

テストプレイ……1枚について2回はプレイするとして4時間はかかる。337×4=1348時間。1348÷1日10時間=約135日間。いっせいに発表できるわけではない。発表できなかった各賞は、4月号で発表する予定。ディスクのプレゼントは4月号が発売された直後には発送するつもり。

マップ名	作者	マップ名	作者
Korea War	澤田華幸(埼玉県)	Take A Panty	細田トモヒ(兵庫県)
KYOTO War	//	War of Greece	尾崎康成(岡山県)
Question	花田昌明(大阪府)	Cold War	宮崎俊介(熊本県)
Sadogashima	末松孝朗(京都府)	Goldfish	勝山光一(愛知県)
The Australia	//	THIS IS THE BATTLE	下川和行(大分県)
MIURAHANTO	//	NEO HEJOKYO	前田清明(鳥取県)
HONSI ROUTE	//	THE WAR OF SHIMABARA	福士寛幸(北海道)
TAIWAN SENSOU	//	一円だま	高橋保治(北海道)
CHINA	//	コルトバインソ	//
Hex	//		竹内和幸(新潟県)
太平洋戦争	渡辺将之(兵庫県)	Kinki Wars	平海晴一(兵庫県)

■デザイン部門 ディスク投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
MAP-2	渡辺裕之(茨城県)	OSHIRA HANTO	//
WAR OF SEKIHEKI	KOH(福岡県)	SHKOKU Battle	//
BUTAKUN	高橋伸夫(神奈川県)	Oil War	//
GOGIRANO ATAMA	//	MSX・FAN	浅岡陽一(奈良県)
TOKAI WAR	//	Takei	//
MSX	//	Shingo	//
Fighting falcon	庵原 治(宮城県)	Dais	//
NATO VS. WARSAW	磯野彰慶(埼玉県)	Nishi Hokkaido	篠原友宏(東京都)
Kinki Battle	磯部政孝(大阪府)	Amoeba 1	//
Country Mutu	//	Amoeba 2	//
SIRETOKO MISAKI	//	Amoeba 3	//
Water Rode	//	Shikoku War	//
Sea ARIAKE	//	ashi	及川雅夫(東京都)
OSAKA BAY	//	Seaside battle	//

マップ名	作者	マップ名	作者
Green Grass	及川雅央(東京都)	PEACE	田辺宜弘(愛知県)
SU・・・	//	SHUTTER CHANCE	//
KOTOBUKI	緑の狼(東京都)	GOLDEN GRAMPUS	//
Mountain-2	//	HEXAGONY-2	//
Mountain-3	//	MSX・FAN Ver.1	吉沢克彦(新潟県)
Airforce & Army	//	MSX・FAN Ver.2	//
4Power Battle	//	AGAINST POLICE	前田弘一(東京都)
MANJI	田辺宜弘(愛知県)	SYUTOKEN	東島 剛(東京都)
CROSS FIGHT	//	NANGOKU Combat	//
BALANCING TOY	//	アフリカでボン	大沼和博(宮城県)
half map	川島哲也(大阪府)	BLITZKUEG	隅岡祐次(東京都)
Lake and Sea	//	HAJANOFUIN	//
LAKE BIWA	的場正直(三重県)		

■バランス部門 手書き投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
ESTUARY	橋場善也(神奈川県)	SEA BATTLE	水野公智(奈良県)
AWAJISHIMA	//	—————	広崎 良(岩手県)
Southern Cross	稲本聡司(大阪府)	dam reservoir	高田憲一(佐賀県)
Dog fight	坂 博(東京都)	ダム作戦	奥主祥純(東京都)
Ikusa	山崎邦彦(神奈川県)	作成 I	田代祐郎(神奈川県)
1	中村耕一郎(福島県)	Revolution	佐藤岳夫(福島県)
2	//	鎌倉Wars	藤田瑞穂(茨城県)
3	//	D-day	平海晴一(兵庫県)
Panic Wars	岩尾 学(長崎県)	—————	山田浩人(千葉県)
Prolonged War	和氣正裕(埼玉県)	Tousugita Hashi	矢吹雅人(神奈川県)
advice	五藤貴志(高知県)	STRATEGY	松本俊一(大阪府)
—————	林 和明(徳島県)	—————	望月俊宏(静岡県)
LA VIE EN ROSE	金澤敏幸(岐阜県)	Long Time War	沢田華幸(東京都)
Fiord War	鈴木宗司(愛知県)	AIR Force	的場正直(三重県)
Red's Landing	はまり(大阪府)	Mountain Trap	//
Scramble Airport	水谷有伺(愛知県)	デスフィールド	祖父江方希(愛知県)
カナダJr.	大崎 晃(大阪府)	E rosien	松山純一(千葉県)
CREEK!	上坪耕一(大阪府)	Half And Half	安江 誠(岐阜県)
MAZE	岡 政則(千葉県)	North and South	浅見輝夫(東京都)
トルメキアの古地図アレンジタイプ	生田友憲(福岡県)	Big Desert	花田昌明(大阪府)
Many Roads	//	MEIRO	//
Easily	新田幸吉(岐阜県)	War Game	//
勝利への長い道	根本 仁(東京都)	Big Lake Battle	//
Black Sea	大賀博光(福岡県)	Endless Battle	//
—————	藤田隆之(岐阜県)	CONTRAST	//
INFINITE WAR	鳥羽山武志(愛知県)	ZONE OF CONTROL	//
E DO	鈴島 光(神奈川県)	Strange Map	//
SAGITARIUS	//	Final War	末松孝朗(京都府)
—————	小林弘典(三重県)	Local War	//
SANGOKUSI-I	大戦時FAN(奈良県)	GROVE	//
湖上の大陸	//	Big canal	//
Many Island	末光俊介(岡山県)	Three Island	//
Revolution	//	Ohe Load	//
—————	作本雅洋(埼玉県)	ADMORI	//
—————	山下孝弘(福岡県)	SUIGOU	//
a united war	福本進也(愛知県)	MAZE	//
eleven bridges	//	RIVER	//
N island	//	Bast Battle	//
Delta	//	海にかける橋	石丸 淳(代表)(千葉県)
Central Plain	//	Bigアイランド	//
Lake Lake Lake	//	ブリッジウォー	//
CALDELA WAR	//	岩山さばく	//
Oasis in the Desert	//	岩山さばく2	//
—————	山口祐喜(長崎県)	I	竹内和幸(新潟県)

マップ名	作者	マップ名	作者
2	竹内和幸(新潟県)	Serios	岡本嘉弘(愛知県)
3	//	—————	宮田 悟(群馬県)
Mountain Wall	辻 光(新潟県)	Travelar of a ravine	金沢智裕(大分県)
innen no taiketu	上村武志(埼玉県)	—————	畑中 学(東京都)
OCONOMI	杉本寛治(岡山県)	A Mighty army	畠村都雄(新潟県)
GWINWORLD	赤間晋一(宮城県)		

■バランス部門 ディスク投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
NOBUTAKA War	黒橋伸夫(神奈川県)	Hokkaido	浅岡陽一(奈良県)
The Limited War	ADYAGI(福岡県)	Kyusyu	//
Sea	伊藤一之(岐阜県)	Islet	三宅賢二(奈良県)
京都の嵐	綿引久之(大阪府)	Sight of land	//
OHOSISAMADAYO	渡辺裕之(茨城県)	Over the river	//
No. 3	//	Woods Peninsla	藤原友宏(東京都)
Star Wars	玉置久義(和歌山県)	S-MAP No. 1	田辺宜弘(愛知県)
No.1 STEP BATTLE	滝大輔(静岡県)	LAKE WAR	//
No.2 BATTLE OF RIVER	//	AKA NO KYOFU	//
NO.3 THE MAZE PAMc	//	SUPRISE ATTACK	//
Irish War	藤原 治(宮城県)	DEATH COUNTRY	//
Lake	東島 剛(東京都)	Island Ver.1	吉沢克彦(新潟県)
Ordinaire	浅見治彦(東京都)	Takarajima wars	//
NOTOHANTO	機部政考(大阪府)	Ac ewo Nerae	深谷太郎(茨城県)
SUZUMEZASHI	浅岡陽一(奈良県)	Tukuba Wars	//
Donau	//		

■スモールマップ部門 手書き投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
Gloomy Battle	鈴島 光(神奈川県)	Shoot Wars	望月俊宏(静岡県)
Twin Island	//	War in the South	澤田華幸(埼玉県)
Mini Wars	//	—————	池田敬志(神奈川県)
Wisdom	五藤貴志(高知県)	HIRO Island	神田博弘(神奈川県)
New Guiana Wars	杉本豊吉郎(大阪府)	Warming UP	花田昌明(大阪府)
Cape map	内田経史(三重県)	Two Island	//
佐渡島	三浦克裕(宮城県)	island	//
No.5 Island	末光俊介(岡山県)	Strange Island	//
No.6 IRELAND and U.K	//	any island	//
2 Load	福本進也(愛知県)	Small War	末松孝朗(京都府)
FOUR ISLAND	//	Small Battle	//
ISLAND IN ISLAND	//	—————	鍋木拓実(群馬県)
Center river	//	—————	畑中 学(東京都)
Desert Island	//	MARINERA	軌印和俊(大阪府)
—————	山下考弘(福岡県)	Small island 2	福志寛幸(北海道)
Trapezoid	平海晴一(兵庫県)	—————	竹内和幸(新潟県)
—————	岩瀬智成(愛知県)	—————	//
THE AUSTRALIA	松井 毅(大阪府)	—————	//
Triangle Island	矢吹雅人(神奈川県)		

■スモールマップ部門 ディスク投稿マップ

マップ名	作者	マップ名	作者
Three Islands	KOH(福岡県)	Mini War	坪川昌史(東京都)
yundo island	綿引久之(大阪府)	Mini Attack	//
Little Iland	浅岡陽一(奈良県)	Mini Airforce	//
England	//	Mini Map	//
Battle night	//	City Recovery	//
City & City	//	City Recovery 2	//
mini island	三宅賢二(奈良県)	Defence	//
Sight of land	//	Sadogashima war	吉沢克彦(新潟県)
Mini Battle	坪川昌史(東京都)	Small Battle	深谷太郎(茨城県)
LITTLE ISLAND	田辺宜弘(愛知県)	Bldrande	藤原 治(宮城県)
SADO	//	Break Down	隅岡祐次(東京都)
SHOWDOSHIMA	//	Break Down Pt-2	//
AWAJI ISLAND	//	my city	浜本卓也(岡山県)

THE LINKS INFORMATION PAGE

『A1クラブ』は 新しく、楽しく なるぞ!



昨年の12月にスタートしたリンクスの『A1クラブ』は、最初6つの建物だけだったけど1月に入って17に増え、しかもまだまだ大きく、広く、新しくなっている!!

『A1クラブ』の街は どんどん 大きくなる

先月号で、ほんの入口部分を紹介した『A1クラブ』は、あれからさらにマップが広がってたくさんの建物(コーナー)ができたんだ。今回は増えた建物と、その内容を紹介しよう。

まず、下にある『A1クラブ全体マップ』というのを見てほしい。これは『A1クラブ』にアクセスしたときに表示されるマップ(1画面分)をはりあわせて、全体を見わたせるようにしたものなんだ。1月13日現在で、17の建物が街にそろっているというわけ。建物のそれぞれが、またいくつもの部屋(これもコーナー)に分かれていて、むすかし

くいえば分科会のようになっている。たとえば、左のほうにある『バイクプラザりんくす』には『シティ・バイカーズ』『オフロード・ハイ』『レース・リザルト』と3つあって、それぞれ好きな人どうして細かい話ができるようになっているんだ。

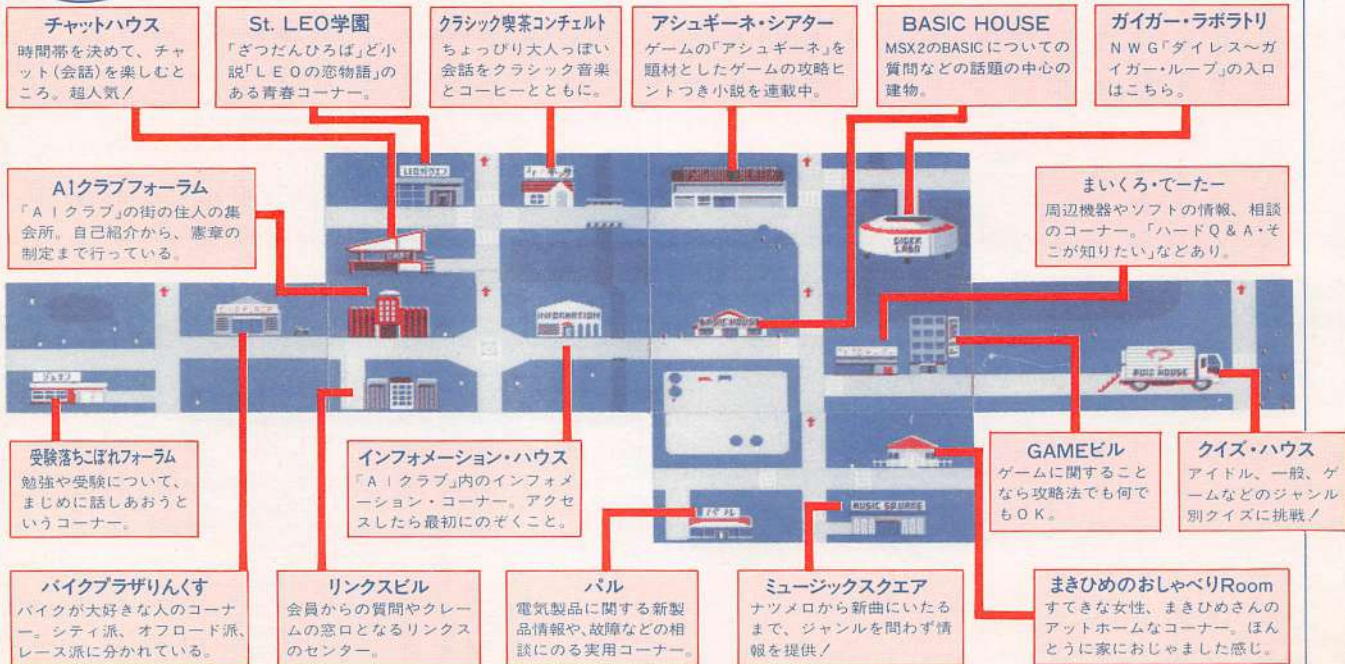
というわけで、そうやって全部の建物に部屋がいくつもあって、それを全部たすと17の2倍

の数ではたりないぐらい多くの話題が『A1クラブ』の中にあるというわけなんだ。

そして、2月10日に『A1サーキット』がスタート。まだ詳細は決まっていなくても、他の建物の建設準備が現在も進行中。リンクスでは、きょうも道路を作ったり、土地をならしたり、忙しくしているという……。期待していいね!



A1クラブ全体マップ (1月13日現在)



NWGも ますます おもしろくなる

リンクスといえば、NWG(ネットワークゲーム)。NWGといえばリンクス……というわけで、『ディーヴァ』をはじめ『ガーリーブロック』『ダイレス』『A1グランプリ』『ミッドナイトラリー』のラインナップは大人気。月に1度のチャンピオン大会もある。『A1グランプリ』に初めて出場する人のためには「A1サーキット」なるものまである。ここで、十分に感覚をつかんでから参加しようというものだ。NWGってというのは、同時に何人もの人がアクセスして腕を競う

ゲームだからオモシロイのだ/リンクスでは、これからも新しいNWGをつぎつぎに発表してくれるはずだ。こんどは何かな?

さて、ちょっと右の表を見てほしい。いちばん下に書いてある「世界横断クイズ大会」に注目。これは某TVでやっていたものを想像していただければわかると思うけど、クイズに全問正解して世界を横断しようというもの。覚えている人もいると思うけど、昨年の夏にこのページで「A1クラブ」のアイデアを募集したときに、かなりの数寄っていたものなんだ。それがいよいよ実現するというわけ。どんなふうな中身になるかいまから楽しみだね。

遊・アクセスガイド (リンクス内のイベント情報)

2/10	●「A1サーキット」A級コースがスタート 「A1クラブ」の中について、「A1サーキット」が登場! A級というはムツカシイのかな?
2/13	●NWG「ミッドナイトラリー」月例ゲーム大会 元祖NWGのゲーム大会。先月から毎月開催中。NWGが初めての人は、まずここから。
2/29	●「ガーリーブロック」第1回チャンピオン大会 自分で組み立てたロボットで相手のロボットと闘うというアクションタイプのゲーム。キミのロボットは、はたしてどこまで強いのか!?
3/5	●「世界横断クイズ大会」スタート 「A1クラブ」にあるクイズ・ハウスでは、クイズ大会を開催。今でも、クイズコーナーがあるけど、それを今度は拡大して春休みイベントとして特別に準備。これは、けっこうムズイ! 友達を何人が集めて参加しないと、きびしいかも。う〜ん今から熱くなる! (世界横断とまではいかななくても、常時やっているクイズでも熱くなるというのにね)

臨時はみだしニュース
リンクスでは、1月末からアクセス料金を従来の1分40円から半分の20円に値下げ! 急に決まったのは1日でも早くという配慮から。会員が増えて、ひとりの負担が軽くなったというのが理由だ。

MSX・FAN・NET



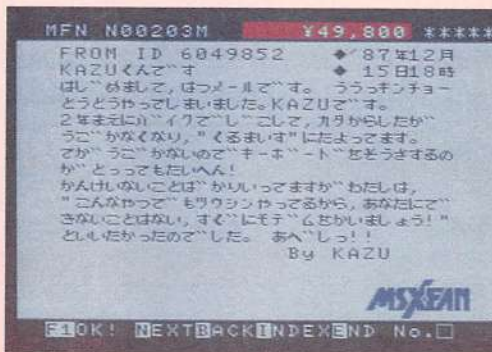
リンクスの中にはMSX・FANの特設コーナーがあって、ここではファンダムのゲームのダウンロードなんかをやっているんだけど、このページではその中の「めいおう星通信」に送られてきたメールを紹介しよう。今月は、いくつかうちの2通だけ。原則として1画面にまとめられたメールを選んでいる。ここのコーナーには常連の人より、初めて書きこむ人が多いんだ。MSX・FANでは、そういった人が、ほんとうにたくさん増えて通信の世界がもっと広がって、楽しくなればいいな

……なんて思っているのだ。アマチュア無線とかと違って、声が届くのではなく文章だけ、というのがパソコン通信の特徴だ。だから、年齢も性別も住んでいる地方も関係ないし、メールは掲示してあるから、読む時間帯も関係ない。こんな不思議なコミュニケーションを実現できるなんて、とってもおもしろいね。というわけで、これからもこの「めいおう星通信」に、みなさんのあたたかい応援をこころよりお待ちしております。はがきなどの郵便によるメールもよろしく!

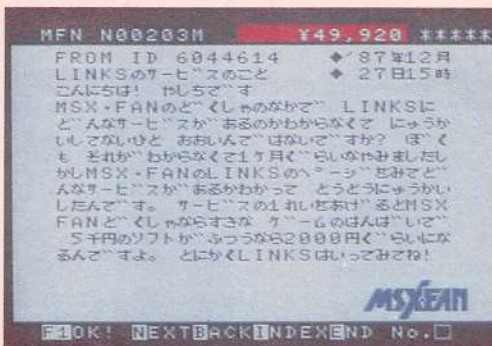
■MSX・FAN・NETのメニュー

The LINKS	ゲームブラウザ	MSX・FAN・NET (アンテナにささる)	ファンダムプログラムサービス (複製プログラム提供)	プログラムダウンロード プログラムマニュアル
ゾーン・メニュー			コミュニケーションボード	ふせずウルテク ゲームQ&A 新作ゲーム情報 プログラムQ&A めいおう星通信 前号までのアフターケア 次号のお知らせ

めいおう星通信



◎初メールをありがたう。通信は始めてみるとヤミツキになって、その結果友だちがで、恋人もできたりするのです



◎筆不精(ふでぶし)う味の「めいおう星通信」の担当者ですが、めげずにまたメールください。編集部Nより



THE LINKS についての質問は?

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

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-211-3441



当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者◎「リバイバー」=〈埼玉県〉小坂道直〈神奈川県〉六角誠司〈愛知県〉岩本誠・高橋誠〈福岡県〉新家政人/むかしむかし、あるところにおじいさんとおばあさんがおりました。でも、今はもういません。……5年まえくらいに旺文社の学習雑誌で見かけた、現代ふうナンセンスむかし話でした。いやあ、ちょっとスペースが余ってしまっただけ。

ソフト75本 プレゼント付!

読者アンケート

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

回答していただいた方のなかから抽選で75名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは2月29日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んで下さい。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX (RAMBK)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- 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ものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧持っていない
- ⑨その他(具体的に記入してください)

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

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つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

③パソコン通信

④ワープロ

⑤CG

⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス

⑨学習

⑩その他

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

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

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

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

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

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII
- ③PCエンジン

④PC88系

⑤PC98系統

⑥FM7/77系

⑦X1系

⑧そのほか(具体的に記入)

⑨どれも持っていない

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

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確認してください。

No	プレゼントゲーム名	No	プレゼントゲーム名
1	ドラゴンクエストII	9	京都龍の寺殺人事件
2	パロディウス	10	ディーブダンジョン
3	ウルティマIV	11	サイキックウォー
4	THEプロ野球激突ベナントレース	12	D'(ディー・ダッシュ)
5	プロフェッショナル麻雀悟空	13	ダイナマイトボウル
6	上海	14	東京女子高生セーラー服入門
7	F-15ストライクイーグル	15	勝手に成じらん
8	YAKSA(ヤシャ)		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙	23	〈FAN NEWS〉東京女子高生セーラー服入門
2	〈FAN ATTACK〉ドラゴンクエストII	24	〈FAN NEWS〉勝手に成じらん
3	〈FAN ATTACK〉パロディウス	25	COMING SOON
4	ウルティマIV～徳を求めて～	26	FAN VOICE
5	〈FAN STRATEGY SPECIAL〉大戦略		
6	FAN ♪ FAN ♪ BOX ♪		
7	〈ファンダム〉ゲームプログラム		
8	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド		
9	〈ファンダム〉Q&Aボックス		
10	FAN STRATEGY		
11	LINKS INFORMATION PAGE		
12	ゲーム十字軍		
13	〈FAN NEWS〉THEプロ野球激突ベナントレース		
14	〈FAN NEWS〉プロフェッショナル麻雀悟空		
15	〈FAN NEWS〉上海		
16	〈FAN NEWS〉F-15ストライクイーグル		
17	〈FAN NEWS〉YAKSA(ヤシャ)		
18	〈FAN NEWS〉京都龍の寺殺人事件		
19	〈FAN NEWS〉ディーブダンジョン		
20	〈FAN NEWS〉サイキックウォー		
21	〈FAN NEWS〉D'(ディー・ダッシュ)		
22	〈FAN NEWS〉ダイナマイトボウル		

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ホフコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No	ゲーム名	No	ゲーム名	No	ゲーム名
1	あけみとモアイの占いセンセーション	26	サイキックウォー	51	信長の野望<全国版>
2	アシュギーネ～虚空の牙城～	27	ザナドゥ	52	ハイドライドII
3	アシュギーネ～伝説の聖戦士～	28	沙羅曼蛇	53	ハイドライド3
4	アシュギーネ～復讐の炎～	29	三国志	54	覇者の封印
5	アルカノイドII	30	THEプロ野球激突ベナントレース	55	ハッカー
6	アンドロギュヌス	31	シャロム	56	パロディウス
7	イース	32	ジーザス	57	バブルボブル
8	ウィザードリィ	33	死霊戦線	58	陽あたり良好!
9	ウイングマン2	34	スーパーレイドック	59	ファミリー・ピリヤード
10	ウシヤス	35	ソフィア	60	ブレイクショット
11	うる星やつら	36	大戦略	61	ブレデター
12	ウルティマIV	37	ダイナマイトボウル(MSX1版)	62	プロフェッショナル麻雀悟空
13	F-15スピリット	38	太陽の神殿	63	プロ野球FAN
14	F-15ストライクイーグル	39	ディーヴァ～アスラの血流～	64	マース
15	エルスリード	40	ディーヴァ～ソーマの杯～	65	女神転生
16	オーガ	41	D'(ディー・ダッシュ)	66	めぞん一刻
17	勝手に成じらん	42	ディーブダンジョン	67	メタルギア
18	ガリウスの迷宮	43	天国よいとこ	68	YAKSA(ヤシャ)
19	ガルフォース～創世の序曲～	44	東京女子高生セーラー服入門	69	夢大陸アドベンチャー
20	ガンダーラ	45	ドラゴンクエストII	70	ラ・フェール
21	京都龍の寺殺人事件	46	ドラゴンバスター	71	リバイバー
22	グラディウス2	47	ドラゴンスレイヤーIV	72	ロマンシア
23	刑事<大打撃>	48	ドルイド	73	あさりワールドRPG(仮称)
24	コックピット	49	忍者	74	釣りキチ三平
25	殺しのドレス	50	忍者くん～阿修羅の章～	75	ボンバーキング

★1月号の当選者発表は59ページからの欄外で発表しています。

----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

40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。

MSX・FAN3月号 アンケート回答ハガキ

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

3月号のプレゼントでほしいソフト

-

住所

氏名

〒() -

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

FUN FACTORY

ファンファクトリー第3弾

超大作コンバット・ホラー絶賛発売中!

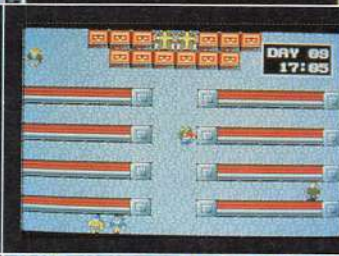
(AVGベースのクロスオーバージャンル・ゲーム)

2メガビットROM S-RAM搭載

●初回特典

死霊戦線デカキャラステッカープレゼント

●売り切れ続出!



よみし いきり おふ
黄泉路開かれし時、異形の者ども溢れ来たらん…。

死霊 WAR OF THE DEAD 戦線

しりょうせんせん

© FUN PROJECT, INC. 1987

ある日突然、平和な街《チャニーズ・ヒル》を襲った謎の怪異現象/軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-S.W.A.T.出動す。だが、いまや地獄の街と化した《チャニーズ・ヒル》で彼らを待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった/いったい何がこの街に起こったというのだ!!

MSXはアスキーの商標です。

●2MEGAの大容量をフルに使ったアクション・アドベンチャー ●S-RAM内蔵だからデータは一発セーブOK 時間経過に伴い1日ごとの昼から夜の変化も再現 ●メインマップ、サブマップ合わせて計180画面の広大なエリア ●生存者からの情報収集時にはリアルなバーストショット・キャラが表示 ●バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ/48ドット×16ドットの主人公に、敵クリーチャーは主人公キャラの最大5倍以上まで計40余種類/ ●ウェポンは最大10種のALL現用兵器 ●全ての目的、成すべき事は生存者のメッセージで語られる。さまざまな条件をクリアしていくことにひとつの謎は明らかになり、またひとつの謎が浮かびあがる……。

MSX 2 ●2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64k以上 VRAM128k以上 ¥8,800 ●PC-8800シリーズ版 近日発売

資料請求券
MSX FAN③
死霊戦線

通信販売

●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、当社まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)

●発売元 ビクター音楽産業株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

徳間オリジナル・アニメーション
平野俊弘監督作品

長き眠りより目覚めし
宿命の魔物が繰り広げる
地、割り、空、裂く究極の死闘!!

大魔獣激闘



鋼の鬼

イラスト/高荷義之

鋼の鬼

レーザーディスク
絶賛発売中

98LX-11
標準ディスク CAV
ピスタサイズ
ステレオHiFi
カラー60分
9800円

VTR
好評発売中

Animage Video
SALE or RENTAL

ピスタサイズ
ステレオHiFi
カラー60分

VHS128GH-14
LD128GB-5014
各12800円

監督/平野俊弘 原案・脚本/会川昇 キャラデザイン・作画監督/恩田尚之 メカデザイン・特技監督/大畑晃一
製作/徳間書店 制作/AIC
発売元/徳間書店 制作協力/徳間ジャパン 販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161 ©徳間書店

シミュレーションゲーム MSX2

ディスク版(3.5"1DD/マップエディタ付)¥7,800

好評発売中/MSX2S-RAM付ROM版(要VRAM128KB以上)¥7,800

大戦略

Original game designed by Systemsoft. © 1986 Systemsoft.



●マップ作成画面



今月号誌上で「大戦略マップコンテスト」の発表をしております。

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- いままでのシミュレーションゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースティ～

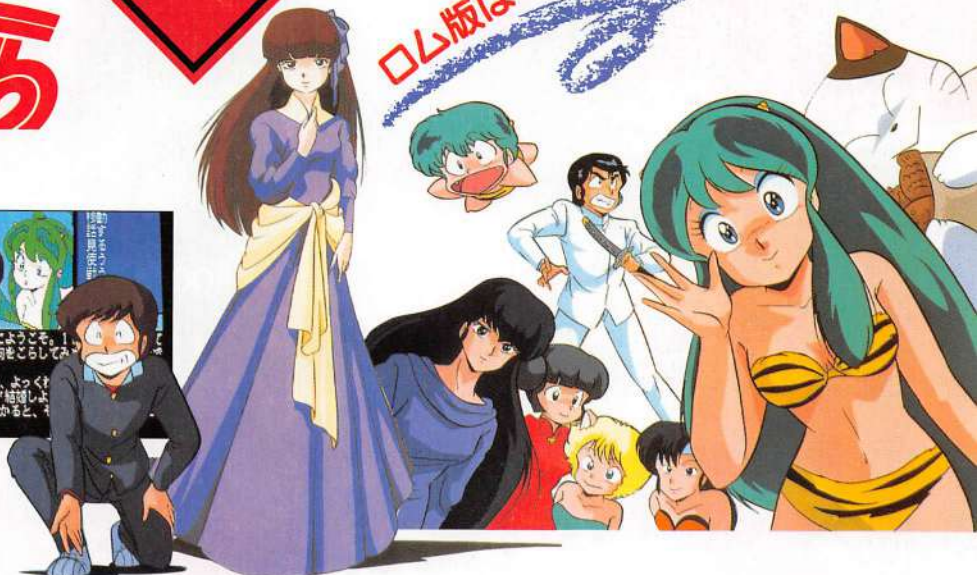
© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV



MSX2ROM版¥7,800
ディスク版(3.5"2DD)¥6,800

●漢字表示(漢字ROM不要)

※パナミュージアメントカートリッジ対応



ROM版は4メガROMだつちや!

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV



MSX2ROM版¥6,800 大容量2メガROM ディスク版(3.5"2DD)¥6,800

最新ソフト情報

マイクロキャビンインフォメーションダイヤル

0593-59-3611



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

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

T&E SOFT®

HYDLI



MSX (RAM 128K) **4MROM**

MSX 2 (VRAM 128K) **4MROM**

PC-8801mk IISR (FA, MA, VA)

2DRIVE ONLY
5" 2D-2PIECES

¥7,800

ON SALE!



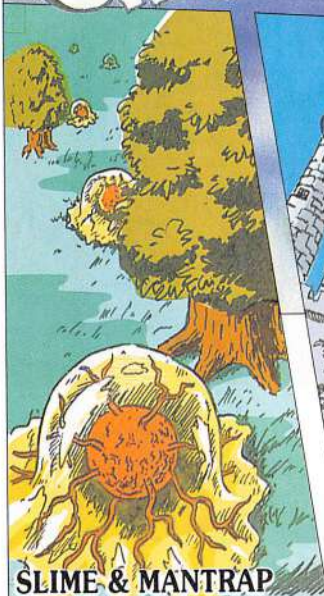
▲ FOREST TOWN



▲ HOLY SHRINE



▲ MAGICIAN HOUSE



SLIME & MANTRAP



WATER CASTLE



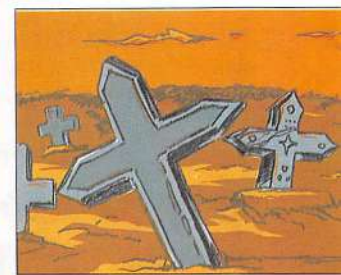
KING'S ROOM



SOLDIER



TREASURE



T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようにになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口へ差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500

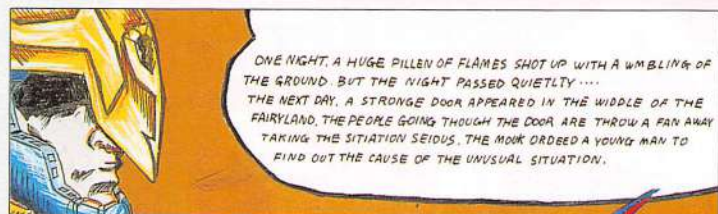
DE FINISH !!



FAIRLY LAND



GOLEB



ONE NIGHT, A HUGE PILE OF FLAMES SHOT UP WITH A WMBLING OF THE GROUND. BUT THE NIGHT PASSED QUIETLY THE NEXT DAY, A STRANGE DOOR APPEARED IN THE MIDDLE OF THE FAIRYLAND. THE PEOPLE GOING THROUGH THE DOOR ARE THROW A FAN AWAY TAKING THE SITUATION SERIOUS, THE MONK ORDERED A YOUNG MAN TO FIND OUT THE CAUSE OF THE UNUSUAL SITUATION.

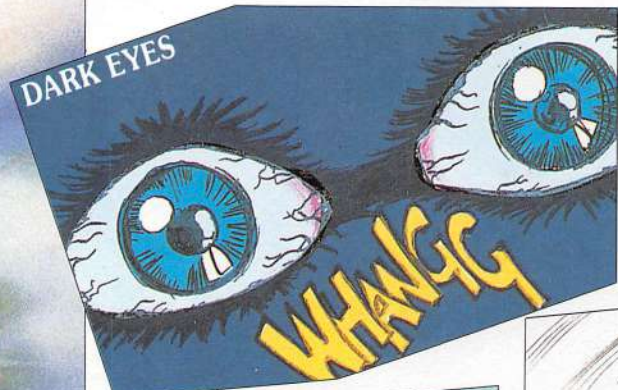
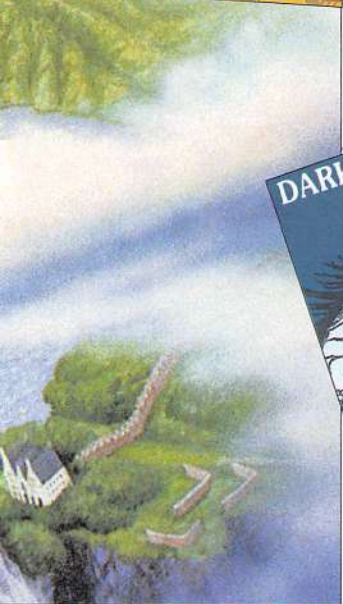


VALVAL & STIRGE



VAMPIRE

GAGG



DARK EYES

WHANG



WHOWA

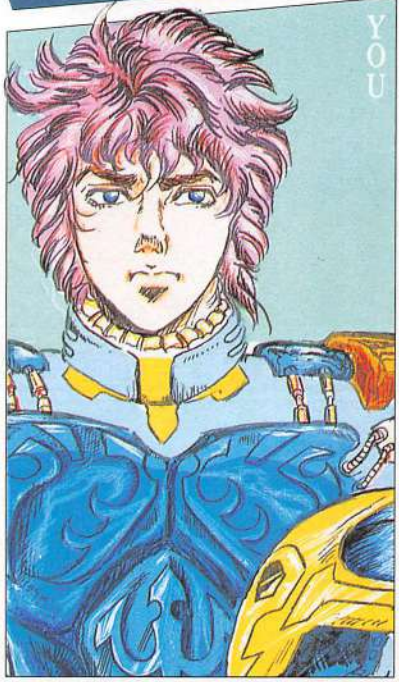
GHOST



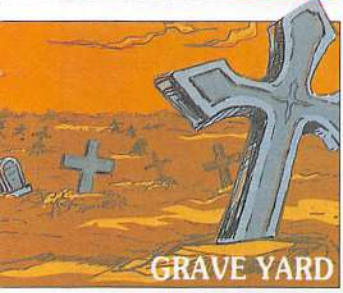
MAD DRAGON



OLDMAN



YOU



GRAVE YARD

Active Role Playing Game

THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT

MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.16ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(本誌での請求はお断りします)
- 88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(本誌での請求はお断りします)



T&E SOFT INC.
 製造・販売 株式会社ディーアンドイーソフト
 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
 No.16 請求券
 Mファン3月号
 88 総合カタログ
 請求券
 Mファン3月号



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

大ヒット公開中

恐怖のバイオ人間 最終教師

SVI・ムービック提携作品

銀河英雄伝説

わが征くは星の大海

徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム提携作品



銀河英雄伝説

「銀河英雄伝説」「最終教師」劇場公開スケジュール

地区	劇場	期間
東京	新宿東映ホール1 伊勢丹斜め向い・東映会館2F	2月6日(土)→2月19日(金)
大阪	梅田東映ホール うめしん・東映会館	2月13日(土)→2月26日(金)
名古屋	名古屋東映ホール 地下鉄・市バス<栄>下車	2月6日(土)→2月19日(金)
福岡	福岡東映パラス 東中州玉屋ウラ	2月13日(土)→2月26日(金)
札幌	札幌東映ホール 中央区南2西5	2月6日(土)→2月19日(金)

銀河英雄伝説

わが征くは星の大海

原作/田中芳樹(徳間書店刊)
監督/石黒昇 脚本/首藤剛志

恐怖のバイオ人間 最終教師

原作/山本貴嗣(アニメージュコミックズ刊)
監督/芦田豊雄 声の出演/竹中直人ほか



おなじみ忍者くんが今度は妖怪退治に大活躍。

平和を乱すものはだれた!

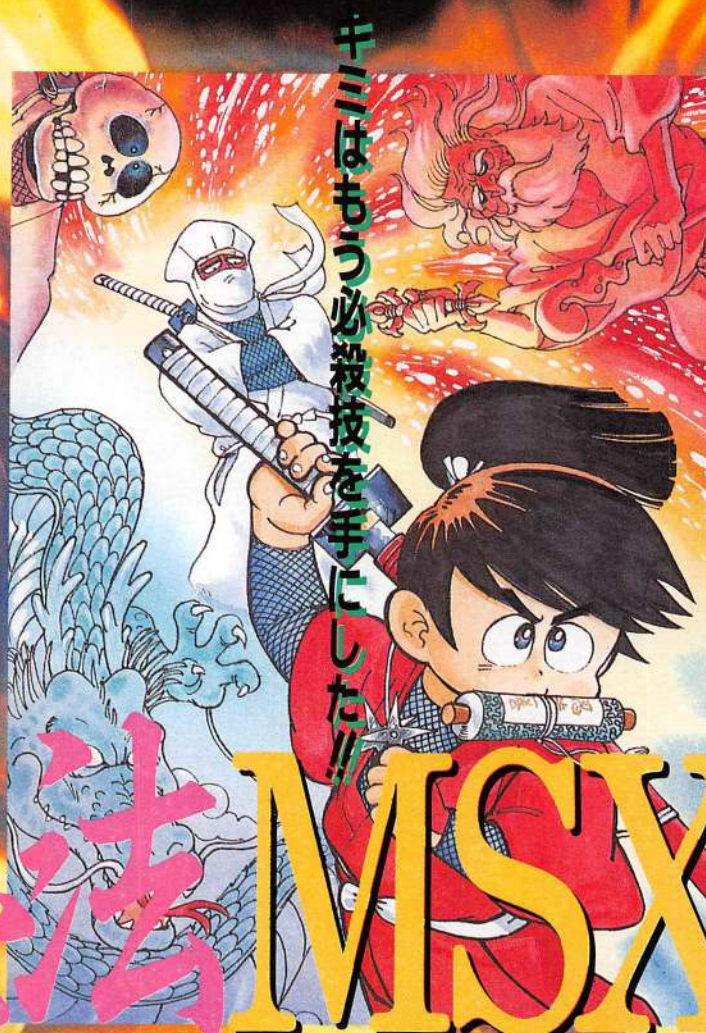
絶対に許さないぞ!!

うなる手裏剣、冴える必殺技、

負けるな忍者くん!

がんばれ忍者くん!

MSX₂版おまたせの新発売



忍法 MSX₂ 変化

好評発売中

忍者くん
阿修羅の章

MSX₂ 定価 ¥5,600

©UPL/HAL HM-028 価

●ファミコン版忍者くんは、UPLから発売されます。

株式会社 HAL 研究所

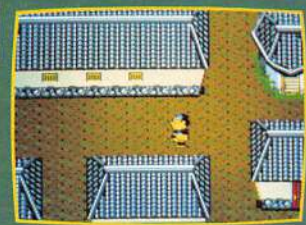
〒101 東京都千代田区神田通田町2-6-5 OS 2571/L5F ☎03-252-5581代
※MSXはアスキーの商標です。

好評発売中

時代を超えて、十手が振り舞うEDOにワーブ!!

お宝 江戸 隠密道中

©HAL MSX₂ 定価 ¥5,600
HM-026 価



思わずニコニコ、江戸を離れたやしきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためすっこけやしきたは、大奔走。勳をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

ザナドゥ



ザナドゥ

アニメビデオ化決定!!
提携 / 角川書店・毎日放送



好評
発売中!

ザナドゥ発売2周年記念作品
誰もが **不可能** と思っていた MSXROM版完全移植に成功!!



MSX / MSX2 / 2メガROM / S-RAMBB機能 / RAM8K / ¥7,800

好評発売中
MSX 専用2メガROM 番¥6,800
MSX2 専用2メガROM ¥6,800

通販(〒200円) 通販販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・MSX FAN俱までお申込み下さい。
〒190 東京都立川市深野町2-1-4 トリオビル TEL.0425(27)3601
MSX はアスキーの商標です。

GAME **+** CRUSADERS ゲーム **+** 字軍



やった、増ページだ！ 気合を入れてゆるゆるやるぜ。なにしろ、沙羅曼蛇の真のエンディングに到達したのだから、もうこわいものはない。シャロムの牛さんパズルだって解けるし、ハイドライドるのキャンプの道具は無限にある。あとはガールフレンドが10人ぐらいいれば無敵だね。

いきなりアタマから**沙羅曼蛇**についてのウンチク。 死ぬ思いでステージ?に行こう！

グラ2を使用しないとヴェノムを倒せない！

沙羅曼蛇のエンディングまで行くと、グラディウス2の悪玉のヴェノムが出てきて、これが真のエンディングでないことを教えてくれる。いったいどうしたらいいのかというと、スロット2にグラディウス2を差せばいいのだ。これでいいのだ。

さて、グラ2を差すとどうなるか。オペレーション3(ステージ3、4、5)をクリアするとオペレーションXが現れる。何かといえば単なるグラ2の最終面のヴェノム艦。これじゃグラ2がなければ出てこないはずだ。こいつをクリアすると沙羅曼蛇の最終面(ややこしいなあ)が出てきて、これもクリアするとやっと真のエンディングが見られるというわけ。

ヴェノムを倒すためにたくさんの苦勞がある

超ムズカシイこのゲームで真のエンディングを見るには、パワーアップしたら1機もやられずに最後まで突っ走るしかない。もしやられてしまったら、あきらめて最初からやりなおし。コンティニューしたってもうクリアはほぼ不可能。新10倍カートリッジのセーブ機能を使おうにもスロット2にグラ2を差しているのでダメ。

でも、コンティニュー後に、確実に少しずつパワーアップする方法がある。プレイヤー2を途中参加させて犠牲にするのだ。赤カプセルをプレイヤー1だけが取り、むずかしいところにきたら、プレイヤー2に死んでもらう。これを何度もくり返せば、装備が復活するよ。



④こいつが悪い。でも真のエンディングには出てこなくてサビシイ

おまけです。キミは何に見えるの爆発シーン

ヴェノム艦のボスをやっつけたらポーズをかけてみよう。爆発のグラフィックを使ってロールシャッハテストができます。

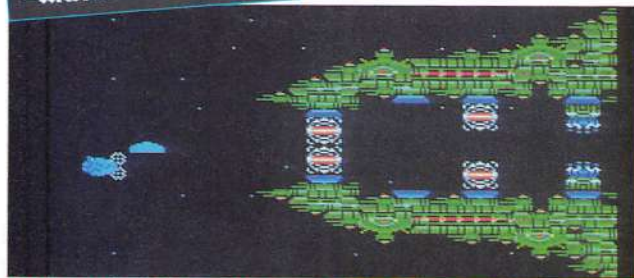
(埼玉県/野田英喜・13歳)

☆わけのわからない形を見せて、何に見えるかを答えさせ、心理の状態を調べるテストのこと。勉強になるなあ。

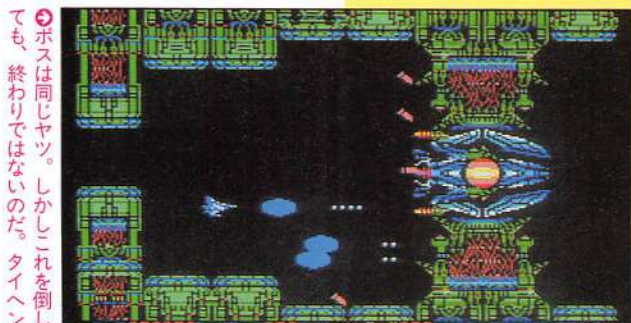


⑤単なる爆発シーンに見える人はダイジヨープだと思っけど

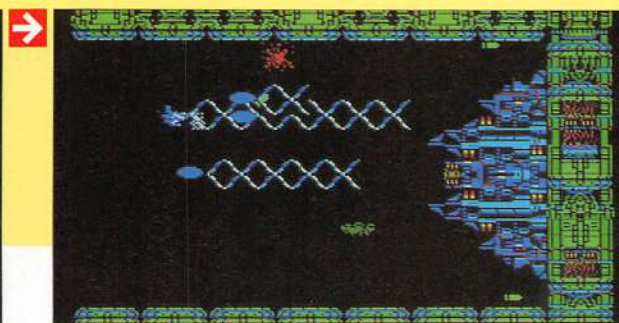
OPERATION X -WRATH OF VENOM-



⑥ヴェノム艦が出た！でもまるっきりグラディウス2の最終面というわけでもない。微妙に違うところがマニア泣かせなの。え〜ん



⑦ボスは同じヤツ。しかしこれを倒しても、終わりではないのだ。タイヘン



⑧もう一匹いた。これを倒してもさらにステージ6が待っているのだった

アフターサービス 87年の9月号で紹介したドラクエの敵キャラ自己紹介コマンドができないう問合わせが多いので、調べてみたところ編集部でもできなかったという事件が起きました(11月号で既報)、これが解決しました。じつは、この技はMSX2専用版では通用せず、MSX1&2共用版でしかできなかったのです。ごめんなさいでした。知らない人のためにもう一回コマンドを紹介しましょう。電源を入れたら、TAB、SHIFT、CAP、スペースとカーソルキーの右、左、下の計7つのキーを同時に押し続けていきます。



ゲームのぞき穴

何か違う! そう、ウル技のコーナーという言葉が消えましたね。そういうわけで、何でもありなのでそのへんヨロシクね♡

ザナドゥ(メガROM版)

不法侵入者は強制送還されてしまうのぢや?

電源を入れてスタートすると城の前に出てくるけど、ワザと城に行かずにレベル1へ続く穴に入りましょう。すると、また城の前に戻ってきてしまうのです。すごいでしょ。

(埼玉県/吉広和昌・?歳)

☆教訓。何事にも準備が必要。



③名前がないのに穴に入ると……

④天罰が下って、また最初の場所へ

タコの弱点は足の裏のような気がするのだ?

僕はビッグクラークを楽に倒す方法を見つけました。

ビッグクラークに出会ったら、ジャンプして上の壁に触れましょう。すると、敵はなぜか宙に浮いた状態になります。そうなったら敵の左上方目がけて、下から突き上げるようにして、突進します。これを何度かくり返すと自分はほとんど無傷で敵を倒すことができますが、けっこうタイミングがムズいので、



⑤た〜こ〜た〜こ〜あ〜か〜れ〜
⑥何人分のサシミが採れるのだから何回もチャレンジしてください。

(新潟県/高橋進・14歳)

☆ほかのデカキャラにも通用することもあるので試してみよう。

F1-スピリット

コマ何秒に命をかけるのっていいと思うよ

「HYPEROFF」とパスワードを入れてレースをしよう。そして、ピットインしてみよう。すると、ピット・クルーが猛スピードでダッシュして、すごい勢いで車を修理してくれるのだ。

(埼玉県/タラちゃん・16歳)



⑦これは速い! 1秒ちょっとですすでに作業を開始しているのだよ

シャロム

やっぱり漢字の名前って感じいいなあ、うん

自分の名前を入力するときにいきなり「おわり」を選ぼう。ガールフレンドの名前も入力せずに、同じく「おわり」を選ぼう。スタートしてみると、主人公の名前は「天下太平」、ガールフレンドの名前は「女子大生」になっているのだ。

(京都府/井上1号&2号)



⑧女子高生に見えるんだけどなあ。でも名前だからしょうがないね?

☆漢字で表示されるけど漢ROMは必要ありません。知っているとは思うけど、念のため。

のぞき穴にノゾキのウル技。ぴったりだね?

カリレオの家の天体望遠鏡のところで、「何かする」のコマンドを7回ほど連続してやりましょう。なんと、「のぞく」というコマンドが出てきます。そして、そのコマンドを実行すると、女性のシャワーシーンが出てくるんだな。

(福島県/松本博之・14歳)

☆こういうのは大好きですよ。



⑨拡大して見ました。いかにがなものでしょか?



⑩しかし、このくらいで鼻血を出すとは、けっこうウブなのねえ?

沙羅曼蛇

触手でショック死しないための予備知識です

触手はすき間を通り抜けられるのだ。よければなくなったら、試してみよう。

(青森県/まっする日本・?歳)



⑪いたたた。だいたいうぶ、すり抜けますって

オプションをホールドしたままにするには?



⑫タイマー表示がなくなっている。ずーっとだよ

この技は2人同時プレイでやる。プレイヤー1がオプションを付けて、オプションホールドを取る。タイマーが切れる前に、プレイヤー2に死んでもらう。これでプレイヤー1は、死ぬまでオプションがホールドされる。

(新潟県/米山剛史・14歳)

☆役立つのかなあ?



GAME 十字軍

フェアリーランド

これでわざわざ電源を入れ直す必要はない?

ゲーム中にSTOPキーを押してポーズをかけたら、F4とRキーを同時に押してみよう。すると画面に「RESET」と表

RESET

この5文字が出たら成功。へえ示されて、タイトル画面に戻ってしまうのだ。

(茨城県/飯島太郎・14歳)

☆友達にしかけてみよう。

ダブルビジョン

ナオンの写真が全部ばっちり見られるんだぜ

今まで、ピンボケの写真しか撮れなくて泣いてたキミ、ラクしてうふふのグラフィックが見たかったキミ、このウル技があれば全部のグラフィックが拝め

てしまえるのだよ! まず、タイトル画面で「えっちへんたい」と入力し、終わったあとで、1か2を入力して早押しクイズをやろう。ここまでは1月号の付録とまったく同じ。ここからが問題だ。最初の2問はわざと答えないで「上野動物園のパンダの子供の名前は?」という問題にだけ答えよう。

これで、1を押してクイズを始めていたらムービングスクールが、2だったらスタジオカットのグラフィックが、全部見られるのだ。当然ながら、クイズに正解しなきゃだめなんだけどね。

(千葉県/たこ・?歳) ☆今回は、あまりきわどいグラフィックはなしね。

それでは、うそかどうかのヒントのヒントをなまめば?

まさかこのクイズの答えがわからない人はいないと思うけど……



いいねえいいねえ。天使だよ、妖精だよ〜ん。パシヤパシヤ!



今がいちばん光ってるんだよ。くらくらするなあ

今の表情いいよ。最高だよ。少しスカートを持ち上げようか



ハードボール

スコアボードの星条旗が日の丸に変わるのだ

ゲームが始まったら、スペースを押して、スコアボード画面にしよう。つぎにTABキーとスペースを同時に押して、バッテリーボックスシーンに戻そう。そして、再度TABキーとスペースを同時に押すと、スコアボードの星条旗が日の丸に変わる。(東京都/来野猛士・?歳)

最初はこのように星条旗がある



日の丸に変えることができる。お好みに応じてどちらかを……

バブルボブル

ドギヤアン! 色が変わる! 変わるウ!

ボーナスステージで、STOPキーを押してポーズをかけましょう。ほうっておくと、ボーナスステージが終わってしま

います。それだけならたいしたことないのですが、じつは、キャラクタの色が変わってしまうのです。たとえば、もんすたは黄色、ぶるぶるが緑色になってしまいます。これもやっぱりたいしたことはいんですけど、ぜひ1度お試しあれ。

(長崎県/谷口嘉麿・?歳)

☆はらひれふれへれほれ〜



宝の山を前にしてポーズするぜいたく



色々、何だか微妙に色が違うような……

もんすたが黄色! 夢見そう……

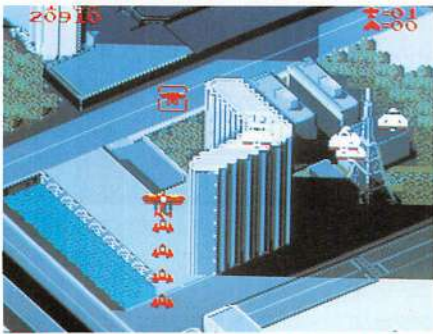
スクランブルフォーメーション

1UPキャラの報告だ。さっそくやってみよう

赤坂プリンスホテルとそっくりなビルがゲームの中に出てくるけど、その左隣の三角形の緑地帯に、地上攻撃をするか、あるいはミニプレーンを当ててみよう。1UPキャラがでてるぞ。

(岩手県/佐藤慎太郎・14歳)

☆ほかにもどっかに隠れているかも知れないぞ。



1UPキャラ見つけ! ほかにないかなあ〜

新コーナー
タイトル未定

沙羅曼蛇ウソク外伝

ページの裏も使っておきながら、まだ言い足りないことがあるのだ。前号の沙羅曼蛇の記事は読んでくれたかな。じつは、かなりシューティングゲームをやっているその道のプロと呼ばれる担当者がさえて2面まで行くのがやっとだったと、いくらかパワーアップしても一度やられるとも復活できなかった。このような場合はどうするか? まず、スピコン付きのソニーの機械でやり、連射機能付きのジョイスティックを使う。それから10倍カートリッジを使ってセーブしながら少しずつ進もうとする……(P88へ続く)



シャロム

新コーナー
タイトル未定

沙羅曼蛇ウチク外伝③ 時間がかなりそうだけできないよりはマシだ。というわけでテーマにセーブしながら最終面を目指すことにした。だいたいセーブするのは5分ぐらいかかる。当然ロードにも同じだけかかる。5分間待つ最強の装備を呼び出してしまったらやるムナシ。しかも、動作が保証されてないだけあってロード後画面がバグってあるはずのないグラフィックがういように出現することがある。それが進行方向の全面に拡がってジャマをしていいる場合は絶望的状況だ。なぜならば……(P91に続く)



通り抜け できます

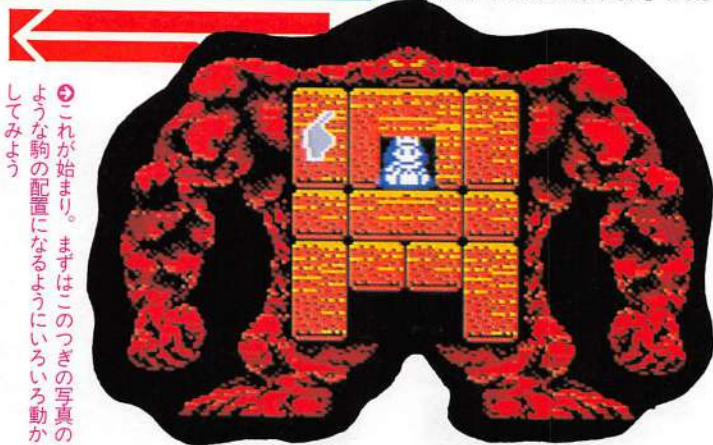
本当のことをいうとQ&Aをやるのはタイヘンなのです。ゲームの知識が豊富じゃなきゃできないもん。たくさんやりたいなあ。

Q パズラがむずかしくて、解けません。解法を載せてください。

(全国の悩める少年より)

A この質問に対する回答として、なかなかナイスな投書が愛知県の鈴木宗司くんか

らあった。彼は「シャロム完全攻略法」という、レポート用紙12枚にもおよぶ超大作を十字軍に送ってくれたのだ。その中にパズラ攻略法というのがイラストで描いてあったのだが、これがとてもわかりやすかったので、イラストを写真に変えて説明をつけてみたんだ。写真を見てもらうとわかると思うんだけど、チェルシー姫は左右に移動しながら少しずつ出口に向かってる。こういうふうには動かさずうまくいくらしい。まず、2カット目の写真のような配置にする。そうしたら、3カット目のようにする、という具合にしていこう。また、小さい正方形はいつも2つ1組みのペアで動かそう。バラバラにするとダメだそうだ。とにかく、根気よくやろう。



①これが始まり。まずはこのつぎの写真のような駒の配置になるようにいろいろ動かしてみよう



①この形が絶対の基本だ!



②縦長の駒を右半分に置く



③縦長の駒を上1列に、いちばん大きいのを中央に



④さらにこうする。ここまですればあとはカンタン



⑤こうなると、小さい駒を整理すればOKなんだな



⑥最後に大きな駒を左に動かすと……



⑦チェルシー姫救出。どうもこころうさまでした

は〜りいふおつくす雪の魔王編

Q パロの山できつねがケガをしています。治療のしかたがわからなくて困っています。どうすればいいのでしょうか。さるに早くやれと言われてます。ぼくはさるにも劣るのでしょうか。教えてください、お願いします。

(東京都/武井宏隆・12歳)

A ものすごい低姿勢だなあ。では人間の尊厳にかけて教えてあげよう。ここは、このきつねを助けるかどうかによってエンディングを見られるかどうかのわかれ道といってもいい

ぐらいの、大切な場面なんだ。キミは動物がケガをしたときにする動作を注意して見たことがあるかな。そう、ペロペロとやればいいのだ。自分はただのきつねじゃなく、魔力を持っているんだからねっ!



①これが問題のきつね。いややっただけでいろいろ情報を持つてる

Q いくら捜しても氷のカギが見つかりません。キッドの森をすみからすみまで捜したのですが、見つかったのは木のカギだけでした。せっかく氷の城までたどりついたけど、中に入れずにかつきてしまいました。また、ついでにキッドの森にある仏像は何なのでしょう。たたいたりしてみました。そういうことをするものじゃないとで、ほかに何もできません。パロの山のきつねも助けられない。どうか解答を!

(山形県/結城一也・16歳)

A ふむふむ、キミは末期症状のようだね。元はといえばケガをしたきつねを助けな

いで見捨てたのがいけないんだ。このゲームは愛がテーマになっていることを忘れないようにね。きつねを助けると氷のカギの入手方法がわかるのだ。そして、もうひとつの質問の仏像だけど、これがものすごく氷のカギと関係あるのだ。何かを頭の上に乗せて、呪文を唱えると……。



①キッドの森の仏像。でも普通の画面と違うことに気がつくかな?

その1

ハイライド3の巻

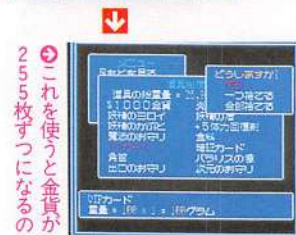
ゲーム百字軍(F・F・B)なんてメじゃないぜ。PACなんかなくなつてこんなにおもしろいことができるハイライド3は奥深いんだわあ。

とても便利なVIPカードをもう持っている?

両替機は非常に便利だけでも、重くてしょうがないと思っている人は多いことでしょう。そこで思いきって両替機を売りましょう。するとチローンという音とともにVIPカードというものが手に入っているはず。このカードを使うとすべての種類の金貨が255枚ずつになる。(岡山県/榎村匠・?歳)



①両替機を売るとチローンと音が鳴る

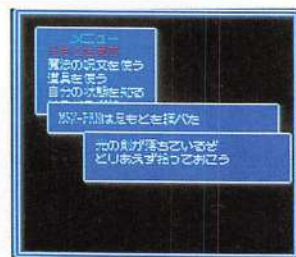


②これを使うと金貨が255枚ずつになるの

史上最強! 光の剣。何と攻撃力が100だ!!

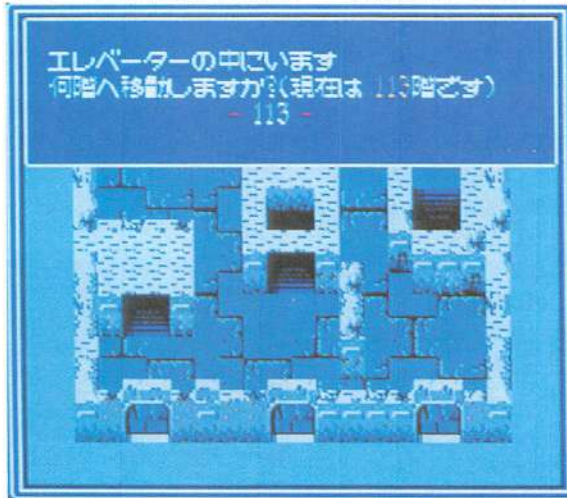
エンディング画面でレーザーソードというのを見た人もいるだろう。ほくは、そのレーザーソード(光の剣)を取りました。場所は、ハーベルの塔113階のエレベーターの中です。攻撃力は剣の中では最高の100です。

(大阪府/富田隆司・14歳)
☆キミはエライ! 200階もあるハーベルの塔を少なくとも



③光の剣の攻撃力は100。これで人面石なんか目じゃない!?

113階まで1歩1歩探したことになるね。うーん考えただけでも頭がいたくなる。

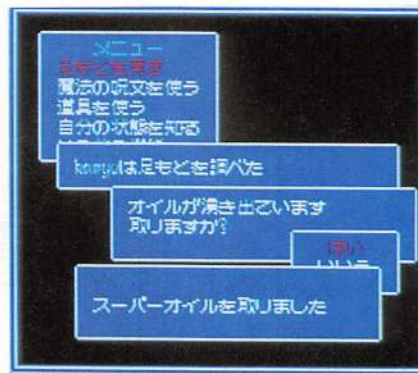


④この階に光の剣が隠されている。全部の階を調べない限り見つけ出すことは不可能。まさにまぼろしの剣だ!

ただほど安いものはない。オイルが手に入る



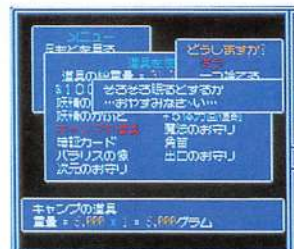
①ここが問題の油田だ。一日中オイルがわいているのだ



ね。でも重すぎてお金を全部捨てなくちゃならなくなったりして……。いや、けちをつけるのよそう何にしてもただは偉大なのだ。

②やっぱりただというのはいいものです。画面はスーパーオイルを取ったところ。ピローンと音がするのよ

高いキャンプ道具を何度も使えるお得な技だ



①まずキャンプ道具を使って寝てしまおう



②その他の機能を使ってゲームを終わる

③再スタートすると……。キャンプ道具は持ったままなくならないの

ハーベルの塔の少し下の石で囲まれている場所を捜して下さい。なんとオイルがわいているのです。しかも20時まではただのオイル。20時をすぎるとスーパーオイルが手に入ります。これでオイル代を気にする必要がなくなる!

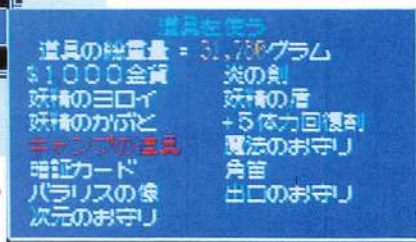
(愛知県/建木保彦・?歳)
☆このせこさがいいよ。たいして助かるものではないけれどもちりもつもればなんとやら、けっこう得することになるんだよ

ね。でも重すぎてお金を全部捨てなくちゃならなくなったりして……。いや、けちをつけるのよそう何にしてもただは偉大なのだ。

②やっぱりただというのはいいものです。画面はスーパーオイルを取ったところ。ピローンと音がするのよ

キャンプ道具を買ったらキャンプ道具を使ってみよう。そのあとすぐにゲームエンドにする。そしてまた同じキャラクタでゲームを再びはじめるのだ。するとあら不思議。キャンプ道具は持ったままなのでした。この技はなかなか使いでがあると思いますがいかかでしょうか。

(大阪府/西河雅徳・15歳)
☆うーんなんかセコ技が多いなあ。ま、いいか。ゲームは終わったやつがエライのだ。マッドドラゴンなどと対決するときに使って、便利な技だよ。この技はみんなたくさん送ってくれたので参考になりました。





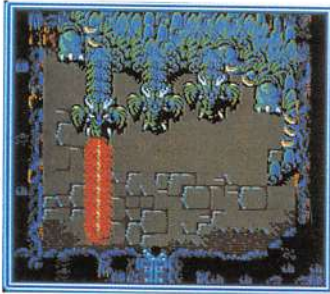
新コーナー
タイトル未定

だって……。マッドドラゴン強いんだもん!!

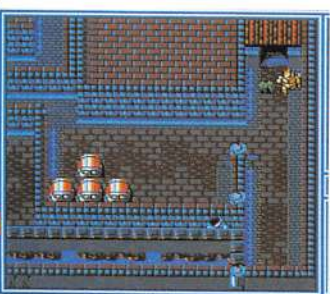
ドラゴンを倒して「ドラゴンの牙」を手に入れなければ王様は宝物庫に入れてくれないよね。でもこの王様のわがままを出しぬく方法があったのだ。

まず、宝物庫の番兵の前まで行き20時まで待つ。20時をすぎたら番兵に話しかけると番兵は消えてしまうのだ。安々と宝物を手に入れて、入ったときと同じ要領で出ればジムの巻き物はキミのもの!

(大阪府/林信之・?歳)



①こいつがマッドドラゴン。できれば戦わずにすませたい



②20時を過ぎたあと門番に話しかけると、ほらいなくなった!



③20時までひたすら門番の前で待つ

MSXとMSX2でデータ交換できるのだけ!

MSX版とMSX2版ではテープデータが互換するのです。あたりまえといえばそうだけど、友達同士でバージョンの違うゲームを同じデータで遊べるなんておもしろいと思いませんか?

(東京都/跡部靖夫・13歳)

終わった人だけできるミュージックモードだ

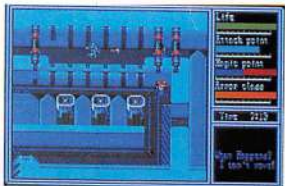
ゲームの中では役に立たなかった銀行は、ゲームのエンディングまでいってから同じキャラクタで再スタートさせると、ミュージック・セレクトできる場所になるのだ。

(奈良県/木村英樹・14歳)

金しばりにあったらカーソルをバシバシだよ

金しばりにあうとしばらく動けなくなりますよね。そんな時まわりを敵に囲まれたりすると、あっという間に死んでしまうのでカーソルまたはジョイスティックをめっちゃくちゃに動かして下さい。普段の4分の1ぐらいの時間で脱出できます。

(岩手県/堀川英史・?歳)



④金しばりにあってるところ。この間に総攻撃をくらうと痛い

☆なるほど。いつも手の運動をして、鍛えておかなかちゃ。ちょっとしたことが運命のわかれ道だもんね。

フェアリーランドの夕焼けはとても美しい?

デモのとき、ポーズキーを押すと屋間の画面が赤っぽく夕焼けに見える! フェアリーランドは夕焼けも美しいのだ。

(静岡県/齊藤大・?歳)

☆まあ、よろしいんですけどねえ。ハイドライド3の人気は、こういうへんな投書も生み出してしまったのかしら。

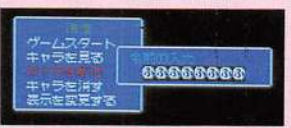
役には立たないけどおもしろいからいいか



⑤フェアリーランドの夕焼け



⑥文字も夕焼け色に染まる!?



⑦これが「⑤」の画面。いったい何なのか。編集部でもわかりません。すべては謎なのであった。

⑧こっちは「Ⅲ」の画面。これはまあ、ハイドライドⅢなどのできるから利用価値はあるか!?

「⑤」や「Ⅲ」っていったい何のことぞんしょ!?

名前登録のときにTABキーで「Ⅲ」、SELECTキーで「⑤」が出ます。この「⑤」は何なのでしょう?

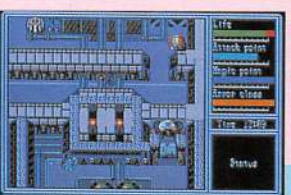
(兵庫県/木下剛毅・?歳)



ハイドライド3にもバグがあったのだ一っ!!

宮殿の3階、コンピューターのある部屋で音の鳴るところのいちばん下を調べてみよう。するとハイドライド3がいうことを聞かなくなって勝手にとんでしまうのです。他にもだまりこくって動かなくなったりとか、あります。

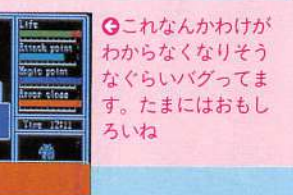
(大阪府/鈴木基太・14歳)



⑨このように一見、おとなしそうに見えるやつは、編集部で高音響で鳴き出してしまったのだ



⑩なんとMSX版でもきれいに同じところにバグがあるので。ハイドライド3はバグも互換



⑪これなんかわけがわからなくなりそうなくらいバグってます。たまにはおもしろいね

沙羅曼蛇ウニク外伝4のようによが背景に違いはないと思ってぶつかってみると強制スクロールだからどうせぶつかると、やられてしまうのだ。そうなるよ、5分間びくろがくよとつきあわなくちゃいけない。そんな苦勞のすえやとエンディングにたり着くと、待っていたのはウェノムちゃん。まじりました。まじりました。(東京都/十字軍のボス・22歳) ☆今回はこのコーナーに投書が少なかったので勝手に苦勞話をしました。こんなふうにはほかのコーナーでは紹介できないような投書お待ちしてます。またコーナー名も考えて送ってくだらうらしいな。

死霊戦線の巻

アンケートによるとこのゲームの人気はアタックするほどでもなく、無視するほど不人気でもない。では十字軍で引き受けようではないか。

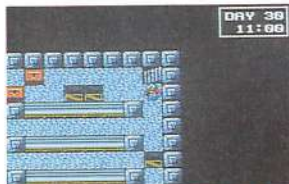
フクザツカイキな地下を攻略

地上とほぼ同じぐらい地下は広い。そして、マップは全然どうなっているわからない。そこで、マップ公開ポイントとなる場所をくわしく説明するよ。

1 教会

ある十字架を調べると地下室へ行ける階段が見つかります。地下室にはいろいろなアイテム

があるので取っておきましょう。あとで使います。



①教会はすぐにも地下へ行くことができる唯一の場所

2 墓場

ここは地下墓場。ここでライラの先輩の、クロネンバーグが動けない状態にいる。どうすれ

ば助け出せるのであろうか？謎である。

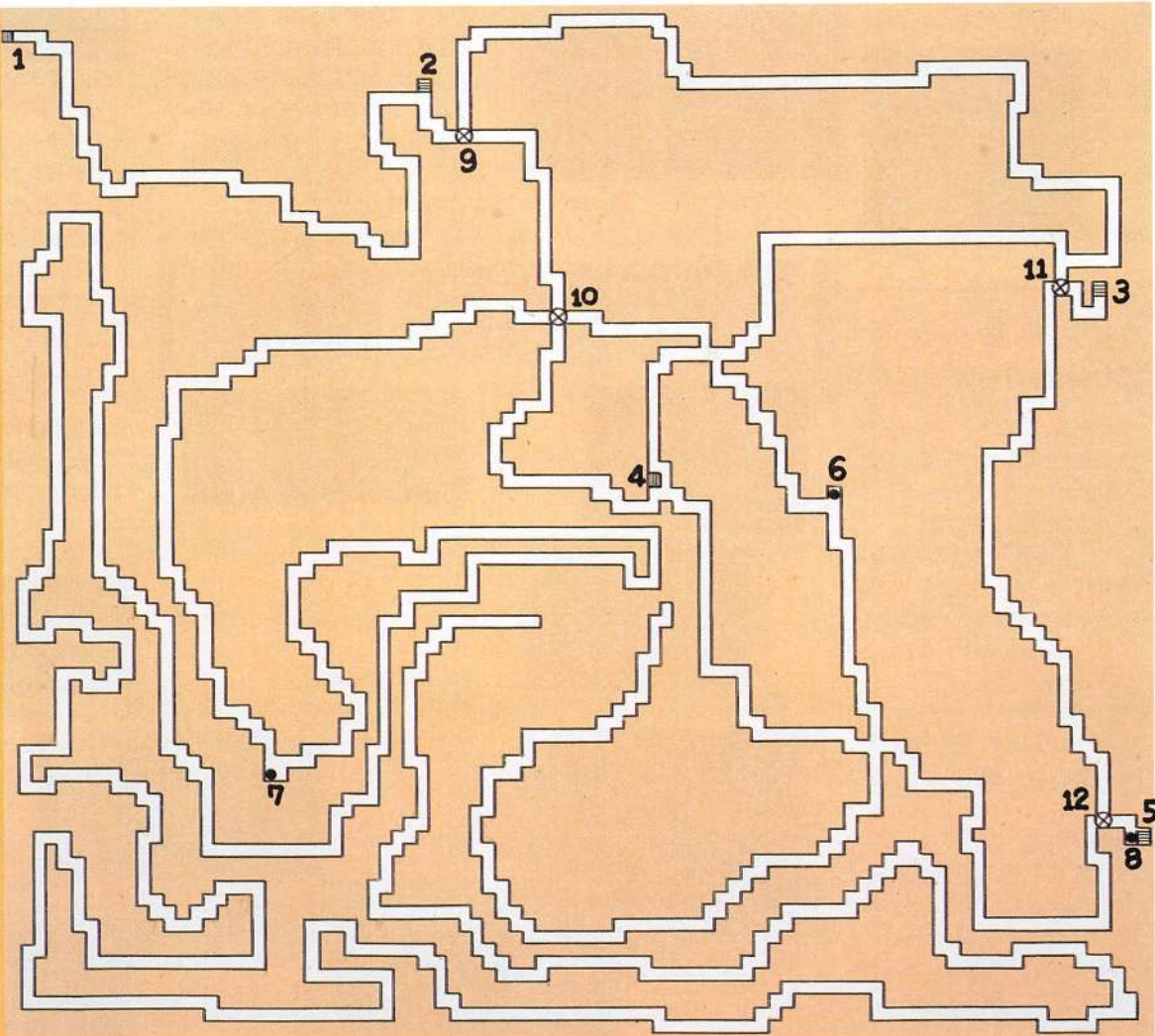


②地下の墓場はすごく暗くて道の区別がつかない
③どうにかやってきた

地下マップ

チャニースピル

やけにすっきりしているマップだけど、じじいは2か所を除いて、袋小路は省略してあるんだ。ここに見えてはいる道だけ利用するとうわけ。自分でいろいろ探検してみたらじゃないと役に立たないマップだよ。心地よい不親切でしょ。



マップ上の記号の意味

⊗ 地上との出入口 / ● = 人
必ず敵が出現する場所

*数字は記事の見出しの数字と対応しています。



投稿大募集

たくさんページがあるの
ついでいいね。次号は1周年
記念だから、特別なことを
やりたいな。一応「アシュギ
ーネ」の新作と「太陽の神
殿」を予定してます。

へんな現象を見つけたら
「ゲームのぞき穴」、悩みは
「通り抜けできます」まで投
書を送ってね。「緊急報告」
や「コレクション」してほし
いことがあったらそのリク
エストも書いてね。記事に
ついて不満のある人も「ア
フターサービス」しますの
で文句を書こう。この5つ
のコーナーのどれにもあて
はまらないけど、十字軍に
手紙を書きたいという人は
「新コーナータイトル未定」
あてでいいわけだ。

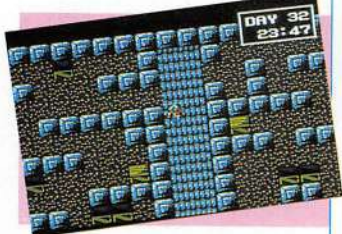
あて先、〒105東京都港区
新橋4-10-7 TIM MSX・
FAN編集部「ゲーム十字
軍」のそれぞれのコーナ
ーあてでかまわないのでど
んどんお手紙ちょうだい。
すごい情報をくれた人には
希望のゲームを。普通の情
報の人には特製テレカをプ
レゼントします。すごい人
の発表は下の欄外でしてま
す。ではまた来月！

新コーナー
タイトル未定

緊急報告その3 イースの巻 前号で約束したラスティンの廃坑の地下3Fのマップを掲載する。マップ提供は日本ファルコムでした。もひとつアフターサービス 前号の十字軍コレクションのスクリーンショットにグラディウス、スロット2に0パートを差してやるコマンドのなかに「METARION」というのがありましたが、これは「METARION」のまちがいでした。訂正するとともにお詫びします。

3 ブラウニングの館

このブラウニングの館でもやたらとアイテムの入った箱があるのでいろいろと手に入れておこう。けっこうオイシイ場所だ。



④ここまで来るには運が良くない限りは、そと一疲れる

4 遺跡

湖のまん中にある遺跡も地下道を通ってくれば、ポートなしで行けてしまう。でもすなおにポートで行ったほうが楽かもしれない。

④遺跡の地下も墓場のような感じがしていいものではない



④久しぶりに見る陽の光はなんともありがたく感じてしまう

5 山小屋

ここの階段は地下にあった死体をどかさないと現れてくれないので、まずは地上から行っておかないと地下からは出られないのだ。

6 口メ口

この人は軍人だ。SSWAT というのは、かなり重要な役割

があるに違いない。階級も大佐でとってもえらいやつ。



④たよりになりそうだけど、じつは……？

7 ウェス

なぜかこんな所に一般の青年がいる。ちなみにこの青年はテイクすることはできない。



④こんな所で何してるの？

8 オマドーン

この老婆はなにやら重要な人物みたいだ。話をすれば何かわかるかも。



④この人も、テイクすることができないよ



④ここで、ああすると、こうなるんだけど秘密ネ♡

9 敵出現その1

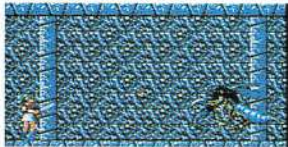
教会を起点にすると、まず最初に絶対戦わなければならないヤツがここにいる。



④大物ばかりが出てくるのが特徴。こんなのまだ序の口！

10 敵出現その2

絶対出てくるモンスター連はやたら強いので困ってしまう。こまめにセーブするのがいちばんの対策方法なのだ。



④こういう十字路に出てくるので、ひじょーに困りものだ

11 敵出現その3

これらの強いヤツに勝つためには必ず1歩前で、十分に体力を回復してから挑戦するようにしよう。



④アイテムめたくさんある場所まであともう1歩なのにな～

12 敵出現その4

最後に勝つ秘訣を教えましょう。対決するまえ使用する武器にPS-REMをかけるとかなり効果があるよ。



④重要な場所の手前に出てくる

ラスティンの廃坑地下3Fマップ





プロ野球の感覚そのままに
ペナントレースを勝ち抜け!!

THEプロ野球

激突

ペナントレース

コナミ

☎03-264-5678

3月26日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価格	5,800円



ペナントレースでリーグ優勝をめざせ

この「THEプロ野球激突ペナントレース」の魅力は6球団のリーグで最高130試合をとめて優勝を競うペナントレースモードだ。

今までの野球ゲームでは1試合だけで勝敗を競っていたけれど、このゲームではプロ野球同様に1シーズンをとめてペナントレースとして競える。具体的にペナントレースの内容にふれると、試合数は5~130試合の間で5きざみに設定でき、自分の球団とほか5球団を決めて(もとからあるのは6球団だけどエディットしたチームも参加可能)

自分がこれから戦うリーグを作りペナントレースを開始する。途中の順位や勝敗数はディスクや「新10倍カートリッジ」に保存できる。

ペナントレースの途中でもコンピュータとの練習試合や友だちとの対戦も当然できるわけだ。

そのほかにもチーム名、選手名、打率、本塁打数、右打ちか左打ちか、走力などのデータを入力して自分の球団を作るチームエディットや、2チームを選びコンピュータ同士で対戦させてそれを観戦するモードもある。



モードは5つ

①タイトル画面で選べるモードは5つ。オリジナルチームを作るモードやコンピュータ同士を対戦させる観戦モードもある

打率もよく考えて/
打順の決定

STARTING ORDER				KOBE LINES			
RIDERS	AUG	HR	AVG	RIDERS	AUG	HR	AVG
1	1.000	1	1.000	1	1.000	1	1.000
2	0.500	2	0.500	2	0.500	2	0.500
3	0.333	3	0.333	3	0.333	3	0.333
4	0.250	4	0.250	4	0.250	4	0.250
5	0.200	5	0.200	5	0.200	5	0.200
6	0.167	6	0.167	6	0.167	6	0.167
7	0.143	7	0.143	7	0.143	7	0.143
8	0.125	8	0.125	8	0.125	8	0.125
9	0.111	9	0.111	9	0.111	9	0.111
10	0.100	10	0.100	10	0.100	10	0.100
11	0.091	11	0.091	11	0.091	11	0.091
12	0.083	12	0.083	12	0.083	12	0.083
13	0.077	13	0.077	13	0.077	13	0.077
14	0.071	14	0.071	14	0.071	14	0.071
15	0.067	15	0.067	15	0.067	15	0.067
16	0.063	16	0.063	16	0.063	16	0.063
17	0.059	17	0.059	17	0.059	17	0.059
18	0.056	18	0.056	18	0.056	18	0.056
19	0.053	19	0.053	19	0.053	19	0.053
20	0.050	20	0.050	20	0.050	20	0.050
21	0.048	21	0.048	21	0.048	21	0.048
22	0.045	22	0.045	22	0.045	22	0.045
23	0.043	23	0.043	23	0.043	23	0.043
24	0.041	24	0.041	24	0.041	24	0.041
25	0.040	25	0.040	25	0.040	25	0.040
26	0.038	26	0.038	26	0.038	26	0.038
27	0.037	27	0.037	27	0.037	27	0.037
28	0.036	28	0.036	28	0.036	28	0.036
29	0.035	29	0.035	29	0.035	29	0.035
30	0.034	30	0.034	30	0.034	30	0.034
31	0.033	31	0.033	31	0.033	31	0.033
32	0.032	32	0.032	32	0.032	32	0.032
33	0.031	33	0.031	33	0.031	33	0.031
34	0.030	34	0.030	34	0.030	34	0.030
35	0.029	35	0.029	35	0.029	35	0.029
36	0.028	36	0.028	36	0.028	36	0.028
37	0.027	37	0.027	37	0.027	37	0.027
38	0.026	38	0.026	38	0.026	38	0.026
39	0.025	39	0.025	39	0.025	39	0.025
40	0.024	40	0.024	40	0.024	40	0.024
41	0.023	41	0.023	41	0.023	41	0.023
42	0.022	42	0.022	42	0.022	42	0.022
43	0.021	43	0.021	43	0.021	43	0.021
44	0.020	44	0.020	44	0.020	44	0.020
45	0.019	45	0.019	45	0.019	45	0.019
46	0.018	46	0.018	46	0.018	46	0.018
47	0.017	47	0.017	47	0.017	47	0.017
48	0.016	48	0.016	48	0.016	48	0.016
49	0.015	49	0.015	49	0.015	49	0.015
50	0.014	50	0.014	50	0.014	50	0.014
51	0.013	51	0.013	51	0.013	51	0.013
52	0.012	52	0.012	52	0.012	52	0.012
53	0.011	53	0.011	53	0.011	53	0.011
54	0.010	54	0.010	54	0.010	54	0.010
55	0.009	55	0.009	55	0.009	55	0.009
56	0.008	56	0.008	56	0.008	56	0.008
57	0.007	57	0.007	57	0.007	57	0.007
58	0.006	58	0.006	58	0.006	58	0.006
59	0.005	59	0.005	59	0.005	59	0.005
60	0.004	60	0.004	60	0.004	60	0.004
61	0.003	61	0.003	61	0.003	61	0.003
62	0.002	62	0.002	62	0.002	62	0.002
63	0.001	63	0.001	63	0.001	63	0.001
64	0.000	64	0.000	64	0.000	64	0.000
65	0.000	65	0.000	65	0.000	65	0.000
66	0.000	66	0.000	66	0.000	66	0.000
67	0.000	67	0.000	67	0.000	67	0.000
68	0.000	68	0.000	68	0.000	68	0.000
69	0.000	69	0.000	69	0.000	69	0.000
70	0.000	70	0.000	70	0.000	70	0.000
71	0.000	71	0.000	71	0.000	71	0.000
72	0.000	72	0.000	72	0.000	72	0.000
73	0.000	73	0.000	73	0.000	73	0.000
74	0.000	74	0.000	74	0.000	74	0.000
75	0.000	75	0.000	75	0.000	75	0.000
76	0.000	76	0.000	76	0.000	76	0.000
77	0.000	77	0.000	77	0.000	77	0.000
78	0.000	78	0.000	78	0.000	78	0.000
79	0.000	79	0.000	79	0.000	79	0.000
80	0.000	80	0.000	80	0.000	80	0.000
81	0.000	81	0.000	81	0.000	81	0.000
82	0.000	82	0.000	82	0.000	82	0.000
83	0.000	83	0.000	83	0.000	83	0.000
84	0.000	84	0.000	84	0.000	84	0.000
85	0.000	85	0.000	85	0.000	85	0.000
86	0.000	86	0.000	86	0.000	86	0.000
87	0.000	87	0.000	87	0.000	87	0.000
88	0.000	88	0.000	88	0.000	88	0.000
89	0.000	89	0.000	89	0.000	89	0.000
90	0.000	90	0.000	90	0.000	90	0.000
91	0.000	91	0.000	91	0.000	91	0.000
92	0.000	92	0.000	92	0.000	92	0.000
93	0.000	93	0.000	93	0.000	93	0.000
94	0.000	94	0.000	94	0.000	94	0.000
95	0.000	95	0.000	95	0.000	95	0.000
96	0.000	96	0.000	96	0.000	96	0.000
97	0.000	97	0.000	97	0.000	97	0.000
98	0.000	98	0.000	98	0.000	98	0.000
99	0.000	99	0.000	99	0.000	99	0.000
100	0.000	100	0.000	100	0.000	100	0.000

①試合の前には必ずこの画面で先発ピッチャーと打順を決める

キミもチームのオーナーに!
チームエディット

TEAM EDIT					
TEAM NAME KONAMI					
BA	NAME	LR	AVG	HR	RUN
1	1	R	0.000	0	0
2	2	L	0.000	0	0
3	3	R	0.000	0	0
4	4	L	0.000	0	0
5	5	R	0.000	0	0
6	6	L	0.000	0	0
7	7	R	0.000	0	0
8	8	L	0.000	0	0
9	9	R	0.000	0	0
10	10	L	0.000	0	0
11	11	R	0.000	0	0
12	12	L	0.000	0	0
13	13	R	0.000	0	0
14	14	L	0.000	0	0
15	15	R	0.000	0	0
16	16	L	0.000	0	0
17	17	R	0.000	0	0
18	18	L	0.000	0	0
19	19	R	0.000	0	0
20	20	L	0.000	0	0
21	21	R	0.000	0	0
22	22	L	0.000	0	0
23	23	R	0.000	0	0
24	24	L	0.000	0	0
25	25	R	0.000	0	0
26	26	L	0.000	0	0
27	27	R	0.000	0	0
28	28	L	0.000	0	0
29	29	R	0.000	0	0
30	30	L	0.000	0	0
31	31	R	0.000	0	0
32	32	L	0.000	0	0
33	33	R	0.000	0	0
34	34	L	0.000	0	0
35	35	R	0.000	0	0
36	36	L	0.000	0	0
37	37	R	0.000	0	0
38	38	L	0.000	0	0
39	39	R	0.000	0	0
40	40	L	0.000	0	0
41	41	R	0.000	0	0
42	42	L	0.000	0	0
43	43	R	0.000	0	0
44	44	L	0.000	0	0
45	45	R	0.000	0	0
46	46	L	0.000	0	0
47	47	R	0.000	0	0
48	48	L	0.000	0	0
49	49	R	0.000	0	0
50	50	L	0.000	0	0
51	51	R	0.000	0	0
52	52	L	0.000	0	0
53	53	R	0.000	0	0
54	54	L	0.000	0	0
55	55	R	0.000	0	0
56	56	L	0.000	0	0
57	57	R	0.000	0	0
58	58	L	0.000	0	0
59	59	R	0.000	0	0
60	60	L	0.000	0	0
61	61	R	0.000	0	0
62	62	L	0.000	0	0
63	63	R	0.000	0	0
64	64	L	0.000	0	0
65	65	R	0.000	0	0
66	66	L	0.000	0	0
67	67	R	0.000	0	0
68	68	L	0.000	0	0
69	69	R	0.000	0	0
70	70	L	0.000	0	0
71	71	R	0.000	0	0
72	72	L	0.000	0	0
73	73	R	0.000	0	0
74	74	L	0.000	0	0
75	75	R	0.000	0	0
76	76	L	0.000	0	0
77	77	R	0.000	0	0
78	78	L	0.000	0	0



愉快的なキャラクタで楽しい野球!!

攻撃側はバッターを打席内で左右に移動しバットを上下に動かして打つんだけど、このバットの上下がくせもの。優勝目指して練習あるのみ。ピッチングフォームはとってもこってってオーバーやアンダーなどピッチャーや状況によって違うのだ。野手は動きがとてもかわいくて、捕球しても大暴投したり送球を受けそこなうまめけな選手もいる。一瞬「ムッ」とくるけどキャラ

クタがかわいくってなんとなく許してしまう。審判も突然現れていっしょうけんめいだし、ランナーもまるでころんだかのような華麗(?)なスライディングを見せてくれる。やればやるほどキャラクタがかわいく見えてくる。

動きもいいしキャラクタもかわいくておもしろい。先にもあげたチームエディット機能やペナントレースモードに加えてますますうれしいね。

キャラクタが死ぬほどかわいい



ヘッドスライディングだー!

打球にかけよる姿がかわいい

セーフへは普通のスライディング

アウトの判定 審判もかわいい

こまかいけどイキな心づかい

ゲームの進行には関係のないことだけど、このゲームにはこまかい気づかいが多くてとてもうれしい。

そのひとつがピッチャーのフォーム。投げかたでもそうだけど、ランナーの有無でも変化するなんて /

ランナーのいないとき



ランナーのいるとき



臨場感あふれる投球フォーム

基本画面



これが基本画面で打球が飛ぶと切り換わってボールを追う。「STRIKE」とか吹き出して表示される

ランナーはマルチウインドウ



ランナーが出るとマルチウインドウで表示

ヒット



打球が飛ぶと画面がスクロールする。テレビみたい

リード



ピッチャーの足が上がるとすばやくリード

白熱のクロスプレー



ランナーは3塁をまわってホームへ向かう。サードが中継してホームへ送球。微妙なところ。ランナーすべりこんだ! おっとこれはアウトだった

シャノール麻雀の 新作はとても強力!

アスキー
☎03-486-8080
発売中

麻 雀 悟 空

プロフェッショナル

媒 体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価 格	6,800円

まるで人間を相手にしてるみたい

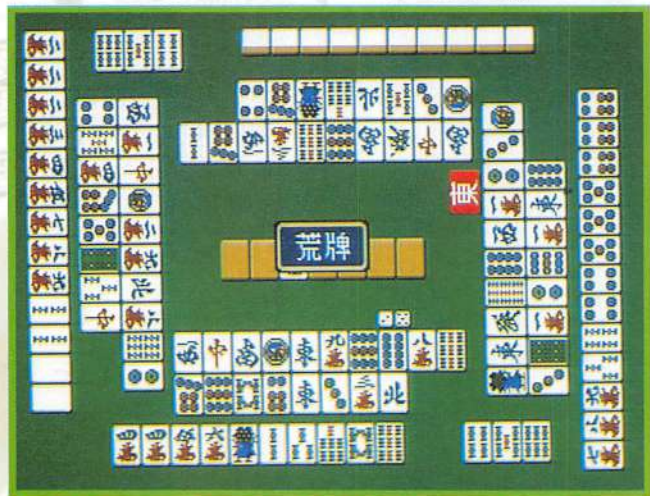
MSXで遊べる麻雀ゲームも今までにいろいろあったけど、4人打ちでしかも実際の雀卓みたいなデザインの「雀聖」はついこのあいだまで、F・F・Bのベスト10にひょっこり顔を出すほど人気があった。この「雀聖」はファミコン版の「麻雀悟空」と同じ内容なんだけど、これをパワーアップしたのが、MSX版「麻雀悟空」なんだ。

グラフィックや操作方法はほとんど同じなんだけどS-RAMを内蔵したことによって自分の成績を記録できるようになったこともあり、い

ろんな機能が付け加えられたのだ。

もちろん、それだけではない。思考ルーチン(コンピュータがどのように麻雀を打つか考える部分のプログラム)を改良して、コンピュータを強く、そして個性的にしたのだ。しかも「雀聖」とくらべると、コンピュータの考えている時間が短い。ただし、重要な局面になると、かなり考える場合もあり、このへんがとても人間っぽい。

サウンド面でも「ボン」なんてのは当然発声するし、音楽もこっているよ。



◎誰もあがらず流局したところ。正式には荒牌という。日本では流局という

たくさんの機能を全部紹介しよう

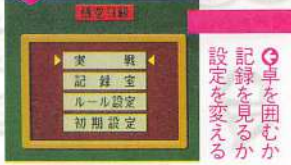
まず、プレイヤーは「悟空」「八戒」「悟浄」のなかから1人を選ぶ。どのキャラクタも初期の状態は同じだ。3人分の



◎猿、豚、カッパから選択



◎カンタンカムズイカ選択



◎卓を囲むか記録を見るか設定を変える

記録を保存できるけど、名前が変えられないということだね。そして、レベルを選ぶ。初級と上級では対戦相手が違う。それぞれ12人の雀士が用意されている。

モードは4つある。実践のほかに設定を変えたり、記録を見たりすることができる。実践には3種類の楽しみかたがある。それぞれの説明は次のページを見てね。

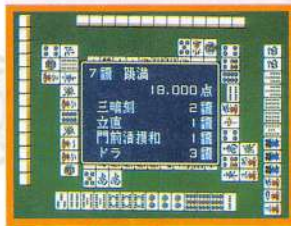


◎名人をめざすか、対戦相手を麻落とすか、じっくり勉強するか

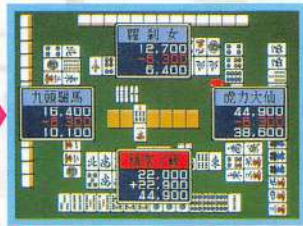
基本的な実践における、点数の受け渡し場面

麻雀の実戦風景をたくさん掲載しても変化がなくてつまらない。牌の感触なんかは左の大きい写真を見て納得し

てね。そこで、普通の麻雀と違うところの写真を見て。点数を受け渡す場面。点棒は使われず表示されるだけなの。



◎よしっ! ツモったぜ。親の跳満18000点だ〜い



◎3本場だから6300オール。場のりー棒を2本足して22900点

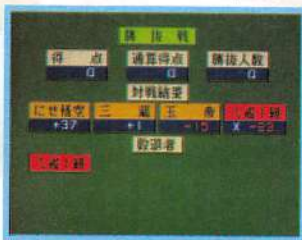
勝抜戦と段位戦はこういうしくみになってる

勝抜戦と段位戦のどちらにも段位がある。段位は9級～1級→初段～10段→名人の20段階にわかれている。最初に初級を選ぶと9級から、上級を選ぶと1級から始まる。

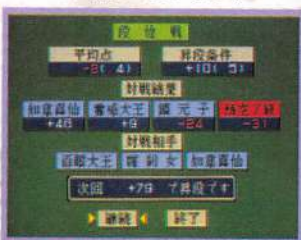
勝抜戦は半荘終了後の順位によって得点が決まり、それ

を加算していくゲーム。4位になったり連続で3位になると失格。通算得点が特定の点数になると、段位が上がる。

段位戦は半荘何回かの平均点を競う。そしてそれが昇段の条件になる。こちらはいつまでも失格にならない。



①あいたっ！ いきなりドペで失格になってしまった



②半荘5回で平均+10が条件。4回で-8では無理っばいなあ

研究モードはいろいろ遊べるし勉強になるぞ

とにかくいろんなことができるのだ。研究での成績はセーブされないの、自由に実験してみよう。

対戦相手は自由に選べる。説明書の雀士たちの特徴を見て、おもしろそうなヤツと対戦しよう。シドウ機能を使うと、12人の対戦相手のなかか

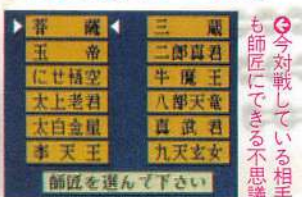
ら1人を師匠にすることができる。どの牌を捨てたらいいかを指示してくれるよ。リトライ機能を使うと、今プレイした局を同じ配牌、同じ山でやり直すことができる。オープン機能を使うと、対戦相手の手牌が全部見える。このほかに「雀聖」で有名なツミコミもあったよ。



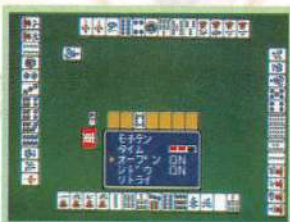
③ウインドウを開けたところ。どれをやるうか



④上級(9級以上)での対戦相手12人。全員チェーンズかな



⑤今対戦している相手も師匠にできる不思議



⑥オープンしてみたところ。これで負けたらバズカシ〜



⑦禁断のツミコミ。「雀聖」と同じ操作方法だったりして

成績を見ると意外なことがわかったりするぞ

記録室にってみよう。ここには自分の記録のほかに対戦相手の12人の成績も保存されている。

半荘回数や平均点、勝率なんかはもちろん、副落率(鳴いてしまった率)、立直率、和了率、放銃率、平均和了点なんてもわかる。

自分がどのような傾向で麻雀を打つかがよくわかる。また、対戦相手の記録も、のぞいてみよう。それぞれの個性にあった記録になっているにちがいない。こちらも参考になるかな。



⑧13人が平均点の順にズラリと並んでいる

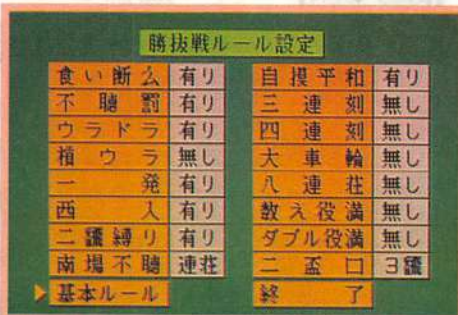


⑨立直すると5割もあがっているなあ。点も高いし

友達と打ってるときのルールにしたいもんね

麻雀には地方や、グループによってルールがいろいろある。だから自分で好きなようにルールが変えられるモードがついてるんだ。

ただし、これは勝抜戦にかぎってのこと。研究や段位戦ではあらかじめ用意された基本ルールにしたがわなければいけない。



⑩キミの好きなようにルールを変えてしまおうぜい！

左の写真は、基本ルールにしたところ。初期状態ではこのルールになっている。ちなみに編集部の麻雀同盟ではすべて有りのルールでやっています。

初期設定だって大切。こまかく指定しちゃえ

このゲームかなりハデな音があるので、静かにプレイしたい人は、効果音や音楽なんかをOFFにしてみるのもいいかも。

画面補正は古いタイプのテレビで画面がはしがまる場合はとても役立つ。

初期化というのは、記録を



⑪大切な記録をまちがえて初期化しないようにね

抹消すること。気にいらぬ成績は消してしまえ。

ルールはかんたん、でも奥が深いパズルゲーム!!

シヤン

ハイ

上海



システムソフト

☎092-714-6236

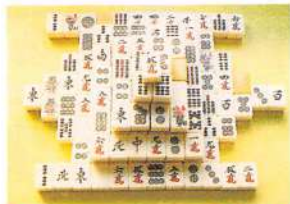
発売中

媒体	LD 2DD
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

上海の面はこうして作られる

上海で使うのは、ふつうのマージャンパイに春夏秋冬の季節パイと花の絵が描かれている花パイ4種類を追加して全部で144枚にしたもの。このパイを下の写真のように積み上げると出題される面になる。ゲームが始まると、パイは左の写真のように5段の高さに無責任に積み上げられ、積み終わった状態をほぼ真上から見たグラフィックが表示される。面とプレイヤーの対局

はここから始まる。無責任なのは作られた面が解けるとは限らないということ(理論的に解けるかどうかは、ヘルプ機能のPEEKを使って面を解剖することで確認可能)。解けない面を出題するパズルゲームなんて上海くらいだろう(とはいっても100面プレイするうちに1面あるかないくらい)。上海にはかならず解ける面も付いてくる。10面分ディ



◎実物のパイで上海をプレイする。積み作業だけで10分ほどかかる!

スクリーンにセーブされているのだ。セーブされている面をロードしたにもかかわらず解けなかったときは、すべてプレイヤーのせいだ。

つぎのページからはゲームのルールのお話になる。実際にパズルを体験しながら読んでほしいと思うので、お父さんにマージャンパイを借りて連続写真どおりにパイを積み上げよう。編集部で実際に積み上げたら上の写真のようになった。

このとき、花パイはオマケに付いてくる4枚のパイを裏返しにして代用するように。

これで上海を買わずして体験できる(いちどでも体験するとヤミツキになる)。



◎いちばん下の段はいびつな形。これが上海のアジだ



◎下から2番目の段は縦横6パイずつきれいに並べる



◎どちらから数えても3段目。縦横4パイずつ並べる



◎上から2段目。縦横2パイずつ並べる。パイの残りはひとつ



◎最後の1枚は4つのパイの中央に置く。この1枚は決定的にジャマをする!



こういうパイを取っていく

取れる可能性があるのは左右の端にあって上に何も積まれていないパイ。左右端は段(高さ)ごとにあるから、初期

状態では上の段から、①1、②0、③8、④12、⑤14の計35個ある(2段目のパイはいちばん上のパイがジャマしている

ので取れない)。

取れる可能性があるパイのなかに同じパイ(季節パイと花パイは同じ種類)があれば、

2枚を1組にして取れる。

実例。下の写真は例の面で取れるパイを確認する機能を使った結果。青くなっているパイが取れる(3枚青くなっているのは、3枚のうち2枚が取れるということ)。



ヘルプ機能で取れるパイを順番に表示させている。どのパイが取れるのかわからないと……。



① 取れるパイにアイコンを合わせてクリック



② 2つ目もクリックすると青くなる……



そしてパイは消えていく

パイを取ると画面上から2枚のパイが取り去られ、取ったパイの下にある風景(背景

か下に積んであるパイ)が見えるようになる。

ゲームでは始まったとたんにパイが積み終わっているのので、下のほうの段に積んであるパイは上のほうの段のパイを取り除かれるまで見えないのだ。上のほうの段のパイを取るときのワクワクするよう

な気分は、出来のいいアダルトゲームのそれに似ている。

また、パイを取るということは取った列の端のパイ(つまり取れる可能性があるパイ)が変わるということにもなる。どのパイに取れる可能性を与えていくか? それがこのパズルの本質なのである。



すべて取れればあっぱれ!

面ごとにいくつかの正解手順があることや、まったく同じ面はセーブ/ロードしたときを除いてほぼ出題されないということなど、上海の面を解くのは囲碁や将棋の対局に

似ている。行き詰まったときにヘルプ機能の「1手戻し」を何回も使いながら「これが疑問手」とか「この手は正しい」などと反省するのが不思議と自然なのだ。

パイの積み方の説明に使った面を解いていく過程を3枚の写真に圧縮したのが下にある連続写真。すべてのパイが画面からなくなると、巨大な文字で天晴(あっぱれ)と誉め

てくれる。究極の自己満足だ。しかし、ハイな気分は長持ちしない。天晴グラフィックがでたのもつかのま、トリガーを押すとすぐさまつぎの面を作ってプレイヤーをディスプレイから離そうとしない。



① 20組のパイを取ったところ。左下の数字は残りのパイの数



② 残り46枚、13組だ。このへんまでくると行き詰まりやすい



③ 残り2枚になって2枚とも見えていれば必ず解ける(当然)



④ 面を解き終わったときだけ表示される天晴(あっぱれ)のグラフィック



F-15 STRIKE EAGLE

F-15ストライクイーグル

システムソフト

☎092-714-6236

発売中

キミも最新鋭戦闘機の
パイロットになれる本格シミュレーション

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,800円

パソコンが戦闘機のコックピットに

このゲームは実在の戦闘機F-15を忠実に再現したフライトシミュレータである。キーボードが操縦桿に、ディスプレイがコックピットに見えてきたらキミはもう立派なパイロットだ。

ゲームの目的は7つの任務ごとに設定された戦地内のターゲット(最終標的)を破壊すること。マニュアルには各任務のシナリオ(飛行計画)が用意されているけど、それにとられることなく自分なりの飛行計画をたてて自由に楽しむこともできる。

ただし任務遂行には危険がともなう。敵のミサイル攻撃を電子対策レーダー妨害装置や閃光弾を使って防いだり、中距離、短距離と2種類あるミサイルや、爆弾、機関砲などを使いわけて攻撃しながら進まなければならない。そのほかにもコックピット内には空を飛ぶためのたくさんの情報が表示されている。高度や速度、燃料、エンジン出力、レーダー、武器の状況など、これらの情報をすばやく読みとるのがF-15を操縦することが要求されるのだ。

①前方にターゲットを発見。爆弾でねらえる位置まで急降下



爆弾投下



②爆弾投下準備完了。三角がターゲット。照準をうまく合わせて!



④急上昇で回避。このまま基地へたどり着ければ任務完了

③やった、命中! ターゲットを破壊すると地面が真っ赤になる。うう、激突しそ

任務は全部で7つ

任務は7つで、マニュアルには各任務の飛行計画が用意されている。そのとおりに遊んでみるのも楽しい。

任務1:リビア戦



①リビア沿岸のイドラ湾上の空母ミニッツからの演習だ

任務2:エジプト



②エジプトの陸軍参謀本部への攻撃。SAM基地がとても多い

任務3:ハイホン



③北ベトナムでの夜間爆撃。2つの主要標的に爆弾を投下する

任務4:シリア



④シリア軍が最新式ミサイルを配備するのを阻止する作戦だ

任務5:ハノイ



④北ベトナムでの夜間爆撃。主要標的の他をすべて爆撃

任務6:イラク



④イラクの核戦力兵器の生産をくい止める。核反応施設を攻撃

任務7:ペルシャ湾



④ペルシャ湾上空での敵戦闘機の妨害。主要標的も破壊する

忙しさがパイロットとしての喜び

「前方に敵機発見、機関砲発射。敵機撃墜 / 高度10000フィートを保ちます。ターゲット発見、高度3000フィートまで降下します。爆弾投下準備完了。ターゲットロックオン。爆弾投下 // 命中。これより基地へ帰還します」という具合に任務完了。

このゲームは画面に表示されるものが多く、瞬時にして

状況がかわってしまう戦場で、のシミュレーションなのでやたらと操作が忙しい。最初のうちはすべてに目がいかないと思うけど、ちょっと慣れるとこの忙しさがいかにもパイロットになったような喜びを感じさせてくれる。キーボードをフルに使うのでカーソルを操作しつつスロットルをコントロール、ミサイルを撃つ

など手がいくつもほしくなる。

また友だちといっしょに遊べば、キー操作も楽になる上2人で楽しめる。1人はジョイスティックでパイロットとして戦闘機の操縦、もう1人はキーボードで武器将校として武器の操作をすることができる。また数人(4人まで)で協力して任務を遂行することもできる。

レベルもアーケード、ルーキー、パイロット、エースと4段階から選択することがで



Ⓛ苦勞して任務を終え、基地に戻るとこの画面になる。さあ次の任務だ。できるので、実力に合わせて難易度を上げていこう。

とつつきにくいゲームだが慣れてくるとかなり遊べる。とくに最上級のエースのときの大迫力の戦闘がたまらない。

F-15のコックピットには情報がいっぱい!!

ヘッドアップディスプレイ

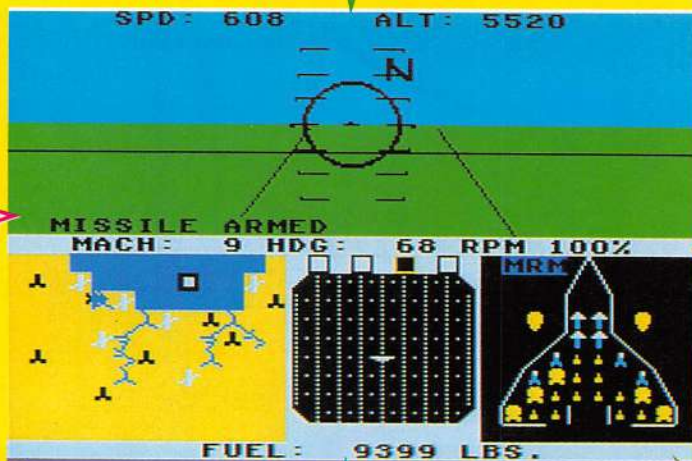
画面表示の中で最も重要な部分。後方を表示するように切り換えることもできる。



Ⓛ敵機を撃墜。敵機から出てくる線は爆発を表している。Ⓛ中央に爆弾の照準が出てい。黄色い丸は太陽だ。Ⓛ飛行方向指示機能を使用。「N」のほうへ飛ばせばOK。Ⓛ照準が見えないのは後方の画面に切り換えたため。

メッセージインジケータ

この部分にメッセージが表示される。「ALERT: SAM LAUNCH」と出たら地对空ミサイルが「ALERT: AIR MISSILE」と出たら空対空ミサイルが接近していることを表す。警告以外にも13のメッセージがある。つねに注意しておこう。不注意は命取り!



警告インジケータ



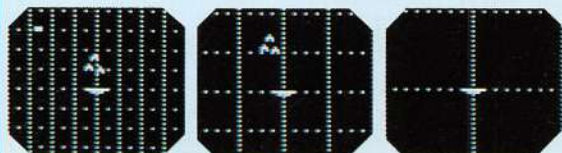
4つの警告インジケータがあり、左からレーダー自動誘導ミサイルの接近、熱探知ミサイルの接近、本機の高度が6100フィート以下であること、燃料が5000ポンド以下になったことを表す。

平面状況表示ディスプレイ

これがプレイ中に見ることのできる戦地のマップ。主要標的、飛行場、ミサイル基地などの位置や地形、自機の向きなどがひと目でわかる。

レーダー電子戦闘ディスプレイ

自機の周囲の標的を表示するレーダーは、LONG /



Ⓛ左から順に範囲が広くなる

MEDIUM / SHORTと3段階に表示スケールを切り換えることができる。

武器状況ディスプレイ

現在使用可能な武器をひと目で見られるディスプレイ。中、短距離ミサイル、爆弾、閃光弾の数、外部燃料タンクの状態を表示する。



ウルフチーム

☎03-269-8650

発売中

(ROM版は3月発売予定)

どの国から

攻略するかがポイントとなる戦略的アクションゲーム!

媒体		
対応機種	MSX2専用	左に同じ
VRAM	128K	左に同じ
セーブ機能	テープ	ディスク
価格	7,800円	6,800円

時は戦国、対する敵は怪しげな魔空三人衆



決意を秘めて旅立つ2人、まるで映画の1シーンのような

長く続いた戦国の世も信長の全国統一によりその幕を閉じようとしていた。だが恐ろしいことに信長は魔空三人衆のひとり麗鬼に操られていたのだ。さらに、三人衆の残り蛇髪仙と紅龍が、秀吉と家康

を操り、日本は魔の手に落ちたかに見えた。が、ここに魔空三人衆に敢然と立ち向かう、最空と伊織という名の2人の夜叉がいた。

主役は2人!



最空 さいくう

信長に恩師を殺されて復讐に燃えている



伊織 いおり

故国を追われて一族のために立ち上がる

アクションゲームの中にも戦略的要素が新しい

まず、下の写真を見てほしい。特にコマンドの部分、おもしろいでしょ! アクションゲームでありながらも、ストラテジーの要素を巧みに取り入れているんだ。このおかげで、頭を使ってうまくコマンドを選んでゲームをよりラクに進めること(つまり戦略だね)もできるわけ。反対に力でゲームを解こうとすれば苦勞させられることは間違いない。今までのアクションゲームとは一味も二味も違うニュータイプゲームなのだ。

ストラテジーシーンの日本地図



摺津ノ国 地下ダンジョンあり

この国には「ユダのクルス」を持ったルイスの弟子がいるはずだ。



城下町にホッカリ開いた大きな穴、何か隠れているのかな?



長い階段、ダンジョンへ行く

この他にも美的シーンいっぱい!

画面は「うつくしい」のでくれぐれもみとれ過ぎて自滅しないようにね!



竹の青さがやたら美しい山城の風景なのだ



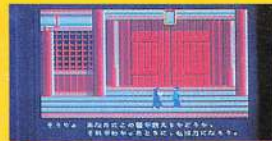
雪におおわれた城下町越中。日本画のよう

★キミはどこから攻めるか?

ここは、伊豆国

ここで戦略を決定。MOVEは移動、COVERは援護、RESTは休息のコマンド

大和ノ国



会話はゲームの重要なヒント

かけ足でマップのはしからはしまで行って情報を集めよう!

紀伊ノ国 護神剣を手に入れる

紀伊では「護神剣」を手に入れることができる。探せるかな?



真白様のピュアルーン、きれいでしょう!



ゆい、つと言っている女の子のキャラ、紗羅



紀伊のアクションシーンだよ!

京都龍の寺殺人事件

タイトル

☎03-264-8611

2月下旬発売予定

桜の花びらの下から死体が!
アイコン操作のミステリーAVG

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円



③ 京都竜安寺で見つかった女性の死体、多分美人。右手に握っているのが、ダイニングメッセージとなる6枚の花びらだ



④ 自分の部屋で花びらの文字について考えてみると、6つの文字で人の名前ができることがわかる。該当者は右の4人だ

犯人はこのなか
にいる?



① 被害者の姉、尾沢菜美子(おさわなみこ)。被害者も彼女もじつは尾沢家の養女。仲はよかったという



② 粉沢皆男(こなみさなお)。尾沢家の居候(いそうろう)で先代の遠縁の男。なんだかうさんくさい



④ 小波佐和男(こなみさわお)。被害者の恋人だがじつはほかに恋人がいる。ハンサムだから悪いやつ



③ 三沢直子(みさわなおこ)。小波の恋人、かわいいから許す。犯人ではない、と思ったら正解だったかもしれない。本格的なAVGを求める人よりも、サスペンスドラマの好きな人、AVGの雰囲気だけを味わいたい人向けという印象のゲームだ。

ダイニングメッセージは6枚の花びら

同名のファミコンゲームからの移植版。もともとファミコンだけあってアイコンを使った操作はじつにかんたんで、遊びやすいゲームに仕上がっている。

基本的にはタイトルどおりのミステリーアドベンチャー。京都の竜安寺で起きた殺人事件に巻きこまれたゲームデザイナー(プレイヤー)が、推理マニアのキャサリンや京都府警の狩矢刑事の助けを借りて事件の謎を解いていくという

設定だ。最初の手がかりであり、最終的な謎の鍵ともなるのが、死体の女性が握っていた6枚の花びら。これは、犯人を暗示するもので、ミステリー用語で「ダイニング・メッセージ」という。死の間際に残した、怨みのこもったメッセージというわけだ。この花びらがどのようにこの事件に関わってくるのかは、ゲームをやってからのお楽しみ。

実際にプレイしてみると、

AVG(アドベンチャーゲーム)というよりは、パソコン版サスペンスドラマという感じ。一定の情報を集めると日が暮れ、次の日また別の事件が起きる。それをきっかけにまた新しい情報が入り、日が暮れ、そしてまた別の事件が起きる……。まるで、ドラマを見ているような展開なのだ。

原作が、女流推理作家として有名な山村美紗というだけあって、話の筋だてやトリックは本格的なもの。

ここには掲載しなかったがタイトル画面に「山村美紗サスペンス」というキャッチがある。そのあとに「劇場」と続けば完璧だったと思う。

半面、AVGとしてはちょっとやさしい部類に属するか



① 強力な助言者のキャサリン。山村美紗の推理小説ではおなじみの人物
② 京都府警の刑事。情報をくれたかと思うとすぐどこかへ行ってしまふ

DEEP DUNGEON

スカップトラスト
☎03-486-8127
発売中

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価格	6,800円

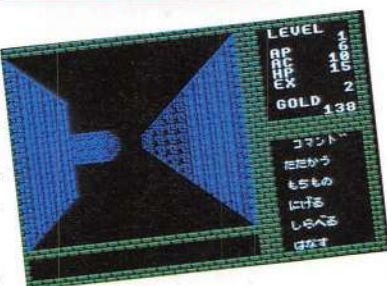
地下迷路で不気味な
モンスターと戦うRPG

ディープダンジョン
魔洞戦記

● 暗いダンジョンを歩いて勇者になるのだ

3Dの地下迷路(ダンジョン)を冒険するゲーム。マップはかなり複雑なので、必ず迷子になる。ダンジョンは地下1階まであり、そこに倒すべきボスキャラ“魔王”が待ちかまえているというわけ。

モンスターを倒し、経験値をためて勇者を育てるのだ。



●まっすぐ進むか、左に曲がるか?

● 地上で準備をしてから、冒険に出発する

キャラクタの名前を決めると、地上の王様の前からゲームが始まる。王様から冒険の目的を聞き、お金をもらったら、武器屋、防具屋、道具屋で装備をととのえよう。地上には宿屋もあり、HPが減ったらそこで回復できる。

準備できたらいよいよダンジョンへ突入だ。ダンジョンでモンスターと戦ったりすると、お金を得られる。お金持ちになったら地上に戻り、もっと強力な装備に変えよう。



●エトナ姫も救わなければ、そして、この世界に平和をもたらさなければ、王様は苦惱しています



●これは、道具屋で売っている物のリスト。高くて、最初は買えない物もある

● モンスターと戦うとレベルが上がるのだ

ダンジョン内では何度も何度もモンスターと出会う。これをやっつけることによって経験値をため、レベルを上げるのだ。レベルというのは、

プレイヤーの総合的な強さのことで、当然高いほうがいいに決まっている。

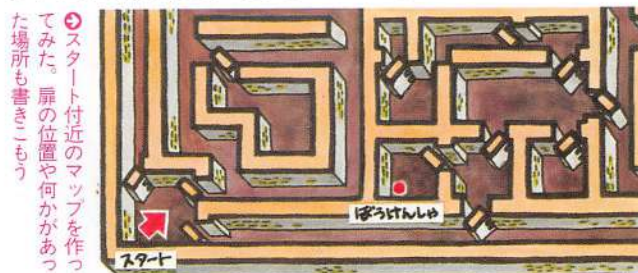
とりえず地下1階で出会うモンスター6匹を見よう。

<p>ジェル</p> <p>●いちばん弱いモンスター</p>	<p>ウェアマウス</p> <p>●ジェルよりは多少強い</p>	<p>おおぐも</p> <p>●毒でマヒさせられるかも</p>
<p>がいこつ</p> <p>●最初はかなりこにす</p>	<p>ひとくいぐ</p> <p>●見た通り、かなりの強敵</p>	<p>とうぞく</p> <p>●普通の人間が悪に寝返った姿</p>

● マップを作らないと絶対に迷ってしまう

3Dの迷路というのはかなり自分の位置がわかりにくいものだ。マップが表示されるアイテムもあるけど、なかなか

か手に入りにくいので、まずは自分でマップを作ってみよう。方眼紙を使うとカンタンだよ。



●スタート付近のマップを作ってみた。扉の位置や何かがあった場所も書きこもう

続編「勇士の紋章」の世界が広がる可能性?

「魔洞戦記」はファミコン版とほとんど同じ内容なだけで、3月下旬発売予定の続編「勇士の紋章」はだいぶ違うら

しい。そして、魔洞戦記を持っていると勇士の紋章をプレイするときに、とてもいいことがあるみたいなのだ。

FAN NEWS

サイキックウォー
SF ROLE-PLAYING GAME

PSYCHIC WAR

COSMIC SOLDIER 2



宇宙を舞台に繰り広げられる
ライト感覚のSF・RPG!



工画堂スタジオ

☎03-353-7724

3月下旬発売予定

(ROM版は発売日未定)

媒体		
対応機種	MSX MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	8K	128K
セーブ機能	パスワード	ディスク
価格	7,800円	8,800円

帝国軍の人工惑星基地を爆破せよ

『コズミックソルジャー』の続編がついに発売。前作では帝国軍に勝ったのだが、なんとまた帝国軍が新兵器サイキ

ックウェーブというものを開発しているというのだ。お得意のサイコパワーをもって、ふたたび彼らを倒せるか!

戦えば敵だけど、話せば仲間にもなる

敵基地に潜入している仲間を集めてパーティーを組んだり、敵として戦って経験値を

かせいだり、情報を聞き出して進むんだ。下の写真ではその仲間たちのほんの一部だ。

シュロス

ミントン

ジフトツ

パムス



①シールドを使用。②ラムサの女の子。③見たとおりおじさん。戦いはムリ。④イバニーズで会基地ラムサにてシールドを使う。⑤見たとおりおじさん。戦いはムリ。⑥イバニーズで会基地ラムサにてシールドを使う。⑦イバニーズで会基地ラムサにてシールドを使う。⑧イバニーズで会基地ラムサにてシールドを使う。

仲間を選んで5つの基地を探検しよう!

敵基地の破壊が目的だけど、そのために連れて歩ける仲間は3人まで。人によって能力が違うので、場合を考えてメンバーチェンジをしよう。あぶれた仲間はバイオキープルームにあずけておけばOKだ

よ。相棒のアンドロイドのパーツを探るときはバリアーを使える仲間がいれば有利だ。移動する敵基地は5つプラスα。全フロア数はざっと30以上、またフロアには50近い小部屋が。マッピングが命!



①各フロアの往復にはかかせない

②ここに仲間を4人まであずけられる

③何かくれるのだけどタダではないぞ

④こっちは何か教えてくれる。でも……

⑤アンドロイドのパーツはここで装着!

⑥ここから他の基地へ移動。でも、聞くと

ところによると他にも手段があるらしい

©工画堂スタジオ

画面構成

データスクリーン

持ち物とマップとステータスのウィンドウが開く場所

メッセージエリア

仲間との会話やアンドロイドからのメッセージを表示

3D・グラフィック

通常は基地内の3D表示。その他仲間(敵?)や部屋の内部など

サブスクリーン

自分が現在いる場所の名前と向いている方角の表示

バトルエリア

自分と仲間たちはここで敵と戦う

コマンドエリア

移動/仲間のデータや持ち物を見る/サイキックパワーの使用など

ANDROID

彼女がキミの相棒のアンドロイド。前作同様彼女のパーツを集めるのだ。いいついてもお父さんの露出度はダイタン!

敵キャラ紹介



カスルージ

①基地ラムサにいる。最初に出会う敵にしてはやたら強い



オーグス

①ビームを使って攻撃してくるのだ。基地イバニーズにいる



フェイク

①そんなに強くない。基地イバニーズに出没するピンクの敵



バルクピース

①基地イバニーズにいて、ある場所で重要なアイテムをくれる



エイリアンを闘いながら
情報を集めて謎を解く

テクノソフト
☎0956-33-5555
発売中

ディーダッシュ [di:dæ]

媒体	LD 2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

アイテムを入手して デカキャラを倒せ!

プレイヤーはエイリアンに襲われた宇宙船の中にある、コールドスリープから目覚めたばかりの、ディックカリスを選んでプレイする。2人同時プレイも可能。

船の中はいくつかのブロッ

ディック



ルイス



スタート直後。プレイヤーが持っているのは拳銃と訓練服のみ!



ウィンドウを開くとアイテムの選択やロード/セーブができる!

クに分かれていて、ブロックによっては通行証となるカードを持っていないと入れない。

ゲームがスタートするのはソフィアコントロールコックピット。ここからエレベータでAブロックに行き、訓練室やロッカールームでアイテムを手に入れる。このあたりからがゲームの本番。デカキャラを倒してレベルアップしたり、アイテムのポータブルコンピュータで情報を集めたりするのだ!

ソフィアコントロール コックピット



Aブロック

食堂へ

訓練室&
ロッカールームへ

Eブロックへ

ソフィアコントロールコックピットへ



数分間の熱戦! デカキャラを倒すとライフの最大値が上がり、カードが手に入った



この部屋に最初のデカキャラがいる。ロッカールームで手に入るマシンガンで戦わないと苦しい!



Cブロックにはカードがないと入れないのだ!

Cブロックへ

Bブロックへ

ダイナマイトボウル Dynamite Bowl



大器晩成!? MSX2版より
強力なMSX1版登場!!

東芝EMI
☎03-847-1494
3月5日発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	
価 格	5,800円

おなじみボウリング・シミュレーション

本誌87年10月号で紹介した「ダイナマイトボウル」のMSX1のバージョンがついに登場。MSX2版からの移植がとてもよくできていて、しかも新しい機能まで追加されているんだ。遊びかたは、もちろん前作と同じ。ふつうのボウリングゲームのゲームAと、



5人でプレイ中、スコアは自動的に計算してくれる

いかに少ない投球数で500点になるかを競うゲームBがあるんだ。



投球の位置、角度、球種、スピードを決定してスタート!



画面下3分の1をアップしてボールのころがるようすをシミュレートしている

プラス・アルファの要素も強力に

基本的にはMSX2版と同じ。200点以上を出すと隠れキャラのゴリラが登場するし、300点を出した場合には、幻のレーンが出現。じつは、こ

れがなかなかロマンチックで文字がキラキラ輝いて、とってもきれいなんだ。



200点以上のスコアを出すと出現!
ハイスコアだと名前と血液型の登録を



文字がキラキラしてきれいな幻のレーン

MSX・ROM版は声もです!



「ガーターしちゃうとサンタさん……」の声

最近はやべるゲームがけっこうあるけど、これもやっぱりしゃべる。ストライクを出せば、女の子の声で「ストライク!」っていうし、ストライ

クをつけて出せば「ヤッターネ♡」というぐあい。この他にも、「あ〜あ」とか「ざんねん……」「ガチョ〜ン」なんていって、じつにひょうきんなソフトなのだ!

つけてストライクでチアガール出現



「ざんねん……」



「ガチョ〜ン」

フォローしにくいパターンに残っちゃった



制服もハダカもかわいい
グラフィック集♡

東京女子高生
セーラー服入門
(全三巻)

ジャスト
☎03-706-9766
発売中

媒体	LD (1巻) 2DD (1枚)
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	各4,800円

指1本の超簡単操作



①タイトル画面のあと、女の子が登場。スペースキーで服を脱ぎ、リターンキーで次の学校に変わる

最初にことわっておくけどこれはゲームソフトではない。ひとこと言うと東京女子高生の制服図鑑なのだ。1巻に40校分のデータが入っていて、全3巻で120校の制服と120人の女の子を見ることができる。しかもスペースキーを押すと制服を脱いでくれるという、お楽しみグラフィックデータ集ってやつだ。

実在の学校の制服を収録しているために学校名はヤバくない程度にもじってあるけど、制服は忠実に再現されている。そんなわけで、ちょっぴりエッチなソフトです。

全部で120人の女の子



②メジロあたりにある学校かな? 耳付きのかわいい子だ

③千葉K一高等学校
パンザイノ チェックのスカートがオシャレな制服



魔王女子大学付属 無段女子高等学校を押し、このポーズのままハダカに



尻百合学園高等学校 セーラー服だけど、リボンでなくネクタイになっているのが特徴

(左) 横浜女学院推量高等学校 元氣いっぱいのかわいい子。ニコニコしてるね



(中) 横浜昇給女学園高等学校 行儀は悪いけどこの制服はなかなかいい趣味♡

(右) 桐影学園高等学校 スカートの見えないけど、ジャケットにポイントがある制服だ



西船橋学園高等学校 もう少しスカート丈が長いといひかなってカンジの制服



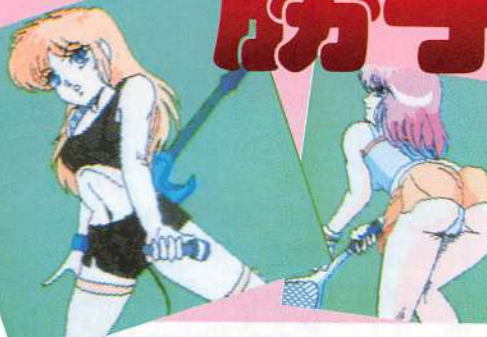
二升学者大付属沼南高校 ミス××校に選ばれそうなロングヘアの女の子

女のコのグラフィックが30枚×2。アニメするコもいろいろ!



勝手に成じやん

ハード
☎03-621-8447
発売中



HARD社の社長の社員
に面白いと認めさせた
74Z 第一弾 君は誰へ
行っ ジャパンとはう

《ルール説明》

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

一定時間内に問答に答えて正解すると
ルーレットがまわります
その数字によって2枚のパネルが
オープンします
するとムフアのグラフィックが...

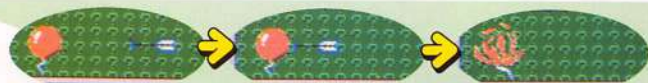
媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

時間制限付きの3択がYES/NO クイズに答えてパネルをめくる!

タイトルの下にある写真の
ように、このゲームにはマニ
ュアルなんて付いてない。め
んどくさいルールはないのだ。

クイズがでる(ジャンルは
多岐にわたっている)→一定
時間内に画面の右のワクの中

にある選択肢のうち正解と思
われるものを選ぶ→正解だと
右上にある2つの数字が回り
始め、スペースキーを押すと
数字に対応したカードが開く。
1問正解することにカードを
2枚開けるので、8回正解す



①風船に向けて矢が! ②これが時間制限 ③時間切れて風船がバン!



ればグラフィックが完全にな
る。クイズはグラフィック1
枚について12問ずつあるので、
4問までは間違えても大丈夫。
また、グラフィックの肝心の
部分さえ開かれていれば……
十分にワクワクできる。

クイズの出題が終わるが
グラフィックが完全になると、
グラフィックがムフバージョン
に変わる。



①タイトル画面。ん、どっかで
見たことある女のコなんだけど



②クイズがでる。矢が風船に当
たらないうちに答えを選ぶ……



③正解するとカードを2枚ひら
ける。どんどん正解すると……



④ヤッター! すべてのカードが開
いて女のコのグラフィックが完成!!

問題の種類は100。女のコの グラフィックは30枚で2とおり+α

グラフィックの女のコは30
人(『カインドウ・ギャルズ』の
杉下舞子ちゃんがタイトル画
面に登場しているのを入ると
31人)。グラフィックの数で

はナンバーワンだ。ムフバ
ージョンのグラフィックのな
かにはアニメするコもいた
りする。とにかくクイズに強
くならないと〜。



①グラフィックが完成していな
くてもムフバージョンになる



②これぞカンペキなムフバ
ージョングラフィック。ムフバ

お目当てのグラフィッ
クの一部をバラバラと
置ってみました。右端
にいる杉下舞子ちゃん
のグラフィックも、と
あるキッカケで見られ
るはず。がんばってプ
レイ(?)しましょう。



COMING SOON

カミング
スーン

突然舞い込んできたおかしなRPGを筆頭に、有名シミュレーションゲームなど続々登場。そしてまんなかのページではエッチソフトが4本と、きまじめなソフトを2本紹介しています。春先になってますますのんびり気分ってかんじ。



あさりワールドRPG (仮称)

ゲームアーツ ☎03-984-1136

発売日未定	VRAM	128K
媒体	セーブ機能	未定
対応機種 MSX2専用	価格	未定

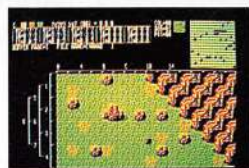
ユニークなキャラとユニークな会話の本格派RPG

「テグザー」などで知られるゲームアーツの新作は、漫画家「あさりよしとお」氏がデザインしたモンスターや住人達が登場するRPG。とある村に王様から手紙がきて、この物語が始まる。内容は、お城から行方不明になってしまったお姫様を捜してほしいというものだった。しかも見つけ

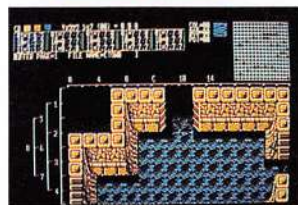
た者のいる町や村は、その後10年間の年貢を半分にしてもらえるらしい。この知らせを受けた村中の若者が、代表者を決めるじゃんけんをして、主人公の娘「ティナ」が旅出つことになった。まだ開発中の画面だけど、壮大な大陸には塔やダンジョンなどがはいる予定だそう。



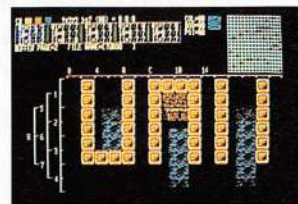
敵キャラ。社内通称「ワニ」。あさりよしとお氏のデザインによるもの



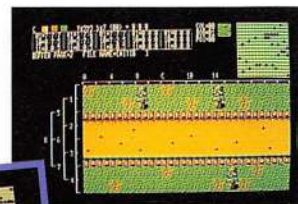
① ② つつした若者の世界。へんな若



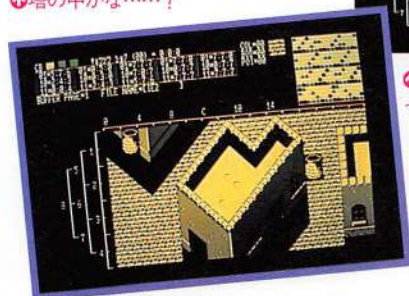
③ 塔の中かな……?



④ ダンジョンだーっ! 危険危険



⑤ こんな所でモンスターに会っちゃうんだろうな



きっとおもしろい人が住んでいるのだ

三国志

光荣☎044-61-6861
2月中旬発売予定
媒体  VRAM 128K
セーブ機能 内蔵S-RAM
対応機種 MSX2専用 価格 14,800円

信長の野望 全・国・版

光荣☎044-61-6861
2月10日発売予定
媒体  VRAM 128K
セーブ機能 内蔵S-RAM
対応機種 MSX2専用 価格 9,800円

●原色がやけにカラフルになった4メガROM版だ!

シミュレーションゲームの大御所の光荣から、2月に2本の新作が発売される(といっても新しいゲームではないけど)。1本めがこの「三国志」



①美しい龍が向かい合っている。歴史をひもといっているところかな?

で、今度は容量4メガのROM版。特に他のメディアのものと変わった点はないそうだ。ディスクに対応しないMSXを持っている人にうれしい発売というわけだ。



②ああ色がイデ。とかいて、遊んでいるうちに朝になってしまう

●ディスクがなくてもやっとな遊べる4メガROM版!

こちらは「三国志」よりひと足早く発売の予定。ゲーム内容はやはり他のメディアと変わらないが、普通のROMより容量が多いためグラフィックはきれいになっている。



③さて、まずはどこから攻めるか、それが問題だ

④ヘックス画面もきれいだ。ディスク版と変わらなかつたりして……



プレデター

パック・イン・ビデオ☎03-226-9491
3月5日発売予定
媒体  VRAM 128K
セーブ機能 PAC
対応機種 MSX2専用 価格 5,800円

●3種類の世界を突き進み宇宙生物プレデターを倒せ

舞台は南米のジャングル。コマンドーの仲間が全滅し、シェイファー少佐ひとりになってしまった、という設定。

1つのマップに緑色、赤色、青色の世界と3種類のステー

ジがあってすべての世界をクリアしていく。いくつかの世界ではプレデターが待ちかまえている。途中レーザーなどのアイテムをどんどん集め、宇宙生物プレデターを倒せ。



①これがキミ。コマンドーのたったひとりの生き残り

②最初は姿が見えない。攻撃を受けるうちに色がつく



③緑色の世界。この画面の右端まで行くと次の世界へ行けるのだ



④赤色の世界。左上にあるシェイファー少佐の人形でひとり増える



⑤青色の世界。ヘイズリーのような敵が気持ち悪く迫ってくる



⑥プレデターとの戦闘シーン。プレデターはやたらとすばしこい

小林ひとみのパズルイン ロンドン

インフォーマーシャル ☎03-353-1071

3月19日発売予定	VRAM	128K
媒体	セーブ機能	ディスク
対応機種	価格	6,800円

●ビデオ界の女王「ひとみ」のエッチなパズルゲーム

アダルトビデオ界でピカイチ人気の「小林ひとみ」のパズルゲーム。彼女の入浴シーンやロンドンで遊んでいるときの写真を、高解像度256色でデ

ジタイズした画面でパズルするのだ。きちんとした画面が出るのは最初の一瞬で、あとはシャッフルされた何分割かのピースを動かして絵を完成させていく。できあがるごとにだんだん過激な画面になっていくのだ。

パズルは3種類ある。1つ目は、2個の

◎この一瞬の静止画面を記憶してと……。こんな絵がたくさん入っている

カーソルを移動し、その2か所のピースを入れ替えて絵を完成させるもの。2つ目は1ピース分アキがあり、そのアキにピースを移動していく一般的なもの。3つ目はカーソルを合わせた列が1列移動するルービックキューブ型のパズル。最初はタテ4×ヨコ4ピースぐらいの分割だけど、面クリアするごとにどんどん難しくなっていく。スタート時に名前を入力できるので、パズルのあい間に「××くん」とか話しかけてくる楽しみもある。そのうえひ

◎こんなふうにはバラバラにシャッフルされてしまったパズル画面。もとに戻せばひとみちゃんのお×姿が見られるのだが……



とみファンにはうれしい、オリジナルピンナップがもれなく付いてくる。これでたったの6800円ポッキリ!



釣りキチ三平 ブルー マーリン編

ビクター音楽産業 ☎03-423-7901

4月上旬発売予定	VRAM	64K
媒体	セーブ機能	
対応機種	価格	6,800円

●大きなカジキを釣り上げ トーナメントで優勝しよう

少年マンガのロングセラー「釣りキチ三平」の三平くんを主人公にした、釣りのシミュレーションゲーム。毎年実際にハワイ島で開催されている

「ハワイアン・インターナショナル・ヒルフィッシュ・トーナメント」というカジキ釣りの大会をゲーム化したもの。タイトルの「ブルーマーリン」というのはカジキの一種だ。

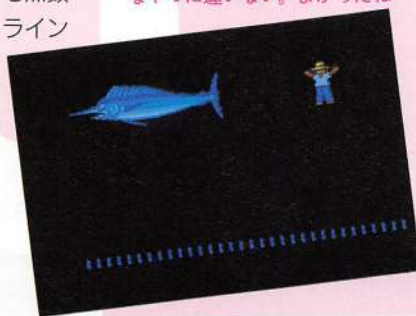
大会は5日間(午前8時から午後4時まで)争われ、釣った魚のトータル重量で

◎これが釣っているときの画面。大物のマーリンが引っかかるといいけど

順位を決定していくのだ。ポイントの対象になる魚はマーリンとアヒ(マグロの一種)だけで、他の魚を釣っても点数にはならない。また、ライン(釣り糸)とエサを選択するところもこのゲームの特徴だ。ラインは50ポンドと80ポンドの2種類あり、80ポンドだと重量の大きな魚でも釣り上げられるけど点数は50ポンドを使用したときよりも低くなる。エサは作りもののニセモノと本当の魚がそれぞれ何種類かある。

マンガの中の人物で三平の

◎釣り上げた魚はこうやって品評する。バンザイしている三平に比べるとこの魚は相当りっぱなやつに違いない。よかったね



師匠「魚紳さん」も出てきてあれこれとアドバイスをしてくれるのだ。

この「釣りキチ…」は今後シリーズ化していく予定だ。



©インフォーマーシャル
©矢口高雄・日本アニメーション・講談社
©ビクター音楽産業

COMING SOON

MSX英和辞典

ハイスコアメディアワークス ☎03-402-7001

3月中旬発売予定	RAM	16K
媒体	セーブ機能	
対応機種	価格	7,800円

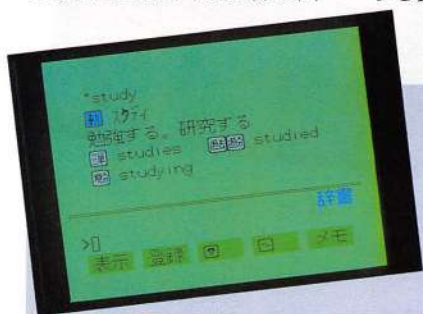
機能充実の英単語学習ソフト

中学生向けの英単語・熟語が約3000語入っている。キーボードから単語を打ちこむと、自動的に目的の単語を探し出

してくれ、その意味と発音(カタカナ)がすぐにわかる便利な辞書機能のほか、つづりをうる覚えでもそれに似た単語

をいくつか探し出してくれる各種検索機能、自分でアレンジできる練習機能など便利で楽しい学習ソフトだ。

④目的の単語を探し出して「表示」を選ぶと意味と発音を表示してくれる



ふえありいている

フェアリーテール ☎03-205-3685

2月中旬発売予定	VRAM	128K
媒体	セーブ機能	未定
対応機種	価格	未定

女子高生とのアダルトお遊び

キミはかわいい女子高生がひとりで留守番している家に遊びに出かけたのだけれど、なかなか家には入れてくれない。彼女をうまく口説いて……。そこから先はお楽しみ。

コマンド選択方式でめんどくささをなくしたアダルトアドベンチャー。ストーリーもしっかりしていて、3タイプ

④最近の女子高生はセーラー服の下になにも着てないのかなあ？

のマルチエンディング。きれいな絵をたっぷり楽しんで！



ほっと・MILK

フェアリーテール ☎03-205-3685

2月中旬発売予定	VRAM	128K
媒体	セーブ機能	未定
対応機種	価格	未定

めざすはなんと美少女1000人

目標の1000人まであと6人のところにきた怪人28号があなたの町に現れた。彼はアイドルの今日子ちゃん攻略をめざして町へと出ていった。

女の子は個性豊かな子が全部で6人。そんな彼女たちとちよめちよめできるかどうかはキミしだい。ギャグに耐え数々の謎を解き明かし、女の子の機嫌をとらなければ先へは進めない。コマンド選択方式の明るいギャグタッチのアダルト・アドベンチャー。

④目標の1000人まであと6人。6人の女の子相手にがんばれば怪人28号



学園物語

グレートソフト ☎06-561-2211

2月下旬発売予定	VRAM	128K
媒体	セーブ機能	
対応機種	価格	6,800円

憧れの女教師をわがモノに

学校の美人教師に恋してしまい、悩んでいる男の子が主人公。なんとかその先生と仲良しになりたいというアドベンチャーゲームだ。それで、なんといけないことに女子寮に進入してしまうのだけど、場所が場所だけにハプニングが続出するのだ！ そのかわり、たくさんのかわいい子とお話できたりする楽しみもあるとい

④この学校の制服はセーラー服だったみたい。さあ、がんばろう

うわけ。さまざまな事件を乗りこえて、果たして彼は思いをとけることができるかな。



魔神宮

ザイン・ソフト ☎0794-31-7453

4月10日発売予定

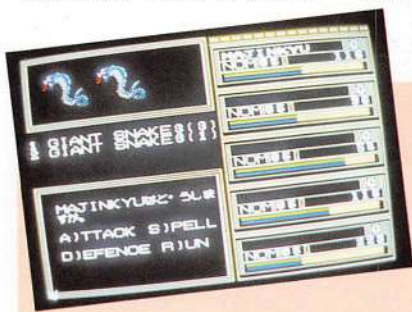
媒体	ROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	セーブ機能	ディスク
		価格	7,800円

● 悪しき神から平和を取り戻せ

ザイン・ソフトの新作は、お得意の壮大なストーリーのRPG。剣と魔法の時代に、悪しき神が「ミルナス」という

地上に妖魔軍団を送りこんだ。そのころちょうどタイラント城の王「カーティング」に王子が誕生した。この王子は神から選ばれた仲間を捜し、魔神宮に潜む敵を倒すことになる。剣の技を磨き、魔法を使って最後の敵をたたきつづそう。

③敵の親王は「魔神宮」という謎の塔に潜んでいるのだが……



ドーンパトロール

ポニーキャニオン ☎03-221-3161

3月5日発売予定

媒体	ROM	RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	セーブ機能	
		価格	4,900円

● 第2次大戦がゲームの舞台!

第2次世界大戦の連合軍と、ドイツおよびイタリア海軍の戦いを舞台にした潜水艦のシミュレーションだ。

キミが乗りこむのは英国軍

のT-クラス潜水艦「ベオウルフ号」。画面に出てくる航海日誌に書かれている任務を遂行していき、連合軍を勝たせるのが目的だ。

任務は敵の船の破壊、VIPの輸送など危険なものばかりだ。安全港で補給を受け魚雷で敵を沈め連合軍を勝利に導け。

③敵の船の破壊任務が出た。すかさず魚雷を発射して敵を撃沈しよう



ボンバーキング

ハドソン ☎03-260-4622

3月18日発売予定

媒体	ROM	VRAM	8K
対応機種	MSX MSX2	セーブ機能	テープ
		価格	6,200円

● 単純痛快アクションゲーム!

ファミコンでヒットしたゲーム。おおまかな内容は、爆弾を仕掛けて、木や敵などの障害物を爆破して道を作ってクリアするというもの。障害物を壊すと中から「敵の動きを止めるもの」「爆発の威力が増えるもの」などのアイテムがでてくる。爆弾で物が壊れていくのは快感だけど、仕掛けてす



④アイテムっぽいのが出た。それにしても道がこんでるし

ぐどかないと自分も爆風でやられてしまうのだ。

スクーター

ポニーキャニオン ☎03-221-3161

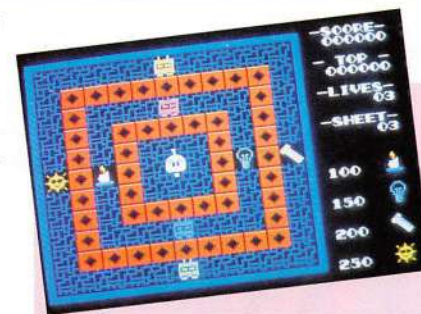
3月5日発売予定

媒体	ROM	RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	セーブ機能	
		価格	4,900円

● 16面のコミカルパズルゲーム

スクーターを操作して、各ステージに4つあるアイテムを集めていく、コミカルだけど難しいパズルゲームなのだ。

ステージはアイテム4つさえ取ればクリア。ただ障害物にブロックがあり、これは壊せたり壊せなかったり、一定の方向にしか動かせないものなどあって、そのうえおじゃまロボットまで出てきてキミの



④中央の白いキャラがキミ。右に表示されているアイテムを集めろ

じゃまをするのだ。

全16面が解けたらキミは大天才という超難解パズルだ。

©ザイン・ソフト ©ハドソン
©アーコソフト ©ポニーキャニオン

MSX

発売予定 ソフト

CALENDAR



新しく見るゲームはいったい何本あるかな？

この情報は1月29日現在のものです。

発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2 専用	媒体	予定価格
2月	5日	ハッカー	ポニーキャニオン		R	5,800円
	6日	ドラゴンクエストII	エニックス	○	R	6,800円
	10日	信長の野望(全・国・版)	光荣		R	9,800円
	上旬	ぼそかくフォワード	ソフト&ソフト		D	8,800円
	上旬	ゼータ5号	チャンピオンソフト		D	4,300円
	上旬	ハロー麻衣子	チャンピオンソフト		D	5,300円
	中旬	三国志	光荣		R	14,800円
	中旬	波動の標的	ソフトスタジオWING		D	9,800円
	中旬	ドルレイド	日本デクスタ		R	6,800円
	中旬	ふえありにている	フェアリーテール		D	未定
	中旬	ほっと・MILK	フェアリーテール		D	未定
	中旬	MSXプログラムコレクション 50本 ファンダムライブラリー②	徳間コミュニケーションズ	○	R	5,800円
	21日	24時間サーマルプリンタ (HBP-F1)	ソニー	○	ハード	44,800円
	下旬	学園物語	グレイトソフト		D	6,800円
	下旬	パソコン先生入門編(生徒用)	ストラットフォード		R+D	未定
下旬	ミスティ	チャンピオンソフト		D	6,800円	
下旬	京都龍の寺殺人事件	タイトー		R	5,800円	
下旬	殺しのドレス	フェアリーテール		D	未定	
下旬	東京女子校生セーラー服を脱いだら	NEW SYSTEM HOUSE OH/		D	7,800円	
下旬	上海	システムソフト		R	5,800円	
3月	1日	35インチFDD(HBD-F1)	ソニー	○	ハード	36,800円
	1日	ジョイハンドル (ゲーム「A1」&「ピリッ」)	バナアミュージズメントP	○	ハード	19,800円
	5日	ダイナマイトボウル	東芝EMI		R	5,800円
	5日	プレデター	バック・イン・ビデオ		R	5,800円
	5日	ドーンパトロール	ポニーキャニオン		R	4,900円
	5日	スクーター	ポニーキャニオン		R	4,900円
	8日	MSX・FAN4月号	徳間書店	○	本	390円
	12日	王子ピンピン物語	イーストキューブ		D	7,800円
	上旬	天使たちの午後II	ジャスト		D	7,800円
	上旬	天使たちの午後II(番外編)	ジャスト		D	7,800円
	上旬	ファイアーボール	ハミングバード		R	6,800円
	18日	ボンバーキング	ハドソン		R	6,200円
	19日	小林ひとみのバスルインロンドン	インフォーマーシャル		D	6,800円
	19日	抜忍伝説	ブレイングレイ		D	9,800円
	20日	勇士の紋章	スカップトラスト		R	6,800円
	21日	カーテススライ(CPS-14F1)	ソニー		ハード	64,800円
	21日	ソニーMSXワープロセット (HBP-F1WP)	ソニー		R+ハード	69,800円
	中旬	MSX英和辞典	ハイスコア メディアワーク		R	7,800円
	26日	刑事 大打撃	インフォーマーシャル		D	6,800円
	26日	加野球選手バントレース	コナミ		R	5,800円
	下旬	サイキックウォー	アスキー		D	8,800円
	下旬	キャンディキッス	ジャスト		D	7,800円
	下旬	ヴァルツェル	ジャスト		D	7,800円
	下旬	カサブランカに愛を	シンキングラビット		D	未定
	下旬	ラストン・サーガ	タイトー		R	5,800円
	下旬	制覇	日本物産		D	未定
	下旬	忍者	ボーステック		D	7,800円
?	F-15ストライクイーグル	システムソフト		R	5,800円	
?	マース	デービーソフト		R	未定	
?	陽あたり良好!	東宝		R	未定	
?	ヘルツォーク	テクノソフト		D	6,800円	
?	プロ野球FAN	日本テレネット(東京)		D	7,800円	

発売予定日	ゲーム名	メーカー名	MSX MSX2用	MSX2 専用	媒体	予定価格
4月	4日	井出洋介名人の実戦麻雀	バック・イン・ビデオ		R	6,800円
	6日	ソイド	東芝EMI		R	5,800円
	8日	MSX・FAN5月号	徳間書店	○	本	360円
	10日	魔神宮	ザイン・ソフト		D	7,800円
	上旬	パロディウス	コナミ		R	5,800円
	上旬	釣りキチ三平	ビクター音楽産業		R	6,800円
	上旬	殺人倶楽部	マイクロキャビン		D	未定
	?	ブレイクショット	コナミ		R	5,800円
	?	テストメント	パショウハウス		D	未定
	?	麻雀狂時代	マイクロネット		D	未定
?	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト		D	未定	
5月	7日	MSX・FAN6月号	徳間書店	○	本	360円
	上旬	セイレーン	マイクロキャビン		D	7,800円
	上旬	クレイジークライマー	日本物産		R	未定
	15日	亜空戦記グリフォン	マイクロキャビン		R	未定
	25日	MSXプログラムコレクション 50本ファンダムライブラリー③	徳間書店	○	本	780円
	下旬	ナンバスターリー	インフォーマーシャル		D	未定
	下旬	マグナム危機一髪	東芝EMI		R	5,800円
	?	ザ・マン・アイ・ラブ	シンキングラビット		D	未定
	?	抜忍伝説(番外編)	ブレイングレイ		D	3,000円
	?					
6月	8日	MSX・FAN7月号	徳間書店	○	本	360円
	20日	クリムゾン	スカップトラスト		R	7,800円
	20日	カーマ(仮称)	スカップトラスト		未定	7,800円
?	ザリタンオブイスター	ナムコ		R	未定	
発売日未定	戦場の狼	アスキー		R	5,980円	
	魔界村	アスキー		R	5,980円	
	サイキックウォー	アスキー		R	7,800円	
	ドラゴンクエストII	エニックス		R	6,800円	
	ガンダーラ	エニックス		未定	未定	
	ムー	キャリーラボ		R	6,800円	
	目指せバチプロバチ夫くん(仮称)	ココナッツジャパン		R	未定	
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ		R	未定	
	あざりワールドRPG(仮称)	ゲームアーツ		R	未定	
	ガーディック外伝	コンパイル		R	未定	
	ドーム	システムサコム		未定	9,800円	
	シャティ	システムサコム		未定	9,800円	
	メルヘンヴェールII	システムサコム		R	未定	
	クレイズ	ハート電子		R	5,800円	
	クレイズ	ハート電子		R	未定	
	あけみこモアイの占いセッション	コナミ		未定	未定	
	バスタード	ザイン・ソフト		R	6,400円	
	ゴールデンバック	ガンデッキ		D	5,900円	
	東京終末戦争	徳間コミュニケーションズ	未定	未定	未定	
	MSX-WriteII	アスキー		R	24,800円	

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

シンプルで奥深い楽しみや回りの将棋の楽しみ

今のコンピュータ業界は、業界が先走りしていて、ユーザーがついていけないという状況です。ほんとうの意味ではまだ「コンピュータ時代」になっていない。そういうなかで、パソコンゲームは、コンピュータへの入口だと考えています。ゲームがコンピュータのユーザーを育て、その人たちが、将来のコンピュータ時代の柱となっていくだろう、そう考えています。わたしたちNCS（日本コンピュータシステム）がゲームを作る理由はそこにあります。

ファミコンとも違う、ほかのパソコンとも違うMSXのユーザーには、どんなゲームが受け入れられるか——わたしが考える、MSXにあったソフトとは、わたし自身が子ども時代、純粋に楽しめたゲーム、たとえば、「すごろく」、百人一首の札を使った「坊主めくり」、将棋のコマを使った「回り将棋」のような単純なゲームなんです。つまり、ルールはごくかんたんで、それだけで、相手との戦いにしごきを削っているうちに奥の深い楽しみが味わえるゲーム。エンド画面を見るために、クリアするためにやるゲームではなくて、MSXが思考能力のあるライバルとして相手になってくれる、そんなソフトを目指しています。

そのために、『エルスリード』でも、AI（人工知能）の技術を一部応用しているんです。友だちとルールのかんたんな将棋をしているような、そんな楽しさを感じてもらえれば大成功です。つぎは、6月を予定して、やはり同じタイプのシンプルで奥深いソフトを開発しています。



4月創刊号から1年間、メーカーやソフトハウスのみなさんのリレーで続いてきた「FAN VOICE」は今回で最終回です。次号4月号から始まる新企画にご期待ください。

PROFILE
 たなかもひろ 米国リンカーン大学卒。コンピュータ専門学校を経て、コンサルティング・グループ入社。その後、日本に戻り、NCS（日本コンピュータシステム）入社し、ゲームプログラムグループを企画、設立。現在に至る。1961年、東京生まれ。

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+小幡英司+白戸知己+高田陽+永吉敏男+橋本光弘+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=田崇由紀+諏訪由里子+堀川浩司+横川理彦(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デザイナー(人見和+釜田泰行)+若尾輝見+菅治孝+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+遠藤主税+しまづ★どんき+野見山つじ+なつやませいじゅ ■COVER ARTISTS=中野カンフー+穂嘉光 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+關ワードポップ(筒井雅浩・石塚社一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

今度コナミから『パロディウス』っていう変なゲームが出るんだぜ。自分のキャラをペンギンやゴエモンやポポロなんか設定できたり、ボスキャラがでかいペンギンやテルテルボウズだったりするし。鼻クソを投げつけてくるマヌケ顔のモアイだって出てくるよ——たまたま編集部顔を出したイラストレーターに最新情報を自慢すると、「うそでしょ」と軽くいわれた。突然現れた、うそみたいなゲーム、『パロディウス』の珍しいマップを掲載しているのは、たぶんわたしたちMファンだけだろう。まだ見ていない人は、いそいで18ページを開いて、まだ知らない友だちに、思いやり自慢しよう。たぶん「うそだろ」といわれるだろう。友だちが事態を理解して改心したら、ついでに、MSXユーザーにとって新しいこと、珍しいこと、おもしろいことがいっぱい載っている『MSX・FAN』のことも、自分のことのように自慢しよう。今度は素直に感心してくれるに違いない。Mファンを友だちが読みたがったら、親切に貸してあげよう。きつと次号はもっとホットな号になる。読者プレゼントもたっぷり用意してある。だって、

次号 4月号は 3月8日 発売!!

★副刊★ 周年だ

AD INDEX

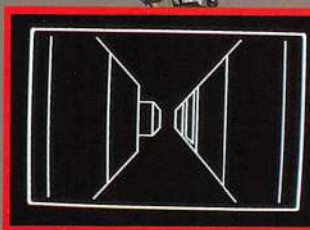
アスキー	117
コナミ	118、表3
サンクレスト	71
ソニー	表2、3
タイトー	4
T&Eソフト	80、81
日本ファルコム	84
電子技術教育協会	45
徳間コミュニケーションズ	78、82
HAL研究所	83
ビクター音楽産業	77
マイクロキャビン	79
松下電器産業	表4

狂気王トレボアの 命が下った。 今、長い冒険が はじまる……

MSX₂版ウィザードリィが遂に登場した。モンスターのグラフィックはイラストレーターの末弥純氏のデザイン。MSX₂の表示能力をフルに使い、グラフィックはさらに美しなった。なんと言ってもウィザードリィは奥の深いRPG。データを常にチェックして、長い冒険へ挑もう。君たちの健闘を祈っている。

狂気の大君主トレボアの世界征服のための2つの条件—最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使い、ワードナの魔除けの奪還—を完遂することがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D迷宮には多くの困難が待ち受ける。

■対応機種/MSX₂(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可) ■定価9,800円



LV	EXP	LV	EXP	LV	EXP	LV	EXP
1	0	2	100	3	1000	4	10000
5	10000	6	100000	7	1000000	8	10000000
9	10000000	10	100000000				

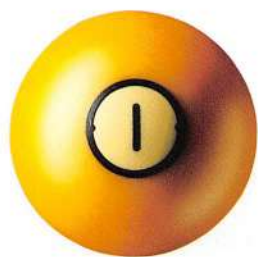
NAME	LV	EXP	HP	MP	STR	DEF	INT	WIZ	SPR	AGI	LUK
HERO	1	0	100	0	10	10	10	0	0	10	10
WIZ	1	0	100	0	10	10	10	0	0	10	10
CLER	1	0	100	0	10	10	10	0	0	10	10
DRAG	1	0	100	0	10	10	10	0	0	10	10



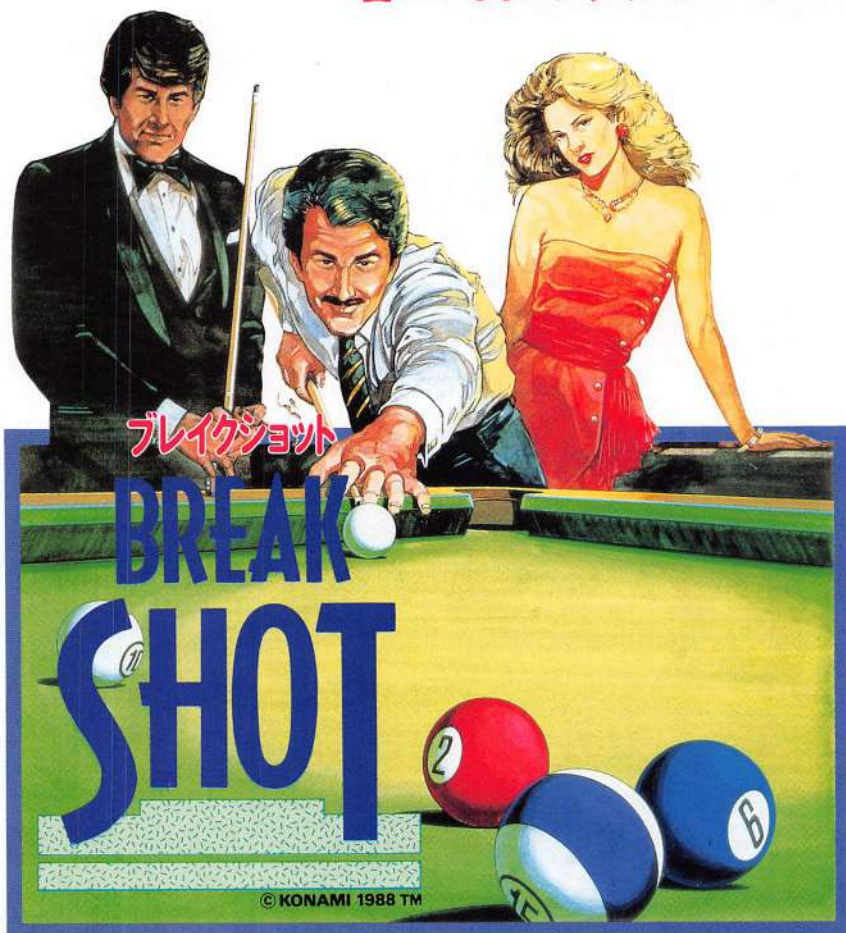
Wizardry

ウィザードリィ

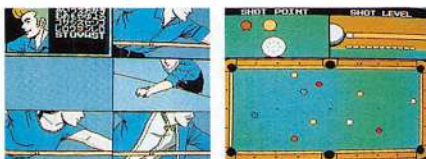
絶賛発売中



カ コ ア ン 。



ストーリー&シミュレーション! ハートが騒ぐ新感覚ビリヤード!!



MSX2対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 3月発売予定

『ビデオハスラー』から約4年、—永い沈黙を破って新登場! ローテーション等4種類の本格的プレーが楽しめるシミュレーションモードと、6人のハスラーに勝負を挑むストーリーモードの2本立て!! コナミの人気者ペンギンも登場するぞ!

ミニゲームのおまけ付/楽しいゲームをもっと楽しく!!

コナミの新10倍カートリッジ

MSX_{1,2}対応 1Mビット+64KビットSRAM
5,800円 近日発売

SRAM内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能! バイオリズムやテニス&ホッケーゲームも楽しめる/うれしかった機能に、もっとうれしい新機能をプラス。MSXファン必携の面白アイテムだ!!

面白すぎてゴメン! 突然の緊急発売!

パロディウス

MSX対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 今春発売予定



そなた、夢のプログラマー「タコ」。かたや宿敵「バグ」。??? ジョーダンみみたいなギャグシューティングしません?



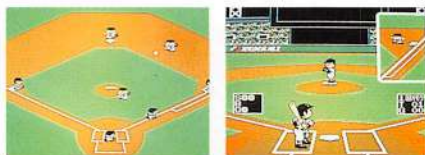
「ミのスポーツシリーズ」



カキーン。

めざせ日本シリーズ! キミの部屋は、もう熱狂のスタジアム!!

オープン戦・ペナントレース・VSの3
モード選択制、マルチウィンドーを駆使
した機能的な画面、チームごとの楽しい
BGM……さらにスターティングメン
バーの入替えも自由に行なえるなど、プ
ロ野球のすべてを、完全シミュレート!



MSX2対応 1Mビット SCC搭載
5,800円 3月発売予定

●画面は、開発中のものです。

空前のスケールで、MSX界侵襲中!

サラマンダ

MSX対応 1Mビット SCC搭載
6,800円 絶賛発売中



マルチスクロール+
マルチプレイ+マル
チストーリー/常識
破りの超巨大ボスも
登場する脅威のスー
パーソフトだ!!

3作におよぶ謎が、いま解明される!

シャロム 魔城伝説 完結編

MSX対応 2Mビット
5,980円 絶賛発売中



登場人物174人、全
600画面。主人公は、
グreek王国で一匹
のブタと出会い、は
てしない冒険の旅に
でるキミ自身だ!!

週間テレホンサービス実施都市

関東地区 本社:03-262-9110	北陸地区 新潟:025-229-1141
関西地区 大阪:06-334-0399	四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399
北海道地区 札幌:011-851-3000	九州地区 福岡-天神:092-715-8200
東北地区 青森:0177-22-5731	福岡-大牟田:0944-55-4444
秋田:0188-24-7000	

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30
●MSXマークはアスキーの商標です。

RAM
対応

ふたつのソフトを、**アシュギーネ**
新たに同時発売!!

復讐の炎

©1987 CM&E / MATSUSHITA / TESOFT

第3弾 こちらはアクション
RPGアドベンチャー

マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。アシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン) SW-M003 価格6,800円

データ互換して、必殺アイテムが使える。
SW-M001 価格3,800円

虚空の牙城

©1987 CM&E / MATSUSHITA / TESOFT

第2弾 こちらはスーパー
アクションアドベンチャー

ホラー映画顔負けの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。アシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフ) SW-M002 価格6,800円

あのAIを継ぐ

このAIを継ぐ...
MSX2+ 価格29,800円



● 便利な独立10キー

● 迫力の連射式ジョイパッド

Panasonic A1 MKII

パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのAIに後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKII。連射式ジョイパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。

パナソニック MSX2 パソコン 価格29,800円 FS-A1MK2

3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンボでシステムにしよう。

FS-A1F 価格54,800円



▶ 右側の「おわり」がカクログ。希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒107 大塚西門外市大塚南1005番地 松下電器産業株 情報機器部 MKF係まで。MSXは72キーの規格です。

心を満たす先端技術——**Human Electronics**

松下電器産業株式会社

1988
MARCH

3月号

昭和63年3月10日発行
第2巻 第3号(通巻12号)
第三種郵便物認可

発行人 山下辰巳
編集人 山森 尚
発行 株式会社 徳間書店
徳間書店センタービル株式会社

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 徳間(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間(431)1627(代)

定価360円