

1989年1月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第1号(通巻第22号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

1

新年特大号

超大増ページ

1989/JANUARY/480YEN

●NEW
きまぐれオレンジロード
サイオブレード
琥珀色の遺言
死霊戦線2

ぺんぎんくんwars2
ファンタジーII
アークス
孔雀王
写真館III
原宿アフタダーク
ディスクステーション2号
阿佐田哲也のA級麻雀
コナミゲームコレクション1&2

●ATTACK
スナッチャー

ゴーファーの野望/ラスト・ハルマゲドン

●特別付録
〈MSX2+のハードからソフトまで情報満載〉

MSX2+のすべて!

●特別企画
お年玉スペシャル
プレゼント!

●LIST
〈ようこそファンダムへ〉
ゲームプログラム
10本!

●秘情報満載
〈クリムゾン・ラスハゲ特集!〉

ゲーム 十字軍



SONY



MSX界の
実力機だ!



1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール (F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林クンの例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、(JIS第2水準漢字ROM)と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ついに、ゲームデザイン

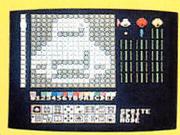


小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつけられる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風に見えるぞ。

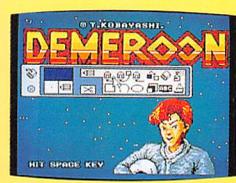
Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくる。遠いほらかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいグラフィックが描けるんだ。そしてボクはコリにコって、「DEMERON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。





ゲームの流れは変わった。

あそぶ時代 から つくる時代 へ。

F1XDJ

■3.5インチ(FDD)内蔵 ■スピコン(連射ターボ)搭載 ■ポーズボタン機能付 ■集中インジケータ(ターボ)装備
 ■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■2スロット装備
HB-F1XDJ MSX2+ 新・発・売 ついに出了!

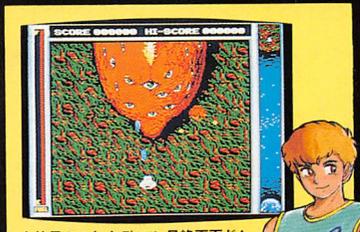
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 **F1XDmk2**
 ■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属 ■3.5インチ
 <FDD>内蔵 ■スピコン<連射ターボ>搭載 ■ポーズ
 ボタン機能付 ■集中インジケータ(ターボ)装備 ■メイン
 RAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミング
 の楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■2スロット装備
HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円



MSXパソコン登場だ!

Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して..

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスライスできるんだ。



小林君のつくったデモロン最終画面だ!

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デモロン」を完成したんだ。XDJ「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっしょのゲームデザイナーなんだぜ!!



「井上、加藤、見てるか? とうとうボクはオリジナルゲームをつくったぞ!!」

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!
自作ソフトを応募して欲しい!!
「ヒットビットスタッフになろう!! ソニープログラミングコンテスト」

- 一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.、シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)・実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
- 小林ツクロウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ)付属(または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
- アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとも、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間 '88年12月1日~'89年3月31日(当日消印有効)
 ●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限りです。
 ●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかにアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様に「ソニーオリジナル」スタジアムジャンパーをプレゼント/くわしくは、店頭ポスターチラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧ください。



SONY

機能充実、

インピツ感覚で使えるぞ。

日本語生活
満足シリーズ
2部作、登場。

絵も字も筆も美しい!

1 プルダウンメニューが スグレている。

プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

2 文字修飾、 イロイロがリッパだ。

強調・網かけ・アンダーラインなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

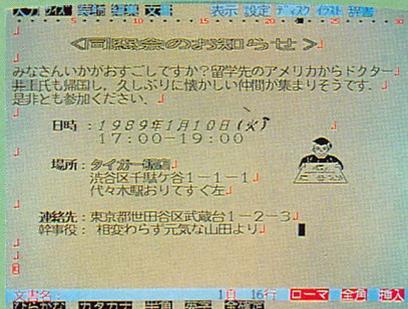
なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

3 ブロック編集機能がウレシイのである。

ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属が タノシイのだ。

約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しもうぜ!



MSX2
ユーザーは
待っていた!

高機能日本語ワープロソフト 文書作左衛門

MSX2 2DD × 2 HBS-BO12D 標準価格 6,800円
©Sony Corporation/イラストデザイン©Broder band Japan



新発売

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000 件登録』し多重検索も、自動ソー

トも、グループングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。

2 書体には『毛筆』(JIS第1・第2水準対応)

もある。毛筆フォントディスクだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレアウト表示つき。

4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』

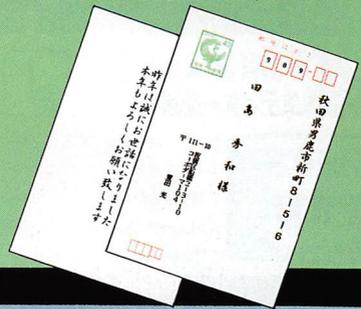
ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

簡易カード型データベースソフト はがき書右衛門

MSX2 2DD × 3 HBS-BO13D 標準価格 7,800円
©Sony Corporation.

新発売



キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵
MSX標準日本語カードリッジ
HBI-J1 標準価格 17,000円
©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation

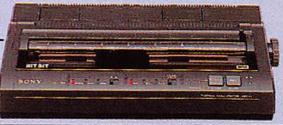


新発売

鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ボエム・かしこ)英文3種(標準・ボエム・デコ)の豊富な書体 ●住所・名前を入力するだけでフォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードつきの便利さ ●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵 ●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター
HBP-F1
標準価格 44,800円



●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 ソニー株式会社MF係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か? 弱気か? 選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け/それが勝利への道だ。

- テキは強気か? 弱気か? 人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
- 臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する。実況中継機能つき。
- 球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
- 14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
- プレイモードも4種類! ベナントレース・



- オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種類のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
- 入った、入った、大歓声! BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。

近日発売

どリアル野球シミュレーション PLAY BALL II

プレイ
ボール
ツー

HBS-G068D 標準価格 6,800円



©Sony Corporation/KLON



近日発売

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種類のプレイモード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

Membership Golf

4種類の有名ゴルフクラブのシミュレーション

メンバーシップ
ゴルフ

HBS-G069D 標準価格 7,800円



©Sony Corporation/KLON

- まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。
- サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀬カントリークラブ——有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。

- さあイクツ! 臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実に再現。

- キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。

- 多彩なプレイモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。

- クリーンいっぱい広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。



ボクサーを育て、鍛えて、目指すは実力世界ナンバー1。

- トレーニングモードで選手を鍛え、ウォッチ(観戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる。奥の深いボクシングゲームだ!



ファミリーボクシング

MSXタイトルマッチ

MSX2 2メガROM HBS-G066C 標準価格 5,800円

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

ボールと汗が飛んでくる。

● 上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。
● 上記「PLAY BALL II」及び「Membership Golf」の発売を仕様変更の為、来年年明けに延期いたします。おわびして訂正いたします。

SONY

君の才能を
待っている!



「SONY STAFF ONLY」がマフシイ！
賞にもれた人にも、スタッフジャンパーが
応募者の中から
抽選で300名様にあたります。

「ソニー プログラミングコンテスト 実施中」自作ソフトを応募して欲しい!

- 一般プログラム部門…ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
- 小林ツクロウ君部門…「F1ツールディスク(F1XD、F1XDmk2)」、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキット」を使ってつくったプログラム。
- アイデア部門…こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSX/パソコンについてまともな、絵やイラストを入れて説明してください。
- 各賞 ベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞の他、アイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさの評価する特別賞があります。受賞された方はヒットヒットスタッフとして認定します。
- ヒットヒットスタッフの特典 ●その1 ヒットヒット商品(パソコン、周辺機器、ソフト)の中から希望の商品を選んでもらいその商品のモニターをしていただきます。●その2 トロフィーとソニーオリジナルスタジアムジャンパーがもらえます。さらに応募してくれた人の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼントします。
- 応募要項 ●応募作品 * MSX規格で作られた自作ソフト。* フロッピーディスクあるいはカセットテープで参加をお願いいたします。確認のため2回以上同じプログラムをセーブしてください。(アイデア部門はこの限りではありません。)* 本コンテストにお送りいただいたプログラムの著作権など一切の権利は、ソニー側に帰属いたします。* 発表作品は、未発表のものに限ります。
- 応募方法 * 応募用紙に氏名、使用機種、操作方法等を明記の上お送りください(応募用紙はソニー商品販売店でお受け取りください)。* なおお送りいただいたプログラムはお返しできません。●応募作品の送り先 〒141 東京都品川区北品川6-5-8ソニーヤングラボラトリー内「ソニープログラミングコンテスト」係 ●期間 1988年12月1日より1989年3月31日(当日消印有効) ●入賞者、入賞作品の発表 1989年7月号(6月8日売り)MSX専門誌、パソコン誌にて発表



HIT BIT STAFFIになれるチャンスが来た!

ゲームの流れは変わった。

あそぶ時代 から つくる時代 へ。

お手ごろ価格の高性能、「F1ツールディスク」でつくる時代に入門だ。

■F1ツールディスクF1 XDmk2専用付属■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ボースボタン機能付■集中インジケータースタック■メインRAM4KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備

新・発・売



MSX2
F1
ツールディスク
付き
F1XDmk2
HB-F1XDmk2
標準価格49,800円

つくる時代の実力機、「ゲームプログラミングツール」で
ゲームがつくりたくてたまなくなるぞ。

■ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)付属■JIS第1第2水準漢字ROM
連文節変換辞書ROM/MSX標準日本語処理機能内蔵■FM音源装備■3.5イン
チFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ボースボタン機能付■集中インジケ
ータースタック■メインRAM4KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キ
ー■JIS配列キーボード■2スロット装備

標準価格69,800円

MSX2+
ゲーム
デザイン
パソコン

新・発・売 **F1XDJ**



ゲームデザインパソコンF1XDJ

君のアイデアをほめたたえる用意は、できた!

●商品のカatalog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...カatalog WJ係へお申し込み下さい。●MSXはソニーの商標です。



本書に関するお問い合わせは

☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいいさいお答えしておりません。(12月24日から1月5日まで編集部はお休みとなります。)

特別付録 MSX2+のハードからソフトまでの情報満載本!!

ALL ABOUT MSX2+

FAN ATTACK ★3大ゲーム攻略

ステージ5～9のマップとあわせて個性あるキャラを大攻略!



ゴーフアーの野望

EPISODE II 8

ATTACK第3回は、クライマックス・第2部を攻略!



ラスト・ハルマゲドン

..... 14

攻略第3弾

同僚のギブスンが殺された! 握っていた秘密とは……?



スナッチャー

..... 22

FAN NEWS★新作がいっぱい!

優秀不断な恭介とまどかとひかるの三角関係をつづるAVG

きまぐれオレンジロード

..... 118

地上編ではシエルツ博士を救出するのが目的だ!

サイオブレード

..... 120

1920年代の時代を背景に起こる殺人事件

琥珀色の遺言

..... 122

ライラの前に再び不気味なクリチャーが……!

死霊戦線2

..... 124

「ファンタジー」の続編/これぞRPGの神髄だ

ファンタジーII

..... 126

奥の深いストーリーを楽しむ推理AVG

原宿アフタダーク

..... 127

術を使って魔物を退治するAVG

孔雀王

..... 128

麻雀の神秘がわかるかもしれない

阿佐田哲也のA級麻雀

..... 129

ドラマチックな展開のAVG的ロールプレイングゲーム

アークス

..... 130

ガンガンばこばこボールをぶつけて倒せ!

ペンぎんくんwars2

..... 131

コナミのゲームの集大成がディスクにまとめて登場!

コナミゲームコレクション Vol.1

..... 132

エッチでまじめ(?)なアドベンチャーゲーム

写真館III

..... 133

新連載 DS fan ディスクステーションの情報ページ

DS fan

..... 134

お年玉スペシャル モニター プレゼント

お年玉スペシャル

..... 135

ようこそファンダムへ。はじめての方、大歓迎

ファンダム

..... 47

●1画面5本+N画面3本+FP部門1本+編集部謹製1本

はじめてのファンダム 56

MSXサウンドフォーラム 76

ファンダムハウス 78

第2回MSX・FANプログラムコンテスト結果発表 116

●Mファン大賞に輝いたプログラムは!?

ゲーム十字軍

..... 24

●ウイングマンスペシャル、イースII、ゼビ文字など

情報満載、大阪関西、いけない犯罪、キミは何歳?

情報おもちゃ箱 FFB ファンファンボックス

..... 29

●PC EngineのCD-ROMシステム……ほか

FAN STRATEGY

..... 79

●三国志(MSX2/2+版):呂布を作る!/?土地交換を使った兵糧攻め/

劉備の知力とカリスマを100にする●ジンギスカン:世界編の攻略順序

●信長の野望(全国版):属国の民忠・民財を上げる

FMバックとMSX2+のHow to FM音源

PLAY#ミュージック 第1回ドラマ編

..... 82

ゲーム百字軍

●エルギーザの封印エディットステージ特集 88

●エディットステージの解答 73

THE LINKS INFORMATION PAGE

..... 90

●東京と京都でラジオの生番組スタート

ON SALE

●今月は10月15日から11月14日まで 136

COMING SOON

..... 137

●ファミリースタジアム(仮称)/マスター・オブ・モンスターズ/新九玉伝/アンジェラス/ウルティマIほか3本

MSX新作発売予定表

..... 141

●11月29日現在の情報を掲載

FAN CLIP

●あーぱーみやあどっく T&Eソフト 吉川泰生氏 142

読者プレゼント

●掲載ソフト50本プレゼント 94

ゴファーの野望

EPIISODE II

先月、突然現れたコナミのシューティング『ゴファーの野望』。予告どおり、マップとともに、さらにゴファーの奥底へとせまらる。



グラディウス

グラディウス2

沙羅曼蛇

コナミ

☎03-264-5678

1月中旬発売予定

ゴファーの野望

媒体	MSX
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	8K
セーブ機能	コンティニュー/新10倍※
価格	5,800円

バクテリアン軍壊滅が、ジェームスパートン救出へと……

その昔、惑星グラディウスには3つの戦いがあった。バクテリアン軍との最初の戦い、ヴェノムとの死闘、そしてサラマンダーの戦い。戦いのたび、勇敢な戦士が最新鋭の戦闘機に乗ってグラディウスを守った。

ジェームス・バートン……、惑星グラディウスの2つの戦いを勝ち抜いた戦士で、のちに皇帝ラース18世に即位しサラマンダーの戦いの指揮をとった人物。彼の死後、グラディウス軍は、亜空間戦闘機「ヴィクセン」を完成し、バクテリアンの本拠地である亜空間へと新たな戦いをいどんだ。パイロットは、ジェ



④今回も戦いの影にヴェノムが……

ムスの直系子孫であるディヴィッド・バートンであった。

亜空間へむかったヴィクセンは人工太陽のステージ1、食虫植物惑星のステージ2、重力惑星のステージ3をつぎつぎに切り抜けた。すると、コンピュータがバクテリアンの不審な動きについて告げる。やつらが、過

去へタイムワープしているというのだ。やつらの目的は、まだ幼い日のジェームス・バートン暗殺にあるらしい。ただちにあとを追ひ、ヴィクセンもタイムワープに入った。

しかし、そこに待ち受けていたのは、過去に戦ったボスカラたちだ。そして、ここがステージ4。タイムワープ中に、以前の敵と出会ってしまったのだ……。なんとしても過去へたどりつかねば、ジェームスが暗殺されてしまう。歴史をかえるわけにはいかないのだ！

タイムワープで過去へ



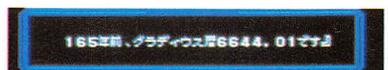
④ステージ3を抜けると



④突然コンピュータからメッセージがながれてきた……



④バクテリアン軍は過去へ



④タイムワープして、



④幼いジェームスを

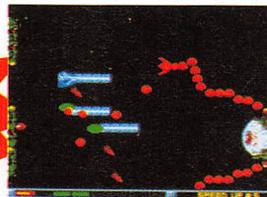


④暗殺しようとしている！

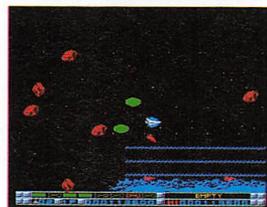
戦闘開始!!



④人工太陽のステージ1。熱い！



④ステージ2も難関。最後には目玉のボスが



④ステージ3は地面に引かれる重力地帯が！



④今回の自機、ヴィクセン。4タイプ用意されていて形もちがう

先月紹介したステージ1~4の前半部分をお・さ・ら・に

自機は4タイプ

自機となるヴィクセンは、それぞれ装備の違う4つのタイプが用意されている。

おもに違うのは、レーザーとミサイル。どれがベストかは自分の好みと相談しよう。また、マルチプル(従来のオプション)やバリアも2~3種類から選べて装備は充実。そのうえ、ステージの各所にはパワーアップアイテムがかくされているので、装備はもっと多くなる。



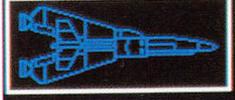
③このタイプはわりとノーマルで、今までのグラディウスとほぼ同じ。プレイしやすい万人むけ

②左のタイプとの違いはミサイル。連射はできないけど、破壊力は絶大。担当者としてはこのタイプが好き



④レーザーがリップルレーザーのタイプ。ミサイルも爆発が持続して敵を倒すナバームミサイルで強力

①ミサイルのほかは、左のタイプと同じ。ミサイルは敵の位置によって撃ちかわける2ウェイミサイルだ



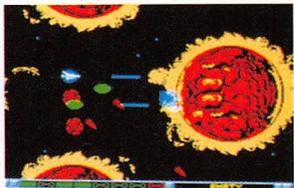
ステージ1

人工太陽がならぶステージ1。強敵はなんといっても、その人工太陽。突然飛び出すコロナは強力で、一撃でヴィクセンを破壊する。ほかにもゆらゆら飛んでくる火のトリや、ラストに待ち受ける巨大な火のトリなどキミを熱くさせる敵ばかりだ!



①ゆらゆらの軌跡を特殊効果画面で

ボスは巨大な火のトリ



②真っ赤に燃える太陽だから~熱いよー!



③ボスカラのギンザー・バトラー

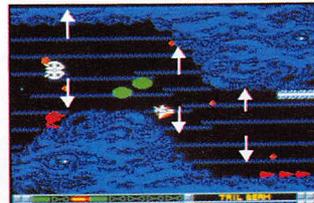
ステージ3

ステージ3は重力惑星。まずおどろかされるのが重力地帯。右の写真の矢印のように自機が地面に引きよせられる。また、ラストにはブラックホールが待ちかまえ、この引力につかまるとステージ最初のホワイトホールにもどされてしまうのだ。



①ありゃりゃこりゃ隕石群が降ってきた~

重力地帯はつらい!



②重力地帯での力はこんなふう

ボスのかわりにブラックホール



③ブラックホールではこんな引力が

ステージ2

食虫植物惑星のステージ2。マルチプルを食べてしまう大きな花や、飛んできて爆発する玉など、奇想天外なワナがつぎからつぎへと現れる。最初のパワーアップもこのステージだ。

レーザーがパワーアップ



④パワーアップでレーザー強化

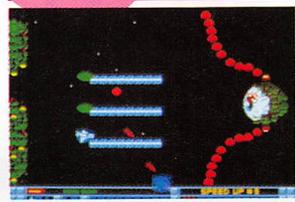


⑤マルチプルを食う花。美しい花にはトゲがある



⑥ヒューンと飛んでくるとフチュと広がる

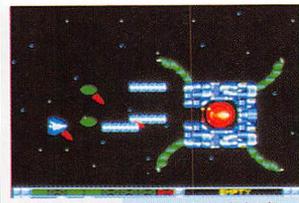
ボスは目玉の怪物



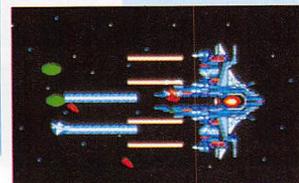
⑦目玉に手がついたハンズ・ノーティ。ちょっとたよりなさそう

ステージ4

タイムワープ中のステージ4。ここにはボスカラしかない。しかも、過去に戦った敵ばかり



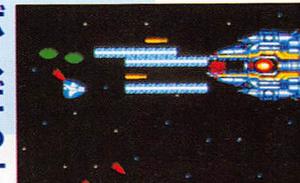
⑧扇風機のように手をまわす



⑨4本のレーザーで攻撃してくる



⑩強力なレーザーがくせもの



⑪おなじみビッグコア。強化されてる

ステージ4はボスだらけ

時間の旅を終え、そこに待ちうけていたのは5つの惑星たち

ステージ4のボスキャラたちを倒して、タイムワープを終えると、ふたたびコンピュータからメッセージが、「タイムワープ完了……」。

ディヴィッド・バートンを乗せたヴィクセンは、バクテリア



① ふたたびコンピュータから……

ン軍に6か月おくれて、グラディウス暦6644年に到着した。この6か月間に、バクテリアン軍は5つの惑星を改造してヴィクセンの攻撃にそなえていた。そして、まだ幼いジェームス・バートンをつれ去り、どこかに幽閉してしまったのだ。ジェームスを救うには、5つの惑星をまわり、なんらかの手がかりを探し出すほかないらしい。

そして、ヴィクセンはモアイが待つステージ5へとむかった。いよいよ後半、過去へ移っての戦いはじまるのだ。



② バクテリアンから6か月もおくれてしまった。急いでジェームス救出に行こう

そして、ふたたび戦闘



③ そして、また戦闘へ。まずはモアイか

ジェームスパートンを救え



④ 赤ちゃんのジェームス。かわいいね

ステージ5

このステージは最初から最後までモアイのゴリ押しだ。

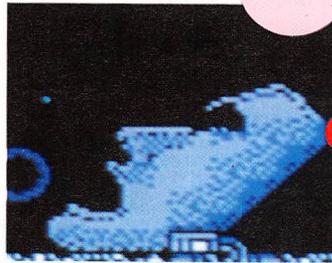
今回はモアイにも3パターンあって、はじめは従来の輪をはくだけのやつ、つぎに自機の動きにあわせて振りむくやつ、後半には口からレーザーをはく強力なモアイが出てくる。

ラストのボスキャラもやっぱりモアイで、口から「中モアイ」「小モアイ」をはく巨大なモアイだ。小モアイも生意気に輪をはくところがかわいい。

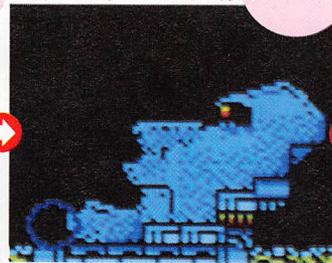
モアイ、ポロモアイ、ポロクソモアイ! とにかくモアイの連続

A: モアイがだんだんポロくなっていくのだ

① まずは、今までにも出てきたタイプのモアイ。口から輪をはく。グラディウスにはかかせない



② 少しポロくなった。このモアイは自機の動きにあわせて振りむく新タイプ。やっかいな敵だ



③ ポロクソになってしまったモアイ。このあたりには上下をむいてレーザーをはく強力タイプも登場



④ A: 最初は普通のモアイだけど先に進むにつれてひびが入る

ステージ6

背景が赤く不気味に光る地獄のステージ。いきなりハリが飛んできたり、画面の上下から柱が飛び出たり、溶岩が降ってきたりといそがしいステージだ。つねに四方八方に目をつけていなければやられてしまいそう。バリアは不可欠だ。

ラストのボスキャラのまえには、進路をふさぐ巨大な龍が登場する。口に向かって撃て /

ハリが飛びかい、溶岩が飛び散る、真っ赤に燃えた地獄のステージ

E: むかってくるハリ



⑤ はり〜、嵐のようなハリりの攻撃。ここは地獄のハリい山?

F: せまい進路を抜ける



⑥ 上下する柱(?)の部分の抜け方を特殊効果画面で見せよう

⑦ E: 撃てども撃てどもハリが飛んでくる

⑧ F: 牙のような柱が上下する

⑨ G: このへんは火山地帯かな?

エクストラステージめかわりに装備やアイテムがいっぱいかくされている!

『ゴーファアの野望』には、エクストラステージはないらしい。もっとも、細かく数えると11もステージが用意されているのだから十分といえば十分だけど……。

エクストラめかわりといっはなんだけど、パワーアップアイテムやクリアに必要なアイテム、あと便利なアイテムと、各ステー

ジにはいろんなアイテムが隠されているのだ。ここに、いくつかのアイテムを紹介しよう。アップレーザーやスクリューレーザーなどはパワーアップのアイテムだけど、ほかのアイテムはなんだろう。現時点では、まだ秘密。名前でなんとなくわかと思うけど、この中には重要なものもあるんだ。

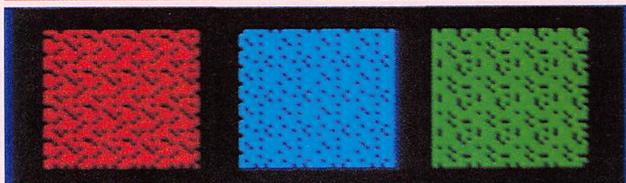
スクリューレーザーetc.



アップレーザー



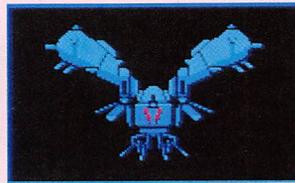
3つのマップ



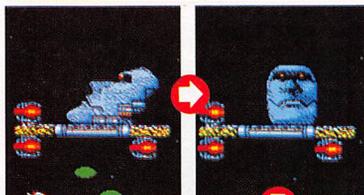
エクストラセンサー



防御シールド



B: モアイが振りむく



クルクル

🌀🌀これがモアイが振りむく瞬間。なかなか不気味

C: レーザーをはくモアイ



👉上からも下からも

👉レーザーがおそう!

D: 大中小のモアイ3段攻撃



👉親モアイの上に子モアイ乗せて〜とついうかれてしまう。口から小型モアイを出すアーマード・セイント。アゴが弱点

👉2回壊さないと倒せない。最初の爆発で油断するとやられるぞ

👉小モアイも生意気に輪をはくの図

👉 B: モアイが振りむいて攻撃してくる

👉 C: 上下からレーザーをはくモアイ

👉 D: ボスの3段攻撃

G: 大小2種類の火山



👉大きな火山からは溶岩がボンボン飛んできて

👉小さな火山からは画面に残るやな岩が出てきた

H: ゆく手をはばむ龍



👉前方に龍がたちふさがる。口からハリを発射してくる

I: のびちぢみするヒトデみたいなボス

👉最初はただのボールみたいなやつこうをしているけれど……



👉中央の赤く光る部分が弱点らしい。赤くなったらばし撃とう

👉ニョキニョキと4本の手をのびして移動

👉そして、中央から子供を発射してくるレイナード・スキナード

👉 H: 大迫力の龍

👉 I: ヒトデボス

ステージ7

嵐のような敵の攻撃にくわえ背景の岩までもが進路をふさぐ難関

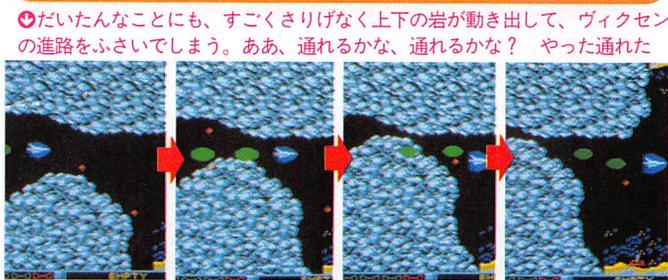
砂の惑星のステージ7。砂漠の途中にある巨大な岩が、ヴィクセンの前に立ちちはだかる。一見なんでもない岩が、動き出して進路をふさいでしまうのだ。画面の左はしのようにグズグズしていると進むに進めなくなるぞ。砂の中から敵がわいてくることもあるので、上下にも注意が必要だ。進路の確保がこのステージのポイントになる。

J: はえてくる砲台



①砂の地面にモヤモヤと砂ぼこりがたつと、突然ニョキニョキと砲台がはえてくる。どこにはえてくるかの予報はやってないので、画面の上下2cmには近づかないように

K: もたもたしてると岩が動きだし……



①だいたんなことにも、すごくさりげなく上下の岩が動き出して、ヴィクセンの進路をふさいでしまう。ああ、通れるかな、通れるかな？ やった通れた



② J: 砂の中から砲台がはえる

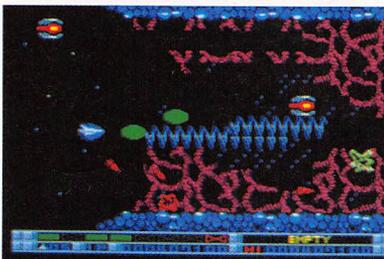
③ K: 岩が動き出して前が……

ステージ8

いちばん長いステージ! バラエティに富んだ攻撃に油断禁物!!

今回のマップでいちばん長い単細胞生命惑星のステージ8。あまりの長さゆえ、進路の細くなったところで前半、後半の2部構成という感じ。前半は撃ちまくればクリアしやすい。ただし後半はそうはいかない。とたんに攻撃がすさまじくなるのだ。進路もかぎられて、敵の数もぐっと増える後半は、先手必勝ノ先に攻撃して、どんどん前へ進むのがポイントだ。

O: 進路を切りひらけ



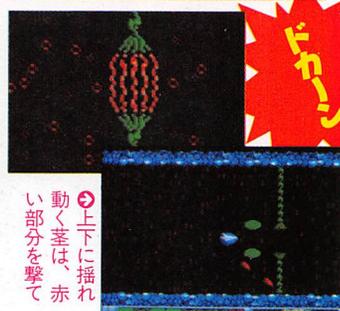
①くもの巣がはってしまった物置みたい。撃って撃って撃ちまくって進路を切りひらこう

P: 細胞分裂?!



①アメーバから出た白い敵はどんどん分裂して増える

Q: 通れるのは赤い部分



①上下に揺れ動く茎は赤い部分を撃て



② O: くもの巣が張りめぐらされるノ

③ P: どんどん増える分裂野郎

④ Q: 茎が上下に揺れ動く

ステージ9

ついに大づめ! 敵の弾が雨のように降りそそぐ過酷なステージ

はっきりいってステージ8までとは比較にならない過酷さのステージ9。進路もせまく唯一の進路をふさぐシャッターもあちこちがあるので、自機の微妙な操作が要求される。敵や敵の撃つ弾も多いので、バリアをつねに装備しているようにカプセルをとることがもっとも重要だ。ボスは破壊不可能らしく、すり抜けるしかないようだ。

U: 冷酷なシャッター



①冷酷にシャッターは閉まる。編集部は閉まらない

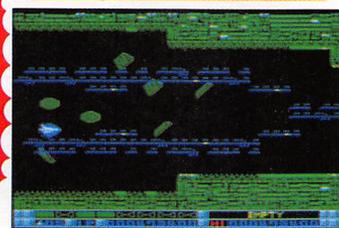
②本日の業務はもう終わりましたといわんばかりに

V: ベルトコンベアの砲台



①ベルトコンベアに乗って砲台がむかってくる。自分ばかりラクして……

W: 壁もはがれて敵に



①壁がポロポロはがれて飛んできた。あぶないなあ、手抜き工事をするから



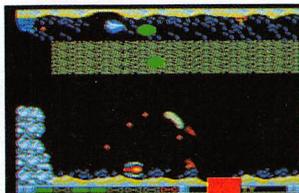
② U: シャッターが閉じたり開いたり ③ V: ベルトコンベアでラクする砲台 ④ W: はがれる壁も敵なの

⑤ X: やたらとスゴイ砲台

L: 不意打ちにご用心

M: ジェリービーンズみたい

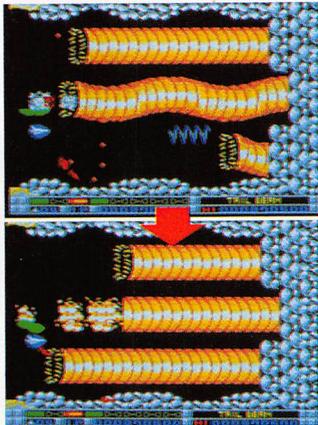
N: 3本1組の巨大ミミズボス



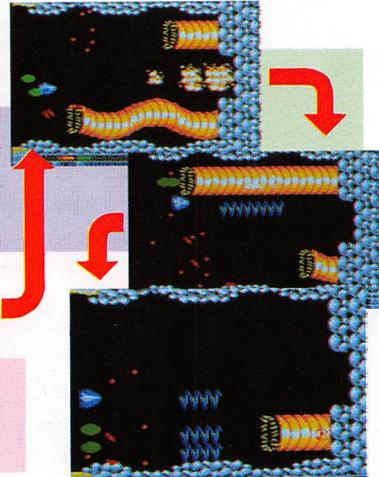
砂の嵐に守られた〜。突然飛んでくるこれは砂嵐だったのね



画面上下からふっと現れる敵。ジェリービーンズ？ 空豆？ うじ？ とにかく、みたいなやつ



トライアング・キックス。1本ずつレーザーで撃ってハイできあがり



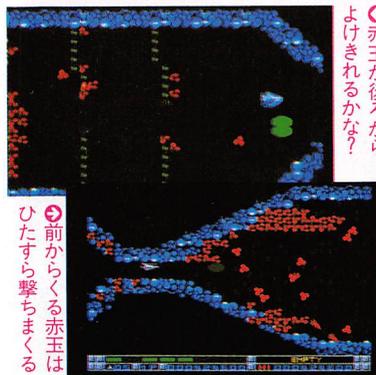
L: 出会いがしらに砂嵐 M: ジェリーくん

N: 3本ひとたばのボス

R: 前後からせまる赤玉

S: 電撃にやられるな!

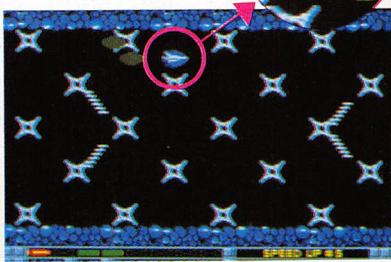
T: のびた手から敵が出現!!



前からくる赤玉はひたすら撃ちまくる

赤玉が後ろからよけられるかな?

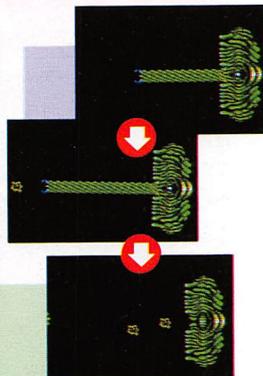
白い星と星の間を電撃のような光線が飛びまわっている。タイミングと微妙なコントロールが勝負



目玉が上下にギョロっと動き

突然手がのびてきて……

その手もどったあとには、緑色の敵だけが残った。びろびろの手に要注意のキラードワーフス。弱点はキョロキョロの目玉



R: 前後から不気味な赤玉が

S: 星と星の間に電撃が……

T: 手がのびるボス

X: 動くレーザー砲

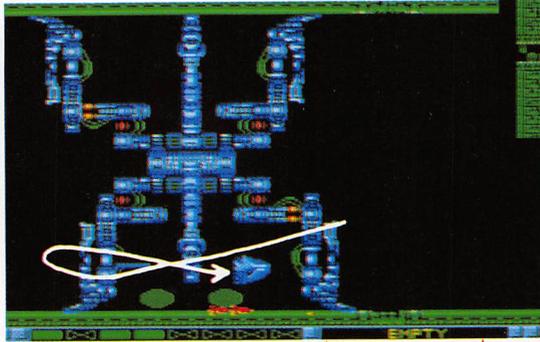
Y: 無敵のカニボス/足をすり抜ける



壁にへばりついて、ものすごい速さのものすごいレーザーを撃ってくるものすごい砲台だ



左からギチコンギチコンとくるクラブ・ウォロック。逃げようにも右はしまできて逃げられず、倒そうにも倒せない、これいかに



矢印のように足をすり抜けていると、画面の右側に進路が見えてくる。こも早くしない閉まっちゃう

そしていよいよ最終ステージへ
ジェイムス・バートンを救出に!

Y: 超難関のカニボス

Z: 欄外緊急情報

新10倍カートリッジのシークレット機能を利用すると、そのほかにも隠しコマンドがあることがわかる。まだまだ誌上では発表できないけど、「ゴファー〜」が発売されて、隠しコマンドを発見した人はどしどし送ってきてね。

FAN ATTACK

戻らずの塔をめけて物語は第2部へ

ラスト・ハルマゲドンのアタックも3回目。連載といってもいいくらいだけど、ゲームの規模が大きい証拠。今回はよいよ第2部を攻略する!

ラスト

ARMAGEDDON

ハルマゲドン

ブレイン・グレイ

☎03-264-3039

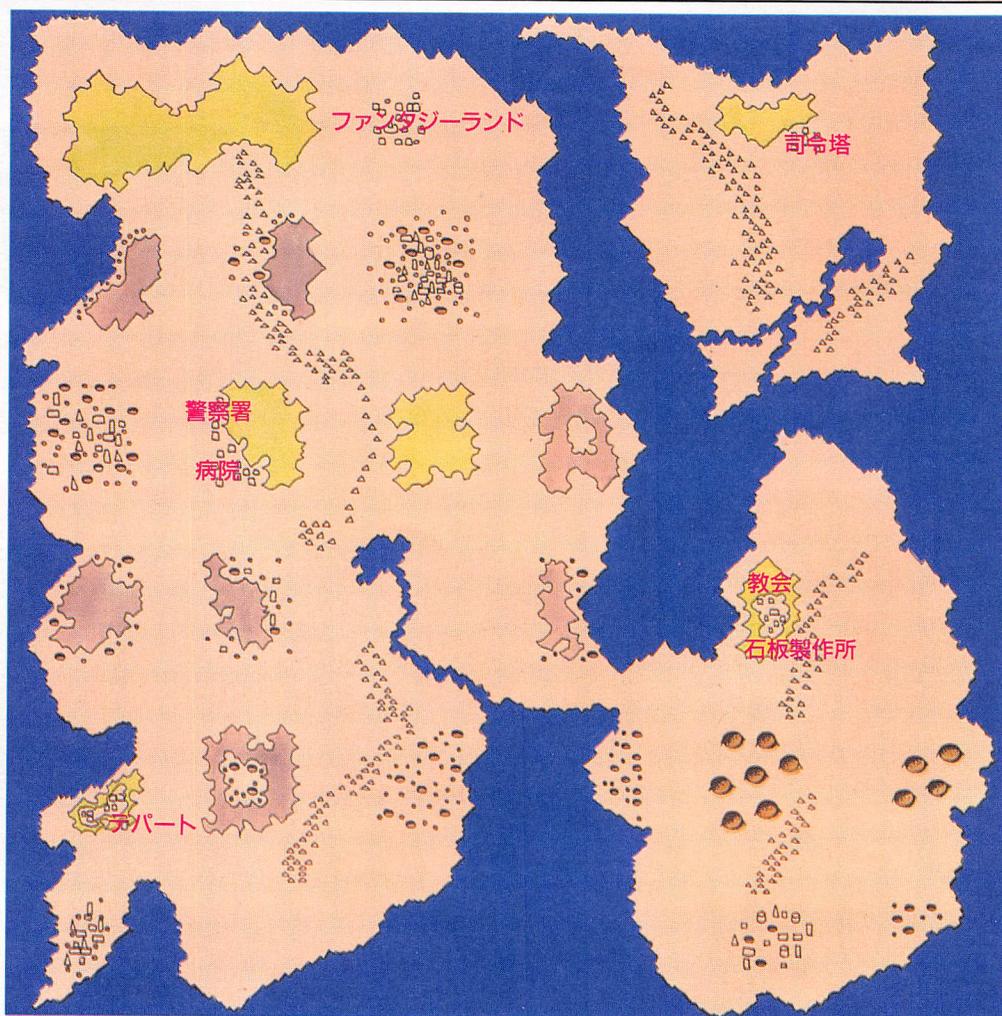
発売中

媒体	📀🎵
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ラスト・ハルマゲドン第2部マップ

第2部の広さは第1部の1.5倍くらいある。108つのモノリスを探す必要はないけど、重要な建物を探すのが大変だ。

石板製作所	
P15→	
教会	
P16→	
病院	
P17・18→	
警察署	
P19→	
デパート	
P20・21→	



ファンタジーランド/司令部

ファンタジーランドと司令部は、今回の記事では紹介していない。位置だけ記しておこう。

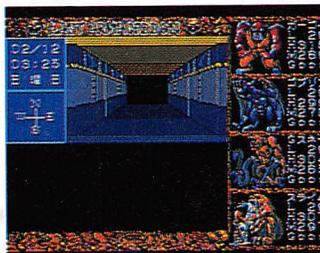
©ブレイン・グレイ

第2の地上に待つものは？

はたして、第1部と第2部ではなにが違うのだろう。そんな疑問に答えるため、旅つまえに第2部について予習しておこう。

第1部と第2部の大きな違いのひとつに、広さがある。第2部の広さは第1部の1.5倍以上。そんなに広い世界のなかから重要な建物を探し出すのは、骨のおれる作業だ。もし第2部にもモノリスがあったら、だれでも攻略をあきらめるに違いない。でもそこで出会うイベントの重要性はもちろん第1部以上だ。と

うぜん第2部にもいくつかの建物がある。第1部では建物内部はみんな3Dダンジョンだったが、第2部では3Dダンジョンに加え2Dのマップがある。3Dダンジョンのようにマッピングをしなくていいので、イベント探しがラクになるのだ。とはいえ、いくつかの2Dマップは地形が複雑だったりする。



①これはもうおなじみになった3Dダンジョンだ。マッピングは難しい



②これが2Dマップ。3Dと違い、自分の周囲が見られるのが便利だね

モノリスを生んだ石板製作所

モンスターたちが最初をめざす建物は、石板製作所。108つのモノリスが作られたこの場所には、なにが隠されているのだろう。

石板製作所の入口には「なにびとたりとも立ち入ることを禁ず」と書かれている。しかし鍵がかけられているわけではなく、モンスターたちは自由にこの内部にはいれる。建物内は第1部同

様に3Dダンジョンとなっているが、あまり複雑ではない。石板製作所では、その名のとおり石板(モノリス)が作られている。ここで魔族はモノリスが作られた理由を知るのだ……。

記号のみかた

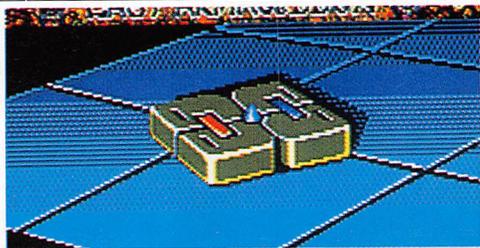
S…スタート
U…上への階段
D…下への階段

E…イベント
T1…落とし穴
T2…毒ガス

1 F

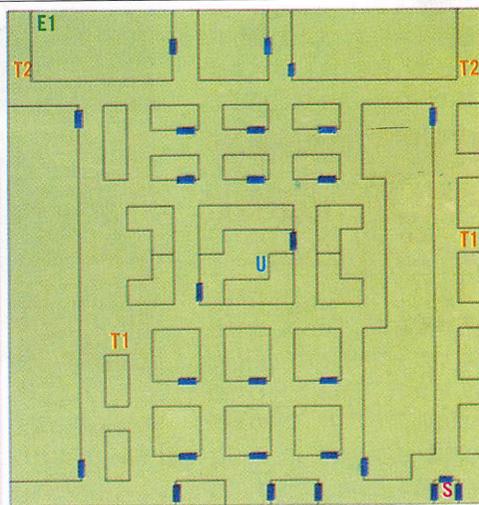
第1部へと戻る、人間の残した道具

入口から見ると、ちょうど対角線上にイベントがある。その場所に行くと、ひとつの小さな箱が落ちている。ふたつのボタンがついた箱の裏には使用上の注意が書かれている。それを読んでみると、この箱の正体が物質転移装置だとわかる。この装置は、一瞬にして物質を違う場所に運んでくれるものなのだ。この装置の片方のボタンを押す



と、パーティが第2部の世界にいた場合は第1部の世界に移動できる。もう片方のボタンを押せば同じように、第1部から第2部へ移動できるのだ。なんらかの理由で違う世界に移動する必要に迫られたときは、この装置を利用すればいいわけだ。

④物質転移装置。人間が作ったものを利用してはめになるなんて、モンスターたちにとっては屈辱以外のなにものでもないに違いない



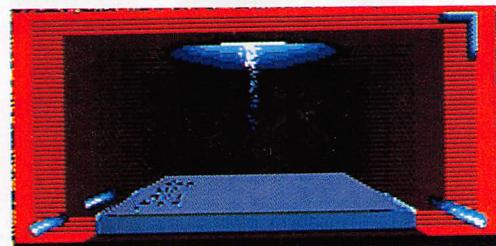
2 F

モノリスが作られた理由が明らかになる

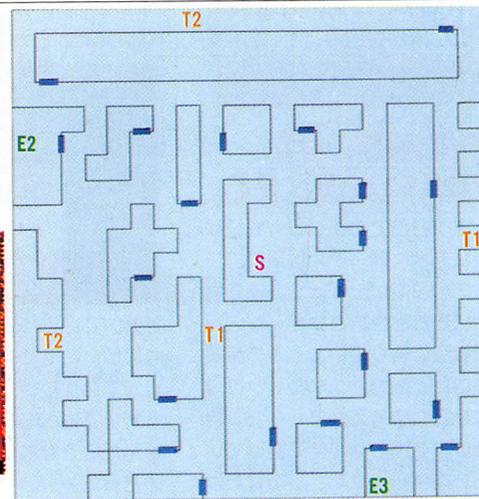
E2の場所には、石板を作っている装置がある。そこでは、大気中にある特殊な成分から石板が作られていること、石板はひと月に1枚作られ、108枚が完成したら放出されることがわかる。すべては人間がしくんだことなのだ。また、E3の場所には109枚目の石板が置かれ、わずかな人間がファンタジーランドにいる、と記されていた。



⑤石板はここで作られていた。すべて人間の計画どおりに進んでいたのだ



⑥この石板を読むにはグランチャコの魔法が必要



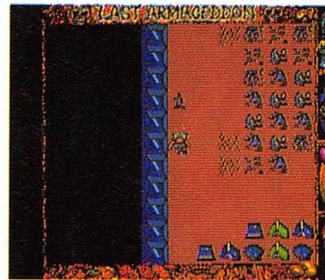
新たな感情の発祥地・教会

荒涼とした大地に、朽ちた教会が建っている。この場所からモンスターたちは精神的に変わっていく。そのきっかけは崩れかけた彫像だったり、さみしい鐘の音だったり、さまざま。そんなささいな出来事によってモンスターたちの心に、愛と優しさという感情が芽生えていく。

愛と優しさという感情が生まれたことによって、なにかいいことはあるのだろうか。ファンタジーランドにはいるためには、モンスター全員が愛と優しさに目覚めなくてはならない。愛と優しさに目覚めると、さらに重要な利点があるのだが、内容がここで触れるわけにいかない。

それほど重要なのだ。モンスターたちに愛と優しさを与えるきっかけは、ある特定のモンスターにしか効果がないことを覚えておこう。ゴブリンを変えるイベントにオークが会っても意味がないのだ。

ここからモンスターたちは変わっていく。合体のように姿や形が変わるのではなく、精神的に変わっていくのだ。



①目前にあやしいものがあつたら怖がらずに近づいて調べてみよう

1 F

清らかな母子像、そして崩れた壁画

ガレキのなかで傷つくことなく立っている母子像。それを見て変わったのはハーピーだった。自分のなかの女としての感情が刺激されたのだろうか。また、崩れた壁画を目にし変わったのはG・スネーク。それに描かれた大きなへびを見て、すべては人間の作り出したものと感じた。



②母子像の清らかさには、だれでも心が洗われる。そう、ハーピーさえも！
③人間の想像力によってG・スネークは生み出された。想像の産物なのだ



2 F

朽ちた自分の彫像にガーゴイルの心は…

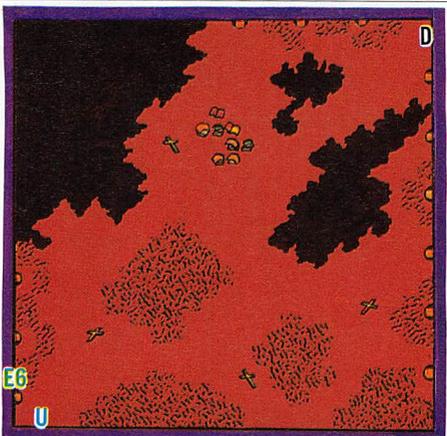
このフロアには、1体の壊れた石像がある。それは、まぎれもなくガーゴイルの姿を刻んだものだった。石像を発見したガーゴイルの心のなかで声が響く。「お前は以前、人間により大切にされた時があった」。たしかにガーゴイルは、かつて教会の護衛として、その屋根に自分の彫像



を置かれていた。しかし、人間の価値観の変化によってガーゴイルは怪物として名を広めることになったのだ。崩れた自分の彫像を見て、ガーゴイルはそんな感情を抱きつつあった。

人間とはなんと哀しい生き物なのだろう。ガーゴイルが抱いた感情こそ愛と優しさ、というものなのだ。

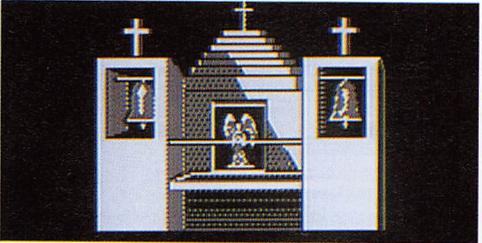
④すべては滅びる運命か



3 F

さみしき鐘の音がスケルトンの耳に響く

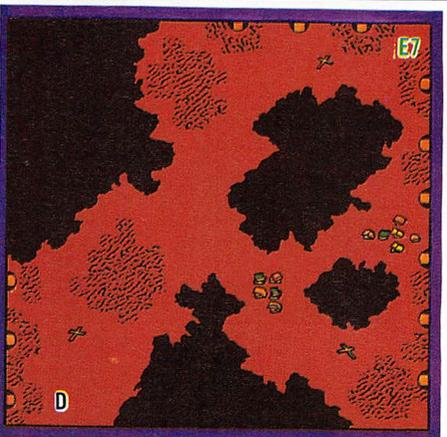
1、2階でのイベントを経験したあと、パーティは最後のフロアの3階上がった。ある場所にきたとき、とつぜん鐘の音が教会に鳴り響いた。その音を聞いたとたん、スケルトンの心にひとつの考えが浮かんだ。自分は皮も肉もない体で動いている。肉体を持たず、ただ骨だけ



で動いている。それは、とてもむなしいことではないだろうか。やがてスケルトンは、人間のやっている生への執着心が自分を生んだのではないかと確信したのだった……。やがてスケルト

ンの心に、人間のむなしさを思う気持ちが生まれた。その気持ちこそが、愛と優しさというものなのだ。

⑤とつぜん鐘の音が鳴り響く



病院でも心の病はいやされない

しだいに愛と優しさで目覚めていくモンスターたちの次の目的地が病院だ。ふたつの感情は彼らにとって心の病といえるのでは。

教会と同じくこの病院の内部も2Dマップとなっている。そこにはベットや書類のようなものが散乱していて、人間がいたころのようすが感じられる。病院にもモンスターを変えるイベントが待っている。ここで愛と優しさに目覚めていくのは、ミノタウロス、スライム、ゴブリン、オークの4体だ。今までになかった感情が生まれたとき、モンスターたちはどんな思いでいるのだろう。ぜひ、彼らの立場になってプレイしてみたいね。

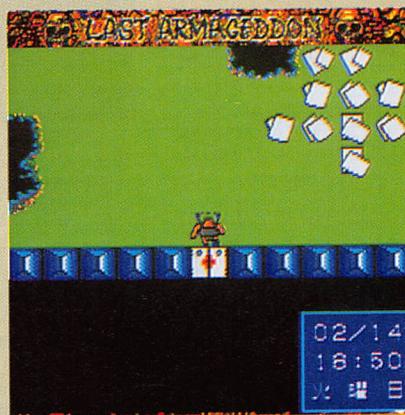
広い建物の中でもイベントはわずか

大きな建物だからといっても、それだけたくさんのイベントがあるわけではない。

たとえば警察署。この建物は5階建てだが、イベントがあるのは最上階だけ。つまり、そこにいくまでの4フロアは、ただの通路でしかないのだ。同じように、8階建てという広さのデパートでも、2・4・8階にしか

イベントがない。

イベントのないフロアを調べていて、エンリアンに遭遇して全滅、なんてことになるのは悲しいので、今回のマップを見て、イベントのあるフロアだけを歩こう。ちなみにイベントのないフロアにはなんの文章も説明もないのであしからず。



サルバンパーティにイベントを経験させる

すべてのモンスターが愛と優しさに目覚める必要があることは、もちろんサルバンパーティのメンバーもそのイベントに出会う必要がある。しかし、ひと月に1度しか現れないサルバンパーティのことだから、第2部で動きまわれるほどレベルアップしてはいないだろう。そこで、あの物質転移装置をうまく利用しよう。装置を使って第1部に戻り、弱いエイリアンと戦いレベルアップしてから、また第2部に戻ってほしい。

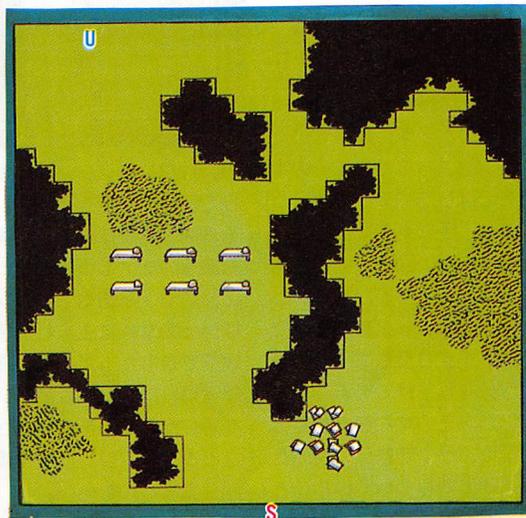


①手にいれた物質転移装置を使えば……



②あっというまに第2部に戻れる。便利だね

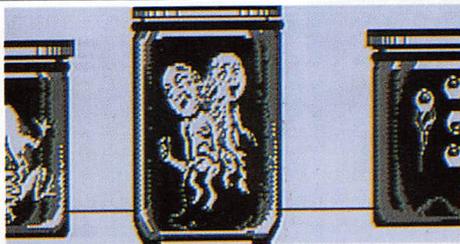
1 F



2 F

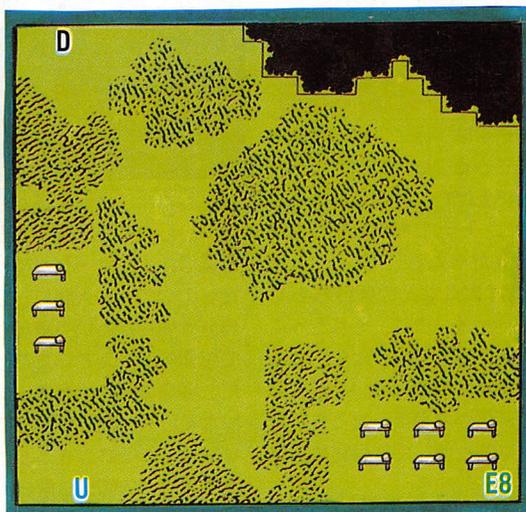
人間への同情心をミノタウロスは感じた

E8の位置には、大きな器のようなものが置かれている。そのなかに収められていたものは、どうやら標本らしい。解剖されたカエル、眼球のサンプルなどが並ぶなか、ひとつの標本がミノタウロスの目を引いた。それは頭から背中までが結合している、人間の双生児の標本だった。それが人間の実験が生んだ産物なのか、不幸にも生まれたままの



姿なのか、そんなことはどうでもいい。重要なことは、それを目にしたミノタウロスが人間への同情心を抱いたことだ。今まで眠っていた感情が、その標本によって覚醒されたのだ。こうして、ミノタウロスにも愛と優しさという新たな感情が芽生えた。

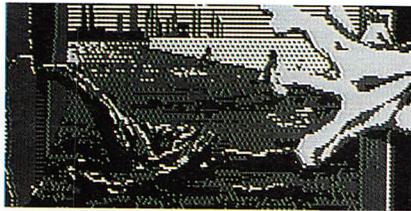
③おそらく、人間は自分を苦しめるなにかを自分自身に使っていたらしい。なんと破滅的な行為だろうと、ミノタウロスは感じていた



3 F

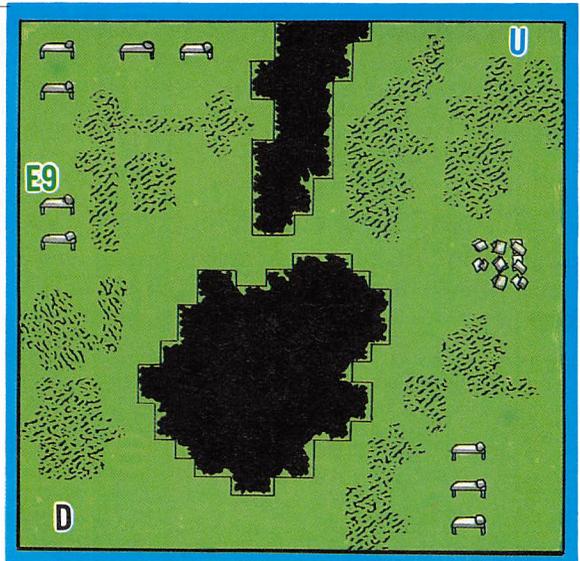
人間たちの公害が スライムを生んだ

整然と並んだベッドのかたわらに、1枚の写真が落ちていた。その写真に写っていたものは、工場から流れ出た汚水によって汚染されている川だった。かつては清らかな水が流れていただろう川も、沈澱した汚水によってヘドロまみれになっていた。それを見たスライムは、そのヘドロこそ自分の姿だと確信した。人間が、自分たちの社会を発展させていく際に生み出した廃棄



物が、スライム本来の姿なのだ。人間は自分たちの発展とひきかえに、自分たちを傷つけるものを生んでしまった。「なんとおろかな……」スライムは、そんな人間の生活に対して軽蔑し、そしてあわれみの感情を抱いた。それによってほかのモンスターと同じく、愛と優しさに目覚めたのだった……。

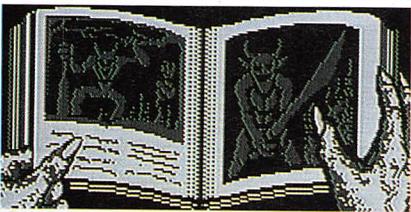
↑人間の悪を代表するようなもの、スライムを生んでしまったとは……



4 F

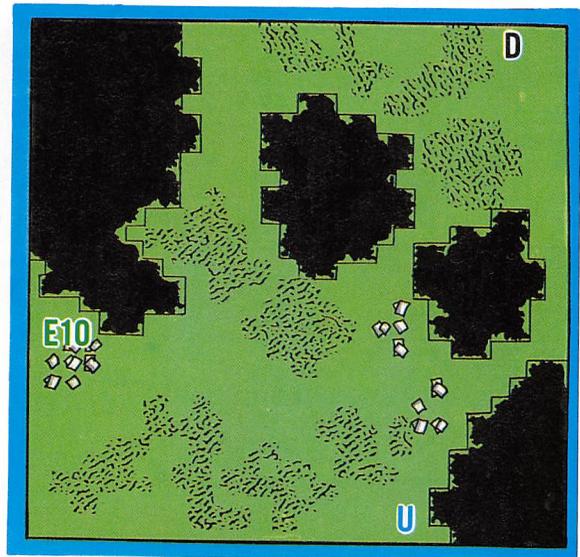
ゴブリンは、物語の なかの自分を憎んだ

散乱した書類やカルテにまぎれ、1冊の本が床に落ちていた。ゴブリンは、なにげなくその本に手をのばしてページを開いた。そこには、手に剣をたずさえ、人間たちを追い回している凶悪そうな赤鬼の姿が描かれていた。ゴブリンは、ページをめくり物語を読みすすむうちに、その物語が自分を写す鏡であることに気づいた。その本に書かれている物語は、かつて自分の祖先たちが人間に対してしていたこと



だ。しかしゴブリンは赤鬼に対して憎悪の感情を抱いていた。それは、人間に対する同情心でもあるのだ。「どうしてオレはこの赤いヤツを憎む?」。ゴブリンは自分のなかに生まれた感情を理解できなかった。その異質な感覚に、ゴブリンは激しい苦痛を感じた。その苦痛がおさまったとき、ゴブリンに愛と優しさが芽生えていた……。

↑自分が悪者とされている物語を見て、スライムは悲しくないのであるうか



5 F

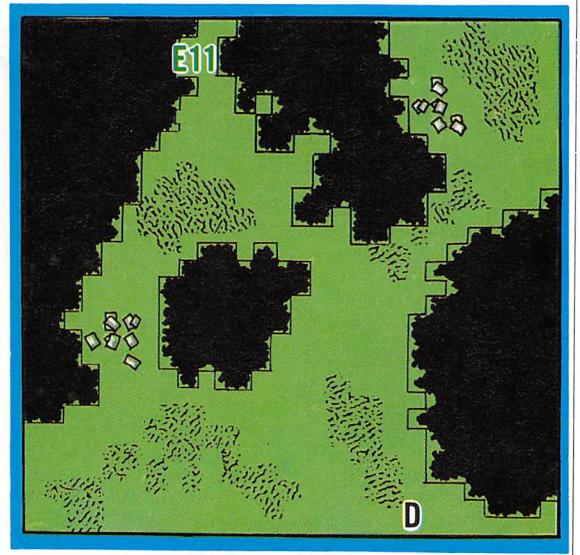
忘れていた感情が オークによみがえる

オークは、床に1枚の写真が落ちているのに気づいて、それを拾い上げた。写真に写っていたのは、いかにも幸せそうな親子の姿だった。「フン! 人間か!」写真になんの興味ももたなかったオークは、それを床に投げ捨てた。そのとたん、オークの意識は恐怖した。やがて、その変化がおさまったとき、オークは愛と優しさに目覚めたのだった。



なんの脈絡もなく、オークが変化したように思えるかもしれない。しかし愛と優しさという感情は、本来オークが持っていたものなのだ。人間に対立する自分は魔物だという意識が、その感情を押さえていただけなのだ。写真を見ていたオークは、少なくとも人間に敵対してはいなかった。それがきっかけとなってオークの感情は解放されたのだ……。

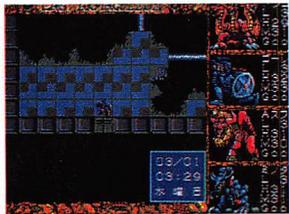
↑偶然に写真を手にしたことで、オークの意識は変化していったのだ……!



警察署では、バスクの木の秘密が...

次なる目的地は警察署。悪いことをした覚えのあるプレイヤーは、はりにくい建物かもしれない。ここでのイベントも重要だ。

警察署は病院のすぐとりに建っている。5階建てのその内部は損傷が激しい。大部分の床が崩れているのでとても移動しにくいのだ。目指すイベントは最上階にあるのだが、そこにたどり着くまでがひと苦労だ。警察署には、今までと同じくモンスターに愛と優しさを芽生えさせるイベントが待っている。そして、第2部にあったバスクの木に隠された秘密が明らかになる。同時に、その幹にふかふかとささっていたアゾット剣が生まれた理由も明かされるのだ。バスクの木のことなど忘れていたプレイヤーにとっては、あまりにも意外な体験となるだろう。

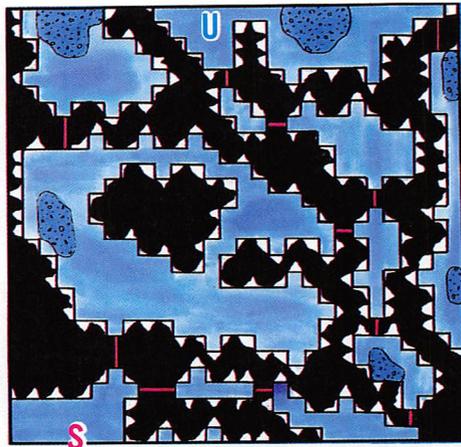


④ イベントのある5階に直行だ!

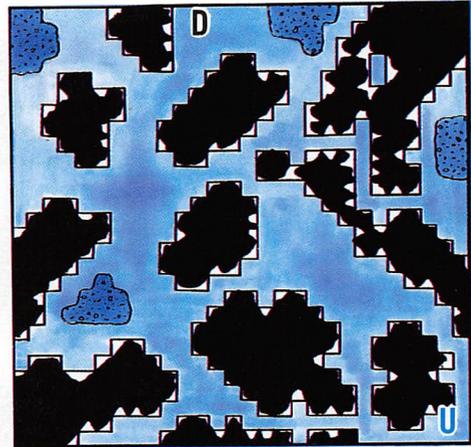


④ 手紙の発見が唯一のイベントだ

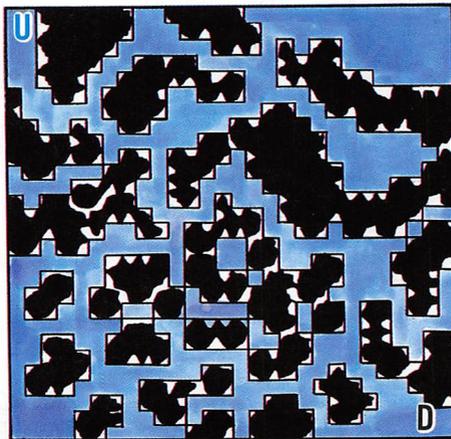
1 F



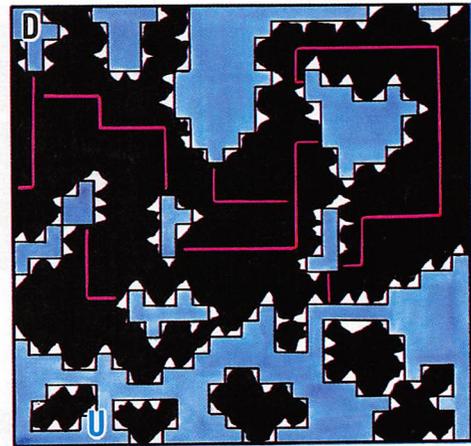
2 F



3 F



4 F



5 F

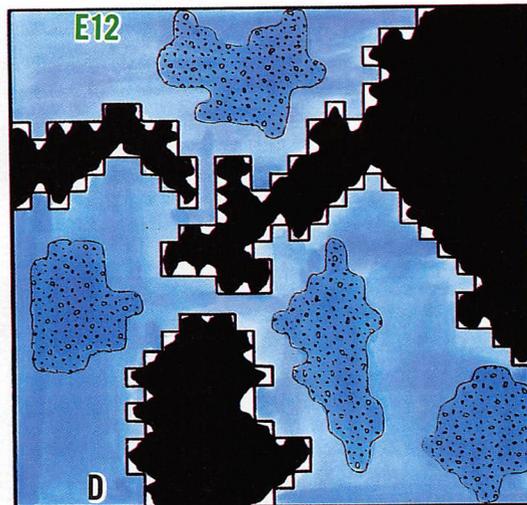
ドラゴンニュートは「罪悪感」を覚えた

階段を昇りつめたドラゴンニュートは、床で手紙を見つけた。手紙の内容は、ある人間が別の誰かに対して謝っているという、ただの謝罪文だった。その手紙を読み終えたとき、ドラゴンの心に罪悪感が生まれた。そして、自分の過去をはっきりと思いだしていた。かつて自分の祖先は人間だった。しかしある時代、自分のことしか考えない者のために種族は絶滅しそうになった。



彼は魔法によってドラゴンにされ、自分の罪を恥じた彼はバスクの木に姿を変えた。そして自分の罪をつぐなうために、自分を滅ぼすアゾット剣(のちにドラゴンスレイヤーと呼ばれる)を生み出したのだ。記憶がよみがえったドラゴンニュートは愛と優しさに目覚めた。

④ ドラゴンニュートの行動は、まさに「人のふりを見て我がふりなおせ」といったところ



デパートは感情変化の終着駅

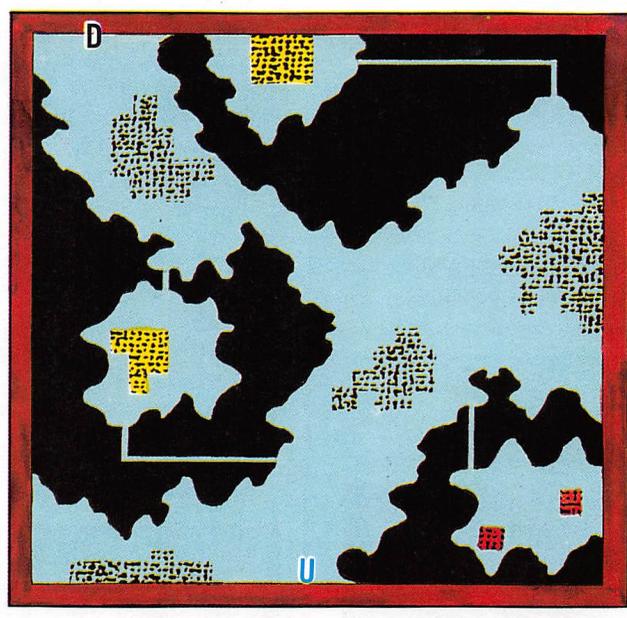
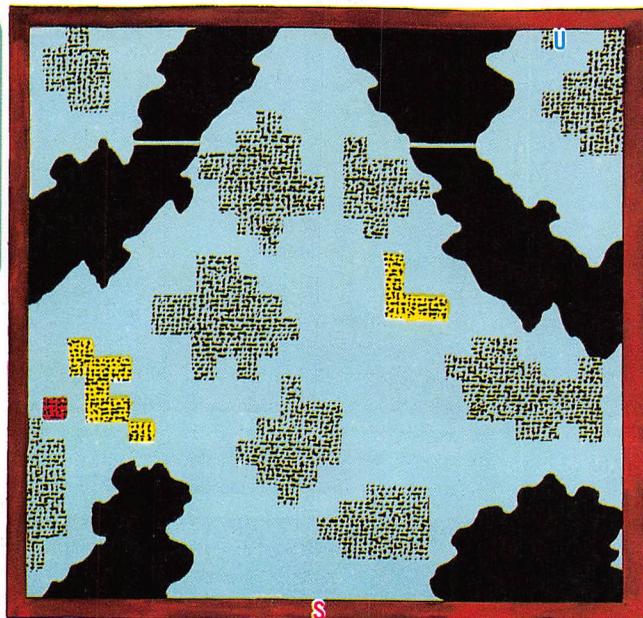
デパートは第2部でいちばん大きな建物だ。全部で8つあるフロアのうち、2・4・6階でイ

ベントを体験できる。それによってゴーレム、サイクロプス、スフィンクスが愛と優しさに目

覚める。これによって、すべてのモンスターの感情に変化が起きたはず。ここまで攻略した時

点で、第2部の冒険の半分ほど終えたことになる。エンディングまでの道のりはまだ長い。

1
F



3
F

2 F

人形が生を受けて ゴーレムとなった

④ ゴーレムの祖先が泥人形とは……



かるうじて形をとどめている泥人形がフロアに落ちていた。かつて人間は自分たちの手で自分たちを生み出そうと、人形を

作った。ゴーレムはその人形こそ自分の姿だと気づいて、かなわぬ夢を抱いていた人間をあわれみ、愛と優しさに目覚めた。

4 F

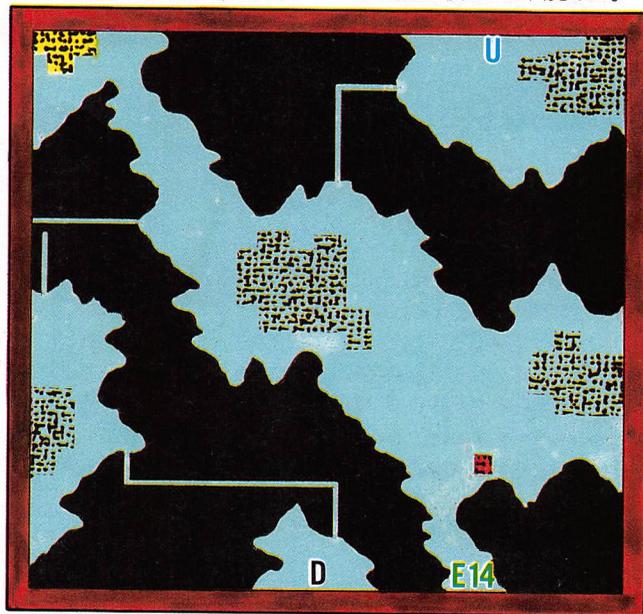
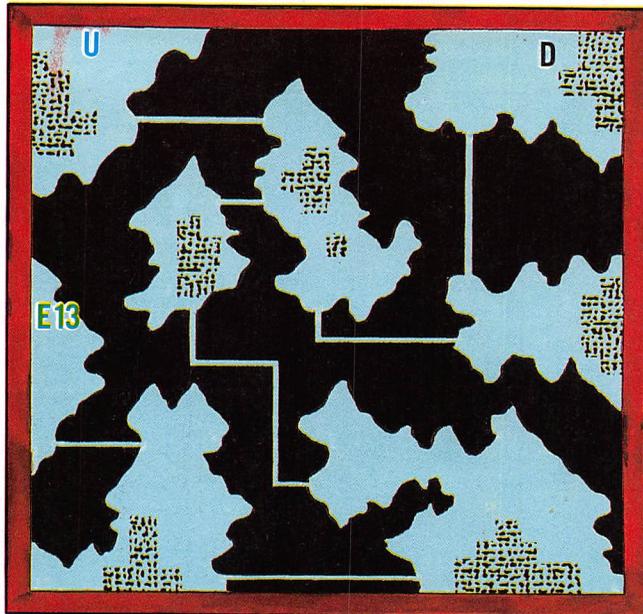
サイクロプスは気付く 人間は完全ではない

④ この映画の正体はSFX映画かも



人間がモンスターに変わっていく映画のフィルムの断片を見たことがきっかけで、サイクロプスの脳裏に多くの考えが生ま

れた。考えはやがて、ひとつの結論に達した。「人間は完全ではなかった」と。そしてサイクロプスは愛と優しさに目覚めた。





6 F

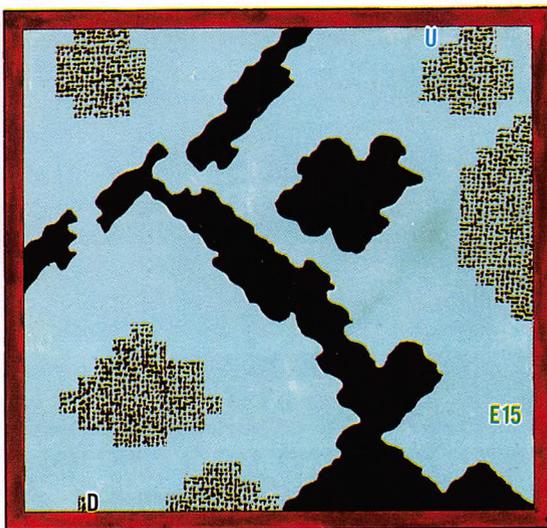
人間のもつ顕示欲が A.スフィンクスの母



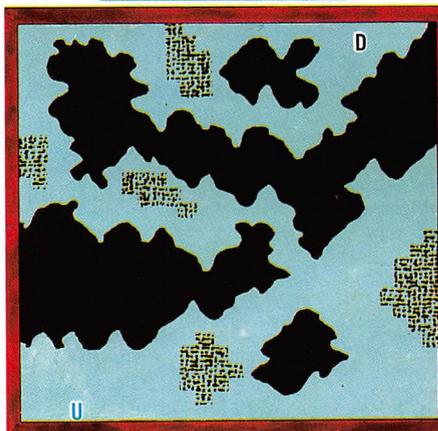
A. スフィンクスは、このフロアで1冊の書物を発見した。その本はエジプトについて記されていたもので、A. スフィンクスはページをめくるうちに、ピラミッドとスフィンクスを描いた絵に興味を抱いた。巨大で立派なその彫像は、まぎれもなく自分の姿ではないか。スフィンクス、それはエジプト王の王権の象徴であり、人間の自己顕示欲の象徴でもあるのだ。「人間

は自分の権力を誇示するために、自分以外の存在を作り出さねばならないのか……」A. スフィンクスは、自己顕示欲のためだけに巨大な彫像を作り上げた人間に対して、あわれみの感情をもった。それによってA. スフィンクスにもまた、愛と優しさの感情が生まれた……。

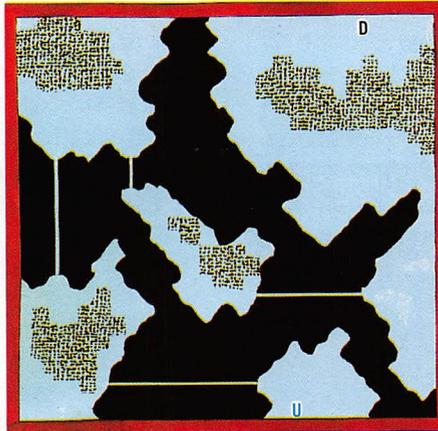
④ A・スフィンクスはかつて、偉大なるエジプト王の王権の象徴だった。今では怪物だが……



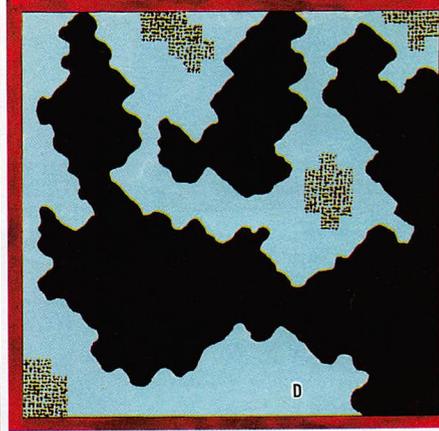
5 F



7 F



8 F



「愛と優しさ」に目覚めた魔族の運命は…

第2部の世界のこれまでの冒険で、すべてのモンスターが愛と優しさに目覚めているだろう。まえにも説明したが、すべてのモンスターが新たな感情を得たことで、ファンタジーランドという建物にはいれるようになる。人間の生き残りが生活している

らしいその場所が次の目的だ。ファンタジーランドでモンスターたちが体験するできごとは、今までのイベント以上に変化に富んだ、意外な体験の連続になるだろう。すべてを教えようとプレイヤーの楽しみを奪うことになるので、少しだけイベ

ントの内容を紹介しよう。

ファンタジーランドは、よくあるRPGのような、王の城が建ち、武器屋や道具屋が並ぶ、剣と魔法の世界だ。人間のパーティがモンスターを倒そうと世界を歩き、傷ついた彼らを治療する病院だってある。人間たち

姿も心も変わったモンスターたち。これから先、彼らを待っている運命・出会いをちょっぴりのぞいてみようかな。

は本当に生きていたのだ……。

だが、モンスターたちが人間だと思っていた相手の正体は、意外なものだったことに気づく。同時にプレイヤーは、それが今のRPGに対する皮肉であることに気づくのだ。練り上げたシナリオのクライマックスは、自分自身の力で見て欲しい。



④この扉のむこうにファンタジーランドがあるのだ



④人間たちのパーティに遭遇した。なすすべもなく人間と戦ってしまうモンスターたちだが、結末は？



④人間の体からのぞく機械はなにを意味しているのか

SNATCHER



コナミ
☎03-264-5678
12月23日発売予定

媒体	CD (専用サウンドカード・トリックつき)
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

現場についたギリアンは凄絶な光景をまのあたりに

ギブスの緊急連絡から始まった

時は2042年。新国際都市ネオ・コウベ・シティでは、毎年冬に現れて人を殺害し、密かにすり替わる謎の生命体スナッチャーが出現し、人々をパニックに陥れていた。同じ頃、対スナッチャー特捜隊ジャンカーが発足し、スナッチャーと人類の激しい争いが始まったのである。主人公ギリアン・シードは軍の特殊訓練を受けたのち、ジャンカーのランナー(捜査官)として

ネオ・コウベ・シティに配属になった。初めてジャンカー本部に訪れたギリアンは、受付のミカの案内で本部内をまわっていた。すると突然、同じランナーのギブスからスナッチャー出現の連絡が入った。ギリアンは助手の分析ロボットとともに現場に直行すべくトライサイクル(空陸両用車)に飛び乗った。



①受付のミカとギリアンはジャンカー本部をまわる

腕利きのランナー、ギブス殉死す

現場に着いたギリアンは目の前の情景に何か不安を感じていた。ところどころ壊れた前世紀までは働いていたと思われる工場。ここからギブスは連絡してきたのか。そしてスナッチャーはいまもここにいるのだろうか。突然、工場から悲鳴が聞こえてきた。悪い予感にかられたギリアンは工場の中へ入った。慎重に進んでいくと、ギブスのナビゲーター、リトル・ジョンを発見。息をのむほどのひどい壊されたた。さらに進むと死体が横たわっていた。近づいて見るとその死体は腕利きのジャンカー、ギブスの無惨な姿だった。



②ギブスから連絡のあった現場は荒れすさんだ前世紀の工場跡。雲が流れ、嵐がきそうなようです。何かが起こりそうないやな予感が……。



③ナビゲーターのメモリーチップを持ちかえり調べてみよう

④殺されたギブスはすごい力で首がねじ切られていた



てネオ・コウベ・シティに配属になった。初めてジャンカー本部に訪れたギリアンは、受付のミカの案内で本部内をまわっていた。すると突然、同じランナーのギブスからスナッチャー出現の連絡が入った。ギリアンは助手の分析ロボットとともに現場に直行すべくトライサイクル(空陸両用車)に飛び乗った。



⑤ギブスの連絡で現場に直行する。ナビゲーターもいっしょだ

ギブスの右手に握られたものは

ギブスの殺されたも無残だった。ものすごい力で首がねじ切られ、持っていたブラスター(拳銃)もつぶされていた。ギブスの体に触れてみるとまだ温かい、さっきの悲鳴はギブスのものだったのだ。上着をさぐってみると、カギと紙切れが出てきた。「家を探せ!」と書かれているが、どういことだろうか。とりあえずあ

ずかっておこう。そして、ギリアンはギブスの握られた右手を広げた。すると、髪の毛が数本と爪の間から皮膚組織が見つかった。おそらく犯人と格闘中についたものだろう。さっそくメタル・ギアに分析させると、やはり犯人はスナッチャーだということがわかった。



⑥大事なキーワード。よく考えて



メタルギアが分析



⑦ギブスの右手から見つかった髪の毛や皮膚組織を調べてみると



⑧犯人はやはりスナッチャーであることが判明した

爆発するぞ！ メタルギア急げ！！

また、胃袋内の分析から、ギブスンが死ぬまえに、鯨の肉を食べていたのがわかった。そして、犯人は男女の2人組らしいのだ。ギブスは男のスナッチャーを追いつめたといっていたのだが……。

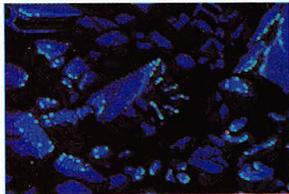
突然、メタル・ギアが動体反応を感知。奥

のほうを誰かが通りすぎていった。スナッチャーだ。追ってみるが、すぐに行き止まりにぶつかり行方がわからなくなった。そして気がつく、どこからか音が聞こえてきた。タイマー音

時限爆弾だ！



①ナビゲーターの中に時限爆弾が仕掛けられていた。もうすぐ爆発するぞ、逃げろ！ メタルギア！



②スナッチャーは行き止まりに逃げこんだはずなのだが……

のようなかすかな音……それはリトル・ジョンに仕掛けられた時限爆弾だったのだ。捜査はひとまず打ち切って工場を出よう。しかし途中でスナッチャーの操るクモ型ロボット、インセクターの邪魔が入り、なかなか脱出できない。ようやく出た瞬間、大爆発。かろうじて助かった。



③クモ型ロボット、インセクターの攻撃だ。ブラスターで撃ち殺せ！

④脱出と同時に爆発。工場はこぼれん。危なかった



脱出成功！！

スナッチャーへの憤りを胸にギリアンは捜査を開始

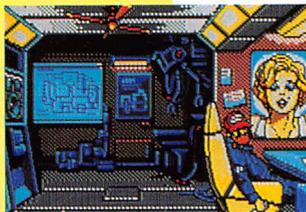
悲しみにくれるジャンカーたち

命からがらで本部にもどると、ギブスンの殉死の知らせを聞いたジャンカーたちは悲しみにうちひしがれていた。局長室に行って聞いてみると、彼はやはりスナッチャーに関して何か知っていたらしい。

まずはギブスンの足取りを追うためにデカ部屋に向かった。そして、ギブスンの机やロッカーを探すと彼の遺品が見つかった。パソコンのディスクやカプセル薬、チェスの駒などありふれた物ばかりだ。しかし何か手がかりになるかもしれない。また机の上を見ると、ギブスンの書いたメモが置いてあり、重要なことが書かれていた。そして遺品を持ったギリアンはギブスンの家に向かった。



①ギブスンの殉死の知らせを聞いてジャンカーたちは悲しみにくれた



②ハリーにナビゲーターのメモリーチップを渡して調べてもらう



③デカ部屋ではギブスンの机やロッカーを念入りに調べよう

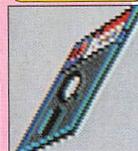


チェスのコマ

デカ部屋から見つかったギブスの遺品

ディスク

くすり

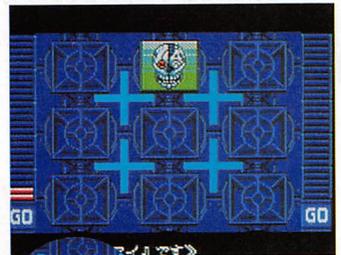


命中100%をめざせ

ギブスンの家に向かう途中、射撃室に立ち寄った。訓練はスナッチャーの的を速撃ちすること。実戦で失敗しないためにもしっかり鍛えておこう。



①射撃訓練は4種類のスピードが選べる



②③スナッチャーか人かを見分けて発射。間違えて人を撃つとても悲惨

ジャンカー対スナッチャーの行く末は？

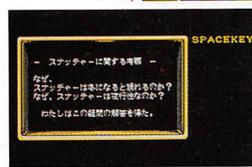
ギブスンの家を調べていくうちに、スナッチャーに関しての新たな事実が明らかになっていく。なぜスナッチャーは冬になると現れるのか、なぜ彼らは夜行性なのだろうか。ギブスンはこうした疑問を独力で突き止め、そのために殺されたのだ。彼の死をムダにしないためにも、残した手がかりをたぐっていこう。



④高級住宅街のギリアンが住んでいる

者なのか。また、ギリアンをはじめとするジャンカーたちはこの先、彼らを撲滅できるのだろうか。そして、ネオ・コウベシティにふたたび平和は訪れるのだろうか。

⑤ギブスンの娘、カトリーンヌの質問に答えないと間に合わない



⑥ギブスンの書斎で新たな事実発見

Game Crusaders

ゲーム

十字軍

9x-3
頭部
3
胸部
76P
腕部
50P
●合計51x



9x-3
頭部
10P [50]
腕部
4P [60]
胸部

打つ
見のがす
アイテム
タイム
乱



9x-3
頭部
10P [50]
腕部
4P [60]
胸部

9x-3
頭部
10P [50]
腕部
4P [60]
胸部

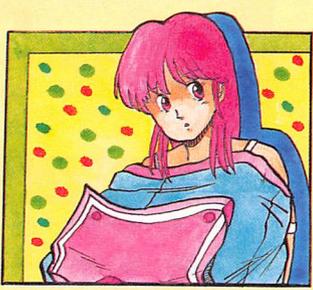
今月のトピラ「アクションパズルアドベンチャー-ロールプレイングシミュレーション美少女メカ野球シューティングゲーム」

ピッチャー「メカ」、2塁に「アクションパズル」を背負って「美少女」に向かって投げた/バッターはホームベースより

に移動。それを追うように「シューティング」オプションも動く。「ロールプレイング」ステータスをチェックして「ア

ドベンチャー」打ちにいくかどうかアイコンが迷っている……。と、盛り上がっているそのとき、球場はブルー国の

歩兵によっていまにも占領されようとしていたのであった。略してAPAVRPSLBM BBSHG。



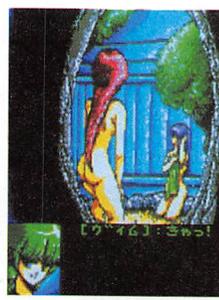
ゲームのそき穴

みんなの「のぞいてみたいもの」を絵にしていこう。というわけで、第1回はイラストレーターのみまいちばんのぞいてみたい「セーラー服を着替える女子高生」。もっと教養のある「もの」を期待している。

ウイングマンスペシャル

えっちで幕を開けたい編集部のわるあがき?

ウイングマンスペシャルのお風呂(ヴィムのいるところ)で板を見ると「われめ」がある。「われめ」のをそくと女湯が見られて、とてもうれしい。
(群馬県/JJ・17歳)
☆無事えっちでスタートできた



えっちでしよう。でもなにもあげない。最近ラベルが上がったのさ

リトルバンパイア

ディスクを入れまちがえると隠し画面がでた

Aディスクのかわりに、BディスクかCディスクを入れてたちあげると、隠しグラフィックが出ます。Bディスクで3枚、Cディスクで1枚のグラフィックが見られます。

(兵庫県/森山誠治・?歳)



Cディスクだとこれ。カッコイイ
Bディスクの2枚目。なんだこれ



Bディスクを入れるとまずこの画面になります。カワイイでしょ



Bディスクの3枚目。製作者は疲れてたらしい

イシターの復活・パスワードの法則 ルームパスワードは64種類しかないのです。だから1面と65面、2面と66面という順番でパスワードは同じなのです。また、最終面で「デュオ・ディメンション」の魔法を使うと、カギを取った音がするのでそそくさと出口へ行くと、クリアできちゃうんですよ！(大阪府/宝谷綱夫・14歳)☆はっはっはー、わりと有名なんだよねこの技。Mマガにも載っちゃったしね。わははー。(笑ってごまかす担当F)

クレイズ

今月のめだま! 無敵モードなど4つの大技

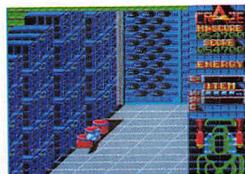
●コンティニュー/ゲームオーバー時に(F5)とスペースキーを押す。●面セレクト/(TAB)とセレクトしたい面の数字を押してたちあげる。●フル装備/1面で敵を250匹以上倒して、ボスの後方右隅の見えないカベに囲まれた(じつは左隅が開いている)アイテムを取る。●無敵モード/スロット1にクレ



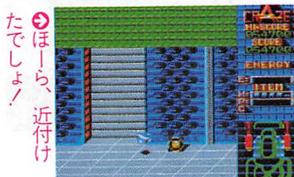
①これを取るとフル装備になるけど見えないカベが邪魔をする

イズ、2にヴァクソルを差して(TAB)(K)(スペース)を押してたちあげる。

(滋賀県/ちよんぱ・?歳)



②左隅にキーカバの隙間がある



③ほーら、近付け

④このアイテムを取ると、このようにパワーアップする。ミサイルも使える

ゲーム十字軍 Vol.1
好評発売中
定価880円!

新コーナー
タイトル未定

ものを書く会① 私は、以前Mマガの読者でした。今はMマガの読者です。Mマガは以前はどしどしでもない雑誌だったが、6月号で誌面を刷新してよくなった。どうよくなったのかというと、1000円安くなったのみならず、つまらなかったウル技コーナーや読者のイラストなどをすべてなくし健全・清涼な雑誌へと変貌(へんぼう)を遂げた。一方Mファンはというと、読者と編集部との馴れ合いの雑誌へと変わっていった。読者と編集部のふれあいのコーナーが、下品で雑な雰囲気になっていた。(十字軍)健全な質問コーナーは海外においやられ、ウル技コーナーは巻首目当ての一度やれば誰でも気づくような、あたりまえの情報ページに成り下がり、つづく

ジンギスカン

バッドエンディングのあとによいものがある

まず、跡継ぎがいないようにしたら、とにかく死にます(森に突っこもうが一騎打ちで負けようがお好きなように)。そしてエンディング画面が出て、「もう一度しますか?」と聞いてきたら、Nを押します。するとタイトル画面がいつもと違う感じで出て、その後しばらくすると作者の名前が出てきます。



⑤たいいていの人はここで電源を切るはず



⑥メーカー名よりもシナリオライターの名前のほうが大きいね

(広島県/出羽隆之・15歳)
☆エライ。よく気がついた

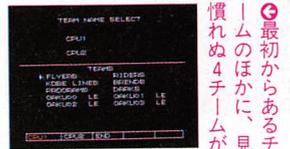
激突ペナントレース

WXのシステムディスクにMr. Gがいる!

A1WXのシステムディスク1と、激ペナをセットして電源を入れると、見慣れないチーム名が4つ出てきます。そして、そのチームは、走力は人並みだけど、打力がものすごい選手がゴロゴロ転がっています。

(広島県/大室和也・?歳)

☆手紙によるとA1FやA1FMのディスクでもできるそうだ。



⑦最初からあるチームのほかに、見慣れぬ4チームが



⑧フライヤーズのエース、しでんかいはこの後メツタ打ちにあった

イースII

サルモン動物園ではただいまアドルを公開中

僕はイースIIでしょーもないウル技を見つけました。まず、ルーに化けてサルモンの神殿の門を開けてもらいます。そして、入り口にすこし入ったところで

セーブします。セーブが済んだらロードします。すると、いつものまにか門が開まっていて、そこに閉じこめられてしまいます。こうなるとルーになっても門は開けてもらえず、ウイングかりターンの魔法を使うしかない。(新潟県/米山剛史・15歳)



⑨まずはルーに化けてサルモンの神殿の門をあけてもらうのだ



⑩お客様へ、門を開けると皆様に危害を及ぼす恐れがあります

エルギーザの封印

全ステージぶん暗記できるパスワード公開!

1文字目はA、1、2、3のなかから、2文字目をA~Pのなかから、それぞれ1つつつ選んで組み合わせ、3文字目以降をKONAMIと入力するとすべ

てのステージが遊べます。(福岡県/渡瀬淳一郎・14歳)
☆もらったお便りではちょっとわかりづらいので、編集部で覚えやすいように、1文字目と2文字目の組み合わせ方によってどのステージになるかを表にまとめてみました。

パスワード早見表

		2文字目															
/		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1文字目	A	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	1	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	2	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	-	-	-	

Q... シャロムで「あかずの間」から外に出られません。どうしたらいいのでしょうか。(香川県/デビッド石井・21歳)
A... そういえばこの質問ははじめてだったような気もする。「あかずの間」にはこはんがつきもので……それは「あかずの間」だって。まず、「あかずの間」に入ると服がおっこってます。これをボタンを使ってなんとかしてみてください。それから部屋のようすをよく調べる。そうするとにゃんこ掛かりがつかめます。

ウィングマンスペシャル・美紅ちゃんの記事を見る ます、[C]のキーを押せばなしにして、ディスクNo.2をたちあげてください。セーブされていないとメッセージが表示されるだけなのですが、2つのグラフィックとメッセージが見られます。(東京都/川田洋・?歳)☆あーあ、うれしいなー。キミのハガキはまったく違うやり方だったのでこの場所になりました。ファイルを見るなら、ベーシックファイルにも気を配ってね。(F)

新コーナー
タイトル未定

ものを書く会②……つづき、最初のページがHソフトのワル技であることが恒例となり、イラストはHなものが大半を占めるようになり、新コーナータイトル未定ははじめる方針が変わった。恥も外聞もない、スケベ読者の主張が書かれそれに答える編集部のコメントも支離滅裂で、読むに耐えない。こんな状態ではいはいはならない。健全・清涼な雑誌をめざして奮起してほしい。(愛知県/松尾好希・?歳)☆なんか、十字軍が悪の元凶のよういわれているが、それはそのとおりだとして、最初はMFファンの語ったアタの十字軍のことはかりになるのかなあ? やっぱ、読者の投稿で成り立っているページにばかりのページより思い入れが激しいのかしら?

ラスト・ハルマゲドン

敵と戦わずにジンやアイテムを手に入れる

ディスクを抜いてプレイするようにする。敵と出会う「エモノがいたぜ」の表示がでたら、2~3秒待ってからディスクを差しこめば戦闘が終わります。(京都府/名倉真也・?歳)



①戦うだけがRPGじゃない?



②戦わずしてジンが入る

アゾット剣を全員に装備させて攻撃力アップ

バスクの木の所へ行ったらアゾット剣を引き抜きます。引き抜



①アゾット剣を引き抜いたゾ!

いた剣をほかのモンスターに渡します。また剣を抜いて、別のモンスターに渡して……これをくり返すと全員が装備できます。(北海道/H. M・?歳)



②アゾット剣を装備しているところ

死んだ仲間がゾンビとなって敵をやっける?

戦闘中に仲間が死んでしまったときに、体力回復の魔法(シェルキ系)を死んだ仲間にかけてやると、グラフィックは消えているのに生き返るのです。しかも、生き返っただけでなく、攻撃までしてくれるのですからいたれりつくせりです。また、

戦闘が終わっても生き返るので結構使えると思います。

(大阪府/三好功一・13歳)

☆ゾンビも一応モンスターなんだけどねえ。



③死ぬとグラフィックは表示されない

スペースキーをバシバシたたけば時間は進む

「はやく夜のパーティにした」とか、「サルバンの日を終わらせたい。」と思う人はスペースキーがBボタンを連打すれば、時間が過ぎていきます。

時計の表示を出していないときは、1回押すごとに30分、出しているときは5分ずつ過ぎて



①イベントの無い所で、ひたすらスペースキーを押そう!

いきます。

(広島県/三宅敬雄・15歳)

エイリアンベースを利用してレベルを上げる

このゲームはなかなか敵にくわさないで、時間ばかりすぎていってしまう。そこで、最初のうちはエイリアンベースに何度も入ってレベルを上げよう。スペースキーを押せばなしにすれば1回戦うのに必要な時間は5分だけですむので1日でも



①エイリアンベースはレベルアップ生簀(いけす)みたい

なりのレベルになる。

(愛知県/長谷川敦士・?歳)

セーブディスクを作ってちょっと楽をする

セーブを何か所にもできる方法を伝授しよう。まず、フォーマット済のディスクを4枚用意する。MSX-DOSのコピーコマンドや、BASICのコピー命令でB、C、D、Eディスクを全部コピーする。C、D、Eディスクは完全にコピーでき

るのだが、Bディスクだけは途中までしかコピーできない。したがってコピーしたBディスクではゲームをはじめられない。セーブディスクとしてのみ使用すること。ゲームをはじめるときは、マスターディスクでたちあげて、ゲーム中にコピーディスクに入れ換えてロード、途中からはじめられる。(執筆協力・ブレイン・グレイ)

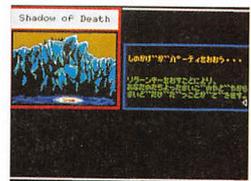
通り抜けできます



人生において通り抜けずにはおけないもの、といえば愛。愛とはなにか? と問いたい。「Hのつぎにくるもの」とか「50音のはじめの2文字」とか「√-1」などという低レベルな意見でなく、どんな敵でも一撃のもとに倒せるようなハイな意見を待っている。ころころ変わるであろうこのテーマも募集したりして。

編集部を救ってあげよう

『マイト・アンド・マジック』の担当S(21歳・独身)が泥沼にはまって苦しんでいる。彼の話では、パーティはすぐ全滅しちゃうわ、レベルはぜんぜん上がらないわで、何をどうしていいかわからないということだ。まったく、十字軍の名折れだといったところであるが、このゲームの難解さは想像を絶するものがあるらしい。で、困った時の読者だのみで、詳しく、わかり



①これ以上この画面は見たくないそう

やすい攻略法を募集します。編集部を救ってやろうと思った人は、12月23日までに十字軍あてに送ってください。もっとも優秀な人にはゲームを1本プレゼントします。

Q... 『ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜』で「花」というアイテムはどこにあるのでしょうか?(福岡県/長裕一・13歳)

A... 「花」というのは、アンブロシアの花のことですね。これを取るには船を手に入れて海をうろつきま。渦みたいなのがいるので、これに入ると……アンブロシアに行けるのです。で、まあここに「花」があるわけなのですが、ここはほかにもいろいろあるので探検してみるといいでしょう。



ゲームズ
すべしやる

グリムゾン

MファンはちょっとしたRPGブームである。このブームの先駆的存在がグリムゾンだ。ひじょうに完成されたゲームだけに、甘いワナもそこかしこにある。どれくらひ甘いかとゆうと、マッピングをしないゲーマーの脳味噌くらいアマひ。ラーンサイバーパンクだ。

赤いカギを取ってくるには？

最初の試練は死霊の谷で赤いカギを取ってくることだ。

谷の中央付近にある3つの像すべてに玉をはめこめばカギが取れる。玉はダンジョンにある宝箱から取ってこればいいのだが、青い玉だけは少年が持っている。これはある条件を満たさないともらえない。少年の父のペンダントが必要なのだ。これは遺跡を歩きまわって探すしか



少年にお父さんの形見を渡そう

ない。玉をすべてはめてめでたく赤いカギを手に入れたらラストの町にもどる。赤い扉を開けてパトラーの勇気を手に入れ、本格的な冒険へ旅立つのだ。

氷のたま～あおいカギ

カンドセの町、イブ八の村と訪ねていくと、エロイア城の女王が氷のたまを持っているとの情報がもらえる。しかし、女王はモグネス山の洞窟に隠れてしまったらしく城にはなかった。

この山の洞窟の迷路は階段のあちこちがつながっていて「薔薇の名前」の塔みたくややこしい。階段のつながりを頭にごすりつけておこう。また、迷路だけでなく、敵がたくさん湯水のようにわいてくるので、ある程度のレベルがないとすぐ死んでしまう。ということは、ここでかなりの経験値とゴールドがかせげるといことでもある。

さて、氷の玉は青い扉の奥にあり、この扉を開けるには青いカギが必要だが、これは同じ洞窟にいる2人目の仲間「イザベラ」が持っている。彼女を見つけたら氷の玉はもうすぐだ！



城の1番奥にいてこれはないよ。女王ってわがまだだから……



これを手に入れるにはイザベラに会わなきゃならぬのさ



ファンタジー系のRPGに美人はツキモノだよな。じゅるっ

言うこときけば～緑のカギ

モグネス山の洞窟にヘンな怪物がいて、しゃべらずの森に行くと、タンイーターを倒してくれと頼まれる。

疑いつつも、呪われることを

承知でしゃべらずの森に行く。タンイーターを倒して帰ると、呪いが解けるばかりか緑のカギももらえた。たとえ怪物でも信用してみるもんだ。



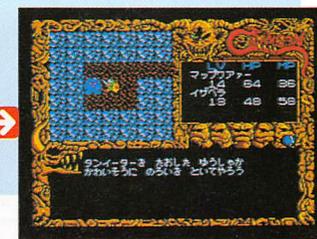
げっ！こんなところに怪物が？おそろおそろアタックすると……



こいつがタンイーター。なんともイラヤシイ感じがする



しゃべらずの森に入ると呪われて人と話ができなくなるが宿と買物だけはだいじょうぶだ



たおしてからもう一度会うと呪いが解け、緑のカギが手に入る

ボートを取っていざキャンプ

カンドセの町の宿屋にいる人の情報でイブ八の村のリンダがかげろうの玉を持っているとわかる。イブ八村に行くとキャンプ場にいるというが、行くにはボートが必要。

ボートはカンドセの町の西の遺跡の谷の緑の扉の奥にあるが、盗賊が守っていて、こいつと戦って奪うのだが、はっきりいって弱いのであらう。

キャンプ場は怪物の手からかろうじて助かった子供、無残な死体となった子供、そして、リンダがテントのなかにいる。

ほかの子とリンダを見分けるには話す方法もあるが、じつは、テントに入って中央にいるか右端にいるかですぐに見分けられる。右端にいたらリンダだ。これくらいですぐつぎに進もうと思ったが、
今月は……



緑の扉をつき進むと盗賊と出あつた。ティツ！とひっくりかえせ！



リンダはキャンプ場に入って左側のここにいるんだよーん

よーやくリンダに会え、やっとかげろうの玉が手に入った

とりあえずここまで

赤明と詐欺？ 先月号のこのコーナーで「ちょっと注目」というのがあつたがやはり住所等は変わっていないというハガキが来た。なぜ、やはりなのかとゆーじつは先々月「最近結婚して住所と名前が変わったので三国志を送ってください。汚い字ですみません。いろいろあつたので許してください」と、だいたいこんな内容でほんとに汚い字で文章としては結構巧みに書かれてあつた。とくに「ニセモノ」とわかつたものの確認の義務があり、こいつはいつまでもつたわけだ。この場合はまだよかったが、もしワープロで書かれていたことを思うと怖いものがある。法的には犯罪が成立し、バレれば差し出し人は詐欺罪になります。勉強になつたかな？



ゲームズフォト① 12月号からはじまった「ゲームズすべしやる」はタイトルバックに実写を使うことにしている。これが結構たいへんなのだ。G、Dのときのように使える写真があればいいのだが、そううまくいかないことが多いわけだ……今回もまっば一(写真の人)が泣きながら作っていた。下っばはつらい。⇒続く

②グリムゾンの画面写真を撮っているまっば一。この半シクリ写真はてじなした

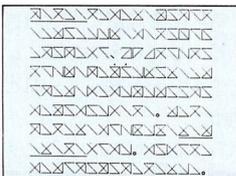
イースIIーこのソフト、じつはリリアに薬をやらなくてもクリアはできるのです。でも、じわじわと病魔がリリアをむしばんでいくのかと思うと目頭が熱くなりません。で、リリアに薬をやらなくてもいいということは、ラウルも助けなくていいということになります。しかし、ラウルもまた数日後には餓死してしまうのかと思うと、シナリオに縛られているキャラクターたちが哀れに思えてならない。こういった、ゲームの悲哀を悟らせてくれるすばらしいゲームだ。(千葉県/菅原由行・?歳)

新コーナー
タイトル未定

ついでにドロ活か? 先月号のF.F.Bのしつもんてんわりという欄外のコーナーで、十字軍はへんたいというのがあった。十字軍でイースIIのリリアを大きく観せてほしいという内容だったのだが、この記事が引金となつて、思わぬ方向へと展開していった。十字軍に怪しげなハガキが送られてくるようになったのである。その内容は、あるハガキには「賛成リリアちゃん大好きだ。みんなをせのお、リリアちゃん。またあるハガキには「なにがリアだ? いま、時代はフィードバック」などと、☆彼らは自分の書いたハガキを読み返したりしないのだろうか? 日本の将来を憂いつつ、ぼくは病院のお姉さんが好きです。(まっばー)

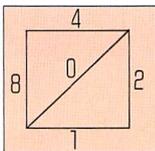
よい子の ゼビ文字講座

ゼビ文字は、下の図のようにアルファベットに対応した象形文字だ。ローマ字を書くのと同じように子音と母音を組み合わせて書く。たとえば、アルファベットのK(子音にあたるもの)とO(母音にあたるもの)を続けて書けば、「こ」になるわけ。また、特殊な文字「つやゆよあいうえお」などはゼビ文字の上に「・」を付けることで表す。長音記号やアンダーラインについては図を参照してほしい。ひらがな→ローマ字→ゼビ文字といった具合に変換していけばだれでもかんたんに書ける(ただし、とても



①いきなりワープロで書いてみたりして

読みづらい)。アルファベットだけではなく数字もゼビ文字で書く。基本的には右の表のように線と数字が対応している。ただし、16進数なので、ふつうの10進数→16進数→ゼビ文字のように変換しながら書くこと。



10進数	16進数	ゼビ文字	アルファベットスペル	読み
0	0	/	ZOP	ゾブ
1	1	∠	AH	ア
2	2	∨	SHEO	シオ
3	3	△	OLI	オリ
4	4	∇	XEVI	ゼビ
5	5	∩	REF	レフ
6	6	∪	FAR	ファー
7	7	∩	SOPIA	ソピア
8	8	∪	GAU	ガウ
9	9	∩	RUQ	ルク
10	A	∪	PUSTO	パスター
11	B	∩	PIQ	ピク
12	C	∪	VEEO	ヴィオ
13	D	∩	PHES	フェス
14	E	∪	SOLITA	ソリタ
15	F	∩	KURTO	クルト

ア 4行 ダ 4行 エ 4行 ガ 4行 ハ 4行 イ 4行 カ 4行 マ 4行 ナ 4行 オ 4行 パ 4行 ラ 4行 サ 4行 タ 4行 ウ 4行 ワ 4行 ヤ 4行 ザ 4行 ン

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

小文字 長音記号 重要文字 など
・ 簡略形 〃

ハイドライド3発表

11月号で募集したハイドライド3の最高レベルは「255」でした。すいぶん大変だっただろうと思いますが、応募総数は180通、正解率は90%以上と高く、PACマジックを利用した人が

半分以上、他誌を見た人が5人、残りが自力で発見した人でした。ゲームは2日徹夜して体をこわしてしまつた、神奈川の小松田学くんにお見舞いとしてあげる。体をいたわるように。

激ニヤンクイズ発表

「(G)キーを押しながらたちあげる」が正解でした。正解者はナンシけど、FMパックをあげる人は、群馬・野田伸市、大阪・手塚直、青森・白井敏樹、長崎・坂井明美、埼玉・赤坂一。



①めったに手に入らないこの2品は発送をもって発表に代えます

ごめんね木多クン

11月号でウルティマのウル技で掲載された、石川県の本多良仁は木多クンのまがいでした。また、12月号のフィードバックの隠れグラフィックは(CAP)キーを押してCAPロックするだけです。CAPランプのない人は、MSXマークが出てきているときに(CAP)キーを1回だけ押せばOKです。

イラストのコーナー

今月は力作ぞろいで、選考に苦労した。来月も力作を期待している。ところで、突然だが、またイラストに課題をだすぞ。今度は「究極のモンスター」だ。十字軍のイラストはかわいい女

の子を描いたものが多いが、今回だけはひとめで気持ち悪くなりそうなイラストを期待している。おもいきり、スプラッターに走っても、かわいくしてもおもしろいと思うゾ。



N8086の作品、ハガキには不可解なマークがあったマークを書いて住所氏名を知らせて欲しい

愛知県/沢田篤志君の作品。ほのほのと書いて、楽しい。F.F.Bのボスがぐちゃぐちゃになっていた。



北海道/SONYTOYOTAの作品。はじめは何の文字もまったくわからなかった。

投稿大募集

- ①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けてきます→Q&A。③名場面見せびらかし→おもしろい画面を写真に撮ろう。④ものを書く会→好きなことを書いて送れ。⑤ザ・ほめごろし→経験に裏付けられたソフトの辛辣な批評を。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。イラストも力作を待っているぞ。優秀な人にはMファン特製テレカかゲームをプレゼントする。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7T I M MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

ゲームズフォト② まず、コンセプトを決める。今回は東京に出現したクリムゾンの敵キャラたち(な、長い)でいくことにした。敵キャラは画面写真のカラープリントを1ドットずつカッターで切り出して使用。これを割りばしで固定して撮影した。もちろん、こんな変なことを考えたのは十字軍のボス(22歳+α)だ。(F)

⑧撮影部隊(約3名)が夕暮れの放送博物館に持ちこんだものの集合写真なのだ

でんわもん
どこより早く、どこよりも豊富な情報を満載！



どこよりも早く、どこよりも豊富な情報を満載！ 最新GM情報



未来忍者—G. S. M. NAMCO 1—＝この作品は、ナムコ初制作で話題を集めた同名映画をアーケードゲーム化したもののGM集。

映画自体は、「国際ファンタスティック映画祭」でもSF Xを駆使した映像で好評を博していたが、こちらのほうのサウンドトラックに新録音とニューミックスしたものを、ゲームのオリジナルサウンドとともに収録している。荘厳なサウンドで、映画もゲームも経験していない人でも楽しめる内容だ。この作品がヒットすれば、ナムコのGM集がバンバン出る予定。

12月21日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)



POWER DRIFT & MEGA DRIVE / S. S. T. BAND—G. S. M. SEG A 2—＝人気体感ゲーム「パワードリフト」と、ニューゲームマシン「メガドライブ」の作品を主とした、セガGM集。

オリジナルサウンドではタイトル作品ほか、『スクランブルス

ピリッツ』などと、メガドライブソフトの『アレックスキッド 天空魔城』『スーパーサンダーブレード』。S.S.T. BANDのアレンジでは『パワードリフト』、メガドライブの『スペースハリアーII』『獣王記』『ファンタジースターII』の4曲が収録されている。

12月28日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)



GM初のCDVがいきよに4タイトル発売になった！

①**MEGA DRIVE SPECIAL**＝「スペースハリアーII」などメガドライブソフトのオリジナルGM集。

②**大魔界村**＝「魔界村」の3年後という設定で最近人気の『大魔界村』のオリジナルGM集。

③**POWER DRIFT**＝セガの体感ゲーム「パワードリフト」のオリジナルGM集。

④**CHASE H.Q.**＝タイトーのドライブゲーム「チェイスH.Q.」のオリジナルGM集。

以上の4タイトルは、それぞれ、ゲームのダイジェストを録音した約5分の映像パートと、音楽のみの約20分の音声パートに分かれている。音声パートだけなら普通のCDプレイヤーで聴ける。価格はいずれも2000円で発売中。(ポニー)

大魔界村—G. S. M. CAPCOM 1—＝タイトルのほか、『ロストワールド』などを収

録。GM界唯一の女性バンド「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」によるアレンジ曲も予定。

1月11日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)
——ポニーキャニオンに遊びに行ったら、なぜか「テクモ」と「アイレム」の気配がした……。緊迫の次号を待て！



ファンタジック・ワールド・オブ・スーパーマリオブラザーズ3＝この1枚はアレンジの良さが際立っている。グレンミラーばりのピックバンドアレンジほか、ハードロック、クラシック、ラテンのアレンジがいずれも楽しく仕上がっている。オリジナルのほうはサウンドストーリー

仕立て。
CDミニ1200円、テープ1000円で発売中。(アポロン)

※アポロン今後のリリース予定
先月紹介した5タイトルに続いて、新たにテープ版1000円シリーズのCDミニ・リメイク版が4タイトル発売になる。

- ①オリジナル・サウンド・オブ・WECル・マン
- ②オリジナル・サウンド・オブ・ダブルドラゴン
- ③オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク
- ④オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード

以上4タイトル、12月16日発売予定。価格はいずれも1200円。

それから、2月5日に『ドラゴン・スピリット』『妖怪道中記』『ギャラガ'88』の3タイトルをオリジナル収録した「PCエンジン」のGM集が発売される予定。もうひとつ、おなじく2月に羽田健太郎アレンジ『ウィザードリィ2』(ファミコン)のGM集が発売される予定になっている。

キングファルコム・レーベル発足

ついに、日本ファルコムGMだけの「ファルコム・レーベル」が誕生した。この記念企画としてリリースされた、CDミニ6枚が6様のアレンジになっている『ファルコム・スペシャルBOX'89』の内容を、今回はくわしく紹介しよう。

1枚目は、「FUSION」。マンハッタン・ジャズ・クインテットのリーダーとして有名なデビット・マッシュズをプロデューサーとして迎え、GM初のニューヨーク録音を敢行した1枚。

2枚目は、「SYMPHONY」。アニメやテレビの主題歌作曲で有名



♪じゃーん！ 日本ファルコムファンはぜったい買いたね！



◆発表会ではちゃんと森口博子ちゃんが歌ってくれた。英語だったけど説得力のある曲だったな羽田健太郎によるフルオーケストラバージョン。

3枚目は、「VOCAL」。知る人ぞ知る森口博子が歌っている。歌唱力はバツグン。

4枚目は、「PLUS MIX」。32チャンネルのミキサーを駆使した難波弘之のスーパーアレンジ。

5枚目は、「DISCO」。作山功二のパワフルなディスコアレンジ。

6枚目は、「SURROUND THEATER」。サラウンド効果をふんだんに盛り込んだ『イース2』のラジオドラマ。価格は1組7800円。



●こちらは双子さ／毎月楽しみに読んでいますが、値段を360円にしてください。それはほかか双子だからです。390円になると半端な数になり、2人で買いに行くとおまえ10円多く出せっとか、いいあいになってしまい、360円だとケンカしなくてすむからです。(京都・佐藤義徳)⇒これがもし考えに考えぬいたネタだとしたらおもしろいになあ。ところで、今月はさらに高いが、ようするに2で割り切ればいいんだろ。(バ)



でんごもん

●技の本／はい、MSX・FAN編集部です。ウィザードリーの復讐職業キャラを作る方法がうまくできてきいのですが……何月号の何ページに書いてありますか？「11月号の何ページに書いてありますか？」と電話していませんか？雑誌をしながら電話していませんか？「Mマガに電話しなさい。」☆うーんMマガにはMファンの電話番号が載っているのだろうか？不思議だ。(F)



どいつもこいつも楽しきゃそれでいい!

いろいろなビデオ

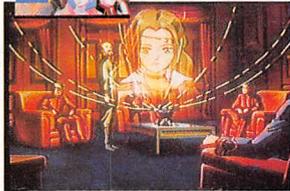
まだ発売前のものからとっくに発売しているものなど、期間はバラバラではあるが、MSXのゲームに関係あるものやそれ以外でも単純におもしろいビデオなどを集めてみた。

沙羅曼蛇

瞑想のパオラ



◎バクテリアン侵略の恐怖を地球人に訴えるパオラ。ゲームのビデオかと思いきや、ぜんぜん違うお話だ



コナミの『沙羅曼蛇』のバックストーリーのシナリオを少し変えた完璧なアニメ。バクテリアンに侵略された星から逃げてきたパオラ。地球もバクテリアンに狙われていたため、パオラの情報をヒントに戦おうとするが……。■発売中。VHS/ベータ45分。12,800円(コナミ ☎03-264-5678)

ドラゴンクエスト

ファンタジアビデオ



◎3人の勇者はロトの剣を手に竜王の城へ向かうのでした……。海外ロケもあったそうで、見こたえがある



ドラクエの世界をプロの音楽演奏と映像で満喫しようというもの。セリフも字幕もないけど、ファンは必見だ。■12月21日発売予定。VHS/ベータ。43分。4,800円。ちなみにLDは1月1日に発売予定で4,800円(CBS・ソニーグループ ☎03-266-5834)

スーパーゲーム・エクスプレスシリーズ

(PCエンジンのすべて)



◎これでPC Engineのすべてがわかるかな。カタログのつもりで見て、買うゲームを決めるのもいいかも



PC Engineのゲームを集めた総合カタログビデオ。ハードの紹介や『スペースハリアー』『ファンタジーゾーン』のメインプログラムに突撃インタビューのコーナーなどもある。■発売中。VHS。45分。1980円(双葉社 ☎03-268-5111)

特報 スーパーゲーム・エクスプレスシリーズ〈MSXのすべて〉

『MSXのすべて』というビデオが出るぞ！内容は100本を超えるMSXのゲームのオールカタログ、MSX2+対応ゲーム『レイドック2』の特集。通信を



◎大迫力で迫る大友克洋の世界。映画を見そなた人にはぜひおすすめのビデオ。これはぜったい買いた



ヤングマガジンに連載の『アキラ』のアニメ。ただし、これは公開された映画に追加製作費1億円をかけてグレードアップしたもの。大友克洋がみずから監督して映像を200カットリメイクし、完全ドルビーサラウンドで録音してある。映画でストーリーを知ってしまっても、もう一度楽しめると思う。■発売中。VHS/ベータ。124分。9,800円(バンダイメディア事業部 ☎03-485-9611)

使ったニッポン放送の新番組『ときめきBANANA……』の取材など。■12月12日発売予定。VHS。90分。2,980円(双葉社 ☎03-268-5111)



すいすいお絵描きできるCGツール

画楽多

先月号ではさあ応募しなさいにタイトル画面が載っただけで失礼しやした。いよいよグラフィックソフトの『画楽多』を紹介しよう。操作の仕方はとてもかんたん。画面内のメニューからしたいことを選び、マウスで矢印を動かして描いていく。作画機能には直線、曲線、フリーライン、円、ぬりつぶしの円、四角、ぬりつぶしの四角、吹き付

けなどの約11種類の技がある。編集機能は拡大、縮小、色変更、オリジナルパターンの作成など約7種類の技がある。文字も書けて、その数といえば、英字、数字、平仮名、カタカナ、漢字、ギリシャ文字、斜体、影文字など約11種類もある。メニューはとにかくこんなふうにとたくさんそろっているのだ。このソフトの特長はとにかく使いやすいこ

と。選んで描くという単純な作業でいろんなことができちゃうので、初心者向き。■発売中。MSX2+/2+。ROM版。7,800円。※問い合わせ先=和知電子機器株式会社 ☎03-255-7401



◎グラフィックデザイナーの尊田友さんがじきじきに描いたグラフィック。こんなうまく描けるようになるには修行が必要

◎記事担当者が少しずつ機能を試すために描いた(?)絵。いたずら書きかといえばそれまでだが、芸術的とも思えるのでは



●父よ、うまいぞ/父と子でMSX、ほかのパソコンに狂っているのデス。おかげで親子の断絶はない/この父子のかけはしを支えてくれるのが、Mファンであると確信スル。ありがとう、Mファン。と40歳にしては若く美しい少年のような父が申しております。といいつつ、父こと私が愛息の代筆です。(千葉・佐久間研、ほんとうは祈の父)⇒うまいぞ父!親子のあいだを支えるものはMSX雑誌だけ、さては家庭内はボロボロ、妻は家にはいない。(バ)

●プレゼントがほしい人は、官製はかき下りの原券をばり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所郵便番号と都道府県名③氏名・年令・電話番号④今月号のF B Bでおもしろかったコーナー⑤なにかおもしろいこと、以上を明記の上〒105東京都港区新橋1-10-7 TEAM MSX・FAN F B B さあ応募しなさい係まで。●また、「おはなしこんにちわ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、一瞥見、二瞥見など掲載可能な限りありとあらゆるものも募集集中、イラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製テレカを選手、応募券

SHOW またまた楽しい冬 THE NEW MSX FAIR レポート

「THE NEW MSX FAIR」が11月20日に北海道・札幌のそうご電器YESからはじまった。MSX2+を使ったり新作ゲームが自由に遊べたりとあって、札幌では1日で1650人の大盛況。では、実況報告。イベント会場に入るところで3.5インチディスクを売っている。あれ?と思ったら、MSX2+にビデオカメラをつなげてあるブースがあって、自分の顔などをMSX2+の自然画モードのグラフィックにしてディスクにセーブしてくれるのだ。無料だし、自分のディスクを持参しても可。

ゲームのほうは、『F-1スピリット3Dスペシャル』や『レイドック2〜ラストアタック〜』というMSX2+専用のゲームをはじめ、『スーパー大戦略』や『マスターオブモンスター』などのまだ発売されていないゲームまでプレイできる。もちろん、Mファンも参加している。ブースには12月発売予定の「ファンダムプログラムコレクション50本V01.4」を置いてある。ステージではファンコレに入っているゲームをその場でプレイしながらゲームの紹介をしたりしたのだ。



④Mファンのステージに集まった人たちの集合写真。ほら載せたぞ

④ゲームでは『F-1スピリット3Dスペシャル』と『レイドック2〜ラストアタック〜』の人气がすごい。順番待ちの人でずっと混雑していた

今後の開催予定

日程	地区	会場
12/11	東京	新宿・スタジオアルタ
12/25	大阪	A B C ・ エキスタ
12/27	神戸	星電社・seiden三宮本店南館

※開場時間は東京のみ11時〜18時、ほかは10時〜17時

BEST 10

ベスト10

今月はスペースのつごうでおもしろかった10と買いたい10はお休みです。さて、売上げ10の結果は、いぜんとしてディスクステーションの人气が高い。また、ぎゅわん自己以下ほとんどを新作ゲームがしめている。前回2位だったイースIIは品不足のためか11位。

J&P渋谷店 売りあげベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	1	ディスクステーション創刊号
2	—	ラスト・ハルマゲドン
3	2	FMパック
4	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派
5	—	グレイテストドライバー
6	—	マイトアンドマジック
7	5	シンセサウルス
8	4	めぞん一刻〜完結篇〜
9	6	ウイングマン・スペシャル
10	—	アウトラン

(11月15日調べ)

SHOW MSX2と文化祭

10月号で募集した「文化祭にMSX2無料貸し出し」で、熊本県の鏡中学と大阪府の堺豊学校の2校から報告が到着。鏡中は文化祭の実行委員会で、内容は激ペナ大会や自作プログラムの発表、FMパックの体験コーナーなど。堺豊学校は電子クラブで、センサーキッドを使った、通ると光る看板などが人気だったようだ。いずれも大盛況のようす。みなさんお疲れさま。



⑤鏡中の実行委員会。応募は前田くん



⑥堺豊学校電子倶楽部。応募は田口くん

プレゼント さあ応募しなさい

「なかなかプレゼントに当たらないんですが〜」という電話がかかってくる。キミたち、勝負の世界は公平でなおかつシビアなものなのだ。あまえてはイケナイ。さあ応募しなさい。
●ナツメより
①「三つ目がとおる」のテレホンカード……5名様。12月下旬発売予定の同名ゲームのタイトル

がくつきり。黒と赤と白だけの配色が目立ってしびい。
●日本ファルコムより
②ファルコムグッズ……1名様。30ページで紹介したファルコム・スペシャルBOX'89の発表会でもらってきたトレーナー、シール、バッジの豪華3点セット。1組しかないけど誰かにあげる。ホントはあたしがもらっ

①三つ目がとおるテレホンカード



たのに、ちくしょう。
●キングレコードより
『ファルコム・スペシャルBOX'89』……1名様。CDミニアルバム6枚。
●アポロン音楽工業より
『ファンタジックワールドオブ

②ファルコムグッズ



スーパーマリオブラザーズ3』……5名様。CDミニ版。しめ切りは11月5日必着。発表は、2月8日発売の3月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。



おはなしこんにちわ

バボの 3サイズ

162cm
48kg

B 85
W 58
H 85

はっきりにって大ウソつきだと私は思う

つまらないハガキが多すぎる。どんなに一生懸命長く書いてもどこかにならず出てくる「グロ」、「うんこ」、「おなら」。ドリフターズも近頃やらないネタぞ。どーかひとつ頼みたいものだ。というところで私がバボだ。

●どうしてバボは編集長のことを「変集長」というのだ。ほんとうにその人が変なのか。(佐賀・鷲頭辛次)

●朝日中学生ウィークリーにファミコン雑誌編集長などと大ボケをくらっていた北根さんを「変集長」なんて書いていいの。そんなこと書くと編集部には女が3人しかいなくて取ってフレックスタイムになると4時ごとに人が集まってくるなんて書いてしまうぞ。(奈良・小糸秀明)

よくわからないぞ、小糸。しかし編集部には女などいないハズだ。ところで変集長は変だ。あの変さを見せてあげられないのがはがゆいぞ。ツメのアカを郵送して飲ませてやりたいくらいだ。が、なかなかいい人で私はとっても大好きだ。といっておくのもこの先のために必要だ。ハハハ。ほんとうにいい人だ。

●私の実家は5月3日の大雨で床上浸水しました。あわれに思ったらプレゼントくださいとまではいいませんが、本の片隅にでも載らせてやってください。(長崎・通行人A)

それはあわれた。「私もメンバーです」と呑やすずもいっているチラシ配布の仕事をさすけよう。

●今もっとも品のある雑誌Mファンになせ天皇のご病状を載せないのだ。読者は怒っているはずだ。罪ほろぼしにウイスキーをくれ。(東京・原田拓郎)

この本が店頭にならぶころまでのネタは生きているのだろうか。

●ウチの妹の運動会でダンスの曲は光ゲンジを使ってた。たぶん、ほかの学校もそうだ。(東京・たごりん)

ス夕の光ゲンジネタだな。しかし変わったものだ。私のころは坂本九の「ジ



◆千葉・菅原由行(今回は2枚も採用してしまった。イラスト評は右下すみに続く)→身のまわりのどんな平凡な素材もかたづけば「菅原流」に料理してしまう、その着想と描写力と根気にはおそれているが(続く)。

エンカ」をむりやり踊らされたが、ときには江戸家猫八一家の「チキンソング」というのもあった。苦しい出だ。

●オレには朝っぱらから「秋桜」を歌う姉と、ゆっくり聴くと怖いドイツ語のテープを聴く母親がいる。(神奈川・山田理一郎)

秋桜といえば作ったのはさだまさし。山田の苦しさは朝から見てしまった中腰のちあきなおみや、紳士服のコナカのCMで華麗なサイドステップを見せる松平健に等しいぞ。かわいそうに。

●ほくはサザエさんでタマの声をやっている「ア」さんです。(愛知・長谷川明男)

今回はこの内容が多かったぞ。古くは「チャーリーズエンジェル」のチャリーだが、最近「ア」さんといえば「スケパン刑事」の暗闇指令がそうだったようにタマの「ア」さんは長門裕之にちがいない。

暮らしの適当手帖

今月のテーマ
いやなやつPART1

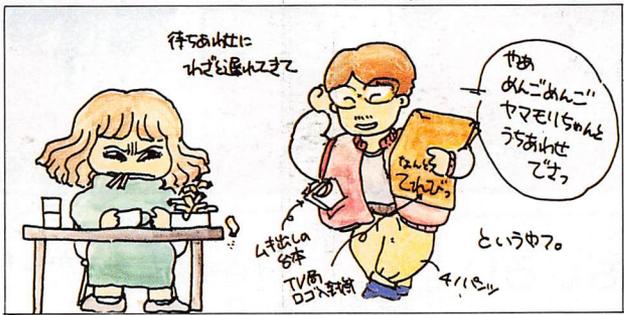
いやなやつにも友だちはいるが、いやなやつには違いない。こんなやつは嫌いだ。

●常滑川弘・28歳(仮名)
テレビ局勤務。成増からかよっているが東武東上線のなかでもウエストバッグはわすれな。おしりのポケットにはタイトルが表向きになるように折ってある台本。水曜日の23時ごろ、スタジオのすみに置いてあるのを拾ってきた「夜ヒット」の台本だ。よく見ると3週間まえのものだったりするが、いつも肌身離さず持っている。ほんとうの担当は「テレビ美術館」だ。ジャンパーのなかには番組ロゴ入りトレーナー。なにかひとつ肩のグッズを身につけていないと気が気でないので、フジサンケイマークの紙袋を手放せない。待ち合わせをすとかならず遅れる。「ごめん/ ゆうべヤマモリちゃんと朝までよ」と大きな声で言いたいのだ。スタジオで知っている人間を見つけると「ドォ、最近、中村選手ウー」と肩もみをするのが彼のクセだ。ログセは飲み屋の女の子に「今度スタジオに遊びに来てよー」というものだが、ほんとうに行くと、とても冷たい。そんな彼の仕事はA.D. おもな仕事は弁当の発注と配布だ。

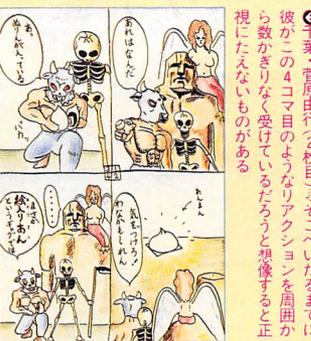
●木村俊成・26歳(ほんとうに仮名)
エディター。飲み屋ではひと口飲むごとに「胃が痛え」を連発。彼の自慢は体調がいつも悪いことだ。そんなに痛いのなら飲まなきゃいいのに、「ここんとこすずと調子悪くてさ」のひとことがいいたいがために飲む。徹夜が好き。とととと帰って睡眠をとり、翌日早く来るなんてことができない。

引き出しには毛布が入っている。自ら体調を悪くしているのに、人一倍「オレはたいへん」という顔をするので、声かけにくい。後輩に「おまえこんなヤクザな仕事、いつまでもするなよ。これからなんだから」というのが好きで、その後「あの雑誌はほんとうに売れていない」とおもにマガジンハウスの雑誌を批判するのが流れたが、主張が多いわりに仕事は少ない。それは仕事の量と会社にいる時間があわないのに似ている。けっこういい金ももらっているのに足が臭いとか髪が汚いとか長いとかいうのにも似ている。ワープロが好きで、小さなメモもワープロで打つ。ここの編集長に引き抜かれそうだという自慢話が多く、フリーライターに「仕事をあげるよ」とやたらにいうが、くれたことはない。

●結城マリ・19歳(お店での名前)
フリーライターというがブータロー。髪は長く服は黒。中森明葉を溺愛し、ネコ以外信用しない。全体に「私ってネコ」という鬱陶気が漂う。愛読書「SAY」で「小粋な誘惑の断り方」を研究し、男に送らせても「私にもプライバシーがあるのよ」それとこれとは別よ」などよくわからない断り方をする。フライドチキンやラーメンが好きなくせにスタイルもよく肌もスベスベ。ログセは「男ってそういうものよ」「六本木も変わったもの。あのころはウォッカ片手に裸足歩いたものよ。今はガキばっか。私もむかしはいろいろあったけど、いつまでもバカやってらんないしねえ」など。そのクセ19歳である。



●埼玉・しげちゃん→編集部がひそかに自画自賛していたジャージャージャーラランを使ってくれたので採用。チャッチャリラもかわいいが「じばく」「カブツ」「ホク〜」「ドク〜」のオノマトベもあいらしい



●千葉・菅原由行(2枚目)→すいたるまでに彼らの4コマ目のようなリアクションを周囲から数かきりなく受けているだろうと想像すると正視にたえないものがある

●そんなおまえが好きだ/近所ガキに500円渡してMファン買ってこいといったら「ジャムバン」買ってきやがった。それならまだしも「おつりは?」と聞いたら「つりはいらねーぜ」とわけのわからないことをいって、ムーンウォークしながら去っていった。長すぎた、失敗だ(愛知県・長谷川昭男)→自ら長すぎたギャグの失敗を認めた長谷川が好きだ。ところでそのガキは芸達者ではないか。エマニエル坊やカデブの間でこのみか。(ハ)



本格料理マンガ
ふう広告マンガ

ミスター・テクノ子

佐藤 元
+テクノポリス編集部

日之出パソコン雑誌の
テク吉陽一は
特集 冬休みのおすすめゲーム
完成まで あと一歩という
ところまできていた

ちがう
これじゃ
ない!!



こんな1月号じゃ
テク將軍グループに
勝てないぞ!
何か! 何かが
ちがうんだ!

そっか——っ
かくし味に
特別付録
美少女ゲーム
6か月カレンダー
を入れればいいんだ



やったわね
よーちゃん
しかも
矢野健太郎先生
の新連載マンガ
まで入ってる!!

お田さんには
さっぱり
わからないわ



その特集のゲーム
わしにもやらせて
くれんか



テク皇の
じっちゃん
!



ムムッ…
これは
これは…



どうだい
この特集の
ゲームは!?

おもしろい
ぞ——!



ついに幻の
テクノポリス1月号
を完成した陽一君
さあ 次は
テク仙人
トーナメントだ!

これからも
精進
せいよ



おいしさバツグン!の
パソコンゲーム誌

テクノポリス

'89年1月号
好評発売中

特別定価560円
毎月8日発売
徳間書店





ソソソⅡ
ネクタリス
死霊戦線

NEW

注目の新作ゲームを徹底紹介。ソソソⅡはステージ5までのマップ。ネクタリス、死霊戦線も情報満載!!



ファイティング・ストリート

No-Fi-Ko
ビックリマン大車界
天外魔境
コブラ
CD-ROM入門

特別
企画

ROM-ROM (CD-ROM)² システム 特集

CD-ROM入門解説と5大ゲーム一挙公開!!

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン

330円・徳間書店

この1冊でPC Engineつうに

'89年1月号発売中

ATTACK

ドラスピほか4大攻略。もっと先へ進みたい人は見逃せない

ドラゴンスピリット

ダンジョンエクスプローラー
定吉七番シリーズ 秀吉の黄金
ピラシテ



連載

UL-TECH WONDER LAND
ウルテクできのうの自分を変えよう
Coming Soon
開発が進んでいるゲーム最新情報

特別講座

PCエンジン ハードウェアクラブ
電機遊楽器硬體俱樂部
PCエンジン関連のハードを採り上げる新コーナー、連載第1回めは通信アダプタの可能性を探ってみた

PC-88FREAK
気になるパソコンゲームはこれだ/
ゲーセンFREAK
田尻智が贈る大魔界村ガイド

1+1=3じゃ……ない。

たとえ全能の神様がといたって…このいたってかんたんな算数…



- ★コミックス・TVでおなじみの人気キャラ!
- ★アバガバがジュークボックスに大変身!
鏡の中のアクトレスを始めとする全6曲の挿入
ヒット・サウンドを好きな時に自由に選べちゃう!
- ★笑い感動のドラマチックなストーリー展開!

■12月10日新発売■

- MSX2(3.5"ディスク版)……………¥7,800
〈MSX2+対応〉



MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

■バーコードナンバー■:4988608 843440

- オレンジ★ロード・ステッカー&
カセットレーベル(4種)付



MSX2+ユーザー必見!!

映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかえりたい」
で使用したイラストをなんとそのまま自然画でコンピ
ュータグラフィックに再現しました。
オレンジ★ロードファンならこれは絶対見逃さない!

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない!!
ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。

■新発売■

MSX2
2メガロム・S-RAM付 ¥8,800
■バーコードナンバー■:4988608 851803



シミュレーションゲーム MSX2 大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

■好評発売中■ **MSX2**
MSX2 ディスク版
(3.5"1DD/マップエディタ付) ¥7,800
■バーコードナンバー■:4988608 711428



Photo by Katsuhiko Tokunaga

Final Mystery
殺人倶楽部

J-B/ロルトの事件簿21

アドベンチャーゲーム

Murder Club

©RiverSoft



「ハイ、J・B! 私の事件の怪うはどう? さっさと、あなたな会話を事件をかいつまめるわ! キヤザリンが、絡繰えん名だ。

MSX2

■好評発売中■

MSX2 (3.5"ディスク版).....¥7,800

■バーコードナンバー■4988608 811449

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV



■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム).....¥7,800

MSX2 DISK版(3.5"2DD).....¥7,800

■バーコードナンバー■
ROM版:4988608 825804, DISK版:4988608 825446

MSX2

Amusement Cartridge S-RAM 対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

●テレカサイズステッカー(4枚)、

オリジナルポストカード付

●結婚式御招待スタイルのカラーマニュアル

お詫びと訂正:「めぞん一刻完結篇」MSX2・ROM版はジョイスティックには対応していません。あらためて訂正いたします。

アドベンチャーゲーム

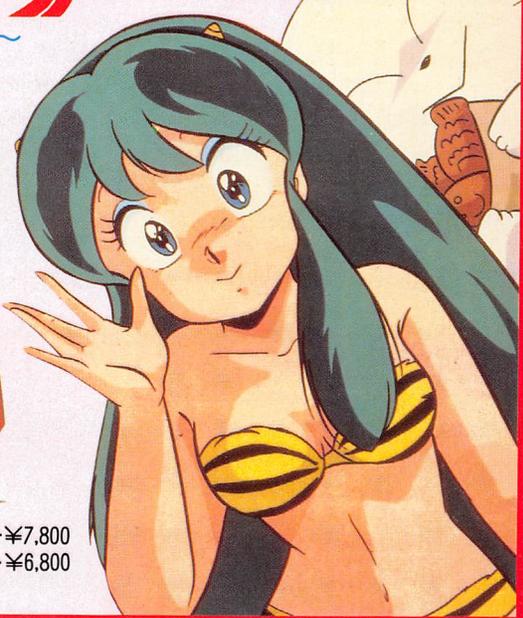
うる星やつら

～恋のサバイバル・バースティ～

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV



「誰かさん、さようは私のためにようこそ。15歳の私をおばえていてはじめて、今年は趣向をこらしてみました。むずかしくて、楽しんでください!」
「きみの言わんとしていることは、よくわかった。」「おわかりいただけましたか?」結婚しよう、「子ちゃん」「なにがどーゆーよーによくわかって、そーゆー結婚になるの?」



MSX2

Amusement Cartridge S-RAM 対応

■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)漢字表示.....¥7,800

MSX2 DISK版(3.5"2DD).....¥6,800

■バーコードナンバー■ROM版:4988608 724800, DISK版:4988608 724428

★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、(株)マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAR
Software Technology & Communication

表紙のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が制作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社/ソフトウェアに対する許可は一切してい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 三重県四日市市安藤2-9-12 TEL.0593(51)6482

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

はるか昔…。
魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。
時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一步にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

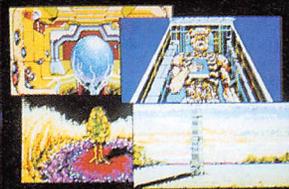
圧巻のオープニング

魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローク部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。



超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。
どんでん返しに次ぐどんでん返しで繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けで、リアルな仕上がりを見せています。



広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかくく越えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのが、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。そのパターンは150種類以上//
このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、最後まで飽きることがありません。



LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

MSX2 3.5" 2DD 5枚組

7,800円 大好評発売中!

PC8801SR以降
5"2D7枚組 7,800円

PC9801シリーズ
5"2DD4枚組/3.5"2DD4枚組
5"2HD3枚組 7,800円

X1シリーズ 5"2D7枚組
7,800円 好評発売中!!

X68000 5"2HD7枚組
9,800円 近日発売!

待望の“LAST ARMAGEDDON” CDが価格3,000円にてポリスターレコードより好評発売中です。

その豪華な内容は…

- 3.5" 2DD 5枚組 (オープニング、システム、マップ、キャラクター、各ディスク)
- 豪華マニュアル (カラー48ページ、白黒16ページ)
- 大版マップ (60x60cm)
- チェック・シール (マップの重要処点に貼ってチェック)
- ユーザー登録葉書

ブレイングレイのパソコン情報は、東京 03-230-0664

お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込みください。送料は当社負担となります。

株式会社 **ブレイングレイ**
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 北段Nビル Tel. 03-264-3039

カエルになっちゃイヤ!!
美味しいゲームが新登場!!

2人同時プレイでおもしろさ10倍

超楽しいキャラクター達

おかしの面、おちやの面などなど
不思議ワールド続出

シンセサウルスも特別出演

MSX² VRAM128K

- 3.5" 2DD (ディスク版)
- MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM (ROMカセット版近日発売)

定価 ¥5,800

シンセサウルス

(バージョンUP (V.1.1)のお知らせ)

- 楽譜がカセットテープにもセーブできる
- 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
- 楽譜記号の改良

(ノーバージョン版をお持ちの方へ)

バージョンUP御希望の方はビット販売株
まで御連絡ください。



クインプル

ファミクル・パロディック

絶賛発売中!!



ニューシューティングのスタンダード

MSX² RAM64K / VRAM128K

2メガROM 定価 ¥6,800

近日発売!!



本格派アドベンチャーゲーム

MSX² 3.5" 2DD

PC-88SR・PC-98版開発中

MSX MSXマーク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。
※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ。

FM音源用サウンドツール

MSX MSX-MUSIC対応

ROMカセット RAM32K以上

定価 ¥6,800

制作/発売元 株式会社ビット

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 奇田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT²スタッフ募集

- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
 - キャラクターデザイン ●プログラマー
- 詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER

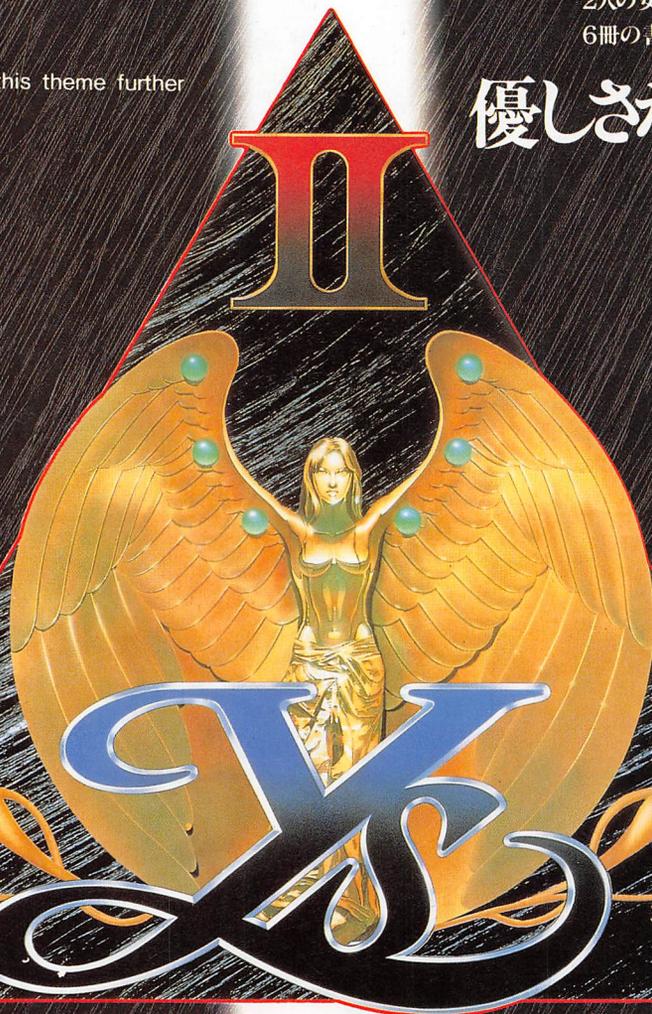
"The Impression"

We made "Ys II" because

We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo



2人の女神とは誰のことなのか?

6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。
基本操作は前作と同じですが、「入口」に入りやすい「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量をもつ3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとよ広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲、さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きます。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくといースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イースの優しさを継承しさらにクレートアップしたイースII」

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD
3枚組

DISK 専用版

¥7,800

- ジョイスティック対応
- ドライブ使用可能
- パナミュージメントカードリッジ対応(S-RAM)



挑戦!! MSX2の限界!!
 ● 驚異の水平スームスクロール!!

ビジュアルで迫る!!
 ● 華麗なグラフィックで見せる!! ストーリーの展開!!

ストーリーで迫る!!
 ● 覚醒するか?!サイコパワー!!

GAME STORY

見事な自然に囲まれた、ここ、サイキック研究所には、秘密裡に革命的なESP研究と取り組む博士と、そのスタッフである双子の姉妹がいた。ところが、ある日、実験のために飼育していたモンスターが妹を奪い、脱走してしまった。その上、このモンスターには、ESPを自在に操る恐るべき能力が備わっていたのである。今、驚異の扉が開かれた…。

特徴

- ▶ MSX2では不可能とされてきた究極の完全水平スームスクロールを開発!! クリーン&クリアな画面展開が楽しめます!!
- ▶ 大切な妹がモンスターに連れ去られた / 博士から授かったESP増幅装置で、姉は愛する妹を救い出せるのだろうか?
- ▶ ESPは全部で9種類。それぞれの世界に君臨するモンスターを倒してESPを身につけるのだ!!
- ▶ 美しくリアルなグラフィック / そしてスリリングな画面展開を彩る素晴らしいサウンドは、PSGではもちろんFMPACなら一段と熱い音になります。



※画面は発売前のバージョンです。

Character Action Game

PSYCHO WORLD

**12月中旬
発売!!**

ヘルツ・デビューキャンペーン
実施中!!

厳正なる抽選の上、サイコワールドをお買上げの方20名様に、パナ・アミューズメント・カートリッジ (FM・PAC) をプレゼント致します。当社のオリジナルサウンドを存分にお楽しみ下さい。

MSX2 3.5"2DD ¥6,800

Game Assessment Cartridge S-RAM対応 (RAM64K VRAM128K) ※MSXは(株)アスキーの商標です。

●プログラマー募集中!!

当社では今後の新作を続々と企画中です / プログラムできる方、担当：吉田宛御連絡下さい!

●通信販売

通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、表記住所までお送り下さい。(送料サービス)



株式会社ヘルツ
 〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
 TEL (代表)・03(371)3012
 FAX 03(369)4071



FUN FACTORY

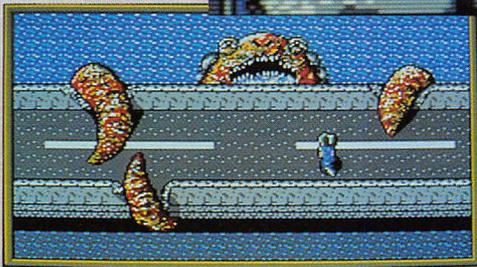
© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん2

死霊2 戦線

WAR OF THE DEAD PART 2

原発イジャック、同時多発テロ、突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった。ふたたび甦える、黄泉路の恐怖。そして、その影に立つ謎の男…。
人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった！



夢から醒めたか？

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

スケールアップ

MSX2 3.5"2DDディスクセット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ● 予価7,800円 12月下旬発売予定

● 企画・制作・・・株式会社 ファン プロジェクト ● 発売 **ビクター音楽産業株式会社** PC-88版同時制作快調!!

通販

商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業株までお申込み下さい。

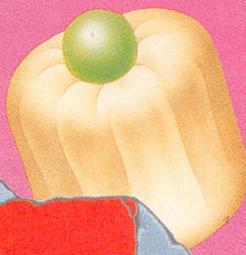
MSX2はアスキーの商標です。

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

資料請求券
MSX FANの

白熱

もえるぜっ!



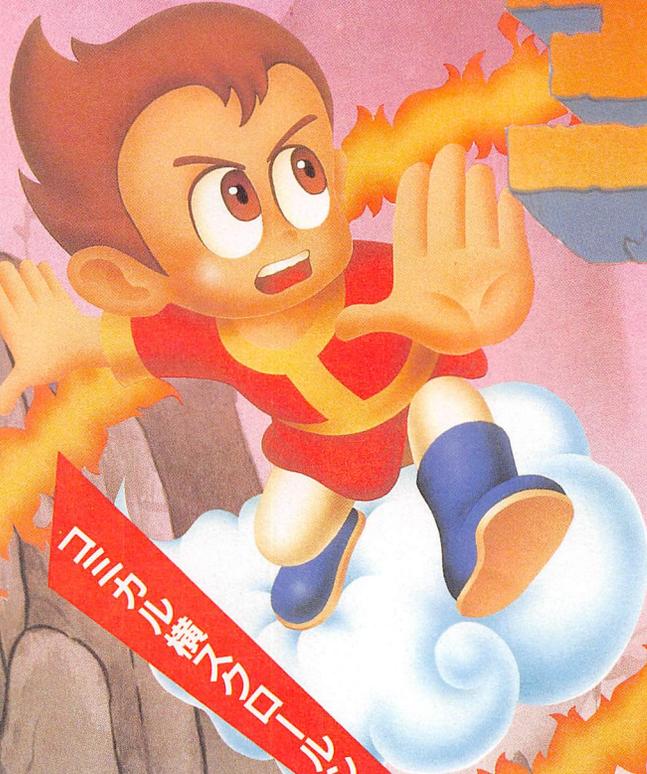
中

CHU

華

KA

幽玄な水墨画をバックに飛びかう極彩色のキャラ達。ゲームセンターで人気沸騰のあの「中華大仙」が今、MSX2に強烈デビュー! 仙人の弟子、マイケル・チェンはギョーザ、マージャン牌らを相手に今日も今日とて修業の身。火竜、分身などのパワーUP法術をマスターし打倒! 巨大BOSSキャラだ!! さあ、燦然と輝く「中華大仙」の星をうばいとれ!!



中華大仙のロースト

列

あざやかグラフィック!

ゲーム制作スタッフ募集中!
(企画・グラフィック・プログラマー)
詳しくは ☎ 03-360-3623 栗山 まで

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

MSX2専用、要VRAM128KB、3.5"2DD、¥6,800

©TAITO CORP.

※MSXはアスキーの商標です。

かんげきっ!

歡喜

絶賛発売中!

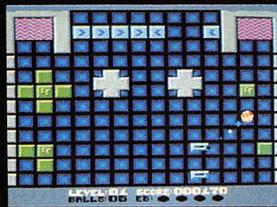
シューティングだっ!

迎撃



TAI

SEN



ブロック
ブレイカー

オランダ生まれの縦スクロールブロック崩し。2人同時プレイも出来る! 全国絶賛発売中!!

BREAKER

MSX2専用、要VRAM128KB・3.5"2DD. ¥6,800

制作/発売元 株ホット・ビー
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
03-361-4063

総販売元 アイ・シーソフト販売株
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
03-361-4595

資料請求先
MSX1部

探偵さん、ようこそ殺意の館へ。

1920 SERIES

琥珀色

藤堂龍之介探偵日記

西洋骨牌連続殺人事件

大富豪の留易商・影谷悦太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。遺産のゆくえをめぐる揺れる影谷家の人々。遺言状の代わりに残された西洋骨牌かるたの謎を追って、私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み捜査を開始するが、その彼をあざ笑うかのようになつたばかり新たな殺人が起ころ。

リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリー
↑1920シリーズ第一弾、MSX版ついに登場！

の遺言

12/9店頭発売

MSX2 MSX2+



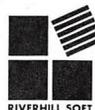
- 3.5"2DD(3枚組)
- MSX2+対応オープニングディスク付
- FM音源対応(全14曲)

定価9,800円



ロマンに満ちた大正の光と色を映す、
「1920シリーズ特製絵はがきセット」。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は「リバーヒル情報局」よりいろいろな情報をテレホンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

プログラマの王国



今月はどことなくまじめな気持ちで、ファンダム初体験の方をお迎えます。P47でかんたんな話をしたあとは、P48《大ライフゲーム》でいかにもコンピュータらしい知的な世界を楽しんでいただきます。その後、P50で珍しい重心ゲーム《トライアングルオプション》と戦うレース《2001：バトルラリー》、P51で星を爆破する《アステロイド》と夜の3Dドライ

ブ《Night Run》、P52で強制スクロールゲール《サラでうす》と1画面タイプ5本を軽く流し、N画面から10画面へとまいります。同じページのキョロキョロパズル《宝探し》、P53では潜水ゲーム《地中海》と痛快日本神話ゲーム《いなば一ん》、とどめのP54で数のポンジャン《数雀》を楽しむと今月もそろそろおしまいです。

ようこそファンダムへ

はじめてファンダムを読む人のために

■ファンダムとは

ファンダムという名前は、そもそも「ファン」の王国」というような意味で、Mファンではプログラムファンのための連載ページのタイトルになっている。ファンは小学生からおじいさんまでの幅広い層に渡っていて、ファンダムはそのファンのために毎月10本前後のプログラムを掲載する場であり、またファン自身が作ったオリジナルプログラムの発表の場でもある。

■どの機種で動くか

ファンダムは、ほかの記事と違って、これだけで楽しむことができるのが特長だ。プログラムを打ちこめば、毎月10本前後のゲームが楽しめるわけだし、打ちこんでいるうちにBASICがわかるようになるというのも、捨てがたい魅力のひとつだ。

ファンダムの掲載プログラムには、かならず対応機種と画面数が書いてある。

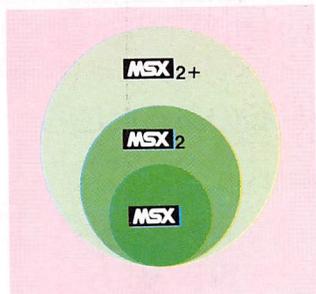
A1やF1以降のMSX2とMSX2+のユーザーにとっては対応機種のところはあまり関係ない。この機種ならすべてのプログラムが動くからだ。しかし、VRAM64KタイプのMSX2ではVRAM128Kのプログラムが動かないし、MSX1ではMSXマークがついているプログラムでないとう動かない。

リスト打ちこみ中

①56ページのとおりにして始めると画面の最上段にOkマークが出る。②行番号。誌面ではここだけ赤い。③ちょうど40桁目で終わる行を打ちこんでリターンキーを押すとなにもない行ができる。ここは文字を打ちこんではいけない。④カーソル。文字はここから出る。

図●3つのMSX

③3つのMSXは右図のような勢力範囲を持っている。だから、MSX2+ならすべてのプログラムが動き、MSX2ならMSX1で動くプログラムがすべて動くのだ



また、MSX1の場合は、書かれているRAM容量がそれより大きなRAMがないと動かないので、打ちこむまえに確認しておかなくてははいけない。

■まずは1画面タイプから

また、画面数は、横40字詰にしたときのリストを画面(24行)で割ったもので、プログラム全体の長さの目安に使っている。

まずは、56ページの「はじめてのファンダム」を読んで、1画面のものから挑戦してみよう。

下の写真がプログラムリスト打ちこみ中の画面だ。あと十数行打ちこめば、「アステロイド」が遊べるようになるはずだ。

```

Ok ← ①
1 SCREEN1,1,1:KEYOFF:WIDTH29:COLOR15,1:D
EFINTC-U:DIAX(19):Y(19):E=1:SPRITE$(0)="
←+M" ← ②:SPRITE$(1)=" ← ③:PLAY"53M
2000T255L640":FORI=0T019:X(I)=99:Y(I)=99
:LOCATERND(1)*28,RND(1)*22:PRINT".":NEXT
2 U=RND(1)*255:W=-32:AA=(INT(RND(1)*3)-1
)/5:BB=(INT(RND(1)*3)-1)/5:PLAY"U15CE6"
3 X=X(E):Y=Y(E):F=E+9+(E/10)*19:G=E+1+(E
=19)*19:T=(X+X(F)+X(G))/3:U=(Y+Y(F)+Y(G)
)/3:PUTSPRITE0,(X, ← ④

```

青い生命体の世代交代を眺める知的観察ソフト

大ライフゲーム

MSX MSX2/2+/RAM32K/5画面

BY 編集部NOP

① まんなかの矢印を動かして石をセットしていく



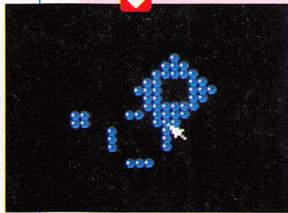
② 華麗な変化で有名なF型ベントミンを作ろう



③ 完成したところでリターンキー。世代交代開始



④ 約50回の世代交代でこんなになる



このゲームは、6月号で「Life Game」というプログラムを掲載したときにも紹介した。このときは、全体世界が比較的小さくて、右ページで紹介しているような「グライダー銃」（これがいちばんおもしろい）のパターンが再現できなかった。そこで、百字軍のボス（先月から十字軍のボスでもある）として悪名の高い編集部NOPが58×58のフィールドを持つ「大ライフゲーム」を作った。すでにライフ

ゲームを知っている人は、この文章の終わりのほうにある操作上の注意をちょっとだけ読んで、右ページのグライダー銃を打ちこんだりして、さっさと楽しんでほしい。

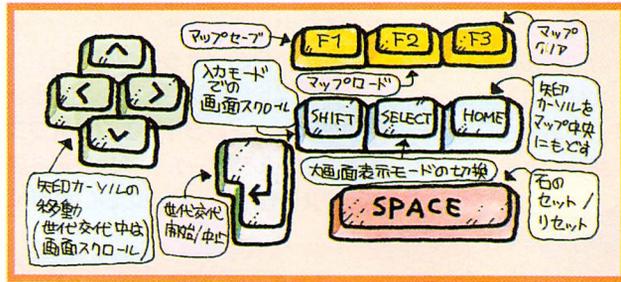
■ライフゲーム初体験者へ

ライフゲームとは、じつは、ふつうの意味でのゲームではない。しゅい、あまりにもしゅい、数学的でコンピュータ的で知的

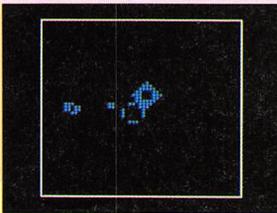
⑤ リストは74ページな観察ゲームなのだ。

ライフとはもちろん生命のことだが、このライフゲームでは青い1個の石が1つの生命体とみなされる。この生命体は、下のカコミで紹介する3つの法則に従って世代交代をくりかえし、全体の配置パターン（このプログラムでは「マップ」と呼ぶ）を変化させていくのだ。

基本的にはある石やマスの代わりに何個の石があるかによって決まる。まわりとは、左下の図の8つの「?」のように上下左右と斜めを加えた場所を指している。プログラムの画面ではマスは表示されないが、本文や図ではマスがあるとして説明する。



⑥ 大画面表示で見るとグローバルな楽しみ



※注・MSXでは大画面表示はできません

ライフゲームの3大法則とサンプル

石のあるところ

	?	?	?	
	?	●	?	
	?	?	?	



生存の法則

その石のまわりの石が2個または3個ならば、その石は次の世代まで生き残る



死滅の法則

その石のまわりの石が1個以下または4個以上ならば、その石は次の世代では死滅する

石のないところ

	?	?	?	
	?		?	
	?	?	?	



誕生の法則

まわりに3個の石がある空間があれば、次の世代でそこに新しい石が誕生する

ある悲しいパターンの例

第1世代

			a	
		b	d	
		c		

【左図】適当に石を3つ置いてみる。aとcはまわりに1個しか石がないので次では死滅、次の世代では、bが生き残り、dのマスに新しい石が誕生する。【左下図】こりゃだめだ。eもfも、おたがい1個ずつしかまわりがないので、次の世代では死滅する。そのうえ、新しい石が誕生するマスもない。【下図】第3世代は無の世界。このあと永遠に死の沈黙が続く……。

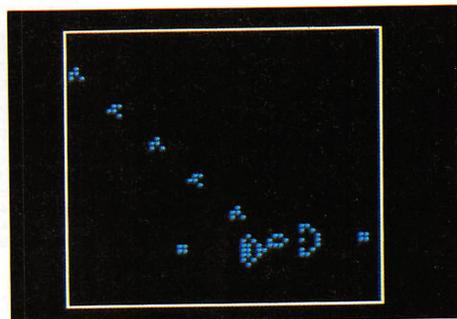
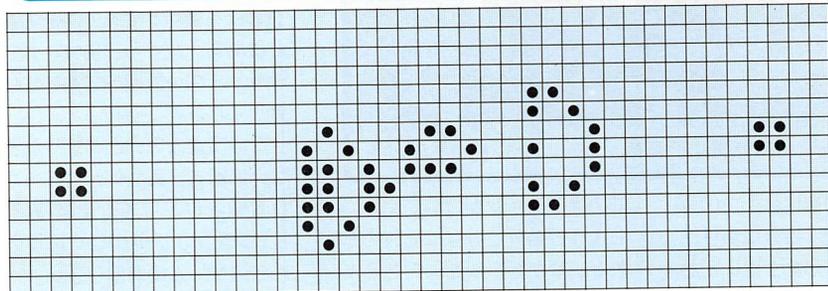
第2世代

		e	f	



第3世代

無限増殖パターン「グライダー銃」



①グライダー銃のパターン図。このとおりに打ちこんで世代交代させると②グライダーを連発するのだ

3つの法則は、
 ①生存の法則=ある石が次の世代でも生存しているための条件。その石のまわりに、ほかの石が2個か3個あれば、その石は次の世代になっても生き残る。それ以上でも以下でもいけない。
 ②死滅の法則=ある石が次の世代で消滅してしまう条件。これには2つのケースがある。

【@a・孤独の死】その石のまわりに、ほかの石がまったくないか、1個しかないとき、その石は次の世代までにさびしくて死んでしまう。

【@b・過密の死】その石のまわりにほかの石が4個以上あるとき、その石は過密のために次の世代までに死んでしまう。

③誕生の法則=あるマスに新しい石が生まれる条件。まわりに3個の石があるマスは、次の世代で新しい石が誕生する。

以上がライフゲームの3大法則だ。重要なのは、この3つの法則を同時にすべてのマスに適用

して、そのうえで、いっきに次の世代の石の配置(マップ)を決めてしまうという点だ。

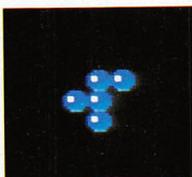
この法則さえきちんとわかれば、MSXがなくても方眼紙を使って、手書きのライフゲームが楽しめる。方眼紙1枚を1世代とすると、ちょっとしたパターンでもたいへんな量になるだろうが、じっさいにそうやって遊んでいる人もいることはいるのだ。

■大ライフゲーム操作上の注意
 さて、ちょっとキー操作が複雑になるので、左ページのキー操作イラストの補足説明をしておこう。

大ライフゲームの世界は58×58の広さがあるが、基本画面では32×24ぶんしか表示されない。はじめの状態では、全体世界のちょうど中央の部分を取り取って表示しているが、石をセットするときに表示部分を変えたいときは、SHIFTキーを押しながらカーソルキーを押すと、その方向に3マスぶんずつ表示範囲を変えることができる。また、世代交代中なら、カーソルキーだけでマップはスクロールする。

全体世界を1画面に表示する大画面表示に切り換えるときは、いったん矢印カーソルを表示させておいてSELECTキー。大画面表示ではいつでもSELE

F型ペントミノ



①たった5個の石なのに大きく広く増殖していく有名なパターン

グライダー



①4つのパターンをくりかえしながら斜めに飛んでいく楽しいやつ

宇宙船



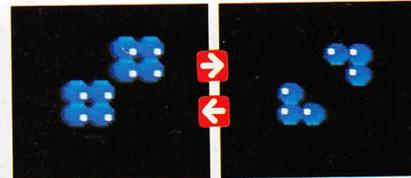
①これも4つのパターンをくりかえして横に飛んでいくパターン

イーター



①グライダーなどのパターンを食って自分のもとにもどる変なやつ

ビーコン



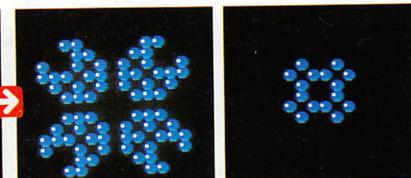
①左と右のパターンをくりかえす。ちょうどなかにある2つの石が点滅しているようなのでこの名前がある。くりかえしパターンは数多い

インベーダーワルツ



①左のかたんなパターンから数世代変化させると右のような形になり、それからこの形を中心に3つのパターンをくりかえす

テイクファイブ

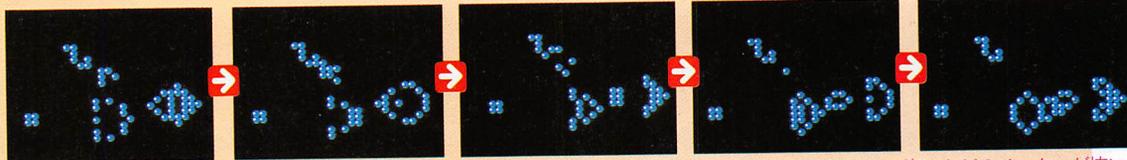


①この形から変化しはじめて5つのパターンを順にくりかえす

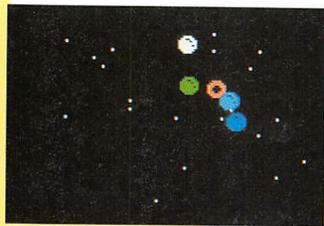
CTキーで基本画面にもどれる。ほかの機能もすべて基本画面でカーソルが現れているときにのみ有効だ。

グライダー銃やイーターなど、いろんなおもしろいパターンをディスクにセーブしたりしながら、はてしなく楽しんでほしい。

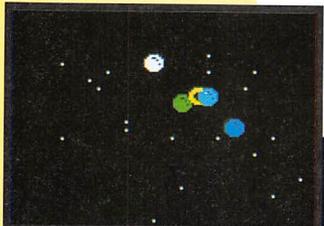
グライダー銃VS.イーター



①グライダー銃から発射されたグライダーがイーターに食われる瞬間。グライダーをばくっと食ってもとの姿にもどるイーターが怖い



↓ ♪フワフワッという感じで「みどり」をおびきだして



↑ こっちへこい、こ
っちへこいと念じつ
つ、フワフワッ
とよけておいて

♪ ぱくっ。「わっ」を「み
どり」にぶつけて得点。ま
たおかわりがくるよ

オプションを従え重心で敵を倒す珍しいゲーム

トライアングル オプション

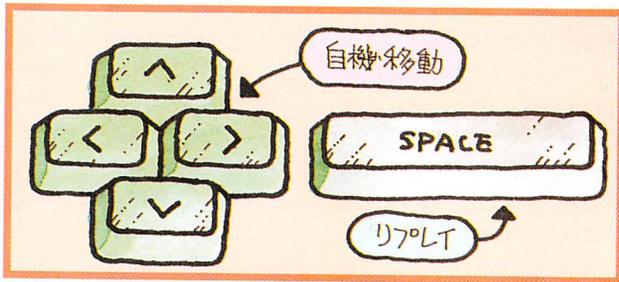
MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面

BY MEGA

このゲームの自機は、白の玉だ。自機を動かすときは慣性がきいていて、なかなか思いどおりに動かないが、この自機のあとを「みずいろ」「あを」という名

前のオプションがついてくる。ちょうど自分ではなにも決められないやつが、決断力のある友だちのあとをゾロゾロついてくるように。

唯一の武器は「わっ」という輪。

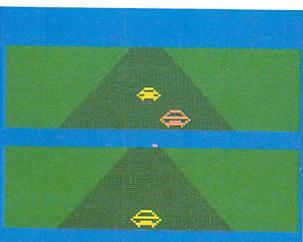


📖リストは58ページ

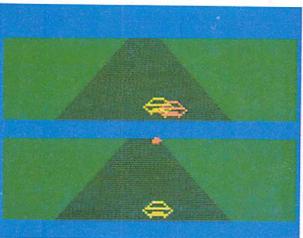
この武器は、自機と2つのオプションを頂点とする三角形の重心にある。だから、自機とオプションとの位置関係で微妙に位置が変わってくるわけだ。

この二重に思いどおりにならない武器を、画面外から体当たり攻撃をしかけてくる敵「みどり」にぶつけて得点していくのがこのゲームの魂胆らしい。

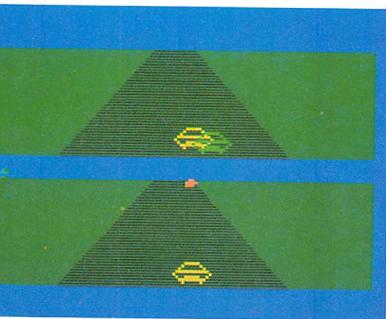
自機の動きに慣性があるため、ときどき画面からはみだしてしまうがそれは死を意味する。



↓ ♪黄色い車が迫って、プレイヤー1がやられるケース



↓ ♪ここまでくるとさすがによ
けきれない



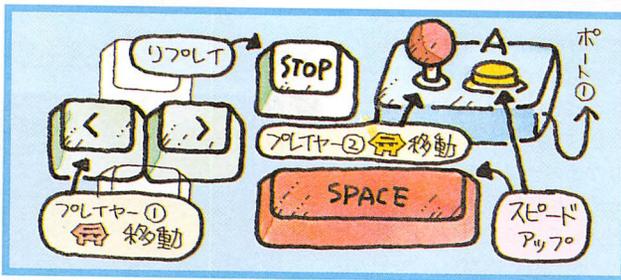
♪ あたると色が七変化してきれい

上下2分割画面がすごい戦うレーシングゲーム

2001: バトルラレー

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面

BY Nu~



たいていのゲームは説明を読まなくても遊び方はわかるが、このゲームだけは最初にながんだかわからなかった。

上下2分割画面でレースをやるのかと思ったら、そうではない。まあ、そんなゲームが1画面でできたら、デュカキスが日本の総理大臣になってしまう。

ゲームタイトルから

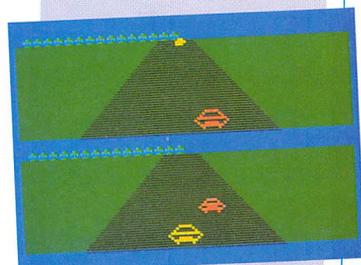
して、たぶんぶつけあうゲームだろうと思ったら、確かにそうだったのだけれど、それでももうひとつ、遊び方がわからない。

よくよく説明を読んでみると、上の画面と下の画面で起きていることは、関係あるようで(①)、関係ない(②)のだった。

①上の赤い車と下の赤い車の左右の位置が関係ある。黄色い車も同じ

②上の画面と下の画面のできことは関係ない

📖リストは60ページ



♪ スコアの木が右端に着くと勝利

ああ、ますますわからなくなっただけかもしれない。

2人プレイ専用ゲームなのでジョイスティックを用意してとりあえずRUNさせてみよう。

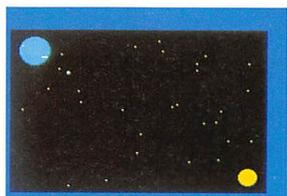
このゲームは、けっきょく、上と下とで自分の車の左右の位置だけが連動していて、プレイヤー1は上の画面で前から迫ってくる黄色い車をよけつつ、下の画面で黄色い車に体当たりするように操作する。プレイヤー2はその逆だ。上下の画面に気を配り、たまにアクセルをふかしてフェイントしつつぶつかりあうゲームなのだった。得点することにそれぞれの画面の上に木が表示され、先に画面の端まで木をならべたほうの勝ち。

アステロイドベルトを抜けて敵星撃破を目指す

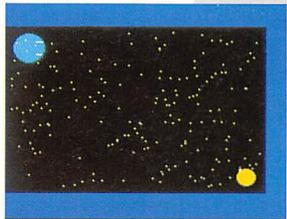
アステロイド

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面

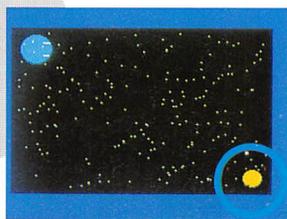
BY つつ々



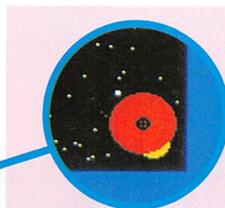
①母なる星を出発する白い点



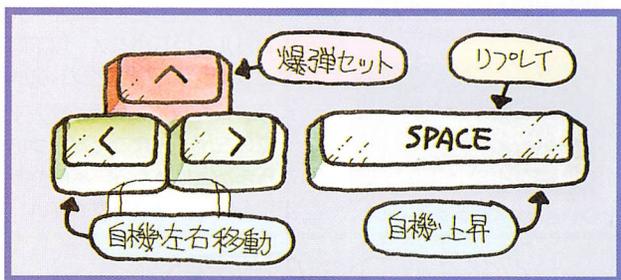
②アステロイドベルトをぬって



③敵の星に到着。爆弾セット



④スズスズドバーン。すぐに安全圏まで逃げておくこと



アステロイドとは、小惑星のことで、太陽系のどこか適当なあたりに小惑星がたくさん漂っている小惑星帯(アステロイドベルト)がある。このゲームは、その適当なあたりでの話だ。

左上の星がプレイヤーの母星。プレイヤー(白い点)はここを出発して、アステロイドベルトに

⑤リストは61ページ

散らばるアステロイド(黄色の点)にぶつからないように右下の星へ向かう。右下の星に無事たどりついたら、おもむろにカーソルキーの上を押して、爆弾をセット。爆風に巻きこまれないようにすばやく離れて、あとは母星までもどれば1面クリアだ。敵の星は全部破壊しなくても半分以上壊れていればいい(敵の星の中心が爆風に入ればOK)。

自機はアステロイドにあたりたり、敵の星にぶつかったり、自分がセットした爆弾の爆風に巻きこまれたり、外壁にぶつかったりするとゲームオーバー。また、爆弾は1面につき1個しかないの、間違って使ったり、爆破に失敗したりしたら、その時点で未来はない。

面クリアすることに、なぜかアステロイドは大きくなり、徐々に中惑星になっていく。

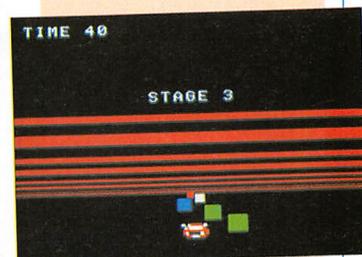
芸の細かい車に感心、夜の3Dドライブゲーム

ナイトラン Night Run

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面

BY 尾花健一

⑥リストは62ページ



⑦面をクリアするたびに空の色が変わり時代の変化を告げる

変わり、タイムがもとにもどる。新しい世界に向けて走っているようないい気分。

テスタヨッシャが右に曲がったり、左に曲がったりするときにわずかに形を変える。この芸の細かさに注意!

⑧まっすぐ前を向いて走っているテスタヨッシャのフォルム

⑨ハンドルを切ってコースを変えるテスタヨッシャ。芸が細かいでしょ

ビルの街にガオー、夜のハイウェイにガオー。なぜか、やたらにカラフルなビルが建っている夜の道……と思ったら、作者によればこれは「敵の車」なんだって。おめーよー、手一抜くなよなー。そういえば、Beta.Kも同じ手法で手を抜いたっけ。で、これは夜のドライブゲームだ。自分の車は、フェラーリ・テスタヨッシャ。よっしゃよっ

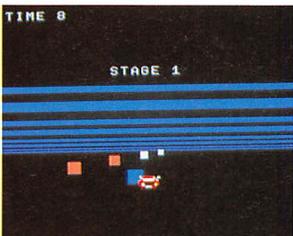
しゃ、テスタヨッシャといわないところが謙虚でいい。このテスタヨッシャを操作して、敵の車(いろんな色の四角)をよけつつ、ぐんぐん突っ走っていくゲームだ。

ただし、左上に表示されているタイムが0になるまでに一定距離を走り抜けないとゲームオーバーになる。距離はどこにも表示されないの、祈りながら

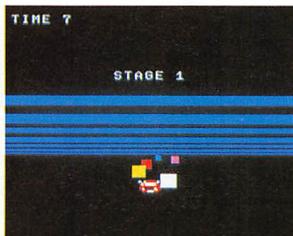
走っていくしかない。このへんが夜の走りという感じがしてかえっている。

テスタヨッシャは、自動的に加速していくので、敵の車にさえあたらなければかなりのスピードに達する。敵の車にあたったときも壊れずにただ一定時間停止するだけ。停止時間はそのときのスピードに比例する。

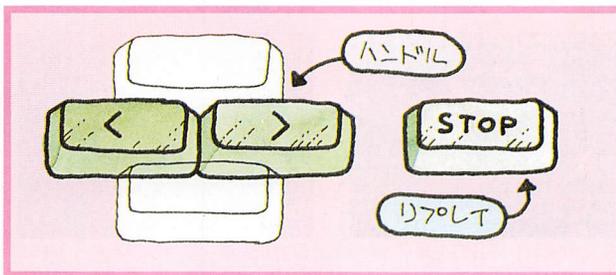
面クリアするたびに空の色が



⑩立体感覚のドライブゲーム。敵の車の動きも遠近感に忠実



⑪サッと敵の車をよけて高速で走り抜けるのはほんとに気持ちいい



強制マップスクロールにドットバイパーが挑戦

サラでっす

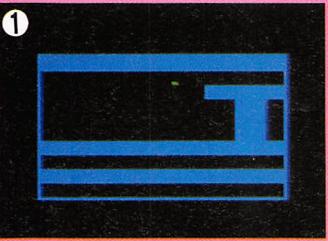
MSX2/2+ / VRAM64K / 1画面

BY SHINTAKO

📖 リストは63ページ

『レイドック2』のパクリかと思わせるダイナミックな迫力がある。むずかしい。編集部ではまだだれもクリアしていないのだ。

RUNさせると写真のような全体マップが表示され、次にその左上の部分だけが、画面中央に表示される。ゲームスタート。ドットバイパーを操作してまず右のほうへ向かう。マップの形にあわせてあともどりしたり急いで進んだりしながら右端にたどりつくと、おっ／ マップのスクロール方向がいきなり変わって、下へちょっとスクロールしたかと思うとすぐに左へスクロールしはじめる／ 以下同様にクネクネとフェイント気味にスクロール方向が変わり、マップの左下すみまでたどりついたらまたはじめから。高い位置を飛んでいるほど得点も高い。

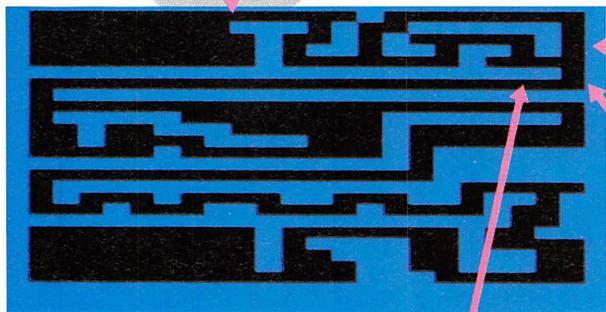


① スタート地点。とりあえずは上のほうに
あいている狭い通路を抜けるしかない

この画面を見て、「またか」と思った人は、ちよっちよっちよっと待ってください。

たしかに、このゲームは、い

ろんな作者による「ドットバイパーシリーズ」の一種ではある。しかし、今度は縦横スクロールして、まるでMSX2+専用の



サラでっすのマップ

このプログラムの最初のバージョンではマップ表示はなかったのですが、ゲームをやった印象から何枚もの写真をはりあわせなければいけないのかと思っていたら、じっさいにはたった1枚ですんだ。左右の端で5回折り返し、いちばん下のでっぱりでもう一度下へスクロールしてからゴールへ向かう。



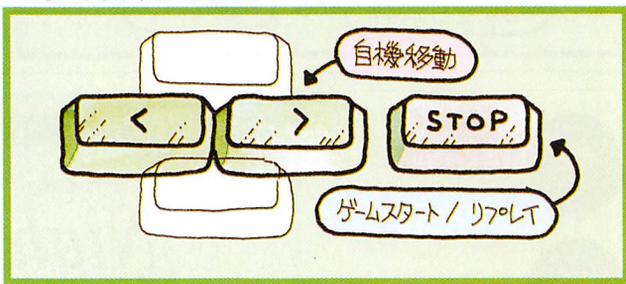
④ あとは狭く長い通路を左に進む。まだまだ、先は長い



② やっと右端に着いたら



③ いきなり下にスクロール



3種類のゲームが楽しめるキョロキョロゲーム

宝探し

MSX MSX2/2+ / RAM16K / 5画面

BY SHINTAKO

📖 リストは68ページ



④ 2人で遊ぶとおたがいをさせるのでゲーム展開がおもしろくなる。どちらともミスするかしたら、次の回へ進み、勝った回数が多いほうが勝ち。

いきなりだが、キャラクタの名前はパッパラパーというんだそう。ゲームは1人用1種と2人用2種の3タイプ遊べる。

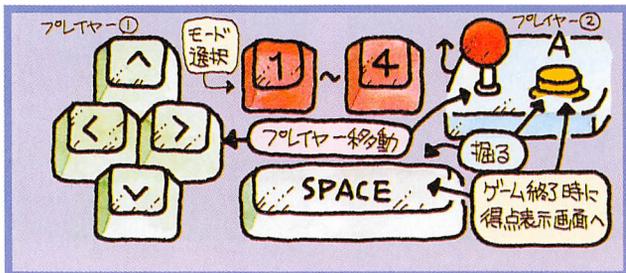
1人用は、画面の右上に表示されている宝の地図(マップの一部分を表示)を見て、制限時間内に宝を掘りあてていくゲーム。表示されているチャンスのぶんだけ失敗できる(最初は1チャンス)。掘りあてたときに残っていたタイムの10分の1が得点になる。

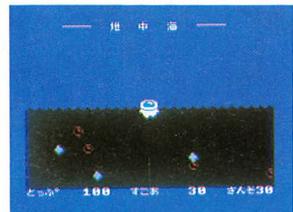


④ 右上の表示と同じ形の場所まで行き、そこを掘ると……

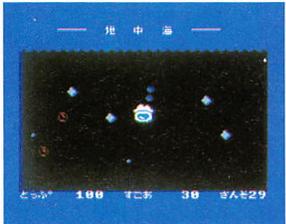


④ 宝がある。ファンファーレが鳴って、次の面へ

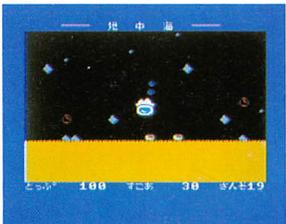




水面に出れば酸素満タン



グググともぐっていくと



海底にコインが落ちている

宝があるのは地上かい、地下かい? それとも

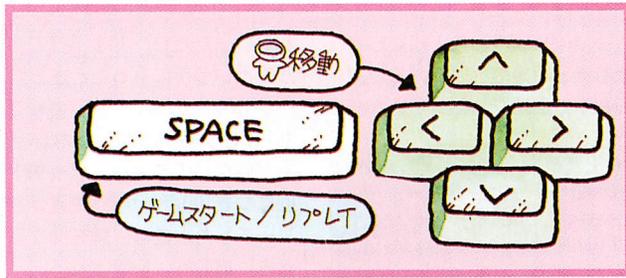
地中海

MSX MSX2/2+ / RAM32K / 5画面 BY TEIJIRO

だれでも小さなころは自分が空を飛び姿を夢見るものだが、もうすこし大きくなってちょっとひねくれてくると、海にもぐる姿も夢見る。海のほうが陰気だが、奥深いものが隠されているような気がする。というところで、これは潜水ゲームだ。

ここは地中海。沈没した船の財宝(コイン)を各海域で8つ引き上げるのが目的だ。

ダイバーは、水面上に顔を出しているときは酸素量が30あり、もぐっていると少しずつ減っていく。また、ガスのあわや、船の破片(◇や△)にあたると酸素



リストは70ページ



ダイバー!。海中で酸素が0になり何度も死んで生か返ってきたタフさが自慢

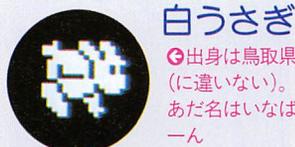
量が急激に減る。

コインは海底にポツンポツンと落ちていて、ダイバーが触ればかんたんに取れる。一度にいくつ取ってもかまわない。

このゲームはダイバーが海にもぐっているあいだ、息を止めてやるとエキサイトする。



酸素がなくなってアウト



白うさぎ

出身は鳥取県(に違いない)。あだ名はいなばーん



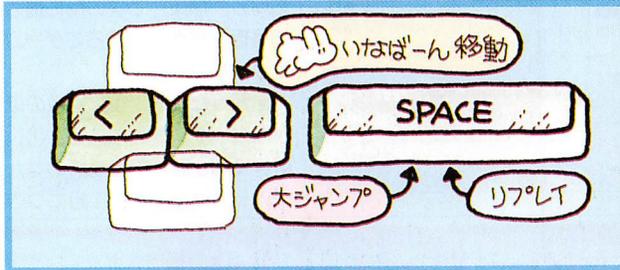
ワニ

頭を踏むとやさしいが下からつっこむと怖い。ほんとは SAME

日本の神話を題材にした痛快アクションゲーム

いなばーん

MSX MSX2/2+ / RAM32K / 4画面 BY 高橋吾郎



オオクニヌシノミコトやガマノホは出てこないけれど、やっぱり日本神話はいいなあ、なんのこっちゃ。

プレイヤーは白うさぎを操作して、ワニの頭をぴよんぴよん飛んで右のほうへえんえんと進んでいく。とにかく、この白うさぎの動きと画面が右のほうへスクロールしていく感じがなんともいえず気持ちがいいのだ。

じつは、投稿されたときのバージョンは、もっと気持ちがよかった。でも、1回でもワニにかまれてしまうとゲームオーバーになり、ちょっとも前へ進めないで作者にちょっと改造してもらったのがこの掲載バージョンなのだ。ちょっとスクロールのスピードが遅くなったような気はするが、ゲームはこっちのほうがおもしろい。

さて、もともにもどってルールだ。白うさぎはワニの頭の上なら安全にジャンプできる。スペースキーを押していれば、大きなジャンプも元気よくできる。

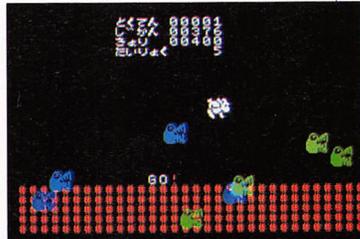
ただ、ワニより低い位置でワニにぶつかってしまうと、ガブリ

とかまれて体力(初期値は5)が1減ってしまうのだ。

しかし、得点表示の距離メーターが0になるたびに、「NICE!」と表示され、体力は1加算される(最高9まで)。先へ進めば少しずつ寿命がのびていくわけだ。

体力が0になったり、得点表示の時間メーターが0になったら、ゲームオーバー。時

リストは72ページ



ピョンピョンと爽快地に飛んでいくのが気持ちいい



一定距離をクリアすると「NICE!」が出て体力が増える。間メーターは距離メーターが0になって更新されるたびに、同じように更新される。

ワニを踏むと1点、1文字ぶんスクロールさせると2点。ちゃんとハイスコア機能もついているダイナミックでエキサイティングなゲームだ。

最近はやりの麻雀ふうゲーム。1から9の牌と、白を使って同じ牌3つそろいの組を作っていく。あのポンジャンとかドンジャラとかに似ている。

■数雀のゲーム進行

ゲームは1人プレイのみ、あとの3人ぶんはコンピュータ側のCOM1~COM3がやってくれる。

1局ごとに、その局の役牌と東家(親のこと)を表示して、スペースキーを押してゲームスタート(このときリターンキーを押すとその局にかぎってずらいモードでプレイできる)。

■数雀のルール

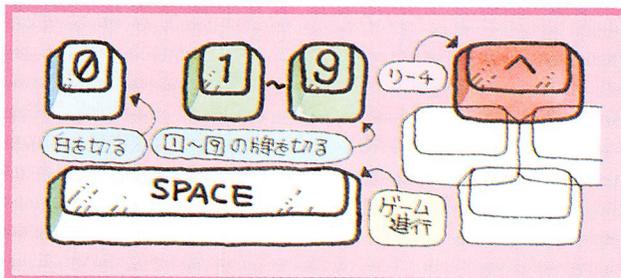
ツモは自動的に行われ、捨てる牌を指定するときはその数字のキーを押す。白は0で指定。

多種多様な役がある数のポンジャンふうゲーム

数 雀

MSX2/2+ / VRAM64K / 17画面

BY 山崎貴史



手は同一牌を3枚1組にして、それを3組集めればあがり。同じ数字が2組以上あってもかま

わない。ただし、あと1牌であがりという手になったとき、カーソルキーの上(ESCキーでも可)でリーチしておかないとあがれないので注意。リーチ1回につき100点かかる。間違っ

てリーチしたときは、牌を捨てるときに自動的に解除される。だれかが捨てた牌でも、自分がツモった牌でもあたり牌が出れば自動的にあがり。役(表参照)やボーナスを判定し、得点も計算してくれる。また、親があがったときは子の1.5倍、13局目以降は、全員、得点がふつうのときの2倍になる。

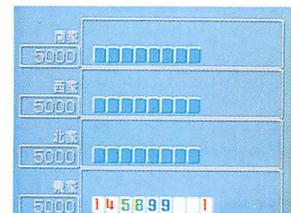
4人とも14牌捨てた時点で、流局し、無条件で次の局に進む。16局目を終えたところでゲームセットになる。

あがったとき、役の点数のほかにボーナス得点もある。①役牌=役牌と同じ牌が手牌のなかに入っていた場合、1組につき

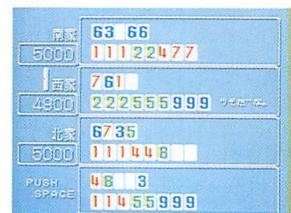
リストは64ページ



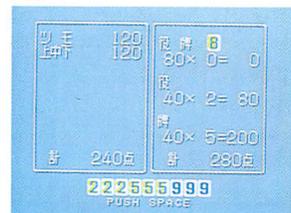
↓ 局ごとに親と役牌を表示



↓ 淡々と手を進めていく



↓ プレイヤーのつぶやき付き



↓ 役とボーナスを表示する

80点。②役=あがり手に役があれば、役1つにつき40点。③牌=手牌の2組目の数字(白の場合は10)に40をかけた点数。

このゲームにはチョンボはいっさいない。また、このゲームに使われている牌の数はそれぞれ9個ずつで計90個ある。

数 雀 役 一 覧					
役名	得点	成立条件	役名	得点	成立条件
超立直	640	1巡目でリーチをかけたとき	和	200	1組目の数字+2組目の数字=3組目の数字が成立する場合
超一発	640	1巡目であがったとき	積	320	1組目の数字×2組目の数字=3組目の数字が成立する場合
立直牌	240	他家のリーチ牌があがったとき	一色	160	3組とも同じ色の場合。白がまじってもよい
立直一発	80	リーチ後1巡内にあがったとき	三色	160	3組とも違う色の場合。三連が成立している場合と白がまじっている場合は成立しない
ツモ	120	ツモによるあがり	ゼロ	200	3組の数字の合計が10の倍数のとき。白がまじると不可
十四発	480	最後の1巡であがったとき	三下	80	3組の数字を合計した数の下1桁が3以下の場合
北家	120	あがった人が北家のとき	白	80	手牌のなかに白があった場合
中抜け	240	3組とも、1、2、8、9のどれかであがったとき	役牌抜け	120	3組の数字がどれも役牌の数字と2以上離れている場合。白は10として考える
外抜け	160	3組とも、3~7のどれかであがったとき	色抜け	240	役牌の数字の色以外で手を作っているとき。ただし白が役牌の場合は成立しない
上中下	120	1組目が3以下、2組目が4~6、3組目が7以上の数でできている場合	四一九	640	1、4、白の3組、または、1、9、白の3組であがった場合。一色の役は成立しない
上下	160	3組とも4以下か、3組とも6以上の数でできている場合			
奇偶	120	奇数、または偶数のみの手			
六牌	480	6枚以上同じ牌がある場合			
三連	320	3組の数字が連続している場合			

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④好評発売中! 定価780円 徳間書店

おなじみのファンダムライブラリーの第4弾。1988年5月号から10月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選してまとめました。「たこの海岸物語」のPART2と3や「まものクエスト」などの名作ぞろ

い。プログラム確認用データは、すべてミス発見確率の高い「新・打ちこみミス発見プログラム2」用に変えてあります。

「ファンダムハウス」や「MSXの音楽とサウンド」のほか、HB-F1XDJに付属してい

る「ゲームプログラミングツール」紹介記事なども掲載。

また、この本に掲載されているプログラムを1枚のディスクにまとめたディスク版(4,800円)も発売される予定です。くわしくは今月号のP140参照。



新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
  ↑      ↑
 行番号 確認用データ
```

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

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

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

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK" (CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

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

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

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

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0

WIDTH40

としておく。

④GOTO9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が「行番号」、右側が「確認用データ」となる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返して再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

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

RUN

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

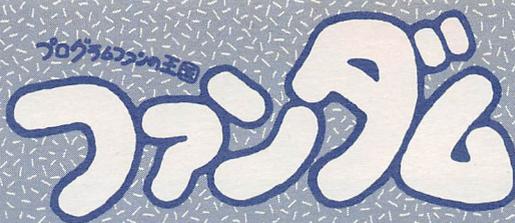
```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMOD9+1):NEXT:PRINTUSING"#####*###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

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



プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、復讐ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを確認。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。



プログラムリストと解説・もくじ

- はじめてのファンダム56
- トライアングルオプション.....58
- 2001: バトルラリー60
- アステロイド61
- Night Run62
- サラでうす63
- 数雀64
- 宝さがし68
- 地中海70
- いなばーん72
- 大ライフゲーム74
- MSXサウンドフォーラム76
- ファンダムハウス78

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわけ。

- ①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
- ②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
- ③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール

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

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

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

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

■採用の特典

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

■季節奨励賞

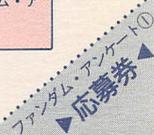
第5回季節奨励賞より奨励作品の基準がわかりました。

第5回からは部門、タイプに関係なく1989年1～3月号に採用された、すべての作品を奨励賞の対象作品として、編集部が特に優秀と認めた作品に奨励賞が送られることになりました。奨励賞を受賞した作品の作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、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さしあげます。官製ハガキに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・年令・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1月7日必着。

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



第4回ようこそファンダムへ

一生懸命打ちこんで、バグを取りのぞいたプログラムが、うまく動いたときのうれしさは、忘れられないものです。まして、それがはじめて打ちこんだプログラムならなおさらです。

今回は「ようこそファンダムへ」と題して、はじめてプログラムを打ちこむ人や、プログラムの打ちこみに慣れていない人のために、ファンダム掲載プログラムの打ちこみ方について説明します。

プログラムの打ちこみ方

■プログラムを打ちこむまえに

ファンダムに掲載されているプログラムを打ちこむ場合、まず、打ちこもうとするプログラムが自分の持っているMSXで動くかどうかを確認しよう。掲載されているプログラムには、かならず対応機種、RAM容量が明記されている(くわしくはP47参照)。せっかくプログラムを打ちこんでも、機種やRAM容量が対応していないとすべてがムダになってしまふ。そんな悲劇を起こさないためにも、かならず確認すること。

■プログラムを打ちこむ準備

プログラムを打ちこむまえに、SCREEN0

WIDTH40

(0は、キーボードの右側にある大きなキー=リターンキーを押す

すという意味)と打ちこんでおく。

こうしておくとお画面に表示される文字がファンダムに掲載されているプログラムと同じ横40字詰め表示になり、打ち間違っただけで余計な文字が入っていたり、文字が抜けていたりしたときにチェックしやすいのだ。

ただし、このモードでは、ひらがな文字の右側が少し欠けてしまうので、「い」、「り」、「ぬ」、「ね」などのひらがなを打ちこむときは注意が必要だ。

■プログラムを打ちこむ

プログラムを打ちこむ準備が終わったら打ちこみ開始。プログラムを打ちこむときの鉄則は、行番号とそれに続くプログラムを1字1字正確に打ちこみ、その行を打ちこみ終わったらかならずリターンキーを押すこと。

ファンダムに掲載されているプログラムでは左側に赤い数字



■プログラムを打ちこむときの注意

プログラムに使われている文字は、アルファベット、数字、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号など200種類以上もある。このなかには、「@」や「」といった打ちこみのわりにくい文字がある。文字の打ちこみ方は、取扱説明書などに、かならず書いてあるのだが、掲載されたプログラムや取扱説明書、キーボードに書かれている文字と画面に表示される文字の形が、それぞれ微妙に違っていたりするのが原因のようだ。下の表のように打ちこみのわりにくい文字のベスト5を選び出し、その名称と打ちこみ方を表にしてみたのでプログラムを打ちこむときの参考にしてほしい。

さらに、「,」と「.」、「:」と「;」のように見まちがいやい文字グループがある。これらの文字を間違っただけで、エラーの原因になるので注意すること。これらの見まちがいやい文字のグループについても同じようにベスト5を選び表を作ってみた。

また、プログラムを打ちこんでいると、40桁目(画面の右端)で終わっている行がでてくる。この行でリターンキーを押すと、自然に1行ぶんの隙間ができてしまう。これは、プログラムが

がでてくる。これが行番号と呼ばれるもので、MSXにプログラムの順序を伝える番号のこと。この行番号から次の行番号の前までがプログラムの「1行」なのだ。

1画面プログラムでは、各行の終わりに0のマークが付いているので、ここでかならずリターンキーを押す。1画面プログラムより長いプログラムについては、誌面の都合上0マークはついていないので、赤い数字を見て判断してほしい。

また、行番号を見分けることができる、いくつかの特徴がある。行番号は、たいてい100、110、120と10区切りで大きくなって(プログラムによって1区切りのプログラムもある)、かならず次の文字とのあいだに1文字ぶんあいているという点だ。このへんを覚えておけば画面でも間違うことはないはず。

■打ちこみのわりにくい文字ベスト5

順位	リスト	画面表示	名称	打ちこみ方
1	0	0	アットマーク	「P」の右側のキー
2	,	,	アポストロフィ	SHIFT+「7」キー
3	-	-	アンダーライン	SHIFT+「?」の右側キー
4	`	`	シングルクォーテーション	SHIFT+「P」の右側のキー
5	~	~	波形	SHIFT+「¥」の左側のキー

■見まちがいやい文字グループベスト5

順位	リスト	画面表示	名称
1	, .	, .	カンマ、ピリオド
2	: ;	: ;	コロン、セミコロン
3	0 0	0 0	数字の「0」、大文字の「O」
4	1 I l	1 I l	数字の「1」、大文字の「I」、小文字の「l」
5	o o	o o	小文字の「o」、グラフィック記号の丸

右端いっぱいまであるとき、MSXが強制的に作ってしまう隙間で、これはそのまましておく。ついカーソルを上にあげて、次の行を打ちこんでしまう人がいるが、そんなことをすると前の行とくっついてプログラムが変になってしまうので注意しよう(これもP47参照)。

■LIST命令で確認

すべてのプログラムの打ちこみが終了したら、正確に打ちこまれているか確認する。

LIST

とすると、いままで打ちこんだプログラムが画面に表示される。

途中で止めたいときは、STOPキーを押すとプログラムは一時的に止まる。STOPキーを再び押せば、止まっていたプログラムの表示を続ける。

プログラムの表示を完全に停止させるには、CTRLキーを押しながらSTOPキーを押す。すると、プログラムの表示が中断されカーソルが現れて文字が打ちこめる状態になる。

見たい行番号だけを指定することもできる。

LIST<見たい行番号>

または、

LIST<見たい範囲の最初の行番号>-<見たい範囲の最後の行番号>

このようにすると、見たい範囲のプログラムだけを画面に表示することができる。

リストを修正するには、INS、DEL、BSキーを活用する。3つのキーの使い方は左上

INS DEL BS キーの使い方

INS キー

```
10 SCREEN1,0,0:
10 SCREEN1,0,0:
10 SCREEN1,0,0:
```

文字と文字の間に、新しい文字を挿入(追加)する。INSキーを押すとカーソルがある文字の前に、打ちこんだ文字が挿入される。

DEL キー

```
10 SCREEN1,0,0
10 SCREEN1,0,0:
10 SCREEN1,0,0:
```

カーソル以降の文字を消す。DELキーを押すとカーソルは動かず、カーソルの次にある文字を吸いこむように消していく。

BS キー

```
10 SCREEEN1,0,0
10 SCREEEN1,0,0:
10 SCREEEN1,0,0:
```

カーソルより前の文字を消す。BSキーを押すとカーソル以降の文字が1文字ぶん前に進み、前の文字を消していく。

のカコミを参照のこと。また、1つの行番号の修正が終了したらまずリターンキーを押すこと。リターンキーを押し忘れると、その行の修正がすべて無効になってしまう。

■とにかくSAVEをする

プログラムの修正が完了したら、RUNを実行するまえに、まず打ちこんだプログラムの保存をしてほしい。あやまって、電源を切ったり、リセットキーを押してしまったりして、せっかく打ちこんだプログラムがすべて消えてしまうという事故が起こったときの用心のためだ。プログラムのセーブの仕方は、取扱説明書などに書いてあるので参照してほしい。

■いよいよRUN

プログラムのセーブが完了したら、プログラムを走らせる。RUN
で、プログラムが動きはじめる……とよいのだが、打ちこんだプログラムが1発で正常に動く

ことはめったにない。ほとんどの場合、打ちこんだプログラムのどこかに打ち間違いがありエラーが発生してしまう。

エラーが発生したらエラーメッセージの内容とERROR i nのあとに表示される行番号を手掛かりにして、該当する行のプログラムを1字1字確認していき、原因となった打ち間違いを取りのぞく作業に入る。ほかの行が原因でエラーの発生することもあり、なかなか直らないこともあるが、掲載されているプログラムどおりにさえなっていれば、かならず動くのでがんばってほしい。なお、エラーの内容はマニュアルの最後に一覧表の形でかならずのっている。

最後に、ファンダムでは、1画面以上のプログラムと打ち間違いを起こしやすい1画面プログラムに、「プログラム確認用データ」をつけているので、「新・打ちこみミス発見プログラム2」をぜひ活用してほしい。

AUTO命令

プログラムを打ちこむときに、便利な命令がこのAUTO命令。この命令を実行すると、いちいち行番号を打ちこむ必要がなくなるのだ。

AUTO<先頭行番号>,<増分>

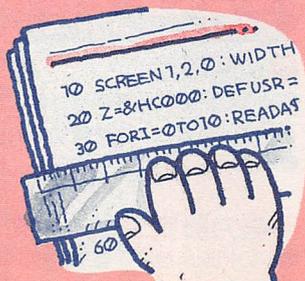
とすると、画面に指定した先頭の行番号が表示され、プログラムの入力待ちになる。プログラムを打ちこんでリターンキーを押すと、増分ずつ増加した行番号が自動的に表示されていく。先頭行番号、増分を省略すると、先頭行番号10、増分10となる。

また、すでにプログラムが打ちこまれた行番号と同じ行番号が発生した場合は、行番号のあとに「*」が表示され、なにも打ちこまずにリターンキーを押すと、すでに打ちこまれた内容がそのまま保存される。AUTO命令は、CTRLキー+SHIFTキーで解除。

かしい打ちこみアイデア集

I 定規を使う

プログラムを打ちこんでいるときに、打ちこんでいる行がわからなくなってしまうことがある。そういうときは、右のイラストのように打ちこむ行のすぐ下に定規などを置いて打ちこむと、打ちこんでいる行がわかりやすい。



II ノルマを決める

1日に打ちこむプログラムの量、時間を決めて打ちこむ。1日のノルマが終わったら、プログラムをセーブし、次の日はそれをロードして続きを打ちこむ。無理をして短時間でプログラムを打ちこむと打ちこみ間違いを誘発しやすい。

III 友だちと協力する

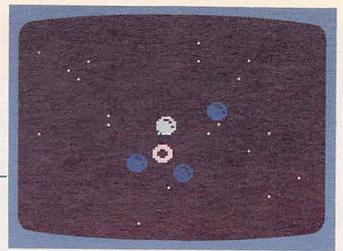
MSXを持っている友だちをさがし、プログラムを分割して打ちこみ、それぞれでアスキーセーブしておいて、最後にMERGE命令でつなぎあわせる方法もある。MERGE命令の使い方は、マニュアルを参照のこと。

トライアングルオプシオン

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY MEGA

遊び方は50ページにあります



```

1 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH29:COLOR15,1,1:D
EFINTC-U:DIMX(19),Y(19):E=1:SPRITE$(0)="
<f3■ん■~<":SPRITE$(1)="<~めテめ<":PLAY"SM
2000T255L640":FORI=0TO19:X(I)=99:Y(I)=99
:LOCATERND(1)*28,RND(1)*22:PRINT".":NEXT
2 V=RND(1)*255:W=-32:AA=(INT(RND(1)*3)-1
)/5:BB=(INT(RND(1)*3)-1)/5:PLAY"V15CEG"
3 X=X(E):Y=Y(E):F=E+9+(E>10)*19:G=E+1+(E
=19)*19:T=(X+X(F)+X(G))/3:U=(Y+Y(F)+Y(G)
)/3:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:PUTSPRITE1,(X(
F),Y(F)),7,0:PUTSPRITE2,(X(G),Y(G)),5,0:
PUTSPRITE4,(T,U),RND(1)*4+8,1:PUTSPRITE3
,(V,W),2,0:A$="06C4DBGFEDC"
4 IFX>V-14ANDX<V+14ANDY>W-14ANDY<W+14ORX
<-16ORX>240ORY<-16ORY>192THEN7
5 IFT>V-14ANDT<V+14ANDU>W-14ANDU<W+14THE
NS=S+1:GOTO2
6 K=STICK(0):A=A+(K=7ORK=6ORK=8)-(K=3ORK
=2ORK=4)+AA:B=B+(K=1ORK=8ORK=2)-(K=5ORK=
4ORK=6)+BB:E=E+1+(E>18)*19:X(E)=X+A:Y(E)
=Y+B:V=V+((V>X)*(S+1)-(V<X)*(S+1))/2:W=W
+((W>Y)*(S+1)-(W<Y)*(S+1))/2:GOTO3
7 PLAYA$:LOCATE7,11:PRINT"GAME OVER ";S"
てん":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
    
```



プログラマからひとこと



こんちわ〜、宇部高校1年1組27番の田中秀宗ことMEGAです。弓道部に入っていますが、へたくそです。どうもすみません。というわけで、このゲームは数学か理科の授業中ぼーっとしているときに思いついて、家に帰ってから、あ〜っというまにできてしまったものです。ぼくは、このゲームで10点しかだせません。書くことがなくなってしまったので、こゝまてにします。それでは宇部高校弓道部をよろしく。

10点しかだせません

●BY MEGA

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」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。KEY1, CHR\$(255)と打ちこんでリターンキー

を押すとF1キーで打ちこむことができます。また行1の「<」は、不等号です。ひらがなの「<」と間違えないようにしてください。

変数の意味

スプライト座標

X, Y……自機の表示用座標
X(E), Y(E)……自機の座標
X(F), Y(F)……オプション

「みずいろ」の座標
X(G), Y(G)……オプション
「あを」の座標
A, B……自機の座標増分
AA, BB……自機、オプションの重力による座標増分
T, U……わっの座標
V, W……敵の座標

その他の変数

A\$……音データ
E……自機の座標計算用
F……オプション「みずいろ」の座標計算用

G……オプション「あを」の座標計算用
K……スティック入力
I……ループ用

プログラム解説

1 初期設定

●画面設定 ●変数初期設定 ●スプライトパターン定義 ●効果音 ●星表示

2 重力設定

●敵の初期座標設定 ●重力設定 ●効果音

3 自機表示

●オプションの座標計算 ●自機表示 ●わっの座標計算(重心計算) ●オプション表示 ●わっ表示 ●敵表示

4 ゲームオーバー判定

●敵接触判定 ●自機が外に出たかの判定

5 衝突判定

●わっが敵にぶつかったか ●スコア加算 ●行2へ飛び

6 自機移動

●自機移動処理(スティック入力) ●敵移動処理 ●行3へ飛び

7 ゲームオーバー処理

●効果音 ●メッセージ表示 ●リプレイ処理

1画面テクニック

スプライトとは

スプライトは、テキスト画面やグラフィック画面とはまた別の、スプライト画面と呼ばれる面に表示され、早くかたんにキャラクタを動かすことができるので、ゲームに最適な機能だ。
このスプライトを使うには、

スプライトパターン(スプライトの形)を定義しなければならない。

今回の「1画面テクニック」では、1画面プログラムによく登場する、スプライトパターンの定義方法について説明する。

スプライトパターン定義

■大きさを決める

スプライトを作るには、まず最初にスプライトの大きさを決めなければならない。スプライトの大きさは、4種類あり、SCREEN命令の2番目に入れる数字(パラメータ)によって決まる(表1参照)。たとえば、「トライアングルオプション」では、SCREEN 1, 1として、スクリーンモー

■表1 スプライトの大きさ

スプライトサイズ	パターンの大きさ
1	8×8ドット
2	8×8ドット 縦横2倍拡大
3	16×16ドット
4	16×16ドット 縦横2倍拡大

ド1で8×8ドットの縦横2倍拡大のスプライトを使っている。

■パターンデータ作成

スプライトの大きさを決めたら、方眼紙のような正方形のマスの目のある紙を用意する。そして、作りたいスプライトの大きさにより8×8または16×16のマスを作り、表示したいマスを塗りつぶしていき、スプライトのパターンを作る。

パターンができたら、マスを8×1マスに分解して、塗りつぶしたマスを1、塗られていないマスを0として8桁の2進数の数字になおしていく。ただし、16×16ドットのパターンの場合は、16×16

スプライトパターン定義の基本としてSPRITE\$によるパターン定義の方法をおさらいする

■図2 スプライトパターン定義の書式

SPRITE\$(0) = "<fろ■ん■〜>"

スプライトパターン番号 マスを図3のように4分割し、分割した8×8マスのパターンを8桁の2進数の数字になおしていく。この作業が終了したら、8桁の2進数がしめすキャラクタコードのキャラクタに変換する。変換の方法は図1にあるように、PRINT CHR\$(&B 00111100) ①として、画面にキャラクタを表示させておこそう。

■パターン定義

パターンデータができたら、SPRITE\$にデータを入れて定義する。定義の書式は図

スプライトパターンデータ 2のようになる。16×16ドットの場合は、図3参照。このとき注意しなければならないのは、2進数のデータをキャラクタに変換するとき、キャラクタコード&H00~1Fと&H7Fのキャラクタは、キーボードから直接打ちこむことができないということ。このような場合は、SPRITE\$(0) = "<fろ"+CHR\$(&HFF) + "ん■〜>" のように、パターンデータとパターンデータを連結するとよい。

■図3 16×16ドットのスプライトパターンの定義



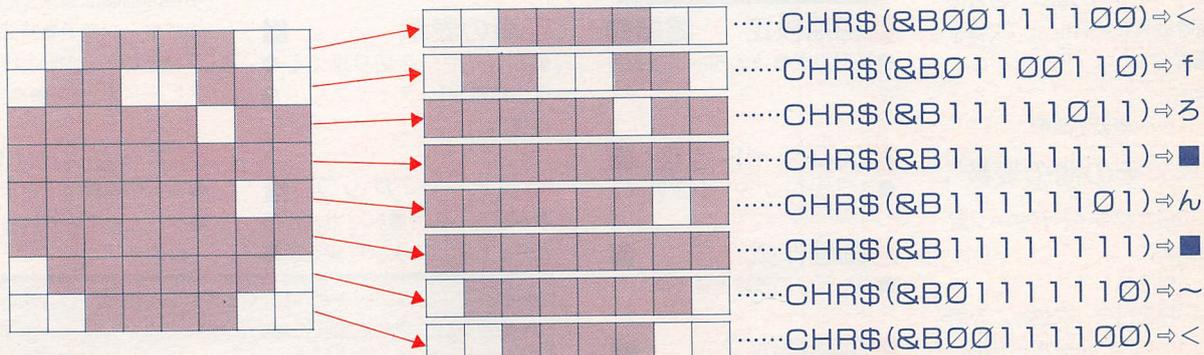
SPRITE\$(0) = "(Aのデータ)<Bのデータ)....."

① 16×16ドットのパターンデータは、16×16ドットのパターンを8×8ドットの4つのパターンにわけ、各パターンのパターンデータを作り、そのパターンデータを"A B C D"と連結する。

■図1 スプライトパターンデータの作り方

スプライトパターン

スプライトパターンデータ



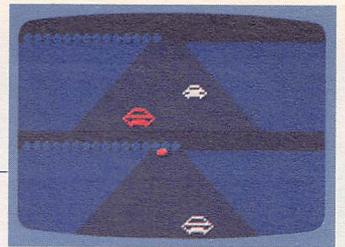
① キャラクタコード&H00~&H1F(2進数になおしたときに上4桁が0になっている)と&H7F(=&B01111111)のキャラクタはキーボードから直接打ちこむことができないので、SPRITE\$に定義するときは、CHR\$を使って連結する。また、キャラクタコードの&H90、&HA0、&HFEの空白と&HFFのカーソルは、ファンクションキーに設定して打ちこむことができる

2001:バトルラリー

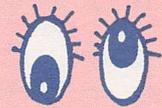
MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu~

遊び方は50ページにあります



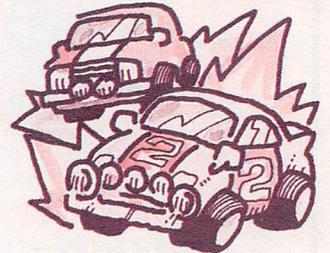
プログラマからひとこと



目をこうなると
長時間プレイはさげ
ること

当局は一切関知しません

MSX・FAN編集部のみ
なさま、あけましておめ
でとうございます。今年
もはなから縁起がいいわ
い。なんたって新年早々
採用されちゃったもんね。
このゲームは2人プレイ
用なので、正月に友だち
と遊んでみてください。
もともと、ケンカになっ
ても当局は一切関知しま
せん。このゲームの必勝
法は、作者自身、娘とプ
レイしても負けてしまう
のでわかりません。最後
に、X1の織戸さん、PC
98の高橋さん、ピース。
●BY Nu~



相手の画面に表示する自分の車
のパターン変更●時間調整ルー
プ(トリガーが押されていれば
スピードアップ)●衝突判定

●衝突処理●得点表示●効果音
●ゲーム終了判定処理●リプ
レイ処理

```

1 COLOR1,12,4:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:FORI=0TO6:Y(I)=Y(I)+I*I*2:NEXT
2 FORI=1TO6:AS$="":DRAW"S:I;BM9,5L3DLDH2E
3R3F3G2UL5BU2R6":FORJ=0TO1:FORK=0TO1:FOR
L=0TO7:AS$=AS$+CHR$(VPEEK(K*256+J*8+L)):NE
XTL,K,J:SPRITE$(I)=AS$:CLS:NEXT
3 FORI=0TO1:FORJ=15TO96STEP2:LINE(124-J*
.8,J+I*96)-(124+J*.8,J+I*96):NEXTJ,I
4 FORI=0TO1:LINE(0,I*96)-(255,15+I*96),4
,BF:NEXT:X(0)=3:X(1)=-3:L(0)=0:L(1)=4:P=
1:Q=0:W(0)=0:W(1)=0:DATA,1,,59,,16,,8
5 RESTORE:FORI=4TO13:READD:SOUNDI,D:NEXT
6 SWAPQ,P:S=STICK(P):X(P)=X(P)+(S=3)*(X(
P)<5)-(S=7)*(X(P)>5):PUTSPRITEP,(X(P)*1
2+110,75+P*96),P+9,6:PUTSPRITEP+2,(X(P)*
L(P)*2+110,Y(L(P))+Q*96),P+9,L(P)
7 T=STRIG(0)+STRIG(1):SOUND11,4+T:FORI=0
TO(2+T)*32:NEXT:L(P)=L(P)+1:IFL(P)<7THEN
6ELSEL(P)=0:IFX(P)>X(Q)+1ORX(P)<X(Q)-1TH
ENPUTSPRITEP+2,(0,209),,0:GOTO6
8 W(P)=W(P)+1:FORI=0TO32:C=IMOD15:PUTSPR
ITEQ,,C:PSET(W(P)*8,P*96+9),4:COLORC:PRI
NT#1,"♣":SOUND4,I+208:NEXT:IFW(P)<30THEN
SELSEBEEP:POKE-869,1:GOTO4
    
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)……車のX座標⇒自分の
画面ではX12+110として、相手
の画面ではX(L(P)+110とし
て表示

Y(n)……車のY座標

その他の変数

AS\$……スプライトパターン定
義用

C……車の色

D……PSGデータ読みこみ用

I、J、K、L……ループ用

L(n)……車のパターン番号

P、Q……プレイヤー切り換え
用

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

W(n)……得点

プログラム解説

1 初期設定 ■■■
●初期設定●車の初期Y座標設
定

2 スプライト定義 ■
●スプライトパターン定義※1

3 画面作成1 ■
●道路部分の黒線を描く

4 画面作成2 ■
●空を描く●変数初期設定●P
SGデータ(行5で読みこみ)

5 効果音 ■
●PSGデータ読みこみ●PS
G設定●効果音

6 車の表示 ■
●プレイヤーを切り換える●
車移動処理(スティック入力)●
車表示

7 スピードアップ ■
●トリガー入力●トリガーが押
されていれば効果音を変える●

※1 ここでは、いったんDR
AWのマクロ命令で画面に車の
パターンを描画して、VRAM
のパターンジェネレータテー
ブルから表示された車のパターン

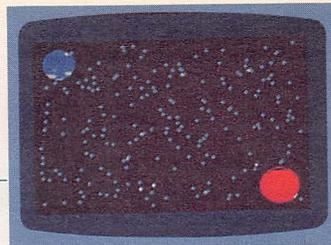
データを読み出し、そのデー
タをスプライトパターンデー
タとしてSPRITE\$(I)に入れて
スプライトのパターン定義をし
ている。

アステロイド

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY つつつ

遊び方は51ページにあります



ファミコン

好評発売中!

MSX プログラムライブラリー ④

「まものクエスト」はこの海洋物語PART2・3など1988年5月号から10月号のファンダムに掲載されたプログラムのなかから厳選した50本を収録。定価780円。徳間書店

```

1 G=0:O=0:J=0:A$="V1502L16DV14L32DV13L16
DV12L32DV9L16D":COLOR 15,4,1:H=0:KEYOFF
2 X=49:Y=50:F=0:SCREEN2:SPRITE$(0)="▲"
3 LINE(22,22)-(233,169),0,BF:CIRCLE(217,
155),7,10:PAINT(217,155),10:CIRCLE(42,41
),12,7:PAINT(42,41),7:B$="V1507L32D"
4 FORU=0TOJ:S=STRIG(0):Y=Y+2*(S)+1:S=STI
CK(0):X=X+(S=7)-(S=3):IFS=1THENIFF=0THEN
F=F+1:V=X:GOTO12ELSE5ELSEP=POINT(X,Y)
5 PUTSPRITE0,(X,Y),15:IFP=4THEN7ELSEIFP=
10THEN7ELSEIFP=7THEN10ELSEIFP=11THEN7
6 R=INT(RND(1)*202)+27:R1=INT(RND(1)*138
)+27:CIRCLE(R,R1),0,11:H=H+1:NEXT:GOTO13
7 PLAYA$:FORE=8TO0STEP-8:FORU=1TO10:CIRC
LE(X,Y),U,E:NEXT:NEXT
8 FORU=0TO999:NEXT:SCREEN0:WIDTH40:LOCAT
E3,10:PRINT"GAME OVER",G"てん push space"
9 IFSTRIG(0)THENRUNELSE9
10 IFPOINT(217,155)<>10THEN11ELSEGOTO4
11 PLAY"V1504L16DFED":G=G+H:O=O+1:GOTO2
12 W=Y:J=18:PLAYB$:PSET(V,W),9:GOTO4
13 IFF=1THENF=2:PLAYA$:CIRCLE(V,W),15,6:
PAINT(V,W),6:IFPOINT(X,Y)=6THEN7ELSEFORU
=0TO15:CIRCLE(V,W),U,0:NEXT:GOTO4ELSE4
    
```



プログラマからひとこと



友だちにデカイ顔ができます

採用ありがとうございます。これで友だちにデカイ顔ができます。ぼくは海田町立海田西中学校3年2組12番です。自己紹介して、すいません。ちなみに化学部に入っています。また、自己紹介をしてしまいました。ほんとうに、すいません。プログラムもヘタです。たびたび、すみません。はやく米屋のチャチャちゃんのようなすごいプログラムを作れるようになりたいです。最後になりましたが、ほんとうに文がメチャクチャです。それでは……。

●BYつつつ

変数の意味

スプライト座標

X, Y……自機の座標

グラフィック座標

R, R1……アステロイドの座標

O……アステロイドの半径

V, W……爆弾の座標

その他の変数

A\$, B\$……効果音
 E, J, U……ループ用
 F……爆弾が使えるかどうかのフラグ(0=使える)
 G……スコア
 H……アステロイドの数
 P……衝突判定用(自機の座標上にあるドットのカラーコード)

ド) S……スティック入力

プログラム解説

- 1~2 初期設定
 - 変数設定 ●変数初期設定 ●スプライトパターン定義
- 3 画面作成
 - ゲーム画面作成
- 4 自機移動
 - 自機上昇処理(トリガー入力)
 - 自機左右移動処理(スティック入力) ●爆弾をセットしたかどうかの判定
- 5 衝突判定
 - 自機表示 ●自機衝突判定

6 アステロイド表示

- アステロイド表示位置決定 ●アステロイド表示

7~9 ゲームオーバー

- 効果音 ●自機の爆発表示 ●ゲームオーバー表示 ●リプレイ処理

10~11 クリア

- 敵惑星の中心を破壊したかの判定 ●効果音 ●スコア加算 ●アステロイドの半径を増やす

12 爆弾

- 効果音 ●爆弾をセットする

13 爆発

- 効果音 ●爆発表示 ●爆発に巻きこまれたかの判定



ファミコン

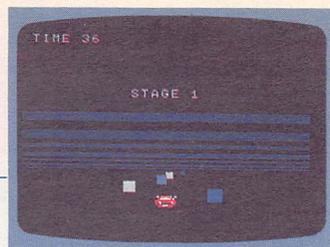
《いじわるファンクションコール/その2・まものクエストの改造法②》③つぎに、リスト2をロードして(RUNはしない)、「SAVE*MEM:MA MONO2*(リターン)」と打ちこみます。④リスト1をロードしてRUN。タイトル画面のあとに「LOADING」という表示が出たら、[CTRL]と[STOP]キーを同時に押してプログラムをストップします。⑤「LOAD*MEM:MAMONO2*(リターン)」と打ち、RUN。⇒

ナイトラン

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 尾花健一

遊び方は51ページにあります

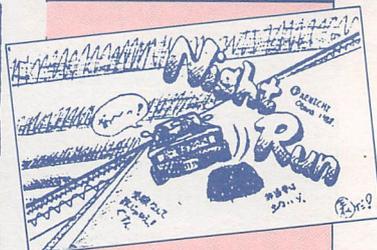


```

1 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,1:WIDTH29:DEFINTA-Z:A=3:FORI=2TO8:SPRITES(I)=STRING$(I,A):A=A*2+1:NEXT:FORI=0TO1:FORJ=1TO5:VPOKE14335+I*8+J,ASC(MID$(("<B♥フス~B<",I*5+J)):NEXT:PUTSPRITEI,(124,149),8+I*7,I:NEXT:ES=CHR$(27):A=8:G$=E$+"Y!!TIME"
2 FORL=0TO6:FORI=0TO3:FORJ=1TOA:VPOKE1405+V,255*(IMOD2):V=V+1:NEXTJ,I:A=A*2:NEXT
3 R=R+1:PLAY"SM8000L9BBBB":LOCATE,9:FORI=1TO7:PRINTSTRING$(29,175+I):NEXT:PRINT E$"Y'+STAGE"R:L=1600+R*490:V=8214:TIME=0
4 Q=R+3:S=0:SOUND9,14:SOUND7,40:SOUND6,0
5 FORI=0TO3:M(I)=M(I+1)-H*2:C(I)=C(I+1):NEXT:M(4)=RND(1)*20+114:C(4)=RND(1)*14+2
6 VPOKE6917,124+H:VPOKEV,Q:FORI=4TO0STEP-1:PUTSPRITE6-I,(M(4-I)+(M(4-I)-124)*I*I*3,127+I*I),C(4-I),I+2:NEXT:VPOKEV,Q*16:K=STICK(0):L=L-S:IFL<0THEN3ELSEIFTIME>2640THENFORI=1TO800:VPOKEV,15-IMOD2:NEXT:PRINT E$"Y-*GAME OVER":POKE-869,1:RUN
7 PRINTG$43-TIME*60:H=(K=7)-(K=3):S=S-(S<40):SOUND2,255-S*3:A=M(0)+M(0)*8-992:IF A<1120RA>128THEN5ELSEFORI=0TOS*5+50:SOUND7,7:SOUND6,I:SOUND9,15-I*16:NEXT:GOTO4
    
```



プログラマからひとこと



またしても採用通知の届くタイミングが悪かったなあ。なにをかくそう明日は中間テストなんです(前は宿題の追いこみだったような……)。さて、ゲームについてですが、遠くからせまってくるのは敵の車です。えっ? 見えない? うーん、まあいいさ。空を見てほしい! パレット機能のないMSXでは空を動かすのはとても難しい。あとはみんなが見落としてそうだから書くけど、自分の車を見てほしい。スティックを倒した向きに方向をかえるのだ! すっすこい(?)。うまくなるには独特の立体感覚になれることです。

自分の車を見てほしい

●BY 尾花健一

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」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。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

M(n)……敵の車のX座標
H……敵の車のX座標増分/テストヨッシャの移動方向

その他の変数

A,V……汎用(スプライトパターン定義などに使用)
C(n)……敵の車のパターン番号
E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る

G\$……タイム表示用
I,J……ループ
K……スティック入力
L……残り距離
R……ステージ数
S……スピード
Q……空の色

プログラム解説

- 初期設定**
 - 初期設定●スプライトパターン定義●テストヨッシャ表示
- キャラクタ定義**
 - 空のキャラクタパターン定義

3 画面表示

- スタート音●ゲーム画面表示
- 距離設定●タイム初期化

4 エンジン音

- エンジン音発生

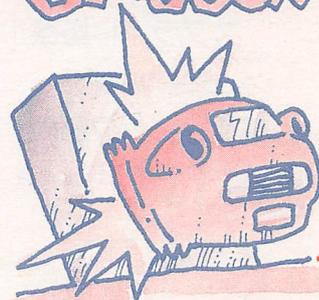
5 敵の移動

- 敵の車の移動(スクロール)●敵の車の座標、色設定

6 リプレイ処理

- テストヨッシャ表示●空のスクロール●敵の車表示●スティ

GAGOOON



ック入力●距離を減らす●ゲームオーバー処理

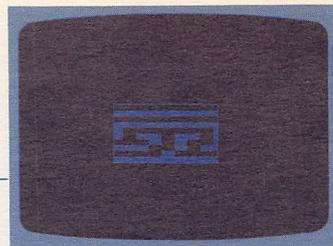
7 クラッシュ

- タイム表示●スピードアップ
- クラッシュ音●クラッシュ判定、処理

サラでっす

MSX2/2+ VRAM64K
BY SHINTAKO

遊び方は52ページにあります



ファンタム

```

1 DEFINT A-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5,0:SETPAGE
E1,1:CLS:FORJ=0TO120STEP5:AS="":FORK=0TO
2:READA$(K):AS=AS+RIGHT$("00000000"+BIN$(
VAL("&H"+A$(K))),8):NEXTK:FORI=0TO23
2 LINE(I*10,J)-(I*10+9,J+4),VAL(MID$(AS,
I+1,1))*5,BF:NEXTI,J:LINE(0,125)-(239,25
5),5,BF:SETPAGE0,0:OPEN"GRP:"AS#1:BEEP
3 POKE-869,1:CLS:LINE(89,89)-(170,140),5
,B:R=110:U=R:X=0:Y=0:V=0:RESTORE8
4 READE,W:IFW=1THENRESTORE8:X=0:Y=0:ELSE
B=(E+(E<>0)*2):C=(E+(E<>3)*1+(E=3)*3)
5 X=X+B:Y=Y+C:V=V+(140-Y)¥15+1:W=W-1:COP
Y(X,Y)-(X+79,Y+49),1TO(90,90),0:FORI=0TO
1:S=STICK(0):R=R+(S=7)-(S=3):U=U+(S=1)-(
S=5):IFPOINT(R,U)<5THENPSET(R,U),2:NEXT:
ONSGN(W)+1GOTO4,5ELSEPRINT#1,V¥10:GOTO3
6 DATAFF,FF,FF,80,02,01,80,74,FD,80,25,0
5,80,2D,B5,80,20,21,FF,FF,FD,80,00,01,BF
,FF,FF,80,00,01,BE,01,FD,93,81,01,90,F1,
01,82,01,7F,FF,FF,7F,80,00,7F,BF,FF,C1
7 DATAA2,18,DB,88,C2,13,FF,FF,F3,80,20,2
7,80,2F,21,80,27,39,80,23,39,80,03,81
8 DATA3,160,1,160,2,30,3,160,2,30,1,160,
3,160,2,30,1,58,0,5,1,102,2,5,1,1
    
```



変数の意味

グラフィック座標

R, U……自機の座標
X, Y……迷路表示用座標
B, C……迷路スクロール用座標増分

その他の変数

A\$……迷路作成用
A\$(n)……迷路データ読みこみ用
E, W……迷路スクロール用データ読みこみ用
I, J, K……ループ用

S……スティック入力用
V……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定 ●迷路マップデータ読みこみ

プログラマからひとこと

『中の英語の先生じゃ』
警告1



3度目のウツつき SHINTAKOです。オラが、1月号を見るころには、勉強している(25%)、「自己中心派」に狂っている(50%)、次のプログラムを組んでいる(25%)のどれかだべな。このゲームをやった友人が「ありがたねいかてやんでい」といつていたが、「早いもの勝ちじゃ」と答えてやりました。ところで10月号で、女性投稿者って……と書いたけど、1人くらいはいくらなんでもいるでしょ?

●BY SHINTAKO

早いもの勝ちじゃ

2 迷路作成

●迷路作成

3 スタート

●ゲームスタート処理 ●変数初期設定

4 スクロール

●迷路スクロール用データ読みこみ ●迷路スクロール用座標増分決定

5 自機移動

●迷路表示 ●自機移動(スティック入力) ●自機表示 ●ゲームオーバー判定

6~7 データ1

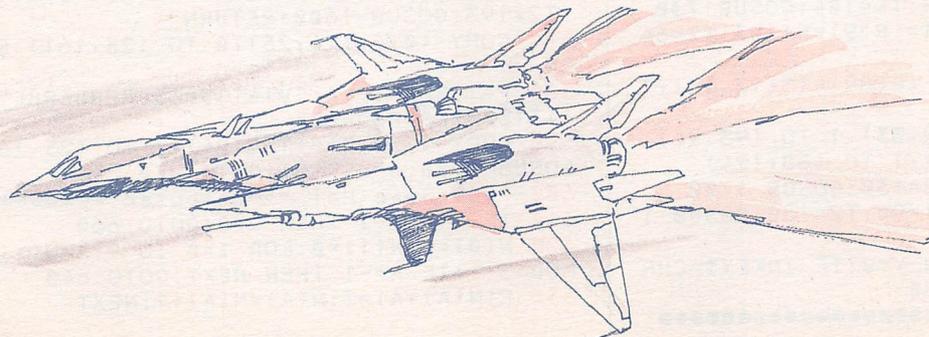
●迷路マップデータ(行2で読みこみ)

8 データ2

●迷路スクロール用データ(行4で読みこみ)

好評発売中! MSXファンタムライブラリー 4

『まものクエスト』、たこの海岸物語PART2・3など1988年5月号から10月号のファンタムに掲載されたプログラムのなかから厳選した50本を収録。定価780円。徳間書店



くじわるファンクションコール/その4・ファンタム通信だより①)ゴメンなさい。ゴメンなさい。ゴメンなさい。長らくお待ちしている「ファンタム通信V01.2」の発行にはもう少し時間が掛かります。師走(しわす)とはよくいったもので、ファンタム新聞の原稿を書いてくれるはずのファンタム班の先生方(?)も本誌の仕事でとびまわっていて、なかなか時間がとれずに「ファンタム通信」の製作がおくれています。⇒


```

640 R1=- (N(0)=0):R2=RND(1)*N(R1):W(R(R2,
R1),N)=W(R(R2,R1),N)-1
650 FOR Q=0 TO 8:IF Q(Q,N)<>R(R2,R1) THE
N NEXT
660 SWAP Q(Q,N),Q(8,N):GOSUB 720:IF P(N)
<H THEN 700
670 BEEP:PLAY"V14T15005L8ER8ER8E", "V14T1
5005L8DR8DR8D"
680 COPY (150,0)-(154,24),1 TO (25,N*53+
2):W=W+1:Z(N)=Z(N)-100:GOSUB 1770
690 T=Z(N):T0=5:T1=5:T2=N*53+34:GOSUB 16
00
700 GOSUB 1660:GOSUB 1460:GOSUB 1560:IF
Y=1 THEN GOSUB 1570:RETURN ELSE RETURN
710 '●●● Judge => Tenpai ●●●●●●●●●●●●●●●●
720 C=0:D=0:FOR I=0 TO 9
730 IF W(I,N) MOD 3=1 THEN C=C+1
740 IF W(I,N) MOD 3=2 THEN D=D+1:A=I
750 NEXT:IF C>0 OR D>1 OR P(N)>-1 THEN R
ETURN ELSE P(N)=H:V(N)=A:RETURN
760 '●●● Agari ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
770 BEEP:PLAY"S1M8000T15005L16EFG-G1":N=
U:GOSUB 1460
780 COPY (Q(8,V AND 3)*13,0)-(Q(8,V AND
3)*13+12,16),1 TO (174,U*53+30),0:IF V<4
THEN PAINT ((H#4)*11+75,V*53+10),1,15
790 F=0:FOR N=0 TO 2:GOSUB 1560:NEXT
800 COPY (70,U*53+30)-(199,U*53+46),0 TO
(0,190),1
810 IF V<4 THEN A=0 ELSE A=2
820 B=U:FOR I=A TO A+1:T$=P$(I,RND(1)*4)
:T1=198:T2=B*53+35:GOSUB 1700:B=V:NEXT
830 FOR I=0 TO 2:U(I)=Q(I*3+1,U):NEXT:K=
U(2)<9:K0=U(0)+U(1)+U(2)+3
840 K(0)=P(U)<4:K(1)=H<4:K(2)=H=P(V):K(3
)=(H-P(U)<5)*(P(U)>-1):K(4)=V>3:K(5)=H>5
1:K(6)=(U=(M+3) MOD 4)
850 K1=1:K2=1:K3=0:K4=0:K5=0:K6=0:K7=1
860 FOR I=0 TO 2:K1=K1*(INSTR("0178",CHR
$(U(I)+48))):K3=K3-(U(I)#3=I)
870 K2=K2*(INSTR("23456",CHR$(U(I)+48))
):K4=K4-(U(I)<4)-(U(I)>4)*4
880 K5=K5+U(I) MOD 2:K6=K6-(ABS(U(I)-G(8
9)))>1:K7=K7*((U(I)-G(89)) MOD 3<>0)+(U
(I)=9):NEXT
890 K(7)=K1<>0:K(8)=K2<>0:K(9)=K3=3:K(10
)=(K4=3 OR K4=12)*K:K(11)=(K5=0 OR K5=3)
*K
900 K(12)=U(0)=U(1) OR U(1)=U(2):K(13)=(
U(0)+1=U(1))*(U(1)+1=U(2))*K
910 K(14)=(U(0)+U(1)+1=U(2))*K:K(15)=(U
(0)+1)*(U(1)+1)=U(2)+1)*K
920 K1=U(1)-U(0):K2=U(2)-U(1):K(17)=(K0
MOD 3=0)*(K1 MOD 3>0)*(K(13)+1)*K
930 K(18)=(K0 MOD 10=0)*K:K(19)=(K0 MOD
10<4)*(K0 MOD 10>0)*K:K(21)=K6=3
940 K(22)=K7*(G(89)<9):K(23)=(U(0)=0)*(K
+1)*(U(1)=3 OR U(1)=8):K(20)=(K+1)*(1-K(
23))
950 K(16)=(U(1)=9 OR (K1 MOD 3=0)*(K+1)
OR (K1 MOD 3+K2 MOD 3=0)*K)*(1-K(23)):L=
W(G(89),U)#3
960 LINE (0,159)-(58,211),14,BF:T$="PUSH
":T1=10:T2=175:GOSUB 1700:T$="SPACE":T1=
18:T2=187:GOSUB 1700
970 Y=0:IF STRIG(0)=0 THEN 970

```

```

980 CLS:T1=21:T2=12:T3=103:T4=151:GOSUB
1730:T1=132:T2=12:GOSUB 1730
990 COPY (0,190)-(217,206),1 TO (69,172)
:COPY (120,20)-(149,33),1 TO (136,25)
1000 COPY (120,20)-(129,33),1 TO (136,65
):COPY (60,80)-(69,93),1 TO (136,105)
1010 COPY (G(89)*13,0)-(G(89)*13+12,16),
1 TO (180,22)
1020 G=0:Z1=0:T2=20:FOR I=0 TO 23:IF K(I
)=0 THEN NEXT:GOTO 1050
1030 G=G+1:T3=(I#8)*40:T4=(I AND 7)*15+2
0:COPY(T3,T4)-(T3+39,T4+13),1 TO(24,T2)
1040 T=E(I):Z1=Z1+T:T0=3:T1=90:GOSUB 160
0:T2=T2+15:NEXT
1050 T$="D "+RIGHT$(" "+STR$(Z1),4)+
"E":T1=34:T2=144:GOSUB 1620
1060 Z2=L*80+G*40+U(1)*40+40
1070 A$="80A"+STR$(L)+"B"+RIGHT$(" "+STR
$(L*80),3)+"40A"+STR$(G)+"B"+RIGHT$(" "+
STR$(G*40),3)+"40A"+RIGHT$(STR$(U(1)+1),
2)+"B"+RIGHT$(" "+STR$(U(1)*40+40),3)
1080 FOR I=0 TO 2:T$=MID$(A$,I*9+1,9):T1
=141:T2=I*40+41:GOSUB 1620:NEXT
1090 T$="D "+RIGHT$(" "+STR$(Z2),4)+"E
":T1=146:T2=144:GOSUB 1620
1100 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=193:GOSUB
1700
1110 IF STRIG(0)=0 THEN 1110
1120 LINE (0,172)-(255,203),14,BF:T1=21:
T2=172:T3=215:T4=23:GOSUB 1730
1130 T1=U+4-M AND 3:COPY (120,T1*15+50)-
(149,T1*15+63),1 TO (32,177)
1140 A=(2-(U=M))*(R<13)+2:A$=MID$("1C5
"+STR$(A/2)+" ",(A=3)*3+4,3):Z=(Z1+Z2)*A
/2
1150 T$=RIGHT$(" "+STR$(Z1+Z2),4)+"EA"+
A$+"B"+RIGHT$(" "+STR$(Z),4)+"E"
1160 T1=67:T2=177:GOSUB 1620:LINE (86,19
6)-(168,197),14,B
1170 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=195:GOSUB
1700
1180 IF STRIG(0)=0 THEN 1180
1190 CLS:FOR I=0 TO 3:T$=E$(I):T1=41:T2=
I*40+15:GOSUB 1700
1200 T1=20:T2=I*40+24:T3=215:T4=21:GOSUB
1730:NEXT
1210 FOR I=0 TO 3:Z1(I)=0:NEXT:Z1(V)=-Z:
Z1(U)=Z+W*100
1220 IF V<4 THEN 1240 ELSE A=(U=M)+4
1230 FOR I=1 TO 3:B=U+I AND 3:Z1(B)=(-Z/
A)*(1-(M=B)):NEXT
1240 FOR I=0 TO 3:T$=CHR$(70-(Z1(I)<0))+
" B":T1=93:T2=I*40+29:GOSUB 1620
1250 T=Z(I):T0=5:T1=43:GOSUB 1600:T=Z1(I
):T0=4:T1=103:GOSUB 1600
1260 Z(I)=Z(I)+Z1(I):T=Z(I):T0=5:T1=153:
GOSUB 1600:NEXT
1270 FOR I=1 TO W:COPY (150,0)-(154,24),
1 TO (I*6+14,173):NEXT:GOSUB 1530
1280 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=189:GOSUB
1700
1290 IF STRIG(0)=0 THEN 1290
1300 W=0:R=R-(U<>M):M=M-(U<>M) AND 3:IF
R=17 THEN RETURN 1370 ELSE RETURN 210
1310 '●●● Ryu-kyoku ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

```



当選者発表 ●11月号FFB当選者①「ファミラル・パロディックのワッペン」=北海道・藤本あかね・柳沢和浩<群馬県>中村祐樹<埼玉県>渡辺勲<東京都>宮本昌治<神奈川県>有馬恵美子<長野県>小田切誠・松木一真<石川県>小堀勝宏<福井県>林宣也<静岡県>大塩布由子<岐阜県>小出祐三<三重県>大谷宏次郎<滋賀県>三谷健<大阪府>北浦淳美<兵庫県>野田行憲<広島県>川本敏二<福岡県>伊達真一<沖縄県>新垣智之・下田春男→

次ページへ続く

```
1320 F=0:FOR N=0 TO 2:GOSUB 1560:NEXT:GO
SUB 1530:LINE (0,159)-(58,211),14,BF
1330 T$="PUSH":T1=10:T2=175:GOSUB 1700:T
$="SPACE":T1=18:T2=187:GOSUB 1700
1340 IF STRIG(0)=0 THEN 1340
1350 M=M+1 AND 3:R=R+1:IF R=17 THEN 1370
ELSE 210
1360 '*** Game Set ****
1370 CLS:FOR I=0 TO 3:T$=E$(I):T1=41:T2=
I*40+15:GOSUB 1700
1380 T1=20:T2=I*40+24:T3=215:T4=21:GOSUB
1730:NEXT:FOR I=0 TO 3
1390 T$=CHR$(70-(Z(I)<0))+ " E H"+CH
R$(70-(Z(I)<5000))+ " I"
1400 T1=45:T2=I*40+29:GOSUB 1620:T=Z(I):
T0=5:T1=55:GOSUB 1600
1410 T=Z(I)-5000:T0=5:T1=155:GOSUB 1600
1420 NEXT:T$="— GAME SET —":T1=64:T2
=175:GOSUB 1700
1430 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=196:GOSUB
1700
1440 IF STRIG(0) THEN 190 ELSE 1440
1450 '*** Te-Hai Display ****
1460 FOR JI=0 TO 7:FOR JJ=0 TO 7:IF Q(JI
,N)<Q(JJ,N) THEN SWAP Q(JI,N),Q(JJ,N)
1470 NEXT:NEXT:RETURN
1480 '*** Hai-pai ****
1490 FOR JI=0 TO 3:FOR JJ=0 TO 9:W(JJ,JI
)=0:NEXT:NEXT
1500 FOR JI=0 TO 31:A=JI*4:B=M+JI AND 3:
Q(A,B)=G(JI):W(G(JI),B)=W(G(JI),B)+1
1510 COPY (130,0)-(142,16),1 TO (A*13+70
,B*53+30),0:NEXT:RETURN
1520 '*** Sen-pai ****
1530 FOR JI=0 TO 70:A=RND(-RND(1))*90:B=
RND(-RND(1))*90:SWAP G(A),G(B):NEXT
1540 SWAP G(89),G(RND(1)*90):RETURN
1550 '*** Te-hai Print ****
1560 IF N<F THEN COPY (174,N*53+30)-(186
,N*53+46) TO (Q*13+70,N*53+30):COPY (0,0
)-(12,16) TO (174,N*53+30):RETURN
1570 FOR JI=0 TO 7:A=Q(JI,N)*13:COPY (A,
0)-(A+12,16),1 TO (JI*13+70,N*53+30)
1580 NEXT:RETURN
1590 '*** Moji Print (COPY) ****
1600 T4=150:IF T<0 THEN T4=165:T=-T
1610 T$=RIGHT$(" "+STR$(T),T0)
1620 T0=LEN(T$):FOR J=1 TO T0
1630 T3=INSTR("0123456789 ABCDEFGHIJK",M
ID$(T$,J,1))*10-10
1640 COPY (T3,T4)-(T3+9,T4+13),1 TO (T1,
T2):T1=T1+10:NEXT:T4=150:RETURN
1650 '*** Sute-Hai Print ****
1660 COPY (0,0)-(12,16) TO (Q*13+71,N*53
+30)
1670 COPY (Q(8,N)*13,0)-(Q(8,N)*13+12,16
),1 TO ((H*4)*11+70,N*53+8)
1680 GOSUB 1760:RETURN
1690 '*** Moji Print (PRINT #) ****
1700 COLOR 1,0:FOR JI=0 TO 1:PRESET (T1-
JI,T2-JI),,TPSET
1710 PRINT #1,T$:COLOR 15,0:NEXT:COLOR 1
5,14:RETURN
1720 '*** Draw Line ****
1730 T=1:FOR JI=0 TO 1:DRAW"C=T;BM=T1;=
T2;DLD=T4;RDR=T3;URU=T4;LUL=T3;"
```

```
1740 T1=T1-1:T2=T2-1:T=15:NEXT:T4=150:RE
TURN
1750 '*** Sound "Pash!" ****
1760 SOUND 0,1:SOUND 1,5:SOUND 6,10:SOUN
D 7,135:SOUND 8,16:SOUND 11,144:SOUND 12
,15:SOUND 13,1:RETURN
1770 IF PLAY(0) THEN 1770 ELSE RETURN
1780 '*** Data ****
1790 DATA 0502301,0604210,1702501,160320
3,2103205,2008201,1909201,1810201
1800 DATA 1711201,1612201,1613701,300250
1,2903202,3403203,3107401,3408205
1810 DATA 3013501,2910203,4202210,421170
1,4604210,5502701,5502206,5806301
1820 DATA 6007206,5510203,5613501,690250
1,6803210,7303202,7107301,7308205
1830 DATA 6913501,8102701,8604200,850520
1,8407201,8309201,8211201,8113201
1840 DATA 9502501,9403203,9408205,990320
3,9908205,9507501,9513501,0802501
1850 DATA 0703205,0808301,1203210,071120
2,0813501
1860 DATA 11,42,R8,43,102,R4BH5R6BD11RL8
,12,104,URU6R6D11HL6GU11R5D6R2,41,93,URU
2RU3BR4D3RD2RDBU9L8R4U3
1870 DATA 101,138,URU2RU9D3L2R6D9R2U2,1,
101,R8L4U5D12,41,48,R8L4U12D4R3,51,45,U7
R8D7HL7BF4U12,61,36,R8L4D12U10F3
1880 DATA 48,25,DRD2BL8U2EU4FR2D5H2DF2DL
D2LDL4LBR6U12,94,81,DR5D11HL6GU11R2BF5L6
,11,33,R8L2U10R2L4NU2L4BF2D6
1890 DATA 23,31,U7R5D7L5U3R5U2L5BE2U3DR4
L8BD2D9R8,21,48,RURU6R3D7R3U2BU2L8BU4RDR
6ELH3G2HBU2R3BR3GF
1900 DATA 7,23,GDL4BD2D5BR3H2RF2R4BU2L3
U4R3D3BH7R2ER4D3LBG4GU9,83,96,LDLBD3ERGD
8BR2E4U2L3BD2DF3RBU8LU4L3D4
1910 DATA 69,89,L4EBG5U11D2R3LU3BR3DL4R
4U4L2D3EL2F2D7BH6RD5,55,27,D4GDBL3RU12D3
LR8BD9H2GBU3FEU3L3NU5G3L
1920 DATA 44,76,L2U3R3D3BD2R2U7L6ERE2F3R
HBU3L6R3U,67,78,R2U4L2L3EU9R2D4L4U4RF2G
H3G2DE2BF6UL5D6BL2U9
1930 DATA 66,96,D12BH3R6BD3L5H2GU2EU4LBU
3FER6BG4R3D2L4U4R4D
1940 DATA 51,120,UEUR2F2U6R3D9L3U7L5BU3R
2UR2BG2D10,51,135,UEUR2F2R2UL2U2R3D5L3UB
U7R2FL4GL3BU3RERFREDR2BL6D11BR2REFR
1950 DATA 101,24,E2UFR3DG2D4L2R5U4L6D8R7
U2,61,22,D9FUEBU6BR1R5L1U3D10G2L1,1,82,D
4BR3U4BR5D8G3L4
1960 DATA 21,87,R8BD6L4HU10L2R7,90,52,F2
BU3F2BG10R5BU8G3BG3DU11D3L2R8,101,63,U11
R7D11HL5
1970 DATA 129,52,R8BD5DL8U4R8D2L8BD7URU2
RU2R4D2RD2RDBL4U12,131,71,F2E2BD2L4BD2R4
BD3R2U9L8D9BR4U4BU5U3D1L4R8
1980 DATA 130,90,URU7R3D7R3U4L8D8ER6FU3B
U8L8,3,123,U3G2UE2U8BR3D12R3U2BU7LDL5L
1990 DATA 25,123,RU6H2G2LBD3RE3BD3G3LBU1
0UR4UFR3DGL6BF5E2UGBD3D2R,146,156,R3BH5
L2BD4R2BD2L2BD2R3D4L4U4BU6R4BE2D12
2000 DATA 154,154,U3FR3BD3L6D5R6U4BG7RUB
R2DBR2UBR2DR,205,161,LU3R2D3BD2R2URU6L7U
2R6U3L6D9LD2
```



2010 DATA 212,163,U12R7D12HL6U4R7U4L6,15
2,11,U10GD21FU10RD10EU21HD11C8DLU
2020 DATA 162,157,R6BH3D6,112,154,F6BU6G
6,122,155,R6BD4L6,133,162,URD,187,151,LG
2DGD4FDF2R,192,151,RF2DFD4GDG2L
2030 DATA 1,153,D8F2R3E2U8H2L3G,14,152,E
D12RL2,21,155,U2E2R3F2D3G2LGLG2D2R7
2040 DATA 31,151,R7G5ER2F2D4G2L3H2U,45,1
51,"M-4,+9DR7BG2U9",58,151,L7D6E2R3F2D4G
2L3H2U
2050 DATA 68,153,H2L3G2D8F2R3E2U4H2L3G,7
1,151,"R7DM-5,+11",85,157,L2H2U2E2R3F2D2
G2F2D2G2L3H2U2E,91,160,DF2R3E2U8H2L3G2D3
F2R3E

2060 DATA 0001,1002,1003,1123,1180,1197,
1187,1587,2012,2013,2133,2125,4142,4581,
4583,5017,5096,50A5,5107,6027,60A6,60B5,
6162,61A3,6422,6495,64E0,85C0,A086,A0A1,
26E2,26E3,26E4,26E5
2070 DATA 640,640,240,80,120,480,120,240
,160,120,160,120,480,320,200,320,160,160
,200,80,80,120,240,640
2080 DATA COM 1,ロンでず。、くそー!、ツモ。、COM 2,ロン
か。。。、やられたー!、ツモたな。、COM 3,ロンたよ!、ありゃりゃ。、ツ
モたっ!、PLAYER、。。。、。。。、。。。

変数の意味

グラフィック座標

A(n).....文字の座標
T0~T4.....点数、枠線の座標

その他の変数

A、B.....汎用
A\$.....データ読みこみ(牌の
パターンなど)
C、D.....リーチ判定用
E(n).....役の点数
E\$(n).....名称(COM1な
ど)データ読みこみ
F.....流局、あがり判定フラグ
G、L.....ボーナス得点計算
G(n).....ツモ牌の順番
H.....ツモ牌数
I、J、JI、JJ.....ループ
用
I\$.....キー入力用
K、K0~K7.....役判定
K(n).....役フラグ
M.....親フラグ
N.....捨て牌をする人
N(n)、R(n、m)、R1、R
2.....コンピュータ思考用
P.....リーチ済み判定用
P(n、m).....リーチフラグ
P\$.....メッセージデータ読み
こみ用
Q.....捨て牌
Q(n、m).....手牌
R.....局数
T\$.....メッセージ表示用
U.....あがった人の番号
U(n).....役判定用
V.....ふった人の番号
V(n).....待ち牌

W.....リーチ棒の数
W(n、m).....リーチ判定用
Y.....オープンモードフラグ
Z、Z1、Z2.....得点計算用
Z(n).....持ち点
Z1(n).....支払う点数

プログラム解説

10 REM文
20~40 初期設定
50~90 牌作成
100~140 文字作成
150 名称用データ等読みこみ
160~170 牌の枚数設定
180 REM文
190 持ち点初期化、親決め
200 REM文
210~280 局数画面表示
290 REM文
300~350 ゲーム画面表示
360 REM文
370~440 メインルーチン
370~380 ツモ処理
390 ツモ牌表示
400 ツモあがり判定
410 行460~700にある捨て
牌処理サブルーチンへ飛ぶ
420 ロンあがり判定
430 次の人へ移動、流局判定
440 行370へ飛ぶ
450 REM文
460~590 プレイヤー捨て牌処
理サブルーチン
460 リーチ済み判定
470~500 捨て牌選択
510~520 捨て牌処理
530 捨て牌表示
540 リーチ判定(ESCキー
スティック入力判定)
550 テンパイ判定サブリー
チンへ飛ぶ

560 点数表示
570 リーチ棒表示
580 リーチ音
590 リーチ棒消去、キーバツ
ファクリア
600 REM文
610~700 コンピュータ捨て牌
処理
610 リーチ済み判定
620~640 コンピュータ思考
650~660 捨て牌処理
670 リーチ音
680 リーチ棒表示
690 点数表示
700 捨て牌表示
710 REM文
720~750 テンパイ判定サブ
ルーチン
760 REM文
770~1300 あがり処理サブ
ルーチン
770 あがり音
780~800 メッセージ表示
810~950 役判定
960~970 トリガー入力判定
980~1010 点数画面表示
1020~1090 役、ボーナス点
表示
1100~1110 トリガー入力判
定
1120~1160 あがり点表示
1170~1180 トリガー入力判
定
1190~1260 持ち点表示
1270 リーチ棒表示
1280~1290 トリガー入力判
定
1300 ゲーム終了判定
1310 REM文
1320~1350 流局処理
1360 REM文
1370~1440 ゲーム終了処理
1450 REM文
1460~1470 牌をならびかえる
1480 REM文
1490~1510 牌を配る
1520 REM文
1530~1540 牌を混ぜる
1550 REM文
1560~1580 手牌表示
1590 REM文
1600~1640 COPY命令によ
る、文字表示サブルーチン
1650 REM文

プログラマからひとこと 採用率2割5分野郎の3+1度目の正直



やっと採用されました! 長かったな
あ。初投稿してからもう約1年、早い
もんだなあ。このプログラムで投稿は
4回目になるんだけど、やっとのこ
とで初採用されました。「採用率2割5分
野郎の3+1度目の正直」ってとこか
な? ところで、このプログラムには、
スプライトがまったく使われていま
せん。いまだ、スプライトをまったく
使っていないゲームも珍しいですよ
(どこか!?).....

●BY 山崎貴史

次ページへ続く



当選者発表

●11月号FFB当選者◎「サイオブレードの気球モデル」=〈岩手県〉溝口信夫(愛知県)三田良範(和歌山県)岡崎仁博(兵庫県)藤原大生(福岡県)藤木圭一郎(「サイオブレードのTシャツ」(Mサイズ)=〈富山県〉森本健司(香川県)藤沢英人(福岡県)松下剛(Lサイズ)=〈栃木県〉西山光二(京都府)白井達也(鳥取県)宮脇隆徳→

1660~1680 捨て牌表示
 1690 REM文
 1700~1710 PRINT # 命令による、文字表示サブルーチン
 1720 REM文
 1730~1740 枠線表示
 1750 REM文
 1760~1770 捨て牌音
 1780 REM文
 1790~1850 牌データ(行80で読みこみ)
 1860~2050 文字データ(行100で読みこみ)
 2060 文字コピーデータ(行120で読みこみ)
 2070 役得点データ(行140で読みこみ)
 2080 メッセージデータ(行150で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>206	20>153	30>87	40>250	1050>85	1060>251	1070>136	1080>229
50>20	60>146	70>152	80>79	1090>232	1100>99	1110>122	1120>225
90>68	100>145	110>194	120>100	1130>58	1140>58	1150>98	1160>26
130>78	140>81	150>241	160>174	1170>107	1180>240	1190>142	1200>96
170>60	180>32	190>52	200>227	1210>178	1220>102	1230>81	1240>188
210>208	220>106	230>134	240>150	1250>15	1260>178	1270>83	1280>83
250>50	260>215	270>47	280>159	1290>207	1300>248	1310>184	1320>167
290>164	300>216	310>188	320>31	1330>46	1340>145	1350>157	1360>86
330>46	340>134	350>98	360>68	1370>142	1380>221	1390>65	1400>139
370>8	380>59	390>235	400>104	1410>89	1420>1	1430>111	1440>179
410>35	420>199	430>193	440>104	1450>176	1460>95	1470>78	1480>47
450>127	460>86	470>25	480>138	1490>76	1500>101	1510>14	1520>121
490>21	500>193	510>63	520>172	1530>160	1540>2	1550>134	1560>42
530>148	540>36	550>232	560>121	1570>76	1580>205	1590>159	1600>253
570>231	580>79	590>117	600>243	1610>223	1620>45	1630>120	1640>68
610>199	620>199	630>91	640>22	1650>33	1660>146	1670>127	1680>111
650>153	660>43	670>133	680>9	1690>3	1700>78	1710>152	1720>2
690>233	700>85	710>163	720>73	1730>207	1740>62	1750>236	1760>149
730>93	740>116	750>238	760>105	1770>143	1780>227	1790>34	1800>138
770>161	780>219	790>60	800>120	1810>95	1820>227	1830>247	1840>107
810>107	820>116	830>20	840>116	1850>22	1860>107	1870>148	1880>207
850>18	860>255	870>73	880>107	1890>161	1900>208	1910>81	1920>105
890>240	900>22	910>81	920>19	1930>36	1940>128	1950>183	1960>79
930>96	940>53	950>57	960>1	1970>63	1980>215	1990>240	2000>172
970>31	980>205	990>8	1000>131	2010>200	2020>198	2030>170	2040>155
1010>74	1020>217	1030>109	1040>154	2050>190	2060>122	2070>164	2080>93

宝さがし

MSX MSX2/2+ RAM16K
 BY SHINTAKO

遊び方は52ページにあります



```

10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME):DEFUSR=342
20 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
("000F13212121217FF30180C0603010000F0C8
84848484CEFF0C183060C0800000000C12121E1E
0C000C063379FCFC000000307878484830003060
CC9E3F3F00",I*2+1,2)):NEXT:A$=CHR$(0)
30 FORI=264TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(
I)/2:NEXT:FORJ=0TO1:FORI=0TO15:VPOKE776+
I+J*56,ASC(MID$(A$+"ソソソ"+A$+"333UエUエUエ
B 彙(彙*M中UエUエUエ",I+1+J*16,1)):NEXTI,J
40 T$=STRING$(21,97):L$="a":R$=L$+STRING
$(19,28)+L$:S$="":T=800:M=6144:I$="T14
0V15S1M9000":SOUND7,42:PLAYI$,I$,I$:B$="
bibibib":C$="ibibibi":V$="L16EDCDEDCDC"
50 CLS:PLAY"L405EGGDFCEEO4B05CDC",L4R4
CCR4CCR4CCCC":FORI=0TO99:LOCATE(RND(1)
*28)+2,(RND(1)*15)+7:PRINT"h":NEXT
60 XX=2:YY=2:FORI=0TO1:X=56+I*136:Y=20:P
UTSPRITEI,(X,Y),8-I*3,0:E(I)=0:F(I)=0:V(
I)=0:Z(I)=0:O=1:G=1:PUTSPRITEI+2,(X,Y),1
5,1:NEXT:LOCATE11,3:PRINT"おからさかし"
70 LOCATE11,5:PRINT"PUSH 1 OR 2":C=(RND(
1)*14)+2:VPOKE8205,C*16:I$=INKEY$:IFI$<"
1"ORIS$>"2"THEN70
80 P=VAL(I$)-1:K$="0":IFP=0THEN120
90 LOCATE6,5:PRINT"3:SURVIVOR 4:VS MODE"
:I$=INKEY$:IFI$<"3"ORIS$>"4"THEN90
100 IFI$="3"THEN120
  
```

```

110 LOCATE8,6:PRINT"なんかいせんまで"? (1-9)":K$
=INKEY$:IFK$<"1"ORK$>"9"THEN110
120 KA=VAL(K$)
130 C=(RND(1)*8)+2:VPOKE8204,C*16:Q=T:IF
KA=-5THENXX=1:O=3ELSEIFKA=-10THENXX=2:YY
=1:O=3:ELSEIFKA=-15THENXX=1:O=5:ELSEIFKA
<-19ANDKAMOD5=0THENT=T+(T>300)*100:O=7
140 RESTORE370:CLS:DD$=D$:FORI=0TORND(-T
IME)*50:READD$:NEXT:IFDD$=D$THEN140ELSEA
=RND(-VAL("&H"+D$)):CLS:FORI=0TO3:PUTSPR
ITEI,(0,207):NEXT:PRINTS$+T$
150 PLAY"O1L12DDEEDDCDDR12CD":FORJ=2TO18
STEP2:LOCATE2,J:PRINTR$:LOCATE2,J-1:PRIN
TR$:FORI=2TO18STEP2:A=RND(1)*4:LOCATEI+2
,J:PRINTCHR$(28+A)+L$:LOCATEI+2,J:PRINTL
$:NEXTI,J:PRINTS$+R$:PRINTS$+T$
160 R=(RND(1)*16)+4:U=(RND(1)*16)+2:IFVP
EEK(M+R+U*32)>32THEN160
170 FORI=0TOP:X(I)=(RND(1)*19)+3:Y(I)=(R
ND(1)*19)+1:GOSUB360:IFW<32ORX(I)=RANDY
(I)=UTHENI=I-1:GOTO190
180 IFKA=0ORE(I)<GTHENE(I)=0ELSEE(I)=0
190 NEXT:G=0:FORI=0TO6:LOCATE24,I:PRINTB
$:SWAPB$,C$:NEXT:FORJ=-XXTOXX:FORI=-YYTO
YY:LOCATEI+27,J+3:PRINTCHR$(VPEEK(M+(R+I
)+(U+J)*32)):NEXTI,J:LOCATE27,3:PRINT"h"
  
```



```

200 FORI=0TOP:LOCATE23,7+I*4:PRINTUSING"
#PL ###";I+1,V(I):LOCATE23,8+I*4:PRINTS
TRINGS$(Z(I),104):NEXT:LOCATE23,14:PRINTG
-E(0)"チャンス1P":IFP>0THENLOCATE23,16:PRINT
G-E(1)"チャンス2P":IFKA>0THENLOCATE10,22:PRI
NTK$"かいせんまで":VAL(K$)-(KA-1)
210 Q=Q-1:LOCATE2,22:PRINTUSING"TIME###"
;Q:FORI=0TOP:IFE(I)=GTHEN260ELSE$=STICK(
I):Z=STRIG(I):H=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5
):X(I)=X(I)+H:Y(I)=Y(I)+N:GOSUB360:IFW<>
32THENX(I)=X(I)-H:Y(I)=Y(I)-N:GOSUB360
220 X=X(I)*8-4:Y=Y(I)*8-4:PUTSPRITEI,(X,
Y),8-I*3,0:PUTSPRITEI+2,(X,Y),15,1
230 VPOKE8205,C*16:C=C+1+(C>14)*6:IFZ=0T
HEN260
240 PLAY"","CR":GOSUB360:IFX(I)=RANDY(I)
=UTHENF(I)=1ELSEPLAY"O1"+V$,"O2"+V$:GOSU
B360:E(I)=E(I)+1:LOCATE23,14:PRINTG-E(0)
"チャンス1P":IFP>0THENLOCATE23,16:PRINTG-E(1)
"チャンス2P"
250 IFE(I)=GTHENFORJ=0TO1:PUTSPRITEI+J*2
,(0,207):NEXT
260 NEXT:IFF(0)+F(1)>0THEN290
270 IFE(0)+E(1)<(P+1)*GANDQ>0THEN210
280 LOCATER,U:PRINT"h":FORI=0TO1:I=- (STR
IG(0)+STRIG(1)):NEXT:IFKA>0THEN320ELSE33
0

```

```

290 FORI=0TOP:IFF(I)=0THEN310ELSELOCATER
,U:PRINT"h":V(I)=V(I)+Q*10:F(I)=0
300 Z(I)=Z(I)-(KA>0):FORJ=0TO1:PUTSPRITE
I+J*2,(0,207):NEXT
310 NEXT:PLAY"L1606EDCDEFEGFEAGFEBAGAB
AGAB1","L1601CR8.CR8.CR8.CR8.CCR8C1
320 GOSUB350:KA=KA-1:IFKATHEN130
330 FORI=0TO2000:NEXT:CLS:FORI=0TO3:PUTS
PRITEI,(0,207):NEXT:FORI=0TO767STEP3:VPO
KEM+I,104:NEXT:FORI=8TO11+P*4:LOCATE11,I
:PRINTSPC(11):NEXT:FORI=0TOP
340 LOCATE13,9+I*4:PRINTUSING"#P ###";I
+1;V(I):LOCATE12,10+I*4:PRINTSTRINGS$(Z(I)
,104):NEXT:PLAY"L1606BAGFAGFEGFEDFEDCO5
C406C8C805C1":FORJ=0TO5:FORI=0TO255:VPOK
E8205,(I*16)*16:NEXTI,J:GOTO50
350 IFPLAY(0)THEN350ELSEA=USR(0):RETURN
360 W=VPEEK(M+X(I)+Y(I)*32):RETURN
370 DATA 02,06,07,08,09,0D,0E,12,13,14
380 DATA 19,1D,21,22,24,26,2A,31,35,36
390 DATA 38,3C,41,42,45,46,49,4D,4E,50
400 DATA 58,5A,5C,5D,5E,5F,60,61,62,63
410 DATA 65,66,67,6C,6D,71,76,79,7B,7C

```

変数の意味

スプライト座標

X, Y.....パッパラパー表示用の座標
X(n), Y(n).....パッパラパーの座標
H, N.....パッパラパーの座標増分

テキスト座標

R, U.....宝の位置の座標

その他の変数

A.....乱数初期化/乱数用
A\$.....キャラクタ定義用
B\$, C\$.....ヒントの外ワク表示用
C.....宝の色
D\$.....迷路作成用データ読みこみ用
DD\$.....迷路作成用データチェック用
E(n).....ミス数
F(n).....宝を発見したかの判定用
G.....チャンスの残り回数
I, J.....ループ用
I\$.....効果音(タイトルデモ時)、キー入力

KA.....対戦回数
K\$.....キー入力
L\$.....迷路表示用(レンガ)
M.....VRAMのパターン名称テーブルのアドレス
O.....基準チャンス数
P.....1人用、対戦モード判定フラグ
Q.....タイム
R\$.....迷路表示用(迷路の左右の壁)
S.....スティック入力
S\$.....迷路表示用(空白2つ)
T.....タイムの初期値
T\$.....迷路表示用(迷路の上下の壁)
V(n).....得点
V\$.....音データ
W.....パッパラパーの座標上のキャラクタのキャラクタコード
XX, YY.....ヒントの広さ
Z.....トリガー入力
Z(n).....宝を取ったかの判定用(VSモード)

プログラム解説

- 10 初期設定、USR関数定義
- 20 スプライトパターン定義
- 30 キャラクタパターン定義
- 40 変数初期設定
- 50~60 タイトルデモ表示
- 70~120 モード設定
- 130~170 ゲーム画面表示、ゲームスタート処理
- 180 パッパラパーがプレイできるかの判定処理
- 190 ヒント作成表示
- 200 得点、残りチャンス数、回戦数などの表示
- 210 タイム表示、パッパラパー移動処理(スティック入力)
- 220 パッパラパー表示
- 230 宝、ヒントの外ワクの色を変える
- 240~270 宝発見判定処理
- 280 回答表示、終了判定処理
- 290 得点加算
- 300~320 宝をとったときの処

理

- 330~340 エンドデモ表示
- 350 音が鳴っているあいだウエイトをかける
- 360 座標上のキャラクタのキャラクタコードを調べる
- 370~410 迷路作成用データ(行140で読みこみ)

プログラマからひとこと



その作者も私です

新タコです。オットちがった。ところで私はこんなことしていいのだろうか。中間テスト1日前だったのに。ところでこのゲーム、ファミマガをずっとまえから読んでる人にはなんかあれ? と思ったかも。その作者も私です。

●BY SHINTAKO

プログラム確認用データ

使い方は55ページをご覧ください

10>187	20>249	30>199	40> 28	250> 50	260> 90	270>146	280>241
50> 69	60> 59	70> 68	80>105	290> 22	300>184	310> 65	320>190
90>171	100>168	110>169	120>128	330>188	340>199	350>193	360>187
130> 12	140> 78	150>170	160>132	370>120	380>116	390>195	400>163
170> 30	180> 62	190>144	200>172	410> 5			
210>253	220>211	230>174	240>134				



当選者発表

●11月号FFB当選者◎「CD版ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス」=〈京都府〉広井伸也〈大阪府〉中野雅昭〈長崎県〉笹田洋平/「CD版ラスト・ハルマゲドン全曲集」=〈東京都〉皆瀬文彦〈新潟県〉中野雅敏〈福井県〉吉岡昌徳

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。とくに、行30のマシン語書きこみ部分

や行240~340までのマシン語データに注意し打ちこみ、打ちこみおわったら、かならずテ

ープやディスクにプログラムをセーブしたのちRUNするようにしてください。

変数の意味

テキスト座標

A, B……自分の座標(RAMの仮想画面上のアドレス)
C, D……自分の座標増分

その他の変数

- A\$……データ読みこみ用/デモ時の効果音用
- B\$……効果音用データ
- E……自分の向き(-1=下向き, 0=上向き)
- F……スコア
- G……酸素量
- H……自分が水面にいるかのフラグ(-1=水中, 0=水面)
- I, J……ループ用
- M……自分からでるあわ、潮流、潜水時の効果音の発生用カウンタ
- N……ハイスコア
- P……あわの数(最大120個)
- Q……海中の破片の数
- S……スティック入力用
- U……USR関数呼び出し用
- V……太文字処理用
- W……RAMの仮想画面上のアドレス(自分の移動判定や財宝、海底の破片設定に使用される)
- Z……マシン語のアドレス

プログラム解説

- 10 初期設定
- 20 USR関数定義、太文字処理
- 30 マシン語書きこみ

- 40 キャラクタ、スプライトパターン定義
- 50 キャラクタの色設定
- 60~70 変数初期設定、あわ用のワークエリア初期化
- 80 海中の破片をRAMの仮想画面に書きこむ
- 90 財宝、海底の破片をRAM仮想画面に書きこむ
- 100 あわの初期位置をあわ用のワークエリアに書きこむ
- 110 ゲームスタート処理
- 120 自分移動処理(カーソルキー入力)、あわ移動処理
- 130 自分の移動先にあるキャラクタにより行160~180の各サブルーチンへ飛ぶ
- 140 ハイスコア、スコア、酸素量表示
- 150 画面表示、自分と自分からでるあわ表示、ゲームオーバー判定
- 160 財宝をとったときの処理、クリア判定サブルーチン
- 170 あわ、破片にあったときの処理サブルーチン
- 180 移動先にあるキャラクタが海底、海の端だったときの処理
- 190 クリア処理
- 200 ゲームオーバー処理
- 210~220 タイトルデモ
- 230 REM文
- 240~340 マシン語データ(行30で読みこみ)
- 350 REM文
- 360~380 キャラクタパターン

- データ(行40で読みこみ)
- 390~450 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
- 460 REM文

マシン語解説

- &HC000~&HC0A2 あわ移動処理(USR)
- &HC0A3~&HC0CC 仮想画面の一部をVRAMに転送し、画面に表示する(USR1)
- &HC000~&HC0A2 仮想画面を作成する(USR2)

&HC400~&HDB70
仮想画面

ワークエリア

&HC200~&HC3FF
あわの座標、移動用
&HC200~&HC201
あわの座標(RAMの仮想画面上のアドレス)
&HC202
あわの縦方向移動フラグ
&HC203
あわの横方向移動フラグ
*以下同様の形式でつづく



プログラマからひとこと

息の長いヤツです

あー、でんでん文章がうかびません。こんなときってありますよね。人間ですもの。考えてみると「Chim」でのったときは、かなり昔のことですから、息の長いヤツですね。私という人は、これからもプログラムを作っていきますから、まだまだ生きてられるでしょう。ではまたお会いしましょう。いつまでも少年の目をしているTEJIROでした。

●BY TEJIRO

プログラム確認用データ

使い方は55ページ
を見てください

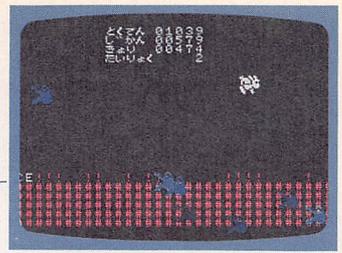
10 > 118	20 > 36	30 > 240	40 > 161
50 > 127	60 > 217	70 > 19	80 > 206
90 > 60	100 > 144	110 > 183	120 > 101
130 > 219	140 > 63	150 > 192	160 > 2
170 > 145	180 > 124	190 > 254	200 > 212
210 > 125	220 > 107	230 > 198	240 > 223
250 > 100	260 > 45	270 > 194	280 > 236
290 > 239	300 > 181	310 > 133	320 > 0
330 > 77	340 > 24	350 > 198	360 > 124
370 > 19	380 > 216	390 > 179	400 > 5
410 > 240	420 > 11	430 > 107	440 > 85
450 > 0	460 > 25		



当選者
発表

●11月号ソフトプレゼント当選者◎「セビウス〜ファードラウト伝説〜」=〈福島県〉鈴木啓市〈千葉県〉飯田昌司〈新潟県〉飯田雅圭〈大阪府〉松本憲明〈兵庫県〉田中林行/「ウイングマン・スペシャル」=〈東京都〉佐山裕〈新潟県〉佐藤誠〈静岡県〉岩田正芳〈愛知県〉鬼頭秀明〈兵庫県〉坪井猛/「グレイテストドライバー」=〈宮城県〉曳地雅美〈千葉県〉山崎義尚〈静岡県〉相馬俊昭〈三重県〉山本教介〈兵庫県〉山根和久

いなばーん



MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 高橋吾郎

👉遊び方は53ページにあります

```

10 COLOR 15,0,0:CLEAR300,&HD000:KEYOFF
20 SCREEN1,2:WIDTH32:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME):T=8:POKE&HD00D,T:D=&HDE00:E=&HD500:D
EFUSR=&HD000
30 LOCATE12,10:PRINT"WAIT!!"
40 M$(0)="とくてん":M$(1)="しゝかん":M$(2)="きより"
:M$(3)="ないうよく"
50 VPOKE&H2004,&H91:FORI=0TO21:READA$:FOR
RJ=0TO31:POKE&HD000+I*32+J,VAL("&H"+MID$
(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
60 FORI=0TO2:READA$:B$="":FORJ=1TO64STEP
2:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,2))):NEX
T:SPRITES(I)=B$:NEXT
70 CLS:NO=400:SP=80:FORI=0TO4:POKED+8+I,
0:NEXT:POKED+23,0:POKED+24,0:POKE D+29,5
:PLAY"","T25503V15L8":FORI=17TO21:LOCATE
0,I:PRINTSTRING$(32,"#"):NEXT:FORI=0TO3:
LOCATE9,I:PRINT M$(I):NEXT
80 FORI=0TOT:POKE E+I*6,RND(1)*100+50:PO
KE E+1+I*6,RND(1)*255:POKE E+2+I*6,8:POK
E E+3+I*6,I/2+2:POKE E+4+I*6,(I/3)+2:POK
E E+5+I*6,0:NEXT:LOCATE12,16:PRINT"GO!"
90 POKED,0:POKE D+1,100:POKED+2,0:POKED+
3,15:POKED+4,0:POKED+5,0
100 FOR I=0 TO 4:V=VAL(MID$(RIGHT$("0000
"+STR$(NO),5),5-I,1)):POKE D+13+I,V:POKE
D+18+I,V:NEXT:POKE D+7,0
110 POKED+26,NO#256:POKED+25,NOMOD256:PO
KED+28,NO#256:POKED+27,NOMOD256,
120 SOUND 0,120:SOUND1,0:SOUND7,&H38:SOU
ND8,16:SOUND12,50
130 U=USR(0)
140 ON PEEK(&HDE07) GOTO150,180,180,160
150 FORI=0TOSP:NEXT:GOTO 130
160 LOCATE 19,16:PRINT"NICE!!":PLAY"","C
DEDC":NO=NO+100:SP=SP+10*(SP>0):I=PEEK(&
HDE1D)+1:IFI>9THENI=9
170 POKE&HDE1D,I:GOTO100
180 LOCATE11,12:PRINT"♥GAMEOVER♥":SC=PEE
K(D+24)*256+PEEK(D+23):IFIH<SCTHENHI=SC
190 LOCATE12,13:PRINT"SCORE ":SC:LOCATE7
,14:PRINT"HIGH SCORE ";HI:PLAY"","BGBGG
FEDC":FORI=0TO1000:NEXT:FORI=0TO31:PUTSP
RITEI,(0,208):NEXT
200 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO70
210 DATA 2100D52220DE21041B2222DE3E08322
4DE2132180E011112DECD8DD22A1BDE2B
220 DATA 221BDE110000CD2000C232D03E03320
7DEC92A20DE7E473A00DED61090D2B0D0

```

```

230 DATA 80C62090DAB0D0237E473A01DED60C9
0D2B0D080C61890DAB0D03E0F3203DE2A
240 DATA 20DE3A00DE96DA7FD03A1DDED601321
DDE3E083203DED27FD03E023207DEC93E
250 DATA 0D1E00CD93000E012A17DE232217DEC
D6DD23E012A20DE01050009773EF83205
260 DATA DE3E00CDD800D6FFC2B0D03EF43205D
E2A20DE233A06DE477E9077232323862B
270 DATA 2B2B772A20DE237E47D608DA20D178D
6F7D220D12A20DE010500097ED600CAEF
280 DATA D03C77472A20DE7E8077D6C8D220D12
A20DEED5B22DE010400CD5C002A20DE23
290 DATA 23232323232220DE2A22DE232323232
222DE3A24DED6013224DEC232D0C35DD1
300 DATA 2A20DEED5FC63277233E0877ED5FE60
23C47233E08772323ED5FE601D601C24F
310 DATA D190772B2B3E04772B3EF677C350D17
03E002A20DE0105000977C3D4D03A00DE
320 DATA D6BEDA72D1C6BED6D2D272D13E02320
7DEC93E003206DE3E00CDD500D603C291
330 DATA D13A04DED606CAA3D1C6093204DEC3A
3D1D604C2A3D13A04DED6FACAA3D1C6F7
340 DATA 3204DE3A04DE473A01DE8047D614D2B
FD13A04DE47AF903204DE0615C307D278
350 DATA D6B4DA07D2CD4BD23A04DE3206DE2A1
9DE4F0600AFED422219DE215218110DDE
360 DATA CD8DD23A04DE4F06002A17DE092217D
ECD6DD206B32A19DE110800CD2000D207
370 DATA D23E043207DEC9783201DE3A05DED60
8CA18D2C6093205DE3A00DE473A05DE80
380 DATA 3200DE2100DE1100E1B010400CD5C002
15218110DDE0E00CD8DD23A1DDEC63021
390 DATA 7218CD4D000E00CD6DD2C921011A110
0DA011F00CD5900ED5FE601C620321FDA
400 DATA 2100DA11001A012000CD5C00C906052
112181108DE1A8112FE0A0E003805D60A
410 DATA 0E0112C630CD4D002B1310E9C906051
A91120E00D29CD20E01C60A12C630CD4D
420 DATA 002B1310EAC90000000000000000000
00000000000000000000000000000000
430 DATA 21E1FE3F7F6F6F601FEFEFF77078381
898DCEC6EBFBABABFFDFCE20E0607020
440 DATA 80C0F0181D1F030100010F0F7F7D78F
070888864248EFEFEEEEEEEEEEEEEE7E1C
450 DATA 0E11262420717FFFFFFFFFFFFFFFF7F3
F030F9DBDF5D5410022EAFAAEAFAA0A

```

🔴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。リストを全部打ちこみ終わったら、か

ならずプログラムをセーブしたのちRUNする
ようにしてください。

なお行210～420がマシン語データになって
いますのでとくに注意して打ちこんでください。



変数の意味

- A……乱数初期化用
- A\$……データ読みこみ用
- B\$……スプライトパターン定義用
- D……ワークエリアの先頭アドレス用
- E……VRAMへ転送するRAM上のデータの先頭アドレス
- H I……ハイスコア
- I、J……ループ用
- M\$(n)……得点などの表示用
- NO……1ステージの距離と時間(ともに400からはじまりステージクリアごとに100増える)
- SC……スコア
- SP……スピード
- T……わにの数
- U……USR関数呼び出し用
- V……マシン語書きこみ用

プログラム解説

- 10~20 初期設定
- 30 WAIT表示
- 40 得点などの文字列を配列変数に入れる
- 50 マシン語書きこみ
- 60 スプライトパターン定義
- 70~90 ゲームスタート処理

- 100~110 時間、距離の設定
- 120 効果音
- 130 USR関数呼び出し
- 140 移動判定(うさぎのいる位置によって飛び先を変える)
- 150 スピード調整
- 160~170 ステージクリア処理
- 180~190 ゲームオーバー処理
- 200 リプレイ処理
- 210~420 マシン語データ(行50で読みこみ)
- 430~450 スプライトデータ(行60で読みこみ)

マシン語解説

- &HD0000~&HD013 画面スクロールのためのRAM上の転送元アドレスとVRAM上の転送先アドレスの計算
- &HD014~&HD031 時間のカウント
- &HD032~&HD07E うさぎとわにの当たり判定

- &HD07F~&HD0AF うさぎのジャンプ処理
- &HD0B0~&HD15C わにの移動、表示
- &HD15D~&HD24A うさぎ移動、表示
- &HD24B~&HD26C スクロール処理
- &HD26D~&HD28C スコア計算、表示サブ
- &HD28D~&HD2A5 時間・距離用の数値減算、表示サブ

ワークエリア

- &HD500~&HD501 うさぎの座標
- &HD502 わにのキャラクタ判別用
- &HD503 わにの色
- &HD504~&HD505 うさぎの座標増分

- &HDE06 スクロールスピード
- &HDE07 ステージクリア、ゲームオーバーの判定用
- &HDE10 ダメージ

プログラマからひとこと



おおラッキー!

ディスクドライブを買いました。「DOS-TOOLS」も買ったのでもうハンドアSEMBルしなくてすんで、おおラッキー! 友だちはX68000持っているんです。読者の人たちのなかにはクリスマスに買ってもらう人がいるんだろうな……。

●BY 高橋吾郎

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>142	20>135	30>236	40>68	250>58	260>18	270>196	280>23
50>74	60>154	70>44	80>163	290>98	300>25	310>237	320>5
90>43	100>46	110>106	120>199	330>189	340>211	350>72	360>48
130>80	140>92	150>217	160>111	370>232	380>188	390>160	400>145
170>11	180>184	190>12	200>10	410>214	420>197	430>175	440>61
210>93	220>75	230>207	240>43	450>210			

P88より飛来

ゲーム百字軍

エディットステージ 封印の解き方

STAGE~DANCHI~の解き方

STAGE~TANAKA~の解き方

まずは、スタート地点のすぐそばの地点にあるドリルを取って①、ひとつ上のフロアに上がりブロックを崩そう②。ここからの行動はすばやくすること。ブロックを崩したらもとの位置にもどり、③の位置にストーンを運んで待機しよう。ロックロールが落ちてきたら、その上にストーンを押しつけて④、右下のドリルを取って右上の壁を崩す⑤。そして、すぐさま振り向き、ロックロールの上ののせたストーンを越え⑥、それを右に2ブロック以上押し運ぶ⑦⑧。つぎにステージ左下のフロアにジャンプし⑨、そこにあるストーンを右に半ブロックだけ動かそう⑩。しばらくするとロックロールが落下して、

STAGE~EXHUME~の解き方

最初はツルハシを取り、まんなかの1ブロックぶんフロアを崩す①。つぎはドリルかハンマーを取り、さっき掘ったフロアの左を崩す②。そのつぎはスコップを取り、写真位置のフロアを崩そう③。ふたたびドリルかハンマーを取って、右側のフロアを崩してしまおう④。

ストーンを左横に居座る⑤。そうしたらロックロールの上に飛び移り、ジャンプでドリルを取る⑥。そのドリルをスタート地点に運んだら⑦、そこで待機しよう。

まずはピョンシーがいるいちばん上のフロア(左でも右でもいい)にジャンプし①、取ったハンマーでフロアを崩して②、なかにあるソウルストーンとハンマーを取る③。それを持って下に飛び降りて、ソウルストーンを閉じておいているフロアを崩す④。中央にあるナイフを取って、落ちてきたフロアマンを写真の位置で倒す⑤⑥。そして、2つめ、3つめのフロアも、崩す・なかのソウルストーンとハンマーを取る・下のフロアを崩す、という作業をくり返そう⑦。反対側も同じパターンでね。

つぎはスコップを取り、右下のフロアを崩す⑧。いそいそとツルハシを取りにいき、ちょっと変則的にフロアを崩す⑨。またツルハシを取り、半キャラのフロアに立って、また変則的にフロアを崩す⑩。

その後に、ロックロールが復活したらその頭を踏みつけて上の段に行く⑪。そして、右端の1ブロックぶんフロアをドリルで崩す⑫。それを終えたら下のフロアのストーンを右に押し⑬、右下に落としてしまおう⑭。その状態で待っていると、復活したロックロールがストーンの上に落下してくる⑮。それを見たらロックロール上に飛び降りて、ストーンとロックロールのふたつを踏み台にジャンプして、ソウルストーンを取ろう⑯。ロックロールが動き出さないうちに出口へ。



当選者 ●11月号ソフトプレゼント当選者④「フィードバック」=〈栃木県〉七五三掛誠〈東京都〉飯野成央・森屋広之〈大阪府〉平家雄一郎〈熊本県〉多久真矢/「ディスクステーション創刊号」=〈宮城県〉西條哲司〈神奈川県〉浜川雄雄・文堂和之〈徳島県〉山田和孝〈鹿児島県〉松下睦夫



大ライフゲーム

MSX (RAM32K) MSX 2/2+ (VRAM64K)

遊び方は48ページにあります

```

100 CLEAR200,&HC000:ONERRORGOTO390:DEFIN
TA-Z:U=&HC000:GOSUB420:DEFUSR=U:DEFUSR1=
U+105:DEFUSR2=U+141:DEFUSR3=U+155:DEFUSR
4=U+188:DEFUSR6=126:DEFUSR7=342

```

```

110 GOSUB430:DEFUSR5=U+224

```

```

120 KEYOFF:P=USR2(0):PLAY"S0M500L32":SOU
ND7,182:GOSUB340

```

```

130 MX=13:MY=17:X=15:Y=12:G=(MY+4)*66+MX
+4+&HC200:I=USR1(G)

```

```

140 S=STICK(0):T=STRIG(0):I$=INKEY$:B=PE
EK(-1045):IF(1ANDB)=0THEN280

```

```

150 X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<31):Y=Y+(S=
1ANDY>0)-(S=5ANDY<23)

```

```

160 IF(128ANDB)=0THENI=USR1(USR2(0)+G):G
OTO140

```

```

170 IF(64ANDB)=0THENP=2:GOSUB350:GOTO140

```

```

180 IF(32ANDB)=0THENP=3:GOSUB350:GOTO140

```

```

190 IFI$=CHR$(11)THEN130

```

```

200 IFI$=CHR$(13)THENP=1:PLAY"O7CEG":VPO
KE6912,208:GOTO270

```

```

210 IFI$<>CHR$(24)THEN260

```

```

220 VPOKE6912,208:SCREEN5:LINE(37,9)-(21
4,184),15,B:I$=INKEY$:I=USR5(0)

```

```

230 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENP=PXOR1

```

```

240 IFPTHEI=USR5(USR(0))ELSEI=USR5(0)

```

```

250 IFI$<>CHR$(24)THEN230ELSEGOSUB340:P=
USR(0):I=USR1(G)

```

```

260 PUTSPRITE0,(X*8+5,Y*8+4),15,0:IFTT
HE
NW=X+Y*66+G:V=-((PEEK(W)=0):POKEW,V:I=USR
1(G)+USR3(0):PLAY"O6E":GOTO140ELSE140

```

```

270 S=STICK(0)

```

```

280 MX=MX+3*(S=7):IFMX<0THENMX=0

```

```

290 MX=MX-3*(S=3):IFMX>26THENMX=26

```

```

300 MY=MY+3*(S=1):IFMY<0THENMY=0

```

```

310 MY=MY-3*(S=5):IFMY>34THENMY=34

```

```

320 G=(MY+4)*66+MX+4+&HC200:I=USR1(G):ON
P+1GOTO140:IFSTHEN270

```

```

330 I=USR1(USR(0)+G):IFINKEY$<>CHR$(13)T
HEN270ELSEP=0:PLAY"O7CEG":GOTO140

```

```

340 COLOR15,1,1:SCREEN2:SCREEN1,1,0:I=US
R6(0):FORI=0TO7:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MI
D$("800783E3C1C1201",I*2+1,2)):NEXT:FOR
I=0TO2:FORJ=0TO7:FORK=0TO1:VPOKE264+2048
*I+J+8192*K,ASC(MID$("~~~~????~<AAOOEEqq",
J+K*8+1,1)):NEXTK,J,I:RETURN

```

```

350 SCREEN1:P=P-2+USR7(0):PRINT"マッ° "MI
D$("ロトセフ",P*4+1,4):PRINT

```

```

360 PRINT:N$="":INPUT"ファイルネーム";N$:IFN$=
""THEN380

```

```

370 IFP=0THENBLOADN$+".LIF":I=USR4(0):GO
TO380ELSEI=USR3(0):BSAVE LEFT$(N$+"
",8)+".LIF",&HD304,&HD525

```

```

380 GOSUB340:P=0:I=USR1(G):RETURN

```

```

390 PLAY"O7CCCC":PRINT:IFERL=370THENIFE
RR=53THENPRINT"ファイルかゝない!":RESUME360

```

```

400 IFERR=620ERR=56THENPRINT"ファイルネームかゝ
かしい!":RESUME360ELSEIFERR=19THENPRINT"うまく
できない!":RESUME360ELSEIFERL=370ANDERR=66T
HENPRINT"ディスクかゝいっほい!":RESUME360

```

```

410 ONERRORGOTO0

```

```

420 FORI=0TO13:S=0:FORJ=1TO16:READI$:K=V
AL("&H"+I$):S=(K*J+I)+S:POKEI*16+J+U-1,K
:NEXT:READQ:IFS=QTHENNEXT:RETURNELSEBEEP
:PRINT"DATA入 in";I*10+440:END

```

```

430 FORI=0TO8:S=0:FORJ=1TO16:READI$:K=VA
L("&H"+I$):S=(K*J+I+14)+S:POKEI*16+J+U+2
23,K:NEXT:READQ:IFS=QTHENNEXT:RETURNELSE
BEEP:PRINT"DATA入 in";I*10+580:END

```

```

440 DATA DD,21,86,C2,0E,3E,06,3E,AF,DD,8
6,BD,DD,86,8E,DD,21107

```

```

450 DATA 86,BF,DD,86,FF,DD,86,01,DD,86,4
1,DD,86,42,DD,86,20099

```

```

460 DATA 43,E6,0F,57,DD,E5,E1,7E,B7,7A,2
0,08,FE,03,20,04,13217

```

```

470 DATA 36,10,18,0F,FE,04,30,0B,FE,02,3
8,07,7E,07,07,07,6943

```

```

480 DATA 07,B6,77,DD,23,10,C1,11,04,00,D
D,19,0D,20,B7,21,10091

```

```

490 DATA 86,C2,11,04,00,0E,3E,06,3E,7E,0
F,0F,0F,0F,E6,0F,7493

```

```

500 DATA 77,23,10,F5,19,0D,20,EF,C9,21,0
0,18,CD,53,00,2A,10578

```

```

510 DATA F8,F7,ED,4B,07,00,16,18,06,20,7
E,C6,20,ED,79,23,12491

```

```

520 DATA 10,F8,3E,22,85,6F,8C,95,67,15,2
0,EC,C9,21,00,C2,14965

```

```

530 DATA 11,01,C2,01,03,11,36,00,ED,B0,C
9,21,00,C2,11,04,10779

```

```

540 DATA D3,01,21,02,C5,01,00,08,7E,23,E
6,0F,C6,FF,CB,11,15190

```

```

550 DATA 10,F6,79,12,13,C1,0B,78,B1,20,E
9,C9,CD,8D,C0,11,18088

```

```

560 DATA 04,03,21,00,C2,01,21,02,C5,06,0
8,1A,13,07,CB,16,7915

```

```

570 DATA 23,10,FA,C1,0B,78,B1,20,EF,C9,6
2,79,20,4E,4F,50,14731

```

```

580 DATA 3A,07,00,DD,67,21,0C,C3,11,94,0
5,06,3A,C5,EB,CD,15614

```

```

590 DATA 71,01,EB,D5,E5,D5,06,1D,CD,44,C
1,E5,C5,21,53,C1,19361

```

```

600 DATA CD,34,C1,C1,E1,10,F1,D1,21,80,0
0,19,CD,71,01,E1,16235

```

```

610 DATA 06,1D,CD,44,C1,E5,C5,21,5F,C1,C
D,34,C1,C1,E1,10,19711

```

```

620 DATA F1,D1,E5,21,80,01,19,EB,E1,3E,0
8,85,6F,8C,95,67,16082

```

```

630 DATA C1,10,BA,C9,85,6F,8C,95,67,DD,4
C,06,03,7E,23,ED,15559

```

```

640 DATA 79,10,FA,C9,7E,23,E6,01,87,4F,7
E,23,E6,01,B1,4F,15219

```

```

650 DATA 87,81,C9,00,00,00,00,04,70,47,0
0,00,47,04,70,00,5741

```

```

660 DATA 00,00,00,04,40,44,00,00,44,04,4
0,00,00,00,00,00,2452

```

ライフゲームのアルゴリズムと2つのマップの関係

■アルゴリズムを考えてみよう

「大ライフゲーム」はマップの入力などはBASICでも、もっとも重要なマップの世代を進める部分などはすべてマシン語でやっている。これはBASICでやると1世代進める計算に3分もかかるためだ。

そういうわけで、変数やプログラムの解説をしてもあまり意味がないから、ここではBASICとかマシン語といった言語にとらわれない、アルゴリズムの話をするにしよう。

■マップを作る

なんとといっても石を置くマップを作らないことには話が先に進まない。ライフゲームのマップは石の有無さえ表現できればいいのだから、マップの大きさぶんの配列などを用意して、1=石あり、0=石なしと考えればいい。こうすればマス目の内容をたし算するだけで

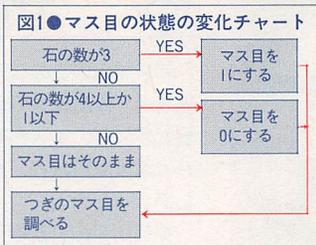
まわりの石の数をかぞえられる。

マップの大きさは、理論的には無限大ということになっているが、そんなこと有限の世界でできるはずないので、「大ライフゲーム」と同じ58×58マスのマップで考えてみよう。BASICなら、

```
DIM M(57, 57)
とすれば、配列の内容でマス目の状態を表せる。たとえば、
M(0, 0)=1
はマップ座標(0, 0)のマス目に石を置いたことになるわけ。
```

■まわりの石をかぞえる

つぎはマス目のまわりにある石の数をかぞえる方法を考えてみる。マス目の内容が、石のあるところだけ1になっているので、マップ座標(X, Y)のマス目を調べるとすると、マス目のまわりにある石の数は、 $M(X-1, Y-1)$ $M(X, Y-1)$



$M(X+1, Y-1)$
 $M(X-1, Y)$
 $M(X+1, Y)$
 $M(X-1, Y+1)$
 $M(X, Y+1)$
 $M(X+1, Y+1)$
 の和になる。計算結果を図1のようなチャートに通せば、つぎの世代のマス目の状態がわかるわけだ。

■マップを2つ用意する

さて、石をかぞえた結果をどうするかを考えよう。マス目のまわりにある石の数は、マップ上のすべてのマス目について同時に調べる必要がある。つまり、まわりの石の数をかぞえてもマ

ス目の状態を変更してはいけないということだ。だから、図2のように、マップを2つ持ち、マップAを表示しながらマップAのマス目を調べ、マップBにつぎの世代を作っていくことになる。すべてのマス目を調べ終わったら、マップAとマップBの役割を逆転すればいい。マップBを表示するようにして、マップBを調べながらマップAにつぎの世代を作るわけだ。MSX2/2+のSCREEN5以降で使える画面のページ切り換えに似ている。ビジュアルマップとアクティブマップという感じ。

BASICで2つのマップをこのように制御するときは、マップの配列にビジュアルマップとアクティブマップを示す項目を加えればいい。

```
DIM M(57, 57, 1)
として、最後の1のところをページを表すようにするわけだ。あとは自力でやってみること。
```

リストを打ちこむときの重要注意

■超重要注意

プログラムリストの薄い青の部分(行110、行210~250、行430、行580~660)はMSX2/2+で動かすときにだけ必要なプログラムです。MSXを使っている人は打ちこまないこと。

■ぶつうの重要注意

このプログラムは一部というよりほとんどマシン語で動いています。リストを打ちこみ終わったらRUNするまえにかならずセーブしてください。また、行440以降のマシン語プログラムのDATA文は、RUNしたと

プログラマからの提案

きに正しいかどうかを調べるようになっていきます。「DATAミス in XX」と表示して終わるときは行XXに打ちこみミスがあるので、行XXをチェックしてください。

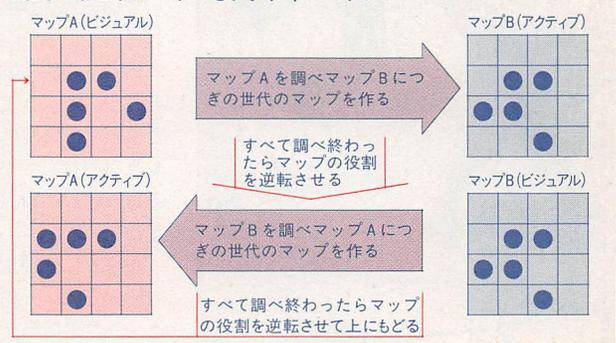
また、行340にある「<」は、不等号です。

■プログラマからの提案

ディスクで使う人は、行350の最後に「FILES "*.LIF」と付け加えると便利。

●BY NOP

図2 ●ビジュアルマップとアクティブマップ



カセット対応法

カセットではファイルネームが6文字までしか使えないので、「LIF」という拡張子が付けられません。そこで、

●改造リスト

```
370 IFP=0 THEN BLOAD N$: I=USR4(0): GOTO 380
SEI=USR3(0): BSAVEN$, &HD304, &HD525
```

●確認用データ

```
370 > 151
```

プログラム確認用データ

使い方は55ページ
 をご覧ください

100 > 123	110 > 240	120 > 72	130 > 210
140 > 80	150 > 119	160 > 82	170 > 137
180 > 145	190 > 114	200 > 17	210 > 31
220 > 242	230 > 104	240 > 97	250 > 3
260 > 176	270 > 13	280 > 16	290 > 225
300 > 0	310 > 82	320 > 189	330 > 52
340 > 209	350 > 136	360 > 89	370 > 172
380 > 69	390 > 32	400 > 233	410 > 252
420 > 190	430 > 229	440 > 44	450 > 31
460 > 205	470 > 128	480 > 115	490 > 78
500 > 26	510 > 187	520 > 93	530 > 18
540 > 85	550 > 212	560 > 13	570 > 135
580 > 67	590 > 206	600 > 165	610 > 93
620 > 85	630 > 88	640 > 192	650 > 94
660 > 9			

MSX

フサ オウ ン シ ン ド ム



フォーラム塾長
よっちゃん
第1回

その昔、テレビがまだ新鮮だったころ、カンカン帽にチョビひげ、ステテコに毛糸の腹まきというスタイルでC調に無責任を歌いあげた男がいた。その人の名は——植木等である。

今月のお題「伝統的なギャグ」

新装開店のこのコーナーは、読者からの投稿を中心にMSXの音を楽しもう、という企画です。記念すべき第1回の最初のプログラムは偉大な司会者、トニー谷で飾ることにしたい。

神奈川県丸茂健七(M……得点規定については欄外を参照のこと)の作品「あなたのお名前なんてーの?」は1963年ごろのテレビ番組「アベック歌合戦」でトニーが拍子木(ノ)をたたきながら出場者に問いかけていたフレーズをプログラムにしたもの。出場者は調子よく「OOOOと申します」と答えるのがしきたりなのであった。

トニーの全盛期は、戦後まもない52、3年で、ジャズ・コンサートの司会にアメリカのボードビリアンのスタイルを取り入れ、リズムに乗って下品な言葉や容を馬鹿にする暴言を連発する、という革新的なスタイルで圧倒的な人気を博した。流行語の発明家としても天才的で、「家庭の事情」「さいざんす」「オコンバンワ」「ネチョリンコン」「お下劣ね」「バッカじゃなかるか」などなど、多くの傑作がある。後年の人気マンガ「おそまつくん」のイヤミというキャラクタ(最近、明石家さんまがコピーしている)には明らかにトニーの影響がみられる。

さて、横浜の丸茂くんはこのギャグの作者を「たんばさん」としているが、これはどーして? あの丹波哲郎氏が拍子木をキンコンカンといわせながら「あなたのお名前なんてーの?」と身をくねらせる図を想像すると相当すごい。

ちなみにプログラムの行10のSOUND7を56から49に、行30のMを1500から800にすると、きれいいいノイズが加わってトニーのトレードマークでもあった、ソロバンのシャカシャカ鳴っている感じが出ます。

神奈川県・丸茂健七『あなたのお名前なんてーの?』

```
10 SOUND7,56:GOTO30
20 FORI=0T03:PLAYA$:NEXTI:RET
URN
30 PLAY"S0M1500T250L804","S0M
1000T250L805":A$="DR16E-E-R3
2D":GOSUB20
40 PLAYA$+A$,"ER1606DDR3205GE
R16FGR32G"
50 PLAYA$+"D","AR4E4.AR404":G
OSUB20
60 PLAYA$+A$,"ER1605DDR3204GE
R16FGR32G"
70 PLAYA$+"C","G4.G4GDR404"
```

さて、「伝統的なギャグ」を募集してみたら、これが古い古い。ドリフターズや81年のMANZAIブームのギャグが多いだろうという予想を大きくはずれて人気はクレージー・キャッツに集中しました。'60~'70年代生まれの読者たちにかくもクレージー・キャッツがポピュラーであるという事実には、やはり良いものは永遠なのだなあ、と感動を新たにしました。

では、東京都丸岡栄治(M)の作品「ガチョーン」。はじめのガチョーンという音はたいしたことないけど、そのあとハラホロヒレハレ……とだんだん小さくなっていく部分が良い。

「ガチョーン」はクレージー・キャッツのメンバーで名トロンボーン奏者の谷啓(そもそもクレージーはジャズ・ブームを背景としたコミック・バンドだった)のギャグ。開いた右手を後ろに引きつつ握るアクションと甲高い、声がポイントで、たいへん驚いたときに用いる。テンポのズレと、顔の表情が変化しないのがおかしかった。この手のギャグには「アジヤパー」(伴淳三郎)、「あっと驚くタメゴロー」(ハナ肇)、「オヨヨ」(桂三枝)、「おしゃまんべ」(由利徹)、「ガーン」(巨人の星)、「びっくりしたな、もう」(三波伸介)などがあるが、それぞれに細かなニュアンスがある。谷啓は、いわば通好みのコメディアンで、ギャグ作りについてもユニークな才能を持っていた。

最近では、田原俊彦がこのギャグをやっていたのが記憶に新しい。

では、ガチョーン/

東京都・丸岡栄治『ガチョーン』

```
10 PLAY"V1304T128F8A#2.", "V10
T12804F16A#4L16AA#AA#AA#AA#";
"V1004T128R16L8FA#A-AA#A-A#";
K=12
20 PLAY"V=K:04T128L16B-F-E-CD
FED":IF K=1THENEND
30 K=K-1:GOTO20
```

しかしなんといっても、クレージー・キャッツ、いや、日本の戦後の笑いを代表するのがこの人、植木等だ。戦後、現在にいたる日本の高度成長にともなうさまざまなプレッシャーを一気にスカッと解消してくれたスーパースターとして、同列に並びうるのは野球界の長島茂雄のみであろう。なにしろ映画は「ニッポン無責任時代」に「ニッポン無責任野郎」、歌は「スーダラ節」に「無責任一代男」、いいかげんでへらへらしているという役柄で、調子の良いことこの上ない(プレーンの青島幸男の力も大きかった)。代表的なギャグは福島県

の薄井和憲(M)が送ってきた「お呼びでない。こりやまた失礼いたしました」という、いわゆる「お呼びギャグ」。シリアスな場面に関係ない植木が入りこみ、調子よくしゃべったところで「お呼びでない」の気がつき「こりやまた失礼」で全員ひっくりかえる、という定型パターン。11年も続いたクレージーのレギュラー番組「シャボン玉ホリデー」で毎週このネタをやるたびに日本中がひっくりかえていた。

おまけとして、「てなこといわれてその気になって〜」(「ハイそれまでよ」)、「わかっちゃいるけどやめられない」「スイスイ〜ダララッタツスラスラスイスイ」(いずれも「スーダラ節」)という名フレーズのメドレーも作ってみました。

■参考文献：小林信彦著『日本の喜劇人』新潮文庫



かつて日本中をひっくりかえらせていた植木等先生のお姿(東宝『日本一の色男』より)

福島県・薄井和憲『お呼びでない、こりやまた失礼いたしました!』
 10 PLAY T200L4V1503D64R02FB8-02AG16C16R1L4S906M10000C8C8C405B404G02C401C5C02EEEE06C205L64EDC"

塾長謹製『植木等メドレー』
 10 SOUND 7,40
 20 AS="07T170S0M800L16CCL8CCC CCCCCCR8CR8"
 30 BS="S4M1000T10004AAR8AF+EC+03AF+AAA"
 40 CS="S4T10004FFR8FDC03AFDDFF"
 50 DS="S0M6000T16005G4G4GE16D16CDL16EGEDE8G8S14M600A-1"
 60 ES="V13T16002R8CR8CR8CR8CR8C"
 70 FS="V10T160L1607EGEDEDEDEGEDEDEAEDEDEDEDS14M60005A1"
 80 PLAY AS,AS,AS:PLAYBS,CS
 90 PLAY DS,ES,FS:PLAY GS,HS,I\$

自由部門 究極の名作『てんぷら』に脱帽

今月の自由部門は大変充実している。まずは茨城県の広瀬正徳(M)の『恐怖』。プログラムを走らせると、本体からカチカチと音が出る。ボリュームをしばっても鳴りやまない。じつは、SOUND文やPLAY文を使わずにMOTORというデータレコーダを動かすための命令を使って音を出しているのだ。うーん、こいつは1本とられたなあ。MSXのBAS1Cのマニュアルを調べるとほかにも使えるコマンドがあるかもしれない。

茨城県・広瀬正徳『恐怖』
 10 FOR I=0 TO 1000:MOTOR:NEXT
 20 A=INT(RND(-TIME)*220):MOTOR:FOR I=0 TO A:NEXT:GOTO 20

さて、埼玉県のGAN-P★(MS)からはなかなか渋い作品が2つ届いている。1本目は『派手な流れ星』。プログラムを走らせると、スペースキーを押すごとに、流れ星が1つ落ちてくる。行20がこのプログラムのポイントで、だんだん音量が小さくなるようにFOR~NEXTループをうまく使っている。行40のコーラス効果もグッド。



同じくGAN-P★の『American Rock』はランダム関数をうまく使ってアメリカふうのロックを表現している。行20であらかじめ使う音符の長さ、高さをいくつか読みだして、配列変数に設定しておき、これをランダムに選び出して行50で演奏しているのだが、ドラムをバックにギターのアドリブをしている感じがよく出ている。
 うーん、優秀だ。

埼玉県・GAN-P★『派手な流れ星』
 10 CLEAR 500:AS="06T180L16":PLAYAS,AS,AS
 20 FORS=14TO12STEP-1:FORP=0TO9:PS(S-11)=PS(S-11)+*V"+STR\$(S-P)+*DFGA":NEXTP,S
 30 FORS=0TO1:S=-STRIG(0):NEXT
 40 PLAY PS(3),"R32."+PS(2),"R16."+PS(1)
 50 GOTO30

埼玉県・GAN-P★『American Rock』
 10 DEFINTA-Z:Q=RND(-TIME):SOUND6,31:SOUND7,40:PLAY T128V1405","T128S0L1604"
 20 FORS=0TO5:READAS(S):NEXT:FORS=0TO4:READBS(S),C(S):NEXT
 30 DATAC,E-,F,G,G-,B-,L,1,L8,2,L16,4,L12,3,L24,6
 40 S=RND(1)*5:PS=BS(S):FORP=1TOC(S):PS=PS+AS(RND(1)*6):NEXT
 50 PLAYPS,"M500E-E-M2000E-M500E-":GOTO40
 4040 S=RND(1)*5:PS=BS(S):FORP=1TOC(S):PS=PS+AS(RND(1)*6):NEXT

今回、あまりの簡潔さ、完成度の高さゆえに塾長をうならせ、わずか1行でMとSを与えられたのが茨城県の上野英明(MS)の『てんぷら』である。

プログラムとしてはなにも意外なところはなさそうなのだが、じつはSOUND0,0がきいている。SOUND0,0を除いてみると、ただのランダム音のプログラムだ。つまり、あまりに短く音がとぎれるために、プチプチという音がてんぷらを揚げて音になるのだ。

茨城県・上野英明『てんぷら』
 10 SOUND8,15:B=RND(1)*40:SOUND0,0,B:SOUND 0,0:GOTO10



3月号のお題「家族の肖像」
 では、3月号のお題だが、「家族の肖像」というテーマで募集する。誰にでも家族というものがある、毎日顔を合わせているとけっこうおかしなことが多い。うちの父さんは犬が嫌いだとか、弟はまだ自転車にのれないだとか、おばあちゃんはパンが嫌いだとか、このような、よしなしごを音にして1月5日までに、MSX・FANファンダム内「MSXサウンドフォーラム」係まで送ってください。自由部門もよろしくね。

得点システム

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



RAMとROM

自由自在のRAM

RAMとはRandom Access Memoryの略で、日本語訳ではちょっと意識っばいが「等速呼び出し記憶装置」という異様な名前になる。意味は、「いつでも同じ速さで必要な記憶場所を探し出すタイプの記憶装置」。では、等速ではない記憶装置があるのかというと、ある。典型的なものはテープだ。テープは記憶場所に依りてテープを回さなくては行けない。それに比べてRAMは、アドレスを指定しさえすれば、すぐにその場所を呼び出せるというわけだ。

RAMと呼ばれるものの特性は「等速」だけでなく、さらに記憶内容を自由に換えられるという点にもある。その意味で、ROM(Read Only Memory:読み出し書きこみ記憶装置)という略語もあったのだが、かっこ悪いのでだれも使わない。ガンコなROM

では、記憶内容を自由に換えられない記憶装置があるのかというと、ある。それがROMだ。

ROMとは、Read Only Memory(読み出し専用記憶装置)の略で、記憶内容をかかってに変更することができない。そのかわり、RAMと違って電源を切っても、記憶内容が消えることもない。

じつは、ROMだって「等速呼び出し」ができる記憶装置なのでRAMの一種だともいえるのだが、ことばの不思議な魔力のせいで、読み出しと書きこみの両方ができなければ、RAMとは呼ばないことになっている。

MSXのROM

MSX本体のなかにもROMとRAMが入っているのだが、MSXのMSXらしさはROMのなかにある。MSXは電源を入れるとROMのなかのプログラムが走る仕組みになっているのだ。例の初期画面のタイトルが出て、「MSX BASIC Ver……」が出て、「Ok」が出て、キ

今回のテーマは超ド級にしぶい。そのかわりMSXユーザーのための新早口ことば付き。



ーを押すとそのとりに文字が表示され、BASICプログラムを打ちこんでRUNさせるとエラーが出て……こうしたことはすべてROMのなかの目に見えないプログラムが管理しているのだ。

内蔵ソフトを除けば、MSX1には32K(バイト)、MSX2は48K、MSX2+は80KのROMが入っている。ソフトの表示でROM容量が表記されていないのは、MSXの種類に応じて完全に決まっているからだ。

ところで、ゲームなどのソフトの入っているROMカートリッジは、一時的にこの本体内蔵のROMにとってかわったような感じで動作している。

MSXのRAM

RAMはすこし話が複雑だ。たんに「RAM」という場合は、MSX本体内のメインRAMと

呼ばれるものを指している。同じMSX1でも、RAM8K(バイト)、16K、32K、64Kの4種類があり、RAMの容量によってはMSX1用でも動かないソフトがある。

BASICプログラムは、RAMに収められるので、ファンダムのプログラムなどは長さに応じて必要なRAM容量がかなり違ってくる。しかし、ROMカートリッジのソフトとなると話は違う。たとえば「ゴーフアーの野望」などはそうとう大きなプログラムのはずだが、RAM8Kで動く。というのも、この場合プログラムはROMカートリッジのほうに入っているからだ。MSX本体のRAMは、ゲームの進行状況を記憶するために使われているていどなので、それほど多くはいらないのだ。

ちなみに、MSX2のメイン

RAMは、64Kか128KなのでゲームソフトやBASICプログラムに関するかぎりはRAM容量が問題になることはない。

ディスプレイ表示専用のRAM

メインRAMのほかに、MSXのなかにはもうひとつ重要なRAMが入っている。それはVRAMだ。Video RAMの略で、ディスプレイ表示専用に使われる。MSX1は、VRAMが16Kのものしかないが、MSX2にはVRAM64Kと128Kの2タイプがあり、VRAMの大きさに対応するソフトが違う。だから、MSX2/2+用プログラムには、VRAMの容量が明記されているわけだ。といっても、ほとんどのMSX2はVRAM128Kだし、MSX2+はすべて128Kなので、ほんとはあまり関係ないようなものだが。

DRAMとSRAM

ところで、今の話とは別に、RAMを作っているLSIのタイプに応じてDRAMとSRAMの2つのタイプがある。

DRAMは、Dynamic RAMの略で、つねに記憶内容をリフレッシュしているタイプ。MSX本体のメインRAMやVRAMに使われているのは、このタイプのRAMなのだ。

SRAMはStatic RAMの略で電気が通じていさえすれば、なにもしなくても記憶を保持しつづけるタイプだ。バックアップ電池付きでゲームデータの保存や、MSX2の日付や設定の記憶に使われているのが、このSRAMだ。

DRAMもSRAMも、RAMであることに変わりはなく、グラニュー糖と角砂糖の違いくらいしかない。どちらも「甘い」ことは甘い、構造が違うために場所に応じて使いわけたほうが良いというだけなのだ。

新しい早口ことばができた。VRAMもRAM、RAMもRAM、DRAMもSRAMもRAM、RAMにもいろいろある。

FAN STRATEGY

ファン ストラテジー

しばらくやらないうちにMSX2版の三国志の情報がたまったので、今月は三国志をメインにしてみた。MSX2版は、

MSX版より格段に難しくなっていて、武将の引き抜きがきつい。いつぞやは忠誠度83の武将まで引き抜かれてしまった。



三国志 (MSX2/2+版)

呂布を作る!

カンタンに武力を増やす方法。敵の君主を、まわりを敵に囲まれた国に閉じこめます。ようするに逃げられないようにするわけです。また、城と兵力が少ないほどやりやすくなります。十分な金と兵糧を持って攻めこみ君主を捕らえます。捕らえたあと、打ち首にせず逃がします。すると、かならず城に現われるでしょう。そこを攻撃してまた捕らえて……とくり返せばカンタンに武力を増やすことができます。

(b y 三島健太郎・長野県)

この戦略はある程度の兵力を必要とするので、あまり早い時期には使えない。けっこう条件が多いので、もう一度具体的な手順をまとめてみよう。

①ねらった敵の領国を1つだけにする

②まわりの空白地を埋めて君主が退却できないようにする

③十分な兵力・金・食糧を持って攻めこむ

④君主以外の武将をすべて捕らえる

⑤君主の兵力を0にした上で捕らえる(つまり火計を使わずに捕らえる)

⑥逃がす

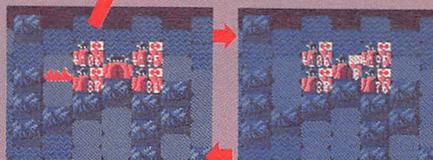
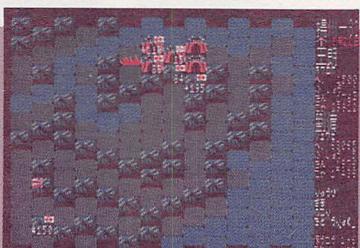
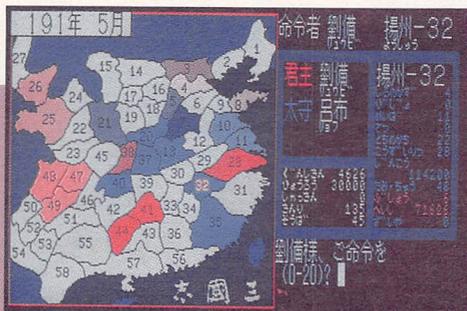
⑦君主は退却できないので城のどこかに現れる

⑧武力を上げたい武将に通常攻撃させると、武力が10増える

⑨以下⑥からくり返す

ということだけど、城の多い国では、⑤で君主を捕らえるまでに準備しておかなければいけないことがある。一般論ではちょっと説明しづらいので、具体的な実験で話そう。

シナリオ1の劉備ではじめた

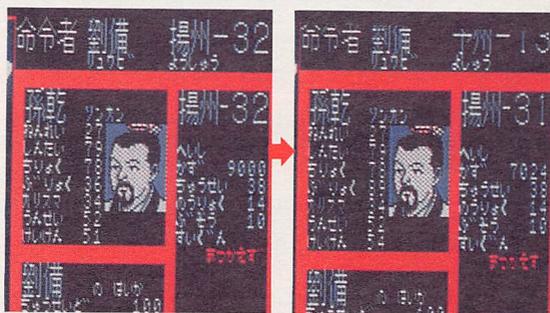


↑しつこく続けていると、そのうち君主は放浪の旅に出てしまう

↑まず属国を持たない君主国を取り囲む。ただし、攻めこんだ直後に、「退却」で空白地を埋めてもいい

↑十分な兵力で攻めこみ、君主以外の武将をすべて捕らえたあとに君主を捕らえる

↑捕らえた君主を逃がしては捕らえていると、攻撃した武将の武力が10ずつ上がる



↑孫乾の武力が36から89に上がった。撮影のときに限って王朗はたった5回で放浪の旅に出てしまったのだ

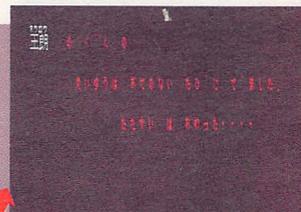
場合は、王朗の治める31国が属国なしで兵も武将も少ない。城は5つがかたまっているし、周辺の空白地は2国だけで、もっともこの作戦に適している。スタートの14国からあまりにも速いのが欠点だけど……。

知力が高くても武力の低い武将に施したかったんだけど、賈詡のほかにもあまり知力の高い武将が捕まらず、賈詡は忙しかったので孫乾に施すことにした。

で、王朗を捕らえるまでにしておかなければならない準備というのは、逃がしたあと、王朗が空いているどの城に現われてもすぐに孫乾で攻められるようにしておくことだ。

31国は城がかたまっているので問題ないが、離れたところに城がある場合は、孫乾以外の武将でその城を埋めておかなきゃいけないわけだ。

実験の結果は写真のようになった。撮影のときに限って孫乾の武力が100になるまえに王朗が放浪の旅に出てしまったけど、たいていは「捕らえては逃がし」を10回以上くり返せる。





三国志 (MSX2/2+版) 土地交換を使った 兵糧攻め

自分の国の米または金をなくし、その国と敵の国と土地交換する。そして、すぐに攻めると、敵は米または金がないので1ターンで勝つことができる。

このとき敵が退却できる国をなくしておくといよい。

なお、早く攻めないで臨時徴収をされたりするので勝てなくなる。

(b) 塩見篤史・大阪府

MSX版にはないコマンド、「土地交換」を使った戦略だけど、試してみると、結構条件が多く、レベル10理知的では失敗することもあることがわかった。

だけど、MSX2版「三国志」は開始直後の兵糧がどの国も豊富で兵糧攻めができない。レベル10理知的では、戦闘時にコンピュータが計略+火計を使ってくるし、戦争で捕らえた武将はその国の順番がくるまえにかたっぱしから引き抜かれたりもするのだ。これは手強い。

だから、失敗する可能性があっても十分役に立つ。兵糧攻めで捕らえた武将を確保できないとしても、引き抜くのははたいてい負けた国以外の君主だから、ねらった国の武将を減らすことができる。また、退却できる空白地をなくしておけば、領国の

数も減らせる。運がよければ君主を殺して武将の忠誠度を下げることでもできる。失敗したときのダメージも小さいし、この失敗はすぐに取り返すことができる性格のものだ。

■土地交換についてまとめる

まず土地交換を実行するための条件は、

①相手国の君主が2か国以上を領有していること

②相手に差し出す国が自分のほしい国と接していること

③差し出す国が、さらに相手の別の国と接していること

誤解しやすいので注意してほしいんだけど、③の「相手の別の国」とは、交換に関係しない第三者の国のことではない。マニュアルには「交換後の相手の……」とあって、こちらのほうが誤解はしにくいんだけど、条件の事前チェックを失敗しやすくなるので、交換まえの書き方にしたんだ。

ここで、①の条件から、この作戦だけで一族を滅亡させることはできないということがわかるだろう。君主国と交換すれば、君主を殺せる可能性は結構高いけどね。

その他の条件は、条件というより注意点なので、手順とともに説明しよう。

まず、移動により、差し出す国の金を0に、兵糧を10にする。同じ結果になれば手段は問わな

いが、移動がもっとも安全で早いだらう。ここで、兵糧は持っていける量を基準にしないで、かならず保有量をチェックしておくこと。移動先の兵糧が多いと持っていける量は保有量より

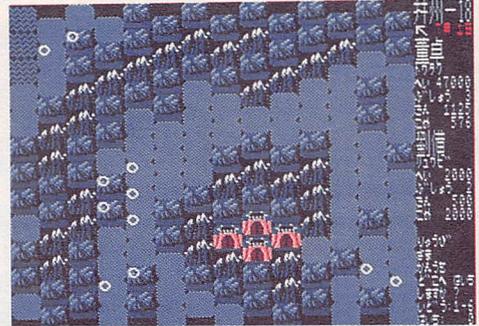
小さくなることもあるので、10しか残さなかったつもりが数千も残っているなんてことになりかねない。

つぎに、土地交換だけど、これは6月にはやらないほうがいい。運よく同じ月に攻めこめればいけど、収穫を挟んでしまうと兵糧攻めにならない可能性が高いからね。

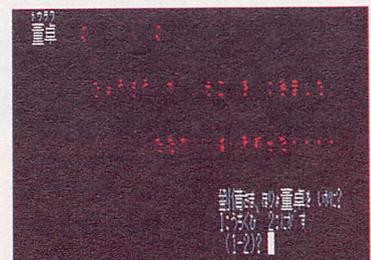
また、土地交換を提案する使いの者は、ある程度忠誠度と知力の高いものでなければならぬ。忠誠度が低いと敵に寝返って帰ってこないし、知力が低いと交渉が失敗に終わってしまうんだ。両方とも80前後あれば、優秀な軍師がいなくてもまず大丈夫だろう。

そして攻めこむわけだけど、土地交換をしてから間をおくと兵糧を臨時徴収や移動・輸送などで補充される可能性があるので、すこしでも早く攻めこむべきだ。土地交換と同じ月か、せいぜい翌月には攻めこめるように計画を立てるといい。

失敗する可能性があると言いたのは、レベル10理知的だった



⑥ 6月に土地交換して7月に攻めこんでしまった。でも敵兵は47000もいるので9日間しかもたない



⑦ 運よく董卓を捕らえることができた。この作戦の最大の効果かもしれない

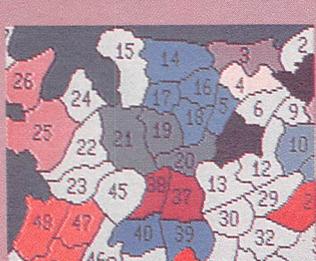
せいかもしれないが、金と兵糧を減らしたあと、土地交換のまえに攻めこまれたことが何度かあったからだ。兵糧攻めするつもりが兵糧攻めされてしまったというわけ。

そのせいかどうか、「交換する国の金は1に」というお便りもあったけど、相手国の兵数が20000未満だと戦闘時に金をまったく消費しないので、運が悪ければ兵糧を臨時徴収されて失敗してしまう可能性がある。

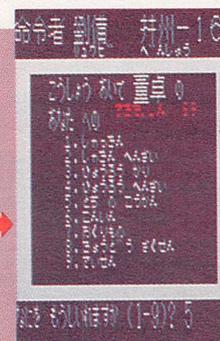
土地交換のまえに攻めこまれたのなら失うものは食糧10だけで済むけど、土地交換後に攻めこむときは、勝ったあとのことを考えて、ある程度の金と兵糧を準備していくはずだから、兵糧攻めがきかないと失うものが大きい。だから、成功の確率が低くならないように、金はずべきだろう。



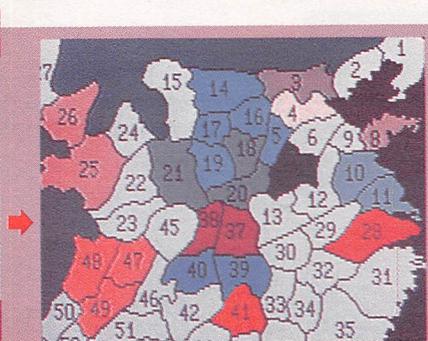
① まず18国の金と兵糧を減らす



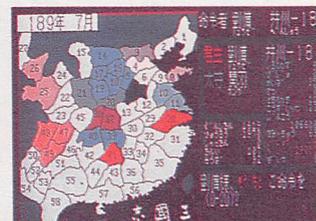
② 18国と19国を交換するのだ



③ 外交交渉の土地交換



④ 交渉成功 / 土地交換の成立だ



⑤ このあと15国を埋めれば19国と20国または19国と21国を交換できる

三国志 (MSX2/2+版) 劉備の知力と カリスマを100にする。

タイトル画面を描いているときにすばやくスペースキーとリターンキーを押すと、乱数の初期化なしてゲームにはいるので、NEW GAMEを選ぶ(シナリオはどれでもよい)。劉備を選んですぐにスペースキーを5回押すと、かならず知力・カリスマが100になる。

(b y 杉本雅俊・兵庫県)

これはMSX2の先行入力機能というものを使った技だ。つまり、キー入力を受け付けていない状態で押したキーがあとで有効になるというもの。

だから、乱数の初期化はあらためて要求されないだけで、しっかりされている。ただ、いつ



シナリオにかかわらず、劉備の能力値をかならずこの値にできるも同じタイミングでリターンキーを押していることになるので、乱数の初期化がいつも一定の状態で行なわれるというわけだ。

劉備の能力値も同様の理由で、いつも同じ値に初期化されるってわけ。

なお、この技を使うと、劉備に限らず誰でもいつも決まった能力値にすることができる。ただ、それが満足できる値かどうかは別問題だが……。

ちなみにMSX版ではタイトルが一瞬で描かれるので不可能。

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

(どれてもOK)

世界編の攻略順序

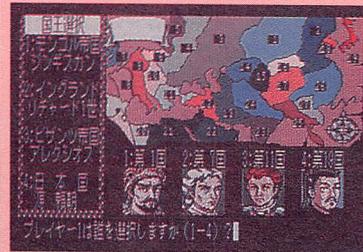
私は、世界編で攻める順序を決めてみました。

ジンギスカン=1→2→18→19→26→27→25→17→16→15→14→24→23→13→12→22→21→20→8→7→9→6→5→4→3→12→11→10
アレクシオス=11→12→22→21→20→8→7→9→10→6→5→4→3→1→2→18→19→26→27→25→17→16→15→14→24→13→23
リチャード1世=7→9→8→20→21→22→12→13→23→24→14→1→15→16→17→25→27→26→19→18→2→3→4→5→6→10→11
源頼朝=19→18→26→27→25→17

→2→1→16→15→14→24→23→13→12→22→21→20→8→7→9→6→5→4→3→12→11→10
アレクシオス=11→12→22→21→20→8→7→9→10→6→5→4→3→1→2→18→19→26→27→25→17→16→15→14→24→13→23
リチャード1世=7→9→8→20→21→22→12→13→23→24→14→1→15→16→17→25→27→26→19→18→2→3→4→5→6→10→11

(b y 鍛冶哲也・佐賀県)

はっきりいってこの攻略順序について編集部ではなんの検討も加えていない。異論のある人はストラテジー宛にお便りどうぞ。といっても、新しいお便りには検討が加えられる。これを創業者利益という。



世界編を攻略するための国を攻める順序。キミも挑戦してみてくださいはどうか？

信長の野望(全国版) (どれてもOK)

属国の民忠・民財を上げる

- ① 2か国以上を領有する
- ② 秋に属国の年貢率を1%にする
- ③ 本国のターンのとき、年貢率1%の国を商業国にする
- ④ 年貢率1%の国の順番がすぎたから(左下の数字を見る)、属国一覧表を見ると、年貢率は上がって

いるのに、民忠・民財は下がっていない

⑤ 直轄地にもどして②からくり返すと民忠・民財がどんどん上がっていく

なお③は商業国でなくてもいい。

(b y 向井賢・広島県)

さっそく試してみたら、そのとおりだった。

⑥で「秋に」とあるけど、この技自体は秋でなくてもできる。ただ、年貢率1%のまま夏と秋

の変わり目を迎えると、収入が減るので損なのだ。

最悪の場合、1%にしてからコンピュータが年貢率を上げるまでに2季節かかるので、遅くとも冬には1%にしておきたい。商業国に変えるのを忘れることも考慮すれば、やはり秋にはじめるのが無難だろう。

商業国にしたあと、国番号をチェックするのが面倒な人は、1〜2季節待てばいい。

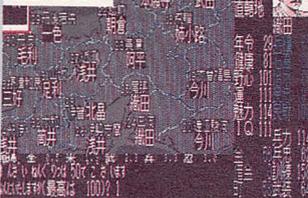
情報募集

■募集内容/独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、MSXのシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望(全国版)、ジンギスカン、スーパー大戦略、マスターオブモンスターズなど)の情報を手広く大募集!

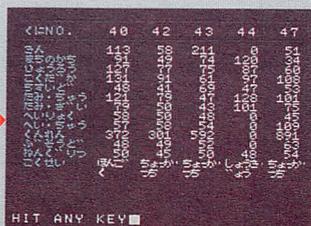
■応募方法/レポート用紙などに(マップの絵などを書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるようにデータは詳しく正確に。データのセーブされたディスクやテープがある場合は同封してください(ただし、返却はできません)。

■送り先/〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。掲載した情報を送ってくれた人には、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④Mファンの掲載号、のうちどれかをさしあげます。しめ切りはありません。

MSX2/2+



MSX



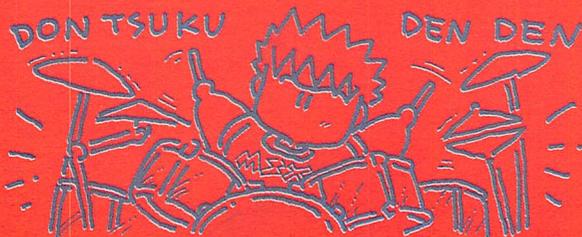
民忠・民財を上げたい国を直轄地にして秋に年貢率を1にする

年貢率1%によって民忠・民財が上がった国を商業国にするのだ

1〜2季節たつと、年貢率は上がるが民忠・民財は変わらない

第1回
ドラマー編

PLAY#ミュージック



FMパックが人気を呼んでいる。8月号で募集したプログラムコンテストにも多くの応募があり、レベルの高さに驚いた。そこで、もっと多くのMSX-MUSICユーザーとくっしょに音楽を楽しもう、という連載がはじまったわけ。

MSX-MUSICとは

MSX-MUSICというのは、4重和音(同時に9つの音を出せる)のFM音源と、これを利用するための拡張BASIC(FM音源用の命令)をいっしょにした規格の名前。とうぜん、FMパックやMSX-MUSIC内蔵のMSX2+にはこの2つが付いているわけだ。よく似た機能を持つカートリッジにMSX-AUDIOがあるけれど、これは音源の仕組みも拡張BASICもちょっと違うので、あしからず。



FMパック(左)とMSX2+に付いているMSX-MUSICマーク

では、つぎに進むまえに、FMパックを持っている人はカートリッジの天井に開いている穴の奥にあるボリューム調整用のスイッチを「大」の位置にしておいてください。

リズム音とはじめの手続き

さて、今回はMSX-MUSICのなかでもリズム音に話を限定して、詳しく解説することにしよう。リズム音は、ふつうの演奏用の音とは別居していて、リズム音用MMLというリズム音だけの世界を持っている。

ふつうのBASICのPLAY文のMMLとは用法がかなり違

うので、慣れるまではちょっと扱いがむずかしい。でも覚えてしまえば、リズムは自由自在だ。リズム音以外のFM音源の取り扱いについては来月号で解説しよう。

まずは下のリストを打ちこんでRUNしてみよう。「シャーン ドンドンド」といった感じのリズムがえんえん鳴り続けるはず

打ちこんでRUN

FM音源を使い始めるぞ! という宣言

```

10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2, "T160V1@A15BMC8B8B8S8B8S!8B8S
8" FM音源で演奏させるときは、「#2」を付ける。これを 全体の音量を「V1」に指定
30 GOTO 20
    
```

演奏のテンポを設定

行20にもどって何回も鳴らす

バスドラム、シンバル、スネアドラムが鳴る

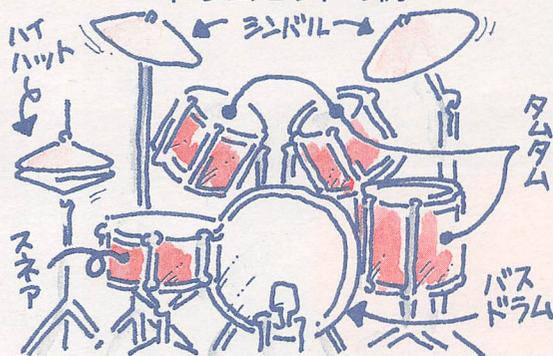
「!」の付いた楽器の音を「V15」に指定

バスドラムが鳴る

バスドラムとタムタムとシンバルをいっぺんに鳴らす

ひときわ強くスネアドラムが鳴る

ドラムセットの例



5種類のリズム音はポップスやロックで一般的なドラムセットの音を模している。音楽のジャンルやリズムの種類によって各楽器の役割は異なるが、ほぼ共通するところをまとめておこう。
 バスドラム……低く大きい音でリズムの根底となる
 スネアドラム……ロックやポップスではバスドラムとスネアの組み

合わせがリズムの基本だ
 タムタム……いろいろな大きさの太鼓を組み合わせ、リズムに変化をつける
 ハイハット……小さなシンバルを上下に合わせ、足で踏んだりスティックでたたいたりして細かい音符を刻む
 シンバル……細かい音符を刻むか、アクセント時にたたく

だ。いま鳴っている数種類の音がリズム音で、行20の「!」で囲まれたなかにあるのがリズム音用MML。引き出し線の先にあるちょっとした解説を見るとだいたいの雰囲気かわかると思う。では、基本的な命令から説明し

よう。

CALL MUSIC

拡張BASICでFM音源を使えるようにするのが「CALL MUSIC」命令。カッコ内の指定で使い方を決めるのだが、リズム音を使うには、

CALL MUSIC (1) とするだけでいい。これを(0)とするとリズム音が使えないようになる。ほかにもいろいろ細かい指定があるのだが、とりあえず今回のところはこれだけでOK。プログラムのはじめにはかならずCALL MUSIC 命令を置くこと。

■PLAY

つぎはおなじみのPLAY文。「PLAY」のあとに付いている「#」がMSX-MUSICの目印。これがないといつものPLAY

文になってしまう。PLAY #2, "(MML)" という形でリズム音用MMLを演奏する。「#」のあとの数字で演奏のモードを決めるのだが、0だとPSG音源のみ(つまりMSX-MUSICがないのと同じ)、2か3でFM音源とPSG音源の両方が使えるようになる。2と3の動作はまったく同じなのだが、2つをバラバラに使っていたのではまぎらわしいので、ここではつねに2を使うようにする。

リズム音の種類と音符の長さ

では、実際にリズム音を鳴らしながらリズム音用MMLの使い方を説明していこう。右のLIST1を打ちこんでRUNすると、5種類のリズム音の音が出る。順番に、バスドラム(B) スネアドラム(S) タムタム(M) シンバル(C) ハイハット(H) となっていて、それぞれの文字で楽器を指定し、これらの組み合わせでドラムセットのリズム(音の組み合わせ)を作っていく

わけだ(ドラムセットについては左ページのカコミ参照)。

それぞれの楽器のあとの数字は音符の長さで、4分音符なら4、8分音符なら8を付ける(図A参照)。

ただし、リズム音のばあい、シンバルの音以外は音の長さが短い。リズム音では、音符の長さというよりつぎの音が出るまでの間隔というニュアンスになるわけだ。

なお、Rは休符(RestのR)を表し、音符と同じように長さを指定する。

リズム音用MMLをひとつおり解説

■T(テンポ)

LIST2の行20の"'"のなかで、Tはテンポの速さを決めている。Tのあとの数値は1分間の4分音符の個数で、初期値は120、範囲は32から255までだ。従来のBASICのMMLと同じ形式なのだが、数値を大きくしてもテンポがくずれないのが優秀。

■V(音量)

つぎのVは音量。値の範囲は0から15なのだが、リズム音源

に関してはおおざっぱになっていて、0~3、4~7、8~11、12~15の4段階になっていて、V0にしても音は出る。

Vを指定すると、そのあとのリズム音はすべて指定された音量になる。音量を変えたいばあいは、Vを指定しなおすが、@Aコマンドを使う。

■@A(アクセント)

@Aのあとの数値でアクセントを付ける音の音量を決め、アクセントをつけたい音の後ろに「/」を付けると、V指定に関係なく@Aの音量で音が出る。

LIST2の例では、V1、@A15となっているので、「S/B」のスネアだけ音が大きく、これ以外はすべて小さな音で演奏される。いちいちVを指定しなおさなくてもかんたんに音量の



LIST1 ●リズムと音をひとつおり鳴らすプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2, "B4S4M4C4H4R4"
30 GOTO 20
```

図A ●音符の長さ と MML

音符の長さ	MML
○ (全音符)	1
♪ (2分音符)	2
♪ (4分音符)	4
♪ (8分音符)	8
♪ (16分音符)	16
♪ (32分音符)	32
♪ (64分音符)	64

ハイハットを

と鳴らすとすると、
PLAY #2, "H1H2H4
H8H16H32H64" となるわけ

LIST2 ●よく使うMMLをひとつおり使ったプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2, "T160V10A15BMC8B8B8S8B8S!8B8S  
8"
30 GOTO 20
```

LIST3 ●音の大きさをチェックするプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 FOR N=0 TO 127
30 PLAY #2, "T2550V=N;S8.S16"
40 NEXT
```

強弱が付けられるというわけだ。これは、たとえばV15、@A1のようにして、逆にアクセントのところだけ音を小さくすることもできる。

■楽器を同時に鳴らす

さて、行20の「BMC8」というところでは、楽器を3つ並べたあとで音符の長さを指定している。こうすると、バスドラム、タムタム、シンバルの3つが同時に鳴る。

リズム音用MMLでは、5種類の楽器のうち任意の3種類の音を1つのMMLで同時に出すことができるのだ。

■@V(音量の細かな設定)

V、@A以外にも音量を設定するコマンドがある。@Vがそれで、0から127までで細かく音

量を決める、とマニュアルには書かれているのだが、じつは8段階。0~15、16~31……112~127と16ずつに区切られていて、115も127も同じ音量なのだ。

■=変数; (数字を変数で指定する)

さて、リスト3では、「@V=N;」として変数をMMLのなかに取りこんでいる。FOR~NEXTループでNを0から127まで変化させて、しだいに音を大きくしている。変数のあとに「;」(セミコロン)をつけるのを忘れずに。

■付点音符(.)

音の長さを指定したあとに「.」(ピリオド)を付けると付点音符となり、音の長さが1.5倍になる。

ドラム譜にチャレンジしよう

具体的なリズムの説明に入るまえに、音楽雑誌などに載っているドラムの譜面の読み方を説明しておこう。といってもへ音記号の譜面でどの高さの音がどの楽器になるかを覚えるだけだ。あとはふつうの楽譜と同じよう

に音符の長さをかぞえてMMLに置き換えていけばいい。

タムタムは種類が多いのでそれぞれ位置が違うが、リズム音にはタムタムが1個しかない。ここではローの位置で指定することに決めておく。

8ビートの基本

まずはかんたんな8ビートから。楽譜を見るとハイハットで刻む8分音符がこのリズムの単位になっている。プログラムのほうは、すべて同じ音量にする

ランスの調整をしている。

また、譜面の上ではバスドラムが4分音符のところがあるのだが、音は音符の最初で鳴るだけなので、8分音符として解釈し、残りの8分音符ぶんは鳴らないこととしてプログラムしている(図CとLIST4参照)。

図B●ドラム譜の読み方



図C●8ビートのドラム譜



LIST4●8ビートのプログラム

10 CALL MUSIC (1)

20 PLAY #2, "T160V10A15B!H8H8S!H8B!H8B!H8H8S!H8B!H8"

30 GOTO20

160の演奏テンポにあわせる

バスドラムとスネアドラムはすべてアクセントボリュームにする

楽器の音量のバランスを整えるためにアクションボリュームを設定する

16ビートのばあい

8ビートと16ビートの違いは、リズムの基本になっている音符が8分音符か16分音符か、というだけ。この譜例ではハイハットが16分音符になっているのでわかりやすいが、実際上の区別は8ビート、16ビートがしばしば混合していてもおかしい

のままプログラムしているので行20行がけっこう長い。リズム音だけでなくふつうに演奏するほうの音と組み合わせて音楽を作ることになれば、ハイハットを省略してもかまわなくなる。

プログラムでバスドラムの符点8分音符や8分音符を16分音符として入力しているのは、8ビートの場合と同じだ。

さて、LIST5では譜例をそ

シャッフルビート

8ビートや16ビートが均等に割った音符をもとにしているのに対し、シャッフルビートは3連符の1番目の音符と3番目の音符によるはずんだリズムがもとになっている。スキップするような感じといえればわかりやすいだろう。

時間が短くなるから、割り算でなく掛け算になるわけ。音符の長さがわかれば、あとは8ビートや16ビートと同じように打ちこんでいけばいい。

この基本リズムをもとにして、スネアドラムやバスドラムの位置をずらしていくと、シャッフルビートのいろいろなバリエーションが楽しめる。プログラムでいうと、行20の「××12」となっている部分の「××」を変えればいいわけだ。

3連符でちょっととまどうかもしれないが、4分音符を3つにわけているので、1つの長さは4×3で12になる(音符は数字が大きくなるほど鳴っている

図D●16ビートのドラム譜



LIST5●16ビートのプログラム

10 CALL MUSIC (1)

20 PLAY #2, "T100V10A15B!H16H16H16B!H16S!H16H16B!H16H16H16H16B!H16B!H16S!H16B!H16H16"

30 GOTO20

図E●シャッフルビートのドラム譜



LIST6●シャッフルビートのプログラム

10 CALL MUSIC (1)

20 PLAY #2, "T140V10A15B!H12R12H12S!H12R12B!H12B!H12R12H12S!H12R12B!H12"

30 GOTO20

サンバ

サンバはブラジルの大衆音楽で、リオ・デ・ジャネイロのカニバルは有名だ。いろいろなパーカッションで合奏を楽しむのだが、ここではドラムセットに置き換えて譜面にしてみた。

譜例を見ると、16ビートに似ているようだが、リズムの感じはすいぶん違う。まず2拍4拍にスネアのアクセントを入れないのがロック系のリズムと異なる

ところで、サンバやボサノバ、バイヨンなどのラテン系リズムは2拍4拍のアクセント(バックビートという)を持たない2ビート系リズムなのだ。ちなみに、拍とは、「J=X×」のように指定されているときのJのことで、ふつうは4分音符のこと。8ビートの例だと8分音符2つ、16ビートやサンバなら16分音符4つで1拍になる。

曲のリズムを作ってみる

リズムのプログラムがわかってきたところで、曲のリズムを作ることを考えてみよう。

1つの曲はたいはいくつかのパートからできていて、これ

を順番に演奏していくことになる。リズムもつねに同じではなくいくつかのパターンからできあがっている。また、同じパターンのくり返しも多い。そこで、

図F ● サンバのドラム譜

♩=120

LIST7 ● サンバのプログラム

- 10 CALL MUSIC (1)
- 20 PLAY #2, "T120V10A15B!SH16H16SH16B!H16B!SH16H16H16B!SH16B!H16SH16H16B!SH16B!SH16H16H16B!H16"
- 30 GOT020

曲をパターンごとに区切り、あらかじめ文字変数の名前を付けておく。これをあとで順番にMMLに置き換えていけば打ちこみやすいし、まちがえた場合も

修正が楽だ。

図Gの譜例では、はじめのイントロをA\$, 最後のエンディングをF\$とし、このあいだを2小節ずつに区切って、B\$,

図G ● 曲のリズム例のドラム譜

♩=160

C\$, D\$, E\$という文字変数にしている。これをプログラムにしたのがLIST8だ。

プログラミングはD\$とE\$の部分がややむずかしいが、行80のTを80くらいに遅くして譜例と比べてみよう。

ちなみに、A\$の最後にあるスネアドラムの音の長さがほかの音符よりもいぶん長くなっているのは、聞いたときのバランスで、A\$とB\$のあいだにすこしだけ間を置きたかったからだ。

リズムメドレー

というわけで、最後はいろいろなリズムをメドレーで演奏する、というプログラムを作ってみた。次ページの図Hの譜例とLIST9を見るとわかるように、いくつかのリズムパターンを文字変数に入れておいて、それをPLAY#文で続けざまに演奏するわけだ。

文字変数ごとの内容は、A\$……ジャズの4ビートで、シンバルがリズムの基本になっている

B\$……レゲエで、間を生かしたバスドラムやスネアドラムが

ポイント

C\$……ボサノバの軽いリズム

D\$……なせか3拍子のワルツ

E\$……キューバのルンバというリズム

F\$……ハードロックのパターンで、ROLL(スネアドラムを「ドコドコドコ……」という感じに連打する)が目立っている。全体をとおして何回もしつこく出てくる

これらのリズムを、

A\$→A\$→F\$→B\$→B

\$→F\$→C\$→C\$→F\$→

D\$→E\$→E\$→F\$→F

LIST8 ● 曲のリズム例のプログラム

- 10 CALL MUSIC (1)
- 20 A\$="V15B16B16M16M16SM16S13"
- 30 B\$="V1B!H8B!H8S!H8S!H8B!H8H8S!H8H8B!H8H8S!H8H8B!H8B!H8S!H8H8"
- 40 C\$="B!H8B!H8B!S!H8B!H8B!H8B!H8B!S!H8B!H8B!16B!16B!16B!16B!16CS4B!16B!16B!16B!16CS4"
- 50 D\$="M!S8B8B8M!S8B8B8M!S8B8B8M!S8B8B8M!S8B!8M!S8B8"
- 60 E\$="V10MS!8B16S16B8M!S8B16S16B8MS!8B16S16B8M!S8B16S16B8BM!8BM!8S16S!16S!16S!16S!16"
- 70 F\$="V15BSC1"
- 80 PLAY #2, "T1600A15"
- 90 PLAY #2, A\$:PLAY #2, B\$:PLAY #2, C\$
- 100 PLAY #2, D\$:PLAY #2, E\$:PLAY #2, F\$

\$→F\$

のように演奏して、最後のF\$のあとで、しだいにrit.(テンポが遅くなること)して終わるようにする。

プログラムのほうは、LIST8の「曲のリズム例のプログラム」とおなじように、まず文字変数に数小節ずつのリズムを入

れておき、あとで一気にPLAY#するようすればいい。

次ページのLIST9がリズムメドレーのプログラムだ。行90で、

PLAY #2, A\$+A\$とやっている部分は、A\$に入っているジャズの4ビートを2度続けて演奏する。リズムのM

図H●リズムメドレーのドラム譜

●スネアをこまかく連続して打つ

MLがあまり長くなければ、このやり方で、1つのPLAY#文でいくつかのリズムをつなげて演奏させられる。

また、行70の64分音符を使

てテンポも160まで上げたROLLの処理や、行100の最後のPLAY#文で、音符をどんどん長くしていくritの処理、同じく行100のいちばん最後の「BSC

1」のフェルマータ(十分にのばす)のやり方など、参考にしてほしい。

■リズム音用MMLのまとめ

そういうわけで、リズム音用MMLはもう大丈夫。とはいえ、今回使わなかった命令もあるので、リズム音用MMLを一覧表にしておいた。いちばん右にある初期値というのは、その命令を使わないうちに音を出そうとしたときの音量や休符の長さのことだ。

リズム音用MML一覧

そうそう、テンポ(T)が表に入っていないが、これはふつうの演奏用のMMLのほうに分類されている命令だからだ。来月のそこそこミュージシャン編で詳しくやるつもり。

さあ、来月はいろんな楽器を使って演奏できるようになる。それまではリズムパターンを作って遊んだり(これだけでもけっこう楽しい)、次ページのFM音楽館のプログラムを打ちこんでPLAY#ミュージックしててください。

LIST9●リズムメドレーのプログラム

```

10 CALL MUSIC (1)
20 AS="C4CH6C12C4CH6C12C12S6CH12B12C12C4CH12B12CB!H12"
30 BS="T110H12R12H12HB!12R12H12H12R12H12HB!12H12R12H12B!S!H12R12H12H12S!12H12B!S!H12R12H12"
40 CS="T130BH8H8SH8BH8BH8H8SH8BH8BH8H8SH8BH8BH8SH8BH8"
50 DS="T170B!C!4C4C4B!C!4C4C4B!C!4C4C4B!C!4C4C4"
60 ES="T130MH8SH16H16SH8B!MH8H8H8M!H8H8H8H16H16MH8H8MH8H8BH8H8"
70 FS="T160B!H8B!H16B!16S!H16B!16H16B!16B!H8B!H16B!16S!16B!16H16B!16S64S64S64S64S64S64S64S64V5S64S64S64S64S64S64S64V9S64S64S64S64S64S64S64V13S64S64S64S64S64S64S64V1"
80 PLAY #2,"T160V10A15"
90 PLAY #2,AS+AS:PLAY #2,F$:PLAY #2,BS+B$:PLAY #2,F$:PLAY #2,CS+CS:PLAY #2,F$
100 PLAY #2,DS+ES:PLAY #2,ES:PLAY #2,F$:PLAY #2,F$:PLAY #2,F$:PLAY #2,"V15S64S60S56S52S48S44S40S36S32S28S24S20S19S18S17S16S15S14S13S12S11S10S9S8S7S6S5S4S3S2S1T40BSC1"
    
```

文字	意味	値の範囲(初期値)
B	バสดラムを指定	
S	スネアドラムを指定	
M	タムタムを指定	
C	シンバルを指定	
H	ハイハットを指定	
(数字)	(数字)分音符の長さで楽器を鳴らす	1 ≤ (数字) ≤ 64
@A(数字)	アクセントの付いている楽器の音量を設定	0 ≤ (数字) ≤ 15(10)
!	直前の楽器の音にアクセントを付ける	
V(数字)	音量を設定	0 ≤ (数字) ≤ 15(8)
@V(数字)	音量をこまかく設定	0 ≤ (数字) ≤ 127
R(数字)	休符の長さを設定	0 ≤ (数字) ≤ 64(4)
. (ピリオド)	音符、休符の長さを1.5倍する	
=X:	(数字)の代わりに変数Xを使用する	

FM音源プログラムコンテストにプロの作品が!

■紛れこんだプロの作品

Mファン8月号で応募した「FM音源プログラムコンテスト」の投稿作品のなかに、とあるソフト会社でゲームのサウンドを担当している人のオリジナル作品が紛れこんでいた。その曲の入ったディスクは、手紙などに同封されて送られてきたものではなかった。なんとMファンの新作ソフト担当者に極秘裏に手渡されたものであった。事態を軽く見たコンテスト担当者は、その作品(このページのリスト)を一般から応募された作品を入れておくカゴのなかに、なんの違和感もなく入れてしまったのである。

■今月のFM音源演奏プログラム

そういうわけで、このオリジナル曲は、「タタタタラッタタタタタタ……」という感じのノリのいい曲です。作者に電話でFM音源で曲を

作るときのコツを聞いたところ、「ボリュームのバランス。これにつきる」との答え。同じ楽器で演奏している部分でもボリュームを変えたり(楽器を決めている行20と、各楽器のボリュームを決めている行380参照)、リズム音のボリュームを、「V3、アクセントV14」にしているところ(リズム音のボリュームを決めている行330参照)などにコツがあるようです。

■このページについて

このFM音楽館は、FM音源の演奏プログラムのページです。今後どんな演奏プログラムが出てくるのか、まったく見当が付きません。ゲームミュージックやオリジナル曲、はたまたバロックか、ムリをしてハードロックとか……。雨後の筍のごとくみんなのMSXに生えていくFM音源で、もっともっと遊びましょう。

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE(@14,@14,@12,@14,@24,@24)
30 ,
40 A1$="ar16<ar16>a-<ar16>g-r16<ar16>g-<ar16>a-r16"
50 A2$="ar16<ar16>a-<ar16>ar8d-r16dr16e-r16" 'o4
60 A3$="e<r16er16>e-<er16>d-r16<er16>d-<er16>e-r16"
70 A4$="<br16er16aer16a-r16er16a-er16ar16>"
80 A5$="<ar16ar16>g<ar16>g-r16<ar16>g-<ar16>gr16"
90 A6$="ar16<ar16>g<ar16>g-r16<ar16>g-<ar16>gr16"
100 A7$="e<r16er16>e-<er16>d-r16<er16>d-<baa-g-"
110 A8$="er16br16aa-r16er16br16aa-r16ar16>"
120 A9$="<er16er16>e-<er16>d-r16<er16>d-<er16>e-r16"
130 ,
140 B1$=">d-r16<d-r16bd-r16ar16d-r16ad-r16br16"
150 B2$=">d-r16<d-r16bd-r16>d-r16r16<er16g-r16a-r16"
160 B3$="a-r16a-r16>g-<a-r16>er16<a-r16>e<a-r16>g-r16"
170 B4$="a-r16a-r16>g-<a-r16>er16<a-r16>e<a-r16>g-r16o4"
180 ,
190 C1$="aaaa>a-<aa>g-<aaa>g-<aa>a-<a"
200 C2$=">a<aaa>a-<aa>g-<aaa>g-<aa>a-<a"
210 C3$=">a<aaa>a-<aa>ar16r16d-r16dr16e-r16<"
220 C4$="r8e8r8e8r8e8r8e8"
230 C5$="e8e8e8e8e8e8e8e8"
240 C6$="e8e8e8e8e8e8e8e8"
250 C7$="r8b8r8b8r8b8r8b8"
260 C8$="r8e8r8e8r8e8baa-g-"
270 C9$="eebeaa-eebeaa-eae"

```

```

280 C0$="aaaa>g<aa>g-<aaa>g-<aa>g<a"
290 C$="eeee>e-<ee>d-<eee>d-<ee>e-<e"
300 D1$="r8a8r8a8r8a8r8a8"
310 D2$=">e<eee>e-<ee>d-<eee>d-<ee>e-<e"
320 ,
330 G1$="@A14sb!8s!8sb!8s!8sb!8s!8sb!8s!8"
340 G2$="sb!8s!8sb!16s!16s!16s!8r16s!b!8s!b!8"
350 G3$="hb!8s!8hb!8s!8hb!8s!8hb!16s!16s!16s!16"
360 G4$="sb!16s16s!16s16sb!16s16s!16s16sb!16s16s!16s16sb!16s16s!16s16"
370 G5$="sb!16s16s!16s16sb!16s16s!16s16sb!16s16s!16s16v9s!b!24s24s24s!b!24s24s24v3"
380 PLAY #2,"T120V13o5L16","T120v12o4L16","T120V13O2L16","T120V10o4L16","T120V12L16O5","T120V11L16O4","T120V03","T120"
390 FOR I=0 TO 1
400 PLAY #2,A1$,A1$,C1$,A1$,A1$,A1$,G1$:NEXT
410 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,A1$,A1$,B1$,G1$
420 PLAY #2,A2$,B2$,C3$,A2$,A2$,B2$,G2$
430 ,
440 FOR I=0 TO 1
450 PLAY #2,A3$,A3$,C4$,A3$,A3$,A3$,G1$:NEXT
460 PLAY #2,A3$,A3$,C5$,A3$,A3$,A3$,G1$
470 PLAY #2,A3$,A3$,C6$,A3$,A3$,A3$,G3$
480 FOR I=0 TO 1
490 PLAY #2,A4$,A4$,C7$,A4$,A4$,A4$,G1$:NEXT
500 ,
510 PLAY #2,A3$,A3$,C5$,A3$,A3$,A3$,G1$
520 ,
530 PLAY #2,A3$,A3$,C6$,A3$,A3$,A3$,G3$
540 PLAY #2,A5$,A5$,D1$,A5$,A5$,A5$,G1$
550 PLAY #2,A6$,A6$,D1$,A6$,A6$,A6$,G1$
560 PLAY #2,A3$,A3$,C4$,A3$,A3$,A3$,G1$
570 PLAY #2,A7$,A7$,C8$,A7$,A7$,A7$,G3$
580 PLAY #2,A8$,A8$,C9$,A8$,A8$,A8$,G4$
590 PLAY #2,A5$,A5$,C0$,A5$,A5$,A5$,G4$
600 PLAY #2,A9$,B3$,C$,A9$,A9$,B3$,G4$
610 PLAY #2,A3$,B4$,D2$,A3$,A3$,B4$,G5$
620 GOTO 440

```

プログラム確認用データ(使い方は55ページを参照)

10>220	20>63	30>198	40>76
50>53	60>229	70>168	80>241
90>173	100>76	110>164	120>50
130>198	140>233	150>51	160>28
170>79	180>198	190>28	200>154
210>113	220>173	230>188	240>222
250>137	260>204	270>152	280>66
290>212	300>88	310>171	320>198
330>128	340>171	350>70	360>91
370>52	380>255	390>212	400>254
410>198	420>234	430>198	440>212
450>53	460>246	470>7	480>212
490>82	500>198	510>246	520>198
530>7	540>47	550>73	560>245
570>113	580>148	590>61	600>61
610>46	620>152		

Game ゲーム百字軍 Invaders

ここだけの話だが、百字軍が増ページした。といっても半ページ。その内容はというと、今回紹介したエディット面の解法だ。期待してP73を見よ。



予想外の盛りあがりを見せる 投稿エディットステージ情報

短期集中連載のエルギーザ特集も3回目。いろんな試みをしてみたいな、などと思う担当者の気持ちとは裏腹に、読者からの投稿ステージは技術に磨きをかけながら、今月も届いたのだ。そのなかでも、怪しげなビデオテープと自信に満ちた挑戦状が、連載継続を決定させたのである。

謎のビデオテープ

ある日、やけに大きな封筒が百字軍あてに届いた。驚いたことに中身はビデオテープだった。それには「摩可☆なっつ参上/」とだけ書かれていた。摩可☆なっつといえば、本コーナーとは遠い血縁関係にある、ゲーム十

字軍の投稿常連ではないか……。

期待に胸をふくらませてテープを再生してみると、彼の作ったエディット面とその解法が録画されていた。ステージの出来はともかく、投稿方法の奇抜さは注目度ナンバーワンといえる。

1通の挑戦状が

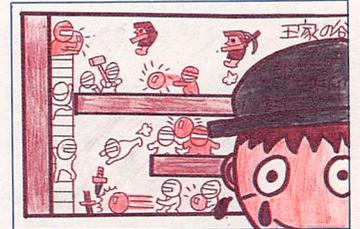
今回紹介した、『EXHUME』というステージの藤原浩クンからは、もうひとつ「DÉFIANCE」というステージも送られて来ていた。それには、「このステージの解法を知りたかったら、敗北宣言状とF1XDJを送るよう」といった文面の挑戦状が同封されていた。

解法などなくても解けた。エディットステージ史上最高といってもいい面だ。ところが、あまりにも緻密で長い解法を載せるページがない。来月号でみっちりやることにしよう。

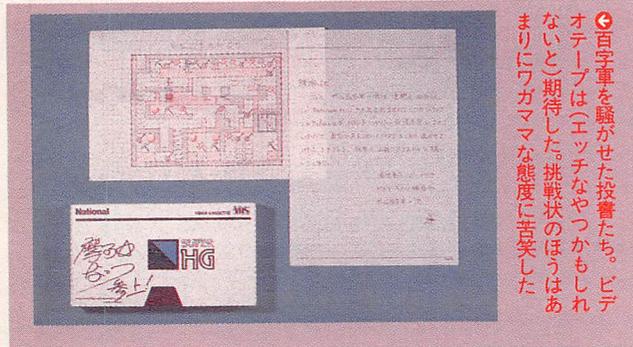
コナミの動きは

いきなりだが、エルギーザの総本山・コナミ主催のエディットステージコンテストの状況をお伝えしよう。はじめのうちは応募の勢いがいまひとつだったらしいが、しめ切りの日(11月14日)にドバツと作品が届き、総数は500通ちかくも届いたそうだ。

これらの面は、Mファンを含むパソコン雑誌の編集部で評価され、優秀者にはエディットステージ入りのオリジナルROMがプレゼントされるのだ。



大阪府・島中あゆむクンの作品。この年にしてこのセンスには脱帽だ(年齢不明)



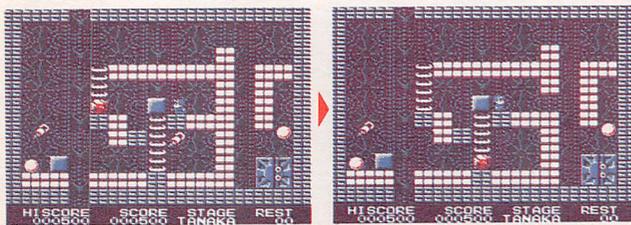
百字軍を騒がせた投書たち。ビデオテープは(エッチなやつかもしれないと)期待した。挑戦状のほうはあまりにワカママな態度に苦笑した

STAGE~TANAKA~

広島県・田中浩クンの作品

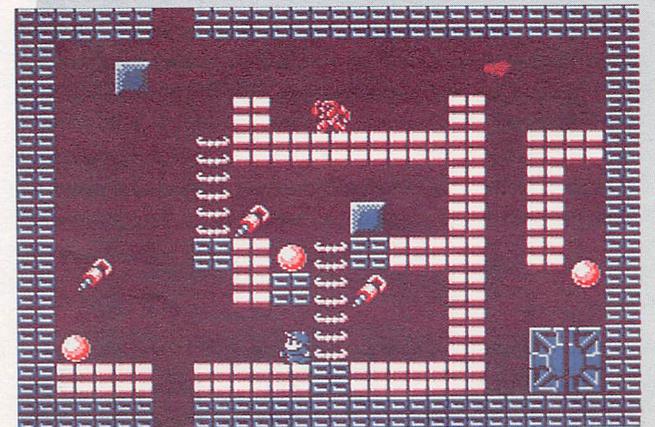
このステージをクリアするためには、すばやい動きが必要だ。くわしいことは解法のページを見てほしいのだが、10秒くらいの時間に8つほどのアクションをする必要があるのだ。担当者

は指先をケイレンさせながら、ついにステージをクリアした。しかし、すばやい動きをしなくてもクリア可能、という事実が後日判明した。だから、指先の動きに自信がない人も大丈夫。



左の写真から右の写真の状態までは、わずかの時間しか経過していない

作者いわく「すばやい動きが必要!」



このステージをクリアするには、何度かロックロールのお世話になる

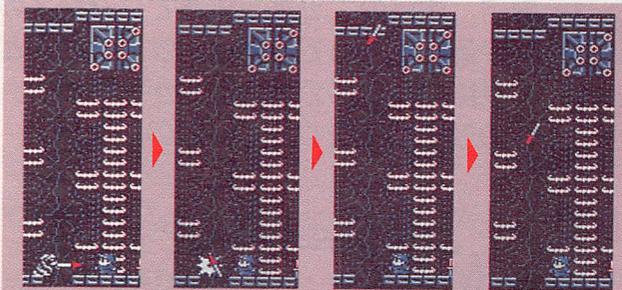
クリアしたからって、なにもゲームの楽しみがなくなるとは限らない。個性と理性で見つめれば、いろんな楽しみ方を発見できるかもね。PACマジックしてほしいゲーム、楽しいゲームの改造法、その他に個性と理性でゲーム遊ぶ方法があれば、百字軍までお手紙ください。あて先は右ページの欄外参照。ミニ四駆の改造法やビックリマンシールの集め方などは(それはそれで楽しいけれど)送らなくていいです。

STAGE~DANCHI~

京都府・摩可☆なっつクンの作品

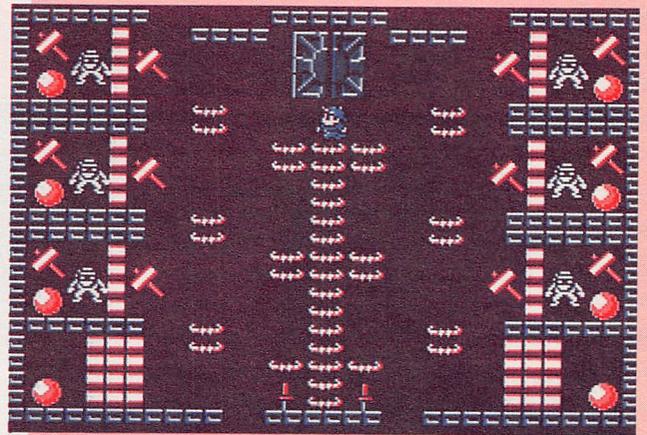
摩可☆なっつクンのステージはパズルとしての完成度ではなく、動きの楽しさを重視したも
のになっている。ビジュアル的

要素にこだわることは、イラストを書いている人間ならではの。その動きが、下の連続写真で感じられればいいのだけれど。



①フロウマンを倒したナイフが、下から上へと永遠に落下し続ける

ナイフシャワーが降る楽しさ♡

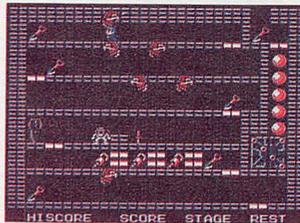


①フロウマンの住む団地。4畳半ひと間・家賃3万円くらいだろう

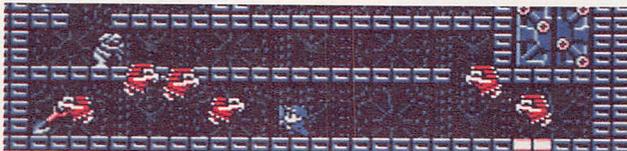
STAGE~PYONCY~

広島県・吉津健次クンの作品

追いつめられた状況というのは苦しいものだけど、ほどよい緊張感を与えてくれる。このステージはまさにそれだ。ピック13世はフロアを掘り掘りしつつ、ひたすら逃げる。もたもたしていると、ピョンシーたちに追いつめられてしまう。急がねば!

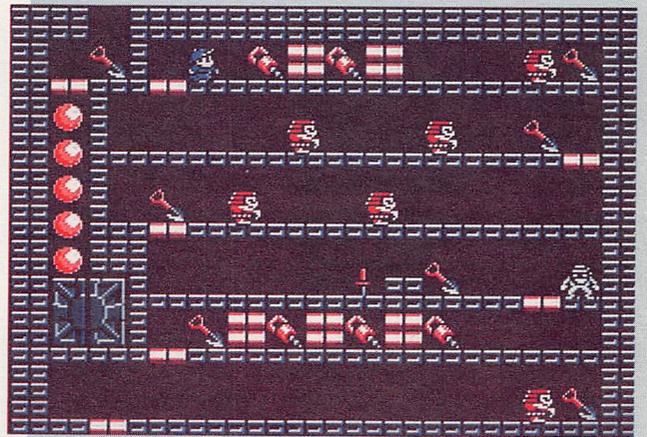


①逃亡者の苦しみか味わえるのだ



①ピョンシーたちに追いつめられた! ピック13世の命もこれまでか

逃げるピック13世、追うピョンシー!

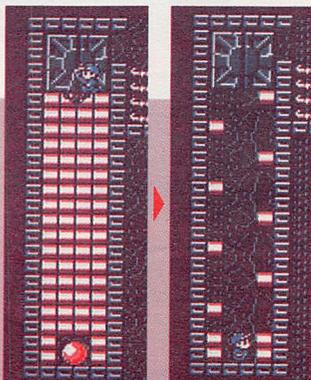


①クリアするのが苦しかったら、ピョンシーの数を減らして入力しよう

STAGE~EXHUME~

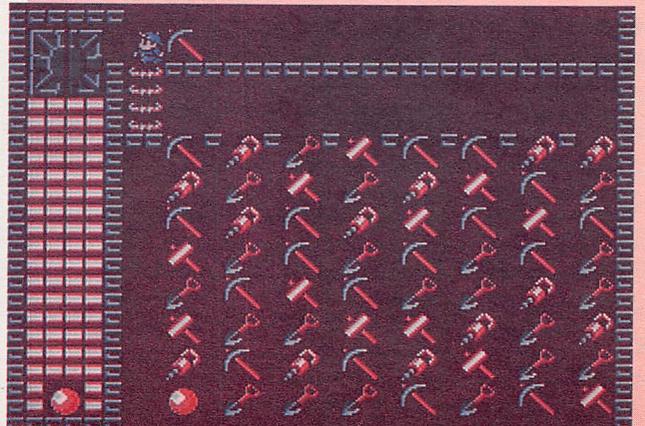
茨城県・藤原健クンの作品

EXHUME(エグジューム)というステージ名を日本語に訳すと、「発掘する」という意味になる。このステージはまさにそうだ(あれ?)。置かれているソウルストーンは2つだけ。しかし、その上部には厚いブロックの層が……。ソウルストーンを取るためには、4種類の掘り道具を順番に、決まった位置で使わなければならない。コツコツとブロックを掘っていると、考古学者になって遺跡を発掘しているような気分になる。



①ブラジルまで到達する勢いで、ひたすらフロアを掘り続けるのだ

掘って掘って、また掘って……



①このステージの欠点は入力が大変なこと。掘り道具の多さは頭痛のタネ

求む!エディット面

16才以上の人は(それ以下の人も、もちろん)エディット面にご協力をお願いします。今月の必要量はパズル面…98通、アクション面…63通、アクションパズル面…72通、ビジュアル面…24通、となっております。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。ディスク、テープ、またはわかりやすいイラストで送ってください。このネタがわかった場合は自己満足してください。

京都と東京でラジオの生番組合戦中!



前回、東京のニッポン放送でリンクスの生番組が始まったって紹介したけど、こんどは西の京都のKBSでも生番組が始まった。こっちの放送は何をやっているのかな?

ラジオの生番組で大さわぎ中!

西と東で同時にリンクスの生番組が始まった。東はアイドル路線だけど、いったい西ではどんなことをやっているだろう。

両方とも、毎週金曜日の夜8時台で生番組となれば、もしかしたら番組の中でチャットしあうのかも……と思っているのだが、実際はなかなかむずかしいらしい。予定はあるのだから待つとして、とりあえず京都のようすを紹介しよう。

タイラ先生の番組ではチャットを実行

京都ではA1クラブの寺子屋の先生ガンピータイラ氏が「天才タイラのパソコン通信生本番」(毎週金曜日夜8時40分~9時10分)をまりさん(女性)と2人でやっている。ほぼリンクスのチャットにアクセスしっぱなしだ。うんと遠くに住んでいてもチャットでラジオに参加できるわけだ。番組ではハガキを読む感じでチャットのボードを紹介。聞いていてすごく楽しい。

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

毎金曜	<p>●天才タイラのラジオチャット(関西エリアだけ) 今月紹介しているタイラ先生の生番組で、実際にチャットをやる。放送はKBS京都で。遠くにいる人は番組が聞こえないから、ちんぷんかんぷんで不安だけど、それもまた想像力をかき添えておもしろい。ところで、聞いている人は何をやっているのか不思議に思うだろうな。ちなみに放送は、毎週金曜日の夜8時40分から。チャットの方は夜8時からやっている。</p>
毎火曜	<p>●ネットワークラー 毎週金曜日にやっていた長寿コーナーのネットワークラーは火曜日に移動。もちろん、5週連続で勝ち抜くとオリジナル・フォーマット(メール用のオリジナル便せん)がプレゼントされる特典つき。</p>
12/15	<p>●オンラインアドベンチャーゲーム「ファープル」スタート スズメバチにさらわれたモンシロチョウを救出するゲーム。ネットワーク内に設定されたマップの中を謎をときながら進んでいく。好評のオンラインAVG『竜宮帝国の逆襲』につづく第2弾!</p>
12/20	<p>●1万人のジャンケン大会・PART2スタート 好評につき、またまたジャンケン大会をやる。いよいよ忘年会の季節突入!</p>

生放送中にチャット!?



11月4日の放送時間帯のチャットのようすを時間を追って並べてみる。ふんいきがわかるかな?

左下より
ID-0001404 カントーライ
ID-6022438 0725
ID-6250203 イノブよん2
ID-6022438 0725

ID-1007582 R、ONO-あだち FN
ID-6022438 0725
ID-6030392 ばばのちんぷん

ID-6058200 msxbanだっこん2
ID-6022438 0725
ID-6071294 SOARER
ID-6058200 msxbanだっこん2

ID-6022438 0725
ID-6061242 KBSチラとマリ
ID-6022438 0725
ID-6022438 0725

ID-0001404 カントーライ
ID-2253811 とろろのちんぷん
ID-6061242 KBSチラとマリ
ID-2251536 ちんぷん

ID-0001404 カントーライ
ID-2253811 とろろのちんぷん
ID-6061242 KBSチラとマリ
ID-6022438 0725

4番にラジオの時
間帯用チャット出現

まえもって晩ごは
んの内容を報告する
よう決まってきました

会社の近所でオム
ライス食べたぞ!

BSの周波数
1-43はK

PPDFAはめい
おう星通信のこと

ラジオが聞こえな
いと不安でした

チャットがだんだ
ん混んできてわか
らなくなりつつ……

混んできたか
らういぶんまえ
のがいまごろ!

にぎやかすぎるチ
ャットだなあ……

右上へ

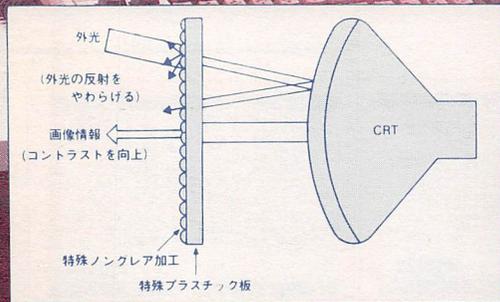
まだまだつづく…

うっ 映りこみやチラツキを防ぎ、目にもやさしい特殊フィルター!!

CRTフィルター101

半額

7日間無料使用OK! 効果なければ返品自由!!



ノングレア加工

多彩な用途にお使いいただけます。

- テレビゲームに.....
- CRT画像のワープロに.....
- オフィスのオフコンやマイコンに.....

■ 映りこみやチラツキを防止

反射のため、画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで、画面が見づらくなる場合があります。この現象と、画面のチラツキを防止する事により、目の疲れをやわらげます。

■ 紫外線障害から目を守ります

目に有害な紫外線を画面から約100%カットします。

■ コントラストのある鮮明画像

可視光線を約40%吸収し、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

■ 取り付けも簡単

取り付けは、マジックテープによる着脱式ですから、簡単。必要に応じて着脱出来ます。

★あなたのディスプレイがノングレアタイプに大変身!!

CRTフィルター101は、フィルター表面を特殊加工(ノングレア加工)しています。最近の高額のディスプレイには、表面をノングレア加工した商品がありますが、このフィルターをつけるだけで、今お使いのディスプレイがそのまま同じ機能を持つことになりお得です。

サイズ(mm)	定価	特別価格
14・15型 262×330	9,800円	⇒ 4,900円

★今なら お支払いは、正月でOK!!

送料500円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から1月10日まで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、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、
おハガキ
お電話で!!

ハガキで

CRTフィルター101
14・15型用を申し込みます。
●郵便番号・住所
●氏名・◎・年令
●電話番号

40円
株式会社サンクレスト
〒577 大阪府東大阪市
柏田西1-9-15

電話で

※12月29日～1月3日まで、ハガキ注文のみ受付いたします。

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152

(株)サンクレスト

東京	平日	午前10時～午後6時
	日・祭日	
大阪	平日	午前9時～午後7時
	日・祭日	午前9時～午後6時

全国書店にて
好評発売中!

潜在能力開発テープ トクマカセット

WeDo-Kiss



ザ・試験

実践ウイドー
テクニック[1]

ウイドー・システム研究所 所長

大道哲生 [指導]



これは夢でも奇跡でもない!
**合格通知が
あなたのもとに**



^{サブミナル}
遂に、意識科学が究極の潜在能力開発
テープを完成させた!

●—— 受験・就職・資格検定・昇進 ——
世の中、試験だらけ。その試験で自分の
実力を半分もいかせず、悩んでいるあ
なたに、いま、潜在能力を特殊なキーワ
ードや波動メッセージ・サウンドによ
って一気に全開させてしまうという驚
くべき強い味方が出現。試験の前にこ
のテープを聞けば、成功率100%だ。

定価1600円

■2日間で学べるウイドー・
トレーニング・プログラム

ウイドー・プログラムを進めることによってあなたの潜在
能力を一気に全開させ、驚くほどの効果が現われてきます。

※資料請求は下記までお問い合わせ下さい

ウイドー・システム研究所

〒106 東京都港区六本木7-5-5

☎03(403)8818 (受付時間AM9:30~PM9:30)

徳間書店刊

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
TEL. 03(433)6231

----- (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・FAN 1月号 アンケート回答ハガキ

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

1月号のプレゼントでほしいソフト

-

住所

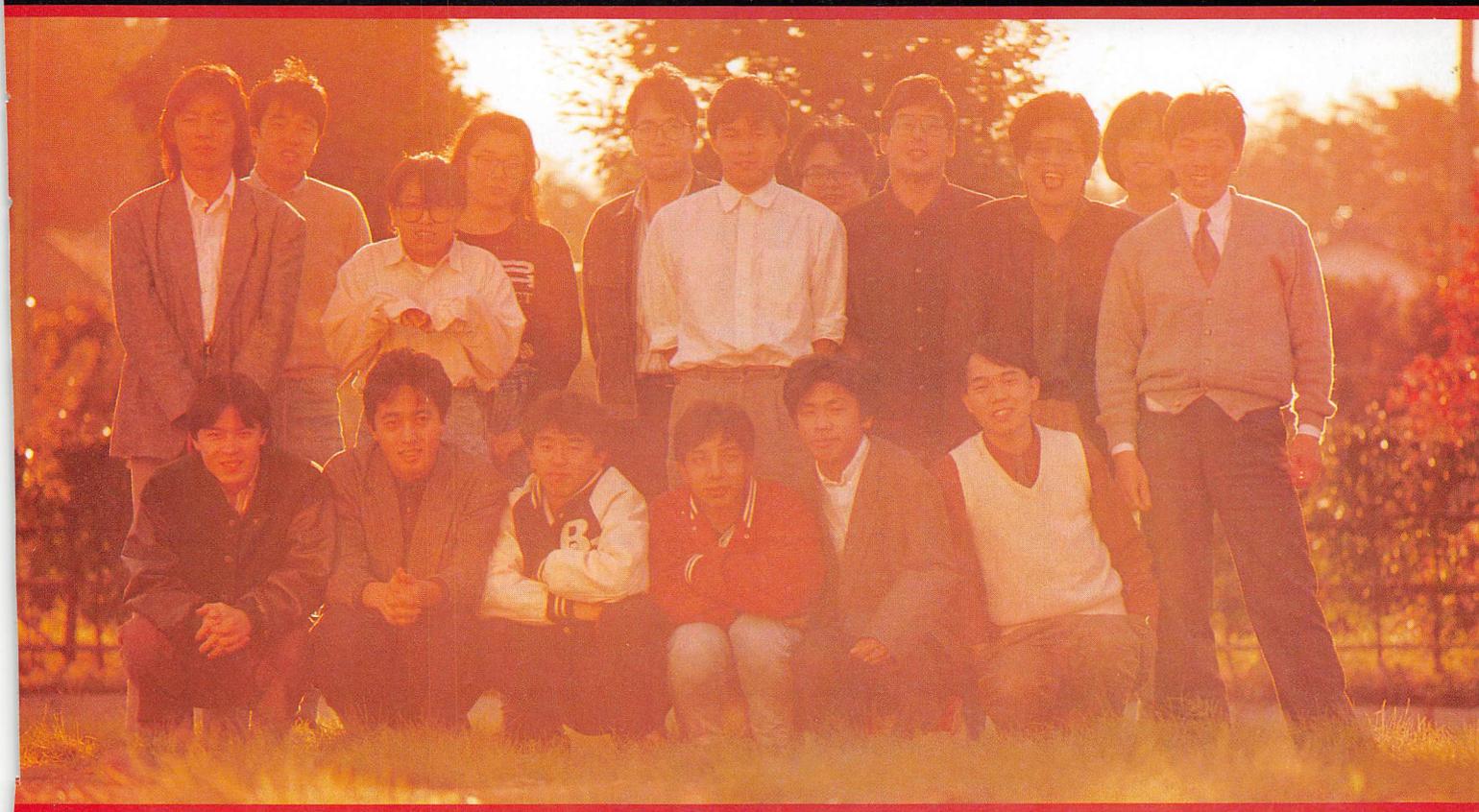
氏名 _____ 氏() -

年齢 _____ 歳 性別 男・女

職業 _____ 趣味

(学校名 _____ 学年 _____)

T&E SOFT FOR MSX GAME SCENE



'88末から'89にかけてティーアンドイーソフトが
“MSX”におくる話題の新作3タイトル+1。
アドベンチャー、アクション、シューティング、ロールプレイング
それぞれのジャンルで“T&Eらしさ”を御届けします。

Now! T&E SOFT is Think&Enjoy

ADVENTURE GAME FOR MSX SCENE "PSY-O-BLADE"
ACTION GAME FOR MSX SCENE "GREATEST DRIVER"
SHOOTING GAME FOR MSX SCENE "LAYDOCK 2"
ROLE PLAYING GAME FOR MSX SCENE "HYDLIDE 3"

ADVENTURE GAME

THE BERNARD SYSTEMS

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

地上で 遙か宇宙で

COUNT DOWN START IIIII

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、多大な成果を満載し帰路についた。

最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた。

しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた。姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった。「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、そこには幾多の陰謀がうごめいていた。

結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、人類にとって最悪の事態を招くことになる。

謎となる「メロティモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ「ラクーン」が冷たい音声で告げる。「最深心理層に未確認回路侵入、ニューロ・サーキット破壊………太陽系消滅まであとわずか………」最後のカウントダウンが始まる。

SEPTIMIUS-2
● TROUBLE

CASSOWARY
● CONTACT

SPECIFICATION

- ★「画面数」という言葉は死語になる。「全100シーン」を経てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
- ★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上。
【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
- ★付属のメロティモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
- ★ムービー感覚のB.G.Mと迫真の効果音。
PC-88SR: サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
FM77AV: 繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
MSX2: MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
X1turbo: FM音源対応のステレオサウンド。
PC-98V: サウンドボード対応のFM音源サウンド。
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムポート、I/Oデータ機器製1メカおよび2メカラムポートに対応。

RAM64K以上/VRAM128K以上

3.5"2DD・3枚組 ¥8,800 ●12月中旬発売予定

- PC-9801mkII SR以上(2ドライブ専用)・5.2D・5枚組 ●絶賛発売中
- FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)・3.5"2D・5枚組 ●絶賛発売中
- X1turboシリーズ(2ドライブ専用)・5.2D・5枚組 ●12月中旬発売予定
- PC-9801 VM/VX・PC-286V・5.2HD・2枚組 ●来春発売予定
- PC-9801 UV/UX・PC-286U・3.5"2HD・2枚組 ●来春発売予定

全機種 ¥8,800 ●発売日はテレフォンサービスにてお問い合わせください。

TEL. (052)776-8500

スゴイッ!!

全商品に特製ディ
スケルトケースとメロ
ディーモジュールが
付いています。

MSX2



FOR MSX SCENE

T&E SOFT®

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME — 【サイオブレード】

PSY--BLADE

© 1988 T&E SOFT

。。。巨大な陰謀が渦巻く。

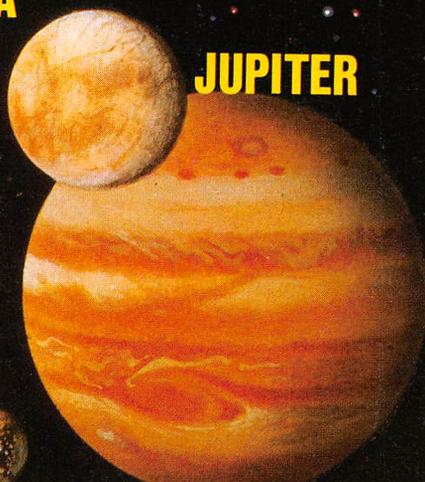
太陽系消滅まであとわずか。



● DEPARTURE
EUROPA

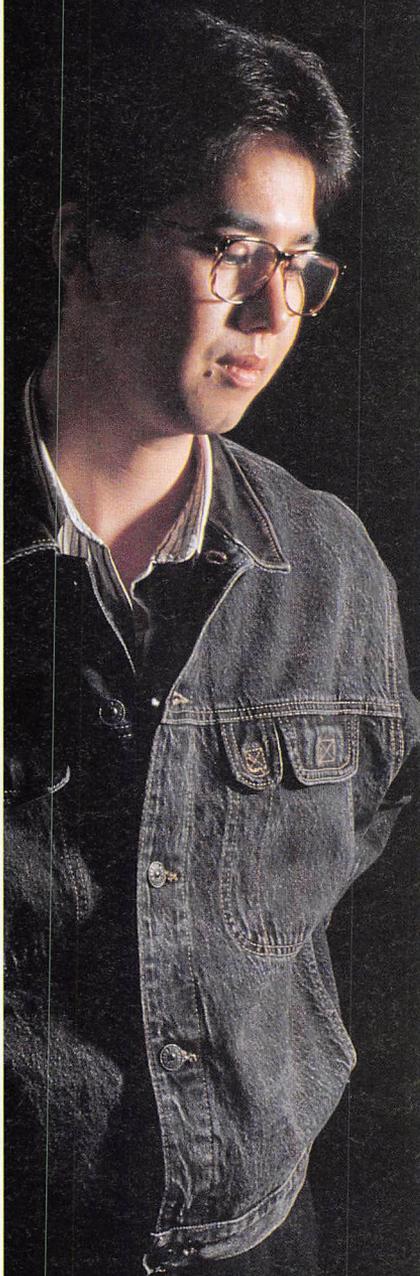


GANYMEDE



JUPITER

太陽系消滅クライシスを創造した男



ゲームデザイナー 中島健二の闘い

絵が動けば、物語も動く。

『たとえば、文字と絵では、同じスペースの中で表現できる情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与える情報量は飛躍的に増大するだろう。人間の五感で受け取る情報にはとても及ばないが、とにかく見て動けばそうなる。無数の情報を自然に取り込むことで僕たちは、様々なことを体感するのだ。つまり、絵が動けばより多くの情報を受け取ることができるわけだ。そう、物語のリズムまで。だから動くことは、快感なのである。快感とは心地よいこと。心地よければ物語の中に自然に入っていける。そういう意味で“絵が動けば、物語も動く”なのである。』

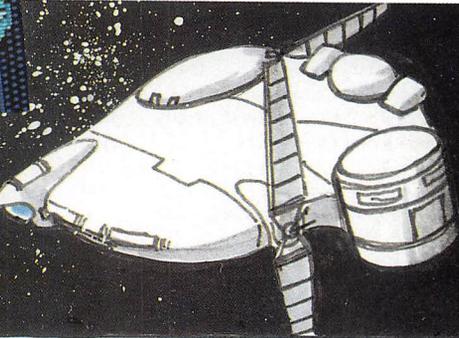
アドベンチャーゲームに本当の意味でのアニメーションを導入することは、誰もが考え、またそうしたいと願っていました。しかし動画のテクニックもさることながら、限られた容量の中でスムーズなアニメーションをつくることは、実際のところ非常に困難です。決められた容量の中で、どこまでアニメでできるか。僕たちは、この難問に取り組みました。それは、プログラムの圧縮技術といったような点から、動画のコマ割り部分の可能な限りのシェイプアップ、動画を背景に重ね合わせて作る処理など多くの範囲に及んだのです。また、このサイオブレードのために、特別なアニメーション開発ツールをも作成してしまったのです。2画面分の絵のデータを自由なサイズで、しかも重ね合わせをしながら、どんどん動かすことができ、操作もマウス一つですべておこなえるようにしたものです。このアニメーション開発ツールなしでは、アニメーションの作成にもっと時間がかかったことでしょう。このような開発ツールの作成もそうですが、シナリオの展開にアニメ処理をどういう風に盛り込めばいいのか…アニメーションが逆に物語のスムーズな進行、小気味よいテンポを壊してしまわないよう…という点にも気を配らなければなりません。とにかく様々な矛盾と闘いながら、どうやら全編アニメーションという形をものに出来たわけです。』



今、AVGにおける特殊効果を考える。

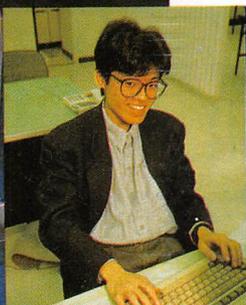
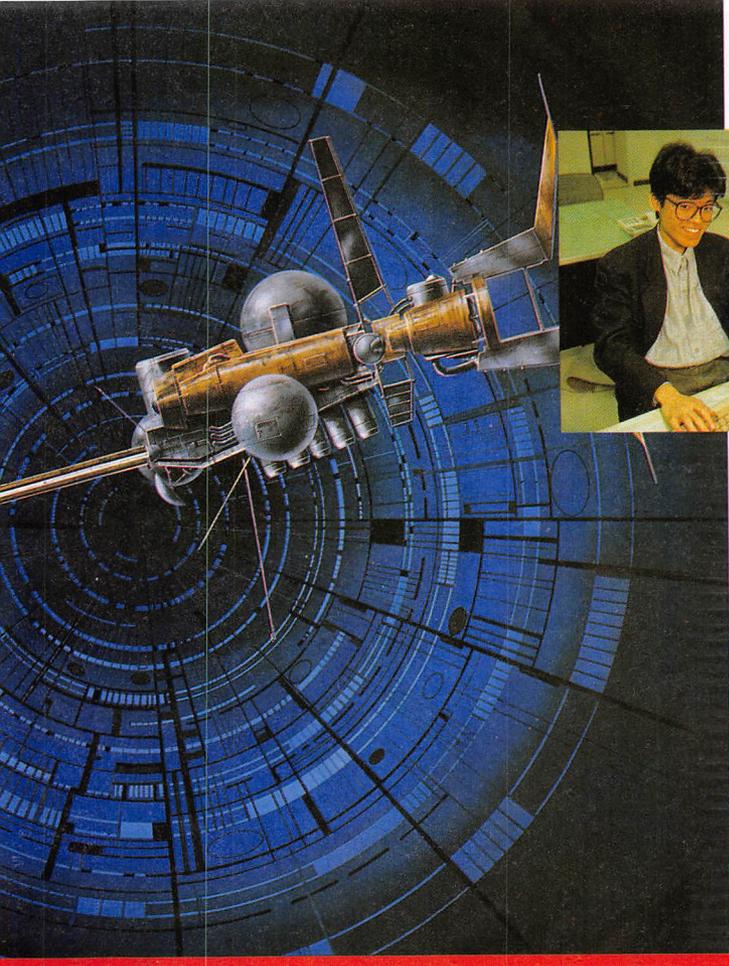
物語が動くから、 奥行きが深くなる。

『サイオブレードは、アドベンチャーゲームです。決してアニメデータ集ではありません。全編アニメーションが最大の特徴ではありますが…。アニメ処理に労力が費され、アドベンチャーゲームとしてのシナリオが貧弱になったのでは、当然駄目です。逆にアニメ処理を取り入れたからこそシナリオ力も高めることができたといえるのです。それはちょっとした動きすら、謎解きのヒントにできるからでもあります。そして、サイオブレードのアドベンチャーゲームとしてのおもしろさは、豊富なメッセージデータにあります。決まりきった一本道の解き方をしなくても、ゲームが進められるように、その時その状況に応じた人物のセリフを用意しました。膨大なメッセージデータにより、状況、時間によってメッセージが違います。いろいろ試してみてください。ストーリーの枝葉を楽しみながらゲームを進めることができます。もうストーリーに無理やり引っ張られるのは、ごめんですよね。』



開発を終えて

『完成まで苦勞の連続でしたし、まだまだこれもやりたい、あれもやりたいという気持ちはありました。でも、アドベンチャーゲームとしてのシナリオ性、ゲームの奥行き感、そしてふんだんなアニメーション、トータルにみれば充分その世界を味わってもらえると思います。』



吉川 泰生
 生まれ S38.8.9 25才
 あだ名 よひかば、やすおちん
 勤続年数 5年目
 所属 営業部広報課課長
 担当 広報、T&Eマガジン、T&Eプレス編集長
 以前は開発に携わっていたが、広報に転身。恒例のイベント、ATTACKの司会役はもとより、ハードメーカーなどのイベントにも出現し、その不思議な才能を如才なく発揮している。



中島 健二
 生まれ S37.7.1 26才
 あだ名 ケンジくん
 勤続年数 5年目
 所属 開発部デザイン課課長
 代表作 テラ4001、レイドック、ディーヴァ
 サイオブレードでは、グラフィックの一部(主に背景)とセリフ回し、全体の流れを決めるという仕事をやってきました。いちおう、T&Eのグラフィックの元締めです。

T&E SOFTが1988年の締めくくりとしてリリースしたのが、サイオブレードでありレイドック2の二作品である。T&E SOFTのお家芸であるSF物2本立てとなっている。そこで、中島健二率いるサイオブレードチームと、名人細川勝男を元とするレイドックチームのスタッフに二作品について大いに語ってもらおう。進行役は、T&E SOFTのバトル営業マン、吉川である。



※註1 T&E SOFT発行のコミュニケーション・マガジン。開発秘話、スタッフ紹介など盛りだくさんの内容でユーザー内のバイブルとなっているインフォメーションのページ参照。

吉川 えー、いつもはふざけた対談物などをT&Eマガジン(※註1)なんかで得意としている皆さんですが、これは広告ページなのでとりあえず真面目にやりましょう。今回ジャンル違いでSF物を出したんだけども、それぞれサイオブレードとレイドック2の魅力を語ってもらいましょう。

しかし、本当にウチはSF物がおおいね。
 細川 そうだね、まあ設定とか構想なんかでも、結構自在に

プ

山本 雑誌社泣かせはサイオブレードもそうですね。あれだけのアニメだったら画面撮りも大変ですよ。
 太田 ハハハ確かにそうだね。2、3年前ならちょっと動いても大アニメみたいなコマドリで掲載されたけどサイオブレードならページがいくらあっても足りないだろうね。
 小田 とにかく、どのシーンもアニメがあるようにしたのだから、プログラムのめんどくささたらなかったけどね。
 小倉 サイオブレードをデバッグでプレイしたけど、あらゆるシーンでのアニメが臨場感を高めているもんね。
 萩原 アニメの動きでサイオブレードが頑張っているようにだけど、動きだったらレイドック2も負けないよ。レイドック2も横スクロールが入ってマップの奥行き感が増し、目新しさがアップした。
 山本 なにしろレイドックのえくすたーだからネ。横スクロールでも快感だよ。
 吉川 レイドックシリーズはレイドック、スーパーレイドック、レイドック2とストーリーを展開してきたが、どうしてシューティングには珍しく凝ったストーリー設定があるの？
 細川 そんなに意識していないんだけどね。シリーズが続けばドラマも生まれてくるもんだよ。エッペン！
 小田 レイドックのオープニングや途中のアニメーションにも、それはよく現われているね。

小倉 実はサイオブレードに影響されてアニメがふえちゃったんだよ。
 吉川 まっ、しかしストーリーの濃さなら、AVGのサイオブレードが一枚上手だろうね。企画段階の頃は、相当ミーティングをひらいたもんネ。
 三浦 いろんな案が出ては消えボツになり…。ボツになったストーリーは数え切れ無いワ。
 西脇 一時は煮詰っちゃってどうしようもなくなったね。
 中島 その事件にふれないでくれヨ。でも、あれがあったからこそ、今のサイオブレードがあるんだ。
 吉川 中島君はグラフィックもかいているかたわら、シナリオも書かなくちゃいけなくて大変だったネ。あのシナリオはぜんぶ中島君が考えたの？
 中島 基本的ラインはね。但し、こまかいセリフの受け答えや、隠しメッセージなどは、担当のプログラマーの人にまかせています。ただサイオブレードは設定こそSFとなっているんだけど、現在の世界情勢を未来にも持ち込んだような、結構シリアスなものとなっている。
 細川 レイドックのような派手な設定じゃないだけに、くいついひきつけるようなシナリオ作りがたいへんだね。
 中島 それもあるけど、矛盾のない設定をつくるのがたいへんだったよ。

プログラマ

太田 僕は、あとからサイオブレードに参加したんだけどサイオブレードの設定の深さは魅力的でしたよ。
 吉川 後、忘れちゃならないのは、サウンドだよな。
 萩原 レイドックはシリーズを通して、全てサウンドクリエイターの富田くんが手掛けているね。
 西脇 そう、富田君だよな。今回のレイドック2でも相変わらずツボを押さえた音作りがうまいってみたいだね。
 三浦 サイオブレードは、新人の長谷川くんがフレッシュなサウンドを作ってくれたワ。
 山本 でも原曲はクラシックだと聞いたけど？
 小田 サイオブレードの涼めの世界を表現するには、クラシックがあってと思う。でも長谷川くんの新しい感覚で、そう例えて言うならネオ・クラシックみたいな感じでアレンジしてもらったんだ。
 中島 結構きついアレンジがかかってるんで、原曲がわからないかもね。……笑い……



▲スーパーレイドック



▼レイドック

細川 勝男

生まれ S34.4.22 29才
 あだ名 ㊦(マルぼ)
 勤続年数 6年目
 所属 開発部第二開発室室長
 代表作 レイドック
 レイドックシリーズの生みの親。とにかくゲームは楽しく、特にシューティングゲームは人を夢中にさせるものでなければならない。それにしてもレイドックがここまでシリーズ化するのは思わなかった。



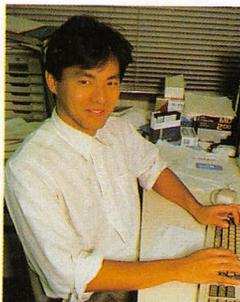
山本 哲也

生まれ S42.3.28 21才
 あだ名 ㊧(マルぶい)ふーたろー
 勤続年数 3年目
 所属 開発部第一開発室
 代表作 スーパーレイドック、アシュギーネ虚空の牙城
 レイドック2メインプログラム担当。巨大戦艦には苦勞した。最後のレイドックMSX2+専用となった。MSXの進化とともに歩んできたこのシリーズ、まさにMSXのバイブルである。





三浦かよ子
 生まれ S35.9.9 28才
 あだ名 TACO
 勤続年数 創立の頃から
 所属 開発部デザイン課
 代表作 スターアサシーリ
 ズ、ハイドライドII.3
 サイオブレードのグラフィック
 担当。何時間もかけて、ほんの
 1、2秒のためにつくったんだら
 から、一ヶ所でも、動いてるとこ
 ろを見逃した奴はゆる～さ～ん。



西脇健太郎
 生まれ S37.3.15 26才
 あだ名 プロ
 勤続年数 3年目
 所属 開発部第一開発室
 代表作 ディーヴァシリーズ、
 ハイドライド3アニメ
 ーションデモ
 サイオブレードの宇宙編メイン
 プログラムとPC-88のサブプ
 ログラムを担当。今回はサイオペ
 レードのメインプログラムをつく
 りました。



小田芳郁
 生まれ S38.2.16 25才
 あだ名 小田フロ
 勤続年数 3年目
 所属 開発部第一開発室
 サイオブレード地上編のプログ
 ラム担当 グラフィックエディ
 タ(ネクスス1号)が、怒る(ぶっ
 とぶ)ため、デザイナーに迷惑を
 かけた 改良型(ネクスス2号)
 は、怒らないけれどオツムが切
 れるため、デザイナーに、2号をな
 だめて使っているのだった 感謝

し、結果的に面白いものができてるからね。
 吉川 それにSFXじゃないけど、T&Eの得意とする“特殊効果”なんかでも表現できる場が多いものね。
 中島 RPGがよく舞台として使われる中世ものとして双壁となってるね。
 吉川 そうだね。どちらも夢を形にしやすい点では同じだよ。そこで、聞きたいんだけど、サイオブレードとレイドックシリーズはそれぞれAVG、シューティングのジャンルなわけだけど、開発するときにやっぱり独自の世界を構築したいと思うわけだよ。
 中島 それはもちろん、そうだよ。
 吉川 だよ。じゃあそのためにどんな手法を用いて実現させているか、映画の場合と照らして、色々聞いてみたい。まず、映像的手法ってところから聞いてみたい。どうかな。

中島 そうだね。じゃあ、サイオブレードのウリとなっているアニメ処理なんだけど、アニメのコマ割りを動画スタジオに依頼しておいたこと。これは、全編アニメーションという試みに耐えるだけの動きの正確さを追及したかったからなんだ。
 服部 でもコマ割りがあっても大変だったでしょう。
 三浦 小田さんの作ったアニメーション・ツールがあったので、だいぶ助かりました。でもディスク容量の問題があって絵の枚数が制限されるので、動きのスムーズさを壊さないよう、可能なかぎり動画の枚数を押さえました。そこらへんのところCD-ROMなんかでやれば、問題ないんだろうけどな。
 山本 でも動きはともきれいだ。
 西脇 圧縮技術を駆使したことも良かった。30～40%

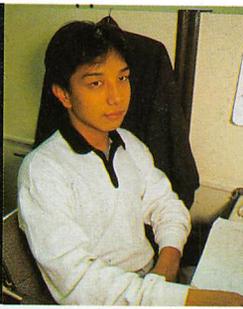
くらいまで圧縮できたから。ディスクの枚数はプレイヤーの取り扱いのことも考えて、少ないにこしたことはないからね。
 小田 多けりゃいいってもんじゃないよ。
 吉川 ところでレイドックも3作めになって、グラフィックもかたまってきたところがあると思うんだけど。
 細川 1作めから見ると、キャラクターのメタリックな点が持ち味になってるね。
 服部 でも3作めにもなると、キャラのパターン化もあって目新しさを失くるところがあるに苦労した。MSX2+専用ということもあって巨大戦艦を登場させたりして。
 一同 あればすごい！
 中島 1作めと2作めを手掛けたんだけど、今回は縦スクロールだけじゃなくて横スクロールもあってマップづくりが大変だったでしょう？
 服部 そうなんです。時間との戦いでもありまして。それに、横スクロールや斜めスクロールがあることで逆にレイドックらしさを壊さないよう気をつけた。
 吉川 あれば、雑誌社泣かせだ。マップの記事に使うのに相当苦労するからね。

プログラマー

中島 サウンドとはちょっと違うけどサイオブレードにはメロディモジュールをつけたしね。
 吉川 それも新しい試みだね。新しいものにチャレンジ、手法とかを含めてSFという舞台、チャレンジの機会を提供してくれるね。映画の要素を題材にいろんな話が出たけど、ほんと、今回の2作ともそれぞれに楽しみがおおいね。
 中島 フルアニメーションを実現したサイオブレード。
 細川 MSX2+という新バージョンを得て、グレードアップしたレイドック2。
 吉川 その通り。最後に広告らしさが出ましたね。まとめができたところで、みんなでお祝いしましょう。
 全員一斉に 絶対面白いこの2作。かってくださいー。
 かくして対談は、無事終了した。T&E SOFTが放つこの2作品。年末の楽しみ、これで、決まりのようである。来年はどんなゲームを世に送り出してくれるか。常に新しい手法、試みを実践していくT&E。また何か凄いことをやってくれそう。期待しよう。

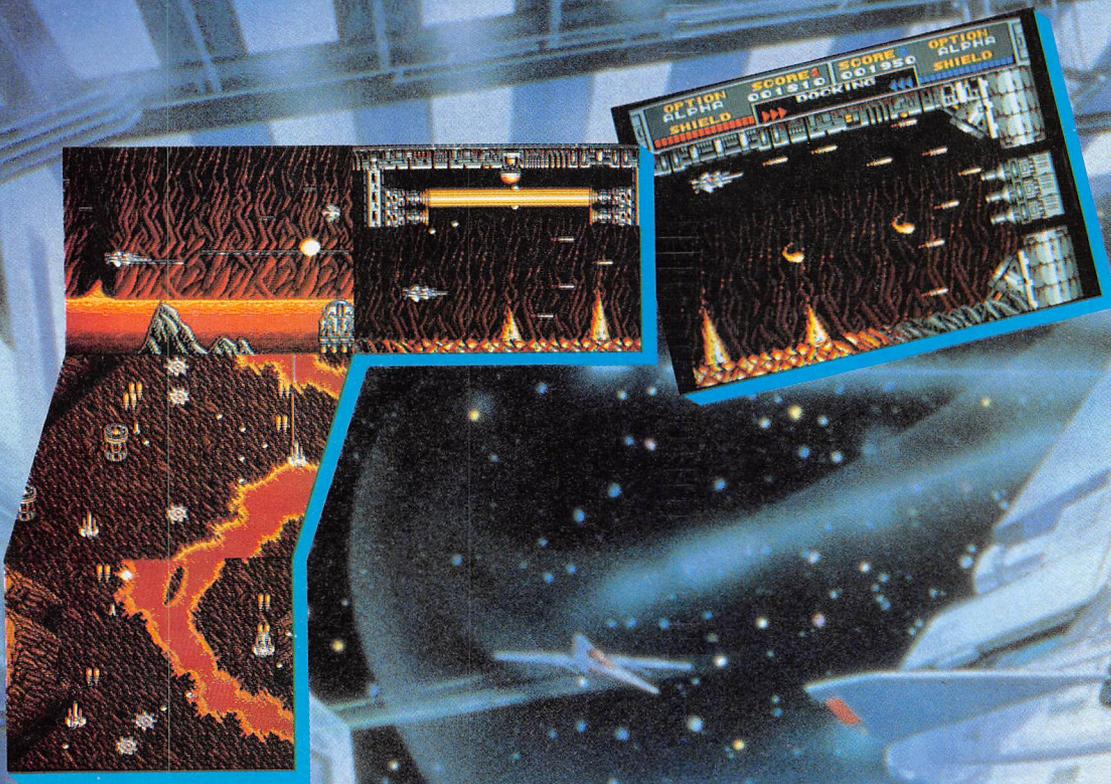


服部豊和
 生まれ S42.5.23 21才
 あだ名 校長
 勤続年数 2年目
 所属 開発部デザイン課
 代表作 レイドック2
 レイドック2のグラフィック担当。大きなキャラクターを動かしたことは満足している。とにかくかっこよく開発のポイントとした。いやーでも斜めにスクロールするマップ作りには苦労しました。



小倉 正
 生まれ S41.2.25 22才
 あだ名 J
 勤続年数 3年目
 所属 開発部第一開発室
 代表作 ディーヴァMSX、ハイドライド3MSX・MSX2
 レイドック2デモプログラム担当。デモ作りでアニメーションの細かいパーツをうまく動かすのに苦労したが、その甲斐あってけっこう迫真の物ができたと思う。





LAYDOCK2 OPERATION

- ★MSX2+専用の新次元シューティングゲーム。
- ★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムーズスクロールを実現。緻密に書き込まれた地形マップグラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
- ★縦スクロール面・3ステージ、横スクロール面・4ステージ・2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・1ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・4ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
- ★2機のストームガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキングエネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
- ★シューティングゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティングゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
- ★ストームガンナー2のレベルは、ディスク、PAC、FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
- ★ストームガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプションウェポンを装備(1人プレイ時においても、すべてのオプションウェポンが装備可能)。さらに縦合体、横合体でオプションウェポンがパワーアップ。
- ★MSX2+の持つ自然画モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
- ★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気盛り上げる。
- ★MSX-MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
- ★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

レイドック2発売記念特別プロジェクト「あーぱーみゃあどっく」

- 「レイドック2」のバロディー版、スーパー・ローカル・シューティングゲームのキャラクターコンテストが開かれるぞ!! 「レイドック2」のパッケージに入っているハガキにキャラクターを描いてじゃんじゃん応募しようぜ!!
- 詳しくは、「レイドック2」に入っている応募要項を参照してね。THE NEW MSX FAIRで「あーぱーみゃあどっく(とりあえず版)」のゲーム大会が行なわれるヨ。

FOR MSX SCENE

STORY

かつて「ストーミーガンナー」を駆使した「レイドック作戦」の成功でギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、永遠の平和を獲得した。ところが……平和の存続を脅かす存在が、全く予期せぬ形で出現した！ 辺境の惑星が突然消滅したのだ。それが空前絶後の侵略のプロローグだった。その侵攻は加速度的で、再編成した連邦宇宙軍の反撃も敵の圧倒的な攻撃力の前では無力だった。人類の命運をかけて、二機の「ストーミーガンナー2」が不気味に口を開けたブラックホールに向けて発進した。銀河史に残る最大最後の戦いの幕が、ここに切って落とされたのである。

銀河連邦

絶賛発売中!!

レイドック2

LAYDOCK

LAST ATTACK 2

©1988 THE SOFT・MATSUSHITA

THE NEW MSX FAIR

●「レイドック2」、「あーばーみやあどっく」を体験しよう。
 「サイオブレード」、「GD」もあわせてプレイできます。
 どんどん参加しよう。

場所	会場	日程	時間	電話番号
東京	新宿スタジオ アルタ	12月11日(日)	11:00~18:00	☎ 03-343-4781
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00~17:00	☎ 06-348-0001
神戸	せいてん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00~17:00	☎078-391-8171

MSX2+ 専用・3.5"2DD・2枚組 ¥6,800

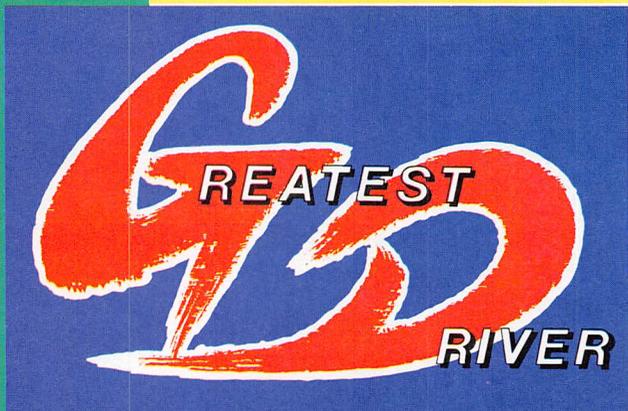
●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX MUSIC 対応

●開発・発売元：株式会社ティーンアンドイーソフト
 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
 TEL. 052-773-7770

●販売元：松下電器産業株式会社 / ハナソフトセンター
 〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 和幸ビル
 TEL. 03-475-4721

ACTION GAME



1コース10週の意義!

MSX RAM64K以上/VRAM128K以上
2 3.5" 2DD・2枚組 ¥7,800

MSX MUSIC対応

好評発売中!!

コースレイアウトを見極めろ!

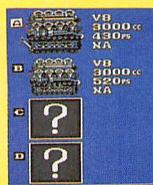
実際に使用されているブラジルGPから、オーストラリアGPまでのサーキットコースをリアルにシミュレート。16ラウンドを転戦(F1サーカス)しながらポイントを稼げ!全16戦で獲得したドライバーズ・ポイントが決め手となる。コースを見極めて走れ。そのためには、最低でも10周必要だ。特に一人でプレイするときは、コースを頭にたたき込む気持ちでプレイしろ。それが後で生きてくる。

ROUND 3
GRAND PRIX DE
MONACO

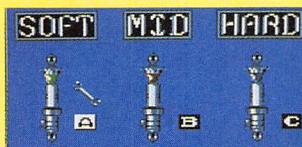
マシンセッティングの意義!

自分だけのマシンをモノにして、ファーステスト・ラップを狙え!

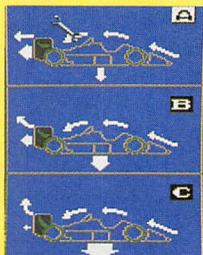
F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティングすることが必要だ。力が拮抗すればラップタイムにそれほどの差はなくなる。勝負はコンマの世界へと入っていく。だから状況に応じたセッティングが必要となるのだ。



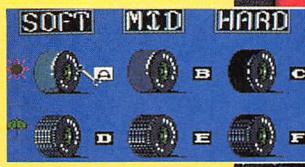
●エンジンセレクト(ENGINE)



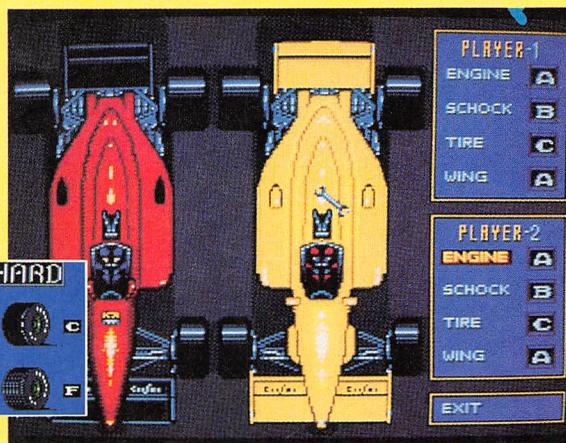
●ショックアブソーバーセレクト (SHOCK)



●ウイングセレクト(WING)



●タイヤセレクト(TIRE)



かつてなかったリアルな興奮。

ライバル存在の意義!

クライマックスは、ラスト2周だ!

16ラウンドを二人で競い合って転戦しよう。まずライバルに勝つことだ。GREATEST DRIVERを目指すのはその後だ。ライバルに先んずることは、チャンピオンになる早道でもある。勝つことを意識しろ。ここでは、コンピュータ・カーすら単なる障害物ではなく、思考を持ってブロックしてくるのだ。そのためには何が必要か理解できるだろう。例えばこんなテクニック——ウイングが破損するとテールがスライドするのは当然だ。だがこれを利用してコーナリング、すばやくインを盗ることもテクニック次第で可能になる——クラッシュ、イコール、ハンディになるとは限らないのだ。ビットテクニックなどの駆引きも重要なポイントだ。クライマックスはラスト2周。先行するライバルを前方に捉えたときの感動を経験してくれ!



POTENTIAL

- ★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。世界最大の自動車スプリントレース。
- ★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
- ★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
- ★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
- ★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が増倍。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
- ★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
- ★ビットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気盛り上げるアニメーションを多数導入。
- ★戦績は、ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。

- ★FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
- ★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*T&E SOFTでは、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」を表示せず、「疑似3D」と表示しています。

*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。



その秘密はここにあった。

車が好きだ！

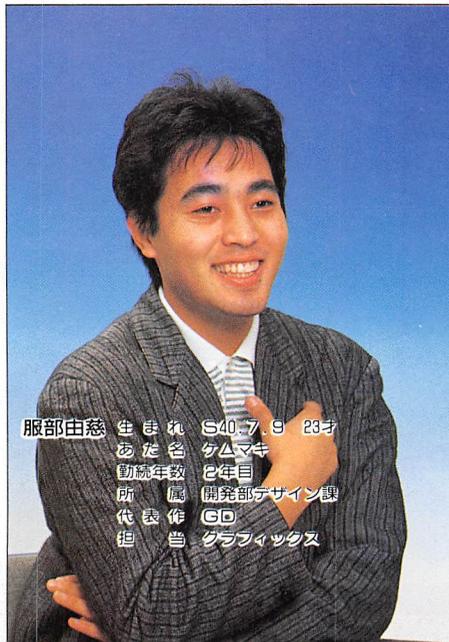
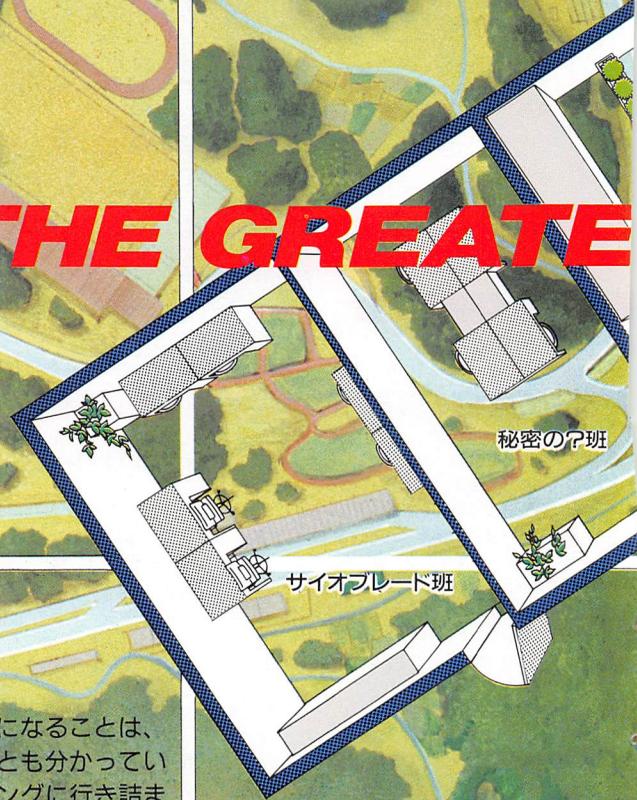


増田至功 生まれ S40.9.28 23才
あだ名 ますっち
勤続年数 2年目
所属 開発部デザイン課
代表作 GD

T&Eは、開発者全員がとにかく車狂いである。おまけにF1グランプリという“世界の舞台”鈴鹿のお隣さんである名古屋に会社を構えている。名古屋は、全国でも有数の車の普及率を誇っていて道路も広い。こんな環境の中で「いつしか俺もF1ドライバー」の熱き思いが募ってきてても不思議じゃない！①



THE GREATER



服部由慈 生まれ S40.7.9 23才
あだ名 ケムマキ
勤続年数 2年目
所属 開発部デザイン課
代表作 GD
担当 グラフィックス

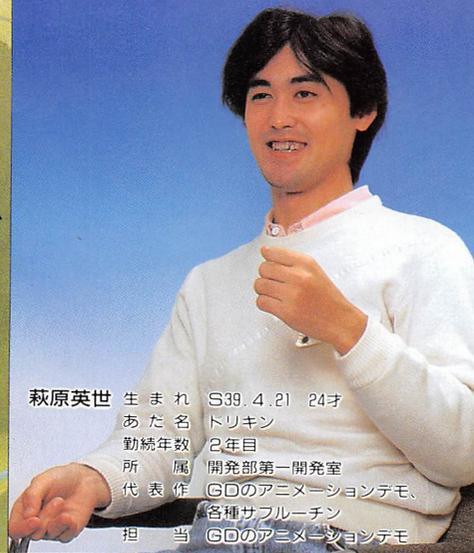
しかし、F1ドライバーになることは、手の届かない夢であることも分かっている。真夜中、プログラミングに行き詰まると会社を抜け出し、峠を攻めに(註1)いく。パイロン(註2)をやる。こんなことでF1への想いを満たしている。②

註1 車好きが集まる、とある山のドライブウェーでタイムトライアルを競うこと。

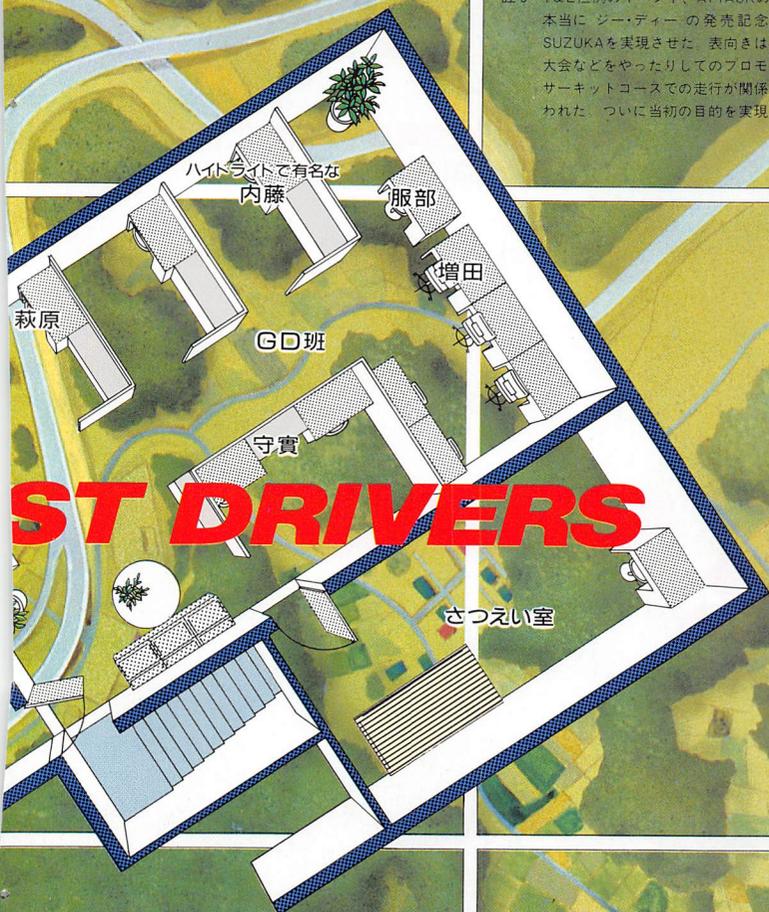
註2 道路工事などで使われる、オレンジ色の円錐系の標識。ここで言うパイロンとは、開発スタッフの一人がどこからか手にいれたパイロンを、真夜中の駐車場に持ち込み、等間隔に並べてジグザグにクリアしていく、いわゆるハンドリングの競り合いのこと。

でも、俺たちは暴走族じゃない。F1には出られなくとも、せめて本物のGPサーキットで走りたい。それには、F1サーカスをモチーフにしたゲームをつくるしかない。なぜならば商品として作れば、当然プロモーション・イベント(註3)を行う。その時「鈴鹿で走らせてくれ」と頼めばなんとかなる筈だ。↓

註3 T&E恒例のイベント、ATTACKのこと。今年8月、彼らは本当にジー・ティエの発売記念としてATTACK '88 in SUZUKAを実現させた。表向きは、ユーザーとゴーカート大会などをやったりしてのプロモーションだったが、実はサーキットコースでの走行が関係者だけでひっそり?と行われた。ついに当初の目的を実現させてしまったのだ。



萩原英世 生まれ S39.4.21 24才
 あだ名 トリキン
 勤続年数 2年目
 所属 開発部第一開発室
 代表作 GDのアニメーションデモ、各種サブルーチン
 担当 GDのアニメーションデモ

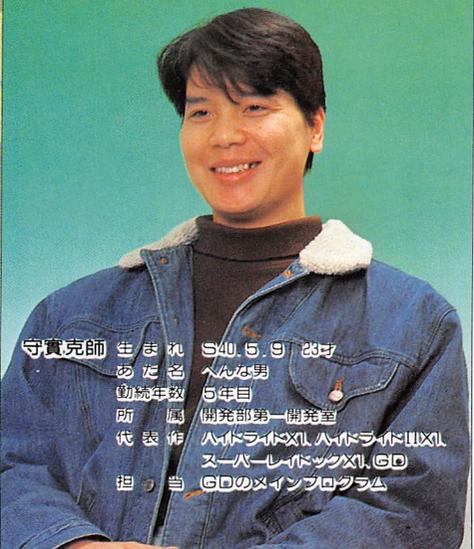


ST DRIVERS

Produced by
**T&E SOFT
 RACING TEAM**

そういうよこしまな気持ちで出発したF1レーシングゲームの企画だったが、いざ開発を始めると車好きのFRC(註4)の連中が、生半可な妥協を許さなかった。「10周走るなんてダルイよ」「いや絶対に必要だ」「セッティングなんてめんどくさいよ」「いや、リアルさの追求だ」「二人同時プレイなんて難しいヨ」「ライバルがないとダメ」……これまででないものに是が非でもしたい/そしてできたのだ。

註4 メインプログラマーの守實をリーダーとするレーシングチームFIRE RACING CLUBの略称。チーム全員、車に金をかけすぎていつもビンボー。社内では、またの名を「火の車」と呼ばれている。



守實克師 生まれ S40.6.9 23才
 あだ名 へんな男
 勤続年数 5年目
 所属 開発部第一開発室
 代表作 ハイトライトXII、ハイトライトIII、XII、スーパーレイドックXII、GD
 担当 GDのメインプログラム

レースが好きだ!

ROLE PLAYING GAME FOR MSX SCENE

ハイブリッドシステムコンピュータ系結集
 もう語る必要もない。永遠の名作、輝き続ける。



MSX、MSX2各専用 4メガロムで絶賛発売中!!
 FROM版なら年末は、これで決まり。

- ★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を超える驚異のパラレルワールド。
- ★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。
- ★ソフトウェア3プライオリティによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。
- ★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。
- ★松下電器製バナアミューズメントカートリッジ(PAC)に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。

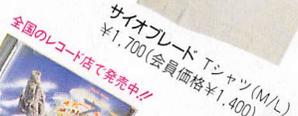
MSX 専用	(RAM16K) 以上		4メガロム
MSX ₂ 専用	(VRAM) 128K		4メガロム

各¥7,800

INFORMATION



ハイドライドTシャツ(M/L) ¥2,200(会員価格¥1,500)



T&Eマガジンドisksスペシャル タケルで登場! 企画・開発 T&Eソフト 価格 ¥2,500円 販売 プラサラー工業

- 1 新春スペシャル座談会
■司会 横山英二 ■出席 内藤時造、吉川泰生、中島健二
- 2 サイオブレードヒント集
●チーフデザイナー中島が語る解方ポイント
- 3 スーパースクープ//「ハイドライドX」
●T&Eの次期R.P.Gの核心に迫る
- 4 T&E最新ゲーム・オープニング
●サイオブレード。 ●G・D
- 5 +じゃなくてもOK「レイドック2」アニメーション公開
●レイドック2のオープニング、アニメーション部分を公開。
- 6 サイオブレード・ミュージック集
●PSG、FM PACにて全曲収録。
- 7 なんとMSX2がキミの声でしゃべる。「MSX2おしゃべりくん」
●このソフトだけでMSX2がしゃべります。
- 8 冬休み、2人で遊べる「じゃんけんウォーゲーム」
●'87、ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。
- 9 グレイテスト・ドライバー1コース
●G・D全16コースのうちの1コースをピックアップ。

メンテナンスカード 及び 保証書

T&E SOFTでは、商品安心して使えるようユーザーサポートに、細心の注意を払っている。このメンテナンスカードには、ユーザーへのアンケートが掲載されており、集められた情報が次のゲームづくりに活かされている。つまり、君たちが望んでいるものを創造していきたいからなんだ。そのために、開発スタッフ全員が必ず目を通して。ゲーム開発の活力源だ。

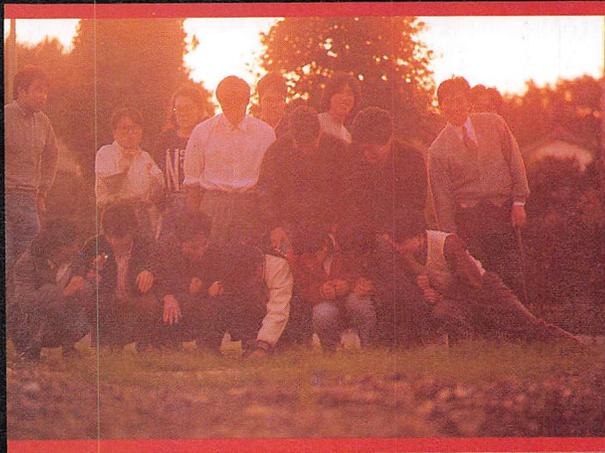
ソフウェア保証書

94-08 08802 08800

株テイーアンドソフトウェア

465

無限のエンターテイメント目指して、



私達の
創造した世界で
再び
お会いできることを
楽しみにしています

T&Eソフトの新作・おもしろ情報を
テレホンサービスでお知らせしています!! **TEL 052-776-8500**

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・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)

T&E SOFT® INC.

製造・販売 株式会社テ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

PSY-O-BLADE

価格 ¥8,800

MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5"2DD・3枚組 12月17日発売

PC-8801mk II SR以上(2ドライブ専用) 5"2D・5枚組 絶賛発売中

FM77AVシリーズ(2ドライブ専用) 3.5"2D・5枚組 絶賛発売中

X1turboシリーズ(2ドライブ専用) 5"2D・5枚組 12月17日発売

©1988 T&E SOFT

PROJECT STAFF

GAME DESIGN KENJI NAKASHIMA
PROGRAM KENTARO NISHIWAKI, YOSHIKUN ODA, SHIN-ICHI OHTA
GRAPHICS KENJI NAKASHIMA, KAYOKO MIURA, YOSHINORI MASUDA,
AKIMICHI MORIBE, TAKAKO HAYASE
MUSIC KAZUNORI HASEGAWA, SHIGERU TOMITA
SPECIAL THANKS STUDIO SHIP
DIRECT EIJI YOKOYAMA
PRODUCE TOSHIRO YOKOYAMA
EDIT MASANORI KURAISHI
PUBLIC YASUO YOSHIKAWA, NAOKI SATO
T&E SOFT Inc.

GREATEST DRIVER

価格 ¥7,800

MSX2 (RAM64K以上/VRAM128K以上) 3.5"2DD・2枚組

©T&E SOFT

PROJECT STAFF

GAME DESIGN KATSUSHI MORIZANE
PROGRAM KATSUSHI MORIZANE, HIDEYO HAGIWARA
GRAPHICS YUJI HATTORI, YOSHINORI MASUDA
MUSIC SHIGERU TOMITA, KAZUNORI HASEGAWA
DIRECT EIJI YOKOYAMA
PRODUCE TOSHIRO YOKOYAMA
EDIT MASANORI KURAISHI
PUBLIC YASUO YOSHIKAWA, NAOKI SATO
T&E SOFT Inc.

LAYDOCK 2

価格 ¥6,800

MSX2+ ONLY (RAM64K以上/VRAM128K以上) 3.5"2DD・2枚組

©T&E SOFT/MATSUSHITA

PROJECT STAFF

GAME DESIGN TETSUYA YAMAMOTO
PROGRAM TETSUYA YAMAMOTO, TADASHI OGURA,
GRAPHICS KENJI NAKASHIMA, YUJI HATTORI, SATORU AOYAMA,
YUICHIRO INENAGA, TOYOKAZU HATTORI, YOSHINORI MASUDA,
AKIMICHI MORIBE
MUSIC TOKIHIRO NAITO, SHIGERU TOMITA
SUPERVISE KATSUO HOSOKAWA
DIRECT EIJI YOKOYAMA
PRODUCE TOSHIRO YOKOYAMA
EDIT MASANORI KURAISHI
PUBLIC YASUO YOSHIKAWA, NAOKI SATO
T&E SOFT Inc.

HYDLIDE 3

価格 ¥7,800

MSX MSX2 4メガROM 絶賛発売中

PC-8801mk II SR以上(2ドライブ専用) 5"2D・2枚組 絶賛発売中

©1987 T&E SOFT

PROJECT STAFF

GAME DESIGN TOKIHIRO NAITO
PROGRAM TOKIHIRO NAITO, TADASHI OGURA, KENTARO NISHIWAKI
GRAPHICS KAYOKO MIURA
MUSIC SHIGERU TOMITA
DIRECT EIJI YOKOYAMA
PRODUCE TOSHIRO YOKOYAMA
EDIT MASANORI KURAISHI
PUBLIC YASUO YOSHIKAWA, NAOKI SATO
T&E SOFT Inc.



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

T&Eマガジンディスクスペシャル タケルで登場!

企画・開発 T&Eソフト 販売 ブラザー工業

12月下旬発売予定
価格2,500円

MSX2
3.5 2DD



- 1 新春スペシャル座談会**
 - 司会 横山英二
 - 出席 内藤時浩、吉川泰生、中島健二
 - 2 サイオブレードヒント集**
 - チーフデザイナー中島が語る解方ポイント。
 - 3 スーパースクープ!!「ハイドライドX」**
 - T & Eの次期P・P・Gの核心に迫る。
 - 4 T&E最新ゲーム・オープニング**
 - サイ・オブレード ●G・D
 - 5 ^{プラス} +じゃなくてもOK「レイドック2」アニメーション全公開**
 - レイドック2のオープニング、アニメーション部分を公開。
 - 6 サイオブレード・ミュージック集**
 - PSG、FM、PACにて全曲収録。
 - 7 なんとMSX2がキミの声でしゃべる。「MSX2おしゃべりくん」**
 - このソフトだけでMSX2がしゃべります。
 - 8 冬休み、2人で遊べる「じゃんけんウォーゲーム」**
 - '87年、ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。
 - 9 グレイテスト・ドライバー1レース**
 - GD全16コースのうちの1コースをピックアップ。
 - その他情報満載!
- PSY-O-BLADEポスター抽選で100名様にプレゼント
※内容については一部変更になることもあります。

**MSX
2+専用**

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL



2人でやるから
2プラス!!

超ヒット作「F1スピリット」
MSX2+の各場で、極限の体感を
プラスしてよみがえる。
ゲームモードは、
F1 16ラウンドのグランプリモード、
練習用のプラクティスモード1,2、
そしてバトルモードの4種類。
コーナリングの際に、背景が横スクロールし
ぶっ飛んでゆく超臨場感！
3Dレーシングの興奮を味わえ！

MSX2+ 3.5" 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800
SW-M007

発売元 コナミ株
販売元 松下電器産業株式会社ソフトセンター
©KONAMI

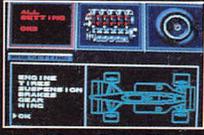
マルチプレイヤーケーブルが
コナミより発売されます。
品番JE-700 ¥1,680



マルチプレイヤーケーブル含むのは、
2台のMSX2+でゲームセンター窓からの
バトルを展開できるぞ!!



中ミは勝者の栄光をつかめるか!



マシンのセッティングも
勝利のカギとなる。



ショウク
ソフトだ

2+パワーだ! 駆使したスーパーゲーム、続々登場!

THE NEW MSX FAIR

MSX MUSIC 対応ソフトも ガンバる ガンバる!

FM Pana Amusement Cartridge ¥7,800

ゼビウス ●ナムコ
¥6,800 12月発売予定
MSX2 (2MR0M)
©NAMCO

ラストハルマゲドン ●ブレインレイ
MSX2 ¥7,800 発売中
3.5" (3.5 2DD) ©BRAIN GRAY

ぎゅわんぶらあ自己中心派 ●ゲームアーツ
MSX MSX2 (2MR0M) ¥6,800 発売中
©片山まさゆき/談談社・ヤングマガジン
©GAME ARTS/YELLOW-HORN

シンセサウルス ●ビット
MSX MSX2 ¥6,800 発売中
3.5" (ROM) ©BIT7

なんと
3.5FDが付いて
3,000円

AIWX専用(ワープロ編) VHS(45分)
オペレーション
ビデオ マニュアル

- ワープロ完全マスター徹底解説
- AIWXのすごい機能を活かそう!
- 君のカードがポップになる

付属の3.5FDにグラフィックデータ満載!
〈発売元〉ミリオンエンター
プライズ「AIWXビデオ係」
TEL. 0482-22-8173

超自然画体験コーナー

19,268色モードの自然画とトップクラスの
アーティストのCGを2プラスのスクロール
機能も組み合わせテモンストレーション

Moji Moji 体験コーナー

2プラスの本格ワープロ機能を体験

スーパーゲーム体験コーナー

レイドック2やF1スピリットを始め、
MSX2+対応ゲームやFM音源対応
ゲームが30台ものMSXで体験できる

ステージ こんな楽しいステージ見逃せないぞ

MSXマガジン(吉田工務店の紹介と優秀作の発表)
MSX FAN(FM音源作曲コンテスト他)
コナミ(スナッチャークイズ大会)
ティーアンドイーソフト(30秒CMコンテスト)
マイクロキャビン(まきぐれオレンジロードクイズ大会)
ナムコ(「ゼビウス〜ファードラウト伝説」紹介)
BIT7(シンセサウルス作曲編曲コンテスト)
他にもまだまだあるぞ〜

T&E、コナミをはじめ、
ソフトハウス16社と
雑誌社がおくる
全国縦断イベント!開催中!!

おもしろデジタイズコーナー

フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った君の
顔や、あこがれのゲームデザイナーと一緒に
ひとコマを超自然画19,268色にデジタイズして
もらえるぞ〜!
(当日会場でのフロッピー販売も予定しています)

占いの部屋

コナミの占いセッションで君の未来を
らなっちゃえ
(占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK)

ゲーム大会

レイドック2 F1スピリット ゲーム大会。
決勝ステージへ進め!!

プレゼントも満載!

参加者全員にシールカレンダーとMSX
小冊誌/抽選で、なっなんと豪華スタ
ッフジャンパー、テレカなどなど…
プレゼントは盛りだくさん用意してあ
るぞ!

スタッフジャンパー
イベント・スタッフカード
(君だけのシリアルナンバー入り。)

MSX は、アスキーの商標です。

ワープロソフトFM音源搭載の MSX2+マシン

AIWX

パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-AIWX 標準価格 69,800円

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベントスタッフ大募集。
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……

場所	会場	日程	時間	電話番号
東京	新宿スタジオ アルタ	12月11日(日)	11:00~18:00	☎03-343-4781
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00~17:00	☎06-348-0001
神戸	せいいでん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00~17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月4日(日)	10:00~17:00	☎082-248-4343

〈主催〉 T & E/コナミ/Panasonic
〈協賛〉 アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサムコム、システムソフト、スキップトラスト、ナムコ、テクノソフト、パナソニック、パナソニックセンター、BIT7、ビクター音楽産業、ブレインレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト (アイワエオ順) MSXマガジン、MSX FAN

真・魔王ゴル

勇者よ、
闇の時流を
斬り裂け!

GO!V

MSX2

7800円

MSX2+

MSX AUDIO
対応

2DD 3枚組



血圧上昇! レッドドラゴン登場



激戦! むらがるモンスター

Disc Station
ディスクステーション

巻之弐 12月8日発売 1,980円

- 先取りプレイ
- ゼビウス(RECON)画
- 真・魔王ゴルベリアス
(横スクロール画)
- デモ
- ゼビウス
- 真・魔王ゴルベリアス
- 魔導師ラルバII

MSX2 MSX2+
2枚組

VRAM 128K
MSX AUDIO
115

パナソフトセンター
コンパイル

ナムコ
ゲーム・アーツ
MSXマガジン・MSXFAN
投稿作品

MSX2+情報
迷宮ゲームエディタ
(サンプル5本)

BGV(クリスマス)
ゼビウス
RC CARII / サムの冒険
BASICゲーム
たくさんタクサンTAXAN

DS#2

レベリアス

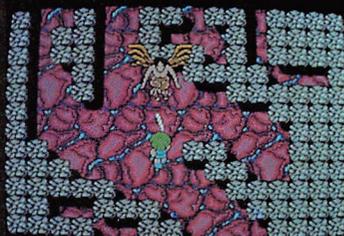
めーみそコネコネ
COMPILE



TM

- 様々な視点から表現可能となった変幻3画面方式
- スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ
- 多彩な会話と奥の深いシナリオ
- 最強の美しさを追求したオープニングデモ
- 豪華設定資料集&謎の秘おまけ付

12月15日発売予定



悶絶! ハーピーとのあぶない戦い



冒険! アレイド王国からそれは始まる

バックナンバー通販コーナー

ディスクステーション #0	980円	ディスクステーション #1	1,980円
①ウインキーソフト	あかんべドラゴン	①MSX _e +情報	
②プレイングレイ	ラストハルマゲドン	②アレスタ(DS#1オリジナル)	
③ゲーム・アーツ	ソリテアロイヤル	ゼビウス(ニューバージョン SCRAMBLE)	
④コンパイル	アレスタ		
⑤パナソフト	FMパナアミューズメントカードリッジ	③ぎゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介	

笑顔とまごころの通信販売で買うよーに

通信販売を希望の方は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料200円(速達希望なら400円)を送るんだ。必ず、君の持っているMSX_e、MSX_e+のメーカー名と機種も書くように。あっ、それと、商品名・きみの電話番号も忘れずに。プップーだ!

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で差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。



株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャムホール広交1005号
Phone : 082-263-6006 Fax : 082-263-6049

第2回

MSX FAN



プログラムコンテスト結果発表

先月号でひとし先に「FMパック」と「センサーキッド」の結果を発表しましたが、今月はよいよ本編の「第2回MSX・FANプロ

ラムコンテスト」の結果発表です。今回は11月号で募集した読者審査員の評価と編集部での評価を総合しての審査となりました。

コンテスト投稿状況と選考経過

第2回は、第1回コンテストとちょっと違うやり方をしてきました。

ひとつは、コンテスト応募作品と通常のファンダムへの投稿作品とを区別せずに募集したことです。これは、コンテストのノミネート作品もけっさよくはファンダムで掲載されるため、不要な混乱を防ぐためにとった措置です。もうひとつは、第1回

は編集部だけの評価で授賞作品を決めていましたが、第2回では読者から選んだ10名の審査員に参加してもらい、編集部の評価点と総合して授賞を決めた点です。読者審査員に応募してきた読者は、みな熱心なプログラム愛好家で、あらためてファン多さを実感しました。

また、読者が打ちこむプログラムはできるだけ短いほうがい

いという観点から、10画面を超えるFP部門の作品は、コンテスト対象外としました。このため、たとえば9月号の「まものクエスト」や10月号の「たこの海岸物語PART3迷宮編」をノミネート作品とすることができなかったのは残念でした。

コンテスト期間中に投稿されたプログラムは、総計311本。夏休みという時期も手伝って、通常の1.5倍の投稿数に達し、ふだんなら採用になるレベルの作

品も、激戦のために掲載を見送らなければならないほどの充実ぶりでした。

11月号でこのコンテストの審査に向けて読者審査員を募集したところ、応募総数441通。MSX2ユーザーとMSX1ユーザーの比率は8対2だったので、読者審査員もMSX2ユーザー8人、MSX1ユーザー2人を選びました。

■審査の進め方

審査項目は、完成度、アイデア、美しさ、動き、+α(感激度、興奮度)の5項目とし、それぞれ5段階評価で審査しました。編集部からはファンダム班などから9人の審査委員を選び、同じく5段階で評価しました。はじめは「サウンド」の項目も設けてあったのですが、音の必要のないプログラムが不利になるため、審査項目からははずしました。また、MSX2/2+用のプログラムの場合、MSX1ユーザー審査員の評価が不可能なため、MSX2ユーザー8人の評価点に1.25をかけて計算しました。

そうして、読者審査員、編集部審査委員の評価点を総合し、最終的な評価点を決めました。上位15位までを左表にまとめてみました。上位の作品は、どれもわずかな差でしたが、結果的に右の4作品が各賞の授賞作品となりました。

なお、特別参加賞(140名)は、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

●上位15本の作品の評価点一覧●

作品名	完成度		アイデア		美しさ		動き		+α		総合得点
GOLDIA	40	35	44	44	39	39	36	31	37	35	380
ぼうんす	45	31	42	30	43	31	44	35	36	28	365
BALLS	39	29	29	28	49	38	39	32	35	34	352
BALL RACE	33	39	34	35	35	37	30	37	32	38	350
ストラクチャ	36	35	39	43	36	38	31	26	34	31	349
TOKIO	44	30	41	27	45	30	35	29	39	27	347
非道の拳	37	29	37	30	36	39	32	28	40	36	344
THE WAY	26	31	36	32	42	41	44	25	35	28	340
Obstacle Race	33	33	33	31	36	36	39	37	32	29	339
そりたん	33	36	40	41	34	33	22	28	35	36	338
PASTEL 1&2	29	33	38	33	45	41	26	32	28	29	334
MSXFANサーキット	36	32	32	28	40	31	31	28	35	30	323
VOLLEY BALL	38	28	31	27	31	27	39	29	36	29	315
RIDICULOUS BIKE	33	32	36	36	31	28	27	27	34	31	314
TRIPLE	30	32	40	35	25	25	30	35	33	28	313

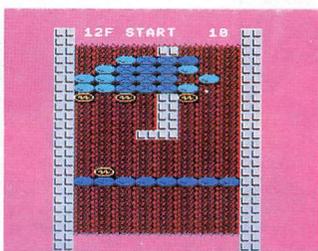
※各項目の左が読者審査員の評価点、右が編集部の評価点です。

Mファン大賞 (最優秀作品) 賞金30万円

ゴルディア
GOLDIA

大阪府・真鍋武志 (Beta.K)
・高校3年

読者審査員の評価では第4位、むしろ編集部側の高い評価のために1位になった作品です。しかし、かきつけて編集部が真鍋くんから上場まえの株をもらっていたわけではありません。



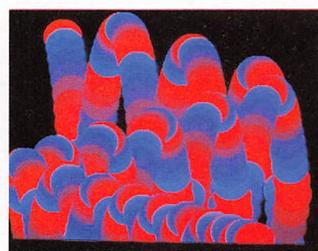
◎自陣にブロックをならべてブロックくずしをやる新種のパズルゲーム

ファンダム賞 (1画面タイプの優秀作品) 賞金5万円

ボールズ
BALLS

福岡県・竹田賢二 (GEN)・
大学2年

1画面タイプでの最高点。この作品は逆に、編集部での受けがさほどでもないのに、読者審査員の評価が高く(4位)、上位進出を果たしました。どうしてこういichがうのでしょうか。



◎うねうねとボールが出てきて、ぞわぞわと動く鑑賞プログラム

ファンダム賞 (N画面タイプの優秀作品) 賞金5万円

ボール レース
BALL RACE

大阪府・小川泰次郎
(TEIJIRO)・大学2年

N画面タイプでは最高点の作品です。ただし、これも読者審査員の評価では10位にも入らなかった作品です。しかし、少なくとも編集部ではしばらくは買ったゲームではあります。



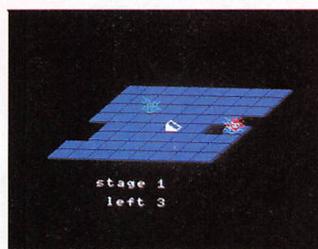
◎フワフワと浮かびながら走るレースゲーム。編集部はかなり燃えました

奨励賞 (アイデアの優秀な作品) 賞金3万円

そりたん

兵庫県・西山鯛介 (Tai)・
高校1年

全体の評価は10位ですが、アイデア点だけを見ると、第2位。投稿プログラムでも、市販ソフトでもこれと似たようなゲームは見あたらず、新鮮なゲームアイデアを高く評価しました。



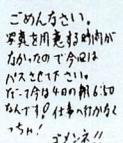
◎そりたん(戦車)がパネル上を動いて敵を破壊していくアクションゲーム

読者審査員席

長谷川康顕

(兵庫/32歳・会社員)

●愛機=F
1XDJ●
MSX歴=HB-75を1984年に買って以来4年半●好きなゲームのタイプ=シューティング●声=統一規格、低価格、高品質のMSX。MSXの登場でパソコンというものはいじれる人々が増えたのは隠しがたい事実だと思います。



高正樹

(神奈川/12歳・中学1年)

●愛機=F
1XD●M
SX歴=約5年●好きなゲームのタイプ=RPG、アクション、パズル、SLG、AVG●声=今いちばんほしいのがグラディウス。グラ2と沙羅曼蛇はなんとか買えるけど、グラディウスなんてどこに売ってるのかもわからない! 教えて!



池井寛

(長野/12歳・中学1年)

●愛機=A
1F●MSX
X歴=1年●好きなゲームのタイプ=シューティングとRPG●声=自作プログラムはありませんが、ファンダムのプログラムを毎月2、3本入れます。今、オリジナルプログラムを作っていますが、まだ送れません。でください、送ります。



小川太郎

(愛知/14歳・中学2年)

●愛機=A
1●MSX
歴=約1年●好きなゲームのタイプ=シューティング、RPG。●声=プログラムを打ちこんだことはありません。ところで、送ってきた封筒の切手が100円不足でしたよ。私はたこPART3のデータがほしいなあとおわびを待つ小川でした。



儀本卓治

(広島/12歳・中学1年)

●愛機=M
SX2(機種不明)●MSX歴=2年●好きなゲームのタイプ=RPG●声=Mファンは1987年の4月号との出会いで、プログラムを打ちこんでいる。読めるか、①切支丹②木乃伊③成吉思汗④欧羅巴⑤焼売……あと2問、⑥羽衣織⑦潮来。



中沢信哉

(埼玉/13歳・中学1年)

●愛機=A
1F●MS
X歴=4年●好きなゲームのタイプ=RPG、シューティング、レース●声=プログラム打ちこみは3年くらい。しかし、頭くるよなあ。こないだA1F買ったばかりなのにいきなりカウンターくらわすようにMSX2+発表。ブツツ。



小川朋彦

(千葉/15歳・高校1年)

●愛機=C
F-2000●MSX歴=2年ほど●好きなゲームのタイプ=ARPG、麻雀など●声=あの名作「PURE STAR」を打ちこもうとして挫折、今は「まものクエスト」を打ちこんでいます。ところで、追伸です。奈良/早くF1-XD売ってくれ。



坂本耕一

(東京/15歳・中学3年)

●愛機=W
AVY23●MSX歴=1年半●好きなゲームのタイプ=RPG、シューティング●声=趣味は遊ぶ食う寝る。編集部のみなさん、どうかプレゼントにレトロゲームも入れてください。最近MSXを知った人は知らないかもしれませんよ。バボ教信者1091号。



堀孔明

(東京/14歳・中学2年)

●愛機=F
1●MSX
歴=1年半●好きなゲームのタイプ=おもしろいものならなんでもいい●声=けっこうおもしろいゲームが多いですね。でも、審査する時間がなくてたいへんでした。協力してくれた山口くん、民本くん、平郡くん、ありがとー!



金田住久

(兵庫/15歳・中学3年)

●愛機=A
1MK2●MSX歴=半年●好きなゲームのタイプ=RPG、パズル●声=じつをいうと友だち1人と家族以外、知らないのさ、審査員になったことは。その友だちというのも2人用のをするためのさ。写真でないのは、顔が知れるとまずい(?)から。



敬称略



オレンジロード

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

けだるい夏休みが始まる

夢は夢!?



春日くん、好きにして……

主人公の春日恭介は、はっきりしないタイプ。好きなのはまだかなのに、慕ってくるひかるも気になる。じつは、まだかとひかるは大の仲良しで、まだかは恭介のことを好きだといえない。ということは、典型的な三角関係のパターン。それに恭介の優柔不断な性格がくわってハナシがさらに

ややこしい。おりしもこれから長い夏休み。いったい3人の夏はどんな結果に終わるのだろう。さて、夏休みに入ったばかりのある日、恭介はあこがれのまだかがせまってくる夢を見た。ほんとうにこうあってくれるとうれしいのだけどね。ところが、現実はずいぶんさびしいわけで、まだかはさっさとアメリカにいる両親のもとへ旅だってしまった。じゃあ、この夏休みはひかると過ごすことになるのかな?



現実はずいぶんさびしい……



④アメリカに旅だつまだかを見送る恭介。さびしい夏休みだ



だめ、そんなも……

あ、鮎川

早く子供をつくれって?!

ぶらぶらと何をするでもなく外に出て戻ってみると、おじいちゃんが遊びにきていた。そして、突然おじいちゃんはたいへんなことをい出した。春日家に代々伝わっている超能力がもうすぐ消えてしまうというのだ。そう、春日家の人間は超能力をもっているのだ。そのために近所の人に超能力がばれるたびに

引っ越しを繰り返していた。でも、超能力がなくなってしまうというのは一大事だ。そこでおじいちゃんがつづけていうには、きのう予知夢を見たのだという。それによると、子孫ができれば大丈夫だという。早いハナシが、恭介が結婚して子供をつくっちゃえ、というのだ。しかもこの夏休み中にだ。でも、それって

そんなカンタンなことじゃないよね。だって、2人の女の子から、どっちかを選んで結婚して……なんて、優柔不断な恭介にできるだろうか。困った。とにかく、まずひかるに電話してみようか。



③さっそくひかるに電話をする恭介。どうやらないみたいだ



⑤おじいちゃんが突然、子供をつくれという

おまけ

MENU
COFFEE
MUSIC
LUNCH

④アバカブでメニューをみると出るよ

BGM選択

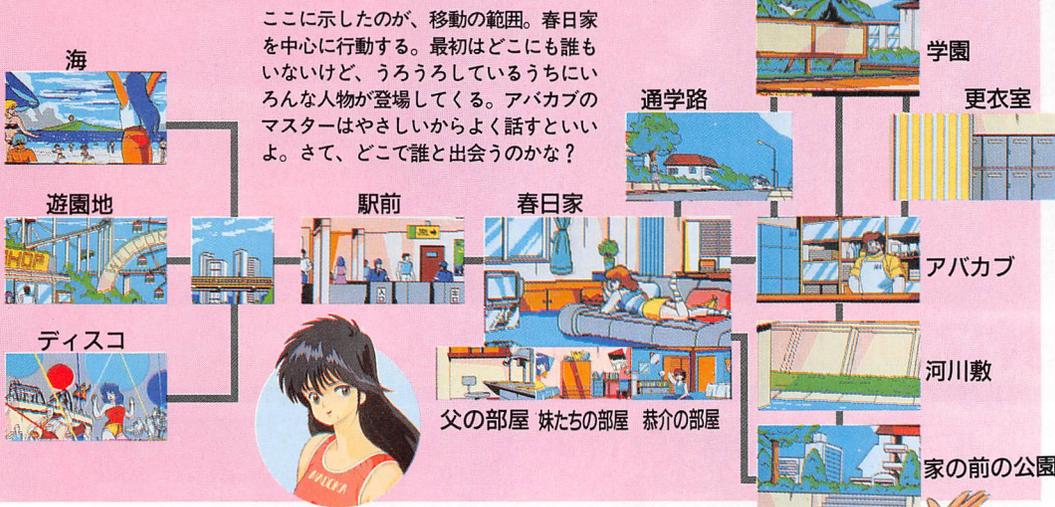
④左上がメイン画面。その下が現在の場所の表示。いまは春日家のあるマンション。駅前から電車で海へ行ったりすると、ここに電車がビュンと走るようになってる。右上はおなじみのコマンド選択の表示。移動については右ページ上の「恭介のぶらり夏休み」を参照のこと。そして下の画面がネーム画面。大事なことは緑色の字で表示されるみたい。

ゲスト出演

④牛子と馬男

「コマンドはいつものように
選択方式です!」

恭介のぶらり夏休み



やっぱり決められない

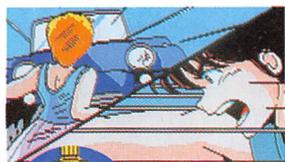
電話してみてもひかるは外出しているらしくない。まどかはアメリカだし、どうしようもない。外に出てうろろ。学園に行ったり、行きつけの喫茶店アバカブに寄ったりして考えてみる。でも、考えるっていったって2人ともいないんじゃないかな。とぼんやり通学路を歩いていると、ひかるがいた。「ひかる～/……あっ/……」突

組 ③三角関係だけどなぜか仲良し3人 ④左から、まどかに恭介、ひかる



然だった。ひかるが目の前で車にひかれてしまった。ど、どうしよう。これで、おじいちゃんの期待にそえなくなりました。タイムスリップしてひかるを助けられないものか……。といろいろあって、まだまだまどかのことがあきらめきれないでいる恭介のもとへ朗報が。なんとまどかがまだ日本にいるとい

うのだ。これで、ひとまず安心。恭介の気持ちいいということになる。ところが、また強敵出現。恭介がふりむいてくれないがゆえにしつこくつきまとう美少女さゆり。彼女がまたハナシをややこしくする。まどかとひかる、それにゆかり。いったい誰を選ぶのだろう。物語はまだまだつづくのだった。



①ひかるが危ない！ 時間よ止まれー！



②遊園地の観覧車。こっから落ちたら死ぬかな～？



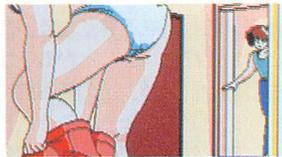
③おませなさゆりにつかまった恭介。こんなとまどかに見られて



④ひかるとジェットコースターを楽しむ図。やっぱりかわいいな



⑤どこかしんみりしていいふんいきの恭介とまどかだが……



⑥アバカブの更衣室。恭介ったらおいしいじゃないの～



⑦仲良しのひかるとまどか。水着姿がまぶしいなあ

登場人物



鮎川まどか

①喫茶店アバカブで働いている。恭介のおこがれ



榎山ひかる

②恭介を慕う元気少女。まどかとは大の仲良しコンビ



おじいちゃん

③人さわがせなところがあるけど、いいおじいちゃん



アバカブのマスター

④ここでまどかの情報がわかるかも。やさしいマスターだよ



小松&八田

⑤恭介の友だち。ぶらぶらしている



さゆり

⑥みんなにちやほやされているのに恭介だけけしないから……



火野勇作

⑦明るいひかるのことが好き。なんだか印象が薄いけど……



双子の妹 くるみ&まなみ

⑧恭介の双子の妹たち。なまいきざかり



いとこのあかね

⑨変身能力をもっている。なかなかセクシーでいいなっ



いとこの一弥

⑩あかねの弟。恭介と同じく超能力をもっている



セーブうさぎ

⑪おなじみのセーブするときのウサギ。居間のテレビにいる



サイオブレード PSY-O-BLADE

T&Eソフト

☎052-773-7770

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

博士が監禁されている島へヒューイが潜入

首を思いっきり長くして待っていたらついに地上編ができてきた。地上編での目的は、ラクーンの設計者のブルーノ=シュルツ博士を救出すること。救出に向かうのはヒューイ=マークフィールドとルイス=ブルーデル、ペットのサル、アレキサンダーというメンバーだ。博士が捕まっているサウスハチェット



①連邦局長官から博士のゆくえを知らされる。場所はキューバ沖のサウスハチェット島だという……

島沖合で、ヒューイが島へ潜入しようとするシーンから始まる。海から頭だけ出して島へと泳ぐ不気味なヒューイの姿。それから岸壁をよじ登ってジャングルの中に入って行って、いよいよゲームスタートになる。

西暦2113年5月12日

22:00 サウスハチェット島沖合



②なんと海を泳いで(/)島へ近づくヒューイ。波のゆれ、雲の流れのアニメーションをお見せできないのが残念

ヒューイ=マークフィールド



24才。連邦情報局職員。頭脳、体力、精神力とも情報局No.1。いわずと知れた、地上編の主人公だ。



③岸壁を登ってきた。まずは仲間のルイス=ブルーデルに会わなくちゃいけない。待ち合わせの場所へ行く



④ルイスとの待ち合わせ場所はここ。午後11時、煙草を吸ったりしながらジャングルの中で待つヒューイ

ルイスと待ち合わせ救出作戦の計画をたてる

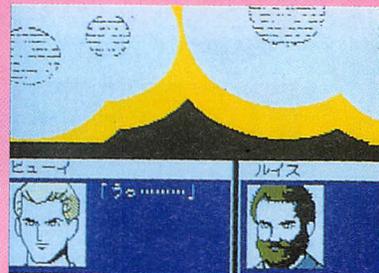
待ち合わせの場所の岩かげのようなところから光がもれて、ルイスが現れる。あまり大きな声では話せないが、ルイスが先に潜入して得た情報などを報告してもらおう。島の情勢、環境、人々の生活、かんじんの博士に関することなど。ここでは、ルイスの話をもくどいほど聞くことが大切だ。たとえば、島では煙草がワイロがわりになっている

ので吸わなくても持っていたほうがいいことなど、ささいな世間話の中にもヒントめいたことが隠されているからだ。ルイスのペットのアレキサンダーは、ルイスの言葉を理解できる。あとでお世話になることがあるかもしれないので、彼の持ちまぐらいは見てあげよう。そうこうして話に熱中していたら、突然光に囲まれてしまった!



⑤ルイスの報告を聞く。場所を変えようとするルイスが動きたがらないのはどうしてなのだろうか……

ところが!



⑥まぶしい! と思ったときは、すでに東側の兵士に包囲されていた

ルイス=ブルーデル



28才。連邦情報局職員。単独の内偵活動が得意。シュルツ博士が発見されたため、ヒューイとペアを組むことに。

アレキサンダー



ルイスのペット。友達のような関係でルイスの言葉をちゃんと理解できる。サルだと思っただけではない。



東側の組織に捕まってしまうヒューイとルイス

いよいよ博士救出の作戦を立てようとしていた矢先にあつという間に捕らえられた2人。あまり大きな声で話していたわけでもないのになぜ気づかれてしまったのだろうか。いや、もしかしたら最初から尾行されていたのかもしれない……。気が付くとどうやらそこは東側の軍事基地の中らしい。ヒューイが部屋でひとり目覚めて、ゲームは

新たな展開に突入する。

とりあえず監禁されている部屋をじろじろと観察してみるヒューイ。そして、ルイスはだいじょうぶだろうか、どうやって脱出しようかなんて考えていると、突然ドアが開いた。目のまえには見張りらしい男が2人立っていて、外に出ろという。もしかしたらルイスに会えるかもしれない。

基地の部屋で拷問を受ける

見張りの後について入った部屋には、軍事基地のおえらいさんがいて、ヒューイを拷問にかけられる。話してはいけないと思いつつ、あまりの苦しさに少しずつ任務の内容を書いてしまうヒューイ。どうやらルイスも同じ目にあつたらしい。少し口を割ってしまったあとヒューイは、再び部屋に監禁されてしまう。

① ドアを叩いたら、開いて見張りがいた

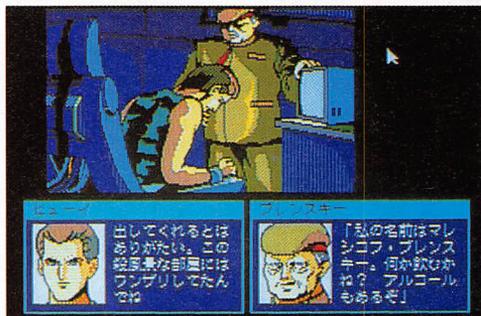


監禁されている部屋

東側の軍事基地の中だと思われる、ヒューイが監禁されている部屋だ。あちこち観察してみよう。床には何も敷いていなくて、粗末なベッドだけが置いてある。ベッドの上には毛布が1枚かかっている、めくってみても何もなかった。天井には空調の大きなプロペラ、そして壁にはそのスイッチ、コンセント。窓には鉄格子ががっちりはまっている。壁を叩いてもドアを叩いてもぜんぜん外に出られるけいはない。



② 殺風景でしかもドアの外に見張りつきという最低の環境。動くものはプロペラだけ



③ じわじわとヒューイを拷問にかけて、身元や島にきた理由、任務の内容、今後の行動などを問い詰める



④ 夜になってなんとか体がまともに戻った。外をのぞいてみると、見張りが遊びに行く話をしている。ん、抜け出せるチャンスか？

⑤ 電気ショックで苦しむヒューイ。いかにすごい体力の持ち主とはいっても、つつい負けて話してしまう

監禁されている部屋の外で目撃した人物とは!?

見張りがいなくなっても、ドアや壁を叩いても外に出られるけいはない。夜が開け、外がさわがしくなってきた。鉄格子からのぞいてみると、何人かで車を厳重に守っているのが見える。バラバラと話していることを総合して考えるとどうやらこれから重要な人物が車に乗ららしい。異常なほどの警戒体制になんとなく疑問を感じたヒューイは、しばらく窓の外に注目をする。そして、男達に囲まれて押されるように車に乗り込んだ人物を見た。その人はなんとシ

ュルツ博士だったのだ！ 奇しくも同じ基地に捕らわれていたのだ。なんとか部屋から脱出して、ルイスを見つけ出し、シュルツ博士の後を追わなくては！



⑥ いくつかの男達が何人も車の回りについている。やけに外がさわがしいぞ



⑦ 鉄格子のかけがはつきりとは見えないが……

⑧ ラッキーな偶然に感謝して、一刻も早く博士の後を追わなくては。車のナンバーが見えるのなら控えておこう。とっとと脱出してルイスを見つけ出さなきゃ、見失っちゃあ





琥珀色の遺言

西谷龍之介探偵日記

藤堂龍之介 探偵日記

人間関係の愛憎か、単なる遺産争いの結末か……？

リバーヒルソフト

☎092-771-0328

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

※自然画デモ

美しき琥珀館にまいおりの殺人事件

1920年代(大正時代の頃)という時代は第一次大戦が終結し、どの国も活気にみちた夢多き時をむかえていた。

主人公の藤堂龍之介はちょうどその頃、8年もいたヨーロッパをあとに日本へ向かう客船の中にいた。そこで、事件の起こった影谷家の被害者の甥、影谷芳明に出会う。それまで、同じ船に乗りながら顔を会わさなかった2人だったがシャーロック・ホームズの探偵小説をき

かけに意気投合。仲のよい親友となっていた。

その後1年たったある日、事件は起きた。影谷家の当主の悦太郎が中庭で何者かに毒殺されてしまったのだ。この時代を象徴するような西洋の建築様式の影谷家の館。夕日をあびて琥珀色に輝くその姿とはうらはらの恐ろしい出来事だった。主人公の藤堂龍之介は私立探偵の身を隠して、内密に捜査を開始した。そこで偶然再会できたのが芳明



美しく輝く琥珀館の全景

だった。残された西洋カルタの謎を解くのに彼の手をかりながら、平和そうにみえた館の隠されたキズに迫っていく。殺された悦太郎は薬品を扱う貿易会社で財を成し、この琥珀館を建てたほどの力の持ち主である。使用人も多く、また2度

ちょっとほかにはないオープニング



「カチカチカチ……時計の音で始まり時代をさかのぼっていく」



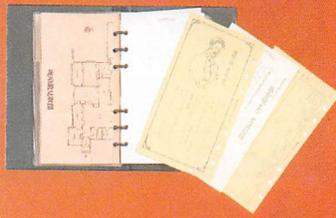
琥珀館に近づくと……

「事件の証拠品として出てくる物の自然がデモ」

も結婚しているので子供も多い。家庭という感じはなく孤独な人のようだった。

龍之介は執事の辰野の依頼にしたがって、探偵と気づかれないように、用意された自室にもどっては、愛用の手帳にメモをとって推理する日々がつづいた。そして、しだいに見つかっていく西洋カルタに秘められた意味に興味をひかれた。

本物の捜査手帳つき!



捜査はアイコンで、分析は自室にて

他機種にはない機能がMSXにはある。それがアイコンだ。文字で書かれたコマンドではなく、カンタンな絵のマークのこと。ノートを選ぶと捜査内容を

まとめ、推理するモードに入るし、移動するときの部屋の見取り図を出したいときは、いちばん上の見取り図を選んでやれば、ウィンドウが開く。また、どこどの部屋へ行こうとはっきり決まっているときは2番目の表を選べば部屋のリストがたちどころに出てくる。MSXだけにつけられた便利機能だ。

さて、身分を隠している龍之

捜査メモの整理



「捜査メモをまとめた」と思ったら手帳を広げて……」

介は、捜査の内容をメモしたりするときには自室にもどることになっている。自室では気づいた点を手帳にまとめたり、証拠品を整理したり。そして、最後に捜査状況の進展ぐあいの採点をする。チェックポイントは情報の収集、証拠品の発見、容疑者



「調べていくうちに質問の項目が増え、その結果が手帳に書かれていく」の追求、現在の捜査段階の4項目だ。はじめのうちはなかなか点数が上がらないが、中盤以降は急速に上がって、解決にむかっていく実感がわく。追いつめていく感じがするのだ。

※画面は開発中のものです。©リバーヒルソフト

背後にひそむ 複雑な人間関係を解く

事件を依頼してきた執事の辰野は、何か隠しているような物のいい方をするし、未亡人のルイは恍太郎と夫婦仲が悪かったようだし、ひとりひとりがなんだか怪しい。

恍太郎は最初に綾という子供のいる千代と結婚して4人の子供をつくり、千代が死ぬとルイと結婚して5人の子供を作った。死んでしまった子供を引くと7人の子供がいる。そして孫も2人。2階には母のサダが隠居暮らしをしている。使用人も、先代からいる人や、つい最近きた



①人のことをジロリと見るなんて失礼だ。こいつは何だか怪しい!

人物までいろいろ。死んだ恍太郎や客もふくめると、登場人物は全部で27人。誰が誰のことを愛していて、憎んでいて……ということがわからないと事件は解けない。

②次々に発見される西洋カルタ。因果を象徴する



影谷ルイ

被害者の後妻。夫婦仲があまりよくなかったらしい。それが原因で……。



辰野銀蔵

龍之介に捜査の依頼をしてきた琥珀館の執事。態度がどこか怪しい感じがする。



早乙女智恵子

住みこみの家庭教師。龍之介にしだいに協力的になる。よき相談役。



影谷敦男

11年前に家を出していた三男。ハワイからフラリと帰ってきたわけは……?



萩原廣高

なんだか陰気な書生。こういうやつはムツリなどかだったりしそうだ。



影谷芳明

洋行帰りの船の中で知り合った龍之介の友人。西洋カルタに詳しい。



影谷綾

先妻千代の連れ子。事件の当日の朝もどこかで外泊をしていなかった。



影谷林太郎

四男。大人を嫌っている考えのはっきりした青年。映画に興味をもっている。



熊田喜助

古くからいる庭番。とても頑固な人。頑固になったわけがあるというが……。



宮守スミ

上女中のひとり。おしゃべりなので、いろいろな情報が聞けるかもしれない。

美しすぎて 広すぎて

館はとにかく広い。1階と2階をあわせて約40か所もある。そこを27人の人物が移動する。そして、またいろいろな事件が起きたり、だんだんと龍之介に心を開いていく人物が出てきたりとゲームは進展していく。こんなに美しい館だからなのか、人物の態度は最初は冷たい。広い館の中では、それぞれが寂しいままだ。

途中で見つけていく西洋カルタ。そのカードのひとつひとつが、何かを暗示しているようなのだ。そして女物の手袋やハンカチ、小さなビンの事件とのつながりは……? 事件は意外な結末へとむかう。



①琥珀館の玄関。客はここから

②中庭に面した家庭教師の部屋

③1階の広間からつづく階段の広間

④外の駐車場。証拠品を見つける

⑤事件のあった中庭のなか

⑥1階にあるふんいきのいい応接室

⑦玄関横の客用寝室。ホテルみたい

⑧1階の玄関からつづく広間

⑨書斎。カードについて調べる



死霊2 戦線

WAR OF THE DEAD PART 2

ビクター音楽産業
☎03-423-7901

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ライラの身にかかる数奇な運命



④くったくのない明るいライラ。彼女の身にかかる運命とは……



④テロリストと謎の邪教集団、そしてクリーチャーが街を襲う

3年まえに起こった、チャニーズ・ヒルの悪夢がふたたびよみがえろうとしていた。この世界と別の異世界をつなぐ黄泉路が誰かの手によって封印が解かれたようなのだ。黄泉路を封印することのできる力をもつブラウニング家の最後の血をひく主人公のライラ。彼女はS-SWAT (特殊攻撃部隊)の副隊長として、報告のあったニュータウン、サン・ドラドに向かった。そして、彼女を待ちうけていたのは気味の悪いクリーチャーと意外な事実だった。

アイテムと情報集めはぬかりなく

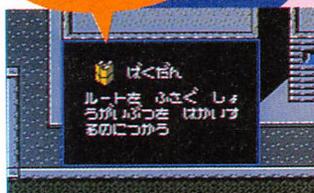
街に残っている人たちと会話をすることによって事件の全貌が明らかになっていく。また、情報を得ることによってアイテムも増やすことができる。情報集めがライラの第一任務というわけだ。

セーブもたくさんできます



④ゲームの途中セーブが、10個までできる親切設計

大切なアイテム



④アイテムは街の人からの情報で手に入る。大切にしまっておこう

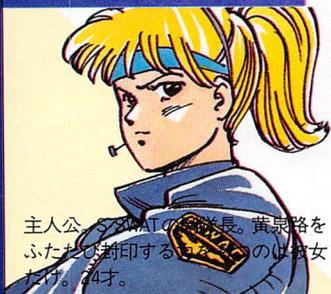
重要な情報



④街に残っている人に会ったら話をしよう。何か情報が聞けるぞ

事件のカギをにぎる人たちが

ライラ・アルフォン



主人公。S-SWATの副隊長。黄泉路をふたたび封印する鍵を握る。24才。

ビル・キャメロン



S-SWATの隊長。ライラと同じくチャニーズ・ヒルの事件を経験している。35才。

マイク・ハリス



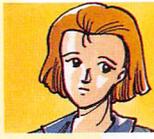
S-SWATの新隊員。実戦経験の豊富な、チームのまとめ役。最年長の41才。

トーマス・マーフィー



ハリス同様、S-SWATの新隊員。電子工学のエキスパートとして活躍する。28才。

コリン・ワイズ



彼女もS-SWATの新隊員。あどけない顔の20才。今回の出動でどんな経験をつむのか。

ボロック



サン・ドラド市刑事部長。20年前のG・ロイド殺人事件でC・ロイドを追っている。

クライブ・ロイド



11年まえに実の父G・ロイドを殺害した容疑で警察に追われている。行方不明なのだが？

キャリー



民族学者。チャニーズ・ヒルの生存者でもある。黄泉路に興味をもっている。38才。

デッカー



貨物船シーラ号の船長。ラインスタ一島近辺航行中に事件にまきこまれる。海の男48才。

セーラ



グレイザー市長の一人娘。18才。女の子がうろうろしていたら、誰かにねらわれる危険が。

ラッセル



キール原子力発電所の運転責任者。謎の武装集団にコントロールルームを乗っ取られる。

グレイザー



サン・ドラド市長。56才。自宅からテロリストの手によって誘拐されるのだが……。

カサンドラ



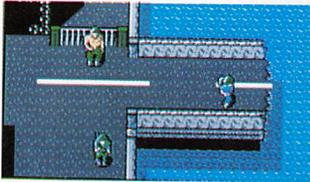
神秘的な美しさを秘めた半人半獣の女性。モルスマルクトのみこをつとめる24才。

ラモンド



謎の邪教集団モルスマルクトの司祭。いったい何が目的なのかまわらないのか……。

島が孤立状態に!



緊急連絡を受けて基地にもどうしようとすると、橋がテロリストによって爆破されていた

前線基地を出たライラは橋を渡ってラインスター島に向かった。島にはわずかの生存者が残っているだけで静まりかえっている。あちこち探索していると、突然無線が入った。急いでもどるようによとの指示だ。ライラはまっすぐ基地に向かった。が、いま渡ってきたばかりの橋が壊されてしまっている。これもテロリストのしわざなのか。ふりかえると北ビルにも大きな穴が

あけられている。ライラが中に入ると、何かの倉庫のようす。そして奥にはあのいまわしいクリーチャーが……。

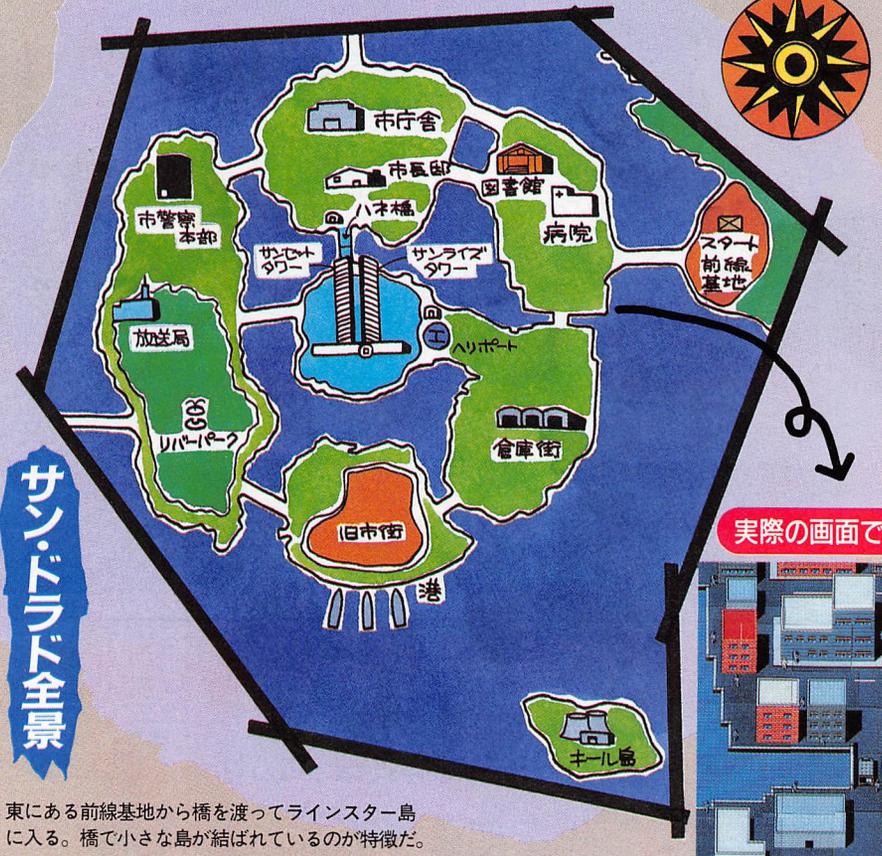


橋のほかに北ビルにも穴が。中には……!

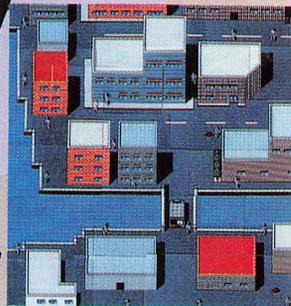


サンドラド全景

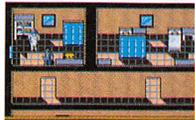
東にある前線基地から橋を渡ってラインスター島に入る。橋で小さな島が結ばれているのが特徴だ。



実際の画面では……



市長を誘拐したのはいったい誰



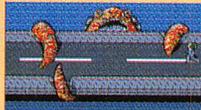
病院の奥に入ると誰かが残っていた……



不気味に静まりかえった図書館



民家にも不気味なクリーチャーがいた……



大ダコのようなジュリアン。気持ち悪い

市長の行方を追って市庁舎の中に入る



やはり、テロリストがいた。ほかには?



北ビルの中にいたクリーチャーを倒し、さらに進むとビルの裏手に出た。そこには病院や図書館などの建物がある。やはり不気味な空気におおわれた静けさが支配しているようだ。またすこし探索を始めたとき、市長の家からテロリストの手によって市長が誘拐されてしまう。連れさられた後には血の跡がいくつも残っていた。市長は大丈夫なのか。監禁されているという市庁舎に急ぐライラ。そこにはまたゲリラのほかに、やはりクリーチャーがいた。ゲリラとクリーチャーを結びものはいったい何なのか。

突然クリーチャーのマッドウオーカーが!



市警本部が何者かに急襲される!

テロリストの奇襲にとまどうライラたち。やっとのことで、勢力をそいだのだが、まだ新たな敵の集団モルスマルクト(謎の宗教集団)の存在がうきばりに。そして、市警本部が何者かに急襲を受けてしまう。



市警にも何者かの影がしのびよっていた

そして、ライラの運命とは……

ライラは上のマップにあるように右から時計まわりと反対方向に進む。テロリストとの闘いがあり、謎の邪教集団のモルスマルクトとの、クリーチャーとの闘いがある。

また、いろいろな人物と出会ってライラは意外な自分の運命を知ることとなる。封印の解かれた黄泉路の穴を見つけ、ライラだけの力でもう一度封印することができるのだろうか。そして、南に位置するキール島の原子力発電所は無事運転を開始で

きるのだろうか……。

ライラの数奇な運命がすべてを明らかにする。



謎めいた人物とクリーチャーとが街を浸食する



ライラはなおも闘いつづけるのか……

発売中



ニカデマスの野望を打ちくだけ

人気のファンタジーRPGの続編

ファンタジーII

PHANTASIE II

A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING QUEST

ボーステック

☎03-708-4711

媒体	LD 200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

呪われた島、フェロンラを救え

本誌8月号で紹介した人気のRPG「ファンタジー」の続編が早くも登場した。

物語は前作の舞台ジェルノアの島の南にある、フェロンラの

島に冒険者がたどりつくことから始まる。この島はかつては貿易と工業、強大な軍力で栄えた都市だったが、40年前から不気味な雲が島をおおい、島への

往来はいっさいとだえてしまった。そしてフェロンラは今や、悪と暴力でみちあふれた都市となってしまった。これがすべて悪の魔術師ニカデマスのしわざだと知った冒険者はフェロンラを救いに旅に出るのである。まずは旅の準備にかろう。

呪いの島を救うため勇者はニカデマスを倒しに旅立つ



旅立つ前にまずは準備だ

求む、優秀な人材?

それぞれの町にはギルド(協会)があり、ここでパーティを組むのだ。6人までのパーティを組め、ギルドではそのメンバーを探すのだ。気に入ったメンバーが見つかるまで、何度でも探すことができる。



魔法を覚えたり、レベルを上げることもできる

強い武器をさがせ

お金をおろしたあとは武器の調達だ。アーマリーでは武器、ヨロイ、タテのほか、スクロール、魔術や治療の薬がそろっている。頑丈な武器で最強のパーティを作ろう。



強い装備が強いパーティをつくる。これRPGの鉄則

この世はすべて金しい

パーティを組んだらすぐに銀行へかけこもう。何をやるにもわたる世間にも金がある。どの町にも支店があるので、「お気軽にご利用下さい」。



ここで一句、ファンタジー、どんな事にも金がある

旅の疲れはここでいやせ

冒険の旅は、歩きまわったり、敵と戦ったりでどっと疲れるのがあたりまえ。宿屋に入ればし休もう。町の中の宿屋なら無料、外の宿屋はお金を取られて不経済だ。



マジックポイント(MP)はここで上がる

冒険は知恵と勇気がものをいう

フェロンラの旅は長い

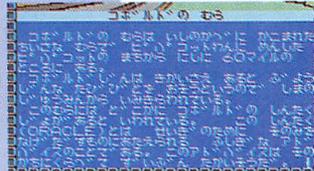
荒野がひろがり、ダンジェオンが点在するフェロンラ。旅には多くの時間も必要だ。



横から出てくるウィンドウでパーティの状態がわかって便利!

独特な戦闘シーン

旅の途中でパーティは島の歴史や秘密が書かれた巻物、「スクロール」を見つけた。これは島のあちこちに何本もあり、数々の謎を解くカギとなる。なかにはアーマリーで売っているものもあるぞ。



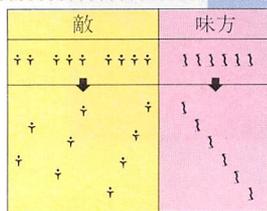
スクロールはこのゲームの背景がわかる重要なアイテムだ

数々の謎を解きあかせ

縦1列にならんで見える戦闘シーン。じつは、下の図のようになっているのだ。



戦闘シーンでは、味方は横1列にならんでいて、敵は4匹3匹2匹と最大3列にならんでいる



まさに一寸先は闇

ダンジェオン真っ暗。進むにつれて、マップが徐々に見えてくる。地上も同じくみになっていて、初めての土地は真っ暗。



先が読めない(謎)で臨場感がでてくるのだ



先立つものは金

はらじゆくアフターダーク

原宿 AFTER DARK

工画堂スタジオ
☎03-353-7724

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円



女装した若い男性の死体が...

奥の深いストーリーを楽しみながら解いていく、コマンド選択式のアドベンチャーゲームだ。

事件は3月下旬のまだ寒い頃に起きた。早朝の明治神宮でジョギングしていた人が、境内の林の中に死体を発見した。死体は調べてみると不動産屋の社員、毛利裕、28才と判明した。若い男性なのに白いジャケットとスカート姿はあまりにも不自然ではないだろうか……。原宿の街をあちこち行ききしながら、捜査を進めていく。不動産やアパレル産業の人々、付近の住民など、さまざまな人が登場する。



①むざんにも発見された被害者の毛利裕。みぞおちを鋭い刃物でえぐられていた

②毛利の死体の写真。これを証拠品として原宿署の鑑識室で調べてもらうといい

犯人のねらいはいったい何だ!

被害者の毛利の部屋



③机の引きだしからは写真やメモが出てきた。殺風景な部屋だ

写真

メモ

④3人の女性となぜか卵子の写真が……

⑤とあるマンションの6人の住民の名が

刈屋不動産

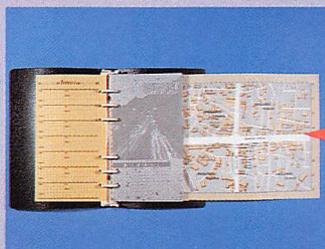


⑥左の人が社長。刈屋不動産は付近のマンションを地上げしていた

地上げに対するうらみか?!

あの手この手で捜査を進める

刑事のキミの主な行動は、事件を解決するために捜査すること。コマンドを選択しながら、話を進めていく。原宿署に行くというコマンドを使うと、警察に戻ってきて、仲間の刑事と話すことができる。これはきょうれつにヒントになる。また、聞きこみモードにすれば付近の地図が出て、人型をカーソルで動かして店や建物に入って聞きこみができるようになっていく。捜査しやすくできているぞ。



⑦本物のシステム手帳つきなのだ。メモをとったり地図を見たりできる

メモをとる

刑事部屋で



⑧原宿署の捜査部屋。どの刑事かと話すと必ずヒントを教えてくれる

聞きこみモードで



⑨このマップで聞きこみを。何か知っている人はこうして答えてくれる

ることなどがわかる。どうやら恨まれる立場にもあり、また、妹のことでひどく誰かをうらん

でいたらしい。被害者を化粧して女装までさせて殺した犯人の目的は何なのだろうか。

産業スパイか?!

倉吉リカ



平松良男



刈屋不動産から立ち退きを迫られていたマンションの者です。被害者の毛利さんは、以前はファッションメーカーのモダージュに勤めていたそうですよ

やはり同じマンションのもので。母は立ち退きの嫌がらせの電話でノイローゼになり、窓から飛び降りてしまった……。私はやつらを絶対にゆるさない。

ソバージュ



⑩最近のし上がってきたファッションメーカー「ソバージュ」の経営者。毛利のことも業界のことも妙に詳しいのだ



孔雀王

ポニーキャニオン

☎03-221-3161

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



比叡山壊滅に裏高野が立ちあがった!

落雷で比叡山が全焼したことにより、日本を覆っていた霊的結界がくずれ、各地で数多くの魔物が復活する最悪の事態をむかえた。

魔物復活の裏に何かとつても

なく恐ろしいものを感じた裏高野の道師・慈空阿闍利は、愛弟子・孔雀を派遣し、日本各地で起こっている奇怪な事件を調査、解決するために旅立たせたのだった……。

『孔雀王』は、AVGとRPGが融合したゲームだ。通常は、移動・話す・見るなどのコマンドを選択して、各地



画面の細かいところをよく見てみると……



ここは下関の港町。船をなんとか調達しないと



通常画面では、コマンド選択形式のAVG。画面の人は孔雀の師匠・慈空

主人公



退魔師・孔雀
裏高野の若き

原作でおなじみの2人も登場する



炎を自在に
あやつる少女
阿修羅



呪禁道師。式
鬼をあやつる
王仁丸



行く手をさえぎる魔物を打ち払うのだ!

孔雀が魔物と遭遇すると、バトル面と呼ばれる戦闘モードに入る。ここでは、孔雀は、攻撃・逃げる・術・道具のコマンドをうまく使い別けて、魔物と対決し、倒していくのだ。

魔物に対する攻撃は、通常の攻撃のほかに、術のコマンドを選ぶと、9種類の術を使うことができる。

バトル面は、さながら「ドラクエ」といった雰囲気だ。

術を駆使して道を開く

孔雀が使える術は、全部で9種類。地上世界の守護神である四天王を呼び出して自分の代わりに戦わせる「四天王」や、飛行力が得られる「魔諭吉羅」、雷撃を起こす「インドラ」などがある。術は、敵を倒すばかりではなく、事件の謎を解くカギになることもある。

術には、それぞれ必要な気力の量が決まっているため、むやみに使うことができないので、



早九字で魔物を倒すこの快感!

そのときどきによって、じょうずに使いわけなければならないのだ。



魔物と遭遇するとバトル面にかわる。基本コマンドは、攻撃・逃げる・術・道具の4種類



狭狭の海に出渡り苦戦する?

海坊主



黄泉国で出現、術を使って倒せ!

畜生鬼

孔雀の使用できる術一覧表

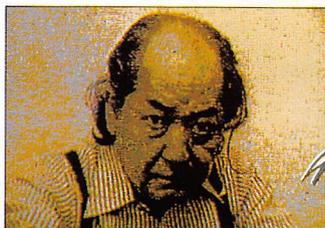
早九字 のん 鏡音天 八	インドラ 魔諭吉羅 のう 四天王	不動 摩利支天 かん 喜天
-----------------------	---------------------------	------------------------



阿佐田哲也の A級麻雀

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	—
価格	5,800円



わたしが
指導します

◎タイトルのあとに出てくる阿佐田哲也先生のお姿。こうごうしい

阿佐田哲也といえは、野球でいえは長島茂雄、ゴルフなら尾崎将司、映画監督なら黒沢明といったところ。『麻雀放浪記』という阿佐田氏の小説は映画にもなって有名だが、それ以上に、麻雀打ち、麻雀の指導者として、神様な存在だ。ちなみに、色川武大という本名で直木賞作家としても活躍している。

このソフトは、練習モード、

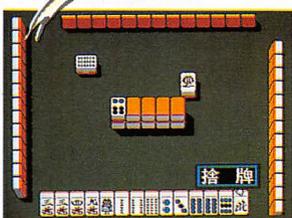
対局モード、王位戦モードの3つのモードがあり、練習モードではプレイ中に阿佐田哲也のアドバイスを受けることができる。ここが魅力その1だ。

対局モードでは、コンピュータ側の思考レベルが5段階あり、選んで戦える。レベル5のプレイヤーのなかには阿佐田哲也もいる。ここが魅力その2。

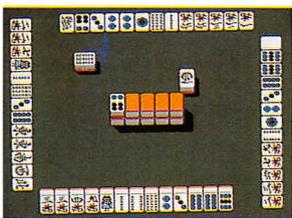
王位戦モードでは、地区予選から始まって、最終的に銀河系大会まで勝ち抜いていく壮大なプレイが楽しめて、魅力その3。

そして、なんといっても、すべてのモードで使えるリピート機能が大きな魅力その4だ。その局の終わった時点で、同じ配牌、ツモでテストプレイができ、好みに応じて相手の手牌をまる

ツキの神秘が
わかるリピート機能



◎この局はけっきょく別のプレイヤーにあげられた



◎リピート機能でもう一度。今度は相手の手もまる見えにできる

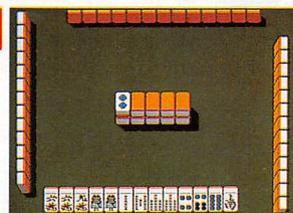
©ポニーキャニオン

楽しい
コーヒーブレイク

どのモードでも、1試合の決着がつくたびにコーヒーブレイクのゲームを楽しめる。2タイプから選んで、1つは麻雀牌がインベーダーになったシューティングゲーム。少なくともサウンドはあのインベーダーゲームそっくり。もう1つは持ち牌を制限時間内にあてる麻雀パズルだ。これは実戦にも役立つ。



◎ゲームスタート時に最初の親をサイコロで決める。ちゃんと動く



◎最初の手。とりあえず阿佐田先生に聞いてみた

最終結果を
プリントアウトできる

局	東	南	西	北
東1局	26000	25000	41000	47000
東2局	24100	21100	44700	28100
東3局	20200	21100	41700	24000
東4局	21900	21100	40400	24000
南1局	17800	30100	38400	22000
	15200	30100	40000	22000

◎試合結果を画面に表示。プリンタがあればプリンタで打ち出せる

見えにしたプレイも楽しめる。

ほか、半荘終了ごとにコーヒーブレイクのおまけゲーム2種類が楽しめたり、牌の色やBGMを変えたり、点数表をプリントアウトできたり、と親切で楽しい機能もいろいろある。



◎まだよくわからないって。そりゃそうだ、正直だ



◎ときどき変なこともいうけど鋭い指導もする



◎居眠りは先生のトレードマーク

居眠りしてる
こともある!

バードシューティングゲーム



◎たまに飛んでくるイース(鳥の牌)を落とすとボーナスが入る

ヒットマチハイゲーム



◎待ち牌が多くてむずかしい問題もあり、なかなかハードなゲーム

※1月5日に同ゲームのディスク版も発売される予定です。



アークス ARCUS



ウルフチーム

☎03-269-8650

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VFRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

まずは仲間を集めることから

人間が魔法を使って他の種族をおびやかす存在になった時、すべての源である精霊は人間に対し天変地異という試練を与えた。精霊の長「黄金の竜」の怒りをおさめるため、一人の若者が旅立っていった。

まずやることは仲間を集めることだが、そのためには、地図を持っていないと町からでられない。まるで、AVGのような

展開だ。ほかにも、武器屋がなく経験値も表示されず、いわゆるキャラクタの成長が目に見え

ないことなど、RPGから少しはなれたつくりでAVG的なストーリー性をより強めている。

基本画面はAVG的



①基本的な画面はアドベンチャーゲームのようだ

• よろず屋 • 宿屋 • 酒場 •



①武器ははじめからあるので道具などを買おう。マップも必要



①傷ついた体を休める。セーブとロードはここでおこなう



①酒場ではいろいろな情報が常に酒のさかなとして話される

主人公と5人の仲間



①主人公ジェダ。パーティの中心



①トロン。ダンジョンの泥棒



①エリン。すごい怪力だが酒乱



①ヴァイド。王の魔法使いで参謀



①ディアナ。エルフの族長の娘



①ピクト。人間とエルフの混血

冒険の舞台は王国アルカサス

アルカサス王国には様々な伝承があり、パーティは各地であらゆる種類の歓待を受ける。それらはおそろしいモンスターとの死闘であったり、はたまた人

間とエルフの悲恋の物語であったり……。アルカサスに息づく現在、過去、すべての人々の生の姿がある。それらを感じながらキミは王国を旅するのだ。

• 聖殿地下ダンジョン •

①②最初に経験するダンジョン。4つの広間に財宝が眠っている



• 菩提樹 •



③その昔将来を憂いた人々が子孫に伝えるためこの木に想いを彫ったという

• 沼 •



③エルフと人間のむくわれめ愛をはぐんだ2人の男女が身を投げたという

• 城 •



③かつての権勢は見る影もない

③王から騎士の称号を授かる

• 塔 •



③この不気味さは魔法の修行場のなごりか

③吸血こうもりの熱いキスを受ける

アルカサスのマップ



③広大なアルカサスは地図なしでは歩けない。よろず屋で手に入れよう



アスキー
☎03-486-8080

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	6,800円

単純なルールでも とってもエキサイト

ボールを相手の陣地に投げるだけの単純な戦闘方法だけこのゲームはおもしろい。制限時間は60秒。お互いに5個ずつのボールを投げ合って、先に全部のボールを相手の陣地に入れた方が勝ち。時間切れになったら自分の陣地にボールが少ない方が勝ち。5個ずつ残ったときは引き分けになってやり直し。1ゲームは3セットあって2セット先にとった方が勝ち。1作目とルールは同じだけど、相手の数が増えてより過激になった。

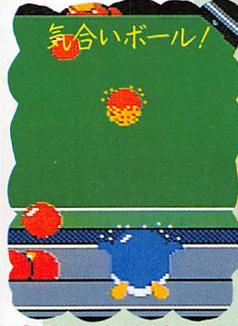


④目のまえのボールをとにかく投げる。ボールがぶつかれば倒れてジタバタするので、自分が転んだら危険だけど相手が転んだら狙い打ちだ。立ち上がれないようにボールをぶつけていくのがいちばんの必勝法なのだ

③恋人のペンギンちゃんが誘拐されたペンギンくんは、救出のために戦いを挑むのでした

技が使える

2作目のペンギンくんは技を使える。ボールを持ってぐっと力をためると「気合いボール」が投げられるし、相手のボールをしゃがんでかわすこともできる。じつはこれがとても役に立つ。



④えいっ。必殺気合いボールはスピードが速いので、狙えばどんな相手でもジタバタ。勢いのある相手にはこれで対抗だ



④転んでいるのではない、しゃがんでいるのだ。とっさに使える技なので、せこいけど役に立つ

それぞれ独特の 攻撃パターンがある

ペンギンくんの対戦相手は5WORLDそれぞれに4人ずついて、みんな独自の攻撃方法を持っている。相手の攻撃パターンを読んで戦わないとたいへんな目にあってしまうのだ(ホントだよ)。信じられないスピードでボールを投げてくるやつ、台の下に隠れつつ投げてくるひきょうなやつ、ボールがぶつかっているのにはね返してくるやつなどなど。相手が強ければ強いほどムキになってしまうのだった。

むしWORLD



ムッチー

④ムカデのこいつは体が長い足が長い。同じ足に3回ボールをぶつけないと倒れないのだ

アリのすけ アリたろう



④2匹でとってもズルイと思う。むしWORLDの最初の相手だ

④なつかしWORLDでは1作目の相手が出てくる。ここで練習しておく

はちゆうるいWORLD



ウルトラマルゴ

④カメレオン。姿を消してしまうけど舌が見えてみつがってしまう



ピョン太

④ピョンピョンはねて同じ場所にはいないのでとても狙いにくい

うみWORLD



はっつあん

④手が8本なのを利用してボールをまとめて返してくる。くやしい

かにかにクラブ代表



④背中を向けてボールをはね返してくる強者

なんきよくWORLD



オットー

④ボールで遊ぶ余裕を見せつつ、超スピードでボールを投げてくる。油断できない相手

④弱点は鼻しかない。めっちゃめっちゃに強い



マンモちゃん



GAME COLLECTION

コナミゲームコレクション Vol.1~2

媒体	LD
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	64K
セーブ機能	
価格	各4,800円

*Vol.1, Vol.2とも仕様は同じです。ただし、Vol.1のみディスク2枚組になっています。

まずは2本発売されるのだ

コナミの昔のゲームが、5本まとめてディスク版で発売になった。今回登場したのは、アクションゲームを集めたVol.1とスポーツゲームを集めたVol.1,2の2本。いまではあまり売

っていないソフトも入っているの、最近MSXを買ったユーザーにはうれしいソフトだ。これから発売のVol.3のシューティングとVol.4のスポーツ第2弾も期待できそう。

Vol.1のメニュー画面。好きなゲームを選んでスペースキーでスタート!

Vol.2のメニュー画面。コナミのボクシング、コナミのテニス、ハスラー、ハイパーオリンピック、ハイパーボール2

Vol.1のメニュー画面。スナッチャー、シューティング、シューティング、シューティング、シューティング

BGMがSCCで

12月23日発売の『スナッチャー』についている専用サウンドカートリッジを併用すれば、SCCのBGMでゲームが遊べる。



Vol.1は過激にアクション!

アクションでスカッとしたいきみにはたまらなく楽しく、なつかしいゲームが5本のVol.1。さんざん遊んだゲームばかり

りのはずなのにジョイスティックを握る手は、熱くなり汗ばんでしまう。『秘蔵版・王家の谷』のみニューバージョンで登場。

Vol.2は元気にスポーツ!!

単純明快、明るく楽しく元気にスポーツ派のキミはVol.2。入っているゲームは全部で5本だけど、ハイパーものは1つに

3種目や4種目入っているの、ちょっと得した気分になれる。お正月はこたつに入ってスポーツとチャレこもう。

魔城伝説 S



シューティング型アクションの魔城伝説。SCCだと音楽が最高

イーガー皇帝の逆襲 S



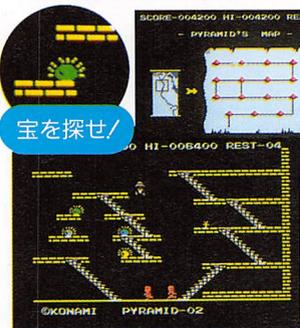
イー・アル・カンファの続編。勝ちほこったポーズが勇ましい

けっきょく南極大冒険 S



夢大陸へのもと? 南極の地理を勉強するソフトだったのだ

秘蔵版・王家の谷 S



エルギーザの封印の原形となった王家の谷。しかも、ここに入っているのは昔のものそのままではなくエディット機能つきのニューバージョンだ。ピラミッドを探検して宝を集めるパズルアクション

イー・アル・カンファー S



カンファーものの先駆者。熱くさせてくれる。とびげりがきまった

コナミのボクシング S



右ストレートがきまった! なかなかむずかしいボクシング。ヒット&アウェイで敵をぶちのめせ

ハイパーオリンピック1 S



100m競走、走り幅飛び、ハンマー投げ、400m競走の4種目

コナミのテニス S



シングルス、ダブルスなど楽しく遊べる。ボールボーイも出現

ハイパースポーツ2 S



オリンピックと同じくハイパーもの。クレール射撃、アーチェリー、重量あげの3種目。単純なゲームだがそれだけに記録が悪いとくやしなくて燃える

ハスラー S



ビリヤード。これでキミもハスラー! これ

Sがついているゲームは、スナッチャーの専用カートリッジに対応していてSCCの音楽が楽しめます

写真館Ⅲ

フォトクラブ

Photo Club.

恐怖の館編

ハード

☎03-837-1893

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

ベースは正統派アドベンチャー

美少女写真館「Photo Club, YES」はスタジオ付きの4階建てビル。ここのオーナーがモデルクラブも経営しているので、2階～4階はクラブに所属する女の子たちの下宿になっている。このモデルクラブに新人が5人も入ったという情報を耳にした私は、朝も早よから出かけて行

ったのだった。知らなかった。このビルが最新鋭のチカン撃退装置付きだったなんて。撃退装置のワナにはまってダメージを受けるわ、新人の子はどこにいるかわからないわ、カメラはないわ……。

アドベンチャーシーン



アドベンチャーしているときの画面。コマンド選択方式だ。メッセージ部分の上の2つのグラフは、左がダメージ(移動やワナで増える)で右がストレス(調べたりワナで増える)。どちらかがいっぱいになるとゲームオーバーになる



受け付けの水無瀬部ちゃんはあるあるアドバイスしてくれる

なにが拾ったり

カロリーメイド。拾うと元気になる



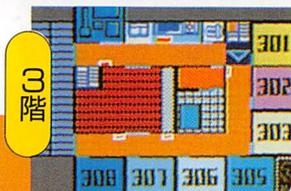
足元にカギが落ちていたりして



2階のマップ。画面右上の青い三角を動かして移動するのだ



ドロップダウンのワナ。下の階に落とされてしまうのであった



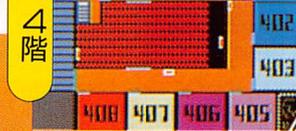
お風呂がある3階。新人の子がひとり入浴中だったりして



ワナにはまったり
エレクトラップのワナ



地雷のワナ。通路に仕掛けられている。いちばん痛いワナだ



どこかにカメラがある4階。まずはカメラを手に入れないと

住人と会ったり



これから学校に行くんだって

女の子の寝起きは怖いのです



感謝したる

このカットは担当者の趣味です

ルマは撮影シミュレーション

そうだ、社費を横領してここに来たんだ。出来のいいスナップを撮って帰らないとヤバイ。というわけで、右の5人の

新人モデルを撮影するのがノルマだ。撮影するとき、撮り方を工夫する撮影シミュレーションになる。いい作品を撮らねば。

シミュレーションシーン



撮ったとたんに額入りなのだ



フィルムは24枚しかない。右上にある撮影条件から推測して撮り方を選択

ターゲットはこの5人



こんな作品が撮れました



白石真由美ちゃん。お風呂で撮っちゃいました



真由美ちゃんをまじめに撮ったらこんな作品に



Disc station

DISC MAGAZINE for MSX2
V-RAM 128K
1980M

第2号

COMPILE

いきなり今月から連載開始!!

DS fan

コンパイル
☎082-263-6006

ディスクステーション・ファン
隔月の発行でもMファンと同じ8日発売。
発売日が同じだと予定しかわからない。
でも読者の人はMファンとゆっしょに『ディスクステーション』を買っちゃおう。だから毎月の連載にすることにしたぞ!

媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,980円

ゲームアーツ

とても楽しいBASICゲーム2本。実際にゲームアーツにいる原田さんが主人公。ロープを利用してダイヤを取る『サム冒険』と全部で8コースまであるドライブゲームはT&Eの『GD』のパロディー。

サム冒険

①ロープをつたって左右移動をしながら下に降りてダイヤを取るアクション

テストドライバー・サム

②ゲームはスプリントと耐久の2種類で、レベルは8まで。なれるまでムズイ

ナムコ

またまた『ゼビウス』登場。ドーンとデモが見られる。そのうえ、デモ画面なのにカーソルキーを操作するとソルバルウが自由に動く。で、当然弾も発射

③ゲーム・オーバーと出ても遊べるのです

④おなじみのデモ画面がたじろ見られます!

MSX・FAN

中身は3つで『THE STOP』と『大ライフゲーム』(今月号のファンダム48ページ)とFM音源の曲。今回もちょっと考えて、百字軍のボスはMSX2と2+でのメニューの選択方法を変えてみた。2だとリセットをしながら、2+だと番号を入力。楽しく遊んでね。

⑤上には伸びる矢印を天井につけるな

⑥まるで万華鏡のように青いボールの配置が変化して美しい

⑦まるで万華鏡のように青いボールの配置が変化して美しい

コンパイル

『真・ゴルベリアス』の2と2+の横スクロール体験版、『魔導師ラルバ』の続編とBGVに投稿作品発表に『迷路エディタ』ともりだくさん!

⑧ゆかいなAVG。おさるがへんでかわいい

⑨投稿作品の紹介。力作があつて楽しめる

ポニーキャニオン

もう知ってる人もほとんどない古いゲームだけど、わかりやすく楽しい『窓ふき会社のスウィングくん』。ビルの壁をつたって全部の窓をふいていき、ふき終えて玄関にもどればOK。

⑩うろろろろする敵キャラをよけて進め!

その他

以上紹介した以外にパナソフトセンターの2+の情報。もちろん自然画もある。今回はどっか外国の湖のシーンだ。あと、参加予定のブレイン・グレイは間にあわず。その他に投稿作品もたくさんあって、なかなか楽しい。応募作品を全部みたい感じだ。また、テーマを変えて募集をつづけているので、ぜひ投稿してみるといい。

・BGV・メリークリスマス!

⑪ツリーに飾りをつけなくちゃ。ケーキをポーン!

⑫おや、ヘンなやつがツリーを切っているじゃないか

⑬なんてひどいことをするんだ。あつち行けつたらー

⑭よしよしよ

⑮こんどは雪だるまに身を隠してやっすきたようす

⑯そうとは気がつかずどんとサンタさん

⑰おや? 雪だるまの後ろに見える赤いものは何だ? いたいた!

⑱雪だるまを遠くにけつたのに、またやってきました!

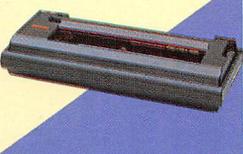
⑳クリスマスですから仲良く楽しみましょうね!



モニター

お年玉スペシャルプレゼント



1 FS-A1WX	2 FS-A1FX	3 HB-F1XDJ	4 PHC-70FD	5 ソニースタッフジャンパー
 内蔵ワープロソフトの充実が話題。MS X 2+の多目的タイプ。1名・提供/松下電器	 すでにFMパックを持っている人のためのシンプルMS X 2+。1名・提供/松下電器	 ゲームを楽しく作るおまけのツールディスクが人気のMS X 2+。1名・提供/ソニー	 ドライブの位置、コンパイルつきがプログラマむきの2+。1名・提供/三洋電機	 ソニーのプログラムコンテストで賞をとらないともえない。3名・提供/ソニー
6 A1ハンドブック	7 サニー通信講座つき2+教本	8 リンクスのモデム	9 画楽多	10 オリジナルの特製下着
 松下電器のA1のよもやま話とMS X 2+についての本。20名・提供/マイクロデザイン	 通信添削つきのBASIC教本。応募は三洋のユーザーに限定。5名・提供/三洋電機	 リンクスの専用モデムと通信用『スーパーレイドック』。50名・提供/日本テレネット(株)	 今月のF F B (31ページ)で紹介しているCGツール。5名・提供/和知電子機器	 ちまたではプレミアがつくほどの異常人気の下着。5名・提供/マイクロキャビン
11 大戦略	12 ラス・ハゲのCD	13 デコヒストリーのCD	14 熱転写漢字プリンタ	15 ハンディプリンタ
 『スーパー大戦略』を生んだ超人気SLG。ディスク版。3名・提供/マイクロキャビン	 ゲームもいいけど音楽のラス・ハゲもこれまたいいもんだね。3名・提供/ポリスタ	 ゲーセンメーカーのデータイーストのゲームミュージックCD。3名・提供/ポリスタ	 24ドットの印字ができてJIS第2水準の漢字も可能な熱転写式。1名・提供/松下電器	 もうすぐ発売のインターフェイスが必要。でもほしいという人1名・提供/松下電器
16 イメージスキャナ	17 CMTケーブル	18 シンセサウルス	19 グレイテストドライバー	20 ハイドライD3
 これもインターフェイスが必要。イラストを取りこむツール。1名・提供/松下電器	 データレコーダでプログラムをセーブするときを使う。20名・提供/松下電器&ソニー	 FM音源を楽しむための楽しいミュージックツール。5名・提供/ビッツ	 F-1レースをベースにしたドライブゲーム。5名・提供/T&Eソフト	 いまでも人気のアクションRPG。MS X 1版のROM。5名・提供/T&Eソフト

正しい応募のしかた

応募には以下のきまりをよく読んで、応募券1枚をハガキにはって送ってね。しめ切りは1989年1月4日(消印有効)。当選者は2月8日発表の3月号で

発表。なお、お送りした製品はモニター後、返却は不要です。
●応募方法
①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)

②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
③所有機種名
④年令と職業、学年
⑤モデムに応募の場合のみ、家の電話がモジュラーになっていれば○、でなければ×を記入

⑥MSX・FANへのメッセージ
⑦応募券をはる
●ハガキの送り先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
お年玉スペシャル係

89年
1月号
▷モブ係◁
89年
1月号
▷モブ係◁

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/10月15日から11月14日まで

期間中に発売になったソフト

10月

15日 / ★グレイテストドライバー
T&Eソフト (D) 8,800円
3D表示のF1レースゲーム。コースも88年のF1グランプリ開催されたコースにもとづいている本格派。2人で遊べばより楽しい!

／★マイト・アンド・マジック
スタークラフト (D) 9,800円

海外もののロールプレイングゲーム。他機種にはすでに移植されている人気ソフト。冒険をしながら目的がわかっていく難解なゲーム

20日 / ★ラスト・ハルマゲドン
ブレイン・グレイ (D) 7,800円

主人公がモンスターの異色ロールプレイングゲーム。壮大なシナリオが映画を見るように展開していくディスク5枚組の人気超大作

21日 / ★アウトラン
ポニーキャニオン (R) 6,800円

ゲームセンターでおなじみのドライブゲームの移植版。松下から発売のジョイハンドルを使えばよりゲーセンの雰囲気遊べる

／★文書作左衛門
ソニー (D) 6,800円

100種類のイラスト集が付属したワープロソフト。作画もかんたんにできる。MSX2で使う場合、標準日本語カートリッジが必要

／★はがき書右衛門
ソニー (D) 7,800円

毛筆の宛名書きや、はがき文書の作成ができるソフト。住所録としても使える。MSX2で使う場合、標準日本語カートリッジが必要

／★MSX標準日本語カートリッジ
ソニー (R) 17,000円

キミの持っているMSX2で、MSX2+の漢字BASICとMSX-JEが使えるようになるカートリッジ

年末にむかひ、発売されるソフトもどっと増えてきた。おもしろいソフトを買いそこねないようにパッチリチェックしよう!



※★印はMSX2/2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに📀がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

22日 / ★対局ミニ碁
マイティマイコンシステム (D) 7,800円

囲碁の初歩を学べるソフト。打ち方の基本を覚える例題のほかにも九路盤のコンピュータ対局や友だちとの対局も楽しめる

26日 / コンポーザ・コンバータ
キャンドウ (R) 5,800円
同社から発売予定の「ミュージシャン1プラス1」(ミュージックワープロ)とヤマハの「コンポーザ」間でデータ互換させるソフト

27日 / ★暗黒神話
東京書籍 (D) 6,800円
ヤマトタケルの伝説が現代によみがえる、漫画家、諸星大二郎原作のアドベンチャー。おどろおどろしい世界にひたれるゲームだ

28日 / ★ギャルナンパ大作戦
ファミリーソフト (D) 6,800円
原宿を舞台に、軍資金をにぎりしめて女の子をナンパするアダルトアドベンチャーゲーム。1日の間に4人の彼女をものにしろ!

11月

9日 / ★クインプル
BIT²(D) 5,800円
時間内に脱出しないと主人公はカエルにされてしまう……。クイを使ったアクションパズルゲーム。MSX2+対応の自然画デモあり

10日 / ぎゅわんぶらあ自己中心派
ゲームアーツ (R) 6,800円
人気麻雀漫画「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のキャラクタ総出演の麻雀ゲーム。ハードがMSX1か2かでグラフィックが切り換わる

／★トワイライトゾーンⅡ
グレイソフト (D) 7,800円

さらわれた彼女を助けに3Dダンジョンの館に進入。途中、敵の女の子とエッチをして経験をつんでいくアダルトRPG

ぶらりショッピングひとり旅

パソコンショップをわたり歩いて4か月。だんだん、見えてくるMSXソフト業界の実情(ちょっとオーバーだな)。手に入れた情報はどんどんお知らせしていくぶらりショッピングひとり旅。先月にひきつづきというわけではないのだけれど、今月も東京は秋葉原、ラジオ会馆5Fのサトームセン1号店におじゃました。

今回、協力していただいたのは、サトームセン1号店の鈴木さん。

じつは、編集部もソフトを購入するときにお世話になっているショップなので、みんなもひいきにしてほしい。

●やっぱり、ラスハゲが人気!

期間中、人気のソフトは、なんといってもブレイン・グレイの「ラスト・ハルマゲドン」。ただ、ほかのお店にくらべて「グレイテストドライバー」がよく売れるそうで、ラスハゲとGDがかなりのせり合いをみせている。

●ラスハゲは大学、GDは中高生
サトームセンでの2本のソフトの客層をくまると、ラスハゲは大学生が、GDは中高生が、というようにわかれているようだ。期間中のソフトで年齢を問わず売れているのは、マニアにうけている「マイト・アンド・マジック」。ラスハゲ、GDに続いて売れているソフトだ。こうして話を聞くと、MSXのユーザー層が厚くなっているようでうれしいかぎり。もっと、MSXが広まることを祈ってやまない思いだ。



◎いちばん人気はやっぱりラスハゲ。番外編の妖怪変紀行も予定されて、のりにのっている

◎サトームセンの鈴木さん(中央)。ラスハゲと記念写真



超新作ソフト紹介!

COMING SOON

ついに『ファミスタ』登場。まだ、内容がちゃんと見えてはいないけど期待はできそう。『マスター・オブ・モンスターズ』や『アンジェラス』などなど、おもしろそうなソフトがい

っぱいだ。このゲームが出てくるとCOMING SOONの担当をしていてホントによかったと思う。だって、編集部の中でもいちばん早くそのゲームに会えるのだから……。

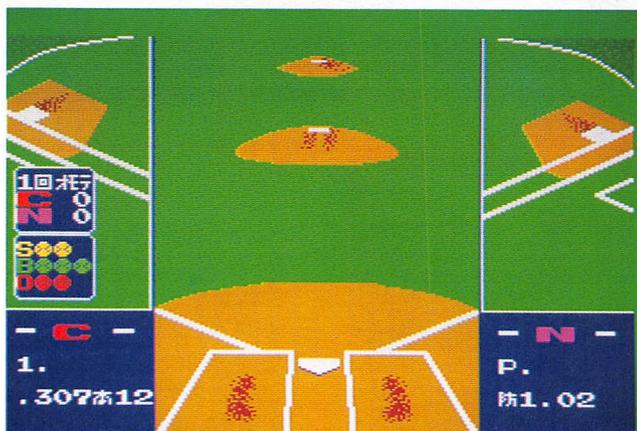
※画面はすべて開発中のものです。

ファミリースタジアム

■ナムコ ■ ☎03-756-2311 ■ 発売日未定

ついに登場! あのファミスタがMSX2+で遊べる

媒体	
対応機種	MSX2+専用
価格	未定
ジャンル	スポーツ



①ついにあのファミスタがMSXでも遊べる時代がきた。ナムコに感謝!

なぜか野球のゲームというのはとても人気が高い。こういってはなんだが、はっきりいってあまりいい出来ではないと思われるものもそこそこ売れる。したがって出来のいいものはすく売れる。そこで登場する注目株が、この『ファミリースタジアム(仮称)』だ。

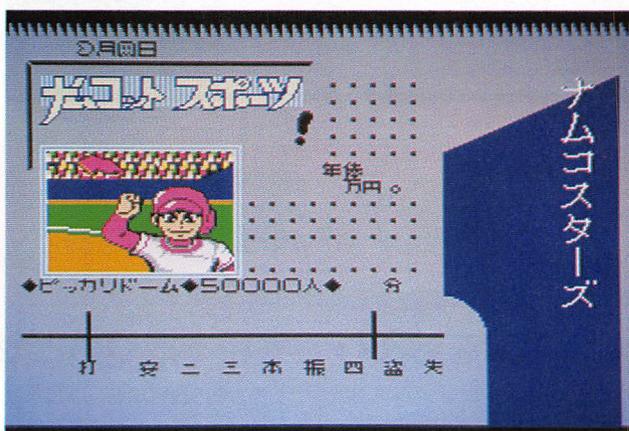
ゲームのほうは、もうファミコンでおなじみの野球ゲーム。コンピュータ対戦、2人対戦、ウォッチモードなどひととおり同じ仕様になっている。じつはこの記事を書いている時点では、

こまかい部分の仕様は決まっていなかったで、その他の仕様についてはナムコの河野さんの話をもとに、あくまでも予定としていくつか紹介しよう。

①ジャンプでファインプレイ野手はきわどい球など、ジャンプしてキャッチ、ファインプレイを見せてくれるらしい。

②自分のチームをエディット
チームエディット機能をつけてオリジナルチームで遊ぶことができる / かもしれない。

③球場はドームスタジアム
ワースタと同じで、球場はドーム



②ナムコスポーツ(新聞)で試合結果を知らせてくれるのも同じ

ムスタジアムになっている。これは写真を見てのとおり、わりと確実な情報。

④キミたちの意見がゲームに / 今なら、ファミスタMSX2+版に対する、キミたちの希望が採用されるかも / 「ゲームをおもしろくするような意見がないかなあ」とナムコでは、楽しい意見をほしがっていた。もしかして、もしかしたらキミたちの意見が採用されるかも……。

スクロールのなめらかなMSX2+版ということで、このファミスタには十分期待できる。



③グラフィックもキレイになった

④屋根がついているのがわかる?

マスター・オブ・モンスターズ

■システムソフト ■ ☎092-714-6236 ■12月下旬発売予定

モンスターをひきいた壮絶な戦い!

魔王ガイアは4人の魔法使いを集めた。この4人に戦わせ、すべての世界を統括した者をつぎの魔王にするというのだ。

ファンタジーの世界を背景に

したウォーゲーム。プレイヤーは魔法使い(マスター)となり、魔力によって召喚したモンスターをあやつって戦うのだ。マスターを倒すか、無条件降伏する

媒体	CD
対応機種	MSX2/2+*
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シミュレーション



①いろいろなモンスターがさまざまな能力を使って戦う。戦っていくキャンペーンモードの2種類。また、自分でマップが作れるエディット機能も用意されている。



①一見大戦略かと思ってしまうような画面のファンタジーウォーゲームだ

か、あらかじめ設定した回数が終わるかするまで戦いは続く。

ゲームのモードは、マップを選んで遊べるマップモードと、用意された8つのマップを順に



①マスターとなりモンスターをあやつる。実際に戦うのはほぼモンスター

新九玉伝

■テクノソフト ■ ☎0956-33-5555 ■12月中旬発売予定

九つの玉を封印して平和を取りもどせ!

ちんねん、そんねんの手によって、不思議な力が秘められた九玉を封印した前作『九玉伝』。

今度はその数百年後、ふたたび九玉をめぐり、冒険の旅が始まるのだ。九玉に隠された力の

ことを知った何者かが、その封印を解いてしまった。平和な日々を取りもどすには、九玉を

集めて封印しなければ!

9つの玉を探し出すには、ゲーム中に登場する人々からの情報をヒントに旅をしなければならぬ。旅をつづけるにつれ、封印を解いた者の正体、九玉の力、最終目的が見えてくる。

8方向スクロールのアクションRPG。豊富なビジュアルシーンもゲームを盛り上げる。



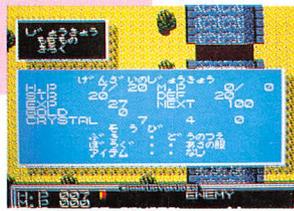
①画面もキレイにスクロールする



①戦闘はアクション性もバツグン



①いろいろな人との会話をヒントに



①体力などの状況もすぐ見られる



①メッセージやコマンドもマルチウインドウ方式で見やすく便利なのだ

アンジェラス

■エニックス ■☎03-366-4345 ■12月発売予定

突然発生した奇病が謎を呼びおこす!

ペルーで、ピラミッド移転の跡地にダム建設がおこなわれた。その落成式の最中に事件は起きた。建設会社のバイエルン・カンパニーの副社長が、突然奇病におそわれたのだ。と同時に、日本でも1人の少女が

奇病に……。いずれも、青い宝石のような石を持つ人物に起きた事件だった。2か所で起きた事件を聞いた編集者ブライアンはすぐに出張からもどってくるが、その飛行機の中で彼はその奇病をまのあたりにする。そし

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー

て、3人の犠牲者を追ううち、ピラミッド移転、ダム建設と事件の関係が浮かび上がってくる。

この奇妙な事件の謎を解いていくアドベンチャーゲーム。ゲームの進行はコマンド選択式で、画面もふんだんに取り入れたア

ニメ処理のため映画を見ているようにストーリーが流れる。また、このゲームには、アプリケーションシステムというモードがもうけられている。1度ゲームを最後まで解くと、何ひとつキーに触れることなく、ゲームのオープニングからエンディングまでをビデオでも見るように鑑賞できる機能だ。1度遊んだゲームを、じっくり物語を楽しむように見るというのも新鮮な感動が味わえる。なんともうれしい機能だ。



④アニメ処理も多く、ストーリーにひたりにながら楽しくゲームができる



④むずかしいお話だけに、アプリケーションシステムがうれしいね

ウルティマI

■ポニーキャニオン ■☎03-221-3161 ■1月11日発売予定

RPGの原点がここに隠されている!!

ロード・ブリティッシュ王に統治されたブリタニア王国。しかし、影では悪の魔道士モンデインが魔法の力をつけ、王国をねらっていた。彼は、魔法の力

で各国の王たちに争いを起こし、そのすきに各国を支配した。

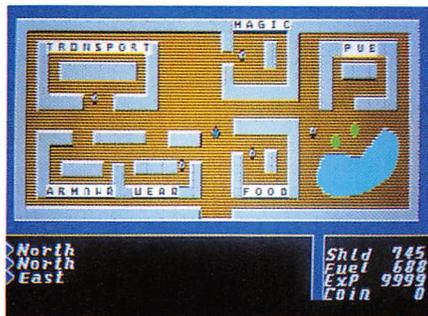
キミは、モンデインを倒すべく旅に出るのだ。まずは、各国の王からたのまれる探索を終え

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	ロールプレイング

ていき、最終的にはモンデインと対決、彼の作ろうとしている「邪悪の石」を破壊するのが目的だ。『ウルティマIV』のパーティ形式とはちがひ、このゲームは単



④モンデインを倒しに、やつた神殿まで旅をつづていくのだ。身で冒険を続けなければならない。また、舞台も宇宙空間にまで広がる、まさに壮大なロールプレイングゲームだ。



④これが、あの『ウルティマIV』の原形(?)だ



④ウルティマの世界はなにせ広い。1人はきつい



④ダンジョンや宇宙空間は画面が3D表示になる

エグザイル2

■(株)日本テレネット ■☎03-268-1159 ■12月7日発売予定

パワーアップのエグザイル続編!

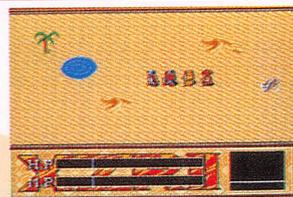
11世紀のイスラムにくり広げられた正統派対異端派の攻防が舞台となった前作『エグザイル』。時空を超え20世紀末の最終戦争の危機をも救った、異端派アサシンの勇士サドラーは、ふたたびアラアの奇跡をうけ、時空を超え帰ってきた。そして、またイスラムの行く末をかけた攻防がくり広げられるのだ。

というむずかしいストーリーを背景に、イスラム異端派アサシンの首領サドラーとなり、仲間とともにイスラム世界のみならず世界を旅していくのだ。

ゲームは、RPGシーン、アクションシーン、アジトシーン

の3部から構成されている。RPGシーンでは敵との戦闘はいっさいなく、情報を手に入れたり、買い物をするのがおもな目的になっている。城や洞くつなどの中に入ると、アクションシーンに変わり、ここでは敵と戦い、経験値やお金をためるのが目的。また、ボスキャラも待ちうけている。アジトシーンは、RPGシーンとRPGシーンの中継をする部分で、メンバー間の情報やアイテムを交換することができるのだ。これらのシーンが全6面のなかにおこまれ、かわるがわる出てくるシーンがテンポよく楽しいRPGだ。

媒体	LD 2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング



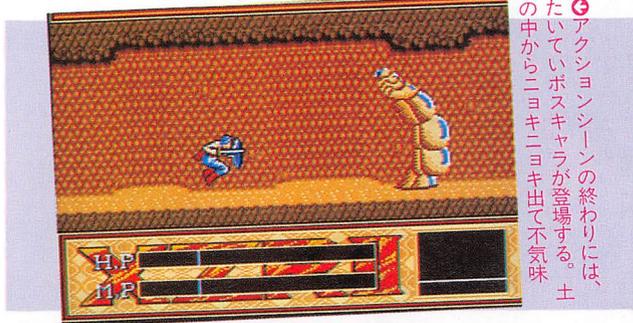
①RPGシーンは1列にたつらなる



②アクションシーン。敵との戦闘



③アジトシーン。体力も回復する



アクションシーンの終わりには、たいていボスキャラが登場する。土の中からニョキニョキ出て不気味

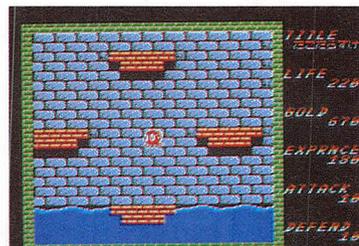
MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー④

■テクノポリスソフト ■☎03-432-4471
■12月下旬発売予定

ライブラリー④はディスク

本誌の人気コーナー、ファンダムに掲載された投稿プログラム(1988年5月号～10月号掲載分)を集めた『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④』が発売される。

今回はROM不足のため、ディスクでの発売となったが、①～③のROM版とかわらずリストも見られるし、改造することもできる。リストを掲載した同名の本も11月25日に発売されてい



①人気シリーズ『たこの海岸物語』。これはPART3の迷宮編。投稿とは思えない(といっては失礼だけ)いい出来

るけど、打ちこむのがめんどろなキミにはこっちがおすすめ。

注目すべき目玉ソフトは、シリーズ化している米屋のチャチャチャ作『たこの海岸物語PART2』と『たこの海岸物語PART3』、そして、C調なノリのRPG『まものクエスト』。そのほかにも、投稿ながらなかなかの力作がそろっている。ぜひ、1度楽しんでほしい。



②ほかにもたくさんのプログラムがぎっしり。メニュー画面で選ぶだけで50本のプログラムが楽しめるというわけ

V/S T O L L F A I T A I

■アスキー ■☎03-486-8080 ■12月16日発売予定

実戦しながら戦闘型シミュレーター!

フォークランド紛争で大活躍した地上攻撃機、ハリアーの戦闘シミュレーション。

ゲームは、戦略的要素も持った本格派で、空中戦から地上攻撃まで実際の戦闘機の飛行感覚が体験できる。

また、このゲームはMSXかMSX2のモードを選択でき、これによってグラフィックが切り換わるのだ。MSX2モードでは、画面がキレイで見やすいけれど、MSXモードのスピーディな感覚も捨てられない!



媒体	LD 2DD
対応機種	MSX MSX 2/2+
R A M	64K
価格	7,800円
ジャンル	シミュレーション

①立体感のあるコックピット。敵を捕捉したら攻撃だ

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★マークはMSX 2/2+のゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

Table with columns: 発売予定日, タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格. Includes entries for December 1989 and January 1990.

Table with columns: 発売予定日, タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格. Includes entries for February 1989 and Hard disk drives.

この情報は11月29日現在のものです。

記号が増えました。◎はMSX 2か2+かによって機能が切り換わります。●はMSX 2専用です。価格のあとの☑はMSX-MUSIC対応です。

おみやあの予想しとりやーす とーりパロディー版なんだわ

EDITOR VOICE

**1988年は、
じつにユニーク
な年だった。**新聞の1
面を大きく飾る大事件や衝撃
の話題が次々に生み出され、いくつ
かは89年に回したいほどだった。M
S Xだけに限っても大型ソフトが
次々と発表されたあげく、新機種
2+が登場した。いっぽう、ゲーム
マシンの世界では、セガがメガドラ
イブを発売してゲームマニアを興奮
させたかと思えば、すぐにNECが
PC EngineのCD-ROMシステムを
発表し、なにがなんだかわから
なくなってしまった。そこへ、つ
いさつきファミマガの編集長から内線
電話があった。「今日、スーパーファミ
コンを見てきた。すごい」ガチヤ
ン。なんだか知らないが、よほど感
動したらしい。なんとかそのすごい
情報を今月号に載せたかったがこの
原稿だって江口寿史なみに遅れてい
る年末である、まったく。それはそ
うと、MS Xのほうでもさらに突然
の大型新作情報が次々に入って、カ
ミングスーン担当者の血圧はあがり
っぱなしだ。まだ若いのに。年があ
けて、懐があたりかくなったヤング
マンたちの悩みはつきないわけで、

**次号2月号は
お正月気分が
抜けないうちに
1月7日発売!**

AD INDEX

アスキー143
コナミ145、146、表3
コンパイル114、115
サンクレスト92
ソニー表2、3~6
T & Eソフト95~110
徳間書店34、35、93
日本ファルコム41
ビクター音楽産業43
B I T ²40
ブラザー工業111
ブレイン・グレイ38、39
ヘルツ42
ホット・ビィ44、45
マイクロキャビン36、37
マイクロ連合112、113
松下電器産業表4、付録表4
ミリオン144
リバーヒルソフト46

FAN CLIP

あーぱー みやあどつく 吉川泰生

T&Eソフト広報課長

よしかわやすお 1963年愛媛県生まれ。愛知県立衣台高校卒業後T & Eソフト入社。ティーヴァの企画とシナリオを担当したのも広報担当へ。T & E会報「T & Eマガジン」の編集長でもある。



『あーぱーみやあどつく(とりあえず版)』です。基本的な部分はレイドック2ですが、背景を名古屋に変え、敵キャラにT & Eの社長とかを出したウチワねたのパロディ版です。名古屋に住んでいる人は笑えるかもしれませんが、ほかの人はさっぱり笑えない(笑)。賞品用に少し作る

見出しに使った名古屋弁の文章は『レイドック2』のパッケージに入っていた「あーぱーみやあどつくキャラクタデザインコンテスト応募ハガキ」から抜粋したものだ。みやあどつくとは、もちろんレイドック2のパロディ版でアイデアの主はこの吉川さん。それにしても、名古屋弁という頭におりのある宇宙人を思い出してしまうなあ。金曜日に電話して月曜日に入社

高校では電算部にいました。高校を卒業してしばらくブラブラしてたら、親にゴクツツシとかいわれてちょっとあせりまして、で、求人広告を見たらT & Eがスタッフを募集してたんですね。今から5年まえです。金曜日に電話したら、「じゃあ月曜日から来てください(笑)」。入ってすぐやらされたのは『クラブトン2』というMS X用ゲームのキャラクタデザインです。特にに才能があったからとかいうんじゃないんで、たんに人手不足だったんですね(笑)。そのあとは、『惑星メフィウス』というAVGをいろんな機種に移植していました。印象に残っているのは、MS X用のビデオディスク版『惑星メフィウス』をやったことかな。

イベント用のレイドック2

今度のイベント(P32参照)でのゲーム大会用に作ったのが



ていどで、市販の予定はありません。よっぽど要望があれば安い値段でお付けすることになるかもしれませんが。

毎年違うジャンルのソフトを

うちは毎年違うものを作っているんです。2年まえはシミュレーション、去年はRPG、今年はローテーションからいってAVGの当たり年だ(笑)と、『サイオブレード』は最初『ラクーン』というタイトルだったんですが、バイクとビジネスソフトとお通じの薬にそんな名前があるらしくて、けっきょく最初のタイトル案はボツになりました。よくわかりませんが、「ラクーン」という下剤に負けたんじゃないかと個人的には思ってるんですけどね(笑)。



デザイナーーム(左)と開発室のMS X部門(下)。「うちの編集部みたい……」と、つぶやいたら「いや、おたくのほうがいいです」といわれた

この建物の2階から「ハイドライド3」や「グレイテストドライバー」や「レイドック2」や「あーぱーみやあどつく」が生まれた



■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=高橋成年 ■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+永吉敏男 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+尾上全利+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+高山祐介+田原由紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦+高橋俊哉(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+小松雅彦+高橋美智代+デザイラ(釜田泰行+柳井孝之)+若尾輝見+鈴木潤+阿部真司+ヴァーミリオン ■ILLUSTRATORS=鳥浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまつ★どんき+中野カンフーノ+野見山つつじ ■COVER ARTIST=中野カンフーノ ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせく(村山成幸)+樹ワードポップ(筒井雅浩・石塚士一・崎山裕子・平岡順子・薫木紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1989 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。

ASCII SOFTWARE

V TAKE OFF, VERTICAL!

テイクオフ
ヴァーティカル!

V/STOL(垂直/短距離離着陸)の戦闘機としては最も強力で、滑走路を全く必要としないハリアーは、従来の兵器運用の概念を根本的にくつがえすほどの柔軟性を持っている。

どんなところからでも(森の中からでさえ!)離陸できるハリアーは、地上支援兵器としては右に出るものがない存在である。

V/STOL機能によるハリアー特有のVIFF(Vector in Forward Flight)テクニックを再現し、さらに地上支援などの戦略的な要素も加えた戦闘シミュレータがこのゲームである。

- 単なるフライトシミュレータではなく、地上部隊を支援しながら地上と空中の敵を攻撃し、遠方にある敵の司令部を発見し破壊する戦闘シミュレータです。
- AIM-9Lサイドワインダー、1000ポンド爆弾、機関砲を装備し、HUD、MFD、ARなどの各種計器をリアルに再現。フレア、チャフも使えます。
- 地上からはSAMや高射砲、空中ではMIG21が襲ってくるうえ、上級のレベルではブラックアウト、レッドアウトも起ります。
- 1枚のディスクにMSX/M SX2用の両方のプログラムが入っています。



空中の画面↑

V/STOL機能を使い急減速した直後、オーバーシュートする敵機!

地上の画面→

地上基地を敵戦車から守れ!

スコア画面↓

最後に得点、破壊した敵の種類と数、墜落の原因などが表示される。



画面写真はMSX2用です。

ハリアー・コンバットフライトシミュレータ

V/STOL FIGHTER

ヴィ・ストール
ファイター

MSX / MSX2 共用 (MSX2+も可。) (MSXはメインRAM64K、MSX2はVRAM128K必要です)

3.5-2DD

定価7,800円 12月16日発売予定

AIWX専用(ワープロ編)

オペレーションビデオマニュアル

新発売!!



ワープロが
マスターできる

このビデオを
見るだけで

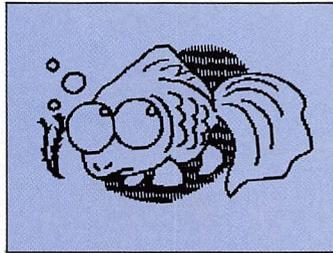
付属の3.5"FDには
ポップなグラフィック
データが満載!この
データを使えば君
だけのオリジナルな
文書をつくれるぞ!!

1. クリスマスカード用ポップデータ
2. 年賀状用ポップデータ
3. 暑中見舞用ポップデータ

VHSビデオ(45分)

電源の入れ方から、入力方法
編集~印刷までを豊富な実例
をもとに徹底解説!!
このビデオを見ればワープロ
はすぐにマスターできる!!

〈イラストデータサンプル〉



こんな事がすぐできる
年賀状・暑中見舞
宛名名簿
リフィル印刷
クリスマスカード
AVラベル印刷

なんとDISKが16,000円



〈申込方法〉

このAIWXオペレーションビデオガイドの申込み方法は住所、氏名、年齢、電話番号等の必要事項を明記の上、3,000円を添えて現金書留で申し込みください。申し込み後、約10日程で御届けいたします。(送料サービス)

〈申込先〉

ミリオンエンタープライズ株式会社「AIWX・ビデオ係」まで
〒332 埼玉県川口市朝日5-1-22 TEL.0482(22)8173



F-1 体感



16ビット・MSX1/II-2並みのグラフィック

4チャンネル・FM音源によるリアルな音場

3D画面の非対称・1/6倍縮小

16歳未満は大人と一緒にプレイ

100%のMSX2+対応



©コナミは発売中のものです。

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™

コナミのMSX2+専用ソフト第1弾

©KONAMI 1988

MSX2+専用 (RAM64K VRAM128K以上) 3.5"2DD (ディスク2枚組)

MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応 6,800円 好評発売中

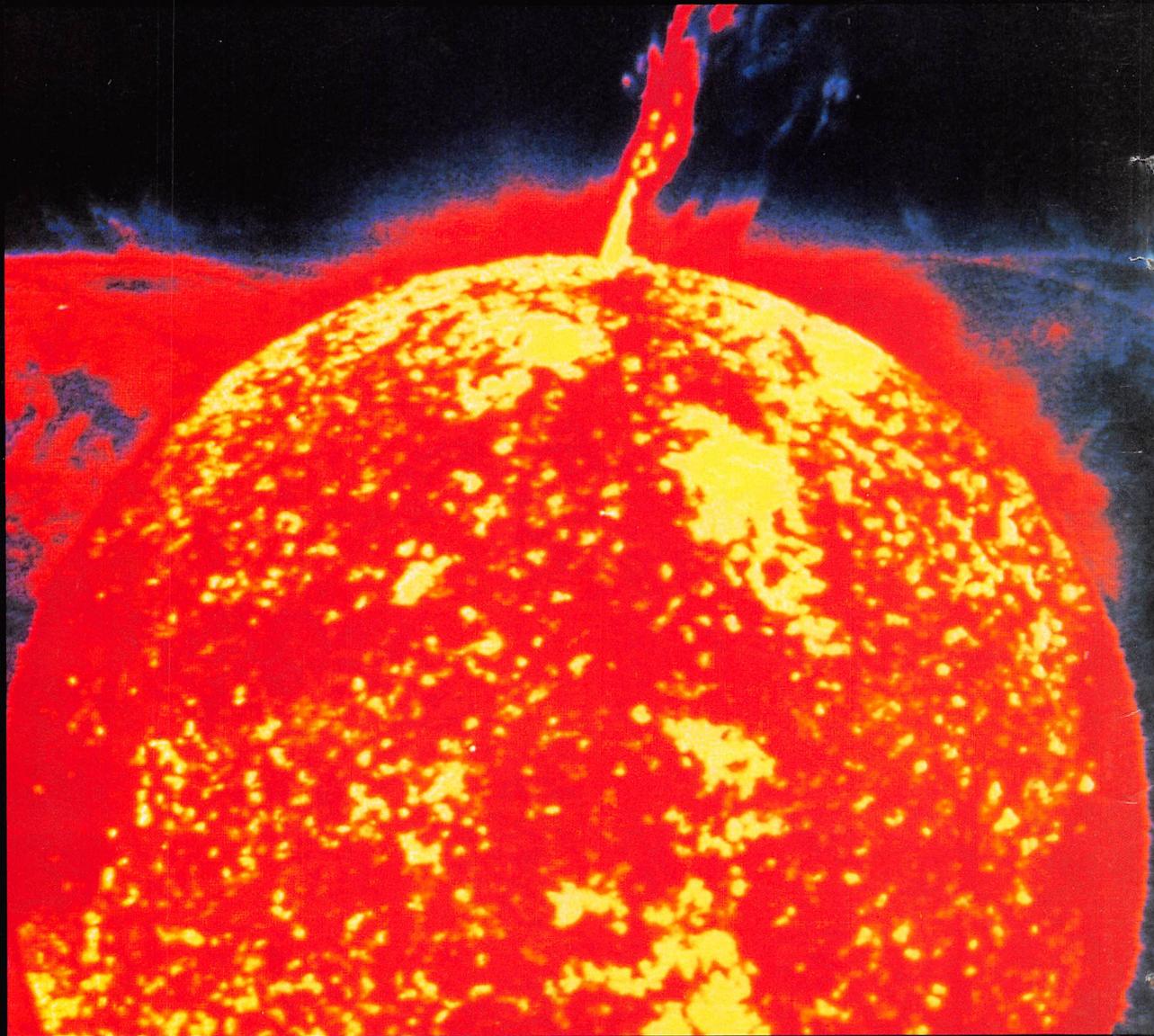
●MSXマークはアスキーの商標です。

もっとリアルにもっとエキサイティングに——あの「F-1スピリット」が、話題のMSX2+仕様で新登場/ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテクな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。

MSX2+の魅力を経験しよう! THE NEW MSX FAIR開催

楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、全国7ヶ所で開催中。みんなでかけよう!!

発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25 販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル



●画面は開発中のものです。 ●MSXマークはアスキーの商標です。



グラディウス・サウンドがクラシカルな組曲になった!
グラディウスファンタジア
 アポロンから、絶賛発売中。演奏はグラ
 ディウス・シンフォニック・オーケストラ。

LP (AY25-26) 2,500円 CD (BY30-5072) 3,000円 カセット (KSF1555) 2,500円



全宇宙を震撼させる超時空ハトルが始まる!
沙羅曼蛇 瞑想のパオラ
 BASIC SAGA
 冴える美樹本キャラ、人気のグラディウス
 シリーズにアニメビデオバージョン誕生!

カラーステレオHIFI 60分 12,800円 絶賛発売中



反射神経に新次元の興奮! ファミコン版
GRADIUS II
 アーケード版でも熱狂的ファンを
 もつ名作が遂にファミコン進出!

VRC4+1M+1M+16K SRAM 5,900円 12月16日発売

●ファミコン コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

創世。

グラディウスシリーズ待望の続編!

G6658対バクテリアン戦、G6666対ヴェノム戦

G6709対サラマンダ戦………

そしてG6809、スペースウォーⅣ勃発!

戦いのステージをG6644へ求めて

いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の

時空を超えた追撃が始まる!!

アーケード版『グラ2』で人気のステージも登場!

MSX_{1,2}兼用 2Mビット SCC搭載 5,800円 1月中旬発売予定



ゴーン^{やぼう}の野望

© KONAMI 1988 TM

EPIISODE II

コナミの占いセンセーション

西洋占星術、血液型相性占い、手相占いからスーパーおみくじまで盛りだくさんの内容! ゲーム感覚いっぱい楽しめます。ご案内役は、おなじみのペンギンくんとあけみさん!!

MSX₂対応 3.5"2DD(ディスク版) 4,800円 新発売

コナミ・ゲームコレクション Vol.1~Vol.4

なつかしのあのゲームこのゲームが、バックになって新登場! Vol.1(特別2枚組アクション編)、Vol.2(スポーツ編I)、Vol.3(シューティング編)、Vol.4(スポーツ編II)、それぞれに人気の5タイトルを収録!!

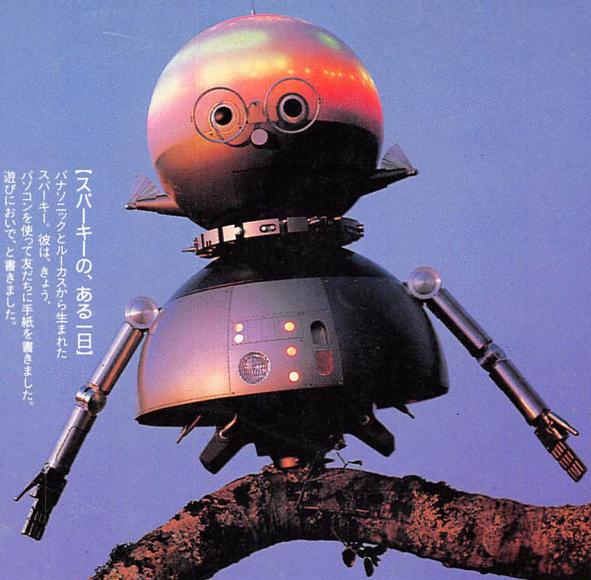
MSX対応 3.5"2DD(ディスク版) 各4,800円 Vol.1・Vol.2=絶賛発売中 Vol.3・Vol.4=引き続き発売予定

北陸地区 新潟:025-229-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

お、すすんだね。

「スパーキーのあそび」
パナソニックとルカスが生み出した。
スパーキー、彼は、きょう、
パソコンをちやて安らぎ紙を書きました。
遊びこいて、おもしろい。
早く返書が来ないかな、彼は、日、水の上で
郵便屋さんを待たました。



パナソニックなら、
文字でも、がぜん
遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能が
ぐんと充実。ラップトップワープロ (パワード
インシリーズ)
との互換性もある、マウスも使える。
(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える
豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。
画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい。
初級モードやレッスン機能も内蔵しています。



24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵
のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格42,800円)



マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円)

MSX2+ だから自然画に近い
画像で、漢字BASICも搭載。
WXには、さらにFM音源も。
なんと10,286色が同時表示可能。16ビット機
もびつりの画像を実現。漢字BASICも搭
載して、プログラムもいっそう便利になりました。
さらに、WXはリアルで美しいFM音源を採
用。いかなる音づくりも楽しめます。

内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやネームカードのデータベースソ
フト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて
便利な内蔵ソフトも搭載しています。



AIWX
パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800円

MSX2+ パソコンは、MSX2+ のソフトも使えます。
マウスを標準に35色のコンピュータグラフィックスカレン
ダに楽しめるグラフィックツールなどソフトが充実。圧縮
スクリーン、美しい色合わせやカラーコピー機能、圧縮
人名・年齢・職業を登録の上、年571大規模データベース
内蔵。100番地、松下電器産業株式会社 コンピュータ事業部
ビジネス営業部 MAF 係。MSX2+ はアスキーの機種です。
(フロッピー搭載のMSX2+ 標準機、
FS-A1FX 57,800円も同時発売です。)

パソコンを
新しくする
パナソニックです。

Panasonic

MSX2+ は、ゲームの迫力もちがう。
MSX2+ 専用ゲームソフト新登場!!



★コナミから★
“マルチプレーヤ”対応
“F1Sビリッツ3Dスペシャル”
(¥6,800・2DD×2枚組)

★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
“ぐるぐるんスクロール”「レドック2」
(¥6,800・2DD×2枚組)

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社