

月刊

# MSX・FAN

8

1989/AUGUST/430

●NEWS

アグニの石  
アークティック  
銀河  
アンデッドライン  
ハイティフォス  
韋駄天いかせ男  
ディスクステーション夏休み号

●Mini ATTACK

秘録 首斬り館  
ミッド・ガルツ  
ザ・ゴルフ

●ATTACK

## 激突ペナントレース2 信長の野望・戦国群雄伝

●LIST  
ゲームプログラム11本!

ゲーム十字軍

●秘情報満載  
M&M2、ディガンの魔石とカオスエンジェルズ大特集

●2大付録

その1 特製ディスクステッカー  
その2 激突ペナントレース2コイン野球&群雄伝アンチヨコ下敷き

●2大付録



# SONY

# 諸君、クリエイティ

## ゲームプログラミングの術

# 伝授

## DEN

## JU

我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつかったのである。



第1部

ゲームプログラミングツール内の  
スプライトエディターを用いよ。

我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「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くれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。



第2部

駆使せよ、  
グラフィックキャラクターエディター。



次は背景である。宇宙空間も、ウツソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。



第3部

グラフィックエディター  
を大活用だ。

「ツール」中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。



第4部

サウンドづくりはミュージックエディター  
におまかせあれ。

FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。



第5部

完成である。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るのだ。



かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。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」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムスカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたいかかな。



# パソコン3大秘術である。

## プリントの術

### プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーンディングカード・カセットインデックスカードはがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。



表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派? 実用派? 2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ! という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっばい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか? たくさんつくるか? リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット

### プリントショップⅡ

Print Shop

MSX2 1.2MB X2

HBS-BO14D 標準価格 12,800円(税別)

©1989, Sony Corporation / ©Brotherbund Japan

リボンカラーキット(黒)HBP-R1C標準価格700円(税別) マルチカラーリボンキットHBP-R1C標準価格1,000円(税別)



## ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。



- 画面表示はゆとりの30文字×20行●ブルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富な。
- ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

### 高性能日本語ワープロソフト 文書作左衛門

MSX2 HBS-BO12D 標準価格 6,800円(税別)

1.2MB X2 ©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。



- 約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。



住所録ソフト

### はがき書右衛門

MSX2 HBS-BO13D 標準価格 7,800円(税別)

1.2MB X3 ©Sony Corporation

## 秘術マスターのクリエイティブマシン

1 ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2 日本語処理機能も当然標準装備だ。FIXDJ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15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。3 FM音源であるから、ゲームの音は臨場感十分。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音のみことなFM音源。

今まで通りPSGももちろん装備。4 まさに自然画モードである。1.9万色の自然画再現。

5 もちろん横スームスクロール可能である。

クリエイティブパソコン

### F1XDJ

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円(税別)



FOR CREATIVE MIND  
つくるをもうける。

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター  
CPS-14F1

標準価格 60,000円(税別)

ついに  
カラー印字である。

1 プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくった

CGのハードコピーが、カラーでできる。2 マルチフォントだ。6種の書体を誇る。3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格 49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。



MSX界の  
実力機だ!

アドベンチャーゲーム

# What's Michael?

ホワッツ マイケル

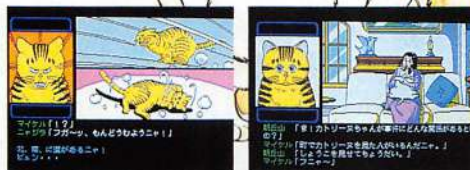
©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

マイケル「ポ、ポ、ポ……」  
 ニャジラ「どうしたーっ! ハトッポッポかー?」  
 マイケル「ポ、ポ、ポ、ハトッポッポ……うっ、じゃないニャ!!  
 ポッポが誘拐されたニャー!」  
 ニャジラ「ニャんだとー!?!」

突然、マイケルの大切なポッポがいなくなりました。  
 マイケルはきっと誰かに誘拐されたと思い込んでしまう。

マイケル「大変だニャー、早く捜したさニャ」  
 ニャジラ「きっとウワキしてるんだワ、ウッフーン」  
 マイケル「……ポッポー!!」

果たしてマイケルは無事ポッポを  
 見つけたことができるでしょうか?  
 そしてポッポ誘拐事件の真相とは?



# ポッポが失踪?



新発売  
 MSX2+ MSX2  
 3.5"2DD 7,800円

好評発売中 PC-8801SR以降 7,800円 PC-9801シリーズ 7,800円

戦略は熱い!



PHOTO by K.TOKUNAGA

ジリジリと敵を倒し、シワシワと支配していく。  
 シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない。  
 シンプルなゲームシステムに、最強のアルゴリズムと多彩なユニット群で  
 君に襲いかかる「スーパー大戦略」MSX2版が、  
 ROM版に続きディスク版が新登場。

シミュレーションゲーム

# SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.



戦いの中で、君の闘志は熱く燃える。

- リアルファイトングスクリンでパワーあふれる戦いが行なわれます。もちろんサウンドも真に迫ります。
- 使用兵器数は121種類。それを12ヶ国の特長ある軍に編成。さらにディスク版は121種類の兵器の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。
- 多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにディスク版ではオリジナルマップを自由につくれるマップエディタも搭載。

新発売 MSX2+ MSX2 3.5"2DD 8,800円

好評発売中 MSX2+ MSX2 2メガロムS-RAM付 8,800円

★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

※表記の価格は標準小売価格です。消費税は含まれておりません。

〈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。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや複製コピーを行わずに、著作権法に準じ厳しく処置します。当社は「レンタル」に対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。



WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®  
 株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安樂2-9-12 TEL 0593(51)6482

※記事中の価格は特に断りのない限り税別です。



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っさいお答えしておりません。

### FAN ATTACK ★早く遊びたい2大ゲーム

特番・5/25バージョンのキャンペレポート



## 激突ペナント レース2 ..... 6

1560年、織田信長でプレイ開始!



## 信長の野望・ 戦国群雄伝 ..... 12

### Mini ATTACK ★気になるゲームのミニ攻略

三田村邸のダンジョンをマップで攻略



## 秘録 首斬り館 ..... 96

各章のおさらいと、はまりやすい第4話を図説



## ミッド・ガルト ..... 98

むずかしいポイントの攻略法をレクチャー!



## ザ・ゴルフ ..... 100

### FAN NEWS ★フレッシュゲーム情報

怪盗気分を味わえるリアルタイムのAVG **アグニの石** ..... 102

RPGシューティングの全貌に迫る、続報 **アンデッドライン** ..... 103

MSX2のスルスル横スクロールのシューティング **ハイディフォス** ..... 104

タマをころころ、のアクションパズル **アークティック** ..... 105

24のひとり遊びゲームがぎゅっ **銀河** ..... 106

言葉合わせで女の子とムフフ♥ **韋駄天いかせ男** ..... 107

DS fan ディスクステーションの情報ページ、夏休み号をミニアタック ..... 108

### 2大付録

その1 / 特製ディスクステッカー

その2 / 特製下敷き

激突ペナントレース2 (激突コイン野球)

信長の野望・戦国群雄伝 (1560年から使える三種の神器シート)

## ファンダム ..... 37

●1画面4本+N画面5本+10画面1本+FP部門1本

はじめてのファンダム ..... 46

EDファンダム ..... 47

ファンダム通信SPECIAL ..... 65

MSXサウンドフォーラム ..... 66

ファンダムハウス ..... 68

今年で3回目、恒例夏休みコンテスト

第3回 MSX・FANプログラムコンテスト応募要項 ..... 36

BASICピクニック ..... 32

●パターン名称テーブルで文字センサとアニメーション

FM音楽館 ..... 72

●PSY・Sの「WOMAN・S」/単行本より、リズムパターン2本

ゲーム十字軍 ..... 20

●カオスエンジェルス/サイコワールド/M&M2/三つ目がとおる/ティガンの魔石

魔性のアミューズメント情報を徹底追求

情報 おもちゃ箱 **FFB** ..... 27

●不思議を見せるエキスポラトリウム展.....ほか

FAN STRATEGY ..... 69

●信長の野望 (全国版) : 秋に攻める兵糧攻め/ジギスカン : 城造りの価値、アリンコ戦法/ちよいねタ伝言板/ヒマネタ伝言板

記憶のラビリンス 第4回 ..... 94

●「ラスト・ハルマゲドン」~ザコがヒーローになるとき

THE LINKS INFORMATION PAGE ..... 74

●むし暑くなりました。ファンダムのアンコールダウンロードでもどうぞ!

M・FANスーパーデータ学 ..... 109

●第4回/ほしいゲームがあるんだけど、そんなときどうする?

ON SALE ..... 110

●今月は5月15日から6月14日まで

COMING SOON ..... 111

●クリムゾンII/D. C. コネクション/夢幻戦士ヴァリスII/シンセサウルス Ver. 2.0/ガウディー~バルセロナの風~/緊急レポート・ドラゴンスピリット

MSX新作発売予定表 ..... 115

●6月26日現在の情報を掲載

FAN CLIP ..... 116

●ヘルツ

読者プレゼント ..... 76

●掲載ソフト36本プレゼント

創刊2周年記念読者プレゼント当選者発表 ..... 75

**FAN ATTACK**



特番！激ペナ5/25バージョン  
キャンペーンレポート！！

コナミ  
☎03-264-5678  
8月発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価格	未定

秘密のペールに閉ざされていたコナミの『激ペナ2』チームがついに練習を開始した。ここ、みどりスタジアムでキャンペーンした『激ペナ2』チームのようすをさっそくレポートしてみたぞっ！

# 激突ペナントレース2

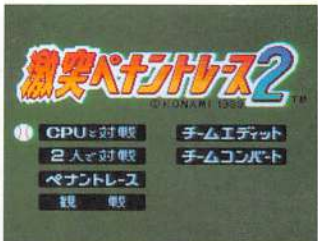
## 総合カアツプはまちがいないが、仕上がり80%?!

先月もお伝えしたこの『激ペナ2』。いよいよ来月の発売をまえにかなりの完成度をみせたサンプルバージョンが、手に入った。「完成したらどうなるかな」と推測ばかりでものをいうの

もイカゲンにせーよ」といわれかねないので、今月はこの5月25日バージョンのプレイ感を中心にお伝えしたいと思う。現状をいうと、とりあえずVS、でも対マシンでもゲームは

できるが、チームエディットはできないし、ペナントレースもできない。11ページで紹介しているチームエディットの紹介は、なんとこの『Mファン』発売11日まえに届いた6月27日バージョン

のものだ。なんといってもMSXの野球ゲームの決定版『激ペナ』のバージョンアップ版だ。どんな点でも気になるところ。じっくり紹介していきたい。



① オープニング画面も派手に。左右から出てきた選手が本当に激突、そのまま2人が「激突」の文字になる。これも6月27日バージョン

©コナミ

# キャンプ中の紅白戦をのぞいてみると?!

みどりスタジアムでは選手の調整をかねた紅白戦が行なわれていた。この試合を見ながら「激

ベナ2」の各要素を見ていこう。対戦するのは、おなじみ神戸ラインズとライダーズだ。

## 紅白戦はみどりスタジアムで

「激ベナ」では、球場は1つだったが、「2」では野外的みどりスタジアムとドーム型のたまごスタジアムの2球場から選べるようになっている。「みどり」は両翼が深く、センターのほうはセンターがぐっと深くなっている。やっぱりキャンプでは野外のほうがいいかな?



①球場選択画面

## スタメン発表

メンバーを決める場面は「2」の大きな特徴だ。とくにピッチャーの決定はグラフィックも出て、右、左、上手投げ、下手投げが一目瞭然とわかるようになっている。これを上下にクルクルと動かしていると踊るように見えて楽しいのだ。



①選手の見分けもかんたんに

投手	打者
高橋 3.04	山田 1.45
田中 2.02	佐藤 2.09
鈴木 1.55	高橋 1.45
佐藤 2.26	山田 2.09
山田 1.55	高橋 2.25
高橋 2.26	山田 3.50

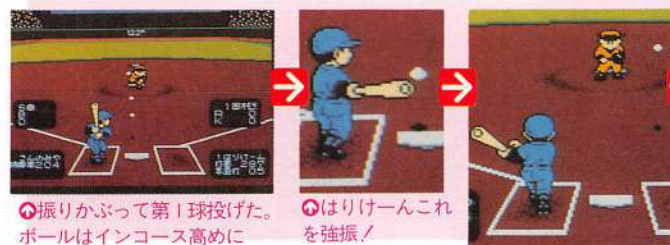
投手	打者
高橋 3.04	山田 1.45
田中 2.02	佐藤 2.09
鈴木 1.55	高橋 1.45
佐藤 2.26	山田 2.09
山田 1.55	高橋 2.25
高橋 2.26	山田 3.50

①ピッチャーの使い分けもこれならかんたんだね

## いきなり3塁打だっ!

すわっていいよプレイボール / 神戸ラインズのピッチャーさんのみや第1球を投げた / はりけんすかさず強振 / ボ

ールはライト・センター間を破る長打コース。俊足のはりけん2塁を蹴って3塁へ / どうどうの3塁打。



①振りかぶって第1球投げた。ボールはインコース高めに

②はりけんこれを強振 /

## ピッチングフォーム3態

ピッチングフォームは、左右上下投げの全部で4種類。ここでは3種類だけを掲載した。それぞれカーブが得意か、シュートが得意

かで、使い方も変わってくる。バッターに対するときは、事前にどの程度曲がるかをチェックしておきたい。



①右オーバースロー。左バッターには投げにくい



①左アンダースロー。左バッター用におすすめ



①右アンダースロー。変則的なフォームだ



①ランナー1塁を蹴った

①ライトようやくボールに追いつく

①セカンドに送球。ランナーは3塁へ



①一直線にライト・センター間を抜けていく。ライトも動けず



①あせるセカンド。ランナーはゆうゆうセーフだ! / ①もう3塁に付いているランナー。いまさら投げて、エラーするだけ? /



①ボールはセカンドの左を抜けて長打コースだ! セカンド一歩も動けず



①エキサイティングな3塁打成立!



## 消極的な攻めでチャンス消える!

1回の表、ノーアウト3塁のピンチをさんのみやの気迫あふれるピッチングで逃れた神戸ライズは、1回裏先頭バッターがデッドボールで出塁。チャン

スをつかんだ。とにかく先取点を、と手堅くバント。だが、これが裏目。ピッチャー前に転がったボールは2塁へ送球され、ランナーは進められずじまい。



①デッドボールで出塁するが



②バント失敗



## 2アウトから3点奪取!

1回2回とランナーは出すものの、さんのみやの粘り強いピッチングにタイムリーの出なかったライダーズ。3回早くも2アウト。だがここからヒットが4本続き、いっきよに3点先行。野球は2アウトから、というのは現在も生きている名言だ。



①走者一掃の長打か



②2死1、2塁から3番しゃどろ



③このあとさらにタイムリーが



## ダブルプレイであえなく

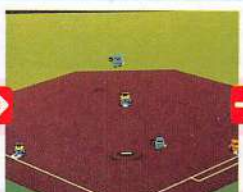
3点をリードされた神戸ライズは3回裏3者凡退。だが、4回到チャンスをつかんだ。3番バッターに3塁線を破るヒットが出て1アウト1塁。打席には好調の4番おかもと。ここは、バントはないと見た、ライダーズ守備陣は、内角低めのボールをひっかけさせる、という攻撃的守備に出たのだ。結果は、思惑どおりで、打球はセカンド前のゴロ。素早い送球でセカンド、そしてファーストへと、4-6-3のダブルプレイ成立!



①1死後、3塁線を破る長打コースだが、ランナー1塁。さきほどのバント失敗にこりて、ここは強攻撃



②打球はおあつらえむきのセカンドゴロ。ボールは4-6-3と渡って、ダブルプレイ成立



## バントのフォームは3種類だ!

『激ペナ』では、とくにバントのグラフィックはなかったが『2』では、ボタンを1回だけ押しと、きちんとバントの構えをしてくれる。そのときに高さを指定すると、写真のように、バッターの態勢の

グラフィックも変わってくる。しかも、バントの構えをしているときに、もう一度ボタンを押すと、バントの構えからバットを引くこともできる。ボールをきちんと選ぶこともできるのだ。



①バントも高さを変えられる

## 長打にはアッパースイングか?

バッティングは『2』になって、よりダイナミックになった。あの打った瞬間のボールの飛び方がま

のよりいい当たりっぽいのだ。実際にポテポテのショートゴロだったりすると、がっくりくるが…。



スイングが高め、低め、真ん中と3とおりの高さを選べるのは前作と同じ。低めの速球をうまくアッパースイング(下からすくいあげるように打つ)すると、長打になりやすいような気がするが、キャッチャーにダイレクトに捕られるファウルチップにもなりやすい。タイミングは、やはり遅めに振る流し打ちより、引っ張ったほうが、ヒットの確率も高いようだ。

だがヒットになるかどうかは、バットにボールが当たる位置のほうが、重要といえそう。

①ボールの高低についていくのがコツ



6回裏

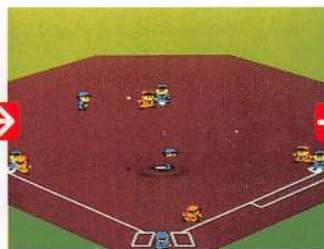
## マヌケなランナーに大助かり!

これまで毎回のようにチャンスを潰している神戸ラインズ。いやなムードだ。6回裏にも満

塁のチャンスが。2アウトながら好打順。バッターは期待にこたえてレフト・センター間を破



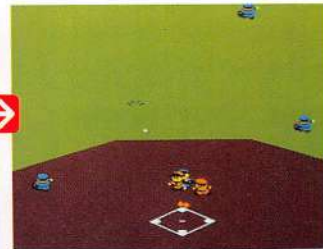
②アウト満塁のピンチ



③ショートの上を超えて……



④レフトも抜く



⑤このチョンポに観客怒り心頭

## 激突ペナントレース2

なく3アウト。1点しか取ることができなかった。

こんな凡プレイもサンプル版ならではの。完成版ではあり得ないことと考えてまちがいなさそうだ。

## ピンチを救う三振をとるピッチング

ヒットを打たれても、全体にランナーの足と比べて送球が速いので、かんとんには点が入らないが、ランナーは、たまってしまう。ランナーがたまった状態で打たれると、点が入ってしまう。これ常識。ランナーがたまっているときは、

多少球数が多くなくても、三振を取るピッチングを心がけたい。相手のバットに当てさせないようにするには、ボールを投げるのがいちばん。見送るようなら、外角より内角がよさそう。外角は長打される危険があるからだ。



⑥内角に食いこむカーブ



⑦ゆるい球でタイミングをはずす

## 激突コイン野球の遊び方

### 1 用意するもの

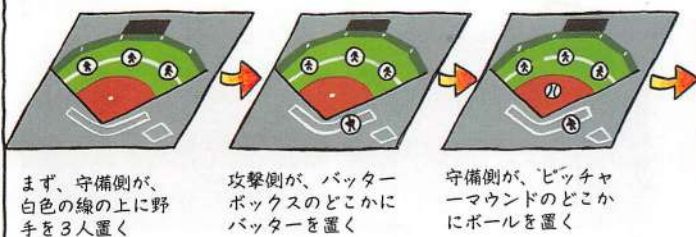


↓きょうに作ったスコアカード(1試合は5回まで)  
 チーム 1 2 3 4 5  
 ←このページの右端の部分を切り取って作ったランナー3人(消ゴムなどで代用してもいい)

### 2 じゃんけんで先攻後攻を決める



### 3 試合の進め方



まず、守備側が、白色の線の上に野手を3人置く

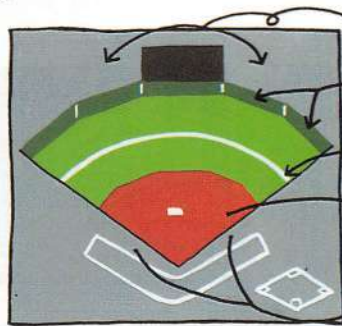
攻撃側が、バッターボックスのどこかにバッターを置く

守備側が、ピッチャーマウンドのどこかにボールを置く



攻撃側が、バッターのコインを指ではじいてボールのコインに激突させる。ボールのコインの行方でヒットやアウトになる

### 4 判定



ボールが野手にあつたときはアウト



ボールがスタンドまで行ったらホームラン  
 ボールがフェンスを直撃すると2塁打か3塁打  
 白色の線より外側でボールが止まったらヒット。内側ならアウト  
 グラウンドの土の部分にボールが止まったときは内野ゴロ(ランナーがいたらダブルプレー)  
 ボールがファールグラウンドで止まったときはファールで1ストライク。3回ファールを打つと三振!

★ボールが中途半端なところで止まったら、じゃんけんをして勝ったほうの意見に従う

### 5 チェンジ

スコアカードに得点を書いて下じきを天地逆にして、守っていた側の攻撃。③へ



### ↑ランナーの作り方



## 7回表 ついに「さんのみや」降板

さてラッキー7。チアガールの応援に送られてなんだかバットも軽いような。本当は、このラッキー7には打撃がよくなるらしいのだが、この5月25日バージョンではまだ入っていない

ようだ。

打ちこまれてもエースのさんのみや、ここまで続投してきたが先頭打者を迎えたところでついに降板。中継ぎを攻めて、ライダーズこの回3点を追加/



7回を迎えたところでタイム



防御率の低いばかりだから

## 7回裏 3点弾飛び出す! 逆転!

6回裏の満塁のチャンスを通し1点止まりだった神戸ラインズ、この回やっと大量点を取った。ランナー1、2塁で見事な3ランホームランで6-4としたあと、さらに満塁のチャンスを迎え、押し出し、タイムリーでさらに3点。6-7と逆転。



ついに3ラン飛び出し6-4



またも満塁のチャンス

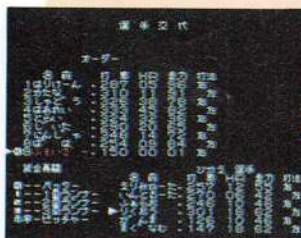


2点タイムリーで逆転

## 8回表 代打攻勢で再逆転

終盤で試合を引っくり返されたライダーズは、取られたら取り返せ! のノリで8回表にガムシャラな反撃に出た。フォアボールで出たランナーに代走を

出し、代打攻勢に出たのだ。この「2」では代打ばかりではなく、足の遅い選手には代走を出すこともできるのだ。これは臨場感満点。あっさり再逆転で8-7。



投手のところでピンチヒッター



代打策成功!

## チアガールかわいい!

7回の表裏の攻撃の前には、チアガールの応援デモが出る。これを見ると、負ける人は「ガンバロー!」という気になるし、勝てる人は「もっと点を取ってやろう」という気になるはず。

表と裏でまったく違う応援パターンなのが、なんとなくぜいたくで、得した気分になれる。

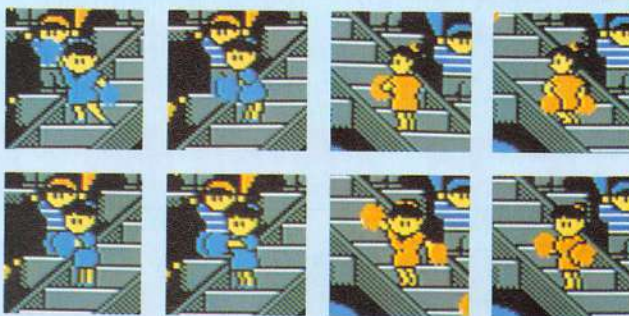
ラッキーセブン効果は現在のバ

ージョンにはまだ入っていないが、攻撃力がアップするようだ。それがどのような方法で行われるのかは、いまのところ不明。打率がアップするのか、本塁打数がアップするのか、その両方か? とにかく、この回に疲れたピッチャーを続投させたり、中継ぎやリリーフでも防御率の悪いピッチャーを出すのはやめたほうがよさそう。

### 先攻



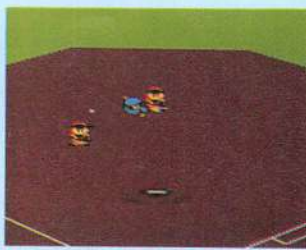
### 後攻



## エラーを出さない努力を!

送球のエラーはこれまでも試合の流れを決定的に変えるほど重要なものだった。本来ならアウトになるところが、セーフになる上、つぎの塁までとられてしまうのだ。現在の5月25日バージョンでは、ショートゴロなどを2塁に送球しようとした場合など、至近距離での送球ミスが目立つ。もちろん、外野から本塁へのムリなダイレクト送球でも起きるが。

至近距離での送球ミスは完成版ではめったに起きなくなるだろうと思うが、長距離でのエラーは起こり続けるはず。エラーを根絶することはできないものの、心がけしだいで少なくすることはできる。まず、ダイレクトの送球を減らし、中継プレイを増やすこと。空いている野手がいるときは、投げたあとでカバーに入らせる。近い場所は投げずに走ること、など。



オーバーランしたランナーを

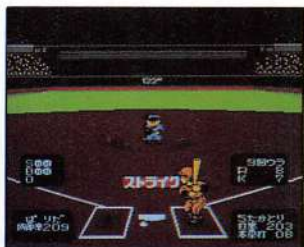


刺そうとしたら……



## リリーフがぴしゃりとしめて勝利!

最後は抑えの切り札投入/  
が最近の野球の鉄則。さきほどの  
攻撃でピッチャーのところ



④ピシャリと三振

代打を出しているのだから8回から  
リリーフピッチャー登板。8回  
9回をピシャリと抑えて勝利!



⑤最後はピッチャーフライ

## ピンチランナーも送れるぞっ!

『激ペナ2』でうれしいのがピン  
チランナーも出せるようになった  
こと。攻撃側で、F1を押してタ



⑥いまいる塁が表示される

イムにすると、現在のメンバーと  
控え選手のリストが出てくる。現  
在バッターボックスに入ってる選  
手にはボールマークが、塁にいる  
選手には、1から3までの数字が  
表示される。走力も表示されるの  
で、どうしても1点がほしいとき  
など、2塁ランナーを足の速い選  
手に変えるなどの作戦がとれるの  
だ。

もちろんピンチランナーを使っ  
たら、つぎの回からはその選手が  
バッターボックスに立つわけだけ  
から中盤で使う場合は慎重に。

## チームエディットもパワーアップ!

『激ペナ』最大の楽しみはチ  
ームエディット。作ったチームど  
うして試合をさせたり、リーグ戦を  
したりするのが、選手データの  
パラメーターの意味はどのように  
変わるのだろう。

『激ペナ』のチームデータをコ  
ンバートするとバッター、ピッチ  
ャーそれぞれ2人ずつ増えている。  
これに対し、パラメーターの  
ほうは、バッターの打率が100(つ

まり1割分)、ホームラン数が50  
追加されていて、走力は増えてい  
ないので、他のバッターのを減ら  
してまわしてあげないとダメ。

ピッチャーは球速100、スタミ  
ナ150、変化球がカーブ、シュ  
ート、フォークそれぞれ10ずつふ  
えている。防御率は直接いじるこ  
とはできない、他のパラメーター  
を変更すると、それに対応して変  
化するのだ。



『激ペナ』のときにリリーフだ  
ったピッチャーはコンバートする  
と先発組に入っている。最初から  
チームエディットするよりは、楽



だとは思いますが、バランスのとれた  
チームにするのは結構大変。もち  
ろんチームカラーは、26色の中か  
選べる。ここはうれしいところ。

## ちょっとだけ 極秘ファイル



『激ペナ2』はどうしてMSX  
2なのに高速斜めスクロールす  
るのか? その答えを5月25日  
バージョンのサンプルROMに  
語ってもらおう。

**ROM** あ、まだほとんどプロ  
グラム書きかけといってもいい  
状態なんです。コナミのROM  
には製品番号が書いてあるん  
ですけど、ボクのはまだ『激ペ  
ナ』のままです。そこらじゅう  
にへんなジャンプ先があるし。

**編集部** あ、そのところは身の上  
相談じゃないので……。斜めス  
クロールのことをお願いします。

**R** ボク自身よくはわからない  
んですけど、どうもSCREEN  
4を使っているからみたいです。  
スタジアムセレクトのところ  
とかはいつもどおりSCREEN  
5ですけど。  
**編** SCREEN4というと、  
グラディウスとかで使っていた  
MSXのSCREEN2でMS  
X2の横8枚スプライトを使  
えるようになる画面モードです  
ね。でも、新10倍カートリッジ  
の画面セーブにしる、いままで  
のコナミさんのソフトにしる、  
すべてSCREEN5で通してきた

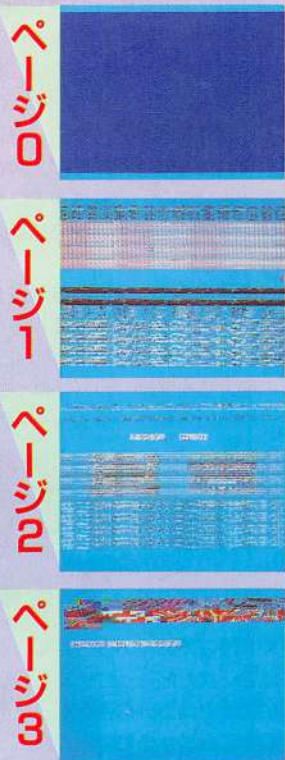
### 『激ペナ』のばあい



のに、ダイナミックですね。  
**R** まあ、それは斜めスク  
ロールがしたかったから、VRAM  
容量の小さいモードでないとい  
うまくできないし。

というわけで、ゲーム中に電  
源を切り、カートリッジを抜い  
てすぐに電源を入れ、VRAM  
に残っているグラフィックの残  
骸を表示させた結果(写真はF  
1Xでやったもの)を載せて  
編集部の推測対談を終わります。

### 5/25バージョン



は、おなじ最新情報 Mファン編集部がついに手に入れた6月27日バージョンは、製品と同じものだ。5月25日バージョンとはくらべものにならない完成度だ。おもな相違点は、エラーがほとんどないこと、ジャンピングキャッチなどのフライングプレイがで  
き、送球スピード、走塁などのバランスが絶妙になったことなど。とにかく、このゲームの完成度は、編集部を驚かすに超えている。『激ペナ』以上の支持を得ることもまちがいない。来月号では、この製品版をくわしく紹介してみたい!

有能な武将をかき集めて天下を目指せ!

戦国群雄伝では、大名と配下の武将の行動力が残っているうちは1か月のうちに何回でもコマンドが実行できる。35種類もあるコマンドの意味と効果を、ゲームをしながら確かめてみよう。

光栄  
☎044-61-6861  
発売中

# 信長の野望

戦国群雄伝

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円(12,200円※)

9月発売予定

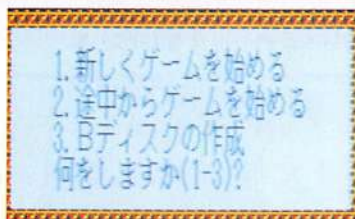
媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	11,800円(14,200円※)

※送料別  
※税別  
※送料別  
※税別

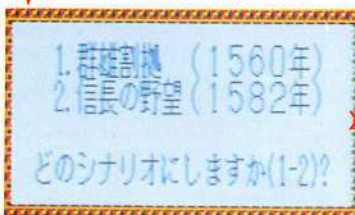
## シナリオは2つ。まずは群雄割拠(1560年)だ!

「信長の野望・戦国群雄伝」には2つのシナリオがある。1560年からはじまる「群雄割拠」と、1582年からはじまる「信長の野望」だ。どちらのシナリオも関東の一部から中国、四国までの38か国が戦場。「群雄割拠」はこれらの国を28人の大名が治めていて、信長の領地は1か国、尾張だけ。「信長の野望」では、大名が10人になり、信長はすでに全体の半分くらいを領地している。

今回のアタックは群雄割拠をプレイしてみる。大名は17国・尾張の織田信長。いつものように能力値を決め、レベルはやさしい1にしてゲームスタートだ。



①ゲームセーブ用のディスクを作る機能が付いているのはうれしいね



②ここで2つのシナリオのうちどちらをプレイするのを選ぶ。今回は群雄割拠をやる

### 群雄割拠(1560年)



③群雄割拠のときの大名選択。28人のなかから選ぶのだ

### 信長の野望(1582年)



④信長の野望のときの大名選択。大名は10人に絞りこまれている

⑤シナリオと大名を決めたら、大名の能力値を決める。能力値はどれも100が最高。全国版や三国志よりもかたんに満足できる値になるよ

## ゲーム開始。自分の番がくるまえに何やらメッセージが

ゲームがはじまると、まずマップが表示され、その下に、何やらメッセージが表示されていく。時は1560年の春3月だ。各地で一揆が起こっているらしい。全国版では自分の番が来るまえにそこらじゅうで戦争が起こっ

たりしていたのだが、群雄伝ではそんなに激しくない。

なんとなく自分の番を待っていると、右の写真のようなメッセージが表示された。なんだ? と思ってまわりにいた人に聞いてみると、これは武将の引き抜

き工作らしい。滝川一益は忠誠度が81と高かったのでだいじょうぶだったが、もし忠誠度の低い武将だったら引き抜かれていたかもしれない。三国志のような武将の引き抜き合戦になるのでは……といった不安がよぎる。



⑥早くも武将の引き抜き工作がはじまっているらしい

©光栄

# 国のパラメータは12種類。アイコンと内容を理解せねば

自国の番になったら画面の右側に17国・尾張の国の状況が表示された。国のデータは、アイコン(意味は写真右の表のとおり)と数字のセット12組だ。まあ、ぱっと見てわかるのは、借金以外はどれも数字が大きいほどいいということくらいだね。

## ■年・月・季節

3~5月が春、6~8月が夏、9~11月が秋、12~2月が冬。季節の変わり目が勝負時になりやすい。

## ■地図

F1、F2、F3キーでマップを切り換えられる。国境が山になっているところはつながっていない。



## ■メッセージが表示される場所

軍師の意見などが表示される。番を待っているときには諸国のうわさが出たりもする。

## ■国の大名か城主

番がまわってきた国の城主が大名のグラフィックと名前が表示される。複数の国を持っている大名は、大名自身のいる本国をねらいたい。

## ■国のパラメータ

アイコンの意味は表参照。金:先立つもの。兵糧:腹が減っては戦はできぬ。石高:収穫のもと。治水:災害の防衛度。

金	兵糧	水
石高	治水	商業
商業	文化	文化
民忠	人口	影響
城	兵士	民忠
武将数	借金	危険
		人口
		影響
		城
		守りの固さ
		兵士
		兵士総数
		武将数
		武将総数
		借金
		借入れ額

# 武将の一覧表を確認。パラメータは10種類だ

さあ、コマンドを使うときがきた。まずは気になる配下の武将を調べてみよう。「4. 情報一2. 武将の一覧」だ(付録の下書き参照)。結果は右のカコミの写真のとおり。信長の配下の武将は6人いる(羽柴秀吉、柴田勝家、前田利家はとくに有名だ)。これらの武将のうち、政治と戦闘の高い武将が軍師\*になる。写真から明らかに、尾張の軍師は羽柴秀吉だ。

見方だけ、とくに注目したいのは、忠誠、兵士、部隊の3項目。忠誠が低い武将は謀叛を起こしたり引き抜かれたりする可能性が高い。兵士は戦闘の高い武将にまとめて戦争に行きやすいようにしておきたい。部隊は戦争のときに有利になるよう、騎馬隊や鉄砲隊の武将を戦争に行けるようにしておきたい。各武将の使い方(戦争向きとか内政向き、城主向きなど)を決めなくては。



④軍師として助けくれる羽柴秀吉

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
尾張 信長	大名	100	92	100	100	---	40	80	73	騎馬
羽柴 秀吉	大現役	95	88	87	85	98	10	64	63	足軽
川 一 五	現役	61	79	65	72	81	12	72	61	足軽
丹羽 長秀	現役	72	75	69	68	85	15	66	60	足軽
佐久 信盛	現役	70	54	70	65	83	16	62	79	鉄砲
柴田 勝家	現役	67	84	68	70	86	17	65	70	騎馬
前田 利家	現役	58	70	68	59	87	10	63	62	鉄砲

各項目の意味は、政治:内政や外交の能力(武将の行動力\*には月ごとに政治の値の約30%が加算される)。戦闘:HEX戦での強さ。魅力:外交に影響。野望:高いと危険。忠誠:

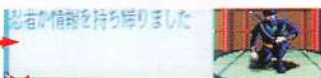
君主に対する忠義の度合(低いと危険)。兵士:配下の兵士数。訓練:配下の兵士の強さ。武装:配下の兵士の武器や鎧の強さ。部隊:その武将の部隊の種類(一生変わらない)。

# 情報コマンド。各国の状況で他国のようすを探る

まわりの国の状況はどうだろう。「4. 情報一1. 各国の状況」で、忍者を送ってようすを探る

のだ。失敗する可能性があるのは全国版と同じ。すぐにでも戦争をしてみたいので、全国版で

カモにしていた21国・伊勢志摩をのぞいてみた。国の状況と武将の一覧をメモっておく。



④成功。忍者が情報を持ち帰った

## 各国の状況

④「4. 情報一1. 各国の状況」を選び、どの国にだれが忍者を送るのか決める。このとき、スペースキーを押して各武将の行動力をチェックしておくとい。軍師の意見も聞こう



軍師……大名がコマンドを実行しようとするときにうまくいかどうかを予測してくれたり、得策かどうかを考えてくれる。大名の右腕だ。行動力……コマンドを実行するときに必要な力。消費する量は付録の下書き参照。これが0になった武将は、月が変わって政治の値の約30%が加えられるまで何も(攻めこまれたときに戦うことも)できなくなってしまう。

④敵国のデータがすべて見られる

④「1. 国の様子」では、敵国の城を守っている城主や大名がだれなのかと、国の状況 ④「4. 武将の一覧」ではその国にいる武将のデータが見られる

## 取引コマンド。兵糧売りで軍資金を調達する

いろいろなコマンドをやってみたいところだが、いかんせん金が少ない。そこで、「3. 取引-1. 兵糧売り」で金を増やすことにした(ときたま商人がいなくて実行できないこともある)。ちょうど米相場が売り手市場になっているらしく、1.8という高レートで売れた。

### 兵糧売り

米相場が売り手市場だったせいか、レートが米1に対して金1.8とかなり高い。レートの高いときは軍師も米売りを勧める



米58を売ったので、金は104増えて294になった。これいろいろなことができるようになるね

## 軍事コマンド。徴兵して再編成、そして訓練する

金が増えたので、さっそく軍備を整えよう。まず「8. 軍事-1. 徴兵」で兵士数を増やす。金1で兵1(兵1で100人)増えるので、あまりムリのないよう2200人だけ増やした(徴兵すると兵の訓練と武装の値が低くなる)。この兵はとりあえず大名の信長に持たせておいた(はじめは兵がすべての武将にばらばらに割り当てられているので、のみち再編成で整理しないとまらないから)。

増やした兵を有効に使うために「8. 軍事-2. 再編成」で各武将に兵を割り当てる。忠誠の高い者、戦闘の高い者に兵を集中させる(1人の武将に兵100まで割り当てられる)。ここでは、戦争に行くことを意識して、戦闘はそんなに高くないけれど、部隊が鉄砲隊(HEX戦での戦闘能力は、足軽隊<騎馬隊<鉄砲隊なのだ)の前田利家に100の兵士を割り当ててみた。前田利家に21国・伊勢志摩を攻めさせるつもり。

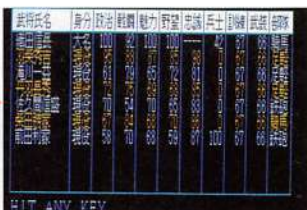
### 徴兵

「8. 軍事-1. 徴兵」で兵士数を増やす。金1で兵1増えるので、ここでは22だけ増やすことにした。軍師も徴兵に賛成のようだ。雇った兵はとりあえず大名の信長のところへ割り当てておく



### 再編成

増えた兵を有効に使うために、「8. 軍事-2. 再編成」で兵の割り当てを整理する。すべての兵士を武将1人1人にあずけていくのだ



再編成すると兵の訓練や武装が全体の平均になる。前田利家の配下の兵士は、これから戦争に行かせるつもりなので、どの程度の効果があるのかはわからないけれど、「8. 軍事-3. 訓練」をしておくことにした(兵士の訓練の値が上がる)。

行動力40かかるのがちょっと

イタイのだが、いざ戦争に行ったら兵が弱かった、なんてことにならないよう、安全策ということで、前田利家に訓練させた。ここまででほとんどの武将の行動力が0になってしまった。だんだん戦争がちかづいてきているような、キナ臭さを感じ春3月の終わりだ。

### 訓練

前田利家の兵を訓練させて戦争に備える



## 開発コマンド。開墾して石高を増やす

### 開墾

開墾して石高を増やし秋の収穫に備える



4月になった。3月のうちはどうも血の気が多かったと反省。いかに戦国時代とはいえ、戦争のことしか考えないようではいかん。ちょっと内政にあたってみたいとしよう。

何をしようか迷ったあげく、腹が減っては戦はできぬという諺にたどりついて、「2. 開発-

1. 開墾」で石高を増やしておくことにした。開墾や治水工事、町投資、築城の開発コマンドは、どれも行動力50かかるのだが、どの武将でもできるのだけっこう気軽に実行できる。ここでは、ヒマそうにしていた佐久間信盛に頼むことにした。政治や魅力の能力が高くて戦闘の低い武将

はこういった内政に向いている。ちなみに、開墾して石高を増やすと治水が下がって災害に会いやすくなるのだが、幸い尾張の治水ははじめから80と高いので、少しくらい下がっても問題はないだろう。石高が上がったぶん秋の収穫が楽しみになるだけだ。

## 人事コマンド。人材登用で竹中半兵衛を引き抜く

そろそろ外に対しても動いてみよう。武将の引き抜きだ。「5. 人事-2. 人材登用」で16国・美濃の竹中半兵衛に白羽の矢を立てた。歴史的に秀吉の軍師だったのだから引き抜けるだろう。金5で引き抜きに行ったら成功した。引き抜きに行ったときの彼の忠誠は80と高かったのに引き抜けたのは、武将の持つ見えないパラメータ(武将には性格がある)のためか?

忠誠の高い武将は、引き抜くと忠誠がどっと低くなる。竹中半兵衛の場合は、80から8になってしまった。このままでは不安(引き抜き返されるかもしれない)なので、「5. 人事-4. 褒美を与える」で忠誠を増やしておく。金40与えたのでのくらしい上がったかわくわくしながら武将の一覧を見ると、たった17しか上がっていない。不安は解消されなかった。



**人材登用**

選ぶのだ

①「5. 人事」のメニュー  
②「2. 人材登用」を

美濃を選ぶと武将の一覧が出る

行動力70はさすがにキツイ。信長本人が行く

**引き抜き成功**

やった! 引き抜きに成功した

信長軍師の家臣であった竹中半兵衛が、織田信長の家臣となりました

竹中半兵衛は、よろこんで家臣となりました

持っていく金はちょっとケチして5でどうだ

忠誠は低いかわかの値はすごい

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武勇	初期
信長	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100
半兵衛	8	100	100	100	100	8	100	100	100	100

軍師の羽柴秀吉はうまく引き抜けるだろうといってくれた

必ずしも思わぬ結果になりましょう

**褒美を与える**

引き抜いたばかりの竹中半兵衛の忠誠を上げるために「5. 人事-4. 褒美を与える」をやってみた。金40を与えたのだが、忠誠は17しか上がらなかった。忠誠を上げるのはたいへんそうだ

## 軍事コマンド。戦争で21国伊勢志摩に攻めこむ

5月になった。戦争に行くことにする。「8. 軍事-4. 戦争」で、21国・伊勢志摩の北畠具教を攻める。戦争に行くのは、信長自身の騎馬隊と予定どおり前

田利家の鉄砲隊(しばらく留守にする尾張は羽柴秀吉に城主として守ってもらう)。もちろん、鉄砲隊に攻めこませるつもりだ。持っていく金は95(あとでわか

ったのだが、金は持っていかなくてもいいよだ)、兵糧は戦争に行く兵士数と同じだけ持って行けて、それが30日ぶんの食料になるので、めいっぱい持って

行く(兵糧が兵士数を下回ると、戦っているうちに兵糧切れで負ける可能性があるから。逆に敵の兵糧が少なければ戦わずに勝てるかもしれない)。

**戦争**

①「8. 軍事-4. 戦争」で21国・伊勢志摩に攻めこむ。戦争に行くのは信長と前田利家の2人。HEX戦では行く武将1人がコマ1つになる

どの国に攻め入りますか(1-30)?21

必要な行動力 40

金はいかほど持たせますか(0-100)?95

**戦争に行く武将**

戦争に行くときは、10人までの武将が選べる。HEX戦では出陣する武将1人がコマ1つになる。コマの数を少なくしてコマ1つの兵士数を多くしたり、その逆にしたりするのがHEX戦における戦法になるわけだ。

兵糧はつねにめいっぱい持って行きたい。戦っている最中に兵糧が切れて負けるのはダサイ

兵糧はいかほど持たせますか(1-140)?100

# HEX戦に突入。敵の状況を見てから攻撃開始

21国・伊勢志摩に着いた(下のマップ)。HEX戦でははじめにおこなうのは、攻めこんだ側のコマの初期配置だ。マップの○の付いたところにコマを置くのだ(○の位置は国ごとに決まっていて、ほぼ攻めこんだ方向の端のほう)。こちらは信長の本

## 初期配置

初期配置(布陣)したところ。敵第1部隊は城にいる



## 情報

まず敵のコマの状況を調べて戦法を考える



部隊と前田利家の部隊の2部隊。右上の写真のように布陣(初期配置)した。

戦いがはじまったら、まず敵の状況を調べる。敵本部隊の北畠はそう強くないようだ。

敵のコマと接触するまえに、金をたくさん持ってきたので「6. 伝令-1. 密偵」を使ってみた。が、あえなく失敗してしまった。密偵の効果はわからない。



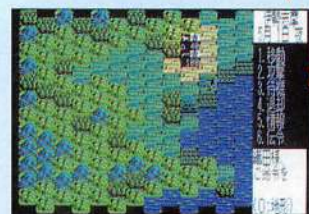
HEX戦では両軍の戦略が終わるごとに朝、昼、夜と時刻が進む。で、夜になると隣接しているコマ以外は見えなくなってしまう。なんとなく怖いね。

戦いはけっこう長くなり籠城戦に持ちこまれてしまった。籠城戦は守備側の大名か城主が城にいれば、いつでも仕掛けられる(今回は仕掛けられたわけ)。籠城戦に入ると、まず「2. 攻撃-4. 門壊」で城の門を突破しなくてはならない。前田利家の鉄砲隊に壊させて城内に入り、なんとか敵本部隊をやっつけて勝つことができた。

今回はなんとか勝てたが、籠城戦はつらい。敵本部隊を城から離れさせるようなうまい戦法はないものだろうか。

## 伝令

「6. 伝令-1. 密偵」を使ってみたが、密偵は捕まらなかった。密偵の効果はわからない。

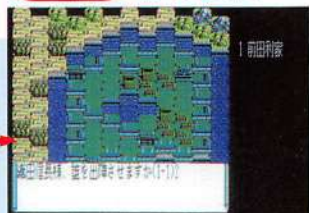


## 夜になると

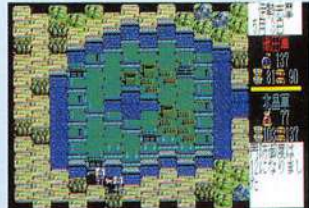
夜になると敵のコマは隣接するまで見えないのだ

## 籠城戦に突入

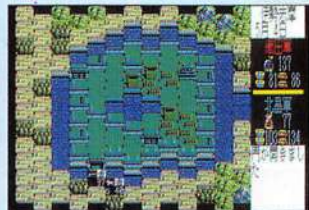
籠城戦に持ちこまれてしまった



「2. 攻撃-4. 門壊」で城の門を壊す



門防御度が0になってやっと門が開いた



門に入ると真っ暗だった城のなかが見えるようになる



敵本隊は追い詰められると突撃攻撃を仕掛けてくる



敵本隊に逃げられそう。でもこのあとなんとかなった



## HEX戦マップ

敵国に攻めこむとHEX戦になる。攻撃側が○の付いたヘックスのどこかにコマを布陣させると戦争ははじまる



森……森林。戦闘では平地よりかなり有利になる

山地……なだらかな山。攻撃にも守備にも有利

平地……ふつうの草原。攻撃にも守備にも向かない

畑……いわゆる畑。平地よりも攻撃に向いている

海・湖・川……ここにはコマが入れない

町……城下町。戦闘においては平地と同じ

城……守備側の本拠地。かなり攻めづらい

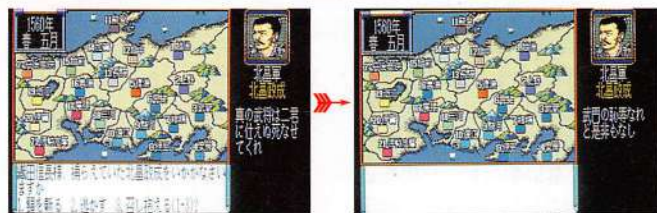
山岳……どのコマも侵入できない地形



## 戦争に勝った。戦後処理で武将を召し抱える

戦争に勝つと、攻めこんだ国にいた武将を捕らえることができる。捕らえた武将は、処刑することも召し抱えることも逃がすことも自由にできる。はじめのうちとはかく武将の数を確保したいので、どんどん召し抱えることにした。1人1人のセ

リフがなかなかおもしろいね。領地が1か国増えたのでどちらか一方は配下の武将を城主にしないとならないし、武将が増えたぶん、再編成したり褒美を与えたりしなくては。今年の夏は内政だけで手いっぱいになってしまいそうな気配だ。



◎ここでは召し抱えているが、忠誠の高い武将は逃がしたほうがいいのかも

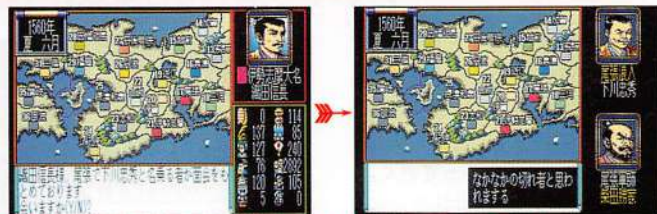
## 浪人が面会にきた。軍師の意見を聞いて召し抱える

下川忠秀という浪人が面会を求めている、と聞いたので、とりあえず会ってみることにした。軍師の意見を聞くとなかなかの切れ者らしい。会って召し抱えることにした。

面会にくる浪人はほとんどがクズなのだが、たまには拾い物

もあるので、一応は会っておいたほうがいいうだ。召し抱えたときは、すぐに武将の一覧でパラメータをチェックするのを忘れずに。

だんだん武将の人数が増えてきて、記憶だけではプレイできなくなってきた。



◎なかなかの切れ者という軍師のことばを信じて召し抱えてみた

## 移動コマンド。武将を移動させてつぎなる戦略に備える

### 武将の移動

◎「1. 移動-1. 武将の移動」を使うのだ



つぎなる戦略に備えて21国であまっている武将を17国へ移動させておくことにした。「1. 移動-1. 武将の移動」で21国にいる、鳥屋尾石見守と北畠政成、北畠具房の3人を17国へ移動させる。ほかのゲームでは、武将の移動はいっぺんにやらないとコマンドのムダ使いになるのだ

が、群雄伝では移動する武将の行動力が20減るだけなので、1人ずつ移動させたとしても何のムダもない。臨機応変に対処できるわけだ。

ちなみに、17国へ武将を移動させたのは、18国へ攻めこむつもりだから。ほんとうは武将といっしょに金と米も集めたかっ

たのだが、いかんせん21国の状況がきびしかったのだ。

この調子だと18国に攻めこむだけの態勢を作るまでにはもう2か月ほどかかるかもしれない。どうやって軍資金を作るのか考えなくては。それにしても、2か国持つと考えられる戦略に幅ができておもしろいね。

## 取引コマンド。背に腹はかえられぬ、借金して軍資金を調達

武将を移動させて戦争の準備も整ったように見えたが、どうも軍資金に難がありそうだ。先立つものがなくては増やせる領地も増やせない。ここは利子を払うムダを覚悟で「3. 取引-4. 借金」で軍資金を調達することにした。

できれば、全国版でよくやった、敵の大名に借金を払わせる術(借金して金を増やし、すぐに金と兵を移動させて借金した国を敵国にとらせ、敵国が借金を払い終わったとたんに攻めこんで借金0になった国をとる)が使えないものかと思って、とりあえず17国で金45だけ借りて18

国へ移動してみた。移動後に17国と18国のようすを見てみると、なんと17国の借金が0になってかわりに18国の借金になっている。群雄伝では、借金は国に付くのではなくて大名に付いてまわるものなのだ。群雄伝ではほかの大名に借金の肩代わりをさせることはできない。

借金取りに追われているようで気持ち悪いので、「3. 取引-5. 借金返済」で借金を返しておいた(ふつう、早く返せばそのぶん利子が安くなるのだが、群雄伝では早期返済しても利子は同じ。べつにメリットはない)。全国版では戦争に行くときに攻め

こむ兵士数ぶんの金が必要だったので借金が意味があったのだが、群雄伝では戦争に行くときに金はほとんど必要ないので、戦略的には、借金はしないほうがいいうだ(利子を払わなくてはいけないぶん損する)。

借金のシステムを調べるぶんムダなことをしてしまった。18国に攻めこみたいところなのだが、なかなか準備が進まない。まあ、あせってもしかたないので、秋(9月)の収穫まで待って米を売ろうと思う。

### 借金

◎借金は大名に付いてまわるので、移動して国を変えても逃げられない



### 借金返済

◎気持ち悪いので返した



## 武田信玄の使者が金の貢物を持ってきた。一応受け取る

なんとなく番がくるのを待っていると、お、武田信玄が金の貢物をしてきた。そのうち攻めていこうと思っている相手からの使者なのでほんとうなら受け取りたくないのだが、一応もらっておいた(これで織田と武田との友好関係は深くなった)。貢物を持ってくるということ

は、武田にとって織田が脅威になっているんだろうから、国が隣接していたらぜったいに受け取らなかったろう。いまのところ武田の国は遠いから受け取っておいたわけだ。それにしても、貢物をもらってというのは強くなったみたいでなんとなくうれしいものだ。

伊勢志摩に武田信玄の使者が金の貢物を持ってやってきた



受け取ったので、両家の絆(きずな)が深まりました

## 戦力充実。18国三河を攻め、勝つ

戦闘準備が整ったので、18国・三河に攻めこむことにした。いつものように戦争に行くまえに「4. 情報-1. 各国の情況」で三河のようすを探っておく。城主は酒井忠次で兵は60しかない。これなら楽勝だ。さっと攻めこんで、かんたんに勝った。



三河の城主は酒井忠次。兵は60だ



できるだけ敵本隊の近くに布陣



武將はできるだけ召し抱える

## 9月になった。秋のはじめなので年貢率を改定する



9月のはじめに米の税率を設定

毎年、秋のはじめ(9月)には年貢率を設定する。この年貢率で米が納められるわけ。また、春のはじめ(3月)にも年貢率を設定するのだが、こちらは金が納められる。年貢率を50%以上にしようとしたら軍師が反対したので45%にした。

### 米相場で財テクする

9月には収穫があるので、ふつう米相場は売り手市場になるのを待つ相場は買い手市場になってレートが下がる。安いときに米を買っておき、米相場が売り手市場になるのを待つ相場は売れば、大きくはないが一般家庭の財テクなみのもうけにはなる。

9月

米相場: 米1につき金1.1  
兵糧をいかに買いますか(1-33)224

10月

米相場: 米1につき金1.5  
兵糧をいかに売りますか(1-347)178

9月にレート1.1で買った米を10月にレート1.5で売ってもうけたのだ

## 一気に領地を増やす。まず遠江をとる

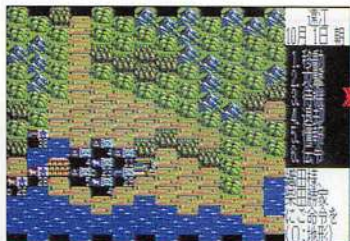
領地が3か国になり、秋の収穫があったので、経済的にも兵力的にも余裕が出てきた。三河を拠点にして一気に領地を拡大していこうと思う。まずは徳川家康のいる10国・遠江を攻めることにした。

10月になったらいつものように攻めこむ国の状況を確認してから、余裕を持って攻めこむ。まず、敵の本隊以外を全滅させ、城に籠もる敵本隊を襲う。すると、案の定、籠城戦に持ちこまれた。いつもならここでいや気が

がさすのだが、今回は兵力に余裕があるので、かんたんに敵本隊を追い詰めてやっつけることができた。

これで徳川が減んだので、当面の敵は今川と上杉の2人になった。今川は3か国を持ってい

るし、9国・駿河にはかなりの兵を置いている(どちらかというと、どうして攻めてこないのか不思議なくらい)。上杉は5国・信濃をとって、このままどんどん南下してきそう。この2人とはとうぶん戦わないことにして、尾張のまわりの国をまとめていくことにしよう。このへんは1か国しか持っていない大名が多いので、比較的かんたんに勝っていけるはずだ。



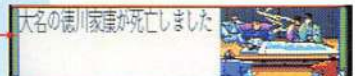
敵本隊のいる城の近くに布陣させる



敵本隊以外を全滅させた。これから敵本隊にせまる



籠城戦になったが、敵を追い詰めた



大名の徳川家康が死にました

## 1562年春3月。伊賀の浅井長政を攻める

領地が4か国になったので、武将の整理や各国の整備にけっこう時間がかかってしまった。内政にうだうだしているスキにせっかくとった遠江を今川に取られてしまった。このままではくやしいので、春の税収で金が増えたのをきっかけに、領地増やしをはじめることにした。

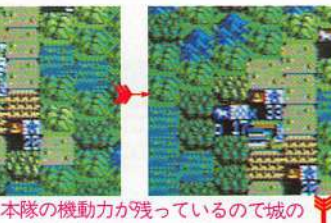
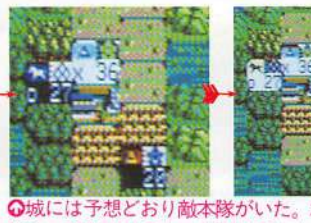
地図をにらむと、伊勢志摩のすぐ北の20国・伊賀の浅井が攻めやすそうな気配だ。さっそく忍者を送って状況を探り、かたんに勝てそうだと判断。羽柴秀吉と六角義治(21国・伊勢志摩をとったりとられたりしているうちに捕虜にして召し抱えた武将)の2人を出陣させた。

伊賀に攻めこんでみると、どうも山がちだ。できるだけ敵本隊の陣取る城の近くに布陣させる。今回のHEX戦は夜襲を多く使う戦法をとってみよう。夜襲は、攻めたい敵のコマから1ヘクス離れたところに自軍のコマを置いて昼が終わる



①20国・伊賀に攻めこんだ。羽柴秀吉のひきいる本隊を夜襲するつもり

### 夜襲



②夜になった。本隊は城へ向かうまで待機させ、昼に敵が動かなかったら、夜に敵のコマの隣へ移動し(ここで見えなくなっている)、敵のコマにぶつかるように移動させればできる(このとき機動力が1以上残っていないとダメ)。ふつうに戦うよりもかなり効率よく敵にダメージを与え

③城には予想どおり敵本隊がいた。本隊の機動力が残っているので城のほうへ移動させると、夜襲ができた。かなり効率のいい攻撃だ

られるのだ。また、夜襲をねらったときに兵力に差があると敵が城から逃げるので、夜襲はできなくても籠城戦を避けることができる。夜襲作戦が成功して信長の領地は4か国になった。

④伊賀をとって領地は4か国に



## 5国・信濃をとって今回はここまで

その後、いくつか領地を増やし、10国、16国、17国、18国、20国、21国という6か国の領主になった。しばらく内政をして黙っていたら、上杉がどんどん南下してきた。5国、13国と続けざまにとったのだ。このままにしておくとお上杉が大きくなりすぎる。上杉の国のつながりを絶つためにも、5国信濃を攻めおとすことにした。信長の領地のなかで5国と隣接しているの

⑤5国・信濃の上杉を攻めた。けっこう苦戦するかと思いきや、上杉はすぐに逃げたのでかたんに勝てた



は10国、16国、18国と3か国あるが、このうち、まず10国は隣接している9国の今川が怖いのでだめ。16国は5国を攻めた直

後に13国の上杉から攻められる可能性があるのだ。結局、消去法で残った18国から攻めることにした。17国から武将を18国へ移動させ、18国から5国へ攻めこんだ。この戦争は、上杉

の本隊がすぐに逃げ出したので、あっけなく勝てた。

これで織田の領地は7か国になった。というところで、もうページのあとがない。この先はキミの腕でクリアしよう。

### 今回のアタックはここまででした



国名	全兵	石	米	治水	海軍	文化	人口	民忠	城兵士
織田信長	201	182	139	15	159	197	117	157	16
今川了俊	144	140	66	57	116	208	107	236	81
徳川家康	180	26	228	63	244	280	2301	194	1
上杉謙信	8	17	30	119	48	105	160	161	130
伊勢志摩	90	90	121	83	121	244	3000	75	80

# ゲーム 十字軍 Game Crusaders

## 今月のウリ

### ●ゲームのぞき穴

カオスエンジェルス/サイコワールド/マイ  
ト・アンド・マジック2/三つ目がとおる/ハ  
イティフォス(DS5号)

### ●通り抜けできます

カオスエンジェルス(ウロボロスの塔B 1~6  
Fの全マップ)

### ●そのほか

十字軍特製カオスエンジェルス桃色図鑑/歌を  
詠む会/イラストのコーナー



## ゲームのぞき穴

### 今日から4コマ



## カオスエンジェルス

### ハンドパワーで戦闘中に体力回復、きてます

5階にあるプレートメールの本物(奥から2つ目)を装備する。戦闘中に体力が減ってきたら(ESC)を連打すると体力が回復するのだ。

(埼玉県/今井まみ・?歳)  
☆壁を背に戦闘する。勝ったら、エッチするまえにカーソルの下を押しっぱなしにしていれば連打しなくてすむぞ!

### 5回連続攻撃ができるおいしいウル技の紹介

エッチ画面が見やすくなる。まず、4階で2回攻撃できる2枚刃の剣を取る。そして、同じく4階でバブリースライムを倒し、エッチして分裂の特殊能力を奪う。2階へ行きハーピーを



④ 4階でバブリースライムとエッチして特殊能力を奪う。この能力は分裂して自分が2人になる



### 戦闘中

敵に襲われても  
だいじょうぶ



壁をがんが  
んけつとぼし  
て回復



5階にあるプレ  
ートメールの本物(奥  
から2番目)を取る

エッチのま  
えに体力を回  
復しなくちゃ



このとおり。  
見事に体力が回  
復するのだ



こんなに減っ  
ても[ESC]さ  
え押せば

### どんな敵からでも確実に逃げられるちょい技

戦闘中に「うっ! これはやばい!」と思ったらこの技です。扉を背にして後ろ向きに逃げる。するとかならず逃げられるのだ。

(兵庫県/YA I・?歳)



敵から確実に逃  
げるためには、後  
ろ向きに移動する  
ことが肝心



モンスターが襲  
ってきたも扉さえ  
あればかならず逃  
げられるのだ

## サイコワールド

### 落とし穴の下には隠しアイテムがいっぱい

まあ、たいした技ではないんだけど最終面の長くて、何も無い通路の終点に落とし穴がある

んですよ。その穴の下にはHPやESP回復アイテムなどがごろごろ(4つ)。ただそれだけなんです。それからこの穴は走っていると落ちません。

(大阪府/福本満・16歳)



①ワールド8の最後にある長い通路の終わりに落とし穴。ふつつ、こんなところはあつというまに走って行ってしまうので気づかなかった人も多いんじゃないかな。それにしてもこのスクロールはいいなあ

②穴の下には体力回復のアイテムなどがある。この先でアイテムは出ないので取っておこう

## お遊びと実用5つのモードを一挙公開しよう

サイコワールドにヘンなモードを発見しました。やり方はワールド1がはじまったらおもむろに(F4)を押す。押すことにつぎつぎとモードが変わっていきます。でも各モードの使い方がわかりません。なんてこった。

(京都府/川嶋淳司・?歳)

☆しかたがないので、ヘルツさんに教えてもらいました。

## パワーモード

敵を倒すと出てくるボーナスを取った数だけ各能力のパワーアップができるモード。服の色はパーミリオン。パワーアップの仕方は、ボーナスを取り[1]~[9]のキー(テンキーは使えない)を押す。数字と各能力の対比は右の表を参考にしてください。エクスプロージョンやシールドをパワーアップさせると、楽に進めるんじゃないかな。ボーナスを9つ取れば、ほとんど無敵になるけどね。

	①(1)を押すと念波砲の力が上がる		②(2)を押すと集中波の力が上がる		③(3)を押すと火炎波の力が上がる		④(4)を押すと冷気流の力が上がる		⑤(5)を押すと超音波の力が上がる		⑥(6)を押すと空中浮揚の力が上がる		⑦(7)を押すと空間移動の力が上がる		⑧(8)はエキゾチックなスプラッシュが上がる		⑨(9)はシールドとエクステルヤージュの上昇
--	-------------------	--	-------------------	--	-------------------	--	-------------------	--	-------------------	--	--------------------	--	--------------------	--	------------------------	--	------------------------

## ノーマルモード

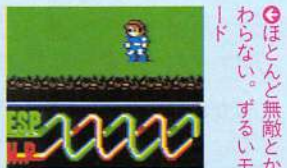
ほかのモードにしようと思ったけどやっぱりふつうにプレイしたいと思ったらこのモード。わざわざこのモードを選ぶ人はいないと思うが……。服の色は、パープル。



④これが、いつものモード

## マックスアップモード

ボーナスを取った数だけHPやESPの上限値が上がる。服の色はブルー。すぐにHPやESPが減ってしまう人に有利なモード。



⑤ほとんど無敵とかわらない。ずるいモード

## エキストラモード

このモード自体はノーマルと変わらないけどエキストラモードの表示が出ているとき(F5)を押すとトークモードになるのだ。



⑥この表示が出ているあいだは(F5)でトークモードに

## トークモード

このモードに入ると主人公やボスキャラが会話をしはじめる。服の色はピンク。プログラマーY、K氏のシュミで入れたとか……。



⑦シリアやボスキャラがしゃべりだす。完璧に趣味の世界

## マイト・アンド・マジック2

### アイテム増殖&戦わずにレベルアップの方法

増やしたいアイテムをハイアリング(傭兵)に持たせて、セーブ。アイテムを取り上げて解雇し、セーブ。もう一度雇うと、取り上げたアイテムがある。

この増えたアイテムを売り、ツンドラの酒場で5000ゴールドのRoast Leg of Wyvernを食べると経験値が1500ずつ増える。

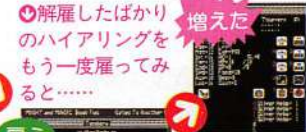
(神奈川県/持地賢一・19歳)



①ハイアリングにアイテムを集めて



②所持させたアイテムをハイアリングから取り上げて、解雇する(左の写真は解雇のアイコン)。そのあと、ふたたび宿屋でセーブする



③解雇したばかりのハイアリングをもう一度雇ってみると……



④取り上げたアイテムをまだ持っている。しつこい!



⑤増やしたアイテムを鍛冶(かじ)屋で売っばらう



⑥ツンドラの町にあるこの酒場のスペシャルメニューのいちばん下に目的の「ワイバーンのももロースト」がある。5000ゴールドと高価な食べ物だが、これを食べたキャラの経験値が1500増える



⑦経験値がたまったら、トレーニング場で修行してレベルアップさせよう

ほかやるー私は怒っている。7月号のアレ(卒業)と先パイがすこくキレイでプレゼントに出たから先パイの写真を送ってあげる。という内容はプレゼントのハガキとしか書いたものであって、新コーナーで採用してくれとは書いていない。だから、写真もどうせ送ってやらない。それより、先パイにバラバラとすんの。大きな声じゃいえないけど、あの先パイこわいんだから。バカノ、勝手に載せて、えん、どしよ。女子大生はこんな雑談まないよね……たぶん。(匿名(匿名住所)☆15歳)では、おもしろければ、プレゼントハガキでも採用になる。今回のように怒ってしまう人もいるだろうが、この姿勢を変えるつもりはない。(F)

ものを書くか、焼きこむ。半年前、セインイレバンで大盛りカ焼きそばを買って、作っていました。カップ焼きそばですから、お湯を捨てる必要はありません。流しにお湯を流そうとカ  
ップを傾けた瞬間でした。ふと、熱湯と蒸気によって熱くなったカップのフタは、すっかり柔らかくなっていたのです。両手を押さえたカカップのあまりの熱さに一瞬、力が抜けました。ズルン、ポトン。不快な擬音  
とともに、「焼きそばのめん」は、なまこみ入れにすっぽり入ってしまいました。でも、お腹のへつっていた私は泣きながら拾い上げて、よく水洗いし、冷やし中華そばにして食べました。(神奈川県・焼きそば・?歳)

# ちよん のぞき穴

ウィングマンスペシャル〜シーン2へ行く方法〜 まず、ふつうにディスク1を入れてゲームをはじめます。フロントでセーブするとき、ディスク2にセーブします。このときは、シーン1で何も持っていない状態でないでセーブできません。シーン2からはじめるときは、ディスク2を入れてセーブした番号からはじめます。(神奈川県/西沢健一・?歳) ☆この技でゲーム遊ぶことはできません。シーン2のグラフィックが楽しめるだけなのです。

## 三つ目がとおる

### ナツメから教えてもらったステージセレクト

(かな)(N)(T)(M)を押しながら、スタートさせると2ステージからはじまります。また、



①この画面で、かな、M、N、Tと1〜3までのキーを同時に押す

そこで(1)をいっしょに押すとステージ3、(2)あるいは(3)をいっしょに押すとステージ4の先頭からはじめることができます。

(情報提供・ナツメ)



②ステージ4からスタートできると1〜3までのキーを同時に押すようになった

## ハイディフォス (ディスクステーション5号)

### 先取りプレイの先取りウル技を大量公開だい

その1 MSX2のスムーズな横スクロールをじっくり観賞できるスクロールスピードの調整。(1)を押すと最高速。あとは数字キーの順に(5)のスクロール停止まで5段階の速度が選べる。その2 自機のスピード調整。(6)で初期状態の速さ。(7)でスピードアップ。その3 (STOP)で、巨大な広告画面と1面だけ遊べるテス



③テンキーではできないので注意

トプレイ画面とを切り換え。その4 (TAB)で、テストプレイのときに有効な無敵になる(広告画面ではつねに無敵状態)。たまに、画面の一部がバグることがあるが、これといって問題はない、と思う。

(愛知県/岩戸裕児・?歳)

## ランダーの冒険 (ディスクステーション番号)

### ディスクを抜いておくだけでできる技なのだ

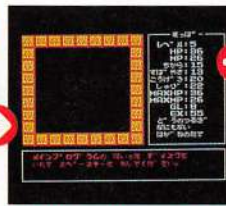
町を出たらディスクを抜いておく、死ぬと町にもどされるが、(F5)を押すと、その場から続けられる。また、(F5)を押したあと、呪文か道具を選び、キ

④ディスクを抜くのを忘れずに



ャンセルすれば、自分を殺した敵と再度戦うこともできる。

(大阪府/津田崇基・?歳)



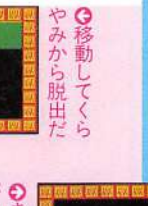
⑤このメッセージは無視して、[F5]かBボタンを押す、淡白な人は、しつこい人は下へ



⑥とりあえずランダーが復活したたかろが



⑦キャンセル後



⑧さっきのヤツが出てきたぞ

## ディガンの魔石

### エンディングを自力で見たい人は読まないで

(CTRL)と(STOP)を押しながらディスク1を立ち上げ、MSX-DOSの表示が出たらキーをはなす。そして、END



⑨この表示のあと手をはなす



⑩アビリアが解放されていく……らしい。ほんとは知らないけど



⑪持っている人はこれで一気にやる気がうせたろーなー

## 安いバイトで一攫千金のオイシイ技教えます

ほかの町へ行くには馬が必要だが、これを買ってしまうと一文なしになってしまい、これから先の展開がつかなくなる。

そこで、馬だけはとにかく買ってにおいて、ひたすらバイトを

して所持金を1000にする。エドナの町の情報屋ボルンに1000払って情報を聞く。もう一度ボルンに会って、500払うと別の情報が聞けるのだが、払わずに外に出る。そして、ステータスを見てみると、所持金が約65000になっている。

(富山県/小幡容士・?歳)



1日目はちしほりをし、2日目はあそび人をしてお金をもらい、3日目はまた、ちしほり。4日目にバーテンをやった、5日目にさらあらいをしてようやく1000以上たまり、エドナの町へ行く。そして、ボルンに会い、情報料1000を投資してからもう一度会う。どうぜんお金がたりないから、払えずに出るとあつというまに大金持ちになれる。



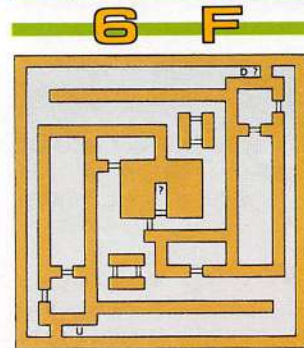
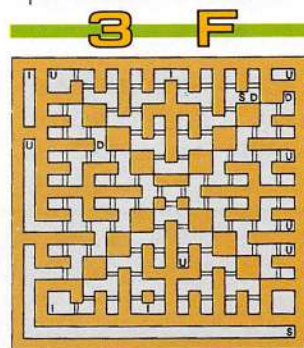
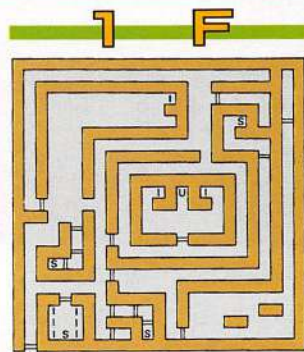
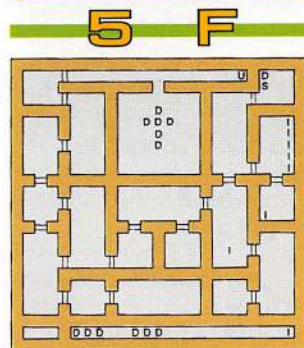
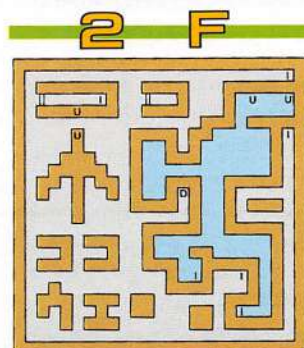
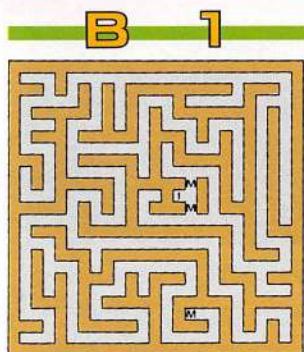
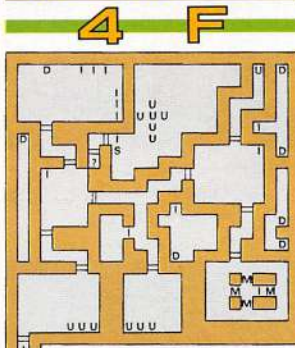
# 通り抜け できます



## カオスエンジェルス

先月号の天九牌女の子CGプレゼントで「十字軍で特集して欲しいことを書いて送ってちょーだい」と書いたらエッチソフトの特集をしてくれというハガキが約半分を占めていた。しかもその中で、カオスエンジェルスの名前がいちばん多かったのだ。さらに(愛知県/蟹江幸成・?歳)が気合の入った「ウロポロスの塔」のマップを送ってきた。しめしめ載せちゃうぞ。つぎのページでもモンスターの桃色図鑑を総力特集しちゃった。

- ……トピラ
- U……階段上り
- D……階段下り
- I……アイテム
- S……魔法
- M……魔法の仕掛け



# 首斬りクイズ

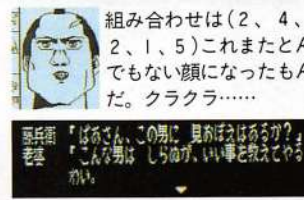
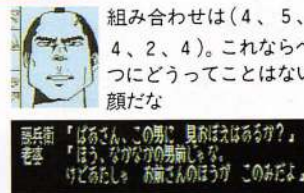
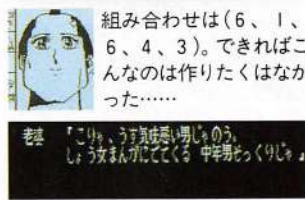
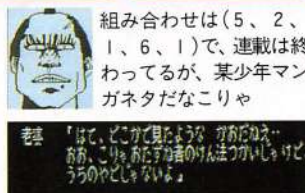
## ビッツクイズ第4弾

読者と編集部とのビッツクイズ第4弾だ。

今回の問題はいたってかんたん。今月の首斬りのページP98を見ながら、死体の人相書きの組み合わせを右下の写真の番号から選ぶのだ。ハガキに、組み合わせの番号と、十字軍で作ってほしいコーナーを書いて、首斬りクイズ係まで。しめ切りは7月31日必着。

エモノは、シンセサウルス専用首斬りサウンドデータと首斬

り生写真をセットで5組。正解者多数の場合は抽選になります。さて、今回の④情報は、人相書きのところ。すぐに正解が作れてしまうので発見されにくかったみたいだが、右にある顔の人相書きを書いて茶屋の老婆に見せると、へんな証言が聞ける。



編集部にはへんなヤツが多い。夜中に歩いて家具を運ぼうとする奴。彼にインタビューしたら「東京の新橋から千葉の幕張まで直線距離にして約4キロ、朝までにはたどり着けましたよ。家具といっても並みの大きさではなくて、おとな2人でやっと運べるくらい。どうするかと見ていたらウンとうなったりびくともしない。結局、あきらめたようだが発想すること自体がすごいじゃない。このほかに、徹夜明けで家に帰ろうと電車に乗ったら熟睡してしまい、3往復したあげくタクシーで帰ったというめずらしい奴という人もいる。2人ともいい本を作るために……というのを持ち上げ過ぎですね。(一)

# 十字軍製 特

# カオスエンジェルス 桃色図鑑

十字軍軍事委主席のト・ショウ・Fが、「う〜ん、やっぱり、エッチしかないと思うし〜」というまさにトップの独断で、ついに2ページエッチ戒厳令が発動された。桃色先進国家の夜明けはもうすぐそこか？

モンスターの下にある特殊能力とは、エッチすると得られるものです。「なし」となっているモンスターは持っている特殊能

力を吸いとられてしまいます。攻撃方法はだいたいウソです。ところで、タイトルの写真は「バンパイア」です。

## あ行

大きそり(読んで字のごとく大きなさそり。ムチが得意みたいです)/大こうもり(どこ、どこ、どこからきたのかオーゴンバット。ではなく大こうもりでした)



出現場所……1階。ヒットポイント……10。特殊能力……なし。攻撃方法……シッポをムチのように使う。



出現場所……1階。ヒットポイント……8。特殊能力……なし。攻撃方法……超音波攻撃

## か行

キメラ/金星ガメ(ゲームの作者が勝手に作った空想のキャラ)/クラークン/クラブジャイアント/ケルベロス(地獄の門番)/ゴールドドラゴン/コカトリス



出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……青白い炎をはいて攻撃。



出現場所……3階。ヒットポイント……60。特殊能力……なし。攻撃方法……吸いついたら離れません。



出現場所……3階。ヒットポイント……40。特殊能力……なし。攻撃方法……10本の足でからみつく。



出現場所……2階。ヒットポイント……70。特殊能力……なし。攻撃方法……両手のでっかいはさみ。

## ケルベロス



出現場所……4階。ヒットポイント……120。特殊能力……なし。攻撃方法……3つの口から炎を吐く。



出現場所……6階。ヒットポイント……250。特殊能力……なし。攻撃方法……シッポパンチ(古い)。

## コカトリス



出現場所……4階。ヒットポイント……100。特殊能力……体の一部(どこだ?)が石のように硬くなる。



◎ココトリスとバシリスはいつも一緒。もしかしてそーゆう関係にあるのかも……もったいない。

## さ行

サラマンダー(妹のサラなんでも忘れないでね)/シュリーカー(いちめる?)/スタージ/青龍(和風が好きあなたにぴったりなのは彼女です)



出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……ファイヤープレス。



出現場所……3階。ヒットポイント……15。特殊能力……なし。攻撃方法……泣いて助けを呼ぶ。

## スタージ



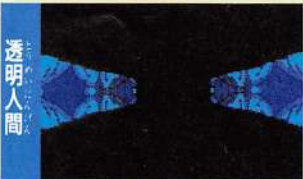
出現場所……2階。ヒットポイント……30。特殊能力……なし。攻撃方法……剣による攻撃。



出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……博多どんたく攻撃。

## た行

透明人間(こいつとエッチをするのはムナシイ)/ドッベルゲンガー(芥川龍之介は日記で自分のドッベルゲンガーについて記している)/ドラゴンヌ/ドリアード



出現場所……5階。ヒットポイント……100。特殊能力……なし。攻撃方法……見えないからわかんない。



出現場所……5階。ヒットポイント……主人公と同じ。特殊能力……なし。攻撃方法……主人公と同じ攻撃。





**ドリアーナ**  
出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……胸のあたりから出す光線。



**ドリアド**  
出現場所……3階。ヒットポイント……50。特殊能力……なし。攻撃方法……ドリアドを作ってくれる(大うそ)。



**マミー**  
出現場所……1階。ヒットポイント……10。特殊能力……なし。攻撃方法……包帯をムチのように使う。



**ミノタウロス**  
出現場所……5階。ヒットポイント……120。特殊能力……なし。攻撃方法……まさかり。

**な行**

人魚(シンクロナイズドスイミングの小谷実可子は自分のことを半人魚とかいってたぞ)/忍者(このゲームの場合女の子だからくノ一といったほうがいいと思う)



**人魚**  
出現場所……2階。ヒットポイント……40。特殊能力……口の中からほこぼこ空気がわき出してくる。



**忍者**  
出現場所……4階。ヒットポイント……80。特殊能力……なし。攻撃方法……たたみがえしの術。



**ミミック**  
出現場所……5階。ヒットポイント……120。特殊能力……なし。攻撃方法……絵が多いので眠気をさそう。



**ら行**

リザードマン(ザトカゲ。実験中あやまってトカゲと女の子を電送してしまってきたトカゲ女)/リッチ(僧侶のスケルトン。骨だけなんていやだあー)



**リザードマン**  
出現場所……4階。ヒットポイント……60。特殊能力……なし。攻撃方法……高級ハンドバッグアタック。



**リッチ**  
出現場所……5階。ヒットポイント……120。特殊能力……手から光線が出る(スペシウム光線)。

**は行**

ハービー/バシリスク/バブリースライム(セッケンでできているスライム)/バンパイア(5階で出る特別なモンスター。写真は左ページのタイトル)/ファイター



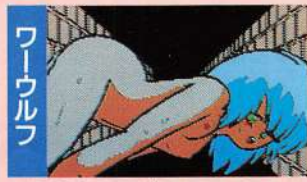
**ハービー**  
出現場所……2階。ヒットポイント……25。特殊能力……ひっこい歌が歌えるようになる。



**バシリスク**  
出現場所……4階。ヒットポイント……100。特殊能力……体の一部が石のように硬くなる。

**わ行**

ワーウルフ(狼少女。ウオーでがんす)/ワータイガー(中国風の女の子。お酒を飲むと虎になる、いわゆる酒乱)/ワーベアー(ばこばこばこ)/ワイバーン



**ワーウルフ**  
出現場所……2階。ヒットポイント……15。特殊能力……体力回復。攻撃方法……うっちゃり。



**ワータイガー**  
出現場所……2階。ヒットポイント……15。特殊能力……体力回復。攻撃方法……中華ばいばい。



**バブリースライム**  
出現場所……4階。ヒットポイント……80。特殊能力……分身能力。攻撃方法……アワおどり。



**ファイター**  
出現場所……1階。ヒットポイント……50。特殊能力……なし。攻撃方法……「きゃー、おとこー」バキッ。

**ま行**

魔法使い(魔法の宅急便よろしくね)/マミー(いちばん最初にエッチが見られるのはこの子)/ミノタウロス/ミミック(呼ばれて飛び出てじゃじゃじゃーん)



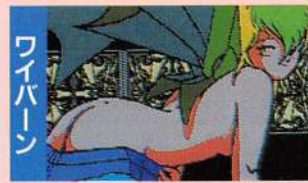
**魔法使い**  
出現場所……1階。ヒットポイント……12。特殊能力……攻撃の呪文。



**ミノタウロス**  
出現場所……5階。ヒットポイント……120。特殊能力……なし。攻撃方法……まさかり。



**ワーベアー**  
出現場所……2階。ヒットポイント……15。特殊能力……体力回復。攻撃方法……ばこばこばこきゃはは!



**ワイバーン**  
出現場所……6階。ヒットポイント……150。特殊能力……なし。攻撃方法……シッポを使って攻撃する。

新コーナー  
タイトル未定

## ●歌を詠む会

詠まれた和歌には基本点として10点が与えられる。この基本点を以下の10要素で1点ずつ増減した合計点が、その歌の評価となる。この点数は詠まれるたびに加算され、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトを進呈。

- ①正しい字数 (29〜33字の範囲)
- ②季語の有無
- ③社会性 (和歌の主題がタイムリーであること)
- ④時代性 (古き良き時代を懐かしく思えるような和歌)
- ⑤非日常性 (現実からはほど遠いが、夢を感じさせる和歌)
- ⑥民族性 (民間伝承など庶民の

### 今月は「み」



- ◆大阪府/植野徳仁。某TBSの土曜日19:00のアニメーションとミッドガルツをかけたわけやね生活が歌われているもの
- ⑦風俗性 (本来は社会生活一般を示すが、このコーナーでは恋についてのみ示す)
- ⑧感動 (心に訴えかける)
- ⑨雅 (気高く、優美な和歌)
- ⑩下げ (落ち、笑いを誘うもの)



先月、雅号 (ペンネーム) を与えた宇治吉鷹が今月も詠んできた。が、つまらないので不採用にしようと思った。が、ほかにこれといって優秀な作品に出会えなかったため、採用しようかと思った。が、やっぱり採用しない。ところで、今月2首詠んできた天野貴史にも雅号を与える。今後は「金欠法師」で詠んでください。

出題と まったく関係ないけれど、ぼくの財布は空っぽだ、

新作のソフトはだんだん増えてるが、金はだんだん減っていったよ

しわくちゃの手がある僕は中2だよ、みんなが僕をばかにするんだ、

評 大阪府/天野貴史作。減点2③④⑤⑦⑨、加點1⑥⑧⑩ (下の句の貧困さが涙をさそう)。合計8点。

評 大阪府/天野貴史作。減点2④⑤⑦⑧⑨⑩、加點1③⑥ (ソフトはほしいが金はなし)。合計6点。

評 茨城県/小出将司作。減点2③④⑤⑦⑨⑩、加點1⑥⑧。合計6点。お姉さんもしわくちゃだそうだ。

## ●イラストのコーナー

先月の反省。「あじゃばーの作品は『ドラゴンクエスト 蘇る英雄伝説 (スタジオパード、樋口明

雄著)』の挿絵とそっくりなので、いけないと思います」 (大阪府/岡部拓治)



岡山県/Mr.ヤシ。このゲームのウル技がぜんぜん送られて来ない。だれか知りませんか?

神奈川県/大内秀和。I、IIときたらIIIもできると言うよねえ。エニックスさん、まだ〜

静岡県/宇田一孝。ピッツーの小坂谷さんが爆笑していたのがこのイラスト。デモより怖い?

東京都/藤紀翔。ハガキをファミネットしてくるめずらしい人です。ファンキル応募券を貼ってくるでも、汚れないからいいね

千葉県/菅原由行。創刊2号のとは、やっぱり菅原だ

## 編集部を救ってあげよう

M&M2です。発売から1か月たちましたが、いかがでしょうか? クエストもずいぶんこなして、レベルも13ぐらいにはなったことでしょうか。早く、クエストの詳細な解法、完全マップ、武器、防具、アイテムの一覧表を送ってくださいね。待ってます。

さて、M&M2をはじめて2か月、ようやくすべての町のマップを作ることに成功しました。これをたよりに、すべての町にある寺院に寄付をして銀貨を手に入れ、

フェルディカーブの泉でこの銀貨を使うと「キャスルキー」を手に入れることができました。と、まあこのあたりをうろろろしているわけです。このあとは、お城に行くんですけどね、きつと……。



◆キャスルキーを拾った?

## 投稿大募集

- ①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技のコーナー。
- ②通り抜けできます→先に進めず、ほこりをかぶっているソフトを救うQ&Aコーナー。
- ③ザ・ほめごころ→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄コーナー。
- ④ものを書く会→ハガキにどれだけ文章を書けるかが勝負の作文コーナー。
- ⑤歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる想像力豊かな和歌 (五七五七七) を詠むコーナー。
- ⑥編集部を救ってあげよう→今回は

マイト・アンド・マジック2の完全攻略を大募集する。⑦新コーナータイトル未定→その他なんでもありのコーナー。⑧イラスト→ゲームに関係あろうが、なかろうが、他人を感動させるようなイラストを待っている。優秀者にはゲーム、もう一步の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 T I M M S X ・ F A N 編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

# 情報 おもちゃ箱

# EXPO

ファン

ファン

ボックス

不思議の科学展にG  
MにイベントにMフ  
アン賞におはこん!

SHOW



アメリカからやってきた、参加・  
体験型不思議な世界の科学展

## エキスポラトリウム展

ちょっと右の写真を見てもらいたい。いくつもの立方体があるように見える。しかし、ほんとうは出っばっているように見える部分はへこんでいるのだ。こんな、ちょっとした驚きを見せてくれる不思議な科学展がアメリカから上陸した。それがいま東京都千代田区の科学技術館(武道館のそば)で開催中の「エキスポラトリウム展」だ。ソニー教育振興財団/科学技術館/朝日新聞社・主催、文部省/都道府県教育長協議会/東京都教育委員会/アメリカ大使館/ボーイスカウト日本連盟・後援、ソニー・協賛。いろいろくっついていてなんとなくひるんでしまっただけけれど、実際はさわったり参加したりして遊べる楽しい科学展だ。

エキスポラトリウムとは、1989年にアメリカのサンフランシスコに創設された参加・体験型の科学博物館。日本に来たのはその展示物の中から選り抜いた、65もの「科学の遊び」だ。ヒトは五感を通して外界を知



①「凸凹一転」。手前下方からの光が影を作って錯覚を強める

覚するのだけれど、その知覚は外界を忠実にコピーしたものとはかぎらない。知覚には錯覚がつきものなのだ。ここでは錯覚を利用した展示が数多く、そのテーマは4つに大別される。

「フィルターを通して」では、なにかを通して見たり聞いたりすると同時に、ヒト自身がつねにある種のフィルターを通して物事を認知しているということを体験する。向かいに座っている友達の顔が、一部分を残して消えてしまう「消え残る口元」(原題を直訳すると「チェシャ猫」)。あのアリスに出てくる猫だ)など、14点を展示。

「歪んだ空間」では、ある要素で歪められた空間で、どんなこ



②「光のミキサー」。たとえば、プリズムで虹色に分解した光のうち、好きなものをまぜあわせ新しい色の光を作ったりして遊ぶ

けられた円盤を回転させると奥行きや色を感じる「ペンハムの回転盤」ほか、22点を展示。

「影」では、いつもはそれほど意識していない影に、さまざまな角度からせまる。黒色という影の概念をくつがえす「色のついた影」ほか、11点を展示。

「カメラを通した視覚」では、カメラを通した世界ではどんなことが起こりうるのか、また、ヒトの視覚のいろいろな仕組みについて知る。黒と白に塗りわ

けられた円盤を回転させると奥行きや色を感じる「ペンハムの回転盤」ほか、22点を展示。

ほとんどの展示物が見るだけではなく、さわったり、なかに入ったりして「実験」できるようになっているのが楽しい。展示物のわきには、その遊び方と原理を解説したプレートが掲げられていて、不思議な気持ちをちゃんと整理してくれる。2人で実験してみるものもいくつかあるので友だちどうしなどで行くことをおすすめする。

展示は10月10日まで、9時30分から午後4時50分(入館は午後4時まで)の毎日(無休)。最寄り駅は、地下鉄東西線「竹橋」、半蔵門線・新宿線「九段下」。一般・大学生830円、中・高生520円、小学生310円(すべて税込)。この金額で、科技館の常設展示も見られる。問い合わせ先=科学技術館☎03-212-8471



③「さっきの私」。自分の動いた軌跡がスクリーンに映し出される



④3枚の鏡のなかの無限世界



⑤巨大なシャボンのスクリーン



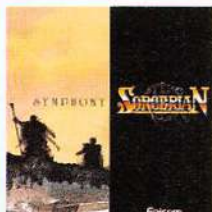
⑥鏡1枚で宙に浮かんでしまふ

まず、大阪府堺市にお住まいの深江直子さん・16歳の二相談。●「やったらMSX・FANのスタッフになれるのですか。私はここで働きたいです。まじっか二相談はいいのですが、じつは話はんたんです。まず、18歳になって高校を卒業すること。東京近辺に住むこと。これが最低条件です。そうしたら毎日、フロムAとか、a nとかを調べる。徳間書店インターネットストアのフェアは、年に1、2回。アシスタントスタッフを募集しているの、いつかスタッフ募集、たいへんだけれどやりがいのある仕事です。なんていうウチの求人広告が見つかるはずですよ。あとは、血液型がA型ならまずたいいようぶでしよう。



今月もまた情報があふれだし、  
となりのページを侵略した

# 最新GM情報



**交響曲ソーサリアン**=キングのファルコムレーベル第2弾。GM界でも、もうすっかり有名になった羽田健太郎氏によるシンフォニック・アレンジバージョン。フルオーケストラ、四楽章形式の本格的なものだ。CD 2843円、テープ2369円で発売中。(キング)

**コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL. 0**=キングのコナミレーベル、メインアルバム第2弾。昨年の8月に発売された、「~VOL. 1」に収録されたものよりまえの古い作品を収録。作品名は「フラック・アタック」「リングの王者」「クレイジーコップ」「シティーボンバー」「餓流渦」「ハードパンチャー」。すべてオリジナルサウンドで全68曲(約70分)。7月21日発売。CD 2843円、テープ2369円。(キング)

**コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL. 1**=キングのコナミレーベル、マキシシングル・シリーズ第2弾。コナミのファミコンゲーム、



「グラディウスII」「パイオミラクルほくてウパ」「もえるツインビー」「月風魔伝」の4タイトルをオリジナルサウンドで収録。7月21日発売。CD 1442円、テープ 989円。(キング)

**ウイングラン-G.S.M. NAMCO 2**=リアルさをほこるF1ドライビングゲームのタイトルと、「スプラッターハウス」「メタルホーク」を収録。タイトルとスプラッターハウスは、オリジナルに加えアレンジも収録。7月21日発売。ピクチャーCD 2500円、テープ2500円。(ポニー)

**ウイングラン (ビデオ)**=「ポリゴナイザー」という、最新のCG専用チップで、リアルなグラフィックを実現したアーケード・ドライビングシミュレーションのビデオ化。基礎のライン取りから、テクニカルモードでのコーナーの曲がり方、さらにはコースの逆走などのスーパーテクまでを網羅。7月21日発売。カラーステレオHi-Fi120分もの、VHS/βとも3296円。(ポニー)



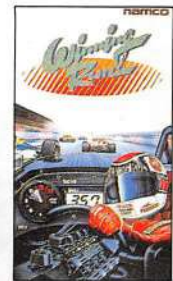
**マーじゃんギャルズグラフィティVOL.1・電腦美少女図鑑 (ビデオ)**=ゲームセンターでは、どういうわけか壁ぎわに置かれてしまう地味な存在である麻雀ゲーム……しかし、その人気は根強い。今回収録されたのは、「花のもこ組」「麻雀殺人事件」「麻雀刺客」「麻雀学園」「麻雀クリニック」など、人気作品ばかり。7月21日発売。カラーステレオHi-Fi30分もの、VHS/βとも2884円。(ポニー)

**レベルUPノときめいて~チャイルズクエスト~**=先ごろ発売された、ナムコのアイドル売りこみゲーム「ラサール石井のチャイルズクエスト」(ファミコン)で使われている曲のボーカルバージョン。もちろん、歌っているのはゲームのなかでも大活躍するチャイルズ。B面の曲は「花のチャイクエ音頭」。シングルCD/シングルカセットとも 937円、EP 659円で発売中。(ビクター)



※ビクター最新情報=「オーディン」「メルヘンメイズ」を、それぞれアレンジとオリジナルの2とおりで収録する予定の「ビデオゲームグラフィティVOL. 5」が8月21日発売予定。スターコマンド=ドラクエのすぎやまこういち氏により全曲作曲されたヒューリンクスのゲームをPC98を使用したオリジナルサウンドで収録。8月5日発売。CD 2812円、テープ2359円。(アポロン)

**スーパーリアル麻雀P II・P III&ツインイーグル (ビデオ)**=セタの人気アーケードのビデオ化だ。もはや、麻雀ゲームの代名詞的存在のSR麻雀からは、SHOWKO、KASUMI、MIKIの3人が出演(?)。ツインイーグルは全ステージ収録。7月25日発売。カラー、ステレ



## わがままな二相談

●交響曲ソーサリアン=今回もハネケンさんのアレンジということで心配はなかったけど、期待どおりの仕上がりで安心した。前作イースと今回のソーサリアン、クラシカルアレンジがはまるという点ではGM界のトップクラスだろう。(今月・キング)

●コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション=70分間、終始テンポのはい曲ということでメリハリがないし、似たようなサウンドでいさか退屈だった。(今月・キング)

●コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベスト=エフェクト処理がほどこされて、聴けるようにはなっているものの、ファミコンの音そのままではちょっといだけない。(今月・キング)

●ウイングラン=ウイングランのゲームで勝利したときに流れる曲を原曲としたアレンジ。ドライビングゲームのGMをカーステレオで聴くのはやめたほうがよさそう。ついアクセルを踏みこんでしまった。メタルホークが気に入った。(今月・ポニー)

●マーじゃんギャルズグラフィティVol.1 (ビデオ)=夜のゲームセンターでは、さまざまなドラマが展開される。朝から壁をあたためていた麻雀ゲームも書き入れ時を迎える。「また、脱がせられなかった……」、今夜もまた、そんなサラリーマンの悲嘆にくれたつじやきが聞こえる……まあ、そんな人のためのビデオだ。(今月・ポニー)

●レベルUPノときめいて~チャイルズクエスト~=歌自体はおせじにもうまいとはいえないが、ノテンキさには光るものを感じた。なんだかよくわからないが、B面のチャイクエ音頭は、ゲームのテレビCMでおなじみのあの曲だ。(今月・ビクター)

●交響曲ソフィアFINALファンタジー=せっかくのライブ録音も、観客の拍手がなくて臨場感が出ないばかりか、録音状態の悪さばかりが耳についてしまう。しかし、アレンジと演奏は、服部氏みずから指揮棒を振ったということもあり、氏の清麗(せいらい)な音楽観がよく反映されていると感じた。(今月・ポリスター)★かつこ内は、本誌掲載号・発売元。——文責は、フリーになって「これで好きなことが書ける」と野望をめぐらす、FFBやとわれライターのためかだーでした。



●私とつわり/ただいま妊娠3か月。つわりにゲーゲーしながらも、毎日ゲームにはげんでいます。家事もせず、仕事から帰ってきた主人は冷たい目……。というわけでもうどんなにほしいソフトがあっても買うことができないよー。どーかどーかあたりますように！ つわりに苦しむ奥様に愛の手を。(香川・泉保一恵)⇒キーの上にゲーゲーとやっついてはいないでしょね。それにしてもつわりをタネにプレゼントをもらおうなんて、これこそ人の道だ。(バ)

オHi-Fi 29分。VHSのみ、  
3914円。(ポリスター)  
交響組曲ファイナルファンタジ  
ー=5月20日、東京・五反田の  
ゆうぼうと簡易保険ホールで開  
かれた「交響組曲ファイナルフ  
ァンタジーのタベ」のライブ録  
音。CD2884円、テープ2472円  
で7月25日発売。わたし(GM担  
当たかだ一)もライブに行っ  
てきた。指揮を担当したのはGM  
の作曲者の1人でもある服部克  
久氏、演奏は東京交響楽団。会  
場はライブ録音ということを知  
識してか、水を打ったような静  
けさで観客は曲のあいまに拍手  
をするタイミングを完全に失っ  
ていた。わたしは、静まりかえ  
った館内に響く、ハーブの澄ん  
だ音色に恍惚としていたが、す  
べてが終わり、服部氏が指揮棒  
をおくと、万雷の拍手がわきお  
こった。なんとなくホッとしな  
がら、わたしも手が痛くなるほ  
ど拍手をしたのだった。

(ポリスター)

※価格はすべて税込です



④ファイナルファン  
タジーのタベ演奏風景



# MSX フェスティバル in HOT SUMMER

わかっちゃいるけどイベント  
だ。この夏休み、全国を縦断す  
るのは、「MSXフェスティバル  
in HOT SUMMER」(主催・  
MSXマガジン、MSX・FAN、  
パナソニック)。

今回の目玉は、近日登場の「激  
ペナ2」と「ファミスタ」による  
読者参加型のゲーム大会だ。右  
下にある「ゲーム大会参加申し  
込み券」に自分の名前、年令を記  
入したうえで点線にそって切り  
取って会場に持っていき、自分  
が参加したいほうの応募ボック  
スに申し込み券を入れよう(受  
け付けは10時~15時)。抽選で  
ゲ・リーグ(激ペナ2組)8名、  
ファ・リーグ(ファミスタ組)8  
名を選び、トーナメントをやる  
のだ。激ペナ2希望者は激ペナ

1での自分のエディットチーム  
をディスクに入れて持っていく  
こと。またファ・リーグでは、  
球団をドラフト制で決定する。  
各リーグの優勝者には、コナミ、  
ナムコからトロフィーを授与、  
大会参加者各8名全員にすてき  
な賞品も用意してある。観戦組  
にも特典があるぞ!

また、各会場先着200人に、情  
報やオリジナルゲームの入った  
「イベント・ディスク・パンフレ  
ット」(MSX2+/2+、要漢字  
ROM。MSX2+専用の裏O  
Gもあり。提供・花王)をプレゼ  
ント。全国で計3千枚を用意し  
て、ゲーム大会の優勝者をあて  
た人にもあげる予定。

新作ソフト体験コーナー  
(7・8月発売のソフト体験)や

初公開・初体験ソフトコーナー  
(秋冬に発売予定ソフトのサン  
プルやデモを公開)も当然やる  
が、札幌・東京・名古屋・大阪・  
福岡の5会場では、ソフトハウ  
スや雑誌編集部のお調子者た  
ちが押しかけてステージの内外で  
ドンチャン騒ぎをやり、新作情  
報やオリジナルグッズプレゼ  
ントが飛びかうであろう。

きわめつけは、「業界4社対  
抗・激ペナ2&ファミスタ/全  
国縦断MSXペナントレース」。  
コナミ、ナムコ、Mマガ、Mフ  
ァンの4社が全国5会場をまわ  
りながら、激ペナ2、ファミス  
タで総当たり戦を展開。全国チ  
ャンピオンを決定する。4社と  
も完全にマジになってプレイす  
る姿をお見せします。

地区	開催会場	日程	開催時間	問い合わせ 電話番号
札幌	そうご電器 YES SAPPORO 4Fイベントホール	8月 6日(日)	10:00~17:00	011-214-2850
仙台	デンコードー DaC仙台東口店 ※2	8月 8日(火)	10:00~17:00	022-291-4744
東京	代々木 野外音楽堂 ※1	7月25日(火)	10:00~17:00	03-226-0690
名古屋	栄電社 本店 特設会場	8月 1日(火)	10:00~17:00	052-581-1231
大阪	ABC エキスタ ※1 (大阪駅ターミナルビル15F)	7月30日(日)	10:00~17:00	03-226-0690
神戸	星電社 三宮本店 ※2	7月23日(日)	10:00~17:00	078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY 広島 ※2	7月27日(木)	10:00~17:00	082-248-4343
四国	ダイイチ パソコンCITY 松山 ※2	8月 3日(木)	10:00~17:00	0899-31-6711
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	7月28日(金)	10:00~17:00	092-781-7131

## 東京会場マップ



※1 東京会場(マップ参  
照)と大阪会場の主催はイ  
ベントスタッフ事務局。また、  
問い合わせ電話番号もイベ  
ントスタッフ事務局のものです。  
※2 仙台・神戸・広島・四  
国の4会場では、ステージお  
よび「業界4社対抗・激ペナ  
2&ファミスタ/全国縦断M  
SXペナントレース」は開催  
されません。  
なお、会場によってゲーム大  
会などの運営方式が異なる場  
合があります。

**MSX フェスティバル**  
in HOT SUMMER

**ゲーム大会**  
**参加申し込み券**

激ペナorファミスタ  
※どちらか一方に参加できます

**MSX FAN**

名	前	年	令

④ゲーム大会の参加希望者はこの券に  
名前と年令を書いて切り取り、会場へ

●もう1年間くらい続いで出しているのにはあたらない。どういふことだ。1か月にアンケートハガキ  
 は平均して約4千枚やってきます。そのなかで当選する人は、だいたい40~50人。確率(確からしさ)でいうと、だいたい1パーセントです。つまりあたらぬ確率は99パーセント。1年間出し続けてもあた  
 りない確率は約99パーセントです。あつてもおもしろくないくらいになるためには、あと2000年くらい出し続けるか、マリッタンさんになるしかありません。



●どこまで行けというんだ/病気になるたときは、札幌郡広島町宇字広島5にある「中戸川薬品」で薬を買うといいですよ。どんな薬でもあります。東京からなら千歳まで行ってそこから徒歩、約6時間半です。バスなら「広島市街」でおられてください。じつは母の実家です。(北海道・黒田岳典)※そんなところまで買いにいって体の弱いヤツというのはいらんだらうか。筒井康隆の「心臓が悪い」を思い出す。北海道の方は行って買ってやってください。(ハ)

●応募しない(応募書類)官製はがき(下の応募券を)は、①ほしいプレゼントの書きを初回の住所(〒)・氏名・生年・電話番号(今日号のF.B.でおもしろかったコーナー)②にかおもろいこと、以上を明記のうえ(東京都在新橋4-10-1) TEAM MSXFAN F.B.にお応募下さい(保まで)③また、「おはなしたにちをわっへ」のイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人いえない自己主張エッセイ)を、そのほかF.B.へのご意見、ご要望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを贈呈。



# ソニープログラミングコンテスト「Mファン賞」発表

ソニーのプログラムコンテストは、本誌7月号の目次のとおりで発表された。入選者のみなさん、おめでとうございます。

増刊号の「ファンダムライブラリー④」で告知しただけだったのだけどこのコンテストには「Mファン賞」もあったのだ。賞品は、これまで5冊出たファンダムの増刊号と並行して発売されていた同名のソフト①~⑥(①から③はメガROM版、④⑤はディスク版)に決めた。

小林ツクロウ君部門と一般プログラム部門の受賞作品のなかからMファン賞になった作品をここで発表する。ついでに、ソニーの発表では写真が小さかった作品を、ちょっと大きめに掲載しておこう。

受賞作7本(受賞者は6名)を見てみると、ほとんどのプログラムがディスクをフルに活用している。タイトル画面やグラフィックパターンを別のファイル

にしておいて、メインプログラムから呼び出すようなプログラムが圧倒的に多かった。グラフィックツールで作った画面も積極的にプログラムに取りこんでいるようだ。そのぶん、本格的な作りになっているのだけれど、ファンダムに掲載しているプログラムとはかなりタイプの違うものだといえるだろう。

そのなかで、埼玉県東の沢田広正くん(16歳)の「APPLEDON」(一般プログラム部門準HIT BIT賞)は1本のBASICプログラムだけで動くものだった。パズルゲームで全6面。プログラムは11画面と長い、いかにもファンダムに掲載されそうな作品だった。ということで、Mファン賞は沢田くんの「APPLEDON」に決まり。沢田くん、ふたたびおめでとう。ファンダムにも投稿してください。



●Mファン賞の「APPLEDON」。最後の6面がまだ解けない……



●山口/松浦夫妻作「A SOLDIER OF FORTUNE」(小林ツクロウ君部門ベストHIT BIT賞)



●神奈川/小嶋法晴ほか作「かんばれ花美さんPART 2」(一般プログラム部門準HIT BIT賞)



●東京/薄葉紀明作「サタンドーム」(一般プログラム部門テクニカル賞)。悪魔城ドラキュラふう



●青森/五十嵐良雄作「DAKO DAKO」(一般プログラム部門11歳大物賞)。作者は11歳!



●青森/五十嵐良雄作「KAN KAN II」(一般プログラム部門11歳大物賞)。作者は左と同一人物



●茨城/安部浩「たのしい英単語マスター」(一般プログラム部門兄妹愛賞)。妹がテストブレ



## さあ応募しなさい

来月こそは、きっとプレゼントが増えるだろうと思いつ。

### ●キングより

①コナミ・サウンド・カタログ(スペシャル・ダイジェスト盤)……1名様。コナミサウンド15曲を収録したダイジェスト盤8cmCD(非売品)。ダイジェスト盤なので全曲とちゅうでフェイ

ドアウトしているが貴重品。ある日、出社してみたら机のうえに置いてあった謎の品。

②ファルコム・サウンド・カタログ(スペシャル・ダイジェスト盤)……1名様。ファルコム・サウンド15曲を収録。全曲フェイドアウトのダイジェスト盤8cmCD。以下同。

### ●アポロンより

③スターコマンド(CD版)……3名様

### ●編集部より

④FM音楽館(写真)の本とディスクのセット……3名様。7月3日に出たばかりのFM音源の単行本と本に収録されているプログラムを収めたディスク。

しめ切りは7月31日必着。発表は9月8日発売の10月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。



●FMバック、MSX2+ユーザー必携



●ニクイ内田 / 6年になってから、おとうさん、おかあさんにパソコンを買ってくれと頼んだけど、だめだといわれました。だから、ほくは一生懸命強まりました。そしたら、「宜孝に負けた」といって買ってくれました。おとうさん、おかあさん、ほんとうにどうもありがとう。(愛知・内田宜孝)→Mファンをとおして両親に気持ちを伝えるとはニクイじゃないか、内田。わたしもまじめに原稿を書いて編集長にAIWXを買ってもらうつもりている。(ハ)

# おはなしこんにちわ



●Mファンのおかげで1年ほどまえに友だちができました。「なにかおもしろいこと」を書いて「おはこん」に載せてバカにされたのがきっかけです。Mファンにはギャグのハガキが来ないのでしょか。(兵庫・岡島範幸)

●ほくはMファンのおかげで友だちができました。本屋へ買いに行ったとき、買おうとして手をのばしたら、その子ものばしてきて仲よくなった。ありがとう、Mファン。(愛知・神取昌弘)

Mファンがなくなったらまた1人ぼっちかもしれない。そうなら、アニメファンに転身しよう。

●5月号でアニメファンは暗くないといいきった石神修一郎くんは、多治県北高の入学式で、生徒代表のアイサツをしていた。アニメファンにアイサツされてたまるか。(岐阜・由貴娘)

暗くて明るいアニメファンを攻撃するおはこんだ。しかし、わたしは「バーババ」が好きだった。

●「ひらけ/ボンキッキ」のガチャピンとムックは鳥山明がデザインしたというのはたぶんみんな知ってると思う。(大分・古賀政貴)



6月号の村田画のマンガの続編  
 ④埼玉・浦川一砂也→なんと、6月号のマエダの作品の続編が届いたぞ。「顔がほのほの似てる」って書いてたらトーンまでほのほのしてきた。かくなるうちは、四、五、六に続く諸君の続編を期待しようぞ



せんこうく(戦国)群羊雄伝

◎千葉・菅原由行→なんと仲代達矢らしき武将が緑香を食ってるぞ。それにしてもスガワラは二人なにことを力に注いでほかに娯楽はないのか。スガワラと交際してくれる明るい女の子、かってに募集しようぞ

わたしの友人は東京ティズニールランドで無表情のままミッキーマウスをやっているがミッキーは200人ほどいて、ときには白雪姫もやる。関係ないが、

●小柳ルミ子と結婚する男もおかしいが、芦屋小雁と結婚する斉藤とも子のほうが気持ち悪い。(大阪・川上亮太)

しかも子どもが生まれたときには、もっと気持ち悪いものがあつたぞ。

●うちの学校には授業中にタンを吐き、仁丹を飲み、顔と髪と手が震えていて、ほほの赤いアル中の先生がいる。近寄ると酒臭いので職員室でも孤立している。(愛媛・すんけえ)

口が臭くてワキガなのに親身になってそばに来て教えてくれる先生がいたがやさしさと体臭の関係はむずかしい。

●友だちは食べ物と落とすと、パンでも天ぷらで洗って食べます。(神奈川・鈴木崇文)

むかし、某編集部にいた木村は「鮭おにぎり」を食べているとき鮭のかままりを床に落としたが、「これでは鮭おにぎりを買った意味がない」といい、洗って食べていたのを、となりだったわたしは知っている。

## 暮らしの適当手帖

### 8月のテーマ：アイスティー

中国茶や、最近ではオリゴCC、PF21などの機能性飲料をとりあげる雑誌は多いが、ここであえて去年からはやってはいたが今年もっとはやるのかもしれない「アイスティー」に走り、たんに飲んでみてケチをつけるというラクな仕事をしてみたい。

いまいちばんメジャーな缶入りアイスティーは、女性の企画で大人気のキリン「午後の紅茶(甘さひかえめ)」ストレート、ミルク、レモン(350ml)のほかに「ダーズインティー」ストレートティー」「イングリッシュブレンドミルクティー」「セイロンブレンドレモンティー」(250ml)という高級志向のものもある。たしかに甘くはないが味もない。

そもそも冷たい紅茶なんてという不安のもと登場したアイスティー。むかしは紅茶を飲むのがカッコイイ、しかもレモンまで入れてしまえばイキだという時代があった。リプトンの「TEA DRINKS」は、その当手を思い出させる「レモンフレーバーアンドシュガー」というのがわざわざ誇らしげでいらしい。

そのうちミルクティーも現れ、冷たいだけでも気持ちわるかったアイスティーが、いっそう気持ち悪くなる。個人的に世界一おいしくないと思うサントリーの「テス」。沢口靖子にだまされて買う人もいるが、むかしは中川勝彦に負けて買いにいった女も多い。それはさておき、テスのストレート

ティー、ミルクティーの死んでもマズいところに10点さしあげたい。

このころ、冷たくて甘い紅茶から量が多くていわゆる「午後の紅茶」的な製品が出回りはじめたが、そこでちょっと違った方向に行ってしまった人には「森永ブランドティー」が用意されている。土曜ワイド劇場で中條さよしが飲みそうなソレだ。

強烈な午後の紅茶のほかに、甘さひかえめて売り出しているものといえば、インド茶業局推薦で、甘すぎず水っぽく味が無い日東紅茶の「紅茶の国から」、セイロン紅茶局認定の伊藤園「セイロンティー」、山崎パン「ストレートティー」、ポッカ「アンディー」などいくつもあるが、甘さがひかえめというなかでただ1つ、「ひかえめな甘さ」という独自のキャッチで目立ったのがUC「東インド紅茶会社」暗闇で飲んだら午後の紅茶と区別がつかないが、ネーミングがじつじよい。

しかし、さらにアイスティーは進歩する。今度は、ひかえめどころか、甘さなしになった。大塚ベベレージシンボノ「ジャワティー」がソレ。ウーロン茶がジャスミン茶のような味で、ましてマズくもない。ほかに、未確認だが不二家「中国紅茶」が無糖だという証言があった。

ほかに、写真のようにうんざりするほど多種類のアイスティーが出ている。もう甘いものはほしくない。



◎近くのコンビニストアや販売機でてもうに集めたら次から次に発掘され、50種類を超えた。さまざまな情報を総合するとこのほかにあと最低でも10種類はあり、ぜんぶで60種類は超えると思われる

●クレジットカードのCMで子どもが置物をこわすとなくさめられているが、ほくはそういうことをしたときにはおこられた。(東京・川名恒太)

空港でカードをなくしたときは動揺してるのに、すぐ再発行できるとわかると突然、高飛車な自分をとりもどしやがるアメックスのCMだな、ソレは。

●中日一巨人戦を見にいって巨人ファンなのに中日側の席だった。帰りに中日ファンだった。(愛知・木村晃一)

人の心の移り変わりを知る1枚だ。まだおそくはないぞ、斉藤とも子。



◎千葉・うすい過酸化水素→過酸化水素を傷口につけると泡がブクブクたってけこりシミたりするんだけど、それはともかくスガワラの仲代達矢を折り曲げて上から見てもとっても悲劇的な顔になってしまうぞ

## アンケートハガキより

●またしても人妻/ソフトってなぜあんなに高いんだろうか。毎日赤字の家ではソフトもなかなか買えない。そのうえ3% / なんのであ〜やってられないなあ。主婦としてはソフト1本も手が届かない。ほくは指をくわえて本を見ているだけ。情けない。ボーナス入ったら1本買おうかな。うちのダンナはこういうハガキは出さないの、いつも私が書いています。(静岡・奥山昌代)→近ごろこのコーナーは人妻の味方だ。人妻よ、待ってるぞ。(バ)



### #3 画面に映ったVRAM

パターンジェネレータテーブルやカラーテーブルに比べると効果が目に見えにくいので、なんとなく日陰者のようなパターン名称テーブルのお話。

**キャラクタコード** 文字の管理用番号。グラフィックキャラクタ以外の文字は、`PRINT CHR$(<コード>)`、`VPOKE &H~`、`<コード>`。  
 ※ただし、&H~にはパターン名称テーブル内のアドレスを入れるのどちらでも同じ文字が表示される。しかし、グラフィックキャラクタはちょっと違う。VPOKE文ではVRAM用キャラクタコード表を使えば上の形がいいが、PRINT文では、`PRINT CHR$(1)+CHR$(<コード>+&H40)`としないと表示されない。  
**文字センサプログラム** 行5のREM文はこのプログラムを使うための初期設定用だ。行5だけをいったん表示して、行番号と「」をスペースキーで消してからリターンキーを押すと画面が初期化されるので、その後リストを表示するなどしてからRUNすること。

## VRAMのなかにあるもうひとつの「画面」

まえの2回では、ほとんど触れることのなかったパターン名称テーブル(Pattern Name Table: 以下PNTと略)について纏蓄(むすかひ)い(むずかしい字だ)を傾けてみよう。

PNTは、SCREEN1の場合、ふつう&H1800から始まる768バイトのエリアになる。ところで、SCREEN1での1画面は32行×24行=768字なのだが、この数字が一致

しているのは偶然ではない。

画面を1文字ぶんのマスで区切ったとすると、PNTの1バイトは、そのマスの1つ1つと対応しているのだ。右ページのように、ちょうど画面がそっくりVRAMのなかに入った感じになっている。というより、このPNTにキャラクタコードが書きこまれることによって、画面に文字が表示されているのだ。ただし、スプライトはまったく別のところで管理されている。

PNTのてきとうなアドレスにVPOKEで数値(キャラクタコード)を書きこめば画面に文字が表示できるし、てきとうなアドレスの内容をVPEEKで調べれば、その位置にどんな文字があるかを判断することができる。とくに、ファンダムに掲載しているプログラムなどでは後者の使い方が圧倒的に多い。左のプログラムは、画面の好

```

5 REM SCREEN 1,0:WIDTH 29
6 COLOR 0,0,0:PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
7 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
8 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
9 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
10 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
11 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
12 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
13 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
14 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
15 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
16 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
17 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
18 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
19 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
20 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
21 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
22 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
23 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
24 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
25 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
26 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
27 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
28 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
29 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
30 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
31 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
32 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
33 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
34 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
35 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
36 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
37 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
38 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
39 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
40 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
41 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
42 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
43 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
44 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
45 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
46 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
47 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
48 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
49 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
50 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
51 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
52 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
53 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
54 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
55 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
56 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
57 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
58 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
59 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
60 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
61 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
62 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
63 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
64 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
65 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
66 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
67 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
68 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
69 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
70 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
71 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
72 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
73 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
74 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
75 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
76 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
77 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
78 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
79 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
80 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
81 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
82 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
83 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
84 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
85 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
86 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
87 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
88 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
89 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
90 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
91 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
92 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
93 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
94 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
95 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
96 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
97 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
98 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
99 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
100 GOTO 40
    
```

文字センサの実行画面。好きな場所にカーソルを持っていき、好きな位置をスプライトの箱で指せば、そこにある文字のキャラクタコードを表示するものだ。行10から30がスプライトパターン定義などの初期設定、行40から行70がカーソルキーの入力をスプライト座標に変換して表示しているところ、そして行80がこのプログラムの核だ。右ページの変換公式から計算したアドレスにある数値を、16進数にして、行90で表示しているだけだが、その数値こそ、そこにある文字のキャラクタコードなのだ。画面のあちこちに箱を動かして遊んでみよう。

## 文字センサ(キャラクタコード検出)プログラム

```

5 'SCREEN 1,0:WIDTH 29
10 KEYON:LOCATE 0,22
20 PRINT "そのモシのキャラクタコードは、&H てきとう。";
30 SPRITE$(0)=STRING$(7,129)+CHR$(255)
40 S=STICK(0)
50 X=X+(S=3)*(X<28)-(S=7)*(X>0)
60 Y=Y+(S=5)*(Y<23)-(S=1)*(Y>0)
70 PUTSPRITE 0,(X*8+15,Y*8-1),8
80 A$=HEX$(VPEEK(&H1800+X+Y*32+2))
90 LOCATE 19,22:PRINT A$;
100 GOTO 40
    
```





いろいろな機能のテーブル まえの2つについては5月号、6月号のくりかえしになるが、パターンジェネレータテーブルは文字のパターンのデータが入っている部分、カラーテーブルは文字のカラーデータが入っている部分、スプライト属性テーブルは、スプライトの座標、パターン番号、色が入っている部分、スプライトジェネレータテーブルはスプライトパターンのデータが入っている部分だ。

**マリック** マジックとトリックの合成語。それにしても、ミスター・マリックはいつ見てもすごい。ここでやっていることは、マリックさんの足もとにもおよばないが、まあいいじゃないか。**見えているPNT** ディスプレイページとか、ビジュアルページということもある。ちなみに「見えているPNT」ということばは、この記事でかつてに作ったことば。

**PRINTできるPNT** アクティブページということもある。「PRINTできるPNT」ということばもかつてに作ったごめん。ちなみに、MSX2以上では、ディスプレイページとアクティブページを、SETPAGEという命令でかんたんに切り換えられるようになっていた。ただし、これはSCREEN5以降での話。

**システム変数** MSXのシステムに組みこまれている特殊な変数。VDP(n)というシステム変数は一般に画面表示のなにかのシステムと関わりがある。ほかに、システム変数には、有名なSPRITES(n)(スプライトパターン定義用)、BASE(n)(VRAMの各テーブルの先頭アドレス用)、TIME(タイムカウント用)、ERR(発生したエラーのコード)、ERL(エラーの発生した行)などがある。システム変数のなかには、代入できないものもあったり、へたな数字を代入するとわけがわからなくなったりするのがあり、使うときは慎重に。たとえば、BASE(5)というシステム変数は、VDP(2)と似ていて、アドレスを代入すれば「見えているPNT」を別のエリアに移す機能があるが、VDP(2)と違って、いったん代入してしまうと、SCREEN文を実行しても画面の状態はもとにもどってくれない。もう一度、もともと持っていた値を代入すればいいのだが、そうしようと思っても打ちこんだ文字は画面に表示されないのてなかなかむずかしい。ただ、これも電源を切ればもとにもどるので、興味のある人は試してみよう。そのかわり、代入することのできるアドレスは、右ページの図の各エリアの先頭アドレスのみ。これ以外の数値を代入しようとするエラーになる。

**POKE文** VRAM関係での話なのでVPOKEとまちがう人もいるかもしれないが、Vはないので注意。この記事の場合は、マシン語とは関係ないが、この命令文はアドレスや数値などをへたにまちがえると、暴走(MSXが気絶すること)することがあるので、慎重に扱おう。

♀ PRINT文の省略形。ダイレクトモードで変数の内容を調べるときには、いちいち「PRINT」と打ちこむのがめんどうなので、この「?」をよく使う。ほんとによく使う。

## たくさんの「画面」でアニメーション

### ■SCREEN1のあきエリア

SCREEN0~3用のVRAM(つまりMSX1~MSX2+まで共通にあるVRAM)の容量は16Kだ。小さいようだが、SCREEN1のVRAMマップ(マニュアル、または5~6月号のBASICピクニック参照)を見ると、PNT(パターン名称テーブル)のほかにパターンジェネレータテーブルやカラーテーブル、スプライト属性テーブル、スプライトジェネレータテーブルなどいろいろな機能のテーブルが入っているのに、かなりの部分がスカスカにあいているのだ。

SCREEN2では、けっこう有効に活用しているのだが、SCREEN1(SCREEN0や3も同様)では、この部分をまったく使っていない。

しかし、ちょっとしたマリックを使えば、SCREEN1でもこのあきエリアを活用することができる。たとえば、このあきエリアとPNTのあまり知られていない性質を利用すれば、かんたんなアニメーションプログラムが作れるのだ。文字をならべた画面をパタパタアニメの原理で切り換えるだけなのだが、これがけっこうおもしろい。ここでは、そのやり方と原理をかんたんに説明しよう。

### プログラム解説

【おもな変数の意味】●S(n)→サインカーブをかくためのY座標増分 ●R(n)→VDP(2)で指定するためのあきエリア番号

【おもな部分の解説】●10~30→初期設定 ●40~50→各配列変数の設定 ●60, 90→行70~80をくりかえすループ ●70→2つのPNTを両方とも配列変数R(n)の内容に従って切り換え、そのときのPNTをまずCLS ●80→2文字ぶんずつずらしたサインカーブを各PNTにかく ●100~120→見えているPNTを順に切り換え、永遠にくりかえす ●130→スクリーンの状態をもとにして終了(CTRL+STOPを押すとこの行を実行)

### ■見えているPNT

やり方を説明するまえに、まず最初に、KEY1, "SCREEN1"+CHR\$(13)を実行しておこう。これから説明することを試していると、ちょっとした数値の打ち間違いですぐにわけのわからない画面になる。そんなときはF1キーを押せばもとにもどるわけだ。

さて、じつは、PNTには「見えているPNT」と「PRINTできるPNT」の2つがある。ふつうに使っているPNTは、この両方が一致しているためにとくになんとも感じないが、これを別々にてきとうなアドレスに移せるのだ。

見えているPNTを指定するのが、VDP(2)というシステム変数だ。これは、PNTのいちばん最初のアドレスをいわば番号で指定しているもので、初期状態では、VDP(2)=6になっている。6番とは、&H1800から始まるエリアのことだ。このVDP(2)に別の値を代入すれば、見えているPNTが別のアドレスに移動する。SCREEN1では、0番から15番までになる、ほかの機能に使われているエリアを除くと、右ページの図のように、11個のエリアが使える。

### ■PRINTできるPNT

PRINTできるPNTのアドレスを変えるにはPOKE文を使う。

POKE &HF923, ~の~の部分に、持っていきたいエリアの最初のアドレス(16進数)の上2桁を指定すればいい。複雑そうだが右の図を見ればかんたんだ。たとえば、最初のPNTの位置は、POKE &HF923, &H18

を実行したのと同じ状態になっている。「&H18」は、このPNTの最初のアドレス「&H1800」の最初の2桁なのだ。

この2つのPNTの切り換えを利用したアニメーションプログラムが下のリストだ。打ちこんで走らせてみると、サインカーブがなめらかに波打つように見えるはずだ。

これは11個のエリアに連続パターン(右ページの11枚の画面写真)をかき、見えているPNTを連続して切り換えて動いているように見せているのだ。

このプログラムで、文字を書きこんでいる部分(行80のFOR~NEXTループ)を別のプログラムに置き換えれば、オリジナルアニメーションがいくらかでもできる。ぜひ、チャレンジしてほしい。

### サインカーブのアニメーション

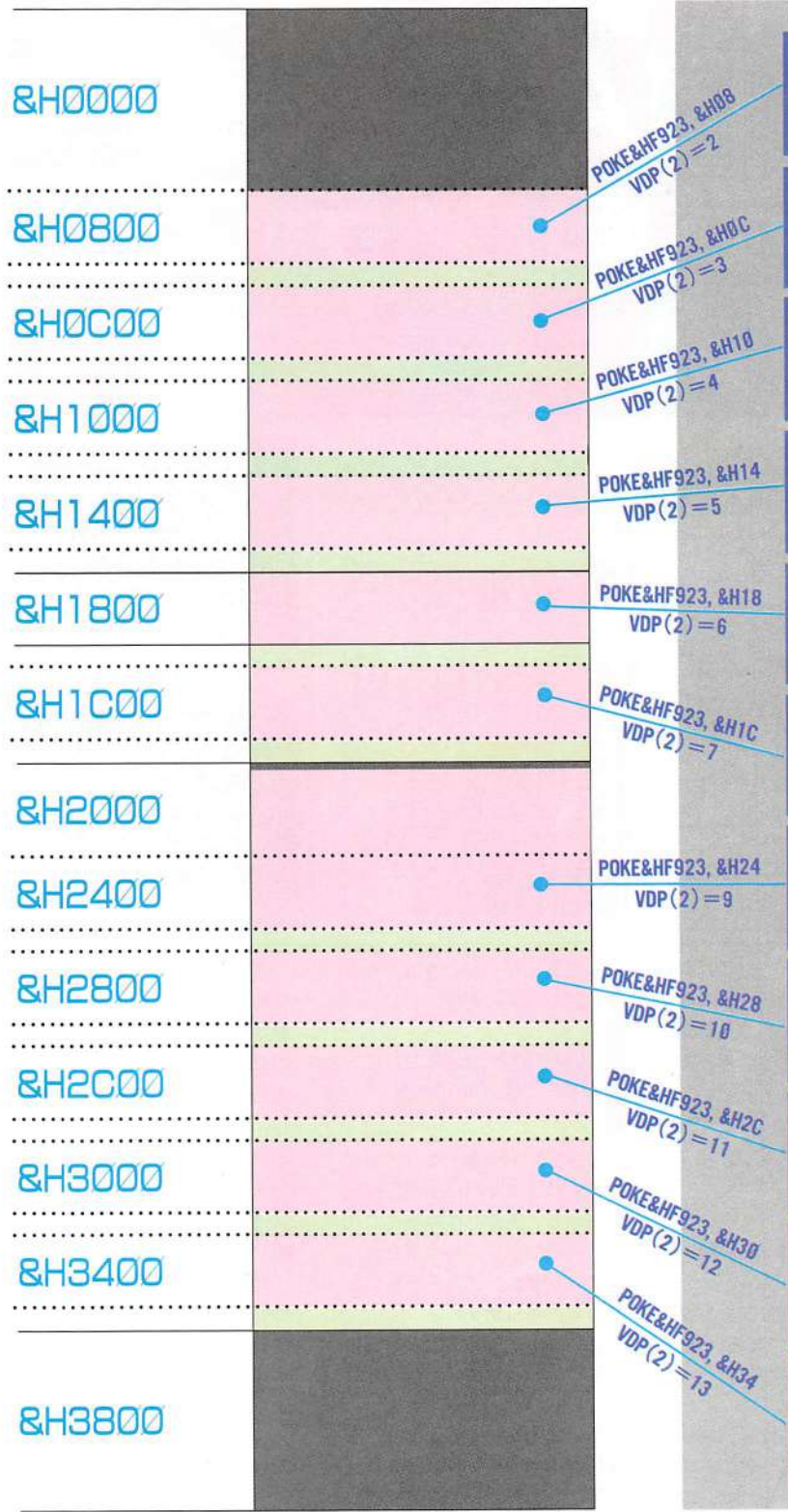
```

10 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:KEYOFF
20 ON STOP GOSUB 130:STOP ON
30 DEFINT A-Z:DIM S(21),R(10)
40 FOR I=0 TO 21:READ S(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 10:READ R(I):NEXT
60 FOR C=0 TO 10
70 VDP(2)=R(C):POKE &HF923,R(C)*4:CLS
80 FOR I=C*2 TO C*2+21:LOCATE 3+I-C*2,11+S(I MOD 22):PRINT "●":NEXT
90 NEXT
100 FOR C=0 TO 10
110 VDP(2)=R(C):FORW=0TO100:NEXT
120 NEXT:GOTO100
130 SCREEN 1:END
140 DATA 0,3,5,8,9,10,10,9,8,5,3,0,-2,-4,-7,-8,-9,-9,-8,-7,-4,-2
150 DATA 2,3,4,5,6,7,9,10,11,12,13

```

# 11枚の画面を作るPNTたち

## SCREEN1のVRAMマップ



## PNTを切り換える2つのスイッチ

### VDP(2) = ~

SCREEN1の初期状態では、VDP(2)=6になっている。中身を見るために、?VDP(2)を実行すると「6」が表示される。

VDP(2)のなかに入っている数値は、いったいなにものなのかというと、SCREEN1のVRAMを&H4000ごとに区切って0から15まで番号をつけたものだと考えていい。そして、現在「見えるPNT」になっているエリアの番号が、VDP(2)のなかに入っているのだ。

このVDP(2)に自分の使いたいエリアの番号を代入すると、そのエリアに入っているデータが画面に表示される。つまり、指定されたエリアが「見えているPNT」になるわけだ。ために、VDP(2)=0

などとしてみると、カーソルが消え、奇妙な文字がたくさん現れる。これは、パターンジェネレータのデータが文字に置き換えられて表示されているのだ。

左の本文で設定しておいたF1キーを押せばもともどる。

### POKE &HF923, ~

POKE &HF923, ~ は「PRINTできるPNT」の位置を変える命令だ。「~」の部分には移動したい先のアドレス(16進数4桁)の上2桁を書きこめばいい。また、そのときのVDP(2)の値の4倍を書きこめば、2つのPNTが一致するという法則がある(リストの行70参照)。

左の図で、それぞれのエリアから引き出された線の上と下に書いてあるのが、そのエリアをPNTとして使うための命令だ。上下の2つとも同時に(コロンでつなぐ)実行すれば、ごくふつうにリストを見たり、プログラムを打ちこんだりできるのだ。

あきエリアでない0、1、8を指定すると奇妙なことが起こる。どう間違えても機械は壊れないので試してみよう。POKE文で打ちミスをすると暴走することもあるけれど、どうしようもなくなったら電源を切れればいいのだ。

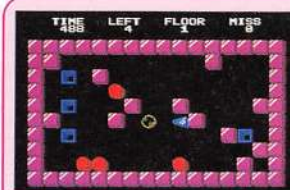
ただし、いろんな実験をするまえに、打ちこんだプログラムだけはセーブしておくのが常識だ。

夏体み  
恒例

# 第3回 MSX・FAN プログラムコンテスト 募集要項

## 各賞の内容

<b>Mファン大賞</b>	もともと優秀な作品に対して	<b>1名 賞金20万円</b>
<b>読者大賞</b>	もともと読者に人気があった作品に対して	<b>1名 賞金10万円</b>
<b>はじめてのファンダム賞</b>	ほほえましい作品、作者に対して	<b>1名 賞金5万円</b>
<b>EDファンダム賞</b>	プログラミングテクニックにうならされた作品に対して	<b>1名 賞金5万円</b>
<b>ファンダムハウス賞</b>	プログラム全体がきれいにまとまっている作品に対して	<b>1名 賞金5万円</b>
<b>特別参加賞</b>	全応募者のなかから抽選で	<b>100名 特製テレホンカード</b>



第1回コンテストの最優秀作品「BOSHIP」



第2回「GOLDIA」

## コンテスト対象作品

このコンテストのテーマは「短くて楽しいプログラム」です。前回に引き続き、今回も、あえてFP部門(長さ無制限の部門)は対象外とします。

コンテストの対象となるのは、ファンダムに投稿されたRP部門の3つのタイプの投稿作品で、8月20日までに編集部へ届いたものとします。

また、6月15日以降に編集部へ届いたプログラムからコンテスト対象作品として扱います。

RP部門には、1画面タイプ、N画面タイプ、10画面タイプの

3つがあります(45ページの「ファンダム募集要項」参照)。内容は自由ですが、とくにコンテストではオリジナル性を重視します。

## 応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったく同じです。

ただし、45ページの「ファンダム募集要項」に書いてある(投稿上のルール)をよく読んで、かならず守ってください。

とくに、③にある詳しい解説の手紙の内容が不足している場合などは、受け付けられない場合があります。なかでも、参考

にしたものがあるときは、かならず明記してください。

## 選考方法

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

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

今回はタイプ別の賞を設けてありませんが、短いタイプに応募する人に不公平のないよう、選考委員会ではプログラムの長さも重要なポイントとして評価し、選考します。

## あて先としめ切り

封筒の表に応募するタイプを赤で明記し、裏に自分の住所・氏名を書いて、〒105東京都港区新橋4-10-7 T I M Mファン編集部「ファンダム・プログラム」係まで。しめ切りは8月20日必着です。それ以降に届いた作品は、通常の投稿作品として扱います。

※コンテスト期間内に届いたFP部門の作品は通常の投稿としてストックします

# ファミコン

●グラフィックはたいせつ⇒P37(GO / VOLCANO)、P38(ゲロゲロアニメーション)(どちらも1画面)●長生きしたい⇒P38(LIFE LINE)(1画面)●国家権力になるぞ⇒P38(Police and Thief)(1画面)●高いところが好き⇒P39(そこにビルがあるから)(2画面)●

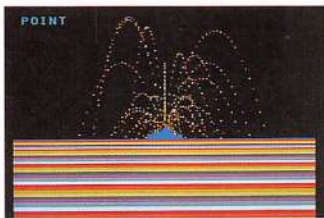
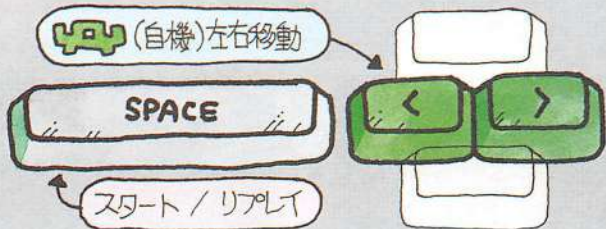
どうしてもアクション⇒P40(YOPPAL)(2画面)(HEAT / PA RM)(5画面)●いや盤ゲームだ⇒P41(TERRITORY)(4画面)P42(東南西北白發中)(5画面)●いややっぱりシューティングノ⇒P43(ぶれすた)(8画面)P44(MISS ION-A)(11画面)

1画面

謎の火山からの噴石攻撃をバリアでよけつつ

ゴー ボルケーノ  
**GO! VOLCANO**

MSX2/2+ VRAM64K BY NAGI-P SOFT



●最初に火山のアニメ用グラフィックを描く。ファンダムでは有名な手法

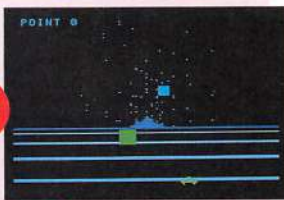
作者の設定したストーリーによれば、2002年、太平洋上に一夜にして巨大な火山が出現。天気は一変し、爆発が毎日のように響きわたった。政府は原因究明のために最新戦闘機「P・9」を緊急発進させた。しかし、P・9が火山に近づくにつれ、おかしなことがわかってきた。なぜ



●遠くに見える火山から噴石が飛び出した。だんだん大きくなるぞか噴石はP・9に向かって飛んでくるようなのである。そのときになってはじめて、火山が人工物であることがわかった。P・9は、バリアをはって、さらに進んでいくのであった。

戦闘機の上で左右をかってに往復しているのがバリア(なぜかコントロール不能)。プレイヤーは、「ほれほれ」と噴石を自分のほうにおびきよせ、タイミングよくバリアに噴石をあてるわけだ。これが得点。あんまりほれほれしすぎて噴石に直撃されると、左右からはみだしたりするとゲームオーバー。

バリアは味方のくせにちっと



●自機は慣性がきいているので操作はむずかしい



●ほれほれ、あたってみい。とかなんとかいいながら1点獲得も真剣にバリアしてくれようとしなくてミソだ。左右の端ではゆっくり動くが、中央付近は猛スピードで走りぬけるところなど、完全に職務放棄していると思えない。が、しかし、ゲームというのはそういうものだ。この悪条件に耐えて10点取れたらそうとうえらい。

リストは48ページ

1画面

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

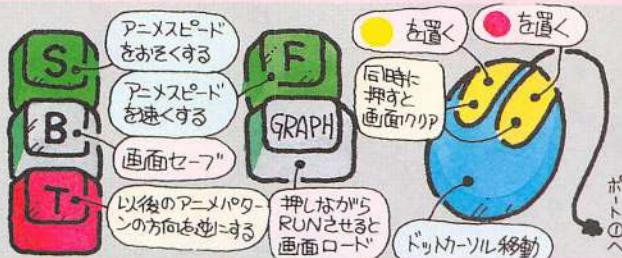
1画面

2色刷りアニメーショングラフィックツール

# ゲロゲロアニメーション

MSX2/2+VRAM64K

BY 大沢元春



① ひらがなの「つ」をかくとゲロゲロ動いて気持ちいい



② つづけて「る三ハ〇〇ムし」とかくとさらに気持ちいい

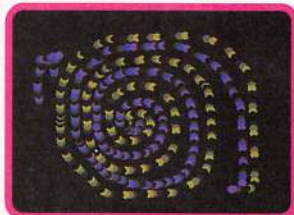
キー操作のイラストを見ればマウス専用であることがわかるが、じつはちゃんとジョイスティックでも遊べる改造法を用意してあるので安心なさい。

さて、これは基本的にグラフィックツールではあるが、ペン先は1種類しかないし、色も2色しかない。そのかわり、ソワソワと動く。かいていく端から動くので「目がまわって気分が悪くなり吐きそうになるのがいいところですよ。ゲロゲロ」(作者の自画自賛)。

マウスの左クリックを押しながらカーソルを動かすと、黄色の玉が連続的に置かれて線がかける。この時点ですでにゲロゲロアニメーションしている。右クリックを押しながらやるとピンクの玉で線がかける。消すときは、左右のクリックを同時に押す。これが基本的な操作だ。

Tキーを押すとそれ以降の線

リストは49ページ



③ うず巻きをかいてじっと見ているとなんとなくマリク気分

のアニメーション方向が逆になる(Turn)。すでにかいたものは変わらない。Sキーを押すとアニメのスピードがおおくなり(Slow)、Fキーを押すと速くなる(Fast)。さらに、セーブ/ロードもできる。Bを押すとファイル名入力モードが変わって、ディスクに絵がセーブされる(Bsave)。セーブしておいた絵をロードするときは、いったんプログラムを中断して、GRAPHキーを押しながらRUN。これで1画面、よくやった。

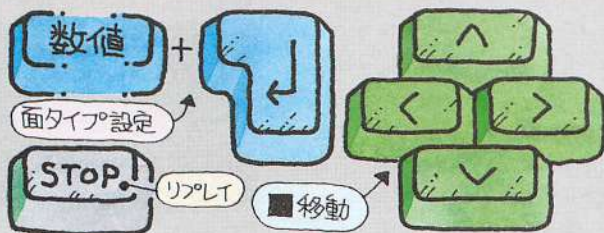
1画面

このゲームで人の寿命を占ってはいけません

# ライフ ライン LIFE LINE

MSX2/2+VRAM64K

BY 佐々木昭一



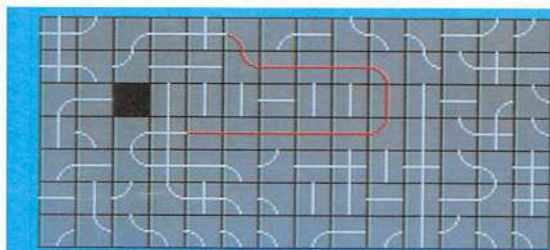
最初に「TYPE No.」と聞いてくるので、好きな数を入れてリターンキーを押すと、それに応じたパターンが出る。

白い道だけをたどっていく赤い線は「時を歩む命」である。1つのマスは2年ぶんの歩みを表している。目的は、この命をできるだけ長生きさせることだ。

最初の10年間は、どの面もまっすくな道になっている。子ども時代は親がディフェンスしてくれているので生きるのが楽だ。ところが、お先は真暗である。

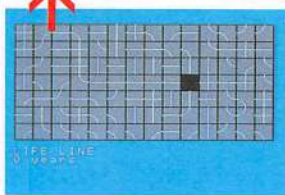
カーソル(黒いプレート)を動かして、長生きできるような道を赤い線の行く先に持ってくるのがゲームの基本だ。道の交差

リストは50ページ



LIFE LINE 23 years

① 大学を卒業して某商社に就職。将来の見通しもよく、幸福な青年時代



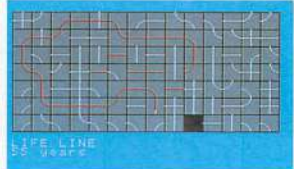
② ゲームスタート。最初の10年間は天国のように楽な人生



③ 部長に昇進。美しい妻と子どものために働く

しているプレートは一見立体交差のように見えるが、片方の道を線が通ってしまったらそれは中央に地獄ができたと思ってまちがいはない。

ちなみに作者はTYPE No.1で86歳まで生きたそうだ。



④ 中国情勢の悪化で会社が倒産し、心労が重なって55歳の突然死

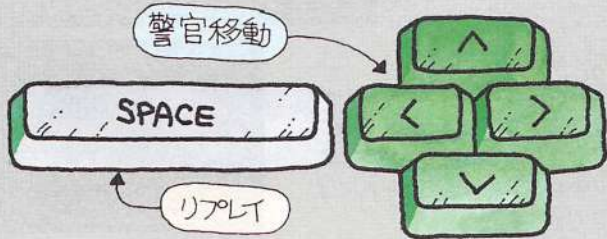
1画面

巧妙に逃げまわる青いどろぼうを追いかけて

ポリス アンド シーフ  
Police and Thief

MSX MSX2/2+RAM8K

BY カンチャン

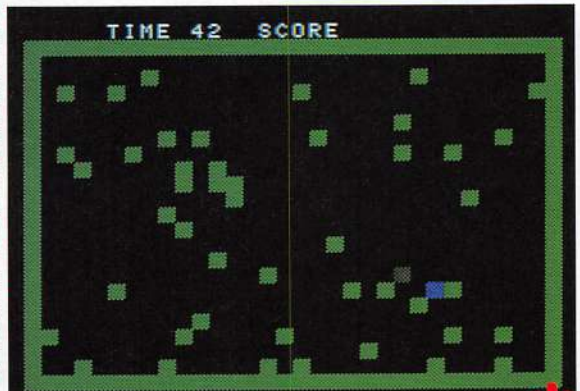


国家権力にあこがれて、おまわりさんになってみたものの、駐車違反を取り締まるくらいの仕事しかなく、やっぱり日本で警官やってもスリルがない。そこで、キミはニューヨークの警察にデューダした。ニューヨークのどろぼうはす

ばしこい。追いつめたと思ったらスリと逃げてしまう。しかも、なかなかつかまえられるでないと、すぐにクビを切られてしまうからたいへんだ。どろぼうを捕まえると、タイムが5だけ増え、スコアが10増える。こんなに苦労したのに、

リストは52ページ

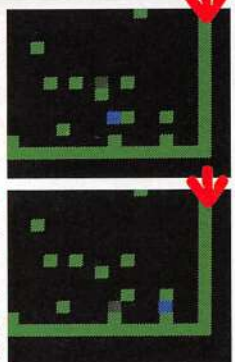
①右下の青い四角がどろぼう。左上のうすきたない緑色の四角がじつはキミだ



たったこれっぽっちじゃやってらんねえぜかと思いつつも、すぐに街の色が変わり、次のどろぼうが走りはじめるので、あたふたとまた追いかける。そのうちタイムが0になってゲームオーバー。

どろぼうを13人捕まえるとタイムが20増えることになっているが、まだだれもそこまで行ったことがない。

②追いつめた。ササッと近よるとササッとして逃げられるのだ



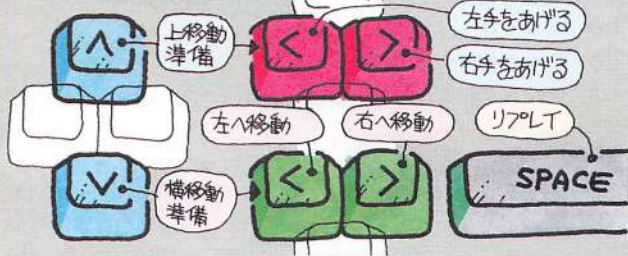
2画面

だれにもほめてもらえない孤独のクライマー

そこにビルがあるから

MSX MSX2/2+RAM8K

BY にわかっのぶ



①スタート。最初の4階ぶんの窓は開いたまま。サクサク登れる

一般に高い山の頂上に登るとマスコミなどにほめてもらえるが、高いビルに登っても警察につかまったらうえに新聞の3面記事で呼び捨てにされるのがオチだ。それでもわたしはビルに登る。なぜならば、そこにビルがあるからだ。

このMSXのビルは、ほとん

ど『クレイジークライマー』のノリで登っていく。

開いている窓だけに手をかけられ、閉まった窓に手をかけてしまうと落ちておちるのだ。

キー操作がちょっと複雑。

■クライマーが片手をあげているとき＝①反対側のカーソルキーを押すと上に登っていく②カーソルキーの下を押すと両手をあげる

■クライマーが両手をあげているとき＝①両手をあげたばかりなら左右どちらかの窓にカーソルキーで移動できる(さらに左右移動するときはカーソルキーの下を押してから)②カーソルキーの上を押すと片手をあげる

1階登るたびに1点、60階まで登るとレベルがあがり、ボーナス100点。レベルが高くなるほど窓が開閉する動きは速くなり、反対にクライマーの動きは鈍くなる。高所恐怖症の人はやめておいたほうが無難。

リストは53ページ



②手をかけた窓が開まってきたので左へ逃げよっと



③ここでも窓が開まってきたけど逃げ道がない



④窓に手をはさまれて、クライマーは母なる大地のエサになる

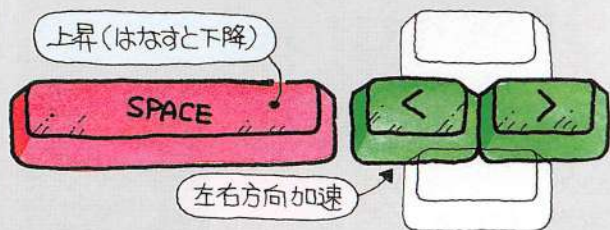
2画面

8面の迷路を進むダイナミックなよっぱらい

# ヨッパル YOPPAL

MSX2/2+VRAM128K

BY でて

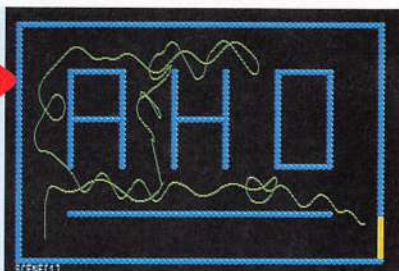


作者自身もいっているが、よっぱらいゲームは何万年もまえに流行したゲームだ。それでも、ファンダムでは、何とおりものよっぱらいゲームを掲載してきた。やはり、古くてもいいものはいい。古いゲームでも新しいアイデアを加えれば、またそれ

なりに楽しめるのだ。それに、遊ぶ人にとって、新しいも古いも、自分がやったことがあるかどうかだけが問題なんだし。ということで、これはダイナミックなよっぱらいゲームだ。線を操作して右下の黄色い部分にたどりつけばシーンクリア。

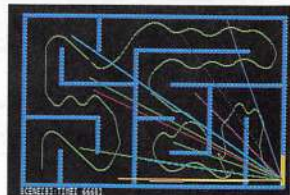


①ま、ふつうにやればいいんですけど ②つついっはまってごちゃごちゃクリア。わたしはたしかにアホです



ぜんぶで8シーンある。ふつうのよっぱらいとちがって、カーソルキーで左右に加速することで、上下左右へ移動できる。このために、人はこのゲームにはまりやすい。

ある壁をよけるために左のほうに進路を変え、しかたなく左のほうをぐるっとまわってもとにもどり、またうっかりスペースキーを押すすぎて上のほうに迷いこんでウロウロしてしまう。ふつうのよっぱらいゲームとちがって、いろんな動きができるので、つつい、いろんなワナ



③迷路というほどのものではないが、よっぱらいにはむずかしい

にはまってしまうのだ。

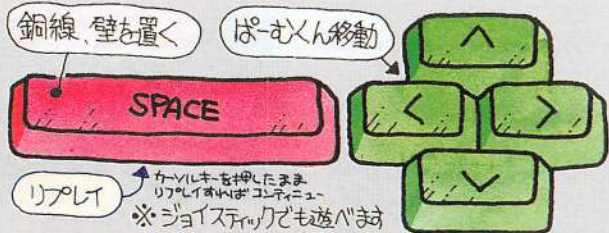
編集部にならんでいるMSXの3台までがこのゲームになっていたことがあった。ファンダムのスタッフが遊んでいたのだ。しかも、夕食をかけて。ギャンプルに使用してはいけません。

5画面

宇宙人もビリビリしびれるアクションゲーム

# ヒート パーム HEAT! PARM

MSX MSX2/2+RAM32K BY EMGVT-HALT9918.



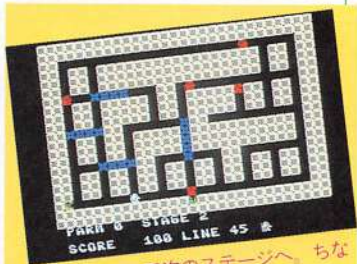
発電所勤務のばーむくんが発電所を破壊しにやってきた宇宙人を電気でしびれさせて退治するアクションゲーム。

てきとうなところに置いた銅線の上に宇宙人全員が来たところでスイッチを入れれば、ステージクリア。ばーむくんは、銅線をセットしたり(「LINE」の数だけ)、倉庫から壁のブロックを持ってきて壁を作ったりし



①ばーむくん。②宇宙人。カエル2度目の出演 ルミたいなやつ

リストは54ページ



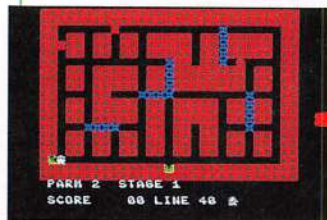
③色が変わって次のステージへ。ちなみにこの戦いはエンドレスです

最後のスイッチオンに備える。壁を持っているときは銅線は置けないので注意。

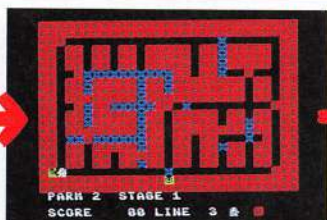
スイッチオンのチャンスは1回だけ。1匹でも逃すと「FAL LURE!!」(失敗)でばーむくんが1人減る。宇宙人につかまっても1人減る。3人やられたらゲームオーバー。



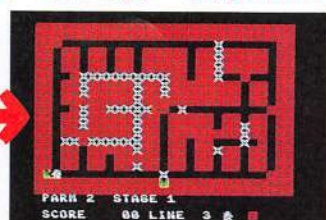
④倉庫。押して ⑤これを押すと壁3つを取る スイッチが入る



①スタート。最初から銅線がしかれている道もある



②宇宙人が全員銅線の上に来たところをねらってスイッチオン



③ビリビリビリとしびれた宇宙人はフェイドアウトで消える



4画面

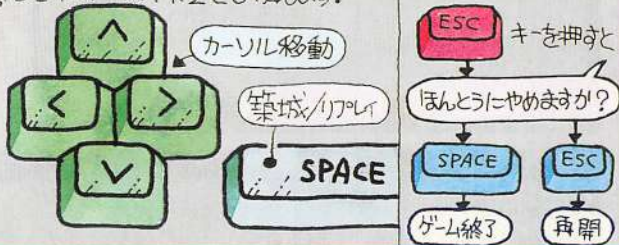
築城で領地を広げる陣取りシミュレーション

# テリトリー TERRITORY

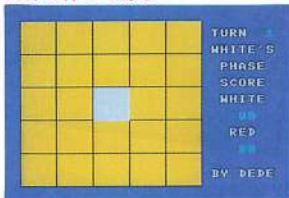
MSX MSX2/2+RAM8K

BY であ

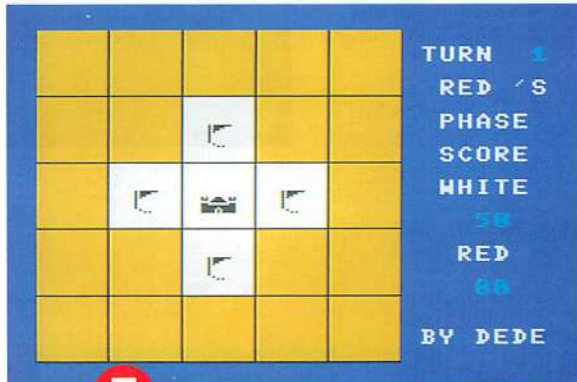
※ジョイスティック、1,2とも使えます!



①タイトル画面。文字キャラクタだけで作ってある



②白の番でスタート。とりあえず中央に築城する



③築城したマスには城(第1段階)が現れ、上下左右のマスに旗が立てられる



④赤が白の城の右下に築城し、領地分布が変化した



⑤24ターン目。いちおう空白地はなくなったが……



⑥37ターン目にふたたび空白地ができた。激しい戦い



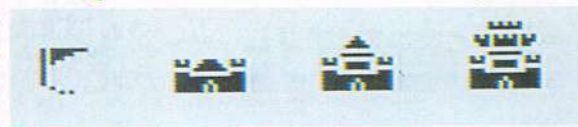
⑦86ターン目が終わったところで白がギブアップ



⑧白は110、赤は140。領地3つ差で赤の勝ち

リストは56ページ

## 領地のレベルは4段階



①左から旗、第1段階の城、第2段階の城、最強の城

## 領地のレベルアップパターン



### ■領地のレベルアップとダウン

自分の城の上に築城したときは、すでにあった城のレベルは1段階上に進み、新しく旗が立てられるべきときとすこすこに旗や城があれば、それぞれ1段階ずつ進む。また、自分の旗や空白地に築城した場合は、レベルアップはない。

敵の領地に隣接するマスに築城した場合は、新しく旗が立てられるべきところにある敵の領地が1段階レベルダウンする。ただし、最強の城はレベルアップもダウンもしない。

### ■いつ勝敗が決まるか

ゲームが終わったときに、領地の数の多いほうが勝ち(城の

強さには関係ない)。ゲームの終わりの方には2とおりある。

おたがいにせめぎあい、どちらもがこれ以上やっても同じだと判断したらESCキーを押してからスペースキーを押すと、それまでかかったターン数と領地の数(SCORE)、勝利者を表示して終わる。

どちらもやめようとしなくても、空白地がなく、どちらかが最強の城だけになった時点で突然ゲームは終了し、同様にメッセージを表示する。

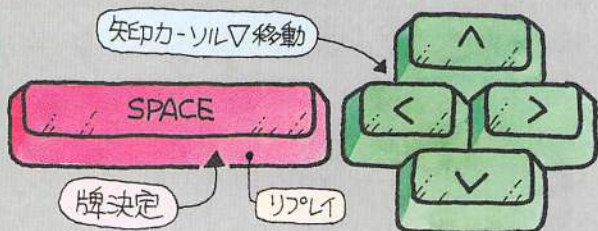
千日手もありそうなので、同じマスには2度続けて築城できないなど、千日手ルールを対戦者どうして決めてほしい。

神経衰弱プラス麻雀でこんな出ましたけど

# トナンシャーペーハクハツチュン 東南西北白發中

MSX MSX2/2+RAM16K

BY 杉本崇行



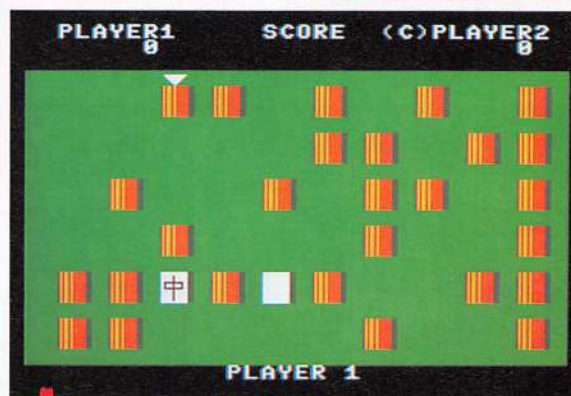
① 字牌がならぶタイトル画面

麻雀牌には、タロットカードのような深遠な意味がこめられているような気がしてしかたがない。そのなかでも、4つの方位から吹いてくる風を表す「東」「南」「西」「北」(風牌)と、3大元素を表していると思われる「白」(これだけ文字が書いてない)「發」(三元牌)の7種類の牌(まとめて字牌という)には、東洋哲学の奥深ささえ感じる。

それはそれとして、これは麻雀牌を使った神経衰弱のゲームだ。タイトル画面で「1」を選んでスペースキーを押せば1人用、「2」なら2人対戦用になる。

1人用のときはコンピュータが相手になるが、めくられた牌を完全に覚えているのでたいへん強い。ただし、ズルはしていないのでうまくやれば勝てる。

プレイヤー1から、カーソルで好きな牌を選んでめくっていく。同じ牌3枚か東南西北、白發中の組み合わせになった場合は、それぞれに応じて点が入り、また新しくめくりはじめることができる。めくっているとちゅうで、どの組み合わせもできないことがわかると、自動的に牌をすべて裏にしてプレイヤー2に番がまわる。ただし、なかに赤五筒(ぶつうの五筒は赤一色ではないが、特別な牌として赤い五筒をまぜて麻雀する変則ルールがある)が1個混じっていて、これをめくると場の牌がいきなりかきまぜられてしまう。こうして、最後に赤五筒を1



② できごとつにめくると、白、中と出てきた。上の段左端をめくることにしよう



③ 發だ! これで白發中の3つがそろって2点先取した



④ 西、北と来て、3つ目にまた北が出た。この時点でミス

あ、赤五筒



⑤ 最後の5枚。赤五筒をめくらかめくらないかの勝負になる

個残してすべての牌をめくればゲーム終了。その時点で得点の多いほうが勝ちだ。コンピュータはけっこう手ごわいぞ。



⑥ 赤五筒が出ると場の牌はかきまぜられる



⑦ 最後もけっきょくコンピュータ側に取られてしまった

## ひと目でわかる4つのルール

トナンシャーペー  
**東南西北**

東 南 西 北

風牌グループ。どの順番でも1種類ずつ4枚めくると4点。この牌はそれぞれの方位から吹いてくる風を表している

ハクハツチュン  
**白發中**

發 中

別名・三元牌、白發中の3枚組はなぜか2点にしかない。ちなみに「發」は「発」の古い字体なのだ

コーツ  
**刻子**

東 東 東

どの種類の牌でも3枚同じものがそろって刻子という。どれでも3枚で5点。ちなみにタコは一般に刻子が好きだ

アカウービン  
**赤五筒**

赤五筒

真っ赤にそまった特別な五筒。この牌をめくるとその時点で場に残っている牌がふたたびかきまぜられる

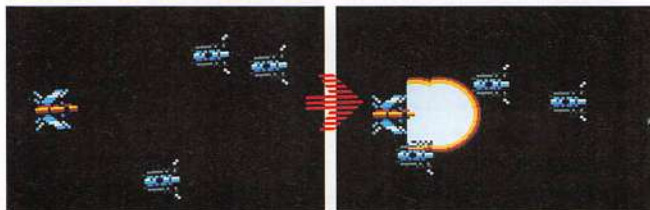
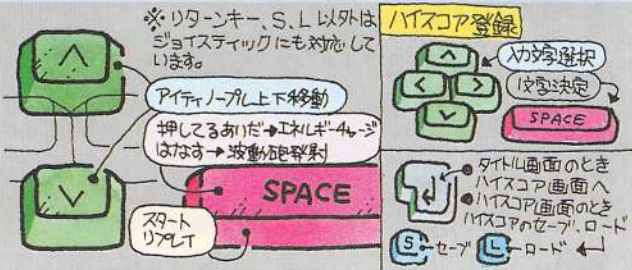
8画面

壮絶に敵船団を破壊する純粋シューティング

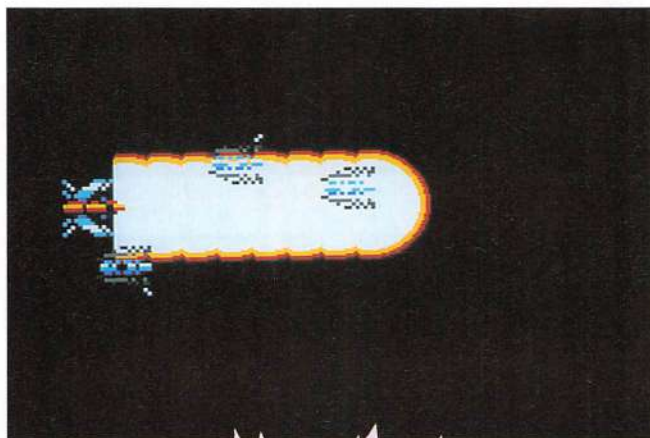
# ぶれすた

MSX2/2+ VRAM64K

BY ICHIGO



①最初はけっこうゆっくり敵が攻めてくる。やる気あんのか、おめーら  
②ぐっとエネルギーをためて波動砲発射!



③波動砲が発射されると時間はそのあいだ停止する。巻きこまれた敵は1機ずつ、この世から姿を消していくのだ



④上のステージに行くと敵も増え、破壊する快感も増大する  
⑤でもさらに上に行くと圧倒的な数の敵のまえにあえなくやられることも

リストは60ページ



## ⑥大迫力のタイトル画面

プレイヤーのあやつる自機の名前は戦艦アンティノープル。波動砲を搭載した「地球最大最強」の戦艦だ。波動砲は、スペースキーを押しているとエネルギーがチャージされ、しばらくして最高威力に達する(自機の幅の2倍くらいが限界点)。スペースキーをはなした時点で、そのときのエネルギー量に応じた太さで波動砲が発射される。

最初は、3機ずつの敵宇宙船がバラバラッと攻めてくるだけだ。ちょっとタイミングをはかれば、最大のエネルギーで3機いっぺんに破壊できるほど、余裕がある。ズオオン、ズオオン、ズオオンと太い波動砲をお見舞いして、9機以上の敵を破壊すればステージ1クリアだ。この波動砲は高性能で、ちょっとでもひっかかっていればシュワシュワッと敵が消えていくので気持ちがいいったら。

敵は飛び道具はなにも持っていないので撃ち放題。そのかわり、自機は縦方向にしか移動で

きず、ずっと画面の左端にへばりついたらダメ。敵のうち1機でも左端までたどりつくと、その時点で自機は破壊され、残り機数が1機減る(最初は3機)。

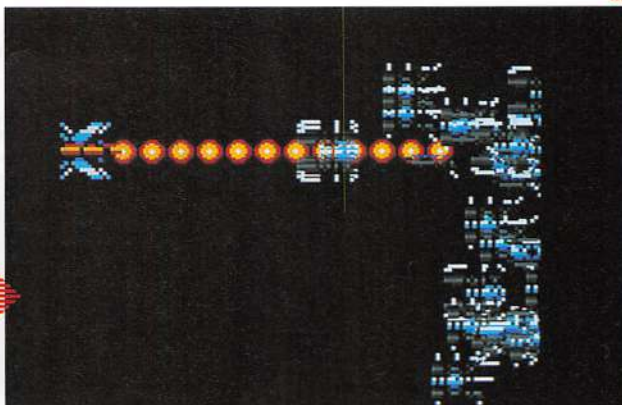
ステージ1では、敵を9機以上破壊すればクリアだが、ステージが進むごとに必要撃墜数は6機ずつ増えていく。さらに、上のステージでは一度に出てくる敵が飛躍的に増え、いやにすばい敵やフェイントをかけてくる敵などが登場するのだ。

ステージ15をクリアすると敵の敗北宣言が出て、ゲーム終了となる。はずだったのだが、メッセージのあと、恐怖のステージがえんえんと続くように編集部で改造してしまった。得点ベスト10画面もあるし、ハイスコア記録はディスクにセーブできるので、前人未踏の大記録に挑戦してほしい(最大9万9999点)。

一見、とてもむずかしそうに見えるがけっこう単純で、しかしやっぱりハードな、純粋に楽しめるシューティングゲームだ。

RANK	SCORE	NAME
1	4545	AAA
2	782	AAA
3	100	ICH
4	90	ICH
5	80	ICH
6	70	ICH
7	60	ICH
8	50	ICH
9	40	ICH
10	30	ICH

⑦ハイスコア登録。名前も3文字まで登録できる

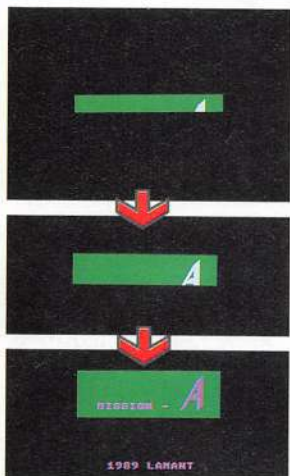
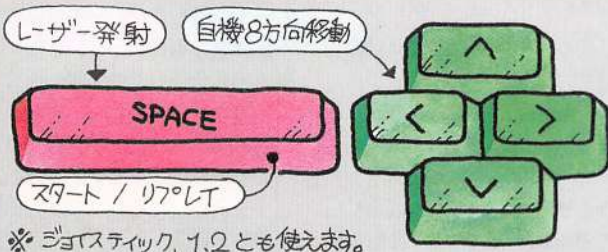


⑧敵の多いステージでは、エネルギー満タンになるまで待ってられない。ぼそぼそとした波動砲でこまめに破壊していくしかない

# MISSION-A

MSX2/2+ VRAM128K

BY LAMANT



横スクロールの本格的シューティングゲームだ。自機は8方向に移動し、前から後ろから攻めてくる敵と戦いつつ、ステージごとの最後にいるボスキャラを倒していく。

自機はたった1機しかないが、たまに出てくる「P」と書かれた

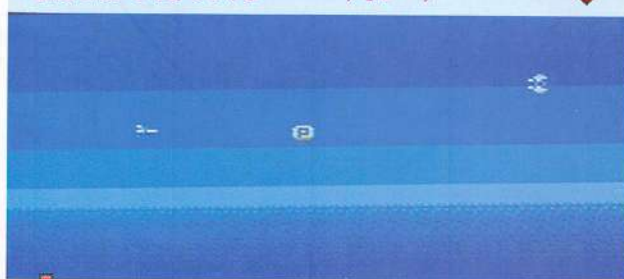


タイトルは徐々に浮かびあがるように現れる。ゲームスタート直後の画面。しばらくにもない空が続く。バリアボールを取ると、ボール1個につき1回、ダメージを受けてもへいきな仕組みになっている。ボールのストックがないときに敵にぶつかったり、敵の弾にあたったりするとゲームオーバー。ただし、バリアボールの残り個数やステージ数などの情報はいっさい画面に表示されない。全4面と少ないが、敵の出現パターン、ボスキャラのパターンは豊富で楽しい。汗を流して遊べるゲームだ。

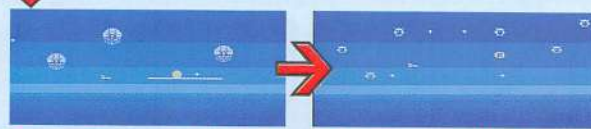


①最初のザコキャラが現れた。自機に向かって寄ってくる

②自機の武器は敵を貫通するレーザー



③ときどき出てくるバリアボール。これを取ると1回ぶん無敵



④たいして動かないが弾をバラバラ撃ってくる中型の敵

⑤写真ではわからないがこの敵は自機の後ろから突然現れる



⑥連続的に弾を撃ってくるボスキャラ。かなり手ごわい



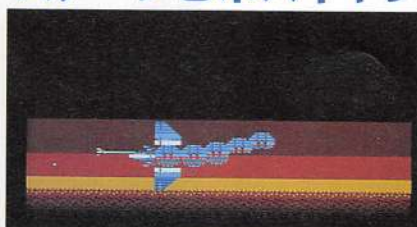
⑦弱みにレーザーがあたると赤く発光する。それ以外はへいき

⑧何発も何発もあてると、ようやくボスキャラが消滅する

## ステージ2ボスキャラ ステージ3ボスキャラ ステージ4ボスキャラ



①ムカデのようにくねくねと攻めてくる。画面のどこに逃げてもしつこくしつこく追いかけてくる。頭以外にレーザーをあてても効果がない



②ステージ1のボスと似ているが、じわじわと自機のほうに迫ってくる。しかも、すりぬけようとすると長いしっぽで一撃されることが多い



③各ステージのボスキャラが次々に出てきたあと、悠然(ゆうぜん)と登場する最後の大物。見るからにハードな機体を持ち、攻撃も激しい



**MSX FAN**

特製ディスプレイ  
ステッカー

＆激突コイン野球用特製シール



WRITE ENABLE  
WRITE PROTECT

**MSX FAN**

WRITE ENABLE  
WRITE PROTECT

**MSX FAN**

激突コイン野球用  
特製シール

○バッター

○ボール

○守備側①

○守備側②

○守備側③

ENTERTAINMENT FOR USERS

月刊

エムエスエックス・ファン

**MSX FAN**

©コナミ/ナムコ

## 新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

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

### テープかディスクにアスキーセーブする

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

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
↑      ↑
行番号 確認用データ
```

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

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、(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、

SCREEN 0

WIDTH 40

としておく。

④GOTO 9000

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

「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

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

⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE 9000-9060

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、悪運の強いミスを見逃すための戦いははじめよう。

## 新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMO
D9+1):NEXT:PRINTUSING"#####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

### 新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

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

### プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで、ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態に動かないか、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(03-4-31-1627)。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

PROGRAM	GO / VOLCANO	48
PROGRAM	ゲロゲロアニメーション	49
PROGRAM	LIFE LINE	50
PROGRAM	Police and Thief	51
PROGRAM	そこにビルがあるから	52
PROGRAM	YOPPAL	53
PROGRAM	HEAT / PARM	54
PROGRAM	TERRITORY	56
PROGRAM	東南西北白登中	58
PROGRAM	ぶれすた	60
PROGRAM	MISSION-A	62
BASIC COLUMN	はじめてのファンダム	46
WONDER	EDファンダム	47
INFORMATION	ファンダム通信スペシャル	65
SOUND FORUM	MSXサウンドフォーラム	66
ENCYCLOPEDIA	ファンダムハウス	68

### ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)  
SCREEN:WIDTH 40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0kは含めない)により3タイプにわけ。

- 1画面タイプ  
1画面以内のプログラム
- 2画面タイプ  
2画面を超えて5画面までのプログラム
- 10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・年齢(学年)・電話番号・郵便番号  
(2)プログラムの遊び方、使い方  
(3)変数の意味・プログラム解説  
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど  
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あと  
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

季節奨励賞とは、各季節ごとに、ファンダムに採用された作品のうち、編集部がとくにアイデアが優秀と認めた作品に対して送られる賞のことです。第7回季節奨励賞(1989年7～9月号)からは、対象作品をRP部門1画面タイプまたはそれに準ずるものとして、季節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

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方の中から、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、7月31日必着です。

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



# はじめてのファンダム

## 第11回 REM文

黒人街も女の園もハーレムだが、今回はREM文の話だ。REM文のREMは、remark(「注意」という意味)の略から来ていて、もともと、BASICプログラム中にメモしておくための軽いものなの

だ。ただ、「REM」のかわりにアポストロフィを使ったり、行の最後にコロンなしにくっついていたり、マシン語プログラムになっていたりして、なにかと不思議でもある。土に帰れ、ゴーレム!

### 2つの書き方と、2つの使い方

#### ■REMとアポストロフィ

REM文、REM文といっているが、ファンダムのプログラムリストでは、あまり、「REM」という文字は見かけない。それでも、プログラム解説には堂々と「REM文」と書いてあったりして、不思議に思ったことはないだろうか。

なぜかという、REM文の書き方には2とおりあるからだ。

正直に書けば「REM」だが、じつは、「'」(アポストロフィ)という記号を「REM」のかわりに使うことができる。

ちなみにあまり関係はないが、「PRINT」のかわりに「?」を

使うことができるのは知っているだろうか。

たんに変数の内容を表示したいときなどに、  
PRINT A  
?A

とするだけで、Aの値を表示してくれるのだ。これはプログラムを打ちこむときも同じで、行のなかに「?」と打ちこんでみると、次にLISTを見るときには「PRINT」に置き換えられている。

さらにちなみに、MSX-MUSICなどでよく使う「CALL」というコマンドは、「\_」(下線。SHIFT+右下すみのキー)で置き換えることができる。ただ、「?」と違って、プログラ

### 打ちこまなくてもいいREM文3タイプ

ふつうに使われているREM文はコメント用で、その行以降(またはその行)でしていることをメモしておいたり、メッセージを入れた

りする。グラフィックキャラクタなどで目立つようにしてあるREM文もあるが、そのとおりに打ちこまなくてもちゃんと動く。

```
100 REM ●●●ふともし\シヨリ●●●
```

①正統派REM文。この行以降で太文字処理をしていることを示す

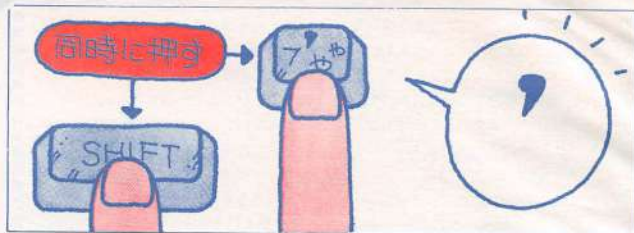
```
100 '●●●ふともし\シヨリ●●●
```

②よく見かけるタイプ。「REM」のかわりに「'」を使っている

```
100 FORI=264TO1015:VPOKE I,VPEEK(I)ORVPEEK(I)¥2:NEXT '●●●ふともし\シヨリ●●●
```

③行の最後につけたREM文。ちょっとしたメモという感じで使う。同じ行のREM文のあとにはプログラムを置けないので注意

### 「'」の打ちこみ方



ムリストでも下線は下線のまま残る。

「'」の場合も、「\_」と同様にプログラムリストのなかでもアポストロフィの形のまま残る。それどころか、じつは、本家の「REM」よりも機能が大きい。「'」は「REM」のかわりというよりも、正しくいうと「:REM」のかわりになっている。だから、行の最後に直接(コロンなしに)、「'」ではじまるREM文を入れることもできる(ただし、DATA文のうしろはだめ)。

#### ■正統的な使い方はコメント用

REM文の本来の使い方は、プログラム中にコメントを書くことだ。コメントはBASICの文法とは関係ないので、REM文中にはなにを書いてもいいし、なにも書かなくてもいい。だから、掲載されているプログラムを打ちこむときにREM文('')になっていることが多いのところは打ちこまなくてもかまわない(そのかわり、その行の確認用データは無意味になる)。

ただし、GOTO文などでREM文のある行を指していることがあるので、行番号とアポストロフィくらいは打ちこんでおかないとエラーになる場合がある。

#### ■特殊なREM文

ふつうにコメント用に使われるREM文では、どんなに間違おうとしたいことにはならないが、82ページの「MISSION-A」の最初のほうのREM文は打ちこまないとたいへんなことになる。

このプログラムのREM文の固まりは、REM文の顔をしたマシン語データなのだ。

REM文の中身をデータとして扱う方法は話が大きくなるので省略するが、一見してコメントでないREM文は、このようにマシン語データなどになっていることが多い(ほかのデータになっていることもある)。

この種のプログラムはファンダムではちよくちよくあるので十分注意してほしい。REM文もほかにはできないのだ。

### マシン語に変換される特殊なREM文

意味不明の文字列がREM文のなかにあったら、それはたぶん、REM文の形を借りたマシン語データだ。「MISSION-A」では大文

字のアルファベットだけだが、「MAZE BATTLE」(1988年7月号)のように異様な文字列になっていることも多い。

```
10 'CDCDHOLHMCLJLIDCPFPKDCPGPKNNCBNDABMNF  
FPABMNMDDAAAOBHAGAAMNEHAANNCEBEBABMNF  
PABDOAFDCKPPMMNGJAAAGADDOALJABOAMNJDAABAPGDD  
AHBOLIMNJDAACBJFMEBBAAH IAGBEMFOFNFB
```

④「MISSION-A」のマシン語データ。詳細は64ページ

```
1 CLEAR10,&HC7A0:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK  
(-2441)*256+73:A=USR(5)'%0+>りく# かる$ル ち2  
ロもノヲO0は&るル!。又なび*vよ)ニpoNラキ(リ=(とあひw#ひッ(む
```

⑤「MAZE BATTLE」より。行の終わりのREM文がマシン語

# EDファンダム

EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H D 0 0 シンフォニック仕掛けのキーボード

ポベピブポベ。このプログラムときたら、MSXをにぎやかというよりうるさくしてしまう。文字を表示するときにその文字の音を鳴らすんだから、もう。

```
10 CLEAR300,&HD000:FORI=0TO63:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:IF S=7344THENDEFUSR=&HD000:A=USR(0)ELSEPRINT"DATAにミスあり":END
```

```
20 DATA F3,21,0E,D0,22,A5,FD,3E,C3,32,A4,FD,FB,C9,F5,C5,E5,D5,B7,28,26,5F,3E,04,CD,93,00,3C,1E,00,CD,93,00,3E,0A,1E,10,CD,93,00,3E,0B,1E,D0,CD,93,00,3C,1E,20,CD,93,00,3C,1E,00,CD,93,00,D1,E1,C1,F1,C9
```

## ■この記事は新連載なのだった

そうそう、新連載なのだった。このタイトルはどうも「SDガンダム」に似ているらしく、なにやらわけのわからんページだと思っただろう、このやろう。なにをかくそう、このEDはEDベータ(ビデオね)のED、つまり、拡張定義されたファンダムなのだ。そういうわけで、EDファンダムには、毎回ヘンな(もしかしたら実用的なことをやるかもしれないが)マシン語プログラムを紹介する。プログラムはヘンなことしかしてくれないが、「どうだ、BASICじゃできまい」という高飛車な態度がうかがわれる内容ではある。

で、この本文ではヘンなプログラムの遊び方の話をする。右側にちっこい文字でぐちゃぐちゃ書いてあるところは、なにやらむずかしいことが好きな人にとってのプログラム解説もどき。下のほうに改造法があったりするから、そこだけはだれでもできます。

## ■うるさいぞ、そこのMSX

プログラムを打ちこんでセーブしたら、とりあえずはRUNとかやって、それからLIST



とかやってね。このプログラムだと、「LIST」と打ちこむときにペピブポとか鳴って、リターンキーを押すとキーンとえらく高い音がする。で、リストは「ジュバツ」とか鳴りながら表示されますね。よしよし、このようになったら打ち間違いはありません。

しばらくてきとうにキーを押していると、ほとんど音程といった音楽っぽいものは感じないでしょう。でも、じつは曲を演奏したりできます。たとえば、つぎのように打ちこんでみると、

```
K_UK_UGU_K_U_
```

※「\_」はShiftキーを押しながら右下すみのキーを押す。

ほらほらほらほらほら「咲いた咲いたチューリップの花が」に聞こえるでしょう。このように、ちゃんとした音階に聞こえるキ

ーとPLAY文のMMLとを対応させると、

```
「K」=06C、「_」=06D  
「U」=06E、「P」=06F  
「G」=06G、「@」=06A  
「9」=06B、「5」=07C  
となっています。よし、「咲いた咲いた」の呪文をPRINTで表示させて演奏させよう。なんて思いがちだが、LISTのときと同じで、「ジュバツ」といつて終わってしまう。これは1つ1つの音の鳴っている時間が短すぎるから。バグじゃない。
```

てきとうに遊んで、あきたら、リセットするか電源を切っているの無口なMSXにもどしましょう。ただ、「何を打ちこんだのかなんともなくわかるからプログラムを打ちこんだりするのにいい」という人もいます。

P.S.リクエストにも応じます。

## APPENDIX

### ■プログラムの動作原理

このプログラムでは、BASICの「I文字出力」にくっつけているフック(&HFD4)を書き換え、BASICが文字を表示しようとするときに自分のプログラムを呼び出すようにしている(&HD0000~&HD000Dのプログラム)。呼び出されたプログラムでは、表示したかっている文字のキャラクタコードをそのまま音の高さとしてPSGのチャンネルCに送り、0番のエンベロープをかけて音を鳴らしている(音が鳴り続けるのを防ぐため)。

PSGに対して行っている操作は、SOUND文でいうと、

```
SOUND 4, [表示する文字のキャラクタコード]: SOUND 5, 0:  
SOUND 10, 16: SOUND 11, 20: SOUND 12, 32:  
SOUND 13, 0
```

となる。効果音としては簡素なものだ。

### ■BASICのフックについて

フックというのは、もともと引っかけるカギという意味。BASICの命令を拡張するためにメインRAM中のワークエリアに置かれている接続ポイントのようなもので、BASICがいろいろな動作をするたびに毎回呼び出すところだ。いろいろな種類があるが、どれもふうはなにもしないでROMのなかのBASICシステムにもどるようになっていく。ところが、このフックの内容を書き換えて、自分が作ったマシン語プログラムに飛ぶようにしておくと、このページのプログラムのようにヘンなことができるようになるわけだ。

FMパックやMSX-MUSIC内蔵のMSX2+でCALL MUSICを実行するとPLAY#文が使えるようになったり、増設されたDisk BASICでFILESという命令が使えるようになったりするの、フック書き換えの正統的かつ身近な例だ。

フックは、RAMの&HFD9A以降に何種類も確保されている。1つのフックは5バイト。BASICが立ち上がったときには、ほとんどのフックは&HC9(マシン語で「もと来た場所にもどる」)になっている。

### ■音を低くする改造法

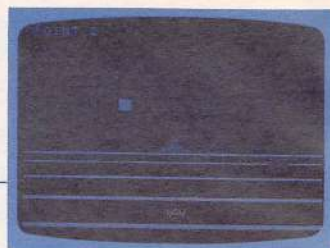
行20の3行目の6個目のデータ(「.....3C,1E,00,00,CD.....」の00)を&H1~&H10(かならず16進数で。ただし&Hはつけない)のうち好きな数字に。数字が大きいほど音は低くなる。数字を変えてからRUNすると「DATAにミスあり」と表示されるので、PRINT S

として表示された数値を、行10の「IFS=7344」の7344と入れ換えておくこと。



# ゴー ボルケーノ GO!VOLCANO

MSX2/2+ VRAM64K  
BY NAGI-P SOFT 遊び方は37ページにあります



```

1 COLOR7,1,1:SCREEN5,3:FORI=0TO50:A=128:
B=127:C=INT(RND(1)*7)-3:D=RND(1)*15:E=-D
:FORJ=0TOD*2:A=A+C:B=B+E:E=E+1:PSET(A,B)
,JMOD8+8:NEXTJ,I:DRAW"C4BM0,127R255L110H
4G2H10G7H2G7":PAINT(128,120),4:A=0:B=128
2 FORI=0TOA/10:LINE(0,B)-(255,B),AMOD8+8
:B=B+1:NEXT:A=A+1:IFB<211THEN2ELSESPRITE
$(0)=CHR$(24)+"■B":A=3:FORI=1TO7:SPRITE
$(I)=STRING$(I+1,A):A=A*2+1:NEXT:GOTO7
3 FORI=0TO7:COLOR=(I-(I=0)*8+7,0,0):CO
LOR=(I+8,4,5,7):L=STICK(0):B=B+(L=7)-(L=
3):A=A+B:H=H+J:J=J+(H>127)-(H<128):IFG=0
THENC=112:D=120:E=RND(1)*8+7:F=-E
4 C=C+SGN(A-C)*(ABS(A-C)/6):D=D+F:F=F+1:
G=G+1:G=G*(D<212):PUTSPRITE0,(A,180),3,
0:PUTSPRITE1,(C,D),7,G/(E*3)*7+1:PUTSPRI
TE2,(H,128),2,7:IFA<0ORA>240THEN6ELSESPR
ITEON:DRAW"BM48,8":PRINT#1,K:NEXT:GOTO3
5 SPRITEOFF:IFD<144THENPLAY"M500S13L6404
C05C06C":VPOKE30212,212:G=0:K=K+1:RETURN
6 VDP(24)=246:PLAY"SM999903C1":VDP(24)=0
7 CLEAR:OPEN"GRP:"AS1:DRAW"BM8,8":PRINT#
1,"POINT":ONSPRITEGOSUB5:DEFINTA-Z:A=112
+RND(-TIME):H=24:IFSTRIG(0)THEN3ELSE7
    
```

## プログラマからひとこと



目指すは採用率100パーセント

シミュレーションはむずかしい、鑑賞プログラムなんかくだらないというファンダム読者のためのシューティング「GO!VOLCANO」です。わがNAGI-P SOFTも第2作目、目指すは採用率100パーセントです。次回作は究極のRPGです。期待しましょう。  
●BY NAGI-P SOFT

示●自機が画面枠から出た判定処理●効果音●スコア表示

## リストを打ちこむときの重要注意

行2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

- A……自機のX座標／汎用
- B……自機のX座標増分／汎用
- C、D……噴石の座標
- F……噴石のY座標増分
- H……バリアのX座標
- J……バリアのX座標増分

#### その他の変数

- E……汎用／噴石のY座標増分の初期値用
- G……噴石がすりぬけたかの判

定用(噴石の大きさを設定するためにも使用)

- I……ループ用
- K……スコア
- L……スティック入力用

### プログラム解説

#### 1 噴火と山

●初期設定●噴火を描く●山を描く●海面の波を描くための変数設定

#### 2 海面の波

●海面の波を描く●スプライトパターン定義(0=自機、1

～7=噴石、7=バリア)●行7へ飛ぶ

#### 3 自機移動

●アニメーション処理(噴火と波に使われているカラーパレットを変える)●自機移動(スティック入力)●自機移動計算●バリアの移動計算●噴石がすりぬけたかの判定処理

#### 4 スプライト表示

●噴石の移動計算●噴石の表示スプライトパターン処理●自機表示●噴石の表示●バリアの表

#### 5 衝突

●スプライト割りこみ禁止●噴石が衝突したスプライトがバリアかの判定●得点時の効果音●噴石のスプライトを消す●スコア計算

#### 6 ゲームオーバー

●画面をゆらす●効果音●画面を正常にもどす

#### 7 スタート、リプレイ

●メモリクリア●グラフィック画面をオープンして文字を表示できるように設定●「POINT」表示●スプライト割りこみ先指定●変数初期設定●リプレイ処理

# ゲロゲロアニメーション

MSX2/2+

VRAM64K

BY 大沢元春

遊び方は38ページにあります



ファミコン

```

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,1,0:CLEAR:DEFUSR=&
HD000:G=1:D=5:IF(PEEK(&HFBEB)AND4)=0THEN
INPUT"NAME";A$:SCREEN5,1,0:BLOADA$,S
2 FORA=0TO60:POKE&HD000+A,ASC(MID$("A"か1
む!6へy Aむ1,か!4へ! Z(むA"かへき!Z)むA"かへき!Z4
むA"かへき!Z5むA"かへき!0",A+1,1))-32:NEXT:X=99
3 SETPAGE,1:CLS:FORI=1TO12:SETPAGE,1:CIR
CLE(I*20,4),4,I:PAINT(I*20,4),I:SETPAGE,
0:COLOR=(I,IMOD6,-I*(I<7),-(IMOD6)*(I>6)
):NEXT:SPRITE$(0)="♠":Y=99:E=1:F=5:BEEP
4 ONINTERVAL=DGOSUB9:INTERVALON
5 FORI=ETOFSTEPG:P=PAD(12):P=PAD(13):M=X
+P:X=X-P*(8<MANDM<247):P=PAD(14):N=Y+P:Y
=Y-P*(8<NANDN<202):PUTSPRITE0,(X,Y),15,0
6 I$=INKEY$:S=STRIG(1):T=STRIG(3):IFSORT
THENIFS=TTHENCLSELSECOPY((I-T*6)*20-4,0)
-((I-T*6)*20+4,8),1TO(X-3,Y-3),0,TPSET
7 Z=INSTR(" SsFfTtBb",I$)¥2:D=D+(Z=1)*(D
<8)-(Z=2)*(D>1):IFZ=3THENSWAPE,F:G=-G
8 IFZ=4THENINTERVALOFF:COPY(0,0)-(256,21
2),0TO(0,0),1:INPUT"NAME";A$:SCREEN5:CO
PY(0,0)-(256,212),1TO(0,0),0:BSAVEA$,0,&H
69FF,S:ENDELSENEXT:INTERVALOFF:GOTO4
9 A=USR(0):COLOR=RESTORE:RETURN
    
```

## プログラマからひとこと



テスト中なので

テスト中なのでかたんに書きます。いっしょに送ったゲーム「さらなんだ2」は、おもしろいので絶対採用すべきだ。●BY 大沢元春

### 4 割りこみ指定

●一定間隔ごとの割りこみ先指定 ●割りこみ許可

### 5~7 描画

●マウス入力 ●カーソル表示 ●キー入力 ●トリガー入力判定処理 ●入力された文字を判定して速度、方向の設定とセーブ判定

### 8 セーブ

●画面をページ1に一時退避してからセーブ

### 9 アニメーション処理サバ

●VRAMのパレットデータならべかえ(USR関数) ●パレット設定

## 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2のMID\$内の文字、記号に注意して打ちこんでください。リストを打

ちこみ終わったら、いったんセーブしたのちRUNするようにしてください。また、行2にある「!」はSHIFT+¥キーで打ちこめます。

## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y……カーソルの座標⇒それぞれ-3して使用

### その他の変数

A……ループ用/USR関数呼び出し用  
A\$……ファイルネーム入力用  
D……アニメスピード用  
E, F……描画ループ用初期値と最終値

G……描画ループの方向フラグ  
I……描画ループ用  
I\$……キー入力用  
M, N……カーソル座標判定用  
P……マウス入力用  
S……左クリック入力用  
T……右クリック入力用  
Z……キー入力処理用

## プログラム解説

### 1~2 初期設定

●初期設定 ●USR関数定義 ●変数初期設定 ●画面ロード判定処理 ●マシン語書きこみ

### 3 パターン作成

●ページ1に描画パターンを円を描く ●スプライトパターン定義 ●変数初期設定

### &HD000~&HD03C

VRAM上のパレットデータを読み出し、ならべかえたものをふたたび書きこむ=USR

## ジョイスティック用改造法

行5を、次のリストに変更するとジョイスティックが使用できます(左クリックはAボタン、右クリックはBボタンに対応)。

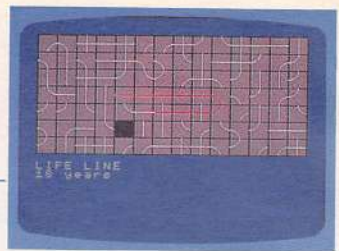
```

5 FORI=ETOFSTEPG:P=STICK(1):M=((5<PANDP<
9)-(1<PANDP<5))*4:N=X+M:X=X-M*(8<NANDN<2
47):M=((P=1)+(P=2)+(P=8)-(3<PANDP<7))*4:
N=Y+M:Y=Y-M*(8<NANDN<202):PUTSPRITE0,(X,
Y),15,0
    
```



〈ファンダムニュース/その2・6月号ファンダムアンケート結果発表②〉 ついてMファン特製テレホンカードの当選者の発表です。(奈良県)和歌山(神奈川県)石渡伸一(茨城県)矢吹知美(神奈川県)中田義彦(千葉県)浅井将史(茨城県)篠崎達雄(福岡県)荒牧俊司(新潟県)田中靖(愛知県)片岡崇(埼玉県)吉岡賢一 以上のみなさんおめでとうございませう。

# LIFE LINE



MSX 2/2+

VRAM64K

BY 佐々木昭一

遊び方は38ページにあります

```

1 COLOR15,7,1:SCREEN0:INPUT"TYPE No. ";N
2 N=RND(-N):SCREEN5:DEFINT A-Z:SETPAGE,1:
  LINE(0,0)-(63,31),14,BF:FOR I=0 TO 64 STEP 16
  :LINE(I,0)-(I,31),1:LINE(0,I)-(63,I),1:N
  EXT:CIRCLE(16,16),8,15:LINE(32,8)-(63,8)
  ,15:LINE(40,0)-(40,31),15:COPY(0,16)-(47
  ,31),1 TO(64,0):SETPAGE,0:OPEN"GRP:"AS#1
3 LINE(16,16)-(240,128),1,BF:PSET(16,136
  ):PRINT#1,"LIFE LINE":FOR I=1 TO 7:FOR J=1 TO
  14:E=INT(RND(1)*7)*16:COPY(E,0)-(E+15,15
  ),1 TO(J*16,I*16):NEXT J,I:FOR I=5 TO 9:COPY(
  48,0)-(63,15),1 TO(I*16,64):NEXT X=10:Y=4
  :Q=80:W=72:V=3:DEFUSR=&H156
4 S=STICK(USR(0)):A=X*16:B=Y*16:X=X+(1<X
  AND S=7)-(X<14 AND S=3):Y=Y+(1<Y AND S=1)-(Y<
  7 AND S=5):C=X*16:D=Y*16:COPY(C,D)-(C+15,D
  +15),0 TO(A,B):LINE(C,D)-(C+15,D+15),1,BF
5 T=T+1:F=Q:G=W:H=V:GOSUB 7:IF P THEN Q=F:W=
  G:V=H+1+(H=8)*8:GOSUB 7:IF P THEN Q=F:W=G:V=
  H-1-(H=1)*8:GOSUB 7
6 PSET(Q,W),8:PSET(8,144),15:PRINT#1,T#8
  "years":IF P THEN BEEP:POKE-869,1:RUN ELSE 4
7 Q=Q+(5<V)-(1<V AND V<5):W=W+(V=1 OR V=2 OR V
  =8)-(3<V AND V<7):P=(POINT(Q,W)<15):RETURN
  
```

## プログラマからひとこと



## マイクロコンピュータ利用者認定試験

こんにちは。ぼくはいま、7月23日にある、第12回マイクロコンピュータ利用者認定試験に向けて勉強しています。3級と4級を同時に受けるのでがんばらなければいけません。いまこれを読んでいる人のなかにも受験者が何人かいると思いますが、おたがいにがんばりましょう。話は変わりますが、パズルゲームが好きな人は、このゲームのTYPE 1での最長パターンを探してみてください。

●BY 佐々木昭一

## 変数の意味

### グラフィック座標

- A, B……プレート入れ換え先の座標(カーソルのある座標)
- C, D……プレート入れ換え元の座標(カーソルの移動先の座標)
- X, Y……キー入力による座標計算用⇒×16して前項のA、B、C、Dの設定に使用
- Q, W……赤い線の先頭の座標および移動先の座標

### その他の変数

- E……ゲーム画面作成用
- F, G, H……それぞれQ、W、Vの一時退避用

- I, J……ループ用
- N……画面タイプ入力用
- P……赤い線の移動先の色判定用(0=白、-1=白以外)
- S……スティック入力用
- T……生きのびた年数(スコア用、8で割って使用)
- V……赤い線の移動方向決定用

## プログラム解説

- 1 初期設定**
  - 初期設定 ●画面タイプ選択
- 2 プレート作成**
  - 初期設定 ●ページ1にプレートの基本パターンを作成する
- 3 画面表示**
  - タイトル表示 ●ゲーム画面表

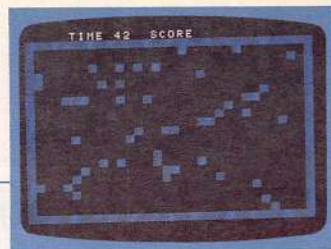
示(乱数を利用してページ1から各プレートをコピー) ●赤い線の最初の進行方向にあるプレートを5枚ぶん直線に変える ●変数設定

- 4 プレート移動**
  - スティック入力処理 ●プレート入れ換え ●プレートの黒い部分(カーソル)を表示
- 5 赤い線の移動計算**
  - 年数加算 ●赤い線の先頭の移動計算
- 6 赤い線の表示**
  - 赤い線の先頭表示 ●年数表示 ●ゲームオーバー判定 ●リプレイ処理



- 7 ゲームオーバー判定**
  - 赤い線の先頭移動増分計算 ●赤い線の先頭の移動先の色を調べる(白ならばPが0、それ以外ならばPが-1になる)

# ポリス アンド シーフ Police and Thief



ゲーム

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY カンチャン

遊び方は39ページにあります

```

1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):SPRITE$(0)="U_U_U_U_U_U_U_U_U_U":FORJ=0TO7:VPOKE1416+J,VPEEK(14336+J):NEXT:FORJ=0TO916:VPOKE6176+J,177:NEXT:ONSPRITEGOSUB8:ONINTERVAL=60GOSUB9:H=46
2 FORJ=2TO22:LOCATE1,J:PRINTSPC(30):NEXT:FORJ=0TO60:VPOKERND(1)*735+6176,177:NEXT:LOCATE5,0:PRINT"TIME"SPC(5)"SCORE":T=1
3 VPOKE8214,16*T+17:H=H+5:GOSUB9
4 A=2:B=3:C=28:D=21:E=1:F=0:INTERVALON
5 S=STICK(0):X=(S=7)-(S=3):Y=(S=1)-(S=5)
6 A=A+X:B=B+Y:C=C+E:D=D+F:V=VPEEK(6144+A+B*32):IFV=177THENA=A-X:B=B-YELSEPUTSPRITE0,(A*8,B*8-1),12,0
7 V=VPEEK(6144+C*D*32):IFV=177ORA=CORB=DTHENC=C-E:D=D-F:E=SGN(RND(1)-.5)*(E=0):F=SGN(RND(1)-.5)*(F=0):GOTO5ELSEPUTSPRITE1,(C*8,D*8-1),4,0:SPRITEON:GOTO5
8 SPRITEOFF:INTERVALOFF:PLAY"S14M1003C64":T=T+1:R=R+10:LOCATE21,0:PRINTR:IFT=15THENH=H+20:RETURN2ELSERETURN3
9 IFHTHENLOCATE9,0:H=H-1:PRINTH:RETURN
10 LOCATE10,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"S10M99C2":FORJ=0TO1:J=-STRIG(0):NEXT:RUN
    
```

## プログラマからひとこと



ヤツネ! ひさしぶりの採用だ。あんまり自信がなかったんだけど。ところでMSX2+の機能はたしかにいいけど、いかげん16ビットのほうがいい。もう互換性なんかどうでもいい! よし、MSX3を16ビットで出すんだ! なーんていってもなるわけないな。それにしてもMSX1はすたれたなあ。うーん。

●BY カンチャン

もう互換性なんか



## 変数の意味

### スプライト座標

- A, B……警官の座標⇒×8, ×8-1して表示
- X, Y……警官の座標増分
- C, D……泥棒の座標⇒×8, ×8-1して表示
- E, F……泥棒の座標増分

### その他の変数

- H……制限時間
- J……ループ用/トリガー入力用
- R……乱数初期化用/スコア
- S……スティック入力用
- T……ステージ色作成用
- V……警官、泥棒の座標上にある

るキャラクタのキャラクタコード

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定●乱数初期化●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義(VRAMにあるスプライトパターンのデータを利用)●画面をブロックのパターン(「A」)で埋める●スプライト衝突時の割りこみ先指定●一定間隔での割りこみ先指定(制限時間設定)

### 2~3 画面作成

●障害物を描く●文字表示●ステージの色設定●タイム加算●行9のサブ呼び出し

### 4 変数設定

●変数初期設定●一定間隔での割りこみ許可

### 5 スティック入力

●スティック入力処理

### 6 追跡

●キャラクタ移動計算●警官の移動先にあるキャラクタのキャラクタコード検知●移動先に障害物があれば加えた増分をふたたび引く(前に進まない)●警官の表示

### 7 逃亡

●泥棒の移動先にあるキャラクタのキャラクタコード検知●移動先に障害物があるか、警官の

移動先とX座標かY座標が一致すればいったん止まり、進行方向を変えて(2分の1の確率で進行方向の左右どちらか)行5へ●泥棒を表示して行5へ

### 8 逮捕

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●一定間隔での割りこみ禁止●効果音●色を変える●スコア加算、表示●ラウンドクリア判定処理

### 9 タイム判定サブ

●タイム判定処理

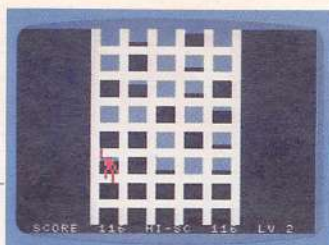
### 10 ゲームオーバー

●メッセージ表示●効果音●リプレイ処理



《いじわるファンクションコール/編集部にてTELするまえに・その2》⑤プログラム確認用データは、すべてあっているか。あっていない行があったら、その行のリストが正しいか。⑥すべての行をもう一度目で確認して、打ちまちがないか。(とくにスペースのあけ忘れ、「0」と「0」,「:」と「;」,「:」と「;」の打ちまちがないなどに注意すること)。⑦もう一度MSX・FANを読みかえして、打ちこむときの重要注意などを見落としていないか。

# そこにビルがあるから



MSX MSX2/2+ RAM8K

BY にわかつのぶ

遊び方は39ページにあります

```

10 CLEAR100:SCREEN1,3:COLOR15,4,7:WIDTH2
9:CLS:DEFINTA-Z:ONSTOPGOSUB100:T=90:E$=C
HR$(11)+CHR$(27)+"L ¥":DEFFN$=STRIN
G$(2,INT(RND(1)*5)*16+96)+"¥":DEFFNB$=S
TRING$(2,VPEEK(6178+POS(0))+8)+"¥":C$=E$
20 VPOKE8203,255:VPOKE8214,17:FORI=-2TO2
:C$=C$+"アア¥":FORJ=0TO15:A=-255*(J>7):B=I
*128+J¥2+1024:VPOKEB,A:VPOKEB+64,A:IFI<0
THENNEXTJ,IELSEVPOKE14336+J+I*32,ASC(MID
$("33LnæヨTRウ+nJVVVイæNLWV6",J¥2+I*8+1,1
))-50:NEXTJ,I:KEY1,"SCORE":KEY3,"HI-SC"
30 FORI=0TO9:PRINT$STRING$(15,92)C$C$:W
(I)=- (I>3)*2:NEXT:C=-1:D=9:U=3:X=5:F=0:G
=1:W=1:K=7:Q=1:STOPON:ONINTERVAL=TGOSUB8
0:INTERVALON:KEYON:GOTO70
40 S=STICK(0):E=VPEEK(6560+X*3)/8-12:IFE
<0ORW(ABS(E))=2THEN90

```

```

50 IFSMOD2=0ORS=KANDF=0THEN40ELSEIFSMOD4
=1THENF=(S=5):G=-W*(F=0):Q=1:GOTO70ELSEI
FF*QTHENX=X-(S=3)+(S=7):Q=0:GOTO70ELSEIF
FTHEN40ELSEG=(S=3)-(S=7):W=G:K=S
60 P=P+1:L=L+1:H=H-(H<P)*(P-H):PLAY"L320
2S8M30CM10C":PRINT$STRING$(15,92)E$FN$
FN$FN$FN$FN$FN$FN$FN$FN$FN$FN$FN$FN$FN$
70 KEY2,STR$(P):KEY4,STR$(H):KEY5,"LV"+S
TR$(L¥100+1):PUTSPRITE0,(X*24,111),8,G+1
:IFLMOD100=60THENINTERVALOFF:T=T+(T>30)*
10:P=P+100:L=L+40:GOTO30ELSE40
80 C=(C+1)MOD20:A=(CMOD2=0):D=(D-A)MOD10
:U=(U-A)MOD10:W(U)=W(U)-1:A=D-1-(DMOD2=0
)*2:W(A)=W(A)+1:FORI=0TO9:VPOKE8204+I,17
+W(I)*6-(W(I)=2)*90:NEXT:RETURN
90 INTERVALOFF:PLAY"S8M30O6A16M26F2":FOR
I=111TO191:VPOKE6912,I:NEXT:FORI=0TO1:I=
-STRIG(0):NEXT:P=0:L=0:G=0:T=90:GOTO30
100 DEFUSR=62:U=USR(0)

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X……くらいまーのX座標→X  
24して表示(Y座標は111に固  
定)

### その他の変数

- A、B……汎用
- C……窓開閉用カウンタ
- C\$……スタート時の窓表示用
- D……閉まろうとしている窓用  
キャラクタの識別番号
- E……手をかけている窓のキャ  
ラクタの識別番号
- E\$……ゲーム画面表示用※1
- F……横移動・縦移動のフラグ  
(0=縦移動、1=横移動)
- FNA\$, FNB\$……窓表示  
用:ユーザー定義関数※2
- G……くらいまーの状態フラグ  
(-1=右手をかけた、0=  
両手をかけている、1=左手を  
かけている)
- H……ハイスコア
- I、J……ループ用
- K……縦移動時のスティック入  
力値保存用
- L……下2桁が現在登っている

階、百の位以上がクリアしたス  
テージ数

- P……スコア
- Q……横移動禁止用フラグ
- S……スティック入力用
- T……割りこみ間隔
- U……開く窓用キャラクタの識  
別番号/USR関数呼び出し用
- W……くらいまーの状態保存用
- W(n)……現在の窓の状態  
(n:窓用キャラクタの識別番  
号/配列の内容:0=開いてい  
る、1=半開き、2=閉まって  
いる)

## プログラム解説

- 10 初期設定/ユーザー定義関  
数定義
- 20 窓のキャラクタパターン定  
義/くらいまーのスプライトパ  
ターン定義/ファンクションキ  
ー設定
- 30 スタート画面表示/変数初  
期設定/一定間隔ごとの割りこ  
み先指定、許可/ファンクシ  
ョン表示
- 40 スティック入力/手をかけ  
ている窓検知/落ちこち判定
- 50 くらいまー移動判定計算
- 60 スコア加算/効果音/画面

のスクロール処理と表示

- 70 ファンクションキーにスコ  
ア、ハイスコア設定/くらいま  
ー表示/クリア判定処理
- 80 一定間隔ごとの割りこみ処  
理サブ(窓開閉カウンタ加算/  
開閉させる窓の番号計算、処理)
- 90 落ちこち処理/リプレイ
- 100 ファンクションキーを初  
期状態にもどす(USR関数)

## プログラマからひとこと

### これはいけるぞー!

短くて、クオイジークO  
イマーができる! これ  
はいけるぞーと思って  
たんですが、日がたつに  
つれ自信がなくなって、  
あきらめていました。  
●BY にわかつのぶ



※1 行10でE\$に入れられて  
いるのは、ビルの窓を上から下  
へとスクロールさせながら表示  
していくためのものだ。まず、  
CHR\$(11)(カーソルをホ  
ームポジションにもどすコン  
ロールコード)で、カーソルを左  
上に移動させ、そのあとに続く  
CHR\$(27)+"L"(挿入モ  
ードにするエスケープシーケン  
ス)で挿入モードにして1行す

つ上から下へスクロールさせて  
いる。6つの空白と「¥」はビル  
の左側の空間と最初のビル用キ  
ャラクタ。  
※2 FNA\$により、乱数で  
窓の下側のキャラクタを表示し、  
FNB\$でPOS関数とパター  
ン名称テーブルを利用して窓の  
下側のキャラクタを検出し、そ  
れに応じて窓の上側のキャラク  
タを計算、表示させている。

## プログラム確認用データ

使い方は45ページを  
見てください。

10 > 67	20 > 31	30 > 92	40 > 53
50 > 28	60 > 29	70 > 180	80 > 249
90 > 220	100 > 194		

MSX 2/2+ VRAM128K

BY で

👉👈 遊び方は40ページにあります



```

10 CLEAR:DEFINT A-Z:COLOR15,0,0:SCREEN7,,
0:OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE0,0:DIMZ(34):FOR
I=0TO3:FORJ=0TO3:VPOKEI*256+J,VAL("&H"+M
ID$("155577B15555557F4555555714455551",I
*8+J*2+1,2)):NEXTJ,I:COPY(0,0)-(7,3)TOZ
20 PLAY"V15S9M2000L64":FORO=1TO8:CLS:FOR
I=0TO1:FORJ=0TO63:COPYZTO(J*8,I*180):NEX
T:FORJ=1TO44:COPYZTO(I*504,J*4):NEXTJ,I
30 READA$:FORI=0TO3:B=VAL("&H"+MID$(A$,I
*2+1,2)):G=128:FORJ=0TO6:IFB>=GTHENCOPY(
0,0)-(79,3)TO(J*72,I*36+36):B=B-G:G=G#2:
NEXTJ,I ELSEG=G#2:NEXTJ,I
40 FORI=0TO4:B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+9,2)
):G=128:FORJ=1TO6:IFB>=GTHENCOPY(0,0)-(7
,39)TO(J*72,I*36):B=B-G:G=G#2:NEXTJ,I
ELSEG=G#2:NEXTJ,I
50 LINE(504,148)-(511,179),10,BF:COPY(0,
0)-(511,183)TO(0,0),1
    
```

```

60 X=40:Y=164:V=0:W=0:DRAW"BM0,185":PRIN
T#1,USING"SCENE[#]";O:PSET(X,Y),3
70 S=STICK(0):T=STRIG(0):U=U+1:V=V-(S=3A
NDV<7)+(S=7ANDV>7):W=W-T*(W>3)*2-(W<3)
:X=X+V:Y=Y+W:I=POINT(X,Y):LINE-(X,Y),3:I
FI=0ORI=3THEN70ELSEIFI=10THENPLAY"06CDEG
C":NEXTELSEPLAY"05GFEDC":COPY(0,0)-(511,
183),1TO(0,0):GOTO60
80 DRAW"BM64,185":PRINT#1,USING":TIME[#
###]";U:PLAY"DEGCEDEDC":FORI=0TO1:LINE(
X,Y)-(RND(1)*512,RND(1)*184),RND(1)*16:I
=-:STICK(0)=1):NEXT:RUN
90 DATA 4450047C00FCFC,7C381C3E0084C4C08
0,7C3E4C980080A06444,7CF24C860008287050,
64384C861094A47050,641AC40E10A86870A0,70
EC5820081424AC94,1C6ED00840A0286CA4
    
```

## 変数の意味

### グラフィック座標

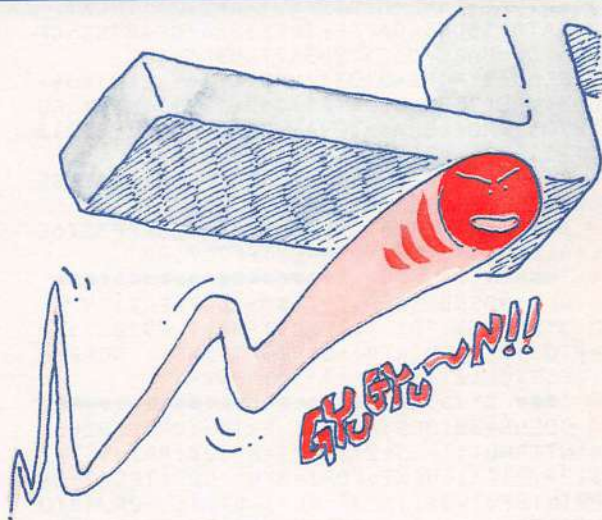
- X, Y.....線の先頭の座標
- V, W.....線の先頭の座標増分

### その他の変数

- B.....面データ読み出し用
- G.....面データ読み出しのカウント用
- I, J.....ループ用
- O.....シーン数
- S.....スティック入力用
- T.....トリガー入力用
- U.....タイム
- Z.....壁表示用の配列変数(壁のグラフィックパターンが配列変数Zに入っている)

## プログラム解説

- 10 初期設定/壁表示用配列変数定義(壁のグラフィックパターンを収めるための配列変数Zの大きさを定義する)/壁のグラフィックパターン定義/壁のグラフィックパターンを配列変数Zにコピーする
- 20 効果音初期設定/ゲームのメインループ開始("FORO=1TO8"は行70にあるNEXT Xと対応し、これを1回通るたびに次のシーンに移るようになっている)/外わく表示
- 30~50 ゲーム画面作成
  - 30 横方向の壁表示
  - 40 縦方向の壁表示
  - 50 ゴール表示/ゲーム画面



- をページ1にコピー
- 60 変数初期設定/シーン番号表示/スタート地点にドットを置く
- 70 スティック、トリガー入力/タイム加算/線移動処理/シーンクリア、ミス、判定処理(シーンクリアの場合は、NEXT
- で行20のループ先頭にもどる/ページ1にコピーしておいたゲーム画面をページ0にコピーする(ミスの場合)
- 80 オールクリア処理(タイム表示/エンディング表示/リプレイ処理)
- 90 面データ(行30で読みこみ)

## プログラマからひとこと



**数万年まえに流行したゲーム**

これは数万年まえに流行した「よっぱらいゲーム」というシロモノです。単純だから、それなりにおもしろいのではないかなと思うような気がします。ところで、このゲームといっしょに何か作品を送ったので、1本ぐらいいは採用されるだろうと思いましたが、まさかこれが採用されるとはまったく思っていませんでした。

●BY で

## 📖 プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

10 > 22	20 > 77	30 > 57	40 > 168
50 > 150	60 > 236	70 > 70	80 > 230
90 > 120			



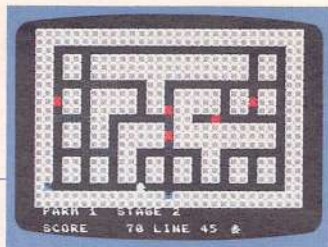
当選者  
発表

6月号FFB・プレゼント当選者① 「ゲームアーツ・フルチューンアップ・ミニ4 駆+専用コース」=〈三重県〉服部剛徳/「ナムコ・フルチューンアップ・ミニ4 駆」=〈福岡県〉藤原俊幸/「米井・予選落ちフルチューンアップ・ミニ4 駆」=〈福岡県〉島中康夫

# ヒート パーム HEAT! PARM

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY EMGVT-HALT9918. 遊び方は40ページにあります



```

10 '●●● [HEAT!PARM] BY <E>EMGVT-●●●●●●
20 CLEAR500,&HCFF:DEFINTA-Z:DEFNNA(I)=V
PEEK(6146+32*(Y+W*I)+X+V*I):FORI=0TO4
30 A=0:READAS,U:FORJ=0TO31:B=VAL("&H"+MI
D$(A$,1+J*2,2)):POKE&HD000+I*32+J,B:A=(A
+B)MOD256:NEXT:PRINTI*10+40:IFAC>UTHEPR
INT"ERROR!!":ENDELSEXT:DEFUSR=&HD000
40 DATA 3A99D047DD219AD0C5DD7E00DD6E01DD
6602E51F11010038031120001F3804ED,205
50 DATA 52180119E5CD4A00E1FE62383EFE8028
10ED5FE603DD7700068880E1CD4D0018,151
60 DATA 4A4FED5FE603DD7700068880E5C5CD4D
00C1E1EBE1DD7E03C5D5CD4D00D1C1DD,227
70 DATA 7103EBDD7501DD740218204FEBE1DD7E
03C5D5CD4D00D1C1EBDD7103DD7501DD,104
80 DATA 7402DD7E00068880CD4D00DD23DD23DD
23DD23C105C208D0C900000000000000,34
90 SCREEN1,0,0:WIDTH29:KEYOFF:COLOR15,1,
1:FORI=256TO751:A=VPEEK(I):VPOKEI,AOR-(3
<IMOD8)*A#2:NEXT
100 ES=CHR$(27):READAS:FORJ=0TO31:VPOKE1
4336+J,VAL("&H"+MID$(A$,1+J*2,2)):NEXT
110 DATA 38D654BAFEFE7CEE38B47CFAB7EC5CF
638AA7CD6BAFE7C6C1C2D3A77ED3F366F
120 READAS:FORI=0TO31:VPOKE776+(I#8)*64+
IMOD8,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FO
RI=0TO5:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$(51913
1311181",1+I*2,2)):NEXT:GOSUB380
130 DATA 81665A24245A66817FFFABD7ABF
E86C6A8D0E8F4FEFF81C3A5A5E7BDE7FF
140 DATA EEEEE387CFE7CEE705C728EFF3E76E
FEEAAEE387CFE7CEE0E3A4E71FF7C76FB
150 '●●● タイトル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 CLS:GOSUB430:PRINTES"Y[&C HEAT! P A
R M J]SPC(39)"BY <E>EMGVT-HALT 9918.":FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:SC=0:P
=3:IFSTICK(0)+STICK(1)=0THENR=1
170 '●●● カメフラ カク ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
180 GOSUB430:CLS:A=RND(-R*17):VPOKE8205,
16*INT(RND(1)*13+2):FORI=0TO20:PRINTSTRI
NG$(29,"i");:NEXT:FORI=0TO4:LOCATE2,2+I*
4:PRINTSPC(25);:NEXT:FORI=0TO16:FORJ=0TO
8:LOCATE2+J*3,2+I:PRINTCHR$(32-96*(IMOD4
=0));:NEXTJ,I
190 A$=CHR$(29)+CHR$(31):B$(0)="i"+A$+"i
"+A$+"i":B$(1)="ii":FORK=0TO1
200 FORI=0TO25-20*K-R:A=RND(1)*2:LOCATE8
-A*5+3*INT(RND(1)*6),3+3*A+4*INT(RND(1)*
3):PRINTB$(A);:NEXT:B$(0)=CHR$(30)+"a"+A
$+"a"+A$+"a"+A$+"a"+A$+"a":B$(1)=CHR$(29
)+aaaa":NEXT:VPOKE6768,121:VPOKE6723,11
3:PUTSPRITE1,(186,183),14,1
210 PRINTES"Y51PARM"P-1" STAGE"R
220 '●●● ゲームスタート ハンスウセツティ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
230 AD=&HD099:POKEAD,R*2+1:FORI=0TOR*2:X
=RND(1)*26+2:Y=RND(1)*12+2:A=6146+32*Y+X
:B=VPEEK(A):IFB=105ORB>135THENI=I-1:NEXT
ELSEPOKEAD+1+I*4,2:POKEAD+2+I*4,AMOD256:
POKEAD+3+I*4,A#256:POKEAD+4+I*4,B:LOCATE
X,Y:PRINT"z":NEXT

```

```

240 X=2:Y=18:KB=0:DO=35+R*5:PUTSPRITE0,(
16+X*8,Y*8-1),14,1:GOSUB390:PRINTES"Y52S
TART!";:FORI=0TO3000:NEXT:PRINTES"Y52"SP
C(14);:U=USR(0)
250 '●●● メイン ルーチン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
260 S=STICK(0):S=S-STICK(1)*(S=0):IFSMOD
2THENV=(S=7)-(S=3):W=(S=1)-(S=5)ELSE300
270 IFFNA(1)>135ORPEK(&HFBC)=127THENX=
X+V:Y=Y+W:MM=S#2:GOTO410ELSEIFFNA(1)=113
THENSOUND8,14:FORI=0TO31:VPOKE8204,16*VA
L("&H"+MID$(457F7545",IMOD8+1,1)):SOUND
1,I#4+10*RND(1):FORJ=0TO30:NEXTJ,I:SOUND
8,0:GOTO340ELSEX=X+V:Y=Y+W:MM=S#2
280 IFFNA(0)=105THENIFFNA(1)<98ORFNA(1)=
128THENLOCATEX,Y:PRINT" ";:LOCATEX+V,Y+W
:PRINT"i";ELSEX=X-V:Y=Y-W
290 IFFNA(0)=121THENKB=3:PRINTES"Y78iii"
":Y=Y-W
300 PUTSPRITE0,(16+8*X,8*Y-1),15,MM:A=IN
STR("iqy",CHR$(FNA(1)))
310 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENIFKB>0ANDA=0T
HENLOCATEX+V,Y+W:PRINT"i";:KB=KB-1:LOCAT
E24+KB,23:PRINT" ";ELSEIFKB=0ANDDO>0AND
FNA(0)MOD8=0THENLOCATEX,Y:PRINT"a";:DO=D
0-1:GOSUB390
320 FORI=0TO50-10*R:NEXT:TI=1XORTI:IF0=T
ITHENFORI=0TO40:NEXT:GOTO260ELSEU=USR(0)
:IFFNA(0)>135THEN410ELSE260
330 '●●● FLASH ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 A=0:FORI=0TOR*2:IF97<>PEEK(&HD09D+I*
4)THEN350ELSEA=A+1:SC=SC+2^(A-1):GOSUB39
0:FORJ=0TO500:NEXT
350 NEXT:IFAC<R*2+1THENPRINTES"Y**FAILURE
D!":GOTO410
360 '●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 FORI=0TO7:FORJ=0TO3:FORK=0TO4:AD=108
8+I+J*8:VPOKEAD,VPEEK(AD)AND(4-K)*63:NEX
TK,J,I:FORI=0TO500:NEXT:CLS:GOSUB430:GOS
UB380:PRINTES"Y**SUCCEED!":PRINTES"Y-(LI
NE BONUS:"DO:FORI=0TO7:BEEP:FORJ=0TO99:N
EXTJ,I:R=R+1:SC=SC+DO:GOTO170
380 RESTORE140:READAS:FORI=0TO31:VPOKE10
88+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:RET
URN
390 LOCATE1,23:PRINTUSING"SCORE##### LI
NE###";SC;DO:;RETURN
400 '●●● OUT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 PUTSPRITE0,(16+8*X,8*Y-1),15,MM:FORI
=1TO15
420 SOUND1,I:SOUND8,14:FORJ=0TO100STEP8:
SOUND0,2*J+50*RND(1):NEXT:PUTSPRITE0,VA
L("&h"+MID$(BAAA999888666",I,1)):NEXT:
P=P-1:GOSUB390:FORI=0TO2000:NEXT:BEEP:IF
P<>0GOTO170ELSEPRINTES"Y**GAME OVER":FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO160
430 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN'●●● SPRITE ERASE●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

```

# 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。行30~80のマシン語関係の部分は、とくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを打ちこんだあと、RUNを実行するま

えに、いったんテープまたはディスクへセーブしてください。

なお、このプログラムにはマシン語用のチェックサムが内蔵されています。RUNしたあと

次々にチェックしながらマシン語を書きこみ、行番号を表示していきます。とちゅうで「ERROR/」と表示されたら最後に表示された行番号のデータをもう一度見直してください。

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ばーむくんの座標  
⇒ $X \times 8 + 16$ 、 $Y \times 8 - 1$ して表示(テキスト座標にも使用)

V、W……ばーむくんの座標増分

### その他の変数

A、A\$, B……汎用

AD……アドレス指定用

B\$(n)……ゲーム画面作成用

DO……手持ちの銅線の数

E\$……エスケープシーケンス用：CHR\$(27)が入る

FNA(n)……指定場所のキャラクター検知用：ユーザー定義関数(n：0=ばーむくんの現在位置、1=移動先)

I、J、K……ループ用

KB……持っている壁の残り数

MM……ばーむくんの向き

P……ばーむくんの残り数

R……ステージ数

S……スティック入力用

SC……スコア

TI……移動間隔調整用(行320でTIが0のときはモンスターの移動を飛ばしている)

U……マシン語呼び出し用

## プログラム解説

10 REM文

20 初期設定/ユーザー定義関数定義

30 マシン語書きこみ/USR関数定義

40~80 マシン語データ(行30で読みこみ)

90 初期画面設定、太文字処理

100 スプライトパターン定義

110 スプライトパターンデータ(行100で読みこみ)

120 キャラクターパターン定義/キャラクターの色設定

130 壁や銅線などのキャラク

ターパターンデータ(行120で読みこみ)

140 モンスターのキャラクターパターンデータ(行380で読みこみ)

150 REM文

160 タイトル表示、ゲームスタート(スティックの入力があればコンティニューする)

170 REM文

180~210 乱数初期化/ゲーム画面作成

220 REM文

230 モンスターの配置(マシン語のワークエリアにモンスターのデータを書きこむ)

240 変数設定/ばーむくん表示

250 REM文

260 スティック入力処理

270 ミス判定/スイッチを入れたかの判定処理/ばーむくんの移動計算

280 壁を押しているかの判定処理

290 倉庫にぶつかったかの判定処理

300 ばーむくん表示

310 トリガー入力判定、壁を置くかの判定処理/銅線を置くかの判定処理

320 ウェイト/モンスターを移動させるかの判定(1回おきにモンスター移動)/モンスター移動用マシン語呼び出し/ミス判定

330 REM文

340 銅線の上にいるモンスターの数を計算/スコア加算

350 クリア判定

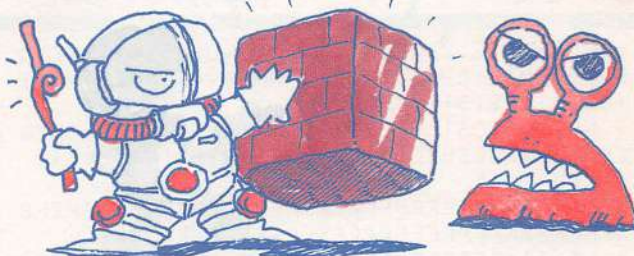
360 REM文

370 クリア処理(モンスターを徐々に消す処理/メッセージ表示/スコア加算)

380 モンスターのキャラクターパターン定義サブ

390 スコア、銅線数表示サブ

400 REM文



410~420 ミス処理/ゲームオーバー判定処理/リプレイ処理  
430 スプライト消去サブ

&HD08B~&HD098  
すべてのモンスターに処理をくりかえさせる

## マシン語の解説

&HD000~&HD098

モンスター移動=USR(0)

&HD000~&HD030

移動する向きによって各処理へ分岐

&HD031~&HD040  
移動できないときの処理

&HD041~&HD06A  
移動して向きを変える処理

&HD06B~&HD08A  
通常の移動処理

## ワークエリア

&HD099

モンスターの数

&HD09A~

モンスターごとのデータ(モンスター1匹に対して以下の順で4バイト：+0=向き/+1~2=パターン名称テーブル上のアドレス/+3=モンスターと重なったキャラクターのキャラクターコード保存用)

## プログラマからひとこと

## 犬田くん、どうぞ



自信作「HEAT! PARM」を発表します。やりこまないとおもしろくないでしょうが、ぜひ入力してください。では、犬田くん、どうぞ。——犬田である。今日は氷河期についてお話ししよう。今日も冷たい風が強く吹いている。(中略)しかし、ただひとついえることは、氷河期はたいへん寒いのである。

●BY EMGVT HALT 9918.

## プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

10>241	20>93	30>105	40>223
50>174	60>126	70>39	80>80
90>176	100>202	110>16	120>60
130>157	140>43	150>148	160>126
170>40	180>142	190>122	200>2
210>44	220>241	230>142	240>125
250>85	260>36	270>110	280>75
290>253	300>231	310>25	320>105
330>30	340>117	350>68	360>23
370>239	380>147	390>238	400>206
410>95	420>100	430>135	



当選者発表

6月号FFB・プレゼント当選者◎「CD版・MUSIC FROM ジーザス」(北海道)戸嶋敬哉(東京都)佐藤久紀(奈良県)城井健一/「ウィザードリィII〜ルガミンの遺産〜カード」(岩手県)熊谷信之(埼玉県)藤井晴信(神奈川県)吉沢直人(京都府)石田宏樹・桑原宏貴/「スキームのステッカー」(神奈川県)秋元慎一(岐阜県)磯村尚之・後藤真一(香川県)篠原一太(宮崎県)力武健二

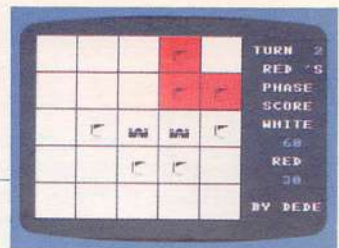


# テリトリ TERRITORY

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY で

遊び方は41ページにあります



```

10 CLEAR512:SCREEN1,3,0:COLOR15,4,1:KEYO
FF:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMM(4,4),N$(8),C(1
),O$(1),L$(3),G$(1)
20 FORI=0TO31:VPOKE14336+I,255:NEXT:ONIN
TERVAL=20GOSUB240:LOCATE8,9:PRINT"しほらく
おまち ください。"
30 L$(0)="FFFFFFFFFFFFFFFFFEFEFEFEFEFEFE
FEFFFFFFFFFFFFFFFF00FEFEFEFEFEFEFE00"
40 L$(1)="FFFFFFFFFE8E8E8E8EFFFFFFFF073F
FFEBEFEFEFEFBFBFFFFFFFFFFFFFFFFBF"
50 L$(2)="5C18F01F0001020275311FF1010181
81FFFFFFFFEFCF8FFF0FFFFFFFFF7F3FFF1F"
60 L$(3)="5F18F81F00010202F5313FF1010181
81F5F0FFAA88C8FFF05F1FFFAB2327FF1F"
70 FORI=0TO8:FORJ=0TO31:VPOKE1408+I*32+J
,VAL("&H"+MID$(L$(IMOD4),J*2+1,2)):NEXTJ
,I:FORI=0TO6:VPOKE198+I-(I>1)*14,VAL("&H
"+MID$( "77FF88A",I+1,1))*16-(I<2)*4:NEX
T:FORI=48TO90:I=I-(I=58)*7:FORJ=0TO6:K=V
PEEK(I*8+J):VPOKEI*8+J,KORK/2:NEXTJ,I
80 G$(0)=STRING$(4,29)+CHR$(31):H$="~~~~
~ソア~シスアイイウ~~~~ア~コサア~シスアイイウ~~~~ア~~~~ア~~~~ア~~~~クア
イイウ~~~~ア~~~~ア~~~~カキアイイウミミミミミミミミミミミメメモタタタ
タトナチタニヌチツツツツタタタタタタタタネノチツツツツタタタタハヒチタフヘチ
ツツツツタタタタホマチタフヘチツツツテ":C(0)=15:C(1)=8
90 FORI=0TO8:FORJ=0TO3:N$(I)=N$(I)+MID$(
H$,I*16+J*4+1,4)+G$(J/3):NEXTJ,I
100 O$(0)="WHITE":O$(1)="RED"
110 PLAY"T240V9S9M8000L805CDEFEDDECL16","
T240V6S9M8000L16CDECCDECCDECCDEC"
120 FORI=0TO9:LOCATE2,17:PRINTMID$( "
-STRATEGIC-
テテテモモテテテモモテテテテモモ
モテテテモモテテテモウテウテモウテウテモウテウテモウテウテモウテウテウ
モモテテテモモウテウテウモウテウテモウテテテウテウテウテウテウテウテウ
モウテウテモウテウテウモモテテテモウテテテウテウテウテウ",
I*27+1,27):STRING$(192,32):NEXT
130 FORI=0TO1:GOSUB230:I=S-T:NEXT:CLS
140 E=0:P=1:Q=0:R=0:U=0:FORI=0TO24:M(IMO
D5,I/5)=0:NEXT:LOCATE23,3:PRINT"TURN":LO
CATE24,7:PRINT"PHASE":LOCATE24,9:PRINT"S
CORE":FORI=0TO1:LOCATE24,11+I*4:PRINTO$(
I):NEXT:LOCATE23,20:PRINT"BY DEDE"

```

```

150 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:LOCATEI*4+2,J*4+
2:PRINTN$(4):NEXTJ,I:INTERVALON:X=2:Y=2
160 P=1-P:A=P*2-1:U=U+1-P:Q=0:R=0
170 C=0:D=0:FORI=0TO4:FORJ=0TO4:F=M(I,J)
:Q=Q-(F<0):R=R-(F>0):C=C-(F<0ANDF>-4):D=
D-(F>0ANDF<4):NEXTJ,I:LOCATE27,3:PRINTU
SING"###":U:LOCATE23,5:PRINTO$(P):'S':LO
CATE25,13:PRINTUSING"##0":Q:LOCATE25,17:
PRINTUSING"##0":R:IF(C<1ORD<1)ANDQ+R=25T
HEN270
180 Z=1-Z:GOSUB230:IFT2THEN250
190 X=(X+5-(S>1ANDS<5)+(S>5))MOD5:Y=(Y+5
+(S=8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7))MOD5:PUTSP
RITE0,(X*32+16,Y*32+15),Z*C(P),0:F=M(X,Y)
:IFT=0ORA*F<0ORABS(F)>3THEN180
200 F=F+A-A*(F=0):M(X,Y)=F:GOSUB220:Y=Y-
1:GOSUB210:Y=Y+2:GOSUB210:Y=Y-1:X=X-1:GO
SUB210:X=X+2:GOSUB210:X=X-1:GOTO160
210 IFX<0ORX>4ORY<0ORY>4THENRETURNELSEK=
M(X,Y):IFABS(F)<3ANDSGN(K)=AORABS(K)>3TH
ENRETURNELSEM(X,Y)=K+A
220 K=M(X,Y):LOCATEX*4+2,Y*4+2:PRINTN$(K
+4):RETURN
230 S=STICK(0)ORSTICK(1)ORSTICK(2):T=STR
IG(0)ORSTRIG(1)ORSTRIG(2):T2=INKEY$=CHR$(
27)ORSTRIG(3)ORSTRIG(4):RETURN
240 PLAYMID$("ECEFDECECFEDCFECFCGFEDCD
EFC",E+1,1):E=(E+1)MOD32:RETURN
250 LOCATE0,22:PRINT"ほんとうにやめますか?";
260 INTERVALOFF:FORI=0TO0:GOSUB230:I=T O
RT2:NEXT:FORI=0TO1:GOSUB230:I=-T ORT2):
NEXT:LOCATE0,22:PRINTTAB(31):IFT2THENIN
TERVALON:FORI=0TO0:GOSUB230:I=T ORT2:NEX
T:GOTO180
270 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):INTERVALOFF:L
OCATE9,5:PRINTUSING"TURN### GAME END":U-
1:LOCATE6,7:PRINTUSING"WHITE'S SCORE IS
##0":Q:LOCATE7,9:PRINTUSING"RED'S SCORE
IS ##0":R:IFQ=RTHENLOCATE14,11:PRINT"DR
A W"ELSELOCATE9,11:PRINTO$((1-SGN(Q-R))*2)
+"S VICTORY!"
280 PLAY"L8CDEFEDCEDEFGCL16","L8CCCCCCEC
CCCEC":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO130

```

## プログラマからひとこと

## 遠くからでも遊べます



これはPC88の「フォートレス」というゲームの画面をヒントにして作ったものです。内容はぜんぜん違うと思います。マスがデカイので遠くからでも遊べます。遠くからやってもなんの得もありませんが、はじめはMSXと対戦できるようにしようかと思いましたが、プログラマが長くなりそうなのでやめました。話は変わりますが、現在RPGを作っています。M2用なのでグラフィックはキレイですが、まだ半分も作っていないのに大量のバグに悩まされています。 ●BY で

## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y……カーソルの座標⇒×32+16, ×32+15して表示(またマップキャラ表示のテキスト座標としても×4+2して使用)

### その他の座標

A, P……フェイス(手番)判定

用

○……白の領地数(最強の城を除く)

○(n)……プレイヤーの色

□……赤の領地数(最強の城を除く)

E……BGM用

F……カーソル位置の内容

G\$(n)……マップキャラ作成用

H\$……マップ用キャラクタが



すべて入っている文字列

- I、J……ループ用
- K……太文字作成用
- L\$(n)……城・旗のパターンデータ
- M(n,m)……マップ(0=空白地、1=旗、2~4=城、負なら白、正なら赤)
- N\$(n)……城・旗の表示用文字列(配列の要素1つが1つのマップキャラに対応)
- O\$(n)……プレイヤーの色名
- Q……白の領地数
- R……赤の領地数
- S……スティック入力用
- T……トリガー(Aボタン)入力用
- T2……キー・トリガー(Bボタン)入力用
- U……ターン
- Z……カーソル表示用

- 30~60 城・旗のキャラクタデータ作成
- 70 マップ用のキャラクタパターン定義と太文字処理
- 80 マップキャラ作成準備/プレイヤーカラーの定義
- 90 マップ用キャラクタ作成
- 100 プレイヤー名定義
- 110~120 オープニングデモ(タイトル表示)
- 130 スティック、トリガー入力
- 140 ゲーム初期化(変数初期化/マップクリア/文字表示)
- 150 マップ表示/一定時間ごとの割りこみ許可/カーソル初期位置定義
- 160 フェイズ、ターンの更新
- 170 プレイヤー別全領地数、最強の城以外の領地数カウント/ターン等の表示/終了条件判定(空白地がなく、どちらかのプレイヤーの領地がすべて最強の城)
- 180 カーソル表示スイッチの更新(点滅用)/キー入力、スティック入力、トリガー入力
- 190 カーソルの移動と表示(ま



- たは消去)/城の建設または強化が可能か判定
- 200 城の建設・強化/まわりのマスの処理(メインループの終わり)
- 210 まわりのマスの領地化、強化、弱体化サブ(次行に続く)
- 220 マップキャラ表示サブ

- 230 入力サブ(スティック、トリガー、キー)
- 240 BGMサブ(一定時間ごとの割りこみ先)
- 250~260 強制終了の確認
- 270 結果の判定と表示
- 280 エンディングの効果音

## プログラム解説

- 10 画面初期化/整数型宣言/配列宣言
- 20 スプライトパターン定義/一定時間ごとの割りこみ先指定

## プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

10 > 60	20 > 78	30 > 151	40 > 225
50 > 231	60 > 82	70 > 146	80 > 139
90 > 66	100 > 113	110 > 153	120 > 133
130 > 121	140 > 247	150 > 200	160 > 39
170 > 105	180 > 25	190 > 12	200 > 20
210 > 187	220 > 142	230 > 159	240 > 130
250 > 63	260 > 166	270 > 50	280 > 251

# 「デカキャラ」を作るコントロールコード

## 『TERRITORY』の注目部分

```
80 G$(0)=STRING$(4,29)+CHR$(31):H$="-----
  セソア-シスアイウ-----ア-コサア-シスアイウ-----ア-クア
  イイウ-----ア-エオア-カキアイイウミミミミミミミミミミメメモタタタ
  タトナチタニヌツツツタタタタタタタタネノチツツツタタタタハヒチタフヘチ
  ツツツツタタタタホマチタフヘチツツツ":C(0)=15:C(1)=8
90 FORI=0TO8:FORJ=0TO3:N$(I)=N$(I)+MID$(
  H$,I*16+J*4+1,4)+G$(J/3):NEXTJ,I
```

『TERRITORY』の1つのマップキャラ(コマ)は、16個の文字を4×4にならべ、組み合わせたものだ(盤面の縦横の線もそれに含まれている)。ところが、そのマップキャラを表示しているサブルーチンを見ると、たった1回のPRINT文ですませている。その秘密はN\$(n)という配列変数の中身にある。

この配列変数は、1つ1つが4×4文字のマップキャラそのものになっているのだ。

その配列変数を作っているのが、行80~90だ。ここにはいろいろなポイントがある。STRING\$関数の働きについてまず説明しておこう。STRING\$関数は、最初の引

数が個数を指定し、次の引数でキャラクタコードを指定すれば、そのコードを持つキャラクタの指定した個数ぶん(文字列)に化ける。つまり、ここで使われている「STRING\$(4,29)」は、キャラクタコード29の「文字」が4個ぶんということになる。だが、29というコードを持つキャラクタは、ふつうの意味での文字ではなく、「カーソルを左に1つ動かす」というコントロールキャラクタなのだ。だから、ここでのSTRING\$関数は「カーソルを左に4つ動かす」という働きをG\$(0)に与えていることになる。それに続くCHR\$(31)も同様にコントロールキャラクタで、「カーソルを下に1

## デカキャラをあやつるサンプルプログラム

```
10 SCREEN0:COLOR15,1,1:KEYOFF:X=10:Y=10
20 A$=" " + STRING$(3,29) + CHR$(31) + " " +
  + STRING$(3,29) + CHR$(31) + " " + WINDOW
30 B$=" " + STRING$(3,29) + CHR$(31) + " " +
  + STRING$(3,29) + CHR$(31) + " " + ERASER
40 S=STICK(0):E=X:F=Y:X=X-(S=7)*(X>0)+(S=3)*(X<37):Y=Y-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<19)
50 IF S THEN LOCATE E,F:PRINT B$
60 LOCATE X,Y:PRINT A$
70 GOTO 40
```

つ動かす」働きがある。

このような働きを与えられたG\$(0)を接着剤のように使って、行90で4×4の大きなマップキャラを作っているのだ。このやり方もけっこう複雑だが、「J/3」はJが3になるまで0ということと、G\$(1)は設定されていない(つまりなにも入っていない)こと、MID\$関数の働きの3つのポイントに注意すればやることがわかるだろう。

コントロールコード(コントロールキャラクタのキャラクタコード)には、ほかにもいろいろあるの

だが、ここでは、カーソルを動かすコードだけをまとめて紹介しておこう。

- 28 →キーと同じ
- 29 ←キーと同じ
- 30 ↑キーと同じ
- 31 ↓キーと同じ

参考までに、2×2のマスの文字数は3×3をA\$という1つの文字変数で扱うサンプルプログラムを作ってみた。プログラムの構造はかんたんなので、これでコントロールコードの効果と使い方を研究してみよう。このコードはぜひぶん使い道がある



当選者発表

6月号アンケート・プレゼント当選者① 「バックマニア」=〈香川県〉田中隆介〈宮崎県〉中元俊二〈鹿児島県〉内野敦介/「時空の花嫁」=〈岩手県〉吉住昌弘〈山形県〉岡崎昌和〈埼玉県〉長沢大輔/「ディガン魔石」=〈長野県〉飯塚学〈栃木県〉宇都木拓也〈宮崎県〉坂本大司/「秘録 首斬り館」=〈神奈川県〉赤坂晃司〈広島県〉沢田敏範〈香川県〉西香宏昭/「プロ野球ファミリースタジアム」=〈神奈川県〉原大二郎〈大阪府〉村上昌史〈山口県〉岡将平

# トン ナン シャー パー ハク ハツ チュン 東南西北白發中



MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY 杉本崇行

遊び方は42ページにあります

```

10 CLEAR:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLO
R15,1,1:LOCATE8,11:PRINT"NOW READING DAT
A":LOCATE6,13:PRINT"PLEASE WAIT A MINUTE
":DIMC(9),L(7),M(59),N(4),P(59),R(7),S(1
),X(4),Y(4):SOUND2,0:SOUND3,6
20 FORA=2TO9:AS$="":READB$,B:FORC=1TO32:A
S$=AS$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,C*2-1,2))):NE
XT:SPRITE$(A)=AS$:C(A)=B:NEXT:FORA=1TO3:R
EADB,C,D:FORE=BTOC:VPOKEE,D:NEXT:NEXT:FOR
RA=8204TO8207:READB:VPOKEA,B:NEXT:FORA=3
48TO727:B=VPEEK(A):VPOKEA,BORB#2:NEXT
30 GS$=STRING$(32,"g"):CLS:FORA=5TO11:LOC
ATE,A:PRINTGS$:NEXT:RESTORE420:FORA=1TO2:
READB,C,D,E:FORF=BTOC:G=F*4+D:FORH=ETOE+
1:LOCATEG,H:PRINT"ho":NEXT:PUTSPRITEF,(G
*8,E*8-1),C(F),F:NEXTF,A:FORA=0TO2:READB
,C,AS$:LOCATEB,C:PRINTAS$:NEXT:X=0:Y=0
40 A=STICK(0):B=(1-(A=3)+(A=7))#2:M=M*(A
)>3)*(A)>7)-B*(A=3ORA=7):PUTSPRITE0,(140
+M*16,101),6,9:IFSTRIG(0)=0THEN40ELSEGOS
UB290:CLS
50 FORA=0TO28:P(A)=A#4+1:NEXT:FORA=29TO5
9:P(A)=0:NEXT:FORA=1TO7:L(A)=0:R(A)=4:NE
XT:R(0)=1:P=1:S(0)=0:S(1)=0:LOCATE2,0:PR
INT"PLAYER1 SCORE PLAYER2":ONSTR
IGGOSUB150:GOSUB200
60 IFM=0THENLOCATE21,0:PRINT"(C)"
70 IFM=0ANDP=1THEN80ELSESTRIG(0)ON:A=STI
CK(0):X=(X+(A=7)-(A=3)+10)MOD10:Y=(Y+(A=
1)-(A=5)+6)MOD6:PUTSPRITE0,(X*24+16,Y*24
+15),15,9:FORB=0TO20:NEXT:GOTO70
80 FORA=0TO200:NEXT:IFN>1THEN130
90 FORA=1TO7:IFL(A)<3THENNEXTELSEFORB=0T
059:IFM(B)=AANDP(B)>0THEN140ELSENEXT
100 IFL(4)*L(5)*L(6)*L(7)>0THENFORB=0TO5
9:IFM(B)<4THENNEXTELSEIFN=0THEN140ELSEFO
RA=1TON:IFM(B)=N(A)THENNEXTBELSENEXT:GOT
O140
110 IFL(1)*L(2)*L(3)>0THENFORB=0TO59:IFM
(B)=0ORM(B)>3THENNEXTELSEIFN=0THEN140ELS
EFORA=1TON:IFM(B)=N(A)THENNEXTBELSENEXT:
GOTO140
120 FORB=0TO59:IFM(B)<P(B)THEN140ELSENEX
T
130 IFN(1)=N(2)THEN90ELSEIFT=0THEN110ELS
E100
140 X=BMOD10:Y=B#10:GOSUB150
150 STRIG(0)OFF:A=X+Y*10:Q=P(A):IFQ=0THE
NRETURN70ELSEFORB=4TO5:LOCATEX*3+2,Y*3+B
:PRINT"ho":NEXT:PUTSPRITEN+1,(X*24+16,Y*
24+31),C(Q),Q:IFQ=8THENSOUND9,10:FORB=0T
0999:NEXT:SOUND9,0:GOSUB230:GOTO260ELSEI
FM(A)=0THENL(Q)=L(Q)+1
160 N=N+1:M(A)=Q:N(N)=Q:P(A)=0:X(N)=X:Y(
N)=Y:T=T+Q#4
170 IFT>0ANDT<NTHENGOSUB230:GOTO270ELSEI
FN=1THENRETURN70ELSEONNGOTO,180,200,220
180 IFN(1)=N(2)THEN190ELSEA=SGN(T)*4:B=1
:FORC=ATO+3:B=B*(C):NEXT:IFB=0THENGOSU
B230:GOTO270ELSERETURN70

```

```

190 IFR(Q)<3THENGOSUB230:GOTO270ELSERETU
RN70
200 IFN(1)=N(2)ANDN(2)=N(3)THENS=5:GOTO2
40ELSEIFT>0THEN210ELSEIFN(1)+N(2)+N(3)=6
THENS=2:GOTO240ELSEGOSUB230:GOTO270
210 IFN(1)=N(2)ORN(2)=N(3)ORN(3)=N(1)THE
NGOSUB230:GOTO270ELSERETURN70
220 IFN(1)+N(2)+N(3)+N(4)=22THENS=4:GOTO
240ELSEGOSUB230:GOTO270
230 FORA=0TO999:NEXT:GOSUB290:IFN=0THENR
ETURNELSEFORA=1TON:B=X(A):C=Y(A):P(B+C*1
0)=N(A):FORD=4TO5:LOCATEB*3+2,C*3+D:PRIN
T"xP":NEXTD,A:RETURN
240 GOSUB290:FORA=1TON:B=X(A)+Y(A)*10:IF
M(B)>0THENL(N(A))=L(N(A))-1:M(B)=0
250 R(N(A))=R(N(A))-1:FORC=4TO5:LOCATEX(
A)*3+2,Y(A)*3+C:BEEP:PRINT"gg":NEXTC,A:S
(P)=S(P)+S:GOTO280
260 FORA=3TO21:LOCATE,A:PRINTGS$:NEXT:FOR
A=0TO59:M(A)=0:B=(RND(-TIME)*60)#1:SWAPP
(A),P(B):NEXT:FORA=1TO7:L(A)=0:NEXT:FORA
=0TO5:FORB=0TO9:IFP(A*10+B)>0THENFORC=4T
O5:LOCATEB*3+2,A*3+C:PRINT"xP":NEXTC,B,A
ELSENEXTB,A
270 P=P*-1+1
280 N=0:T=0:FORA=0TO1:LOCATE6+A*22,1:PRI
NTUSING"##":S(A):NEXT:A=0:FORB=1TO7:A=A+
R(B):NEXT:IFA=0THEN300ELSELOCATE12,22:PR
INT"PLAYER":P+1:RETURN60
290 FORA=0TO7:PUTSPRITEA,(0,209):NEXT:RE
TURN
300 FORA=0TO40:BEEP:NEXT:LOCATE9,22:IFS(
0)=S(1)THENPRINT" EVEN ":GOTO320ELS
EIFS(0)>S(1)THENAS$="1"ELSEAS$="2"
310 PRINT"WINNER:PLAYER":AS$
320 IFSTRIG(0)=0THEN320ELSERETURN30
330 DATA 00001E052810316D051C111C05051A0
00000804080406030C080E08040200000,12
340 DATA 00000202023F2223F0202020202020
00000000000E02020E000000000000000,6
350 DATA 0002023F021F121F121F070A3262020
0000000E000C040C040C0008060300000,1
360 DATA 0002023F02027F4048454F425F42420
0000000E0000F01090109010D0103000,1
370 DATA 0000007F0808087F48484848407F000
000000F0808080F09090909010F00000,1
380 DATA 000001096919090909090919694908000
00000010306080000000000090F00000,1
390 DATA 00386D556D38070A0A07386D556D380
000E0B050B0E000808000E0B050B0E000,9
400 DATA 0000000000000000000007F3F1F0F070
200000000000000000000F0E0C0800000,15
410 DATA 824,839,255,888,903,248,960,967
,165,32,252,156,154
420 DATA 4,7,-7,6,1,3,7,9,10,15,"PLAYER:
1 2",11,18,1 9 8 9,5,20,PRESENTED BY
T.SUGIMOTO

```



## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……牌指定用の矢印、牌の文字表示用座標⇒矢印は×24+16、×24+15して表示、牌の文字はY座標を×24+31して表示(牌の地のテキスト座標としても使用)

### その他の変数

A……汎用、スティック入力用  
**A\$**……スプライトパターン定義、メッセージ表示用  
 B、C、D、E、F、G、H……汎用  
**B\$**……スプライトパターン定義用  
**C(n)**……スプライトパターンの色(nは牌の種類番号: 0=牌がない、1=白、2=發、3=中、4=東、5=南、6=西、7=北、8=赤五筒)  
**G\$**……背景表示用  
**L(n)**……1人用のときにコンピュータがおぼえた牌の種類ごとの個数(nは種類番号)  
**M**……プレイヤー数フラグ(0=1人用、1=2人用)/プレイヤー数選択時の矢印表示にも使用  
**M(n)**……1人用のときにコンピュータがおぼえた場所別の牌の種類(nは場所別番号)  
**N**……めくられた牌の数  
**N(n)**……めくられた牌の種類(nはめくった回数)  
**P**……プレイヤー識別フラグ(-1=プレイヤー1、1=プレイヤー2)  
**P(n)**……場所別の牌の種類

(nは場所別番号)  
**Q**……めくった牌の種類  
**R(n)**……場の牌の種類別の個数(nは種類番号)  
**S**……スコア増分  
**S(n)**……スコア  
**T**……これまでめくった牌の種類判定用(0=白發中、0以上=東南西北)  
**X(n)、Y(n)**……めくった牌の座標係数用(nは場所別番号)

## プログラム解説

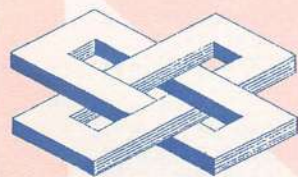
10 初期設定  
 20 スプライトパターン定義/スプライトパターン色設定/キャラクタパターン定義/太文字処理  
 30 タイトル画面表示  
 40 プレイヤー数設定  
 50 変数初期設定/スコアなどのメッセージ表示/トリガー入力時の割りこみ先指定  
 60 1人用のときのメッセージ表示  
 70 プレイヤーが人間のときのみ以下の処理を実行/トリガー入力時の割りこみ許可/スティック入力処理/矢印表示  
 80~140 コンピュータ思考ルーチン  
 80 めくる牌が2枚目のときは行130へ飛び  
 90 おなじ牌を3枚おぼえているかの判定、その牌がまだあるかの判定  
 100 「東南西北」をおぼえているかの判定、めくっていない牌の判定  
 110 「白發中」をおぼえているかの判定、めくっていない牌の判定



120 めくっていない牌の判定  
 130 どの組を作るかの判定  
 140 めくる牌の座標処理  
 150 指定された牌を表にする/牌が赤五筒かの判定処理  
 160 変数設定  
 170 はずれ判定処理、あたり判定処理  
 180~220 あたり判定  
 180 おなじ牌を2枚めくったかの判定/ねらえる組はどれかの判定処理  
 190 ねらった牌が3枚あるかの判定処理  
 200 おなじ牌を3枚取ったかの判定処理/「白發中」を取ったかの判定処理  
 210 おなじ牌がないかの判定処理  
 220 「東南西北」を取ったかの判定処理  
 230 牌を裏にするサブ  
 240~250 あたり処理、牌消去、スコア計算  
 260 牌をかきまぜるサブ  
 270 プレイヤー交代処理  
 280 スコア表示/ゲーム終了判定  
 290 スプライト消去サブ  
 300~310 ゲームオーバーメッセージ表示  
 320 リプレイ処理  
 330~400 スプライトパターンデータ(行20で読みこみ、1行ごとに發、中、東、南、西、北、赤五筒、矢印の順番に置かれている)  
 410 キャラクタパターンデータ、カラーテーブル設定用データ(行20で読みこみ)  
 420 タイトル画面表示用データ、タイトルメッセージデータ(行30で読みこみ)

## プログラマからひとこと

## めっちゃつおい



どーもこんにちは、杉本です。このプログラム、前回(『GRAVITATION』)より自信がありました。ところで、このゲームのコンピュータははっきりいって、めっちゃつおい。でも、必勝法はあります。がんばってください。残りの牌が少なくなってくると、とてもエキサイトしてきます。健康のため遊びすぎに注意しましょう。

●BY 杉本崇行

## プログラム確認用データ

使用方は45ページを見てください。

10 > 30	20 > 74	30 > 100	40 > 49
50 > 42	60 > 64	70 > 203	80 > 47
90 > 229	100 > 44	110 > 239	120 > 67
130 > 83	140 > 36	150 > 161	160 > 120
170 > 204	180 > 49	190 > 249	200 > 42
210 > 212	220 > 89	230 > 142	240 > 228
250 > 83	260 > 61	270 > 158	280 > 141
290 > 221	300 > 254	310 > 17	320 > 235
330 > 151	340 > 100	350 > 81	360 > 163
370 > 175	380 > 239	390 > 181	400 > 170
410 > 185	420 > 59		



当選者発表

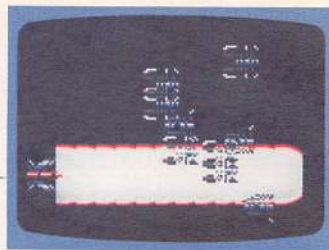
6月号アンケート・プレゼント当選者③ 「プライベート・スクール」=〈東京都〉大勝琢巳〈神奈川県〉高島良治〈大分県〉塚本誠/「ディスクステーション初夏号」=〈静岡県〉鈴木信哉〈愛知県〉清水知〈鹿児島県〉河野健二

# ふれすた

MSX2/2+ VRAM64K

BY ICHIGO

👉 遊び方は43ページにあります



```
10 SCREEN5,3,0: CLEAR200,&HBFFF:DEFINTA-Z
:DEFUSR=&HC000: DIMSC(9),NS(9)
20 ONSTOPGOSUB770:STOPON:ONERRORGOTO790
30 FORI=0TO9:SC(I)=100-I*10:NS(I)="ICH":
NEXTI
40 OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(3,190):PRINT#1,
"PLEASE WAIT":BW=-1
50 SETPAGE0,1:COLOR15,0,0:CLS
60 FORI=0TO3:X=I*64+32:FORJ=0TO2:CIRCLE(
X,32),I*8+8-J*2,10+J:PAINT(X,32),10+J:CI
RCL(X,32),I*8+1,15:PAINT(X,32),15:NEXTJ
,I:SETPAGE0,0
70 READAS:FORI=0TO19:CO=VAL("&h"+MID$(AS
,I*2+1,2)):VPOKE&H768C+I,CO:NEXTI:COLOR=
RESTORE
80 BS="":AS="EFFEEDBCBADEEFFE":GOSUB390:
COLORSPRITES(0)=BS:BS=""
90 AS="FF9878EFED8789FF":GOSUB390:FORI=1
TO31:COLORSPRITES(I)=BS:NEXTI:AD=&HC000
100 READAS:IFAS="end"THEN120
110 POKEAD,VAL("&H"+AS):AD=AD+1:GOTO100
120 FORI=0TO3:READAS:FORJ=0TO31:VPOKE&H7
800+J+I*32,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):NE
XTJ,I
130 CLS:RESTORE750:FORI=0TO9:READAS:PRES
ET(128-LEN(AS))*4,32+I*16):PRINT#1,AS:NEX
TI
140 PUTSPRITE0,(38,66),0:FORI=0TO12:COPI
Y(218,0)-(255,63),1TO(69+I*18,50),0:FORJ
=0TO39:NEXTJ,I
150 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THENIFINKEYS
=CHR$(13)THENPUTSPRITE0,(-32,-32):GOTO55
ELSE150
160 CLS:Y=8:SN=1:ST=1:SC=0:LF=3
170 PLAY"V1506L16EABABEBE", "V1207L16CDAC
DBCD", "V1305L16EABABEBE":FORI=38TO6STEP
1:PUTSPRITE0,(I,66):NEXTI
180 DA=3+ST*6
190 R=RND(-TIME):FORI=1TO31:PUTSPRITEI,(-
32,-32):NEXTI:FORI=0TO10:Y=Y+SGN(12-Y):
PUTSPRITE0,(6,Y*8):NEXTI
200 PRESET(96,89):PRINT#1,USING"STAGE #
":SN:PRESET(56,110):PRINT#1,USING"YOUR S
CORE - #####":SC:PRESET(104,131):PRINT#1
,"REST":LF-1
210 POKE&HCFFE,0:POKE&HCFFF,ST*2+1
220 SR=0:SS=1-(ST>3)-(ST>9):FORI=0TOST*2
:GOSUB370:NEXTI
230 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXTI:CLS
240 A=USR(0):IFPEEK(&HCFFE)=1THEN430
250 S=STICK(0)ORSTICK(1):Y=Y+(S=1ANDY>2)
-(S=5ANDY<20):PUTSPRITE0,(6,Y*8)
260 SB=SR:SR=STRIG(0)ORSTRIG(1):IFSRTHEN
LV=LV-(LV<13)
270 IFSR=0ANDSBTHEN290
280 IFTIME<2THEN280ELSETIME=0:GOTO240
290 LV=LV-1:CX=(LV*4)*64+26:VM=3-LV*4:SO
UND8,15-VM:SOUND6,30:SOUND7,131:FORI=0TO
11+VM:COPY(CX,0)-(CX+37,63),1TO(32+I*(18
-VM),Y*8-15),0:FORJ=0TO39:NEXTJ,I
300 PR=0:SOUND8,0:SOUND7,190
310 FORI=0TOST*2:EY=PEEK(&HD000+I*5+1)
320 VM=(LV*4+1)*8+17:IFEY>Y*8-VMANDEY<Y*
8+VMTHENPR=PR+1:SC=SC+PR:GOSUB370:DA=DA-
1:IFSC>99999!THENS=99999!
330 NEXTI:LV=0:CLS:IFDA>0THEN240
```

```
340 PLAY"V1506L16BR14BBBCDCGCGAFR14GDAR
14EGDFGGBG", "V1408L16BR14CCDCDCGCGAFR14
GDAR14EDR14ER14D"
350 SN=SN+1:IFST<15THENST=ST+1ELSEIFSN>9
9THENS=99
360 IFSN=16THEN400ELSE180
370 AD=&HD000+I*5:SI=RND(1)*SS:POKEAD,(R
ND(1)*9-4)*(SI<>1)AND255:R=16+RND(1)*149
:POKEAD+1,R
380 POKEAD+2,SI:POKEAD+3,RND(1)*7+1+SI*2
:POKEAD+4,255:PUTSPRITEI+1,(255,R),,1+SI
:RETURN
390 FORJ=0TO15:BS=BS+CHR$(VAL("&h"+MID$(
AS,J+1,1))):NEXTI:RETURN
400 FORI=6TO255:PUTSPRITE0,(I,Y*8):FORJ=
0TO(255-I)*16:NEXTJ,I:FORI=0TO31:PUTSPRI
TEI,(-32,-32):NEXTI
410 PRESET(80,16):PRINT #1,"SCORE":SC:RE
STORE760:FORI=0TO8:READAS:PRESET(128-LEN
(AS))*4,32+I*16):PRINT#1,AS:FORJ=0TO1699:
NEXTJ,I:FORI=0TO3999:NEXTI
420 CLS:PRESET(84,94):PRINT#1,"はっはっはっは
っ。":PRESET(44,110):PRINT#1,"こんどは、ちきゅうは
わしのめだ。":FORI=0TO7999:NEXTI:CLS:GOTO180
430 SOUND7,135:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND
12,245:SOUND13,0
440 FORI=0TO22:TX=RND(1)*32:TY=RND(1)*14
8:FORJ=0TO3:COPY(J*64,0)-(J*64+63,63),1T
O(TX,TY),0,TPSET:NEXTJ,I
450 LF=LF-1:IFLF>0THENCLS:GOTO190
460 CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(-32,-32):
NEXTI:PRESET(92,80):PRINT#1,"GAME OVER":
PRESET(56,110):PRINT#1,USING"YOUR SCORE
- #####":SC
470 SOUND7,190:IF SC<=SC(9)THENBW=-1:FOR
I=0TO2199:NEXTI:GOTO550
480 FORI=0TO9:IFSC>SC(I)THENBW=I:FORJ=9T
OI+1STEP-1:SC(J)=SC(J-1):NS(J)=NS(J-1):N
EXT:SC(I)=SC:I=9
490 NEXTI:NS(BW)="" :PRESET(80,142):PRINT
#1,"YOUR NAME ***":FORI=0TO2:NK=65
500 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN500
510 S=STICK(0)ORSTICK(1):NK=NK+(S>4)-(S<
5ANDS>0):IFSTHENFORJ=0TO200:NEXT
520 IFNK<48THENNK=90ELSEIFNK>90THENNK=48
530 PRESET(160+I*8,142):PRINT#1,CHR$(NK)
:IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THEN510
540 NS(BW)=NS(BW)+CHR$(NK):NEXTI
550 CLS:SI=0:PRESET(48,8):PRINT#1,"RANK
SCORE NAME":FORI=0TO9:Y=24+I*16:PRE
SET(52,Y):IFI=BWTHENCOLOR13ELSECOLOR15
560 PRINT #1,STR$(I+1):PRESET(112,Y):PRI
NT#1,USING"#####":SC(I):PRESET(186,Y):PR
INT#1,NS(I):NEXTI:COLOR15
570 Y=142:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN570
580 J=1:FORI=-29TO29:Y=Y+I*3:PUTSPRITE0,
(8,Y):IFINKEYS=CHR$(13)THENJ=0:I=29
590 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPUTSPRITE0,(-
32,-32):J=2:I=29
600 NEXTI:ONJGOTO580,130
610 SCREEN1:IS="":INPUT"LOAD or SAVE (L
/S)":IS=INSTR("LLS",IS):IFS<1THEN630
620 CLOSE:ONSTOPGOSUB780:IFS>2THENOPEN"SC
ORE"FOROUTPUTAS#1:FORI=0TO9:PRINT#1,SC(I)
:PRINT#1,NS(I):NEXTIELSEOPEN"SCORE"FOR
INPUTAS#1:FORI=0TO9:INPUT#1,SC(I),NS(I):
NEXTI:BW=-1
```

```
630 CLOSE:ONSTOPGOSUB770:SCREEN5:OPEN"GR
P:"AS#1:RESTORE640:GOTO70
640 DATA 6606440433032202300062017306170
347067707
650 DATA 21,FF,CF,4E,21,04,76,11,00,D0
660 DATA 1A,CD,45,C0,CD,77,01,FE,08,DA,5
1,C0,FE,B3,D2,51,C0,13,1A,FE,02,13,1A,DA
,2D,C0,3C,FE,0C,DA,2C,C0,3E,00,12,CD,45,
C0,FE,10,DA,4B,C0,13,23,CD,77,01
670 DATA 23,23,23,0D,CA,44,C0,C3,0A,C0,C
9
680 DATA 47,13,1A,90,12,C9
690 DATA 21,FE,CF,36,01,C9
700 DATA 1B,1A,ED,44,12,13,C3,1B,C0,end
710 DATA 8041278F5E0C7DFBFB7D0C5E8F27418
0E8D0A00000209CE7E79C200000A0D0E8
720 DATA 000003083FC035687835C03F0803000
0040854AC4800A0DCDA00048AC540804
730 DATA 7CC03CFDFA390002020039FAFD3CC07
C22212F2EA4A01AB5BD1AA0A42E2F2122
```

```
740 DATA 4242E4E8E6E906ADAF06E9E6E0E0400
0023468502040005F000000582C140804
750 DATA - ぶ°おすた -,,,,PUSH SPACE OR TR
IGGER,,COPY RIGHT 1989 ICHIGO,ALL RIGHTS
RESERVED
760 DATA はっはっはっはっ きょうのところは、ひきあげた。、た°か°
、かしは 高きらめんぞ。、,STAFF,PROGRAM,ICHIGO,TEST
PLAY,RIKAGAKUBU,THE END
770 STOP OFF:ONERRORGOTO0:END
780 RETURN
790 CLOSE:IFERR=53THENPRINT"そのディスクには セ
フ°されてないのて° ロート°て°きない。":RESUME840
800 IFERR=66ORERR=67THENPRINT"ディスクカ° いっ
ぱ°いた°。":RESUME840
810 IFERR=68THENPRINT"ディスクカ° かきこみ らか(WR
ITE PROTECT)に なっている。":RESUME840
820 IFERR=70THENPRINT"ディスクの し°んひ°か° て°
きてない。":RESUME840
830 ONERRORGOTO0
840 PRINT"なにが キーを おしてぬ":IS=INPUT$(1):GOT
0630
```

## 注目

行650~700のデータはマシン語プログラムなので、とくに注意し  
てください。また、RUNするまえにセーブを忘れずに。

## 変数の意味

### スプライト座標

R.....乱数用/敵機初期Y座標  
Y.....自機Y座標→×8して表  
示(得点ベスト10表示にも使用)  
EY.....敵機Y座標

### グラフィック座標

CX.....波動砲のレベルに対応  
するグラフィック(ページ1、爆  
発パターンにも使用)のX座標  
TX、TY.....デモ表示用  
X.....波動砲グラフィックパタ  
ーンのページ1への描画用

### その他の変数

A.....USR関数呼び出し用  
AD.....マシン語アドレス用  
AS.....データ読みこみ用  
AS、BS.....文字列変換用  
BW.....プレイヤーの得点順位  
CO.....パレット設定用  
DA.....クリアに必要な撃墜数  
I、J.....ループ用  
IS.....キー入力用  
LF.....自機残り機数  
LV.....波動砲のレベル  
NS(n).....高得点者名  
NK.....名前入力用  
PR.....1機に対する得点  
S.....スティック入力用  
SB.....直前のトリガー入力値  
SC.....プレイヤーの得点

SC(n).....得点ベスト10  
SI.....敵機のパターン  
SN.....ステージ番号  
SR.....トリガー入力用  
SS.....敵機のパターン数  
ST.....ステージレベル  
VM.....波動砲表示用/波動砲  
命中判定用

## プログラム解説

10~40 初期設定  
50~60 波動砲グラフィックパ  
ターンをページ1に描画  
70 パレット設定  
80~90 スプライトの色設定  
100~110 マシン語書きこみ  
120 スプライトパターン定義  
130~170 タイトルデモ  
180~230 変数等の初期化  
240~280 メインループ(敵機  
移動/自機撃墜判定/自機移動  
/波動砲レベルアップ/トリガ  
ー判定)  
290~360 波動砲発射(発射/  
命中、クリア判定/ステージ更

新/ゲームクリア判定)  
370~380 敵機テーブル初期化  
と敵機表示サブ  
390 データから文字列を作成  
するサブ  
400~440 デモ  
450 ゲームオーバー判定  
460 全機消去、得点表示  
470~560 ベスト10処理  
570~600 デモ  
610~630 得点ベスト10のロー  
ド・セーブ/リプレイ  
640 パレットデータ(行70で読  
みこみ)  
650~700 マシン語データ(行  
100で読みこみ)  
710~740 スプライトパターン  
データ(行120で読みこみ)  
750 タイトルメッセージ(行  
130で読みこみ)  
760 エンディングメッセージ  
(行400で読みこみ)  
770~780 STOPキー割りこ  
み処理  
790~840 エラー処理

## マシン語解説

8HC000~8HC009

初期設定  
8HC00A~8HC044  
敵機移動  
8HC045~8HC059  
各種サブルーチン(座標更新サ  
ブ/自機撃墜フラグセット/Y  
座標増分の符号反転)

## ワークエリア

8H0FFE  
自機撃墜フラグ  
8H0FFF  
敵機数  
8HD000~8HD09A  
敵機テーブル(5バイトごとに  
次の順で配置。Y座標増分、Y  
座標、パターン、X座標増分、  
X座標)

## プログラマからひとこと

### それでOKか

うちの部の3年生は、  
ぼくも含めて毎日遊び  
まくっちゃってます。  
まあ、人生なんておも  
しろおかしければそれ  
でOKさ。ねっ、正樹  
中年。●BY ICHIGO



## プログラム確認用データ 使い方は45ページを見てください。

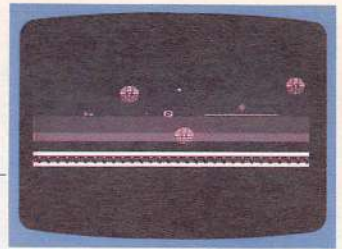
10> 19	20> 45	30>148	40>191	450>223	460>187	470>149	480>117
50>241	60> 8	70>229	80>183	490> 42	500> 54	510>170	520> 90
90> 18	100>183	110> 87	120>103	530>227	540> 19	550> 85	560>135
130>118	140> 66	150>191	160>230	570>234	580> 37	590>248	600> 84
170>171	180>172	190>134	200>124	610>185	620>186	630>137	640> 68
210>124	220>108	230>203	240>113	650>122	660> 23	670>147	680> 13
250>222	260>135	270>219	280>235	690>188	700> 87	710>112	720>247
290> 51	300> 92	310> 94	320> 35	730>238	740>135	750>238	760>246
330>209	340>248	350>164	360>132	770>207	780>198	790> 32	800>131
370>119	380>223	390>176	400> 69	810> 98	820>178	830>252	840> 36
410>195	420> 98	430>191	440>144				

# MISSION-A

MSX2/2+ VRAM128K

BY LAMANT

遊び方は44ページにあります



10 'CDCDHOLHMCLJLIDCPF PKDCPGPKNNCBDNABMN  
FPABMNDAAA OBHAGAAMNEHAANNCEBEBAMNFPABDO  
AFDCKPPMMNGJAAAGADDOALJABOAMNJDAABAPGDO  
AHBOLIMNJDAACBJFMEBBAAHIAGBEMFOFNAB  
20 'ATAAMNFMAAOBABC AAAAJLOBABIAAAJMBBA  
OJABMAAMNFMAACBEAHLABBAADOPPMNHABAJDO  
PPMNHABAJDOPPMNGLABC BONMHBNNFMFAGBOJFAG  
AEBKPFMLDPMLDPMLDPMLDPHHCDBOGAPHHCD  
30 'BDBAOMMBMFHIPOALDIAEABIAAAJMBBANLDO  
APDCINMJCBJNMJAGBADGABCDBAPLMJPOABMCEMLJ  
ABAIABBCIAANFCBPAAACLDPMCBJHAACCLFPMDO  
AHDCCPKDPKDCACPLNBNMAAMNFPABNBAGAE  
40 'MFGICGAADFABNCMGAJCLHODCCPCDDBOCJJCJ  
BJCCLFPMABIAANNCEBMAAMNFPABONFLFPMMBBA  
NJKPCBHIAABENMGAGBIMFIIHIEPAGAAOLAJLOF  
CJJCJJCJJCJJCDCDCDCDKPAGHMMFNFPAG  
50 'AAOLAJOLPFBKMNHABCDBDPMOGADNMBBBAOK  
BDBDBDBDOBCDMBBAMJMJPOACMCNILJCBIDMDAGAI  
FGCDHOCDFOCNNECBENABMNF PABBAPBDKAMAGDNEH  
MLCAIHHIHHIHAJFPGAACBFNMEBJBGACAGAH  
60 'HOCDFOBENNCBENABMNF PABCDABPCBCBIABCC  
KIMHDOAHDCKDMHCBNGMGAGPPDGAACDBAPLCBNKMG  
AGA OBGA AHIPOAIDIAEBGPINGAHHIHHIHMGBHHH  
CDKPICHHCDDGGMCDDBAODDGGACDDGEACDDG  
70 'AACDCDAGBBDGNJDDGAACDCDCDBAPGMJPOAE  
CADMAOAAAGAFMFAFHIMNNAAMBLHCAABLBAPEAMFJ  
MLDLMLDLMLDLMLDLDOHHBAGPNNCBENABMNF  
ABBINJAGAKMFMNBLKMBBAPJCB LNMGP HHC  
80 'HHCDDHMMJPOADCAE IAGAPMFHINNCBEJABMNF  
ABHIOGAPLHCAIABDNFHHIOGPAFMDLPMLDPML  
DPLHPBCIACNGBAICFHHJOGAPLHCAIABDNFPHKMBFA  
NNCBENABMNF PABBAMHCBKJMHDEBBBACHBLHK  
90 'LDCAPLMJDOAGMNEBABOGAHLHCAAFDOGDDCLP  
MGCBDLPDHOLHCAIAGDGAADOAFMNGCAACBINMONG  
AMDMOGADEHHIHAMGAMHHCBBMHCDCDHOPOAJDIBC  
MGAEHHPCADIAIDGBMCLDGAACLDGNJMDADLM  
100 'DGAAGADMFAFHIMNNAAMBLHCAAEBAPBIF  
BCBBMHPAICIAIAGPOADCICIDABCFFOHONGAGPOC  
IDIABHHCDCDDGAEBPBBIBEPDACHACFPFOFHOMGA  
GPOJADAABHHCCDDGAIOBPBPOABCIBKPOAFCI  
110 'BGDAALCDHOMGAGPONADAAMHHBIAJCDHONGA  
GPOBADIABHHPCBCGMKDOANFPPOANCIBHPOAFDIA  
LDKJOMHPOABCIAMPKFHIDACAPNHOOEDMPOACDIC  
BBMHEGPNHOAANGAILIDABMPNHOAAMGAILIDI  
120 'BECDEGPNHOABNGAILIDAAPNHOABMGAILID  
IACBIALABAEAPNAJJPBNDALDBIFCCBLPMGPBPOA  
NCIDL PFOFDOAPDCOLPDDOAFMNGCAAOBHOHLHCAAO  
OBADCBEMHPBCBGMAMNCKMDBIHIIDFPBPOAFDI  
130 'BADKJOMHLHCABPNDGACBAPNDGEEPPBIBFP  
NDGEEAABIAPDEC BGNMMDNCKMDPNDAANJPNDGABA  
AAGAFMFAFHIMNNAAMBLHCAAEBAPBIDNCBBGMHA  
GAEHOPONJCADDCDDCDBAPFBBBGMHAGAEMF  
140 'CBBCMHHOMGADBCBDHIDNDNIHHIHHIHNCAIC  
DEGIABCBDDOGIBCBDBDMBBAOBCBFKMDGAPDCDD  
GHICBFKMDHOLHCAIANDFDDFDCDDDEDECBFHMDMNC  
KMDNCCBBGMHDOAEFFDOACINHOAAPONJICIG  
150 'POJADAHAPCIDIGMNNHOABMGBAPOOPDAGDP  
OBADIFPNNHABPNBCCKMHAGA IMFDKJOMHPOABCIA  
MPOPKDADAPNHOOEDMPOACDICINNEGAAPNHOAANGA  
ELIDABNPNHOAAMGAILIDIBFNNEGABPNHOABNG

160 'AILIDAAKPNHOABMGAILIDIA CBICEABAEAAP  
NAJMBBALMAIDNCAJCNCCDNNCCDNNCDNNCDPBDNCAI  
DBGNNNDGAANJNDGABAABIOEDKJOMHLHCAADPNPE  
DEEEHCBNHMDAJEOCKLNMGAJCLNMGCBGEMDMN  
170 'CKMPDNDGACAMPNDGEEPPCBGCMHHPONJ CAB  
FCDHODMOGAPHHCAANCLPNHOAAHCDPNHOABHHCDD  
GAMBIJJCBIHMDMBHIPOAICABCCBEAHFABIAAADOA  
CMNGLABCBJPMHDEC BGMEDMNCMDBIJCDCBGMH  
180 'HOPONJCIANCDHODNHHPOAIDAADFGAACLDGN  
JDKJOMHLHMCDDLPCBNMGMDCAAFBNHMGDEDEDKN  
JMGMLDPMLDP IHIHEPAGAACBGOMHAJHOLHCAHDOFC  
BMCMGDKNHMGEPAGAADKNJMGMLDPMLDPMLHCHI  
190 'ABAMAJHODCNIMGOBPOBEDIAEKPCNMGHHL  
HCEI LHOEHIHHIHAEPAGAAOFCBJLMDAJOLOBHOOF  
HABEEAONECPOAFCIBDPOAHCIA PBMKGCIOGDPBCM  
GDCHHCDBDBKHHBIANDGCICDBDBKMGCI OGHPC  
200 'MGAIAHHCDBDBKHHOBCCDBDKHHCDBDBKHHCCD  
GAANNCBCKMHAGAIMFCBCCMHNHNOE EPOPPCICMPOA  
BDAELBIDCANNHOANNEGEFIAPOJADACHPOCIDICDN  
NHHAANNHOABNNEGEGIAPOPFDAFBFOAEDIBBN  
210 'HHABBIBINHOACMGAENNHACPOCADIAMNND  
GAANJNDGABAANNDEGEAAABAEANNAJMBBAKJMDN  
HLOPOABCACANNHOA APOIIDAAPPDADIALNNHOEHD  
MOGAPNNHHEHCAJNNNHOF OOPNNHHEFB IJDPO  
220 'ACCABKNHNOEGPOIMMLOLONNHOOBPOLEDII  
ANNDEGEPINNDGACEEMDMLNPOADCAEPOAGCAAGM  
NLOLOMDMOLNPOAECABMNNHOEFLHMCMLNNNHOABC  
DEGCLLINMLOLONNHOFIHHIHNHHEFMDMOLNPO  
230 'AFCABLNNHNOEGPOPPMCMOLNNNHOAAEGLINKM  
OLNNNDGEFAANNDEGEGPMDMOLNPOAHMCMOLNNNHOA  
CPODACIAEMGAEBIACNGAENNHACMDMLNHOENEGA  
AJABPMLCPMLCPMLCPMLCPMLCPMLCPMLMHIHNN  
240 'HHEFMJDKNIMGDMPOBENKCOMACBGOMHAGAIH  
OLHMCOOMACDCDCDCDBAPFCBGMHAGCADGAACDBAP  
LDABCJOMHHHDCNDHHCDDHHCDDHAGKINMGNGBEEHM  
LCAMLCAIHHIHHIHAEPAGAACBODMDAJBBCKMHCD  
250 'HODCMBMGDEGCDEOCDDOAIPFHIHCBBDHJBCB  
DHOBCDBDBDPBDCAPANNBCBCKMHDKJOMHPOPKMI  
EMAPOPLMKJHMADKMBMGEHDKJPMHLIDIA PDPKDCJ  
OMHCKLNMGABGEAAJCLNLMGNHNOEFDNHHHEF  
260 'POADCACIKPNNHHEFCBCCMHONNEGAAJADOA  
ABHDNOOPPMLMNNHHEGCDHONNEGABJADOAABHDNO  
OPMMLMNNHHEHDKNIMGPOBECADPNHOABPOKADIA  
HNEGEHIANHHABNNHOEILHCIBCNHOAAMGAC  
270 'NNHHAANGHIDOAABHNNHHEICBBDMENNDGEEPPBIH  
APOBFCAEGAGAINNHOGEGNFGAAIHCINNHAANNHOE  
HNNFGABIHCNNHHAABBAEANNBJBAODNCCBCK  
280 'MNNHNOEFP OACMCOOMAAGAHNNHOF ONNHGCGN  
NHOFNNHGGDNNCLNCLNCLNCLNCLBAOKMDOOMAPOB  
GCAAFBCDMEBI AHCBEDMENNDGEEPPNNHOEGNNEGA  
AIIANNHHAANNHOEHNEGABIHANNHABNNCB  
290 'CKMNNHNOEEDMOGANNHHEMLDPMLDPIHHI  
HIHEPAGAAAJBBCOMHAGAHMFHONNEGAAIABCCDBDH  
ONNEGABIABCCDBDBDBDMBBAOKBIGKCBKAMHPOA  
PDIGCDGAANNNDGACAMDOPLDCJOMHCBKAMHODM  
300 'HHPOBADACFNNHOACMGAENNHACPOCADIALC  
BGMEDMNCMDDOBANNHACAGAINNHACBBAAEANNB  
JBAPGBICIBNHMGDEDEKPCJOMHAGAINNDGAANJN  
NHABNNHHEENNHEFNHHEGNNHHEHBBAAEANN

```

310 'BJBAOGMDKOMCCBIOMHBBNJMBGKDMGDBPBCP
OBANCIJHMBMLDPLMDFIHIHEPAGAAAJHOLHMCJHMB0
LDKJOMHLHCIAJPOPKDAHPCBCKMHBI BECBGMHAJH
OPOAFCIHBDMPACDIDIGMLHABEEAONECOLNFDG
320 'ABDKBCEHEHBKNGCILIDAAJBJKMGICILIDIAHK
PBIAGDOPOBIACDOACDHHBDDKBDMHEHBKMGBALID
IBBBKNGBALIDAAHLOCHCIAHKPBIAGDOPOBIACDOA
CCDHHBBAAAADKNIMGPOBEDIAEFOCLFGCDHOIH
330 'IDHHCLHOIHCICHLHABEFAAONECNBBKHHCCDB
DBKHHCCDDGCACBEKMHBBIOMHDOAEFNF0FBKLCIB
JBDBKEGIAPOJADABBPOCIDIANHHBDCDBKEGIAPOP
KDAADHHBIAIOBDGNJNBKPBCEBIACBNBCDCDCD
340 'CDBDBDBDBDPBDCAMKCBKMDMHODMOGAHHHL
HMCKIMCCBKEMHHODMAGABHDMGPGCAACJJCJJCJC
JHNCJJCJCBBCIAABJCKCFMHHMGPBPAOACEHMNEHAAA
OBCAGAAMNEHAACBAAHGAGCACMDMNEABNGAHMM
350 'HHABCDCDCDBAPCCBCKMDHODMPOBPDIABKPH
HDMGPGCAACJJCJJBGGCFDLDHDCDCCDBBCIADHDC
DHCCDBBPPIAAHDCDHCDDONFLKMHMHDCDHCDBBAIA
AHDCDHCDBBAAAHDCCDHCDCDHPHCHDHHCCBGC
360 'PFNNCBJBAMFPABCBDPMDONFLKMHMHDCDC
DHCCEHMDONFLKMHMHDCDCDHCDOACNCCBDBABMNF
PABOGABCAPDCBDMHOPPCIAJEPCEDEGMNEHAAC
DBTPCCKKFMHCKMHMBIAGAOBCEHMNEHAACBNC
370 'MGBBAAHGAGCAMF0FNFBKMHOBCCDDBDKK
DMHEOIBCCDBDHOBCPFDOCAJAGPGCAACJJCJJCJB
BAAHEBJOLPBGPGCAACJJCJNFBONMHBJNBABBAAM
NFMANBNFCBKMHABADAAMNFMAANBDBDBDBD
380 'OBCDCDCDCDMBAFCALBDKJOMHPOPMAKCBKBM
HHODM0GABHHMACBEAHFABIAAADACMNLGABCBGEM
DMNCKMDCBKAMHDEMJPDPHOPOPPCIAICDFOMNJDAAC
DBIPDPLMJCABACBAACCAACDAACEAICFAACGAA
390 'CHAACIPACJAACKHACLAACNAACONAPPAHJOA
IAAAAAAABAAPPALAAAMCIGBAAHJPAKBAANAAPPA
HLNAJBAANAACPOADAAPPAHLNAJBAANAACCEADA
APPABAAAAACHAAAAKFCALGEAGAMFHAGANDD
400 'ADAOFFAFAPHHAAAAAAPPFDIADPMA
AAIEIAAAEAAPFDMAAPLAAPFGAAAPNAIAACEACPPA
APPEAAAPBAIAADAADPNAAPFDEAPNAAPFGAAAPKA
AAEDEAAAADAAAEGAAAAAFAADAEAGAIAB
410 'ACADAAHALEGEIMFMFIFIFAFEFAFEFAAAJGC
IAAEMCICICICICICICIAAMIGELFMFAGAFEGAGAG
AGAAAPKFAFCMFIFIFIFMFAFMFEAABAAACAPCCAA
OCAPIDAAIDAPCCAAPABAABABABAAAACAPO
420 'COPLDMPHEKAAAAPABAAAABABAAAACAACCOA
FDMAJEA AAAAABAPKCAAGCAPCAKONBKAOKBDBKA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAFFAEGGAFHHAGFGAF
GACEGADGADBBADDAFFFAHFHAFCHACEHAEDH
430 'ADDEADEFAEFGAFGAFCAABFAACEAABDEADE
FAEFGAFDEADAEEACEACBEABAAMAHAOPFMIAAAAAI
AQAHIOHHIOAIAAAIAOAHIOHHIOAIAAAHOMDNLMDN
PHOAAAAAABIDMHOHODMHIADMDHOPPPPPPPH
440 'DMDMHOOHMDMHOHODMHECIBIBIBIBECDMA
AAABADIBAAAAAANAHPKHNAAAAAABIHOHOHJ
JHOGGJJAADABNONBOBOONAAAAOABNBOONBOBNOAJ
JHOGGNDMDGGHOJDMHIKGFIFIKGHIDMAOBPGM
450 'BLBLGMBPAOAGAHAIPIGAIHAGAACIGMDOFEO
OGMCIAACEGGOHFKFOHGGCAIHOHJGCGCEMDMDECO
MPOOPPPPPPPPPPPPPPPPOPDOPOPOPAAAAAAIAM
ADAPAPIPMOPPPPKPPPPPOPOPOPPPPPP
460 'PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPKPPPPPPMP
IPAOAMAIAAAAAAHOHBPFFHPPFFHPPFFHPPB
POHAAAAAAAPPPLPPPLINHNHPIPLPPPLPPAAAAA
AAAAAACACBPPPPBPACACAAAAAANAHAAL
470 'BMBPPPOEPLLOEPPBPBMALHAAAALBPDLHPP
LPGPJPFJGGJBOFFCKJAFABNAPINMPONPGJPJPG
KJGHIKKFEJKAIAPOPONPPONNOOPPOPPPL
PLPLKKKPKKKKKPLLLLLLLKPLPPPLPKPPPP

```

```

480 'PPPPPPPPPPPPPOPPPEPPFEDCDPNNPOONOP
ONOPONOPPOONOPPOPPPOEFPDPDFEPOOPOOPPE
FPCPFPEFPCCPFEEFECPPPEEFEFEFEEFFOPPPP
PPOFFEEDEDEDEDEDEFNPPPPNFEDNNEFEFDE
490 'OPPODEFEFEFEFEFEFECFEFEFEFDIGGIGIGGJ
JIIIIJIIIGIJGIIJIIIIJIIIIJIIJIIJIIJ
JIIJHJHJHJHJIIJIIJHJHJIIJIIJHJHJHJH
JJJJJJJJJJHJJHJJHJJHJJHJJHJJHJJH
500 'JHJHJHJHJJHJHJHJHJHJHJHJHJHJHJHJH
HHHHJHHHJHJHJHJHJHJHJHJHJHJHJHJHJH
510 CLEAR300,&HB7AF:COLOR15,0,0:KEYOFF:S
ETBEEP4,4:DEFINTA-Z:Z=&HC60:POKE&HB7FD,
0
520 FORI=0TO52:POKE&HB7B0+I,VAL("&H"+MID
$("AF32FDB71100B82A76F6232323232323232E
3FE5CC8B728F1D641CB27CB27CB274F7E23D
641B112134F3AFDB7A932FDB718DC",I*2+1,2))
:NEXT:DEFUSR=&HB7B0:A=USR(0):IFPEEK(&HB7
FD)<>156THENPRINT"マシコ"ター"タニ エー!!":END
530 SCREEN5,2:OPEN"GRP:"AS#1:A=RND(-TIME
):DEFUSR=&HB800:R=9:GOTO560
540 COLOR,,0:SETPAGE0,1:CLS:LINE(57,0)-(
199,50),2,BF:FORI=0TO5:IFI(2THENFORJ=0TO
2:PSET(64+I,60+J*40),0,OR:PRINT#1,MID$(
"1989 LAMANT GAME OVER CONGRA
TULATIONS !",J*17+1,17):PSET(96+I,180),0
,OR:PRINT#1,USING"SC#####00";SC:NEXT
550 PSET(77-I*(I<3),35),0,OR:PRINT#1,"MI
SSION -":PSET(177+I,42-I):DRAW"16C15M+0
,-8M-4,+8BM+2,-3M+2,+0":NEXT:A=USR(0):CO
PY(0,0)-(255,43)TO(0,212):RETURN
560 IFR=9THENY=0ELSEIFPEEK(Z+82)=217THEN
Y=100:R=0ELSER=R+1:IFR=4THENPOKEZ+82,217
:SOUND7,188:PLAY"V15T25504L8CDEFGB1","V
15T25505L8CDEFGB1":Y=140ELSEY90
570 GOSUB540:FORI=0TO50+(R<9)*35:COPY(0,
Y+I)-(255,Y+I),1TO(0,70+I):COPY(0,180+I-
(R>0)*8)-STEP(255,0),1TO(0,86+I):VDP(24)
=230+IAND255:FORJ=0TO99:NEXTJ,I:COPY(0,6
0-(R<9)*8)-STEP(255,7),1TO(0,170)
580 IFR=4THENFORI=99TO245:VDP(24)=IAND25
5:COLOR=(15,3,0,3):VDP(24)=245:NEXT:A=US
R(4):GOTO560ELSECOLOR=NEW:A=USR(4):R=0
590 A=USR(0):POKEZ,R+1:FORI=0TO19:POKEZ+
I+2,ASC(MID$("@C@CCHJIA@ATT@FHI@G@D@A@C
@G@G@D@U@@F@G@G@B@B@E@E@K@E@E@V@@F@H@I@G@F@J@T
FFFU@W@@AAAA",R*20+I+1,1))-64:NEXT
600 FORI=1TO15:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:A=US
R(1):SOUND12,10:ONR+1GOTO630,620,630,610
610 FORI=0TO50:PSET(RND(1)*248+8,RND(1)*
80+40),RND(1)*15:NEXT:FORI=0TO3:LINE(8.9
0+I*8)-(255,90+I*8+I),7,BF:NEXT:GOTO630
620 FORI=0TO9:X=RND(1)*160+8:Y=RND(1)*40
+40:FORJ=0TO7-(Y<55)*4:K=RND(1)*40+X:LIN
E(K,Y+J)-STEP(RND(1)*30*(-(K<164ANDY<55)
+1)+15,0),6-(J>5)*2:NEXTJ,I
630 FORI=1TO3:COPY(0,0)-(255,212)TO(0,0)
,I:BEEP:BEEP:NEXT:E=0:V=0:VV=1:A=USR(2)
640 A=USR(255):FORI=0TO50:NEXT:IFPEEK(Z+
23)>13ORPEEK(Z+82)=217THENE=E+1:IFE>10TH
ENA=USR(3):IFPEEK(Z+233)=10THENSC=PEEK(Z
-2)*256+PEEK(Z-3)+PEEK(Z-1)*10:GOTO560
650 IFPEEK(Z+84)>9THEN640ELSEV=V+1AND31:
VV=VV+(V=0)*2*VV:SOUND6,31:SOUND7,159:SO
UND10,15+15*(VV=1)+(V/2)*VV:GOTO640

```



## リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムの行100から行590のREM文は特殊な形式のマシン語データなので、十分注意してかならず打ちこんでください。また、リ

ストの先頭にはあらたに行を追加しないでください。RUNするまえにセーブも忘れずに。プログラムを走らせたあと、BEEP音が変わ

りますが、故障ではありません。もとにもどすには、SET BEEP 1, 4として、リターンキーを押してください。

### 変数の意味

#### グラフィック座標

K、X、Y……画面作成用

#### その他の変数

A……汎用  
I、J……ループ用  
R……ラウンド数/タイトル表示用フラグ  
SC……スコア  
V、VV……波の音演奏用  
Z……メモリのワークエリアのアドレス

### プログラム解説

10~500 REM文の形式で置かれたマシン語データ(行520で設定される別のマシン語プログラムによって、&HB800以降に書きこまれる)  
510 初期設定1  
520 行10~行500のマシン語データを転送するためのマシン語書きこみ/USR関数定義と呼び出し  
530 初期設定2/上で転送されたマシン語のUSR関数定義  
540~580 タイトルやゲームオーバーなどのメッセージ表示  
590 面ごとに敵の攻撃パターンをワークエリアに設定  
600~620 各面の背景作成  
630 作成した背景をページ1~3に転送、変数設定  
640 USR関数呼び出し、ゲームオーバー判定処理  
650 波の音演奏処理

#### マシン語解説

&HB7B0~&HB7E5  
マシン語データ転送=USR\*  
行520で定義、実行される  
&HB800~&HB8BB  
画面設定、PSG初期化、スプライト定義=USR(0)\*  
行530で再定義される。以下同  
&HB8B9~&HB94B  
背景の表示=USR(1)

&HB94C~&HB9D7  
パレットテーブル書き換え/座標初期化=USR(2)  
&HB9D8~&HBA17  
トリガー入力があるまで文字を点滅させる=USR(4)  
&HBA18~&HBA63  
各パレットの暗転=USR(3)  
&HBA64~&HC339  
メインルーチン=USR(255)  
&HBA64~&HBA72  
隠しコマンド用  
&HBA73~&HBA80  
周辺色を黒にする  
&HBA81~&HBA8F  
レーザーの色を変える  
&HBA90~&HBB0E  
スティック入力(移動計算)  
&HBB0F~&HBBB5  
自機の衝突判定処理  
&HBBB6~&HBC02  
トリガー入力(レーザー発射)  
&HBC03~&HBC3F  
レーザー移動  
&HBC40~&HBD08  
レーザーのあたり判定処理  
&HBD09~&HBD1D  
パワーカプセル移動計算  
&HBD1E~&HBEBD  
敵出現、敵移動計算  
&HBEBE~&HBED6  
敵のY座標計算  
&HBED7~&HC083  
ボスキャラ出現処理、ボスキャラの移動計算  
&HC084~&HC0ED  
ボスキャラ爆発処理  
&HC0EE~&HC1D4  
敵攻撃処理  
&HC1D5~&HC2AD  
背景のスクロール処理  
&HC2AE~&HC329  
各キャラクタの座標などのデータをVRAMに転送(実質的な移動表示)  
&HC32A~&HC339  
効果音演奏

#### ワークエリア

&HC33A~&HC356

VDPコマンド用データ  
&HC357~&HC382  
効果音データ  
&HC383~&HC39A  
パレットデータ1  
&HC39B~&HC3E2  
敵出現データ、敵の点数  
&HC3E3~&HC45C  
ボスキャラ出現用データ/ボスキャラ形成用データ  
&HC45D~&HC494  
パレットデータ2  
&HC495~&HC64C  
スプライトデータ  
&HC64D~&HC6AC  
背景データ  
&HC6BD~&HC6BE  
スコア  
&HC6BF  
シールド数

&HC6C0  
ラウンド数  
&HC6C1  
出現ボスのライフ数  
&HC6C2~&HC6D1  
敵の攻撃パターンデータ  
&HC6D2~&HC6D5  
背景用色データ  
&HC6D6~&HC6D9  
敵の攻撃パターン用データ  
&HC6DA~&HC759  
各種座標データ  
&HC76E~&HC7A1  
敵、敵ミサイル、ボス用  
&HC7A2~&HC7AB  
スクロール用  
&HC7A9  
パレット用ワークエリア  
&HC7AA~&HC9CC  
スプライト表示用データ

### プログラマからひとこと

### 慎重に

このプログラムのマシン語データには、いちおうチェックサムがついていますが、完全ではないので、REM文以降のデータは慎重に入力してください。

●BY LAMANT



### プログラム確認用データ

使い方は45ページを見てください。

10 > 5	20 > 83	30 > 22	40 > 167
50 > 140	60 > 142	70 > 152	80 > 119
90 > 146	100 > 106	110 > 206	120 > 206
130 > 159	140 > 129	150 > 67	160 > 65
170 > 236	180 > 21	190 > 116	200 > 73
210 > 168	220 > 118	230 > 127	240 > 5
250 > 40	260 > 82	270 > 100	280 > 196
290 > 110	300 > 50	310 > 66	320 > 193
330 > 13	340 > 200	350 > 175	360 > 141
370 > 177	380 > 141	390 > 244	400 > 72
410 > 49	420 > 239	430 > 110	440 > 212
450 > 26	460 > 176	470 > 135	480 > 2
490 > 134	500 > 224	510 > 231	520 > 167
530 > 102	540 > 254	550 > 50	560 > 132
570 > 73	580 > 243	590 > 218	600 > 206
610 > 85	620 > 227	630 > 78	640 > 79
650 > 38			

■おたより募集!

来月から、このファンダム通信スペシャルのコーナーを読者にも開放します。BASICのおもしろいテクニックの自慢、ファンダムに掲載されたプログラムの感想、だれか腕達者なプログラマに作ってほしいゲームのアイデア、読者から読者へのメッセージ、ファンダムへの要望などなんでも受け付けます。投稿の内容次第で、いろんなコーナーを作っていきますので、胸に秘めたなにかがある人は、ぜひ、Mファン編集部「ファンダム通信スペシャル」係まで(あて先は45ページ)どしどしおたよりをください。掲載されたおたよりのなかでとくに胸を打ったものには、感動の度合いに応じてテレカなどのプレゼントをさしあげます。

また、プログラミング上の質問にもこのスペースで答えていく予定です。

■8月号選考会から

今月は、1画面に14本、N画面に8本、10画面に8本の作品

採用まであと一歩

が第1次選考会をパスして、最終選考会に残りました。FP部門のほうは、すでに採用決定作品が2本たまっていたので、10月号選考会までお休みです。

今月は、1画面タイプと10画面タイプが激戦区でした。とくに惜しかった、1画面の「ポタポタ」、10画面の「クライム」、「メタルボール」、「シマリス」はバグ取り、バージョンアップしての再投稿を望みます。なお、4作品の作者には、残念賞のテレカをさしあげます。

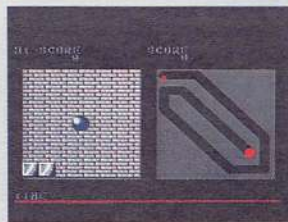
ちなみに、今月掲載の「そこにビルがあるから」は、投稿時には1画面だったのですが、編集中に致命的なバグが見つかり、それを直しているうちに1画面を超えてしまいました。

ポタポタ



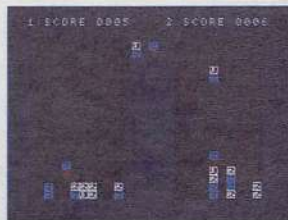
熊本・中路智博(16歳)作品。2種類の水溜をパイプの切り換えて仕分ける反射神経ゲーム。おもしろかったが、パイプがいつもチラチラしているのが気になった

メタルボール



千葉・伊藤藤(13歳)作品。ボールのレーシングゲーム。多機能でダイナミックで美しい。だが、ゲームバランスがやや悪く、さらにエディットモードにバグがあった

シマリス



愛知・石原礼暁(19歳)作品。シマリスとならべてブロックを消すテトリスのパロディ。すごくよくできているが、2度RUNすると暴走する致命的な欠陥があった

クライム



静岡・酒井健一(17歳)作品。パズルとRPGを合体させたゲーム。発想はすばらしいし、よくまとまっているが、敵との戦いが単調で中途半端な感じになった

Coming soon  
『まものクエストII』

88年9月号に掲載され、大反響を呼んだ『まものクエスト』(TPM, CO作)の第2弾がついに投稿されました。タイトルはもちろん『まものクエストII』。プログラムは、掲載ページにして7ページくらいの長さですが、ちょうど夏休みでもあることだし、夏の思い出にぜひ打ちこんでほしい作品です。

ジョークと驚きにあふれたRPGという点と、へんな魔法となんだかわけのわからない武器



で戦っていくという基本設定は同じですが、ストーリーは前作以上に謎に満ちたおもしろさで、魔物も魔法も期待を裏切らないおもしろさです。とくに、あの魔物とあの魔物とあの魔物にや

られたときの驚きと笑いといったら……(かわいいことは秘密。なにしろ、作者から情報規制がかかっているもので)。なんと、連れもいます。くうねるという若者ですが、こいつがまたいい



①まものクエストIIのタイトル画面

②調子のいい「くうねる」を連れてガランディ王国の波止場(はとば)付近を歩く。船が3隻あるが、今回は……

かげんなやつで……。

じつをいうと、編集部ではまだエンディングまでいっていません。来月までに解けるかどうかちょっと不安ですが、とにかく来月掲載します。お楽しみに。

# MSX

# フサ オウ ラド ム



フォーラム塾長  
よっちゃん

## 第8回

短いプログラムをなるべくたくさん載せたいこのページだが、今回は不本意ながらちょっと長いものが増えてしまった。そのかわり、ビジュアルにもちゃんと凝った、おもしろい作品が多いのだった。

## 規定部門：今月のお題「ゲームオーバー」

今月のお題は、わかりやすい「ゲームオーバー」というテーマだったためか、多くの投稿が寄せられた。一線を超えているものがけっこうあったのだけど、厳選した結果以下の作品が残った。まずは千葉県の大林春彦くん(M)の「無念の涙」。スマートです。

『無念の涙』 千葉・大林春彦

```
10 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH31:COL
OR 15,1,1:LOCATE7,10:PRINT"う
わっ! やられた":FORI=0TO400
20 NEXT:A$="L405F+L8C+C+L4DL2
C+L4FL2F+"
30 B$="L404B-R1BL2B-"
40 PLAY"T140XAS";,"T140XB$;"
50 LOCATE7,10:FORI=0TO15:PRIN
TMID$("G A M E O V E R",I+1,1
);:FORL=0TO100:NEXTL,I
```

メッセージが「GAMEOVER」という表示にかわっていくところがプリティ。

次はCABIN"中村" MILD(M)の「GAMEOVER+哀愁」。「さようなら」と「しみじみ」の2段メッセージが強力。

『GAME OVER+哀愁』

兵庫・CABIN "中村" MILD

```
10 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH30
20 PLAY"S9M2000004L2ECDE03A1"
,"S9M2000004L2D03A04C003F1":F
ORI=0TO3000:NEXT
30 LOCATE10,9:PRINT"さようなら"
:FORJ=0TO2000:NEXT:FORI=0TO2
4:PRINT"":NEXT:CLS:FORJ=0TO10
00:NEXT
40 IFSTRIG(0)THEN70
50 LOCATE4,14:PRINT"「もう、いいのか
た...ESCキー」:LOCATE4,16:PRINT"
「もっともなしく。」のかた...SPACEキー"
60 IFINKEY$=CHR$(27)THENCLS:E
NDELSE40
70 CLS:PLAY"L404CFF2GA05CFDC.
R8L4D04FF2G2A2.R4A05DC2.DFDCD
CO4A05CO4AFAGFF1":LOCATE10,10
:PRINT"し み じ み":FORI=0TO1300
0:NEXT:CLS:END
```

◎愛知県のEMI(M.....)の作品。「プログラムできないのでイラストでがんばってみました!」という。女の子の投稿で、ロリータっぽくて妙にエッチだ。あやしいなあ



岡山県のA1クン(MSX)の「XEVI OUS」は、原作の音と画面をうまく編集して、イメージをうまく伝えている。音がリアルなに加え、「GAME OVER」の文字までそっくりになっているのが、フフフ、よい。「へたな人がプレイしているときの音をよりリアルに.....追跡したものです」。ちょっと長いのだが、「短くしようと思っててもこれ以上はほとんど無理でした」とある。

『XEVIOUS』 岡山・A1

```
1 A1$="T196V1305L8F4.FR8CFA06
CO5AR8F":A2$="GR8GGR8D4R8GFR8
EF4.FR8CFA06CO5AR8FG-R8G-G-R8
FF.F1"
2 B1$="T196V1304L8A4.AR8AA05C
FCR804A":B2$="O4B-R8B-B-R8B-4
R8B-B-R8B-A4.AR8AA05CF8R804AB
-R8B-B-R8AA.A1R8"
3 X$="FFFFFFFR":C1$="T196S0
M1500002L8"+X$:C2$=X$+X$+"FFF
FR8M30000F1"
4 SCREEN1:COLOR 15,2,2:CLS:KE
YOFF:WIDTH30:PLAY A1$,B1$,C1$
:PLAY A2$,B2$,C2$
5 FORA=0TO3:FORI=47TO44STEP-1
:PLAY"T150V14L1604CO5CN=I;05C
ECO4B05C":NEXTI,A
6 GOSUB8:PLAYA1$,B1$,C1$:PLAY
A2$,B2$,C2$:GOSUB8
7 PLAYA1$,B1$,C1$:GOSUB8:BEEP
:GOTO9
8 FORL=-1TO0:L=PLAY(0):NEXT:S
OUND7,7:FORI=15TO0STEP-.2:SOU
ND6,RND(1)*5+1: SOUND8,I:NEXT
:SOUND7,120:RETURN
9 FORI=0TO55:VPOKE776+I,VAL("
&H"+MID$("7C8680BE8E8E7C007C8
E8E8E8E8E8E8FCB6B6B6B6B6B600
FEE0E0FEE0E0FE007CE2E2E2E2E27
C00E2E2E2E26428100FC2E2FC8E
8E8E00",I*2+1,2)):NEXT:LOCATE
10,11:PRINT"abcd efdg":FORI=
0TO1500:NEXT:LOCATE11,14:PRIN
T"!?!?...!"
10 GOTO10
```



◎東京都の武尊・Eの作品。気持ちはわかる。話も違うが、MFアンの全ページにおいて、もっとも投稿が掲載されやすいのは、今のところこのページのこのイラストコーナーだ。投稿を待つ

©ナムコ



## バックアップRAM

読者のハガキのなかにこういうのがあった。

「2+が1週間ですぐ壊れた。ファンダムにのっていた「E・1」をやったら、ピーンという音がパソコンにのりうった。電源を切っても直らないから修理に出した。おたくのMSX2+、E・1で壊れませんか。おれは、E・1を作ったやつをうらむ」(福島/T・K/15歳)

「E・1」(2月号掲載)はオールBASICのレーシングゲームだが、それはE・1のせいなんかではないだろう。

なにかほかの原因でMSX2+が壊れ、そのときまたまRUNされていたのが「E・1」だったか、「故障した」というのはT・Kくんの大きな誤解だったかのどちらかだ。

「ピーンという音がパソコンにのりうった」とT・Kくんが思った現象は、「ピッ」というピーブ音が「ピーン」という音に変わったということなのではないだろうか。だとすると、その「故障」(ほんとは故障でもなんでもない)の原因はまず1つしかない。

### バッテリーバックアップ

MSX2や2+には、電池で保護されたバッテリーバックアップRAMが内蔵されている。松下のA1WXのマニュアルではこれをSRAMと呼んでいるが、ようするにそういうものだ。

電源を切ると、ふつうのRAMの内容は消えてしまうが、バッテリーバックアップRAMに記憶された情報は消えない(もちろん電池がなくなれば消える)。

これを利用した命令が、MSX2/2+のBASICには用意されていて、その1つに、SETBEEP(ピーブ音の種類)、(音の大きさ)

という書式の命令がある。これはピーブ音の種類(1~4)と音の大きさ(1~4)を設定するものだが、問題の「E・1」のプロ



## MSX2/2+のバッテリーバックアップRAMを利用する、SET命令グループの悲劇。



グラム中に、SETBEEP2, 4というところがある。これが、ピーブ音を「ピーン」という音にしてしまったのだ。設定した数値はバックアップRAMに記憶されているので、電源を切っても、設定したピーブ音の状態はそのままだ。

これをもとにもどすには、SETBEEP1, 4を実行すればいい。このことは、じつは「E・1」の欄外に赤字で書いてあったのだが……。

### 初期画面とパスワード

バックアップRAMを利用した命令はほかにもたくさんある。たとえば、電源を入れたときに出る、大きなMSXマークの色を変えることもできる。

SETTITLE “(メッセージ)、”(カラー)という書式で、(メッセージ)に

MSXマークの下に表示したい文字(6文字以内)、(カラー)に1~4のどれかの数字(順に青、緑、赤、黄の指定になる)を入れて実行すればいい。

パスワードも設定できる。といってもコンティニューできるわけではない。SETPASSWORD”(好きな文字)”

という書式で適当なパスワード(255文字以内)を設定しておくと、次からは初期画面で「Password:」という表示が出る。ここで、設定しておいたパスワードを打ちこんでリターンキーを押すと、はじめてBASICの画面が出てくる仕組みだ。パスワードを忘れたときは、GRAPHキーとSTOPキーを押しながら電源を入るととBASIC画面に行ける。パスワードを解除したいときは、SET

TITLEか、次に紹介するSETPROMPTを実行すればいい。SETPASSWORD、SETTITLE、SETPROMPTの3つの命令は、特殊なグループで、この3つのうち1つを実行すると、あとの2つの設定はケロリと忘れられてしまうのだ。

### プロンプトとスクリーン

BASICを使っているときに表示される「Ok」という文字列はプロンプトという。これも自分の自由に設定できる。

SETPROMPT”(好きな文字)”

がその書式だ。たとえば、ファンダムのイラストレーターの持つMSX2+では「Ok」のかわりに「ヤッピー♡」が出てくるようになっている。へんなやつ。

また、MSXはふつう電源を入れたときにはSCREEN1, 0, 1, 1, 0, WIDTH29, KEYON, COLOR15, 4, 7の画面になっているが、この初期状態も設定できる。好きな状態にしておいて、SETSCREEN

を実行すれば、そのときの状態が次からの初期状態になるのだ。

さらに、ディスプレイでの画面位置補正用のものとして、SETADJUST((X座標の補正值)、(Y座標の補正值))というのがある。それぞれの方向の補正值(-7~8)を指定して実行すると、ディスプレイ上の画面の位置を補正してくれるのだ(最初の状態はどちらも0にした位置)。マイナスの値を指定すれば初期状態よりも左または上、プラスの値なら右または下に補正する。この命令はたまたま、ゲームプログラムでも画面を揺らす効果を出すために使われることがある。

このほか、バックアップRAMを利用する命令グループにはカレンダー機能にまつわる4つの命令があるが、ここでは省略。いちどマニュアルを見ながらじっくり試してみよう。

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

# FAN STRATEGY

ファンストラテジー

## 情報募集

信長の野望〈全国版〉で秋の収穫を待つて兵糧攻めしたかと思いきや、ジンギスカンでは城造りの価値について語り合い、セコクアリンコ作戦で逃げまわったりする今月のストラテジー。ヒマネタもある。

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。



### 信長の野望〈全国版〉 (どれでもOK) 秋に攻める兵糧攻め

- 新しい兵糧攻めです。
- ①2か国以上を持つ
  - ②部隊編成(本隊100%)
  - ③冬に年貢率が1%にする
  - ④春に金を全部と兵糧を1残して輸送
  - ⑤夏に兵を3残して移動
  - ⑥すぐに攻めこまれるので、逃げ

- まわって降参
- ⑦秋か冬に(取られた国の順番がすぎたあと)少人数で攻めこむ
- 年貢率が1%なので、秋になると兵糧が減ります。で、取られた国の順番がまわってから攻めるのは、民

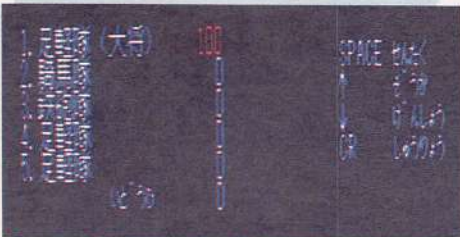
忠・民財が下がらないまま年貢率を上げてくれるのを待とうということです。

(byムハンマド・千葉県)

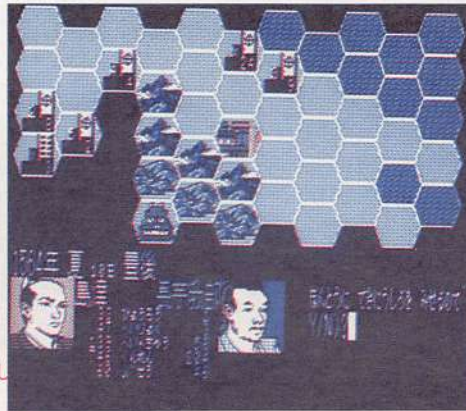
兵糧攻めといえば、ふつう夏に取らせて秋に取り返そうとすると失敗するものだが、これは年貢率を1%にして秋を迎えさせることによって兵糧を減らし、より早く戦闘を終わらせようと

いうものだ。

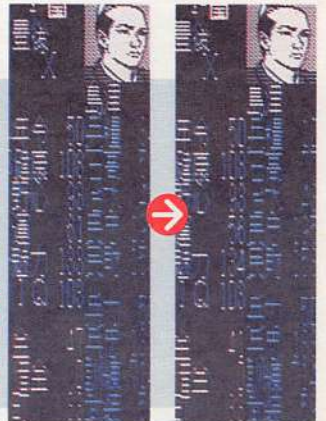
編集部ではMSX2/2+版、50か国モード、強さ1、47国の長宗我部で試し、うまくいった。ただし、冬に取り返しにいくと、取られた国に2度順番がまわる可能性があるため、失敗するかもしれない。



①まず、2か国以上を持って、部隊編成を本隊100%にしておくのだ



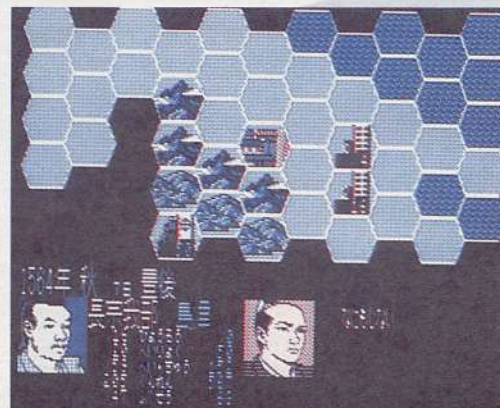
②夏にどれかの周辺国が攻めこんできたら、もう成功したようなもの。逃げ回って降参しよう



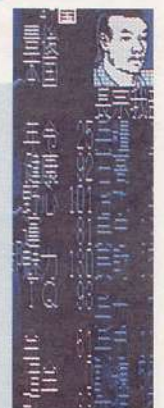
③夏から秋になると、34あった47国の兵糧が10になってしまった



④冬に年貢率が1%にし、春に金と米を輸送(米を1だけ残す)。夏に兵を移動(3残す)。おとり国が本国なら、ここに大名も移動するほうが無難



⑤攻め取られたおとり国に兵20で攻めこんだ。あとはひたすら待っていればいい



⑥金41、米-5、兵47の得だった

今月の  
プレゼント

FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、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、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。信長の野望〈全国版〉のムハンマドくんには好きなゲーム、ジンギスカンの小沢くんにはテレカをさしあげます。ジンギスカンのKくんとかよひネタ伝言板、ヒマネタ伝言板は④なので、あしからず。



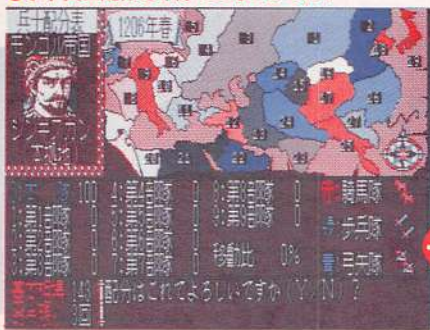
# ジンギスカン

(MSX2+版)  
城造りの価値

わざと攻めこませ、本隊の兵をもらう方法。

①兵士配分を本隊100%にする  
(何でもよいか弓矢でやった)

②まず兵士配分を本隊100%しておく



②住民配分で兵以外の住民をすべて30にする。兵力は40前後になる

③武力を350~400くらいにする  
(最初の年の秋ごろには終わる)

あとは適当に

④1207年以降敵が攻めこんでくる可能

⑤住民配分で、できるだけ城造りを多くする。兵力は、攻めこまれないことを中心に考えるなら70~100、危険を覚悟で住民や兵士装束などを増やしたければ60~65くらいにする



性が高い。攻めこまれたとき、城防御度が300くらいあれば十分。敵はまず本隊以外が攻めてくるが、弓矢で撃てるものを撃つ以外はひたすら待機。敵本隊以外が全滅したら敵本隊がきて一騎討ちを挑むので受けると本隊の兵力が手に入る。(by小沢幸司・山梨県)

城防御度を上げて本隊100%にしておき、攻めこませて勝つというネタは、昨年12月号でやっている。小沢クンの戦法は、

武力を上げながら兵をすくなくしておき、わざと攻めさせて敵兵をいただくという作戦だ。

ところが、実際に実験してみると(世界編、ジンギスカン、強さ5)、1206年の夏にいきなり攻めこまれて失敗したり、2国の宣宗に攻めこまれて一騎討ちで負けたりと、使いものにならない感じだった。それでも採用したのは、新事実がわかったことと、すこし修正すればほかの目的に使えるからだ。

新事実というのは、先月掲載した5対1の法則(一騎討ちの

⑥あとはひたすら武力訓練をしていけばいい



城防御度が高く敵の能力値が低い場合



①敵兵力は3倍未満なら平気



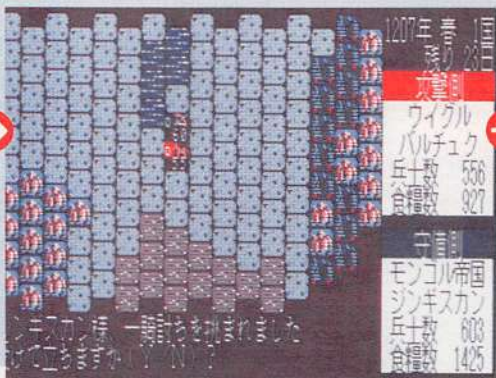
②城防御度は300以上が理想的



③敵の能力値が全部200未満で、こちらの武力が400台なら一騎討ちだ

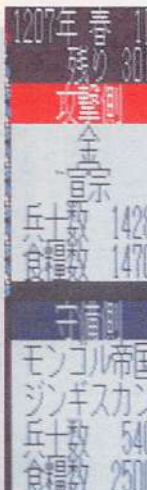


④城に籠(こも)って待機し続けているうちに、城を攻めていた敵本隊以外が全滅し、兵力比が逆転してしまった。しかし、兵力がたいして違わないのに一騎討ちを挑んでくるとは……



⑤捕虜にはできなかったがまずまず

能力値の高い敵が攻めてきた場合



①すぐに宣宗が攻めてきた



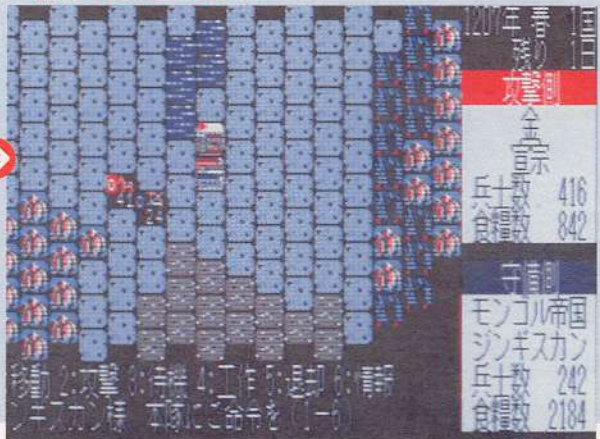
②城防御度はやや心もとない



③宣宗の能力値は高い。武力489では一騎討ちに負けるかもしれない



④一騎討ちに負けてはジ・エンドなので(一騎討ちを挑まれて断るとせっかく上げた武力が半分になってしまうため、断れないのだ)、右ページで紹介しているアリンコ作戦を使うなどして、なんとか逃げまわって時間切れに持ちこむしかない



# FAN STRATEGY

条件)が破れたことだ(写真参照)。また、別の戦法の実験で経験したことだが、敵本隊の兵力がこちらの5分の1を切っても、すぐには一騎討ちを挑んでくれないことがあったことも付け加えておこう。

ほかの目的というのは、武力999作戦だ。つまり、兵力をできるだけ増やしつつ武力を訓練するのは、999になるまでに5年くらいを必要とする。ところが、この戦法を利用すれば、兵力をまったく気にすることなく武力訓練に専念できるので、3年くらいで999になるのだ。

早いうちに攻められるのを防ぐには、あまり兵力を減らさなければいいし(70以上なら、あまり早い時期に攻めこまれることはないようだ)、宣宗に攻めこまれたときは、本隊以外は全滅させることができるので、かたんに時間切れに持ちこめる。ただし、その直後にほかの国に攻めこまれると困るかもしれない。その場合は、つぎで紹介するアリンコ作戦で逃げるといい。

なお、小沢クンの作戦自体は、兵武装度・兵訓練度が上がる効果もある。それをねらうなら、兵力60~65くらいがいいようだ。



この作戦を使えば、3年くらいで武力999までもっていくことができる



## ジンギスカン (MSX2+版) アリンコ作戦

ほとんどが平地の国なら攻めこまれても逃げまくって時間切れに持ちこむことができます。

準備として、兵士配分で本隊40%、1~3部隊をそれぞれ20%にしておきます(騎馬がいい)。

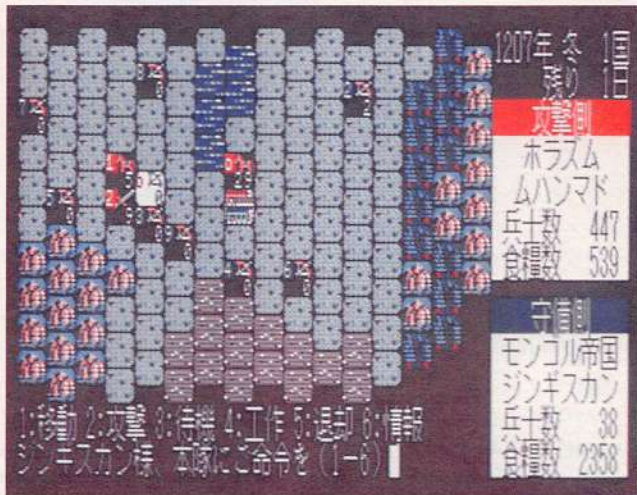
敵が攻めてきた場合、本隊以外は四隅に配置し、本隊は逃げまくり(味方のいない隅には追い詰められないようにする)。隅に追い詰められたときは、その隅の味方が分散移動で兵1の部隊をいくつか作り、敵の隣りに寄せます。敵本隊以外は攻撃できるときはか

ならず攻撃するので、敵が兵1の部隊を攻撃しているあいだに本隊はほかの味方のほうへ逃げます。

これをくり返せば、ふつうはなんとか時間切れに持ちこめるでしょうが、どうかあかいてもうまくいかない場合もあります。

(by M. K・長崎県)

兵力をわざわざ4部隊にも分けるのはつらいし、決して確実なやり方ではない。ただ、準備なしで最後の手段として使えることと、「城造りの価値」との関連で採用した。



本隊100%だったので、分散移動ができるまでひたすら待機し、兵力100の部隊を作る。その部隊は楽に逃げられるので隅で待機し、兵1の部隊を作りまくって何とか60日間を逃げ切った。追いかけてくる部隊が3部隊以上なら(まして本隊が加わったら)逃げ切れるかどうかかわからない

## ちよいネタ伝言板

### ■信長の野望

★2か国以上持っている国の大名がどこにいるかは、婚姻命令を使えば金をかけないでわかる。(by サラトマ命・北海道)

### ■三国志

★シナリオ1で劉焉を選び、外交で婚姻をしてみると……。劉焉の娘はおかま?(by 匿名希望・京都府)

★4月号「兵忠の収穫」の補足。上げたい兵忠から施すべき金額を求めるには、次の式が使えます。

$$K = (N + 10000) \times H \div 1600$$

(小数点以下切り上げ、K: 施す金額、N: 兵士数、H: 上げたい兵忠)したがって、金1000施して兵忠が10から100に上がるのは兵士数7777までです。10000以下ではありません。(by 若杉直樹・愛知県)

### ■マスター・オブ・モンスターズ

★終盤、あと一撃で敵マスターをやっつけられるところまできたら、敵マスターがモンスターを1匹だけ召喚できるように強いモンスターで取り囲んでおき、召喚されたモンスターを強いモンスターで攻撃したあと、成長させたいモンスターでとどめを刺します。終了ターンちかくまでこれをくり返せば、モンスターは成長するし、魔力も貯まってあとが楽です。(by Screen out・神奈川県)

## ヒマネタ伝言板

僕は今、非常に悲しい。この日本に同じことを考えている人がいたとは。今まで数か月、僕は何のためにジンギスカンをしてきたのだ。(編: おおげさんだよ)まるで南極到達の先を越されたスコットの気分だ。(編: それほどのもんか!?)写真を撮るのを失敗して千円ほど損をしたこともあるんだぞ。(編: 関係ないだろー!!)まあ、僕のほうが良かったからいいとするか。同封の写真を見てください。(京都府・チャニーズ小西)



2233年という字が読めるかな。読めてほしいな

中国人は2233年までやったというわけだが、こういうのは早い者勝ち。本来ならボツだが、文章があんまり情けないので載せてしまった(そんなヒマがあったら北京で死んだ同胞に涙しろ!! といいたい)。





420 GF\$="H8H8S!8H8B!8H8S!8B!8H8B!8S!8H8B!  
!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8H8H8S!8H8S!  
!16S!16R8S!8S!8"

430 REM-----G SECTION-----

440 AG\$="L2FGA-B->C2L8C<GC4>D4.CR8CR8CCC  
R4CCR8CR8<G4.>C4<<"

450 BG\$="L2E-FGA-G1&G1&G2.R8G8R8G4.G4@10  
V10"

460 CG\$="L2A-B->CD<B1&B1&B2.R8B8R8B-4.B-  
4@10V10"

470 DG\$="L2CDE-FE1&E1&E2.R8E8R8D4.E-4@10  
V10"

480 EG\$="C2D2E-2A-2G1&G1&G1R2.<B-8"

490 GG\$="B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!  
!8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!8H  
8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8H8S!8H8S!8B!  
8B!8S!4R4"

500 REM-----H SECTION-----

510 EH\$="V15>B-1R8L8GFE-FFFE-FCE-4E-FGG4  
A-16G16F4R4<B-4>B-1R8GFE-FGFE-24F24E-24&  
E-1R2.B-G"

520 FH\$="@45V602L1B-&B-&B-&B-4R2.B-1&B-1  
A&A2.."

530 GH\$="B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!8H  
8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!  
!8H8S!8B!8S!8S!C!8B!8H8S!8H8B!8B!8H8S!8B!  
H8H8B!H8S!8H8B!8H8S!8B!H8B!8H8S!8H8B!8B!  
H8S!8B!H8H8B!H8S!8H8S!8B!8S!4"

540 REM-----I SECTION-----

550 EI\$="B-1R8L8GFE-FFFE-FCE-4E-FGG4A-16  
G16F4R4<B-4>B-1R8GFE-FGE-2"

560 FI\$="B-&B-&B-&B-4R2.B-1&B-1>C2D2E-2A  
-206"

570 REM-----J SECTION-----

580 AJ\$="E-E-<E-4E-4R8E-R8GR4G4R8GA-A-R4  
>A-<A-R8A-R8B-R4B-4>CC<B->CR4.<FR8FR4  
F4R8FF4R8FFFR8FF4F4G4"

590 BJ\$="GFGA-GFFF2>V8E-4F4"

600 CJ\$="C<B->CC<B-AA-A-2>V8A-4B-4"

610 DJ\$="E-DE-E-E-DCC2>V8C4D4"

620 GJ\$="B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!8  
H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8  
S!8H8S!8B!8S!8S!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H  
8B!8S!8H8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B  
!8B!8B!8S!8H8S!C!4S!C!4"

630 REM-----K SECTION-----

640 AK\$="L402A-R4A-8A-8R8G8R1A-R4A-8A-8R  
8A-.B->CR4<A-R4A-8A-8R8GG8R2.>T140D8R4D8  
T130R8L8EE<ET120R8F>F<FT100R8<B->B-<B-

650 BK\$="GR4G8G8R8F8R1GR4G8G8R8G.A>CR4<G  
R4G8G8R8F.R8F.FT140F2T130G2T120A-2T100A-  
4."

660 CK\$="CR4C8C8R8<B-8R1>CR4C8C8R8C.DER4  
CR4C8C8R8<B-.R8B-.B-T140A2T130B2>T120C2T  
100C2"

670 DK\$="E-R4E-8E-8R8E-8R1E-R4E-8E-8R8E-  
.FGR4E-R4E-8E-8R8E-.R8D.DT140C2T130D2T12  
0E-2T100E-2"

680 EK\$="@3607V12L4E-R4E-E-8E-8R4.E-F8GE  
-R4E-R8E-.FGR4E-R4E-R8E-.R8E-F8G"

690 GK\$="B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!8H  
8B!8H8S!8B!8B!8H8S!8H8B!8B!8S!8B!8H8B!8S!  
!8H8S!8B!8S!8S!C!8B!8H8S!8H8B!8B!8H8S!8B!  
H8H8B!H8S!8H8B!8H8S!8B!H8T140B!8H8S!8H8T  
130B!8B!H8S!8B!H8T120H8B!H8S!8.S!16T100S  
!8B!8S!C!4"

700 REM-----ENDING-----

710 AL\$=">C1C1"

720 BL\$="G1&G1"

730 CL\$="<B1&B1"

740 DL\$="E1&E1"

750 GL\$="B!C!1"

760 PLAY#2,"T176@12V8","T176V8","T176V8"  
,"T176V8","T176@45V8","T176@16V8","T176V  
1@A15"

770 PLAY#2,AA\$,BA\$,CA\$,DA\$,EA\$,,"",GA\$

780 PLAY#2,AB\$,BB\$,CB\$,DB\$,EB\$,,"",GA\$

790 PLAY#2,AC\$,BC\$,CC\$,DC\$,EC\$,,"",GC\$

800 PLAY#2,AD\$,BD\$,CD\$,DD\$,ED\$,,"",GD\$

810 PLAY#2,AE\$,BE\$,CE\$,DE\$,EE\$,,"R24"+EE\$  
,GE\$

820 PLAY#2,AF\$,BF\$,CF\$,DF\$,EF\$,,"R24"+EF\$  
,GF\$

830 PLAY#2,AG\$,BG\$,CG\$,DG\$,EG\$,,"R24"+EG\$  
,GG\$

840 PLAY#2,AA\$,BA\$,CA\$,DA\$,EH\$,FH\$,GH\$

850 PLAY#2,AB\$,BB\$,CB\$,DB\$,EI\$,FI\$,GA\$

860 PLAY#2,AC\$,BC\$,CC\$,DC\$,,"@16"+EC\$,EC\$  
,GC\$

870 PLAY#2,AJ\$,BJ\$,CJ\$,DJ\$,ED\$,ED\$,GJ\$

880 PLAY#2,AA\$,BA\$,CA\$,DA\$,"",,"",GA\$

890 PLAY#2,AK\$,BK\$,CK\$,DK\$,EK\$,"R18V10"+  
EK\$,GK\$

900 PLAY#2,AL\$,BL\$,CL\$,DL\$,"",,"",GL\$

## リズムパターンを2つ

●単行本より・よっちゃん作品●

単行本の構成は、  
1章 MMLの解説  
2章 楽譜の読み方  
3章 リズムについて  
4章 例題曲  
5章 拡張BASICリファレンスマニュアル  
となっているのだが、なかでも3章がおもしろいのではないかと  
思っている。

いろいろなリズムをドラム、ベース、コードの組み合わせで演奏させているのだが、8ビートからラテン、演歌までプログラムにしている。例として16ビートと阿波踊りのパターンを紹介しておこう。ね、ちょっといいでしょ。このパターンから発展させて、オリジナルの曲を作るのもいいんじゃないかな。

### ■16ビート

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)  
20 A\$="L16F8.FR4F8.FR4G8.GRR4A4"  
30 B\$="L16D8.DR4D8.DR4D8.DRR4E4"  
40 C\$="L16A8.AR4A8.AR4B8.BR>R4C4<"  
50 D\$="L8D.>C.<DR16D16R16D16R16>C16D<G.G  
16R2>G16A16<A"  
60 E\$="B!H8H16S!H16H8B!H16H16H16B!16H16B!  
!H16H16B!16S!H16H16B!H8.B!H16R4H24H24H24  
C!8B!16B!16S!8"  
70 PLAY#2,"V8T13006@24","V4T13006@24","V  
4T13005@24","T13002@12","T130V1@A15"  
80 PLAY#2,A\$,B\$,C\$,D\$,E\$:GOTO 80

### ■阿波踊り

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)  
20 A\$="L12D6E-D6CD6E-D6CD6E-D6CD6E-D6C"  
30 B\$="L12C6D-C6<B->C6D-C6<B->C6D-C6<B->  
C6D-C6<B->"  
40 C\$="L12G6A-G6FG6A-G6FG6A-G6FG6A-G6F"  
50 D\$="L1GG"  
60 E\$="B!C4S!H12R12S!H12B!H6S!H12S!H6S!H  
12B!C4S!H6S!12B!H6S!H24S!24S!H6S!H12"  
70 PLAY#2,"V8T16006@49","V8T16006@49","V  
8T16005@49","T16002@5V10","T160V1@A15"  
80 PLAY#2,A\$,B\$,C\$,D\$,E\$:GOTO 80

## 投稿大募集

FM音楽館では、MSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。オリジナルの曲にかぎらず、ゲームミュージックや好みのミュージシャンの曲など、ジャンルは問いませんが、できるだけオリジナルがいいな。採用した作品の作者には、当社規定の原稿料をさしあげています。決まったしめ切りはありません。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係。大きな箱を用意して待っています。

## むし暑くなりました。ファンダムのアンコールダウンロードでもどうぞ!

いよいよ、7月20日頃からディスクにセーブできるダウンロードサービスがスタートするぞ!



### 夜空の星の数ほどのプログラムのダウンロードサービス!

ファンダムの毎月のダウンロードサービスのセーブが、ずっとカセット対応だったものからディスクにも対応できるようになる。これで、すいぶんラクになるね。そして、この夏休み期間には、むかしのファンダムから、人気のたかいゲームをアンコールでサービスすることになった(欄外参照)。また、各パソコン誌掲載のプログラムも多数のサービス予定がある。この機会にライブラリーの充実を!

さて、このほかに7月31日必着の自作プログラムコンテストとその審査員の募集をやっている。コンテストの最優秀賞に10



いろいろなところから星の数ほどのプログラムが集結! M7ファンからのプログラムのアンコールサービスの試作画面

万円、審査員にはたくさんの賞品が用意されている。応募のあて先は下の京都のリンクスまで(審査員の応募には左下の応募券が必要)。

### 遊・アクセスガイド

(リンクス内のイベント情報)

7/2~	●『チャンネル0』(試験放送中) 毎日、7:00PMから1:00AMまで、会員から送られてきたメールの編集を中心に、1時間ごとにロコミ情報を提供します。→番組表参照
7/11-18 7/25 8/1	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日、夜9時スタート。5週勝ち抜いたグランドチャンピオンには自分専用のオリジナルフォーマットをプレゼント。(メインメニューの11番)
7/1~ 8/20	●『ゲームコレクションフェスティバル』 アマチュアゲームの一大コンテスト! ネットワークからダウンロードされてくるゲームソフトを、キミのセンスで審査してほしい。 各パソコン誌提供の参考出品プログラムもお楽しみに!  BASICプログラムのディスクセーブ機能、7月20日よりスタート。

### MSX FAN NET

リンクスの中のM7ファンのコーナーは新入人さん大歓迎。より多くの人と出会いたいと思っている。今月は1人でさびしいけど、めげないぞ!



ぞう印のポットでる!と何か関係でも?

### チャンネル0 (7月番組表)

時間帯	日	月	火	水	木	金	土
19	スペシャル・ステージ 一再放送 (先週分)	0 ニュース キャスター: FURIKO	0 ニュース キャスター: マサ	0 ニュース キャスター: うさぎ	0 ニュース キャスター: カイエ	0 ニュース キャスター: みか	0 ニュース スペシャル 「ダイジェスト版」
		BBS紹介	わたしの一日 「公開日記1?」	一枚の絵	罪深き人々 一迷える子羊たちにー	LINKSプレゼント	
20	TV番組であそぼ!	マサミ姫の しばきッ! 道場 「ナヤミ? ワラワに もうしてみい」	せんせ♥におしえてっ テレビのふしぎ	クイズの時間	うわさNET	Rubi Ruby せうだんしつ	好き嫌いBest 5 一好きなら好きッ! 嫌いなら嫌いッ!
			パーソナリティ: マサミせんせ	担当: マサ		相談室長: タワークロウ	
21	つばぜりあいベッベッ!  パーソナリティ: ドナルド&ありとう	スペシャル・ステージ 一チャットによる 生放送一	ミッドナイトラリー 「ネットワーク レーシングゲーム」	こーふくのかたちっ 担当: かおる	こーふくのかたちっ 担当: マサ	♥はすてきな暗号	こーふくのかたちっ
				激安! ショッピング	おいでよ! メルフレンド		ガレージショップ 「今週の振り出し物」
22	かけておいてよ! ミッドナイトコール 一チャンネル0の留守電 によせられた声・声一		かけておいてよ! ミッドナイトコール 一チャンネル0の留守電 によせられた声・声一	NOIZE Vox 一好奇心こねこね一	「全国/ 中学・高校校行」 一学校自慢一	ガッコの中の 恵りない面々 一先生とオレたちの 終わりなき戦い一	スペシャル・ステージ 「月曜日放送ダイジェスト」
					担当: ふりこ		
23	30 AVKIDS club 「Adult VIDEO一」	ROCK ♣ LAND	想いで・いま これからの一冊	私はアイドル評論家 「アイドル大すきっ」	よっといで映画評論家	VOICE Vox 一ときには まじめにトウロン一	ネバー・エンディングH
		担当: マサ	担当: ルナ	担当: 北白川鈴城	担当: りえび		パーソナリティ: しゃむねこ きょうへい
0		ミッドナイトトーク あけてびっくり玉手箱♥	ミッドナイトトーク サウンド・シーン	ミッドナイトトーク りえびのループする毎日	ミッドナイトトーク おっさんとかずこ♥	ミッドナイトトーク 輝・ナイトトーク	ミッドナイトトーク うさぎの実験室
		パーソナリティ: ぼぼん	パーソナリティ: しゃむねこきょうへい	パーソナリティ: りえび	パーソナリティ: サカタのおっさん&かずこ	パーソナリティ: マサ	パーソナリティ: うさぎ



### THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法、プログラムコンテストや審査員募集についての質問は、ハガキが電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通池地上ル  
二条殿町548 ナショナルビル2F  
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係  
〈電話〉 075-251-0635



# 創刊2周年記念 読者プレゼント 当選者発表

昨年の1周年のプレゼントのときは総計459名  
に対して8万通以上の応募があった。今回の2  
周年では総計321名に対して、またも同じだけ  
の応募があった。プレゼントの数が少ないから、

応募も少ないかと思っていたらそうでもない。  
やっぱり読者が増えていたのだ。みんな、あり  
がとう。さて、今回の人気は本体とカラープリ  
ンタ。発送はたくさんあるので、少し待ってね！

## 4〜6月号連続応募部門

- ①A1WX(1名)  
兵庫県/久保直志
- ②F1XDJ(1名)  
福岡県/小松由加
- ③FS-PK1(1名)  
兵庫県/藤下元志
- ④HBP-F1C(1名)  
大阪府/寺崎忠秀
- ⑤プリントショップII(1名)  
新潟県/荻村順一

## 4月号応募部門

- ⑥アロ野球激突ペナントレース(3名)  
神奈川県/服部亮寛 大阪府/西輝人  
広島県/村上美雪
- ⑦アクロジェット(3名)  
神奈川県/平井和伸 大阪府/船越哲宣  
徳島県/瀬川良磨
- ⑧グレイテストドライバー(3名)  
埼玉県/池之上新 神奈川県/清水聡  
新潟県/多田宏之
- ⑨スターシップランデブー(3名)  
群馬県/岸昭人 埼玉県/今村隆  
兵庫県/藤原和俊
- ⑩ルパン三世バビロンの黄金伝説(3名)  
秋田県/高桑優子 東京都/河村洋行  
京都府/浅井泰雄
- ⑪ファンタジー(3名)  
福島県/佐藤伸俊・竹島洋也  
神奈川県/小林香介
- ⑫F-1スピリット3DSスペシャル(5名)  
北海道/伊藤高寛 愛知県/鈴木健一  
奈良県/龍見篤典 大阪府/山元護  
兵庫県/仁部英樹
- ⑬あかんべドラゴン(3名)  
大阪府/河野行雄・宮田知果  
愛知県/谷口大
- ⑭サイコワールド(5名)  
山形県/佐藤浩 福島県/石井祐貴  
新潟県/宇田達 兵庫県/脇山剛  
大阪府/藤嶋浩
- ⑮バランス・オブ・パワー(4名)  
山形県/石井一広 埼玉県/松崎亮  
愛知県/斉藤賢司 大阪府/木下幸護  
兵庫県/仁部英樹
- ⑯あかんべドラゴン(3名)  
大阪府/河野行雄・宮田知果  
愛知県/谷口大
- ⑰サイコワールド(5名)  
山形県/佐藤浩 福島県/石井祐貴  
新潟県/宇田達 兵庫県/脇山剛  
大阪府/藤嶋浩
- ⑱バランス・オブ・パワー(4名)  
山形県/石井一広 埼玉県/松崎亮  
愛知県/斉藤賢司 大阪府/木下幸護  
兵庫県/仁部英樹
- ⑲着き狼と白き牝鹿・ジギスカン(3名)  
茨城県/中野哲之 埼玉県/白石英俊  
神奈川県/大塚直博
- ⑳ディスクステーション2号(3名)  
秋田県/伊勢進 岡山県/狩屋晋一  
福岡県/高須賀英樹
- ㉑ゼビウス・ファードラウト伝説(3名)  
埼玉県/加藤政之 岐阜県/中野克哉  
愛知県/田中正人
- ㉒ラスト・ハルマゲドン(3名)  
栃木県/大森雄嗣 千葉県/寺崎達哉  
福岡県/宮崎孝一
- ㉓めぞん一刻・完結篇(3名)  
北海道/小野直和 埼玉県/加藤作雄  
愛知県/松上好希
- ㉔ウイングマンスペシャル(3名)  
千葉県/藤田多枝 船本貴文  
大阪府/川本貴彦
- ㉕原宿アフタダーク(3名)  
青森県/小泉雄介 埼玉県/山下貴弘  
滋賀県/中野泰行
- ㉖ガリバー(3名)  
茨城県/門長英一 東京都/渡辺史朗
- ㉗阿佐田哲也のA級麻雀(3名)  
千葉県/滝沢利行 大阪府/三棟大吾  
鳥取県/長週淳一

## 25琥珀色の遺言(3名)

- 東京都/小柳奈穂子・富樫誠  
兵庫県/山原博之
- ②6クインプル(3名)  
東京都/木村雅之 大阪府/宮本誠司  
山口県/田中将暢
- ②7中華大仙(3名)  
東京都/竹本学 大阪府/河島武利  
熊本県/山西啓文
- ②8レイドックTシャツ(10名)  
青森県/立花勲 埼玉県/増田和樹  
東京都/皆川紀之 愛知県/鬼頭兼一  
三重県/稲垣裕紀 京都府/室雅高  
兵庫県/池本克洋 岡山県/横山幹夫  
山口県/広村達也 長崎県/八木ナナ
- ②9イースII肩かけバッグ(2名)  
埼玉県/佐藤竜太 石川県/松田正雄
- ③0イースIIステッカー大&小(20名)  
北海道/寺沢則夫 秋田県/高瀬裕司  
長野県/中村克博 埼玉県/山口雄三  
東京都/小島貴文 兵庫県/高月大輔  
三重県/山中基嗣 大阪府/伊藤彰志  
西井敏行・春野健博・横手浩  
岡山県/今井弘樹 広島県/池田慎二  
山口県/西條孔希 徳島県/遠藤杉高  
岩手県/難波学 栃木県/小暮椿・日  
吉圭一  
福岡県/高崎康弘・椿政郁

## 5月号応募部門

- ③1R-TYPE(3名)  
秋田県/長谷山秀信 神奈川県/竹氏圭  
滋賀県/西村圭介
- ③2スナッチャー(3名)  
群馬県/小淵隆和 埼玉県/栗田純平  
静岡県/照井孝
- ③3F-15ストライクイーグル(3名)  
茨城県/大津輝之 千葉県/段上和寛  
大阪府/伊勢貴宏
- ③4マイト&マジック(3名)  
栃木県/福地雄 愛知県/木村章一  
香川県/藤沢英人
- ③5サイオブレード(3名)  
東京都/白鳥行信 富山県/寺島小百合  
愛媛県/管健太郎
- ③6アメリカンサクセス(3名)  
山梨県/廣田敏夫 愛知県/上野博明  
大阪府/辻利夫
- ③7POWERFULまじゃん2(5名)  
宮城県/金子幹郎 三重県/小坂章  
静岡県/秋山清次・大石弘也  
大阪府/程野将行
- ③8ザ・リターン・オブ・イシター(3名)  
東京都/柴田政幸 神奈川県/上條真紀  
兵庫県/井出佳孝
- ③9ファンタジーII(3名)  
東京都/一ノ瀬光太郎 石川県/石黒  
貴也  
奈良県/玉島亮
- ④0FMバック(5名)  
茨城県/藤枝貴伸 群馬県/成瀬直樹  
愛知県/守谷友子 福岡県/中井美菜子  
大分県/川野祐二
- ④1レイドック2〜ラストアタック〜(5名)  
岩手県/中村大二 東京都/園部五郎  
鳥取県/宇野友也 香川県/亀田徳隆  
福岡県/栗秋裕利
- ④2V-STOLファイター(2名)  
和歌山県/佐原充彦 岡山県/野口武志
- ④3軍人将棋(3名)  
埼玉県/加沢昌弘 千葉県/花光慶尚  
愛知県/若井正

## 44真・ゴルベリアス(3名)

- 埼玉県/中村孝行 静岡県/小林弘和  
佐賀県/大川内紀一
- ④5きまぐれオレンジロード(3名)  
山形県/安藤文幸 長野県/櫻井宣之  
群馬県/小幡貴昭
- ④6ワールドゴルフII(3名)  
群馬県/木村英明 京都府/宮原友夫  
鳥取県/藤本巨樹
- ④7ダイナマイトボウル(3名)  
千葉県/田村武志 神奈川県/岡村靖忠  
富山県/佐藤利満
- ④8ケンペレンチェス(3名)  
青森県/鈴木慎一 広島県/田村幸子  
沖縄県/吉田順一
- ④9殺意の接吻(3名)  
静岡県/宇藤友昭 熊本県/金丸健一郎  
鹿児島県/高崎誠
- ⑤0アークス(3名)  
東京都/鈴木敦 山口県/古川裕之  
愛媛県/小室肇
- ⑤1ソリテアロイヤル(3名)  
宮城県/鎌田秀一郎 愛知県/末貞準  
一郎  
三重県/村瀬吉孝
- ⑤2T&E特製ロゴTシャツ(10名)  
神奈川県/浅沢一平・日下部新也  
千葉県/日高勝 新潟県/後藤裕二  
愛知県/辻村尚史 大阪府/江藤直軌・  
谷口喜富・福島成也 広島県/蔵面真伍  
沖縄県/友寄隆盟
- ⑤3アートディンク特製テレカ(5名)  
長野県/清水達裕 愛知県/永井秀明  
香川県/山本雄仁 愛媛県/水本幸仁  
鹿児島県/江夏康晴
- ⑤4イースII財布(2名)  
東京都/森田健夫 長野県/竹岡聖師
- ⑤5イースIIと日本ファルコム・  
特製ディスクホルダー(24名)  
青森県/大山寿夫 岩手県/工藤利昭  
宮城県/大沼誠 福島県/渡部行則  
栃木県/高橋天司 千葉県/中村健太郎・  
山野辺佳利 新潟県/渡辺匠  
岐阜県/各務隆之・山内健志  
静岡県/久保田真司 愛知県/稲葉正明  
滋賀県/久郷誠司 和歌山県/御所篤  
大阪府/北川泰平・守川正宏  
兵庫県/植田哲也 鳥根県/加納幸正・  
松野隆 福岡県/白谷祐二・中原隆晃  
佐賀県/青柳達也 大分県/伊藤剛志  
鹿児島県/有村勝一

## 6月号応募部門

- ⑤6ゴーパーの野望(3名)  
茨城県/伏見淳 大阪府/町田喜章  
長崎県/永吉直輝
- ⑤7コナミゲームコレクションvol.3(3名)  
富山県/青木康修 長野県/高橋誠  
三重県/森謙吾
- ⑤8マスター・オブ・モンスターズ(3名)  
岐阜県/井戸幹雄 大分県/末広哲  
司・  
吉野亮
- ⑤9クリムゾン(3名)  
大阪府/福本満 高知県/瀑布川誠  
鹿児島県/釘田祐一
- ⑥0ハイドライド3(3名)  
千葉県/佐藤保徳 大阪府/阪口芳正  
広島県/三浦淳平
- ⑥1アロ野球ファミリースタジアム・  
ホームランコンテスト(3名)  
長野県/島田邦人 京都府/森下哲

## 福岡県/栗林宏一

- ⑥2激走ニャンクル(5名)  
静岡県/安室秀則 大阪府/須藤耕司・  
関正朗 佐賀県/松本由香理  
宮崎県/安藤寛
- ⑥3べんぎんくんwars2(7名)  
秋田県/小笠原竜馬 山形県/山川良之  
東京都/重松正俊 神奈川県/斉藤亮  
富山県/水口祐一 愛知県/鏡味剛史  
三重県/石河宏直
- ⑥4ザ・ゴルフ(3名)  
滋賀県/米倉洋 大阪府/龍原孝明  
三重県/豊田作
- ⑥5三国志(3名)  
静岡県/杉山君代 大阪府/国友雄介  
・渡辺高広
- ⑥6ディスクステーション春号(3名)  
北海道/岡田英樹 秋田県/佐藤雅致  
愛知県/池口信男
- ⑥7新九玉伝(3名)  
兵庫県/柴田健吾・山崎勝史  
滋賀県/辻忠晃
- ⑥8技忍伝説(3名)  
長野県/馬場幸治 静岡県/高橋英治  
兵庫県/長田正彦
- ⑥9うる星やつら(3名)  
群馬県/松岡博幸 東京都/山口篤  
静岡県/川島佳幸
- ⑦0ドラゴンクエストII(3名)  
千葉県/佐藤恵美子 広島県/大久保  
誠二  
佐賀県/小部和貴
- ⑦1ハイデッカー(3名)  
北海道/坂本敦彦 滋賀県/谷尚善  
岡山県/山本法雅
- ⑦2トリートン2(3名)  
青森県/中野渡教仁 福井県/山田利晴  
鳥取県/藤本昇
- ⑦3ウルティマI(3名)  
神奈川県/玄馬正幸 滋賀県/西川和孝  
宮崎県/一政友明
- ⑦4ウルティマII(3名)  
北海道/梅原崇 和歌山県/藤井晃弘  
兵庫県/筒井康裕
- ⑦5マンハントクレイエム(3名)  
東京都/松尾弥太郎 大阪府/為村治  
福岡県/大庭聖朗
- ⑦6ファミリパロディック(3名)  
東京都/木村賢一 大阪府/辻薫  
香川県/川西明也
- ⑦7マクナム危機一髪(3名)  
北海道/宮川岳 大阪府/坂田卓也  
宮崎県/小谷広秋
- ⑦8ハイドライドTシャツ(10名)  
岩手県/小原伸樹 群馬県/近藤周一  
千葉県/伊能一成 埼玉県/四居亮人  
石川県/斉藤英治 岐阜県/菱田崇  
富山県/白崎泰弘 大阪府/中木原平  
兵庫県/尾崎淳 熊本県/内藤英寿
- ⑦9イースII下駄&ロケステアー(20名)  
千葉県/野口英昭 埼玉県/藤井弘樹  
東京都/田原秀之 福島県/福島友子  
神奈川県/佐々木高志・西坂美喜夫  
石川県/上野純 岐阜県/新田幸吉  
京都府/萬徳匡史 大阪府/太田英雄・  
中井啓之 西山裕映・矢田博嗣  
兵庫県/梶原健・福英明・山川賢  
和歌山県/榎本保夫 鳥根県/小沢幸夫  
広島県/松本泰範 徳島県/小川泰生

# 掲載ソフト36本の プレゼントつき!

# 読者アンケート

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

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは7月31日必着。当選者の発表は9月8日発売の本誌10月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

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

- ①MSX (RAM8K)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(①で⑦以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
- ⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

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

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

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

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

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3

つまで番号で答えてください。

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

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

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む)
- ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)

11 ⑩どれも持っていない

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

13 持っているものにすべて丸をつけてください。

- ①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMバック ⑤どれも持っていない

14 新しいMSXを作るとしたら、何を標準装備してほしいですか。2つまで選んでください。

- ①FM音源 ②スピードコントローラ ③連射機能 ④ステレオ ⑤ヘッドホン出力 ⑥2台目のディスクドライブ ⑦CD-ROM ⑧RS-232C ⑨MSX-DOS2 ⑩プリンタ ⑪マウス ⑫テンキー

15 いまあるMSXで必要ではないと思うものは何だと思いますか。2つまで選んでください。

- ①ワープロ機能 ②キーボード ③テンキー(数字キー0~9などが独立して横についている部分)
- ④ROMスロット ⑤ジョイスティック ⑥YJK(自然画) ⑦FM音源 ⑧RF出力 ⑨漢字ROM

16 ほしい機能をそろえたMSXがもしできたら買ってほしいと思いますか。

- ①はい(買いかえてもいい)
- ②いいえ(いま持っているので十分)

17 16ではいと答えた人のみ答えてください。そのMSXが、いくらだと買ってもいいと思いますか。

- ①2万円台 ②3万円台 ③4万円台 ④5万円台 ⑤6万円台 ⑥7万円以上 ⑦10万円以上

18 それでは、ほしい機能がそろっているMSXをどのメーカーで作ってほしいと思いますか。理由があったら書いてください。

- ①パナソニック(松下) ②ソニー ③サンヨー ④ビクター ⑤カシオ ⑥富士通 ⑦NEC ⑧シャープ ⑨東芝 ⑩三菱 ⑪日立 ⑫キヤノン ⑬その他

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	激突ベナントレース2	6
2	信長の野望-戦国群雄伝(サウンドなし)	12
3	秘録 首斬り館	96
4	ミッドガルツ(MSX2のSIDE.A)	98
5	ザ・ゴルフ	100
6	アグニの石	102
7	アンデッドライン	103
8	ハイディフォス	104
9	アークティック	105
10	銀河	106
11	韋駄天いかせ男	107
12	ディスクステーション夏休み号	108

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>激突ベナントレース2
3	<FAN ATTACK>信長の野望-戦国群雄伝
4	ゲーム十字軍
5	FFB
6	BASICビクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>はじめてのファンダム
9	<ファンダム>ファンダムハウス
10	<ファンダム>EDファンダム
11	<ファンダム>MSXサウンドフォーラム
12	FAN STRATEGY
13	FM音楽館
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	記憶のラビリンス
16	<Mini ATTACK>秘録 首斬り館
17	<Mini ATTACK>ミッドガルツ
18	<Mini ATTACK>ザ・ゴルフ
19	<FAN NEWS>アグニの石
20	<FAN NEWS>アンデッドライン
21	<FAN NEWS>ハイディフォス
22	<FAN NEWS>アークティック
23	<FAN NEWS>銀河
24	<FAN NEWS>韋駄天いかせ男
25	DSfan
26	スーパーデータ学
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP
30	特製ディスクステッカー
31	激ベナ2 & 戦国群雄伝特製下敷き

## 〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	PCエンジン

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークス
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アグニの石
5	アークティック
6	アレスタ
7	アンジェラス
8	アンデッドライン
9	イース
10	イースII
11	ウィザードリィ
12	エグザイル2
13	A列車で行こう
14	F-1スピリット
15	F-1スピリット3 Dスペシャル
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	ガウディ
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ガンシップ
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
23	銀河
24	グラディウス2
25	クリムゾン
26	クリムゾンII
27	激突ベナントレース2
28	コナミのゲームコレクションシリーズ
29	ゴーフアーの野望〜エピソードII〜
30	魂斗羅(コントラ)
31	サイオブレード
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	ザ・リターン・オブ・イシター
35	三国志
36	THEプロ野球激突ベナントレース
37	時空の花嫁
38	シャロム
39	シュヴァルツシルト
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
44	大戦略
45	T & Eマガジンディスクスペシャル各号
46	ディスクステーション各号
47	ディスクバック2
48	D.C.コネクション
49	ドラゴンクエストII
50	ドラゴンスピリット
51	信長の野望<全国版>
52	信長の野望-戦国群雄伝
53	ハイドライド3
54	ハイディフォス
55	牌の魔術師
56	バックマニア
57	POWERFULまあじゃん2
58	パロディウス
59	秘録 首斬り館
60	美少女コントロール
61	ファンタジーIII
62	プライベートスクール
63	プロ野球ファミリースタジアム
64	ポッキー
65	マイト・アンド・マジック
66	マイト・アンド・マジック2
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	ミッドガルツ
69	夢幻戦士ヴァリスII
70	めいず君
71	めざん一刻-完結篇
72	ラスト・ハルマゲドン
73	リップスティック・アドベンチャー
74	レイドック2〜LAST ATTACK〜
75	ロードス島戦記

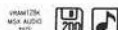
Disc station

# ディスクステーション

スペシャル

夏休み号

MSX2 MSX2+ DS#SP3



のーみ×コネコネ  
COMPILE

あの『ランダーの冒険』発売から4カ月。  
REVENGE OF DEATH というサブタイトルを加え、宇宙刑事になったランダーが登場!  
痛快SFロールプレイングゲーム



## ランダーの冒険II

REVENGE OF DEATH

アルカリ星に突如起こった事件。消えていった恋人や女性達は、一体何処へ? 真相を探るランダー刑事の前に立ちはだかる60種類もの敵機動メカ「モビルパーツ」。モビルシャーツという機動メカに乗るランダー刑事とモビルパーツとの戦いが、ここから始まる! レーザーがとび、ソードが光る、華麗なる戦闘シーン。前作よりも滑らかに美しく、しかも速くなった画面スクロール。経験値や魔法を削除し、できるだけリアルに追求したゲームシステム。恋人を救えるのは君だけだ!!

ハルマゲドン

現代の日本を舞台に、最終戦争が始まろうとしている!!!

侍王と邪神王の伝説。そして その伝説に巻き込まれていく一人の少年、義孝。

兄妹の愛と勇気をテーマに繰り広げられる冒険物語!!!!

ビジュアルウインドーの大きさが変わり演出効果を高める可変ビジュアルウインドー方式!!!

驚異の大アニメーション技術と映画的演出による感動が君の胸に突き刺さる!!

サムライキング

## メガスオンZ

これはAVGの形式をかりた、ドラマティック・サイバー活劇だ!!!

君は、世界を救うサムライとなれ!!!



7/8 ON SALE 3枚組3,880円(外税方式)

- 1枚目・ランダーの冒険II (RPG)
- 2枚目・サムライキング メガスオンZ
- 3枚目①神の聖都/スタジオパンサー (先取り)
- ②ユーザー投稿ゲーム

おもしろい国で  
ENJOY YOUR SHOOTING LIFE.

あそぼーよ。

株式会社 コンパイル

広島市南区大須賀町17-5 シャンホール広交210号  
PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)

緊急募集!

プログラマーを募集しています。ただし、できる人のみ!!

8月8日発売

### ディスクステーション 6号

MSX2 MSX2+ 2枚組 1,940円(外税方式)

- 銀男アドベンチャー前編 (ユーザー投稿)
- サムシリーズ5
- 連載シューティング プラスターバーン
- BGV ● デフォルKIDS ● DS#SP4チモ
- MSXファン ● MSXマガジン

その他いろいろ

### バックナンバーのお知らせ

DS#0	980円	DS#2	1,980円
DS#1	1,980円	DS#3	1,980円

DS#SP(番号)	3,980円
DS#4	1,980円
DS#SP2(初夏号)	4,800円
DS#5	1,940円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円

●表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+3%の送料210円(送料込み)200円を商品名、おなごの住所、氏名、電話番号、機種名を明記したと一緒に入れてお送りください。

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ふ商品名などを必要事項記入して、振込用紙を封筒に入れてお申し込みください。お申し込みは、お近くの郵便局までお送りください。郵便局からのお申し込みは、送料が無料です。

DS#0、1、2、3は、TAKERUでも買えます。

# UNDEAD LINE™

アンデッドライン

© 1989 T&E SOFT

## アンデッドライン・フェアのお知らせ

T&Eソフト夏の新作「UNDEAD LINE(アンデッドライン)」を記念して、新作発表&ゲーム大会を開くことになりました。

イベント内容は、ソフト開発の現場を生撮りした「メイキング・オブ・アンデッドライン」のビデオ上映とプレゼント付きゲーム大会等を予定しています。

- |          |                          |          |
|----------|--------------------------|----------|
| ■関東地区    | シントクエコー店3F SPIパソコンフロア    | 7月15日(土) |
|          | 上新電機J&P町田店パソコン教室         | 7月16日(日) |
| ■中部地区    | 栄電社テクノ大須イベントコーナー         | 7月16日(日) |
|          | 上新電機J&P大須店イベント会場         | 7月22日(土) |
| ■九州地区    | ベスト電器大分パソコン館4Fパソコン教室     | 7月22日(土) |
|          | ベスト電器福岡本店7Fマルコポーロ        | 7月23日(日) |
|          | ベスト電器那覇店6Fイベント会場         | 7月24日(月) |
| ■中国・四国地区 | ダイイチパソコンCITY広島4Fイベント会場   | 7月25日(火) |
|          | ダイイチパソコンCITY高松1Fイベントコーナー | 7月26日(水) |
| ■近畿地区    | 上新電機J&Pメディアランド6Fパソコン教室   | 7月29日(土) |
|          | 上新電機J&Pさんのみや1ばん館パソコン教室   | 7月30日(日) |
| ■東北地区    | デンコードーDaC仙台東口店           | 8月1日(火)  |
|          | デンコードー八戸本店DaC            | 8月3日(木)  |

■お問い合わせ先…株式会社イーソフト 営業部 佐藤 ☎052-773-7770

# 遊びならよせ…… 生きては帰れない。

壮絶な戦いの幕は切って落された。  
遊びならよせ / 生きては帰れない。  
これは命をかけたものだけが  
参加できる戦いなのだから……。

MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。

# 7・22 SATURDAY 発売!!

**MSX2 / MSX2+3.5"2DD ¥6,800**



# UNDEADLINE™

アンデッドライン

© 1989 T&E SOFT



**FIGHTER**  
レオン

**キミが選ぶ6つの冒険。  
新方式SSS(ステージ・セ  
レクション・システム)採用!**

T&E SOFT独自のゲームシステムで面白さ激増。  
なんと特長ある6つの冒険の道を、自由に選択し  
て謎をといていけるシステムだよ。攻略順序によっ  
ては同じ冒険でも難易度が変わってしまうから注意  
して選んでほしい。



## 面白さに理屈はいらない

ごたく御託はいらない、無条件に楽しめるゲームが、やっ  
ぱり最高。そんなソフトを目指して、ゲームの命とも  
言える“ゲームバランス”を、徹底的に煮詰めまし  
た。とにかく面白い、とにかく快感、これがアンデッ  
ドラインです。そして、この楽しさを一人でも多くの  
人たちに味わって頂けるよう、イージー、ノーマル、  
ハードなんてモードもつけてしまいました。

**WIZARD**  
デイ



ATTACK '89 in マリオン 有楽町で逢いませう

場所/有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F) 日時/8月20日 PM12:00-PM3:00予定

- “ゲームの命”ゲームバランスの考察……………「おきて破りのアンデッドライン」
  - 真の3Dゲームへのいざない……………「????」
  - RPG新世界の発見……………「年末超大作ルーンワース」
  - 国際人工知能シンポジウム……………「開発スタッフ紹介&質問コーナー」
  - 弱肉強食フォーラム……………「持ってけドロボー怒濤の大プレゼント大会」
- ※詳細は8月発売の当社雑誌広告にてお知らせいたします。

T&Eマガジン22号発行中!!

今号の目玉は「アンデッドライン」大特集

T&Eの最新情報がわかるテレホンサービス

名古屋(052)776-8500

# 戦いに挑むる人の勇者、キミはどの勇者で戦うか。

## ジタン城を救え、勇者たち。

王国ジタンの地は、古代より6つの魔界の接点「結界」で囲まれており、その歴史は魔物との戦いの歴史でもあった。偉大なる魔道士ロシュファが、かつて6つの「結界」を封印したが、先王の時代に無能な魔道士たちが、なんとその封印を破ってしまったのだ。



現国王ファーレンハイト2世は、魔物たちとの戦いに疲れ、病の床につき、若き王妃アルテアが王に代わって兵を率いたが、消耗ききった軍勢には抵抗する術もなかった。そして遂に「結界」の影響はジタンの城までおよび始めたのだった。

王妃を慕う3人の勇者。戦士レオン、魔道士ディノ、忍者ルイカ。お互い名も知らぬこの若者たちは、「結界」を封じる6つの「ロシュファの魂」を奪い返すため旅立った。3人の勇者の物語はここから始まる。

# 旅立ちの準備は出来た。ロシュファの魂を奪い返せ。



## ■草原に潜む魔界の者たち

広大な草原に漂う無気味な気配のなか、勇者は一人旅を続ける。次々に現われる敵と戦い、傷つく死闘の連続であった。そんな時の唯一の頼みは宝箱から得た物でパワーアップと体力回復であった。そんな時突然ボスキャラのサイクロプスが現われた。



## ■ドクロを操る ネクロマンサーを倒せ。

ここは死者を埋葬する墓場だが、地中の中から次々に蘇るゾンビたち。教会が見えるが、この中にいったい何があるのか。突然の地割れとサンドワームの攻撃、ネクロマンサーとの戦いはもうすぐだ。



## ■呪われた教会に 隠された秘密が……。

血に染まった真紅のじゅうたんを踏み締め中へと進むが、至る所に罠が仕掛けられている。ただの教会ではなさそうだが、何処かに「ロシュファの魂」が隠されているに違いない。王国ジタンを救うために一刻も早く捜し出せ。

# 勇者の冒険はまだまだ続く。キミはもう死と背中あわせだ。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(通達希望の方は300円プラス)  
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(業費での請求はお断りします)  
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(業費での請求はお断りします)



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&ESOFT** 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

T&Eマガジン  
No.22 請求券  
Mファン8月号  
89総合カタログ  
請求券  
Mファン8月号

LIVE  
ADVENTURE  
GAME  
アグニの石

The Stone  
of  
**AGNI**®

音楽/小坂明子

見る人すべてをひきつけて離さない  
真紅のエメラルド。  
遠くインドの火の神アグニが  
涙する時、  
手にしていた者には不幸が  
訪れると言う。  
そして、石に心奪われた人々が争い  
血を流すたびにますます紅く輝くとも。  
そんな宝石を狙って、  
アメリカ南部の大富豪の屋敷に  
もがり込んだ大泥棒がいた……。



MSX2 VRAM 128K 3.5" 2DD 標準価格 7,800円

ホラーロールプレイングゲーム



ゲームを終えた後でも恐ろしい  
ホラーゲームの傑作

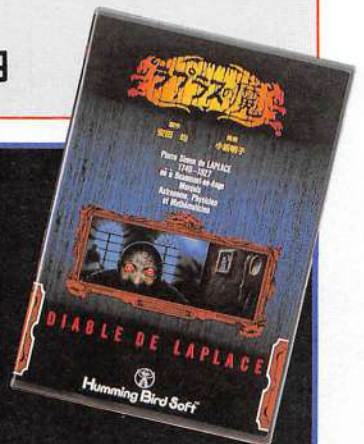
ゴーストハンターシリーズ#1

**ラプラスの魔**

原作 安田 均/音楽 小坂明子

MSX2 VRAM 128K 3.5" 2DD 2枚組

標準価格 7,800円



MSXマークはアスキーの商標です。

ユーザーステレホン ☎大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせにお答えします。午後6時から翌日の午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。  
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。



**Humming Bird Soft™**

株式会社エム・イー・シー ハミングバードソフト  
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

# 待ちかねた MSX<sub>2</sub> にやってくる!

アークティック

## ARCTIC

ACTIVE RAIL PLAYING GAME

アークタイプ レールプレイングゲーム



- ①ブルーのボール ②ブルーのボールの格納場所  
③オレンジのボール ④オレンジのボールの格納場所  
⑤ブルーのポイント ⑥オレンジのポイント ⑦じゃまをする白ボール ⑧ここでボールの進行方向が反転

レール上を滑っていくオレンジとブルーのボールを、うまくポイントの切り替えをしながらスタート時のもとに場所にもどすゲーム。一見簡単そうでも、じゃまをする白いボールや、色ごとに一齐に変わるポイントが難易度を増している。衝突をうまく使って、1秒でも早くボールをもとにもどせ!

並のゲームにあきた  
オツムへ

7月21日発売

MSX<sub>2</sub> MSX<sub>2</sub>+  
¥5,800  
R58Y5120

- 華麗なグラフィックの全31ステージ!
- ステージを指示してのゲーム可能!
- ボール・スピードを3段階に設定可能!
- 軽快で楽しいゲーム・サウンド!

## A列車で行こう

本格派  
鉄道シミュレーション



キミは限られた資金でレールを敷き、駅を建設する。駅ではお客が乗り込み運賃を支払う。これがキミの唯一の収入源。さらに駅ができることで、周辺には家が建ちはじめ、町並みが自然にできあがってくるくみだ。しかも家の建つペースが早く、ディスプレイのうえに宅地マークがポンポンと音をたてて出現していく様はまさに快感。但し乗客が増えても効率よく客車を走らせなければ、かえって赤字を出すハメになる。また最大の危機は、列車事故による損害賠償。これを避けるためにもダイヤの組み方に細心の注意を払わねばならない。

会社を倒産からまもり、いかに最終目的を果たすか、すべてはキミの社長としての腕しだいだ!

8月21日 発売決定!

キミは大統領から大陸横断鉄道会社の社長に任命され、10万ドルの資金をうまく使って、事業を成功させなければならない。期限は一年。はたして大統領を西海岸の別邸まで通すことができるだろうか。

MSX<sub>2</sub> MSX<sub>2</sub>+ (バッテリーバックアップ付)  
¥7,800 R78Y5121

新作ソフトテレホンインフォメーションを開設いたしました。☎03(236)2000

本広告に掲載の商品には消費税は含まれておりません。MSXはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです。©アートディンク



発売元/株式会社ポニーキャニオン

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

札幌支店/011-232-5151  
大阪支店/06-541-1971

仙台支店/022-261-1741  
広島支店/082-243-2915

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

東京支店/03-221-3271  
福岡支店/092-751-9635

名古屋支店/052-562-0111  
ニッパンポニー/03-222-1431



世界征服をたくらむ夢幻王ログレスを倒すため、  
幻想王女ヴァリアによりヴァリスの戦士となった優子。  
ログレス亡き後、混乱のヴェカンティは新たな  
恐怖の支配者メガスをむかえた。  
支配力を失い狂暴化したログレスの軍団は  
復讐のみを果たすべく優子に襲いかかる。  
だが、王女ヴァリアの助けはない。  
ヴァリアは優子を見すてたのか？  
不気味に静観する残忍王メガスの真の力は、  
確実に優子を死へといざない、世界を  
破滅へと導きつつあった…。

バリエーションコスチューム! バリエーション  
夢幻戦士 The Fantasm Soldier

# ヴァリスII

7月8日発売

●PC-88SR(5'2D)  
6枚組+1枚(PCMディスク)¥8,800

8月5日発売

●PC-98VM/UV(5'2HD・3.5'2HD)  
3枚組¥8,800  
●MSX2/2+(3.5'2DD)  
4枚組¥8,800

●夢幻戦士ヴァリスII・サウンド!!●

東芝EMIよりCD/MT  
(ミュージックテープ)で  
同時発売決定!

8・23 ON SALE

●リアレンジ・バージョン  
7曲を含む計30曲収録

CD/CT28-5530(税込定価¥2,575・税抜価格¥2,500)  
MT/ZT24-5530(税込定価¥2,266・税抜価格¥2,200)

\*ゲームにはCDシングルは付きませんでしたのでご了承下さい。



### 1面(act1)▶

「ヴァリスII」は6面構成。1面はオーソドックスなアクションゲーム。夜の高层ビルを背景に、現実世界から戦いは始まります。難易度を抑えた入門編のステージです。



\*1面、2面の写真はMSX2によるものです。



### 2面(act2)◀

2面からは夢幻界に突入/難しさを増したアクションステージは、通常の2倍飛べるハイジャンプアイテムを使わないと先に進めないおまけつきです。



### 3面(act3)▶

3面は夢幻界の洞窟内がステージのアクションゲーム。エクスポーダー(爆弾)アイテムを使って壁を壊して進む、迷路の要素までも加えた難しいアクションです。



### 4面(act4)◀

4面は夢幻界の敵基地。ここは強制横スクロールシューティングゲームなのです。このあと、5面、6面は、縦スクロールなど難易度がアップ。ゲーム3本分の満足感と興奮が君を離しません!



### ●物語なくして

このソフトは語れません。

- 20曲以上のBGM、40種以上の効果音、前作の3倍以上のビジュアルシーンが、深い感動を呼ぶストーリーをサポート。
- アナログ対応画面で微妙な色合も表現、画質もハイレベルです。

### ●アクションゲームを徹底追求! アイテムも豊富!

- 武器は5種類4レベルアップの20パターン、防具のコスチュームは8種類。おっと、「無敵」「敵静止」...まで、特殊アイテムはまだまだいっぱいです。

- 武器、防具を選ぶ「セレクト画面」では、優子の防具コスチュームを変えられる着せ替え感覚を表現/当然、ゲーム画面のグラフィックも華麗に変身します。

付記のない画面写真はPC-88SR1によるものです。



- PCエンジン(CD-ROM<sup>2</sup>) 発売中 ¥6,780 ●X68000開発中 表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。

### 海洋堂制作“優子”

### ガレージキット・プレゼント!



1/8スケール

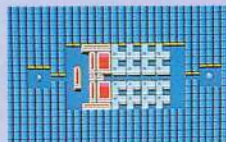
パソコン版ヴァリスIIゲームを全面クリアした方に写真の優子ガレージキットをプレゼントします。各機種ともに先着100名様まで。応募要項はハッピーエンディングの後画面に表示されますので、お間違えのないよう応募願います。

- 写真は完成例です。実物は組立式でパーツ毎に別れています。
- このガレージキットは海洋堂から夏頃発売が予定されています。

## ●コンストラクション・ツール●



あなたが創るパズルです。



■ブロックを移動させて迷路を抜けるパズルゲームのコンストラクション・ツール。ブロック・障害物を並べ変えて、マップを作るのはあなたです。

■もちろん、初級・中級・上級・プロ級のサンプルマップは全部で108個用意!一度はまるまると抜けられない、パズルワールドへご招待!



\*画面写真はすべてPC-8801mkIISAによるものです。

### めいず君自作マップ大募集!!

このコンストラクション機能を使って、皆様が作ったオリジナルマップを募集します。自信作ができた方は「日本テレネット 手づくりマップ係」までお送り下さい。締切りは7月31日。商品はCDラジカセ(3名)・液晶テレビ(5名)・特製腕時計(10名)・特製テレホンカード(100名)と盛りだくさん。くわしい応募要項は「めいず君」パッケージ内のチラシをご覧ください。

好評発売中! ¥5,800

PC-88SR1<sup>5</sup>2D/PC-98M/UV 5<sup>2</sup>HD.35<sup>2</sup>HD/MSX2 2+35<sup>2</sup>DD

●表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。

\*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名記の上、直接当社にお申し込み下さい。(送料無料)。\*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賃貸(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。

# RENO

Renovation Game

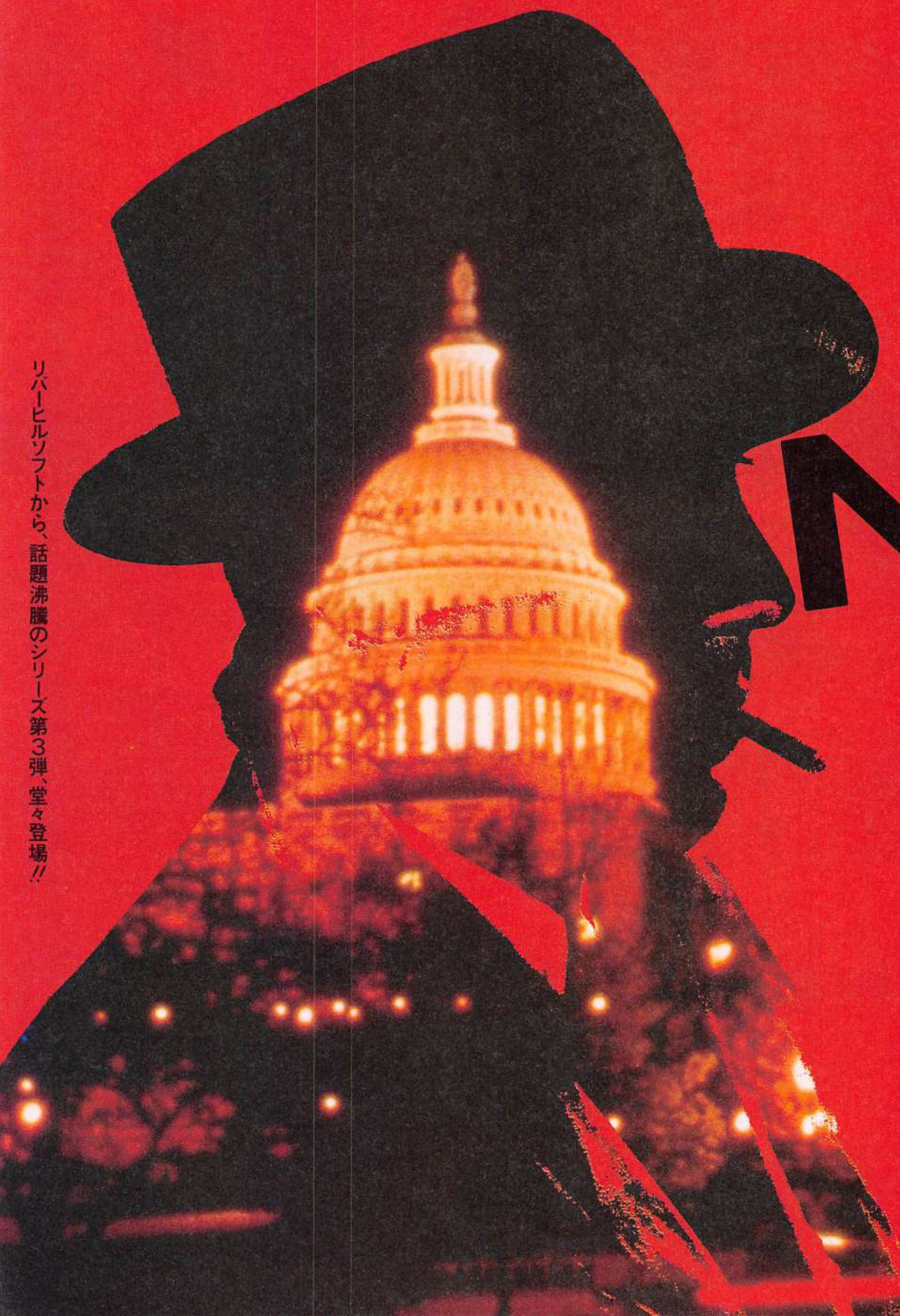
## 株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

ユーザー・ホットライン: (03)・268-1268 (045)・784-2800

俺は、許さない。

リバーヒルソフトから、話題沸騰のシリーズ第3弾、堂々登場!!



ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場!

J. B. ハロルド事件簿 #3

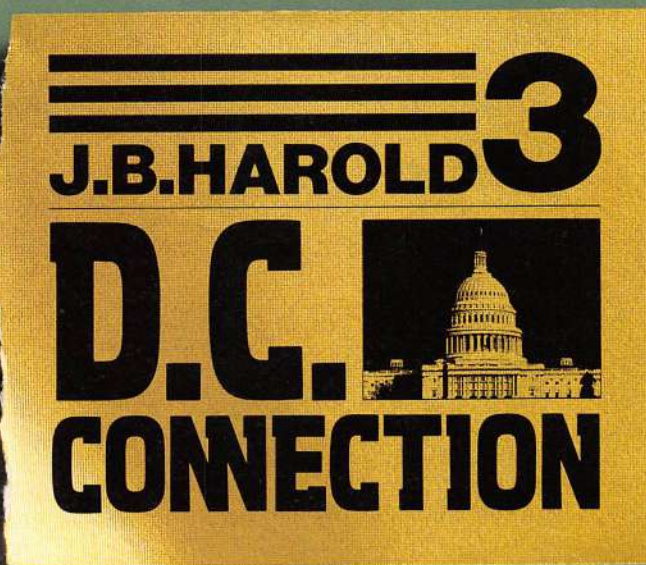
# D.C.コネクション

愛と死の迷路



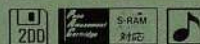
PC-9800版画面

ワシントンD.C.への出張中のリバイタウン警察署長  
ウォルター・エドワーズが、何者かの手で射殺された。  
現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。  
所持していた連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。  
そして数日——市警に捉えられた犯人は、  
なんと彼の息子・ラレリックだった。  
事件の経緯に不審を抱いたリバイタウン警察は刑事J. B. ハロルドを派遣、  
真相糾明に乗り出す。  
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影……  
超大国のかげりを感じながら謎を追うJ. B. の胸には、  
この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯していた。  
現地取材によるリアルなグラフィックで繰り広げる、  
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。



7月下旬発売予定

MSX2 MSX2+



■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応  
■FM音源対応(全18曲)  
標準価格 8,800円(税別)

●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テレフォンサービスをお届けします。  
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)  
●リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。



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



# HYPHER DEFENDING FORCE SYSTEM

## 架空防衛迎撃システム「Hydefos」が シューティング・ゲームの流れを変えた!

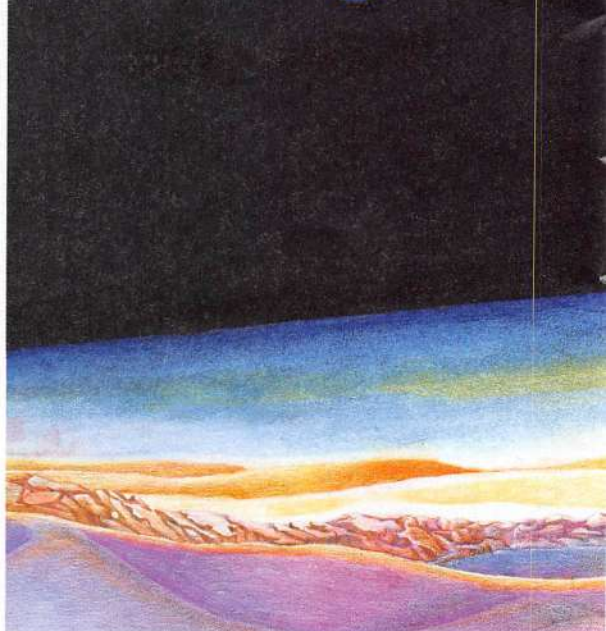
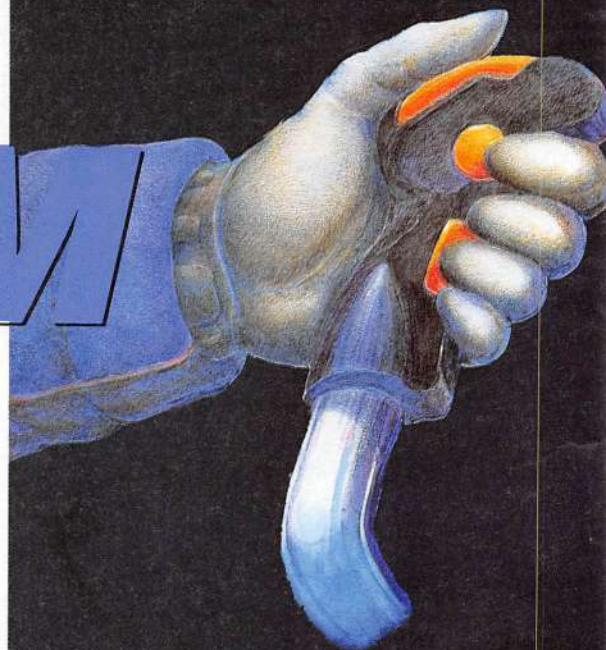
迫り来る侵略者の群れを次々と撃破する快感がたまらない。シューティング・ゲームの醍醐味をストレートに凝縮した「ハイディフォス」。しかし単に難しいだけのシューティング・ゲームではない。Hyper Defending Force System=Hydefos (架空防衛迎撃システム)の誘導、そして補給ベース「Pit」の設定により、「Pit」にたどりつくまでのスリルに満ちた展開が楽しめる。またマップ上での「パイパス」方式により難易度が変化に富んでいる。さらにリアルに、よりエキサイティングなシューティング・ゲーム、それが「ハイディフォス」だ。

## スムーズな興奮を呼び起こす水平スクロール。 そしてドラマティックなストーリー。

物語は深海から大気圏外へと展開。リアルなグラフィックがシューティング・ゲームを超えたストーリーを十分に感じさせてくれる。しかも『PSYCHO WORLD』で見たスムーズな水平スクロールだから興奮は途切れない!そのめくるめく展開に、ファイティング・スピリットがきつと熱くなる。任務を遂行した瞬間の感激をさらに鮮やかに演出する。これはもう、ゲームを超えて現実に迫るドラマだ。

## ■あらすじ

無限に広がる銀河系には我々が住む地球に酷似した惑星が無数に存在している。エリダヌス星系唯一の生物惑星「Tiar」もそのひとつだ。しかし、この星系の太陽ともいうべき「タウI」に生じた黒点の異常増殖によって大気はまたたく間にイオン化され、人間を含めた生物や自然、気象、そして重力さえもバランスを破壊され、まるで聖書に書かれた黙示録的な様相を呈していた。さらにこの異変に乗じて惑星「Tiar」を制圧しようとする侵略者たちが激しい攻撃を開始した。この絶対絶命の危機を救う方法はただひとつ。侵略者たちの執拗な攻撃をかわし、惑星「Tiar」の軌道上に建設された「タウI黒点制御システム(TMCS)」の光波エネルギーを「タウI」の黒点に射ち込み異変を鎮静化することだ。平和で美しい惑星を取り戻すために、いま 架空防衛迎撃システム(Hydefos)を搭載したファイターが飛び立ちようとしている。



■ヘルツでは、ただいまMSXの開発スタッフ・営業を募集しています。  
詳しくは人事担当吉田までご連絡下さい。

Hz

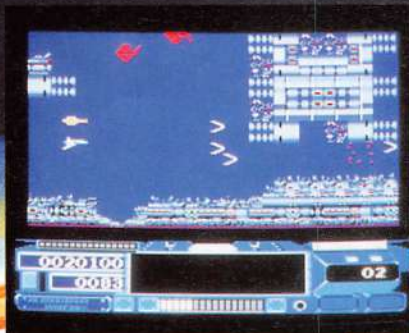
# 完成、新・シューティング理論。



*HYPER DEFENDING FORCE SYSTEM*

# Hyper Defeos

[ハイディフォス]



好評発売中

¥7,800 MSX2 MSX2+ 3.5"2DD(2枚) MSX MUSIC 対応

株式会社 ヘルツ 〒169 東京都新宿区北新宿2丁目6番14-402  
TEL:03(371)3801 / FAX:03(369)4071

※表示価格には消費税は含まれておりません ※MSXは(株)アスキーの商標です

マルチシナリオリンク方式を採用

これまでのRPGでは、主人公と仲間が突然出会うものでした。しかし仲間たちはどこかで待ち合わせして共に冒険することになったかを知った方が、より感情移入できるはずだと考えました。

そこでクリムゾンIIではマルチシナリオリンク方式を採用しました。主人公でプレイする前に、仲間になる4人にひとりひとりのシナリオが用意されています。

はじめに4つのシナリオをクリアしてから、主人公の冒険が始まり、彼らをおかえりに行くこととなります。見覚えのある場所で仲間を見つけたときの感動は、いっしょに強くなるでしょう。

●すみずみまで計算されたゲームバランスの良さは、まさに完璧。

●戦闘中のオートキーなど、抜群の操作性を実現。

●山では高さを設定、海では初の潜水コマンドにより、地上マップと同じ広さの海底の冒険も可能。

●マルチシナリオリンク、次々に起きるイベントなどで、ますます興が深くなったゲームストーリー。

●4倍に広がったマップ、5人編成のパーティー、より強力な魔法、増強されたオリジナルモンスター、どれもこれも前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。

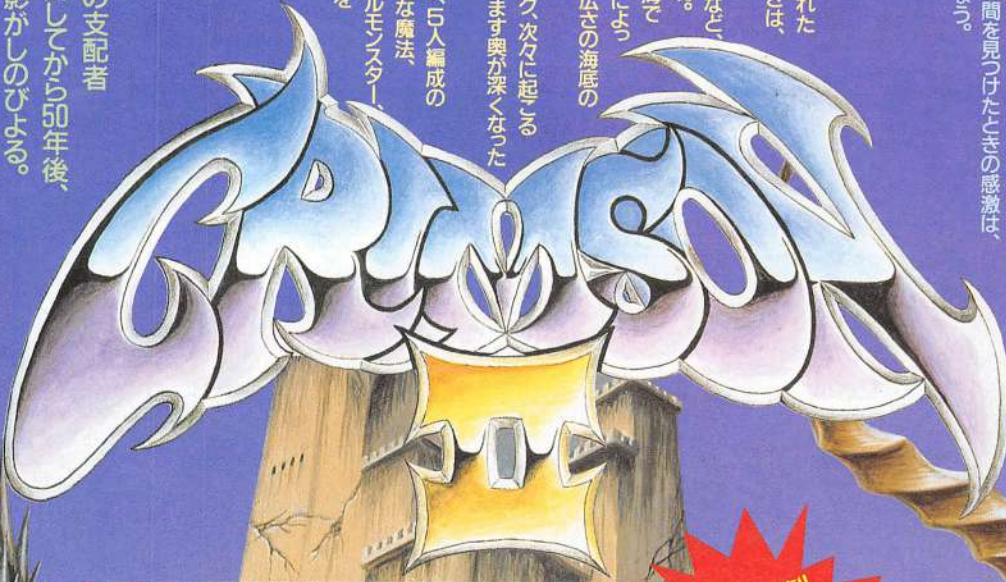
3人の勇者が悪の支配者

『クリムゾン』を倒してから50年後、世界に再び悪の影がしのびよる。

いま、伝説の宝玉を持つ5人の若者が、復活した『クリムゾン』の逆襲に立ち向かう。

最高の操作性と完璧なゲームバランス、そしてマルチシナリオリンク方式でさらに感動を深めた『クリムゾンII』。

いっしょに『MSX2』に登場します。



大型布製  
カラーマップ  
つき!!

MSX2 / MSX2+  
RAM64K VRAM128K

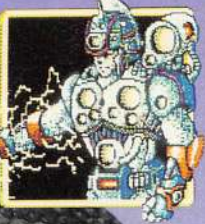
3.5 3.5インチ2DD(2枚組)

MSX MUSIC対応

ジョイスティック対応

7,800円(税別)

PC-88SR版  
好評発売中  
7,800円(税別)



LV	HP	MP
リム	74	33
リム	61	23
ゴバス	78	0
ナレーション	41	24
マロ	39	28

コマンド?	ジョブ
↑	リブ
↓	リブ
←	リブ
→	リブ

LV	HP	MP
リム	74	33
リム	61	23
ゴバス	78	0
ナレーション	41	24
マロ	39	28

コマンド?	ジョブ
↑	リブ
↓	リブ
←	リブ
→	リブ

LV	HP	MP
リム	74	33
リム	61	23
ゴバス	78	0
ナレーション	41	24
マロ	39	28

コマンド?	ジョブ
↑	リブ
↓	リブ
←	リブ
→	リブ

LV	HP	MP
リム	74	33
リム	61	23
ゴバス	78	0
ナレーション	41	24
マロ	39	28

コマンド?	ジョブ
↑	リブ
↓	リブ
←	リブ
→	リブ

【プログラマー急募】  
◎アセンブラのできる方  
電話にてお問い合わせください。  
アルバイト可

【STAC】  
◎表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。  
レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。

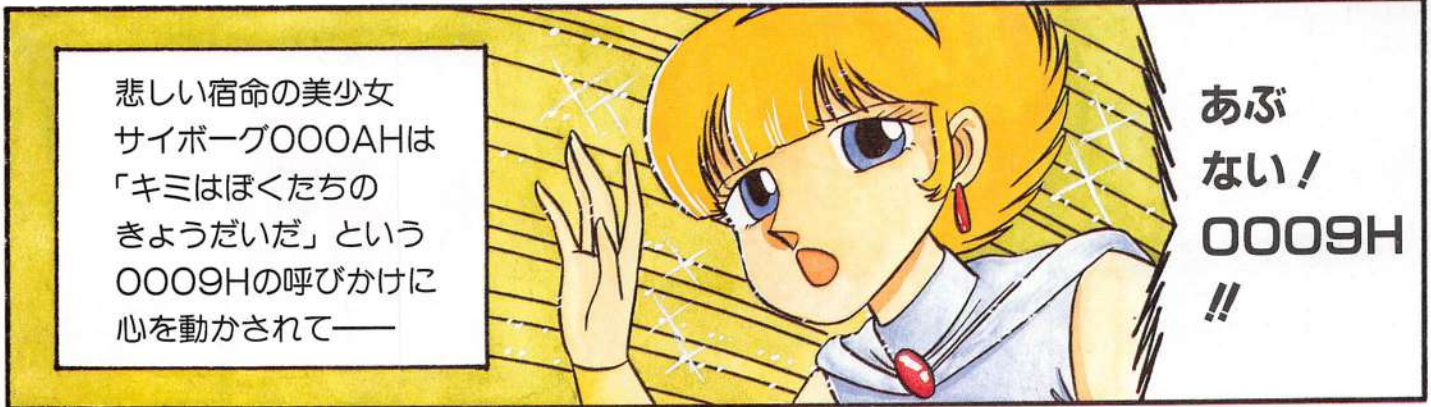
【通信販売のお知らせ】  
①現金書留の封筒を用意する。  
②ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。  
③商品の代金と消費税分を入れる。(送料は無料です。)★おつりのいらぬように入れてください。  
④郵便局へ持って行く(速達も可!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

**XTALSOFT** Personal Computer Software **クリスタルソフト株式会社**  
 〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11  
 ☎大阪 (06)-326-8150  
 ユーザーサポート 月曜～金曜10:00～17:00  
 ★広告中のメーカー希望小売価格には、消費税は含まれていません。  
 小売段階で、小売実売価格に別途消費税がかかります。

名作広告マンガ  
シリーズ②

ゼロゼロゼロキュウ  
0009H  
エイチ  
テクボーグ

佐藤 元  
+テクノポリス編集部



悲しい宿命の美少女  
サイボーグ000AHは  
「キミはぼくたちの  
きょうだいだ」という  
0009Hの呼びかけに  
心を動かされて——

あぶ  
ない!  
0009H  
!!



うっ  
天下統一と  
エメラルド・  
ドラゴンか!?



ああ! おなじみの  
同人ソフト  
美少女ソフトだ!!



加速装置  
イースIII  
ポスター型  
エリア・ガイド  
カレンダー  
付き——っ



ぼくはちかう!  
今月こそ必ず  
美少女ソフト  
6か月カレンダー  
を付けると!!

あーあーあーあー  
あーあーあーあー  
あーあーあーあー

展用はあは!  
このマンガは  
——っ!

奥歯をかみしめると加速する  
パソコンゲーム誌

テクノポリス

8月号 好評発売中  
特別定価 590円  
(税込)

毎月8日発売  
徳間書店



# 7月17日(月)

## PC Engine FAN 8月号 増刊

映像が

### この夏、



個性的な各敵キャラのデータを詳細に紹介する

特別付録

## 大魔界村

## 驚異の攻略36頁

この夏、メガドライブの発売ソフトで注目度、期待度ナンバーワンのアクションゲーム『大魔界村』を、早くも堂々36頁にわたって徹底攻略。グラフィック、サウンド、難易度など、すべての面で業務用そのままのデキであるこのゲームを、敵キャラデータ、全5ラウンド完全マップ、各ボス攻略法など、あますところなく解説。この1冊があれば、必ずアナタにも魔王ルシファーに捕らわれたプリンセスを救い出すことができるはず。

無補の出陣方法や、中身もバッチリわかる



NEW

スーパーハイフリュート

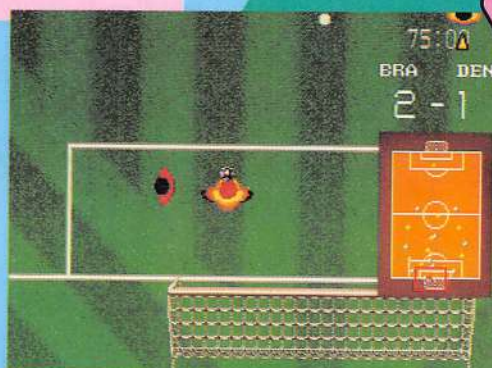
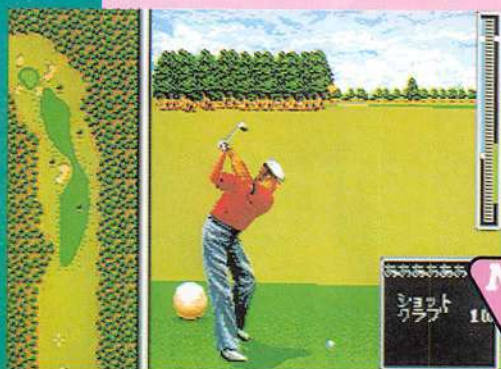
●パソコンゲームで人気を博したアクションロールプレイングの元祖・ハイドライドがメガドライブに登場。フェアリーランドの危機を救うため、闇との戦いが始まる!

●超リアルなグラフィック、難解なコースの数々。プロゴルファー尾崎直道のアドバイスを得て、トーナメント優勝を勝ち取ろう。16ビット、ゴルフゲームの決定版。

尾崎直道の

スーパーマスターズ

NEW



NEW

ワールドカップサッカー

●世界24カ国のリーグ戦を勝ち抜くには、かなりの技術が必要だ。超リアルな音とスピード感、そして技の連続…。メガドラならではの体験を味わえるサッカーゲーム。

画面写真な新作を  
紹介! HOTな新作を  
紹介! HOTな新作を

# 発売予定

◎ハイパーシミュレーション「スーパー大戦略」ノ



◎みことなグラフィックが映える「激王記」は有名な

多彩な  
新作



音がスピードが  
この誌面から飛び出す

## 新たな ゲーム文化が...

# メガドライブ FAN

オールカラー  
別冊付録つき

定価 **490円**  
—徳間書店—



サンダーフォースII MD

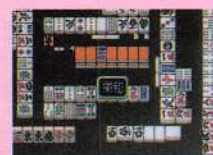
◎8方向スクロール画面は地形をしらねば  
8方向スクロールステージと  
横スクロールステージの2種類の  
プレイ画面があるムズいシュー  
ティングゲーム。全9ステー  
ジを完全徹底分析した攻略だ!



◎ハイパーシミュレーション

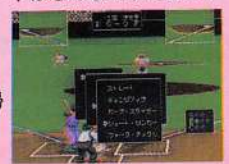
### モデム特集

電話通信でゲームが遊べるウレシイ話。ツ  
ーシン大好きというあなたにソフトを紹介



**TELTELスタジアム**  
野球ファンには気になる  
ソフト。操作性、スピー  
ドはどんなふうになる?

**TELTELまあじやん**  
わざわざ出かけたり、帰  
りを気にすることもなく  
存分に麻雀を楽しめる。



- ウルテク/完全収録40本
- 超新作情報/まとめて7頁
- ゲーム一覧/発売ソフト一目瞭然
- ゲーセンコーナー/人気の2作
- 新作カレンダー/年内の予定を
- CESレポート/アメリカのメガドラ



ではゲームになりにくいので、ファンタジーの世界での最高権力者「神」を最後に倒すという物語にした。もちろん、最初から神を倒そうとするのではなくて、人々を殺しまくる魔王の後ろ楯が神であったという設定だ。神と魔王の境目など紙一重だ、というのは今度の中国の動乱でわれわれが目当たりしたことだが、それよりも、RPGでの

神や王様の絶対ぶりをひっくり返してやろうと思ったのだ。そんなことでは、人間として自立なんぞできないぞ、と。どこまでその思いが伝わったかは自信はもてないが、人間が独立して生きるというのは近代の常識。ましてや、ポストモダンといわれる現代では、常識以前だ。実際はその常識以前の人々が多いのが現実だったりするのだが、

それは、この際放っておこう。「ラスト・ハルマゲドン」もやはり人間を扱ったゲームだ。要するに活字メディアに取ってかわろうとする意欲をむき出しにした作品だ。この場合、どちらかという、人間というよりも人類といったほうがいいかもしれないが、どこまで達成できたかは別にして内容的にハードなSF小説をめざしていることは

確か。そしてそれがかなりの程度成功しているのが、このゲームだろう。

人類の過去と未来を見通した上で、大胆な仮説を提示してしまいかもそれをどさくさにまぎれて納得させてしまう手際の良さやスケールの大きさは、いかにもこのゲームの作者らしい。

ゲームにも、これほど大きなことが語れるのだ、と納得／

## シナリオの「深さ」ってなんだっ！

前半、なにがなんだかわからないうまにスタートしたモンスターの一団が、石板や死体以外の人間の文化といったものを目の当たりにするのは後半に入ってからだ。エイリアンを倒せばそれでゲームが終わると考えていた人にとっては実に意外な展開だったに違いない。このへんはこのゲームの作者であり、広報活動をリードした人物の勝利だと思う。

つまり、第2部の存在そのものすらマスコミに対してさえもひた隠しにしていたのだ。プレイヤーとしては「えっ、まだ終わらないの？」という驚きだけでも儲け物だ。世の中、そうそう

心から驚けることは多くないのだ。

そして、いよいよ地上に出て教会、デパートなど、かつてそこに暮らしていた人類の営みをモンスター達が見るシーンへと続く。そこで、各モンスターが愛と優しさに目覚める。このへん、このゲームのクライマックス、といえそう。

まっ、ヘドロからスライムというのはご愛敬としても、彼らモンスター達と人間達の不思議なつながりが、次々に見えてくる。特にガーゴイルが自分の過去の姿に目をうるませるシーンなど、いいなと思わせる。それは人間のわがままで、守り神

から、魔物へと勝手に変えられてしまったガーゴイルが、それに恨みを持つのではなく、逆に人間の哀しさを実感するというもの。

物語はここで終わらず、さらにどんでん返しが用意されていて、実際はモンスター達が自分の力で行動していたのではないということになってしまい、ここは人によって意見が分かれるところだが、最終的にはこれが人類を救うための最後の手だったというところで個人的にはちょっと欲張りすぎたかな？ と思ってしまったが、ゲームという擬似体験そのものをテーマにしているのには、さすがと思わ

せられる。

要するに、数少ない人類の生き残りが、再び過ちを犯さないようにあらかじめ人類の弱さを擬似体験するためにコンピュータが仕組んだイベントがこのゲームだったというわけだ。そうなるプレイヤーは何だったのかということにもなっかなり複雑。プレイヤーのやっていたことは、喜びや落胆まですべてコントロールされていたわけだ。コンピュータのゲームはこれだけではないぞ、という思いが残ると同時にこの作者のコントロールのうまさにも舌を巻いたのも事実だった。

では、また来月／

### これが、モンスターたちを「泣かせた」イベントたち



① 聖母マリアで目覚めるハービー



② G.スネークは人間の想像力の産物？



③ 崩れ果てたガーゴイルの石像



④ スケルトンが泣いた教会の鐘



⑤ ゴブリンを悩ませた昔の物語



⑥ アンゾット剣の秘密とは？





# 首斬り館

秘録



「いよっ、逐電屋！」なんて  
思わず声がかかりそうな  
時代劇AVG。迷いがち  
な三田村邸など完全攻略。

BIT<sup>2</sup>  
☎03-479-4558  
発売中

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

## アタックする前に、物語を再チェックだ！

舞台は元禄8年の江戸。將軍徳川綱吉が定めた「生類憐れみの令」によって罪をおった人々を、悪法に反対する水戸藩へ逃がすことを裏稼業とし、一度も失敗したことのない腕前から「逐電屋 藤兵衛」と異名をとる男がいた。

ある日藤兵衛は師と仰ぐ芭蕉先生(俳聖松尾芭蕉、じつは水戸の隠

密)に、お志津という娘を探して逐電させる仕事を依頼された。お志津は来留須という怪人と、配下の4人の殺し屋たちに連れ去られていたのだ。仲間の自明かしひょう吉や水戸藩士の佐々木、陰陽師の少女瑠璃たちと探索をしているうちに、来留須た



ちの目的が「振り袖火事」の原因となった娘たちの生まれかわりであるお志津、ゆり、秋乃の3人の娘をさらい、邪悪な儀式で呼び出した怨霊の力で江戸を再

び火の海にすることであると知る。ついに敵の牙城首斬り館を見つけた藤兵衛、瑠璃、ひょう吉の3人は、娘たちと江戸の町を救うために館へ突入した。



## 迷いそうな地点をピンポイントアタック！

まず、ゲームの前半でひっきりりなポイント3つをアタックしてみた。このゲームは、その場面の状況や出会った人物から得られる情報をすべて見つけられれば、必ずつぎの展開へ進むようにできている。ストーリーが進まないときには、まえに試したコマンドを再チェックしてみると、まだ見ていない情

報が得られるはずだ。また、コマンドから得られる情報のちょっとした変化に気がつかなかったり、てがかりになるアイテムを手にいれるための謎が解けなかったりすると、にっちもさっちもいかないことになるが、AVGの基本である注意、観察、推理をおこたることがなければ、必ず道はひらけるはずである。

### Point2 人相書きは大事なてがかりだ

上野の弁天堂の場面で、死体を発見したら、その顔をよく覚えてお



人相書き作成画面。まちがえないように死体の顔をよく見比べて

くこと。このあとで人相書きを作らなければならないからだ。正確に描けないと、この後の聞きこみができないので、要注意。



#### 死体



ばあさん  
このばあさんに聞きこみできれば人相書きはOKだ

### Point1 水呑み長屋のほこらを調べろ

無人でまったく手がかりがないように思える長屋だが、左右の棟を何度か見比べていると、戸口の数が違っているのに気がつくはず。



なんの変哲もない長屋の風景だがすでに蚤助の術にはまっている

そうしたら、長屋の奥にあるほこらを調べてみよう。中に殺し屋の1人、蚤助がしかけた幻薬の香炉があるはずだ。これを見つければ、お志津のてがかりを握っているへい八の部屋へ進むことができるはずである。



長屋の住人にあとで聞きこみできる

### Point3 大谷石のからくりの謎を解け

最重要アイテムのほうらいじゆの実は、本妙寺の大谷石のからくりの中にあるが、このとき瑠璃の父、玄心の残した剣、鏡、勾玉の3枚



扉の上の銅板を番号どおりに押せばほうらいじゆの実がわが手に

の呪符の謎を解かなければならない。呪符には「天無人」「吾無口」「罪無非」の文字が書かれているが、これはじつは文字の引き算になっていて、例えば「天一人=?」となり、3枚の呪符から重要な3つの文字が読み取れる。



## 三田村邸 四天魔結界をマップでアタック!

中盤でいちばんむずかしいのが、来留須の妖術「四天魔結界」によって四次元迷路と化した三田村の屋敷から、藤兵衛と瑠璃を、脱出させることだろう。ここで注意することは、藤兵衛たちの視線は、下のマップで見てつねに上方向を見ているということだ。これを忘れて、ループが続いているところで、自分の

位置を見失いがちになる。ある部屋から右手の部屋へ移動するとき、藤兵衛たちは右の方向を向くのではなく、カニのようにこぼばいで移動していると思えばいいだろう。この三田村邸の中ではゲームオーバーになることはない。もし自分の位置を見失っても落ち着いて位置を確認しなせばだいじょうぶだ。

**③ 書院**

三田村の書院。机の鍵のかかった引きだしの中にこの屋敷の見取り図がある。引きだしの鍵は部屋にある止まった時計の中に、隠されているので、忘れずに調べよう。





▼見取図



**⑦ ワープゾーン①**

火がまわっている部屋から右手には同じ形の部屋が4つ並んでいて、いちばん奥の部屋の右側とこの部屋の左側はワープ空間でつながっている。左に進むのが出口への近道。

**① 内玄関**



三田村邸の入口。来留須が登場して、藤兵衛たちを挑発する。

**② ループゾーン**



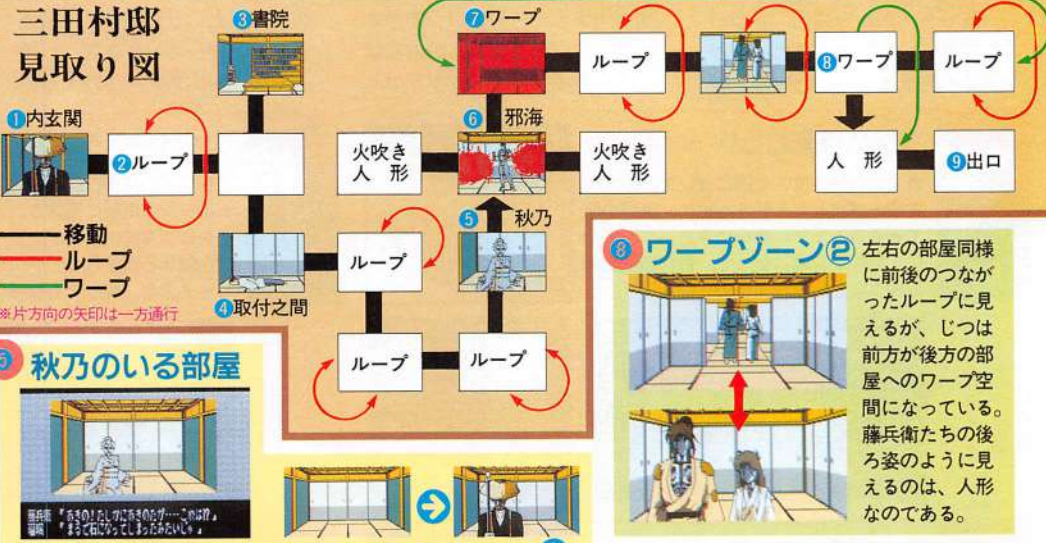
空間がつながっていて自分の姿が前や左右に見える。全8か所。

**④ 取付之間**



改心した三田村が、最後に娘のことを藤兵衛に頼んで死ぬ。

**三田村邸 見取り図**



①内玄関 ②ループ ③書院 ④取付之間 ⑤秋乃のいる部屋 ⑥邪海のいる部屋 ⑦ワープ ⑧ワープゾーン② ⑨出口

— 移動  
— ループ  
— ワープ

\*片方向の矢印は一方通行

**⑤ 秋乃のいる部屋**

振り袖火事の因縁を背負った娘の一人である三田村の愛娘秋乃が石のように立っているが、すぐに消えてしまい来留須が現れる。お志津とゆりの2人を連れさった妖術人寄せの法だ。じつは来留須も妖術によるにせものである。

**⑥ 邪海のいる部屋**

殺し屋の一人、傀儡師邪海と彼のしかけた火吹き人形がまちうけている部屋。邪海は藤兵衛に手傷をおわせて火の海となった部屋から消えるが、その後を瑠璃が何度も見ているうちに、脱出口を見つけてくれる。

**⑦ ワープゾーン②**

左右の部屋同様に前後のつながったループに見えるが、じつは前方が後方の部屋へのワープ空間になっている。藤兵衛たちの後ろ姿のように見えるのは、人形なのである。

**⑨ 出口**

ついに最後の部屋。四天魔結界からの出口は不思議にも掛け軸の絵の中に出現するのだ。

## 敵の牙城首斬り館にちょっとアタック!

三田村邸をクリアすると、来留須一派の牙城、首斬り館へ進める。3人の娘たちは、来留須

によって館の奥深くにとらわれている。そして藤兵衛たちの行手を阻もうと薬屋蚤蝮、猿使い

**対決!!**



もういいよ、そんなことよりじかんがなえ、のりこどど! 首斬り館へ!



①首斬り館に突入する藤兵衛たち。殺しの4人衆との決着のときは来た!

の張、傀儡師邪海、邪剣士暗月斎の殺し屋4人衆が、まちうけている。館の中をいかにクリアするかはここでは明らかにできないが、ヒントをあげるとギャグメーカーのひょう吉が、ここでは大活躍する。彼のやる気を尊重しよう。また、藤兵衛お得意の忍術も重要な役割をはたすはずだ。あとは来留須を倒すのみ。最後の最後まで、どんでんがえしの連続が待っている。

① 来留須の正体は明かされるのか?



② こっ、これはいったい!? 藤兵衛は殺されてしまうのだろうか?





前半の6話までのワンポイントアドバイスと、モンマルトルの森の迷いワープをマップで攻略!

ウルフチーム  
☎03-5273-4795  
発売中

媒体		媒体	
対応機種	MSX 2+専用	対応機種	MSX 2/2+
RAM	64K	VRAM	128K
セーブ機能	ディスク	セーブ機能	ディスク
価格	12,800円	価格	※8,800円

## 前半6話までのワンポイントアドバイス

ミッド・ガルトツ時代、ドラゴンに育てられた主人公カインが運命の剣を手にしたときから物語は始まった……というのがオープニングだ。ゲームの内容はというとシューティングが中心

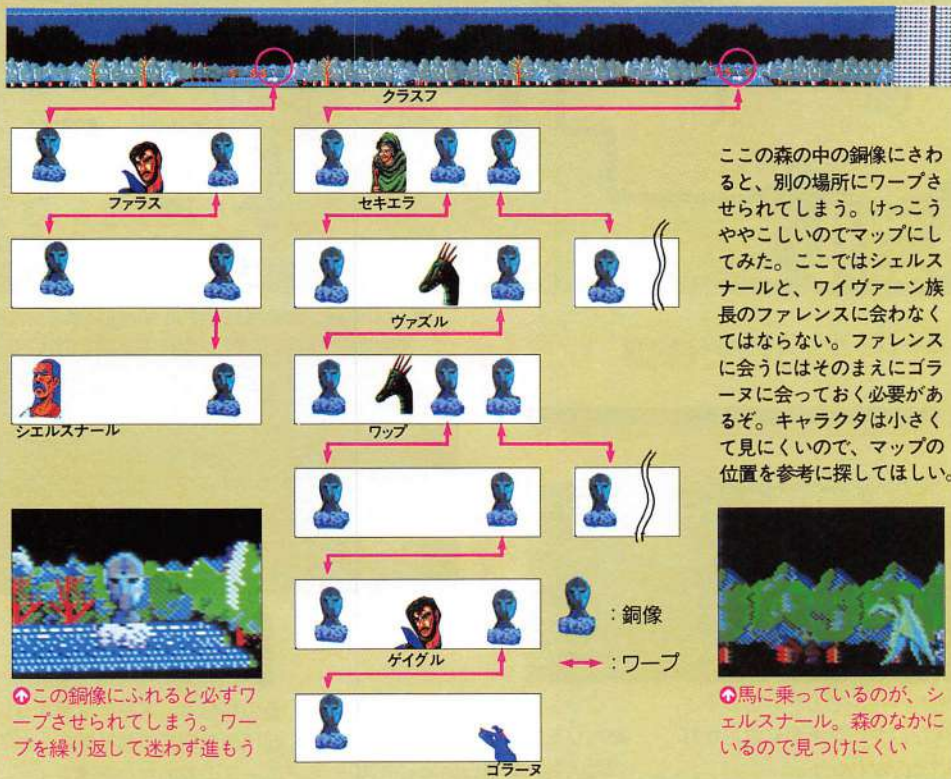
のRPGといった感じ。「他機種よりもアクション性を強くしました」とウルフチームの人がい

っていただけあってかなりむずかしい。というわけで前半の6話までのミニ攻略だ。

っていただけあってかなりむずかしい。というわけで前半の6話までのミニ攻略だ。

<p><b>1話</b> ブルー・ブレード</p>	<p><b>ヨシュアを訪ねるが……</b> カインの持ってきた剣に書いてある古代文字を解読してもらうために、学問の師であるヨシュアに会いにきた。このほかに、アルが將軍に会って、最初の呪文をもらうことを忘れないようにしましょう。</p> <p>③ヨシュアにしても、剣の古代文字を解読することはできなかった</p>	<p>ここでもらえる呪文 アテ・チュード(AT TACK) シャイ・ローズ(A) フェーク(USED) ティスティニー(U)</p> <p>④金竜なら古代文字を解読できると教えてくれる</p>	<p><b>2話</b> サイクロプスの涙</p>	<p><b>ファイアードラゴンを倒せ!!</b> ヨシュアの死後、守護神のカーリアにダナルーシス山脈に飛ばされる。そこでサイクロプスに出会い、ファイアードラゴンを倒せと頼まれる。ザコキャラのフェニックスを、倒しても意味はないぞ。</p> <p>②ファイアードラゴンを倒し、サイクロプスの封印を解くのだ</p>	<p>ここでもらえる呪文 イレイ・ジャー(A) ヘイレン(U) アルゼンティーナ(U)</p> <p>④ファイアードラゴンは一定の間隔をおいて攻撃してくる。深追いすると危険だぞ!</p>
<p><b>3話</b> 魔導士マナ</p>	<p><b>マナルフトに会うのが目的だ</b> つぎにマナ・ルフトが数千年間治めていたという魔法都市ガデッタに飛ばされる。そこで、マナに会い、世界の平和を望むなら、赤竜を倒さなくてはならないと教わる。そして、宿敵のルアンが登場。</p> <p>③ルアンは剣をねらい、襲いかかってきた。マナが応戦するが……</p>	<p>ここでもらえる呪文 グルーヴ(A) フレーム(A) フラント・イット(A) ゼン(U)</p> <p>④こんなにちっこいので見落とさないように、目を大きく見開こう!</p>	<p><b>4話</b> 魔人伝説</p>	<p><b>迷いの森モンマルトル</b> ルアンに襲われて、危ないところをマナのおかげで、モンマルトルの森に飛ばされ命拾いする。そこで、シェルスナールという大魔術師に出会い、赤竜を倒すには水竜の牙が必要なことを教わる。</p> <p>③カインはワイヴァン一族の族長に白竜族の援助を頼んだ</p>	<p>ここでもらえる呪文 カーフツ・ワー(A) ジョヴィ(A) ヘイゼル・ティー(A) レイス(A) イヴァン(U) エクセス(U)</p> <p>④シェルスナールから水竜の牙の話を知る</p>
<p><b>5話</b> 水竜の牙</p>	<p><b>水竜の牙を手に入れるのだ</b> アルムーセ内海で、セプテウスという水竜に会い、牙はギュニアスが持っていることを教わる。海に入るので、シェルスナールに教わった呪文イヴァンをすぐ使わないと死んでしまうぞ。</p> <p>③賢者セプテウスはギュニアスが水竜の牙を持っていると教える</p>	<p>ここでもらえる呪文 ジョ・リーン(A) プロヴァカトル(A) ティヴァイン(U)</p> <p>④ギュニアスはしつこく追いかけてくる。追いつめられたら最後だ。速巻きに攻撃しよう</p>	<p><b>6話</b> リヴ・ヴェータ</p>	<p><b>宿敵リュティン・ヴァレイス</b> ついに赤竜の本拠地にのりこむ。みごと赤竜を倒し、ミッド・ガルトツに平和が戻った。だが、倒したあとに出てきた金竜によってカインは新たな世界へ飛ばされてしまう。ここの攻撃は強烈にシビア。</p> <p>③赤竜の大帝リュティン・ヴァレイスを倒すと金竜が出現……!</p>	<p>ここでもらえる呪文 アレフ(A)、アイス(A) バジア(U)</p> <p>④リュティン・ヴァレイスはかなり動きが速い。しかもグルーヴ(全滅させる呪文)5発分でないといと倒せない。強いのだ!</p>

※MSX2用はSide A、Side Bの前後編(各8,800円)の2本に分けて発売されています。©ウルフチーム



ここに注目!! ミッド・ガルトの  
おいしい部分

ストーリー重視のために、いつでもいままでに出てきたビジュアルシーンを見ることが出来る。また、どんなに小さなキャラクターでもアニメーションするなど、凝った点が多い。ディスクのアクセスも「アークス」同様にけっこう速い。



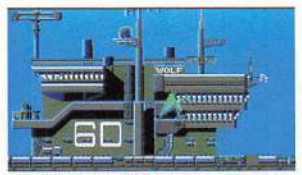
④ V.SELとTHINKを選ぶとどこでもいままでの会話とビジュアルシーンを見ることができる



④ 1キャラぐらいの大きさしかないキャラでも、ちゃんとアニメーションするとはさすが細かい!

後半の見どころはここだ!!

金竜によって現代に飛ばされたカインは洞窟でレナという少女に出会う。彼女とともに元の世界に戻ろうとするカインに立ちふさがる宿敵ルアン。だが、行動をともしていたドラゴンのサークンは傷つき倒れる。カインは運命に流されてしまうのか。



④ いきなり現代に来てしまったカインたち。第7艦隊に攻撃される。どうしたら元の世界へ戻れるのか



④ 洞窟の奥には美しい謎の少女レナがいた。彼女とともに元の世界へ戻ろうとするのだが……



④ カインの飛ばされた現代でもルアンはしつこく追ってくる。なぜ、カインの剣にこだわるのか

ハードの違いがゲームを変える

「ミッド・ガルト」はMSX2+専用とMSX2用(SideAとSideBの前後編に分かれている)と2種類発売されている。2+はパッケージ、マニュアルも大きく厚い。ゲーム内容はまったく変わらないが、アクション性などは2+だと横スクロールが得意な分だけ高い。だが、ボスキャラは2+よりMSX2のほうが、巨大で色数も多く、迫力満点だ。



MSX2+	MSX2	チェックポイント
		<p>■ スクロール</p> <p>2+のほうは本体の機能にハードスクロールがあるので、当然スムーズな動きをする。MSX2のほうでも2+にも負けないぐらいの8方向スクロールを実現。画面切り換えではないぞ。</p>
		<p>■ ボスキャラ</p> <p>2+はザコキャラと同じく、ボスキャラもスプライトを使い、色数も少なめでちょっと迫力不足な感じがする。一方のMSX2のほうは、キャラクターで描いている。そのため、超巨大キャラにすることができ、画面の3分の1もあるような大きさのヤツもいる。もちろん色数も多くきれい。2+より、迫力満点の仕上がりがだ。アクション性も、2+よりMSX2のほうがりアルな感じで、ボスキャラとの対決は総合点で、MSX2のほうが勝ち!</p>

# mini FAN ATTACK THE GOLF

## ザ・ゴルフ

やりこめばやりこむほどリアルな作りにおどろくばかり。そして、意外な事実まで発見された。

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

※自然画デモ

バック・イン・ビデオ  
発売中

### 2Dであたりをつけて3Dで確認

このゲームは3Dのデータがすごい。どれだけすごいかというと、なにげなく出た2Dの画面をひと目確認してから3D画面上で打つまえに、もう少し注意して2D画面を見てみよう。断面図があって、大きな起伏のある地形になっているのがわかる。これだけならほかのゴルフと変わらず、あたりまえ！  
今回、バック・イン・ビデオから借りることのできた開発用

断面

平面



秘密のツールでのぞいてみると、起伏がじつにこまかく設定されているのがわかる。



③ゲームディスクで見ることができるとは、地形の情報はこれだけだが……

ふつうは、断面図と平面図であたりをつけて、実際のコースの起伏などは3D画面で確認す

秘

④見えないところではこのとおり。ちなみに、矢印の方向に傾斜している

るのが基本。実際には見えない起伏の設定をつねに頭に入れてコースの攻めかたを考えよう。

### まっすぐ飛ばすだけがゴルフじゃない

じっさいのゴルフで、ウマイかヘタかの差が出るのはティショット。しかも、まっすぐ飛ばすのがむずかしく、このゲームでもタイミングがひじょうにはかりづらい。

このゲームではすべてがパワーメーターで決まる。まず、飛距離に影響する赤いパワーメーターがあがっていくので適切な位置で決める。タイミングをやまると距離が伸びなかったり、再チャレンジとなる。

パワーが決まると青いメータ

ーとなってもどるので、メーターの左下にある線から右のあいだでどの方向に飛ばすかを定める。ここでタイミングがたいへん重要で、まっすぐ飛ばしたかったら、ちょうどメーターの真下で止めるのだが、これがむずかしい。しかも、左の線よりも手前で止めればミスショットになり1打損をし、まっすぐ飛ばすものも大きく曲げて飛ばしてしまったり林の中に落ちたり、OBになって1打付加されることにもなる。

### 3Dの軌跡



⑤3D上で、フック、ストレート、スライスの軌跡を描いてみると、曲げのかけかたがわかって、違方向に飛ばすのがわかる

#### フック(左まがり)



⑥フックのときの注意。左下の線をこえてからでないともミスショットになってしまうぞ

#### ストレート



⑦かんたんなようで、じっさいこのショットがいちばんむずかしい

#### スライス(右まがり)



⑧この曲げを決めるときに決めないでいると、強制的に最高のスライスがかかってしまう

#### 平面では



⑨目的にあった飛ばしかたを平面上で線を引いてみた。これを3D上で実行してみる(上の写真)



## 次のショットはどうすればいい?

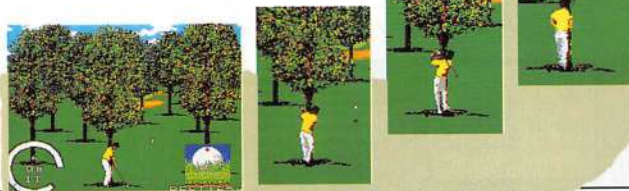
ゴルフに障害はつきもので、そこがおもしろかったりくやしかったりするものだ。障害があっても乗り越えるテクニックはある。そこで、2つの使い分けを知っておくと便利だろう。

まずはトップスピン。ボールの上の部分をたたくことで、高く打ち上がるのを防ぐのと、ボールが落ちた地点からさらに転がり進む効果がある。逆に飛距離は期待できない。これにより強風の場合には風に流されるのを抑えたり、グリーンの手前から強く打てないときにラクに弱いショットを打てる、いわゆる

チップインなどに便利なショット。もう1つは逆のバックスピンのようなもので、今度はボールの下の部分を打つと、ボールは高く打ち上がり、落下したら自分のほうへ転がりもどる。グリーンが下り坂だった場合、これを使うとグリーンに乗ったときに坂を下っていくのを抑え、止めることができる。バックスピンは使い慣れていないと失敗することが多いので、多用するのはオススメできないが、つけて使えないことはない。慣れるまでは慎重な判断で使いたいものだ。

## 実戦編——林からの脱出

もし、林に捕まってしまつたらどうやって脱出すればいいか? ヤケをおこす前に対策を考えよう。高く打ち上げずに木の下をくぐって抜けるには……。トップスピンを使ってみよう。まず、2D上で抜けやすい方角を選び、3D上で打つ方向を修正してから、この場合はフックも用いておもしろいスイングして、脱出成功。



## グリーンの変化に注意して

さて、うまくグリーンに乗せることができたかな? 緊張のバットだが、ここで数回やってみたら聞いてみたい。カップが、グリーンの中のどの位置にあるかおぼえているかな。ここで、「あれっ?」と思った人はなかなか勘がいいかもしれない。またはうすうす勘付いていた人もいることだろう。

どうやら実際のゴルフで、その時の状況によってカップが何

か所か切られるようになっていたのと同様に、ここではランダムでカップの位置が変わるという衝撃の事実が確認できた。

それから、バットをするときにキャディさんが持っているピンをちゃんと見ているかな? マニュアルにも書かれてはいるが、ここで復習しておこう。影の向きが芝目の向いている方向で、影の長さが長いほど流されやすくなることをしめしている。

### ラフでもパター

わりとグリーンに近いラフに落ちたら、無理してチップインをねらったりしては、危険。ここはパターに持ちかえてかなり強めに打ってみよう。芝目がよほどきつくなければしめられる。



### これでおわるわけがない

ここで出てきた秘密のツールの正体は、じつは増設コース用のもので、自作のコースを楽しむことも可能なままに自由自在なエディタツールだそう。発売されるかは不明だが、「ザ・ゴルフ」の売れ行きが素晴らしい。個人的な希望だが、キャディがユキコさん1人しかいないので、もっと増やして選べるようにしてほしい。

## トップスピン



①ボールのたたく位置をおもいっきり上に設定してみる



②グリーンも近いのでトップスピンのように軽く打つ。ピンの手前で落ちて、さらにころがる。おいしいところ

## バックスピン



①ボールの下のほうを打つ



②バンカーからバックスピンのように脱出。確実に脱出したが、もどしすぎた



## カップは4つある?

またもや秘密のツールを使って詳しく調べてみたところ、各ホールにカップは4つ設定してあることが判明した。右にある写真はツールで見たところの証拠写真で、その下にはじつは同じホールで数回プレイして調べた写真。たしかに変わっているのがこれだけではっきりとうかがえる。奥が深い。



③グリーン上にある4つの点かカップの位置



## ピンの影に注目?

芝が順目ならば抑え気味に打ち、逆目であれば強めに打つ。この調節をいつも頭の中に入れておくこと。また、強いバットなら、芝目の影響はあまりでないが、弱いバットはかなり流されやすくなることも注意しよう。



この影をチェック!

# アグニの石

リアルタイムに時間が流れるLIVE AVG!!  
生きているゲームの緊迫した楽しさがたまらない。

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



## 運転手の任務遂行が第1条件だ

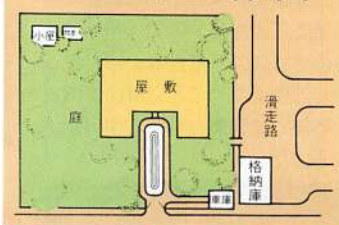
アメリカの片田舎のとある屋敷に、「アグニ」と呼ばれる真紅のエメラルドがあるという。キミは、その美しい宝石を手に入れようと、この屋敷に7日間臨時の運転手としてもぐりこみ調査を開始するのだ。

ゲームの目的を果たすのはとうぜんだが、なによりもキミは運転手としての任務を果たす必要がある。毎晩、執事がつぎの日の主人の予定を伝えるので、それにしがたい行動するの

だ。といっても主人は屋間は会社にいるので、キミが運転手として働くのは朝晩の送り迎えだけ。ただし、キミ自身、食事をしたり睡眠をとったり、風呂にはいったりといそがしい。これらを怠ると体力や集中力が落ちたり、体がくさいなんて理由でクビになることも……。

ゲームは、コマンド選択式AVGだが、コマンドを実行していなくてもリアルタイムに時間がすすむのでグズグズしてはい

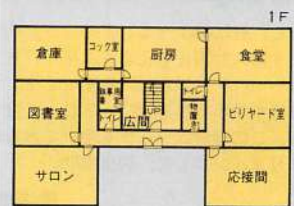
## ◎屋敷全体図



◎屋敷は飛行場もある大邸宅だ。右は屋敷内で屋敷は2階建て。すべての部屋をまわらないといけないのでいそがしい

られない。屋敷は2階建てで、部屋数も多く、庭や飛行場まである。いろんな場所を調べ、人に会い、宝石を見つけ出せ!

## ◎屋敷内見取図



ておくとい

画面の左側に日付や時間、キミの状態をあらわす数値が表示されている。体力が落ちると動きづらくなり、集中力が落ちるとアイテムなどを見落としたりするようになるので、つねに60%以上に保つ

**The Stone of AGNI**  
4月11日  
8:32  
体力 100%  
集中力 100%  
お金 25,10

基本  
画面

リンダのへやだ。おんねのこらしいへやだ。机の上にはオルゴールがいくつもあつた。そのほかにはドレッサー、クローゼット、ベットがおかれてる。

**The Stone of AGNI**  
4月11日  
8:34  
体力 100%  
集中力 100%  
お金 25,10

移動  
画面

◎移動時は小さい3D表示と屋敷内の見取図が表示される

**The Stone of AGNI**  
4月11日  
8:15  
体力 100%  
集中力 100%  
お金 25,10

◎自分の仕事を忘れてしていると執事などが呼びにきたりすることもある

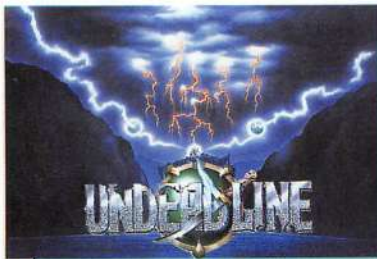
## やはりポイントは屋敷に住む9人

キミのほかにも屋敷には9人の人間が住んでいる。彼らはそれぞれいろいろな思惑を持ち、なにかしら秘密を隠している。彼らと話をし、留守の部屋を調べつ調査をすすめよう。

このほかの登場人物で、街のバーにいるピピンという男はキミの相棒だ。調査してほしいことなどがあつたら彼にたのもう。なにかしらヒントを持ってきてくれるはずだ。



<p><b>メグ・ケアンズ</b> ノートの娘。飛行機の操縦もできる才女。</p>	<p><b>ロナルド・ウィンセント</b> 執事。彼が毎晩明日の予定を知らせにくる。</p>	<p><b>サラ・ピゴット</b> メイドがしら。ロウるさくまじめな人物。</p>	<p><b>リンダ・パーシェル</b> メイド。なかなかかわい女の子だ。</p>	<p><b>アントルー・バント</b> コック。キミの食事も彼が作ってくれる。</p>	<p><b>ジャック</b> 庭師。なにやら謎を秘めたおじいさん。</p>
-----------------------------------------------	----------------------------------------------------	-----------------------------------------------	----------------------------------------------	-------------------------------------------------	-------------------------------------------



GAME NEWS

アンデッドライン

# UNDEADLINE

T&Eソフト

☎052-773-7770

7月22日発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

RPG的なパラメータ制のあるアクションシューティング。7月号にひきつづき、サンプル版が到着したのもう少し先のほうのステージを紹介しよう。

## 三人三様の勇者から1人を選んで出発!

ゲームを始めるまえに、力や機敏さなどの能力が違う個性ある3人のなかから好きな勇者を選択。また6ステージのうちから自由に始めることができる。

①選んだ勇者は途中で変えられない。誰を選ぶほう?



②この6つをクリアすれば最終ステージ

## 今月のマップ(墓場)

草原、墓場、廃墟、岩山、洞窟、地下水路のステージのなかから自由にセレクトできる。同じ草原ステージでもはじめに選ぶか、あとで選ぶかは難易度が異なる。

右下へ

## 闇に見え隠れする魔界

魔界は7月号で紹介した草原と右のマップのほか下の4つがある



①古ぼけた教会の中での戦い



②ぼやぼやしていると火に焼かれてしまう



③洞窟の中はちょっとした迷路みただ



④ひんやりとした空気と気持ちの悪い敵

## 奪われたロシュファの魂を取りもどせ!

勇者たちの防御や攻撃は3人とも違うし、オプションの武器も使う勇者によって威力が違う。各ステージのボスを倒して、魔界を封じるためのロシュファの魂を取りもどせ!

ディフェンス  
魔道士から、消える、橋、ジャンプ  
アタック  
魔道士から、火炎弾、剣、手裏剣



## ボスキャラ

①各ステージの最後にいるボスと対決だ。倒すとロシュファの魂が



の魂をロシュファ

## お姫様の笑顔を見たければ妖精を捕まえて

大切なのはステージに隠れている妖精を捕まえること。捕まえると経験値が増え、勇者の弱点や、さらに強くなりたいところにポイントを振り分けて、能力アップができる。



①オレンジ色のEXPが経験値  
②4つの能力に自由に振り分ける



③ステージをクリア後、残りから選ぶ

## モンスターガイドだあ!



①斧を投げてくる  
②でかい頭が特長



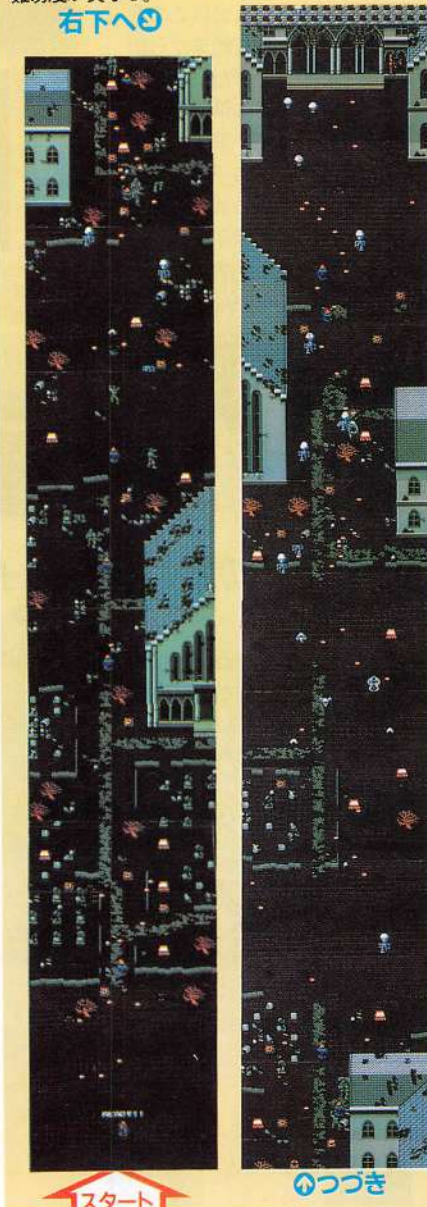
③墓場ステージのボス



④地面から出てくる



⑤近づくとむかってくるコウモリ  
⑥消えたりするぞ!







GAME NEWS

ハイディフォス

# HYDEFOS

ハイパー  
Hyper  
ディフェンディング  
Defending  
フォース  
Force  
システム  
System

ヘルツ

☎03-371-3801

発売中

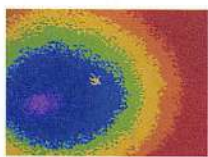
媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

MSX2だけど、スルスルスクロールの気持ちいいシューティング。5種類のシップと装備を使って深海から大気圏外へと侵略者を追いつめる！

## 『ハイディフォス』それは、管制システムの総称

黒点異常などによって壊滅の危機に陥っている惑星ティア。その弱みにつけこんだ侵略者たちが忍びよる。主人公はこの危機を救うため、遠く地球から銀河を越えてやってきた。

ハイディフォスとは、敵の情報を得たり、補給、アイテムの利用などをコントロールする管制システム。このシステムの使いかたがゲームのポイントだ。



地球からティアへ、遠く銀河を越えて転送される主人公なのだ



メッセージとデータ部分の裏に隠れたメイン画面は上下スクロールで見られる

## エリアに合わせて、シップをチェンジ!

深海から大気圏外まで、エリアが変われば、それに合わせたシップが必要になってくる。シップを補給ベースで乗りかえて、つぎのエリアにぞなえよう!

- シェクター**  
① 深海用小型原潜。いちばんはじめに搭乗するシップ
- ディーサブ1**  
① 特殊潜航艇。潜航深度は深くないが、攻撃力がある



ココピットだ

## レスPファイター

① 主力戦闘機。運動性能と積載量のバランスがいい

## ストラトCボンバー

① 高高度爆撃機。成層圏と対流圏、大気圏外でもOK

## エーティーエフV

① 先端戦術戦闘機。運動性能抜群。積載量は小さい

## メインルート以外にバイパスもあるぞ!



メインルート

下のマップはエリア1のメインルートの一部と、たいへんだけどボーナスのあるバイパスの一部。エリア1にはもうひとつバイパスがある。

スタート

① メインルートのある部分を通ると、バイパスステージに入る

バイパス

ゴールへ

スキッドロー

ゴール

① ボスはメタルクリーチャー。最初に2コの砲台をねらおう。最後はまんなか

## 管制システムの重要パーツ、ハイドは6種類

アイテムのほかに、ハイドと呼ばれるパーツがある。これは管制システムと連動して、攻撃力や防御力をアップしてくれるものだ。だが、このハイドを装備できる数と位置が、シップごとに決まっている。使うときは状況や目的を考えて。

ちょっとアイテム

5種類のアイテムのなかから、ちょっと変わったものを紹介しよう。



- ① スピードチェンジ。スクロールが遅いときは速くなり、速いときは遅くなる
- ① パワーアップ。2個取ると1段階、弾が強力になる。8段階が最強でレーザーだ

## 防衛迎撃システム 補給ベース、ピット

ピットでは、シールドの回復や、シップの乗りかえなどのほか、つけていたハイドの上下の入れ換えや、新しいものとの交換ができる。



① シップの乗りかえも、ここでできる

① ハイドの選択をするウィンドウ



## ▼ピットの全景



## ●使いこなせ、ハイド

シップの上側で取ると上に、下側なら下に装備される。新しく取れば前のが消えて新しいものになる。

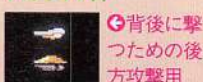
① アルファベットがハイドの印

### フォワードハイド



① 前の敵を撃つための前方攻撃用

### バックハイド



① 背後に撃つための後方攻撃用

### セーフティハイド



① 岩や建物にぶつかっても平気

### リボルブハイド



① 3方向に撃つ方向を変更できる

### ディフェンスハイド



① 敵の弾にかすっても大丈夫

### ハイパーX



① 体当たりで敵を破壊できる

## 侵略者を追ってきたが、ついに追いつめた!

エリア5までは、それぞれ最後にボスがいる。そしてエリア5のボスを倒したあとにはいよいよ謎にせまるエリア6へと突入。トラップをくぐりぬけて、



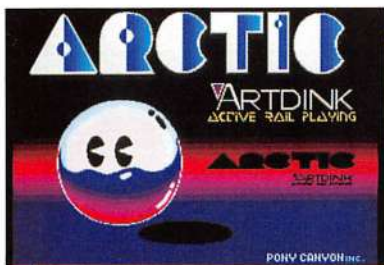
敵の総裁の乗った宇宙船を追いつめて……とい

① 侵略者からのメッセージが入った



① 途中にはいくつかのグラフィックが

う設定だ。エンディングは、マルチエンディング。ストーリーからはずれた行動をとらないようにすることがポイントだ。



# アークティック

ポニーキャニオン  
☎03-221-3161  
7月21日発売予定

媒体	MM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,800円

キミの考えとは関係なしに、どんどんかってにころがるボール。じたばたしても、いらいらしても、ついついはまってしまうアクションパズルゲーム。

## ポイントを切り換えて格納庫へ

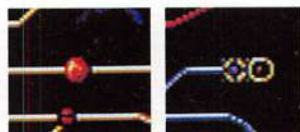
「レールの上をかってにころがるオレンジとブルーのボールをそれぞれの色の格納庫へ入れるだけ」というきわめて単純なルール。しかし、思うとおりにボールが進まず、はまってしまって、気づくと1時間がすぎている……なんてこともある。

キミが操作できるのは、レール上の赤と青のポイントの切り換えのみ。このポイントの切り換えで、うまく2色のボールを誘導していくのだ。また、ステージによってはレールが色分けされ、ボールのころがる速さも、レールのそれぞれの色によって変わってくる。ステージのなかには、このレールの性格をうまく利用しなければならぬ場面も登場する。

しかも、白いボールや赤いボール、レールわきについて矢印(?) などなど、格納庫に入れる

べき2色のボールにはあらゆるアクシデントがつかまとう。しかし、これらはかならずしもじやまになるとは限らず、とくに白いボールなどはただころがっているだけで無害なため、オレンジやブルーのボールをぶつけて方向転換、なんて具合に、キミを助けてくれることもときにはあるというわけ。

このゲームには、平常心を失わず、ボールの誘導を何度でもくりかえす、強力な忍耐が必要となる。ポイントを切り換えるタイミングと冷静な判断がゲームを解くキーポイントだ。



①左のオレンジのボールを、右のオレンジの格納庫へおさめればOK。ブルーのボールも同様だ

## ステージ1の実演

②上下左右に入り乱れて交錯したレール。赤と青のポイントを切り換えるのがキミだ



③オレンジとブルーのボールを白いボールを利用しながら格納庫へと誘導していく

④あとひとつでクリア。白いボールの動きに注意しながらオレンジの格納庫をめざせ。ステージ1はまだまだ単純。これから先はもっと難しくなっていく



ボールの誘導が複雑!



## アクシデントが待ちうける

### 矢印でスピードアップ

この矢印(白い三角)の向きと同じ方向にボールがころがってくるとスピードアップ、逆だとボールはスピードダウンする。逆のときにはスピードが遅すぎると押しもどされることもある。



⑤ボールが通過するとき、矢印は光る。スピードが変化するぞ

### 格納庫をまちがえた

格納庫にまちがったボールが入ったときはレール上に出すことが可能。ただし、同じ色の格納庫のボールがみんな出るので、うかつにまちがえるとすべてがおじゃんになってしまう。



⑥白いボールが格納庫にしまった出さなければ!

## 恐怖の赤いボール

こいつは強敵。このボールにオレンジかブルーのボールがぶつかるとすべてのボールが赤くなり、もういちど最初から。



⑦赤いボールが登場。レールの複雑さにぼやぼやしていたら赤いボールにあたってしまった。ささけない

## 面セレクトとスピード設定

なんどやってもステージ1すら解けない人は、つぎのステージに挑戦して心身ともにリフレッシュ。おまけとして、全30ステージを好きに選べる面セレクトとボールのスピードを3段階に設定できる便利な機能がついている。



⑧クリアできなければつぎの面へ。30面すべて選べて助かる



GAME NEWS

# 銀河

システムソフト  
☎092-714-6236  
発売中

媒体	LD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	
価格	6,800円

たった1枚のソフトを無人島に持っていきといたら、間違いなくこいつを選びたい！死ぬまであきない一人遊びゲームの深さなのである！

## 24本の一人遊びゲームがぎっしり！

一昨年の「上海」の爆発的なヒット以来、パズルゲームが秘かに人気を集めていたのだが「テトリス」の大ヒットで、再度火がついた格好。この「銀河」はたぶ星の数ほどもある一人遊びゲ

ーム、という気持ちがかめられているのだろうが、なんと24本のゲームが詰めこまれていてかなりのお買い得ソフト。パズルゲームの地味さを量でカバーしようというわけか？

収められているのは、トランプを使ったゲーム12種に、マージャン牌を使ったもの6種、ソリティアなどのその他の一人遊びゲーム6種という構成。

もちろん、パズルゲームが話題だからその機に乗じてなんでもいいから寄せ集めて出してみ

ました、といったような単純なものではなさそう。システムソフトには、この手のパズル好きがわんさとして、彼らが知恵を持ち寄ってワイワイいいながら作ったという感じがする。

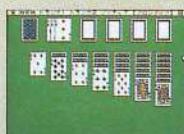
マウスやジョイスティック対応で、操作性は万全。

### キャッスル



いちばん上のカードを動かし、4枚のAに同じマークのKを重ねる

### クロンダイク



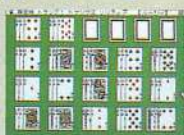
日本でもっともポピュラーなカードを使った一人遊びゲーム

### ゴルフ



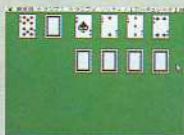
1ゲームをゴルフの1ラウンドに見たてストローク数を競う

### ルーシー



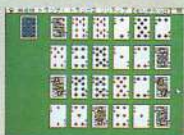
17のカードの山の上の1枚を他の山の1だけ大きい数に重ねる

### カルキュレータ



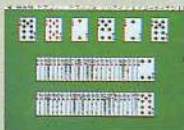
A、2、3、4と並べておきその数の差だけ離れたカードを重ねる

### モンテカルロ



24枚のカードを並べ、隣接した同じカードを取っていく

### アコーディオン



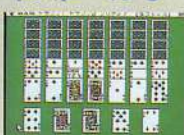
同じ数か同じマークのカードが隣か3枚目にあれば重ねる

### リトルアイズ



いちばん上の同じマーク、同じ数のカードをペアにして取っていく

### ネストール



各列の1番上と下の5枚のうち同じ数のカードを取る

### エースアップ



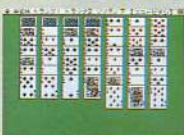
同じマークのAからKを重ね、下からAに続くカードを重ねていく

### ピラミッド



いちばん上のカードの中で足して13になる組合せを取っていく

### スコープオン



同じマークでAからKまでを順番に重ねていくゲームだ

### ゴースト



牌を指し同じ牌があれば消え、違う種類の同じ数の牌が現われる

### マシーン



黒い部分に牌を移動しながら各行に同一種の牌で1から9を並べる

### ガンエリア



同一の行、列に同じ牌があるか接していればそのペアを取り除ける

### ペアーズ



112牌のうち2枚の牌を2組作り、牌を残さずに取り去るゲーム

### プレッシャー



4隅の伏せ牌以外のすべてを取り去る。取る度に牌が並び変わる

### レイス



左端の牌を同じ種類、同じ数の牌の上を通して右端に移動する

### スライドパネル



左のパネルと同じように右のパネルをスライドさせて同じにする

### 15パズル



大昔からある15パズル。まさに古典的な一人遊びゲーム

### チェンジ



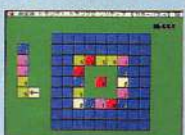
将棋の駒の動きを使って左の駒の状態に右を持っていくゲーム

### ナイト



ナイトでチェッカーの駒を取っていく。動き方は桂馬の8方向版

### カラーパネル



中央のカラーパネルの中の開いた場所に左側のパネルを置いていく

### ソリティア



古典的な一人遊びゲーム。ボールがひとつになれば上がりなのだ



**ファミリィソフト**

麦子に逢いたい

# 韋駄天 いかせ男

ファミリーソフト  
☎03-924-5727  
発売中

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

エッチ言葉にご用心! なーんも考えてない強さ! で押しまくる美少女脱ぎ脱ぎゲーム参上! これをプレイしたら人間やめるしかないね、もう!

## ことば合わせで女のコをイカセロツ!

サブタイトルの「麦子に会いたい」の麦子というのが、RPGにたとえていうとデカキャラで、ようするにこのコを裸にするのがこのゲームの目的。この麦子というのは、アイドル歌手で、テレビでちらっと見たこのゲームの主人公「韋駄天いかせ男」が「うーんこのコをいかせたい!」と日夜思いつめている女のコな

のだ。「韋駄天いかせ男」というのは、ブラジルの農園で働いているところを、巡業中の韓国プロレスラーに見いだされた、

狼に育てられた日本人だということらしい。カタコトの日本語でも、動物的カンで、ことばだけで女のコをいかせてしまうという変なやつだ。

ことばは、00から99までの数



阿部 かつ美

①6歳。ピアニストを目指している彼女は甘いん坊でさびしがり屋。最新ファッションに弱い



午堂 樹里

②15歳。勝ち気な彼女の好みはサーファーか!?



井森 久美子

③19歳。エレベーターガール。アイスを2本も口にくわえる



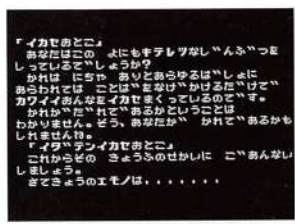
伊藤 幸子

④18歳。女子大生。編物と料理が大好きなのだ

### 岡崎 麦子

⑤このゲームの最終目的の女のコ。16歳。アイドル歌手で、たまたまテレビで彼女を見かけたいかせ男が「彼女に会いたい!」と執念を燃やす!

字を3つ組み合わせて入力する。この組合せの妙で女のコを感じさせるという完全にビョーキのゲーム。うまく反応すると、ボルテージメーターが上昇し、マックスになるとグラフィックが変わって最終的に脱いでしまえばイッチョウアガリというわけ。5人をいかせると憧れの麦子だ。



高橋 典子

⑥17歳。クラスの和歌に夢中の女のコ

## 第2弾 『人生の意味』も出ていたりする

こんなソフトにパート2が出ていたりする。あー、頭痛い! パソコン版では、3まで出ていたりする。怖い!



revenge of death

ランダーの冒険・2



© 1989 COMPILÉ

RPGとAVGの夏休み号に注目!

ディスクステーション・ファン

DS fan

コンパイル

☎082-263-6165

発売中

媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	3,880円

ふつうのゲームは大作でしんどすぎるとい人には、じつにほどよい短編ゲームが2本入ったDSの夏休み号。今回はRPGとAVGの2本だて。どちらも気軽に楽しめる充実の作品だ。

その1

## おなじみランダーくんの宇宙RPG

おなじみのコンパイルのキャラクター、ランダーくんが宇宙を舞台にくりひげるRPG。タイトルは「ランダーの冒険・2」。

事件は突然起こった。ある夜を境に、ランダーくんの住んでいるアルカリ星の若い女の子が突然消えてしまったのだ。はなまがり署の宇宙刑事であるランダーくんは事件の謎の解明と犠牲者の救出に向かうことになる。いったい誰がこんなことをしたのだろう。そして、消えてしまった女の子のなかにいるランダーくんの恋人ジョセフィーヌは無事であるだろうか。

移動する星は全部で6つ。星にある酒場などで情報を手に入れたり、町の外に出てうろろと冒険をする。ところどころに



◎はなまがり署のヤマさんから、事件解決を依頼された。変な顔!

あるダンジョンを探っていくと、意外な事実関係がわかる。RPGなので、当然のごとく敵が会出现たびに攻撃してくる。アイテムのナオルゼに頼りつつ、勇敢にたちむかっていこう。

だが、マップもダンジョンもかなり多いぞ。というわけで、アルカリ星にいちばん近いしずかに星のマップを載せておいた。参考にしがんばろう!

## しずかに星のマップ



しずかに星の町の外。よく見ると宝箱や、ダンジョンの入口がある。



## 1 情報を集めるのは基本



町の人や酒場にいる人に話してみよう。有力な情報が得られる。かたむむりの話してくれたミリン博士とは誰なのだろう。ササニシキって何のこと?

## 2 とにかくうろろ、も重要



各星の町の外に出てみよう。ダンジョンなどのいろんな発見がある。入ると謎を解くカギが!

## 3 ポイントかせぎも大切



ネーミングのユニークなキャラがいっぱい登場する。ポイントのほかにとどき傷を治すナオルゼを持っているヤツがいて、重宝する。

その2

## 2時間ドラマを思わせるSFのAVG

主人公の南義孝は中学3年。いま、数学の授業中だ。ぼんやりしていると、突然目のまえに



◎しずかに星のタイトル画面

サムライが現れる。騒ぐ義孝だが、先生にもみんなにも見えないらしい。逃げようと思って、廊下に飛び出したのに、しつこく追ってくる。思いあまって、廊下に置いてある消火器をサムライにめがけて投げた……ガシャン……だが、そこにサムライの姿はなく、かえって割れた鏡

の破片で傷ついてしまう。

ここまでがオープニング。時と空間を超えて、邪神王の覚醒に集まってくる邪神たち。そして立ち向かう侍王。現代を舞台に最終戦争が始まるかと思っていた。義孝はその渦中に巻き込まれてしまったのだ。

ドラマチックなオープニングやテンポのいい展開は、まるでテレビの2時間ドラマを見ているようだ。



◎サムライ出現。みんなには見えない!



◎追ってくるサムライに消火器を投げたみたが……

涙ろよおおお!



◎気がつくと病院のベッドの上。母が心配そうにみている

©コンパイル

## ほしいゲームがあるんだけど、そんなときどうする？

by 飯島健男



MSXのことをいろいろ考えているこのコーナー。第4回目をむかえる今回は、身近なテーマ、ほしいゲームについてだ。もちろんほしいからといって、つぎからつぎへと買うわけにはいかない。そんなとき、みんなはどうやってゲームを手に入れているのだろう。さて、6月号のアンケートの結果は……。

まず、①のほしいゲームがあった場合にどうするか、については60.2%の人が、買うと答えている。それ以外は友だちに借りるというよりプレゼントに応募するほうが多いという結果が出た。たぶん、アンケートハガキを書いてくれた人にゲームをプレゼントしているというアンケートのやりかたが結果にひびいてしまったかもしれない。その点を差し引いても、遊んでみたいけど買うほどではない、高すぎて買えない、という人が多いのがわかる。そこで②のグラフだが、ほとんどの人が自分のおこづかいで買っている。親にねだって買ってもらっている人が多いかと思ったら、案外そうでもない。みんながお金持ちなの、それとも親がしっかりし

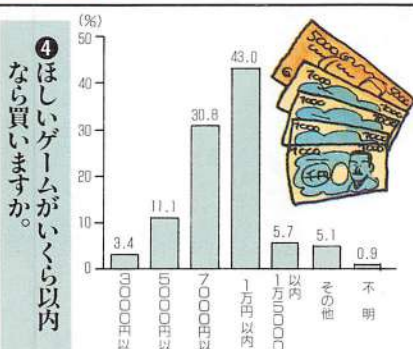
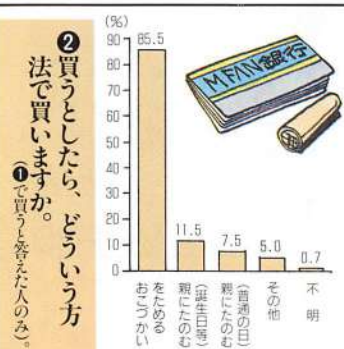
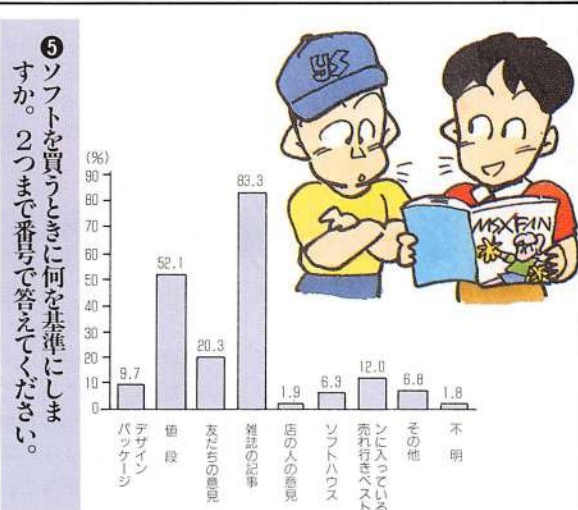
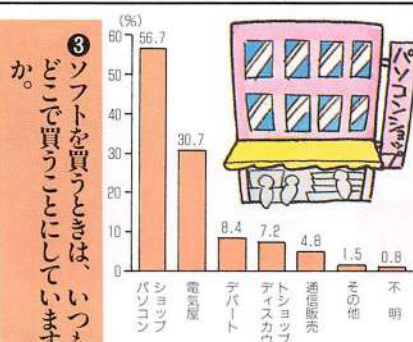
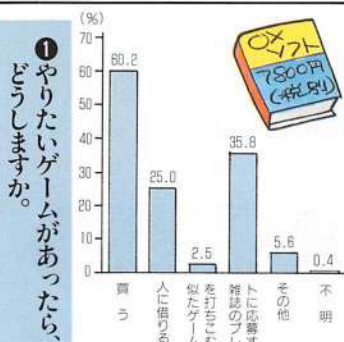
ているのか……。

さて、おこづかいをためて、やっとのことで手にいれるゲームに、いくらまで出していとと思っているのだろう。④のグラフから推察すると、1万円以内なら買う人が43.0%で、7000円以内の人が30.8%と、現在市販されているゲームの金額とほぼ一致する。平均をとってみると約9000円だ。ほんとうに満足していくゲームなら(と条件付きの回答が多かったことも注目したい)、最高額でこの金額まで。ほんとうは安いにこしたことはないけどね。

つぎに③のグラフにもどってみよう。ゲームをいつも買うところは、やっぱりパソコンショップ。ファミコンだとデパートとかディスカウントショップに

なるのだけど……。

最後に、⑤の買うときの基準について。83.3%の雑誌の記事が、値段をぬいて堂々1位。雑誌の責任は重大だ。どんなに安くてもつまらなかったのはいへんだ。そのつぎにつづく友だちの意見や売れ行きベストテンに入っている、なども雑誌の記事と同様に、参考意見を求めるもの。よりおもしろいもの、満足の得られるものを吟味してからでないか……というのがおおかたの意見だ。本のように立ち読みができないのが、つらいところ。その他のところには、ジャンルと書いた人が何人かいた。また、ソフトハウスより、パッケージに比重が高かったり、店の人の意見が少ないのは意外な感じだった。



MSX、MSX2、MSX2+と進化していつているMSXシリーズ。この分だといずれMSX2+αだのMSX3とかいうのが、発表になるだろう。そこで、ハードメーカーの事情もいろいろあるだろうけど、みんなの意見をまとめてみたいと思う。いまあるMSXや次世代のMSXについて、機能や価格について考えたい。アンケートは76ページの読者アンケートで行っている。結果は10月号で。

次回のお題



発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

期間/5月15日から6月14日まで

## 期間中に発売されたソフト


5月

- 18日 ホワッツマイケル(D)/マイクロキャビン/7,800円  人気漫画のAVG。主人公の猫のマイケルがかわいい。
- 19日 カオスエンジェルス(D)/アスキー/7,800円  エッチなシーンもたっぷり登場の楽しいRPG。ディガンの魔石(D)/アーテック/8,800円  妻の身をおそった奇病の謎をさぐり、妻を助けるべく冒険をくりひろげる本格RPGだ。中間グラフィックもキレイ。
- 20日 バビットショウ(D)/グレート/4,000円 女の子のエッチなグラフィックをつぎからつぎへと、いろんなBGMにのせて見られる鑑賞用ソフト。
- 21日 ファンタジーゾーンII(R)/ポニーキャニオン/5,800円 人気のシューティング「ファンタジーゾーン」の続編。今度は、各面をワープで行ったり来たりとむずかしさもぐんとアップ。
- 25日 ザ・ゴルフ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円  なにからなにまで本格的に再現したゴルフゲームだ。
- KUMIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//7,800円  
NORIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//7,800円  
KYOKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//7,800円 シリーズで登場のエッチなAVG。主人公、ストーリーともそれぞれちがう。しかも、ゲーム中には女の子がリアルな声でしゃべってくれる。




この期間にはソフトがたくさん発売された。ショップのほうもいろんなパッケージがならんでにぎやか。見学にでも行ってみたいはどうだろう?

## 対応機種の記事の意味

無印はMSX2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。⊙はMSX2か2+、◎はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。ⓂはMSX-MUSIC対応です。

- 26日 魂斗羅(R)/コナミ/5,800円 戦場を舞台に銃を撃ちまくる爽快アクションゲーム。 ●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Ⓜ(D)/テクボリスソフト/4,800円 本誌人気コーナーのファンダムに掲載された投稿プログラムを50本集めて1枚のディスクにしたお得なソフト。
- 田代まさしのプリンセスがいっぱい(D)/ハル研究所/6,800円 田代まさしがおとぎの国の4人の姫を助けるアクション。
- ⊕ミッド・ガルツ(D)/ウルフチーム/12,800円  ドラゴンに乗り不思議な世界を旅するシューティング。
- 30日 リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/6,800円 5人の美人メイドにかこまれて、盗まれた秘宝を探すのが私立探偵のキミの仕事。美人5人のエッチシーンが続出のAVG。

6月

- 1日 怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円 町に起きた奇怪な事件。ホラー気分たっぷりのAVG。
- 8日 ディスクステーション5号(D)/コンパイル/1,940円  実際の人間の顔をとりこんだモグラたたき楽しい。
- 10日 ファンタジーIII(D)/ボーステック/9,800円  マニアにはたまらない超難解の本格RPG。
- めいす君(D)/株日本テレネット/5,800円  ブロックを動かし脱出するアクションパズルゲーム。

## ソフトなんでもベスト 10

読者参加ベスト10の第1回目、「シューティング大賞」が決まった。栄光のシューティング大賞は、「グラディウス2」(コナミ)に決定。強敵「R-TYPE」や「ゴーフアーの野望」を、僅差でおさえての1位だ。しかも、コナミ作品はベスト10内に5本も入っている。グラディウスシリーズがすべてベスト10入りという快挙(?)を成しとげたのだ。さすがはコナミ。なお、プレゼントの当選者は9月号のこのページの欄外を見てね。 さてさて、つぎのベスト10は

「RPG大賞」。先月同様、お気に入りのRPGを3本(7月8日現在で発売中のものに限る)ハガキに書いて送ってほしい。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで。しめ切りは、7月20日(必着)。左下の応募券も忘れずに貼ってね。ハガキの中から5名様にMファンレシカ、1名様に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。どしどしご応募ください! なぜそのゲームを選んだか、理由も書いてね。

## 決定!! シューティング大賞

順位	ソフト名
1	グラディウス2(コナミ)
2	R-TYPE(アイレム)
3	ゴーフアーの野望(コナミ)
4	レイドック2(T&Eソフト)
5	ゼビウス(ナムコ)
6	アレスタ(コンパイル)
7	沙羅曼蛇(コナミ)
8	パロディウス(コナミ)
9	グラディウス(コナミ)
10	ザナック(ポニーキャニオン)

Ⓜグラディウスシリーズが5本も入るとはすごい。ベスト10内のどのゲームも、おもしろさはみんなの保証つきということだ

## J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	カオスエンジェルス
2	—	ディスクステーション5号
3	—	ディガンの魔石
4	4	スーパー大戦略
5	9	テトリス
6	—	魂斗羅
7	6	秘録 首斬り館
8	2	ざわんぶんぶらあ自己中心派2
9	—	ラプラスの魔
10	—	マイト・アンド・マジック2

ⓂJ&P渋谷店の1位は初登場のカオスエンジェルス。初登場ものや人気のふりかえしたもので顔ぶれも一新された(6月15日調べ)

超新作ソフト紹介!

# COMING SOON

今月の新作はなかなか豊作。ただ、発売がすぐ近くにせまったものが多い。もっと早くみんなに紹介できたとは思いますが、最近、ディスクソフトが増えてきて、ゲーム画面や

サンプルがとどくのが発売日のちょっとまえなんてことがしばしば。でも、注目すべき情報はなるべく早く伝えたい。でもって、今回はドラスピの緊急レポートとなるのだった!!

※画面はすべて開発中のものです。

## クリムゾンⅡ

■クリスタルソフト ■ ☎06-327-0226 ■ 7月19日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

### 4つの小物語をしたがえ続編登場

昨年発売になったRPG「クリムゾン」の続編が、よりいっそう楽しく、プレイしやすくなって登場した。

前作は、荒廃しきった未来を舞台に、悪の独裁者クリムゾンを倒すのが目的だった。そして今回、その50年後、ふたたびのびよる悪の影に、平和を守るため勇者はまた旅に出る——という物語になっている。

基本的には、戦士、僧侶、魔法使い、女戦士、そして主人公である勇者の5人のパーティ形式ですすめるRPG。前作同様、主人公がパーティのメンバーをさがしながら冒険をくりひろげるわけだ。しかし、「クリムゾンⅡ」は、その手まえの部分がちがうのだ。というのは、今回から採用されたマルチシナリオ・リンク方式というもので、メインになるシナリオのまえに、パーティのメンバーそれぞれに用意された4つのショートストーリーをクリアしなければならない。これによって、パーティの各人

のバックストーリーなどを知り、より強く感情移入できるというわけだ。4つのストーリーをクリアして、はじめてキミが物語の主人公として冒険をはじめるとき、見おぼえのある土地につき、パーティのメンバーと出会ってみれば、このシステムの効果を十分に味わえるはずだ。そのほか、マップや登場モンスターなどすべてスケールアップ。また、海底も冒険の舞台となり、海と同じ広さで海底のマップも用意されている。



◎敵のモンスターは凝っていてグロテスクだけど色使いがキレイ



◎画面も前作より整理され見やすい。戦闘時もスピーディで楽しい



◎フィールドはこんな感じに表示される。また画面右のパラメータ部分は開発中

お話だけでもいいですか?

〈コナミから新作のう・わ・さ〉「激ペナ2」の影に隠れてしまっていたけど、じつはコナミには激ペナ2のほかにも新作のうわさがあ。シューティングゲームらしいのだが、正体はまだ不明。来月号ぐらいから、正式なリリース予定は報告できると思うけど、コナミのシューティングといえばやっぱりほっておけない。コナミさんはやく教えて!



# D.C.コネクション

■リバーヒルソフト ■ ☎092-771-0328 ■ 7月下旬発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

## ワシントンを舞台にJ.Bがまた!

おなじみリバーヒルソフトのミステリアドベンチャー、J.Bハロルド事件簿シリーズ第3弾。またまた、J.Bの活躍をディスプレイいっぱいに見られるのだ。

今回の舞台は、タイトルからもわかるようにワシントン。リ



①タイトル画面。このワシントンで舞台にJ.Bが大活躍

バティタウン警察署長が、ワシントンD.C.への出張中、ケネディの墓の前で何者かによって射殺され、持っていたはずの秘密捜査書類が姿を消すという事件が発生。そして数日後、犯人として逮捕されたのは署長の息子フレデリックだった。この不審



②ワシントンでは、まず事件をいちから洗いなおさなければ……

な事件の真相を究明すべくわれらがJ.Bはワシントンへ……。

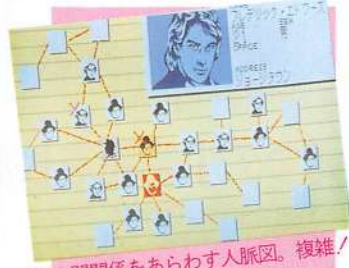
今回は、J.Bのワシントンですごした青春時代もからめ、よりいっそうリアルにアメリカの犯罪の実体を追った本格ミステリーだ。AVGファンにはたまらないぞ。



③今回はJ.Bの過去、ワシントンでの青春時代も関わってくる



④街並みのグラフィックはビデオから作成



⑤人間関係をあらわす人脈図。複雑!

# 夢幻戦士ヴァリスII

■株日本テレネット ■ ☎03-268-1159 ■ 8月5日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アクション

## 勇敢に戦う女の子は美しい!!

セーラー服姿のかわいい女の子が、画面いっぱいに飛びまわり、敵と戦いながら駆け抜けていくアクションゲーム『夢幻戦士ヴァリス』。前作はもう2年以上もまえの発売になるが、その続編がいよいよ登場する。

今回もゲームは、バリバリのアクションゲーム。主人公の優子もかわりなし。アイテムを拾ってパワーアップし、各面の最後に待ちうけるボスキャラを倒していくオーソドックスな進行だ。全部で6面用意され、オープニングやエンディングはもちろん、各面をクリアすることに

ビジュアルシーンがはやり、ストーリーをよりわかりやすく楽しませてくれる。そのほか、主人公優子のコスチュームも装備により8種類用意され、前作をはるかにうわまわるつくりになっている。



①中間グラフィックもキレイで、ポイントをおさえてアニメ処理も



②前作と基本的には同じだが、MSX2になってグラフィックはキレイ。これは1面



③なかなかグロイ2面



④激しい攻撃の3面

お話だけでもいいですか?

(リバーヒルからRPG登場) 今月のCOMING SOONにも登場しているけど、J.BシリーズのAVG「D.C.コネクション」が発売される。やっぱりリバーヒルといえばAVGというイメージがあるけど、そのリバーヒルからRPGの新作が発売されるという情報が入った。その名も「ブライ」。発売のほうはまだ未定で、ちょっと先(秋ごろ)になるかも……。

# シンセサウルス Ver.2.0

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ツール

■BIT<sup>2</sup> ■☎03-479-4558 ■7月中旬発売予定

## シンセサウルスがバージョンアップ

昨年すでに発売されている、MSX-MUSIC用音楽ソフト「シンセサウルス」のバージョンアップ版だ。

従来の機能はもとより、新し

くなった機能としては、

①楽譜が見やすくなった

アイコンなどが整理され、見やすく、見やすくなった。

②リズムパターンの作成機能

自由自在にリズムパターンが作成できる。そのほか、一般の音楽用リズムマシンなどの機能はだいたい装備している。

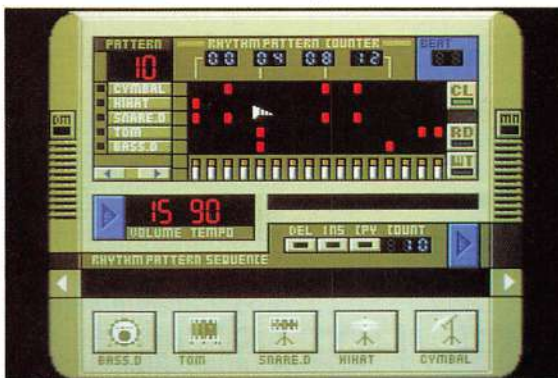
③BASICに落とせる

自分で作った曲などを、MSX-MUSICの拡張BASIC

に変換できる。この機能がついたところが「シンセサウルス」との大きなちがいで、この機能によって、コンピュータミュージックのプログラムがかんたんに組める。などの機能が予定されている。



バージョンアップしてMSX2になったので、グラフィックもバージョンアップ



リズムパターンの作成。まるで市販のリズムマシンのようなグラフィックと機能だ

# ガウディ バルセロナの風

■ウルフチーム ■☎03-5273-4759 ■8月5日発売予定

## バルセロナを舞台に事件が起きた

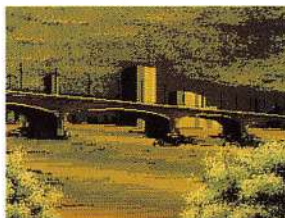
1992年のスペインはバルセロナ。オリンピックを目前にして世界中がにぎわっているなか、このオリンピックの開催地を舞台に事件は起きた。

主人公であるキミは、ヘンリー・ハワードという裏の世界の情報コンサルタント。裏の世界の情報網をあつかい、著名人たちのトラブルを裁く仲介業を主にしている。そして、政治からんだスペイン共産党の依頼を受けバルセロナに降り立ったキミを、知らず知らずのうちに事件が巻きこんでいくのだ。

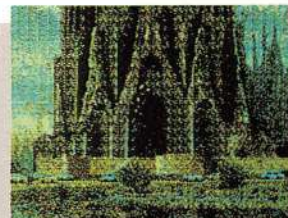
ゲームは、完全マウス対応の

シリアスなAVG。また、このゲームの特徴として、HRシステム(ストーリー・レポート・システム)という機能があり、これによって現在のコマンド上から前段階のコマンド地点までひとつずつもどることができるのだ。いままでのストーリーを逆にたどってもいいし、失敗したと思えばとりかえしもつくという便利(?)な機能だ。

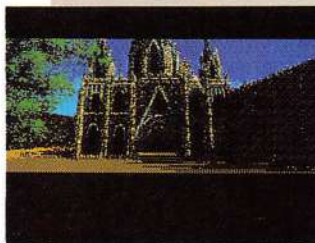
ゲーム中に流れるBGMも、ジャズやフュージョン系のもので流く演出してくれる。ハードボイルドに、かっこよくAVGできるソフトだ。



グラフィックも内容同様、かなりシリアスタッチ。雰囲気十分



オリンピックの地バルセロナ。設定も現実的でプレイしやすい



仕事の依頼を受けたために……



いつのまにか、事件に巻きこまれる

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	アドベンチャー

お話だけでも  
いいですか?

(シンセサウルスを持っている人へ)BIT<sup>2</sup>では「シンセサウルス」を持っているユーザーの方へ、現金2,000円でVer.2.0へのバージョンアップサービスをおこなう予定です。バージョンアップ版が登場してかやしいと思っている人はぜひこのサービスをどうぞ。かわしいことは直接BIT<sup>2</sup>(☎03-479-4558)のほうへ。

# 緊急レポート!!

## ドラゴンスピリット

### ドラスピMSX2に登場

先月にも、「お話だけでもいいですか?」のコーナーで、情報だけは載せたけど、ほんとうに「ドラゴンスピリット」がMSX2で登場するのだ。右の写真が、そのMSX2版の画面。まだまだ開発中のものなので、ナムコの河野さんも「お粗末なものです……」などといったが、はやく完成した画面が見てみたくなるではないか。

ほとんどの読者が知っていると思うけど、いちおう内容のほうにふれておくと、まず、ドラゴンが主人公のタテスクロールのシューティングゲームである。各面の途中にあるタマゴを撃ったりして、アイテムを取りパワーアップしていくのだ。難易度もなかなか高く、シューティングファンを確実に熱くしてくれるソフトなのだ。

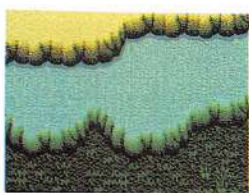
### X68K強し!PCエンジン健闘

ドラスピは、もともとゲームセンターで遊ばれていたアーケードゲームだ。そこへ、X68K版のドラスピが登場した。その移植の忠実さは高く、アーケード版をしのぐといっても過言ではないくらいのできた。そして、ほかにもPCエンジン、ファミコンなどのゲーム機にも移植されたのだ。

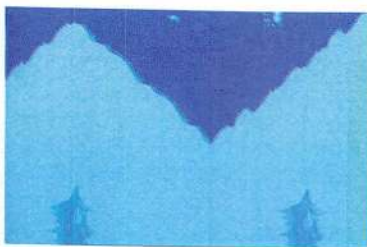
X68K版はすこかったし、PCエンジン版も健闘していた。しかし、MSX2となるとちょっと気にかかるというのが正直なところ。はたして、あれだけのグラフィックとスピード感が再現できるのかという疑問だ。まあ、この先、MSX2版のサンプルなどが出てこないことには確かめようはないけどね。ナムコさんががんばって!



◎X68K版はほんとうにいいでき



◎音景はM2版もキレイ



◎MSX2版ははたしてどうなるか。ついつい期待してしまふ

発売は年末ごろですと先だけど、ドラスピといえばやっぱり気になる。そこで、まだまだ開発中の画面とナムコからのお話で緊急レポートしてみた!

ナムコ  
☎03-756-2311  
発売日未定

媒体	未定
対応機種	MSX2/2+
VRAM	未定
価格	未定
ジャンル	シューティング



◎まだまだ開発まっさかりの画面でもうしわけない。でも、期待してもいいかも

### ナムコの河野さんは語る!

「あの一、MSX2版のドラゴンスピリットについて、決まっているかぎりの情報で紹介させていただきたいのですが?」という問いかけに、「ああ、どうぞどうぞ」とナムコの河野さんは明るく答える。気のせいかな、ドラスピの話になるとなぜか河野さんは明るい。それだけ、MSX2版には自信があるのかも知れない。

「媒体についてはまだ未定なんですけど、できればディスク版とROM版の両方を出したいと思っています。それと、音楽ですけど、MSX-MUSICのFM音源やPSG音源で鳴るのはどうぜんですが、もっとよくなるかもしれませんよ」

え? もっといい音? 先月も報告したけど、そのことについてふたたび聞いてみると、「いやあ、まだわからないので、このことについてはあまり



◎お話をしてくれた河野氏。ありがとうございます

ふれないでください」この話題について何度かさぐりを入れてみて想像するに、あくまでも仮定の話だが、コナミのSCCのように、新しい音源をROMに積んだり、専用のカートリッジにしたりという計画ではないだろうか。真相は?



◎MSX-MUSICでなくて、PSGでもない音源とは? この謎はいつ明かされるのだろう

### お話だけでもいいですか?

〈日本ファルコムの新作といえど?〉日本ファルコムからこれまた新作のうわさ。話では、年内に新作(移植もの?)1本は出したいということだけど、その正体はまったく不明。でも、ファルコムから出そうなのソフトといえど……。そう、みんなの期待どおり「イース3」だったりするととってもうれしいんだけどねえ。MSXではハードの性能的に無理かな? でも出してほしいよね。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX

# 新作発売予定表

注意// 記号が変わりました。  
 無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。  
 ○はMSX2か2+、◎はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。  
 ●はMSX、MSX2/2+対応です。☑はMSX-MUSIC対応です。

## ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	1日 ハイディフォス(D)/ヘルツ/7,800円
	6日 天使たちの午後Ⅲ(D)/ジャスト/8,800円
	7日 信長の野望・戦国群雄伝(D)/光荣/9,800円☑
	7日 信長の野望・戦国群雄伝(D:サウンドウェア付き)/光荣/12,200円☑
	8日 ディスクステーション夏休み号(D)/コンパイル/3,880円☑
	10日 ガルフストリーム(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	19日 クリムゾンⅡ(D)/クリスタルソフト/7,800円☑
	20日 トワイライトゾーンⅢ(D)/グレイト/7,800円
	中旬 ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
	中旬 シンセサウルスVer.2.0(D)/BIT <sup>2</sup> /7,800円☑
	中旬 美少女コントロール(D)/ハード/6,800円
	21日 アークティック(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	22日 アンデッドライン(D)/T&Eソフト/6,800円☑
	下旬 ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
下旬 D.C.コネクション(D)/リバーヒルソフト/8,800円☑	
8月	5日 夢幻戦士ヴァリスⅡ(D)/株日本テレネット/8,800円☑
	5日 ガウディ(D)/ウルフチーム/9,800円☑
	8日 MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/440円(税込)
	8日 ディスクステーション6号(D)/コンパイル/1,980円☑
	20日 ガールズパラダイス(D)/グレイト/7,800円
	中旬 テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	21日 A列車で行こう(R)/ポニーキャニオン/7,800円
	下旬 雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	下旬 ⊕プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円☑
	下旬 まじゃべんチャー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	下旬 死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	下旬 やじうまベナントレース(D)/ビクター音楽産業/7,800円
	? グラフサウルス(D)/BIT <sup>2</sup> /9,800円
? 激突ベナントレース2(R)/コナミ/価格未定	
? ディスクバック2(D)/パナソフトセンター/価格未定☑	
? 神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円☑	
? ●ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/7,800円	
9月	8日 MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日 ディスクステーション秋号(D)/コンパイル/3,880円☑
	上旬 シルヴィアーナ(D)/バック・イン・ビデオ/7,800円☑

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月	中旬 ガンシップ(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	21日 ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	下旬 ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	? 信長の野望・戦国群雄伝(R)/光荣/11,800円☑
	? 信長の野望・戦国群雄伝(R:サウンドウェア付き)/光荣/14,200円☑
10月以降発売日未定	火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
	エストラッド物語(D)/イーストキューブ/価格未定
	テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円
	エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円☑
	ジャックニコラスプロフェッショナルゴルフ(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	銀河英雄伝説(D)/ボーステック/8,800円☑
	(機種未定)水滸伝(媒体未定)/光荣/価格未定
	シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円☑
	白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	ガルフオース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
	ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
	ローグアライアンス(D)/スタークラフト/9,800円
	メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	センターコート(D)/ナムコ/価格未定☑
	私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//価格未定
	蝶類図鑑Ⅰ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//価格未定
	ウルティマⅤ(D)/ポニーキャニオン/価格未定
	JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	ブライ(D)/リバーヒルソフト/価格未定☑
	極道陣取り2(D)/マイクロネット/価格未定
	サーク(D)/マイクロキャビン/価格未定
ファイナルファンタジー(D)/マイクロキャビン/価格未定	
ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定☑	
ルーンワース(D)/T&Eソフト/価格未定	

この情報は9月26日現在のものです。

!『ワークスGT(仮称)』(BIT<sup>2</sup>)は、『グラフサウルス』にタイトルが変わりました。

# FAN CLIP

これからうんと期待できそうな  
限界と戦う新しいソフトハウス

## ヘルツ



北新宿のマンションにあるヘルツの開発室。こちら側でやっているのは、X68000用の「LENAM」というRPGの開発。奥のほうでシナリオライターがシナリオを練っていた

「サイコワールド」というゲームで十字軍のスタッフが遊んでいた。「ぼく、これ、好きなんですよねー」なんていいながら、いちおう仕事でやっているらしい。見ると、主人公の女の子が敵の攻撃をはねかえすときに「ばりやあ」なんてセリフが出る。へえ、珍しい……と思ったら隠し

技なんだそう(詳細は2ページ)。「スクロールがいいんですよ。ヘルツっていうところなんですけど、技術力ありますよ。MSX2なのに横スクロールする「ハイディフォス」もヘルツの作品だ。急に興味がわいてきて今月のクリップはヘルツに決めた。

## EDITORIAL WEATHER

### 正直にいうと

こここのところ目玉のソフトが少なく、MFファンは巻頭の企画にちょっと困っていたところだった。そこへ、「ファミスタ」に続き、『激ベナ2』が出てきてほっとしていたわけだ。「信長の野望・戦国群雄伝」はまだサブ

ルしかないらしいので4ページにしておいたら、マニュアルなしだが完成版という触れこみのディスクが届いた。だーいどーんてんがえーし。急遽、8ページに倍増してしまっ

た。シミュレーションゲームの専門ライターに渡して1昼夜、翌日の明け

方近くになって「これ、行動力の値が表示されないじゃないか」。それでは記事ができない! また4ページに転落か。朝いちばんで光栄に電話して確認すると、スペースキーを押せば表示されるとのお達し。あ、ほんとだー。MSXの画面が狭いためのテクニクらしい。やーねー。

次号9月号は話題のゲームも出そろって、8月8日発売!

■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 EDITOR=渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+福成雅英 ■ASSISTANT EDITORS=次田雅季+金子謙子+川尻敦史+神保部雄+引田伸一+藤本勝巳+諸橋康一 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=田崇由紀+諏訪由里子+堀川浩司+横川理彦+星野博和+高田陽(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+小松雅彦+奥川奈津子+福田克徳+荒井智宏+佐藤基樹+デザイラ(釜田泰行+柳井孝之)+鈴木潤+井沢俊二+高田亜季 ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまつ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづじ+市川誠+尾山誠+成田保宏 ■COVER ARTISTS=中野カンフーノ+椿嘉光 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせく(村山成幸)+樹ワドポップ(筒井雅浩+篠原正彦+石塚壮一+崎山裕子+野々峯千尋+矢沢妙子+平岡順子+熊木紀久枝+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。

ハイディフォスの主力スタッフ。左から音楽担当の佐藤さん、企画(ゲームデザイン)の加藤さん、チーフプログラマの小林さん、デザイナーの菅原さん、小林さんほもとスリーパーのレジ用プログラムをやっていたそうだが、レジにも隠しコマンドを入れたりしていたのだろうか



オーディオなどのハードを作っているヘルツエンジニアリングの子会社であるヘルツは、昨年、「ゲームを作りたがっている若い人を集めて」(システムリーダー・吉田さん)できた。

シーズンになるとハイレグの水着モデルが歩きまわるといって北新宿のスタジオ村近辺に、現在のヘルツの本拠地がある。取材当日は、5歳の女の子が片足裸足で歩いていただけだったが。

制作スタッフに会うと、ハイディフォスの最後の追いこみはずなのに、なんだか知らないが元気だった。最近、寝てますかと聞いたら「寝てますよ。3時間くらい」(企画の加藤さん)。家には帰ってますかと聞いたら「ええ、3、4日に1回くらい」(同上)。ハイディフォスの最終段階のしめ切りが1週間後で、



システムリーダーの吉田さん。本来はオーディオ機器用マイコンなどのエンジニアかなりギリギリの時期だったのだが、元気元気。

プログラマの小林さんに話を聞くと、SCREEN4で60分の1秒が敵のトラップにアジャストレジスタだから、とかなんとか、むずかしいプログラマの話になってしまって、本欄担当者にはフンジャラゲだったが、それでも、ハードの限界ぎりぎりのところで、企画の加藤さんとせめぎあいながらゲームを作っていることだけはわかった。

「グラディウスのようにむずかしいゲームより、ゼビウスのように親しめるゲームを作りたい」と加藤さんはいう。2本作って技術もかなり蓄積した。ハイディフォスも楽しみだが、その次の作品にも期待したい。

## AD INDEX

クリスタルソフト	90
コナミ	118、表3
コナビル	77
ジャスト	117
ソニー	表2、3
T&Eソフト	78~81
徳間書店	91~93
株式会社テレネット	84~85
ハミングバードソフト	82
ヘルツ	88~89
ボニーキャニオン	83
マイクロキャビン	4
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	86~87

■対応機種

PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2  
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA

定価 8,800円



私が  
夢中に  
してあげ  
る

シリーズ第三弾 新登場  
天使たちの午後III  
ASTsound Plus



PC8801ISA以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どろしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切に、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。

CRISIS  
アドベンチャーシミュレーションゲーム



大好評絶賛発売中

価格には消費税は含まれておりません。

天使たちの午後Ⅱ  
番外Ⅱ  
定価 7,800円

天使たちの午後Ⅱ  
—美奈子—  
定価 7,800円

コスモスクラブ  
—美奈子—  
定価8,800円



全国各地へ  
通信販売

方法 品名、機種名明記の上  
現金書留でご注文ください  
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ⑤5252817

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!  
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト AST  
ジャスト・ゲーム事業部

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F  
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

©ジャストサウンドは、株式会社ジャストの登録商標です

# ウォーミングアップは、そこまでに。

振り返ってみると、あの時のボクは、いまの自分になるためのウォーミングアップをしていたんだと思う。成長するっていうことは、でっかくなった自分と出逢うことなんだ。さあ、これからが、本番だ。

## 激ペナもかすむ「激ペナ2」驚異の初体験が、常識を変える。

その1 ■MSX2野球ゲーム始めて以来の打球を追うスクロール画面を実現した。もちろん、2+でもきれいにボールが飛んでいく。こんな臨場感は、いままでだれも知らない。

その2 ■ピッチャーが投球したあとの真っ黒画面とはもう、おさらば。このスピード感が興奮を冷まささない。データ処理速度の大幅アップで、激ペナをしのぐスピーディな動きを実現した。超リアルタイムで、白熱試合にさらに拍車をかけるのだ。

その3 ■球場を選べるという、自慢じゃないがさりげない機能がついている。これがケッコウ楽しくて、球場の個性に合わせて、巧妙に作戦をねるといような、新しい頭の使い方ができる。ずんと奥深くまで、ペナントレース本来の醍醐味を追求したい。

その4 ■ペナントレースの途中でも、参加人数が変更できるから、当然、興奮もふくれあがる。終わるまでイライラ待っている必要がない。そのエネルギーは、試合で発散させよう。

その5 ■極秘にしたい機能が、たくさんある。秘密をあばくのも楽しいが、試合をそっちのけにしないように。試合を有利に運ぶために、作戦にこの機能を組みこめれば、一人前だ。



●画面は開発中のものです

## 「激突ペナントレース2」が、沈黙やぶって、まもなく登板。

MSX2 MSX2+ 対応

SCC 搭載

近日発売

6,300円



# 激ペナ2

コナミ株式会社

本社 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店 / 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 / 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。



