

月刊

MSX・FAN

12

24ページ増の
特大号

1989/DECEMBER/460YEN

●NEW
 ログアライアンス
 アレスタ2/上海II
 維新の嵐/妖魔降臨
 倉庫番パーフェクト
 ディスクNG
 ザ・ゴルフコース集
 DSクリスマス号

●ATTACK
 ファイアーホーク
 激突ペナントレース2
 プロ野球ファミリースタジアム

●SCOOP

コナミの新作
 スペース・マンボウ/ルーンワース
 ブライ/サーク/ファイナルファンタジー

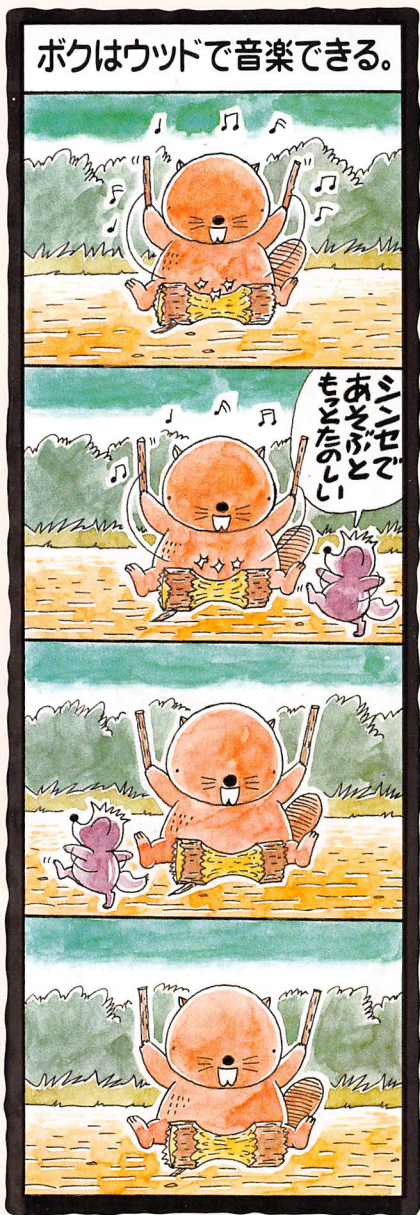


●秘情報満載
 まもクエとタコ3Q&A
 激ペナ2地区予選報告
 ●LIST
 ゲームプログラム12本
 ゲーム十字軍

SONY

(やさしい。)

「ミュージックだ。」



ボクはウツドで音楽できる。

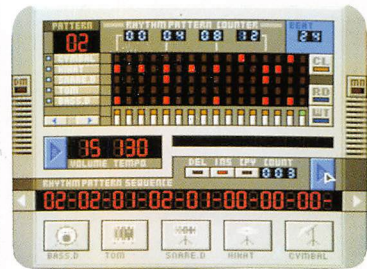
「F1シンセサイザー」
ついた。



もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールIは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

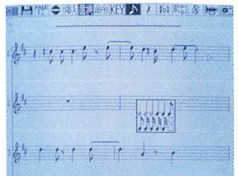
「君はミュージシャンだ」

だれでもやさしく音楽づくりが楽しめる「F1シンセサイザー」登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



やさしいの①。楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来る。のた。

やさしいの②。リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカタンタンにタンタンタン/と刻めちゃう。



やさしいの③。オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

やさしいの④。スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。



(みんなにスゴイ。)

タノシイ。)

「アニメだ。」

ボクは葉っぱでアニメができる。

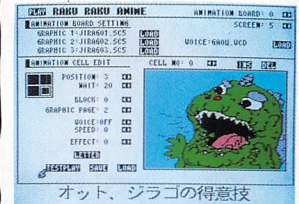
はら はら
はら はら
はら はら
はら はら
はら はら
はら はら
たのしい アニメ

「らくらくアニメ」
ついた。



グラフィックは楽しい。でも絵が動いてしかも音がしたら、もっとタノシイ。F1 XVのクリエイティブツールIIはそんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレススングラフィックエディター Ver. 2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」
アニメを作るのは大変!と思っているかな?とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。

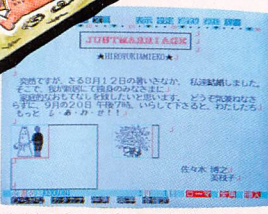
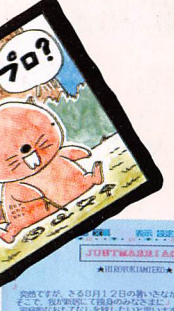


タノシイの①. XV付属のグラフィックエディターで作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。(「ボイスレコーダー」で取り込んだ音を効果音としても使える。)



タノシイの②. アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単に換えられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。
テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまおう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん「らくらくアニメ」でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。



みんなのためのワープロ、ついた。

XVIに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門xviバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV=MSX2+仕様=JIS第1第2水準漢字ROM・MSX-JE標準装備=FM音源標準装備=3.5インチFDD搭載=1.9万色の自然画モード

■BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属=スピコン・連射ターボ標準装備

3枚のディスクがついた

新クリエイティブパソコンF1 XV HB-F1XV 標準価格 ¥69,800円 (税別)

MSX2+ 新発売



別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 価格 ¥60,000円 (税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 価格 ¥24,300円 (税別)

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

別売 グラフィックボールGB-6 価格 ¥9,800円 (税別)

第一志望へ一気合格！一ランク上もねらってみよう！

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための 必勝の記憶術

〈通信指導〉

●もっと早く知っていたら

愛知県 林 敏夫君

一浪して、第一志望の早稲田へ。いま思うと、もっと早く記憶術を知っていたらよかったと思う。何しろ記憶術のことを知ったのが一月、間に合うわけがない。しかし、おかげで一浪だけで済んだ。少なくとも一年早く知っていたら現役で合格していたものを。もちろん後輩にもすすめています。

●勉強嫌だから大助かり

神奈川県 木村 敏英君

僕が記憶術をおぼえたのが二年の時。それまでは勉強嫌いだっただけ成績も下から数えて何番目だったのが、それからほとんど上って上から10番目ぐらいになって先生もビックリ。もちろん相変わらず勉強嫌いのところは同じだったんだけど。おかげで、思ってもみなかった高校に合格しちゃうたんだから。

社会人のための「一般コース」もあります。



```
1 #include <stdio.h>
2 #define FILE
3
4 main( ar
5 int
6 char
7
8
9
10
11
12 for( num
13
14 printf(
15 while( )
```

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の中でモテモテなのだ。それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバツチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜つけおおいにけつこう いち度おぼえたら忘れない 記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでもっと詳しくわかるはずだ。

キミも、さっそく始めてみないか!? どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

記憶術の資料・無料贈呈

郵便ハガキ 164 東京都中野局 私書箱第1号 東京カルチャーセンター 必勝の記憶術931係

『希望コース』 郵便番号・住所 フリガナ お名前・年令 電話番号・学年

ハガキに上記のように書いてポストへ。「大学受験コース」「高校受験コース」「一般コース」いずれかを明記してください。

東京(03)317-2811 <受付>朝7時—夜9時・年中無休

<本校所在地> 東京都杉並区高円寺南1の33の3



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いません。

FAN SCOOP ★年末の大物を追う!

縦・横・斜めにスクロールするコナミの超ムズシューティング
スペース・マンボウ.....6

話題豊富なRPG『ブライ』の情報を総まとめ/
ブライ.....8

絵もいい、音楽もいい、というRPG『サーク』のご案内
サーク.....12

ハイドライドシリーズから1歩踏み出たRPGの世界とは?
ルーンワース.....16

ドラクエタイプのRPG。だからマップ・マップ・マップ!
ファイナルファンタジー.....20

FAN ATTACK ★新選手データを一挙掲載

ほんもののプロ野球のほうは優勝も決まった。在ROM球団は?
プロ野球ファミリースタジアム.....24

Mini ATTACK ★だからとことん攻略

対コンピュータ戦、対人間戦の究極の秘伝を伝授
激突ペナントレース2.....113

ステージ4まで、マップつきで完全攻略するぞ!
ファイアーホーク.....116

FAN NEWS ★今月はパズルがおすすめ

入りやすい、親切、操作しやすい、に注目したい正統派のRPG
ローグアライアンス.....122

名物の長い長い長いマップを1面だけ掲載。詳細に解剖/
アレスタ2.....124

6つの積み方になってますますおもしろい **上海II**.....126

パソコンでやるパズルの元祖 **倉庫番パーフェクト**.....127

思想で全国統一新方式SLGだ **維新の嵐**.....128

キャラがビッグな戦国アクションゲーム **妖魔降臨**.....129

『ザ・ゴルフ』の追加コース集 **ザ・ゴルフコース集**.....130

ナムコの古典ゲーム5本+1本を収録 **ディスクNG**.....131

DS fan ディスクステーションの情報ページ4人で遊べるすごろくRPGのクリスマス号.....132

ファンダム.....49

●1画面8本+N画面2本+10画面1本+FP部門1本

はじめてのファンダム.....59

EDファンダム.....79

AVフォーラム.....80

BASICピクニック.....40

●SOUND文を使いこなすための基礎知識

FM音楽館.....82

●GM特集/ノグラディウス2より「Burning Heart」/サンダークロス/戦国ソーサリアンより「江戸を斬る」/ドラクエIIIより「遙かなる旅路」・「レクイエム」/ドラクエII&IIIミュージックコレクション

ゲーム十字軍.....28

●のぞき穴/シンセサウルスVer. 2.0/ミッド・ガルト/DS秋号/ポケー/やじうまペナントレース/激ベナ2●通り抜け/死体置場で夕食をノースII/たこの海岸物語II/まものクエストII●そのほかノイラストコーナー/歌を詠む会/激ベナ2大会(全国版)地区大会(北海道〜福井県)

情報 おもちゃ箱 FFB.....44

●冬のイベント、GM、おはこんなどなど

FAN STRATEGY.....36

●水滸伝:羊の皮をかぶった妖術使い/信長の野望・戦国群雄伝:欠田+脅迫+欠田+引き抜き:神保長職のおいしい技/シンギスカン:石橋をたたいて鉄橋をかける

記憶のラビリンス 第8回.....120

●『スナッチャー』〜ギリアンを囲む3人の女たち〜

THE LINKS INFORMATION PAGE.....87

●みんなの熱い思いに今月もメール大特集!

M・FANスーパーデータ学.....133

●みんなはサークルに入って、MSXをやっているの?

ON SALE ●今月は9月15日から10月14日まで.....134

COMING SOON.....135

●ドラゴンスピリット/アウトロー水滸伝〜極道陣取りII/アルバトロスII/レナム/ピーチアップ/DD倶楽部/緊急フォロー:シュバルツシルト

MSX新作発売予定表.....139

●10月25日現在の情報を満載

FAN CLIP ●リバーヒルソフト.....140

読者プレゼント ●掲載ソフト36本プレゼント.....88

FAN SCOOP

泣く子もだまるコナミの年末シューティング!

SPACE MANBOU

スペース・マンボウ



コナミ

☎03-264-5678

12月22日発売予定

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	新10倍
価格	6,800円

MSX2/2+のゴキゲンなグラフィックが縦横斜めにスクロールするんだもの、カルチャーショックでハマリにハマる。

なぜ、いまマンボウなのか

銀河辺境星域、アルファード4で大規模な古代超文明の遺跡が発見された。星間連合が派遣した遺跡調査団は、そこが人類文明をはるかに超えた機械化惑星であることをつきとめた。調



査の手をさらに惑星地下深くまで広げようとしたとき、惑星全土に設置されていた兵器遺跡群がいっせいに動きはじめた。古代文明の自動防衛機能は生きていたのだ! 調査団を敵とみな

した機械化惑星は、調査団の故郷、太陽系へ最終兵器「巨大宇宙船」を向かわせた。宇宙船は独特の形態と太陽をも恐れない破壊力から、「SUN FISH(マンボウ)」と命名された。

パワーアップが新しい!

左の写真は1ステージの中ほど。いつもは横スクロールのシューティングだが、縦や斜めにスクロールするところもある。自機のパワーアップは、アイテムカプセルを取ると武器が増え

たりするのはいままでと同じだがパワーカプセルを取るとショットパワーが上がるようになった。パワーが上がると弾の色、大きさが変わりカタイ敵でもかたんに倒せるようになるのだ。

パワーアップはこんな感じ

①はじめは四角いニードルショット

②ショットパワーが上がって丸い弾になった

③黄色くなるとマシンガンパワーなのだ!

1STAGE 地上エリア

1ステージは地上エリア。はじめのところでアイテムカプセルになるザコキャラが出てきて、スピード、ミ

サイル、オプション、ワイドショット(3方向に弾が出る)まで取れる。
CONTINUE



④はじめはアイテムカプセルのもとザコがくる。自機の装備によって敵の攻撃の激しさが変わるいつものパターン

⑤うまくすきまを抜けてビームをくらわせよう

⑥この赤い敵もアイテムカプセルのもと

⑦ミサイルの嵐をかかずと巨大戦車の登場だ

後ろのステージピックアップ

マップを作れたのは1ステージだけだが、スペース・マンボウにはこのあと6つ、全部で7つのステージがある。エクストラステージがあるような気もするのだが、いまのところ発見されていない。2ステージ以降、カタイ敵は増えるしスクロールは複雑になるし、はじめて行くステージではかならず1度はやら

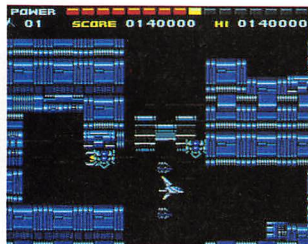
れる、といった感じ。ただ、コンティニューからの復帰がしやすいので、コンティニューし続ければ最後まで行けるだろう。

新10倍カートリッジは、自機数アップやステージ飛ばしには対応しているのだが、ゲームセーブはできない。

来月は2ステージ以降もマップで紹介する。こう御期待!

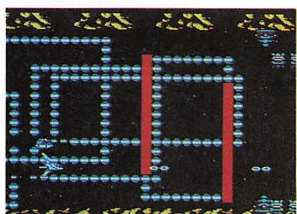
2STAGE 外壁エリア

上下のスクロールが激しい。ボスは強力なランダー攻撃で迫る!

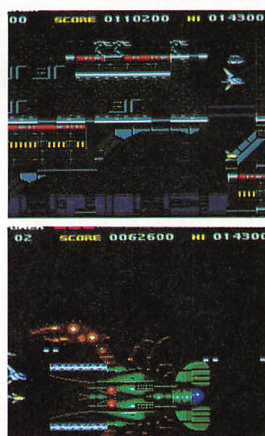


3STAGE 空洞エリア

どんだん障害物を出してくるザコキャラにはまいる。ボスはミジンコ型の戦艦だ。



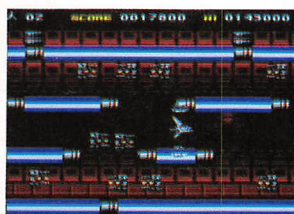
4STAGE エネルギー変換エリア



仕掛けがハデになってきた。ボスはゼビ型の戦艦。

5STAGE エネルギー炉

スクロールの速さに負けるな! ボスは煙突から炎を放つ超強敵だ。

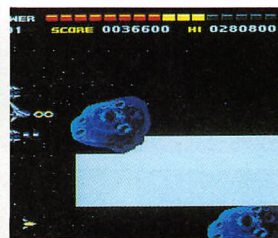


6STAGE ダストエリア



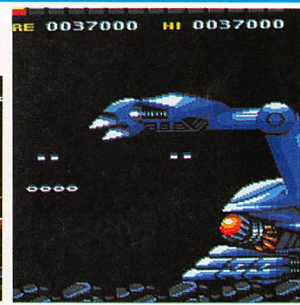
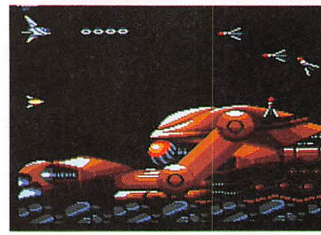
くるくるまわる障害物がジャマ。でっかいボスの弱点はまんなかの目みたいな口だ。

7STAGE 遺跡洞窟エリア



やたらとカタイ虫の行列が怖い。このあとには何が待っているのか

1STAGE BOSS



ボスキャラだ。手前にきて手を振り降ろす攻撃がなかなかずるい

ひとつおりのザコキャラをやっつけると、超巨大な戦車の登場。14画面ぶんもあるのだ。これだけの長さをキ

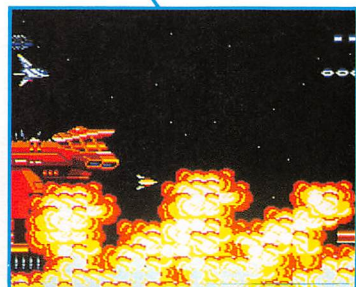
ャタピラ6組ほどで走らせているんだから、この星は重力が地球よりもかなり小さいはずだ。



中央の赤いコアが泣きどころだ



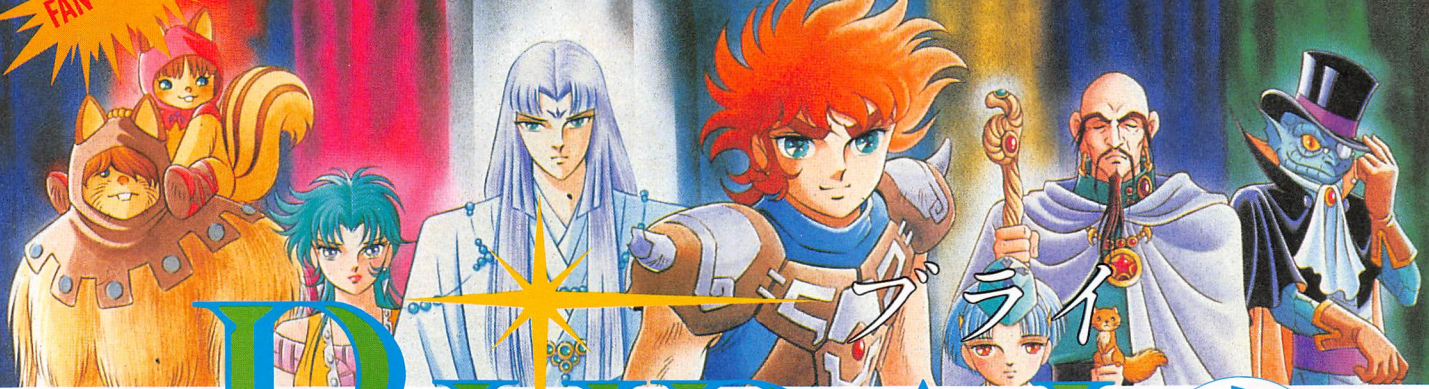
砲台からのレーザーには御用心



ドッカーンと大爆発するのだ

FAN SCOOP

制作現場発『ブライ』最新情報!

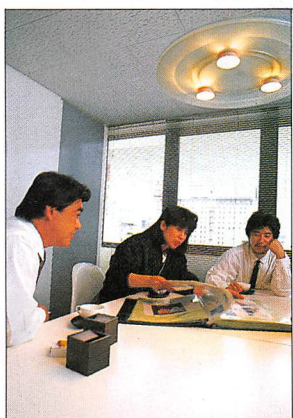


BURAI

上巻

なにかと話題にのぼりやすい『ブライ』。いままで、すこしずつ、様々な情報がとびかかってきた。じつは、いまでもそれほど新しい情報は入ってきていないけど、既存の情報を整理する意味も含めてスクープしてみた!

話題だらけの大作RPG『ブライ』



◎左からリバーヒルの岡崎社長、鈴木さん、宮崎さん。「ブライ」に関わった人々だ

まず、『ブライ』の話題性として制作者側の異色の顔合わせがあげられると思う。
 大ヒットしたRPG『ラスト・ハルマゲドン』(ブレイン・グレイ)で有名な飯島健男氏がシナリオを書いたという点。
 『聖闘士星矢』や『ベルサイユのバラ』といった作品で有名な、アニメ界のベテラン、荒木伸吾氏と姫野美智女史のコンビが、キャラクタデザインと作画を担当したという点。
 『マンハッタン・レクイエム』や『D.C.コネクション』など、美



◎左が荒木氏、右が飯島氏。異色の顔合わせでできばえのほうも期待が大きくなってしま

しいグラフィックとおとなのムードで楽しませるミステリーAVGで有名なリバーヒルソフトが制作した、初のRPG作品であるという点。
 ゲーム中のBGMのほとんどを、女性ロックバンドの先駆け的存在のSHOW-YAがプロデュースしたという点。
 という具合に、なにからなに

まで、いままでのゲーム業界の方針とはちがう、話題だらけのゲームであるということは認めざるをえない。ましてや、これだけでまひまかけて作ったゲームを見逃しておくわけにもいかない。今回は、シナリオ、グラフィック、ゲーム開発の3つの点について、とくにくわしく解説、情報を整理してみよう。



リバーヒルソフト
 ☎092-771-3217
 12月下旬発売予定

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

シナリオが長いからゲームは2巻に!

今回、『ブライ』のゲーム化の話が決まり、飯島氏が具体的に書き起こしたものだという。シナリオができあがって、そのあまりの長さに、当初1本のゲームに予定していたのを、話し合いの結果、上、下巻2本にわけ発売することになった。

キプロスの全土を手中におさめようとビドーと七獣将は、闇の神ダールをよみがえらせる。しかし、キプロスの伝説ではダールがよみがえると光の御子と八玉を持つ守護星が誕生すると

いう。ビドーたちのもくろみどおり、王家は滅ぼされるが、伝説どおり光の御子が誕生した。王家に仕える三銃士の活躍で、御子のまわりで光の結界を張ってビドーの手から守ることに成功した。その結界の有効な1か月の間に、光の御子のもとに八玉の勇士が集まる。

以上がおおまかなあらすじ。この光と闇の戦いのなか、8人の勇士とビドーらが人間ドラマをくりひろげる。そのドラマが『ブライ』そのものなのだ。



シナリオ・ゲームデザイン

飯島健男。『ブライ』のシナリオ、ゲームデザイン部分を担当。あの『ラスト・ソウルマゲドン』の作者として、そのシナリオには定評がある。

飯島氏が考えているファンタジーストーリーの構想に、通称「技忍9部作」というものがあり、本作もそのなかの1部分をとりあげたもの。

主人公は八玉の勇士たち

これが、『ブライ』の主人公となるキャラクタ、八玉の勇士たちだ。これらはすべて、飯島氏のイメージを荒木氏が描き上げたものだ。



①白玉の勇士。もともとは天界に住む竜

幻左京



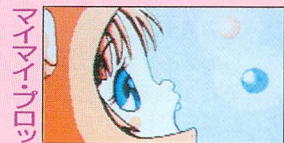
②青玉の勇士。8人中でも中心人物

ザン・ハヤテ



③マイマイの兄。藍玉の勇士

アピロ・ゼンロ



④赤玉の勇士。ゴンザの妹である

マイマイ・シロ



⑤黄玉の勇士(中央)と両親

クークロータム



⑥紅玉の勇士。針使いの達人

リアン・ランスロット



⑦ハ虫類のような姿のロマル

ロマル・セバスチャン7世



⑧紫玉の勇士。老人にしては身軽

アレック・バスター

飯島氏直筆のシナリオ公開

Gr.No4 (サイズ中)	三銃士。おおよそ戦上の正面図。左に、タロス、中央にダニエル、右にシャプル。なお、ダニエルの右後ろに、DPAの等。DPAは、皆に細工の感じをよんでいる。また、三銃士の姿は、いずれも、ボロボロで、闘いの後が、かまみみされる。				
Gr.No5 (サイズ小)	画面中央下にダニエルの真剣を顔。				
Gr.No6 (サイズ小)	画面左上に、タロスの少く上を見上げて顔。				
Gr.No7	画面右や上に、シャプルのケンカごしの顔。 なお、Gr.No5 ~ Gr.No7は、各々のセリフに合せて、以下のようにグラフィックを変更する。 また、三銃士のグラフィックが変更されるまで、Gr.No5及びGr.No6を消す必要はない。				
	<table border="1"> <tr> <td>Gr.No6</td> <td>Gr.No7</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>セー</td> </tr> </table>	Gr.No6	Gr.No7	X	セー
Gr.No6	Gr.No7				
X	セー				
Gr.No6'	タロスが目大きく見聞き口を大きく開け、血を吐く姿。				
Gr.No5'	ダニエルが、驚いて、画面左上を見る姿。				
Gr.No7'	シャプルが、驚いて、画面左上を見る姿。				
Gr.No7''	シャプルが、悲しそうな目をして、口から血を吐く姿。				
Gr.No5''	ダニエルが、苦痛に顔をわがわがしている姿。				

⑥飯島氏の手書きのシナリオのページ。細かくいろいろな設定を開発するの注文がきつしりとなっていて、こんな感じで何百ページと書かれていた。上巻だけで、2つのファイルがきつしりになっただけ。

飯島氏が『ブライ』を作るにあたってゲーム用に書き起こしたシナリオ。こんな調子で何百ページと書かれ、ファイルに閉じてあった。

1. ザン・ハヤテの章

1. イントロ

まず、ハヤテが扉から出てエリアに登場すると発生する。このイベントは一度しか発生しない。

1) 画面消滅し、看守(バブ)との戦闘画面になる。

2) 「あっ、ごめんね。(Aに表示)

3) 「俺は看守のバブだ。お前は逃がさねえぞ。」(Cに表示)

4) 「相手み乙、そのいえさコレ。」(Aに表示)

5) 戦闘開始(なお、この戦闘は途中で終わる)。*ここで戦闘に勝つとバブの道。* 真H4S ゲーム・オーバー。

6) 「どうせ、お前は逃げられぬ。」(Cに表示)

7) 「お前、相手み乙このいえさコレ。」(Aに表示)

8) 戦闘を終了し、イベント画面になり、Gr.No1を発生させる。

9) 倒れているバブの脇には、誰の血もなかった。ハヤテ「あっ、おれが殺さず逃げさせる、ごめんね。さうとこ、ハヤテはバブが、殺さず逃げさせた。ハヤテ「せーぞと、お前にムサシヤフラスマ、おれにやっせんも、ついでにさうした。」(Bに表示)

⑦これがいわゆるグラフィック仕様書で、グラフィックの状態設定やアニメーションの動きについて、飯島氏のイメージを文章で書きあらわしたものを、これらを見て、荒木氏が作画していくのだ。

グラフィックはすべてイラストから……

続いてグラフィック。さきにも書いたとおり、荒木氏と姫野女史の描きおろしというわけだが、最初の仕事としてはキャラクター・デザインからはじまる。飯島氏のシナリオと、飯島氏本人の頭の中にある設定から、荒木氏がデザインしたそう。まず、八玉の勇士、ビドーと七獣将あたりのメインキャラが描かれた。それら1度描き上げたもの、飯島氏が多少の直しを入れて、よりイメージどおりのものに仕上げるとい作業がおこなわれた。その結果できたキャラがみんなも知ってのとりのキャラクタたちだ。

当初、荒木氏にお願いしていた仕事は、じつはこのキャラクタデザインまでだったという。しかし、グラフィックのできばえと荒木氏自身が仕事に対して興味を持ち、のってきてくれたことあって、ゲーム中のグラフィック画面すべての作画をお願いすることになったとか。

といういきさつで、つづいて飯島氏と荒木氏の綿密な打ち合わせのうえ、グラフィックの受けわたしがくりかえされた。

『ブライ』の開発中の画面を見てもわかるように、プロのアニメ



原画をとり
こんで完成!!



①上の原画を取りこんで、こんな画面ができる。グラフィックはすべて原画から変換されたものだ



②主人公たちのグラフィック (MSX2版)。これらすべて、荒木氏がキャラクタデザインしたものだ。うーん、やっぱりかっこいいでしょ

メータが作画を担当しただけあって、やっぱりグラフィックのできはいい。アニメーション時の動きなどを見てもらえれば、そのできのよさがわかるはず。右に88版でオープニングを紹介するので、たっぷりグラフィックを楽しんでほしい。



③八玉の勇士に対するビドーと七獣将。こちらも荒木氏のデザイン。主人公よりかっこいい?



キャラクタデザイン・作画

荒木伸吾 (写真) & 姫野美智。キャラクタデザインと作画を担当。アニメータとして、『聖闘士星矢』や『ベルサイユのバラ』が有名。パソコン関連の仕事は今回がはじめて。飯島氏のシナリオを読んで、つぎのシーンの打ち合わせが楽しみになったというほどの熱の入るよう。

PC88版のオープニング大公開



④ビドーと七獣将は魔神タールをよみがえらせて、ダールの力を、自分たちの肉体へと転化させる。いよいよ、ビドーのたくらみが……



⑤伝説の光の御子を連れ出した三銃士。左からタロス、ダニエル、シャッフル。中央のロバはソフィ。その上に光の御子がいる。このあと彼らにもビドーの追手がせまる



⑥風獣狩りの手下、四死面たちの手によって三銃士たちも……



⑦手負いの三銃士では、四死面になかなか倒された。最後、ダニエルも倒される



⑧三銃士は最後の力をふりしぼり、光の結果をばって光の御子を逃がすことに成功



⑨ダニエルは、首にかけていた8つの玉を力いっぱい空へと投げた。「まかせましたぞ八玉の勇士たち……」



⑩8つの玉たちは、それぞれ勇士のもとへと。光の御子のところへとみちびくのだ

ついにゲームとして『ブライ』が誕生!

残念ながらMSX2版の『ブライ』では、まだゲーム画面が見られない。発売のほうも、年末ギリギリという状況だけに、PC98版のゲーム画面がまんしてほしい。

ここに載せた98版の画面とMSX2版では、かなり画面のレイアウトなど変わってくるという話だが、ゲームのシステムの感じだけでもつかんでもらえるとうれしい。

上巻は、1部と2部というぐあいにシナリオがわかれていて、1部は、八玉の勇士それぞれの物語7つ(ゴンザとマイマイは兄妹でひとつ)が、2部は、勇士たちがそろったところからの話

となっている。

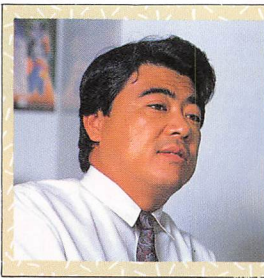
ゲームは、マップ上を移動して、出現する敵たちを倒しながらレベルを上げていく、一見オーソドックスなタイプのRPG。とくにかわっている点としては、各キャラクタに設定できる「行動」命令。これは各キャラが通常のマップ移動中にとる行動を設定するもの。たとえば、「攻撃の訓練をする」などと選ぶと、移動中にそのキャラは訓練しつつ、パラメータ値が下がったときの回復が早まったりするのだ。ほかにも周囲に気をつけさせる命令などもあって、パーティで役割り分担的なこともできるのだ。



98版ではあるけど、これが基本的な画面。MSX2版の画面はこれとはだいぶちがうらしい。

ゲーム開発・発売

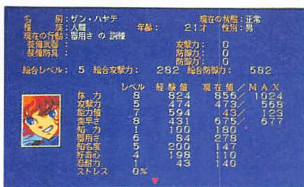
リバーヒルソフト。ゲームの開発、発売元。グラフィックの美しさや処理の速さで知られる、『マンハッタン・レイクエム』をはじめ数々の名作ミステリーAVGを発売している。今回の『ブライ』には、グラフィックの取りこみをはじめ数々の蓄積された技術力が生かされている(写真は岡崎社長)。



画面右のマップ上を移動していく。敵に会った場合ははかたに戦闘シーンになる



町などでは、人々と接触して会話ができる。重要な情報も聞けるはずだ



パラメータをすべて表示したところ。パラメータの設定もけっこう細かい



戦闘シーン。敵のグラフィックを右に表示



町などのお店で買い物。武器や薬をそろえる。行動を設定するなんてめずらしい機能だ。体力や攻撃などのパラメータは王の状態を表示

熱の入ったブライ開発風景をスクープ

『ブライ』の開発風景を、福岡のリバーヒルソフトに取材してみた。基本的に荒木氏の描いた原画を取りこむグラフィック班と、X68000を駆使してマップを作成する班、そして、実際にプログラムを組んでいく班というように、3つの班で開発は進められていた。なかでも、とくに興味をそそられた話題は「原画の取りこみ方」だ。これに関して、グラフィックとBGM担当の宮崎氏がいていねいに説明してくれたので紹介しよう。

①スキャナーを使ってパソコン上に原画を取りこむ。そして、原画の色を、赤系統、青系統どちらかのグラデーションに振り分ける。

②実際の原画をもとに着色、手直しを加える。着色に関しては、いちまつ模様のタイルパターンで微妙な色を出していた。タイルパターンも、キャラを細かく、背景を

荒くというように、前景と背景で目の細かさをかえることで、背景の上にキャラを重ねたときに立体感を持たせる効果を出していた。また同時に、パソコン上のドットのでこぼこが目立たぬように、宮崎氏がいうところの「アンチ・ギャザー処理」なるものを加える。これは、かんたんにいうと2色のドットで輪郭をぼかす処理で、これによって、キャラなどの外形が丸味をおびて見えるのだ。

③最後に宮崎氏自身がチェックし、キャラクタと背景を重ねたり、色の微妙な調整をおこなってグラフィックの取りこみが終了する。

グラフィックだけでも、以上のような手のこみよう。3班とも熱の入った作業が続けられていて、これだけでも『ブライ』に対する開発スタッフの真剣さが伝わるように、思わずうれしくなった。



開発中のキプロスマップ。これに修正が入ってやっとマップが完成するという。たいへん!



原画を取りこんでいる最中だった。上はプログラム班、右がグラフィック班だ。88版用にスタップの裏側に圧縮されそうな開発ルーティム

FAN SCOOP

話題の『サーク』を潜入スクープ!

Xalk

[サーク]

The Art of Visual Stage

めっちゃ綺麗なグラフィック、コリにこった広い世界を持ち、カッコいいBGMで武装したスーパーRPGがこの『サーク』だ。その片鱗を紹介しよう。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月8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/PAC
価格	8,800円

力を我に—手ごわいRPGの登場だ

神がまだこの世に存在していた時代、ここウェービスの国に邪悪の主があらわれた。名をパドゥーという。多くのモンスターたちをひきつれ悪の限りを尽くすこの怪物を、戦いの神デュエルはその精神と肉体を分離することで封じこめたのであった。ウェービスに平和が戻り、やがてデュエルは人間の娘と恋におち、その寿命をまっとうしていった……。

それから250年の年月が流れ人々から過去の忌まわしい記憶

が薄れてきたころ、突然の不幸がウェービスを襲った。パドゥーの復活である。何者かによって封印を解かれたパドゥーの精神は肉体を求め、その封印場所である王家の聖域に向かってモンスターを集結させつつ歩を進めている……。

このゲーム、ひと目でわかるが非常に緻密なグラフィックで構成されている。MSXのゲームの中でもきれいなほう。他機種版の絵柄をより上品にした感じで好感が持てる。実際、他機種が8色で描画しているのに対

して、倍の色数を使っているんだからね。

そして、もう1つ強力におしたいのがBGMだ。FM音源対応のゲームが今までに数多く出てきたけれど、ここまで計算し

てぜいたくな音作りをしているゲームはあまりない。微妙なエコーがプルプルと鼓膜を刺激するのだ。

**パドゥーの完全復活を
くいとめる!!**

オープニングも本編同様、力が入りまくっている。シュバシュバと映し出されるきれいなグラフィックは感動ものだ。何者かによって、パドゥー

一の精神が閉じこめられている永久水壁が割れて、精神が飛び立ってしまった。モンスターの侵略がいよいよ始まった。さあ、今こそ旅だちのときだ!



これが「サーク」の冒険ワールドの一部だ

サークは2部で構成されているが、今回は1部の前半を主に紹介することになる。主人公の生まれ育った、フェアレスの町で話を聞くと、どうやら木のおい繁った森を抜けた先にあるとりでを当面の目標として話が進むようだ。

町を南下すると豊富に水の流れる滝がある。ありがたいことにここはモンスターが出現しないようになっていたので、ゆっくりと休憩をとることができる。町から西のほうに行こうとすると毒の成分を持つ沼がゆくてをはばむ。ここを越えるには相当の体力が必要だ。

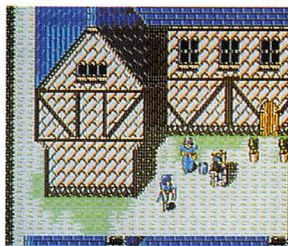
沼を越えると、ほらあながあるが、その前にノルマナの町に行こう。この町はフェアレスの町とちがってちょっとさびしいけど、洗濯物がなびくのはなかなかかわいい。

いよいよ、ほらあなへ。ここをすぎるとゴンドラによって海岸沿いの洞窟にたどりつく。これでほんの一部だなんて……。



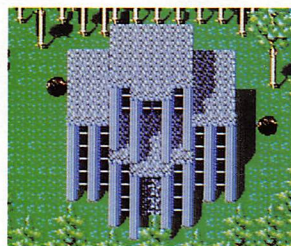
①フェアレスの町

主人公の生まれ育ったところ。のんびりした雰囲気この町がこのゲームの出発点だ。町の入り口には門番がいて、不審な者の出入りをはばむ。主人公が戦いの決意を固める場所だ。



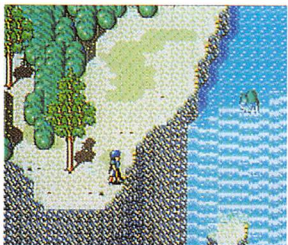
②フレイの家

森の中にある一軒の石作りの家。森に住むという木の精の世話をしているお父さんと、娘のフレイが住んでいる。家のまわりをモンスターがうろついているのが普通じゃない。



③滝

町の南にある大きな滝。大量の水が流れ落ちるこの滝のそばでしばし体を休め、次なる戦いに備えるのだ。水の流れがみごとなアニメーションで表現されている。一見の価値あり。



④ノルマナの町

町というより村って感じのここには貴重な情報をもっている人が多い。町の南側は崖になっていて下には海が広がる。町のはずれにどこかのゲームで見かけた人があるのが笑える。



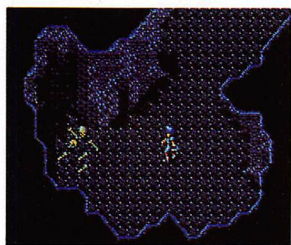
⑤ゴンドラ

ノルマナの町の西にあるほらあなの先にこのゴンドラがある。何に使うのか、主人公はまだ若いから知らないみたい。海の上のゴンドラなんてとっても恐ろしくて乗れましょん。



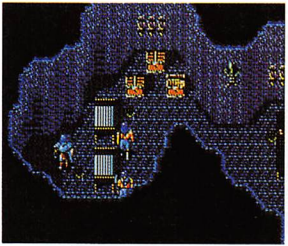
⑥洞窟

岩の中の洞窟には、今までとはけた違いの強さを誇るモンスターがウヨウヨ。でも、その奥に海賊の宝がザクザクと聞こえちゃあ、そりゃもう行くっきゃないってわけだあ。ザクザク。



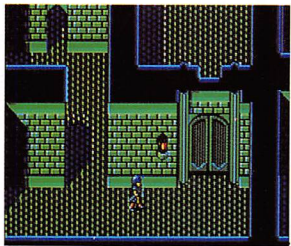
⑦港

南のはずれにある寂しい港。海賊が使っているものらしいが、酔っぱらいが1人いるだけだ。洞窟を抜けた先がこの港なのだ。人がいたら話しかけるのはこのタイプのゲームの常識だね。



⑧とりで

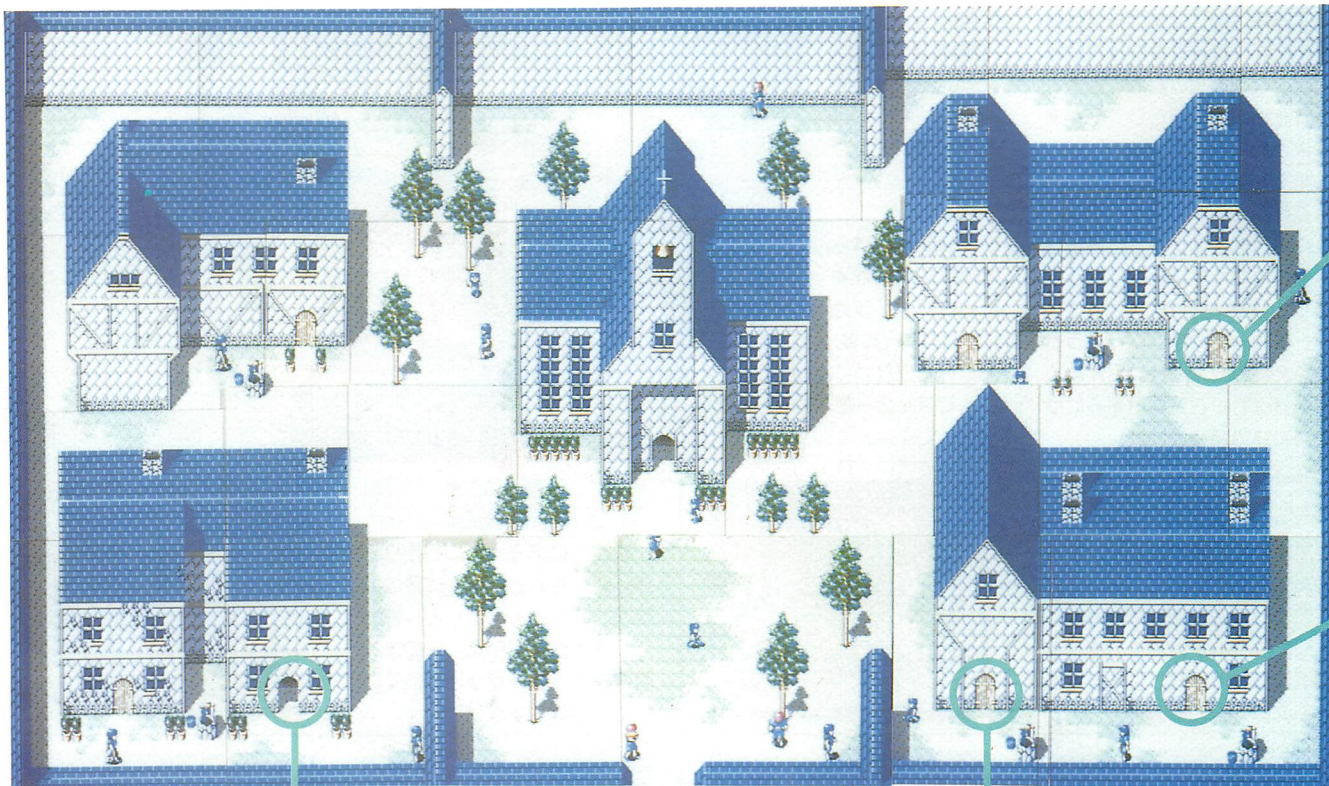
ウェービス王家の聖域を守るとりで。中は複雑な道で構成されている3階建ての建物だ。うろついているモンスターのしつこさはかなりのもので、ぼろぼろになることうけあいなのだ。



冒険に役立つお店を大紹介するのだ

フェアレスの町

さまざまな人たちが往来し、活気にあふれているフェアレスの町には、主人公の家、中央に教会、隣に町長宅、これからの冒険で何度も世話になる武器屋、魔法屋、雑貨屋がある。ひと通りまわってみよう。



武器屋

戦いのための武器を売ってくれる。9種類の武器防具を置いている。



ダッグおじさんの経営する武器屋には、ショートソードをはじめ、3種の剣と、レーザーアーマーをはじめとする3つの鎧、スモールシールドなど3種の盾が置いてある。サークの武器、防具には、装備できるレベルと



武器と防具はカーソルをあわせてスペースで決めた

いうのが決まっていて、どんなにお金をもっていても経験を積んでいないやつには武器が装着できないしくみになっている。いいかえれば、その防具のレベルまで経験を積むことで、お金を蓄えることができるシステムになっているということ。

主人公の最初の所持金は500Gなので、3つの武器、鎧、盾のうち2つまでしか選べない。適当に選んでもかまわないとおもうけれど、どうしても死んでしまうようなら、選択を考え直す必要があるぞ。



ノルマナの町の武器屋、サム、ダッグさんの店より高価な武器を売っている

魔法屋

サークの魔法はスクロール(巻きもの)と武装にかけるものがある。



エンドラおねーさまに戦いにくいきさつを伝えと、ライトニングボルトとディスインテグレートとテレポートの3つのスクロール(巻きもの)を売ってくれる。

購入するときにひとつひとつ



これがスクロールだ、持っている数だけ魔法を使える

その効果を説明してくれるけど、ライトニングボルトは画面上にいるすべての敵にダメージをあたえる魔法だ。それからディスインテグレートは岩をくだく魔法で、洞窟の中などで使う。テレポートは一瞬にして町に帰れる魔法という具合だ。

ここはほかにも自分の装備している武器を強化する魔法をかけてくれる。通常の武器ではダメージを与えられない特殊なモンスターに攻撃できて、しかも個々の性能もあがるものだから、絶対にかけてもらおう。



この人はノルマナの町のカトウラさん、エンドラさんをエグくした感じ

雑貨屋

腹が減っては戦ができませんというわけでここに



いつも元気なルミクおばさんが営んでいるのがここ。8種のアイテムを売っている。パンとほし肉は疲れた体の回復に使う。ほし肉はパン

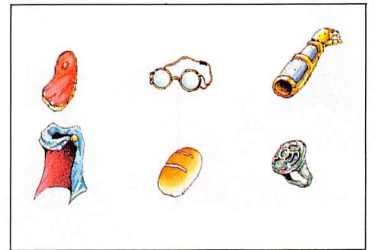
の2倍の回復力を持っている。

他にガントレットとプロテクションリングを売っていたのだが、なぜか売り切れになってしまっている。ガントレットは攻撃力アップにど〜んと貢献してくれるぞ。それからプロテクションリングは防御力を向上させるから、必ず手に入れよう。やっぱ少しは楽しいもんね。その他、アイテムとしては身にまとうとゆっくりと体力の回復をしてくれる

マント(これは自然に体力の回復のできない場所で絶対に必要だ)町長さんがなくしたメガネ、自分がデュエルの末裔であることの証明となる王家の紋章を揃えることになる。サークのアイテムは、すべてにかしら役に立つから、必ず見つけるべし。

また、持つことのできるアイテムは基本的に1コずつだから、パンやほし肉は貴重だよ。アイテムは複数装備できるようになっているけど、これはMSX版になって改良された点だ。うれしいじゃんか。

①ノルマナの町のレミナさん。雑貨屋の人はいっぱい優しい顔をしているのだ。ニヒヒ



病院

やさしい(?)看護婦がおまちゃかねだ。



おっといきなりどこのゲームでさんざん悩まされた人に似ているっ! しかも他の女に比べてもいらにいたりすると嫉妬するところなんかもあの人にそっくり。おまけに表情の



変わり具合まで同じなのにはもうびっくりなのだ。

実は他機種版では「なんの」という人に似ている人が看護婦をしていたらしいのだが、MSXユーザーのことを考えて(?)この人を採用したみたいだ。大ダメージを受けてしまったら看護してもらいに来よう。

ほかにもこんな人がいるよっ!!



②親友のボビーだ。武器屋の息子。へんなやつ

ほかにもこの町にどんな人がいるかということ、まず、武器屋の息子のボビーがいる。彼は主人公の親友だけど、家が武器屋を営んでいるくせに、なぜか武器を見るのもいやというかわりものだ。こころなしか表情も弱っ

ちいかな。

それから町の町長の家に行くと、髭づらの町長と、孫娘のエリスがいる。エリスは町長のメガネがなくなったので捜してほしいと頼んでくる。いやがらずに捜しにいってあげよう。



③エリス。かわいい顔をしてくれるけど、けつこうわがまま

メッセンジャー・ピクシーが運命を変えるぞ!

まず、ぼーっと町の外に出ようとしたら、王家の紋章のないやつは外にでられないと門番にいらまれた。ぶー。しかたがないので町に帰ると、エリスが町長のメガネを捜してくれと頼むので、仕方なく教会に探しに行った。メガネを見つけて届けると、町長が会いたいだってさ。

しばらくして家の奥から町長

が出てきて、父親に用があってこの町を訪ねて来たメッセンジャー・ピクシーを紹介してくれた。まー、きれいな妖精だなー。ピクシーの話じゃ、父親はなんでも戦いの神、デュエルの末裔なんだって。でも、父親は今行方不明だあって教えたら、ではあなたに王様からのメッセージを伝えますだあって。話をきけばボクが戦いに出なくちゃなんな



④小川のそばでケガしてる女の子発見! いらしい。お人よし(自称)のボクとしては、やっぱりこの話は受けなきゃいけないだろうなー。ははは。

町長からもらったお金で武器や防具をそろえて出掛けると、町のまわりにはモンスターたちがうろうろ。おっかなびっくり倒していくうちに妙な自身がわいてきちゃったな。森のほういってみよっと。

お次は次号で。



⑤主人公の運命を大きく変えたメッセンジャー・ピクシー。例にもれず、小さな妖精だ。彼女も、他機種版のおばさんっぽい顔だから、一転して若返っている。ユーザーの意見がここにも反映されているのだから。力が上がっているぜ。



FAN SCOOP

シナリオを純粹に楽しめるRPG!

ルーンワース



T&Eソフト

☎052-773-7770

12月22日発売予定

いままでのRPGでは多かった必然性のないモンスターとの戦闘やそれによるレベルアップなどのムダをそぎ落としたストーリー重視のRPG。

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

イア・ルーンワースの世界

いままでのRPGの短所のゲーム中のイライラの原因をすべてとりのぞいたストーリー重視の新しいRPG『黒衣の貴公子』。公は17才の少年。彼はドーナールって、そのストーリーやシステムなどを具体的に紹介しよう。

さて、ストーリーだが、主人公は17歳の少年。彼はドーナール高地に根城をもつ山賊の一味である。ある日、彼は謎の暗殺魔術団に襲われた美少女ミリムを助ける。だが、そのことで山賊の頭領だった父を失い、彼は出生の秘密を知らされる。そして、父の形見の秘魔剣サータルスをもち、ミリムと相棒のアルと共に冒険に旅立つ。

この冒険の背景となるのは光と闇の境界にあるルーンワースの世界。ずっと昔に神がこの地に降り立ち、従属神の四聖天を生み、つづいて光を取りこんで八聖宮神を創った。そして、新しい大地「イア・ルーンワース」という世界を創造した。だが、光を取りこんだときにその光が背後に闇を呼びこみ、混沌神のガルラスーンを誕生させてしまった。ガルラスーンは、その大地をわがものにしようとしたが、八聖宮神の監視によって守護されていた。だが、彼は自分の力で闇を呼び、世界の因果律を狂わせてしまう。そして、この混乱を静めるべく、時間神ウィル・ポーが生まれた。

という話がこのゲームの土台となっている。主人公は冒険の途中でこのなかの数人の神に会うことになる。はたして……!?



①サリス王国に攻めこむハイマーン神国!



主人公
盗賊の頭領の息子で主人公。ちょっと美形だ

ミリム・ルセアン
謎の暗殺魔術団に襲われていた美少女のミリム

女王オールマム
サリス王国を滅ぼしたハイマーン神国の悪い女王様

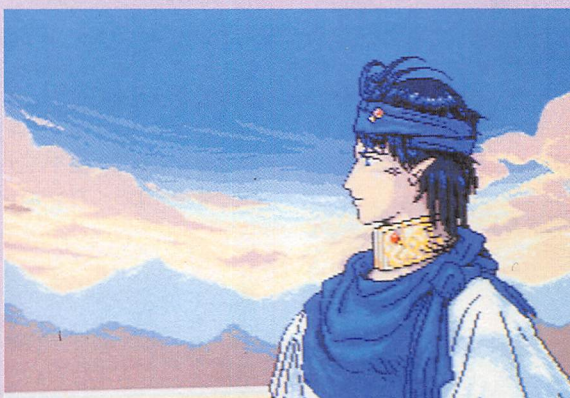
レシエル・カロス
暗殺集団ヴィーフオの神団長。仮面に隠された顔は?



②オープニングの砂時計。その意味は?



③古い地図のサリス王国が燃えて……!?



④主人公の雄姿。ミリムとアルと3人で冒険の旅に出ようとしている……

魔法をほんとうに使っているよう

今までのRPGでは使ってみないと呪文の効力や消費MPがわからないとか、マニュアルや雑誌の記事などをみて効力をたしかめて呪文を使っていた。だが、このゲームではそんな面倒な手間はいらぬのだ。

呪文を選ぶとその呪文の効力、消費MP、そしてその唱えている呪文の言葉の意味をウィンドウで表示してくれるのだ。

その上、呪文を唱えているように文字が1文字ずつ順に出て、本当に呪文を唱えているかのように呪文の言葉をウィンドウで再現してくれるようになったのだ。しかもたくさんある魔法の呪文すべての唱え方が違うので本当に使っているような感じがする。

むずかしい呪文は呪文の言葉が長く、かんたんな呪文は呪文の言葉が短い。だから、呪文を唱えるときは状況を考えて唱えよう。呪文を唱えている間も敵が動いているし、敵は呪文を唱え終わるのを待ってくれないぞ。

ところで、右の4枚の写真を見てほしい。順に魔法を唱えているようすだ。使っているのは体力回復の呪文。呪文を唱えると、キャラクタの体からオーラみたいなのがでて、姿もまるで唱えているように見える。

呪文は、このほかに状態回復や、迷宮脱出など全部で16種類。少ないようだが、似た効果のものや、結局1回も使わない呪文とかが、たくさんあるよりか、ずっと使いやすい。

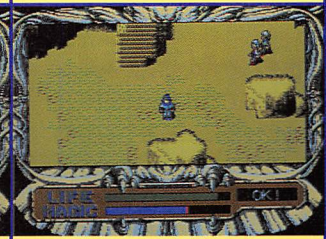


①死にそうなので呪文を使わないと

②ウィンドウが開いて呪文と説明表示



③呪文の言葉を1文字ずつ唱えていく



④これで体力が回復して元気になった

たとえば... これは体力回復の呪文を唱えているところ。呪文は基本的にどこにいても使える。始めにウィンドウが開いて、呪文の一覧表が出て説明が出る。そして呪文をなにやら唱え出す。そこがリアルでおもしろい。

目的地までひとつとび

移動は、町から町へジャンプ移動する。だからこのゲームでは実際にフィールドを歩くということはないのだ。でも、隣の町以外へ行く場合、かならずつながっている順にひとつひとつ通過する町に入らなければなら

ない。でも大きなフィールドを歩くことを考えればぐっとラク。それに、なんといっても移動の途中でモンスターにぶつかってムダ死にすることがないのだ。もちろん、呪文で遠い町に行くこともできる。マップの北にあ

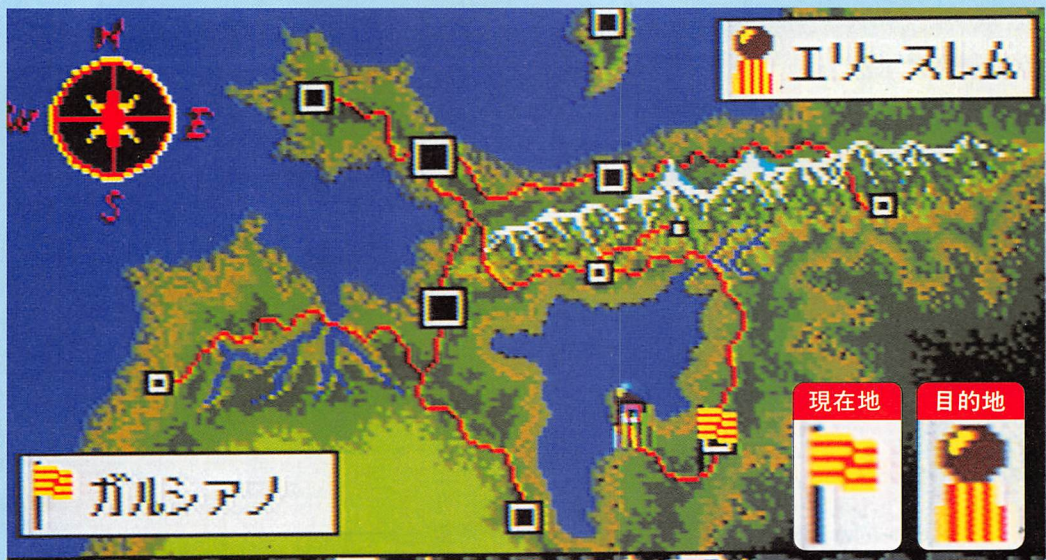
る島へは、当然船を使うけどね。旗のある場所が現在地でピン(?)のある場所が目的地だ。そして親切なことにいまどの町にいるのか、そしてどの町に行こうとしているのかを教えてくれるし、どこにどの町があるのか一目でわかるから悩まなくていい。イライラも少なくともすむね。



⑤町に入るとウィンドウが開いて、どんな町かカンタンに説明してくれる

イア・ルーンワースワールド

今回の舞台、イア・ルーンワースの一部。ほかの町へ移動したいときに、いったん町の門から外に出るとこの画面になる。いままでの町が左下の旗みたいな印のある町(右の写真ではガルシアノ)で、つぎに行くことのできる町が右上のピンのような印のついた町(右の写真ではエリースレム)。移動できる町は、町の出口によって決まっているのだ。つまり、Aの町の北側から出た場合、Aの町の南にあるBの町には行きたくても行けないのだ。とりあえず、魔法をおぼえるまでは、自分の行きたい町がどの方向にあるのかをよく考えて出よう。

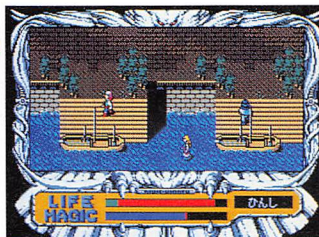


個性的な街がいっぱいだ

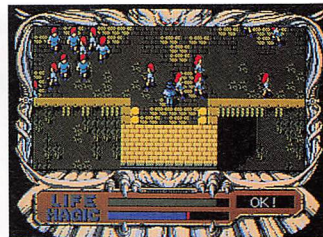
街の感じがそれぞれまったく違うのだ。山賊デイトールの牙の隠れ家ザノバ、なんとなくさびれた感じのセルトレ、水路の流れる城がある華やかなサイア、雪に飾られた神殿のあるウェデル山、水夫の喧嘩しているのが見られそうなウェルトリアなどそれぞれの個性があって、どこへいっても印象的な街ばかり。そういうこともあって宿屋、酒場、教会などが街によって全然感じが違う。だから家の中に入ってみなけりゃわからないのだ。何故かという看板が全然出ていない。まあ、職業が山賊なだけにどこに入っても平気な

のだけれど……しかも、堂々と玄関から入るのがポイント。なんとこの入り方はザノバにいる山賊の手下が教えてくれるぞ。

お店といえばこのイア・ルーンワースにはよろず屋はあっても武器屋はない。こまごまとしたアイテムはよろず屋で手に入るが、武器はダンジョンの中で拾ったりする。しかもそのダンジョンは町の中にあたりとかするのだ。意外なところにダンジョンが……なんてこともあるかもしれないので細かく探してみるのもいいかもしれないぞ！もっと強い武器がほしかったら地下に行けばあるかもしれない。



船つき場の町。ここで船を手に入れて、北にある島へ向かうと思われる

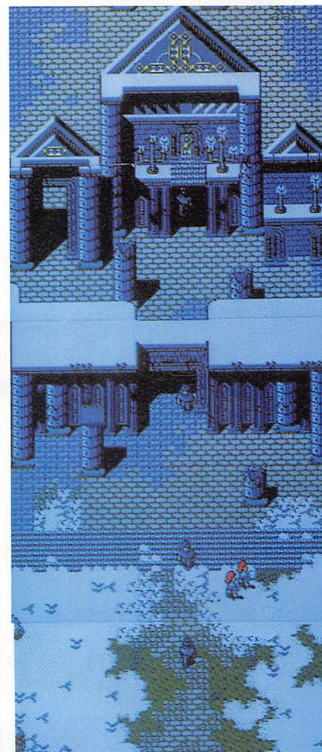


城下町サイアの入口付近、なんだか人がいっぱいいる。開発版なので変わるでしょう

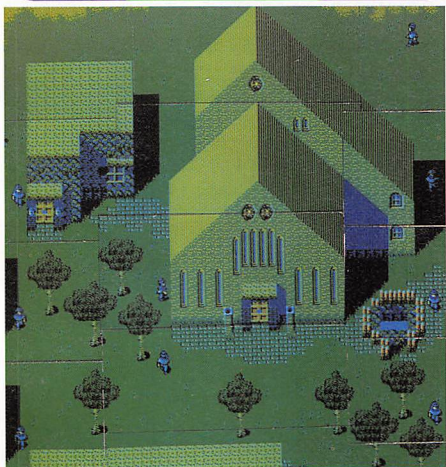


完成版には絶対入らないQちゃんの両替所。夜になるとQちゃんがいなくなるのだ

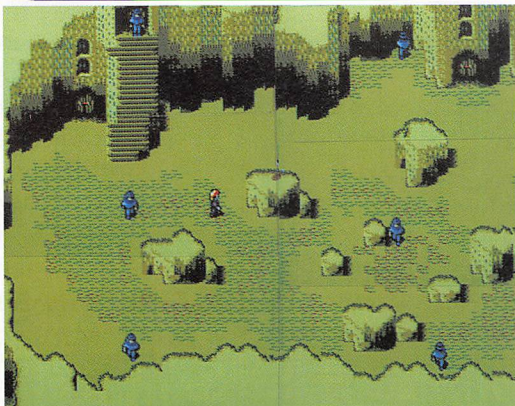
神殿のある山・ウェデル山



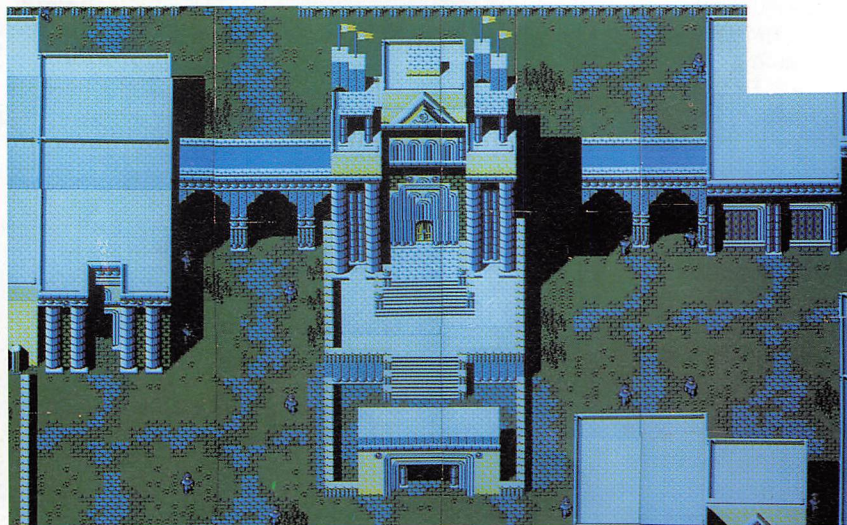
旅人の街・セルトレ



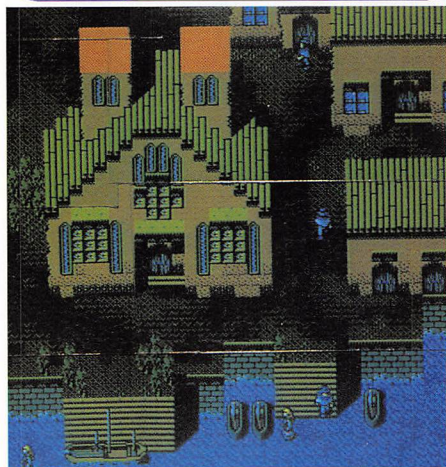
山賊の隠れ家・ザノバ



城下町・サイア



船つき場・ウェルトリア



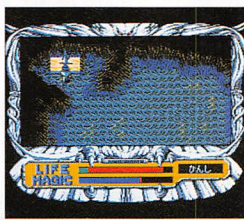
17歳の誕生日。突然、山賊の頭領である父親から「お前も17歳になったのだからりっぱな大人だ。ここから2日ほどいったところにあるセルトレに行って、そこの教会の地下にねむる剣を取ってこい！」といわれた。今まで留守番ばかりだったのに……と思いなから仕方なくザノバをあとし、セルトレに向かうことになる。これが最初の使命である。

セルトレにつくとどこが教会なのかよくわからないので、とにかく手当たりしだい建物に入ってみよう。だが、教会を見つけたら、そのままではどうしても地下に行く道が見つからない。まめにのぞいてみるといいかも

しれない。

ここで取ってくる剣は結構攻撃力が強い。これがしばらくの間、キミの最強の攻撃用アイテムになるのだ。

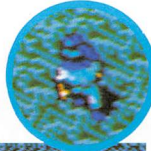
ところで、地下に入って、モンスターをガンガン倒して、レベルを上げるのも1つの手だけど、それより、ダンジョンの中で拾ったアイテムや、宝箱で見つけたお金などでレベルが上がる。つまり、敵を倒さなくてもゲームは進むし、レベルは上がるといわけ。ムダなモンスター殺し(もちろん大ボスとは闘わなくてはいけない)はやめて、めあての剣と取れるだけの宝物を持って出てこよう。そして、つぎのイベントへむかおう!!



④これが目的の剣だけど、ここに行くまでにくっつきも宝箱があるのだから、さっさと取ってこよう。

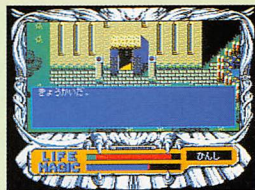
こんなモンスターが出る

④⑤地下室にいるハエのようなモンスター。とりあえずモンスターの代表として紹介しておこう



地下に入るには…

このゲームには時間の観念があって、昼と夜では会える人も行ける場所も違ってくる。



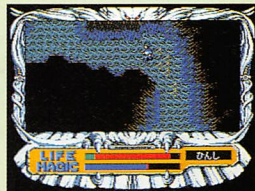
④昼間の教会。中に牧師はいるけど、地下には行けない



⑤いくら入ってもわからない。こうなったら呪文に頼ってみよう



⑥暗くなって夜になった。もう一度入ってみよう

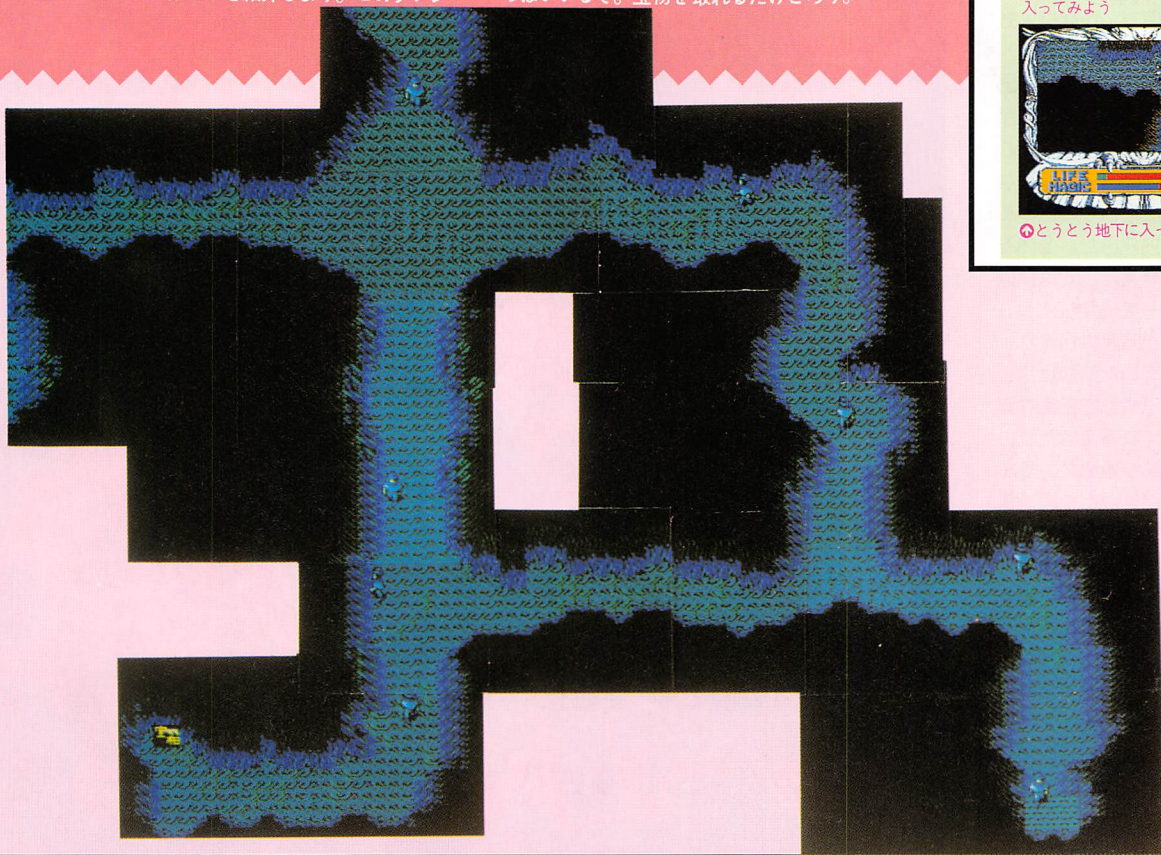


⑦どうとう地下に入ったぞー！

教会の地下

ここに父親にいわれた剣があるのだ。今回は奥へとつづく迷路の全体の4分の1を紹介しよう。このダンジ

ョンの中には宝物がいっぱいある。そのかわり敵もいっぱいいるぞ。宝物を取れるだけとろう。



FAN SCOOP

ファミコンの人気RPGがMSXに初登場

ファイナルファンタジー

ファミコンですでに3作目が話題になっているが、MSXに移植されたのは1作目。ドラクエタイプの楽しいRPGだ。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月発売予定

媒体	LD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	
セーブ機能	128K
価格	7,800円

4つの水晶に光を取り戻せ!

「ファイナルファンタジー」はもともとファミコンのドラクエタイプのRPGで、かなり人気の高いソフトだった。だから、移植の声もすいぶんまえから出ていたのだけど、遅ればせながらこの12月に発売が決定した。年末に出るほかのRPGがかなりシビアなのにたいして、のんびり楽しめるRPGだ。冬休みを過ごすのに最適だ。では、以下にストーリーを紹介しよう。

突然、世界が暗黒に包まれ、いままで吹いていた風が止まった。そして、穏やかで豊富な資源を提供してくれる海は荒れ、母なる大地は腐り始めた。そんななかで、人々はひとつの予言を信じて、じっとそれを待っていた。「この世、暗黒にそまりしとき、4人の光の戦士あらわれん……」。そして4人の若者が現れた。若者の手には輝きを失ったクリスタルが握られていた。世界を形成する土・火・水・風の力をあやつる敵を倒し、クリスタルに光を取り戻し、世界をふたたび平和にすることができるだろうか。



ファイナルファンタジー ワールドマップ

冒険の仲間を決める

冒険に出発するまえに、パーティを組まなくてはならない。このゲームは主人公が誰とは決まっていないのだ。光の戦士である4人が主人公だ。

最初にメンバーを決める。戦士、シーフ、モンク、白魔術師、赤魔術師、黒魔術師の6種類の職業の人間がいるので、そのなかから4人を選ぶのだ。それぞれ

の職業は、いずれもレベルが上がるとクラスチェンジしてパワーアップする。たとえば戦士はナイトに、シーフは忍者に、白魔術師は白魔導士に、といったぐあいだ。選んだ4人の職業にかたよがりがあると、力は強いが魔法に弱かったり、シーフがいなため敵との戦闘から逃げにくくなったりと不便なことが多い。魔術師でかためたら、魔法がつきておしまい、なんてどうしようもないね。バランスよく考えて、パーティを組むことが大切なのだ。右側にそれぞれの職業と特長を表にしておいたので参考にしてほしい。

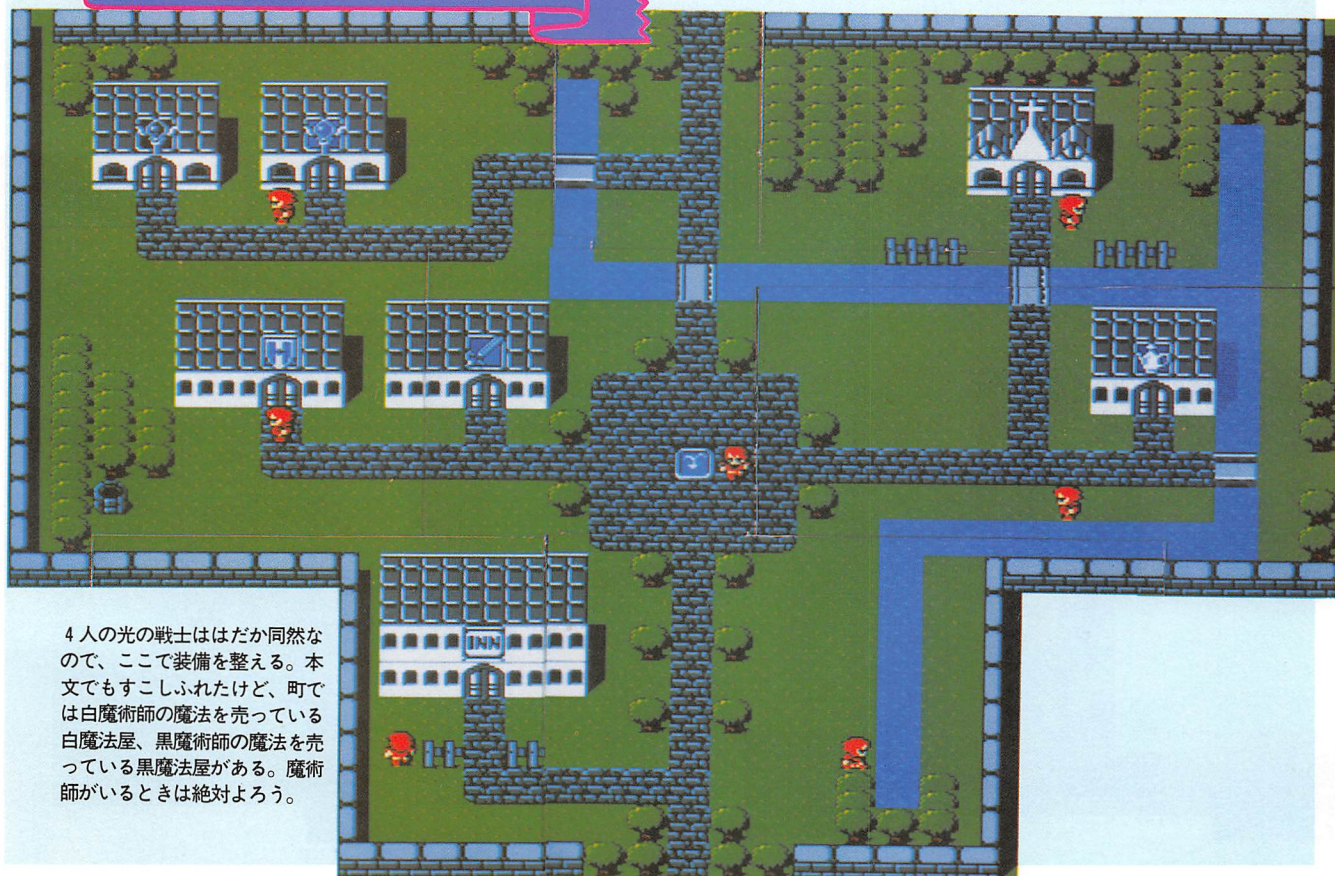
さて、このゲームの魔法はほかと違って魔法を覚えるのではない。お店で買うのだ。お金をためておかなくてはね。

START



④ここがスタート地点となるコーネリア

コーネリアの町



4人の光の戦士ははだか同然なので、ここで装備を整える。本文でもすこしふれたけど、町では白魔術師の魔法を売っている白魔法屋、黒魔術師の魔法を売っている黒魔法屋がある。魔術師がいるときは絶対よろう。

光の戦士をえらぶ

戦士



武器を多く使えるので、パーティに1人は必要。クラスチェンジでナイトになりかんたんな魔法が使える。

モンク



素手の戦闘のプロ。クラスチェンジでスーパーモンクになるが、武器より素手のほうが攻撃力が強いのだ。

赤魔術師



白魔術と黒魔術を使えるが全部は使えない。そのかわり武器が使える。クラスチェンジで赤魔導士になる。

黒魔術師



攻撃力の強い黒魔術が得意。レベルの高い魔法はよく効くので便利だ。クラスチェンジで黒魔導士になる。

シーフ



とても素早く敵から逃げたり、ワナから逃げるのが上手。クラスチェンジで忍者になり、魔法も使えるのだ。

白魔術師



体力回復、防御などの白魔法を使う。攻撃用魔法は対アンデッド用だけ。クラスチェンジで白魔導士になる。



お姫さまがさらわれた!

ディスクをセットして、キャラクターを選んでゲームをスタートさせると、オープニングもなしに突然コーネリアの城のそばに出る。そこで、さっそくコーネリアの城に入り、衛兵と話をすると王様が光の戦士を探しているという。王様に会うと「光の戦士たち……予言者カルーンのいうとおりだ。わしの悩みを聞いてくれ。王女がガーランドにさらわれたのだ。助け出してくれ!」と頼まれる。つまり、光の戦士4人の最初の仕事は、この王女のセーラをガーランドの手から助け出すことなのだ。

さて、お姫様をさらったガー



ランドはどこにいるのだろう。このお城にいる人々に聞いてみよう。まず、情報集めが基本だからね。すると、ガーランドというのは、まえはよい騎士だったのだが、なぜかお姫様をさらって城の北にあるカオスの神殿に逃げこんでしまったのだという。お姫様は悲しみのあまり、閉じこもったままだし、王様も困りはてて元気がない。町の人々もお姫様の身を案じて、毎日仕事が手につかない。ここはやっぱり光の戦士として、みんなを安心させてあげなくてはならない。なによりも、お姫様が無事でいてくれるのが心配だ。さっそく身仕度を整えて、ガーランドのいるカオスの神殿へとむかった。意気揚々としたBGMがいい感じだ。

ところで、このゲームの音楽はなかなか印象に残るいいものがたくさんある。FM音源もよくアレンジされていて、RPGが苦手という人にも音楽だけは

聞いてほしいところだ。

さて、RPGの基本はやっぱりお姫様を助けること。美人のお姫様だったらいいのにな、とついふとどきなことを考えてしまう。みんなだってじつはそう思っているのではないかと確信しているのだが。とっている間に、そろそろ神殿だ。

HP 960/960	MP 0/0	EXP 0/0	アイテム 0/0
MP 0/0	EXP 0/0	アイテム 0/0	MP 0/0
EXP 0/0	アイテム 0/0	MP 0/0	EXP 0/0
アイテム 0/0	MP 0/0	EXP 0/0	アイテム 0/0

④なんとも頼りない面々。この4人の初めての仕事は王女救出だ!



④ガーランドを倒して、そして王女を助けだし、みんなを安心させてあげよう

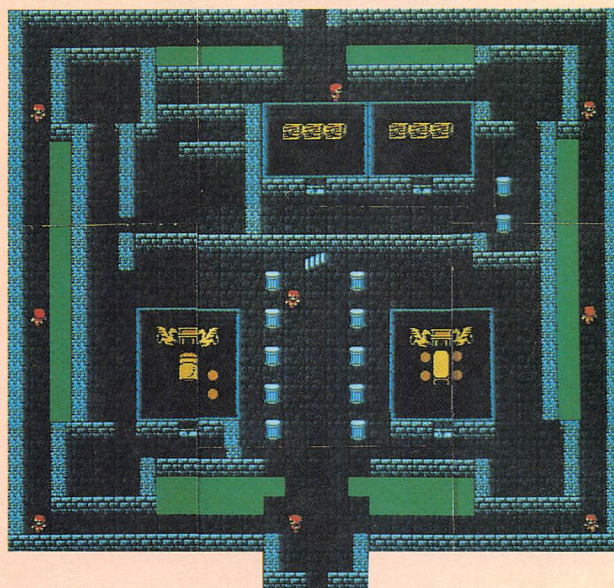
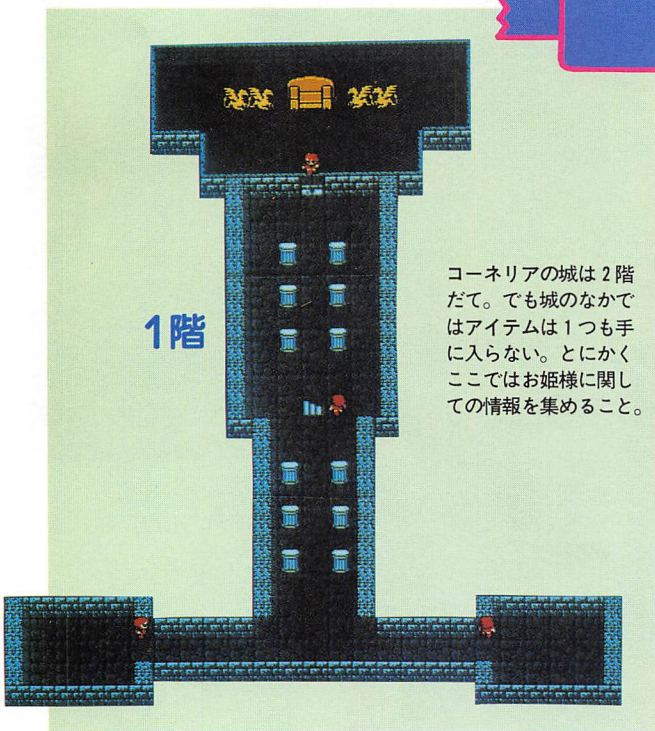


コーネリアの城

2階

1階

コーネリアの城は2階だ。でも城のなかではアイテムは1つも手に入らない。とにかくここではお姫様に関する情報を集めること。



ガーランドと対決

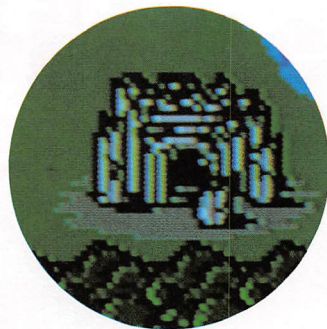
ついにガーランドの神殿にやってきました。このなかにお姫様がつかまっているのだ。もちろんガーランドがしっかりガードしているに違いない。どう、入ってあげたいのだろう。不安な気持ちがよぎる。

下に掲載しているマップを見てほしい。これがガーランドの待ちうけるカオスの神殿というわけだ。中央にガーランドとお姫様が居るのだが、まっすぐにそこに向かわず、四隅にある宝箱のところに先に寄っておこう。ここには寝袋や武器などがあるのだ。武器など身につけられそうなものは、身につけて闘いに臨もう。

武器を身につけて準備が終わったら、いよいよ中央の部屋にいるガーランドと対決だ。部屋

に入るとガーランドの向こう側にお姫様の姿が見える。ガーランドに話しかけると「王女はおれのものだ。誰にも渡さん！」などといったことをいっている。すると突然、戦闘シーンに突入するのだ。ここは魔法を持っていなくても勝てるくらいのところなのでちょっと安心。かえってあっけない感じだ。

ガーランドを倒したら、お姫様に話しかけてみよう。すると、コーネリアの王室にワープするのだ。王様はお礼にと、城の北に大陸に通じる橋をかけてくれる。そしてお姫様自身が王家に代々伝わるリュートをくれるのだ。このリュートはいい伝えによると、悪の扉を打ち砕くことができるという。大切に持って



カオスの神殿。半分崩れていて不気味

いよう。

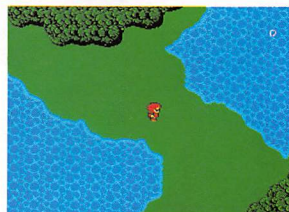
お姫様のくれたリュートを手に、王様のかけてくれた橋をわたる。そして、いよいよ冒険が始まる。そう、ここまでは序章なのだ。オープニングを見て、気持ちを新たにして出発だ。いずれ、この地にふたたびくることもあるかもしれない。クリスタルの光を取り戻すために4人ははてしない冒険の旅に出るのだ。物語はここからだ。



薄暗い神殿のなか。強そうな敵が出そうだ



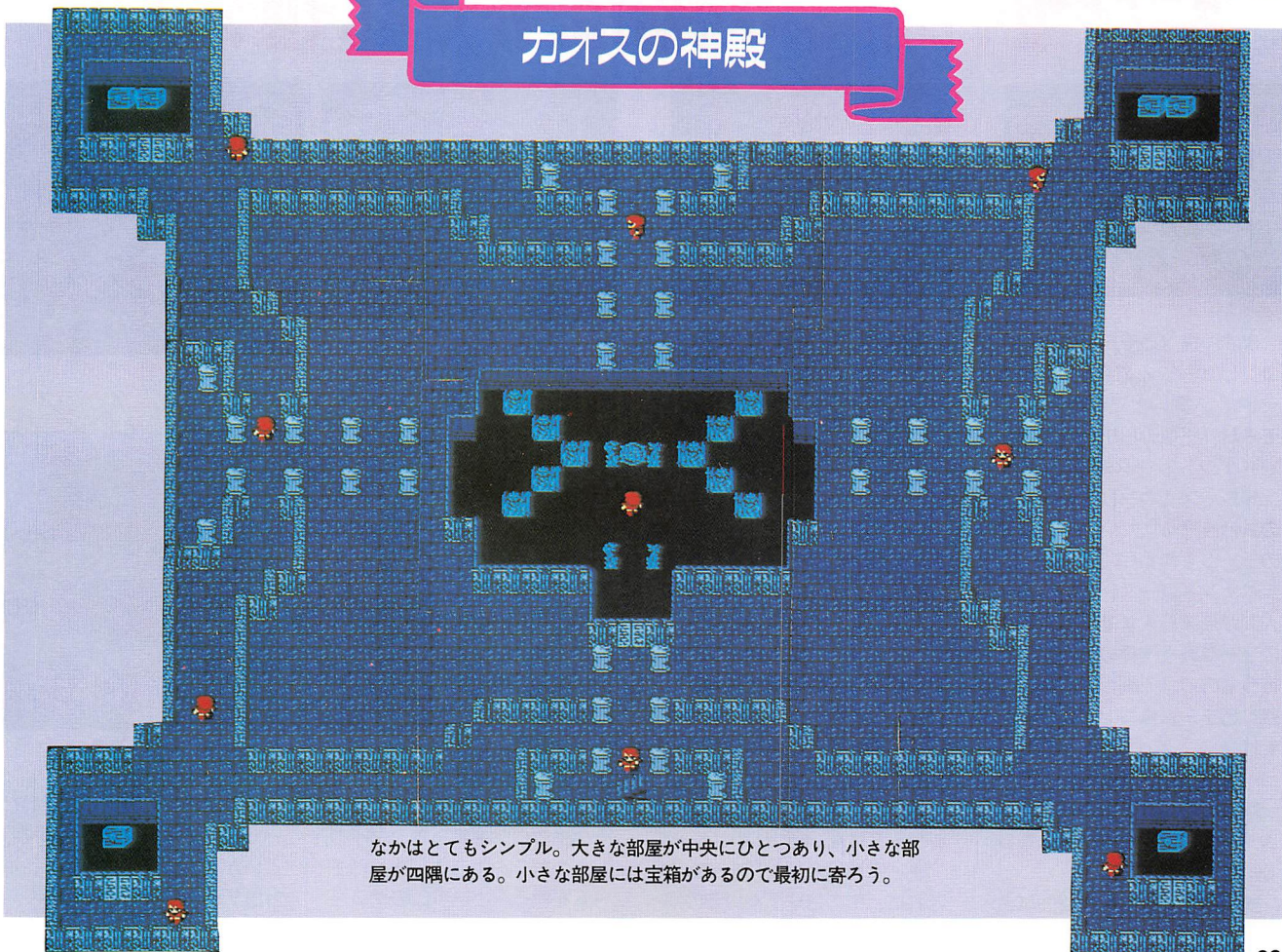
神殿のなかの小さな部屋に眠る宝箱。このなかには武器や便利なアイテムがあるぞ。



王女を救い一件落着。再び冒険に出る！



カオスの神殿



なかはとてもシンプル。大きな部屋が中央にひとつあり、小さな部屋が四隅にある。小さな部屋には宝箱があるので最初に寄ろう。



ナムコ

☎03-756-2311

11月22日発売予定

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

ふとした事情で発売が大いに遅れていた『ファミスタ』がついに発売の運びとなった! 動き、システムを徹底研究してみたぞ!

🏟️ チームを選び、ジョイカードで投げる、打つ、そして勝つっ!



🕒待ちました!

まず、選べるモードは5つ。コンピュータと対戦の「1Pモード」、人間同士で対戦の「2Pモード」、任意の6チームを選んでペナントレースをする「ペナントレース」、コンピュータ同士の試合を見る「ウォッチ」、自分のチームを作る「エディット」。

ペナントレース、というのは人間が最高6人まで入って実際のリーグ戦と同様のリーグ戦を行うもので、人間が1人なら、残り5チームはコンピュータが受け持つ。といっても、コンピュータ同士のゲームは、内部で一瞬にして結果が出るパターン。よーするに、本当はゲームをしていない。

試合数は、5試合から200試合



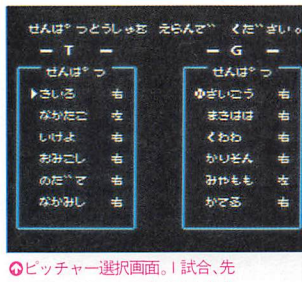
🕒これが公式18チーム



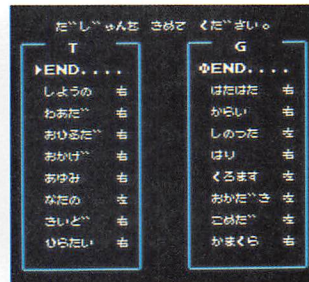
🕒球場選択画面。「どーむ」はエラーがないのが魅力?

まで、5試合単位で設定できる。これは、1チームが行う試合数。よーするに、ある特定のチームが、他のチームと1回ずつ対戦する最小の規模のリーグ戦が5試合、ということ。26試合を選べば、現在のセ・パ両リーグで行われているペナントレースと同じことになる。もちろん日本シリーズはないけどね。

チーム数は全部で18チーム。これに、幻の3球団というのが



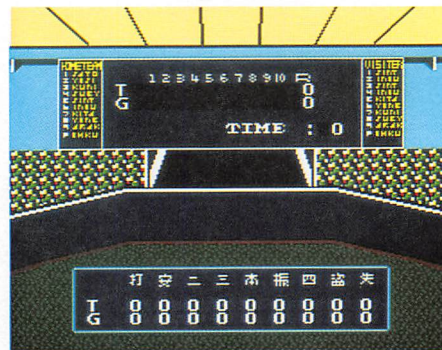
🕒ピッチャー選択画面。1試合、先発2人、リリーフ2人でまかなう



🕒打順を調整するのも勝利への道

加わる。当初は隠しチームにするはずのものだったが、出し方がマニュアルにも書かれているので、隠してもなんでもなくなっている。それぞれ、MSX関係の雑誌編集者が作ったもので、Mファンは、ヤイタンズだ。編集部

員の名前でチームを作る。というウチワウケを排して、タイガースの若手を中心に、強いチームを作る、というこのグロー



🕒いよいよプレイボール。これはどーむのスコアボードだ。やっぱり空は見えないね

バルな発想、見習ってもらいたいもんである(んなことないか)。とにかく、これを合わせて、合計21チームで遊べるのだ。

130試合を勝ち抜くのは巨人でも西武でもない! 阪神だっ?!

モードを選んで、チームを選び、球場(「あおぞら」と「どーむ」の2つ)を選んだら、後は先発ピッチャー、打順を決める。打順は変えられるが、代打(4人いる)との入れかえはできない。

球場は「どーむ」がエラーなし。「あおぞら」はエラーがある。エラーというのは、フライやゴロなど、きちんと取れる位置にいるにもかかわらず、ボールを落としたり、前にこぼしたりする



ペナントはコンティニュー可能



どりあえずセ6球団で挑戦!

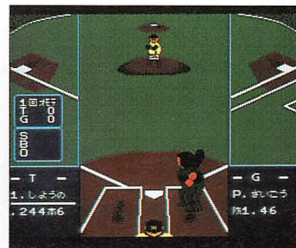
PENNANT RACE				
TEAM	CONTROL	から	逃げ	
1 T	YOU COM	0	0	
1 G	YOU COM	0	0	
1 D	YOU COM	0	0	
1 C	YOU COM	0	0	
1 W	YOU COM	0	0	
1 S	YOU COM	0	0	
	しあいう	0	130	
PASS WORD				
FRCAAAA AAAAAA				

もちろんタイガースを選ぶ!

もの。純粋に勝敗にこだわってプレイするときはともかく、プレイに不確定要素をもちこむ、という点では面白いしかた。

投手は、6人。上の4人が先発型で、後の2人がリリーフ型。1試合単位でプレイしているときは関係ないが、ペナントレースや連続して試合をするときなどは、先発型は2試合連続で投げられない。リリーフ型はスタミナがないので、長いインニングは投げられないが、毎試合投げられる。

エディットモードは、前に紹介したときにはなかったもの。なんと、2チームを新しく、名



絶好調の「さいこう」が先発



ポテポテのサードゴロ!



いきなり、タイムリー3塁打で先取点だもんね

前から、各パラメータまで全部自分で決めることができる。エディットしてできるチーム名は、Eチーム、Xチームと決まっています、NチームとMチームと入れ替えることになる。

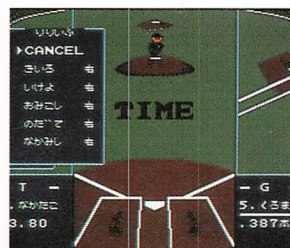
チームをエディットするとき、ちょっとつらいのが、名前を入力で「あいうえお……」の順でAボタンで先に進めたり、Bボタンで戻したりしながら、文字を決めていく。これを16人分やるのはかなり時間をとられてしまう。打率、ホームランなどの上限は決まっているが、ト



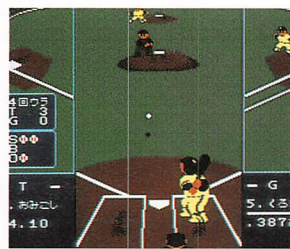
やたーっ! のホームラン



なかつこ、得意のカーブ!



疲れたピッチャーは早めに交代



独打者くろますを迎えてピンチ!

タルでの制限はないので、いくらでも強いチームを作ることができる。もし、友達と対戦するのなら、トータルでいくつにするか決めておいたほうがよさそう。

さて、実際のプレイだが、ファミコン版を経験した人にとっては、ちょっとバットの振りがまどろっこしく感じられることがあるかもしれない。その他の点では、ますますのデキ。ただし、MSX2+以外だと、ボールが、外野に飛ぶときに、切り替え式になっていて、画面が暗転するので、ボールの位置を予測するのが、ちとむずかしいということが難といえ難。



空振り三振でし止めた!

ナムコット ニュース									
T	G	打	空	三	振	四	球	盗	塁
T	100	221	000	0	6				
G	1000	000	000	0	0				
T	3611	3	2	1	4	0	0	0	0
G	30	3	1	0	0	1	0	0	0

勝ちちゃいました

ナムコット ニュース									
T	G	打	空	三	振	四	球	盗	塁
T	100	221	000	0	6				
G	1000	000	000	0	0				
T	3611	3	2	1	4	0	0	0	0
G	30	3	1	0	0	1	0	0	0

本日の試合でした

ナムコット ニュース									
PENNANT RACE 151 3セク									
T	G	D	W	L	S				
T	8	-	5	C					
G	2	-	1	W					
D	15	-	4	S					

他球場の結果も見られる

ゲーム 十字軍 Game Crusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴

シンセサウルスVer. 2.0/ミッド・ガルト/DS
秋号/ポッキー/やじうまペナントレース/激突
ペナントレース2

●通り抜けできます

死体置場で夕食を/イースIII/たこの海岸物語3
/まものクエストII

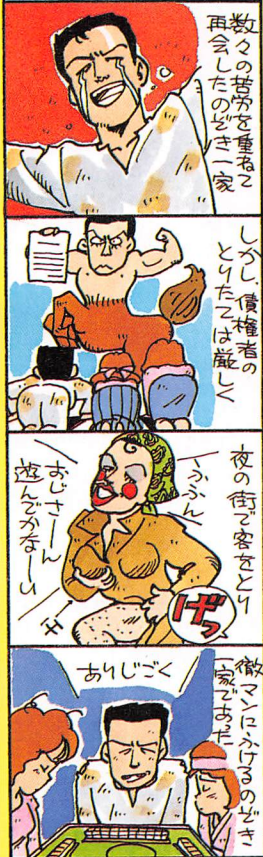
●そのほか

イラストのコーナー/歌を詠む会/激ペナ2地区
大会(北海道~福井県)



ゲームのぞき穴

再会したのぞき一家



シンセサウルスVer.2.0

ビッツーならではのグラフィックを楽しもう

メニュー画面でファンクションキーを適当に押し、ほかの画面にすると、キモチワルイ画面

になったり、機械っぽい画面になったりする。

(愛知県/Dr. タコ・?歳)

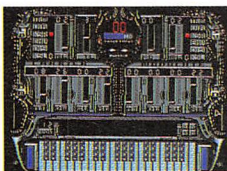
☆これではよくわからないのでビッツーに正しいウル技を聞いてみた。答えはじつにかんたん

で、(F1)を押しながらだとギーター風になり、(F2)だったらプリキ風(共にこういつていた)になるとのこと。

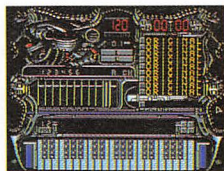
ちなみに、スコアエディットの画面と、ディスクの画面だけは変化が何も起こらない(あたりまえか)。

F1 だとギーター風

① 原形をまったくどめなくなっていたメニュー画面



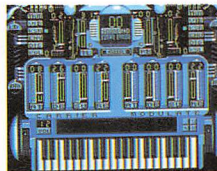
① サウンドエディットの画面



② スコアプレイの画面

F2 だとプリキ風

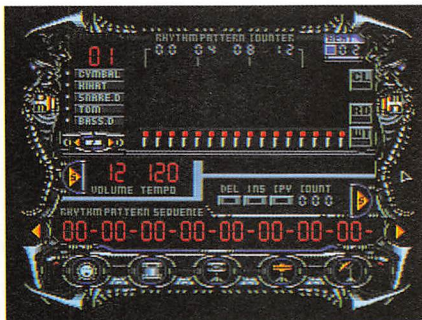
③ 何となく水道管ゲームを思わせるのは気のせい?



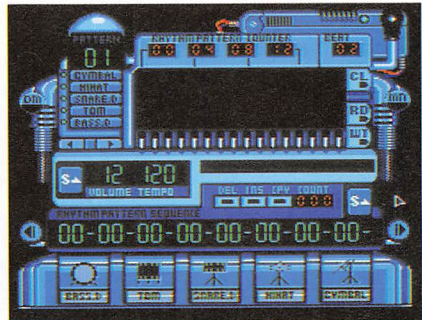
④ エンジンっぽい感じの絵だ



⑤ サウルスが卵形になっちゃった



⑥ リズムエディットの画面は操作する部分が多いため、かろうじてまとまった感じ



⑦ スリリと重量感のあるグラフィック。ビーム待機だわ

ものを書く会 このまふと思つた。父親が姓を妻一、母親が土井たか子の間で生まれた子供はすく不幸になるのではないかと...話を交える。激ベナ2大会全国版の応募用紙の間違いはなんだ? こめんなさい!...
くらははすまない。全国37人とい、全国6千万+海外3人の証書は許さないぞ。せつかくー38もあつた徳間書店の人氣もこの事件で一気に51まで下がったとほくは思つ。まあぼくが全国+海外の代表としてソフト
をもちょうとみんなの怒りもあさると思つたがどうだろう(本気)。(奈良県/北川博一・15歳) ☆激ベナ大会に関してはひとこともありません。でもソフトはあげない。

ミッド・ガルツ

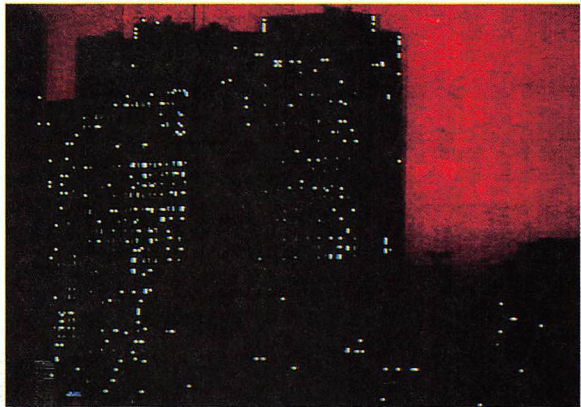
CGつきミュージック モードを発見したのだ

やっぱりミュージックモード
があったんですね。やりかた
は、「第1話、ルーンブレード」
の説明がおつたあと(SEL E

CT)+ (F5)を押す。あとは画
面の表示に従ってディスクを入
れ換えれば、カーソルの左右で
曲が選べるミュージックモード
になります。

(埼玉県/上野吉康・17歳)

☆MSX2版は未確認です。



◎ちよつと不気味な感じのグラフィックをバックに、ミッド・ガルツのBGMが流れる。カーソルの左右で曲が変わる

DS秋号・アレスタ外伝

やっぱりにせアレスタ は強かったという証拠

DS秋号のアレスタ外伝で、
障害物に巻きこまれて押しつぶ
されそうになったら、カーソル
の下のキーを障害物を通して

まで押しっぱなしにしていると、
つぶされずに通り抜けることが
できる。ただし、通過中は身動
きがとれないから敵が体当たり
してきたりすると命取りってこ
とになる。

(山形県/AICHAN・15歳)



◎いたただ、だじようぶ。すりぬけるつたりすりぬけるつてはあ。でも、身動とれない

DS秋号・ちるどれんうおーず

3種類のエンディング が自在に見られる技だ

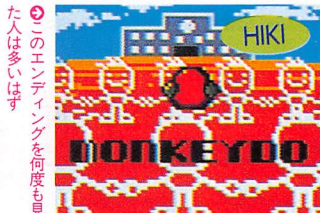
名前を入れる画面で、(CTR
L)+(STOP)を押して、RU
N"KATI. END"とすれば

勝ったとき、ファイル名を"HI
KI. END"なら引き分け、"M
AKE. END"だったら負けた
ときのエンディングを見ることが
できる。

(宮城県/山田泰・18歳)



◎負けたらボトが歩いていく



◎このエンディングを何度も見た人は多いはず



◎そしてこれが、栄光の勝ちエンディングだ。これを実力で見るとかなりの研究と実力が必要だ

ど"こまで"も、たくさん、たくさん

ポッキー

プールで想像するもの といえばこれしかない

はたして、これがウル技とい
えるかどうかは知らないが(十字
軍の趣旨にはそっていると思
う)、とりあえず本編のストー
リーとは関係ないイベントなので、
紹介します。

プールへ行き、上条明奈に会
って、「そうそうする」のマン

ドを2回使うと、明奈のオール
ヌードが拝めるのだ(想像だけ
ど)。皆さん十分堪能してくださ
いね。

(青森県/畑山英樹・17歳)

☆ところで、こんなしょーもない
ことを発見した上、十字軍に
送ってきた畑山は相当スケベ根
性が発達しているに違いない。
今からそれじゃあ、行く末が案
じられる。



◎この姿でオールヌードはさすがにねえ

◎水着姿の彼女を見ながらモンモンと想像するべし

アンデッドライン〜ママークの宝箱〜 ? マークの宝箱を開いたあとに、以下の数だけ宝箱を撃つと、宝箱の内容を任意選択できるようになります。0回→ランダム。1回→傷薬。2回→ダメージ薬。3回→無敵薬。4回→ダイナマイト。5回→1UP。6回→毒薬。7回→パワーアップ。なお、8回以降は、ランダムになるようです。1UPは、1ステージ1回のみで、つきからは通常武器になります。(長野県/森田寛・?歳)

新コーナー
タイトル未定

ナムコを敵にまわす。予定だけでいつまでもソフトを発売しないナムコだが、激ペナ2に恐れをなして逃げたファミスタは11月22日に発売されるようだ。まあ、そのころには激ペナ2の人氣も下がって大昔に描いたわ

やじうまペナントレース

ピッチャー以外の8人全員同じ選手にする技

まず、好きな選手をスタメンに入れます。そして(ESC)を押すと本来なら赤くなっている選手名が消えますが、まだスコアボードには残っています。そこで、さっき選んだ選手と同じところにカーソルを合わせてスペースキーを押し、打順のカーソルをあいている打順に合わせ



◎全員ポチアイだったりする。相手ピッチャーがなんともかわいそう……

ます。そして守備位置を変えてスタメンに組みこみます。(東京都/山本知基・15歳)

投げても尽きぬ体力? 体力が100に増える技

どの野球ゲームでもそうだが、ピッチャーは投げ続けると体力が0になってへるへの棒球しか投げなくなってしまう。しか



◎使用前のニジモト投手。もうどうしようもなくポロポロだ

し、無理してそのまま投げさせているといつのまにか体力が100に戻っている。そして、ゲームがおわってから体力の数値を見てみると100のままになっているのだ。

(静岡県/鈴木誠二・?歳)



◎使用後のニジモト投手。おお! 体力が100に戻っているではないか

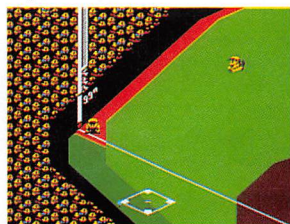
激突ペナントレース2

熱い血潮の左翼手は内野スタンドに乱入する

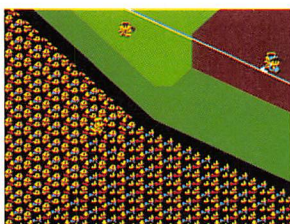
2人プレイでやってみよう。ランナーが1塁のとき、打者はフライを打ち上げる。だれでもいいから、このフライをとりボールを3塁に投げる。ボールを

とった3塁手は本塁へ走りながら3塁へボールを投げる。ボールは主のいない3塁を通過してレフトへ転々、左翼手はボールをとってホームへと走る。すると、なぜか内野スタンドへと入ってしまうのだ。

(大阪府/伊藤博志・18歳)



◎左翼手がボールをとって走りだす……



◎あれれ? 内野スタンドへ入っていくぞ

走者が出塁してもだいじょうぶですの技だ!

対コンピュータで、走者をかからずアウトにする方法を発見しました。スクロール画面のときにバックネットの近くに野手を1人連れてくる。そして捕手

を2塁へ走らせ、本塁にボールを投げる(このとき野手はボールをとってはいけない)。ボールがバックネットに当たると走者が走りだすので、本塁の近くまでおびきよせてアウトにすれば点を取られることはない。

(群馬県/増山真視・16歳)



◎だいたいこの場所でボールがバックネットにぶつかるのを待つ



◎ボールを本塁の捕手に投げる。ほら、かたんにアウトだ

プレイ中にいきなりタイムになってドッキリ

2人プレイで2プレイヤーが攻撃中に、1プレイヤーは、スペースキーとカーソルキーの上を押せばなしにして投げる。打者はシフトキーを押して打つと、タイムになる。

(神奈川県/長山健児・14歳)

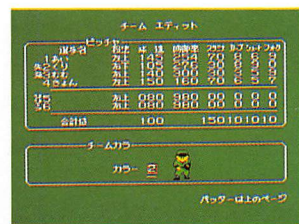


◎あら、こんなところでタイムですかあ

チームカラーを数字でセレクトしてみようね

激ペナでチーム名のはじめの文字を数字にしてエディットしたチームデータを激ペナ2でコンバートするとユニホームの記号が数字に変わっているので少しおもしろかった。

(長野県/伊藤敏・?歳)



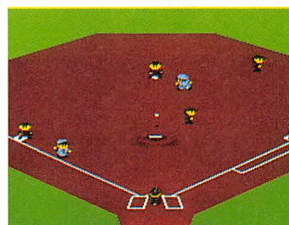
◎アルファベットではなく数字だ

走者が1、3塁なら点を取るのはかんたんだ

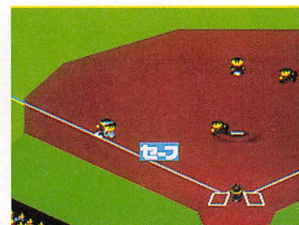
対コンピュータで走者が1、3塁のときに1塁走者を2塁に走らせる。すると捕手は2塁に投げるので、3塁走者を本塁に走らせる。すると、2塁手は本

塁にボールを戻すので、すかさず2塁走者を3塁へと向かわせる。すると捕手が3塁へ投げてもセーフになり、1点入ったうえ、追加点のチャンスとなる。ただし、走者の走力が80はないとこの技は成功しない。

(茨城県/ハラピクタ・14歳)



◎1塁走者を2塁に走らせる。それから3塁走者を本塁へ走らせる



◎本塁のほうに気が回っているうちに3塁へ急ぐ。よしセーフだ

死体置場で夕食を

『死体置場で夕食を』をやりはじめて1週間、肉料理の(下)がどうしてもクリアできません。ワンポイントアドバイスで「太田妙子に会ったろうか……」というメッセージがでるのですが、太田妙子がどこにもいません。どうしたら会えるのでしょうか……会いたい。1週間もかかっているのをお願いします。(大阪府/広島の瀬川・16歳)

A このゲームでいちばん重要になってくるのは時間の概念ってやつだ。この場合も例外ではない。まず警察などに行って聞きこみをしたりして時間をつぶす。太田妙子に会うには、15時ちょうどにA地区にあるFホテルのフロントにいればいい(移動時間などを考えて行動しないと、15時をすぎてしまうので注意)。その時間になるとフロント係が、太田妙子がティールームへ行ったことを教えてくれる。そこでティールームへ行



①15時きっかりにホテルのフロントに行く

ってみるのだがすでにそこにはいないのでもう一度フロントへ戻ってみる。すると「一足違いで男と出て行った」と言われてしまうので、すぐに外へ出る。太田妙子は男に車に連れこまれてし



②太田妙子とはこんな形で会うことに……

まうので、タクシーで追跡するのだが、突然車から外に放り出されてしまう。というわけで、結局太田妙子とは、殺されてからしか会うことができないのでした。合掌。

新コーナー
タイトル未定

昔からの仲です。プログラムボシエツトから独立したときから一応毎月ファンダムだけは立ち読みしていたのですが、とうとう買うことになりました。MSXが手に入ると決めたので、私はプログラムが好きなので、ファンダムを見たのですが、全然知らない人ばかり、なんか見つけたのは「まのクエストII」のP.M.C.O氏だけ、あの川本健二氏、TEEJIRO氏、K.Beta氏はこのころ出ていませんか?とこころでMファンからテクボリに「Hな記事を減らして、プログラムを載せてください」と、いつてくれませんか。プログラムのためにテクボリを買っているのに、プログラムが全然載ってないんだもん。(大阪府/まるも・15歳)

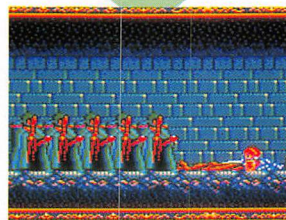
通り抜け
できます



イースⅢ

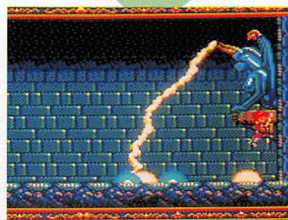
優しさをウリにしているイースシリーズの唯一の障害がボスキャラたちだ。ある一定以上のレベルに達しないと倒せないようになっている。あまりレベルアップのために経験値かせぎをしなくてもいいのだけれど、何度も挑戦して倒せないような場合の参考に確実にボスを倒せるレベルを調べてみたぞ。

レベル3
デュラン



①下をはいはいつつ左右に動けばわりとラク。心配症の人はシールドリングね

レベル5
エルフェール



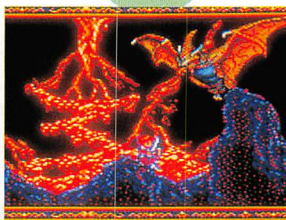
①これはしんどい。ザコがあまり経験値をくれないからね。がんばるしかない

レベル6
ギルン



①自分に向かって飛んでくるから、下突きで頭を攻撃、黄月琴。楽勝だ

レベル7
ギャルバ



①吐いてくる炎さえよけてしまえばどうにか。下のほうにおびきよせろ!

レベル8
イスターシバ



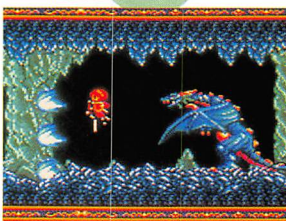
①しゃがんで本体に近づいて、水晶がでなくなったら一気に飛びこめ。速攻だ

レベル9
リガティ



①ギャルバと同じように攻撃すればいい。でもここでレベルあげをさぼると……

レベル12
ギルディアス



①強いっ! 冷気のプレスに当たったり、しっぽにはかかれたりしないように

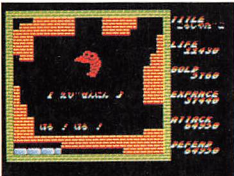
ま、ギルディアスのあとのボスについてはシールドリングや薬草を併用しつつうまく戦うしかない。しかも、ボスをやっつけてもリングパワーは回復しないので、シールドリング以外は使わないようにしないと……。バレストアイン城は厳しいのだ。1部屋ごとにノーダメージで進めたらセーブして、またつぎの部屋に進んで……という技もあるけどせこいぞ。

ねずみのワフサも 怪力乱麻 3F UR3F UYTYICYLIC801C以上訂正させていただきます。ところで、昨年発売されたV.O.I.ですが、若干数残っており、昨年買ひそなうた人、V.O.I.2を買ってV.O.I.もはしくなった人のために通信販売をします。詳しく知りたい人は44ページからのF.R.E.をご覧ください。

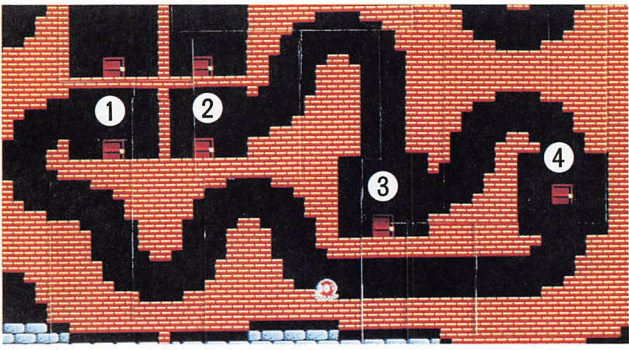
たこの海岸物語3

以前ファンダムに掲載された「たこの海岸物語3」というプログラムでえび仙人のところまでわからなくなってしまいました。ここをクリアする方法を教えてください。

(東京都/二階堂瞳・18歳)



このように「はろはろ」と返事がかえってくれば正解



A こういう質問がよくファンダムあてに送られてくるのだが、ファンダムはプログラムの質問以外は受けつけてくれない。そこで十字軍がひろってあげることにした。

さて、えび仙人は下のマップのように4つのドアのむこうにいる。このドアを順番に開けていかなければならないのだが、その順番は③、①、②、④だ。正解の道筋をたどっているとドアを開けたとたん「はろはろ」とえび仙人が返事をしてくれるのですぐわかるはずだ。

まものクエストII

まものクエストで「こわい犬」が倒せないのですがどうしたらいいのでしょうか。たぶん一番強い武器を持っているとおもうのですが……。

(静岡県/金子亮・14歳)

A まず、持っている武器ですが、通常売っている武器のほかに最高の武器が必要になります。ではどうやって手に



このこわい犬だ 判のこわい犬だ



一度こわい犬と戦って死ななければいけない



このみやげもの屋で1を買っておく



すると、新しい武器が店に並んでいる

イラストのコーナー

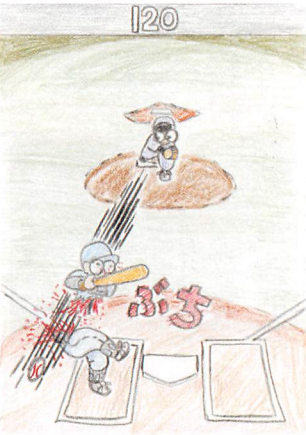
決めた、ひさしぶりにイラストテーマを決めた。考えてみれば「究極のモンスター」以来だ。で、そのテーマは「圧力」だ。右のカコミのように、発売されていないゲームのイラストを描いてメーカーに圧力をかけようというもろみなんだけどね。しめ切りはない。



吉田昌哉。AVG版イースIIということかな？



載せない、徳間書店もこわしてやる



北川博一。「部対大戦」で東京を壊したばかりだということに

上野純孝。これだとバツを免れる余力は……残っていない

プレッシャー
今月の圧力

バショウハウス
ナムコ



佐藤創。なんと88年の11月号からうちのカレンダーに発売日未定で載っている。みかじま太郎。もっとイラストを集めてメーカーに送りつけたいな。SUDAP。ドラゴンスピリットはそろそろ発売だよ。☆ということ、ドシドシ送ってメーカーに圧力をかけよ

ねずみのワサモ 激ベナでコンピュータの投球練習とその投手の初球にはなにか関係があるのですか？(例は3球ともフォークボールのときは初球を投げてくる、とか。(兵庫県/仁部英樹・14歳)さすがに激ベナ2の人気はすこい。そんなところまで気にしている人がいるなんて思わなかった。これは早速コナミに聞いてみよう……と思ったんだけど、コナミのシューティングゲームができてきたりやっていたので、それどころではなくなりました。そうそう、スペース・マンボウ、このデザイン前のゲームのおかげで担当者はそれどころじゃなくなっちゃったみたい。ということこのネタは来月号での宿題ということにしておきましょう。それではさきげんま。

歌を詠む会

和歌が掲載されると基本点として10点が与えられる。この基本点を右の10の基準で1点ずつ増減する(最低0、最高20)。この合計点が評価となり、詠まれるたびに加算されていく。20点で特製テレカ、50点でゲームソフトと交換する。さらに、得点番付で5か月連続でトップだっ

た人には十字軍福袋をプレゼントする予定だ。今のところぼく川村が4か月連続でリーチがかかっている。

●得点番付

- 一 ぼく川村……………24点
- 二 金欠法師……………14点
- 三 パイン・なんたら……12点
- 四 熊谷久……………10点
- 四 Z……………10点

10の基準

- ①正しい字数(29~33字の範囲)
- ②季語の有無
- ③社会性
- ④時代性(過去や未来のこと)
- ⑤非日常性
- ⑥民族性(庶民の生活)
- ⑦風俗性(恋歌)
- ⑧感動
- ⑨雅(気高く、優美な和歌)
- ⑩下げ(落ち、笑いを誘うもの)

2月号は「お」



◎KAJIRA イラストにも点数をつけてほしいという人が最近増えてきた、ただいま思案中なのでちょっと待ってね

今月はいつもの3首から6首と倍してみた。和歌の質のほうはどうかというと、こちらはまだまだといったところ。恋歌を

詠むにしてももっとさりげなく、雅やかな文体で書いてくるといいのにな。

夏の夜 二人出会った
思い出は 冬の別れに
はわなく消えた

Z

なにげなく 空見上げれば
細雪 今夜は二人の
ホワイトクリスマス

竹中半兵衛

仲間の死 生きかえらせて
やりたいたが 金がないんだ
あきらめてくれ

尾上浩之

内閣の 女性関係
わかつてし テストの問題
わかんない

マイヤー

なまってる 話し方だと
笑われろ 気持ちが変わるか
東京人

篠原重工大阪支店

夏終り バーゲンセールで
買った買った 夏もののおくく
せせられろぼく

綿貫正貴

評 減点は③④⑤⑥
⑩、加点は①②
⑦⑧⑨で合計10点。7月に会ったとして12月に別れると、5か月間。3日で別れる編集部

評 減点は①③④⑤
⑥⑩、加点は②
⑦⑧⑨で合計8点。細雪(ささめゆき)とホワイトクリスマスという統一のなさに脱帽しちゃった。

評 減点は②③④⑤
⑦⑧⑨、加点は①
⑥⑩で合計6点。RPGなどでありがちな「見殺し」を題材に選ぶなど新しいが、もうひとひねりほしい。

評 減点は②④⑤⑦
⑧⑨、加点は①
③⑥⑩で合計8点。やや古くさい政治家の「女性問題」を題材にして、政界を風刺しているつもりだろうか。

評 減点は②④⑤⑦
⑧⑨⑩、加点は①
③⑥で合計6点。大阪から東京にきて苦勞も突っこんでくれないことだそう。

評 減点は③④⑤⑦
⑧⑨、加点は①
②⑥⑩で合計8点。冬に夏物のバーゲンセールをやる行パットみたいものだと思う。

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→すばやい確実情報が頼りのウル技コーナー。②通り抜けてきます→先に進めず困っているソフトを救うQ&Aコーナー。③ザ★ほめごろし→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→どれだけおもしろいことが書けるか、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和歌(五七五七七)を詠むコーナー。⑥みんなて救ってあげよう→私生活や古

いゲームでお悩みのかたはこちらへ。⑦新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。⑧イラスト→発売してほしい。または発売を待っているゲームのイラストを描いて送ろう。歌を詠む会のイラストも募集中。優秀者にはゲーム、もう一歩の人には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 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

MSX・FANアミューズメント・シリーズ

ゲーム十字軍
Vol.2
好評発売中
定価920円(本体893円)

キミはもう
手に入れたか?



激ペナ2大会〈全国版〉参加チーム名(北海道～福井県)

激ペナ2大会〈全国版〉参加チーム総数2019のうち今月は、北海道67、青森県26、岩手県30、宮城県53、秋田県16、福島県22、茨城県35、栃木県23、群馬県30、埼玉県101、千葉県81、東京都144、神奈川県144、山梨県

コナミの『激突ペナントレース2』のチームエディットとペナントモードを使って読者のエディットチーム同士を戦わせる激ペナ2大会〈全国版〉がいよいよ開幕した。今回はその予選ともいえる地区大会(北海道～福井県)の様をお伝えする。

●北海道 (67チーム)
ANIMES
BASE I
TOP TOP
BASIC S HIT
CAPITAL S
CARL VINSON
CAT S
CHAMARRYSZ
CLASSMATES
DANGEROUS
EXPERT S
F
FISH S
FIVE STARS
FRIEND S
FRIEND S
FRUIT S
GAMBLERSVE
GAMECHARAS
H HAGEJUKU
HAJISHIRAS
HIJKLNM
HISTORY S
JENTLEMAN
KANNAIS
KIAIS
KISHOUS
LAOCOON
MAGIC S
MAHJON
MILKYWAYS
MISSCHOICE
MONSTER S
MORIPERS
MSX TWO
NANDTSOFT
NARUS
NELTUNCLUB
NEO ANGEL S
ODOROKIS
OH
OSUKAMUS
FLOWS
PRTEST S
PUBLISHER S
RANMA TEAM
RUMIC
S WEAPONS
SAMURAI
SAMURAI S
SD GUNDAM S
SEA FOOD S
SENZAI S
SHOPS
SOCCERS
STV RADIO
SUBJECT S
SUIKODEN
THEIRS
TOP TOP
TOSI TEAM
UNIONS
VEGETABLE S
WILLIAMS
WISEMAN・Z
WRESTLERS
YELLOW S

Z GUNDAM
北海道地区大会決勝戦
TOP TOP
対
RUMIC
9回ウラ、1アウト3塁で3番らんまがきよならヒットを打ち、10対11でRUMICが全国大会出場権を獲得。

●青森県 (26チーム)
ALPHONSE S
BASTARD
CARS
CLASSES
DEREMANS
DOKKARN
DRAGONS
GOJUHONS
IHAVESOFT S
KAZU
MONKEY S
MYSELF
NEW TIME
NINJA
ORCHESTRA
PINK NUT S
SEIJKAS
SOSEKI
STARARMY
TAKEDA
USERS
VOICES
Y REACINGR
YEARS
YONZ STARS
YOUNG GUNS
青森県地区大会決勝戦

NINJYA
対
ORCHESTRA
17対23、激ペナにありがちな乱打戦。両チームとも控え選手のほとんどを使い、自力にまさるORCHESTRAの勝ち。

●岩手県 (30チーム)
ALL STARS
CAN CANS
DEL TABELUN
DOGERS
DORACHAN S
DRAGONSFAN
FM TOUN S
GIANTS SV
GIRLS
GUNDAM S
HERO S
IDOL S
INFINITY
KAGAKUB S
KI TWENTYS
KID
KOEI S
MARIN E S
MIRACRECT S
RIGE IN

地区大会はまだ、半分がようやく終わったところ、なにしろ2019チームものデータを入力、毎日ペナントモードをして、ウォッチモードに肩までつかっている激ペナ2大会実行委員会なのであった。ところで、参加者全員に書いてもらったプロフィ

SANGOKUS
SAZAESAN S
SEXYTEAM
SINGERS
STUDYS
TONBO
TWINKLES
U MONSTER S
VARIETY
YS
若手県地区大会決勝戦
GIANTS SV
対
DEL TABELUN
エースかねだがよく投げ、9回ウラ猛進するDEL TABELUN打戦を3点で押さえ、12対6。GIANTS SVに全国大会行きをもたらした。

●宮城県 (63チーム)
A TEAM
ALL GUNS
BATARIAN
BIGHOMERUN
BLUES
BRAVERS DG
CHONMAGES
COLOR S
FIGHTERS
FISHER S
FRIEND S
GIANTS
GAMES
GIANTS
GUNYUDEN
HIPER FISH
IHOIKO
ITOGUMI
KAMATAN S
LIONS
MAHJONG S
MAMMAL IAS
MAMMAL S
MONSTER S
NEOTENKYOS
NEW GIANT S
NEW WHALES
OIKUSTARS
OLDFLYERS
OTAAKI I S
PYONS
R
REKISHINS
RODOSS
SACREDBOYS
SANGOKUS
SATOCYANZU
SEAS
SOS
STUDYS
SUUZIS
TAKEGONS
TAKEKO BBC
TEACHER S
TIGERS
TK DRAGONST

SUTOMUS
TWO TWOSIX
UMABIS
VEGETABLE S
WINNER S
Y S
YUKATAR S
宮城県地区大会決勝戦
TAKEKO BBC
対
BRAVERS DG
決勝戦とは思えないほどのひどい試合だった……12対1、3回コールド。

●秋田県 (16チーム)
AMBITIOUS
BEENS
BSBURN
CARS
CHINIE S
CIEMAZU
DRAQUES
F1 DRIVERS
KUJAKUOU
LODOSSES
M STERS
MAISON S
POWEREST S
SUPERZUGAN
UKWRONS
WATERS
秋田県地区大会決勝戦
SUPERZUGAN
対
CIEMAZU
3～7回まで毎回得点のSUPERZUGANが17対11でCIEMAZUをくだした。

●茨城県 (35チーム)
ANIMAS
COUNTRYS
DENKKOJ I
DIRTIES
DOG S
FUCK S
G A
GIANTS
GINEIDEN
GIRL S
GOZYUONS
GUNDAM S
GYANBURAASG
GZ WAT
I LIKES
JUMONS
KANJON
LEFTS
LIGERS
MINERAL S
MIYANOFUS
PENS
POCKET S
PRINCESS
RANMARS
RHOUTUS
ROOKEE
SENGOKUS

●山形県 (19チーム)
BANBAN S
COLOR S
DEATH IRES
GIRLSDA
HAPPINESS
HARUONS
KIBAGUNDAN
MILKY WAYS
MY CLASS
NEO ARAONS
NOMES
NST TEAM
RUMIKOSFAN
SANGOKUS
SHADOWS S
SHOGUN
SOFTHOUS
SOFTHOUSES
SUMOS
W F Y S
山形県地区大会決勝戦
GIRLSDA
対
COLOR S
地区大会中3度目のさよなら5対6。9回ウラ、

2アウト満塁から5番わんれっと、6番ぐりんの連打で3点を取ったCOLORSの勝ち。

7、長野県45、新潟県72、富山県20、福井県17、の参加チーム名と地区大会の結果をお伝える。来月は岐阜県～沖縄県と海外の情報を掲載予定。もちろん、全国大会の様様も同時に伝える予定だ。

ールで書類選考を行い、チーム名のないものや数値のおかしなものなどは予備予選落ちとした。以下に掲載されているチーム名は予備予選を通過したもので、北海道～福井県までの全ての参加チームの名前が掲載されている。また、終わりには北海道～福

2アウト満塁から5番わんれっと、6番ぐりんの連打で3点を取ったCOLORSの勝ち。

●福島県 (22チーム)
ANGEL S FIC
COSMO
COUNTREI S
F DRIVERS
FANTA G
GAIENT
GIANTS 89
HOE HOE
HOEHOECLUB
INSTANTS
JAPANES
JUNIAHIGH
KICKERS
KOEI S
LICENCE
MAJAN S
NEO YS
NISITETU
PAR S
THELORDGOD
TOMBO
YS
福島県地区大会決勝戦
HOE HOE
対
F DRIVERS
9回のホームラン攻勢で一挙に17対18と試合をひっくり返したF DRIVERS。3番せな、4番べるがーの連続アーチは全国大会での活躍を予感させる。

●栃木県 (23チーム)
BAKUTERIA
DARKS
DRAGONBALL
GUINSAGAS
GUNDAMTEAM
I LIKE MAN
IDEA
KAPPAKUN
KUROBANE
M KAGAKUBU
MSX STARS
NONCHAR S
OLD BOYS
REDWORKS
SD GUNDAM S
TAKECHINS
TEACHER S
TENGOUSEI S
THUNDER S
URUSEI S
URYUS
USE BALLS
YS
栃木県地区大会決勝戦
GUINSAGAS
対
SDGUNDAM S
逆転に逆転の末、10対9でGUINSAGASが全国大会に進出した。

●群馬県 (30チーム)
AGORS
BIRDS
BLACK S
BLUES
BONBERS
COCACORAS
COUNTRIE S
DRAGON S
FISH
FISHES
GUNDAM
GUNYODEN
HAYAOS Z
KOEI
LABORS A1
LAPUTATS
MIRACLES
NEWTYPES

●山梨県 (10チーム)
AIFAMEGA
ALFEESONGS
ALL BLACKS
ATENA
ATOMS
B THUNDERS
BALL STARS
BFNSANSZ
BLUE CATS
BLUELIGHTS
BODIES
BUSHO
BUTOUKA
CITIES PPP
COLOR S
DARI IUS
DARK S
DEVIL S
DIE POWERS
DIEDMAN S
DOIMARUS
ERAI COCHAS
EUVSU
FALCOM S
FIGHTERS
FLYERS ZZZ
FOOL S
FRINDES
FURIOUS
G TEAM
GAMENAMES
GAMES RX
GEAD STARS
GEKIBACARS
GEKIPENA
GFFC
GOCHA
GODS
GREATTEAS
HIDEWEARS
HOPPERS
IMINASHI
INAYAN S
JAJA
JOESTHER

9回オモチにBULECOATS3打線が爆発し12対13で接戦をものにした。

SUBJECTS
TANKS
TEAM G
TEATEAM
UMISORA
YON CASTS
ZAIROM
茨城県地区大会決勝戦
DOGS
対
LIGERS
7回の怒るしさを痛感させてくれた試合。7回ウラ、それまでノーヒットの8番ちようのがセンチーへ打ち返して6対16でコールドゲーム。

●新潟県 (20チーム)
BIRDS
対
PACHINKOYA
BIRDSの8番がんが攻撃のガンだったが相手の拙攻に助けられ12対2でコールド勝ち(文責:佐伯)。

●富山県 (20チーム)
KAMISAN S
KIMINGERS
KIMIGAYO
KINGS
KOGABU
LODOSS
LUCK
MAGAZINES
MARJIYAN
MAX S
MI STAR X
MINAME
MONSTER S
MUSICIAN S
MY FRIENDS
NEO FIRES
NEO ZUMEX
NOBUNAGAS
NOVELIST S
NOVEL S
OHMU
OMUSUBIZU
PATLABOL
PENGUINS
PINKBREATH
PURORES
ORICHAN S
ROOKS DX
RY. BLUES
RYUBIES
RYUBIGUN
SAITAMA
SAKMW
SANGOKUS I S
SEASONS
SENGOKU
SHOIRIAI S
SHOURETSU
SNATCHERS
SPORTS
STARS III
STRONGERS
SUPER G
SWALLOWS
TATUNORI S
TEAM X
TENNIS
TIGERS SV
TOKUGAWA
TOUCH TWO
VEGETABLE S
VEGETARIAN
VIOLENCE
YOSHIKIDS
YOYOGI
ZACTS
ZOO LAND
埼玉県地区大会決勝戦
Aブロック
AIFAOMEGA
対
BLUE CATS
9回オモチにBULECOATS3打線が爆発し12対13で接戦をものにした。

●福井県 (17チーム)
NORINOR IZ
OSOMATI
PACHINKOYA
PATRABER
PLAY BOALS
REVERSE ON
SUPERS
TEACHER S
TENNISE S
THUSHIAS
WORDS
XANTH
群馬県地区大会決勝戦
BIRDS
対
PACHINKOYA
BIRDSの8番がんが攻撃のガンだったが相手の拙攻に助けられ12対2でコールド勝ち(文責:佐伯)。

●埼玉県 (101チーム)
BIRDSの8番がんが攻撃のガンだったが相手の拙攻に助けられ12対2でコールド勝ち(文責:佐伯)。

対 PENGUINS

5回コールド0対10。PENGUINSエースまじりとGAME NAMES打線を単発7安打に押さえる好投。打っては4番あられに2本のホームランが飛び出すなど16安打の猛攻撃。

●千葉県 (81チーム)

ABC
ALLNIGHTDA
BABULUSU
BASTARD
BIGSINGERS
BONO BONO
BONO BONOS
BUNGAKUMEN
CAPITALS
CAPTAIN
CHIBA NET
CLASS B
DAIMYOS
DAIMYOS
FATHERS
FRIENDS
FRIENDSTWO
GAIZINZ
GAMES
GIANTS
GOODCAR
GUNDAM S
GUNYUDEN
HANA
HANGYARS
HAYAO
HOSHIKOU
INOCHU
JYOS
KAKA
KINZOKUS
MAHJONGS
MANY KENS
MATSUO
MEGER TEAM
MINNAS
MOCOS
MONSTERS
MSXFANNET
MUSICIANS
NANASHI
PERFECTION
POWERS
PRO
R TYPE
REGAINS
RPGS
RUMICSTARS
RYOHEIS
RYOZANPAKU
SAINTS
SAZAE SAN
SCHOOLS
SHOCKS
SNAKS
SOBULINES
SOFTWARES
STRONGS
SUIKODENS
SUPERZUGAN
SUSINETAS
SWEDENS
TAITANS
TAKEGUNDAM
TENNA TEAM
THEGOONTES
TM DRAGONS
TSUWAMONO
TSUYAMION
TUOISO
UMISORASXX
V
VEGETABLES
VICTORIES
WEAKEST
WHITES
YAKU
YASAIS
YOUKEES
YS

YS CHARAS 千葉県地区大会決勝戦 TM DRAGONS

対 CAPITALS

8回コールド、いまさらのコールドゲーム。もうちょっとはやく終わってほしかった。(文責：佐伯)

●東京都 (144チーム)

ADANA
ALL DREAMS
ALL J PRO
ALL STARS
ALPHONSE
ARMAGEDDON
AS
ASD TEAM
BEST SONG
BLACKSTARS
BOOCHANS
BRASS BAND
BYOUKIES
CARS
CARVINSON
CHINESE
CONDORS
COUNTRIES
DANGERS
DODAS
DRAGONS
DRAGONBALL
DRAGONS
DRINKS
EIDANLINS
FALCONS
FANTAGE
FANTASIAN
FANTASIES
FIANCE
FISHERS
FISHES
FLASHSTARS
FRIENDS
FRUIT
GAMEMAKERS
GANDAMUS
GENGOHS
GERO PENA
GEROS
GIANTS
GIOLEN
GO GIANTS
GOSYOKUGI
GUNDAM S
GUNDAMTEAM
GUNYUS
HACAMECHA
HEIWARS
HI CHU
HINOMARUS
HIROKAS
INSECTS
IWAKURA SP
JAPAN NAVY
JEWELS
JOJO
JYUKUSANS
KAMES
KENJI CLUB
KINGUS
KONAMI
KOUTOCLUB
KYARAKTARS
LIONS
LIONS NEO
LODOSS
LODOSSS
M OF M
MACK STARDS
MAGICS
MANIACS
MANUS
MERONS
MISATOSONG
MOBILESUIT
MONTYOIS
MR PIZZAS
MUSIOS
MY HEROS
NATURES

NEOBONBERS NEW IDOLS NEWS ETC

NIKUTARASI
NOERIYAS
ODAKYULINE
ONA
PARLARS
PENGUINS
PERFECTS
PPDFA FRDS
RABBIT
RANMA
RANMAS
RED SKINS
REGAINS CM
RESISTANCE
RIVERS
ROMANCIAS
RS
SHINS
SHIRITORI
SHOKUS
SINGENS
SKLDEED
SKYLARKS
SONICS
SP SWALLOW
SSS KONAMI
SUPERUNITS
SUPINJUMP
SURAJMU
SWALLOS
SWALLOWS
SWEMMERS
SWORD RPG
TAHUS
TAIHEIS
TANKOBUS
TAROS
TEACHERS
TEKITOES
THE PLOW
TIESIRIT
TOKKUNS
TOPS
TRICKERS
TTTT
ULTRAMANS
USERS
VETERANS
WARAIMASHO
WEAKS
WEATHERS
WHALESZ
WHITE CAT
WORKES
WRESTLERS
WRESTLING
Y TIGERS
YIANS
YS
YS TEAM
東京都地区大会決勝戦
Aブロック
LIONS
対
MAGICS
LIONSの押さえの切り札かくを投入するタイミングが遅すぎ、9対12でMAGICSが打ち勝った。
Bブロック
MUSIOS
対
MY HEROS
4回コールド15対2、この結果がすべてを語っている。10安打で2点しかとれない打線のつながりの悪さが原因。
●神奈川県 (144チーム)

BLACKS
BOMBERS
BOW
BUNGAKUS
BUSHOS
BUTCHIGIRI
COLORS
COMPANIES
COUNTRIES
DORAKUE
DOYS
DRAGONBALL
DRAGONS
DRANMAS
DRAQUEES
DRINKS
DRYS
EARTHQUAKE
EIKO KS
FAIRYVENUS
FALCONS
FAN ATTACK
FEMALES
FIGHTERS
FOODS
FORMULARS
FOX
FRIENDS
GABIBINS
GAJANTU
GANBARUS
GENERALS
GIANTS V
GOODS
GUNYUUDEN
GURADUIS
GYANBLERS
HIRAMACHUS
HISTORERS
HOME RUN
HURRICANES
IDOLS
IITOMO
IKUCHANS
INBRASS
IWATYANZU
JANSOUS
JAP CARS
K RIDERS
KAIJYU
KAS
KAWADASTWO
KOKKAS
KONAMIS
LETOROS
LODOSS
LODOSS SV
M OF M
MACCOUS
MAGISIA
MARIOS
MASAKAZU
MASTORAS
MATHEMATIC
MEDICINESS
MIDI WORKS
MINANOMORI
MONKEYS
MONSTERS
MSX GAMES
MT RIVERS
NANDEMOS
NARICHANS
NEO HEROES
NEOBUSTERS
NEW JAMPS
NEWTAKAAKI
NGAMES
NUMBERS
OCTOPURS
OH NOES
OKAGEDESU
OKASIS
OTUYANS
OUTANDOUTU
OVERTHETOP
PATLABOR
PERFECT A
PHOENIX
PIPOS Z
PLANETS

PONKIKKIES
PPP
PRITYS
PRO
RENGOHR
RS
SAKEBI
SANGOKUSHI
SCREEN OUT
SEITOHS
SELIGU
SENGOKU
SENGOKUS
SHOKUS
SHOTY
SILVERWOLF
SOCCERS
SPECIALIST
SUPERMEJAR
SURIMUS
SWALLOWS
TAITYANS
TAKASHI S
TAROTCARDS
TEIKOKUS
TENNIS BU
TENNISERS
THE DEVILS
THE GUNLS
THE SAZAE
TIGERS USW
VALIS
WARS
WINS 100
WONWONS
Y STATIONS
YAKUMANS
YANASES
YOKOHAMA
YS
YSG STARS
ZGUNDAM
ZYOKAMATIS
長野県地区大会決勝戦
Aグループ
FAIRYVENUS
対
KIKO KS
接戦の末、8回オモテに連打したFAIRYVENUSが9対8で逆転した。
Bグループ
SENGOKUS
対
FLORMULARS
6回、1対11でコールドゲーム。単打で点をかせいで、投手が押さえる、理想の勝ち方だろう。
●山梨県 (72チーム)
EIGAS ZZZ
GUNS
HISTOTICAL
HOUND DOGS
HUMAN
MIRAOLU
SANGOKUSHI
山梨県地区大会決勝戦
MIRAOLU
対
HISTORICAL
2、3回のオモテに13点ずつ取ったMIRAOLUが16対1で5回コールド勝ち。
●長野県 (45チーム)
ABILITY
ALPHABETS
ANIMALS
ANIMALSTWO
BAND DAI
DRAGONS
FISH Z
GUNYUUDEN
HIRAGANAS
IKUSA
JEONZG
KABO STARS
KATOSINS
KNIGHTS

LASHAGES
MAKOSANS
MARIO LAND
MONMONS
NEW KOBE L
NEW TYPE
NONSENSES
NUIGURUMIS
NUMBERS
OYATSU
PANTHERS
PINK POPS
PLAYERS
PRACTIONS
QUEST
SENGOKU
SENGOKU SP
SOUSOUGUN
STATIONS
STRANGERS
SUIKODEN
TANSOKUKU
TOILET
TRAPS
UNIVERSITY
W TENNIS
WATER
WINK WINS
WRESTLERS
YOIKOSOFTS
YSES
長野県地区大会決勝戦
PINK POPS
対
OYATSU
9回ウラにOYATSUの5番どらやきがさまならヒットで14対15。
●新潟県 (72チーム)
ABUDEKA
ALFEESONGS
AROUS
ART OBS
AV PARTS
BLUES
CRAZYS
DONS
DRAGON
DRAGONBALL
DRAGONS
EKISAITENG
FIGURE
FISH 89
FIVESTARS
FRIENDS
FUJIOS
GALAX
GODS
GULDEEN
GYO
HAMOCHIERS
HARADAS
HAYAOS
HIMEIS
HIMEZANSU
HYDLIS
ILL OMEN
JAPAN OK
KAGAKUBUSA
KILLERS
KOUGA CLUB
KOUSHIEN
LIFES
MAHJONG
MAJANS
MAJATS
MAKERS
MAZYANS
MEIKUN
MISSCHOICE
MONSTERS
NEO COLORS
NEO TAROS
NEWBANS
NIPPONS
OLYMPOS
OUCHES
PATLABORS
PIPIPIES
RICE
SANGOKUS

SANGOKUSHI
SATSUTABAS
SD GUNDAM
SHA SHY
SHADOWICFF
SMILES
SRIDA
SUPERGIRLS
TEAM X
TREES
UHOHOOD
UTSTRONGS
VICTORY
WEAPONS
WINGS
WIZARDRY
YAWARARS
YOWAINTS
新潟県地区大会決勝戦
TREES
対
ART OBS
延長10回オモテホームランで3点をもぎ取ったTREESが14対12でART OBSをくだした。
●富山県 (20チーム)
DENKIKAI EL
DRIVERS
EGULUS
GAIJINS
H S SOFT
HAKKEYOIS
KABUTOS
KINSANS
KISS KISS
KONAMI X
LOTTE
MAKERS
NISHITETU
RESISTANCE
RONHOOS
RYOZANPAKU
TENUKUS
TIGERS
VICTORYS
VIDEOS
富山県地区大会決勝戦
KABUTOS
対
KINSANS
コールドになりそうではらず、イライラしてしまっていた試合。18対9でKABUTOSの勝ち。
●石川県 (17チーム)

ALFEESONGS
ANIMALS Z
CRAGONS
HAYAOS
ILL OMEN
KAUSHIEN
KOUSHIEN
MAZYANS
NIPPONS
OLYMPOS
OTUMAMI
POWERS
SATSUTABAS
SHADOWICFF
UHOHOOD
UNIVERSE
UTSTRONGS
石川県地区大会決勝戦
OTUMAMI
対
POWERS
両チームとも小刻みな投手リレーで追加点を許さず、1点を争う大接戦となった。結局9回にPOWERS4番のさまなら3ランで7対10と試合を決めた。
●福井県 (17チーム)
BASTERD
BUSINESMAN
DENKIYAES
FUKUIS
KIDS
KUSURIS
LADYBIRD
MAEKOUS
MONSTERS
NEW HEIKIN
SENZAIS
SUPERS
TAROS
THE KIMEN
WAKARANAIS
WINNERS
YS
福井県地区大会決勝戦
WINNERS
対
SENZAIS
8回、14対25でコールド試合になったものの、点數だけを見るととても野球の試合とは思えない。
●全国大会出場チーム名
北海道 RUMIC
青森県 ORCHESTRA
岩手県 GIANTS SV
宮城県 TAKEKO BBC
秋田県 SUPERZUGAN
山形県 COLORS
福島県 F DRIVERS
茨城県 LIGERS
栃木県 GUINSAGAS
群馬県 BIRDS
埼玉県A BLUE CATS
埼玉県B PENGUINS
千葉県 TM DRAGONS
東京都A MAGICS
東京都B MUSICS
神奈川県A FAIRYVENUS
神奈川県B FLORMULARS
山梨県 MIRAOLU
長野県 OYATSU
新潟県 TREES
富山県 KABUTOS
石川県 POWERS
福井県 SENZAIS

水滸伝1本、戦国群雄伝2本、ジンギスカン1本の4本立て!

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報
を募集しています。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 STRAT
EGY」係です。採用者には、①当社規
定の原稿料、②ゲーム1本、③Mフ
ァン特製テレカ、④掲載された荣誉
のうちどれか1つをさしあげていま
す。

水滸伝で妖術使いが活躍すると、戦国群雄伝では
欠国戦法の後始末をしたり神保長職がおいしい技
を使う。ジンギスカンの鉄橋弓矢隊もすごいぞ。

水滸伝

羊の皮をかぶった 妖術使い



まず、知力80以上の強者を3
~4人くらい集める。その強者た
ちと腕力の強い強者1人の小者を
0にしてしまう。そして、体力が
最高値まであがったら、小者を0
にした強者たちに遠征させる。す
ると、敵は強者1人しか出陣させ
ない。だから、そいつに妖術を使
えるだけ使う。敵が働けなくなる
ので、火計を使って敵の小者の数
を減らす。弱りきったら腕力の強

い強者を使い白兵戦か一騎打ちで
やっつけると、その国はかんたん
に取れて、仲間も増える。仲間
にならなかった強者は捕虜にして
おいて、あとで人気を増やしてから
仲間に入れればよいと思う。

(by 吉原政臣・佐賀県)

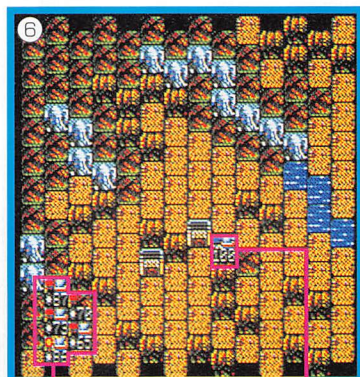
この情報のポイントは、攻め
こむ側の小者数が0だと敵は何
人強者がいる国でも1人しか出
陣させない、ということだ。

知力80以上の強者を3~4人集
めるというのはけっこうしんど
いし、敵の強者の知力が高い(60
以上か?)と妖術は見破られてしま
うのだが、うまくいったときの
メリッがあまりにもおいしい。
ふつうは、戦争に勝っても、
敵国の小者はほぼ全滅して攻め
こんだ小者も半分残ればいいく
らいなのに、この作戦なら、攻
めこむときの小者は0だし、敵
国の小者もほとんどそのまま
もらえるのだ。

何度か実験して、この作
戦を使うときのコツを探っ
てみた結果、いちばん重要
な、攻めこんだときに1人

だけ出陣する強者はだれになる
のか? は、情報コマンドの武
将一覧で調べたときにいちばん
上にいる強者だとわかった。た
だし、いちばん上にいるのがそ
の国の統治者のときは、2番目
の強者になる。これで妖術にか
かりやすい強者が出陣する国を
見つけられる。あとは、下の写
真のような手順でやればよい。
かならず成功する。

③遠征する



①アホな強者を探す



①終盤戦。強大な高俣の国を
攻めたいところ。②情報コ
マンドで調べる。9国は強者8
人で小者数800だ。③知力の低
いアホな強者がいる。出陣す
るのは単廷珪(ぜんでいけ
い)、知力52だ。

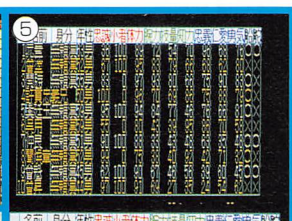
9国の単廷珪がアホだ



②妖術使いと力持ちの小者を0に



④許貫忠(きよかん
ちゅう)のいる21
国から攻める。強
者は15人いて小者
数は950なので、つ
うに攻めても勝てる
ところだが……。⑤武
将一覧を見ると、妖
術の使える知力80
以上の強者の小者数
を0にしてある。彼
らと腕力の強い関勝
(かんしょう)で攻
めこむのだ。



全編 関勝(かんしょう)のいる21国から攻める。強者は15人いて小者数は950なので、つうに攻めても勝てるところだが……。⑤武将一覧を見ると、妖術の使える知力80以上の強者の小者数を0にしてある。彼らと腕力の強い関勝(かんしょう)で攻めこむのだ。



出陣したのは
ひとりだけ

信長の野望・戦国群雄伝

欠囲+脅迫と 欠囲+引き抜き



敵大名を生かして使おうという技です。

①~⑤は10月号の欠囲戦法と同じ。欄外参照)

⑥つぎに自分の番がきたときに、脅迫します。敵大名は金も米も逃げる国すらなく、降ってくることでしょう。

(by 徳川馬之助・北海道)

①~⑤欠囲戦法

⑥他国がもと自国を取り、武將を召し抱える

⑦召し抱えられた武將は一般に忠誠度が低いので、引き抜き返すとはじめから忠誠度が高い

例：徳川家康で織田信長を餌食にした場合。

3月 可能な限り徴兵する

4月 再編成で家康100、服部半蔵80、本多忠勝50、残りは2ずつにする

5月・6月 何もしない

7月 金も兵糧も全部持って尾張に全員で攻めこみ、勝つ。もと織田の家臣だった武將は三河へ退却

その後、今川などが三河を取ることで羽柴秀吉・柴田勝家を引き抜く(金3)。

家康には軍師がいないので引き抜けないなど失敗する可能性もあ

ります。

(by シルフィード・滋賀県)

「金も兵糧も全部持って全武將で1か国しか持たない(勝てる)国に攻めこむと、敵は全滅しないうちに金も兵糧もないもと自国に逃げる」という欠囲戦法の応用2題。

脅迫のほうは、他国に取られるとまずいので、10月号の実験と同じ状況で試したら、將軍足利義輝が部下になった。一度しか試していないが、將軍が部下になるくらいだから、たいいてい大名は部下になるだろう。例外があるかどうかはわからない。

引き抜きのほうはレベル5で例のとおりにやってみたが、信長に勝つのは多少難しい。信長以外への攻撃を最小限に抑えたら負けてしまった。もちろん夜

襲以外の攻撃はしなかったし、できる限り森から攻めた。なお、秀吉が伏兵するので注意。

そこで、まず信長の攻撃を受けないように信長以外をたいてみることにしたら、信長以外をやつけた頃までは優勢を保っていたのだが、城にいて兵100を持つ信長は手強い。「また負けるか、勝っても兵がほとんど残らないなあ」と思ったのだが、その途端に信長が退却してくれたので助かった。

秀吉と勝家は全滅寸前で退却していたので、信玄の部下の内藤昌豊が三河を取ったあと、金1で引き抜くと、忠誠度が2人とともに80以上だった。秀吉を引き抜くときは、軍師がいないのでとにかくやってみるしかないが、3回目に引き抜けた。

欠囲+脅迫

①先月号の欠囲戦法で金も兵糧もない国に逃げた足利義輝を脅迫する。②なんと將軍を部下にしまったのだ!

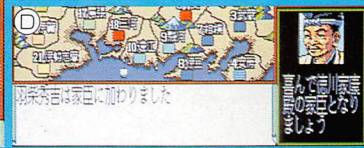


どの国を治める大名を指定しますが(0-100/20)

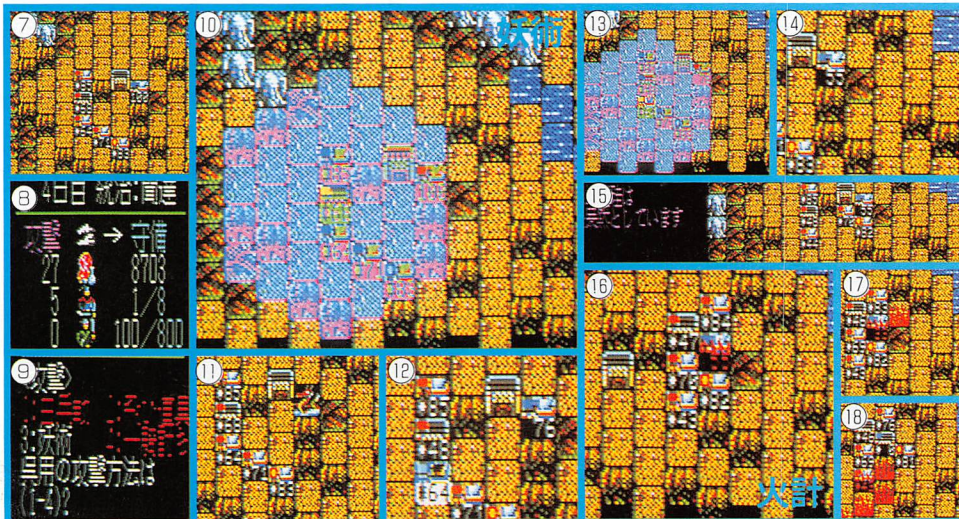


欠囲+引き抜き

③欠囲戦法で三河へ逃げた織田信長とその家臣を内藤昌豊が攻めて滅まし、捕まった信長は頭(クビ)を斬られてしまうが……。④内藤昌豊に捕らえられた羽柴秀吉や柴田勝家は忠誠度の低い武田の家臣となっているので、彼らを引き抜けばはじめから忠誠度が高いのだ。



4ヘックス戦でアホを包囲して妖術と火計



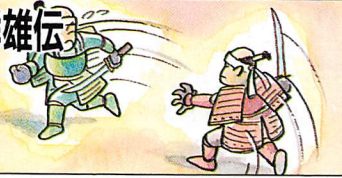
⑦単廷珪から2ヘックス離れたところで、天気が曇りになるのを待つ。ちなみに、知力90以上の強者がいないときは妖術の範囲が狭いので、1ヘックス離れたところで待つ。⑧4日目に曇りになった。⑨呉用(ごよう)が妖術で攻撃する。⑩妖術の範囲に単廷珪がいることを確認。⑪単廷珪のところに竜の絵が出て、単廷珪は妖術にかかった。⑫小者数は100から76に減った。⑬聞換章(ぶんかんしょう)も妖術。ちゃんと範囲に単廷珪がいる。ちなみに、1人目の妖術が効かなかったときはつぎの曇りの日まで待つほうがいいようだ。⑭単廷珪の小者数は55まで減った。⑮妖術にかかった単廷珪は命令が実行できなくなっている。これで単廷珪に隣接して火計をかけられる。⑯単廷珪のまわりを囲んで火計を仕掛ける。うまく火がついた。⑰単廷珪は消火することも逃げることもできず、どんどん小者が減っていく。⑱小者が2人になったところで、関勝が白兵戦を挑んで勝ち、単廷珪を捕まえて9国をとった。威嚇(いかく)戦法と違ってその国にいる強者をみな捕まえられるのがうれしい。

欠囲戦法

10月号より、群雄伝版欠囲戦法。①兵士を全員に1以上配分する。②兵糧を兵士数と同じにする(兵士数未満でも可)。③金と兵糧を全部持って、全員で1か国しか持たない国を攻める。④敵が退却するまで戦う。⑤敵は自分ももいた国に退却するが、そこには兵糧がないので攻めれば戦わずに勝てる。

信長の野望・戦国群雄伝

神保長職の おいしい技



シナリオ1、レベル5で能力は高いほうがいい。

3月 小島でできるだけ(ふつう14)徴兵し、再編成で神保長職100、神保長城と小島職鎮1ずつ、神保寛広0、残りを神保長住に

4月 長城で米を20買う。商人がいなければ5月に

5月 小島で徴兵して全部長住に与え、11国に長職・長住で攻めこむ。金は10残し、兵糧は持てるだ

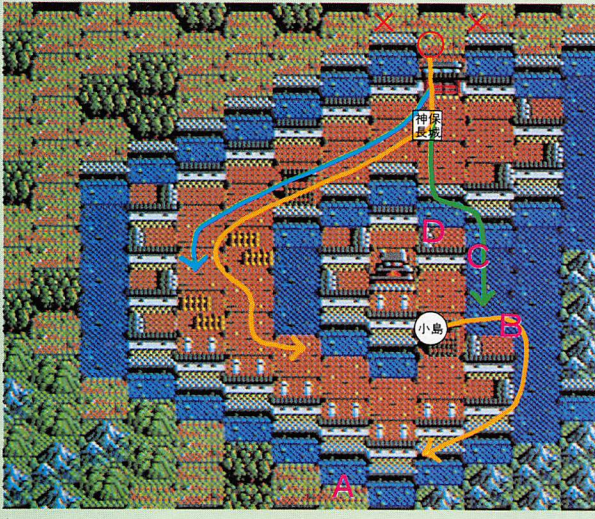
け持つ。長職1人で戦い、夜襲をくり返して兵の損失を最小限に抑える。12国の城主は小島にする

早ければこの月にも12国が攻められるが、守り方は後述。

6月 11国ではできる限り徴兵。12国は捕まえた武将を11国へ移動

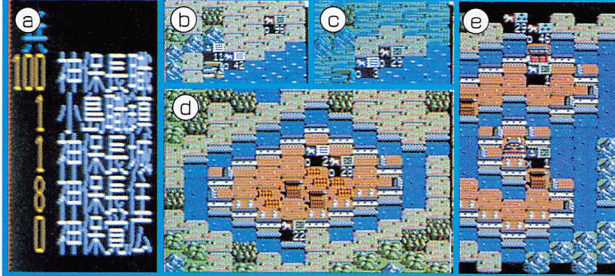
■12国の守り方
小島と長城以外に出陣可能な武将がいいたら11国に退却させてすぐ籠城戦。籠城戦では図のように

12国・越中のマップ



※ 敵本隊 × 敵その他、↓ 騎馬隊の進路、↑ 足軽・鉄砲隊の進路、→ 味方の進路

① 徴兵して再編成し、さらに長住に14の兵を与えて長職と11国へ攻めこむのだ。② 畠山に反撃されずにやつつけられる武将をまず夜襲でかたづけろ。残りの武将は、畠山に右上から夜襲をかければ近寄ってくるので、そこで夜襲をかける。③ 兵数が3か4くらいになると畠山は籠城戦に入る。④ 能登の城は単純な造りなので、かんたんに攻略できる。⑤ 越中が攻められたら、すぐに籠城戦に入り、この写真のように配置するのだ。⑥ 敵が騎馬隊だけなら、この状態で動かなくなるので、時間切れを待つだけ。上杉や姉小路なら足軽や鉄砲隊がいても大丈夫だ。⑦ 姉小路良頼はかならずといっていいほど捕まる。部下の頼綱はけっこう逃げるときの……⑧ 本願寺光左が攻めてきた！ 足軽と鉄砲隊が2部隊までなら写真の位置で隣接されるのを待って右上に逃げればいいが、3部隊もいてはどうしようもない。⑨ このときは兵が集まりすぎて兵糧が足りなくなってしまった。⑩ なかなか捕まらないが、宇佐見定満は軍師になれるのでおいしい。



小島・長城を配置し、それぞれ矢印のように移動。長城は敵が隣接することに1ヘックスずつ移動。

敵がすべて騎馬隊のときは小島がBに進んだとこであきらめて動かなくなってしまうので、時間切れを待つだけ。足軽や鉄砲隊がいても矢印のように逃げれば大丈夫。Aに最初から配置したりまわりこんだりはしない。

兵糧が1戦につき2ずつ必要。12国には米15くらい確保したい。柿崎景家、斎藤朝信、姉小路良頼・頼綱などの武将が捕まり(宇佐美定満が捕まったことも)、兵は100近く増えた。

そのうち、敵は兵糧切れになるので11国から援軍を出して落とす。

(by 近鉄・命// 熊本県)

12国の城の造りを利用しておとり国とし、敵武将を捕らえようというもの。24国を使う同様の投稿もあったが、これほど考え抜かれていなかった。

12国というのはそれなりに豊かだが、長職を含めてるくな武将がいず、かなりの弱小国といっている。そういう国がいきなり2国持てて武将も増えるのだから、これはおいしい。

ただ、試してみると、どれもめったに起きないことだが、失敗の要因は多い。まず、疫病の被害を受けるとダメで、一揆については説得しなければ何とか

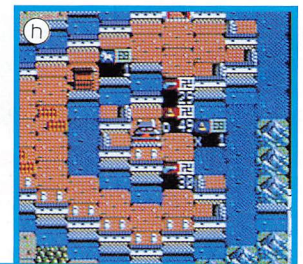
なるかもしれない。

取ったあとの11国で謀叛が起きたこともあったが、兵をできるだけ減らさないようにしたせいか、なんとか乗り切れた。

いきなり11国に謀叛が起きて本願寺に先に取りられたこともあり、近鉄・命//クンが13国でもいと書いているので13国に攻めこむと、むしろ11国より楽に勝てたが、いずれ信玄や信長などに攻められるのが目に見えているので不安が大きい。

2番目に大きな問題は、最初に試したときに11国を攻めて負けてしまったことだろう。まず大名以外を全滅させるのだが、そのとき大名の攻撃を受けると勝てないようだ。そこで、大名の攻撃を受けないように攻めることができない武将については、まず大名に右上から夜襲をかけておびき寄せてからやつけるといい。長職の戦闘力は48が理想的だが46でも長住を出陣させて何とか勝てた。

また、長職ひとりで出陣すると敵のひとりが攻めてくるが、



命のステータス表:

属性	政治	経済	戦闘	外交	野望	勇気	忠義	兵士	訓練	武器	部隊
命	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

朝に敵との距離を2ヘックス以内にすれば敵は隣接してくる。そこで、昼に3ヘックス逃げれば敵は足軽なので2ヘックスしか近寄れず、夜襲をかけられる。

また、敵大名の兵力はほとんどの場合42だが、ごくまれにこれより多いことがあり、その場合、長住を出陣させても勝てないかどうかは試せなかった。

さて、かんじんの12国を守りだが、上杉、姉小路が攻めてきたときは足軽や鉄砲隊が何人いようが何の心配もいらない。しかし、竹中半兵衛(足軽)がひとりりで攻めてきたときは、図の矢印のような動きをせず、Dのす

く下で待機しはじめたのだ。小島はBで待機していたので、すぐにBの上に移動すれば逃げ切れたはずだが、あせて下に逃げて負けてしまった。

また、信長と秀吉が攻めてきたときや斉藤義竜・竹中半兵衛・稲葉一鉄の3人が攻めてきたときはAのあたりにも配置した。しかし、いずれも上は騎馬隊だけでBで待機して隣接されるのを待ってから上に逃げて勝てた。

そして、最大の問題は本願寺だ。ここはめったに攻めてこないが、もともと騎馬隊がいます、足軽と鉄砲隊で攻めてきて、門の前とAに配置するのだ(Aに配

置しないこともあるので、そのときはふつうどおりに逃げる)。人間相手なら絶体絶命だが、Cで待機して本願寺光佐がDに来たところで右上に逃げると、光佐はCに移動してくれるので逃げられる。ただ、一度光佐がDの城壁に登るのを失敗してしまっただけがあった。そのまま待機できれば同じことだが、下からは鉄砲隊が来ているため動かざるを得ず、負けてしまった。

さらに、撮影のときには騎馬隊2(騎馬隊はどうでもいいが)、足軽1・鉄砲隊2で攻めてきた。これは手の打ちようがない。しかし、この兵力で攻められる可

能性はまれなようなので、よほど運が悪かったのだと思う。

失敗談ばかり書いたが、成功率は高く、最初に成功したときは1560年中に兵力が300を越え、宇佐美定満を捕えた上、朝倉が飛騨にいた信長を滅ぼしてくれたので、秀吉まで引き抜けた。

ただ、兵糧が切れたところを攻め落とす、というのは、ムリとしか思えない。飛騨はすぐに他国に取られてしまい、越後は兵糧が少なくても兵力は大きい。戦国群雄伝では、兵糧が足りなくなるとどんどん攻めてくるのだ。うまいやり方があるのなら教えてほしいところだ。

ジンギスカン 石橋をたたいて 鉄橋をかける



「全住民で攻めるのをくり返す」というアイデアを発展させた結果、1つの「統一への作戦」ができました。

①武装度を600、訓練度を350以上にする——3年
②「全住民で攻める」をくり返して

2・4・14・24国を確保する——10年

③統一する——7年

■兵の損害0の攻撃方法

兵士配分を本隊1%騎馬、第1部隊79%弓矢、第2・3部隊10%騎馬とし、高い武装度・訓練度と

②この部隊編成は守りにもいい。弓矢隊を城に置き、その後ろに騎馬隊を合流させた本隊を置いてよってくる敵を弓矢隊でたたくのだ。③武装度を600、訓練度を350くらいにして全住民で備へ。④これが敵の初期配置。まず、敵の本隊以外を全滅させる。⑤分散した騎馬隊で敵本隊を取り囲み、弓で攻撃。被害は伏兵にやられたぶんだけ。⑥最初に攻めてから1年で6か国を攻略したのだ。

200以上の兵が必要です。本隊は端のほうにいて動きません。弓矢隊の遠距離攻撃で敵の本隊以外を全滅させたあと、騎馬隊で本隊をはさみ、待機したあと、分散移動で6部隊にして敵本隊を取り囲みます。そして弓矢隊で全滅させます。なぜか敵本隊は騎馬隊を攻撃しません。

(by 藤井聡・京都府)

うーん、どうしてもこの戦術を思いつかなかったんだろう。コンピュータ側本隊は、本隊以外を攻撃しないという性質を利用したものだ(この性質は8月号のアリンコ作戦でも役に立つ。ちなみにアリンコ作戦は直轄地が攻められたときにとでも役に立つ——モラルが0になるが)。「せこい」という声もあったが、私はそうは思わない。自分で使う気はあまりないが……。なお、本隊以外を全滅させているあいだ、騎馬隊はヒマなのでそのあいだに分散移動しておいてもいい。はじめから分けておかないのは、動かすのがめんどろなと、地形の険しい国では全滅が心配だから。

一応名前があったほうが便利かもしれないので「(袋の)ネズミ作戦」とでもしておこう。「全住民で攻めるのをくり返す」のはログイン誌に「イナゴ作戦」という

名前で載ったそうだから、ログイン誌に敬意を表してイナゴ作戦と呼ぶことにしよう。

本隊1%というのはアイデア。武力・武装度・訓練度を上げずに攻めこむ場合、本隊1%、第1部隊50%、第2部隊49%ですべて騎馬というのが攻防に応用のきく最良の兵士配分だと思う。

しかし、藤井クンの作戦の場合、本隊80%弓矢ではなぜいけないのかよくわからない。10%の部隊もなぜ弓矢ではいけないのかよくわからない。

武装度・訓練度を上げるのは2回やったがそれぞれ4年、5年とかかり、3年では終わらなかった。運が悪かったのか、やり方がまずいのか? 城造りにある程度割り当てて兵力は放っておいたのだが……。

それだけの準備をしてこの戦術がありながら、なぜ全住民で攻めるのをくり返さねばならないのかよくわからない(最初に大国を全住民で攻めれば十分)。石橋をたたいて鉄橋をかけるようなものだ(たしかに全住民なら兵数が多く安心だが、それにしても行きすぎ)。きつと出発点の呪縛から逃れられなかったのだろう。もっとも、敵兵力があまりにも大きいと、時間切れや矢切れになる恐れもあるが……。

SOUND文を使いこなすための基礎知識

BASIC テクニック

#7 PSGのグラスノスチ

SOUND文が使えるようになるには、PSGの構造を知ればよい。PSGは、14個のつまみを持ったシンセサイザーみたいなものなのだ。

PSG Programable Sound Generator(プログラマブル・サウンド・ジェネレータ)の略。MSXの基本的な音源で、一種のシンセサイザー。PSGの14個のレジスタに直接データを書きこめるのはSOUND文だけが、PLAY文やBEEP文もこのPSGを使って音を出している。そのために、PLAY文で音が出たり、ビーブ音が鳴ったり(これはエラーやCTRL+Gで鳴ったときもまったくおなじ)すると、PSGの状態が変わる。【PLAY文の場合】そのチャンネルで最後に出た音の周波数用データがレジスタ0~5に残る。レジスタ8~10はPLAY文終了とともにすべて0になる。エンベロープ関係の指定があった場合は周期、パターンともレジスタ11~13に残る。【ビーブ音の場合】レジスタ0は85、レジスタ1は0。レジスタ7は56。レジスタ8~10は0。これはそれぞれ各レジスタの初期値(電源を入れたときの状態)。※MSX 2以上の機種でビーブ音の種類を変えているときは、種類によってレジスタ0、1の値にちがいがあがる。とくに、2番のビーブ音は3チャンネルとも使用しているため、レジスタ0~5の初期値がそれぞれ順に166、0、167、0、168、0となっている。なお、以上のことはすべて右ページのプログラムで確認することができる。

PSGとCTRL+STOP ふうつプログラムの実行をとちゅうで止めるために使うCTRL+STOPもPSGに影響する。このキーを押すと、レジスタ7~10が、ビーブ音と同様に初期値にもどる。

PSGのつまみをいじるSOUND文

MSXの電源を入れたあと、ほかになにもしなくても、**SOUND 8, 15**とすることでビーブ音とおなじ高さの音が鳴り続ける。

どうしてそうなるのか。PSGの構造を知るまでは不思議だが、知ったあとはごくあたりまえの現象なのだ。

PSGは、右ページの図のように14個のサウンドレジスタというものの複合体だ。

レジスタとは、一般に記憶容量の小さなRAMの一種で、PSGのレジスタの場合、最大で8ビット、つまり1バイトの容量しかない。ふつう使われているメインメモリ(RAM)やVRAMでいえば、1番地ぶんの大きさで、文字なら1文字、数値なら0~255の整数しか記憶できない。

この容量の小さなレジスタは音楽機器のつまみだと考えると

```
rr 0= 85      r 8=  0
rr 1=  0      r 9=  0
rr 2=  0      r 7= 56:111000
rr 3=  0      r 10= 0
rr 4=  0      r 11= 11
rr 5=  0      r 12=  0
r 6=  0      r 13=  0
Ok
SOUND 8,15
```

右ページのプログラムの実行画面。PSGは初期状態。レジスタ8に15を入れると音が出る

ピツリくる。じっさい、PSGは、たとえばではなく、簡易ではあるけれどシンセサイザーの一種なのだ。

そして、PSGというシンセサイザーの14個のつまみをまわすための命令がSOUND文だ。SOUND文は、

SOUND<レジスタ番号>,<データ>

という書式で使う。これは指定された番号のレジスタにデータを書きこんでいるだけなのでピンとこないが、各レジスタの機能をはっきり知っていればだいたいの効果が見えてくる。

サウンドレジスタをのぞいてみよう

レジスタの値を画面に表示する

```

10 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR15,4,7
20 CLEAR 200,&HD000:DEFUSR=&HD000
30 FOR I=0 TO 8:POKE &HD000+I,VAL("&H"+M
IDS("21F8F77ECD960077C9",I*2+1,2)):NEXT
40 KEY1,CHR$(11)+"GOTO50"+CHR$(5)+CHR$(1
3):KEY2,"SOUND":KEY3,"R%=":GOSUB80"
50 GOSUB 60:END
60 LOCATE 0,0:FOR K=0 TO 10:PRINT CHR$(2
7);"K":NEXT
70 FOR R%=0 TO 13:GOSUB 80:NEXT:RETURN
80 IF R%<14 THEN V=USR(R%):PRINT CHR$(27
);"Y";MID$(" !!!#!$!&! '!)!#3!*$*' *&3'3)3
",R%*2+1,2);USING"r##=###";R%;V+(R%=7)*1
28;:IF R%=7 THEN PRINT ":";RIGHT$(BIN$(V
),6)
90 LOCATE 0,10:RETURN
    
```

【プログラムの使い方】●このプログラムを実行すると、画面の上10行ぶんのスペースに各レジスタの番号とその時点での値を10進数で表示する(レジスタ7だけは10進数と2進数の両方で表示している)。●「r」はレジスタの略で、「r0」はレジスタ0を意味している。●このプログラムの表示は、ほぼ下の図と対応している。各レジスタの機能と関係は、下の図を見てほしい。●表示させたあとでレジスタの中身を書き換えても、表示されている値は変わらない。現在の値を表示させたいときはF1キーを押すとレジスタ表示部分全体を現在の値に書き換えるようになっている。●1つのレジスタだけを現在の値に書き換えたいときは、F3キーを押して「R%=」のあとにそのレジスタの番号を書き入れてリターンキーを押せばいい。●F2キーに「SOUND」も設定されているのできとくに利用しよう。●このプログラムはこれだけで動くが、43ページのパーツを加えていろいろな実験してみよう。

【注意】行30はマシン語(サウンドレジスタの値を読み出す)を書きこんでいる部分なのでとくに注意して打ちこむこと。また、行80のMID\$のなかの文字列("r")のあとにある空白を見落とさないように)はエスケープシーケンスで位置指定するための文字列なのでこも注意して打ちこむこと。表示される位置が左ページの写真とちがうときは、ここの文字列があやしい。

各レジスタの機能と関係

チャンネルA

レジスタ0 周波数微調整 ※レジスタ8~10では、16~31のどれを指定しても効果はまったくおなじ
085 0~255

レジスタ1 周波数粗調整 00 0~15
レジスタ8 音量: 0~15
エンベロープ指定: 00 16~31

チャンネルB

レジスタ2 周波数微調整 000 0~255

レジスタ3 周波数粗調整 00 0~15
レジスタ9 音量: 0~15
エンベロープ指定: 00 16~31

チャンネルC

レジスタ4 周波数微調整 000 0~255

レジスタ5 周波数粗調整 00 0~15
レジスタ10 音量: 0~15
エンベロープ指定: 00 16~31

ノイズ

レジスタ6 平均周波数 00 0~31

※エンベロープはチャンネルA~Cで共通

※ノイズはチャンネルA~Cで共通

レジスタ7 56

ミキサー

0~63

111000
ノイズ トーン

ミキサーと呼ばれるレジスタ7

初期値56を2進数にしたものが「111000」だ。ここで0になっているところは音が設定どおり出て、1になっているところはまったく音が出ない。現在は、チャンネルA~Cのトーンだけが出ることを許されている

(ただ、どれも音量が0なので音はしない)。たとえば、チャンネルAのトーンとノイズだけを出したいときは、ここに8B110110、つまり、54を書きこむというふうに関に2進数の形でデータを考えるといい。

エンベロープ

レジスタ11 周期微調整 011 0~255

レジスタ12 周期粗調整 000 0~255

レジスタ13 パターン番号 00 0~15

トーンとノイズ 音程のあるきれいな音のことをトーン、にごった音(いろいろな周波数の音が混じると音がごる)のことをノイズ(雑音)という。

周波数 音は波(振動)の一種で、1秒間にくりかえす振動の回数を周波数という。単位はヘルツ(Hz)。たとえば、楽器のチューニングの基準音となる440ヘルツの音(MMLでいえばO 4 A、人の産声もこの音だといわれる)は、1秒間に440回振動していることになる。この周波数とまったく逆の関係にあるのが周期(サイクル)だ。

周期 波が1回振動するのにかかる時間のことを周期という。たとえば、1秒間に2回振動する波の周期は、0.5秒になる。基準音のO 4 Aなら、周期は440分の1秒だ。つまり、周期の単位を秒にした場合は、周期と周波数には次の関係があることになる。周期×周波数=1。

MML Music Macro Language(ミュージック・マクロ・ランゲージ:音楽用拡張言語)の略。PLAY文で使う演奏用コマンドのこと。たんにPLAY文データなどともいうが。

エンベロープ周期 エンベロープは音量の時間的変化のパターンを決めるものだ。かならずしもくりかえしのパターンばかりではないが、最初で最小音量から最大音量に変化する(またはその逆)時間のことを波とおなじように「周期」と呼ぶ。エンベロープのパターンは、1回しかそのパターンにならないものと、その周期でくりかえすもの、2倍の周期でくりかえすものがある。くりかえすパターンの場合、ノイズに短い周期のエンベロープをかけると、その周期分の1(または2周期分の1)の周波数を持つ音に聞こえるのだ(これを利用したのが行150)。ノイズだけでなく、その周波数と微妙にずれたトーンにかけた場合も奇妙なうねり効果が出ておもしろい。

エンベロープパターン エンベロープパターン番号は、MMLのSコマンドで指定する値であり、またレジスタ13に書きこむ値でもある。番号は0~15までであるのにパターンは8種類しかない。これは、0~3と15、4~7と9がそれぞれおなじパターンを共有しているからだ。不思議だがほんとうだ。

うねり 周波数がわずかにちがう2つの音を同時に鳴らすと、2つの周波数が干渉しあって音の響きにうねりが出る。1つ1つは1本調子の音でも、このうねりによって音に奥行きが出てくる。たとえば、MSX2以上の機種のみで使える2番のビーブ音はこのうねりを使って奥行きのあるビーブ音を出しているのだ(40ページの傍注参照)。この周波数のずれを意識していろんな実験をしてみるとおもしろい。たとえば、レジスタ0と2に6、レジスタ1と3に0、レジスタ8と9に15、レジスタ7に60(A、Bチャンネルのトーンのみオン)を入れてみよう。この音は18キロヘルツ以上の高音で聞こえるとしてもかすかにしか聞こえない。ところが、レジスタ0だけを5(もっと高い音)にすると急に聞こえやすくなる。これは周波数のずれのせいだ、と思う。きっとそうだが、そうにちがいない。ちがうということが証明できる人はBASICビクニックまでお手紙ください。



SOUND文用データの見つけ方

ページが裏表になってやりにくいだらうが必要に応じて41ページの図を見返してほしい。

■各チャンネルごとのレジスタ

●レジスタ0・1(2・3、4・5も同様)

そのチャンネルから出るトーンの周波数を決めるレジスタ。(レジスタ0の数値)+(レジスタ1の数値×256)が周波数用のデータになっているので、レジスタ0が微調整用、レジスタ1が粗調整用になる。

レジスタ0は1バイトぶん、つまり、0~255の範囲の値を扱えるが、レジスタ1は4ビットしか受けつけないため、0~31の範囲の値しか扱えない。レジスタ1に31以上の値を指定したときは、その値を32で割った余りが書きこまれるようになる。32を指定したときは0、63を指定したときは31になるわけだ。

ところで、このデータはそのまま周波数を表しているのではない。このデータが大きいほど周波数は低くなり(音が低くなる)、小さいほど周波数は高くなる(音が高くなる)ので、注意しておく必要がある。このデータを周波数に変換するための公式が右ページの上にある式だ。

この式を使わなくても、たとえばMMLの「O5C」の音のデータを知りたいときは、

PLAY"O5C"を実行しておいて、レジスタ0とレジスタ1の値を調べればいい。レジスタ0と1は、PLAY文が実行を終えてもそのまま残っているからだ。この場合、レジスタ0には214、レジスタ1には0が入っているはずだ。

●レジスタ8(9、10も同様)

そのチャンネルから出るトーンおよびノイズの音量調整、またはエンベロープをかけるかかけないかを指定するレジスタ。

0~31の値を扱う(それ以上の値はレジスタ1と同様)が、0~15のときのみ音量調整になり

(数値の意味はMMLのVコマンドとまったくおなじ)、16~31の場合はすべてエンベロープの指定になる。

知っていても役には立たないが、MMLのSコマンドでエンベロープパターンを指定すると、このレジスタには(16+エンベロープパターン番号)が書きこまれている(ただしPLAY文の音が鳴り終わるとレジスタ8は0にもどる)。これを逆にして、SOUND文でレジスタ8に30を書きこんだとしても、エンベロープパターンが14になるわけではない。

■各チャンネル共通のレジスタ

●レジスタ6

ノイズの平均周波数用データ。ノイズは、雑多な周波数の集まりなので、その平均値を取って指定する。ここの値によって微妙にノイズの音色が変わる。

扱える数値は0~31の範囲(これを超える範囲の値についてはレジスタ1などと同様)。このデータも、周波数そのものではない。公式はレジスタ0・1のものに似ていて、「r0+r1×256」のかわりに「r6」を入れるだけでいい。

レジスタ6のデータはチャンネルA~Cに共通で、たとえば3チャンネルともノイズを出すとするときすべておなじ平均周波数のノイズを出すことになる。

●レジスタ7

いわゆるミキサ。各チャンネルから出すトーンとノイズをここで取捨選択する。このレジスタ7の値は、2進数6桁の形にすれば、そのまま意味がわかる。上位3桁が各チャンネルのノイズのスイッチ、下位3桁が各チャンネルのトーンのスイッチで、1のときスイッチオフ、0のときスイッチオンになっていると考えればいいのだ。

●レジスタ11・12

エンベロープ周期を指定するレジスタ。レジスタ0・1の関

係に似ていて、(レジスタ11の数値)+(レジスタ12の数値×256)

がエンベロープ周期用のデータになる。どちらのレジスタも0~255の値が扱える。

MMLのMコマンドで指定された数値は、レジスタ11・12の周期用データと完全に一致する。PLAY"SM5000"(最低1つは音名を指定しないとレジスタは変化しない)として、レジスタの中身を見てみると、レジスタ11は254、レジスタ12は1になっているはずだ(500=254+1×256)。

ただし、このデータも周期そのものではなく、右ページの2番目の公式を経て実際の周期となる。エンベロープパターンのなかでもくりかえすパターン(8、10、12、14)では、この周期を計算しておく、何秒間隔で音が大きくなるかがわかることになる(10番、14番では周期の倍の間隔になることに注意)。

●レジスタ13

エンベロープパターンを指定するレジスタ。0~15の範囲の値が扱え(範囲を超える値についてはほかと同様)、これはそのままエンベロープパターン番号を意味している。MMLのSコマンドで指定する番号と完全に一致し、Sコマンドを実行して音を出すと、このレジスタにSの次の数値が書きこまれる。

また、レジスタ11~13は、レジスタ8~10でエンベロープ指定されているときだけ意味を持ち、エンベロープ指定されているチャンネルはすべておなじエンベロープがかかることになる。

レジスタのそれぞれのデータの意味と関係がわかったら、試行錯誤しながらいろんな値を書きこんで実験してみよう。右ページに周波数、周期計算用の追加プログラムと、サンプルプログラムを用意してあるのでぜひ利用してほしい。

440ヘルツの音を出すには

$$\text{周波数} = \frac{111860.78125}{r0+r1 \times 256} \text{ (Hz)}$$

```
100 INPUT "Hz"; H; A=111860.78125#/H; R1=INT(A/256); R0=INT(A-R1*256); PRINT "R0="; R0; "R1="; R1; END
110 INPUT "R0, R1"; R0, R1; H=111860.78125#/(R0+R1*256); PRINT H; "Hz": END
```

エンベロープはパターンと周期で遊ぶ

$$\text{周期} = \frac{256 \times (r11+r12 \times 256)}{1787725} \text{ (秒)}$$

```
120 INPUT "CYCLE"; T; R=T*1787725#/256; R2=INT(R/256); R1=INT(R-R2*256); PRINT "R11="; R1; "R12="; R2; END
130 INPUT "R11, R12"; R1, R2; T=256*(R1+R2*256)/1787725#; PRINT T; "s": END
```

【エンベロープ周期】上の公式がレジスタ11、12の値とエンベロープ周期の関係を表す。この公式を使った計算用プログラムが行120、130。行120は、設定したい周期(約9.3846秒まで)を入力すればレジスタ11、12の値を表示し、行130では、その逆にレジスタの値から周期を計算する。エンベロー

プの周期は音の周波数に似た使い方もできる(「ド・デ・ビ・バ……」参照)。
【エンベロープパターン】右はエンベロープパターン番号とパターンの一覧表。対応した番号のパターンで音がうねるわけだ。9番と15番のパターンは一度音を出したらそれっきりウンともスンともいわない。

●ピルルルルルル……

```
140 SOUND 7,56:SOUND 0,85:SOUND 1,0:SOUND 8,16:SOUND 13,8:SOUND 12,0:GOSUB 60:FOR I=0 TO 1:A=A+5-STICK(0) AND 255:SOUND 11,A:R%=11:GOSUB 80:I=-STRIG(0):NEXT:END
```

●ド・デ・ビ・バ・ゾ・ダ・ジ・ド

```
150 RESTORE 150:SOUND 8,16:SOUND 7,55:SOUND 6,0:SOUND 13,12:SOUND 12,0:GOSUB 60:FOR I=0 TO 7:READ A:SOUND 11,A:R%=11:GOSUB 80:FOR W=0 TO 200:NEXT:NEXT:END:DATA 106,95,84,79,71,63,56,53
```

●バララララ……バララララ……

```
160 FOR I=0 TO 2:SOUND I*2,166+I:SOUND I*2+1,2:SOUND I+8,16:NEXT:SOUND 11,0:SOUND 12,2:SOUND 13,12:SOUND 6,31:SOUND 7,48:GOTO 50
```

【プログラムの使い方】このページのプログラムは、41ページのプログラムに追加して使うためのものだが、追加部分は各行とも独立しているため、必要ないと思う行は追加しなくても問題はない。いったん前ページのプログラムの部分を実行したあと、GOTO文で行ごとに使用する。

【周波数】左の公式はレジスタ0、1の値(公式中ではr0、r1と略記)と周波数の関係を表すものだ。この公式を使った計算用プログラムが行100と110。行100では、出したい音の周波数(13.655~111860.78125ヘルツの範囲内)を入力すると各レジスタに入力すべき値を表示する。たとえばこれで440ヘルツの周波数を調べると、「R0=254 R1=0」と表示される。行110はその逆に、レジスタ0、1の値をコマンド続けて入力すると(ただし、両方とも0を入れるとエラーになる)それに対応する音の周波数を表示する。

●エンベロープのパターン番号

レジスタ13の値	パターン	
	周期	波形
8		
9、4~7		
10		
11		
12		
13		
14		
15、0~3		

【現象】行140を追加して、GOTO 140を実行すると、「ピルルル……」と下降しながらビリビリした音を出し、同時にレジスタ11の値をそのたびに書き換える。カーソルキーの下を押すとその時点での状態を保ち、それより右のほうを押すとゆるやかな下降になり、左のほうを押すと逆に上昇する。スペースキーを押すとそのときの音のままプログラムが終了する。【解説】音の高さ自体は変えずに、8番のエンベロープをかけ、レジスタ11を書き換えることで音の高低を作っている。これを応用したのが次のサンプル。

【現象】行150を追加して、GOTO 150を実行すると、にこった音でドレミファソラドを演奏してプログラムを終了する。【解説】「SOUND 7,55」でチャンネルAのノイズ以外はスイッチオフしている(55は&B110111)。12番のエンベロープをかけ、そのエンベロープに乗せてノイズを出しながら、やはりレジスタ11を行末のデータの順に書き換えている。このデータは、020~030の音の「周期」(1÷周波数)。エンベロープの周期をうまく設定すればノイズでも音階を表現できるのだ。

【現象】行160を追加して、GOTO 160を実行すると、音を出しながらすぐに画面上部のレジスタの値を表示しなおし、プログラムが終了する。その後も、微妙に音色を変えながらヘリコプターのローター音に似た音を出し続ける。【解説】ノイズに12番のエンベロープを短めの周期でかけるとヘリコプターのローター音のようになるが、ここではさらにチャンネルA~Cにわずかにちがう周波数を設定して音を出している。このため、トーンの響きがゆったりとしたうねりを持ち、全体として微妙に音色を変えていくわけだ。

情報 おもちゃ箱

MSX

ファン ファン ボックス



MSX フェスティバル コミュニケーション ツアー

季節が変わるたびにやってくるイベント。今回も、以前にもまして内容充実の楽しい企画がいっぱいだ。とくに、年末は各ソフトハウスが、総力を結集した自慢の目玉のゲームをぶつけてくるから、熱気もすごい。出展予定は今月号のスクープで紹介している「スペース・マンボ

ウ」、「ブライ」、「サーク」、「ルーンワース」、「ファイナルファンタジー」をはじめ、「プロ野球ファミリースタジアム」、「上海II」、「シンセサウルスVer.2.0」など。そのほかにもたくさんあって書ききれない。とにかく、いままでのイベントのなかでいちばん出展が多いのだ。

そこで、我々としてはどれを買ったらいいかわからないので、詳しい内容を早く知りたところ。少ないおこづかいをどのゲームを買うのに使ったらいいか、ということは大事な問題だ。会場では、そのへんの我々の気持ちをくんで、新作をいっぱい集めた体験コーナーを作ってくれた。さらに、ステージでは各ソフトハウスごとの宣伝やクイズ&ゲーム大会のほかに、全員が登場してみんなの質問に正直に答えなくてはならないコーナーもある(各会場午後3時半~4時、東京のみ4時半~5時半)。そこで、突然だが、ぜひ聞いてみたい質問をここで募集したい。質問内容と住所氏名、年令を1枚の紙にまとめて書いて……で、当日会場にもってきてほしい。何かいいことがあるかもしれないぞ。

そして、もうひとつがお楽し

みのピンゴ大会。ピンゴとは、ようするに福引きのようなもの。番号が合えばプレゼントがもらえる。そのプレゼントだが、今回は参加メーカーの各担当者から私物を出してもらったことになった。何が出てくることやら。

また、今回も夏のイベントで行って好評だったイベント特製のディスクパンフレットを、当日会場でプレゼントする。先着200名なので、早めに家を出なくてはね。なかには、各参加メーカーからのメッセージのほか、問題が入れている。その答えをあとで応募すると、成績のよかった人のなかから抽選で豪華賞品が当たるのだ。

そのほかにも、先月号で紹介したパナソニックのカラープリンタPC1の体験コーナーや、伝言板コーナーなど、いろんな企画がいっぱい。編集部も全会場におじゃまするので、よろしく！姿をみかけたら、遠慮なく声をかけてね。では、会場でお会いしましょう。



◎今回のイベント用のイメージイラスト。当日の会場もこんなふうにワイワイと楽しくなる！

◀ 会場・日程 ▶

参加予定/T&Eソフト、マイクロキャビン、コナミ、リバーヒルソフト、ナムコ、システムソフト、ポニーキャニオン、アスキー、ビッツ、ゲームアーツ、コンパイル、パナソニック、MSXマガジン、ほか。

地区	会場	日程
札幌	そうご電器・YES・SAPPORO (5Fイベントホール)	11月19日(日)
仙台	デンコードー・Dac・仙台東口店 (3Fイベントホール)	11月23日(木)
広島	ダイイチ・パソコンCITY (4Fイベントホール)	12月3日(日)
福岡	ベスト電器・福岡本店 (8Fマルコポーロ)	12月10日(日)
東京	新宿・スタジオ・アルタ	12月17日(日)
名古屋	テクノ名古屋・特設会場 (大同生命ビル6F)	12月26日(火)
大阪	ABC・エキスタ (大阪ターミナルビル15F)	12月28日(木)
神戸	せいでん・三宮本店・南館 (8Fラビングホール)	12月30日(土)

問い合わせは☎03-343-0926スタッフ事務局まで。



●小野、片岡の続き①/大橋は河原を歩きはじめた。金色に輝く水面は横顔を照らしている。長くなって影がさらに長くなっていった。日はとうとう沈みかかっている。空を見ると星が1つ輝いている。青白く光その星は沈んでゆく太陽を見送っているように見えた。道の電灯がともりはじめた。そのうすあかりの中で大橋は1人たずんでいった。(大阪・中辻地)⇒この展開と次のページの展開のどちらか好きなほうに続きを書こう。(ハ)

SHOW

ブライのイベント

リバーヒルソフトでは、『ブライ』の発売を記念してイベントをする。当日のゲストは原作者の飯島健男氏とキャラクターデザインの荒木伸吾氏。ゲームの紹介や関連商品のグッズの販売な

どを行なう予定だ。日時は11月19日(日)午後1時半から、東京池袋のWAVE池袋(5F)にて。整理券は11月12日(日)から配布開始。問い合わせはWAVE池袋☎03-5992-8627まで。



◎これは「MSXイン・ホットサマー」のイベントで飯島氏が荒木氏の原画をもって、『ブライ』の説明をしているところ。生の絵の迫力はすごいと思ったのだ

BOOK

バカヅキハリケーン

あの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の原作者、片山まさゆき氏が、プロ雀士馬場裕一氏とともに1年の歳月を費やして作りあげたのが、この本。中身は、「統一ルール」「リーチマージャン新セオリー」「マージャンセミナー」など。麻雀の歴史や海外での麻雀の紹介などもおもしろい。もちろん、短い片山氏のコミックも載っている。しかし、この本はたんなる麻雀の戦術書ではない。すでに麻雀を知っている人には「どうして今まであんなに退屈そうにやっていたんだろう」という雀欲を誘い、麻雀を知らなかった人には「どうしてこんなにおもしろいことをやら



なかったのだろう」と後悔させる。まさに、麻雀のおもしろさ、奥深さを発見するための本になっているのだ。竹書房 / 880円(税込)。

BOOK

メイキング・オブ・ブライ

上のイベントでも紹介している、話題のRPG『ブライ』。シナリオを『ラスト・ハルマゲドン』の飯島健男、キャラクターデザインと作画を『聖闘士星矢』の荒木伸吾&姫野美智という異色の顔あわせで、リバーヒルソフト初のRPGとして発売される(MSX版は'09年1月ごろの予定)。

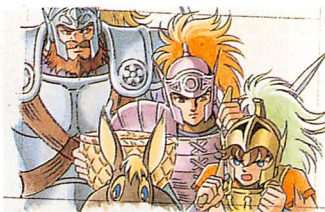


◎飯島氏や荒木氏などの異色の顔あわせに、リバーヒル初のRPGと話題豊富

そのシナリオと、原画イラストを中心に、ブライのすべてを1冊の本に集約。その名も「メイキング・オブ・ブライ」(A5判、定価1,500円・税込)。12月7日

に、わが徳間書店より発売される予定だ。

内容は、飯島氏の書きおろしたそのままのシナリオ、荒木氏の原画イラストはもちろん、ブライの制作過程の取材記事やゲームにはない隠されたブライのストーリー、SHOW-YAのプロデュースしたゲームミュージックなどなどもりだくさん。これを読んでもゲームが解けるわけじゃないけど、ブライができてきた過程や、関わってきたスタッフのブライに対する真剣さは伝わってくるはずだ。



◎荒木氏と姫野氏による原画イラストも美しくブライの世界をさらに盛りあげる

BOOK

ファンダムライブラリー

じゃ、ちょっと失礼して。えー、いつもならファンダムの遊び方解説の最後のほうで広告するんですが、今回は勢いのあるプログラムが多く、スペース取りに失敗したため、FFBの記事のふりをすることにしました。

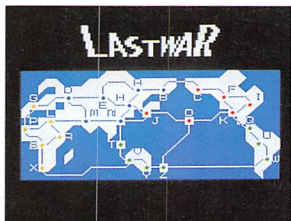
11月27日、『MSXプログラムコレクション50本〜ファンダムライブラリー⑥』が出ます。

これまでと同様、本誌の5月号から10月号に掲載されたプログラムから、50本を選んでまとめたものが中心。ほかに、各界に話題をまきおこしている「E



◎収録作品の1つ。『まものクエストII』エンディングの虚無感が印象的だった

ロファンダム』の&H00〜&H02、近ごろ改装してしまった「MSXサウンドフォーラム」の5〜10月号ぶん、ついでに、自然消滅した「ファンダムハウス」の最後の3回ぶんも収録しています。発行/徳間書店・値段/820円(税込)・サイズ/本誌とおなじ。



◎世界制覇を目指す「LAST WAR」。うまくまとまったウォーシミュレーション

また、この本に掲載されている50本のプログラムを1枚のディスクに収めた同名のソフト(税別定価4,800円)も同時に発売されるのでまぎらわしいですが、よろしく。

相談室

埼玉黒浦和市にお住まいの松本貴之くん・13歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●2つスロットがあるというところはいうふうにいんですけど、コナミのゲームを2本差すというんなことか起さる技は知っています。『コナミのゲームは新10倍を互方に差しこむと便利だったたり、いろいろ考えられています。コナミ以外ではデータ保存用やFM音源のためのFMバックや、通信上でワイプロ機能を使えるようにするMSXライトII、拡張RAMなどいろいろあります。MSXはファミコンなどのゲーム専用機と違うのは2スロット目にあるんな拡張性をもっているからなのです。

石川県金沢市にお住まいの片岡美奈さん(15歳)のアンケートハガキの表側からの相談です。●MSXで2ドライブになって意味があるんでしょか。●プログラムをする人や、アプリケーション(データベース)などの実用ソフトなどのツールを使う人にとっては、片方をシステム用に、もう片方をデータ用にすると、データの種類の違いも持つと、データディスクを入れ替えるだけで済みます。またプログラムのときも、いくつもの部分に分けたものを片方に集めておき、メインにしておいたほうがいいから呼びだして、いろんな組み合わせをすることが出来ます。



ふっとうしそうな頭をかかえる、
電腦時代の音楽ジャンル

最新GM情報

11/5 PCエンジン・ワールド・オヴ・ダライアス

この12月発売になる、タイトーの誇る横スクロールシューティング「ダライアス」(PCエンジン版)のGM集。

オリジナル完全収録に、アレンジ2曲とSEも追加収録。

2つのアレンジ曲の演奏はクレジットによるとKEN KEN BAMDとある。残念ながらバンド編成は書かれていなかったが、耳で聞いた範囲ではか

なりおもしろい編成のようだ。特に1曲目の「コズミック・エア・ウェイ」でそれがよくわかる。バイオリンの速弾きから、メロディーを担当するサクソにパントンタッチ、ドラムは完全にロックのリズム、ときどきフルートがからんでくるといった感じ。

※CD2600円、テープ2300円。
(アポロン)



11/21 DARIUS II-G.S.M.TAITO4-/ZUNTATA

タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」の3枚目。今回は、横スクロールゲームの王道を行く「ダライアスII」と、未来の街を駆け抜ける3Dシューティング「ナイトストライカー」を引きさげの登場だ。

2つのゲームを合わせると、オリジナルだけで60分を越えてしまうということもあって、2枚組(アレンジディス

ク&オリジナルディスク)になった。ダライアスIIのメインテーマのアレンジは、サイトロン初のボーカルバージョンとなっている。歌は、アメリカンのアーティストとも肩を並べているというスザヌ・キム。ハスキーボイスで英語の歌を見事に歌いあげている。※CD(2枚組)3200円、テープ3200円。(ポニー)

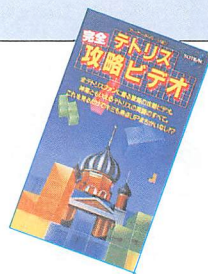


11/21 テトリス完全攻略ビデオ

「テトリス現象」などと呼ばれ、トレンド雑誌にも紹介されるなど、その人気はゲームマニアだけにとどまらない。その攻略ビデオというわけだ。

攻略といってもナレーションが入っているわけではなく、終始プロゲーマーがそのテクニックを披露しているという感じになっている。

だが、勘違いしてはいけない。映像は、レベル99・ライン999・スコア999999までを追っており、多少なりともハマったことのある人なら一級のテクニックを見ることで得るところは多いはず。れっきとした攻略なのだ。※30分カラーステレオHi-Fi。VHSのみ、3296円。(ポニー)



11/21 サイトロンG.S.M.1500シリーズ

価格を1500円に統一して、タイムリーにGM集を発売するこのシリーズ第3弾。前回につづく一挙3タイトル発売。安いのはとてもありがたい。いずれもCDにて発売。

①テトリックス/セガ=社会現象とまでいわれたブロックパズルゲーム「テトリックス」を、ディスコミュージックにアレンジ。ダンスミックス、ハウスミックスにくわえ、オリジナルも収録。聞いているとくやしさがこみあげる?

②クラックダウン&ゲインランド/セガ=時限爆弾をしかけて歩くアクションゲーム「クラックダウン」と、捕虜を助けるトップビュータイプの戦場アクションゲーム「ゲインランド」の2本立てGM集。

③ダートフォックス/ナムコ=山あり谷ありの道なき道を行く、トップビュータイプのオフロード・ドライブインゲームのGM集。作曲家自身の手によるアレンジ曲も収録。(ポニー)



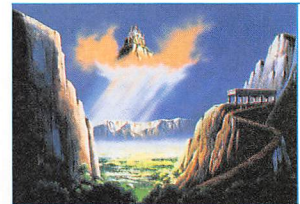
11/21 オリジナルアニメビデオ イース 第1巻「序章」

全7巻の連続アニメビデオで、あの「イース」の世界が描かれることになった。今回のビデオ制作にあたっては、日本ファルコムも各方面へアドバイスを入れるなど全面協力しており、より原作への忠実さが保たれている。——平和で栄えある国であったエステリアに、突然魔物がよみがえった。ちょうどその頃、何かに導かれるように

してミネアの町を目指す少年がいた。彼の名はアドル。旅先で占師サラに会ったアドルは、イースの国の伝説を聞かされる。そして、再び魔がよみがえったときイースを救うのはこの地に降り立つ若き剣士、その名もアドル・クリスティンだと知らされるが……。 ※25分カラーステレオHi-Fi。VHSのみ、4500円。(キング)



主人公アドルとヒロイン、フィーナ。 大きな冒険ロマンが、今始まる……。



④天空に浮かぶ国「イース」。その美からは考えられない苦難がアドルをおそう

プレゼント
係より

8月号発表までの、「さあ、応募しなさい」と「プロ野球ファミリースタジアム」を除く「アンケートプレゼント」の発送を終了しました。プレゼントに関する質問などがありましたら、お電話(目次参照)か住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の発表の何の件を書き添えて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。一部は発送が遅れていることを、深くおわびいたします。

ベシカルBOXが、今年も帰ってきた。今回はCD4枚組み。まず1枚はボーカル・バージョンで、5曲ほど収録予定。2枚目はヘビーメタル・バージョンで、キングの抱える2バンド「アンセム」と「プレゼンス」が2曲ずつ担当。3枚目はイージーリスニングっぽい、優しい感じの曲を収録予定。4枚目は、キングから発売される「イース」のオリジナルアニメのサウンドトラックを予定。●オリジナル・アニメ・ビデオ「イース」～第2巻「ハダルの章」～再び旅に出たアドルは、ゼピック村で会ったジェバという人物に6冊の「イースの書」を集めるようにといわれる。そして、そのうちの1冊がプレシエス山の頂上に建つ神殿にあるという情報を得て、アドルは神殿へと向かうが……。25分カラーステレオHi-Fi。VHSのみ、4500円。

※ポリスター新譜情報

(11月25日)……●(仮)BURAI=シナリオは、『拔忍伝説』『ラスト・ハルマゲドン』の飯島健男氏。キャラクターデザインは、『聖闘士星矢』『ベルサイユのバラ』を手がけたコンビ、荒木伸吾&姫野美智両氏。音楽は、女性ロックバンドSHOW-YA。制作はリバーヒルソフトと、まあこんな豪華なスタッフが手がけることで、前評判の高いRPGのオリジナルサウンドアルバム。CD2472円、テープ2163円。

(12月21日)……●(仮)スーパーリアル麻雀⇒セツの超人気美少女麻雀アーケードゲームのイメージアルバム。3人の麻雀ギャルのショーコ、ミキ、カサミの1日を、ゲームと同じ声優さんを起用しドラマ仕立てでおくる。朝起きて学校に行き、夜、お風呂に入るなど、場面も盛りたくさんとか。歌も3人のソロ曲、3人のトリオ(三重唱)などを予定している。CD2884円、テープ2472円。

——そして、来年3月頃には「スーパーリアル麻雀」のオリジナル・アニメ・ビデオが発売になる。

※アルファ新譜情報

(12月21日)……●(仮)スーパー忍⇒音楽を古代祐三氏が担当することで話題になっている、セガ・メガドライブの新作アクションゲーム「スーパー忍」メインのGM集。オリジナルアレンジを5曲ほど収録予定。——1月頃、古代祐三氏が音楽を手がける、エニックスのAVG「ミスティ・ブルー」のGM集を発売予定。

※アポロン新譜情報

1月頃、あるシリーズものパソコンゲームのアレンジメインのアルバムを発売する。うーん、アポロンさんは口がかたい……。



AMショー

去る10月4～5日の2日間、東京の平和島の流通センターで第27回アミューズメントマシンショーが開催された。このショーは、いわばゲームセンター用のマシンの新製品総合発表会。今年の注目は、参考出品されたコナミの「グラディウスIII」やアイレムの「R-TYPE II」。そのほか、ナムコとセガの数台を通信機能で結んだドライビングゲーム。また、最近のパズルゲー

ムブームのせいで、パズルものがめだっていた。「グラIII」あたり、来年にはMSXに移植されるといいな。



④全8台を通信でつないで競う、セガのスーパーモナコグランプリ。迫力満点だ



③アミューズメントマシンとは遊園地にあるものまですべてだ



⑤雨も降って急に寒くなりだしたにもかかわらず、たくさんの業界の人が訪れた



ゲーム十字軍Vol.1の通販



⑥激ベナやハイドライブ3など150以上のゲーム収録

10月に「ゲーム十字軍 Vol.2」が発売されて、1か月がたとうとしているけど、みんなもう買ってくれたかな。まだ買っていないキミは本屋さんへ直行。早く買ってね。

ここで、突然まじめな話。本ていうのは、ある一定の期間本屋さんに置いてもらって、期間がすぎても残ってしまったら、自動的に本を作った出版社にもどされてしまう。そのうえ、ふ

つうなら本屋さんで取り寄せられるのだけど、消費税施行まえの旧定価の本はこの10月から、それもできなくなった。そういうわけで、昨年発売になった「ゲーム十字軍 Vol.1」は、なかなか手にはいらなかったと思う。そこで、特別に通信販売を受け付けたいと思う。

申しこみの方法は本代906円(消費税こみ)+送料260円合計1,166円を現金書留で、〒105-55東京都港区新橋4-10-1 徳間書店・特販部「ゲーム十字軍 Vol.1」係まで。



さあ応募しなさい

90年代最後のプレゼントとなった。来年は恒例の「お年玉～」で幕が開ける。ということはさておき、今月のプレゼント。

●コンパイルより

①ディスクステーションのステッカー3枚ずつ……25名様

●リバーヒルソフトより

②ブライの下敷き&ステッカーのセット……10名様

●三オボックスより

③単行本「ゲームマシン大研究」……5名様

ゲーム好きのキミのためのマニア本。ゲーセンのゲームを家で楽しむためのハード記事などかなりつっこんだ内容だ。ちなみに定価1000円(本体971円)。しめ切りは11月30日必着。発表は1月8日発売の2月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。



⑦手帳サイズぐらいのステッカー。シンプルでデザインがいい



⑧「ブライ」のステッカー。どこにしようか楽しみ!



⑨ゲームセンター用のマシンの基板を家にあるRGBモニターにつなぐ方法などの製作やゲームマシンの解剖、ゲーセンやゲームマシンの解剖とゲームの歴史などもりださん

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領①官製はがき(上下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前の住所(しも)・氏名・年齢・電話番号②今月のFFBでおもしろかったコーナー③④なおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105東京都港区新橋4-10-1 徳間書店・特販部「ゲーム十字軍 Vol.1」係まで。●また、「おはなし」にもちつこへのイラストやお便り、妙な話、恋の悩み、人にいえないこと(エッチなエッセイ)など、そのほかFFBへのご意見、ご希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シールを進呈!

※このコーナーの価格は税込です。



●キミとマイクロキャピンの関係/MSXマガジンに買えないように、これからもがんばってください——という、マイクロキャピンの「料金別納郵便ハガキ」でおたよりをくれた千葉中央の消印のキミ。住所も名前もないが、郵便局から「41円不足です。お支払いください」というハガキもいっしょにきました。しかし、キミもキミだが、マイクロキャピンも立場がないぞ。いったいこのハガキ、どこで手に入れたのか、報告を待つ。(ハ)

FFB12月号
応募券

おはなしこんにちわ



●白菜のキムチの作り方を教えてください。(千葉・高橋康)

Mファンはこんな質問も受けつけているすばらしいパソコン誌だ。だからといって答えたりはしないが。

●友人が京都の神護寺で金属性のイスにすわって眠っている水戸黄門を見たという。怖かった。(東京・柘植健一)

確かに「お嫁サンバ」を踊る異人坊将軍よりコワイかもしれない。

●みんなバボのことを誤解していると思います。私は以前バボさんと電話で少しだけ話したことがあります。とてもやさしそうでした。きつといい人です。(東京・匿名希望)

いい人というのはあたってはいるが、「電話で話した」というのはいつのことだったかな。まさかむかし私とつきあってはいないだろうな。そんなワケないか。じつはちゃんと覚えてますよ。

●私の母は「ふつうの生活をする人」になってほしいといいますが、私には無理な話です。こんな私は親不幸者でしょうか。(神奈川・霜月十六夜)

人間、ふつうに生きることがいぢばんむずかしいのだ。私もみずからおのれを鍛えるために「イヤなやつ」としてりっばに生きるのびている。じつはギリギリだが。

●ポンキッキの新おねえさんは荻野目洋子ふうで演技は小沢なつさだ。声は

共立住販のCMで「共立リライアンス中野上町」というおねえちゃんにそっくりだ。だれも知らねえかそんなCM。(東京・菅原竜治)

テレビ東京で昼間見ることのできるCMだな。ところでおねえさんが新しくなって、突然実家の印刷工場へ行って、家族総出演してしまったのは笑ったが、京都の街を歩く、てっかいイモ虫と北極生まれのオバケというのも、なかなか怖かった。そういえば「できるかな」のナレーションの方は亡くなったそうだが、ガチャピンとムックのどちらかのなかに入っている人もそういうウワサがある。そんなワケで愛川欽也もむかしはロバの中身だ。

●ほくの部屋の裏にはマンションがあって、その住民の同級生の女の子がほくをのそいてきます。どうすればいいでしょう。(愛知・一応名は伏す)

部屋のなかで外からいちばんよく見えるところに、高橋留美子のセル画にリボンをかけておきたいせつそうに飾っておけば、怖くてのぞかなくなるはずだ。じつは、それでものそいてくるようなアニメファンだったら、いっしょにコミケでも行け。

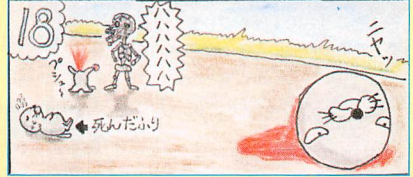
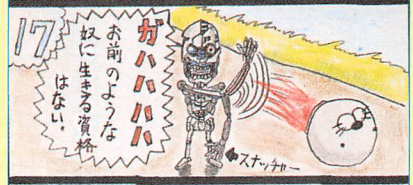
そういう意味も含めて、今月のシメのことは、大むかしもいったような気がするが「キモはセル画が踏めるか」、これしかない。

バージョン1最新作

【バージョン1の前回までのあらすじ】冷酷な雀士・おぶさぼーの無残な末路(第1話)にいたけな心を痛めるほのほの(第2話、第3話)。そんな彼におとうさんはおぶさぼーを捨てると助言する(第4話)。そしてまったく意味のない冗談であたたく、助まそうとするのだった(第5話)。

◎茨城・コブとリ小僧⇒バージョン1の第6話。血なまぐさい衝撃を全国に走らせた第1話を明るくかわいく展開させようとした第2話〜第5話の努力。それを根底から無視して、コブとリ小僧はまたまたスプラッタにしてみました。ニヤッと笑うおとうさんの首はいったいなを意味しているのか……。新しく登場したスナッチャーとほのほのおとうさんの血で血を洗う戦いがこれから続いていくのだろうか? それとも……?

ばあじよん1 続き

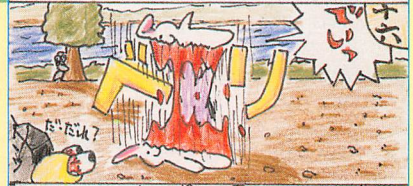


バージョン2最新作

【バージョン2前号までのあらすじ】冷酷な雀士・おぶさぼーの無残な末路(第1話)にいたけな心を痛めるほのほの(第2話)、そんなほのほのをいたわるしまりすくん(第3話、ここまではバージョン1と2はまったくおなじ)。それを尻目に、いかにノーテンキそうなバックマンが登場してバツバカパンとおぶさぼーをむさぼりくってしまう(第4話)。その後、気持ち悪くなったバックマンがもしたおぶさぼーの死体からなにかが生まれようとしていた(第5話)。

◎東京・たろ⇒バージョン2の第6話。おぶさぼーから生まれたのは「オブサボ・ネッガー太郎」であった。愛らしいキャラクターの面々とは裏腹にくりひろげられたスプラッタ路線も古典的なオチがついたところで完結か? それとも……?

おばこん version 2. act 6.



ねのこパナソニックフルタイム

郵局ではおはな
1105-100
東京郵便局新橋4-10-7
徳間書店インターネットメディア
MSX-FAN編集部
読者アンケート係行

◎鹿児島・川野健二⇒命名しようと思ったとんにオチがついてしまったバージョン4候補(第3話)。アンケート用ハガキにほんとにご自由におかきくださったので採用してしまいました。庶民のみなさまにお手軽に愛されるおはこん連作コーナーになってきましたわ。でも、柳の下におどじょうは2匹いらっやしませんことよ

10月号バージョン2 浪遊長のつぎ

11月号バージョン2 ねのこパナソニックフルタイム

11月号バージョン2 ねのこパナソニックフルタイム



●鈴木保奈美が好きだという菅原由行からのハガキぞこの世に生まれて17年。今まででもっとも苦しい時期にいる受験生の菅原です。今後ともよろしく願います。ナンテテ。ところで読者からのハガキはどうなっているのですか。やっぱり焼いてるんでしょね。ではごきげんよう。なおこのハガキは自動的に……(ヤッターマン流)。(千葉・菅原由行)⇒どうでもいいがナンテテは怖いぞ、ナンテテは。しかし、受験がんばれ。たまにはいい人ぶる。(バ)

プログラムの王国

ファミコン

●有名ゲームのエッセンスだけを⇒P49(アフターリミッツ)①、P51(LANDING)①、P55(パースーロンターブレード)⑩●対戦ゲームで盛りあがりたいたい⇒P50(虹のロミンクル)①、(激突Romincle)①●軽いアクションを⇒P51(スーパー・ザ・キャッチャー)①、P52(ボール

がとんだ)①●あみだに強くなりたい⇒P52(あみだおとし)①●レトロな雰囲気に⇒P53(そろばん)①●またもや新しい盤ゲーム⇒P53(十五・二五)⑥●バイクに乗りたい⇒P54(GR2)⑤●米チャダノ⇒P56(E-AREA)⑭●丸かこみの数字は画面数

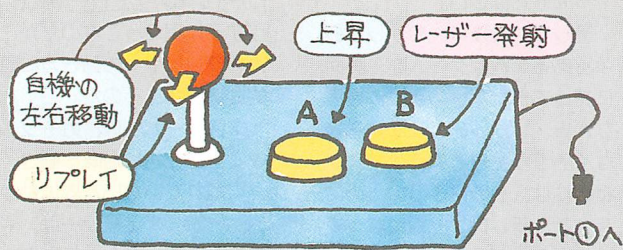
1画面

狭い空間で大きな細胞と戦うシューティング

アフターリミッツ

MSX2/2+ VRAM64K

BY HERO氏

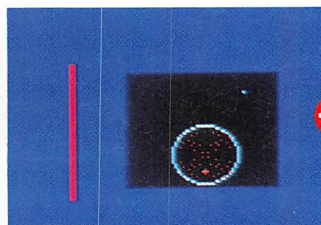


「生物」という字は、セイブツと読むと冷たい感じがあるが、イキモノと読むとなんとなく生あたたかい気持ちになってしまう。だから、生物兵器なんておそろしいことばは、イキモノヘイキと読むと楽しい。ハツカネズミがワラワラと出てきて、攻撃さ

れた人はたんにオロオロするだけという、かわいらしい兵器を想像してしまうから。

それはともかく、このゲームの敵は大きな生殖細胞だ。細胞は四方の壁でバウンドしながら動きまわっている。

プレイヤーは敵と衝突しない

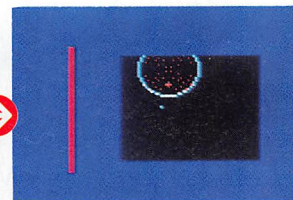


①動きまわる細胞をよけつつ

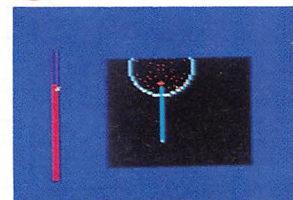
ように気をつけて、レーザーを発射する。が、上にしか発射できないので下にまわりこむしかない。レーザーが細胞の核にあたると赤いメーターがさがり、さがりきると敵は消滅する。

レーザーはむだづかいしているとエネルギー不足で発射できなくなるので注意。ただし、自然に回復するけれど。また、敵を倒すと、一気にレーザー5発ぶんエネルギーがもらえるらしい。エネルギーは画面に表示されないのによくわからないのだが、プログラムではそうなっているのだ。

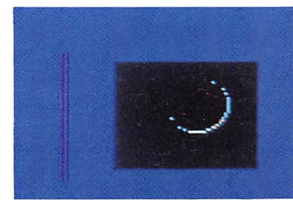
リストは60ページ



②下にまわりこんで細胞の核をねらい、レーザーを発射する



③レーザーが核に命中すると、左にある敵のエネルギーメーターがガンとさがる



④敵はエネルギーをすべて失うと消滅する。そして、次のステージへと進むのだ

1画面

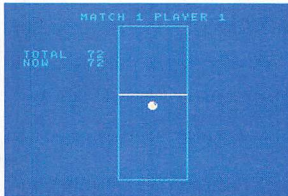
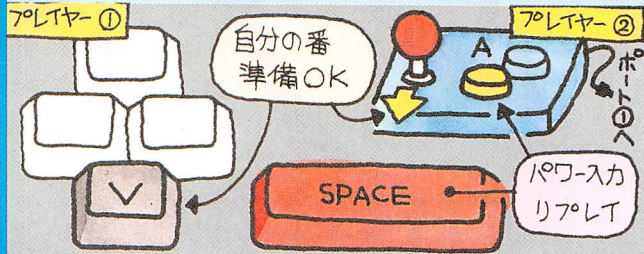
各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

一発逆転の大役・レインボーをねらうスリル

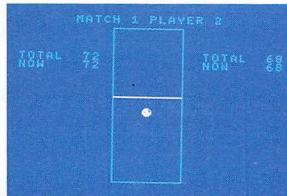
虹のロミンクル

MSX 2/2+ VRAM64K

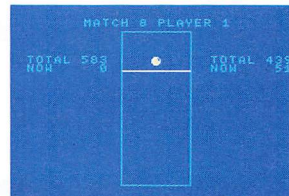
BY Romi



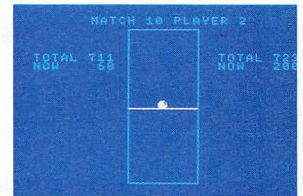
①プレイヤー1、2の順でボールを飛ばしあう。ボールが止まった位置によって得点



②プレイヤー2の合計得点とそのマッチで獲得した得点は右側に表示されている



③優勢なプレイヤー1。余裕を出しすぎてラインをちょっと越えてしまった



④これが、レインボー状態のボールだ。得点200点。プレイヤー2の逆転だ

リストは61ページ

対戦専用のゲームで、交互に白いラインを目指して黄色いボールを飛ばし、得点を競う。ボールがラインの内側、またはラインに接しているときだけゴールからの距離に応じた得点が加算される。ラインは、毎回てきとうな位置に設定され、おなじ位置のラインに対してプレイヤー1、プレイヤー2の順でボールを飛ばすのだ。

ボールを飛ばすとき、スペースキーやAボタンを押しているあいだにエネルギーをチャージして、はなすと飛び出す。チャージしているあいだだんだん音

が高くなる効果音が出ているので、じつはあとからやるプレイヤー2のほうがやや有利かも。

ボールがラインを越えてしまうと0点だが、あとドット1つ出れば0点というギリギリのところまで止まると、画面が一瞬虹色にフラッシュしてレインボーという役になり、いつ出しても200点になる。この役の存在が、このゲームをビシッと骨のあるゲームに仕立てているのだ。

2人のプレイヤーが10回ずつボールを飛ばし終わった時点でゲームセット。合計得点の多いプレイヤーの勝ちになる。

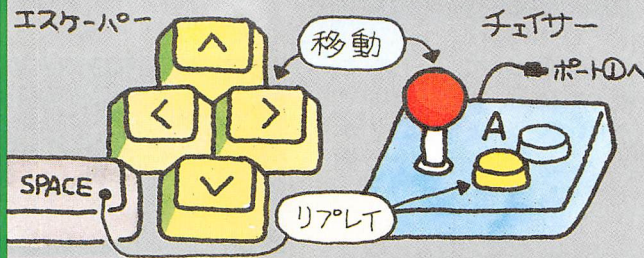
キャラクタを動かす2つの思想が対決しあう

ロミンクル

激突Romincle

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY Romi



採用された1画面タイプの作品には3とおりのケースがある。

1つは、プログラムの達人な人がいろんなテクニックを駆使して2~3画面、またはそれ以上のグレードのゲームを1画面につめこんでいるケース。究極に達するとリスト全体がほんの一部をのぞいてREM文になり、

BASICでありながらオールマシン語のゲームになる。

もう1つは、かんたんだが、あまり人の作らないものを作ってきたケース。たとえば、53ページの「そろばん」などはその典型的なタイプだ。こういうタイプのプログラムは、むしろBASICOをはじめたばかりの人に

リストは62ページ



①勢よく迫ってくるチェイサーを



②ひよいとよけるエスケーパー

やってみてほしい。

そして、最後に、むかしからよくある単純なゲームを1画面に持ってきただけのように見えながら、しかし、どこかに奇妙なくふうが生きているケース。ときには、そのくふうのために、まったく新しいゲームになっている場合もある。

長い道のりだったが、最後のケースにあたるのが、この「激Romincle」である。

左がエスケーパー(逃げる役)、右がチェイサー(追う役)。チェイサーがエスケーパーに体あたりすれば、チェイサーの勝ち。一定時間逃げれば「TIME

UP」でエスケーパーの勝ち。ようするに鬼ごっこなのだが、2人のプレイヤーの動き方に思想的な違いがあるのだ。

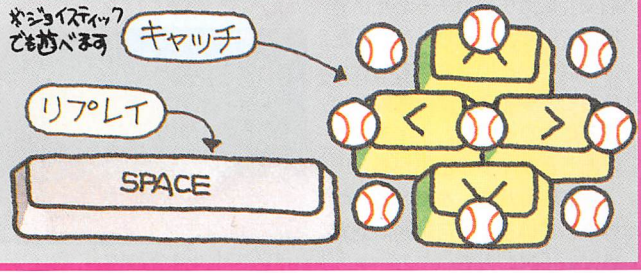
エスケーパーは、カーソルキーで上下左右に地味に動き、キーに触れていないときは動かない。一方、チェイサーは、やたら動きに慣性がきいていて、急には止まれないかわりにスピードとパワーにあふれた曲線的な動きができる。で、この動きの思想には一長一短あって、そのために微妙に妙なゲームになっているのだ。その微妙な妙さかげんはじっさいに2人でやってみなければわからないだろう。

1画面

暗闇のなかから飛んでくるボールをキャッチ

スーパーザ・キャッチャー

MSX2/2+ VRAM64K BY みっきやら



すべてのMSXにテンキーがあれば、このゲームはきっとテンキーを使っていただろう。テンキーのある機種を持っている人で、このゲームが気に入った人は、テンキー用に自分でかってに改造しよう。
画面中央奥から、白いボール

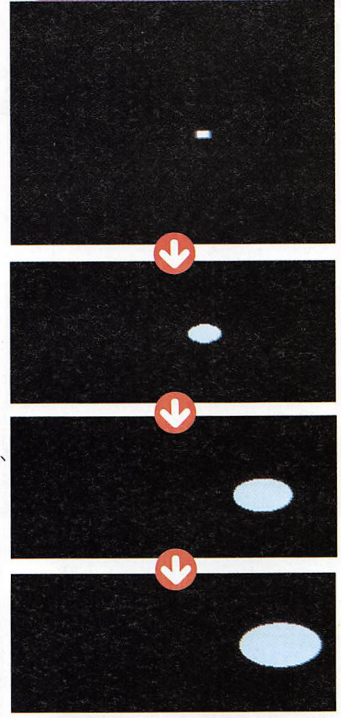
が9つのポイントに向けて飛んでくる。タイトルからして、見えないピッチャーがキャッチャーであるプレイヤーに向かって投げているのだろう。ボールがいちばん大きくなって目標のポイントにたどりつくまでに、そのポイントに対応したカーソル

キーまたはジョイスティックを押し、あっていればピーブ音(キャッチ成功)、あっていなければなにこともなく、どんどん進んでいく。ここで重要なのは、ど真ん中の球は「なにも押さない」ということだ。

で、見えないピッチャーは100球投げおわると満足してやめ、100球のうちいくつキャッチできたかを表示してくれる。

ジョイスティックでもできるようになっているが、暗闇のなかからスッとボールが出てきて、外角高め(どっちが外角かは異論があるだろう)に伸びてきたりすると、思わずAボタンを押してしまいそうになるのでどちらかというキーボードのほうがいいのではないかという気がする。まあ、野球ゲームをキーボードでやっている人にとってはなにがどうもおんなじことだが。

リストは63ページ



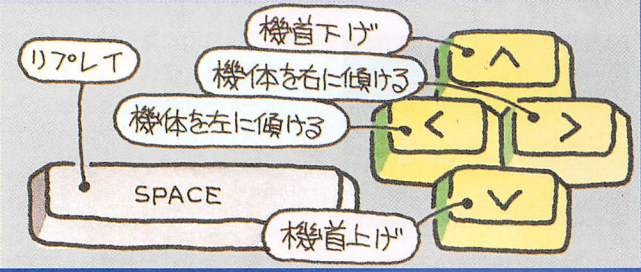
ゲームは単純だが、ボールの動きはけっこうリアルで雰囲気は楽しめる

1画面

有名なミッドナイト・ランディングのノリで

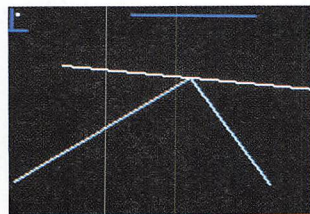
ランディング LANDING

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 菊池淳

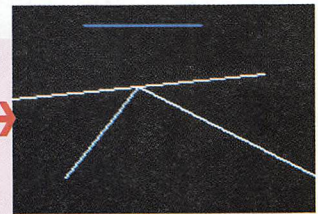


編集部のある新橋かいわいでは、むかしパイロットになったかったサラリーマンたちが一時期タイトーの『ミッドナイト・ランディング』というゲームに群がっていた。体感式の着陸シミュレーションで世界のさまざまな空港に深夜着陸する腕を競うゲームだが、この『LAND IN

G』は、その有名なゲームから体感とか世界とかいろいろなものを引いていって、もうこれ以上引いたらあとになにも残らない、というところで引くのをやめて残ったものを1画面タイプにまとめた、という感じのゲームである。作者は『トップ・ランディング』を意識したようだが、ノリ



ダイイン、とロでいいながら

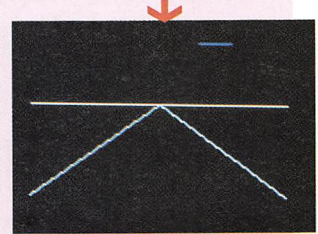


機体の傾きを調節しよう

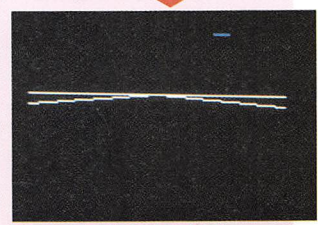
は、やはりミッドナイトである。画面左上にあるのがセンターラインと地上と自機の位置関係を示すレーダー。上部にある青いラインは残り時間を表示している。あとは見たとおりのものだ。カーソルキーでなんとかかんとか操作しながら、左右に伸びる線を完全に水平にできたところで地上に着陸すれば成功。次のランディングがはじまる。

残り時間がなくなったり、コースを極端にはずれたり、完全な水平線ができないまま地上に着陸してしまうと、ゲームオーバー。

また、はじめから。



びったり、水平になった



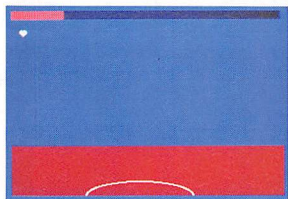
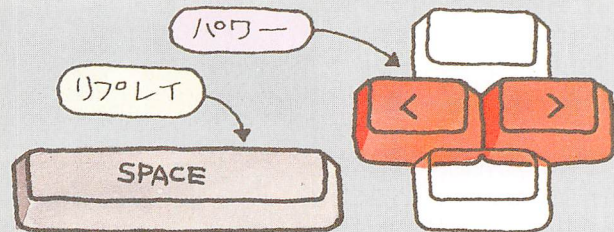
そのまま着地! みごと成功

リストは64ページ

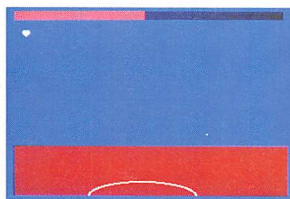
カーソルキーをカチャカチャやって砲丸投げ

ボールがとんだ!

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY Michigan~再び~



①体調マークはハート。まあ、なんとかいっつうよりはいいかなといういど



②カチャカチャカチャカチャ……とやってパワーを時間内にためていく

ハイパー方式でパワーをためて投げる砲丸投げだ。

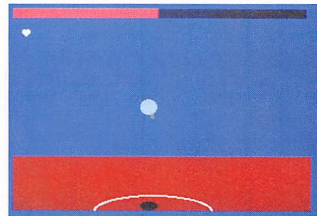
画面左上に表示されているトランプマークは体調を表していて、♠→♥→♣→◇の順に体調が悪くなる。

パワーはカーソルキーの左右を交互にカチャカチャたたいてあげていく。ただし、はやくたたけばいいというものでもなさそうで、タイミングは微妙なところがありそうだ。タイミングがあつとクイクイとあがる。

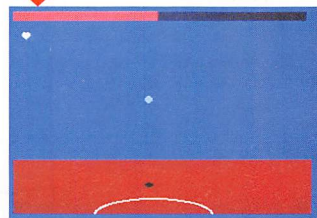
しばらくパワーをあげるのに専念していると、自動的に砲丸投げモードに入る。

それまでためられたパワーに応じて砲丸が影を落として飛び、向こうのほうに落ちると、距離が表示される。

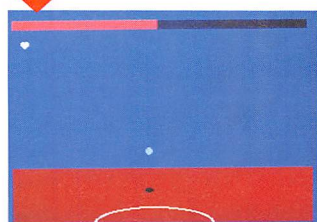
へたな人は手前のサークルの内側を越えられないが、ちょっとコツを覚えると日メートルくらいは飛ばせるようになる。



③一定時間がすぎると砲丸が飛び



④ちゃんと遠近感もきいている

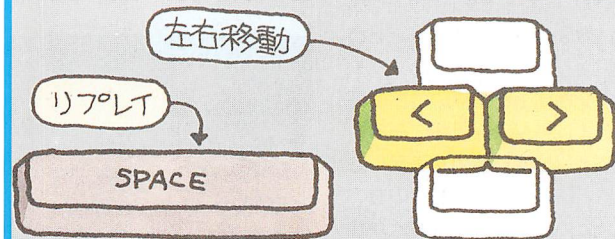


⑤さあ、何メートル出るかな

近所の猿の神様のイケニエにならないために

あみだおとし

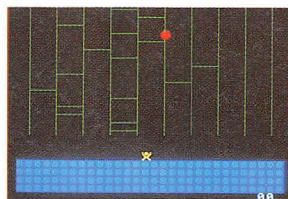
MSX MSX 2/2+ RAM8K BY つばめ20ろう



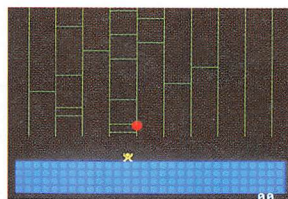
だれにしようか迷う場面は日常生活のあちこちで見られる。編集部で10人の人がジュースを飲みたいのだが、だれに買いに行かせようかとか、近所の猿の神様がイケニエを要求しているのだがだれを差し出そうかとか、そのほかいろいろ。ほかに正当な選定基準があればそれに従う

といい。たとえば、ジュースを飲みたい10人中9人は原稿を書いていそがしく、あとの1人だけ暇で遊んでいるだけだったなどという場合はそいつが行くべきである。

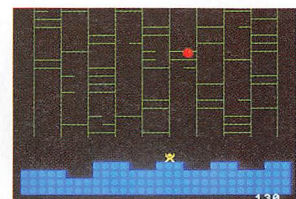
しかし、とくに選ぶ基準がないとき、日本人はむかしから阿彌陀如来に頼ったのだろう。だ



①このボールがああいてこういってそういくから



②落下地点がわかっているのにボールが左に動くといつ左寄りになるのが不思議



③先のほうでは途中で切れた線なども出てくる。この場合はそこから下に落ちていくので、さっと落下地点を読んで受け取る。このくりかえしだ。ボールを10個受けとるとステージクリアで、クリアするたびに複雑なあみだくじが登場する。プレイヤーが立っているブロックは、ボールを取りのがすたびに横3個ぶんが消滅し、破損が進んで画面下にあながくたいへん。プレイヤーかボールが落ちるとゲームオーバーだ。

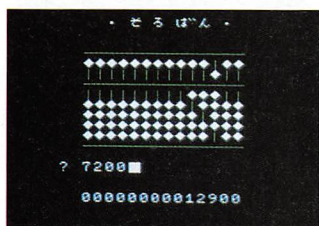
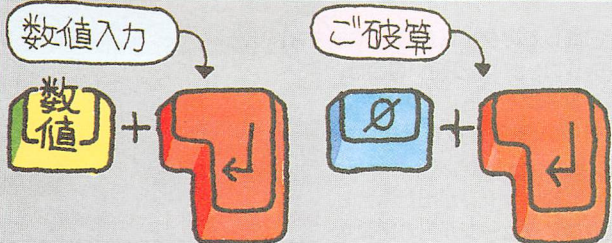
このゲームにうまくなると、どんなあみだくじでも、どこがどこにつながっているのか、ひと目でわかるようになる。もっとも、どこがあたりなのか隠されていてはしょうがないが。

1画面

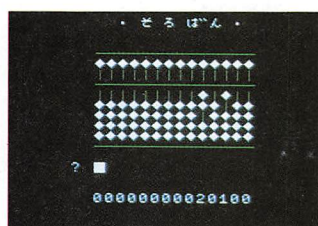
情けないけど、これがあの有名なそろばんだ

そろばん

MSX MSX2/2+ RAM8K BY つばめ20ろう



①「そろばん」をRUNしたまま放っておくと



②だれかが交通費の計算なんかに使っている

たとえば、ある国と長いあいだ戦争していたとしよう。その決着をジャンケンでつけることになった。そこで、国をあげてジャンケンで確実に勝つための研究を始める。過去のあらゆるジャンケンの勝敗のデータ、そのときの気候、経済的背景、政治状況、個人的な体調、さまざまなデータを国でいちばん大きなコンピュータに入力し、数限りないシミュレーションをくりかえしたのち、本番ではグーを出すべきだと決めて勝負にのぞんだ。一方、敵国側の代表は自分のあわせた両手のなかをのぞきこんだりなんかしている。本番。相手はパーを出してきた。

コンピュータって、使い方次第なわけで、へたに使おうとすると信用できないところがある。この「そろばん」も、コンピュータのそのへんの機械的弱さ(人間的弱さの機械版)をついてい

リストは67ページ

るようでおもしろい。

もしかして、そろばんというものを知らない読者もいるかもしれないが、まあ、だいたいこういう感じの日本式アナログ計算機だ。ディスプレイに現れたそろばんは、14桁まで計算できるそろばんだが、足し算しかできない。そのうえ、小さい数値どうしの足し算の場合、人間の暗算よりもスピードがおそい。

はっきりいって、このそろばんは最低のそろばんだが、しかし、そこが魅力的なのだ。むかしの人は、こういう器具を使ってパチンパチンと計算していたんだとノスタルジックな気分になつたにふさわしいダメさ加減がよく出ている。いずれ、MSXにしても、将来、そろばんのようになるんだろうし。

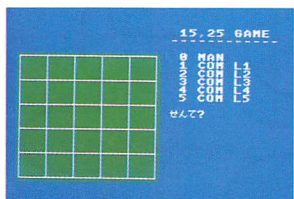
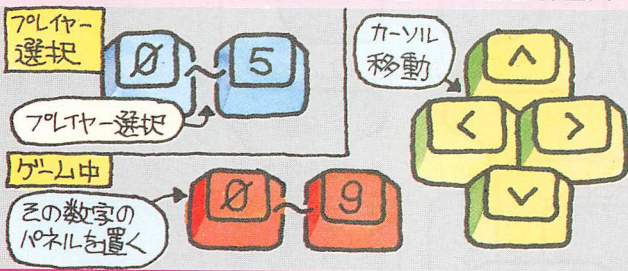
そうそう「ご破算」というのは電卓でいう「AC」。つまりオールクリアのことです。

5画面

ウォッチモードから対戦まで選べる盤ゲーム

十五・二五

MSX MSX2/2+ RAM16K BY FLOWER

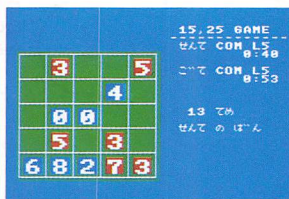


①人間対人間、人間対弱いコンピュータ、人間対強いコンピュータ、コンピュータ対コンピュータ……いろいろ選べる

数学的なゲームなので、簡条書きでルールを説明しよう。

①先手は0、2、4、6、8の5種類のパネルしか置けない。後手は1、3、5、7、9の5種類のパネルしか置けない

②交互に自分のパネル(5種類のパネルのうちならおなじものを何枚使ってもいい)を好きな



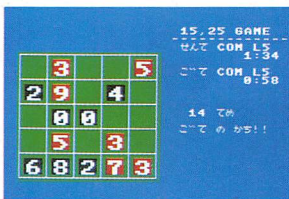
③レベル5 ④どうしの対戦。じつはこの手はもう詰んでいて後手の勝ちが見えている場所に置きあう

③縦・横・斜めに5枚のパネルがならんだときに、そのパネルの数の合計が15または25なら、最後のパネルを置いた側の勝ち
④すべてのマスがパネルで埋まるまで、合計が15または25になる筋ができなかったときは、引き分け

■先手と後手を入力する

ルールはこのように意外と単純だが、なかなか奥が深そうなおゲームだ。しかも、この手のゲームは「対戦専用」が多いが、「十五・二五」は、5段階のコンピュータの打ち手が用意されているのだ。

リストは68ページ



①先手はあえて意味のない「2」を打ち(これは投了に近い)、後手は「9」で勝ち

プログラムが走ってしばらくすると「せんて?」と聞いてくるので、人間が先手をやるなら0、コンピュータに先手をやらせるなら1~5(数字がコンピュータのレベル。大きいほど強い)を押す。するとすぐ、「ごて?」と聞いてくるので同様にする。このとき、どちらも0を選べば2人対戦用になり、どちらも1~5の数値を選べば、コンピュータどうしの戦い、つまりウォッチモードにすることもできるわけだ。これは楽しい。

ルールがよくのみこめないときは、コンピュータどうしの戦いをしばらく見るのもいいかも。

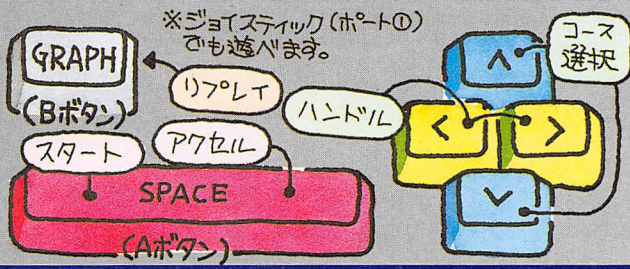
世界一速い男を目指したいバイクレーシング

グレイテストライダー

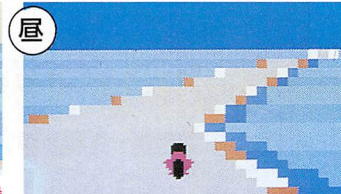
GR2 ~GREATEST RIDER~

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY やすし



📖 リストは70ページ



🕒 何度か走っていると背景の色が変化する



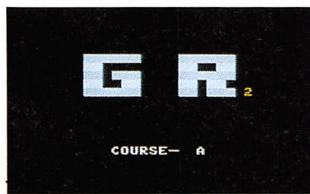
🕒 がんばればこうなる。ちなみにこの記録の使用機種はA1WSX



🕒 おお、これは夕焼けに映える海の表現？



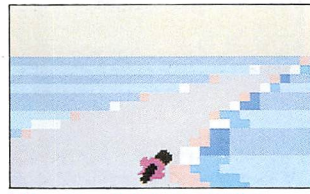
🕒 ああ、暗くなってきた。お家に帰ろう



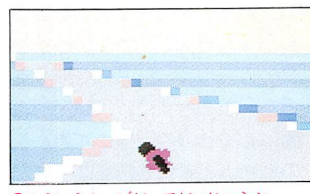
🕒 タイトル画面でコースを選ぶ



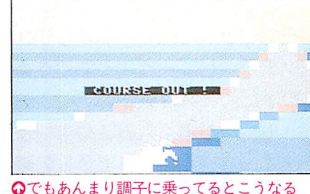
🕒 スタート。加速をおくらせないように



🕒 こんなカーブなら最高速で曲がれる



🕒 こういうカーブだっただいじょうぶ

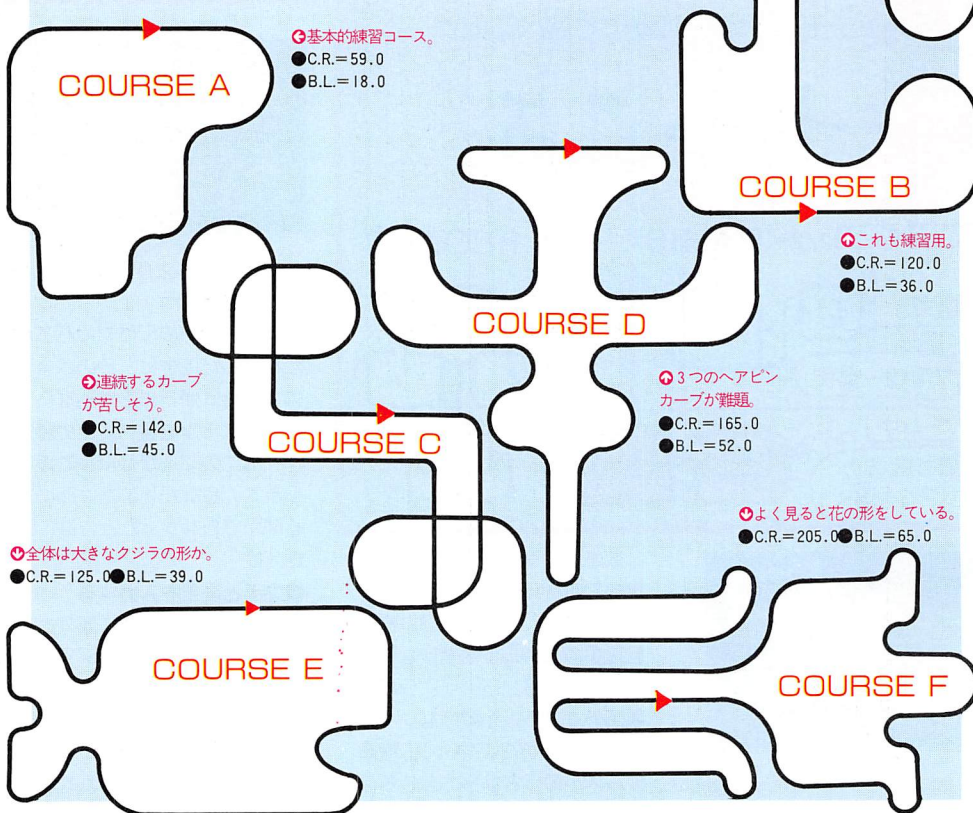


🕒 でもあんまり調子に乗ってるとこうなる

タイトル画面でコースをA~Fのなかから選んでスタート。ゆっくりと加速して、やがて最高速度の210キロに達する。なるべくスピードを落とさないようにしてカーブを曲がり、コースを3周する。1周にかかる時間が99秒を超えたときは、タイムオーバーになる。

3周してのタイムがC.R.(コースレコード)より短い場合は、メッセージとともにそのタイムが新しいC.R.として記録される。また、B.L.(ベストラップ)よりも短いラップが出た場合も、同様にメッセージが出て記録される。

編集部では、このゲームのAコースでほとんど病気のようにな熱中した。このゲームをやるときはなるべく複数でやるといいと思う。また、機種によってスピードが少しちがうため、ちがう機種のタイムは単純に比較できないということもつけくわえておこう。

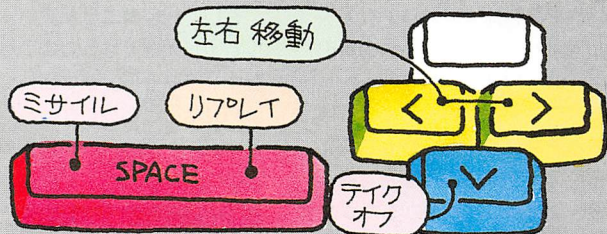


充実したヘリコプターシューティングゲーム

リストは72ページ

パースーヨングレード

MSX MSX2/2+ RAM16K BY 仲田英雄



いろいろあってじっさいは10画面をほんの少し超えてしまったのだが、まあそれはさておき、かなり本格的なゲームの要素が詰めこまれた作品だ。

どういゲームをねらっているかは知っている人にはわかるだろうからとくに説明しないが、これは戦うヘリコプターのゲームである。

ステージは4まであり、ステージ1の最初は木の障害物をよけつつ、どんどん前に進む。ただし、ヘリコプターらしく急に止まったりはできないので、あるていど慣性の動きを考えに入れて動かなくてはいけない。

ひとしきり障害物をよけるとステージボスが出てくる。ステージ1はボスヘリだ。自機に向かってドーナツ型の弾を撃ってきて、けっこう手ごわい。

その後、ステージ2、3、4と続くのだが、このあいだの背景や障害物は、パターンや色を変えて、似たような展開になりがちなところうまく変化をつけて楽しくあげている。

ステージごとのボスの形、攻撃のクセ、強さ、みんなもちろんちがう。

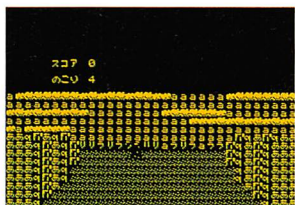
そして、ステージ4のボスをやっつけると、自分の基地に着陸していくエンディングが見られる。ここまでちゃんとしたエンディングのついたプログラムもめずらしい。

で、さらに、このゲームには隠しコマンドがある。

タイトル画面で、カーソルキ



◎タイトル画面。それっぽい雰囲気



◎最初は背景用の文字をそのまま出して

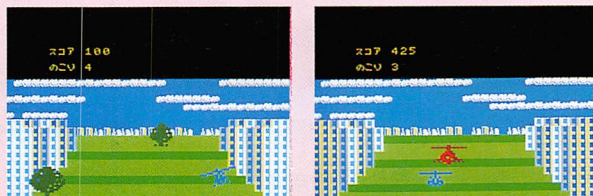


◎徐々にパターンと色を変えていく

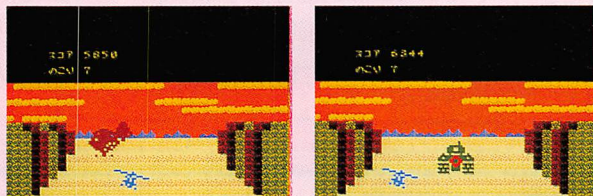


◎背景完成。いよいよゲームがスタート

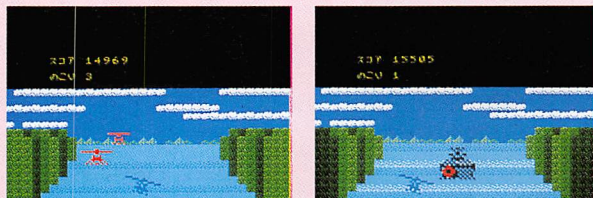
ステージ1 緑の葉をつけた木をよけ、ビル街を通り抜けていくステージ1。最後に登場するボスはヘリコプター型



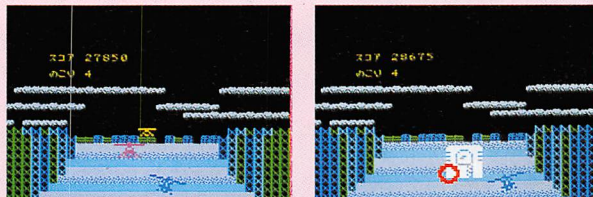
ステージ2 夕焼けの空に映える森のなかをさらに突き進む。ボスの戦車の弾はフェイント気味でよくあたる



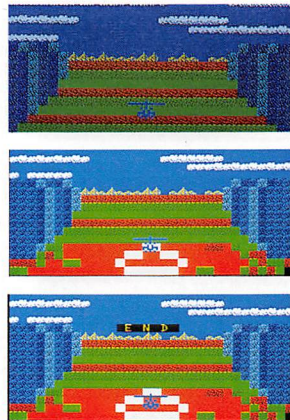
ステージ3 ここは運河か。障害物はヘリコプターの大群だ。ボスの軍艦の弾はどこをねらっているのかよくわからない



ステージ4 夜、どうやら秘密工場にたどりついたらしい。ステージボスはどこかで見たようなマシン。ううむ。



エンディング



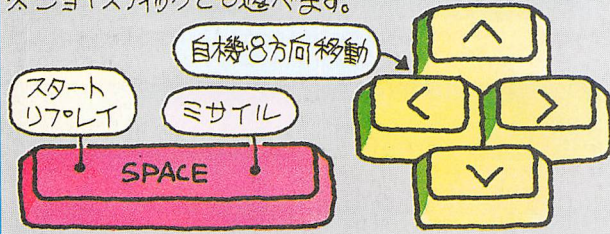
◎なんとかエンジンに似たボスを倒すとスクロールは急速に進み、あたりは明るい色に変わる。そして、なつかしいヘリポートが現れ、そこに着陸していくのだった

ーの上を押しながらスペースキーを押すと、メッセージが出てくる。メッセージにあわせて数値とリターンキーを押していけばふつうとはちがうゲームが楽しめるわけだ。あえてくわしいことは説明しないので、いろいろやって試してみよう。ところで、この画面で出てくる「ホバーリング」とは、ステージ進行中にスペースキーを押すとそのあいだだけマップの進行が止まるが、自機は左右に自由に動けるといいう機能だ。ううむ、それならかんたんにクリアできると思ったら、イージーレベルではこの機能は使えないんだそうだ。いろいろある。

イーエリア E-AREA

MSX MSX2/2+ RAM32K BY 米屋のチャチャチャ

※ ジョイスティックでも遊べます。



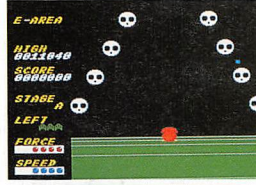
① マン語なのにほんとにすぐにはじまる



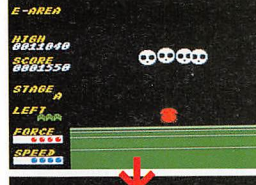
② パワーアップキャラクタが3種類セットで



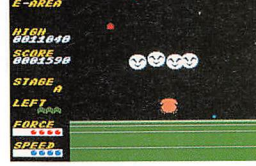
③ 最初はなるべく3つ押しよに取っていきなさい



④ ステージA唯一の敵キャラ、こわい顔、水子か



⑤ なかにはこうして追っまくタイプもいた

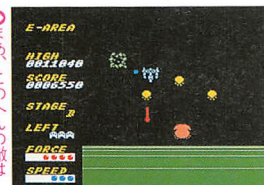


⑥ いまなりアイソをふりまくタイプもいた

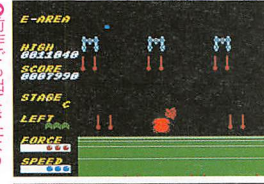
このあと何度も注意すると思うが、ここでまずはじめに注意しておこう。このゲームのプログラムをRUNすると、もとのプログラムの形が失われてしまい、セーブやロード、RUNができなくなる。だから、このプログラムこそ絶対にRUNするまえにセーブしておくこと(どんなプログラムでも、ほんとはそうするべきなんだ)。

さて、じゃあゲームで遊ぼう。まあ、おなじ米チャの名作「PURE STAR」の路線にあるシューティングゲームだといえるだろう。パワーアップしながら進んでいくのだ。

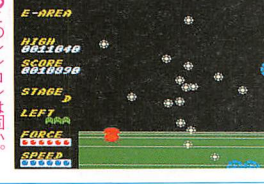
⑦ まあ、このへんの敵はてんこにやっつけて



⑧ 前作でも出てきたような敵。ちょいこに手っ早い

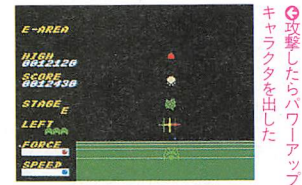
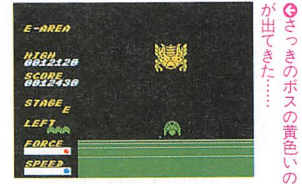


⑨ このレンコンは固い。弾もちやかくちや多い



⑩ 伊勢エビみたいなボスキャラ。ここで敵は赤いんだということを確認しておこう

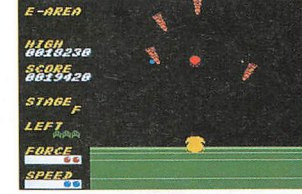
自機の名前はE-9。タイトルはキャニオンレコードの新田恵利のLPタイトルから。パワーアップ用のアイテムは、敵とおなじく空からやってくる3色の十字架のような光で各ステージによって出方がちがうが、赤は防御力を高め、黄色はミサイルの能力を高め、緑はE-9のスピードを速めてくれる。



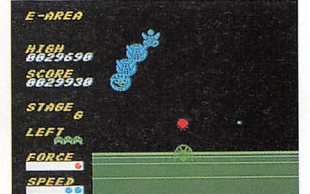
⑪ さっきのボスの黄色いのが出てきた…… ⑫ 攻撃したらパワーアップキャラクタを出した



⑬ 人工的な花みたい ⑭ ホッケーマスクみたい

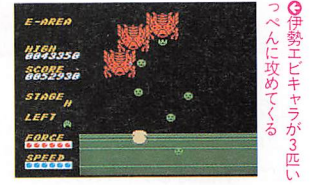


⑮ 有名な「ふるえるニンジン」。このニンジンキャラがむずかしかった



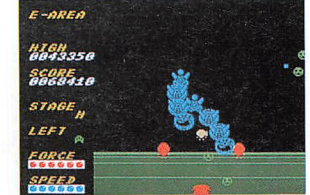
⑯ 大ムカデ。だが、その要素1つ1つは1つ目の鬼のようだ

そして、伊勢エビが突然変異して頭が大きくなったような大型キャラも登場。強さ自体は、まあ見た目どおりだが、パワーアップキャラの箱としても登場するのがまぎらわしい。

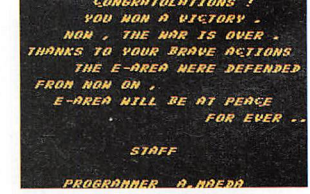


AからEあたりまではけっこう楽な戦いだだが、ステージFから急に長く激しい戦いが続くようになる。ボスキャラも大ムカデやダブル大ムカデ、伊勢エビ3本入りのボスステージなど、もう大変。

あ、そうそう。タイトル画面を含め、各ステージが始まるまえに「E」「R」「I」の3つのキーを押せばなしにしておくと、自機数が増えたり(タイトル画面のみ)、最初からE-9がパワーアップしていたりとか、いろいろお得です。



⑰ 大ムカデも2匹いっぺんに攻めてくる。これもけっこうきつい



⑱ 最後の仕事をしたあと、おほめのことばとスタッフの紹介が流れる

郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

310

(受取人)

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4-2-38)

差出有効期間
平成2年12月
31日まで

切手不要

切手を貼らずに
お出しください。

財団法人

電子技術教育協会
文部省認定
社会通信教育

MSX・FAN①係

キミもプログラムが
作れるようになる!

パソコン
MSX対応講座

無料

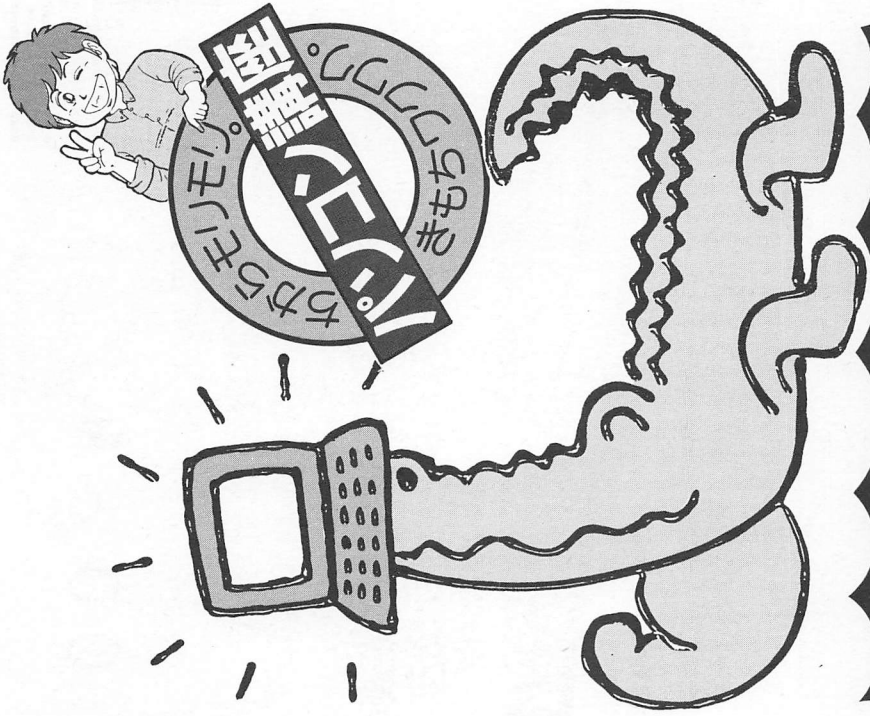
★かわいい案内資料
送呈券

↓必要なことを書いたからスタンプ出してください!

住所	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		MSX・FAN①係	
	都道府県		市区郡	
氏名	フリガナ			
	〒			
	市外番号	市内番号	番号	
		()		
	電話番号	性別	年齢	
		歳	男 1	女 2
	RE	M819SAA9B08		

このハガキを今すぐポストへ!

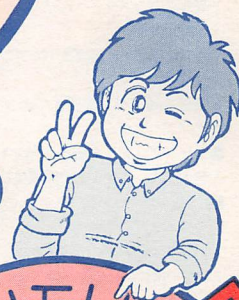
(キリトリ線)



👉このハガキをポストへ!

📧**役立つ資料を無料であげるよ。**

名人へ近づく
ための近道



プログラムを自分で作る、遊ぶ。これがパソコン名人。

超おもしろゲームソフトで遊ぶのって、じつに楽しい。物語をエンディングまで引っぱって行くのって快感なんだ、やっぱり。だけど、もっと夢中になれるのが、自分でプログラムを作って遊ぶこと。さあ、もっとあそんで、友達もうらやまパソコン名人めざそうぜツ。

パソコン講座を受ける！これが名人への近道なんだ。

プログラムを作るのって、おずかしい。ひょっとして、君はそんな風に思っていないか。あきらめたらダメなんだ。このパソコン講座には、プログラムのやさしい作り方がいっぱい。このページのハガキを出して、とりあえず案内資料をもらっちゃおう。待ってるぜツ。



☐ 左のハガキをポストへ！**ハガキ** 役立つ資料を無料であげるよ。

プログラムの王国 ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	アフターリミット	60
PROGRAM	虹のロミンクル	61
PROGRAM	激突Romincl	62
PROGRAM	スーパー・ザ・キャッチャー	63
PROGRAM	LANDING	64
PROGRAM	ボールがとんだ!	65
PROGRAM	あみだおとし	66
PROGRAM	そろばん	67
PROGRAM	十五・二五	68
PROGRAM	GR2~GREATEST RIDER~	70
PROGRAM	パースーノクターブレード	72
PROGRAM	E-AREA	75
BASIC COLUMN	はじめてのファンダム	59
WONDER	EDファンダム	79
FORUM	AVフォーラム	80

*ファンダム通信SPECIALは休載です。

ファンダム募集要項

- リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行や0kは含めない)により3タイプにわけらる。
- ①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
- ②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
- ③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
- フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
- 投稿上のルール
- ①盗作、二重投稿厳禁
- ②テープかディスクで投稿する
- ③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)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)
- あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「ファンダム・プログラム」係 まで郵送してください。
- 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。
- 季間奨励賞
第8回季間奨励賞は、10月号~12月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、1990年1月号のファンダム通信スペシャルで発表し、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なかから、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・年令・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、11月30日必着です。

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どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

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ます。
- 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するとデータがかわる。)
 - ②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、MERGE"CHECK"とする。これで、2つのプログラムがつながる。
 - ③あらかじめ、SCREEN0 WIDTH40としておく。
 - ④GOTO9000
- とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
- 「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
- ⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
 - ⑥修正が終了したら④からの作業を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、DELETE9000-9060として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
 - ⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、RUN
 - ⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いはじめよう。

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 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMOD9+1):NEXT:PRINTUSING"#####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

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

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
LINKS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。

ファンダムアンケート応募券

はじめてのファンダム

第15回 変数とVRAMの生命力

変数もVRAMも、プログラムの実行中にコロコロとその中身を変えながら生きています。では、プログラムをストップしたらどうなるか。多くの場合は、ストップされたときの状態のまま、しばらく

は生き残っているのだ。だからといって、世界の繁栄や文明の進歩に貢献するわけではないが、プログラムのミスを見出す手がかりにはなる。息も絶え絶えの彼らに愛の手をさしのべてみよう。

よくできたパズルの問題を一日中考えていたりすると、その夜、パズルの解答を夢で見ることがある。夢で見た解答は、目覚めたあとたどこかに行ってしまうほど希薄な存在で、一度しっぽをつかみそこなうと永遠に記憶の奥底にひっこんでしまう。

プログラムの実行が止まったあとの変数の内容やVRAMの状態(キャラクタやスプライトの色や形)は、その夢で見たパズルの解答のようなものだ。

プログラムの実行中にさまざまに変化している変数やVRAMの状態は、プログラムが止まったとたん、変化することをやめて最後の状態のまま凍結している(ただし、SCREEN2以上のプログラムではVRAMの状態は部分的に変わる)。

プログラムにまだミスが残っているときは、この凍結された変数やVRAMの状態は、ミス

■変数の現在の値を調べる

```
? v1, v2
```

■スプライトの現在の状態を調べる

```
PUTSPRITE n, (100, 100)
```

■すべてのキャラクタを表示させる

```
FOR I=0 TO 255:VPOKE &H1800+I, I: NEXT
```

の部分を探し出す有力な手がかりになることが多いのだ。

ただ、これらは夢の記憶のようにちょっとしたことで消えてしまうので、せっかくの手がかりを失ってしまわないように慎重に取り扱う必要がある。

■変数の記憶

基本的には、プログラムが止まってすぐならばどれもほぼ凍結されたままの状態が表示させることができる。

たとえば、ある変数の内容を知りたいときは、

```
? v1
```

(v1の部分には変数名を入れる。以下おなじ)

で表示させられるし、知りたい変数が2つのときは、

```
? v1, v2
```

3つ以上でも、

```
? v1, v2, v3, .....
```

とコンマ(またはセミコロン)で続けて書いていけばいい。

この変数の内容は、プログラムの行にかかわる操作をしてし

まうと消えてしまう。NEWやRENUM、プログラムのロードはもちろん、ある行でリターンキーを押す(この場合は行の変更とおなじことになる)だけで変数は消えてしまうので注意が必要だ。

また、RUNでは完全に消えてしまうが、GOTO文ではまだ生き残っているの、そのときの変数の状態のまま、ある行を実行させてみるという実験ができる。

■しぶといスプライトパターン

プログラムをストップして画面クリアしても、スプライトだけは画面に表示されたままということがよくある。スプライトはしぶとい。

SCREEN1のプログラムにかぎっていえば、プログラムを止めてSCREEN文やスプライトに関する命令を実行しないのなら、スプライト面、スプライトパターン、色の情報はそのまま残っている。PUT SPRITE n, (100, 100) (nはスプライト面番号)

とすれば、スプライト座標(100, 100)にスプライト面番号nのスプライトを、色、形そのまま表示してくれる。

SCREEN文を実行してしまうと、プログラムで設定されていたスプライトの色や、スプライト面とスプライトパターン番号の関係などは初期化(色は白で、スプライトパターン番号=スプライト面番号)されてしまうが、SCREEN1~4で設定されたスプライトならSCREEN1を実行してもパターンだけは生き残っている(いったんSCREEN0を実行しても残る)。こういう場合は、PUT SPRITE 0, (100, 100), n (nはスプライトパターン番号)とすれば、指定した番号のパターンが白でスプライト座標

■生命力一覧表

生き残るもの 行為	変数	スプライト	キャラクタ
CTRL+STOPを押す	○	○	○
GOTO文を実行する	○	○	○
プログラムをセーブ/ロードする※1	△	○	○
ある行でリターンキーを押す※2	×	○	○
SCREEN文を実行する※3	○	△	×

※1 セーブでは変数も生き残る。※2 NEWやRENUMでも同様。※3 SCREEN1~4のスプライトパターンはSCREEN0または1~4を実行しても生き残る。

(100, 100)に表示される。

■キャラクタパターンの色と形

文字を太文字にしたり、背景のパーツに使っていたりするプログラムでは、ストップしてリストを見ると、文字の色や形が異様になっていたりすることがある。ファンダムの最初のページでタイトルバックに使っている写真は、そういうプログラムのリストを撮影したものだ。

キャラクタコードいくつかの文字をどういうふうに変えているかをてっとりばやく調べるには、FOR I=0 TO 255:VPOKE &H1800+I, I: NEXT (ただし、SCREEN1でのみ有効)

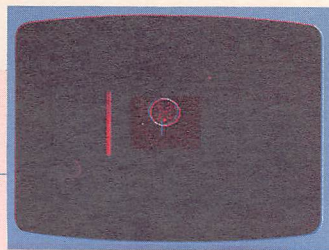
とすれば、キャラクタコード0から255までを順に画面の上端から32字ずつ表示してくれる(0~31のコードには、グラフィックキャラクタが対応)。

ただし、文字が見にくいからといって、COLOR文を実行すると色の設定がくずれ、SCREEN文を実行すると色とパターンの設定がもとにもどってしまうので、しばらくはがまんしておかなくてはならない。

アフターリミッツ

MSX2/2+ VRAM64K
BY HERO氏

👉 遊び方は49ページにあります



```

1 COLOR15,4,0:X=75:Y=80:M=A+2:N=M:V=140:
W=90:H=8+A:SCREEN5:COLOR,0:SETPAGE,1:CLS
2 CIRCLE(100,100),12,15:PAINT(100,100),8
,15:FORI=0TO11:CIRCLE(100,100),I,1:NEXT:
CIRCLE(100,107),1,9:PAINT(100,107),9,9:S
ETPAGE,0:LINE(78,127)-(76,127-H*7),8,BF
3 FORI=0TO99:COPY(X,Y)-(X+55,Y+47),1TO(9
7,75):C$="V15L6407D08L4D":D$="V15L6408B"
4 W=W+2*(STRIG(1))+1:S=STICK(1):V=V+(S=7
)-(S=3):P=POINT(V,W):X=X+M:IFX>97ORX<47T
HENM=-MELSEY=Y+N:IFY>97ORY<55THENN=-N
5 IFSTRIG(3)THENIFG<50THEN:PLAYD$:GOTO6E
LSEG=G-50:PLAYC$:FORQ=WTO75STEP-1:D=POIN
T(V,Q):IFD=9THENH=H-1:G=G+25:PLAYB$:LINE
(77,0)-(77,127-H*7),4:IFH<1THENFORQ=0TO9
99:NEXT:GOTO7ELSELSESET(V,Q),7:NEXT
6 A$="V1501L32DV14DV13DV12DV11DD":B$="V1
501L64D":PSET(V,W),15:IFP>0THEN8ELSEG=G+
1:NEXT:M=M+.5*(A+1):N=N+.3*(A+1):GOTO3
7 PLAYA$:FORQ=0TO25:SETPAGE,1:CIRCLE(99,
99),Q,0:SETPAGE,0:COPY(X,Y)-(X+55,Y+47),
1TO(97,75):NEXTQ:A=A+1:G=G+250:GOTO1
8 PLAYA$:SCREEN0:PRINTG*(A+1)*(A+1)"7m"
9 KEYOFF:IFSTICK(1)=5THENRUNELSE9
    
```

変数の意味

グラフィック座標

Q……レーザーのY座標/ステージクリア時の敵消去ループ用
V……自機のX座標/レーザーのY座標
W……自機のY座標
X, Y……画面コピーの座標→コピーする敵表示画面の左上始点座標

その他の変数

A……ステージ数※画面コピーの座標増分として使用
A\$……ステージクリア、ゲームオーバーの効果音
B\$……レーザー命中の効果音
C\$……レーザー発射の効果音
D……敵にレーザーが命中したかの判定用
D\$……レーザーを発射できなかったときの効果音
G……レーザーのエネルギー、スコア

H……敵の耐久力
I……敵キャラクタ作成ループ用/画面表示ループ用
M, N……画面コピーの座標増分
P……自機と敵の衝突判定用
S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●表示画面色設定 ●変数初期設定 ●スクリーン設定 ●書きこみ画面色設定 ●書きこみ画面をページ1にする ●画面クリア

2 敵作成

●敵作成 ●書きこみ画面をページ0にする ●敵耐久力表示

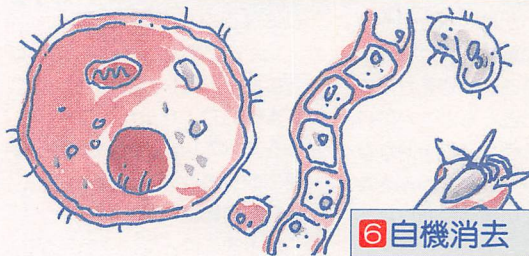
3 画面表示

●画面コピー(ページ1を切り取りページ0にコピーする) ●効果音データ設定(レーザー発射、レーザーを発射できなかったとき)

72グラマから
ひとこと

特技以外はぜんぶ ほんとうです

【HERO氏】こんにちは、ペンネーム変えました。このゲーム、とあるシューティングゲームの最後の敵を意識して作りました。けっこう似てると思いませんか? 似てない? 似てるというよー。話は変わって、今回も自己紹介をします。えーぼくは広島県立海田高等学校1学年10組出席番号15番です。特技は電子レンジを頭にのせて逆立ちしながら7歩前進し、そこで「雪国」を歌いながらプールに飛びこんでおぼれることです。特技以外はぜんぶほんとうです。おわり。



6 自機消去

●効果音データ設定(ステージクリア、ゲームオーバー、レーザー命中) ●自機消去 ●衝突判定処理 ●画面コピー座標増分処理

7 ステージクリア

●効果音 ●書きこみ画面をページ1にする ●敵消去 ●書きこみ画面をページ0にする ●画面コピー ●ステージ数計算 ●エネルギー計算

8 ゲームオーバー

●効果音 ●スクリーン設定(画面消去) ●スコア表示

9 リプレイ処理

●ファンクションキー表示を消す ●リプレイ処理

4 自機表示

●自機上昇(トリガー入力) ●自機左右移動(スティック入力) ●自機表示 ●画面コピー座標計算 ●画面コピー座標判定(敵が画面からはみ出していたら座標増分を反転させる)

5 レーザー発射

●レーザー発射判定(トリガー入力) ●効果音(レーザーを発射できなかったとき) ●レーザー発射時のエネルギー処理 ●効果音(レーザー発射) ●敵に命中したかの判定 ●命中処理(敵耐久力を減らす/エネルギー増加/効果音/表示されている敵耐久力を消す) ●ステージクリア判定 ●レーザー表示



キーボードで遊ぶ改造法

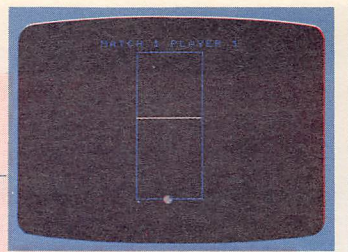
行4と行9にあるSTICK、STRIG関数の「1」をすべて「0」に変え、行5の「STRIG(3)」を「S=1」に変えると、カーソルキーの左右とスペースキーで移動、カーソルキー上でレーザー発射、カーソルキー下でリプレイになります。

虹のロミンクル

MSX2/2+ VRAM64K

BY Romi

👉👈 遊び方は50ページにあります



レインボー

※ 行の「■」はあらかじめKEY1、CHR5(255)を実行し、Fキーで打ちこんでください。

```

1 COLOR7,4,4:SCREEN5,0,0:OPEN"GRP:"AS#1:
SPRITE$(0)="<zん■>":LINE(98,16)-(158,1
64),B:DEFINTA-Z:VDP(10)=VDP(10)AND127
2 FORI=1TO10:R=130-RND(1)*80:LINE(99,R)-
(157,R),15:FORJ=0TO1:Y=160:PSET(66,4):PR
INT#1,"MATCH" I "PLAYER" J+1:PUTSPRITE0,(12
4,Y),10:FORK=0TO1:K=-STRIG(J):NEXT
3 SOUND1,0:SOUND0,0:SOUND8,15:P=0:FORK=0
TO0:K=STRIG(J)-(P=249):P=P+1:SOUND0,P:SO
UND0,P+5:NEXT:SOUND8,0:P#=P/27
4 Y=Y-P#:P#=P#-.1:PUTSPRITE0,(124,Y):IFP
#>0ANDY>16THEN4ELSEPSET(16+J*160,40):S=(
160-Y)*-(Y+8>R)-(Y+8=R)*200:S(J)=S(J)+S:
PRINT#1,USING"TOTAL ##":S(J):IFS=200THE
NFORK=0TO15:COLOR,,K:NEXT:COLOR,,4
5 PSET(16+J*160,48):PRINT#1,USING"NOW
##":S:FORK=0TO1:K=STICK(1-J):NEXTK,J:PU
TSPRITE0,,0:LINE(99,R)-(157,R),0:NEXT
6 SOUND8,15:FORI=0TO199:SOUND0,49:SOUND0
,55:NEXT:SOUND8,0:LINE(16,80)-(239,91),1
5,B:PSET(80,82):IFS(0)=S(1)THENPRINT#1,"
DRAWN GAME..."ELSEPRINT#1,"PLAYER";2+(S(
1)<S(0))"WIN!"
7 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENRUNELSE7
    
```

その後のパピヨン

アケラマからひとこと

虹のロミンクル

© Romi

【Romi】TVで超能力の特集をしていた。「五つの彗星(すいせい)」などと呼ばれた超能力者軍団の1人に「パピヨン大西」がいた。もみあげとあこ髭(ひげ)がつながった小太りの気持ち悪い男だったが、なぜパピヨンなんだ。別にアルフレッドでも、ジョーでもいいじゃないか。その数ある名前の中で、なぜこの小太りで毛深い男はパピヨンという4文字を選んだんだ。答えるパピヨン。こうして書いてるうちに、謎がとけた。「パピヨン」というのは「ドヒヤーン」と同じように、驚きの表現「パピヨーン」もしくは「パッピヨーン」が詰まった言葉に違いない。きっとそうだ。そういうわけで、その後のパピヨンの動向を知っている人は、編集部「その後のパピヨン」係まで。くわしく書いてきてくれた人には編集部からテレカを進呈(しません=編集部注)。

変数の意味

スプライト座標

- Y.....ボールのY座標
- P#.....ボールの座標増分

その他の変数

- I.....ゲーム数のループ用
- J.....各プレイヤーの判定用
- P.....パワー

- R.....ライン設定用
- S.....今のプレイのスコア
- S(n).....トータルスコア (n=0:プレイヤー1, 1:プレイヤー2)

プログラム解説

1 初期設定

- 初期設定 ●スプライトパターン定義 ●ゲーム画面を描く ●画

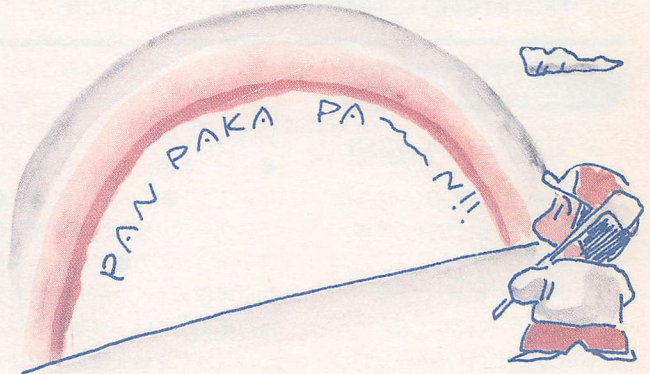
謎のシステム変数VDP(n)

この「虹のロミンクル」で、ちょっとむずかしいシステム変数が顔を出している。行1の「VDP(10)」がそれだ。

MSXの画面表示などに関するさまざまな機能を持つVDP(n)というシステム変数の1種なのだが、VDP(10)は画面の縦方向の表示ドット数やインタレースモードの切り換えをコントロールする機能を持っている(ただしMSX2以降の機種のみ)。

ここでは、「VDP(10)=VDP(10)AND127」というビット演算で、VDP(10)に入っ

ている2進数(8桁)の最上位桁だけを0にしている。こうすると、SCREEN5の画面は縦212ドットから192ドットに切り換えられるのだ。じつは212ドットのままで画面の上端に表示した文字がフレームに隠れて見えづらいが、192ドットにするとそれが少し下がって見やすくなるのだ。ちなみに192ドットに切り換えても、「VDP(10)=VDP(10)OR128」とすればもとの212ドットになる。もっともSCREEN文を実行したりするとやはりもともどるが。



4 5 レインボーをねらえ

- ボールの運動計算 ●ボール表示 ●ボールの運動終了判定処理 ●スコア計算 ●トータルスコア計算、表示 ●レインボー判定処理 ●スコア表示 ●プレイヤー交代のスティック入力 ●ボール、ライン消去 ●ループ終了

6 試合結果発表

- 効果音 ●勝敗判定処理(各メッセージ表示)

7 リプレイ

- トリガー入力判定処理

面のY方向を192ドットに切り換える(画面の上端を少し下げるため)

2 ゲームスタート

- ループ開始(ゲームのメインルーチン) ●白いラインの設定、表示 ●プレイヤー判定用のループ開始 ●メッセージ表示 ●ボール表示 ●トリガー入力開始

3 ボール発射

- パワー充電音 ●トリガー入力終了判定 ●ボールの初座標増分計算



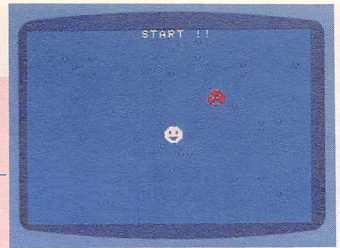
くいじわるファンクションコール/その1・10月号のフォロー)10月号64ページの「Legacy」にバグが発生してしまいました。コンピュータ側がユニットを生産するときに、行240にSubscript out of rangeになることがあります。作者のバグではなく、編集部で加えられたバグのようです。申しわけない。行200 3段目のUK=1+(R>LV AND 1)をUK=1+(R>LV AND (1>0))に訂正してください。

激突Romincle

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Romi

遊び方は50ページにあります



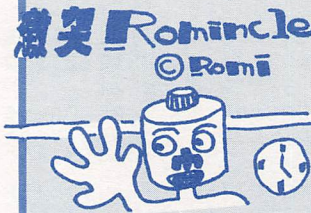
※行2、4の「■」は6ページリスト横の注意書きを見て打ち込んでください。

```

1 COLOR15,2,12:SCREEN1,1,0:DEFINT A-F,T:KEYOFF:WIDTH29:FORF=0TO3:READA$:SPRITES(F)=A$:NEXT:VPOKE8206,&HC2:FORF=0TO49
2 LOCATERND(1)*30,RND(1)*21+1:PRINT"v":NEXT:LOCATE11,0:PRINT"START !!":SOUND7,46:SOUND1,0:SOUND8,15:FORJ=0TO200:SOUND0,99:SOUND0,95:NEXT:SOUND8,0:A=2:B=24:C=234:D=97:I=0:H=0:DATA<~□□■テフ<,<~□□■テ<
3 FORF=0TO1:G=STICK(0):A=A-(G=7)*(A>2)+(G=3)*(A<58):B=B-(G=1)*(B>0)+(G=5)*(B<44):PUTSPRITE1,(A*4,B*4-1),10,E:G=STICK(1):H=H-(G=7)*(H>-8)+(G=3)*(H<8):I=I-(G=1)*(I>-8)+(G=5)*(I<8):C=C+H:D=D+I:IFC<8THENC=8:H=0ELSEIFC>232THENC=232:H=0
4 IFD<0THEND=0:I=0ELSEIFD>176THEND=176:I=0:DATA<~サラ■ぬB<,<~んひ■ぬC<
5 PUTSPRITE0,(C,D-1),6,2+E:E=1-E:T=T+1:F=VDP(8)AND32-(T=600):NEXT:CLS:LOCATE4,10:SOUND8,15:IFT<600THENFORJ=0TO9:SOUND0,J*9+50:SOUND0,0:NEXT:SOUND8,0:PRINT"CHASER WIN!!"ELSEFORJ=0TO200:SOUND0,200:SOUND0,100:NEXT:SOUND8,0:PRINT"TIME UP! ESCAPER WIN!"
6 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN6ELSERUN
    
```

プログラマから
ひとこと

へぼ・へバー・へベスト



【Romi】今回また採用されまして、ますます調子にのっているRomiです。感謝してます。さて、ゲームのほうですが、小文字のVで草を表現してたり、キャラクタの顔がチンケに変化したりして、見た目にはへぼですが、やってみるともっとへぼです。へぼ・へバー・へベストってなもんだ。……あの一、「編集部注」でフォローしといてくださいね。ねっ/ ねっ/(ドゥー・ユア・へベスト/ てなもんだ。フォローになってない=編集部注)

変数の意味

スプライト座標

A、B……エスケーパーの座標
C、D……チェイサーの座標

その他の変数

A\$……データ読みこみ
E……スプライトパターン切り換え用
F、J……ループ用
G……スティック入力
H、I……チェイサー座標増分
T……タイムカウンタ

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定 ●スプライトパターン定義 ●キャラクタ色指定

2 ゲームスタート

●フィールド作成 ●メッセージ表示 ●効果音 ●初期座標設定 ●エスケーパーのスプライトパ

ターンデータ(行1で読みこみ)

3 4 対決

●ループ開始(ゲームのメインルーチン) ●スティック入力 ●エスケーパー移動計算、表示 ●スティック入力 ●チェイサー移動計算 ●チェイサーの座標増分計算 ●チェイサー移動時のフィールド外判定処理 ●チェイサーのスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

5 激突

●チェイサー表示 ●スプライトパターン切り換え ●タイムカウンタ ●スプライトの衝突判定および制限時間の判定(どちらかが成り立つならばループは終了) ●勝者判定処理 ●各勝者へのメッセージ表示

6 リプレイ

●リプレイ入力判定処理(スペースキーがジョイスティック1のAボタンが押されれば再実行)

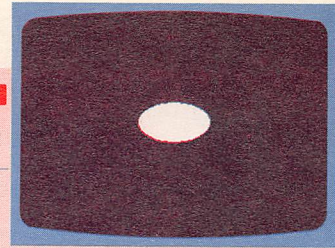


スプライト衝突を知らせるVDP(8)

この作者はいつもVDP(n)が好きなので、この作品でも行5にVDP(8)というシステム変数が登場している。これは、前ページのVDP(10)と違って、値の代入ができないシステム変数だ。つまり、値を読みとることしかできない。このシステム変数の中身はある条件に応じて自動的に書き換えられているのだ。「VDP(8)AND32」というビット演算は、VDP(8)に入っている8桁の2進数のうち、下から6桁目の数値だけを取り出すためのものだ。6桁目が0のときは、このビット演算の結果は0になり、6桁目が1のときは結果が32になる。じつは、VDP(8)の6桁目(その筋の人たちは1桁目をビッ

ト0と呼び、6桁目はビット5と呼ぶが)は、ふつう0だがスプライトどうしが重なると1になる。つまり、以上のビット演算の結果は、いつもは0だが、スプライト衝突が起きたときに32という値になるわけだ。だから、「F=VDP(8)AND32-(T=600)」という部分は、いつもはFに0を代入して行3からはじまるループをくりかえしているが、スプライト衝突が起きたときにFに32、T(タイムカウンタ)が600になったときはFに1を入れるような仕組みになっている。つまり、2つのどちらかの条件を満たすと、ループ用変数のFが1以上になり、次のNEXTでループが終わる(ゲームオーバー)仕組みなのだ。

スーパーザキッチャー



みっきゃら

MSX2/2+ VRAM64K

BY みっきゃら

遊び方は51ページにあります

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5:SETPAGE1,1:KEYOFF
:CLS:FORI=0TO3:FORJ=0TO2:CIRCLE(I*64+32,
J*64+32),(I*4+J)*2.2,15,,.6:PAINT(I*64+
32,J*64+32),15:NEXTJ,I:SETPAGE0,0:K=0:T=
0
20 K=K+1:IFK=101THEN40ELSEX=90:Y=90:HX=I
NT(RND(-TIME)*3)-1:HY=INT(RND(1)*3)-1:FO
RI=0TO3:FORJ=0TO2:X=X+HX*5:Y=Y+HY*5:COPI
Y(I*64,J*64)-(I*64+64,J*64+64),1TO(X,Y):N
EXTJ,I:GOSUB30:CLS:IFXX=HXANDHY=YYTHENBE
EP:T=T+1:GOTO20ELSE20
30 S=STICK(0)ORSTICK(1):XX=(S=6ORS=7ORS=
8)-(S=2ORS=3ORS=4):YY=(S=8ORS=1ORS=2)-(S
=4ORS=5ORS=6):RETURN
40 SCREEN1:LOCATE8,10:PRINT"100かいちゅう";T"
かいとった.";FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

```

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……ボールの座標

その他の変数

HX、HY……ボールの飛ぶ方向決定用⇒X5してボールの座標増分として使用

I、J……ループ用

K……投球回数

S……スティック入力用

T……キャッチした回数

XX、YY……スティック入力の方向判定用

- ボールを描く●ボールをぬりつぶす●画面をページ0にもどす●変数初期化

20ボール表示、キャッチ

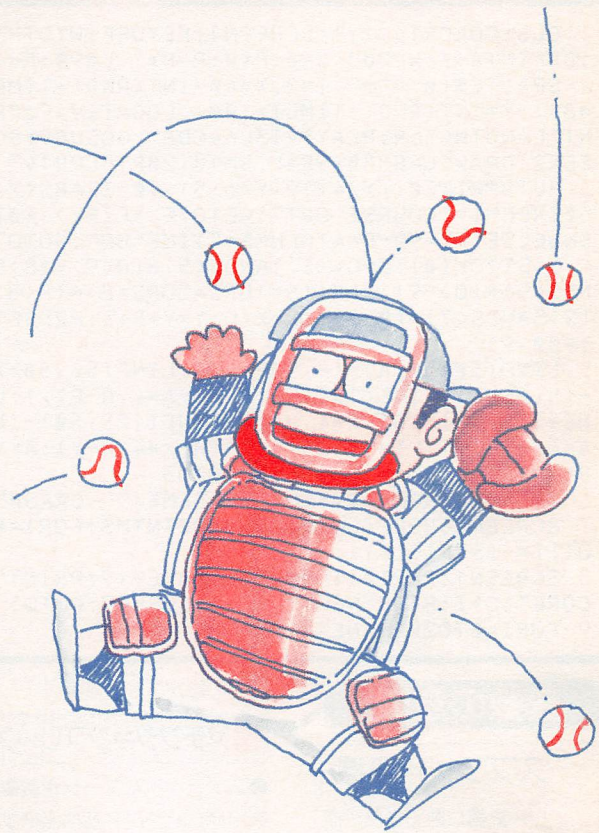
- 投球回数加算●100球投げ終わっていたら行40へ、投げ終わっていなければボールの表示位置を初期化する●ボールが投げられる方向を決める●ボール表示●行30(スティック入力サブ)を呼び●キャッチ成功判定処理●キャッチした回数加算

30スティック入力サブ

- スティック入力●押された方向に応じた数値を設定

40リプレイ

- 100球投げ終わったあとの結果表示●リプレイ処理



プログラム解説

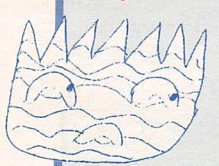
10初期設定

- 初期設定●画面をページ1に

おれめれきし

[みっきゃら]ハラヒレホー、おれの本名は大分県別府市南立石小学校児童会長地区長クラブ長12歳水田だ。12歳でもパソコンれき6年というへんなやつ。おれ協力をくれたやつなんかいるわけないだろー。1+1×2はときどき「4」というやつが多いが答えは「3」である。「おれのれきし」●7歳=ゲームをよくやっていた。ある日スロットになにも入れずに「これなに」ときくと「BASICでー」といってBASICを始めた。●8歳=ファミコンをかう。●9歳=ゲームばかりする。●11歳=Mファンに出会い、いきなりきゅうびつちでBASICをおぼえる。●12歳=いま。ここまでいいわすれるやつめずらしいが初さいようなのだー！

プログラマからひとこと



みっきゃら

SETPAGEとCOPYのテクニック

このプログラムを走らせると最初画面にいろんな大きさのボールをかきはじめ、終わるといきなり真っ黒になってゲームがはじまる。最初にかいたボールのグラフィックはいったいどこに行ったのだろうと不思議に思った人のために、ここで使われているテクニックを解説しておこう。各命令の具体的な使い方などはマニュアルで確認してほしい。

行10の最初のほうにある「SETPAGE1,1」とおなじ行の終わりのほうにある「SETPAGE0,0」がポイントの1つ。

SCREEN5以降のモードでは、ページをめくるように何枚かの画面を持つておくことができ、SETPAGE命令で必要に応じて切り換えることができるのだ。

ディスプレイに表示させる画面(ディスプレイページ)と、LINE文などでかきこむ画面(アクティブページ)とを別々に指定することもできる。

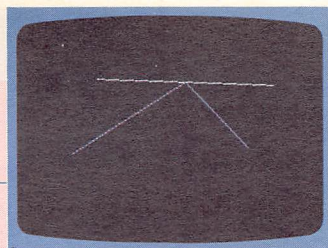
行10の最初のSETPAGE命令は、ディスプレイページもアクティブページもページ1(2枚目の画面)に切り換えている。ボール群をかきおわった行10の終わりでふたたびどちらもページ0(いつもの1枚目の画面)に指定されるので一瞬にして消えてしまうが、じつはページ1に残っているのだ。そのページ1のボールを1つつ取り出してはページ0の適当な場所に表示するのが、行20のCOPY命令だ。このテクニックは、アニメーション処理などでよく使われるので研究してみよう。

ランディング LANDING

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 菊池淳

遊び方は51ページにあります



```

1 CLS:COLOR15,1,1:SCREEN1:KEYOFF:WIDTH32
:DEFINT A-Z:H=200:O=0:P=0:R=R+1:L=90-R*4
2 SPRITE$(0)="▲":T=0:X=40-INT(RND(-TIME)
*80):Y=INT(RND(-TIME)*100):LOCATE9,9:PRI
NT"LANDING":R:PLAY"V13L64CDE":GOSUB9:SCR
EEN2:DRAW"C4BM80,9R=L;BM10,20R18L9U14"
3 PUTSPRITE0,(X/4+19,Y/6-5),,0:IFABS(X)>
50THENM$="COURSE OUT":GOTO7ELSEIFY>140TH
EN6ELSEIFT=90-R*4THENM$="TIME UP":GOTO7
4 S=STICK(0):O=O+(S>1ANDS<5)*(O<9)-(S>5A
NDS<9)*(O>-9):P=P+(S=1ORS=2ORS=8)*(P<8)-
(S>3ANDS<7)*(P>-8):X=X+O:Y=Y+P+3:PRESET(
T+80,9)
5 LINE(50,50-A)-(H,50+A),1:LINE(50,50-X)
-(H,50+X):LINE(125,50)-(50-A*4,H-B),1:LI
NE(125,50)-(50-X*4,H-Y):LINE(125,50)-(H-
A*4,H-B),1:LINE(125,50)-(H-X*4,H-Y):A=X:
B=Y:T=T+1:PLAY"N=T;64":GOTO3
6 IFX=0THENGOSUB9:GOTO8ELSEM$="CRASH"
7 SCREEN1:BEEP:LOCATE9,9:PRINTM$:FORI=0T
O1:I=-1(STRIG(0)):NEXT:RUN
8 SCREEN1:FORI=1TO90-T:LOCATE9,9:PRINT"S
CORE":C+I:BEEP:NEXT:C=C+I:GOSUB9:GOTO1
9 FORI=0TO2001:NEXT:RETURN
    
```

プログラマから
ひとこと

かなりあくどい 1画面テク



【菊池淳】このプログラムはタイトーのトップランディングを家で練習するために作ったものである。おかげで6面くらいまでいけるようになった。もともと5画面くらいあったのを、友達のエディタ桂といっしょに圧縮した。ゆえにかなりあくどい1画面テクを使っていたりする。初投稿なので私的なことを書きたい。私は盛岡第②高校の生徒だ。第②高校に行きたかったのだが、落ちるのが怖くて志望校を変えた。ようは自分との戦いに負けたんだと思っている。私はもてない。友達の間でエルフ光宣によくからかわれるが、すぐ妥協する男よりマシだと思っている。単に高望みとの噂がある。妥協しても私には女はできないとの噂もある。私は雅子先生が嫌いだ。あの人の個性を認めない教育は納得がいかない。でも悪口を書くのはよいことではないので、これ以上は書かない。二度と載らないだろうから写真を送り400字の制限を最大限に活用した。GENさん応援してます。

変数の意味

スプライト座標

X, Y……計器に映る自機の座標／滑走路、地平線作画用として使用

O, P……自機座標増分

グラフィック座標

A, B……滑走路、地平線消去用

その他の変数

I……ループ用

L……タイムメーター作画用(制限時間の長さ)

R……ランディング数

S……スティック入力用

T……制限時間

時間の設定

2 アテンションブリーズ

●スプライトパターン定義●自機出発(フライト)初期座標設定●メッセージ表示●効果音●行日の時間待ちサブ呼び出し●計器類の作画

3 計器表示

●スプライト表示(自機を示すドットの表示)●コースアウト、タイムアップ判定処理(メッセージをM\$に入れる)

4 ここが腕のみせどころ

●スティック入力●自機移動計算●自機座標増分計算●時間減少(タイムメーターを背景色で消していく)

5 コックピットから見る

●自機移動に応じた滑走路、地平線の表示、移動、消去●表示用座標を消去用座標に代入●時間経過にそっての効果音●行3に



もどる

6 着陸成功判定処理

●着陸成功(X=0)なら行8へ、そうでなければM\$にメッセージを入れて次の行へ

7 ゲームオーバー

●ゲーム終了メッセージ表示(行3,行6の判定によって表示

するメッセージが表示される)●リプレイ処理

8 着陸成功

●スコア計算、表示●時間待ちサブ呼び出し●行1へ飛び

9 時間待ちサブ

●タイミング調整のための空ループ

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●ランディング数計算●ランディング数による制限

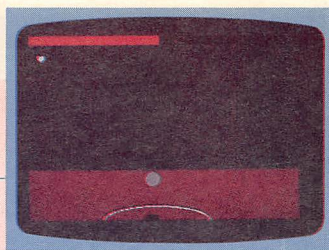


ボールがとんだ!

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Michigan~再び~

👉👈遊び方は52ページにあります



52ページ

```

1 COLOR15,4,4:SCREEN2,2:OPEN"GRP:"AS#1:D
EFINTC-T:FORU=1TO.5STEP-.5:FORI=1TO7:AS=
":CIRCLE(8,8),8-I,,U:PAINT(8,8):FORK
=0TO3:FORJ=0TO7:AS=AS+CHR$(VPEEK(256*(KM
OD2)+J-(K>1)*8)):NEXTJ,K:S=S+1:SPRITES(S
)=AS:CLS:NEXT:NEXT:PX=0:BY=174
2 LINE(0,140)-(256,192),6,BF:LINE(0,0)-(
250,8),1,BF:PLAY"V1505C":CIRCLE(120,192)
,50,15,,.3:PRESET(8,20):R=RND(-TIME)*3+
128:PRINT#1,CHR$(R):FORI=0TO150
3 S=STICK(0):LINE(PX,0)-(PX+1,8),9,B:X1=
-(S=3ANDKY=1)*2-(S=7ANDKY=2)*2:KY=-
(S=7)-(S=3)*2:PX=PX+X1:NEXT:S=1:U=PX/(R-110):
PLAY"L64CDEFGFEDC","L64CDEFGFEDC"
4 Z=Z+.03:PUTSPRITE2,(108,BY),14,S:PUTSP
RITE3,(108,176-Z*6+(8-Z)),1,S+7:U=U-.05:
BY=BY+2.3-U:S=INT(Z+1):IFBY>180-Z*6THENP
LAY"GFEFGL8":GOTOELSE4
5 PRESET(10,100):PRINT#1,USING"あなたのきろくは
##.##メートルです":Z*2:PX=0:S=6:BY=174
6 PRESET(50,130):PRINT#1,"PUSH SPACE"
7 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:Z=0:SCREEN2
:GOTO2

```

変数の意味

スプライト座標

BY……砲丸のY座標

グラフィック座標

PX……パワー表示用のX座標

その他の変数

A……リプレイ時のキー入力判定用

A\$……スプライトパターン定義用

I……スプライトパターン定義に使われる円の作成ループ用(8-Iで円の半径として使用) / パワー設定ループ用

J,K……ループ用(スプライトパターン定義時に使用するVRAMのアドレスの計算用)

KY……パワー設定時に押されたキーの判定用(1=左カーソル,2=右カーソル) ※右と左のカーソルを、交互に押すことによってパワーが増えるようになる

R……調子をあらわすマークのキャラクタコード

S……パターン定義時のスプライトパターン番号 / スティック入力用 / 投げたときの砲丸のスプライトパターン番号 ※+7で影のスプライトパターン番号

U……円の比率の切り換えループ用(1=真円,0.5=楕円) / パワー

X1……パワー増分

Z……砲丸の飛んだ距離、砲丸のスプライト番号などの計算用

プログラム解説

1 初期設定

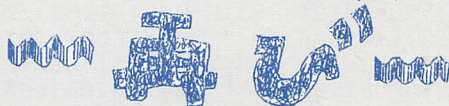
●初期設定 ●スプライトパターン定義 ※画面に表示した円のパターンをVRAMから読みこみスプライトパターンを定義する ●変数初期設定

2 画面作成

●画面枠表示 ●効果音(準備) ●調子設定 ●調子マーク表示 ●パワー入力ループ開始

70クワマからひとこと

あまり速くやらないほうが○



[Michigan~再び~]やあ、ドーモ / いきなりですが、私はMファンにのるのは初めてではない / ウソだと思ふなら9月号を見よ / はたしてみつけることができるか? ホッホッ。ムリであろう。せーぜーガンバルことだ。ところで話はかわるが、このゲームは自信作でもなんでもありません。ただ、コッといえはパワーをためるときはあまり速くやらないほうが○。ま、こんなモンだね。んじゃ、サイナラアアア……もひよひよひよ……。

3 パワー設定

●パワー入力(スティック入力) ●パワー表示 ●入力キー判定(前に押したキーと違うものが入力されたか) ●入力キーの保存処理 ●パワー入力ループ終了 ●パワー設定 ●効果音(投球)

4 砲丸表示

●影のY座標計算 ●ボール表示 ●影表示 ●パワーを減らす ●砲丸のY座標計算 ●スプライトパターン番号計算 ●砲丸が地面に

ついたかの判定 ●効果音(着地)

5 スコア表示

●スコア表示 ●変数再設定(リプレイ用)

6 メッセージ表示

●メッセージ表示(「PUSH SPACE」)

7 リプレイ処理

●スペースキーが押されたかどうかの判定 ●リプレイするための初期設定 ●行2へ飛び

SCREEN2独特のスプライトパターン定義

このプログラムはスプライトパターンデータを持っていないのに、砲丸をスプライトで表示している。データはどこにあるのだろう。R UNした直後に画面左上の4文字ぶんのスペースにいくつかの円をCIRCLE文などでかいているが、これをスプライトパターンに変換しているのだ。

SCREEN2はSCREEN1と違って、画面に表示されるすべてのドットをそのままの形でVRAMに持っている。たとえば、画面左上すみの1文字ぶんのスペース(8×8ドット)にあるドットは、VRAMのアドレス0~7に横8ドット単位で収められているのだ。その右の1文字ぶんはアドレス8~15に、その下の左端の1文字ぶんはアドレス256~263に……というふうには1文字ぶんの区画ごとにちょうどSCREEN1のキャラクタパターンのような感じで収められている。

このプログラムの行1は、まず左上すみの4文字ぶんのスペースに砲丸のパターンをかいたうえで、その場所のデータをVRAMから次々に読み出してスプライトパターンデータにしているのだ。



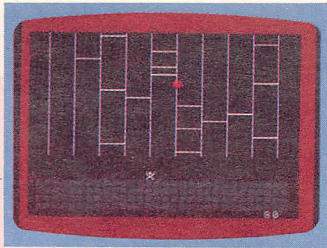
当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者① 「クリムゾンII」=〈岩手県〉岩間裕近(埼玉県)牧野友広(京都府)加藤友則 / 「水滸伝(サウンドなし・ディスク版)」=〈神奈川県〉大和田広史(福井県)山崎祥唯(大阪府)樋口幸太郎 / 「夢幻戦士ヴァリスII」=〈静岡県〉大嶋章寛・米盛浩介(大阪府)鳥井伸祥 / 「激突ベントレース2」=〈静岡県〉平山博之(福井県)木部裕造(広島県)恵木健介

あみだおとし

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY つばめ203う

👉👈遊び方は52ページにあります



※行の「」は1ページリスト横の注意書きを見て打込んでください。

```

1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,6:D
EFINTA-Z:ONSPRITEGOSUB7:ES=CHR$(27):DEFF
NA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):SPRITES(1)="<
fろん■"<":SPRITES(0)="サソf<<fテ":VPOKE8208
,84:VPOKE8194,193:F=RND(-TIME):F=133
2 CLS:T=0:K=0:X=15:Y=18:FORI=19TO22:LOCA
TE1,I:PRINTSTRING$(30,"●"):NEXT
3 C=0:FORI=0TO15:FORJ=2TO29STEP3:LOCATEJ
,I:PRINT" | ":NEXT:FORJ=0TOK:LOCATEINT(R
ND(1)*9)*3+1,I:PRINT" | ":NEXTJ,I
4 PUTSPRITE1,(0,-32):Q=0:A=1:PRINTESUSIN
G"Y79####0";T::SPRITEON:P=INT(RND(1)*10)
*3+2:IFC>9THENK=K+1:GOTO3
5 V=FNA(P,Q):PUTSPRITE1,(P*8,Q*8),8:U=-
(V=32):IFV=FTHENPLAY"V1502C8":T=T-3:LOCAT
EP-1,Q:PRINT" ":GOTO4ELSEIFQ>22ORY>22T
HENPRINT$"Y*+GAME OVER!":PLAY"V1507L32C
DCDC":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2EL
SEIFV=19ORV=20THENR=(V=19)-(V=20):A=-A
6 S=STICK(0):X=X-(S=3ANDX<30)+(S=7ANDX>1
):Y=Y-(FNA(X,Y+1)<>FANDFNA(X,Y)<>F)+(FNA
(X,Y)=F):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),10:P=P-R
*(A=-1ANDU=0):Q=Q-(A=1ORU>0):GOTO5
7 SPRITEOFF:C=C+1:T=T+1:BEEP:RETURN4
    
```

変数の意味

スプライト座標

X, Y……プレイヤーキャラの座標⇒×8, ×8-1して表示
P, Q……ボールの座標⇒×8して表示
※どちらもパターン名称テーブル上のアドレスを求めるテキスト座標としても使用される

その他の変数

A……ボール(スプライト)のあみだ上の移動方向(1のとき下へ、-1のとき横へ)
C……受けたボールの数
ES……エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る
F……床のキャラクタコード(133)/乱数初期化用
FNA(n, m)……座標(n, m)のキャラクタコード
I, J……ループ用
K……ステージ番号
R……ボールの移動方向×成分

(つねに横棒移動中と仮定しているため落下中は無効)
S……スティック入力用
T……スコア
U……ボールが、途中で切れた横棒から落下中であることの判定用(ボールの位置のキャラクタがスペースのとき1、それ以外のとき0)
V……ボールの位置のキャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期化●変数、乱数初期化●スプライト衝突割りこみ、ユーザー関数、スプライトパターン定義●カラーテーブル書き換え

2 ゲーム初期化

●変数初期化●床描画

3 ステージ初期化

●変数初期化●あみだ描画

プログラマから
ひとこと

つばめ203う生きてます



【つばめ203う】うわあ、ファンダム初採用だあ！しかも、オマケとして送った「そろばん」まで採用してくれて、ありがとうございます。イラストとサウンドは採用されたけど、ファンダムは無理だろうなんて思っていたのです。この場を借りて……、まさみ姫、りえび、かずこさん、お元気ですか？何か月もアクセスしていないので忘れてしまったかなあ……。つばめ203う、生きてます。みのさん、MOZZさん、とんてりあんさん、りゅうちゃん……オレだ、オレ。近々、また、復活するつもりですから。では、それまで……。

4 ネクストボール

●ボール消去●変数初期化●スコア表示●スプライト衝突割りこみの許可●ステージクリア判定

5 メインループ

●ボールの位置のキャラクタを調べる●ボール表示●ミスの判定と処理(スコア更新、床消去)

●ゲームオーバー判定●リプレイ処理●ボールの移動方向設定

6 プレイヤー移動

●スティック入力●プレイヤーキャラの移動●ボールの移動(座標計算)

7 スプライト衝突サブ

●割りこみ禁止●受けたボール数とスコアの更新

エスケープシーケンスによる位置指定

変数の意味のなかで、

ES……エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入るという部分を見かけることがあるだろう。CHR\$(27)は「エスケープ」と呼ばれるコントロールキャラクタで、これを使った機能をエスケープシーケンスという。いろんな機能があるのだが、ここでは、位置指定のエスケープシーケンスについて紹介しよう。

エスケープというキャラクタ、つまりCHR\$(27)は、ほかの文字のまえにくっつけてPRINTすると、後ろの文字の意味を変えてしまう働きがある。行4の1~2行目、行5の4行目にあるPRINTES"Y……(行4のほうではあいだにUS1NGが入っているがこれはエスケ

ープシーケンスとは関係ない)

が位置指定のエスケープシーケンスの実例だ。エスケープに続く「Y」(かならず大文字)は、「位置を指定する」というコマンドなのだ。そのあとに続く2文字(行4の「79」や行5の「*+」)はY座標、X座標(LOCATE文とは逆の順序)を指定する。

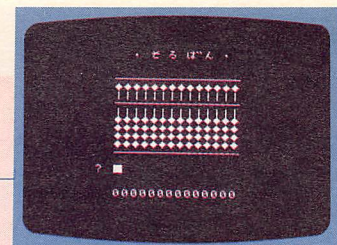
このテクニクの公式を書いておこう。LOCATE A, Bとおなじ機能を持つようにするにはPRINT CHR\$(27)+Y*+CHR\$(B+3 2)+CHR\$(A+3 2)とすればいい。エスケープをE\$に入れておいたり、「+」を省略したり、座標指定用のCHR\$を文字に置き換えたりすると、行4、行5の実例のようになるのだ。



そろばん

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY つばめ20ろう

遊び方は53ページにあります



そろばん

```
10 SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF:COLOR15,1,1:DI
MF(13),A(13,7),K$(2):E$=CHR$(27):K$(0)="
1":K$(1)="◆":K$(2)="-" :VP0KE8194,193:MS$=
"V15S0M80008C64":S$="_____
20 X=0:Y=0:CLS:PRINTES"Y#".そろばん.:P
RINTE$Y&%"S$:PRINTE$Y/%"S$:GOTO50
30 Y$="":PRINTE$Y1%"STRING$(25,""):LOC
ATE3,17:INPUTY$:L=LEN(Y$):IFL>14ORY$="T
HEN30ELSEIFY$="0"THEN20
40 Y$="."+STRING$(14-L,"0")+Y$:Y=VAL(Y$)
:IFY>=CTHEN30ELSEX=X+Y
50 N=.1:FORI=0TO13:F=VAL(RIGHT$(STR$(FIX
(X/N)),1)):A(I,0)=- (F<5):A(I,1)=1-A(I,0)
:G=F+(F>4)*5:FORJ=3TO7:A(I,J)=1:NEXT:A(I
,2)=2:A(I,G+3)=0
60 FORJ=0TO7:LOCATEI+5,J+7:PRINTK$(A(I,J
)):NEXT:LOCATE5+I,20:PRINTRIGHT$(STR$(F
),1):IFF<>F(I)THENPLAYMS
70 F(I)=F:N=N/10:NEXT:C=1-X:GOTO30
```

変数の意味

- A(n, m).....そろばん表示用配列(添字のn, mはそれぞれ+5, +7してK\$のキャラクタを表示するY, X座標として使用)
- C.....つぎに足せる数値の上限
- E\$.....エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
- F.....各位の現在の数値
- F(n).....現在の右からn番目の位の数
- G.....はじかれる1玉の数
- I, J.....ループ用
- K\$(n).....そろばん表示用キャラクタ(n: 0=|, 1=◆, 2=-)
- L.....足す数の文字列の長さ
- M\$.....PSG設定用
- N.....足し算の位をすらす
- S\$.....そろばん表示用(そろばんの上下の枠線)
- X.....足し算の結果の値
- Y.....足す数(Y\$を数値にしたもの)
- Y\$.....入力された文字列(先頭にコンマを置き、文字列の長さが14未満ならば14になるまで0を並べて使用)

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●配列宣言●E\$にCHR\$(27)を入れる(エスケープキャラクタ)●K\$(0)~(2)にそろばん表示用のキャラクタを入れる●キャラクタ色設定●M\$にPLAY文用のデータを入れる●S\$にそろばんの枠線を入れる

20 画面表示

●変数初期化●タイトル表示●枠線表示●行50へ飛ぶ

30 足す数入力

●入力する数の変数の初期化●画面に空白を作る●足す数の入力●足す数の配列の長さが14より短いか入力しなければ行30の先頭に戻り、0が入力されたら行20へ飛ぶ(御破算にする)

40 足し算

●入力された数を計算用の数値に変換する●足す数が上限値以上であれば行30へ飛ぶ(入力された数値をキャンセルする)／



上限値未満なら足し算をする

50 そろばん玉移動

●移動させる位の初期化●そろばん玉移動、計算処理のループ開始●足し算の結果の数値を文字列に変換●そろばん玉、たて棒の表示位置の決定

60 そろばん玉表示

●そろばん玉、たて棒の表示●足し算の結果を表示●そろばん玉が移動するならば効果音

70 位をずらす

●現在の位の数を一時保存する●移動させる位をすらす●そろばん玉移動、計算処理のループ終了●入力できる上限値を計算する●行30へ飛ぶ



コンピュータにやらせてみる、さうなげんたい

【つばめ20ろう】じつはこのペンネームはリンクスのハンドルネーム(パソコン通信でのペンネームのこと=編集部注)なのです。とはいっても、ここ2か月ほどアクセスしていないのですが……。このプログラムは温故知新(冷凍食品を解凍すること=編集部注)というか、コンピュータにそろばんをさせるといって、ぜひたくをさせてみようと思って作ったものです。14桁まで扱えるようにしました。ひとこといっときますが、まちがっても、これでそろばんをマスターしようと思っってははいけません(そんな人はいません=編集部注)。ムリです。

FIX(X/N)の働き

そろばん玉を表示するには、数値を1桁ごとに分解しなくてはならない。そのための方法はいくつか考えられるが、このプログラムの場合、RIGHT\$関数(右から指定した数だけ文字を取り出す)と、FIX関数(小数点以下を切り捨てる)という数値関数の組み合わせでやっている。この仕組みを解説してみよう。

そろばん玉表示のための計算をしているのは行50~70にある1のループ。最初に「N=.1」で設定されているNがこの場合の主役になる変数だ。Nはループの終わり(行70)で毎回10で割られて、小数点以下の桁数が1桁ずつ増えていくようになっている。

行50のループに入るまえに、そろばん玉に対応する数値を小数点

以下の数値に変えた値がXに入っているが、このXとNが出会うのがFIX関数のなかだ。

XをNで割るとどうなるか。たとえば、Xが0.00000123456789でNが0.000001だったとすると、X/Nの答えは1.23456789になり、Nがさらにもう1まわり小さい0.0000001なら答えは12.3456789になる。つまり、Nのなかで1になっている桁にある数が1の位にくるわけだ。そこにFIX関数が増えることと小数点以下の数が切り捨てられる。上の場合だと、結果は1と12になる。それをSTR\$で文字列にし、右から1番目の文字を取り出し、数値に変換すると答えのFはそれぞれ1, 2になる。こうして、Fには毎回左から順にその桁の数が入っていくわけだ。



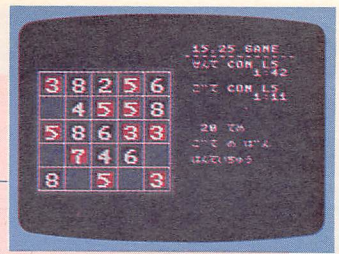
当選者
発表

●10月号ソフトプレゼント当選者◎ 「神の聖都」=〈奈良県〉田村光宏〈兵庫県〉知念秀樹・出口たつあき/「ガウディ」=〈北海道〉土谷俊行〈香川県〉高橋和道〈愛媛県〉清家征雄/「びんさんい・ほんきい」=〈埼玉県〉片岡俊也◎三重県/伊藤藤吾・綿野努/「ディスクステーション秋号」=〈埼玉県〉小林孝明(神奈川県)伊東一郎〈徳島県〉相原正敏

十五・二五

MSX MSX2/2+ RAM16K
BY FLOWER

遊び方は53ページにあります



```

10 'ooooooooooooooooooooo しょき せってい
20 SCREEN1,1:WIDTH30:KEYOFF:COLOR15,5,5:
DEFINTA-Z:DEFUSR=342:DIMX(12),Y(12),D(12
),E(12),W(12),M(12):R=RND(-TIME)
30 DEFFNN=B+(INT(RND(1)*5)*2)
40 PRINT"22秒 まってくらさい":FORI=1TO12:READX(
I),Y(I),D(I),E(I):NEXT:FORI=0TO9:READN$(
I):N$(I)=LEFT$(N$(I),2)+CHR$(31)+CHR$(29
)+CHR$(29)+RIGHT$(N$(I),2):NEXT:FORI=384
TO719:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)≠2:NEXT
50 FORI=0TO9:A=384+I*8:AD=ASC(N$(I))*8:F
ORJ=0TO7:B$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VPEEK(
A+J-1)≠2),8):A$="":FORK=1TO8:C$=MID$(B$,
K,1):A$=A$+C$+C$:NEXT:B=VAL("&B"+LEFT$(A
$,8)):C=VAL("&B"+RIGHT$(A$,8))
60 FORK=0TO1:E=AD+J*2+K:VPOKEE,B:VPOKEE+
16,C:NEXTK,J,I
70 FORI=0TO5:VPOKE8213+I,246-(IMOD2)*2:N
EXT:VPOKE8194,252:VPOKE8195,252
80 FORI=0TO7:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"10387CFE10101010",I*2+1,2)):NEXT
90 'ooooooooooooooooooooo せーむ の しゅんびゅ
100 CLS:VPOKE8193,204:E$=CHR$(27)+"Y"
110 PRINT"$"
120 L$="-----":PRINT"
"ES"!215,25 GAME"ES:CHR$(34)"1"L$
130 P$="MAN COM L1COM L2COM L3COM L4CO
M L5":FORI=0TO5:LOCATE17,4+I:PRINTI:MID$(
P$,I*6+1,6):NEXT:FORI=0TO1:U=USR(0)
140 PRINT$"+1"MID$("せんてんてん",I*3+1,3)"?"
150 A$=INKEY$:IF A$<"0"OR A$>"5"THEN150ELS
EPL(I)=VAL(A$):NEXT
160 FORI=4TO11:LOCATE16,I:PRINTSPC(12):N
EXT:PRINT$"#2せんてん"MID$(P$,PL(0)*6+1,6):
E$"&2せんてん"MID$(P$,PL(1)*6+1,6):E$CHR$(34
)"2"L$:E$"$90:00":E$"$90:00":X=2:Y=2
170 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:B(I,J)=-1:NEXTJ,
I:T(0)=0:T(1)=0:TE=0:PLAY"160L32S0M3000
180 'ooooooooooooooooooooo かめん しゅつりょく
190 TE=TE+1:B=1-(TEMOD2):PRINT$"+2"TE"て
め"ES"-2"MID$("せんてんてん",B*3+1,3) の はん":T
IME=0:IF PL(B)>0 THEN GOSUB320:GOTO250
200 'ooooooooooooooooooooo MAN の はん
210 U=USR(0)
220 K=STICK(0):A$=INKEY$:X=X+(K=7ANDX>0)
-(K=3ANDX<4):Y=Y+(K=1ANDY>0)-(K=5ANDY<4)
:PUTSPRITE0,(X*24+24,Y*24+52),7
230 N=VAL(A$):IF A$>"0"AND A$<"9"AND B(X,
Y)=-1AND(NMOD2)=BTHEN250ELSE220
240 'ooooooooooooooooooooo しょうり はんてい
250 B(X,Y)=N:PLAY"OCD":LOCATEX*3+1,Y*3+5
:PRINTN$(N):E$"/2はんていしょう":PUTSPRITE0,(0,
209):T(B)=T(B)+INT(TIME/60):LOCATE23,B*3
+4:A=INT(T(B)/60):C=T(B)-A*60:PRINTUSING
"###:##":A:C:IFC<10THENLOCATE27,B*3+4:PR
INT"0"

```

```

260 GOSUB480:F=0:FORI=1TO12:IFM(I)=5AND(
W(I)=15ORW(I)=25)THENF=I:X=X(F):Y=Y(F):F
ORJ=0TO4:PUTSPRITE0,(X*24+16,Y*24+52),14
:X=X+D(F):Y=Y+E(F):FORK=0TO30:NEXTK,J:PU
TSPRITE0,(0,209):NEXTLSENEXT:IFTE=25AND
F<1THENPRINT$"-2 ひきわけ":F=13
270 PRINT$"/2"SPC(7):IFF=0THEN190
280 'ooooooooooooooooooooo せーむ おーはー
290 IFF<>13THENPRINT$"-8かち!!":FORI=8213
TO8217STEP2:VPOKEI+B,241:NEXT
300 PLAY"160CDEFCDFFCDEFFG4":FORI=-1TO
0:I=PLAY(0):NEXT:PRINT$"32SPACEをおしてね":F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO70
310 'ooooooooooooooooooooo COM かんかえる
320 IFTE=1THENX=2:Y=2:N=FNN:RETURN
330 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:P(I,J)=0:N(I,J)=
FNN:IFABS(2-I)*ABS(2-J)=2ANDB(I,J)=-1THE
NP(I,J)=P(I,J)+2ELSEP(I,J)=P(I,J)+3
340 NEXTJ,I:GOSUB480:FANDW(I)<12
350 IFM(I)=4ANDW(I)>5ANDW(I)<26AND(W(I)M
OD2<>B)THENP=1000:N=25-W(I):N=N+(N>9)*10
:GOSUB460:I=12:GOTO390
360 IFM(I)=4ANDW(I)>5ANDW(I)<26ANDW(I)MO
D2=BTHENP=100:N=FNN:GOSUB460
370 IFM(I)=3ANDW(I)MOD2=1ANDPL(B)>1ANDRN
D(1)>.2THENP=20:N=FNN:GOSUB460
380 IFM(I)=2AND(PL(B)=3ORPL(B)=5)THENFOR
F=1TO3:N=FNN:IFW(I)+N>5ANDW(I)+N<18AND(W
(I)+N)MOD2<>BTHENP=3:F=5:GOSUB460:NEXTFE
LSENEXTF
390 NEXTI:Z=-1
400 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:IFP(I,J)>ZANDB(I
,J)=-1THENZ=P(I,J):NEXTJ,IELSENEXTJ,I
410 X=RND(1)*5:Y=RND(1)*5:N=N(X,Y):IFP(X
,Y)<ZORB(X,Y)>-1THEN410
420 IFPL(B)<4ORP(X,Y)>999THEN40ELSEB(X,
Y)=N:GOSUB480:F=0:FORI=1TO12:IFM(I)=4AND
W(I)>5ANDW(I)<26ANDW(I)MOD2=BTHENF=1:NEX
TELSENEXT
430 IFF=1THENB(X,Y)=-1:F=0:FORI=0TO4:FOR
J=0TO4:F=F-(P(I,J)>1ANDB(I,J)=-1):NEXTJ,
I:IFF>1THENP(X,Y)=-1:Z=-1:GOTO400
440 RETURN
450 'ooooooooooooooooooooo さぶるーちん
460 Q=X(I):R=Y(I):FORJ=1TO5:IFB(Q,R)=-1T
HENP(Q,R)=P(Q,R)+P:N(Q,R)=N
470 Q=Q+D(I):R=R+E(I):NEXTJ:RETURN
480 FORI=1TO12:SX=X(I):SY=Y(I):W=0:M=0:F
ORJ=0TO4:F=-4-(B(SX,SY)=-1):M=M+1-F:W=W+F+
B(SX,SY):SX=SX+D(I):SY=SY+E(I):NEXT:M(I)
=M:W(I)=W:NEXT:RETURN
490 'ooooooooooooooooooooo てーた
500 DATA,2,1,,2,,,1,,,4,1,,,,,1,4,,,
1,,,1,4,,,,-1,1,,1,1,,,3,1,,1,,,1,3,,,1
510 DATA-イアウ,クコケサ,エカオキ,シセソ,タツチテ,ネハノヒ,トニ
ナヌ,フホヘマ,ミメムモ,マヨユ
520 '
530 'REMふんは うちこまなくても かまいません。
540 'うちこんでくれた みなさま こんこうさまでした。

```

変数の意味

テキスト座標

X, Y……各数値パネルの座標
 →そのままでは仮想座標として使用され、×3+1、×3+5して表示。カーソル表示用のスプライト座標としても使用

その他の変数

- ゲーム進行用
- B……手番(0:先手、1:後手)
- B(n, m)……仮想座標(n, m)に置かれているパネルの値(置かれてなければ-1)
- D(n), E(n)……筋の探索用仮想座標データ(増分)
- F……汎用フラグ
- K……スティック入力用
- M……パネル数カウンタ
- M(n)……各筋のパネル数
- N……置くべきパネルの値
- PL(n)……打ち手のコード(0~5, nは手番)
- SX, SY……パネル数・パネル値集計時のパネルの仮想座標
- TE……手番号
- W……パネル値集計用
- W(n)……各筋の合計
- X(n), Y(n)……筋の探索用仮想座標データ(始点)

レベル5の思考ルーチン

コンピュータのレベル5の思考ルーチンでは次のようなアルゴリズムで打つ手を評価している。

- パネル数が4、パネル値合計が6以上25以下で偶奇が自分のパネルと逆なら(先手が奇数なら、後手は偶数なら)評価値1000。勝ち。
- パネル数が4、パネル値合計が6以上25以下で偶奇が自分のパネルと同じなら評価値100。放っておけば負ける。
- パネル数が3、パネル値が奇数なら8割以上の確率で(乱数による)評価値20。
- パネル数が2でパネル値合計が奇数の場合、打った結果、パネル値合計が6以上17以下になるなら評価値3。打つ手のパネル値は乱数により3回チャレンジ。
- 中央のマスと同じ筋にないマス(8か所)は、あらかじめ評価値を他より1低くしてある(行330)。

- 思考ルーチン用
- N(n, m)……仮想座標(n, m)に打つパネルの値
- P……特定の筋に対する評価値
- P(n, m)……手の位置別評価値(評価値テーブル)
- Q, R……評価値を評価値テーブルに加えるときの仮想座標
- Z……最大の評価値

- その他
- A, A\$, AD, B, B\$, C, C\$, E……パネル構成文字のパターン定義用(A\$はキー入力用としても使用)
- E\$……CHR\$(27)
- FNN……パネル値発生乱数(ユーザー定義関数)
- I, J, K……ループ用
- L\$……罫線
- N\$(n)……値がnのパネル
- P\$……プレイヤーメニュー
- R……乱数初期化用
- T(n)……消費時間
- U……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

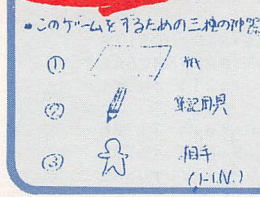
プログラム解説

- 10 REM文
- 20~60 画面等初期化/ユーザー関数定義/パネル表示用文字列作成/太文字処理/キャラクタパターン定義
- 70~170 ゲーム初期化
- 70~80 色設定/スプライトパターン定義
- 90~120 盤表示
- 130~150 プレイヤー選択
- 160 表示を整える
- 170 盤、消費時間クリア
- 180~230 手を打つ

- 180 REM文
- 190 手番の表示とコンピュータの指し手
- 200~230 人の指し手
- 240~270 終了判定
- 240 REM文
- 250 パネルを置く/消費時間の更新と表示
- 260~270 終了判定
- 280~300 ゲームオーバー
- 310~440 思考ルーチン
- 310 REM文
- 320 第1手の指し手
- 330~340 評価値テーブル、パネル値テーブルの初期化
- 340~390 各筋のパネル数、パネル値による評価

- 400 最大評価値の探索
- 410 最大評価値の手の探索
- 420~440 レベル4以上で、敵を勝たせる手を選択している場合はその手の評価値を負にして、2以上の評価値が残っているかぎり行400から
- 450 REM文
- 460~470 番号1の筋で評価値テーブルにPを加え、パネル値テーブルをNにするサブ
- 480 パネル数、パネル値集計サブルーチン
- 490 REM文
- 500~510 筋探索データ/パネル構成文字(行30で読みこみ)
- 520~540 REM文

プログラマからひとこと



1年ほどかかりました

[FLOWER]どーも。プログラムのほうは初めてです。サウンドフォーラムは初投稿で載ったんですけど、こっちのほうは1年ほどかかりました。プログラムはとてもしっかりしにくくすみません。でもそのぶんおもしろいと思います。質問ですがどうしてファンダム通信スペシャルでは本名で載ってしまうのでしょうか(舞台裏だからです=編集部注)。

プログラム確認用データ

使い方は58ページ

10>36	20>160	30>6	40>77
50>128	60>123	70>48	80>214
90>60	100>164	110>47	120>51
130>153	140>124	150>177	160>26
170>143	180>40	190>191	200>21
210>80	220>238	230>86	240>16
250>251	260>213	270>13	280>123
290>120	300>246	310>41	320>38
330>37	340>128	350>255	360>153
370>143	380>152	390>40	400>89
410>217	420>251	430>20	440>198
450>237	460>2	470>68	480>72
490>239	500>102	510>183	520>198
530>37	540>118		

レベル6を追加する改造法

以下の行を修正・追加すると、メニューは表示されませんが、レベル6を選択できるようになる。強いぞー。

```

130 P$="MAN COM L1COM L2COM L3COM L4CO
M L5COM L6":FORI=0T05:LOCATEI17,4+I:PRINT
I:MIDS(P$,I*6+1,6):NEXT:FORI=0T01:U=USR(
0)
150 AS=INKEY$:IFAS<"0"ORAS>"6"THEN150ELS
EPL(I)=VAL(AS):NEXT
330 FORI=0T04:FORJ=0T04:P(I,J)=0:N(I,J)=
FNN:IFABS(2-I)*ABS(2-J)=2ANDB(I,J)=-1AND
PL(B)<6THENP(I,J)=P(I,J)+10ELSEP(I,J)=P(
I,J)+11
350 IFM(I)=4ANDW(I)>5ANDW(I)<26AND(W(I)M
OD2>B)THENP=1100:N=25-W(I):N=N+(N>9)*10
:GOSUB460:I=12:GOTO390
360 IFM(I)=4ANDW(I)>5ANDW(I)<26ANDW(I)MO
D2=BTHENP=100:N=-1:GOSUB460
370 IFM(I)=3ANDW(I)MOD2=1ANDPL(B)>1AND(R
ND(1)>.2ORPL(B)=6)THENP=20:N=-((W(I)>16)*
(25-B-W(I))-((W(I)<16)*(8+B)):N=N-(N<0)*10
:GOSUB460
    
```

```

382 IFPL(B)<6THEN390ELSEN=-1:IFM(I)=4THE
NP=1ELSEIFM(I)=3THENIFW(I)MOD2=1THEN390E
LSEIFW(I)>5ANDW(I)<17THENP=-30ELSEP=6:IF
W(I)<6THENN=BELEN=8+B
384 IFM(I)=2THENIFW(I)MOD2>BTHENIFW(I)=
17THENP=25:N=8ELSEP=-3ELSEP=2:IFW(I)+B<1
7THENN=16-W(I):IFN>9THENN=N-10
386 IFM(I)=1THENIFW(I)MOD2=1THENP=-3ELSE
P=2:N=FNN:IFW(I)=8ANDN=9THENN=7
388 IF M(I)>0THENGOSUB460
390 NEXTI:Z=-1000
460 Q=X(I):R=Y(I):FORJ=1T05:IFB(Q,R)=-1T
HENP(Q,R)=P(Q,R)+P:IFN>-1THENN(Q,R)=N
    
```

改造リストのプログラム確認用データ

130>155	150>181	330>159	350>195
360>29	370>234	382>97	384>121
386>97	388>100	390>0	460>206

変数の意味

- A、A\$, B、B\$……汎用
- A\$(n)……コースを構成するパーツの展開用データ(n=0~8:各パーツの番号に対応)
- BL(n)……ベストラップ(n=0:コース番号に対応)
- C……コース番号
- CS……マシン語チェック用
- C\$……コースの名前
- C\$(n)……背景用キャラクタの色データ(n=1~4:時間によって指定)
- CA(n)……各コースのコースデータ格納位置(n=C)
- CL……コースの総数
- CR(n)……コースレコード(n=C)
- D……各週のタイム表示位置
- E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
- FNB(n, m)……16進文字データを数値に変換するユーザー定義関数
- I、J、K、L……ループ用
- S……スピード
- S\$(n)……サウンドデータ
- T……タイム表示用
- T(n)……各週のラップタイム(n=1~3:周回数に対応)
- U……USR関数呼び出し用
- Z……時間用カウンタ

プログラム解説

10 初期設定/ユーザー定義関数定義/変数設定(エスケープシーケンス用)

オリジナルコースを作る改造法

行350以降にある、0~8の数字を列ねた文字列がコースデータだ(ただし、データの始めと終わりにはかならず00)。0~8の数字はコースを構成するパーツの番号で、次のように対応している。

- 0……長さ8キャラの直線
- 1……もっともゆるいカーブ。長さ32キャラ、比率1キャラ(キャラ=画面でコースが1段スクロールする距離、比率=1キャラ進むあいだにコースがずれる量)
- 2……わりと曲がりやすいカーブ。長さ16キャラで、比率2キャラ
- 3……きついカーブ。長さ10キャラ

20~30 USR関数定義(ワークエリアに直接呼び出すアドレスを書きこむ)/マシン語書きこみ処理

40 太文字処理/スプライトパターン定義/背景の色データ読みこみ/数字の色設定

50 表示用コースデータ書きこみ/パーツ展開用データ読みこみ

60 コースパターンデータ読みこみ/コースパターンデータを展開して書きこみ

70 サウンドデータ設定

80 ワークエリア初期化/タイトル画面表示

90 コース選択/ゲーム画面の空表示

100 各パラメータ表示

110 ゲーム開始時処理

120 タイム表示/移動処理(スティック入力)/加減速処理(トリガー入力)

130 効果音

140 完走処理/効果音/コースレコード更新

150~160 ベストラップ更新

170 タイム表示/タイムオーバー判定サブ

180~190 コースアウト

200 効果音サブ

210 タイムオーバー

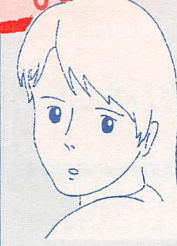
220 リプレイ

230 背景用キャラクタの色設定、パターン定義サブ

240~290 マシン語データ、チェックサムデータ(行20で読みこみ)

ラ、比率3キャラ
4……ほとんど直角に近いカーブ。長さ8キャラ、比率4キャラ
以上は左カーブ。右カーブはおなじ順で5~8に対応。適当にコースデータを作れば自動的にはじめとおわりがつながる仕組みだ。データは、コースレコード、ベストラップ、コースデータの順にDATA文で。行10のCLという変数で全コース数を設定しているので、CLに入れる数を書きかえれば追加コースもOK。増やしすぎるとディスクのワークエリアを壊すことがあるので注意。

プログラマからひとこと



注意:この雑誌も使っているソフト、PCエンジンはありません。僅かな地味なやっかいなソフトです。

GR&GR2

【やすし】はじめまして、初採用です。タイトルに「GR2」とあるが、もともと、採用されたのはGRのほうで、GR2はGRを送った次の日にGRを修正して送ったものでした。GRがGR2を押しつけて採用されるはずはないと思いましたが電話に出た人がとぼけていて失礼しました(編集部注)。が、次に、GRとGR2はどれくらいちがうかと質問され「処理スピードがあがっただけですけど」というと変えてくれるとのこと。うれしーかぎりであります。

300~330 スプライトパターンデータ、背景用キャラクタの色データ(行40で読みこみ)

340 コース表示用キャラクタデータ(行50で読みこみ)

350~370 パーツ展開用データ(行50で読みこみ)、各コースの初期コースレコード、初期ベストラップ、コースデータ(行60で読みこみ)

*行350の10個目のデータ(590:コースAの初期コースレコード)以降が、各コースのデータだ。以下、コースAの初期ベストラップ(180)、コースデータ(0060……5600:コースAの形。改造法参照)の順に、各コースのデータがならんでいる。

タを書く(パーツデータ展開)

●USR3

&HC5AB~&HC5B3

コース表示

●USR4

&HC5B4~&HC63C

バイクの移動処理、コースの画面表示、コースアウト判定*USR5、USR6はこの中にふくまれ、コースアウト時にバイクをコースまでもどすのに使用

●USR7

&H0090~

PSGレジスタ初期化のB I O Sルーチン

●ワークエリア

&HC500~&HC50F

コースのX座標

&HC510~&HC52F

バイクの移動増分データ

&HC530~&HC53F

コースの表示用増分データ

&HC540~&HC54F

海の表示用キャラクタ

&HC550~&HC551

汎用ワークエリア

&HC64D~&HD44C

コース表示用データ

&HD44D~

コースデータ

マシン語解説

●USR0

&HC552~&HC580

太字処理/ワークエリア初期化

●USR1

&HC581~&HC59A

画面を構成しているキャラクタの色を入れかえる(スクロール)

●USR2

&HC59B~&HC5AA

引数によりワークエリアにデー

プログラム確認用データ

使い方は58ページ

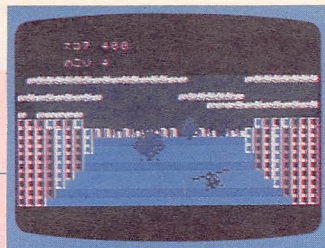
10 > 117	20 > 245	30 > 34	40 > 73
50 > 12	60 > 105	70 > 147	80 > 61
90 > 82	100 > 223	110 > 73	120 > 238
130 > 223	140 > 64	150 > 36	160 > 53
170 > 84	180 > 175	190 > 93	200 > 55
210 > 95	220 > 205	230 > 43	240 > 79
250 > 26	260 > 201	270 > 77	280 > 6
290 > 245	300 > 19	310 > 253	320 > 72
330 > 246	340 > 44	350 > 180	360 > 182
370 > 34			

パースーヨonderブレード

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 仲田英雄

遊び方は55ページにあります



```
10 SCREEN1,3,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:
DEFSNGM,H:COLOR6,15,1:A(3)=1920:A(4)=192
8:HI=0:PRINT"8秒おまちなさい":GOTO810:'シキ●●●
20 IFPLAY(0)=0THENSOUND10,16
30 S=STICK(0):ONS+1GOTO60,60,50,50,50,60
40 G=5:Q=Q-1:GOTO70
50 G=6:Q=Q+1:GOTO70
60 G=0:DATA,2,20,9,42,10,A4,11
70 X=X+Q:PUTSPRITE0,(X,120),4,G:IFX>2100
RX<14THEN460
80 ONZ+1GOTO150,90,580,610,170:'ミサイル●●●
90 MI=MI+1:ONMI+1GOTO100,120,120,110,120
,120,120,130:DATA76,FE,FF,FF,FD,EE,50,
100 MI=-1:IFSTRIG(0)THENMI=0:V=X-6:Y=130
:BP=20:BS=5:PLAY"V15L6408BB-AA-GG-":GOTO
230ELSE230
110 BP=21:BS=2
120 Y=Y-BS:PUTSPRITE1,(V,Y),1,BP:GOTO230
130 PUTSPRITE1,(0,209):MI=-1:IFV>A3-18AN
DV<A3+6THENDA=DA+1:PLAY"L6408EDC","06L64
CDE":IFDA>2*ST+2THEN570
140 GOTO230:DATA,36,FF,FF,FD,EE,50,
150 IFSTRIG(0)=0THEN170ELSEN=N-1
160 FORI=0TO80:NEXT:PRINTE$"Y! ("N:GOTO20
170 S0=S0+1:ONS0+1GOTO210,180,210,190,21
0,200,210'メイ●●●
180 VPOKE8208,0:VPOKE8207,03:VPOKE8197,0
2:VPOKE8205,06:VPOKE8210,04:VPOKE8206,05
:GOTO210
190 VPOKE8208,03:VPOKE8207,02:VPOKE8197,
0:VPOKE8205,04:VPOKE8210,05:VPOKE8206,06
:GOTO210
200 VPOKE8208,02:VPOKE8207,0:VPOKE8197,0
3:VPOKE8205,05:VPOKE8210,06:VPOKE8206,04
:S0=-1
210 ONZ+1GOTO300,,610,300:'ホノス●●●
220 Z=1:E=22:K=-1:OP=14-ST:MI=-1:A3=95
230 K=K+1:ONK+1GOTO290,290,290,290,290,2
40,290,290,290,290,270,290,290,290,270,2
90,290,280
240 E=7:A4=A3:T2=99:IFST<4THEN260
250 J=RND(1)*6-2:IFJ=0THENM=0:GOTO290
260 M=(X-A3)/(12*J):GOTO290
270 E=E+1:GOTO290
280 E=22:K=ST-2:BB=-BB:IFX-L<A4ANDX+L>A4
THEN460ELSEN=N+L*ST:PRINTE$"Y! ("N
290 A3=A3+BB:A4=A4+M:T2=T2+2:PUTSPRITE3,
(A3,99),BC,OP:PUTSPRITE2,(A4,T2),8,E:GOT
020:'キ●●●
300 K=K+1:ONK+1GOTO,330,330,330,330,310,
330,330,330,330,310,330,330,310,330,320
310 E=E-1:M=M*2.9:GOTO330
320 E=P:M=1:K=0:T1=69:READC:N=N+L:PRINTE
$"Y! ("N:C=C-3:IFA1-L<XANDA1+L>XTHENA1=C*
5+112:GOTO460ELSEA1=C*5+112:PUTSPRITE2,(
0,209)
330 W=W+1:ONW+1GOTO,450,450,450,450,340,
450,450,450,450,340,450,450,340,450,350
340 E2=E2-1:M2=M2*2.9:GOTO450
```

```
350 E2=P:M2=1:W=0:T2=69:READR:N=N+L:PRIN
TE$"Y! ("N:R=R-3:T=T+1:IFA2-L<XANDA2+L>XT
HENA2=R*5+112:GOTO460ELSEA2=R*5+112:PUTS
PRITE3,(0,209):DATA1,4,,5,2,6,3,,2,6,5,2
,,3,2,6,,1,4
360 ONT+1GOTO,20,20,20,20,20,20,20,20,20
,220,220,220:'メソッテイ●●●
370 ST=ST+1:N=N+4*ST*L^2:J=-1:GOTO720:DA
TA,6,3,2,5,1,4,,6,5,3,1,,6,2,1,,6,5
380 Z=UR:J=ST:C=-2:BB=2:R=3:W=8:P=4:M=1:
M2=1:A1=90:A2=134:T1=66:T2=110:DA=0:OP=9
+ST:ONST+1GOTO,390,400,410,420,430
390 KC=12:K2=12:O=51:O2=0:O3=34:O4=180:O
5=229:O6=247:BC=6:K=85:Q=245:T=181:S=245
:RESTORE350:GOTO440
400 KC=6:K2=6:O=171:O2=187:O3=155:O4=97:
O5=129:O6=161:BC=12:K=153:Q=73:T=89:S=16
9:RESTORE370:GOTO440
410 J=-2:KC=8:K2=9:O=119:O2=247:O3=87:O4
=193:O5=33:O6=49:BC=1:K=68:Q=36:T=52:P=1
6:S=244:RESTORE430:GOTO440
420 KC=10:K2=13:O=238:O2=78:O3=119:O4=11
3:O5=81:O6=33:BC=15:K=17:Q=81:T=33:P=16:
S=225:RESTORE440:GOTO440
430 O=34:O2=25:O3=194:O6=65:Z=3:K3=-1:K=
68:Q=164:T=Q:S=244:DATA,6,1,5,2,4,3,3,4,
2,5,1,6,,3,3,4,2,
440 VPOKE8204,K:VPOKE8219,T:VPOKE8218,Q:
VPOKE8222,S:K=0:T=0:Q=0:E=P:E2=P:IFST=5T
HEN610ELSE20:DATA,1,2,3,4,5,6,,1,2,3,4,5
,6,,1,2,3,4,5
450 T1=T1+M:T2=T2+M2:A1=A1+C*M*.4:A2=A2+
R*M2*.4:PUTSPRITE2,(A1,T1),KC,E:PUTSPRIT
E3,(A2,T2),K2,E2:GOTO20:'ハノク●●●
460 T=T+1:U=U-1:PUTSPRITE1,(X,120),4,G:P
LAY"V14L1602C0ER3BFC","",03V15L32BFCR3C
DGBA":Q=-1:BS=120:MI=6:V=0
470 Q=Q+1:ONQ+1GOTO480,480,480,480,510,4
80,480,480,480,480,480,480,490,520
480 BP=RND(1)*3+17:K3=RND(1)*3+8:FORI=0T
050:NEXT:GOTO500
490 BP=22:DATAFB,C3,C3,C3,C3,C3,FB,FB
500 PUTSPRITE0,(X,BS),K3,BP:GOTO470
510 FORI=0TO40:PUTSPRITE0,(X,120+I):PUTS
PRITE1,(X,120+I):NEXT:BS=160:GOTO470
520 PUTSPRITE1,(0,209):IFU<0THEN550ELSEI
FX>210THENX=210ELSEIFX<14THENX=14
530 PRINTE$"Y*,TAKE OFF"E$"Y#("U:PUTSPR
ITE0,(X,160),4,0:PRINTE$"Y*,aaaaaaaa":I
FSTICK(0)<>5THEN530
540 Q=0:FORI=0TO40:PUTSPRITE0,(X,160-I):
NEXT:GOSUB880:GOTO20
550 IFN>HITHENHI=N
560 J=-1:ST=1:PRINTE$"Y*,GAME OVER":IFST
RIG(0)THEN820ELSE560:'●●●ヤッター
570 K=-1:PLAY"L1601BB-V14AA-V13GG-",03L
64V15FBEDAD":DATA7C,5E,5E,5E,5E,5E,5E,56
580 Z=2:K=K+1:ONK+1GOTO590,590,590,590,5
90,590,590,590,590,590,600,20,20,20,370
590 OP=RND(1)*3+17:BC=6:GOTO230
```


変数の意味

スプライト座標

- A1, T1……障害物1の座標
- A2, T2……障害物2の座標
⇒T2はボスの弾のY座標としても使用される
- A3……ボスのX座標
- A4……ボスの弾のX座標
- V, Y……ミサイルの座標
- X……自機のX座標

その他の変数

- A……キャラクタパターン書きこみ用VRAMアドレス
- A\$……パターン定義用/画面表示文字列データ用
- A(n)……変数Aの保存用
- BB……ボスのX座標増分
- BC……ボスの色番号
- BP……ミサイルおよび自機爆発のスプライトパターン番号
- BS……ミサイルのY座標増分、爆発時の自機X座標
- B\$……スプライトパターンデータ読みこみ用/画面表示文字列データ用
- C……障害物1のX座標増分および増分データ読みこみ用
- C\$, D\$……画面表示文字列データ用
- DA……ボスのダメージ
- E……ボスの弾および障害物1のスプライトパターン番号
- E2……障害物2のスプライトパターン番号
- E\$……CHR\$(27)
- G……自機のスプライト番号
- HI……ハイスコア
- I……ループ用/汎用
- J……ボスの弾の発射フラグ/ループ用
- K……障害物面かボス面か
- KC……障害物1の表示色
- K2……障害物2の表示色
- K3……エンディング面の判定用/自機爆発色
- K4……ループ用
- L……ゲームレベルおよびスコア増分
- M……障害物1の座標増分/ボスのX座標増分
- M1……ミサイルの発射判定用

- M2……障害物2の座標増分
- N……スコア
- O, O2, O3, O4, O5, O6……キャラクタパターン書きこみ用
- OP……ボスのスプライトパターン番号
- P……障害物のスプライトパターン番号設定用
- Q……自機の状態フラグおよび自機のX座標増分
- R……障害物2のX座標増分および増分データ読みこみ用
- S……スティック入力用
- ST……ステージ数
- S0……ボス面から障害物面への切り換え判定用
- T……障害物面からボス面への切り換え判定用/キャラクタ色書きこみ用/エンディング時のスクロール判定用/ウラ技面でのデータ入力用
- U……自機数
- UR……ホバーリング判定用
- W……障害物の状況判定用/エンディング時のスピード調節用
- Z……ゲーム状況判定用

- 判定/効果音/ダメージ判定/ホバーリング(トリガー入力)/ボス面が続くかの判定/色設定/ステージクリア判定
- 220~290 ボス面の変数設定/状況判定/弾発射時の変数設定/ステージ4の判定処理/弾のX座標増分設定/スプライトパターン番号設定/命中判定/スコア処理/ボスと弾の表示
- 300~350 障害物の状況判定/スプライトパターン番号および座標増分処理/消去時の変数設定/スコア処理/衝突判定/次のX座標設定/消去/障害物座標増分データ(行320および行350で読みこみ)
- 360~450 障害物面が続くかの判定/障害物座標増分データ(続き)/色設定/ゲームクリア判定/障害物表示
- 460~510 自機爆発/効果音/状況判定/スプライトパターン番号および色設定/キャラクタパターンデータ/表示/落下処理/ミサイルのX座標設定
- 520~540 爆発消去/ゲームオーバー判定/背景衝突判定処理/メッセージ表示/自機表示/キー入力待ち/自機上昇処理
- 550~560 ハイスコア、リプレイ処理
- 570~600 ボス爆発時の効果音

- /キャラクタパターンデータ/変数設定/状況判定/スプライトパターン番号および色設定/ミサイル、ボスおよび弾のスプライト消去/色設定
 - 610~700 ゲームクリア時のハイスコア処理/スコア表示/状況判定/自機を中央に表示/スピードを遅くする/キャラクタパターンデータ/着陸地点表示/色設定/着陸/メッセージ表示/リプレイ処理
 - 710~800 ステージ判定/キャラクタパターン書きこみ/状況判定/キャラクタパターンデータ/ステージ0かの判定
 - 810~870 スプライトパターン定義/スタート時の変数初期設定/タイトル画面表示/キャラクタ色書きこみ/メッセージ表示/表示用文字列データ設定/スタート(スティック入力)/画面初期設定/ウラ技判定(トリガー入力)/表示用文字列データ設定/空表示
 - 880~910 効果音(自機)/背景表示
 - 920~1140 ウラ技処理/スプライトパターンデータ(行810で読みこみ)
- 【おことわり】この作品は10画面で投稿されたものですが、サウンド系のバグ修正のため10画面を超えています。

プログラム解説

- 10 初期設定
- 20~80 効果音設定(PLAY文が終了するとサウンドレジスタも初期化されるためPLAY文の終了を判定して設定しなおす)/自機移動(スティック入力)/キャラクタパターンデータ(行730で読みこみ)/表示/背景との衝突判定/状況判定
- 90~210 ミサイル発射判定/キャラクタパターンデータ(行790で読みこみ)/発射/変数設定/効果音/表示/消去/命中

プログラマからひとこと



友だちにせがまれて

【仲田英雄】このゲームはヘリファンの友だちに超ウルトラスーパーサンダーブレードを作ってくれとせがまれ、わかったよーといって作ったものです。自慢はグラフィックです。次回作はパースーボールオ・ブラザーズです(ウ)。ほんとはアフターバーナーのようなものです。ほくは将来ゲームの開発の仕事をやってみたいと思っていますのでメーカーの方よろしくお願いします。

プログラム確認用データ

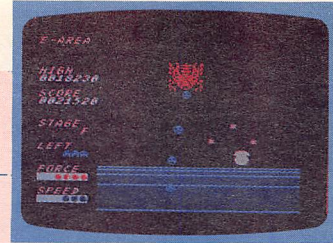
使い方は
58ページ

10 > 94	20 > 192	30 > 98	40 > 217	610 > 101	620 > 54	630 > 133	640 > 208
50 > 221	60 > 116	70 > 127	80 > 231	650 > 193	660 > 210	670 > 74	680 > 148
90 > 247	100 > 243	110 > 186	120 > 228	690 > 142	700 > 197	710 > 0	720 > 51
130 > 234	140 > 132	150 > 148	160 > 120	730 > 51	740 > 248	750 > 146	760 > 139
170 > 116	180 > 150	190 > 82	200 > 174	770 > 251	780 > 69	790 > 236	800 > 175
210 > 183	220 > 45	230 > 223	240 > 187	810 > 232	820 > 250	830 > 205	840 > 10
250 > 94	260 > 47	270 > 3	280 > 246	850 > 23	860 > 86	870 > 208	880 > 44
290 > 255	300 > 252	310 > 24	320 > 80	890 > 16	900 > 135	910 > 252	920 > 193
330 > 222	340 > 50	350 > 171	360 > 123	930 > 90	940 > 41	950 > 35	960 > 226
370 > 254	380 > 241	390 > 252	400 > 149	970 > 156	980 > 19	990 > 188	1000 > 12
410 > 150	420 > 211	430 > 47	440 > 195	1010 > 244	1020 > 60	1030 > 195	1040 > 233
450 > 112	460 > 225	470 > 2	480 > 25	1050 > 216	1060 > 208	1070 > 113	1080 > 182
490 > 252	500 > 53	510 > 61	520 > 192	1090 > 39	1100 > 151	1110 > 112	1120 > 52
530 > 25	540 > 92	550 > 101	560 > 84	1130 > 208	1140 > 89		
570 > 13	580 > 106	590 > 39	600 > 78				

E=AIRIEA

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 米屋のチャチャチャ 遊び方は56ページにあります



チャチャ

注意 行90以降はすべてREM文ですが、これは特殊なマシン語データなので、1文字ずつ確実に打ちこんでください。データは数字とアルファベットの英文字と小文字、「/」しかなかった。また、行10の文字列は、この特殊なマシン語データを展開するためのマシン語データなのでこれも1文字ずつ確実に打ちこんでください。**【最重要注意】このプログラムはRUNするとリストが破壊されます。かならずRUNのまえにセーブしてください。**

```

10 CLEAR 300,&HDBFF:AS$="210010E5CD53002A
76F606027E23666F10FA7801070009477E23B728
F5FE5C283DE5D62EFE0C3808D607FE263802D606
87876778B7280A68AFBC0C0FF68010F9456F5CA2
577D2FA3B25778C60647D6083809473A06004F7A
ED7953E118BA01D524112AADE1CD5900C300B0
20 SCREEN 0,,0:PRINT"PLEASE WAIT":FOR I=
0 TO 106:POKE &HDC00+I,VAL("&H"+MID$(AS,
I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HDC00:U=USR(0)
30 'U...Q.NKM3/U/E/.I.E.A2.....
...EE40./k/U.3/UQ4.3.1.....M.I.A..2./3
E...//.M6.5.4..I4/kM.I.A..../U/E.k../E
.2.....1.6.....E.....6.k.2.....
...I...M...Q.0.....5...../U.3.E...
.....//.M4.3.1.....U.Q.M./EM5
40 '/U/E.k.....4.3.1.....FI....EE40./k
/U.3/UQ4.3.1.....M.I.A..I./.....
.....2F..D.NfY42EMF/V24cJNJZJKJJOdJZJ
KJJNJZJKJJNJZJKEJNJZJKJJNJZJKJJNKEEY
J3FIJ3FIJ3FIJ3FIJ3FIJ3FIJ3FIJ3FIJ3FI
J3JNJZJKJJNJZJKJJNJZJKJJNJZJKJJNJ
50 'ZJKJJNJZJKJ....e.1.20s.10316IAV1.oA
1UKB102A0kkV1.kA1kkC1.sAzU.A6UKEAF.L2.kH
6FAV2kkw1/wA212EAF.L2.ny..kXN0BY6kkI2FF/
3/2I1/KFIDAJ1/MA302I6FEA3UKIEFF/3.ny..kW
1/2L2K2FAF2A2V2GUF6F2c2G2F6A6Ukv10IA.kny
..k/N.3Y.EkSF/sA52EQ1/ow5G6R1/gA.Ek010
60 'IA/.ny..k0.6A4.kL1/YV4G2N1/dc4Uk010
IA/Ek01.6A7AEY1Ds.1.62.Ek6H.ZA0Uk0/.2A3X
EK1/IA5kkG6F6V2UkV1.62.EkP102A7Ek4102A/k
ny..kUB0.o61EUB0.o61EUB0.A7Ek3N.JY/EkVem
316Ek27.EY/.kVEm316Ek1V.C2.kk/B.6o.HE01.
Y20Uk67.UY0.kV1.N2/Uny.6.4E....2JbU.N.
70 '...FKS./Y.1E.JU05..I.M.....wBmjntew
nT4nnNivnQixnT4nnOyxnLPF.E5WnIQ.nKjFnMzf
nOeyDU2mgHHBP9ouYxHpnQixwH8HrApBgApyjQqS
jOwmxgHBtP.WhhHBff5BnP1BwPAuUxHyzm.TnKjF
nLpFnQ..6Kyk2KgN.Ec.krf2IpFDI3/3F0.V6PT0
.P2VYxEp80IVZv.FH/Y/2E1BSgHBDf5Bx9.MZI
80 'L3J0RH63FGKG//Fo37HW.V6Pqk2Ikn.F....nL
f2nHuLnTGkkkCkdG.UFo3BFG.UHpN3IW.UdG264.
MGLSIy6.2M.ApK.C2/6..7kF1imG4OfXemp2Ry6v
QUyL1tmF2...M62DsPSv6UxwbBRh2V9f2FH/Y/2.
1BSgEughH4E03G4QpQLAoygQrog04mp5vy0Adkh1
H199/HJ235FG.U60/1H2J/IW.VnNil0043gF47
90 '4EK2.ApuL1s/5U1BYk.y/lSynNA.DUUS0wqH
.04kp1HBhh1BP9qjnNM.DSMzLuzBYk.4./1ynNil
CC51wPBNHpIUEZ7DGoIUJ2V36373EoxGF0.V60jI
20LI/UM0jWAHDx1.2DSrmQqr.1.4DjwmUxH7nFP3
CcDIhwfxgwr6gFXAcFDIhm.ZDH8np0eqp5smhBEX
6fPiInLPFnQqknJennT4nDU2mgRHB5fSmpTzvz63

```

```

100 'AuhBFTtj.c31epp1ra1n8ppA/vpV/TAfHiT
j1.rG5koW5kzyg/.nRTU0r8.EC./U315ax8.LR4
F1hmGeqp5sX6fPIAfDI6E..6fXIrG8upAD6gTvy6
/TlmHvzAfDI8fPITX8op0AWhhGjAfLImHoU005mg
grcglXUDG.E6TemnSWh2I..rFYV.fAMu1oU/G28g
LXUDG.36FGn4BUx6.IV5fAMo1oU/G2cglX6DG.3
110 '6H8n4A.x6.IVD9Ami1oU/G34glWkDg.36J0
n48UxkbCo2F..UHRBU.CrHM/.1s2Y.wD1wNcrLk
0rHM3/Boq0k9RBUk.rFYERQBEGVzUY...k2.5k1
U.../.TwT.2...2/.Fs.Y0.6E..9Ed.S.7.M02.
.xZWE5W/.2.V..k.Ua05ja0.EE..4.7UVvtUM22.
.0.0M6CyM6.U1..M.a01jN0.6.k.4.4EUvwkU0.
120 'A./U1A6Qyn2E1G.EA.vP.V.lgy.gpQL0gy/
ApQL0gyaApQL0s3nJn26nsInJn2DU2S.AqH.1s55
XvBYk.4c5X45wrPgyM0D0254wpQL8xMnNA.SCM0V
wM9Lns6nNA.nR8n2BgV/FgyzwpQL.O.De0EnRinn
R8n2DL7.NyM2E.24rim6Dj76E.PnJn2LUIYI/ABQL
BrZoE2C.CqkmOwmgREY8H8FpAASjXs0AU1GrG2.
130 'oksEfn8FpBoq.0XBLVHaDm2/ocPK6Bpr.GD
BLVHaDsPK6DsEA.HRBU..rLQ0rHMB./2E.BoN/V1
3rSIuWxEm.xGjAcDInFP3rS5/2CgB69CjAcDInT4
nkrPftGdihCpTVMFgNm7ihC57vKf1cvUx61gViBF
yBCMDk0ByBDsAmZ0m8ffI2F..4G8upApThCMDvJ8
5Vpy5UwN.BUsXBJ.XRLs14HM04FYq.WBmmHoUFW
140 '4sp5sotVz.6rsozUP8I96eihEF6..N6ffIV
s5Voz4E2QyW73DVj6S.XMA6nPk6r.X6mAq.WAq.
GAq.BIS0FbFEFoUtQYx61kvIBfYBCMDk0ByBDsAm
Z0m8ffI2F..4G8up9ThIXMA6nM.nJyotUy5Vpy5U
wN.6rQX6mAq.GAq.mAq.AYx61gViBFYBCMDk0ByB
DsAmZ0m8ffI2F..4G8up9ThIXMB6nM.nJyotXxT
150 'VsD4E0Br5UANBU6N4HM/6nM/mHoU2m41hQR
cgwBEgV5rEG.6.EI./p.x6.IvdPIMu1oU/G4jhfX
UDG.T6PKp4BUD.D/.0.2.wpX62D/.4/E62U/.6.U
/.2ka1oU1m55hFwq2k0M5.U/.TFMa1oUBEM1rHM
.3Boq.T.y.t.D1wNMRlQ0rHM14Boq//1RBUI/rHM
4.Roq/kPRRkYF2.1R4F1Ekp0mDG/16GyqrSLF.E
160 'U.vP1f1UU7uyqkuks60SjhGcgC0.bfvP11I
96J.2.U.E2..FIiw0./E1z3GV.6/2/..2JDD.U2
E2.znoUFW4sp5sotUz.6rsozUX8I96eihEF2..N6
ffIhypGum4GhU24.CqknJyotU2w2VgP4ljBLVHa/
s55Voy5UQN.2gyKw7V..E2x6/AVcPP1TPIL.7UU.
EE.....2/DG.H6PSakrq4D0M...1.U.....
170 '41oUCW4sp5sotUz.6rsozUX8I96eihEF2..
N6ffIhypGBVYXBJ.XnJyotbz4K5QX6mAq.GAq.GA
q/WAXRwYx61cV2fTrtR2/A.1hgABEGVjka2.I.k.
9K7U.3U....Pw7V.3.A.03WM.1E....4z0ME/E
1..BMA./GDG.rSLV2EA.BVXQWAQ/EYq.GAq.GB
r6nNM6nOM4FYXBVXQWAQ/Yq.GAq.GAqzMAqK0
180 'AqaABEGXoUBxrZsF21.1MQ6r6XBY.NBU2XB
UcXQWAQE0Aq/YN6nMQ6nOk6nPk4HM/6nPq6r6XB
b.XBY11I96x61wViBFYBCMDk0ByBDs2mZ0m8ffI2
F..4G8up.Q5/kThIXMR6rQXBY.X6mAq.mAq.GAq.
GAq/0Aq20Aq.0Aq.QYx62EVIBfYBCMTk0ByBDs6m
Z0m8ffI2F..4G8upApThCNzvJ94K1M66r6XRMaQ

```

次ページへ続く

190 'M0Aq.GAq.GBTnJyotUQwRmAq.mAq80BnmHo
U7hoq./zRBU5UnJyozUMkyEwD1wN.rLQ0rHM3.Ro
q/U5RBUQ.kp0mDG.z6LkSrSLF.H.vP11I96b.2.
.EE2.E.7k0M.E22./6.0Q
.w.5z/.E.E.1kp8tDG/56PXITXHa5w.XTXH
y1AdEgWeup/2E./YwihHBLvHaTypGLZUq7mAAqW0
200 'Br5UENBU2XBU2XQmBm6r6XBU2X6wpThDs1A
DYwRwYx61U4.xoq.0R8QED1kzRRk5R8U7.rHM4.
Roq/k5RBUU1rHM7.Roq5U1RBUy/rL.B2F..rFYEn
QBEgXoU2m2rIqrcgwBEgVs.Y.kU6.1uk7Ux6.gy.
X8lpAoSjgBEgBEgXs1Af5InFuynKjFnLpf6K./2
S.0/VXBPQEXuwpQL0df2DEV..A/.4jnJM.6LCu
210 '2RU0.EU.nLf26Liu6dyt/Vb36S.O.G..DW1
BJU.VW9hS3VcXHWAA.Apul08TiEM6LqRQiQpPig2
ExgoJiUm6LqRKiQpPig2Exgoxig2EKgpYigA1g/M
07UAM//M17U8jLqW46AIC.UM5nKr2x6DBPQEFnJn
26z5BLAEevSgB6CTBPQF5fwpQL0dfSApQL0dfkF1
FmG5U4UsA/W1BPQHyM1U4zc.k.hMU2S1ztFbBLA
220 'HV6L1b201z4EoUrgYC0m3U4.MUnKr22Q1zt
FbBLAHV6L1L2G..4EoUuAY/. /U9SP.UywYe/.F.
.HBSgH1CwE4/UkA.k.CUFMqxInr7VR5JgM
LFdPqt65jb2rZjRg/rPqsUMG/qOKBoPr7t65vZ3
qtjRm/w65FNG/rML6UOLAUPrNZQW/ysFlo043iO
rAUR4wUSKxpQW/Wqa3qNG/VmRfdPqtntVdo04IU
230 'NLPVQaJV65RZQaIUN4JaKtYNKEUTi6BnB7
jPG/iPrQUPqsUTCELNLpVQaJV65RdP4kUMaIUMLE
UQ4JVMqLo14nJQW/ZRajm65tyTi./6Ck3qrFvNaP
U.G1Z2r/mPqRmMKpNL6U643yPK3Zn45b3qppQz
XOK3i60/hTapdSK3hPrFjs.2Us.2Us.2Us.2Us.2
Us.2Us.2Us.2Us.2Us.2Us.2Us.2Us.2UEM3/UI4/EM
240 '3/UI4/EM2.UA05iwpfoPqqoHs2Af5InFuyn
GewnQ4v/UBSDH8.pALBq.1/hw.EwVXi6RGvTWCrm
3xK6osX/U1BSgEMw6QN2Z/GHoRGEIoUEZYUEgtBE
IJ2EQQN2opJIoZ1627N62oiHiZNEIpDj2wd4UsLC
HUs63B3I3F3HI73IcM03Z/JIoUUKpBEEpoUHp6UK
pFGGIRR602..E5XnIQ..K..2M.z6NewnLf2fksU
250 'uwpK..M26E.PDYzBLAEX6nvwJn26mAEw02
F4kM1DUCE1kwDLZ1BLAEXDXyEVsTBLAEXDULBLAE
X6L1W/W/sLwSc.m2E4wpQL0AX6mAB6DMF.0.PSv6
Uyl1YmTzzkA1.kA1yzg1.kA1.zzw/.kA5/UM4/aN
a/kQ4/UM4szAnClgP4LgP4zjv4LgP4z5t5EoB1Fo
tKQ3LCFoB1Eryzc0.U60.zDm.U60.UDvyD5tatw
260 'D1kwD1kzzzkWd1kwqdjQoEjQo.LaqboQrmj
QwmgrH15fvBEE.y1n9dwns/AifnAijnnK6.DU2mf
znBlk.V./UwjTAV...WkTAV.0.WjzAV./gWkzAV.
1UWLTDBPk./ .S9BFk1Bn.1B0x51F..uVhG5VsS5D
0206ApQLAAiLE24./5/404fpApulCgyAABQL1eHp
0244YRDhmU6Dh1BLAEf2Dcy/t35DW1BLAEf2Df7
270 'Cf9ILY.VdVb1LAEVexHBgfoVdRE4/XMk6L1
vmHs1nI2/tYFTDUHBE5aU9D7nPex6Sux8.AVufp
yAc5I6rsmUHEXTX81p0ByAddImE2/.EA1/.M4.G.
.2E.U6Tuxkrf2sS5VsP4LwT4Vc04Vc04VcQ5/kQ5
/kQ5/D32lyDLVsS2ymH8TzG2ELG8UzOxT/UvBYk.
w2Dcy/VsInNA.D/sInNA.Cf5IhwW5Vpy5UpwK.0
280 '3ijVYFaBE415sG6LAEyWhyNkyy2Tbz4Lsm8
Awykn8TzQmOgyr8.2wAEddME2/wPs4.uGz.Fk/1
E2/wPs2.uGz.Fk/1E2/80o5.lqi.FU/1E2/r8w5.
sSv.FU/1G5/jV2V42sX/U1BSgFy6vT6Hyg7ulXj/
YIhEJ73ELc2G225G3k3IoBDIYjv/JBIEIR3KkFAF
INIL.J4Hp71FJg3Ip/3FIE..4J../3NI.
290 '2JU/E/.I.M.Q4.3.2/E/U/kNI.
.2JZE.1.UFKJ.M5/3NI.
.E.A.62JZE./E/U/kU.5.4.3/U/E/.I.A.22.
.E./E.4.3.2/3NI.k62JZE.4/
kFKJ..2.1.0/3NI..I.M.Q6./k/U/EM.I.M5.
3.1/.wD4yFMJ3VIK3FM

300 'J3VIJVF MJ3MIK3FMJ3VIKeFMJ3cYK3FO73V
IKWFMJ3eYK3FMJ3VIK3FMJ3VIK3FMd3VIKWF MJ3c
YK3FO73VIKeFMJ3VIK3FMJ3VIK3FMKeWg0Yjka2/
.k80FQGG3LEP3LQL.k5.M4/kI706m9W6G9WsqB0E.
kkI707HHoqza8D5Ls1UQ.k80F2mj8mzFb3syDVk
M2DDrxzztwzDrxzTnyz5oQEwDnyzjztzDnyzjvw
310 'zTXW0.EA5.kQ3.6/
.sA1Uc.A51kwD/kA7..6.1
.sD1kwC1.Y./kQD1LwT5LwD1kQH.EU0.A1
UwD1syDXswD1Um6.EE.QTDrxzks4/UM51Trsy5kT
UyDnyzgC/UM4/kztyTDXU/lwzTqT1gzbxzxxvT1s
T/y1szDvakwqTjzzrXtwyC..1VsAESHVmkHVR5
320 '2U/Uw5sD/U/6sivh1HVmS0A5Vk..AHCLU/
A5fw22ALUt2kD.m7kSx001pxS166kSbAX.E23Zq
hcZMK3/6aAX.U2/.E80dZhpD604UYH4L20.U6/UM
34ifJ7VMK/UcB1Ec4/U/UO8RPJ8VcM4/UI90kI4/
c13t4qYrRFJ71w26Ho33.I/cmS07P9fEWw66Gwc
0WU.E20.E62/kYc2k0S5WesA20EN9VESc0.E66.
330 '81kM3.UM3.UA0.EA1.U2/ID/Uc2/
Uc21.E61.k20.U.AFB4E74LgF16z2QLEh1UD.W0k
aY3XmW11l6ssih51.42z52kaA55nxzNwch.I.
2.784ndnswA0.YA1YA..G.EE.1HxzHsQj1sM4.k.
.61.kilckiHwy4..E.0E..6..1VyXmQ5Xkw04/c
6/.69.kQC1WkAXwz1U..6..1nZAH09yktWdUA
340 '/US0wQ/T0QAF73TWAB/EI1/VvoC8.3bBjjR
5iuihTItLFN7/o5c1bPxmvSLJrf8uQiaWgss.21.
oBVQ1cv2UIJCWoa2km.kA10VUtQr2WUe3moNAUKU
w5Vs4adqyhjfxngPmcS2k0/E7z1k3z5EBzDkCxnT
Dwh1YvbtPDRMO1Eo8L4MYMUzbnzZbjrxqzjl/.Q.
k.1/kY71kc2.k.kC0EYD/E
350 '6A.22.Eg9.EE/.0
.661Eo6.UU.E2/.E2/.E21.kA/U60
.U60.U60.U60.kA1.U4/UM4/UM4/UM4/UMD1kw4.
4/UM4/UM4/UM4/UMD1kw4.EA1.E.
.6/.k6.E2/.E21DkA/E2
.E2/.UDW.0.k9/V294L
360 'E5U0.24E44WkY4Xc2C/.6..41./E
k/UsAU.E..kM2NH.G/OAU..2kQ4.6k6.X/s6k2V.
A.F.1U/.HJnLf2sF2E..sUEwLBPQFDmyLBPQE40
/T94F1v3wjInJn2muJtnJn2mtExkF1R4EoUq05z.
wphLAhB6.99DwhJ6.H9DwglZwGzgwnL0hxh01Xm
TjxwCNTDN.otbXsz5HaDj7TDWzJnLnHaSDxtXv
370 'mLjnotZuxY1HaSDXThCM6LA9SP.Uxjj7rG4
2p04Ap1Fymnz92SM5LLM.6Pv24Fs6Erv9EGU21kw
D1yMDrLQ.rGAN2Cr7Ncw7bta6Va0eivjvfiufwk
W6nwn6WnAF3JLTrRJJ2FaW7avefiNW4WPetVcaui
M09dCYaWu0DDcaX7I07cmJ..zk1z.E./E2/.5
z.DzzzwoUnwBvngqFLApPjQqWmWdYnm2.p/2.4k
380 '4..ABulBoV.B9x6E1I/W13nJL3rLs/zLQ.r
Ls0zLQ/.F..rEYC/Do7kF1YmRpy.9QU0Roq..1RB
U5FmHr0KwMuUBHBpE05LLM.6Tv24He/p2TRTU44z
f.k/zsEC.DRRk5RTU6XVWjyE1U5zj2k.xpr.V1S6
rvK.Hu.8.MY/1U0DU1xRk6uUxFTDU6R8/DxBU66C
cf15GU7CcbI5GU1CcXiZLQ1Cc1InRU.6MrIjbt6
390 'q.22.1e0p1oUCXcEofT.fn8Cp5U5/kQ5LLM
.6F1G4L2XSRM4C.PK.N.U0pUD4.Upq8.64/ZRTU4
.RmBvVsS5RMM0Rwby/1.RLs1D2W4.Bpy29q01EH
RTW0r8.M2rLskhw11twLK.py5UwM0Hxpy2Bqq6Bq
qAA.4.wI3nST3kEoExwYxm1ry0H/8pUAVWhEK11U
ApUAf3V.s/RM18MLILjpn.zpm.gM0pU2y.mU3Dj
400 'ok.OzRVU9RRk9RTU5K/hpr.Rpy.QMEzgzGk
wLRTU9yEBdPLQbK0G.YnQ14nQf4zHM04Doq.kWmQ
Rpy.Rq4/hpr.QbRTU9RVUTRRk97DG/uzHM04Doq.
kzRBEkU0Rpi.Rpa.goYlxpS0BpK0Rp40rIurLs8C
/80inU4YozBmgNtrLQ8nQ144/01xiU4YyzBkANtr
LQ8nQf42BL1aQPhKk5G5XqK.Es/A.ECyz2rL24

410 'rLQ6ShqK.Us/A.ECzyp2rL25rLQ7rHM8.AY
x61nxBU6MzHM11xpy1Boo1CMU6.PRb.51aQPxBU6
QrLsAtUT0vQPRLU2RrSL/SSMkJnc0oc9K43TB8AT
1vQMx63rxBUA3rHI9tU5ApATRTUja6w1RTUXRjU2
c0xop/XU4rHE4rHE4nQ14rLs7rPs08.jRBEQs/ho
o/xoo/wr8lgCNLhoo0hpy0iMAZUkU/8zRRkfy00
420 '.0Dc146Dpr.gYx60TxBUA3nRH5rLs0zj.U/
hop.QCNLhpy.Tuj6.HRB.97rHE/mRop.QYx621xB
U6czHM11hpy.jvVC/j0dQTRTUTyymUFRls/LUZRR
kXRTU9RRkb1dQTRTU9yI0U4qeL5kwf4rLs5zUIcx
VXNpUAK3sS5LX1xRk9xBUACrHEArLsAtUD.kuL5h
m.kzHM09Doq.kvRk.nRTUa.w1BkAPBZQX1aQPR
430 'TU9RjUYc0xoo/nU4rHI5rHI5kwf4DG.FzHM
09Doq.kvBkAPBngP1aQMx6/TxBU6kzHM10hoo1Bp
y1CMEkAr.lgCNLXoU4Toq.X1xBUA8rHIArLsAtVz
0YQPb7AT1vQMx61TxBUA7nQ14nFH7rHIA6.TRQU
RBukUnQf4ktb4CU9GrNM02PE0A.LhF/2ozjsIA.A
FC.1xQk97DG.8zHM10QoImQCAM1oU1Boo1Bpy1C
440 'M1kACZLnoU3zoq.XnxBUA1rHE/rLs/rPs9k
Boq./f7DG.bzHM10ApvmRoo1Bpy1CM1kACZLxpy1
Hna1zsAc.4jrLQBLy1xRk97DG.8zHM10ApvmQDhL
XoUixoo1Bpy1CM5n8L5CcHizLQ1zLQ5zLQ9zLQDz
HM0KDoq/hXxBudQzHMCrBpy.Rpr2QMERLQVrLQlr
Ls0rLQWLv1RRl9RRn9RBV.0rHMU.hoqa.97DQ9C
450 'mgr.lgr8LXe9pAqhmRpy.TvEoDuzqADUMWM
/CU9GLXpy0Pgs.WPzVdtKc.HyqXU07U1RtEM22F.
.rLs/VRpr.Rpy.cHRRk9RTUA2rLQ7rHEArLsAtUD
AZQXR4F1QRs2UvXxRkDxRkTxRkxRkz7rLs/ziz
.zhM0HDoq/Z1xBudEzHMCJDrZrSLRtTrV2F..zFb
RBuk./UDxBU.0rLs/pUvXrK5RTU9xRk9RTUTxRk
460 'TRTUbXrKbxBuk.rFbx4F1M/UEFwDwy/N05H
wqJm.oUyhoN2D5RsTrVmHoU6ApYmW20.Aobmhy.
TvjkBoq..1RBV..rHMU.Boqa.17DG.XrHE9rLs9t
U5.nKH8rLs/9U5ymB6CmZwu.R8voUv89jz11gcx6
.rxBU7UCcPIzLQ1kyr4DG.BzHM0N1e3pDpr.wDhL
XoU1Toq.aUuVBHxRkD1vQMx6.rxBU7gCcHizLQ1
470 'kyr4DG.BzHM0Q1e9pDpr.wDhLXoU4Rpy1G4
4p1oc/Ggx8.2fTjpr.zoa.bH1vQMxk1e9pDpr.xo
o1Rpy1TsU6.D1KwLa2.wDlBxXrK97rG3.oUMALRp
C.BrZrHI261LRTUDRRkHBXQks8bby1nUzZV2s9js
HC1Ty3XVBzVUsMzsOC/5y51VczVss0TsTC4ry6hd
znBrV2F..rFb/29P1gAnRBU.XnGH5rHM9.FXarH
480 'M.7Bpy.QM6rLQ/LlnRJU9B8ATRBUg24AnRB
U.ZrLs/LUXRRk3T5BpK.goclXoq0kAMghoq.0PB7
ATRBUg048LRBU.anGH5rHM9.FWMrHM.6hpy.QMIr
LQ/LUVTrLs0LUXRRk9K.pTRB.vRTUva.sS0Jwocl
xoq0k91UajRB.WnGH5rHM9.gDcmxov.BAF2./1r
Ls.hmU4rFYEXtT7oS5ZpGByrLQ/6rvRRk97zG2.

490 'ohoVAB645QrbnRe inRpy.DsbC1.UwOwmYBH
RBU..rLsB6M5IDG.6Tjs4ABgo4BUXDG.6Tjs5AAw
o4AkXTjs4AAMo4ADy6XU3nOLB4.DB7grB0AoMgaw
mYREVUXFyhWUp6.KjAd5ImEs08rsx8.3r1G1rmOw
mXxHRTpy.Ds06.QFwDzr4FXmrHI364DRTU1y5XV
NzVwUGAI4.hpy.QM6rLQ/rLQFRlQVrLQlRGAeUX
500 'ofrGjBdQo4.L2E.BoNrHM.7xpy.QM2Lxpy.
c1K.ZT3nGX5rHM9.g5RQ.oErA2M2.s12F..nOLBr
FYB6DXBdQrRsQbRBU.crHMB.AY4.zoV2B93/UrR6
H1GnSTBC/vRTU1y6X1onGPBzLs.pUDy.n.4zHM..
/U3zLQ.4BoF2.1x4Q2EngbXU0rBwUF2.1R4Eirm
Bpy.9QcWjrZsQomnX8GpCjRtS5BAGsuYhG/HrqH
510 'A.9hF4xttUxTSEwD1kza1oxxiH14T76k.ip
2in0xhwbJLF2.9Vb9DAgRmn95F2.p/ZC6oP36rs
D1yMTHkM.6JjC0LvVkr3DmLJpRnB2N5RrRrRbRqN
mQbRaNaNqRrJrNYF2QLMW2IFJ3UUVYRFyzWck51G
5LsS1LuzBYk/vLUZSmniXLns/nNA.8nPz4/wfTjt
.A/soLsS1Hrja.MS5VsThF73TfwqH.3wvnNA.8n
520 'Pz40cfTjsAA0YolUBTDU5BYk.y/VsInNA.f
ltsnNA.CefID18ep5vy/nU03U.fBjwM2mhyzUck6
XFTDU5BYk.x5c1BYk.S1Hs6nNA.DVE.....67TD
UT1Yk.S./Xd6NXIBQ8bnnM4Vji0p0Aotim/4W.42
lcD1kDvJCOpcMD80jy1m.9BU2H4VBD4ZRN4BkxV
ow4.03DoEZSDU9BYk.w6pvBYk.y0FsBnNA.vJiS
530 'p04Rp1FytUAU.FawFlc5/L1wvJCSpCM18/n
y.m.92lCHHldLKHm14BgxVnkmcxEy0VsCnNA.60H
IB1s0nNM.tjtTtIm/gpwy.gqh..s03UY4.W4Up1I
U2WBy8rRunNM.tUwc/XpTSgqH./EX6L1a1G1QmQo
WLG4epAqoAr7oArPo1e2pAPk6FgUnJn2CcTilj.
XnJn26NHIB5sDtULT1ky1LlM.6FrF4SgV..M4/H
540 'vznJn24VBDfmdBLAEB6DYEvXe5p6S5VsQw6
FYUnJn26NTIB5va.w1BMR.S6Apqo04Kp1HBMR.XT
ggzlgVTkrPE6NPITWjy/XU3B0Aq.0hyzULMBU176
NLITCRDVs2XVYw4.02LoEzy/kQ5tUty/1UCLU9y/
WU6LUDy0WU0LUEWJU5Uzm3.4UYx6DlutVxD/U.7S
wBQL.2./bu/zXcC.1U11snRmgEqYVdREF6FY/
550 '/U1BSgEAcj1LAEVnVcuUxFTmU7FvnNnJn
28L1uDUOH8.Z5DhXBLAEf2DcVLVcuURFTmU7Fvn
VnJn28L1uDUOHm2QysApQL0gEygY/.kMC3k22/l6
F.Ue83Ec1/EgP.FAMQn0imLEJ3LYwDLor7KppVA
GA0t9G/EpRtawruc.c.0D.5w.0E/f.3w.JE.....
.....y6.2..m2.4ABK.02.oU2..XM.6k
560 'htg01s6E.P.M..Dh51JU.VG/cC/UMMDgOFn
Jn26L1uTQM6PkoUvgY/4..FE.MVnx5BSgEC0/u.9
iTBSgEC2/v.9izZnLf21V.F..TVkrf2.....U..
.....M4...../kQ5...C4meijv4U1zzzzzz
zzzzzz1VM4/UQDz.¥

※このプログラムはすべてマシ
ン語で動いています。BAS I
Cは展開用マシン語の書きこみ
を行っているだけです。

プログラム解説

- &HAD2A~&HAE99
エンディングのBGMデータ
- &HAE9A~&HAFDC
各ステージデータ
- &HAFDD~&HAFFF
オープニングのBGMデータ
- &HB000~&HB002
初期設定を呼び出す

- &HB003~&HB059
メイン1(各処理を呼び出す)
- &HB05A~&HB078
CTRL+STOP入力処理
- &HB079~&HB0A7
E-9がやられたときの処理
- &HB0A8~&HB0CC
ゲームオーバー処理
- &HB0CD~&HB0E4
ゲーム画面の消去サブ
- &HB0E5~&HB0F3
各ステージデータの設定サブ
- &HB0F4~&HB100
ウエイトサブ

- &HB101~&HB13D
ステージクリア処理
- &HB13E~&HB1AD
ハイスコア更新処理
- &HB1AE~&HB1B8
CTRL+STOP入力判定
- &HB1B9~&HB264
メイン2(各処理を呼び出す)
- &HB265~&HB359
各敵の出現時の設定サブ群
- &HB35A~&HB3E7
E-9発進処理
- &HB3E8~&HB3F0
ワーク操作サブ

- &HB3F1~&HB3FC
BGMと効果音を消すサブ
- &HB3FD~&HB45E
E-9爆発処理
- &HB45F~&HB46F
乱数生成サブ
- &HB470~&HB472
エンディングへ飛ぶ
- &HB473~&HB951
各イベントの処理サブ群
- &HB952~&HBB87
エンディング処理
- &HBB88~&HBCF9
オープニング処理

※作者の米屋のチャチャチャと、前田昇久くんが「E-AREA」の感想文を求めています。E-AREAに触れてなにか感じた人は、E-AREAに感想文を送ってください。編集部で責任を持って前田くんに届けます。なお、来年度の1月の末日まで受け付けます。

TI-O5 東京都港区新橋4-10-7 T.I.M. MSXFAN編集部内「E-AREA」

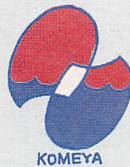
&HBCFA~&HBD5A
初期設定サブ
&HBD5B~&HBD6B
LEFTメーターの点滅サブ
&HBD6C~&HBD8
ステータスの項目名表示処理
&HBD8A9~&HBD8B9
ハイスコアとスコア初期化サブ
&HBD8A~&HBDCA
隠しコマンド入力判定サブ
&HBD8CB~&HBD8F1
E-9のパラメータ設定
&HBD8F2~&HBE1D
キャラクタの色設定サブ
&HBE1E~&HBEA9
BGM演奏時のPSG設定サブ
&HBEAA~&HBEF1
ステータスの項目名表示サブ
&HBEF2~&HBEFFF
BGMデータ
&HC000~&HC43A
スプライトパターン定義
&HC43B~&HC45B
太文字処理
&HC45C~&HC490
各種VRAMアクセスサブ群
&HC491~&HC4FD
カラーパレットの色設定サブ
&HC4FE~&HC50F
移動増分データ
&HC510~&HC515
BGM、効果音の割りこみ処理
呼び出し(タイマー割りこみ)
&HC516~&HC521
メイン3(各処理を呼び出す)
&HC522~&HCBA1
各スプライト移動処理
&HCBA2~&HCCAF
敵の弾発射および移動処理
&HCCB0~&HCD25

E-9と敵の弾の衝突判定処理
&HCD26~&HCDE6
敵とミサイルの衝突判定処理
&HCDE7~&HCE5A
スプライト衝突判定サブ
&HCE5B~&HCE7A
スプライトサイズデータ
&HCE7B~&HCF1F
各種効果音発生サブ
&HCF20~&HCFE3
BGM演奏処理サブ
&HCFE4~&HD006
スプライト表示サブの呼び出し
とステータスの表示処理
&HD007~&HD0B5
背景のアニメ処理
&HD0B6~&HD0C8
スコアの桁あふれ処理サブ
&HD0C9~&HD11C
ステータス表示処理サブ
&HD11D~&HD14E
背景の地面と星のデータ
&HD14F~&HD16A
BGMデータ
&HD16B~&HD175
画面の消去サブ
&HD176~&HD18E
スプライト用ワーク初期化サブ
&HD18F~&HD1A6
背景の地面の表示
&HD1A7~&HD1FE
キャラクタパターン定義
&HD200~&HD3FF
スプライトワークエリア
&HD400~&HD47F
仮想スプライト属性テーブル
&HD480~&HD4B9
ワークエリア
&HDC00~&HDC6A
REM文データ展開=USR0

プログラム確認用データ 使い方は58ページ

10>165	20>181	30>69	40>161
50>125	60>78	70>89	80>120
90>117	100>132	110>205	120>192
130>43	140>57	150>151	160>205
170>219	180>30	190>131	200>156
210>129	220>203	230>51	240>90
250>140	260>172	270>206	280>44
290>92	300>56	310>150	320>99
330>154	340>133	350>78	360>240
370>98	380>127	390>153	400>65
410>232	420>164	430>186	440>165
450>120	460>61	470>40	480>214
490>13	500>27	510>59	520>215
530>95	540>215	550>91	560>237

72グラマからひとこと



ちゃんねるはそのまま

【米屋のチャチャチャ】はじめまして米屋のチャチャチャです。うそです。ほんとうは、この「Neo風雅」さまが米チャクんのメッセージの欄をお借りして、現在制作中の「異色」シューティングゲームのコマースルをさせていただきます。ちゃんねるはそのまま、すいっちを切らずに聞いてください。「Neo風雅」こと「たかな・・・」、私がゲームデザインほかを担当し、米チャクんのテクニックを利用してもらってます。ひよっとすると載るかもしれませんが、米チャクさんが手抜きをするということなのであまり期待しないで待っていてください。それは米チャクんに変わります……えっ？ スペースがない？というわけでこのへんで。See you again!

別方式でもプログラムを確認しよう

『E-AREA』は9000バイトを超えるマシン語プログラムなので、「新・打ちこみミス発見プログラム2」だけではミスが発見されないことがあります。そこで念には念をいれて別方式のチェックサムを掲載しておきました。使い方は「新・打ちこみミス発見プログラム2」とおなじですが、チェックデータは16進数になっています。プログラムを打ちこみ終わったら、2つのチェックサムを使って念入りに確認してください。

また、プログラムを走らせるとリストが破壊されますので、RU

Nするまえに絶対にセーブしてください。もし誤ってセーブせずに走らせてしまったときは、ゲーム中に「CTRL」+「STOP」キーを押してプログラムを止めたとすぐにBSAVE"E-AREA.BIN", &HAD2A, &HD1FE, &HB0000として保存し、走らせるときはCLEAR200, &HAD00: BLOAD"E-AREA.BIN", Rとすればなんとかなります。

ダブルチェック用プログラム

```

9000 '--- ネコハネヲ 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 CS=0:DD=0
9050 FORI=4TOL:D=PEEK(V+I):CS=CS+(DD XOR D):CS=CS MOD 4096:DD=D:NEXT:PRINTUSING"#####& "&";VS;HEX$(CS);
9060 V=V1:GOTO 9020
    
```

ダブルチェック用プログラムのみをRUNすると

```

9000>698 9010>A36 9020>F76 9030>ACA
9040>D1C 9050>F14 9060>???
```

E-AREAのダブルチェック用データ

10>F8A	20>2EE	30>5CC	40>EC
50>A16	60>DA6	70>340	80>858
90>F76	100>2EC	110>6F0	120>CE2
130>242	140>78C	150>A14	160>2EC
170>3AE	180>990	190>56	200>56E
210>766	220>318	230>250	240>31C
250>5DE	260>EA	270>926	280>6E4
290>B08	300>4A6	310>8B0	320>BE8
330>264	340>F0E	350>8DA	360>41A
370>164	380>C02	390>8D8	400>422
410>2C6	420>1BC	430>622	440>446
450>21A	460>5BC	470>4C6	480>38A
490>6E	500>77A	510>500	520>588
530>4BA	540>222	550>19A	560>2D2



EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H03 : テンキーの異常な配列

または、私はいかにしてキーを探しながら打ちこむのをやめ、16進テンキーでブラインドタッチをするようになったか。というわけだ。

```

10 CLEAR 300,&HD000:A=&HD000:FORI=0TO94:
READD$:D=VAL("&H"+D$):S=S+D:POKEA+I,D:NE
XT:IFS<>11597THENPRINT"DATA≠ス":END ELSE
EADD$:FORI=0TO5:POKEA+95+I,ASC(MID$(D$,I
+1,1)):NEXT:DEFUSR=A:A=USR(0)
20 DATA2A,76,F6,22,A5,FD,3E,C3,32,A4,FD,
E5,E5,11,3A,00,19,22,76,F6,2B,36,00,23,E
B,E1,21,2D,D0,D1,01,39,00,ED,B0,21,29,D0
,C3,01,46,3A,94,00,00,3A,AC,FC,B7,C8,3A,
E3,FB,2F,E6,07,47,3A,E4,FB,2F,E6,E0,0F
30 DATA0F,B0,C8,4F,AF,06,06,CB,09,30,01,
78,10,F9,B7,C8,3D,21,5F,D0,85,6F,8C,95,6
7,7E,E1,C1,F5,E5,C9,"ABDFCE"
  
```

このリストをRUNすると、かなモードにしたときだけテンキーが16進キーになる。16進キーとは、右の図のように、マシン語データの入力専用のキー配列だ。フルキーでマシン語データを打ちこもうとすると、A~Fの場所がちらばっていて不便だった。このA~Fをテンキーのほうに持ってきているわけだ。これで片手でもマシン語データが打ちこめるようになる。キーの種類が少ないので、すぐにブラインドタッチ(キーを見ずに打ちこむこと)ができるようになる、という特典もある。

■いかにして16進キーにするか
このプログラムはキーが16個あるテンキーさえあれば使える(ただし、テンキーにリターンキーがついている機種では使えない)。ただし、掲載リストはA1シリーズやF1シリーズのように、テンキーの数字以外の部分が右上から「/」「*」「-」「+」「,」「.」となっている機種をタイプAの配列にするバージョン。

■16進テンキーの配列例

タイプA				タイプB			
7	8	9	F	7	8	9	A
4	5	6	E	4	5	6	B
1	2	3	D	1	2	3	C
0	A	B	C	0	F	E	D

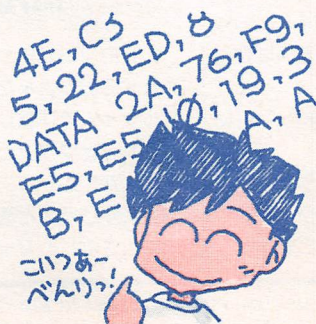
配列をタイプBにしたいときや、テンキーが右上から「/」「*」「-」「+」「,」「.」となっている機種(WAVYなど)で使うときは、行30の最後にある“ABDFCE”という部分をつぎのように書き換える必要がある。

- タイプBにするととき “ECFDBA”
- WAVYなどでタイプA “BAFECD”
- WAVYなどでタイプB “DCEFAB”

このデータは数字キー以外のキーを押したときに入力される文字になっているので、ここで

紹介したものの以外の配列のMSXでも文字の順番をすこし変えれば使えるようになる。

いい忘れたが、このプログラムはRUNするとリストが自動的に消えてしまう。かならずエープしてからRUNすること。



APPENDIX

このプログラムの本体は、もちろんマシン語。いつものように、BASICのプログラムが入りはじめるアドレスをすこし下げて、あいたところに16進テンキーのプログラムを入れている。そして、今回もまた1文字出力のフック(&HFD4)を使わせてもらった。ここはほんとに便利なので、この手のプログラムを作ろうと思っている人はいろいろ実験してみよう。

■マシン語プログラムの内容

マシン語でやっていることをかんたんに説明する。アドレスは、RAM32Kバイト以上のMSXやMSX2/2+で実際に動いているときのものだ。

&H8001~ かなロック状態かどうかを調べてそうでなかったらリターン

&H8006~ BASICのワークからキーマトリクスの状態を読み、テンキーの数字以外のキーの部分のビット情報だけを取り出して1バイトにまとめる

&H8017~ 押されていたキーを1~6の数字に変換する

&H8022~ 何も押されていないからリターン

&H8025~ 1~6の数字から&H8033~のテーブルの文字を引き出す

&H802E~ テーブルから引き出した文字を1文字出力するように設定

&H8032~ リターン

&H8033~ BASICプログラムの“ABDFCE”の部分が入る

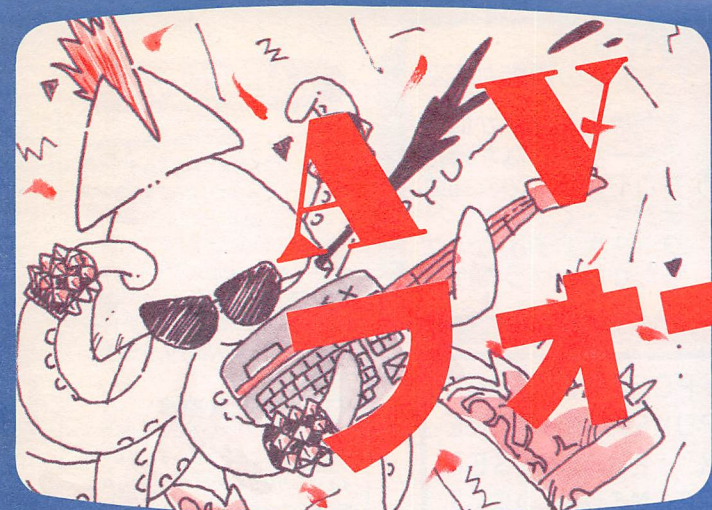
■16進テンキープログラムの可能性

本文でもふれたが、このプログラムはテンキーの数字以外のキーの配列を自由に設定できる。だから、行30の“ABDFCE”の部分を書き換えたり、行10の3、4行目にある“READD\$”を、“D\$=“××××××××”のように書き換えれば、まことに奇妙なテンキーができる。CLSキーやBSキーのような特殊キーをコントロールコードを使って入れれば、使いづらいが笑える脳天気なんてものでいいのだ。ただし、リターンキーは設定できない。理由はよく調べないとわからないので、知っている人がいたりしたらEDファンダムの担当者までハガキで教えてください。

■EDファンダムのネタ大募集

EDファンダムの担当者は、すでにネタにつままっている。このままではこのコーナーが終わってしまうかもしれない。そこで、読者のみなさんからアイデアを募集するしたいです。日頃、こんな機能があったらいいな、とか、こんなことできるかしら、というやつを、EDファンダムあてに送ってください。可能な限りやってみたくて思っています。担当者を挑発するようなネタを送ってくれた人には、担当者の気分をなにかプレゼントがあるかもしれない。かなりいいかげんですが、よろしく。

ON AIR:8 NOV.,1989



塾長：よっちゃん

さあ、タイトルのデザインも変わって気分一新、新装開店のこのコーナー、めくるめくユニークなプログラムの数々にジェットコースター気分です。

規定部門 お題は「一発ギャグ」

ふふふ、タイトル回りがきれいになって機嫌のよい塾長である。よくあるでしょ、同じ部屋でも机や本棚の位置を変えると新鮮な気分になるってこと。

さて、今回の規定部門のお題は、先月まで塾長代行だったRom iの出題によるもの。えー、ちょっと難しかったようで、投稿数はかなりあったものの、これはイイとピカピカ光る作品はまいち少なかったのであった。

第1作目は、高知県のべいくん(M)の「ファンダム」。SETBEEP命令があるのでMSX2以上じゃないとできないが、RUNしてみれば……まあ、笑いますね。

『ファンダム』*高知県・べいくん

```
10 SETBEEP4,4:FORI=1TO19:Z=-(I>13):AS(Z)=AS(Z)+CHR$(ASC(MID$( "NTY7GBO!fssps!jo!21",I,1))-1):NEXT:L=200
20 PLAY"S9M620L1606CGE", "S9L1601D+D+D+"
30 PRINTAS(0);:FORI=0TOL:NEXT:PRINTAS(1)
```

先日友だちの家に遊びにいってたら、もう秋だというのに蚊にかまれてかゆいかゆい。しかも動きが敏捷でなかなか捕まえられない。隣が公園なのも蚊がのさばっている一因なのだが、「一夏を乗り切った精鋭なので、なまじのことでは勝てない」と、その友人は妙に威張っていた。

というわけで、第2作は北海道のバト(MS)の「か/かゆい/」。

「夏はこれで苦労したな〜」という作者のコメントに共感する人も多いでしょう。

ただし、このプログラムをずっと走らせ

ばなしにしていると際限なくかまれてしまう。気持ち悪くなってしまうまえに、止めたほうが安全。

『か/かゆい/』北海道・バト

```
10 COLOR1,11,11:SCREEN2
20 A=RND(1)*256:B=RND(1)*192
30 BEEP:FORI=0TO10:CIRCLE(A,B),I,B:NEXT:GOTO20
```

次の2作品は、じつは自由部門から引っぱってきたもの。ねらうとはすれ、意識しないものが的を突く、しばしば見られる現象です。

さて、北海道の柿崎くん(M)の「ある/ある/」は某クイズ番組の一場面。音楽が鳴り終わったところで大文字のYかNを押すと、正解または不正解の音が出るというわけ。「この作品は、はっきりいってなさないですが」という作者のコメントどおりで「ですが」の後ろに続ける言葉もない。YかNを1回押しただけでプログラムが終了してしまう情けなさぐあい塾長の心の琴線に触れたことはいうまでもないだろう。

『ある/ある/ある/』北海道・柿崎史人

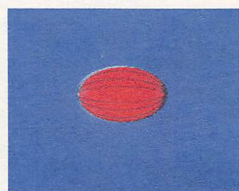
```
10 PLAY"S8M9L803B.04D.E.FA.R36A."
20 AS=INKEY$:IFAS="N"THENPLAY"S8M1L402B+." :ENELSE30
30 IFAS="Y"THENPLAY"S0M3000L3205AFAFAFAFAF2"ELSE20
```

レトロブームについて考える。塾長をはじめとするおじさんたちはテレビの黄金期をリアルタイムで体験しているので、そのへんをつかされるとフフと笑うわけだが、ぼっと出の新人がウルトラマンがどうの、エースをねらえ/がこうのと蘊蓄するのを見聞きすると頭に大きな「？」マークが点灯する。だからで

すね、せめて手塚治虫全集をきっちり読んだり読むくらいのはしてほしいと思うですよ。高校を卒業したら浅草や新宿のオールナイト映画館でクレージーキャッツ特集を見なさい。

さて、香川県のS. Mくん(MSX)の作品は「青春」。うーん、この曲にこのラグビーボールの表示、村野先生の例の青春ドラマですね。中村雅俊に続くこの流れは、長髪ジーンズスポーツ四畳半といったくさい青春像を日本中に蔓延させるのに大きく役立ったに違いはあるまい。まあ、べつに怨みはないですが。

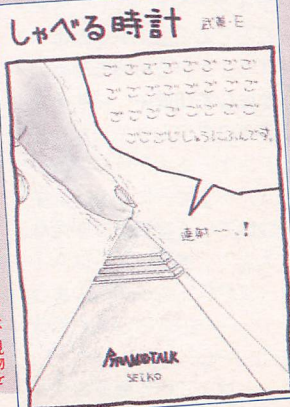
ふつうのMSXの人は、行10のSCREEN5を2にすると、なんとかなります。



『青春』**香川県・S. M

```
10 COLOR2,2:SCREEN5:CIRCLE(127,95),50,6,,,7:PAINT(127,95),6
20 FORC=.6TO.1STEP-.2:CIRCLE(127,95),50,1,,,C:NEXT
30 PLAY"T15004L4B-B-05C8C404A8A1GGABAF8F1", "T15004L4GGEBEF8F1EEC+8C+D8D1"
40 GOTO30
```

◎東京都の武尊・Eくん(MS)の作品。ふふふ、現物を知っている人は笑っています。いわゆるサンプリングネタなのですが、これが時計に採用されたところに、新しいギャグになる材料が準備されていたわけです。



自由部門 気分は歳の瀬

自由部門、まずは音楽プログラムのシンプルなものをつつとつならべてみよう。

なんだこのペンネームは東京都のクラリネット吾朗(MS)の「オバケヤシキ」、SとMの設定でふんわが音にしたお化けのBGMがちょっと西洋館ふうな出来上がりでGOOD。なんの説明も要らないシンプルなプログラムですが、センスがよい。

『オバケヤシキ』神奈川県・クラリネット悟郎

```
10 PLAY"T100V15S4M200DRFF", "T
100V5S4M500FRAA", "T200V15S4M2
000DEDEDEDE"
20 GOT010
```

なんだこの作品名は「爆発寸前ロボット金三郎2世」は今月の新人クラリネット吾朗の2作目。大昔に「ロボット三等兵」という漫画がありましたが、似たニュアンスがあるぞ。これまたシンプル極まりないプログラムなわけですが、ユーモラスな音に説得力あり1本。こんなに短いのに作者のキャラクタが現れるのが不思議です。

『爆発寸前ロボット金三郎2世』 神奈川県・クラリネット悟郎

```
10 FORI=255TO1STEP-7:FORF=0TO
13:SOUNDF,I: NEXT:NEXT
20 GOT010
```

イーザー・プログラムの第3弾、千葉県のTAKE竹クン(MSX2+)の『点火アアアッノ!』は、導火線に火がついてそのままつきっぱなしという大胆さ。落ちがないので落ち着かない、これでは林屋三平(「ドローすいません」というギャグが懐かしい)ですが、音が良いのでプログラムのラフなところに目をつぶってサイヨーとなりました。

あれあれっという感じでMSX2+に到達してしまったTAKE竹クんに、称号を与えなければ……。うっかり考えておくのを忘れてしまっただけは今非常にあせっている。……すみません、来月までに考えておきます。

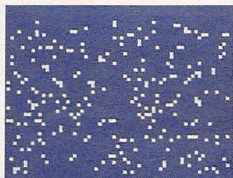
『点火アアアッ!』千葉県・TAKE竹

```
10 SOUND7,49
20 SOUND6,123:SOUND8,15:FORI=
0TO50:NEXT
30 SOUND6,RND(1)*20:SOUND8,11
:GOTO30
```

次も点火モノ(?)で長崎県のラコくん(M)の「マッチ」。「シュツ、シュツ、ジュボー」と、3回マッチをこすってやっと火がつくのでした。

『マッチ』長崎県・ラコちゃん

```
10 FORI=0TO2:SOUND8,12:SOUND7,
7:PLAY"":FORJ=0TO250:NEXTJ,I
:SOUND8,15:SOUND7,7:PLAY"C."
```

うーん、ビジュアルものでこういうシンプルなのがほしいなあ、と思っていたらちょうど次作が好例になりました。MACK竹中クン(MS)の作品は、ピンの栓を抜きコップにそそぐと炭酸の泡が出るというもの。シンプルかつ爽やか。

『I feel 3矢スプライト』 東京都・MACK竹中

```
10 COLOR15,5,5:SCREEN3
20 SOUND7,1:SOUND6,15:SOUND8,
16:SOUND12,15:SOUND13,9:FORI=
0TO50:NEXT:SOUND7,1:SOUND6,1:
SOUND12,40:FORI=0TO250:NEXT
25
30 FORI=18TO0STEP-.5:FORT=0TO
50:NEXTT:SOUND7,1:SOUND6,I:SO
UND13,0:SOUND8,12:NEXTI
40 X=RND(1)*255:Y=RND(1)*255:
PSET(X,Y):GOTO40
```

先月号で豪華なプレゼントとともに平民に戻ったROMiですが、いやーさすがですな、大晦日の11時から12時までしか作動しない(行2を見よ) みごとなビジュアルプログラムです。

うーん、事件の多かった平成元年ももうエンディングなのか。煩惱、煩惱、ゴーン。

『大晦日』兵庫県・Romi

```
1 COLOR15,3,3:SCREEN5:COLOR=(
1,4,4,3):COLOR=(2,2,1,1):COLO
R=(3,1,1,2):CIRCLE(200,60),15
,1:PAINT(200,60),1:FORI=0TO25
5STEP5:R=160-I/5+RND(1)*10:LI
NE(I,R1)-(I+4,R),2:R1=R:NEXT:
PAINT(0,200),2
2 FORI=0TO2:GETDATEA$:GETTIME
B$:I=-(RIGHT$(A$,5))="12/31")-
(LEFT$(B$,2))="23":NEXT
3 SOUND7,56:SOUND1,4:SOUND3,5
:SOUND5,6:SOUND9,16:SOUND10,1
6:SOUND12,255:SOUND11,255:FOR
I=1TO108:SOUND13,9:FORJ=15TO0
STEP-.05:SOUND8,J:SOUND0,110:
SOUND0,100:NEXT:FORJ=0TO2499:
NEXTJ,I
4 GOT04
```

えー、レイアウトの都合からシンプルなおプログラムが1本はさまっております。

岡山県のTANIクン(M)の作品は、その名も「ふとん干し」。まったくもってどうってことないのだが、ネーミングがよかったですね。すぐ終わってしまう抜きぐあいもよかつ

たりして。

ところで、短い作品は、長い作品よりもレイアウトの都合で採用される確率が高い。

『ふとん干し』岡山県・TANI

```
10 PLAY"T180S4M3501CCCCCCCCCC
", "T180S4M3501CCCCCCCCCC", "T1
80S4M3501CCCCCCCCCC"
```

さて、最後の作品はリストが長いのが難点ですが、ビジュアルプログラムを推進するという観点からサイヨー。

S.Mクンの今回2本目は「コックピットSOS」。行110以降のありがちなギャグはなくもがなですが、照準の表示に目をつ

ぶりました。では、また来月。次の放映日は12月8日です。



『コックピットSOS』香川県・S.M

```
10 ONKEYGOSUB130:KEY(1)ON
20 SCREEN1:WIDTH29:KEYOFF
30 LOCATE2,10:PRINT"あつ、あつ、そ、
そういゅうかきま-か-な-い"SPC(41)"た、たすけ
て-----":FORI=0TO1000:NEXT
40 CLS:FORI=0TO0STEP-1:GOSUB
50:NEXT:GOTO90
50 X=INT(RND(1)*8):Y=INT(RND(
1)*8):LOCATE9,13:PRINT"つうく":
I:"神まえ":SETADJUST(X,Y):GOSUB
60
60 LOCATE10,8:PRINT"↑ ↓
":LOCATE10,10:PRINT"← →":X:"←":Y:"↑":
LOCATE10,12:PRINT"↓ ↓
":LOCATE7,15:PRINT"コントロール
のう S O S":PLAY"L64S8M10C"
70 IFI<10THENLOCATE9,17:PRINT
"たーすーけーてー"
80 RETURN
90 CLS:PLAY"S13M10004L166FEDG
FEDCR16L8G05C"
100 FORC=1TO100:I=RND(1)*15:CO
LORI,I,I:NEXT:COLOR15,4,7:SE
TADJUST(0,0)
110 LOCATE9,10:PRINT"「もう、まげてる
ぞ。」":GOSUB120:PRINTSPC(34)"「
えつ、ゲームセンターだっただ...」":GOSUB12
0:PRINTSPC(34)"「もう、すくばんまになるん
だっから。」":GOSUB120:PLAY"O4L8B.G
R64GA.GR4B.05C.":END
120 FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
130 LOCATE,20:STOP
```

2月号のお題「冬」

連載記事の王道を行く季節ネタなわけですね。ビジュアル・プログラムを考えるにも最適ではないかという意見に添って、2月号のお題は「冬」です。うー、寒い、寒い、早く家に帰って1杯ひっかけた寝るべ。つまみに最適な、かんたんでカッコイイ作品の数々を待っています。お題の作品のしめ切りは**塾長渡欧のため、早いですが11月15日**。応募方法は左ページ下欄参照のこと。お題にふさわしいイラスト、自由部門の投稿も募集中。

得点システム

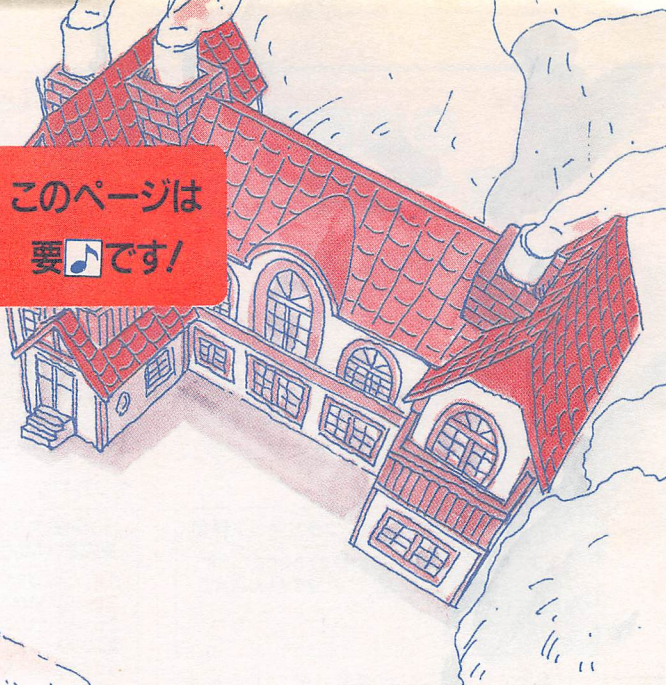
当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号があがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるのだから心する(塾長)。

FM音楽館

このページは
要🎵です!

特集・ゲームミュージック

というわけで、今回はリクエストも多ければ投稿も豊富なイカすゲームミュージックを特集。みなさんのご期待にこたえることにしました。優秀な作品が多くて選ぶのに苦労したすえ、7作品が採用となりました。
楽評：よっちゃん



© コナミ

『グラディウス2』より Burning Heart ●静岡県・Ruuの作品●

えー、まずはRUUの「Burning Heart」。「グラディウス2」の1面の音楽ですね。作者のコメントは「2〜3回作り直しこうなりました。メインはPSGとFMでチューンをしています。しかしメインの音色(3種類もある)とDAボイスはどーしてもできませんでした」ということ。ふむふむ、なかなか頑張っていますね。プログラムの省エネのために、同じデータを変形したりFOR



アーケード版「グラディウス2」の1面

```
20 ;
21 ;
22 ;
23 ;
24 ;
25 ;
26 ;
27 ;
28 ;
29 ;
30 ;
31 ;
32 ;
33 ;
34 ;
35 ;
36 ;
37 ;
38 ;
39 ;
40 ;
41 ;
42 ;
43 ;
44 ;
45 ;
46 ;
47 ;
48 ;
49 ;
50 ;
51 ;
52 ;
53 ;
54 ;
55 ;
56 ;
57 ;
58 ;
59 ;
60 ;
61 ;
62 ;
63 ;
64 ;
65 ;
66 ;
67 ;
68 ;
69 ;
70 ;
71 ;
72 ;
73 ;
74 ;
75 ;
76 ;
77 ;
78 ;
79 ;
80 ;
81 ;
82 ;
83 ;
84 ;
85 ;
86 ;
87 ;
88 ;
89 ;
90 ;
91 ;
92 ;
93 ;
94 ;
95 ;
96 ;
97 ;
98 ;
99 ;
100 ;
101 ;
102 ;
103 ;
104 ;
105 ;
106 ;
107 ;
108 ;
109 ;
110 ;
111 ;
112 ;
113 ;
114 ;
115 ;
116 ;
117 ;
118 ;
119 ;
120 ;
121 ;
122 ;
123 ;
124 ;
125 ;
126 ;
127 ;
128 ;
129 ;
130 ;
131 ;
132 ;
133 ;
134 ;
135 ;
136 ;
137 ;
138 ;
139 ;
140 ;
141 ;
142 ;
143 ;
144 ;
145 ;
146 ;
147 ;
148 ;
149 ;
150 ;
151 ;
152 ;
153 ;
154 ;
155 ;
156 ;
157 ;
158 ;
159 ;
160 ;
161 ;
162 ;
163 ;
164 ;
165 ;
166 ;
167 ;
168 ;
169 ;
170 ;
171 ;
172 ;
173 ;
174 ;
175 ;
176 ;
177 ;
178 ;
179 ;
180 ;
181 ;
182 ;
183 ;
184 ;
185 ;
186 ;
187 ;
188 ;
189 ;
190 ;
191 ;
192 ;
193 ;
194 ;
195 ;
196 ;
197 ;
198 ;
199 ;
200 ;
201 ;
202 ;
203 ;
204 ;
205 ;
206 ;
207 ;
208 ;
209 ;
210 ;
211 ;
212 ;
213 ;
214 ;
215 ;
216 ;
217 ;
218 ;
219 ;
220 ;
221 ;
222 ;
223 ;
224 ;
225 ;
226 ;
227 ;
228 ;
229 ;
230 ;
```

```
240 B(0)="012Q7 L8 V12 02" 'E.Base
250 C(0)="00 Q6 L8 V9 05" 'Cord 1
260 D(0)="00 Q6 L8 V9 04" 'Cord 2
270 E(0)="043Q8 L8 V15 04" 'Voice
280 F(0)=" V13 'Main 2
290 G(0)=" V15 'Drums
300 H(0)=" L8S0M3700" 'Snare
310 I(0)=" L8 V13 04" 'Main 3
320 ;
330 ;
340 B(1)="A->A-<A-B->B-<B->
350 G(1)="B8S16S16S8S8S8S8B8
360 H(1)="R8C16C16CCC
370 ;
380 ;
390 G ="B8H8B8S8B8H8B8H8B8S8B8C8"
400 H ="R4 .CR2R8CR4
410 B ="C4CCCC
420 D ="G4GGGG
430 A(2)="FEDEC<G2G>C<GA->C<A->E-4 .<B->D
<B->F4 .
440 B(2)="Q3V10"+B+B+B+"CCC<AB-B<
450 C(2)=B+B+"<A-A-A-A-A-A-B-4B-B-B-B-
460 D(2)=D+D+"E-4E-E-E-E-F4FFF
470 E(2)="C1R8CCC<A-2 .B-2 .>
480 G(2)=G+G
490 H(2)=H+H
500 I(2)="FEDEC0362G04C03GA-D4C03A-04E-4
.03B-04D03B-D4F4 .
510 ;
520 ;
530 A(3)="FEFG2 .G>C<GA-E-A->C4 .<B-FB->D4
540 B(3)= B(2)
550 C(3)=">+C(2)
560 D(3)= D(2)
570 E(3)= E(2)
580 G(3)=G+"B8H8B8S8B8H8B8S8S8S8S8B8
590 H(3)=H+"R4 .CR4 .CCCC
600 I(3)="FEFG2 .G05C04GA-E-A-D5C4 .D4B-FB-
-05D4 .
610 ;
620 ;
630 B ="V1202B-4B-B-FB-
640 C ="014050CECGC>C<":C1$="CFACAC>C<
650 H ="R4 .C4 .R4 .C4 .
660 G ="B8H8B8S8B8 .B8H8B8S8B8 .
670 A(4)="04L4E2CF>GFEFCFA2 .
680 B(4)=B+B+"A4AAFAA4FA>C
690 C(4)="V10"+C+C+C1$+C1$
700 E(4)="0305V11E2 .L4EG>C<F2 .>C2 .
710 G(4)=G+G
720 H(4)=H+H
730 I(4)=" L4E2B8F8GFEFCFA2 .L8
740 ;
750 ;
760 C ="E-GE-B-E->E-<":C1$="FAF>C<F>F<
770 A(5)="L8A-GFGE-<B-2B->E-G8-AB->C1
780 B(5)="E-4E-E-<B->E-E-4E-E-<B->E-F4FF
CF4FC<F
790 C(5)=C+C+C1$+C1$
800 E(5)="<B-2 .E-2 .>C2 .<F2 .
810 G(5)=G+"B8S8S8S8S8B8S8S8S8M16SM16SM
16SM16SM16SM16SM16
820 H(5)=H+"R8CCCCR8CCL16CCCCCCLB
```

```
830 I(5)="A-GFGE-04B-2B-05E-GB-AB-06C1
840 ;
850 ;
860 B ="B->B-<B->F<B->B-<
870 B1$ ="A->A-<A->E-<A->A-<
880 G ="B8H8B8S8B8H8B8H8B8S8B8C8
890 H ="R4 .CR2R8CR4
900 A(6)="0606L8D4 .R8DEF2 .F4 .R8FB->E-4D4
<B-4
910 B(6)=B+B+B1$+B1$
920 C(6)="0004L8Q6B-4B-B-B-B-4B-B-B-B-
A-4A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-
930 D(6)="0004L8Q6F4FFFFF4FFFFE-4E-E-E-E-
-E-4E-E-E-E-
940 E(6)="L8Q4Q8Q43V15B-4B-R4 .B-4B-R8B-B-
-A-4A-R4 .A-4A-R8A-A-
950 F(6)="0605L8B-4 .R8B->CD2 .D4 .R8DF>C4<
B-4F4
960 I(6)="05L8D2DEF2 .F2FB-06E-4D405B-4
970 G(6)=G+G
980 H(6)=H+H
990 ;
1000 ;
1010 B ="G->G-<G->D-<G->G-<
1020 B1$ ="F>F<F>C<F>F<
1030 A(7)=">D-<B->G->D-4 .<G-B->D-L4FC<B-
AFC
1040 B(7)=B+B+B1$+B1$
1050 C(7)="G-4G-G-G-G-G-4G-G-G-G-A4>C4F4
L16>FC<A>C<AFACFCFC<A
1060 D(7)="D-4D-D-D-D-D-D-D-D-D-F4A4>C4
L16>C<AFACFCFC<A>C<AF
1070 E(7)="G-4G-R4 .G-4G-R8G-G-L4FFFFF
1080 F(7)="B-2G-D-B-4 .D-G-B->L4C<AFFCCA
1090 G(7)=G+"S8B8S8B8S8B8S8B8S8S8B8S8
1100 H(7)=H+"CR8CR8CR8CR8C8
1110 I(7)="06D-205B-G-06D-4 .05G-B-06D-L4
FC05B-AFC
1120 ;
1130 ;
1140 A(8)=A(6)
1150 B(8)=B(6)
1160 C(8)=C(6)
1170 D(8)=D(6)
1180 E(8)=E(6)
1190 F(8)=F(6)
1200 G(8)=G(6)
1210 H(8)=H(6)
1220 I(8)=I(6)
1230 ;
1240 ;
1250 B ="G>G<G>D<G>G<
1260 A(9)="B4 .R8B>D62 .R8D-D-D-4 .R8E-E-L1
6E-C<A-E-C<A->06L8
1270 B(9)=B+B+"A->E-<A->A->B->B-<B-4 .>
1280 C(9)="G4GGGGG4GGGG8G-G-G-4 .R8A-A-A-
-4 .
1290 D(9)="D4DDDD4DDDDR8D-D-D-4 .R8E-E-E-
-4 .
1300 E(9)="G4GR4 .G4GR8GR8G-4G-4 .R8A-A-A-
-4 .
1310 F(9)="G4 .R8GB-> .D2 .R8<B-B-B-> .CCL16
C<A-E-C<A-E-
1320 G(9)=G+"B8S8S8S8B8H8B8H8B8S16S16S16
MS16M16M16M16
```

82 投稿募集 FM音楽館ではFMバックやMSX2+のMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。クラシックからポピュラー、GMなどジャンルは問いません(オリジナル作品がいちばないな)。プログラムのあて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係です。住所・氏名・電話番号・作品のもととなった資料のものを同封してください。

```

1330 H(9)=H+"R8CCCR2R8C16C16C16
1340 I(9)="B4.R8B06DG2.R8D-D-D-4.R8E-E-L
16E-C05A-E-C04A-05
1350
1360
1370 PLAY#2,TS,TS,TS,TS,TS,TS,TS,TS,TS
1380 FOR N=0 TO 1
1390 PLAY#2,A(N),B(N),C(N),D(N),E(N),F(N)
,G(N),H(N),I(N):NEXT
1400 FOR N=2 TO 9
1410 PLAY#2,A(N),B(N),C(N),D(N),E(N),F(N)
,G(N),H(N),I(N):NEXT
1420 PLAY#2,A(0),B(0),C(0),D(0),E(0),F(0)
,G(0),H(0),I(0):GOTO 1400

```

```

420 D3$="<ABAB
430 D4$="ABA2BZA
440 D5$="AB*CC
450 D6$="<C<A2>C2<BB
460 D7$=">CD2.D+4E
470 D8$="<CC<B<
480 '*** E PART (CDR2) *****
490 E8$="T120V4L204R8A.G+4AAA1AG+
500 E1$="L104AA2A2A2A2A
510 E2$="AA2A2AA
520 E3$="EGFG+
530 E4$="EGF2G2E
540 E5$="FPGA
550 E6$="AF2AG2G+
560 E7$="AAA2.A4B
570 E8$="AAG+A
580 '*** F PART (BASS) *****
590 F0$="T120V11L203E8A.G+4GF+F1E>E
600 F1$="L803AA4AAA4A>DD4DEE4EDD4D<BB4B>
EE4E<EEAB
610 F2$="AA4AAA4A>DD4DEE4EFF4F<FF4EAA4AA
EB>C
620 F3$="<AB>C<A4>EA<AGABG4>DG<GFGAF4A>D
FE<BE>E4DE<B
630 F4$="AB>C<A4>EA<AGABG4>DG<GF>CF<FG>D
G<AAAA>EAG
640 F5$="DDDDDDDD<GGGGGGGG>CCCCCCCC<AAAA
GGGG
650 F6$="FFFFFFF>DDDD>D+D+D+EEEEEEEE<E
EEEEEF+G+
660 F7$="AAAAAAGGFFFF>FFEDDDDD>D+EEEE
<EEF+G+
670 F8$="AAAAAAGGFFFFFFFFEEEEER4.AAAAAG
+F
680 '*** G PART (DRAMS) *****
690 G0$="T120V11A158B84C14C14BC14BC12C!
2C!2C!2H8H8H8H8C!2
700 G$="BC8BC8H14BH8BH8SH8H8":G1$=G$+G$+
G$+G$
710 G2$=G$+G$+G$+G$+BH8BH8H4BH8H8S8S16S16
720 G$="BH16H16BH16H16S8BH16H16BH8BH16H1
6S8BH16H16BH8BH16H16S8BH16H16BH8BH16H16S
8BH16H16":G3$=G$+G$
730 G4$=G$+BH16H16BH16H16S8BH16H16BH8BH
16H16S8BH16H16BH8BH16H16S8BH16H16BH8H16S
16S8BH8S16S16
740 G$="CB8BH16H16S8BH16H16BH8BH16H16S8H1
6H16":G5$=G$+G$+G$+G$
750 G6$=G$+G$+G$+G$+CB8BH16H16S8BH16H16BH8B
S16S16S16S16S16S16
760 G$="CB8BH8H8SH8H16H16BH8BH8H8H16H16"
:G7$=G$+G$+G$+G$
770 G8$=G$+G$+G$+G$+BH8S16S16S16S16M16C1S
B4B54BC14BHS4BS8M8BM8M8
780 '*** PLAY *****
790 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$
800 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
810 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
820 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
830 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$
840 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$
850 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$
860 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G7$
870 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
880 GOTO 800

```

```

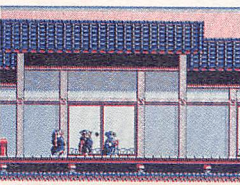
&C#&D&D&D&D&L1D"
50 A1$="05C1L8B.L8G.A8A2"
60 A2$="05C1A1"
70 A3$="05L8D.A16&L4A.G16F16G8L16FEFEDE8
D16C8D2"
80 A4$="L8D.A16&L4A.G16F16G8L16FEFEDE8D1
6C8L8D.C16L16DEFFG"
90 A5$="05L8F.>C16&L4C.<B-16A16B-8L16AGA
GFAA816FEF2"
100 A6$="05L8F.>C16&L4C.<B-16A16B-8L16AG
AGFAA8F16E16L8F.<A16>L16CFB3C"
110 A7$="05L8G.L8B.>DBD4&L16D<BGL8G.L8B
.>D4<>L16G>DGBD"
120 A8$="05L8A.>L8C#.E8E4L16EC#EAL8E.L8
A.>C#8&C#2"
130 A9$="05L8F.L8E.D4D8L16DEFGL8E.L8C.<G
8G2"
140 A0$="05L8F.L8E.D4D8L16DEFGL8A.L8F.C8
L16AFC>C8<L16B-AB-"
150 AX$="05L8F.L8E.D4D8L16DEFGL8C.<L8G.
E8L8E.<L16G>CEG>C"
160 AY$="06L10D"
170
180 B$="R1R1"
190 B1$="05L1AA"
200 B2$="05L1BB"
210 B3$="04L1B->C"
220 B4$="04L1B->L2FR2"
230 B5$="04L1B->L2CL8C.R16R4"
240
250 C$="05L1DF"
260 C1$="05L1G12FE"
270 C2$="05L1GA"
280 C3$="05L1FF"
290 C4$="05L8G.L8G.L8G&L2GL8G.L8G.L8G&L2
G"
300 C5$="05L8A.L8A.L8A&L2AL8A.L8A.L8A&L2
A"
310 C6$="05L1FG"
320 C7$="04L1F>L2CR2"
330 C8$="04L1FL2GL8G.R16R4"
340 C9$="04L1AA"
350
360 D$="04L1A>C"
370 D1$="05L1DL2C<B-"
380 D2$="05L1DD"
390 D3$="05L8D.L8D.L8D&L2DL8D.L8D.L8D&L2
D"
400 D4$="05L8E.L8E.L8E&L2EL8E.L8E.L8E&L2
E"
410
420 E$="04L16CD>F<FG>G<G>A<G>G<FG>FED<AC
D>F<G>G<G>A<G>G<FG>FED<A<C"
430 E1$="<D>F<G>G<G>A<G>G<FG>FED<A04L16A
EA>C#E#CA>EAEC#E#C#A<E"
440 E2$="L1605FD<B->FD<B->FD<B->FD<B->FD
<B->FFECGEGCER16<CE#>CEA<C"
450 E3$="L1605FD<B->FD<B->FD<B->FD<B->FD
<B->FAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFAFA
460 E4$="L1605FD<B->FD<B->FD<B->FD<B->FD
<B->FEGCGEGCCEG<CEG>C"
470 E5$="L1606D<AF#AF#DF#A>>AF#D<AF#D<A
L1D"
480
490 F$="03L16DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDD"
500 F1$="03L16FFFFFFFFFFF"
510 F2$="02L16GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
GGGGGG"
520 F3$="02L16AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
B-B-BB>CC"
530 F4$="02L16B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
B-B-B->CCCCCCCCCCCC"
540 F5$="02L16B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
B-B-B->FFFFFFF8L16E-AB-"
550 F6$="02L16B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
B-B-B->CCCCCCCCCCCC>CE>C"
560 F7$="03L16DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD>D
C<BAGF#E"
570 G$="B8MC16BM16C8SMH16C8SMH16C8SMH16C8SMH
8S16BMC16B8MC8SM8SM8SM8SM8SM8SM8SM8SM8SM
6SHM16MS16BMS16S16BMS16S16"
580
590
600 PLAY#2,"T150V15","T150V12","T150V15"
,"T150V15"
610 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5
620 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
630 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$
640 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
650 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
660 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$
670 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$
680 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$
690 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G7$
700 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
710 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$,G9$
720 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$
730 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
740 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
750 GOTO 650

```

『戦国ソーサリアン』より 江戸を斬る

●大阪府・RACoonの作品●

あー、こーいった洋風なかに和風な味わ
いを残したものは、やはり落ち着くというか、
かっちょいいマンションの畳部屋といいまし
ょうか。RACoonくんはプログラムが「チ
ョット長いのが玉にキズ(?)」といってます



『戦国ソーサリアン』の画面

が、このくらい
の長さだとありがた
い。パート
ごとにクレジット
が入っている
のも親切という
ものです。

```

10 '*** SORCERIAN SYSTEM II *****
20 '*** SENGOKU SORCERIAN *****
30
40 '*** INIT *****
50 CLEAR 1500
60 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
70 CALL VOICE(@14,@14,@14,@24,@24,@33)
80 '*** A PART (MAIN) *****
90 A8$="T120V15L405R4.R32B>C<B>CEC<BAB>C
<AB8D8E8AB8A"
100 A1$="L806ED<BAFEDEDEFAE2FEDEFED<B>EF
EDE2
110 A2$=">ED<BAFEDEDEFAE2FEDEFAFEA8>CER3
2A4.
120 A3$="013E16D16E2<AB>CC<BB2.>D16C16D2<
B>CDD.E2.&E16
130 A4$="E16D16E2<AB>CC<BB2>DC<BAA4B4G4A
1
140 A5$="03L4>AGFABADR8G8G2>C2E2.D
150 A6$="<C<AFEPGA>FE2.D8D+8E2.@14L8<C<B
160 A7$="A2.>C<BA2.>C<BA2.B>C02B>C.>C<B
170 A8$="A2.>C<BA2.B>C02B>C.EA1
180 '*** B PART (ECHO) *****
190 B0$="T120V14L405R4.R64AAG+A>C<AAFAAF
B2G+4.
200 B1$="L8V1106R16ED<BAFEDEDEFAE2FEDEF
210 B2$=">R16ED<BAFEDEDEFAE2FEDEF8FAFA8>C
E16V14E2
220 B3$="013C16<B16>C2<EGAAGG2.B16A16B2G
ABB.B2.BB16
230 B4$=">C16<B16>C2<EGAAGG2BAGFF4G4D4E1
240 B5$="03L4R16>AGFABADR8G8G2>C2E2.D16
250 B6$="R16C<AFEPGA>FE2.D8D+8E2&E8.@14L
8<C<AG
260 B7$="E2.AGF2.AGF2.AAG+2.AG
270 B8$="E2.AGF2.GAB2&B>C<CE1
280 '*** C PART (SUB) *****
290 C0$="T120V13L405R4.EE8EAECECE2E2E
300 C1$="03V1005LB>ED<BAFEDEDEFAE2FEDEF
C<B>E2FEDE2
310 C2$=">ED<BAFEDEDEFAE2FEDEF8FAFA8>CEA2
320 C3$="06E16D16E2<AB>CC<BB2.>D16C16D2<
B>CDD.E2.&E16
330 C4$="E16D16E2<AB>CC<BB2>DC<BAA4B4G4A
2
340 C5$="03F2.GAG4F4E.D.CE2.FED4.C4<B>C<
A
350 C6$=">A2&AGFED4E4F4A4G+2.G+AB2.
360 C7$="03>>REDE2REDE2R2D+2REDE2
370 C8$="REDE2REDE2R
380 '*** D PART (COORD 1) *****
390 D0$="T120V5L205R8C.<B>C<C1<B1
400 D1$="L105C02<B2>D2<B2B
410 D2$=">CD2<B2>C<

```

サンダークロス

●神奈川県・Carの作品●

「ダラダララ」と速いフレーズが上昇する
ところがカッコイイ『サンダークロス』の1面
の音楽です。「原曲よりは簡略化してありま
す。ドラムは1行だけ(行570)ですので、改造
なども楽です。」とはCarくんのコメントで
すが、ドラム以外のデータはすべて1小節が
2小節ごとにA♯～F♯に入れられています。
このくらいこまめにすべてのデータを作り、
すべて文字変数に入れておき、演奏する時
はPLAY#文だけにしておく、タイミング
のズレが目立ちにくくなるのは事実です。
こういうようなやり方いいと思う。

```

10 '*** THUNDER CROSS ***
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@6,@2,@24,@48,@16,@14)
40 A$="L2D&L32D&E-&E&F&F#&G&#&A&A#&B#&C"

```



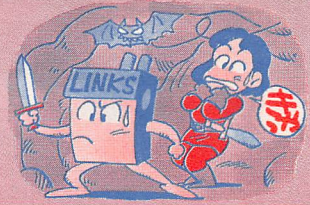
```
100 LOCATE0,7:PRINT" TOWER (F
4)DQ31"
110 LOCATE0,8:PRINT" PIRAMID (F
5)DQ31"
120 LOCATE0,9:PRINT" VILLEGE (F
6)DQ31"
130 LOCATE0,10:PRINT" ENDLESS WORLD (
F 7)DQ21":LOCATE0,11:PRINT" TOWN
(F 8)DQ21":LOCATE0,12:PRINT" DEAT
HFIGHT (F 9)DQ21":LOCATE0,13:PRINT"
TOWER (F10)DQ21"
140 LOCATE0,14:PRINT"
150 FORI=0T07:COLOR=(15,I,I,I):FORJ=0T01
99:NEXTJ,I:FORI=0T0199:NEXT
160 VPOKE8194,&A1:VPOKE8195,&A1:VPOKE8
212,&H81
170 VPOKE8199,&H71
180 GOTO 2770
190 GOTO190
200 "●●● ADVENTURE ●●●
210 GOSUB3060:RESTORE240:LOCATE1,4:PRINT
">>"
220 READAS,BS,CS,DS:IFAS<>" THENPLAY#2,A
S,BS,CS,DS:GOTO220ELSESTORE240:GOTO210
230
240 DATA T120V15L1204EEE04,T120V1506,T12
0V13036,
250 DATA 04L16A4,805C04B4,05CD,L404CCEE,
V15L402A03AG+02A+,H12R12H12H4H12R12H12H4
260 DATA C4,04B8B8R8L1204ER12E,EEEE,A03A
G+02G+,H12R12H12H4H12H12H12R12H12
270 DATA L12A05C+E64G68R8GFE,C+DEC+,02AB
03C+02A,H12R12H12H4H12R12H12H4
280 DATA D28DBR80DE,L8FL24AAAL12B-B-B-B
BBB-B-B-,S0M10000L803DL240AAAL12AAAAAAA
AAV13,H12R12H12H4H12H12H12H12R12H12
290 DATA F2,L1204B05ED,A2.G+4,V15L403B04
D03DE,H12R12H12H4H12R12H12H4
300 DATA C2CB8R80CE,E2,L12EEG,02A03AG8.R
16G,H12R12H12H4H12H12H12R12H12
310 DATA 0404AAAV15A405C4,A40D2F+4F+4,F+
8.R16F+08.R16D,H12R12H12H4H12R12H12H4
320 DATA C204L4B05E,V15F2L4EG+,GGG+E,H12
R12H12H4H12H12H12H12R12H12
330 " " " " " " " " " " " " " " " " "
340 DATA F2.L4044,H12R403AAAA4R4,R4L12DD
DD4R4,H12R12H12H4H12R12H12H4
350 DATA B28B605A126G12E,R404DDDD6F12E6D
12,R4GGGG64R4,H12R12H12H4H12H12H12R12H
12
360 DATA E2,04G4,L1204C8R803GGGG4R4,R4L1
2CC0C4R4,H12R12H12H4H12R12H12H4
370 DATA A28L12A6805C6D,R404CC0C4R4,R4FF
FF4R4,H12R12H12H4H12H12H12R12H12
380
390 DATA L1205ECCDR12CECCDR12C,V15L204AA
-,V15L204F+,H12R12H12H4H12R12H12H4
400 DATA ECCDR12ACC0DR12C,GG-,EE-,H12R12
H12H4H12H12H12H12R12H12
410 DATA CR12C04B8R12BA4,FE,DC+,H12R12H
12H4H12R12H12H4
420 DATA AR12AG4GR12GF4,E-D-,04C03B,H12R1
2H12H4H12H12H12R12H12
430 DATA 04E48E12R12E24E24E24E24E24E24E
&E24.L4R403V15BR4B,L403V14R4AR4G+,H12R12
H12H4H12R12H12H4
440 DATA 04E48E12R12E24E24E24E8R8R,L4R403V
1588B16R16B,L403V14R4AG+,H12H12H12H12R12
H12H4
450 DATA ...
460 "●●● FIGHT! ●●●
470 GOSUB3060:RESTORE500:LOCATE1,5:PRINT
">>":SOUND6,11:SOUND7,28
480 READAS,BS,CS,DS:IFAS<>" THENPLAY#2,A
S,BS,CS,DS:"",",",",",",DS:GOTO400ELSE470
490
500 DATA T150V1504,T150V1406,T150V14036,
510 DATA L2406FEE-DD-C05BB-AA-GG-FEE-DD-
C04BB-AA-GG-,L2405AA-GG-FEE-DD-C04BB-AA-
GG-FEE-DD-C03BB-,T150L4S0
520 DATA 04F18F1,L803ABABABABABABABAB,L8
03F+G+F+G+F+G+F+G+F+G+F+G+F+G+F+G+,M500C
M900CM500CM900CM500CM900CM500CM900C
530
540 DATA L205F06C,L1604A-05C04A-05C04A-0
5C04A-05C04A-05C04A-05C04A-05C,03
L16F8FFF8FFF8FFF8FF,M500CM900CM500CM900C
550 DATA 05B2,G8G+16A16,04G05D04B05D04G0
5D04B05D04G05D04B05D04G05D04B05D,F8FFF8F
F8FFF8FF,M500CM900CM500CM900C
560 DATA 05B-18B-1,06L24G05F06D-05D-B-G0F
05D-B-04G05G04F 06D-04G05F04F05B-G8-04G0
5D-F8B-1 (06G-05D-05B-04G-05D-B-06D-04G-
05D-B-04D-G- 06D-04G-05B-D-04D-G-05D-G-
B-06D-05B-04G-1)
570 DATA 03F05D-04G05D06D-06D-04F05G04D-
05D-03B-02F03B-05D-04D-05G04F05G03B-04F0
5D-04B-05G)1 (03FB-05D-03B-04G-05G-B-03B-
04G-05G-03B-04D-02F03B-05G-04G-03B-04D-
03FB-05G-B-G-03B-1),M500CM900CM500CM900C
M500CM900CM500CM900C
```

```
580
590 DATA L205F06C,L1604A-05C04A-05C04A-0
5C04A-05C04A-05C04A-05C04A-05C,03
L16F8FFF8FFF8FFF8FF,M500CM900CM500CM900C
600 DATA 05B2,G8G+16A16,04G05D04B05D04G0
5D04B05D04G05D04B05D04G05D04B05D,F8FFF8F
F8FFF8FF,M500CM900CM500CM900C
610 DATA 05B-18B-1,06L24G05F06D-05D-B-G0F
05D-B-04G05G04F 06D-04G05F04F05B-G8-04G0
5D-F8B-1 (06G-05D-05B-04G-05D-B-06D-04G-
05D-B-04D-G- 06D-04G-05B-D-04D-G-05D-G-
B-06D-05B-04G-1)
620 DATA 03L24F05D-04G05D06D-06D-04F05G04D-
05D-03B-02F03B-05D-04D-05G04F05G03B-04F0
5D-04B-05G 03FB-05D-03B-04G-05G-B-03B-
04G-05G-03B-04D-02F03B-05G-04G-03B-04D-
L166-B-05D-G-,M500CM900CM500CM900CM500CM9
00CM500CM900C
630 DATA 06L16CCCC8CCCC8R4,05L16EEEE8
EEEE8R4,03L16CCCC8CCCC804C03G-EC,M500
L16CCCC8CCCC803B1000CM500C
640 DATA 06L16CCCC8CCCC8R4,05L16EEEE8
EEEE8R4,03L16CCCC8CCCC804C03G-EC,M500
L16CCCC8CCCC803B1000CM500C
650
660
670 DATA 04F4L805C04BR8G4,L1603A-04C03A
-04C03A-04C03A-04C03A-04C03A-04C03A-04C,
03L16F8FFF8FFF8FFB,L4M500CM900CM500CM90
0C8
680 DATA B-8B-2&B-8L16FF+G8E8,03A-04C03
B-04D-03B-04D-03B-04D-03B-04D-03B-04D-03
B-04D-03B-04D-03B-04D-03B-04D-03B-04D-03
F,R8M500CM900CM500CM900C
690 DATA 04F4L805C04BR8G4,L1603A-04C03A
-04C03A-04C03A-04C03A-04C03A-04C03A-04C,
03L16F8FFF8FFF8FFB,L4M500CM900CM500CM900C
8
700 DATA B-8B-2&B-8L16FF+G8E8,03A-04C03
B-04D-03B-04D-03B-04D-03B-04D-03B-04D-03
B-04D-03B-04D-03B-04D-03B-04D-03B-04D-03
F,R8M500CM900CM500CM900C
710
720 DATA 05L16FFF8EEEE8E-E-E-E-,L1604
A-05CCCC8CCCC8CCCC,03L16F04A-A-A-A-8A-A-
A-A-A-8A-A-A-A-A-,L16CCCC8CCCC8CCCC
730 DATA E-B,C804CC8CCCC8CCCC,C8-A-803CCC
8CCC8CCCC8C8
740 DATA 05L16FFF8EEEE8E-E-E-E-,L1604
A-05CCCC8CCCC8CCCC,03L16F04A-A-A-A-8A-A-
A-A-A-8A-A-A-A-A-,L16CCCC8CCCC8CCCC
750 DATA E-B,C804CC8CCCC8CCCC,C8-A-803CCC
8CCC8CCCC8C8
760
770 DATA V15L240FF+GG+AB-B05CC+DD+EFF+G
G+AB-B06CC+DD+V1503L24AB-B04CC+DD+EFF+
GG+AB-B05CC+DD+EFF+GG+,V1503E-4,M1000C4
780 DATA ...
790 "●●● SEA ●●●
800 GOSUB3060:RESTORE830:LOCATE1,6:PRINT
">>"
810 READAS,BS,CS:IFAS<>" THENPLAY#2,AS,B
S,CS:GOTO810ELSESTORE830:GOTO810
820
830 DATA T180V1506,T180V1504,T180V1504
840 DATA T15004L4GA05T180,
850 DATA A2,L803GAB04DF4,
860 DATA G2,RL4GG,L403C04EE
870 DATA E2,RGB,03G04F
880 DATA 04GA05C,
890 DATA D2,G2L4F,L803GAB04DFAR4L4GG,R2.
L403B04FF
900 DATA D2.,R4GG,03G04FF
910 DATA L404B05DFAB,R4GG4GG,03D04FF03
G04FF
920 DATA G4,G-8FD2.,R4GG4GG,03G04FF03D0
4FF
930 DATA 04A2.B05CE,R4D4R4CC,03F+04C03D
F+FF+
940 DATA 05D2.&D2.,L404BAGFED,03G04FEDC0
3B
950
960 DATA 04L4GA05C180,
970 DATA A2.,L803GAB04DF4,
980 DATA G2.,RL4GG,L403C04EE
990 DATA E2.,RGB,03G04F
1000 DATA 04GA05C,
1010 DATA A2,G2L4F,L803GAB04DFAR4L4GG,R2.
L403B04FF
1020 DATA D2.,R4GG,03G04FF
1030 DATA L404B05DFAB,R4GG4GG,03D04FF03
3G04FF
1040 DATA G4,G-8FD2.,R4GG4GG,03G04FF03D
04FF
1050 DATA 04A2.,04R4D,03F+04C
1060 DATA B2.,RGB,03G04FF
1070 DATA 05C2.&C4RR,04E2.&E4RR,04C03GEL
8C0EGA04C
1080
1090
1100 DATA 06T180L8CCC405B4B-B-B-4B4.05T1
80L8EEEE4E4EE4E4,T180L804GG4G4GG4G4G4
```

```
1110 DATA 06C4RRR2.,E404L404CCCC,64RRR2
1120
1130 DATA 04A2&A8&A16R16A2&A8&A16R16,R04
L4CCRC+C+,L403FAEEG
1140 DATA L4A05D0C4A4.L8F+GA,RCCRC,DF+F
+DF+F+
1150 DATA 05C204B-205L4C04B-,RDDRDD,GB-B
-G-B-B-
1160 DATA 05C204B-1,RDDRDD,FB-B-EB-B-
1170 DATA 05D208D&D16R16D208D&D16R16,REE
REE,03CB-B-CB-B-
1180 DATA L4DAGED4.E8,REEREE,03CB-B-CB-B-
1190 DATA L805C04FA05CFE404EG+B05E,V140
3A2.B2.,V1403F2.G+2.
1200
1210 DATA 0404D6B-05D4.L4C04B-,B-2.04E2.
,62.C2.
1220 DATA V1504A2&A8&A16R16A2&A8&A16R16,
R04L4CCRC+C+,L403FAEEG
1230 DATA L4A05D0C4A4.L8F+GA,RCCRC,DF+F
+DF+F+
1240 DATA 05C204B-205L4C04B-,RDDRDD,GB-B
-G-B-B-
1250 DATA 05C204B-1,RDDRDD,FB-B-EB-B-
1260 DATA 05D208D&D16R16D208D&D16R16,REE
REE,03CB-B-CB-B-
1270 DATA L4DAGED4.E8,REEREE,03CB-B-CB-B-
1280
1280 DATA 05C04L8FAD05CF.03A2.,03F2.
1290 DATA 05D04L8DF+A05D0404DF605C,04C2
.03G2.,03F+2,02G2.
1300 DATA T150L404BAG04.,T15004F2.,T150L
403GAB
1310 DATA ...
1320 "●●● STOP:FORI=4T013:LOCATE1,I:PRINT
":NEXT:I:STRIG(0)OFF:RETURN1340
1340 MUSIC(1,0,1,1,1):TRANSPOSE(1200):
A=1:FORI=1T018:KEY(I)ON:NEXT:LOCATE2,16:
PRINT"SELECT MUSIC(1-CF 9)":IFAA=1THE
NERASEAS,BS,CS:AA=0:RETURN30ELSE30
1350 "●●● TOWER ●●●
1360 GOSUB3060:K=14:AA=1:LOCATE1,7:PRINT
">>"
1370 DIMAS(14),BS(14),CS(14)
1380 AS(0)="T110V1504":BS(0)="T110V1504":
CS(0)="T110V1506"
1390 AS(1)="L2404C+EG05L8CC4&C04AA05C":B
S(1)="R8L2403GB-04D-L8G-4&G-FFV15A-":CS(
1)="
1400 AS(2)="L804A05C04A05C04A05C04A05C":
BS(2)="FA-FA-FA-FA-":CS(2)="04L8E-202
1410 AS(3)="04A05C04A05C04A-BA-B04A05C04
A05C04A05C04A-05D-":BS(3)="04FA-FA-FA-FA-
FAFAFAFA-":CS(3)="E-4D4D-2L12C03FE-C2E-
4
1420 AS(4)="04A05C04A05C04A05C04A05C":BS
(4)="04FAFAFAFA":CS(4)="C1"
1430 AS(5)="R805L8A-A-R8L16A-A-R8G8R8":B
S(5)="05R8E-E-R8L16E-E-L8R8D8R8":CS(5)="
L803F04A-A-03F04L16A-A-L803F04G03E"
1440 AS(6)="L8R8G-G-R8L16G-G-R8L8R8":BS
(6)="R8L8D-D-R8L16D-D-R8L8CR8":CS(6)="03
E-04G-G-03E-L1604G-G-03L8E-04F03D
1450
1460
1470 AS(7)="R2R8L804A05C":BS(7)="R8L240
3GB-04D-L8V15G-4&G-FFA-":CS(7)="L2403C+E
G04V15C8C2."
1480 AS(8)="04A05C04A05C04A05C":BS(8)="
04L8FA-FA-A-FA-":CS(8)="L804D-R8D-R8D-R
8D-":
1490 AS(9)="L8V1505D+D+04G+05D+04G+":BS
(9)="L804B4EBE":CS(9)="R803F+R8F+R8505D+
D+04G+05D0K4G+":BS(9)="L804B4EBE":CS(9)=
"R803F+R8F+R8
1500 AS(10)="05D+4D+04G+05D+04G+":BS(10)
)="04B4B4EBE":CS(10)="R8F+R8F+R8F+R8
1510 AS(11)="V1505C+040F+05C+04F+":BS(11)
)="04A4DAD":CS(11)="R8F+R8F+R8"
1520 AS(12)="05C+4C+040F+05C+04F+":BS(12)
)="04A4A4DAD":CS(12)="R8F+R8F+R8"
1530 AS(13)="V1504B4EBE84EBE":BS(13)="
04G4CGCG4G4CGC":CS(13)="R8F+R8F+R8R8F+R8
F+R8F+R8
1540 AS(14)="04D+2.A+D+D2DD05D04D":BS(14)
)="03B2.04F+03B8-2&B-B-04B-03B-":CS(14)
)="R8F+R8F+R8F+R8F+R8F+R8F+R8F+R8"
1550 FORI=0T0T:PLAY#2:AS(I),BS(I),CS(I)
1560 NEXT:GOTO1550
1570 "●●● VILLEGE ●●●
1580 GOSUB3060:RESTORE1620:LOCATE1,9:PRI
NT">>"
1590
1600 READAS,BS,CS:IFAS<>" THENPLAY#2,AS,
BS,CS:GOTO1600ELSESTORE1640:GOTO1600
1610
1620 DATA T120V1504,T120V1500,T120V1500
1630 DATA L805D0C,
1640 DATA 04L88B,R16GAB,R16GA,L803BR804
D003BR804EE,L802G03G0D2605G0D
```


みんなの熱い思いに 今月もメール大特集!

夏休みも終わったしそろそろ静かな季節……と思
っていたが、さにあらず。今月もメール集中攻撃。



そろそろ年末の おいしい企画が

雑誌のうえでは、ひとあし早く12月。12月といえば、もう年末だ。リンクスでは今年もなにやら楽しい企画を、いろいろ考えているらしいのだ。

さて、そのなかで気になるのはひさびさのリンクスオリジナル通信用RPG『ハバザード』。開始は12月1日。今回のはいままでのものより長く、何回かに分けて分割転送するという大作。内容のほうは、ある南の島に隠された財宝をめぐるお話。島の

どうくつに隠されているという財宝を求めて、欲にかられた人々が何人も探しにやってくる。だが、どうくつに入って行った人は、まるで怪物にのみこまれたように生還することはない。ある日、そのどうくつの入口付近に城が建ち、多くの魔物が島をうろつくようになってしまう。そこでキミはたちむかうのだが、もしもキミが冒険の途中で財宝を見つけたなら、リンクスから実際にプレゼントがもらえるという。う〜む、パチンコのようなうれしい企画だ。何が出るかはお楽しみ!

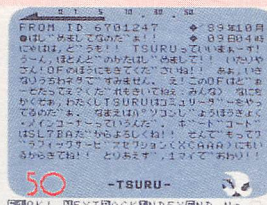
遊・アクセスガイド

リンクス内の
イベント情報

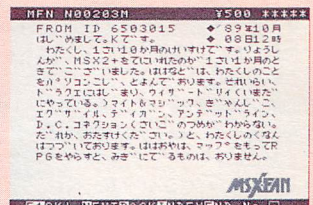
- 11/7 ●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦
14 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには
21 オリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん通称OF)
をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。
ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
- 11/15 ●『OFベスト10』
↓
12/15 11月15日より、OFファクトリーにおいてOFの人気コンテストを開催します。ギャラリー(XBAAA)に収録されているOF約100枚のなかから、好きなOFを選んで投票。人気ナンバーワンのOFに投票した人のなかから2名、2位のOFに投票した人のなかから1名に、新しいOFをプレゼント。投票先はグラフィックサクセッション(XCAA)まで。
- 12/1 ●RPG『ハバザード』ダウンロードサービス開始
リンクスのオリジナルゲーム『ハバザード』が始まる。分割転送という供給方法で、12月よりメニューに登場。秘密を求めて冒険ロブリング。こういうだいたんな企画で、MSX専用の通信だからこそ実現可能なのだ。このほかに、以前にサービスした『竜宮帝国の逆襲』や『ファブル』、『キャロット』などもチャンスがあったら、ぜひおためしあれ!



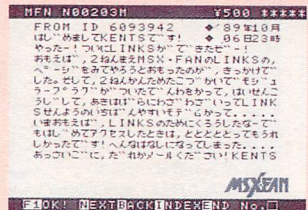
パソコン通信というのは、電話を使ってやる通信なのに、なぜか宇宙のイメージがある。MFANのコーナーも雑誌のこのページとのやりとりなので、返事に時間がかかるから「めいおう星通信」なんて名前だけど、NHKの衛星放送では銀河通信というコーナーがある。なぜだろう、不思議だ。



◎コミュニティとはコーナーの世話役さん



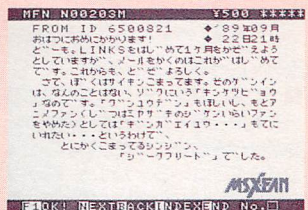
◎親子3人のパーティでリンクスに参加!



◎つばは汎用型のモデムで他の通信に挑戦?



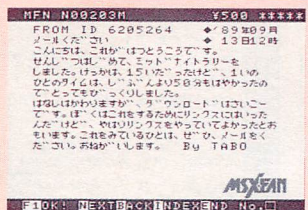
◎どうもどうも、これからもごひいきに!



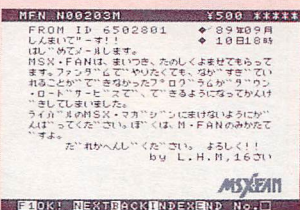
◎アニメとシミュレーションなら銀英伝だね



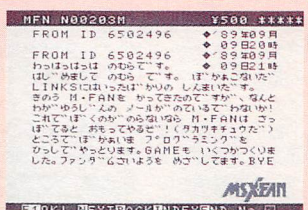
◎82.59%とはどこからきた数字なのだろう



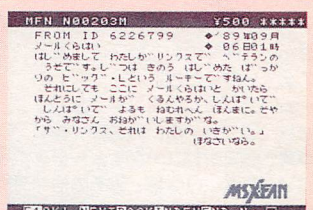
◎画面だったらあつという間にラクラク!



◎ダウンロードばかりでなく投稿もよろしく



◎友だちとはアメフトをやっている彼ですか?



◎メールの主は若くない気がするかどうか



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキ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〉 千604 京都市中京区烏丸通御池上ル
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

「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11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2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DEM 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も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 あなたは自分でゲームを作ってみたいと思ったことがありますか。

- ①はい ②いいえ。

15 14ではいと答えた人に聞きます。実際に作ったことはありますか。

- ①ある ②ちょっとやりかけたけど未完成 ③ない

16 ゲームを作ってみたことのある人もそうでない人も答えてください。もし、これから新しく作るとしたらどのジャンルのゲームですか。いくつでも○をつけてください。

- ①アクション ②シューティング ③RPG ④AVG ⑤パズル ⑥スポーツ ⑦テーブル(トランプに代表されるゲーム一般) ⑧その他

17 では、作るときにあなたはどのパートを受け持ちたいと思いますか。1つだけ○をつけてください。

- ①プログラム ②シナリオ ③デザイン(グラフィック部分) ④音楽 ⑤プロデューサー ⑥全部ひとりで ⑦その他

18 作るゲームの設定はどんなものを考えていますか。しいていばどれに入るか考えて1つだけ○をつけてください。

- ①SF ②歴史もの ③時代劇ふう ④ファンタジー ⑤ミステリー ⑥ホラー ⑦戦争もの ⑧恋愛(ラブコメなど) ⑨ハードボイルド ⑩純文学 ⑪学園青春もの ⑫子供むけ ⑬エッチもの ⑭その他

19 ゲームの世界やキャラクタは次のどれですか。

- ①まったくのオリジナル ②映画やマンガから ③歴史などの史実から

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	プロ野球ファミリースタジアム24
2	激突ベナントレース2113
3	ファイアーホーク116
4	ローグアライアンス122
5	アレスタ2124
6	上海II126
7	倉庫番パーフェクト127
8	維新の嵐128
9	妖魔降臨129
10	ザ・ゴルフコース集130
11	ディスクNG131
12	DSクリスマス号132

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉スペース・マンボウ
3	〈FAN SCOOP〉ブライ
4	〈FAN SCOOP〉サーク
5	〈FAN SCOOP〉ルーンワース
6	〈FAN SCOOP〉ファイナルファンタジー
7	〈FAN ATTACK〉プロ野球ファミリースタジアム
8	ゲーム十字軍
9	FAN STRATEGY
10	BASICビクニック
11	FFB
12	〈ファンダム〉ゲームプログラム
13	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
14	〈ファンダム〉EDファンダム
15	〈ファンダム〉AVフォーラム
16	FM音楽館
17	LINKS INFORMATION PAGE
18	〈Mini ATTACK〉激突ベナントレース2
19	〈Mini ATTACK〉ファイアーホーク
20	記憶のラビリンス
21	〈FAN NEWS〉ローグアライアンス
22	〈FAN NEWS〉アレスタ2
23	〈FAN NEWS〉上海II
24	〈FAN NEWS〉倉庫番パーフェクト
25	〈FAN NEWS〉維新の嵐
26	〈FAN NEWS〉妖魔降臨
27	〈FAN NEWS〉ザ・ゴルフコース集
28	〈FAN NEWS〉ディスクNG
29	DSfan
30	スーパーデータ学
31	ON SALE
32	COMING SOON
33	FAN CLIP

〈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	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	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II
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	アレスタ2
5	アンジェラス
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィ2
12	ウルティマII
13	A列車で行こう
14	F-1スピリット
15	F-1スピリット3Dスペシャル
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	ガウディ
18	カオスエンジェルス
19	神の聖都
20	ガリウスの迷宮
21	ガンシップ
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派
23	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
24	銀河英雄伝説
25	グラディウス2
26	グラムキャッツ
27	クリムゾン
28	クリムゾンII
29	激突ベナントレース2
30	ゴーフアーの野望〜エピソードII〜
31	サーク
32	ザナドゥ
33	沙羅曼蛇
34	三国志
35	THEプロ野球激突ベナントレース
36	時空の花嫁
37	シャロム
38	上海II
39	シュバルツシルト
40	シルヴィアーナ
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
46	倉庫番パーフェクト
47	ディスクNG
48	ディスクステーション各号
49	ディスクバック2
50	天使たちの午後III
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンスピリット
53	信長の野望(全国版)
54	信長の野望・戦国群雄伝
55	ハイドライド3
56	ハイディフォス
57	パロディウス
58	びんきい・ぼんきい
59	ファイナルファンタジー
60	ファイアーホーク(テグザー2)
61	ブライ
62	プロ野球ファミリースタジアム
63	ポッキー
64	マイト・アンド・マジック
65	マイト・アンド・マジック2
66	マスター・オブ・モンスターズ
67	夢幻戦士ヴァリスII
68	野球道
69	やじうまベナントレース
70	妖魔降臨
71	ラスト・ハルマゲドン
72	ルーンワース
73	レイドック2〜LAST ATTACK〜
74	ローグアライアンス
75	ロードス島戦記

*14~19の質問は「スーパーデータ学」のためのアンケートです。詳しいことは133ページを参照してください。

.....(キリトリ線).....

郵便はがき

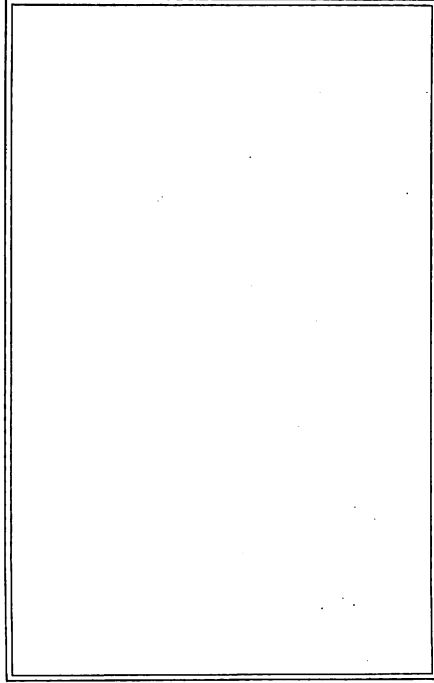
41円切手を
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。



MSX・FAN12月号アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮
- 2 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []
- 5 [1] [2] [3] [4]
- 6 [] [] [7] [] [] []
- 8 [1] [2] [3]
- 9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]
- 11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
- 12 [1] [2] [3]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤
- 14 ①はい ②いいえ 15 ① ② ③
- 16 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ()
- 17 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ()
- 18 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭
- 19 ① ② ③

12月号のプレゼントでほしいソフト

-

住所

氏名 () -

年齢 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)

■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



PC8801SR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、人間どうしの
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。



業務拡張につき
スタッフ募集

プログラマ
グラフィックデザイナー



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



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 番 5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

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
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

MSX機動力、増強。

高速・高機能通信ソフトとハードディスクインターフェース。
アスキーがMSXに先進の機動力を持たせた。
MSXが頼もしくおもしろい。

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。
エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは電話帳ファイルによるオートログイン機能やバックスクロール、エディタを装備した高機能な通信ソフトウェアです。MSX専用のモデムカートリッジやRS-232Cと汎用のモデムにより、各種ネットワークにアクセスできます。また、強力なマクロ機能も備えており自動運転も可能です。



好評発売中

[エムエスエックス ターム]

MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)

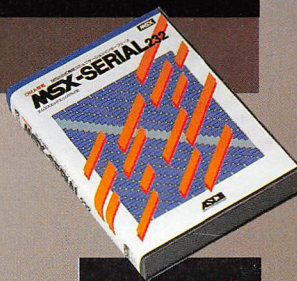
主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利なマクロ実行機能:MSX-TERM言語により、オートダイヤル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信:XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransit2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種: **MSX2** 対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)

*パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

RS-232C方式の
コミュニケーションインターフェース

「MSX-SERIAL232」はRS-232C方式でのデータ伝送を可能にするインターフェースカートリッジです。DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ伝送が可能です。また、MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSレベルの互換性があります。



近日発売予定

*フロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合

【エムエスエックス・シリアル232】

MSX-SERIAL232

価格19,417円(送料込)

主な特長 ■ MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。 ■ DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ転送が可能。 ■ MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互換性があります。 ■ BASICとBIOSの技術資料を添付。 ■ MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台まで接続可能。 ■ 通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。 ■ RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採用。

▶ MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、株アスキー直販部(TEL.03-486-7114)までお願いいたします。

対応機種: **MSX**、**MSX2**、**MSX2+**
パッケージ内容: MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式

*注意: ケーブルは付属していません。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、
高速で大容量のメディア(HD)をサポート。

【ハードディスク インターフェイス】 20MB、40MBハードディスクに対応

MSX HD Interface

好評発売中

価格30,000円(送料込)

MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。対応するハードディスクは日本電気株のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になれます。 **MSX2**、**MSX2+** 対応。

▶ HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、株アスキー直販部(TEL.03-486-7114)までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表(五十音順)

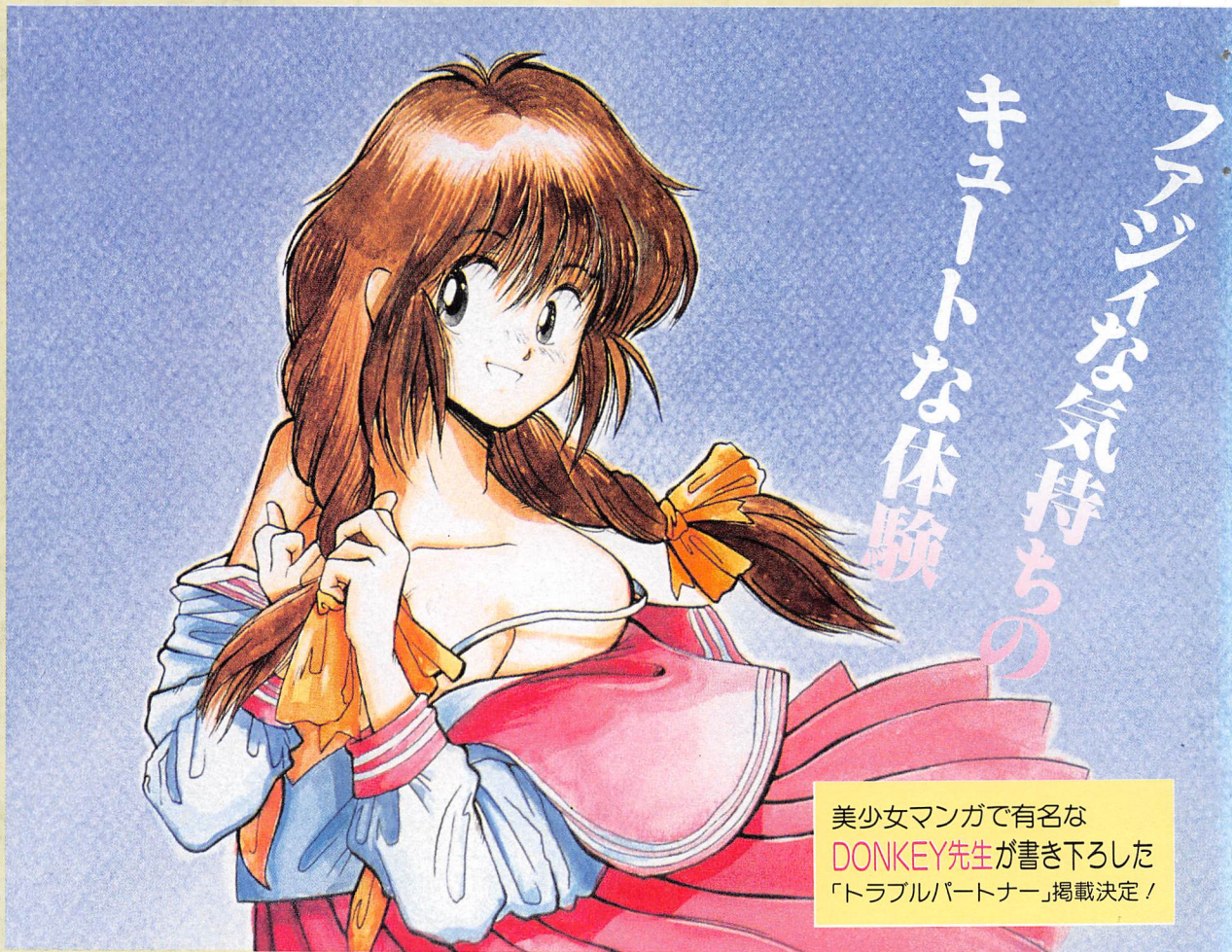
'89年10月8日現在

株アイシーエム	MC-20EX※	(20MB)	緑電子株	DAX-H1	(20MB)
	SR-20	※ (20MB)		DAX-H1V	(20MB)
	MC-40S	※ (40MB)		DAX-H5V	(40MB)
アイテック株	SR-40	※ (40MB)	株ランド コンピュータ	LDP-521A	(20MB)
	IT H-320S	(20MB)		LDP-541A	(40MB)
株ウィンテック	IT MJ4	(40MB)	ロジテック株	LHD-32NR	(20MB)
	HD404HS	(40MB)		LHD-32HR	(20MB)
株グロリアシステムズ	GHD-340	(40MB)		LHD-32V	(20MB)
	CRC-HD2A	(20MB)		LHD-34HR	(40MB)
コンピュータ リサーチ株	CRC-MH4	(40MB)		LHD-34SR	(40MB)
	CRC-MH4B	(40MB)		LHD-34V	(40MB)

*増設機用別売ケーブルが必要です。

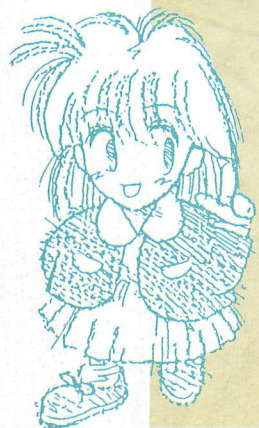
ピーチなディスクマガジンが創刊!!

ピーチ アップ



ファンタジックな気持ちの
キヌートな体験

美少女マンガで有名な
DONKEY先生が書き下ろした
「トラブルパートナー」掲載決定!



いやだよ。なんで、そんなカッコしなきゃなんないの。や。ぜったい、やだよ。「ピーチアップ」の紹介さればいいんでしょ。ばか。やめてよ。え? もう透けて見えてるって? なによ、そのスコープ? どんな服でもすけちゃうのあ?! もあー。それで女の子の弱い所を見つけてせめちゃうの? や。もあ。あ。って内容のAVG『とらぶるばーとなー。帝都大作戦』『ピーチクラブ・世界一周クイズ編』は世界各地の美少女と早押しクイズ合戦。勝たないですよ。勝っちゃうと、ピーチクラブのみんなが、はずかしいカッコしなくちゃなんないんだから。
新作ソフトを、ちょびり体験してしまおうってコーナーもあります。これで君のハートにビビビっとくる女の子ゲームを見つけて楽しんでね。
こんな、いろんな方法でせめられたら、わたし、もう、なまんできない!! はやく、ね、あねがい。

11月25日発売
「ピーチ アップ」創刊
MSX 2/2+ 2枚組
(表示価格に消費税は含みません)
3,800円

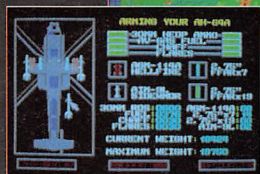
GUNSHIP™

THE HELICOPTER SIMULATION

3Dリアルタイムシミュレーションゲーム

★ガンシップ★

★★★★
MSX
版
新
登
場



*この画面はPC-9801版によるものです。

ゲームプログラマー募集中

“いよいよボクの出番だ!”と思っている君。当社で働いてみませんか!?詳しくは下記宛お電話下さい。

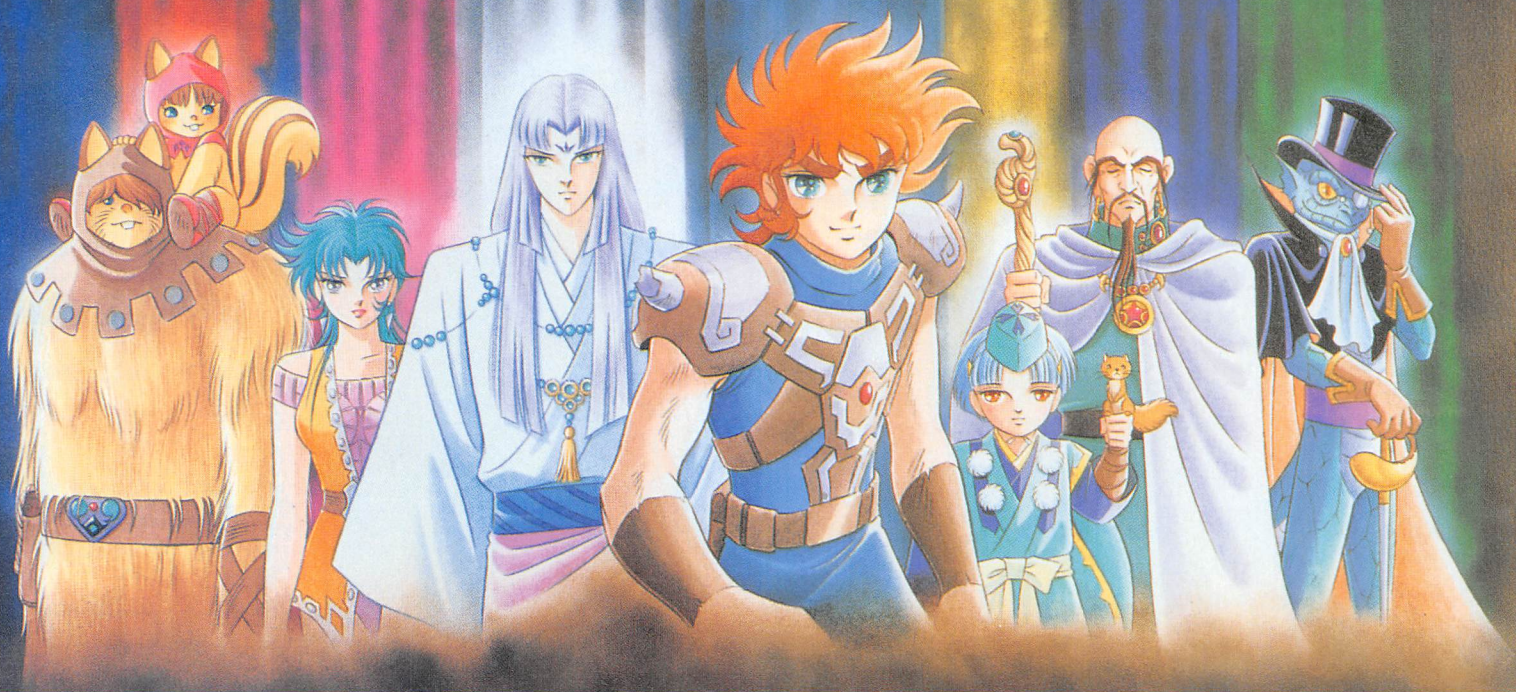
—— 指令。攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチで出撃せよ!

実戦の緊張が体験出来る、3Dリアルタイムシミュレーションゲーム“ガンシップ”。諸君は、空飛ぶ戦車と呼ばれる米陸軍攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチに乗り込み、与えられた任務を次々と遂行しなければならない。TADSが諸君の目となり、敵攻撃目標をとらえ、コックピットのCRTに距離と敵の映像を写し出す。30mm機関砲が火を吹き、ヘリファイアー（攻撃ミサイル）や、2.75インチFFARが次々と発射される。戦場では、一瞬の油断がそのまま死につながる。——

マイクロプローズがMSXユーザーに送る“ガンシップ”いよいよ11月発売となります。

PC-9801VM2以降●PC-9801UV2以降 ¥11,800(消費税別)絶賛発売中

ブライ BURAI 上巻



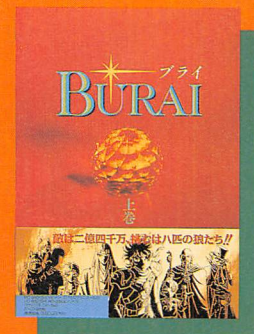
- シナリオ／飯島健男
- キャラクターデザイン・作画／荒木伸吾 & 姫野美智
- サウンドプロデュース／SHOW-YA

PC-88シリーズ

11月21日(火)店頭発売

PC-98シリーズ

12月1日(金)店頭発売



開発中

MSX2 MSX2+



- 原画総数500枚以上、シナリオ原稿1151枚
- 標準価格 8,800円(税別)

噂の超大作が、ついにその全容を現した。

40分におよぶオープニングをはじめ、各章のイベントシーンやエンディングなど随所に、
荒木伸吾&姫野美智がすべての原画を描いたアニメーションが、登場し、壮大なシナリオの世界深くへと、
プレイヤーを誘い込む。SHOW-YAのBGMに乗って、壮大な光と闇の対決をつづる完結巨編、
〈BURAI上巻〉ついに登場!!



画面はPC-88版のものです。

●オープニング

●第一部

- ザン・ハヤテの章……………ギハ島
- プロット兄妹(ゴンザ&マイマイ)の章……………セウエイ島
- 幻左京の章……………カムイ島
- ロー・タム一家の章……………モード島
- アレック・ヘストンの章……………ソレス島
- ロマル・セバスチャン七世の章……………ヘルンハ島
- リリアン・ランスロットの章……………アラメンテ島

●第二部

- オープニング……………ザイア大陸
- 八玉の章……………ザイア大陸

●エンディング

C D

- 「ブライプロトタイプ」
好評発売中
- 「ブライ全曲集」
ALL SOUNDS OF BURAI
11/25発売 ゲームバージョン収録



●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)
上記時間外はくりバーヒル情報局よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●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)



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

GAME ARTS

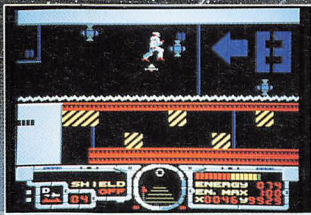
FIRE HAWK

THE EXTERMINATOR THE SECOND CONTACT

ファイアーホーク — テグザー2 —

FIRST CONTACT

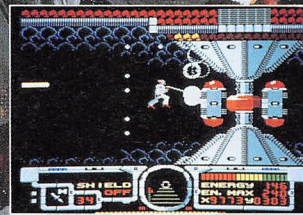
4年前、宇宙船レイピナと最初の接触をした謎の小惑星ネディウムが、太陽系に出現！
「ファイアーホーク」は、ネディウムの侵攻を食い止めることができるか！？



攻撃を開始する前に演習ステージで基本的な操作を学ぼう！教官が親切に教えてくれるぞ！



ファイアーホークのレーザーは自動照準！敵がたくさんいても、一瞬で撃破できるぞ！



前作にくらべ、はるかにパワーアップした磁力線発生装置！強力な磁場を発生している！



ネディウムの中枢ブロックをめざし、地下深く進んでいくファイアーホーク！

好評発売中！！

MSX2(2枚組)   

標準価格 7,800円(税別)

イラスト 末弥 純


GAME ARTS

株式会社 ゲーム アーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL: 03 (984) 1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！ 下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後、ゲーム アーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。(氏名には必ずフリガナをお書きください。また送料は無料です。) 住友銀行池袋支店 普通口座1102614

ゲームミュージックの宝庫

キング **K&M** シリーズ

さあ~どうだ!
12月21日同時発売!!

発売元
キングレコード
株式会社



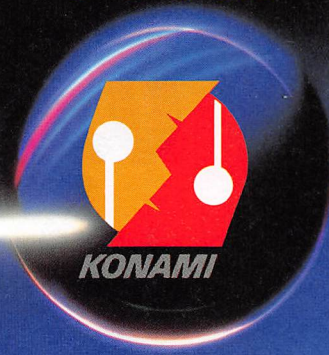
2大レーベル大競演!

完全限定盤

Falcom SPECIAL BOX'90



2なみ すべゆる みゆ~むつく 千両箱



12cmCDミニ・アルバム4枚組
(各20~25分収録)

12cmCDフル・アルバム3枚組
(各60~70分収録)

特製テレカ付

超満足!「フィーナ」がボーカルになった

disc 1★ボーカル

炸裂!メタル・バトル (アンセム VS プレゼンス)

disc 2★ヘビーメタル

君にやすらぎを! Any Time, Any Where

disc 3★ニュー・エイジ・ミュージック

あゝ感動! O.V.A「イース」BGM集

disc 4★Ysビデオアニメスペシャル

CD ● 169A-7717~20

税込¥6,963

disc 1★コナミ矩形波倶楽部スタジオ・ライブ!!

disc 2★めぐびんの矩形波探偵団!

①CM曲アレンジ・バージョン ②Mr.モアイのサウンド③テク講座

④ファミコン・エンディング・ベスト10 ⑤コナミの最新ゲーム情報

disc 3★コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリー1980~1985

(アーケード・ゲームBGMを年表に基き32曲網羅!)

豪華特典

- ①コナミ卓上カレンダー(ポスター図柄) ②特製メタルステッカー
- ③コナミアーケード・ゲーム年鑑 ④サウンド・クリエイター度・チェック・シート

CD(3枚組) ● 220A-7721~23

税込¥6,798

*内容、収録時間等に変更のある場合があります。ファミコン・コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

あの究極のコンピューター・ゲーム「Ys」が
今、アニメ界に舞い降りた!

オリジナル
ビデオアニメ「イース」が誕生!



予約受付中!

■予約特典
オリジナル・イラスト・ステッカー

第1巻「序章」▶11月21日発売!

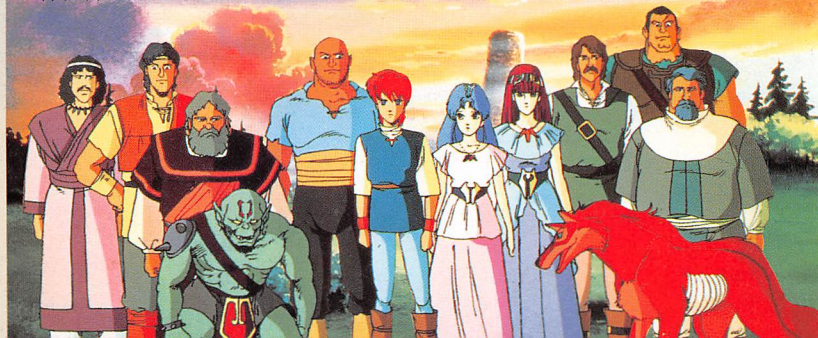
カラー/25分/Hi-Fi/ステレオ●税込¥4,500

12月21日発売(予定) ●第2巻「ハダルの章」

カラー/25分/Hi-Fi/ステレオ●税込¥4,500

©日本ファルコム/キングレコード

(キャスト) ●アドル:草尾毅 ●フィーナ:高山みなみ ●サラ:土井美加 ●トギ:玄田哲章 他



MSX2+

「進」次元の、WAVY。
ダブルドライブで、新登場。

SANYO

MSX2+

RAM64KB/VRAM128KB



HOME PERSONAL COMPUTER PHC-70FD2

2



POWER

1



かな

CAPS



SANYO

人と地球が大好きです

WAVY 70FD2

本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがあたりまえ!!

ゲームだけじゃなくて、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくことが重要ですね。そうした意味で、WAVY 70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第2水準漢字ROMを搭載した強力な日本語機能や、本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいです!

MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

PHC-70FD2

標準価格 87,800円(税別)



シングルドライブの、MSX2+ PERSONAL COMPUTER
70FDもヨロシク。WAVY 70FD

PHC-70FD

標準価格 64,800円(税別)

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、

三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL06(443)5145

東京営業部: ☎03(836)3871	中部営業部: ☎052(582)6123	近畿営業部: ☎06(443)5140
北海道営業部: ☎011(271)6470	東北営業部: ☎022(267)3681	新潟出張所: ☎025(284)2025
北関東営業部: ☎0276(63)8719	神奈川営業部: ☎045(731)3172	静岡営業部: ☎0542(63)2005
北陸営業部: ☎0762(38)9811	京滋営業部: ☎075(682)2341	神戸営業部: ☎078(682)0681
岡山出張所: ☎0862(73)7341	中国営業部: ☎082(243)9120	鳥取出張所: ☎0857(27)8120
四国営業部: ☎0878(34)7699	松山出張所: ☎0899(73)9666	九州営業部: ☎092(291)6270
大分出張所: ☎0975(43)0991	熊本出張所: ☎096(358)3691	鹿児島出張所: ☎0992(55)6305

●MSXは、アスキーの商標です

LINKS

ゲーム三昧

LINKS王国

リンクスだから打・込・無・用

ユウキ君の場合

マサシ君の場合

平成 1 年 12 月 25 日 月 (曜日)

天気 晴れ 温度 19.1℃

(今日の予定)

(今日の約束ごと)

毎日、規則正しく、時間をたてて、時間を大切に、有意義な冬休みをすごそう。

リンクスで、ゲームをダウンロードして、打ち込みの時間を白くす。

毎週の努力

その他の通信欄

平成 1 年 12 月 25 日 月 (曜日)

天気 晴 温度 18℃

(今日の予定)

(今日の約束ごと)

毎日、規則正しく、予定をたてて、時間を大切に、有意義な冬休みをすごそう。

リンクスで、ゲームをダウンロードして、打ち込みの時間を白くす。

今日はプログラムゲームを、30本、セイルするゾ!

ボクは時間を大切にすために、ゲームはリンクスにまかせた。ダウンロードがまた早い! カップラ-ンも早いぞ。

だから、このリンクスには、100本くらゐのゲームがつまみまわ。ちよとだけ友達に見せた!! コシが優越感だとおもいます。リンクスのおかげでこの冬休みは、タイクツだと思おう。

(父兄/先生方より)

ユウキ君、リンクスするの? MSXとリンクスモデムがあれば、だれでもすぐできるのですね。先生もやってみようと思います。

もうひとつ、おもしろいのは、MSXが100倍くらゐ、楽しくなる「チャンネルD」です。リンクスに入ると、毎月「チャンネルD」プログラムを送り出さるのぞ、楽しみます。

※リンクスモデムNT-300(標準価格¥14,800(税別))を、12月7日までなら¥9,800(税別)で、販売しています。

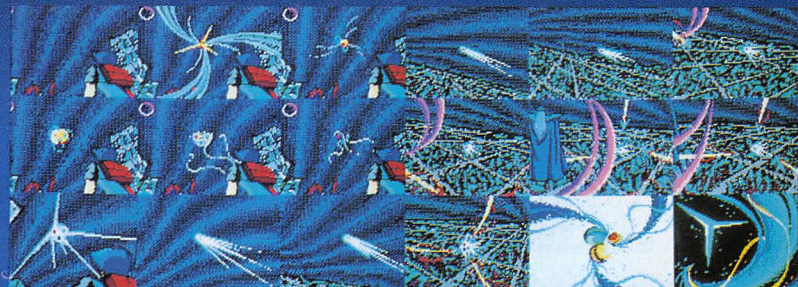
リンクスについてくわしく知りたい方は、資料請求券を送ってください。

感動大接近。ついに5枚組 11月上旬発売!!

★魔導師ラノとの熾烈な闘い



● 杜絶/宿敵ラノの猛攻。ユウキ絶体絶命!!



● ハートの極限に迫るアニメーション!!

現用兵器VSモンスター。迫力の戦闘シーン!!



★執拗に迫るモンスター群



● 廃墟で何が起きているのか? 名を知らぬ少女。東の間の出会い...

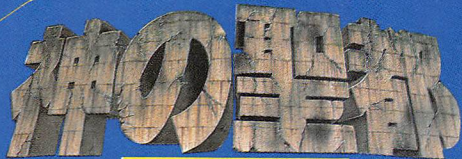


● モンスターに襲われたのか? 謎の美女、ジナ・ハジス。



● 画面写真は全てMSX2版のものです

ハイパーヴィジュアルアドベンチャー



KAMINO MACHI

この感動を君に.....!!

11月上旬発売(お待たせしました。)

- メイングラフィック130以上、グラフィック総数700!!
- 400字詰め原稿用紙800枚以上のメッセージデータ。
- シネマ感覚のB.G.M.33曲、迫真の効果音50数種。
- 「歩く」、「走る」を選択するユニークな移動コマンド。
- FM音源、PSG音源、両モード対応。
- ジョイスティック対応。
- 完全日本語表示(漢字ROM不要)。
- MSX2専用で描き直された16色パレットグラフィックス。

2DD
RAM64K
VRAM128K

MSX2

MSX2+ 3.5"2DD 5枚組 標準価格¥9,800

万全なサポート体制で感動のエンディングは君のもの。

- 神の聖都は壮大なストーリーを持つアドベンチャーゲームです。どなたにでも解き終えるように、万全なサポート体制をとっておりますので、初心者の方にも安心して遊んでいただけます。

オリジナルCD付き
(女性ヴォーカルによる主題歌と魅惑の挿入歌)

『神の聖都』デモンストレーションディスクプレゼントキャンペーン実施中!!

● 神の聖都を予約すると、デモンストレーションディスクがご自宅に直送されます。

詳しくは店頭でおたずねください。

SOFT STUDIO
PANTHER

本社/〒108 東京都港区芝浦2-17-2 5F
開発室/〒108 東京都港区芝浦1-14-8 10F
TEL.03(798)2750代 FAX.03(798)2286

Xalk 「サーク」

© 1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage

優越のXalk

■オープニング&エンディング

アニメーションをふんだんに使ったMSX2専用のオープニングが始まります。そして音楽も今までより新しい曲が、数曲追加されました。エンディングもMSX2専用感動的に新たに制作。



■グラフィック

MSX2用に新たに書き起こしたグラフィックは高解像モードを使用し、今までのPPGを超えた美しさ。その上、16色表示になってよりいっそう深みのある色合いに仕上がりました。



■スピード

美しいフィールドを移動する方向スクロールはゲームをスムーズに進行させるスピードを実現しました。さらにキャラクターには個々に個性のある動きとスピードを持たせました。



■メッセージ

会話バラエティー豊か。メッセージ数が多いので、会話だけでも十分楽しめることができます。



■レイアウト

ゲーム画面はMSX2専用になり直しました。ステータスや現在の装備を常時表示することによっていっそう見やすく便利になりました。



■サウンド

編集部絶賛!! 新サウンドドライバーによって今までMSX2で聞いたことのないような高音質。もちろんFMミュージック対応なのはもう常識です。

MSX2 MSX2 + 3.5"2DD

MSX MUSIC対応
FM音源 (内蔵PSGにも対応)

(要VRAM128K)

■ジョイスティックで全操作可能!!

¥8,800 (税別)

マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 05693 (51) 6492



不気味な生臭い息遣いが、その鼓動と共に高鳴り始めた。
しかし、それは何処からとも、何者のともつかない。ただ深く、妖しい地の果てからのような…そして、卑しく、恐ろしい魔物のもののような…。
存在の不確かな、ただならない奇妙な気配。取り囲む空気さえが執拗にまとわりついてくる。
今、何かが変わろうとしている。この美しく平和なウェービス国に何かが起ころうとしている。
早く行かなければならない、手遅れになる前に。さあ一刻も早く、この国を救えるのは、神の末裔である君だけなのだから…。

12月8日進発売!

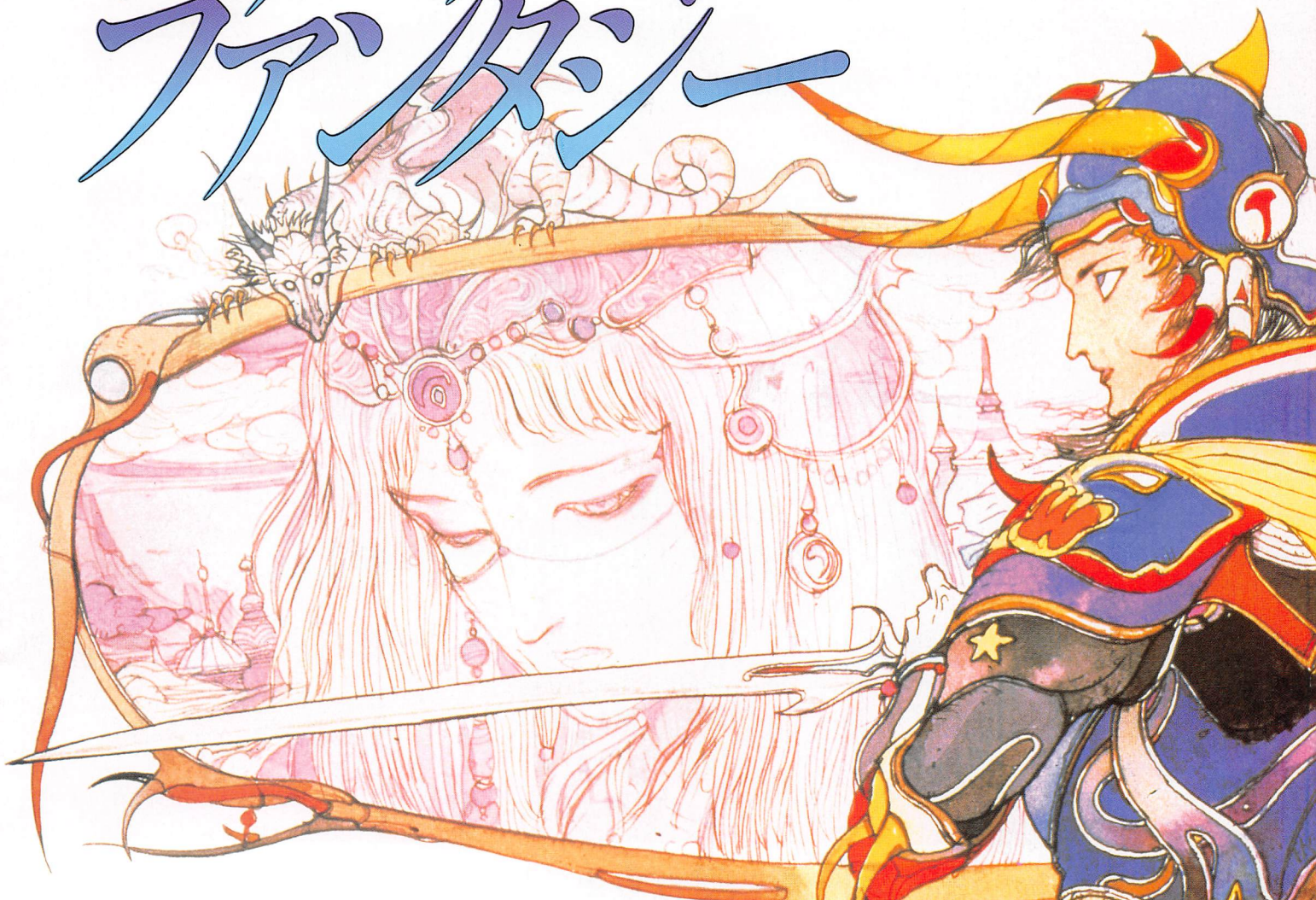


©1989のマイクロキャビン株式会社。無断で複製・転載は出来ません。また、このゲームのキャラクターや設定は、マイクロキャビン株式会社の登録商標です。

MSX マイクロキャビン からの商品です。

ファイナル ファンタジー

©SQUARE



4人の戦士の旅が、今始まる。

長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。土、火、水、風をつかさどる4つのクリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。そして、クリスタルの光が失われたとき、4人の光の戦士が現われると……。

- 美しく、広大なフィールドに展開する感動のストーリー。
- アニメーションを導入した戦闘シーン。
- スーパーアイテム「飛空艇」によりスピーディーな展開。
- FM音源対応による迫力のサウンド&効果音。



MSX2 MSX2+ 12月新発売 **¥7,800** (税別)
3.5" 2DD (要VRAM128K)

マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

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**



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

Perfect
倉庫番

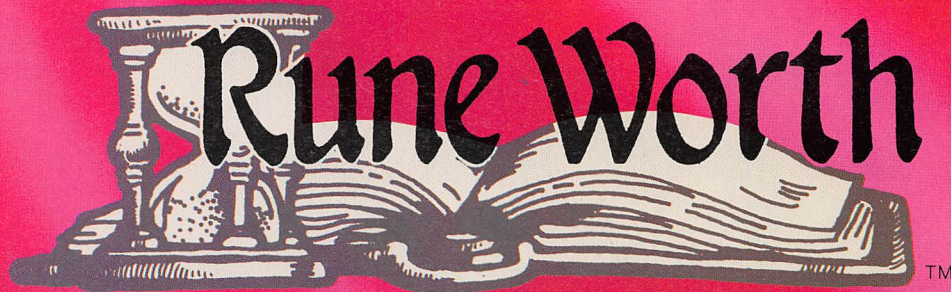
© THINKING RABBIT INC.

11月21日発売予定!!

MSX2 MSX2+ 3.5" 2DD (要VRAM128K)

¥6,800 (税別)

PC-98、88、X1(ターボ兼用)、X68はシンキングラビットより発表されます。



Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

© 1989 T&E SOFT

黒衣の

ハイドライド3から2年……。空想の真実を求めて、感動の神話が始まる!

何気なく読み始めた一冊の本を、いっさに読み終えるあの爽快感。心に刻まれたいくつもの出来事、物語の舞台となった空想の世界、さまざまなキャラクター達、多くの感動を与えてくれたストーリー……。

ささいなことで始まった冒険が、知らず知らずのうちに導かれていく。そして、目の前に繰り

広げられる新たな謎。

一冊の本、一本の映画……。そして一作のRPG! やり始めればもう感動の嵐。創られた世界は現実と区別がつかないところまで、イメージは膨らんでいく。

そんなゲームを期待しているユーザー諸君。君たちの期待を超えるRPGの集大成がついに

プロだけに使わせておくのは、もったいない。

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部

© 1989 T&E SOFT

「DD倶楽部」は、ツールボックスである「ピクセル3」とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。超高機能グラフィックエディターとパターンエディターからなる、MSX2用CGエディターの決定版!

T&E SOFTの新作「ルーンワース」制作に使用し、現在でも活躍中。MSX2のグラフィック機能を、最も有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能を徹底追及。MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフト。



No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです

ソフトウェア法的保護監視機構

T&Eマガジン23号発行中! 『遙かなるオーガスタ』・『ルーンワース』の特集2本立——!!

★T&E SOFTの最新情報がわかるテレフォンサービス ☎名古屋052-776-8500

光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。

かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。たとえ神々でさえ例外ではなかったという。

これから語られるイア=ルーンワースの物語は、絶対神イアティルス誕生とともに始まることとなる。それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の、ほんの一部でしかないのだが……。

12月中旬発売予定! MSX2 / MSX2+
PC-8801mkⅡSR以降

貴公子

誕生する……。

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たことのない感動のシーン?どれも「ルーンワース」の売りじゃない! 空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界が

ある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを! 君はもう気づいているだろうか? 新たな旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよこ……。

**ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPGルーンワース
第1弾『黒衣の貴公子』新発売!!**

ゲーム制作に使用できるデータ出力が可能

【グラフィックエディター】

●ライン OP:コネク、ラジアル(放射線状)●フリーライン●ボックス●ボックスフル●コピー OP:XO R, OR, 重ね合わせ、スワップ(入れ替え)●ペイント●サークル(楕円可)●反転(上下左右、スクエア指定)●ロール(上下左右、スクエア指定)●回転(スクエア指定)●拡大縮小(スクエア指定)●ルーペ(倍率4種)●カラーチェンジ(スクエア指定) OP:16色のRGB設定、パレット点減指定●フルアニメーション(スクエア指定、複数同時可) OP:ハイスピードモード●ファイル(ディレクトリー、ディスクSAVE・LOAD、メモリーSAVE・LOAD、削除、圧縮ファイル作成) OP:重ね合わせロード(2種、パターンエディターとの混在可)、ファイルソート●アンドゥ OP:テキストカラーオートチェンジャー、キーリビートON・OFF、クワイットMSX-DOS
※全コマンドに対してカーソルステップ(x,y)の設定可

【パターンエディター】

●ファイル/ディスクSAVE・LOAD、メモリーSAVE・LOAD、削除、ECビットON・OFF●カラー/16色のRGB設定、パレットイニシャルイズ、パレット点減指定、カラーチェンジ(複数

同時可)●エディット/XORコピー、ANDコピー、重ね合わせコピー、スワップ、ふちどり、ミラー、反転、ロール、回転、塗りつぶし(タイリング可)●アンドゥ●モード/アニメ機能、コピーモード設定、エディットサイズ指定(2種)、スプライト編集モード(チェック機能あり)、サブウィンド指定、アニメウィンドバックカラー指定、クワイットMSX-DOS、ピカセル3のデータコンバート可
■サンプルデータあり(ルーンワース・アンデッドライン) ■約100ページの詳細マニュアル付
■MSX-DOS搭載 ■マウス対応(MSXマウス専用)

11月29日(水)新発売!

MSX2 / MSX2+
3.5"2DD ●マウス対応

標準価格 ¥9,800

表示価格に消費税は含まれません。

MSX2 is a registered trademark of ASCII corp.

■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。 ■MSX-DOSはアスキーの商標です。

■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。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.23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。(菓書での請求はお断わりします)
■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。(菓書での請求はお断わりします)



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&E SOFT INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市長東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&E マガジン
No.23 請求券
Mファン12月号
89総合カタログ
請求券
Mファン12月号

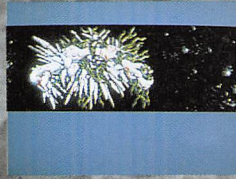
のーみなぶネコ

COMPILE

11月24日新発売!

CYBER VISUAL WAVE

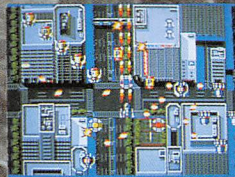
多彩なアニメーションによるビジュアル・シートと、ストーリーに密着した面構成のビジュアル・ウェーブがシューティングを新次元に突入させた!



スーパー・アクティブ・システムを採用し、縦横無尽に動く圧倒的的巨大キャラクター! そしてグラフィック容量は前作の2倍以上!

GRAPHIC SURPRISE
HYPER SCROLL

前作を越えた高速スクロール。さらにスクロール変化構造システムが、音速で飛行体験を演出する!



「ザナック」「アレスタ」「ガンベド」に続く、コンパイル・シューティングの集大成が「アレスタ2」だ!

SHOOTING ARMAGEDDUM

アレスタ2・ゲーム大会日程表

- 11月・12日 広島 バンコンCITY
- 19日 東京 シントクエコー店3F
- 26日 札幌 そうご電気・本店
- 12月・3日 福岡 ベスト電気本店7F
- 10日 名古屋 栄電社テクノナゴヤ
- 16日 神戸 星電社三ノ宮本店・南館
- 17日 大阪 J&Sテクノランド3F
- 23日 広島 バンコンCITY
- 24日 東京 シントクエコー店3F

時間

14:00~16:00

イベント内容

●アレスタ2紹介

●ゲーム大会

●表彰式

賞品

1位 CDラジカセ

その他・参加者全員に参加賞あり



アレスタ2 アレスタ2ペーパーモデルとオリジナルステッカー付き
3枚組6,800円(税別)



11月8日発売・DS#SP5

Disc station

ディスクステーション

SPECIAL
クリスマス号

MSX 2 MSX 2+

VRAM128K MSX AUDIO 対応



4枚組 3880円 (表示価格に消費税は含みません)

1枚目

サイクロクエスト
ルーンマスター

2枚目

魔導物語 (RPG)

3枚目

●コンパイル/アレスタ2 (先取) ●マイクロネットノ極道陣取り2 (先取) ●ハミングハードソフトノロードス島戦記 (先取) ●アリスソフト/ランス (先取)

4枚目

■日本ファルコム・店頭用デモDISK

WANDERERS FORM Ys 1-3

株式会社 コンプイル

広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号
アレスタ2・テレフォンサービス (082)263-6165

サウンド募集
■正社員 アルバイト■

仕事内容
ゲームBGM作曲、他県在住の方でも可 詳しい内容は、返信用切手を同封の上、下記の手までお送り下さい

戦闘準備完了! 1989年、 アレスタ復活!

VF-80286・LENGTH16.7m・WINGSPAN10.31m・HEIGHT
5.37m・WEIGHT26.7t・POWER PLANTグリーンマイルV・stol
12,500kg・MAXIMUM SPEED・M=4.5・CREW×1

NEO BIO CYBER SHOOTING

ALESTEA 2

ILLUSTRATION: KEI FURUTSUKI ©1989 COMPILE

12月8日発売 DS#8 ■DS1周年記念特別オリジナルCD付き!! ■

Disc station ディスクステーション 8号

MSX2 MSX2+

VRAM128k
MSX AUDIO
対応

CD

200

2枚組 2900円
(表示価格に消費税は含まれません)

- ウルフチーム/斬〜ZAN〜(先取) ●ファミリーソフト/韋駄天いかせ男〜妻子に逢いたい〜(先取) ●ゲームアーツ/サムシリス(サムスフォーエバー) ●コンパイル/連載シューティング・ブラスターバーン第1話/BGV/デフォルムKIDSS ●徳間インタメディア/MSXファンコーナー ●アスキー/MSXマガジンコーナー ●電波新聞社/BASICマガジンコーナー…etc.

バックナンバーのお知らせ

DS#0	980円	DS#7	1,940円
DS#1	1,980円	DS#SP1(春号)	3,980円
DS#2	1,980円	DS#SP2(秋号)	4,800円
DS#3	1,980円	DS#SP3(夏号)	3,880円
DS#4	1,980円	DS#SP4(秋号)	3,880円
DS#5	1,940円		
DS#6	1,940円	真・魔法コルベリアス	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、現金書留が定額為替で商品の定価・送料210円(送料なら200円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を記入したものと一緒に送ってください。

ハイテクゆうパック

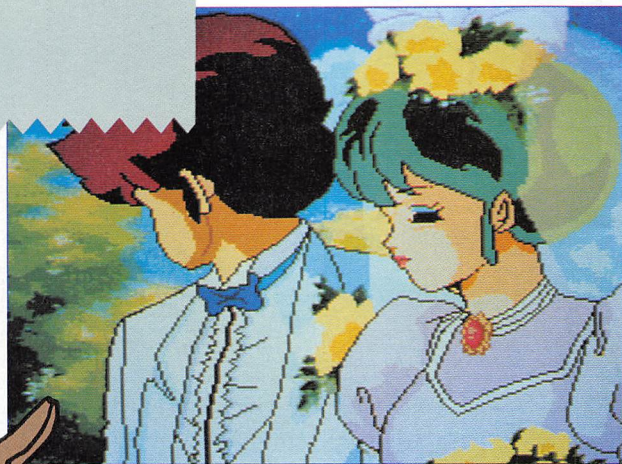
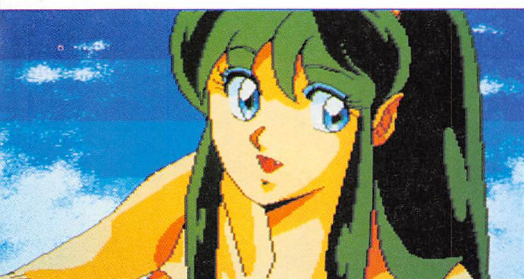
お申し込みは簡単、あなたが欲しい商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口にお出し出せばOK。あとは商品が一週間ぐらい届くのを待つだけ。郵便屋さんお待ちどうさな。

DS#0、1、2、3、4、春号は、TAKERUでも買えます。



とてもカンタンに、とびきりカッコよく、
CGが描けるスーパーグラフィックツール
「ダ・ビンチ」にMSX₂版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあつと驚くテクニックで
キミだけのCGが楽しめるぞ。

みんなの みんが 絵描き 天才だ。



©高橋留美子・小学館

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX₂版

(3.5インチ2D) 定価7,300円 **好評発売中**

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(各¥6,800)
PC-9800シリーズ(¥9,800)も好評発売中。

広告に記載している販売価格は、消費税ぬきの価格です。

©小学館 ©新企画社・HAL研究所

「ダ・ビンチMSX₂版」のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。●メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。●マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。●アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。●描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。●3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、BASIC互換データセーブの3種類のデータセーブ方式。

●「ダ・ビンチ」MSX₂版にはMSX-DOSを組みこみずみずです。●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

Falcom®

ワンダラーズ フロム イース

[イースIII]



WANDERERS FROM YS

By Falcom

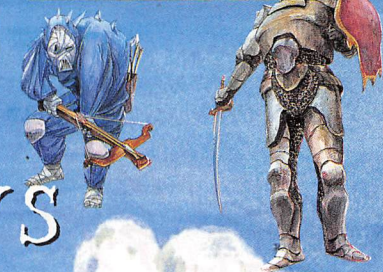


MSX2/2+ 3.5"2DD (5枚組)

RAM64K、V-RAM128K以上必要

各機種8,700円(税別)

好評発売中!!



OVA:イース 発売決定!
11/12/11 第一巻「序章」
12/12/11 第二巻「ハタルの音」
各巻約25分 カラー STEREO Hi-Fi
価格4,500円(税込)



適價販売(送料無料)

●現金買付の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、氏名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して

お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

T E L 0425(2)15501 F A X 0425(2)15714

日本ファルコム株式会社 Falcom

〒190 東京都立川市薬師町2-1-4 トミヨービル

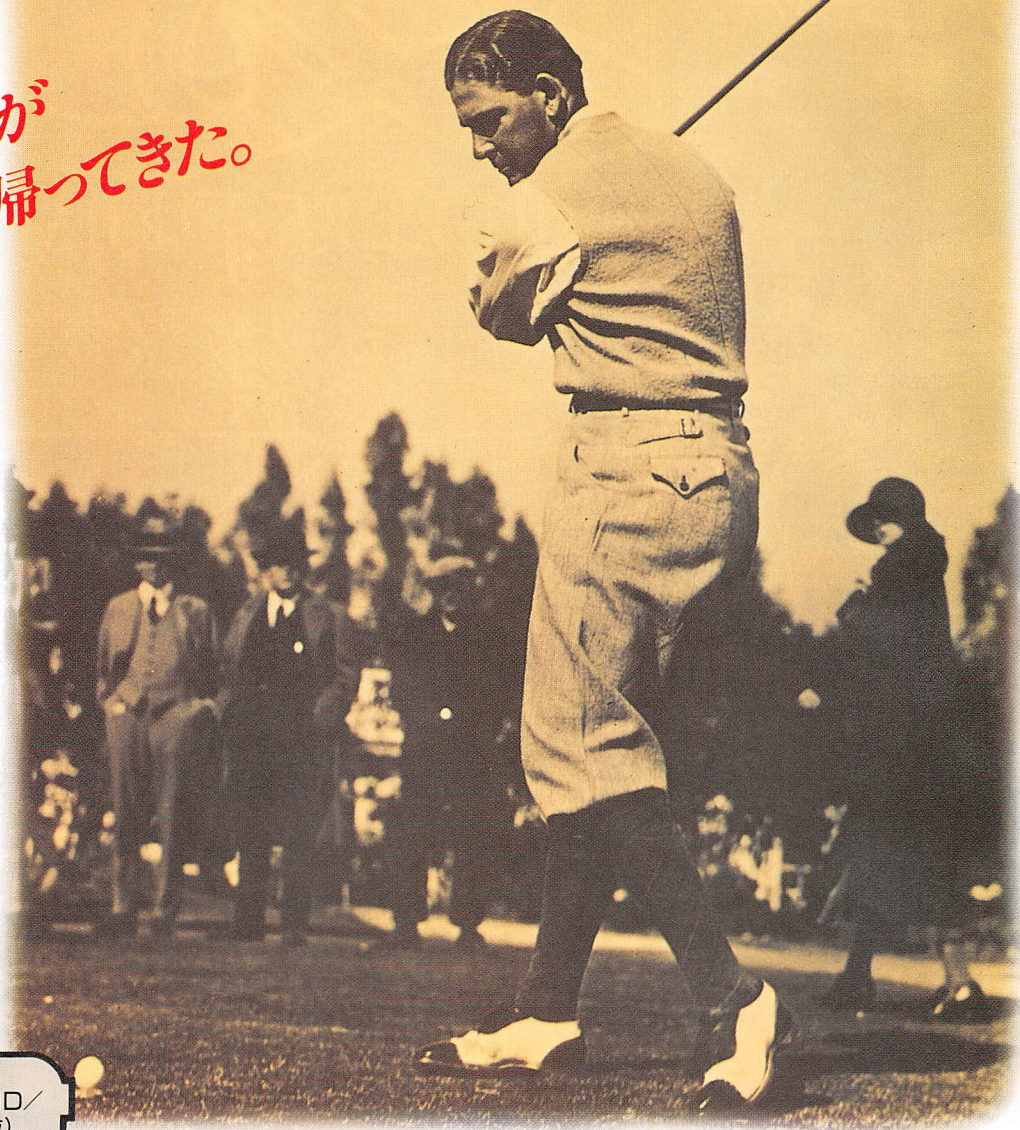
ワイ エス イースは、日本ファルコム社の登録商標です。



ゴルフゲーム2 / マスターズ・ヒストリー

MASTERS' HISTORY

あのアル・シロスが
パワーアップして帰ってきた。



11月10日発売予定
PC-98VM/UV (5'2HD/
3.5'2HD) ¥9,800 (税抜)

マウス対応!

12月発売予定
MSX2/2+ (3.5'2DD)
¥8,800 (税抜)

5つのモードで自由にエンジョイ
(ストロークプレイ)

1~3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。全3コースをラウンドし、トップになったら勝ち! ベスト・スコアにチャレンジしよう!

(トーナメントプレイ)

出場者は12人。4日間にわたる長期戦で、はたして何位を獲得するか!? 君が1パーティー(3人)の一員となり、他の2名は友達でも、登録されているキャラクターから選んでもOKだ。

(マッチプレイ)

君の友達と1ホールアップ形式で対戦。即、勝敗を決めたいならこのモードが最適。交互にマウス・プレイができるので、操作性も抜群だ。

(ビジュアルマッチ)

ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイで勝負。8人と対戦し全員に勝つと見事エンディング! セーフ機能もあり、9ホールごとにビジュアルも表示される優れモノ!

(トレーニングモード)

コース選択はもちろん、風の有無や風向きの選択もOK。ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらってもできる、練習モード。キャディ役はなんと、テレネットイメージガール“麻生優子”だ!

**操作性を高め、
実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。**

ゴルフ発祥の地、
英国オールド・アンドリュースで繰り広げられる、
1920年代のシックで優雅なゴルフ……。
由緒ある名門コースで展開するエキサイティング・プレイ。
アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応、
ボールの弾道・飛距離を表すウインドウ画面など
前作にはない新機能を満載。
操作性の向上をメインにバージョン・アップした
「アルバトロス2」は、誰でも気軽に
臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを自分の技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ！



クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさに
ショットに入る。



リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。

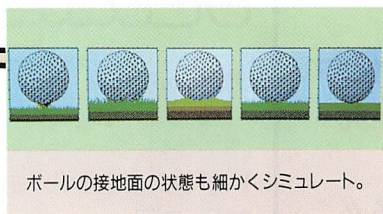


芝目の方向と強さが表示されているグリーン。

※画面写真は、PC98版のものです。



コース全体図。それぞれ個性的な全3コース
を用いる。



ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

ユーザー・ホットライン/03-268-1268 045-784-2800

※質問等には、下記の専用電話でお答えします。

ユーザーサポート・ダイヤル/03-268-1157(毎週 月、木、土・15~16時)

お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作を
ご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、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。

めいず君までの全171曲+ヴァリス113曲を収録

X68000もオーディオになる。

TELENET
**MUSIC
BOX**

発売中

X68000(5"2HD 1枚) ¥3,980(税込)

機能

- ノーマルプレイ/全タイトルの曲を続けて演奏
- タイトルプレイ/好きなタイトルの曲だけ演奏
- リピート/好きな曲だけくりかえして演奏
- シャッフル/全曲から乱数選択による自動演奏
- プログラム/全曲から好きな曲順で演奏
- プログラムセーブ/指定した曲順を複数登録可能
- そのほか、CDプレイヤーの機能満載



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

テクしんぼ

アレはイヤだ、
コレは描きたくない、
とワガママな

佐藤 元

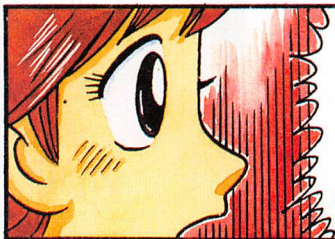
+テクノポリス編集部

究極のパソコンゲーム誌
を追求するテク岡士郎と
ポリ田ゆう子の前に
バグ原雄山が
立ちふさがった——

フフフ…
おまえにこの
テクポリ12月号
の味が
わかるか!?



くつ…
ドラスレVI
まではわかっ
たんだが…



もしや…
この味
は!?

最後の〔攻略編〕
ブライとアークスII
がわからぬやつに
究極は名のれぬ!



ほう…
**キャンペーン
版大戦略II**
の味がわかる
とは…
しかし…



くそう…だったら
究極の特別付録
年末年始のソフト
購入の友
**主要ソフトハウス
全問い合わせ先
リスト**
おれがつくる!!

究極のパソコンゲーム誌

(至高は何かと言われると困るが……)

テクノポリス



12月号
好評発売中!

特別定価
600円
毎月8日発売
徳間書店

これで激ペナ2で負けることはない！ なんていうのは大ウソ。勝率を1~2割上げるための作戦10編です。



激突ペナントレース2

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価格	6,300円

「勝利」のための 知らなくてもよかった 地獄のノウハウ集!!

激ペナ2の魅力はつきない。人間どうしてプレイしても楽しいし、友だちとチームデータを交換して観戦モードやコンピュ

ータだけのペナントレースで戦わせるのも楽しい。そんな激ペナ2も、負けてばかりいるとおもしろくなくなる。強くなるた

め、勝つための秘策、珍策を編集部の「激ペナ2のプロ」4人が出しあった10の戦法。長年の戦い(とはいっても3か月ほどだ

が)でてきた深いものばかりだ。その気になって読んでじっくり身につけてくれ。
☑=対人 ☑=コンピュータ



盗塁を阻止の技法

信頼性★★★★★ 御利益★★★★
精神性★★

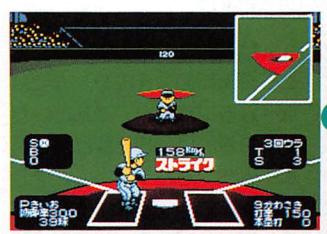
盗塁は激ペナ2においては、ホームラン以外で点を取るための最大の手段。シングルヒットがツーベースになるのだから、もう1本シングルが出れば、かんたんに1点を取れる。守る側としては、盗塁を阻止できるかどうかは、天国と地獄ほども差がある。といて、走力99のランナーの2盗を阻止するのは、よほど相手のスタートが悪くないかぎり至難である。だが、相手のスタートが少しでも悪かったり、走力80ていどならほぼ確実に刺せる方法がここにある。

まず、走力85以上のランナーが出てつぎのバッターが中、短距離バッターの場合、まず9分9厘走ると見ていい。ランナーが出たらすぐにジョイスティックの下を押しながらAボタンを押し続ける。すると、バッティングの画面に移るとすぐにボールを投げはじめる。これが第一歩のクイックモーションだ。相

手ランナーのスタートを少しでも遅くする効果がある。

相手が走ったら、今度は2塁送球。あわてずに確実に2塁にボールを送る。問題はここからだ。ボールを投げるのと同時にピッチャーも2塁に向かって走らせる。するとピッチャー、ランナー、それからボールが2塁

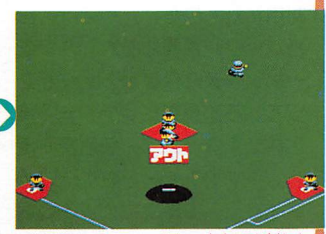
ベースの近くに集中するようになる。こうなればチャンス。ピッチャーにボールを捕らせてランナーにタッチさせるようにする。激ペナ2ではタッチアウトの判定は重なっているかどうかで決まる。ピッチャーがボールを捕った瞬間にランナーと重なっていればアウトになるのだ！



①ランナーが出たときからAボタンを押す



②キャッチャー送球！ピッチャー2塁へ！



③ぎりぎりタッチアウト。走力80を刺した



試合の前日にはよく寝る！

信頼性★ 御利益★★★★
精神性★★★★★

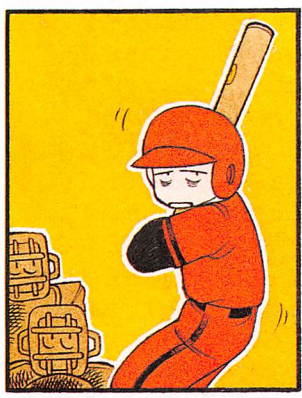
激ペナ2にかぎらず、勝負事には精神の集中が必要である。そのためにはできる努力はおしまないほうがいい。

味でまだいいとして、夜遊びなどで睡眠不足のまま試合に臨むのはプロならば絶対にさけるべきである。

阪神の選手が札幌に行くときせんぜん勝てないのは、ススキノで遊ぶからだといわれるが、スポーツ新聞などを読むかぎり確かにそうらしい。彼らは東京でも遊ぶのである。巨人戦の場合は気が入っているようで夜遊びも少なくなるようだが、ヤクルト戦ではたがをはずしてしま

うようで、ポロポロ負ける。これはいけない。

激ペナ2でも睡眠不足は大敵で、投攻守いずれもが勝負を急ぎぎみになり、勝利をつかむのが難しくなる。ピッチングでは、勝負を急ぎストライクが多くなってしまし、バッティングでもボールの見極めがあまくなる。守っても、かんたんなフライを落とす。くれぐれも試合の前日は早く寝るように注意すべきである。





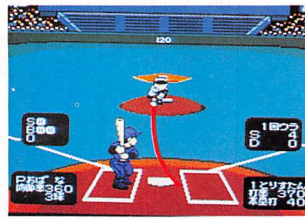
球速120km C9・S9のピッチャーで100連勝!

信頼性★★★★★ 御利益★★★★★
精神性★

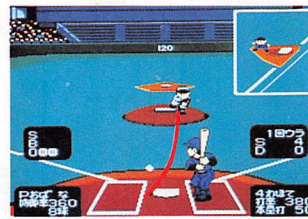
究極の必勝法とは、なにも考えてないのに勝てる、というやつだ。激ペナ2においては、対人間戦のときにはそんなものあるはずもないが、対コンピュータ戦にかざれば、ある。

野球はピッチャーが点を取らなければならない。だから、コンピュータのバッターに打たれないピッチャーをチームエディットで作ればいいのだ。打たれないといっても、真剣に勝負して打たれないのではなく(これだとコツが必要になる)、いつもまったく同じボールを投げているのになぜか打たれない、というのがいい。

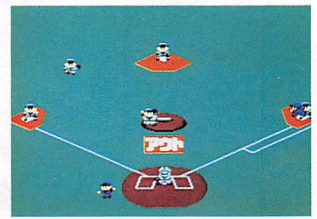
いろいろなデータのピッチャーを作って実験してみたら、球



◎右バッターは右へ写真の線のように投球



◎左バッターのときは左へ投げるのだ



◎打率が高いとピッチャーライナーが多い

速122キロ、C9、S9というピッチャーがいいという結果が出た。スタミナは90くらい。このピッチャーで、写真のように外角にはずれるボール球を投げ続けなければならない。右バッターならプレートのいちばん左、左バッターならいちばん右側に立って、Aボタンを押したあとは、右バッターは右、左バッターは左をずっと押し続けるのだ。バ

ッターによってはまったく振らないのでフォアボールになるが、気にしない(満塁のときでも気にしない)。押し出しの1点くらいは取り返せる)。多くのバッターは三振するかピッチャーライナーを打つはずだ。よほど守備がヘタでないかぎり、ヒットは1試合に10本未満で終わるし、ホームランなど絶対に打たれない。

このピッチャーによってコンピュータのチームに大量得点される可能性はないので、数点取れば勝てる。どうしてもコンピュータから点が取れない、なんていうことがあったら、右ページいちばん下のネタを読むといい。少なくとも1試合に10点は取れる。うまくいけばワールド勝ちになるはずだ。ペナントレースで100連勝を目指せ!



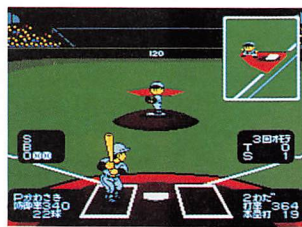
盗塁でバッターをすりかえろ

信頼性★★★ 精神性★
御利益★★★★★

これははっきりいってバグを利用したものだ。たとえば、8番バッターが塁に出て、バッターボックスにはピッチャーが立っている。相手ピッチャーの第1球で1塁ランナーが2塁に走る。キャッチャー2塁に送球/セーフ/盗塁成功/ふと気がつくと、バッターボックスにいるのが1番バッターになっている。というような現象が起こることがあるのだ。このとき、ストライクカウントもクリアされてしまう。いつも起こることではなく、ストライクやボールのカウントが影響するのか、いろいろ試してみたが、法則は見つからない。ときどきこういうことが起こるとしかいえない。だが、ダメでもとものだから、試してみるべきではある。

盗塁はかならずしも成功しなくてもいい。要はキャッチャーが2塁あるいは3塁に送球するときに画面が変わる、これが原

因らしいのだ。足の遅いランナーは盗塁のマネだけでもいい。この技はたんにバッターをつぎに送るだけでなく、めくらましの効果もあり、相手はバッターが変わったあとでも、いまだにピッチャーがバッターボックスにいるものと思ひこんで投げってしまうことであるのだ。これが大きい。ピッチャーと1番バッターの差も大きい、これが2番を3番のホームランバッターに変えると効果は絶大。短距離バッターと思って気軽に投げたボールを高々と打ち上げ、観客席に放りこむのは、多少の良心の呵責をとまなうものの、快感であることに変わりはない。



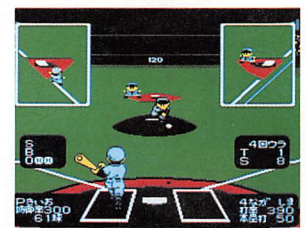
◎バッターは2番の短距離バッターだ



打てないバッターは名前を変えろ!

信頼性★ 精神性★★★★★
御利益★★★

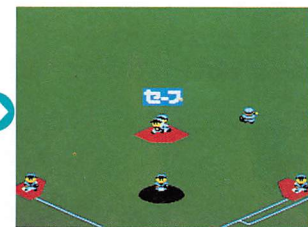
同じ打率、同じHR、同じ走力の選手が2人いるとする。片方が「かずしげ」で、もう一方が「いけやま」だったとする。2人も編集部の某氏のチームではホームランバッターである。だが、3番のいけやまはばんばんホームランを打つのに、かずしげくんは三振ばかりである。どうしてなんだろう。某氏は考えた。あげくのはてに某氏があみ出した秘策は、かずしげを「ながしま」に変えることだった。するとどうだろう。ながしまくんは翌日からいけやまくんより打てるようになってしまったのである。これはほんとうの話。プロ



◎名前が変わると気分が変わるのは確かだ

野球でも、バの王者バッファローズの大石が大二郎から心機一転第二郎に変えた、という例もある。歌手など売れるまで何度だって名前を変えまくる。

名前が変われば気分も変わる。もしキミのチームに打てない4番バッターがいたら、「ぶらいあんと」とでも変えてみたら?



◎1塁ランナーが走って盗塁成功!



◎げげげ、3番のホームランバッターだ



心配事をかたづけてから 試合にのぞめっ！

信頼性★★ 精神性★★★★★
御利益★★★★★

勝負の世界は非情である。両者の力が拮抗しているときには、心が、ゲームそのものいかに入りこんでいるかが勝負の別れ



目になる。さまざまな問題や悩みごとは人生につきものではあるが、それを試合中にはいっさい忘れ去れる者だけが勝利をつかめるのだ。

編集部内の対戦でも、しめ切りまぎわに行われる試合では、残りページ数が多い人ほど負ける確率が高まる、という統計がある。それを考えると、今年の桑田は、不動産疑惑など取りざたされていたながらあれだけ勝ったのだから、やはりたいしたタマだ、といえそうである。



困ったときはドマン中！

信頼性 精神性★★★★★
御利益★★

ノーアウト満塁、迎えるはクリンアップトリオ。絶体絶命のピンチだ。きわどいコースにボール球を散らし、空振りを誘い、速球で目をくらませ、と日頃鍛えた投球テクニックを発揮して、たとえば2人を打ち取って2アウトにこぎつけたとする。こんなとき、「もう投げる球がない」という意識が頭をよぎる。実際はこれまで2回もチャンスのがしている打つほうもかなりのプレッシャーを感じているはずなのだが。あと1球ストライクがほしいときにこんな迷いが生

じたら、目をつぶってど真ん中にゆるい球を投げるのも手である。両サイドをねらっているバッターは金縛りにあったように棒立ちするか、ポップフライを打ち上げるか、ホームランを打ちつかの3つにひとつなのだ。



これを見過ごすことを「お地藏さん」という

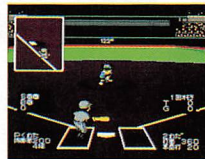


進塁のテクニック バント編！

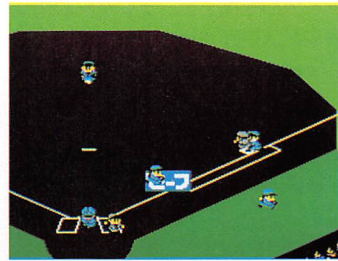
信頼性★★★ 精神性★
御利益★★★

これは対コンピュータ戦用のテクニック。コンピュータは2アウトでないかぎり、よほどの条件がそろわないといちばん先の塁のランナーを処理しようとする。つまり、ノーアウトランナー1塁でバントをすると、打球を拾ったピッチャーは2塁にボールを投げる。たとえ、1塁ランナーが走力99で、打球を捕ったときにランナーが2塁ベース寸前にいてもそうなのだ。だから、1人ランナーが出たら、つぎつぎにバントでランナーを進めてしまう、という手がある。

もちろん、足の遅いランナーの場合、ピッチャーが投げた瞬間にスタートを切る必要があるが、



ランナー3塁でバント



本塁へ送球して野選。もちろん1塁もセーフ

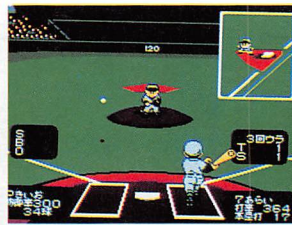


レベルスイングの技法！

信頼性★★★ 精神性★★★★★
御利益★★★★

これは編集部だけが特殊なのかもしれないが、対人間でプレイするときには、アップスイングが圧倒的に多い。すべてアップ

スイングという人もいる。確かにアップスイングは長距離バッターの場合はホームランの確率が高いし、中距離バッターでもポテンヒットをねらえるし、しかもランナーがいるときにはライナーでのダブルプレイもな



とくにHR30台のバッターがいいようだが

いい。といいことづくめなのだが、こればかり、というのもおもしろくない。アップスイングに慣れすぎるとゴロに対する心構えができていないので、けっこう1・2塁間をかんたんに抜かれたりする。変化も大切。



HR50、打率.399のアップスイングは無敵だ！

信頼性★★★★★ 精神性★★★★★
御利益★★★★★



ストライクを打てばらくらくホームラン

これはもう何度も書いてきたことだが、打率.399、HR50のバッターを3人以上作るのは対人間戦では鉄則である。コンピュータどうしてたかかわせるにしても、2人は作っておくべきだと思うが、このへんはまだはっきりしたことはいえない。

人間どうしの対決でも、相手の守備力がなときは、とにかく外野に打球を飛ばせばヒットになるので、HR20~30の選手を散らすほうが賢明かもしれない。しかし、きちんとフライを捕れるようになると、HR30クラスの外野への飛球はよほどい

いコースに飛ばないかぎりほとんど捕られてしまう。だから、絶対に捕られる可能性のないホームランで点を取るのがメインになってしまうのだ。もちろん、このときのスイングは「原」もおどろく超アップスイングで決まり！

mini
FAN-ATTACK

ステージ4まで、マップ付き完全攻略だ!

イラストマップとテストブレイヤーのステージレポートの強力コンビ。ステージ4まではたれでもクリア!

ゲームアーツ
☎03-984-1136
発売中

媒体	MSX2C
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	7,800円

FIRE HAWK THE EXDER THE SECOND CONTACT

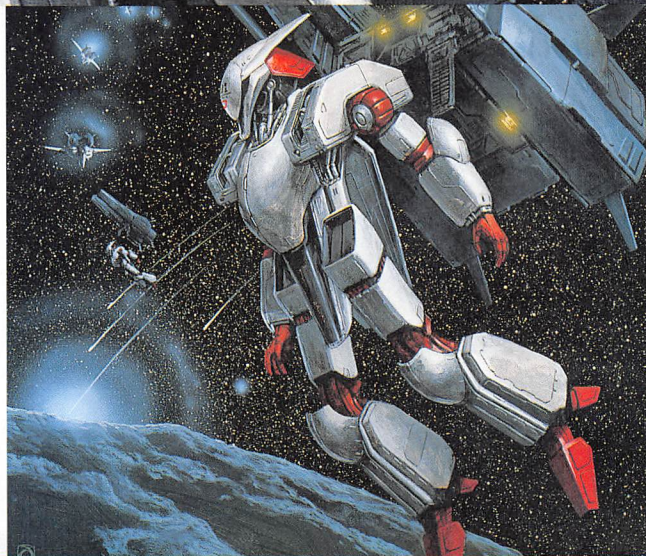
1 ネディウムの復活

太陽系を航行する宇宙兵器開発船レイピナ内の工場で、3機種目のハイパーデュアルアーマー(可変型戦闘機)が完成した。ファイアーホークである。女性パイロットの1人、ジョジョアはその機体を眺めながら、あの出来事を思い出していた。

レイピナが天王星軌道付近を航行中に、アステロイド「ネディウム」に遭遇したのは4年まえだ。このアステロイドは磁場を発生してレイピナの動きを封じてしまった。ミサイルやビームの攻撃を受け付けられないネディ

ウムに、1機の可変戦闘機が突入。テグザーだ。テグザーはネディウムの中核にダメージを与えることに成功。一時的に磁場は弱まった。そのスキにレイピナはネディウムから脱出したのだが、テグザーは帰還しなかった。テグザーの開発にたずさわったパイロットでもあったアーサー大尉は消息がつかめないまま。彼はジョジョアの婚約者だ。

そしていま、またもスクランブルが発動された。ネディウムが地球と衝突するコースをとってふたたび太陽系に現れたのだ。



パッケージのイラストがカッコよかったのでフルサイズで使ってみました

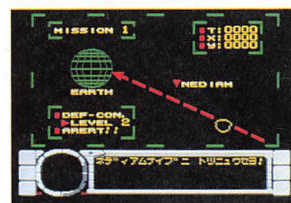
2 新たな戦いの始まりだ

オープニングでは行方不明となったアーサー大尉を探すために、みずからパイロットとなりネディウムに挑むジョジョアが描かれている。何かにアーサー

大尉は襲われているようだが、ジョジョアにわかるはずもない。パワーアップされたファイ

アーホークを自在にあやつり、多くの武器を使いこなしてネディウムの息の根を止めるのだ。

まずはネディウムの内部への入口を探そう。テグザーが使った入口が残っていればいんだけど……さあ、いくぞっ!



ネディウム内部に突入せよ。発進!



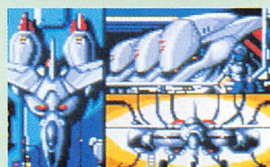
「こっ、これは？」



爆発するテグザー。かならず帰ることを誓うアーサーに何かが襲いかかる。



「……アーサー……」



続々と作られるファイアーホーク。アーサーを思うジョジョア。そして、ついにスクランブルが。発進だ!

STAGE ①

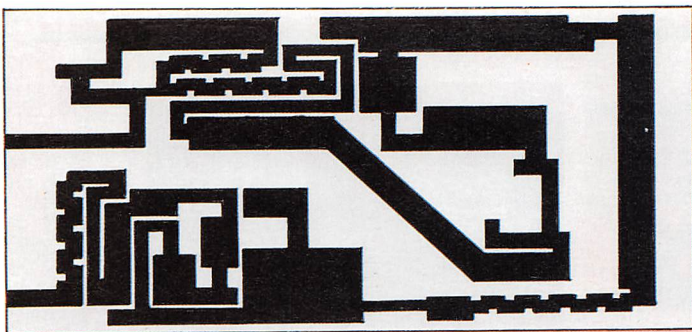
話はちゃんと聞こうね

これからの長い戦いに、敵のデータを何にも持たずに挑むのはあまりにも危険だ。とくにボスの弱点はただ戦っただけではわかりにくい。そこで、途中で挫折している戦友たちの話を聞こう。貴重な話をしてくれるやつがかならずいるはずだ。なかにはディスクステーションでおなじみのサムが、わけのわかん

中間からの情報はとってもたいせつ



ない話をしていたりするんだけど、ま、そのへんはごあいさようってことでしょ。めんどくさくさがらずにね。



おまけの練習面

タイトルのところに、「PLAC TICE」モードがあって、これがなかなかおもしろい。ファイアーホークの基本的動作をマスターするのがこのモードの目的で、いわば実戦シミュレーションといったところだ。航空会社のパイロットが、ゲーセンなんて目じゃない超体感フライトシミュレータを大マジ(仕事だもの)でやっていたりするが、ちょうどあんな感じ。しかし、シ

ミュレーションなのになぜかゲームオーバーがある(無敵じゃないわけ)。やられてもクリアしてもゲームオーバーなの。

ここの会話モードにはサムが出てきて、プレイヤーを誘導してくれる。会話モードのところでサムがあーでもないこーでもないというろろ伝授してくれるのだ。

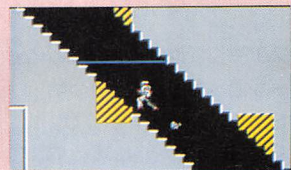
全体に、ファイアーホークの特性がよくわかるようになっている。

たとえば、ゆるい上り坂は、テグザーでは登れなかったのだが、ファイアーホークは登れるようになっていたことがわかったり、新しく加わったサブウェポンをひととおり使えるのがうれしい。とくに攻撃用のサブウェポンは持っている量が少なく、もったいなくなかなか使えないから、ここでの試し撃ち(?)が貴重なわけ。

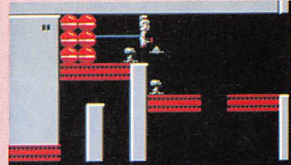
ほかにも、せまい通路を抜けるテクニックや、壊せる壁の見本があるし、やっつけるとエネルギーを補給できる敵もわかる。いたれりつくせりということだね。

せまい通路を抜けるのはキーボードでプレイする人にはけっこうしんどいけど、ここでキー操作に慣れてしまえばいいのだ。

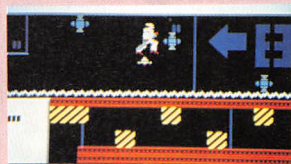
それから、エネルギーをくれる敵も実戦のときのためにまぶたの奥に焼きつけておこう。ここでは4種類くらいが出てくる。ちゃんとチェックするように。



ゆるい坂ならこのとおり、スーツと足音もたてずにつけ登れるのだ



エネルギーは確実にいだけよう。カプセル1つ1つで少しずつためていくのだ



カタい敵はよけてエネルギー節約

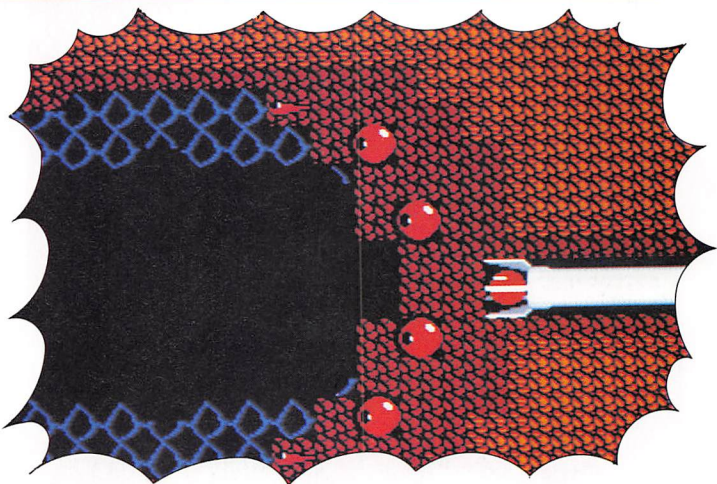
3 ボスじゃあボスじゃあ!!

はじめて出会うボスはネディアムの内部への進入口をふさいでしまっている。ふさがるまえに数機のファイアーホークは突入してきたみたいだ。早く追いついて援護しなくちゃ。うっ、赤いコアからの弾が激しいなあ。こんなときはストッパーを使えばいいんだ。赤いコアからの攻撃が止まっているうちにレーザーで攻撃だ。この方法で上下の

コアはやっつけられるぞ。

でも中央のコアはストッパーが効かない。関係なくぶりぶりと攻撃してきやがって、このヤロー! だぜ。練習面で教わったオプションキャリアで敵の攻撃を防ぐ技を使ってみよう。シールドはエネルギーを10%も消費するからもったいないものね。

やっつけたいよいよネディアム内部へ突入だ。

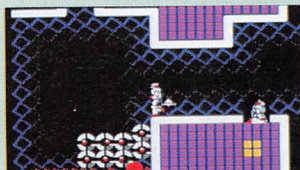


武器は大切に使う

これなしには語れないほどファイアーホークのお得な特長、サブウェポンだけど、数が限られているのが玉にキズだね。適材適所で、うまい具合に使えば効果は大きい。

大きなキャラ(つまりボスキャラの本体のことね)には効かないけど、ボスのまわりの砲台とかに使うとおいしい働きをしてくれる。敵の動きを止めてくれる

STOPPERとか、ザコキャラを一掃してくれるFLASHER、あと威力抜群のDART。Mとかがあるといいと思います。せっかくなんだから有効に使いこなそうぜい。



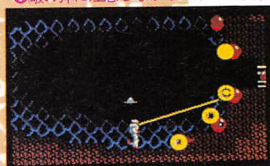
BOMBで焼き払っているところ。ダーツ

ボスキャラで泣く

ボスのところに来るまえに、ストッパーを右の洞窟に取りに行こう。ボスとの戦闘で無駄なエネルギーを消費しないために

絶対必要だ。先は長いからね。それにしてもボスが試作版と変わっちゃってまいました。でも少し楽になったのかも。

敵の弾に注意しながらバリバリ攻撃

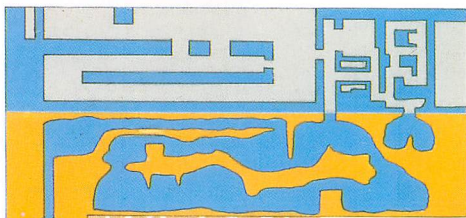


なつかしい感じの2面

ステージ2はなつかしいテグザーが通った通路のシーンからはじまる。んーひさしぶり。出てくる敵もかわらないし、なかなかイキなことしてくれますなあ。うるうる。

と思い出にひたっていると、ちよいとヘンなところが出てきた。たしか抜けられたはずの通路がふさがれているっ！ 困ったなこりゃ。4年のあいだに何者かによってこのアステロイドは改造されていたんだ。だれだ一つ、こんなことしたやつは/と怒っていてもしようがない。で、別に入口を探す。ほどなくちよい下で見つかった入口を通過して地下にもぐることになる。なつかしい敵にまざってちよびりカタイ敵が出はじめてきた。ミサイルの出番だ。セレクト画面にしてミサイルを選ぶのだ。

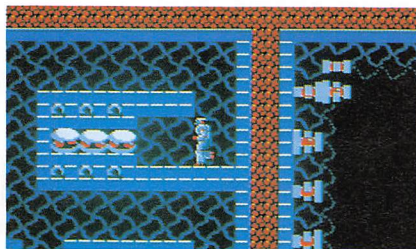
まわりを敵に囲まれちゃうことも多いから、こまめにシールドを張ることは忘れないように。メーターがレッドゾーンに入ったらすかさずシールドを張りかえよう。



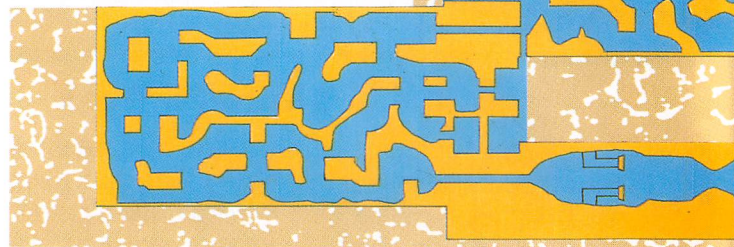
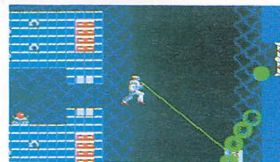
STAGE ②

■地下は思ったより楽だった

地下はいりくんでるとはいえまだ1本道が多いから、途中で迷うことはなかったし、すらすらと進んでいけるって感じ。ルンルン。楽勝だぜ。軽い軽い。エネルギーもそこそこためこんだし。ボスに対する備えは万全だ。矢でも鉄砲でも持って来いってんだ。



◎おおっ、なつかしいテグザーのステージと同じ、まだ敵の位置までしっかり覚えてるなんて、どうしてかわからないけど、うれしい



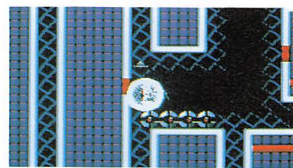
STAGE ④

ハデハデの激ムズ面だ

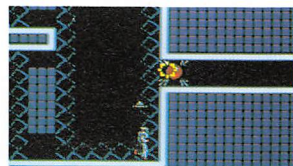
壁のピンク色が目を刺激するステージ4。血のかよわない冷たいメカたちがファイアーホークを待ち構えている、といったシリアスな雰囲気だぜ。

いじわるな迷路がだんだん増えてくる。壊せる壁が多く、いたるところに敵が潜んでいるのだ。その敵もまた今までは格段に耐久力が上がっていて、どんどんエネルギーがなくなっちゃう。このステージの最大の敵はザコキャラと迷路にちがいない！ 途中で通路をふさぐコアもあるし、厳しい戦いになるぜ。いろいろとプレイヤーを落とし入れようというワナが待ち受

けているけど、とくに後半の小さな部屋がたくさんあるところはだまされやすいぞ。ふさがっているとと思ってもしじつは壊せる壁があったりするからね。



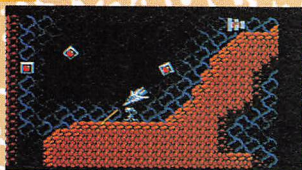
◎シールドに要注意！



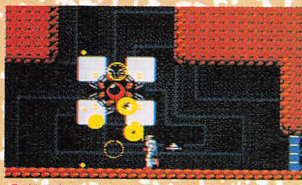
◎こらっ！ 道をふさぐんじゃない!!

ボスが出たぞー!!

るとドカーンとやっつけられた。あれ？ 上にあったシャッターが開いた。これがつぎのステージへの通路だな。つぎのステージへGO！



◎レーザーで攻撃するの



◎真ん中のコアにシールドを張って特攻

あ、開けた場所に出てきたあ。やったねとか思っていたら、後ろをふさがれてしまった。するとグチャグチャとアメーバを機械化したような動きをするボスが出てきた。これも赤いコアを持っているからそこをねらおう。うっ、でも動きが速くてぜんぜん当てらんないや。これはシールドを張りながら特攻だ。バリバリとけっこう痛いけどがまんしちゃおう。それ、あほれバリバリと。しばらく耐え

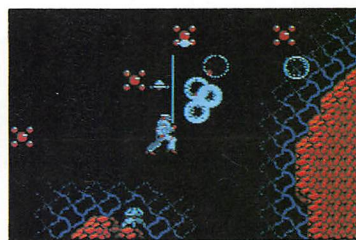
5 だんだん複雑になってきた迷路

おととと、なんだか洞窟も複雑になってきたぞ。マップをよく見てルートを確認しておこう。まるでアリの巣だね。暗いよせまいよ。でも、行き止まりにもエネルギーをくれる敵がいるから注意して進もう。

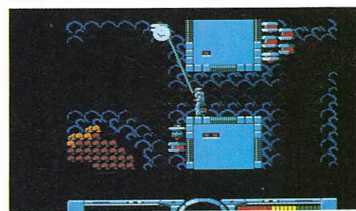
ちょっと進むとなんか敵が強くなったように感じるなあ。シールドのエネルギーの減り具合がちょっとひどいし、なかなか

数が減らない。ミサイルを多用することになりそうだな。ヘタにレーザーだけで攻撃するのはエネルギーのムダだね。あと、ずんずん進んで行くと、どんどんカたい敵がよってき

ちゃって大変だ。しかもまとわり付いて離れないので雪ダルマ式に画面内にいる敵の数が増えていくのにはまいった。画面に敵がちょこっと見えたとたんこっちに向かって動き出すんだもんなあ。勢いで進まないで、少しずつようすを見ながら確実に倒していったほうがいいみたいだ。そういえば、ミサイルにたよるのは少しがまんしないと絶対数が足りないみたいだ。シールドだって敵がいらないときは張らなくていいもんね。なにはともあれ、節約節約。



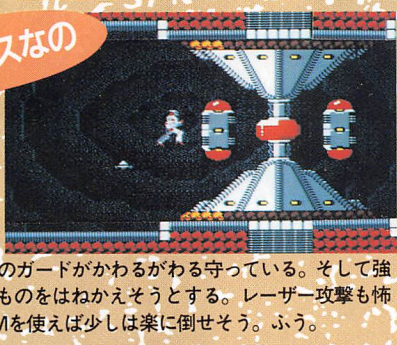
⑥多くの敵にかこまれたときはレーザーで



STAGE ③

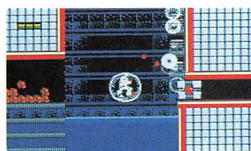
ここがボスの

大きな図体のくせになんかやたらと動きのハデな磁力線発生装置だ。中央の赤いコアを2つのガードがかわるがわる守っている。そして強力な力で近づくものをはねかえそうとする。レーザー攻撃も怖いぞ。DART Mを使えば少しは楽に倒せそう。ふう。



7 まだまだ先は長いみたい

ステージ4でひいふうってのに、まだまだ5つもステージが待っていたりする。敵キャラはより大きく強くたくましく、



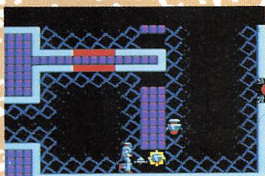
⑦治に気をつけながらピンパン攻撃!

ルートはより長く複雑に、そしてエネルギーはますます乏しくなってゆく……。ああ、なんてわびしいんだろう。

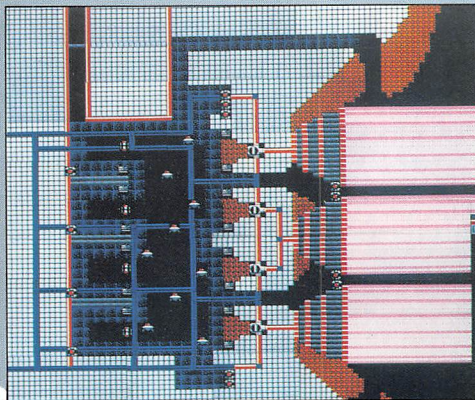
しかし、愛するアーサーを救うため、愛する地球を守るため、ジョジョアは進まなければならない。なんてシリアスなくてもいいけど、激しい戦いが待っ

ていることだけは覚悟しておこう。この先、ボスは何画面ぶんもの大きさにふくれあがり、ま、ちょっとやさつとでは倒せないレベルになっているはずだ。すばやいサブウェポンの選択がカギになるぞ。

長い長い。こんなに長くてエネルギーは持つのかしら。見るだけでもなんか目がしばしばしてしまうくらいいりくんでいる。



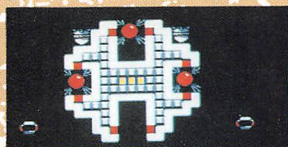
ステージ5のボス。あまりの大きさについていってマップにしまった。右のピンク色のところは触れると痛いバリアみたい。ちからかするぜ



ふうーやつとボスだ

長い長い迷路を抜けた先にはボスが待っていた。でもこいつ自体はあんまり強くない。ここに来るまでにいかにダメージを最小限に食い止めているかどうかにかかっている。要はエネルギー残量しだいでこと。弱点は3つのコア。これを破壊すれば本体は消滅して新しい道が開ける。しかし本体下部からザコを生み出し、下にどんどんたまってゆくのだ。これがしつこくってキライキライダイキライ。BOMB(ナバーム弾)で焼きはらってしまえっ! ダー

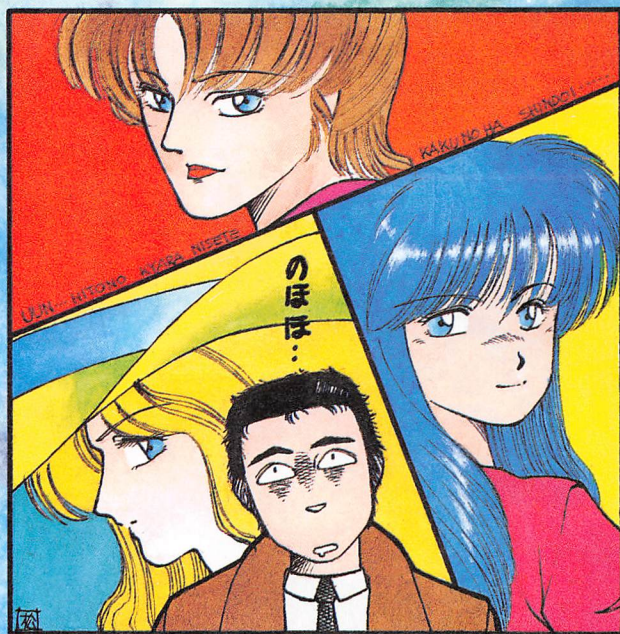
⑧3つの赤い目玉を攻撃!



ッ! ほかにもめちゃんこ耐久力のある砲台もあるけど、ミサイルでこっぴみじんにしてしまえ。ま

だまだへこたれるわけにはいかないぞ。これから先に5つもステージがあるんだから。

記憶のラビリンス



『スナッチャー』

ギリアンを囲む3人の女たち

ギリアンはハリーの父だった?!

先月のギリアン・シードアンドロイド説は、ちと過激かつ根拠なしだったようだ。いわゆる認識不足の自信過剰というやつだ。反省しております。読者から、3通もおしかりのお手紙をいただいていた。そのうち、最も早くいただいた、ペンネームアニキ・シード氏の文章が面白かったので、紹介させていただくことにする。

アニキ氏が目をつけたポイントは、シードの家にあったジェミーの写真。大惨事前のモスクワオリンピックの時のものということだ。ということは、ジェミーは大惨事前にすでに生まれていたということ。ギリアンについても同様だろう。もうひとつは、大惨事前のワシリーブラジェヌ寺院の写真を見せたときも「子供のころ行ったことが

の20年分の矛盾を解決するのが、コールドスリープ説だ。2人は何らかの理由で20年程度の間コールドスリープの状態におかれていた、というものだ。何故? それはアニキ氏も疑問符をつけている。

次のポイントは、ハリーだ。そうメカニックのおじさんだ。彼が、ジェミーとギリアンの子供だということだ。根拠としては、ハリーと初めて会ったギリアンが「どこかで会ったような……」と感じたところと、ハリーが死ぬときに「あんたはわしの父親に似とるんじや」といっている部分。それから、ハリーは、両親を大惨事で亡くした、といっているし、ハリーの写真の両親の顔の部分がやぶれているのも意味深だ。年齢的にも、ハリーは55歳で、大惨事の時には5歳、ギリアン達は大惨事の前後にコールドスリープされたと考えると、30歳。30歳で5歳の息子がいる、というのは至極自然だ。

うーむ、なるほど、と思わず

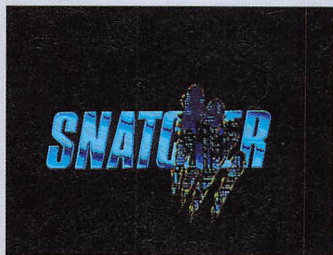
♡ 思い出そうとしても思い出せない



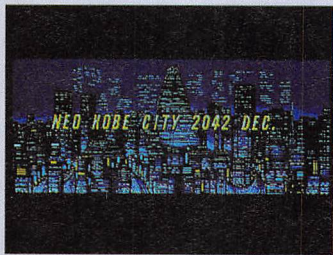
COMMAND. 《探る》《実査》
ギリアン 「目的がわからない」
COMMAND. 《聞く》
COMMAND. 《見る》《ハリー》
ギリアン 「誰かあった事があるような? ... 思い出せない」
ハリー 「そんなににらまんぞくねんか?」
COMMAND.

うなってしまった。深い推理だ。同様の推理は、大阪府の上田浩久氏と、長崎県の寺野秀聖氏も送ってくれた。コールドスリープねー。こういうのが一般化すると、テレビドラマなんかの親子の愛憎モノなど、幅と意外性が出て面白くなるのではないか。コールドスリープで年をとらなかった父親とその娘が恋をしたり、といった年齢関係がボロボロになって、かえってシナリオライターが混乱してしまうかもしれない。でも、3人が3人ともコールドスリープ説を出してきたにはおどろいた。

コールドスリープは、近未来のことを考えると、いかにもありそうなことではあるが。



♡ 皮ふかいはかれる感じ



♡ 時は2042年12月/



♡ 覚えている言葉が「スナッチャー」だった

東洋系の美女ミカ・スレイトンは、年齢やふんいきからして、短大や、一橋ビジネススクールのようなところをすんなり卒業した良家のお嬢さん、という感じでひかれるものはある。ギリアンが必死にモーションをかけるのもわからないではない。

さて彼女のほうはどうなのか？とりあえず、すでに2ショットに



◀しきりにギリアンを見るミカ

ミカ・スレイトンの本心は？

なっている、という情報はない、ジャンカーなどに勤めていると、そんなチャンスも少ないだろう。ギリアンの口説きにもまんざらではないようだ。

と、というようなことを考えながら、今回の原稿のために再度プレイしようと思ひ、ゲームを始めてみた写真のようなシーンに出会った。

エスカレーターで移動中なのだがミカの顔がアニメーションでギリアンのほうをしきりにうかがっている。まっ、それだけでミカがギリアンにひかれていて、と考えるのも早計というものだが、まったく脈なしともいえない。だいたい、ミカのような女性がジャンカーで働くのは、ギリアンのようなマッチョマンを求めて、というような意識もあつてのことかもしれない。ともあれ、ギリアンの第1希望は彼女をおいて他にはいないはずだ。

5年後が楽しみなカトリーヌ

◀何度見てもいいな



アニキ氏の意見の最後に、面白いことが書かれていた。「2」はぜひとも『スナッチャー』の5年後ぐらいの設定にしてほしいというのだ。そうすれば、このカトリーヌも、20歳ぐらいになって、ギリアンの恋の相手になり得て、そうなると、ミカ、ジェミーと並んで、「ギリアンをとるまく3人の女たち」というドラマも見られるということだ。

うーむ、さきほどの推理にも驚いたが、この意見にはさらに驚かされた。そこまで読んでいるとは。だが、5年後にはジェミーも36ぐらいになっている。ミカとカトリーヌ相手では多少不利な戦いをし

いられるのではないかと心配になる。

ギブスン亡き後、ギリアンが父親代わりに、カトリーヌの面倒を見る、というか、たぶんギブスンは公務中の死亡だから年金は出ると思うので、経済的なものではなく、たまに相談にのってあげるとか……。早く父親を亡くした女のことはファザコンになりやすいのだ。ギリアン、チャンスだぞっ！

ギリアンとジェミーの正体はいったい……？

コールドスリープはいいとして、だとしたら、ジェミーとギリアンの正体は一体何なのか、ということになる。アニキ氏によると、チェルノートン研究所で何かの研究をしていたのではないかとことである。研究所勤めのジェミーが「以前にもこんなことをしていたような気がする」といっていたり、ギリアンはクイーン病院で何かつかしいものを感じている。

寺野氏の推理は、2人がスナッチャーの開発にたずさわっていたというもの。ただし、この人はコールドスリープなし。ギ

リアンとジェミーが恋に落ち、結婚。他の人のようにくらしたいと考えたというのだ。ギリアンたちの属していた組織は記憶をすっかり奪うことを条件にそれを許したというもの。

とりあえず、根拠はないが、2人がソ連と研究所のようなものに関係していた、というのは確からしい。しかも、客観的な根拠からしても、コールドスリープなり、なんなりの理由で30年間ぐらいパスしてきた、というのも間違いなさそう。

だとしたら、やはり、チェルノートン研究所や、スナッチャ

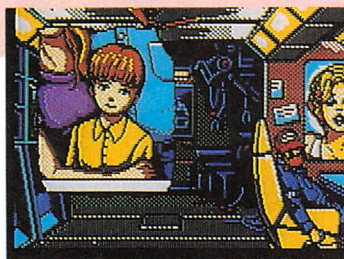
ーに結びつけて考えるのは人情というものだろう。話をちらかすようだが2人そろって記憶喪失、というのは偶然ではない、という気がする。これは、記憶を消された、と考えたほうがよさそう。バイオテクノロジーの研究をしていたと思われるチェルノートン研究所ならコールドスリープ程度の設備はあつたろう。それに、大惨事そのものが、パイオハザードと呼ばれているものだから、物理的に建物や施設を破壊するものでもなさそう。2人がチェルノートン研究所で30年間、生き続けていた、というのはあり得ない話ではなさそうなのだ。

だが、ここから先がわからない。チェルノートン研究所で何が研究されていたのか？大惨事後のソ連がどうなったのか、などなどわからないことが多い。もし、チェルノートン研究所で開発されていたのがスナッチ

ャーだとしたら、どうして、50年後になって出現したのだろう。だいたい神戸にだけ現れるとは、どういう意味があるのか？世界征服をたくらむなら、もっとメジャーな侵略方法があるだろう。今のままじゃ『仮面ライダー』のショッカーではないか。ともかくわからないことが多い。やはり『2』で納得のいく説明をしてもらうしかなさそうだ。

『2』に期待するのは、そういった過去のできごとに対する疑問に答えてもらうことと、もうひとつはギリアンがどの女性にたどりつくか、ということ。ミカ・スレイトン、に色目を使い、ジェミーには復縁を迫り、カトリーヌにも意欲を見せるギリアンとは何者なのか？単なる色キチガイではないか、との見方もあるが、彼がどの女性に本当の愛を見つけるかは興味深いところだ。だから、ここでユーザーを代表して、コナミさんにこの2件の解決を訴えたいと思う。絶対にね！

ハリー！お、おまえはっ？



◀ううう、こんな写真を大事に持っているなんて



◀自分の息子だなんて……。やっば信じらんない



ROGUE ALLIANCE

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

MSXのRPGに久々の超本格派が登場だ。その名も墓泥棒同盟！ 何のこっちゃ!? 笑っちゃいけません、直訳すつとこうなるんだから。

ヤーンの時代、冒険者たちに与えられた使命とは？



うーむ。シナリオが充実していないとバカにされる日本のRPGと違って、さっすがアメリカは底が深い！ マニュアルにもオープニングにも、いわゆる設定らしきものは一切なし。ゲームが始まる時に「ヤーンの時代」とだけ、出るだけなのだ。さっすが、にアメリカ人あっけらかんとしている。

「RPGっていうのはさー、よーするに経験値があって、モンスターが出てきて、ダンジョンがあればそれで楽しいわけじゃん。ほら、だんだん強くなってってさ。だから、つまないシカケなんてしないもんね」というような制作者の声が聞こえてきそうなのだ。

基礎は3D。迷路だけじゃない、地上も3D。もう3Dばっかり。しかも、ちゃんとグラフィックが表示される3D。こっける。ゲームが始まると、いきなり、グレイルの町の宿屋茶

うーむ。シナリオが充実していないとバカにされる日本のRPGと違って、さっすがアメリカは底が深い！ マニュアルにもオープニングにも、いわゆる設定らしきものは一切なし。ゲームが始まる時に「ヤーンの時代」とだけ、出るだけなのだ。さっすが、にアメリカ人あっけらかんとしている。

「RPGっていうのはさー、よーするに経験値があって、モンスターが出てきて、ダンジョンがあればそれで楽しいわけじゃん。ほら、だんだん強くなってってさ。だから、つまないシカケなんてしないもんね」というような制作者の声が聞こえてきそうなのだ。

基礎は3D。迷路だけじゃない、地上も3D。もう3Dばっかり。しかも、ちゃんとグラフィックが表示される3D。こっける。ゲームが始まると、いきなり、グレイルの町の宿屋茶

「RPGっていうのはさー、よーするに経験値があって、モンスターが出てきて、ダンジョンがあればそれで楽しいわけじゃん。ほら、だんだん強くなってってさ。だから、つまないシカケなんてしないもんね」というような制作者の声が聞こえてきそうなのだ。

基礎は3D。迷路だけじゃない、地上も3D。もう3Dばっかり。しかも、ちゃんとグラフィックが表示される3D。こっける。ゲームが始まると、いきなり、グレイルの町の宿屋茶

基礎は3D。迷路だけじゃない、地上も3D。もう3Dばっかり。しかも、ちゃんとグラフィックが表示される3D。こっける。ゲームが始まると、いきなり、グレイルの町の宿屋茶

基礎は3D。迷路だけじゃない、地上も3D。もう3Dばっかり。しかも、ちゃんとグラフィックが表示される3D。こっける。ゲームが始まると、いきなり、グレイルの町の宿屋茶

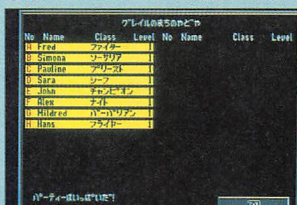
基礎は3D。迷路だけじゃない、地上も3D。もう3Dばっかり。しかも、ちゃんとグラフィックが表示される3D。こっける。ゲームが始まると、いきなり、グレイルの町の宿屋茶

基礎は3D。迷路だけじゃない、地上も3D。もう3Dばっかり。しかも、ちゃんとグラフィックが表示される3D。こっける。ゲームが始まると、いきなり、グレイルの町の宿屋茶

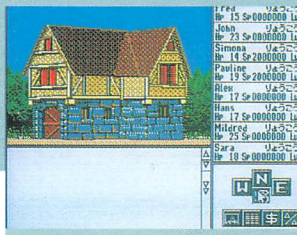
①オープニング。簡単



②最初からいるキャラクターたち



③宿の外観。ここに泊まるとセーブできる



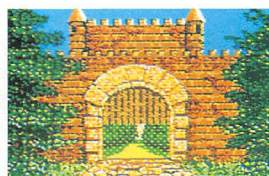
飲み屋にいる。ここで、仲間をつのるわけ。もちろん実際には、相手の否応なしに連れてくわけだけどね。キャラクタメイキングのことは後で書くけど、そこで作ったキャラもここに出てくるから、自分で作ったキャラだけで遊びたい人はそうすればいい。

宿屋を出ると、町の広場というわけかな。左右を向いたりすると、アイテムショップや、ウェポンショップがある。とりあえず手持ちのお金を集めて(お金は各人が少しずつ持っているので、「1人に集める」というコマンドで集めるのだ)最低限の武器防具をそろえておきたい。さて、装備をそろえたら、お

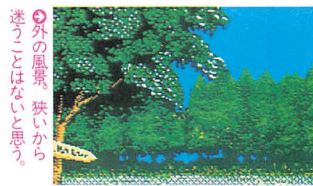
次はクエスト。淋しげな部屋に1人で坐ってるおっさんが、ガビンの剣、じゃなかったザビンの剣を探してこいとおっしゃる。地下に行くと明かりをともしランタンは必需品だから、最低2つは持って、町を出ることに。

うん？ 町の出方がわからない！ 目の見るところばかり進もうとすると、ダメなんだ。目に見えないところ、つまり後ろに進むのが正しいのだ！

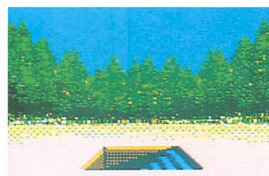
外に出てうろうろしていると、いきなり、地下への段階。いきなりモンスターと出会って全滅。ははは、やり直しだ！ ふん！



④街を出たところ



⑤外の風景。狭いから迷うことはないと思う。



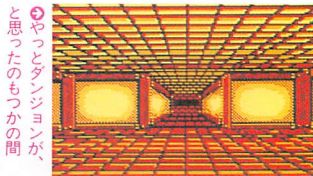
⑥ここが最初に入ったダンジョン。失敗の元



⑦入るとまっくら。ランタンを使わないとダメ



⑧一度キャンプをはらないと使えないのがめんどくさい



⑨やっとダンジョンが、と思っただけの間



⑩こんなんに、やられてしまいました



⑪アイテムショップ。用途不明のものも……



⑫ウェポンショップ



⑬ウェポンショップの外観



⑭食料品店



まずはゲームのしくみをわかることが先決だね！

というわけで第1回目は失敗。も一度挑戦というところで、どうせだったら、キャラメイクもしてみたくなった。メニュー画面のハサミマークで、キャラメイクの画面に行ける。各パラメータは、コンピュータがランダムに出すので、よければ採用というパターンだ。パラメータによって、職業が決まる。2種以上の職業につけるものも、どれかに決めないとダメ。エルフ、ドワーフ、ヒューマン、ノームのうちから種族を選んで名前をつけておしまい。

これで8人のキャラを作って、さっきの宿屋にいくと、いるいる。最初からいるキャラを見捨てて、自分の作ったキャラ8人でパーティを組む。

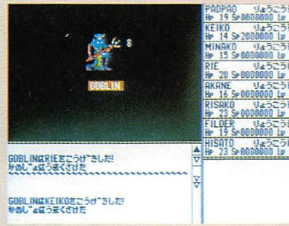
今度は、さっきみたいなハマはしないぞっ！ 町の外の地上部分にもモンスターは出るよう



なので、ここで経験値とお金をかせぐ！ 全員にとりあえずの装備がととのったところで、さっきのとは別のダンジョンへ。地面から、いきなり階段が見えているところじゃなくて、はしごがあるところだ。どうやらザビンの剣はこっちにありそう。出てくるモンスターも、もう一方のより弱みみたいだし、こっちの武器防具も充実しているので、戦闘をくり返していてもあまりHPがへらない。

このゲームの特長のひとつに、ゲーム中でのアドベンチャーモードというのがある。例えば戦

ううーっ！ と思うほど強くなかった



戦闘に勝つと、経験値とコインが



目には見えないが穴があるらしいのだ



ついに来たぞっ！ 剣はどこだっ！



闘終了後にダガーが落ちているという情報が出てきたとする。プレイヤーは、コマンド表を呼び出して「ひろろ」とやって、次に「ダガー」と選ばなくてはならないのだ。

ダンジョン内で祭壇が出てきて、動きそうだと出てくる。動かしてみると、あっ、ワープ。とかなんとかかりかえしているうちに、すぐに迷ってしまう。けっこう複雑な3D迷路なので、これはマップを作りながら進まないで、絶対に迷う。なんといっても迷路は迷うために作ってあるんだから、迷うのが当たり前なんだけど。

そうこうするうちに、ランタンが切れる。まっ暗になる。食

料がなくなる。うえ死にする。というような事態が待ちかまえている。そう、これは最近の日本のRPGのような親切設計ではない。ひとつまちがえば、やりなおし、というあり地獄のような、シビアナゲゲーム。そういうのが好きな人向きなのです。



自分でキャラを作って再スタート！



ソリをしてみる。話しかけてみる？



ここが寺院。治療や復活はここ



意外と物価(?)は安いのだ

ログ・アライアンス職業早見表

職業	理性	知性	素早さ	強さ	耐久力	特徴
ファイター				14		RPGの基本ともいえるべき、戦士！ ファイターだ。タフであると同時に、あらゆる武器と防具を使いこなせる唯一のキャラ。大事ノ
ソーサリア		14				魔術師。攻撃魔法を専門とするが、最初はすごく弱っぽい。つまり、育ててしまえばこっちのもの、なのだが育ちにくいキャラなのだ。
プリースト	14					僧侶。治療系の魔法を得意とするが、攻撃魔法もそれなりに使う。ソーサリアと違い、かなりの種類の防具も身につけられる点がいい。
シーフ			14			盗賊。とにかく、すばしっこくて、器用、というのがこのキャラ。先制攻撃をしかけたりもする。わなをはずすのはこの人の役目。
チャンピオン		13	10	14		闘士。どちらかといえばファイターに近いが、ソーサリアの魔法も使えるというコウモリのようなやつ。1人いてもいいかな？
ナイト	14		10	14	14	騎士。ファイター系で、ほとんどすべての武器・防具をつけられるが、レベルが上がるにしたがって、プリーストの魔法が使える。
バーバリアン			14	14	14	野蛮人。頭は悪いが、耐久力、素速さ、強さが平均以上、レベルが上がると、強力な「バーサーカー・フェーリー」が使えるのだ。
フライヤー	13		15	12	10	修道士。理性、素速さ、強さ、耐久力が平均以上いとなれない。フライングキック、治療、催眠術など、技も多彩な人なのである。



アレスタ2

コンパイル

☎082-263-6165

11月24日発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

長くて速い縦スクロールシューティングの定番『アレスタ』の2作目。そのパワーアップぶりをマップつきでお見せしよう。しかし、なんて長いんだ。

パワーアップした2を解剖

●前作よりもきれいなプロローグのデモ

DSの7号にアレスタ2のデモがあったが、実際に入るデモは右の写真みたいにセル画っぽい絵になる。もちろんこっちのほうが見ためはいい感じだ。



「あんな宇宙へ出る者くらいはあほえたようじゃな」
「目障りだな・・・」
④美女と野獣ではなく、美少女とババアっていうところか

③いるんだよなあ。こういう美少年ぶった敵が

●パワーアップはアクションだ！

前作より敵の数が増えて、むずかしくなった。だが、そのぶんパワーアップを助けてくれるキャラの種類も多くなった。でも、取るのはひと苦労。



③このパワーアップを取るのさえも命がけでたいへんだ

●Dってなに？

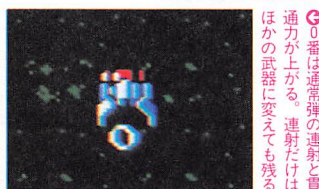
Pのマークをぶら下げたお助けキャラを撃つと、たくさんのパワーチップが爆裂。バラバラと手前に降ってくるが、全部は取りきれない。もったいないな。



④④コイツを撃つとパワーチップが爆裂し、取り放題

●お助けキャラ2種

お助けキャラは1機できるものと複数の編隊でできるものがある。1機できるものは見たままの武器だが、黄色い編隊は何が出るかはお楽しみにしている。



③0番は通常弾の連射と貫通力が上がる。連射だけはほかの武器に変えても残る

チップ



④これは先にあったPと同じでパワーチップが出る



④黄色い編隊が出てきたらパワーアップのチャンスだ！



④チップにくらべて特殊武器タンクのチャンスは低い

特殊武器

この編隊に注目！



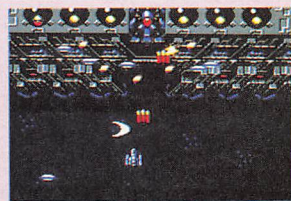
④2面に出てくるV字形編隊



④自機の周りを三角形の軌跡でまわる。倒すと無敵オプション

ダムのような中ボス

1面を半分ほど行くと、ここはおせんぼなんだよ、といわんばかりにダムのような形をした中ボスが待ち受けている。けっこう攻撃が激しく、いきなりつまずきがち。コイツは倒してもいつきに消えてはくれない。すこしずつ崩れていくというパターン。ダムみたいなのヤツだけあって、水が流れ出すグラフィックになり、倒したときの満足感ときれいなアニメーション処理で、一瞬ながらホッとさせられる。差の細かさを感じる一場面だ。見せてくれるシューティング、といったイメージが強い。このさきが楽しみだ。



④えーい、たかがダムのくせにせき止めやがって。あっ、いいのか

くずれて水がドドド

④やっつけると轟音ってほどではないが、音と共に崩れていくところを写真で追って見てみよう。これはやっつけたところ

④パンパン崩れ水の流れるグラフィックになり……

④さらにハデに崩れていくのだった

出だしは驚異の高速スクロール！

AREA 1 をマップで大公開

(1本を3つに分断するほど長いぞ)

ワープするボス

比較せよ!

1面のボスは小じんまりしているが、それでも自機の3倍はある大きさだ。攻撃の激しさは中ボスほどではないが、手ごわいのは空中移動をすることだ。この移動というのがワープで、フワ〜と浮かび上がってきたと思ったらいきなり攻撃をしてくるというもの。現われたなと思ったらすぐに攻撃しなくてはならない。しかも、出す2種類の弾は動きに大回り和小回りが出て、特に小回りは追い詰められやすいので危険だ。



④ 2種類の弾の動きをよく見くらべ、見きわめさえできればなんてことはないボスだ



④ ボスの手前で死んだりして火力が弱い状態で戦う。まずは前半分をやっつけることから始める。ヘタな自分が憎い



④ 火力が弱かったばかりに、てこずった。が、ようやく倒すことができた。あー、めでたしめでたし

2面では都市戦が展開される。ここでは地上物の攻撃がけっこういやらしいのが注意点。広範囲にわたって弾を出すヤツとか、自機を目指して追ってくるレーザーを出すヤツがいて気がぬけない。このレーザーがグングン広がって追ってくるのだ。う〜んいやらしさの極致だ。また、この面のいちばんの特徴は2周してきて2度ボスと戦わなくてはならないということ。ボスは巨大な飛行機でなかなかカッコイイが、ホーミングミサイルを撃ってくる強者。ミサイルと弾の発射口を壊してからコックピットの部分を撃つ必要がある。

AREA 2は都市で大混戦

中ボス



④ 1面の中ボスとは対照的なロボットタイプの中ボス。しかし、機動性がいい。青黄赤の順に色が変わり爆発する

巨大なボス



④ 一度目の出会いではカットコイボスも……

④ あっ、こちらから植物かわいていて気持ち悪いぞ

こんなザコヤ



④ 広がっていく弾を出すガスキマを抜けてよける余裕はある

こーんなヤツ



④ これが追撃するレーザーを出すヤツ。早目に退治しよう

追撃



④ 全部やっつけろというのは無理にしても、ある程度はしとめておかないと画面のハジに追い詰められて、不覚にも死んでしまう

この後はスペースがないから、これでかんべん!

敵空母の後を追っていくかのごとく面を進んでいく。面を進むごとに敵は、はじめは海を侵食し、やがて都市へと延びていくといった感じになり、時間的な経過を感じさせる進み方になっている。7面までは敵空母を追っていき、いよいよ8面では上空から空母の内部を飛び、悪いものは元から断つといった感じだ。右は3面以降のナップ。



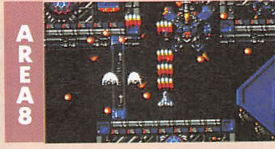
④ 太平洋上らしいが緑のドロ沼化してる

④ 要塞の中は異種空間となっていた



④ 異種空間を脱出ししたら緑化した洋上

④ 太平洋のときは都市を緑で埋めていた



④ とてつもなくでかくて強そうなボス

④ 空母の中、ロボットみたいのがいるぞ



シャンハイ 上海II

システムソフト

☎092-714-6236

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	6,800円

その昔、RPG全盛のパソコンゲーム界になぐりこみをかけたパズルゲームがあった。会社中のパソコンを乗っ取った上海である。時は流れ、IIがきた。

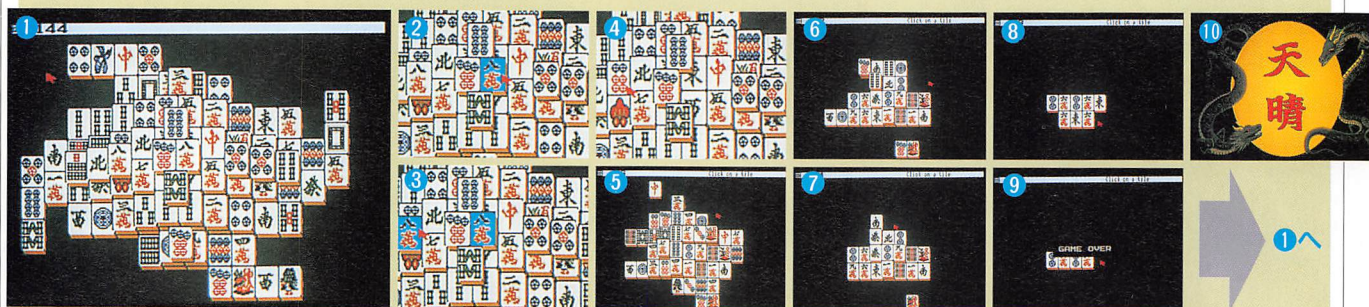
いま私は上海にいるのであります

ゲームをはじめると、表向きのマージャンパイが並べられていく。季節パイと花パイが入っ

ているので、全部で36×4=144パイある。これをものすごく単純なルールで取っていき、すべ

て取れたら上がりだ。ルールは、①パイは同じものを2つ、組にして取る。②取れるパイは、上にパイが乗っていないもので、左右のどちらかにほかのパイが

ないか、左右どちらにもほかのパイがないもの。の2つだけ。下の写真のようにゲームが進み、失敗したらはじめてからやり直しに。だからやめられない。



①はじまり。タイガーという積み方だ。上のほうにあるパイから取っていくのが基本。まず八萬を取ろう。②片方の八萬にカーソルをあわせてクリック(スペースキーかAボタンかマウスの右ボタンを押す)すると青くなる。③もう片方も同じようにしてクリック。両方も青く

したもういちどクリック。④パイが取り払われて下のパイが見える。⑤どんどん取って。⑥なんとなくいけそう。⑦もう少しだ。⑧あ、あれ。こ、これって。⑨取れるパイがなくなるとゲームオーバー。⑩このクリア画面を見るため、⑪にもどるのであった。

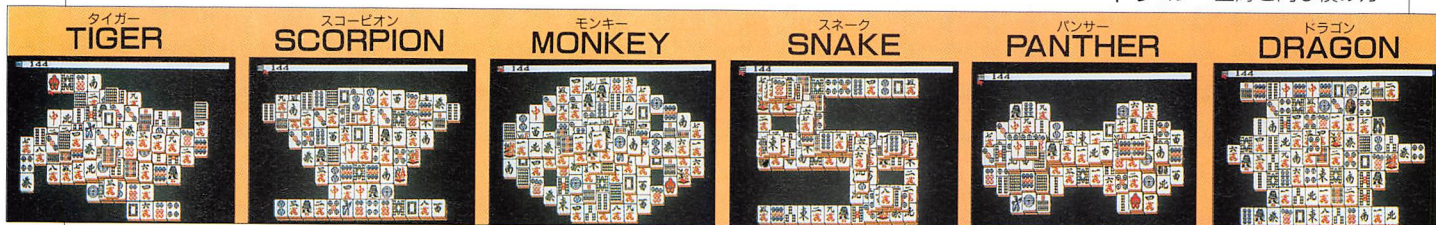
上海IIには6つの名所があります

上海ではパイの積み方はひとつしかなかったが、上海IIでは下の写真の6つになった。

タイガー はじめて取れるパイが多く、かんたん
スコロピオン ひらべったく積

んであるので、取れるパイの数が少なめ。けっこう苦勞する
モンキー 複雑な積み方。いちばん上に乗っているパイをはやく取りたいところ

スネーク 取れる候補のパイが極端に少ないため、かえってかんたんにクリアできる
パンサー 難しいのひとつ
ドラゴン 上海と同じ積み方



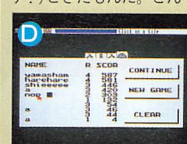
キャンペーンモードは成長します

上海IIには、制限時間内にクリアするとつぎの積み方へ進めるキャンペーンモードというのがある。ふつうにプレイしているときはいつも同じクリア画面なのに、キャンペーンモードではクリア画面に出てくる女の子が成長していく。はじめは卵で、

卵から生まれて、だんだん大きくなるのだ。クリア画面見たさに、やはりやめられない。



①キャンペーンモードはタイガーからはじまる。②はっは、かんたんかんたん。制限時間内にクリアできた。③はじめのクリア画面は竜に抱かれた卵。快刀乱麻(かいとうらんま)だそうだ。この4文字熟語も見逃せない。④ゲームオーバーになるとスコアボードが出てくる。ベスト10のセーブ機能があるのだ。⑤2つ目のスコロピオンのクリア画面。うんうん、大きくなったね。鳳翼天翔(おうよくてんしょう?)ときたまんだ。どんな意味なんだろう。



鳳翼天翔

倉庫番

PERFECT

©THINKING RABBIT

MICRO CABIN

ファミコン NEWS

倉庫番パーフェクト

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

11月21日発売予定

媒体	LD 2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

1978年に世に出た『倉庫番』が、各機種に移植され、そのたびに新しい面が追加された。その集大成がついに登場。荷物を押すだけの究極難解パズル300面。

頭のなかで最初の一手から最後までシミュレートする

No. 003
の場合

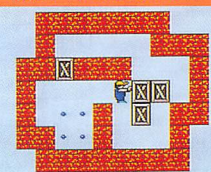
解くまえに頭のなかでシミュレートせよ。以下手順7か条。

1 全体を把握する



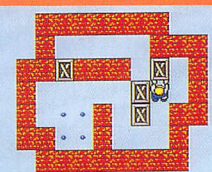
◎仕事を始めるまえ。まず見定める

2 最初の一手を見きわめる



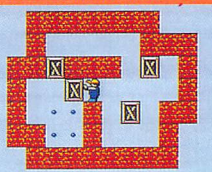
◎上の荷物は押さないで右を出す

3 道をつくるためによけておく



◎入れる道のためにこいつはここ

4 あせらず荷物を待機させる



◎荷物を入れる。でも一旦停止

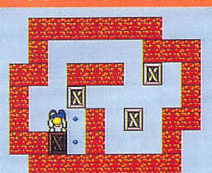
もう、かれこれ10年以上まえに世に出た『倉庫番』が、かすかすの移植遍歴をかさねたのち、ついにパーフェクト版として集大成された。エディット面募集で集められたものや、移植のたびに追加されていた新しい面までもれなく集められている。

ゲームのルールはじつにカンタン。あちこちに散らかった荷物を指定の青点の位置へ収めるだけ。ただし、条件が2つ。荷物は引っぱること(うっかりやさ

んのための1手もどしの機能はあることにはあるが)と、2個以上1度に押すことはできない。ようするに、隅に押しこんだり、壁に2個ならべてくっつけるとどうにもできないのだ。また、ロムくんの歩数に制限があるのでムダな動きもできない。ルールはシンプルでも、倉庫の構造によっては、最短距離で荷物を運ぶことがベストとはかぎらない。そういう発想の柔軟さを要求するところが、このゲームの魅

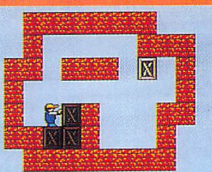
力だ。鉄則は、始めるまえに荷物の移動方法を頭のなかで何度もシミュレートすること。もちろんエディット機能や、複雑に荷物を動かした過程をあとから検証するトレースモードもある。

5 まわりこんでこいつを入れる



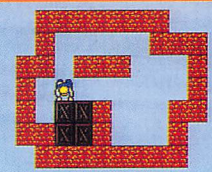
◎ぐるっと上にまわって先にこれ

6 荷物を整理しながら入れる



◎最後の荷物のことを考えつつ整理

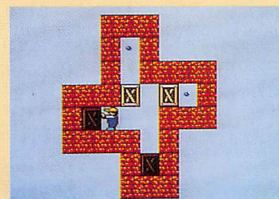
7 きれいに収めてクリア!



◎びっただし入れて、お疲れさま!

歩数かせぎは禁物! じっと考える

悩みながらロムくんをうろうろさせてはいけない。歩数にも限度がある。



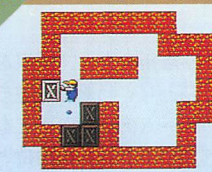
◎イライラして、つい歩きまわると……



◎ゲームオーバーになることも。注意!

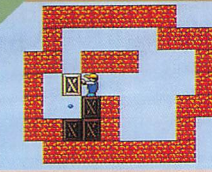
ゲームオーバー

失敗 すみに押しやった!



◎つい、うっかりやってしまったら

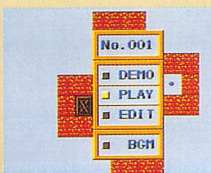
邪道 スペースで1手もどす



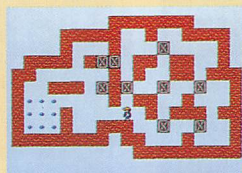
◎あくまでもミスタッチ用として

面セレクトはなんと300面自由自在だ!

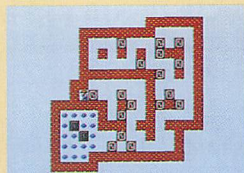
単純そうに見える面でも、やってみると意外に複雑だったり、なかなか手強いのだ。全部解き終わるのはいつの日か。



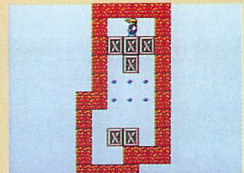
◎解き終わらなくても、いつでも好きな面へ行くことができる



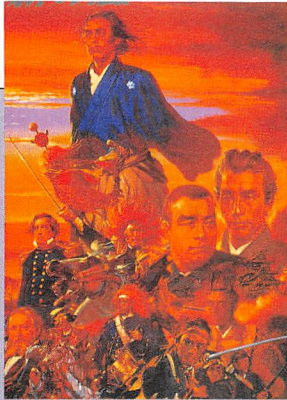
◎43面。カンタンそうだが手順1つ間違えてもできない上級難解面



◎170面。青点部分まで運ぶのはラクだが整理に頭を使う。中級



◎144面。カンタンそうに見えるでしょ。でも難易度ナンバーワン



維新の嵐

光栄

☎044-61-6861

11月下旬発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC/テープ
価格	11,800円*

幕末の頃、新しい日本の夜明けを信じ、熱く生きた男たち。彼らになりかわり全国の思想統一をねらう

幕末の要人ひとりを選んでスタート

維新の嵐には2つのシナリオがあり、はじまる時期とプレイヤーが選べる要人が違う。スペースがないので、要人のことはシナリオ1「新時代の幕開け」にしばって話をしよう。

幕末の頃、日本には大きく分けて3種類の思想があった。尊王、公議、佐幕の3つである。

尊王思想 天皇を政治の中心に置き、開国を迫る外国人を排除しようという考え。

公議思想 弱体化した幕府に日

本を任せておくと列強諸国にやられてしまうと判断。雄藩(薩摩・長州などの有力な藩)・幕府・朝廷の3勢力が均衡を保って共存し、公に議論する政治



プレイヤーが選べる尊王思想の要人3人。薩摩藩士・西郷隆盛、長州藩士・桂小五郎、長州藩士・吉田松陰(しょういん)

を理想とする考え。

佐幕思想 幕府政治の永続を理想とする考え。

プレイヤーはまず、これらの思想から自分がいいと思う1つを選ぶ。すると、写真のように



同じく公議思想の要人3人。土佐藩士・坂本龍馬、幕臣・勝海舟(かいしゅう)、薩摩藩主・島津齊彬(なりあきら)

思想ごとに3人の要人が選べるようになっている。もちろん、たとえば龍馬でやりたいから公議を選ぶ、というようなやり方もいいと思う。というより、そ

うする人のほうが多いのでは。



佐幕思想の要人3人。奉行・小栗忠順(ただまさ)、会津藩主・松平容保(かたもり)、彦根藩主・井伊直弼(なおすけ)

自分の信じる思想で全国統一するのだ

ゲームの目的は全国17藩の思想を、説得や攻撃を使って自分と同じ思想に統一することだ。尊王・公議思想の場合は倒幕(江戸城にいる幕兵の第1部隊を全滅させること)でも勝てる。

ゲームオーバーになるのは、プレイヤーの要人の思想が変わってしまったときか、戦闘中に死んでしまったとき。思想の違う要人を説得しようとして失敗

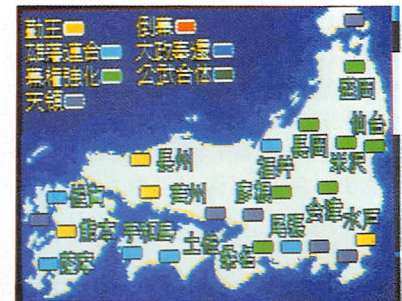
すると、その要人の影響を受けて自分の考えがくずれてしまう。これをくり返していると、思想が変わってしまうのだ。

さて、維新の嵐は、写真を見るとなんとなくわかると思うのだが、ゲームの基本が人になっている。いままでは国単位でいろいろなことをやっていたのはじめのうちはかなりめんくらった。興味本意で龍馬でプレイ

してみたのだが、あやう

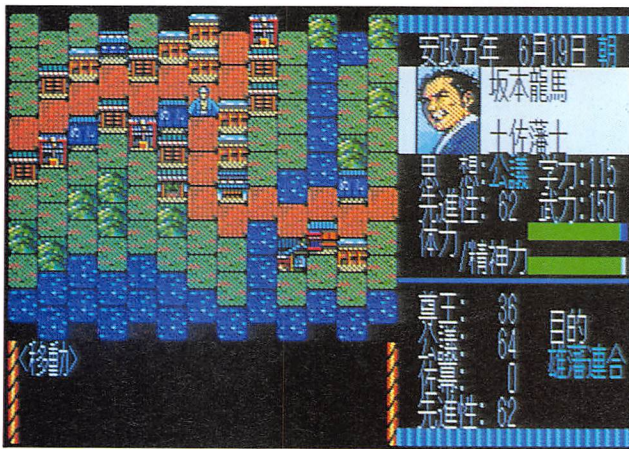
くパンチドランカーになるところだった。マニュアルを読んで立ち直り、思想の勢力を見たり、要人の説得というこのゲームの核に立ち入ったりしてみた。この説得というのがかなりの難物で、戦争のように数字が大きければ勝てる、というわけにはいかない。ほんとうに要人どうしの駆け引きの勝負なのだ。テストプレイしている時間が少なかったせいもあって、いまだ

スタート時の勢力地図



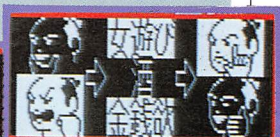
幕権強化の勢力が強い。天領とは幕府の直轄地のことにコツというやつが見えない。

うん、くやしい。このへんは次号で詳しくやりたいと思う。1か月特訓してコツをつかむぞ。



龍馬が高知の町にいるところ。マップの中央やや上にいるそれっぽいカーソルが龍馬だ

この説得が難しい



説得では、上のようなプレートを使う。いちばん左の列は、上=冷静、下=熱心に、まんなかは話題、右が上=欠点を否定、下=必要性を語る、というふうになっている。これで会話を作って相手に感銘(かんめい)を与えて左写真の中央上にあるグラフの線を相手側へ持っていく。

妖魔降臨

PUSH START KEY

©1989 FALCON CO.,LTD

FALCON NEWS

ようまこうりん

妖魔降臨

日本デクスタ

☎03-839-4716

12月発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価格	7,800円

デカイ敵キャラがグルグルン飛びまわり、それよりデカイ主人公が剣でバシバシとかピシシとかやる、時代もののアクションゲーム。

妖魔降臨はこうやって遊ぶのが正しい

まず、キャラを選ぶ

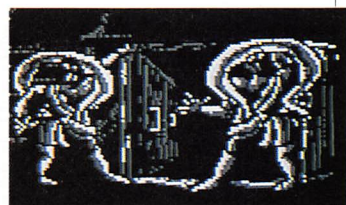


この3人のキャラから1人を選ぶ。死んでしまうと「忌」と表示される

スタートすると左の画面になる。ここでキャラ(松尾芭蕉=忍者、徳川吉宗=武将、安倍晴明=退魔師)を選び、あとは剣を振りまわして進むのだ。ダメージを受けるたびに体力が減っていく、0になって死んでしまうとつぎのキャラ……3人ともやられるとゲームオーバーだ。



敵キャラを倒すときどき左のようなものが落ちていくことがある。これは少したけ体力を回復してくれるので、ダメージをくらったときなど非常に助かる。このほかにも武器の攻撃力が増えるアイテムも隠し持っている。



ボスキャラを倒すとこの奇妙な入口が出現してステージクリアとなる。ステージは全部で8あるのだ

デカキャラの主人公が画面狭しと跳ねまわる

主人公の武器は剣、振りかぶっておろせば大抵の敵キャラなら一刀両断にできる。このほかにもジャンプやしゃがんだりすることもできるので動きのパリエーションは豊富だ。もっともどこかのゲームではやった下突きはできない。これだけ大きな主人公が飛んだり跳ねたりするのは妖魔降臨がはじめてだろう。特にジャンプして敵を斬る「幹竹割り」は迫力満点だ。ただ、少々動きがぎこちないのが残念だ。



松尾芭蕉=忍者が剣を上段から振りかぶりつつ、ジャンプ!



徳川吉宗=武将は剣を振りおろしたまま落下する



安倍晴明=退魔師がフィニッシュをきめて着地。パチパチパチ

でもって斬られる方々

敵キャラも個性的で、猪突猛進型の敵もいれば、不規則な動きでひらりひらりと攻撃してくるやらしいヤツもいる。前者はジャンプしてかわせばいいのだが、後者の場合はちとやっかい。

ステージ1で最初に出会う敵。上空をフワフワ漂いながら体当たりして攻撃してくる



ステージ2で出会う。画面の右端にいてときどき飛び道具を使って攻撃する。動きがワンパターン



同じくステージ1で出会う敵。上空を漂っていたと思ったら、突然襲ってくるやっかいな敵



ステージ3で出会う敵。ジャンプしてよけるのもよし、斬りさむのもよし、のザコキャラだ

ボスキャラもデカイ!

ステージの最後にはボスキャラとの対決が待っている。そのまえに小ボスがいるのだが、思いのほかこいつが強く、体力を減らされてしまう。小ボスは飛び道具で攻撃してくることが多いので、これをかわすのが(デカ

くてよけられない)至難の技。真打ちのボスキャラは確かにデカイことはデカイが攻撃が体当たりだけなので、かんたんに倒すことができる。もちろん次のステージに備えて、少しは体力を温存しておくべきだろう。



ステージ1のボスキャラ。墓地にぶさわしく、ガイコツだ



ステージ2の小ボス。首をのぼして弾をはくのがやっかい

ザ・ゴルフコース集

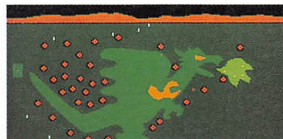
媒体	LD 200
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	3,800円

※ザ・ゴルフが必要

このコース集で『ザ・ゴルフ』がもう1度楽しめて、いくらでも自分でコースが作れるなんてうれしい!

見て楽しい遊びココロありっ! なホールが新しい

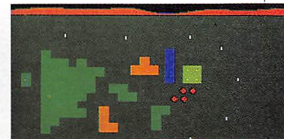
『ザ・ゴルフ』を、もうたっぷり楽しんだと思っているキミはまだ甘い。さらに遊べるコース集が登場したのだ。しかも、このコース集には、パズル要素あり、見た目に楽しいものありと、遊びゴコロたっぷりのバラエティに富んだものばかりが、4コース72ホールもおさめられているのだ。



④ドラゴンの形をしたホール。これでもなかなか難しい。プレイのしかけあり



⑤海上での戦いのようなすをそのままホールに。油断するとすぐ水中へ



⑥おっと、これはテテテ、テオリオ。これもパズル的なホールというのかな

CGツールで絵を描く感覚でホールが造成できちゃう

コース集がタイトルではあるけど、このソフトのいちばん楽しい部分はおまけのコースエディタだと思う。以前、『ザ・ゴルフ』の記事のときに、開発用ツールとして紹介したものが改良されコース集におさめられたのだ。『ザ・ゴルフ』におけるコースのすべての要素が設定できるので、オリジナルホールを作ったり、実在のゴルフ場のホールをまねてみるのも楽しい。



①エディットの基本画面。コマンドを選ぶとあとはCGツール感覚で操作していく

線で造っていく

このエディタは、大きくわけて2種類、線と点の操作でコースを作成する。グラフィックエディタを操作する感覚といえはわかるかな?

で、まずは線。線を使って設定するものは下の5つ。これらを右の連続写真のような工程のくりかえして設定するのだ。まず、設定する範囲を線でかこんで、ペイントのコマンドで中を塗る。設定する地形によっ

て色は自動的に決定されるので操作はかんたんだ。

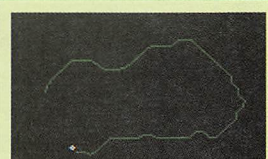
ここまでで、なんとなくホールの雰囲気がでてきたら、つぎは点のほうの操作に移ろう。



② これらを線で設定。地面はもともとのグラフィックコマンドは浅いラフ

1

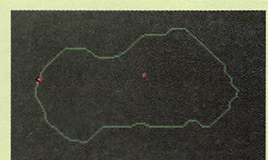
線を描く



①コース設計者になったつもりで、思いどおりに線を描いていこう

2

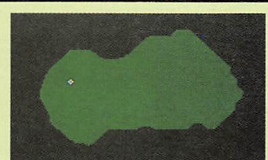
線を結ぶ



②始点と終点が重なるとカーソルが赤くなるので、きちんとかこんだか確認

3

ペイント



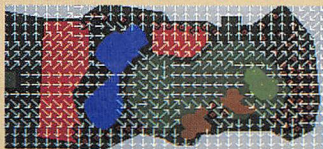
③ペイントのコマンドを選んで、塗るべきところにカーソルを合わせるだけ

点の操作で設定する

点で設定するものには、右の4つのものがある。

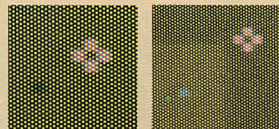
ティーや木、カップなどはとうぜん点で設定するしかないし、ティーとカップは通常のホールには絶対必要だね。ここで、アンジュレーションという聞きなれないことばがでてきた。これは、起伏という意味で、ここではコースを上から見た図に矢印で起伏を設定するもので、矢印の向きに地形が下っている。

アンジュレーション



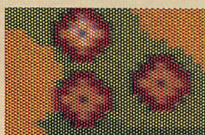
①コース図に矢印がかわかって起伏を表示

ティー



①ポイントを決めたらまわりをフェアウェイにするのを忘れないように

木



①ホール内にくっつも置けるけど木どうしが重なってはいけない

カップ



①いくつも設定できるけれどプレイ中には1つだけ

もちろん3Dで
ナイスショット!



①ホールができたならディスクにセーブしてプレイしよう。ちゃんと3Dで遊べる

※画面は開発中のものです。

ディスクNG

ナムコ

☎03-756-2311

11月下旬発売予定

媒体	5.25" 100
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	
価格	4,800円

なつかしい! と、おもわず両手をにぎりしめてウルウルしてしまうレトロで楽しいゲームが全6本、この1枚にギッシリ入ってます!

名作5本+1のお楽しみディスクだ

例えば高層ビルが立ち並ぶ大都会のと真ん中で、木造平屋建の駄菓子屋を突然見つけたような気分。超高速スクロールやこりにこったグラフィック、広大なマップが全盛のゲームソフトの中で、ディスクNGはそんなレトロな楽しさを満喫させてくれる、なつかしいお楽しみのお

楽しみディスクなのだ。中にはかつてMSXユーザーを熱くさせたナムコの名作ゲームが5本と、レトロ風に作られた新作ゲーム1本が入っている。タイトル画面が出たら、FMPA Cや2+を持っているならBGMに耳をかたむけてみよう。各ゲームのBGMがFM音源で聞くことができる。名作ゲーム5



①ゲームを選ぶにはセレクト画面で矢印を合わせAボタンかスペースキーを押すだけ
②このゲーム中のBGMはPSGなので、聞き比べるとMSXの進化の一面を感じられておもしろいところ



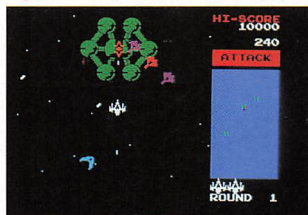
③ギャラガで自機が敵に捕まったところ。レトロでもゲーム自身の魅力は変わらない。ところで今回紹介しているのはディスクNG第1弾で、第2弾が12月に発売される予定。こっちも見逃せないに違いない。



BOSCONIAN ボスコニアン

④ボスコニア軍のステーションをたたけ!

自機を画面の中央に置いた8方向スクロールシューティングゲームの元祖。画面右のレーダー画面をてがかりに敵機や障害物を撃ち落としながら宇宙空間に散在する敵の宇宙ステーションを全て破壊したら、ラウンドクリアなのだ。



King & Balloon キング アンド バルーン

⑤王様を助けるとかさを広げてふんわり

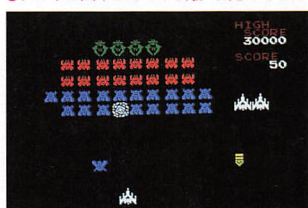
上空に浮かんだ風船を大砲で撃ち落とすアクションシューティング。風船は次々と地上めがけて降下してくる。地上にはなぜか王様がうろろろして、油断していると風船にさらわれてしまうので、すかさず風船を撃ち王様を助けるのだ。



GALAGA ギャラガ

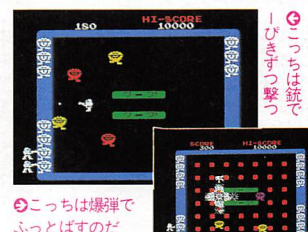
⑥クルッと回りこんでくる敵に気をつけろ

かつてゲームセンターで大ヒットしたシューティングゲームのMSX版。上空からおそってくる虫のような敵を撃ち落とすのだ。敵に捕まった自機を取り返して合体するデュアルファイターや華麗なボーナス面も再現されている。



WARP & WARP ワープ アンド ワープ

最初は銃で敵を撃つシューティングステージ。中央のワープゾーンが光ったときにそこに飛びこむと、爆弾を仕掛けて敵を爆破するアクションステージにワープ! 2つのゲームを1つにまとめたような、不思議なシステムのゲームだ。



TANK BATTALION タンク バタリアン

⑦せまる戦車やじゃまな壁はぶちこわせ

迷路状に入り組んだカベと通路でできた画面の上方から攻めてくる敵の戦車を撃破するゲーム。ときおり出現するピカピカと車体の色が変わる敵を倒すと自機がパワーアップして、連射できるようになる。自軍の司令部が破壊されると自機が全滅するとゲームオーバー。



XVM エックス ブイ エム

⑧XVMだけはBGMもFM音源対応だよ

新作なんだけど画面を見ているとどう見てもMSX初期のゲームとは思えない、レトロ風のシューティングゲーム。XVMとは「ゼビウスもどき」だそうで、ナムコの名作『ゼビウス』同様に空中用、地上用の武器を使い分けて敵を攻撃するようになっているのだ。





「しょうがいのあいを ちかえ！」



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

毎号新しい試みをして楽しませてくれるDS。今回は11月8日発売のクリスマス号を紹介しよう。DS2号ではクリスマスツリーを飾るBGVがあったね。創刊してもう1年以上たつのだ。早いなあ。

すごろくRPG ルーンマスター

4人で遊べるすごろくRPG。すごろくだから、最初にゴールのマジックタワーに着いてルーンズリングを手に入れたヤツが勝ち。けっしてパーティを組んでいるわけではない。みんながライバルだ。サイコロの目に運命をたくして進もう。途中で落とし穴の1回休みや分かれ道、お城に止まると軍資金として財産を奪われるなどがすごろく的なところ。また、町があって武

器屋や宿屋があったり、止まったコマでモンスターと闘ったりするところは完全にRPG。以下はある日のゲーム風景。メンバーは自分と、アップル、バナナ、キウイの4人だ。

	7 これがスタート時、バ ラメータはこんな感じ		7 武器屋で買った物、町の お金がたまれば、町の
	2 キャンプしているコブ リンに気づかれる		8 強襲スフィックスと対 決。倒すと1500G
	3 分かれ道はサイコロを 振って方向を決める		9 妖精はつぎの町までワ ープさせてくれる
	4 キウイは落とし穴には まって1回休みだ		10 突然、水をつかさどる Wエレメントが現れる
	5 リゼリア王国で軍資金 として財産を取られる		11 ついにマジックタワー までやってきたぞ！

迷路RPG 魔導物語

「おまえの力がほしい」といわれて地下牢にとじこめられた主人公。脱出を試みるが、途中で会うミイルからカーバンクルの謎を知らされ、迷宮奥深く進んでいく。以下はその途中まで。

	1 地下牢から脱出する主人 公。ここから始まる		5 ミイルのライラの地下迷 宮のカーバンクルとは？
	2 衛兵のママイがうろつろ しているので呪文で退治		6 ライラの遺跡の地下迷宮 をめざす主人公だ……
	3 ホットウラワーの呪文を 使う。音声合成の音が？		7 地下迷宮にあるもももの 店の主人のももも氏
	4 迷路のなかで、ときとし て声をかけられる		8 ウオーン、という声ごと にも現れる狼男ちゃん
	5 ついにマジックタワー までやってきたぞ！		9 地下に降りて行く。地下 は？ 階まであるらしい

そのほかもろもろ

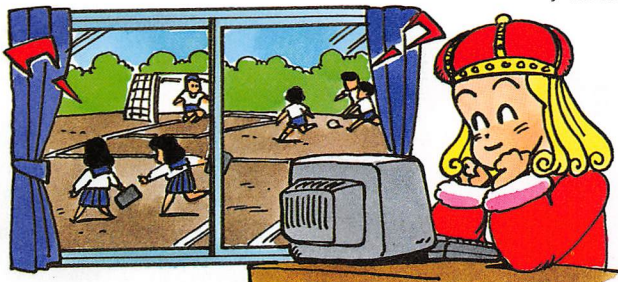
上で紹介している2本のほかに『イースIII』のデモ、シミュレーションの『アウトロー水滸伝』とエッチな『ランス』のちよつとだけプレイが入っている。そして期待の『ロードス島戦記』。ストーリーと登場人物の紹介のデモだ。早くプレイしたいね。

① マイクロネットの
アウトロー水滸伝
の先取りプレイあり

② アリスソフトのラ
ンスというエッチな
AVGの先取りプレイ

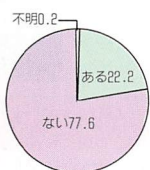
みんなはサークルに入って、MSXをやっているの？

by 飯島健男



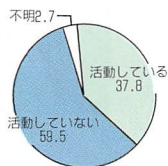
今回はパソコンのクラブ活動に注目してみた。学校や数人の集まりから、全国的な規模のものまでを対象に生の声を聞いてみたい。キミはクラブに参加しているのかな。では、10月号の結果から。

① 学校や職場など、あなたの身近なところにパソコンのクラブやサークル(たぶんなる友だちの集まりの会)ではなく、きちんと活動をしていると思われませんか。

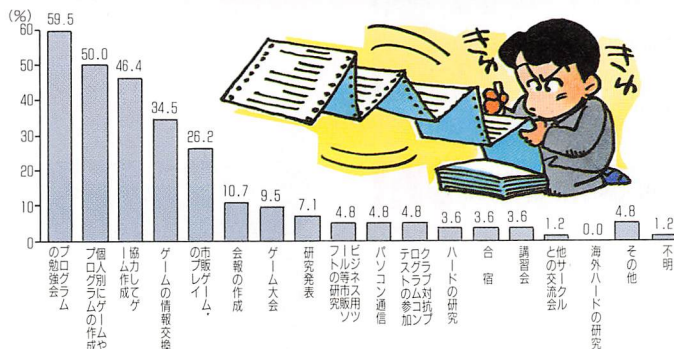


前回のデータ学で、パソコンを通して友だちの輪を広げている人は、かなり多いという結果が出た。そこで、たんに友だちと情報交換をするだけでなく、サークルやクラブ活動を中心にパソコンが活用されているかどうかの結果をま

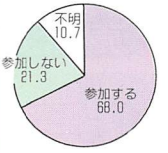
② ①ではいいと答えた人で、実際に所属しているか、活動していないか。



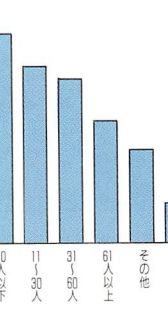
②、あるいは③ではいいと答えた人で、あなたの所属しているクラブで、現在はやっていないが、今後やってみたい活動は何ですか。④と同じなから2つまで答えてください。



③ ①でいいと答えた人で、参加してみたいか、と思いますか。



④ ②ではいいと答えた人で、あなたの所属しているクラブの活動はどのようになっていますか。いくつかでもお答えください。



⑥ ①あるいは②ではいいと答えた人で、今後やってみたい活動は何ですか。



めたものが今回のデータ学だ。

まず、①のグラフ。これは、自分のまわりにそういったサークルやクラブが存在しているかを聞いたもの。残念ながらあまりないらしい。近くにある人でも②のグラフを見てみると、そこで活動している人は37.8%と少ない。

だが、③の結果を見てみると、もしそんな活動の場があったなら参加してみたいと考えている人は、68%もいる。これはどういうことだろう。近くに活動の場がない人はしかたがないが、ある人はもっと参加してもいいと思うのだが……。しいて考えると、クラブはあることはあるが、活動内容が自分の思っているものとずいぶん違っているのかもしれないということ。いくら近くにあっても参加し

たい活動を行っていないならやってもしかたがない。そういったことをこの3つのグラフは物語っているようだ。

④は、やはりそういったクラブの人数。11~30人程度のもが多く、10人以下がそのつぎ。小規模のクラブが多いようだ。全国的なものも意外に多いかなと思ったのだが……。

さて、それでは実際にどんなクラブ活動を行っているのかを見てみよう。⑤のグラフを見てみると、プログラムの勉強会が1位。ついで実際にプログラムの作成と、かなりプログラム志向が高い。ということは、みんなが求めている活動は、もっとフランクにワイワイ話し合える、楽しいものかもしれない。そのへんを調べてみようとしたのが⑥のグラフだったが、アンケートの欄で記述の間違ひ(すみません)もあってか、とても結果とはいえないものになってしまった。現状では、パソコン系のサークルはあまり受け入れられていないようだが、今後の活動に注目したいね。

次回のお題

サークル活動で、ゲーム制作がけっこう行われているようだ。実際にパソコンを手に入れた人たちのなかにも、ゲームを遊ぶだけでなく、自分で作ってみたいと思った人もすくなくはないはずだ。そのへんはファンダムの人気からもうかがえるね。そこで次回のお題は、自分でゲームを作るとしたら、こんなゲームを作りたいというアンケートをとることにした。もちろん、実現不可能なものでもいいし、プロではないのだから、商品化することを考えなくてもいいし、とても小さなゲームでもかまわない。ゲームはゲームだ。そして、その意見は自分の遊びたいゲームにつながっていると思う。どんなゲームが浮き彫りになるかな。このアンケートは88ページで行っている。結果は2月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/9月15日から10月14日まで

期間中に発売されたソフト

9月

15日

シルヴィアーナ(D)パック・イン・ビデオ/7,800円

もともとはファミコンのRPGの移植版。とはいえ、すいぶんMSX2用に作りなおされているので、できればいい。キャラクタもかわいいし、ストーリーも複雑ではないので、気軽に楽しめるRPGとしてもってこの1本という感じ。



ガールズパラダイス(D)/グレート/7,800円

東方にあるという暗黒大陸をめざして旅にでた18歳の少年が、嵐にあいたどりついたのは、なんと女の子だけの島。この島では男の存在は貴重。そこでキミはアイドルから女王まで、好き放題にアタックして……。そんなうれしい設定のエッチなAVG。



20日

禁断のパラダイス(D)/全流通/6,800円

最初から最後まで、エッチ、エッチ、エッチの連発のアダルトAVG。熱帯のジャングルを背景にして、かわいい女の子たちのみだらな姿が、これ1本でたっぷり楽しめる。おもいっきりエッチソフト。



今回の期間中に発売されたソフトはなんと6本だけ。でも、この先、年末発売予定の新作はたっぷり。嵐のまえの静けさってところかな?

対応機種種の記号の意味

無印はMSX2/2+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かて機能が切り換わります。☐はMSX-MUSIC対応です。

21日

ウルティマII(D)/ポニーキャニオン/7,800円

RPGの代表的存在「ウルティマ」の第2弾。今回は、タイムゲートの採用で時間を超えた冒険がくりひろげられる。難易度も高い、本格RPGだ。



22日

スーパー大戦略マップコレクション(D)/マイクロキャビン/3,800円

タイトルどおり「スーパー大戦略」のマップデータ集。これだけでは遊べないけど、これさえあれば、遊びつくした「スーパー大戦略」がよみがえる。



10月

8日

ディスクステーション7号(D)/コンパイル/1,940円

このコーナーのレギュラーおなじみ「ディスクステーション」の7号。今回は、ゲームアーツからの好評サムシリーズはお休み。そのかわりといっではなんだけど「ファイアーホーク」のデモと、Mファンからはファンタムのパズルゲーム「香港」が楽しい。



ソフトなんでもベスト 10

さて今月発表の「Mファンにだまされたベスト10」。なかなかシビアな意見が多く、ハガキを読むたび胸を痛める担当者ではあります。結果は右のよう。意外に人気のゲームがあったりしておもしろい結果になった。人気のゲームには、期待が大きすぎたりするのかな? どちらにしても、みんなはなかなかきびしい。当選者の発表は89年1月号のこのページの欄外で。

続いてつぎのベスト10。今回はソフト自体ではなくて、「ソフトハウスベスト10」。このゲー

ムならきつとおもしろいとか、ここは絶対発売を遅らせないからいいとか、どんな理由でもいいからキミの信頼おけるソフトハウス(つまりメーカー)を1~3位まで3社を選んでハガキに書いて送ろう。このベスト10に関しては、かならず理由を書いてね。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMMSX・FAN編集部 ベスト10係まで(11月20日必着)。抽選で5名にテレカ、1名に1位のソフトハウスにちなんだ賞品をプレゼント。

Mファンにだまされたベスト10

順位	ソフト名
1	スーパー大戦略 (マイクロキャビン)
2	クリムゾンII (クリスタルソフト)
3	ラスト・ハルマゲドン (プレイングレイ)
4	激突ペナントレース (コナミ)
5	死霊戦線 (ビクター音楽産業)
6	ディガンの魔石 (アーテック)
7	ハイライド3 (T&Eソフト)
8	グレイテストドライバー (T&Eソフト)
9	激突ペナントレース2 (コナミ)
10	信長の野望・戦国群雄伝 (光荣)

◎人気ゲームがずらりと登場して、意外な感じのベスト10。人気があるだけに期待が大きくなりすぎるのかもしれない? なかなかきびしい意見が多い

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前週順位	ソフト名
1	—	イースIII
2	—	ディスクステーション7号
3	—	ログアライアンス
4	—	シンセサウルスVer.2.0
5	1	激突ペナントレース2
6	6	A列車で行こう
7	—	夢幻戦士ヴァリスII
8	9	アンドッドライン
9	5	テトリス
10	4	信長の野望・戦国群雄伝

◎初登場ものがけっこう多い。イースIIIの人気はともかく、ログアライアンスの健闘はなかなか。テトリスもふい。(10月23日調べ)

協力: サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

ベスト10 応募券

12

134

はやく姿を見せて当選者: ファルコムサウンドカタログCD (キング) を〈徳島県〉平田仁志、テレカを〈東京都〉久保信敬〈大阪府〉金堂賢一〈東京都〉村田芳二〈大阪府〉河内潮〈徳島県〉岡本真紀(敬称略)にプレゼント。

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

ソフトハウスはみんな年末商戦にむけて新作を準備しているため、予定は多いのに、この時期、新作の情報はかえって集まりにくい。なんて苦しみながら構成を考えていたら、あ

とからあとから湯水のように新作たちがわいてきた。今度は逆に入りきらないほど。その結果、BIT²の『ピンクソックス』が欄外になってしまった。ゴメンね、でも見てね!

※画面はすべて開発中のものです。

ドラゴンスピリット

■ナムコ ■ ☎03-756-2311 ■ 発売日未定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
予定価格	未定
ジャンル	シューティング

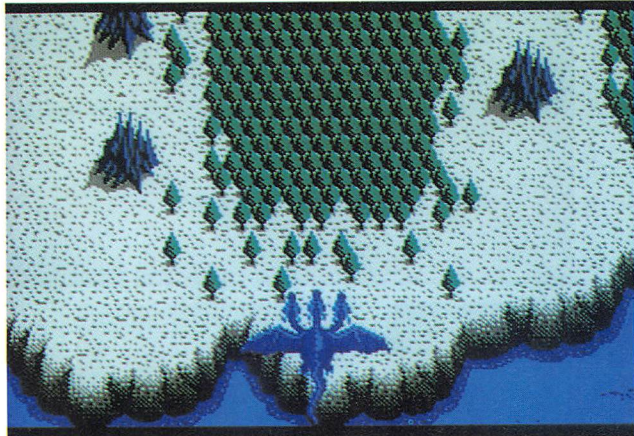
大人気ドラスピの途中経過

以前から、このコーナーでも何度か紹介しているナムコの『ドラゴンスピリット』。発売までは、まだ時間がかかるけど、以前、紹介した背景にドラゴン(プレイヤー)のグラフィックが加わったのでちょっと報告。

内容は、もうおなじみのパワーアップ型のシューティングゲーム。ただし、自機にあたるのはドラゴン。パワーアップすると、双頭のドラゴン、ゴジラの

宿敵キングギドラのような3本の首を持つドラゴンへと変化し口から吐く炎も強力になっていくというぐあいだ。弾にあたりにくいよう小さくもなったりもして、パワーアップのバリエーションも豊かだ。人気を裏うちするように、バリバリに楽しいシューティングなのだ。

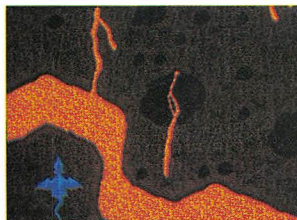
ところで気になる音源の話だけど、残念なことにまだ未定。年明けにははっきりするかな?



◎背景にドラゴンのグラフィックが加わって、ドラスピらしい画面になってきた



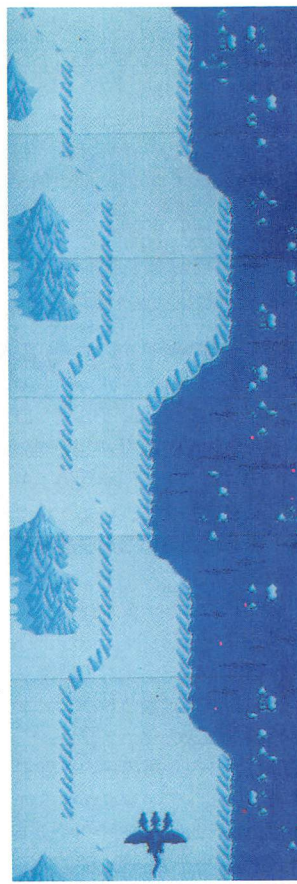
◎これはステージ1。いかにも見慣れたドラスピの画面。地上から飛び立つ敵の波状攻撃がづらいステージだ。敵がはやく見たい



◎ステージ2。赤く不気味に光る火山のステージ。本当なら、溶岩のなかから生まれる火の鳥の敵がなかなかカッコいいのだ



◎ステージ3。枯れた木が左右をふさぐジャングルのステージ。ハチやカエルのような不気味な敵がつきからつきへと登場する



◎ステージ6の部分マップ。なかなかキレイ

お話だけでもいいですか?

〈コナミから新作の話題がわんさか!〉『スペースマンボウ』に続きコナミの新作2本。AVG『スナッチャー』の設定などを生かしたRPG『SDスナッチャー』(MSX2/2+ディスク版SQCカートリッジ付き、9,800円、年内発売予定)と、『メタルギア』の続編にあたる『ソリッドスネーク』(MSX2/2+メガROM版、7,800円、90年1月ごろ発売予定)。乞うご期待!

アウトロー水滸伝 極道陣取りII

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
予定価格	8,800円
ジャンル	シミュレーション

■マイクロネット ■ ☎011-561-1370 ■ 12月上旬発売予定

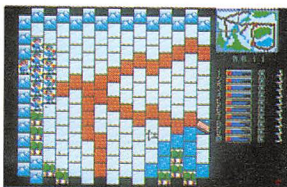
かわいいヤクザの戦争?!

『極道陣取り』の続編だけ前作とはがらりとイメチェン。かわいいヤクザ抗争ゲームだ。

ヤクザの抗争といっても、ゲーム中のキミの目的は、家(?)を守るために敵の陣地とつながっている橋をこわすこと。敵は、逆にキミの家をこわそうとしてくる。家が攻撃されたら反撃して、家を守りつつ3つの橋を破壊するのだ。通常はHEXのマップ画面。戦闘時には画面が切り換わり、ヤクザとは思えないかわいいキャラが、ハンマーやフライパンをふりかざしてドタバタ戦いはじめる。

いくつかあるコマンドで、全

10部隊に命令するのがキミの役目だが、このゲームはリアルタイムのシミュレーションなので、ひとつの部隊に命令をくだす間に、命令済みのほかの部隊はもう動いていたり、なにもしなくても敵が攻めてきたりと、大いそがしだ。どう動かか考えるときは、「時間を止める」コマンドを使う必要がある。



◎これが基本画面。左側にいるのが敵



◎自軍が橋のまわりに。橋を破壊しよう



◎敵が近づいてきた。接触すると戦闘だ



◎戦闘画面に切り換えたところ。赤が自軍で青が敵地面にうまっているのはやられたやつ。フライパンとハンマーの壮絶な戦いだ。自軍の被害が大きい。撤退だ

アルバトロスII

■株日本テレネット ■ ☎03-268-1159 ■ 12月発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
予定価格	未定
ジャンル	ゴルフ

本格ゴルフゲームの第2弾!

本格ゴルフゲーム『アルバトロス』がパワーアップして再登場。しかも、舞台を1920年代のイギリスにおきかえて、ゆったりと楽しめる格調高いゴルフを再現したものだ。

モードは、トータル打数を競うストロークプレイにはじまり、1~3人のパーティで4日間プレイした成績を競うトーナメント、2人対決のマッチプレイ、コンピュータ対戦者8人を倒すと美しいエンディングが見られるビジュアルマッチ、「ヴァリスII」のイメージガール、麻生優子ギャディをしてくれるトレー

ニングと豊富に用意されている。また、ビジュアルも1920年代の美しい自然を再現、地形も前作の2倍のデータで複雑に設定されている。コースは、クラブ・ツァファール(西ドイツ:難易度やや低め)、オールドアンドリュース(イギリス:難易度普通)、サイプレスコーナー(アメリカ:難易度高め)の3種類54ホール。すべて、実在のコースをもとに作成されている本格的なものばかりだ。

戦略的な本格ゴルフから、軽い肩ならしのゴルフまで、これ1本でたっぷり楽しめるぞ。



◎アルバトロスのバージョンアップ版だけあって、さすがに本格的。そこのお父さんホールどうですか?



◎ビジュアルマッチで見られる、美しいグラフィックのシーン



◎ゴルフクラブを買いないう貧乏なキミはこれでがまんしよう!

お話だけでもいいですか?

〈光栄から水滸伝ROM版登場〉発売予定はなかったはずの光栄の『水滸伝』のROM版が、急ではあるけど11月2日に発売されることになった。内容はディスク版とかわらず、SRAM内蔵で、価格も11,800円(サウンドウェア付きは14,200円)という仕様。また、光栄からはP128で紹介している『維新の嵐』も発売される。光栄のシミュレーション攻勢にキミの財布は耐えられるかな?

レナム

■ヘルツ ■ ☎03-371-3012 ■ 12月15日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
予定価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

邪教神の復活をくいとめろ

ジャンルはいちおうAVGと書いておいたけど、じつは、この「レナム」、AVGとRPGの2部構成でゲームが進行するという。街や村、ゲーム中の事件などは、すべてAVG形式、移動や戦闘、ダンジョンの中などはRPG形式、というぐあいに場所や状況でゲームシステムが

かわってくるのだ。

物語は、魔法一族レナムと聖剣によって滅んだはずの邪教神が復活したため、魔法使いの少女レームが、旅の途中に出会った仲間3人と邪教神を倒すべく旅をするというもの。ゲームは4人のパーティ形式。キャラクターも、忍者や武闘家など個性豊

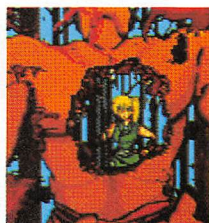
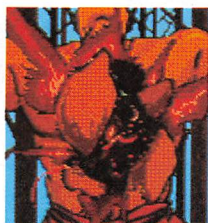
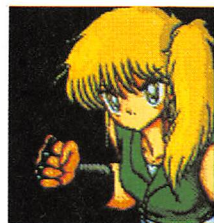
かなキャラばかり。彼らは、それぞれレベルが上がると魔法や忍術、拳法など、技を覚えて成長していく。そして、旅を続けるうちに聖剣をさがすのが最初の目的だ。

物語は、邪教神のみならず悪魔界の敵までも現れ、しだいに三つ巴の闘いへと……。邪教神をたおすためには、なんとしても聖剣と魔法一族レナムの力が

必要だ。危険な旅をのりこえて、レームは平和を守ることができるのだろうか？



④ゲームにはRPGシーンも多く登場するけど事件が起きたときはAVG形式だ



③女の子なのに猛烈なパワー。こんなカッコいいアニメーションもふんだんに入っている



②魔法使いのレームが旅の途中に出会う人々が仲間になってくれる。聖剣をみんなでさがせ



邪教神界 邪教四神官

ピーチアツプ

■もものきはうす ■ ☎0722-27-7765 ■ 11月25日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
予定価格	3,800円
ジャンル	バラエティ

エッチ版ディスクマガジン

売り上げベスト10なんかを見ると、「ディスクステーション」がいつも上位に顔をだしている。そんなディスクマガジン人気にあやかってか、今度はエッチ版のディスクマガジンが登場したのだ。

ディスク2枚組で3,800円とお得なうえに、内容のほうも、近未来を舞台にしたエッチなAVGに、正解すると女の子が脱いじゃうエッチなクイズ、そのほか、MSXの新作エッチゲームの先取りプレイなどなど、なにからなにまでエッチづくし。先取りプレイは、コンピュータ

レインの「テレフォンクラブストーリー」が入る予定。この先、こんなソフトが定期的に発売されるだなんて、女の子大好きなキミにはたまらない話だね。どちらにしても、一見の価値ありるところかな。



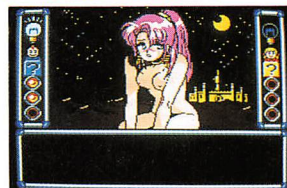
③これはAVG「とらぶるばーとなー帝都大作戦」の1シーン。なにかエッチな絵だな



④正解すると女の子が脱いでくれるクイズゲームのオープニング。この3人の女の子が脱いでくれるの？うーん、いいソフトだなあ



②どちらもクイズゲームの画面。表示されたクイズに答えて正解すると女の子がこんな姿に



お話だけでもいいですか？

〈復活!! ソニーの新作2本〉発売延期になっていたソニーの「プレイボール2」と「メンバーシップゴルフ」の2本が復活、発売されることになった。どちらも、MSX2/2+ディスク版、FM音源対応で12月上旬発売予定ということだ。価格は、前者が6,800円、後者が7,800円。来月には、2本とも紹介できるはず。それまで、もうすこしの間待っててね。

●突然だけどロードス島戦記(ハミングバードソフト)の最新情報 発売日のほうはまだ未定だけど、多少新しい画面が見られるようになったらしい。ゲームサンプルも11月中にできるかもしれないという状況で、うまくいけば年内に発売できるとか……。いずれにしても、次号では新しい情報をなにかしら紹介できると思う。期待しててね。

DD倶楽部 (ディーディーくらぶ)

■T&Eソフト ■☎052-773-7770 ■11月29日発売予定

媒体	MSX2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
予定価格	9,800円
ジャンル	ツール

やたら高速、たつぷり高機能

最近になって、いくつかグラフィックエディタが姿を現したけど、今月はT&Eソフトから発売予定の「DD倶楽部」をちょっと紹介。

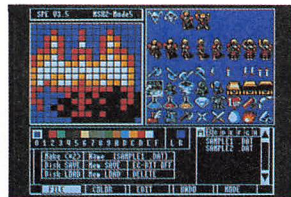
このソフトには2種類のエディタが用意されていて、どちらも、T&Eソフトが実際のゲーム開発に使っている本格派だ。T&Eの広報、吉川さんいわくゲーム開発のためのものでプロ志向のエディタだという。このエディタを使って、みんなにいいゲームを作ってもらえたらいい

とか……。

エディタのうち、ひとつは、MSXのゲームにいちばんよく使われるスクリーン5の専用グラフィックエディタ。もうひとつは、8×8、16×16、どちらのサイズもこなせるパターンエディタだ。操作はすべて、アイコンを使用、もちろんマウス対応だ。そして、なにより処理が速いのが特徴。高速、高機能CGエディタという肩がきはだてじゃない。使ってみれば、この速さにおどろくはず。



① 2種類のエディタか、データ管理をするためのMSX-DOSをメニューで選択



④ パターンエディタ。これを使ってアンデッドラインが開発されたのかな



③ これはグラフィックエディタ。絵を描くときはアイコンが画面の外にひっこむ



⑤ じつは上の写真も下の写真もルーナーズのグラフィックらしい

緊急フォロー シュヴァルツシルト

発売が延期されていた『シュヴァルツシルト』。ゲーム内容のほうは当初のままで、時間をかけて内面を充実/ご期待あれ。

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
11月下旬発売予定

媒体	MSX2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
予定価格	9,800円
ジャンル	シミュレーション

待たせに待たせて、やっと登場

お待たせの「シュヴァルツシルト」がついに発売される。まえにも1度紹介したことがあるけれど、お忘れの読者もいるかもしれないので、フォローの意味もこめてふたたび紹介。

宇宙に居住空間をもとめて、人類が宇宙へと進出し、スペースコロニーなどの開発もされるようになったところが舞台。そんな近未来の宇宙に、人間同士のみにくい争いから、戦争がおこった。8つの強国が対立し、宇宙は狂乱の時代をむかえる。

こういう時代背景をふまえて進めるSFシミュレーションだ。

キミの目的は、この戦争の絶えない宇宙を統括して、平和へと導くこと。軍事、外交、技術開発など、キミが指揮して政策をたてていくのだ。自国のまわりにながら起きているかをすばやく判断して、迅速に解決することが統括への近道。つまり、しっかりした戦略が必要となる本格シミュレーションなのだ。また、複雑でリアルなコマンド項目とはうらはらに、戦闘シーンのアニメっぽいグラフィックがかっこよくて、ゲームのほうはいっそう盛り上がる。SF好きの人にはおすすめだ。



② SFファンめよ的なキヤラがたくさん登場。こいつらを統括するのだ



③ 壮絶な戦闘シーンにはかっこいいグラフィックが表示される

④ これらがゲーム画面。情報がたくさん表示されている。これらの情報からまわりの状況を判断するのだ



お話だけでも
いいですか?

〈BIT²からもHなディスクマガジン〉BIT²からH版ディスクマガジン「ピンクソックス」が11月中旬(MSX2/2+ディスク版、2,800円)が発売される(右の写真)。楽しみだね。



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
11月	2日 ファイアーホーク(D)/ゲームアーツ/7,800円☒
	2日 水滸伝(R)/光荣/11,800円☒
	2日 水滸伝(R:サウンドウェア付き)/光荣/14,200円☒
	8日 ディスクステーションクリスマス号(D)/コンパイル/3,880円☒
	10日 アークスⅡ(D)/ウルフチーム/8,800円☒
	10日 銀河英雄伝説(D)/ボーステック/8,800円☒
	上旬 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
	上旬 サウルスランチ(D)/BIT ² /3,800円☒
	15日 クレセントムーンがある(D)/アリスソフト/5,800円
	中旬 神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円☒
	中旬 せまってみたい(D)/ハード/6,800円
	中旬 グラフサウルス(D)/BIT ² /9,800円
	中旬 ●ピンクソックス(D)/BIT ² /2,800円☒
	21日 倉庫番パーフェクト(D)/マイクロキャビン/6,800円☒
	22日 ●プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円☒
	23日 ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/9,800円☒
	24日 ウィザードリィⅡ(D)/アスキー/9,800円
	24日 アレスタ2(D)/コンパイル/6,800円☒
	25日 ●MSXプログラムコレクション 日本ファンダムライブラリー6(D)/徳間書店/4,800円
	25日 ミスティVol.2(D)/データウエスト/5,000円
	25日 ピーチアップ(D)/もものきはうす/3,800円☒
	25日 まじゃべんチャー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	25日 ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	27日 MSXプログラムコレクション 日本ファンダムライブラリー6(本)/徳間書店/820円(税込)
	29日 DD倶楽部(D)/T&Eソフト/9,800円
	下旬 維新の嵐(R)/光荣/11,800円☒
	下旬 維新の嵐(R:サウンドウェア付き)/光荣/14,200円☒
	下旬 シュヴァルトシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円☒
	下旬 ディスクNG(D)/ナムコ/4,800円☒
	下旬 紫禁城(D)/スキャップトラスト/6,800円
	下旬 ? 野球道(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/7,700円☒
	12月
8日 ディスクステーション8号(D)/コンパイル/2,900円☒	
8日 サーク(D)/マイクロキャビン/8,800円☒	
8日 ディオス(D)/サイン・ソフト/9,800円☒	
10日 ザ・ゴルフコース集(D)/パック・イン・ビデオ/3,800円	
上旬 メイキング・オブ・ブライ(本)/徳間書店/価格未定	
上旬 ナビチューン(D)/工画堂スタジオ/8,800円	
上旬 メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円☒	
上旬 プレイボール2(D)/ソニー/6,800円☒	
上旬 アウトロー水滸伝 極道陣取りⅡ(D)/マイクロネット/8,800円	
上旬 魔宮殿(D)/ソフトスタジオWING/6,800円	
15日 レナム(D)/ヘルツ/8,800円☒	
中旬 ファイナルファンタジー(D)/マイクロキャビン/7,800円☒	
中旬 天九牌 新桃源郷編(D:タケルでのみ販売)/スタジオパンサー/3,600円	
中旬 銀河英雄伝説パワーアップシナリオ集(D)/ボーステック/4,800円	
中旬 天使たちの午後番外編(D)/ジャスト/8,800円	
中旬 私鉄沿線殺人事件(D)/ジャスト/8,800円	

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	22日 スペースマンボウ(R)/コナミ/6,800円
	22日 ルーンワース(D)/T&Eソフト/8,800円☒
	下旬 プライ上巻(D)/リバーヒルソフト/8,800円☒
	下旬 ディスクNG2(D)/ナムコ/4,800円☒
	下旬 雀ボーグ(D)/ポニーテールソフト/7,800円☒
	? SDスナッチャー(D)/コナミ/9,800円
	? 維新の嵐(D)/光荣/9,800円☒
	? 維新の嵐(D:サウンドウェア付き)/光荣/12,200円☒
	? あーくしゅ(D)/ウルフチーム/価格未定
	? 気分はパステルたち(D)/グレイト/7,800円
	? 妖魔降臨(D)/日本デクスタ/7,800円☒
	? アルバトロスⅡ(D)/㈱日本テレネット/価格未定☒
	? ドール(D)/ハート電子/7,800円
	90年1月以降と発売日未定
ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円	
ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定☒	
ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/価格未定☒	
あぶないてんぐ伝説(D)/アリスソフト/5,800円	
エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定	
ドラゴンナイト(D)/エルフ/6,800円	
トリロジー(D)/クリスタルソフト/価格未定	
イミテーションは愛せない(D)/グレイト/7,800円	
雪の国クルージュ(D)/サイン・ソフト/8,800円	
シャティ(D)/システムサコム/価格未定	
ガルフォース 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	
ゼロ 第4のユニット4(D)/データウエスト/8,800円☒	
センターコート(D)/ナムコ/価格未定☒	
●ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/7,800円	
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	
ピバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円	
ジャックニコラスチャンピオンシップゴルフ(D)/ピクチャー音楽産業/価格未定	
ワークスグラフィサウルス(D)/BIT ² /16,800円	
ジェイルベイツ(D)/BIT ² /価格未定☒	
殺しのドレスⅡ(D)/フェアリーテール/価格未定	
ウルティマV(D)/ポニーキャニオン/価格未定	
麻雀狂時代Ⅱ(D)/マイクロネット/価格未定☒	
プロの碁パート3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円	
ディスクパック2(D)/パナソフトセンター/価格未定☒	
火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定	

この情報は10月25日現在のものです。

★『蝶類図鑑Ⅰ』(NEW SYSTEM HOUSE OH!)、『探偵団X』(ハート電子)、『JIS団基学校中級』、『棋譜入力&通信対局』(マイティマイコンシステム)は発売中止になりました。また、『サウルスランチ』(BIT²)は『シンセサウルス Ver.2.0』のデータ集です。

FAN CLIP

パソコンとアニメがはじめて 本格的に出会った『ブライ』 リバーヒルソフト



いちばん左のパソコンに原画をスキャナで取りこみ、以下、順々に右のパソコンへと流れるうちに原画に忠実になるように修正が施される。最後に宮崎さんのところでフィニッシュ

本誌「スーパーデータ学」の飯島氏は、あの「抜忍伝説」や「ラス・ハゲ」のシナリオを書いた飯島健男氏である。東京の飯島氏がそれまでいた会社をやめてフリーになったころ、ちょうど博多のリバーヒルソフトは本格的なRPGの開発に着手したばかりだった。しかし、リバーヒル

の岡崎一博社長が飯島氏と東京で会って話をしたあと、それまで作りかけていたRPGは捨て、飯島氏の語るシナリオの構想にかけてみる気になった。「個人的なつきあいはなかったし、とりあえず話だけでもという軽い気持ちで会ったんですが」（岡崎社長）。いま考えるといいタイミング



これまでの作品では鈴木さん(中央)が中心に開発を進めていたが、ブライでは宮崎さん(右)が大活躍している。左は岡崎社長



音楽・グラフィック・広報の3役を一人でこなしている宮崎慈彦氏

グだった。「リバーヒルとしてはRPGデビュー作ともいえる作品なんです。だから、これまでとちがって1つのプロジェクトとして進めたかった」（リバーヒル・鈴木理香さん）

ポリスターのGM関係プロデューサー^{かへい}寛氏の紹介で、音楽はロックバンドのSHOW-YAに依頼し、グラフィックは原画をアニメのキャラクタデザイナー荒木伸吾氏と姫野美智さんに依頼することになった。「荒木さんはパソコンにさわったことがないそうなので、まず



荒木・姫野コンビの原画(カラーコピー)。アニメのセル画に似た手法でかかっている

PC88をお送りして、電話で電源を入れるところから説明したりして」（鈴木さん）。ただ、荒木氏自身もはじめて出会ったパソコンの世界にぐんぐん引きこまれていったようだった。

「荒木さんと姫野さんの原画のタッチをいかにパソコンにとりこむか。そのシステムを作り上げるだけで1か月くらいかかりました」（音楽・グラフィック・広報担当の宮崎慈彦氏）

原画の寸法、アニメ的手法、スキャナで取りこんでからの色の修正……すべてに渡る画期的なシステムが、荒木・姫野コンビと宮崎氏の東京・博多間のやりとりのなかでできあがっていった。じつは、このときの話がいちばん感動したのだけが残念なことにもうスペースがない。完成したブライを見れば、きっとこのシステムのすばらしさがわかると思うのだが。

EDITORIAL WEATHER

なんだ、これ。

編集部が最後の大きめでパニック状態のある日、突然、ソフトハウスの光栄から副編少年Sあてに荷物が届いた。ストラテジーを担当しているSは、なぜか「やばい情報を書きすぎたための抗議の手紙」がたばになっ

て入っているのではと思ったそう。しかし、なかに入っていたのは4メガROMの基板だった。マニュアルも入っている。「ぐえっ、「維新の嵐」だ」。かぜをひいているうえに、睡眠不足で、金もなく、そのうえ印刷会社に攻められるわ、1人で原稿を遅らせているわたしが原稿をちっとも

書かないわで精神的な断崖絶壁に立っていたSは、ついに破裂してしまった。この大物新作ソフトの情報をどこに入れればいいんだ、と新作情報担当のまぬけさをののしり、もうこれ以上SLGを担当するのはいやだといいつつ、いそいそとMSXにROMをさしこむのであった。

次号1月号は なんでもない日のようにじつは 12月8日発売! けっこう重要な日だったりして

■PUBLISHER=山下辰己(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=佐瀬伸治 ■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=太田雅季+奥村英明+金子謙子+川尻淳史+佐伯憲司+神保都雄+引田伸一+藤本勝己+本多幸子+本田裕之+諸橋康一 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=田島由紀+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+佐藤俊行+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+しまづ★どんき+中野カンフー+野見山つつじ+市川誠+尾台誠+成田保宏 ■COVER ARTISTS=中野カンフー+椿嘉光 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせく(村山成幸)+胸ワードポップ(筒井雅浩+篠原正彦+石塚士一+崎山裕子+野々峯千尋+矢沢妙子+平間順子+井橋紀代子+蕪木紀久枝+姫野典子+佐取恵+富岡欣子) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

AD INDEX

アスキー	90~91、141
キングレコード	97
ゲームアーツ	96
コナミ	142~143
コンパイル	106~107
三洋電機	98~99
ジャスト	89
小学館	108
スタジオバンサー	101
ソニー	表2、3
T&Eソフト	104~105
電子技術教育協会	57
東京カルチャーセンター	4
徳間書店	112
日本ファルコム	109
日本テレネット株	100
株日本テレネット	110~111
マイクロプロブーズジャパン	93
マイクロキャビン	102~103
松下電器産業	表4
もものきはうす	92
リバーヒルソフト	94、95

ダブルブス

邪悪なるDavalpusの呪いにより、滅亡の危機に見舞われたLlylgamynの街を救うために、失われた守護神Gnildaの杖を取り戻さなければならぬ。これを手にするには、数多くの魔物、罫、謎がひそむ地下6階に及ぶ迷宮がまちうけている。
そして今、「ウィザードリィ」の試練なる戦いにおいて、鍛えに鍛えぬかれたトレポールの精鋭達に、新たなる冒険が始まろうとしている。

大君主トレポールの精鋭達に告ぐ。

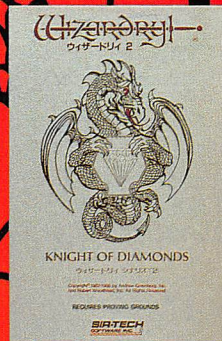
MSXウィザードリィファン待望のシナリオ2作目「ウィザードリィ・KNIGHT OF DIAMONDS」が登場。前作の冒険で鍛えぬいたきみのキャラクタを「ウィザードリィ・KNIGHT OF DIAMONDS」に転送させ、新たな冒険へと出発する。モンスターのグラフィックは前作同様、イラストレーター末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力により美しいグラフィックを実現。きみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。

11月24日(金)発売

Wizardry[®]

ウィザードリィ2 KNIGHT OF DIAMONDS

ナイト・オブ・ダイヤモンド



待ちうける魔物どもは、最初の冒険の時よりも手強い。

＜ご注意＞

- このゲームをプレイするためには「MSX2版ウィザードリィ・シナリオ1」のディスクまたはROMが必要です。
- このゲームではキャラクタを作成することはできません。シナリオ1で育てたキャラクタを転送してプレイします。転送したキャラクタのレベルが高ければ高いほど冒険が楽になり、レベルが低ければ難しくなります。
- プレイ用のディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。ブランクディスクは付属しておりませんので、市販のディスクをご用意ください。
- ROM版から転送する場合は、転送用として2枚のブランクディスク(3.5-2DD)をご用意ください。

■対応機種 **MSX2**

MSX2+も可 (V-RAM128K)
3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)

■定価 **9,800円**

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

ロールプレイングゲームの真髄 **ウィザードリィ** [好評発売中]

■対応機種 **MSX2**

(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)

定価 **9,800円**

(V-RAM128K) ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)

定価 **12,800円**(メタルフィギュア付)

 **KONAMI**

SPACE

MANNEOW

スペースマンボウ

今、グラディウスを超える次代のシューティングが誕生しようとしている。

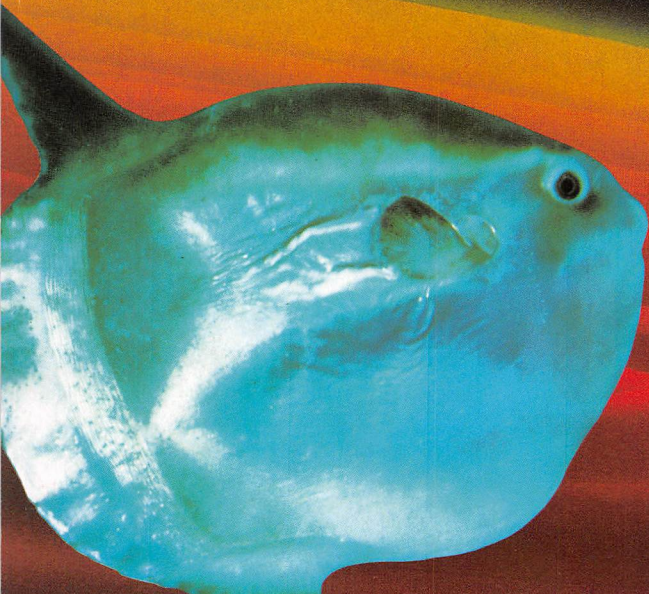
底なしの奥深さ、未体験のバトルフォース。

まったく新しいジャンルに突入する。

開発プロジェクトは最終カウントダウンに入った。

12月22日発売

MSX2,2+ 6,800円



シューティ

「SDスナッチャー」12月発売予定 9,800円税別 MSX2,2+ ディスク+ SCC カートリッジ



ングに突然変異。

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。

縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サワリの迫力が違う。約2万色の自然画面表示だから、美しさが違う。

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。
ワープロ用機に匹敵する美しい48ドット文字(PCI使用時)、かしい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて、難しい漢字をらくらく変換だ。

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で表示 & 印刷(PCI使用時)できるのだ。



●ルーンワース 開発元/T&Eソフト (12月発売予定)



●プレイ 開発元/バーヒルソフト (12月発売予定)

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ FS-PC1 標準価格59,800円(税別) ▼

48ドット・カラー・印字対応ワープロソフト内蔵

WSX
パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WSX 標準価格 69,800円(税別)

- ▶MSX2+パソコンは、MSX1/MSX2のソフトも使用できます
- ▶ハードディスクとデータ互換可能(別売ハードディスク使用)
- ▶高画質で楽しめる5映像出力端子付
- ▶漢字BASIC内蔵
- ▶FM音源内蔵
- ▶住所録「フリーカード」など楽しく便利なソフトを内蔵
- ▶マウスを標準に255色のCGが簡単に描ける「グラフィック」など3年のソフトが入ったディスクが付属
- ▶お問い合わせ/カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(中学校)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)コンピュータ事業部 庶務部 MJF 係まで
- ▶MSXはアスキーの登録商標です

*印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。(色調等、実際のものとは異なる場合があります)



別売・マウス FS-IM1-H 標準価格7,800円(税別)

文字がキレイな

「48ドット・カラー」宣言

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引ききたつのである。

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

心を測る先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社