

平成2年1月10日発行(毎月10日発行)第4巻第1号(通巻34号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

●NEW

- アークスII/レナム
- プレイボールIII
- アウトロー水滸伝
- 銀河英雄伝説パワーアップシナリオ集
- シュバルツシルト
- ピーチアップ/ミスティ
- ウィザードリィII
- ディスクステーション8号
- ドール/紫禁城
- クレセントムーンがある
- メンバーシップゴルフ
- ピンクソックス

●LIST

ゲームプログラム11本

●秘情報満載

〈激ペナ2地区大会報告、イースIIIのウル技ほか〉

ゲーム十字軍

●ATTACK

スペース・マンボウ
サーク
維新の嵐
ルーンワース



●特別付録/永久保存版 MSXのハード&周辺大カタログ

新春特大号

1990
JANUARY
500YEN

1

SONY

(やさしい。)

「ミュージックだ。」

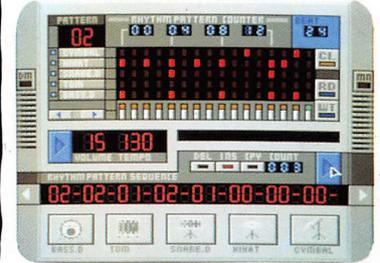


「F1シンセサイザー」
ついた。



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。

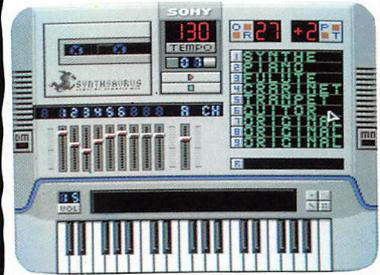


やさしいの①、楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来るのだ。

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ンタンに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。

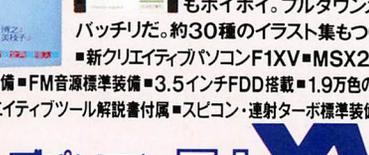
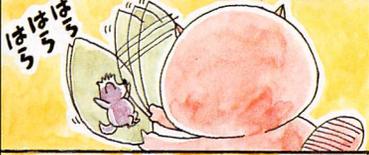


(みんなにスゴイ。)

タノシイ。)

「アニメだ。」

ボクは葉っぱでアニメができる。



たのしい
アニメ
たのしい

「アニメ」をついた。



グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたらもうとタノシイ。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、トラックボール、グラフィックエディターVer.20もついているんだ。

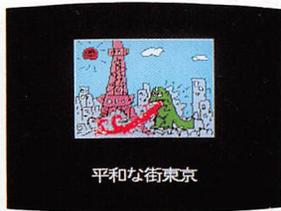
「君はアニメーターだ」

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。



オット、ジラゴの得意技

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。)



平和な街東京

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変えられる。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。



MSX2 MSX2+ HBI-V1 価格29,800円(税別)



みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門xv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。フ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

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)



半漢字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

君はダイヤモンドの 騎士になれるか？



これがダイヤモンドの騎士の装備の1つ、伝説の鎧だ！

(マジックアーマー)

邪悪なるタルハルブスの呪いにより、滅亡の危機に見舞われたリルカミンの街を救うためには、失われた守護神「ダイヤの杖」を取り戻すことが必要である。しかし、ダイヤの杖を手にするには、リルカミンの街に伝説として伝わる「鎧・盾・小刀・兜・剣」を捜し出し、偉大なる英雄「ダイヤモンドの騎士」として認められなければならない。そして今、「ウィザードリィ」の試練となる戦いにおいて、鍛えに鍛えぬかれた精鋭達の新たな冒険が始まった。



Wizardry

ウィザードリィ2 KNIGHT OF DIAMONDS

ダイヤモンドの騎士

■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。)

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2・ダイヤモンドの騎士」。今回の冒険に旅立つことができるのは、前作「ウィザードリィ・魔王の試練場」で鍛えぬかれたさみのキャラクタだけ。前作のキャラクタをウィザードリィ2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、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。さみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。



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をご用意ください。



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** [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**
(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)
(表示価格には消費税が別途付加されます。)

君もウィザードリィ・プレイヤーズ フォーラムに登録しよう！

入会するといろいろな特典があります。
MSX2版「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」のパッケージに入っている申し込みハガキ、または、ポスターのあるお店に置いてある申し込みハガキで、お申し込み下さい。

○ただいま会員
募集中！

入会無料



1 1990 JANUARY CONTENTS

FAN ATTACK

コナミのシューティング大作！ 前半4面を超徹底攻略！

スペース・マンボウ 6

第1部のすべてを攻略。皆のマップも大公開だっ！

サーク 16

坂本龍馬で海援隊結成をみようじゃないか！

維新の嵐 22

主人公と美少女ミリムの体験する冒険とは？

ルーンワース 28

FAN NEWS

アークスII ビジュアルシーンのキレイな大人気RPG 120

プレイボールIII 守備がセミオートになっている野球ゲーム 122

アウトロー水滸伝 かわいくコミカルなお手軽シミュレーション 124

シュバルツシルト 銀河を統一する壮大なシミュレーション 126

レナム レナムと聖剣を探すRPG的AVG 127

ウィザードリィII レベルアップもアイテムもすごい 128

ドール アンドロイドの悲しい運命がテーマのAVG 129

メンバーシップゴルフ 練習をつんでレベルアップ 130

紫禁城 麻雀牌を動かし通路を作る難解パズル 131

銀河英雄伝説パワーアップシナリオ集 10本の追加シナリオを収録 132

ミステイ5 本の短編ミステリーを楽しむ 133

クレセントムーンがある 三日月のあざのある子はだれ？ 134

ピーチアップ 美少女のディスクマガジン 135

ピンクソックス ディスクマガジンのエッチ版 136

DSfan #8 ディスクステーションの情報ページ 137

PROGRAM

ファンダム 45

1画面6本+N画面3本+10画面1本+FP部門1本

ファンダム通信スペシャル 63

はじめてのファンダム 64

EDファンダム 65

ファンダムハウス 83

AVフォーラム 84

第3回MSX・FANプログラムコンテスト結果発表 110

BASICピクニック LINE文の遊び 112

FM音楽館 86

ビートルズ：IN MY LIFE / 女神転生：戦闘のテーマ / オリジナル：SA VANNA / イース：フィーナ / オリジナル：きもちわるい音、パチンコのフィーバーの音 / オリジナル：LIGHTING

ゲーム十字軍 32

のぞき穴：激ペナ2、イースIII / 通りぬけ：グラムキャッツ、ガウディ / そのほか：歌を詠む会、イラストのコーナー、激ペナ2大会(全国版)地区大会(滋賀県〜沖縄県)

'89 年末話題のRPG 118

ブライ、ロードス島戦記、FFの最新情報を満載

情報 おもちゃ箱 **FFB** 106

GM、新製品、お年玉プレゼントなどなど

FAN STRATEGY 41

信長の野望(全国版)：畠山義綱のおいしい技、大名の能力値を高くする / 信長の野望・戦国群雄伝：脅迫+夜襲のテクニック、民忠を上げる / ちよいネタ伝言板

記憶のラビリンス 第9回 116

RPGのおもしろさって何ですか？

THE LINKS INFORMATION PAGE 90

ますます新人増で、うれしい悲鳴！

M・FANスーパーデータ学 138

89年の10月に発売になったMSX2+の新機種にもの申す！

INFORMATION

ON SALE 139

COMING SOON 140

SDスナッチャー / ソリッドスネーク / ナビチューン / ディオス / 天九牌スベシヤル桃源の宴 / あーくしゅ / 気分はばすてるたち // 魔宮殿ほか

MSX新作発売予定表 11月24日現在の情報を満載 145

FAN CLIP コナミ 146

読者アンケート 掲載ソフト36本プレゼント 92

特別付録

永久保存版MSXのハード&周辺大カタログ

HARD DASS

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-431-1627

1月23日発売予定

媒体	LD × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源、ROMはディスク、FMはROM、MSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種 / ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量 / MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするの、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能 / ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりにつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格 / 消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

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、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいつさいお答えしております。(年末年始は12月23日から1月7日まで編集部はお休みとなります。ご注意ください。)

☎03-431-1627



FAN ATTACK!

注目のパワーアップシューティングを4ステージまで!

スペースマンボウ

SPACE MANBOU

コナミ

☎03-264-5678

12月22日発売予定

1989年最後を飾るコナミ期待の新作を4ステージまで一挙に大公開。縦に横に、そしてななめにスムーズスクロールするこのスーパーゲームをたっぷり、じっくり御案内。

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニュー
価格	6,800円

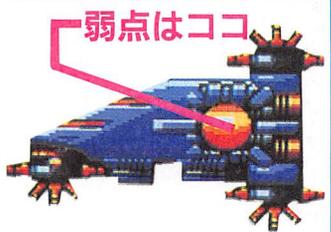
1 STAGE 地上エリア

惑星防衛システムが作動し、地上から数々の攻撃をしかけてくる。最後には、巨大要塞も待ちうけているぞ!

まずは宇宙空間で敵と戦い、おもむろに地上エリアに突入する1ステージ。地上には、幾多の砲台が設置されており、ガンガン弾を撃ってくる。また、小型戦闘艦も飛び立ち、プレイヤーに襲いかかってくる。とにかく敵を確実にひとつずつ倒していくことが大切で、1ステージといってナメテかかっていると、やられてしまうことがあるので要注意だ。最後の超超超大型戦車をぶちのめす感激を味わえばもうこのゲームのとりこだ。

PHASE 1-1 小型戦闘艦

地上に待機していた小型戦闘艦がプレイヤーの接近により、突如として飛び立ち攻撃してくる。全部で4機。どれも中央のコアが弱点だから、そこを狙え。



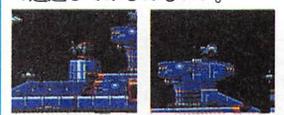
①プレイヤーが近づくと……



②飛び立って弾とサコキャラを吐くぞ

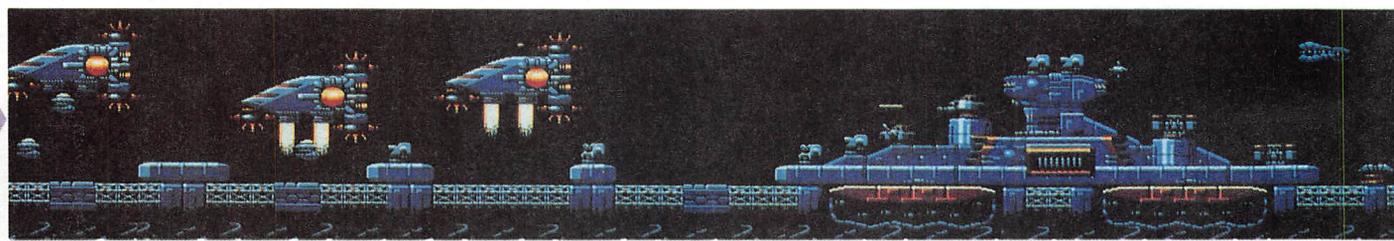
PHASE 1-2 砲台に注意

ここには大きいのが2門、小さいのが4門、砲台が備わっている。とにかく壊しておかないと、あとあときつくなってくるぞ。腕に自信のある人は破壊しないで通過してみるのもいい。



①左の大きいほうの砲台の弾は速いぞ

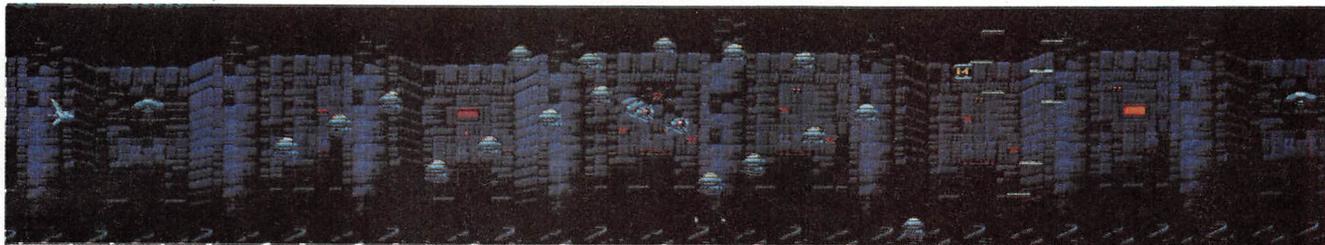
ついで



START

ザコキャラ

ここではパワーアップすることが1番の目的。とにかくカプセルを出す敵は、ぜがひでも倒そう。編隊で襲って来る敵は、必ずといっていいほどカプセルを持っているので要チェック。



↑

ザコキャラ

ここまで最低、ミサイルとオプション1つは装備していないと、この先つらくなるぞ。

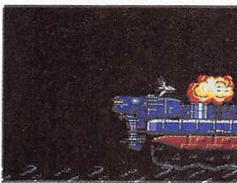
CONTINUE



↑

復活パターンを伝授 CONTINUE

もう何も失うものはないという気持ちでガンガンいこう。出てくる敵はすべて倒す、破壊するという精神でいけば、ひかりはおのずと見えてくるだろう。気づいたときには、スピードにミサイルぐらいは付いて、さらにショットパワーもあがっているはずだ。オプションだって確実にとれるし、運がよければ2つ、ってことはさすがにないけどね。



果敢に
アタックせよ!



①出てくる敵は速攻で倒す
要なのである
②このような特攻精神が必要

PHASE 1-3

●巨大戦車の中核

この1ステージの最大の難関ともいえるところがココだ。この巨大戦車を動かしている中心部が登場する。とにかく光っている部分をただひたすら撃っていればいいのだが、ショットパワーが弱かったり、攻撃が遅れたりするとアツという間におしゃかになってしまうので、注意されたし。さあここを過ぎればついに1面のボスの出現、気をひきしめていこう。



③ここをただひたすら撃ち続けろ
④早め早めの攻撃が大切なのである

●驚異のナナメスクロール

スペースマンボウのひとつのウリでもあるのが、このナナメスクロール。しかしこのナナメスクロールに驚いてばかりいると、うっかり砲台に撃たれてやられてしまうことがあるので気をつけよう。



BOSS

シャパラ

BOSS

ショベルカーみたいな手をふりおろして攻撃してくるのがコイツの特徴。ある程度動きを予測していないと、この攻撃のエジキになってしまうぞ。しかしじつはコイツ、出現したと同時に弾を連射して撃っていれば…

⑤「ゲゲッ!」まことにやられる瞬間

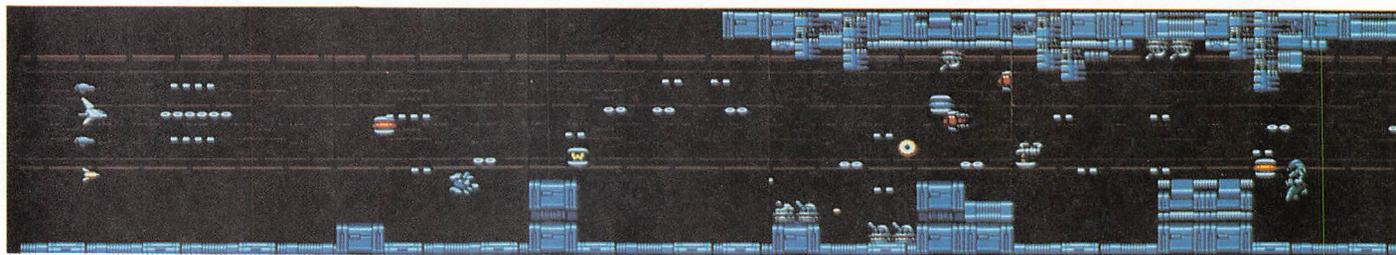


⑥この目が弱点だ、上からのミサイルと手には気をつけろ



2 STAGE 外壁エリア

ここは地上から惑星内部に入るためのゲート。惑星の外壁の中に、たくさんの物質を運ぶ巨大なリフトがある。



START

のんびりした感じで楽しめる前半はピシッとパワーアップしよう。特にオプションは後半に役にたつから、ぜひともそろえたいところだ。ザコキャラはなめてかかると連射しそこねてドカーンってことになる。特にロボットの形をしたやつなんかは要注意。ショットパワーが上がっていないとえらくカタいのだ。近づいてピシバシ連射だ！

PHASE 2-1

カプセル集めだ

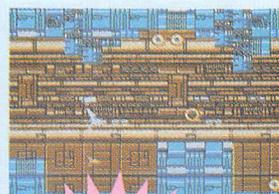
しっかりとカプセルをくれる赤いキャラをやっつけて、パワーアップだ。前半でフルパワーアップの状態を作れば、後半がどんなに楽になることか。



敵の動きに注意してカプセル集め

ブラックホール弾

ブラックホール弾なんて、なんかもすごい名前だ。威力のほうも敵全滅とすごい。青のカプセルを取ったらすぐには使わずに敵がウジャウジャと出てきたところで使おう。効果的にね。



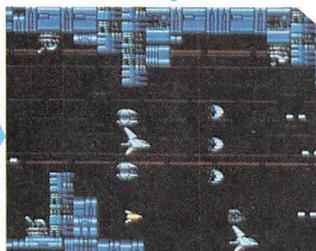
ドバッ!!

①画面が白くなると同時にほとんどの敵が消えてゆくのだ

②ショットボタンを押すとシュッとブラックホール弾が発射され、そして光を放つと……

CONTINUE 1

つづき



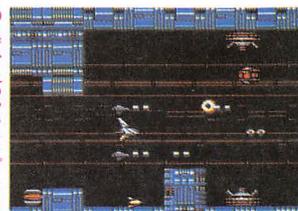
PHASE 2-4

うるさいぞ!! 上下に敵がウヨウヨ

空洞の上と下に3方向に弾を吐く移動砲台が出てくるとジョイスティックを握る手に緊張がはしる。下のほうはミサイルでやっつけちゃえば簡単だが、上のほうは、オプションを上向きに使うと、弾の間をぬうようによけなくてはいけないから前向きで使ったほうが得策だ。

①まず、上のやつをオプションでねらおう。ほかの敵にも注意してそのあと……

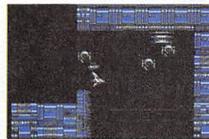
②下をミサイルでやっつけよう



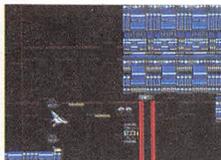
PHASE 2-3

ななめにスクロール

1 ステージとは逆にナナメ下にスクロールしてしまう。ぼけっとしていると下の壁に激突してしまうので気をつけてくれ。シャッターは早めに攻撃してやっつけたいね。上下に動く敵を壊せばOKだ。



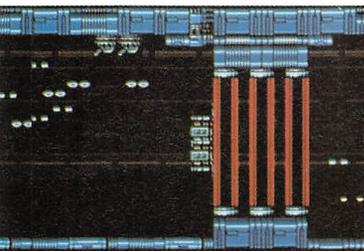
敵を生むジェネレーター



①レーザーのこま切れに気をつけて速攻で破壊だ

にくったらしい敵ども大集合だっ!!

このゲームに出てくるいやみなザコキャラどもを集めてみたぞ。みんなおとなしいカッコしてるけど、その攻撃や動きはイラツクやつばかりだ。ジワーと追いつめてくる浮遊型なんて、もう最低!



UNU

PHASE2-2

行く手をさえぎるヤツ

赤いバリアにくっついてる上下に動くやつが弱点だ。レーザーをかいぐってやっつけろ。

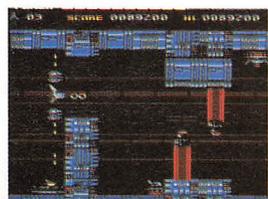


④ 2つの砲台を破壊すれば3つの赤いバリアがとけるようになる

PHASE2-5

のびのび

上下にのびたりちぢんだり忙しい敵だ。のびてくるやつの先端の赤い部分を攻撃しやっつけて活路をひらいておけば、敵と弾に追いつめられずにすむ。



④ のびたりちぢんだり忙しいこいつはやっつけないとじゃまなんだよな

パトラー



④ カターイ堅いロボット。こいつのおかげで何度死んだことか。まったくうらめしい

ハイビハイド



④ 4ステージ以降よくちよく現れる気の弱いやつ。でもレーザーだけはやめてほしいって感じ

ライフストーンの弾



④ 4ステージ以降座のライフストーンから出てくる。じつじつ追いかけてくるのだ

ホーミングボット



④ 機雷のような弾を出してくる砲台。ミサイルを確実に当ててはやめにつぶすのだ

モニターの弾



④ 上下に動くモニターから放たれる渦巻き模様の物体。かなりのスピードで体当たりしてくる

ソリアン



④ こいつからあのいまましい障害物野郎が生まれる。かなり耐久力があるやつつけてしまえば障害物はなくなるぞ

スティル



④ 2面の縦スクロール部の中を追いかけてくる。じりじりとした動きがいややつ!

ブリッツ2



④ 大きなカーブをえがきつつ飛んで来る。ザコとなめてかかると死を招くぞ

ストライダー



④ ビヨーンという擬音とともにジャンプするのがに憎らしい。えーい死んじゃえ!

ナーバス

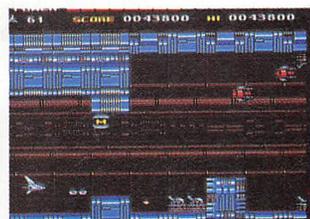


④ 1ステージに出てくるやつに似ているが、攻撃は機雷のような弾が自機を追いかけてくる

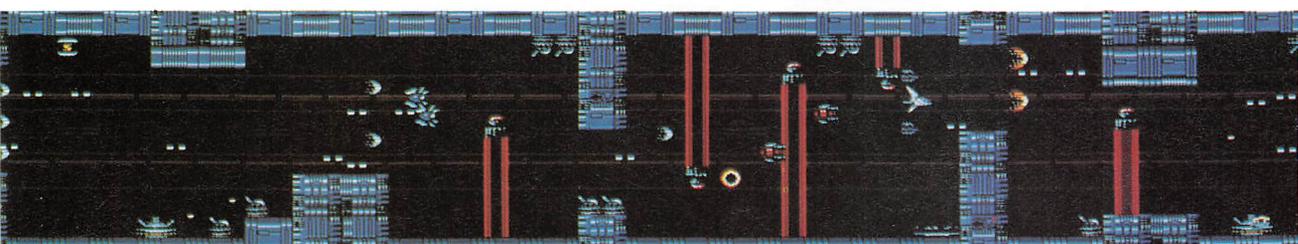
復活パターンを伝授 CONTINUE 1

まかり間違っても、最初だけに復活は簡単だろう。赤い敵をもらさず撃ち、固いロボットは大きく動いてかわしつつ地道にパワーアップをこころがけよう。パワーカプセルはとっておけばショットのパワーダウンを防げるぞ。

④ しんぼう強くカプセルを集めよう



④ まだまだこの面はこれから。しっかりと立ち直るのだ。大丈夫、大丈夫



UNU

2 STAGE のつづき

慣れないうちは何度も死んでしまうことうけあいな場所。デモプレイがすぐうまいから参考にしてみてね。

PHASE2-6

縦にもスクロールだ

ここがこの面の難所、縦スクロール部。上からプレイヤーを押しつぶすようにピストンが迫ってきてもうヒヤヒヤもんだ。ここでオプションが威力を発揮するぞ。なにしろ後ろに攻撃できるのはオプションだけ。ありがたや〜。

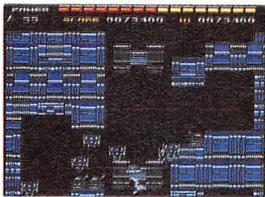
まず、行きどまりに来たら残らずザコを倒しておいてしばらくそこにとどまり、次の居場所になるところをさがそう。見つけたら、ピストンにタイミングよくもぐってオプションを上下に変更してピストンを通り抜ける敵に備える。そして、オプションを後ろ向きにしたら自機をちょっと上下にゆさぶるかんじで敵をやっつけて居場所を確保だ。じわじわとちかよってくるザコキャラにはこれが1番有効だと思う。

気をつけたいのは、武装がそろってしまうと自機が大きくなったような気分になって、よけいな弾までよけてしまう。あげくの果てにはまちがって壁とおともだち〜ってことになりかねない。うーむ、これは痛いぜ。といっいてもどうしようもないから、自機に意識を集中して弾の嵐をかいくぐるしかない。ピストンに潜りこむタイミングは遅め遅めをこころがけよう。

④ここでブラックホール弾がありがたい。こいつがあるとホッとすんだよね

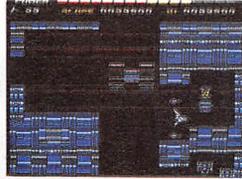
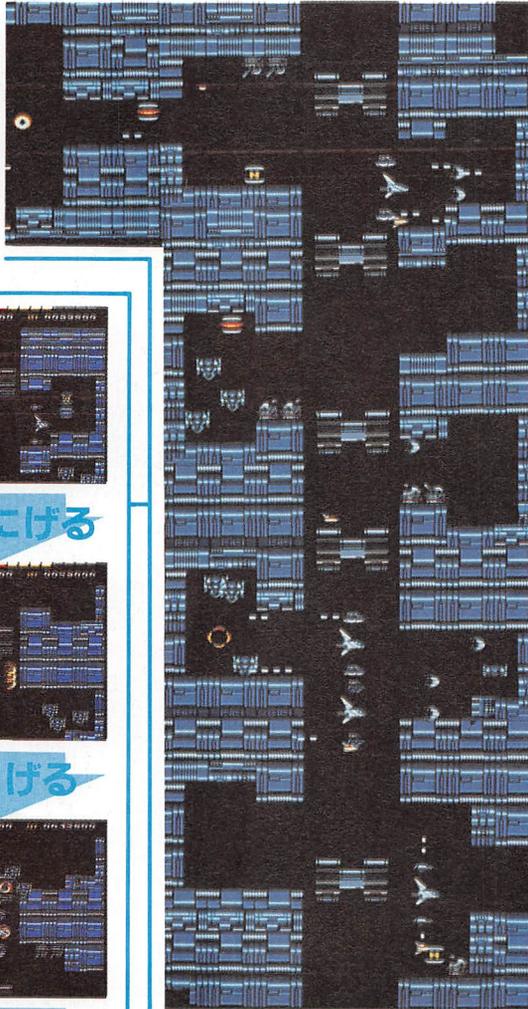


⑤ああ〜、つぶされるう〜！ 急ぎすぎるとこうなってしまうのです



つづき

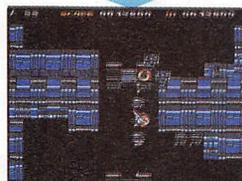
CONTINUE2



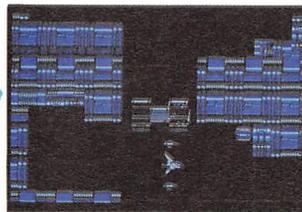
たげるにげる



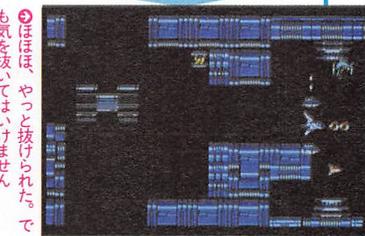
まだにげる



さあ横
ににげるのだ



ふう!



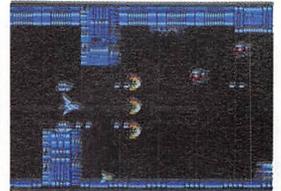
⑥ほほほ、やつと抜かれたても気を抜いてはいけません

⑦待ちうける砲台の数にこれからの激戦が簡単に予測できる。さあここから縦スクロール部の始まりだ。超キンチョーしちゃうぜ

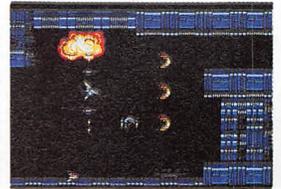
PHASE2-7

そろそろ終りかな

上と下にザコを吐くジェネレーターがいるけど、中から出るザコは自機に向かってくるからすばやくオプションで攻撃だ。ミサイルもちゃんと当てよう。



⑧うおっやっ! そらそらあ、とボスに向けて力が入ってしまう



⑨オプションを駆使しつつやっどこまできました。あとはスタグヘッドだけ

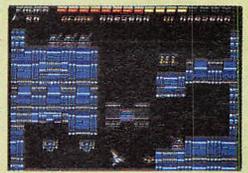
CONTINUE3

復活パターンを伝授

CONTINUE2

コンティニュー2は裸の自機でいきなり地獄の縦スクロール地帯に突入してしまうので、最初のカプセル集めは大切だ。オプションが1つとれば上出来。下に降りる途中でもう1つとって、完璧だね。るあっきー!

⑩オプション取りそこねてしまったらキチ



パワーUP!! —カプセルの出現順序を覚えるべし—

マンボウのおもしろさはいろいろな要素がうまくからみあって成り立っているけど、特にパワーアップはユニークだ。スピードは6段階までアップする。それからミサイルとニードルショット。ショットパワーはレベルゲージ制で4段階。ワイドショットもゲージによって進化するぞ。ほかにはオプションが自機の上下に付く。

オプション

スクロールの方向がバラエティに富んでいるので、自機の攻撃だけでは撃ちきれないやつも出てくるのだ。Bボタンを押すごとに前方、上下方向、後方とオプションの弾を撃つ方向が変わる。状況に応じて瞬時に使い分けられればプロだ。

前方



上下



後方



①前方→上下→後方そしてまた前方へと繰り返される。入りくんだ地形や多彩なスクロールに威力を発揮。壁に張り付いているいやな砲台なんかも片付けてくれる

●ニードル

攻撃を1点に集中したいときにはニードルがいい。自機が最初から持っている武器だ。



●ワイド

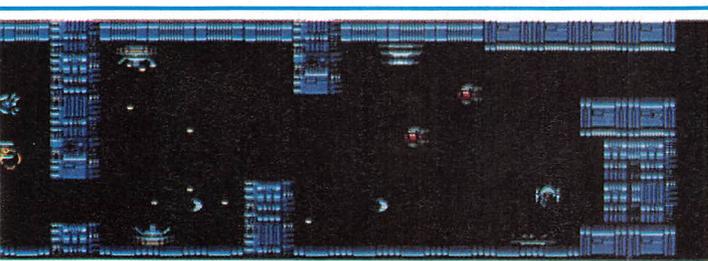
広い範囲にわたって攻撃できるが、多少連射しづらいワイド。オプションのないときに使え。



カプセルの出現順序

カプセルの出現順序は一度死んで復活したときに重要になるだけでなく、ブラックホール弾をいつ出すかという戦略にも大切な。ボスにもこ

れが効くことがあるのだ。基本的には下の流れの通り。すでに持っているアイテムのところは、パワーカプセルに変わる。ニードルショットを持っているときはワイドショットのカプセルが出て、ワイドをもっているとその逆になる。



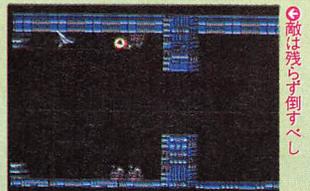
BOSS

CONTINUE 2,3

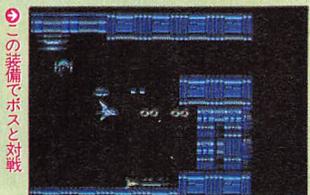
CONTINUE3

あえなくボスの前でやられたら、とにかくパワーカプセルを取ってショットのパワーを落とさないようにしましょう。どうやらしばらくカプセルを取らないと自動的に1目盛りショットパワーが落ちるようだ。ということはボスのところとかで時間を食っているとどんどん弱くなってしまふのだ。要注意だね。

それから、ワイド系の弾には頼らないほうがいい。ボスには連射することが、なにより大切なのだから。



①敵は残りず倒すべし



②この装備でボスと対戦

BOSS

スタグヘッド

2ステージの最後に現れるのがコの字形の戦艦、スタグヘッドだ。これだけ大きいので、どうしても中に入らなくてはいけない。なんとその中に雷が一閃!!

と思ったらほかにもビカビカッ。おまけに雷を出したまま前後に動くのでスリル満点なのだ。たまにちょろっと吐く弾もくせもの。こいつの弱みは中央にある赤いコア。パカッと開く間にショットをおみまいだ。近付いて撃てば効果絶大だ。ボス相手には全般的にニードル系で連射したほうが効果大だがここは特にそう。やつが出てくるときに画面左の上か下で待っていると本体の外側にすべりこめる。ここは雷も弾も当たらないところなのだけれど、一度入ってしまうと、動きがとれなくなるし、敵はやっつけられないのでほとんど意味なしワザなのだ。

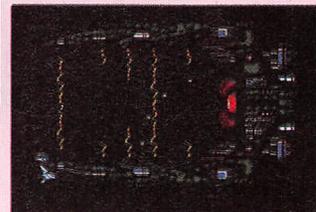


①上下の雷攻撃が恐ろしい。攻撃の前兆をよくみよう



②色が変わった。あともう少しでやつつけることができるぞ。がんばれ

③ここがあまり役に立たない安全地帯。単に閉じこめられただけ



3 STAGE 空洞エリア

丸みを帯びた岩盤が上下に見える。その岩盤にはプレイヤーの接近を感知してか、砲台が多数設置されている。

他のステージと比べて比較的ラクにクリアできるのが3ステージ。といっても最初はかなりとまどう場面もいくつか……。マップは短いのだがスクロールスピードが遅いのでボスに到達するまでちよびっと時間がかかるかもしれないぞ。敵キャラにはちよっと変わったヤツがステージ中盤に出てくるが、装備が充実していれば何もいうことはないし、スピンでもけっこうラクにクリアできる。スピードに慣れるのが最大のポイントだ。

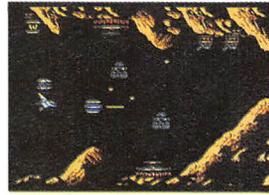
PHASE 3-1

ザコでパワーアップ

ここまでノーミスできた人や装備が充実している人は、このザコキャラはほとんど相手にしないでいいが、そうでない人は1匹残らずやっつけよう。



① 1匹残らず撃ちわとしてパワーアップだ



② 狭い通路を慎重に



③ 通路が狭いので敵には注意

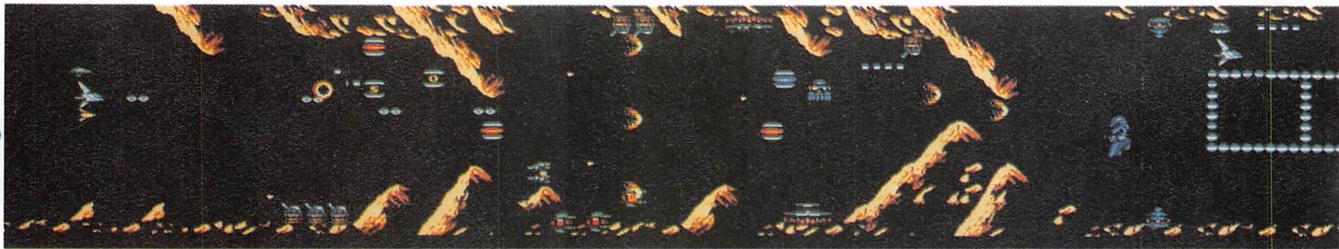
背後から敵が

フルパワーアップできた人もちょっと気を付けなければならぬのが、後ろから襲ってくる敵だ。ジワジワッとゆっくり後ろから編隊で迫ってくるぞ。



④ まだ、やなヤツが

START



PHASE 3-3

鼓動する生物

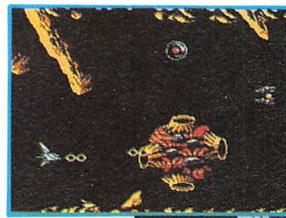
障害物野郎が過ぎ去ってほっとひと安心したところに、何やら怪しげな変な物体が登場する。コイツにうかつに近づくとこれまたワケのわからんシャボン玉のようなものを出してくる。装備がどうのこうのではなく、どんな状態であってもある程度距離を保ちながら、中心部分をひたすら撃っていけば倒せるぞ。もし上下から迫ってきたのなら、まずそいつらから倒せば安心だ。とにかく逃げてどこまでも追っかけてくるので、必ず退治しておきたい敵だ。



① まだこれは活動してない状態のときだ



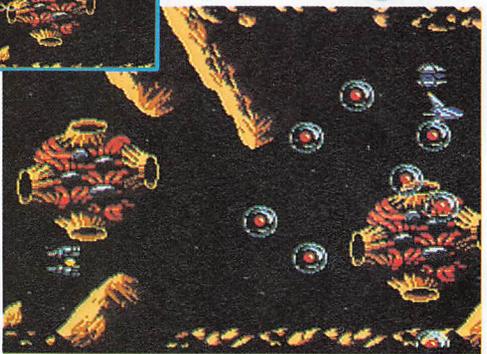
② このように4方向に引っかいキャラを出す



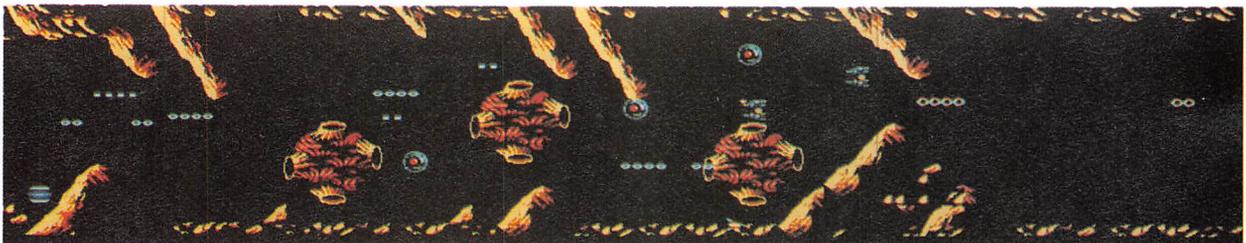
③ 球体の中心部分が弱点なので、そこを狙おう。周囲の敵にも気をつかえ

④ 弱気をだして逃げ出してしまつたら、あら、これじゃもうムリ

逃げるべからず



じじき



BOSS

CONTINUE 2

PHASE 3-2

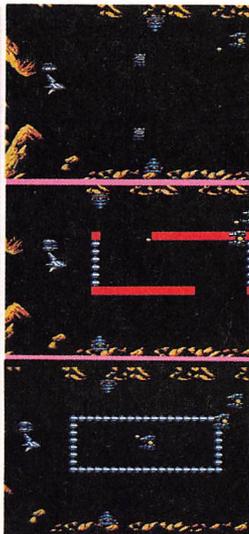
障害物をよけろ

3ステージの最大の見せ場ともいえるのがここ。初めて見た人は目が点になってしまうような攻撃をしかけてくる。2体の敵キャラが上と下から出てきて変な子供を出し、それがボックス型の障害物を造り出すのだ。



①弾を撃てばこの障害物は壊れていく

チエック！動きに注意せよ



②上と下にいるキャラが何やら吐き出し、それが障害物を形成していく

意外な抜け道を発見!!

この障害物野郎は、画面中央障害物をひたすら壊し続けるのが一般的な方法だが、思いきって自機を上(下でもいい)にもっていき、この障害物の発生原因であるもとを倒してしまうのも得策。鬼のようにカタイがオプションで撃ち続ければいつかは死んでくれる。



③出現と同時に弾をしっかりと撃ち続けていれば…

みごと撃破



④やりー！超うざったいヤツをやっつけた。これでもう障害物攻撃はなくなるぞ



ぶっく

CONTINUE 1

復活パターンを伝授！CONTINUE 1、2

CONTINUE 1

ここから復活しようとしてもさほどパワーアップがのぞめないのが実状だが、そのぶん敵の攻撃もいくらかやさしくなっているのでひと安心。このへんの敵は砲台以外はカプセルを持っていないが、すべて倒しておかないとやっかいなのでひたすら撃つべし！そう、もう失うものは何もないのだ。



①砲台はカプセルをたすいヤツだ



②中央を狙えば倒せるがけっこうかたいぞ

CONTINUE 2

3個目、つまり最後のやつだけ動きだすので、それだけに気をつけていけばいい。装備が乏しくても、ものおじせずに敵に向かっていくことが大事な場面だ。ここを過ぎればいよいよボスだが、悲しいことにここではスピードぐらいしか出ない。数あるコンティニューの中でもキビシイところ。



③あまり近づきすぎないで攻撃だ

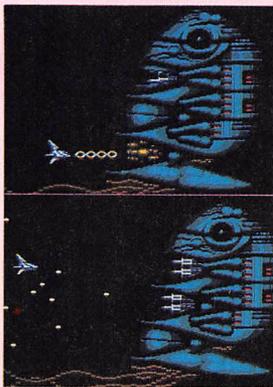


④スピード一つに赤カプセル一つを取れる

BOSS

ルアンモー

このステージのボスはミジンコ型のキャラだ。これと違って特徴のある攻撃をしてくるわけではないが、弾の出す量がやたらと多いので、困ったもんである。弾を吐いたなどと思う次の瞬間、その弾が1つ2つと画面上にジワーと広がり、プレイヤーの居場所をまたたくまに消失してしまう。幸いこの弾のスピードは遅いので、おちついてよく見て弾の密集地帯にさえいなれば何とかかわせるはず。3つの口のうち金色が弱点。この金色は中、下、上の順に移る。



①上の写真の部分を狙え、弾を出してきたら逃げる！

ここを狙えば勝ちだ!!



②弱点は1回1回変わっていく。その順序だが、まず中央の目が開き、次に1番下の目が開く。そして1番上の目が開き、また中央の目が開く、という感じだ

4 STAGE エネルギー変換エリア

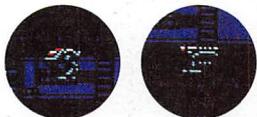
増幅されたエネルギーを他へおくりだしているため、絶えずこの坑内には変換機が作動している。

この「スペースマンボウ」の前半最後のヤマ場ともいえるのが4ステージ。それほど長くはないのだが、敵の数、敵の強さ、どれをとってもかなりの難易度を誇っている。さらにスクロールのしかたも、難易度の高さに拍車をかけている。始めは普通の横スクロールだが、しばらく進むと縦スクロールが始まる。ここで慣れないうちは、スクロールがヨコからタテに切り換わるときに壁に激突して、泣くに泣けない状況になる可能性があるので注意しよう。またこの縦スクロールも、ただスクロールするのならまだいいが、進路をさえぎる変な敵が、待ちかまえている。次の自機の居場所を確保しながら敵を倒す長期的展望ってやつが大事。

PHASE 4-1

確実にパワーアップ

ステージ4の最初は、2種類の敵キャラしかでてこないが、この2つがどちらもやっかいな動きをするヤツらで、オプションを上下に向けたりしてなんとかかわそう。装備がないのなら、コイツらでパワーアップだね。

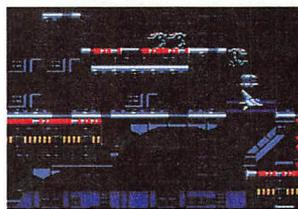


マンボウの中でもとくにやなキャラの部類に入るこの2つ

PHASE 4-4

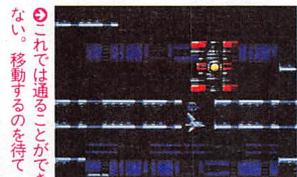
進路を確保せよ

このステージの顔ともいえるのが、この浮遊物体だ。コイツは上下に動くものと左右に動くものがある。中央のコアが弱点なのだが、上下に動くものは素早い動きのため狙いが定まらない。通り道をふさがぬように。

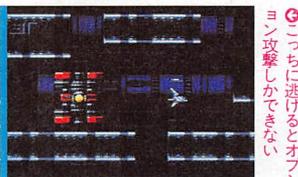


タテスクロール部分は全般的に進路が狭く、さらに敵が攻撃をしかけてくるというかなりハードとこ

今度は横移動だ!



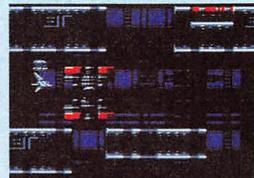
これでは通ることができない。移動するのを待たせ



こっちに逃げるオプション攻撃しかできない

こんなことに注意

▶ 通行不可



こんなギリギリで倒してしまうと移動がかなりツラくなる

▶ 壁に激突



前方に気をとられすぎていると...

PHASE 4-3

まわるまわる敵

10数機でこの場所をグルグル回っているんだ。弾をビシバシ撃てれば倒せるが、そのとき敵も弾を撃ってくるので注意しよう。弾をまったく撃たないでここをクリアするというのもできる。こちらが撃たなければ、向こうもまったく撃てないのだ。

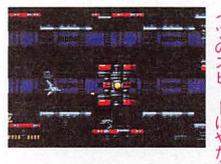


さほどかたくなないので、けっこう楽にやっつけられる敵だぞ。ただし油断は禁物だ

PHASE 4-2

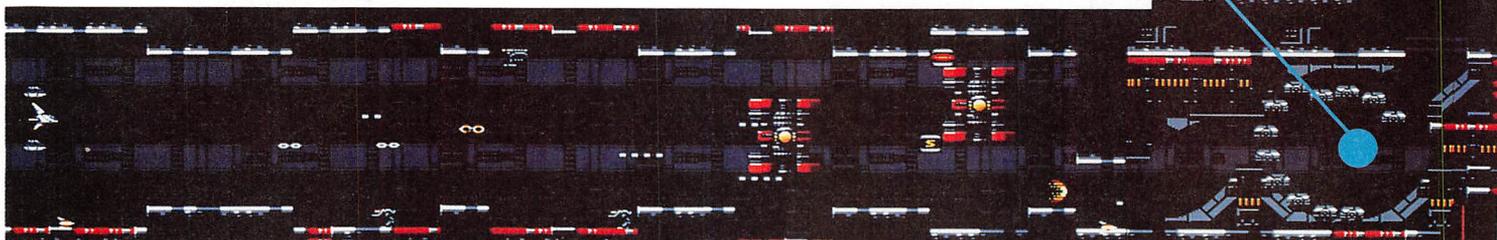
浮遊物体登場

ステージ4での最初の難所ともいべきところがココだ。不慣れな縦スクロールであり、さらに敵が強力。ここは上下左右に撃ち分ける華麗!? なオプションさばきと思いい切りのいい移動が要求されるところだ。



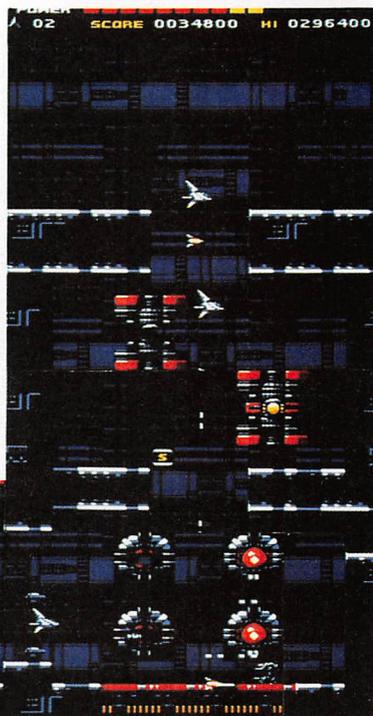
黄色いところが狙い目だが、ぐずぐずしていると赤い円板型のキャラをはいってくる。コイツのスピードはやたらと速い

START





BOSS



PHASE 4-5

赤いコアを狙え

4ステージでもう1つやっかいな敵をあげるとすれば、赤い球状のこのキャラだ。赤いコアが弱点なのだが、四方に弾を撃ってくるので、気を抜くところがないのだ。



① コアは比較的楽に倒せるぞ。



② オプションを下にして攻撃するのもいい。

PHASE 4-6

最後の難関

4ステージの最後はタテスクロールで終わるのだが、ここにきて最後にして最大の難関がいよいよやってくる。あの浮遊物体2体が交互に動いてプレイヤーのゆくてをささぎっている。攻略方法としては右に移動したとき、うまく入りこみ敵の左側から弱点を狙い続けて1つずつ確実に倒していくことだ。



① 狭いスペースのうえ、さらに敵の攻撃が激しいところがココだ

② この位置で倒せばいいことナシ。すかさず上に移動してもう1つも速攻で倒してしまおう



③ 何とかもう1つも倒すことができたが、もう少し遅れたらかなり通行が不便だっただろう

CONTINUE

BOSS

ライガー

ザリガ二型をしたこの面のボス。肩からは迫力ある強力なレーザーで、手からは多数のブクブク弾(よーするに弾のこと)を出してプレイヤーを襲ってくる。じつはこのブクブク弾については安全地帯があるのだ。それはこのボスの目の前まで近づけばいいのだ。しかもここで弾を連射していれば一気に敵に大ダメージあたえられるという利点もある。しかしこの方法はヒゲに当たってしまう可能性も高く、危険がともなう荒技である。



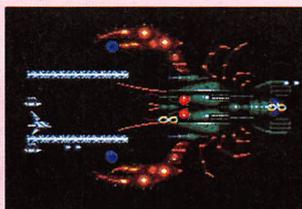
レーザー

① レーザーとレーザーの間には逃げるのが速攻の攻撃のポイント



ブクブク弾

② このブクブク弾は弾のスピードは遅いけれど、やたらとかたい



③ この装備ならば攻撃面ではいいことナシだが、レーザーにはくれぐれも注意しよう

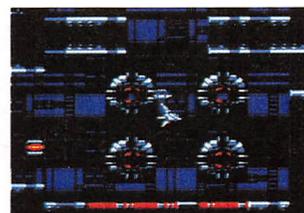
特攻

④ このヒゲには当たり判定があるの注意!

PHASE 4-7

縦スクロールに注意

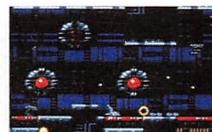
ここから再び縦スクロールが始まるのだが、この赤い球状の物体を倒さないと、ちょっと切り抜けるのはツライかもしれない。倒したらすぐにオプションを上にし、上方からくる敵に備えていよう。



① とにかくここにある赤い球体はすべて倒そう。さもないとここを通過するとき、命の保証はできない

復活パターンを伝授 CONTINUE

まず目の前の赤い球体を倒そう。次に画面を対角線上に、つまり斜め右下に移動して下の敵を倒す。そして上に移動。とにかくここでは、カプセルを出す敵は最優先で確実に倒す、自分に危害を加えようとするヤツは倒す、どうでもいい敵は相手にしないという信念でいよう。さすれば道は開けるであろう。キミたちの幸運を祈る!



② 下にはいつくばっているヤツを倒しておけば...



③ 上にいるキャラをおおきく倒すことができる



冬休みのRPGはこれでキマリ! だけ

Xalk

[サーク]

The Art of Visual Stage

蘇った悪の怪物を倒せ! とにかく長い戦いは始まった。個性的な強敵が待ちうけるサークの第1部を終わりまで完全ガイドしちゃうのだ。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	CD×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

モルムの砦めざして、旅が始まる!

勇んで冒険に出たボク……

平和な国ウェビスに再び現れた悪の怪物バドゥーを倒してください、と王家のメッセンジャー・ピクシーに頼まれちゃったボク。といっても、まったく敵に対する知識を持ってないのに戦いなんかできないよー。と

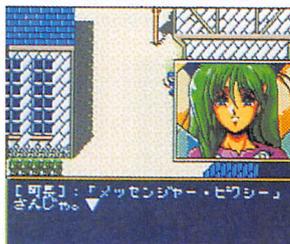
いうことで話を聞いてみた。ピクシーの話だと、北の永久氷壁に封じこめられているバドゥーの精神が、王家の聖域に封印されている肉体を求めて飛び出す聖域への通り道であるモルム

の砦に向かえばいいんだなと1人で納得してでかけることにした。モルムの砦には、がけの一本道を登っていけばいいと町長に教わったんだけど、途中で迷って森に入ってしまったみたいなんだ。

森の中にはそれまでに出てきたものより数倍強そうなモンスターたちがウヨウヨいるけど、
GOO平和な国ウェビスに起きた突然のモンスターたちの暴動を食い止めるために、1人の妖精がフェルガナの町を訪れた。妖精・ピクシーは戦いの神デュエルの子孫を探していた



RPGの基本としては、強い敵がいる場所には何かあるということもあるので、途中で休憩を入れつつ(立ち止まると体力が回復するから)進んで行くことにしてみようっと。



いよいよ最初のクエストの開始だ!

森の中にズンズン入って行くのだ

奥深い森の中にちいさな川が流れているのを見つけた。そばにけがをして倒れている女の子がいるぞ。助けを求めているようだ。けっこうかわいいみたいだし、やっぱり助けないわけにはいかないな(けっこうス・ケ・ベなやつだなあ)。たしか、ドアの閉まっている大きな館の前に見たような……。あそこがこの子の家なのか? さっそくおんぶして(ほんとにおんぶするっ!)運んでいこう。

はたして目的の館には、森の精の番をしている、ドミクという男がいた。ドミク? ボクのおとうさんと似てる名前じゃないか。とりあえず女の子を返してあげよう。でも、思ったより傷はひどいみたい。モンスター



たちに襲われたわりには、軽傷なのかもしれないけど。でも、やっぱり大事をとって町の病院に連れていくことにしよう。さて町に連れて行くと、やさしい看護婦さんのおかげで、ただで(ボクはお金を払った記憶はないぞ)看病してもらえた。ドミクに報告しておこう。



②川のそばで倒れている女の子。おんぶして助けてあげるのがいいと思う

④やっぱり、頼みごとは聞いてあげなくっちゃだよな。男でも差別しない



③モルムの岩から帰ると、もう彼女はすっかり元気になっているのだった

①この世界を荒らす魔の使いがコイツラだ。なかにはMSX版で姿が変わっちゃったやつもいる。わかるかな



そして木の精があばれだした!

フレイ(さっきの女の子)のお父さん、ドミクの依頼で森の奥深く入っていくと、おおっとかなり大きな木が。バドゥーの影響で凶暴化した精霊が宿っているのだ。大きな口をあけて攻撃を始めると、木の実が上から降ってきた。木の実に当たるとけっこう痛い。でも逃げてはだめだ。実は、サークのボスキャラは、そのときの自分のレベルに



⑤静けさの中に異常な破壊が走るのはいったいなぜなんだろう

合わせた強さになっているから、経験値をあらかじめぎしてもムダなのだ。口が開いたときに正面からつっこめよ!



⑥突然口が開き、目をカッと見開いて大木があばれだす。木の実が頭から降ってきてもう大バニーックなのだ。動きまわらに当たるだけ、忙しいよこりや。倒すのにレベル5は必要みたいよ



サークのかっていったい何なの?



ドミクに教えられた「サークの力」というのを自分の身につけるのが、バドゥーを倒す早道みたいなんだけど、実際、サークの力というのはいったい何?

「サークの力を制するものはこの世を制する」ということばが本当だとすれば、強大な力を手に入れることになる。あとでわかることなんだけど、サークの力は戦いの神と修行をうけたその子孫にのみ、使えるらしいのだ。能力のないものには、「サークディーブル」という3つの宝石を集める必要があるのだ。これを使



うことで、この偉大なる力をコントロールできる。

ではディーブルはいったいどこにあるのだろうか? それは、これからのお楽しみ、なのだな。

道がない?! んなバカなっ?!

うおりゃ! いよいよ砦に進むぞっ!

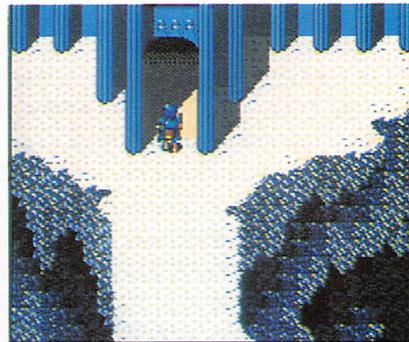


木の精の一件も片付いたし、いよいよモルムの砦に向かうことにしよう。

砦に向かうときに、冒険にでかける前の日にフェアレスの町(主人公の住んでいた町)で地震があって震源地はこの砦らしいとか、ほかにパドゥーの配下のモンスターたちがここを目指して進軍しているという情報を町の人から聞いたことを思いだして、自然と気合いが入ってきちゃったぜ。

木の形をしたモンスターがいてびっくりしたりしながら、町長に教えられた通り、がけの1本道を登って行こう。途中に人家がちらほらしてるけど、わき目もふらずに目的地にまっすぐらだ。

がけに巣くっているモンスターはかなりの強敵だ。挟みうちをしてきたり、HPがけたはずれだったりとんでもない。ささとにげて(すばすばと倒してもいいけど)砦に急ごう。



① 目指すとりががそびえ建っているだよん

砦の中は入りくんでいて大変

砦の中は3階だてになっている。描きこみの激しいグラフィックのおかげでまるでもう迷路のよう。さっそくすみずみまで回ってみたいところだけど、あたりをうろつくモンスターは簡

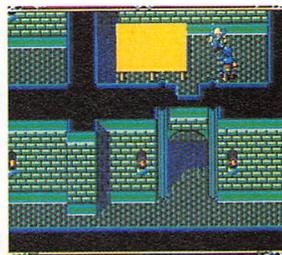
単には道を開けてくれないぞ。

加えて、部屋に鍵がかかっているとこもあるので、扉にあう鍵を捜さなくてはならない。

部屋の中に何か落ちていないか丹念に調べることも大切だ。



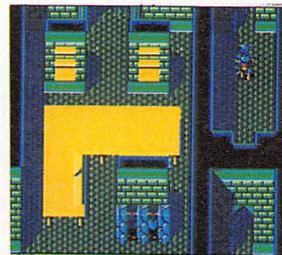
② なんたこのへんな生き物は、あ、人間だったのね



③ へんないさんちいる。いったいこはどなんごとなんごう

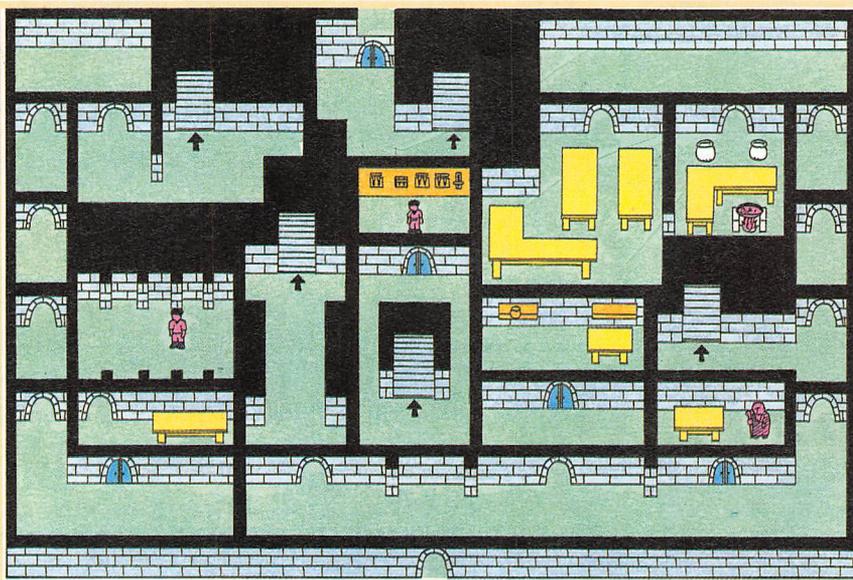


④ 立体的な構の描いてあるRPGってけっこうすくないと思っただけ



⑤ テーブルにも乗れないようになってるし、やっぱりアルだわあ

砦1階MAP



⑥ やたらと複雑なマップだけれど、鍵を拾ってつづつまなく探索してみよう。きっといいことがあるにちがいない。たぶん、あれどかね……

階段を使って上へ下へ

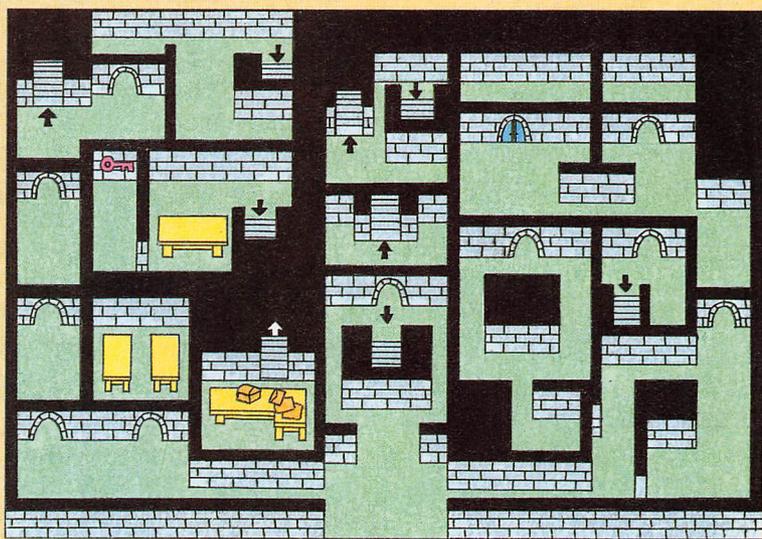


◎階段にも細かい描きこみがされている。なんていっても影の表現は秀逸。計算されたリアルさがなんともいえぬわい。階段の段数もかなり多いしね



◎こんな大きなテーブル、誰が使うでしょうか。けつこうでかいぜ、おや？上に何か乗っているじゃありませんか。さっそく、捨てることにしてみた

岩2階MAP



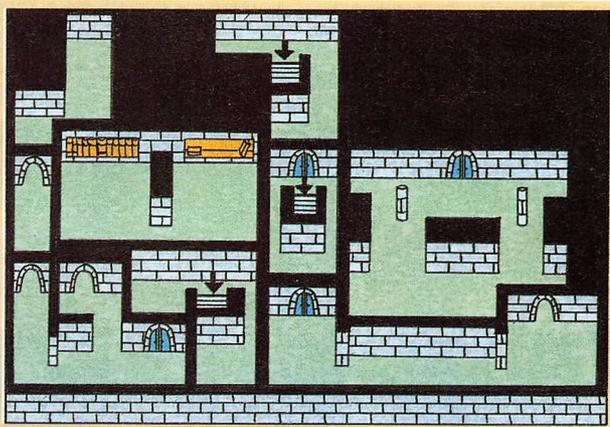
岩の中を歩いていて気がついたと思うけど、壁のむこう側に行くと自分の姿が隠れたり、影の部分に入ると影がかかってきたりするよね。このようなゲーム全体にみられるリアルな表現は新システム、「VRシステム」のおかげらしい。開発にかなり時間がかかったらしいけど、今までにあったゲームの不自然さを徹底的に克服した努力にとにかく拍手だ。

出てくる人たちが妙に人間味があふれていてリアル。腹が減

ったからスープを持ってきてくれ〜、なんてずうずうしいやつはあまりいないでしょ？人のいうことはなるべく素直に聞いたほうがいいけど、こんなやつはこっちからゴメンだねっ(でもあとで届けてあげよう)。

そうこうしているうちにどうやらこの岩の中での冒険もクライマックスに近づいてきちゃったみたいだ。イミシな2本の柱を従えたドアを開けてみると、その先に2つの水槽を持つ部屋が待らうけている。

岩3階MAP



右から左から水竜の攻撃だ

中に入って1、2歩進んだ。と、どこからか不気味な声が聞こえてきた。「よくぞここまで来た」とあざわらう声の主はいったい誰なんだ？

こいつこそ、2番目のボスキャラ、水竜だ。カタそうなウロコに身を包んだ青い水竜は、2

つの水槽からザバツとその姿を現しゴオオ〜と炎を吐く手強いやつなのだ。うへ〜。

と、ここまでは他機種版と同じなのだが、MSX版は一筋縄ではいかない。左右の水槽を、ピラニア型の巨大魚がドツシャンバツシャンと跳ねまわるんだ

よ！ このピラニアの攻撃をうけると、ダメージが尋常でないので要チェックなのだ。そう、よけいに難しくなっているってわけ。でも、やっつけないことにははじまらない。どうやら、炎を吐いている最中は水竜は動きを止めるようだぞ。これをき

っかけに何とか水竜を倒すしかないのだ！とにかく動きまわることが重要。

やっとの思いで水竜を倒し、ひと息ついてこの部屋を眺めると、真ん中に奇妙な像が置いてある。青く光り輝くこの像は何を意味しているのだろうか？



左から

◎水竜が水槽を右に左にザバツと飛び出してくる

◎ほんとは水竜よりやっかないのがこのおさかなちゃんなの



魚がいたり



右から



火を吐く！

なんと! 聖域への道が閉ざされた!

さあ、新しい目的もできたし聖域目指して出発だ。水竜の部屋に来る前に、ひとつだけ開かなかったドアがあったでしょ? あそこになにかあるとにらんだぞ。サークディーブルの力なのかびくともしなかったドアがすんなり開いて、聖域への道が目の前に開けた。皆でえらーく苦

労したから、なんか外に出られるだけですがごく晴々した気分になってしまった。うれがい〜。と、よろこびいさんで外にてたら誰がいる。激しい風にマントをはためかせながら立っている、男だ。だが待てよ、男のうしろにあるはずの聖域への道がないじゃない……があああん。

今までの苦勞が水の泡。どうなったっちゃってんの? 男の話聞いてみよう。聖域への通路は、この男、ベル・ウェルがこわしてしまったという。こんなでかい道を1人でこわすなんて絶対無茶だー。どーしてくれるんだよこら。おとしまえつけてもらおうじゃねえか。

悪いのはこの人



ノルマナの町に来てみたぞ

皆を出てなつかしいフェルガナの町にちょっと寄って、それから洞窟を目指してすすむ途中にノルマナの町があった。フェルガナの町に比べると、こぢんまりしてるこの町は情報の宝庫だ。町の人たちの会話は明るいなあ。それから、ここ武器や防具、そして魔法はこれから洞窟を探検することを考えて、奮発しておきたいね。



生活味あふれる光景が見られるのはフェルガナの町と同じ。洗濯物が風に干びているのはなんとも・ど・か

いたいたこんな人たち

町中を歩いていると、妙な人を見かけたりしませんでした? 1人目は、おやおや、ピクシーちゃんではないですか。どったの? 心配なんかなくてもいいのに……。おや、そこにいらっしやるのはあのセイレーンのプリルクくんじゃな〜い。さりげなくキャラクタを営業に出すとは、さすがでんなあ(と大阪弁)。



おなじみピクシーちゃんです。ここまで追いかけてきちゃった

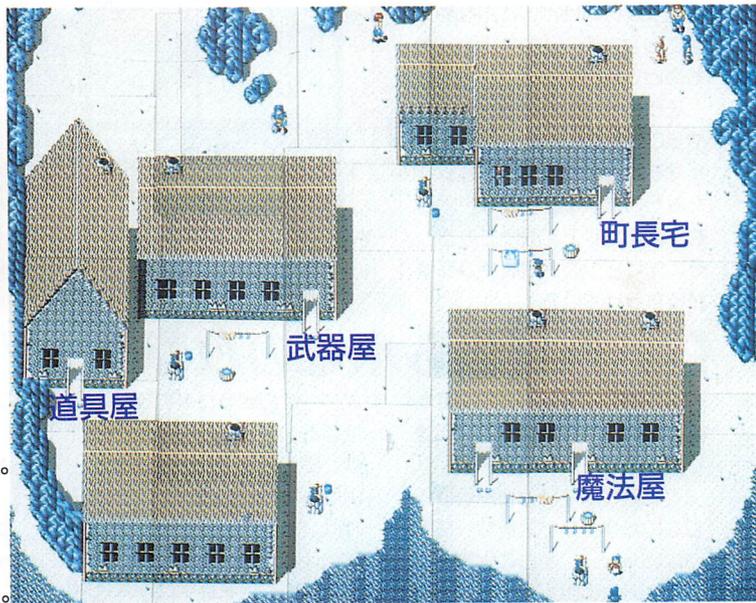


セイレーンのプリルクくんも珠を探して旅の途中で

道具屋



レミアさんの経営する道具屋のウリは、なんといってもライフマントだ。パンやほし肉をきらしてしまったときに大いに役立ってくれるだろう。ノルマナの町に出入りするときに毒の沼を通らなくてはならないから、ここでたくさん買い物をして準備を整えよう。



町長宅



町と同じですいぶん古ぼけたおじいさんだけど、かなりの物知りらしい。話はちゃんと聞くよーにしよう。

町の話もすっごく重要。これからの冒険の目的がはっきりするのは、町の人々の証言がもっとも重要なんだもんね。それっ歩けー// 捜せー//

武器屋



そろそろフェルガナの町で買った武器たちにも飽きてきたころだと思うけど、そんなときにはこのサムの経営する武器屋に来よう。ちょっぴり高いけど、信頼性も高い品々ばかりだからぜひとも買いに来るのだ。

でも、少しくらい割り引いてくれてもお〜、い〜じゃん/見のがしてくれよお〜。

魔法屋

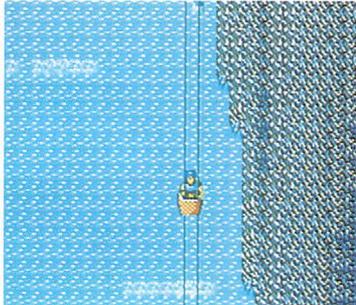


魔法屋には、特にこれからの冒険に必要な(どうして必要かはすぐにわかる)ディスインチグレートという岩をとかしてしまふ魔法が置いてある。

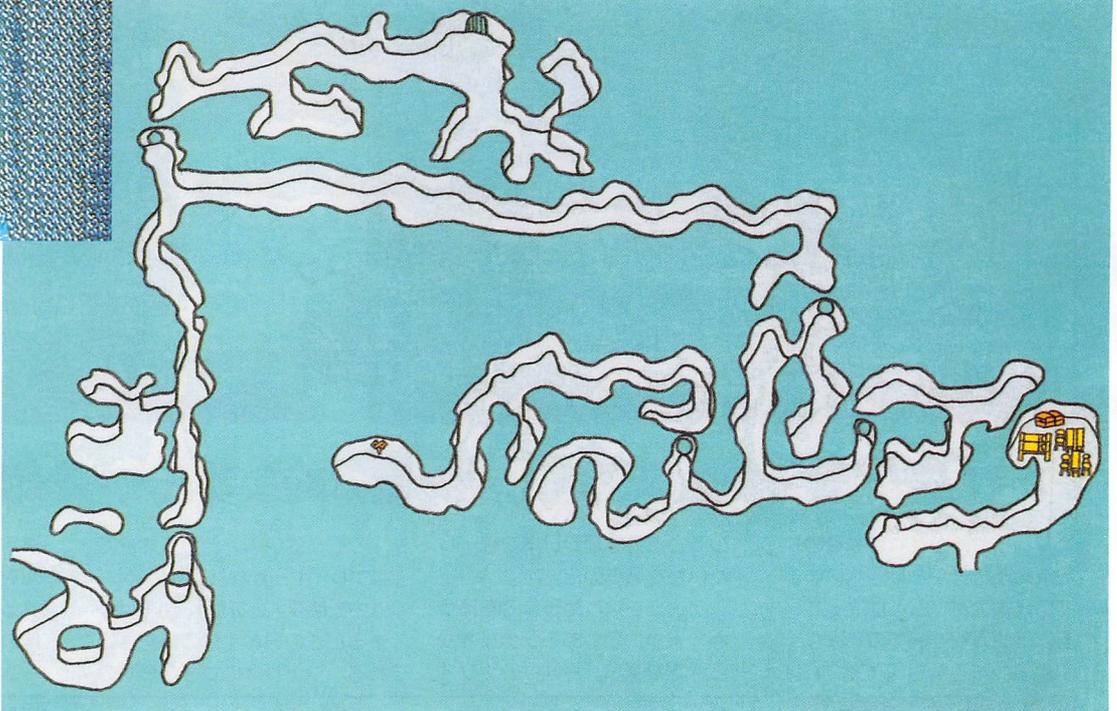
ほかにも通常装備の武器では倒すことのできないアンデット・モンスターのための魔法も武器にかけてもらえるぞ。要ちえ〜っくなのだ。

隠れルートをさがすのだっ!

ゴンドラに乗って洞窟へGO!



①基本的に、洞窟では複雑でないので迷うなんてことはない。今、自分がどこにいるか、これを忘れなければ大丈夫。ノルマナの町でも書いたように、ディスインテグレイトを持ってきておけば岩のドアも溶かして進むことができる。ガイ骨にも話しかけてみよう



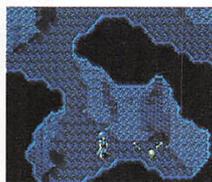
ゴンドラの使い方を習ったら、半島にそって海を渡ろう。半島の先端にたどりついたら、いざ/洞窟へ。

洞窟の中はじめっとして薄暗い。せまいよ一暗いよと閉所恐怖症になりそうになりながら、先を目指すことになるのだ(んなわけないか)。

ガイ骨の中には、話ができる亡霊がとりついていたりするぞ。



②カタい岩でふさがれてはいられないドア



③無造作にころがるガイ骨話かけてきたりして不気味



④巨大な花 ラフレシアに似ているけれど歩きます



⑤牢屋に捕まっているヤツ話を聞くだけ聞いてみて



⑥隠された門、ロックバイター。紋章が必要になる

エレメンタルが現れた!

ロックバイターといわれる門をくぐりぬけようとする主人公の前に、2匹のモンスターがあらわれるぞ。ウォーターエレメンタルとファイアーエレメンタルだ。2匹とも筋肉モリモリのかっちょええモンスター。交互にいれ替わりビームを放つけど、実はこの姿は仮の姿で、何度も攻撃を受けてピンチになるとナント2匹が合体、ドス黒い体を持つ別のモンスターになってしまうのだ。合体前よりもさらに攻撃が激しくなり、刃状のカッタービーム攻撃が加わるのだ。



⑦上のウォーターエレメンタルと下のファイアーエレメンタルがピンチになると合体し、エレメンタルとなる。合体したあとのカッタービームをいかによけるかが勝敗の決め手となる



⑧カッタービームはすばやく回りこむようによけて本体を攻撃しろ!



⑨2つの影像の目がキラキラしているのはワケがありそうだぞ

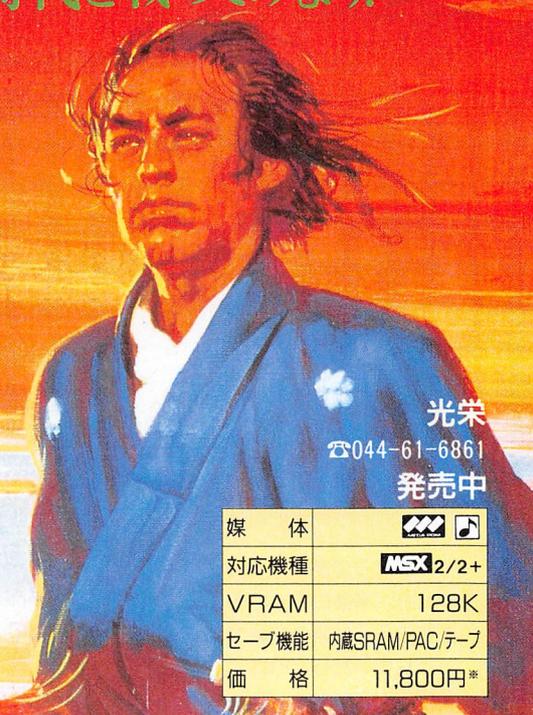
坂本龍馬になって維新の時代と戦ってみよう!

FAN ATTACK

いしらのあざし

維新の嵐

維新の嵐は信長や三国志とはまったく違う歴史シミュレーションゲームだ。いったいどこが違うのか、坂本龍馬で海援隊を結成するまでプレイしたレポートから読み取ってほしい!



光荣
☎044-61-6861
発売中

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC/テープ
価格	11,800円*

人物で選ぶか思想で選ぶか? 魅力的な要人たちを紹介しよう

プレイヤーがだれになるのかを決めるときからして、いままでの光荣のゲームとは違っている。国や人物を選ぶのではなく、3つある思想(下のカコミ)

のうちどの思想で日本を統一したいかを選ぶのだ。

ゲームをはじめるまでを追うと、まず、2つあるシナリオから片方を選ぶ。今回はシナリオ

1でやっている。シナリオ2ではプレイヤーがなれる人物(ゲーム中では要人と呼ばれる)もはじまるときの日本全体の情勢も変わる。シナリオのつぎが思想の

決定。思想を決めると、その思想を持った要人を3人推薦してくる。ここから1人を選ぶと、能力値の設定はなく、すぐにゲームスタートだ。

尊王思想

幕末当時、武士のあいだでは、天皇を日本の政治の中心に置き、開国を迫る外国人を排斥(はいせき)しようという尊王攘夷論が常識となっていた。尊王思想の目的は攘夷から倒幕に傾いていた。

西郷隆盛



さいごう たかもり 薩摩藩士。島津斉彬の末子となって国事に奔走(ほんそう)。薩長連合、王政復古を実現。勝海舟との江戸城無血開城は有名。

桂小五郎



かつらごろう 長州藩士。木戸孝允とも。兵学を吉田松陰に学び、善王攘夷運動に参加し、倒幕に奔走。藩論を武力倒幕に導き、西郷隆盛らと組んで活躍。

吉田松陰



よしだ・しょういん 長州藩士。幼少より学問に優れる。ペリー来航後、感化されて海外密航を企(く)わだてても失敗し、投獄される。松下村塾は有名。

公議思想

弱体化した幕府だけでは列強諸国の外圧に耐えられないと判断し、雄藩・幕府・朝廷の3勢力が均衡を保って共存し、おおよげに議論する政体を理想とした思想。現実には、大政奉還へと流れた。

坂本龍馬



さかもと・りょうま 土佐藩士。後に脱藩して海援隊を創設する。大政奉還を実現させた陰の立役者。その行動力と着想は幕末の奇跡的存在である。

勝海舟



かつ・かいしゅう 幕臣。開国と統一政権の必要性を多くの尊王派志士に説いた。長崎の海軍伝習所で手腕を発揮。幕末第一の英傑といわれている。

島津斉彬



しまづ・なりあきら 薩摩藩主。幕末四賢侯の一人。近代的な富国強兵策を推進し、幕末の薩摩藩の地位を不動のものにした。雄藩による幕政参加を主張した。

佐幕思想

徳川幕府の絶対化を信念とする幕権強化、そして、政体の中心はいままでどおり幕府におくが、公武一和を進めて朝廷勢力も政治に取りこんでいこうとする公武合体を目的とする思想。先進性が高いと公武合体になる。

小栗忠順



おぐり・ただまさ 幕臣。徳川政権の絶対化を信念とし、財政・軍事・経済の幕政改革に努めた。財政・経済を通じ、外国勦定・軍制の各奉行を歴任した。

松平容保



まつうだいら・かたもり 会津藩主。京都守護職として尊攘志士を取り締まるほか、禁門の変、長州征伐にと、幕権維持に貢献。忠堂愛国を最期までつらぬいた。

井伊直弼



い・なおすけ 彦根藩主。大老。ペリー来航後、混乱した幕府を收拾する。將軍世継ぎ問題や通関条約の無断印刷など、幕権維持に努めた。

*サウンドウェア(維新の嵐のGMの入ったCD)付きはプラス2400円、12月15日にはディスク版が9800円で発売される予定。サウンドウェア付きもあります。

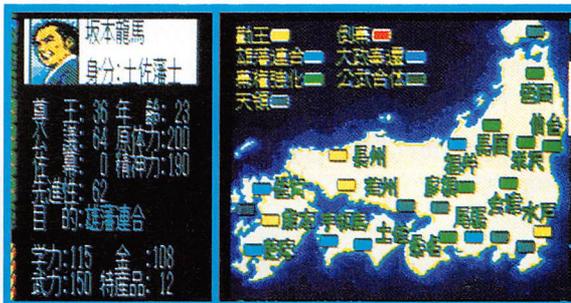
坂本龍馬で海援隊を結成してみたいと思う

ゲームがはじまったときの日本の状況は右の写真のようになっている。この勢力地図は、ゲーム中、月が変わるごとに最新情報が表示される。

龍馬の支持している公議思想もけっこういいセンっているが、まだまだ佐幕思想が強い。これだけの藩(国ではなく藩で分けられているのだ)の藩論(藩の

思想)を変えるのはかなりたいへんなのだろう。すこし気が重くなったりもするが、信長のときは1か国からはじめて日本を統一できたのだ。龍馬には味方の藩があるじゃないか、と志気をおおる。いまは龍馬1人だけで、説得して同士を増やしていけば日本統一なんてそう難しくはないはずだ。

①ゲーム開始直後の坂本龍馬の状態と日本の思想勢力地図(天領とは幕府の直轄地)



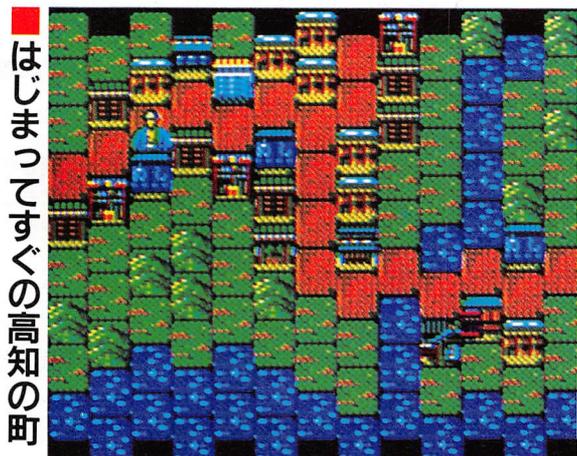
はじまると高知の町。マップは国と町に分かれている

ゲームがはじまると、画面には龍馬のいる高知の町のマップが表示される。マップの中央やや上にいる青い着物を着た上半身が龍馬だ。もちろん、プレイヤーが龍馬以外の要人ならば、別の町のマップになる。

しばらく歩いてみてわかったのは、高知の町がじつは下の全体マップのように2画面ぶんの大さきであることと、この2画面を越えて移動しようとすると、「町から出ますが〜」というメッセージが表示され、町から出る

ことにすると、左下の国ヘックスのほうのマップに切り換わることだ。国ヘックスという大きいフィールドを歩いていると町へのヘックスがあって、そこに入ると町ヘックスという別のマップになるところは、なんとなくRPGっぽい。

要人は、このヘックスを、1日に朝、昼、夕、夜の4回、5ヘックスずつ移動できる。1歩の距離はずいぶん違うが、町ヘックスでも国ヘックスでも5歩ずつ歩ける。歩いて行けない海の先へは、港から出ている定期便に乗って行く。旅だなあ。



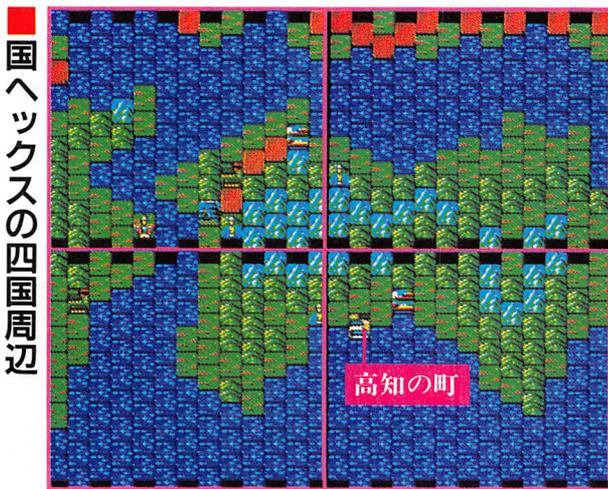
はじまってすぐの高知の町

おもな国ヘックス

町。入ると町ヘックスに	村。特産品が買える	港。定期便が出ている
鉱山。金脈が見つかるかも	山。通れない山脈地帯	関所。捕まる可能性がある

おもな町ヘックス

飯屋。食事で元気になれる	宿屋。泊まると元気になる	医者。原体力を回復できる
遊廓。芸者遊びで元気に	剣道場。稽古で武力アップ	藩校。学問して学力アップ
海軍伝習所。学力アップ	学者宅。勉強で学力アップ	商家。特産品を売れる
屋敷。武士や公家が住む	民家。おもに町人が住む	神社。なにも起こらない
寺院。これもあるだけ	任侠(にんきょう)。賭場	城。おもに城主が住む



国ヘックスの四国周辺



高知の町の全体

高知の町にいる要人を調べて自分の能力のていどを知る

まず己を知ることが攻略の第一歩だと思って、高知の町にどんな要人がいるのかを調べてみると、下の12人の要人がいた。

■要人のデータの読み方

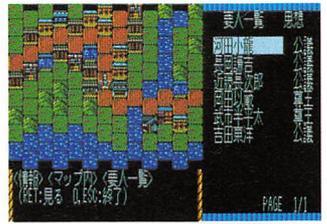
12人の要人がどのていどの人物なのかは、要人の能力を表しているパラメータの値を読めば

わかる。重要なのは、
思想の状態=尊王、公議、佐幕、
先進性、
目的
体力=精神力、原体力
能力=学力、武力
 の9つだ。

思想の状態の5つはゲームの進行に大きく影響する。目的=最終目的。これができることでゲームクリア。目的は先進性の値によって変化する

尊王、**公議**、**佐幕**=各思想の信奉度で、3つの値の合計は100になる。いちばん値の高い思想が一番思想(目的のもとになる思想)になる。ゲーム中に一番思想が変わるとゲームオーバー
先進性=考え方が時代の流れにそっている(開明的)か遅れている(攘夷的)かを示している。先進性がある一定の値を越えると、要人の目的が変化する

体力の2つは、
原体力=体の状態。ゲーム中に敵対する要人に切りつけられたときなどに減り、0になるとゲームオーバー。
 0にならないうちは、医者に行っても治療できる
精神力=要人の気迫の強さ。



①「情報-マップ内-要人一覧」で要人の一覧が表示される。要人の名前を選ぶと……



②選んだ要人の詳しいデータが表示され、どこにいるのかも教えてくれるの

説得のときなどに影響する

能力の2つは、
学力=学力の蓄積度。高いと説得のとき有利になる
武力=武人としての能力。戦闘のときに有利になる

■基本方針を決める

龍馬は、体力、能力に関しては高知にいる要人のだれにもひけをとらないようだ。不安なのは先進性の低さ。先進性を上げたい。さいわい高知の町には先進性の高い要人がいるので、どんどん面会して龍馬の先進性を上げることにした。

■高知の町にいた要人一覧

 河田小籠 身分:学者 尊王:11 年:11 年:34 公議:61 原:165 佐幕:28 精:165 先進性:122 目的:大政奉還 学力:168 金:138 武力:124 特産品:0	 長岡謙吉 身分:十佐藩士 尊王:39 年:39 年:24 公議:44 原:170 佐幕:17 精:170 先進性:76 目的:雄藩連合 学力:89 金:196 武力:118 特産品:0	 近藤長次郎 身分:十佐藩士 尊王:27 年:27 年:20 公議:47 原:180 佐幕:26 精:180 先進性:76 目的:雄藩連合 学力:98 金:83 武力:63 特産品:0	 岡田以蔵 身分:十佐藩士 尊王:97 年:97 年:20 公議:2 原:180 佐幕:1 精:180 先進性:27 目的:勤王 学力:64 金:52 武力:175 特産品:0
 武市半平太 身分:十佐重臣 尊王:65 年:65 年:29 公議:3 原:145 佐幕:32 精:145 先進性:98 目的:勤王 学力:132 金:254 武力:118 特産品:0	 吉田東洋 身分:十佐家老 尊王:34 年:34 年:42 公議:49 原:130 佐幕:17 精:130 先進性:84 目的:雄藩連合 学力:174 金:301 武力:125 特産品:1	 小南五郎 身分:十佐重臣 尊王:23 年:23 年:46 公議:30 原:125 佐幕:47 精:125 先進性:48 目的:幕府強化 学力:63 金:257 武力:63 特産品:0	 岩崎弥太郎 身分:十佐藩士 尊王:23 年:23 年:24 公議:41 原:170 佐幕:36 精:170 先進性:88 目的:雄藩連合 学力:122 金:47 武力:88 特産品:18
 板垣退助 身分:十佐藩士 尊王:53 年:53 年:21 公議:24 原:175 佐幕:23 精:175 先進性:80 目的:勤王 学力:119 金:204 武力:122 特産品:0	 福岡孝悌 身分:十佐重臣 尊王:34 年:34 年:23 公議:37 原:180 佐幕:23 精:180 先進性:70 目的:雄藩連合 学力:64 金:107 武力:49 特産品:0	 後藤象二郎 身分:十佐藩士 尊王:27 年:27 年:20 公議:39 原:180 佐幕:34 精:180 先進性:77 目的:雄藩連合 学力:130 金:253 武力:102 特産品:0	 山内容堂 身分:十佐藩主 尊王:18 年:18 年:31 公議:68 原:163 佐幕:16 精:163 先進性:78 目的:雄藩連合 学力:153 金:696 武力:120 特産品:0

3つの政体、藩、幕府、朝廷と身分制度のきびしさを知る

ちょっとマニュアルを読もう。この時代の日本には、藩、幕府、朝廷という3つの政体(政治を行う団体)があり、学者や志士

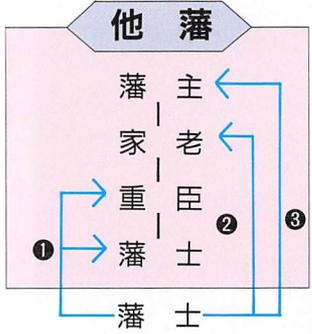
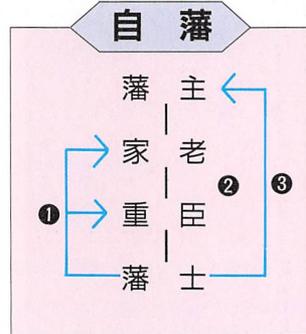
といったごく少数の要人以外は、3つの政体のうちのどれかに属している。そして、政体によって身分の呼び名が変わる(左下の

表参照)。この身分制度はかなり厳しい。自藩なら身分が2つ上まで、他藩なら1つ上の要人にまでしか

面会や説得ができないのだ。左の2つの図はプレイヤーが藩士だったときの自藩と他藩の場合の身分の差を表したものだ。自藩なら①と②、つまり家老にまでは会ってもらえるのだが、他藩となると①の重臣にまでしか会ってもらえないわけだ。

▼身分対照表

藩	幕府	朝廷
藩主	将軍	天皇
家老	老中	大臣
重臣	奉行	議奏
藩士	幕臣	朝臣



この、会ってこない攻撃は、会える範囲でいちばん高い身分の要人を説得して信頼値(信頼されている度合)を40以上まで上げれば攻略できる。つまり、自藩の家老から信頼値40を得れば藩主に会えるようになるわけ。

自分をきたえるのが先決だと思い、河田小龍に面会して先進性を高くする

情報を見たりマニュアルを読んでいるばかりだった龍馬も、ついに動きはじめる。気になっていた先進性を高くするため、学者で先進性の高い河田小龍に面会に行くのだ。

面会すると思想の状態のパラメータすべてに影響があるので、一番思想の違う要人だったりするとヤバイのだが、さいわい小龍先生は公議思想が龍馬よりも強い。これは渡りに船だ。先進性を上げながら龍馬自身の公議思想の強さも上げられる。

実際に面会すると(右の連続写真参照)、小龍先生は、「今後、

日本は異国と正常な国交を開き対等に相対することだ。そのためには諸大名の意志を統一し国内体制を固めなければならない」とおっしゃる。さすがは目的が大政奉還になっているだけのことはある。先生の話聞いて目からウロコが落ちた龍馬は、先進性が62から77に上がった。公議思想の場合、先進性が90を超えれば目的が雄藩連合から大政奉還に変わる。目的が変わったほうが有利になるらしいので(マニュアルに書いてあったのだが、まだよくわからない)、龍馬はこのあと何回か続けて小龍先生に



① 龍馬は先進性が62と低め。でも、河田小龍先生に面会すると……



② 先生の話に耳にして目からウロコが落ち



③ 先進性は一気に77まで上がった。この調子で90以上にしたい

面会するのだった。

あとでわかったのだが、面会したときに受ける影響は、初対面のときがいちばん大きく、2回目からは一気に少なくなる。1回目は出会いでその先は付き

合いて感じた。だから、先進性をどんどん上げたいときは、旅に出て日本中の町にいる要人に面会するといい。とくに江戸は先進性の高い要人が集まっているのでお勧め。

なんとなく自信がわいてきた。要人の説得にかかるべく情報を集める

小龍先生との面会を重ね、ついに龍馬の先進性は90を超えた。目的が大政奉還になり、なんとなく偉くなったような気分だ。そろそろ、信長や三国志の戦争にあたる説得をはじめてみようと思う。

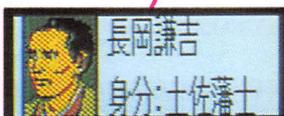
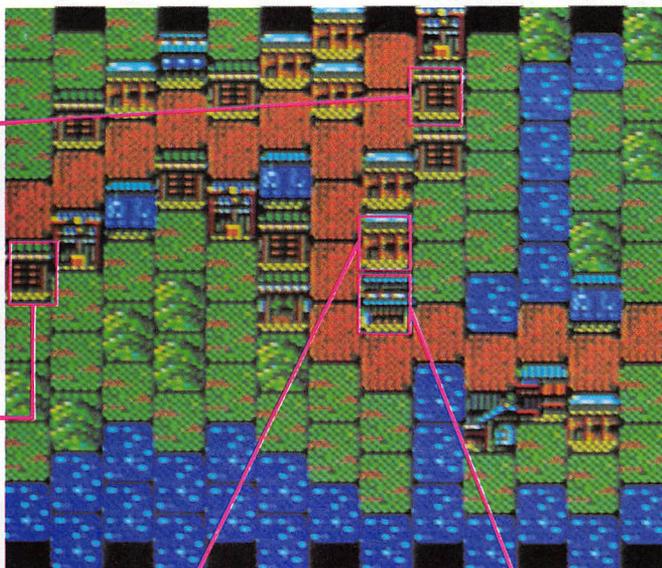
説得は何のためにするのかというと、信頼値を得るためだ。信頼値が80以上になると、その要人はプレイヤーに心服したことになる。これは、信長などで国を取ったようなものだ。そして、心服した要人は、プレイヤーの同志にすることができる。同志となった要人の行動はプレイヤーが命令できる。同志になった要人は、信長などでいう直轄地と同じなわけ。

また、プレイヤーが龍馬の場合に限り、海援隊を結成することができる。結成条件は、海援隊候補の、長岡謙吉、陸奥宗光、近藤長次郎、新宮馬之助、池内蔵太の5人を同志にすること。海援隊を結成すると、龍馬は家老と同等の身分になり、ほかの海援隊メンバーも重臣と同じ身分になるのだ。ロマンだなあ。これがあるから、維新の嵐プレイヤーの7割は坂本龍馬でプレイするのだろう。



高知の町のどこにだれがいるのかを調べると、右上のマップのようになっていた。他藩の要人はいないし、いちばん身分の高い吉田東洋でも自藩の家老。説得できないのは学者の小龍先生だけだ(学者は説得できないというルールなのだ)。説得できる要人は5人いる。そのうち2人は海援隊候補の要人だ。

さて、だれを説得しようか。はじめから身分の高い要人や思想の違う要人を説得するのはアガッてしまいそうで気が進まない。はじめのうちは練習のつも



りで軽くやりたいものね。ここは、同じ身分の藩士で、かつ同じ思想の要人を説得しましょう。マップ内には2人いるね。長岡謙吉と近藤長次郎だ。この2人は海援隊候補だから、説得して上げた信頼値がムダになることもない。

龍馬はいま、小龍先生のいる



藩校にいますので、とりあえず近くにいる長岡謙吉を説得してみることにした。プレイヤーがいるヘックスから5ヘックス内にいる要人なら、移動して説得するというワンセットの命令が使えるので便利だからだ。

龍馬は勢いこんで長岡謙吉の家の門をくぐって行った。

説得して信頼を受けていく。人の心を動かすことのむずかしさを思い知る

長岡宅へ出向いた。はじめにやるのは、向かい合うときの最初の表情を決めること。表情には5種類あって(右上の写真)、「にこやか」=まんなか左、「普通に」=まんなか、「厳しく」=まんなか右の3つのうちから選ぶ。



◎向かい合うときの表情を決める。ふつうはやっぱり「普通に」する



相手の表情がゆるい。試しに能力で「冷静に先進性を否定」した



相手は話を変え、俗事で「熱心に金銭欲を肯定」。龍馬ゆるむ



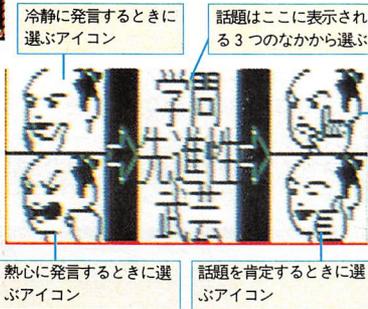
相手の表情をゆるませるため、俗事で「熱心に酒を肯定」する



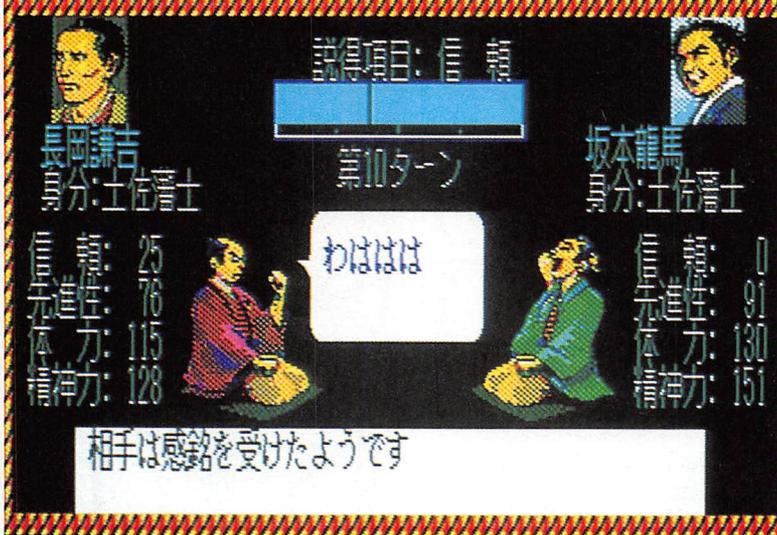
相手は能力で「熱心に学問を否定」。龍馬ちょっと押される

はじめからにこやかにしていたらナメられるような気がするし、厳しいと嫌われるかもしれない。龍馬はふつうの表情で向かい合うことにした。

説得画面が表示され、右に説得している側、左に説得されている側の要人が座っている。画面の中央上にある水色のグラフは、説得度を表している。まんなかにある黒い線は、どちらが押しているのかを表している。



ターン10 長岡謙吉、龍馬の表情におののき、最後のチャンスを懐柔策に



長岡謙吉は懐柔策に出た。バーの位置に影響はなく、説得に成功した!



謙遜(けんそん)気味に「熱心に先進性を否定」して反撃する



相手は逆に「熱心に先進性を肯定」してきた。龍馬持ちこたえる



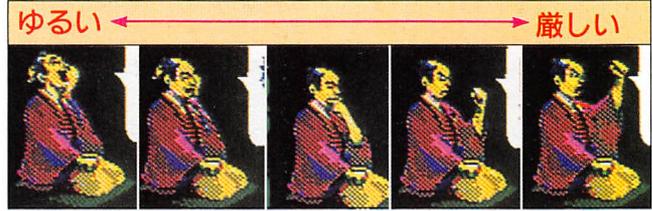
説得中盤。龍馬は、一気に押そうと「熱心に武芸を否定」する



龍馬の表情はゆるんだが、ここで「冷静に先進性を否定」してみる



相手はタンジジになりながらも「熱心に金銭欲を肯定」してくる



これがまんなかより左にあれば説得成功で、右だと説得できなかったことになる。

さあ、ここからターン1がはじまる。説得は全10ターンで、ふつうは1ターンごとに話し合

け合う。ただし、要人の体力がないときや、話の流れによってはどちらか1人が連続で話し合けることもある。

話しかけるときの、まず話題を、俗事が能力から選ぶ。能力の話題は学問・先進性・武芸の3つで、おもに相手に感銘を与えて説得度のグラフを相手側に押し込みたいときに選ぶ。俗事的话题は、女遊び・金銭欲・酒の3つで、こちらはグラフにはほとんど影響しない。俗事は相手の表情をやわらげる懐柔工作なのだ。

実際の説得はこの連続写真のようになった。まだまだ戦略と呼べるほどのかけひきはできず、能力の高さでようやく押し切ったという感じ。かなりの精神力を使い、龍馬は疲れた。これで信頼値は10しか増えないのだから、人の心を動かすのはたいへんなことだ。

海援隊候補をひとりひとり同志要人にしていき、海援隊を結成する

はじめての説得に成功して長岡謙吉の信頼値を10増やせたものの、80にはまだ遠くおよばない。あれだけがんばって10しか増えないのだから、この先、家老や藩主を説得して藩論を変えたり、ほかの藩の藩主を説得したりするまでの道のりはほど遠いのだろう。



まずは高知の町にいる長岡謙吉を心服させて同志にする。第一歩だ



つぎに、同じく高知の町にいる近藤長次郎を説得。彼も同志に



長崎でみつけた池内蔵太もなにか一気に説得できた。あとひとり



陸奥宗光は本州にいた。見つけたときの興奮といったら、もう最高!



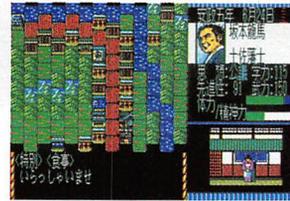
いつのまにか高知にきていた新宮馬之助も説得。ついに海援隊のメンツがそろった

つぎの日になって龍馬の体力は回復した(毎日、朝には体力がフルに回復する)。説得でかなり消費した精神力もどうせ朝には回復しているだろう、と想像していたらアマかった。精神力はいくら待っていても回復しない。宿屋に泊まったり飯屋でうまいものを食べたり、遊廓でいい子をあてないと回復しないのだ(マニュアルにはほかにもあるように書かれているのだが、まだわからない)。

精神力と体力は説得のときに影響する。精神力が低いと話題を変えづらくなるし、体力がなくなると話のきっかけを失って発言できなくなってしまう。

できるだけいい状態で説得に臨みたいので、龍馬は宿屋に泊まることにした。翌朝、さっそく長岡謙吉の家へ行って説得する。1回の説得で信頼値5~10ずつ増えている。ほんとうに信頼値80は遠い。

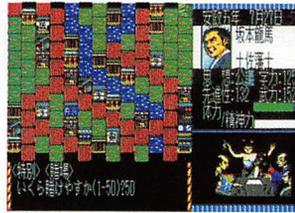
龍馬は、しばらくのあいだ宿屋に泊まっては説得する、というパターンを続けていたのだが、月半ばにしてお金がなくなって



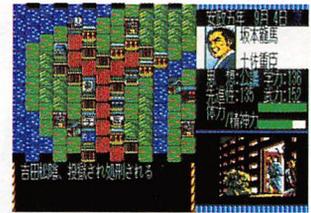
飯屋で上を食べて体力と精神力を回復! 精神力を上げるのには金がかかる



新宮馬之助を同志にして、ついに念願の海援隊結成となった!



任侠に入って丁半バクチで金をもうけたり



史実にもとづいて事件が起こったりする

しまった。しかたなく持っていた特産品を商店に売ってお金にしたのだが、このあと、このパターンを続けていてはジリ貧になること明白だ。要人には、毎月1日に金30両くらいずつ配給されるのだが、これだけでは宿屋に泊まり続けられない。

長岡謙吉を同志要人にしたところで金策を真剣に考える。

龍馬は一攫千金をねらって鉦山に行って金脈を探そうと、高知の町を出て港へ行き、本州に渡った。鉦山での金脈探しはかなりめんどうくさい。何日も同じところで同じことをくり返さないといけないのだ。このときは運よく3日目に金脈を見つられて、所持金が一気に増えた。

フトコロが温かくなると気持ちも大きくなるもので、龍馬は説得を一時中断して自分の能力を上げるため、江戸へ出ることにした。江戸には先進性の高い要人がたくさんいる。龍馬は江戸で先進性の高い学者や幕臣と面会した。龍馬の先進性は一気に高くなって、小龍先生をも抜いてしまった。

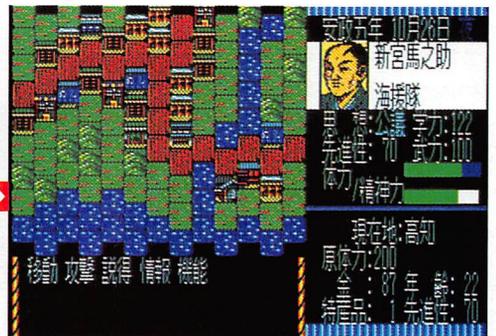
龍馬が江戸から高知へ帰ろうとしているとき、月が明けた。

月のはじめには勢力地図が表示され、各藩で起こった要人の昇格などが表示されていく。ずっとながめてみると、なぜか土佐藩のところで龍馬が重臣に昇格していた。初耳だ。昇格した理由がわからない。まあいいか、身分が上がれば説得に有利になるとマニュアルに書かれていた。よし、高知に帰ったら近藤長次郎を一気に同志にしてやるぞ。

高知の町に着いたとたん近藤長次郎家へ行き、さっそく説得してみると、いままでは1回で5~10くらいしか増えなかった信頼値が10~20ずつ増やせるようになった。効果抜群だ。

3日ほどで近藤長次郎も同志にできた。同志ができると、同志のぶんもプレイヤーが命令できるようになる。

同志の2人はとりあえず小龍先生に面会して先進性を高くする。同志の2人が自分をきたえているあいだ、龍馬は高知の町にいなかった残り3人の海援隊候補を探す旅に出る。ここから先はかなりトントン拍子に進んだ。連続写真のようにひとりひとり同志にしていき、ついに海援隊を結成できたのだ。



海援隊を結成すると、身分の表示が海援隊になる



その人なりの進め方ができる異色RPG

ルーンワース



Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

一方通行のストーリー展開ではなく、いくつか用意されたシナリオを自分なりに追っていき、人と違ったストーリーを体験できる異色のRPG。



T&Eソフト

☎052-773-7770

1月12日発売予定

媒体	CD×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

宿命の冒険が始まる

神々が作り出した美しい世界、ルーンワース。この土地をめぐる神々が争ったように人間たちも争った。人間たちが争ったのは神聖紀1527年、メルサード大陸で最も古い歴史をもったサリス王国が攻め滅ぼされたことに始まる。攻撃してきたのはバハマーン神国である。この国は新興国でありながら狂信的な信者をもち、急速に勢力を広げていた。その指導者である女王オールマムは残虐にもサリス王家の人々を残らず惨殺した。そして、戦乱の影がしだいにメルサード大陸全域を脅かした……。

そして、17年の歳月がながれた、メルサード大陸のドネール高地のザノバ岩でのこと。そこに山賊ディトゥールの牙が住んでいた。きょうは、その頭領の息子の17歳の誕生日だ。彼は父親が呼んでいるというので家に帰ってみると宴会の準備がしてあった。不思議に思っていると、今日はおまえの誕生日ではないかという。そして、もうりっぱな大人になったのだから、セルトレの教会の地下に眠る剣を盗みにいけという。一度だって仕事に連れて行ってくれなかったし、もちろんしたことがない。



暗く重い戦乱の影が、メルサード大陸の全土を塗り始めた。

メルサード大陸で最も古いサリス王国が滅ぼされた

なのにいきなりいわれてやらざるを得なくなってしまった。なぜ今になっていい出したのだろうか？ そしてこの仕事がかっかっけで少女ミリムと出会い、冒険

が始まる。これが宿命的なものであり、神に導かれたものだとことさえ、この時点で、彼(主人公)はまったく気づいていなかった。

この3人で冒険するぞ

主人公はミリム、そしてその従者のアルと3人で冒険に出る。ミリムを追うレシェルや、最大の敵、女王オールマムなどは主にストーリーに関わってくる重要人物だ。それぞれに運命的な出会いが用意されているぞ。また、冒険の途中でいろいろな人や神様(?)に出会う。

主人公

①山賊ディトゥールの牙の頭領の息子。しかし、仕事を一度もしたことがない。これでもほんとうに山賊の頭領の息子のな



ミリム・ルセアン

④なぜこんなかわいらしいお嬢さんが従者ひとりから従えて、危ない旅をしているかは不明だ。とっても気の強い女の子だ

アル・ライアード

③ミリムのお目つけ役プラスボディガードの従者。なぜか知らないけど、ミリムと会ったときにこいつはいないのだ



女王オールマム

サリス王国を滅亡させた張本人。国では女神と崇(あか)められているが……



レシェル・カロス

暗殺魔術団ヴィーフォの神団長。黄金の仮面に隠された素顔は美形というウワサだ



ガラン

山賊ディトゥールの牙の頭領。威勢のいいオヤジ。死にぎわに息子に出生の秘密を明かす



使える魔術を大公開

魔術一覽表

このゲームにはほかのゲームにはない宗教が存在する。そして、宗教と魔術は深い関わりをもっている。宗教は、絶対神イアティルスの主神とした正統宗教、古代神や遠い未来に世界に現れるとされる未来神を崇める邪神宗教との2つの宗派がある。そして、さらに正統宗教は6種類、邪神宗教は9種類以上にわけられる。主人公の使える魔術は、正統宗教の6つにわけられたうちの1つ風神フェムリューを崇拜するものが使えるラース=フェムル8種類、正統宗教の信者が共通して使える八聖宮魔術8種類の計16種類。旅の途中で手に入れた石板などと、教会での修業により使えるようになるぞ。ピンクは、ラース=フェムル、ブルーは八聖宮魔術だ。

魔法の名前	ルーン (象 徴)	効 果	言葉の意味
アウントウム	新生	迷宮脱出	われ、おおいなる光の下へ
セペスマイダ	賢者	周辺探索	われ、あまねく光と音の本流に
チェンバス	人夫	状態の回復	天空の乙女、いま舞い降りる
カンカール	理性	相手に恐怖を与える	なんじ、魂に潜む獣を目覚めさせよ
ペトゥムヌウ	不死	防御力アップ	われ、神々の肉体を掌中に
カルハニムス	盗っ人	カギをはずす	神秘なるカギ、いま開かん
レンテポナン	治癒	体力回復	天地の気、わが下に
イエンダリュ	感情	攻撃力アップ	われ、神々の気を掌中に
フェ・リクシュ	生命	相手の足止め	なんじ、自らの心におぼれよ
フェ・サーパシノ	魔術	相手を画面外に飛ばす	われ、おおいなるうずのさなかに
フェ・ニルエン	美	昼夜逆転	われ、天外の光を意のままに
フェ・ネセノフ	実体	無敵	われ、神々とともにあらん
フェ・ペクトム	霊体	町から町へワープ	われ、なつかしき町々の日に
フェ・ラエノート	無秩序	同一マップ内ワープ	わが魂、大地をさまよわん
フェ・ダルセン	正常	相手を吹き飛ばす	なんじ、清らかなる風に身をまかせ
フェ・ザバロス	幻影	怪物が出現しない	薄暗き魂よ、無限の闇に帰るべし

移動がとっても便利

気がついた人がいるかもしれない。そう、じつはマップが89年12月号で掲載したものと変わってしまったのだ。行く場所が決まっているのに現在地と目的地があるのはまぎらわしいからかどうかはわからないが、よけいなピンや旗がなくなってさら

に見やすくなったぞ。しかし、マップが変わったからシステムも変わったということはない。89年12月号で紹介したとおり、ほかのゲームと違い、広いフィールドを体力の心配をしながらか歩く必要がなくてとても便利な設計になっている。でも、町か

ら町の移動は、町にあるいくつかの出口によって、行ける町が決まっている。たとえばセルトレの北側にある2つある出口の東側(右上)の出口から出た場合には、ザノバ砦にしか行けない。だから、場所移動の魔術を使えるまでは、町から出発するときは自分がどの方向にある町に行きたいかということを考えてから出る必要がある。



呪文を唱える主人公



呪文を唱えるために集中して……

心をこめて呪文を唱える

唱え終わるとオーラが爆発!!

セルトレの町内案内

父親に盗んでこいといわれた剣のあるセルトレの町。ここには目的の教会、どこの町にもあるなんでも屋、酒場、宿屋などがあるぞ。ここは旅人の町として有名な場所なのだ。古い石づくりの建物にはびっしりとツタがからまり、泉もある美しい町だ。しかし、さびれている。な

ぜかいるのは女、こども、年寄りだけ。それというのも若者はサイアなどに^{おぼ}出稼ぎにでてしまっているのだ。ほんとうにこんな町に剣があるのだろうか、などと不安に思っていたら変なウワサを聞いた。夜になると教会の地下からうなりごえが聞こえてくるといふ。確かにこの地下



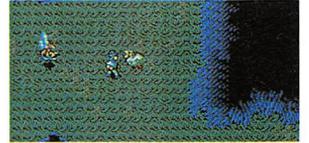
サータルスの剣

①これが目的の秘風剣サータルスだ。ようやく手に入れたぞ

になにかがあるようだ。その前に地下にながいのかわからないので下のマップを参考にして情報集めや買い物しよう。



②こんなに環境のいい場所だから思わず仕事を忘れそう



③アヒル? それともヒヨコ? ではなくて新しいモンスター登場!!



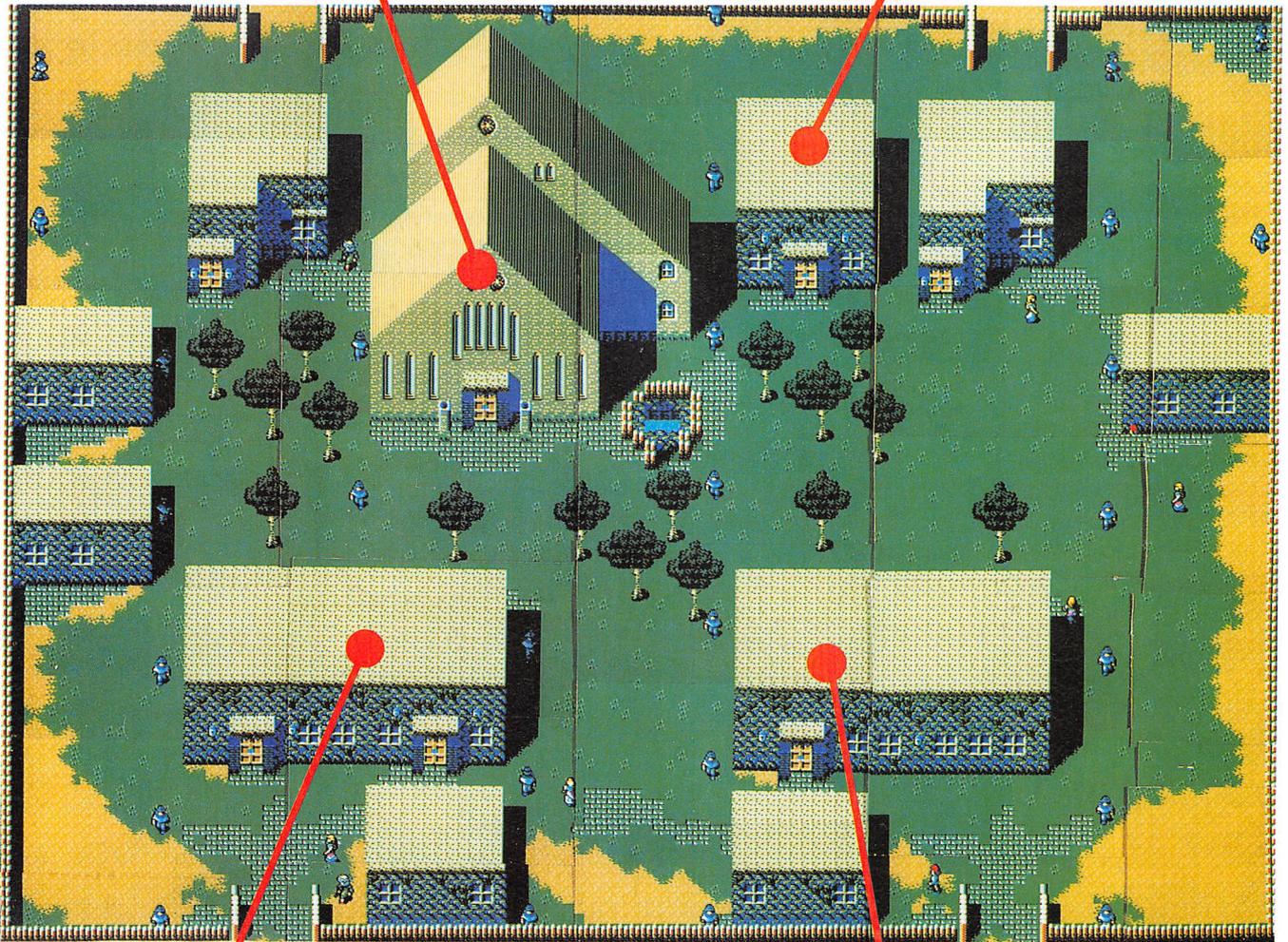
教会

ここが目的の教会。地下に剣が眠っているらしいのだ。神聖な教会ということで、ふだんは魔力の回復などができる。そして、魔力をアップしたかったり、地下から拾ってきた石板などに書いてある魔術をおぼえたいときは教会や神殿で修業しなければならない。どんな修業かという、記憶力がよくないとできないぞ。



なんでも屋

この町にかぎらず、不思議なことに、町に武器屋はないのだ。でも、薬草などの細かいアイテムはここで買えるぞ。



酒場

情報を集めるのには最適な場所。町でわからないときはここにこよう。きっとなにかがわかるにちがいない。お店に入ると、いろんなお客さんが酒を飲んでいる。彼らからは、意外な事実や詳しい情報を聞き出すことができる。やっぱり、腹をわって話すときはお酒を飲むのがいちばん。ところで主人公は17才だけど、いいのかな。



宿屋

宿屋というからには旅の疲れをいやし、体力を回復させる場所。ここでは情報は集まらないが体力がなくなったら絶対によろう。

ある少女との出会い

剣を手に入れルンルン気分で帰る途中、どこからか悲鳴が聞こえてきた。女の子が大勢の仮面をつけた男たちに囲まれているではないか。男たちの1人が襲いかかった瞬間、女の子は本能的に剣をぬき、かろうじてなぎはらった。そして、彼女が男たちに襲われそうになったとき、主人公は男たちの間に思わず割

りこんだ。割りこんだのはいいものの気がいたら、体中アザや傷だらけの状態で女の子の手当てをうけていた。記憶に残っているのは、岩に帰る途中に女の子を助けたこと、暗殺魔術団のなかに黄金の仮面をつけた男がいたこと、そして……!?
少女ミリムを連れてザノバ岩に戻ると谷が全滅していた。そ



敵の魔法によって主人公は、いつの間にかめったうちにされてしまった。なんていってやっつらなのだろう

して仲間たちの仇を打つべく旅立つのだった。
その後のシナリオはバラバラに用意されていて、自由奔放な

展開が繰り広げられる。それをどうたどるかはキミ次第だ。そして、黄金の仮面をもつ男と再び、運命的な出会いをする。

標的が女の子から移され、主人公に。やめとめやいいのにいかにこすするから……



あつあつ あぶない

谷が全滅……?!

秘風剣サータルスを背中に背負い、ぼろぞうきんのようになった体にムチをうって戻ってきた。みんなが笑顔で迎えてくれると信じて……。ところが岩が静まり返っている。仕事にいらってるのかと思ったが、岩の中は死体が散乱し、血の海となっていた。いつも陽気な仲間たちを呼

んでも返事がない。とにかく、生きているやつはいないのかと岩を捜しまわった。すると倒れている仲間のベルレスがかすかに動いているのを見つけた。「見たこともない魔術で一瞬のうちにやられてしまった……」といいのこし、息絶えてしまった。他にはいないのかと捜した。そうだ、

◎とっても強かったベルレスがやられた!!

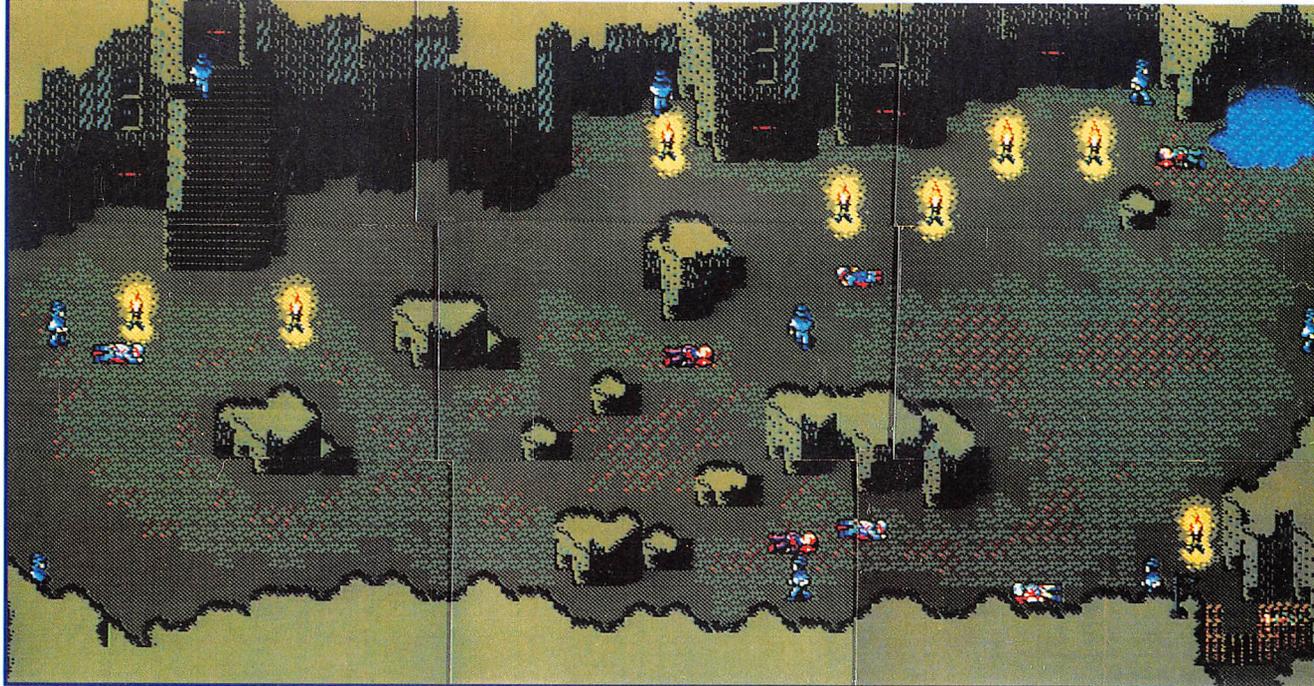


親父はどうした、と家に駆けこんだ。「おお……じつはお前に伝えたいことがある」と、死に際に出生の秘密を



◎物知りのコリノは唯一無二の生存者

明かす。たったひとり生き残った物知りじいさんコリノの協力を得ながら復讐を誓うのだった!



アメリカからの手紙 こんにちは、USAから初投稿です。「マイト・アンド・マジックII」はよくできていましたね。ほくはアップルII Gで遊んでいたのですが、特にグラフィックが新鮮でよかったです。こちらではMSX2のソフトはなかなか手に入らないので、「ジーンズカン」、「死闘戦線」、「ジョーザック」くらいしか持っていません。ところで、「ウルティマV」のMSX版も発売されるようですね。愚想、アップル版で解いたんですよ。そこで、提案があるのですが、ウルティマV発売のときには魔法レポートとMSX2のソフトと交換しませんか。Mファンレシカは日本でのドル札くらい役に立たないので……。 (USA/狂戦士、他)

イースⅢ

ただでさえ弱いボスがもっと弱くなるワザだ

そうでなくても弱いリガティをもっとかんたんにたおす方法です。幻影の鏡を使うと……なんと動かなくなってしまう。

(山口県/篠原和雅・?歳)
☆カルいイラストつきで送ってきてくれた。投稿のツボを抑えているところがニクイニクイ。それにしてもホントに弱いリガティをこんなにしてしまうとは



◎動きを止める場所を考えておかないと、面倒くさいことになるのが玉にキズ

……、とってもかわいそうになってしまいます。イージーモードで確認しましたが、ほかのモードではどうなんでしょうか。

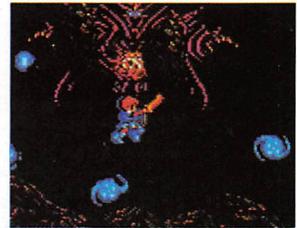
ほかにもボスに効くアイテムがあったりする

イースⅢであることを発見しました。ガルバランにアミュレットが効きます。



◎回る光り玉をよけつつアミュレットを使ってじわじわといためつける

(福岡県/佐々木雄一・14歳)
☆効くってどんな効果があるかわかんないけど試してみた。ガルバランのHPが少しづつ減っていくのだ。エンディングはもうすぐだ。



◎あとはこのチームさえよければ楽々とガルバランを倒すことができるってもんだ

通り抜けできます

美少女犬



ガウディ

はじめに……「通り抜けできます」が新装開店しました。従来のQ&A形式をやめて、はじめから終わりまで全解答をチャートにして掲載します。その記念すべき第1回は「ガウディ」、さてどうなることやら……。感想を聞かせてね。

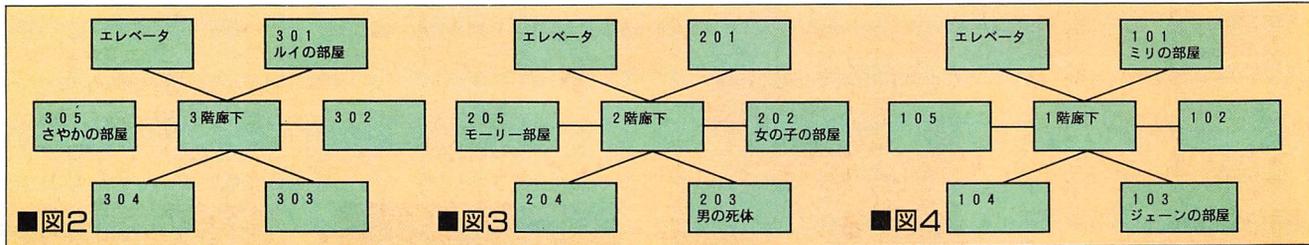
アパート	
リチャードへ電話をかける	
リチャードの電話を受ける	
オールド・カスタム	
リーオと話す	すべてYES
1回でもNO	
ウィリアムと話す	
ヴィクトリア駅周辺	スペインのリーオの家
リーオ殺害犯人を見る	リーオの妻と話す
スペイン・安ホテル	
リーオへ電話をかける	
ホテル・アベニーダ	
政治家たちと話す	

安ホテル	
アンナの電話をうける	
大寺院	
アンナと市内観光をする	
安ホテル	
フランシスコへ電話かける	
酔っぱらいからリチャードの手紙を受け取る	
大寺院	
大道芸人からリチャードのレポートを受け取る	
ホテル・アベニーダ	カサ・ミラ
政治家たちと話す	壁を見る
安ホテル	ホテル・アベニーダ
アンナの電話を受ける	政治家たちと話す
安ホテル	安ホテル
アンナの電話を受ける	アンナの電話を受ける
駅	安ホテル
アンナと話す	アンナの電話を受ける

大寺院	
大道芸人と話す	
駅	
列車を見る	
END	
カサ・ミラ	
壁を見る	
大寺院	
大道芸人と話す	
路地	港
大道芸人と話す	アンナと話す
シワラテラ地区・公園	安ホテル
怪物の像を調べる	アンナと話す
安ホテル	END
安ホテル	アンナの電話を受ける
END	

新コーナー
タイトル未定

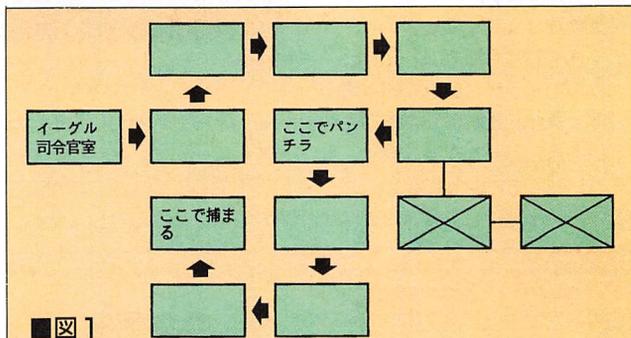
続・続日本平 横転事故が絶えなかつたそうである。奇跡的に助かった運転手はロッキー、後から追いかけてきて、いくらかスピードをあげても犬のほうは速く、気付いたときにはスピードブレーキを振り切っていたというのです。そこで試しに犬小屋を建ててみた(編:この発想がわからない)ピタリと事故はなくなつたそうである。(神奈川県/NAGAI P. SOFT情報部・14歳)



グラムキャッツ

みなさん、おまちかねのグラムキャッツの攻略です。ゲーム進行をすべてチャート化しました。わかりやすいでしょ? さて、チャートの見方ですが、いちばん最初に太い線で囲まれた「①イーグル本部」という項目がありますね。これは、さやかのいる建物のことです。すぐ下、左側の「司令官室」というのは、建物のどこにいるのかということです。右側にかかっているのは、この場所でさやかのとるべき重要な行動です。かなり省略されているので、かならず部屋に入ったらすみずみまで見て、

会話の内容が変わらなくなるまでじっくり話してみましょう。イーグル本部の司令官室にさやかが連れこまれます。そこから逃げようとするところからこのチャートははじまります。司令官室を出ると迷路のような通路があるのですが、図1のマップを参考にして移動します。ここで注意しなければならないことは、最後の「ここで捕まる」と書いてあるところです。まわりを見ると子供が歩いてきますので、わざと捕まるようにパンチラなどをして時間を稼ぎます。まちがって進んでしまうと、また最初からやり直しなので気をつけてください。つぎは、桃桜アカデミー



の寮での行動ですが、建物は円柱状になっていて1つの階に5つの部屋とエレベータが1台という構造になっています。部屋番号のあとに行動することが2つ書いてあるところがありますが、最初の行動をしたあと、1度部屋を出て、もう1度同じ部

屋に入ってつぎの行動をします。部屋の位置は図2~4を参考にしてください。イーグル本部に行けるようになったら、開発室のESPカードは、メモをとるようにしましょう。また、トレーニング室と、開発室は、合格したら2度と入らないこと。あとはチャートを見ながら、がんばってね。

①イーグル本部	
司令官室	逃げる※図1へ
司令官室	いっしょに戦うことになる

②桃桜アカデミーの寮※図2~4	
305	着がえる
301	話す たたく
屋上	見る
101	話す
305	電話に出る

③イーグル本部	
ロビー	マッコイブレンドを飲む
開発部	5枚のカードを当てる ※合格するまでマッコイブレンドを飲みに行く。 合格したら入らない
トレーニング室	ネコ以外を連打する ※合格したら入らない

④桃桜アカデミー	
202	話す ミリーについて聞く
101	話す 話す

⑤イーグル本部	
司令官室	話す

⑥桃桜アカデミー	
行けるところをひととおり見てまわる	

⑦桃桜アカデミーの寮	
301	電話に出る
101	ミリーの話を聞く
203	話す 見る

⑧桃桜アカデミー	
A教室	あかずの間のことを聞く
B教室	ミリーの話を聞く

⑨桃桜アカデミーの寮	
205	話す
103	話す エッチする
205	話す エッチする 話す

⑩桃桜アカデミー	
プール	カードライタをもらう
廊下	猫に変身する 窓から校長室へ
校長室	IDカードをコピーする カギ穴をのぞく
トイレ	猫に変身する 会話を聞く

⑪桃桜アカデミー寮	
301	ルイがいらないのを確認する

⑫桃桜アカデミー寮	
廊下	変身する
あかずの間	カギ穴を見る 会話を聞く
廊下	話す ミリーにIDカードを渡す
保健室	エッチする カギを入手する
廊下	猫に変身する
あかずの間	カギを開ける 校長を倒す

●歌を詠む会

こんにちは、歌を詠む会です。そろそろ、10回をむかえようかという本コーナー、投稿されてくる和歌の内容も大体わかってきたので、3月号から内容を一新しようかと考えています。10の基準も新10の基準としまして、もっとわかりやすいポイント制

度を導入しようかな。「イカ天」みたいに、勝ち抜き戦をしりして……。というわけで、デザイン変更のため来月はお休みね。そうそう、川村には福袋を送らなくっちゃ。

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)



④須水直希 4月号のお題は「またまたごろし」です。今度は無理してローリタの話題で詠んでみてください。いよいよ



先月、募集した「お」ではじまる和歌は3月号で掲載します。5、7、5、7、7、の和歌ができれば十字軍の歌を詠む会まで送ること。さて、今月送られてきた和歌のなかでは福田重工のが好きだなあ。結句のピーヒャララが吉田戦車をほうふつさせるの。

蠟と酔と 混ぜ合わせたら
リードス島 だからどーした
ごーじやうらう
福田重工

評減点は23456
789、加点は1
⑩で合計4点。おもしろいになあ。

ロドロー セーブしてみて
涙でなついに手にした
ディスプレイ
BOMBER

評減点は23457
8910、加点は1
⑥で合計4点。そんなものかなあ。

るりなが そんな時代し
あつたねと いつかはなせう
日かくらわ
You・ichi

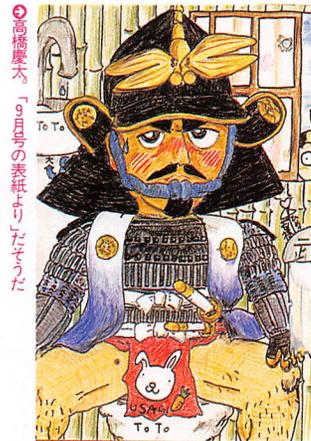
評減点は24567
8910、加点は1
③で合計4点。アニメファンの怒りか。

●イラストのコーナー

テーマイラストを募集しています。テーマは「発売してほしいゲーム」です。企業は市場さえあれば、なんとかしてくれるものです。他機種にあっても一ぶん移植されそうもないようなゲーム(ソーサリアンとか)のイラストを描いて、メーカーに送りつけたりして、あわよくばMSX版を発売してもらおう……という腹なので、よろしくね。



③木村秀樹 ダジヤレはヘタだが、イラストはキレイだ。F.B.の下の欄外を見て勉強しよう



②高橋慶太 「9月号の表紙より」だそうです



①フクマクマ 12月号では自次の隣でカラーだったからねえ

一科目程度の暗記なら
わずか三秒で終わらせよう

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→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チャートが救う。通り抜けてほしいソフトの名前を書いて送れ。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。来月はお休み。⑥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。⑦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MF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?



ねずみのワサモ さて、先月の宿題「激ムキでコンピュータの投球練習」と野球の関係はあるかという質問だが、どうやら「ない」ようだ。コナミに聞くまでもなく編集部で調べた結果なので、信頼性は70%くらい。では、今月の話題「ナムコの『ファミスタ』取扱説明書の訂正について……」ペナントレースモードのセーブ方法は説明書に書かれていないようにナムコトニュースのときにセーブするのはなく、5試合ごとにナムコトニュースのつきに表示される成績表(勝敗表、画面下にバースワードを表示するとき、「E.S.」を押しセーブしてください……)というアクセスが編集部に届けられたので、心当たりのある人はよろしく処理された。今月以上だ。

激ペナ2大会(全国版)参加チーム名(岐阜県~沖縄県)

12月号で予告した通り、岐阜県~沖縄県までの地区大会の様をお伝えする。これによって、ついに全国版出場53チームがでそろったわけだ。来月

号は激ペナ2大会(全国版)の開会~閉会までの間に起きたことすべてを伝えていきたい。来月を待てというわけだ。

●岐阜県 (46チーム)

- ATTACKERS
- BEYAKOTAI
- BLEKYS
- BOOKS
- BOOKS
- CASTERS
- CLASS NINE
- CRUSADERS
- DAREDEVILS
- DARKHEROES
- FAMILIES
- FANKAHIPS
- GRADIUSS
- GUN
- GUNDAMS
- IDOLS
- KAZUMADAZE
- KENS
- LITERATURE
- MAGICALS
- MAKETA
- MISSCHOICE
- MSXMSX
- NAOKIGNDAN
- NATURES
- NEO RIDERS
- NEWONEYEAR
- NHKS
- OLDPEPLES
- PAPAGERIRA
- PATLABORS
- POWER UP
- RAINERS
- RUNNERS
- SAZAESAN
- SCORPION
- SD GANDAMS
- SHINMACHIS
- SOCCERS
- SOLDIERS
- SRAIMKUN
- TEAM KBTC
- TETUS
- THE RPG
- WANDERERS
- ZOIDOS

- GUNDAMTEAM
- HENSHINS
- HENSHINS
- J FAMILY
- JAPANESE
- KAI BUTSU S
- KALIVERS
- KAMARANS
- KAPOCHONS
- KOCHIKAMES
- KZOS
- LIONS
- MONSTERS
- NENGO
- OGURYS
- OICAWA
- OSUSHIS
- PAA
- PATLABOR
- PHANTOMS
- PRETTYGALS
- PSYCHOPATH
- RIKUJO
- S FAIRLYS
- SAIKYOS
- SANERS
- SAZAESANS
- STRONGS
- SUITEIBU
- SUNBEACHS
- TEACHERS
- TEITOSTOLY
- THE MIWA
- THE OPTION
- THE WORLD
- TIGERSFFB
- WIZARDRYS
- XANADU
- YANKEES SP
- YANYANS

静岡県地区大会決勝戦

GUNDAMS

対

HENSHINS

なんと初回に9点を入れたHENSHINSがそのまま5回コールドでGUNDAMSをくだした試合4対16。

●愛知県 (10チーム)

- ABODEF
- ABUNA IDEKA
- AETALHEART
- AIDOLS
- AIUOE
- ANCHOKUS
- ANIMENS
- ANIMES
- ANKITA VBC
- ARMYBUTAI
- BAISONS
- BARMONS
- BATLES
- BATTLEPETS
- BULUMAS
- BUNCHANSA
- CHOPPERS
- COLORS
- COMANDCH
- COMPILES
- COOLERS
- CRIST ONE
- CYUODOON
- D FIGHTERS
- DAIMYOUS
- DAIMYOUS
- DAMARCHICS
- DARK HOUSE
- DRAGONS
- EISAI
- EROJUKUS
- FANTASIES
- FATHERS

愛知県地区大会決勝戦

- FLYS
- FOR MULER
- FRIENDS
- FRUITS
- FRUITS
- FRUITS
- GAMENAMERS
- GAMES
- GATTS
- GIGERS
- GIW
- GREATS
- HAGETYOBIN
- HEIBON
- HEI KESTORY
- HI POWERS
- IMA I FIRES
- ISONOS B
- JEWELS
- JUMPS
- JUSTMEET
- KABOTCHAAS
- KMN RIDERS
- RIKUJO
- KLEITANS
- LE MANS
- LONGER S
- M KNIGHTS
- MAGIOS
- MAHJAN
- MAKARONI
- MENDOUS
- MIRACLE AA
- NAGOWA
- NEW IZUTAS
- NEW TYPE
- NEW UNITS
- NEWDRAGONS
- NONAMES
- NONFERRO W
- NORAS
- OKAGEDESU
- OKUMURA
- ONIZUMO
- OSAKANA
- OTOGIS

- PROGRAM SP
- R COMPANY
- RIDICULOUS
- RUNS
- S FIGHTERS
- SANGOKUSIS
- SANO
- SCHOOL
- SENGOKUS
- SINGERS
- SLEEPINGS
- SOUSIKIS
- SP HEROES
- SSS SBP TM
- STRONGGOODS
- SWIMMING
- TAKO
- TEIKEN S
- THE FOOL
- THE GI
- THE SPIRIT
- THUNDERS
- THUNDERS
- TM STARS
- TUKANPOS
- URUTORAS
- VICTORIES
- VICTORY
- WEAPONS
- WILD STARS
- YABOWS
- YSTRANDS

三重県地区大会決勝戦

S、3番かえてきたの決勝打で13対15と試合を決める。両軍合わせて54安打の大乱戦。

Bブロック

MAKARONI

対

TEIKEN S

12対8でMAKARONIの勝ち。7回ウラ4番かぞのホームランで決まった試合。

●三重県 (26チーム)

- ANNONCERS
- ASANUMAS
- AVBROTHERS
- BANGRISHES
- BONOBOONS
- BRAINS
- DRAGONBALL
- DRINKS
- FIVE PUNCH
- FRUITS
- G ALPHABET
- GAININGS
- GF RHEAS
- HIEAS
- KONAMIS
- KOSHIEIN
- LEGACYS
- MUSIOS
- NINJA
- RYOZANPAKU
- SHADORS
- STATIONERY
- SUI KODEN
- TANAKAGUN
- TOYOTOMI
- YAWARA
- ZOIDS

三重県地区大会決勝戦

YAWARA

対

ZOIDS

6回まではなかなかの接戦だったが7回ウラに3点を取ったZOIDSに対し8回にYAWARAのやからに2ランで2点を返したが、そのウラに5番うるとらに2ランが飛び出し試合を決めた。

●滋賀県 (14チーム)

- BI
- DEVILS
- EMILES
- FUSESAMASX
- HAYAOANIMA
- LAIONS TWO
- MAJAN YAKS
- OSOMATTSU
- RPG BEST
- SANGOKUSHI
- TAKOIKAS
- UMISORA
- VEG I TABLES
- ZOMA

滋賀県地区大会決勝戦

DEVILS

対

SANGOKUSHI

2回までに7点を取ったSANGOKUSHIが4回にも7点の追加点を加え、2対14のコールド勝ち。

●京都府 (46チーム)

- ABOD
- ABOS
- ALL LABORS
- ALLSTARS
- ALPHABETS

- BIGNAMES
- BIRDS
- CARAVANS
- COMPUTERS
- COUNTRY
- CYOOJINS
- DEVILS
- DOKABENS
- DORAEONS
- DRAGONBALL
- DRINK
- DRIVERS
- EXPRESS
- FLOWERS
- GINE IDENS
- HELOINES
- HFEF
- HIMEDESU
- HORSEHORSE
- JAMPS
- KOGABU ETC
- KUMIKO
- MAKERS
- NEOGUNDAM
- OTOMODASHI
- PINGPONGS
- POWERS
- PROOPERSA
- RYOSANS
- SEIROGANS
- SMALLWESTS
- STRONGERS
- TAKO S
- TAKOS
- THERICKJOR
- TOIGERS
- UNICORN
- US NAVYS
- VERBES
- WAR HEROS
- XYZ
- YAKUMANS
- YS S

京都府地区大会決勝戦

PROOPERSA

対

US NAVYS

7回ウラにUS NAVYSチームの打線が爆発した。一気に逆転して勝負をさめた。9対12。

●大阪府 (181チーム)

- ABOZS
- ALL TOYOTA
- ALPHABETS
- BEST TIGERS
- BLUES
- BREADS
- BUFFALOES
- BUKKENS
- CARS
- CLASSMATES
- CORS BELOW
- COUNTRIES
- CRASSMATES
- D S F
- DAISYOBENS
- DAJARES
- DOUSHI
- DRAGONBALL
- DRAGONS
- DRAGONTEAM
- DREAMS
- EMPERORS
- ESREVER
- EXPRESS
- FAMILY
- FIGHTERS
- FISHERS I I
- FOOD
- FOREIGNERS
- FORMULARS
- FRIENDS

- FURINKAZAN
- GALL FORCE
- GALLFOROES
- GAMIS
- GINE IDEN S
- GINEIS
- GOTSUANDES
- GREAT MEN
- GREEKMITHS
- GREEKS
- GUNDAM
- GUNDAMS
- GUNDAMTEAM
- GUNKANS
- GYAGYOBAYAS
- GYUWANJIKO
- HENTEKOS
- HERIKUS
- HINOTORI
- HIROHIKOS
- HIROSHIMA
- J CARS
- JR
- JUDO
- JUMPS
- KINKIRAILS
- KITANOS
- KITOURAS
- KOHNANS
- KOKURITSUS
- KOMEYAS
- KOYOMIOS
- KUIMONS
- LARGES
- LINES
- LODOSSTEAM
- LUCAS
- MACEYER
- MAKERS
- MANHATTAN
- MAX POWERS
- MIDDLELONG
- MIKENEKO
- MINEZUKA
- MONSTERS
- MOUIYAS
- MOUNTAINS
- MSX GAMES
- MY FRIENDS
- NAOJINS
- NEO TOKURA
- NEO USA
- NEO X PONS
- NEOFINALS
- NEW DRAGS
- NEW HERUS
- NEW KOUCHA
- NEW OSAKA
- NIHONBASHI
- OLDPEOPLES
- OLLSTERS
- ORIX
- OTOKOJYUKU
- OVA CLUB
- P FRIEND
- PATLABORS
- PEKEPONS
- PILOTS
- POLICES
- POWERS
- PRONOUN
- RADIOSTARS
- RANMA DASU
- RANMAS
- RIGIOS
- ROM SOFTS
- SANADA
- SAYAMAS
- SAZAESANS
- SCIENCE
- SENGOKU
- SENGOKUS
- SHARKS

大阪府地区大会決勝戦

Aブロック

CARS

対

NEOFINALS

CARS先発ほるしえの好投と打線の強力な援護で16対2でCARSの勝ち。

Bブロック

TEIKOKUGUN

対

THE GONGS

9回オモテ、みったまのタイムリーで勝ち越したが、9回ウラに反撃、延長戦に入った。結局、10回のウラにさよならホームランが飛び出したTHE GONGSの勝ち。

●兵庫県 (139チーム)

- AKHOBKEDES
- AKASHIS
- ALL BLACKS
- ALL FISHES
- ANIME FAN
- ARGAMAS
- ARKS
- ARMAMENTS
- ASAGIRI
- AYASY
- BATTLE S
- BIG BRAVES'
- BUNBOUGUS
- BUTURIS
- CARS
- CASTLES
- CLASSES
- CLASSA
- DAIMEYOUS
- DEBATES
- DOGGYMAN
- DOKABENDA
- DRAGONBALL
- DRAGONS
- EICHANTEAM
- EMPERORS
- F F TEAM
- FISHES
- FORMULA

- SHIGURUS
- SICKNESS
- SPACES
- SPGIANTS
- SUIKODENS
- SUKEBETCH
- SUPERSTARS
- SWIM TEAM
- TATIYANS
- TATSUJINS
- TEAMGALAXY
- TEIKOKUGUN
- TENKAFUBU
- TESTING SP
- THE GONGS
- THE TANGE
- TIGERS FAN
- TM NETWORK
- TRAGETS
- TRENDS
- TUYOUSOUYA
- UNDEADS
- UNIVERSITY
- VARIETY
- VEGETABELS
- VENUS
- VICTORYS
- WEAPONS
- WILDLRLANTS
- WILES
- WIND UP
- WEISHIS
- YATTARUDE

大阪府地区大会決勝戦

Aブロック

CARS

対

NEOFINALS

CARS先発ほるしえの好投と打線の強力な援護で16対2でCARSの勝ち。

Bブロック

TEIKOKUGUN

対

THE GONGS

9回オモテ、みったまのタイムリーで勝ち越したが、9回ウラに反撃、延長戦に入った。結局、10回のウラにさよならホームランが飛び出したTHE GONGSの勝ち。

●兵庫県 (139チーム)

- FREEPLANET
- FUKUCHANS
- GAMBLERS
- GANDAMU
- GENSO
- GIANBLAR S
- GIANTS
- GLORIA
- GREEN S
- GREEN WOOD
- GUNDAMS
- GUNYUDEN
- GURUMES
- HAPPINESS
- HARUKAZE
- HENTAIS
- HIMENANSS
- IOHINANN
- IGERS
- JINTEAM
- JRTIGERS
- JUMPHEROES
- JUUNISHINS
- VARIETY
- KANEMPEROR
- KOBE KORYO
- KOBE LINES
- KONAMI
- KONAMITA I
- KOSOADS
- KURIBOUS
- L GUNDAMS
- LEGENDS
- LODOS
- LOVERS
- MASAYAAS
- MEN
- MFANLOVERS
- MONSTERS
- MONSTERS V
- MOUNTAINS
- MUTEKIS
- MY FREINDS
- NAKAMAS
- NANOKAKAN
- NAWA NAI
- NEO HAWKS
- NEO RIDERS
- NEO TIGERS
- NISSAN GUN
- NO MERCY
- NORIP LOVE
- OHSSC
- ONNAZUKI
- ORANGESTWO
- POI SONS
- POLITICIAN
- RAINAAS
- RANMA
- RANMARS
- RECKLESS
- RICK MK III
- ROCK BANDS
- SAKANAS
- SANGOKUSHI
- SANLIGHTS
- SATUZINS
- SD GUNDAMS
- SEK I HEK I
- SENGOKU
- SHINGENS
- SHINSHINS
- SHOKUMOTS
- SNATCHER
- SPORTS
- SPOTYS JR
- STRONGERS
- SUNGOKUSHI
- SUPER GOLF
- SWEEPERS
- SWORDWAYS
- SYOKU
- T RANMAAS
- THE TANKS

TIBBFS
TIGERS
TM FAMILY
TTRPGS
UNDEADS
V HUNTER
VEGETABLES
WASHOS
WEAPONS
WERDNAS
WHITE SNOW
XYZ
YOSHIAKIS
YOSHINOBUS

SEIZAS
SPICES
STRONGS
TEA S
TIGERS
TRUMPS
V GIRLS
WORLD
YAKUHAJ
YAKUMANS
YORUKIMAN
YOSHIRINS

MOVIES MAN
N INOGO
PANTS
PATLABOR
PENNY
SEMYU
SUPERSTERS
TAKARONS
TAKOSUKE X
TSUKANPOS
TUYOIZOS
WC S
WIZARDRY IS
YI

WALKYS
WINNING
WORLDS
YOSHIDARS
YUTA TEAM
Z ERAKENS
ZMT COMICS
ZZZ

WELCONES
YOKAI
香川県地区大会決勝戦
BLACK NEO
対
MAPS

KEIKYU L
KOCHIKAMES
MAHJONGS
MEIKYUKAI
MONSTERS
MY FRIENDS
NAMCO GALS
NEO GINZAS
NILINES
PANS
POSITIONS
QUESTERS
RIKISHIS
ROYALS
SANGOKUSHI
SENGOKUS
SHNRONS
SINSENGUMI
SOPHASTS
SORGERIANS
SOUKAIZANS
STRATEGIES
SUBJECTS D
SYOGUNS
SYOKU
TANAKA
TAROS
TEACHERS
TELESCOPES
TM NETWORK
TOMOS
TORANZANSZ
VICTORIES
WEAPONS
WINNERS
YATSUDERS

ISが一挙9点を獲得したときはコールドを思われたが、意外にSOFT GAMESがなほびり、終わってみれば11対19。

DORAGON
GENSOES
GLORIA
GUNJUUDENS
JUMPY
MIRACLE
MONEY
NEO FLYERS
RING GUARD
ROCKNROLL
THE DRINKS
TWENTY
VEGETABLES
WINNER
ZODIAC

NEO HAWKS
対
WASHOS

6回オモテ NEO HAWKS 打線爆発、8点獲得。守りではリリーフのいのしたから〜8インニングを無失点ピッチング。2対9の大差で圧勝。Bプロック

MEMBERS
対
MAME STARS

安打数は同じだが、打線のつながりのよかったCHAMAが12対8で逃げ勝った。

FULLBASE
対
MAME STARS

4回ウラFULLBASE Eエースみがかう突然勝れるが、7、8回の2インニングで11得点して17対15で勝った。

KAIJYUS
対
KAIJYUS

7回3番れつときん3ランホームラン、8回4番はたん3ランホームランでコールドゲーム。6対18。

MAPS
対
BLACK NEO

5回オモテBLACK NEOの5番がコールド勝ちを決めるヒットで15対5。投打CMAPSを圧倒。

愛媛県 (20チーム)
対
MAPS

5回オモテBLACK NEOの5番がコールド勝ちを決めるヒットで15対5。投打CMAPSを圧倒。

熊本県 (25チーム)
対
RING GUARD

5回コールド。16対4の一方的試合。

THE DRINKS
対
RING GUARD

5回コールド。16対4の一方的試合。

WASHOS
対
NEO HAWKS

6回オモテ NEO HAWKS 打線爆発、8点獲得。守りではリリーフのいのしたから〜8インニングを無失点ピッチング。2対9の大差で圧勝。Bプロック

MEMBERS
対
MAME STARS

安打数は同じだが、打線のつながりのよかったCHAMAが12対8で逃げ勝った。

FULLBASE
対
MAME STARS

4回ウラFULLBASE Eエースみがかう突然勝れるが、7、8回の2インニングで11得点して17対15で勝った。

KAIJYUS
対
KAIJYUS

7回3番れつときん3ランホームラン、8回4番はたん3ランホームランでコールドゲーム。6対18。

MAPS
対
BLACK NEO

5回オモテBLACK NEOの5番がコールド勝ちを決めるヒットで15対5。投打CMAPSを圧倒。

愛媛県 (20チーム)
対
MAPS

5回オモテBLACK NEOの5番がコールド勝ちを決めるヒットで15対5。投打CMAPSを圧倒。

熊本県 (25チーム)
対
RING GUARD

5回コールド。16対4の一方的試合。

THE DRINKS
対
RING GUARD

5回コールド。16対4の一方的試合。

KANEMPEROR
対
TIGERS

4回まで毎回得点でついに、19対3でコールドゲームになった。

HOKUTO S
対
HOKUTO S

4回まで毎回得点でついに、19対3でコールドゲームになった。

RIDERS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

愛媛県地区大会決勝戦
THE WORLD
対
BASTARD

3回オモテ THE WORLDの8番ふろーね満塁ホームラン。7回にリリーフしたるびーが残り3回をパーフェクトピッチングで抑え、14対12。

福岡県地区大会決勝戦
NAMCO GALS
対
DOUSHI

3回オモテ THE WORLDの8番ふろーね満塁ホームラン。7回にリリーフしたるびーが残り3回をパーフェクトピッチングで抑え、14対12。

熊本県地区大会決勝戦
HOCKEYKOS
対
GETEMONS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

鹿児島県 (15チーム)
対
BATORUUNIS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

奈良県 (37チーム)
対
ALL STAR

ALL STAR ALLDREAMS AMERICANS ANIMES BAKEMONOS BYOKIS COLORS CREAMLEMON DEGUBOSUS FANCYS GINEIDEN GUNDAMOLUB HISTORICS KANSENS KURITARS MIRACLES MONTHLY MSX TEAM N MONSTERS NAMISIRO NOBNAGA ONARAZANSU OWARAIDER PINGPONGS POREHS SMUSASHIS SAMPLING SCIENTIST SENGOKU SHINYAS SUNPLANETS THE LEFTS TOMIKENDO UECHANS USA STARS YOSHIMOTOS YUSHOS

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

徳島県 (18チーム)
対
WINNING YS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

香川県 (17チーム)
対
ANIMALS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

熊本県地区大会決勝戦
HOCKEYKOS
対
GETEMONS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

鹿児島県 (15チーム)
対
BATORUUNIS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

奈良県 (37チーム)
対
ALL STAR

ALL STAR ALLDREAMS AMERICANS ANIMES BAKEMONOS BYOKIS COLORS CREAMLEMON DEGUBOSUS FANCYS GINEIDEN GUNDAMOLUB HISTORICS KANSENS KURITARS MIRACLES MONTHLY MSX TEAM N MONSTERS NAMISIRO NOBNAGA ONARAZANSU OWARAIDER PINGPONGS POREHS SMUSASHIS SAMPLING SCIENTIST SENGOKU SHINYAS SUNPLANETS THE LEFTS TOMIKENDO UECHANS USA STARS YOSHIMOTOS YUSHOS

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

徳島県 (18チーム)
対
WINNING YS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

香川県 (17チーム)
対
ANIMALS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

熊本県地区大会決勝戦
HOCKEYKOS
対
GETEMONS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

鹿児島県 (15チーム)
対
BATORUUNIS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

奈良県 (37チーム)
対
ALL STAR

ALL STAR ALLDREAMS AMERICANS ANIMES BAKEMONOS BYOKIS COLORS CREAMLEMON DEGUBOSUS FANCYS GINEIDEN GUNDAMOLUB HISTORICS KANSENS KURITARS MIRACLES MONTHLY MSX TEAM N MONSTERS NAMISIRO NOBNAGA ONARAZANSU OWARAIDER PINGPONGS POREHS SMUSASHIS SAMPLING SCIENTIST SENGOKU SHINYAS SUNPLANETS THE LEFTS TOMIKENDO UECHANS USA STARS YOSHIMOTOS YUSHOS

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

徳島県 (18チーム)
対
WINNING YS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

香川県 (17チーム)
対
ANIMALS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

熊本県地区大会決勝戦
HOCKEYKOS
対
GETEMONS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

鹿児島県 (15チーム)
対
BATORUUNIS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

奈良県 (37チーム)
対
ALL STAR

ALL STAR ALLDREAMS AMERICANS ANIMES BAKEMONOS BYOKIS COLORS CREAMLEMON DEGUBOSUS FANCYS GINEIDEN GUNDAMOLUB HISTORICS KANSENS KURITARS MIRACLES MONTHLY MSX TEAM N MONSTERS NAMISIRO NOBNAGA ONARAZANSU OWARAIDER PINGPONGS POREHS SMUSASHIS SAMPLING SCIENTIST SENGOKU SHINYAS SUNPLANETS THE LEFTS TOMIKENDO UECHANS USA STARS YOSHIMOTOS YUSHOS

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

徳島県 (18チーム)
対
WINNING YS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

香川県 (17チーム)
対
ANIMALS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

熊本県地区大会決勝戦
HOCKEYKOS
対
GETEMONS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

鹿児島県 (15チーム)
対
BATORUUNIS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

奈良県 (37チーム)
対
ALL STAR

ALL STAR ALLDREAMS AMERICANS ANIMES BAKEMONOS BYOKIS COLORS CREAMLEMON DEGUBOSUS FANCYS GINEIDEN GUNDAMOLUB HISTORICS KANSENS KURITARS MIRACLES MONTHLY MSX TEAM N MONSTERS NAMISIRO NOBNAGA ONARAZANSU OWARAIDER PINGPONGS POREHS SMUSASHIS SAMPLING SCIENTIST SENGOKU SHINYAS SUNPLANETS THE LEFTS TOMIKENDO UECHANS USA STARS YOSHIMOTOS YUSHOS

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

徳島県 (18チーム)
対
WINNING YS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

香川県 (17チーム)
対
ANIMALS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

熊本県地区大会決勝戦
HOCKEYKOS
対
GETEMONS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

鹿児島県 (15チーム)
対
BATORUUNIS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

奈良県 (37チーム)
対
ALL STAR

ALL STAR ALLDREAMS AMERICANS ANIMES BAKEMONOS BYOKIS COLORS CREAMLEMON DEGUBOSUS FANCYS GINEIDEN GUNDAMOLUB HISTORICS KANSENS KURITARS MIRACLES MONTHLY MSX TEAM N MONSTERS NAMISIRO NOBNAGA ONARAZANSU OWARAIDER PINGPONGS POREHS SMUSASHIS SAMPLING SCIENTIST SENGOKU SHINYAS SUNPLANETS THE LEFTS TOMIKENDO UECHANS USA STARS YOSHIMOTOS YUSHOS

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

徳島県 (18チーム)
対
WINNING YS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

香川県 (17チーム)
対
ANIMALS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

熊本県地区大会決勝戦
HOCKEYKOS
対
GETEMONS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

鹿児島県 (15チーム)
対
BATORUUNIS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

奈良県 (37チーム)
対
ALL STAR

ALL STAR ALLDREAMS AMERICANS ANIMES BAKEMONOS BYOKIS COLORS CREAMLEMON DEGUBOSUS FANCYS GINEIDEN GUNDAMOLUB HISTORICS KANSENS KURITARS MIRACLES MONTHLY MSX TEAM N MONSTERS NAMISIRO NOBNAGA ONARAZANSU OWARAIDER PINGPONGS POREHS SMUSASHIS SAMPLING SCIENTIST SENGOKU SHINYAS SUNPLANETS THE LEFTS TOMIKENDO UECHANS USA STARS YOSHIMOTOS YUSHOS

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

徳島県 (18チーム)
対
WINNING YS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

香川県 (17チーム)
対
ANIMALS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

熊本県地区大会決勝戦
HOCKEYKOS
対
GETEMONS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

鹿児島県 (15チーム)
対
BATORUUNIS

15対18。9回ウラ土壇場でGETEMONS 4番せいかいのおう逆転満塁さよならホームランだ

奈良県 (37チーム)
対
ALL STAR

ALL STAR ALLDREAMS AMERICANS ANIMES BAKEMONOS BYOKIS COLORS CREAMLEMON DEGUBOSUS FANCYS GINEIDEN GUNDAMOLUB HISTORICS KANSENS KURITARS MIRACLES MONTHLY MSX TEAM N MONSTERS NAMISIRO NOBNAGA ONARAZANSU OWARAIDER PINGPONGS POREHS SMUSASHIS SAMPLING SCIENTIST SENGOKU SHINYAS SUNPLANETS THE LEFTS TOMIKENDO UECHANS USA STARS YOSHIMOTOS YUSHOS

山口県地区大会決勝戦
POLITICALS
対
RIDERS

31対22。超乱打線 / 両チーム合計78安打。もういいかげんにしてほしい

徳島県 (18チーム)
対
WINNING YS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

香川県 (17チーム)
対
ANIMALS

6回コールド20対2でWINNING YSの圧勝。打線の差がでた試合だった。

福岡県地区大会決勝戦
MIRACHOUS
対
THE ISHOKU

3回オモテ MIRACHOUS 4番ひろちゃんの満塁ホームラン。THE ISHOKU 5番もし満塁ホームラン。という派手な試合。結局14対12でMIRACHOUSの勝ち。

激ペナ2大会<全国版>全53チームデータ

またまたやります激ペナ2外ウマ大会

全国大会に出場する53チームのチームデータです。各データの左上隅にはなぜか「わく番」が書いてあります。決勝戦の組み合わせを当てる外ウマをしようと思っただけです。北海道と沖縄県で決勝戦が行われると思ったら、①-⑨と書いて、下の応募券を貼って1月1日までに届くように「激ペナ2外ウマ」係まで年賀状がわりに送ってください。当たった人にはお年玉をあげますから(多数の場合は抽選)。

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 あかね	右	146	80	8	6	9				
2 しゃんぶー	左	148	70	9	9	5				
3 うきょう	左	119	70	2	4	4				
4 こたけ	右	86	30	1	3	3				
5 きょうこ	右	152	60	9	6	6				
6 こづえ	左	149	40	6	7	8				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 こるん	左	.358	15	90	8	さかもと	右	.321	12	60
2 よつや	右	.342	26	80	9	のうどう	左	.277	4	60
3 らんま	右	.393	55	60	10	かいでう	右	.150	0	0
4 こたけ	右	.355	52	40	11	げんま	右	.231	2	20
5 みたか	左	.380	38	50	12	ますたー	左	.150	0	0
6 ひつこう	右	.324	60	13	こすんき	左	.150	0	0	
7 かつ	左	.319	22	80	14	そうじろう	右	.150	0	0

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 しきぼろ	右	157	90	9	0	9				
2 どり	左	159	70	7	9	8				
3 みゆーと	左	84	5	1	5	9				
4 めとろの一む	右	159	90	9	9	9				
5 もつきん	右	159	90	9	9	0				
6 てっさん	右	82	5	0	3	0				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 こるん	左	.391	50	80	8	とろんぼん	右	.392	40	80
2 しんたろう	左	.283	0	90	9	びあの	右	.150	0	0
3 ぼるん	左	.390	30	10	ふると	右	.150	0	0	
4 ゆーぼ	右	.393	50	11	おーぼえ	左	.150	0	0	
5 きゃくす	左	.390	50	12	くらねつと	左	.150	0	0	
6 ちんぼ	右	.371	20	13	らんま	左	.150	0	0	
7 びつこう	左	.390	10	14	ぎたー	左	.150	0	0	

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 かねだ	左	159	99	9	9	7				
2 さわむら	右	159	71	7	9	7				
3 えがわ	右	145	60	5	5	5				
4 くわた	右	87	30	3	5	7				
5 ほりうち	右	150	60	9	5	3				
6 ひろた	右	100	30	2	2	6				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 しんたろう	右	.331	20	78	8	ひろおか	右	.354	15	76
2 しんたろう	左	.383	34	77	9	ただか	右	.150	0	0
3 おう	左	.395	52	73	10	い	右	.150	0	0
4 ながしま	右	.393	41	74	11	しのづか	左	.150	0	0
5 はら	右	.382	42	73	12	しむら	左	.150	0	0
6 わかみ	左	.377	25	74	13	なかはか	右	.150	0	0
7 くらまてい	左	.385	21	75	14	こまてい	左	.150	0	0

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 さかき	右	150	99	9	7	9				
2 いしかわ	右	110	80	8	8	8				
3 なんぼ	右	159	71	6	9	3				
4 あかつ	右	80	0	0	0	0				
5 ひとちゅ	右	142	50	3	8	9				
6 ばりばり	左	159	50	9	3	6				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 すがら	右	.280	0	90	8	かどこう	右	.311	41	60
2 いりき	右	.399	10	90	9	すがら	右	.282	10	20
3 あずみ	左	.391	50	80	10	しょうなん	右	.150	0	0
4 なかま	右	.399	59	50	11	かつしん	右	.150	0	0
5 さよこ	右	.360	50	12	さいどう	右	.150	0	0	
6 しかの	右	.399	15	80	13	せきんじ	右	.150	0	0
7 えだ	右	.329	15	80	14	けんじ	右	.150	0	0

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 しんたろう	右	150	90	9	9	9				
2 つかんぼ	右	130	40	0	3	9				
3 みゆき	左	130	20	3	0	8				
4 りえ	右	120	30	5	5	0				
5 おさわ	左	120	90	9	9	0				
6 さくらだ	左	150	80	9	9	9				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 あけち	右	.313	4	80	8	ゆか	左	.287	12	30
2 わたなべ	左	.252	3	70	9	くぼや	右	.302	15	50
3 あきな	左	.390	50	60	10	かねこ	左	.268	12	40
4 とよみ	右	.341	40	30	11	いで	左	.274	14	50
5 けんしん	右	.326	37	60	12	いがりん	右	.150	0	0
6 やす	左	.318	20	40	13	かべと	右	.236	12	30
7 びい	右	.293	31	60	14	づかん	左	.150	0	0

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 くる	右	143	99	9	9	9				
2 くれー	右	130	65	5	5	5				
3 ももいろ	左	151	65	5	4	3				
4 むらさき	右	96	41	3	3	2				
5 あいろう	左	152	45	6	8	9				
6 こーるど	右	128	35	7	6	9				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 ぶろう	左	.259	16	80	8	みずいろ	右	.384	16	55
2 れつと	左	.333	16	30	9	おとう	右	.314	16	50
3 しるぼ	右	.399	16	85	10	おとう	左	.211	16	30
4 ぶらっく	左	.399	59	35	11	ぐんじよ	右	.198	15	50
5 わいんれつと	左	.333	16	55	12	いだいだ	左	.150	15	30
6 ぐりん	左	.333	16	35	13	まいろ	右	.150	15	20
7 ぶらうん	右	.287	16	35	14	やまぶき	左	.150	11	10

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 まくうれん	右	140	90	9	9	9				
2 べねん	左	140	60	5	5	9				
3 ふえあーり	右	120	40	5	5	0				
4 うりあむす	右	120	40	5	5	0				
5 ろーたず	左	159	60	5	6	9				
6 ありうす	左	120	60	6	5	8				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 なーにや	右	.399	0	65	8	ぶろすと	左	.350	13	10
2 かべら	右	.399	10	80	9	あるぼれ	左	.200	0	10
3 せな	左	.300	59	40	10	ちんざん	右	.200	0	10
4 べるがー	右	.300	59	40	11	むていーに	左	.200	0	10
5 ぶーてん	左	.300	59	40	12	わーうーいっく	左	.200	0	10
6 ばんとれーせ	右	.399	10	99	13	びげ	右	.152	0	10
7 まんせる	右	.350	50	90	14	なかぢま	右	.151	0	6

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 まつた	右	155	99	9	6	9				
2 きやつと	右	145	70	7	7	6				
3 いいつか	右	130	31	4	3	3				
4 さがやま	右	100	10	2	2	3				
5 おおや	右	140	70	8	8	7				
6 ほなが	右	130	70	5	9	7				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 やまだ	右	.300	40	80	8	ちやうの	右	.371	20	60
2 のがし	左	.310	10	90	9	ささき	右	.300	0	0
3 むた	左	.355	30	90	10	はせ	左	.238	0	0
4 ほわいと	左	.369	50	60	11	けと	右	.150	0	0
5 はしもの	右	.364	40	60	12	ことう	右	.150	0	0
6 さきの	右	.360	40	93	13	かたやま	右	.150	0	0
7 ささきざき	左	.333	20	70	14	やまなか	左	.150	0	0

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 なりす	左	159	90	8	9	9				
2 うめりい	右	159	90	8	9	9				
3 かめろん	左	159	90	8	9	8				
4 れむす	右	80	0	0	0	0				
5 はぞす	右	159	80	8	8	9				
6 いていもす	右	84	0	0	0	0				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 まりうす	左	.399	50	90	8	とーる	右	.335	0	90
2 あすとりあす	右	.399	50	90	9	とーる	右	.150	0	0
3 いしゆと	左	.399	50	50	10	べーく	右	.150	0	0
4 けいしん	右	.399	50	50	11	おーん	右	.150	0	0
5 ずかーん	右	.399	50	12	おろ	右	.150	0	0	
6 せかーん	右	.335	0	90	13	あり	右	.150	0	0
7 りりす	左	.335	0	90	14	しば	右	.150	0	0

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 おおはし	左	140	80	5	8	8				
2 ちやぼ	右	106	70	1	9	9				
3 ずすめ	右	100	50	9	0	8				
4 はつとり	右	140	70	7	1	1				
5 きつつき	左	155	30	4	3	0				
6 ふえい	右	159	50	9	9	9				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 はやぶさ	左	.345	7	98	8	かん	右	.150	1	18
2 だちやう	右	.314	2	96	9	つばめ	左	.333	0	94
3 かつまた	右	.350	24	87	10	う	右	.204	0	3
4 いぬわし	左	.389	53	83	11	あぼどろ	右	.151	1	5
5 こんらん	右	.307	30	57	12	しやも	右	.249	51	1
6 ふくろ	右	.321	10	28	13	やませみ	右	.253	7	15
7 せきと	左	.301	47	8	14	からす	右	.233	17	7

選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク				
先 1 ようこ	左	159	90	9	9	9				
2 あや	左	159	90	9	9	9				
3 けいこ	右	159	90	9	9	9				
4 かずよ	右	80	0	0	0	0				
5 みき	右	159	80	8	8	8				
6 のり	右	84	0	0	0	0				
選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力	
1 あおや	左	.390	50	90	8	はしぐち	左	.270	0	90
2 にかや	左	.390	20	90	9	やなぎだ	右	.150	0	0
3 ことう	左	.390	50	60	10	さいどう	右	.150	0	0
4 よこ	左	.390	50	60	11	さいたし	右	.150	0	0
5 きつした	左	.390	50							

③山梨県 MIRACLU チームカラー U 監督 原谷 潤・15歳・男
投手: 1 たちばな 右 159 99 9 9 9
投手: 2 ちよちゆ 右 159 91 9 8 9
投手: 3 くらくあしか 左 159 75 8 9 8
投手: 4 しやかいのり 右 159 5 0 0 0
投手: 5 たなか 左 84 80 9 9 9

④岐阜県 LITERATURE チームカラー C 監督 松原善美・15歳・男
投手: 1 あくたがわ 右 150 90 5 9 9
投手: 2 みやざわ 左 150 90 5 7 9
投手: 3 とうぼ 左 130 60 5 4 4
投手: 4 ちかまつ 右 80 10 1 1 8
投手: 5 とうぞん 右 140 40 6 5 9
投手: 6 みよし 右 150 60 9 9 9

⑤京都府 US NAVYS チームカラー O 監督 田端道雄・18歳・男
投手: 1 みずり 右 159 99 9 9 9
投手: 2 ありぞな 右 98 10 0 0 0
投手: 3 にゆうしゃ 右 80 0 0 0 0
投手: 4 あいだば 左 145 80 8 9 8
投手: 5 あしにあ 右 159 70 9 8 9
投手: 6 たいこん 左 159 80 9 9 9

③長野県 OYATSU チームカラー E 監督 戸田繁数・16歳・男
投手: 1 かすてら 右 159 90 9 8 0
投手: 2 かつら 左 159 90 8 9 0
投手: 3 かつ 右 159 80 9 8 9
投手: 4 やつはし 左 159 90 9 9 9
投手: 5 ちよこれえと 右 80 0 0 0 0
投手: 6 けえき 右 80 0 0 0 0

④静岡県 HEMSHINS チームカラー J 監督 増田 隆・16歳・男
投手: 1 ぶらつく 右 150 90 7 7 7
投手: 2 あるえつくす 右 140 80 5 7 6
投手: 3 ろぼ 左 130 50 0 0 0
投手: 4 ばいお 左 100 40 6 6 6
投手: 5 いたん 右 130 40 5 6 7
投手: 6 きんがお 右 150 50 9 9 9

⑤大阪府 A CARS チームカラー A 監督 大賀 聡・16歳・男
投手: 1 ぼるじえ 左 152 99 9 8 9
投手: 2 わーげん 右 152 92 7 7 7
投手: 3 ろーたす 左 141 48 8 6 7
投手: 4 しどろえん 左 80 0 2 3 4
投手: 5 ぼるぼ 左 143 52 7 4 9
投手: 6 くらうん 右 132 59 2 7 6

④新潟県 TREES チームカラー Q 監督 川崎義邦・15歳・男
投手: 1 くらまつ 右 125 60 7 7 4
投手: 2 あかまつ 左 150 70 3 3 9
投手: 3 からまつ 右 135 50 5 5 2
投手: 4 もみじ 左 135 75 7 7 3
投手: 5 やなぎ 左 120 50 7 7 9
投手: 6 うるし 右 135 45 6 6 8

④愛知県 A URUTORAS チームカラー C 監督 吉田俊久・13歳・男
投手: 1 ぼるたん 右 150 90 9 9 6
投手: 2 えれきんぐ 左 140 80 8 7 7
投手: 3 せつとん 右 140 50 7 7 6
投手: 4 ごもら 左 111 50 3 6 6
投手: 5 しーもんす 左 159 40 6 9 3
投手: 6 しーごらす 左 100 40 2 0 6

⑤大阪府 B THE GONGS チームカラー L 監督 寺本大作・14歳・男
投手: 1 たいがー 右 150 90 9 9 8
投手: 2 りき 左 150 65 9 8 7
投手: 3 さいとん 左 140 49 7 5 5
投手: 4 かぶき 右 130 26 0 2 3
投手: 5 あんどれ 左 140 80 6 7 8
投手: 6 せぶん 右 90 40 4 4 3

④富山県 KABUTOS チームカラー N 監督 梅沢英就・14歳・男
投手: 1 やきとり 右 159 99 9 9 5
投手: 2 しようゆ 左 140 61 7 6 6
投手: 3 ちくわ 左 130 60 6 7 6
投手: 4 たくやき 左 121 60 2 2 4
投手: 5 すぶた 左 130 50 6 6 6
投手: 6 しゅまい 右 120 20 5 5 8

⑤愛知県 B MAKARONI チームカラー K 監督 畔柳健一・18歳・男
投手: 1 きんどー 右 150 80 5 5 5
投手: 2 とうがら 左 140 80 7 7 9
投手: 3 かおり 右 140 60 8 3 0
投手: 4 あやこせんせ 左 100 30 9 5 9
投手: 5 えーこ 左 130 60 9 9 9
投手: 6 ひろみ 右 140 40 4 6 3

⑤兵庫県 A NEO HAWKS チームカラー X 監督 阿藤耕三・20歳・男
投手: 1 かんとう 右 150 73 8 7 9
投手: 2 よーしつ 左 144 62 7 7 8
投手: 3 やみうちたか 右 108 25 2 3 3
投手: 4 みじか 左 116 40 6 5 4
投手: 5 ゆみの 右 123 51 4 5 5
投手: 6 いのした 右 159 99 8 8 6

④石川県 POWERS チームカラー C 監督 白江弘典・16歳・男
投手: 1 てんりゆう 左 150 80 7 6 0
投手: 2 まえた 右 136 75 7 7 9
投手: 3 ふしわら 左 125 70 7 7 0
投手: 4 らいかー 左 125 40 2 2 9
投手: 5 あんとにお 左 121 42 6 8 5
投手: 6 やまさき 左 143 43 6 5 9

⑤三重県 ZOIDS チームカラー D 監督 福山大介・15歳・男
投手: 1 ごしゆらす 右 159 99 9 6 6
投手: 2 すす 左 159 49 4 4 4
投手: 3 れつどぼん 右 140 52 4 4 4
投手: 4 いぐあん 左 80 50 9 9 9
投手: 5 ぼるじゃー 右 140 50 9 6 3
投手: 6 ぼーん 左 122 50 6 6 9

⑤兵庫県 B KANEMPEROR チームカラー Z 監督 寺元直樹・17歳・男
投手: 1 こぶぶてい 左 159 99 9 9 9
投手: 2 めいでい 右 159 93 8 6 9
投手: 3 わてい 右 110 13 0 9 0
投手: 4 あんてい 右 80 0 0 1 0
投手: 5 じゅんてい 左 142 64 9 1 8
投手: 6 けんでい 右 150 81 9 9 9

④福井県 SENZAIS チームカラー Z 監督 滝下孝明・14歳・男
投手: 1 ざぶ 左 159 99 9 9 9
投手: 2 くれんぎー 左 159 99 9 9 9
投手: 3 かびきらー 右 159 53 8 8 8
投手: 4 はいたー 左 82 0 0 0 0
投手: 5 まいべつと 左 159 99 9 9 9
投手: 6 ぶらいと 右 82 0 0 0 0

⑤滋賀県 SANGOKUSHI チームカラー E 監督 園賀寿多・15歳・男
投手: 1 こうめい 右 159 99 9 9 9
投手: 2 ほうとう 左 159 99 9 9 9
投手: 3 しばい 右 84 0 0 0 0
投手: 4 ちようしやう 左 80 0 0 0 0
投手: 5 じようしやう 右 159 99 9 9 9
投手: 6 しゆうゆ 左 159 53 8 8 8

⑥奈良県 BYOKIS チームカラー C 監督 林 祐樹・14歳・男
投手: 1 えいすい 左 159 90 8 8 9
投手: 2 しんふせん 右 150 90 9 6 8
投手: 3 のういつつ 左 112 60 3 5 5
投手: 4 はしか 右 80 0 0 0 0
投手: 5 もうちやう 右 159 60 8 8 8
投手: 6 いかいちやう 左 140 50 7 8 5

⑥和歌山県 CHAMA チームカラー L 監督 林 嘉邦・16歳・男

⑦徳島県 WINNING YS チームカラー Y 監督 宮本洋平・16歳・男

⑧長門県 RIKISHIS チームカラー O 監督 松田宏樹・15歳・男

⑥鳥取県 HOKUTO S チームカラー K 監督 中尾達治・11歳・男

⑦香川県 BLACK NEO チームカラー S 監督 榎橋弘征・15歳・男

⑧熊本県 GETEMONS チームカラー O 監督 鴻江裕貴・16歳・男

⑥鳥取県 HAGES チームカラー P 監督 城市和則・15歳・男

⑦愛媛県 THE WORLD チームカラー Y 監督 古川亜子・15歳・女

⑨大分県 CHOISANS チームカラー K 監督 内藤隆治・16歳・男

⑥岡山県 FULLBASE チームカラー D 監督 村松高行・16歳・男

⑦高知県 MIRACLOUS チームカラー F 監督 小島広孝・15歳・男

⑨宮崎県 RING GUARD チームカラー H 監督 稲田竜一・18歳・男

⑦徳島県 KAIJYUS チームカラー C 監督 正木健太・14歳・男

⑧福岡県 NAMCO GALS チームカラー K 監督 南野義之・18歳・男

⑨鹿児島県 GUNS チームカラー T 監督 田之上和人・17歳・男

⑦山口県 POLITICALS チームカラー S 監督 中野大・14歳・男

⑧佐賀県 METALS チームカラー U 監督 田口文文・12歳・男

⑨沖縄県 BACCHUS チームカラー H 監督 知念直隆・15歳・男

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 STRATEGY」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掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

全国版で畠山義綱がおいしい技を使っていると、戦国群雄伝では脅迫十兵糧攻めをしたり、夜襲のテクニックを考えたりする今月のストラテジー。



信長の野望<全国版>(MSX2/2+版) 畠山義綱の おいしい技



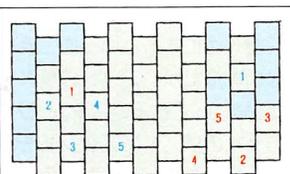
50か国モードで16国畠山義綱を選び、レベルを1に設定します(なるべく魅力を高く)。数季節のうちに17国越中または21国加賀から攻めてくるので、図1のように配置すると、敵は第1部隊を味方のどれかの部隊の隣りに配置するので、すぐに敵第1部隊を倒せます。敵第1部隊に味方部隊が1つしか隣接していないときは攻撃され

ないように逃げるほうがいいでしょう。

(by小森谷陽多・神奈川県)

敵の配置可能ヘクスがすくないことを利用した技だ。

実験してみると、この国はやたらに謀叛が起きる。謀叛が起きて敵兵力が味方の2倍もあるようなときはあきらめたほうがいいみたいだ。



赤……17国のときの配置
青……21国のときの配置

図1 自軍の配置

味方兵力のほうが大きい場合やたいして変わらない場合は写真①のように配置して第3部隊を動かさなければ、敵は近寄っても攻撃しないので第1部隊だけをやっつけて勝つことができ、何とかなるだろう。

攻めこまれたら、1ターンで敵第1部隊を全滅させられそうな場合以外はすぐには攻撃開始しないほうがいだろう。敵第2~4部隊は味方第1部隊を指すので、第1部隊を除く敵部隊が移動可能になるように味方部隊を移動させる。第4部隊など場合によっては3ターンくらい連続で後退させるくらいの方がいいようだ。

17国から攻められたときはたいてい勝てたが、17国を朝倉が取るとたまに百数十で攻めてくることもあるので、1561年の秋と1562年の秋に20ずつくらい兵



①謀叛が起きた場合、兵力が有利か同じくらいなら、こんなふうに配置すると兵の減少を最小限に押さえることができる。②敵第2部隊以下が離れるのを待って本隊を襲うのだ。③17国と21国を同じ大名が占領した場合、どちらが攻めてくるのが注意する必要がある。④21国から朝倉が攻めてきた。各部隊の位置が入れかわっているのは、どちらから攻められたかわからなかったのでヤマをかけたから。ヤマがはずれた場合に備えて第2部隊と第3部隊を中央に近く配置したのだ。⑤敵に攻撃



されないようにするため、敵の進路をふさがれないよう、いったん後退する必要がある。⑥敵第2部隊以下が十分離れたら、敵大名を襲う。30だった兵力が39に増えた。⑦金や兵糧も増えた。写真③と比べてみてほしい

今月のプレゼント

いやー、信長の野望ばかりになってしまった。あいかわらず強い。と、前つりを置いておいて、今月はちよいねタ伝言板の6人を除く5人にMファン特製テレカをプレゼントします。ちよいねタ伝言板の6名は④なのであしからず。けっこういい線いってるとなもあつただけだね。さあ、維新の嵐も発売されたことだし、年末年始はシミュレーションですごして、たくさんおもしろいネタを送ってください。情報待ってます!

を雇っておくほうがよさそうだ。

17国から大名自身が攻めてきて17国を取れることもあるが、すぐに攻めこまれるので守りきれないだろう。

21国に攻められた場合については、あまり試せなかったので

よくわからないが、第1部隊を右上に配置したり、21国を武田が取ると大兵力で攻められることもあるようだ。

困るのは17国と21国を同じ大名が取ったとき。戦闘シーンに変わってからはどちらから攻め

こまれたかわからないので、メッセージに注意しておく必要がある。表示時間を長くしておくほうがいいかもしれない。

自分の番がきたら春は有り金全部民に施し、夏は年貢率を50%にする。これが原因で謀叛が

起こることもあるが、ここで50%にしておかないと1561年の秋から徴兵するのはムリだろう。1561年の夏までは米売りで施し。たとえ民忠が100以上でも、謀叛が起こる可能性はある。あわてないように。



- レベル1・武田信玄の例を示す。
- ①6国は戦闘の高い武将(信玄・勘助以外)に兵100を持たせ、ほかの武将は5国に移動する。5国では信玄に兵100、残りを山県昌景に預ける
- ②6国では、行動力がたまるごとに城造りを行う
- ③5国では行動力が山県昌景170以上、信玄80以上、他の武将130以上になるまで待つ
- ④信玄以外の全員を使って13国を脅迫する
- ⑤同じ月に信玄が攻めこむと、敵

は兵糧が1桁しかないのので逃げまわってれば勝てる

⑥同様にして12・16・15・27・19・20・21・24・26・28・29の各国を取れる(強い大名に取られていなければ) (by XYZ・佐賀県)

脅迫でさんざん貢がせておいて、兵糧がなくなったところを兵糧攻めにするという血も涙もない戦法だが、ノートの裏表を使いながら「ちょいネタ」としてあったのは、XYZくんもそのあたりを意識したのだろうか? シナリオ1で6国に残す武将

は武田信繁にして2度試してみた。武田信廉は政治力が低すぎてなかなか行動力がたまらないので脅迫には使わないことにした。召し抱えてくれといってきた武将もろくな者がいなかったの無視して、さらに信玄を除く12武将で脅迫することにした。信玄の行動力は200あったので脅迫してもいいと思うのだが、一応XYZクンの指示にしたがった(攻めこむ者の行動力は70以上でいいと思う——戦争で40、戦後の再編成に20、攻めこまれないために10)。なお、攻めこむのは信玄だけでなく、再編成によって兵を集めるための武将をひとり連れていくほうがいいかもしれない。

行動力をためるのに1560年の

秋までかかったが、12人の武将で脅迫をかけ続けると、13国の兵糧は2度とも7になった。13国の兵力は85だったので、戦争がはじまってから4日間かうまくやれば3日間できてる。

行動力をためるのに半年もかかるようではレベル1での利用価値は小さいような気がするが、レベル5なら役に立つこともあるかもしれない。もっとも、レベル5では試していないが……。

なお、「血も涙もない」と書いたが、これは編集部のほかの人の意見で、私自身は、十数回も立て続けに脅迫に応じる大名が異常なのであって、コンピュータ武将の愚かさを利用するほかのネタと本質的には変わらないと思う。

■レベル1・武田信玄で姉小路を脅迫して兵糧攻めするまでの実況中継

①6国では武田信繁に兵100を預け、他の武将はすべて5国へ移動する

②以後6国では、信廉の行動力と金が許す限り城造りを行うのだ

③5国では、信玄に兵100、山県昌景に残りを集め、以後は行動力がたまるのを待つ

④必要な行動力は、脅迫を行う者が130、攻めこむ者が70だ

⑤信玄、信廉、小笠原、諏訪、土岐を除く12で姉小路の治める13国を脅迫した

⑥その結果、13国は兵85に対して兵糧7となった

⑦信玄で攻めこんで、朝・昼は1ヘクスずつ、夜は夜襲を避けるためにめいばい逃げまわる。4日(12ターン)で敵の兵糧がなくなった

⑧4日で敵の兵糧がなくなり、13国を取ることができた

信長の野望・戦国群雄伝 夜襲のテクニック



籠城や退却をさせない方法(味方はすべて騎馬隊で、各ヘクスは平地か畑とする)

①城主の兵が1回の夜襲で倒せるくらいで退却する国がない場合は図Aのように配置し、総大将が敵を夜襲でやっつけることによって大名への夜襲を可能にする

②退却する国がある場合は城主以外にも倒すほうがいいので、図Bのように配置して総大将は昼にかならず移動しておき、もうひとりとは9以上の機動力をためておく。総大将がどけば夜襲可能

③城主を夜襲2回くらいで倒せそ

うな場合は、図Cのように配置して総大将は機動力7以上、もうひとりとは機動力7以上9未満にしておく。総大将がまわりこんで夜襲をかければ、もうひとりも夜襲可能だ

(by張任・愛知県)

籠城や退却をさせない方法ということだが、小田原城を持つ相模を攻める場合でさえ、レベル5でもよほど敵兵力が大きくない限り、籠城されても怖くないという気がするのほかに利用価値のないネタはすべてボツかちよいネタになっている。異

論のある人はかんたんに試せる具体例をあげて反論してほしい。

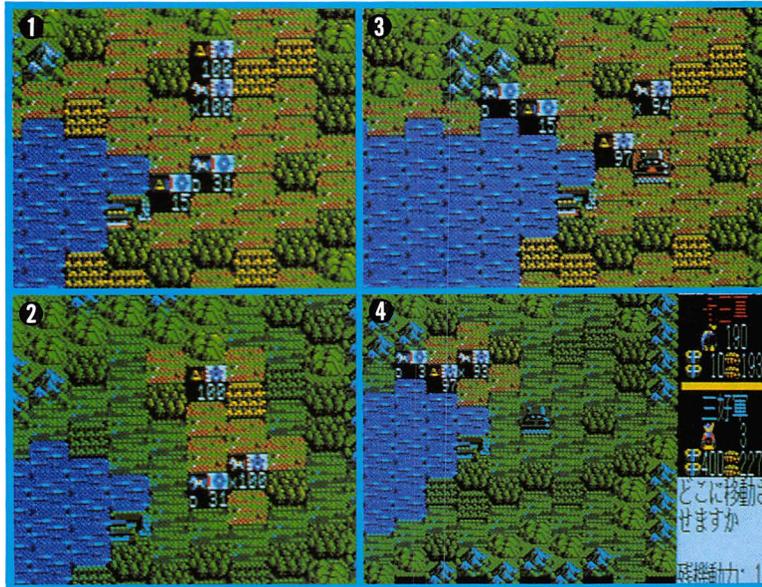
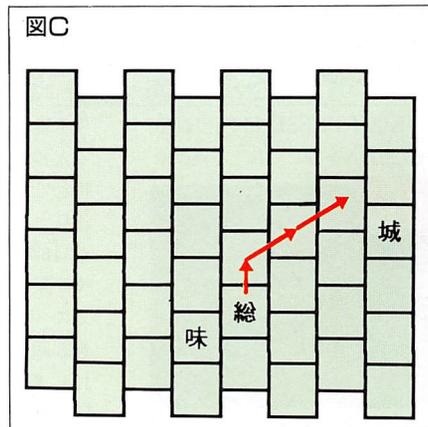
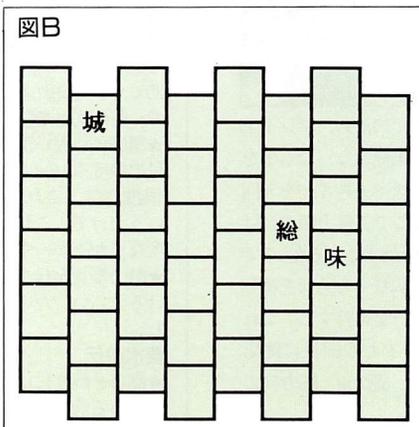
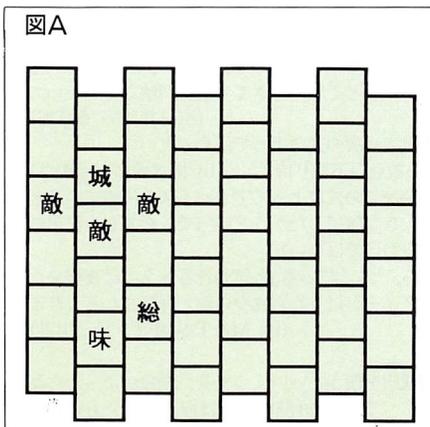
①は10月号で紹介したものと同じだが、②③とあわせて大名を捕らえる方法として有効。大名を捕らえられれば、「兵力攻め」ができる(大名を逃がして攻めこめば戦わずして勝てる)。ただし、②を応用できる場面はあまり多くないだろう。退却できる国があるとしても必ずしも大名以外を倒す必要はないと思うから。

また、③はひとりだけで夜襲をかけようとする逃げ出すので(退却する国がある場合)、逃げだした城主に対して使うということだが、城にいて逃げ出すのなら、城以外の場所で図Cのようになればさらに逃げるのではないかと思うが……。

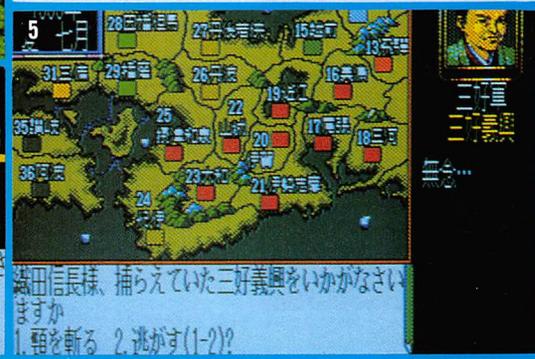
なお、①で大名の楯になっている敵が夜襲一撃で倒せない場合は(そんなことはまずないと思うが)、倒せるようになるまであらかじめ攻撃しておけばいい。

張任くんは夜襲3回で倒せる場合や4回以上かかる場合についても書いてくれたのだが、確実性に欠けていた。夜襲3回で倒せる場合は写真のように2度夜襲をかけるか、それとも4人以上の武将で攻めるのがいいだろう。

4回以上かかる場合、やはり多くの武将で攻めることも考えられるが、2~3回の夜襲で倒せるようにしておいていったん退却するというのも手だろう。もっとも、そこまでして大名・城主を捕らえることにこだわる必要はないと思う。



①後ろの足軽隊は昼に待機して機動力を5にしておく。このままでは騎馬隊しか夜襲をかけられないように見えるところがミソ。②騎馬隊が右にまわりこんで夜襲をかければ、足軽隊も(機動力5なので)夜襲をかけることができる。図Cの応用だ。③敵大名が逃げ出したあと。この場合も足軽隊は機動力を5にしておく必要があるが、一見、騎馬隊・足軽隊とも大名に夜襲をかけられないように見える。④騎馬隊が敵足軽隊に夜襲をかけて全滅させたので、足軽隊が大名に夜襲をかけることができる。図Aの応用。⑤夜襲のテクニックは、2か国以上を持つ大名を捕まえるのに使うと効果が大きい。捕らえた大名を逃がして大名の逃げこんだ国を攻めれば、戦わずして勝てるのだ。



信長の野望・戦国群雄伝 民忠を上げる



民忠・武将忠誠度を上げる方法です。民忠が低い国に忠誠度の低い武将をおきます。収穫の時、税率を1%にします。しかし、忠誠度の高い武将がいると逆に激減します。(by高木雅弘・群馬県)

3月または9月の収穫時に年貢率を1%にするということだが、実験してみると民の忠誠度が15も上がったので、金や兵糧に余裕のあるときはおいしい技だといえるだろう。

ただし、武将の忠誠度については何の影響もない。武将忠誠度が1上がったが、これは収穫時にかならず起こることだ。また、収入がほぼ0なのに金または兵糧の蓄えがないと、武将や兵に分配することができず、各武将の忠誠度が下がってしまう。場合によっては野に下ってしまう武将さえ出る。これは年貢率を1%にした場合だけでなく、石高または町の価値が極端に低

これが「使用前」の国の状態。3月は十分な金、9月は十分な兵糧を用意しておくこと。
 ●年貢率を1%にする。軍師も奨励してくれるだろうな。●これが「使用后」。民忠が15上がった。税収がほとんどないので、十分な金、または兵糧がないと武将の忠誠度が下がるので注意が必要だ。

いの、米または金がなく兵が多いときにも起こることだ。つまり、3月なら兵力に対し

て十分な金を用意しておけばいいし、9月なら兵力に対して十分な米を用意しておけばいい。

信長の野望(全国版)(MSX2/2+版) 大名の能力値を高くする



「KOEI PRESENTS」の表示後ずっとNを押しておく。各種条



●18回くり返すと、運はかなり低いが、ほかはすべて100以上になる



●これは13回目。要素合計はもっとも大きい。魅力の値がやや低いのが欠点だ



●15回目。健康と魅力に不満が残るため、あまりお勧めできない

件を迷わずすぐに決め、プレイする大名の確認画面になったらYを押してすぐにスペースキーを5回連打する。ここで、能力値の合計が416にならなかったら失敗なのでやり直し。416になったらNを押してスペースキーを連打する。これを5回くり返すと6回目に健康104、野心105、運109、魅力102、IQ104になる。

(by佐藤友也・京都府)

ウル技情報のたぐいの採用には消極的なストラテジーだけど、能力値の設定については好意的なのだ。いい値が出るまでやり直すなんてのは時間のムダではないからね。光栄はどうしてこんなバカげたシステムを後生大事に抱えているんだろう? いっそ定数にするか、一定の条件下で自由に設定できるようにしてくれたいのに……。

実験してみると、NEW GAMEかLOADかを選ぶタイミングで乱数を初期化しているらしいことがわかった。だから、最初にNを押しておくことと能力値設定の直前にスペースキーを連打することさえ注意してい

ちょいネタ伝言板

■戦国群雄伝

★10国(遠江)の城には、騎馬隊を含むすべての部隊を配置でき、しかも敵騎馬隊の入れない部分が右上にあるので、武将1、兵力1、兵糧20くらいで守れる。鉄砲隊などで攻めてきても敵は門壊さえないので、時間切れで勝てる。(by 村野厚・東京都)

★軍師のいない国の年貢率は次の式によって決めるといい。
 民忠誠度 ÷ 10 + 40 (小数点以下切り捨て) (by 匿名希望・岡山県)
 (編集部注: これは、軍師がこの式によってアドバイスを決めていているだけで、これより大きな値にしたからといって、必ずしも民忠誠度などが下がったりするわけではない)

★敵の歩兵が伏兵したら、「ここにいる」と思われるヘクスに夜襲をかけるといい。たいしたダメージは与えられないが、奇襲されるよりまし。(by M&T SOFT・神奈川県)

■水滸伝

★高俣を倒すには欠圍戦法を使うといい。つまり、勅命が下ったら高俣のいる府州の周辺をすべて取り(好漢の府州は取らなくてもいい)、そのうちの1つを金も食料もない空白地にしてそのまわりの空白地を取る。この状態で何度か攻めこむと、高俣は空白地に逃げるので攻めこめば勝てる。(by 松尾二郎・東京都)

★共鳴度が39までの国は、どんなに弱くても攻められることもないし、賄賂を要求されることもない。(by 蔡賈孟董劉満・富山県)

■スーパー大戦略

★RATEの変動値(あるターンのRATEと前のターンのRATEとの差)は次の式によって表わされます。

$$B \times 5 \div N - 14 \quad (\text{小数点以下切り捨て})$$

B: 前のターンの生産された総部隊数

N: 参戦国数

(by 池谷倫光・静岡県)

れば、ほかの条件はゆっくり決めていいし、どう設定してもいい。ただし、プレイ人数は1人の場合しか試していない。

問題は、佐藤クンの書いたとおりにはならなかったことだ。ROM版でもディスク版でも最初の能力値合計は414になり、30

回くらいくり返してみたがすべて100以上にはならなかった。バージョンが違うのだろうか? ちなみに佐藤クンの場合はディスク版だ。

編集部の実験では、18回目が運がかなり低いが、ほかは100以上でもっともいい値のようだ。

プログラムの王国

ファミコン

●なつかしきカラフル⇒P45<コブ太くん>①●いつかはキミも⇒P46<通勤快速>①●なかなかつかまえない⇒P46<どろぼー>①●解けるか解けないか⇒P47<Eight Movement>①●2人対戦のアクションゲームトリオ⇒P48<トリス>①、P49<Identical>②、<貧乏流>②●

奇妙な味⇒P48<死にたくな〜い>①●速い速いレーシングゲーム、これでオールBASICの3画面だぞ⇒P50<SPEEDER>②●あ、カードゲームだ⇒P51<うさとかめ>③●貴花田気分が味わえる相撲シミュレーション⇒P52<大相撲>⑤●丸かこみの数字は画面数

Y=0: TT(B)=C: 60TO 390 ELSE 390

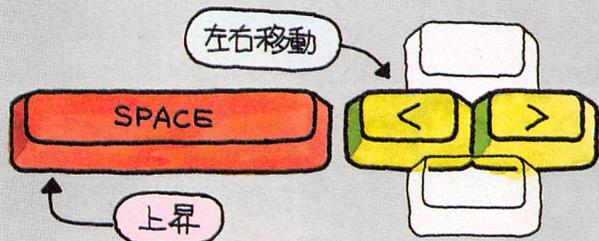
1画面

ブルブルのコブ太がかわいいカラフルゲーム

コブ太くん

MSX2/2+ RAM8K

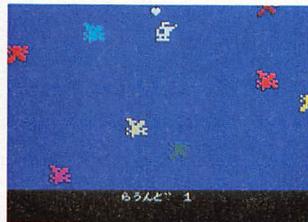
BY Nu~



①コブ太くんの動きはとてもかわいい

ヘリコプターのコブ太くんは、2枚のspriteパターンを切り換えながらいつもブルブル動いています。かわいい。

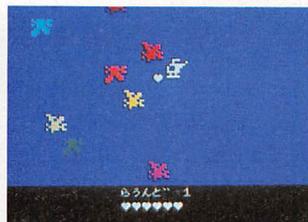
でも、かわうそ、じゃなくてヘリコプターだから動きがちよっとにぶくって、スペースキーで上昇しようとしてもすぐには



②ふと現れるハートに体あたりして取ろう

上に行けません。押し続けているとグ、グイ、グイという感じでだんだん加速しながら上昇するのですが、あまり押しすぎると今度はスペースキーをはなしても急には上昇は止まりません。これも、スタタタタ、スタタ、スタ、ス、スンという感じでだんだん減速しつつ、そのうち下降しはじめる仕組みです。はなしっぱなしだと、やはりヒュ、ヒュル、ヒュルルンという感じで加速しつつ落ちていくのでこっちも怖い。こういうのをいわゆる「慣性付き」というのですが、意味のわからないぼっち

リストは66ページ



③7つのハートを取れば、らうんどクリア

やん、じょうちゃんは、先生に質問しましょう。でも、左右の動きはふつうです。

で、コブ太くんの目的は、各「らうんど」ごとに7つのハートを集めることです。ハートはてきとうに現れ、てきとうに消えていくのでけっこう集めるのに苦労します。それに、カラフルなテラノドンの大群にぶつかったり、上下左右の境界線にぶつかったりするとゲームオーバーなのでつらく苦しいコブ太くんです。なめてかかるとなかなかクリアできない、見かけよりもハードなゲームではあります。

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。

いつかはキミもこういう電車で通勤するのだ

通勤快速

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu~

乗客上昇

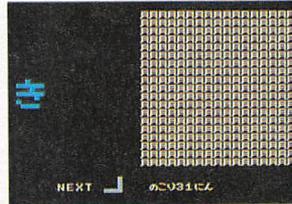
SPACE

作者のNu~さん(43歳)は、じつは1株100万円以上もする某超大手企業のベテラン社員なのだが、もしかしたら毎日こういう電車で通勤されているのかもしれない。……つい敬語が出る。育ちがいいから。

ゲームがはじまると、最初は

「月」の文字でできた四角いエリアが表示される。これが、通勤快速と呼ばれる満員電車だ。

乗客は、パターンジェネレーターテーブルからてきとうに選ばれた文字。この文字はもちろんスプライトだ(文字のパターンをスプライトに移植するテクニ



画面下に次の乗客と残り人数を表示



ぎゅうぎゅうに乗客を押しこんでいく

ックは、博多のGENさんのものを借用している)。

選ばれた乗客の紹介が画面の左上すみでおこなわれたあと、1文字ずつ左から現れて電車に向かっていく。スペースキーで乗客が電車に乗りこむ位置を調節しながら、その日の乗客全員を電車につめこむのがゲームの目的だ。乗客はいろいろな形をしているので、うまくあいているところに押しこむように入れないといけない。1人でもあふれてしまったらその日の最初からやりなおし。電車に入りはじめるともう上下の調節は



右のほうは消えているだけで乗客は健在できないので慎重に。全員を乗せると次の曜日に進む。

なにしろ乗客はスプライトなのでいくつも横にならなってしまうと最初のほうのスプライトが消えてしまう(写真参照)が、それは、MSXのSCREEN1~3が背負った悲しい宿命と承ってあきらめましょう。

あと一步のところまできたくやしさが楽しい

どろぼー

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY OZO

ジャンプ

SPACE

リフレット



ゲームがはじまるまえのちょっとしたデモ。どろぼーが画面の左端に行きついてからほんとうのゲームがはじまる

どろぼーの袋にはあながあいていて、逃げていくにつれて、盗んだ金塊が1つ、また1つと地面に落ちていく。キミは、金塊をジャンプでよけながら、どろぼーを追いかけしていくのだ。ジャンプしているあいだは、どろぼーとの差はちぢまらないが、地面についているときはじ



そのままだとどどん差がちぢまる。でも、どろぼーの袋からはしゃまな金塊がこぼれて



ひっかかるともどされてしまうのでジャンプ。ジャンプ中は差がちぢまらなくなるのだ



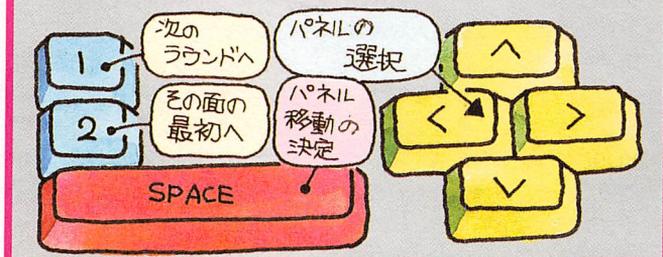
あと少しでつかまえられる! と思っていたらポロリと金塊。たいていこいつにひっかかるわじわとどろぼーに追いついていく。でも、金塊に足をひっかけるたびに、ズズツ、ズズツと右のほうに押しもどされてしまうのが、はがゆい。

みごと追いつけばつかまえることができるが、一定時間追いつけないでいると、どろぼーは赤く色を変え、しばらくすると完全に逃げきられてしまう。あと一步のところまで来たのに金塊に足をすくわれ、どろぼーが急加速して逃げってしまったときなど、くやしくてくやしくて。

偏屈なパネルたちをならべかえる難解パズル

エイト ムーブメント
Eight Movement

MSX MSX2/2+ RAM8K BY A. SHIN



8種類のパネルがならんだ3×3の盤が上下に表示されている。このパズルの目的は、下の盤のパネルを一定の規則に従ってならべかえて、上の盤とおなじ配置にすることだ。

■パネルの移動規則

あいているマスにパネルを移動させてならべかえていくのだが、パネルはそれぞれ動ける方向が決まっている。パネルの模様をよく見ると、上下左右斜めの方向のいくつかを黄色でぬりつぶしたようなパターンになっている。このパターンが、そのパネルの動ける方向を表しているのだ。上下左右の位置が黄色くなっているパネルは、上下左右にあいたマスがあるときだけその方向に移動できる。もし、

そのパネルが移動できる方向ならカーソルをあわせてスペースキーを押すだけでかってに移動してくれる。

見た目にはかんたんそうだが、たとえば、ラウンド1(上の大きな写真が初期状態)の場合でも、22手という長い手順が必要だった。もしかしたら、これよりも短い手順があるかもしれないが、それを1つの解答例として、下に1手ごとの写真(①~②②)を掲載しておいたので、どうしてもラウンド1が解けない人だけ見るように。

また、ラウンド2の解答例を、プログラム解説のページのカコミで紹介している。

パネルは偏屈な移動パターンの持ち主ばかりなのでいったん

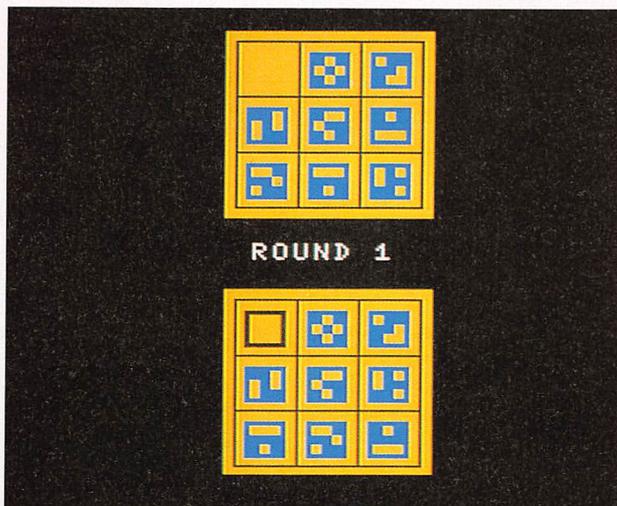
移動させるともともにもどれなかったりして、かなり慎重にやってもつまってしまうことが多い。それ以上動かせなくなったら、「2」キーでそのラウンドの最初にもどれる。

■解けないラウンドもある

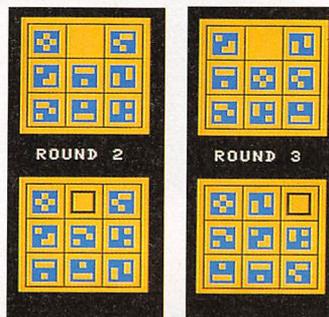
また、もう1つ怖いのが「絶対解けないラウンド」があるということだ。たとえば、ラウンド4は解けない。これは、1画面の制約のなかで問題を作っているのでやむをえないだろう。どうしても解けないと判断したら、「1」キーを押すとそのラウンドをパスして次のラウンドに進むことができる。

編集部で挑戦した結果、ラウンド1~3は解ける、4は不可能、7は確実に解ける。9は解

リストは69ページ



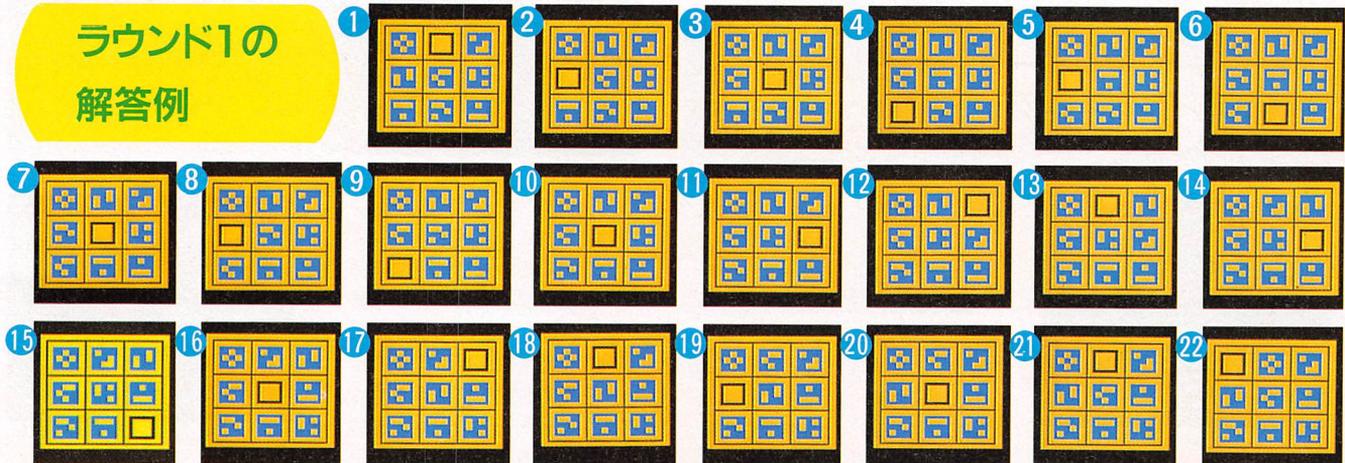
ラウンド1の問題。最初は上段中央の十字形のパネルだけが動かせる



解けることがわかっているラウンド2、3

けないというところまでわかったが、あとは不明のまま。その問題が解けるか解けないかもパズルの1つとして考えれば、こんなにむずかしく不安なパズルはない。でも、やりはじめると、頭がクルクルまわって、なかなかやりがいがある。パズル好きの人はぜひ挑戦してほしい。

ラウンド1の
解答例

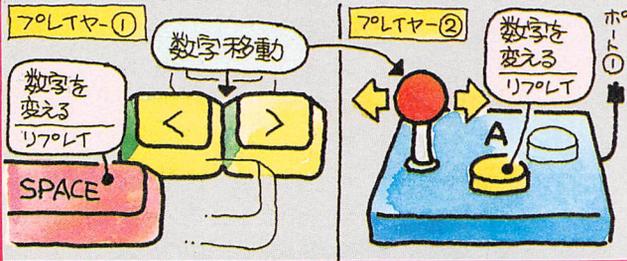


対戦専用テトリスもどきのアクションパズル

トリス

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Romi



④6が6の上に落ちると6+6=12なので2になる。つまり、2のそりいができる



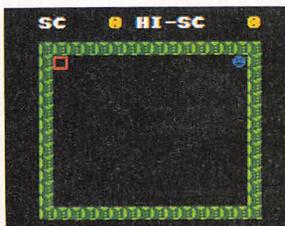
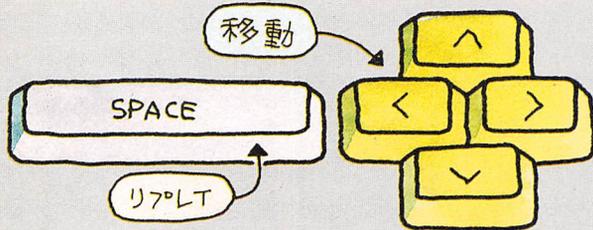
④プレイヤー2は1段上へ押しあげられ、プレイヤー1は数字列が新しくなる

1秒でも長く生きたい「生への希望」ゲーム

死にたくな〜い

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY YIS



④まずは、赤い四角か顔を直接ねらって飛んできた。ねらってきたときはよけやすい

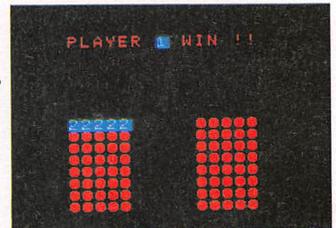
若く元気なときはだれだって死にたくない。そこをグサツと刺したタイトルには負けた。

顔が自分。左からやってくる赤い四角が敵だ。四角は、水平に動いててきとうなところに止まって岩を置く。てきとうなところとは、顔がいた場所か、またはほんつとにてきとうなこ

「なんでも2人でやれば楽しいもんです」とは、作者のいいぶんだが、たしかにそうだと思う。10円玉の裏か表かをあてる遊びにしても、1人でやれば超能力の訓練にすぎないが、2人でやれば相手によっては血の雨が降ることもある。

で、このゲームは2人对戦専用ゲームである。左がプレイヤー1、右がプレイヤー2のゲームフィールドで、それぞれ5つずつのてきとうな数字がならんでいる。そこへ、これもてきとうな数字が降ってくる。この数字を好きな数に変えて好きな場所に落としていく。数字が落ちるとその数と足し算されて、答えの1の位が新しい数字になる。このくりかえしで自分の数字列をすべておなじ数にするのがとりあえずの目的だ。

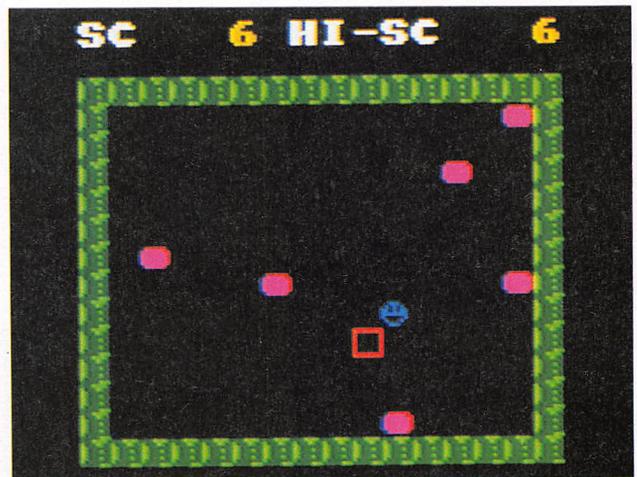
降ってくる数は大きい数のほうへ、1ずつ変えられる。9に



④両者がガンガン戦ってクロスゲームとなったが、最終的にプレイヤー1が逃げきった

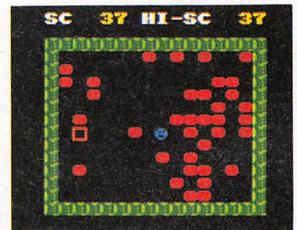
達すると次は1になる。現在の数字と落とす場所と相談しつつ、もっともならびやすい数の見当をつけつつやるのがコツだ。また、無意味に数をつぶやいて敵の暗算を狂わせるのも効果的(かもしれない)。

自分の列がすべておなじになるとふたたびてきとうな数字列になってしまうのだが、その瞬間に相手の数字列が1段ぶん上にあがる。これが怖い。こうして、相手を8段ぶんあげてしまえば、最終的な勝利を得ることができわけだ。



④顔のいた場所とは関係ないところに飛んできた四角には要注意。やられやすい

ろ(これがフェイントになる)。岩は障害物となるので、いずれ赤い四角にぶつかって死ぬ運命にあるのだが、それを少しでも先にのぼそうというのがゲームの目的。岩を置かたびに1点。顔が中央より左側にいれば2点。ゲームオーバーになったときのスコアが顔の人生の値段だ。



④だんだん先が見えてきた

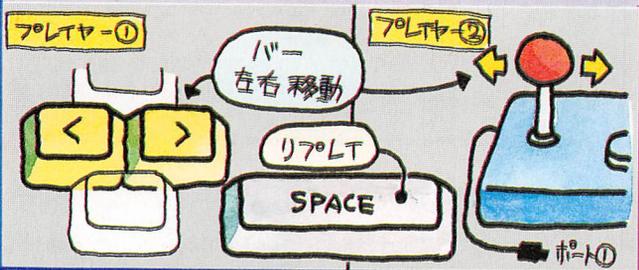
2画面

ぼくはキミ、キミはぼく、対戦ブロックくずし

アイデンティカル

Identical

MSX MSX2/2+RAM16K BY V. magician

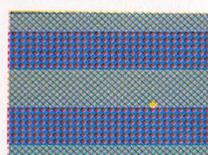


おおまかにいうと、これは対戦式のブロックくずしで、ボールを打ち返して敵のブロックをくずし、最終的に敵の背後にボールを打ち返すことが目的だ。

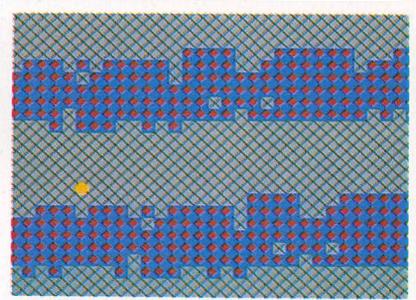
ところが、各プレイヤーが操作する紫色のバー（上下に1本ずつある）がじつはおなじもの

で、そのうえ、ボールを打ち返すバーは同時に壊されるブロックの固まりでもあるのだ。

つまり……ボールを打ち返すといっても、自分だってブロックなので1回打ち返すたびに自分のブロックも1個削れてしまう。そして、ここからがだいじ



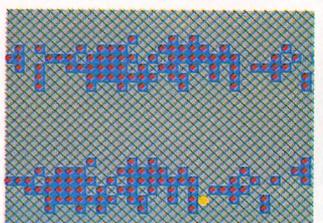
①ゲームスタート！ 紫色の2本のバーがプレイヤーなのだが、自分であるブロックの固まりと、敵であるブロックの固まりとは、まったくおなじものであり、おなじという



②左右の位置は変わっているがブロックの形はおなじ

からにはほんとうにおなじで、敵のブロックが1個減れば自分のおなじ箇所のブロックが1個なくなり、自分のブロックが1個なくなれば、敵のブロックも1個減る。写真を見ればわかる。左右の位置こそちがうが、ブロック自体は上も下もおなじだ。

こうして敵を傷つけつつ自分も傷つけながら、ブロック対ブロックの対戦ブロックくずしを続けていく。自分が敵で敵が自分なのを利用して、わざと自分



③ポロポロになりつつプレイヤー1の勝ち

のほうで集中的にあなをあけておき、敵のその部分をねらってボールをほうりこむ手も考えられる。ただし、ボールはつねに単調な等角度反射しかしないので、ねらうのは至難の技だが。

リストは72ページ

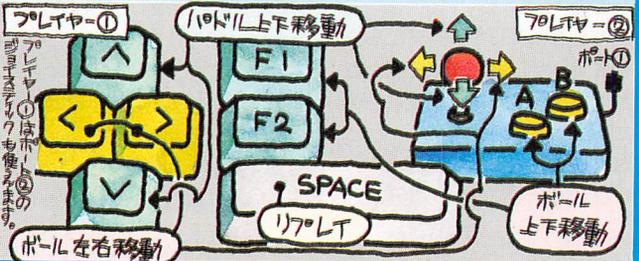
2画面

リモコンボールを打ちあうTVテニスゲーム

ピンボール

貧乏流

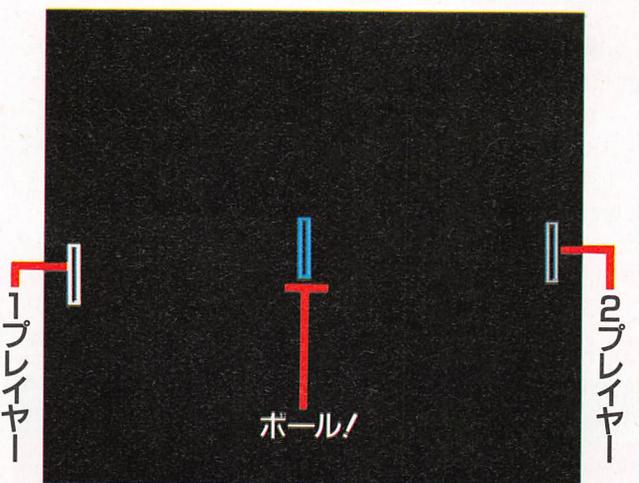
MSX2/2+ VRAM64K BY 雲のロッキー



このゲームの原型は、かつて、MSXやファミコンなんて未来の夢のようだったところに、最新式のTVゲームとして流行したテニスゲームだ。1つのボールを2人のプレイヤーがパドルを操作して打ちあって、ボールをうしろにそらすと相手に1点入るといシステム。このゲーム

システム自体は、この「貧乏流」でも通用する。それにしても、なんでこんな名前なんだろう。なんか悲しいことでもあるのだろうか。

このゲームの変なところは、まずボールがパドルとおなじ形をしているということ。正直いうと、ほんとに「ボール」と呼ん



①パドルもボールもおなじ形をしているので見まちがえないように

でいいのかなあ、と思いつ、しかたなくボールと呼んでいる。

また、もう1つ、きわめて変なところは、このボールはいつでも、どちらのプレイヤーからでも、リモートコントロールできるといことだ。ゲームはおもにこのリモコン機能によって戦われるだろう。

4点以上の得点で、相手に2点以上の差をつけたプレイヤーが勝者となる。この勝敗判定はテニスやピンポンのルールと似ている。

超能力者どうしの妙なミニテニスといったところか。

ほんもの超能力者どうしがやるとさらにおもしろい。

リストは73ページ

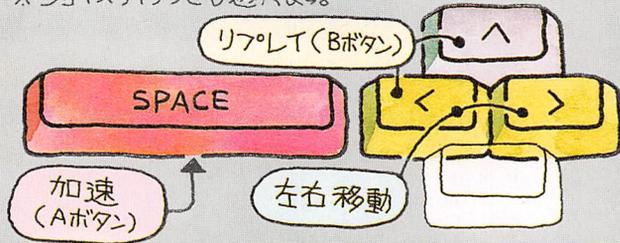
時間と距離が競争する秀逸レーシングゲーム

スピード SPEEDER

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY OZO

※ ジョイスティックでも遊べます。



■基本的な遊び方

この作品はシンプルな、しかしよくできたレーシングゲームだ。

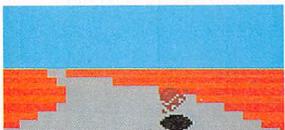
地上に影を落として走る、かわいい自機はスピードラーという。アクセルボタンを押してスピードをあげ、左右に曲がりくねるコースをスピード調整しながら走っていく。

ブレーキはないので、スピードを落としたいときはアクセルをはなす。いわゆるエンジンブレーキというやつ。略してエブ。そこまで略すか。

画面の下で左から右へゆっくり動いている2つの物体があるが、黄色いほうは「時間」、赤いほうは「距離」だ。

そっけなくいえば、このゲー

コースは色とりどり



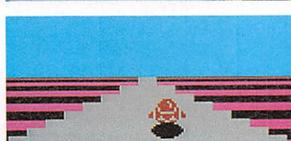
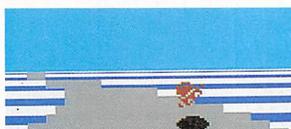
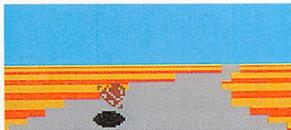
ムは、制限時間内に一定の距離を走るレーシングなのだが、この黄色と赤の物体のおかげでゲームの興奮度はずいぶん高められている。

黄色い「時間」は、一定の速度で着実に進んでいくが、赤い「距離」はスピードラーがスピードをあげて走れば走るほど速く進み、スピードを落としたり、クラッシュしたりすると、おそくなったり、止まったりする。クラッシュしてもただ距離の伸びが一時的に止まるだけだが、スピードが速ければ速いほど止まっている時間が長くなる。

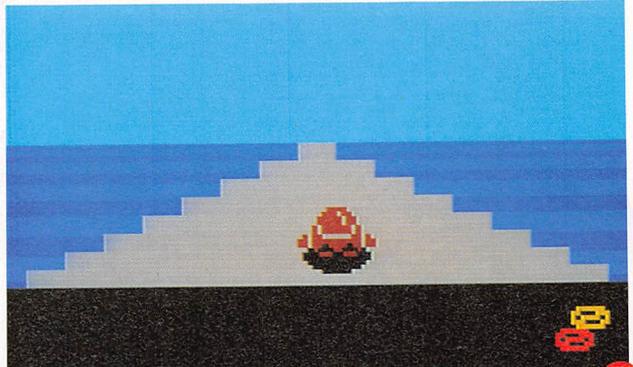
■「時間」と「距離」の競争

「制限時間内に一定の距離を走る」というよくあるルールが、ここでは黄色い「時間」と赤い

●コースクリアするたびに背景の色が変わる。ぜんぶで7種類ある



リストは74ページ



①スタート直後。奮闘するスピードラーの下で「時間」と「距離」が競争する

「距離」の手に汗にぎる競争という形で表現されているわけだ。

ほんのちょっとしたビジュアルがゲームのおもしろさをパワーアップするという、ゲーム作りのテクニックの好例といえるだろう。スピードラーがスピードを出していると高く飛び、おそくなると低くなる(影で表現している)ということも面白い。

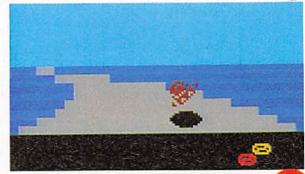
時間と距離の競争という、抽象的な話がきらいな人は、黄色い物体は「コンピュータ側の車」だと思えばいい。コンピュータの操作する着実な車に勝たなければ次のコースへ進めないレーシングゲームだとも考えても、まったく違和感はないし、考えてみるとけっこうよくおなじことなのだ。

画面下のレース場の模様をちらちらと気にしつつ、スピードラーを走らせ、赤い物体を勝たせれば、自動的に次の色変わりのコースへ進んでいく。

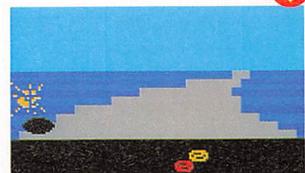
■スピード感はマシン語なみ

プログラムはすべてBASICでできているが、ふつうBASICでこの手のゲームを作るとおそくてゲームにならないものだ。ところが、この作品にかぎってはマシン語を使っているように速い。これはレーシングゲームにとって重要なことだ。

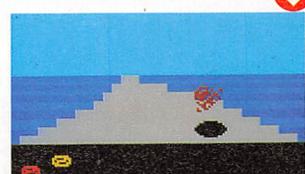
というのも、このプログラムでは道が曲がっていく動きを、あらかじめ用意してある別の画



②スピードを出すと空中に浮いてくる



③カーブを曲がりきれずにクラッシュ



④なんとかコースクリア。次のコースへ

面を切り換えていくことで表現しているからだ。画面の切り換えは一瞬ですむので道はリアルタイムで曲がっていく。ただ、道の曲がりくねりは用意された画面の数がかぎられているので、多少単調だが……。そのへんがBASICの限界といえるだろう。

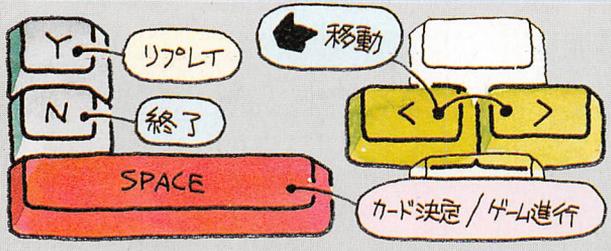
写真ではどのくらいスピード感があるかを見せることができないので、実感してもらうには打ちこんでみてもらうしかないが、このプログラムは打ちこんだ労力の何倍もの感動を与えてくれるだろう。

このゲームにこのタイトルがつけられた理由を実感できるにちがいない。

もしもしかめよかめさんよ♪のカードゲーム

うさとかめ

MSX MSX2/2+ RAM32K BY 部長のデビ夫



登場キャラクターのうさぎとかめがならぶこのゲームのタイトル画面

2人対戦用のカードゲームだが、このゲームはおたがいに相手を持っているカードがまる見えになっている。本物のカードゲームでも、これに近い風味のものがあることはある。インディアンポーカーといって、たがいに自分の手札を相手側に見せるようにして頭の上にかざし、

カードを出すプレイヤー

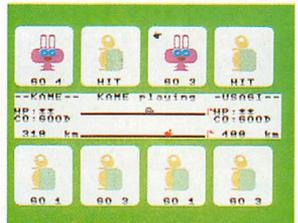
かめの手札

うさぎの状態

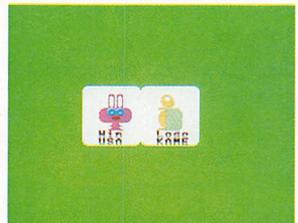
かめの状態

うさぎの手札

かめとうさぎのレーダー



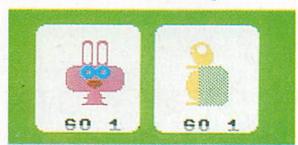
おたがいに出したくないカードばかり持ってしてしまうこともあって悩んだりする



ノーマルな試合展開になってうさぎが勝った。だが、かめにも勝つチャンスはある

カードの種類と効果

ゴーカード



それぞれのキャラクターに1~5の数か書かれていて、その数に応じた距離を進む。かめは1につき10km、うさぎは約15km

ヒットカード



カードについているキャラクターのHPを1減らす(0になるとふりだしへ)。ただし、眠っているあいだは無効

ターンカード



カードについているキャラクターの進行方向を1巡のあいだ逆転させる。ただし、眠っているあいだは無効

スリープカード



カードについているキャラクターを眠らせる。眠ると1回休み。そのかわりHPが1回復し、眠っているあいだカードは無効

相手の手札と反応だけを見ながら勝負するものだ。ただ、この場合、自分の手札は見えない。

この『うさとかめ』のように山札以外はまだ見えというのは、対人間用のカードゲームとしてはけっこう目新しいのではないか。この、まる見えゲームは、だからこそおもしろい。おたがいに先の先の先くらいまで読みあひながらプレイしていかざるをえないからだ。

ゲームの進行

上で紹介しているように、ゴーカードの5段階も含めてぜんぶで16種類のカードが5枚ずつ、計80枚を使用する。

4枚ずつ配られた手札のなかから交互に1枚ずつ出して、山札から1枚補充するという手順でゲームは進行していく。出されたカードは、そのカードに応じた効果を発揮する。どちらのプレイヤーが出してもカードの効果はまったく変わらない。また山札がなくなると捨てられたカードがまた出てくる。

うさぎはかめよりも速い

目的は、画面中央のレーダーに表示された自分のキャラクター(旗)に相手より先にたどりつくことだ。

先手はかめ。そのぶん、かめが有利だが、じつはうさぎはもっと有利になっている。というのも、ゴーカードを出したとき、カードの数1に対して、かめは10kmしか進まないのに、うさぎは約15kmも進んでしまうからだ。この差は思ったより大きい。

かめはうさぎよりも強い

で、そのかわり、かめのHP(ヒットポイント)は、うさぎの2よりも大きい3に設定されている。画面では「HP」という文字のあとに「*」をならべて数を表示している。

そのキャラクターのヒットカードを1枚だすたびにHPが1ずつ減り、0になるとどこまで行ってもスタート地点にもどってしまうので、このHPの差はかめが大逆転する可能性を大きくしているといえる。

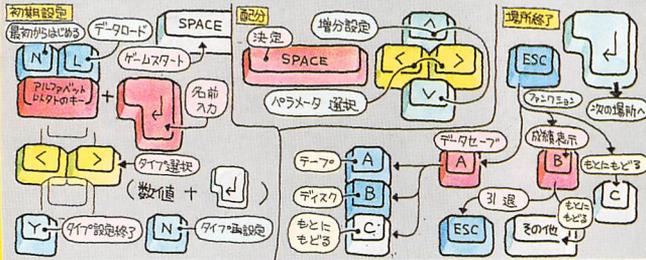
相手を眠らせるスリープカード(そのかわり相手はHPが1つ回復し、居眠り中はほかのカードは無効)、進行方向を逆転させるターンカードもゲームをエキサイティングしてくれる。

編集部でやった感じでは、それでもうさぎのほうが有利なようだったが、どんなものだろう。しかし、かめでやったほうがおもしろいことはたしかだ。

相撲取りになれなかった相撲ファンのために

おおずもう 大相撲

MSX MSX2/2+ RAM32K BY あ〜る・OTN



最年少関取の貴花田、国民栄賞の千代の富士と、このころ角界(相撲業界)に話題が多いが、これはかなりその気になれる相撲シミュレーションだ。

タイトル画面でスペースキーを押して弟子入り。まず、自分の名前をひらがな、カタカナ(数字や記号も使える)で入力してリターンキー。BSキーは有効。6文字を超えると最初の文字は消えてしまう。このあと、新規のゲームをはじめるか(N)、ゲームデータをロードするか(L)をきいてくるので、はじめてのときは、かなモードを解除してNを押す。

次に、力士の性格設定のための8つの質問(力士の色・黒/灰色、変化のあり/なし、投げ/寄り、うっちゃりあり/なし、もろざしあり/なし、左四つ/右四つ、だし投げあり/なし、押し/突っ張り)が続き、カーソルキーの左右で答えていく。次に「組む確率」の質問には0~255の数値を入力、身長の設定では173~200の数値を入力する。

設定に満足したら、最後の確認の質問にYキーで答える。

次に、体重(初期値70)、腕力(初期値10、以下はおなじ)、突き押し、組み(組んだときの有利度)、柔軟さ、すばやさの各パラメータに50の数値を振り分けて、

いよいよ初土俵へ。

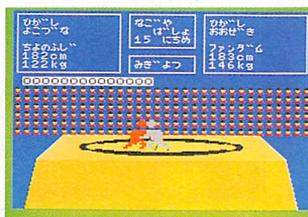
最初は、幕下50枚目から。十両になるまでは1場所7戦で、十両から15戦になる。

試合は力士のグラフィックが動いてリアルに進行する。突っ張り、押し、左四つ、右四つ、寄り……、上手投げやうっちゃりなど相撲の技がいろいろ登場して見ていてあきない。

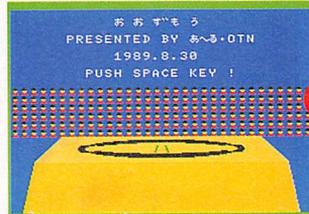
1勝するたびに、パラメータを1だけ振り分けられ、場所が終わると給料のように成績に応じた数のパラメータを振り分けることができる(ただし各パラメータとも上限値255でそれ以上入れようとすると無効になる)。もちろん成績に応じて次の場所の番付も変わる。自分の力士はだんだん強い力士に成長していき、これがまた楽しい。幕内力士は実在の力士の名前が出てきて、これもまた楽しい。

大関まであがって2場所連続で13勝すると晴れて横綱になり、エンディングを迎える。

キミは千代の富士に勝てるか。



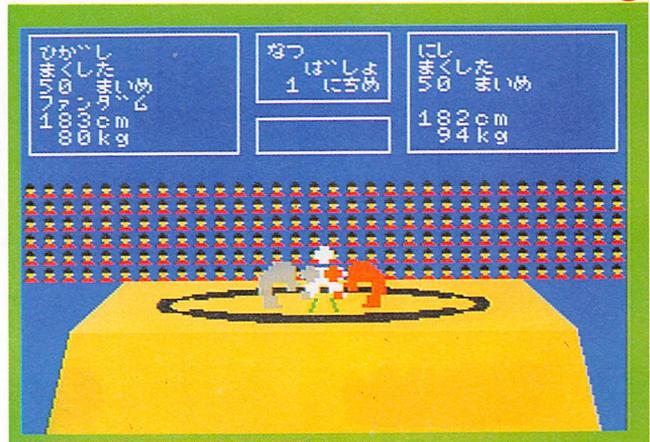
①大関となったファンダムの対千代の富士戦



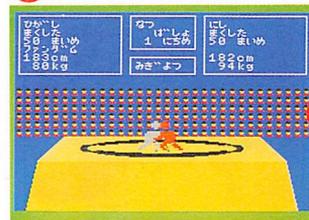
②タイトル画面。スペースキーで弟子入り



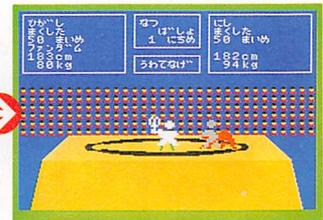
③初土俵のまえにパラメータ設定



④力士ファンダムの初土俵。コンピュータ側のプレイヤーは幕下、十両と名前がない



⑤はっけよい、のこったのこった



⑥初戦は上手投げて白星

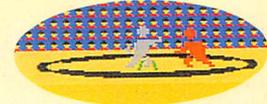
そして月日は流れ……



⑦押し倒してファンダムの勝ち



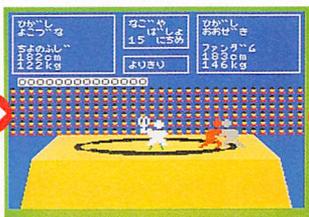
⑧無念、引き落として惜敗



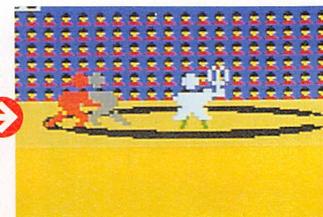
⑨突っ張りのパワーもついできた



⑩いやに押しの強い力士に出会った



⑪さすがに国民栄賞賞は強い。負けた



⑫次の場所。13勝以上で横綱を目指すぞ!



おまたせ! いよいよ
 今月21日同時発売!! **2大レーベル大競演!**
 (完全限定盤)



Falcom SPECIAL BOX'90

特製テレカ付



©日本ファルコム

12cmCDミニ・アルバム4枚組
 (各20~25分収録)

disc1★ボーカル

- 夢色の瞳 (Wanderers from Ysより「貿易の街レドモンド」)
- 遙かなる時を越えて (ソーサリアンより「エンディング1」)
- 星空の誓い (イースより「FEENA」)
- STAR TRADER
- ALL BECAUSE OF YOU (ソーサリアンより「エンディング1」)

disc2★ヘビーメタル

- HOLY FIGHTER (戦国ソーサリアンより「天狗」)
- STRANGER IN THE NIGHT (ソーサリアンより「メジャーデーモン」)
- PROTECTERS (イースIIより「PROTECTERS」)
- LONELY SOLDIER (ソーサリアン道楽シリアルVol1より「ミントワロス」)

disc3★ニュー・エイジ・ミュージック

- 雨のウィーク・エンド (ソーサリアンより「聖琴」)
- 春のはじめに (ソーサリアンより「Sigh And Tear」)
- 月と光のレジェンド (イースより「エンディング-神戦」)
- 君へのファースト・フライト (イースIIより「エンディングII」)
- 旅立ちの朝 (Wanderers from Ysより「旅立ちの朝」)

disc4★イース・アニメスペシャル・サントラ

- オリジナル・サウンドトラック(全13曲収録)
- 編曲・藤澤道雄、羽田健太郎 / 演奏・J.D.K.BAND 他
- 魔物との戦い//海に浮かぶダムへの塔
- プロマロックの夜 他

CD●169A-7717~20 税込¥6,963

★デザイン、色彩等に変更のある場合もあります。

2なみすぺむゆるみゆ〜むつく
千両箱



©KONAMI

12cmCDフル・アルバム3枚組
 (各60~70分収録)

disc 1★コナミ矩形波倶楽部スタジオ・ライブ!!

disc 2★めぐぴんの矩形波探偵団!

- 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曲網羅ノ)

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。



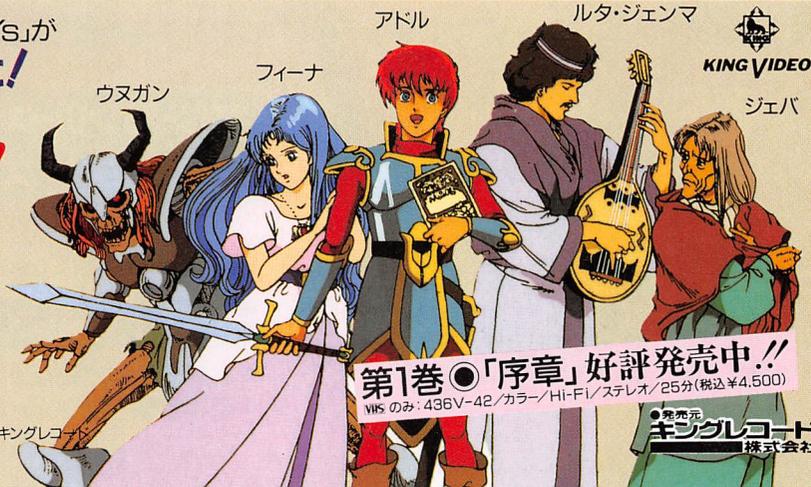
あの究極のコンピューター・ゲーム「Ys」が
今、アニメ界に舞い降りた!
 オリジナル・ビデオ・アニメ
「イース」が誕生!

予約特典 ■ オリジナル・イラスト・ステッカー

'90 1月15日発売 (予定)

第2巻 ● 「ハダルの章」

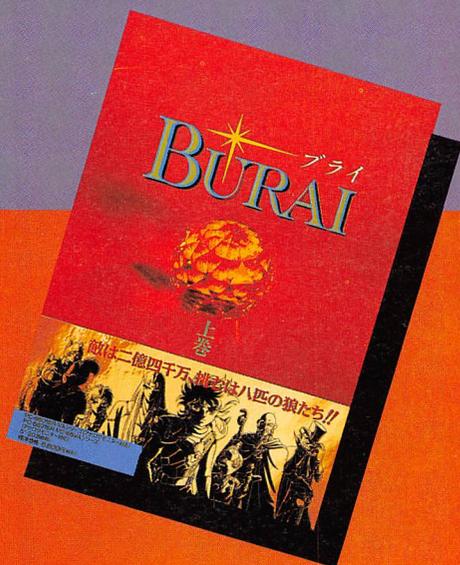
VHSのみ: 436V-43 / カラー / Hi-Fi / ステレオ / 25分 (税込¥4,500) ©日本ファルコム / キングレコード



第1巻 ● 「序章」好評発売中!!
 VHSのみ: 436V-42 / カラー / Hi-Fi / ステレオ / 25分 (税込¥4,500)

発売元
キングレコード
 株式会社

ブライ BURAI 上巻



PC-88シリーズ
PC-98シリーズ

好評発売中

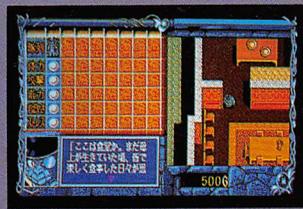
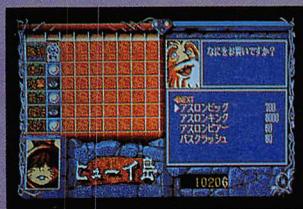
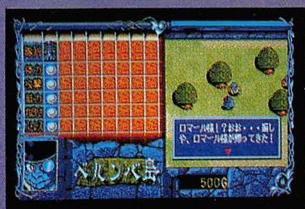
開発中



- 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・シーンが、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!!



●オープニング

- 第一部
 - ザン・ハヤテの章……………ギバ島
 - プロット兄妹(ゴンザ&マイマイ)の章……………ヒューイ島
 - 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……………ベルンバ島
 - 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
 - 八玉の章……………サイアス大陸

●エンディング

●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

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は「リバーヒル情報局」よりいろ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)

CD

好評発売中
●「フライプロトタイプ」
●「フライ全曲集 ALL SOUNDS OF BURAI」
ゲームバージョン収録



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

1月25日発売
3,800円

(表示価格に消費税は含まれません)

もものき ほうす

〒590 大阪府堺市柳の町東1-1-7-A601
PHONE 0722(27)7765

やっほほおーい。安田桃子です。ピーチアップ1は買ってくれたかな? 買ってない人は ぶりぶり野郎とみなしちゃうから、買えよお。
さてピーチアップ2の紹介だよ。まずはオリジナル、白衣の天使・かんごふさんの繰りひろげるドタバタえっぴーなAVG「ナースアカデミー1」// グラフィックには某有名まんが家を起用するらしいよ。もう1本は「コスミックフリート」、なんとシミュレーションなんだって。女の子の乗った艦隊をやっつけると、男のコ期待の画面がドカァンと出るんだって。
「先取り初体験コーナー」は新作ソフトの一部を体験。でも何が入るかまだ決めてなあ〜い。ううむ、営業のくりもとくんは、なにしてるのよ〜 / 「だって寒いだもん」 ばかあ〜。ももひきはいて、がんばらんか〜い、こら。けりっ / あら、やだ、わたしたら、はしたなあ〜い / といった古典的展開で、もものきはうす、がんばってるのでよろしくね。城山利雄さんから、おてまみ来たので紹介します。「ボクはギョーカイの者です。ピーチアップはゲームとしてのクオリティーが高いのでグッドですね。」ですって。ぶびいーって感じね。このページではおてまみ募集中 / 「桃子のおうち」係まで送ってね。

ファジィな気持ちのキュートな体験

ピーチアップ

2

バレンタイン
スペシャル

ピーチアップ創刊号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。

通信販売もOKよ / 方法は簡単なの。現金書留か定額為替で商品の定価 + 消費税3% + 送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってね。大至急、商品を送るワ!

さび、あなたはどいつなの。
美少女がふりむくまで……まてくるか？



夜の静けさとともに、
天使たちに襲いかかる黒い影。
暴力団抗争の渦に巻き込まれてしまった、
美少女の謎を追う。
迫りくる、セクシー&バイオレンスシーン。
そして超ウルトラ秘技の連続。

私鉄沿線 殺人事件 夜の天使たち



定価8,800円(税別)
PC8801SR以降対応
PC9801VM以降対応
MSX2対応

発売間近!

12月中旬以降予定

天使たちの午後 PartIII 番外編

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 三井銀行経営支店 電 5252817

※ジャストサントは、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!

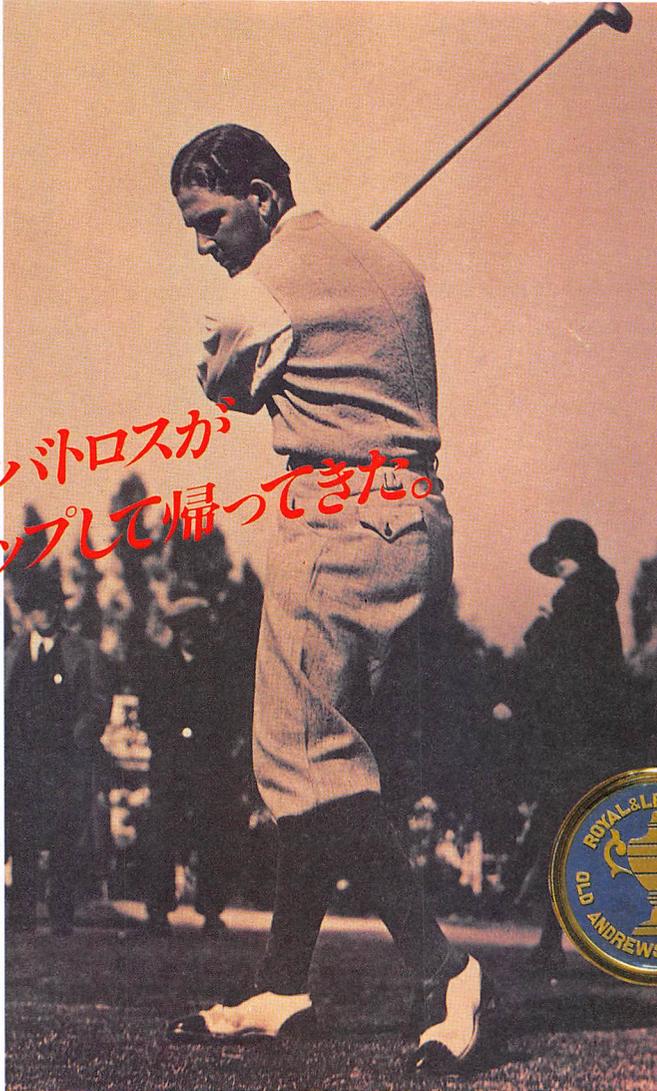
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご送いたします。

株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部

JAST

〒156 東京都世田谷区宮城3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

あのアルバトロスが
パワーアップして帰ってきた。



アルバトロス2 / MAST

**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。
そこで繰り広げられる、
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!

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! セーブ機能もあり、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、風の有無や風向きもOK。ホールの特徴をキャティからアドバイスしてもらってもできる、練習モード。キャティ役はなんと、テレネットイメージガール「麻生優子」だ!

新作モニターフェアNEWS!

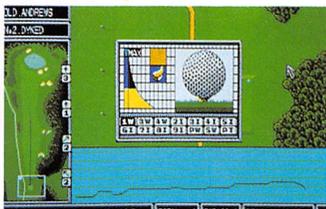
12月9日土~10日日 J&P渋谷店

12月17日日 大阪 J&Pテクノランド

■参加者全員にデモディスク他賞品をプレゼント

マスターズ・ヒストリー MASTERS' HISTORY

特典! オリジナル マウスパッド付き



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。



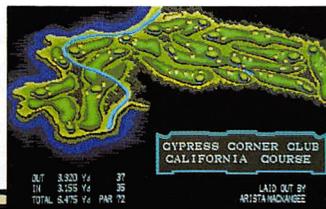
芝目の方向と強さが表示されているグリーン。



ビジュアルマッチでは、こんな絵も見れるぞ。*1



ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。



コース全体図。それぞれ個性的な全3コースを用意。



ロイヤル&レジェンダリのクラブハウス。*1

画面はPC-9801版によるものです。(※1のみ画面はMSX2版)

※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、これら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。

絶賛発売中
PC-98VM/UV (5.25HD/
3.5"2HD) ¥9,800 (税抜)
マウス対応!
近日発売予定
MSX2/2+ (3.5"2DD)
¥8,800 (税抜)

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)

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

NEW ディスクステーション POWER UP DISC MAGAZINE

大好評につき月刊化決定

ケースが小さくなつて
携帯に収納にとっても便利な

文庫本サイズ

Disc station

祝

周年

DS#8 ©1989 COMPILE

- プラスターバーン #1
 - BGV (メリー・クリスマス)
 - ファミリーソフト
韋駄天いかせ男(人生)(先取)
 - ゲームアーツ
サムシリーズ(サムザフォーエバー)
 - ウルフチーム
アークスII(デモ)
 - システムハウスオー
アリス達の午後(先取)
 - MSXファン
 - MSXマガジン
 - ファイナル・ジャスティス(レトロゲーム)
- ※ 編集の都合により、一部変更する場合がございますが、御了承下さい。

12・8

MSX2 MSX2+

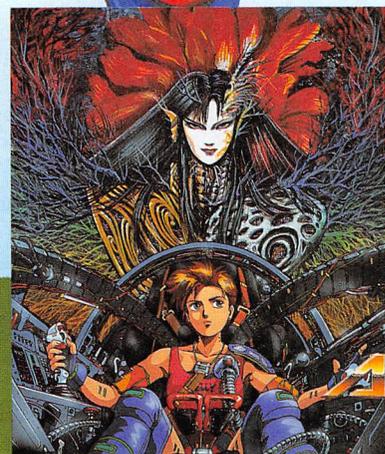
2DD VRAM128K

● MSXマークは、アスキーの登録商標です。

2,900

YEN

外税方式



ディスクステーション月刊化記念特別付録

オリジナルサウンド 8cm C.D. 付 限定発売

D.S. 1st ANNIVERSARY C.D.

- ① プラスターバーン・ダンス・レミックス
Composed by KEIJI TAKEUCHI Arranged by KOHKI "Master-mix" TANAKA
- ② アレスタ2 サウンドトラック C.D.バージョン
Composed by SYDN INQUE Engineered-1st-by MYAMO Special Thank's KIMIKO NAKAI
- ③ ヒップ・ハウス・コンパイル - アイアム・プレジデント・コンパイル -
Vocal, Voice sample by MOO "PRESIDENT COMPILE" NIITANI Composed by KOHKI "Master-mix" TANAKA
SPECIAL THANK FOR COMPILE FUNS!



3枚組 ¥6,800 外税方式

コンパイルのもっとも得意とするシューティングゲームの最新作、アレスタ2が発売開始に成った。君はもう手にしただろうか？みちがえるほど美しくなった画面と、更にパワーアップしたハイバースクロールが君の脳髄を音速へと導くはずだ。さあ君もデッドエンドを突き抜けてみないか！

バックナンバーのお知らせ

D.S.	創刊準備号	980円
	増刊号	1,980円
	2号-4号	1,980円
	5号-7号	1,940円

D.S.S.P.	春号	3,980円
	初夏号	4,800円
	夏休み号	3,880円
	秋号	3,880円
	クリスマス号	3,880円
	真・魔王コルベリアス	7,800円

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税3%+送料210円(遠達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名電話番号、機種名を書いてのと一緒に送ってくださると幸いです。

ハイテクからパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口にし出すだけでOK。あとは商品が一週間くらいで届くのを待つだけです。
OS=0,1,2,3,4、春号は、TAKERUでも買えます。

株式会社 **コンパイル**
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)

表示価格に消費税は含まれません

郵便はがき

166-□□

料金受取人払

杉並局承認

314

(受取人)
東京都杉並局私書箱44号

差出有効期間
平成3年10月
8日まで

切手は
いりません

日本進学指導センター
スーパ一暗記法
無料案内書請求係

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15) Z 298

- 1 大学受験コース
- 2 高校受験コース

ご希望のコースの番号に○をつけてください。

氏名	フリガナ	学年
〒	フリガナ	電話
		()
住所	フリガナ	
	フリガナ	

無料進学カード
スーパ一暗記法案内書



受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スパ 暗記法TM

通信指導システム

学校では教えてくれない
受験生のスパ、キミにも身につく！！

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に覚えられる！

これがウツサのスパ——暗記法の正体だ！



- 英単語200個をたった1日で暗記！
- 歴史の年表なら10分で30項目！
- 漢字や理数の公式なら通学途中！
- だから志望校に一発合格！！

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生!

スーパー暗記法

- ★英単語2000個を1日で丸暗記!
- ★世界史年表(約300項目)を1日で!
- ★漢字や理数の公式などは通学途中!
- ★定期試験なら一夜づけで十分!

通信指導システム

驚異の(秘)暗記テク、遂に公開!!
「高校受験コース」と「大学受験コース」

お急ぎの方はお電話で! 03-318-6111

(受付: 朝・9時30分～
夜・8時(年中無休))

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!

私の暗記テクニックすべてを
お伝えしよう。



●監修
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみと与えられるもの。)

志望校に逆転合格!
僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッタのも当然です。もともと英語が苦手でしたが、これをやってみて3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。



武南 秀治
海城高校
(文京五中卒)

勉強が楽しくなった!
スーパー暗記法を冗談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまちがえずに覚えられ、定期試験がきてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。



植木 義満
東京農大附属一高
(青葉台中卒)

学力アップの秘密がいっぱい!!

**カラー案内書
無料プレゼント中**

右のとじ込みハガキを送るだけでOK!

日本進学指導センター

〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03(318)6111

受験はテクニック!!
萩原先生の暗記法にであって、もっとも効果的な受験テクニックを身につけることができました。ハッキリ言って、受験はテクニックをもってないと不利/その一言につきまます。時間もムダなく、一度覚えたら忘れないのだから...



加藤 弘子
青山学院附属高等部
(宮前平中卒)

ぼくの東大合格作戦!!
合格は暗記で決まります。数学でもそう、国語でもその感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。



武南 宏治
東京大学理Ⅰ
慶應大学工学部
(筑波大附属高卒)

先輩からの熱き体験メッセージ!

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	コブ太くん.....	66
PROGRAM	通勤快速.....	67
PROGRAM	どろぼー.....	68
PROGRAM	Eight Movement.....	69
PROGRAM	トリス.....	70
PROGRAM	死にたくない.....	71
PROGRAM	Identical.....	72
PROGRAM	貧乏流.....	73
PROGRAM	SPEEDER.....	74
PROGRAM	うさとかめ.....	75
PROGRAM	大相撲.....	78
BASIC COLUMN	はじめてのファンダム.....	64
BASIC COLUMN	ファンダムハウス.....	83
WONDER	EDファンダム.....	65
INFORMATION	ファンダム通信SPECIAL.....	63
FORUM	AVフォーラム.....	84

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門 (RP部門)

SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわかる。

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、キャラクター(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係
まで郵送してください。

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

■採用の特典

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

■季節奨励賞

第8回季節奨励賞は、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中から、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・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、1990年1月5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容量など自分の機種にしているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どうい状態で動かないか、どうい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。

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い。

- ④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らし合わせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
- ⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

- テープの場合
SAVE"CAS:CHECK" (CSAVEではないので注意)
- ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

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

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

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

- 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と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。

>の左側に行番号、右側に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をはじめよう。

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))*(IMO
D9+1):NEXT:PRINTUSING"#####>####";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

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

第8回季間奨励賞発表

受賞作品と作者

『GR2』 東京都 高橋泰史
中学2年生

お待たせしました。第8回季間奨励賞の発表です。

今回は1989年10月号から12月号までにファンダムに掲載された作品を対象としています。この期間中に『第2回プログラムコンテスト』もおこなわれていたので、激戦が予想されていましたが、最終的には『GR2』が全員一致で受賞となりました。

『GR2』はプログラムコンテストのしめ切りにおしくも間にあわず、昨年(1988)の12月号に掲載された作品です。ファンダム班をはじめ、編集部の人々が熱中し、楽しんだ数少ない作品でした。

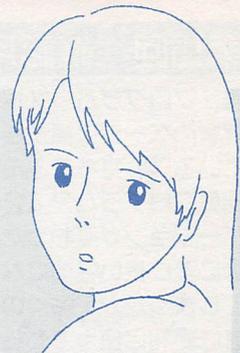
オリジナルコースがかんたんに作れるように、編集部で少し手を加えた部分はありましたが、プログラム技術的にもよくまとまったいい作品でした。

『GR2』の作者・高橋泰史くんには季間奨励賞として賞金3万円をさしあげます。

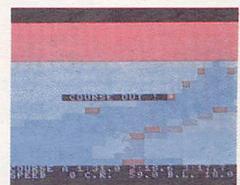
ひきつづき、今月号から1990年3月号までの期間中に掲載された1画面またはN画面の作品を対象として、第9回季間奨励賞を設置します。短いプログラム部門への投稿者は次の奨励賞目指してがんばってください。

受賞のことは

『GR2』はかなり自信があったけど、まさか季間奨励賞をとれるとは思わなかったので驚きました。マシン語も最初は大変だったけどいまではけっこうモノになっています。3万円はマシン語のツールを買うつもりです。最後にぼくの記録は編集部よりも速いです。



◎慎重にナラン走行をする担当、んー、イイ感じ



◎うあっ、夕日が目にはいいんだよ〜

FANDOM INFORMATION

ファンダム通信SPECIAL

一回休みのマスに止まってしまったファンダム通信スペシャルですが、さっそく先月の報告からはじめます。

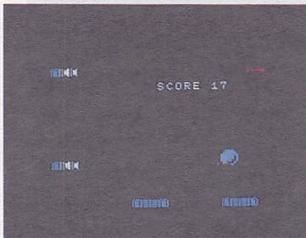
89年12月号ではプログラムコンテストにまにあわなかった作品が中心で、全体の本数こそ少なかったものの、内容は充実していました。

今月も、本数は少なめでした。そんななかで画面数の少ない部門はにぎやかで、選考会に出された本数はふだんより多く、くふうをこらした作品や、みがけば光るアイデアの作品がたくさんありました。

そういうわけで今回の残念賞は、1画面部門から『GREEN BALL』と『熱いレース』、N画面部門から『MSX GRAPH MAKER』の3作品を選びました。

『GREEN BALL』はけっこう遊べる軽いプログラムだったのですが、プログラムの

グリーン ボール GREEN BALL



北海道・堤倉人(15歳)作品。下から飛び出してくるボールをミサイルで撃つゲーム。スプライトが残ったり、連射されてしまうなど未完成な部分があった。

未完成な部分があり、改良しての再投稿を望みます。『熱いレース』は2人对戦用レーシングゲームで、遊べるものですが、ドットタイプで見にくく、ありふれていたのが難点でした。『MSX GRAPH MAKER』は、中学や高校の数学で習う関数のグラフをMSXに作らせるというもので、プログラムとし

熱いレース

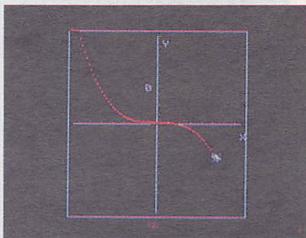


大阪・須藤耕司(15歳)作品。2人对戦用レーシングゲームで、おもしろさはあったが、ありきたりのドットタイプで、効果音や動きが少し単調だったのが残念。

てはまだまだでしたが、MSXの可能性に対する広い目を評価しました。以上の3作品の作者には、残念賞としてMファン特製テレカをさしあげます。

前回お休みしたので、なんとなくこのコーナーの存在を忘れてしまって「やあ、冬眠の時期ですので……」などと誌面でいいわけをする担当です。なにをか

エムエスエックス グラフ メーカー MSX GRAPH MAKER



沖縄・泉浩三(15歳)作品。学校の数学で習う関数のグラフシミュレータ。アイデアはよかったけれど、線でなく点描になってしまう悲しさを克服してください。

くそう、投稿者全員に送っている手作り新聞「ファンダム通信」の原稿をまだ書かずにいるのも私だったりする。うーむ。

「2回休み」のマスに止まってしまったファンダムパーラーですが、来月号では呪いもとけて復活しますので期待してください。ファンダムパーラーへのおたよりまっています！

はじめての ファンダム

第15回 確認用データの仕組み

毎号、プログラムリストと解説のページに掲載されている「新・打ちこみミス発見プログラム2」。2回バージョンが変わったために変に長い名前になってしまったが、多くの読者に便利に使ってもら

っていると思う。ただ、使い方を誤解している人もたまにいます。質問電話などでちょっと困ったりすることもある。そこで、今回はこのプログラムの仕組みをかんたんに説明しよう。

いちばん多いのは、この「新・打ちこみミス発見プログラム2」(以下、MSPと略)だけではないかと思っている人がたまにいることだ。

1画面を超えるプログラムについて「プログラム確認用データ」を打ちこんで、うまくいかないと悩んでいる人もいます。

わかっている人のほうが圧倒的に多いとは思いますが、確認のためにくりかえすと、①このMSPと「打ちこまれたプログラム」をいっしょに(MERGE)して、②MSPだけを動かす(GOTO 9000)と、③画面に「打ちこまれたプログラム」の確認用データを表示してくれる。④そのデータと、掲載されている確認用データとをつきあわせるのが、正しい使い方だ。2つのデータがくいちがってれば、そこに打ちこみミスがあるとわかる仕組みだ。

たしかにいえることは、データがくいちがえば確実にその行は掲載のものとは違うということだ。RUNしていなければ、おなじプログラムの確認用データはかならずおなじになる。

ファンダムでは、掲載用のリストをプリントアウトした直後に、MSPを使って、そのプログラムの確認用データをプリントアウトしているのだから、掲載リストと確認用データはかならず一致するようになっている。

■MSPの原理

では、この確認用データと呼ばれる、各行ごとの数値はいったいなんなのだろうか。どういう根拠でこの数値が出てきたのか、その原理がわかれば、MSPの限界もわかるし、ある程度MSPを無視した打ちこみ労力の節約もできるだろう。

行番号のついたプログラムは、メモリの上のほうから行番号順に格納されていく。BASIC

プログラムが格納される最初のアドレスは、ふつう(RAM32K以上の機種の場合)&H8001だが、このアドレスは2桁ずつにわけられ、順序を逆にして、&HF676と&HF677に記憶されているのだ。つまり、&HF676には&H01が記憶され、&HF677には&H80が記憶されていることになる。メモリの容量などによってこの格納開始アドレスはちがうので、&HF676~7に記憶される数値もそれに応じて変わるようになっている。

そこで、どの機種にも対応するように、MSPではVという変数に、この格納開始アドレスを設定する(MSPの行9010)。

さて、BASICプログラムは、この格納開始アドレスから、ある一定の規則によって数値化され、格納されていく。その順番を箇条書で示すと、

①最初の2バイト=プログラムの各行の頭になるもので、次の行の頭のあるアドレスが格納されている。つまり、最初の行のこの部分を見れば、次の行が始まるアドレスがわかるわけだ。この頭の部分のことをリンクポインタと呼ぶ。

②次の2バイト=行番号そのものが入っている。

③その次=プログラムの命令語や数値、データなどを数値化したものが続く。今月掲載している「Identical」の行10のこの部分を10進数の形でならべたのが下の図だ。

MSPの行9020は、リンクポ

インタの数値(V1)から、その行の長さ(L)を計算し、行9030では、行番号(VS)を計算している。

行9050が、MSPのメインの部分で、③の部分で1バイトごとにある公式にあてはめて計算しているのだ。その公式とは、 $(\text{まえの計算結果}) + (\text{次の数値}) \times 1 \sim 9$

じっさいには、リンクポインタから最初の4バイト(①②の部分)はとばしているのだから、ループのはじまりは4になっている。③の最初の数値に、次の数値×4を加え、その計算結果に、次の数値×5を加え……と計算していくわけだが、あとで確認データを表示するときには桁あふれしないようにするために、毎回「255AND」の部分で255を超えないようにしている。

こうして、その行のすべての数値を次々に計算していった結果が、その行の「プログラム確認用データ」となるわけだ。

プログラムがおなじなら、この最終の計算結果はまったくおなじになる。だから、確認用データがちがってれば、その行に打ちこみミスがあると断言できるわけだ。

問題は、打ちこみミスがあっても、たまたま確認用データがおなじになってしまうケースがごくたまにあることだ。とくにデータがずらっとならんでいる部分にそういう不幸なケースが発生することが多い。この場合は、データのならんでいる部分をたんねんにチェックしていくしかない。

■確認用データが計算される仕組み

プログラム

10 COLOR 12, 14, 0 : POKE -3136, 15 : SCREEN 1, 0, 0

プログラムのRAMでの状態

189 15 12 44 15 14 44 17 58 152 242 28 64 12 44 15 15 58 197 18 44 17 44 17

「(まえの計算結果) + (次の数値) × 1~9」を次々に計算していく

行10の確認用データ

152

EDファンダム

EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H04 : タイトリアン

急に苦しみだしてテーブルの上に転がったMSXのキーボードがブツ飛んで、なかからタイトル画面がシュシュッと出てきたりして。

```
10 CLEAR300,&HD000:DEFINTA-Z:A=&HD000
20 FORI=0TO74:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=S+
D:POKEA+I,D:NEXT:READD:IFS<>DTHENPRINT"D
ATA ミス!":END ELSE DEFUSR=A:A=USR(0)
30 DATA 2A,76,F6,E5,11,1B,00,19,22,76,F6
,2B,36,00,D1,21,31,D0,01,1A,00,ED,B0,21,
2C,D0,11,03,FE,01,05,00,ED,B0,21,28,D0,C
3,01,46,3A,94,00,00,F1,C3,31,D0,00,3A,2D
,00,DD,21,0E,2A,3D,28,04,DD,21,76,2C,E5,
CD,5F,01,3A,AF,FC,CD,5F,00,E1,C9,7237
```

※このプログラムはMSX1では動きません。

電源を入れたときとリセットしたとき、そして打ちこんだプログラムがバグっていてブツ飛んでしまったときに、画面には冷静な顔つきのバカでかいMSXマークが出てくる。タイトル画面のことね。MSX2なら下から上へズツと、2+ならシュビシュビッてな感じで、こいつはなかなかハデだ。ゲームオーバーの画面とかにはもってこいだと思う(これをやるとプレイしてたヤツはあせる)。

そういうわけで、今回のEDファンダムは、いつでもどこでもタイトル画面を出してBASICにもどる命令を作っちゃいました。MSX2と2+に対応してます。

■タイトリアン参上

プログラムを打ちこんで、かならずセーブしてから(RUNするとリストが消えてしまうのだ)RUNすると、「IPL」という命令が増設される。

IPL

と打ちこむと、タイトル画面が表示されてすぐBASICにもどってくるはずだ。うまくいかなかったときは打ちこみミスなので、いったん電源を切ってか



らプログラムをロードして見直すこと。RUNしたときに、「DATAミス/」と表示されて止まったときは、プログラムはそのまま残っているのでそのまま見直せる。

■タイトリアンの使い方

タイトリアン(IPL命令)は、いちど使えるようにすればリセットするか電源を切るまでは残っている。ほかのプログラムをロードしたりできるわけだ。すでに打ちこんでセーブしてあるゲームをロードして、プログラムの解説を読んでゲームオーバー処理をしているところにIPL命令を加えれば、かんたんに友だちをびっくりさせられる。

ただし、タイトル画面を表示したときはSCREENの設定が変わってしまうので、IPLをやったあとでSCREENの設定をやり直す必要がある。これはリプレイ処理のところをすこし変えればできるだろう。

■リクエスト大募集

EDファンダムは西高東低の気圧配置のなかにあって、かなりひどいネタ枯れ状態にあります。このままでは連載が終わってしまうかもしれません。雨が降らないとお米ができないように、EDファンダムの担当者はネタを与えないとプログラムが作れないのです。困ったもんだ。そういうわけで投稿をよろしく。

APPENDIX

今回いつものようにプログラム本体はBASICプログラムが入るところに入れている。この方法だとプログラムが破壊される可能性がほとんどないため、安心して使えるからだ。

タイトリアンは、MSX2以降の機種に内蔵されているサブROMというROMのなかにあるプログラムを呼び出すことでタイトル画面を表示している。サブROMとは、MSXからMSX2になったとき、以前からあるROMでは対応できなかった部分(おもにグラフィックと内蔵ソフト)に対応するために付け加えられたものだ。

ところで、サブROM内のBIOS部分に関しては、機種がちがってもおなじなのが、そのほかの部分に関してはそうとはかぎらない。たとえば内蔵ソフトの部分はソニーのF1とパナソニックのA1ではまったくちがう。タイトリアンは、その、機種によってちがう可能性のある部分のアドレスを直接呼び出しているのだが、すくなくともタイトリアンにかぎっていえば、編集部にある機種すべてで試したがそのまま動いた。もし、動かない機種があったら教えてほしい。このコーナーでフォローしたい。

■マシン語プログラムの内容

では、マシン語プログラムの解説をかんとんにしておこう。アドレスはすべて実際に動いているときのものだ。

&H8001~&H800D

動いているMSXが2か2+かを調べて、タイトルを出すプログラムのアドレスを決める(MSX2=&HE21、MSX2+=&H2C76)。

&H800E~&H8011

サブROM内のプログラムを呼び出す

&H8012~&H8017

SCREENを初期化する

&H8018~&H8019

BASICにもどる

■プログラムで機種を知る方法

プログラムのはじめの部分で動いている機種がMSX2なのか2+なのかを調べている。このようにプログラムで動いている機種がわかれば、たとえばゲームのデモなどを機種によって変えることができる。機種を見分けるのはかんたんだ。機種がMSXなのか2+なのかは、ROMの&H2D番地に書かれているのだ。&H2D番地の内容が、0ならMSX、1ならMSX2、2ならMSX2+だ。

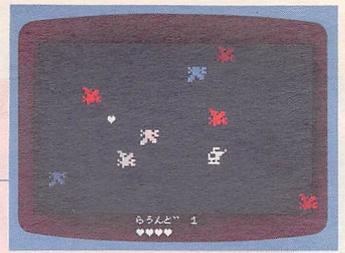
これはBASICプログラムでもかんたんに応用できる。たとえば、
IF PEEK(&H2D)=2 THEN ~

とやれば、MSX2+で動いているときにだけTHEN以降を実行するわけだ。この手の仕掛けを付けるとプログラムはすこし長くなるが、ファンダムのプログラム選考班の人間に与えるインパクトはかなり大きいと思う。きっとそうだ。

コプ太くん

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Nu~

遊び方は45ページにあります



```

1 SCREEN2,1,0:DEFINTA-Y:OPEN"GRP:"AS#1:F
ORI=0TO3:SPRITE$(I)=MID$("た ~すくりP78!~しくり
P72vn<サ~サ サ~サ<nにタ",I*8+1,8):NEXT:DIMA(7)
2 R=R+1:ERASEA,B,C,S:FORI=0TO7:A(I)=0:B(
I)=I*20+9:C(I)=I+6:S(I)=RND(1)*8+R+R:PUT
SPRITEI,(0,209),C(I):NEXT:COLOR15,1,1:CL
S:LINE(8,8)-(248,168),4,BF:DRAW"BM96,172
":PRINT#1,"らうんど"R:X=160:Y=16:Z=0:GOSUB7
3 FORI=0TO7:Z=Z+(STRIG(0)*2+1)/4:Y=Y+Z:X
=X-(STICK(0)=3)+(STICK(0)=7):PUTSPRITE8,
(X,Y),15,H:H=1-H:C=POINT(X+4,Y+8)
4 IFC=15THENBEEP:PSET(P*8+96,184),1:PRIN
T#1,"♥":P=P+1:GOSUB6ELSEIFC=1THEN8
5 A(I)=A(I)+S(I):PUTSPRITEI,(A(I),B(I)),
,2+H:NEXT:H=1-H:GOTO3
6 INTERVALOFF:IFF=0THENV=RND(1)*216+16:W
=B(I)+8:PSET(V,W),4:PRINT#1,"♥":PLAY"V15
N88":F=1ELSELINE(V,W)-STEP(8,8),4,BF:F=0
7 IFC<7THENONINTERVAL=RND(1)*999+99GOSUB
6:INTERVALON:RETURNELSEF=0:P=0:RETURN2
8 SPRITEOFF:INTERVALOFF:DRAW"BM96,0":PRI
NT#1,"あ れ ~ !":FORI=0TO32:Y=Y-(Y<170)*4:
PUTSPRITE8,(X,Y),IMOD16:BEEP:NEXT:RUN

```

72グラマから
ひとこと

半年間は大工さん

[Nu~]約半年ぶりの投稿でしたが、半年間なにをしていたかという、大工さんをやっていたのです。隣家が改築して廃材をもらったので、それで物置小屋を造ってました。休みの日は毎日トントんカンカン……。これが完成写真です。ドアも窓も動きません。念のため。



成●ラウンド表示●コプ太用変数初期設定●ハート表示時間設定サブ(行7)へ飛ぶ

ノドン表示●アニメーション用変数処理●コプ太表示へ(行3)へ飛ぶ

3 コプ太表示

●コプ太上昇(トリガー入力)●コプ太のY座標処理●コプ太左右移動(スティック入力)●コプ太表示●アニメーション用変数処理●コプ太の位置のカラーコード読みこみ

6 ハート表示サブ

●タイマ割りこみ禁止●ハートが表示されているかの判定●ハートの座標設定●ハート表示●効果音●ハート消去

7 ハート表示時間設定サブ

●ラウンドクリア判定●タイマ割りこみ先指定(割りこみ間隔は乱数で設定)●タイマ割りこみ許可●次のラウンドへ(行2)へ飛ぶ

4 ハートを取る

●ハートを取ったかの判定●得点としてのハート表示●スコア処理●ハート表示サブへ(行6)へ飛ぶ●ゲームオーバー判定(行8)へ飛ぶ

8 ゲームオーバー

●スプライト衝突割りこみ禁止●タイマ割りこみ禁止●メッセージ表示●コプ太落下●リプレイ

5 テラノドン表示

●テラノドンX座標処理●テラ

時間を気にするタイマ割りこみ

行7にある「ON INTERVAL=RND(1)*999+99GOSUB6」が、ハートの表示間隔を設定しているところだ。

ON INTERVAL=〜GOSUB〜は、「=」のあとの数値×60分の1秒ごとに、GOSUB文で指定した行へ飛べ、という命令で、一定時間ごとにプログラムの流れにかかわらずおこなわれるところから「タイマ割りこみ」という名前がついている。またこの命令で飛ぶサブルーチンをタイマ割りこみ処理ルーチンと呼ぶ。

ON INTERVAL〜を指定したあと、INTERVALONとすることでこの割りこみが許可され、INTERVALOFFで禁止、INTERVALSTOP

で保留になる。INTERVALONが実行されなければこの割りこみはかからないことに注意してほしい。INTERVALSTOPはタイマ割りこみがかかっても、処理ルーチンへ飛ばずに保留し、解除されるとすぐに処理ルーチンへ飛ぶというもの。INTERVALOFFはタイマ割りこみそのものを禁止してしまうものだ。また割りこみ処理ルーチンに飛ぶと、自動的にINTERVALSTOPがかかり、RETURN命令と同時にふたたびINTERVALONがかかるようになっている。使い方によってはとても便利な命令なので興味のある人はいろいろと試してみてください。

変数の意味

スプライト座標

A(n)、B(n)……テラノドンの座標(n=テラノドンの番号)
※画面の上から0、1、2となり、いちばん下が7。以下添字のnは同じ意味。
S(n)……テラノドンのX座標増分
X、Y……コプ太の座標
Z……コプ太のX座標増分

テキスト座標

V、W……ハートの座標

その他の変数

C……コプ太の位置判定用(コプ太の位置のカラーコード)
C(n)……テラノドンの色
F……ハート表示フラグ(0=消えている、1=表示中)
H……コプ太とテラノドンのアニメーション用(0、1がコプ太のspray番号、+2でテラ

ノドンのsprayパターン番号になる)

I……ループ用(sprayパターン定義、テラノドン用の変数初期設定、テラノドン表示のそれぞれのループで使用している)

P……取ったハートの数(X/8+96で、ハートのX座標にも使用する)

R……ラウンド数

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(0、1=コプ太、2、3=テラノドン)●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スプライト衝突割りこみ許可

2 変数初期設定

●ラウンドを進める●テラノドン用配列変数クリア●テラノドン用変数初期設定●テラノドンのspray消去●表示画面作

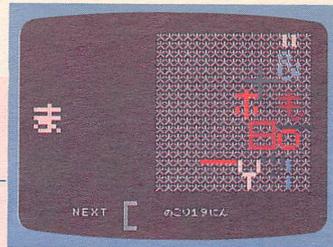


通勤快速

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu~

👉👈 遊び方は46ページにあります



通勤快速

```

1 SCREEN1,3,0:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINTA-Z:ONSPRITEGOSUB9:'R=RND(-TIME)
2 D=DMOD7+1:CLS:FORI=0TO18:FORJ=14TO30:V
POKE6144+I*32+J,D:NEXTJ,I:GOSUB11
3 FORI=0TO31:A=RND(1)*253+1:IFA=32ORA=12
7ORA=144ORA=160ORA=164ORA=223THENA=23
4 FORJ=0TO7:P=VPEEK(A*8+J):B=P*16:FORK=0
TO1:B=(BAND8)*16+(BAND4)*8+(BAND2)*4+(BA
ND1)*2:B=BORB*2:V=14336+I*32+J*2+K*16:VP
OKEV,B:VPOKEV+1,B:B=P:NEXTK,J:PUTSPRITE0
,(8,8),15,I:NEXT
5 GOSUB11:L=32:M=96:SPRITEON
6 BEEP:L=L-1:IFL<0THEN2ELSEC=L:X=0:Y=60:
LOCATE5,21:PRINTUSING"NEXT
のこり##はん"
;L:IFL>0THENPUTSPRITE0,(80,160),14,32-L
7 IFX<MTHENY=Y-(Y<120)-STRIG(0)*(Y>0)*2:
C=(C+1)MOD11+3ELSEX=X+2:IFX>220THEN6
8 PUTSPRITEL,(X,Y),C,31-L:X=X+1:GOTO7
9 SPRITESTOP:X=X-1:PUTSPRITEL,(X,Y):BEEP
:RETURN10
10 SPRITEON:IFX>MTHEN6ELSEFORI=0TO16:Y=Y
+4:PUTSPRITEL,(X,Y):BEEP:NEXT:GOTO5
11 SPRITEOFF:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,20
9):PLAY"S8M4L64N42":NEXT:RETURN

```

変数の意味

スプライト座標

X, Y……乗客の座標

その他の変数

A……スプライトパターン定義時のキャラクタ番号

B……スプライトパターン定義用(パターン作成および書きこみ用)

C……乗客の色

D……曜日番号(1=月曜、2=火曜、3=水曜、4=木曜、5=金曜、6=土曜、7=日曜)

I、J、K……ループ用

L……残り乗客数

M……制限X座標※この値より乗客のX座標が少ない(左にある)と乗れない

P……キャラクタパターン読みこみ用

V……スプライトパターン定義時のVRAMアドレス用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●乱数初期化用REM文※1

文字をスプライトパターンに

このプログラムでは32個もスプライトを使っているのにプログラムは短い。その秘密は、キャラクタパターンジェネレータテーブルのデータをそのまま利用しているからなのだ。ただ、そのデータは8×8なのに、スプライトは16×16なので多少のくふうが必要になる。その処理をやっている

のが4だ。キャラクタパターンジェネレータテーブルから取り出した8ビットのデータを4ビットずつにわけて(Kのループが4ビットごとの処理になる)、倍に増やしたうえでスプライトパターンジェネレータテーブルに2回ずつ(これが縦方向に倍にすることになる)直接書きこんでいるのだ。

72コマからひとこと



イラストはテストプレイヤー

【Nu~】私は反射神経にふいので、自分で作ったゲームでもクリアできません。いつも娘にテストプレイしてもらっています。このゲームでも、「これが電車!」「これがお客! ウソ〜/」なんてもんくをいながら、けっこう入れこんでました。金曜日くらいまでがんばれば、電車にもお客にも見えてくるはず。土日にはすいてくるので1週間乗り切りましょう。イラストはテストプレイヤーによる。

2 電車表示

●曜日を進める●画面消去●電車表示●乗客消去サブ(行11)に飛ぶ)

3 乗客選び

●乗客キャラクタ設定●キャラクタ判定※不適当なキャラクタがでた場合、「-」に変える

4 スプライトパターン定義

●キャラクタパターン読みこみ●キャラクタパターンの上位4ビットを取り出す処理●スプライトパターンデータ作成※キャラクタパターンデータをスプライトパターンデータ用に縦と横を太くしている●スプライトパターンデータ書きこみ用VRAMアドレス計算●スプライトパターンデータ書きこみ●下位4ビットの計算のためのキャラクタパターンデータ設定●乗客表示(乗客紹介)

5 変数初期設定

●乗客消去サブ(行11)に飛ぶ●変数初期設定●スプライト衝突割りこみ許可

6 クリア判定

●効果音●残り乗客数を減らす●曜日クリア判定●乗客の初期座標設定●残り乗客数表示●次の乗客がいるかの判定●次の乗客表示(画面上「NEXT」の文字の右に表示)

7 乗車

●電車に乗ったかの判定●乗客の上下移動(トリガー入力)●乗客の色処理●乗客を右に進める(電車に乗ったとき)

8 乗客表示

●乗客表示●乗客のX座標処理(電車に乗っていないとき)●乗車へ(行7へ飛ぶ)

9 乗客後退

●スプライト割りこみ保留●乗客後退●効果音

10 乗客落下

●スプライト割りこみ許可●乗客が電車に乗れたかの判定●乗客落下●効果音●変数初期設定へ(行5へ飛ぶ)

11 乗客消去サブ

●スプライト割りこみ禁止●乗客消去●効果音(スタート時)

※1 行1の後ろにある「R=RND(-TIME)」は、乗客の出現パターンを変えたい人のために、REM文になっている。この「R」を取ると、乗客の出現パターンがプレイごとになる。ただし、その場合、乗客がすべて電車に乗れるかの保証はない。また、-TIMEのかわりにほかのてきとうなマイナスの数値をおけば、またべつの一定のパターンで乗客を出現させることもできる。

好評発売中!

MSXファンタムコレクション

6

1989年5月号から10月号のファンタムに掲載されたプログラムから50本を厳選。EDファンタム、サウンドフォーラムなども収録。定価820円(本体796円)。徳間書店



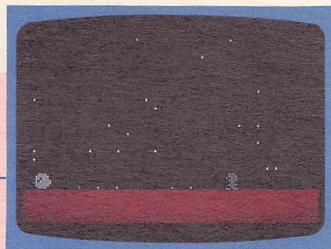
当選者発表

〈ファンダム・プログラムコンテストはがき審査員・ファンダムライブラリー◎プレゼント/その2〉11月号応募分→(愛知県)安井章員・伊東和弥・野々山彰二(茨城県)広瀬拓也(千葉県)和田敬造(大阪府)藤田忠司・肥田木盛照(山梨県)金丸昭男(神奈川県)飯山博(京都府)堀池厚雄 以上のみなさんおめでとうございます。

どろぼー

MSX MSX 2/2+ RAM8K
BY OZO

遊び方は46ページにあります



注意

行1の3行目にある「■」はKEY1, CHR\$(255)をあらかじめ実行し、F1キーで打ちこんでください。

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:F
ORI=1T023:A=ASC(MID$( "8<¥< < L8<¥< 8 6<~
n_■<" ,I,1)):VPOKE14335+I,A+(A=32)*8:NEX
T:LOCATE0,18:PRINTSTRING$(128,"a"):VPOKE
8204,102:VPOKE8197,161:Q=RND(-TIME):G=5
2 E$=CHR$(27)+"Y":X=31:Y=127:SOUND2,0:SO
UND3,1:FORI=0T020:VPOKE6144+RND(1)*512,1
65:NEXT:PLAY"T200S0M7000L805AGDFDFEDC1":P
RINTES$)*きゃー どろぼーう!":FORI=235T0STEP-1.
5:PUTSPRITE0,(I,127),5,IMOD2:PUTSPRITE1,
(I+10,128),11,2:NEXT:PRINTES$)*"SPC(11)
3 T=T+.1:PUTSPRITE0,(L,127),G,L:PUTSPRIT
E1,(10+L,128),11,2:PUTSPRITE2,(X*8,Y),14
,L:L=(L+1)MOD2:X=X-.2-(T>50):IFY=127THEN
SOUND8,0:J=STRIG(0)*4:IFVPEEK(6688+X)=46
THENX=X+2:SOUND9,16:SOUND13,0ELSEELSEJ=J
+1:X=X+.2:SOUND0,ABS(J*8)+20:SOUND8,12
4 Y=Y+J:A$=LEFT$(CHR$(32-(RND(1)>.89ANDT
<49)*14)+A$,29):PRINTES$1#A$:IFX>3ANDX<
31THENIFT>31THENG=8:GOTO3ELSE3
5 K=-X>30:PRINTES$)+MID$("えいっ つかまえたか
しちゃう!",K*9+1,9):T:O=5-K:PLAY"O=0;EDCED
CG1":IFK=1THENPUTSPRITE2,(0,209)
6 FORI=0T01:I=STICK(0):NEXT:RUN
    
```

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
J……Y方向速度(トリガー入力)

その他の変数

A……スプライト定義用
A\$……お金表示用
E\$……座標指定エスケープシーケンス用: CHR\$(27)+"Y"が入る
G……泥棒の色
I……ループ用
K……つかまえたかの判定用(0=捕らえた、1=逃がした)
L……プレイヤーキャラと泥棒のスプライトパターン番号
O……エンディングミュージックのオクターブ設定用
Q……乱数初期化用

T……タイムカウンタ

プログラム解説

1 初期設定1

●画面初期化●スプライトパターン定義●地面描画●カラーテーブル設定●変数、乱数初期化

2 初期設定2

●変数、PSG初期化●星表示●ミュージック●メッセージ●泥棒走る

3 メインループ1

●タイムカウント●泥棒、プレイヤーキャラ表示●スプライトパターン切り換え●プレイヤーキャラX座標計算●ジャンプ判定処理●お金につまずいたか判定処理●ジャンプ中の処理

4 メインループ2

●プレイヤーキャラY座標更新

プログラマからひとこと

今のうちに たくさんやっておこう



[OZO] 今度は2つも採用。ほくは文章を書くのがきらいなので、このようなときはなにを書いてもいいかわからないです。来年、ほくは高校3年になり、大学入試に向けて勉強をしなければならぬのです。だから、パソコンはあと少しでやめなければならぬので、いまのうちにたくさんやっておこうと思います。3年生になるまえに記念になるようなすごいゲームを作りたいと思います。



ユーザック●ゲームオーバー時
プレイヤーキャラ消去

●お金の移動、表示●終了判定
●泥棒の色変更

5 終了

●メッセージ、タイム表示●ミ

6 リプレイ

●スティック入力待ち●リプレイ

エスケープシーケンスのいろいろ

毎月のようにエスケープシーケンスがでてくるが、このプログラムでも、おなじみの座標指定用のエスケープシーケンスを使っている。この機能については先月号でも説明したが、PRINT文のあとに続くCHR\$(27)+"Y"(ここではE\$に設定してある)のあとにある2つの文字が座標を指定している。たとえば、行2の「きゃー どろぼーう!」のまえにある「Y」*が座標指定用のキャラクタだ。この場合、Y座標が「1」のキャラクタコード(41)-32、X座標が「*」のキャラクタコード(42)-32に設定される。つまり、座標(10, 9)のところに「き」が表示されるわけだ。

そのうちでカーソル移動に関するものだけを紹介しよう。

CHR\$(27)+"A"……カーソルを上へ移動
CHR\$(27)+"B"……カーソルを下へ移動
CHR\$(27)+"C"……カーソルを右へ移動
CHR\$(27)+"D"……カーソルを左へ移動
CHR\$(27)+"H"……カーソルをホームポジション(画面の左上すみ)へ移動

これらはいずれもコントロールコードにもまったくおなじ機能のものがあるのであまり使われることはないが、カーソル制御などをアルファベットで指定できるのでプログラムのくふう次第でおもしろいことができるかもしれない。

じつはほかにもエスケープシーケンスはいろいろとある。今回は、

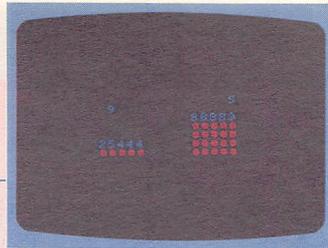
【いじわるファンクションコール/12月号のフォロー】GR2にバグが発生してしまいました。行30の4行目頭から、「T A ミ ス i n * ; 1 + 2 4 0 : ~」を「T A ミ ス i n * ; 1 * 1 0 + 2 4 0 : ~」に変更してください。マシン語データの打ちこみミスがあった場合、表示される行番号が、実際の行番号と一致しなくなっていました。ごめんなさい。

トリス

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY Romi

遊び方は48ページにあります



```

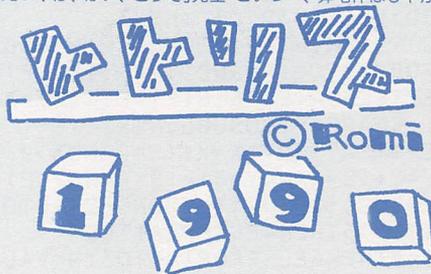
1 COLOR6,0,0:SCREEN1:KEYOFF:WIDTH29:DEFI
NTA-Z:DEFFNR(R)=RND(-TIME)*R:FORI=0TO1:F
ORJ=0TO4:T(I,J)=FNR(10):VPOKE8198+I,116:
NEXTJ,I:GOSUB8:SOUND7,62
2 FORI=0TO1:IFF(I)=0THENF(I)=FNR(9)+1:GO
TO6ELSEF(I)=F(I)-STRIG(I):IFF(I)=10THENF
(I)=1
3 S=STICK(I):X=X(I):X=X-(S=7)*(X>0)+(S=3
)*(X<4):Y=Y(I)-(Y(I)<13-E(I)):A=6313+I*1
0+Y*32+X:VPOKEA,F(I)+48:VPOKEA-32+X(I)-X
,32:X(I)=X:Y(I)=Y
4 IFY(I)<13-E(I)THEN6ELSET(I,X)=VAL(RIGH
T$(STR$(T(I,X)+F(I)),1)):GOSUB8:PLAY"S8M
1L1604C":F(I)=0:Y(I)=0:A=T(I,0):B=0:FORJ
=1TO4:B=B-(T(I,J)=A):NEXT
5 IFB<4THEN6ELSEE(1-I):LOCATE10-I*10+7
,18-E:PRINT"●●●●●":PLAY"CEG":E=E+1:IFE>7
THENPLAY"CEFEC4":GOTO7ELSEE(1-I)=E:FORJ=
0TO4:T(I,J)=RND(1)*10:NEXT:GOSUB8
6 FORJ=0TO89:NEXTJ,I:GOTO2
7 LOCATE7,4:PRINT"PLAYER" I+1"WIN !!":IFI
NKEY$<>CHR$(13)THEN7ELSERUN
8 FORK=0TO1:FORL=0TO4:VPOKE6729-E(K)*32+
10*K+L,T(K,L)+48:NEXTL,K:RETURN

```

プログラマから
ひとこと

こいつ、鼻毛伸ばしやがって

[Romi] サウンドフォーラムからファンダムへとまさに理想的な道を行く
 と思っている多角経営Romiです。えー、そういえば、このあいだ、漢字が
 わからなかったので辞書を引いていると、「鼻毛を伸ばす」というのは「女に甘く
 する」という意味と書いてあった。集英社の「新修広辞典第3版」を持っている人
 は、一度引いてみてください。でも、それをいうなら「鼻の下を伸ばす」じゃあ
 ないんでしょうか。ぼくは、なんとか納得するように努力してみました。ど
 うしても納得できません。女生徒A「ねー、Bくん、そこの本とって」男生徒B
 「えっ？は、はい、どうぞ」先生「こいつ、鼻毛伸ばしやがって。」同「こいつあ
 おっかしいや/
 わっはっは」。この
 ような会話が日本
 のどこかでされて
 いるのかと思うと、
 がまんできません。
 うおーっ！ ポコ
 ポコッポ。うおー
 っ！ コポコポポ。
 なんだこのオチは。



変数の意味

テキスト座標

- X(n), Y(n).....各プレイヤーの降ってくる数字の座標
- A.....降ってくる数字のパターン名称テーブル上のアドレス/数字列左端の数字
- E, E(n).....数字列の高さ(段数)。Eは一時変数
- X, Y.....降ってくる数字の座標(一時変数)

その他の変数

- B.....数字列左端と同じ数字の個数
- F(n).....降ってくる数字
- I.....プレイヤー番号(0, 1)
- J.....ループ用
- K.....数字列表示サブのプレイヤー番号
- L.....数字列表示サブの各数字位置(番号)
- S.....スティック入力用
- T(n, m).....数字列(nはプレイヤー番号、mは位置)

プログラム解説

1 初期設定

- 画面初期化●ユーザー関数定義●数字列作成●カラーテーブル書き換え

2 数字の設定と変更

- 初期化●トリガー入力による変更

3 数字の移動

- スティック入力●降ってくる数字の移動

4 積み判定

- 降ってくる数字の積み判定●数字列更新●降ってくる数字のクリアとY座標初期化●数字列左端と同じ数字のカウント

5 そろい判定・終了判定

- 数字列がそろったかの判定処理●終了判定●相手の数字列を1段上げる●数字列シャッフル

6 メインループ終了

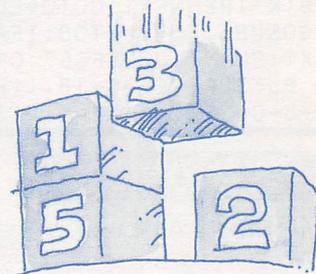
- ループ終了●行2へ

7 ゲームオーバー

- 勝者表示●リターンキー待ち●リプレイ

8 数字列表示サブ

- 各プレイヤーの数字列表示



FOR~NEXTループで2人の入力を処理

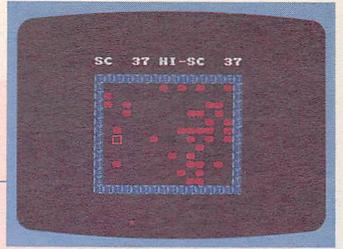
1画面タイプは、プログラムを短くするためにマルチステートメント(「:」でつなぐこと)を多用したりしてつまっているの、一見してなにをやっているのかが見えにくいプログラムが多い。この「トリス」などはそんななかでもきれいなほうなのだが、いろんなところでテクニックを使っているために、かんじんの部分が見えにくいのはたしかだ。
 とくに変数が多いと、それだけでわがわからなくなってしまうがちだ。ぱっと見たところ、やたらに1という変数が目につく。1はさまざまな配列の添字になっていて、その配列はまたさまざまな計算に使われている。このへんのプログラムの意味は、変数1がどういう意味なのかをはっきりとつ

まかなければ見えてこない。
 このプログラムは、2人プレイ専用だが、それぞれのプレイヤー用の入力処理ルーチンはまったくおなじなので、それをループ変数1のFOR~NEXTループでくくって2人ぶんになっているのだ。
 行2の「FOR I=0 TO 1」から、ずっと変数1のからんだ処理が続く、行6の「NEXT J, I」までが大きなループになっている。つまり、1が0のとき行2から行6まではプレイヤー1の入力処理になり、1が1になるとプレイヤー2の処理になる。行2から行6のあいだのいたるところに変数1のからんだ関数や配列変数ならんで、ループ1回ごとにそれぞれのプレイヤーのそれぞれの処理をしているのだ。

死にたくな〜い

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY YIS

遊び方は48ページにあります



ついでに

好評発売中!

MSX
プログラムコレクション
6

1989年5月号から10月号のファンダムに掲載されたプログラムから50本を厳選。EDファンダム、サウンドフォーラムなども収録。定価200円(本体796円)。徳間書店

注意

行1の■、※、■は、あらかじめKEY1, CHR\$(160): KEY2, CHR\$(254): KEY3, CHR\$(255)を実行しておき、F1~F3キーで打ちこんでください。なお、■と※は区別のための仮のマークで、画面上ではどちらも空白で表示されます。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:WIDTH30:KEYOFF:S
PRITES$(0)="8T3※D8":SPRITES$(1)="♥♥♥♥♥♥♥♥
":FORI=1TO8:VPOKE823+I,ASC(MID$("♥C?#+#)
■",I)):NEXT:PRINT"WAIT!!":FORI=256TO1080
:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥2ORV¥4:NEXT:VPOK
E8198,160:VPOKE8199,160:VPOKE8204,195
2 CLS:FORI=5TO18:LOCATE7,I:PRINTSTRING$(
16,103):NEXT:FORI=6TO17:LOCATE8,I:PRINTS
PC(14):NEXT:X=22:Y=6:P=0:E$=CHR$(27)+"Y"
3 R=RND(-TIME):R=INT(RND(1)*5):C=INT(RND
(1)*14+2):IFR<2THENA=INT(RND(1)*14+9):B=
INT(RND(1)*12+6)ELSEIFR>1THENA=X:B=Y
4 ONSPRITEGOSUB7:VPOKE8208,C*16:FORJ=9TO
A:W=X:Q=Y:S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>9)-(S=
3ANDX<22):Y=Y+(S=1ANDY>6)-(S=5ANDY<17):I
FVPEEK(6144+X+Y*32)=133THENX=W:Y=Q
5 PRINTES$"#'"USING"SC ### HI-SC ###":P;H
6 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5:PUTSPRITE1,(J*8
,B*8),9:NEXT:O=2+R:PLAY"SM300000O;L32ED
":LOCATE-1,B:PRINT"●":SPRITEON:G=2-(X-9
)¥7:P=P+G:IFH<PTHENH=H+G:GOTO3ELSE3
7 SPRITEOFF:PRINTES$"+) GAME OVER ":PLAY
"SM100000O4L8GGR8DEER803BAAR8G":FORI=0TO1
:I=-STRIG(0)ANDPLAY(0)=0:NEXT:GOTO2
```

変数の意味

スプライト座標

X, Y……自分の座標⇒それぞれ×8して使用
W, Q……X, Yの一時保存用
B……四角のY座標(×8して使用。R<2のときはランダムに、R>1のときはYの座標に表示する)／岩表示用(変数Aとともに岩を表示するためのテキスト座標のY座標の値にも使用される)
J……四角のX座標(変数Rによって決定されるAの回数だけ画面左から移動する)⇒×8して使用

その他の変数

A……四角移動の最終到達地点設定用／岩表示用(A-1が岩表示用のテキスト座標のX座標

の値になる)

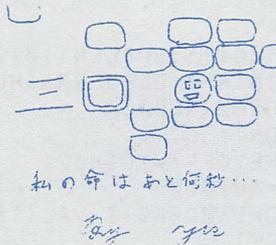
C……岩の色切り換え用
E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)+"Y"が入る
G……スコアの増分計算用
H……ハイスコア
I……ループ用
O……効果音のオクターブ指定用(MMLのOではなく、数値変数のO:カコミ参照)
P……スコア
R……乱数用
S……スティック入力用
V……太文字処理用

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●キャラクタパターン定義●メッセージ表示●太文字処理●キャラクタ色変え処理

7桁ケラマからひとこと



「いいかげんにあきらめろ」と1年4ヵ月

[YIS]8度目の投稿で、初採用です。これまでのみちのりは長かったなあ。まさか採用されるなんて思ってもいなかったもんなあ。と、わけのわからないことを書いてしまったが、ほんとにうれしい。まわりの人々には「つまらない」「いいかげんにあきらめろ」と1年4ヵ月もいわれてきたもんで。このゲーム、単純ですが、けっこう楽しめると思います。コッは、無理に高得点をとろうとしないで、気長にやることでしょう。100点以上けばまあまあだと思います。

2 ゲーム画面作成

●画面消去●ゲーム画面を16個ずつの小文字の「G」でうめる(画面作成用に定義されている)
●ゲーム画面の空白部分を表示
●変数初期設定

3 岩表示位置決定

●乱数初期化●岩の色設定●四角の移動最終到達点、岩の表示位置の決定

4 スティック入力

●スプライト衝突時の飛び先指定●四角のX座標の移動回数の設定(変数Rによって決定されるAの回数だけ画面左から移動する。ゲーム画面上の四角の初

期座標が9であり、行6のNEXTと対応して行6を通過するたびに座標を1つずつ右にずらしている)●スティック入力処理●岩との当たり判定処理

5 スコア表示

●スコア、ハイスコアの表示

6 表示

●自分表示●四角表示●効果音の音程設定●効果音●岩表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●スコア増分計算●スコア加算●ハイスコア加算判定処理

7 ゲームオーバー

●割りこみ禁止●メッセージ表示●効果音●リプレイ処理

MMLのなかでの変数の使い方

このプログラムでは、PLAY文の内容を決める文字式のMML(ミュージック・マクロ・ランゲージ)の内容を、通常の変数と組み合わせさせて効果音を変化させている。行6のPLAY文を見ると、オクターブを設定するMMLのOコマンドと、そのまえにあるO=2+Rで設定された変数Oの値とで音の高さを変えているのだ。

MMLのOコマンドは、ふつう「O5」という形で設定するが、「O=n;」(nは変数)の形で変数でも設定できるのだ。MMLのほかのコマンド(T, V, M, L,

N, S, R)でも同様に、コマンドのうしろに「=n;」を置いて変数を使うことができる。ただし、もちろん、MMLで設定できる範囲を超えるとIllegal function callが出るのでその点は注意しなければならない。

また、文字変数も使える。たとえば、A\$にあるMMLが入っているとすると、通常のMMLのとちゅうに、「XAS;」という形で文字変数A\$の内容をさしこむことができるのだ。これもいろんな使い方が考えられる。

いろいろ試してみよう。



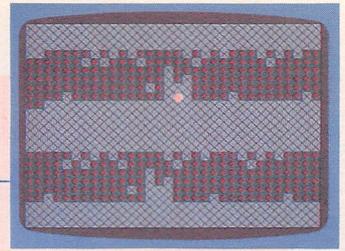
「いじわるファンクションコール/AVフォーラムのC」©「そうやね(塾長)」「いっそ名前を変えちゃうってのはどうですかね(秘書)」「えーっ、AVフォーラムなんてふうになっちゃう(丁稚)」「ん(塾長)」「へっ? (秘書・丁稚)」「じゃあ、次の号からそれで行こう(塾長)」こうして、サウンドフォーラムはC1して、AVフォーラムになったのでした。AVフォーラムは、こんなかろやかな感性を受する人のページです。

アイデンティカル Identical

MSX MSX 2/2+ RAM 16K

BY V. magician

👉👈 遊び方は49ページにあります



注意

行110にある「■」はカーソルキャラクタなので、そのままでは打ちこめません。KEY1、CHR\$(255)をあらかじめ実行し、F1キーで打ちこんでください。また、このプログラムは一部マシン語を使用しています。行70のデータはマシン語プログラムのデータなのでくに注意して打ちこんでください。このプログラムを打ちこみおわたあとは、念のためかならずセーブしてからRUNすることをおすすめします。

```

10 COLOR12,14,0:POKE-3136,15:SCREEN1,0,0
20 CLEAR200,&HCFFF:DEFINTA-Z:DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD01D:DEFUSR2=&HD03A
30 ONSTOPGOSUB170:STOPON
40 VPOKE&HF00+16,&H65:KEYOFF:WIDTH32
50 VDP(2)=2:DIMX(1):HE=&H2000
60 READA$:FORI=0TO69:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
70 DATA23234E2346C5E101800111FFD0CD590021FFD0110008018001CD5C00C923234E2346C5E101800111FFD0CD590021FFD0118009018001CD5C00C921001001FF273E1CCD5600C9
80 A=USR2(0):V=20:W=12:B=1:C=1
90 POKE&HF923,&H20:FORJ=3TO8:LOCATE0,J:P RINTSTRING$(32,"◆"):NEXT
100 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(&H800+X+Y*32)
110 SPRITE$(0)="<■">:FORP=0TO1:S=ST ICK(P):X(P)=X(P)+(S=7)-(S=3):X(P)=X(P)+(X(P)>31)*32+(X(P)<0)*-32:A=USR(HE-X(0)):A=USR1(HE-X(1)):NEXT:P=-((W>11):IFFNA(V+B,W+C)<>28THENGOSUB160:VPOKEHE+V+B+((W+C)MOD12)*32-X(P),28:C=-C
120 V=V+B:W=W+C:B=B+(V>28)*2-(V<3)*2
130 IFW<1THENAS="2P":GOTO150ELSEIFW>21TH ENAS="1P":GOTO150
140 PUTSPRITE0,(V*8,W*8),10,0:GOTO110
150 SCREEN1:LOCATE5,10:PRINTA$;"0 かち!!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
160 SOUND13,0:SOUND12,40:SOUND8,16:SOUND 7,254:SOUND1,1:RETURN
170 POKE-3136,32:SCREEN0:END
    
```

変数の意味

スプライト座標

B、C……ボールの座標増分
V、W……ボールの座標⇄×8して使用

テキスト座標

J……板作成ループ用

その他の変数

A……USR関数呼び出し用
A\$……マシン語データ読みこみ用
勝者表示メッセージ用

HE……パターン名称テーブルの先頭アドレス:&H20000が入る※行50と行90でパターン名称テーブルを移動させているため通常のアドレスではない

I……マシン語書きこみループ用
リプレイ処理ループ用

P……入力を受けつけるプレイヤーの切り換えループ用(0=プレイヤー1、1=プレイヤー2)

S……スティック入力用
X、Y……ユーザー定義関数定義用
X(n)……板のX座標(n):

プログラマからひとこと



VRAMの魔術師

[V.magician]このゲームは、あまり自信がなかったのですが、ディスクが2、3枚あまっていたので、とにかく送っていただけです。初投稿で初採用なのでとてもうれしいです。ほかにMSX 1用のプログラムを送るつもりですが、持っているのはMSX 2+です。スプライトエディタを送るつもりですが、なんと、16×16サイズのスプライトを384個もエディット可能なのに5画面プログラム/ディスクがあまったら送ります。最後にペンネームのV.magicianは、VRAMの魔術師のことです。これからヨロシク。

0=プレイヤー1、1=プレイヤー2)

プログラム解説

10 画面色設定/カラーテーブルを移動させる/スクリーン設定

20 メモリ領域設定/変数整数化宣言/USR関数定義

30 STOPキー割りこみ先指定/STOPキー割りこみ許可

40 キャラクタ色設定/画面設定

50 VDP設定(ディスプレイページの切り換え)/配列変数宣言/変数設定

60 マシン語データ読みこみ、マシン語データ書きこみ

70 マシン語データ(行60で読みこみ)

80 画面クリア(USR関数)/変数初期設定

90 アクティブページの切り換え/板作成

100 ユーザー定義関数定義

110 スプライトパターン定義/板移動(スティック入力)/座標処理/板移動(USR関数)/ボールが板にあたったかの判定

(ユーザー定義関数)/効果音サブへ(行160へとぶ)/ボールがあたったブロック消去/ボールのY座標増分を反転させる

120 ボール座標処理/ボールのX座標増分処理(ボールが画面の左右に当たったとき、座標増分を反転させる)

130 勝者判定処理/ゲームオーバールーチンへ(行150へ飛ぶ)

140 ボール表示/板移動ルーチンへ(行110に飛ぶ)

150 勝者表示/リプレイ処理
160 効果音サブ(ボールが板にあたったとき)

170 STOPキー割りこみ処理ルーチン/カラーテーブルを初期設定に戻す/SCREENモードを0に/プログラム終了

マシン語解説

&HD000~&HD01C
プレイヤー1の板表示

&HD01D~&HD039
プレイヤー2の板表示

&HD03A~&HD045
画面クリア(画面をグラフィックキャラクタの「X」で埋める)

プログラム確認用データ

使い方は62ページ

10 > 152	20 > 133	30 > 6	40 > 83
50 > 23	60 > 147	70 > 186	80 > 124
90 > 172	100 > 93	110 > 171	120 > 189
130 > 29	140 > 156	150 > 18	160 > 30
170 > 67			



ピンボール 貧乏流

MSX2/2+ VRAM64K
BY 雲のロッキー

遊び方は49ページにあります

```

10 C=3:Y=104:X=128:CLS:COLOR15,0,0:SCREE
N5,3,0:SPRITE$(1)="ppppppppppppppp":ONS
PRITEGOSUB150:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:PL
AY"V13L8CDCDCDC05C06C07C"
20 G1=STRIG(1):G2=STRIG(3):F=PEEK(&HFBE
):S=STICK(0):S2=STICK(1):S1=STICK(2):G3=
STRIG(2):G4=STRIG(4):X=X+C:PUTSPRITE0,(1
0,Y1),15,1:PUTSPRITE1,(236,Y2),14,1:PUTS
PRITE2,(X,Y),7,1:SPRITEON
30 IFS=1ORS1=1THENY1=Y1-10
40 IFS=5ORS1=5THENY1=Y1+10
50 IFS2=1THENY2=Y2-10
60 IFS2=5THENY2=Y2+10
70 IFG1=-1ORF=223ORG3=-1THENY=Y-9
80 IFG2=-1ORF=191ORG4=-1THENY=Y+9
90 IFY<0ORY>180THENGOSUB200
100 IFX<0THEND=2:Q2=Q2+1:GOTO190
110 IFX>246THEND=1:Q1=Q1+1:GOTO190
120 IFS=7ORS2=7ORS1=7THENC=C-.3
130 IFS=3ORS2=3ORS1=3THENC=C+.3
140 GOTO20
150 SPRITEOFF
160 IFX>90THENC=-3ELSEC=3:RETURN
170 IFQ1>3ORQ2>3THENIFW<2THENRETURNELSE
LS:PRESET(100,100):PRINT#1,Q1;"-";Q2:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
180 RETURN
190 PRESET(100,100):PRINT#1,D;"WIN ";Q1
;"-";Q2:W=ABS(Q1-Q2):C=3:GOTO210
200 Y=104:X=128:PRESET(100,100):PRINT#1,
"FOUL":FORJ=1TO300:NEXT:CLS:RETURN
210 PLAY"O4L8CBDAEGF05F":FORJ=1TO600:NEX
T:CLS:Y=104:X=128:GOSUB170:GOTO20
    
```

変数の意味

スプライト座標

- X, Y……ボール(パドルと同じ形の物体)の座標
- C……ボールのX座標増分
- Y1……プレイヤー1のY座標
- Y2……プレイヤー2のY座標

その他の変数

- D……プレイヤー番号
- F……キー入力用
- G1, G2, G3, G4……トリガー入力用(G1, G3はポート1, G2, G4はポート2のジョイスティックのA, Bボタンに対応)

- I……ループ用
- Q1, Q2……スコア(Q1はプレイヤー1, Q2はプレイヤー2のスコア)
- S, S1, S2……スティック入力用(Sはカーソルキー, S1はポート1, S2はポート2のジョイスティックに対応)
- W……勝敗判定用

プログラム解説

- 10 変数初期化/画面設定/スプライトパターン定義/スプライト衝突時の割りこみ先指定/グラフィック画面に文字を表示する準備/効果音
- 20 トリガー入力/キー入力/スティック入力/ボールの座標

プログラマから
ひとこと



英語の授業中、ふいに思いついた

【雲のロッキー】この作品は、英語の授業中、ふいに思いついたものです。ストーリーは、わがBASICの師である、北林一成くんの作ったものであります。ゲームは、テストプレイしてくれる人がいなかったため、自分でもよくわかりません。それから、みんなが使ってるマシン語の説明書、どこにも売ってません。だれか教えてください。



- 増分計算/スプライト表示/スプライト衝突時の割りこみ許可
- 30~60 スティック入力処理
- 70~80 キー入力、トリガー入力処理
- 90 ボールが左右の壁にしたったかの判定(あたったら行200のファール処理サブを呼ぶ)
- 100~110 スコア加算判定(各行の条件を満たしていれば行190へ飛ぶ)
- 120~130 スティック入力処理ボールの移動速度の増減)
- 140 行20へ飛ぶ
- 150 スプライト衝突時の割りこみ禁止
- 160 ボールの移動方向設定(得点した、またはファールになったときのボールのX座標が画面中央であるX=90より大きけれ

- ば右、小さければ左にプレイ再開時のボール移動方向を再設定する)
- 170 勝敗判定サブ(どちらかのプレイヤーの得点が3点を越えて、かつ得点差が2未満のときは行210へもどりリプレイ再開。おなじく得点差が2以上ならゲーム終了/得点表示クリア/最終スコア表示/リプレイ処理)
- 180 (どちらのプレイヤーも3点未満のとき)行210へ戻る
- 190 勝敗メッセージ表示/得点表示/得点差計算/ボール移動速度初期化/行210へ飛ぶ
- 200 ファール処理サブ(ボール座標を初期化/メッセージ表示)
- 210 効果音/ボール座標初期化行170の勝敗判定サブを呼ぶ/行20へ飛ぶ

プログラム確認用データ

使い方は
62ページ

10>221	20>126	30>237	40>27
50>88	60>117	70>58	80>130
90>248	100>1	110>242	120>210
130>121	140>141	150>101	160>184
170>182	180>198	190>86	200>196
210>86			



●11月号ソフトプレゼント当選者①「クリムゾンII」=〈新潟県〉本田理(岐阜県)馬場隆行(佐賀県)田崎秀和/「水滸伝」=〈宮城県〉金野幸次(和歌山県)多部正俊(愛媛県)磯村龍之介/「A列車で行こう」=〈東京都〉守田亮介(岡山県)長瀬隆幸(香川県)多田輝幸/「野球道」=〈青森県〉藤田道也(埼玉県)木村和将(神奈川県)久保みどり/「ウルティマII」=〈愛知県〉小田享弘(岡山県)中田富美子(高知県)小笠原隆二

好評発売中!

MSX
ファミコン
ライブラリー

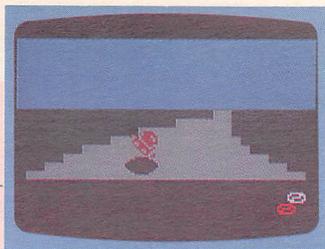
⑥

1989年5月号から10月号のファミコンに掲載されたプログラムから50本を厳選。E D
ファミコン、サウンドフォールームなども収録。定価820円(本体796円)。徳間書店

スピード SPEEDER

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY OZO

👉👈 遊び方は50ページにあります



```

10 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:WIDTH32:ONSTO
PGOSUB130:STOPON:KEYOFF:T=-2:FORI=0TO7:R
EADX(I):T=T+4:MS(I)=CHR$(104+I)+STRING$(
T,"a"):NEXT:FORI=0TO8:R(I)=I-(I>5)+2:N(I
)=12-I*3:NEXT:SPRITE$(5)="アス":PLAY"S0
05":Q(3)=1:E$=CHR$(27)+"Y":FORC=0TO8:POK
E&HF923,R(C)*4
20 CLS:FORI=0TO7:LOCATE0,4+I:PRINTSTRING
$(32,"p"):LOCATE0,I+12:PRINTSTRING$(32,1
04+I):LOCATEX(I),I+12:PRINTMS$(I):NEXT:X(
0)=X(0)+3:X(1)=X(1)+2:X(2)=X(2)+1:X(3)=X
(3)-(CMOD2=0):X(4)=X(4)-(C=0ORC=7):Q(7)=
2
30 NEXT:VPOKE8204,&HEE:VPOKE8206,&H77:Z=
-1:FORI=1TO6:Z=Z+2:FORV=1TOZ*2:VPOKE832+
U,255+(V>Z)*255:U=U+1:NEXTV,I:DATA2,4,6,
6,5,4,2,0:FORV=0TO4:READA$:FORI=0TO31:VP
OKE14336+I+V*32,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2
)):NEXT:NEXT:ONINTERVAL=14GOSUB100
40 TM=0:K=0:ST=0:GOSUB120:E=0:PLAY"L16GE
C1
50 X=120:P=0:H=4:W=4:INTERVALON:SOUND7,1
4
60 VPOKE8205,C(C):SOUND9,13:SOUND6,P*15
70 PUTSPRITE0,(X,120-P*9),6,Q(S):PUTSPRI
TE1,(X,138),1,4:X=X+N(H)*P+(S=7)*9-(S=3
)*9:H=H-(H>W)-(H<W)*(P>0):VDP(2)=R(H):I
FH=WTHENIFRND(1)>.8THENW=(RND(1)*9)¥1

```

```

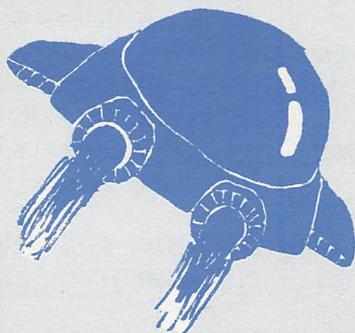
80 S=STICK(0)+STICK(1):E=E+P:C=(C-(P>0))
MOD2:K=K+P:PUTSPRITE3,(225-K¥2,180),8,5:
IFK>450THENPLAY"L6BBB":ST=ST+1:TM=ST*5:K
=0:GOSUB120
90 P=P+(P>0)*.1+(STRIG(0)+STRIG(1))*(P<2
)*.2:IFX<0ORX>224THENSOUND6,31:SOUND12,1
00:SOUND9,16:SOUND13,0:FORI=0TOP*40:PUTS
PRITE0,(X+RND(1)*16,120-P*9),10,3:NEXT:G
OTO50ELSE60
100 TM=TM+1:PUTSPRITE2,(240-TM,170),10,5
:IFTM=240THENINTERVALOFFFELSERRETURN
110 SOUND9,0:PLAY"L16GFEC":VDP(2)=6:POKE
&HF923,24:E=E¥1:D=D-(E>D)*(E-D):PRINTE$
!("USING"HS##### SC#####);D:E:FORI=0TO8:
I=STICK(0)-STRIG(3)*8:NEXT:PRINTE$!("SP
C(17):GOTO40
120 C(0)=VAL("&H"+MID$("4589BF2C9AF41D",
(STMOD7)*2+1,2)):C(1)=(C(0)MOD16)*16+C(0
)¥16:E=E+(240-TM)*10:RETURN
130 INTERVALOFF:SCREEN0:END
140 DATA 000003070F0F171758DFDB110E00000
00000C060B0B0E8E81AFBDB8870,000000191206
0F0905030100000000000000787CF6FA7ABED8E4
38B0640C0,00001E326F7F7E7D1B271C0D263000
00000000984860F090A0C080
150 DATA 800020100703600D1C1F0F071021008
000848808600600038604010600040220,071F3F7F
7F3F1F070000000000000000E0F8FCFEFEFCF8E0

```

プログラマから
ひとこと

ありがとう、大門、小沢

SPEEDER



【OZO】やっほ～。
OZOだよ～ん。突然で
すが、自己紹介します。
本名・小曾根、身長169
cm、体重55kg、栃木県の
小山市に住んでいます。
部活動に入っていません。
現在、高校2年で、この
まえ、修学旅行に行っ
てきました。4泊5日だ
ったんですけど、ほくの友
だちにいいやつがいて、ほ
くが寝ているあいだに頭
と足に落書きをしてくれ
ました。次の朝、落書き
を消すのがたいへんで
した。ありがとう、大門、
小沢。

変数の意味

スプライト座標

X……スピードターのX座標

その他の変数

AS……スプライトパターンデ

ータ読みこみ用

C……背景用キャラクタの色の
切り換えに使用

C(n)……背景用キャラクタの
色指定(nが0か1かで2色が
入れ代わる)

D……ハイスコア

E\$……エスケープシーケンス

用:CHR\$(27)+"Y"

E、F……スコア

H……表示する画面の表示画面

番号:R(n)の添字として使用

K……スピードターの移動距離

M\$(n)……道の表示用文字列
が入る

N(n)……道の曲がりぐあいに
応じた遠心力(X座標増分)

P……スピード用(スピード
の高さを表現するためのY座標
用)に使用)

Q(n)……スプライトパターン
番号0~2=スピードター、3=
クラッシュキャラクタ、4=影
タ、4:影)

R(n)……VDP(2)でディス
プレイページを切り換えるた
めの値(nは各画面の識別番号)

S……スティック入力用

ST……ステージ数

TM……タイムメーターのX座
標増分

T……道の表示用文字列の文字

数(道の幅となる)

X(n)……道の表示のX座標W

……道が変化していく目標とな
る画面番号。

Z、U……背景用の文字のパタ
ーン作成と色の作画に使用

プログラム解説

10 初期設定/STOPキー割
りこみ先指定/割りこみ許可/
道の幅設定/ディスプレイペ
ージ切り換え用のR(n)設定/
カーブごとの遠心力の設定/
スプライトパターン定義/効果音設
定/エスケープシーケンス設定
/アクティブページ切り換え
(行20で9パターンの絵をVR
AMの9か所にかきこむ)

20 道の左曲がりから右曲がり
へと変化していく9パターンの
絵(順に画面番号0~8を割り
あてる)をアクティブページの
切り換えによりVRAMのおき
エリア9か所にかきこむ*道が



直線の絵をかいてるのが見えるのは、電源を入れたときのディスプレイページに書きこまれる絵(画面番号4)だけ見えるため

30 道と空の色指定/背景用キャラクター設定/道の初期X座標データ(行10で読みこみ)/スプライトパターン定義/タイマ割りこみ定義

40 行120(色設定サブ)を呼び出す/効果音

50 タイマ割りこみ開始

60 背景用キャラクターの2色の切り換え/スピダージェット音

70 スピダー・影表示/座標移動計算/Wで指定された目標画面まで1段階ずつ表示画面番号Hを増減する/Wで表示されたところまで曲がりきったら新たにWを設定する

80 スティック入力/スコア計算/背景用キャラクターの2色の

切り換え判定処理/移動距離計算/移動距離メーター表示、ステージクリア判定処理/制限時間の短縮/行120(色設定サブ)を呼び

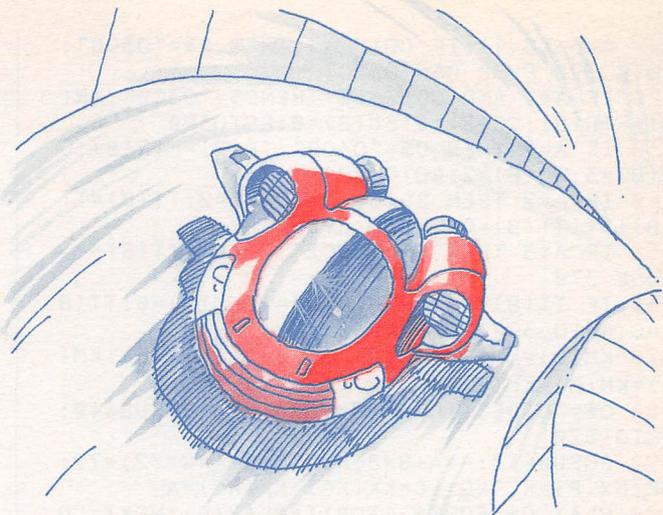
90 スピダーY座標増分計算(トリガー入力)/クラッシュ判定処理(効果音/スピードに応じた時間待ち/スプライト表示/行50へ飛ぶ)/行60へ飛ぶ

100~110 タイマ割りこみサブ/タイム加算/タイムメーター表示/タイムオーバー判定(クラッシュしなければ)/ゲームオーバー処理(スコア表示/リプレイ処理)

120 各ステージの背景キャラクターの色設定サブ

130 STOPキー割りこみサブ(タイマ割りこみ禁止/画面初期化/プログラム終了)

140~150 スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)



プログラム確認用データ

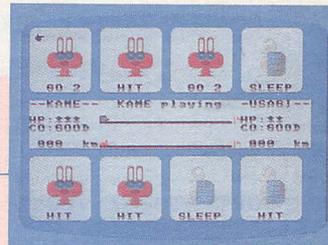
使い方は
62ページ

10>252	20>238	30> 7	40>136
50>243	60> 77	70>228	80> 4
90>155	100>245	110> 67	120>152
130>231	140> 74	150>113	

うさどかめ

MSX MSX2/2+ RAM32K
BY 部長のデビ夫

📖 遊び方は51ページにあります



```

10 '中中 ( USAGI & KAME ショキ セツテイ ) 中中中
20 CLEAR1000:SCREEN2:SCREEN1,0,0:KEYOFF:
WIDTH32:A=RND(-TIME)
30 DEFINT A-Z:DEFUSR=&H7E:A=USR(0):GOSUB
640
40 '中中 ( ヘンスウ ショキカ & カート シャッフル ) 中中中
50 GOSUB600:MP=0:P=1:SD(0)=0:SD(1)=0:TR(
0)=1:TR(1)=1:TT(0)=3:TT(1)=2
60 CO(0)=0:CO(1)=0:KM(0)=0:KM(1)=0:FORI=
1TO16:K(I)=5:NEXT
70 FORI=1TO80:A=RND(1)*16+1:IFK(A)=0THEN
I=I-1:NEXT
80 KK(I)=A:K(A)=K(A)-1:NEXT:FORI=0TO7:MK
(IMOD4,I&4)=KK(I+73):NEXT
90 '中中 ( かめん しよき ) 中中中中中中中中中中中中中
100 COLOR1,15,3:CLS:PLAY "T250V1505L4",
"T250V1504L4", "T250V1503L4"
110 PRINT$+"Y++GAME START"
120 PLAY "CEDFGFGEGACEDFGFGEGEGEDC",
"ECDFE
FEGEGECDFEFGEGEC"
130 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT
140 FORI=0TO767:VPOKE6144+I,156:NEXT:FOR
I=0TO191:VPOKE6432+I,32:NEXT
150 FORI=0TO1:LOCATEI*24,12:PRINT"CO":L
OCATEI*24+6,14:PRINT"km"

```

```

160 LOCATEI*24,11:PRINT"HP:"NEXT:PRINTE
$+"Y)8-USAGI--":PRINTE$+"Y) --KAME--"
170 FORI=1TO2:LOCATE8,8+I*3:PRINTSTRINGS
(15,140):CHR$(141):NEXT:GOSUB440
180 FORI=0TO3:A=MK(I,0):B=MK(I,1):LOCATE
8*I,0:PRINTPR$(-(A>8));
190 LOCATE8*I+1,7:PRINTM$(A+(A>8)*8);:L
OCATE8*I,16:PRINTPR$(-(B>8));
200 LOCATE8*I+1,23:PRINTM$(B+(B>8)*8);:
PLAY"CE", "CE", "CE"
210 FORJ=-1TO0:J=PLAY(0):NEXTJ,I
220 '中中 ( Main ) 中中中中中中中中中中中中中中中中中中
230 P=-(P=0):MX=0:PRINTE$+"Y)"+COS(P)+
" playing":SD(P)=SD(P)+(SD(P)<>0)
240 IFSD(P)=0THEN TR(P)=ABS(TR(P)):CO(P)
=0
250 GOSUB440
260 A=STICK(0):MX=MX+(A=7)-(A=3):MX=MX+(
(MX=4)-(MX=-1))*4
270 PUTSPRITE2,(MX*64+5,P*128+5),1,4:IFS
TRIG(0)THENGOSUB290:GOTO230
280 FORI=0TO3:IFPLAY(0)=0THENGOSUB420:NE
XT:GOTO260ELSENEXT:GOTO260
290 '中中 ( Card しより ) 中中中中中中中中中中中中中中中中中中
300 LOCATE 8*MX,16*P:PRINTPR$(2);:A=MK(M
X,P):B=-(A>8):A=A+(A>8)*8

```

次ページへ続く

```

310 C=3+(B=1):IF CO(B)=2 THEN C$="O3CG":
GOTO 390 ELSE C$="O3EG"
320 IF A=1 AND CO(B)=3 THEN C$="O3CD":TR(
B)=-TR(B):CO(B)=0:SD(B)=0:GOTO390
330 IF A=1 THEN C$="O3CD":TR(B)=-TR(B):C
O(B)=3:SD(B)=2:GOTO 390
340 IF A=2 THEN SD(B)=2:CO(B)=2:TT(B)=TT
(B)+1+(TT(B)=C):GOTO 390
350 IF A=3 THEN C$="O2C2":TT(B)=TT(B)-1
ELSE 370
360 IF TT(B)=0 THEN CO(B)=1:KM(B)=0:TT(B
)=C:GOTO 390 ELSE 390
370 KM(B)=KM(B)+TR(B)*(A-3)*(1+B*.5):KM(
B)=KM(B)+KM(B)*(KM(B)<0)
380 C$="O4DE":IF KM(B)>60 THEN GOSUB440:
GOTO 520
390 GOSUB440:A=A+B*8:KG=KG+1+(KG=72)*72:
MK(MX,P)=KK(KG):C=KK(KG):KK(KG)=A
400 PLAY C$:FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:LO
CATE 8*MX,16*P:PRINTPR$(-(C>8));
410 LOCATE 8*MX+1,16*P+7:PRINTM$(C+(C>8
)*8):;RETURN
420 '中中 ( MUSIC SYSTEM ) 中中中中中中中中中中
430 PLAY "",M$(MP),M$(MP):MP=MP+1+(MP=15
)*16:RETURN
440 '中中 ( すうち しょり & ひょうし ) 中中中中中中中中中中
450 FORI=0TO1:LOCATE3+24*I,11:PRINTLEFT$(
STRING$(TT(I),"*")+ " ",5)
460 LOCATE3+24*I,12:PRINTCO$(CO(I)+2):D$
=STR$(KM(I)*10)
470 LOCATE1+24*I,14:PRINTRIGHT$("000"+RI
GHT$(D$,LEN(D$)-1),3)
480 PUTSPRITEI,(64+KM(I)*2,85+I*24),12+(
I=1)*4,I*2-(TR(I)=-1):NEXT:RETURN
490 '中中 ( かゝめん sub ルー子 ) 中中中中中中中中中中
500 FORI=0TO767:VPOKE6144+I,156:NEXT:PRI
NTE$+"Y(="+PR$(1)
510 PRINTE$+"Y(/="+PR$(0):PRINTE$+"Y/)"+C
O$(1):PRINTE$+"Y/0"+CO$(0):RETURN
520 '中中 ( Game over ) 中中中中中中中中中中中中中中中中
530 FORI=0TO2999:NEXT
540 PUTSPRITE0,(0,0),0,0:PUTSPRITE1,(0,0
),0,0:PUTSPRITE2,(0,0),0,0:GOSUB490
550 LOCATE10-7*(B=0),14:PRINT"Win":LOCAT
E10+7*B,14:PRINT"Lose"
560 PLAY "T250V1504E2DCER4E2DCEGRGEC","T
25003V15E2DCER4E2DCECRCEC"
570 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:PRINTE$+"Y
4'Try again? (Y/N)"
580 C$=INKEY$:IFC$="y"ORC$="Y"THEN50
590 IFC$="n"ORC$="N"THEN SCREEN0:END ELS
E 580
600 '中中 ( TITLE ) 中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中中
610 COLOR1,15,15:CLS:GOSUB490:PRINTE$+"Y
/.TO":PRINTE$+"Y4)HIT SPACE KEY"
620 FORI=0TO1:IFPLAY(0)=0THENPLAY"T255V1
503CO4C","T255V1504GO3G"
630 I=-STRIG(0):NEXT:RETURN
640 '中中 ( DATA READ & 7トシゝ ヲリ ) 中中中
650 E$=CHR$(27):CLS:PRINTE$+"Y+*Please w
ait."
660 FOR I=256 TO 983:B=VPEEK(I):B=BORB/2
:VPOKE I,B:VPOKEI+&H800,B
670 VPOKE I+&H1000,B:A=31:IFIMOD8>=4THEN
A=239

```

```

680 VPOKEI+&H2000,A:VPOKEI+&H2800,A:VPOK
EI+&H3000,A:NEXT:FORI=127TO156
690 READC$,D$:FORJ=0TO7:A=VAL("&H"+C$):B
=VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):FORK=0TO2
700 VPOKEI*8+&H800*K+J,B:VPOKEI*8+&H2000
+&H800*K+J,A:NEXT K,J,I
710 FORI=0TO4:C$="":READD$:FORJ=0TO7:C$=
C$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)))
720 NEXT:SPRITE$(I)=C$:NEXT:ME$(1)="TURN
":ME$(2)="SLEEP":ME$(3)="HIT"
730 FORI=1TO5:ME$(3+I)="GO"+STR$(I):NEX
T:C$=STRING$(7,29)+CHR$(31)
740 FORI=0TO2:FORII=0TO7:READD$:FORJ=1TO
LEN(D$)/3:FORK=1TOVAL(MID$(D$,J*3,1))
750 PR$(I)=PR$(I)+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,
J*3-2,2))):NEXT K,J:PR$(I)=PR$(I)+C$
760 NEXTII:PR$(I)=LEFT$(PR$(I),112):NEXT
:DIM M$(15),K(18),KK(80),MK(3,1)
770 FORI=0TO15:READM$(I):NEXT:FORI=0TO5:
READCO$(I):NEXT:RETURN
780 '中中 ( CHR&SPRITE&MUSIC DATA ) 中中中
790 DATA 3F,FFFFFFFFFFFFFFFF,FF,00000000
00000000,DF,003C7E6642424242
800 DATA DF,42424242424242667E,D7,C3810018
180081C3,2F,55AA55AA55AA55AA
810 DATA 2F,50A854AA55AA55AA,2F,55AA55AA
55AA54A8,BF,000001070F1E0E16
820 DATA BF,0000E0F81C0C0E0E,BF,1F1F0F0F
07070301,BF,1FFFFFFFFFFFFEFC
830 DATA BF,3F7F7F7F7F7F7F3F,1F,00000000
00FFFFFF,9F,2C2E2F2120202020
840 DATA DF,070F0F3F0F0F1F7F,DF,E0F0F0FC
F0F0F8FE,D6,FFF8F0F0F8FEFFFF
850 DATA D6,FF1F0F0F1F7FFFFFFF,BF,7F7F0107
1F1F3F3F,BF,3F3F1F1F07017F7F
860 DATA 3F,F0C0808000000000,3F,0F030101
00000000,3F,000000000101030F
870 DATA 3F,000000008080C0F0,DF,0F3F7F7F
FFFFFFFF,DF,F0FCFEFEFEFEFEFEFE
880 DATA DF,FFFFFFFFFEFEFCF0,DF,FFFFFFFF
7F7F3F0F,3F,FFFFFFFFFFFFFFFF
890 DATA 0078ACD4ABFF8400,001E352BD5FF21
00,000606367DF7E24
900 DATA 0060606CBEFF7E24,20207FFCF87C38
00
910 DATA 941805951,802871881803,8028918A
1803,802921841851802,8028B1842802
920 DATA 802931841861802,807,971805961,9
41805951,803812802,803822802
930 DATA 802981832991801,8029B19019119A1
801,8038E18F1802,807,971805961
940 DATA 9C7,9C7,9C7,9C7,9C7,9C7,9C7,9C7
950 DATA C2,ED,C2,ED,EG,FE,DR,R2,C2,ED,C
2,ED,EG,AG,ER,R2
960 DATA "KAME","USA","GOOD","REST"
,"SLEEP","TURN"

```

変数の意味

- A.....全16種類のカード識別番号用 / 汎用
- B、C、CS.....汎用
- ES.....エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る
- CO(n).....CO\$(n)の添字: プレイヤーコンディション識別用
- CO\$(n).....プレイヤーコンディション用メッセージ
- I、J、K.....ループ用
- K(n).....1種類のカードを5枚に制限するために使用
- KG.....次にひくカードの番号
- KK(n).....カード用
- KM(n).....移動距離
- M\$(n).....BGM用
- ME\$(n).....カードのメッセージ表示用
- MK(n、m).....画面上の表示位置の設定
- MP.....M\$(n)の添字: BGM番号
- MX.....カーソル(カードを選択する手のキャラ)の位置用
- P.....プレイ中のプレイヤー識別番号
- PR\$(n).....かめとうさぎの絵の表示用
- SD(n).....SLEEP、TURN中のフラグ
- TR(n).....進行方向
- TT(n).....ヒットポイント(体力)の数

プログラム解説

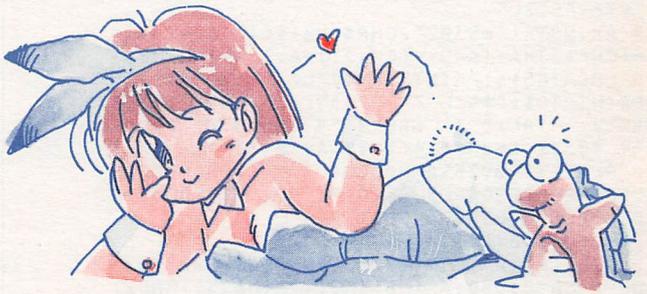
- 10 REM文
- 20 初期設定 / 乱数初期化
- 30 USR関数定義
- 40 REM文
- 50~60 変数初期設定 / 1種類のカード枚数を5枚に設定
- 70~80 シャッフル / カードを16種類に分ける
- 90 REM文
- 100 画面消去 / PSG設定
- 110 メッセージ表示
- 120~130 ゲーム開始音楽
- 140~170 ゲーム画面作成
- 180~210 カードを配る
- 220~290 メインルーチン
- 220 REM文

- 230 プレイヤー交代
- 240 SLEEP、TURNの終了判定処理
- 250 行440を呼び出す
- 260~280 出すカードの選択および決定 / スプライト表示
- 290~410 カード処理
- 290 REM文
- 300 選択したカードの消去 / カードの種類の審査
- 310 プレイヤーが眠っているかチェックする
- 320~330 TURN処理
- 340 SLEEP処理
- 350~360 HIT処理
- 370~380 GO処理 / ゲーム終了判定処理
- 390 新しく配られるカードの設定 / 出されたカード保存
- 400~410 配られたカードの表示
- 420~430 BGMサブルーチン
- 440~480 各種パラメータに関する画面上の表示と数値処理
- 450 ヒットポイント処理
- 460 コンディション処理
- 470 移動距離メーター処理
- 480 スプライト移動処理
- 490 REM文
- 500~510 タイトル、ゲーム終了画面表示サブルーチン
- 520~590 因縁対決終了処理
- 520 REM文
- 530 時間待ち
- 540 スプライト消去
- 550 勝敗メッセージ表示
- 560 エンディング音楽
- 570~590 リプレイ処理
- 600~630 タイトル画面表示 / オープニング音楽 / トリガー入力待ち
- 640~770 初期設定 / データ読みこみ
- 640 REM文
- 650 メッセージ表示
- 660~680 太文字、多色刷り処理
- 690~700 キャラクタパターンデータ読みこみ
- 710 スプライトパターンデータ読みこみ
- 720~730 カードのメッセージ登録
- 740~760 カード作成用デー

プログラマからひとこと

テストでは地獄を見た

【部長のデビ夫】初投稿で採用されるとは思いませんでした。このプログラムは、中間テストまえに制作したので、テストでは地獄を見たような気がしました。妹をテストプレイヤーとして、ゲームバランスをいくどなく調整しましたので、ゲームとしてはまあまあおもしろいでしょう。しかし、内容のわりにプログラムが長いのでごめん下さい。ルールも少々複雑なので何度もプレイして理解してください。意地の悪い友だちとやるとストレスがたまるので注意が必要です。現実にはうさぎにかめが勝てるわけではないでしょう。あくまでゲームです。



- タ読みこみ / 配列変数定義
- 770 BGM用データ読みこみ / 各プレイヤーのコンディションメッセージ読みこみ
- 780 REM文
- 790~880 キャラクタパターンデータ (行690で読みこみ)
- 890~900 スプライトパターンデータ (行710で読みこみ)
- 910~940 カード作成用データ (行740で読みこみ)
- 950 BGM用データ (行770で読みこみ)
- 960 各プレイヤーのコンディションメッセージデータ (行770で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は62ページ

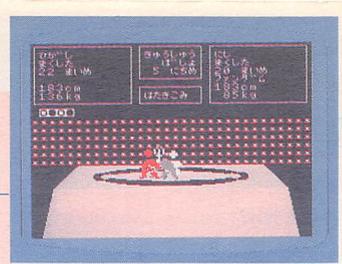
10>226	20> 41	30>252	40> 52
50>169	60> 90	70>242	80> 9
90>128	100> 34	110> 28	120> 83
130> 74	140>250	150>213	160>164
170>236	180>199	190> 70	200> 13
210> 79	220> 92	230> 0	240>231
250> 37	260> 85	270>236	280> 92
290> 69	300> 69	310>141	320> 82
330> 47	340>121	350> 95	360> 38
370> 66	380> 20	390> 76	400>209
410>101	420>119	430> 78	440> 22
450> 48	460>220	470>149	480> 3
490> 77	500>171	510>122	520> 58
530> 20	540>179	550>252	560>194
570>140	580> 88	590>174	600>186
610> 68	620>254	630>210	640>236
650> 40	660>134	670> 8	680> 42
690> 39	700>148	710>251	720> 44
730>166	740> 85	750>153	760>154
770>248	780>188	790>142	800> 71
810>127	820> 46	830>175	840>251
850> 27	860> 87	870> 48	880>171
890>202	900> 12	910>208	920> 34
930>227	940> 93	950>235	960>200

おお すも う 大相撲

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY あ〜る・OTN

👉👈 遊び方は52ページにあります



```
10 ' ●● syoki ●●
20 CLEAR400:DEFINTA-Z:DIMK(1,10):XI(0)=1
:XI(1)=-1:PT(0)=0:PT(1)=0:NB=163:BP=164:
TK=0:TF=0:TG=0:CH=2:RJ=50:R(0)=70:FORI=1
T05:R(I)=10:NEXT:A=RND(-TIME):DEFFNA(A$)
=INSTR(" "+A$,INKEY$/2+1
30 GOSUB840:GOSUB1830:GOSUB920:GOSUB1050
40 ' ●● basyohajime ●●
50 CU=NB:CD=NB:CN=NB+(NB<17)*(NB-15):FZ=
0:GN=0:W$="":GOSUB820:LOCATE10,2:PRINTNM
STK¥6+15"さし"
60 A=INSTR("ms302",CHR$(NB+44)):A=A-(A=4)
*(CH<>3)*A-(A=5)*(CH>1)*A:IFA=0THEN80
70 LOCATE5,4:PRINT"つきのおしよて":LOCATE8,5
:PRINTMID$("かちし て しゅうりょうてすかちし て まく
うてす 10しよ て おおせきてす 13しよ て よこつな
てす まけとす おおせきかんらくてす",A*18-17,18)
80 PLAY"120V150M800004L16CR64CDDDDDCR6
4CEEEEGCDEFGABO5CR6404EC",V12T12005L16
CDEDCEDCGFGEDCR4EGBGFEDC8"
90 ' ●● siaihajime ●●
100 IFPLAY(0)THEN100ELSEFORI=0T0200:NEXT
:BN=0:SN=0:D=0:A=(NB-(NB<4)-(NB>5))MOD2:
B=(CN-(CN<4)-(CN>5))MOD2:PX=(A+B=0)*(NB>
CN)+(A+B=2)*(NB<CN)-(B=0)*A
110 RESTORE1460:FORI=1TOCN:READA$:NEXT:F
ORI=0T08:K(PX,I)=R(I):K(1-PX,I)=VAL("&H"
+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
120 POKE-1757,24:VDP(2)=6:A=A+B*2:GOSUB1
640:FORI=0T01:K(I,10)=1+(RND(1)*255<K(I,
8)):K(I,10)=K(I,10)*(2-K(I,7)MOD2):K(I,9)
=K(I,10)*2+K(I,5)/10+RND(1)*3:NEXT
130 PS=0:NS=1:C(PX)=14-(R(7)¥128)*13:C(1
-PX)=9
140 ' ●● sikiri ●●
150 PUTSPRITE3,(112,95),15,15
160 X(0)=47:X(1)=175:SP(0)=11:SP(1)=30:W
N=20:GOSUB620:FORJ=0T0700:NEXT:FORI=1T03
:SP(0)=12+IMOD2:SP(1)=SP(0)+19:GOSUB620:
FORJ=0T0200:NEXT:X(0)=X(0)+16:X(1)=X(1)-
16:SP(0)=11:SP(1)=30:GOSUB620:FORJ=0T020
0:NEXTJ,I:X(0)=96:X(1)=126:GOSUB620
170 FORJ=0T0300:NEXT:SP(0)=10:SP(1)=29:G
OSUB620:FORJ=0T01500:NEXT:PUTSPRITE3,(0,
209)
180 ' ●● tachiai ●●
190 PS=-(K(0,9)<K(1,9))-(K(0,9)=K(1,9))*
RND(1)*2
200 NS=1-PS:IF(K(NS,7)AND64)=64ANDRND(1)
<.1THENK(NS,10)=3:X(NS)=X(NS)-3*XI(NS)
210 IFK(NS,10)=3THENWN=2:SP(NS)=7-(PS=1)
*18:X(PS)=X(PS)+XI(PS)*8:SP(PS)=17-(NS=1)
*19:GOSUB620:IFK(PS,4)*RND(1)<20THENSP(
PS)=8-(PS=1)*19:X(PS)=X(PS)+XI(PS)*16:WN
=0:GOSUB620:A=NS:GOTO690ELSEK(PS,9)=K(PS
,9)+30:X(PS)=X(NS)-XI(PS)*24:WN=20:GOSUB
620
220 SP(0)=5:SP(1)=23:IFK(PS,10)=0THEN360
ELSEIFK(PS,10)=1THEN250
230 ' ●● tukioshi ●●
```

```
240 SP(PS)=PS*19+17:WN=20:GOSUB610:SP(PS)
)=PS*19+PT(PS):A=(K(PS,0)+K(PS,2)-K(NS,0)
)-K(NS,2))/9:A=A-(A<8)*(8-A)+(A>22)*(22-
A):X(NS)=X(NS)+XI(PS)*A*(5-K(NS,10)-(K(NS
,10)=3)*4)*(1.2+RND(1)*.2):WN=4:GOTO260
250 SP(PS)=PS*19+16:WN=20:GOSUB610:SP(PS)
)=PS*19+2+PT(PS):A=(K(PS,0)+K(PS,2)-K(NS
,0)-K(NS,2))/10:A=A+(A>15)*(A-15)-(A<7)*
(7-A):A=XI(PS)*A*(5+K(NS,10)=1)-(K(NS,1
0)=3)*2)*.3:X(NS)=X(NS)+A:X(PS)=X(NS)+XI
(NS)*26:WN=3:D=1
260 GOSUB620:K(PS,9)=K(PS,9)+RND(1)*3:K(
NS,9)=K(NS,9)+RND(1)*9:GOSUB570
270 IFK(0,9)>K(1,9)THENPS=0ELSEIFK(0,9)<
K(1,9)THENPS=1ELSEPS=RND(1)*2
280 NS=1-PS:IFD=1THEN330
290 A=ABS(X(1)-X(0)):IFA>35THENSP(0)=17:
SP(1)=36:WN=20:GOSUB600:SP(0)=4+PT(0):SP
(1)=23+PT(1):GOTO310ELSEIFA<34THEN320
300 IF(K(PS,7)AND64)=64ANDRND(1)<.3THENA
=PS:B=35:GOTO340ELSEIF(K(NS,7)AND64)=64A
NDRND(1)<.2THENA=NS:B=10:GOTO340
310 A=K(PS,5)*10/(K(PS,5)+K(1-PS,5)):X(P
S)=X(PS)+XI(PS)*A:X(NS)=X(NS)+XI(NS)*(10
-A):SP(0)=4+PT(0):SP(1)=23+PT(1):WN=20:G
OSUB620:GOTO290
320 SP(0)=17:SP(1)=36:WN=20:GOSUB600:A=(
X(0)+X(1))/2:X(0)=A-12:X(1)=A+12:SP(0)=4
+PT(0):SP(1)=23+PT(1):GOSUB620
330 K(PS,10)=1+(RND(1)*255<K(PS,8)):C=K(
PS,7)MOD2:K(PS,10)=K(PS,10)*(2-C):D=0:IF
K(PS,10)=0THEN360ELSEIFK(PS,10)=1THEN250
ELSE240
340 WN=2:X(A)=X(A)+XI(A)*8:X(1-A)=X(1-A)
+XI(1-A)*6:SP(A)=5-(A=1)*19:GOSUB620:GOS
UB570:IFK(1-A,4)*RND(1)<BTHENSP(1-A)=8-(
A=0)*19:WN=1:GOSUB620:GOTO690ELSEK(1-A,9)
)=K(1-A,9)+20:GOSUB570:GOTO310
350 ' ●● yotu ●●
360 SP(0)=4+PT(0):SP(1)=23+PT(1):A=K(0,3)
):B=K(1,3):K(0,3)=-A*(A>B)*255-(A<B)*A*25
5/B:K(1,3)=-A*(A<B)*255-(A>B)*B*255/A:X(0)
)=X(0)+3:X(1)=X(0)+20
370 IF(PS=0ANDK(0,7)AND4)OR(PS=1ANDK(1,7)
)AND4)THENSN=0:WN=5ELSESN=2:WN=6
380 GOSUB620:FORI=0T01:K(I,10)=(K(I,7)/8
MOD2)*RND(1)<.2):NEXT:SWAPPS,NS
390 SWAPPS,NS:A=(K(PS,7)AND4)/4:K(PS,9)=
K(PS,9)+K(PS,3)*(4-(SN/2+A=1)*2+RND(1)*3)
/120:B=K(PS,9)
400 IFB>20ANDK(NS,10)<2ANDSN/2=AANDRND(1)
<.4THEN490ELSEIFB<100THEN390
410 C=(K(PS,7)AND32)/32:IFK(PS,10)=2OR(R
ND(1)*10)>(C*3+1)THEN520ELSEIFB<120THEN3
90
420 IFK(NS,10)=2THENWN=11ELSEIFRND(1)<.1
THENWN=10ELSE450
430 X(PS)=X(PS)+XI(PS)*8:SP(PS)=16+(1+(P
S=0)*2)*(10-SN/2):SN=2-SN:GOSUB620
440 IFK(PS,1)*RND(1)*.7>K(NS,4)*(1.5+RND(
1)*.5)THENSP(NS)=8-(NS=1)*19:GOSUB620:A=
PS:GOTO690ELSEX(NS)=X(NS)-XI(NS)*8:SN=2-
SN:SP(PS)=5-(PS=1)*19:GOSUB620:GOSUB570:
K(PS,9)=K(PS,9)-20:GOTO390
```

```

450 IF((K(PS,7)/2)MOD2=1)AND(RND(1)<.6)T
HEN470ELSE IFK(PS,9)<130THEN390ELSEX(PS)=
X(PS)+XI(PS)*12:SP(PS)=16+(1+(PS=0)*2)*
(9+SN/2):WN=12:GOSUB620
460 IFK(PS,1)*RND(1)>K(NS,4)*(.5+RND(1)*
.5)THENSP(NS)=8-(NS=1)*19:GOSUB620:A=PS:
GOTO690ELSEX(NS)=X(NS)-XI(NS)*12:SP(PS)=
5-(PS=1)*19:GOSUB620:GOSUB570:K(PS,9)=K(
PS,9)-30:GOTO390
470 IFK(PS,7)<150THEN390ELSEX(PS)=X(PS)-
XI(PS)*2:WN=13:SP(PS)=16+(1+(PS=0)*2)*
(9+SN/2):GOSUB620:K(NS,9)=K(NS,9)-K(PS,1)*
(.2+RND(1)*.5)
480 IFK(NS,9)<0THENSP(NS)=8-(NS=1)*19:GO
SUB620:A=PS:GOTO690ELSEX(NS)=X(NS)+XI(NS
)*2:SP(PS)=5-(PS=1)*19:GOSUB570:K(PS,9)=
K(PS,9)-30:GOTO390
490 IFK(PS,4)*RND(1)>K(NS,4)*RND(1)THENX
(PS)=X(PS)-XI(PS)*4:WN=8:GOSUB620ELSEK(P
S,9)=K(PS,9)-2:GOTO390
500 IFK(PS,10)=1ANDRND(1)<.8THENWN=7:K(P
S,10)=2:IFPS=0THENSN=0ELSESN=2ELSESN=2-S
N:WN=SN/2+5
510 X(NS)=X(NS)+XI(NS)*4:GOSUB620:K(PS,9
)=K(PS,9)-10:GOSUB570:GOTO390
520 A=X(NS)-XI(NS)*5:IFABS(111-A)>48AND(
K(NS,7)/16)MOD2=1ANDRND(1)*K(NS,4)>K(PS,
4)*(.7+RND(1)*.3)THEN550
530 A=(K(PS,1)+K(PS,2)-K(NS,0)*1.8)/10:A
=A+(A<4)*A*(A-4)+(A>9)*A*(A-9)+RND(1)*3:X(PS
)=X(PS)+XI(PS)*A:X(NS)=X(NS)-XI(NS)*A:WN
=9:SP(PS)=PS*19+17:GOSUB610:X(PS)=X(PS)+
XI(PS)*A:X(NS)=X(NS)-XI(NS)*A:SP(PS)=4+P
S*19+PT(PS):GOSUB620:GOSUB570
540 K(PS,9)=K(PS,9)-10:GOTO390
550 WN=15:A=NS:X(PS)=X(PS)+XI(PS)*32:SP(
A)=16+(1+(A=1)*2)*(10-SN/2):SP(1-A)=17-(
A=0)*19:GOSUB620:X(A)=X(A)-XI(A)*8:SP(1-
A)=9-(A=1)*19:GOSUB620:GOTO690
560 ' ●● hamidasi ●●
570 IFX(0)<54THENA=1ELSEIFX(1)>168THENA=
0ELSERETURN
580 IFWN=3ORWN=4THENRETURN680ELSEWN=14:R
ETURN690
590 ' ●● idou ●●
600 PT(NS)=1-PT(NS)
610 PT(PS)=1-PT(PS)
620 IFBN<>SNTHENPUTSPRITEBN,(0,209)
630 X(0)=X(0)+(X(0)<0)*X(0):X(1)=X(1)+(X
(1)>255)*(X(1)-255)
640 FORK=0TO1:PUTSPRITESN^(1-K),(X(K),10
0),C(K),SP(K):NEXT:BN=SN:LOCATE13,6
650 PRINTMID$("はたきおみ ひきおとし ひき
つ
はひり ひたひりよつみきよつ もろさし ままかえ より
したてなげ
こてなげ" うわてなげ"たしなげ"よりまり うちちり おしたし つぎた
し おしたおし つぎたおし ",WN*6+1,6)
660 SOUND7,14:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND1
0,16:SOUND11,50:SOUND12,3:SOUND13,0:FORK
=0TO200:NEXT:RETURN
670 ' ●● syoubu ●●
680 B=-RND(1)<.2):WN=WN+13+B*2:IFB=1THE
NSP(1-A)=9-(A=0)*19
690 GOSUB620
700 SOUND6,30+(PX+A=1)*8:SOUND7,7:SOUND8
,15:W$=W$+MID$("BA",1-(PX=A),1)
710 PUTSPRITE3,(112,97),15,A*19+14:LOCAT
E1,8:PRINTW$:FORI=0TO200:SOUND9,10+RND(1
)*4:NEXT:BEEP:GOSUB810:FZ=FZ+1:IFPX=ATHE
NGN=GN+1:CU=CU-1:CN=CUELSEIFCD>162THENC
U=CU-1:CN=CUELSECD=CD+1:CN=CD
720 IFNB<17THENCN=15-FZ
730 IFFZ<7-(NB<65)*8THENIFPX=ATHENRJ=1:G
OSUB1050:GOTO100ELSE100
740 ' ●● basyogo ●●

```

```

750 RJ=3-(GN*2>FZ)*(GN*2-FZ)*(1-(FZ=GN))
-(PX=A):GOSUB1050
760 TK=TK+1:IFTK>102THENB=TK*6-16:FORI=1
TO5:R(I)=R(I)-B+(R(I)-B)*(R(I)<B):NEXT
770 TF=TF+FZ:TG=TG+GN:BP=BP+(NB<BP)*(BP-
NB):GOSUB1120
780 GOSUB820:LOCATE1,0:PRINT"[ESC] - FUN
CTION [RET] - NEXT":U=USR(0)
790 A$=INKEY$:IFAS$=CHR$(27)THENGOSUB1740
ELSEIFAS$=CHR$(13)THEN50ELSE790
800 ' ●● syoukyo ●●
810 FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
820 POKE-1757,28:CLS:VDP(2)=7:RETURN
830 ' ●● byouga ●●
840 COLOR15,4,3:SCREEN2,3:DRAW"C10BM10,1
91M20,144M234,144M244,191M10,191C11BM20,
143M43,120M211,120M234,143M20,143":PAINT
(20,160),10:PAINT(40,130),11:DRAW"C1BM70
,128L11BD6R11BR114R11BU6L11"
850 CIRCLE(127,131),65,1,,.13:CIRCLE(12
7,131),70,1,6.08,.2,.13:CIRCLE(127,131),
70,1,2.94,3.34,.13:CIRCLE(127,131),60,1,
.5,2.64,.1:CIRCLE(127,131),60,1,3.54,5.8
8,.08:PAINT(59,131),1:PAINT(195,131),1:P
AINT(127,124),1:PAINT(127,138),1
860 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:LINE(123+J+I*7,1
28)-STEP(2*(I+I=0),6),2:NEXTJ,I
870 FORI=0TO31:LINE(I*8,0)-(I*8,63):NEXT
:LINE(8,80)-(23,87),15,BF
880 DRAW"BM10,81S4C1R3F1D3G1L3H1U3BR8D3F
1R3E1U3H1L3BR9R1F1L3D1R3D1C10L3F1R1F1C8L
3G1R5":PAINT(19,83),1:SCREEN1:WIDTH32:KE
YOFF:DEFUSR=126:U=USR(0):DEFUSR=342:FORI
=176TO223:VPOKE848+I,VPEEK(I):NEXT
890 ' ●● rikishisakusei ●●
900 LOCATE5,1:PRINT"WAIT!":FORI=0TO18:RE
ADAS:FORJ=0TO31:A=VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1
,2)):VPOKE14336+I*32+J,A:B=0:FORK=0TO7:B
=B-(AAND2^K)>0)*128/2^K:NEXT:VPOKE14960
+(I+(J>15))*32+J,B:NEXTJ,I:SPRITES(38)="
090":RETURN
910 ' ●● seikakuzukuri ●●
920 GOSUB820:PRINT"INPUT YOUR NAME(6WORD
S)":U=USR(0):B$="":GOTO960
930 A$=INKEY$:IFAS$=""THEN930ELSEIFAS$=CHR
$(13)THEN970
940 IFAS$=CHR$(8)ANDLEN(B$)THENB$=LEFT$(B
$,LEN(B$)-1):GOTO960
950 IFAS$<"ORAS">0"ANDAS$<">"THEN930ELSE
B$=RIGHT$(B$+AS$,6)
960 LOCATE12,2:PRINT"<"B$"_ "SPC(6):GOTO9
30
970 NM$=LEFT$(B$+" ",6):LOCATE5,2:P
RINT"NEW or LOAD(N/L) ?":U=USR(0)
980 ONFNA("nL")GOTO980,1000:LOCATE3,4:
PRINT"A)テ-フ B)テ-スク C)キャンセル":LOCATE3,5:
PRINT"よういかでてきてから おしてて"さい":U=USR(0)
990 A=FNA("CcBbAa"):ONAGOTO990,1000:OPEN
MID$("DATA-SUCAS:",A*7-20,7)FORINPUTAS#1
:FORI=0TO8:INPUT#1,R(I):NEXT:INPUT#1,NB,
TK,TF,TG,CH,BP,BPS:CLOSE:RETURN50
1000 RESTORE1440:CLS:PRINTSPC(5)"カーソルキーの
さゆて"えらぶ":R(7)=0:FORI=7TO0STEP-1:READ
A$,B$:LOCATE5,3:PRINTAS$ "<=>"B$SPC(5)
:FORJ=0TO1:J=STICK(0):IFJMOD4=3THENR(7)=
R(7)-(J=7)*2*I:NEXT:FORJ=0TO0:J=-STICK(0
):NEXT:PLAY"04I32CGA":NEXTELSEJ=0:NEXT
1010 CLS:LOCATE5,3:U=USR(0):INPUT"<むかひり
は... (0-255)";R(8):IFR(8)<0ORR(8)>255THEN
1010ELSEPLAY"CGA"
1020 CLS:LOCATE5,3:U=USR(0):INPUT"しんちょうは
... (173-200)";R(6):IFR(6)<173ORR(6)>200T
HEN1020ELSEPLAY"CGA":CLS:LOCATE5,3:PRINT
"すへてよろしいですか? (YorN)":U=USR(0)

```

リストは次ページに続く

```
1030 ONFNA("Nny")GOTO1030,1000:RETURN
1040 ' ●● haibun ●●
1050 A=0:GOSUB820:DIMD(5)
1060 PRINTSPC(5)"カ-ツルてはいふん SPACEてけてい
":FORJ=0TO5:LOCATE1+(JMOD3)*10,4+(J≠3)*2
:PRINTMID$("たいしゅうわんりょく つきおし くみ しゅう
なんすは"やざ ",J*6+1,6)USING"###";R(J):NEXT
1070 LOCATE9,2:PRINTUSING"はいふん のぞり###";
RJ
1080 FORJ=0TO5:LOCATE8+(JMOD3)*10,5+(J≠3
)*2:PRINTUSING"###":D(J):NEXT
1090 S=STICK(0):A=(A-(S=3)-(S=7)*5)MOD6:
PUTSPRITE0,((AMOD3+1)*80,(A≠3)*16+39),8,
38:B=(S=1)*(RJ)>0-(S=5)*(D(A)>0):D(A)=D(
A)+B:RJ=RJ-B:IFSMOD2=1THEN1070
1100 IFSTRIG(0)=0ORRJTTHEN1090ELSEGOSUB81
0:FORI=0TO5:R(I)=R(I)+D(I):R(I)=R(I)+(R(
I)>255)*(R(I)-255):NEXT:ERASED:RETURN
1110 ' ●● banzukehenkou ●●
1120 IFNB<65THENA=GN*2-15ELSEA=GN*2-7
1130 IFNB<7THEN1200ELSEIFNB=7THEN1190ELS
EIFNB<39THEN1180ELSEIFNB=39THEN1170ELSEI
FNB<65THEN1160ELSEIFNB=65THEN1150
1140 NB=NB-A*((A<0)*2+7)+INT(RND(1)*9)-4
:NB=NB+(NB>163)*(NB-163)-(NB<65)*(65-NB)
:GOTO1210
1150 IFA>0THENNB=64:GOTO1210ELSE1140
1160 NB=NB-A*2+INT(RND(1)*3)-1:NB=NB-(NB
<39)*(39-NB):GOTO1210
1170 IFA>0THENNB=38:GOTO1210ELSE1160
1180 NB=NB-A*2+INT(RND(1)*3)-1:NB=NB-(NB
<7)*(7-NB):GOTO1210
1190 IFA<0THEN1180ELSEIFA>4THENNB=4:CH=2
:GOTO1210ELSE1210
1200 IFA>10THENCH=CH+1ELSEIFA<0THENCH=CH
-1+(CH=3):NB=6ELSECH=2
1210 IFCH=0ANDNB=6THENN=11ELSEIFCH=4THE
N1870
1220 RETURN
1230 ' ●● katachi ●●
1240 DATA 00000101000001030B1B0B0307070E
1C00C0E0E0C002FEF8E0E0C0A0703060
1250 DATA 00000101000001070F1B0F0305060E
1C00C0E0E0C002FEF8E0E0C0E0703060
1260 DATA 0000000000070F0F1F1E1E3C3B3373
E70000307838C2FEF080000000000808000
1270 DATA 0000000000070F0F1F1E1E2E373373
E70000307838C2FEF080000000000808000
1280 DATA 00000000000000103030303070E
1800003078783000F8F8CFE0D081830
1290 DATA 0000000000000010303030102070E
1800003078783000F8F8CFE0F03081830
1300 DATA 0000000101000003070F1C01020706
0C0000C0E0E0C000C0E070F0B070303018
1310 DATA 0000000101000003070F1001010303
060000C0E0E0C000C0E0F0E0D0303018
1320 DATA 0000000000000000000000000000
C300000000000000000000000000000000
1330 DATA 000000000000000010101969F3F3671F3F
1F0000000000009830330E3CF8F0E0C0
1340 DATA 0000000000000070F1F3F3F3838381C1C
1E0000000000080CDEDECC0C018180000
1350 DATA 183C3C1800383C3C3C3C3C38181818
1C00000000000000000000000000000000
1360 DATA 01030301000103030B0B1B13030306
0780C0C08000C0E0F0D8C0C0C0A0603038
1370 DATA 01030301000103070F1B130301040C
0680C0C08000C0C0D0D8C0C0E0603038
1380 DATA 000050A8A8A971206C7F0F07030707
0E00000000C0E0E0C000F8F0E0F07038
1390 DATA 00000000001030301000F1F0F070E0E
1C0000000080C0C08000F0F0E0707038
1400 DATA 0000000000070F1F1F3E3E1C0E1E
1C0000307838C2FEF080000000000000000
```

```
1410 DATA 00000101000003070F0F0707030103
0700C0E0E0C0000E0E0C0E0FC80C0C08000
1420 DATA 0001333341F07F3F0707070E1C1C
380080C0C080000E0F0F8FCF8E0E0707038
1430 ' ●● sentaku ●●
1440 DATA いろ)くろ,はい,へんか)あり,なし,タイフ)1) なげ
)より,うちやり)あり,なし,もろざ)し)あり,なし,よつ)ひた)り,
みき)た)しなげ)あり,なし,タイフ)2)おし,つは)り
1450 ' ●● seikaku ●●
1460 DATA 7AFFC8FFE6FFB621FF,8ED2FABED2E
6B4051E,D3D2CDD7BEBEBD01FF,8DDCDAB4C6B4B
B011E,8EEBBDCA2AAB721E6,F132FFA067BEBB0
805,7EBBA5BAA0B7B409FF,B3A0DC9F9DB2B3010
0,7BE578C8FF91AF06FF,8FE69CB18391B00132
1470 DATA ABB4C89E8B8BC0052D,9BB48CA2AE6
EB6607B,8DA0A0A0A0A0B92064,75C878C0C3C0B
936FF,909CA6AC85A9B821B9,6382AAACF0AFB53
CF8,7473D279B4F5B82004,9282AF829280B3410
0,7DB2A0BEA98ABC1152,82A5A5A5A569B40076
1480 DATA A9A99B987873B701DC,918CA85887
8BE4010,929678A79A78B40DAA,937B9F7D8482B
70001,8A92968E967EB0000A,859E73A69678BF0
5C8,8678E662B4B4B04000,A3B094B08C5FB001F
5,969B9B9B7B7BBE0414,8FA58EA9936EB21DE
1490 DATA 838EA17A8E91B46005,969B8670707
0BB01C3,7E6E87668C96B0000F,84827A87800CB
6105D,8E7385708A8AB1010F,8A938C9B8E8FB02
0A0,B59664907D62BC05C8,7DAA5593A085BD30F
F,9E9B5C8F949DB909DC,898C66A08A90B505FF
1500 DATA 8B80539167A0B661A0,9E826E80978
BBA09B7,6A95418B7063BB7EE5,659B4F96829BB
859C9,8D8A50A86257B40DFE,9278468C9E9DBB0
48A,798C488A9E9DBA6890,81786DA88594B801E
F,8EA260A08C9BC16C7D,73876E8D7F85C024C7
1510 DATA 838C738C8869B40496,93929498677
EB2213C,808C5B7D5F63C115C8,947D6E9C5E62B
C01DE,948157908A81BB08A4,987DA2659B86844
00B,5482A57DD7C8AE7A13,848E6585878EB900C
9,7A55B45E70AFB50100,875CA7909292B40108
1520 DATA 8E713C7D758FB76EAE,709D2B8C989
EB621FF,A56DA2705498B86003,8062637D7884B
300E6,8656656264708A4078,9B5F864C5260BC2
100,7D76417E725FB509F5,897054705662B144C
4,708C2696847AB067FF,7E50486C5E96B711F
1530 DATA 927A71697A40BF2847,8A6C371595E7
1B42096,794682468182B60400,8560543E37A0B
325FA,815F5F5F5F5FBD4181,9782825B3F37B36
11E,4E967DAAC88CB639FF,836751508241800CD
B,AE5576A03E3FBC01FF,7D575D366248B9325E
1540 DATA 7E36622B5055B74000,8F4F4C6B324
CC10546,92514055583FB7087F,852D428F706CB
721FF,87445652455DB94119,89531E634B54BB6
6FC,81563F672A41B208A3,A1286868524EBA016
6,903C2A49364CBC0CB7,599B84A4C891B739FE
1550 DATA A69690A0848ABA09FF,8D492334465
DB068D7,7E393C173C33B64003,843C0D3E2248A
E00C5,71372B232735B664B6,6C48083F3744B42
3C2,88502B3E3A51B228A0,89171E4A265BB841F
D,8E3C163C3F20B926D4,B714760A0637C30000
1560 DATA 7D280F352144B503BC,6A260331485
0B62DFF,74182326162DBA1090,990D4F06374EB
91010,76231118122DB074BA,881C2812230FB74
D07,8E05093F070CB9909F,6B320229121BB978D
F,5F1E19261B27B24055,7C410C312632BD18AE
1570 DATA 8559012A0F0DBE62F9,8C0C2604081
FB66003,781619210D07B64B64,8823201C1423B
90574,DD01322B0312C20000,910C08271925BD0
889,681602373E3CB604FF,531306205037B01AE
6,74220B1E2012B77FBA,8E03091C1311BA0DB1
1580 DATA 5C1B151E2D28B406C8,61290618211
3B420E2,72170D1B081DB561E3,590C21022928A
E4000,6F1F0F0C0D10B37048,820A26141622B94
50F,92030A2D070CB809EB,4F28032D5046B123F
F,7A0F18080F1EB40108,861916211016B609A0
```

```

1590 DATA 5D1710150C12B520A9,6C0B20040C1
7B0010E,73031116060FB8084D,8F2801220403B
825FF,770F0D101922C0005D,85151420221EBA0
484,671207231412B4089E,5B19131F2F17B301A
6,720C14141311B90537,7E051C0C0E13BB0006
1600 DATA 610E0F120C0AB70181,50160B10141
5B422B7,641F0910040404B325EA,870610141209B
8014B,7D0C03131A0FB804D4,581A071D0D11B32
0CC,4823011E0201B525FF,71090F080912BA011
0,8D0F12110C0EB6085C,78100F17120CB90595
1610 DATA 6A08130D0C06B3040F,5A0C050B141
7B520B7,6B1703120609B50DC5,4C0F0C0A0B0CB
42405,56070B050D10B80015,510C0F0E1012BC0
112,851D02121105BA30EC,760E05110309B724E
5,5B050D070C10B00413,4A0D0C0F0E10B104F8
1620 DATA 521003090B0AB721EF,4D0F080B0E0
DB901E1,5E0A0D050704B60044
1630 ' ●● gamen ●●
1640 LOCATE13,1:PRINTMID$("なつ なごゃ あ
き きゅうしゅうはつ おおさか", (TKMOD6)*6+1,6)
:LOCATE13,3:PRINTUSING"## じちめ";FZ+1
1650 FORI=0TO1:A=-NB*(I=PX)-(CN+(CN>NB)
*(NB>6))*(I<>PX):B=(A-(A<4)-(A>5))MOD2
1660 BS="":FORJ=0TO6:C=VAL(MID$("0003060
8103864",J*2+1,2)):IFA>C:THEND=C:NEXT:D=6
:C=A-64ELSEC=A-D:D=J-1:J=9:NEXT
1670 LOCATEI*20+1,1:PRINTMID$("ひかゝしにし
",B*4+1,4):LOCATEI*20+1,2:AS=MID$("よこつな
おおせき ききわけ こむすび まえかゝしら しゅうりょうまくしは
",D*7+1,7):PRINTAS:LOCATEI*20+1,3
1680 IFD>3THENPRINTUSING"## まいめ";(C+1)≠2
:BS=STR$(C+1)≠2)+"まいめ"ELSEPRINTSPC(6)
1690 IFCN<BPANDI=PXTHENBP$=A$+B$
1700 FORJ=0TO1:LOCATEI*20+1,6-J:PRINTUSI
NG"##井田";K(I,J*6):MID$("k9cm",J*2+1,2):N
EXTJ,I:LOCATE1,8:PRINTW$SPC(15):LOCATEPX
*20+1,4:PRINTNMS:LOCATE21-PX*20,4
1710 IFCN<33THENPRINTMID$("ちよのふしほくとみ お
おのくに あさひふしほくとみゆうこにしま さかほこ ことかうめあきのしま
とちのわか みといすゝみたゝいしゅうみすきさどきりしま はなのくに きよ
とらうらお たかみすきますらお こといなすりょうごくしんかんかくふ
しぬしんさつしゅうなかつかゝふしはたかふしゝたい くしまつみ ことふしゝ
おおつつ えなざくらわかせかゝ初",CN*6-5,6):RETURN
1720 PRINTMID$("ことにしき きたかちどこうぼらうやたかかりゅう
たかぬま たまりゅう"+SPACE$(7),(CN+(CN>39)*(CN-3
9)-32)*6-5,6):RETURN
1730 ' ●● kinou ●●
1740 CLS:LOCATE3,0:PRINT"A)せーふ B)せいせき C
)とりし":U=USR(0):A=0
1750 ONFNA("BbCcAa")GOTO1750,1780,1810:L
OCATE3,2:PRINT"A)てーふ B)ていすく C)とりし":LO
CATE3,3:PRINT"よういかてきてから おしてたさい":U=US
R(0)
1760 A=FNA("CcBbAa"):ONAGOTO1760,1740:OP
ENMID$("DATA-SUCAS",A*7-20,7)FOROUTPUTA
S#1:FORI=0TO8:PRINT#1,R(I):NEXT:PRINT#1,
NB,TK,TF,TG,CH,BP,BP$:CLOSE
1770 LOCATE3,5:PRINT"せーふ しゅうりょう":FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO1810
1780 CLS:LOCATE3,0:PRINT"さいどう"BP$:LOCA
TE3,1:PRINT"つうさんせいせき":LOCATE5,2:PRINTUSI
NG"#####しゅう#####はい":TF,TG,TF-TG:LOCA
TE3,3:PRINTUSING"しゅうりつ #.###":TG/TF:LOCA
TE3,5:PRINT"[ESC] て んたい":U=USR(0):IFAT
HEN1800
1790 AS=INKEY$:IFAS=" "THEN1790ELSEIFAS=C
HR$(27)THENA=1:SCREEN1:GOTO1780ELSE1810
1800 LOCATE8,7:FORI=1TO10:PRINTMID$("THA
NK YOU!",I,1):BEEP:FORJ=0TO400:NEXTJ,I:
PLAY"T6405L1G","T6403L1C","T6407L1A":END
1810 RETURN780
1820 ' ●● hyoudai ●●

```

```

1830 CLS:VPOKE1410,96:VPOKE1411,144:VPOK
E1412,9:VPOKE1413,6:FORI=224TO511:VPOKE6
400+I,IMOD256:NEXT:LOCATE0,9:PRINTSTRING
$(192,67):LOCATE11,1:PRINT"お お すゝもう":LO
CATE6,3:PRINT"PRESENTED BY あ-る-OTN":LOCA
TE11,5:PRINT"1989.8.30"
1840 PLAY"T121V1304L8FR64F16CR64CR64C16G
R64G16DR64DR64D16AR64A16ER64ER64B16O5C16
","T188V1403L8CO2BAGFGABO3DCO2BAGABO3CED
CO2B03CDEFT120C":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NE
XT:LOCATE8,7:PRINT"SPACE KEY !":FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
1850 VDP(2)=7:AS="#####":BS="#####
#####":PRINTCHR$(11)ASBSAS:FORI=1TO6:LOCA
TE0,I:PRINT"♠"SPC(10)"♣"♠"♠♠♠"SPC(10)
"♠":NEXT:LOCATE12,5:PRINTBS:AS="#####
#####":BS="#####":LOCATE12,4:PRINTBS:L
OCATE0,7:PRINTASBSAS:RETURN
1860 ' ●● owari ●●
1870 POKE-1757,24:CLS:VDP(2)=6:BEEP:PRIN
TSPC(5)NMS"TK≠6+15"さい:LOCATE5,2:PRIN
T"よこつな しゅうしん":BS=CHR$(11)+CHR$(27)+"L"
1880 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:FORJ
=0TO9:FORI=0TO31:VPOKE&H1800+I,((15-J)MO
D8)*32+I:NEXT:PRINTBS:NEXT
1890 FORI=0TO5:PRINTSTRING$(31,67):LOCAT
E0,0:PRINTBS:NEXT
1900 RESTORE2150:FORI=0TO6:READA,A$:PRIN
TSPC(A)ASB$:NEXT
1910 A1$="S0M6500T200"
1920 B1$="S0M30000T200"
1930 C1$="V10T200"
1940 A2$="06E64.R32E64.D64.E32.E32E2"
1950 B2$="06C64.R32C64.05D64.06C32.C32C2
"
1960 C2$="05A64.R32A64.G64.A32.A32A2"
1970 A3$="06E64.R32E64.D64.E32.R64E32R64
E1"
1980 B3$="06C64.R32C64.05D64.06C32.R64C3
2R64C1"
1990 C3$="05A64.R32A64.G64.A32.R64A32R64
A1"
2000 A4$="T113S002D16R16D"
2010 B4$="T113S0M300003D16R16D"
2020 C4$="T113S003A16R16D"
2030 PLAY A1$,B1$,C1$
2040 FORI=0TO1
2050 PLAY A2$,B2$,C2$
2060 NEXT
2070 PLAY A3$,B3$,C3$
2080 PLAY A4$,B4$,C4$
2090 IFPLAY(0)THEN2090ELSEFORI=0TO500:NE
XT:C=14-(R(7)≠128)*13:PUTSPRITE0,(112,10
0),C,18
2100 FORI=6TO10:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("0A
070F0F", (I-6)*2+1,2)):NEXT
2110 SOUND8,RND(1)*5+12:IFSTRIG(0)=0THEN
2110
2120 BEEP:SCREEN1:WIDTH24:FORI=0TO15:VPO
KE632+I-(I>7)*216,VAL("&H"+MID$("0810241
8223E082A7C48B0304CB20030",I*2+1,2)):NEX
T
2130 FORI=18TO0STEP-1:LOCATEI,0:PRINTNMS
+"":FORJ=0TO20-(I=0)*300:NEXTJ,I
2140 RESTORE2160:FORI=1TO9:READAS:LOCATE
0,I:FORJ=1TOLEN(AS):PRINTCHR$(ASC(MID$(A
$,J,1))+1):BEEP:FORK=0TO100:NEXTK,J,I:U
=USR(0):END
2150 DATA ,,12,MIKIO SAITO,8,ASSIST,12,R
YOSUKE OHASI,8,PROGRAM,,,10,(C)あ-る-OTN
2160 DATAおのるふあすあ初んあゆちつとてさつ,けるおよおしんおしん
ねかれき,いたつあかほし,さおさせいけのさっいらおきさほし,けるおよかまの
,んちねらかさて,んちねらわすちちまよきねつんし,そそそそ,SG0
MJxXnt-

```

変数の意味

スプライト座標

X(n)……カ士のX座標

その他の変数

- A、B、C、D、A\$, B\$……汎用
- A1\$~A4\$, B1\$~B4\$, C1\$~C4\$……エンディング用演奏データ
- BN、SN……スプライトの消去用フラグ
- BP……プレイヤーの最高順位判定用
- BP\$……プレイヤーの最高順位表示用
- C(n)……カ士の色
- CD、CU……対戦相手を決めるために使用
- CH……プレイヤーの昇進・陥落判定用フラグ
- CN……対戦相手の順位
- CX……相手のカ士が東か西かのフラグ
- D(n)……与えられたボーナスポイントの配分用
- FNA(n\$)……ワッキー入力用ユーザー定義関数
- FZ……その場所での試合数
- GN……その場所での勝利数
- I、J、K……ループ用
- K(n, m)……試合に出ているカ士のパラメータ
- NB……プレイヤーの現在の順位
- NM\$……プレイヤーのカ士の名前
- NS……主導権のない側

- PS……主導権のある側
- PT(n)……どちらの足が前に出ているかのフラグ
- PX……プレイヤーが東か西かのフラグ/試合でプレイヤーがどちら側かのフラグ
- R(n)……プレイヤーの各パラメータ
- RJ……各試合の勝利時や場所に得られるボーナスポイント
- S……スティック入力用
- SP(n)……表示するスプライトパターン番号
- TF……総試合数
- TG……総勝利数
- TK……総場所数
- U……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)
- W\$……勝敗表示用
- WN……かけた技の種類
- XI(n)……試合に出ている両者の進行方向

プログラム解説

- 10 REM文
- 20~30 初期設定
- 40 REM文
- 50~80 場所前処理
- 90 REM文
- 100~130 試合開始前処理
- 140 REM文
- 150~170 土俵入り処理
- 180 REM文
- 190~220 立ち会い処理
- 230 REM文
- 240~340 突き押し処理
- 350 REM文
- 360~550 四つ相撲処理
- 560 REM文
- 570~580 土俵の外に出された

プログラマからひとこと

浪人生の夏休みのすべてをかけて



[あ〜る・OTN]採用ありがとうございます。浪人生の夏休みのすべてをかけて作った作品だけに初採用のときよりうれしかったです。きたないプログラムですみませんが、相撲のおもしろさを少しでも再現できたじんさくです。ところで、今年も受験シーズンをやってきました。わたしは夏休みかぎりまでコンピュータを中止したので、春までプログラミングができません。大学が決まったらまたプログラムを送ります。待ってくださいね。

- かの判定処理サブ
- 590 REM文
- 600~660 カ士の表示/技の名前表示/効果音処理サブ
- 670 REM文
- 680~730 試合後の処理
- 740 REM文
- 750~790 場所後の処理
- 800 REM文
- 810 スプライト消去サブ
- 820 メッセージ表示画面消去サブ
- 830 REM文
- 840~880 多色刷り処理サブ
- 890 REM文
- 900 スプライトパターン定義サブ
- 910 REM文
- 920~1030 ゲームデータのロード/プレイヤーのカ士の各パラメータ設定処理サブ
- 1040 REM文
- 1050~1100 ボーナスポイントの配分処理サブ
- 1110 REM文
- 1120~1220 プレイヤーの順位(番付)変更/クリア判定サブ
- 1230 REM文
- 1240~1420 スプライトパターンデータ(行900で読みこみ)
- 1430 REM文
- 1440 プレイヤーのパラメータ設定時のメッセージデータ(行1000で読みこみ)
- 1450 REM文
- 1460~1620 対戦相手のデータ(行110で読みこみ)
- 1630 REM文
- 1640~1720 カ士のステータス表示、最高順位更新処理サブ
- 1730 REM文
- 1740~1810 ゲームデータセーブ/プレイヤーの成績表示サブ
- 1820 REM文
- 1830~1840 タイトル表示サブ
- 1850 ステータス表示枠作成
- 1860 REM文
- 1870~2140 エンディング処理
- 2150 スタッフスクロールデータ(行1900で読みこみ)
- 2160 エンディングメッセージデータ(行2140で読みこみ)

プログラム確認用データ 使い方は62ページ

10> 51	20>174	30> 13	40> 33	730>240	740>216	750> 20	760>248	1450>137	1460>143	1470> 51	1480> 81
50> 35	60>232	70> 59	80> 68	770>218	780>112	790>183	800>179	1490> 8	1500>241	1510>129	1520>159
90>211	100> 57	110>115	120>128	810> 50	820>227	830>179	840>194	1530> 3	1540> 95	1550> 26	1560>215
130>208	140>215	150>167	160>150	850> 28	860> 88	870>247	880>180	1570>251	1580> 51	1590> 99	1600> 24
170>213	180>200	190> 2	200> 54	890>205	900>177	910>174	920>189	1610>142	1620> 6	1630>164	1640>209
210> 7	220>148	230>138	240>229	930>130	940>157	950>179	960>234	1650> 84	1660>207	1670>254	1680>209
250>172	260> 99	270>191	280>233	970>217	980> 60	990> 81	1000>200	1690> 24	1700>156	1710> 4	1720>175
290>203	300>130	310> 71	320>234	1010>206	1020> 66	1030>231	1040>159	1730> 66	1740>127	1750>205	1760>116
330>190	340>159	350> 22	360>232	1050>241	1060>107	1070>145	1080> 35	1770>183	1780>255	1790> 69	1800>208
370>243	380> 7	390> 68	400>170	1090>203	1100>133	1110>194	1120> 51	1810>134	1820>107	1830>225	1840>225
410>230	420>197	430>255	440>171	1130> 26	1140> 68	1150> 16	1160>190	1850> 85	1860> 3	1870> 46	1880> 52
450> 45	460>132	470>142	480>102	1170>242	1180>150	1190>191	1200> 36	1890> 65	1900> 27	1910> 84	1920>250
490> 35	500>202	510>207	520>142	1210> 87	1220>198	1230>230	1240> 39	1930> 45	1940> 20	1950>244	1960>283
530>194	540>172	550>128	560>166	1250>102	1260>222	1270>171	1280>228	1970> 48	1980> 15	1990>231	2000>255
570> 40	580>153	590>161	600> 36	1290>205	1300> 81	1310>159	1320>190	2010> 9	2020>246	2030>208	2040> 4
610> 68	620>140	630>189	640> 37	1330>220	1340> 0	1350>205	1360>188	2050>226	2060>143	2070>244	2080> 6
650> 47	660>174	670> 99	680>191	1370> 78	1380> 78	1390> 68	1400>172	2090>177	2100>212	2110>146	2120> 56
690> 25	700>148	710> 24	720>244	1410>195	1420> 38	1430>216	1440>225	2130>153	2140> 89	2150>181	2160>169

2つのページ

BASICピクニックの出現で、こっそりと自然消滅したはずのこのページが突然復活したのにはもちろん理由がある。

今月掲載した「Identical」と「SPEEDER」の2本で、SCREEN1のパターン名称テーブルの特殊な使い方を採用しているせいだ。

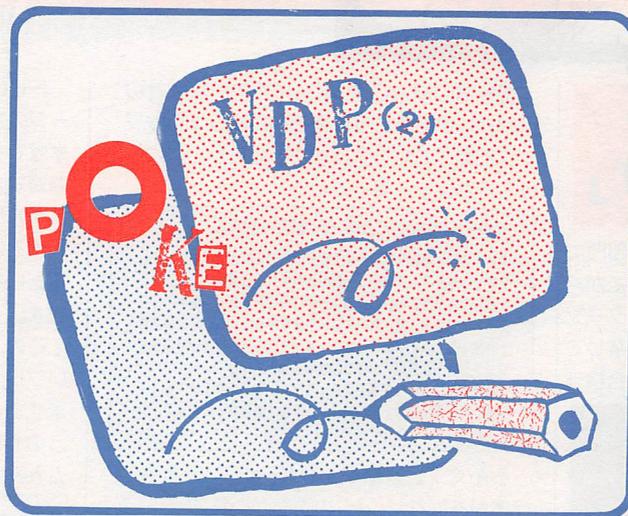
とくに、「SPEEDER」のほうは、オールBASICでたいへん短いプログラムにもかかわらず、とても動きのいいレーシングゲームになっていて驚かされるが、この道の動きは、BASICピクニック#3のサンプルプログラム「サインカーブのアニメーション」で使った方法を使っている。8月号を持っている読者は、その記事を見返せばいいのだが、持っていない読者にもあるていど説明しておかなくては、せっかくのテクニックがもったいないので、こうしてファンダムハウスしようと思いたったわけである(ここから先は初心者専用)。

■2種類の画面

さて、ふつう画面を見てプログラムを打ちこんだりしているときは、「書きこまれる画面」と「表示される画面」はおなじものだ。これはあまりにもあたりまえなので、ピンとこないだろうが、もし「書きこまれる画面」と「表示される画面」が別々のものだった場合、どうなるかを考えてみよう。文字をいくら打ちこんでも、その文字は「書きこむ画面」に書きこまれるだけで、「表示される画面」にはなんの変化もおきない。ふつうは、この2つの画面は一致しているのだから、こういうことはおきないが、たとえば、SCREEN1で、 $VDP(2)=5$ を実行してみるとどうなるかがよくわかるだろう。これは「表示される画面」を通常よりも1画面ぶん上のアドレスに移すもので、いくらキーを押しても



いつもなにげなしに見ている画面にも、表があり裏があり、2階も3階も4階もあるのだ。



画面はまるっきり反応しなくなる。表示画面は反応しないが、打ちこまれた文字はすべて「書きこまれる画面」に書きこまれているのだ。画面に文字が表示されないのをがまんして、 $VDP(2)=6$ を実行してみると、もとにもどり、今までさんざん打ちこんだ文字が急に表示されるだろう。

SCREEN1の場合、こういうことがおきるのは、VRAMのパターン名称テーブルにデータを送る部分と、逆にパターン名称テーブルからデータを画面に送る部分とが別々に管理されているからなのだ。

SCREEN1のふつうの状態では、 $VDP(2)$ が持っている値(初期状態では6)に従ってVRAMの $\&H1800$ からの部分(パターン名称テーブル)を画面に表示し、打ちこまれた文

字は、メモリの $\&HF922$ と $\&HF923$ に書きこまれている数値(初期状態では、 $\&H00$ と $\&H18$ 、つまり、パターン名称テーブルの先頭アドレスの上位、下位2桁ずつが逆の順序で入っている)に従ってやはりVRAMの $\&H1800$ からの部分にデータを送りこんでいる。このどちらかの数値を書きかえると、上でやったような妙なことがおきるわけだ。

「書きこまれる画面」をアクティブページ、「表示される画面」をディスプレイページ(またはビジュアルページ)というが、いかたを変えれば、アクティブページは、メモリの $\&HF922\sim3$ でVRAMのアドレスを指定され、ディスプレイページは $VDP(2)$ が持っている数値 $\times\&H400$ でVRAMのアドレスが指定されているわけだ。

■あきエリアを利用する

ところで、SCREEN1で使用できるVRAMは、 $\&H0000$ から $\&H3FFF$ までの広さがあるが、じっさいに使っている部分はごくわずかでたくさんあきエリアがある。そのエリアは、パターン名称テーブル10個ぶんにもなる。ということは、通常使っているパターン名称テーブルも含めれば11個のパターン名称テーブル、すなわち画面を使えることになる。

そこで、 $\&HF923$ (アクティブページとなるパターン名称テーブルのアドレスの上位2桁)を書きかえて、そのあきエリアにあらかじめ背景キャラクタに設定した文字を書いておくという手法を「SPEEDER」では使っている。つまり、あらかじめ複数(この作品では9つ)の画面を用意しているのだ。

そのあとで $VDP(2)$ の内容を書きかえると、その値に応じた画面を表示してくれる。この切り換えのスピードはほぼ一瞬なので、あたかも背景が動いているように見えるのだ。

アクティブページを切り換えるにはメモリの $\&HF923$ にそれぞれのパターン名称テーブルのアドレスの上位2桁を入れる。VRAMのあきエリアのアドレスと、それに対応する $VDP(2)$ の値は以下のとおり、 $\&H0800\cdots2$
 $\&H0C00\cdots3$
 $\&H1000\cdots4$
 $\&H1400\cdots5$
 $\&H1800\cdots6$ (ここが通常使うパターン名称テーブル)
 $\&H1C00\cdots7$
 $\&H2400\cdots9$ ($\&H2000$ はカラーテーブルと重複)
 $\&H2800\cdots10$
 $\&H2C00\cdots11$
 $\&H3000\cdots12$
 $\&H3400\cdots13$ (ほかはスプライト関係のテーブルと重複)

いろいろ実験して、その効果をとしかめてみよう。

自由部門： 季節はずれの新・速読法

ビジュアルねたも増えてきて、好調な自由部門。まずは完璧に投稿時期を誤っている白子クン(MS)の作品。これがまたいい。あー、夏の海が恋しいなあ。行1のCOLOR二を(I+1, I, 1, 1)とすると夕焼けになる、また3行のFOR I=0 TO 6の6を1~9のどれかにするとかもめの数が変わる、と作者のアドバースあり。風情を変えてお楽しみください。



『させつはずれのうみ』*滋賀県・白子雅之

```
1 SCREEN5,0:COLOR15,0,8:CLS:FOR I=3TO7:COLOR=(I+1,3,3,I):NEXT:S=1:J=150:FOR I=4TO8:S=S+SLINE(0,J)-(255,J+S),I,BF:J=J+S:NEXT
2 FORA=1TO2:FOR I=0TO3:READA$:S$(A)=S$(A)+CHR$(VAL("&H"+ASC(A))) :NEXT I,A:FOR I=0TO9:X(I)=INT(RND(1)*200):Y(I)=INT(RND(1)*200):NEXT:W=1:E=2:FOR I=1TO2:SPRITE$(I)=S$(I):NEXT:FOR I=0TO5:READA,B:SOUNDA,B:NEXT
3 SWAPW,E:FOR I=0TO6:X(I)=X(I)+INT(RND(1)*12)-6:Y(I)=Y(I)+INT(RND(1)*12)-6-(Y(I)<5)*7+(Y(I)>200)*7:PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),W:NEXT:GOTO3
4 DATA 0,24,5A,99,C3,24,18,18,7,39,12,150,9,4,8,16,6,10,13,14
```

なんだこのペンネームは、と今回も驚いてしまったクラリネット悟朗(MSX)の新作は、またしてもトホホホ・パターン。あーくだらんだと思いつつも、また採用してしまった。この調子でMSX2+まで行かれたら困っちゃうなあ、でもまあいいか。この作者には手持ちのロボット・シリーズがあって、新作は「しゃべれるロボット金三郎(12月号に登場：筆者注)の父・花屋の太郎左衛門4世」だが、題名を紹介するにとどめる。

さて、この半年塾長はひんぱんに阪神間に通っていたのだが、神戸のポートアイランドに行くモノレールがとつてもおそい。観光気分です、2回乗るなら許せるが、仕事で使っているとイライラする。しかも、休日のガキや修学旅行の高校生に足を踏まれる。

『慌野を行く馬』神奈川県・クラリネット悟朗

```
10 FORG=0TO13:FORH=0TO225STEP 40:SOUNDG,H:NEXT:NEXT
20 GOTO10
```

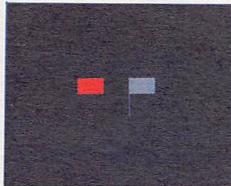
話は続いていて、しかしこの不条理モノレール、ポートライナーが慣れるとだんだんよくなってきた。時間がかかるのをあきらめて海を見ていると、なかなか来るものがある。ポートアイランドの集合住宅住民たちの唯一の買物スポット、スーパーの隅で昼食がわりのお好み焼きをつつく母子、すでに段差の激しい道路、おもちゃのようなイージーなビルディングは、哀愁の近未来を予感させ、遊園地のジェットコースターの隣をほとんど同じ感覚で走るポートライナーは、とつてもうすべらな情感に満ちていた。自動運転なので、展望のよいいちばん前の席がお勧めです。

『SAITA』岡山県・澤木正晴

```
10 FORI=10TO63:IFIMOD3=1THENPRINT"ざ":PLAY"L:I;C":GOTO20ELSEIFIMOD3=2THENPRINT"い":PLAY"L:I;D":GOTO20ELSEPRINT"な":PLAY"L:I;E"
20 NEXT:END
```

というわけで、澤木クン(MS)の「SAITA」はちょっと表示がへん。「キミも「さいたさいた……」といっしょにいてコンピュータに挑戦しよう」とは作者のコメントだが、まずやる気にはならんぞ。

これをますますエスカレートさせたのが、ほぼ「Red&White」であるといつてもよい。「赤上げて、白上げて、白下げないで赤下げる」という赤白ゲームの基本プログラムなのだが、作者の手抜き(?)のためか「赤上げて、白上げて」は自分がいいましよう」とコメントが付いている。あーあ、情けない。どう考えてもトホホホものだ。F1が赤、F2が白、F3が両方上げ、F4が両方下げである。



『Red&White』*香川県・SM

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN5:SETPAGE0,1:CLS:COLOR=(7,1,1,7)
20 LINE(10,0)-(40,20),8,BF:LINE(10,0)-(10,50),8
30 LINE(50,0)-(80,20),15,BF:LINE(50,0)-(50,50),15
40 LINE(90,0)-(120,50),0,BF
50 ONKEYGOSUB60,70,80,90:FOR K=1TO4:KEY(K)ON:NEXT:GOTO50
60 COPY(10,0)-(40,50),1TO(77,75),0:COPY(90,0)-(120,50),1TO(137,75),0:RETURN
70 COPY(50,0)-(80,50),1TO(137,75),0:COPY(90,0)-(120,50),1TO(77,75),0:RETURN
80 COPY(10,0)-(40,50),1TO(77,75),0:COPY(50,0)-(80,50),1TO(137,75),0:RETURN
90 COPY(90,0)-(120,50),1TO(77,75),0:COPY(90,0)-(120,50),1TO(137,75),0:RETURN
```

藪クン(MS)はかなりなげやり。プログラムは私好みのサウンドなのに、題がすごい。「何かのリズム」って、いったい何のリズムなんですよ？ まあ、このなげやりさに真実を感じた私ではあります。ちなみに藪クンのほかの作品の題名は「寒く寂しい部屋」というものでした。そういうことってあるよね。

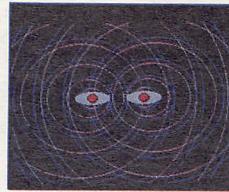
暖かく冬を過ごしたいという方面には、アート・ガーファンクルの「シザーズ・カット」、ビーチ・ボーイズの「思い出のスマハマ」、ニルソンの「夜のシュミルソン」などをお勧めします。

『何かのリズム』兵庫県・藪隆之

```
10 SOUND8,8:SOUND9,8:SOUND10,15
20 FORI=100TO128:IFI=128THENFORI=128TO100STEP-1
30 SOUND1,I:SOUND3,I:SOUND5,I
40 NEXTI:GOTO20
```

はい、大御所でしめましょう。広告ページと見比べて笑っていただくとうれしい、巨匠Rom i(MS)の「新・速読法」です。

さて、Rom iクンの住む川西市は宝塚の西隣りに位置し、まあ開けた中都市です。これが神戸の北、三田となるとすごい。六甲山を越えると気温が3度は違い、田園風景がうれしい。神戸から車で30分でカンントリー気分。「鹿の子」のしゃぶしゃぶ、おもしろうございました。



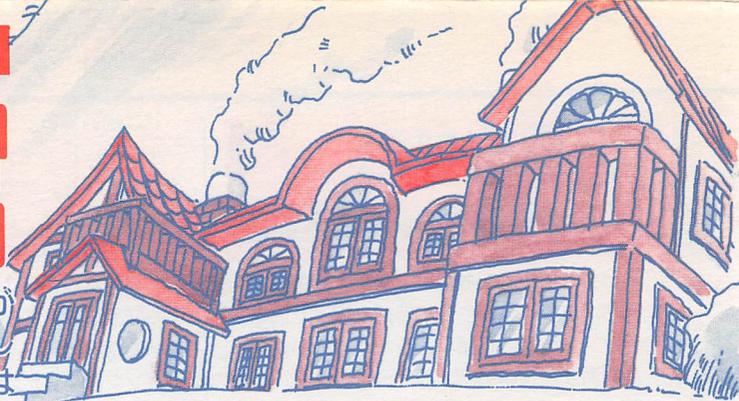
『新・速読法』*兵庫県・Rom i

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z:FORI=0TO1:FORJ=0TO27:CIRCLE(95+I*60-(1-I*2)*J,99),J^1.6+12,JMOD4+1:NEXTJ,I:FORI=0TO1:X=95+I*60:COLOR15:CIRCLE(X,99),20,,,.4:PAINT(X,99):COLOR6:CIRCLE(X,99),6:PAINT(X,99):NEXT:A=1:SOUND7,62:SOUND1,0
2 COLOR=(A,0,0):COLOR=(B+1,7,7,7):A=B+1:B=B+1:B=B*(B<4):SOUND8,10+A:FORI=0TO15:SOUND0,A*40+I:SOUND0,A*30+I:NEXT:GOTO2
```

3月号のお題「旅」

すでに本文中に多々見られたように、塾長はすっかり旅行気分である。本号が店頭に並ぶころ、塾長はヨーロッパ各地を1か月のバス旅行中(スケジュールは超ハード、トホホホ)。土産話と物品はおいといて、3月号のお題は「旅」とする。いろいろ想像力を働かせて「トンネルをぬけると」あっと驚く作品の数々を待つ。しめ切りは大晦日の12月末日、応募方法は左ページ下にあるぞんす。イラストや自由部門への投稿もよろしく。

FM音楽館



はい、先月に引き続いてゲームミュージックの投稿が非常に多いこのコーナーです。特集だった先月号のしめ切りのあとにも続々力作が送られてきて(なかには1枚のディスクに50曲も入っていたりして、もう大変)、これはもう1回特集やんなくちゃ、という情勢なのですが、今回はいろいろとりまぜてお送りします。

楽評：よっちゃん

IN MY LIFE

◎高知県・幸山隆志の作品◎

まず最初の作品は、ビートルズ中期の名曲「IN MY LIFE」。ほどほどの長さにとまとめてあるのと、音のセンスがなかなかおとななのにご感を持ちました。中間部のクラシックふうピアノ

が決め手で、作者も「2オペレータでも十分聴ける手本のようなもの」とのたまっております。MSXのFM音源でトライするには、ビートルズはなかなかの好材料。お試しあれ。

```

100 CALL MUSIC :CALL VOICE (@16,@16,@0)
110 DATA "T11005V15L4","T11004V10L4","T11003V05L4","T110"
120 DATA "R1R1R1R2R4E8F+8","@10>C4A4C+8D8E8G+8&G+1C+4A4C+8D8E8G+8&G+1","A4A4A8D8D8E8&E2E8G+8A8A8&A4A4A8D8D8E8&E4.E8E2",""
130 '------(A)-----
140 DATA "B4AB>C+","05@16>D4C+DE","A2E","B4S8B8R8H8B8"
150 DATA "E8C+4.R4<B8>C+8<B4.>C+16<B16A4.F+8","A8F+4.R4R4F+2F2","F+4.G8G4A8D8D4.D8D4.A8","B4S8B8R8H8B8B4S8B8R8H8B8"
160 DATA "E4>C+8C+8&C+4<E8F+8B4A4B4>C+4","E2R2D4C+4D4E4","A4.A8A4.A8A4.A8E2","B4S8B8R8H8B8B4S8B8R8H8B8"
170 DATA "E8C+4.R4<B8>C+8<B4.>C+16<B16A4.F+8","A8F+4.R2F+2F2","F+4.G8&G4A8D8D4.D8D4.A8","B4S8B8R8H8B8B4S8B8R8H8B8"
180 DATA "E4>C+8C+8&C+4<A8B8","E2R2","A4.A8A4A4","B4S8B8R8H8S8S8"
190 '------(B)-----
200 DATA "@1606C+8<B8B8A8A8F+8F+8A8","@1606E8D8D8C+8C+8<A8A8>C+8","03F+1","CH4CH4CH4CH4"
210 DATA ">C+8<B8R4R4R8>C+8D8C+16<B16&B8A8&A4.F8","E8D8R4R2R1<","D4.D8D4.F+8G8G8G8G8G8G8G8","CH4CH4CH8CHS16CHS16CHS8CHS8B8H8H8S8H8B8H8B8H8SH8B8"
220 DATA "E8>C+8C+8&C+8&C+4<R8E8>C+8<B8B8A8A8F+8F+8A8","R2R4A8B8>E8D8D8C+8C+8<A8A8>C+8","A8A8A8A8A8A8A8E8F+1","BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8CH8B4CH4CH4CH4"
230 DATA ">C+8<B8R4R4R8E8>C8<B4A16B16A4.F+8","E8D8R4R4R4R1","<B4.B8B2>D4.D8D8D8A8A8","CH4CH4CH8CHS16CHS16CHS8CHS8B8H8H8SH8B8H8B8H8SH8B8","*","*","*","*"
235 '------(B1)-----

```

```

240 DATA "E8>C+4C+8&C+2R1R2R4<E8F+8","@1005R1C+4A4C+8D8E8G+8&G+1@16","F+4.F+8F+4.F+4F+4F+8D8D8E8E4.E8E8G+4G+8","BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8B4S8B8R8H8S8B8B4S8B8R8H8B8"
250 DATA "*","*","*","*"
260 '------(B2)-----
270 DATA "E8>C+4C+8&C+2","R1","A8A8A8A8A8A8A8E8","BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8"
280 '------(C)-----
290 DATA "@0V705A4.B16A16G+8E8A8G+8F+4.G8&G8>C+16<B16A16G16F+16E16","@006R8A16B16>C+8<A8><EDE>8<B8E8B8R8F+16G+16A8><C+<B>>C+>8&C+8D8E8G8","A4.A8E4.E8F+4.G8&G4A8D8","B4S8B8R8H8S8B8B4S8B8R8H8S8B8"
300 DATA "D4A4>D8<DC+D>8<B8A8C+4A4E16>C+16<B16>C+16<A16>C+16<B8><FEF>8D8<B8&B16>E16D16E16C+16E16<B16>E16<A8><EDE>8C+8<B16E16","D4.D8D4.A8A4.A8A4E8G+8","B4S8B8R8H8S8B8B4S8B8R8H8S8B8"
310 DATA "A4.B16A16G+8E8A8G+8F+4.G8&G8>C+16<B16A16G16F+16E16","R8A16B16>C+8<A8><EDE>8<B8E8B8R8F+16G+16A8><C+<B>C+>8C+8D8E8G8","A4.A8F+8F+4F+8G+4.G8&G4A8D8","B4S8B8R8H8S8B8B4S8B8R8H8S8B8"
320 DATA "D4A4>D8<DC+D>8<B8A8C+4A4A16G+32F+32E32D32C+32<B32>F+8A8V15","R16F+16E16F+16D16F+16C+16F+16<B8><FEF>8D8<B8>E8<C+DE>8C+16<A16E16G+16A16G+32F+32E32B32C+32<B32A8R8","B4.B8B4.A8A4.A8&A4A8R8","B4S8B8R8H8S8B8B4S8B8R8H8S8B8"
330 DATA "*","*","*","*"
340 '------(CODA)-----
350 DATA "05E8>C+4C+8&C+2","R1","A4.A8A4.E8","BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8"
360 '------(D)-----
370 DATA "R1R2R4R8D8","@1004>C+4A4C+8D8E8G+8&G+4","A4A4A8D8D8E8&E4.E8E4.E8","B4S8B8R8H8S8B8B4S8B8R8H8S8B8"
380 DATA ">C8<B4A16B16A4.R4.<F8E2>C+2","R4.R1","R4.R1","R4.R1"
390 DATA "C+2R4R1R1","C+4A4C+8D8E8G+8&G+4.G+8G+8F+8F+4A1","A2A8D8D8E8&E2E8E4.A1","B4S8B8R8H8S8B8B4S8B8R8H8S8B8B8"
400 DATA "*","*","*","*"
500 READ A$,B$,C$,D$
510 IF A$="*" THEN A=A+1:GOTO 540
515 IF A$="*" THEN END
520 PLAY #2,A$,B$,C$,D$
530 GOTO 500
540 ON A GOTO 550,560,570,580,590
550 RESTORE 240:GOTO 500

```

560 RESTORE 140:GOTO 500
 570 RESTORE 270:GOTO 500
 580 RESTORE 200:GOTO 500
 590 RESTORE 350:GOTO 500

『女神転生』より
戦闘のテーマ
 ◎沖縄県・新垣辰一郎の作品◎

えー、ポイントはフェュージョ
 ンふうのリズムのひっかけと、
 メロディを32分音符にして細か
 いビビビビというトレモロを作
 っているところ。短いながらも
 佳作ですな。
 ちなみに、同作者の「たこの海
 岸物語part3」アレンジ・パー
 ジョンも掲載したくなるくらい
 おもしろかった。

```

1 '=====
2 ' MEGAMI TENSEI [FAMICOM]
3 '
4 ' COMPOSED SHINBE
5 '=====
10 _ MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 KEY 9,"list -999"+CHR$(13)
30 CLEAR 500
40 T=150
50 A0$="T=T;@1202L16V12Q4"
60 B0$="T=T;@1403L16V10Q4"
70 C0$="T=T;@6 06L16V8"
80 D0$="T=T;@1407L16V7"
90 E0$="T=T;@0 06L16V8"
100 F0$="T=T;@2406L16V7"
110 G0$="T=T;V20A13"
120 A1$="FFFFFFF G+8.G8.F+8 FFFFFFFF C8
.DB.E8"
130 A2$=">CCCCCCC C8.C8.<B8 A+A+A+A+A+
+A+A+ A+8.G+8.G8"
140 A3$="FFFF>Q8F4Q4<FFFFR16>Q8F8.Q4 <FF
FF>Q8F4Q4<FFFFR16>Q8F8.Q4"
150 A4$="FFFF>Q8F4Q4<FFFFR16>Q8F8.Q4 <FF
FF FA>C<A FR8R8R8.<"
160 A5$="L16FFFFFFF G+8.G8.F+8 R8FFD+F4
F8D+8F8"
170 G1$="B!16B!16S16S16B!16B!16S16S16B!8
S16B!8B!16Sh16h16":G1$=G1$+G1$
180 G2$="B!8S8B!8S8B!8S16B!8B!16S8 B!8S8
B!8S8B!8S16H16S16S16B!C!16S!16"
190 G3$="B!8S8B!8S8 B!8S16B!8B!16S8":G3$
=G3$+G3$
200 G4$="B!8S8B!8S8 B!8S16B!8B!16S8 B!8S
8B!16S16B!16B!16S!C!16R4R16H16H16"
210 G5$="B!8S8B!8S8 B!8S16B!8B!16S8 R8B!
16B!16S16S16S!8H16B!S8B!S8B!S!8"
220 C1$="R4F4R4R16F8.R4F4R4R16F16C32F32C
32F32"
230 C2$="R4F4R4R16F8.R4 C2"
240 'C3$="R2 R2 R2 R16 Q6F8D+8F8"
250 C4$="R4F4R4R16F8.R4 F2"
260 C5$="R2 L32G+G+G+G+G+G+GGGGGGF+8 R2
CCCCCDDDDDDDE8"
270 C6$="R2>L32CCCCC CCCCC <B8 R2 A+A+
A+A+A+A+ G+G+G+G+G+G+ G8"
300 C7$="Q4L16FFFFFFF G+8.G8.F+8 R8FFD+
F4F8D+8F8"
1000 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$
1010 FOR I=0 TO 1
1020 PLAY#2,A1$,A1$,C5$,C5$,C5$,C5$,G1$
1030 PLAY#2,A1$,A1$,C5$,C5$,C5$,C5$,G1$
1040 PLAY#2,A2$,A2$,C6$,C6$,C6$,C6$,G2$
1050 PLAY#2,A3$,A3$,C1$,C1$,C1$,C1$,G3$

```

1060 PLAY#2,A2\$,A2\$,C6\$,C6\$,C6\$,C6\$,G2\$
 1070 PLAY#2,A4\$,A4\$,C2\$,C2\$,C4\$,C4\$,G4\$
 1080 NEXT
 1090 PLAY#2,A5\$,A5\$,C7\$,C7\$,C7\$,C3\$,G5\$

SAVANNA
 ◎神奈川県・松本和樹の作品◎

アフリカをイメージして作っ 「大草原サバンナの夜
 たらしき謎のオリジナル作品。 暗い空に輝く巨大な月
 音色番号18の太鼓の音が効いて 草を揺るがす風
 ます。作者のコメントをどうぞ。 そして闇に響くドラムの音…。

```

10 ' +++ SAVANNA +++
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
30 A$="@18V14L403GR8G8GGGR8G8GGGR8G8GGGR
8G8GG"
40 B$="@15V15L404R32CR8C8CCCR8C8CCCR8C8C
CCR8C8CC8."
50 C1$="@6V1303L1E&E&E&E"
60 D1$="@6V1302L1A&A&A&A"
70 E$="@16V1406L1E&E&E&E"
80 F1$="@3V13L806AA-E1&E4R2AA-E1&E4"
90 G1$="@6V11L807GG+GG+AG+GG+GG+GG+AG+GG
+GG+GG+AG+GG+GG+GG+AG+GG+"
100 C2$="D&D&D&D"
110 D2$="G&G&G&G"
120 F2$="D1&D2.C8<B8>C8D8R2.R2.<G"
130 G2$="GF+GF+GF+FF+GF+GF+GF+FF+GF+GF+G
F+FF+GF+GF+GF+FF+"
140 H1$="@3V13L8R2"+F1$
150 H2$="@3V13L805A2"+F1$
160 PLAY#2,"T190","T190","T190","T190","
T190","T190"
170 PLAY#2,A$,B$,C1$,D1$
180 PLAY#2,A$,B$,C2$,D2$
190 PLAY#2,A$,B$,C1$,D1$,H1$
200 PLAY#2,A$,B$,C2$,D2$,F2$
210 PLAY#2,A$,B$,C1$,D1$,H2$
220 PLAY#2,A$,B$,C2$,D2$,F2$
230 PLAY#2,A$,B$,C1$,D1$,E$
240 PLAY#2,A$,B$,C2$,D2$,E$
250 PLAY#2,A$,B$,C1$,D1$,H1$,G1$
260 PLAY#2,A$,B$,C2$,D2$,F2$,G2$
270 PLAY#2,A$,B$,C1$,D1$,H2$,G1$
280 PLAY#2,A$,B$,C2$,D2$,F2$,G2$
290 PLAY#2,A$,B$,C1$,D1$,E$
300 PLAY#2,A$,B$,C2$,D2$,E$
310 GOTO 190

```

『イス』より
フィーナ
 ◎茨城県・アドルさんの妹の作品◎

この曲はなかなか人気が高く
 投稿も何作かあったのです
 が、この作者のものがいい
 かつ音色の組合せ、音量のバラ
 ンスが絶妙だったのでサイヨー
 となった。作者在住の筑波は埋
 穴(マミアナと読む)、はあはあ
 なるほど、勉強になります。

```

10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE(@3,@41,@3,@41,@33,@0,@33,@
12)
30 CALL BGM(1)
40 PLAY#2,"T70V905","T70V1205","T70V704"
,"T70V303","T70V1205","T70V1104","T70V13
","T70","T70","T70"

```

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
 ン(オリジナル作品がいちばんいい)。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ことを同封してください。

```

50 PLAY#2,"L4BAG+F+AG+F+E","L4BAG+F+AG+F+
+E","05L1V14EV8E","04L1C+V11C+","","",""
,"","V306L1EE"
60 AS="R605L16V4EV5EV6EV7EV8EV9EV10EV11E
V12EV13EV14EEEEV13EV12EV11EV10EV9EV8EV7E
V6EV5EEEE":BS="R606L16V4BV6BV7BV8BV9BV10BV
11BV12BV13BV14BV15BBBV14BV13BV12BV11BV10
BV8BV7BV6BBB"
70 PLAY#2,"L4BAG+F+AG+F+EL2ED+C+D+","L4B
AG+F+AG+F+EL2ED+C+D+","05L1V14EV8EQ8V14F
+V8F+","04V6L1C+V11C+Q8V6<BV13B","","",""
,"","AS,BS
80 CALL BGM(0)
90 PLAY#2,"L2ED+C+D+","L2ED+C+D+","L1V4F
+V8F+","V8BV11B","","","","","",""02L16BV
7BV8BV9BV10BV11BV12BV13BBBBBBBBBBBBBBV12
BV11BV10BV9BV8BV7BV6B"
100 CALL VOICE(@2,@9,@31,@0,@32,@0,@32,@
24)
110 CALL BGM(1)
120 CS="V10Q704R4L16GL8GQ8L16G&L2GR4Q7L1
6GL8GQ8L16G&L2G":DS="V11R404L16DL8DL16D&
L2DR4L16DL8DL16D&L2D":ES="V1303L1EE":FS=
"V1003L1EE"
130 PLAY#2,"","","","",""Q7V1204R4L16GL8G
Q8L16G&L2GR4Q7L16GL8GQ8L16G&L2G","R404V1
1L16DL8DL16D&L2DR4L16DL8DL16D&L2D","V140
3L1EE","V1103L1EE","S10M2000008L2EEEE",""
T7008S0M200L2EEEE"
140 PLAY#2,"","","V1306L16L16F+EF+BL2F+L
4EL16F+EF+BL2F+L4D","","CS,DS,ES,FS,"EEEE
","EEEE"
150 GS="Q7R4L16GL8GQ8L16G&L2GQ7R4L16GL8G
Q8L16G&L2G":HS="V13R4C16C8C16&C2R4C16C8C
16&C2":IS="L1F+F+"
160 PLAY#2,"","","L4EL2A.&L4A","","GS,HS,
IS,IS,"EEEE","EEEE"
170 PLAY#2,"","","06L16L16F+EF+BL2F+L4EL
16F+EF+BL2F+L4D","","CS,DS,ES,FS,"EEEE","
EEEE"
180 PLAY#2,"","","L4E<L2A&L4>CE<L2A>L4D"
","GS,HS,IS,IS,"EEEE","EEEE"
190 PLAY#2,"","","L1<B&B","","L1F#F#F#V7
F#","L1<BBBV6B","V15L1EEVV12E","V12EEVV8
E","EEEEEEEE","EEEEEEEE"
200 JS=">L16EDL8Q8E&E4L8<AB>CDL16EDQ8E8&
E4<L8AB>CEL16DCD8&D4L8<GAB>CL16DCD8&D4<L
8GAB>D":KS="L16EC<AF>EC<AF>EC<AF>EC<AF>E
C<AF>EC<AF>EC<AF>EC<AF>D<BGE>D<BGE>D<BGE
>D<BGEDD>D<GGEE>D<GG"
210 K1S="L16EC<AF>EC<AF>EC<AF>EC<AF>EC<A
F>EC<AF>EC<AF>EC<AF>D<BGE>D<BGE>D<BGE>D<
BGE>D<BGE>D<BGE>D<BGE>D<BGE"
220 CALL VOICE(@2,@9,@5,@12,@32,@0,@32,@
24)
230 PLAY#2,"T7006V15Q7","T7006V4O5","T70
06V14","T7003V9","","","","V8","T7006S0M
900","T7006V12","T70V1306"
240 CALL BGM(1)
250 PLAY#2,JS,JS,JS,"L1FFEE","","","","V
12L1FFEE",KS,KS,K1S
260 LS="L16EDL8Q8E&E4L8<AB>CDL16EDQ8E8&E
4<L8AB>CEL16DCD8&D4L8<GAB>CL4D<BGD&D2.R3
":KS="06L16EC<AF>EC<AF>EC<AF>EC<AF>EC<AF
>EC<AF>EC<AF>EC<AF>D<BGE>D<BGE>D<BGE>D<B
GEL4BGD<L2B."
270 L1S="L16EDL8Q8E&E4L8<AB>CDL16EDQ8E8&
E4<L8AB>CEL16DCD8&D4L8<GAB>CL4D<BGL2DR2"
280 CALL BGM(0)
290 PLAY#2,L$,L1$,L$,"L1FFEE&E","","",""
,"V12L1FFEE&E",KS,KS,KS
300 GOTO 100

```

きもちわるい音とパチンコのフィーバーの音

◎愛知県・H&A SOFTの作品◎

ふふふ、こいつは笑っちゃいました。AVフォーラム風の短い作品を2つ紹介しましょう。「きもちわるい音」はこもった低音でポヨポヨンといってるだけ。「パチンコのフィーバーの音」はまったくそのまま。参考にしたのはFMパックの説明書だけ、というシンプルさ。いやー、

こういうの好みです。このような一発ギャグの投稿も待ってます。FM音源だと、かなりのことができるはず。

ところで、同作者の「チャルメラ」は「そっくりですのので教えてください」とコメントのあるわりにはまったく似ていなかったのはどういうわけだろうか。

●きもちわるい音

```

10 CALLMUSIC(0,0,1,1)
20 CALLVOICE(@11,@0)
30 PLAY#2,"V1506L64CCDDEEDEEGGAAG"
40 GOTO 20

```

●パチンコのフィーバーの音

```

10 CALLMUSIC(0,0,1,1)
20 CALLVOICE(@55,@0)
30 PLAY#2,"V1502L05CR"
40 GOTO 30

```

LIGHTNING

◎滋賀県・F・CHATRUの作品◎

すみません、10月号で名前をまちがえちゃった道宣くんことF・CHATRUクンの新作オリジナルは「LIGHTNING」。イントロの「ピロピロリン」という雷の効果音がカッコイイ。送られてきた6曲入りのディスクは、RPGのサウンドトラックふう

に1枚のアルバムとしてまとめられていて、うむうむ、よいアイデア。また、プログラムを見るとわかるようにCALL AUDREG命令でFM音源の音色レジスタにデータを書きこんで、オリジナル音を作っているのもグッド、グッド。

```

10 'MUSIC"LIGHTNING!"89/8/20 BY CHATRU
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1):DIM AS(99):
CALL VOICE(@24,@24,@63,@63,@14):CALL VOI
CE COPY(@22,@63):RESTORE 1500
30 FOR I=0 TO 7:READ A:CALL AUDREG(I,A):
:NEXT:RESTORE 100:I=0:RE=0:DR=0
40 READ AS(I):IF AS(I)<>"END" THEN I=I+1
:GOTO 40 ELSE RESTORE 1000:GOTO 60
50 RE=0:DR=1:RESTORE 1000
60 READ A,B,C,D,E,F:IF A=99 THEN 50 ELSE
IF A=88 AND RE THEN RE=0:RESTORE 1160:G
OTO 60 ELSE IF A=88 THEN RE=1:RESTORE 10
40:GOTO 60
70 PLAY #2,AS(A),AS(B),AS(C),AS(D),AS(E)
,AS(F*DR):GOTO 60
80 '
100 DATA
110 DATA T144V1404L8
120 DATA T144V1306L8
130 DATA T144V1303L8
140 DATA T144V1305L16
150 DATA T144V1304L32
160 DATA T144V100A15

```

170 DATA V13GGGGGGGGD1
 180 DATA V15CGCGCGCV13CGCGCGV10CGGFV7ED
 C2.
 190 DATA V15CGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCG
 6V13CGCGCGCV11CGCGCGV9CGCGCGCV7CGCGCGV
 5CGCGCGC
 200 DATA D1A1
 210 DATA D1D1
 220 DATA DEFR8FGAR8R2AGFE
 230 DATA ED4C4D4E4F4GAB>C4<
 240 DATA B4AGA4GFG4FCD2
 250 DATA B4AGA4GFG4FCD4E4
 260 DATA F1C2D4E4
 270 DATA F1A1
 280 DATA GDFR8FCER8EDCCCD4D
 290 DATA DE4EF4A4V15A16R8.R2.V14
 300 DATA V12GR8GR8GR8GR8A1
 310 DATA V12CGR8CGR8CGR8CGR8GFR8EDR8C2
 320 DATA V12CGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCG
 6V10CGCGCGCV8CGCGCGV6CGCGCGCV4CGCGCGV2
 CGCGCGCV13
 330 DATA D1V15D16R8.V13
 340 DATA V13R4.CGR4.CGR4.CGR4.CG
 350 DATA R4C4R4C4R4C4R4C4
 360 DATA R4G4R4G4R4G4R4G4
 370 DATA A1B4>C4D4E4
 380 DATA D1C1<
 390 DATA V15A4G4D4E4G4F4E4C4
 400 DATA D1E4F4G4A4
 410 DATA A4G4F4C4D1
 420 DATA A1D1
 430 DATA V12GGGGGGGGGGGGGGGG
 440 DATA V11CGCGCGCGV13CGCGCGV15CGCGV13C
 GCGCGV12CGCGCGCG
 450 DATA V12CGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCG
 CGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCGCG
 460 DATA R4S!4R4S!4R4S!4R4S!4
 470 DATA R4S!4R4S!4R4S!4B!8B!8S!4
 480 DATA B!4S!4B!4S!4B!4S!4B!4S!4
 490 DATA HB!8H8S!4HB!8H8S!4HB!8H8S!4HB!8
 H8S!4
 500 DATA HB!8H8S!8H8HB!8H8S!8H8HB!8H8S!8
 H8HB!8H8S!8H8
 510 DATA HB!8H8S!8H8HC!8H8M8H8HB!8H8S!8H
 8HC!8H8M8H8
 520 DATA C4S!4C8H8S!4C8H8S!8H8C!B!16HC!1
 6C!B!16HC!16HC!S!4
 530 DATA D1&D1
 990 DATA END
 1000 DATA 1, 2, 3, 4, 5, 6
 1010 DATA 0, 0, 7, 8, 9, 36
 1020 DATA 10, 0, 7, 8, 8, 36
 1030 DATA 11, 0, 0, 0, 0, 37
 1040 DATA 11, 12, 0, 24, 0, 38
 1050 DATA 11, 13, 0, 24, 0, 38
 1060 DATA 11, 14, 0, 24, 0, 38
 1070 DATA 11, 12, 0, 25, 0, 39
 1080 DATA 11, 13, 0, 25, 0, 39
 1090 DATA 11, 15, 0, 25, 0, 39
 1100 DATA 11, 16, 0, 26, 0, 40
 1110 DATA 11, 17, 0, 26, 0, 40
 1120 DATA 11, 18, 0, 26, 0, 40
 1130 DATA 23, 19, 20, 21, 22, 40
 1140 DATA 10, 0, 7, 8, 9, 41
 1150 DATA 88, 88, 88, 88, 88, 88
 1160 DATA 27, 29, 33, 34, 35, 36
 1170 DATA 28, 30, 33, 34, 35, 37
 1180 DATA 32, 31, 20, 21, 22, 42
 1190 DATA 43, 0, 0, 0, 0, 0
 1200 DATA 99, 99, 99, 99, 99, 99
 1500 DATA 130, 102, 2, 49, 241, 227, 18, 204

プログラム確認用データ(使い方は22ページ参照)

●IN MY LIFE

100> 1	110> 44	120>138	130> 89
140>225	150>229	160>192	170>164
180>195	190> 97	200> 8	210> 7
220> 41	230> 59	235>165	240> 36
250> 54	260>174	270>200	280> 1
290>132	300> 52	310>167	320> 90
330> 54	340> 89	350> 73	360>251
370>247	380> 83	390>166	400>198
500>168	510> 90	515> 14	520>124
530>120	540>103	550> 12	560>236
570> 5	580>204	590>133	

●『女神転生』より戦闘のテーマ

1>217	2>164	3>198	4> 27
5>217	10> 11	20>143	30> 7
40> 87	50> 95	60>111	70> 77
80>196	90> 51	100>203	110>109
120>236	130>164	140>199	150>247
160>171	170>130	180>147	190>182
200> 45	210>239	220>170	230>172
240> 4	250>205	260>202	270>215
300>150	1000>198	1010>212	1020> 48
1030> 48	1040> 85	1050>234	1060> 85
1070> 37	1080>143	1090>136	

●SAVANNA

10> 57	20>216	30>196	40>234
50> 12	60>202	70>156	80>177
90> 72	100> 57	110>110	120>253
130> 72	140>143	150>153	160> 63
170> 26	180> 35	190> 84	200> 89
210> 90	220> 89	230>251	240> 4
250>172	260>178	270>178	280>178
290>251	300> 4	310>191	

●『イース』よりフィーナ

10>152	20>201	30> 52	40>212
50> 75	60>250	70> 14	80> 50
90>236	100>192	110> 52	120>251
130>240	140>107	150>188	160> 78
170> 21	180>185	190>144	200> 8
210>112	220> 50	230>166	240> 52
250> 92	260> 10	270> 60	280> 50
290>253	300>239		

●LIGHTNING

10>159	20> 15	30> 54	40> 88
50> 53	60>179	70> 28	80>198
100>148	110>214	120>222	130>204
140>134	150>108	160>244	170>146
180>113	190>175	200> 50	210> 77
220> 62	230> 3	240> 51	250>214
260>143	270> 64	280> 18	290>159
300>150	310> 5	320>111	330>120
340> 92	350>168	360> 8	370> 77
380>188	390> 97	400>147	410>149
420> 56	430> 55	440>110	450> 44
460>151	470>206	480> 89	490>124
500>243	510>227	520>223	530>180
990> 11	1000>127	1010>251	1020>112
1030> 10	1040>194	1050>196	1060>198
1070>207	1080>209	1090>213	1100>182
1110>184	1120>186	1130> 9	1140> 93
1150> 76	1160>125	1170>121	1180> 4
1190>192	1200>130	1500>101	

3周年記念 大感謝セール

さらに
特別価格より
**1,000円
割引**

正月支払いOK!!

- ★全品特別価格より、さらに1,000円割引いたします。(ご注文はハガキに下の割引券をはってお申し込み下さい。1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。)
- ★お支払いは、正月でOK!! (平成2年1月10日までにお支払いください。)
- ★7日間無料使用OK!!
- ★効果がなければ返品自由!! (7日間使用し、キズがついても返品できます。これは(株)サンクレストだけのシステムです。)

テレビゲームから 目を守る



さらに
**1,000円
割引**

あなたのテレビがゲーセン画面に大変身!!
ゲームセンターのテレビ画面にも、フィルターは内蔵されています。

★キラキラやチラツキがなくなり、
目がチカチカしない!! 疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるキラキラ・チラツキ光線を約75%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

以上、効果がなければ返品自由!! FSII担当 植田

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
特別価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

★消費税は含まれております

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に召しましたら、同封の払い込み用紙で郵便局から、平成2年1月10日までにお送り下さい。返品の場合、返送料のみ自己負担をお願いします。1枚の割引券で商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、
おハガキで!!

41円
(株)サンクレスト
JUN係

〒577 大阪府東大阪市
柏田西1-9-15
TVフィルターFSII
を申し込みます
●型名() (型用)
●郵便番号・住所
●氏名・◎・年令
●電話番号 **割引券**

はってネエ!!
割引券を

●お問い合わせ先
(株)サンクレスト
TEL06(303)4152
お電話でのお申し込みは
割引いたしません

特別価格より **さらに**
1,000円割引券
有効期間 平成2年1月31日

掲載ソフト36本の プレゼントつき!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみガ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2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1月5日必着。当選者の発表は2月8日発売の本誌3月号の欄外でおこないます。

■アンケート

■ 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

■ 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

■ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧MGB
- 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)

■ 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。

■ 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

■ 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。

■ 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。

■ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでもおもしろかったものを3

つまで番号で答えてください。

■ 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。

■ 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。

■ 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)

■ どれも持っていない

■ 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。

■ 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パック
- ⑤どれも持っていない

■ 1990年代はいったいどんなゲームが生まれて、人気を得るでしょうか。以下のジャンルのなかから、あなたが人気を得ると思うものを2つ選んでください。

- 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シミュレーション
- ⑨その他

■ では、ゲームはどこなところに力点をおいたものが増えるでしょうか。2つ選んでください。

- ①音楽
- ②グラフィック
- ③ストーリー
- ④ディスクの枚数
- ⑤よりマニアックなもの
- ⑥単純なもの
- ⑦複雑なもの
- ⑧通信を使ったもの
- ⑨新しいシステムを使ったもの
- ⑩話題のスタッフで制作されたもの
- ⑪パッケージが凝ってたり付録の多いもの
- ⑫ウルティマみたいなシリーズもの
- ⑬ゲームセンターからの移植
- ⑭その他

■ 1990年代にあなたが期待する、あるいはいいゲームをたくさん発表すると思うソフトハウスがあったら1社だけ書いてください。

■ 1990年代に人気を得ると思うゲームについて、意見があったら表に書いてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート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	No.	プレゼントゲーム名
1	スペース・マンボウ.....	6	スペース・マンボウ.....
2	サーク.....	16	サーク.....
3	維新の嵐.....	22	維新の嵐.....
4	ルーンワース.....	28	ルーンワース.....
5	アークスII.....	120	アークスII.....
6	プレイボールIII.....	122	プレイボールIII.....
7	アウトロー水滸伝.....	124	アウトロー水滸伝.....
8	シュバルツシルト.....	126	シュバルツシルト.....
9	レナム.....	127	レナム.....
10	ドール.....	129	ドール.....
11	メンバーシップゴルフ.....	130	メンバーシップゴルフ.....
12	紫禁城.....	131	紫禁城.....
13	銀河英雄伝説.....	132	銀河英雄伝説.....
14	ミスティ.....	133	ミスティ.....
15	クレセントムーンがある.....	134	クレセントムーンがある.....
16	ピーチアップ.....	135	ピーチアップ.....
17	ピンクソックス.....	136	ピンクソックス.....
18	ディスクステーション8号.....	137	ディスクステーション8号.....

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉スペースマンボウ
3	〈FAN ATTACK〉サーク
4	〈FAN ATTACK〉維新の嵐
5	〈FAN ATTACK〉ルーンワース
6	ゲーム十字軍
7	FAN STRATEGY
8	〈ファンダム〉ゲームプログラム
9	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
10	〈ファンダム〉EDファンダム
11	〈ファンダム〉AVフォーラム
12	〈ファンダム〉ファンダムハウス
13	FM音楽館
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	FFB
16	BASICビクニック
17	記憶のラビリンス
18	年末RPG情報
19	〈FAN NEWS〉アークスII
20	〈FAN NEWS〉プレイボールIII
21	〈FAN NEWS〉アウトロー水滸伝
22	〈FAN NEWS〉シュバルツシルト
23	〈FAN NEWS〉レナム
24	〈FAN NEWS〉ウィザードリィII
25	〈FAN NEWS〉ドール
26	〈FAN NEWS〉メンバーシップゴルフ
27	〈FAN NEWS〉紫禁城
28	〈FAN NEWS〉銀河英雄伝説パワーアップシナリオ集
29	〈FAN NEWS〉ミスティ
30	〈FAN NEWS〉クレセントムーンがある
31	DStan
32	スーパーデータ学
33	ON SALE
34	COMING SOON
35	FAN CLIP
36	特別付録/MSXハード&周辺大カタログ

〈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	アウトロー水滸伝
4	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
5	アレスタ2
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II
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	SDスナッチャー
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ガンシップ
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
23	銀河英雄伝説
24	グラディウス2
25	グラムキャッツ
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ペナントレース2
29	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
30	サーク
31	ザナドウ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	THEプロ野球激突ペナントレース
35	紫禁城
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	ソリッドスネーク
48	ディスクステーション各号
49	ディスクバック2
50	ドラゴンクエストII
51	ドラゴンクエストIII
52	信長の野望(全国版)
53	信長の野望・戦国群雄伝
54	ハイドライド3
55	ハイディフォス
56	パロディウス
57	ピーチアップ
58	ピンクソックス
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	プレイボールIII
63	プロ野球ファミリースタジアム
64	ポッキー
65	マイト・アンド・マジック2
66	マスター・オブ・モンスターズ
67	ミスティ
68	夢幻戦士ヴァリスII
69	野球道
70	やじうまペナントレース
71	ラスト・ハルマゲドン
72	ルーンワース
73	レナム
74	ローグアライアンス
75	ロードス島戦記

※①〜⑩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138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・FAN1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 ⑯
- 2 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯
- 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
- 10 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
- 11 [1] [2] [3]
- 12 [1] [2] [3]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤
- 14 [] [] []
- 15 [] [] []
- 16 []

1月号のプレゼントでほしいハガキ

-

住所

氏名

☎(

)

-

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)



パズルゲーム史上不朽の名作 あの〈倉庫番〉が帰ってきた！ 「はっきり言ってヤミツキになります。」

1982年、発売と同時に大反響を起こしたパズルゲーム「倉庫番」が、装いも新たにパーフェクト版になって帰ってきました。

パソコンの普及率が現在の3分の1以下だった時代に、10万本以上売れたパズルゲーム「倉庫番」。その熱狂的な支持は、いまでもパズルゲームの金字塔として紹介され、語り継がれています。

そしていま、「倉庫番パーフェクト」は、また新たな伝説を作りだすことでしよう。

ルールは簡単。倉庫の荷物を所定の場所へ片付けてください。ただし荷物はひとつずつ押すことしかできません。あなたは300もある倉庫を、何ヶ月で片付けることができるでしょうか？

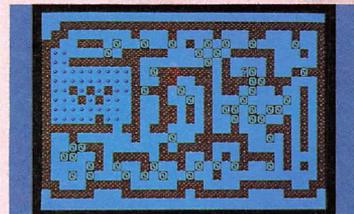
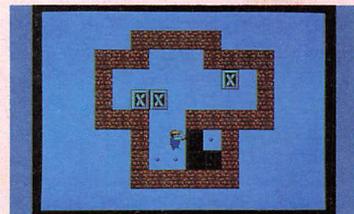
「倉庫番」が初めて発売されたときパッケージには、「3ヶ月で解けたらあなたは天才です。」と書かれました。それもたった20面の問題です。新作は、なんと300面。自信をもってあなたに、再度挑戦します。半年で解けたらあなたは大天才です！しかも今回は、発売を記念して、その自信のほどを形にしました。半年以内に解けた方の中から抽選で、ビデオカメラ

やCDプレーヤーなどが当たるキャンペーンを実施いたします。

詳しくは、「倉庫番パーフェクト」のパッケージに入っている応募要領のチラシをごらん下さい。なお、キャンペーンの締切は平成2年5月21日とさせていただきます。

もちろん、あなたが問題を作るエディター機能も使いやすくなりました。例によって、新作面コンテストも行ないますので、解いた後は作って楽しんでください。本当の楽しさは面を解くより作ることなのです。

自分の作った面で、友人を悩ませることが面白くなったら、あなたもりっぱな倉庫番中毒です。



MSX2 新発売! MSX2 MSX2+ 3.5"2DD MSX MUSIC 対応FM音源 ¥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売されています。



〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、(株)マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。
表紙のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトウェアに対する許諾は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Xalk

サーク

©1999 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、楽曲追加されました。エンディングもMSX2専用で感動的に新たに制作。



1人の悪党が
その度量の窮に至りました。

■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精細モードを使用し、今までのRPGを越えた美しさ。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1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むことができます。



■レイアウト

ゲーム画面はMSX2専用作り直しました。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)

2MB (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

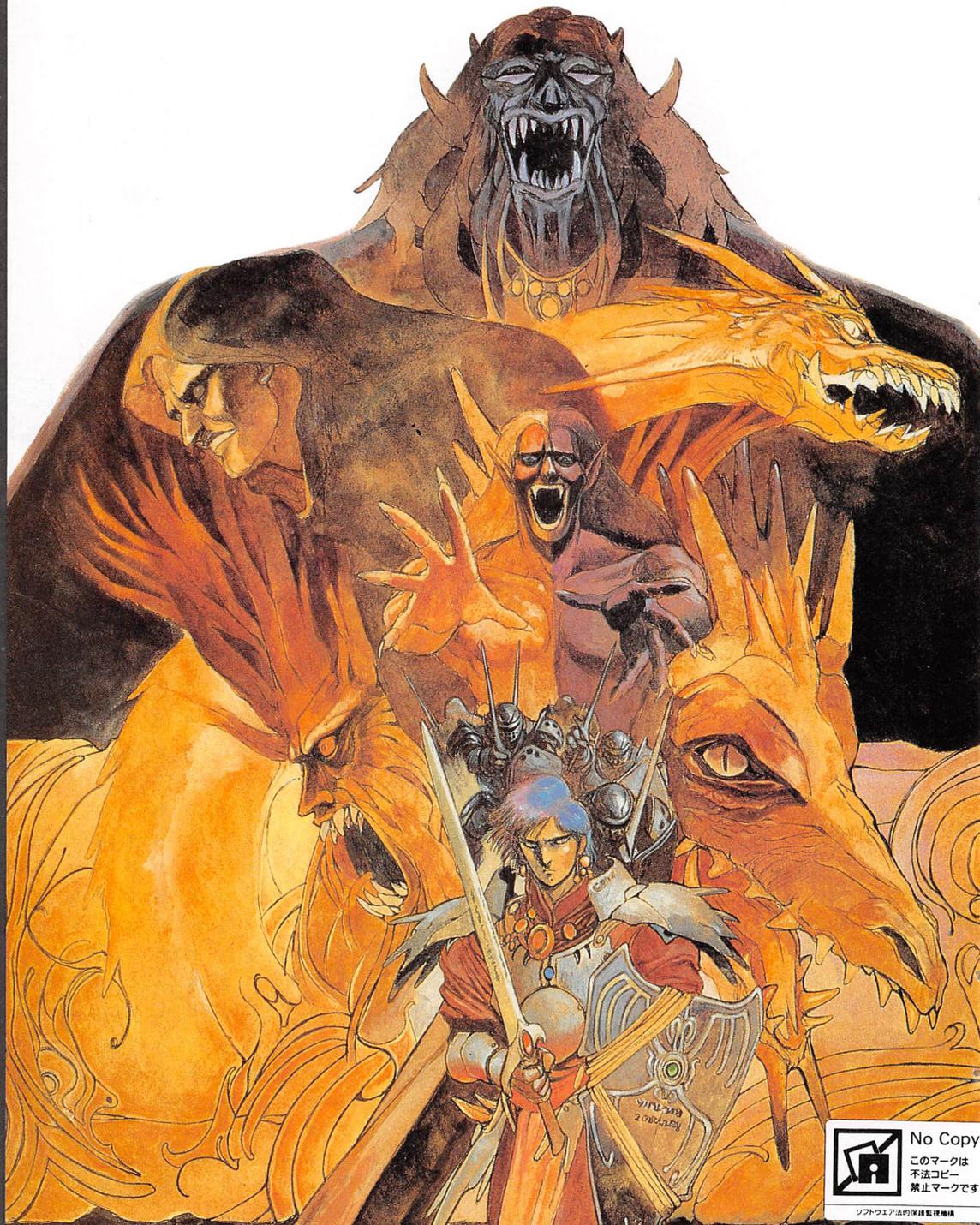
〒610 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(5)16492

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…。



No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです

ソフトウェア的保護監視機構

12月8日進発売!

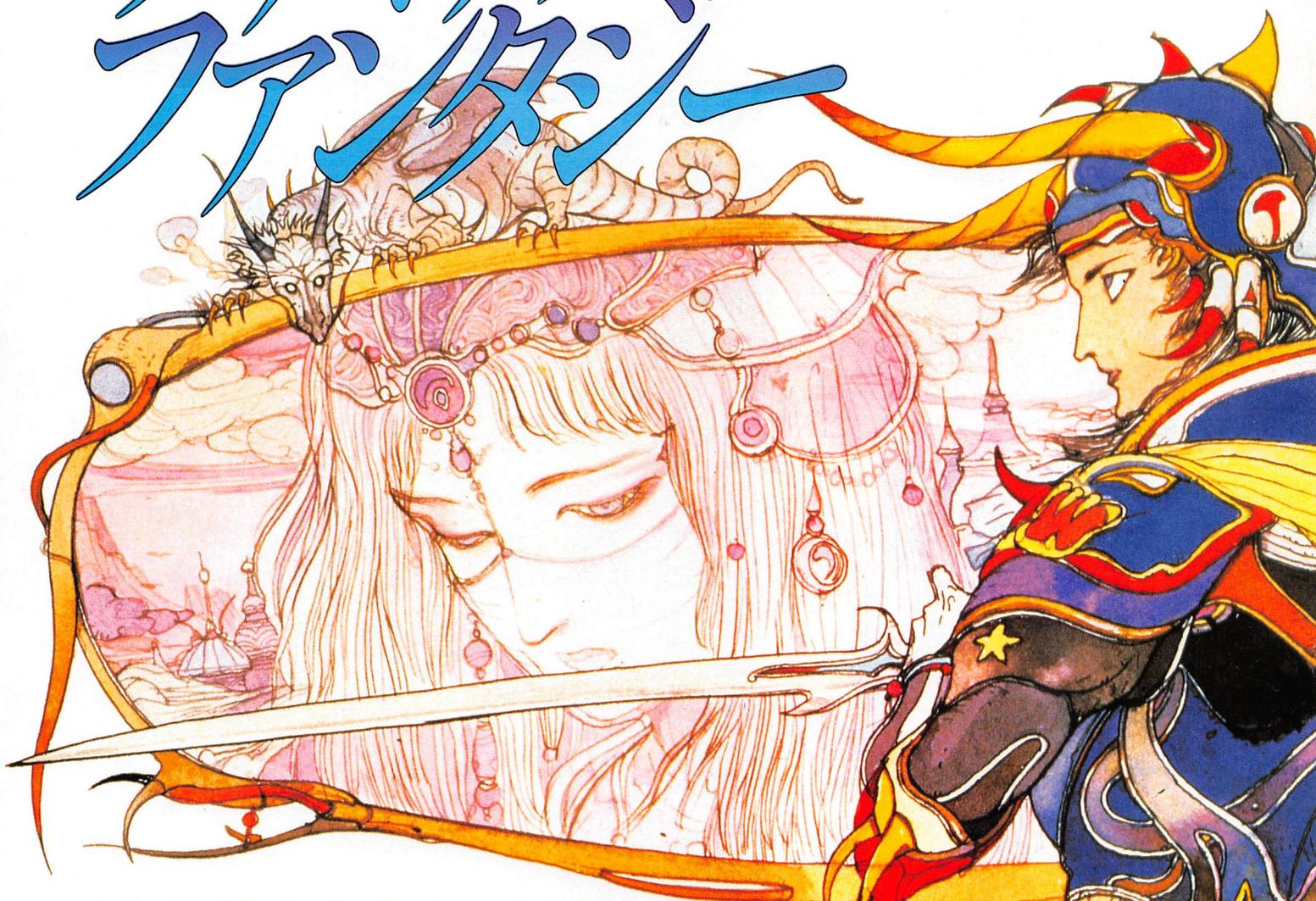


©1999のマイクロキャビンが、本誌が刊行された
11月15日(日)の時点で、本誌の発行部数は
1,000,000部を超えています。

MSX マークIIプラスの登録商標です。

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+ 3.5"2DD (要VRAM128K)

12月新発売 ¥7,800 (税別)



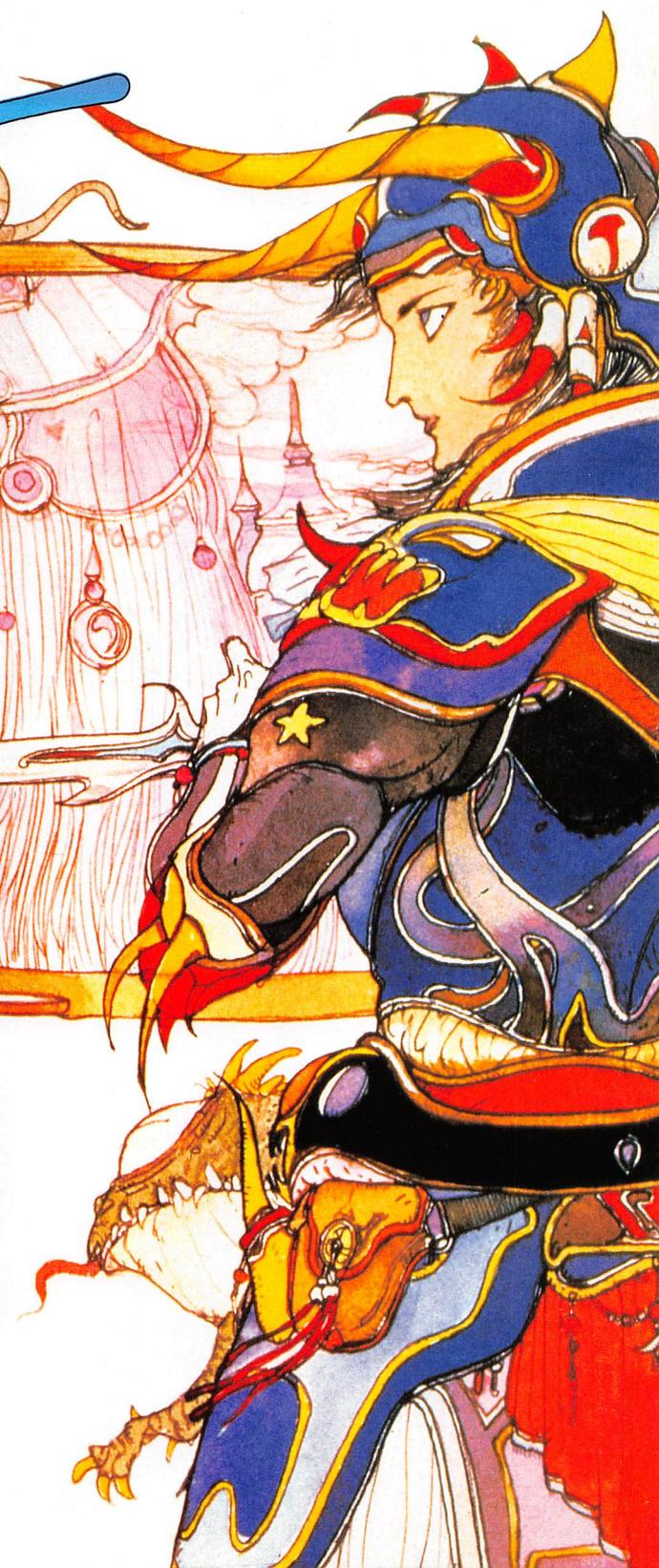
マイロキャビン

株式会社 マイロキャビン
〒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

S-TAC
Software Technology & Communication

表紙のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が制作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフト・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。



MSX 2+

「進」次元の、WAVY。
ダブルドライブで、新登場。

SANYO

MSX 2+

RAM64KB/VRAM128KB



HOME PERSONAL COMPUTER PHC-70FD2

2

1

POWER

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、ダブルドライブがアタリマエ!!

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。

ハミングバードソフトから、

ずっとおまの贈りもの。

MSX2版

近日発売!!

いよいよ

超人気の大作RPG
まもなく発売の予見も、
わり少なからずお楽しみください。



MSX

ファンタジーRPG
ロードス島戦記
灰色の魔女

MSX2 / MSX2+

VRAM 128K 3枚組

標準価格 9,800円

MSXマークはアスキーの商標です。

©Kadokawashoten/H. YASUDA & Group SNE

ロードス島戦記いろいろ どれからでもお楽しみ下さい。すべて好評発売中。

小説

音楽

カセットブック

単行本



第1巻「灰色の魔女」
角川文庫



第2巻「炎の魔神」
角川文庫



CD・LP・TAPE
ビクター音楽産業



第1巻「眩惑の魔石」
角川書店



第2巻「宿命の魔術師」
角川書店



コンパニオン
角川書店

ユーザーズテレホン 大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。その他の時間と
土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

- ◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
- ◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。



Humming Bird Soft

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

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!!



O.V.イース 発売決定!
11/121日第一巻「序章」
12/121日第二巻「タルの音」
各巻約25分 カラー STEREO (16:9)
価格4,500円(税込)

過渡販売(送料無料)

●現金書留の場合
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やハカキで、品名・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。
TEL:0425(27)6501 FAX:0425(28)2714

日本ファルコム株式会社 Falcom
〒1190 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、日本ファルコム株の登録商標です。

やっと絵の描けるツールが出た!!

¥9,800

ディスプレイモード有り
512×212 16色
256×212 256色
256×212 16色
3グラフィックモード対応
マルチウィンドウ型

MSX2/2+用 グラフィックツール
「グラフサウルス」3.5DD

GRAPH SAURUS SYNTH SAURUS

「シンセサウルス」3.5DD

MSX2/2+用ミュージックツール
MSX2の方はFMパックが必要です。
FM音源9重和音(MAX)
楽譜作成モード
リズムエディットモード
演奏モード
サウンドエディットモード
Basicコンパート可
¥7,800

ミュージック &
グラフィックデータマガジン

SAURUS LUNCH

サウルスランチ

創刊準備号発売

¥3,800

BIT²の新しい
ロゴマークです!!

Version 2.0 誕生



株式会社 BIT² 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

通信販売のお知らせ

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

株式会社BIT²正社員募集

職種を問わず、詳しくは☎03-479-4558へ。

*表示価格には消費税は含まれておりません。

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★

★★★★
**M
S
X
版
新
登
場**

絶賛発売中!

—— 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。——



*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

“いいよはボクの出番だ!”と思っている君。当社で働いてみませんか!? 詳しくは下記死お電話下さい。

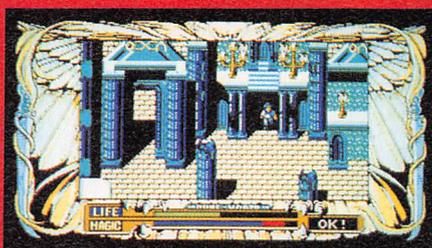
PC-9801VM2以降 ● PC-9801UV2以降 ¥11,800(消費税別)絶賛発売中



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 & SOFT

黒衣の貴公子



ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場!

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、見たこともない感動のシーン?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战士们も思い出してくれ、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/三浦かよ子……。

ルーンワース第1弾「黒衣の貴公子」'901月12日(金)発売決定!

PC-8801mkII SR以降.....5.25" 5枚組 標準価格 ¥8,800

- サウンドボードII完全対応、ADPCMフルサポート ● ジョイスティック対応
- NEC純正128Kラムボード、I/Oデータ機器製ラムボードに対応したキャッシュドライバ搭載

MSX2/MSX2+.....3.5"2DD 3枚組 標準価格 ¥8,800

- FM音源(MSX-MUSIC)対応
- ジョイスティック対応

表示価格に消費税は含まれません。

MSX2 is a registered trademark of ASCII corp.



T&Eマガジン24号発行中! <ルーンワース大特集!!>

● T & Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

空想の真実を求めて、感動の神話が始まる！

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。

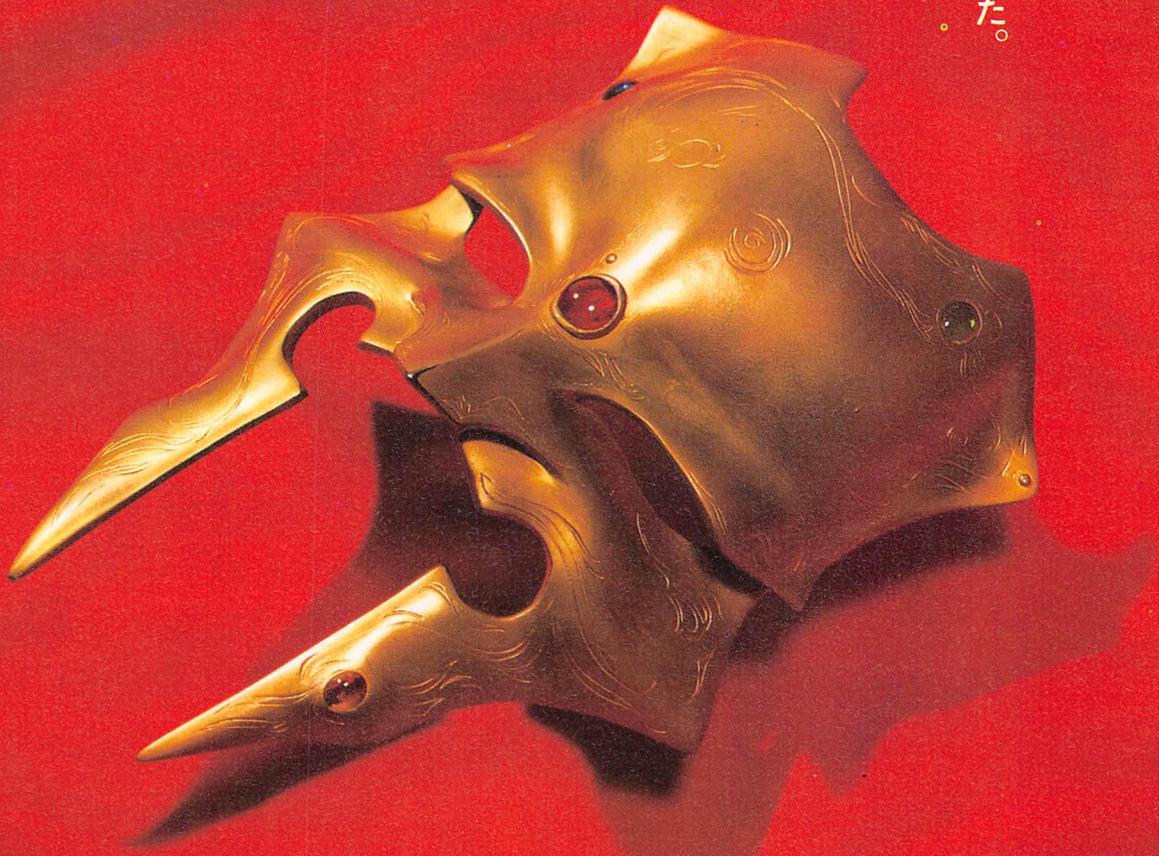
たとえ神々でさえ例外ではなかったという。

これから語られるイアールーンワースの物語は、

絶対神イアティルスの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……。



- 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.24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。(兼書での請求はお断りします)
- 89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(兼書での請求はお断りします)

T&E SOFT INC.

製造・販売 株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
No.24 請求券
Mファン1月号
89総合カタログ
請求券
Mファン1月号



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

あ、1リンクスみつけた!!
 MS\$ = "あ、1リンクスみつけた!!"
 MS\$ = "あ、1リンクスみつけた!!"
 MS\$ = "あ、1リンクスみつけた!!"
 MS\$ = "あ、1リンクスみつけた!!"

さんまい
ゲーム三昧

LINKS

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(曜日)

天気 晴 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、ごそう。

カンパネ、打込み、本をプログラム

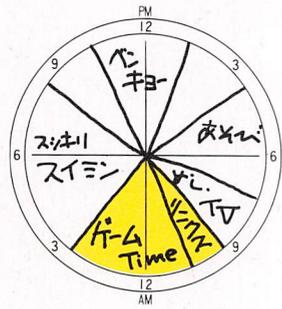
毎日の毎

その他の通信欄

平成1年12月25日(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、ごそう。

リンクスで、ゲームをダウンロードし、打ち込みの時間を白くす。

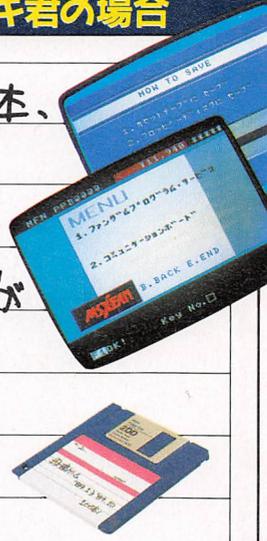
今日はプログラムゲームを、30本、セイルするゾ!

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-ンが早いぞ。

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!! コシが優越感とほもいます。リンクスのおかげでこの冬休みは、タイクワだれとほもう。

(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。



もうリンクス、すべすべだよ、MSXが100倍くらゐ、楽しく遊ぶ「チャンネル」です。リンクスにスライズ、毎月「チャンネル」プログラムを送り出すのぞ、楽しんで。 e

※リンクスモデムNT-300(標準価格¥14,800(税別))を、1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。

12 第3週



日刊バグリーの記者
テク田はポリ熊やたら
の1月号出場という
スクープを追っていた…

もうっ

テク田
さん
しつこい
んだから
!!



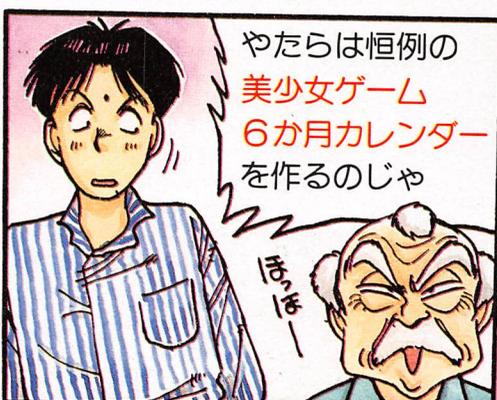
いや だから
〔攻略編〕の
メルルーンと
ナビチューン
のことだけ…



だめ
じゃ
!



じゃバグ悟郎七段が
やってる
ダンジョン・マスター
とスペース・マンボウ
について…



やたらは恒例の
美少女ゲーム
6か月カレンダー
を作るのじゃ

あーほー



やった——
三国志IIと
世界征服だ
日刊バグリー
のスクープ
だぞ——っ

あーん
ふざい
よお!

わしや
八段じゃ

テクポリの道は1日にしてならずぢや!
とゆーパソコンゲーム誌

テクノポリス

1月号
好評発売中!

特別
定価 **620円**

毎月8日発売
徳間書店



ファン

FF

ファン

FF

ボックス

B

1990年というな
んだか意味のあ
りそうな時代を
むかえて、FF
Bは好奇心にあ
ふれている。今
年もよろしく!



90年代はついにベストテンにG Mを歌うアイドルが登場する!? 最新GM情報

11/25 ブライ BURAI 全曲集

MSX版の発売はまだもうすこしかかるけどPC88版の発売と前後してオリジナル・サウンド・アルバムが発売になった。プレイするまえに、音で八玉の勇士たちの活躍を想像してみるのもおもしろいかもしれない。

RPGは、音楽で場面転換をはかるといっても過言ではない。イベントごとに音楽が用意され、音楽そのものにドラマがやどっている。プログラム・

メモリーつきのCDプレイヤーで、自分なりのストーリーを演出してほしいというのが、選曲プログラマーのコメントだった。

女性ロックバンドのSHOW-YAが手がけた曲、リバーヒルのサウンドチームのてがけた曲を取り混ぜた全31曲に、さまざまな場面が広がっている。

※CD2472円、テープ2163円。
(ポリスター)



12/21 ミキとカスミとショーコのみつめていいよ!

この業界もついにここまで来たか、というわけで、あの「スーパーリアル麻雀」のイメージアルバムが発売になる。

ゲームと同じ声優さんを迎えて、ミキ(声: 荘真由美)、カスミ(声: 柴田由美子)、ショーコ(声: 山本百合子)のソロ曲&コーラス曲と、曲間に入るドラマで構成されている。

ドラマは、3人の1日を追うという形ですすめられていて、通学電車のな

かでチカンにあたり、化学の実験で爆発を起こしたり、夜になってお風呂に入ったりと、はすかし……いや、かわいらしい感じで曲間をつないでいる。

歌はカンペキにアイドルのノリ。とにかく、マージャンガルでは一番人気の彼女たちを見事に演出した1枚といえよう(よくわからないけど)。

※CD2884円、テープ2472円。
(ポリスター)



12/21 ザ・スーパー忍&ワークス

ゲーム開発担当者が熱烈なラブ・コールをおくって、古代祐三氏音楽担当のセガ・ゲームが実現した。

ゲームは業務用の「忍」を、メガドライブにリメイクした、忍者アクションゲーム「スーパー忍」。だが、収録曲は古代氏が開発に使用したというPC88FEを音源に録音されている。なかでも「N I J I A S T E P」という曲では、ソフト的にスクラッチ(レコードのター

ンテーブルをわざと指で戻したりしてリズムをとる手法。ディスコDJなどがよくやる)をするというあらわさも見せてくれる。さらに、アレンジバージョンとして4曲をピックアップしてX68000へ焼き直したものを追加収録。GMに意外性を求めているという、氏の実験的な1枚。

※CD2627円、テープ2637円。
(アルファ)



12/15 G.S.M.1500シリーズ

①プラスアルファ/ジャレコ=ポニーキャニオンのCDを買うと、アンケートハガキが入っている。このアンケートの回答がCD化にすいぶん大きな影響を与えているのだ。というわけで、このアルバムもアンケートでCD化の要望が高く実現にいたったもの。ゲームは縦スクロール・ファンタジック・シューティング。オリジナル+音声合

成コレクション、さらに作者自身によるアレンジ曲収録。②スウィートホーム/カブコン=同じ日に発売になる、ファミコン・ホラーRPG「スウィートホーム」のBGMをカブコン・サウンドチーム「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」が自らの手でアレンジ。アレンジバージョン全8曲収録。

※CDのみ、1500円。(ポニー)



12/21 マージャンギャルズグラフィティVol.3

シリーズ3作目の今回は、アダルトな雰囲気ウリの「ホームデータ」の作品づくしでおくる。

アニメタッチのセーラー服少女から、デジタル画面のリアルなアダルトギャルまでをあますところなく収録。

収録ゲームは「麻雀個人教授」「麻雀鹿鳴館」「麻雀女子プロレス・ギブアップ5秒前」「麻雀放浪記・外伝」「麻雀放

浪記・擬」「麻雀ビタミンC」。

※30分カラーステレオHi-Fi。VHSのみ、2884円。
—VOL. 1と2を1枚にまとめたLDも発売になっている。「花のももこ組」などのニチブツ作品や、セタの「スーパーリアル麻雀P II・P III」も収録。
※CLV/60分/CXステレオ。4944円。(ポニー)



12/21 ファルコム・スペシャルBOX'90

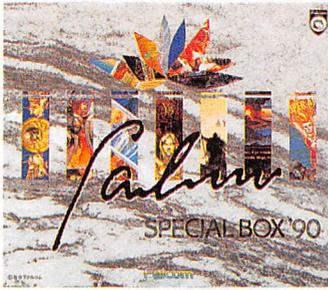
昨年末、さまざまなアレンジと6枚組CDなどで話題をふりまいた、スペシャルBOXが今年も登場。

ディスク1は、人気の「ボーカル」。ユーロビートっぽいものから、バラードまで幅広くアレンジ。

ディスク2は、キングのかかえるヘビメタバンド「アンセム」と「プレゼンス」が、「ソーサリアン」などをギンギンのロックにアレンジ。

ディスク3は、とてもやさしく流れる、きれいなピアノや、弦楽器などを使ったイーザリスニングふうのニューエイジ・ミュージック集。

今回アレンジされたゲームは、「イースI&II&III」「ソーサリアン」シリーズがほとんどで、ボーカルに1曲「スタートレジャー」があるのみ。



最後のディスク4は、89年の11月に発売になったオリジナルビデオアニメ「イース」のサントラ版。第1巻「序章」に収録されている13曲全部を収録。
※12cmCDミニアルバム4枚組+リアのテレカつき、6963円。(キング)

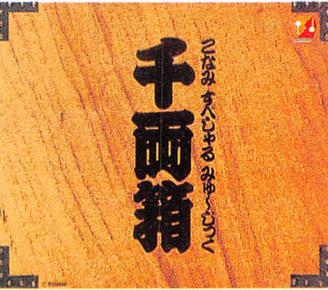
12/21 こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱

コナミレーベル発足後、最大最強のアルバムが12月21日に発売。完全限定盤で、なんとフルCD3枚組+4大特典つきと超豪華。

まずディスク1だが、これは89年10月に行われた「矩形波倶楽部」のスタジオライブ盤。「F1スピリット」「ツインピーク」など全7曲を、矩形波のノリノリの演奏で楽しめる。

ディスク2には、スナッチャーのブックレットで初お目見えした、「めくびんの矩形波探偵団」のコーナーがDJスタイルで登場。内容は4部構成で、CM曲のアレンジバージョンや、あのミスター・モアイのサウンドテクニク講座、ファミコンのエンディング曲ベスト10などもりだくさん。

ディスク3は、「コナミ・ゲームサウ



ンドヒストリー」。1980年から1985年までのアーケード32機種種のGMを一気に収録した。特典の1つである「アーケードゲーム年鑑」で、その32機種種の画面をカラーで見ることができる。
※CD3枚組6748円。(キング)

12/15 MEGA SELECTION

ついに、S. S. T. BANDのベストアルバムがリリースされる。

いままで発売になった3枚のアルバムから、オイシイところばかり9曲を引っばってきて、ニューアレンジの「ファンタジーゾーン〜オーバー・オン〜」も追加収録。まさに100% S. S. T. BANDで、ファンにはこたえられない1枚といえるだろう。

「オーバー・オーバー!」といえば、名曲ぞろい知られる「ファンタジーゾーン」の1面テーマ。ポップなサンバのリズムによって流れるあのメロディが、どうアレンジされているか楽しみ。その他の曲は、「アフターバーナー」から同タイトル曲と「ファイナル・テイク・オフ」、「アウトラン」から「スプラッシュ・ウェーブ」と「マジカル・サウンド・シャワー」、「パワードリフト」、「ギャラクシー・フォース」、「スペース・ハリアー



I&II」を収録。
前作「スーパーソニックチーム」で、オリコン初登場55位という快挙を成し、ますます自信をつけたようすの彼ら。ライブ活動もアクティブにこなしている。こんどはライブ盤をぜひ!
※CD2500円、テープ2500円。(ポニー)



2+と文化祭

89年の10月号で募集した「文化祭にMSX2+無料を貸し出し」という企画の報告をしよう。この企画も今回で2回目。いつもあわただしい募集の仕方をしているのだけど、今回も熱心な申し込みがあり、松下電器さんとともに感謝。

さて、最初に報告が送られてきた奈良県の当麻町白鳳中学校理科部の中川くんたちと、編集部で取材に行った金沢市立城南中学校科学部の宮下くんたちを紹介しよう。両者とも、自分たちで作ったプログラムを発表。水準の高さに敬服。この企画はつづける予定なので、また次回もよろしく!



◎奈良県・白鳳中学理科部気象班の展示のまえで。右から2人目が中川くん。気象班が集めた気象データをグラフに表示



◎石川県・城南中学科学部のみんな。左から3人目が宮下くん、まだ1年生。ポイジャーをテーマにCGやゲームを制作



相談室

神奈川県横浜市にお住まいの白井太郎くん・13歳のアンケートハガキの表欄からの相談です。●プリンタでよくドットついている墨跡がありますが、それはどういう意味ですか。↓ドットというのは一般的には点のことです。プリンタに限らず、画面表示のときなどもドットという言葉が出てきます。この場合は、1文字あるいは1キャラクターぶんが、たてYつづ、横Xつづにならんだ点の集まりの面で表現していることを指します。プリンタの場合は、紙に点々を打ちつけて印字する方法をとるものをドットプリンタというのです。



はがき作成ソフト

どんなにダルガリやのキミも、年に1度は年賀状の返事ぐらいは書くにちがいない。そんなキミのためにMSXを使って、美しくプリントゴッコしてしまうツールが登場。年賀状をはじめ、引越しのあいさつやら、だいたいハガキを使うもののパターンが用意されていて便利だ。

さて、まず最初にとて書きか横書きかを決め、つぎに8つの絵とあいさつ文や住所の配置のパターンを、そして用途(43種)や絵(カラー20種、白黒32種)、文字の色(7種)などを決定。もちろんオリジナルの絵も使える。このソフトを使って作成したハガキは松下の48ドットカラー熱転写プリンタPC1で、プリントゴッコの「CDマスターB6」に直接出力して原版を作れるところがミソ。ちなみにこのソフトはPC1専用。MSX2/2+対応で価格は7,800円。松下電器☎06-908-1151(コンピュータ事業部)。



●おまえもカチェック様の続き。①クアラランプールでコアラがプールに入った「コアラインプール」②バンクーバーでパン食べてたらいわれた「パン食うな」③へびがいるのにみんな無視していた「まあ、むし」④オークランドで買いためをして怒られた「多く売らんぞ」⑤クエルナバカで犬のフンを食べろといわれて「食べるかバカ」⑥ボコタで人を探した「どこだ」(神奈川・LUCKY)→そこまでこるならスリジャワラダナブラコッテで作ってみろ。課題だ。(バ)

おはなしこんにちわ



杉兵助の特技は「固いものの丸のみ」というのを、もう1年ぐらい笑っているわたしたちだ。

●10月号の続きですが、ホームステイに来たアメリカ人に寿司を出したら、「アメリカでは高いけど」といい、1つ2つでやめてしまった。

(千葉・小茂田誠)

どっかの旅行会社の外人向け東京ツアー「サムライナイトツアー」は、カップシアター⇒ゲイシャパーティ、「ハブニングナイトツアー」は、スクヤキディナー⇒クリスタルルームレビューであるが、こんなキチガイみたいな生活を送っている日本人はまずいない。

♡♡♡女の子からのおたより♡♡♡

●毎日毎日いそがしくてゲームをするひまもない。もーイヤこんな生活。でもMファンはちゃんと読んでまひゅ。

(埼玉・野辺友子)

●どうしてMファンは読者は男だけみたいなことをいうんですか？ 私や友だちははれっきとした女だぞー。ほかの読者にも伝えなさい。このええゲームあててくれないと怒るぞ。

(宮城・加藤里希子)

怒れば？ とこころでOL野辺「まひゅ」は怖いぞ、「まひゅ」は。ちきしょー、また嫌われるわたしたちぞ。

●バボさんの悪口って最近ないけどほ

んとうにないんですか？

(兵庫・山岡洋二郎)

ぜんぶ燃やしているぞ。

●人にいえないこと——ぼくは牛肉マンの下敷き12枚とポスター3枚とバジャマを持っていて、しかも気に入っている。(兵庫・坪井章)

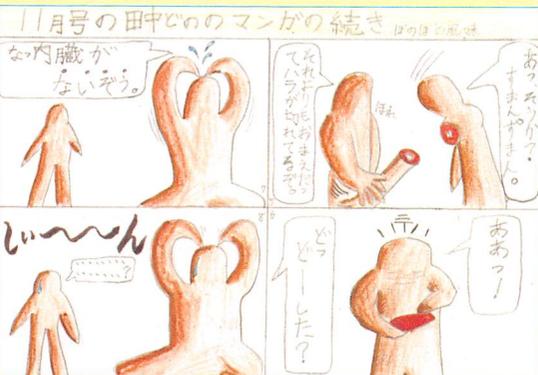
わたしは小学生のとき、「パンチDデート」とでっかくロゴの入ったTシャツを親にむりやり着せられたうえに身体検査だったことがある。

強くなったぞ、ふふ。

●テレビでパソコンを持っている人のイメージはという質問に、ほとんどの人が「かわかりたくない」「くらそう」などといっていて、ショックでした。

(広島・野原一郎)

先月、パソコンに遺書を残して自殺してしまった16歳の高校生のことを思い出すが、遺書のなかに「16年の歳月はただの通過列車に過ぎなかったね」とかなんとかあって、わたしは妙に腹立たしかった。それがあたりまえなのに。「親友」がテレビのレポーターの質問に対して「あの人」は——といっていたのも哀しかった。いまの子どもの友だち関係はこんなにも冷やかなのだろうか。では、ジャンプ放送局に負けないうらいのハガキを待つ。なんかさびしいぞ。



●11月号の田中氏のマンガの続き



●11月号の田中氏のマンガの続き



●福島のCDSとバージョン2.5の第6話、画期的な展開を期待していたが、どうやら行きつまったよ。たまたま、ここで私がセンエツながら新展開を提起しよう、連作絶対橋本マンガというのどう？ 次は、期待する。

暮らしの適当手帖

1月のテーマ：
そういえばケーサツ

そのむかし、お医者さんは絶対に医者であり、先生は絶対に教師であり、おまわりさんは絶対に警察官だった。ニセ医者、暴力教師……いったいなにを信用していいのかわからない現在、そういったまがいものを取り締まるハズの警察でさえ、もっとも頼りにならない今日このごろだ。

グリコ、森永事件のかい人21面相、朝日新聞襲撃犯の赤報隊もいまだ捕まらず、綾瀬母子殺人事件にいたっては、犯人とされた少年が主張していたアリバイを頭から信用しようとしなかったズサンさ。

あえていえばこんな印象がある。日本の「捜査」は、ひとたび嫌疑をかけて逮捕しようものなら、すぐさま自白を強要し、有罪へ有罪へと証拠や供述をどんどん固めて、起訴へ持ちこませる。警察にとっては、真犯人が捕まると市民が安全な生活を送れることよりも「犯人」を作り昇進することかだいじなのではないか。

先ごろの豊橋市。美幸子ちゃん事件の不手際は、1台の車で逃げる犯人を警察の70台の車で取り逃がし、しかもそこには愛知県静岡県警の縄張り問題までもからんでいた。あのせまい片田舎、新居町に70台の車が入り、しかも無線は統一されていなかったが、じつは大半が警察の車ではなく、警察官のマイカーだったそう。捜査専用車の数がたりないため、通勤用マイカーを公務にも使用し、修理代も自分持ち。それゆえに美幸子ちゃん事件の追跡刺のなかでも、車の傷を点検しようと車から降りた一瞬のうちに犯人を逃がしている。無線が統一されていなかったもう1つの理由は、2つの県にまたがる捜査だったため、指揮も異なり、テンデンプラバラになったといえる。

●警察の昇進の仕組みと構造

警察は階級社会。たとえば高卒の場合は警察学校で1年職業訓練を受け、各署に巡査として配置される。約8年で巡査部長の昇進試験の受験資格が与えられ、合格する



と県警本部、警察署の主任となるが、その後は警部補の昇進試験を受けるにも最低6、7年かかり、警部までにはさらに8年はかかる。県警本部課長補佐、署次長、課長になれるころはすでに40代なかばである。しかし、大卒の場合は、在学中に公務員一種試験をパスした者が警察庁に入り、警察大学で半年教育を受けると警部補からスタートする。高卒組みが14、5年かかるものを22、3歳の若者がいきなり中間管理職になってしまうのだ。しかも、大警察署に配属され、半年間現場を体験させられる。その後は即、警部に昇進。2年で警視に昇進と、そのあいだの苦労に個人差はあるにせよ30代なかばで警察庁課長補佐など、上の位置につけるのだ。捜査幹部には捜査経験のない人も多いらしい。

町の巡査だった高飛車じゃなかったことが少ない。むやみに人を呼びとめ、よけいな恐怖感を与え、なんでもないとわかるとコロコロと態度が変わり、しかも自分たちは「警職法第2条」で名のらなくてもよいことになっている。わたしの経験では、ウォークマンのヘッドホンをつけたまま自転車に乗っていたらいきなり背後からヘッドホンが抜かれたり、自分の自転車のカギがなかなかあかなくて困っていたら自転車どろぼうとまがえられ「いい盗み方教えてあげようか」とものすごいイヤミをいわれたりしたことがあり、いい印象はまるでない。それにしても、お国も戦車買っならバトカーくらい買えよ。

第3回 MSX・FAN

毎年、夏休みの時期におこなわれるプログラムコンテスト。第3回の受賞作品発表です。

選考経過

第3回MSX・FANプログラムコンテストの各賞は、以下のようにして決定された。

まず、最初にノミネート作品をさらに半分以下にしぼることからはじめた。

23本のノミネート作品に対して読者から寄せられた審査ハガキを集計し、そのうち1画面タイプだけポイントを2倍にしたうえで、上位10位までを第2次

ノミネート作品とすることにした。結果は、10位に2本の作品がならんで、次の11本が残った。

Romincle
 みんしゅーか *
 TESRIT *
 SMILE PANIC *
 フリスビー犬ジョン
 スーパーボンボン
 水道管 *
 G-FORCE

BOWRU
 川越東スペシャル
 MARS *
 (ノミネート番号順)

これが各賞の最終候補となる。以上のなかからさらに上位5作品(*印のついているもの)を特別枠のMファン大賞候補として、この5作品については、特別な審査方法をとった。

各作品を同時に編集部でMSXで走らせ、それぞれの横にメモ用紙を置き、あとはごくふつうにみんなで別の仕事をはじめた。ちょうど年末進行というモンスターと戦っているころなので、なかなかいそがしい。いそがしいとストレスがたまる。たまったストレスが口からあふれそうになったころ、仕掛けてお

いた5作品のどれかで遊びたくなったら開始時間をメモに記入して、遊ぶ。あきたら終了時間を記入してまた仕事にもどる。

こうして、ごくふつうの1日を終わると、各作品用のメモ用紙には、その作品がどれくらい遊ばれたかの航海日誌が残る。

そこで、それぞれの作品が遊ばれた時間を計算して、Mファン大賞を決定した。

読者大賞は、かねてからの予定どおり、ハガキ審査でもっとも多くの票を集めた作品。はじめのファンダム賞、ファンダムハウス賞はファンダムスタッフの投票によって決定し、EDファンダム賞のみEDファンダム担当者が選出することとした。では、各賞の発表に移ろう。

Mファン大賞

『MARS』 草薙昭彦(NAGI-P SOFT)13歳
 1989年11月号掲載

Mファン大賞は、通算遊ばれ時間2時間49分の世界新記録を達成したシューティングゲーム『MARS』に決定。

この作品は、かわいい自機が特殊なシャッターで仕切られた3つの世界を右に左に飛びまわりながらゴールドやアイテム、情報を集め、最終的に敵の秘密基地への進入方法を探り出してそれを破壊することを目的とするゲーム。武器は基本的にミサイルしかないが、イメージ的にはグラディウスとファンタジーゾーンをあわせたような雰囲気のあるシューティングゲームだ。

敵基地を破壊するとセブンイレブンに変わり、そこがアイテムを買ったり自機を修理したり情報を得たりするショップにな

るというシャレもきいていた。

とくに、たんなる一方通行の横スクロールではなく、スクロールの方向を左右に切り換えられるという点が高く評価された。

次点は、アクションパズルゲームの『TESRIT』。2時間12分。Mファン大賞の最有力候補だったのだが、タイトルが市販ゲームのパロディになっているため、かえって比較されてしまったのではないかと。

そういうわけで作者の草薙くんには賞金20万円を贈呈。感想をどうぞ。「自信はありました。MSXは小4のときからですが投稿は去年から。今のペンネームでは3本中3本とも採用されました。今は『LAST WARRI』を作っているところです(談)。



◎セブンイレブンのマークがうまくできていて、それだけでも笑える『MARS』

プログラム コンテスト

飛 毒

読者大賞

『TESRIT』 1989年
10月号掲載
野戸茂明 (TESRITの作者) 16歳

読者のハガキ審査による得票のベスト

5は右の表のとおり (ただし、この表は1画面タイプの特別加算をするまえの素点によるもの)。

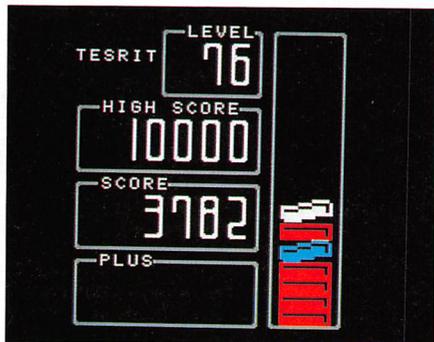
Mファン大賞次点の『TESRIT』が、ダントツで1位だ。もともと、このゲームは、編集部でもっとも人気があり、そのプログラムが掲載された号の原稿をおくらせる大きな原因ともなったほど。名前はテトリスのパロディになっているが、ゲーム自体はオリジナリティが高く、高得点をねらう緊張感はそのへんの市販ソフトに負けてない。

作者の野戸くんには賞金10万円を贈呈。感想をどうぞ。「ほかと比べてシンプルすぎるかなと思っていました。読者大賞なら、上出来ですね」(談)。

読者によるハガキ審査ベスト5

得票数	プログラム名
105	TESRIT
59	SMILE PANIC
51	MARS
19	水道管
18	川越東スペシャル

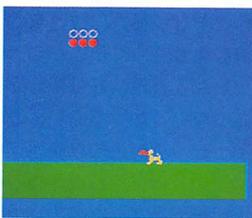
ゲーム性 動き、画面とも完成度が高い



はじめてのファンダム賞

『frisbee-John』 一木哲也 (Ichi.くん) 18歳
1989年11月号掲載

名アクションのしぐさが最高



ファンダムスタッフ6名のうち4名の支持を得た。素朴なゲームだが、ジョンのかわいいアクションが効果的な作品で、もっとも好感の持った作品の一つ。作者の一木くんには賞金5万円を贈呈。

EDファンダム賞

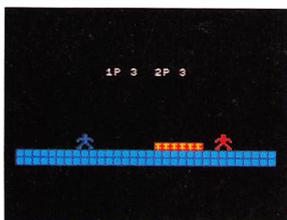
該当作なし

この賞は、「プログラミングテクニクにうならされた作品に対して」送られるはずだったが、EDファンダム担当のSはしばらく目をつぶって考えるふりを

したあと「該当作なしでいいんじゃないですか」といいやがった。困ってうならされたのは、コンテスト担当のわたしだった。う〜ん(続く)。

ファンダムハウス賞

『みんしゅーか』 吉永雅弘 (YOSHIX) 15歳
1989年10月号掲載



民主化を考えつつ2人で戦う

この賞の「プログラム全体がきれいにまとまっている」という規定の趣旨がよくわからないとの指摘が当初からあったが、そのせいか、票が割れ、2名の支持で『みんしゅーか』が受賞。賞金5万円は作者の吉永くんの手に落ちた。ドッカーン。

そのかわり賞

『SMILE PANIC』 佐藤立規 (ネコストラロビテクス) 13歳
1989年10月号掲載

『水道管』 若林賢人 16歳
1989年11月号掲載

う〜ん(続き)。そのかわりといっちはなんだが、もろにそのかわり、読者投票で上位につけながらももらえなかった作品に救済の手をさしのべることにして、上記2作品の作者、佐藤くんと若林くんに、EDファンダム賞用賞金5万円の2分の

1ずつ、2万5千円をさしあげることにした。

両作品とも、一部未完成な部分が残っていたが、ゲームのおもしろさのポイントをつかんでいた作品で、今後の成長と活躍が期待できる。次のコンテストでもがんばってほしい。では。

※特別参加賞(Mファン特製テレカ、100名)の当選者は、投稿者全員に送られる同人紙『ファンダム通信』紙上で発表します。

BASIC レクニッコ

#8 ラインダンスのステップ

グラフィックモード画面の見えない座標のなかをLINE文でさまよってみよう。STEP指定や三角関数やカラーパレットのオプションをつけて。

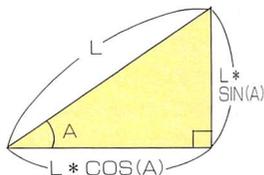
お遊戯 幼稚園語でダンスのこと。

絶対指定と相対指定 絶対指定とはある点を座標で表すことで、相対指定とは別の基準となる点からのくくらい離れているか(これが増分)で表すこと。相対指定を使うと、基準点を変更するだけで全体の位置をかんたんにずらすなどなにかと便利。

三角関数 図1のように角Aを持つ直角三角形の場合、斜辺の長さをLとすると、底辺の長さは $L * \cos(A)$ 、残りの辺(角Aの向かい側にある辺)の長さは $L * \sin(A)$ となる。この性質を利用すると、おなじ長さの線分を自由な角度で表示できることになる。角Aのある頂点を基準点とすると、図1の斜辺とおなじ線分は、
LINE -STEP(L * COS(A), -L * SIN(A))

でかける(MSXの座標は上方向がマイナスになる)。角Aを変えていくと、線分の終点は円の軌道をえがいていくわけだ。ところで、重要なのはMSXのBASICでは三角関数の引数の単位がラジアンになっているということだ。くわしくは114ページのこの欄に続く。

■図1 三角関数



ラインダンスのためのLINE文STEP指定

年末はいそがしい。あんまりいそがしいので、ちっともいそがしくなかった幼稚園のころがなつかしくなった。あのころはよかった。ひらがなばかりの絵本が読めるというだけで頭をなでなでしてもらえたり、先生のいうとおりに体を動かしているだけでダンスがおじょうずだといってもらえた。

お遊戯の時間に、みんなでお手々つないで首をかしげたりしながらおどった記憶があるが、あれはようするにラインダンスだったわけだなとおとなの感想が吹き出てきた。

ラインダンスといえば、いきなりだがLINE文だ。ふだんは点を座標で指定して線をかいたり箱をかいたりすることが多いけれど、もう一つ、STEPというオプションを使って、ダンスのステップをふむようにリズムカルな線をかいていくこともできる。

ふつうに座標を指定するやり方は「絶対指定」といって融通がきかないし、ちょっとしたことをやろうとしても座標の計算が面倒だが、STEPは下の書式で説明しているように「増分」(始点と終点の座標の差)を指定する

「相対指定」なので、横方向、縦方向にいくつつ進むかを考えるだけでいい。

とくに三角関数と組みあわせるとおなじ長さの線分をさまざまな角度でかくことができる。

始点を省略すれば線分を次々につないでかけるので、これを使って、正N角形を表示するサンプルプログラムを作ってみた。正N角形をかくための増分計算はいっけん複雑そうだが、三角関数以外は初歩の幾何で解決できるので、右ページの図もしばらくながめてほしい。いや、ただ見るだけじゃなくてね……。

●LINE文STEP指定の書式例 ※同様に始点、または始点・終点の両方ともSTEP指定が使える。

LINE (x, y) -STEP(x', y')

始点(線のかきはじめの点)の座標を指定する。この部分を省略すると、そのままにかかれた線の終点や、ほかのグラフィック関係の命令(DRAW, PSETなど)で指定された最後の点が自動的に始点になる。

座標のまえに「STEP」を入れると相対指定となる。x', y'はそれぞれX、Y座標の増分。たとえばSTEP(x', y')をSTEP(10, 10)にすると、始点から右に10、下に10進んだ点までを線で結んでくれる。

正N角形をかく

正N角形の描画プログラム

```

10 COLOR 15,0,0:SCREEN 1:KEYOFF
20 PI=3.14159:R=1.11
30 INPUT"なんかっけいて\\すか";N
40 A=PI/2-PI/N
50 L=COS(A)*160
60 DEFFNA=PI/2-A+(PI-2*A)*I
70 SCREEN 5:DRAW"BM120,5"
80 FOR I=0 TO N-1
90 LINE -STEP(INT(L*COS(FNA)+.5),INT(L*S
IN(FNA)*R+.5))
100 NEXT
110 IF INKEY$=CHR$(24) THEN 30 ELSE 110
    
```

●外接円追加用プログラム

```
105 CIRCLE(120,89+5),89,8,,,R
```

【プログラムの使い方】たとえば「なんかっけいてすか?」で5を入力してリターンキーを押すと画面上部の点から1辺ずつ右回りに正五角形をかいていく。表示された図形を見あきたらSELECTキーではじめから。

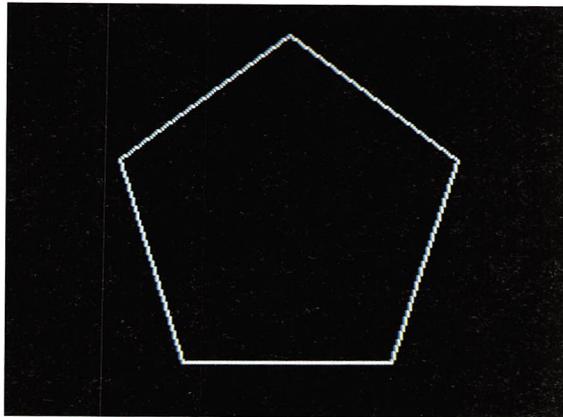
【プログラムの説明】●行20の変数PIは円周率πのかわり。変数Rは歪み調整用。ディスプレイでは図形が少し横長になるため図形を縦方向に伸ばさないときちんと見えない。そこで行90でY方向の増分にRをかけて調節している。●行40~行60の計算式については左下の図とその上の説明参照。●行70のDRAW文は始点を座標(120,5)に置くためのもの(図形はなにかかかない)。●行80~行100で正N角形をかく。1辺ずつかくのでループ回数はN回。●行90のLINE文は左ページの書式とおなじ使い方。増分は(L * COS(FNA), L * SIN(FNA))でいいはずなのだが、このままでは小数点以下が単純に切り捨てられ誤差が大きくなる。INT(~+.5)はこれを四捨五入して誤差を小さくするためのもの。

【追加プログラム】行105を加えると正N角形に外接する円を赤で表示するようになる。

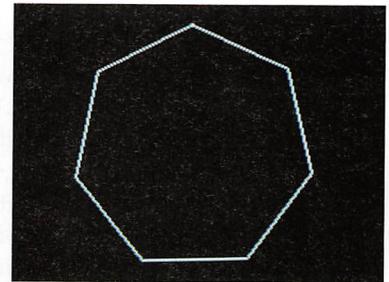
なんかっけいて\\すか? 5

◎ここたとえば5を入力すると……

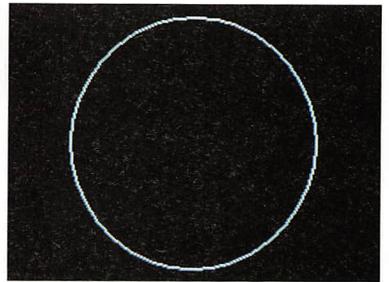
●正N角形の内角の2分の1にあたる角度Aは、三角形の内角の和はπ(180度)で、三角形abcが二等辺三角形であることから、 $A = (\pi - 2\pi/N) / 2$ 。整理すると行40の式になる。●N角形の1辺の長さLは、L/2がCOS(A) * 80になる(点bから直線acに垂線をおろしたときにできる直角三角形から導く)ことから行50のように計算(80という数値はこの正N角形に外接する円の半径だが最終的には歪み率Rで約89になる)。●行60は1辺ずつかくときに折れ曲がるたびの角度を計算するためのユーザー関数を定義。この計算式の根拠は図2で解説。



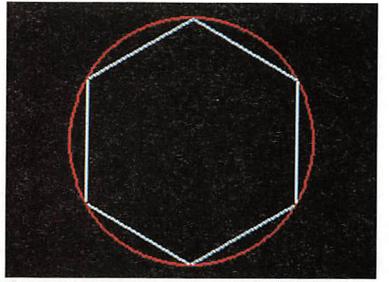
◎正五角形を座標(120,5)から右まわりに1辺ずつかいていく



◎正七角形。これは分度器を使ってもかきにくい



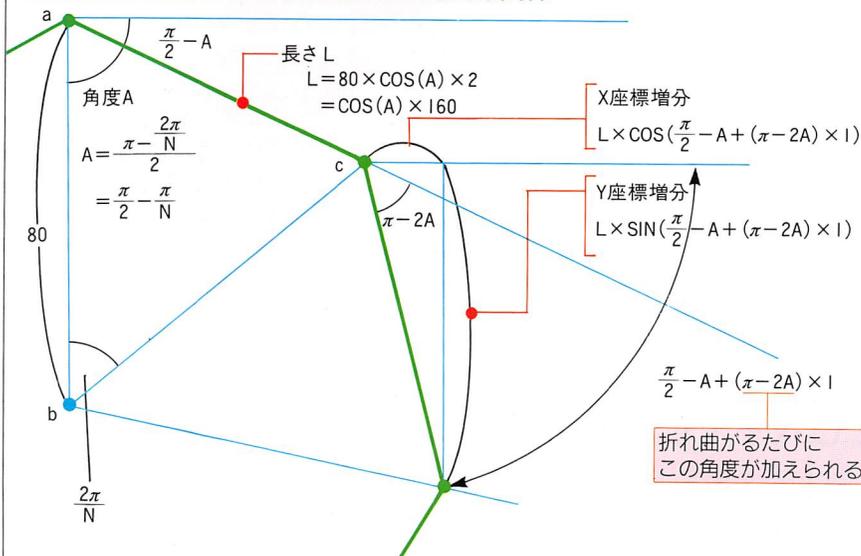
◎36を入力すると円のような「正三十六角形」をかく



◎行105を追加すると正N角形に赤い外接円が加わる

このプログラムの正N角形に外接する円は半径80のはずだが、じっさいには歪み率1.11のために半径を $80 \times 1.11 \approx 89$ にしてある。行105の最後のRは縦方向を変えずに横をR分の1にちぢめるもの。

■図2 正N角形をかくための長さや角度の関係



※このプログラムはMSX2+/2+用ですが、行70のSCREEN5をSCREEN2に変えればMSX1でも動きます。

ラジアン 角度の単位には2種類ある。1つはふだん慣れ親しんでいる「度」。この単位の場合は1周が360度になる。もう1つが、MSXのBASICや数学で使われている「ラジアン」。ラジアンの場合は、「°」のような記号をつけずに数値そのままを書くが、多くの場合、円周率 π とのかけ算の形で現れてくる。たとえば、360度は 2π 、180度は π 、90度は $\frac{\pi}{2}$ というふうに。MSXでは、90のかわりに $\frac{\pi}{2}$ を使うようにしないと正しい計算にならないので、どこかで π を手に入れなければならない。

円周率 π π は3.1415926535……という無限に続く小数を持った定数で、そのうへ、MSXにはこの π をただてくれる機能がない。そこで、三角関数を正当に使うプログラムでは π か π の倍数に近い値を持ったものをどこかで用意することが多いのだ。今回のプログラムで登場したPIやGがそれだ。たいていは、PIとかPIとかPという変数に、そのプログラムに必要な精度に応じてきとうな位で四捨五入した π の近似値を設定している。113ページのプログラムでは小数点以下6桁で四捨五入したものを採用し(蛇足だが、もう1桁増やすと、「#」のマークがおしりについて取れなくなる。試してみよう)、115ページのほうでは小数点以下3桁で四捨五入したものを採用した。正直にいうと、正N角形のプログラムで採用した π の精度はたぶん不必要なものだろう。せいぜい3.1416くらいで十分だったろうが、なんとなく気分でもう1桁増やしてみただけなのだ。これも蛇足。

RGB 光の三原色(Red, Green, Blue)の頭文字を取った略語。つまり、アナログRGBディスプレイというのは、アナログ赤緑青ディスプレイのことだったわけだ。

SINとCOSの逆転 ここでとりあげなければ気がつかないかもしれないが、正N角形とアニメーションのプログラムでは大きくちがうところがある。前者ではX座標のほうにCOSを使い、Y座標のほうにSINを使っているのに、後者ではそれが逆になっているのだ。アニメーションのプログラムのほうでもX座標にCOS、Y座標にSINを使ってもかまわないのだが、そうすると右端から時計まわりにまわりはじめることになる。ここでは、下端から反時計まわりにいくほうが自然な感じがしたのであえて逆にしてみた。一般に、SIN、COSを使って円運動などをやっているプログラムでは、SINとCOSを完全に入れ換えても基本的な動きは変わらない。ただ全体が90度向きを変え、進む方向が逆になったりするだけなのだ。

SINとCOSの関係 SINの2乗とCOSの2乗を加えると1になる。また、0度~90度ではSIN、COSともプラス、90度~180度ではSINはプラス、COSはマイナス、180度~240度ではSIN、COSともマイナス、240度~360度ではSINはマイナス、COSはプラスというふうに変化していくが、これはSINとCOSの値が、ちょうど90度ずれて揺れ動いているから。360度(2π)を超えたとどちらでもまたもとにもどり、おなじことのくりかえし。

LINE文とパレットいじりでアニメーション

■正N角形プログラムの改造

正N角形のプログラムは、やはり「正」と名がつくものをやるだけに、画面の調整をしたり、誤差の調整をしたりで、雑音の多いプログラムになってしまったが、それさえなければ、基本は「おなじ長さの線」を「一定の角度ずつ曲げながら」「つないで」かくものだった。

この3つの要素のどれかをちよっと変えているんなライダンスをやってみると、MSXはスピログラフのかわりにもなるということがわかってくる。

たとえば、「だんだん短くなる線」を「少しずつ角度を大きくしながら」「つないで」かくようなプログラムは、正N角形のプログラムに、次のような改造を加えるとすぐにできる。

①行50の「160」を「200」に変える

②行60の最後に、「+1*、5」をつけ加える

③行80の「N」を「L」に変える

④行90の2か所の「L」を「(L-1)」に変える

このとおりに修正すれば三角や四角に近い形が渦巻いていくようなグラフィックが表示され、それなりに美しい。

ほかにもてきとうに改造してみると、おもしろいことが起きるかもしれない。

■パレットでアニメーションも

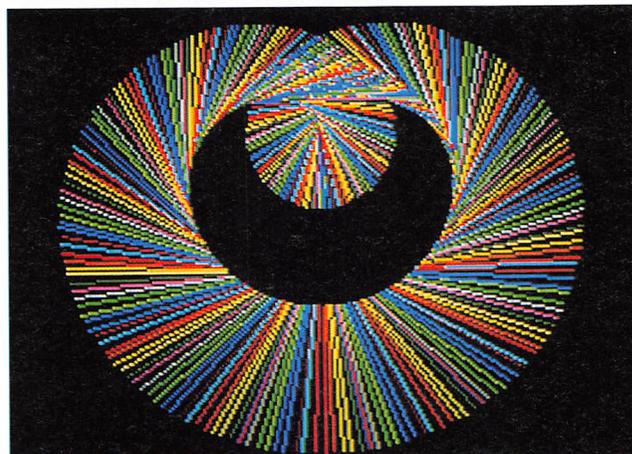
1つのプログラムを改造ばかりしていてもあきてしまうので、もう1個作ってみた。こんどは、「おなじ長さの線」を「一定の角度ずつ曲げながら」「始点を回転させつつ」かいてみよう。つまり、右ページの図4のように動

●パレット設定の書式

COLOR=(c,n,m,l)

色を変えたいカラーコード(MSX2以降では正式にはパレットコードという)を入れる。もとの色がどのような色かはとりあえず関係ない。ところで、パレット機能はSCREEN 0~7のどのモードでも使えるが、SCREEN 8だけは使えない。

n~lの順に、R(赤)、G(緑)、B(青)の色のもろさ(輝度)を0~7の数値で指定する。たとえばぜんぶ0にすると黒、ぜんぶ7にすると白。この組み合わせでできる色数は512色あることになる。



◎右のプログラムの実行例の1つ。陽気な学校の校章のように見えないこともないいていくものだ。

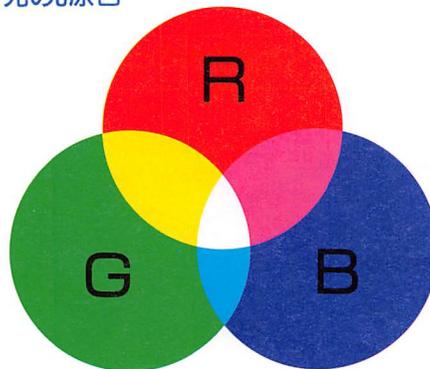
ついでに、新しい色鉛筆のセットを手に入れた幼稚園児になった気持ちで、1本の線をかくたびにCOLOR文で色を変えることにしてみた。すると、たとえば上のような図形になる。

さらについでに、カラーパレットを連続的に変化させてみる。この模様がモコモコ動くようになる。この手法は、『グラフィックアニメーション』というプログラムに刺激されてファンダムで一時期流行したやり方だ。

たとえば、A、B、Cと3つのカラーコードの線がならんでいて、Aが黒、Bが灰色、Cが白だとする。次にAが白、Bが黒、Cが灰色になり、その次にAが灰色、Bが白、Cが黒になり……というふうにして色の対応をずらしていくと動いているように見えるわけだ。ようするに電光掲示板とおなじ原理だ。

以上の要素をまとめたのが右ページのプログラム。パターンをかくのに1、2分かかるがまあいいじゃないか。

■図3 光の3原色



時間のかかるグラフィック遊び

パターンアニメーションのプログラム

```

10 SCREEN 1:COLOR 15,0,0:KEYOFF
20 INPUT"なんかいてん";K
30 INPUT"なんぼん";B
40 INPUT"ながさ";L
50 SCREEN 5:G=6.28*K
60 FOR I=0 TO G STEP G/B
70 X=SIN(I)*L:Y=COS(I)*L
80 SX=128+SIN(I/K)*50:SY=96+COS(I/K)*50
90 C=(C-1)MOD13+2:COLOR C
100 LINE (SX,SY)-STEP(X,Y)
110 NEXT:FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT
120 FOR I=1 TO 7 STEP 3
130 C=(C-1)MOD13+2
140 COLOR=(C,I,I,7)
150 NEXT:IF STICK(0)=1 THEN 10
160 GOTO 120
    
```

【プログラムの使い方】「なんかいてん?」では、始点が1周するまでに線が何回転するかを指定。「なんぼん?」では、かきおわるまでに何本の線のかきかきかを指定。「ながさ?」では、かいていく線分の長さをドット数で指定。パターンをかきおわったらスペースキーを押すとアニメーション開始。あきたらカーソルキーの上を押すとまたはじめにもどる。

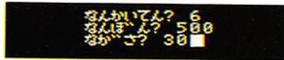
【プログラム解説】●このプログラムでは正N角形のプログラムとちがって、誤差や画面の歪みがきほど気にならないのでそのへんの調節はすべてははずした。

●行50のGは、行60からはじまるループの最終値。Kは線分の回転数だが、そのまえの6.28はじつは 2π (360度)のきとうな近似値。つまり、1周ぶんの角度だ。●行60で「STEP G/B」としているのは、ループがはじまっておわるまでB本の線分をかきかため。このままだとじつはB+1本の線分をかきかことになるのだが、数えてみるとB本しか表示されない。じつは最初にかかれる線だけ黒なので見えないのだ。最初の線はかわいそうだが、こうしたほうがプログラムはシンプルになる。●行70は線分をかきかための増分X、Yを計算。線分の長さとして線分X、Yを計算。●行80では線分の始点の座標SX、SYを計算。三角関数の引数が「I/K」となっているのは、始点には1周しかさせたくないため。Iが最終的にGに達したとき、I/Kは6.28(360度)になっている。また、SX、SYに加えられている定数128と96は、始点がえがく円の中心座標。●行90はパレットコードを2~14の順に次々に変えながら行100でかく線分の色を設定する。●行120~150ではパレットコードを青系の3段階の色でずらしながら設定していく。ここがアニメーションの処理になる。

●また別のバリエーション追加用

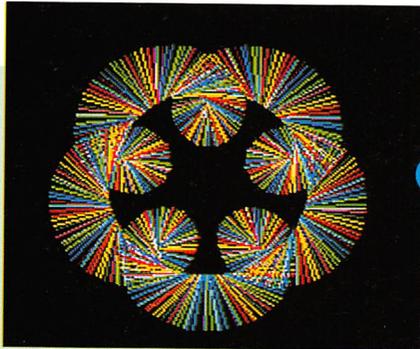
```

70 X=L*3/5:Y=L*4/5
80 SX=20+200*I/G:SY=120+SIN(I)*L-40*I/G
    
```

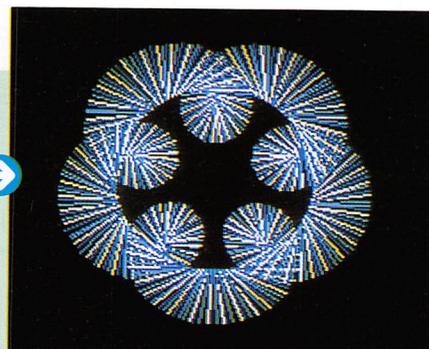


●まず3つの数値を設定

上の追加用リストを上プログラムの行70、80と置き換えると、右下方向に固定された線分が波打つようなパターンをえがく(下段の写真)。したがって、「なんかいてん?」のときにする設定は回転ではなく、何回波打つかの指定に変わる。

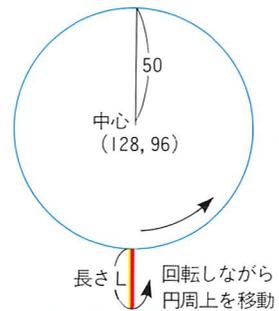


●6回転、500本、長さ30と指定してえがいたパターン

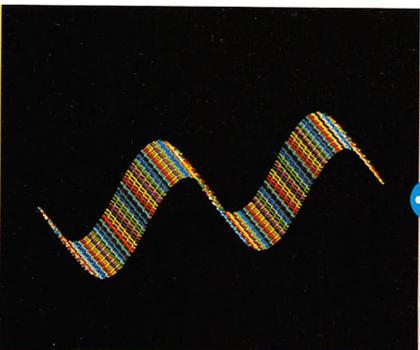
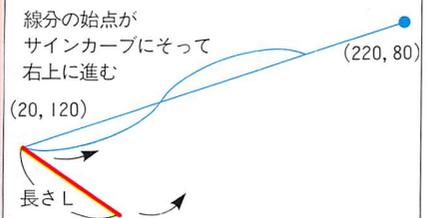


●スペースキーを押すとモノトーンになって動きはじめる

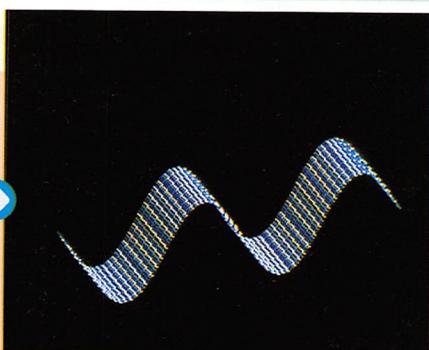
■図4 ラインの動き1



■図5 ラインの動き2



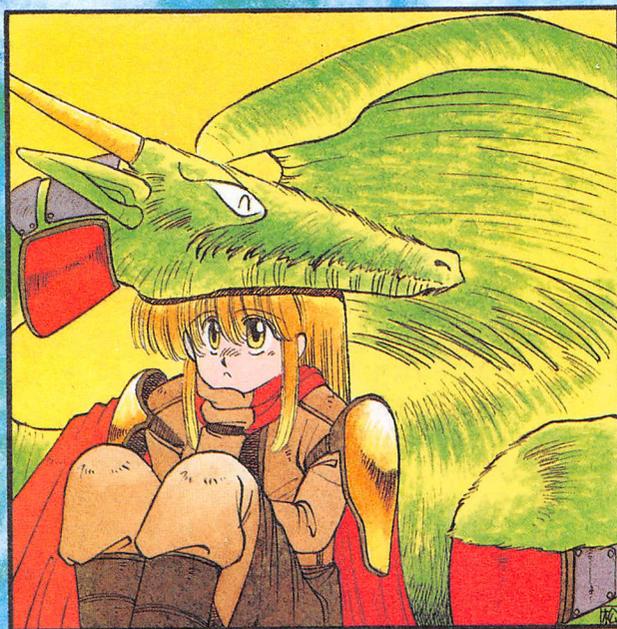
●別のバリエーション。2回転200本、長さ30で設定



●これも動く。線をかいているときの動きは右の図5参照

記憶のラビリンス

RPGの面白さって何ですか?



1990年のRPGの行方を占う

「今年はシミュレーションだ」という声が1990年もさやかに聞かれるのかもしれないが、やはりここは「今年もRPGだ」とはっきりいっておこう。もちろん個人的にはシミュレーションは好きなほうで、つまらんRPGより「売れるはずだ」「売れてほしい」と思うものもないわけではない。だが、結局RPGのほうが人気がある。これはどうしようもない事実なのだ。

そのRPGも製作者側では切磋琢磨したりしているいろいろ考えていることは確か。理想は高いのである。いわく「経験値をなくしたい」「人殺しゲームじゃないものを」「人生をそのままゲームに！」などなど。だが、それがどこまで実を結んでいるかと考えると答えは否定的にならざるを得ない。だが、だから面白くないか、というところでもない。いったい何がしたいのか、と怒られそうなのでとりあえず所信を表明しておく。RPGが好きだけ。その分、注文も多くなる、ということ。

基本的にRPGは面白いのだ。

ある目的があって、パーティがいて、武器があって、モンスターがいて、戦闘があって、だんだん強くなる、これだけのことでどうしてこんなに面白いのだろう、と思うほど面白い。極論をいうとRPGの楽しさはあの延々と続く単調な戦闘に尽きる。最初はまったく歯が立たなかったのが、レベルが上がるにしたがって互角に戦えるようになり、さらに一刀のもとに殺せるようになる。ここが快感。それだけじゃない、っていうのはわかっている。あたりまえだ。そのためのシナリオなのだから。

だが、元をたどるとその殺戮の楽しさを味わわせるための、つまりゲームに入りこんでもらうためのシナリオという考え方があったのではなからうか。もちろん、そこまで割り切ってソフトを作っていたわけでもないが、そういわれても文句はいえなかったはず。「ま、ありがちな設定なんだけど」というわけだ。それが、かなり設定に凝るようになってきたのが、RPGの第2段階という気がする。マニユ

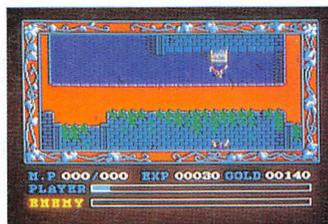
アルに長々しくプレストーリーが書き付けられていた。

だが、それもゲームを始めてしまえば同じことで、あの長々しい設定は単に気分を盛り上げるためだけだったのに気づいたりするわけである。それでもシナリオに凝りました、といえた時代があった。

そうかと思うと、やたらやること多いのがシナリオの内容が豊かだと錯覚されていたこともあった。こっちのものをあっちへ運んで、それをまたそっちに移して、挙げ句の果てはそれを魔王に奪われて、とかね。いまだにそんなことをやっている人達は論外として、過去のそういった作品をけなしているわけではない。ただどうやったら面白いストーリーをゲームに組み

こむかがわからなかったただけなのだ。というよりも、これは現在も試行錯誤を繰り返しているいわばRPGをはじめとしたゲーム全体の究極の答えなのだ。そのへんをあまり突き詰め過ぎると「ゲームとは何か?」といった、それこそ迷宮(ラビリンス)に入りこんでしまう。

とりあえず面白いシナリオとは? を定義するとすればゲームをプレイしながら、胸躍るストーリーが進行していくことだろう。もちろん、そのストーリーは面白くなくてはならない。ま、ストーリーが面白いかどうかは個人個人で違ってくるが、要はそのストーリーの出来と、その見せ方、つまり映画でいうと脚本を面白く見せる「演出」が注目されるべきと思うのだ。



AVGとの接点を極めた「イリスII」



時流に乗ってあたりをとった「サーク」

エメドラ・ブライ・ドラスレⅦってか?!

1989年の年末にも多くの作品が売り出される(なんだか)12月8日売りの1月号というのはいつもこのへんの文章がごちなくなる。過去形で書くべきか、発売日にはまだ出ていないソフトも多いので未来形で書くべきか。月刊誌の編集における究極の問題点だ。他機種版しか出ないものもあるが『ブライ』『ドラゴンスレイヤーⅥ』『エメラルド・ドラゴン』『夢幻の心臓Ⅲ』あたりが目玉といえそう。それぞれ88版が12月10日までにそろそろはすで、どれがあたりをとるか興味津々といったところだが、それぞれシナリオを重視して作られている作品のようで、しかもゲームの仕様、構成という見せ方はそれぞれかなり違っている。

『ブライ』は『ラスト・ハルマゲドン』の飯島氏が作ったRPG3作目。氏によるとRPGというよりも、キャラクタに感情移入はあまりできないので映画を見ているような感じかもしれない、とのこと。ディスク9枚組の大作だ。

『ドラゴンスレイヤーⅥ』は御得意のアクションRPGを捨てて『ドラクエ』タイプのRPGに挑戦した日本ファルコムのはやり大作。

『夢幻の心臓Ⅲ』はシリーズ2作の設定部分を受け継ぎながら最近のアレンジで注目作だ。

このうちテストプレイすることができたのは『エメラルド・ドラゴン』だが、これがいろいろと面白いことをやっているのでもちよいと紹介したい。ゲーム画面などは『サバッシュ』に似ているところがあるのは同じデザイナーが参加していることもあり、いたしかたないが、中身はかなり革新的である。

まず、5人いるパーティのうち、主人公キャラのアトルシャンと常連のタムリン以外に十数人用意されていて、これがいれかわり立ち変わり、パーティに加わったり、離れていったりす

る。それぞれが主人公といっしょに戦う必然性という宿命を背負っている。なぜ、こういうスタイルをとったかを推測すると、RPGで主人公に感情を表現させようとすると無理が生じる。主人公が何かを感じた、というメッセージが出てもプレイヤーに「へー、そんなもんかねー」と思われてしまえばおしまいなのだ。これはこの連載の第1回で『イースⅡ』を扱ったときに書いたことだが、ゲームを終わって印象に残るキャラはアドルではなくリリアだった、という事実。主人公に感情移入するには脇役が物語を語ってくれなくてはならない、ということではなからうか。

映画でも主人公自体が暴れまくるタイプも多いが、『プラトーン』のように、戦争という一つの状況の中で主人公を取り囲むさまざまなタイプの兵士を観察するのが主人公の役目、といったものもある。『スタンド・バイ・ミー』だってそれに近いものがある。主人公が、つまりプレイヤーはそこにある状況と、周りのキャラの言動に応じて何かを感じる。そこにはナレーションは必要ないのだ。

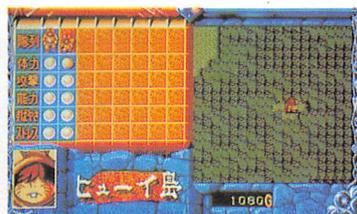
ゲームの中盤あたりまでをプレイしたところではファルナという女性キャラがいろんなイベントにも関連していて、要するにドラマが多くてしかも同行のハスラムに恋心を抱いてもいるようでとびきりかわいい。ヒール系の魔法を使いながらモーニングスターをふりまわす戦いぶりも気に入った。男勝りなのにこまやかな感情の揺れが見えたりしてね。

こういった新しい試みがあるからソフトが新しくなっていくのだと思う。過去のいい部分を残したり発展させたりするのも意味のあることだと思う。だが、それをきれいなグラフィックやスピード感だけで現代風を装うのだけはやめてほしいと思うの

ブライ



◎とにかく映画を見るような感覚で楽しんで! という作品



エメラルド・ドラゴン



◎複数の味方キャラの重層的なシナリオが展開するところがミン



ドラスレⅦ



◎こったゲームシステムを作ってきた木屋氏が放ったオーソドックスな本格RPG



だ。1990年のRPGはこうなる、などという週刊誌ネタ風なタイトルにそぐわない内容になってしまったが、そんなものは個人がどうこういうものでもないだろう。逆に今年のトレンドは、とかそんなことがいえてしまって、なおかつ当たってしまうようでは面白くない。パソコンなどと比べるとわりと小規模なところが多い。だから、つまらない企業の生き残り戦術的

発想よりもパイオニアの発想が強い業界だと思う。その分大規模なプロジェクトが生まれにくい、というデメリットもはないが、冒険ができる、という意味では最大に有利ではあると思う。熱心なファンの支持の上にあぐらをかくのは早すぎる業界。1990年も百家争鳴、百花繚乱のソフト界であらんことを願いつつ、除夜の鐘でも聞くことにしたい。ついでに、明けましておめでとうっ!



話題のRPG3本の開発状況をまとめてチェック!

'89年末話題のRPG

ブライ上巻 / ロードス島戦記 / ファイナルファンタジー

総力をあげてただいま開発中

1989年の年末は、なぜかRPGがいつになく多く登場する。「ブライ」、「ロードス島戦記」、

「ファイナルファンタジー」、「ローンワース」、「サーク」など、人気の高いゲームがめじろおしの

状態だ。しかし、年末というのはどこもいそがしいもので、なかなかゲーム開発もスムーズに進まない。何本かは、今月号でも特集しているけど、まだ特集するまで開発が進んでいないも

のもいくつかある。そこで、ゲーム自体はまだ遊べないけど、いくつか新しい画面ができたという微妙な開発状況の日本のソフトをピックアップして最新情報を報告しよう。

豪華な顔合わせで、なにかと話題!!

ブライ上巻

オープニングデモが動きだした

先月号でも、PC98版でしかゲーム画面を紹介できなかった「ブライ」。今月号も、残念ながらMSX2版のゲーム画面は見られない。といっても開発が進んでいないわけではない。ゲーム画面がみられるようになるまでにはもうすこしかかるけど、MSX2版のオープニングデモが動きはじめたのだ。

これまでの記事で紹介してきたグラフィックは、みな静止画面のみだったのに対して、いまではアニメーション処理も加わって、八玉の勇士たちが画面上を動きまわっているのだ。この記事を書いているときまでに、

ハヤテをのぞいた八玉の勇士たちのオープニングデモのアニメーションが完成していた。ハヤテの部分もすぐできるということだったので、完全なオープニングデモももうじき姿を現すのでは? MSXには、なかなか速い動きのアニメーション処理も、リバーヒルソフトの技術力の高さをうかがわせるべき。八玉の勇士たちのグラフィックを載せておくので、じっくりと見てほしい。



「貴様! この魔物が、ビド一軍の兵士と知っているのか。反逆罪だ。反逆罪で、死刑だ。このオカマ野郎!!」



「深淵、在るの後ろに二軍の兵士が立ったかと思うと、それは見る見るうちに二軍の魔物化した。」

■リバーヒルソフト
■☎092-771-0328
■12月下旬発売予定

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円



ゴンザとマイマイ



リリアンは幼なじみの彼をさがしている



リリアンにせまるおじさん。頭に針を刺される



このおじさんも幼なじみについて知らない



ロマルは、自分の命に気づかずに……



ゴンザとマイマイのもとに玉がくる



ロー・タム一家の旅たち



やさしいサークはどんな動物とも仲良し



術を使って宙に浮くアレック・ヘストン

8ビット機版、唯一の移植で話題!!

ロードス島戦記

登場キャラのグラフィック完成

じつは、夏以来ずっとのびのびになってきた『ロードス島戦記』。PC98版とPC88VA版の16ビット機用にしか発売されていないためか、MSX2版への期待は大きく、年末予定のRPGのなかでも人気が高い。

このロードス島は、これまでの記事でもあまり多くの画面は見られなかったが、登場キャラの絵と、多少新しい画面ができてきた。オープニングのデモ画面やマップのみ画面など、それ

ぞれバラバラに出てきてもうしわけないけど、主人公格の6人を紹介しておこう。小説を読んだキミには、MSXの画面で、各キャラがどう再現されているか、なかなか興味深いはず。

ハミングバードソフトでは、うまくいけば11月中にはなんとかゲームが動きはじめるだろうといった。順調に進んで、ゲームが動きはじめれば、12月中に発売することも可能だろうということだ。楽しみだね。



④ゲーム画面もいくつかできあがって、戦闘シーンと村のシーンだ。完成が楽しみ

■ハミングバードソフト

■☎06-315-8255

■発売日未定

媒体	MSX2/2+
対応機種	128K
VRAM	ディスク
セーブ機能	9,800円
価格	

パーン



パーティのリーダー役。正義感のたまりで、考えるより行動するほうが先。剣の使い手で、修行中の傭兵(ようへい)。

エト



思慮深く、冷静でもの静かだが意志が強い。パーンとは幼なじみである。至高神ファリスに仕える人間のプリースト。

デイドリット



絶滅しようとしているエルフ族の女性だ。ふだんはおとなしいが、戦闘になると力は絶大。160歳のシャーマン。

ギム



島の北に住むドワーフ族出身。ことば少なく、忍耐強い性格の持ち主。大酒のみを大食漢で力持ちのウォリアー。

スレイン・スターシーカー



かつて気ままなのみんま者しかし、情報や知識を得ることに情熱をはいたつてとん欲である。クラスは人間のソーサラー。

ウッド・チャック



臆病でありながらラウライがやたら高い。若くは仕事に失敗し、20年を牢獄で過ごす。人間のスカウト。

ファミコンゲームからの移植で話題!!

ファイナルファンタジー

戦闘シーンをちょっとのぞき見

この12月に一気に2本、『サーク』と、この『ファイナルファンタジー』(以降FF)を発売しようというマイクロキャビン。FFはファミコンゲームの移植版なのだが、これまでなかなか開発が思うように進まなかった。ファミコン版では、FFの第3弾も出ようというのに、なんとも待ちどおしい話だ。マイクロキ

ャビンの話では、この先、FFはシリーズで出ていく予定というだけに……。

ところで、FFの開発状況。先月の特集のときから、マップ上を移動できるサンプルはあったけど、ゲームとして遊べるものはなかった。今月も、ゲームが遊べるものがきたわけじゃないけど、戦闘シーンや町を歩く人々が加わった。



④ここは、ある町の中。おっ、町の人々がいそがしそうに歩いている。活気があっていいね



④町の人々はいつでもせわしなく歩いている。会話をしようと思えるのもひと苦労

■マイクロキャビン

■☎0593-51-6482

■12月下旬発売予定

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

戦闘シーンといっても、まだ、敵ができて、いちおう戦闘のコマンドを選択できるというしもので、ゲームとして遊ぶにはもうすこし時間がかかりそう。でも、ダメージを受けて、表示される勇者のグラフィックがかわっていくシーンなどは入っていた。敵もマップ中の適材適所に現れ、ここにきてなかなか開発状況は



④戦闘シーンが見られるようになった

いいのかもしれない。また、人々が縦横無尽に歩きまわるようになったし、FFの先行きはやや明るい?



④戦闘シーンでは、ダメージを受けるとパーティのキャラクタが倒れてしまう。あっ、勇者がダメージを。しゃがんでしまった。あっ、ついに倒れた!



アークスII

ウルフチーム
☎03-5273-4795
12月発売予定

媒体	CD × 4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

前作をよりグレードアップして『アークスII』の登場だ。今度はピクト・ピヨントが冒険の旅に出る。

前作から10年。大きく成長したピクト・ピヨントが主人公に!!

前作『アークス』は、レベルや経験値がないなど、AVGの色が濃いRPGで話題になったが、そのシステムを受け継ぎパワーアップした続編が今回紹介する『アークスII』だ。

前作『アークス』から10年。主人公はジェダ・チャフから、たくましく成長したピクト・ピヨントに変わった。ピクトは行方不明の父親を探す旅に出るのが運命の剣「ルーン・ブレード」を手にしてしまう。彼を中心にまわりの人々を巻きこみながら物語は進んでいくのだ。当然、前作のキャラも登場してピクトを応援してくれる。10年という歳月がキャラをどう変わらせているのかを見るのも、おもしろいだろう。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

『アークス』『ミッド・ガルト』などで、もうおなじみのセイクリッド・ファンタジー・シリーズ(以下S・F・S)。もちろん『アークスII』も例外ではない。S・F・Sにかかせないのが、時の番人である金竜リヴ・ヴェーダ。そして神の意志を持つ剣「ルーン・ブレード」だ。「ルーン・ブレード」は、「光輝の剣ピュア・ブライト」、「漆黒の剣ブラッディ・ローズ」、「紺青の剣ペイル・フェイス」の3本あるが、この剣を手にした者は、本人の意志とは関係なく、神の意志を受け継ぐことになってしまう。ピクトは「紺青の剣ペイル・フェイス」を手にしてしまう。このことによってピクトがどのような運命をたどってゆくだろうか。



①神の意志を持つ「ルーン・ブレード」ピクトはこの剣を手にする



②前作から10年の月日が流れている。今回の主役はピクトだ。ずいぶん男っぽくなったもんだ



③これは前作のピクト。こんなに小さい子供なので戦闘中はただのお荷物だった



④金竜リヴ・ヴェーダ。これは『ミッド・ガルト』に登場したときのもの

移動も戦闘もすべて一新。大きくかわったゲームシステム!!

ジャンルこそRPGだけど、前作『アークス』とはゲームシステムがひとあじちがっている。まず、前作のAVG形式の画面構成に対して、今回はマップ画面が表示され、そのうえを移動するオーソドックスなタイプ。ほかにも新方式の戦闘システムを採用。ビュー・ポイント・アタックと呼ばれる戦闘方式で、各キャラがそれぞれの攻撃目標を設定できるうえ、攻撃するポイントまで決めて戦う画期的な方式だ。これによって、モンスターの武器などを先に壊したり、弱点を集中攻撃したりと、状況に合わせた攻撃ができるようになった。また、ノン・エキスペリエンス・システムは前作同様

に健在で経験値はない。敵を倒して自分の体が成長するのではなく、同じ敵と何度も戦うことによって戦いに慣れていくというしくみになっている。このへんに「体の成長ではなく心の成長を」というウルフチームのこだわりがあらわれている。

そして今回の大きな特徴であるネーム・フィードバック・システム。これは「通り名」と呼ば

れるもので、ピクトのとった行動が噂になって人々の間に広まっていくのだ。いつも敵から逃げていると「弱虫ピクト」と呼ばれたり、ドラゴンを倒せば「ドラゴンスレイヤー」と称されたりするのだ。ナンパばかりしていると「女たらしのピクト」などと呼ばれ、仲間から愛想をつかさ、パーティからはずされてしまうこともあるぞ。



①移動はすべてフィールドマップで。パーティーは最高3人まで組めるのだ



②ここは前作にも登場したエルフの村。ここでは、前作の仲間のディアナに会えるぞ



③これが新戦闘システムのビュー・ポイント・アタック。各キャラが細かい部分部分を狙って攻撃することができるのだ



④フィールドマップ上をうろろしている人と会話をする。ピクトの行動によって、話の内容も変わってくるぞ

ウルフチームお得意のビジュアルシーンとアニメーション!!

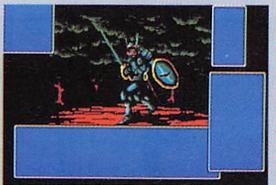
ゲームシステムの写真はPC88版で、じつはまだMSX2版の画面はあまり見られないという開発状況だ。でも、まるっきり画面がないわけではないので、MSX2版で見られる画面をここに紹介しよう。おもに、デモなどのビジュアルシーンだけ、グラフィックの美しさだけでも十分楽しそうなゲームだとわかるはず。開発中の戦闘シーンも載せておくので、これだけでも目に焼きつけておこう。

最近のアドベンチャーやRPGのグラフィックは、かなりレベルが高くなり、簡単な目パチやロパクは当たり前になってき

ている。グラフィックはけっこう定評があるウルフチームは、今回、プロのアニメーターを起用してグラフィックの美しさのみならず、動きに関しても力を入れているのがよくわかる。MSXのハードの限界からどうしても絵の枚数が少なくなり、ぎこちない動きになってしまうのだが、ポイントがしっかりと押さえられている絵と、オリジナルDOSのおかげで、なかなかスムーズなアニメーションとともにグラフィックを楽しむことができる。おもな会話や事件は、このビジュアルシーンでくりひろげられるのだ。



④これが、MSX版の戦闘シーンだ。フィールドマップ上の敵に触ると戦闘になるのだ。敵の弱点や、武器などを狙って攻撃するなど、敵や状況に合わせた戦闘ができる



①サラ・メティン。盗賊の家に生まれたせいかわかりが激しい

②エルフの村で仲間になるスー・ニー。しっかり見えないとすぐにごごかへ

③アルカサスの王女アリサ姫。こんなにキレイになっているとは

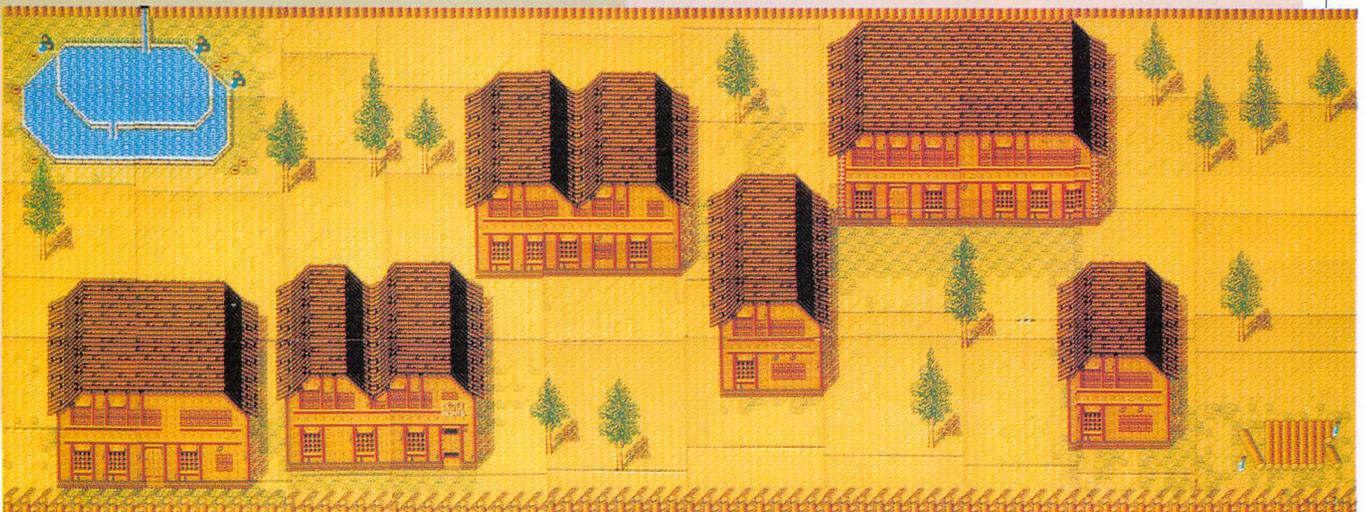
④ワールフとの戦闘だ。こいつは足が弱点

⑤こんな敵がいろいろいるのだ。確実に倒すのだ

⑥これが、噂のアニメーション。やっぱりきれいですねえ

ナウルールの村のマップ公開

ゲームはこのナウルールの村から始まる。この村の人はほとんどが木こりで、のんびりとした雰囲気だ。ここではホビットのチノップと一緒に旅をしたいといってくる(マップはPC88版)。





FAN-NEWS

プレイボールⅢ

ソニー

☎03-448-3311

12月上旬発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VDRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

バックネットとセンターから見た画面でプレイが楽しめるツーウェイプレイシステムを採用。ホームラン競争やペナントレース、なんでも楽しめるゾ!

キレイな球場とノリのいいサウンドが特徴だ!

この『プレイボールⅢ』はじつはMファン'88年11月号のカミングスーンで『プレイボールⅡ』として紹介されていたのだ。あれからどれくらいたったのだろう、いま『プレイボールⅡ』の生まれ変わりとして『プレイボールⅢ』がついに発売されるわけだ。

ゲームは、最近の流行にあわせて、オープン戦、ペナントレース、ホームラン競争、自分のチームを作るエディットモードの4つのモードがある。

オープン戦ではコンピュータを相手に試合する1人プレイ、2人で試合する2人プレイ、コンピュータ同士の試合を観戦するWATCHの3つの遊び方がある。

ペナントレースではコンピュータ相手に戦いぬいていく1人プレイと、自分のチーム

または応援するチームの操作をコンピュータに任せて観戦するWATCHの2つの遊び方がある。試合終了後のプロ野球ニュースを見ると、ペナントレースのセーブができる。このとき、ペナントレースごとに名前をつけディスクにセーブするので、いくつもの違うペナントレースを並行して遊ぶことができる。

ホームラン競争ではコンピュータがボールを投げてくれるので、バッターとして遊ぶだけ。

チームはプロ野球の12球団をパロった12チームと、球界のスーパースターが集まった「往年レ

トロズ」なんてチームもある。

プレイする球場は下にあるとおり、市民球場、ドーム球場、プロ球場とレトロズだけがプレイできるレトロ球場がある。

球場を選ぶときにはスタジアムデータ画面が左右にスクロールしたり、データにはホームからセンターまでの距離、両翼の距離、バッテリー間や内野、外野にあたる照明の明るさ、収容人員、芝の質など書いてあり細かく見せてくれる。細かいのはそれだけでなく、デイゲームにするかナイトにするか、指名打者制をもちいるか、先攻後攻

はと、あるがゲーム上どちらにしても変化はそんなに感じられない。しかしビックリしたのが、バックネット側から見た試合とセンター側から見た試合を選べることだ。センター側から見る画面では、ゲームが立体的に見える、バッターにとってはボールが小さくなっていくので打つのが難しくなった感じがする。

ゲームをひととおり遊んでみて思ったことは、FM音源のBGMがとても気に入ったこと。いつでも画面にピッタリあったノリのいい曲を聞かせてくれるのだ。とくにレトロ球場は最高ノ



打つにはこっちのほうが打ちやすい



こっちもおもしろそう



スクロール画面のなかを汗を流しながらプレイする

その名のとおりプレイボール/ボールを投げて打って、あっちこっち飛んでいく。守備でプレイが可能なのは、頭から汗をか

いている選手だけでそのほかの野手はコンピュータが勝手に動かすのだ。汗をかく場合はその選手の守備範囲に打球が飛んで

きたときだけ。打球が汗かき選手の守備範囲を出たときは一度キーを離せばそのとき打球にいちばん近い選手が動かせる。

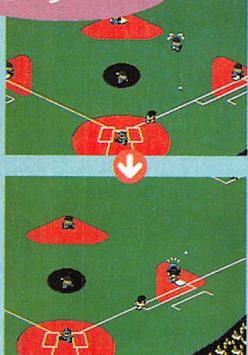
またバックネットから見た画面とセンターから見た画面ではピッチングとバッティングの操作法がちょっと変わる。

ライトフライ



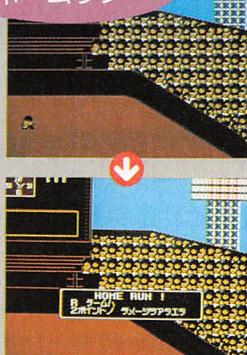
さあ、ボールがライトに大きな弧を描いて飛んでいく。しかし打球に勢いはなくフェンス前でキャッチ。

エラー



ゴロをセカンドが捕りにいったが捕れず、なんとファーストもトンネル。お粗末なコンピュータの守備

ホームラン



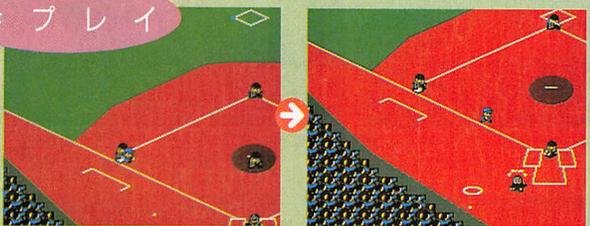
さあ今度はボールが右中間に飛んだぞ。スタンド最前列に飛びこんだ。けど、メッセージがいまいち。

クロスプレイだ



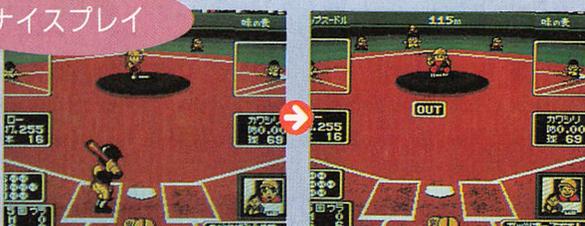
さあ、2アウト満塁のピンチ。打ったショート捕ってバックホーム、ランナーすべりこむ、判定はアウト!

珍プレイ



イエーイ、3塁打。なーんだやっとなんかボールがもどってきたの。あれ、ちょっとボールがあっちのほうに転がっていつてるよ。あれ、ランニングホームランになっちゃたじゃない、どうしようもないヤツ!

ナイスプレイ



珍プレイがあればもちろん、好プレイだってあるんだ。素晴らしいプレイはほくらに感動を与えてくれる。それが野球ゲームであったとしてもだろう。画面にはピンチの場面を踏ん張り、そして見事投げ勝った投手のガッツポーズが見られる。

ホームラン競争やチームエディットもおもしろいぞ!

スタートして最初の画面で「HOME RUN」を選ぶとホームラン競争で遊べる。日頃のうっぶんがたまっている人や試合でな

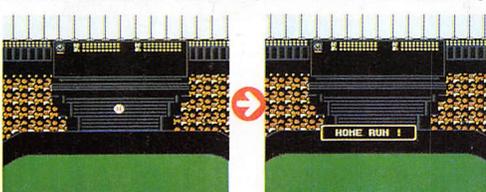
かなかホームランが打てない人、バッティングのコツをつかみたいと思っている人にはピッタリだと思う。

ホームランはどうだっていいから、自分のチームを作りたい人は「MANAGER」を選ぼう。他の野球ゲームと違って、各選

手の設定の仕方がおもしろい。キミのチームができれば、ペナントレースに参加しよう。キミがチームの監督だ。

コンピュータと10球勝負

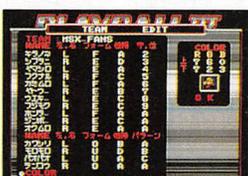
ホームラン競争では自分で好きなチームのバッターを選び、打ちのめしたいピッチャーも選べる。すごいバッターと弱いピッチャーを選んでパコーン、パコーン、打ちまくることができるかも。見送ったボールは数に入らないから絶好球をねらおう。10本中何本ホームランを打てるかな?



①ホームランを数多く打ちたい人へのアドバイス。まずキャッチャーの動きを見てボールのコースを読むこと。あとはタイミングをあわせろ

チームのユニホームの色まで、自由に作れる

エディットでは打者の左右やフォームを決められるだけでなく、短気や強気など選手の性格も設定できるのだ。またチームの帽子とユニホームの色を別々に決められる。



①自分だけのチームの誕生画面。



②Rだけを上下とも最大だと真っ赤になる

③今度はGだけを7にすると緑だ

④Bは何色かわかるよね。そう、青になる

⑤上はRにBを混ぜて

⑥てためめにやったら、こんな色になった

⑦まるで甲子園をめざす高校球児みたいだ



ACT1. A村選挙
※危険ですので、このゲームのマネは絶対しないで下さい。
HIT ANY KEY!!

GAME NEWS

極道陣取りII すいこでん

アウトロー水滸伝

マイクロネット

☎011-561-1370

12月発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

画面の感じも一新されて『極道陣取り』の続編登場。シミュレーション色もぐっと高まって、コミカルながら本格的なシミュレーションが楽しめる。

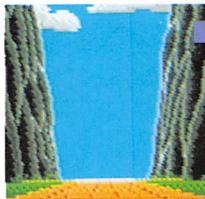
舞台はどいなか。となり村が攻めてきた

『極道陣取りII』というサブタイトルはついていても、この『アウトロー水滸伝』は村どうしの抗争という設定になった。ストーリーも以下のよう。

ここは、とあるどいなかのA村。ある日、村役場の村長のところに1本の電話がかかってきた。以前から、というよりは祖先の時代からずっと仲の悪かった、となりのB村が、とつぜんA村に攻めてくるというのだ。しかも、B村の連中がA村にたどりつくまで1時間ほど。村長は、あわてて村の人々を広場に集め、いまの状況を伝えた。そ

して、村長はB村と対決するにあたって、ひとつの作戦を企てた。それは、A村のまわりをかこむ入口のようにしている3つの橋を、B村が入ってこれないようにすべて破壊してしまおうという無茶苦茶なものだった。しかし、対決に闘志を燃やす村人たちに冷静な判断をくださる者はなく、人々は手に手にハンマーやフライパンを持ち、みんなその作戦の準備にとりかかっていた。そして、村長の手には「バトルフライパン」と呼ばれる特殊戦闘用のフライパンがにぎられていた……。

①とつぜんB村が攻めてきた。むこうから土けむりが……



②村長のところに電話がかかってきた。村長はあわてて村の人々を集める。土けむりはだんだん近くなる



③村の人々に事態を告げ、橋をこわすという無茶苦茶な作戦にでる



④右に表示されているのが「バトルフライパン」。こいつのおかげで、村長のいる部隊は強い

マップ画面と戦闘画面の2部構成

ゲームはれっきとした(?)シミュレーションゲーム。戦いをくりひろげるマップは全部で4シーン。まずは、A村のまわりのシーン1、つづいてほら穴状のシーン2、B村のまわりのシーン3、B村の奥にひそむ謎の

ビルのシーン4という構成になっている。

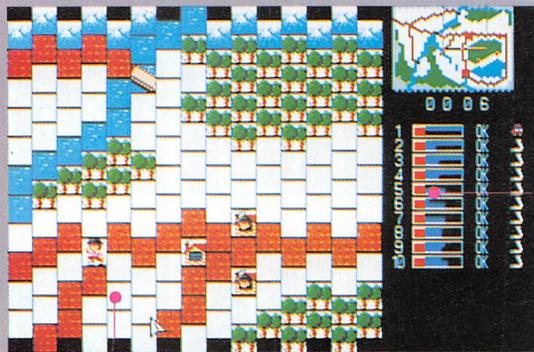
ゲーム内容も、基本的にHEX形式のマップ画面とかわいいキャラが登場する戦闘画面の2部構成。戦略をたてて、全部で10ある自軍の部隊をあやつり、シーン1では、マップ上の3つ

の橋を破壊するのだ。この目的は、シーンごとにかわってくるので、かならず橋を破壊することが目的とはかぎらない。目的をよく理解して戦略をたてなければクリアは難しいぞ。しかも、このゲームはリアルタイムに敵が行動するので、考えている間に状況はどんどんかわっていくのだ。すばやい判断が要求されるシビアなゲームなのだ。



①マップ画面での行動は画面上に開くウインドウのコマンドを選択することで

■ マップ画面

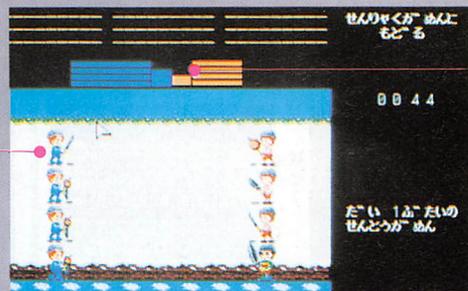


ここがマップ部分。このHEXのマスを移動して敵は戦う。ピンクの人間の絵が自軍の部隊。家の上に入ると休憩していることになる。

部隊の情報を表示。メーターの上が武装度で下が体力を。車やタバコのマークは部隊の行動をあらわす。

■ 戦闘画面

戦闘中のようすを表示。ピンクが自軍。手にフライパンやハンマーを持っている。キャラはほとんどかわい。



戦闘中の部隊の体力を表示。この画面では自軍のほうが弱そう



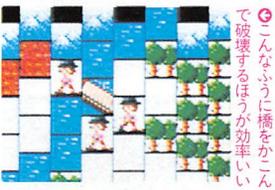
②戦闘中のようす。ハンマーで一撃



シーン1は3つの橋をこわすのが目的

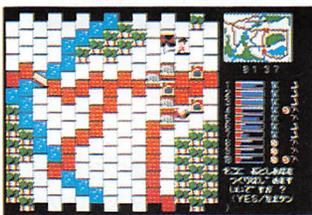
シーン1をプレイしてみて、攻略法ではないけど、参考になりそうな戦略を書いておこう。

●橋の破壊工作ははやめから／シーン1の目的である3つの橋はなかなか頑丈で、1つこわすのに莫大な時間がかかる。橋の破壊をする特殊工作部隊は3部隊いるけど、それらを分散させずに、1つの橋に集中させて順番に橋を破壊しよう。橋は、破壊工作中でも渡れるので、敵が上を通過して攻めこむことも可能だ。まず、敵の侵入口を減らすのが妥当な作戦だ。



●家を守ることも忘れずに／

シーン1では、自軍の家を10戸全部破壊されるとゲームオーバー。この家を守ることも大事だ。ただし、自軍の部隊は10部隊しかないで、あまり守りにまわしている余裕はない。そこで、家のまわりにトラップ(ワナ)をしかけて敵に足止めをくわせよう。トラップにはまると敵はしばらく動けないので、その間に部隊をもどらせるのだ。



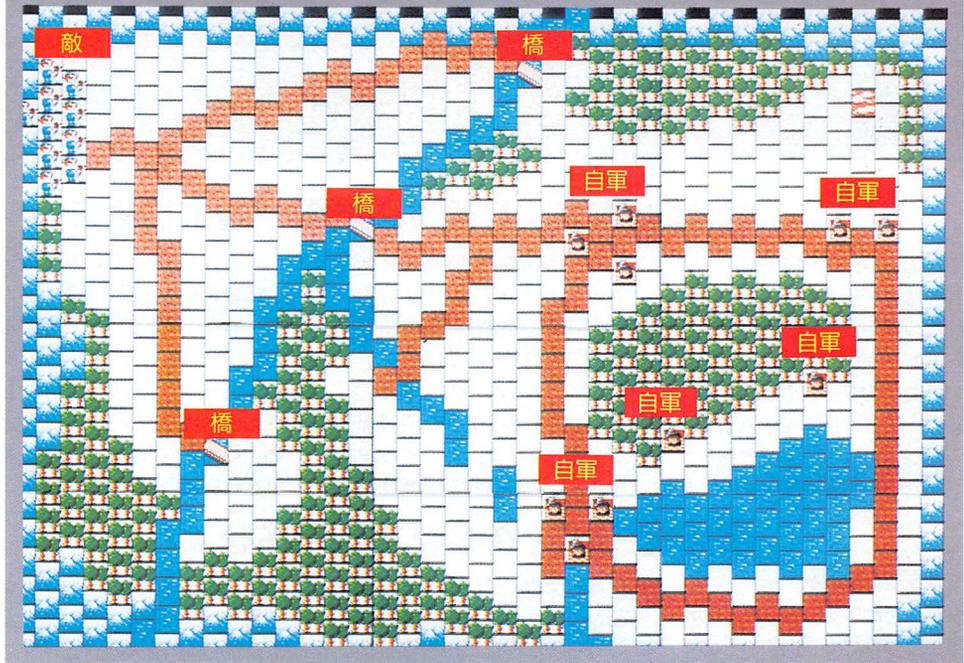
●家を守るため、まわりにトラップをしかけた。これで近づけない



●とっと思っていたら急激に攻められた。でも、トラップのおかげでなかなか好戦

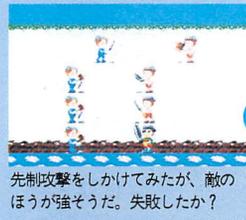
シーン1マップ

これがシーン1の全体マップ。中央上から左下へ流れる川にかかった橋を破壊するのが、このシーンの目的。敵は左上から攻めてくる。



作戦1 先制攻撃

敵は画面右のカウンターが100にならないと動かないようになってるので、そのままに自軍の態勢を整え、戦闘用に部隊1~4をはやめに攻めこませていくようにするのだ。部隊1には、なんといっても「バトルフライパン」を持つ村長がいる。これは強力!



先制攻撃をしかけてみたが、敵のほうが強そう。失敗したか?

さすが村長(緑のキャラ)のいる第1部隊。善戦している。



バトルフライパン強し。敵の残りは1人。はさみうちだ。こうしてわが部隊は勝利した。

作戦2 ワナをしかける

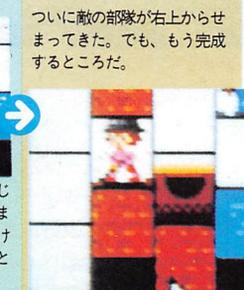
部隊5~7をトラップをしかける班にして、この3部隊に、家のまわりや橋のむこうに敵の足止め用のトラップをしかかせればかなり助かる。わりと進行がはやいゲームなので、このトラップの効果は意外と大きい。トラップには何種類かあるけど、しかけるのに時間がかかるものもある。



トラップのコマンドを選択すると、しかけられるマス色がかわる。しかける場所を選ぼう。



右下側にしかけよう。じつは敵がすこずつさまっている。はやくしかけなければ、ここには落とし穴を作ることになった。



ついに敵の部隊が右上からさまってきた。でも、もう完成するところだ。

作戦3 破壊工作

シーン1の目的の破壊工作は、部隊8~10の担当だ。この3部隊は橋のまわりにすぐむかわせよう。敵が動きだすまえに破壊工作にとりかかっていることが大事だ。橋の破壊方法は、トラップをしかける要領でOK。



橋の破壊工作はトラップをしかけるのと同じ手順でできる。やっぱり3部隊でかこんで破壊するほうがいい。ただ、自軍の部隊を置く位置を考えないとダメ。

歴史の銀河
Schwarzschild

シュヴァルツシルト

媒体	2D×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
予定価格	9,800円

戦乱のジロ星団にうず巻く野望。キミはサンクリ星団の皇太子となり、狂乱の大銀河を制覇するのだ!! 宇宙が舞台のウォーシミュレーションゲーム。

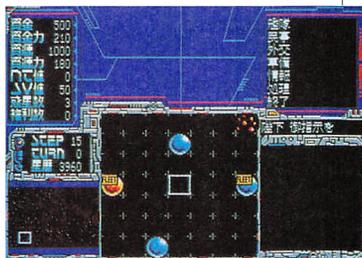
物語は古きより続く辺境の一国より始まる

この「シュヴァルツシルト」は純粋なSF設定をもった、本格的なウォーシミュレーションゲームだ。といっても自由度の高いふつうのタイプのものではなく、シナリオに拘束されるタイプのシミュレーションである。ゲームの中の要所要所に流れと

でもいうべき全宇宙的なイベントをもうけ、まるで歴史の1ページをめくるかのような気分させてくれるのである。

さて、舞台は戦乱の銀河ことシュヴァルツシルトの外縁部のジロ星団の一国、サンクリ星団である。この国はジロ星団創立

のときよりの600年の歴史をもつ由緒正しき王国である。しかし、銀河の狂乱のうずは平和なこの王国にもおよび始める。プレイヤーはこの国の皇太子として国内の反乱を鎮圧し、次々と起こる事件や戦いをのりきらねばならないのだ。



基本のゲーム画面。中央部の上が戦闘シーン、下がマップが表示される画面だ

惑星ウーリーの反乱軍を鎮圧せよ

サンクリ星団は主星パピー、タテオ、サワシ、ウーリーの4星よりなりたっている。そのうちのもともとが海賊たちの星であるウーリーが反乱を起こしたのだ。で、まず始めにこの反乱を鎮圧しなければならない。

さて、初期は艦隊の能力、志気、経験ともに反乱軍のほうが

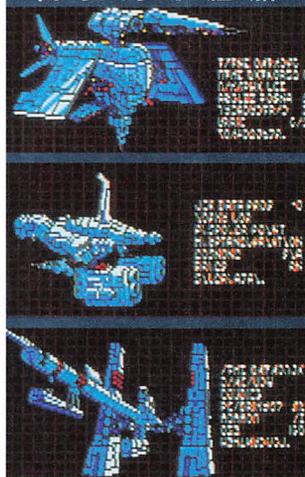
かなり優勢。プレイヤーは相当苦しめられるにちがいない。そこでちょっとヒント。反乱軍は最初に惑星サワシを攻撃してくる。すこしでも占領を遅らせるために、サワシの前に戦線を引いておこう(艦隊の移動スピードは通常2マスだけれど、交戦国の艦隊と隣接した場合はそこ

で止まらなければならないというルールを利用するのだ)。あとは自軍の戦力が整うまで、すこしずつ後退して貴重な時間をかせぐのだ。

こうして反乱軍がもたついている間に戦艦のレベルを上げ、戦艦の数を増し、艦隊を増強する。そして、惑星ウーリーを占領すれば国内統一だ。そうすると反乱軍に援助していた黒幕が明らかにされる。

そう、やはりだ。隣国パティ共和国が糸を引いてたのだった。というわけで、次なる敵がたちふさがるのである。

代表的な艦船



ゲームに登場する戦艦たち。上はA型戦艦、中央がC型戦艦、下がE型戦艦

艦隊戦



宇宙空間を部隊に艦隊戦。迫力満点だ

惑星戦



美しい惑星をめぐる戦いだ

銀河統一への果てしなき戦いがいま始まる

さて、国内の統一がなると隣接国と外交ができるようになる。情報の各国印象で友好度を見てどの国が友好的か調べてみよう。そうするとパティ共和国はすこく低く、聖マリン公国が高いのがわかる。聖マリン公国は父王からの友好国なので、かんたんに不可侵条約や、攻守同盟を結ぶこともできる。同盟はできるならば結んだほうがいいみたいだ。戦闘時に自分の艦隊のほかにも同盟国の艦隊を援軍として呼

ぶことができるからね。

そうやっているうちに、パティ共和国と戦いに入ってしまう。このあたりの戦いは、はっきりいってツライ。でも、耐えるの

友好国・聖マリン公国



マリン公国の元首は女性。うーん美人。やさしい顔は友好国の証だね

だ。そうすればいつしか希望が見えてくる……はずだ。

パティ共和国を倒すとある大規模な変化がおこる。全銀河が揺れる恐ろしい出来事。ここか

敵対国・パティ共和国



潮威あがりの新興国。やっぱり顔を見ると悪い国だとわかってしまう

らこのゲームの深層に突入する。ここまではほんの導入部に過ぎない。揺れる銀河、震える国々。戦乱の日々をキミはどうやってきりぬけていくのか?

斜陽の大国・ホンシャ帝国



かつて23の惑星を支配下に置いた強国。今でもその輝きは失われてはいないが……



私といっしょに聖剣とレナムをさがして!

FAN NEWS

レナム

ヘルツ

☎03-371-3012

12月15日発売予定

媒体	CD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

邪教神の復活を防ぐために、聖剣と魔法種族レナムを捜す少女ティアと3人の仲間たち。AVGのコマンド選択をうまく要素として取り入れたRPG。

AVG形式のRPGが登場!

あの『ハイディフォス』のヘルツが今度はAVG形式のRPG『レナム』を発売することになった。AVG形式のRPGといわれてもあまりピンとこない人のほうが多いと思う。つまり、町やお店のなかで話を聞いたり、物を買ったりというところはAVG、敵と戦闘したりするところはRPGというように2つに大きくわかれているのだ。そし

邪教四神官



●邪教神を復活しようとしている面々。はたして、その真の目的は何だろうか

て、今までのRPGではまわりのようすを詳しく見たりできなかったのだがAVG形式にすることで、可能になった。また、RPG形式の戦闘システムを入れることによりさらにゲームの楽しみを増やしている。このゲームひとつでAVGとRPGが一度に味わえるというまるで2色アイスのノリなのだ。

さて、ゲームはというと冒険をする仲間たちは始めはティアとリークだけなのだが、ある場所でアレスとミーティーが加わり4人で冒険をする。その後、邪教神を蘇らせようとしている邪教四神官と戦うことになるのだ。しかし、彼らはなぜ邪教神を蘇らせようとしているのだろうか。

レナムと聖剣を探すティアと3人の仲間

ティアは、邪教神の復活を妨げる旅の途中でリークやほかの仲間に出会い、いっしょに冒険をする。やはり冒険はチームワークが必要だ。



ティア

近くの街が邪教神の手下に全滅させられた。そのため、邪教神を倒すための準備を始める。



アレス

プロムの穴というところで出会う。彼はじつは忍者なのだ。とても頼りになりそう



リーク

ラ・エールの街の剣術大会の優勝者。いいボディーガードになりそう。意外にやさしいやつ



ミーティー

かわいらしい女の子なのに武道家なのだ。モンスターを倒してしまおうと力強いぞ

大会での出会いがすべてをかえた

ティアは邪教神の復活を防ぐために聖剣と魔法種族レナムを捜す旅をしていた。そして、ラ・エールの街に着いた。街はいつもよりもぎやかだ。何をやっているのだろうと思い、街の人に聞いてみると、きょう剣術大会があるという。そういえば、この街では、毎年剣術大会を行っているのを思い出した。そして、会場で大会の優勝者リークと出会う。この力強いリークならき



●剣術大会の会場。ここでリークと出会う

つといっしょに邪教神からみんなを救う冒険に出てくれると信じて事情を話した。すると突然、準優勝者タイラントが邪教神の復活を妨げるものは殺す、といひ襲いかかってきた。リークはタイラントを倒し、ティアとともに冒険に出る決意をする。はたして、ティアとリークそしてこの後に出会うアレスとミーティーは邪教神の復活を妨げられるのだろうか?



●バブのウェイトレスかわいい顔けどじつは……

これがウワサのバトルシーン!
このゲームのRPG部分だ。いろいろなコマンドの工夫がされてるぞ。



●いよいよ戦闘シーン。ここで戦うのコマンドを選ぶぞ



●突然、敵が現れた。どこから出てきたのだろう。不思議だ



●戦いに勝った。死体が転がったままだ。なんとなく生々しい

こいつらとも戦うぞ!
●なんだか強そう。でもこいつらより強い敵のモンスターがいるかも!?



ウィザードリイ

Wizardry II

ナイト
オブ
ダイヤモンドズ

アスキー
☎03-486-5173
発売中

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

レベル13以上のパーティの住むディスクを持つウィズフリークに告ぐ。リルガミンの町を救うべく、地下に消えてたギルダの杖を取りもどすのだ!

※このソフトは前作『ウィザードリイ』(D=9800円、R=1万2800円)で作成したキャラクターが必要です。

ようこそワイヤフレームの世界へ。また来てしまったんだね

リルガミンの町はギルダの杖という強力なアイテムによって守られていた。ところが、こういういいものをほうっておくと悪いヤツが持って行ってしまふのだ。そういうわけで、ギルダの杖は地下の迷宮に消えてしまった。杖の加護を失ったリルガミンの町は滅亡の日を待つ

ばかりになってしまった。ギルダの杖を取りもどし、リルガミンの町にふたたび平和を……。

ウィズフリークにとって、こういった前置きはそう大きな問題ではない。たんなるオカズだ。フリークが待っているのは、その複雑な迷路であり、強い敵、意外なワナ、そして目の覚めるようなアイテムだからだ。ナイト・オブ・ダイヤモンドズは、この4つの欲求を満たしてくれる

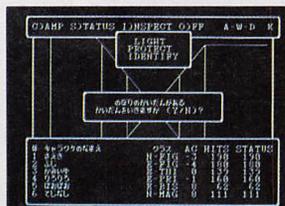
だろう。とくにアイテムはすごい。一撃必殺の剣、TILTOWAITをかけるガントレットなど、あるある。迷路もなかなかのもので、レベル1のマップを完全にするには20回はDUMAPICを使わざるをえないだろう。テレポートが巧みに配置されている。下のマップにはテレポート、暗闇、ピットなどは書きこんでない。楽しもう。

ナイト・オブ・ダイヤモンドズ

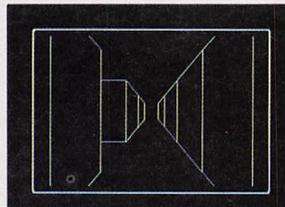
では、問題が出されるところがいくつかある。これにはショックを受けるだろう。正解できるまで先には進めないのだ。まあほとんどの人がすでに答を知ってるだろうけど。

パーティ全員がレベル13以上でなくていいから、MALORがしゃべれるメイジがいたら、こっちにいらっしやい。敵は強い岩がいっぱいあるしで、ほんとにおもしろいから。

A そして冒険ははじまる



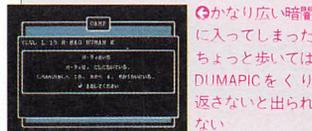
3つの呪文はフリークのしるし。生きて迷路を出らへれませんか?



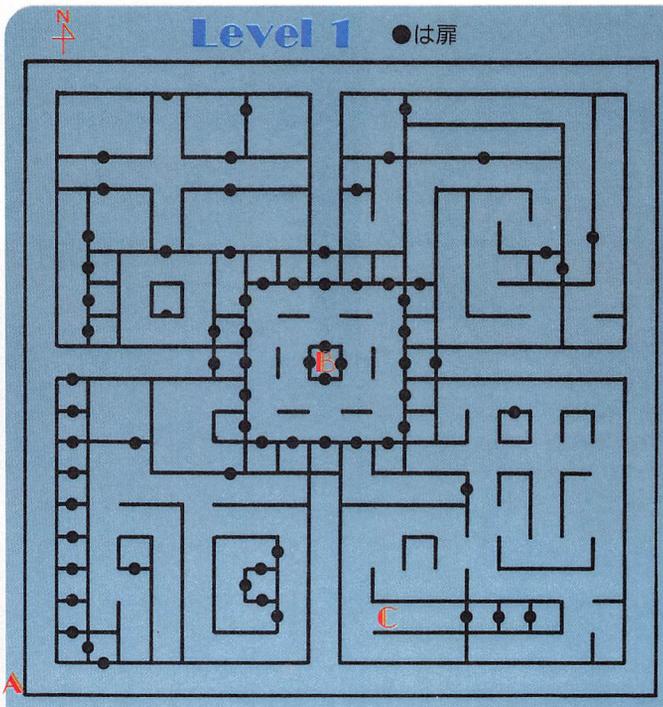
無機質なワイヤフレームの迷路のなかを歩いていく。現在地北0東8



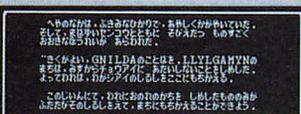
扉の先にモンスター。これ、ウィズの常識。レベル1はけっこう弱い



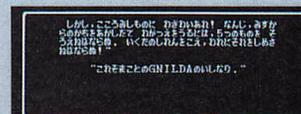
かなり広い暗闇に入ってしまった。ちょっと歩いてはDUMAPICをくり返さないと出られない



B 冒険の目的を知り緊張感が高まる



レベル1の中央に行くとながながとメッセージが表示される。ここでギルダの杖を手に入れる方法を知ることになるのだ



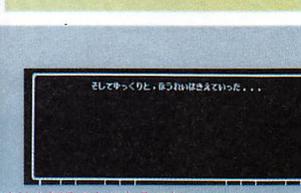
C 最初の謎解きで頭を悩ます



このメッセージの意味がわからない。これは下の写真のところへは行けない



トリックを見抜き、パーティはARMOR(アーマー)との戦いに挑む。こいつは強くはないがめっぽうHPが高い





ドール

ハート電子産業

☎045-461-6071

12月8日発売予定

媒体	CD × 4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

セクサ・ドール（アンドロイド）という宿命を背負いながら、友人の仇をうつ主人公ティナ。彼女の悲しみが胸をうつ、悲劇のアドベンチャーゲーム。

殺された友人のために仇をうつ

戦争によって生みだされたセクサ・ドール(アンドロイドの意味)の悲しい物語を、1体のセクサ・ドールの軌跡という視点からとらえた異色AVGがこの『ドール』だ。

主人公ティナことティアナ・O・フォンテューンは、セクサ・ドールということ以外は、考えかたから行動にいたるまですべてふつうの女の子。

ところがある日、セクサ・ドールの友だちのバーバラ・S・クレイシーがスパイ容疑の濡れ衣をきせられて処刑されてしまう事件が起こる。ティナにはまったく身に覚えはなかったが、ほんとうは自分がねらわれていたらしいのだ。あとになってからスパイ活動をしていたセクサ・ドール、ブランカ・D・フラウが自分の身を守るためにし

◆◆パラゴン・セクサ・ドールとは……◆◆



パラゴンというのは美の化身という意味。セクサ・ドールというのは、自由自在に変身する能力を持ったアンドロイドのことだ。アンドロイドといっても人間と同じ感



情を持っていて、笑うこともあれば、悲しんで落ちこむこともある。主人公のティナもセクサ・ドールのひとり。左が本来の姿、右がふだんのティナの姿だ。

進むにつれてティナの心は揺れ動く

ストーリーが進むにつれて、ティナの心は、哀しみに揺れ動いていく。バーバラの仇をうつのが目的なのだが、そのために関係のない人を何人も殺さなければならなかったのだ。いつしか仇であるブランカ・D・フラウと同じことをやっていることに気づき始める。プレイヤーは、ティナと共に悩み、行動を共にする。セクサ・ドールとしての宿命を背負って、決してむくわれることのない悲しいストーリーにはまりこんでいくのだ。最後にティナを待ちうけるものと

基本画面



基本画面は、こんな感じだ。ひとつのコマンドを実行するたびにいろいろなところが細かくアニメーションするようになっている。

はなんだろうか。

この話を盛り上げていく上で重要なシステムが「記憶センサー」と呼ばれるものだ。ティナの

記憶センサー



このシステムはストーリーと重要な関係をもっている。ティナの悲しい記憶をたどっていくためのものだ。

いままでたどってきた過去を思い出すことができるのだ。ティナの追い求めるものは、そこで見つかるのだろうか。

登場キャラ

ティナ



主人公、友人バーバラの仇をうつためスパイとなる。セクサ・ドール

バーバラ



ティナをかばいスパイ容疑をかけられ殺されてしまう。セクサ・ドール

ブランカ・D・フラウ



白い女と呼ばれるスパイ。こいつもセクサ・ドール

ゆるせない……



バーバラが自分の身代わりになって処刑されたことを知り、復讐を誓う……

る点。ゲーム終了時にプレイヤーは、ティナの運命をどう感じとるだろうか。



③ スパイ活動をするために惑星アリセフティへ潜入した



④ 最初に仲間になったティナス、彼女も不幸な過去を持つ



⑤ 変身するためには相手を殺さなければならぬのだ

メンバーシップゴルフ

ソニー

☎03-448-3311

12月上旬発売予定

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

田人カントリーなどの有名ゴルフコース4つに練習用の2コースを加えた合計108ホール。ハンディキャップを0にして、トーナメント優勝をめざせ！



ようこそ、当ゴルフクラブへ！

'89年5月号で1度紹介したけど、未発売のままだった。やっと発売日が決定したので、もう1度紹介しよう。

ゴルフをするにはふつうゴルフ場の会員になるが、このゲームも最初に会員登録をする。その会員資格のことをメンバーシップという。

さて、この「メンバーシップゴルフ」には、実際にある有名ゴルフコース4つに練習用の2コースを合わせた全6コース、合計108ホールが入っている。練習用のトレーニングモードもついて



◎これが基本画面。表示されているデータをきちんと理解して、プレーに役立てよう

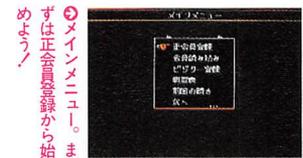
いるので、実際にコースに出るまえに十分トレーニングしておこう。ここでは、天候を変えたり、ホールを選ぶことができるので、いろんな条件のプレイを試してみることが可能だ。



会員になって…

会員登録では、つけた名前によってキャラクタの顔が決まる。髭をはやしたり、若い感じになったりするのだ。

登録をすませたら、トレーニングモードで練習に励んだり、コースに出ているいろいろ経験をつ



◎メインメニュー。まずは正会員登録から始めよう！

◎1度に登録できるのは4人までだ



む。そうすると、だんだん実力がつく。最初はハンディキャップが多くても、トーナメントモードなどで実際に試合をしてよい成績をおさめると、ハンディキャップの修正がなされる。目標は当然ハンディキャップ0だ。

ゴルフコースとは？

アウト9ホール、イン9ホールの合計18ホールで1コースぶん。ホールの各部分の地形に応じた呼び方を紹介しよう。

バンカー

砂でしきつめられているくぼ地のこと。サンドウェッジなどのアイアンを使ってボールを出す

木

文字どおりの木。せっかく打ったボールが木に当たってはねかえったくやしはたまらない

OBクイ

ホールの境界線。これを越えるとOBになってしまう。1打加えて、元の位置から打ち直しだ

起伏

アンジュレーションともいい矢印の方向に地形が下がっている

グリーン

ここに入るとパッティング画面に。芝目をよく見て、カと方向を考えてボールを打とう

ピン

カップにささっている旗のこと。1打目でカップに入るとホールインワン。当然だね

ウォーターハザード

池や川、沼、海などのこと。ここに入ったら1打加えて最後に越えた水際から打ち直しすることになる

ティーグラウンド

ホールの開始地点のことで、1打目はここから打つ。その1打目をティーショットという



練習したら…

天候を変えたり、ホールを自由に選べるトレーニングモードで苦手ホールをなくそう。コースではかわいいキャディーさんがアド



◎キャディーさんの情報は大事だ。困ったら聞こう

バイスしてくれる。クラブの選び方や、そのホールの攻め方を教えてくれるんだ。活用しよう。



◎左からパワー設定、ねらい設定、そしてボールに当たったクラブの位置だ



◎トレーニングモードのメニュー画面。天候を変えたり、スイングの練習をしたり



優勝しちゃお！

このゲームには2人でホールごとの勝敗を決めながらプレイするマッチプレイモードと最高4人まで参加できるトーナメントモードもついている。トーナメントモードには1日間と4日間があって、コースをまわった総合結



◎ゲームとコースを選んで、いよいよスタート



◎ランキング表で自分の順位を確認だ

果がランキング表に登録され、ディスクにも保存される。また同じソフトを持っている人のディスクからキャラクタを読みこむこともできるので、友だちや家族を集めて大会を開いてみるのもおもしろいかもしれない。いろんな楽しみ方があるソフトだ。

紫禁城

スカップトラスト

☎03-407-0687

12月10日発売予定

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

マージャン牌を使ったゲームはいくつかあるけど、これまた一風変わったパズルゲームの登場。一見かんたんそうで、なかなか解けない難解パズル。

ルールはかんたん！パズルは難解

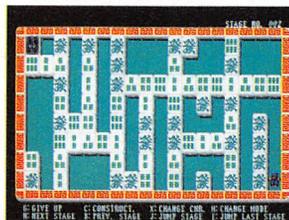
なぜわからないけど、マージャン牌がたくさんならぶその奥に美女が捕らわれているという設定。とうぜんのごとく、キミは彼女を救出すべく、進路をかきわけ進むのだ。牌の絵からも5種類あって、カラフルな画面がキレイなゲームだ。

「牌をかきわけ」といってもかんたんに進路が作れれば、パズルゲームにならない。牌にはそれぞれ特性があり、字牌やパンダなどが描かれたじゃま牌はも

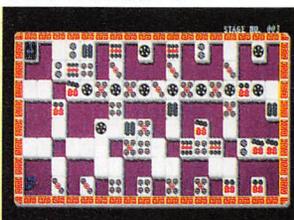
とも動かすことができない。キミが動かせるのは、いわゆる数牌だけだ。しかも、牌は押すことしかできない。1度壁につけてしまったら、取り返しがつかないことになってしまう。

牌の特性はほかにもある。じゃま牌に、数牌がタテ、ヨコどこでも接すると、接した字牌(または絵牌)に数牌が変わってしまう。また、同種の数牌どうしが接すると、接した同種の牌すべてが消えてしまうのだ。ただ

②面。見たほど難しくなかったりする



③面。だんだん複雑になっていく



が動かして、上のような状況になったときだけ起きるものなのだ。

こんな特性を生かして、牌を消したり、移動したりして、美女の捕らわれているゴールをめざして進むのだ。

ゴール

ここに美女が捕らえられている。このまわりの牌を消せればクリアだ。

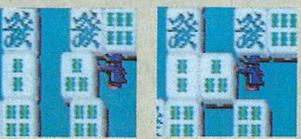
キミ

ロボットなのかたの男の子なのかは不明。ずんぐりしたかわいいやつだ。

牌の特性を覚える

このゲームの攻略ポイントは何といっても牌の特性をつかむこと。その特性にはおもに3つのケースが考えられる。これらのケースを把握していないと、この難解なパズルは解けないぞ。

1 数牌が違う種類の数牌に接してもなにも変化はない。こういうときは安心して牌を移動できる。



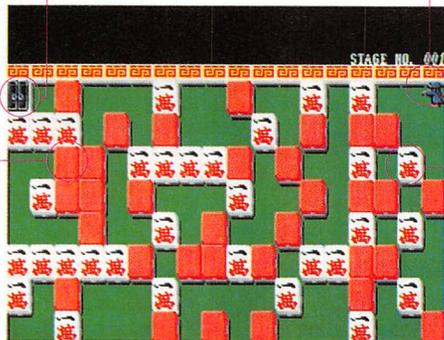
2 数牌がうかつに字牌や絵牌に接してしまうと、数牌が一気に字牌や絵牌に変わってしまう。数牌の移動中に失敗して触れてしまうと大ショック!



3 同じ種類の数牌どうしが触れあうと、あら不思議、牌が2つともなくなった。3つの牌が触れても全部消える。



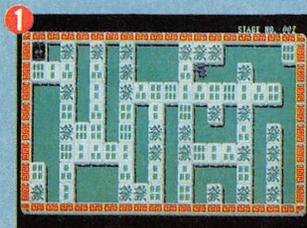
裏返しの牌(字牌や絵牌)は動かせない。しかも数牌が接すると同化してしまふ。おそろしい。



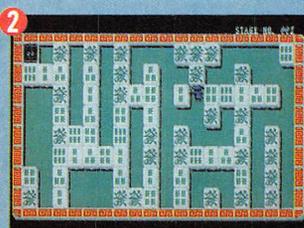
動く牌
これはワン。数牌は押すことができる。同じ牌どうしが接すると消えてなくなる。同じ牌どうしが接すると消えてなくなる。

牌の特性を利用して進路を作れ!

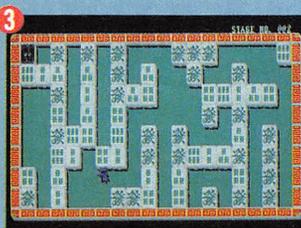
上で解説した牌の特性をうまく利用して、2面をちょっと攻略してみよう。最初のうちはなかなか難しい面なので、わからない人は参考にしてみてね。



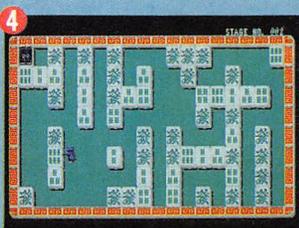
2面はスタートしたら、まず、牌を消すことはいっさい考えずに、ひたすら上から左方向へとつき進むだけ。中央上の三ソウを左へ押すところまではかんたん。



三ソウを左へ押したら、三ソウの下にあった六ソウを下へ押して消し、まわりこんで三ソウを上にとけ、二ソウを左、下の順番に押して消す。



二ソウが消えて中央の道に入れたら、下へいき三ソウを左へ押して消す。近辺の牌どうして、四ソウ、六ソウを消して左側への進路を開いたら画面左下の四ソウを消す。



六ソウのとなりの二ソウをどけて、六ソウを左の壁まで押す。あとは、上にひたすら押していき、ゴールの下の六ソウとくっつけて消す。これでゴールイン。



FAM NEWS

パワーアップ&シナリオ集

銀河英雄伝説

ボーステック

☎03-708-4711

12月15日発売予定

媒体	CD-ROM × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

大銀河の永き戦いは終わりはしない。ラインハルトとヤン、数々の提督、そしてこのパワーアップ&シナリオ集で『銀河英雄伝説』をさらに楽しむ。

※このソフトは本編の「銀河英雄伝説」(9800円)が必要です。

大人気の『銀英伝』に早くもパワーアップ&シナリオ集登場!

すでに発売されて好評の「銀河英雄伝説」。それをさらに遊びやすくし、さらに強化するパワーアップ&シナリオ集が早くも発売される。

さて、このパワーアップキットの内容はほんとうにすごいのだ。まず、大量10本ものシナリオが追加された。そして、そのシナリオ10本をとおしてキャンペーンができるのだ。さらに提督の増援を、軍事費から増援費用を支払うことで自由にできるようになり、より作戦が立てや

シナリオセレクト画面



◎これがワワサの10本のシナリオ。好きなものを選んでね

すくなった。また、フォーメーションサイズも最大25ユニットと大きくなり、生産できるユニットが2倍の32ユニットとなっているために、より高度なプレイを楽しむことができるのだ。ほかにさまざまな細かい変更点を合わせると10数か所におよぶという充実ぶりなのだ。

さらに、もちろんのことだけど、思考ルーチンもよりプレイが楽しく、より手強くなるように強化されている。いままででも十分に強かったと感じているキミも、こんなの余裕だぜと思っていたキミも、さらに手強くなった『銀英伝』とぜひ戦ってほしい。

さて、今回のシナリオはいずれもパワーアップされたツワモノぞろいだ。右に写真入りで紹介する5本以外のシナリオを、

シナリオ 1 エル・ファシルの戦い 宇宙暦795年、同盟軍領エル・ファシル星域においての富軍と同盟軍の艦隊戦	シナリオ 3 ヴァンフリートの戦い 宇宙暦795年、イセルローン回廊入口部分のヴァンフリート星域をめぐる消耗戦
シナリオ 2 ダゴンの制圧 150年前の屈辱的敗戦の借りを返すべく、帝国軍がダゴンに向けて侵攻する	シナリオ 4 レグニツアの戦い 宇宙暦795年、同盟軍と帝国軍の激戦地レグニツア周辺で移動中の同盟軍と帝国軍が偶然に遭遇し乱戦となる
シナリオ 5 第4次ティアマト会戦 宇宙暦795年、同盟軍と帝国軍の激戦地ティアマト会戦で、帝国軍は援軍を組織し攻撃する	

タイトル名だけでも紹介しておこう。

- 6・カストロブの戦い
- 7・アスターテ星域の戦い
- 8・銀河帝国討伐作戦
- 9・アムリツツア星域の会戦
- 10・イセルローン要塞の奪還

キャンペーンモード。これはまさに小説の主人公たちの追体験だ

今回のパワーアップ&シナリオ集の目玉はなんといってもキャンペーンモード。前記のとおり、10本ものシナリオを最初から最後までやりとげる、まさに大河小説モードといえるだろう。

さて、1つのシナリオをやりとげるのに半日がかりになることもある『銀英伝』、10本全部プレイするといったら確かにたいへんだ。しかし、その苦難(?)を忘れさせてくれるものがある。提督のレベルアップがそれだ。これは戦歴レベルというパラメータで、これが高いほど艦隊の最大構成数が増加し、最大値で800隻まで編成できるようにな

るのだ。ほかに戦歴レベルが上昇すると志気値が同時に上昇する。このことはかなり重要なことで、志気値が高ければ高いほど、先制攻撃の確率が高くなる。つまり、このレベルが高いほうが、戦いを有利に進めることができるようになるのだ。で、志気値に関してもう一言。じつは

艦隊の数をつねに最大数にしておく、志気値がMAXになる。そして、志気値の高い提督を選ぶこと。そうすればより有利になるからね。

さて、見事にキャンペーンモードで決定的勝利(シナリオが終わったときに3000点以上の成績をあげること)をおさめたキ

ミ。すぐにリセットしないで勝利の感動にひたっていよう。するとまたメニュー画面に戻るので、再度同じ軍を選んでみると、ハイレベル・キャンペーンモードの表示。さあ、あらたなる銀河の戦いに挑もうではないか!

つらく厳しい戦いが続く……

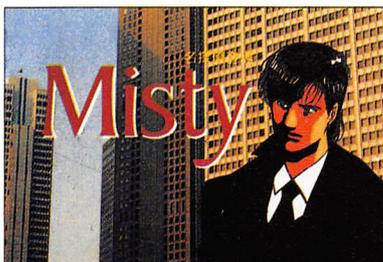


◎真の平和を取り戻すべく、敵の艦隊を撃破せよ……

決定的勝利をおさめたあとに何かがある!?



◎リセットせずにつづけると、さらに複雑で難解なモードに突入



探偵NEWS

ミスティ Vol.1

データウエスト

☎06-968-1236

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	5,000円

殺人に使われた凶器や、犯人をつきとめるのはキミの仕事。捜査の腕によって点数評価される。5本のシナリオが収められたテキスト中心の推理ゲーム。



5本のシナリオに挑戦

主人公の神代龍は、優秀な私立探偵。きょうも警察の殺人課の河嶋刑事や、小野田刑事が極秘に協力を求めてきた。キミは神代探偵となって難事件を解決するのだ。ただし、このゲームでは、その捜査の過程や探偵と



シナリオの2本目から5本ある。赤い噴水。全部

しての働の働かせどころがチェックポイントになっている。だから、どこそこに行っていないからゲームが進まない、ということはない。いかに少ない情報で犯人やその動機などを探り当てるかが問題なのだ。そのために神代探偵講座というものが用意されている。捜査を開始するまえに、かならずのぞいておこう。実際にシナリオを進めるときは1か所聞きこみをするたびに

100点から5点ずつ引かれる。この得点が高いほど探偵の素質があるわけだ。

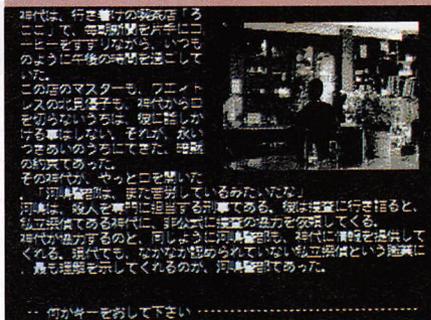
また、マイナスを覚悟なら、全箇所聞きこみもギブアップすることもできる。

さて、「ミスティ」Vol.1には短編のシナリオが5本収められている。どれから始めようか……。



「神代探偵講座」受講のすすめ

実際に捜査を開始するまえに、ここによってコツを覚えよう。良質の情報を得るには神代探偵の人脈を知っておく必要がある。

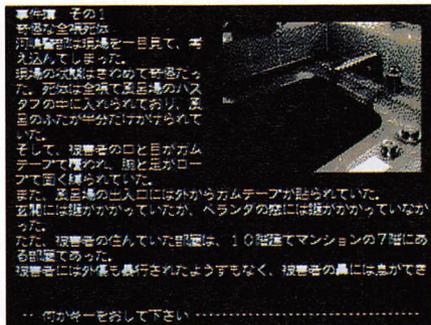


事件簿その1「奇怪な全裸死体」



このゲームはシリーズで発売されているのだが、1作目の事件簿その1の「奇怪な全裸死体」を例にとってみよう。シナリオはおおまかに3つのステップに分けられる。まず、シナリオを選ぶと、事件のあらましが紹介される。そして、聞きこみのできるところがすべて表示される。この聞きこみ箇所を1つ選ぶたびに5点引かれる。事件全体をもう1度思い起こして、いちばん最初に行ったほうがよさそうなどころを選んでつぶしていこう。最短距離で事件を解決しなくてはならない。だいたい犯人がわかったら、謎解きを行おう。

動機や凶器、犯人を答えていく。さて、「奇怪な全裸死体」のあらましは、お風呂場での殺人事件。被害者島倉さやかは、水の張ってない空のお風呂に、手足をガムテープでしばられ、全裸の状態で窒息死していた。犯人は会社の同僚だろうか。それとも男友だちか!?



ステップ 1

事件発生

シナリオを選択すると、事件の状況などが紹介される。死体の状況、死亡時刻、被害者や関係者の名前など、細かくメモをとっておこう。

ステップ 2

捜査する

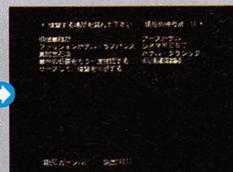
持ち点 100点から、1か所寄るたびに5点引かれる。神代探偵講座を思い出して効率のよい捜査を始めよう。



①捜査可能な場所は24か所。全部行くと-20になってしまうぞ



②勘に頼って公園に。すると意外な人物と遭遇。こんなこともある



③1度行くと2度と行けない。行っていないところだけが残る

ステップ 3

謎解きを行う

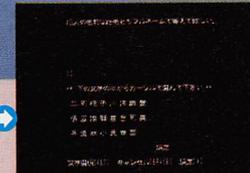
事件解決のめぼしがついたら、謎解きをする。他殺か自殺か、動機や犯人、凶器や殺害の方法は何だ。



①「犯人は、被害者() ため殺した」の穴うめて動機を答える



②凶器を字を組み合わせて答える。最初はド、つぎがラ……



③いよいよ犯人の名前を答えるところ。フルネームを覚えていたか



④すべての質問に正解して事件が解決する。これは解答の画面

※「ミスティ」ではひろく一般からシナリオを募集中。ゲームに採用されれば10万円の賞金が。くわしくは上記データウエストまで。



クレセントムーンがある

アリスソフト

☎07442-4-7855

発売中

媒体	2D×2
対応機種	MSX2/2+ ※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

※要漢ROM

主人公の猫ミイはひとめぼれしたメス猫を探そうち魔女に人間に変えられてしまう。猫にもどるためには三日月のアザをもつ少女を探しださなくては。

僕は女の子に可愛がられる猫でした

主人公の猫ミイは、きょうもご主人の美有ちゃんに抱かれて上機嫌。なんといっても、これから、美有ちゃんの学校のお友だちのいる女子寮へ連れていってもらえるからだ。人間の男子だったらこうはいかない。と、いろいろ考えていると、塀の上に見たこともない美しい白いメス猫がいるではないか……/



◎女子寮ではみんなに可愛がられて満足。猫はトクだね!

◎左が僕と美有ちゃん。右がいとしいメス猫だ

魔女を怒らせて人間にされたのです

女子寮から美有ちゃんといっしょにもどったミイは、さっそく街のなかを例のメス猫を求めてさまよい歩く。すると森の奥に見られない家を発見。なかに入ると、なんだかあやしいふんいきだ。キョロキョロしていたら、うっかりそこに住む魔女の

大切な水晶玉をわって、罰として人間に変えられてしまった。猫にもどりたければ、三日月のアザのある少女を代わりに探してこいという。



◎かわいい猫のミイが人間の男子の子にさせられてしまった

◎うっかり魔女が三日月の少女探しに使ってた水晶玉をわってしまった

◎奥に見える家にはメス猫がいると思っただけ……



家にも帰れず、僕は困ってしまいました

三日月のアザは胸にあるという。服の上からではわからない。だから、しかたなく……ということになるわけ。人間の姿のままだと美有ちゃんのところへは帰れないし、メス猫に会っても話ができない。人間でなんてめんどうな生き物なのだろう。



◎街のどのへんを探せばいいのかな。女子寮、商店街、公園にでも行ってみるか



◎ちょっとぐらい胸を見せてくれたっていいじゃないかよ〜!

◎魔女の手下の執事(キキ)が……



女の子やーい!

以下にご紹介するのは三日月のアザをもつかもしれない女の子たちなんだけど♡



優子

商店街の花屋にいる女の子だ。めずらしいラバラバの種をあげると説いてくれる



光

公園の砂場で遊んでいる子ども。こんな小さな子を脱がすのは気がひけるが



典子

女子寮の風呂場をのぞくとこの子がいる。もうすこし脱いでほしいんだけど……



玲子

酒屋の店頭でスーパートライのキャンペーン販売中。胸が大きいんですね



美有

僕のご主人の美有ちゃん。ごめんね。でもなんてひかえめでかわいいんだ!



アンナ

手錠なんてかけられちゃって、かわいそう。だが、しかし……なのである

僕は猫にもどれるでしょうか?

女の子たちの服を脱がすことができて、胸に三日月のアザをもつ子にはなかなかめぐり会えない。かわいい女の子と違ってたらオカマだったり、みょうに大胆だったり……わからないものだ。ひよっとすると……!?

◎よけいなほうに気をとられていると、猫にもどれず人間のまゝ一生を送ることに



◎うぎゃーっ、寄るなよ。気持ち悪いぞ。死ね、死ね、死ねーっば!



◎すべてが解決したら、僕は猫として猫の幸せを追求するのだ



ピーチアップ

もものきはうす
☎0722-27-7765
発売中

媒体	2D × 2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	3,800円

ひとつで4つのエッチゲームが楽しめる。女の子大好きなキミにはたまらないディスクマガジン♡ 今回は創刊号を紹介。次号より奇数月の25日に発売。

とらぶるパートナー 帝都大作戦

エッチなディスクマガジン、「ピーチアップ」はディスクAとBの2枚組。創刊号は、89年11月25日、そして、そのあとの号は奇数月の25日に発売される。

さて、ディスクAに入っている「帝都大作戦」は、千葉県が舞台だ。千葉県にもうひとつの東京ができてしまうお話だ。そこ

を守っているのは東京アマゾネスという集団だ。キミの任務はもうひとつの東京をつぶし、東京アマゾネスと呼ばれる軍団を退治すること。しかし、どの女の子もすごく強い。勝てば彼女たちは脱いでくれるぞ。キミは何人の女の子を脱がせられるか。

おさむ



①このゲームの主人公。②おさむのパートナーははっきりいってスケベ 結構かわいいぞ

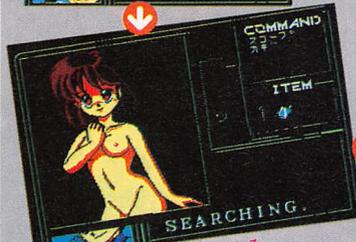
ももこ



③こんなかわいい敵と戦う。だけど、身につけているよろいを見るとやはり強そうだ

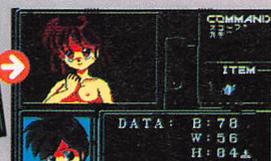
★★こんなおいしいアイテムが……★★

④予言者アツノンがアイテムをくれる



⑤スコープを使うと裸が見られる

ゲームの前半に予言者アツノンというお姉さんが出てくる。このお姉さんが「私を信じてくれますか?」と聞いてくる。そして信じるを選ぶとスコープとカギがもらえるぞ。このスコープはとってもおいしいアイテムなのだ。このアイテムを使うと敵の弱点とスリーサイズがわかるのだ。しかもそのときに、相手の裸が見られる。このアイテムは何度も使えるのでとっても便利だ。



⑥なんてスリーサイズが出るの!?

ピーチクラブの世界一周クイズ編

女の子と1対1のクイズゲームだ。問題の次の画面に出てくる3つの答えから選んで回答するという3択早押し形式。プレイヤーがクイズに正解すると左側のランプがつく。間違えるとランプが容赦なくひとつ消える。そして、女の子より先にランプが3つくと女の子が文句をいながら脱いでくれる。逆に女の子側のランプが先に3ついたときはキミの負け。もし負けても、敗者復活戦がある。ステージは全部で6つ。世界各国を舞台にクイズが出るぞ。



⑦まずはじめは自己紹介

⑧ゲームに勝つと服がバラバラと消える



⑨つぎの女の子の情報をくれるぞ



⑩敗者復活戦に失敗するとゲームオーバー

おたのしみはまだあるぞ!

ディスクBには、エルフの「ピンキー・ボンキー」、コンピュータブレインの「テレフォンクラブ・ストーリー」のショートバージョンが入っている。

かわいい女の子たちがキミの相手をしてくれるぞ。



⑪ディスクBのオープニング画面

ピンキー・ボンキー

『ピンキー・ボンキー第1集・びゅーていふる・どリーむ』の女の子が出てくるぞ。このゲームは町で見かける女の子をナンパするのが目的。女の子を楽しませて、なんとかエッチまでもっていくのだ。



⑫学生がテレクラしてもいいのかなあ

テレフォンクラブ・ストーリー

『テレフォンクラブ・ストーリー』はその名のとおりのテレフォンクラブのシミュレーションのようなゲームだ。かわいい女の子と愉快的な会話を楽しみながら、軽いノリで楽しめちゃうぞ。



ピンク・ソックス

ウェンディマガジン

☎03-780-6570

発売中

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	—
価格	2,600円

1枚のディスクにソフトをいっぱい詰めこんだディスクマガジンがはやる今日このごろだが、エッチで、かわいいアダルトディスクマガジンの登場だ!



なんでもあり! のこのおれさ!



◎これが今月のまなみちゃんなの



◎同じくまなみ。くっーっ!



いやらしそーな感じの管理人である。しかもやってることも最低。将来どんなことがあっても、こんなやつにだけはなりたくない、と思わせる。のぞき穴からなので、見られる範囲は、えらく小さい。そこが、エッチだっ!

こいつがのぞき穴の管理人じゃい!



エッチなソフトが好きなお人にはこたえられないプレゼントといえそうなのが、このウェンディマガジンという聞いたことのないソフトハウスから発売の運びとなったディスクマガジン「ピンクソックス」。ピンクソックスというのは、ピンクのくつ下、これを聞いただけで、ムラムラときてしまう人は手を上げて/うーん? みんな元気がないぞー! 正直に手を上げなさい、しょーじきに。はいっ! よろしー! うーん、そういう人のための「ピンクソックス」なんです。



ナー」。毎号、司会役というわけでもないが、1人ずつピンクソックスギャルが自己紹介する。今月はまなみちゃんだ。「アダルトカード合わせゲーム」は、まずいろんなクイズが出てくる。トリビア式の世界のもの知りのクイズ。これに正解すると、カードをめくれる。条件付きの神経衰弱といったところ。全部ひっくり返すとなぜかエッチなビジュアルが見られる。

で、このディスクマガジンを買うと何がいかというと、いろんなゲームと、いろんな女の子のエッチな姿が拝めるのである。これはすごっ! で、何が楽しめるかというと、まず、「ピンクソックスギャルズコー

お次は「女子高寮プライベートルームコーナー」。モモコという女の子の部屋を案内してくれるのだが、部屋をのぞこうとしたら、管理人のオッチャンに見つかり(何故か)オイチョカブをしなくてはならない。勝負に勝つと(何故か)カギ穴から女の子の部屋をのぞくことができる。もちろんエッチ。

連載小説「ハーフタイムラバー」は、ゲームではなくルームメイトの女のこ2人のちょっとエッチなピロートーク。じーっと待っていると、すごーくエッチなビジュアルが現れる。「連載エロチックSFサスペンスアドベンチャー」は、いちおう

アドベンチャーゲームだ。宇宙船バゾ・ニクル号の6人のスタッフにおこる奇怪な事件というやつ。そのほかスキャナとりこみのグラフィックパズルや4コママンガなど盛りだくさん!

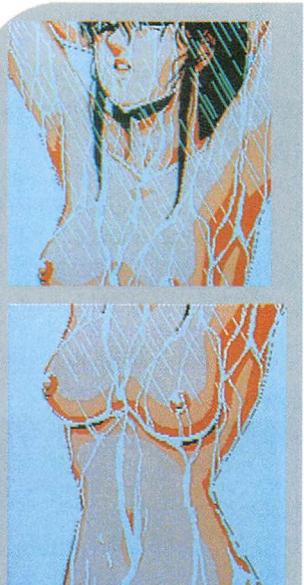
何もしなくても楽しいバスタイム

だまっても楽しい連載小説「ハーフタイムラバー」は、向上心や競争心の欠落した人向けだ。とにかく見てるだけで、画面が変わってくる。

しかも、出てくるグラフィックも、かなりポイント高い。うーん、エッチだなー。コーン・ヤ・モ眠れそうにないぞっ! と。



◎あやししいふんきのタイトル画だ



◎いつ見てもええながめやなー

こんなんもあります



◎神経衰弱たげじゃない!



◎自然画ってなんかエッチだ



Disc
station

8
#

COMPIL

サムシリーズ最終回の8号

DS fan

ディスクステーション・ファン

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

媒体	2×2 MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	2,900円

1周年をむかえたディスクステーション。8号に、うれしい付録がついた。そう、うわさのCDシングルが入っているのだ。しかも社長の声がサンプリングされている。なんともコンパイルらしいなあ。

サムシリーズの6作をふりかえって、その偉業をたたえる充実号

ディスクステーションの8号は1周年記念号。ディスクマガジン初めて世に出して、いろいろ悩みなから、ついに1年。ソフトは予定どおりに出ないと相場が決まっているようなところがあるけど、きちんと発売予定日にはショップに並んでいたのはすごい。雑誌をやっているわれわれも、毎月毎月の追われるような日々を思うと、コンパイルさんの仕事は偉大というほかはない。1号ごとの企画をふりかえってみると、どれも優劣つけがたい。とにかく、CDを聞いていたら、なんとなく感慨深い気持ちになってしまった。

そこで、突然だが最初にCDの話しよう。入っているのは3曲。「プラスターバーン」のダンスミュージック・アレンジバージョンと、「アレスタ2」のサウンドトラック、最後にコンパイル社長の話し声をサンプリングした「ヒップ・ハウス・コンパイル」という曲だ。いつも、電話で聞いているお声が、「の一みそコネコネ」しているようすがうかがわれる秀逸の一作。コンパイルはまだまだ余裕があるぞ、という元気な感じだ。そして、CDのほかに今回からパッケージがおしゃれなコンパクト設計になったことも見逃せない。DSはあくまでマガジンなのだ。だからカバンのなかに、さっと入るサイズがいちばんなのだ。

さて、8号の中身は右にまとめておいた。詳しいことはそちらでよろしく。というわけでまた来月。

ゲームアーツ

サムよ永遠に ～サム・ザ・フォーエバー～

ついに最終回をむかえたサムシリーズ。毎回楽しい内容で、子どもころのゴッコ遊びを思い出させてくれる、ほのぼのとした感じがよかった。今回は、いままでに登場したいろんなサムが、アクションシューティングの各面にわりあてられて1本のゲームになっている。面の順番は最初に自由に選べる。難易度はバラバラだから、カンタンな順に並べるのがいいだろう。潜水艦の面はやっぱり速くてむずかしい。順当に冒険の面から始めるのがいい。ところで新シリーズは作らないのかなあ。



↑輝かしいタイトル画面だ



↑速くてムズイ潜水艦のサム



↑湖干狩をしたこともあった



↑6人のサムの雄姿だ!



↑テストドライバーのサム



↑池袋をめざすバトルワーカー



↑どの面から始めるかを決定



↑かつて仮面ライダーだった



↑冒険家として活躍した日々

コンパイル

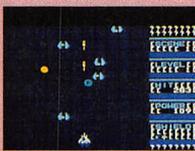
BGV

DSに登場したキャラを集めてクリスマス!



プラスターバーン

連載シューティングの第1回目ついに登場なのだ。



ウルフチーム

アークスII

NEWSでも紹介してる人気RPG第2弾のデモ。



ファミリ

韋駄天いかせ男 ～人生の意味～

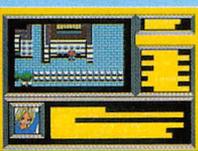
言葉をつないで得点かせぎ。すると♡



ハウスOH!

アリスたちの午後

今回のエッチもの2本目。先取りなのだ。



MSX-FAN

GR2

89年12月号のファンダムのバイクレースゲーム。



89年10月に発売になったMSX2+の新機種にもの申す!

by 飯島健男



パナソニック、ソニー、サンヨーから新機種が発表されてはや2か月。新機種に対するユーザーの反応も、データ学に山のように届いた。みんなMSXのことを真剣に考えているんだなあ、といまさらながら実感してしまった。さて、今回のデータ学は問題の新機種に関して。おもしろい結果が出た。では、11月号のアンケート結果から。

まず、新機種の値段。それぞれの定価が、妥当なものかどうかを調べてみた。①から③までの円グラフが各メーカー別の結果だ。

①はパナソニックから発売されたFS-A1WSX。ふつうかなと思う人が63%と、まずまずの結果が出ているが、アンケートハガキの表側に書かれた実際のユーザーからの意見には厳しいものが多かった。これらの意見に関しては最後にまとめてやることにしよう。

②はソニーから発売されたHB-F1XV。これも、①と大差がない。多少、安いと感じている人が多いかなという程度だ。

③はサンヨーから発売されたWAVY70FD2。このグラフのみ、前述の2機種に比べかなりの違いがみられる。2ドライブでも高いと思うか、逆にこの値段なら安いと思えるかがこのグラフの結果に結びついたのではないだろうか。

さて、問題の②。これは、新機種の購入意向を調べたものだが、なんと半数以上のユーザーが「買う

つもりはない」と答えている。以前データ学で、ユーザーが望むMSXが発売になった瞬間には、買うかどうかをアンケートしたことがある。そのとき、買いたいと答えた人は79.5%。それに比べ、今回は買いたいと答えた人は39%この数字の差が、ユーザーの今の心境を物語っているのではないだろうか。

③は、もし買うとしたら、この3機種のうちどれを買いたいかというもの。数字は見てのとおりで、どれか一機種がずば抜けているということはなかった。まあ、ユーザー自身の好みもあるので、妥当なところといえよう。

今回、これらの機種に対するユーザーの意見は、なみなみならぬものがあつた。最後に、その意見をまとめてみたい。

まず、WSX。たいして変わってはいない。これでは新機種とはいえない、というものが多かった。さらに、カセットインターフェイスを取ってまで、S映像出力端子

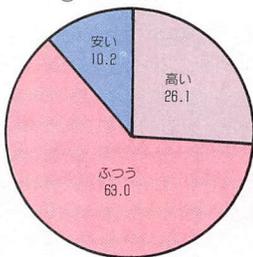
をつけるべきかという意見が多く、評判はあまりかんばしくない。ただ、S端子に関しては賛否両論で、非常に感激しているユーザーもいた。好意的な姿勢をもっている意見としては、ワープロの強化がめだった。

つぎに、XV。これも、おまけのソフトの評判がいいぐらいで、あまり好意的な意見はなかった。さらに、おまけのソフトの評判がいいだけに、前の機種を買った自分はバカをみたとか、ぜひともこのソフトだけを別売りしてほしいなどの意見がめだっていたようだ。

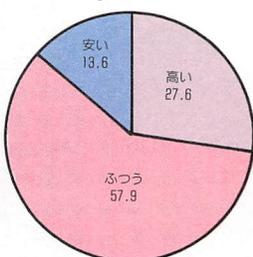
最後にWAVY70FD2。これは、比較的評判がよかった。ユーザーの意見を反映して、2ドライブにしたことに賞賛の意見が集まった。ただ、どうもいまひとつという感もある。それはMSX-JEやおまけソフトがついていれば文句なし、ということらしい。

辛口の意見ばかりがめだったが、これもみんなMSXが好きだからのことなのだ。新しい時代にむけて、がんばれMSX!

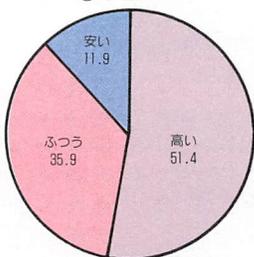
① パナソニック



② ソニー

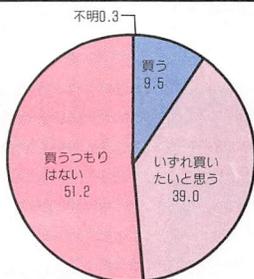


③ サンヨー

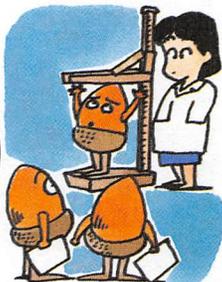
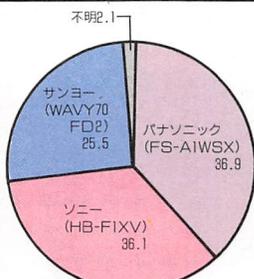


① 89年10月に発売になったMSX2+の新機種についてどう思いますか。機能や付属ソフトのことを考えに入れて、教えてください。

② では、新機種を買いたいと思いますか。



③ もし、あなたが買うとしたら、3つのうちどれを買いたいと思いますか。



次回のお題

年があけるときまって今年を占うなんてことをどこでもやる。だからというわけではないが、データ学でも90年を占ってみたい。そういえば、RPGの時代は終わり、これからはシミュレーションだなんていわれたけど、RPGが姿を消す気配なんてない。まあ、シミュレーションの人氣が高まったのは当たっていたけどね。さらに「テトリス」などのパズルゲームがブームのようだが、この人氣を、いったいだれが予測しただろうか。予想とはけっこうむずかしいものだ。そこでこのデータ学は、1990年の主流になるだろうと思われるゲームのジャンルを予想してみたい。これは、ユーザーがどんなゲームを望んでいるかということに直接つながるだろう。アンケートは92ページで。結果は3月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/10月15日から11月14日まで

期間中に発売されたソフト

10月

20日

イースⅢ(D) / 日本ファルコム / 8,700円

日本ファルコムからひさびさのMSXのソフト。人気のRPGイースシリーズの第3弾「イースⅢ」だ。やっぱり、イースは人気がある。今月のベスト10でも2位だもんね。



ローグアライアンス(D) / スタークラフト / 9,800円
アメリカの人気RPGの移植版。まえおきの長いストーリーなんかなしで、すんなりと世界観をつかんで楽しめる超本格RPG。地上もダンジョンもすべて3D画面で、しかもキレイなグラフィックもちゃんと表示される。

24日

ミステイVol.1(D) / データウエスト / 5,000円
もともとX68000版のミステリアドベンチャー。シリアスなストーリーとリアルなグラフィックで本格的なミステリーを楽しめる。このあとVol.2も発売予定。

30日

上海Ⅱ(D) / システムソフト / 6,800円

以前発売されたマージャン牌を使ったパズルゲーム「上海」の続編。というよりはバージョンアップ版? 牌の積み方が6種類に増え、よりいっそう楽しくなった。



11月

1日

ファイアーホーク(D) / ゲームアーツ / 7,800円
かなりまえに発売された変形ロボットゲームの先駆的存在「テグザー」の続編。さらに操作しやすく、グラフィックもキレイになって帰ってきた。

水滸伝(R) / 光栄 / 11,800円

水滸伝(R:サウンドウェア付き) / 光栄 / 14,200円

「水滸伝」のROM版。ディスク版はすでに発売されている。RPG要素の強い、光栄が贈る人気のシミュレーション。おなじみCD付きもあり。



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

お待ちせしました。ついに発売の「テレフォンクラブストーリー」。その名のとおり、テレクラを舞台に、いろんなエッチが楽しめるゲーム。

7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

おなじみディスクステーションのひと足はやいクリスマス特別号。今回は、かわった試みの「すぞろくRPG ルーンマスター」が楽しい。

9日

銀河英雄伝説(D) / ボーステック / 8,800円

人気小説「銀河英雄伝説」のゲーム化。人気のSF戦略シミュレーション。このあと、また新しいシナリオで楽しめる「パワーアップシナリオ集」も発売予定。

ソフトなんでもベスト 10

先月募集した「ソフトハウスベスト10」は、ゲーム自体のベスト10じゃないからか、いまいちハガキの数が少なかった。とはいってもたくさんの方のハガキありがとう。まあ、妥当なソフトハウスが名をつらねているけど、最近ではソフトをだしていないエニックスが、こういってはなんだが意外な人気。ハガキを見ると、いまだに「ジーザス」に人気があるみたい。プレゼントの当選者は来月のこのページの欄外を見てね。

さて、つぎは「2人で楽しいベ

スト10」。2人(3人以上でも可)で遊んで楽しいゲームを1~3位までハガキに3本書いて送ってほしい。対戦型のゲームが多くなると思うけど、1人プレイ用のゲームをこんなふうにならなくていい。あて先は、〒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 ベスト10係まで(12月15日必着)。5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。どんどん送ってね。

Mファンにだまれた当選者: スーパー大戦略ディスク版を<千葉県>工藤知己、テレカを<広島県>越智大輔<宮城県>松本英之<京都府>久保田伸孝<千葉県>片岡忠則<静岡県>相馬俊昭(敬称略)にプレゼント。

ソフトハウスベスト10

順位	ソフトハウス名
1	コナミ
2	日本ファルコム
3	T&Eソフト
4	光栄
4	コンパイル
6	エニックス
7	マイクロキャビン
8	リバーヒルソフト
9	システムソフト
10	ナムコ

◎コナミはさすがに強い。でも、2位のファルコムや3位のT&Eとはわずかな差だったんだ。光栄とコンパイルは同率4位。コンパイルはなんといってもD Sの安さで人気が高かった

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	ソフト名
1	ディスクステーションクリスマス号
2	イースⅢ
3	激突ペナントレース2
4	銀河英雄伝説
5	ファイアーホーク
6	ローグアライアンス
7	上海Ⅱ
8	シンセサウルスVer.2.0
9	琉球
10	クリムゾンⅡ

◎D Sはあいかわらずすごい人気。「ソフトハウス」の結果どおり安さはすごい武器だな。銀英伝、ファイアーホークが一気に上位にあがってきた。ローグアライアンスも先月に引き続き健闘(11月15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

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

年末だという事実をふまえてみても、今月はなんだかいそがしい。コナミからは『SDスナッチャー』に『ソリッドスネーク』と2本も新作がでてくるし、『ナビチューン』や『デ

イオス』やら、新作の情報を集めるだけでもいそがしい。おまけに、ページも一新して仕事は増えるし、いそがしい、いそがしい。今月はなんだかあわただしい新作紹介だあ!!

※画面はすべて開発中のものです。
なお、媒体欄の記載は種類のみです。

AVGの設定をそのままRPGに SDスナッチャー

- コナミ
- ☎03-264-5678
- '90年1月発売予定

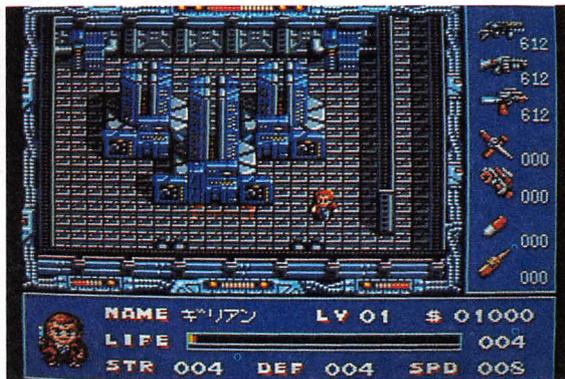
媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

おもいきりサイバーパンクして好評だった「スナッチャー」ワールドを、いま流行の「スーパーディフォルメ」にしてみました。おまけに、今度は「コナミ初の」コマンド式RPGなのです。さらに、買った人だけが知る驚愕の事実もノ(コナミ)

COMING SOONのコーナーに掲載されている新作ソフトの数は8本。そのうち2本がコナミの新作だ。その1本目が、この「SDスナッチャー」。タイトルを見てもらえばわかると思うけれど、このゲームは、以前同社から発売されたアドベンチャーゲーム「スナッチャー」と関係がある。どう関係があるかという、密接な関係とでもいおうか、設定がほぼ同じゲームなのだ。でも、それじゃおもしろくない。ということで、今度はジャンルをロールプレイングゲームにして登場だ。

前作(というのか、ここでは

前作の設定を、今度はロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの「スナッチャー」は人気が高かったから、こっちは人気があるかな



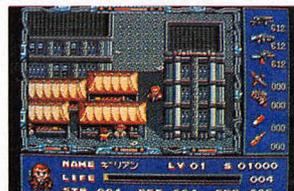
◎タイトルのSDはスーパーディフォルメの略なのだ。キャラを見て納得

「スナッチャー」のこと)の設定では以下のとおりである。

第3次世界大戦勃発後の近未来、ネオ・コウベ・シティ。都市は、そのすべてをコンピュータに管理させて治安を守っていた。そんな時代のある日、飛行



◎敵と戦闘するときにはこんな画面になり、武器を選択して戦う



◎舞台はネオ・コウベ・シティ。ここには多くのスナッチャーが……

機事故で発見された死体のなかから、機械でできたアンドロイドが見つかる。調べると何人も人物がアンドロイドと入れかわっていることがわかった。彼らは「スナッチャー」と呼ばれ、政府が極秘に調査を進めるが、事件は多発しついにスナッチャー用の組織「ジャンカー」が結成される。謎のスナッチャー退治にのりだしたのだ。

前作同様ディスク版だが、ディスクのほかにSCCの専用カートリッジが付いているので、音楽も迫力ものだ。



◎スナッチャーのキャラクターたちがみんな等身にもちつきゃくなって登場。あのシリアスな設定はどこへ?

お話だけでもいいですか?

(ナムコのディスクNG発売予定変更)当初、11月下旬に発売されるはずだったナムコの「ディスクNG」。すこし発売がおくれることになってしまった。でも、じつをいうといたんは発売中止ということになりかけたので、それを考えれば発売されるだけ良かったといえるかな? うまくいけば12月中には発売できるかも。「ディスクNG2」は発売日未定。

続編もバリバリのアクションゲーム ソリッドスネーク

■コナミ
■☎03-264-5678
■'90年2月発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アクション

「シューティングのコナミ」とかいはれることがありますが、こーいったゲームを作るのもウチぐらいではないでしょうか。これはMSXソフトで味わえる映画的興奮の極致です。前作を気に入ってくれた人なら、生涯の記憶に残るほどの衝撃的出会いとなるでしょう。くわしく説明できないのが残念ですが「超」自信作です。(コナミ)

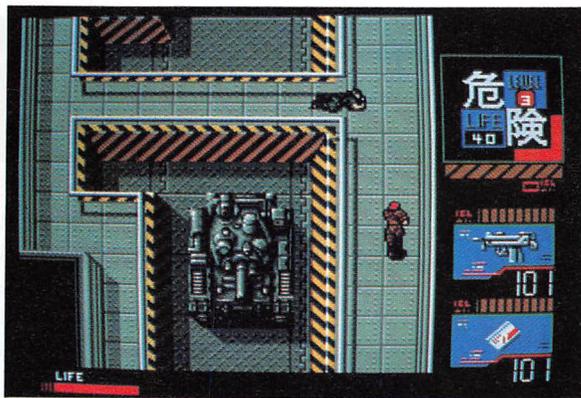
怒涛のごとくの新作攻撃をが
ますコナミの新作2本目は、や
っぱり以前に発売されたアクシ
ョンゲーム「メタルギア」の続編
にあたる、この「ソリッドスネ
ーク」だ。

前作は、敵の要塞にもぐりこ
み、最終兵器「メタルギア」を破
壊するというストーリーのアク
ションゲームだった。ゲーム中
に無線機でボスと交信しながら



◎前作メタルギアもなかなかの人気。今回はより楽しめるようになったという

◎手に持った銃を思っただけで、敵に見つからないように隠れながら前進。緊迫した攻防が楽しめる



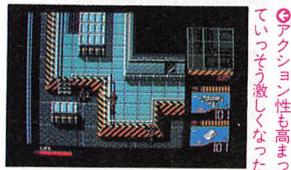
先へ進んだり、はたまた身を隠すためにダンボールをかぶったりと、新しくもおもしろい工夫の多いゲームだ。

「ソリッドスネーク」も、ジャンルはかわらずバリバリのアクションゲーム。腹ばいになったりして進むのがおもしろい。しかけはもちろん、アイテムも多く、アクション性も高まってパワーアップしたぞ。

◎通信はメタルギアからの定業。ボスへ連絡だ



◎アクション性も高まって、いっそう楽しくなった



いまRPGは冒険じゃなく航海! ナビチューン

■工画堂スタジオ
■☎03-353-7724
■発売日未定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

布製海図つきってのがすげーおしゃれ! 布製マップ元祖の工画堂スタジオがおくるニュートレンドだ。主役になるのは卵からかえったドラゴン。そのドラゴンのためにひとはた脱ぐのが勇者のキミ。こんな新しいコンセプトでだんぜんおもしろい。さらに海洋RPGならではの航海シミュレーションもひかれる要素。(工画堂スタジオ)

平和な平和なこの世界に、平和をみだす魔獣が目覚めるといふ不吉な予言。これがほんとうなら……。魔獣が目覚めるのを防げるのは、いまはまだ海を漂うドラゴンの卵だけだ。

主人公のアクティがドラゴンの卵と出会って冒険ははじまる。ゲームの形式はまんまロールプレイングで、とうぜん自分は成長する。だけど、ゲームとしては、ドラゴンの卵をドラゴンへ、そして強く成長させるのが目的となる。キミは航海を続けながら、ドラゴンに学習させ、魔獣を倒すべく育てあげなのだ。

このゲームは、途中にある18の島以外は海上で冒険がくりひろげられる。しかも、帆船で動



◎船は潮の流れなどで動きがかわる

くため、移動も潮の流れなど考慮しないと思うようにいかないのだ。冒険というよりは航海というわけ。また、海の上という



◎ドラゴンに戦い方を教えながらの戦闘

ことを利用して、釣りをして食料を得たり、またはそれを売ってお金を得るなど、おもしろい趣向もたっぷりのゲームなのだ。

◎航海の途中には、大小あわせて18の島がでてくる。こころは陸地、ほかの人々もたくさんいる。情報を仕入れよう

お話だけでも
いいですか?

〈コナミだって発売が延びた〉先月欄外で、今月COMING SOONで紹介している「SDスナッチャー」と「ソリッドスネーク」。残念なことに発売が両方とも1か月延びてしまった。SDが90年の1月ごろ、ソリッドが2月ごろということだ。ただ、画面もでてきているので、発売も近いだろう。楽しみにしていた人にはわるいけど、もう少しがまん。

惑星を守るために立ち上がった7人 ディオス

■ザイン・ソフト

■☎0794-31-7453

■'90年1月中旬発売予定

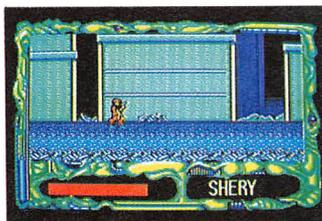
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

惑星ディオスを救うため、5人の戦士が出動する。敵は破壊しか考えていない凶暴なモンスターだ。なぜディオ스에現れたのか。5人の戦士が謎を解明する。一方、ディオスに生き残った2人の戦士は無事脱出できるのか。

ディオスの運命のカギをにぎるのはあなた。多重スクロールで、痛快なアクションです。(ザイン・ソフト)

SF好きで、激しいアクションが好きというキミにおもいきりおすすめのアクションロールプレイングゲームが登場。その名も『ディオス』。近未来に起き得る物語をリアルにゲーム化したものだ。

時は西暦2231年。文明が発達し、地球上だけではおさまらなくなった人類が、宇宙へとのり

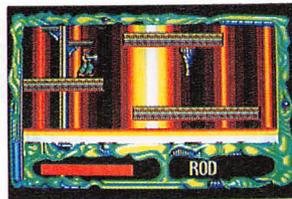


◎名乗りをあげた勇敢な戦士たちのなかには、女性や子供もいるのだ



◎惑星ディオスになにか起きたのか? 謎は深まるばかりだ

だし、宇宙開発も進んだころ。開拓している最中の惑星ディオスに、とつぜん謎の生物が現れ暴れだした。そして、惑星ディオスの人々をつぎつぎに虐殺しはじめたのだ。この緊急事態の発生に、政府は、謎の生物を倒すべく、国連監視宇宙軍を派遣するのだが、謎の生物のまえにまたたく間に壊滅し、けっきょく惑星ディオスを救うことはできなかった。そんなとき、惑星ディオスを救うため、7人の勇敢な戦士が名乗りをあげた。そして、彼らは、おそろひ謎の生物を倒すため、惑星ディオ



◎7人をバラバラにプレイするしくみ。各面ともグラフィックがキレイでリアル

スへとむかうのだった。

ゲームは、横から見た断面図式の画面構成で、奥行きある立体的な面を8方向に多重スクロールしながら暴れまわるのだ。ゲームの進行は、男5人、女1人、子供1人の計7人の戦士を、誰からでも順番にひとりずつバラバラにプレイしていくしくみ。つまり、全部で7面あり、どこからでもはじめられるのだ。そして、惑星ディオスになにか起きたのか? 謎の生物はいったい何者なのか? さらに、いったいになにか目的なのかをつきとめるのだ。

博打をして女の子が脱ぐなんて天国 天九牌スペシャル 桃源の宴

■スタジオパンサー(タケでのみ販売)

■☎03-798-2760

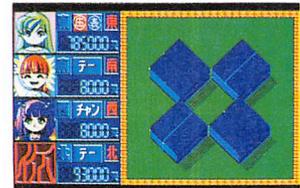
■12月20日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	3,600円
ジャンル	テーブルゲーム

4つのモードを持つ『天九牌』、でも、いちばん注目を浴びたのは女の子のでてくる「桃源郷モード」でした。「別売データ集はでないの?」「女の子をもっと増やしてよ!」

熱狂的なラブコールにこたえたのが『天九牌スペシャル 桃源の宴』です。かわいこちゃんばかり9人を集めてみました。(スタジオパンサー)

ドミノにそっくりな板をカシヤカシャッといじって遊ぶゲーム『天九牌』。むかしから中国に伝わる、賭博ゲームなんだけど、その『天九牌』が'89年4月にMSXのゲームとして発売されたのは、MFファン読者なら承知のことと思う。そして、『天九牌』の勝ち抜き大会編やサバイバル編など、4つのモードのうち、勝てば対戦相手のかわいい女の



◎女の子も9人に増えて楽しみは何倍にも増えた。バクチも女の子もやめられまへん

子たちが脱いでいくという、桃源郷編だけをピックアップ、1本のゲームとして独立させてしまった。それが、この『天九牌スペシャル 桃源の宴』だ。

でも、前作の桃源郷編を、そのまま独立させたのではおもしろみにかける。そこで、対戦相手として用意されていた女の子を、5人から9人に、一挙に4人も追加している。この9人から3人(天九牌は4人で遊ぶ)を選んで対戦するのだ。えっ、なに? それでも、まだ不満? そんなキミには、まだ新しい趣向がある。まえは、女の子が脱



◎女の子の脱ぐシーンのグラフィックも1枚増えて、いっそうやる気かてる

いでいく過程が3段階、3枚のグラフィックしか見られなかったのに対して、今回はプラス1段階の4段階に変更された。最後まで脱がすのに時間がかかってイライラするかもしれないけど、9人×4枚で36枚もエッチな画面が登場するということだ。ゲームのルールは前作と同じで、牌を配ったら自分の手の内容に応じて「テー」、「チャン」、「ギュー」の3つのやり方を使いわけて賭けるだけ。



◎とはいっても、天九牌に勝たなくちゃ脱いでくれないのだ。あたりまえか

お話だけでもいいですか?

(光栄がPC88版の三国志IIを発表)ここところたてつづけに新作ソフトを発売していた光栄が、PC88版の『三国志II』を発表した。いまのところ、PC88版のみの予定だけど、いままでのパターンからすると、きっといつかはMSXにも……。いまのところ未確定の情報なので、あてにしないで待っていてね。もし、出ることになったら真っ先に知らせるからね。

ウルフチームの全ゲームをパロった あーくしゅ

- ウルフチーム
- ☎03-5273-4795
- '90年1月発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー

じえだです。このげーむのうりは、えっとお……まず、ぜんぶのぼ……。じえだ、だまってよ、ボクが説明するから！ あっ、こんにちは、ピクトです。ボクとじえだが主役のアドベンチャー「あーくしゅ」は全編パロディの嵐。ウルフのゲームをやった人はもとより、知らない人も十二分に遊べますよ！（ウルフチーム）

ウルフチームから、今度パロディゲームが発売される。その名も「あーくしゅ」。タイトルを聞くと、以前発売された「アークス」のパロディかな？ と思うかもしれないけど、じつはそれだけではなく、「アークス」に限らず、ウルフチームがいままでに世に送りこんだゲームたち、「ヤシャ」からはじまり、「アーク



④うわー、ドラゴンだ。かわいくたずむじえだとピクトの2人(画面左)



⑤キャラクターはみんなかわいくイラストっぽく描きなおされている



⑥おっ？ その両手に持っているムチとろうそくにはどんな意味が……ウムム

ス、「ミッド・ガルツ」、「アークスII」まで、すべてをパロったという豪華版アドベンチャーゲームになっているのだ。パロディというだけあって、登場キャラも3頭身に描きなおされて、俗にいうスーパーデフォルメ化されている。



⑦アークスの主人公ジエダ。この彼もあーくしゅの世界ではかわいくなってしま

ひょんなことから発生した時空の歪み、それによっているんな時代に飛び散ってしまった3本の剣をさがすのがゲームの目的。この剣がないと、時空の歪みをなおすことができないのだ。「アークス」の主人公ジエダと、「アークスII」の主人公ピクトを同時にプレイして、また、ときには使いわけて、この飛ばされた剣を見つけだすのだ。

ゲーム中には、「ガウティ」や「ミッド・ガルツ」などのBGMも流れていっそう楽しくゲームをりあげる。

純粋な心のドラキュラ伯爵恋物語 気分はぱすてる♡たち!

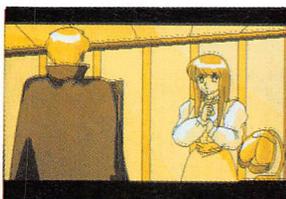
- グレイト
- ☎06-561-2211
- 12月上旬発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アドベンチャー

我が名は、ドラキュラ伯爵である。愛しの渡辺裕美殿にプロポーズの返事をいただくため、日本に参った。昼間にくることが条件なのだが、いまのわたしには、たいしたことではない。それよりなんなの、この者たちは。わたしの行く手を邪魔するでない。我が力を見せようぞ!! おお、裕美殿。なに、ちがう？ (グレイト)

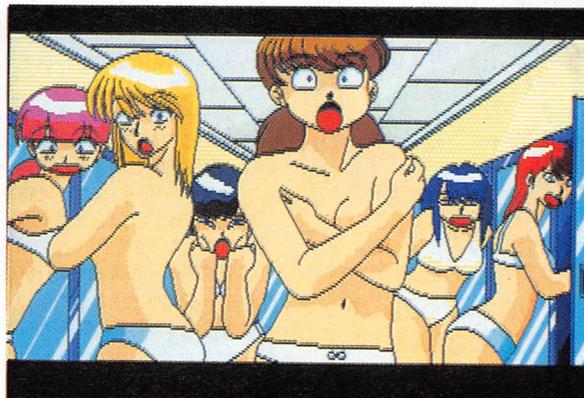
イギリス旅行中の渡辺裕美ちゃんにひと目ボレしたドラキュラ伯爵は、彼女と約束したとおり、彼女が日本に帰ってから3か月後の土曜の昼間に日本へとやってきた。これが、このゲームのプロローグ部分。このドラキュラ伯爵が、裕美ちゃんの学校に着いたところからゲームははじまる。

ゲームは、ちょっとエッチな



①イギリスでした裕美ちゃんとの約束をしっかり守るけなげ(?)なドラキュラ伯爵

いながらよく見るとおっとな



アドベンチャーで、コマンドを選択してゲームを進める。このゲームでは、そのコマンドのなかにちょっとかわったものがある。それは「魅惑」というコマンド。じつは、ドラキュラが邪魔者を眠らせるために使うもので、これを使うとエッチな場面がバッチリ見られる。でも、あまり使いすぎると……。エッチのしすぎも体に毒だぞ。

②なんだこいつは、女の子にかこまれて



③おっ、いきなりエッチな画面が登場

お話だけでもいいですか?

(ピンクソックスの情報に誤りがあった)先月のこのコーナーで紹介したエッチ版ディスクマガジン「ピンクソックス」の情報に誤りがありました。B1T²から発売となっていました、ウェンディマガジンからのまちがいでした。関係者ならびに読者の方々に迷惑をかけましてたいへん失礼しました。ちなみに、その他の仕様については先月紹介したままです。

ひとすじなわではいけないパズル!

魔宮殿

■ソフトスタジオWING

■☎0975-32-3929

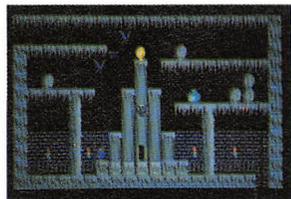
■12月20日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	パズル

『魔宮殿』は、従来のパズルゲームとは、まったくちがったゲーム構成になっています。8つの魔界を自由に攻略できる方式と、いままでのパズルゲームになかった「法力」を採用し、アクション性が加わりました。また、雰囲気をもりあげるために、グラフィックも強化。不可思議な世界を堪能できます。(ソフトスタジオWING)

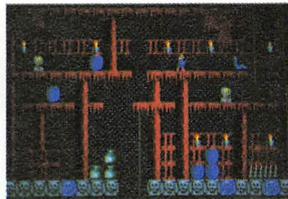
魔宮殿という謎の建物に封じこめられていたはずの魔神がよみがえってしまった。やつをふたたび封じこめるには、どこかへ散ってしまった8つの宝玉をさがしださなければならない。そこで、主人公である剣雲大師が宝玉をさがしに冒険の旅にでるのだった。

アクションタイプのパズルゲームで、ステージは、魔宮殿の



◎これは最初の地下に広がる氷の魔境。いきなり、かなり難しそうだ

地下に広がる氷の魔境、血の魔境、黄金の魔境、竜神滝の魔境、青海の魔境、地の魔境、闇の魔境と全8ステージ。1ステージが10画面で構成されているので、じつに80画面を通りぬげなければならない。また、各ステージとも岩や壁、氷などの障害物があり、クリアはラクじゃない。剣雲大師は、「破壊」、「物体移動」などの法力や知力をあやつり先へと進むのだ。パズルゲームにありがちな単調さをなくすため、各ステージにはなんらかの謎が隠されていてストーリー性も十分だ。



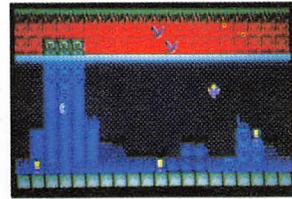
◎これは血の魔境かな? 障害物の動かし方がやっぱりポイント



◎だんだん難しそうになってきた。これは黄金の魔境



◎こんな各面から、魔神を封印するための宝玉を手に入れなければならない



◎法力や知力も使って、80画面におよぶ、全8面をクリアするのだ



今月からの新コーナー。ソフトハウスからの伝言板を作ってみました。どうぞ、ゆっくりとご覧ください。

ハミングバードソフト

わあ。こんなにスペースをもらっちゃったあ、らっきい! ハミングバードソフトだよ! NECのPC-9801シリーズでは、『福神演』というサブリメントディスクが12月16日に発売される予定だけど、MSXユーザーのあなた、もう少しの辛抱でMSX2版の『ロードス島戦記』が店頭にならぶよ! あとちょっと、ほんの少しだけ待ってね。

リバーヒルソフト

MSXユーザーのみんな、待たせてゴメンネ。88、98版に続いてMSX2版『ブライ』制作まっ最中。ひと味ちがうアニメーションとグラフィックに乞うご期待。いま予約すれば、キャラクタバッジももらえるぞ。ところでMSXフェアにはいつてくれたかな? どこよりも早くMSX2版『ブライ』をナマで見られる。おまけにブライグッズまで当たっちゃうヨ!

BIT²

さて、今月のインフォメーションはサウルスランチとグラフサウルスである。サウルスランチはシンセサウルスとグラフサウルスのデータ集だ。TMネットワークからWINKまでいろんなジャンルが17曲で3,800円。このディスクのみでも聞けちゃうという大判振舞い。そして最強グラフィックツールのグラフサウルス(T&Eさんごめんさい)もよろしく。

追跡 COMING SOON

ドラゴンスピリット

これまた今月からの新コーナー。ここでは、話題のソフトや1度COMING SOONしたけど、さらに紹介したほうがいいというソフトをフォローするコーナー。

初回の今月は、先月紹介したナムコの『ドラゴンスピリット』にスポットをあててみた。

●敵キャラが入ったといううわさ
背景にドラゴンのグラフィックだけだった先月のドラスピに、敵キャラ

ラが加わったという情報を得て、ナムコの河野さんにいちはやく連絡。ところが、残念なことにあがる予定だったけど、もうすこし遅れるとか。けど、敵キャラがもう入ることは事実。写真はタッチの差で間にあわなかったけど、いまごろは? 来月には、ゲームが動いたりして……。たいした情報じゃなかったけど、初回だから「見のがしてくれよおお」ことで、今月はこれでカンベン。

◎なかなかサンプルがでてこないよスビ。みんなの期待が大きいために、早く新しい画面を見せてあげたいのだけれども……



お話だけでもいいですか?

〈復活するものあれば、消えゆくものあり)まえに発売延期になったと書いた『ウルフAT』が、けっきょくテクノポリスソフトから発売されることになった。MSX2/2+, 6,800円、ディスク版で12月下旬発売予定。また、システムサコムから発売予定の『シャティ』は発売が中止に決定。長いこと待っていた人には残念だけど、また、新しいゲームがでるのを待とう!

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。
 ①はMSX2か2+、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	
12月	1日 ピンクソックス(D) / ウェンディマガジン / 2,800円☑	
	3日 サウルランチ(D) / BIT ² / 3,800円☑	
	7日 メイキング・オブ・プライ上巻(本) / 徳間書店 / 1,500円(税込)	
	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 ドール(D) / ハート電子 / 7,800円	
	8日 夜の天使たち(D) / ジャスト / 8,800円	
	10日 神の聖都(D) / スタジオパンサー / 9,800円	
	10日 ザ・ゴルフコース集(D) / バック・イン・ビデオ / 3,800円	
	10日 紫禁城(D) / スキャップトラスト / 6,800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III(D) / ソニー / 6,800円☑	
	上旬 はがき作成ソフト(D) / パナソフトセンター / 7,800円	
	上旬 気分はばすてる♡たち / (D) / グレイト / 7,800円	
	13日 スーパークイズ(D) / ドット企画 / 6,800円	
	15日 グラフサウルス(D) / BIT ² / 9,800円	
	15日 レナム(D) / ヘルツ / 8,800円☑	
	15日 銀河英雄伝説パワーアップシナリオ集(D) / ポーステック / 4,800円☑	
	20日 魔宮殿(D) / ソフトスタジオWING / 6,800円	
	20日 アルバトロスII(D) / 株日本テレネット / 8,800円☑	
	20日 天九牌スペシャル桃源の宴(D: タケルでのみ販売) / スタジオパンサー / 3,600円	
	中旬 維新の嵐(D) / 光栄 / 9,800円☑	
	中旬 維新の嵐(D: サウンドウェア付き) / 光栄 / 12,200円☑	
	22日 スペースマンボウ(R) / コナミ / 6,800円	
	25日 天使たちの午後番外編(D) / ジャスト / 8,800円	
	下旬 プライ上巻(D) / リバーヒルソフト / 8,800円☑	
	下旬 ファイナルファンタジー(D) / マイクロキャビン / 7,800円☑	
	下旬 妖魔降臨(D) / 日本デクスタ / 7,800円☑	
下旬 電脳学園シナリオ1(D) / セネラルプロダクツ / 価格未定		
下旬 雀ボーグ(D) / ポニーテールソフト / 7,800円☑		
?	ディスクNG(D) / ナムコ / 4,800円☑	
?	ぬかたのおおきみ(D) / 全流通 / 7,800円	
?	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☑	
?	アークスII(D) / ウルフチーム / 8,800円☑	
90年1月	8日 MSX・FAN1990年2月号(本) / 徳間書店 / 価格未定	
	8日 ディスクステーション9号(D) / コンパイル / 1,940円☑	
	12日 ルーンワース(D) / T&Eソフト / 8,800円☑	
	20日 ゼロ 第4のユニット4(D) / データウエスト / 8,800円☑	
	中旬 ドラゴンナイト(D) / エルフ / 6,800円	
	中旬 ディオス(D) / ザイン・ソフト / 9,800円☑	
	下旬 イミテーションは愛せない(D) / グレイト / 7,800円	
	?	SDスナッチャー(D+専用カートリッジ) / コナミ / 9,800円
	?	ウルフAT(D) / テクノポリスソフト / 価格未定
	?	あぶないてんぐ伝説(D) / アリスソフト / 5,800円
	?	あーくしゅ(D) / ウルフチーム / 価格未定

発売予定日	タイトル(媒体) / メーカー名 / 予定価格	
2月	8日 MSX・FAN1990年3月号(本) / 徳間書店 / 価格未定	
	8日 ディスクステーション10号(D) / コンパイル / 1,940円☑	
	23日 湘南伝説(D) / ビクター音楽産業 / 7,800円	
	下旬 雪の国クルージュ(D) / ザイン・ソフト / 8,800円	
	?	ソリッドスネーク(R) / コナミ / 7,800円
	?	かんたん手帳リフィルくん(D) / アスキー / 9,800円
	?	ワークスグラフサウルス(D) / BIT ² / 16,800円
	?	麻雀狂時代II(D) / マイクロネット / 価格未定☑
	?	●ワンダーボーイII(R) / 日本デクスタ / 7,800円
	3月以降と発売日予定	火星甲殻団(D) / アスキー / 価格未定
エストランド物語(D) / イーストキューブ / 価格未定		
トリロジー(D) / クリスタルソフト / 価格未定		
パーミليون(D) / グレイト / 6,800円		
ナビチューン(D) / 工画堂スタジオ / 8,800円☑		
ラ・ヴァルー(D) / 工画堂スタジオ / 価格未定☑		
ゴルフオース 怒濤のカオス(D) / スキャップトラスト / 7,800円		
ベトナム1968(D) / スキャップトラスト / 価格未定		
トンネル・アンド・トロールズ(D) / スタークラフト / 9,800円		
エリア88(D) / ソフトスタジオWING / 価格未定		
まじゃべんちゃー(D) / テクノポリスソフト / 6,800円		
ときめきセシル(D) / テクノポリスソフト / 7,800円		
ディスクNG2(D) / ナムコ / 4,800円☑		
センターコート(D) / ナムコ / 価格未定☑		
ドラゴンスピリット(媒体未定) / ナムコ / 価格未定☑		
エメラルドドラゴン(D) / パショウハウス / 価格未定		
ビバラスベガス(D) / ハル研究所 / 6,800円		
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D) / ビクター音楽産業 / 8,800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		
リップスティックアドベンチャーII(D) / フェアリーテール / 価格未定		
キャンキャンパニー(D) / フェアリーテール / 価格未定		
晴れのちおおさわぎ / (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		
ポッキー2(D) / ポニーテールソフト / 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		
ディスクバック2(D) / パナソフトセンター / 価格未定		
無敵刑事大打撃(D) / ファミリーソフト / 価格未定☑		
ロードス島戦記(D) / ハミングバードソフト / 9,800円☑		

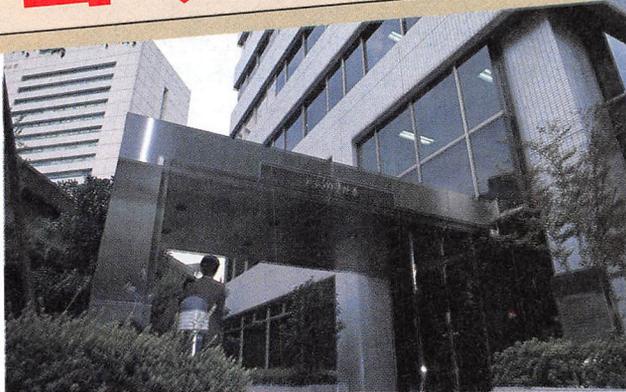
この情報は11月24日現在のものです。

※「テラクレスタ」(日本物産)は、発売元変更のため延期になりました。

FAN CLIP

新しい分野の可能性を探りつつ
ソフトハウスから感性ハウスへ

コナミ in 東京



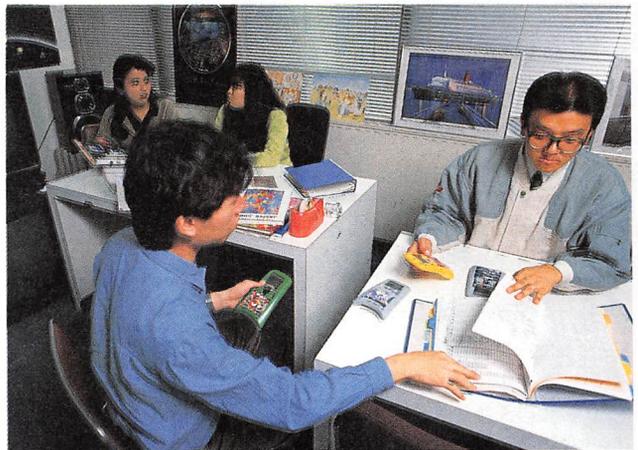
コナミの東京本社のあるビル。高速道路が近くを走っているが内部は静かだ

激ペナ2の熱も去らないうちにスペース・マンボウ、である。これがまた、いろんな人に受ける。ふだんシューティングゲームに興味を示さないストラテジー担当者までもがサンプル版で何十時間もやりつづけるという異常事態。クリッパーは、あまりに好調なコナミに嫉妬さえ感じた。ジグジョー。聞くとこ

によるとジグソーも作っているというが、それはともかく今月はコナミに決めた。ゲームのほうは巻頭でやっているから、こっちは側面攻撃で東京本社のようにすを探ってみる。

■最先端で模索を続ける東京

以前、開発はすべて神戸でやっていたが、ここところ少しずつ東京にも開発部門を移して



88年の夏ころからはじめ、これまで約80点も出してきたジグソーの開発室。手前ではLCDゲームの打ち合わせをやっている。どことなく楽しげな空気がジグジョーである



北上一三社長。感性と同時に馬力もありそう。むかしはLSIの設計をやっていたそう

いるそう。たとえばつい最近発表になったファミコンの『摩陀羅』などは東京の開発スタッフによるものだろう。

その一方で、新しいコナミの可能性を求めて「新規事業」をさまざまに模索しつづけている。

ジグソーパズル、ゲームミュージック……いろんなことをやっているし、これからもいろい

ろと増えそう。新規事業の開発スタッフの一部は最近ふたび流行しているLCD(液晶)ゲームも開発している。11月に4タイトルを出した。まだなにかありそうだが秘密らしい。

こうしたコナミの先端部分をたばねている開発三部の北上次長はこう見る。「ゲームの開発でも人の心に訴える感性が必要ですが、ジグソーとなると100パーセント感性商品です。それに、開発思想も売り方も、ソフトとはまたちがっていて、いい刺激になっているようです。この刺激がコナミの次につながっていくのではないのでしょうか」

MSXでコナミが好調なのも、こうした先端の触手からの刺激がいいからだろうか。

EDITORIAL WEATHER

オープンリー

チというものをこ存じだろうか。アホなルールで、自分の待ちを対戦相手の3人に公開したうえでリーチをかける。こんなリーチに振りこむバカはいない、というわけで、もし振りこんだら役満になっ

てしまう(ただしリーチ者の振りこみは別)。こういうリーチに振りこむというのは、ふつうに考えた場合、絶対にありえないことである。

ところが、つい先日。どういうわけか、その絶対にありえないことが起こった。こともあろうに振りこんで役満を払わされたのはわ

たしだったのである。

これはありえない。ありえないがあってしまった。

自分で自分が信じられなくなってしまったが、信じられないことは同時に魅力的でもある。そうそう。平成2年も信じられない年です。ありますように。

次号2月号は 平成の年が満1歳を迎えた。1月8日発売!

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=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=奥村英明+金子種子+川尻淳史+佐伯憲司+神保雄雄+引田伸一+藤本勝己+本多幸子+本田裕之+諸橋康一+山本晃央 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=田崇由紀+諏訪由里子+堀川浩司+横川理彦+星野博和+高田陽(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+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+デザイン(釜田泰行+柳井孝之)+橋本健一+井沢俊二+高田亜季+榎キンダイ+TERRACE OFFICE ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまつ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづし+南辰真+尾台誠+成田保宏 ■COVER ARTISTS=佐藤任紀 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+榊ワードポップ(筒井雅浩+石井浩造+崎山裕子+野ヶ峯千尋+矢沢妙子+平間順子+井橋紀代子+黒木紀久枝+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	4
キングレコード	53
コナミ	148-151
コンパイル	60
サンクレスト	91
三洋電機	96, 97
ジャスト	57
ソニー	表2, 3
T&Eソフト	102, 103
徳間書店	105, 147
㈱日本テレネット	58, 59
日本テレネット(株)	104
日本ファルコム	99
日本進学指導センター	61
ハミングバードソフト	100
BIT ²	98
マイクロキャビン	93-95
マイクロプロズジャパン	101
松下電器産業	152
ものきはうす	56
リバーヒルソフト	54, 55

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

●本/月刊MSX・FANで好評掲載のプログラムの再録集+α・定価820円(税込)・AB版

1989年5月号～10月号に掲載したプログラムから、50本を厳選しました。1画面におさまる短いプログラムから、10画面以上におよぶ力作までを細かい解説つきで紹介。打ちこみミスを発見するお助けプログラムや、かんたんに改造する方法もこっそり伝授。プログラムがよくわからなくても、ゲームは自分でできる、という実感をお届けします。各界に話題を巻き起こした「EDファンダム」の&H00～&H02、「サウンドフォーラム」の5月～10月号ぶんも掲載されています。1台に1冊、ファンダムライブラリー。

●ソフト/いちいち打ちこむのは面倒、という人のためのソフト・標準価格4800円(税別)

上記の本に掲載されている50本のソフトを、3.5インチ2DDのディスクに収録。メニュー画面でゲームを選ばだけで、すぐに好きなゲームが始められ、そのうえ、プログラムリストを表示させたり、改造してディスクにセーブしたりできるユニークなソフトです。1枚に50本のソフトがたまっているだけでもお得なのに、よ～く探すと本に掲載されていないおまけゲームがこっそり入っています。改造版もいっしょです。このソフトをゲームとして楽しんだあとは、自分のプログラムテクニックの勉強用としてお役立てください。



■ソフトの購入について

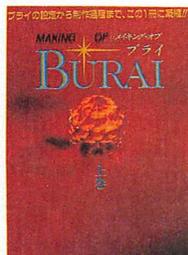
ソフトは全国のパソコンショップでお求めになれます。もし、お近くにパソコンショップがない場合、通信販売をご利用ください。申し込み方法は現金書留で、①商品名・機種名②住所・氏名・電話番号を明記のうえ、代金と消費税を同封して、下記の住所までお送りください。

★通信販売申し込み先

〒105 東京都新橋1-18-21 第一日比谷ビル
 株徳間コミュニケーションズ(☎03-591-9161)
 テクノポリスソフト通販係

本とソフト!

メイキング・オブ・ブライ



リバーヒルソフトのRPG『ブライ』の設定資料集・1500円(税込)・A5版

発売が楽しみな、リバーヒルソフトのRPG『ブライ』の愛蔵本。ゲームの元になったシナリオや絵コンテ類、また、カラー80ページぶんではキャラクタデザインの荒野伸吾&姫野美智両氏の手による設定資料や、各イベント画面の原画などを掲載。そのほかゲーム音楽の譜面や裏話など、いろいろな情報が満載。『ブライ』ファンはもとより、RPGの新しい世界を知るには絶好の本となることでしょう。豪華スタッフによるRPG『ブライ』の制作過程をこの本でじっくり味わってください。

ゲーム十字軍



MSXゲームのウル技満載!・定価920円(税込)・A5版
 ウル技はもちろんのこと、超難解RPGのマップやAVGのQ&Aを満載。おまけにエッチゲームの特集も見のがせません。

FM音楽館



楽譜からアレンジまで・定価1300円(税込)・A5版
 MSXのFM音源を使いこなすための楽譜の読み方やコードの意味とMMLの変換法、アレンジなどをわかりやすく伝授。

テクノポリスソフトが 人材を募集しています!

みなさんおなじみのテクノポリスソフトは、これからさらにガンガンおもしろいソフトを出していくと、ただいまスタッフの大増強中! 開発員もディレクターも開発支援スタッフも、どんどんこい! の大募集なので、われこそはと思わん人は下の応募要綱を読んでご応募ください。

●応募要綱

募集職種/①ゲームディレクター②制作進行管理スタッフ③ソフト開発要員(プログラム、グラフィックほか)

勤務地/東京・新橋

資格/ゲームにソフトについての知識が深い、またはゲームソフトの開発に強い意欲がある18歳以上の男女(高校生は不可)

待遇/経験・能力に応じて、嘱託社員契約、業務委託契約、フリー契約、時給アルバイトのいずれか。いずれも交通費全額支給。昇給、精動手当あり。完全週休2日制。

応募方法/履歴書に自己アピール文(800字以内)を同封して下記まで郵送。12月15日必着。書類選考のうえ、12月中旬ごろ面接日ご連絡します。

送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店 インターメディア株式会社 管理部 ソフトスタッフ募集MF係

なお、電話によるお問い合わせに応じかねます。また応募書類は返却できませんので、ご了承ください。

「ソリッド・スネイク」に再び指令が発動された。
『潜入作戦』独特の緊張感と臨場感が、全身に波状襲来。
ゲームの世界に、能動的体験を出現させた
リアルストーリー&リアルシーン。
『メタルギアワールド』が、再び挑発する。

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

TM

ソリッドスネイク メタルギア2

© KONAMI 1990

MSX2 MSX2+ 対応 **SCC** 搭載 3M ROM / 来春発売予定 7,800円税別

週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

ダイヤルは正確にノ



潜入指令発動。

●MSXマークはアスキーの商標です。

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



RPBGが世にも危険な
サイバー頭脳を持った。

SD

SNATCHER™

©KONAMI 1990

スナッチャーと聞いて、ビクビクとする人も何それっていう人も、このキャラクターたちには、きっと驚かされてしまうだろう。AVG版のおなじみキャラたちが、突如デフォルメ化されて画面上を動きまわってしまうのだ。顔がデカイと笑っているとんだ目にあうぞ。デカイ分だけ脳ミノもたっぷりつけて、大いに悩まされてくれ。単なるRPGとは、アタマひとつ違うSDスナッチャー。新しい追跡が画面狭しと大暴れする。デカキャラ迫る。要注意!

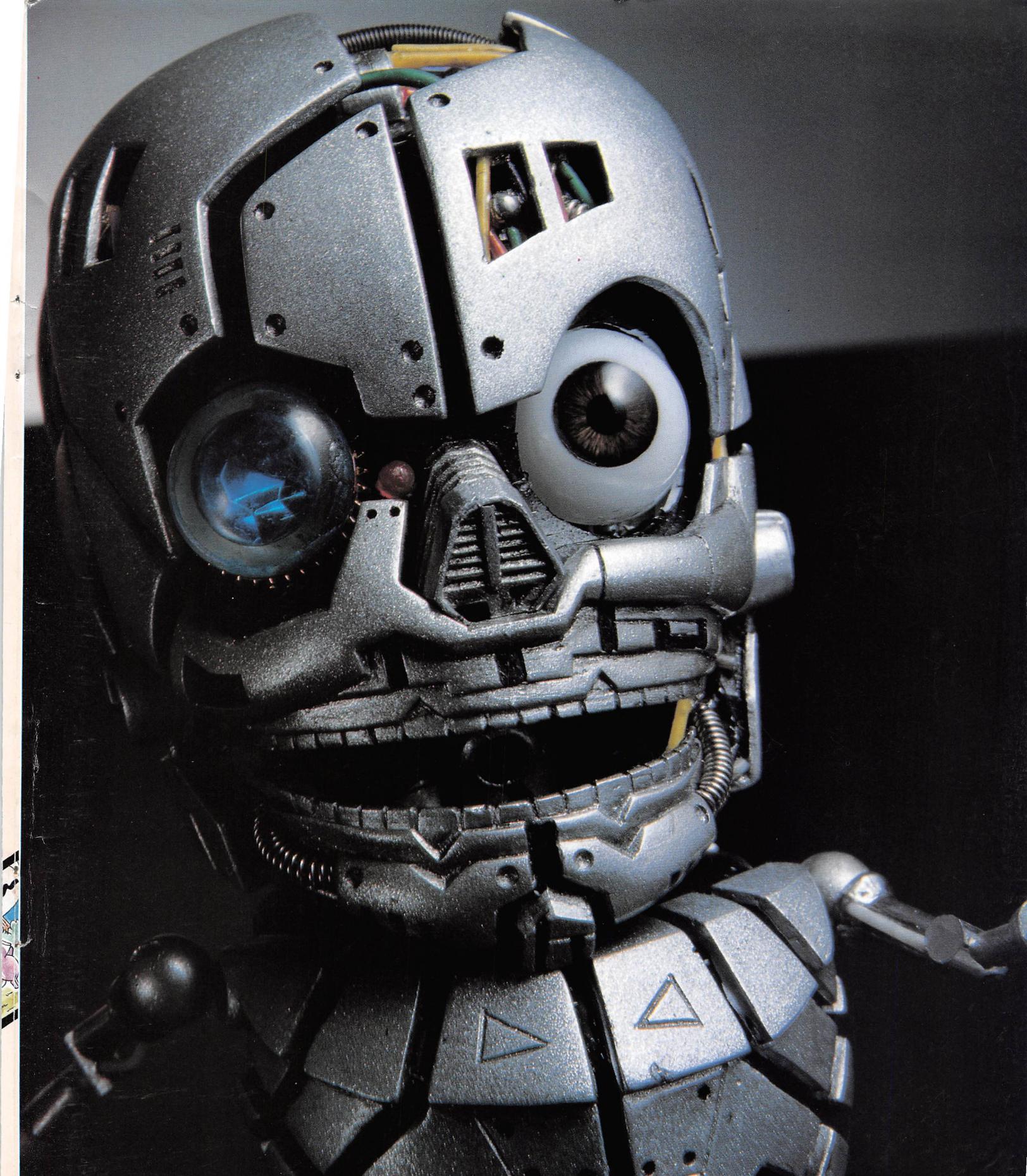


●画面写真は開発中のものです。

MSX2 MSX2+ ディスク+ SCCカートリッジ

1月発売予定

9,800円(税別)



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。

Panasonic

松下電器産業株式会社
花の万博 EXPO'90

1990 JANUARY 1月号

平成2年1月10日発行
第4巻第1号(通巻34号)
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 佐瀬伸治
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターネット株式会社
〒105-55 東京都港区新橋1-10-1 203(433) 6231(代)
〒105 東京都港区新橋1-10-7 203(431) 1627(代)
特別定価500円
(本体485円)

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。
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、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

あぁ、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作品ならなんでも5色で表示 & 印刷(OCR使用時)もできる。

48ドット文字のワープロ機能も、スクレもんだ。
ワープロ専用機に匹敵する美しい48ドット文字(OCR使用時)と、かきこい交換・編集機能・部首・画数辞書がついて、新しい漢字もろくに交換だ。

●ルーンワース 開発元(T&E)7/7 (12月発売予定)
●フライ 開発元(ハービーソフト) (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) ▼

別売・マウス FS-JM1-H 標準価格7,800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、MSX MSX2のソフトも使用できます
▶ パナワードリルシリーズとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)
▶ 画面編集できる48ドット文字が標準内蔵。▶ 漢字ROM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ツールなど3つ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(学校名をお書きの上、〒511 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 商務部 MF係まで。▶ MSXはアスキーの商標です。

※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)

文字がキレイな

「48ドット・カラー」宣言

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願います。

心を誇る先端技術—— Human Electronics 松下電器産業株式会社