

平成2年3月10日発行(毎月10日発行)第4巻第3号(通巻36号)昭和62年3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

EMES ECKS・ファン

月刊

# MSX・FAN

●NEW

ナビチューン  
ドラゴンナイト  
ディスクNG2  
ウルフAT  
イミテーションは愛せない  
ディスクステーション10号  
ピーチアップ2

●LIST

ゲームプログラム12本

●SCOOP

ロードス島戦記  
ドラゴンスピリット

●ATTACK

アークスⅡ  
ルーンワース  
維新の嵐

●秘情報満載  
(ウィザードリィⅡの  
マップ攻略、FF特集ほか)  
ゲーム十字軍

MSX  
440  
#44014300746

1990  
MARCH  
440YEN

3



# SONY

# (やさしい。)

「ミュージックだ。」



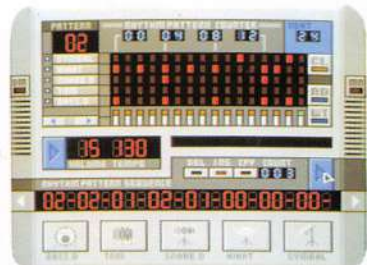
「F1シンセサイザー」  
ついた。



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できてしまうのだ。

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。

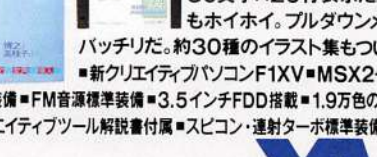
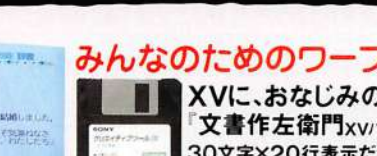


# (みんなにスゴイ。)

# タノシイ。)

「アニメだ。」

ボクは葉っぱでアニメができる。



「らくらくアニメ」  
ついた。



グラフィックは楽しい。でも、絵が動いて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、ドレッシンググラフィックエディター Ver. 2.0 もついているんだ。

「君はアニメーターだ。」

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



オット、ジラコの得意技

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  
い簡単にえられる。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 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。それ  
がビデオデジタイザだ。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 ¥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。プルダウンメニューで使い勝手も  
バッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

- 新クリエイティブパソコンF1XV=MSX2+仕様=JIS第1第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備=FM音源標準装備=3.5インチFDD搭載=1.9万色の自然画モード
- BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属=スピコン=連射ターボ標準装備

3枚のディスクがついた  
**新クリエイティブパソコンF1 XV**  
HB-F1XV 標準価格 69,800円(税別) MSX2+ 新発売

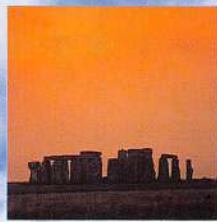


別売 トリントロンカラーモニター  
CPS-14F1 ¥60,000円(税別)

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

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

別売 グラフィックボールGB-6 ¥9,800円(税別)



# 石の時代、四の法則



あるときは石に依る冥想を行うことであり、  
あるときは神意を仰ぐことであり、  
また決闘を行うことでもあった。  
今、それはコンピュータゲーム「石道」  
として、諸君の前に登場する。  
「石道」の進行、結果の解釈は、  
すべて諸君自身に委ねられているのだ。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。

それをプレイすることは、

その背景となる文化によって、

「四の支配法則」に通つて、石盤上に石を並べる。  
ゲームシステム「石道」の原理が、  
世界各地で別個に生まれている。  
「四大元素」「四方位」等がその表れてある。  
そして、それらの概念の誕生と共に、  
「四」という数字に基づいて分類、  
解釈するようになった。即ち「四象」「四季」  
ある時期から入々は、世界の森羅万象を  
エンブレム文明、中国文明、マヤ文明を  
てまごまご古代文明の播種期において

- 「石道」のルールは単純です。画面上に表示される36種類の石を、8×12のマス目に区切られたボード上にルールにしたがって次々に置いていき、全部置ければクリアです。
- 4つの石によって囲まれた空間に石を置くこと(4-WAYと呼びます)が、高得点を導き出す条件です。
- ルールにはANCIENT(古代)とMODERN(現代)の2種類があります。いずれのルールによるプレイでも、知略と直感と根気とチャンスが必要です。
- 盤や石の種類は自由に選択できます。様々なモードの中でプレイを行ってください。



画面写真は開発中のものです

# 石道

ISHIDO

3月発売予定

■対応機種

MSX2 (MSX2+も可) 3.5-2DD (V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

## FAN SCOOP

初めの1歩のキャラクタメイキング

### ロードス島戦記 ————— 6

ナムコの新作ドラスピの開発状況の詳細をスクープ

### ドラゴンスピリット ————— 10

## FAN ATTACK

人気RPGを最後まで、徹底攻略だっ！

### アークスⅡ ————— 12

ニュータイプRPGのおいしい味わい方教えます

### ルーンワース～黒衣の貴公子～ ————— 20

マンガで見るゲーム世界の西郷隆盛の生き方！

### 維新の嵐 ————— 81

## FAN NEWS

ナビチューン ドラゴンと鷹とボクの冒険RPG ————— 116

ドラゴンナイト RPGと♡ソフトの合体ゲーム ————— 118

ディスクNG2 ナムコのレトロゲーム5本+新作1本入り ————— 120

ウルフAT パンチとキックのアクションゲーム ————— 122

イミテーションは愛せない アンドロイドは電気エッチの夢を見るか ————— 123

DMfan ————— 124

ディスクステーション10号、ピーチアップ2、ピンクソックス2

## PROGRAM

### ファンダム ————— 37

1画面7本+N画面3本+10画面2本

EDファンダム ————— 47

ファンダムパーラー ————— 48

AVフォーラム ————— 68

### BASICピクニック ————— 30

DRAM文で愛の告白

### FM音楽館 ————— 70

古式豊かな日本：春の海/NHK：きょうの料理のテーマ/オリジナル：シューティング/ナムコ：トイ・ポップ/がんばれゴエモン2：旅始め

### ゲーム十字軍 ————— 108

のぞき穴：スペース・マンボウ、ウィザードリィⅡ、ファミスタ、アークスⅡ、サーク、シュヴァルツシルト、アークティック、激ペナ2、神の聖都、せまってみない、ピンクソックス/通り抜け：ファイナルファンタジー/そのほか：十字軍マップコレクション・ウィザードリィⅡ、桃色凶鑑・ピーチアップ vs.ピンクソックス、歌を詠む会、イラストのコーナー

### 情報おもちゃ箱 FFB ————— 26

GM、MSX400万台突破キャンペーンなどなど

### FAN STRATEGY ————— 34

信長の野望・戦国群雄伝：輪廻転生!?、退却して引き抜き/信長の野望(全国版)：宇喜多直家のおいしい技/水滸伝：攻めてきた強者を捕らえる/ちよいネタ伝言板

### 記憶のラビリンス 第10回 ————— 74

「カオスエンジェルス」から「ドラゴンナイト」へ

### THE LINKS INFORMATION PAGE — 89

元気いっぱいめいおう星通信

### M・FANスーパーデータ学 ————— 80

1990年代に期待するゲームとソフトハウスを予想する！

## INFORMATION

### ON SALE ————— 126

### COMING SOON ————— 127

パルンバ/SDガンダム ガチャポン戦士2/ダンジョンハンター/ハルゲームコレクションVol.1,2/湘南伝説/ロボクラッシュ

### MSX新作発表予定表 ————— 131

1月25日現在の情報を掲載

### FAN CLIP バショウハウス ————— 132

### 読者アンケート 掲載ソフト33本プレゼント ————— 76

## 短期集中連載

### MIDI ————— 77

MIDIを使ったコンピュータミュージックの入門講座

#### ●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	☐ × 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、☐はROM、☐はディスク、☐は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パック」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で動くタイプのもはMSX1/MSX2/2+、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で、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のかわかっています。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、いっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627



FAN SCOOP

おこなっている開発の途中経過をスクープ

# ロードス島戦記

灰色の魔女

ハミングバードソフト

☎06-315-8255

発売日未定

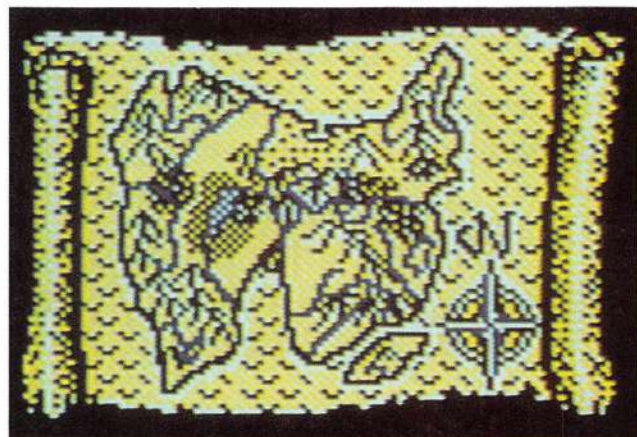
2月号ではもうすぐサンプル版ができそうだ、などという話だったけど、ふたを開けたらオープニングとキャラクターメイキングだけだった。早く発売されるように、お祈りなんかしてみたい気分。

媒体	2DD × 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

## 呪われし島ロードス

小説、ゲーム、アニメ……とメディアミックスを進めているロードス島戦記。小説は3巻目がもうすぐ発売になるし、コンプティーク誌ではロードス島の数年後が舞台というクリスタニアの連載もはじまった。ますます、ふくれるロードス島ワールドといったところだが、ゲームのシナリオは小説の1巻の内容を骨組みとしている。以下のオープニングのナレーションは「ロードスという名の島がある。呪われた島として名高い辺境の島だ。怪物がうごめく迷宮や、そして人を寄せつけぬ魔の領域が各地に存在している」という書き出

しではじまり、プロローグが語られていく。ほんの30年ほどまえ、古代に封印されていた魔神たちが解放され、ロードス島を恐怖のどん底にたたき落とすという事件が起きた。1年以上かかってようやくその魔神を封じることができ、つかの間の平安が訪れていた。しかし、ロードス島の東南、カノンの南の海上に浮かぶ暗黒の島マーモを武力で統一する戦士が現れた。戦士の名はベルド。自ら暗黒皇帝の名を名乗り、邪悪な怪物たちの軍団を作りあげ、いまもロードス島へ進軍を開始しようとしていた。そんなロードス島の、



東の大国アラニアの片田舎、ザクソンの村に、正義の志に燃える若者たちがいた……。下のキャラクターが話題の若者たちなのであるが、彼らはこのゲームで情報を聞くもよし、仲間にするもよしのNPC(ノンプレイヤー・キャラクター)が登場する。



◆オープニング・クレジットには小説の作者水野良氏の名前がある



画面は開発中のものです

## ロードス島の町

ロードス島には6つの国と11の村や町がある。冒険のスタートとなるのは島の北東アラニアの国にある田舎町ターバ。NPCではじめてと小説通りにギムというドワーフが旅立つところからはじまる。プレイヤーが最初から行くことのできる町や村は4つ、そのなかには情報を収集や体力回復、データのセーブなどのできる「酒場&宿屋」をはじめ、毒や病気、ケガの治療をしてくれる「寺院」、武器を売っている「市場」、情報を買っている「シーブスギルド」、マジックアイテムの「ウィザーズカレッジ」などがある。それぞれの町で売っているものなどに少しずつ違いがあるので、それらを表にまとめてみた。ところで、ロードス島ではどの町へ行っても武

器やアイテムなどの価格はたいして変わらないので町から町へアイテムを運んでもうけることはできない。また、モンスターなどから奪った武器は鑑定しないと本当の名前や命中率、攻撃力などのパラメータが表示されないで、鑑定せずに装備するとコースアイテムという呪われアイテムのおかげでひどい目にあってしまう。どんなひどい目かというと、戦闘中に武器が壊れてしまったりするのだ。



◎ここが、冒険者の集まるザクソンの村。バーンやエトがいる

町	酒場&宿屋	寺院	市場	シーブスギルド	ウィザーズカレッジ	その他
ターバの村	ギムがいる	マーフアの寺院 ニースからレイリアを捜してくれるよう頼まれる	ダガー ショートソード ブロードソード バスタードソード ショートスピア ハンドアックス バトルアックス ライトメイス			
ザクソンの村	バーン、エト、スレインがいる	ラーダの寺院	ダガー ショートソード ブロードソード バスタードソード ショートスピア ロングスピア ハンドアックス			村長宅でゴブリン退治を頼まれる
アランの村	ウッド、デイドリットがいる	ファリスの寺院	ダガー ショートソード ブロードソード グレートソード ショートスピア ロングスピア ハンドアックス	けない スカウトがいないと行けない	ヒーリングP1 ヒーリングP1 ストレンクスP プロテクションリ ング1 レジistring1 SoEエネルギー ホルト SoEシールド	アラニアの城
ノービスの村		チャ・ザの寺院	ダガー ショートソード ブロードソード バスタードソード ショートスピア ロングスピア ハンドアックス バトルアックス ※商人Bから買える			

## イベント

町などで助けをもとめられることがある。それをこなしていくと経験値やお金が入るといふ仕組みだ(これをクエストと呼ぶ)。ロードス島ではモンスターと戦っても得られる経験値やお金はごくわずかでレベルアップにも時間がかかるのだが、このイベントをクリアしてレベルアップしていくのだ。



◎ターバの村の寺院で7年前にさらわれた娘のレイリアを捜してくれるようにたのまれる。これが最初にして最大のイベント



◎ゲーム中盤ころのイベント。帰らずの森を抜けるとアダンの町があるのだが、ここでは武闘会が開かれる



◎もっと先のイベント。港町ラ イデンで、あるパスワードを知っていると、この情報商會から情報を得ることができる



◎謎の肖像画。ゲームで重要な役まわりをする謎の美女。プレイヤーはゲーム終盤までこの謎を引きずることになる

## ロードス島のキャラクタ

キャラクタメイキングの説明のまえに、このゲームでは特にキャラクタを作らなくても遊べるということをおきたい。左のページ下にキャラクタの写真があるが、彼らNPC(小説と同じキャラクタ)でパーティを組むほうがラク(NPCは最初からレベルが高い)なのだ。で

も、それではRPGの楽しみが半減してしまうという人は14の個性的なキャラクタから選ぶといい。各キャラクタに関しては8ページから詳しく書いてあるのでそれを見てほしい。

まず、①4つの種族(人間、エルフ、ドワーフ、ハーフエルフ)から選び、②性別を決める。③



◎ボーナスポイントを能力に振り分けると右のウィンドウに職業が現れ、このなかから適した職業を選ぶことになる

ボーナスポイントを各能力(強さ、賢さ、素早さ、耐久力、幸運、魅力)に振り分けて、④職業(ウォリアー、ナイト、プリースト、



◎プリーストを選んだときだけ、右にウィンドウが開いて、宗派(ファリス、マーフア、マイリー、ラーダ、チャ・ザ)を選ぶ

ソーサラー、シャーマン、ウィザード、スカウト)を選び、⑤名前をつけてオリジナルキャラクタが完成する。

# 人間

すべての職業に就くことができる可能性を持っている唯一の種族。ウォーリアー、ナイト、スカウト、プリースト、シャーマン、ソーサラー、ウィザードになることができる。しかし、バランスはいいのだが、飛び抜けた能力はなく、平均的なのでボーナスポイントで工夫するしかない。

## ウォーリアー

### 男

11ポイント以上必要なステータスはST(強さ)とEN(耐久力)。ウォーリアーという職業の性格上、前線で戦うことが多くなるキャラクタなので、STに加えて、AG(攻撃力)とENが高くないと使いもこなさないだろう。



### 女

11ポイント以上必要なステータスはSTとEN。女性のウォーリアーはアマゾンネスのような風貌をしているが、妙に色っぽい。ウォーリアーとは戦士のことだが、男まじりにプロトソードなどを振り回し敵をなぎ倒す。



### ナイト

11ポイント以上必要なステータスはSTとPB(魅力)。敵の攻撃の面に立派な体格資本のキャラクタたちにはENの値を大きくしておく。



11ポイント以上必要なステータスはSTとPB。ウォーリアーとの最大の違いはレベルが上がるとかたんなる魔法を覚えることかてき点だろう。



### スカウト

11ポイント以上必要なステータスはAGとLU(幸運)。いい弓を持たせて後方に置か、剣を持たせてまえで戦うか、意見の別れることだろう。



11ポイント以上必要なステータスはAGとLU(幸運)。女のスカウトは死神というよりも忍者に近いような気がする。ワナの発見や解除が得意。



### プリースト

11ポイント以上必要なステータスはIN(賢さ)とEN。神に仕える描写、5つの宗派があり、それぞれ宗派ごとに特別な呪文がある。



11ポイント以上必要なステータスはIN(賢さ)とEN。武器はウォーリアー並みのものを覚えることができるので、まえで戦わせることも可能だ。



### シャーマン

11ポイント以上必要なステータスはINとLU。精霊の魔法を使うことができ、戦闘能力も少しはあるが、後ろで戦っていたほうがいいだろう。



11ポイント以上必要なステータスはINとLU。AGを高くして敵よりも早く魔法をかけるのも手だし、精霊を召還してかわりに戦わせるのもいい。

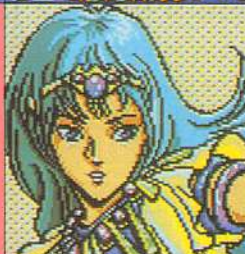


### ソーサラー

11ポイント以上必要なステータスはINとAG。人間しかなれない特別な職業、ソーサラーの魔法を使い、戦いは不得意。



11ポイント以上必要なステータスはINとAG。ソーサラーの魔法は一撃必殺のものが多いので、AGを高めて早めに攻撃するのが得意。



### ウィザード

11ポイント以上必要なステータスはIN、AG、LU。ソーサラーとシャーマンの魔法を覚えていく魔法の精進。ただし、成長するまでに時間がかかる。



11ポイント以上必要なステータスはIN、AG、LU。このキャラクタが成長していくと強力なパーティができてくるのでぜひ加えたいキャラクタだ。





# エルフ

森に住む妖精。とがった耳のほかに高い知能と敏捷性を持っている。ウォーリアー、シャーマンになることができる。とはいってもウォーリアーは力強さと耐久力が必要な職業なのでエルフには向いてないかもしれない。成長すれば強そうなんだけどね。エルフは長い寿命を誇り、200歳、300歳などあたりまえ。エルフの故郷は人間界とは違う世界(妖精界)という設定になっている。

# ウォーリアー

11ポイント以上必要なステータスはST&EN。  
STやENはそれほど高い種族はないので、よほどいい数値でないこの職業は向かないだろう。ただ、AGは高いので数値したいだ。



11ポイント以上必要なステータスはST&EN。  
このエルフという種族はちよつと見ただけでは性別がよくわからない。しかも、男女で能力の差がないのだから後ほ好みの問題ということになる。好色家が男色家か？



# シャーマン

11ポイント以上必要なステータスはINとLU。  
INが高いエルフのための職業。ソーサラーよりも使える武器が多いので、ENを高くしておくといいたいだろう。もちろんAGも忘れずに。



11ポイント以上必要なステータスはINとLU。  
エルフの女でシャーマンというNPC(ノンプレイヤーキャラクター)のデイトリットがそうだが、どちらのキャラクターを使うかは自由だ。



# ドワーフ

背は低く、魔法を嫌い、洞穴に住み、飾り細工が得意で、力持ち、信仰心は厚いが、大食らい、のドワーフはウォーリアー、プリースト、スカウトになることができる。見た目では男女の差がない。

# ウォーリアー

11ポイント以上必要なステータスはST&EN。  
もともとENの高いドワーフ専門の職業。片手に持ったバトルアックスは破壊力絶大。



# プリースト

11ポイント以上必要なステータスはINとEN。  
無骨な神官という感じだが、多様な武器を使いこなすので数値したいでもいいかも。



# スカウト

11ポイント以上必要なステータスはAG&LU。  
人間のスカウトと違って、STやENが高いのでまじめに戦いたいものだ。



# ハーフエルフ

人間とエルフの混血。どちらの社会でも仲間外れになることが多い、とマニュアルに書いてあったが、どちらの社会にとっても特異な容姿が受け入れられないのだろうか。とはいっても、これは設定上のお話なので、ハーフエルフだと必要な情報を教えてもらえないなどということはない。ナイト、ウィザードになることができるので、戦力としても十分期待でき、たくましい存在だ。

# ナイト

11ポイント以上必要なステータスはSTとPB。  
人間よりも弱くと思われがちのハーフエルフだが、AGの数値しいては役に立ちそうだ。ENが多いため、プリーストの支援が絶対必要。



11ポイント以上必要なステータスはSTとPB。  
女性のナイトはごくなく、気品があつて割りと好きなキャラクターだ。幼いころから仲間外れにされるなんて不幸な運命を負っているのだろうか。オイオイ。



# ウィザード

11ポイント以上必要なステータスはIN、AG、LU。  
人間はLUが高く、エルフはINとAGが高い。両者の混血であるハーフエルフが敵にいる職業はウィザードということになるのだろうか。



11ポイント以上必要なステータスはIN、AG、LU。  
女性のウィザードは物悲し気な雰囲気を持っているが、まっとうなつらみがたまっているんだらうな。魔法を使うなら敵が動かないうちのはうが効く。



FAN SCOOP

MSX2版ドラスピのせいっぱいを一挙掲載!!

# ドラゴン スピリット

ナムコ

☎03-756-2311

発売日未定

媒体	未定
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	未定

全マップと1面のみ地上キャラが少々入ったサンプルしかまだないけれど、これだけでもドラスピMSX2版のすごさをわかってもらえるはずだ!!

## いまだ開発中のドラスピ。進行状況をしっかりスクープ!

以前から、ずーっと新作コーナーのCOMING SOONで追いかけてつづけている、MSX2版のナムコの『ドラゴンスピリット』。

敵キャラが多少入ったとか、開発がどうだとか、ささいな情報ばかりを報告してきたけど、今月はワクを広げて2ページで

ドラスピの開発の近況報告。がしかし、とりたてて新しいものが手に入ったというわけではない。残念なことに……。

というわけで、先月まで欄外でしか報告できなかった敵キャラがちょっとだけ入ったバージョンでスクープしてみた。このサンプルは、全面的マップがス

クロールして見られるのと、1面のみ地上キャラのグラフィックが少しだけ入っているというしるもの。あまりにさびしいサンプルで、ものたりないかもしれないけど、今月はこれでせいっぱい。みんなもどうかがんばってほしい。

下にナムコの河野さんから聞

けたドラスピに関する情報を少しだけと、右ページには1面部分マップや地上キャラなどを紹介しているので、これらを見て、MSX2版ドラスピの完成した姿を想像して楽しもう。ほら、楽しみはあとにとっておいたほうがいいって、むかしからいうじゃない、ね!

## MSX2版ドラスピはこうなる、ああなる、どうなる?

MSX2版ドラスピの移植の話は、いま考えるとずいぶんまえから報道されている。しかし、まだまだなにぶん開発中のためその内容についてはあまり明ら

かではなかった。

そこで、ナムコの河野さんじきじきにMSX2版の移植度などについて聞いてみた。ほんの少しの情報だけど参考までに。

——MSX2版はアーケード版などかわるのですか?

「いや、基本的にはアーケード版とかわりありません」

——「基本的」といいますと?

「ゲーム性に関しては、アーケード版どおりのシューティングですし、マップ自体に変更はありません。ただ、ハードの性能の問題で、ボスキャラに変更があるかもしれません。といっても、MSX2版なりに十分楽しめるように変更しますので安心してください」

——そうですか。開発の進行ぐあいはどうなんでしょうか?

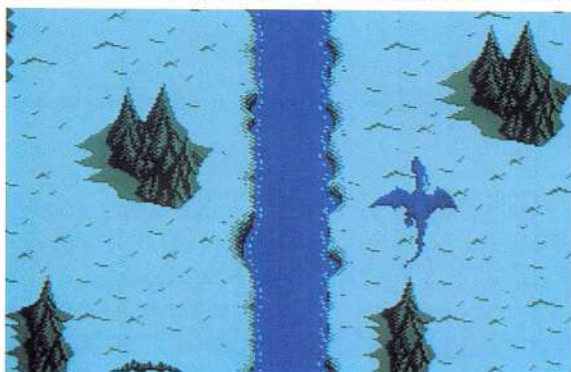
「いまのところ3月中には、かな

り動くようになったサンプルができあがる予定です。じつは、いま出版社用に、現在のサンプルよりも地上キャラなどが多く入ったサンプルを作っている最中なんです。そちらも、もうじき見せられると思います」

——MSX2版の発売時期は? 「うーん、いまの感じだと5〜6月になるかもしれません」

——そんなに延びるんですか、残念ですね。あと、以前から気になる音源の話ですが……。

「そのことについてはまだ未定なのではっきりとは答えられませんが、たぶん新しい音源でだせると思います」



●いまだ開発中のドラスピのMSX2版完成版は、いったいどうなるのだろうか。楽しみだ

# 1面部分マップとキャラ、2~9面の画面、いまはこれだけ

河野さんの話だと、新音源をひっさげて登場するというドラスピ。なにやら、まったく新しいシステムを使っているとか……。これ以上はまだ秘密。

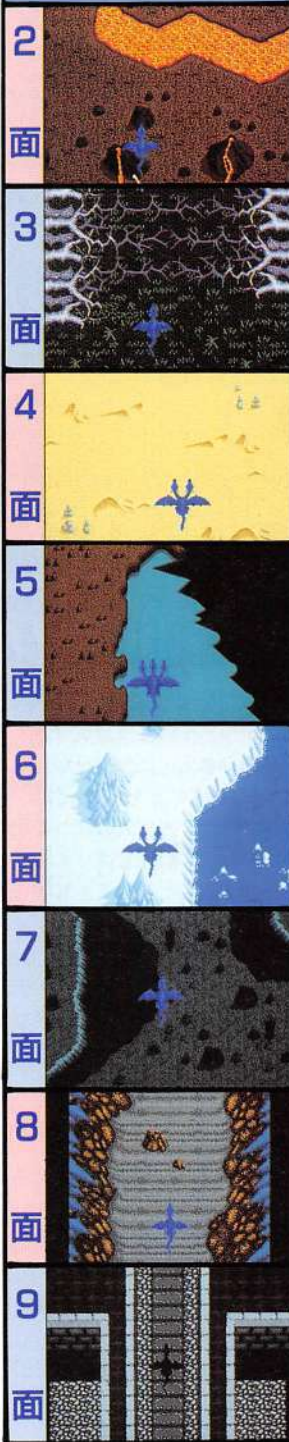
発売の時期も5~6月とすいぶん延びてしまった。しかし、新しいサンプルもでてくるということだし、今月はいままあるサンプルでせいっぱいスクープ

しよう。  
先にも書いたとおり、いまあるサンプルは、1~9面の全マップがドラゴンのキャラとともにスクロールするもの。1面のみ地上キャラの姿をいくつか見ることができるという状況。しかし、下の写真を見てもらってもわかるとおり、グラフィックの美しさはなかなかのもの。ド

ットの大きいMSX2のせいかなやドラゴンが太っているようにだけ、マップなどかなりキレイな印象を受ける。画面もドット単位でなめらかにスクロールしている。はやく敵キャラが画面中を飛びまわる姿が見たいものだ。また、ドラゴンの2首、3首の姿も入っているのでもらってほしい。

## 2~9面は画面だけ

1面とはちがい2~9面はマップしかないの、今回は画面写真1点ずつ。



## 1面部分マップと地上キャラ

1面には地上キャラも少しだけ入っているの、それらの見られる部分マップを作ってみた。背景がキレイなのも見てほしいが、地上キャラが確かに入っているのがわかったかな？ ては、さっそく各キャラをひとつずつ紹介していこう。

### なにげない木

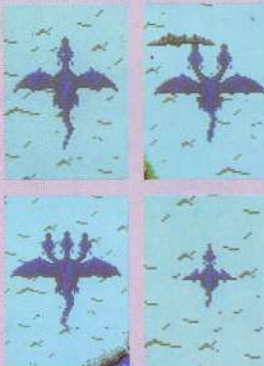
つくしのよように生えている、このなにげない木もじつは敵。ゆるゆるして弾を撃ってくるので要注意。



◆こんな木も敵なのだ。見つけにくいところが多く注意。

### 青いタマゴ

形状は赤いタマゴとほぼおなじの青いタマゴでドラゴンの首が増える。最高3首まで増えてキングギドラのよう。なかなかカッコいい。



◆ドラゴンの4変化(?)。右下の写真はドラゴンが小型化したところ。このほうが敵の弾にあたりにくい。

### 赤いタマゴ

こーんな赤いタマゴを撃って中のカプセルを取ると口からはく炎のパワーアップの炎がパワーアップする。これをいっぱい取ってパワーアップして、青いタマゴで首を増やせば、ものすごく強力だ。ゲーム中はタマゴが重要なのだ。



◆これが口からはく炎のパワーアップの炎がパワーアップする。これをいっぱい取ってパワーアップして、青いタマゴで首を増やせば、ものすごく強力だ。ゲーム中はタマゴが重要なのだ。

### 地上キャラ

ついに地上キャラらしい地上キャラの登場。このサンプルには2匹の敵キャラが入っていた。どちらも恐竜タイプのもので、かたや地上、かたや海上と2種類いた。左の部分マップには1種類しかいないけど、こいつらはどちらも群れをなしているのだ。きちんと倒さないとやっかいだ。



◆地上にいる敵キャラ。恐竜のようではなかなかカッコいい。マップ上では群れをなして登場。



◆こいつは海上にいるほうの敵キャラ。海からよきまと言をだし、攻撃してくる。こいつも群れて登場。

FAN ATTACK

あれから10年、ルーン・ブレードをめぐるの  
闘いが始まる

# ARCUS

ウルフチーム

☎03-5273-4795

発売中

前作「アークス」から物語の中では10年、ピクト・アネクシオス・ピヨントが主人公の「アークスII」。レベルや経験値がなかったり、戦闘はビュー・ポイント・アタックシステムだったり、かなりおもしろいものになっているぞ！

媒体	CD-ROM×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

## 前作から10年、新たなる冒険が始まる

前作『アークス』から10年（本当は1年）子供だったピクト・アネクシオス・ピヨントが立派に成長した。『アークス』ではジェダ・チャフが主人公だったが、今回『アークスII』では、そのピクトが主人公となって、冒険を繰り広げる。もちろんジェダ・チャフは今回も登場するぞ。ジェダだけではなく、トロン・ティアやディアナ・フィレリアなど前作で活躍したキャラもでてくるんだ。

物語はピクトがルーン・ブレードを手にしたところから、急速にスリリングな方向へと展開していく。



●前作での主人公ジェダ・チャフと、今回『アークスII』での主人公のピクト・アネクシオス・ピヨントが向かいあっている

### 主人公はピクト・アネクシオス・ピヨント

ピクトは行方不明中の父親を捜している途中、神の意志を持つルーン・ブレードを手にしてしまう。これによってピクトの運命はルーン・ブレードの意志によって決められてしまうのだ。前作ではお荷物的存在だったピクトだが、今回はたくましい姿になって登場する。



●人間とエルフのあいだに生まれた、ハーフ・エルフのピクト。泣き虫だった彼が、ひとりの若者に成長した

### ピクトを助ける仲間達だ！

主人公ピクトと冒険を共にする(パーティを組むということ)仲間は5人。どのキャラクターも個性豊かなヤツばかりだぞ。

#### グラン

デュ・クローズ王国の第二王子。現在アルカサスに逃亡中

#### バザン

ドワーフ。魔物達に復讐を誓っている

#### チノップ

ホビット。ひとりで諸国を旅している

#### サーラ

シーフ・マスターを務める家のひとり娘

#### スー

エルフ族の娘。弓の腕前は天下一品

#### ピクト

主人公。人間とエルフとの間に生まれた



# 目新しいゲームシステムがいっぱい！

ノンエクスペリエンス、ネーム・フィードバック・システム、パーティ・エクスチェンジ、ビュー・ポイント・アタックと斬新なゲームシステムがふんだんに盛り込まれている『アークスII』。とくに経験値やレベルとい

うものを、まったくはぶいているところが新しい。

そのほか、ネーム・フィードバック・システムなど、このゲームならではのゲームシステムを次にひとつひとつ分析してみよう。

## その1 ネーム・フィードバック・システム

これは一言でいうと「噂」ということである。冒険中にとったピクトの行動、そのひとつひとつが街や村の人々との会話の中で反映される。つまりピクトの行動が「噂」されるということである。冒険中に女の子ばかりに話しかけていると「すけこましピクト」なんて噂も…



●ピクトの行動によって、町の人々の会話つまり噂が変わってくる。その名に恥じないような行動をどう

## その2 パーティ・エクスチェンジ

ピクトには5人の仲間がいる。もちろんこのほかにもピクトの仲間は何人もいるが、パーティを組めるのは前に紹介した5人だけ。しかし一度に冒険できるのはピクトを含め3人まで。5人の仲間の中から2人選んで、(むろん1人でもいい)最大3人パーティで旅をするんだ。



●仲間は2人まで連れていける。時と場合によって連れていく仲間を選ぶ。連れていける仲間は基本的に自由だぞ

## その3 ビュー・ポイント・アタック

戦闘シーンでもゲームシステムの斬新さに目をひかれる。ビュー・ポイント・アタックとは戦闘のときに敵キャラを攻撃する際、攻撃箇所を指定できるとのこと。これによってモンスターとの闘いひとつでも、かなり奥が深くなったはず。各敵キャラにはそれぞれ弱点があり、どこを攻撃すればいいのか、どこから攻撃していけばいいのかと、より複雑になっている。



●戦闘シーン。モンスターによって攻撃できる箇所が違ふ。ゴブリンに対しては、頭や体、武器などで攻撃できる。たいがい敵に対しては頭を狙うのが有効だ



### ●頭

ほとんどのモンスターはここが使用不可能になると攻撃不能になる

### ●体

ここへの攻撃はモンスターに対してただダメージをあたえるだけ

### ●武器

武器を破壊することによって、敵の攻撃力を減らすことができる

### ●その他

敵キャラによっては頭や体のほか、翼や目にも攻撃できる

### ●腕

脚同様、攻撃価値はほとんどない。ダメージをかせげただけだ

### ●脚

ここを攻撃して使用不可能にしてもたいいのモンスターには意味ない

## RPGにはかかせない魔法一挙公開!!

名前	消費WP	効力	名前	消費WP	効力
ニラーフ	18	体力を回復してくれる。回復の度合いは疲労時のほうが大きい	スナート	30	WPを仲間の誰かにわけあたえられる
イレック	15	毒や麻痺状態から、正常な状態に戻してくれる	レダン	40	ロブエリィの強力版。100ポイント以上のダメージあたえられる
ロブエリィ	20	敵キャラのどこか一部分にダメージをあたえられる	ノイテグゾ	60	ロブエリィ、レダンとは異なり、これは全体にダメージをあたえる
センカ	20	敵の攻撃力を減らすことができ、動きも鈍らせられる	エンポーズ	100	復活の魔法。死んでしまった仲間はこの魔法で生き返らせよう
イズラップ	25	相手の体を麻痺させて、攻撃をできなくさせる	トロップ	40	戦闘中、マップ画面に戻れる。場所によっては使えない所もある
アイフィ	20	敵の戦意をなくさせる。相手によってその反応はマチマチだ	ディープス	20	ドゥレイスの強力版。素早さをかなり上げてくれる
サーブ	18	攻撃時の成功率を高めてくれる。長期戦になりそうならこの魔法だ	ローリーム	80	失われた体力をすべて回復してくれる、非常に便利な魔法
ドゥレイス	16	攻撃時の素早さを、少し高めてくれる。これも長期戦用魔法だ	ドルヴェン	65	攻撃力をアップできる。強い敵との戦闘のときはこれを使おう
ノイテス	14	あたりに見えない壁をつくり、防御力をあげる	フィン	?	何の効力があるのか不明。こんな魔法が存在するかどうかとも疑問だ

# いざ冒険の旅へ出発！ 仲間捜しも重要だ！

さあよいよ冒険へ出発だ。ピクトはナウクルーズの村から旅立つ。ここからは、ブルデンシアの街、港町ディレク、オトナック平野、菩提樹などへいく。しかしまずはナウクルーズの村から研究していこう。



① ナウクルーズの村のこの地点からスタート

## スタートはナウクルーズの村

この村には道具屋がある。いくつかの商品が売られているが「陽輝の砂」というアイテムは体力を回復してくれるので、ぜひ買っておこう。そのほか外出中の家が1件、酒場が1件あるが、この時点ではあまり意味がない。また村のどこかにホビットのチノップがいるので見つけて仲間にしよう。

### ナウクルーズの村MAP



- ブルデンシアの街へ
- 港町ディレクへ
- 菩提樹へ
- オトナック平野へ
- 森へ

## 街でのポイント

- 道具屋  
全6品目を売っている、村唯一の道具屋だ
- チノップ  
村の右下の部分にあたる所にたいているぞ
- 外出中の家  
今は外出中の看板がかげられ誰もいないがじつはこの家…

## パーティ チノップ・ノーレンが仲間！

村を歩いているとチノップと出会う。このチノップは言葉巧みにピクトに近づいてくる。そしてピクトの関心をひくためピクトの持っている剣を盗もうとしたり…。そんなこんなでピクトとチノップは仲良くなり一緒に冒険する。最初の仲間ができたというわけだ。



② ピクトとチノップの出会い。お互いに好感をもつ。一緒に旅するぞ！



③ 元氣よく走り回っている子供がチノップ。話してみよう



④ 仲間になったチノップはピクトの後ろをついてくる

## 森を抜けエルフの森へ

ナウクルーズの村の下のほうの出口からは、森へ出られる。この森をどんどん進んでいくとエルフの森へと通じる抜け道を発見できる。そのエルフの森ではあのディアナと会えるんだ。しかし彼女には悩みごとが…



⑤ 森の東南の方向で精霊の息吹が感じられる。ここが抜け道



⑥ この森にはコブリンとマダムリンがうつついてる



⑦ ディアナだ。彼女にはピクトには言いにくい悩み事がある

## パーティ スー・ニーが仲間！

泉の水が枯れてしまう。この問題を解決してくれとピクトはディアナから頼まれる。そこでスー・ニーを紹介され、一緒に問題の原点であるブラート・ニール聖殿を目指す。この泉はエルフたちにとって大事なものののだ。



⑧ 泉が枯れてしまう。しかもたないさうだ



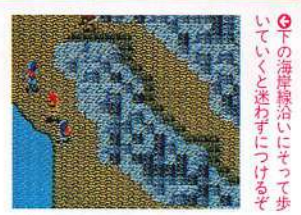
⑨ ピクトのたぐいましい姿を見て感激するディアナ



⑩ ディアナからスーを紹介され、事件の調査に向かう

ブラート・ニール聖殿を目指して……

オトナック平野の西にブラート・ニール聖殿がある。ピクトとスーはオトナック平野を西へ西へと目指す。聖殿に行くときは、もうひとり仲間を連れていくのが望ましい。エルフの森へ入るときに別れてしまったチノップを捜して連れていこう。

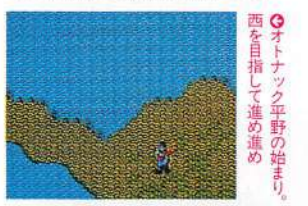


④下の海岸線に沿いに歩いていくと迷わずにつけるぞ

聖殿を発見した!



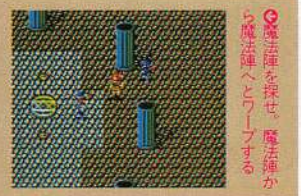
④ここが聖殿の入り口。不気味な感じがたよってくる



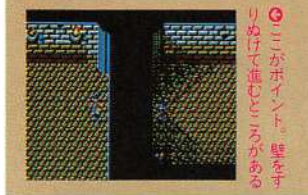
④オトナック平野の始まり。西を目指して進め

聖殿の中は……

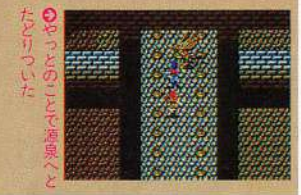
うす気味悪いブラート・ニール聖殿。光りを通さない迷路や、何やらしかげがありそうな魔法陣など、異様な雰囲気がかもし出している。



④魔法陣を探せ。魔法陣から魔法陣へとワープする



④ここがポイント。壁をすりぬけて進むとここにある



④ここが秘密の通路の入り口

ルーンブレード発見

魔法陣を使ってひた進んでいくうちにエルフの村へと流れる泉の源泉へとたどりつく。水を出す石像に剣が突き刺さっていた。これが水をせきとめていた原因だった。しかもその剣はルーン・ブレードだったのだ!



④ピクトが突き刺さっている剣を抜くと、水は流れ出す



④ルーン・ブレードを手にしたピクト。その運命は?

プルデンシアの街にトロン・ティアが

ブラート・ニール聖殿の事件を解決したピクト。ここでひといきプルデンシアの街に行ってみよう。ここにはあのトロン・ティアがいるぞ。昔、盗賊だった彼が今は道具屋をやっているんだ。



④これがトロン・ティア。10年の歳月が経戦を商人に変えた

港町ディレクを尋ねてみよう

さらに港町ディレクも訪ねてみよう。ここは漁業が盛んなので町には活気がある。酒場に行こうとすると、チノップやスーはついてこず、ピクトひとりで入ることになる。入ったとたん酔っぱらい連にからまれ……。



④酒場には大入りとせず、その場で待っているという人

**パーティー** サーラ・メディンが仲間!

からまれているところを助けてくれたのは、この酒場でちょっとは有名なサーラという女だった。ここでピクトは3人目の仲間、サーラ・メディンを見つけたのであった。

④そのとき助けてくれたのがサーラ・メディンだ

④仲間が2人いるときは仲間になってくれない

④酒場には酔っぱらいがいなくて、からんでくる

オトナック平野の北の怪!!

最近オトナック平野の北で、奇妙なことが起こっているという噂を聞く。行ってみるとそこには見たこともないモンスターと遭遇する。こいつがここへ来る人を襲っていたのだ。

こいつは一体!?



④やっぱりいた、こいつが諸悪の根源か!?



④名前もわからない正体不明のキャラ。ほかの敵よりワンランク上のモンスター

パーティー

オトナック平野の北で、謎の怪物との戦闘になる。この戦闘中、突然ドワーフのバザン・ストレイグが助太刀してくれた。彼から、仲間にしてほしいと頼まれる。4人目の仲間だ。しかし今、ほかに2人の仲間がいるのなら、この時点では仲間に加わってこない。1人が2人のときナウクルーズの外出中の家へ行こう。あれがバザンの家だったのだ。バザン・ストレイグはその一族を魔物達に滅ぼされた。その恨みから彼は諸国を巡って魔物退治をしている。



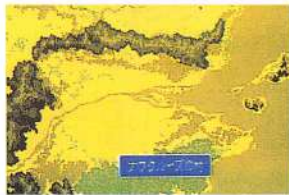
④突然謎のドワーフが助けにはいってくれる



④彼は魔物に部族を滅ぼされてしまったらしい

# さあ、船に乗って新大陸を目指そうぜ！

オトナック平野で起こった事件も無事解決。仲間もチノップ、スー、サーラ、バザンと4人までみつけた。あれこれしているうちに、ブルデンシアの街で待望の別の大陸の噂を聞くことができた。



ここはアルカサス地方だ

## グラン・デュ・クーロス登場!!

ブルデンシアの街を歩いていると、1人の若者と出会う。彼の名はグラン・デュ・クーロスといい、海の向こうデュ・クーロス国の第2王子であった。しかし彼はなぜか指名手配をうけ、警察に追われる身だった。彼はピクトに助けを求めてきた。

## ブルデンシアで…



助けを求める若者がひとり……

## グランの悩み

このデュ・クーロス国は今、異質な魔物に襲われ、危機にひんしているという。そこでこのアルカサス王国に助けを求めてきたのであった。王国の姫に会って事情を説明したい。しかし追われている身。どうしたらいいかと悩んでいるときトロンがいいアイデアを出してくれるのであった。



トロン・ティアの店で話し合う2人



トロン・ティアがいいアイデアを教えてくれる



指名手配の紙が貼ってある。グランだ

## グランと共に捕まろう!!

トロンのアイデアというのは王国の兵士に捕まり、中に入るというものであった。中に入ればジェダ・チャフが王国の騎士団長を務めているので、トロンがうまく話をつけてくれると言うのである。



牢屋に閉じこめられたピクトとグラン。どうなるぞ？



アルカサス王国の門番のところへいくと一発で捕まるぞ



そこへ王国騎士団長のジエタとエリンが助けに

## 王国の姫とジェダ・チャフ

ジェダ・チャフとトロン・ティアのおかげでなんとか姫と会うことができた。アリサ姫に事情を話すグラン。ともにデュ・クーロスへ来てくれる仲間を捜しているという。ジェダが立候補するが彼は王国を守らなければ、そこでピクトが行くことに。



アリサ姫の登場。グランの力になってくれる

## パーティ グラン・デュ・クーロスが仲間!

グランといっしょにデュ・クーロスへ行くことになったピクト。向こうからの頼みとはいえここでグランが仲間になったといっい。さあ、アリサ姫が用意してくれた船でデュ・クーロスへ向かえ! グラン・デュ・クーロスはもうすぐそこだ!!



ピクト、グラン、ジェダ

## 船の名はナッピング・シーフ号

ブルデンシアの街に停泊している船でデュ・クーロスへ行く。ナッピング・シーフ号といい、船長、船員ともに気のいい

人達ばかりだ。船に乗ったら、船長と話していればいろいろおもしろいことが聞ける。あつという間に時間がたってしまうぞ。



橋を渡って行く。けこう長い橋ほど船に乗れるんだから



船長は船先にいる

## 海賊が襲ってきた!

ピクトたちが船長と楽しく優雅に話をしていたら……。海賊が襲ってきたのだ。船長、船員ともにピクト達を逃がそうと必死に助けようとしてくれる。船長達の努力によってなんとか救命艇で逃げる事ができたピクト達だが……。救命艇に乗るには隣の船の船首にいる人と話せ。



船の右下にいるやつはグランの知り合いだ

## 救命艇で脱出!



海賊。倒しても倒しても死なない。逃げたほうがいい



船員達の最後の言葉がこれ



## 謎の島へと漂着したぞ

救命艇で逃げ出したピクト達だが、目的の島デュ・クーロスへ着けたわけではない。謎の島へ漂着してしまったのだ。この島はほとんど無人島に近い状態。途方もなく歩いていると、シーフ号に乗っていたエイに会えた。



①この人がエイだ。まずはこの人を操ろう



②あーっ、とんでもないところに迷ってしまった

### 洞窟へ潜入!



③ニがその洞窟にエイに会ってからは入れない、この洞窟には入れない

## いかだを造って島から脱出

エイに会って話していると、この島から脱出するいかだを造ってくれるという。その間、ピクト達は魔物達の相手をしなければならない。とりあえず北にある洞窟に潜入し、魔物退治をはじめよう。



④洞窟の奥深くには、しげ魔物達がいます

## カキーナーを倒せ



⑤カキーナーを倒せばもう洞窟には用はない。エイのところへ戻れ

# ついにデュ・クーロスへ! 戦いはこれからだ!!

エイのいかだに乗って謎の島を脱出したピクト。ついに目的の島、デュ・クーロスへたどり着いた。港についた彼らはまずオースノリンへ入る。デュ・クーロス王国はオースノリン、サラレスティア平原、不毛の地から構成されている。



①オースノリン、サラレスティア平原、不毛の地の3つへ行ける

## まずは街の人との会話から……

オースノリンの街の人々に話しかけても、かえてくる言葉はどれも兄、トリュタームのことばかり。トリュタームが突然、悪者になってしまったらしい。ここでグランは決意するのだ。



②トリュタームの悪事を正すためグランは成敗を決意する



③港にいる船員も、1フープ文句を



④トリュタームの問題を解決するまでここからは出られない

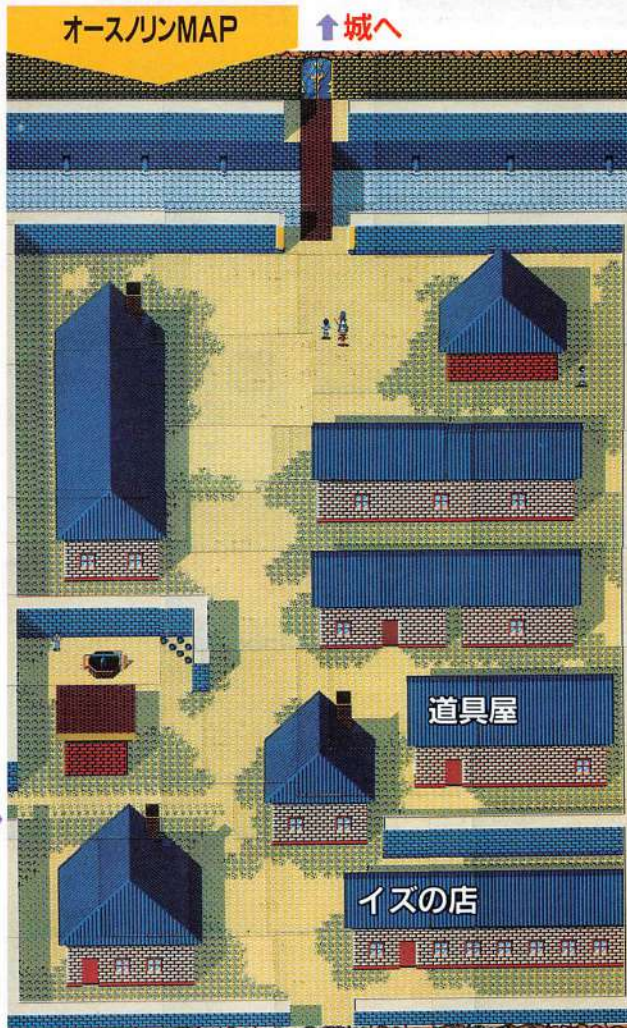
## 街でのポイント

- イズの店  
とても親切な人の店。宿屋を営んでいる
- 道具屋  
ナウクルーズの村より、アイテムの質、量ともに豊富である
- 城への入口  
デュ・クーロス王国への入り口。トリュタームがいるところ。

## 港との連絡口



⑤ここから右へ行くと、オースノリンの町へ入ることができる



サラレスティア平原へ不毛の地へ

トリュタームを倒すまでは、この出口からは出られない。倒せば左に示した2つ地域へ行ける

## グランの兄、トリュタームとの戦い

悪の限りをつくすグランの兄トリュターム。その兄を正すため、ピクトとともにデュ・ク羅斯城に乗り込むグラン。血を分けた兄弟の戦いがはじまろうとしている。



①ここが城の入り口だ。中へ入るときは、体力を回復してからしよ。中にはけっこう強い魔物達がいる



②オトナック平原の北で見つかるのは、こいつだ

城の中には、カオスフォリーがうようよいて、まともに相手をしていたらトリュタームのところにとりつくまでに、消耗してしまう。できるだけムダな戦いは避けるようにしよう。



③城の中はこんな感じ。左から右へぐるっと回りこみ、ムは3階にいた。ここまで王の間を通り過ぎればそのさほど難しくなく、こられる先に階段がみつかるハズ。だろう



④グランの兄、トリュターム

## ガルシアが正体を...

トリュタームに会えた。しかしそこでピクト達が見たものは、トリュタームの体から抜け出そうとしているガルシアであった。ガルシアがトリュタームにのりうつって悪事をはたらいていたのだ。



⑤ガルシアという怪物がトリュタームの体を支配していた



⑥トリュタームの機体がわかっている、じつはこいつ……



⑦今までとは比較にならないほど強い。がんばれ

## サラレスティア平原の東を目指せ!!

グランの兄、トリュタームは死に、代わりにグランが国をまとめていくことになった。ここでグランは仲間からはずれる。

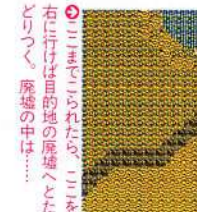
いっぽうグランと別れたピクトはサラレスティア平原の東にルーン・ブレードについての秘密が隠されているということでそこを目指す。



⑧このサラレスティア平原には強力なモンスターがうじゃうじゃいる



⑨東、東とすすんでいくうちに橋が出てくる。この橋が抜ければもうすぐそこだ



⑩ここまで行けたら、こゝを右に行けば目的地の廃墟へたどりつく。廃墟の中は……

## 廃墟の中で見たものは……

たどりついたところは、人がひとりもない寂しいところ。唯一、建物があるだけ。その建物に入ってみると、意外に広く



⑪軒だけ入れる建物があるから入ろう

迷いやすい。とにかく2つ並んでいるドアを見つけ、ドアに入り先に進む。そこではルーン・ブレードについての情報が……



⑫ドアが2つある。向かって左のほうが正解だ

## ルーン・ブレードの秘密

ルーン・ブレードには計3種類ある。法〜ドゥール〜を司るペイル・フェイス、均衡〜フォリー〜を司るピュア・ブライト、破壊〜カオス・フォリー〜を司るブラッディ・ローズ。3つ集めるとすごい効果があるらしい。



⑬ピクトはついにルーン・ブレードの秘密を開く

## 最終決戦近し! 不毛の地

不毛の地を訪れると、エティンというモンスターが頻繁にいる。こいつに話しかけると仲間を洞窟に連れ去ったということを知り、仲間を助けだすため、洞窟に潜入するピクト。ここで仲間を助け出せば、いよいよ大ボスのウォーレンが登場する。



⑭問題の洞窟。この洞窟へは、その辺をぶらぶらしているエティンという怪物を倒してからでないと入れない



⑮ピクトの仲間をさらって洞窟に隠したと言っ



⑯洞窟の奥にいるエティンを倒せばいい。この洞窟にはエティンが何匹もいるので怪しいやつは全部倒せ

仲間を助けたが……

## さあいよいよ最終決戦!

仲間を選んで……

グランとともに、ピクトをとりまくすべての人々が駆けつけてくれ仲間が全員揃った。ウォーレン側の数もものすごい。ウォーレンの居城に乗りこもうとするピクトと5人の仲間。しかし連れて行けるのは2人まで。ピクトは2人の仲間を選び、城へ突入するのであった。



⑰ピクトの仲間が全員集合。敵の数も多いぞ



⑱いつか悪の根拠ウォーレン。その強さはハンパじゃない。行け! ピクト

# 各敵キャラのウィークポイントを徹底攻略

ビュー・ポイント・システムを採用しているということで、各モンスターそれぞれに弱点がある。その弱点を知っていれば、実際の戦闘でとても役にたつは

ずだ。弱点、つまりウィークポイントを教えるとともに、各キャラの特徴、体力(HP)までも大公開。また、ウィークポイントの

ないキャラに対しては、だいたい頭を攻撃すればいい。人間型のモンスターは頭が弱点だ。これ以外のモンスターの弱点は、キミ達自身で調べてみてくれ。

## 表の見方

HP……その怪物の体力  
ウィークポイント……弱点

	<b>ゴブリン</b> 頭を攻撃していれば問題はない。こいつで戦闘に慣れよう HP……150 ウィークポイント 頭		<b>グレムリン</b> 空を飛んでいる怪物は、早めに翼を破壊しよう HP……130 ウィークポイント なし		<b>グール</b> 頭に一撃あたえただけで戦闘不能になるが、体力だけはある HP……261 ウィークポイント なし		<b>ガーゴイル</b> 爪を攻撃して使用不可能にすれば戦力が落ちる HP……210 ウィークポイント なし
	<b>デュラハン</b> 頭と体が別々に別れている。どこかで見たことあるキャラ HP……205 ウィークポイント 頭		<b>カブカブ</b> 脚をもぎってしまったほうがいい。普段は友好的なキャラ HP……91 ウィークポイント 脚		<b>パイレート</b> しよせん人間なのでザコ。しかし不死身のやつもいるらしい HP……100 ウィークポイント 頭		<b>モールド</b> 攻撃力が高いやつと攻撃力の低いやつとの2種類がいる HP……98 ウィークポイント なし
	<b>スラッグ</b> みかけは弱そうだがなかなかいやなやつ。毒液には要注意だ HP……160 ウィークポイント 体		<b>バグ</b> 空を飛んでいる。早めに倒してしまうのが得策 HP……180 ウィークポイント なし		<b>エティン</b> 腕力だけはあるが、左の顔を攻撃していれば楽勝 HP……340 ウィークポイント 左の顔		<b>グルーム</b> 強い。毒や麻痺の状態にされることしばしばあるので注意 HP……250 ウィークポイント 体
	<b>シャドウ</b> 体力はあまりないが一部、通じない魔法がいくつかある HP……131 ウィークポイント なし		<b>ワックス</b> とにかくカタイ。ダメージをあたえられない。逃げるが勝ち HP……200 ウィークポイント 体		<b>スページー</b> 4つの目のうち、向かって左から2番目の目を狙おう HP……150 ウィークポイント 主眼		<b>カキナー</b> 動きが素早く、攻撃力も高い。カマは早めにつぶしておこう HP……200 ウィークポイント 左の角
	<b>シャーキ</b> 巨大なカマを振り回してくる。速攻で頭を壊しておこう HP……238 ウィークポイント カマ		<b>ウングマイ</b> 素早い動きで空を飛んでいる。翼か頭を狙うのがいい HP……200 ウィークポイント 翼		<b>ヴァリトン</b> 脚が弱点という変わったキャラ。電撃攻撃には気をつけよう HP……220 ウィークポイント 脚		<b>ファイター</b> みかけは強そうだが頭を使用不可能にすれば楽なやつ HP……250 ウィークポイント 頭
	<b>ファイガー</b> 火で覆われた怪物。攻撃してこないうちに倒してしまおう HP……290 ウィークポイント 頭		<b>サイクロン</b> けっこう強い魔物だが、目をつぶしてしまえば行動不能に HP……300 ウィークポイント 目		<b>ラルマール</b> 右側の体から毒と麻痺攻撃をしてるので注意しよう HP……250 ウィークポイント 真ん中の触手		<b>カオスフォリー</b> 別名アニマル。攻撃力はあるし動きも素早い。かなりの強敵 HP……270 ウィークポイント 頭
	<b>カオスフォリー</b> 別名バット。変身能力はあるがフォリーの中では弱いほうだ HP……400 ウィークポイント 頭		<b>カオスフォリー</b> 別名ウーマン。バットと同じく変身能力がある HP……230 ウィークポイント 翼		<b>カオスフォリー</b> 別名スカルヘッド。体力だけは全モンスター一ナンバ1 HP……430 ウィークポイント 尾		<b>カオスフォリー</b> 別名インセクト。体力こそ低いが、その攻撃力は強烈だ HP……220 ウィークポイント 腹



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

# 黒衣の貴公子



T&Eソフト  
☎052-773-7770  
発売中

媒体	CD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

このゲームに攻略法など存在しない。どこからどうせめても満足に遊べる自由度の高いゲームだ。ここでは参考に担当者がであったいくつかのエピソードのレポートを紹介することにしよう。

## 暗殺魔術団を追いかける!!

17年前、ここルーンワースの地で、最古の歴史を持つサリスの国がバハマーン王国によって壊滅させられた。女王の命によりサリス王家の血を引くものはすべて惨殺されたはずだったが、王妃と2人の息子の行方はわからないまま。バハマーンの侵攻に脅威を感じた隣国のサイア王国では、派兵を決定、世界は混乱の時代へと突入していた。



◆今日は17才の誕生日だ。めずらしくパーティなんかひらいてくれる

サイアの国から少し離れたザノバ岩に盗賊の集団が本拠を構えていた。その頭をとるのがガラン。彼には今年で17になる息子がいる。名前は〇〇〇(自分で勝手に当てはめて読んでくれ)。息子の誕生日に親父は隣町セルトレの教会に剣を盗みにいけと命じた。今まで何も教えてくれなかったくせにいきなり盗みをやってこいという命令。少しム



◆いわれたとおり、夜の教会へ忍びこむのだ。中にはモンスターがいるぞ



◆宝箱は残らず取るべし。とってもお得なアイテムが入っているぞ

ッとしながら教会に盗みに入る。彼が手にした剣、これが秘風剣サータルスであった。

初めての仕事を立派に成し遂げ、意気揚々と皆に引き揚げる途中で彼はミリムという女の子が仮面の集団に襲われている場面に遭遇。果敢に戦いを挑むがあっさりと攻撃魔法の前に倒れてしまう。秘風剣の謎の力でその場を切り抜けたが、皆に帰った彼を待ち受けていたものは全滅した仲間たちの姿だった。

彼は仲間の敵討ちの旅に出かけることを決意し、ミリムもそれに同行することになった。



◆コリンじいさん。昔で一番物知りなじいさんだ。えらい



◆よっぽど暴れるミリム。サイアの酒場は大騒ぎ

◆結局捕まってしまった。しかもミリムは自分の行動が記憶にない



◆ミリムの父親はサイア王国のカナン王だったのだ。ショック!!

# アイテムを使いこなそう

## レベルアップもアイテムが必要だ

このゲームにはいわゆる経験値ってやつがない。でもレベルの概念はあるから、どうにかしてレベルを上げなくては行けない。旅の途中に宝箱にはいつている下の表に載っているアイテムが手に入ればラッキーだ。そのアイテムを「つかう」ことでレ

ベルアップする。宝箱は洞窟の中やデカキャラのいるところのまわりにある確率が高い。ひとつだけ注意したいのは、ナイヤルの石板だ。教会に行ってお祈りを捧げて宗教に入信しないと魔法は使えないぞ。神を信ずることが大切なのだな。

名前	効果
ラオニック	これを使うとヒットポイントが上がり盗賊に襲われておしまいってこともなくなる……はずだ。要は腕次第ってこと
ミ・セイル	魔術もこのゲームでは非常に大切な役割を果たす。このアイテムはマジック・ポイントを上昇させ、マジックの使える回数を増やすことができる
カインのしるし	武器の扱いがうまいほうがいい。こいつで剣からエネルギーを放射したりすることができるようになるのはうれしい
ナイヤルの石板	せっかくマジック・ポイントが増えたんだから魔法もじゃんじゃん覚えたい。とにかくこの石板を使ってみるべし、だな

## 薬は大事に使いたい

主人公は生身の人間だから、戦って傷ついたままではやがて死んでしまうし、あんまりお酒ばかり飲んでいるとバタンキューと急性アルコール中毒になってしまったりする。凶暴なモンスターは毒を持っていて、かまれると毒に侵されてしまう。

そこで、薬が必要になるのだ。この世界には医者がないので、薬に頼るしかないのだ。薬はみんな町で売っているが、全部の店がすべて品揃えがいいわけじゃない。中にはじゅんじゅん薬のない店もある。まとめて買っておいたほうがいいのかもね。

名前	効果
① ザン・リクシュ	これがあれば36時間戦えるぞ(保証はしないけど)。体力回復度によって+4までの5種類にわかれている。当然値段も変わるので注意しよう
② ラニユール	モンスターにかまれると痛い。痛だけじゃなくて毒までおすそ分けしてくれる奴もいる。そんな時にはこの解毒剤だ。ああ、ありがたい
③ プロドウイン	酔い覚まし薬。酒場で情報を仕入れているうちにボロボロに酔っぱらっちゃうからね。これを飲めば一発で回復。本当に欲しい薬だ
④ カンカールのしずく	もやもやした気分を晴らしたり、ポーツとした頭を覚まさせるにはこいつが一番いい。ウェーデル山脈から流れてくる滝の水だ

## そのほかにも冒険に役立つアイテムが

旅の途中で薬が切れたときにひとつ飛びで町に戻りたい、初めてきた町の情報を知りたい。こんなぜいたくな願いをかなえてくれるのが下の表のアイテムたちだ。薬に比べると、若干値段が張るのでたくさん買い置きできないけど、闘技場でお金儲

けでもしたときに買いこむようにしよう。ワーブアイテムのホーキン貝なんかはたくさん持っているに越したことはない。保険だと思って買っておこう。それから、カルハニムスの鍵もある。鍵のかかっている宝箱を開けるのに使えるのだ。

名前	効果
⑤ カルハニムスのかぎ	盗賊の神様、カルハニムスの宿の鍵。どんな鍵でも開けてしまうが、魔法のかかったものはダメ。1回の使用でその効力を失うのだ
⑥ フェムリューの笛	ピンチに陥ったときにこの笛を吹くと、狂戦士フェムリューを呼び出して武器に宿らせることができる。たった1回の攻撃のチャンスを逃すな!!
⑦ オリハルコンの指輪	大地の気を集めることができ、装備することによって体力の回復ができる。同一マップ内でのみ有効なのがちょっと残念なのだ
⑧ ホーキン貝	急いで町に戻りたい、そんな時にこの貝を使えば行ったことのある町ならどこへでも一瞬のうちに移動できる。実際にこれあったらいいなあ
⑨ スイレンの鈴	鈴を鳴らすことによって今の自分のいる場所の確認、宝箱の数、出口の有無、モンスターの気配などがわかる。未踏の場所にきた場合に使うべし
⑩ ウイル・ポーの砂時計	夜にある場所に忍びこみたいけど今はまっぴるま。早く夜になんないかな〜というせつちさんのための昼夜反転のアイテムなのです

## どこで何が買えるのか？

さて、アイテムの使い方や役割がわかったらあとはどこに何が売っているのかを知ればこのルーンワースの世界の通になれ

るところけあいだ。同じ町に2つ同業のお店があったりするから注意しよう。町の行き来にはホーキン貝が便利だぞ。

町の名前	売っているもの
セルトレ	①②③⑧⑨
サイア1	①(+0~+4)
サイア2	②③④⑤⑨⑩
ミランタ	①(+1、+2)②③
ウェルトリア	①(+0、+2、+4)
ラマスカエル	①(+1~+3)⑧⑨
テネーベ1	①(+0~+4)②③④⑤⑧⑨⑩
テネーベ2	宝石
ガルシア1	①(+2~+4)③⑤⑨
リファニア	①(+0、+2、+4)②③④
コントラバル	①(+0~+4)②

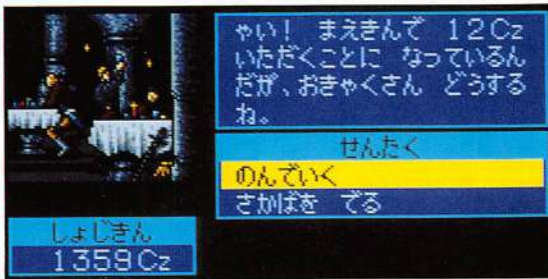
# ストーリーの展開くらい自分で決めなさいっ!!

## 情報集めは大切じゃけん

RPGの攻略には何とていっても情報集めは欠かせない。ルーンワースの場合は、普通のRPGと同じく町の中で情報を得ることになる。ただ、昼間はそれでいいが夜は寝るだけってのはちょっと時間もったいない。

そこで、トレンディに36時間(この世界の1日は36時間)戦いたい人間としては夜は酒場に入りだし、イキに1杯のカクテルでも飲んでいればどこからともなく重要な情報が入ってくる……かなあ。暴飲には注意。

酒場に行けば重要な情報の入る確率が高い。からぶりすることがあるかもしれないけれど、せつせと通うしかないのだ



## 運命のわかれ道……てほど重要じゃないけど

ルーンワースの世界を生きていくにはいろんな道がある。とにかくぶらぶらと生きるのもよ

し、生きがいを見つけて波瀾万丈な生き方を選ぶもよし、それはプレイヤーの判断で決められ

る。どこに行ってもいいし(最初は行けないところもある)、自由にこの世界を楽しんでほしい。自分で物語を作っていくのがこのゲームの醍醐味なのだ。



頼みを引き受けるか断るか、それは自分の判断次第。性格が現れるところだ

# 南のほうに行ってみるとしよう



◎てっかい建物が多いのはなぜだろう?

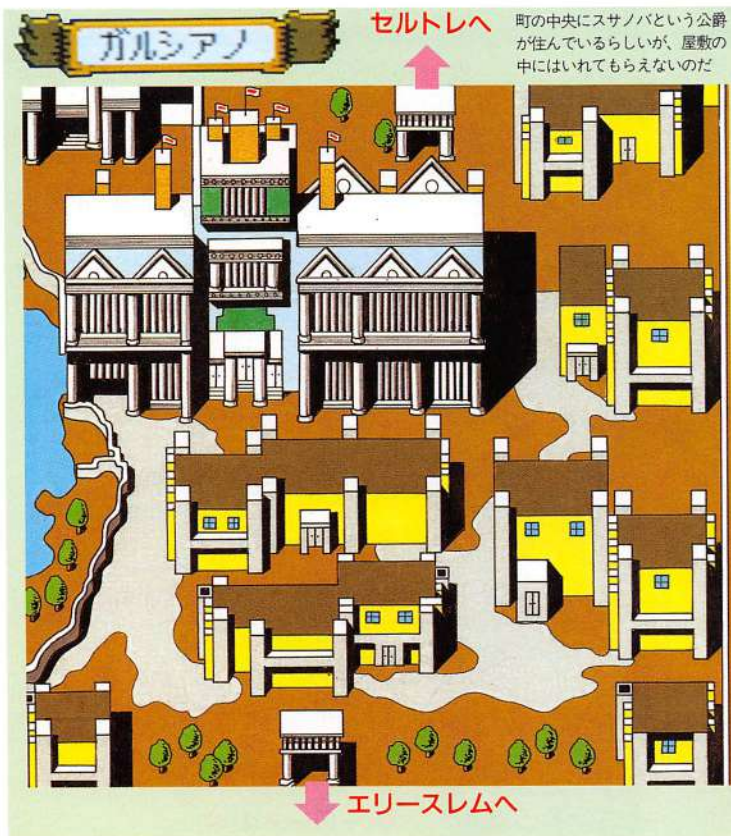
ザノバ砦なんて田舎で育った主人公には、このルーンワースの世界の広さは皆目見当もつかない。盗賊の彼は風の向くまま気の向くまま、南へと進路をとった。腹のへってきた彼は食通

のいるというガルシアノの町へとやってきた。町のど真中にでっかいスサノバ公爵の屋敷が立っている。町に着いた頃にはすっかりあたりは暗くなっていて、酒場しか開いていない。汲々酒場に入った彼のとなりのテーブルで、太ったオヤジが酒を飲んでいる。なんだこいつ?

◎同じこのオヤジは? そこらへんの食い道楽にしちゃ気がよすぎるぞい



◎スサノバ公爵の屋敷に入ったら、変な短剣のおかげでとっ捕まってしまった。で、出てきた公爵というのが実は昨日の晩のあのオヤジ!!



## 闘技場でお金をもうける

モンスターと戦ってもお金が増えないこの世界では闘技場で金儲けするしかないのだ。うまく戦うこつは、後ろから戦って決して無理をしないこと(なんて卑怯なんだ)。新しい町に行ったら必ず立ち寄るようにしよう。



◎大儲けのチャンス!! 素手で腕まくりしてモヒカン男に突撃だ。倒した人数分金ももらえるよん。うひひ、やめられまへんなー

## さらにその先には

ガルシアノの町の先にはエリースレムがある。この町のユフォーン湖はその美しい景観と伝説で有名な場所。

小耳にはさんだ情報によると、ここにはどうやら妖精の町があ



◉小さな町エリースレム。町の自慢はユフォーン湖のきれいな景観だ。いいなあ



◉夜のユフォーン湖には美しい女の人の声が聞こえるといわれている。その正体は？

るらしい。どうも湖のあたりが怪しい。この町にはよるす屋さんがいないから、ガルシアノで買物してから町の中を探ってみるべし。きっと何かが起こるはずだ。

## きれいな女の人だ!!

夜になると湖から女の人の歌が聞こえるという話を耳にした主人公は早速夜を待って(つくづく夜行性だなあ)湖に行ってみた。すると、きれいな女の人。彼女は主人公の先祖が愛した女性なのだ。そして、主人公の旅に協力を申し出てくれた。どうしよう？



◉伝説の美女エリース。その昔、2人の王の愛を同時に受けて、悩んだすえ湖に身を投げた葬劇のヒロインだったのだ

## ここはどこだ？

妖精の町の話聞いて好奇心を動かされた主人公。いろいろ聞きこんでいるうちにまたまた湖が怪しいことを突き止めた。ポーッと湖を眺めていた彼は足を滑らせて湖に落ちてしまう。落ちた先は龍宮城？きれいな水晶のようなものでできた建物のたくさんある町に来たみたいだ。早速すいれんの鈴を使って調べてみるとここが妖精の町だという。でも出口はない。どうなってんの？一見お店みたいな建物の中に入るとアイテムが入っていた。ヤリー!!

ひととおりアイテムを取ったら、真中への大きな扉のある



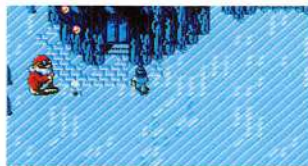
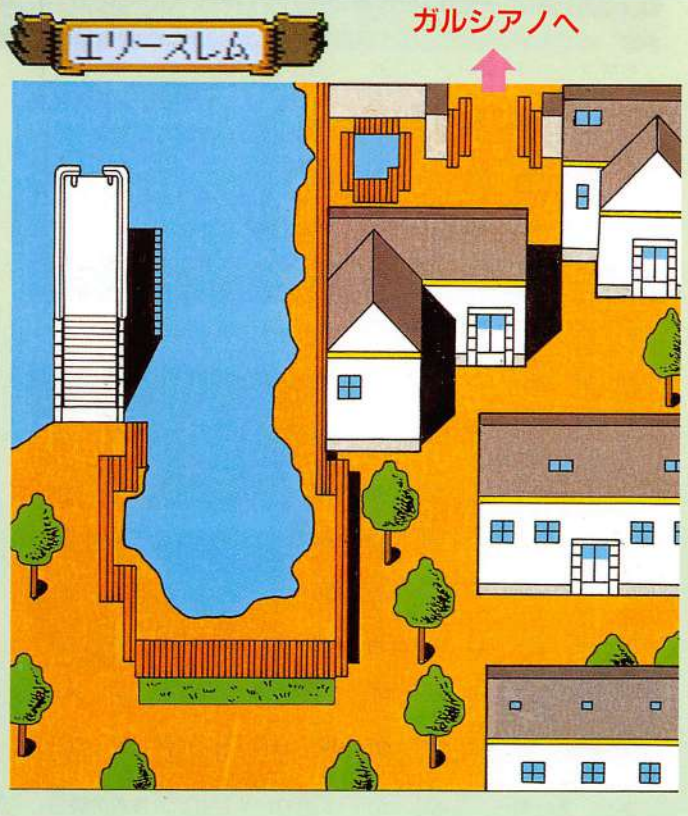
◉あやまって足を滑らせて湖に落ちてしまった。でもなにかあるぞ

2つの建物が目に入ったので中に入ってみる。すると、BGMが緊迫した感じに変わった。デカキャラだ。こいつを倒さないとこの町から出られないらしい。両手から5方向に光る弾を発射するが、その前に手元で充電しなくてはならないらしい。どうやらその充電時間がやつの弱点のようだ。



◉デカキャラだ!! 充電時間のあいだに攻撃しないとすぐにやられちゃうぞ

◉水晶質のようなものでできているここが妖精の町なのだ。でも妖精はどこに???



◉宝箱にめちゃくちゃ大きな感じがするが1つ1つ中に入ってアイテム拾いだ

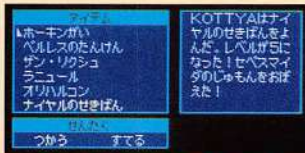
◉でっかい宝箱、と思いきや実はデカキャラの巣だ……ったりして



## ちゃんとおいのりしておこう

ルーンワースの世界ではなんらかの宗教に入って魔術を覚えることができる。主人公の場合は正統宗教の神界魔術と八聖宮魔術を使うことができるのだが、これはナイヤルの石板を読むことでマスターできる。でも、それぞれの町にある教会にいて祈りを捧げることを怠ると、破門されてしまうのだ。破門され

◉町に行くごとに祈りするようにしておけば、破門される心配はない



◉呪文が使えるのは神様を信ずる者のみ。どっかの新興宗教みたい

ると、もう一回宗教に入りなおさなければならないし、破門期間中はせっかく覚えた呪文が使えないからやっかいだ。特に敵国であるバハマーン神国に行っている間に破門されやすいのであるべくホーキン貝で帰ってくるように。

# おつぎはちよいと北へでも行ってみませう

今度は北のほうにも行ってみたい。エリースレムからガルシアノ、セルトレと戻ってきてテネーベの町にたどりついた。まずは教会でお祈りをして(修行してマジックポイントも増やして

おこう)、町の中をうろついてみよう。人の数が多いから大変だ。片っぱしから話を聞きまくるしかない!! こんなときに1度話した人は、その次から会話をパスできるこのゲームのシステム

はうれしいね。

この町からは、サイア、セルトレ、コントラバル、リフォニアに行けるはずなのだが、いざ門をくぐるとコントラバルとリフォニアへは通行証がいるらし

いのだ。そんなもんどこにも行ってないぞ!! どうしたらいいのかな? ま、通してくれないなら無理には行かないけど。ほかにもいろんなことが起こりそうな町だなあ。わくわく。

## 2つの顔を持つ町?!

よっぱらって外に出てフラフラしてたら、夜の町はあぶないという話。そういえば昼間にもこの町にはもう一つの顔があるって聞いていたなあ。いったい何があるのか?

噴水のそばには近寄らないほうがいいといわれたが、近寄らないでといわれれば近寄りたくなるのが人情でもん。行ってしましましょう。ふん水のまわりをうろついていたら、穴が開いて落っこちた!!

◎この噴水に何か仕掛けでもあるのかしらん? 何のへんてつもないみたいだけど



落っこちてしまった!!



◎夜の町をうろついたらいけないってこのことだったのかなあ? 落っこちちゃった

## モンスターだっ!!

落ちた先は何だ、テネーベの町じゃん。でも、なんかあたりが薄暗い。どうなってるんだ? 建物が壊れていて、人っこひ



◎ブサイクな格好のデカキャラだぜ。でも攻撃はかなりキビチイ

とりにやしない。神殿の跡らしき建物に入ってみると、なにやら不気味な気配が。デカキャラだ!! テネーベの町で人がいなくなっていたのはキサマの仕業だ!! こいつはでっかい図体してる割に動きが素早い、なかなかの強敵だ。そして、正面にいと火炎放射、横に逃げると槍を4方向に発射してくるのがやっかいだ。

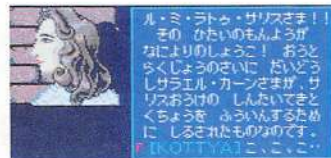
## 謎の女ひと・エマリアさん

町で情報集めをしていると、向こうから近寄ってくる人がいる。女の人だあ。いろいろ話し

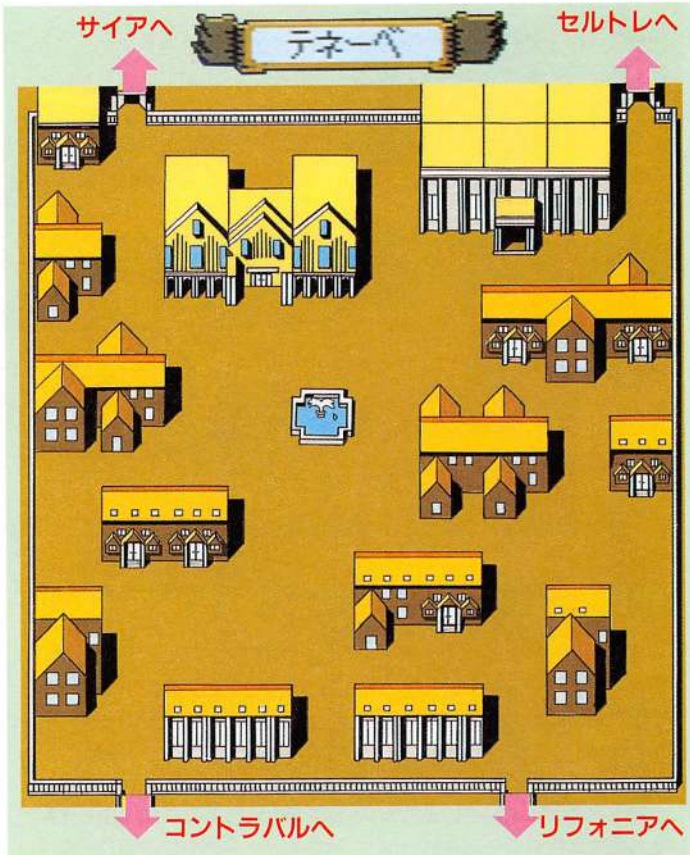
◎主人公の魔法の師匠、ベルレスの奥さん。主人公の出生の秘密を話してくれる



ているうちに、彼女は主人公の持っている短剣にころあたりがあるらしいことがわかった。これは師匠ベルレスが死の前に渡してくれた大事な宝だ。え? あなたは師匠の奥さんだったの。もうしわけない……。



◎がああん。衝撃の事実を知らされてショックを受ける主人公であった



## 盗賊に襲われた!!



◎町から町に移動するときまれに盗賊に襲われるときがある。ふざけんな!!

町から移動するとき気を付けたいのは、頻繁に現れる盗賊の集団だ。山賊の頭の息子を襲うなんて身のほど知らずの盗賊たちだが、なめてかかるとゲームオーバーになってしまうから注意。町でしっかりザン・リクシュなど買いこんで不意打ちに

備えよう。基本的に襲われると逃げられない(ひどい!!)ので、効率良く1人ずつ片付けよう。最初のうちはほとんど勝つ見込みがないので、宿屋でのセーブはかせないのだ。苦しいだろうが、ガマンガマンの世界なのだ。ぐっすん。



## 山にも登ってしまうぞ

テネーベからサイアの町を過ぎてミランタへいくともうウエーデル山は目の前だ。この山には初代のサリスとサイアの王子を育てたといわれているディトゥールという竜が住んでいる。

彼はその年の功もあって、かなりの事情通らしい。ザノバ砦のコリノじいさんでも知らないようなことをくわしく話してくれるぞ。しかし、なかなか人間と話をしながらのには困りものだ。彼の出した3問の問題にすべて答えることができないときちゃんと話をしてくれないからね。

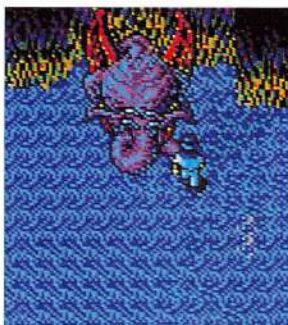
⑦またまたダンジョンだ。宝箱をのかさずっておこう。モンスターには気をつけて



⑥もうかなり高い山の中から神殿が雲にくれてしまっている

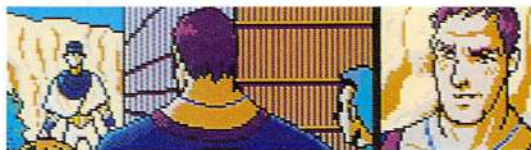


⑧古い神殿らしい。あちこちがボロボロになっている。ほんとになんかいるの？



⑨こいつがディトゥールだ。かなり大型の竜だがおとなしい性格のようだ。彼の質問に答えなければ話は聞けないぞ

## 海賊のすむ港町



④ウエルトリアから帰ろうとすると海賊どもが襲ってくる。いっちょもんだらうかいな

サイアから北に行くとウエルトリアの町につく。この町はミランタとならぶ港町なのだが、海賊に襲われ、その支配権を奪われているのだ。そういえばよろずやの親父が何か変だったし、きなくさいやつがうろろうして

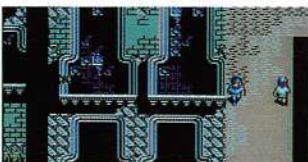
いるな。さっさと帰ろうっ……といきなり囲まれてしまった。いっちょ暴れてやるか// なんにしても、ひとがひとを支配するというのはよくない。ルーマニアがうまくやったように、アルバニアにもね。



## いよいよ敵さんの本陣に乗りこむぞ!!



さて、サイアの町に戻ると、町中が大騒ぎ。お姫さまのミリムが成人式を目前にしてあの仮面の首領、レシェル・カロスにさらわれたらしいのだ。くっそー、あいつめ、何故関係ないミリムまで狙うんだ？ 王宮までたどり着くと、王は落ちこんでいた。とにかく助けに行こう// 敵に連れ去られたミリムはリファニアにいるらしい。しかし



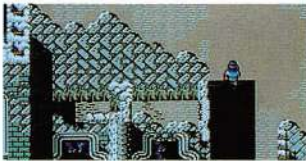
⑩ぼろぼろの廃墟と化している町並みが先の戦争の悲惨さを物語っているようだ



⑪悲しみにくれ、落ちこんでいるカナン王。リファニアを目指せ

通行証がないのでテネーベからはリファニアには行けない。どうしよう。あ、彼女に頼もう// 少ない山賊の脳みそで考えた彼はエリースレムからリファニアに渡ることができた。でも、ほかにもまだリファニアに行く手立てはある。ウエルトリアの

⑫ここが主人公の生まれ故郷なのか？ それにしても悲しい町並みだ



⑬敵の本拠、コントラバルだ。この奥に親玉がいると思うと……

海賊マノイに頼むのだ。コントラバルからリファニアに入った主人公はこの町に何か懐かしさを感じずにはいられなかった。こここそ、主人公の生まれ故郷サリス王国のなれのはてなのだ。そしてその繁栄の象徴であった、サリス城は今や廃墟になってし



⑭あ、あいつらは……。親父を殺した憎い敵のヴィーフォの連中だ

まっていた……はずだが、ここに人が連れこまれているという。人目をしのんで潜入した彼の目には、祭壇に横たわっているミリムと例の暗殺魔術団の連中が……。高笑いで余裕シャクシャクのやつらに猛然と飛びかかる主人公// ついに今まで見られなかった仮面の下の素顔が。



⑮祭壇に横たわるミリム。金色の仮面の男によって魔法にかかっているらしい



⑯これがヴィーフォの首領レシェル・カロスの素顔。あと一歩で逃げられる

ファン

F

ファン

F

ボックス

B

MSXって考えてみれば全世界にあるんだよね。韓国用のもアラビア用のも。地球サイズのパソコンなんだぜ!



レギュラー記事なのにトップは居ごちが悪いと思うこの頃

# 最新GM情報

※このGMのコーナーの価格表示はすべて税込です。

## 2/21 G.S.M.1500シリーズ 1 2

①アームドF&クレイジークライマー2/ニチブツ=ファン待望のニチブツサウンドが再び登場。今回は、ロングセラーのシューティングゲーム「アームドF」と、ビル登りゲームといえは知らない人はいない「クレイジークライマー2」の2アイテム。人気アーケードゲームのカップリングでおくる。

アームドFは、サンプリングドラムを駆使したプログレ風のサウンド。クレイジー〜は、ラウンドクリアのラップミュージックなどのほか、ゲームで

使用されなかった未使用曲やウリモノの音声合成などという内容。

②ヘラクレスの栄光II〜タイタンの滅亡〜/データイースト=昨年12月に発売され、売り上げランキングにも上位に顔を出している人気ファミコンRPGのアルバム化。1枚まるごとアレンジバージョンだ。アレンジはデータイースト・サウンドチーム自ら手がけ、コンピュータでオーケストラサウンドを作り出している。

※CDのみ、各1500円。(ポニー)



## 2/21 DARIUS II

専用大型筐体、3画面ワイドスクリーンなどで超人気の横スクロールシューティングのビデオ化。さまざまな魚介類タイプの敵キャラ、1画面分はありそうなボスキャラなど、グラフィックの完成度が高いこのゲームのビデオ化はまさにこたえられない。ゲームでは強力戦闘機シルバーホークを駆って太陽から水星→金星→月→地球→火星

→木星へと戦いを繰り広げるのだが、ルートが枝分かれ式のためビデオでの全ステージ収録はチョットムリ。45分までどこまで楽しませてくれるか期待しよう。また、タイトー・サウンドチームZUNTATAのレコーディングシーンを映像特典として収録。

※45分カラーステレオHi-Fi、VHSのみ4944円。(ポニー)



## 2/21 GRADIUS III ~伝説から神話へ~

昨年末ゲームセンターに姿を現し、早くも話題沸騰の横スクロール・アーケード「GRADIUS III」が、これまで早くもGMアルバムで登場。

まず、オリジナルサウンドをゲームの流れを再現しながら全曲収録。

さらに、コナミ・レーベルといえは忘れてはならない存在、コナミ・サウンドチーム矩形波倶楽部のアレンジ曲もバッチリ3曲収録。

そしてなんと、開発チームの開発秘話ドラマ「真夏の夜明けに正月を見た」という、何だかよくわからないものまで収録してある。さらにさらに、効果音も「サウンド・アラカルト」と題して特集している。まさに盛りだくさん。

初回プレスのみ、特典として金ロゴ入り特製ケースに入っているぞ。

※CD3000円、テープ2500円。(キング)



## 2/21 FALCOM Special BOX '89 ~セパレーション~

一昨年の12月、8cmCDミニアルバム6枚組で話題をさらった「ファルコム・スペシャルBOX」が、ファンの熱い要望に応えて1枚ごとに分けて発売される。ファンの心に今なお残る名作ファルコムゲームの数々を、その道のエキスパートが各方面にフルアレンジ。GMシーンに残る絶品だ。

①FUSION=マンハッタン・ジャズ・クインテットのリーダーとして世界的に名をはせる、デビット・マシューズをプロデューサーに迎え、GM初のニューヨーク録音を行なった作品。

②SYMPHONY=テレビドラマや映画など手広く作曲・編曲を手がけ大活躍をつづける音楽家、羽田健太郎氏のアレンジが光るフル・オーケストラ

バージョン。

③VOCAL=いまや超売れっ子、バラエティ・アイドル3人娘の1人、森口博子が、その抜群の歌唱力でソーサリアンの世界を歌い上げた1枚。歌はすべて英語バージョン。

④PLUS MIX=GMファンにはおなじみ、日本の誇るキーボーディスト難波弘之氏が、オリジナル音に新しい音を加えて作り上げたプラス・ミックス・アレンジ。

⑤DISCO=幅広い音楽活動を繰り広げるフリーミュージシャン、作山功二氏が1枚まるごとノンストップのディスコアレンジをメイク・アップ。



⑥SURROUND THEATER from Y&S=最新の音響システムを駆使し、きわめて立体的に「イース」の世界を音で表現。※8cmCDミニアルバム、各1200円。(キング)

2/7 ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.2

初作品「ワルキューレの伝説」がオリコン43位に輝いた。新レーベル「ナムコゲーム サウンド エクスプレス」お待たせの第2弾。今回は、昨年11月におめみした、超強力な爽快3Dシューティング「バーニングフォース」を引っ下げての登場だ。

少し軽めの音だが録音状態はかなりよく、何よりも雑踏にかき消されていた音をクリアに楽しめるのがウレシイ。曲自体は、サンプリング・ドラムが終始ズチャズチャとビートが単調なのが気になった。メロディは極めて控え目というか抑え目で、やはりテンポを最優先しているという感じ。ノリを楽しみたい人にはおススメだが、メロディを楽しみたい人には向かないと思う。最後にSEコレクションが追加



収録されているが、従来のものとは違い、一定のサウンドの上にSEをかぶせて録音するという、非常によい着眼で聴きやすく仕上げられていた。  
※ピクチャーCD、1500円。テープ1300円。(ビクター)

※サイトロン特別情報=●2月21日から3月21日の期間、全国のレコード店など113店舗でサイトロンレーベルフェアが開催される。開催店では、サイトロン作品がすべて揃っているほか、作品を買うとオリジナルカンペンケースをもらえなくプレゼント。開催店をお知りになりたい方は、☎03-221-3151のサイトロン・レーベルまで。

●FM東京の運営する音楽ネットFM-Pネット(アクセスポイント全国130か所)に、サイトロンレーベルの「ゲームミュージック ファクトリー」がスタート。将来的にはGMのデータ提供も始まる予定。今なら設立記念として入会金2000円。入会案内書希望の方は、62円切手を貼った返信用封筒(自分の住所・名前を表に書いて)同封の上、封書で下記の宛先まで。

〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 株ボニーキャニオン・映像制作事業部 サイトロン「FM-Pネット」MF係

※ボニーキャニオン新贈情報=(3月21日)……●GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989 →ソフトハウスの枠を越え、昨年出た大作ゲーム10タイトルを一挙収録。●GAME BOY MUSIC →「テトリス」など4タイトルの話題のゲームボーイの音楽を、全14曲アレンジでおくる。●マーチャンギルズグラフィックVOL.4 →今回はニチブツ作品特集。話題のRPG麻雀「トリプルウォーズ」を含む、全5タイトル収録。

※キングレコード新贈情報=(3月21日)……●(仮)ファミコン「悪魔城ドラキュラ」→フルCDにオリジナル完全収録+アレンジ楽曲追加収録。●(仮)ワンダラーズ・フロム・イース →X68000

のオリジナル完全収録に加え、ファルコサウンドチームJDKのアレンジ4曲収録。●グラディウス楽譜集 →グラディウス全作品のオリジナルサウンドの楽譜。CDケースと同じ大きさで、CDと同じ棚に並び。レコード店でのみ販売。/ <4月5日>……●(仮)スペース・マンボウ →MSX2版オリジナルサウンドを12cmCDミニアルバムに完全収録。●コナミ・ファミコンメモリアルベストVOL.2 →12cmフルCDに「ツインビー3」などをオリジナルサウンドで収録。●(仮)ドラゴンスレイヤーIV →PC88版のオリジナルサウンド・ディスクと米光亮氏の全曲アレンジ・ディスク(PC88MCに対応。アレンジ曲でゲームプレイが可能)の2枚組。

※アポロン新贈情報 →(3月中旬)……●交響組曲・ドラゴンクエストIV →NHK交響楽団によるオーケストラ・アレンジバージョンとオリジナルバージョンを収録。CD・テープ・LPそれぞれ2枚(本)組で、3500円。/ <4月5日>……●(仮)シュヴァルツシルトISII →MSXにも移植された、SFシミュレーションのアルバム化。詳細未定。CD・テープとも2600円。●(仮)ウィザードリィIII →羽田健太郎氏の手がけるアレンジがメインのアルバム。オリジナルも完全収録。詳細未定。CD・テープとも2600円。

※ポリスター新贈情報=(3月25日)……●「スーパーリアル麻雀」オリジナルビデオアニメ「はじめまして♡」→超人気、脱ぎ麻雀のビデオアニメ化。※おわび=今回は取り留めもない情報でごめんなさい。今回扱った新情報は、来月くわしくお伝えします。(た)



TH-14G2

MSXはほかのパソコンと違ってビデオ出力があるので、家庭用の普通のテレビにつなげて使える。そこがいいところだ。でも、ビデオ画面というのは細かい文字を読もうとすると、ちょっときついときがある。ファンタムのプログラムなんか、けっこう読みにくいと思う。リストを打ちこんで、正しいかどうか確かめるとき、RGBのモニターがほしいとひしひしと感じているのではないだろうか。

とまあおきが長くなったが、この2月にパナソニックから新しいRGBのモニター(TH-14G2)が発売になる。このモニターは、ほかのパソコン用のものと違って、そのままでも家庭用テレビとして使える。ようすにチャン

ネルがついている。だからリモコンだってある。もちろんビデオ用の端子もある。なんて強力なのだ。RGBは2ピンマルチ入力端子。つまりMSXをはじめキャプテンにもつながるタイプ。14型のみで、色はWSXと同じ黒、価格は6万円。問い合わせ ☎0726-22-8181 松下電気テレビ事業部。



ハンディスクャナーMSX2

MSXのまじめな部分をしっかりサポートしているハル研究所から、ハンディスクャナーが発売になった。一見マウスのように見えるけど、3.5インチのディスクとほぼ同じ大きさの画像読取機。裏側にはローラーがついていて、写真やイラストの上をころがすと、その絵がMSXにデータとして取りこまれる。付属のソフトを使って細かい修正をくわえたり、色を変えて楽しむこともできる。さらにいちばんおもしろいのは、ハル研究所からすでに発売になっている「HAL NOTE」とあわせて使えること。これで写真入りの年賀状や案内状がかんたんに作ることがで

きる。スクリーンモードは5~8に対応。おもな機能は上下左右や白黒などの反転、印刷、拡大、縮小、BASICファイルの保存や読みこみなどいろいろ。価格は24,800円。問い合わせ ☎03-252-5561ハル研究所。



BOOK 電腦学園Extra

2月号で紹介した「電腦学園シナリオ1」を制作したゼネラル・プロダクツが、ゲームのなかに出てくるクイズを再編集強化して1冊の本にまとめた。構成はゲームと同じで、魅力的な女性の特別講師の授業を受けるかたちで読み進んでいくというもの。本には全部で155問の問題が入っている。テーマはもちろん、アニメや特撮もの。3つある答えから正しいものを選んでいく方式だ。ちなみに第35問を紹介すると、「宇宙戦艦ヤマト」において(固まって向こうの戦車に乗れ)という意味のガミラス語はどんな発音だったか?。最後のほうの第152問にいたっては「マクロスのメインメカ・バル

キリーに、GBPウェポンシステムを装備した武装/防御強化型のタイプ名は?」という、TV放映中1回しか登場しなかったメカの問題が登場。オタクにみがかきかけるためのオタクのためのオタクの本、というノリなのだ。答えにうんちくが添えられているものただのクイズ本ではないところ。発売は勁文社、価格は890円(税込)。



相察室

福岡市の高瀬豊くん・15歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●1989年の7月~1990年の1月号のMSX・FANがちょっと買えなくて、今ほしくてなりません。もし購入できるならどうすればいいですか?はつきり申しあげて、まず購入することはムリです。悲しいことに雑誌はたった1か月の命です。つぎの本が出てしまったらもう命がなくなるのです。したがって徳間書店には在庫は1冊もありません。ごめんなさい。ついでに申しわけありませんが、「宇宙のV.O.I.」はおかけさまですべてなくなりました。これも在庫がないので、たまたま誰も買わずに買ったままの本屋さんを捜すしか全方法はありません。



●今月の主婦その②/息子に借りてやっているのですが、私にも倉庫番が解けるでしょうか。ファミコンでギャラクシアンも2面までしか行けません。私も天才になりたいです。(茨城・大津志津子) → 学んくんの母には「理解こそ家庭円満の秘訣(ひけつ)」と泣かされたが、この場合は家庭を忘れた一心不亂にやればギャラクシアン3面後半くらいまでは行けるでしょう。それは冗談です。借りてはダメです。息子から買い取るべきです。(ひ)

**掲示板**

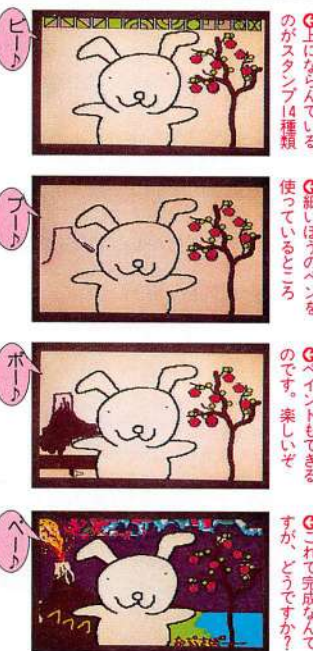
●「さあ応募しなさい」応募券領「官製はがき」に下の応募券を貼り、①ほしいプレゼントの書名と名前の住所半紙、②氏名・住所・電話番号③今月号のF.B.でおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒100 東京都千代田区千代田4-10-11 T.I.M. MSX FAN F.F.B.へ応募しなさい。また、「おもしろい」にちったのイラストやお便り妙な話、恋の悩み、人、にいない自己主張エッセイ等、そのほかF.B.へのご意見、アイデアをお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ外はおもしろかった人に特製しさを進呈。

**新製品** マイ ファースト ソニー  
**My first Sony**

発売は昨年10月とすいぶんまえなのだが、遊んでみるとものすごく楽しかったので、特別に紹介することにしよう。この「my first Sony」は、本来は「対象年齢5才以上」のこどもむけのおもちゃ、というか電気製品(?)のシリーズなのだ。ラジオやカセットレコーダーを始め、トランシーパーやサウンドパッドなどのいろんなものがある、なにをとってもこどもこころを刺激するアイデアがキラリと光っている。

なかでも、下に紹介している「グラフィックコンピューター」がなかなか楽しい。単1の電池を4本入れて、テレビのビデオ入力のほうにつなぐだけでOK。あとは付属のペン(押しつけるだけでどんなもの、たとえば指でもいい)のだけ、こどもにいちいち理屈をいってもしようがないので、とりあえず無難な専用のペンがある)でボード表面に書いていくと、画面に書いたとおりのものが書ける。線の太さはふうのと太いものの2種類、あとはペイントにけしゴム、たったいま書いたものをキャンセルできる機能がある。アイデアがおもしろいのはスタンプと称するボタンが最初から14種類入っていること。三角や四角、丸や顔のマークがあって、それを組み合わせると積み木を使って作った作品のように仕上がる。さらに、うれしくなるのはボードにペンを押しつけるたびに、ピーポーと音がすること。ボードの右に行くほど高く、上に行くほど大きい音が出るようになっていく。絵を書かなくても、十分遊べる。

そうやっていろいろ楽しんだあと、できあがった作品を保存するには、ディスクに……というわけにはいかないけど、ビデオに撮っておくことができ



る。もちろん、絵を書いていく過程の録画も可能だ。この「グラフィックコンピューター」の価格は18,000円。ちなみになかにはMSX同じビデオチップが入っている。問い合わせ☎03-237-5511 ソニー・クリエイティブプロダクツ。



①上にならんでいる色が使える色。その下がペンの太さやペイントなどの機能。色と機能を選んだら、ペンを使って絵を書こう。音も出てうれし楽し!

②絵のところが押すと不思議な音が出る。名前は「サウンドパッド」(価格4,500円)



**SHOW** MSX フェスティバル の報告  
コミュニケーション ツアー

今回の冬のイベントは年末ぎりぎりまで各地をまわったので、けっこう忙しかった。みんなも年賀状を書いたり、大そうじをさせられたりとか忙しかったと思うけど、まえにも増して参加が多く、うれしい悲鳴。名古屋は、会場が酸欠状態かと思われるほど、熱気がすごかった。各会場で行われたRPGに関する質問コーナーは、かなりつっこんだ内容の質問が出て、ソフトハウス側はすいぶん考えさせられていた。なかでも「経験値って何ですか?」「モンスターがお金を持っているのはなぜですか?」などの質問はけっこうするものがあった。ほんとうにはありえないことをゲームで体験できるとすれば、何が正しくて何が間違っているかなんて結論はでない。会場に行かなかった人はどう思うかな。

さて、無事終了してほっとしているところだが、また春のイベントの用意が始まっている。来月号で詳しく案内する予定だけど、すこし趣向を変えて新しいことに挑戦したい。何が出るかは行ってみてのお楽しみ。というわけで、また会場で会いましょう!



●福岡でも「サリン」は人気が高かったのだ  
●東京はさすがに人が多。舞台裏からパチパチ  
●名古屋が地元の人々、E市川氏のステージ  
●大阪 右下の背広姿はMSX推進局の人

**特報** MSX全世界400万台突破!

ついにMSXが400万台を越えた。単一機種で全世界に散らばったパソコンは我々がMSXしかないのだ。某PC〜だって、達成できない数字だ。そこ



夢をのせて400万台。

で、その400万台突破を祝って大々的なキャンペーンがくり広げられることになった。左のマークが、その記念のロゴマーク。よく見るとたくさんのMSXの文字があるのがわかる。キャンペーンはMファンとMマガの共同企画のプログラムと論文のコンテスト(MSX大賞)をはじめ、各メーカーでいっせいに開催予定。詳細は次号でお知らせする。

**プレゼント** さあ応募しなさい

そろそろ、恒例の「3周年〜」が近づいている。だから、というわけではないが、今月は以下のようなプレゼントとなった。メーカーの方々に感謝の気持ちを含めて、応募されたし。  
●勁文社より  
①電脳学園Extra……5名様  
●コンパイルより  
②アレスタ2のテレカ……5名様  
③真・魔王ゴルベリアスのテレカ……4名様  
しめ切りは2月28日必着。発表は4

月7日発売の5月号の欄外で。応募方法は欄外の掲示板を参照のこと。



# おはなしこんにちわ



上井草に向かうバスのうしろを陣取って、ものすこぞかい声でべちゃべちゃしゃべっていたオウムのみなさん、ウォークマンをしていてもとでもうるさかったけど、迷惑を考えるよな。そのときはこわくていえなかったぞ。ちぎしよー。小心者のわたしだ。

●大阪のイベントで司会の西嶋さんにバボについてきたら「へんなやつだよ」といってました。北根編集長は「わたしより若いよ」といいました。

(奈良・奈良の三冠王)

「わたしより若い」はほんとは、西嶋とはだれた、知らないぞ。しかしレイ男ならいつでも会わず、電話くれ。

■海外ダジャレシリーズ1月の課題＝(スリランカ民主社会主義共和国の首都・スリジャヤワルダナプラコッテ)

●あいつはスリジャヤ、ワルだ、こちらコッテンパンにしちまへ。

(福井・火星人)

●警官「おまえは何者だ」男「スリジャヤ」警官「やあワルだな」警官の子供「プラモころて。」 (京都・川嶋淳司)

●スリにあった人「スリジャヤ」通行人「やあワルだな」しかし、この先は思いつきませんノ (千葉・尾後貴尚)

「スリジャヤワルだ」までいっしょなうえにしかもとちゆうでやめてしまうという思考力としまりのまったくない千葉のキミにテレカをさしあげよう。

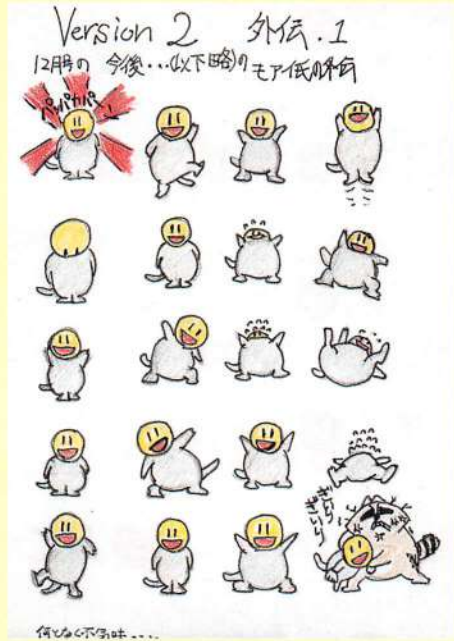
●MSXフェスティバルで舞台にあがれるのは、いつも来ていていちばんまえに、うるさくて自己主張の強い顔のくどいやつだ。(大阪・尾崎隆二)

●むかし高橋名人の妹コンテストでみごと優勝してしまった「はるなゆか」という子はいまだうているんだろ。(東京・菅原竜治)

「王貞治物語」、「太陽」にほえるサントラとならぶくらい高橋名人のレコードを買ってしまった人は多いとみる。

ところでバボという名前もそろそろあきてきたので(こんなに続くとは思わなかったぞ)、バボ様改名係まで、なにかいい名前を送ってくれ。ツツ一の名字と名前でもよい。

頼むぞ。



## 暮らしの適当手帖

3月のテーマ：ダジャレをいうのはダジャレ

辞書によると「駄洒落(ダジャレ)」とはつまらないシャレだそうです。ならば最初からいなければいいのだが、そこは明日をも知れぬ命、明日犬にかまれて死ぬまえに、いまひとときのつまらないシャレに陶酔しようではないか。そう、ダジャレは地球を救う、かもしれない。

ダジャレといえ玉川スミ。イヤ、東京は京王線のダジャレアナウンス車掌や、最近ではCMでもいけしゃあしゃあとやっている。「この快感が、そう快感」爽快ですねえ、そうかい?」さあ笑え。醒めた目で笑うのだ。

わたしはむかし、鶴光のオールナイトニッポンの「毒まんじゅうを食う坊さんの話……くうかい……」「血を見た話。背中にアイスクリームが落ちた……ちみた……」などでナゼカ十分に爆笑していたが、近ごろはどうもシンプルなものが多いらしい。このさい読者から送られてきたダジャレの数々をこの場をかりて発表させていただこう。ブワッといくぞ、なだれのように。



- ①忍者はぜんぶで何人じゃ?
- ②アーモンドがない。あーんもうどうしよ
- ③「たどりついたらいつも雨降り」に似たことばで「落合の妻はいつもでしゃばり」
- ④(はく)の木刀
- ⑤わたしのからし
- ⑥父のノビヤ
- ⑦母さんのママローヤル
- ⑧いいさんがこげた、ジジジ
- ⑨ばあさんが機関銃を撃った、バロロロ
- ⑩あにきが怒った、「あにノ」
- ⑪亜熱帯に住む姉
- ⑫オーバーなおばさん
- ⑬魚を釣っておどろいた、「ギョッ」
- ⑭魚がくしゃみした、「フィッシュ」
- ⑮ヒラメがひらめいた
- ⑯アヒルはいった、「あ、昼だ」
- ⑰部屋に入っとうなずいた、「ルーム」
- ⑱病院がびよいへん

- ⑲美容院がびよいへん
  - ⑳ヘビのめった打ち、ヘビメタ
  - ㉑バラグアイで腹をこわした、腹具合
  - ㉒いまビルマは昼間です
  - ㉓サンパワロでさんま売ろ
  - ㉔ノルウェーの車はのれ〜
  - ㉕(りて)血割った。「バリ」
  - ㉖北京でハンを折った。「ペキン」
  - ㉗ボンが爆発した。「ボン」
  - ㉘ある人がオタワにいた。「おたわ」
  - ㉙ウィーンで機械が動いた。「ういへん」
  - ㉚アルバニアで人形を買った。シルバニアファミリー
  - ㉛アテで人に会う。「あてね」
  - ㉜アンタナリポでリボンが落ちていた。あなたのリボン?
  - ㉝チベットでつまみ食い。「ちびとね」
  - ㉞修羅場でひと言。「しゅらしゅしゅしゅ」
  - ㉟あのコーヒーは何cc? UCC
  - ㊱白い犬がいた。「尾も白い犬だ」
  - ㊲おもしろい犬がいた。……まちがえた
  - ㊳クロマティが室町時代に行きムロマティ
  - ㊴グーリーが変なものを食べて下〜痢〜
  - ㊵ガンダムが気まぐれに出現して「機動戦士ランダム」
  - ㊶冷蔵庫の紅茶がおこちやった
- ……喜んでいただけましたでしょうか。ならばけこう、うへんけこう。やはりコーラ1.5リットルボルト貯金のほうがわずかでも地球は救えるらしい。ダジャレよりおフロカーがいろいろいい、たぶん。



●大阪・剣之助もいっけん笑いとばしたくなる作品だが、4コマ目にとどりつてしまふと読み返して自分がきらいになつてしまふ、という壁を超えて送ってきたとは見あげやつ。これぞダジャレの真髄といえよう。

●三重・キュラヤやっぱりきた。「推新」と「隼(にしん)」をひっかけたネタは、ダジャレキング・スガワラをはじめ数通あったが、発想自体が単純だけに生々しいタッチが勝負を決めた



●シエゲナカミーナ/ほくの住んでいる横須賀は米軍基地があるので潜水艦だの戦艦だの入港すると、よく近くの公園で抗議集会をやりま。そのたびに機動隊がやってきます。やっぱり核が爆発したら大変ですが、でもドブ板通りをラジカセをガングン鳴らしながらやってくる外人さんは好きです。(神奈川・栗原敦)⇒キミもそうやって基地で遊んでいた小比類巻かほるや久保田利伸のようにシエゲナカミーナを連発するニセ日本人になるのだね。(バ)

★イラスト・評 野見山つづし

# BASIC グラフィック

## #10 DRAW文で愛の告白

チョコレートのおいしい季節、ふだんあまり見かけないDRAW文に注目してみよう。DRAW文のなかにはもうひとつの「言語」が隠されているのだ。

WIN文とLOSE文 もちろん、こんなものもとれない。念のため。

GML Graphic Macro Language (グラフィック・マクロ・ランゲージ)の略で、グラフィックマクロ命令とも呼ばれる。ようするにDRAW文のグラフィックデータのこと。33ページのGML一覧表参照。GMLは、おもにアルファベット1文字の「コマンド」とそれに付随する数の組み合わせでできている一種の命令体系、すなわち「言語」で、文字列として扱われる。文字列であるからには、文字列演算を組み合わせて、グラフィックデータをさまざまに加工することができる。この点は、PLAY文のMMLによく似ている(間接指定モードの書式などはまったくおなじ)。

LP Last access Point (ラスト・アクセス・ポイント)の略。最終参照点とか、たんに参照点とも呼ばれる。おおざっぱにいうと、DRAW文やLINE文などのグラフィック命令でなにかをかくときのペン先の位置のようなもの。たとえば、LINE文で点Aから点Bまで線を引くと、LPは点Bの位置に移動する。このときにDRAW文で座標指定なしに線をかくと、始点はこの点Bになるわけだ。ただし、CIRCLE文を実行したときのLPは、円の中心になっているので注意。PAINT、PSET、PRESET、PUTSPRITEで指定された座標もLPとなる(スプライト自体はグラフィック座標上では1ドット下に表示されるので注意)。また、グラフィック画面上に文字を表示したときも文字量に応じて移動する。

## 文字列でパターンを描くDRAW文

むかし、BASICには、光で輝く線をかくWIN文と、闇に隠された線をかくLOSE文の2種類があった。正反対の2つの文は、たがいに憎みあい、泥沼の戦いをくりひろげていたが、やがて決着のつくときがきた。引き分けたのである。そして、DRAW文が生まれた。

DRAW文は、グラフィックデータを文字列の形であつた。

文字列といってもただの文字列ではない。GMLと呼ばれる一種の言語なのだ。慣れてくるとこれがけっこうおもしろい。

33ページにGMLに含まれるコマンドの一覧表を掲載してあるので、いまはじめてGMLの存在を知った人はまずそちらから見るといい。

季節がら、「あいつてる♡」というメッセージをDRAW文でかきつつ、DRAW文の使い道について考えてみよう。

リスト1の実行画面。書き順どおりに、「あ」の模様からかきはじめる

そして縦棒。鉛筆の形をしたスプライトはかかれる線といっしょに動いていく

「あ」が完成した。文字の形はMSXのひらがなを参考にして作った

ハートマークまでをDRAW文でかくて最後にハートのなかを赤くぬりつぶす

赤いハート付き愛のメッセージの完成。Sコマンドで大きさも変えられる

# バレンタインデーのお返しに

## リスト1: 愛してるパート1

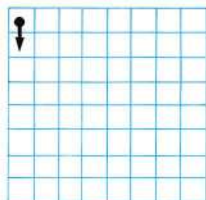
```

10 COLOR 1,14,14:SCREEN 5,1
20 SPRITE$(0)="みねし"+">">"+CHR$(28)+CHR$(8)
30 DRAW"S16A0BM20,100C1"
40 FOR I=0 TO 5:READ A$:G=LEN(A$)
50 FOR J=1 TO G STEP 3
60 DRAW MID$(A$,J,3)
70 PUTSPRITE0,STEP(0,0),1:FOR W=0 TO 40:
NEXT
80 NEXT J,I
90 DRAW"BM-5,3":PAINT STEP(0,0),8,1
100 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
110 DATA BD1R6 BL4BU1D6 BE3G3 LHUER4FDGB
R3BU6:'あ
120 DATA BD1D4 FREBE3D2 BR2BU4:'い
130 DATA D5FR2 E2 BR2BU4:'し
140 DATA BD1R6 GLGLGDFR2BR4BU6:'て
150 DATA BR1R4 G2 LG2ER4FD GL4HE RFGBR6B
U6:'る
160 DATA BD3BF3H3 U2ERFERFDDG3BR5BU6:'♡
    
```

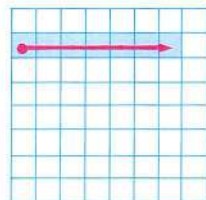
●リスト1は、鉛筆の形をしたスプライトが画面を左から右へシュッシュと動きながら、「あいしてる♡」というメッセージをかくプログラムだ。最後にPAINT文でハートを赤くぬって止まる。スペースキーを押せばまた最初からかき始める。●行20は、鉛筆スプライトのパターン定義。●行30は、DRAW文の初期設定。倍率を16(1移動単位あたり4ドット)、回転を0(初期状態)、書きはじめの位置を座標(20,100)、線の色を黒に設定している(各コマンドの意味は33ページ参照)。倍率や回転など、まえに走ったプログラムでの設定が残るのでこうした初期設定は入れたほうが安全。●A\$に各文字用のGMLが読みこまれる(1のループ1回ごとにメッセージ1文字ぶん)。GMLの長さを変数Gに入れるのはJのループの回数を決めるため。●行50からのJのループが1文字ごとの描画ルーチン。行60で読みこんだGMLを3文字ずつ次々と引き出して線をかいていく。●行70では、スプライトの相対座標指定を使って、LP(おもに最後に図形をかいたときの終点の座標。GMLの場合は、まえのコマンドによる図形の終点で、次にかく図形の始点の座標でもある。30ページの傍注参照)にスプライトを表示している。●行90はハートの真ん中あたりにLPを移動し、ハートの中を赤くぬりつぶしている。●行110から各文字用のGML。基本的には下図のように8×8のマスの左上から開始し、字を書き終わると次のブロックの左上に行くようなデータにしてある。

## DRAW文が「あ」をかいていく全プロセス

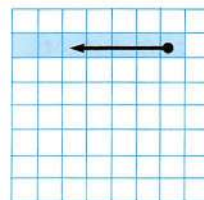
行110の「あ」のGMLがたどる軌跡を図解した。黒矢印ではLPのみが移動し、赤矢印で線がかかれている。最後に矢印が枠からはみ出ているのは次の文字(「い」)の左上にLPを移動させるため。1マスは1移動単位を表す(このプログラムの場合には1移動単位が4ドットになっている)。



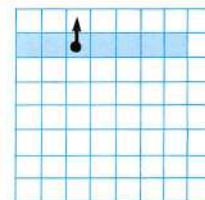
① B D 1 ……線をかかずの下へLPを1マス移動する。



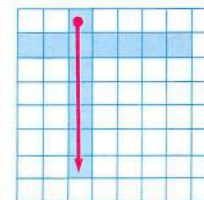
② R 6 ……右へ6マス移動した地点まで線をかき。



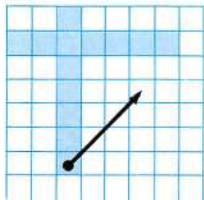
③ B L 4 ……線をかかずToLeftを4マス移動する。



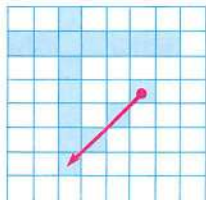
④ B U 1 ……線をかかずのUpを1マス移動する。



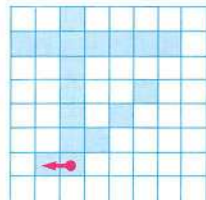
⑤ D 6 ……下へ6マス移動した地点まで線をかき。



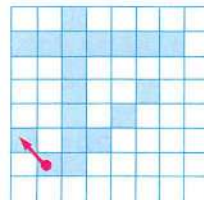
⑥ B E 3 ……線をかかずの右上へLPを3マス移動する。



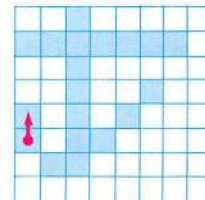
⑦ G 3 ……左下へ3マス移動した地点まで線をかき。



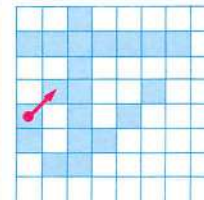
⑧ L ……左へ1マス移動した地点まで線をかき。



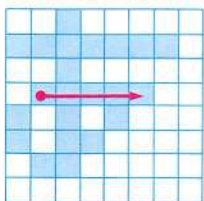
⑨ H ……左上へ1マス移動した地点まで線をかき。



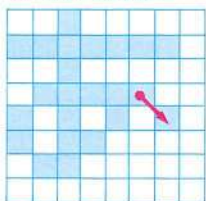
⑩ U ……上へ1マス移動した地点まで線をかき。



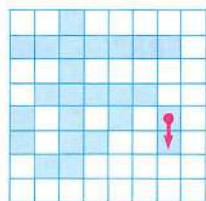
⑪ E ……右上へ1マス移動した地点まで線をかき。



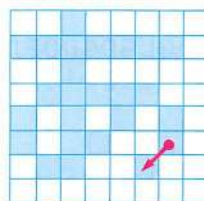
⑫ R 4 ……右へ4マス移動した地点まで線をかき。



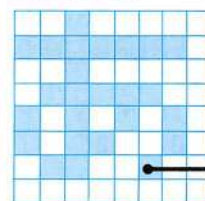
⑬ F ……右下へ1マス移動した地点まで線をかき。



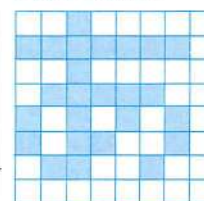
⑭ D ……下へ1マス移動した地点まで線をかき。



⑮ G ……左下へ1マス移動した地点まで線をかき。



⑯ B R 3 ……線をかかずのRightを3マス移動する。



⑰ B U 6 ……線をかかずのUpを6マス移動する。

※この記事に掲載しているプログラムは、すべてMSX2以上の機種用ですが、リスト1、リスト2はSCREEN5をSCREEN2に変更し、行90を削除すればMSX1でも動きます。また、「おまけ」は、SCREEN文の変更だけでMSX1用になります。

**GMLの簡記法** GMLコマンドはアルファベット1文字なのではじめは覚えにくい、それぞれある英単語の頭文字から来ているようだ。以下はすべて推測だが記憶の補助にはなるだろう。

- 方向・距離指定の移動コマンド  
U=Up(上)  
D=Down(下)  
R=Right(右)  
L=Left(左)
- 斜めのコマンドは、右上方向からぐるっと右まわりにEFGHとアルファベット順になっているので、1つ1つはピンとこなくても図をかけばすぐに思い出せる。ところで、なぜ、Eからはじまっているのだろうか。ほんとうはAから始めたかったところだろうが、A~Dはほかのコマンドに使われているためだと思われる。
- 座標指定の移動コマンド  
M=Move(移動する)
- 修飾コマンド  
B=Blind(盲目の、隠れた) ※線をかかないから  
N=Not(否定の副詞) ※LPを移動させないから
- 特殊コマンド  
S=Scale(規模)  
A=Angle(角度)  
C=Color(色)

**倍率** Sコマンドで指定される数値の4分の1がじっさいの倍率(スケールファクタ)になる。この「4分の1」というのがクセモノだ。  
Sコマンドで指定される数値をs、移動コマンドで指定される数値をnとすると、移動コマンドによる、じっさいの移動ドット数は、 $n \times s \div 4$  ドットになる。たとえば「S10U3」とした場合、移動ドット数は、 $3 \times 10 \div 4 = 7.5$  ドット  
小数点以下は切り捨てられるのでじっさいには7ドットになる。まあ、いいけどね、なんていうてはられないのだ。なぜなら、このために、「S10U3U3」と「S10U6」の2つのGMLの実行結果がくいちがってしまうからだ。前者は7+7で14ドットしか移動しないのに、後者は15ドット移動するのだから(これは物をバラバラに買うより、まとめて買ったほうが何円か消費税を節約できるのとおなじ理屈)。このため、この記事で使用するプログラムは、このクセモノとの直接対決を避けて、すべてSコマンドでは4の倍数(16)を指定している。しかし、試しにリスト1や2の「S16」を「S10」にして実行してみたところ、「へたくそな字」になってけっこう味わいがあったので、それはそれなりにおもしろい面もあるわけだ。

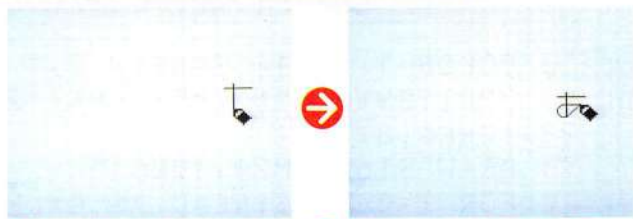
# DRAW文メッセージの2つの道

あたりまえだが、PLAY文で音楽を演奏する場合、なによりも演奏データとなるMMLの組み立てが重要なように、DRAW文でも描画データとなるGMLの組み立てがいちばんのポイントになる。

この記事で使った文字の形は基本的にMSXのふつうの文字パターンをもとにした(ただし、「し」は文字の右側にいている空白をすこしせまめ、「る」は文字の形をちょっと変えている)。リスト1の行30、リスト2の行40にあるSコマンドを「S16」から「S4」(1移動単位が1ドットになる)に変更して実行してみると、SCREEN1で表示される文字とほぼおなじ形で表示される。

どの文字用のGMLでもはじめと終わりにBコマンド(線をかかずにLPだけを移動する)を使った部分があるが、これは、どの文字をかく場合もかならず左上からはじまって、最終的に次の文字の左上までLPが移動するようにしたかったためだ。こういう部分を付けておかないと、それぞれの文字を表示する位置がバラバラになってしまう。また、リスト1、2とも、3文字単位でGMLを取り出すため、かならず3文字単位で意味のあるGMLになるように作っている。GMLのところどころにスペースが入っているのは、そのせいだ。

■リスト1とリスト2のちがいで、リスト1で使っているデータは、31ページの図に



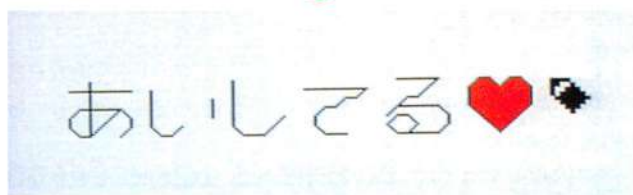
◎リスト2の実行画面。こんどは動かない鉛筆スプライトの先から文字が出てくる

◎鉛筆を固定し、そのかわり紙を動かして文字をかく感じ



◎「あ」の終わりのほうではぐるぐるっと文字全体をまわしながらかいていく

◎メッセージ全体を動かしながらかいていくので最後のほうではとても重たい感じ



◎最終的に表示されるパターンはリスト1とおなじ

示したような手順をGMLにした単純なものが、右ページのリスト2ではそのGMLを逆転して使っている。実行する順番も逆だし、動く方向も逆なのだ。たとえば、リスト2の「あ」のGML(行160)を逆から取り出してみると、BU1、L6、BR4、BD1……となっているが、これはリスト1の「あ」のGML、BD1、R6、BL4、BU1……をそれぞれ正反対の方向に変えたものなのだ。

このように、GMLの順序と方向を逆にする、おなじ形を逆方向にかいていくようになる。リスト2は、逆方向にかくG

MLを、メッセージとは逆の順序で連結しておいて(MBに入る)、それをさらにうしろのほうから取り出して実行している。

うしろから取り出す文字数を少しずつ増やしていくことで、1つの点から少しずつメッセージがわいてくる効果を出しているのだ。

このリスト2的手法を使って、ちょっとしたグラフィックデモのおまけも作ってみた(下のリスト)。

ほかにも、いろいろな文字列演算を組みあわせれば、GMLの可能性はいろいろありそうで、なかなか楽しい。

```

10 COLOR 15,1,1:SCREEN 5
20 A$="UUUEURERRFDFFDDGDGLGDGDDDFDFRFR"
30 DRAW"S8A0":S=LEN(A$)+1:E=1:Z=-1
40 FORI=S TO E STEP Z
50 P$="BM100,100"+MID$(A$,I)
60 DRAW"C0XK$;C15XP$;":K$=P$:NEXT
70 SWAP S,E:Z=-Z:A=A+.5+(A>3)*4
80 DRAW"A=A;":GOTO 40

```

## おまけ:ちょっと不気味なちぢれっ毛

●ちぢれっ毛のようなパターン(じつはいいかげんに作ったGML)を画面中央の1点から出したり入れたりするデモのプログラム。1回ごとに方向を90度ずつ変えていく。●行20でちぢれっ毛パターンをA\$に設定。このA\$のうしろから文字を取り出していく。最初は取り出しはじめる場所をA\$の外からはじめ(このときは文字が取り出せないのでも表示しない)、1文字ぶんずつまえのほうにずらして取り出す文字数を増やしながらパターンをかいていく(ちぢれっ毛が現れていく)。この部分はリスト2の解説も参照してほしい。すべて表示し終わったらこんどは逆の手順でもともにもどっていく(ちぢれっ毛がすいこまれていく)。変数S、E、Zは2つの操作を切り換えるための変数だ。●行70、80に出てくるAは、ちぢれっ毛を1回出し入れするたびに90度回転するための変数。



# おしりから愛をこめて

## リスト2:愛してるパート2

```

5 CLEAR 1000
10 COLOR 1,14,14:SCREEN 5,1
20 SPRITE$(0)="みねしせ"+CHR$(127)+">"+CHR$(28)+CHR$(8)
30 FOR I=0 TO 5:READ A$:M$=M$+A$:NEXT
40 DRAW"S16A0":G=LEN(M$)-2:X=208:Y=100
50 PUTSPRITE 0,(X,Y),1
60 FOR I=G TO 1 STEP -3
70 P$="BM=X; ,=Y;"+MID$(M$,I)
80 DRAW"C0XK$;C1XP$;":K$=P$:NEXT
90 DRAW"BM=X; ,=Y;BM-5,3":PAINT STEP(0,0),8,1
100 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
110 DATA BD6BL5E3UUHLGHLGD2F3 BH3BU3:'♥
120 DATA BD6BL6EHLGF R4EUH L4GE2RE2 L4 BL1:'る
130 DATA BD6BL4L2HUEREREL6 BU1:'て
140 DATA BD4BL2G2 L2 HU5:'し
150 DATA BD4BL2U2 BG3GLHU4 BU1:'い
160 DATA BD6BL3EUHL4GDFRE3 BG3U6 BD1BR4L6 BU1:'あ
    
```

●鉛筆スプライトを右端に固定しておいて、そこから文字がわき出すように表示していくプログラムだ。かきおわったあとスペースキーでまたはじめからくりかえす。●行5のCLEAR文は、文字列領域を1000バイトに増やすためのもの(通常は200バイト)。このプログラムでは変数M\$にメッセージすべてのGMLが入ることになり、そのため演算(行30、行70)のために大きな文字列領域が必要になっている。●行40で設定されている変数Gは、行60からはじまるループの初期値。M\$の長さから2を引いた値になっているのは、最初はM\$の末尾3文字ぶんのGMLからDRAW文で実行していくことになるからだ。●リスト1ではパターンをかきはじめる最初の座標をDRAW文の初期設定でおこなっていたが、リスト2では、スプライトの表示(行50)がそのかわりにになっている。グラフィックのLPは、スプライトが表示されたときも移動するのだ。行40で変数X、Yはその座標値になる。●行70で毎回のDRAW文用GML(変数P\$)に入る。リスト1とちがって、このプログラムでは毎回のLPがおなじ座標でなければ困るので頭に座標指定のGMLを入れている(X、Yの値は行40以来変化しない)。●行80がじっさいにパターンをかいている部分。変数K\$は1回まえのパターンで、カラーコード0(透明)で表示することにより、まえにかいたパターンを消しているのだ。このため、少しチラチラする。●行90、100はリスト1と同様。●行110からのデータは、リスト1とは順番と方向が正反対になっている。その理由は左の本文中で説明している。

## GML(グラフィックマクロランゲージ)一覧表

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例	
<b>移動コマンド(方向・距離指定)</b>			
U	Un	<p>●指定された方向(8方向)へ線をかいていくコマンド。方向は下図参照。それぞれのコマンドに続く移動単位の指定(各コマンドの直後につける数値。左の書式ではnで表記)を省略するとn=1と見なされる。移動単位の大きさは、右の段のSコマンドによって変わるが、初期状態(S4)では、1単位=1ドットになっていて、たとえば、(DRAW "U4E4R4F4D4G4L4H4")とすれば、上に4ドット移動しながら線をかき、そこから右上へ縦横4ドットぶん移動しながら線をかき……というふうにして八角形を描くことになる。ただし、始点の1ドットは数えないので、nドット移動しながら線をかくと、最終的にn+1ドットぶんの線をかきことになるという点に注意してください。</p>	
D	Dn		
R	Rn		
L	Ln		
E	En		
F	Fn		
G	Gn		
H	Hn		
	Mx, y		●Mの直後に指定される座標まで線をかき。たとえば、(DRAW "M100,100")ならLPから座標(100,100)まで線をかき。座標指定なのでSコマンドの影響はない。
	M±x, y		●Mの直後に+か-の符号があるとX軸方向にx単位、Y軸方向にy単位移動する相対指定モードになる。(DRAW "M+10,100")ならLPからX方向に10単位、Y方向に100単位移動する。この場合はSコマンドが影響する。

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
<b>修飾コマンド(移動方法の指定)</b>		
B	B(移動コマンド)	●Bコマンドのついた移動コマンドは、LPは移動させるが線をかかない。(DRAW "BM100,100")なら座標(100,100)にLPが移動する。座標指定によく使われる。
N	N(移動コマンド)	●Nコマンドのついた移動コマンドは、線はかかすが、LPを移動させない。(DRAW "NLNUNR")なら1点を中心に左、上、右に線をかき、LPはもとのまま。
<b>特殊コマンド(倍率、回転、色指定)</b>		
S	Sn	●移動コマンドで指定する移動単位のドット数を指定する。Sの直後に置かれる数(書式ではnで表記)の4分の1が、1単位のドット数となる。(DRAW "S8U2")なら上方向に4ドット移動する。初期状態ではS4になっている。
A	An	●あるGMLで描かれる図形を90度単位で左回りに回転して表示する。(DRAW "A1U2")なら左に2単位移動。
C	Cn	●DRAW文でかく線の色をカラーコード(パレットコード)で指定する。(DRAW "C1")なら黒を指定。
<b>間接指定モード(GML中で変数を使う)</b>		
X;	X(文字変数);	●文字変数をGMLの一部として組みこむ。前後にほかのGMLがあってよい。たとえば(A\$="URDL")としてあれば(DRAW "S16XA\$")は(DRAW "S16URDL")とおなじで縦横5ドットの四角をかき。
=;	=(数値変数);	●数値変数をGMLの一部として組みこむ。たとえば(A=16)としてあれば(DRAW "S=A;URDL")は(DRAW "S16URDL")とおなじことになる。

# MSXのシミュレーションゲームは、まかせなさい!

## ファンストラテジー

# FAN STRATEGY

### 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。



戦国群雄伝で有能な武将が生まれ変わったり退却引き抜きしているころ、〈全国版〉は宇喜多直家が元気だ。水滸伝の強者の捕まえ方もするどいぞ。

## 信長の野望・戦国群雄伝 輪廻転生!?



なるべく強い武将(大名を含む)を殺すか捕まえたらず首を斬る。その国の番がきたら人材搜索すると、殺した武将と同じくらいの強さの武将が3回に1回くらいの確率で出てくる。

(by ROUGH・東京都)

以前、「幻の女」という記事を掲載した。「三国志」で引き抜きのときに、美女がいなくてもいいん「美女を贈る」としてから引き抜くと忠誠度90以上の武将でも引き抜ける。というネタだが、じつはその武将はそんなことをしなくても引き抜けるという記事だった。

この投稿を見たとき、この記

事のことを思い出したが、一応確かめてみようと思って保留にしておいたら、さらに2通の同様の投稿が来た。

3通も来るならまだ来るかもしれない。「迷信・俗説はかくして作られる」とでも題して、「④への道」に使おうと思った。

ところが、こいつはなかなか誤っていることを証明するのが難しい。家康を殺して人材搜索すると、もう少しで軍師という武将が見つかったので、家康でプレイして同じ月に人材搜索してみたが、聞いたこともないカス武将ばかり見つかるので、人材搜索で見つかる武将

は国ではなく大名によって決まるらしいと思った(家康でプレイしたことがほとんどないから)。

そうだとすると、武将を殺した場合と殺さなかった場合を比較するには、同じ大名でプレイし、2か国以上ある国の優秀な武将を捕えなければならない(1か国しかない国では必ず大名を殺さなくてはならないから)。

大名を捕えるのは難しいので、退却+引き抜きの実験を兼ねて、美濃を他国に取らせた後、竹中半兵衛を捕えようとした。ところが、兵力が0なので半兵衛は出陣せず、いろいろ工夫したが、どうしても捕まらない(引き抜きでは殺せないからダメ)。

そこで、2か国を持つ信玄配下の山本勘助に白羽の矢を立て、

北条では不安だったので、上杉謙信で捕えに行くことにした。

ようやくだれも殺さずに山本勘助を捕えることに成功し、(甲斐を攻めるまえにセーブしておいて)殺した場合と殺さなかった場合を比較してみると、驚いたことに同じ結果にならなかった。

7回試したが、殺した場合は、勘違いして見つかった武将の能力値を調べなかった1回と、1人も見つからなかった1回を除けば、政治力67~98(平均82.2)、戦闘力73~81(平均76.4)の武将が見つかった。一方、殺さなかった場合に見つかった武将は政治力最大46、戦闘力最大68だった。これは、とうてい偶然とは考えられない結果だといえよう。不思議だが。



◎武蔵から甲斐を攻めて、だれも殺さずに山本勘助を捕える



### 殺すと

山本勘助を斬って人材搜索すると、黒川豊景という優れた武将が見つかった



### 生かすと

召し抱えて人材搜索すると、最初に見つかったのは下河盛長というカスだった



# 信長の野望・戦国群雄伝

## 退却して引き抜き



2か国以上持っている必要がある、シナリオ1、上杉謙信を例にします。

①謙信と宇佐美定満の兵を100ずつにする(1国の他の武将の兵力はどうでもいい)。②謙信と定満の行動力が100以上になるまで待つ。③謙信と定満で5国信濃に攻めこみ、城主以外を倒した後、城主の兵士数を20以下にして退却する(籠城戦の場合、できれば城から出て退却)。④他国が信濃を取る。⑤もと武田の武将を引き抜くか、信濃を攻め取れば、はじめから忠誠度の高い武将が手に入る。

(by田代貴之・千葉県)

12月号の「穴田+引き抜き」と

似た作戦だ。シナリオ1、レベル5、信長で美濃を対象に試してみた。実験でもすでに三河を取っているが、2か国持っている必要はない。

また、「20以下」にこだわる必要はないだろう。たいていは籠城戦になるか城主が逃げだした時点で退却すれば十分。なお、退却するときは総大将以外を先に退却させるほうが失敗しにくいような気がする。

また、他国に取らせた後、攻め取ってみると、竹中半兵衛・安藤守就など、ほしい武将は逃げてしまった。攻め取ってみて捕まらなかったら引き抜くとい

①尾張から美濃を攻め、全滅させる寸前で退却する。②この直後に籠城戦になったので退却した。③他国が美濃を取った後、調べてみると竹中半兵衛・稲葉一鉄などの忠誠度が低くなっている。④竹中半兵衛は、忠誠度が低くても多少引き抜きにくいようだ。⑤竹中半兵衛の忠誠度は74になり、金と行動力の節約になった。

3	氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武芸	部隊
1	織田信長	大名	100	96	100	100	—	63	63	56	織田信長
2	織田信忠	大名	85	92	70	63	74	0	87	55	織田信忠
3	竹中半兵衛	大名	95	88	87	85	99	74	0	51	織田信忠
4	安藤守就	大名	41	65	76	35	32	0	0	0	織田信忠

HIT ANY KEY

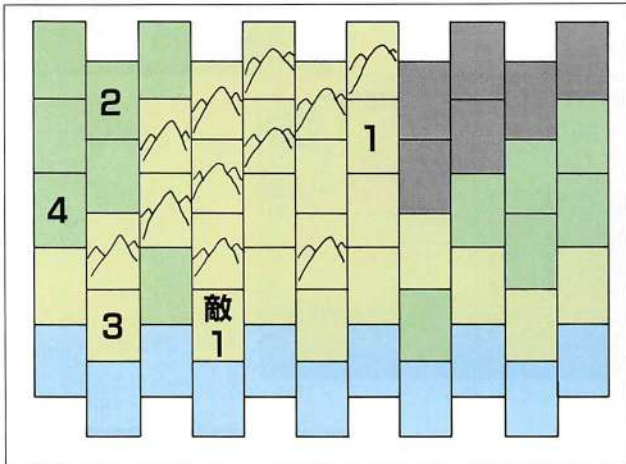
うことも考えられるが、優秀な武将ほど捕まえられる可能性が低く、他国に引き抜かれる可能

性もあるから、まず、ぜひほしい武将を引き抜いておくほうがいいかもしれない。

# 信長の野望

## 〈全国版〉

### 宇喜多直家のおいしい技

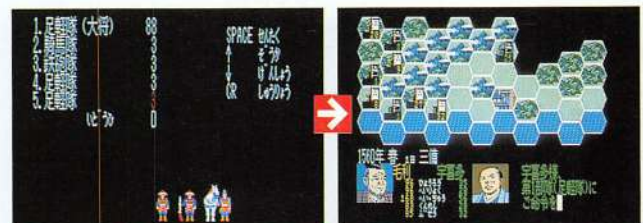


50か国モード、レベル1で38国の宇喜田直家を選びます。

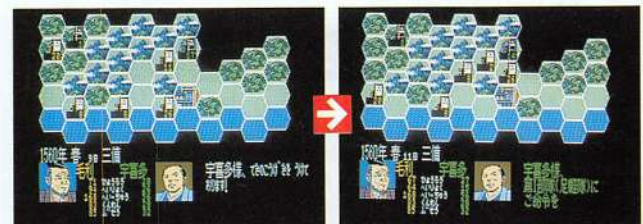
①部隊編成で第1部隊88%、第2～第5部隊3%にしてください。②毛利が兵数120くらいで攻めこんでくるので(40くらいのこともある)上の図のように配置してください。③第1部隊は敵本隊を一撃で倒せるようになるまで何もしない。

(byはらちよ・東京都)

1月号の「畠山義綱のおいしい技」と同じように、敵の配置可能ヘックスが少ないことを利用した技だが、さらに敵の第1部隊が他の部隊の邪魔になり、みずから攻めざるを得ないという地形の特殊性もあって、28の小兵力で4倍の大軍に勝つことがで



◎部隊編成を第1部隊88%、第2～第5部隊を3%にする



◎敵の攻撃によって第1部隊どうしの兵力が変動した



◎28の兵力で96の敵を破り、兵力77の押しも押されぬ国となった

きる。

部隊編成ができなければ失敗するが、宇喜田の順番が毛利より先になる確率は50%のはずで、毛利が春に攻めて来る確率は80%くらいと感じた。春に攻めて来ないときは疫病などの異変が起きていたようで、小兵力で攻められたり(小兵力に勝ってもジリ貧になるだけ)ほかの国に攻め

られたりして失敗する確率が高い。結局、成功率40%くらいだろう。

なお、「まだ一撃でやっつける

ことはできないが、倍以上の部隊に隣接されたため、すぐに攻めなければやばい」ということもあったので、いつ攻撃開始する

かは多少の状況判断が必要だろう。

ちなみに、前ページの図には第5部隊の配置が書いてないが、

これは部隊のコマの兵力を計算するときの端数処理のせいか第5部隊が出陣できないからだ(ミスではないということ)。



**水滸伝 攻めてきた強者を捕らえる**  
高俅の国に隣接して武器屋のある国に、腕力の強い者を3人集め、小者を各100人、武装度を100にします。

そのうち高俅が脅迫してくるので、高俅の脅迫を断わると攻めて来ますが、城に配置して動かさないようにすれば勝てるので、敵の強者を捕えることができます。

(by十河康之・岡山県)

シナリオ1、レベル5、史進で13国を使って試してみた。もともとこの国は高俅の国に接していないが、国造りを行なって条件が整う頃に高俅が隣接国を取ったのだ。だから、読者が試して同じ状況になるかどうかは、かなりあやしい。

まず、この情報にはとうぜん条件が2つ抜けているので付け加えておこう。共鳴度を40以上にしないと高俅が攻めて来ない(ちなみに、いったん40にしたあとと暴動などで40未満になっ

ても脅迫してくる)、強者3人を城に配置するには3つの城が必要だ。

また、敵が飛び道具を使ってくると、ダメージは少ないものの、飛び道具を使えない者は指をくわえて見ているか城から出るかしなければいけないので、飛び道具を使えるようになる、技量60以上という条件も加えるほうがいだろう。技量60以上なら、火計をかけられたときにまわりつく火を消火することもできる。

何度か試してみたが、極端に強い者(妖術使いなど)が攻めて来ない限り、倍以上の兵力で攻められても勝てそうな感じだった。ただ、連続して攻撃されると小者の補充や武装度の補強がまにあわないかもしれないので、複数の高俅の国に接しているような国は避けたほうがいだろう。

## ちょいネタ伝言板

### ■信長の野望・戦国群雄伝

★米を66以上買うと相場が0.1上がり66以上売ると0.1下がる。また、米ころかし(同じ月に売っては買うをくり返す)は相場が低いほどわかる。(by藤原真・広島県)

★忠誠度が高い武将に兵100で攻めさせ、すぐ退却して捕まれば翌月攻めこむ。攻めこんだらその武将に寝返りを仕向ける。まんまと裏切ってくれたら、本隊を攻めさせる。(by三浦隆行・神奈川県)

★戦争で捕えた武将を逃がし、他国が登用するのを待って引き抜くとはじめから忠誠度が高い。(by松本修士・佐賀県)

★いらぬ国にいらぬ武将だけを置き、収穫時に100%の税を取って逃げる。または徴兵しまくって逃げる。(byハヒフヘホ・東京都)

★他国が脅迫で取った国の武将は忠誠度が低いので楽に引き抜ける。(by GORO・京都府)

### ■維新の嵐

★同志要人の先進性や思想の強さを上げたいときは、プレイヤー要人に面会させ続けられい。(by井萩太郎・東京都)



◎武器屋と城が3つ以上あり共鳴度40以上で高俅の国に隣接している国を使う



◎腕力が強く、技量60以上の強者を3人集め、小者100ずつ持たせ、武装度を100にする



◎高俅の国から兵700で攻めてきたが、どちらかといえば弱い者ばかり



◎高俅の国から兵700で攻めてきたが、どちらかといえば弱い者ばかり



◎城にいて弱い者が相手なら、敵兵は数減するがこちらはほとんど減らないのだ



◎高官以外を捕まえるか退却させるかして192の兵力が残った



◎2人の強者を捕まえたが、比較的能力の高い者だったことと、まだ人数が低いことのため仲間にはなってくれなかった。この場合はおいしい技というより守衛に成功したという感じだ



◎高官以外を捕まえるか退却させるかして192の兵力が残った

名前	身分	年齢	元力	元技	元勇	元智	元勇	元智	元勇	元智
上田平助	35男	1	5	69	51	44	73	39	61	00
上田平助	40男	1	0	5	25	21	75	28	28	00
上田平助	40男	1	0	88	27	54	70	50	22	34
上田平助	40男	1	3	83	68	40	28	24	15	43

Hit Any Key

# ファミコン

●今月のパズルゲーム⇒P37<PANEBALL>④、P42<テト衰弱>⑥、P43<水道管II>⑥●移植版2本⇒P38<コンセント>①、P41<A to Z>①●2人対戦用シューティング⇒P38<BATTLE SHOOTING>①●生への選択⇒P39<A or B>①●わが街を守る⇒P39<星

の降る夜>①●3Dミニゴルフ⇒P40<TILE GOLF>①●ブタダビゴンニチバ⇒P41<音声合成メーカー2>①●死のトンネル抜け⇒P42<トンネル・トライアル>②●ようするにインディアンポーカーなんです⇒P44<いんどえいあんぶおーくあー>③●丸囲み数字は画面数

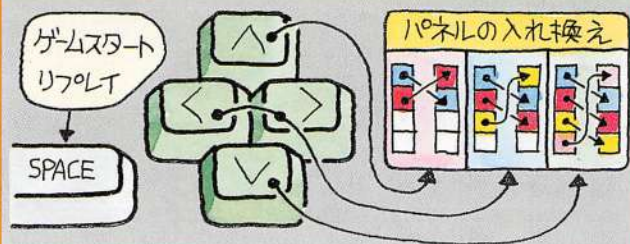
4画面

パネルの入れかえでいそがしいパズルゲーム

## パネボール PANEBALL

MSX MSX2/2+RAM8K

BY 杉本崇行



◎ひしほぶり、多色刷りのタイトル画面

時間がたつぷりあればなんでもないパズルでも、迫りくるゲームオーバーと競争しながらやっていると、それなりにわけがわからなくなる。

右のほうで3色のボールが発生して、左の3色のパネルのほうへずりずりと進んでくる。カ

ーソルキーで3種類の入れかえパターンを組み合わせ、各色のパネルをボールの色にあわせてならべかえるのが目的だ。

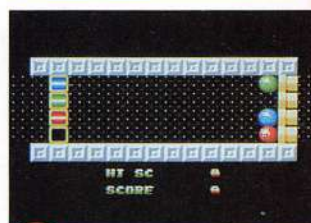
ボールがパネルにたどりつくまえにならべかえられれば、ボールは消滅し、新しい組み合わせのボールがまた右端に発生する。まにあわないとその時点でゲームオーバーだ。

ただし、ボールの通り道は4本あるので、1本はかならずblankになる。パネルのほうも、blank(黒)のパネルがあるので、けっきょく4色のパネルの入れかえと思えばいい。

カーソルキーの下を押すと4枚のパネルが順ぐりに入れかわり、左右のどちらかを押すと上から3枚、上方向のキーを押すと上から2枚のパネルがそれぞれ順ぐりに入れかわる。

最初はボールの迫ってくるスピードがおそく、左端にたどり

リストは62ページ



◎パネルを入れかえてボールを撃退する

つくまでに時間はたつぷりあるし、パズル自体は非常にかんたんなのでゆったりした気持ちで遊べるが、だんだんスピードが速くなってきて、パニックになってきたときがおもしろい。

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に参考にしてください。

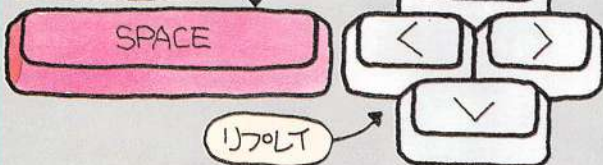
画びょうの恐怖におびえつつ電源確保の戦い

# コンセント

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY ERAO

コード'をのぼす



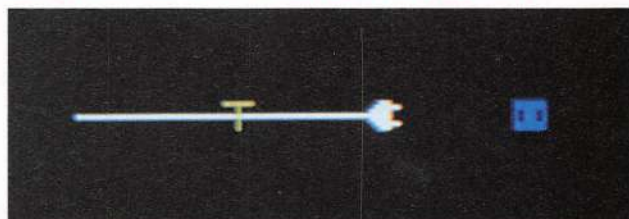
画びょうの落ちるタイミングをよく見て

以前、プログラムボシセットに掲載されたPC-6001用「コンセント」の移植版。といっても、知っている人は少ないだろう。

ふだんの生活ではコンセントの問題で悩むことは少ないだろうが、Mファン編集部のように全員がワープロで原稿を書いたりすると、コンセントを確



間一髪でコンセント確保成功。成功したときは一瞬でプラグはもとにもどる



あいやー、画びょうにプッチンされてしまった。なんか痛そう

保するため、毎日が戦いの連続だ。うっかりしていると、使っている最中のワープロの電源を抜かれかねない。……そのコンセントはオレが使ってるんだっつーの。いま原稿書いてんだっつーの。

で、このゲームはコードを伸ばしてプラグをコンセントにつ

ながのが目的。スペースキーでシュルシュルとコードが伸び、はなすとルシュルシュとちぢむ。でも、なぜか画びょうが上から降ってくる。画びょうは無表情に降ってくるが、遊んでいるとその無表情さが妙にカンにさわってくる。この画びょうにプッチンされるとゲームオーバー。

左右にわかれて上下に戦う2人对戦用ゲーム

# バトルシューティング BATTLE SHOOTING

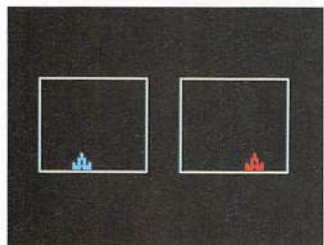
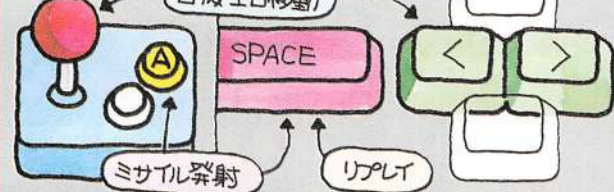
MSX MSX2/2+ RAM8K

BY YIS

プレイヤー①

プレイヤー②

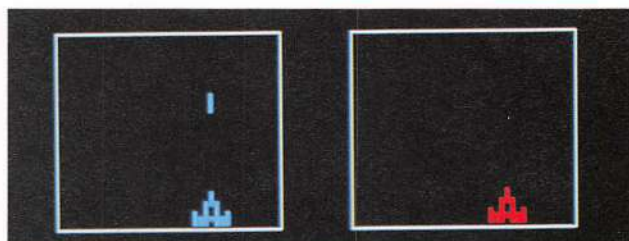
自機左右移動



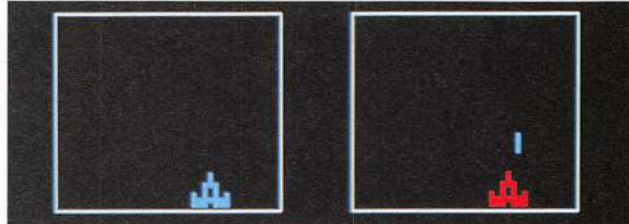
左が2プレイヤー、右が1プレイヤー

その名のとおり、2人で戦うシューティングゲーム。

ただし、カンがしやすいが、1プレイヤーは、ジョイスティックを操作して右のほうの宇宙船で戦い、2プレイヤーはキーボードを操作して左で戦う。まあ、ようするにふつうの対戦用ゲームの1プレイヤーと2プ



2プレイヤーがミサイル発射。シュシュッとミサイルは上に飛んでいき、枠の外へ消える



消えた瞬間、1プレイヤー側のおなじ位置の上空に現れ、落ちてくる

レイヤーが逆になっただけなわけだが、なぜわざわざそうしているのかよくわからない。たぶん、小さいころに悲しい思い出でもあるのだろう。

一方がミサイルを発射するとシュッと上に飛んでいって消え、その瞬間、相手側の上からまた

現れて下に落ちていく。つまり、向かいあってミサイルを撃ちあうゲームの画面をまんなかで切って2つに分け、左右に置いた感じだ。

どちらかのミサイルが命中すると1回戦終了。5回戦やって多く命中したほうの勝ち。

1画面

2つに1つの選択でどこまで生きのびられるか

エー オア ビー  
**A or B**

MSX 2/2+ VRAM64K BY APO

スタート / リアプレイ  
SPACE  
左右移動

シェイクスピアの「ハムレット」に出てくる有名なことばに「To be to be ten made to be.」(飛べ飛べ天まで飛べ)なんてのはなくて、「To be or not to be, that is the question.」(生きるか死ぬか、それが問題だ)というのがあるが、それがど

うしたといわれると困る。なにしろ、突然話は変わるが、このプログラムはRUNしてから約45秒待たないとゲームができないので、遊び方の解説もせめて16行くらいは待たないといけなかなと思っただけなのだ。このゲームは、車のハムレットの物語だ。画面上にエンジン

リストは52ページ

音とともに車が現れ、2つに分かれた道を進んでいく。2本の道はすぐに合流するのだが、どちらかの道に障害物が置かれていて、これにぶつかると not to be になってしまう。

1本道に入るとすぐにまた別れ道がやってきて……以下えんえん続く。つねにどちらの道が安全かを、超能力で予測しつつ進んでいく、おおいなる確率への挑戦ゲームなわけだ。幸運度チェッカーともいえる。

たとえば10回の別れ道をクリアできる確率は、2の10乗分の1、つまり、てきとうに計算しても約1000分の1、かなりめずらしい事態ということになる。30回クリアできたとすると、その確率はもはや奇跡としかいようがない約10億分の1、宝くじを買えばかならず1等が当たるほどついているわけで、もしそんな人がいたらぼくのぶんも買ってください。



①出発。どちらへ行くか



②ひらめいた！ 右だ！



③あったりー、と喜ぶまもなく次の選択へ

1画面

星降る夜、眠る街にほんとに星が降ってきた

**星の降る夜**

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY 野々市穂積

バーの位置決定(再落下)  
SPACE  
リアプレイ  
バー移動

RUNすると、星が降ってくる。1ドットなので写真では見づらいかもしれないが、下の写真につけた矢印の先にそのままに降ってこようとしている星(隕石)があるのだ。

星は空中のある地点でピタリと止まって、プレイヤーに挑戦してくる。

プレイヤーは、その星の突っこんできた角度からだいたいの落下地点を予測し、地表近くにあるバーを星の予想落下地点に持ってくる。バーの位置を調整したら、スペースキーを押す。すると、星はまた動きだし、う

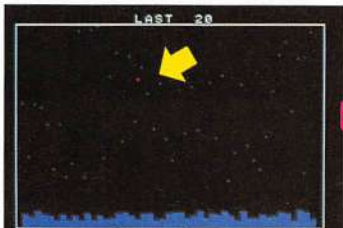
リストは53ページ



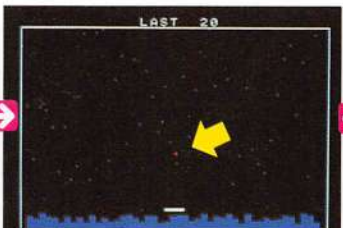
①失敗するとスガガガーデンと街は全滅

まくバーで受け止められればおなくさみというわけだ。20回成功すればクリアになる。

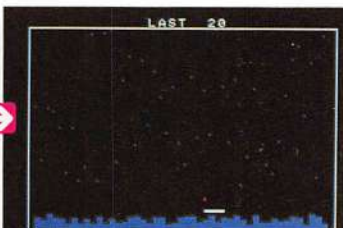
たぶん知っている人は少ないだろうが、手塚治虫の作品に「不思議な少年」というのがあった。この少年は、なにか困ったことがあると「時間よ、止まれ」といって時間を止めてしまう不思議な能力があった。でも自分だけは動けるといのがするかった。いや、べつにこのゲームをやっていて遠いむかしの話を思い出したまです。ついでにいうと、テレビドラマにもなったんだよねえ。



①矢印の先にあるのが問題の星だ



②星が空中で止まると、地球表面バーが現れる

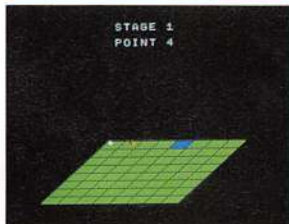
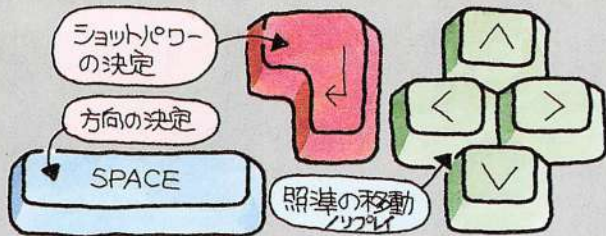


③バーを移動させて再開。あーよかった助かった

消えていく緑色のタイルの上でゴルフゲーム

# タイル ゴルフ TILE GOLF

MSX 2/2+ VRAM64K BY NAGI-P SOFT



👉タイルの上でゴルフゲーム

ついにRGBディスプレイを買った(「プログラマよりひとこと」参照)NAGI-P SOFTの新作1画面。

8×8にしきつめられた緑色のタイルの上でおこなわれる新式ゴルフゲームだ。

## ■4つの小さなボール

このゲームには4つの小さなボールが登場する。白のが主役のボール、赤のがボールの方向を指示するための照準、黄色くて上下運動するのがボールを打つ強さを決めるパワーボールで、黒いのは飛んでいる雰囲気を出すための影だ。

ボールのスタート地点は左上のタイルの上。ゴール(青いタイル)をねらってボールを打っていくのだ。ただし、規定打数(画面に表示される「POINT」の数)以内でゴールまで持てこれなければゲームオーバーになる。

## ■基本的な操作の流れ

まず、カーソルキーで照準を動かして(第1打のときはゴールが真横にあるので照準を動か

す必要はないが)方向を決めたら、スペースキーを押す。すると、黄色いパワーボールが照準の上に現れ、上下運動をしはじめる。てきとうなところでリターンキーを押すと、そのときのパワーボールの高さに応じた強さでボールが飛んでいく。

うまく青いタイルの上に乗ったら、パチパチパチ。画面上部に表示されているSTAGE数が増え、新しいゴールが画面のどこかに現れる。それをねらってまた同様の操作をくりかえしていくわけだ。

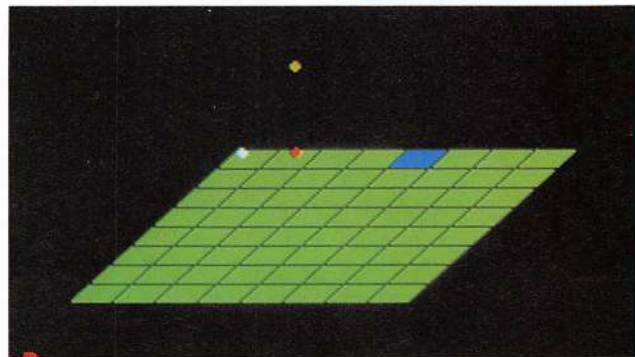
## ■POINTについて

ボールを1回打つたびに、画面に表示されているPOINTの数値が1ずつ減っていく(最初は4)。この数が0になってもまだゴールにたどりつけない場合はゲームオーバーになるが、ゴールのタイルにうまくボールを乗せられると1減って2増える仕組みだ。けっきょく、1打まえから見ればポイントが1増えることになる。

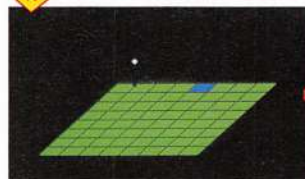
## ■消えていくタイル

ボールが飛んでタイルの上に乗ると、緑のタイルでも青のタイルでも消えて背後の闇にとけこんでしまう。これをくりかえしていくと、どんどんタイルが消えていって、虫食いだらけになっていくわけだ。

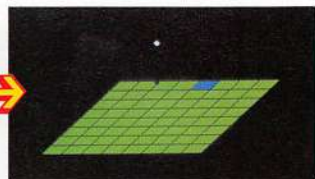
タイルのないところにボール



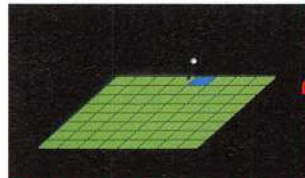
👉パワーボールの高さに応じた強さで、照準の方向にボールが打ち出される



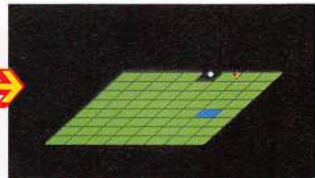
👉黒い影を落としてゴール目指して飛んでいくボール



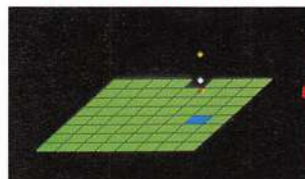
👉届くか、届かないかとやきもきしながらボールの浮遊感覚を楽しむ



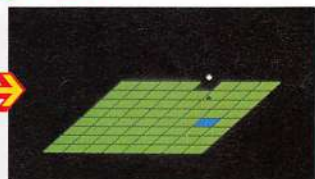
👉もうすぐ到着。長い時間がたったような気がするかほんとはあつという間



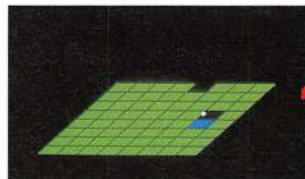
👉1発でホールイン。すぐに次のゴールが出現する



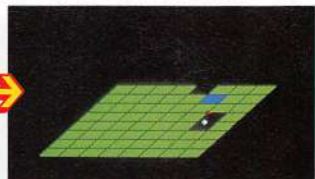
👉照準をクリクリと動かしてねらいを定める。まあ、こんな感じかな



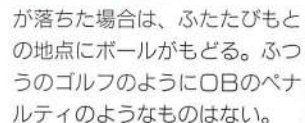
👉ドシューッ。ふたたびボールが飛んでいく。うまく入りそうなんだけど



👉おいしい。ほんのちょっとずれてしまった。着地した緑タイルは消滅



👉軽く入れて次のゴールを目指す。けっこういい調子



👉おいしい。ほんのちょっとずれてしまった。着地した緑タイルは消滅



👉ステージ24まで来てしまった。かなり虫食いになったけど、まだかんばれそう

が落ちた場合は、ふたたびもとの地点にボールがもどる。ふつうのゴルフのようにOBのパナルティのようなものはない。

ところで、タイルがどんどん消えていくとすると、そのうちタイルがまったくなくなってしまうのではないかという素朴な疑問を持ってしまふ。しかし、タイルがまったくなくなることはないのだ。なぜなら、クリア

👉ステージ24まで来てしまった。かなり虫食いになったけど、まだかんばれそう

するたびに青いタイルがかならずどこかに現れるから。しかし、たとえジャンボ尾崎でもそこまではいかないだろう。



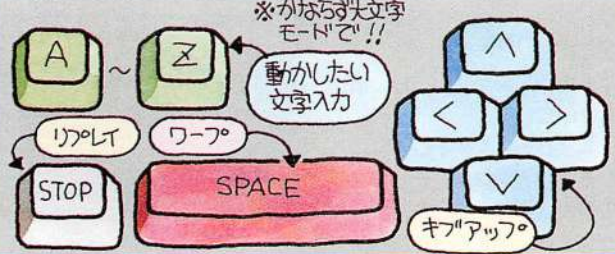
1画面

大文字と小文字をぶつけてアルファベット消滅

リストは55ページ

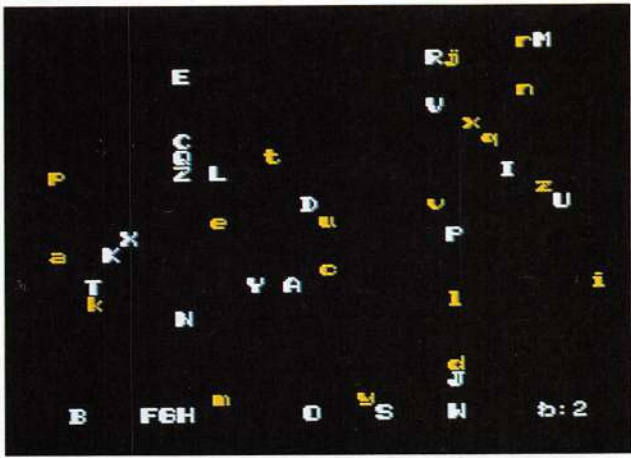
エー トウー ゼット  
**A to Z**

MSX MSX2/2+ RAM8K BY MICKY



今月はどういわけかファンダムの前身「プログラムポシェット」からの移植作が2本もある。このプログラムも、ポシェットに掲載されたMZ-700用「ALPHABET」の移植版。でも、最近移植版が多くて選考するファンダム班にとっては新鮮味がない。こんだから移植作

品に対してはとくに厳しい目で審査することに決めた。いま決めた。RUNすると、画面中に形のちょっと変わったアルファベットの大文字小文字が散りばめられる。入力は大文字モードで、アルファベットのどれかのキーを押すと、その文字がするする



消えた文字は画面の最下段にならなくていく。右下には残りワープ可能数を表示

と自分の小文字めがけて飛んでいき、ぶつかって消滅。とちゅうでほかの文字にじゃまされるとその場でブヒッという音をたてて停止する。そのうち、文字がおたがいにじゃまあって困ったら、ワープさせたい文字のキーを押してスペースキーを押せば3回までどこかほかのてきような場所に移動させられる。

ワープも使いはたし(残り回数は右下に表示される)、もうだめだと思ったらカーソルキーの下でギブアップ。文字は消滅するたびに画面の最下段に表示されていき、すべて消滅させるとかかった時間を表示して終了。どれだけ早くすべての文字を消滅させられるかを競うわけだ。

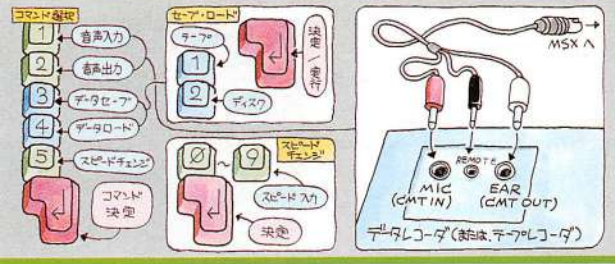
1画面

フダダビ、オンゼイゴウゼイデアゾビマジョ

リストは56ページ

**音声合成メーカー2**

MSX MSX2/2+ RAM32K BY S-II



前作「音声合成メーカー」のバージョンアップ版。てきとうに音声を吹きこんだテープをまず用意して、プログラムをロードするときとおなじようにデータレコーダをセットしてから、このプログラムを走らせよう。画面に表示されているメニュー

の1 (REC)を選んで、リターンキーを押すと「Read Y?」ときいてくるので、よければなにかキーを押すとテープの音声は音声データとしてRAMに書きこまれる。REMOTE端子のないテープレコーダなどを使っている場合は、レコーダをプレイ状態にしてすぐにキー

を押せばだいじょうぶ。この音声データをきくには、メニューの2 (PLAY)。スピードを調節したいときは、メニューの5を選んで、1~49の数値(大きいほどおそい)を入力してリターンキーを押せば、次に音をきくときから設定したスピードで音を出してくれる。



5つのメニューを選択して音声合成遊び

また、スピードの設定はメニューの1 (REC: 音声データの取りこみ)をおこなうときにも有効だ。いちばん速い設定で取りこめば5秒でいどの音声が比較的いい音質で取りこめる。いちばんおそい設定だと30秒くらいの音声取りこみが可能になるが、そのかわり、音質はかなり悪くなる。

「K?」ときいてくるので、使っているほうの数字を押してリターンキーを押すと「FILE NAME?」、ファイルネームを入力すればそれぞれの処理をしてもらえる。ファイルネームをまちがえたりしたためにエラーが出てプログラムが止まったときはもう一度RUNしてやりなおせばだいじょうぶだ。

RAMに入っている音声データを保存したいときは、メニューの3 (SAVE)、ロードしたいときはメニューの4 (LOAD)。どちらも、メニューを選ぶと「1) TAPE 2) DIS

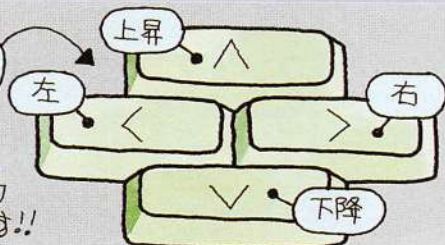
もし、リクエストがあれば、さまざまな音声データを掲載しようとも考えている。ぜひやってほしいと思う読者は、ファンダムパーラーあてにリクエストのはがきを出そう。

長いトンネルを抜ける宇宙の3Dレーシング

## トンネル・トライアル

MSX MSX2/2+ RAM8K

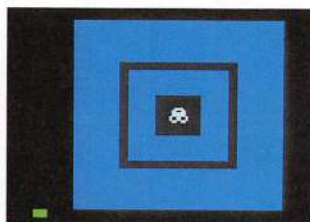
BY Nu~

宇宙船  
8方向移動\*ジョイスティック  
でも遊べます!!

トンネルのパターンをかいているところ

上下左右に曲がりくねったトンネルのなかを宇宙船で通り抜けていくレーシングゲーム。3D表示なのにけっこうスピードが速いのは、おなじみパターン名称テーブルの切り換えを使っているから。

トンネルは、右に曲がっているからと思えばいきなり左に曲



①ストレートなコース。楽でしょうがないがったりしてかなり極端に変化する。曲がり方が変わるたびに遠心力の方向が変わるし、慣性もきいている。

もちろん、上下左右の壁にあたるとクラッシュ。そのトンネルの入口までもどって、ちょっとタイミングをおいてから自動的にスタートする。

画面の下に表示されている緑色のスプライトが距離メーター。これが右端にたどりつくると1つのトンネルをクリアしたことになり、次のTRIALに移る。

クリアするたびに、スピードがあがりTRIAL10でラスト。このゲームにはゲームオーバ



②カーブ。左方向に遠心力が加わる



③クリアするたびに色も変わっていく

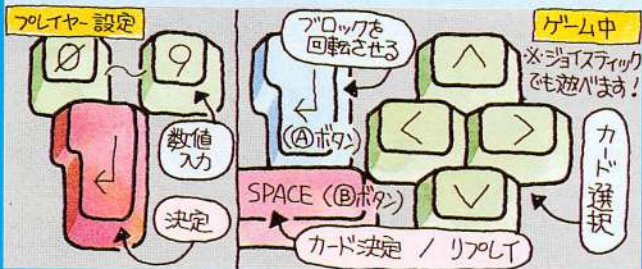
ーがなく、あるトンネルで失敗すると、何度でも何度でも自動的にそこから再スタートするようになっているので、やめたいときはCTRL+STOPでブレイクしよう。ただし、画面表示が変になっているので、F1キーを何度か押ししているともとのなつかしい画面にもどる。

テトリスのブロックだけを応用した神経衰弱

## テト衰弱

MSX2/2+ VRAM64K

BY 山下修



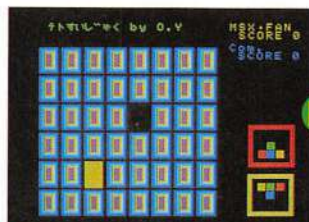
もういいかげんテトリスからはなれてくれないかなーと思いつつ、またテトリス系の作品を採用してしまった。うん、ベストロイからなくちゃ。

で、このゲームは、1人から5人までが遊べる神経衰弱が基本。どこがテトリスっているかというと、写真を見ればわかる

ように、神経衰弱に使うカードの模様がテトリスっているのだ。テトリス部分はそれだけ。

遊ぶ人数(1~5人)を入力し、それぞれのプレイヤーの名前を設定してゲームスタート。1人の場合だけ、相手のコンピュータのレベルも設定する。

また、名前設定のときに、「C

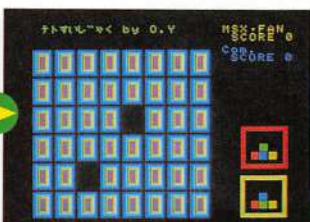


①上が1枚目、下が2枚目のカードOM. という名前になると自動的にコンピュータがプレイヤーとして加わるようになってる。1人対戦のときに自分の名前を「COM.」にするとウォッチモードにもなるわけだ。

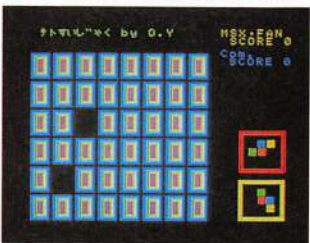
裏返しのカードが8x8枚表示されてゲーム開始。それぞれのプレイヤーが好きなの2枚を取って、おなじカードだとあたりで、もう1回引ける、というもろに神経衰弱ルールだ。

カードのマークは、6種類のブロックパターンに色違いが2タイプあり、ぜんぶで12種類。それぞれ4枚ずつある。

ただし、ブロックの向きがそ



②おしい。回転してみると色違いのはずれ



③これは回転すると一致するのであたり

れぞれ違っているので、一見しておなじかどうかわかりにくい。そこで、2枚目のカードは、1枚目とおなじ向きになるまで自動的に回転する。また、2枚目のカードを引くまえにリターンキーで1枚目のカードを回転させることも可能だ。

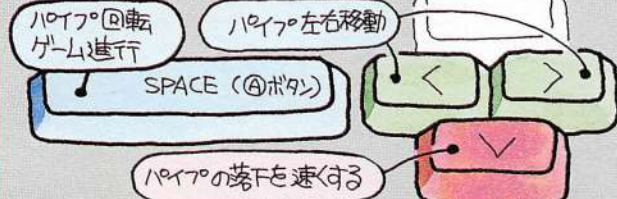
パーツが2ブロックになっておもしろさ3倍

# 水道管Ⅱ

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 若林賢人

※ ジョイスティックでも遊べます!!



① 水道管でできた「水道管Ⅱ」のタイトル画面

89年夏のプログラムコンテストで「そのかわり賞」を受賞した「水道管」のパート2。

こんどは、落ちてくる水道管のパーツが2ブロック連結になっていて、組み合わせにいろんな変化が出てきて、前作の3倍はおもしろくなった。

## ■基本的な操作

画面の右にある水槽からのびたパイプと左端にある水の出口とのあいだを上から次々に落ちてくる水道管のパーツでつないでいく。

パーツは、2ブロックが連結されていて、スペースキーを押すとそのまま右に90度ずつ回転していく。落とす位置はカーソルキーの左右で調整し、カーソルキーの下を押すと落下スピードがはやくなる。

落ちてくるパーツのなかにはいわば「はずれ」のレンガブロックも入っていて、これははきとりに次に落ちてくるパーツのための足場に使う。もっとも、「あたり」のパーツもけっきょくは足場になるわけだが。

## ■得点のシステム

パーツを1つ置いたときに得点になるが、そのとき、縦につながった状態で置くと2点、横につながった状態で置くと1点。縦のほうが得点が高いのは、それだけ出口への近づき方が少ないからだろう。

また、水が水道管1つ(落ちてくるパーツの半分)に通るたびに5点、みごとに出口まで水道管がつながると200点。さらに、出口までの水道管がすべて完成すると水槽の残りのポイント×100点がボーナスになる。

## ■ゲームオーバーの条件

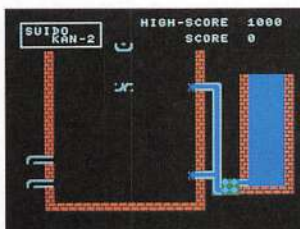
入れる場所をまちがえたり、回転しそこなったりのいろいろな事情で、水槽からの水をパーツでせきとめてしまったときは、即ゲームオーバー。

また、ぐずぐずしていても、水槽の水(少しずつ減っている)がすべてなくなってしまってもゲームオーバー。これは約10分の制限時間と思えばいい。

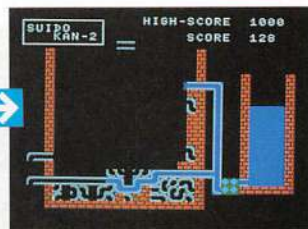
さらに、落ちてくるパイプのすぐ下までパイプを積み上げてしまったときも、ゲーム続行が不可能なのでゲームオーバー。これはテトリス的の終末といえるだろう。

ちなみに47ページのEDファンダムのプログラムを走らせたあとこのゲームをやると、おもしろさは倍増する。

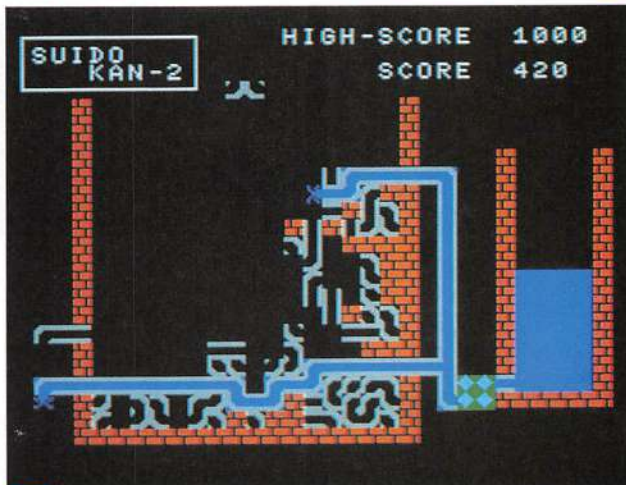
リストは60ページ



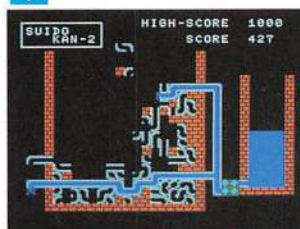
① ゲームスタート。上から2ブロック単位の水道管パーツが落ちてくる



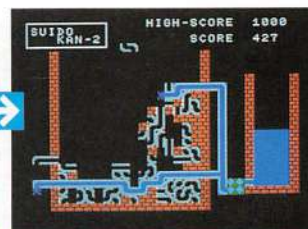
② 軽く1本通過。2ブロック単位だとうまくいけば勝負もはやい



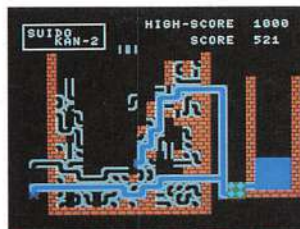
③ 2本目は、一方が上のほうにあるのでなかなかたいへん。まずは足場作り



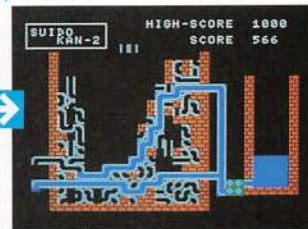
④ 落ちつつあるパーツに注目。これで中央付近にあるバラバラのパーツをつなぐ



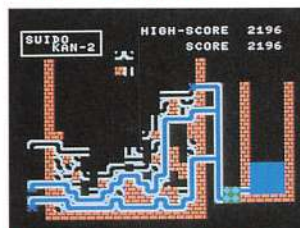
⑤ つなぎに成功。つなげられるときは水が通ってなくてもつないでほしい



⑥ そしてしばらく時間が過ぎ、ついに待望の「最後の1本」が落ちてきた



⑦ 中央にあったスキ間をその1本でつなぐと、2本目の水道管が完成



⑧ 2本の面を完成すると次は3本の面。2本まではなんとか完成したもの……



⑨ ぐちゃぐちゃになって、典型的なファンタジーゲームオーバーになってしまった

ぎゅわんぶらあがどうわいすきなくえーむ!

# いんどえい あんぷおーくあー

MSX MSX2/2+ RAM16K BY 山下修



やったことはなくても、話にはきいたことがある。正式なルールは、あるのかどうかよくわからない。でも、ギャンブルの好きな人ならだれでも一度はこのゲームをやりたいと思っているインディアンポーカー。妙なひらがなのタイトルだが、ようするにこれはインディアンポーカーのパソコン版なのだ。

ふつうお子さんたちで遊ぶ、絵あわせのポーカーとなりがちがうのかというと、ほとんどまったくちがうゲームといえるほどちがう。

①配られるカードは1枚きり。加えてカードを引くこともない。②自分の持ち札がなにかは自分にだけわからない。ほかのプレイヤーの札はぜんぶ見えている。この事情はほかのプレイヤーにとっても同様。

この2点がルールの大筋だ。あとのルールは、地方や人によってバリエーションがあるかもしれない。このプログラムでは、最初、参加プレイヤーが全員同

時に勝負するかおりのかを決めるというシステムになっていたが、ファンダム班の好みにあわせて、前回の勝者から順々に意志決定をしていくというシステムに変えてしまった。

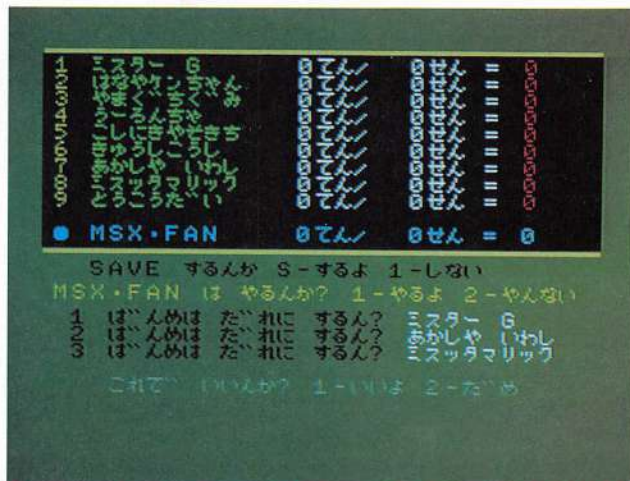
RUNすると、これまでのデータをロードするかどうかきいてくるので、最初は無視。このデータとは、9人のコンピュータプレイヤーと人間とのあいだのそれまでの戦績データだ。

つぎに、自分の名前を入力すると、メンバーと戦績の一覧表が上に表示され、戦績データをセーブするかどうかきいてくる。これも最初は無視。ちなみに戦績データは「INDI DATA.DAT」というファイル名でセーブされる。

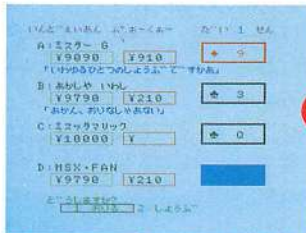
そして、自分を含めて10人いるプレイヤーから4人を選び、10回戦ずつ戦っていくのだ。まず、自分が参加するかどうかを決め、そのほかの参加プレイヤーを番号で入力して決めていく。自分が入っていないときは、いわゆるウォッチになる。

参加プレイヤーが決まるといよいよゲームの開始。カードが1枚ずつ配られ、自分以外のプレイヤーの手札が公開される。

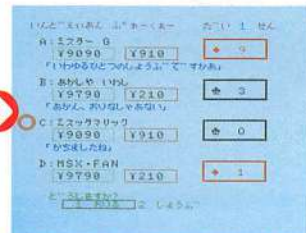
最初はプレイヤーから順に、勝負するか、おりのかを決めていく。所持金は最初10000円で、勝負するときは自動的に900



①戦績一覧表の画面。番号のついたプレイヤーがコンピュータプレイヤー。狂者(もさ)ぞろい



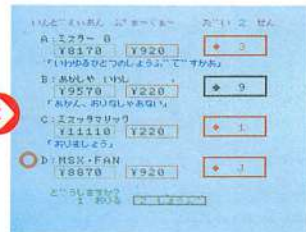
②メンバーを決めてゲーム開始。マリックのカードが強いのでとりあえずおりの



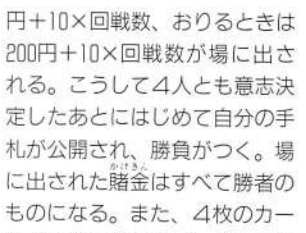
③全員の意志決定がすんではじめて自分のカードがわかる。1だった。おりによかった



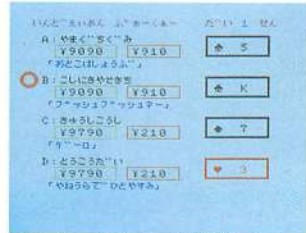
④マリックだけは自分のカードがわかるので、弱い手だとすぐにおりの。こんどは勝負



⑤ラッキー、勝った。ミスターGは基本的に強気なので勝負してることが多い



⑥コンピュータどうしの対戦風景。各プレイヤーごとにユニークなくちくせがある



⑥コンピュータどうしの対戦風景。各プレイヤーごとにユニークなくちくせがある



⑦10回戦終了ごとに順位別のポイントが振り分けられ、記録されている

円+10×回戦数、おりのときは200円+10×回戦数が場に出される。こうして4人とも意志決定したあとにはじめて自分の手札が公開され、勝負がつく。場に出された賭金はすべて勝者のものになる。また、4枚のカードがすべておなじマークのときだけ、勝者に2000円のボーナスがどこからともなく出る。次からはまえの回の勝者から順に意志決定していく。

同様にして10回戦を戦って、金額の多い順に10点、6点、3点が増えられていく(記録されていく点数はこれだけ)。

コンピュータプレイヤーはそ

れぞれ独特の思考ルーチンとユニークな決まり文句を持っているので、麻雀ゲームでいえば「ぎゅわんぶらあ自己中心派」的な楽しさがある。

10回戦終わると戦績一覧表の画面にもどり、また新たなメンバーを組んでの戦いが始まる。

郵便はがき

料金受取人私

杉並局承認

314

166--

(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

# 日本進学指導センター スーパ一暗記法

切手は  
いりません

無料案内書請求係

(〒166 東京都杉並区成川東4-36-15) B298

# 無料進呈カード

- 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を○でマークしてください

フリガナ		学 年	
氏 名			
〒	電 話	(      )	
フリガナ			
住 所			
フリガナ			

受験生が待っていた、驚異の合格テクニク誕生！

# 不バ暗記法

TM

通信指導システム

学校では教えてくれない  
受験テロが、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、

これがウラサの「不バ」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

通信指導システム

驚異の秘

「高校受験コース」と「大学受験コース」  
暗記テク、遂に公開!!

- ★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!



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  
お伝えしましょう。



●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。)

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

左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



高原 有知  
三愛高校  
(豊沼中卒)

定期試験に大満足!

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。なぜ? ってみんなが言うけど、それだけはゼツタイ教えたくないよ。



山田 和範  
早大商学部  
中大経済学部  
(海城高卒)

一か月で偏差値69に!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでます。



牧野 早江子  
名古屋北高校  
(名塚中卒)

やっぱり頼りになる暗記法!

なぜ、学校では試験のテクニックを教えないで、テストばかり受けさせるのか、それがとても疑問だったの。そういうふうを感じて、このスーパー暗記法をさっそく始めました。やっぱりこれを最初に、やるべきだったわ!



武南 宏治  
東京大学理Ⅰ類  
慶応大学工学部  
(筑波大附属高卒)

ぼくの東大合格作戦!

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。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。

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	コンセント	50
PROGRAM	BATTLE SHOOTING	51
PROGRAM	A or B	52
PROGRAM	星の降る夜	53
PROGRAM	TILE GOLF	54
PROGRAM	A to Z	55
PROGRAM	音声合成メーカー2	56
PROGRAM	トンネル・トライアル	57
PROGRAM	テト衰弱	58
PROGRAM	水道管II	60
PROGRAM	PANEBALL	62
PROGRAM	いんどえいあふぶーくあー	65
WONDER	EDファンダム	47
FORUM	ファンダムバーラー	48
FORUM	AVフォーラム	68

\*はじめてのファンダムは休載します。

## ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)  
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行や0kは含めない)により3タイプにわけらる。

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

●フリープログラム部門(FP部門)  
内容、形式、長さなどの制限なし。

### ■投稿上のルール

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

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

### ■あて先

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

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。

### ■季間奨励賞

第9回季間奨励賞は、1月号~3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、4月号のファンダムバーラーのページで発表し、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・年齢・学年(職業)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、2月20日必着です。



プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを確認。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-4311-1627)。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できる。

### テープかディスクにアスキーセーブする

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

```
9000> 200
```

↑ ↑  
行番号 確認用データ

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

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

### ●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK" (CSAVEではないので注意)

### ●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

### 「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

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

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでるので注意。

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 WIDTH40としておく。

④GOTO9000

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))*(IMOD9+1):NEXT:PRINTUSING"#####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

## 新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

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





EXTENDED DEFINITION FANDOM

&H05:  
ゆれるまなざし

MSXの画面がふらふらとゆれはじめると、はじめはなんとなく笑える。しかし、長時間見ていると船酔いモード。

APPENDIX

■タイマ割りこみを使ってみました  
今回のプログラムでは、思い切ったMSXのタイマ割りこみのフックを使ってみました。このフックはBASICのタイマ割りこみ(ON INTERVAL GOSUB)のマシン語版だ。&HFD9F番地からの5バイトがタイマ割りこみのフック。ここを自分のプログラムを呼び出すように書き換えると、60分の1秒ごとにそのプログラムが実行される。

いままで使ってきたフックとの最大の違いは、一定間隔で実行されるということだ。60分の1秒ごとに実行されるのだから、かなり短い時間で実行できるプログラムでないといけない。タイマ割りこみのプログラムは、60分の1秒ごとにする道草なのだ。極端な話、60分の1秒まるまる使ってしまったら、ほかのもっと重要なことがなにもできなくなってしまう。タイマ割りこみを使うときは実行時間を気にする必要があるのだ。

■マシン語プログラムの解説

リストでは、&HD00番地からマシン語プログラムを書きこんでいるが、実際に動いているアドレスはふつうBASICプログラムが入っているところだ。特殊なことをしていないかぎり、&H800番地から転送されて動いているはずだ。&H8001~&H8009番地をワークとして使い、&H800A番地からプログラムになっている。

●ワークエリア

&H8001~&H8005  
もとのタイマ割りこみルーチン(&HFD9Fからの5バイト)を保存しておくのに使っている

&H8006

現在のSET ADJUSTのX座標成分

&H8007

現在のSET ADJUSTのY座標成分

&H8008

現在動かしている方向(0=下へ動かす、1=上へ、2=右へ、3=左へ)。限界まで動いたら乱数で0~3を入れる

&H8009

プログラムが動きはじめるときのSET ADJUSTの値を保存しておく

●プログラム

&H800A

割りこみを禁止している。BASICでいうINTERVAL OFF

&H800B~&H80028

SELECTキーとSTOPキーとBSキーとリターンキーが同時に押されているかどうかを調べ、押されていたらタイマ割りこみのフックをもとにし、SET ADJUSTも初期状態にする

&H80029~&H8006D

&H8008の内容によってSET ADJUSTを変える

&H8006E~&H8006F

割りこみを許可し、タイマ割りこみがかかるまえの仕事の続きをはじめる

```
10 CLEAR300,&HD000:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000:FORI=0TO240:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:READD:IF S<>D THEN PRINT"DATAミス!":END ELSE A=USR(0)
20 DATA2A,76,F6,E5,E5,E5,E5,11,5,,19,22,AB,D0,E1,11,7,,19,22,AF,D0,E1,22,95,D0,11,9,,19,22,7E,D0,E1,11,8,,19,22,A0,D0,E1,E5,11,70,,19,22,76,F6,2B,36,,21,9F,FD,11,82,D0,1,5,,ED,B0,DD,21,F5,1,E,21,CD,5F
30 DATA1,7,7,7,7,47,DD,21,F5,1,E,22,C5,CD,5F,1,C1,B0,32,8A,D0,D1,21,82,D0,1,6F,,ED,B0,F3,21,7D,D0,11,9F,FD,1,5,,ED,B0,FB,21,79,D0,C3,1,46,3A,94,,C3,8B,D0,,,,,
40 DATA,8,8,,F3,F5,3A,EC,FB,FE,F,20,16,21,82,D0,11,9F,FD,1,5,,ED,B0,3A,8A,D0,E,12,47,CD,47,,18,44,21,87,D0,FD,21,89,D0,E5,FD,7E,,FE,2,38,1,23,F,7E,38,7,FE,F,28
50 DATA9,3C,18,F,B7,28,3,3D,18,9,F5,ED,5F,E6,3,FD,77,,F1,77,E1,23,7E,D6,8,E6,F,7,7,7,7,47,2B,7E,D6,8,E6,F,B0,E,12,47,CD,47,,F1,FB,C9,24202
```

■まなざしがゆれはじめるとき

まず、対応機種はMSX2と2+。MSXでは動かない。このリストを打ちこんで、かならずセーブしてからRUNすると(RUNするとリストが消えるようになっていたのだ)、MSXの画面がゆれはじめる。このゆ

GER@ GER@ ~  
MARUDE NORIMONG  
YOI DAN



れは、SELECTキーとSTOPキーとBSキーとリターンキーをいっしょに押すまでは止まらない。ファンダムのリストを打ちこんでいるときも、それをRUNして遊ぶときも、ずっとゆればなしになるのだ。ゆれる画面をしっかり見ようとすると、自然、こっちの視線もゆれるようになる。ゆれるまなざしというタイトルはここからきたわけだ。

画面がゆれないで、エラーが出たりしたときは、打ちこみミスだからリストを見て確認するように。とくに、「DATAミス」と表示されて止まったときは、行20~50のマシン語デー

タが間違っている可能性が高い。

■まなざしのゆれる理由

しばらく見ているとわかると思うが、このゆれのもと、落ち着いたSET ADJUSTにある。60分の1秒ごとにSET ADJUSTの値を変えているのだ。この方法で変えられる表示位置は、縦横とも-8~+7ドット。この範囲で、右へ動いたり左へ行ったり、上下動したりしているわけだ。

今月号のファンダムでは、ゆれるまなざしと「水道管II」の相性がよかった。10分もプレイすれば十分に船酔いできる。おためしあれ。だんだんハイになっていく自分を感じられるぞ。

# ファンダムパーラー

Q&Aと情報局に、遊び塾が加わり、ますます解放されていくこのページ。いま話題のヨーロッパ西ドイツからホットな話題も届いた。

## E-AREAがうまく動かない人へ

### 2つのチェックサムでも

### ミスが見つからない

今月のパーラーは、最近多発している「E-AREA」(本誌1989年12月号)の質問にお答えしたいと思います。

「E-AREA」はバリバリのREM文マシン語で、「2つのチェックサムを使ってもミスが見つからない」という質問が多いようです。

REM文マシン語の部分は、「新・打ちこみミス発見プログラム2」だけではミスが発見しきれないことがあるので、「E-AREA」のプログラムページには、「ダブルチェック用プログラム」を載せていたのですが、数人の方からは「それでもミスが見つからない。バグがあるんじゃないのか」という質問が来ていました。質問が寄せられたときに、バグの有無の確認を行った結果、掲載されたプログラムにバグはありませんでした。そこで、ファンダムではこの性悪なミスの対策として、「第3のチェックサムプログラム」を掲載することにしました。

「第3のチェックサムプログラム」の使い方は、基本的には「新・打ちこみミス発見プログラム2」とおなじ(46ページの新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方を参照)です。確認用テ

ータはアルファベットの大文字A~Zと小文字a~x、数字で構成されていますので、データがあうまでリストをチェックしてください。

また、テープに「E-AREA」を保存している人の場合、ロードミスで確認用データがあわないことがありますので、うまくいかない場合は、もう一度ロードしてみてください。

### ジョイスティックだと

### 動かせない

ミスのない場合でも、「キーボードでは動くけど、ジョイスティックだと動かない」という質問がきました。担当もおなじ経験があり、機種によっては起こります(担当の場合MSX2+だった)。どうもPSGLレジスタのデータ設定のタイミングによるらしい、とのことでした。この場合は、キーボードでのみ使用してください。編集部で確認したところ、一部のMSX2+(A1WXとA1WSX)ではジョイスティックで遊べませんでした。また、ときどきステージの途中で自機が動かなくなってしまうという質問がありました。いったんリセットしてから走らせてみてください。もしおなじところでバグるなら、打ちこみミスがあると思われます。再度確認してください。

## 第3のチェックサムプログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE CS!=0
9050 FORI=4TOL:D=PEEK(V+I):CS!=CS!+D*(I-3):NEXT AS$="":FORI=0TO3:A=INT(CS!/60^(3-I)):AS$=CHR$(A+48-(A>9)*7-(A>35)*6)+AS$:CS!=CS!-A*60^(3-I):NEXT
9060 PRINTUSING"####& &";VS;AS;:V=V1
9070 GOTO9020
```

## 自分自身の確認用データ

```
9000>cU30 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970
9040>ma40 9050>GAQ3 9060>7q60 9070>????
```

## E-AREAの確認用データ

10>eGq6	20>NmQ1	30>Kui6	40>oLB9
50>ULw8	60>eti8	70>KbXA	80>AWr9
90>e0tA	100>o0LA	110>ojq8	120>oWUA
130>e5ZA	140>KcDd	150>0tb9	160>eba9
170>Uno9	180>esBA	190>K8b9	200>KQJA
210>04SA	220>U2mA	230>o84A	240>KEAA
250>A7YA	260>AM0A	270>AgTA	280>KuP9
290>UmQ7	300>Um3B	310>UE1B	320>KsV9
330>o2R9	340>ASGA	350>ArN7	360>APoA
370>US6B	380>omCA	390>09ZA	400>AaiA
410>KgtA	420>AI1B	430>A7KA	440>oomA
450>0u8B	460>KNqA	470>oena	480>e2gA
490>eApA	500>KIbA	510>onwA	520>U2GA
530>eebA	540>UUTA	550>o5P9	560>eWQ5

また、そのほかでバグ、たとえば、「E-AREA」を遊んでいて、突然バグりだし、ついにはリセットがかかる、という場合には、どこかにまだ打ちこみミスが残っていると思われます。合計3つのチェックサムを使ってミスを発見し、退治してください。

また、なかには3つのチェックサムを使ってもミスが発見されないために、深刻に悩んでい

る人もいるかもしれませんが、3つのチェックサムで確認してもミスがないのなら、意外に単純なところに落とし穴があるかもしれません。たとえば、じつは使っているMSXのRAMが16Kだなんてことはないでしょうか。このプログラムはRAM32K以上でなければ動きません。それでもだめ、という人はやはりどこかで間違っているはずです。がんばってください。

## 変数名のちょっとしたクイズ

去年の暮れ、担当がプログラム解析をしながらMSXで遊んでいたとき、あることに気がついた。

プログラムに少々かわいい人なら、「TO=50」がエラーになることはわかるだろう。「TO」などの予約語は変数としては使えないのだ。でも「TO=50」は実行できて、しかも「TO」という変数が存在するのだ。ちなみに予約語以外は、たとえば変数「AO」と変数「AO」はおなじものと見なされる。

ところがリストで、  
10 TあO=50

## リストの中の「:REM」はときどき化ける

REM文には「:」と「REM」の2種類があることを、みんなは知っているだろうか。じつはこの2つの役割は似ているようでちがうのだ。左の写真のように、「:REM」に「ばいする」と打ちこんで、リストを見ると「ばいする」というふうに変化する。「:REM」に「が」になってしまうわけだ。プログラム中にコメントを置くときには注意しよう。

またデータ文のうしろでは「:」はREM文の役割を果たしてくれない。たんなる文字データとして

## 数値の種類しだいでエラーがでる

「&H」と「&B」のちがいで、たんに16進数と2進数のちがいなだけだろうか。どうもそうじゃなさそうだ。

? STR\$(&HA)  
は正常に「10」を表示するが、

と打ちこんでリストを見ると(あいだに入れる文字はかな文字、グラフィック記号ならなんでも可)

10 TO=50  
となっていて、RUNしてもエラーは出ないし、同様にして値の表示もできる。しかもこの変数は「TO」とおなじなのだ。ただし、この行でもう一度リターンキーを押すと次からはエラーが出る。

最後にクイズをひとつ。  
LHバカやろう! = 123  
を実行すると、123はどんな変数に入るでしょう? 答えは……ふふふ、「LH!」でした!



◎おかしいなあ。ちゃんと打ちこんだはずなのに、リストをみると変わっている。扱われるからだ。こういうときは、「:」とやればいい。

この場合も「:REM」とやると、その次の文字が「:」だったときに、「:」に化けてしまい、妙なことになるのだ。DATA文の直後にREM文を置くときは「:」を使うようにしよう。

## 西ドイツからの贈りもの

ある日、エアメールで3枚のディスクが届いた。ハワイとかロンドンとか韓国とかスペインとか、おとうさんの仕事のつごうで海外に行っているMファン読者も多いので、その手の読者向けのファンダムへの投稿だろうと思いつつよく見ると、差出人は西ドイツ・ゲッピンゲンにお住まいのPeter Zorn(たぶんベーター・ゾルンと読むのだと思う)。本物のドイツ人だった。ディスクのなかには、動きのいいデモやちょっとしたゲームなどが、ウィットに富んだメッセージ(英語)といっしょに入っていてなかなか楽しかった。

同封の英文の手紙によれば、ゾルン氏の周辺にMSX愛好会のよ

うなものがあり、プログラムはすべて通称MICHl、本名Michael Stellmann(ミカエル・ステルマン)という人が作ったもの。彼らは、Mファンなどに掲載されているプログラムリスト(とくにFM音源)でちょっとしたテクニックを仕入れたりして、日本製ソフトもたくさん持っているらしい。でも、ヨーロッパではソニーとフィリップスがMSX市場から撤退してさびしい状況なんだそうだ。最後に、We hope, MSX-Standard will return to the European Scene.(MSX規格がヨーロッパに復活してほしい)と結んであった。ううん、We hope soだなあ。

## GR2で鈴鹿サーキット

「12月号に載っていた『GR2』で、鈴鹿サーキットを再現できるかもしれないDATAを作ってみました。どうですかいなあ。(香川・河村雅生/28歳)

ほいなあ、と即採用してしまった担当でした。

ではコースデータの紹介  
1650,530,0000006  
702737220770006

4405523100000  
200084600000  
ハガキの終わりに、「まだGR2を打ちこんでないので、どうなるかわからない」と書いてあり、なんと向こう見ずな投稿だ! と思いつつも、どうしてなかなかいいコースでした(はじめは海によく落ちた)。河村くんにはMファン特製テレカをさしあげます。

## ニセSCREEN4モード

下のリストはMSX2/2+用の「ニセSCREEN4モード」のプログラムです。送ってくれたのは、山形県の新井寿信くん。

じつはこのハガキ、昨年の10月に届いていたもので、当時発表する場がなかったために、いつのまにかゆくえ知れずになっていたのですが、編集部のバイブルと呼ばれる本にはさまっていて、やっと目の見ることができました(ごめんなさい:担当)。

ニセSCREEN4モードとは、基本的には通称「多色刷り(ニセSCREEN2モード)」と、そう変わりはないのですが、スプラ

イトの機能が大幅にちがいます。ふだん、SCREEN1で使っているのはスプライトモード1と呼ばれるもので、このモードではスプライトが横に5枚以上ならぶと4枚目までの部分しか表示されません。しかし、このニセSCREEN4のモードでは、スプライトモード2が使えるようになり、横8枚までスプライトが表示でき、スプライト面ごとに、1ライン単位の色指定(スプライトの多色刷り)ができるようになります。ただし、VRAMに直接データを書きこんでください。新井くんにもテレカをさしあげます。

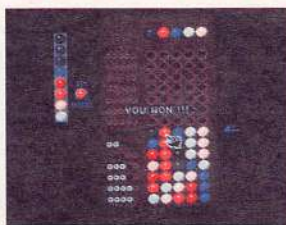
```
10 KEYOFF: CLEAR200, &HDDFF: DEFUSR=126: DEF
USR1=&HDE00
20 POKE&HF3C4, 30: POKE&HF3CE, 30: SCREEN4: S
CREEN0: WIDTH80: WIDTH40
30 SCREEN1: WIDTH32
40 A=USR(0): VDP(0)=4: VDP(5)=63
50 FORI=1TO22: POKE&HDDFF+I, VAL("&H"+MID$
("3EF0010018210020F5F1CD4D00230BF578B12
0F5F1C9", I*2, 2)): NEXT: A=USR1(0)
```



◎スナッチャーがムカデになって画面中をぞろぞろはいまわるユーモラスなデモ



◎某市販ソフトの1シーンのパロディ。たばこを吸ったあとせきこむのがおかし



◎マウス使用のマスターマインド。すっかり楽しんでしまった

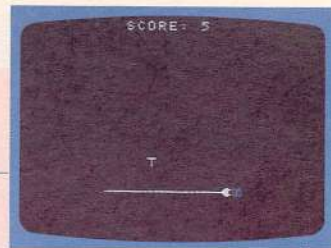


◎メッセージが横スクロールしながら出てくる。次は日本語に挑戦するんだって

# コンセント

MSX MSX2/2+ RAM8K  
BY ERAO

遊び方は38ページにあります



```

10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1:WIDTH32:KEYOFF:
DEFINT A-Z:CLS:ES=CHR$(27):P=RND(-TIME):L
=5:W=0:S=0:X=10:SOUND1,0
20 FORI=0TO2:AS="" :FORJ=0TO6:AS=AS+CHR$(
VAL("&H"+MID$("387EF8F8F87E38FE1010101
010FEFEBABABAFEF",I*14+J*2+1,2))):NEXT:
SPRITE$(I)=AS:NEXT
30 PUTSPRITE2,(168,143),5,2:PRINTES"Y!+S
CORE: 0"
40 P=RND(1)*9+12:Q=L
50 X=X+(STRIG(0)=0)-(STRIG(0)=-1):X=X-(X
<10)
60 Q=Q+1:PUTSPRITE0,(X*8,143),15,0:LOCAT
EX-1,18:PRINT"- ":PUTSPRITE1,(P*8,Q*8-1)
,11,1:SOUND8,14:SOUND0,Q*5
70 IFQ=18ANDX>=PTHE90ELSEIFX=21THEN80EL
SEIFQ=18THEN40ELSE50
80 PLAY"V15L6405CEG":S=S+1:W=W+1:PRINTES
"Y!1"S;ES"Y2) " :IFW=5THENL=L+
1:W=0:X=10:GOTO40ELSEX=10:GOTO40
90 PLAY"V15L6402GFE2":PRINTES"Y)+GAME OV
ER":FORI=-1TO0:I=(STICK(0)=0):NEXT:RUN
    
```

プログラマから  
ひとこと

## ずるい気もしますが

【ERAO】初投稿で初採用。これもひとえに原作がすぐれていたおかげです。なんだか移植で初採用というのはずるい気もしますが、すっかりカゲがうすくなった(消えた)MSX1でプログラムを作っていますが、もう今年受験生。はたしてそんな暇があるのかどうか分かりませんが、できるだけMSXをかわいがってやりたいと思っています。でも、これからのMSX1の運命はどうなってしまうんでしょう。ファンダムだけが頼りです。



## 変数の意味

### スプライト座標

P……びょうのX座標⇒×8して表示

Q……びょうのY座標⇒×8-1して表示※効果音切りかえ用としても使用

L……びょう表示開始Y座標決定用

X……プラグのX座標⇒×8して表示

### その他の変数

AS……スプライトパターンデータ作成用

E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る

W……クリア回数のカウント用

S……スコア

I、J……ループ用

## プログラム解説

### 10 初期設定

●初期設定 ●E\$にCHR\$(27)を入れる(エスケープシーケンス用) ●乱数初期化 ●変数初期設定 ●PSG設定

### 20 スプライト定義

●スプライトパターン定義(パターン番号0~2にプラグ、び

ょう、コンセントのパターンを入れる)

### 30 画面表示

●コンセント表示 ●スコア表示

### 40 びょうをまく

●びょうの表示開始のX座標設定 ●びょうの表示開始のY座標設定(行80から行40に帰ったとき、びょうの表示開始のY座標QをLの値にする)

### 50 トリガー入力

●トリガー入力 ●Xの値が10より小さくなったら、Xの減算をストップする

### 60 移動

●びょうを落とす(何度もくりかえし、ここを通過するたびにびょう表示のY座標のQを1だけ下げる) ●プラグ表示 ●コードの表示位置決定 ●コード表示 ●びょう表示 ●効果音切りかえ(びょうの表示位置に応じて音程をかえる)

### 70 判定

●びょうのY座標のQが18で、

びょうのX座標のPがプラグのX座標のXの値以下ならば(びょうがコードかプラグにあたったとき)行90へ飛ぶ/プラグのX座標のXの値が21になったら(プラグがコンセントにささったとき)行80へ飛ぶ/びょうのY座標のQが18ならば(びょうが下に落ちたとき)行40へ飛ぶ/以上の条件をどれも満たしていなければ(びょう落下の途中のとき)行50へ飛ぶ

### 80 接続成功

●効果音 ●スコア加算 ●変数Wを1加算する(成功した回数をカウントする) ●スコアを書きかえ、まえのコードを消す(コードの表示されている位置に空白を表示する) ●Wの値が5になったら、びょうの表示を開始するY座標決定用の変数Lを加算、カウンター、プラグ表示位置の初期化をする/Wの値が5になっていなければプラグ表示位置を初期化する ●行40へ飛ぶ

### 90 ゲームオーバー

●効果音 ●メッセージ表示 ●リプレイ処理

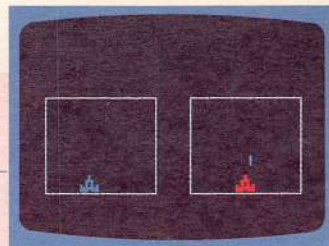


KONSENTO HA KODO WO  
HIPPATTE NUICHA IKENAI YO!!

# バトル シューティング BATTLE SHOOTING

MSX MSX2/2+ RAM8K  
BY YIS

👉 遊び方は38ページにあります



MSX2+

```

1 SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,1,1:SCREEN2,1:
DEFINT A-Z:KEYOFF:FORI=0TO11:VPOKE14336+I
,VAL("&H"+MID$( "10103828AAFE0010101010
",I*2+1,2)):NEXT:ONSPRITEGOSUB7
2 LINE(22,64)-(104,144),15,B:LINE(130,64)
-(212,144),15,B:X(0)=7:X(1)=20:E(0)=-3:
E(1)=-3:A(0)=0:A(1)=0:D=-14:W(0)=-3:W(1)
=-3:L=L+1
3 FORI=0TO1:S=STICK(I):X(I)=X(I)+(S=7AND
X(I)>3+(I*13))-(S=3ANDX(I)<11+(I*13))
4 D=D*-1:IFSTRIG(I)ANDA(I)=0THENPLAY"SM1
000005E64":A(I)=1:W(I)=X(I):Q(I)=14ELSEI
FA(I)=1THENQ(I)=Q(I)+E(I):IFQ(I)=5THENW(
I)=W(I)+D:Q(I)=Q(I)+6:E(I)=3
5 IFQ(I)=20THENA(I)=0:Q(I)=-3:E(I)=-3
6 PUTSPRITEI,(X(I)*8+(I*4),128),7+I,0:PU
TSPRITEI+2,(W(I)*8+(I*4),Q(I)*8),7+I,1:S
PRITEON:NEXT:GOTO3
7 SPRITEOFF:PLAY"L16GEC":FORJ=0TO1000:NE
XT:SCREEN1:LOCATE6,11:PRINTI+1"PLAYER WO
N":P(I)=P(I)+1:FORJ=0TO4000:NEXT:CLS:LOC
ATE8,11:PRINT"P1"P(0)" P2"P(1):IFL=5THE
NPLAY"L8CCCDER8CR8F":FORI=0TO1:I=-STRIG(
0):NEXT:RUNELSEFORJ=0TO4000:NEXT:GOTO1
    
```

プログラマから  
ひとこと

## くだらん1行プログラムを

[YIS]はは、また採用されちゃいました。幸運で二度つくものなんですね。今回は、くだらん1行プログラムをのせたいと思います。1 SCREEN1:KEYOFF:S=0:CLS:FORI=0TO9:R=RND(-TIME):C=INT(RND(1)\*16):FORJ=0TO1:C=C+1:C=-C<16)\*C:COLORC,C,C:FORK=0TO6:J=-STRIG(0):NEXTK,J:BEEP:S=S+C:FORK=0TO400:NEXTK,I:COLOR15,1,1:H=S-(H>S)\*(H-S):PRINT"SC"S"HI"H:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:GOTO1 遊び方は、画面が点滅しているときに、スペースを押し、そのときのカラーコードが点数になり、それを10回くりかえしておわりです。つまらんけどもくいわんよーに。ここは私のスペース。なに書いてもえーやねん/



## 変数の意味

### スプライト座標

X(n).....自機の座標→x8+n×4して表示

W(n), Q(n).....ミサイルの座標→X座標はx8+n×4、Yはx8して表示

### その他の変数

A(n).....ミサイル発射判定用フラグ(0=発射できる、1=発射できない)

D, E(n).....ミサイルの座標増分

I, J.....ループ用

L.....試合数のカウント用(5試合まで)

P(n).....スコア

## 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●スプライト衝突時の割

りこみ先指定

### 2 ゲーム画面作成

●ゲーム画面作成●変数初期設定

### 3 ゲームスタート

●ループ開始●スティック入力処理●自機のX座標増分計算

### 4 5 ミサイル発射!

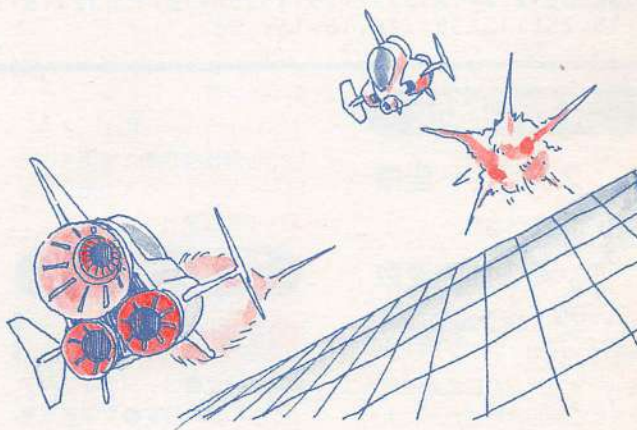
●トリガー入力判定処理●ミサイル移動中、表示場所切り換え判定処理●ミサイル移動終了判定処理

### 6 スプライト表示

●自機表示●ミサイル表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●ループ終了●行3へ飛び

### 7 勝敗のゆくえ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●ウエイト●いまの勝敗メッセージ表示●ゲーム終了判定処理●リプレイ処理



## 恐怖のWIDTHを発見

このプログラムの最初のページでは、行1に「SCREEN 1」がなく、「WIDTH29」が「SCREEN2,1」のあとに置かれていた。そのままだと、MSX2の80字モードでRUNしたときだけ、エラー(Illegal function call)が出る。

最初は原因がよくわからなかったが、じつは、SCREEN0の

80字モードのとき、40字以内のWIDTH文を実行すると自動的にSCREEN0も実行されるのだ。そのまえにSCREEN2以上のSCREEN文があっても効果は同様。そのため、行2のLINE文でエラーが出てしまったのだ。もちろん、掲載バージョンはそこを修正している。MSX1ではありえない、妙なバグでした。

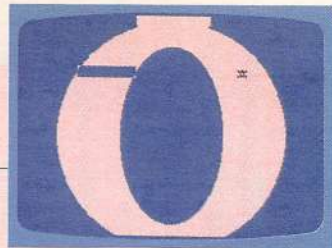


〈ファンダムニュース/その2・ファンダムアンケート(1月号)の結果〉MSX・FAN特製テレホンカードの当選者発表です。〈愛知県〉井戸一智〈富山県〉森本健司・平井乾一〈和歌山県〉曾我昌之〈大阪府〉木村功〈静岡県〉渡辺敬二〈広島県〉武島健二〈神奈川県〉有澤達也〈長野県〉池井寛〈北海道〉敦賀拓也 以上のみなさん、おめでとうございます。

# エー オア ビー A or B

MSX2/2+ VRAM64K  
BY APO

👉👈遊び方は39ページにあります



## 注意

行30の「■」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。あらかじめ、KEY1、CHR\$(255)を実行しておいて、F1キーで打ちこんでください。

```

10 COLOR15,12,12:SCREEN5,0:DEFINT A-Z:SET
PAGE0,1:CLS:OPEN"GRP:"AS#1
20 CIRCLE(127,106),110,5,,,1.1:PAINT(127
,106),10,5:LINE(97,0)-(157,255),10,BF:CI
RCLE(127,106),85,5,,,1.9:PAINT(127,106),
12,5:LINE(45,40)-(95,50),6,BF,XOR:FORI=0
TO127:FORJ=212TO255:VPOKEI+J*128,-(I>47A
NDI<80)*170:NEXTJ,I:SETPAGE1,1:GOTO80
30 SPRITES$(0)="■$S$S$♥":X=34:B=40:T=0:F
ORI=0TO10:READA:SOUNDI,A:NEXT
40 FORI=255-BTO0STEP-4:VDP(24)=I:PUTSPRI
TE1,(X*4,I+50),1,0:S=STICK(0):X=X-(S=3)+
(S=7):A=POINT(X*4+4,I+54+(I>201)*255):IF
A=12ORA=-1AND(X<24ORX>40)THEN70
50 IFI=79THENLINE(45+R*115,40)-(95+R*115
,50),6,BF,XOR:R=RND(-TIME)*2:LINE(45+R*1
15,40)-(95+R*115,50),6,BF,XOR
60 T=T+1:NEXT:B=0:T=T+50:GOTO 40
70 FORI=0TO13:READA:SOUNDI,A:NEXT
80 SETPAGE0,0:CLS:VDP(24)=0:PSET(90,100)
,0:PRINT#1,"SCORE-"INT(T/5)
90 IFSTRIG(0)THENRESTORE:SETPAGE1,1:GOTO
30ELSE90:DATA,1,,2,,5,15,56,12,12,12,,5
,13,255,15,30,,16,16,16,,56,
    
```

## 変数の意味

### スプライト座標

X……自機のX座標

### その他の変数

A……データ読みこみ用※衝突判定にも使用

B……VDP(24)に画面を縦方向スクロールさせるために入れ

るライン数

I、J……ループ用

R……障害物作画に使用

S……スティック入力用

T……スコア

## プログラム解説

### 10 初期設定

●初期設定●ページ1をアクティブページに設定●文字表示準備(グラフィック画面オープン)

プログラマから  
ひとこと

## 昼寝をしていたら

[APO]はじめまして藤井です。パソコン歴7年でまだろくなプログラムを作れず、まえに数本のプログラムを送ったことがあったのだがすべてボツだった。ある日、なぜかぼくは昼寝をしていたら親からたたきおこされて封筒を受け取った。ぼくは、はじめファンダム通信を速達で送ってくるなんて?と思った。あけて見ると採用通知であった。10本くらいもボツだったほくにとってはこのときの喜びは大きかった。



### 20 ゲーム画面作成

●2本の道路を作画●つなぎの1本道を通常の表示画面よりも下部に書きこむ(ハードスクロールによって見える)●行80へ飛ぶ

### 30 変数初期設定

●スプライトパターン定義●変数初期設定●PSG設定(行90からデータ読みこみ)

### 40 サバイバルレース開始

●ハードスクロール処理(ループ開始)●自機表示●スティック

ク入力●自機移動計算●壁との衝突、コースアウト判定●ゲームオーバー処理へ

### 50 60 キミのCANがさえる!

●障害物出現判定処理(確率2分の1で左右どちらかに出現)●スコア加算●ループ終了●1周クリアのボーナス得点加算●行40へ飛ぶ

### 70~90 ゲームオーバー

●クラッシュ音●ゲーム終了処理●スコア表示●リプレイ処理●効果音データ(行30、70で読みこみ)

## ハードスクロールVDP(24)

行40で使われているVDP(24)というシステム変数は、いわゆる縦方向のハードスクロール機能を使うためのものだ(MSX1にはこの機能はないので、当然このシステム変数も使えない)。

ハードスクロールというのは、VRAMの内容を変えずに、それをディスプレイに表示しはじめる位置をずらす機能だ。SCREE

N1以上のモードなら、VDP(24)=くずらしたいドット数※0~255の範囲内で画面が瞬間にずれてしまう。このずらすドット数を連続的に変えてやれば画面全体がスムーズにスクロールするわけだ。

また、SCREEN0でおなじことをやるとなぜか文字パターンがスクロールして面白い。

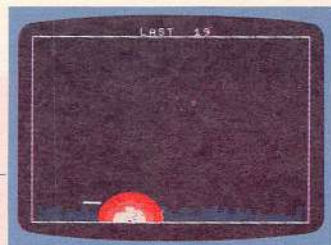


# 星の降る夜

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 野々市穂積

遊び方は39ページにあります



ファミコン

```

1 COLOR15,0,0:SCREEN2,1:DEFSNG A-Z:R=RND
(-TIME):OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:SPRITE$(
0)="♣":SPRITE$(1)=CHR$(255):LINE(4,8)-(2
50,191),15,B:FORI=2TO48:LINE(I*5,RND(1)*
10+175)-(I*5+4,190),4,BF:PSET(I*5,RND(1)
*140+9),5:NEXT:GOSUB8:X=120:L=24
2 DATA 0,0,0,56,0,0,13,0,0,0:ONSPRITEGOS
UB7:SPRITEON:SOUND4,20:FORI=0TO99:NEXT
3 LINE(160,6)-(100,0),0,BF:PRINT#1,"LAST
":L-4:U=RND(1)*230+10:D=(RND(1)*170+40-
U)/180:FORI=8TOL*5:U=U+D:SOUND4,I:PUTSPR
ITE0,(U,I),8:NEXT:SOUND7,63:FORI=0TO1:S=
STICK(0):X=X+(S=3)*(X<233)*2-(S=7)*(X>6)
*2:PUTSPRITE1,(X,170):I=-STRIG(0):NEXT
4 SOUND7,59:FORI=L*5+1TO188:U=U+D:SOUND4
,I:PUTSPRITE0,(U,I),8:NEXT:GOSUB8:FORI=0
TO28:CIRCLE(U,190),1,12-1/7,0,3,16:NEXT
5 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
6 DATA 9,9,31,27,0,0,16,0,199,2
7 PUTSPRITE0,(0,206):L=L-1:IFL=4THENPSET
(35,130),0:SOUND10,0:PRINT#1,"ALL METEOR
ITES CLEARED!":BEEP:GOTO5ELSERETURN2
8 FORI=4TO13:READA:SOUNDI,A:NEXT:RETURN
    
```

プログラマから  
ひとこと

## プログラムが少しは 認めてもらえたような

【野々市穂積】初採用です。心理学の先生のとこでアンケート結果のチェックのアルバイトをして帰ってくると、速達が届いていました。プログラムを組むのは楽しいけど、そのプログラムが少しは認めてもらえたような気がして、たいへんうれしいです。それにしても、投稿してからわずか3週間たらずで通知がきたのにはおどろきました。あと2日通知が届くのがおそかったら、このプログラムは掲載されなかったと思います。なにしろ年末には帰省してましたから。



### 3 都市攻防1

●残りの隕石数表示●隕石表示開始X座標設定●隕石の落下角度設定(隕石表示のX座標Uの増分Dを設定)●隕石一時停止までの移動ループの開始●隕石再落下に一定の角度をつける(隕石表示のまえのX座標Uに増分Dを加算する)●効果音●隕石表示●PSG設定(効果音を止める)●トリガー入力等待のためのループ開始●スティック入力処理●防御壁移動●防御壁表示●トリガー入力●ループ終了

### 4 都市攻防2

●PSG設定(効果音を出せるようにする)●隕石再落下後の表示移動回数設定●隕石の落下に一定の角度をつける●落下音

●隕石表示●行8を呼ぶ●爆発表示

### 5 リプレイ

●リプレイ処理

### 6 データ

●PSGデータ(行8で読みこみ)

### 7 スプライト衝突サブ

●防御壁表示位置初期化●残りの隕石数のカウント●Lの値が4になったらメッセージの表示位置を指定する/効果音を止める/メッセージ表示/行5へ飛ばす、条件を満たしていなければ行2へ戻る

### 8 PSG設定サブ

●データ読みこみ●PSG設定

## 変数の意味

### スプライト座標

X……防御壁のX座標  
U……隕石のX座標  
D……隕石のX座標増分  
I……隕石のY座標/ループ用

### その他の変数

A……データ読みこみ用  
R……乱数初期化用  
L……残りの隕石数(-4として使用)  
S……スティック入力用

## 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●ゲーム画面外わく表示●都市表示●星表示●行8を呼ぶ●変数初期化

### 2 割りこみ指定

●PSGデータ(行8で読みこみ)●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スプライト衝突時の割りこみ許可●PSG設定



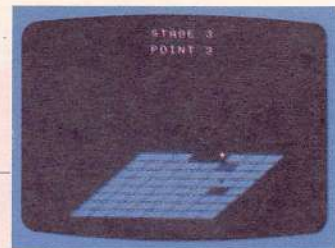
当選者  
発表

1月号FFBプレゼント当選者① ①「イースIIIの特製レポート用紙」= (宮城県)渋谷友之(福島県)菊田浩章(栃木県)平井秀憲(千葉県)金沢龍一(東京都)鈴木拓(神奈川県)浅野泰雅・片山直史・星武志(長野県)白井孝仁(新潟県)古田浩幸(石川県)池崎政実(岐阜県)伊藤晃(愛知県)若杉幸司(兵庫県)名村亮治(島根県)安倉優・野村豊和(岡山県)西田光男(広島県)保田貴史(愛媛県)白石盛夫(長崎県)丸田純一

# タイトル TILE GOLF

MSX2/2+ VRAM64K  
BY NAGI-P SOFT

遊び方は40ページにあります



```

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:OPEN"GRP:"AS1:DE
FUSR=342:DEFINTC-U:SPRITE$(0)="`み`":FOR
I=0TO7:FORJ=0TO7:E=88+I*16-J*8:F=128+J*8
:PSET(E,F):DRAW"C1R16G8L16E8":PAINT(E,F+
1),3,1:NEXTJ,I:K=2:X=88:Y=128:SOUND3,0
2 SOUND7,181:E=RND(1)*8:F=RND(1)*8:PAINT
(89+E*16-F*8,129+F*8),4,1:H=H+1:K=K+2
3 PSET(96,8):PRINT#1,"STAGE"H:PSET(96,24
):PRINT#1,"POINT"K:PUTSPRITE0,(X,Y-1),15
4 S=STICK(0):U=USR(0):C=C+(S=7)-(S=3):A=
COS(C/5.73):B=SIN(C/5.73):PUTSPRITE2,(X+
A*20,Y+B*10-1),8,0:IFSTRIG(0)=0THEN4
5 FORI=0TO1:FORJ=I*15TO15-I*15STEP-I*2+1
:PUTSPRITE1,(X+A*20,Y+B*10-J*4-1),10,0:I
FINKEY$(>CHR$(13))THENNEXTJ,I:GOTO5
6 XX=X:YY=Y:K=K-1:PUTSPRITE2,(0,217)
7 X=X+A*4:Y=Y+B*2:D=D+J:J=J-1:PUTSPRITE0
,(X,Y-D-1),15:PUTSPRITE1,(X,Y-1),1,0:SOU
ND2,255-D:SOUND9,12:IFDTHEN7ELSESOUND9,0
:V=X+2AND255:W=(Y+3)MOD211-((Y+3)MOD8=0)
:G=POINT(V,W):PAINT(V,W),0,1:IFG=4THEN2E
LSEIFKTHENIFG<1THENX=XX:Y=YY:GOTO3ELSE3
8 PSET(88,96):PRINT#1,"GAME OVER":PLAY""
,"V1201C8":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
    
```

プログラマから  
ひとこと

## 新しいRGBのテレビ



ソニー KV-14MD1 Bi-SCAN  
価格 9,900円 画面サイズ 14型  
表示文字 4,050文字(40文字×45行)  
入力 750V/721/750V/875V/1.5V/1.5V  
消費電力 79W x7.7Lx4.5-9.1寸

[NAGI-P SOFT]アドベンチャーはめんどくさい、シューティングは疲れるというファンタム読者のためのゴルフシミュレーション「TILE GOLF」です。とうとう新しいRGBのテレビを買いました。ソニーのKV-14MD1、Bi-SCANつーやつでテレビチューナー付きです。WID TH80で文字がくっきり/MSX1のハイドライト3のパラメータがくっきり/ジギスカンのタイトルがくっきり/

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……照準の座標⇒X+A×20, Y+B×10-1して表示

D……ボールの高さ(ボールを打ったときに放物線を描くようにするためのY座標増分)

X、Y……ボールの座標

XX、YY……ボールの座標の一時保存用

### グラフィック座標

E、F……ゲーム画面作成用

V、W、G……ボールの落下地点の判定用(Gは落下地点のカラーコード検出用)

### その他の変数

C……照準の角度

H……ステージ数

I、J……ループ用(Jはパワーの値にも使用)

K……残りポイント数

S……スティック入力用

U……USR関数(キーバッファクリア)呼び出し用

## プログラム解説

### 1 ゲーム画面作成

●初期画面設定●グラフィック画面に文字を表示させるために画面をファイルとしてオープン●USR関数定義(キーバッファクリア)●変数CからUを整数型に定義●ボールのスプライトパターン定義●ゲーム画面にタイルを表示●残り打数とボールの座標設定

### 2 ステージ設定

●PSG設定(各チャンネルごとにトーンとノイズのオン・オフを指定)●タイルを1枚青く塗る(ゴール設定)●ステージと残り打数加算

### 3 パラメータ表示

●ステージ数と残り打数の表示

●ボールの表示

### 4 方向決定

●照準の移動入力(スティック入力)●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)●照準の座標計算●照準の表示(赤いボール)●ボールの方向決定入力判定(トリガー入力)/入力がなければ行4へ飛ぶ

### 5 パワー決定

●パワーボールの表示処理(黄色いボール)●ショット入力判定(リターンキー)/入力があるまで行5先頭へもどる

### 6 座標の保存

●ボールの座標保存●ポイント数減算●スプライト消去

### 7 ショット処理

●ボールの座標計算●Y座標増分計算●飛距離用カウンタ減算●ボールとボールの影表示●効果音●ボールが落ちる(高さが0になる)まで行7先頭へもどる●効果音を消す●ボールの落下地点の座標計算●落下地点のカラーコードの検出●落下地点のタイルを消す●クリア判定(落下地点が青かったらクリア、行2へ飛ぶ)/ゲームオーバー判定(ポイント数が0ならゲームオーバー)/OB判定(落下地点のタイルがなければボールの座標をもどす)行3へ飛ぶ

### 8 ゲームオーバー

●メッセージ表示●効果音●リプレイ処理(スティック入力)

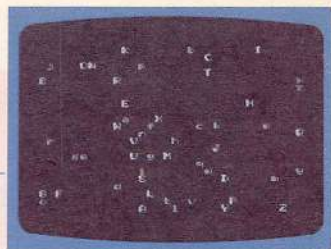




# エー トゥー ゼット A TO Z

MSX MSX2/2+ RAM8K  
BY MICKY

遊び方は41ページにあります



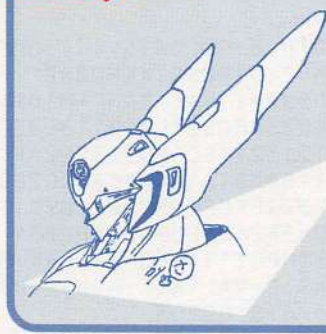
ニッポン

```

1 SCREEN1:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:DIMD(1,2
6),Z(26):I=RND(-TIME):H=9999:FORI=0TO3:V
POKE8204+I,160:NEXT:FORI=520TO999:K=VPEE
K(I):VPOKEI,(KORK*2)AND&HF00RK*4:NEXT
2 WIDTH32:CLS:KEYOFF:P=6144:Q=0:V=3:W=32
:FORJ=0TO1:FORI=0TO25:Z(I)=0:D=RND(1)*73
6:Z=P+D:IFVPEEK(Z)=32THENVPOKEZ,65+I+J*3
2:D(J,I)=D:NEXTI,J:TIME=0ELSEI=I-1:NEXT
3 I$=INKEY$:A=ASC(I$+STR$(I$=""))-65
4 IFA=-33ANDV>0ANDZ(B)=0THENVPOKED(0,B)+
P,W:V=V-1:FORI=0TO1:D=RND(1)*736:I=-
(VPEEK(D+P)=W):NEXT:VPOKED+P,B+65:D(0,B)=D:B
EEP:LOCATE27,23:PRINT"わ:HEX$(V):;GOTO3
5 IFSTICK(0)THEN2ELSEIFA<0ORA>25THEN3ELS
EIFZ(A)THEN3ELSEP$="V1505664":B=A:VPOKED
(0,A)+P,W:D=D(0,A)+SGN(D(1,A)*W-D(0,A)*3
2)*W+SGN(D(1,A)MODW-D(0,A)MODW)
6 IFD=D(1,A)THENPLAYP$:BEEP:Q=Q+1:Z(A)=1
:VPOKE6880+A,A+65:VPOKED+P,32:IFQ>25THEN
LOCATE10,15:T=TIME/60:H=H-(T-H)*(T<H):PR
INT"たいむ" T"はい" H:POKE&HFC9B,1:GOTO2ELSE3
7 IFVPEEK(D+P)=32THENVPOKED+P,A+65:D(0,A
)=D:FORI=0TO50:NEXT:GOTO5ELSEVPOKED(0,A
)+P,A+65:PLAY"SO255V1502L64BN1":GOTO3
    
```

プログラマから  
ひとこと

## 機動警察パトレイバー 劇場版ビデオ



[MICKY]タイトルは最初、アルファベット・パズルにしようと思ったけど、もうその名前は使われていたのでこのタイトルにしました。プログラムポシェット(N O, 5)を持っている人は本物のようになるといいでしょう。それから、機動警察パトレイバー劇場版ビデオを見てください。かんどろします。さらにコンピュータにくだわしい人ならさらにかんどろをあじわえるでしょう。



### 変数の意味

- A.....入力された文字のアルファベット順番号
- B.....入力された文字のアルファベット順番号の保存用
- D.....パターン名称テーブル上のアドレス \*Pに加えて文字の表示位置として使用
- D(n, m).....文字の表示位置を記録する配列変数 (n=0なら大文字, n=1なら小文字の位置情報が入る。mはアルファベット順番号)
- H.....ハイタイム (最短時間)
- I, J.....ループ用
- I\$.....キー入力用
- K.....太文字処理用
- P.....パターン名称テーブルの先頭アドレス
- P\$.....効果音
- T.....タイム
- V.....残りワープ数
- W.....文字移動計算用/文字消去用のキャラクタコード
- Z.....初期画面の文字表示用

Z(n).....文字をクリアしたかを記録する配列変数 (nはアルファベット順番号)

### プログラム解説

#### 1 初期設定

●初期設定 ●配列宣言 ●変数設定 ●太文字処理

#### 2 画面表示

●画面初期化 ●変数設定 ●文字を表示する位置を決める ●決めた位置が空白であれば文字を表示する / その文字の配列D(J, I)にその文字の位置情報を記録する / 空白でなければ位置を決めなおす

#### 3 キー入力

●キー入力 ●入力された文字のアルファベット順番号計算

#### 4 ワープ

●ワープ処理 (スペースキーが押され、残りワープ数が0より

大きく、直前に押されたキーの文字がまだクリアされていない場合、その文字を消す / 残りワープ数を減らす / 文字を飛ばす位置を決める / 飛ばす位置が空白かを調べる / 飛ばした先に文字を表示する / 文字の位置を配列に記録する / 残りワープ数を表示する / 行3へ飛び)

#### 5 どのキーが押されたか

●キー入力判定処理 (カーソルキーが押されたら行2へ飛び = ギブアップ / 行3の入力文字が大文字のアルファベットでなければ行3へ飛び / その文字がクリアされていれば行3に飛び) ●以上の条件が満たされていない場合は効果音を設定する / 行3の入力文字を保存する / 文字を消す / 文字の移動先の位置を決める

#### 6 文字がくっついた

●文字クリア判定処理 (大文字の位置がその文字の小文字の位置と同じになったか) ●効果音 ●クリア数を加算する ●クリアした文字を配列変数Z(A)に記録する ●クリアした文字の大文字を画面の下に表示する ●クリアした文字があった位置を空白にする ●すべての文字をクリアしたら、タイムを計算 ●ハイタイム判定 ●タイムとハイタイムを表示 ●リプレイ処理 ●クリアしていなければ行3へ飛び

#### 7 文字がひっかった

●文字衝突判定処理 (文字の移動先の位置が空白ならばその位置に文字を表示) ●文字の位置を配列に記録する ●行5へ飛び、なにか文字があれば現在の位置に文字を表示する ●効果音 ●行3へ飛び



当選者  
発表

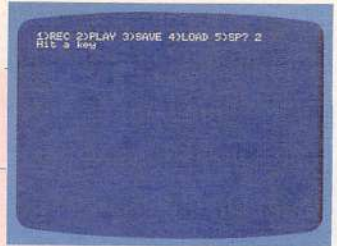
1月号FFBプレゼント当選者◎ ⑥「ドライブゲーム用ジョイハンドル」=〈福島県〉市川進〈福井県〉朝倉勝〈愛知県〉北川隆安・鋤柄充志〈兵庫県〉藤井護◎⑦CGツールソフト「グラフィサウルス」=〈山形県〉川部勉〈東京都〉川上収・関根享〈静岡県〉長瀬奈津子〈大阪府〉長田守人◎⑧「フォトン・アルファベースの招待券」=フォトンシステムネットワークより直接、発送されますので、ここでは省略します。

# 音声合成メーカー2

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY S-II

👉👈 遊び方は41ページにあります



**注意** このプログラムは、一部にマシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったら、かならずディスクかテープにセーブしてからRUNするようにしてください。

```

1 SCREEN0:KEYOFF:WIDTH40:COLOR15,4,4:CLEAR200,&H9FFF:DEFINTA-Z:DEFUSR1=&HD000
2 FORI=0TO77:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$( "3E01CDF3001100A00E000608CD2BD0CB113E0EC D9600E68007B14F10EF121321FFCFED5230E2AFC DF300C93E013D20FDC91100A01A134F0608CD2BD 079E680CD3501CB1110F321FFCFED5230E7C9", I *2+1,2)):NEXT:DEFUSR=342:DEFUSR2=&HD031
3 BEEP:CLS:A=USR(0):INPUT"1)REC 2)PLAY 3 )SAVE 4)LOAD 5)SP";A$:B=VAL(A$):A=USR(0) :ON-B*(B<6)GOTO4,5,6,6,8:GOTO3
4 A$="Ready?":GOSUB7:A=USR(0):GOTO3
5 A$="Hit a key":GOSUB7:A=USR2(0):GOTO3
6 INPUT"1)TAPE 2)DISK";A$:C=VAL(A$):A=USR (0):IFC=0ORC>2THEN6ELSED=B-3:B$="":INPU T"FILE NAME";B$:B$=MID$("CAS:",C*4-3,4)+ B$:A$="<" +MID$("SAVELOAD",D*4+1,4)+">Hit a key":GOSUB7:IFDTHENLOADB$:GOTO3ELSEB SAVEB$,&HA000,&HCFFF:GOTO3
7 PRINTA$:FORI=0TO1:I=- (INKEY<>)""):NEXT :PRINT:PRINT" doing...":RETURN
8 PRINT"NOW(" +MID$(STR$(PEEK(&HD02C)),2) +)":FAST(1-49)SLOW";:INPUTC:IF0<CANDC<50 THENPOKE&HD02C,C:A$=" ":GOTO3ELSE8
    
```

## 変数の意味

### その他の変数

- A.....USR関数呼び出し用
- A\$.....コマンド入力用/メッセージ表示用
- B.....コマンド判定用(1=R EC, 2=PLAY, 3=SA VE, 4=LOAD, 5=SP)
- B\$.....ファイルネーム用
- C.....テープかディスクか(1

- =テープ、2=ディスク)
- .....セーブかロードかの判定用(1=セーブ、2=ロード)
- !.....マシン語書きこみ用/入力待ちループ用

## プログラム解説

### 1 初期設定

- 初期設定●マシン語領域の確保●USR関数定義(USR 1=音声入力)

フログラマからひとこと



## テスト中によくアイデアが出る

[S-II]なにをかくそう、このプログラムは期末テスト中に作ったものです。なぜなら、テスト中はよくアイデアが出るものなんです。それはそうと、うちの羽室台コンピュータ同好会が部になりました。そこで部費でストーブを買うかこたつを買うか決めかねています。うちよ「音源ボードがいい」けちよ「ひよーっいんしよ「ストーブよ」中井くん「日の出はさみーちゃ」中西くん「しゃっただめちゃ」たにあん「うひゃどうひゃ」これ先輩「おっさんこたつちゃ」……。話は変わって、うちの学校のパソコンでは「ほのほの」はうごきませんでした。

### 2 マシン語書きこみ

- マシン語書きこみ●USR関数定義(USR=キーバッファクリア、USR2=音声出力)

### 3 コマンド選択

- 効果音●画面消去●キーバッファクリア(USR関数呼び出し)●コマンド選択メッセージ表示と入力●入力された文字を数字に変える●入力が有効かの判定●キーバッファクリア(USR関数呼び出し)●コマンド処理ルーチンへの分岐

### 4 音声入力

- 音声入力メッセージ設定●入力待ちサブ(行7へ飛ぶ)●音声入力(USR1関数呼び出し)●行3へ飛ぶ

### 5 音声出力

- 音声出力メッセージ設定●入力待ちサブ(行7へ飛ぶ)●音声出力(USR2関数呼び出し)●行3へ飛ぶ

### 6 セーブとロード

- 媒体選択メッセージ表示と入力●入力された文字を数字に変える●キーバッファクリア(USR関数呼び出し)●入力が有

- 効かの判定●セーブかロードかの判定用変数設定●ファイルネーム入力●ファイルネーム処理●セーブかロードのメッセージ設定●入力待ちサブ(行7へ飛ぶ)●セーブかロードかの判定●データのロード●データのセーブ●行3へ飛ぶ

### 7 入力待ちサブ

- メッセージ表示●キー入力待ち処理●実行メッセージ表示

### 8 スピードチェンジ

- 現在のスピードとメッセージ表示●入力●入力が有効かの判定●スピードを設定しているアドレスへ数値を書きこむ●メッセージ用変数初期化●行3へ飛ぶ

## マシン語解説

&HD000~&HD02A  
音声入力、RAMへの音声データ書きこみ(USR1)

&HD031~&HD04D  
音声出力、RAMからの音声データ読みこみ(USR2)

### ■ワークエリア

&HD02B~&HD030  
RAMへの書きこみとRAMからの読みこみのときのスピード調節用カウンタ



# トンネル・トライアル

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu~

遊び方は42ページにあります



```

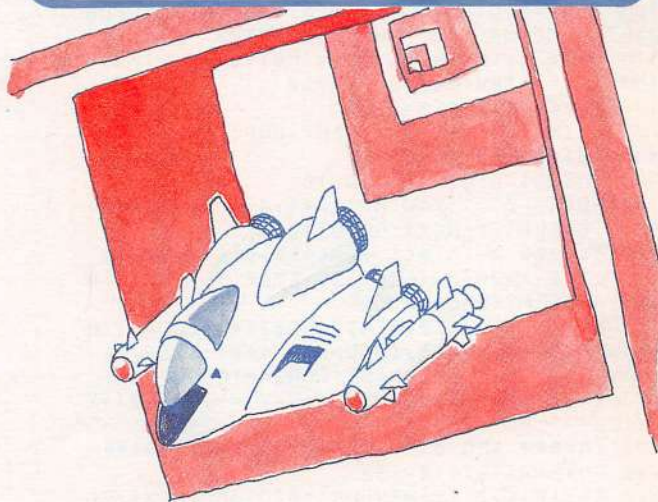
1 KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13):SCREEN1,1:WIDT
H23:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Y:SPRITES
(0)="<f~`ササf":SPRITES(1)="????":D=8216
2 FORI=0TO8:READM(I):NEXT:FORI=0TO7:READ
L(I),C(I):NEXT:FORI=0TO2:READA$(I):NEXT
3 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:VDP(2)=M(N):POKE&H
F923,M(N)*4:CLS:FORK=0TO7:A=VAL("&H"+MID
$(A$(I),K+1,1)):B=VAL("&H"+MID$(A$(J),K+
1,1)):FORL=0TOL(K)-1:LOCATEA,B+L:PRINTST
RINGS(L(K),C(K)):NEXTL,K:N=N+1:NEXTJ,I
4 BEEP:SCREEN1:CLS:PRINT"TRIAL" T+1:PUTSP
RITE0,(0,208):FORI=0TO4:FORJ=0TO7:VPOKE1
536+I*64+J,0:Z=SIN(1):NEXTJ,I:C=15:E=1:F
=1:Q=0:U=T+5:H=(9-T)*16:V=0:W=0:X=124:Y=
84:SOUND0,24-T:SOUND7,54:SOUND8,15
5 VDP(2)=M(E*3+F):PUTSPRITE1,(Q,184),3
6 GOSUB9:S=STICK(0)+STICK(1):V=V+(S>5)-
(S>1ANDS<5))*2+1-E:W=W+(S=1ORS=2ORS=8)-
(S>3ANDS<7))*2+1-F:X=X+V:Y=Y+W:IFX<40ORX
>208ORY<0ORY>168THENFORC=0TO13:SOUND0,99
-C*5:GOSUB9:NEXT:FORI=0TOD:NEXT:GOTO4
7 Q=Q+1:IFQ>240THENU=1:FORI=0TO9:GOSUB9:
NEXT:T=T-(T<9):GOTO4ELSEIFQMOD15<>0THEN6
ELSER=RND(1)*3:IFQAND1THENF=RELSEE=R
8 GOTO5:DATA2,3,4,5,7,9,10,11,12,23,208
,19,200,15,192,13,216,11,208,9,200,7,192
,5,32,02222223,02456789,0258ACEF
9 PUTSPRITE0,(X,Y),C:VPOKED+G,U:G=(G+1)M
OD4:FORJ=0TOH:NEXT:VPOKED+G,1:RETURN
    
```

プログラマから  
ひとこと

嗚呼!若人よ、何故に死に急ぐ



【Nu~】時は2010年。  
豊饒(ほうじょう)に飽  
きた若者たちは死のゲ  
ーム「トンネル・トライ  
アル」に生命を賭ける  
のだった。だがしかし、  
究極のトンネル「トラ  
イアル10」に達した者  
はいまだいない。今日  
もまた、1人の若者が  
トンネルに飛び立って  
行く。嗚呼(ああ) /  
若人(わこうど)よ、何  
故(なぜ)に死に急ぐ。



## 変数の意味

### スプライト座標

- X、Y……宇宙船の座標
- V、W……宇宙船の座標増分
- Q……宇宙船の飛行距離

### その他の変数

- A、B……背景用キャラクタの  
設置用座標
- A\$(n)……座標A、Bの設定  
に使用
- C……宇宙船の色指定用
- C(n)……背景用キャラクタコ  
ード用
- D、G……背景色変え用
- E、F、R……画面切り換えに  
使用する画面番号
- H……スピード
- I、J、K、L……ループ用

L(n)……背景用キャラクタの  
表示座標および表示するキャラ  
クタ数

- N……画面作成時の面番号
- M(n)……VDP(2)で表示す  
る画面の表示画面番号
- S……スティック入力
- T……トライアル数
- U……壁の色指定用
- Z……ウエイト

## プログラム解説

- F1キーに「SCREEN  
0」とリターンキーを設定(画面  
復帰用) / スプライトパターン  
定義
- 背景作成用の各種配列デー  
タ読みこみ
- VRAMのアクティブペー  
ジにトンネルの9パターンの絵  
を書きこむ(同時にディスプレ

イページも変えているので画面  
にかいているのが見える)

- 効果音 / トライアル数表示  
 / 宇宙船消去 / 背景キャラクタ  
定義 / 変数初期設定 / トンネル  
の色設定 / スピード設定 / 効果  
音
- 画面表示 / 距離メータ表示
- 行9を呼ぶ / スティック入  
力 / 宇宙船座標増分計算 / 宇宙

船移動計算 / クラッシュ判定処  
理

- 飛行距離計算 / ステージク  
リア判定処理 / 画面切り換え先  
決定
- 行5へ飛び / 背景作成用デ  
ータ(行2で読みこみ)
- 宇宙船表示 / 画面スクロー  
ル処理(キャラクタ色切り換え)

## プログラム確認用データ

使い方は  
46ページ

1> 67	2>171	3> 5	4>243
5> 64	6>109	7>103	8>226
9> 68			



当選者  
発表

1月号ソフトプレゼント◎「シュバルツシルト」=〈福井県〉板本展也〈京都府〉乾真樹 / 「レナム」=〈兵庫県〉中川卓也〈福岡県〉梅崎晃弘 / 「ドール」=〈千葉県〉近藤健司〈東京都〉三木義明 / 「メンバーシップゴルフ」=〈群馬県〉森尻貞幸〈千葉県〉鈴木一 / 「葉禁城」=〈北海道〉大石敏明〈東京都〉成田和弘 / 「銀河英雄伝説」=〈愛媛県〉仲西輝〈福岡県〉石井康太郎 / 「ミスティ」=〈東京都〉矢崎達也〈島根県〉今若隆行



## 変数の意味

- A……裏画面へのブロックパターン描画用
- A\$……ブロックパターン読みこみ用
- C(n)……n番目のプレイヤーのカーソル等の色
- I、J……ループ用
- I\$……キー入力用
- I0……何枚目をめくっているか(0=1枚目、1=2枚目)
- K……レベルの10分の1(=コンピュータが記憶する確率)
- L(n)……2枚めくったうちn+1枚目のカード種別(0~11)
- M……めくったカードの種別
- M(n, m)……左からn番目、上からm番目のカード種別(取られていれば-1)
- M0……ベア探索時、現在注目している位置にあるカードの種別(1~12)
- M0(n, m)……コンピュータが記憶している左からn、上からm番目のカード種別(未記憶なら0、取られていれば-1)
- N……コンピュータを除くプレイヤー数
- N\$……プレイヤー名入力用
- N\$(n)……プレイヤー名
- OS……乱数初期化用
- P……プレイ中のプレイヤー
- S……スティック入力用
- S(n)……n番目のプレイヤーの得点(取ったベアの数)
- T……取られたベアの数(終了判定用)
- V(n)……ベア探索時、カード

種別nを何枚記憶しているか  
 $W(n, m, l)$ ……ベア探索時、 $m+1$ 枚目のカード種別nの位置( $l=0$ :X座標、 $l=1$ :Y座標)  
 X、Y……カーソル位置  
 $X(n)$ 、 $Y(n)$ ……2枚めくったうち、 $n+1$ 枚目のカードの位置  
 $Z(n)$ ……2枚めくったうち、 $n+1$ 枚目のカードのブロックの向き(0~3)

## プログラム解説

- 10~20 初期設定
- 30 REM文
- 40 コンピュータの番か判定
- 50~90 人間がカードをめくる
- 100~150 コンピュータがカードをめくる
- 160~190 指定位置のカードを表示してめくられたことを記憶するサブ
- 200~230 カードの向きを変えてあっているか判定
- 240 あっていないとき、カードを記憶してもどす
- 250~260 あっているとき、得点の更新/順番調整/終了判定
- 270 めくったカード消去とプレイヤー更新
- 280~350 成績表示とリプレイ
- 360~450 初期化サブ1(画面等初期化/プレイ人数・プレイヤー名・レベル入力/順番決め)
- 460~560 初期化サブ2(裏画面に6x2x4種類のブロックを描く/ゲーム画面描画/カードをシャッフル)
- 570 REM文

580 プレイヤーカラーのデータ(行470で読みこみ)  
 590~620 4x6種類のブロックのパターンデータ(行480で読みこみ)

## からくちの補足

コンピュータのめくったカードがどこにあったカードなのか、カードを伏せるまでわかりにくかったのを、それを改善するための修正案をリスト1に示す。  
 また、カードがあわなかったときは適当に時間待ちするのではなく、キー入力があるまで待つべきだ。行240の「FOR I=0 TO 5400: NEXT」を「I\$=INPUT\$(1)」に置き換えるといい。  
 画面左下に変な線が出るというバグがあったが、これは行210のY座標を209(指定スプライト面の表示を消す)としていたため、SCREEN5のときは217でなければならない。また、-32ならどのモードでもスプライトを消す効果がある。  
 ゲーム進行に支障はないが、行590の最後のデータが「000

040321」でなければならないのに「000040123」になっていた(修正済)。  
 行80の「Z(0)+1+(Z(0)=3)\*4」、行220の「Z(1)+1+(Z(1)>2)\*4」、行270の「P+1+(P=N-(N=1))\*(N-(N=1))」は、MODを使ってそれぞれ「(Z(0)+1)MOD4」、「(Z(1)+1)MOD4」、「(P+1)MOD(N-(N=1))」とすれば短くかつわかりやすくなる。  
 思考ルーチンについては、カード種別のコード系が2通りあるのもわかりにくいし、全体的にややむだが多いような気がする。とくに配列M0はまったく不要だ。座標だけ記憶しておけば、カード種別は配列Mを見ればいいわけだから。  
 要素12x2の配列に座標だけを記憶し、別に自分(コンピュータ)が開いた2枚と人間が開いた2枚の計4枚の座標を記憶する配列を用意して、この4枚とすでに記憶しているカードとを比較してベアを探すというアルゴリズムが効率的だろう。

## ●リスト1

```
170 LINE(X*20+8,Y*28+32)-STEP(16,24),1,BF:PLAY"S1M700006L32CG":FORJ=0TO3:LINE(X*20+8+J,Y*28+32+J)-(X*20+24-J,Y*28+56-J),8+I0*2+JMOD2,B:NEXT
250 PLAY"S0M6000L3205CCDEEFGAB06CDEFGAB07C16":S(P)=S(P)+1:PSET(224,P*20-4),1:COLORC(P-1):PRINT#1,S(P):P=P-1:T=T+1:FORI=0TO1:LINE(X(I)*20+8,Y(I)*28+32)-STEP(16,24),1,BF:NEXT
```

## ▶プログラム確認用データ

使い方は46ページ

10> 9	20> 0	30> 153	40> 147
50> 155	60> 123	70> 6	80> 237
90> 65	100> 28	110> 111	120> 26
130> 153	140> 169	150> 106	160> 125
170> 32	180> 15	190> 232	200> 230
210> 121	220> 150	230> 74	240> 23
250> 115	260> 179	270> 149	280> 98
290> 107	300> 4	310> 176	320> 251
330> 105	340> 19	350> 68	360> 104
370> 74	380> 226	390> 109	400> 92
410> 100	420> 184	430> 122	440> 112
450> 109	460> 27	470> 5	480> 114
490> 211	500> 181	510> 251	520> 54
530> 85	540> 34	550> 16	560> 56
570> 231	580> 151	590> 153	600> 137
610> 138	620> 184		

プログラマから  
ひとこと

## よしなしごとをそこはかとなく①

【山下修】2か月連続で採用されたのははじめてだなあ。それにはじめて2本同時に採用された。そろそろぼくの名前や「丸顔とピースサイン」のイラストを覚えてくれた人がいるだろうか。いとしたりとでもうれしいことだ。2本同時に採用されると、この欄も2倍割りあてられるわけだ。以下はよしなしごとをそこはかとなく書きつづるとしよう。1月号のプログラムコンテストの記事を読んだ。Mファン大賞受賞者が13歳というにはびっくり。13歳であのマシン語入りプログラムを組むとは。ほかの名賞受賞者も低年齢であった(私はちなみに19歳の大学1年生)。近ごろの若人(わこうど)はたいしたものだ。ファンタムのプログラムはレベルが高い。とくにマシン語入りのプログラムはBAS1Cしか知らない私がかないっごこない、と思うことがある。けれども今回採用された。だから感激もひとしお。(続く)

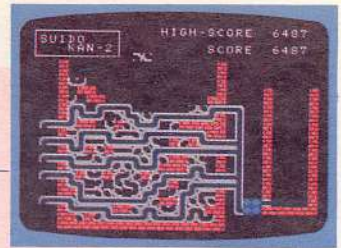


# 水道管Ⅱ

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 若林賢人

遊び方は43ページにあります



```

10 SCREEN1,RND(-TIME),0:DIMCS(15,7),OP$(
17):COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z
20 FORI=0TO8:READB$:FORU=0TO7:Z=VAL("&H"
+MID$(B$,U*2+1,2)):VPOKE-(1408+I*8+U)*(I
<8),Z:VPOKE1472+I*8+U,Z:NEXTU,I
30 READB$,BB$:FORI=0TO5:FORJ=1TO2:A(I+1,
J)=VAL(MID$(B$,I*2+J,1)):B(I+1,J)=VAL(MI
D$(BB$,I*2+J,1)):NEXTJ,I
40 FORI=0TO7:READB$:FORU=0TO7:VPOKE14336
+I*8+U,VAL("&H"+MID$(B$,U*2+1,2)):NEXTU,
I:ES=CHR$(27)+"Y"
50 FORI=1TO7:FORJ=1TO2:A$(I,J)=CHR$(175+
I-8*(J=2)):NEXTJ,I:A$(0,1)="X"
60 FORI=0TO15:READB$:FORJ=0TO7:C$(I,J)=A
$(VAL(MID$(B$,J+1,1)),1):NEXTJ,I
70 FORI=0TO17:READOP$(I):NEXT:HI=1000
80 VPOKE8214,225:VPOKE8215,228:VPOKE8216
,144:VPOKE8208,124:DEFFNZ(A,B)=VPEEK(614
4+A*B*32):DEFFNR=(D=1ORD=3):DEFFNQ=(D=00
RD=2):GOTO430
90 T=0:PI=1:GOSUB390
100 CLS:FORI=4TO22:LOCATE4,I:PRINT"X"SPC
(16)"X":NEXT:PRINT$7$"STRING$(18,192):
:FORI=7TO20:LOCATE26,I:PRINT"XXXXXXXXX":NEX
T:PRINT$5:"XXXXXXXXX":W=0:WW=0
110 PRINT$"48◆◆◆"ES"57◆◆◆"
120 FORI=0TOPI:Q=RND(1)*14+7:IFFNZ(21,Q)
=185THENI=I-1:NEXTELSEXX(I)=20:YY(I)=Q:H
(I)=2:O(I)=0:LOCATE21,Q:PRINT"クケサ":NEXT:
C=0:FORI=6TO20:Q=FNZ(22,I):IFQ=185ANDC=1
THENLOCATE23,I:PRINT"セ"ELSEIFQ=185THENC=
1ELSEIFCTHENLOCATE23,I:PRINT"ク"
130 NEXT:FORI=0TOPI:Q=RND(1)*15+7:IFFNZ(
2,Q-1)+FNZ(2,Q)+FNZ(2,Q+1)<>96THENI=I-1:
NEXTELSELOCATE2,Q:PRINT"イア":NEXT
140 PRINT$"!┌───┐"ES"!┌ISUIDO I
":PRINT" I KAN-21"ES"#!└───┘"
150 LOCATE20,2:PRINT"SCORE"ES"/HIGH-SCO
RE":GOSUB360:TIME=0:E=RND(1)*16:N=6:OO=0
160 C=E:X=12:Y=3:D=0:E=RND(1)*16:SWAPC,E
:GOSUB260:IFVPEEK(6284)+VPEEK(6285)=64TH
ENX=12:Y=4:SWAPC,E:GOSUB260ELSE400
170 FORI=0TO6:V=STICK(JK):GOSUB280
180 S=(V=7)-(V=3):IFSTRIG(JK)THENGOSUB23
0ELSEIFS<>0THENGOSUB270ELSEIFV=5THEN200E
LSEFORU=0TO15:NEXT
190 NEXT
200 IFFNZ(X,Y+1-FNR)-FNZ(X+1,Y+1)*FNQ<65
THEN220
210 PLAY"S0M1000L1605C06C":GOTO300
220 GOSUB250:Y=Y+1:GOSUB260:GOTO170
230 IFFNZ(X-FNR,Y-FNQ)<>32THENRETURN
240 GOSUB250:D=D+1+4*(D=3):GOSUB260:RETN
RN
250 LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX-FNQ,Y-FNR
:PRINT" ":RETURN

```

```

260 LOCATEX,Y:PRINTC$(C,D*2):LOCATEX-FNQ
,Y-FNR:PRINTC$(C,D*2+1):RETURN
270 IFFNZ(X+S+FNQ*(S=1),Y)-FNZ(X+S,Y+1)*
FNR<65THENGOSUB250:X=X+S:GOSUB260:RETURN
ELSERETURN
280 W=W+1+(PI+1)*(W=PI):PUTSPRITEW,(XX(W
)*8,YY(W)*8-1),4,(H(W)-1)*2+WW:IFW=PITHE
NWW=-(WW=0):RETURNELSERETURN
290 TIME=0:N=N+1:LOCATE27,N:PRINT" ";
:IFN=20THEN400ELSERETURN
300 FORI=0TOPI:Z=FNZ(XX(I),YY(I))-175:IF
Z=-143THEN310ELSEIFZ<10RZ>6THEN400ELSE34
0
310 IFO(I)=0ANDXX(I)=2THENOO=OO+1:O(I)=1
:T=T+200:PLAY"V15L32CEDA":IFOO=PI+1THEN3
70
320 GOSUB280:NEXT:T=T+1-FNR:GOSUB360:IFT
IME>2520THENGOSUB290
330 GOTO 160
340 PUTSPRITEI,(0,0),0:H(I)=B(Z,-(A(Z,1)
=H(I))-(A(Z,2)=H(I))*2):IFH(I)=0THEN400
350 LOCATEXX(I),YY(I):PRINTA$(Z,2):T=T+5
:GOSUB360:XX(I)=XX(I)+(H(I)=2)-(H(I)=4):
YY(I)=YY(I)+(H(I)=3)-(H(I)=1):I=I-1:NEXT
360 HI=HI+(HI-T)*(T>HI):LOCATE26,2:PRINT
T;ES":HI:RETURN
370 PLAY"V15L1604CEDFEGFAGBGABBB":FORI=0
TO3700:NEXT:FORI=N+1TO20:LOCATE27,I:PRIN
T" ":PLAY"O5C":T=T+100:GOSUB360
380 FORU=0TOPI:PUTSPRITEU,(XX(U)*8,YY(U)
*8-1),4,IMOD2:NEXT:FORU=0TO600:NEXTU,I:P
I=PI-(PI<4):FORI=0TO1500:NEXT:GOSUB390:C
LS:GOTO100
390 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT:RE
TURN
400 GOSUB390:PLAY"V1504L16BGAFGEFDECFEC"
:LOCATE0,0
410 PRINT"   コケサコケサ   サコケサ   コケサク   コケサコケサ
   ク   ク   クククク   ク   ク   ク   ク   ク   ク
   ククククククク   ク   ク   クク   ク   ク   ク   ク   クククク
   ク   ククク   ク   ク   クク   ク   クク   クク   クククク
   クククククク   "
420 FORI=0TO5000:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG
(JK):NEXT
430 CLS:FORI=2TO19:LOCATE0,I:PRINT" "OP$(
I-2):NEXT:LOCATE4,15:PRINTUSING"####";H
I:LOCATE4,19:PRINTUSING"####";T
440 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(160,135),4,I+4
:FORU=0TO50:JK=STRIG(0)-STRIG(1):IFJKTHE
NJK=-(JK=1):GOTO90ELSENEXTU,I:GOTO 440
450 DATAC3C3C3C3C3C3C3C3,FFFF00000000FFF
F,3F7FF0E0C0C0C1C3,FCFE0F07030383C3,C3C1
C0C0E0F07F3F,C3830303070FFEFC,C3C3030303
03C3C3,0000000000000000,DFDF00FBFBFB00
460 DATA132423431241,132414124332

```

470 DATA3C9966000000000,3CBD5A1824C3000  
0,0204050303050402,2224130F0F132422,0000  
00000066993C,0000C324185ABD3C,4020A0C0C0  
A02040,4424C8F0F0C82444  
480 DATA00000000,22112211,32412615,24165  
231,54365436,36453645,56353446,11221122,  
65534364,63546354,45634563,01021020,0503  
4060,03046050,15234162,13246152  
490 DATA" ク コ サ シ ス ク ク  
500 DATA" ク コス シサ ケケケケ スケ スケ  
510 DATA" クコス クケサ スクス  
520 DATA" ケケサクシサ ケケサ クアク コケケケケサ  
530 DATA" コスク シサ コス クアク ク コケサ ス

540 DATA" コス ク シサ コス クアク クケス  
550 DATA" ス ク シ シケケサシケス クケケサ  
560 DATA" ケス シケケケケ シケケケ  
570 DATA"  
580 DATA"  
590 DATA" タタタタタタタ  
600 DATA" タHIGH タ ケケケケケ  
610 DATA" タ SCOREタ クク  
620 DATA" タ タ クク  
630 DATA" タタタタタタタ クク タソソタ  
640 DATA" クク タソソタ  
650 DATA" SCORE クク ク ◆◆ケソソタ  
660 DATA" ケケケケケ シケケ◆◆タタタタ

By M.W.

## 変数の意味

### テキスト座標

XX(n), YY(n)……次に水が流れるパイプの座標 ※×8, ×8+1して噴射口(水が吹き出すパイプの先端)のspray座標(nは噴射口番号)にも変換して使用  
X, Y……落ちてくるパイプの座標 ※-FNR, -FNQしてつながっているパイプの座標としても使用

### その他の変数

A, B……ユーザー定義関数定義用  
A(n, m), B(n, m)……パイプデータ(水の流れる向き)(n=パイプの識別番号, m=入口と出口の区別)  
A\$(n, m)……パイプのキャラクタ(n=パイプの識別番号, m=1:水が流れていない, m=2:水が流れている)  
B\$, BB\$……文字データ読みこみ用  
C……落ちてくるパイプの識別番号  
C\$(n, m)……落ちてくるパイプのキャラクタ(n=パイプの識別番号, m=パイプの向き)  
D……パイプの向きの判定用  
E……次のパイプの識別番号  
E\$……エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る  
FNQ……ユーザー定義関数※パイプが横につながっていれば1を返す  
FNR……ユーザー定義関数※パイプが縦につながっていれば

1を返す  
FNZ……ユーザー定義関数※パイプの移動先にあるキャラクタのキャラクタコードを返す  
H(n)……水が流れる方向  
HI……ハイスコア  
I, J, U……ループ用/汎用  
JK……ジョイスティックかキーボードかの判定用: 0=キーボード, 1=ジョイスティック  
N……水槽からなくなった水の量  
O(n)……蛇口までつながったかの判定用(n=0:つながっていない, n=1:つながっている)  
OO……蛇口まで水が流れたパイプの数  
OP\$……タイトル用文字データ  
PI……パイプの数  
Q……乱数用  
S……落ちてくるパイプの左右移動用  
T……スコア  
V……スティック入力用  
W……次にアニメーションする噴射口の番号  
WW……噴射する水のsprayト番号  
Z……キャラクタパターン定義用, 水が流れるかの判定用

## プログラム解説

10 初期設定  
20 キャラクタパターン定義  
30 パイプデータ(水の流れる方向)の設定  
40 sprayパターン定義  
50 落ちたパイプ用キャラ設定  
60 落ちてくるパイプ用キャラ定



## いつかマシン語を使ったゲームを

[若林賢人]この「水道管II」は、「水道管」が89年11月号に載ってからずっと考えていて、もっとテトリスみたいな気分のできるようなものにしたというのでこんなゲームになりました。それから「水道管」、そのかわりありがとうございます。「水道管」に票を入れてくれた19名のみなさん、どうもありがとうございます。いま、マシン語をやっているけどBASICもまだ完全ではないので、さっぱりわからない。でもいつかマシン語を使ったゲームを出したい。

- 70 タイトル用データ設定
- 80 キャラクタ色設定/ユーザー定義関数定義/タイトル表示ルーチンへ(行430へ飛ぶ)
- 90 変数初期設定/spray消去サブへ(行390へ飛ぶ)
- 100~150 ゲーム画面作成/変数初期設定
- 160 変数初期設定/パイプ表示サブへ(行260へ飛ぶ)/パイプが上までつまれたかの判定
- 170~190 パイプ移動(スティック入力)/水噴射サブへ(行280へ飛ぶ)/パイプ横移動処理/回転(トリガー入力)/下降スピードアップ判定
- 200 パイプの移動先に何があるかの判定
- 210 効果音(パイプがつまれたとき)/水が流れるかの判定ルーチンへ(行300へ飛ぶ)
- 220 パイプ消去サブへ(行250へ飛ぶ)/パイプY座標処理/パイプ表示サブへ(行260へ飛ぶ)/パイプ移動ルーチンへ(行170へ飛ぶ)
- 230 パイプが回せるかの判定
- 240 パイプ消去サブへ(行250へ飛ぶ)/パイプ回転処理/パイプ表示サブへ(行260へ飛ぶ)
- 250 パイプ消去サブ
- 260 パイプ表示サブ

## プログラム確認用データ

10>39	20>240	30>242	40>54
50>214	60>54	70>229	80>129
90>97	100>162	110>29	120>18
130>48	140>25	150>237	160>126
170>7	180>74	190>143	200>115
210>174	220>186	230>144	240>141
250>91	260>131	270>61	280>45
290>155	300>135	310>160	320>69
330>207	340>219	350>230	360>105
370>10	380>53	390>49	400>31
410>1	420>21	430>76	440>187
450>159	460>56	470>194	480>192
490>141	500>27	510>54	520>167
530>148	540>207	550>170	560>251
570>96	580>149	590>192	600>238
610>23	620>144	630>37	640>101
650>127	660>160		







# 『PANEBALL』プラス1 PRINT文でパターン定義

## 『PANE BALL』の謎のPRINT文

『PANEBALL』のプログラムは、大半がPRINT文で構成されている。その中にある文字列には何かありそうな雰囲気だ。いったいPRINT文で何をしているのだろうか？

じつは『PANEBALL』では、スプライトとキャラクタのパターン定義や、多色刷りキャラクタの色の設定、スプライトの表示に関する部分まで、このPRINT文でおこなっているのだ。かんたんに説明するとデ

ータを書きこみたいVRAMの部分に、パターン名称テーブルのアクティブページ(文字を表示するとき、その文字のキャラクタコードが書きこまれるVRAMの領域)を設定し、PRINT文で「文字を表示する」ことでVRAMにデータを書きこんでいる。

このいっふう変わったPRINT文の具体的な使い方を、右にあるサンプルリストをもとに解説しよう。

## 必殺パターン名称テーブル化

このリストは、どちらも『PANEBALL』に使われている方法と、おなじやり方でスプライトパターン定義をしていて、とくに重要なのが行20のPOKE Eの部分だ。

このPOKEで指定されている、&HF922と&HF923というアドレスは、パターン名称テーブルのアクティブページのアドレスが保存されているワークエリアで、ここにスプライトパターンジェネレータテーブルのアドレス(&H3800)とおなじ値を設定している。

ワークエリアの&HF922にはアドレスの下2桁の値(アドレスを256で割ったときのあまり)を書きこみ、&HF923にアドレスの上2桁(アドレスを256で割ったときの商)を書きこんでいる。

パターン名称テーブルはアクティブページとビジュアルページという2つのページから成り立っているが、ふつうは両方ともおなじ位置を示している。

このワークエリアでは、このうち、アクティブページのみを指定しているのだ。

PRINT文を使ってVRAMにデータを書きこむという

も、数値をPRINTするわけではない。PRINTでVRAMに書きこまれるデータは、PRINTする文字のキャラクタコードなので注意しよう。また、PRINTで書きこむデータのうち、キャラクタコードの0~31にあたる文字は、グラフィックキャラクタになっている。そのために、SPRITE\$ではキャラクタコードが0~31の文字は、CHR\$などを使わなければならないが、この方法ならほとんどのデータが、そのまま文字の形で書きこむことができるわけだ。

データを書きこむ位置は、テキスト座標で指定するので、書きこみたいアドレスから座標を計算する必要がある。リスト1の場合では、パターン番号0のスプライトパターンデータを書きこむのだから、VRAMのアドレスでいえば、&H3800からの32バイトにPRINTしたいわけだ。画面上の、&H3800のアドレスにあたる位置は(0,0)の位置なので、ここから32文字表示してやればいいことになる。ただし注意しなければならないのは、WIDTH32にしなければならぬこと。

### ●リスト1:PRINT文でスプライトパターン定義

```
10 SCREEN 1,3:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:CLS
20 POKE &HF922,0:POKE &HF923,&H38:CLS
30 PUTSPRITE 0,(100,100),8,0
40 VDP(2)=14
50 READ A$:LOCATE 0,0:PRINT A$:END
60 DATA 水金日大22>¥@い、テ◆◆◆@タp<くりt木"”Jき火火
```



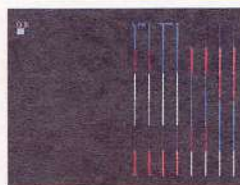
①はい、16×16ドットのスプライトのできあがり



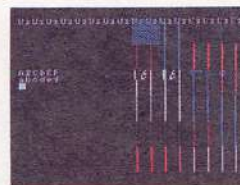
②表示した文字列を動かすとパターンも変わる

### ●リスト2:キーボードからスプライトパターン定義

```
10 SCREEN 1,3:COLOR 15,1,1:WIDTH 32
20 POKE &HF922,0:POKE &HF923,&H38:CLS
30 FOR I=0 TO 23:PUTSPRITE I,(128+(IMOD4)*32,(I#4)*32),IMOD14+2,I:NEXT
40 VDP(2)=14
50 END
```



③画面の右にはカラフルなスプライトがならぶ



④画面に文字を打つと……まるでエディタだね

こうしないとデータを書きこめない部分が出てしまうからだ。

サンプルリストでは、こうした画面への書きこみを目で見て確認できるように、VDP(2)というシステム変数を使ってビジュアルページ(実際にディスプレイに表示される場所)もアクティブページとおなじ位置に設定している。SCREEN 1のときにVDP(2)に設定する値は、表示したいVRAMのアドレスを&H4000で割ったときの商になる。

#### ■表示される文字とパターン

PRINTでVRAMに書きこまれるデータは、表示される文字によって決まるが、VPOKEやSPRITE\$になれている人には、少し抵抗があるかもしれない。そこで、リスト2では、表示された文字をデータとするスプライトパターンが見

えるようになっている。走らせると画面の右側に、16×16ドットのスプライトを24枚表示する。画面は、上から1行ごとに、スプライトパターン1つのデータ部分となっているので、画面に自由に文字を書きこんでためてほしい。最初、スプライトパターンが縦線になっているのは、行20の最後にあるCLSのためで、画面をスペースのキャラクタ、つまり32というデータで埋めているからだ。また、カーソルのある位置に対応するパターンには横棒が出現する。これはカーソルのキャラクタコードが255であるためだ。もとの画面にもどすには、SCREEN文を実行すればいい。こうすると、ワークエリアやVDP(2)に設定したデータは初期状態にもどされ、通常の画面になる。





加ゲーム数

- U……勝者のプレイヤー番号
- U1(n)……1回戦の勝者判定用(n=3が勝ったプレイヤー) / 10回戦の順位判定用
- X……人間不参加フラグ(不参加なら1)

## プログラム解説

- 10~20 初期化
- 30~50 ロード
- 60 名前入力
- 70 キャラクタ名とメッセージの読みこみ
- 80 プレイヤー選択とゲーム画面表示、親の初期化
- 90~310 1回戦の処理
  - 90~130 カードのシャッフルと人間以外のカードの表示
  - 140~170 人間の意志決定
  - 180~200 コンピュータキャラの意志決定
  - 210 4人終わってなければ行140へ
  - 220 人間のスートの決定とカード表示
  - 230~260 勝者判定
  - 270~280 勝者の所持金更新 / 賭金クリア
  - 290~310 表示の更新と10回戦終了判定
- 320~340 プレイヤー4のスート決定とカード表示サブ
- 350~370 所持金の更新・表示、賭金表示サブ
- 380~600 各キャラクタの意志決定サブ
  - 380~410 ミスターG
  - 420~440 花屋ケンちゃん
  - 450 山口組
  - 460 うーろん茶
  - 470~520 こしにき八十吉
  - 530 きゅうしこうし
  - 540~580 明石家いわし
  - 590 ミスツタマリック
  - 600 東工大
- 610~670 10回戦終了後の後始末
  - 610~630 プレイヤー番号と所持金の所持金順並べ換え
  - 640 得点の表示・更新、参加ゲーム数更新
  - 650 首位者メッセージ
  - 660~670 キー入力待ち

- 680~880 プレイヤー選択とゲーム初期化サブ
  - 680~710 成績表示
  - 720~740 セーブ選択
  - 750~830 プレイヤー選択
  - 840~880 ゲーム画面表示、所持金・賭金・回戦初期化
- 890~920 カード表示文字の設定とキャラクタ名・キャラクタメッセージの読みこみサブ
- 930~960 ロードサブ
- 970~1000 セーブサブ(ただしENDで終わっている)
- 1010~1050 キャラクタ名とキャラクタメッセージのデータ(行910で読みこみ)

## からくちの補足

4人同時に意志決定するというルールだったが、他のプレイヤーとの駆引きがこのゲームの醍醐味だと思うので、勝者から順に意志決定するように変えさせてもらった。そのかわり、コンピュータは他の3人がおりにすれば必ず勝負することにし(行180)、おりたプレイヤーのカードは無視するようにした。

じつは、キャラクタ名の左上に点が残ったり、名前をセーブしてくれなかったり、キー入力を受け付けたかどうか不安になったりなどの問題があり、いちいち改造法を書いていられないのですべて直してしまった。

全体にケレン味が目立ち、担当者泣かせのプログラムだ。計算式の中に等式や不等式を使うのが好みのようだが、わかりにくくなりバグの誘因になるので、カーソル移動時などの常套的な使い方以外は避けるほうがいだろう。たとえば、行460、520、590などはIF文にするべきだ。

また、タイトルだけならともかく、注釈まで読めづらい表記にしてあるのにはまいった。ただ、応募書類がとてつもないで好感が持てたことも付け加えておこう。

最後に参考までに各キャラクタの思考の特徴を解説しておく。こしにきといわしのルーチンはバグではないかとも思ったが、

確証がないのでそのままにした。  
 ミスターG……K(キング)が見えていればおりる。見えているカードの合計が25未満なら勝負。それ以外はおりる  
 花屋ケンちゃん……10以上の札が見えていればおりる。  
 山口組……何でも勝負  
 うーろん茶……所持金が14,000以上ならおりる。そうでなければ7割勝負(乱数による)  
 こしにき八十吉……所持金7000以上なら勝負。そうでなければ、Q以上が見えていればおりる。9~Jが見えていれば3割勝負。それ以外なら前の人にならう。以上による決定を1割の確率で反転

きゅうしこうし……回戦番号の11分の1と所持金の10万分の1との合計が乱数より大きければ勝負

明石家いわし……QかKが見えていればおりる。Jが見えていれば3割勝負。ほかは、プレイヤー番号が3なら勝負。でなければ所持金14000以上ならおりる。その他は95%の確率で勝負  
 ミスツタマリック……自分のカードが最も大きければ勝負(イカサマ)、ほかはおりる。ただし、4%の確率で反転

東工大……乱数により、ミスターG、ケンちゃん、いわし、うーろん茶のなかのどれかの思考ルーチンを流用



## プログラム確認用データ

使い方は  
46ページ

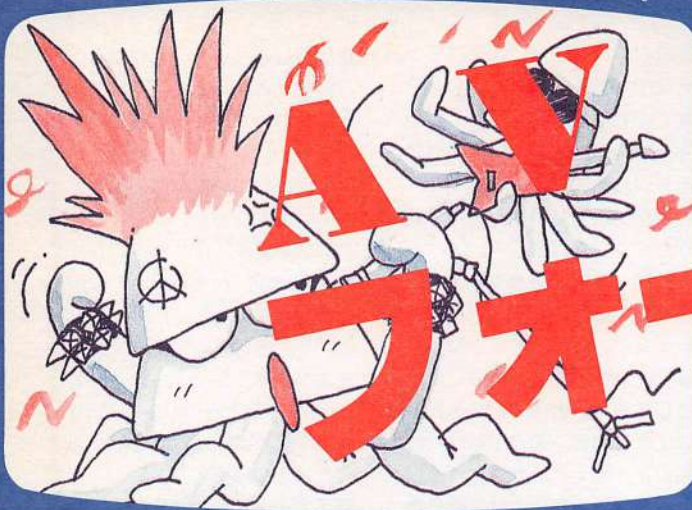
10>158	20>19	30>86	40>97
50>174	60>130	70>203	80>124
90>201	100>111	110>1	120>31
130>156	140>176	150>249	160>4
170>233	180>104	190>28	200>76
210>105	220>198	230>118	240>97
250>20	260>152	270>138	280>210
290>165	300>188	310>209	320>198
330>164	340>28	350>198	360>148
370>13	380>176	390>89	400>171
410>205	420>145	430>243	440>146
450>123	460>64	470>83	480>6
490>28	500>194	510>143	520>34
530>66	540>145	550>164	560>232
570>88	580>180	590>184	600>129
610>157	620>211	630>208	640>77
650>118	660>166	670>172	680>193
690>80	700>208	710>44	720>225
730>0	740>25	750>94	760>176
770>221	780>152	790>197	800>252
810>33	820>166	830>213	840>239
850>102	860>81	870>217	880>43
890>202	900>0	910>198	920>113
930>133	940>54	950>22	960>162
970>162	980>155	990>130	1000>40
1010>255	1020>138	1030>31	1040>83
1050>32			

ON AIR: 8 FEB., 1990

# AVフォーラム

塾長: よっちゃん

昨年クリスマスは大韓航空のジェット機の中。プレゼントの靴下型キャンディーはおいしかったのだが、かならず韓国語で話しかけられるのには困った。



## 規定部門: お題は「旅」

うーさぶさぶ、春は名をみの風の寒さでござりまする。こんなときはお風呂にでも行ってあったまりたいな……と思っていたところに、このSEI丸(MSX)クンの「温泉」ふふふ、温泉マークの湯気がクネクネと踊っています。行20で描いた3本のサイン・カーブをCOPY文で位置を変えつつコピーして動かしています。欲をいえば音も付いてるとサイコーだった。



「温泉」※東京都・SEI丸

```
10 COLOR15,4,7:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS
20 FORI=0TO20STEP10:FORI=0TO5
4:R=Y*2/10:S=SIN(R):X=S*10+50
:PSET(X+I,Y):NEXTY,I
30 SETPAGE0,0:CIRCLE(120,120),30,.,.,.3
40 FORJ=0TO31:COPY(40,J)-(80,23+J),1TO(100,100),0:FORT=0TO30:NEXTT,J:GOTO40
```

もはや常連、MACK竹中クン(MSX2)はカイロにご旅行、ギザの大ピラミッドに夜のバスツアーです。ブーンというバスのエンジン音とともに黄色のピラミッドが近づいてきます。ま、ただのDRAW文で線を引いてるんですけど、感じはよく出てますよね。あるところまで来ると、それ以上大きくならないのがおかしい。



「夜のエジプトバスツアー」

東京都・MACK竹中

```
10 COLOR15,1,1:CLS:SOUND1,25:SOUND3,27:SOUND8,15:SOUND9,15:PRINT"さあみなさま、せんばんろうごらんくたさい。":FORI=0TO2000:NEXT:SCREEN2:CIRCLE(40,30),15,10,1.57,4.71:CIRCLE(45,30),15,10,1.57,4.71:PAINT(26,30),10:FORTH=0TO16:PSET(RND(1)*250,RND(-TIME)*250-120),RND(1)*15:NEXT
20 LINE(0,160)-(250,160):DRAW"BM120,160D10BD5010BD5D20":DRAW"BM30,250E90F90":B=120:FORT=1TO84STEP.5:COLOR10:DRAW"BM=B:,160E=I;F=I;L=I;":B=B-.2:NEXT
30 GOTO30
```

今月初登場JUNクン(M)の作品。「緑の草原の中の環状線の上をいく黒いSLと青い客車」とコメントがあります。シュツシュツというSLの音と自動車ポッポのメロディ付き。稚拙といえそうですが、妙に味があるのでサイヨーされてしまった。

「汽車」※三重県・JUN

```
1 NS="V15CV8C":NS="T200L16"+N$+N$+N$+N$
2 COLOR1,3,3:SCREEN2:CIRCLE(128,96),90:CIRCLE(128,96),88:SPRITE$(1)="":SOUND7,42:SOUND6,31
3 X=125+FIX(89*COS(C)):Y=93+FIX(89*SIN(C))
4 C=C+.1:IFC>360THENC=0
5 PUTSPRITE1,(X,Y),1,1:PUTSPRITE2,(X2,Y2),4,1:PUTSPRITE3,(X3,Y3),4,1:PUTSPRITE4,(X4,Y4),4,1:X4=X3:Y4=Y3:X3=X2:Y3=Y2:X2=X:Y2=Y
6 READA$:IFAS$="*"THENRESTORE:GOTO6ELSEPLAYA$,NS:GOTO3
7 DATAT100V15SPM3000L80G05C,0G05C,EC,EC,GE,GE,DO4G,G4,O5CC,CE,DD,D4,GE,AG,ED,C4,*
```

旅といえば、日本中を3人組から6人組で旅していく芸能一座、トラックの荷台に旗を立ててディーゼル車のほうが燃費がよい「水

戸黄門と仲間たち」です。パトくん(MSX)の作品は助さん、格さん、ご隠居が例の曲のリズムとともにジワリ、ジワリと前進していき、画面から消えても音楽が残るという風味。

「水戸黄門」北海道・パト

```
10 CLS:KEYOFF:ES$=CHR$(27)+"Y":PRINTE$"4(すずさん)":GOSUB40:PRINTE$"40かくさん":GOSUB40:PRINTE$"6+ごいんきょ":GOSUB40:PRINTE$"*まいりましよう":GOSUB40
20 PRINTE$"7+" SPC(40):GOSUB40
30 PLAY" T255SM200002L4ER2EEEE R2EEEEER2EEEEEEEEEE", "T255SM200004L4ER2EEEEER2EEEEER2EEEEEEEE":GOTO20
40 FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
```

すんません、石川県のろんぐTEAMクンは先月号でMSX2+です。1万円以内の希望ソフトを差し上げるとともに、泉谷ろんぐTEAMと呼ぶことにする。

そしてまた、FLOWERクンもこの作品でMSX2+となったので、新しくファンキーFLOWER(く、くさい)と呼ぶことになった。で、この「交通渋滞」は、車が順番に少しずつ動いていくというモノで、さすが上級者の技の冴えが感じられます。

「交通渋滞」神奈川県・FLOWER

```
1 SCREEN1,3:KEYOFF:COLOR15,1,1:SPRITE$(0)="xw000w000w000w"
2 DEFINTA-Z:SOUND7,56:SOUND0,1:SOUND1,7:SOUND11,128:SOUND12,2:SOUND13,8:SOUND8,16
3 R=RND(-TIME):FORI=0TO4:Y(I)=I*48:C(I)=RND(1)*14+2:PUTSPRITEI,(80,Y(I)),C(I),0:NEXT
4 FORL=1TO5:M=L-1:N=LMD05:FORI=1TO32:Y(M)=Y(M)-1:IFY(M)=-32THENY(M)=224+RND(1)*3:C(M)=RND(1)*14+2
5 IFI>12THENY(N)=Y(N)-1
6 PUTSPRITEM,(80,Y(M)),C(M),0:PUTSPRITEI,(80,Y(N)),C(N),0
7 FORT=1TO15:NEXTT,I,L:GOTO4
```

※「汽車」の行2の「KEYI、CHR\$(255)」を実行してFキーで打ちこんでください。

# 自由部門: ちくしょうと笑う乱れ太鼓

※「マリック・カプリチオ」はRAMが16K以上必要です。

ありがちな音でもアイデアしいではおもしろくなるという好例が、この「don't knowクン(M)の「ちくしょう男」(すごい題名)だ。作者の解説「ある男が、悲しみながら鉄板をたたいているようす。鉄板をたたいたたびに、画面に「ちくしょう」と表示され、それがスクロールしていくのが「うーん、わかるわかる、オレにもそういうことがあったんだよな」と感情移入させます。

『ちくしょう男』千葉県・I don't know

```
10 PRINT"*「ちくしょう!」":PRINT:SO
ND7,19:SOUND0,0:SOUND1,10:SO
ND8,16:SOUND6,18:SOUND11,0:SO
UND11,0:SOUND12,30:SOUND13,8:
FORI=0TO600:NEXT:SOUND8,0:GOT
O10
```

一度師範代から平民に格下げしたにもかかわらず、Romikunは今回の2作で再びMSX2+になってしまった。あー、こりゃこりゃ、まいったな。リーチRomikunと呼ぶことにします(今後の展開が読めるイージーなネーミングだという声も……)。

『羊が一匹』は眠れない夜の例のヤツですが、いや一動きがよく計算されていて、柵まで走ってくる動き、柵を大胆にジャンプする動きとピヨヨンという効果音、そのあとテッテッテと退場していく動き、いずれもたいした芸です。まあ、これを見ていて眠たくはならないでしょうが。



『羊が一匹』※ 兵庫県・Romi

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN5,1:FORI=
0TO1:AS="":FORJ=0TO7:AS=AS+CH
R$(VAL("&H"+MID$(00047EFBFFF
E448200047EFBFFF4428",I*16+J
*2+1,2)):SPRITE$(I)=AS:NEXTJ
,I:LINE(0,100)-(255,211),12,B
F:LINE(124,130)-(128,160),15,
BF:LINE(124,161)-(128,170),14
,BF:H=1
2 SOUND7,62:OPEN"GRP:"AS#1
3 PSET(80,80):PRINT#1,"ヒツシカ
" H"0ま・":FORI=0TO100:Y=135:P=
(IMOD16)8:GOSUB5:NEXT:V=-10:
SOUND1,0:FORI=10TO140:SOUND8
,15-(I-100)8:3:SOUND1,ABS(V)+5
:Y=Y+V:V=V+.5:P=1:GOSUB5:NEXT
:SOUND8,0:FORI=140TO255STEP3:
Y=135-(IMOD16)8:3:P=(IMOD16)8
:GOSUB5
4 NEXT:H=H+1:GOTO 3
5 PUTSPRITE0,(I,Y),10,P:RETUR
N
```

今や常識となったM「マリックのイメー ジ・ミュージック。カプリチオとは狂奏曲という意味。マシン語でやってることは、割りこみをかけて(MSXは60分の1秒周期)、もとの音の高さから音を少し上げた音(PSGのレジスタ0の値を2引いている)を鳴らしている。これで音のうねりが出てくるわけです。コナミ効果は、2つのチャンネルで音の高さを少しずらしてコーラス効果を出しているのですが、これは1つのチャンネルですばやく音の高さをゆらしているわけです。

『マリック・カプリチオ』兵庫県・Romi ※

```
10 CLEAR200,&HD000:FORI=0TO36
:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$(
F3010500119FFD210ED0E0BFC9C
313D00000F3AFCD9600D60230023E
015FAFCDC9300FBC9",I*2+1,2)):N
EXT:DEFUSR=&HD000:A=USR(0):ON
STOPGOSUB60:STOPON
20 SOUND7,28:AS="S9M7000L803G
+G+A+A+BB04D+03G+4":B$=AS+"F+
F+R4":AS=AS+"R8"
30 PLAY A$,A$:GOSUB50:SOUND6,
20:PLAY"", "", "S9M7000L8C4":GO
SUB50:SOUND6,30:PLAY"", "", "CC
":GOSUB50:SOUND6,0:PLAY"", "",
"C4"
40 PLAY B$,B$:GOSUB50:SOUND6,
20:PLAY"", "", "L16CC":GOSUB50:
SOUND6,0:PLAY"", "", "V13C8":GO
SUB50:SOUND6,22:PLAY"", "", "S9
CC32":GOSUB50:GOTO 30
50 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:R
ETURN
60 POKE&HFD9F,&HC9:END
```

日本芸能の伝統化しつつあるのが和太鼓。有名にしたのは鬼太鼓座とか鼓童といったグループですが、近頃は日本各地で鉢巻きふんどしのお兄さんたちがでっかい太鼓をどんどんとどついている。ここ熊本県ではM'1000クン(M)がMSXを相手にどどんどん。低い太鼓から始めて、中くらい、高い太鼓が順番に加わっていくという構成。うーん、血が騒ぐなあ。

『乱れ太鼓』熊本県・M'1000

```
10 AS="":B$="":CLS
20 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:PLAY"T
135S8M350001L8CC16C16CCCCCCC
16C16CCCC16C16C16C16C",AS,B$
30 AS="T135S8M350001L8GG16G16
GGGGGGGG16G16GGGG16G16G16G16G
":NEXTJ:B$="T135S8M350002L8D-
D-16D-16D-D-D-D-D-D-16D-16D-16D-
D-D-D-D-16D-16D-16D-16D-":NE
XTI:GOTO10
```

今回私の秘書にもっとも受けておったのがこの作品。おれだよおれ、わしちやーヤクン(M、それにしてもペンネームを何とかしなさい)の作品は、鳴らしてみるとOh, Yeah /のおもしろさ。PLAY文だけでビジュアルもなんにもない、という新鮮さだった。

『問3の1の答がわかった!』  
広島県・おれだよおれ、わしちやーヤ

```
10 PLAY"V15T100S1M1100001L32C
G02CG03CG04CG05C06CG07CG08C",
"V15T120S1M1100001L32CG02CG03
CG04CG05C06CG07CG08C", "V15T14
0S1M1100001L32CG02CG03CG04CG0
5C06CG07CG08C"
```

SE1丸くんの2本目は「小悪魔の笑い」です。口をゆがめて「ハッヒハへホヒハ、ウギギギ」とゆがんだ笑い声をあげているのが聞こえる。ついでながら、SE1丸くん、イラストもおもしろいので、次回はちょっと凝ったのを送ってみてちょうだい。リストと一緒に掲載してもいいよ。

『小悪魔の笑い』東京都・SEI丸

```
10 R=RND(1)*100
20 FORI=0TO15
30 SOUND8,I:SOUND0,R:SOUND0,0
40 NEXT
50 GOTO10
```

げげ、AOTAXクンも今回でMSX2+ざんす。相続AOTAXと呼ぶことにしようかな、ううう、アイデア不足だ。とりあえずそうしておいて、と。

で、作品のほうは、裏画面にまず1つ球のように見える円の重ね合わせを描いておき、これを位置を変えながらコピーして球が跳ねているように表示しているわけです。ちなみにCGで百足状の図を作る場合にも位置を変えつつコピーするという技がよく使われていますね。



『イモムシボール』※ 神奈川県・AOTAX

```
10 COLOR0,0,0:SCREEN5:DEFINTA-
Z:FORI=1TO7:COLOR=(I,0,0,I):N
EXT:SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO7:C
IRCLE(128-2*I,106-2*I),50-EXP
(I/2),I:PAINT(128-2*I,106-2*I
),I:NEXT:A=1
20 X=X+A:B=B-1-(Y>40)*22:Y=Y-
B:COPY(70,40)-(175,160),1TO(X
,Y+50),0,TPSET:A=A+(X=150)*2-
(X=0)*2:GOTO20
```

**5月号のお題「有名人」**  
あー、5月号のお題はこうになった。すなわち、過去から現在までの有名な個人を取り上げて、その人にちなんだビジュアルやサウンドを展開された。そういえばリンカーンを取り上げて、「リン、カーン」という音が出るという作品がありました。もうちょっとってほしいけど、プログラムの長さはほどほどに。しめ切りは2月末日、応募規定は左下の欄外にあります。イラストや自由部門への投稿も歓迎しております。よろしくね。

## 得点システム

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

このページは要<sup>♪</sup>です!

# FM音楽館

(2月号のEDITORIAL WEATHERの続き)副編少年Sは、そのうえちバからトキーに引っ越しも決めてしまった。でもって、ノート型ワープロのまえに使っていた高性能ワープロを半額以下でたたき売ると口走り、即購入することにしたのは、いうまでもなく私である。私の旧型ワープロは、テクノポリスの編集少年Uにもらわれていくことになった。因果はめぐるっていうんでしょうか。

■楽評：よっちゃん



## 春の海

◎埼玉県・GAN-P☆の作品◎

おなじみのGAN-P☆くんですが、ふふふ、今回も傑作です。お正月にはかならず流れる「春の海」という琴と尺八の二重奏曲がありますが、このプログラムはその「春の海モドキ」をひたすら自動演奏するプログラムなのだ。琴の伴奏はそのままですが、メロディーはプログラムのなかで作っています。どうやってるかといえば、まず行50と行60で使う音の高さを7種類決めておき、行70と行80で乱数

を使いながら8分音符で16個ぶんの長さのメロディーを作ります(L\$は「呂(タイ)」を使って音を延ばすかどうかを決める)。A\$の長さも8分音符で16個ぶんなので、行90で演奏すると琴の伴奏のA\$とプログラムで作った尺八(フルートですけど)メロディーが同じ長さで鳴り、B\$を「〃」にしてクリアしたあと行70にもどる。つぎのメロディーを作り直してふたたび演奏する、というわけですね。

```
10 '----- Haru No Umi
20 CALL MUSIC(1,0,1,1):Q=RND(-TIME)
30 '----- GAN-P* SOUND PERFORMANCE LABO
40 PLAY#2,"T54@39Y2,10Y7,5L16V9>","T54@3
V9L8>":A$="<E8B>DEABAE2<E8B>DEAB>DE2<
50 FORS=1TO7:READB$(S):NEXT:K$="E"
60 PLAY#2,A$:DATA D,E,G,A,B,>D<,>E<
70 FORS=1TO16:IFRND(1)>.5THENK$=B$(INT(R
ND(1)*7)+1):L$="ELSEL$="&"
80 B$=B$+L$+K$:NEXT
90 PLAY#2,A$,B$:B$="":GOTO70
```

## きょうの料理のテーマ

◎愛知県・体育委員長の作品◎

これも有名な曲。某国営放送のテレビ番組で、もう20年以上流れている曲です。爽やかな木琴の響きが食欲をかきたてる。プログラムとしては、べつにどうってことはないです。行50だけで、一気に鳴らし切ってしまうというかんたんさ。でも、自己流だというコメントのわりには演奏のバランスがよくて気持ちいいぞ。長くなっちゃうけど、全曲聞きたかったなと思っちゃいました。

さて、こういった聞いてみる

とよく知ってるけれど、ふだんはあまり意識することのない名曲、いろいろありますね。私が好きだったのは、これも某国営放送局の「新日本紀行」のテーマ音楽だとか、大昔の大河ドラマ「花の生涯」のテーマ音楽だとか、映画「ゴジラ」のテーマ曲(これは有名か)とかで、これらは調べてみると富田勲、芥川也寸志、伊福部昭といった現代日本を代表する作曲家のみなさんの作品でして、なるほどと納得したしだいです。

```
10 '====R Y O R I====
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(00,00,00,00,00,00)
40 PLAY#2,"T120","T120","T120","T120","T
120","T120","T120"
50 PLAY#2,"@8V1304L16G805CEGAGEF8F8D4","
@8V1403L16G804CEGAGEF8F8D4","@3V13Q304L1
6G805CEGAGEF8F8D4","@9L8Q3V8R805GR8GR8GR
8G","@9L8Q3V8R805ER8ER8FR8F","@33V1003Q5
L8CR8ER8DR8GR8","@A15V9B!8H8B!8H8B!8H8B!
8CSH8"
```

## 投稿を大募集しつつ次号予告など

### ■投稿大募集

FM音楽館では、FM音源(FMバックやMSX2+のMSX-MUSIC)の演奏プログラムを募集しています。オリジナル作品からクラシック、ロッ

ク、ポップス、フュージョン、ゲームミュージックなど、ジャンルは問いません。でも、オリジナル作品のほうが目を引くのは確実。とくに決まっているしめ切りはありません。どん

どん投稿してください。宛先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係です。

### ■次号予告

次号から、FM音楽館に「ビートルズコーナー」を設けます。毎

月、ビートルズの名曲を1曲ずつ掲載していく予定。とりあえず、次号ではよっちゃんがお手本とばかりの作品を発表します。ビートルズの曲の投稿も大々的に受け付けているので、どんどん投稿してください。





```

60 CALL VOICE(@10,@16,@10,@16,@10,@16,@3
3,@33,@33)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A0="T21805L 8V14Q8"
110 B0="T21804L 8V14Q8"
120 C0="T21804L 8V14Q8"
130 D0="T21803L 8V13Q6"
140 E0="T21803L 4V13Q6"
150 F0="T21803L 4V13Q6"
160 '
170 A1="R1R1CD4E&EE-D4C4R4>C4R4<"
180 A2="A4G+A&ACDCAA4A&ACDCA4.A&A4A4B-B-
4B-&B-4R4"
190 A3="G4F+G&GCDG4G&GCDGCB-AB-4R4B4>CF
DCDC<BB-"
200 A4="A4G+A&ACDCAA4A&ACDC>C<A4>C&C4E-4
D4<FFF4F4"
210 A5=">D4ED&DED4DC4F&F<FGG+AFC>C&C<DE4
F4CC4C4"
220 A6="R8C>C<CB>CR8<C>C<CB>CR8CR8<CR8C>
C<CB>CR8<C>C<CB>CR8CR4<"
230 A7="R8C>C<CB>CR8<C>C<CB>CR8CR8<CR8C>
C<CB>CR8<F>F4F4E4D4<"
240 A8="R8C>C<CB>CR8<C>C<CB>CR8CR8<CR8C>
C<CB>CR8<C>C<CB>CR4<F4"
250 A9=">F4F4E4D4CD4C&C<AFGAFC>C&C<DE4F4
R4>F4R4<"
260 '
270 B1="R1R1EF4G&GGF4E4R4>B-4R4"
280 B2="F4F+R8R2F4F&F<AB-A>FFCF&FDCF+GG
4G&G4R4"
290 B3="E4D+E&ER4.EE4E&E<EFE>GF+G4R4G+4A
AFEFEE-D"
300 B4="F4F+R8R2R1AF4A&A4>C4<B-4R4R2"
310 B5="B-4B-B-&B-B-B-4AA4>C&C<<AB-B>CR4
E&E<B-B-4A4R4R2>"
320 B6="R4ER8E4R4ER8E4R8ER4R4FR8FR4.FR8F
4R8FR4"
330 B7="R4ER8E4R4ER8E4R8ER4R4FR8F4R4>C4C
4<B4B4"
340 B8="R4ER8E4R4ER8E4R8ER4R4FR8FR8R4FR8
FR8R2"
350 B9="B-4B-4A-4A4A4.A&AR8C4R4.E&E<B-B-
4A4R4>>C4R4<<"
360 '
370 C1="R1CD4ED4D-4CD4E&EE-D4C4R4>E4R4<"
380 C2=">G4GG&GGG4FF4A&A<FGG+A4R8>C&C<GG
4F4R4R2"
390 C3=">R1R1R1AF&FFDFD"
400 C4=">G4G4F4F4F4.F&FR4.R1R1<"
410 '
420 D1="CD4ED4D-4CD4ED4D-4CD4E&EE-D4C4R4
C4R4>"
430 D2="L4 <FACAFACAF&AGB->D<D"
440 D3="CE<G>ECE<G>E>C8C8CR4CC<CDE"
450 D4="FACAFACAF&8F8FFFF>F8F8FF"
460 D5="<<B->B-GB-CAFE8D8C&CB-A>C8C8CC"
470 D6="CB-B-<G>CB-B-<GF>AA<CF>AA<F"
480 D7="G>B-B-<CG>B-B-<G+A>AAA<AAG+G+"
490 D8="G>B-B-<C>CB-B-<EF>AA<CF>AAR4"
500 D9="<B-B-BB>CA>C<<A>C&CB-FC<FR4 L8"
510 '
520 E1="<F>F<C>F<F>F<C>F<F>F<F>F<G>GB-<
B-"
530 E2="C>C<<G>>C<C>C<<G>E8E8ER4EF<CDE
"
540 E3="F>F<C>F<F>F<C>F<F8F8FFFB-R4R2"
550 E4="<B->>F<G>F<C>F<FE8D8C>F<C>GFR4R2
"
560 E5=">R4GGR4R4GGR4R4FFR4R4FFR4"
570 E6="R4GGR4R4GGR4R4FFFR1<"
580 E7="R1R4CFR4R4FR4GR1<"
590 '
600 F1="C>C<<G>C>C<<GF>>C<<CF>>C<<F"

```

```

610 F2="G>>CC<<CG>>CC<<G+A>>CCC<<AAG+G+"
620 F3="G>>CC<<C>C>C<<EF>>C<<CF>>CCR4"
630 F4="<<B-B-BB>CR4R4<A>CR4CR4FC<FR4>"
640 '
650 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0
660 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,"",""
670 PLAY #2,A2,B2,"",D2,E1,""
680 PLAY #2,A3,B3,"",D3,E2,""
690 PLAY #2,A4,B4,"",D4,E3,""
700 PLAY #2,A5,B5,C2,D5,E4,""
710 PLAY #2,A2,B2,"",D2,E1,""
720 PLAY #2,A3,B3,"",D3,E2,""
730 PLAY #2,A4,B4,"",D4,E3,""
740 PLAY #2,A5,B5,C2,D5,E4,""
750 PLAY #2,A6,B6,"",D6,E5,F1
760 PLAY #2,A7,B7,C3,D7,E6,F2
770 PLAY #2,A8,B8,"",D8,E5,F3
780 PLAY #2,A9,B9,C4,D9,E7,F4
790 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,"",""
800 GOTO 670

```

がんばれゴエモン2 より  
**旅始め**  
 ◎神奈川県・淀川健悟の作品◎

ゲームミュージックの音楽もいろいろと送られてくるのですが、そのなかでも出色の出来だったのが淀川クンのこの作品。まあ、もともとがジャパネスクなゲームですから、ギャグもかましやすいといえますが。

プログラムとしては、曲の進み方にそって4つのパート(4番目はドラム)をデータ化していき、最後にPLAY文を並べるといふ、ごくオーソドックスなもの。それでですね、どこがよいかといえば曲の展開が早い

点で、息をつく間もなくつぎつぎに印象的なフレーズの連続パンチが出てくる。ところどころに出てくる32分音符、64分音符が「タラララ」とスピード感を盛り上げます。テンポは150(行480の「T150」)ですから、ちょっと速めですがスピード感を生む原因はテンポではなくフレーズの切り換えがうまくいっているところにあるのだ。音色や音域、休符の使い方など、ちょっとしたアイデアで「ビックリ」するのだ。

```

10 CLEAR2000:CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
20 CALL VOICE(@17,@17,@33):CALL TEMPER(0)
30 '[A]
40 AAS="D+V13D+V11D+V9D+V8D+V7D+V6D+V15D
+&D+8L8<A+16>C+16D+D+16D+16Q4D+D+Q8<<G>
>L24D+ED+C+D+C+<L8A+16>C+16D+A+16>C+16D+
<D+"
50 BAS="G+<A+16>C+16D+4&D+A+16A+16Q4A+A+
Q8<E>L24D+ED+C+D+C+<L8A+16>C+16Q4D+Q8>D+
16G+16Q4A+<AQ8"
60 CAS="G+>G+<D+F+D+8<EF+E8>A+>C+Q4D+8D+
8Q8<C+8R8RD+8D+A+Q4>D+8Q8Q2D+24E24F+24"
70 DAS="B!8C16C16S!8C16C16B!8S!16S!16S!8
S!8S!8R8RH8C16C16S!8H8"
80 '[B]
90 ABS="<D+G+A+B>D+<B16A+16G+A+16B16>D+.
F+16D+F+D+4.<B16>D+16"
100 BBS="<A+>G+A+B>D+<B16A+16G+A+16B16>D
+.F+16D+F+D+4.<B16>D+16"
110 CBS="G+8>G+G+D+8F+8<G+8>G+G+D+8F+8<B
8>BBF+8B8<B8>BBF+8B8"
120 DS="B!8C16C16S!8C8B!8C16C16S!8C8":DB
S=D$+D$
130 '[C]
140 ACS="L16C+C+R16C+C+8D+C+<BBR16BL24B>
C+<BL16G+B>C+4Q4F+8.Q8F+Q4L8F+FF+FF+QB"
150 BCS="L16C+C+R16C+C+8D+C+<BBR16BL24B>
C+<BL16G+B>C+4Q4E8.Q8EQ4L8EEEEQ8"

```

```

160 CC$="C+8>C+C+<G+8>C+8<E8>D+D+<B8>D+8
<F+8>F+F+C+8F+8<F+8>F+F+C+8F+8"
170 DC$=D$+D$
180 ' [D]
190 AD$="RB<D+F+G+B4G+B>L16C+4&C+F+C+F+D
+4.<B>D+"
200 BD$=AD$
210 CD$="<D+8A+A+D+8A+A+E8B+B+E8B+B+F+8>
C+C+<F+8>C+C+<<B8>B8<B8>B8"
220 D$="B!8C16C16S!8C16C16B!8C16C16S!8C1
6C16":DD$=D$+D$
230 ' [E]
240 AE$="C+C+R16C+C+8D+C+<BB>C+<BL24G+BG
+L16D+F+G+1"
250 BE$="C+C+R16C+C+8D+C+<BB>C+<BL24G+BG
+L16D+F+G+4>G+A+B>D+G+D+<BA+L32G+G+G+G+G
+G+G+G+"
260 CE$="<C+8>C+C+<C+8>C+8<E8BBD+8A+8<G+
8>G+G+D+8F+8<G+8>G+G+D+8F+8"
270 DE$="B!8C16C16S!8C8B!8C16C16S!8C8B!8
C16C16S!8C8B!8C8S!16S!16S!16S!16"
280 ' [F-G]
290 AF$="F+G+B>C+D+8C+D+<L24B>C+<BL16G+B
>C+8B>C+D+D+D+F+C+D+C+<BBG+B>L8C+4&C+D
4B>C+D+F+.F+16D+F+G+.B16G+B>C+8L24<B>C+<
BL8G+D+"
300 BF$="O3L16F+8>F+F+<F+G+A+B>E8C+EL24F
+G+F+L16EF+F+8>F+F+<G+8>G+G+<<B8>BBC+>C+
<C+>C+<D+4.F+8A+2B4.G+8>C+2"
310 CF$="<B8>BBR2B8>BBC+8>C+C+<<E8>EE<F
>F+<F+>F+<<B8>BBF+8B8D+8<D+A+8>D+8<E8
>EE<B8>E8<E+8>EE<B+8>E8"
320 D$="B!8C16C16S!8C8S!8S!8":DF$="B!8C1
6C16R8C16C16R8C16C16R8H16H16C8H8C8H8C16C
16S!8C16C16C16C16":D$+D$
330 ' [H]
340 AH$="F+L16G+F+D+8<B8>C+C+<F+G+BG+B2.
L64BA+G+F+ED+C+<BA+G+F+ED+C+<BA+"
350 BH$="<C+8>C+C+D+8G+G+G+8G+8F+G+BG+<F
+8>D+D+<F+8>D+D+<F+8>D+D+L64D+C+<BA+G+F+
ED+C+<BA+G+F+ED+C+"
360 CH$="F+8>F+F+<G+8>G+G+<E8E8F+4<B8>BB
<B8>BB<B8>BBBBBB"
370 DH$="B!8C16C16S!8C8S!8S!8RB!8C16C16S
!8C16C16B!8S!8S!16S!16S!16S!16"
380 ' [I]
390 AI$="O4L16D+D+R16D+E8G+8Q4A+8Q8>D+D+
D+8<<A+8A+8>>L24D+ED+C+D+C+<L16A+>C+8Q4D
+8Q8<<A+A+A+A+A+A+"
400 BI$="O4L16D+D+R16D+E8G+8Q4A+8Q8>D+D+
D+8<<D+8D+8>>L24D+ED+C+D+C+<L16A+>C+8Q4D
+8Q8<<D+D+D+D+D+D+"
410 CI$="L32F+F+F+F+F+F+F+<F+F+F+F+F+F
+F+F+BBBBBBBB>D+D+D+D+D+D+"
420 DI$="S!8R8RRRBS!8S!8R8RRRBC16C16S!16S
!16S!16S!16"
430 ' [J]
440 AS$="O4E>E>ED+":AJ$=A$+A$+A$+"L20C+D+
C+>A<C+L32V15D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D
+D+D+V10<L16D+EG+A+<D+>A+G+D+L8V12"
450 BS$="O4E>C+ED+":BJ$=B$+B$+B$+"O4L20C+
D+C+<A>C+L16D+E+G+A+>D+EG+A+<L32V15D+D+D
+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+D+O4V12"
460 CS$="O3E8>EE":CJ$=C$+C$+C$+"O3C+8>C+C
+<<A+8>A+A+<A+8>A+A+D+8>D+D+<D+8>D+D+O2L
16"
470 DJ$="B!8C16C16S!8C16C16B!8C16C16S!8C
16C16B!8C16C16S!8C16C16B!8C16C16S!16S!16
H8"
480 PLAY#2,"T150V1505L32","T150V1504L8",
"T150V130V12703L16","T150V50A9"
490 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$
500 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$
510 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$
520 PLAY#2,AD$,BD$,CD$,DD$
530 PLAY#2,AE$,BE$,CE$,DE$

```

```

540 PLAY#2,AF$,BF$,CF$,DF$
550 PLAY#2,AG$,BG$,CG$,DG$
560 PLAY#2,AH$,BH$,CH$,DH$
570 PLAY#2,AI$,BI$,CI$,DI$
580 PLAY#2,AJ$,BJ$,CJ$,DJ$
590 END
600 '
610 ' | | かんばんね コエモン2 ~ たびははじめ ~ | |
620 ' | |
630 ' | FMおんげんよう (C)KONAMI 1989 |
640 '

```

プログラム確認用データ(使い方は46ページ参照)

### ●きょうの料理のテーマ

10 > 74	20 > 220	30 > 127	40 > 73
50 > 147	60 > 195	70 > 252	80 > 135

### ●シューティング

10 > 33	20 > 163	30 > 93	40 > 236
50 > 94	60 > 109	70 > 13	80 > 225
90 > 15	100 > 114	110 > 144	120 > 111
130 > 0	140 > 207	150 > 13	160 > 233
170 > 143	180 > 236	190 > 198	200 > 208
210 > 172	220 > 202	230 > 211	240 > 39
250 > 158	260 > 159	270 > 31	280 > 7
290 > 146	300 > 79	310 > 198	320 > 105
330 > 151	340 > 47	350 > 146	360 > 109
370 > 195	380 > 131	390 > 73	400 > 222
410 > 198	420 > 234	430 > 255	440 > 89
450 > 105	460 > 147	470 > 204	480 > 212
490 > 139	500 > 153	510 > 167	520 > 16
530 > 191	540 > 205	550 > 221	560 > 56
570 > 143	580 > 168	590 > 191	600 > 205
610 > 138	620 > 155	630 > 65	

### ●トイ・ポップ

10 > 228	20 > 52	30 > 98	40 > 180
50 > 33	60 > 50	70 > 198	80 > 152
90 > 198	100 > 247	110 > 247	120 > 252
130 > 242	140 > 215	150 > 220	160 > 198
170 > 157	180 > 80	190 > 245	200 > 106
210 > 239	220 > 131	230 > 183	240 > 241
250 > 251	260 > 198	270 > 195	280 > 81
290 > 96	300 > 35	310 > 117	320 > 195
330 > 129	340 > 99	350 > 88	360 > 198
370 > 67	380 > 202	390 > 140	400 > 190
410 > 198	420 > 135	430 > 237	440 > 56
450 > 201	460 > 153	470 > 35	480 > 82
490 > 28	500 > 33	510 > 198	520 > 201
530 > 3	540 > 161	550 > 236	560 > 97
570 > 63	580 > 203	590 > 198	600 > 180
610 > 243	620 > 162	630 > 58	640 > 198
650 > 66	660 > 21	670 > 150	680 > 164
690 > 178	700 > 39	710 > 150	720 > 164
730 > 178	740 > 39	750 > 66	760 > 199
770 > 100	780 > 246	790 > 21	800 > 209

### ●旅始め

10 > 92	20 > 39	30 > 244	40 > 192
50 > 82	60 > 5	70 > 165	80 > 245
90 > 18	100 > 39	110 > 150	120 > 71
130 > 246	140 > 246	150 > 202	160 > 31
170 > 32	180 > 247	190 > 44	200 > 43
210 > 174	220 > 242	230 > 248	240 > 176
250 > 78	260 > 151	270 > 155	280 > 210
290 > 57	300 > 104	310 > 226	320 > 200
330 > 251	340 > 236	350 > 72	360 > 138
370 > 123	380 > 252	390 > 191	400 > 45
410 > 217	420 > 246	430 > 253	440 > 22
450 > 49	460 > 152	470 > 69	480 > 155
490 > 140	500 > 18	510 > 178	520 > 197
530 > 216	540 > 235	550 > 254	560 > 17
570 > 36	580 > 55	590 > 133	600 > 90
610 > 45	620 > 157	630 > 52	640 > 160

# 記憶のラビリンス

『カオスエンジェルス』から  
『ドラゴンナイト』へ



## 桃色RPGの系譜

そこは小さな沼地だ。深い森の中に、ぽっかりと日が射している。体の重い動物たちには縁のない沼地でも、彼らには絶好の井戸端会議の場所だ。彼らとは森にすむ妖精たち。ニンフやピクシーたちがあたりをはばからずにたわむれている。人間のすむ村からは遠く離れたこの森の奥、めったに人がくることはない。

それでも、ときどき好奇心の旺盛な若者が伝説に聞く妖精の姿を一目みよう、あるいはそんな伝説が嘘であることを証明しようとしてやってくることもある。もちろん、妖精たちには人間に見られてもことさら困ることもないのだが……。

そんな森がある。その先には大きな平原があって、小さな家もあったりする。家がたくさんあると村になり、1本の道がその村と城下町をつないでいる。城には王様がいる。王女がいる、王子がいる。衛兵がいて、騎士がいる。妖術師もいて、魔術師もいる。町には錬金術師もいる。

そんな世界がRPGの世界だ。そういう世界でこそ、剣をぶら下げて、甲鎧を身につけて歩く気になる。クエストを命じられてもなんとかがんばってみようという気になるのである。

勇者は男である。命を賭けて冒険を求める男である。愛する女性はいるが、いつ帰るかわからないとだけ告げて、文句はい

わない。

そういう世界がRPGだと思っていた。思っていたのだ。

だが、『ドラゴンナイト』を見てそういう認識が根底からくつがえされてしまった。

とにかく売れている。ある雑誌の調べによると、すごく売れている。何を出してもものすごく売れるソフトハウスの新作RPG。その次が、まぐれあたりの新進ソフトハウスのRPG。その次がやはり何を出しても売れまくるブランドものSLG。その次ぐらいに売れている。そのまえの3作品はいずれも制作期間が1年を超える、いわゆる大作である。その次ぐらいに売られているのである。これはこの手のジャンルの作品としては驚

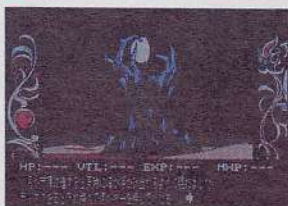


『ドラゴンナイト』

異的な売れ方といわねばならない。そんなに売れるものならおもしろいに違いない。そう思って始めてみた。以下がその感想である。その感想を書く。

そのまえにいつかおきたいことがある。私はこの手のゲームに関してはほとんどバージョンである。ふつうのゲームはかなりのキャリアがあると思うのだが、いわゆる美少女モノは素人である。一度だけ仕事上やむなくあ

### 元祖！カオスエンジェルス!!



この塔が、すべての舞台になるのね



モンスターを倒して……



バイタリティーが余っていると……



たのしい

## 現役！ドラゴンナイト！！



①いちおう、女王様がいるのだ



②こーんなにかわいい子が



③こーんなにかわいく



④こーんなかっこうで出てくるのだ

るソフトをやったことがあって、そのときには目の前が真っ暗になって、生きる希望さえも失われかねない危機に陥ってしまい、そのときらい女の子の裸が出るゲームはなるべく避けていたのだ。いや極力避けていたというべきだろう。できれば一生したくないとさえ思っていた。気持ちとしては死んでも構わないとさえ思っていた。そういう人の感想である。

絵はいい、と思った。ビジュアルのよさにひかれた。これは確かに売れるな、という気にさせられる。物語というか設定はありがちなものだが、舞台になる町というか国が女ばかりの土地というのが工夫を感じる。だんだんその世界に入ってくるのである。そーか、全部女か。エッチなシーンが出てきそうな設定としてはよく考えられている。

エッチゲームとRPGが結びついたものとしては「カオスエンジェルズ」が元祖であったと思う。少なくともファンタジーでは初めてだと思う。あれも参考までに遊んでみた。印象としてはギャグっぽいというか、しゃれというか、そんな感じであった。戦って倒した後、パイタリティーが残っているとその子を犯せるという発想はすごい。

「ドラゴンナイト」の設定はリアルだ。ドラゴンナイトの統帥とやらがこの女の子というか女性ばかりの国を侵略しているから、女兵士が戦っている。それで破れたのだから捕虜が捕まっていたりする。ここが、ミソである。ここからがこのソフトの

真骨頂になるわけである。

しかしこのゲームをRPGと見た場合さすがに3Dはもういまさらという感じがする。最初の町というか町はここしかないのだが、それ以外には1つの塔があるだけで物語はすべてこの塔の中で完結する。

誤解を招かぬようにさきにいうておきたいのだが、この文章はこれらのゲームにいちやもんをつけているのではない。ただ、RPGとはいえない、といいたいのである。RPGとしてみるとマップは3Dのみで工夫や努力がみられないし、なにより戦闘が単調だ。もしもグラフィックがこんではなかったらどうなることかと思うような代物である。だが、「ドラゴンナイト」には強力なビジュアルがついている。この魅力たるや、こういった2次元の世界には不感症と思っていた私でさえひかれてしまう類いのものである。とにかくかわいいのである。そういったビジュアルをゆっくりみせるための仕掛けがRPG風味付けなのである。買った人は絶対に損はないだろう。そういった目に楽しいビジュアルがごまんと入っているのだから。売れてあたりまえだと思う。

だが、こういうソフトが売上ベスト10の上位に食いこんでしまう現象には考えてしまう。基本的にこういうソフトはマイナーなものであると思うのだ。別にメジャーがよくてマイナーが悪いというのではない。マイナーでもいいものはある。だが、マイナーとメジャーは棲み分け

るべきもの。ところが、今回の現象は、そのマイナーであるべきエッチソフトというか美少女ソフトがメジャーであるべきベスト10の上位に進出している。くりかえすようだが、それがいけないというのではない。ある意味ではこのソフト自体はマイナーなままなのだ。いけないのはメジャーであるべきいわゆるふつうのゲーム群だ。どうして開発に1年も、あるいはそれ以上かけているのに、「ドラゴンナイト」に勝てないのか？ 買ってもらえなくてもいいものは作っている、というのは甘えである。買ってもらえない以上、ユーザーの支持は得られなかったとみていい。

これはどういうことか。プログラミングの出来や開発に大変な労力を費やしているのは見ればわかる。だが、どうしても遊んでみたいという気にさせられない、ということだろう。では

どうすれば遊んでみたいという気にさせられるのか？ これはわからない。だが、いえるのはひとりよがりのゲームシステムがだめなのと同様、旧態依然のゲームシステムでもだめということだろう。過去の遺産を活かすのは結構。だが、新しい葉や枝をつけ加えてなおかつ新しい実を実らせなければ意味がない。

なんだか、今月はおもしろくない独白になってしまった。おもしろくないついでにひとこと。ゲームソフトを買うことの意味を考えたことがありますか？ もちろん自分が楽しむためののだが、それだけではない。それは、当のゲームソフトを出しているソフトハウスを支持することになるのだ。文化や産業を引っ張っていったのは昔は一部の貴族や王の役割だったが、今ではそれが一人一人の消費者になっているのだ。1本のソフトを買うにもそれだけの覚悟が必要だ。



⑤ドラゴンは完全に悪役である



⑥こーんなにかわいい子もね



⑦こーんなにかわいい子も捕まったりして



⑧こーんなにかわいいい……

# 掲載ソフト33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33名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは2月28日必着。当選者の発表は4月7日発売の本誌5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 ⑧マウス ⑨持っていない
- ⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

■ 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でやりたいた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バック ⑤どれも持っていない

■ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を書いてください。

## 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	ロードス島戦記……………6	6	ドラゴンナイト……………118
2	アークスII……………12	7	ディスクNG2……………120
3	ルーンワース……………20	8	ウルフAT……………122
4	維新の嵐……………81	9	イミテーションは愛せない…123
5	ナビチューン……………116	10	ディスクステーション10号…124
6	ロードス島戦記……………6	11	ビーチアップ2……………124

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>ロードス島戦記
3	<FAN SCOOP>ドラゴンスピリット
4	<FAN ATTACK>アークスII
5	<FAN ATTACK>ルーンワース
6	<FAN ATTACK>維新の嵐
7	FFB
8	BASICビクニック
9	FAN STRATEGY
10	<ファンダム>ゲームプログラム
11	<ファンダム>EDファンダム
12	<ファンダム>AVフォーラム
13	<ファンダム>ファンダムバーラー
14	FM音楽館
15	記憶のラビリンス
16	MIDI
17	スーパーデータ学
18	LINKS INFORMATION PAGE
19	ゲーム十字軍
20	<FAN NEWS>ナビチューン
21	<FAN NEWS>ドラゴンナイト
22	<FAN NEWS>ディスクNG2
23	<FAN NEWS>ウルフAT
24	<FAN NEWS>イミテーションは愛せない
25	DMfan
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP

## 〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	PCエンジン

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
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	イミテーションは愛せない
12	ウィザードリィII
13	ウルフAT
14	SDスナッチャー
15	A列車で行こう
16	F-1スピリット
17	F-1スピリット3Dスペシャル
18	王家の谷・エルギーザの封印
19	カオスエンジェルズ
20	ガリウスの迷宮
21	ガンシップ
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派
23	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
24	銀河英雄伝説
25	グラディウス2
26	クリムゾン
27	クリムゾンII
28	激突ベナントレース2
29	ゴファーの野望〜エピソードII〜
30	サーク
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	THEプロ野球激突ベナントレース
35	紫禁城
36	時空の花嫁
37	シャロム
38	シュバルツシルト
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
44	せまってみたく
45	ソリッドスネーク
46	ディスクステーション各号
47	ディスクバック2
48	ディスクNG2
49	電脳学園シナリオ1
50	ドラゴンクエストII
51	ドラゴンナイト
52	ドラゴンスピリット
53	ナビチューン
54	信長の野望<全国版>
55	信長の野望・戦国群雄伝
56	ハイドライド3
57	パロディウス
58	ビーチアップ各号
59	ピンクソックス
60	ファイナルファンタジー
61	ファイアーホーク(テグザー2)
62	ブライ
63	プレイボールIII
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ポッキー
66	魔宮殿
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	ミスティ
69	夢幻戦士ヴァリスII
70	野球道
71	ラ・ヴァル
72	ラスト・ハルマゲドン
73	ルーンワース
74	レナム
75	ロードス島戦記



.....(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・FAN3月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ 2 ① ② ③
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ 10
- ⑪ ( )
- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]
- 5 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ]
- 6 [ ] [ ] [ 7 ] [ ] [ ]
- 8 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]
- 9 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] 10 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] ) ⑪
- 11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ 10 ( ) ⑪
- 12 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤
- 14 [ ]

3月号のプレゼントでほしいワット

-

住所

氏名

性( )

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)



# MIDIがわかって、楽しくなるコンピュータミュージック入門

## 短期集中連載!!

# MIDI

新連載のコンピュータミュージック、それもMIDIの入門講座。せっかくのチャンスだからキミも勉強してみない? 今月はMIDIとはなんなのか、ともに探究してみよう!

## 第1回:MIDIってどんなもの?

文:古山俊一

### いま、どうしてもMIDIを使って音楽してみよう

とうとう「短期集中連載//MIDI(ミディと読む)」などはじめられても、なんのこともかちんぶんかんぶんという読者が多いことでしょう。MIDIとはなにか? すごく身勝手に都合良く解釈してしまうと、コンピュータとシンセサイザをはじめとする電子楽器をつなぐ窓口のようなものです。最初から、

あまり難しい説明ばかりで、いきなりやる気を失われては困りますので、MIDIの本来の役割やしきみについてはあとで述べるとして、まずはそんなものなんだとかんたんに理解しておいてください。

ここではMIDIという窓口をつうじて、コンピュータミュージックの世界を広げるために、

注目されつつあるMIDIとはなんなのか、みんなが理解できるように説明していきます。

今月は「MIDIってどんなもの?」と題して、MIDIをわかりやすく紹介してみようというわけです。なるべく多くの用語解説を付けておきました。文中のことばにひっかかったらそちらを見てください。

### パソコンを使って、気軽に楽しくMIDIする

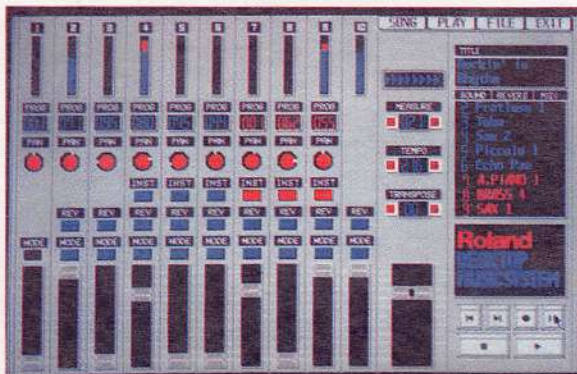
MIDI規格が登場してからもう6年以上経ちます。最初は電子楽器の分野だけで、たとえばキーボードやシンセサイザと演奏を録音/再生するシーケンサなどとの組み合わせで盛り上がっていたのです。が、いまでは、多くのMIDI機器の登場にともない、MIDIの存在がいろいろな方面に認知されはじめて、新しいユーザーをどんどん取りこんでいます。

もともと、MIDI規格は電子楽器とコンピュータを結び付けるインターフェイスとして最大の機能を発揮できるように考えられているものなので、とくにコンピュータとMIDIの相性はバッチリです。このところ注目されているコンピュータミュージックやデスクトップミュージックと呼ばれるパソコンを主体とした音楽制作も、このMIDIの存在なしには考えられません。

コンピュータミュージックシ

ステムとして人気が高いのは、ローランドから発売されている「ミュージくん」や「ミュージ郎」です。これらのセットは、いずれもNECのPC-98シリーズ用のもので、MIDIボード(MPU-PC98)とMIDI音源モジュール(ミュージくんではMT-32、ミュージ郎ではCM-64など;MIDI情報で鳴らすことができるシンセサイザユニット。楽器数台分の働きをします)、そして、かんたんに使えるシーケンスソフトから構成され

ています。あとはステレオのモニタ装置(ラジカセでもOK)を用意すれば机の上がさながら音楽スタジオになります。リアルなサウンドで本格的な音楽制作が可能になるのです。以前なら、多くの機材を必要としたようなクオリティの高いサウンドを手軽に楽しむことができるのです。また、MIDI端子付きの楽器なら、なんでもこのシステムに加えて発展していくことができます。



◎ローランドから発売されているPC-98シリーズの人気MIDIシステム「ミュージ郎」

**MIDI・MIDI規格**  
Musical Instrument Digital Interfaceの略。1983年に、電子楽器どうしのデジタル信号のやりとりのための規定として作られた、民間の企業が定めた世界共通の規格である。これによってMIDI規格の楽器であれば、日本製、外国製を問わず接続でき、また、コントロールすることが可能である。

#### シンセサイザ

電子音合成装置。電子回路の組み合わせによって音を制御、合成する楽器。キーボードが代表的だが、エレキギター、ドラムなどにも導入されている。

#### シーケンサ

実際に演奏したもの、または、譜面を数値に置き換えたものを入力することで記憶させ、それを自由なテンポで再生演奏できる装置。これ1台で複数のパートを記憶でき、1人でオーケストラ的な演奏も可能になる。

#### デスクトップミュージック

最近のコンピュータミュージックのかたち。ステージやスタジオで楽器をならべて演奏するのに対し、机の上にコンピュータを1台置いて楽しむ音楽を示す。

#### ミュージくん、ミュージ郎

ローランド社から発売されているNEC PC-98シリーズ用のMIDIシステム。両方ともMIDIボードと音源モジュール、ソフトがセットになっていて、PC-98シリーズのパソコンとこれがあれば即MIDIが楽しめる。MIDIの入門用として最適。

#### MIDIボード

MIDI端子を標準装備しないコンピュータにMIDI端子を増設するためのユニット。

#### MIDI音源モジュール

シンセサイザからキーボード部分を取りさり音源部分だけをまとめた装置。小型で場所をとらず、楽器数台分の音を得られる。

## リズムマシン

リズムボックスまたはドラムマシンなどとも呼ばれる。いわゆるドラムの自動演奏機である。電子回路によって合成された音や、ドラムのサンプリング(音を機械のなかにデータ的に取りこむ)音で、さまざまなリズムパターンをリアルに演奏可能。

## MIDIプロセッサ

MIDI信号の情報を手を加えるユニット。機械的な処理を加えたりすることで多少の音の効果を得られる。

## エフェクタ

エフェクト(効果)ということばかりもわかるように、機械的な処理によっていろいろな音の効果を作り出す装置。ラックマウント式の大きなものから、手の平サイズの小さなものまであり、なかにはいくつものエフェクタを1台におさめたマルチ・エフェクタと呼ばれるものもある。ものによってはMIDIプロセッサなどに含まれる。ディレイやリバーブといったエコー系のものや、コーラス、フランジャーといったモジュレーション系(音をうねらす)のものなど、個性的な音を作りだせるものばかりが、豊富にそろっている。

## ミキサ

多くの楽器や機器の音をとりまとめる装置。各楽器や機器の出力からミキサにつなぎ、ミキサでまとめてアンプへ出力するという具合。8チャンネルとか16チャンネルといわれる、チャンネルとは入力の数。機材が増えてきたら絶対に必要になるものだ。MIDI対応のものも登場し、MIDI信号で音量やパン(音の左右の振り分け)などのコントロールができるものもある。

## MTR

Multi Track Recorderの略。いわゆる多重録音機のこと。1人でいくつものパートをかきねて録音するとき便利です。4トラックのもの(一般のデッキがステレオ2チャンネルなのに対して4チャンネル録音可能なもの)が価格も安く一般的。また、8トラック、16トラックとトラック(チャンネル)数が増えればそれだけ凝った録音が可能になる。また、最適の録音ポイントで高品位録音のできるテープレコーダでもある。

# たった5ピンの端子から広がるMIDIの世界

MIDI機器に装備されているMIDI端子にはINとOUT、THRUがあり、INとOUTはMIDI信号の入出力、THRUはINから入ってきた信号をそのまま出力するものです。MIDI機器はこれらの端子を接続しあうことで情報のやりとりをおこないます。

では、このMIDIでなにができるでしょうか。

MIDIはあくまで情報の仲介者ですが多くの情報を高速で伝えます。なかでも重要なのはチャンネルメッセージです。このチャンネルとはテレビのチャンネルみたいなものと思えばいいでしょう。チャンネルは16あり、MIDI楽器は設定された受信チャンネルの情報だけを受け入れます。チャンネルメッセージは演奏情報の伝達をおこなうメッセージで演奏に必要な音の高さ(ノートナンバー)や音の強さ(ベロシティ)をそれぞれ0~127の数値で表します。そのほ



たった5ピンのMIDI端子(左)とどうもMIDIケーブル(右)でつないで情報をやりとりする

か、キーボードからの音のオン/オフの情報や、音色を切り換えるためのプログラムチェンジ情報などがあります。

またMIDI情報にはシステムメッセージというものもあります。システムメッセージにはさまざまな機能がありますが、MIDI機器の同期やシンセサイザやリズムマシンの音色データの送受信などに用います。

これらの情報でコントロールする機器は、大別するとMIDI楽器とMIDI機器に分ける

ことができます。MIDI楽器にはMIDIキーボード/シンセサイザ、音源モジュール、リズムマシンなどがあります。最近の傾向は楽器の統合化で、あらゆる機能が装備されたシンセサイザが主力です。1台でシーケンサ、MIDIプロセッサなどのMIDI信号をレコーディングしたり情報に手を加える機能などを装備したものがそれです。MIDI機器には、MIDI対応のエフェクタやミキサなどもあります。

## 周辺MIDI機器

### 音源モジュール



低価格ながら高性能のすぐれもの。カシオ CSM-1 / 27,700円(税別)

### シンセサイザ



演奏も得意ならシンセサイザを音源に。ローランド D-5 / 99,800円(税別)

### リズムマシン



どんなリズムパターンもかんたんにこなす。ヤマハ RX8 / 51,000円(税別)

### MTR



作った曲をしっかりと録音しておける。ヤマハ CMX100 / 52,000円(税別)

### シーケンサ



シーケンサがあれば演奏がさらに広がる。カワイ Q-80 / 69,800円(税別)

### エフェクタ



モジュレーションもOKのディレイ。マクソン DM-01 / 18,900円(税別)

## シンプルなセットでもMIDIは十分楽しめる

MIDIをはじめるとなるとなにを用意したらいいでしょう。純粋なコンピュータミュージック派と実際の楽器演奏も楽しみたい人では必要な機材は多少かわってきますが、ここではコンピュータミュージック派を中心に話をすすめていきます。

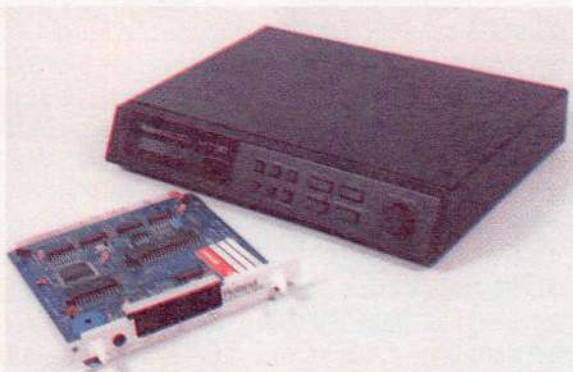
第1に音をだす楽器が必要です。すでにMIDI端子の付いた楽器があればラッキーですが、新たに購入するのならローランドの「MT-32」のような音源モジュールがいいでしょう。キーボードでの演奏もしたい人には先にも書いた多機能型のシンセサイザがおすすめです。

つぎにソフトです。同じハードでもエディタやシーケンサなどソフトをかえるだけでかたんに機能が変わるのもコンピュータミュージックならではの利

点です。機能のちがうものが何種類かあれば理想的です。

そしてコンピュータですが、市販のパソコンのほとんどはなんらかの形でMIDIに対応しているのですが、MSXは現在のところMIDIに対応していません。MSX用のMIDIカートリッジ開発のうわさもあるので、その発売が待たれます。

①パソコンにMIDIボードやカートリッジ、それに音源モジュール。これでも立派なMIDIシステム



①先にも紹介したローランドの「ミュージング」を買ってくれば即MIDIが楽しめる

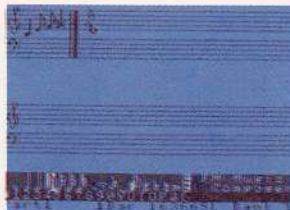
## MSXでもMIDIをコントロールできる!!

先にMSXはMIDIに対応していないと書きましたが、以前はヤマハからMSX用のMIDI端子付きの音源「SFG05」やこれをさまざまに活用するソフトが数種類発売されていました。これらはコンピュータミュージックブームの先駆けとなったものでコストパフォーマンスの高いものです。

システムの中心となる「SFG05」はFM音源を搭載し、最大8パート、8ボイスの演奏がおこなえるもので、いかにすれば最大8台の楽器の役割を果たせる

ものです。また、このハードにはオプションのキーボードを接続することができ、このキーボードやMIDI INに接続されたMIDI楽器で演奏することができます。モニタ画面には、演奏される音色やキーボードが表示され、弾かれたキーを示してくれたり、なかなか親切な機能を持っていました。

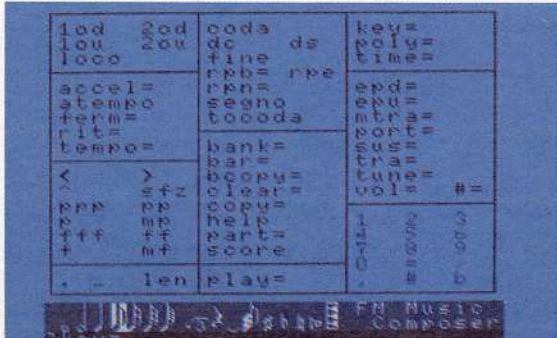
ソフトは「YRM55」というミュージックコンポーザソフトがあります。これはモニタ画面上に五線譜を表示し、マウスあるいはキーボードで音符を入力し



④ヤマハのMIDIシステム。当時、かなりのコストパフォーマンスを誇った

ていきます。「SFG05」の内蔵音源に対応しているため最大8パートの演奏を入力できます。そのほか、コマンドも豊富に用意され、途中で音色を切り換えたりテンポをかえたりと高度な音楽作りが可能です。演奏情報をMIDI信号として出力させることも可能です。

そのほか4トラックのシーケンサソフトやFM音源の音色作成プログラム、オートアレンジャーなどのソフトが発売されていました。これらがあればMSXでもMIDIが楽しめたのですが、残念ながら現在は販売されていません。



⑤このシステムが生き残っていたらMSXでもMIDIが楽しめたのに。残念、MSX用のMIDIカートリッジが発売されるのをずっと待とう

### MIDIカートリッジ開発のうわさ

真実となるかどうかまったくわからないが、MSX用のMIDIカートリッジが開発されているといううわさがある。このうわさが真実ならば、MSXでもMIDIが楽しめるようになる日は近い。発売元や発売時期、価格や内容など、なにひとつはっきりしていないがなにかしら情報が入ったらこのコーナーでもどんだん報告していく予定。あてにせずに待つべし。

### FM音源

デジタル音源の方式のひとつ。ヤマハ独自の音源で、かんたんにいろいろな音を作りだすことができる。ヤマハのシンセサイザDX7など多数の機器に搭載され、パソコンの音源の主流となっている。MSX2+や、FMバックに搭載されているMSX-MUSICがこのFM音源である。

### 次号の予告

次号では、MIDIを楽しむための機材をドーンと紹介。MIDI機器カタログだ!

## 1990年代に期待するゲームとソフトハウスを予想する!

by 飯島健男



ついに時代は1990年代に突入した。そこでゲーム業界におけるこの1年を予測してみたい。みんなが期待する90年代のゲームはこれだ! というわけで1月号の結果から。

まず、①のグラフだが、1位は圧倒的な強さでRPG。これはもう流行る流行らないというより、みんなの好きなジャンルに予想が集中してしまったという結果だ。自分の好きなジャンルには、今年もぜひがんばってほしいと思うのは当然なのかもしれないね。

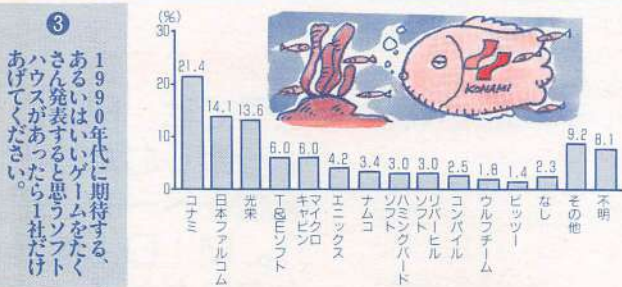
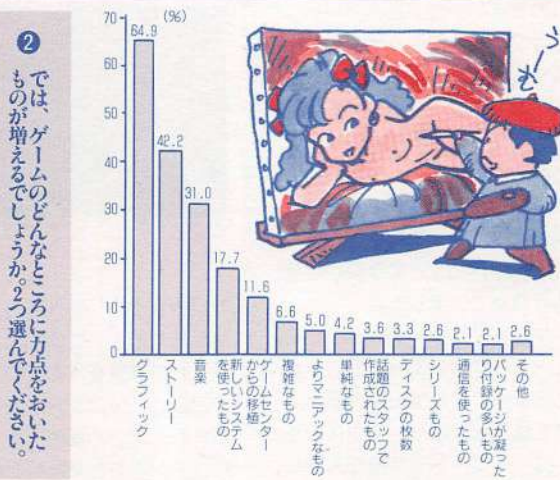
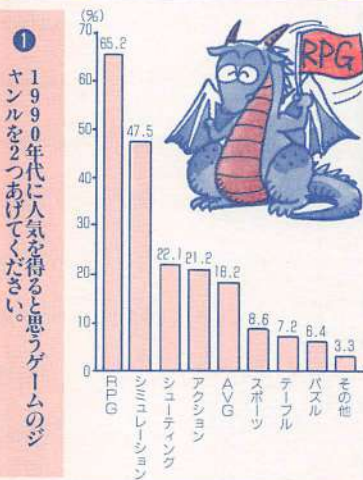
だが、もういい加減にRPGの時代は終わった、という業界の意見をよそにその人気はいっこうに衰えるようすはない。今年の期待するジャンルにここまでRPGが伸びるとは思っていなかった。理由の1つは、最近話題のRPGの発売が特に集中してしまったということが考えられるだろう。だが、ゲームはやはり何をおいてもRPGということらしい。

シミュレーションやシューティングにも人気の高いものが同じ時期に発売予定のものもあるが、どうもそれ1本だけというのはグラフの数字を伸ばすほど力がないようだ。ジャンル別にみた場合、人気ソフトがあっても孤立しては弱いわけだ。そういう点から、みんなの意見のなかに具体的に名前を上げて登場した「三國志II」がどんなに強くてもシミュレーションはちょっと弱い。「三國志II」はとにかく今年はこの1本につきるだろう、と予測する人がいるほどだというのに……。だが、シミュレーションで大きいのはこの1本だけのようす。どうやら、今年もRPGの年になるようだ。

②はどこに力を入れたソフトが

多くなるかということだが、1位はダントツでグラフィック。以下ストーリー、音楽とつづく。こうして考えると、ちょっと前までさかんに競っていたゲームの長さやマップの大きさ(グラフでいうところの、より複雑なもの、ディスクの枚数の多さ)に対する関心が影もかたちもなくなっている。手頃な長さで内容の濃いもの……極端でないものが生まれているようだ。さて、上位にあげられた3つの点をいかすゲームといえば、アドベンチャーではないだろうか。だが、①のグラフではAVGは5位と低い。ストーリーに注目すると、シミュレーションやアクションにはあまり必要がないし、ということは3点そろったビジュアルなRPGの出現を期待しているのかもしれない。あるいはストーリー色の強いシミュレーションやアクションの登場を期待しているのかもしれない。ひょっとすると新しいタイプのゲームが出現するかもしれないね。

③は期待するソフトハウスのグラフなのだが、結果をみると過去に作ったゲームへの信頼度が反映されている。そして、特にMSXのオリジナルに力を入れているところへの期待がかなり大きい。だが、新しいソフトハウスの大どんでんがえしも大いに期待したい。



- 次点
- ソニー
- プレイブレイ
- ゲームアーツ
- アスキー
- 工画堂
- エルブ
- ポニー
- 松下
- テクノポリスソフト
- セネラルプロダクツ
- ウェンディマガジン

### 次回のお題

今回は次回のお題がない。これはギャグではないぞ。ほんとうの話だ。で、どういことかという、スーパーデータ学が次回で終わってしまうということなのだ。いやあ、1年なんて長いようで短い。でも、1年でみんなのほんとうの気持ちや考えにふれて個人的にもずいぶん勉強になった。いままでも読んでくれた読者のみなさん、どうもありがとう。そこで、このページでまたゲームについての新連載を始める予定だ。詳しい内容はまだ秘密。今度はシナリオライターとしての職業をいかしたものにしたい。では、期待して次号の詳細を待て!

# 維新の嵐

マンガ版アタック

いしんのあらし

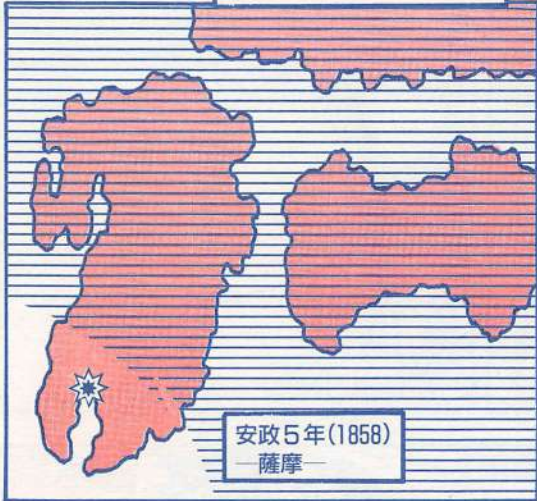
MSXのなかで歴史を作ったマンガ  
西郷隆盛のドキュメント



安政元年ペリーの再来以降、英米仏蘭などの列強に怯える幕府は諸藩、民衆の信頼を失なった

諸外国と対等に渡りあえる、より堅牢な日本国を造るため、各藩の勇士たちは立ち上がった

そしてここにもひとり



安政5年(1858)  
薩摩



殿!



今こそ尊王の意思のもと、倒幕の時でごわす!

ふん  
ござかしいわ  
西郷



ごちゃごちゃ  
ぬかすと島送りにするゾ

ウッ



だ、だめじゃ今のワシでは殿を説得することはできん

殿を、薩摩を動かすにはもっと力をつけねば  
それには……



そうじゃ  
長崎へ行こう!!

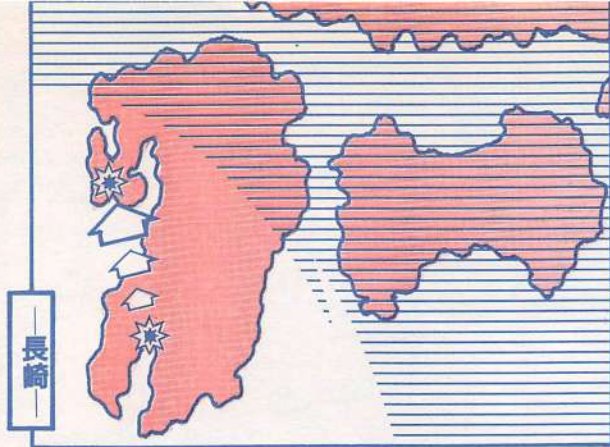
ポン

長崎ならば頼りになる人物がおるはずじゃ

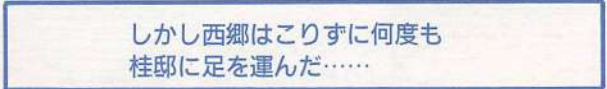
原作・小松雅彦 マンガ・島浦孝全

薩摩藩後見人  
島津久光

※このマンガは、光栄 (☎044-61-6861) から発売されているMSX2/2+版の「維新の嵐」(メガROM版1万1800円、ディスク版9800円)をプレイした経験をもとにイメージをふくらませて描いたものです。











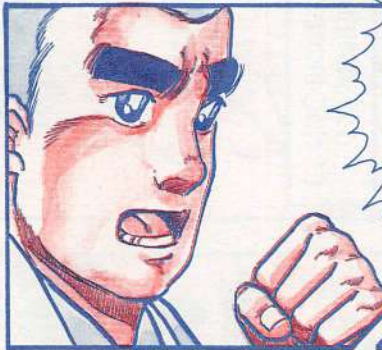
西郷殿、何度来られても私と貴殿とでは話が合わぬと思うが

桂殿、拙者今回は尊王の話をしに来ました



西郷殿のいわれることはもっともだがまだまだあまい

多少きっかけをつかんだ西郷はその後頻りに桂邸に通った



—今こそ帝を擁し  
倒幕の遺業を成すべきじゃと思う  
でござす!

むむ  
私もそう  
思っておった

そして——



ところで桂殿は  
剣術が得意の  
ようですが

江戸は練兵館  
で塾頭を勤めて  
おりました



さすがでござす  
しかしいつまで  
もヤットウの  
時代ではござり  
もさん



諸外国と提携し  
最新の武器をそろえ  
幕府に立ち向かう  
べきでござす



ううむ  
まさしく  
そのとおり!!



西郷殿!!

桂殿!!

こうして説得方法を身につけた西郷はより先進性を高めいよいよ尊王派の吉田松陰と会う決心をしたが……



ん、なんじゃこの紙切れは？

なになに



ほ一志を貰えば格が上がるといふことが

ヤッタネ

もう一枚はと



なに!

安政6年0月×日 吉田松陰、没

バ、バカな……



井伊直弼を中心とする幕府保守派によって断行された安政の大獄は約100名を処断。吉田松陰、橋本左内など8名の極刑に至った



早急に同志を集め一刻も早く倒幕を

志士たちの魂の慟哭がオイを呼ぶでござす

江戸へ行かねば!

桂殿長州との同盟のことを

うむ承知したかならずその基盤を作っておく!

あいやまたれい



拙者、幕臣山岡鉄舟と申すもの

貴殿の主張する倒幕論などしよせん空論。今は罪は問わぬが今後過激な行動は起こさぬようさもなくば

しかし幕府の威しなどに屈する西郷の信念ではなかった……一途江戸へ

おーみごとな富士でござすなア



気持が高揚するでござす

西郷の場合、桜島、阿蘇山、富士山など雄大な風景や名所を観ることが精心力を高める秘訣であった

江戸での西郷はまさに  
東奔西走鬼神のごとく  
識者武者などを  
説得してまわり、  
同志を増やした

ただ悲しいかな時間が  
たつにつれ西郷に対する  
信頼度が薄れ、再度の説  
得を要する者も少なくな  
った

オイを忘れたと

なによ  
ずっとほって  
おいたくせに

時には山岡が  
放ったのか、刺客  
に襲われることも  
あった

西郷  
覚悟!

そんなときは同志の武者に身を  
守ってもらったこともあった

西郷どの  
お守りします!

順調に基盤を固める西郷であったが  
長い説得の旅であるため経済的な  
窮地に追いこまれてしまった

ガーン  
銭がねえ  
だよ

メシが  
食えん

北辰一刀流  
千葉周作

だが西郷はめげない。シコシコと  
金脈をさがし、とうとう――

へへん

いっかく  
一攫千金

そして体力  
精心力、先進性  
を向上させた  
西郷はふたたび  
長州を訪れた

桂さん久しぶり  
でごわす

西郷さん  
約束どおり藩  
内の地盤は  
固めました

あとは藩主毛利  
敬親公を説得する  
のみ!!

おお

あいわかった。西郷、桂  
お主に長州はまかす

好きなように  
藩兵を使うがよい!!

こうして西郷、桂による毛利説得が  
再行われ、桂の根回しも功を  
奏し毛利敬親の気持ちは西郷に  
傾いた

ハハアー

とうとう長州藩の信頼を得た西郷はいよいよ自藩薩摩を説得すべく長州藩士らとともに故郷薩摩へもどったのである

ついに倒幕の機運は熟しましたぞ

殿!

島津公



今こそ尊王のもと雄藩が手を結び倒幕せしめるときでござす



ううむ

はじめは聞く耳を持たなかった島津久光もすべての面で向上した西郷と長州の後援によって尊王思想のもと、倒幕の決心をしたのである



感服したぞ西郷！これよりはわが藩兵を自由に使い各藩ともども倒幕につき進むのじゃ！！

さあ、倒幕の準備はできた！

日本の夜明けは近いでござす

完



## 元気いっぱいのもいおう星通信

年が明けたと思ったら、もう2月。出会いと別れの季節……というわけで、またメールつくし!



**無料ソフト『ハバザード』**  
 ベスト電器という最大手の電器店が中心になって始まったリンクスの「Bam/ネット」では、無料でRPGのダウンロードサービスを行っている。このサービスは他のパソコン通信ではないリンクスの特典だ。タイトルは「ハバザード」。平和な島に突如建設されたお城。そして建設とともに現れた魔物たち。主人公の少年は、城にいったまま消息をたった父を探しに旅立つのだった。ストーリーはこんな感

じで始まる。システムはごくふつうのRPGだ。フィールドを移動してモンスターを倒して進む。このRPGは2月28日まで。第2弾は3月1日から。



フィールドをうろうろする主人公。宝が下に落ちているかもしれないのだ

モンスターのヒットメロンが出現。まだ力が弱ければ逃げたほうがいいぞ



年末年始にこんなにたくさんのメールが到着。来る人あれば去る人あり、ていままで参加していた人も、友だちをみつめてほかのコーナーに移ったり、リンクス以外のパソコン通信に参加したり。なのにバンク寸前!

めんなさい!

FROM ID: 6583452 ◆ 89年2月1日 01:33時  
 (日) 宛先不明。THE LINKSのアドレスを間違っている。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

もしかしておぼっちゃま

FROM ID: 6244818 ◆ 89年2月1日 09:00時  
 (日) 宛先不明。LINKSのアドレスを間違っている。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

2人にてアクセスですね

FROM ID: 6224406 ◆ 89年2月1日 13:05時  
 (日) 宛先不明。POCでは宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

この前に暴力先生の話が

FROM ID: 6582888 ◆ 89年2月1日 14:11時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

前向きに検討します

FROM ID: 6583247 ◆ 89年2月1日 14:03時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

フラッシュのGENさん

FROM ID: 6247309 ◆ 89年2月1日 14:11時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

### 遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

2/12  
19  
26 ●チャットイベント「おーい、バブル」  
 チャットコーナーで、毎回テーマを決めて楽しいおしゃべり。今月もこんなテーマでやります。意見のある人はどしどし参加を! 12日「ついやってきたバレンタインデー。大好き? 大好き?」、19日「今までで1番の大事件はこれだ!」、26日「さあ、どっちがいい? 結末の選択」

2/13 ●「ミッドナイトラリー」チャンピオン勝ち抜き戦  
 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん・通称OF)をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。

2/23 ●「激走タービー」  
 競馬プログラムを使って、ネットワークチャンプル。キミのするどい第六感が大穴をあてろ! 好評のネットワークタービーの第2回目の馬券発売日はこの日です。

3/1 ●「ハバザード2」ダウンロード開始  
 オリジナルソフト、ハバザードシリーズ第2弾、はやくも登場。今回は前回と変わったアドベンチャーゲーム。前回は左の欄で紹介しているの、まだ体験していない人は、ぜひのぞいてみよう!

中一で麻生達ですか?

FROM ID: 6224406 ◆ 89年2月1日 13:05時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

じょうずに節約し参加

FROM ID: 6229594 ◆ 89年2月1日 04:34時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

左前がおもしろいね

FROM ID: 6583247 ◆ 89年2月1日 14:03時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

3時待つ夜中の?

FROM ID: 6247309 ◆ 89年2月1日 14:11時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

初めにしては速い

FROM ID: 6210408 ◆ 89年2月1日 08:15時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

古いですね、いくつかな

FROM ID: 6805188 ◆ 89年2月1日 08:00時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

右前がかわいいなあ

FROM ID: 6247309 ◆ 89年2月1日 14:11時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。

右前がかわいいなあ

FROM ID: 6247309 ◆ 89年2月1日 14:11時  
 (日) 宛先不明。宛先不明のメッセージは送れません。ご了承ください。



THE LINKS についての質問は

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

〈住所〉 千604 東京都中央区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F  
 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係  
 〈電話〉 075-251-0635

今まで色々やったけど、  
やっぱり究極のバトルは  
人間VS人間の格闘技だ！  
と僕は思った——。



病身の妹のために、危険な仕事に命を賭ける男…彼の名は、ウルフ。  
仲間内でも一番の腕を持つ彼の所に、ある仕事に転がり込んだ日から、  
彼の運命は大きく変わってしまったのだ。  
アツイトラック野郎が巨大組織に立ち向かう「単騎狼・ウルフAT」、  
パワー全開で君を待つ！



単騎狼・ウルフ・AT

- MSX2/2+・3.5"2DD
- 価格：6,800円(税別)

テクノポリスソフト  
TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア(株)  
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834

大好評発売中!

通信販売のご案内

お近くのお店でお求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで 定価+消費税分をそえて現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズAV事業部

# 3周年記念 大感謝セール

さらに  
半額価格より  
**1,000円  
割引**

お1人様2枚まで

★全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。(1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。)

★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。)

★商品代金は、使用して、お気に入りでしたらお支払いください。

## 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。

★ギラギ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. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%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!! FSI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
半額価格	<b>4,000円</b>	<b>5,000円</b>	<b>5,500円</b>	<b>6,500円</b>
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
半額価格	<b>7,000円</b>	<b>7,500円</b>	<b>8,000円</b>	<b>8,500円</b>

★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、お気に入りでしたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担をお願いします。お1人様商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、  
**おハガキか  
お電話で!!**

ハガキで

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(印)・年齢  
●電話番号

〒577 大阪府東大阪市  
41 西1-9-15  
41 係  
サンクレスト

電話で

(大阪) さあ～さ よい子に  
**☎06-303-4152**  
(株)サンクレスト 平日/午前9時～午後7時  
日・祭日/午前9時～午後6時

3~10倍のスピードで本が読める!!

# 新・速読法

集中力が身につく! 理解力が深まる! 記憶力が高まる!



もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

## 右脳開発で パワー全開! ライバルに **差** をつけろ!!



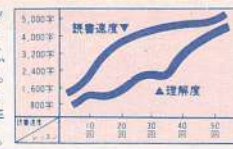
### 学習・受験に大きな効果が!

●ダラダラ学習から集中学習へ!  
教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇!  
●早く読める分、勉強時間が短くてすみずみ! 余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにおいて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも「新・速読法」は強力な武器に! ●人が1回しか読まないところを3回、5回、10回...と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!

★秘められた潜在能力を二気に開発!  
受験に勝ち抜く **驚異の新・速読法**

### わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

自宅にいなが1日わずか40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法がマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2~3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモバにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。



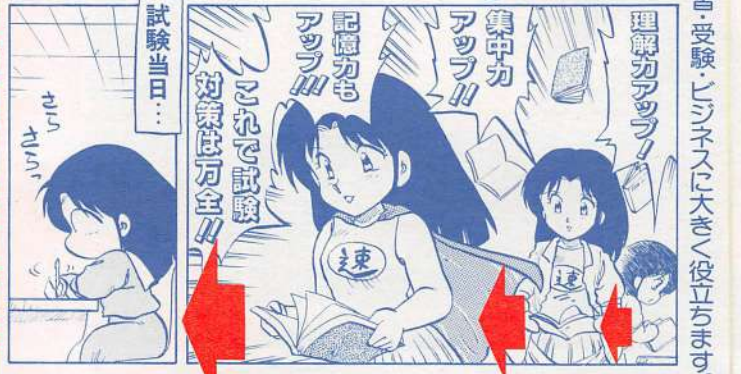
### 成功者続出! 効果実証の声が続々殺到!!

**6回のレッスンで 1分間5,000字に!**  
和田英次さん (高校生18歳)  
私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学することになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習ったのに5,000字くらい読めるようになっています。道具を使わずに自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

**速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!**  
宮中 修さん (学生22歳)  
就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間はかりかかる上に内容が全然理解できません。ところが、速読を習い始めて1~2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分くらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

**集中力がつき勉強が楽しくなった!!**  
もともと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しもうと思いついて速読法を始めた。最初は1分間で約500字だった僕が、訓練2週間で2,000字~3,000字になり、他にも次のような変化があった。(1)呼吸法の効果だと思いが体調がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思えるようになった。——とにかく訓練を繰り返すたびにアップするのとても楽しい。僕1分間10,000字をめざして頑張りたい。速読に出会って感謝しています。

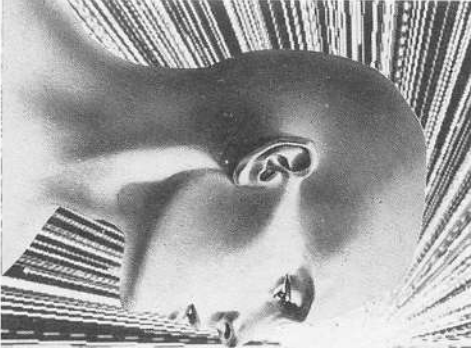
お申込みは今すぐ右の無料ハガキでネ!!



日本カルチャースクール 〒169 東京都新宿区百人町2-1-11  
☎東京03(232)8232代

★右の無料ハガキで今すぐご請求ください。  
最新版の案内書を **無料送呈中!!**





『速読』で学習・受験に勝つ!!

# 新・速読法

新・速読法の無料送呈  
案内資料を  
表面に必要事項を記入し送りませう



(きりとり線)

郵便はがき

169-00

(受取人)

東京都新宿北郵便局

私書箱第2007号

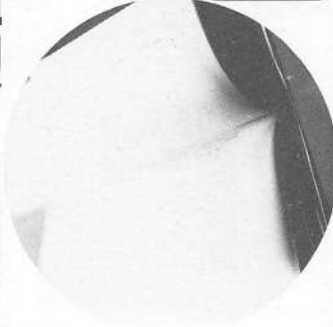
(東京都新宿区百人町2-1-11)

日本カルチャースクール

速習・速読講座

MSX-FAN・S②係

最新版の案内資料  
**無料送呈券**



料金受取人払

新宿北局承認

304

差出有効期間  
平成3年1月  
1日まで

★切手不要★

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。(切手不要)

住	市区 郡	都道 府県	市外局番	市内局番	番 号
氏 名	フリガナ	電話 番 号	年 齢	性 別	男 女
				歳	1 2
			NE	M819SA0208	

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。  
.....(きりとり線)



ゲームミュージックの宝庫

キングレコード **KRM** シリーズ  
COMPUTER GAME  
MUSIC SERIES



力ありし者たちの神話。今ここに…

# GRADIUS III

Beyond the infinite wall of darkness lies the unexplored and vast Galaxy.  
This Universal wasteland witnesses the re-birth of Bacterion,  
the mysterious, evil being and his return to power.  
Gradius last hope is the super-fighter "Big Piper".  
The fate of not only Gradius  
but the entire universe  
is in their hands.

シリーズ最高の  
グラディウス・サウンド  
緊・急・発・進!

グラディウス III  
コナミ矩形波倶楽部  
2月21日発売

### FINAL PROLOGUE

限りなく深く暗い闇の彼方、幾重にも重なる暗黒銀河……。その未知なる領域より生まれ、謎の破壊神“バクテリア”が再び活動を開始しはじめた……。そして再び超時空ファイター“ビックパイパー”が発進。全宇宙の命運を賭け、果てしない闇の彼方へと今、飛び発つ…。

オリジナル・ゲーム・サウンド全30曲に加え、矩形波倶楽部のアレンジ、演奏による新曲3曲、開発ドラマ1篇、そして効果音を収録した超豪華盤!!

●初回プレス分のみ“特製化粧箱”に入っている。このナンバーが何であるかは? 来月、解き明かされる…。(CDのみ)  
▲特製化粧箱



CD: KICA-1001 (税込) ¥3,000  
CT: KITA-1001 (税込) ¥2,500

●3月5日コナミ・ファン待望のニュー・アイテム登場!!  
**グラディウス・シリーズ楽譜集 I**  
〈グラディウス III 全曲集〉 グラ III 全23曲の楽譜を収録  
KIZA-1001/¥2,000(税込) ●この楽譜集は、お近くのレコード店でお求め下さい。

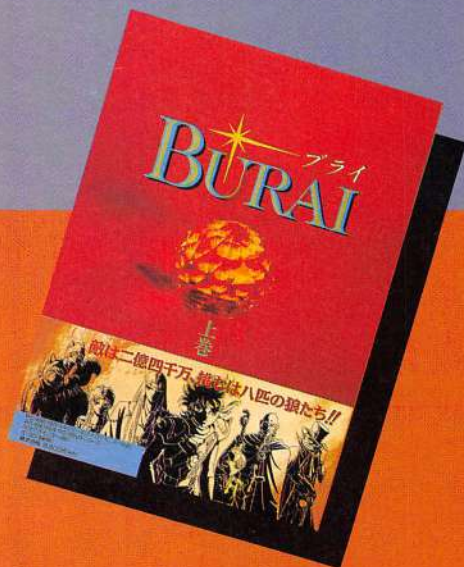
●3月21日発売!  
**グラディウス・シリーズ楽譜集 II**  
〈アーケード版〉  
グラディウス、グラディウスII ~GOFERの野望~、沙羅曼蛇  
〈MSX版〉  
グラディウス2、ゴファーの野望-エピソードII-、パロディウス  
6タイトル全89曲の楽譜を収録 KIZA-1003/¥2,000(税込)

企画・制作  
コナミ工業株式会社

企画・制作・発売元  
キングレコード株式会社

〒112 東京都文京区音田1-7-2 TEL 03-945-2122

# ブライ BURAI 上巻



PC-88シリーズ  
PC-98シリーズ

## 好評発売中

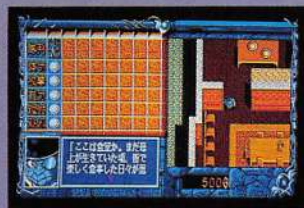
3月中旬発売予定



- 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・ハヤチの章……………キハ島
  - ブロット兄妹(コンサ&マイマイ)の章……………ヒューイ島
  - 幻左京の章……………カムイ島
  - ロー・クム一家の章……………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  
●「プライプロトタイプ」  
●「プライ全曲集 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1-10 天神シバービル7F  
〒810 TEL.092-771-3217

# 好奇心と冒険の365日 必修課目!!

## AFTER SCHOOLは、リンクス必修課目がまってるゾッ! 365日、遊びきったら、キミはススんだ「Flying Boys」だ!

リンクスパソコン通信  
**Links Flying Boys**  
大募集!!

ホントにいいものは自分で確か  
たいね、**ピンピンジャーナル**。

最近よく目につく「新商品情報」  
どれも、これも、いーことばっか書  
いてあって、ホントか? なあ、なんて思ってる  
君にウツてつけながコシ、ピンピン  
ジャーナル。'リンクスから送られてくる、  
あたらしがッスを実際に使ってみて、本音の  
レポートを書いてみよう! そのレポートは'リンクス情  
報誌にピックアップされ、Flying Boys & Girls  
の注目をあびるわけだ。しかも、あたらしがッスは、  
キミにプレゼントされるから、やーことなし!

最近、テレビもマンネリだなぁおー  
と思ったキミは「チャンネル」。

学校や友だちの間では、やってるコト・自分が  
考えた、びっくりアイデア。世の中に対して  
声を大にして話したい話...etc.そのまま、  
眠らせちゃダメだぞ!  
'リンクスは、キミの中にある、「眠らせちゃって  
るパワー」を求めてるんだから。  
キミの腕しだいで、リンクスの番組を生み  
だし、No.1のメニューにする事だってでき  
るし、投稿少年になって各エリアの人気者に  
なるのも、夢じゃないッ!  
テレビやラジオ・雑誌etc.「今まであったモノ」  
がなんだか、つまんなくなってきた君。  
チャンネルをセレクトしてみようヨ!

これが  
チャンネルの話  
だよ!

仲間同士でリンクスすれば、リンクス電子  
掲示板に、キミたちのスペースが設け  
られる。そこで、学校や街の情報、  
キミたちのコトを全国の  
Flying Boys & Girls  
に情報をバラまける発  
信局が作れるぜ!

**BBSプレゼント!**  
(このグループでBBSで)

MSX  
をもってりや、キミはいま  
すぐTRY Linksなのだが、  
MSXをもってる気のあう仲間、  
友だちと...グループでリンクスして  
くれりや! BBSプレゼントなのタツ!



キミの顔こころウキウキ!  
女の子たちの「おしやべり」を  
リンクスでは「Flyer」  
グループもかんばるぞ。  
そのおしやべりの中味をしつかりジャッウ  
どこの誰かしゃべってるのかは  
自分から言わなければ誰にもわかんない  
だからOPENになる。  
テレビ屋のキミも女の子の無理をサクルとか  
ヒミツをキミたちやっことしてたらできるハス  
めらばピンピンジャーナルで「女ONLINE」  
わかる。  
男はなななな

### 広いぞ、リンクスワールド

ここに、おさまりっこない大きさのリンクスワールド。  
すこし紹介すると、バツ通初心者にも、やさしい「ワッファイ先生」がてほざきして  
くれる、「ヒギナスエリア」をはじめ、全国にちらばってるFlying Boys &  
Girlsを地域ごとにまとめてメンドーみるゾッ! ちいさべつBBS、全国のみみんな  
どリアルタイムでおしやべりを楽しむチャットと、ちよっと紹介すると、こんなにあ  
るゾッ! ちよっとカゲキな「おとなくらぶ」では、体験談やHな話が、キミを待ってる

### リンクスネットフレンドは、 「1晩で大親友」キブン。

何でも話せる友達ってゆうのが、よい友  
達の代名詞。でもカンタンにそんな友達が  
できないのがツウ。  
「顔が見えないからスナオになれる」とゆう  
バツ通の利点をいかせば、そんな悩みも  
解決! 'リンクスのFlying Boys &  
Girlsにまずメールを出してみよう。  
知りあったばかりなのに、ずっと昔から友だ  
ちのようなキブンになれる ハスだ。

## 驚異の700タイトル

Linksスペシャルサンクス

# ゲーム三昧

多量に入  
りまわす  
もれなく

- MERRIT1 オリジナルゲームフロッピーを、  
編集しよう!  
オリジナル「ゲーム三昧」  
フロッピーをプレゼント!  
キミだけの「ゲーム三昧」  
フロッピーをつくらう!
- MERRIT2 リンクスアクションRPG/  
「メカソフトを  
ダウンロードプレゼント!」



### MSX FAN

毎週・月曜日→金曜日  
PM7:00 START

これまでのMSXファンに掲載の投稿ゲーム  
の中から、よりすぐりのソフトをサービス/  
さらに、毎月8日(もちMSXファンの発売日  
タツ!)には、雑誌掲載の投稿ゲームを全て、ダ  
ウンロードサービス!

### MSX マガジン

発売日よりSTART  
FULL TIME

毎月、雑誌発売日から1ヶ月間、24時間のフ  
ルタイムでダウンロードサービス!  
もちろん、毎月8日には、新作ソフトの登場だ  
ッ!

### Basic マガジン

毎週・月曜日→金曜日  
PM6:00 START

MSX2:MSX2+プログラム大全集1・IIを  
日替りでダウンロードサービス/  
さらには、毎月8日に雑誌掲載の新作ソフト  
を提供するゾッ!

### アダルト・ソフト

ちよっと街では買にくい、アダルトソフトも、  
せいぜいソフトの交換情報も盛りだくさんだゾッ!

資料請求ご希望の方は、\マークを、  
官製ハガキにはって、リンクスまでおくるネ!

美少女がふりむくまぐべ…まへるがて？  
さて、あなたはどっちかな。

私鉄沿線 殺人事件 **夜の天使たち**

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。



定価8,800円(税別)  
X68000対応  
PC9801VM以降対応

発売間近!

**天使たちの午後 PartIII** 番外編

全国各地へ  
通信販売

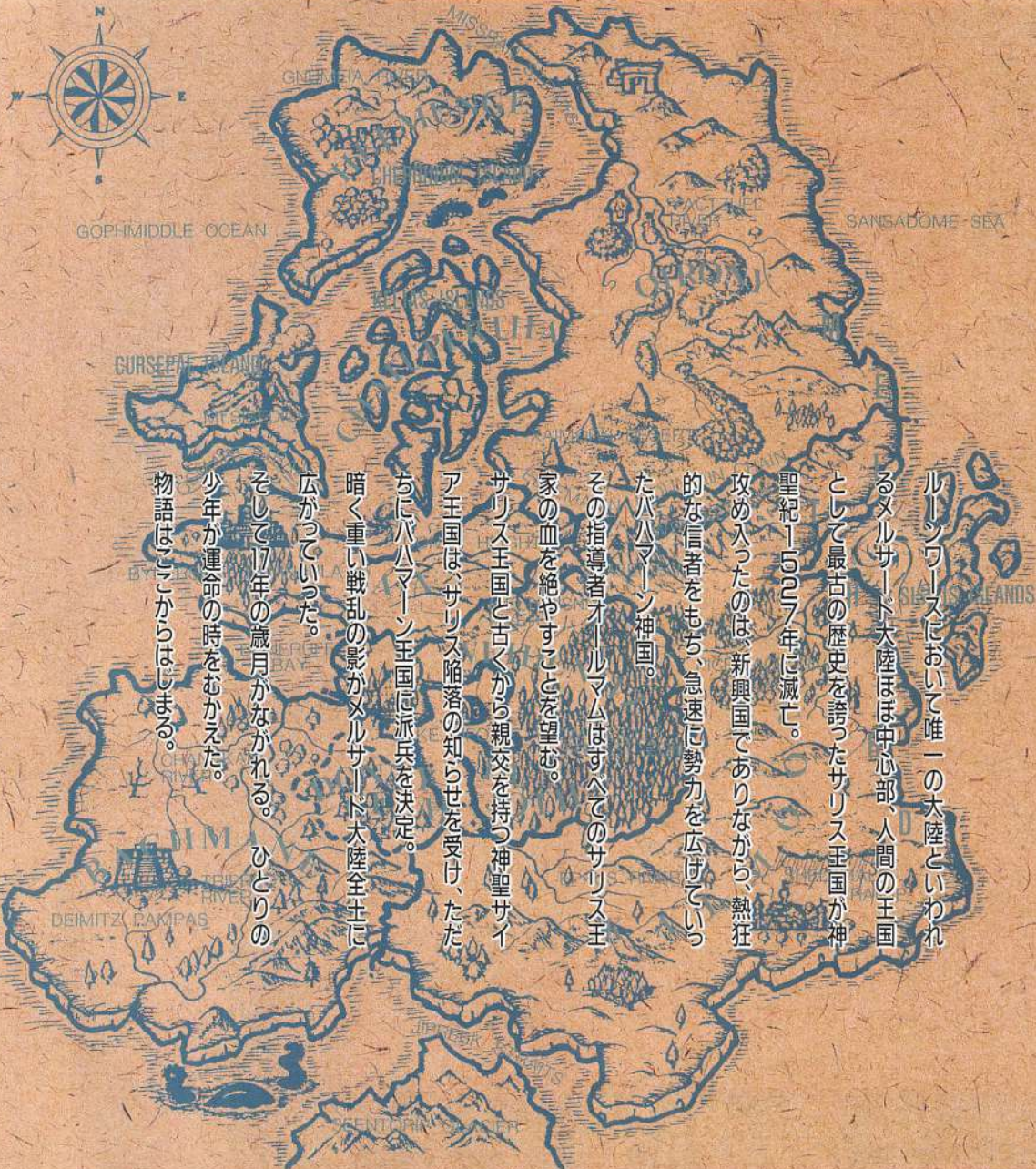
方法 品名、機種名明記の上  
現金書留でご注文ください  
銀行振込口座 三井銀行軽井沢支店 番 5252817

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・AST  
ジャスト・ゲーム事業部

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

※ジャストサウントは、株ジャストの登録商標です



空想の真実を求めて、  
感動の神話が始まる！

ルーンワースにおいて唯一の大陸といわれ  
るナルサード大陸は中心部、人間の王国  
として最古の歴史を誇ったサリス王国が神  
聖紀1527年に滅亡。  
攻め入ったのは、新興国でありながら、熱狂  
的な信者をもち、急速に勢力を広げていっ  
たバハマーン神国。  
その指導者オールマムはすべてのサリス王  
家の血を絶やすことを望む。  
サリス王国と古くから親交を持つ神聖サイ  
ア王国は、サリス陥落の知らせを受け、ただ  
ちにバハマーン王国に派兵を決定。  
暗く重い戦乱の影がナルサード大陸全土に  
広がっていった。  
そして17年の歳月がながれる。ひとりの  
少年が運命の時をむかえた。  
物語はここからはじまる。

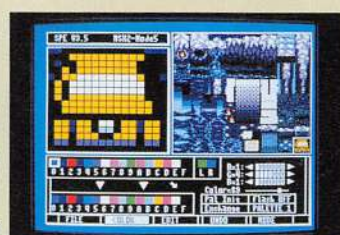
高速・高機能CGエディター

# DD倶楽部™

© 1989 T&E SOFT

『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコン  
セプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。

50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」  
とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディ



ター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現する  
スクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しまし  
た。

MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。



## ルーンワースオリジナルグッズ絶賛発売中!!

- トレーナー(フリーサイズ) 標準価格 ¥3,400 ユーザーズクラブ 会員価格 ¥3,000  
カラー/ホワイト・ブラック・ダークブルー・マスタード・ワインレッド
- バンダナ 標準価格 ¥800 ユーザーズクラブ 会員価格 ¥500
- テレフォンカード 標準価格 ¥1,000 ユーザーズクラブ 会員価格 ¥1,000

\*グッズの標準価格およびT&E SOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

### ●お申し込み方法

■左記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください(送料はサービスします。)なお、運達希望の場合は、300円をプラスしてください。  
■T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。

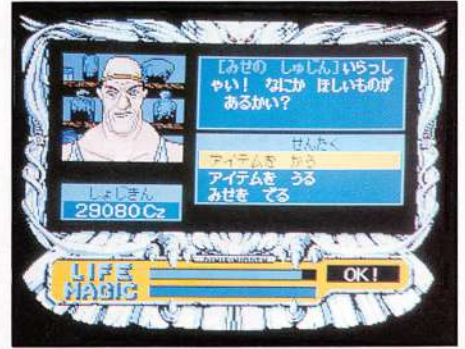
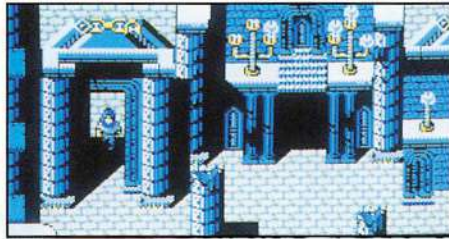
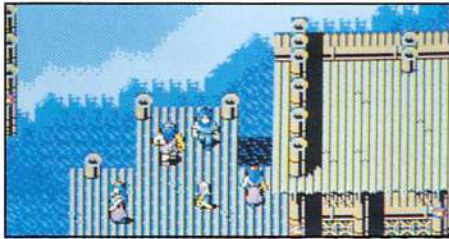




Rune Worth is the world of the boundary between light and dark.  
Everything had been born there and then flourished and died there.

# 黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT



## ハイ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一化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たち思い出してくれ、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。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時油、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

## 経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

## ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

## ★BGMは全70曲!

MSX2 MSX-MUSIC (FM音源) 用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

## MSX2 / MSX2+

- MSX-MUSIC (FM音源) 対応
- ジョイスティック対応

(RAM64K以上、VRAM128K以上)

3.5" 2DD 3枚組……………標準価格 **¥8,800**

PC8801SRシリーズ5" 2D 5枚組 標準価格 ¥8,800

表示価格に消費税は含まれません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

## 100以上の機能を贅沢に満載!!

【グラフィックエディター (AGE)】

- セットアジャスト機能 ●マウス後付け機能 ●色拾い機能 ●カーソルステップ数変更機能 ●ライン描画機能 ●コネクタライン描画機能 ●ラジアルライン描画機能 ●グラフィック確認機能 ●フリーライン描画機能 ●ペン先変更機能 ●ボックス描画機能 ●ボックスフル描画機能 ●コピー機能 ●XORコピー機能 ●ORコピー機能 ●重ね合わせコピー機能 ●クラフィックスワップ機能 ●拡大縮小コピー機能 ●ペイント機能 ●日付け表示機能 ●時間表示機能 ●サークル描画機能 ●反転機能 ●ロール機能 ●90度回転機能 ●部分拡大機能 ●拡大グリッド機能 ●カーソル指定位置拡大機能 ●複数パレット点滅機能 ●パレット設定機能 ●カラーチェンジ機能 ●フルアニメーション機能 ●アニメスピード変更機能 ●アニメバースピード設定機能 ●オートバックアップ機能 ●デレクトリ表示機能 ●ドライブ変更機能 ●ファイル削除機能 ●パレットデータ出力機能 ●グラフィックデータファイル入出力機能 ●パターンデータファイル入出力機能 ●グラフィックデータメモリ入出力機能 ●圧縮データ入出力機能 ●ファイルモード切り換え機能 ●ソフトウェアキーボードサポート ●グラフィックファイル重ね合わせ機能 (2モード) ●メモリスワップ機能 ●デレクトリソート機能 ●効果音ON/OFF機能 ●アンドゥ機能 ●オートテキストカラー設定機能 ●キーリピート設定機能 ●パターンエディター (SPEN)】
- オートテキストカラー設定機能 ●グレイトカラー指定機能 ●色拾い機能 ●マウス後付け機能 ●テキストカラー強制修正機能 ●起動スイッチ設定機能 ●オートバックアップ機能 ●ボーダーカラー設定機能 ●VRAM64K設定機能 ●データ拡張子設定機能 ●ドライブ変更機能 ●デレクトリ表示機能 ●ワールドカードサポート ●キー入力時のコントロールコードサポート ●パターンのファイル入出力機能 ●パターンのメモリー入出力機能 ●パレットデータ出力機能 ●スプライト分解データ出力機能 ●EC-BIT付加機能 ●ファイル削除機能 ●複数同時カラーチェンジ機能 ●パレット複数点滅機能 ●パレット点滅速度切り換え機能 ●パレット切り換え点滅機能 ●パレット変更機能 ●パレット初期化機能 ●パレットコピー機能

- パターン簡単コピー機能 ●パターン重ね合わせコピー機能 ●パターンXORコピー機能 ●パターンANDコピー機能 ●パターンスワップ機能 ●輪郭作成機能 ●鏡面コピー機能 ●反転機能 ●ロール機能 ●90度回転機能 ●タイリング塗りつぶし機能 ●エディットサイズ変更機能 ●フルアニメーション機能 ●アニメボードカラー設定機能 ●アニメ動画数変更機能 ●アニメスピード変更機能 ●スプライトカラーテーブル機能 ●オートスプライト分解チェック機能 ●サブパターン拡大機能
- 【ユーティリティ】
- ピクセル3データコパード機能 ●パレットデータMSX-BASIC変換機能 ●スプライトデータMSX-BASIC変換機能

## 好評発売中!!

## MSX2 / MSX2+

標準価格 **¥9,800**

3.5" 2DD ●マウス対応

(RAM64K以上、VRAM128K以上)

表示価格に消費税は含まれません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.

■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。 ■MSX-DOSはアスキーの商標です。



T&Eマガジン24号発行中/  
「ルーンワース大特集!!」

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。当社はソフトウェア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。

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。(配達ご希望の方は300円プラス)  
マガジンNo.24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(業者での請求はお断りします)  
カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(業者での請求は断りいたします)



製造・販売 株式会社ティーアンドイソフト  
〒465 名古屋市長区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

- T&Eの最新情報わかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500
- お問い合わせは、NEW 3D GOLF事務局まで 名古屋(052)773-7757

「T&Eマガジン」  
No.24請求券  
Mアプ3月号  
カテゴリー  
請求券  
Mアプ3月号

2月8日発売 ¥1,940 外税方式



DS#10 ©1990 COMPILE

めーみそコネコネ  
COMPILE

POWER UP DISC MAGAZINE

ディスクステーション

3月号  
MARCH



レトロゲームクォルセータ

プラスターバーン#2  
セガリアルタイム戦略学園 (5号)

ジャスト・夜の天使達 / 乱暴治線殺人事件 (完結)

アート・ギャラリー

ワンタイムマガジン=ペンクノックス#2 (完結)  
日本テレビ=70MINUTER=マス=スズメ#1 (5号)  
HALコーナ=ハルノード (5号)  
MSXマガジン  
MSXマガジン

DISC2枚組

●編集の都合により、一部変更する場合がありますが、御了承下さい。

**MSX2 MSX2+**



VRAM128K

**Disc station**

●MSXマークはアスキーの登録商標です。



**ALESTE 2**

大ヒット 発売中!

アレスタ2が売れに売れまくっている!  
各誌のソフトランキングでも、軒並み上位の勢いだ!  
持っていない人は、時代遅れになりつつあるぞ  
在庫も底を尽きてきているから今買わないと後悔することになるかもしれない。  
アレスタ2を知らずして、もはやシューティングは語れない!!

**3枚組 ¥6800** 外税方式

**MSX2 MSX2+**



VRAM128K

バックナンバー  
のお知らせ  
D.S. 創刊準備号 980円  
創刊号 1,980円  
表示価格に消費税は  
含まれません。  
2号-4号 1,980円  
5号-7号 1,940円  
ニュー-D.S.1月号C.D.付 2,900円  
2月号 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  
アレスタ 6,800円  
真・魔王ゴルベリアス 7,800円  
アレスタ2 6,800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  
+消費税分3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなた  
の住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に入れて

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名など、必要事項  
を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで  
OK、あとは商品が一週間くらいで届くのを待つだけです。

DS#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)

# 驚異の記憶術

一度目を通したら  
二度と忘れない!!

『試験の神様』渡辺剛彰先生が  
ついに明かした秘密!  
それが、この渡辺式記憶術!!



これが記憶術だ!!

例えばビジネスで

- 150項目程度の営業必要データも出社前の40分で完全暗記!
- どんな混み入ったスケジュールや約束でも一度見ただけで正確に覚えられる!

例えば試験で

- 理数系の公式なんかは、超ラクラク!
- 一夜つけの勉強を何日分もの勉強量と同じにしまつ!...etc.

```
1 #include <stdio.h>
2 #define FILE
3 FILE
4
5 main( argc
6 int
7 char
8
9 char
10 int
11
12 for( num = 1; num <= argc; num++ ) {
13     printf( " %s\n", argv[ num ] );
14     while( 1 )
15
16     goto getch
```

今なら記憶術の  
くわしい資料を **無料プレゼント中** ●裏の封書を切りとり  
今すぐポストへ!



# 「あの」伝説がMSX2に。

あの伝説は世界へ

# Xak<sup>TM</sup>

[サーク]



© 1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage

MSX2スペシャルバージョン

**MSX2 MSX2+** 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 **新発売 ¥8,800**(税別)

あの伝説の世界は

# ファイナルファンタジー

©SQUARE



**MSX2 MSX2+** 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 **新発売 ¥7,800**(税別)

あの伝説の世界へ

Perfect

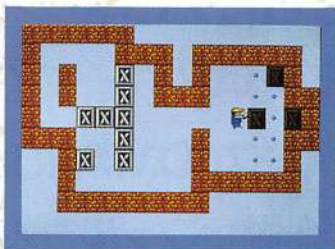
Soko-ban

倉庫番

SINCE 1982

LICENSED BY THINKING RABBIT

©MICRO CABIN



**MSX2 MSX2+** 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 **好評発売中 ¥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。



★元気にスタッフ募集中★  
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ  
※担当、市野までTELにてご連絡下さい。

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

〈通信販売〉送料サービス  
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。  
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや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しては必ずしも一切の保証を致し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

# Falcom FESTIVAL

ファルコム フェスティバル '90

# '90

1990.3.26 (MON) 新宿「ルミネホールACT」(P.M.16:00~18:00)

(入場には、入場整理券が必要です。)

うきうき! ワクワク! 5大イベントが待っている。

- ① “ミス・リリア” グランプリ決定 君の“リリア”のレコード・デビューがここで決定!
- ② J.D.K. バンド・スペシャル・ライブ 噂のファルコム「J.D.K. バンド」遂に登場!
- ③ うきうき! ワイワイ! ゲーム大会 あっと驚くプレゼントがいっぱい!
- ④ 「イース」O.V.A.16mm映画上映会 話題のアニメ版「イース」が大画面で見られる!
- ⑤ 勢揃いファルコム・バザール ファルコム・グッズ即売とゲーム・プレイのお楽しみランド!

今、話題のメガドライブ「ソーサリアン」やCD-ROM版「イースI」、もうすぐ発売されるファミコン版「イースI」のデモやゲームプレイ、レコードの即売など、ここでしか体験できないファルコムファンにはたまらないイベント!

■後援 **キングレコード**  
株式会社

■協賛 **HUDSON GROUP**  
**HUDSON SOFT**

**SEGA**

ビクター音楽産業 株

**brother** 角川書店

入場抽選券



## ファルコム・フェスティバル '90に500名様を御招待!!

入場抽選券を官製ハガキに貼って住所、氏名、年齢、職業を御記入の上、下記宛先までお送り下さい。

当選発表は、入場整理券の発送をもってかえさせていただきます。(締め切り: '90年3月10日消印有効)

〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード(株) 映像事業本部「ファルコム・フェスティバル'90」係まで。

何処にいる“リリア”



# “ミス・リリア”大募集!!

君の“リリア”がキングレコードからデビュー!



**“ミス・リリア”グランプリ** “リリア”を探せ/君の近くにいる“リリア”をどんどん、推薦して下さい。

**応募要領**

- 健康な14~19才の女性なら、どなたでも応募できます。
- 自薦、他薦どちらでも結構です。どんどんお寄せ下さい。
- 応募される方の①履歴書(住所、氏名、年齢、電話、職業(学校名)、特技を記入)  
②写真(上半身、全身 各1点ずつ)。

**応募先**

〒112 東京都文京区音羽2-2-2(アベニュー音羽) キングレコード株映像事業本部  
“ミス・リリア”グランプリ係まで。

**締め切り**

1989年2月21日

**選考方法**

書類選考の上、直接ご本人へご連絡いたします。  
※お電話によるお申し込み、選考過程についてのお問い合わせは一切お受けできません。

**賞金と賞品**

- ★グランプリ(1名):レコード・デビュー(副賞50万円)
- ★準グランプリ(1名):PCエンジン+CD-ROM<sup>2</sup>(副賞10万円)
- ★グランプリ推薦者賞:PC-88+CD-ROM<sup>2</sup>
- ★準グランプリ推薦者賞:PCエンジン+CD-ROM<sup>2</sup>

[**ファルコム・スペシャル BOX '89**] 6枚組の8cmCDミニ・アルバムがファルコム・ファンの熱望により、

- ①フュージョン ②シンフォニー ③ボーカル ④プラス・ミックス
- ⑤ディスコ ⑥サラウンド・シアターを単品で各¥1,200(税込)で、

**緊急2月21日発売決定!!**

**緊急特報**

'89大ヒット劇場用アニメーション

宮崎駿監督作品

# 魔女の宅急便



おちこんだりもしたけれど  
私はげんきです。

プロデューサー・脚本・監督……宮崎駿

原作……角野栄子（福音館書店刊）

徳間書店・ヤマト運輸・日本テレビ放送網提携作品

ビスタサイズ ステレオHiFi カラー103分

**宮崎駿監督作品 絶賛発売中**



84年

風の谷のナウシカ

VHS 148AH-3  
税込14307円 税抜13890円  
ベータ 148AB-5003  
税込14307円 税抜13890円  
LD 98LX-1  
税込9538円 税抜9260円  
VHD 98HD-1  
税込9538円 税抜9260円  
©二馬力・徳間書店・博報堂



86年

天空の城ラピュタ

VHS 128GH-12  
税込12381円 税抜12020円  
ベータ 128GB-5012  
税込12381円 税抜12020円  
LD 128LX-8・9（2枚組）  
税込12463円 税抜12100円  
VHD VDS-A0452-1・2（2枚組）  
税込12463円 税抜12100円  
©二馬力・徳間書店



88年

となりのトトロ

VHS 128GH-22  
税込12381円 税抜12020円  
ベータ 128GB-5022  
税込12381円 税抜12020円  
LD 98LX-13  
税込9538円 税抜9260円  
VHD 98HD-1003  
税込9538円 税抜9260円  
©二馬力・徳間書店



90年

魔女の宅急便

VHS TKVO-60022  
税込12800円 税抜12427円  
ベータ TKVO-60023  
税込12800円 税抜12427円  
LD TKLO-50001  
税込9800円 税抜9515円  
©角野栄子・二馬力・徳間書店



新シリーズ  
突入!!  
の広告マンガ

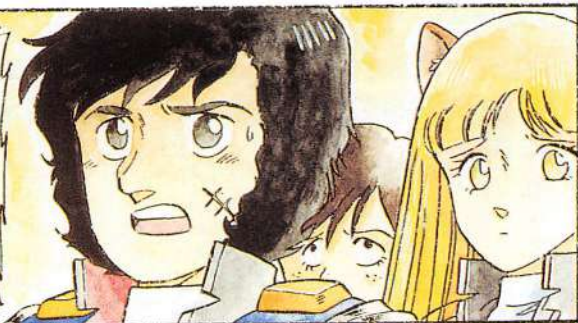
# テクツシヤァ・ジョー

佐藤 元

+テクノポリス編集部

宇宙のゲーム屋テクツシヤァの1人 ジョー! 彼は若さゆえ いつも行き過ぎた行動をしてテクツシヤァ総長の父を困らせていた……

ええ——つまたキンシンかよ! そりゃキツすぎるぜ! おやじ!



ばかもの!  
あたりまえだ!!  
ダンジョン・  
マスターとT&T  
の攻略もあるし

しかし  
おやっさん!  
ラグーンの  
紹介が……

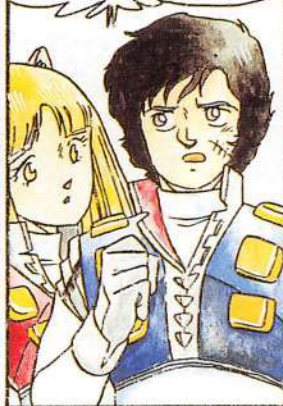


くそーおれたちや  
美少女ソフト大賞  
の募集をするのに  
……よしっ こう  
なったらおやじに  
だまって……

冬コミ同人  
ソフト大特集を  
やるぞ!!



おまえもだ  
バグス!  
バルバトウスの  
魔女と  
シムシティの  
紹介記事の責任は  
とってもらおうぞ



## ばかもーん!!

秘密の話なら  
外へ出てから  
言え!!



Mファン読者のマニア度に挑戦する!!

キミはどこがオモシロイのわかるか?

## テクノポリス



3月号  
好評発売中!

特別定価  
530円  
毎月8日発売  
徳間書店



## ■アークスII

### 戦闘中に死んだキャラクタが復活して戦う技

2人パーティで仲間が死んでしまったとき、戦闘中に死んだ仲間に魔法を使ってみよう。戦闘後、生き返っている。

(愛知県/二村保・19歳)



④グランと別れた後のほうが成功しやすい



④スーはもともと死んでいたのに、ウィンドウを開くとなぜか名前がある。そこで魔法をかけてみると戦闘後、復活した

## ■サーク

### なんだかよくわからないオマケゲームがある

①BASIC画面にする。②No.3のディスクを入れる。③RUN"OMAKE. BAS"と入力。④遊ぶ。⑤じつは未完成。(神奈川県/御子芝健悟・16歳)



④こーんなグラフィックが出て……



④こーんなゲームができるのだけど、ちょっと遊べない。リターンキーでゲームオーバーになる

### お金がガッポリ入ってうれしいウル技なのだ

ネムヌの町で、いきなり大金を手に入れる技を発見しました。自分の持ちゴールドを499にしてニーメイに会い、「いいことを教えてやろう。ただし500もらう」というところでYを選択すると持ちゴールドが増えているのだ。それも、一生お金に困らないほどね。

(兵庫県/城石政信・?歳)

☆ほんとうに一生困らないんだ



④けちな情報屋ニーメイはここにいる



④これだけ増えてしまうとうれしい

な/うちの編集部にはむだ使いの帝王がいっぱいいるぞ。この程度のお金はすずめの涙だ。

### 粘り強さがおいしいウル技を生むんだよなあ

サークのウラ技を発見しました。溶岩地帯でレイチルという女の子がいますね。薬を渡してから(ここからミソ)、レイチルのお礼を100回ほど辛抱強く聞き続けると、レイチルがなんと主人公のレベルを上げてくれるのです!

(東京都/朝比奈真吾・13歳)  
☆100回というのが、この技のすごいところ。真吾はよく何度も、くり返す気になったなああと、感心してしまう。ただ、レベルをあげすぎるとボスが倒せない。



④レイチルはおとうさん思いの孝行むすめなのだ



④レベル上げる手間が省ける

### 内蔵タイマーで2度おいしいデモなんだなあ

サークのウル技で、1部から2部に入るとときのデモのいちばん最後のグラフィックが午前と午後では違ってくる。午前には魔法屋のおねえさんの水晶からピクシーが出て来る。午後はピクシーが花の臭いをかぐと蜂にさされる。

(新潟県/多田宏之・16歳)  
☆2回やらないとわからないのに午前と午後という条件がわかったのはすごいとマイクロキャピンの大津さんがおっしゃっていました。おとなじゃん。



④これが午前のやつだ



④内蔵タイマーを変えればどちらも見られる



### ◆◆◆新コーナー ◆◆◆タイトル未定

サークのウル技捜しクイズ。今月の十字軍に掲載されているサークのウル技のほかに、すごい技があります。じつは、メインメニューウィンドウのなかに隠れているのです。そこで、問題です。このウル技はどんなものなのでしょうか。心当りのあるかたは、ハガキに住所、氏名、年齢、クイズの答えを正しく書いてゲーム十字軍「サーク」係まで送って下さい。正解者のなかから、5名様にマイクロキャピンからテレホンカードをプレゼント。しめ切りは2月末日必着のこ。

## ■ シュヴァルツシルト

### ゲームを終えてミュージックモードで楽しむ

エンディングが終わったあとの画面で、(ESC)かジョイスティックのBボタンを押すと、つぎつぎに曲が変わっていきま

す。(東京都/蘆島孝二・18歳)

☆けっこう難しいとの声が聞かれるこのゲーム、クリアしたときの感激もひとしおだろう。そんなときに、BGMを聞きなが



◎押していくだけでどんどん曲が変わる。一巡するとまた同じ曲がかかるのだ

ら今までの戦いを振り返ってみるのもいいものだ。ちなみに全部で8曲ある。がんばって終わらせてみよう。

## ■ アークティック

### こりやまたでました! ミュージックモード!!

オープニング画面が出ているときにカーソルキーの左(もしくはコントローラの左)、バシッとたく(別に強くたたかなくてもいいんだけど……)。すると画面が切りかわってミュージックモードになります。リターンキーを押すたびに曲が変わっていき

ます。(兵庫県/平松欣大・?歳)



◎タイトル画面(ここでカーソルの左を押すのだ)

◎こんな殺風景な画面でも、音楽はけっこうキレイだぞ

## ■ 激ペナ2

### アンパイアも人の子だ ボールカウントのミス

ボールカウントが4になって、フォアボールの表示が出た瞬間にタイムをかけます。そうしてピッチャー交代の画面にしてから、キャンセルします。すると不思議なことに、ボールカウントの表示が4なのに、1塁へ行けないのです。



◎審判、4ボールなんですけど……

(愛知県/激ペにゃー・21歳)  
☆(F1)でタイムをかけるタイミングが難しい。

## ■ 神の聖都

### ジ、ジ、ジ、ジナさんの胸が見られるぞっ!

はじめてジナさんと会うシーンで、「見る」というコマンドをしつこく、しつこく、しつこく10回以上やりつづけると、ジナさんの胸が見られる。

何回でも、この技はできるので、好きなだけ見てください。(岩手県/村上真紀・19歳)



◎みへちゃった! みへちゃった! こりやええわ! 何回でも見たるでえ〜!

## ■ せまってみたい

### Hキーで、攻めて、攻めて、攻めまくるのだ

ゲーム後半で、理性をなくならせるというところまできたら、Hキーを連打する。本当なら、いろんなところを攻めなければいけないのだが勝手に攻めてくれるのだ。

(神奈川県/GAO・18歳)



◎でも、黄金のキー(Hキー)を押せば、この通り! どんどん攻めることができるのだ! 攻めて、攻めて、攻めまくれえ!



◎ここまできたらもうすぐエンディングなのだが、どこを攻めればいいのか難しい!



◎ついに、理性をなくすることができました、後はエンディングを見るだけだね!

## ■ ピンクソックス

### これもまたHキーが活躍する技なんだなあ!?

36分割パズルで、Hキーを押すと、パズルが勝手に解けていくんですね。しかし、すぐにバラバラになってしまうので、完成した時に、ポーズキーで止めるといいでしょう。

(東京都/すべまん・20歳)



◎黄金のキー(Hキー)さえ押せば、あっというまにパズルは解けてしまうのだ! これって自然画はキミのものだ!?



◎最初はこの通りバラバラでなにかなんだかわかんない状態なのだが……



◎でも、ポーズキーで止めておかなければ、またバラバラになってしまうんだ……



# 十字軍マップコレクション ウィザードリィⅡ

さあ！ 皆さんおまちかねのウィザードリィⅡの全マップ大公開です！ ダンジョンで迷っている人、トラップではまってしまった人、岩の餌食に

なってしまった人、みんなこのマップを待っていた(はずだ……)。しかし！ 全部見てはいけない。あくまでも緊急かつ非常時に必要なだけ見てね！

◆◆◆  
新コーナー  
タイトル未定  
◆◆◆

札束だ。見たこともないような数の札束がぎっしりつまっていったのだ。エヌ氏はしばらく茫然となっていたが、ふと我にかえって慌ててふたを閉じた。彼は迷った。この金は交番に届けたほうがいいのだろうか。いや、このまま持って帰ってしまう。せつかつかんたんな運命だ。しかし、この誰ともかからない男から、金をもらうというの気に入らない。別に財政的に苦しいわけではないんだし、こんな金ももたない限りは手に入らないような金ももたらう必要もないだろう。しかし、置いて行ってしまうというのもつたない……。 (10ページへつづく)

## ウィズフリークのための注意書き

はじめに……ここからの2ページは、あくまでも、緊急かつ非常時にだけ開くようにしてください。ウィザードリィを本当に楽しむならば、すべて自力でマッピングすることをおすすめします。マッピングも、ゲームを楽しむさせるひとつの要因なのです。

さて、このウィザードリィⅡは、6階層の3Dダンジョンマップで構成されている(Ⅰのときは10階層だったが)。当然、前作よりマップは複雑になり、ワナ

はますます陰険になっているので、マッピングには相当苦労するはず、途中でマッピングを投げってしまう人も出てくるのではないだろうか。そこで、今回は出血大サービスして、チョットした情報と、全マップを掲載しました。このマップを参考にすれば、安全確実に、MALORがかけられるようになります。しかし、はじめにもいったように、マップをすべて掲載していますので、使い方をあやまればゲームがつまらなくなってしまう

う危険性があります。十分、気をつけて使用してください(大げさだなあ)。

それでは、一日でも早くあな

たのパーティが、無事にギルドの杖を取り戻しリルガミンの町に平和を取り戻せるよう、心から祈ります……。

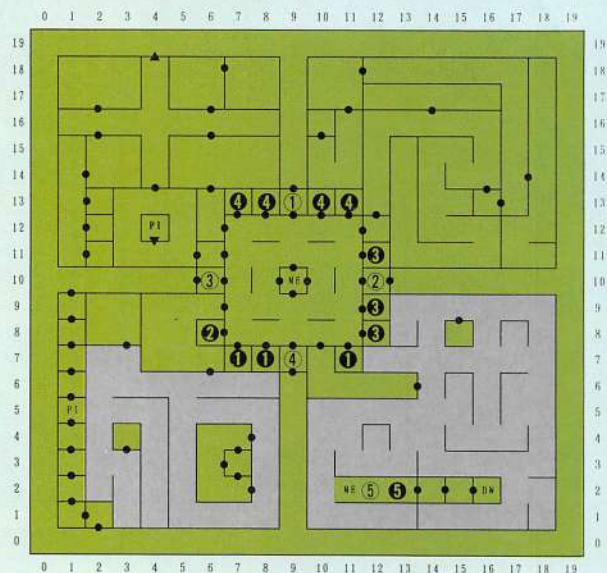
## ★ 記号の見方 ★

— : 壁	↓ : 一方通行 (通過後シャッターがしまる)
● : 扉	DW : 下の階への階段
—▲— : 一方通行の扉 (この場合は上から下へ)	UP : 上の階への階段
—↑— : 一方通行の壁	ME : メッセージ
EL : エレベータ	① : ①へテレポート
PI : 落とし穴	C : 城へテレポート
RO : 回転する床	□ : 暗闇
CH : シュート	■ : 岩
	OU : OUCH /

## 1 F

この階では、ウィザードリィⅡのゲーム目的が記してあるメッセージが、マップの中央にある。そして、KOD'S ARMORが手に入る。

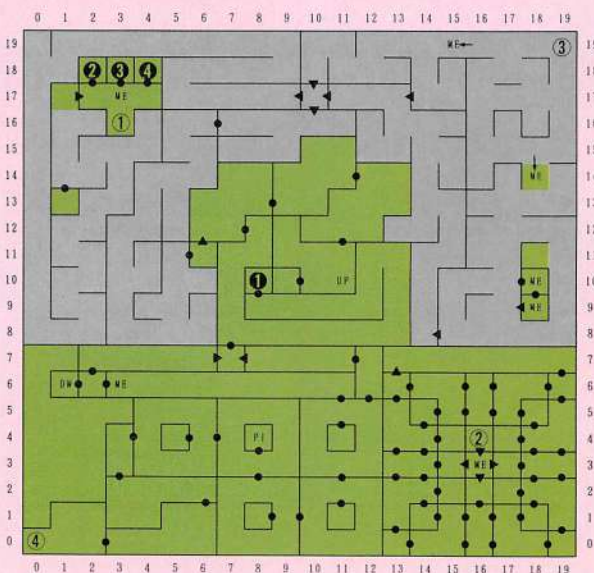
このアイテムは身につけただけで、ACを14下げ、さらに、MATUの呪文が使い放題使えるようになる。超便利アイテムだね。



## 2 F

この階では、テレポートするドアが3つ固まっている。選択をあやまるとヒドイ目にあうかも。ここで手に入るアイテムは、KOD'S

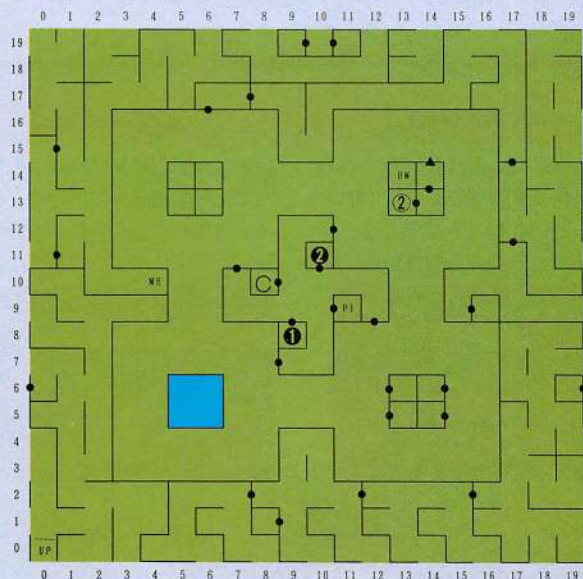
SHIELDだ。これは、ACを6下げ、DIALMAの呪文が封じこまれているので、この呪文も好きにだけ使えるぞ。



## 3 F

この階から、東西、南北の通路がつながっているため、現在位置がわからなくなりやすい。注意しよう。3階では、HRATHNIRが手に

入る。この剣は、デーモン、デビルなどの種族に絶大の効果がある。マップ中央には城へのテレポートができる場所があるぞ。

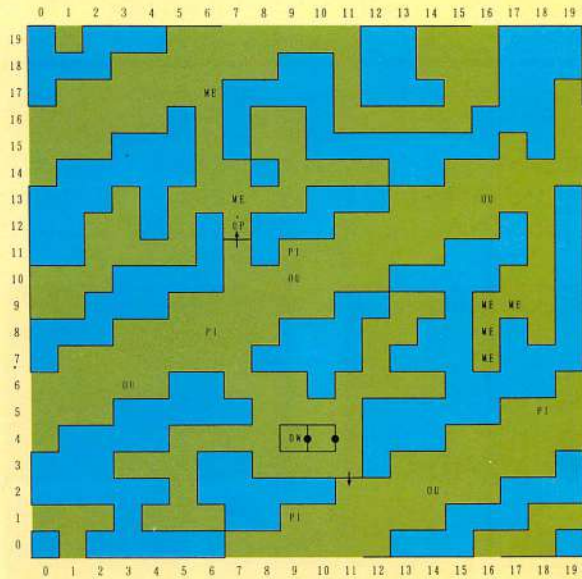


※①はマップ左下のU Pにテレポート。

## 4 F

この階は、岩が大量発生しているため、MALORを使うときには細心の注意をしなければならない。ここでは、KOD'S HELMが手に

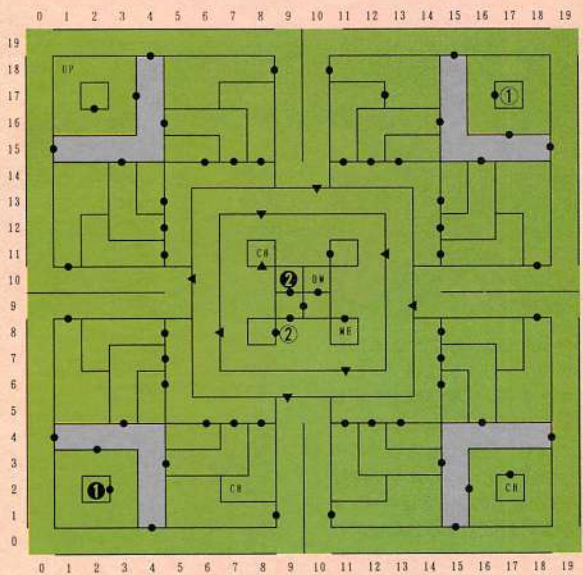
入る。このアイテムの防御力で、ACを3下げることができる。そして、MADALTOを好きなだけかけられるようになる。



## 5 F

この階では、シュートが3か所ある。まちがえて下の階へ落ちこまないように気をつけよう。そしてここで手に入るアイテムは、KOD'

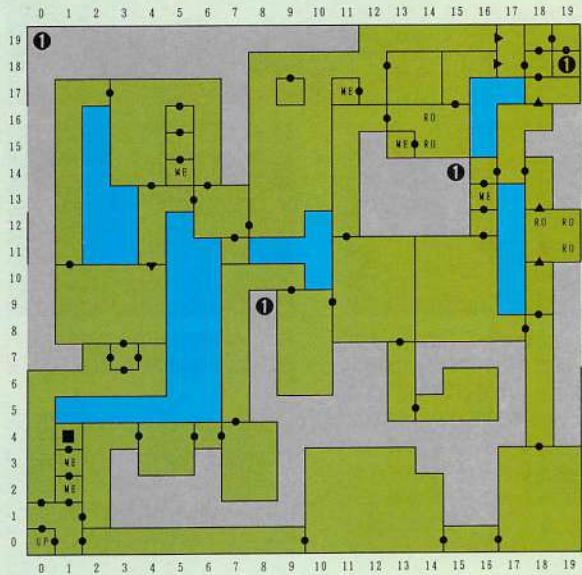
S GUNTLETS。なんと、TILT-O-WAITが、無制限に使えるようになるという、ウルトラおいしいアイテムだ。



## 6 F

ついに最終階。少しマップの見方が違うので記しておく。まず、①は、東へ0、北へ0にテレポート。そして、■は、1階東へ9、北へ

9にテレポートされるのだ。最終目的のギルドダの杖を手に入れるには、謎かけに答えねばならないが、それは自力で解いてね!



### ◆◆◆◆ 新コーナー ◆◆◆◆ タイトル未定

エヌ氏ははっとした。なんだ、この金はいったい何の金なんだろ。こんなにくさんあの男が盗んだのだから、それなら、なぜ置いてしまったのだから。エヌ氏は豊かな想像力で考えた。もしやすると、犯人は複数いて、その内の1人である今の男がその金を持って逃げたのかもしれない。しかし男はほかの犯人に追われるのが怖くなって置いてしまった。金さ手放せば追われることもなくなる。考えたのだから。それなら、追われるのはエヌ氏だけとなった。エヌ氏は急に恐ろしくなった。やはりこのお金は交番に拾ったという届けられたほうが良いのだから。(14ページへつづく)









そしてよがあげた。  
「よくわかったよ。  
おまえのころはもうきまっ  
ているんだな。わしもおとこだ。  
もうとめざい。」

# ナビチューン

工画堂スタジオ

☎03-353-7724

発売日未定

媒体	2D × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

両親を魔獣に殺され、卵のまま流れついたドラゴン。彼の話聞いた少年アクティは魔物退治を誓い、冒険の旅に出る。海と島が舞台の海洋(?)RPG。

## ドラゴンの卵と出会い、旅が始まる

美しい海が広がり、そこから食料となる魚が大量に採れ、町は栄え、まるでユートピアのような平和な世界。かつて、恐れられていたドラゴンも、いまは静かに人間とともに平和に暮らしていた。そんな穏やかな環境にめぐまれて、いま1組のドラゴン夫婦からベビードラゴンが生まれようとしていた。

だが、その瞬間、突然不幸が舞い降りた。空が一瞬燃え上がり、やがて闇が世界を覆い、巨大な魔獣が彼らの前にたちだかっただけ…… /

闘いをいどんでも、闘うことを忘れさせていたドラゴンたちにとって、魔獣の一撃は死を意味していた。かろうじて、ベビードラゴンの卵だけは草のなかに隠されたことによって難をのがれることができた。だが、さらに追いつけるように異変が起こった。火山が突然噴火し、島は大きく2つに裂けてしまったのだ。一方は海に沈み、一方は溶岩とガスで魔獣を閉じ

こめる形となった。奇跡的に再び助かった卵は海に漂い、魔獣はやがて死滅していった……。

世界の平和は守られたかのように思われたが、やはり事実はどうでなかったようだ。神によると魔獣はかならず復活するであろうということだ。いったいそれはいつのことであろう。なんとそれを知っていたのは、あの現場にいたベビードラゴンだったのだ。まだ卵のままのベビードラゴンはその事実を知らせるために、デュイセル島をめざして海を流れて行った。

そんな事件も何も知らないふうの少年アクティは、めずらしく父親を迎えに港へ向かって



アクティ

魚師の息子。負けず嫌いで好奇心旺盛な勇気のある少年



ドラゴン

親のかたき討ちを誓ってデュイセル島に流れ着くベビードラゴン



ベルセス

父親に海図といっしょにももらった鷹、とても力強い味方だ

いた。父親は漁に出ていたのだ。そのとき、南の浜辺に大きな卵が流れついているというウワサを耳にし、アクティはその卵を見に行くことにした。

流れついていたのは、あのベビードラゴンの卵であった。卵はアクティに両親のこと、そして早くしないと世界を滅ぼすほどの力をもった魔獣が復活してしまうということを切に訴えたのだ。アクティは彼の話に共感

し、ともに魔獣を倒すことを決意した。そのことを父に話すと、父はアクティの決意を認め、家に代々伝わる海図と鷹のベルセスをもたせてくれた。

こうしてアクティとベビードラゴンの卵と鷹のベルセスの冒険が始まった。だが、時間があまりない。ベビードラゴンも卵から早く生まれ出てこなくては力にならない。旅をしながらすることはいっぱいだ。



世界が危機にさらされていることを卵から知る。でも、卵がしゃべるなんて不気味



アクティは魔獣の話聞き、冒険の準備をするため自分の町に連れて帰るのだった



父親を説得し、海図と鷹のベルセスをもらい、いよいよ冒険の旅に出る

## ドラゴンを育てることが何よりも大切

ベビードラゴンは最初は卵のままだけど、ある程度時間がたてば、卵からかわいいドラゴン

が誕生する。だが、平和な世の中で生まれたうえに、闘ったこともないのだから当然のごとく空も飛べないし、炎も吐けない。でも、人間も学習によっていろいろなことを覚えるようにドラゴンも学習をすることにより空を飛べるようになったり、炎を吐けるようになったりする。このドラゴンの教育もアクティの大事な役目なのだ。だって魔獣を倒すためには彼の援助が必要だからだ。ただし、生まれたば

### ドラゴン学習中



まだ小さい炎しか吐けない。でも、学習を繰り返してどんどん強力になってみせるぞ

っかりのころはやっぱりとっても弱い。そのドラゴンの体を気づかれないながら教育しなければならぬ。その教育の仕方によ



うっかりベビードラゴンが死んでしまった。復活させるにはどうしたらいいんだろう。なにもできない大ボケドラゴンになるか、最強のドラゴンになるかが決まるのだ。ここは、教育パパになったつもりでドラゴンをビシビシ鍛えよう!



卵からかえったドラゴンとベルセスをしただけで島の中をさまよい歩く

## 船の旅は海流があって楽じゃない

海洋RPGというだけあって陸より海が多い。しかも、海には本当の海のように海流と風向きが存在するのだ。カーソルを動かせば自由自在に海の上を動くというわけにはいかないのだ。船を操作するキーは停泊させるESCキーと、舵をとるためのカーソルキーの左右だけ。あとは父親にもらった海図(付録についてくる布製の海洋マップ)に記

してある海流と、画面右にある風向きを示す矢印をよく見て進む。小さい帆船だから、風を背に受けて、海流に乗れば順調に進んでいく。また、船大工に整備を頼むと整備だけではなく、パワーアップもしてくれるのだ。整備する必要がないといわれるまで見てもらおう。1回につき1日かかるけどそれなりの価値はあるのだ。



①船を手に入れないとどこにも行けない



②風向きや海流を考えて進まない

### ナビチューン海洋マップ



アクティが父親からもらった代々伝わるナビチューンの世界を記した海図だ。ここに記されている矢印は海流なのでよく見ておこう。

## 牙より魚が利用価値が多くてお得!

やはり海といえば魚釣りである。じつはこの魚、モンスターを倒したときに手に入る牙(売ってお金に換える)より利用価値があってお得なのだ。売れば牙の2倍以上で売れるし、神殿に捧げれば御利益まである。しかも、食べればHPが上がる(種類によってHPの回復度が違う)という利用範囲の広いシロモノなのだ。魚はただ「釣りをする」という

モードにすれば釣れるというわけではない。釣りをするには釣り竿や網などの道具、それと少々体力が必要なのだ。さらに、どこでも釣れるというわけではなく、ポイントが存在する。岩場や、島の近くがよく釣れる。いろいろな場所で試してみよう。魚はイカやオコゼなど十数種類。場所によっては大物もある。だが、船にはイケスが4つしか



③航海や魚釣りに必要な道具がそろっているので4匹までしかたくわえられない。そのうえ、陸の上では4日しかもたない。

### こんなのが釣れるぞ!

広い海のとあるポイントで釣れる魚たち。1匹あたり50G以上で売れる。食べてよし、お金に換えてよし。



## 4つの海を走り、島々をまわれ!

海は大きく、暗礁やサンゴ礁で4つに区切られている。アクティのいたデュセイル島はちょうどマップの左下にある。そこから、サンゴ礁を乗り越えて次々と新たな海域に入っていきわけだ。たくさんの島をめぐり、その島にある謎を解くと次から次へとまた謎がわき上がる。昔の



⑤サンゴ礁を乗り越えて新たな海域へ。どんな敵が待ち受けているのだろうか?

勇者の墓へ行ったり、盗賊を征伐したりといろいろとあるのだが、その途中でミラクル(聖印)を合計で6つ手に入れる。神殿にある捧げ物をする神々から祝福とともにミラクルと、そのミラクルをあつかう力であるMP(ミラクル・ポイント)が与えられるのだ。ミラクルは保護の聖印、回復の聖印などがあり困ったときに役立つ内容のものが多い。

さて、日数がたつとドラゴンは徐々に成長してくる。しかし、ちゃんと教育しておかないと海域に待ち受ける敵に殺されてしまいかねない。サンゴ礁を越



⑥まわりに置いてあるピンは何だろう。そしてこの人物はいったい何者?



⑦ある建物のなかにあるダンジョンを抜けるとここに出るのだが……

るごとに敵は強くなるのだ。ドラゴンの教育もそうだが、アクティ自身も武装をより強固なものにしていく必要がある。そしてもう1匹の鷹のペルセスも例外ではない。冒険はこの先海賊とも戦ったりと敵はモンスターばかりではないのだ。



⑧敵はモンスターばかりではない。恐ろしい海賊だっているのだ。旅は楽じゃない



ファミコン NEWS

# ドラゴンナイト

エルフ  
☎03-5386-9022  
発売中

媒体	2D×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

美少女グラフィックも楽しめるRPG登場！悪のドラゴンナイト一族をたおし、平和な国をとりもどせ

## 旅の剣士ヤマトタケルは予言の勇者か？

主人公の名はヤマトタケルという。少々軽いりの若者だが、これまであちこちでやっかいごとを解決してきたけこう腕のたつ放浪の剣士なのだ。ある日食料を調達しようと豊かな森と泉にかこまれた美しい城のある大きな町に立ち寄ったのだが、町かどには人の姿が見えない。いったいなにがこの町におこったのだろう。モンスターにでも

おそわれたのだろうか？

そんなことを考えていた彼のまえに、ルナという少女があらわれる。彼女はタケルが剣士だとわかったと、とにかくこの国、女だけの王国「ストロベリーフィールズ」の王女に会ってくれとたのんだ。事情が飲みこめないまま城へおもむいたタケルは、美しい王女から、この国の危機について聞かされた。豊かで平和なこの国の守り神である水の女神の住む塔に凶悪なドラゴンナイトの一族が侵入、その魔力で女神の力のみなどである6つの宝玉をうばって石板に封印し、城へ送りつけて来たのだ。宝玉をとりかえそうと塔に攻め入った女戦士たちもとらわれてしまい困りきったとき、予言者の老婆がこういったのだ。「花が咲き誇り葉に色がつく季節。月が頭上に輝くとき南の山から1人の若者があらわれ、この国を救うであろう」と。そう、タケルはまさにそのときにあらわれた勇者だというのが。



「だれだ！ 俺の背後に立つんじゃねえ！ なあんだ女の子かよ。おどかすなよ」



「名前は何？ ルナ？ ふーん。で、俺にたのみってのはなんだよ。王女に会って？」



「城の衛兵が女？ えっ？ この国は女だけの国なの？ そいつはおいしい話だね」



「金色の髪が美しい王女様。そりゃ俺は強いけど、俺が予言者のいう勇者だなんて」

かくてタケルは城にとらわれている女戦士を助け、ドラゴンナイトの一族をたおして宝玉をとりかえし、この国を救うべく1人女神の塔へむかうこととなった、というのが最初のストーリー展開。美少女がつぎつぎ登場しても甘く見すぎてはいけない。RPGならば当然準備が必要。まずは町をひとめぐりして、武器や情報を仕入れよう。

### 封印された女神



「封印された石と化した女神。彼女を解放するには、6つの宝玉をとりかえすしかないのだ」



●ストロベリーフィールズ王国

「おれのおまは「ドラム」のうたをきいて、おれが来た」

◆舞台となるストロベリーフィールズ王国

「タケルさん、おれがきいたおれがきいた」

◆町に人の気配がない。どうしてだろう

## ストロベリーフィールズの人々

### 城



王女のいる城。ゲームの冒頭で魔法をつかえるお守りをくれるほか、重要な情報をおしえてくれる。

### 武器屋



愛想のいい女の子が、武器や防具を売っている。より強力なものを買うと自動的に持ちかえる。

### 予言者



すごい顔の予言者のバアさんがいる。くちは悪いがなかなか親切でアイテムや情報をくれるだろう。

### 寺院



ルナの母親が体力や魔力の回復をしてくれる。ただし有料。つぎのレベルに必要な経験値もわかる。



ゲームの舞台になる女神の塔は6階だてで、各階は下にあるマップのように18×18の正方形をしている。メイン画面はプレイヤーの視点から見たような3Dで表示され、プレイヤーの位置と向いている方向が画面上部に表示される。塔の中には、ドラゴンナイト配下のモンスターが巣くっていて、勇者におそいかかってくる。勇者の戦闘方法は武器による攻撃と魔法による攻撃があり、戦闘中には治癒魔法をつかって体力を回復することもできる。敵をたおすとモンスターに応じた経験値とお金が得られる。経験値はレベルアップに、お金は治療や武器の購入に必要。レベルが上がれば勇者の体力や魔法の回数が増え、武器や防具は攻撃力、防御力を強化できる。各階にはそのフロ

## いざ！ 女神の塔へ出撃だっ！！

アーを統括するドラゴンナイトの1人がどこかにいる。これをたおすと宝玉を1つとりもどせる。また、塔のなかでアイテムを発見することもあるだろう。そして6階にいるドラゴンナイトの総統をたおし、女神の封印を解けばゲームクリアだ。

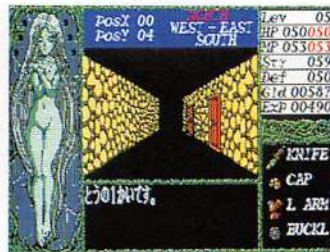
というわけで、ゲームはRPGの基本どおりのシステムになっているのである。

ところで、このゲームの最大の魅力は数多く用意されたイベントとそこに登場する美少女たちだ。塔のあちこちに監禁されている彼女たちを、守衛のモンスターをぶちたおして救出すると、画面いっぱいのかわいい笑顔とともに、重要な情報をおしえてくれるはずだ。場面によってはかなり過激にエッチなシーンも見られるので楽しみに。

さあ／塔へ行くぞ／



町の中かで武器や情報を手に入れたら、いよいよドラゴンナイトのまらうける女神の塔へと移動するのだ



女神の塔のなかでは3D表示の画面になる

## ★★★とらわれの戦士たち★★★



アン



アニー

最初にアンを救出しなければならない。彼女は牢屋につかまっているが、牢の鍵を守っているゴーレムをたおすのがひと苦労

1Fの奥のほうのこうもん部屋にいるのがアニー。彼女を救出せれば、2Fへ登るためのかくし階段の場所がわかるのだ。

## まものが出たっ！



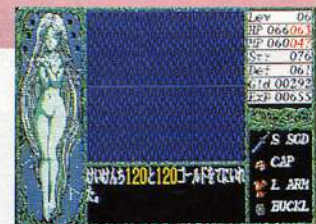
アンを救出しようとしたら、みはりのゴブリンの大群があらわれた。さあ戦闘開始だ



敵の数が多いときは、まず攻撃魔法を使ってすべての敵にダメージをあたえてみよう

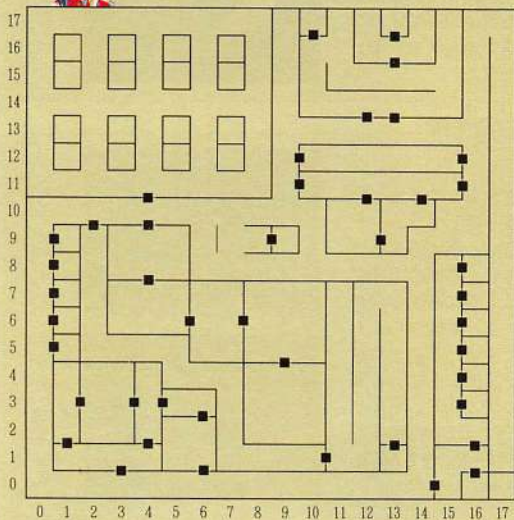


ゴブリンは弱い。魔法1発でバタバタおれてゆく。これなら剣で戦っても楽勝だった



戦闘終了。ヒットポイントを1つも失わずに120の経験値とお金が手に入れた

## 特別公開女神の塔1Fマップ



これが女神の塔の1Fの平面図だ。塔のいりぐちは0/0の位置で上が北になる。アのマークはとびらになっているところ。この階のどこかにアンとアニーの2人の女戦士がとらわれているし、もちろん1人目のドラゴンナイトの部屋もある。また上に行くためのかくし階段やエレベーターもあるぞ。

## ドラゴンナイトだっ！



1階のドラゴンナイトの部屋。ここに入るためにはアニーからの情報が絶対必要だ

各階に1人ずついるドラゴンナイトは、その名のおり強烈なパワーをもつドラゴンを1匹したがえていて、戦闘になるとそのドラゴンにのりうつって、攻撃してくるのだ。1Fにいるのは赤い宝玉を持っているレッドドラゴン。治癒魔法を使うタイミングに気をつければレベル8以上できつたとおせるはずだ。



ドラゴンナイトはドラゴンにのりうつって攻撃してくる。こいつをたおして宝玉をとりかえすのだ

# ディスク NG2

ナムコ

☎03-756-2311

4月中旬発売予定

媒体	
対応機種	<b>MSX2/2+</b>
VRAM	128K
セーブ機能	—
価格	4,800円

なつかしくてウルウルしちゃう、ごきげんレトロゲーム集第2弾！ 新作1本をまじえて全6タイトル、まとめて楽しんでしまおう！

## ★★★今回もメジャーゲーム5本+新作1本が1枚に！

人に歴史があるように、ゲームにも、ゲームメーカーにも、そしてMSXにも歴史がある。

ディスクNG2にはかつてゲームセンターを盛り上げ、MSXが登場して間もないころに一度ROM版に移植された5本のゲームと、新作の3DシューティングゲームSHMの計6本が納められている。レトロゲームのラインナップは、まず1980年に登場し世界的に大ヒットしたパックマン。ナムコのシューティングゲームの総本家ギャラク

シアン。かわいいキャラクタがとびまわるアクションゲームのマッピー。穴掘りゲームのディグダグ。追いつ追われつのかーチェイスゲームのラリーエックス。つまり、ディスクNGの第1弾とともにナムコゲームの総集編であり、またMSX初期の作品の復刻版でもあるというわけ。もちろんレトロだからといってそのゲームがつまらなくなるわけではない。編集部でも懐かしさも手伝って3~4台のMSXに同時にギャラクシアンの



①ゲームを選ぶセレクト画面。矢印をあわせてスペースキーかAボタンでゲーム開始

エイリアンが飛び交っていたほどだ。レトロ風の画面に作られている新作SHMもスピード感タップリで、かなりスリリングなシューティングを楽しめる。

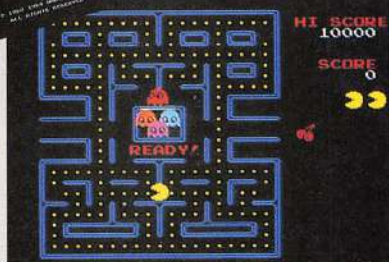


②なつかしの名作がよみがえってくる。これは超有名ゲームのパックマンの1場面

また、ディスクNG第1弾と同様にタイトル画面やゲームセレクト画面では各ゲームのBGMがFM音源で演奏されるので、お聞きのがしのないように。

## ★★★ちょっとウンチクをたれながら、ゲームをチェック！

### PAC-MAN パックマン



①パックマンのゲーム開始の瞬間。4匹のモンスターは中心部に集中していて、スタートと同時に行動を始める

1980年にゲームセンター版が登場。以来シリーズ最新作の『パックマニア』にいたるまで、数々のゲームの主演として活躍してきたナムコのスーパースター、パックマンのデビュー作。ゲームのみならずキャラクタグッズやディスコミュージック『パックマンフィーバー』などでも国際的に大ヒットした。プレイヤーは迷路状のステージに登場するパックマンを4方向に操作して、通路に落ちているエサをパクパクと食べさせる。ステージには4匹のモンスターが登場し、パックマンを追いかけてくる。モンスターにつかまったら、パックマンは死んでしまうが、1ステージに4つあるパワーエサを食べると攻守逆転。一定時間のあいだ青くなってイジケているモンスターをバクリノと食べて高得点がねらえる。モンスターの動きのパターンを読むのがゲームのかぎだ。



②パワーエサさええ取れば、イジケモンスターをバクリノでボナスだ



③一定面数をクリアすると楽しいデモ画面。パックマンショーが見られる

### GALAXIAN ギャラクシアン



①ギャラクシアンはNG2の中でもいちばん古いが、シューティングゲームとしての楽しさは今でも変わらない

ギャラクシアン(自機)を左右に操作して、上空からミサイルや体当たりで攻めてくるエイリアンをビーム砲で撃ち落とすシューティングゲーム。ゲームセンター版は1979年に登場。当時のゲーマーたちは、ステージをクリアするたびに増えていく画面の下の旗の数を競ったものである。エイリアンは初めは上空に編隊を組んでいるが、すぐにつきつぎとギャラクシアンめがけて攻撃してくる。上空に待機しているときよりもまいおりに来ているときに撃ち落とすほうが得点は高い。また、編隊のいちばん上にいる黄色いボスエイリアンが赤いエイリアンをひきつけて降下してきたら、高得点のチャンス！ さきに赤い敵を撃ち落としてからボスを撃つと、待機しているときは60点のボスが最高800点になる。画面のすみに追いつめられないようにするのがクリアのコツだ。



②ボス・エイリアンの編隊が来た！ 赤・赤・ボスで順点のチャンスだ



③と、思ったとたんにとカクン、ボナスポイントへの道はまじし

# MAPPY

## マッピー



スタートシーン。真ん中の青いのがマッピー、上の階に居るのがニヤムコ、ピンクのがミューキーズなのだ

マッピーはネズミのおまわりさん。いたずら者のネコ、ニヤムコとその子供たちのミューキーズが盗んだ品物を取り返すため、ニヤムコ館へやって来た。屋敷の中は5階になっていて、あちこちに盗品がおかれている。マッピーを妨害しようとせまってくるニヤムコたちをかわして盗品を取り返したら1面クリア。各階の床はところどころトランポリンになっていて、これでジャンプして他の階に移動する。また各階はドアで仕切られていて、追いかけてくる敵を足止めしたり、ドアにはさんで気絶させたりできる。そして普通のドアより厚いパスワードは、開いた方向に衝撃波を出して敵をはねとばし、ついでにボーナスポイントもとれる。あんまりのんびりしているとミューキーズが増え、スピードもアップするので要注意。ゲームセンター版は1983年に登場した。



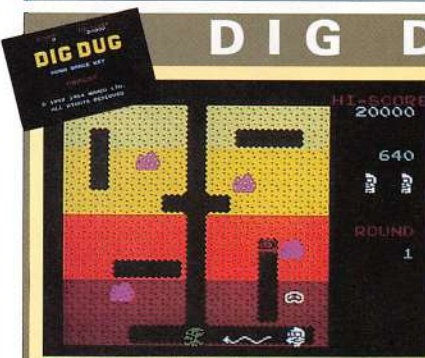
パスワードの衝撃波でミューキーズをふっとばしてボーナスポイント



出た！ 壁も床もつきぬけてマッピーに迫る敵ニヤムコのご先祖様だ

# DIG DUG

## ディグダグ



モリを撃つディグダグ。命中すればスコスコとポンプで空気を吹きこめるけれど、頭上から敵が迫っているぞ

コミカルなBGMにのって4方向に地面を掘りまくり、かわいけど憎らしいビーチボールみたいなブーカアや、火吹き怪獣ファイガーをやっつけるアクションゲーム。主人公のディグダグはモリ型の武器を持っていて、これで地面を掘り進む。この武器はポンプにつながっていて敵に投げつけて足止めしたり、空気を送りこんで敵をバンクしたりできる。武器で1びきずつたおしてもクリアできるけど、ディグダグのおいしさは、地中にある岩を利用した押しつぶし攻撃だ。しつこく追ってくる敵の性質を利用して岩の真下まで誘導するようにトンネルを掘り、タイミングを計ってポンと身をかわす。支えのなくなった岩はトンネルを落下、敵をつぎつぎ押しつぶす。戦略がうまくいってすべての敵を一度に押しつぶしたときの快感はたまらないのだ。1982年に初登場。



岩落とし攻撃の瞬間。敵をひきつけておいて、その頭上から岩を落とす



敵は岩につぶされて全滅した。3匹まとめてつぶしてポイントのボーナス

# RALLY-X

## ラリー エックス



スタート直後。右側の青い四角の部分からレーダーで、旗や自機、敵の位置関係はわかるが、道路はわからない

軽快なスピードでポコポコ走る青いマイカーを4方向操作。レーダーをたよりに迷路になっている広いフィールドを走りまわってチェックポイントに立つ旗を取るのがラリーエックスの基本ルールだ。マイカーをじゃまするレッドカーや道の真ん中にゴロンと転がっている岩に激突するとゲームオーバー。ゲーム画面とレーダーの両方に気をくばらなくてはいけないし、道路がこの先どうなっているのかは行ってみなければわからない。しかも、マイカーの燃料の残りまで気にしなくてはいけないので、すごくいそがしいぞ。しつこく追ってくるレッドカーにはその場でクルクルとスピンさせる煙幕攻撃をかけることができるが、煙幕は燃料を大量に消費するので、いかに効率よく敵をキリキリ舞いさせるかがゲームをクリアするポイントになる。ゲーセン版初登場は1980年。



しつこい敵は煙幕でむにまぐ、しの旗はボーナスポイントで得られる



敵を止めておいて旗をとる。最後の一本をとればステージクリアだ

# SHM

## エスエイチエム



画面中央でなめになっているのが自機。右側のフィールドのゲージが0になってから敵にあたるとう自機は死ぬ

最後に登場するのは、NG2だけの新作オリジナルゲーム、SHMだ。ナムコ製の3Dシューティングで頭文字がS.HMといえば、ゲーセン野郎にはもうおわかりだろう。SHMとは、ズバリ！「スペース・ハリヤー・もどき」の略。スプライトをたくさん使った巨大なモンスターこそ登場しないが、3D表示の画面を8方向に自在に飛びまわり、つぎつぎ現れる敵を地上用、空中用の武器を使いわけて攻撃。そのスピーディーなゲーム展開はスペースハリヤーのもどきとしては十分以上とっていいだろう。また、このゲームだけはゲーム中のBGMもFM音源になっているので、こちらのほうも楽しめる。さて、苦戦しながらやっとなどついたボスキャラは、すっとほけた一つ目のモンスター。いつをたおすとどうなるのか？それはまた編集部でも謎である。



緑色の物体はアイテムで、取るとスピードやバフ、シールドが増える



一つ目のボスキャラ登場。ぼつとした見かけによらずとてもこわい



# ウルフAT

テクノポリスソフト

☎03-435-0834

発売中

媒体	CD×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

一匹狼の熱いトラック野郎が、核燃料密輸入計画をもくろむ悪の巨大組織デス・クロスに突入！ 燃える男のスーパーアクション・ゲームだ！！

## 病気の妹を助けるために 男ウルフは戦うのだ！

パンチにキックが炸裂する、肉弾派アクションゲーム。ムズいロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームにつまんで、いらいらしてきたときに、ストレスを発散させてくれるありがたいゲームなのだ。



俺がウルフだ！

◎たくましい胸とブルーのつなぎが男を感じさせるのだ

主人公は、凄腕の一匹狼のトラック野郎ウルフだ。彼が引き受けた仕事は、じつは悪の巨大組織デス・クロスの秘密計画、コード・ネーム「AT(アトミック・トランスポート)」だと知ってしまった。そして、組織に命を狙われることになったのだ。組織デス・クロスは、国内に秘密のうちに核燃料を運びこみ、それによって世界征服をたくらんでいたのだ。ウルフはそれを阻止すべく秘密基地に突入！

人で突入するのだ。

で、ゲームは全部で5ステージあって、左右に横スクロールしながら進む。画面の両側から出てきた敵全員を3分以内に倒すと1ステージクリア。もちろんステージがすすむごとに敵は強くなる。ステージをクリアすると妹の玲音のグラフィックが出てきて、ウルフのことを心配して、話しかけてくるのだ。うーん、かわいいぞ。よっしゃ、妹のためにもがんばるぞ！



妹の玲音

◎本当にかわいい妹♡。ウルフは心臓病をわずらっている彼女の手術代をかせぐために危険な仕事を引き受けているのだ

## 男はおのれの拳で戦うのだ！

ウルフは、パンチとキックだけでしか攻撃できない。軟弱な飛び道具なんか使わない。武器なしで、まるっきり素手で戦うのだ。敵キャラも同じようにパンチとキックだけで攻撃してくるけれど、そのパターンはじつに多彩なのだ。うーん、かなり手強いぞ。

◎がんばってステージクリアすると、このように玲音が応援してくれる



玲音は、信じています！

## 男の戦場・全5ステージだ！

敵の基地周辺が舞台だけあって、ピンと張りつめた雰囲気は伝わってくるようだ。ステージ1から4までは秘密基地の外、ステージ5は内部なのだ。敵キャラは、画面の両端から現れて、ウルフに襲いかかってくる。何回かダメージを与えると敵は倒れて、次の敵が出てくるのだ。

## ●迫力のバトル。これぞ肉弾戦！

スクロールする画面をとことん狭くと、ウルフと敵は、細かくいろいろな動きを見せてくれる。パンチあり、キックありで、ジャンプキックもできるのだ。敵にはさまれたときには、ななめに動けば大丈夫。かんたんに敵をふり切れる。また、しゃがんでいると攻撃はできないけれど、そのかわりローキック以外はへいきなのだ。



パンチ



キック



ジャンプ



しゃがむ

◎威力はあるし、速くも攻撃できる(けど連射ができない)  
◎女の子が攻撃してくるけどあんまり戦いたくない。右のちびっこのパンチに要注意  
◎ほかの姿勢にくらべると攻撃を受けにくいのだ

### ステージ 2



◎女の子が攻撃してくるけどあんまり戦いたくない。右のちびっこのパンチに要注意

### ステージ 4



◎右のハイレグ女兵士には鼻血ブーだ(死語)。みとれているとやられるぞ

### ステージ 1



◎秘密基地近くの貨物庫。まずはザコがでてくる。楽に戦えるだろう

### ステージ 3



◎ここまでくると敵もかなり強い。時間に注意しながら戦おうにしよう

### ステージ 5



◎ついに敵の基地に突入した。敵の動きはすばやいぞ。心して戦え！





FAN NEWS

# イミテーションは愛せない

罪深き人類が創造した悲しき人造人間・イミテーションウーマンを狩る、非情な男口の物語。

グレート  
☎06-561-2211  
発売中

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



## I・Wハンティングの指令だ

20世紀後半、人類は史上最大の危機にみまわれた。原因不明の女児出生率の低下がおり、数年後にはゼロになったのだ。この事態に対し、世界中で対策がたてられ、ついに有機合成による人造人間が誕生し、大量の女児、イミテーションウーマン(I・W)が生産された。だがそ

の数か月後、女児出生率が回復しはじめたとたん、I・Wは存在意義を失ってしまったのだ。そしてI・Wに生殖能力がないとわかると、時の女性首相・戸威龍子はI・Wの抹殺を指令した。そして政府の裏仕事を引き受けたのが主人公口(ディー)の所属する内閣調査室だった。



①内閣調査室長才賀達造。I・W解体処理許可証明書を発行、I・W抹殺を指令する



②室長の秘書、山下秋。I・W狩りに必要な装備をくれる。実はDの愛人でもある



## I・Wを追って退廃の街、新宿へ

ゲームは、コマンド選択式のアドベンチャーだ。キミは口になって、I・Wを探し出し抹殺して行くのだ。まずは室長の情報にしたがい新宿歌舞伎町へむかう。みな一様に美しい姿態を持つI・Wたちは自然と歓楽街へ、夜の商売へと流れていったからだ。眠らない街と呼ばれた風俗産業のメッカ、歌舞伎町も、女性宰相の政策によるしめつけと、働いていたI・Wたちが消えてゆくにつれてさびれる一方である。酒とドラッグにおぼれ、ぼろくずのように路地裏でうず

くまる浮浪者。薄汚れた姿を白日にさらすネオンサイン。どこか狂ったこの街を口は猟犬のようにI・Wを探し歩く。

### 新宿歌舞伎町



③近未来でもあいかわらず雑多な雰囲気の新宿歌舞伎町。よっぱらいがからんでくる



④この町でなにか問題をおこすと、たちまちパトカーがとんで来てゲームオーバーだ



## 風俗営業の店にI・Wがひそむ

街で得た情報で、4つの店に目星がつく。いずれも風俗関係の店ばかりで、女たちはI・Wの特質でもある美人ばかりだ。I・W審査という拷問まがいのチェックをするのには、相手がI・Wだという確信が必要だ。I・Wならばいいが、もし人間ならば人権問題になるからだ。



⑤女の子が2人しかいないキャバクラ。とにかく経営者のすっぴいおばさんをうまくしらわないと女の子にあえない



⑥ピンクのユニフォームのかわいい女の子が3人。まずは店を仕切っているテンピラに、タイミングを見計らって金をわたし、店内に入れるようにすることだ



⑦品のいい老人が経営する高級ソープランド。女の子は3人。経営者の老人はかなりガンコなので、場合によっては権力をかきとる必要があるだろう



## そしてI・Wが1匹狩り出された...

各店をなんとか訪れるうちに、つぶれたはずのテレクラに電話がかかる。「雪子、早く逃げて！」そう、ここはI・Wたちの連絡場所だったのだ。そしてその雪子があらわれた。I・Wであると認めすぐに安楽死するか、I・W審査によるはずかしめを受けてから死ぬか。彼女の運命はすでに死あるのみなのだ。



⑧すてにつぶれたはずのテレホンクラブ。しかし、なんとか調べていると人が出入りしている気配。そしてI・W発見

### ★I・W審査だ...



⑨I・W審査はまず器具で検査



⑩最後に女を犯して反応を見るというむごい方法だ



⑪高層ビルの街を行く冷酷で有能なI・WハンターD

# DM fan

DSの人気にあやかって最近ディスクマガジンがぞくぞく登場している。そこでMファンでは、それらを1つまとめて「ディスクマガジン・ファン」としてスタートさせた。今後ともよろしく。



DS#10 ディスクステーション10号/3月号

● 2D × 2 ● MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月8日発売)  
● コンパイル

月刊化にともなってコンパイルさんもいろいろと忙しくてたいへんだと思う。いろんな新しいソフトハウスに参加を呼びかけたり、催促して、まとめて、発売日にきちんとショップにならばせてしまうのだから、やっぱりすごいな。

ところで、2月8日に発売のディスクステーション10号こと3月号の内容は人気の高い連載シューティングゲーム「ブラスタバーン」、そしてMファンからは今月号に載っているホットな「水道管Ⅱ」が入っている熱血版。DSが始まって最初のころ、Mファンのコーナーはいろんな仕掛けをEDファンダムのボスがかけていて、かなり不評だったようだったけど、このごろはMファンの人気はかなり高い(たんにマシになっただけだと思うけど)というので、気をよくして新鮮なファンダムのゲームをおとどけすることにした。みんなもファンダムのゲームで遊んでいるだけではなくて、これを機会にどんどん投稿してほしい。もしかしたらDSに載るかもしれ



●DS10号のタイトル。今月はセラー服

ないのだ!

話をもとのDS10号の内容にもどそう。このほかにポニーキャニオンの古いゲームの「クルセーダー」、そしてウェンディマガジンの「ピンクソックス」。ディスクマガジンのなかにディスクマガジンのデモが入ってしまった。なんだかややこしい。そして、ゼネラルプロダクツの「電腦学園」、ジャストの「夜の天使たち・私鉄沿線殺人事件」、日本テレネットの「アルバトロス2・マスタースターズヒストリー」、最後に「アートギャラリー」が入っている。そうそう、DSのマニュアルに「もちもちぶんぶん」という名のお便りコーナーができたそうなので、投稿を待っているという。興味のある人はどうぞ。

日本テレネット

## アルバトロスⅡ

時は1920年代。ニッカポッカと呼ばれる半ズボンにハンティング帽をかぶって、のんびりゴルフを楽しむゲーム。コースはイギリス、アメリカ、西ドイツの有名3コース。ゴルフの元祖はここにあり、という由緒正しいゲーム。



ポニーキャニオン

## レトロ(クルセーダー)

発売は1986年というから、いまから4年もまえになる。ゲームは主人公のザーバックを操作して魔王を倒して、さらわれちゃった王女ティアラを助け出すという謎ときもあるアクションもの。例によってアイテム集めがカギ。



ウェンディマガジン

## ピンクソックス1

わりと胸と目の大きな女の子が登場する、どっかというところかなりエッチなディスクマガジンのデモ。各コーナーをちょっぴりのぞくような感じに作られている。もっと見たかったら買ってね、と女の子がおねだりする。



コンパイル

## ブラスタバーン(第3回)

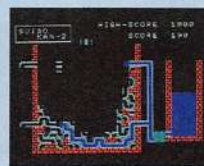
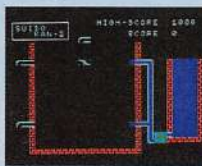
DSだから、月刊だからできる連載シューティングゲーム。今回で第3回目。シューティングもやっぱり先にどんな敵が出てくるか、画面がどんな絵に変わっていくかが楽しみ。この企画はそんな気持ちをくすぐってくれる内容。さて、今回はどんな画面かな?



MSX・FAN

## 水道管Ⅱ

昨年のMファン11月号に掲載された「水道管」の続編。水槽の水を水道管のパーツをつなげて左の蛇口まで水を通すというもの。今回は1パーツが倍になってその分ゲーム性が変化。さらにおもしろい。作者は同じ若林くん。



※Pマーク……遊べるもの  
Tマーク……デモ



## ピーチアップ2

●MSX2+2 MSX2/2+3,800円・発売中(奇数月25日発売)  
●もものきはうす

### プチゲームボックス

#### ●ブロック崩しゲームP

白くて小さな玉がスーッとやってきて、それをカーソルの左右の動きで跳ね返す。すると、ブロックがピコンピコンと消えて、あららブロックの影に隠れていた肌もあらわな女の子が登場する。もうちょっと、もうちょっと……と思



っていると力みすぎてサヨナラになってしまうので、冷静に。

#### ●ピーチスロットP

ようするにスロットマシン。お金をかけてスタート。クルクルまわるドラムをいいところでピタッと止めれば、お金がザクザク入ってくる。お金をためたら、女の子の家へ行く。やっぱり、その、お



金かものをいうわけなのだ。お金がすくないと途まで。お金を自由にするウル技が……!?

かわいい桃子ちゃんが、きゃびきゃびおしゃべりしながら内容を紹介している広告が毎月楽しい「ピーチアップ」の第2弾がついに登場。1月の25日に発売

になったばかりだ。ちよっぴりエッチな内容のディスクマガジンだけど、なんだかほのぼのしたかわいい感じをうける。この際だから、桃子ちゃんのほかにマスコットにネコとかリスとか登場させるのもいいかも、と思うのは私だけだろうか。「魔女の宅急便」のジジみみたいなヤツがいない……。

さて、余談はさておき内容のほうは「スタートレック」タイプのウォーシミュレーションの「コスミックフリート」、入ったばかりのかわいい看護婦さんにプロフェッショナル・ナース大会に出場させ、どんなことをしても優勝させようとするAVG「ナースアカデミー」、さらにスロットマシンとブロック崩しタイプのかわいい(といっても手頃なという意味でやはり期待の脱ぎ脱ぎもある)ゲームの入った「プチ・ゲームボックス」。

このほかには、ゼネラルプロ

#### コスミック・フリートP

かなり昔に「スタートレック」というSFウォーシミュレーションの元祖とも呼ぶべきゲームがあったのだけど、これはそれをちよっとピーチアップ風にアレンジ。ようするに艦隊戦に勝てば、女の子が



脱いでくれるというわけだ。だが、そのためだけにゲームをやるのはもったいないほどよくできている。まじめに遊ぼう。

#### ナースアカデミーP

新人のナース桃子ちゃんにプロフェッショナル・ナース大会で優勝させるべくお勉強の特訓をする主人公。わからないところがあるの、と彼女が聞いてきたら正しい答えを教えてあげなくてはならない。



これがけっこうむずかしい。さらに勉強だけまじめにやってもダメ。かるい会話をして気持ちをほぐしたり……?

ダクツのオタク用のクイズでうめつくされた「脳学園」のデモ。そして恒例のお便りのコーナーに編集後記が入る。

なにはともあれ、雑誌では2

号目と3号目がいちばんきびしい勝負どき、「ピーチアップ2」のできばえを期待したい(原稿を書いているのは発売まえなので無責任でごめんなさい)。



## ピンクソックス2

発売が3月1日予定なので、まだ内容のほうは具体的に決まってないということなので、みなさんにお見せする画面写真も、イラストも何もないのでご勘弁。でも、大まかな予定は聞いたのでご紹介しよう。

前回の「ピンクソックス」に入っていた2+の自然画のパズルは、アンケートでむずかしいと

あまり人気がなかったそうだが、やっぱりMSX2+をもっている以上なにかしらそれに対応したソフトがないのはさびしいということで、第2弾もアンケートの意見に前向きにこたえるかたちで自然画を入れることに決定しているそうだ。

また、他社のソフトをいくつか採り入れるDSみたいな方式

は、とる予定がないということ。そのかわり、ゲーム以外のいろんな媒体を積極的に情報として掲載してメディアミックスしていきたいとのこと。ようするに、映画やビデオの「ピンクソックス」に合いそうな内容のものを紹介していこうというのだ。でも、たんに紹介だけでは楽しみがないので、あるシーンを15パズル

●MSX2+1 MSX2/2+2,800円・3月1日発売予定  
●ウェンディマガジン

にしたり、AVGにしたりと、アイデアはつきない。これもいま検討中。

次号のMファンが発売になる3月8日には、「ピンクソックス2」はすでに発売中。なのにくわしい内容の紹介ができないのが残念だけど、追っかけるかたちでくわしく紹介したいと思う。というわけでヨロシク!

発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

期間/12月13日から1月14日まで

## 期間中に発売されたソフト

12月

- 14日 銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集(D)/ボーステック/4,800円  
ご存じSFシミュレーション銀英伝の追加シナリオ集。  
はがき作成ソフト(D)/パナソフトセンター/7,800円  
MSXを使って年賀状から暑中見舞いまで、ハガキならな  
んでもおまかせの便利なソフトだ。
- 気分はばすてる♡たちち/(D)/グレイト/7,800円  
ドラキュラが登場してくりひろげる奇妙なエッチAVG。
- 20日 維新の嵐(D)/光栄/9,800円  
維新の嵐(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円  
維新の時代を舞台に展開するシミュレーションゲーム。「三  
国志」などとはひと味ちがったゲーム内容だ。
- スーパークイズ(D)/ドット企画/6,800円  
ウルトラクイズのパソコン版。すころく型のクイズゲーム。
- 21日 スペースマンボウ(R)/コナミ/6,800円  
コナミから初のMSX2版シューティングゲーム。おもしろ  
さは編集部が保証の痛快ゲームだ。
- アークスII(D)/ウルフチーム/8,800円  
ゲーム形式も一新され、RPG「アークス」の続編登場。
- メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円  
ソニーからお待たせのゴルフゲームがやっと発売された。
- プレイボールIII(D)/ソニー/6,800円  
これまた長らくお待たせのソニーの野球ゲーム。

先月にひきつづき、今月の期間は年末商戦  
におもいっきりぶちあたって、発売されたソ  
フトの数はじつに17本。こんなにでたらど  
れを買おうかまよう。

## 対応機種の記事の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2  
/2+のソフトです。⊙はMSX2か2+、⊖はMSXかMSX2かで機能  
が切り換わります。☑はMSX-MUSIC対応です。

- 21日 めかたのおおきみ(D)/全流通/7,800円  
世にもめずらしい歴史もののエッチゲームが登場。
- 22日 ファイナルファンタジー(D)/マイクロキャビン/7,800円  
ファミコンで大人気のRPG「ファイ  
ナルファンタジー」シリーズ1作目の  
移植もの。かわいいキャラとあざやかな  
グラフィックが印象的。
- 魔宮殿(D)/ソフトスタジオWING/6,800円  
おどろおどろしい雰囲気のアクションパズルゲーム。
- 23日 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  
村と村の抗争というかわった題材をあつかった、アクシ  
ョン性もかねそなえたかわりだねシミュレーションゲーム。
- 27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  
以前に発売されている博打(ばくち)ゲーム「天九牌」のエ  
ッチな桃源郷編だけをピックアップしたスペシャル版。



1月

- 9日 ディスクステーション9号(D)/コンパイル/1,940円  
パッケージも小型になったディスクステーションの9号。
- 11日 レナム(D)/ヘルツ/8,800円  
AVGの要素を取り入れたひと味ちがうRPG。
- ルーンワース(D)/T&Eソフト/8,800円  
ハイドライドシリーズの生みの親、T&Eソフトの内藤氏  
がおくる新作RPG。

## ソフトなんでもベスト 10

じつをいうとここのところ、  
一時期よりベスト10にくるハガ  
キが少しだけ減っていた。とこ  
ろが、先月「1989年話題のベスト  
10」を募集したところ、以前にも  
増してハガキが増えた。うれし  
く感じながらも、ハガキの集計  
がたいへんになったと思う担  
当者であった。結果のほうは右の  
表で。当選者の発表は来月のこ  
のページを見てね。

で、つぎのベスト10は「エッチ  
ゲームベスト10」。ここのところ  
エッチゲームの人気が高いのと  
発売される数の多さにおどろき

つつ、このベスト10を募集した  
い。1990年2月8日現在で発売  
されているエッチゲーム(エッ  
チであるかどうかはあるていど  
おまかせする)のなかで好きな  
ものを1~3位まで3本ハガキ  
に書いて送ってね。感想や不満  
なども書くこと。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 MS  
X・FAN ベスト10係まで(2  
月20日必着)。ハガキのなかから  
抽選で5名にMファンレカ、  
1名に1位のゲームにちなんだ  
賞品をプレゼント。

2人で楽しい当選者: <東京都>高橋邦彦にスナッチャードラマ編CD(キング)  
を、<熊本県>内藤博 <福岡県>小松慶隆 <新潟県>深井範仁 <三重県>喜多井剛  
志 <大阪府>長野裕(敬称略)にレカをプレゼント。

## 1989年話題の ベスト10

順位	ソフト名
1	激突ベナントレース2(コナミ)
2	イースIII(日本ファルコム)
3	信長の野望・戦国群雄伝(光栄)
4	ディスクステーション各号(コンパイル)
5	テトリス(ビービーエス)
6	スペース・マンボウ(コナミ)
7	プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ)
8	水滸伝(光栄)
9	サーク(マイクロキャビン)
10	クリムゾンII(クリスタルソフト)

◎激突ベナントレース2とイースIIIの人気あまりにす  
ごくて、この2本が抜きん出ている。3位  
以降はどんぐりの背くらべという感じだ。  
DSに対する意見も多くてその活躍ぶりを  
感じさせる。たくさんのハガキありがとう

## 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9号
2	ルーンワース
3	1 ピンクソックス
4	スペース・マンボウ
5	10 維新の嵐
6	2 ビーチアップ創刊号
7	4 サーク
8	8 神の聖都
9	9 激突ベナントレース2
10	テトリス

◎DSがひさびさ1位に復帰。パッケージが  
小さくなったのがよかったのか。発売され  
て4日ほどの調でルーンワースの2位は  
おどろき(1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


寒い時期が終わり、ひいていた風邪も治りかけた。しかし、ソフトハウスの方が風邪をひいてつかまらない!! なんていうアクシデントを乗り越えながら集めた新作情報。今回は

さすがに年末とお正月で出つくしてしまったかとおもいきや春に向かって全力疾走。まだまだこれからですよハッハッハという高笑いが聞こえてきそう。

※画面はすべて開発中のものです。また、媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

## 多方向スクロールシューティング バルンバ

- ナムコ
- ☎03-756-2311
- 4月発売予定

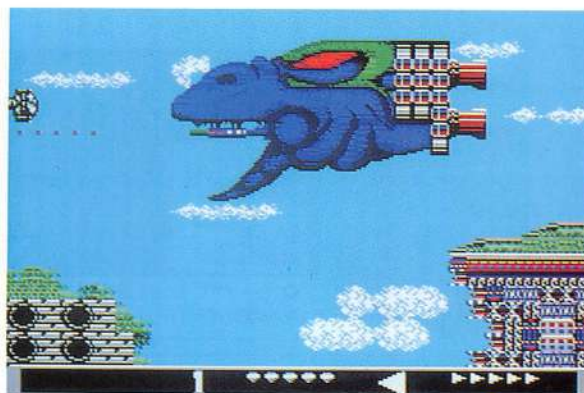
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	シューティング

メーカーより

「バルンバ」のコメントです。このゲームはPCエンジンでも発売しますが、内容がじゃっかん異なります。使用上の注意をよく読んでご使用ください。なお、体にあわない方は即遊ぶのをやめましょう。やみつきになることがありますのでご注意ください。(河野)

ナムコといえば『ドラゴンスピリット』に話題が集中しているが、ドラスピ以外のシューティングゲームもじつは開発を進めているのだ。それがこの「バルンバ」だ。

この「バルンバ」は強制スクロールタイプのシューティングゲームで、空に浮いた緑の不気味な浮遊大陸をはじめとして、湖、山岳、洞窟、要塞などの5つのステージがある。この5つのステージのフィールドをまるくちっちゃい自機バルンバが突き進む。しかし、今までのシューティングゲームとちがって、ちよっと進むと方向転換という感



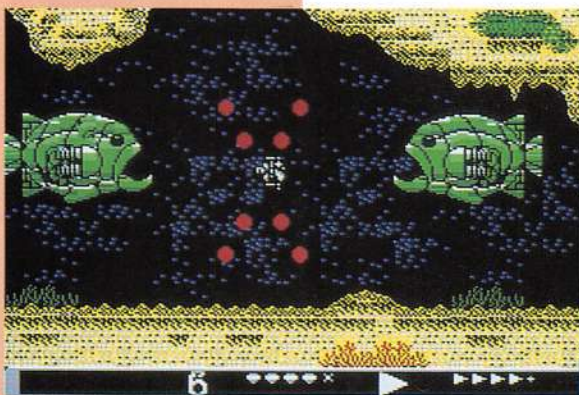
突然現れた大ボス。見ためはなんだか頼りなげだけれど、じつはとっても強いのかも!!

じに縦横斜めと 360°強制スクロールして進んでいくのだ。そして、各エリアのボスカラを倒して、次のエリアへと進む。場所によっては中ボスもいたりするぞ。

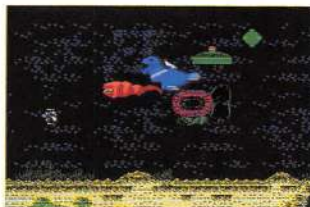
自機バルンバは攻撃する方向を前、後ろ、上下の四方向に自由にかえられる。敵キャラもトンボや魚などユニークなものばかりが、あらゆる方向からやってくる。中ボスには体当たりしてくるやつもいていろいろといそがしい。現れる敵に素早く対応して、攻撃方法を変えなけれ

ばならないのだ。しかし、敵ばかりに気をとられてはいけけない。敵を気にして画面端にいたりすると、突然現れた山にぶつかってドカンということもあるの要注意だ。

この「バルンバ」、価格は未定だが発売は4月の予定。超人気の『ドラゴンスピリット』も気になるけど、ドラスピとはちがったいままでにないシューティングとして要チェックだ。どうやら『ドラゴンスピリット』より『バルンバ』のほうがはやく姿を見せてくれそう。



浮いている大陸になにかありそう。どこからかでてきた敵に囲まれてしまった。



上下、斜めに攻撃方法自由自在だ



敵を倒すとパワーなどいろいろでぞ

お話だけでもいいですか?

(スーパー大戦略マップ大募集)マイクロキャビンから「スーパー大戦略マップコレクションタケル版」をソフトバンダータケルで3月20日に発売することになった。このソフトに収録するマップをマイクロキャビンでは一般から募集したいとのことだ。キミのオリジナルマップを作って応募しよう。くわしくは、マイクロキャビン☎0593-51-6482まで。

# あのガチャポン戦士たちが大あばれ SDガンダム ガチャポン戦士2

- バンプレスト
- ☎03-847-5161
- 3月発売予定

媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	シミュレーション

## メーカーより

ファミコン版『SDガンダム2』のでも良かったけど、MSX2版は新しいユニットが7つも増えてさらに楽しくなりました。ファミコンユーザーにもぜひ買っていただきたいソフトです。とくにマップ上で複数の敵を一撃で破壊できるコロニーレーザーはすごい新兵器です。値段は高いけど一度遊んでみてください。

ロボットもののシミュレーションゲームにしてはちょっとかわいいゲーム『ガチャポン戦士2 カプセル戦記』がファミコンから移植される。

2頭身のモビルスーツたちがいろんなマップの中で動きまわる、ひと味ちがうシミュレーションゲームだ。とっつきやすく初心者むけなので、シミュレ



ステータスならぬ生産画面でモビルスーツの状態を知ろう



砂漠で戦闘だ。障害物に気をつけろ

ーションゲームが苦手な人にもおすすめの1本だ。

SDガンダムというタイトルどおり機動戦士ガンダムシリーズのモビルスーツはもちろん、オリジナルのモビルスーツなど、いろんなタイプのモビルスーツが52種類も用意されている。これらのモビルスーツたちをあやつるのがキミの役目だ。

ゲームの目的は、中立または敵の基地や都市をつぎつぎと占領していくこと。全部で30もあるマップをこうして切り抜けていくのだ。マップには、宇宙空間や水中、都市もあれば砂漠も



水中では水中用モビルスーツがおすすめ

ある。それらのフィールドをシミュレーションゲームの要領でモビルスーツをコマとして突き進むのだ。

このとき、敵のモビルスーツとてくわすとアクションシーンの戦闘画面になる。このアクションシーンでは、各モビルスーツにあわせてバリエーション豊かな、たくさんの武器が用意されていて、通常のシミュレーション的楽しさとはちがったアクションゲームとしての楽しみが待っている。このあたりが、このゲームのひと味ちがう要素のひとつ。

# 銃を撃ちまくる爽快シューティング ダンジョンハンター

- アスキー
- ☎03-486-5173
- 3月発売予定

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	シューティング

## メーカーより

クウェートやサウジアラビアではもう発売されておりまして、みなさんディスプレイをガンガン撃ちまくって射撃の腕をみがいているそうです。付属ソフトは、ダンジョンの中を駆けまわるスピード感を重視したゲームですが、一般的な射撃ゲームを数本おさめたソフトを制作中ですので、そちらのほうがよろしく。

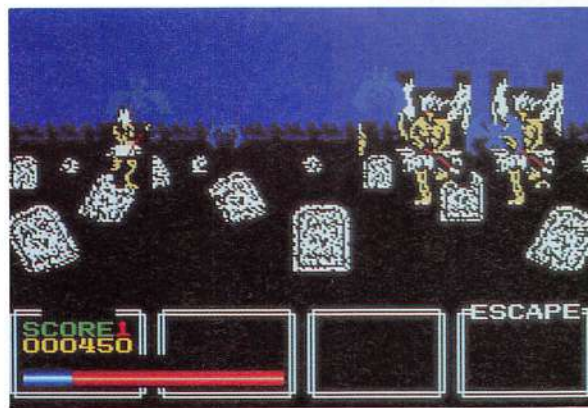
邪悪な魔法使いによってゾンビが大量発生した。町に平和を取りもどすため、キミは魔法使いを倒しにいくのだ。武器はこのソフトとセットになっている銃『プラスXターミネーターレーザー(仮称)』。こいつでゾンビと戦い、3Dダンジョンの奥深くに隠れ家を持つ魔法使いを倒



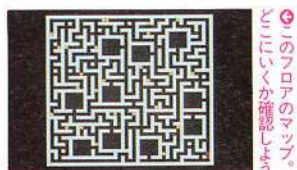
ソフトとセットのプラスXターミネーターレーザー

すのだ。ゾンビはいたるところにいて、倒せど倒せど現れる。ボスキャラを見つけてつぎの面へいかないかぎり休憩すら許されないのだ。

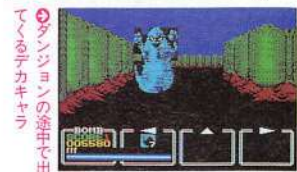
方向転換やアイテムの使用などすべて銃で画面を撃って操作する。かんたんな操作で銃を撃っているとストレス解消にちょうどいいかも。銃がもうひとつあれば2人プレイもできる。



ダンジョンのボスキャラがあるモンスターたまり場



フロアのマップ。とにかく確認しよう



ダンジョンの途中で出てくるボスカラ

## お話だけでもいいですか?

〈アスキーから光線銃対応ソフトの予定)上の「メーカーより」にも書いてあるけど、アスキーから発売の光線銃「プラスXターミネーターレーザー」に対応した射撃ソフトがじきに発売されるということだ。付属の「ダンジョンハンター」はなかなか難しいので、もっと単純に楽しめる射撃ソフトを何本か集めたお得なソフトになるということだ。光線銃でMSXする時代なのだ。

## あのころのなつかしのゲームが再び ハルゲームコレクション

■ハル研究所  
■☎03-252-5561  
■3月10日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	各3,800円
ジャンル	バラエティ

メーカーより

最近MSXを買った人になつかしいレトロゲームをハル研究所からプレゼント。マージャンゲームの『てつまん』、ゴルフゲームの『ホール・イン・ワン』をはじめ『ローラーボール』、『スーパービリヤード』など楽しさいっぱいのゲームコレクション。レトロとは思えない迫力。ぜひ一度チャレンジしてほしい……。

反射神経が発達していなければできないようなゲームがソクソクと発売されているなかで、なんだかホッとさせられるレトロゲームが発売される。

タイトルが示すとおり、過去にハル研究所から発売されたMSXゲームばかりが4本ずつ、Vol. 1、2と2タイトル登場した。

Vol. 1には、4人打ち麻雀ゲーム『てつまん』をはじめ、ゴルフゲームの『ホール・イン・ワン』、ゲームとしてはめずらしいバスケットゲームの『ダンクショット』、かわいいうキャラが動きまわるアクションパズルの『エッガーランド・ミステリー』の4本。Vol. 2には『ホール・イン・ワン』のパワーアップバージョン



◎落とさないようするのが大変ひと苦労



◎車を囲まなくて麻雀ができるぞ

ン『ホール・イン・ワン プロフェッショナル』、ビリヤードゲームの『スーパービリヤード』、おもわず燃えるピンボールゲームの『ローラーボール』、グラフィックエディター『EDDY II』の4本を収録。新作ではないけれどかなり遊べるゲームばかり。

ハル研究所のゲームファンや、1本で4倍楽しみたいという欲張り派のキミに絶対おすすめのソフトだ。むかしのゲームだからといってなめてかかると痛い目を見るぞ。

2本そろってとってもお買い得なソフトだ。



◎打つ場所によってずいぶんちがうぞ



◎簡単ゴルフゲームホール・イン・ワン

## 抗争はヤクザだけではないのだ！ 湘南伝説

■ビクター音楽産業  
■☎03-423-7901  
■2月23日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

「これが青春だ」と夕日に向かって叫ぶようなゲームの登場です。それも日本初(?)ともいいましょうか、青春と友情をテーマにしまったウォー・シミュレーション・ゲームなのだ。タイトルは『湘南伝説』。ルールがいたってかんたん入門編なので、ウォー・シミュレーションが苦手なキミでも遊べるのです!!

暴走族の陣取りシミュレーションゲームだ。このゲームの各ユニットは12にわかれ、そのうち10は切り込み隊、攻撃隊、特攻隊など暴走族にありがちな部隊の名前がついている。しかも中には投石隊といって石を投げるというセコイ攻撃をする部隊や、攻撃をうけにくい攻撃力の少ないレディースなんていう



◎主人公の走り屋のボス。なんだかどっかで見たことあるなあ



◎道路は進みやすいが攻撃されやすいので森のなかなどを歩くのが得策

女の子部隊もいるぞ。のこのりの2つのユニットは各部隊の移動速度を速めるために使うバイクとクルマだ。さすが暴走族、バイクとクルマはかせないね。このクルマやバイクを買うときに

お金がなくても心配はいらない。なんとお金がなくてもローンが組める親切なゲームだ。

この部隊を使ってまずは島のなかにある中立の学校や、敵の占領している学校を占領しよう。占領した学校の数によって徴収されるお金の額がかなりちがうのだ。また、学校からはお金の徴収だけでなく徴兵、部隊の幹部スカウトなどもできる。



◎学校を占領した。これで毎月のお金と兵隊が増えぞ。

お話だけでもいいですか？

〈コンパイルからDSのスペシャル版発売か?〉発売以来、大好評の『ディスクステーション』。まだ、はっきりした予定はわからないが、このDSの傑作選のスペシャル版を発売する予定があると……。以前、発売したもののなかから人気の高いものだけよせ集め、収録したものだ。いろんなソフトがいっぱいにたくさん遊べるDSシリーズ。まだまだ、先行き楽しみがいっぱいだ。

# 自分の作ったロボットがおおあばれ ロボクラッシュ

■システムソフト  
■☎092-714-6236  
■3月発売予定

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シミュレーション

メーカーより

架空の惑星を舞台に、自分で作成したロボットを戦わせ、なみいる敵ロボットたちを倒していく、SFバトルシミュレーションゲームです。ロボットの武器や装備も豊富に用意しました。プレイヤー同士の対戦モードがないのが残念ですが、コンピュータ対戦でも、このゲームの楽しさは十分楽しんでもらえると思います。



途中に立っているロボットをガンガン倒して島を制圧しよう

システムソフトが今度発売する「ロボクラッシュ」はじつは、月刊コンプティーク(角川書店)で連載されていた読者参加のイベントから生まれたものだ。

さてこのゲーム、もとは新しい星などを開拓したりする汎用自動機械(ワーカーマシン)を2台を戦わせたのがはじまりだとか。これがだんだん大きくな



ショップでパーツを選んで自機をつくる



輸送機能が使えてとっても便利

って競技になってしまったわけ。バトルに使う自機はショップでボディや武器を買って、自分で作るのだ。ボディに関しては軽量タイプ、中量タイプ、重量型の3タイプにわかれている。協議会が使用禁止にしたあまりにも危険な禁止武器があるが、こ



攻撃方法を決めよう。どこが弱いかよく考えて……



さあ、攻撃方法を決めたら攻撃だ!!

これは協議会にバレさせなければ使える必殺兵器だ。

攻撃は頭、腕、胴体のどこを攻撃するかなど攻撃目標をおいておこなう。また、自機に名前をつけられるので愛着がわくことまちがいないだ。

2人対戦がないのが残念。



メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいことのあるメーカーはどんな名前でてください!

## システムソフト

はじめてのSF-SLG「ロボクラッシュ」を開発中です。架空の惑星を舞台に、限られたクレジットの範囲内でロボットを作成し、敵のロボットを倒すことです。しかし敵は歴戦の勇者たちですのでかんたんに倒せません。なかには禁止武器を装備している者もいるので注意が必要です。はたしてキミは生き残ることができるか?

## コナミ

みなさんお元気ですか? 来月の3月9日には「電脳将棋II永世名人」andククク……「クォース」が発売されるぞ。頭のいいキミでも頭の弱いキミでもおもうぞんぶん楽しんでもらえるすぐれものたちだ!! そして、長らくお待ちせしました「SDスナッチャー」も4月27日に発売だよ。※注・「電脳将棋II」は98版のみの発売。

## ハル研究所

MSXはゲームマシンだと思っているキミ。「HALNOTE」を一度試してほしい。ワープロ、図形プロセッサをはじめ、データベースソフト、表計算ソフトなど多彩なソフトがいっぱい。ハルノートを使えば、MSXが立派なパーソナルコンピュータだということがわかってもらえるはずだ。たまにはMSXで勉強してみよう。

## 追跡 COMING SOON

コナミ

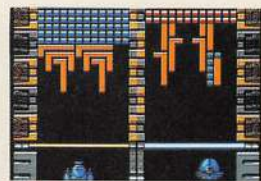
年末に突然「スペース・マンボウ」を発売したコナミ。そしてこの波にのって、お正月には「SDスナッチャー」「ソリッドスネーク」と立て続けに新作を発売する予定だったのだが、とつぜんこの2本の発売は延びてしまった。そのかわりといっはなんだが年末にアーケード版で登場した「クォース」が早くもMSXに移植されるという情報を聞いて、コナミの宣伝担当の池田さんに連絡。しかし、池田さんが外出中ということで同じ

営業部の早坂さんをつかまえた。早坂さんによると、「クォース」は3月9日発売予定でMSX2/2+、ROM版、5,800円とのこと。いまは社内でバージョンアップの最中とか。サンプルもきそうなので、次号では紹介できるかも。また「SDスナッチャー」も発売が4月下旬に決まったという。しかし、「ソリッドスネーク」はまだ未定のままだ。早坂さんは順調に開発していますといってくれている。はやくで

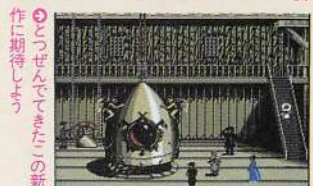
てきてほしいものだ。「ソリッドスネーク」はもう少し待とう。

ちょっとおかげさかもしれないけどコナミあってこそという感じのあるMSXゲーム界。3タイトルも予定の入っているソフトハウスはそうない。発売予定の変更は残念だけどそういう意味も含めて期待したい。

アクションパズルの「クォース」にサイバーパンクなロールプレイング「SDスナッチャー」、映画の興奮が味わえるアクションゲーム「ソリッドスネーク」とコナミは今年もがんばってくれそうだ。



アクション性の高いパズルゲームのクォース



作に期待しよう

お話だけでもいいですか?

(コンピュータミュージックファンに吉報?) 今月からMIDIコーナーがはじまったけど、じつは、MSX用のMIDIカートリッジが開発されているといううわさがある。まだ、はっきりしたことはなにもわからないので、もしかしたら、まったくのデマかもしれない。しかし、MIDI用のソフト開発のうわさもあるので、意外と確かな情報(?)。なにかわかったら報告しよう。





# 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。  
 無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。  
 ○はMSX2カ2+、◎はMSXカMSX2カ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	
2月	3日 アルバトロスⅡ(D)/株日本テレネット/8,800円	
	8日 ディスクステーション10号(D)/コンパイル/1,940円☑	
	10日 あーくしゅ(D)/ウルフチーム/6,800円☑	
	10日 電脳学園シナリオⅠ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円	
	15日 あぶないてんぐ伝説(D:要漢字ROM)/アリスソフト/5,800円	
	中旬 ティオス(D)/サイン・ソフト/9,800円☑	
	22日 ディスクNG(D)/ナムコ/4,800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)/サイン・ソフト/8,800円	
	?	トリロジー(D)/ハード/6,800円
3月	8日 MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/価格未定	
	8日 ディスクステーション11号(D)/コンパイル/1,940円☑	
	9日 クォース(R)/コナミ/5,800円	
	9日 帰ってきた探偵団X(D)/ハート電子産業/5,800円	
	10日 HALゲームコレクションVol.1(D:タケルでのみ販売)/ハル研究所/3,800円	
	10日 HALゲームコレクションVol.2(D:タケルでのみ販売)/ハル研究所/3,800円	
	10日 ハイウェイバスター 電脳学園シナリオⅡ(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円	
	20日 スーパー大戦略マップコレクションタケル版(D:タケルでのみ販売)/マイクロキャビン/価格未定	
	20日 妖魔降臨(D)/日本デクスタ/7,800円	
	中旬 プライ上巻(D)/リバーヒルソフト/8,800円☑	
	25日 ピーチアップVol.3(D)/もものきはうす/3,800円☑	
	下旬 ゼロ 第4のユニット4(D)/データウエスト/8,800円☑	
	下旬 雀ボーグ すずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円☑	
	?	ロボクラッシュ(D)/システムソフト/7,800円
	?	ワークスグラフィサウルス(D)/BIT <sup>2</sup> /16,800円
?	ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーター)/アスキー/価格未定	
?	SDガンダム ガチャポン戦士2(D)/パンプレスト/価格未定	
4月	8日 MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/価格未定	
	8日 ディスクステーション12号(D)/コンパイル/1,940円☑	
	中旬 ディスクNG2(D)/ナムコ/4,800円☑	
	中旬 麻雀狂時代Ⅱ(D:タケルでのみ販売)/マイクロネット/4,900円	
	27日 SDスナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ/9,800円	
	下旬 かんたん手帳リフィルくん(R+D)/アスキー/9,800円	
	下旬 愛をありがとう イカせ男入門(D:タケルでのみ販売)/ファミリーソフト/価格未定	
	?	バルンバ(D)/ナムコ/価格未定☑

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	
4月	?	ファミクルパロディックⅡ(仮称)(D)/BIT <sup>2</sup> /価格未定☑
	?	石道(D)/アスキー/7,800円
5月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
		フリートコマンダー2(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
		ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円☑
		トリロジー(D)/クリスタルソフト/価格未定
		トワイライトゾーンⅣ(D)/グレイト/7,800円
		パーミリオン(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☑
		シュヴァルツシルトⅡ(D)/工画堂スタジオ/価格未定
		ソリッドスネーク(R)/コナミ/7,800円
		麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定
		天使たちの午後 番外編Ⅲ(D)/ジャスト/8,800円
		夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800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
		シェナンドラゴン(D)/テクノポリス/6,800円
		ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定☑
		●ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/7,800円
		ビバラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
		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 <sup>2</sup> /価格未定☑
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
		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ADVⅡ(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
		キャンキャンバニー(D)/フェアリーテール/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	
	対局三連星(D)/マイティマイコンシステム/価格未定	
	ディスクバック2(D)/パナソフトセンター/価格未定☑	
	センターコート(D)/ナムコ/価格未定☑	
	トップをねらえ 電脳学園シナリオⅢ(D)/ゼネラルプロダクツ/価格未定	
	エメラルドドラゴン(D)/グローディア/価格未定	

この情報は1月25日現在のものです。

\*「ガルフアース 怒濤のカオス」(スキャップトラスト)「ウルティマV」(ポニーキャニオン)「エアア88」(ソフトスタジオWING)「まじゅべんちやう」(ときめきセシル) (テクノポリスソフト) は発売中止になりました。

# FAN CLIP

遊び手から作り手側にまわって  
こーんな人気RPGを制作した

## バショウハウス



◎本誌・記憶のラビリンスを執筆中の加藤さん。のぞくと「こーんな」をいっぱい書いていた

編集部では、ばおばおちゃんと呼んでいる。以前にいたポップコムではJ.D.と呼ばれていた。しかし、ここでは「バショウハウスのチーフプロデューサー・加藤久人さん」であり、「エメラルド・ドラゴン」の原作者として出てもらった。

通称エメドラは、去年の年末、ほぼ同時期に出た3本の目玉RPG

PGのうちの1本だ。どれも好評で、MSX版はまだだが、移植を待ち望む声が高い。

それにしても、ファルコムやリバーヒルのソフトが期待されるのはよくわかるが、どちらかという正体不明に近いバショウハウスのまだ見ぬ新作になぜ期待が集まっているのだろう。じつは半年くらいまえから「は



◎「パーティの船役が入れかわって物語を進めていくというシステムは僕の夢でした」

やくMSX版のエメドラを出せ」という読者のプレッシャーイラストが送られてきていたのだ。MSX版もなにも他機種でだっただけで出たのになかったのに。——なぜでしょうね。

「うーん、なぜでしょうね」

本人にもよくわからない。

もともと、加藤さんの本職はライターで、どちらかというゲームで遊ぶ側にいたのだが、87年の春、ポップコムで三遊亭円丈原作のRPG「サバッシュ」を作る話もちあがったときに、プロデュースをまかせられ、ゲームを作る側に来てしまった。

このときにいっしょにやることになったのが、池亀さんという、のちにエメドラのチーフプログラマーとなる人だ。

ドラゴンが善玉で主人公というエメドラの設定は、サバッシュで円丈の原作を肉付けしているときに出来たのだそうだ。

それとはべつに、池亀さんは、自作の「テストメント」の発売元



◎ダイエーブックを小脇にかかえて神田の町を歩く。その後ろ姿は、本誌カミングスーン担当者として「あんな姿にはなりたくない」とまでいわしめた

探しに苦勞していて、ではポップコムで出そうという話になった。ところが、業界にありがちな事情で話が立ち消えになり、行きがかり上、これを世に出すために加藤さんが個人で作ったのが「バショウハウス」というレーベルなのだ。そして、サバッシュの制作中にあためていたアイデアと遊び手としての夢をエメドラに結実させた。——このあとはどんなソフトを出していきたいですか。「あ、もうバショウハウスは解散です」

じゃ、MSX版は……。心配無用。おなじスタッフが「グローディア」というソフトハウスを作って、MSX版を出すことになっている。その中心人物の池亀さんは、加藤さんによれば「ファルコムの木屋さんなみに優秀なプログラマーだから、やり出せばはやいだろうし、いいものになると思いますよ」。

## EDITORIAL WEATHER

### なぜか旧作

がディスクに何本も収められて発売される傾向が続いている。しばらくまえに出た「コナミゲームコレクション」シリーズのあとは、ナムコの「ディスクNG」シリーズ、そして今月のカミングスーンで紹介

している「ハルゲームコレクション」。

いわゆる「レトロソフト」だが、じつはゲームソフトがごろごろしている編集部で、ナムコの旧作「ギャラクシアン」やハル研の「ローラーボール」などが人気を集めているのだ。

ゲームは新しくすればいいというものではない。初期のゲームはもともとMSX1用なのでグラフィックこそ見劣りはするものの、すなおなゲームのおもしろさを確実に持っている。そういうソフトが最近少ないような気がするのはわたしだけだろうか。

**次号4月号は 春休みのMSX生活をもっと充実させるためにお忘れなく 3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 = 山科教之 ■ 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 + 川尻淳史 + 佐伯憲司 + 神保郁雄 + 引田伸一 + 藤本勝己 + 本多幸子 + 諸橋康一 + 山本晃央 ■ STAFF PHOTOGRAPHER = 浜野忠夫 ■ CONTRIBUTORS = 高田陽 + 田崇由紀 + 諏訪由里子 + 横川理彦 + 星野博和 + 古山俊一 (制作) ■ ART DIRECTOR & COVER DESIGNER = 井沢俊二 ■ EDITORIAL DESIGNERS = 井沢俊二 + 高田亜季 + 小松雅彦 + デザイラ (渡部孝雄 + 釜田泰行 + 柳井孝之) + TERRACE OFFICE + 清水保邦 ■ ILLUSTRATORS = 島浦孝全 + しまづ★ + どんき + 中野カンフーノ + 野見山つづじ + 南辰誠 + 尾台誠 + 成田保宏 ■ COVER ARTIST = 佐藤任紀 ■ COVER PHOTOGRAPHERS = 矢藤修三 + 大嶋一成 ■ FINISH DESIGNERS = あくせす (村山成幸) + 関ワードポップ (筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野々峯千尋・矢沢妙子・平間順子・井橋紀代子・熊木紀久枝・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	104, 105
コナミ	134, 表3
コナミレーベル	93
コンパイル	100
サンクレスト	91
ジャスト	97
ソニー	表2, 3
T & E ソフト	98, 99
徳間書店	90, 106, 107
日本進学指導センター	45
日本通信教育連盟	92
株式会社日本テレネット	133
日本テレネット(株)	96
日本ローラルアート	101, 102
マイクローキャビン	103
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	95

発売中 「東芝EMIインフォメーション」  
東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中!

テレネット・セレクション CD ■ TOCT-5617 税込定価 ¥2,530  
MT ■ TOT-5617 税込定価 ¥2,250  
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシガーベイビー」  
歌) 麻生優子 CD ■ TODT-2458 税込定価 ¥ 930

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 / 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

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。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。  
弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。  
操作性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。

### 【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。

### 【マッチプレイ】

君の友達と1ホールアップ形式で対戦。

### 【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。

### 【トレーニングモード】

ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらってもできる。



クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさにショットに入る。



リアルな弾道を表示する、なめらかなスクロール。



ロイヤル&レジェンダリのクラブハウス。



芝目の方向と強さが表示されているグリーン。



コース全体図。それぞれ個性的な全30コースを用意。



ビジュアルマッチでは、こんな絵も隠れるぞ。



ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

絶賛発売中  
PC-98VM/UV (5.2HD/  
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)

※注意

お求めの際、パッケージ裏面記載の注意事項をよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。

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

**RENO**  
Renovation Game  
株式会社 日本テレネット  
〒102 東京都新宿区東五軒町1番9号 井筒ビル TEL. 03-268-1157

世にも不思議なシューティングパズル

# クオース

QUARTH

## MSX2版

3月9日、一番乗りで発売。

ROMカセット 5,800円(税別)

X68000版 3月下旬発売 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月発売予定 ■ ファミコン版 4月発売予定



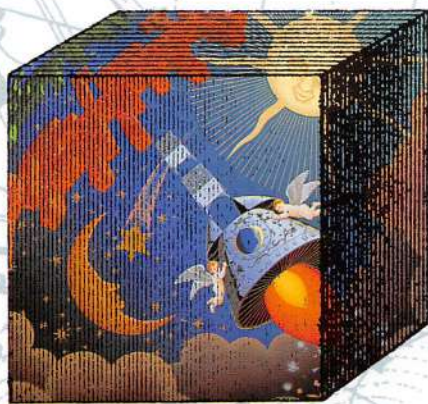
# 1990年

# 前人未踏の

# 四角い宇宙

だれもが夢中になれるゲームを創りたい。

シムフルでいて奥が深い。だれでも気軽に遊べて、いつまでも飽きない。そんなピュアな、ほんとうの意味でゲームがしたいと思うことがある。ゲームに対する熱い想いをもう一度じっくりと見つめて、90年コナミが新たに発進する、楽園ゲームプロジェクト「クオース」。シューティングの楽しさと、パズルの思考性がマッチングした、すでにゲームセンターでは爆発人気の極楽行き超ソフトだ。ほら、もう引力がココロをズルズルと吸いこんでいる。君も、友も、父も、母も、老若男女を巻きこんで、楽園へ行こう。



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

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!

ファミリ- コンピュータ ファミコン ゲームボーイは任天堂の商標です。MSXマークはアスキーの商標です。

# Panasonic

松子館でおなじみ  
花の万博 EXPO'90



もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。  
縦横割の高速スローロールなら、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。



48ドット文字のワープロ機能も、スクレレものだ。  
ワープロ専用機に匹敵する美しい48ドット文字のCI(使用時)と、かたじけなく変換・編集機能。部首・画数辞書がついて、難しい漢字もかんたんに変換だ。



ああ、感動の255色カラー印刷なのである。  
日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で表示 & 印刷(PCI-1使用時)できるのだ。



●ルーンワース  
簡易なプレイ画面



●プレイ  
簡易なプレイ画面  
(3月発売予定)

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ  
3万円(標準価格3万円(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 MSX2のソフトも使用できます

- ▶ 32ビットの16MバイトのRAM搭載(16Mバイトの増設可能)
- ▶ 高画質で楽しめる高解像力グラフィック(256色/1600x1200ドット)
- ▶ 4チャンネルのFM音源搭載
- ▶ 日本語ワープロ専用機に匹敵する美しい48ドット文字のCI(使用時)と、かたじけなく変換・編集機能
- ▶ マウスを標準に搭載した統合の周辺機器に接続するソフト
- ▶ 32ビットの16MバイトのRAM搭載(16Mバイトの増設可能)
- ▶ 32ビットの16MバイトのRAM搭載(16Mバイトの増設可能)
- ▶ 32ビットの16MバイトのRAM搭載(16Mバイトの増設可能)

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。  
(色調等、実際のものと異なる場合があります。)



NEW



別売・マウス FS-A11H  
標準価格 7,800円(税別)

文字がキレイな

# 「48ドット・カラー」宣言

使い方もアイデアも、自由自在。  
キミのカラーがだんぜん引ききたつのである。

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する送料等について消費税が附加されますので予めお知らせいたします。 心を配った先進技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

MSX2+ 1990 MARCH 3月号  
十版 2年3月10日発行  
第4巻第3号(通巻36号)  
第三種郵便物認可  
編集人 佐瀬伸治  
発行人 山下辰巳  
発行 株式会社徳間書店  
〒105 東京都港区新橋4-10-1  
東京部店区新橋4-10-7  
徳間書店(株) 印刷部  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
徳間書店(株) 印刷部  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
徳間書店(株) 印刷部  
特別定価 440円 (本体427円)