

平成2年11月10日発行(毎月1回40日発行)第4巻第11号(通巻44号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

MSX FAN

月刊

- LIST
ゲームプログラム9本
- 秘情報満載
〈ファミバロ2の全マップと
三国志Iの武将
トーナメント結果発表〉
ゲーム十字軍

- SCOOP
サークII
FRAY
シード オブ
ドラゴン
- ATTACK
大航海時代
クリムゾンIII

MSX turboRの詳細追加情報

●付録
ディスクマガジン便利カタログ



1990
NOVEMBER
520YEN

11

「事実」は、「想像」を超える。

サーク界



© 1989/1990 MICRO CABIN

Xak

Rising of The Redmoon

まだ、神々が世界を統べていた時代、世界はただ一つであった。そこには様々な種族が栄え、神の絶大な力と尊大な包容力の下に平和な日々を送っていた。しかし、その繁栄にも限りはあったのが、神々の力は徐々に弱まり、

それに代わって別の邪悪な力を持つ種族が、勢力を延ばしてきた。妖魔である。

妖魔は邪悪な力で“世界”を“歴史”を、そして“運命”を手にとろうとしていた。世界の終りは近いかに見えた。

だが、神々は最後の力を振り絞り、妖魔を退け、さらに二度とこのようなことのないように世界を3つに分けた。

それが「人間界サーク」「妖魔界ゼキシス」「妖精界オーシャニティ」であった。時は流れ、聖暦756年。幾度かの危機を乗り越えて、サークの封印は守られていた。

だが今ついにその封印が伝説と共に打ち砕かれようとしている。

Rising of the Redmoon 時は来たれり。

Mikuru

●Produce & Scenario write/加藤 雅史 ●Game Design & Graphic/柳島 秀行 ●Graphic/青木 文秀

●Programming/三曾田 明・山田 浩司・永井 勝也 ●Sound/新田 忠弘・笹井りゅうじ ●Image Illustration/菊池 通隆



STAC
Software Technology & Communication
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する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

●MSX2 MSX2+ MSX turbo R 対応版 3.5"2DD 5枚組 MSX MUSIC 対応FM音源
11月発売 ¥8,800 (税別)

INFORMATION DIAL ▲(0593)53-3611

シリーズ第1弾「Xak」好評発売中!

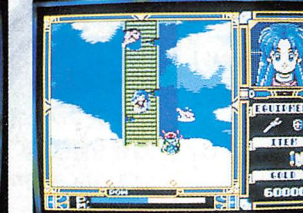
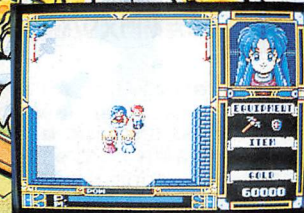
騒然。

新たななる冒険、Xakの世界は今!

元気!かわい!ハートキ!
そんな女の子の恋の大冒険。
「ラトク待ってて! 松負けない!」

In magical adventure

聖暦756年、フレア・ジェルバーンは魔道都市ミルセイアにある魔法学校での
長く辛い修業を終え、ようやく平和なウェービス国へ戻ってきたところだった。
そして、今思い出すのは、3年前のモンスター襲来の時に会った少年、戦士ラトク・カートのことばかり。
フレアは真っ先にラトクのところへ飛んで行ったのだがラトクは、また新たな冒険の旅へと出発してしまったばかりだった。
ただ一通、近々帰って来るだろうフレアのために置き手紙だけを残して…
そして、またフレアも危険を承知の上で、ラトクを追いかける険しく長い旅に出発しようとしているのだった。



●コミカルモンスター/
MSXの限界に挑戦したユーモアあふれる動きが特長です。ボスキャラには16パターンものアニメーションをするものも登場します。

●ピクスケールシナリオ/
Xakを基本に作り上げられた「FRAY」の世界は言うまでもなく壮大。フェアレスの町での登場人物との再会も楽しみのひとつ。

●カラフルマジックパワー/
ロッド(杖)による攻撃8種類、スクロール(巻物)魔法11種類。多種多様な攻撃魔法がバトルシーン中、すべてカラフルアニメーション。

●リアルアニメーション/
VRシステム(Ver.2)搭載の多重スクロールやアニメーション効果により、美しく、よりリアルな画面を演出します。今までは体験したことのないような感覚を味わうことができます。

MSX2「Xak」
開発の最強スタッフ!

●Game Design, Scenario & Programming / 中津泰彦 ●Game Design & Graphics / 末永仁志
●Graphics / 古屋賢三・陣内靖弘 ●Sound / 新田忠弘 ●Image Illustration / ここまひ

MSX ONLY!
Special Version.

新機種MSXturboR ●MSX turbo R 専用 3.5"2DD 5枚組

操作性
アップ

戦闘シーンではキャラクターが声を出す! プロログ&エピログはturboRスペシャルバージョン!

12月発売!
各¥7,800

●MSX2 MSX2+専用 3.5"2DD 4枚組

MSX MUSIC
対応FM音源

MSX turbo R
S-RAM
対応

税別

SONY

MSX

夢をのせて400万台。



※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かい文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリートメント管採用とアナログ21ピンRGB入力、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。



トリートメントカラーモニターCPS-14F1
標準価格 60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。

3.5インチFD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクもいろいろ。



3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格 36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の「プリントショップⅡ」を使えば、ガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。



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

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するため連射ジョイパッド。(左)



連射ジョイパッドJS-303T
標準価格 2,000円(税別)



グラフィックボールGB-6
標準価格 9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックリーダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可)



ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格 29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。



MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格 32,800円(税別)

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。F1XV付属のクリエイティブツールⅠには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。



らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XV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。

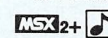


ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。



- MSX2+仕様 ●JIS第1,2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備



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

F1-SYSTEM

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニービルカカログMF係へお申し込み下さい。
●MSX はアスキーの商標です。

FAN SCOOP

父親をたずねてラトクの冒険はさらにつづく

サーク II 6

「サーク」ファンなら泣いてよるこぶキャワイイアクションRPG

FRAY 10

turboR専用のスーパーリアルアクション

シード オブ ドラゴン 12

FAN ATTACK

港のデータ満載// 航海に便利な大マップつき/

大航海時代 14

攻略を始めて3回目、勇者4人がそろって最終シナリオに突入だ/

クリムゾン III ~邪神復活~ 22

PROGRAM

ファンダム 35

プログラムコンテスト・ノミネート作品日本発表/

ファンダムパーラー 44

ダンジョンRPGの過程・追伸 62

ちえ熱あっちゃん⑤ 64

AVフォーラム 66

BASICピクニック 30

まわるダイヤモンド 立体感のあるワイアフレーム

FM音楽館 68

オリジナル：みゅ〜ん、SK・ENDING、異次元世界/ゲームミュージック：ドラクエIIIよりカジノ、パロディウスだ/よりこんにちはパロちゃん、夢大陸アドベンチャー、夢ゼビウス、ファイナルファンタジーよりチョコボのテーマ/ビートルズコーナー：琉球風 I'VE GOT TO DO

ゲーム十字軍 84

のぞき穴：ドラゴンスレイヤー英雄伝説/マップコレクション：ファミルクパロディック②、魔導物語1-2-3/歴史の散歩道：三国志II武将トーナメント結果発表/その他：BIT'CGコンテスト

情報 おもちゃ箱 **FFB** 92

ゲームギア、最新GM情報ほか

FAN STRATEGY 90

信長の野望・戦国群雄伝/かくらん戦法ほか

記憶のラビリンス 100

大航海時代を検証する

ゲーム制作講座 102
ストーリーを確かなものにする伏線の隠し味

THE LINKS INFORMATION PAGE 73
テーブルトークを通信で楽しむ!

INFORMATION

ON SALE 106

COMING SOON 107

ウィザードリィ③/野球道II/電腦学園III/星の砂物語/フリートコマンド-II <追跡COMING SOON>雀ボグすずめ

MSX新作発売予定表 9月21日現在の情報を満載 111

いーしょーくーはまだかいな!? 104
「ソーサリアン」移植計画!

FAN CLIP タボちゃんの可能性 112

読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント 34

緊急特集

もっと知りたいturboRのいろいろ

MSXturboRを分析する! 96

特別付録

ディスクステーション、ピーチアップ、ピンクソックス、T&Eマガジンなど全37本誌上ショッピング申し込み書つき



ディスクマガジン便利カタログ




●スペック表の見方

Mファンソフト ①

☎03-431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

| | |
|-------|--|
| 媒体 | ④  ×2  |
| 対応機種 | ⑤ MSX2/2+ |
| VRAM | ⑥ 128K |
| セーブ機能 | ⑦ ディスク |
| 価格 | ⑧ 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バック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは**MSX**、**MSX2/2+**、MSX2は**MSX2/2+**、MSX2+でしか動かないものは**MSX2+**専用、turboRでしか動かないものは**MSX**と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のとときは、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るかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別の一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、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいつさいお答えしていません。

☎03-431-1627



FAN SCOOP

人気RPGが帰ってきたぞ!

Xalk

[サーク]

Rising of The Redmoon

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
11月下旬発売予定

気になるエンディングのあとのデモを覚えているか? あの絶賛RPGの続編がもうすぐMSXでもおめみえだ。リアリティをより追求し、前作にひけをとらぬスケールをひっさげて、気合が入っているぞ! まあこのスクープを読んでみたまえ。

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

ラトクという名の少年

純粋な神々がまだこの世に存在した時代、平和だったウェービス王国に邪悪の神が妖魔界から復活した。バドゥーと呼ばれるその邪神は人間界最強の戦いの神デュエルによってその精神と肉体とを分断され、永久氷壁の中にその精神が、王家の聖域にその肉体が封印された。そして、王国に平和がおとずれた。

しかし、その平和も永くは続かなかった。デュエルの血をひく戦士ドルク・カートによってその封印が解かれてしまったのである。神とその子孫は、バドゥーを封じこめることができると同様、封印を解く能力も持っている。ドルクはバドゥーの精神に操られ、封印を解いてしまった。封印を解いたショックで、

ドルクはどこかにはじき飛ばされて行方不明に。

ふたたびその能力を発揮しはじめたバドゥーはその肉体を求めて動き出し、各地に潜んでいたモンスターもそれに呼応するかのよう凶暴化していた。

そんなとき、王家ではバドゥー討伐を戦神デュエルの末裔に頼むことになり、メッセンジャーとして妖精界から修行にきていた妖精ピクシーをドルクの住んでいたフェアレスの町へと向かわせた。しかし、ドルクは行方不明だったため、その息子のラトクにその願いを託したのだった。

最初はいやいやながら冒険に出たラトクだが、森の中で倒れていた少女フレイに出会ったり、

モンスターに迷惑をこうむっている町の人々に出会ううちに正義感に目覚めてゆく。とくにボスキャラ・ネクロマンサーにピクシーがさらわれたとき、彼の心の炎は燃え上がったのだ。

数々の戦いを経験し、ラトクは確実に戦士として成長をとげていた。そして同じ戦神デュエルの血をひくライバル、リューンも傷つき倒れ、バドゥーと戦えるのはラトクただ1人。

彼は最後の切札であるサークディープルを使ってバドゥーと

の戦いに挑む。激しい戦闘のうち、バドゥーは倒され、さらわれていたピクシーは正気に戻ってラトクのもとに返ってきた。2人はフェアレスの町に帰り、みずからの使命を終えたピクシーはまたいずこへと飛び去っていった。

そして再び平和が戻ってきた……はずであった。しかし、悪の根は完全に絶えたわけではなかった。

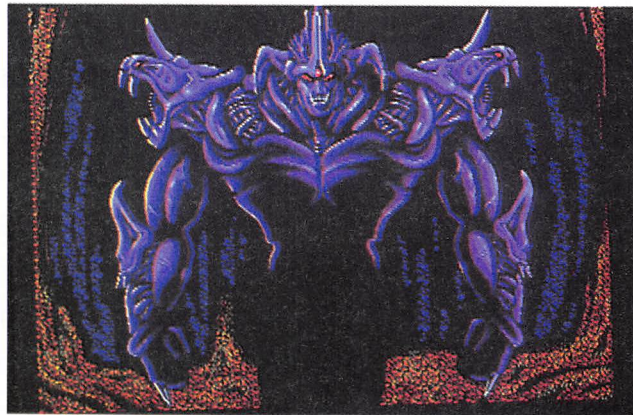
それから3年後、ラトクの旅は再び始まるのだ。



④バドゥーの精神が解放されるシーン。悲劇は繰り返される



④ボス、ネクロマンサー。ピクシーをさらって逃げてしまう。IIにも出てくるだろう



④この大きな体をしたモンスターが今回のボスなんだろうか?

そして3年後

ラトクはバドゥーを倒したのちも様々な冒険を重ねていた。悪竜を退治したり、盗賊団の頭を一騎討ちで負かしたりと武勇伝は数多くあった。その中で彼は著しく成長し、とくに剣の腕はウェービスでも1、2を争うほどになっていた。そして、その冒険によってもたらされるささやかな報酬によって、ラトクは母親を養っていたのだ。

そんなある日、彼は突然また旅に出ると言いはじめた。ラトクの母親、サリアは夫であるドルクが行方不明になって以来、目を悪くしていたが、その目が治るかもしれないという話を耳に入れたのだ。この話の過去に何回かあったが、結局はガセネタだった。しかし今回は確

証が持てる情報である。

さらに、今回はそのウワサのほかにもうひとつ、ドルクらしい人をウェービスの北のはしにあるバヌワの町で見かけたという情報をピクシーが持ってきてくれていたのだ。バドゥー復活に関わった父親に真実を聞きたいラトクとしては、ドルクのうわさのほうに、より強い興味を抱いたというわけだ。

でも、そのことでサリアを心配させたくないラトクはサリアに父のことを話さなかった。

急いで旅支度をととのえようと、ラトクはピクシーとともに足早にフェアレスの町を出ていった。早く歩けばとなり町まで日が落ちる前にたどりつける……だろう。

ピクシーといっしょに

いきおいよくフェアレスの町を飛び出したのはいいけど、調子にのりすぎてポローズの森で道を見失ってしまった。ピクシーもさんざん無理をして道を探しにあたりを飛び回ってくれているのだけれど……。

ピクシーは最近どうも調子が悪いようだ。精神力が不安定になって、長い間羽を出していらなくなるらしい。ちょうど、人間が子供から大人になる間に

急に背が伸びたりして、体がいたくなるように、妖精にはその成長の過程で何回かこんな時期があるんだそうだ。

そうこうしているうちに、ふらふらと飛びながらピクシーが帰ってきた。「ふう、もう飛べないわ」。ほんとにピクシーはよくやってくれる。

「やっぱり、出口見つからなかった」。ピクシーがボソッと言った。この森にはやはり結界がはってあるらしい。しかたがない。もう少し歩いてみるか。

ピクシーをふとこゝろにいらして歩きだそうすると、木に女の子がしばりつけられているのが見えた。

「あ、そこいく人、助けてよ!」。しばられてるわりにはすいぶん元気のいいおじょうさんだ。しかも、ついでに町まで連れていけという。まったく自分勝手なやつだ。しょうがない。おぶって行ってやるか。「え、いや、いい。自分



このグラフィックはPC 88版のもの。ほのほのしてるよね

で歩く。自分で歩くから、魔物が来たら追っ払ってよ」。変なやつ。でも冷汗たらしてあせってる表情なんかはなかなかかわいいもんだ。

しばらくいっしょに歩いていると、行き止まりまで来てしまった。すると、女の子はなにやらふしぎな像を出して、かるく呪文を唱えた。あたりをおおうように繁っていた森の木がまるでまぼろしでも見ていたかのようにスウッと消えた。「さあ、ここがバヌワの町だよ」。そうか、ここがああ永久氷壁にもっとも近い港町バヌワか。やっとたどり着いたぞ。本当に父、ドルク・カートを見た人がいるのだろうか?

女の子だ!

森で迷って歩いているうちにピクシーが見つけた、なぜか木にしばりつけられていた女の子。彼女は森に住む狩人で名前をシャナ・タウトゥークという。勝ち気な女の子だが、実はさびしがりや。生まれた時に両親もろとも一族を失い、祖母ゼミテルによって育てられた。めまぐるしく変わる彼女の表情は要チェックだぞ。



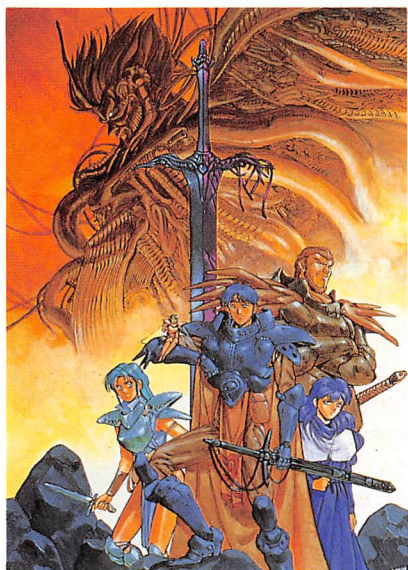
3年の間にピクシーも成長して色っぽくなっているなあ



文字が大きくて見やすいというのはうれしい配慮だ



とにかく気の強い女の子、というイメージ。ほんとはさびしがりやなんだけど



New VRシステムの威力!

前作で一躍その名をしらしめた、マイクロキャビンの「VRシステム」が、Xak IIではさらにバージョンアップして使われている。多重スクロールや高さの概念を持ちこんだりと、前作よ

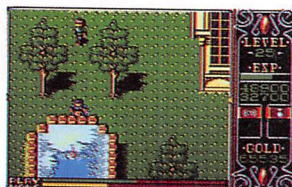
りさらに高度な表現を追求して作られたこのシステム。しかもそれだけこった処理をしていながら、前作に負けられないスピードを保っているのだから、驚くほかはない。

多重スクロール

多重スクロール。名作と言われる最近のゲームにはほとんどこれを使ってあるといってもいいだろう。とくにアクションゲームやRPGには必須の表現方法といえる。画面全体が同時にスクロールするわけではなく、それぞれ視点からの距離に応じてばらばらにスクロールして、奥行き感、スピード感を出すという方法だ。

当然、Xak IIにもそんな場面が用意されている。しかし、それだけではないのだよ。たとえば、バナワの町にある池。ポ

ーっと水面を眺めていると、空にある雲が水面に映りこんで、勝手に横に流れて行ってしまふ。これはすっごくリアリティを感じるが、実際プログラムしている側からすれば、面倒くさい処理だ(と思う)。よくこんなことまでやるよなあ、って感じなのだ。



●水面に注目。映りこんでる雲がスクロールするのだ。雲が細かいなあ

キャラクタサイズが可変

普通、キャラクタのサイズはどんなに動きが細かくても(アニメパターンが多くても)、変わらない。というか、大きさが変わらないようにうまく限られた範囲で動きを表現しているものだが、何もしていないキャラクタとおなじ大きさでアニメパターンを作ると、動きの大きいも

のは作れない。

しかし、だ。VRシステムにかかれば大きさのちがうアニメパターンもうまく使うことができる。ビジュアルに力点をおくXakシリーズならではのうれしい機能だといえるだろう。たとえば、剣を振ったりするときの動きの大きさに注目だぜ!



●剣をふるラクト。普通ならもっとこじんまりとしたグラフィックになるはずだ

"高さ"の概念

せっかくグラフィックで立体的に表現しているんだから、なにかシステムでも別のアプロ

チをしたってことで、今回はジャンプができるようになった。

つまり、Xak IIの世界には高さの概念が持ちこまれている。敵キャラクタなどでも、弱点が高い位置にあたりして、3次元的に頭を使った攻撃をしないと倒せないものまででてきているのだ。前作にもましてさらにアクション性が強くなっているということだね。

ジャンプ!



BGMは40曲以上!

とにかく前作のBGMはきれいでカッコ良かった。PSGとFM音源の絶妙なバランスのとりにかたが最高にいかしていた。担当の方が、開口一番「これ、音いいでしょう」といったのをよく覚えている。それくらい前作はBGMに力をいれていたのだ。マップだけでも前作のざっと3倍のデータ量のXak IIだから、前作に負けず劣らず40曲以上のBGMが用意されている。きっとゲームを盛り上げてくれ

るにちがいない。おなじみのミュージックモードが入ってくるのに期待したいところだ。ちなみにサンプル版には入っていません。



●ミュージックモードはやっぱりほしいな

turboRでもっと速く!

turboRがせっかく出たので、その機能を使わないではない、というわけで、turboRでこのゲームをプレイすれば、よりスピードがはやくなるという。スクロールもはやくなるし、キャラクタの動きもスムーズになって、いいことばかり。



●スピードが速くなるとうれしい

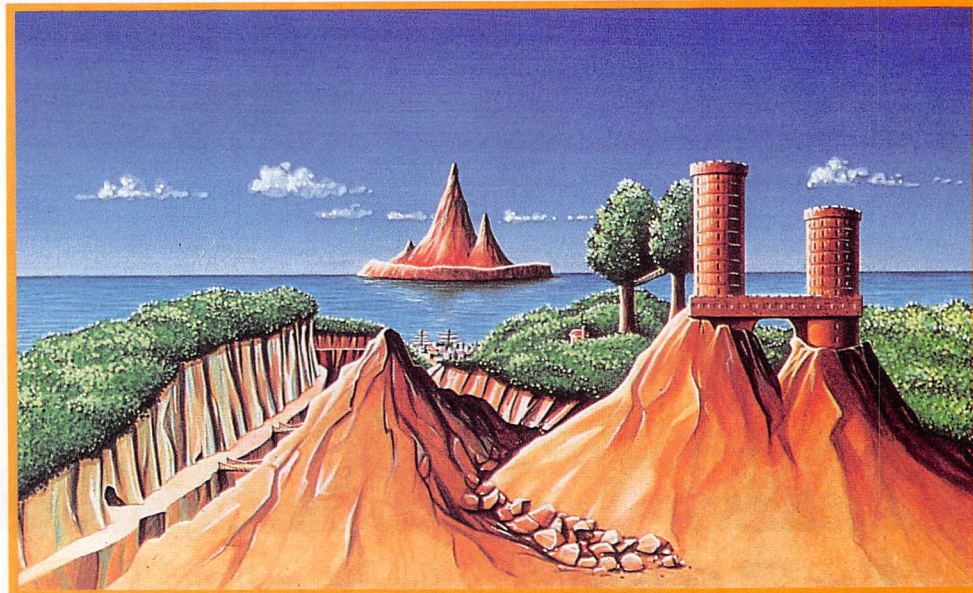
サークの世界をちょっと勉強だ

このゲームをプレイする前にひとつ知っておきたいのが、このサークという世界の成り立ちである。この世界の全体がこのゲームにかかわってくると思われるからだ。それほど、今回の物語は壮大なのだ。

まだ、神々が世界を治めていた時代、世界は1つにまとまっていた。そこにはいろいろな種族が栄えていた。

しかし、その力にもかぎりがあったのか、だんだん神々の力は衰えてきてしまった。そして邪悪の力を持つ種族が勢力をのばしてきた。妖魔である。妖魔の進出は神々の力の衰退に拍車をかけることになった。

一時は世界の終わりは近いとも思われたが、神々は最後の力をふりしぼり、妖魔を退け、さらにこのようなことが2度となないように世界を3つに分けた。



それが人間界サーク、妖魔界ゼキシス、妖精界オーシャニティである。

3つの世界は互いに限られた

者しか行き来できないようになっていて、とくに妖魔界には強い封印がかけられた。

ちなみにピクシーはオーシャ

ニティからサークに修行に来ているのだ。バドゥーにいたっては妖魔界の封印を突破してサークに来てしまった。

よみがえる 苦闘の日々



何回もラトクを殺してしまった



サンプル版にはこんなグラフィックも

「サーク」というゲームをなぜ担当することになったか、半年以上たってしまった今でははっきりと思いつくことができないが、当時、RPGばかりたてつづけに担当していた勢いでなんとなく引き受けてしまったんじゃないかなと思う。もともとあきっぽい性格だし、ちょっと毛なみが変わった程度のゲームじゃ触手を動かされないわたしは内心このゲームを受け取ったとき頭に不安がよぎっていた。はっきりいって見た目が今までに何度か見たタイプだったので、よけいにそう思ったのだ。

でも、数時間プレイして、その不安は必要ないというのがわかってきてうれしくなった。とにかくアクション要素が強いこと、グラフィックが美しいこと、そしてなによりBGMがわたしの好みだったこと。ノリが特別いいってことじゃないけど、なんとなく心が洗われるような、とにかくしばらくBGMに聞きほれていたのだ。そしてなによりMSX版ならではのメーカーのこだわりみたいなものを感じたからである。

しかし、実際ストーリーが進んで行くと、いくつかの壁にぶ

ち当たった。年末進行ってやつでスケジュールが厳しいときにこいつには本当に悩まされたものだ。とくにレベルアップの作業が大変だった。この作業がRPGのおもしろさだという人は多いが、わたしはこれがだいきらいなのである。新しい場所に行く我突然ザコキャラのレベルがぐんと上がり、セーブしてなくて何回もラトクを死にいた

らしめてしまった。

ほかに、ボスキャラが他機種版から変更になったのもうれしい半面、アクションがあまりうまくはないわたしが苦しめた(好きとうまいということはちがうのである)。とくに、最後のバドゥーを倒したときはメチャクチャに疲れた。まだ20歳だというのに「年かなあ」とか思ってしまったものである。



FAN SCOOP

気になるturboR専用ソフト。その中身は?



FRAY

フレイ

In magical adventure

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
turboR専用、
MSX2/2+用とも
12月上旬発売予定

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

| | |
|-------|------------|
| 媒体 | |
| 対応機種 | MSX turboR |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク/PAC |
| 価格 | 8,800円 |

マイクロキャビンの待望のturboR専用ゲームがついに登場だ。好評だったXakと今度でるIIの間の物語。成長したフレイが様々な冒険をくりひろげるアクションゲームだ。期待しちゃうよなあ。



この物語は『Xak』IとIIの間の、

お話だ。聖暦756年のこと。3年前に勇者ラトクの活躍により、つかの間の平和に浸っているここウェービス国のポーレスト地方。そして今ここにフェアレスの町に急ぐ少女が……。"フレイア・ジェルバーン"そう、3年前、森で怪我をしていたところをラトクに救われた少女。そのフレイが今回の冒険の主人公となるのだ。

「う〜ん、いい天気ね〜。ラトク様はどうしてるかしら?」ラトクに助けられて以来、彼のことを考えるとすっかり頭の中が春になってしまうフレイはここ

3年間に起きたことを次々に思い浮かべた。すでに頭の中で数倍も美化されてしまった、森の中のできごと。パドゥーを倒して無事にラトクが帰ってきたあの日のこと。エンドラさんにおだてられ魔法学校に入学する決意をした時のこと。つらかった修行の日々。そしてなんとか卒業できた時の感激。さらに、これからのこと……。

フレイは物思いにふけりつつフェアレスの町の近くまでやってきた。ふと道端を見るとフェアレスの町の看板が目に入る。ちょっと考えこむフレイ。そして彼女は駆け出した。2年前に架けられた新しい橋を渡って……。"家に帰る前にラトクに会いに行こう!!"彼女の心は踊っていた。

はずむような足どりでフェアレスの町に入ってみる。やっぱり町の入口には、相変わらずいつものおじさんが槍を持ってひまそうに見張りをしている。世間話でもしたそうなおじさんを軽くあしらうと町の入口の門をくぐる。さいわいライバルのエリスは近くにはいないよう。さっそく町の左奥にあるラトクの

家へと足を向けた彼女。

しかしラトクはいなかった。先に旅に出てしまっていたのだ。代わりに手紙が残されていた……。その手紙を読んでショックを受けたフレイはトボトボと町の中央へと歩いて行った。

そこで町の友達にはげまされ、ラトクを追うように、となかば強引に説得されてしまう。凶暴なモンスター達がうようよしている危険なところへと冒険にでることになってしまったフレイ。こうして今回の大冒険が始まるのだった……。

急がなくなっちゃだわ!



このゲームの主人公、フレイ。魔法の修行を終えてフェアレスの町に帰ってきた



店頭用デモから。前作の2人ってこんなにならなかつたっけ?



イメージイラストから。ロッドを持っているのがスチュワート、じゃないフレイ



魔法戦士の修業を積んだフレイが、
今、ラトクを追って旅立つ。

フレイは先に旅立ったラトクを追いかけて冒険の旅にでる

前にも書いたとおり、このゲーム

はXakとIIの中間のストーリーを描いている。だから、このゲームを十分エンジョイするにはやはり前作をプレイしておく必要があるのだ。

今回はフレイは魔法戦士という設定だから、剣で戦うわけにはいかない。そこで彼女は魔法の効果のあるロッド(つえ)を武

器に戦うことになるのだ。

どんどんモンスターをやっつけてお金をかせいで高いロッドを買えば、はでな攻撃でフレイを助けてくれるぞ。

さて、フレイは先に旅だってしまった愛しのラトクに追いつくことができるのだろうか？先は長いぞ。

ロッドで戦うのよっ!!

フレイは、魔法学校で3年間修行していたことからわかると思うが当然、剣ではなくロッドを武器

として戦っていく。したがって敵に近付かせないように注意しながら戦っていかないとイケないぞ。

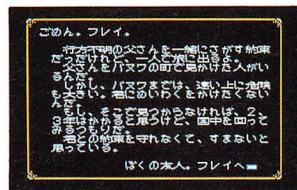


このゲームには見どころがたくさん

用意してあるぞ。魔法を使ってみればわかると思うが、従来のゲームと違い画面全体が高速にアニメーションするぞ。しかも今回はジャンプもできるのだ。ジャンプはボタンを押している長さで飛び高さを調整することまでできて、しかも水の上を飛び越すと水面に自分が映ったり、フレイの残っている体力で画面右上の顔の表情が変わったりという芸の細かさ。これはすべてMSX用にリファインされたV

Rシステムのおかげなのだ。すごいよね。

このゲームはturboR専用版とMSX2版と同時に発売される予定だ。turboR版はPC



ラトクからの謝りの手紙。フレイにとってはショックだったのだ

多彩な魔法をちょっと紹介

魔法屋で買えるスクロール(巻物)は12種類。ファイアや電撃などの攻撃系魔法からテレポートまでさまざまなものがある。写真だけではよくわからないかもしれないが、

バシバシ使いたくなるほど派手なアニメーションをするのだ。でもスクロールは1回使うとなくなってしまうので無駄使いしないよう、ほどほどにしないかな。



おなつかしい町の人々

ゲームの中でも時間は流れている。ここフェアレスの町にも当然ながら多少の変化があったのだ。そんな先に急がずに、なつかしい町の人達との会話の合間にも変わったところを探してみるのもいいんじゃないかな？



Mを使った豪華なオープニングと速いCPUをいかしたスムーズなスクロール、たくさんキャラクタが出て遅くならないところがウリ。ゲーム中のディス

クの読みこみも少なく快適だ。MSX2版のほうもturboRに負けず劣らずなかなかがんばっている。12月の発売が待ち遠しいね。

前作のRPGからアクションゲームに変身したこのゲーム。アイテムの使い方がポイントになるぞ。かわいいキャラクタがたくさん出てくるのでファンは要チェックなのだ



FAN SCOOP

斬新なアイデアの光るアクションゲーム見参

シード
Seed

オブ
OF

ドラゴン

Dragon

敵の能力をうばいってパワーアップするというユニークなゲームが登場だ。でも、ゲーム内容はいたってシリアス。たくさんの敵キャラをいかに撃破するか？ それはプレイヤーにゆだねられているのだ。

リバーヒルソフト

☎092-771-0328

11月末発売予定

| | |
|-------|----------|
| 媒体 | J200 |
| 対応機種 | MSX R |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク/PAC |
| 価格 | 8,800円 |



ちょっと変わったアクションゲームだ!!

地上に突如として現れた暗黒空間ヘルゲイト。そこから降臨した異形の侵略者は悪魔的な生命力と闘争本能によって地上を次々と破壊していった。

この世を救うことができるのは太古の守護者である竜の血、シードオブドラゴンを受け継ぐものだけなのだ。竜戦士の血をひく主人公は地上軍の最後の望みを託され転送装置によって敵の拠点に送りこまれた……。

シードオブドラゴンは多重スクロール(最大4重)を採用したturboR専用アクションゲームだ。主人公は敵の体の一部とその機能を自らの体内に融合させてパワーと能力を見につけることができる。

しかし、簡単に先には進めない。

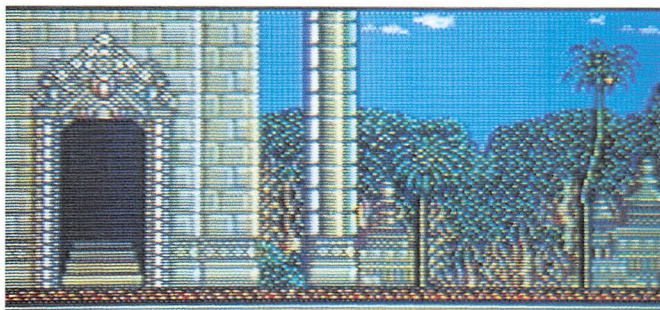
い。各エリアにはさまざまな仕掛けや罠が仕掛けられているし、エリア最後には必ず強力なボスキャラがひかえているのだ。強大な敵を倒すには各地に封印されている神獣とよばれるモンスターを眠りから覚まし、彼らの能力を借りることも必要だ。神獣は主人公のルーツ、侵略者の正体などの情報も提供してくれる、ストーリーテラーとしての役割も持っているのだ。イベントシーンもふんだんに用意されているぞ。

turboRの能力は各エリアのボスキャラの表示などに発揮される。でっかいキャラクタが表示されてもスクロールやキャラクタの動きが遅くなったりしない。PCMもオープニングや

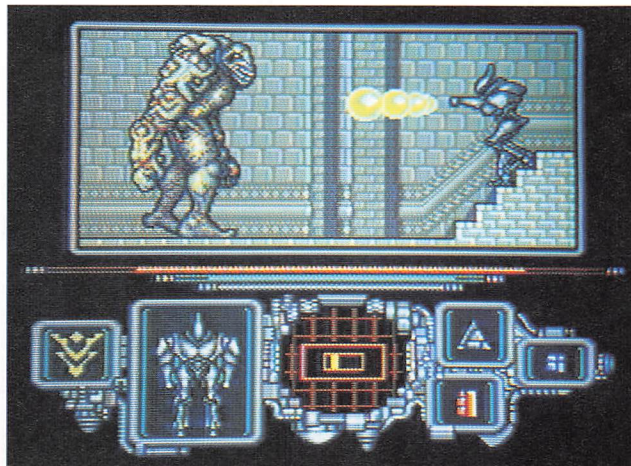
各エリアの途中に表示されるイベントシーンで効果的に使われる予定だ。新しいハードの性能を見せつけるためにはやっぱりアクションゲームが効果的だ。

さらに、ビッツーのMIDIサウルスにもちゃんと対応していて、MIDIによるBGMの演奏も可能になっている。リバーヒルソフトの場合、もともとBGMはMIDI楽器を使って制作され、そのデータをパソコン内蔵のFM音源で鳴らすというシステムをとっているのでスムーズにMIDIに移行できるらしい。

さて、対応している音源だが、MT32をメインターゲットにしている、ほかの音源に対しては音色表をパッケージに同封しておいてくれるという話だから(たとえば、チャンネル1はギターのような音というように)、それを見ながらその音源にあらかじめセットされている音色をあわせることで今までのFM+PSGの世界とはひとあじ違うBGMを味わうことができるようになるというわけだ。この場合、効果音に関しては内蔵のFM音源で出力することになる。



◎淡い色調はビデオ出力のユーザーを計算にいれてのことだ



◎画面全体はこんなかんじになる。デカイキャラクタ同士が激しく戦う!

主人公の変化が楽しそう!!

竜の血、シードオブドラゴン
をひく主人公は地中深く眠って
いた古代遺跡の中から赤ん坊の
形で発見された。赤ん坊の胸に
は変な形をしたアザがついてい
て、仮面のような形をした小さ
な金属片を手を持っていた。

彼はわずか半年たらずでまる
で若者のような姿にまで成長し、
やがて本能的に自分の使命を感じ、
戦いにおもむいていくのであ
る。

彼は自分の手、足、ボディを
融合変化させることができる。
変化の対象となる敵をやっつけ
ると残骸が残り、その残骸に触
れると主人公の体に変化がおき
るのだ。

融合できる敵キャラクタには
“地・水・風・火”の属性があ

って、その組み合わせによって
主人公の形態はかなりのバリエ
ーションを持つことになる。自
分の好みの形にすることもでき
るのだ。これがこのゲームの奥
深いところだ。それによって、
通常の攻撃(弾をはいたりでき
る)のほかに地震を起こしたり、
稲妻を呼んだり、といった特殊
な超能力も使えるようになるの
だ。当然見た目も大きく変化す
るぞ。

さらに、神獣の封印を解くこ
とによってもパワーアップする。
これはボスとの対決のためには
必要不可欠なものだ。

強力な特殊能力を駆使して、
自分の過去の秘密を解きあかし、
侵略者に占領された地上を取り
もどすのだ!

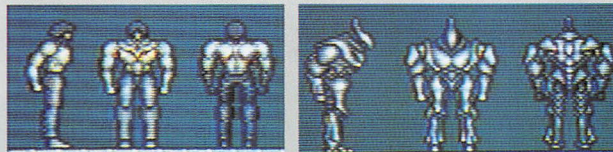
変身しちゃうのだ!



④まるで理科の教科書に出てくる人間の進化の様子みたいなんだな

まるで原始人が進化をとげるがごとく、主人公の体は融合する敵キャラの属性によって変化するのだ。いろいろな属性がかさなりあってくるとだんだん複雑な容姿に変わってくる。神獣などのアドバイス

を参考にして、そのステージのボスキャラに対抗できるように手足やボディなど各パーツに変化を与えよう。ほかにもアイテムによっても主人公の体は影響を受けたりするらしい。まさに千変万化だ。



④キャラクタは左右を向くほかに正面のパターンもあるぞ

個性的な敵キャラがいっぱい出てきてしまう

エリアは全部で6つあり、主人公はその場所に毎回送りこまれるという設定になっている。地上はすでに侵略者によって制圧されていて、生きのびた人類は地下のシェルターに逃れ、地上を奪い返すべく兵隊を送りこんでいる。世界中に点在する古代遺跡が戦いの舞台になるのだ。

神秘的な雰囲気ただようエリアあり、オドロオドロした感じのエリアありとさまざまだ。そしてその中で主人公を待ち受ける敵キャラクタは全部で120体

ともすごい数。大きさもまちまちで、攻撃方法もそれぞれ違う。迫力あるデカキャラが数多く出てくるのだ。

今回はエリア1の敵キャラクタのグラフィックを紹介しよう。このエリアはクメール王朝の遺跡アンコール・ワットを改造した敵の基地だ。敵が侵攻してきた当時はちょうど遺跡の修復作業が完了したところだった。無防備の遺跡はあっというまに占領されてしまい、たちまち敵の基地になってしまったのだ。



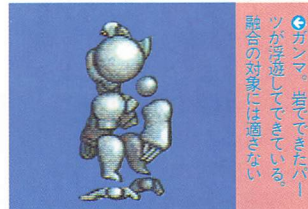
④インパ、鹿のような頭部と足が特徴。ハンマーのような腕で衝撃波を起す



④スイホウ、腕の先から粘液状の弾を発射。人型のなかで最も弱い部類



④マンマンオー、捕らえられた人間を結合してきたモンスター



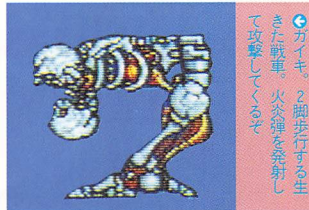
④ガンマ、岩でできたパーツが浮遊してきている。融合の対象には適さない



④ヒテン、女性の上半身を持つ。カマエチを使って攻撃してくる



④リザドク、犬のように見えるが動物ではない。地震を起こす能力を持っている



④ガイキ、2脚歩する生きた戦車。火炎弾を発射して攻撃してくるぞ



④イルドラゴン、侵略者に加担する悪のドラゴンで、神獣とは表裏の存在

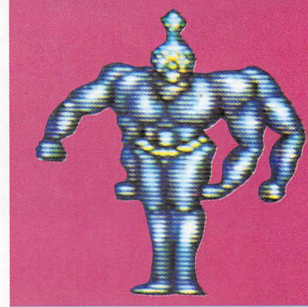


④ホウライ、蟻のような姿を持ち、手虫状の本体が体当たり攻撃してくる



④ガラ、短時間の飛行ができる。ブレイメン状の弾で攻撃してくる

これがボス



④マジュラ、2対の腕を持ち、攻撃力や体力でエリア1の最強の存在

大航海時代

地中海貿易、さらにもっと行動範囲を広げて商売だ。今回もコロンブス提督の冒険は続くぞ。その他アフリカ、アメリカを含む大マップ、港データも公開だ。



大海原を舞台に少年が大冒険を繰り広げる

主人公はポルトガルの首都、リスボンに住む16才の少年。少年の家はかつてポルトガル貴族の名門で、名高い航海者だった。しかし今では地位も名誉も財産もなく、まるっきり落ちぶれてしまっている。少年の父は航海に出たまま遭難して、行方不明になってしまった。少年は父の意志を受け継いで航海に出いくのである。

少年の目的は、父のような一流の航海者となり、失われた爵

位を取り戻すことにある。そのためにはまず、コツコツと地中海で商売をして、資金を稼がなければならない。そして人助けをしたり、港に投資してポルトガルの同盟港にしたり、イスパニア・イスラム艦隊を攻撃して名声を高める。名声が上がれば、ポルトガルの国王に呼ばれ、勅命を受ける。その勅命を果たせば爵位が1つアップする。爵位には9段階あり、最高の爵位、公爵を目指すんだ。



①すべては情報収集から始まるのである



②戦期間・航海レベルといったRPG要素も



③お金をためてもっといい船を購入しよう



④人物データは5つの項目に分かれる



⑤お姫様も出てくる。お姫様に会いたいのなら、せつせつと名声を高め、爵位を上げ、立派な人間にならないとだ



⑥風向き、潮流などが表示される洋上画面。洋上でないといけないこともある。海は危険がいっぱいだぞ

冒険は地中海からアメリカ、アフリカへと続く!

光栄
発売中

☎045-561-6861

媒体 2D×2

対応機種 MSX2/2+

VRAM 128K

セーブ機能 フォイスク

価格 9,800円

媒体

対応機種 MSX2/2+

VRAM 128K

セーブ機能 SRAM/PAO フォイ

価格 11,800円

※CD付きはサイズ版12,200円
ROM版14,200円です。



海賊の冒険

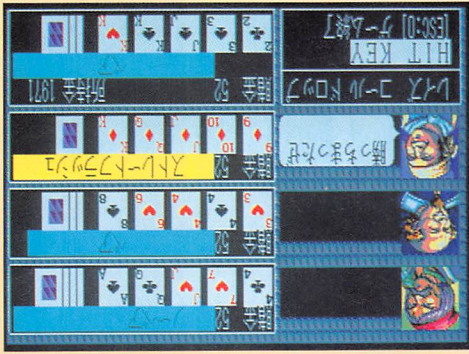


酒場で前よりよくなるまえは、たいして難い話しかけてきている。酒場で飲んで情報収集しなければならぬことも教えてく

な情報をくれる。今、主人公がし

集はゲーム進行の第一歩である。

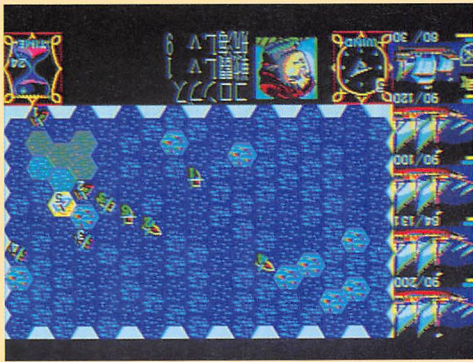
またまた



酒場ではボーカー、フロッグジャックと2種類のギャンブルもできる。ゲームの進行上、特に関係ない。またあまりハマり過ぎないように。

いたままにはギャンブルもして

海賊の冒険



HEX方式の戦闘もある。砲撃・斬りこみといった攻撃ができて、帆船独特の移動が取り入れられて

いる。しかし敵はやたらと強く、

中途半端な攻撃じゃとてもかなわ

ないので、注意しよう。

またまた



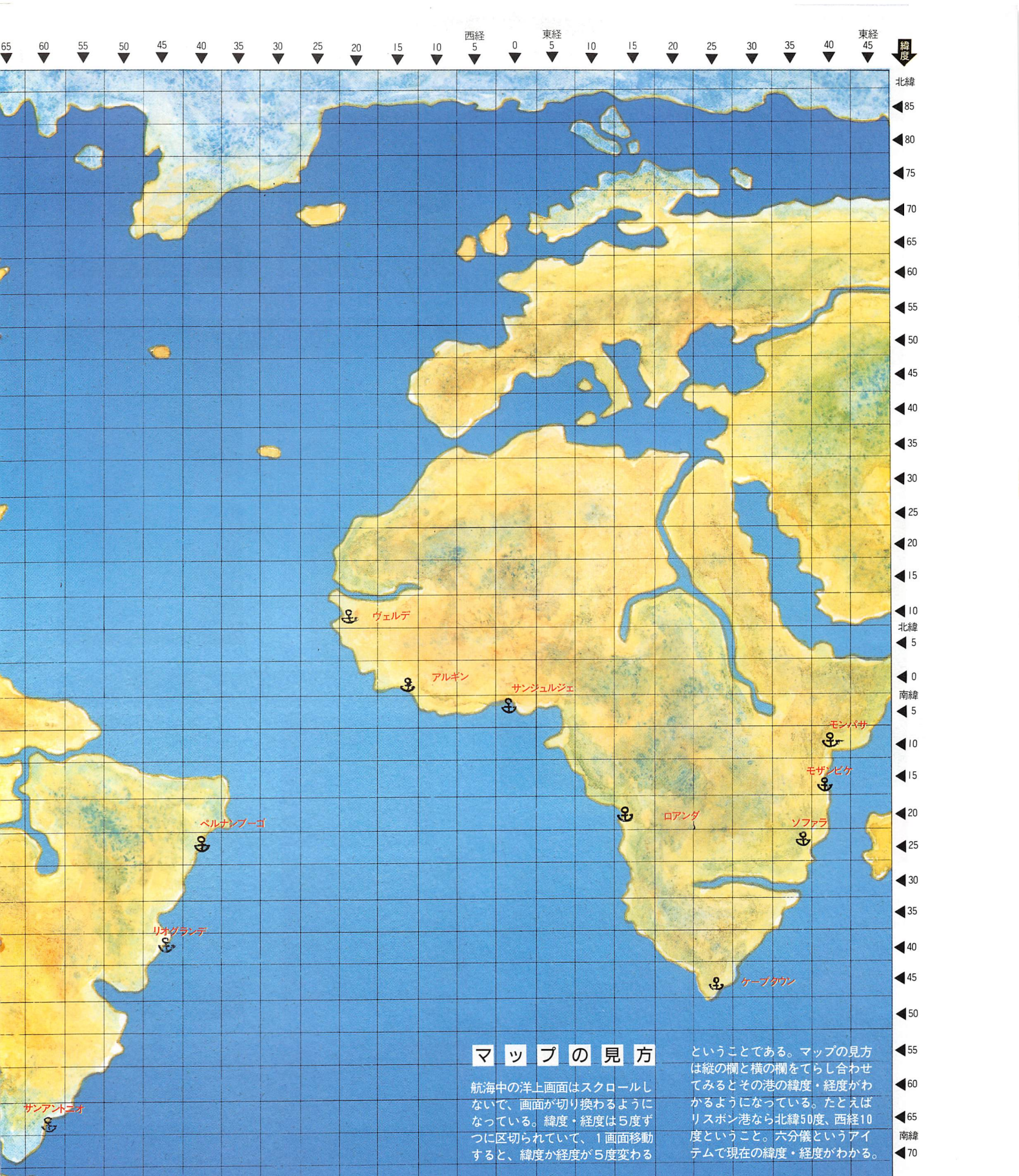
酒場で酒を飲んでいると、ある港の交易所のおやじさんが呼んでい

さっそくその港に行ってみると、

何かの用件を頼まれる。用件を果

たせば名声が上がるぞ。

酒場で酒を飲んでいると、ある港の交易所のおやじさんが呼んでい



マップの見方

航海中の洋上画面はスクロールしないで、画面が切り換わるようになっている。緯度・経度は5度ずつに区切られていて、1画面移動すると、緯度が経度が5度変わる

ということである。マップの見方は縦の欄と横の欄をてらし合わせてみるとその港の緯度・経度がわかるようになっている。たとえばリスボン港なら北緯50度、西経10度ということ。六分儀というアイテムで現在の緯度・経度がわかる。

さらにもっと上の爵位をもとめて…

さてここからは前号に引き続き、コロンブス提督の冒険について追っていくぞ。そのまえに前号までのおさらいを軽くしておこう。

若干16才の少年コロンブスが期待と不安を胸に抱いてリスボンを出発した。隣の港、セビリア港を経由して地中海に入る。

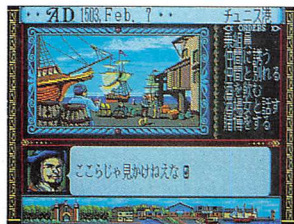
商売をして資金を稼ぎ、人助けをして名声アップ。仲間も2人ついた。その後ついに国王からお呼びがかかった。勅命を立派に果たし、爵位が上がった。コロンブス士爵になったところまでを紹介したね。今回はさらに上の爵位を目指して冒険するコロンブスの姿を見せていくぞ。

① 行動範囲を広げよう

地中海でコツコツと商売をして地道に生活していたコロンブス士爵だった。そんなある日、いつものように交易所のおやじさんに呼ばれた。いつものように〇〇を〇〇個買って



●珊瑚なんてどこで売っているんだろ



●そんな冷たいと言わないでね

きてくれという内容だった。しかし〇〇という商品がなんと珊瑚だった。地中海じゃぜんぜん見かけない。うっかり2つ返事で引き受けてしまったコロンブス士爵。どこで売っているのかと必死に情報収集。しかし「こらじゃ見かけねえな」という悲しい情報ばかり。いったん引き受けた用件を断ってしまうと、逆に名声が下がってしまう。途方にくれていたときもしやと思い自分の動だけをたよりにアメリカに行くことを決意する。



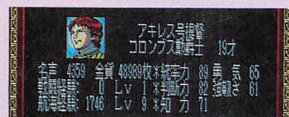
●まだ見ぬ大陸。ワクワクドキドキ

ポイント 名声を上げるには…

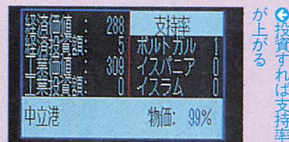
前にも言ったが名声を上げるには3通りの方法がある。「他国艦隊を攻撃」は敵が強くなかなか難しいので実行しにくい。「人助け」は交易所に呼ばれなければどうしようもない。「港に投資」はいつでもっとり早く実行できるのていちばんいい名声アップの方法かも。



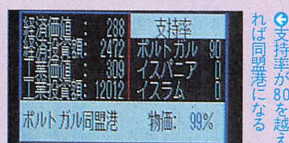
●人助けをして名声アップだ！



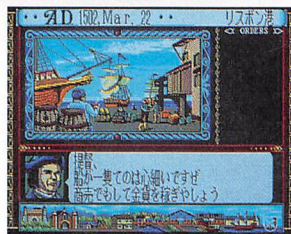
●爵位アップは名声アップから



●投資すれば支持率が上がる



●支持率が80を超えれば同盟港になる



●お金を稼ぎたいのなら交易所に行って、常に相場をチェックしよう



●酒場での情報収集はゲームをてっとり早くクリアする第一条件だ

② 新しい港を発見！

おもいきってアメリカに渡ることを決意したが、どのくらいの距離があるのかわからない。ある程度多めに水と食糧を積んで出発。地中海を抜けて西へ西へと向かう。何日かして待望の新大陸を発見。港も発見して寄港。珊瑚の情報も入手。



●やったー！ ついに港を発見したぞ

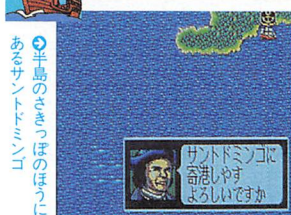


●新しい港を発見したら必ず立ちまわろう



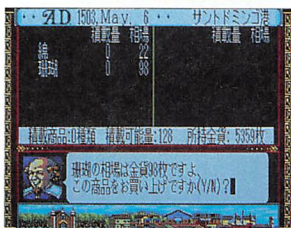
●サントドミンゴ港なんて聞いたことがさっぞく行ってみよう

③ 待望の珊瑚を入手

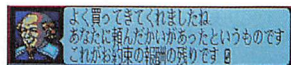


●半島のさきっぽのほうにあまのなまの珊瑚

ヴェラクルス港で得た情報によると珊瑚はサントドミンゴ港で売っているという。さっそくそこへ行ってみると、のどから手が出るほど欲しかった珊瑚を売っていた。頼まれた数より多めに買って地中海に戻ることにした。今来た航路をまた戻るのが、地中海とアメリカ大陸の往復にはかなりの時間がかかる。食糧代もばかにならない。しかしこれも世のため人のため、自分のためでもあるのだ。

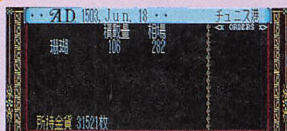


●あるある珊瑚がある。買えるだけ買って大もうけしよう



●あまった珊瑚はまたこいつに売ればいい

ポイント 余分に買う



その地方にはまったく置いていない珍しいもの(たとえば珊瑚、象牙など)なら、交易所に頼まれた数より多めに買っておこう。交易所には頼まれた数だけわたす。残りはもう1度交易所に持って行って売れば高く買ってくれるぞ。

④第2の勅命がくだる

まじめに人助けなどしていると、ついに2回目のお呼びがかかった。急いでポルトガル国王のもとへと戻ると、や



①イスパニアの国王に渡したらどうなる？



②2国間の使者になったコロンブス

⑤今度はアフリカへ

アメリカにも行って勢いに乗るコロンブス准勲騎士。今度はアフリカへ目を向けることにした。アメリカ大陸同様、絶対おいしい商品があるとら



③船首像をしっかりと付けてと……

っぱり懐かしく聞こえてくるリスボン港の音楽。勅命の内容はイスラムの国王に密書をわたすというものだった。すぐにイスラム国王のいるイスタンブール港へと向かう。もう1度リスボンに戻り2つ目の爵位をもらおう。



④イスタンブールにいるイスラム国王



⑤コロンブス准勲騎士になった

⑥第3の勅命がくだる

第3の勅命が出た。穀物を買ってきて欲しいという内容だった。アメリカ、アフリカとまたにかけたコロンブスにとって、穀物なんかを手に入れ

るなど朝飯まえである。ちょちょいとマジョルカで穀物を買って、さくさくとリスボンに戻る。あらたな爵位を授かり、コロンブス勲騎士が誕生したわけだ。

ポイント 爵位アップに必要な名声値

爵位は士爵から公爵まで、9段階に分かれている。右の表はそれぞれ爵位アップに必要な名声値。たとえば名声が、400を越えたと初めて王様から勅命を受け、その勅命を果たせば爵位が上がる。

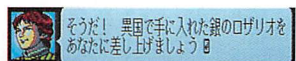
| | | |
|----|--------|-------|
| 高い | ●公 爵 | 32400 |
| | ●侯 爵 | 25600 |
| | ●伯 爵 | 19600 |
| | ●子 爵 | 14400 |
| | ●男 爵 | 10000 |
| | ●准 男 爵 | 6400 |
| | ●勲 騎士 | 3600 |
| | ●准勲騎士 | 1600 |
| 低い | ●士 爵 | 400 |

⑦お姫様とのラブロマンス

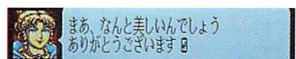
3番目の爵位、勲騎士を手に入れると王女様と密会ができるようになる。今まではつまみ出されていたコロンブスだったが、待望のお姫様とのご対面だ。次号も波乱に満ちたコロンブス冒険をおっていくぞ。



⑥お、お姫様だ！ ついに密会に成功した。勲騎士になれば会えるぞ



⑦贈り物をしてポイントをかせぎ



⑧喜んでくれて私も光栄です



⑨新たなコマンドが実行できるようになる

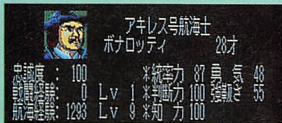
◎コロンブス提督とその仲間達◎

コロンブス提督「おいっ！ 野郎ども自己紹介しやがれ」、コロンブス提督の仲間「おう」。ここで現在のコロンブスの仲間達を紹介しよう

ホセDATA



ボナロッティDATA

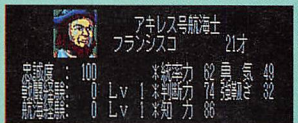


う。どいつもこいつもひとくせもふたくせもあるヤツらばかりだぞ。ちなみに仲間のデータは1505年3月28日現在のものである。

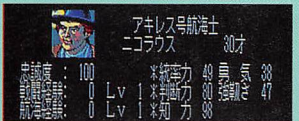
マルコDATA



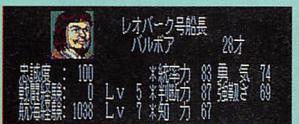
フランシスコDATA



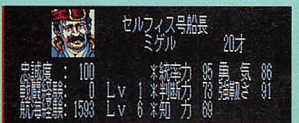
ニコラウスDATA



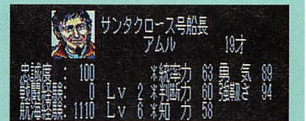
バルボアDATA



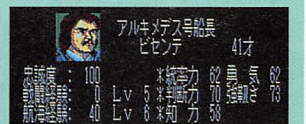
ミゲルDATA



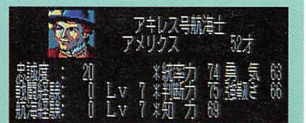
アムルDATA



ピセンテDATA



アメリカスDATA



世界の港データをここに一挙掲載!!

世界中にいくつもある港だが、中には「埠頭」と「港」しかない港だってある。その反対にその港、あるいはその地方でしか買えない、珍しい商品を扱っている

港だってある。ここには世界各国の特徴ある港のデータを公開している。その港の位置、さらに経済価値・工業価値、取り扱っている商品まで載せてある。

16、17ページの大マップを参考にすれば、ここに紹介した港がどこにあるか一目瞭然だね。地中海沿岸は5つ、ヨーロッパは1つ、アフリカ大陸は4つ、ア

メリカ大陸は2つ、港データを載せている。地中海沿岸・ヨーロッパ・アフリカ・アメリカについての特徴ある港はだいたい網羅しているぞ。

地中海・ヨーロッパ 編

| | | |
|--|--|-------------------------|
| リスボン港 | | 緯度・経度 北緯50度 西経10度 |
| ポルトガル同盟港 | | |
| 経済価値800 工業価値800 | | |
| ・取扱商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 砂糖 | スタート地点。ポルトガルの国王はこの王宮にいる。経済価値も工業価値もそこそこ高い港。目につく商品といったら、砂糖を安く売っている。またギルドでは航海に役にたつ六分儀を売っているぞ。 | |

| | | |
|------------------------------------|--|-------------------------|
| セビリア港 | | 緯度・経度 北緯40度 西経10度 |
| イスパニア同盟港 | | |
| 経済価値950 工業価値950 | | |
| ・取扱商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 | イスパニア王宮が置かれている港。もちろんこの王宮にはイスパニア国王がいる。おいしい商品は取り扱っていないのだが、経済価値・工業価値が高く、大型戦艦ガレオンを造ることもできる港。 | |

| | | |
|---------------|---|------------------------|
| アルギン港 | | 緯度・経度 南緯5度 西経20度 |
| 中立港 | | |
| 経済価値37 工業価値45 | | |
| ・取扱商品 金 | 地中海から最も近いアフリカの港。経済価値・工業価値はぜんぜん低いのだが、金を取り扱っている。単価は高いが美術品以上に大もうけできる商品だ。大々的に商売したいのなら金にかぎる。 | |

| | | |
|------------------|---|-----------------------|
| サンジュルジェ港 | | 緯度・経度 南緯0度 東経0度 |
| ポルトガル同盟港 | | |
| 経済価値127 工業価値138 | | |
| ・取扱商品 金 象牙 | アフリカ大陸にある港では唯一のポルトガル同盟港。アルギン港同様、金を扱っているほか、象牙まで売っている。象牙も地中海沿岸の港にはない商品なので、高く売ることができて、もうけられるぞ。 | |

| | | |
|--|--|------------------------|
| ロンドン港 | | 緯度・経度 北緯51度 東経0度 |
| 中立港 | | |
| 経済価値315 工業価値437 | | |
| ・取扱商品 乳製品 穀物 綿織物 武器 陶磁器 羊毛 | ヨーロッパを代表する港。大もうけをできる商品はないが、羊毛などを取り扱っていて、地道に商売すればある程度は稼げる。ロンドン港のあたりは寒くて海が荒れているので、注意しよう。 | |

| | | |
|-------------------------------------|---|-------------------------|
| ヴェネチア港 | | 緯度・経度 北緯45度 東経12度 |
| 中立港 | | |
| 経済価値340 工業価値210 | | |
| ・取扱商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 陶磁器 | この港での目玉商品は、なんといっても美術品。地中海沿岸ではイスタンブールとここピサでしか売っていない美術品。それだけに値は張るが、ある程度の元手があればかなりの大もうけができる。 | |

アフリカ大陸 編

| | | |
|------------------------------|--|-------------------------|
| モンパザ港 | | 緯度・経度 南緯10度 東経30度 |
| 中立港 | | |
| 経済価値105 工業価値84 | | |
| ・取扱商品 水晶 綿 木材 象牙 | アフリカの港はどれも経済価値・工業価値は低いが、地中海に持って行けば高値で買ってくれる商品を取り扱っている。この港も同様で、水晶を売っている。でもここまで来るにはけっこう時間がかかる。 | |

| | | |
|---|---|-------------------------|
| メッカ港 | | 緯度・経度 北緯21度 東経39度 |
| イスラム同盟港 | | |
| 経済価値300 工業価値275 | | |
| ・取扱商品 オリーブ油 穀物 綿 羊毛 ジュータン 美術品 | メッカという名前から想像はつくが、案の定イスラムの同盟港だった。正確にはアフリカ大陸には含まれないが、他にはないものを取り扱っているで紹介した。ジュータンなんかを売っているのが魅力。 | |

| | | |
|-------------------------------------|---|-------------------------|
| ピサ港 | | 緯度・経度 北緯43度 東経10度 |
| 中立港 | | |
| 経済価値305 工業価値320 | | |
| ・取扱商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 美術品 | ちょっとした入江にある港。それだけに見落としかちな港だが、ここでは陶磁器を売っている。あまり地中海じゃ見かけない商品だ。ちょっと行くのにめんどくさい港だけど、一度は行ってみよう。 | |

| | | |
|---|--|-------------------------|
| イスタンブール港 | | 緯度・経度 北緯41度 東経29度 |
| イスラム同盟港 | | |
| 経済価値820 工業価値820 | | |
| ・取扱商品 オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 美術品 | この港にはリスボン、セビリアと同じように王宮があり、イスラムの国王が君臨している。ピサと並ぶ美術品の名産地で、大もうけができる。リスボンからはちょっと遠いけど、そこはガマンガマン。 | |

アメリカ大陸 編

| | | |
|------------------|---|-------------------------|
| サントドミンゴ港 | | 緯度・経度 北緯18度 西経71度 |
| イスパニア同盟港 | | |
| 経済価値52 工業価値56 | | |
| ・取扱商品 綿 珊瑚 | 地中海沿岸にも、ヨーロッパにも、アフリカ大陸にもない商品、珊瑚を売っている港。地中海からは大西洋を渡らないと行けないが、このへんは珍しい珊瑚を、いくつも売っているのぜひ行ってみよう。 | |

| | | |
|---------------|---|-------------------------|
| ジャマイカ港 | | 緯度・経度 北緯18度 西経78度 |
| 中立港 | | |
| 経済価値82 工業価値94 | | |
| ・取扱商品 綿 | イスパニアの同盟港。これとっておいしい商品もない。というかこの港では綿しか取り扱っていない。商売なんかは、まるでできないのだが、立派にギルドまである。補給専用港かな。 | |

—天災にはかなわないんだな—

◎暴風雨

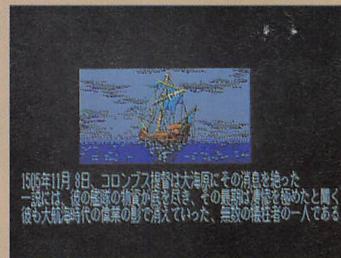
暴風雨にあってしまうと、まるっきり舵が利かなくなり、コマンド入力を受けつけなくなる。ぼーっと見守って暴風雨が過ぎるのを待つだけ。しかも運の悪いときは船が行方不明になってしまうこともある。注意しよう。



↑げげっ / まじかよ、そんなあー

◎遭難

これにはたまらん。世界のどこかの海を航海していると、遭難してしまうときがある。つまりこれをくらってしまうとそくゲームオーバー。本当にたまにだが、あわないことを祈るしかない。こまめにセーブして遭難に対処しよう。



↑うーん、悲しい、しくしく、リセット！

ギルドで売っているアイテムはコレ！

★六分儀

洋上画面で「調査」の「測量」コマンドを実行すると、現在自分のいる緯度・経度を教えてくれる。基本中の基本アイテムでスタート地点のリスポン港のギルドでも売っているの、海に出るまえに買っておこう。価格は金貨800枚。

★彫像

このアイテムを持っていれば、戦闘時の砲撃による攻撃力が増す。護符と同じように、1つ持っていれば味方艦隊全部の砲撃力が増すので、戦闘しようと思っているなら、ぜひ買っておこう。「隼の彫像」「鷹の彫像」などがあぞ。

★望遠鏡

隠れている港は沿岸を航海しなければ発見できない。しかしこれを持っていれば難れたところからでも港を発見できる。また「調査」の「監視」のコマンドでその画面内の地形や他の艦隊の情報がわかる。価格は金貨1000枚とちょっと高め。

★真珠の腕輪

宝物の1つ。宝物なので、これといって持っているだけで役にたつというわけではない。お姫様にプレゼントするぐらいしか、使いみちはない。価格は宝物だけあって金貨2600枚とちょっと高い。でもお姫様にプレゼントするんだから、安い安い。

★武器

ここでいう武器は交易所で売っている武器とは違うモノ。武器には「短剣」「長剣」「サーベル」とあり、戦闘時の白兵戦の攻撃力が上がる。「短剣」金貨750枚「長剣」金貨2000枚「サーベル」金貨3500枚で買える。値段が高いほど威力が増す。

★銀のロザリオ

「真珠の腕輪」と同じように、宝物の1つ。これもお姫様にプレゼントするぐらいのアイテムである。価格は金貨800枚。「真珠の腕輪」よりは安いぞ。お姫様に贈り物をすれば国から資金援助もしてくれるんだ。けちらずにプレゼント、プレゼント。

★護符

これは持っているとき戦闘時の防御力が高まるというモノ。自分の艦隊のすべての防御力が上がるので、1つは持っていたい。種類は「ニンフの護符」「白夜の護符」など、いろいろある。やはり値段の高いものほど効果がある。あたりまえだけど。

★水晶の鏡

このアイテムを持っていれば、洋上画面で「情報」の「地形」のコマンドを実行すると普通の洋上画面の9倍の大きさのマップが現れる。地中海沿岸でもアフリカ大陸でも売っている。価格は金貨1200枚と、最初のうちでは手がでないほど高い。

大航海時代前史年表

- 1417年 ポルトガルの航海王エンリケ王子がサグレスに学術研究所を創設する。この研究所が科学的、組織的航海の端緒を開くものとされる
- 1451年 クリストバル・コロン(コロンブスのこと、以後コロン)、コロンの新大陸発見のスポンサーになるスペインイザベル女王生まれる
- 1474年 コロンとバオロ・トスカネリ、インドへの西回り航路についての手紙のやり取りを行う。要するにコロンの新大陸発見の理論的支柱ともいべき事実、地球は丸く、インドへは遠くアフリカを回らなくても西に西に行けばたどりつくという考えを支えることになる。実際はそんなに甘くなかったのだ
- 1476年 コロンの乗ったラゴージュという船団がフランス・ポルトガル連合の艦隊に襲われ、沈没。ポルトガルに流れ着く
- 1482年 コロン、初めてのアフリカ遠征。このころ航海の腕をあげたという
- 1484年 コロン、スペインに流れ着く
- 1486年 コロン、はじめてイザベル女王に謁見
- 1487年 バーソロミュー・ディアス喜望峰回航
- 1492年 8月3日コロン、インドを目指して大西洋横断の航海を始める。同年10月12日新大陸(アメリカ大陸)発見
- 1493年 コロンの第二次航海。先の成功のおかげで17隻、1500人の水夫を従える堂々たる大艦隊を指揮することになる
- 1497年 7月8日ヴァスコ・ダ・ガマ率いるポルトガルのインド航路探索の航海が始まる。この航海は1499年7月10日に終わりを告げ、まさに2年を越える大航海となる
- 1509年 新大陸を蹂躞するコンキスタドール(制服者)の時代に入る
- 1520年 マジェランの世界周航開始

大航海時代のハンドブックが発売

大航海時代というゲームは、1日や2日じゃ簡単にクリアできないほど、やりこたえのあるゲーム。マップは全世界をカバーしているし、ひとすじなわけにはいかない。しかしこれさえ持っていれば大航海時代のすべてがわかるという『大航海時代ハンドブック』が、光栄から発売された。大海原を冒険しようと思っている、海の男にはもってこいの情報がいっぱい詰まっている。この本を片手に大西洋を横断するのも悪くないぞ。



この年表については『記憶のラビリンス』参照のこと

パーティ集合! クリムゾンの謎にせまれ

FAN ATTACK



クリムゾン

III

クリムゾンIII 邪神復活

クリスタルソフト
☎06-326-8150
発売中

| | |
|-------|---------|
| 媒体 | LD × 3 |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 8,700円 |

クリムゾンIII攻略の3回目。最終回となる今回は、勇者、女戦士ソーニア、僧侶クウラン、魔法使いマリウスの4人のパーティが集合してからのシナリオをマップたっぷりてアタック!

いつはてるともない戦いは続く!

いにしへの邪神、機械生命体クリムゾンが復活し、平和なタストニア大陸に危機がせまった。アンダースの町に住んでいた主人公は、町をおそったクリムゾンの手下をたおして、さらわ

れた町のひとびとを救ったことから、自分が800年の昔にもあらわれたクリムゾンをたおした勇者の子孫であることを知る。邪神クリムゾンをたおすために主人公は勇者として旅立った。

旅の途中で、コンドール城の姫の呪いを解くために、ムーテシア大陸で冒険をしてきた女戦士ソーニア、その仲間の僧侶クウランと出会い、3人は力をあわせて、姫の呪いを解くことに

成功したのだった。一方コンドール城つきの若い魔法使いマリウスは、クリムゾンをたおすための情報を求めて分け入ったクムラン山で、重要な手がかりを得ようとしていた。

タストニア大陸



タストニア大陸のマップに今回あらたに加わった地名は、ニーベンの墓地、謎の女の塔、ダムスの町、トリアーナの村、死の谷、人体改造工場、盗賊の塔、そしてシャバルーンの入口の計8か所だ

ムーテシア大陸



一方、ムーテシア大陸のマップに加わる地名は、魔人城、マイラス山、海底の塔、マーナの戦士の塔と、アラート山の計5か所。各地とも、重要なアイテムや情報があるので、見落とさないように

4人の仲間たち、ついに集結

マーナ人とクリムゾンの秘密

クリムゾンをたおすための情報を求めるマリウスは、クムラン山の聖なる洞くつで出会った老人に、太古からのメッセージを伝える伝達機を見せられた。

強烈な電気があれば動くというその機械にむけて、マリウスは電撃の魔法のスパークを使ってみた。すると伝達機は復活し、メッセージを話しはじめた。

それは遠い昔、発達した科学力で生み出した、機械生命体クリムゾンを制御できなくなり、滅亡しかけて、地下世界シャバルーンに身をかくしたマーナ人のメッセージだった。試練を越え、彼らに会えた者のみがクリムゾンを倒せるだろうという。

だが、シャバルーンの場所のデータは、長い年月のあいだに失われてしまっていた。



◎老人のたのみは強力な電気を伝達機に流すこと。マリウスはおぼえたりの電撃魔法スパークを伝達機にむけて照射してみることだ。



◎機械は復活し、クリムゾンを作ったというマーナのメッセージを伝える。中にはクリムゾン打倒のためのヒントもいくつかあった。



◎マーナ人はいまだ地下世界シャバルーンにいららう。なんとかして会いたいが、その場所はおぼえなかった。それにしても機械神ってなにぞや?

ニーベンの墓地のゾンビ退治!

クリムゾンをたおすために、まずは気になる人物や場所、情報などをもう一度洗いなおしてみることが必要になった。

勇者たちはまず、タストニア大陸のニーベンの町の墓地にいた奇妙な墓守りの老人のところへむかった。

あい変わらずなにかにあやつられているような老人を、とりあえず無視して墓地を調べてみると、洞くつの入口があった。

不気味なゾンビの群れがうろつく洞くつの奥にいたのは、クリムゾン軍の幹部になることをねらっていたゾンビ使いだ。

勇者たちは4人で力を合わせてこの敵をうちたおした。

そして洞くつから出てみると、意外な事実が待っていた。



◎不気味な感じの墓守りのじいさんの話は、とりあえず無視。とにかく墓場を徹底的に調べてみるのだ。まじとあやしむ入口がみつかるはず。



◎洞くつを発見して中に入っていると、そこにはなにかばくさつゾンビの群れが、命があるかならうとしていた。ゾンビ使いに対決する。そんな希望をゆるしてはおけない!



◎そして、ゾンビの軍団をあやつって、クリムゾン軍の幹部にならうとしていた。ゾンビ使いに対決する。そんな希望をゆるしてはおけない!

4人の仲間がそろった!

コンドール城の王から、宝庫の扉を開く青い鍵をほうびにもらった勇者たちは、クリムゾンから国を守ることをたのまれた。

勇者たちはクムラン山におかいマリウスと合流、ついに4人のパーティが全員集合した。



◎聖なる洞くつのあるクムラン山へたどりついた。この山にもモンスターが出るが、勇者たちを話すと、彼もパーティに加わることができるほどは強くないものばかり。進むのは楽なほうだ。



◎聖なる洞くつの奥で、魔法使は、勇者たちにシグナスワープや王家のかぶとをばしめとスワープ宝をあたえ、同時に打倒クリムゾンをたのんできた。



◎娘が帰ってきておついたら王は、勇者たちにかぶとをばしめとスワープ宝をあたえ、同時に打倒クリムゾンをたのんできた。

めざめた老人からもらったもの

ゾンビ使いが死んだことで正気にもどった老人は、勇者が旅立つときに母から聞かされた、勇者の父のかつての戦友だった。老人はクリムゾンの力を弱めた。

ることができたという、伝説のマチテスの仮面をくれたのだが、今はもうボロボロになってしまっていて、どうやら手を加えてやらなければならないようだ。



◎墓地の入口に老人が待っていた。そして葬に礼をいうと、大事なものを渡すから、町の西にある自分の家まで来いという



◎老人は勇者の父の戦友だった。彼はクリムゾンの力を弱められたという伝説のマチテスの仮面をくれたが、古くてボロボロだ

4人の役目を確認しよう

やっと4人そろった勇者と仲間たちのそれぞれの役割を確認して、攻撃パターンを作ることが大切だ。敵が弱ければ全員が直接攻撃で

よいが、そうでなければまず剣の攻撃が得意な勇者が最初の一撃を敵にあたえる。続いてソーニアがメデューサの魔法で敵の動きを止め、安全な状態でクウラン、マリウスが攻撃魔法または直接攻撃でモンスターたちにダメージをあたえるのが基本パターンだ。有効なパターンを研究しよう。

謎の女の塔の重要アイテム

コンドールの城にほど近い海上に、塔が1つ立っている小さな島がある。とにかくなにか手がかりがほしい勇者たちは、その塔に登ってみた。

暗い塔の中をはいすり回るモンスターにまじって、裸の若い女があらわれるが、油断してはいけない。この謎の女は4つの頭を持つヘビの魔物なのだ。

塔の中を調べて行くうちに、宝のはこを4つ発見する。

そのうち2つには、法印のすきんと法印のたてが入っている。

聖職者である僧侶クウランが使うべき伝説の防具であった。



出えたあ～!!



塔の中には、なぜかトツプレスの女がワロワロしているが、これが実はモンスターなのだ。



コンドール城の近くにかぶる小さな島。つい見すこしてしまいうるが、ここにも塔があるのだ。



クウランの身を守ってくれる法印のすきんを発見した。ほかにも法印のたてが、この塔にはかくされているのだ。



謎の女の塔

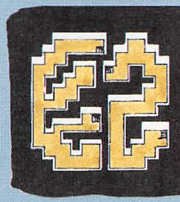
1F



2F



3F



4F



武器の町ダムスにて

タストニア大陸の北西に、強力な武器を売る町ダムスがある。あるていど金がたまったらここで装備をととのえておこう。この町で勇者たちは、盗賊のうわさを聞く。また占い師の店で、自分の守護星と運命判断をしてもらっておこう。



盗品を見つけたらそれをくれるそうだし



占い師のところに必ず寄っておこう

手がかりを求めて再びムーテシアへ

魔人城の中にはなにがある?!

勇者たちは手がかりを求めてもう1つの大陸、ムーテシアにネプチューン号で乗り出した。

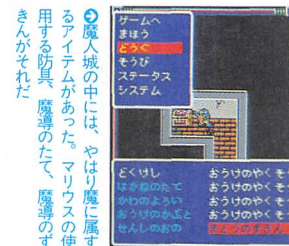
ムーテシア大陸では、以前アケイア城でうわさを聞いたマイラス山へまずむかいたいが、途中の魔人族の住む魔人城を越えて行かなければならない。

魔人城の前でマリウスが呪文を唱えると、固く閉ざされていた門がぐんぐんと開いた。

魔人族の者たちをたおしながら奥へ進むうちに、2つの宝のはこを発見。中には魔導のたて

と魔導のすきんという、マリウス専用の最強の防具があった。

最後に魔人族の頭目である大魔人をたおすと、その先にはめざすマイラス山へと続く道が開けていたのだった。



魔人城の中には、やはり魔に属するアイテムがあった。マリウスの使う防具、魔導のたて、魔導のすきんがそれだ。



マリウスの魔法の力で、魔人城の大きな門が開いて行く。高位の魔法使いであるマリウスがいなければ、扉は絶対に開かない。

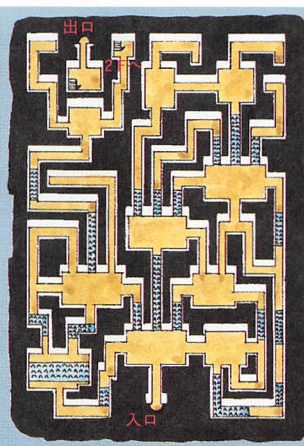


魔人城の主、大魔人と対決する。人のおろかさ告げる大魔人であったが、しかし今は彼をたおさねばならない。クリムソンをたおすために。

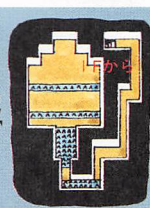


魔人城

1F

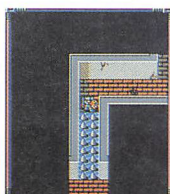


2F



魔人城は2階建てだ。広い1Fの左上に、大魔人の待つ2Fに上がる階段がある。大魔人をたおすことで、1Fへおいる階段があらわれ、そこからマイラス山へ通じる出口へとむかう。

バリアキラーの魔法の話 ◆◆◆



青白くてトゲが見える部分がバリア地帯だ

魔人城や死の谷などには、歩くだけでダメージをうけるバリア地帯があり、ここを安全に通行するには、ソーニアの魔法、バリアキラーを使わなければならない。効果のある時間は短いので、こんな場所ではソーニアの魔法の残りに注意しよう。



すぐにソーニアの魔法バリアキラーを使う

マイラス山の山頂で?!

マイラス山は、まるでピラミッドのような山だ。モンスターをたおしながら山頂に立つと、そこには4つの石像があった。

石像の話すメッセージにしたがい仲間たちがその口に手をあてると、地下への入口が開いた。



④勇者たち4人は、魔人城をこえて、ついにめざすマイラス山のふもとへとへたりついたのだ。



③ほとんど同じ間隔で続く、マイラス山の道。自分が今、どの高さの層にいるのかを忘れると、迷ってしまう。



④山頂には、4つの石像があった。メッセージの意味がわからなければ、もう一度タムスの町の占い師のところへ行こう。



マイラス山

おしゃべりマシン・キルディア

地下で待っていたのはうざりするほどおしゃべりな、マーナ人の作った修理装置、リペアマシンのキルディアだった。

なんでも修理できるといいはるキルディアだったが、マチテスの仮面を見せると、そんな複雑なものは、マーナ人の科学者しか修理できないという。

がっかりした勇者たちだった

が、そのかわりにキルディアは、勇者たちの船ネプチューン号を潜水可能な船に改修してくれた。



④1200年間たたくついていたリペアマシンのキルディアは、やたらにおしゃべり。ネプチューン号を潜水艦に改修してくれたのだ。



④メッセージのままに各石像に勇者たちが手を置くくと、石像が消え、かわりに地下へ通じる階段があらわれた。勇者たちは迷わずここをおりる。



潜水!!

海底の塔はどこだ?!

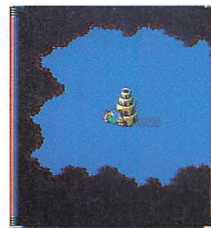
水中まで行動範囲の広がった勇者たちは、海底にあるというわさの塔を探して、ムーテシアの海底へとむかった。

やっと発見した海底の塔は、モンスターがウヨウヨ。勇者たちは塔の中を探ってみた。

そして2つの最強の防具クウランの法印のころもとマリウスの魔導のよろいを発見したのだ。



④海底の塔を探して、大陸の周辺をめぐってみる



④大陸の内わにぐつと入りこんだ湾の海底で、うわさのとおり、海底の塔を発見できた。



④不気味な塔の中には、クウランの着るべき法印のころもとマリウスの魔導のよろいがある。



海底の塔

タストニアへ帰る

勇者たちはムーテシア大陸で強力なアイテムを手に入れた。

海底やみずうみの底にかくされたものや、てこわいモンスターのいるエリアを調べることができるようになったので、一度タストニア大陸にもどり、あらたな発見を求めることにした。



④手がかりを求めて、タストニアへ帰る



④今度はタストニアを調査するぞ

海底移動は便利です◆◆◆

潜水可能になったネプチューン号のちょっとした便利な使い方を教えよう。あるていどのレベルになると地上を歩いて出会うザコモンスターの攻撃がわずらわしくなるが、潜水して移動していると、モンスターはあらわれない。多少まわり道でも目的地に安全に早く移動できるのだ。



④潜水中は陸地はシルエット状に表示される。海底通路も見つかるだろう。

タストニアの東の島での戦い

東のはてトリアーナの村にて

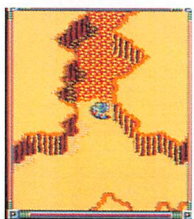
タストニア大陸の東は、大きな島になっていて、トリアーナという村が唯一の入口である。

小さいながらも、この村では強力な体力回復薬の王家の菓草を売っているのでチェックしておこう。

村人の話では、島には古代の巨獣が群れをなす死の谷があり、その谷にクリムゾンの兵士たちが出入りしているらしい。

死の谷のむこうに、なにかがある。

勇者たちは死の谷に挑む決心をした。



④クリムゾン兵のうわさを村で聞いた。巨大なモンスターの群れが続く迷路だ。溶岩のようなものがあるという死の谷を、どうしてもクリアする必要があるようだ。

④死の谷は、曲がりくねった道の連続。迷路だ。溶岩のようなものがあるという死の谷を、どうしてもクリアする必要があるようだ。

死の谷をこえて行け!!

死の谷にあらわれる巨獣たちは本当にこわい。

油断すると仲間たちはたちまちたおれてしまい、町の僧侶の復活の術になんども世話になるはめにもなった。

しかし一方で、強力な敵を相手にするうちに勇者たちの経験

値もぐんぐんと上がり、さらに強力な攻撃力や魔法を得ていたのだ。

溶岩のような危険地帯をソーニアのバリアキラーで切りぬけ、ついに死の谷をこえた。

そしてそこにあったのは、クリムゾン軍の軍事施設だった。



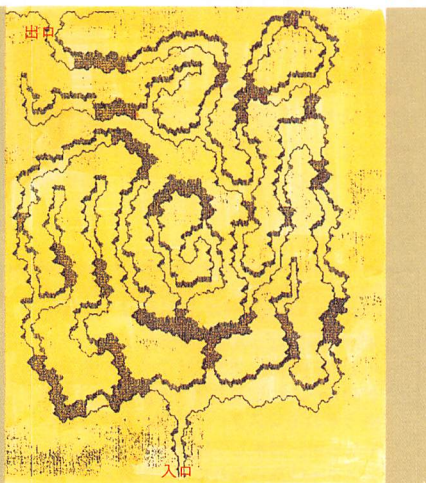
④死の谷にあらわれるモンスターは、このトリケラウをはずさないとつばかりだ!!



④死の谷をこえると、少し開けた場所がある。そしてそこには秘密の入口があったのだ。



死の谷



ルールドの村の人たちを救出

そこにはルールドの村からさらわれて来たひとびとがいた。

ここは人間をクリムゾンの兵士に改造する工場だった。

勇者たちは工場の兵士たちをおし村人を救出したのだ。



④ルールドの村の人たちがとられていた



④工場のボス、デスジョーグンと対決する



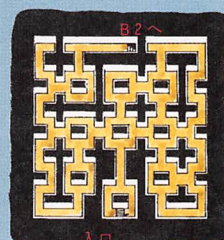
④ボスをたおし、村人を救出した



人体改造工場

B1

B2



人体改造工場は2階建てだ。B2において、下、右と進むと、ルールドの村人がいる、ろうやがある。ボスのデスジョーグンはB2左上にいる。

ルールドの村は魔法の村

ルールドの村をおとすれた勇者たちは、当然のように歓迎された。

かつて1度この村をおとすれたときにはだれもいなかった店も開店していた。なんとこの町は魔法の武器や防具をあつかう不思議な村だったのだ。

以前におとすれたときに、母子がたった2人でかくれていた家ではペガサスの描かれた金属板をお礼にもらい、勇者たちは村をあとにした。



④以前に出会った母子の家でお礼にもらったのは、ペガサスの描かれた金属板だ。それが、便利になる、勇者のたすけ、いかすちの剣を



魔法のアイテムの話 ◆◆◆

ルールドの村の武器屋には道具として使うと敵の群れ全体にダメージをあたえられ、武器としても強力な杖や火竜のつえなど魔法のアイテムが売

られている。特にチェックしたいのは、聖なる短剣だ。これは道具として使うと、メンバーの体力をなんでも回復してくれる。ただしどれも高価である。

盗賊の塔を経て、地下世界をめざせ

盗賊の塔は宝の山だ

つぎにむかったのは、ダムスの町の武器屋をおそったという盗賊の住む塔だ。

塔の中は盗賊の手下たちがたくさんいるが、体力回復に気をつけていればもの数ではない。

この塔には盗品の入った宝のはこが全部で13もあった。

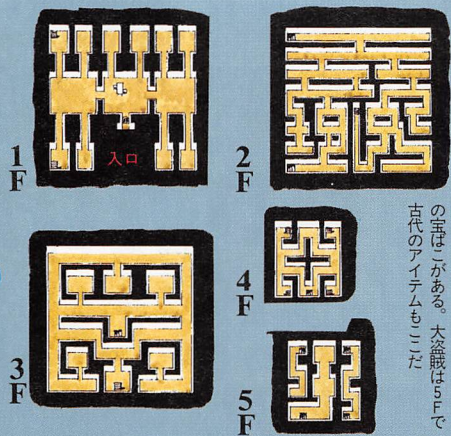
そして最後には盗賊の首領である大盗賊をたおし、戦士が身につける古代の剣、古代のたて、古代のよろいを手に入れた。



◎盗賊の塔の最上階で大盗賊と戦う。盗賊だけに口調があらう。
◎大盗賊をたおし戦士用の鎧力を古代のアイテムを手に入れた。



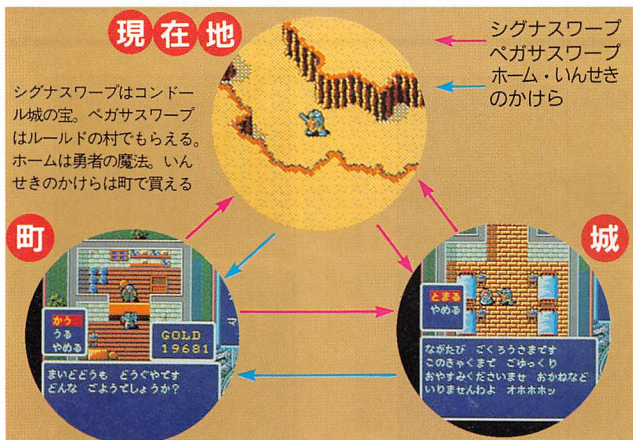
盗賊の塔



盗賊の塔は5階建て。1Fの上下にある部屋に10つ、3Fにも4つの宝はこがある。大盗賊は5Fで古代のアイテムもこた。

瞬間移動を使いこなせ◆◆◆

クリムゾンⅢには、シグナスワープ、ベガサスワープ、ホームの魔法、店で買えるいんせきのかげらの4つの瞬間移動の方法がある。シグナス、ベガサスはセットした場所へ、ホームといんせきのかげら最後によった町や村へ移動できるので、下の図のように体力を無料で回復できる城、店のある町と現在地とをうまく組み合わせて利用しよう。



地下世界シャバルーンをさがせ!

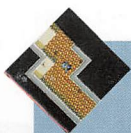
装備も経験もとりにあらずそろった勇者たちは、マーナ人に会うために地下世界シャバルーンへの道を探して、大陸のあらゆる場所をさまよった。

そしてついにシャバルーンへとつづく海底洞くつを発見した。洞くつの先はコンドル城の北の山にとざされたみずうみだ。そこに浮かぶ島の中央にシャバルーンへの入口があるのだ。

じゃまする敵もあらわれない塔のような建物を下へ下へとおりて行くと、広大な地下世界シャバルーンに着く。



◎シャバルーンへの入口を探す。場所はタニア大陸の海底にあるのだ。
◎海底から大陸内部へつづく、海底洞くつがあるみずうみ。どこかに地下への入口がある。



シャバルーンへつづく塔



見落としがちな青い扉◆◆◆

クリムゾンⅢをプレイしているキミ、ちょっとチェックしてほしいのだが、王家のよらいを持っているかな？

持っていなければムーテシア大陸のアケイア城へすぐに行こう。城の宝庫の扉がコンドルの城の宝庫と同じ、青い鍵で開けられる。うっかり見落とすので注意しよう。



◎コンドル城で宝物庫の青い扉の鍵がもらえる
◎コンドル城の鍵でアケイア城の青い扉も開く

地下世界シャバルーンで機械神をたおせ!

機械神フォボス・ダイモス

ほとんど地上の大陸と同じほどの広さを持つ地下世界は、モンスターすらあらわれない、完全な静けさの中に沈んでいた。

勇者たちはいくつかの地底湖を渡り、シャバルーンの奥で、ついにそびえたつ塔を発見した。

外と同じように静かな塔の内部だったが、バリアが張られた一角をぬけたところに一体の女性型アンドロイドがあらわれた。

シャバルーンを守る2体の機械神の1体、女神フォボスであった。

彼女をたおせないようでは、クリムゾンと戦うことなどできようもない。

勇者たちはこのクラン山にメッセージを残したマーナ人たちがあまた試練に立ちむかい、

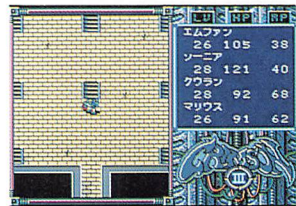


①これが地下世界だ。奥には塔が発見できる

4人の死力をつくして、彼女をたおした。

さらに先へ進む勇者たち。そして、2体目の男性型の機械神ダイモスがあらわれた。

フォボスよりもさらに強力なダイモスを4人はふたたび全力をあげてたおし、ついにこの試練を乗り切ったのだった。



②塔の最初の部屋にはたくさんの階段がある



③塔のB-1の通路の先の部屋で機械神と対決する

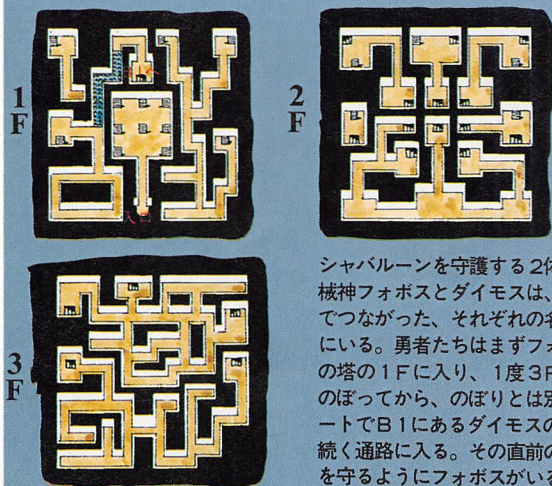


④1体目の機械神は女神フォボス。女性型だからといってあなどると、たちまちパーティが全滅してしまいうほど強い



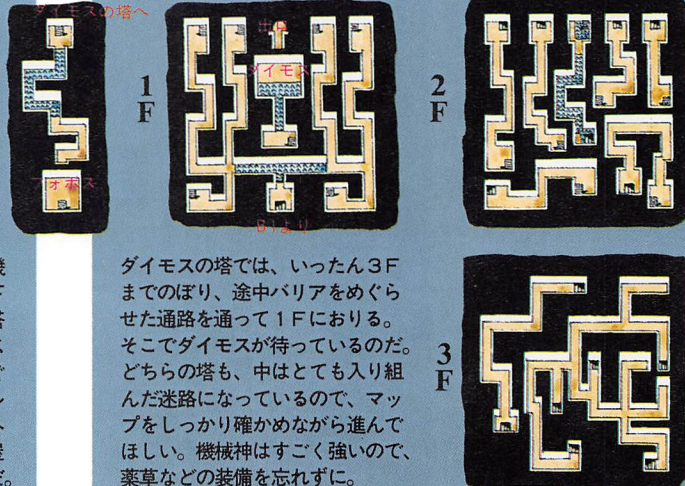
⑤2体目の男性型の機械神ダイモス。ときにはほのおによる攻撃をするなど、フォボスよりもさらに強烈なパワーを持っている

フォボスの塔



シャバルーンを守護する2体の機械神フォボスとダイモスは、地下でつながった、それぞれの名の塔にいる。勇者たちはまずフォボスの塔の1Fに入り、1度3Fまでのぼってから、のぼりとは別のルートでB1にあるダイモスの塔へ続く通路に入る。その直前の部屋を守るようにフォボスがいます。

ダイモスの塔



ダイモスの塔では、いったん3Fまでのぼり、途中バリアをめぐる通路を通して1Fにおりる。そこでダイモスが待っているのだ。どちらの塔も、中はとても入り組んだ迷路になっているので、マップをしっかり確かめながら進んでほしい。機械神はすごく強いので、薬草などの装備を忘れずに。

勇者たちの最強装備 ◆◆◆

クリムゾンと対決するまでに最強装備をととのえなければならない。まず勇者は、マーナの戦士の塔で手に入るマーナの剣、古代のたて、古代のよろい、そしてコンドール城にあった王家のかぶとを身につけているはず。

ソーニアは盗賊の塔で手に入った古代の剣と勇者のたて、ダムスの町で買える戦士のかぶと、そしてアケイア城にある王家のよろいと、勇者に次ぐ戦士の装備。古代の剣は、いかずちの剣にかわって勇者

からゆずられるだろう。クランは法印の名のつく品だ。強力な攻撃魔法を回数制限なしに使用できる法印のつえはシャバルーンで手に入る。謎の女の塔では法印のずきんとたて、海底の塔には法印のころもがあった。魔法使いのマリウスは、法印のつえ同様の無限の攻撃魔力を持ついかずちのつえをシャバルーンで、魔導のずきんとたてを魔人城で、そして海底の塔では魔導のよろいをみつけたはずだ。

| | | | | | |
|------------|------------|-------|----|-----|----|
| MAXHP: 108 | GOLD: 6197 | EMファン | 26 | 105 | 38 |
| MAXHP: 39 | | ソーニア | 28 | 121 | 40 |
| STR: 179 | | クラン | 28 | 92 | 68 |
| DEX: 142 | | マリウス | 26 | 91 | 62 |
| DEX: 51 | | | | | |
| HP: 31 | | | | | |
| EXP: 72247 | | | | | |
| まがひ | こけいゆで | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |

| | | | | | |
|------------|------------|-------|----|-----|----|
| MAXHP: 95 | GOLD: 6197 | EMファン | 27 | 108 | 31 |
| MAXHP: 70 | | ソーニア | 29 | 124 | 42 |
| STR: 66 | | クラン | 29 | 95 | 70 |
| DEX: 139 | | マリウス | 26 | 91 | 62 |
| DEX: 78 | | | | | |
| HP: 54 | | | | | |
| EXP: 93185 | | | | | |
| まがひ | こけいゆで | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |

| | | | | | |
|------------|------------|-------|----|-----|----|
| MAXHP: 124 | GOLD: 6197 | EMファン | 27 | 108 | 31 |
| MAXHP: 42 | | ソーニア | 29 | 124 | 42 |
| STR: 157 | | クラン | 29 | 95 | 70 |
| DEX: 154 | | マリウス | 26 | 91 | 62 |
| DEX: 54 | | | | | |
| HP: 31 | | | | | |
| EXP: 92018 | | | | | |
| まがひ | こけいゆで | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |

| | | | | | |
|------------|------------|-------|----|-----|----|
| MAXHP: 91 | GOLD: 6197 | EMファン | 27 | 108 | 31 |
| MAXHP: 62 | | ソーニア | 29 | 124 | 42 |
| STR: 61 | | クラン | 29 | 95 | 70 |
| DEX: 130 | | マリウス | 26 | 91 | 62 |
| DEX: 70 | | | | | |
| HP: 48 | | | | | |
| EXP: 67591 | | | | | |
| まがひ | こけいゆで | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |
| まがひのたて | まがひのよろい | | | | |

⑥ソーニアは、町や村で買える最強のものがメイン

⑦魔導のアイテムはいかずちのつえがマリウスの装備

マーナ人の最後の武器を得る

マーナの神殿で出会ったこと

2体の機械神をたおしダイモスの塔をめけた先には、大きな神殿があり、そこにはめざすマーナ人たちがいたのだった。

機械神をたおしてここに来た地上人を見てマーナ大神官はおどろき、そして彼らを真の勇者としてみとめ、クリムゾンをたおせるマーナの武器の存在を教えしてくれたのだった。

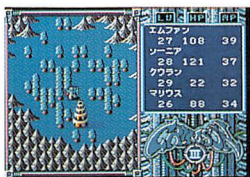
また、神殿の科学者はマチテスの仮面を使って対クリムゾン用の武器を作ることを約束し、これをあずかってくれた。



前方に大きな神殿が見えた。あの強力な機械神たちや、邪神クリムゾンを生み出したマーナ人の子孫がかくれ住む場所だやっとなどりついた。



神殿ではマーナ人の大神官と出会った。地上から強力な機械神をたおしてやってきた地上の勇者におどろき、そしてたおされた。



やっつこの思いで、ダイモスの塔から脱出する



神殿の科学者にマチテスの仮面をあずける

孤独の人・マーナの老戦士

マーナの大神官からマーナの武器を持つ人物が地上にいと教えられた勇者たちは、ムーテシア大陸の人も通わない場所にある塔の上で、1人暮らしている、その老戦士を探し出した。

最初は警戒していた老人も、マーナの大神官に会ったと話すと、ひと振りの透き通るように美しい剣をくれた。

これこそは最強の剣、マーナの剣であった。



ぼつんと立つ塔に、世捨人のような老人がいる



老戦士はマーナの剣を勇者たちにゆずった

マチテスリングを手に入れたぞ！

一度地上にもどり、しばらくモンスター退治をくりかえして経験値のアップをはかった勇者たちはふたたびシャバルーンの科学者のところをおとすれた。

科学者は彼の作った武器を勇者たちに渡した。

マチテスリングというその武器は強大なクリムゾンにもダメ

ージをあたえられるが、大量のエネルギーを消費するたった1度しか使えない最終兵器だった。



ついに対クリムゾン用の武器が完成した

マーナの戦士の塔

この塔は6階だてで、老人がいるのは最上階だ。2Fから3Fまではいくつかのダミーの階段があるのだが、マップを見ながら順番にチェックして行けば、だいじょうぶだ。

そしてついにクリムゾンとの対決へ!!

こうして勇者たちは恐怖の機械生命体、邪神クリムゾンをたおす準備をおえ、いよいよ最終決戦へとむかうことになる。

3か月に渡った今回のアタックはここまでで終了だが、この



ここはクリムゾンの支配するエリアだ

あとの勇者たちの冒険を少しだけ紹介しよう。

彼らはいついにクリムゾンの支配するエリアに進入する。

いままでのどれよりも複雑な迷路になっている山や、入り組



強力なモンスターがうようよいのるのだ

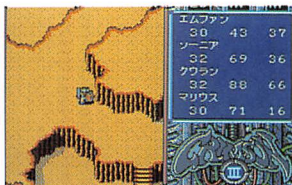
んだ塔、そして最強クラスのモンスターの群れとの激烈な戦いが、勇者たちを待っている。

そしてその先には、邪神クリムゾンが待ちうけているのだ。経験値をかせぎ、すべての魔



ネブチネズ号も、もちろん活躍する

法を修得し、万全の態勢で決戦にのぞむことができれば、勇者であるキミと仲間たちの力は、タストニア、ムーテシアの両大陸をおおう邪神の恐怖から、ひとびとを救えるはずだ。



超難解な迷路になっている山もある

BASIC グラフィック

#17 まわるダイヤモンド

今回は奥行き感のないワイアフレームを歩いてみた。意外とかんたんだった。今回はちょっと遠出して、ダイヤモンドにおける奥行きの表現を走り抜けよう。

座標変換公式 Y軸とZ軸もついでに再掲しておこう。

・ Y軸を中心にθ回転
 $x' ← z * \sin(\theta) + x * \cos(\theta)$
 $y' ← y$
 $z' ← z * \cos(\theta) - x * \sin(\theta)$
 ・ Z軸を中心にθ回転
 $x' ← x * \cos(\theta) - y * \sin(\theta)$
 $y' ← x * \sin(\theta) + y * \cos(\theta)$
 $z' ← z$

じつはこの公式の証明方法を教えてほしいという質問がきていたのだが、そういうスペースはないので数学の先生にでもきいてみよう。

パース パースペクティブ(perspective)の略。もろに「遠近画法(の)」という意味。

◎ 奥行きを感じさせるための2つの仕掛け

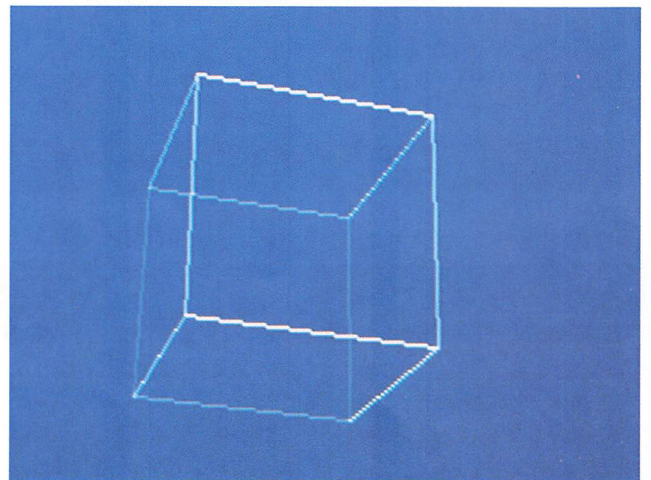
これは9月号のBASICテクニック#16からの続きだ。

■ 前回までのあらすじ

① 3次元のものを2次元で表現するためには1次元ぶん落とす必要がある

② たとえば、Z軸がディスプレイ平面と垂直に交わることにしておけば、3次元座標空間の点(x,y,z)は、ディスプレイ上ではZ座標を落として、点(x,y)で表現できる

これが、ワイアフレーム式3Dグラフィックのなかでももっともかんたんな投影図の基本的な考え方だ。あまりに単純で、なんとなくごまかされたような気になる。じっさい、X、Y、Z軸に平行な辺でできた立方体をこの方式でディスプレイ上に表現するとただの正方形にしかない。しかし、その立方体をいろんな方向に回転してみると、投影図はあるていどの立体



◎ リスト1+リスト3(32~33ページ)を実行した画面。明るさとパースの立体感

っぽさを見せてくれる。

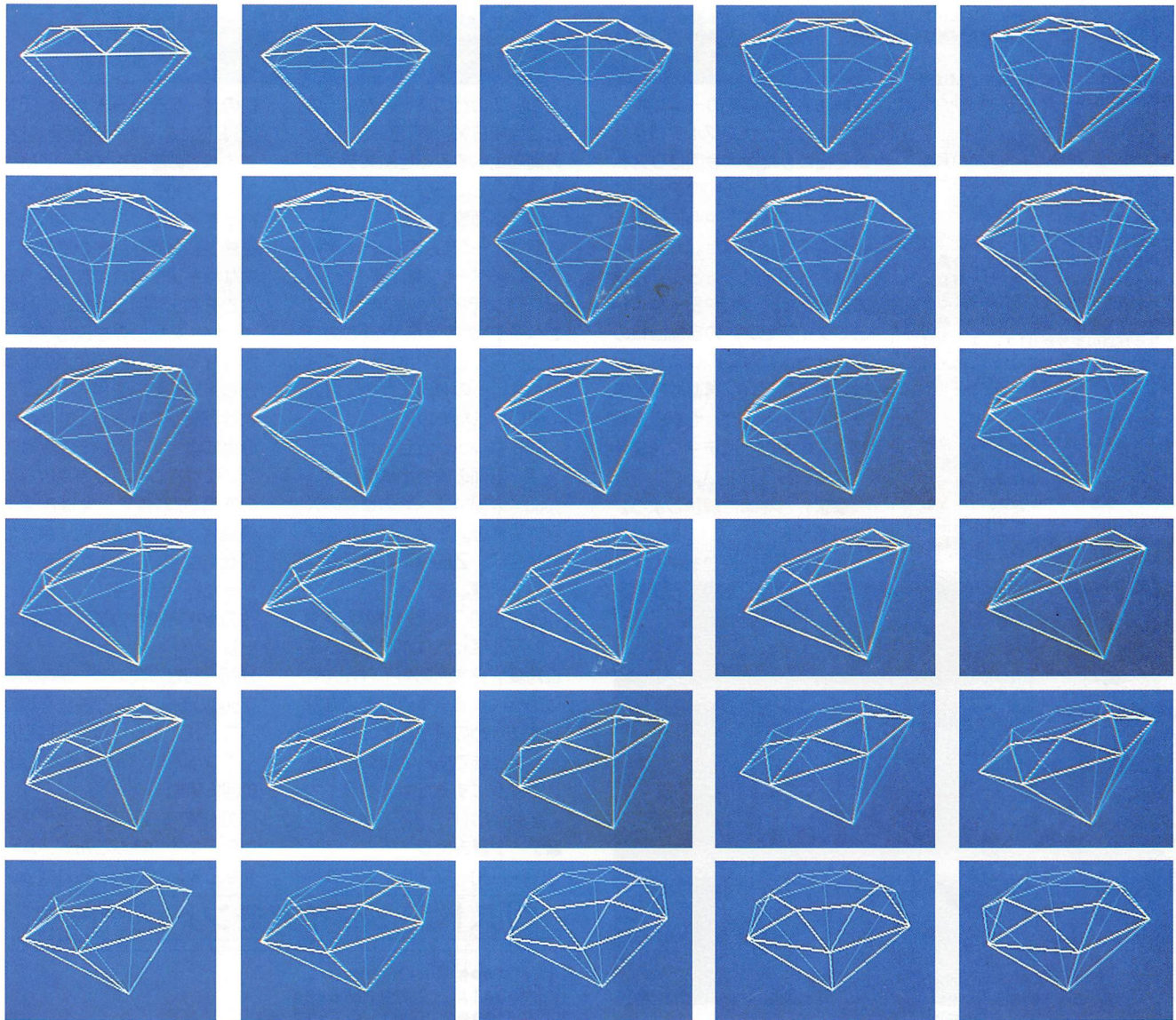
3Dグラフィックのための最低限の知識は、Z座標を落とすことと、3次元座標空間のある点を回転したときの座標の変化の法則を知ることなのだ。

その法則には、もちろん公式がある。三角関数の加法定理を

使えばかんたんに証明できる公式だが、証明はともかく、ある3次元の点(x,y,z)が、たとえば、X軸を中心にθラジアン回転移動すると、新座標(x',y',z')は、次のような公式で計算される。

$$x' ← x$$

$$y' ← y * \cos(\theta) - z * \sin(\theta)$$



◆リスト2+リスト3の実行画面(連続)。参考までに、A I W S XとA I S T (turboR)の2機種でやってみた。30ステップぶん時間は前者で111秒、後者で23秒だった

$$z' \leftarrow y * \sin(\theta) + z * \cos(\theta)$$

ここでディスプレイ上での変化を考えてみると、点(x,y)がX軸を中心にθラジアン回転すると、点(x,y*cos(θ)-z*sin(θ))に移動することになる。点の座標はどちらも単純にZ座標の成分を落としているだけだが、移動後の点の座標には、もとの点のZ座標の要素(Z)がちゃんと顔を出している。つまりはじめの点の奥行きに関する情報(Z)が、回転によってディスプレイに現れるのだ。

Zに具体的な数値をあてはめて考えてみればわかりやすい。Zが0のときと100のときを考

えてみよう。このどちらでももとの点のディスプレイ上の表示は変わらないが、回転したときの移動先が大きく変わるのはいま明らかだ。その変わり方の違いがもとの点のZ座標成分を間接的に表してくれるのだ。

■今回の新しい2つの要素

今回は、前回の投影図式3Dグラフィックに、2つの要素を加えてみた。1つは、透視図的要素、もう1つは明るさによる遠近感だ。

透視図的要素とは、いわゆるパースというやつで、手前ほど大きく、奥にあるほど小さく見せて遠近感を出す。原理はとも

かく、プログラム上の仕掛けは単純で、投影図へのちょっとした追加でいじになる。

後者の明るさによる遠近感とは、手前のものは明るく、遠くのもののは暗く表示するというもの。もちろん、実際には光のあたり具合によって部分的な明るさは決まるわけで、遠くにある部分がかならずとも暗いわけではないのが現実だが、それ以上に人間の視覚は思いこみが激しく、明るい手前だと思ひ、暗いと奥だと思ひらしい。らしいというか、わたしはそうだ。

明るさのほうはプログラムで実現するのにちょっと苦労した。

線が重なったときの処理、カラーパレット、何段階の明るさを使うか、明るさを決める基準をどこに置くか。くわしくは次のページで説明する。

前回の素朴な3Dグラフィックプログラムと、今回のやや進化したプログラムとの大きな違いはこの2点だ。

左ページの立方体の写真はどの辺が手前にあり、どの辺が奥にあるかがわかるはずだし、上の30枚の連続写真のようにクルクルと(実際にはク、ル、ク、ルだが)回転している物体もほとんどの人々が「ダイヤモンド」だと見てくれるはずだ。

回転に設定(実際の回転はしない)。Aが1~3なら1を引いて次の処理へ

1220~1260 回転による座標の変化の計算。背後にある公式は前回とまったくおなじだが、X軸回転、Y軸回転、Z軸回転用の計算を1つにまとめた。配列C(n)はたんに0~2を循環して使うためのものでじつはMODでもいい。この1230~1250に順に出てくる係数のならび方はそれぞれX~Z軸回転に応じて実際には下の内容一覧表に対応した数値になる

1270~1290 ここで3次元データを2次元データ(描画用)にする。Wは奥行きで、500と600がパースのきつさを決めている。XX(n)、YY(n)が描画用の2次元データ

1300 ページ切り換え。この行で描画するページと見せているページをつねに別々に切り換えているためグラフィックの変化がスムーズに見える(おそいことはおそいが)。たんなるCLSだとチラチラして見にくい

1310~1330 描画。Lは描画するときの線分のパレットコード。両端の点が原点より向こうにある程度が高いほど、15、7、3、1のうち小さいパレットコードになる。この数値はOR演算で重ねたときに都合のいいものを選んだ。それぞれのパレットの色(明るさ)は行1040で設定

1340 1170に飛ぶ

■配列Tの内容一覧表

| | | |
|---|----------|-----------|
| I | 0 | 0 |
| 0 | 0.991445 | -0.130526 |
| C | 0.130526 | 0.991445 |

| | | |
|-----------|---|----------|
| 0.991445 | 0 | 0.130526 |
| 0 | 1 | 0 |
| -0.130526 | 0 | 0.991445 |

| | | |
|----------|-----------|---|
| 0.991445 | -0.130526 | 0 |
| 0.130526 | 0.991445 | 0 |
| 0 | 0 | 1 |

※数値は行1230~1250の配列Cの内容を各行1230に順にならせたもの

リスト3：立体回転プログラム

```

1000 '●●● ショキ セッテイ
1010 DEFINT A-Q:DEFSNG R-Z
1020 COLOR 15,0,4:SCREEN 7
1030 P=0:Q=1:SETPAGE P,Q:SCREEN,0:CLS
1040 COLOR=(4,1,1,2):COLOR=(7,6,6,6):COL
OR=(3,5,5,5):COLOR=(1,3,3,3)
1050 R=1.7
1060 XM=0:YM=0:ZM=0
1070 U=ATN(1)/6:DIM T(2,2):T(0,0)=1:T(1,
1)=COS(U):T(2,2)=T(1,1):T(2,1)=SIN(U):T(
1,2)=-T(2,1)
1080 DIM C(5):FORI=0TO1:FORJ=0TO2:C(J+I*
3)=J:NEXT:NEXT
1090 '●●● テータ ヨミタシ
1100 READ N,M:DIM X(N),Y(N),Z(N),XX(N),Y
Y(N):DIM A(M),B(M):READ OX,OY
1110 FOR I=0 TO N:READ X(I),Y(I),Z(I)
1120 XM=XM+X(I):YM=YM+Y(I):ZM=ZM+Z(I)
1130 NEXT:XM=XM/I:YM=YM/I:ZM=ZM/I
1140 FOR I=0 TO N:X(I)=X(I)-XM:Y(I)=Y(I)
-YM:Z(I)=Z(I)-ZM:NEXT
1150 FOR I=0 TO M:READ A(I),B(I):NEXT
1160 RESTORE 500:GOTO 1270
1170 '●●● ウコク
1180 READ A
1190 IF A=0 THEN RESTORE 500:GOTO 1180
1200 IF A=4 THEN SWAP T(2,1),T(1,2):GOTO
1180
1210 A=A-1
1220 FOR I=0 TO N
1230 X=X(I)*T(C(A),C(A))+Y(I)*T(C(A),C(A
+1))+Z(I)*T(C(A),C(A+2))
1240 Y=X(I)*T(C(A+1),C(A))+Y(I)*T(C(A+1)
,C(A+1))+Z(I)*T(C(A+1),C(A+2))
1250 Z=X(I)*T(C(A+2),C(A))+Y(I)*T(C(A+2)
,C(A+1))+Z(I)*T(C(A+2),C(A+2))
1260 X(I)=X:Y(I)=Y:Z(I)=Z:NEXT
1270 FOR I=0 TO N:W=(Z(I)+500)/600
1280 XX(I)=X(I)*R*W+OX:YY(I)=Y(I)*W+OY
1290 NEXT
1300 SETPAGE P,Q:CLS:SWAP P,Q
1310 FOR I=0 TO M:L=2^(4+(Z(A(I))<0)+(Z(
B(I))<0)+(Z(A(I))+Z(B(I))<0))-1
1320 LINE (XX(A(I)),YY(A(I)))-(XX(B(I)),
YY(B(I))),L,,OR
1330 NEXT
1340 GOTO 1170

```

「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21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10月31日必着。当選者の発表は12月8日発売の本誌1月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX
- ②MSX2
- ③MSX2+
- ④MSXturboR
- ⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う予定はありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨持っていない
- ⑩ハンディプリンタ
- ⑪その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号でお答えください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング
- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII系
- ③メガドライブ
- ④PCエンジン
- ⑤PC88系
- ⑥PC98系(PC-286も含む)
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨ゲームボーイ
- ⑩その他(具体的に記入)
- ⑪どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

⑬ 持っているものにすべて丸をつけてください。

- ①10倍
- ②新10倍
- ③PAC
- ④FMパック
- ⑤MIDIサウルス
- ⑥どれも持っていない

⑭ 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1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

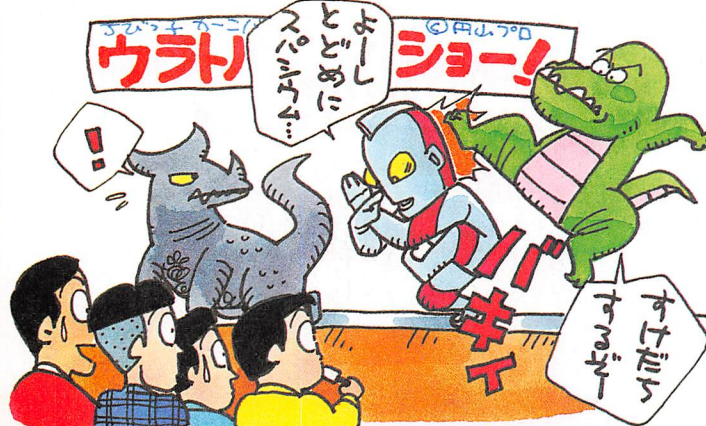
| プレゼントリスト | |
|--|----------------------------|
| ほしいソフトの番号をアンケート解答ガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。 | |
| No. | プレゼントゲーム名 |
| 1 | サークII 6 |
| 2 | FRAY(turbo R 専用版) 10 |
| 3 | シードオブドラゴン 12 |
| 4 | 大航海時代 14 |
| 5 | クリムゾンIII 22 |
| 6 | ディスクステーション11月号...特別付録 |
| 7 | ピーチアップ6 特別付録 |

| 〈表2〉今月号の記事 | |
|------------|------------------------|
| 1 | 表紙 |
| 2 | <FAN SCCOP>サークII |
| 3 | <FAN SCOOP>FRAY |
| 4 | <FAN SCOOP>シードオブドラゴン |
| 5 | <FAN ATTACK>大航海時代 |
| 6 | <FAN ATTACK>クリムゾンIII |
| 7 | BASICビクニック |
| 8 | <ファンダム>ゲームプログラム |
| 9 | <ファンダム>>ええ熱あっちゃん |
| 10 | <ファンダム>ファンダムパーラー |
| 11 | <ファンダム>AVフォーラム |
| 12 | <ファンダム>ダンジョンRPGの過程・追伸 |
| 13 | FM音楽館 |
| 14 | LINKS INFORMATION PAGE |
| 15 | ゲーム十字軍 |
| 16 | FAN STRATEGY |
| 17 | FFB |
| 18 | MSXturboRを分析するノ |
| 19 | 記憶のラビリンス |
| 20 | ゲーム制作講座 |
| 21 | いーしょーくーはまだかいな!? |
| 22 | ON SALE |
| 23 | COMING SOON |
| 24 | FAN CLIP |
| 25 | <特別付録>ディスクマガジン便利カタログ |

| 〈表3〉雑誌 | |
|--------|-----------------|
| 1 | MSXマガジン |
| 2 | コンプティーク |
| 3 | テクノポリス |
| 4 | ゲームスト |
| 5 | ポップコム |
| 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 | ファミコン必勝本 |
| 11 | ファミコン通信 |
| 12 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 13 | ファミコン |
| 14 | その他のファミコン雑誌 |
| 15 | PC Engine FAN |
| 16 | 月刊PCエンジン |
| 17 | PCエンジン |
| 18 | メガドライブファン |
| 19 | どれも読んでいない |

| 〈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 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン |
| 4 | アレスタ2 |
| 5 | アンデッドライン |
| 6 | イース |
| 7 | イースII |
| 8 | イースIII |
| 9 | 維新の嵐 |
| 10 | ウィザードリィ2 |
| 11 | ウィザードリィ3 |
| 12 | フーリスピリット |
| 13 | エメラルド・ドラゴン |
| 14 | SDスナッチャー |
| 15 | SDガンダム ガチャボン戦士2 |
| 16 | 王家の谷・エルギーザの封印 |
| 17 | カオスエンジェルス |
| 18 | ガリウスの迷宮 |
| 19 | きんぎょパニー・スベリオール |
| 20 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 |
| 21 | 銀河英雄伝説 |
| 22 | クオース |
| 23 | グラディウス2 |
| 24 | クリムゾン |
| 25 | クリムゾンII |
| 26 | クリムゾンIII |
| 27 | 激突ペナントレース2 |
| 28 | ゴファーの野望〜エピソードII〜 |
| 29 | サーク |
| 30 | サークII |
| 31 | ザナドゥ |
| 32 | 沙羅曼蛇 |
| 33 | 三国志 |
| 34 | 三国志II |
| 35 | THEプロ野球激突ペナントレース |
| 36 | シードオブドラゴン |
| 37 | シャロム |
| 38 | ジャック・ニコラウス チャンピオンシップゴルフ |
| 39 | シュヴァルツシルト |
| 40 | シュヴァルツシルトII |
| 41 | 水滸伝 |
| 42 | スナッチャー |
| 43 | スーパー大戦略 |
| 44 | スーパービクソックス |
| 45 | スペース・マンボウ |
| 46 | ソリッドスネーク |
| 47 | 大航海時代 |
| 48 | ダンジョンハンター |
| 49 | ディスクステーション各号 |
| 50 | ティル・ナ・ノーグ |
| 51 | デ・ジャ |
| 52 | 電脳学園II |
| 53 | ドラゴンクエストII |
| 54 | ドラゴンナイト |
| 55 | ドラゴンスピリット |
| 56 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 |
| 57 | 信長の野望<全国版> |
| 58 | 信長の野望・戦国群雄伝 |
| 59 | ハイライド3 |
| 60 | バルンバ |
| 61 | パロディウス |
| 62 | ピーチアップ各号 |
| 63 | ビクソックス各号 |
| 64 | ファイナルファンタジー |
| 65 | ファミクルパロディック2 |
| 66 | フォクシー |
| 67 | ブライ上巻 |
| 68 | FRAY |
| 69 | ポッキー |
| 70 | 魔導物語1-2-3 |
| 71 | 魔導師ラルバ総集編 |
| 72 | 夢幻戦士ヴァリスII |
| 73 | ラスト・ハルマゲドン |
| 74 | ランダーの冒険PART-III |
| 75 | ルーンマスター |
| 76 | ルーンワース |
| 77 | レイ・ガン |
| 78 | ロードス島戦記 |
| 79 | ロードス島戦記・福神演 |
| 80 | ロクラッシュ |

●9月号の当選者発表は54ページからの欄外で発表しています。



(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。



MSX・FAN1月号 アンケート回答ハガキ

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

*シリースものは、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。

11月号のプレゼントでほしいソフト

-

住所

氏名

名

)

-

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

ファミ

今月のファンダムを読む人のなかにturboRユーザーがちらほらいるのかと思うとなんとなく気分が新鮮でうれしい。ただ、turboRの高速モードのままファンダムのプログラムを走らせると速すぎて遊べないこともあるので注意してね夕ボちゃん。

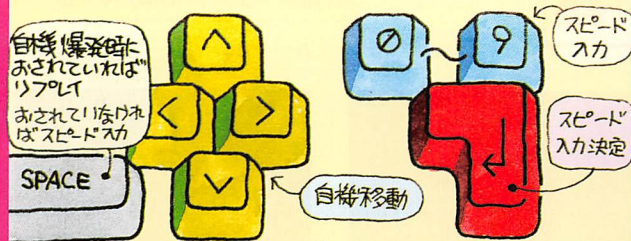
| | |
|------------------|-------|
| ●ゲームの真髓⑥ | 35/60 |
| ●LAST LONG① | 36/47 |
| ●ぴるぴーる① | 36/48 |
| ●けんけんば〜① | 37/49 |
| ●Green Slime① | 37/50 |
| ●ICE CREAM SHOP③ | 38/51 |
| ●激走LABYRINTH⑤ | 39/53 |
| ●THE EARTH⑩ | 40/55 |
| ●惑星歩兵戦⑦ | 42/58 |
| ●ファンダムパーラー | 44 |
| ●ダンジョンRPGの過程 | 62 |
| ●ちえ熱あっちゃん | 64 |
| ●AVフォーラム | 66 |

※●はプログラム、①〜⑩は画面数

某ゲームの真髓をみごとに抽出した哲学的作品

しん すい ゲームの真髓

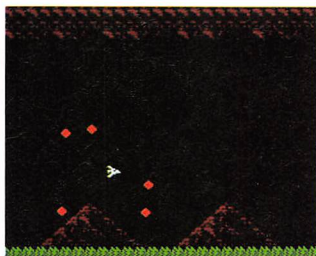
MSX MSX2/2+RAM32K BY 尾花健一



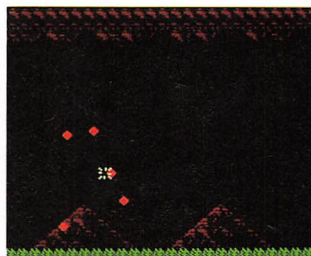
★ジョイスティックでも遊べます

作者の尾花健一・16歳はいう。「ぼく自身は、もうパワーアップシューティングの時代は終わったと思っています。もう、行きつくところまで行ってしまい、新しさが感じられないばかりか、派手になりすぎて、シューティングの本来のおもしろさである

(とぼくは信じている)弾をかわすおもしろさがなくなっています」。うう、16歳のくせに鋭い(ような気がする)。さらに話は続いて、「グラディウスなんかで、とんでもなく弾がたくさん出てきたのをかいくぐるおもしろさはなんともないものがありま



●バラバラバラと弾が自機に寄ってくる



●ゲームオーバーの図

6画面

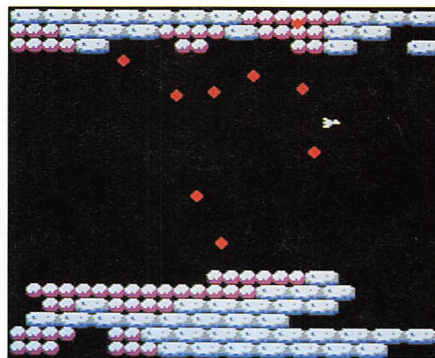
す(とくにギャラリイがいるとき)。そういうことを考えてこれこそゲームの真髓(意味不明)というのを作ったのがこのゲームです。

この作品は、いわば「コンセプトゲーム」ともいべき新しい方向を持っている。作者の心のなかにあるコンセプト(概念)をもっとも効率的な形でゲーム化しているのだ。この作品をきっかけにコンセプトゲームが増えるかもしれない。新しいことはどんどんやろう。

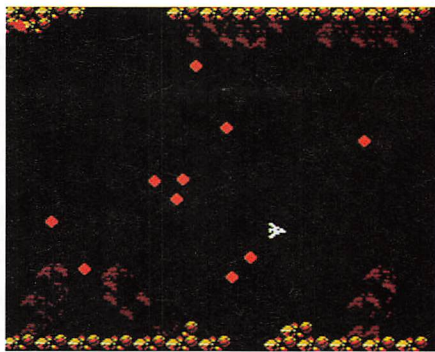
そういうわけで、このゲームは、RUNすると最初に「Speed?」と聞いてくる。0から50のあいだのてきとうな数値を入力(大きいほどおそくなる)してリターン。ゲームがはじまったらとにかく弾をよける。

どんどんよけていると、背景が変わる。やった、これがステ

👉 リストは60ページ



●おお、どこかで見たようなステージ2



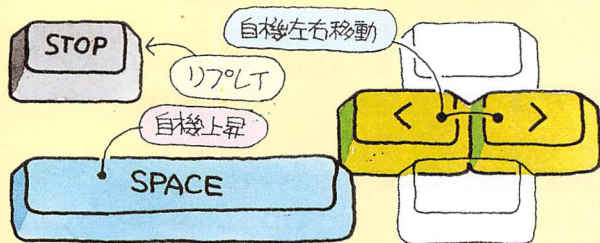
●これはステージ3。まだあと4つもある

ージクリアだ。全7ステージ。弾にぶつかったらゲームオーバー。すぐにスペースキーを押せばそのスピードでまたプレイできるし、なにもせずにほっておくと最初のスピード入力モードまでもどる。シンプルなものによくできた燃えるゲームだ。

空を飛ぶ機体の傾きと上昇感覚を1画面で表現

ラスト ロング LAST LONG

MSX2/2+VRAM 64K BY ろんぐTEAM



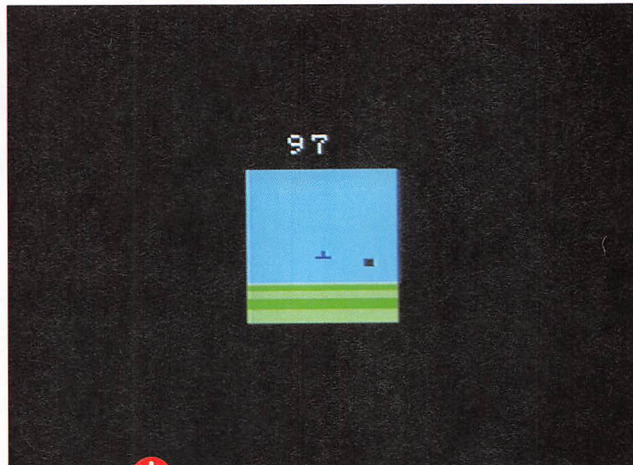
画面奥に向かって左右上下に自機をコントロールしながら飛んでいく。ただし、上下は自動制限機能付き。自機を左右に傾けると地平線がダイナミックに傾き、自機の見かけの位置はそのまま世界全体が右左に動いていく。ゲーム中、上部に表示されているのがエネルギーでど

んどん減っていき、0になるとゲームオーバー。おなじところにスコアが表示される。そこで向こうからやってくる黒い球(じつはエネルギーカプセル)を取ると、エネルギーが10~30ほど増える。こうして、自機を長持ち(英語でlast long)させるのがこのゲームの目的なのだ。

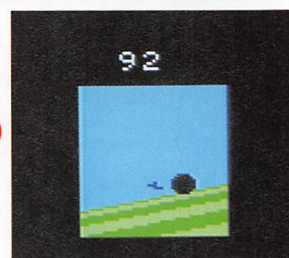
1画面

リストは47ページ

画面中央の小さな区画にゲームの世界がある。中央の逆T形物体が自機



黒いカプセルを求めて機体を右に傾ける



地平線の傾きがリアルな飛行感覚

1画面

リストは48ページ

ボールは最初右側に落ちようとし、車は右側へ向かう

ボールにはプレイヤー1の魂が入り、車にはプレイヤー2の魂が乗っている



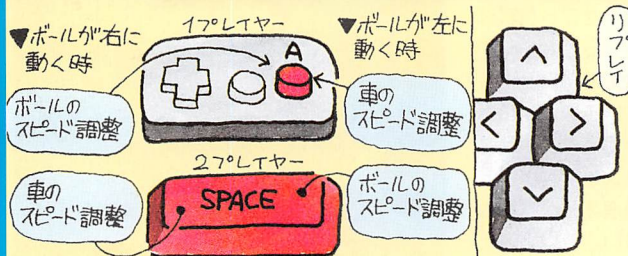
ボールが車ではねかえるととぜんそれが入れかわる。写真を見てわからない

ボールが落ちた。ボールにはプレイヤー2の心、車にプレイヤー1の魂がある

最初はなかなかのみこめない不思議な新ゲーム

びろびろ

MSX MSX2/2+RAM8K BY GeGe//



2人対戦式ゲームで、ゲームの中核をなす部分は、これまで世界中で発表されたいかなるゲームとも似ていない、と思う。
①プレイヤー1は左側の地面にボールが落ちないように努力し、プレイヤー2は右側の地面にボールが落ちないように努力する
②ボールが左側に落ちたらプレ

イヤー2に得点、右側に落ちたらプレイヤー1に得点が入る
③先に15点取ったほうの勝ち
というシステムはバレーボールとほぼおなじだ。最初、ボールはかってにネットの上から右側に落ちてくる。このボールが車にあたればはねかえって今度はプレイヤー1をおびやかすこ

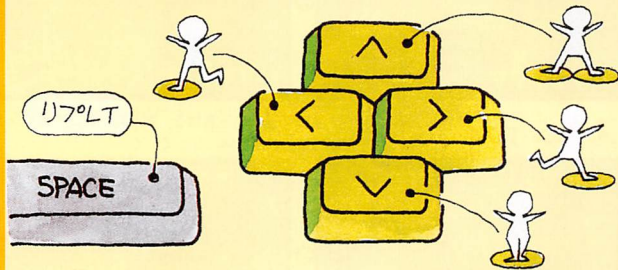
とになるのだが、プレイヤー2が車を動かすわけではない。車はあくまでかってに左右往復運動をしていて、プレイヤーにできることは「動きをおそくすること」だけなのだ。プレイヤー1もボールの落下をおそくすることができる。つまり、フェイント合戦という感じだ。

で、いったんボールが車ではねかえると、立場が逆転して、今度はプレイヤー1が車、プレイヤー2がボールの担当になる。これはバレーボールのサーブ権の移動に似ている。説明だけではピンとこないから、新しいゲームにうえている友だちと2人で、とにかくやってみよう。

けんぱ〜けんちゃんけんちゃんけんけんちゃん

けんけんぱ〜

MSX MSX2/2+RAM8K BY つばめ20ろう



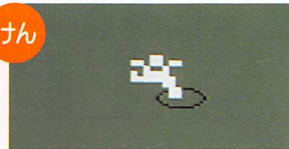
いまでは道路のチョークといえ、駐車禁止をとりしめる婦人警官がタイヤから道路にかけて引く証拠のチョークばかりだが、むかしは子どもたちの遊んだあとが道路いっぱい広がっていたものだった。ふっ、ただの短小さ、いや感傷さ。

左右どちらかに円がある「け

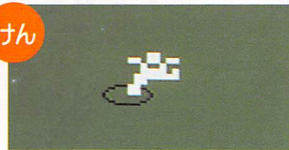
ん」、左右どちらにも円がある「ぱ〜」、中央に円がある「ちゃん」がプレイヤーキャラのまゑに表示される。それぞれ、左右の片足、広げた両足、そろえた両足で着地すればOK。成功したら次のパターンが表示され、以下えんえんと続く。ただし、キーをはなすのがはやすぎると

1画面

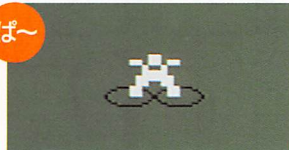
けん



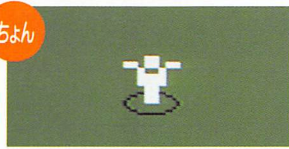
けん



ぱ〜



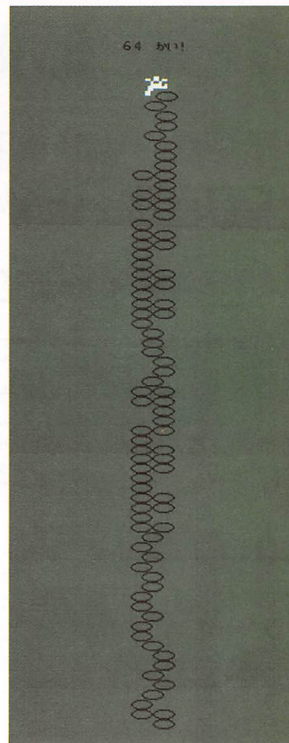
ちゃん



④プレイヤーの4ポーズ

成功と判定してくれないので次のジャンプをするまでは、キーを押したままにしておこう。

リストは49ページ



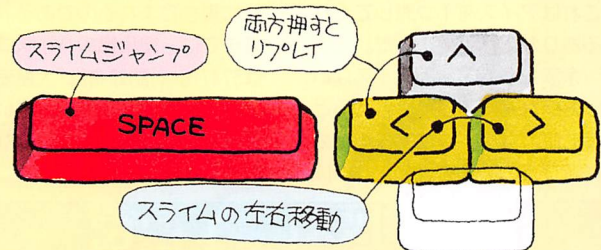
④64回成功したマップ。タイトル上のキャラは最初の9ステップを文字化したもの

グリーンスライムのプルプルプルが気持ちいい

グリーン スライム

Green Slime

MSX MSX2/2+RAM8K BY SHAMPOO

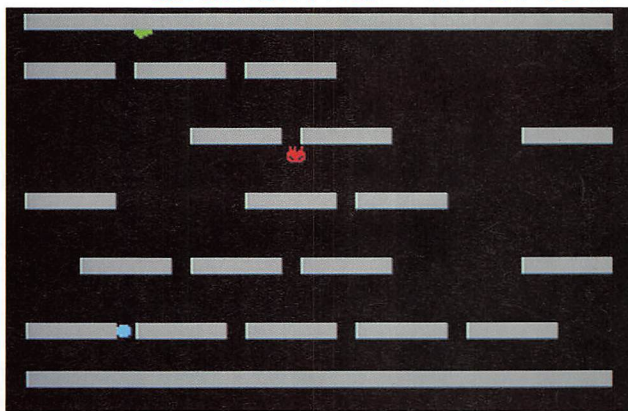


やっぱりスライムは緑にかざる。赤だと甘いイチゴ、黄色いと酸っぱいレモンフレーバー。どっちもやたらに砂糖が入って、いそいで戦う気がなくなってしまいそうだ。その点、緑なら冷たいクールミントが戦いの冷徹な心を刺激してくれる。メロンソーダという話もあるが。

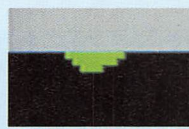
このゲームでは緑のスライムが主人公。赤いエルファイアの追求をのがれつつ、水色の出口に入れば1面クリア。ただし、床をはう以外は上下のジャンプしかできないので、床の切れているところはジャンプを組み合わせるとわたるしかない。そこがちょっとパズルっぽい。

1画面

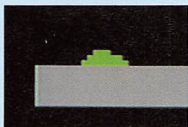
④空中を飛んで追っかけてくる赤いエルファイアをよけて水色の出口へ



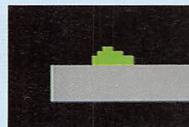
へんてこなスライム



④天井にはりついたグニュ



④床をはうスライム。グニュモグニュモコと動いている



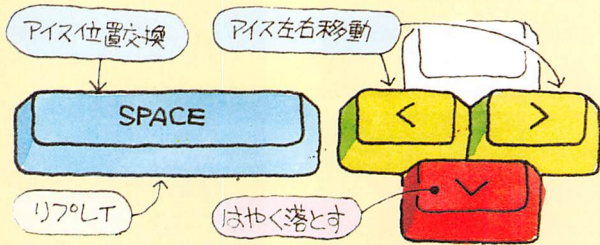
④エルファイアに体当たりされて落ちていくスライム

5色のアイス注文どおりに組みあわせていく

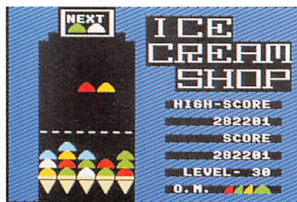
ICE CREAM SHOP

アイスクリームショップ

MSX MSX2/2+RAM16K BY 若林賢人

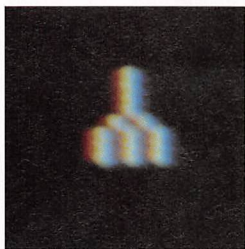


上から2つ連なって落ちてくる5色のアイス进行操作して、組みあわせて消していくゲーム。アイスを消すたびに得点が入り、そのたびにLEVELが上がって、落下のスピードも速くなっていく。いずれかの列にアイスを6つ以上積みあげるとゲームオーバーだ。アイスは白い点線をすぎると操作できなくなるので、1つ重ねて残りの1つを単独で動かしたりはできない。アイスの消し方には3種類ある。同じ色を根元から3つ重ね



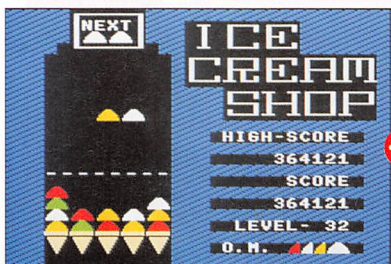
④5色のアイスがきらびやかなゲーム画面。見た目は裏腹にけっこういそがしい「トリプル」、5色すべてを重ねる(順不同)「スペシャル」、画面右下のO. M. とある右にならんだ4つのアイスとおなじ色を重ねる(順不同)「オーダーメイド」の3種類だ。それぞれ3、5、8のスコアポイントを持ち、左右のスコアポイントの合計を2乗して、さらにレベル数×10をかけたものがそのときの得点になる。また、アイスを速く落としていると落下点(カーソルキーの下を押した回数)も加算される。たとえば、2列いっぺんに消すと高得点で、なかでもオーダーメイドを2列同時に消

フォーク

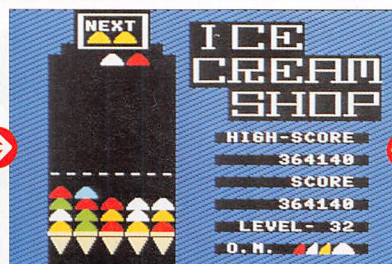


⑤これぞ夫の助け、フォークの出るか出ないかは人徳による(?)

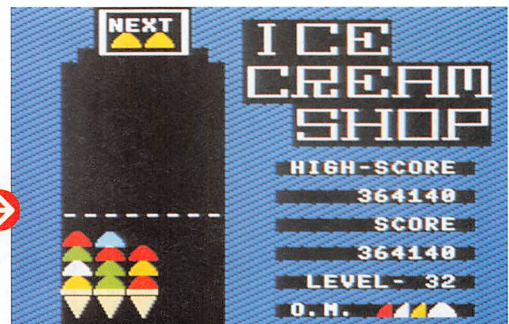
幻のテクニク ツインオーダー



⑥まずはオーダーに使われている色を見きわめ、必要な色をどんどん重ねていこう



⑦よし、目的の色がきたっ! あわてずにアイスを落とそう。ここでミスしたら水のアワだ



⑧やったあ、ツインオーダー完成! 苦労しただけあって、得点もケタちがいで、この場合は81920点入ることになる

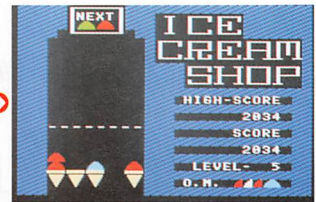
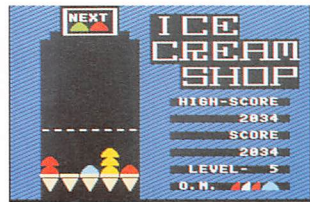
3画面

リストは51ページ

消し方は3種類!

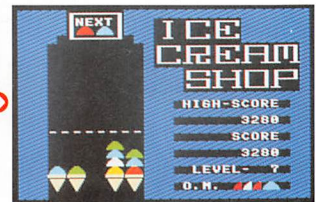
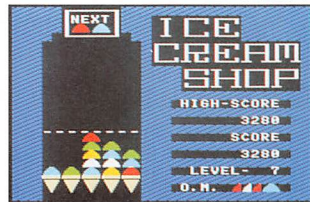
トリプル

通称「3連」。根元から同じ色を3つ重ねる。スコアポイントは3。序盤はこれで消して、LEVELを上げよう。



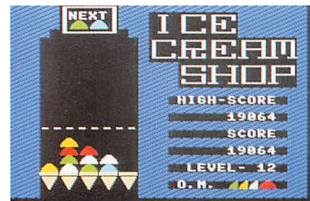
スペシャル

通称「5色」。すべて違う色を重ねる。順不同。スコアポイントは5。中盤以降はこれが主体になっていく。



オーダーメイド

通称「オーダー」。O. M. に表示されている色を重ねる。順不同。スコアポイントは最高の8。わらって作るのは難しい。



す、通称ツインオーダーに成功すると、8+8=16の2乗で最高の256倍!

見た目はあの『ハットリス』を参考にしているが、中身の味わいはちょっと違うのだ。

たまにアイスかわりにフォークが落ちてくることもある。これはアイスを1つ消してくれるありがたいアイテムだ。

余談だが、5色のアイスはいったいなんだろう。考えると夜も眠れない。遊びすぎたために遊び方の原稿を書かされるは

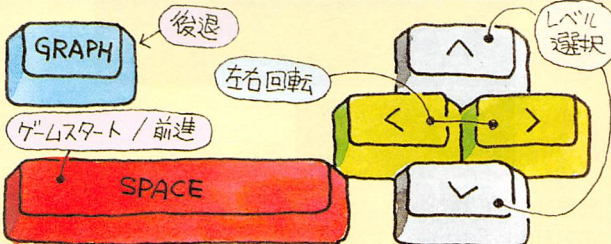
めになった私、鈴木ファジー伸一などは、ストロベリー、バニラ、メロン、はちみつレモン、ミントだと思うのだが。

編集部ではこのゲームがやはり、ディスプレイのまえにハイスコアシートなるものが登場した。記録がぬりかわるたびにそれに書きこまれるのである。参考までに、編集部のハイスコアは574716点。記録者は『大航海時代』の担当者A。破った人がいたら報告してほしい。べつになんにもあげないが。

目をモザイクにしてひた走るぐりぐり3D迷宮

激走 ラビリンス LABYRINTH

MSX MSX2/2+RAM32K BY 米屋のチャチャチャ



★ジョイスティック 1.2 ぞも遊べます



④ゲームをせずにほうっておいても、かってにぐるぐると3D表示を回転させるデモをやっている。これを見ても楽しい

目の前の風景はモザイク状だが、動きがとにかくすこい。画面が切りかわるのじゃなくリアルに回転していくのである。左右への方向転換も前進も後退も、そのたびに画面がグリグリ動く。そしてかんじんなのが、米チャだけにできる、この速さ。風景がスムーズに流れるように動い

5画面

ていくのだ。なにしろ作者のつけたサブタイトルが「ぐりぐり3D迷宮」というくらいすごい。迷路の中をかけぬけ、さまよっている感じが十分に味わえるのだ。

タイトル画面のときにレベルを8、10、12、……22の8段階から選ぶ。迷路はレベル+1の大きさになっている。レベルを決めたら迷路のマップが表示される。ゴールはマップの左上、スタートは右下すみだ。ピッ、ピッ、ピッーと音が鳴りおわるまでにこのマップを目の裏に焼きつけよう。迷路のなかではゴールがどこにあるかのヒントはいっさい出てこない。

激走はスタート地点で北(マップの上)向きの3D画面からはじまり、画面下のタイムが0になるまでにゴールにたどり着けないと「TIME UP」となって終わり。制限時間内に黒い

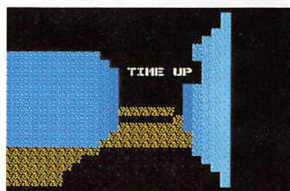
👉 リストは53ページ

床のゴールまでたどりつけばクリアだ。クリアしてもしなくてもまたタイトル画面にもどる。

モザイク状の風景は最初ちょっととまどうが、慣れるとディスプレイのなかのもう1つの世界で遊べるようになるだろう。

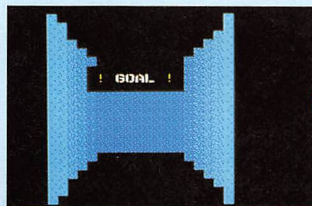
ちなみに、この作品は、知人ぞ知るYUKI♡の作品から効果音を拝借しているのだが、最近べつの名前で顔を売っているYUKI♡本人が「ああ、この音、むかしのことを思い出す」といって、この作品をしきりにほめて遊んでいた。

TIME UP!

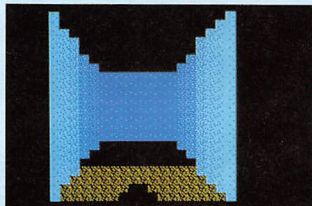


④道に迷って時間切れ。タイムが0になるとこんな表示が出てゲームオーバー

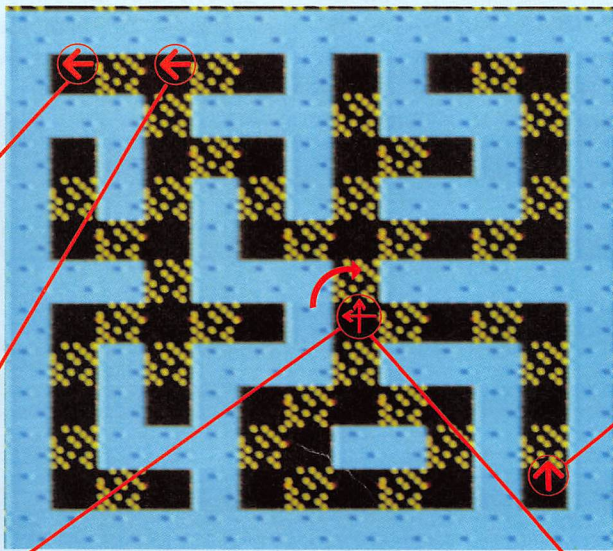
GOAL



④到着。この文字を見るとほっとする

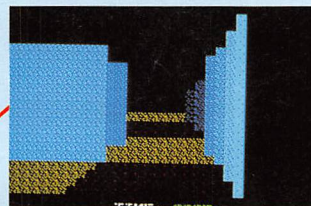


④行く手に黒い四角が見える。ゴールだ

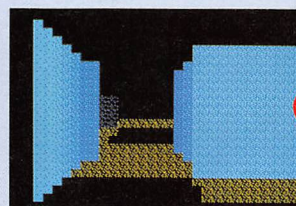


レベル12の
迷路を
激走する

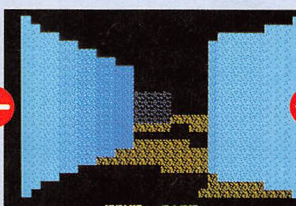
START



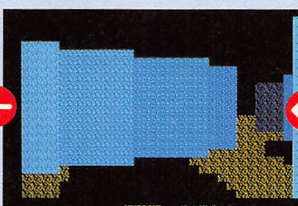
④右下すみからスタート。最初は北を向いている。突きあたりまで直進して左折する



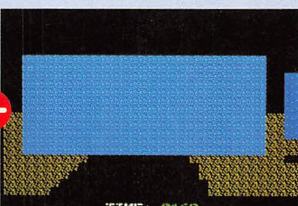
④ここまでの変化はじつは一瞬なのだ



④る、右へ抜けていく道が見えてきた



④く、壁の右手のほうが奥へ傾いていく

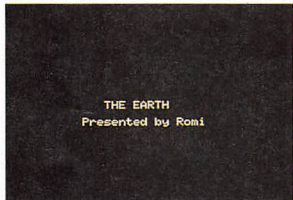
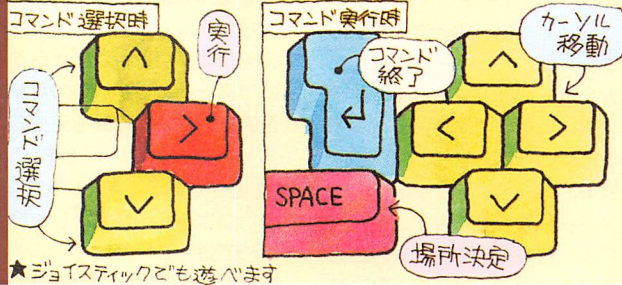


④左折して突きあたったところ。右を向くぞ

2つの好戦的な民の平和共存を願う神のゲーム

ジ アース THE EARTH

MSX2/2+ VRAM64K BY Romi



●フツと浮かび上がり、フツと消えていくタイトル。AVフォーラムの作品みたい

プレイヤーが2つの争う民族を見守る神になるという設定は『ポピュラス』に似ている。しかし、マネではない。これはこれでジアースという名のオリジナ

ルゲームなのだ。

■世界のはじまり方

ゲームをはじめるとタイトルが画面中央に浮かび上がり、そしてゆっくりと消えていく。しばらくして、世界が出てくる。

この世界のどこかに黄色の民と青の民の家が2つずつ置かれて歴史がはじまる。

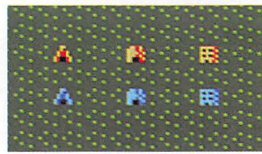
神であるプレイヤーの目的はこの世界を、民が多く住み、勢力の偏りや争いが少なく、自然に恵まれた世界に育てること。

10画面

リストは55ページ

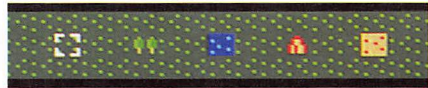
神の目に映る数々のユニット

家



■家 左から、原始、中世、近世のそれぞれの民の家。はじめは原始の家だけが、時とともに建てかえられ、世界の終わりのころは近世のビルふうな家がほとんどになる。

地形



■地形 左から、カーソルと平原、森、湖、岩山、砂漠。平原は住めるが無価値、森と湖が生命を活性化させる自然、岩山は停滞の世界、砂漠は岩山以外の地形を平原に変え、平原を砂漠に変えていく悪魔の地形。

畑と工場



■畑と工場 畑は周囲の家の生命力をあげ、工場は周囲の家の文化度をあげる。

時間はかぎられていて、たったの2万年しかない。コマンドにはそれぞれ必要な神の力が設定されており、その範囲内で好きなだけコマンドを実行し、コマンド終了を選ぶと世界が1000年のあいだかつてに変化する。

■民族の進化と移動について

民の家1つ1つに生命力と文化度の2つのパラメータがある。2つともその家のまわりの自然によって増減する。

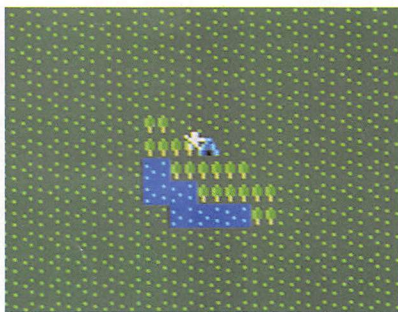
生命力が増えると分家が起こる。分家とはつまり増殖のことで、小さな人がちよろちよろと出てきて移動先でトントントン

と新しい家を作るのだ。

文化度は進化の度合いで、この数値があがるほど家のグラフィックも進化し(上の写真参照)、分家のときの移動距離や移動能力もあがる。進化には、原始、中世、近世の3段階がある。進化するほど移動可能距離が伸び、移動可能地形も増える。原始時代は平原と森の上しか移動できないが、中世で湖を渡れ、近世で岩山を越えられる。

移動のとちゅうで異民族の家に出会うと戦闘になる。勝つと敵の家はザザッとくすれおちるので、一度は見ておきたい。

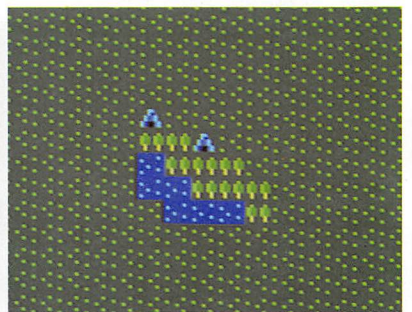
神の手のデモンストラーション



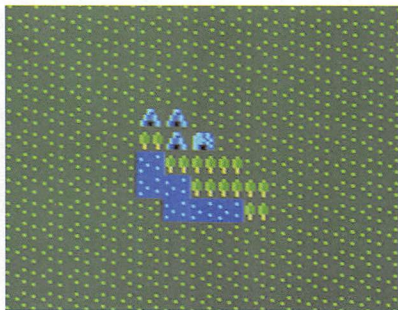
1 湖と森に恵まれた地形を無理やり作った。神の恵みと知恵を与えていると家から人が出てくる。



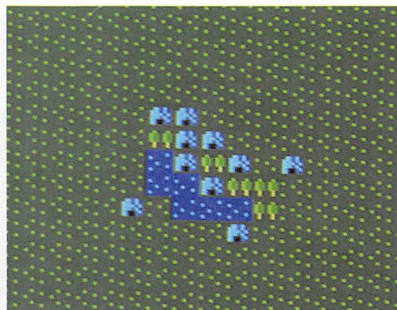
2 人はほとんど森を抜け、森の北のはずれにたどりついた。ここで、トントントン。



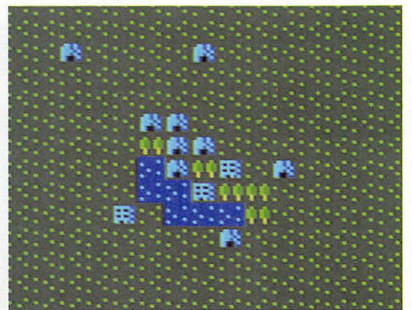
3 これが分家だ。分家するにはあるていどの生命力が必要なので貧しい地形では分家は起こりにくい。



4 そのうち原始のデザインだった家の中世ふうのデザインに変わる。分家も中世ふうになっていく。



5 民の移動能力が増大してくると、ある日とつぜん湖の対岸にも分家が起こる。



6 文化度は近世に突入し、生命力も飛躍的に大きくなってきた。不毛の平原にまで分家が広がる。

また、つがなく移動できても家ではなく畑や工場を作ることがある。畑はまわり8マスに生命力をあげ、工場は同様に文化度をあげる効果がある。

■神の力とコマンドの種類

コマンドは、神の力があるかぎり、何種類でも何度でも実行できる。コマンドの効果を1つ1つ説明しておこう。

- ・へいげん(平原) 森、湖、岩山、砂漠を平原にもどす。それぞれ、0、200、400、600の神の力が必要

- ・もり(森) 平原を森にする。神の力10
- ・みずうみ(湖) 平原を湖にする。神の力30
- ・いわやま(岩山) 平原を岩山にする。神の力50
- ・さばく(砂漠) 平原を砂漠にする。神の力20
- ・かみのめぐみ(神の恵み) すべての民の生命力を増やす(分家をうながす)。神の力1000
- ・かみのちえ(神の知恵) すべての民の文化度を増やす(進化を速める)。神の力1500

- ・アクション 民の家を建てる時のトントンというアクションと音のオン/オフ切り換え
- ・しゅうりょう(終了) コマンドモード終了

最初は神の力があまりないのに、民が増えると神の力も増えてくるので好きほうだいできるようになる。

■世界の終わりと神の成績

2万年後、神の成績が表示される。成績表の内訳は、PEOPLE〜=民の数

NATURE〜=森と湖の数
BATTLE〜=戦闘の回数に応じた減点

BALANCE〜=民の数のバランスの悪さに応じた減点
TOTAL〜=以上の合計

3000点くらいはかんたんに出るようだが、何点くらいまで可能なかはよくわからない。それよりも、どちらかの民を滅亡させるとゲームオーバーになるのだが、そのほうがむしろさうでおもしろいではないかという悪魔の声もある。

ある神の2000年



1000年 世界のはじまり。黄色の民は南の大陸の北端と北の大陸、青の民は南の大陸の奥地にいる。北は黄色の民、南は青の民のものにしよう。



2000年 神の計画としては、北の島を2つの大陸と陸続きにして黄色の民を移住させ、青の民は南の奥から東へと発展させてやりたい。



9000年 黄色の民のための北の島陸続き計画は順調。神の力が大量に必要な砂漠緑化計画はなかなかすすまない。やっとならば横断道路完成。



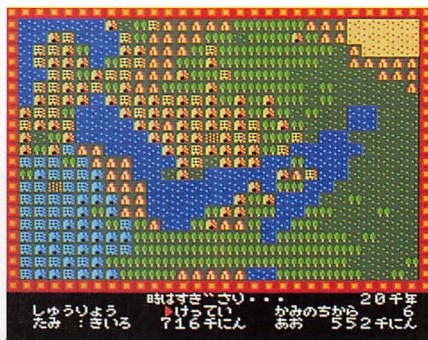
11000年 砂漠緑化のかたわら、どちらかという発展度の少ない黄色の民に肩入れして北のほうを森にする計画を進めている。



15000年 黄色の民は北の大平原のほうにかけて広々と発展し、青の民は南の森で密度を高めている。両民族の接点では小さな紛争が絶えない。



16000年 神の心づもりとしては南の大陸から東にのびる半島は青の民のものだと考えていたが、黄色の民の急速な発展はそれをおびやかす。



20000年 いまごろになって砂漠緑化が完成したが、半島はもはや黄色の民が占領し、青の民は狭い国土に閉じこもったまま。神はやや失敗した。

| RESULT | |
|-----------------|-----------|
| PEOPLE POINT | 4344pts. |
| NATURE POINT | 468pts. |
| BATTLE DEMERIT | -260pts. |
| BALANCE DEMERIT | -1836pts. |
| TOTAL SCORE | 2716pts. |
| おつかれさま。。。。 | |
| しゅうりょう たみ:きいろい | 1392千にん |
| おあのちから | 780千にん |

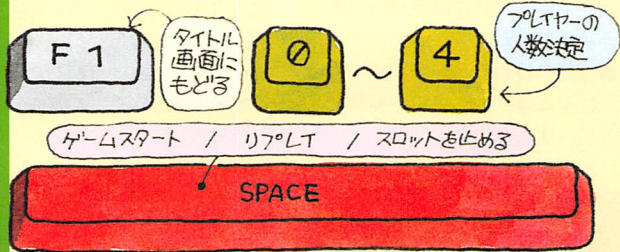
世界終了 民の数のポイントなどはいくつか、バランスの減点かなり大きい。これでは、「あんだってわしゃ神さまじゃ」くらいの神さまじゃ。

ターボでなくともすばやい動きの電子すごろく

惑星歩兵戦

MSX 2/2+ VRAM 64K

BY 高橋吾郎



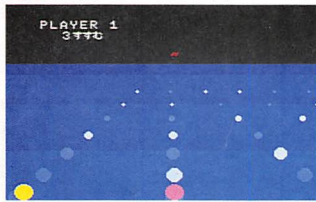
①タイトル画面。バックに広がるのは盤面

このゲームは、遊ばなくても見ているだけで楽しい。画面の奥に広がる3D盤面が、気持ち

ある1手の動き



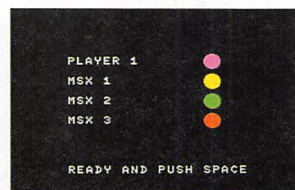
②スタート。最初にふった電子サイコロは3。では画面の変化を見よう



③1つ。コマの画面上の位置は変わらず、背景の盤面が左へずれる



④2つ。グレーのマスに注目してみると全体に左へ進むのかわかる

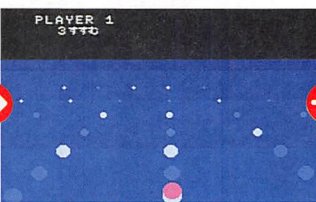


⑤人間は4人まで参加可能

いいくらいにすばやく動き、その上を各プレイヤーを表すカラーボールが動いていくようすは、一見の価値あり。

プログラムを走らせるとスプライトの定義やマシン語書きこみなどいろいろやるために2分くらいかかってやっとタイトルが出る。そこでスペースキーを押すと、プレイヤーの人数を聞いてくるので、0~4の数値を入力する。0はいわゆるウォッチモード、1~4は参加する人間の数だ。ゲームはかならず4つのコマでおこなわれるので、たりないぶんはすべてコンピュータ側がまかなう。ちなみに、0のウォッチモードで、競馬のように楽しむのもおもしろい。

ゲームとしては、はやい話が電子化された、比較的単純なす

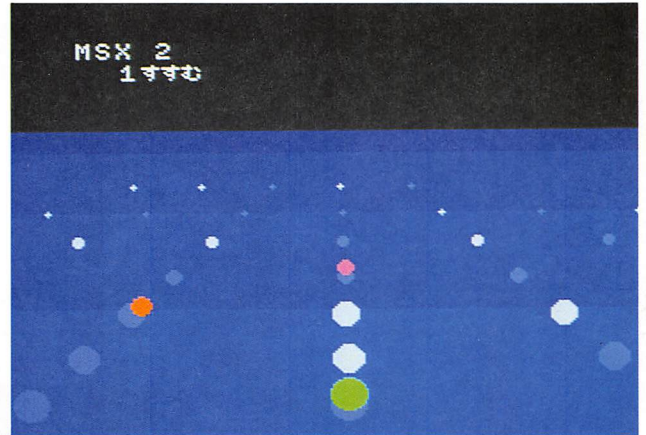


⑥3つ。と進んできたマスは、またグレーのマス。ふたたびイベントだ

7画面

リストは58ページ

⑦奥行きのある表示。各色のコマがあちこちに散らばっているのわかる

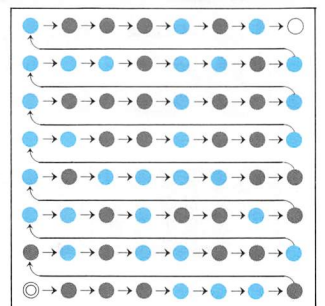


ごろくだ。盤面は右上の図のように、8×8のマスでできていて、左から右へ、右端についたら上の段の左端へとつながる構造になっている。

左下すみのスタートからはじめて、右上すみのゴール(白いマス)にたどりつくのが目的。とちゅうのマスには、青いマスとグレーのマスがある。青いマスはごくふつうのマス。グレーのマスはイベントマスという特殊な楽しいマスだ。

コマがここに止まると、仮想のカードを1枚引く。するとそこに、「さらに3すすむ」などと書いてあるわけだ。じっさいにはカードをめくるわけでもなく、左上にメッセージが表示されるだけだが、とにかくその仮想のカードに書かれているイベントの種類は、

- ・さらにnすすむ=さらにn歩進む。nは1~4
- ・nもどる=n歩あともどり。nは1~4
- ・あがる=1段上がる(つまり8進むのとおなじ)
- ・さがる=1段下がる(つまり



惑星歩兵戦の盤面構造

8もどるとおなじ)

- ・しゅうごう=そのコマのいるマスにほかのすべてのコマが集まる。そのうえで、そのコマはさらに新しいイベントを受ける
- ・ルーレット=どこに飛ばされるかわからない

このイベントのマスのおかげでどこかに移動したとして、そこがまたイベントマスだとまたイベントになる。つまり、イベントの連続でどんどん動くことだってありうるのだ(じっさいよくある)。

こうして、4色のコマのどれかがゴールに着くとゲーム終了。その時点での各コマの順位を表示してくれる。



⑧さらに1進んだ先はふつうの青いマス。というわけで、1手終わり。先はまだ長い

郵便はがき



料金受取人払

杉並局承認
290

166-43615

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号
(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

差出有効期間
平成4年8月
31日まで

日本視力回復協会

切手は
いりません

視力回復トレーニング講座

※このハガキを今すぐポストへ!!

K298

●視力回復トレーニング講座のくわしい

案内書無料急送

| | | | |
|------|----|------|-----|
| フリガナ | 氏名 | フリガナ | 年齢 |
| | | | |
| フリガナ | 住 | フリガナ | 電話 |
| | | | () |
| フリガナ | 所 | | |
| | | | |

きりこり線

ついに日本版が誕生!!

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED

視力回復

テレビソング講座

近視、乱視、遠視、老眼の
復活は夢ではない!!



○このハガキ1枚であなたの
眼が変わる!!

ついに誕生!!

1か月の訓練で0.2から1.0も夢ではない!

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED ★アメリカ視力回復協会編

視力回復

トレーニング講座



●器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!!



視力0.1以下の近視でも、あきらめるな! 遠視、乱視も訓練しだいで、回復し正常になります!

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅にいながら、訓練ができる視力回復の最新プログラムがアメリカから上陸し、今全国にスゴイ反響です。もともと近・遠・乱視・老眼などは眼の病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証された画期的な「トレーナーシステム」を採用し、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果を上げ、あなたの眼を救います。

ラクラク安心トレーニング。わずらわしいメガネ・コンタクトはサヨナラ!

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『1日30分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成できます。特に小・中・高の10代の仮性近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえが付きません。それだけ眼は生きていく上で大切なもの。メガネやコンタクトに、頼っているのでは一生のハンデです。あなたも驚異の方法を体験してみませんか!

●当プログラムの開発者のご略歴



●ユー・ジンクオーリー博士 カリフォルニアを中心にオプトメトリストとして視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。●ベレスフォード博士 レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

体験者の喜びの声



中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが、効果は抜群! 両眼が1.0以上になりそうです。(鳥田龍也さん。15才)



以前サッカーをやっていたメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ...。(加藤達二さん。20才)

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

お急ぎの方は ●東京03-318-6111(代表) ●受付:朝9時30分~夜9時(年中無休) お電話どうぞ!!

検眼師 無業 師範

アメリカから上陸。全米で絶賛、効果を実証!! 最新理論に基づいた画期的なトレーニング方法。全25パターンを遂に公開!!

左のハガキを今すぐポストへ!!

ファンダムパーラー

先月は肩身のせまかったパーラーも、今月はなんだか太ってゆきます。どうやらヤケを起こしてもくじを食べてしまったようで。いやはや、食欲の秋ですな～。

パーラーの食欲にも困ったもので、とうとうもくじのページにまで手を出したらしく、あわれ、もくじのページはなくなっていました。

もくじそのものはどうやらカラーページに逃げのびたようですが、ファンダム募集要項などが餌食になりまして、今月からパーラーにとりこまれてます。

ところで、おなじくもくじにあった「新・打ちこみミス発見プ

ログラム2」は、この事件の影響でお亡くなりになりました。

かわりにリストページにちょくちょく顔を出していた、「スペシャルチェックサム」を正式な確認用プログラムとして使っていくことになりましたので、くわしくは下のカコミを読んでください。

■選考会報告

なにしろ「第4回プログラムコンテスト」の期間なものだから、対象外のFP部門はとて

も掲載できない、ということで、今月はお休みしました。

それにしてもすごい量の投稿がありました。初投稿の人も多かったけど、プロコンをねらって温存していたのか、いい作品がそろっていました。

今回のプロコンも去年のときと同様で、10画面部門は激戦区となりました。

採用レベルの作品が多かった

のですが、誌面の都合上、今月は掲載できなかった作品が何本もありました。

それらの作品は来月号以降に掲載していく予定です。

また、ほかのRP部門も好調で、なかには製品化されるのでは?と思わせるほどいい作品もありました。

来月のパーラーは、ますます投稿数が増えてきた「1行プログラム特集」の予定です。

スペシャルチェックサムの使い方

スペシャルチェックサムとは、プログラムが正解に打ちこまれているかを確認するためのものだ。信頼度が高く、「新・打ちこみミス発見プログラム2」に代えて今月より全面的に採用することにした。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されているリストをミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面に表示されていくデータは、行番号 > 確認用データ となっていて、確認用データの部分は数字とアルファベットだけでできている。これ以外の文字は絶対に出ないようになっている。

■打ちこみミスがないかチェックしてアスキーセーブする

画面に表示されたデータが、右にある確認用データとおなじかどうかを確かめる。ただし行9110は機種によってデータが違うので目

で確認する。データが違う行には打ちこみミスがあるので調べよう。「スペシャルチェックサム」が確実に打ちこめたら、以下の方法でテープまたはディスクにアスキーセーブして保存しておく。

- ・ディスクの場合
SAVE"ファイル名", A
- ・テープの場合
SAVE"ファイル名"
(CSAVEではダメ)

■実際の使い方

掲載されたプログラムを打ちこみ終わったら、RUNをする前にまず保存すること。

そうして保存しておいた、確認したいプログラムをロードする。

ここでもRUNはしないこと。つぎに「スペシャルチェックサム」の入っているテープまたはディスクをセットして、MERGE"ファイル名"を実行し、今度は、

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 ' SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S!=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S!=S!+D*(I-3):NEXT A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S!/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S!=S!-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" #####& "&";VS:A$;:V=V1
9110 GOT09020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000 >AH50 9010 >8L60 9020 >7QD0 9030 >C970
9040 >pD40 9050 >G560 9060 >Rq50 9070 >ATE0
9080 >RrP0 9090 >rV80 9100 >7q60 9110 >????
```

GOTO9000
とやるとそのプログラムの確認用データが表示されていく。ここでもRUNはしないこと。

表示されたデータが本誌に載っているものと同じか調べる。もし違っているところがあれば、その

行にはミスがあるので、しっかりチェックしよう。

プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110を実行して「スペシャルチェックサム」のプログラムを取り除き、保存して終了となる。

8月号『忍びの戦い』のフォロー

本誌8月号に掲載された『忍びの戦い』は一部の機種でジョイスティックがきかなくなり、遊べないことがわかりました。編集部での動作確認に、不備があったことをお詫びします。

現在までに遊べないとわかった機種は、FS-A1WX、WSX、FX、WAVY70FDの4機種です。

ここでは9月号および10月号の欄外で約束していた、遊べるようにする改造のしかたを紹介いたします。ジョイスティックではなく、1プレイヤー側も2プレイヤー側もキーボードを使うようにしました。

ただし、8月号の『忍びの戦い』が確実に打ちこめているかどうかを確認してください。ここに紹介する改造リストはあくまで部分修正なので、8月号に掲載したプログラムがないとまったく意味がありません。

次の手順で改造します。

①右の、部分修正リストを打ちこんでください。

②部分修正リストは、左ページにある『スペシャルチェックサムプログラム』を使って、打ちこみミスがないかを確認してくだ

さい。

③部分修正リストが確実に打ちこめたら、アスキーセーブをしてください。

*アスキーセーブのしかたは、
・ディスクの場合

SAVE"ファイル名", A

・テープの場合
SAVE"ファイル名"
です。

④セーブしおわったら、保存しておいた『忍びの戦い』のプログラムをロードして、そこに部分修正リストをMERGEしてください。

*MERGEのしかたは、テープの場合もディスクの場合も同じく、

MERGE"ファイル名"
です。

⑤MERGEが終わったら、リストを見て、2つのプログラムがつながったか確認し、つながっていたらそこで保存し、プログラムを走らせてちゃんと動けば完了です。

改良された『忍びの戦い』では、プレイヤー2もキーボードでの操作になります。

くわしくは右にあるキー操作のイラストを見てください。

キーボード対応への部分修正リスト

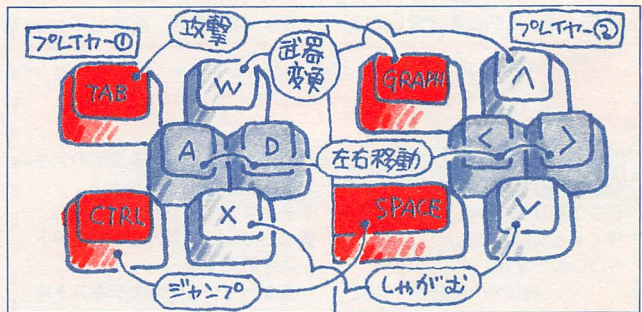
```

120 LOCATE9,14:PRINT"2P -- KEYBORD2"
175 FORI=0TO12:READA$:FORJ=0TO15:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE&HD6C0+I*16+J,A:NEXT:NEXT:POKE&HD368,&HC0:POKE&HD369,&HD6:POKE&HD0AA,&HC2:POKE&HD0AB,&HD6:POKE&HD438,&HC2:POKE&HD439,&HD6
1010 DATA 1862F5B7280F3D281F3D2813D283F3D,2829C90000F1CDD800B7C03CC3D800F1
1020 DATA CDD800B7C03D800F1CDD800B7C0C53E,06CD4101C1CB4F2828AFC9F1CDD800B7
1030 DATA C0C53E06CD4101C1CB572815AFC9F1CD,D800B7C0C53E07CD4101C1CB5F2802AF
1040 DATA C93EFC9F5B728093D28193D280DC900,00F1CDD500B7C03CC3D500F1CDD500B7
1050 DATA C0C3D500F1CDD500B7C0473E05CD4101,CB672002CBC0CB6F2002CBD03E02CD41
1060 DATA 01CB772002CBD83E03CD4101CB4F2002,CBC8682600017BD7097EC90001030205
1070 DATA 0004000708000000600000000000000000
    
```

部分修正リストの確認用データ

```

120>fc40 175>LAw2 1010>BqZ0 1020>Jwa0
1030>6aa0 1040>QDa0 1050>11a0 1060>8TY0
1070>o180
    
```



ファンダム募集要項

ファンダムに投稿されるプログラムは、SCREEN:WIDTH 4の画面でリストを表示したときの画面数(1画面は40字×24行とし、空行やOkは含まない)により以下のタイプにわかれる。

- R P部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- R P部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- R P部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- F P部門
10画面を超える本格的なプログラム。

リストが複数になってもかまわないが誌面の都合上掲載できないものは不可。

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、以下の事項を書き添えた解説の手紙を同封すること。

- ①住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号
- ②プログラムの遊び方、タイトルなど
- ③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説
- ④そのプログラムの資料、解法(マップや図解、データの一覧など)

⑤プログラムを作成したときに参考としたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたときは、出版社名や号数、ページ数など)

盗作や二重投稿は厳禁。

また、1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れた投稿は構わないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること。

■あて先は

〒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

なお応募作品は一切返却できない。また採用作品の版權は徳間書店インテリメディアに帰属するものとする。

■採用されたときの特典

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。また、採用作品の部門によって各奨励金が設けられている。

■第12回季間奨励賞

本誌10月号から12月号に掲載されたR P部門の全作品の中から、アイデアやテクニックの優れた作品を1つ選び、奨励金3万円をさしあげます。

■第2回F P部門奨励賞

1990年10月号から1991年3月号に掲載されたF P部門の作品の中から、もっとも完成度の高い作品を1つ選び、作者には奨励金5万円をさしあげます。



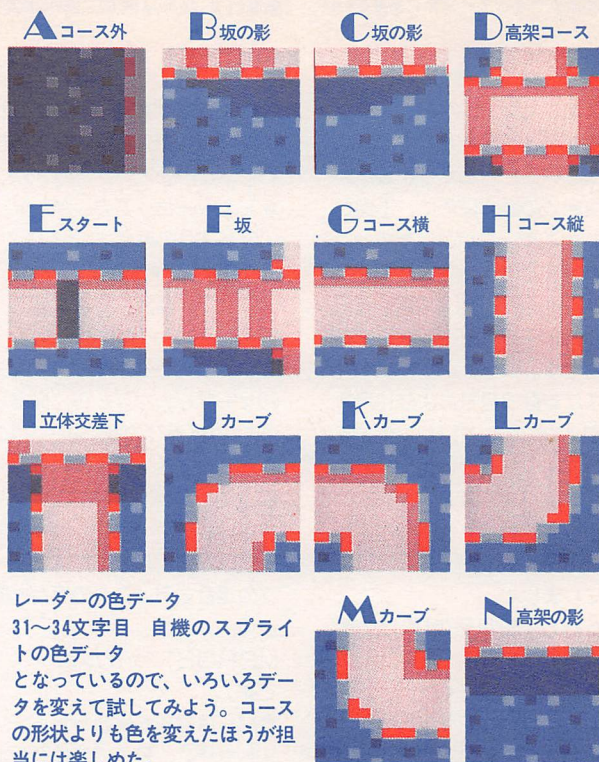
コンテスト審査員募集

第4回プログラムコンテストの読者審査員を募集します。■特典=10、11月号に掲載するコンテスト全ノミネート作品の入ったディスクの支給。および、Mファン特製テレホンカードとコンテスト結果発表号(1991年1月号)をプレゼント。■応募方法=右下の審査員応募券を官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号を記入のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7 Mファン「プロコン審査員」係まで。応募者多数の場合、抽選で20名の方をお願いします。■しめ切り=10月号、11月号ぶんとも10月15日必着。

『激走レーシング』のコースエディットのしかた

本誌1989年3月号とファンダムライブラリー⑤に掲載された『激走レーシング』についての情報を送ってくれたのが、長野県・下平勇毅くん(14歳)だ。この『激走レーシング』の作者は、ファンダムでは常連の米屋のチャチャチャで、スピード感抜群の人気の高いレーシングゲームだった。下平くんが送ってくれた情報は、『激走レーシング』のコースエディットの方法だ。登場する各コースのデータは、プログラムリストの行550~620にあり、最初にある144文字のデータがコースの形状データで、AからNまでの文字で構成されている。AからNの各文字は1文字につき1つのパーツに対応していて、全部で14種類(右の写真参照)ある。これを12×12にならべてコースを作るのだ。ために14種類のパーツを使って、方眼紙などにコースを作ってみよう。コースができれば、左上から横に1パーツごとに文字になおしてデータにしていき、144文字の形状データを作成する。このとき注意してほし

いのは、立体交差は必ず横の道がパーツD(高架)になることと、高架部分の前後にはパーツF(坂)をおくこと。コースの形状データのつぎは、スタート位置情報になっていて、左上を(2, 2)、右下を(13, 13)とした座標系のどこにパーツE(スタート)があるかをX座標、Y座標の順でデータをおく。そしてそのコースをハードモードでプレイしたときの制限時間のデータがあり、最後にある34文字の16進数データは、実際のコースに使われる文字の色や、自機の色データになっている。それぞれどの部分の色データになっているかをおおざっぱにいうと、
 1~8文字目 コース外の背景の色データ
 9~16文字目 コースの両端にあるしましまの部分(ゼブラゾーンという)の色データ
 17~20文字目 コース部分の色
 21~24文字目 画面下にあるスピードメーターの色
 25~28文字目 不明
 29~30文字目 画面右下にある



レーダーの色データ
 31~34文字目 自機のスプライトの色データ
 となっているので、いろいろデータを変えて試してみよう。コースの形状よりも色を変えたほうが担当には楽しめた。

スプライトの当たり判定

Q あたり判定がスプライトどうしなら、ONSPRITEGOSUBでやれるけど、スプライトと文字どうしならどうしたらいいのですか。
 (高知・小松龍昇/13歳)

A スプライトとスプライトが重なったときは、割りこみを使って衝突処理などがおこなえるが、スプライトと文字の場合だと割りこみがないので、スプライトと重なった文字が何かを、移動するたびに直接VRAMを調べなければならぬ。とはいっても、それほど難しいことではないので安心してほしい。
 ①まずスプライトの座標から、重なっている文字のテキスト座標を計算して出す。
 たとえば、8×8ドットの通常表示のスプライトを、(X×8, Y×8)の位置に表示していたなら、そのスプライトと重なっている文字のテキスト座標は(X, Y)になる。つまり、スプライトのX座標、Y座標のそれぞれを8で割れば、重なっている文字のテキスト座標になるわけだ。スプライトが(120, 56)の位置に表示されて

いれば、重なっている文字のテキスト座標は(15, 7)になる。
 ②テキスト座標が計算できたら、重なっている文字のVRAMアドレスを計算する
 重なっている文字のテキスト座標がわかったら、こんどはその位置に何の文字が表示されているかを調べるのだが、それには直接VRAMを調べるしかない。つまり、重なっている文字の表示されているVRAMアドレスを計算する必要があるわけだ。前例の場合だと、重なっている文字のテキスト座標は(X, Y)なので、重なっている文字が表示されているVRAMアドレスは、
 $&H1800 + X + Y \times 32$
 で計算できる。ただし、&H1800のかわりにBASE(5)を使うほうが、より確実だ。
 ③アドレスがわかったら、VPEEKを使ってキャラクタコードを検出する
 最後にVPEEKで計算したアドレスを調べ、重なっている文字のキャラクタコードを検出する。あとは自分のプログラムにあった方法で、処理や判定をほどこしていけばいい。

『WHIZだもんね♥』のトゲトゲは壊せる

本誌8月号に掲載した『WHIZだもんね♥』の敵キャラの「トゲトゲ」は、1面ですぐさまお目にかかれるが、編集部では破壊不能とされていた。それというのも、プログラム解析担当の鈴木ファジ一伸一ひことかが起因している。デスクの「トゲトゲは壊せないのか」という問いに「そんな処理はありません」と答えたひとことだ。見事にだまされたまわりの人間は、トゲトゲは壊せないと思っていた。ところが、大阪のSUNこと山口

進司くん(14歳)の情報によると、とてもがんじょうだけどレベル4のレーザーでひたすら打つと壊せるというのだ。さっそく担当が調べてみると、レーザーでなくとも破壊できることがわかった(ちょこっとみんなの知らない裏技を使ったが)。米チャのしゃれだろう、苦勞のわりにスコアは1点だった。8月号に「破壊不能」とウソの表記をしていたことをおわびするとともに「破壊可能ただし1点」と訂正する。

いきなり始まるプログラム

Q パソコンにディスクを入れて、電源を入れたとき、LOADをやらずにいきなり始まるには、どうすればいいか教えてください。
 (京都・西岡圭太/12歳)

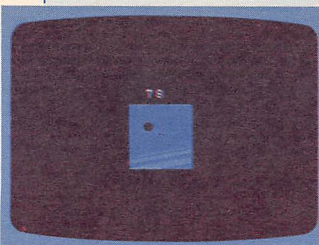
A はじめにしておくが、フロッピーディスクをディスクドライブにセットしてから電源を入れたら、そのフロッピーディスクが破壊される恐れがあるので避けたほうがいい。電源を入れて

から、ディスクドライブのランプが消えているときにフロッピーディスクをセットしよう。ところで、質問の答えはいたって簡単。MSXが立ち上がったときに、自動的に実行されるプログラムにしたければ、そのファイル名を、AUTOEXEC.BASというファイル名にすればいい。ためにファンダムのゲームをこのファイル名でセーブして、ディスクを入れたまゝセットしてみよう。ほら、ゲームが始まった。

MSX2/2+ VRAM64K BY ろんぐTEAM

ラスト ロング LAST LONG

遊び方は36ページにあります



注意

行6にある「▲」(画面上では空白にしか見えません)と「■」はキーボードから直接打ちこめない文字です。「▲」は、KEY1, CHR\$(254)を実行しておけばF1キーで打ちこめます。同様に「■」はKEY2, CHR\$(255)を実行すればF2キーで打ちこめます。

```

1 COLOR15,7,7:SCREEN5,0:DEFINT A-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:FORI=0TO10:READA$:SPRITES$(I)=A$:
NEXT:O=0:P=28:C=0:DIMA1(29),A2(29)
2 SETPAGE0,0:FORI=0TO4:FORJ=0TO5:D=0:FOR
K=1TO8:FORL=1TOK:LINE(0,0+D)-(49,P+D),C+
2:D=D+1:NEXT:C=1-C:NEXT:A1(O)=I*50:A2(O)
=J*29:COPY(0,0)-(49,28),0TO(I*50,J*29),1
:O=O+1:P=P-1:CLS:NEXTJ,I:COLOR,1,1:R=RND
(-TIME):DATA"り","8を","を8",♠,タタ,たた
3 CLS:LINE(102,76)-(151,104),7,8F:T=13:W
=100:E=100:Z=0:DATA`みみ`,`りりり`,`わわわわ`
4 X=RND(1)*40+106:Y=RND(1)*40+85:FORI=3T
O10:S=STICK(0):T=T+(S=7ANDT>0)*2-(T<14):
T=T+(-(S=3ANDT<28))*2+(T>14):W=W+(W>79AN
DSTRIG(0))*4-(W<124)*2:X=X-(T-14)/2:PU
TSPRITE0,(125,W),4,-(S=7)-(S=3)*2:PUTSPR
ITE1,(X,Y),1,I:E=E-1:Z=Z+1:PSET(108,63)
5 IFE>0THENPRINT#1,E:COPY(A1(T),A2(T))-(
A1(T)+49,A2(T)+28),1TO(102,105):C=1-C:CO
LOR=(2,C*4,7,C*4):COLOR=(3,(1-C)*4,7,(1-
C)*4):NEXT:IFX<130ANDX+8>125ANDY<W+3ANDY
+8>WTHENBEEP:E=E+RND(1)*20+10:GOTO4ELSE4
6 PRINT#1,Z:PLAY"V15C05GFGC2","V13CEDEC2
":POKE-869,1:GOTO3:DATA8:18,<"

```

変数の意味

グラフィック座標

A1(n), A2(n)……傾きnの元絵が保存されている座標
D……元絵作画用Y座標増分
O, P……元絵作成時の地面のY座標増分⇒地面の傾き

スプライト座標

W……自機のY座標⇒高度
X, Y……エネルギーカプセルの座標

その他の変数

A\$……スプライトパターンデータ読みこみ用
C……地面の色
E……自機のエネルギー量
I, J, K, L……ループ用
R……乱数初期化用

S……スティック入力用
T……地面の傾き
Z……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●前景色を15(白)、背景色と周辺色を7(水色)に設定●画面モード設定⇒スクリーン5のスプライトは8×8の通常表示に設定●変数をすべて整数型に宣言●画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面に文字を表示する準備●自機のスプライトパターン定義ループ開始●スプライトパターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●パターン定義ループのくりかえし、終了●地面の高さ、色設定●地面の元絵の座標用配列変数宣言

2 地面の元絵作成

●ページを0に設定●地面の元絵作成ループ開始●元絵の作画ループ開始●LINE文により元絵の作画をおこなう●作画用Y座標増分更新と地面の色切り換え●作画ループのくりかえし、終了●元絵の座標を配列に保存●作成した元絵をページ1に転送して保存●地面の傾き用Y座標増分更新●画面消去●元絵の作成ループのくりかえし、終了●背景色と周辺色を1(黒)にする●乱数初期化●自機とエネルギーカプセルのスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

3 ゲーム前設定

●画面消去●ゲーム画面作成●地面の傾き設定●自機の高度とエネルギー設定●スコア初期化●エネルギーカプセルのスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

4 エネルギーカプセル登場

●エネルギーカプセルの座標設定●エネルギーカプセル移動ル

ープ開始●スティック入力受けつけ●入力により地面の傾き計算●自機の高度計算(トリガー入力)●エネルギーカプセルの座標計算●自機表示●エネルギーカプセル表示●自機のエネルギー減算●スコア更新●スコア表示位置指定

5 スクロール処理

●エネルギーがなくなったかの判定(ゲームオーバー判定)⇒まだ残っていれば、残りエネルギー表示/傾きによって画面に地面の元絵を転送/地面に使用しているパレット切り換え(スクロール処理)/カプセル移動ループのくりかえし、終了/自機とエネルギーカプセルの衝突判定⇒ぶつかっていれば効果音/自機エネルギー更新/行4へ飛びぶつかっていないければ行4へ飛び

6 ゲームオーバー処理

●スコア表示●効果音●STOPキーを押した状態にする●行3へ飛び●エネルギーカプセルのスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

プログラマからひとこと

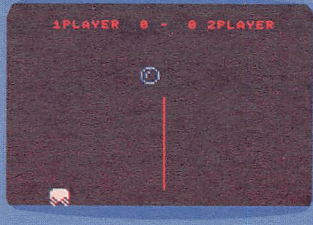
ろんぐとLONG



[ろんぐTEAM]この「LAST LONG」の「LONG」と「ろんぐTEAM」の「ろんぐ」はおなじロングだが、関係はまったくない。ところで、ファンタムのゲームとAVフォーラムとFM音楽館の3つともに乗った人はほとんどいないでしょう。9月号のこの欄に書いた「小坂明弘、15歳、独身、無職」は8月24日の誕生日をむかえ、「小坂明弘、16歳、独身、無職」となりました。おめでとう/……それだけ。



〈ファンタムニュース/ファンタムアンケート9月号結果発表④〉9月号のファンタムアンケートの集計結果です。2位以下に大きく差をひろげ1位になったのは「Fighting Soccer」。2位以下はダンゴ状態になった。その中をわずかの差で抜けたのが「高速回転寿司」と「VULCAN」。ドットバイバーのゲームはまだ元気があるようだ。次に「U-DO」。4位は「地獄道」と「TRUE5&FALSE4」。



ぴろぴーろ

遊び方は36ページにあります

注意

行10にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードから直接打ちこむことができないので、KEY1, CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```

10 SCREEN1,1:WIDTH29:COLOR8,1,12:KEYOFF:
  SPRITE$(0)="<Bあ..♥BK":SPRITE$(1)=""
  B":ONSPRITEGOSUB140:F=6:N=1:C=123
20 FORI=11TO21:LOCATE14,I:PRINT"I":NEXT
30 X=123:LOCATE3,2:PRINTUSING"1PLAYER##
  -##2PLAYER";A;B:IFA=15ORB=15THEN120
40 ONNGOSUB70,90:X=X+G:Y=INT(((X-123)^2)
  /45+57):PUTSPRITE0,(X,Y),7,0:SPRITEON
50 C=C+E:PUTSPRITE1,(C,175),10,1:IF(F<0
  NDC<25)+(F>0ANDC>214)<0THENF=-F
60 IFY>176THEN110ELSE40
70 IFSTRIG(1)THENG=1ELSEG=3
80 IFSTRIG(0)THENE=F*2/3:RETURNELSEE=F:R
  ETURN
90 IFSTRIG(0)THENG=-1ELSEG=-3
100 IFSTRIG(1)THENE=F*2/3:RETURNELSEE=F:
  RETURN
110 PLAY"V13L6407E","V15L6403G":IFX>123T
  HENA=A+1:GOTO30ELSEB=B+1:GOTO30
120 IFA>BTHENP=1ELSEP=2
130 PLAY"07CD","07EF":LOCATE6,10:PRINTP;
  "PLAYER0 勝ち!!":IFSTICK(0)THENRUNELSE130
140 PLAY"V15L6402C","V15L6403C":SPRITEOF
  F:N=1-(N=1):X=N*134-78:Y=156:RETURN40
  
```

変数の意味

スプライト座標

C.....車のX座標
X、Y.....ボールの座標⇒Y座標はX座標により決まる

その他の変数

A.....プレイヤー1の得点
B.....プレイヤー2の得点
E.....車の移動速度
F.....車の基本移動速度
G.....ボールの移動速度
I.....ループ用
N.....プレイヤー切り換えフラグ
P.....勝者表示用

プログラム解説

10 初期設定

●画面モード設定⇒スプライト

は8×8ドットの2倍表示●1行の文字数を29に設定●前景色を8(赤)、背景色を1(黒)、周辺色を12(暗い緑)に設定●ファンクションキーの表示禁止●ボールのスプライトパターン定義●車の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●車の基本移動速度設定●プレイヤー切り換えフラグ設定●車のX座標設定

20 ゲーム画面作成

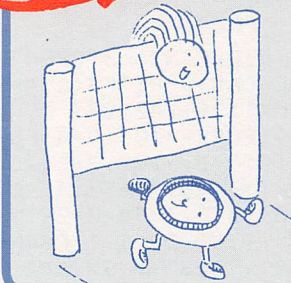
●ネット表示用ループ開始●ネット表示位置指定●ネット表示●表示用ループのくりかえし、終了

30 勝敗判定

●ボールのX座標設定●スコア表示位置指定●スコア表示●ゲーム終了判定(どちらかが15点先取すると勝負が決まる)⇒勝

プログラマから
ひとこと

世の中わかんない



[Ge Ge//]げげっ / 載ってしまった。このゲームは、ほかのゲームを送るとき、あと1つくらい作って送ったほうがいいなと思ったとき思いついたゲームなのに、まさかこれが採用されるとは世の中わかんないもんだ。プログラムは未熟だけど遊んでみてください。おもしろいかもしれません。イラストは、友人のペンネーム「みどり屋」が書いたものです。最後にみどり屋からひとこと「へたでごめんなさい!」

負が決まったら行120へ飛ぶ

40 ボールの移動

●プレイヤー切り換えフラグにより各サブを呼び出す●ボールの座標計算●ボールの表示●スプライト衝突時の割りこみ許可

50 車の移動

●車の座標計算●車の表示●車が画面の端まで行ったかの判定⇒行っていたら移動増分の符号を反転

60 ボールの落下判定

●ボールが下に落ちたかの判定⇒落ちていれば行110へ飛ぶ／落ちていなければ行40へ飛ぶ

70 80 左コートでの攻防

●プレイヤー1(ボール側)のトリガー入力判定⇒入力があればボールの移動速度を遅くする●入力がなければ移動速度をもとにもどす●プレイヤー2(車側)のトリガー入力判定⇒入力があれば車の移動速度を遅くする／もとの処理にもどる●入力がなければ移動速度を基本値にもどす／もとの処理にもどる

90 100 右コートでの攻防

●プレイヤー2(ボール側)のトリガー入力判定⇒入力があればボールの移動速度を遅くする●

入力がなければ移動速度をもとにもどす●プレイヤー1(車側)のトリガー入力判定⇒入力があれば車の移動速度を遅くする／もとの処理にもどる●入力がなければ移動速度を基本値にもどす／もとの処理にもどる

110 スコア加算

●効果音●ボールがどちらのコートに落ちたかの判定⇒ボールが右のコートに落ちたならプレイヤー1の得点加算／行30に飛ぶ●左コートならプレイヤー2の得点を加算／行30に飛ぶ

120 どちらが勝ったか

●プレイヤー1とプレイヤー2の得点の比較判定(勝者判定)⇒勝ったプレイヤー番号を勝者表示用変数に設定

130 リプレイ

●効果音●メッセージ表示位置指定●勝者の表示●リプレイ(スティック入力)判定⇒入力があればプログラムをふたたびRUNする●入力がなければ行130のくりかえし

140 ボールのはねかえりサバ

●効果音●スプライト衝突時の割りこみ禁止●プレイヤー切り換えフラグの切り換え●ボールの座標更新●行40に飛ぶ

けんけんぱー

遊び方は37ページにあります

```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR1,12,1:DEFINTA-Z:
DIMK$(7):SC=-1:C$=CHR$(27):FORI=0TO4:READP:T$="":FORJ=0TO7:READS$:T$=T$+CHR$(VAL("&H"+S$)):NEXTJ:SPRITE$(P)=T$:NEXTI
2 FORI=0TO31:VPOKE800+I,VAL("&H"+MID$(0F3040808040300FF00C020101020CF0",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO3:READA,A$(A)=A$:NEXT
3 FORI=67TO27STEP-1:PUTSPRITE0,(120,I),15,0:NEXT:PRINTC$+"Y "+C$+"L":K=INT(RND(-TIME)*4)*2+1:PRINTC$*Y*."K$(K):SC=SC+1:FORI=0TO300:NEXT:FORI=27TO67:PUTSPRITE0,(120,I),15,0:NEXT:BEEP
4 FORI=0TO30:S=STICK(0):PUTSPRITE0,(120,67),15,S:NEXT:IFS=KTHEN3
5 PRINTC$*Y%,"SC"かい!":PLAY"V15L802C01A+G:+GF4":FORI=0TO1:I=- (STRIG(0)):NEXT:RUN
6 DATA 0,18,DB,24,3C,FF,00,00,00,1,18,DE,24,3C,7E,66,C3,C3,3,18,DB,24,BC,FE,06,03,03,5,18,DB,24,3C,3C,18,18,7,18,DB,24,3D,7F,60,C0,C0,1,dede,3," de",5," de",7,de

```

変数の意味

- A.....輪のパターン番号読みこみ用
- A\$(n).....輪の表示用データ読みこみ用
- C\$(n).....エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
- I, J.....ループ用
- K.....輪の番号
- K\$(n).....輪の表示用
- P.....スプライトパターン番号読みこみ用
- S.....スティック入力用
- S\$(n).....スプライトパターンデータ読みこみ用
- SC.....スコア
- T\$(n).....スプライトのパターンデータ作成用

プログラム解説

1 初期設定

- 初期画面設定⇒スプライトは8×8ドットの2倍表示●1行の文字数を32に設定●前景色と周辺色を1(黒)、背景色を12(暗い緑)に設定●変数をすべて整

数型に宣言●輪の表示用配列変数宣言●スコア初期化●エスケープシーケンス設定●人の各スプライトのパターン定義用ループ開始●スプライトパターン番号読みこみ●パターン作成ループ開始●パターンデータ読みこみ●パターン作成●パターン作成ループのくりかえし、終了●スプライトパターン定義●各スプライトパターン定義用ループのくりかえし、終了

2 輪の作成

●輪のキャラクタパターン定義用ループ開始●VRAMのパターンジェネレータテーブルに直接データを書きこむ●パターン定義用ループのくりかえし、終了●輪の表示用変数の設定ループ開始●輪の番号と表示用データの読みこみ●表示用変数の設定●変数設定用ループのくりかえし、終了

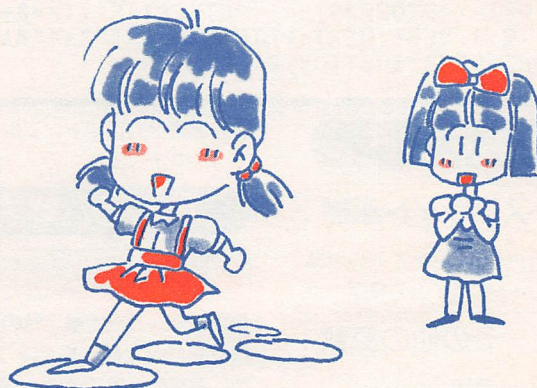
3 輪の表示、ジャンプ

●人のジャンプ用ループ開始●人のスプライト表示●ジャンプ

プログラマからひとこと

ショック

【つばめ20ろろ】プログラムを送った直後に、自分で作ったゲームを入れてあったディスクが破壊されてしまいました。幸いにしてコピーしてあったので、古いものは無事でしたが、「けんけんぱー」、「3もくならべ」(90年10月号で発表。編集部注)とほか2つのゲームは、手元から消えてしまったのでした。1画面プログラムとはいえ、大きなショックでした。ふたたび作り直すのまばかりだったのですが、採用通知が届いて、ファンタムの編集部の方に感謝しているしだいです。少なくとも、2つのプログラムは、手元にもどってくるのだから……。あらためて、MSX・FANを見ながら、自分のプログラムを打ちこませてもらいます。あー、よかった、よかったあ。



用ループのくりかえし、終了●輪の表示位置指定●つぎに現れる輪の種類設定●輪の表示●スコア更新●時間待ち●人の着地用ループ開始●スプライト表示●着地用ループのくりかえし、終了●効果音

4 あたり判定

●スティック入力用ループ開始●スティック入力受けつけ●人のスプライト表示●スティック入力受けつけループのくりかえし

し、終了●輪のパターンにうまく着地したかの判定⇒うまく着地していれば行3へ飛ぶ

5 ゲームオーバー処理

●スコア表示●効果音●リプレイ(トリガー入力)●ふたたびRUN

6 パターンデータ

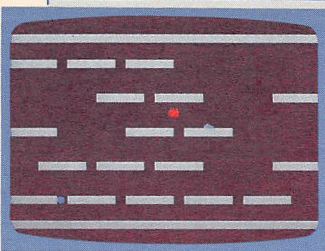
●人のスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)、輪の表示用データ(行2で読みこみ)

グリーン

スライム

Green Slime

遊び方は37ページにあります



※スライムの表示が大きかったり、変だったときは、SCREEN1,2を実行してください。

注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなので、ふつうには打ちこめません。KEY1, CHR\$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

```

1 SCREEN1:WIDTH32:COLOR7,1,1:DEFINT A-Z:KEYOFF:DEFFNQ=RND(1)*5:FOR I=0 TO 5:A=8+4*(I>1)+1*(I>3):SPRITES(I)=STRING$(4*(I=2)-5*(I=4),0)+MID$("RRV"スロ`@zP`zみP 0!`■`!08`■`8",B+1,A):B=B+A:NEXT:VPOKE8204,238:ONSPRITEGOSUB6:SPRITEON:T=230:H=180
2 E$=CHR$(27):A$=STRING$(32,100):PRINT A$:E$Y6 "A$,:FOR I=1 TO 30+Z*5:A=FNQ:LOCATE FNQ*6+(AMOD2)*3,A*4+3:PRINT"dddd":NEXT:LOCATERND(1)*31,19:PRINT"●":X=0:Y=1:U=1
3 S=STICK(0):IF U<2 THEN IFSTRIG(0) THEN U=2:GOTO3 ELSE W=X+(S=7)-(S=3):IF VPEEK(6176+W+Y*32-U*64)>32 THEN X=W ELSE ELSE R=Y+U*2-5:IF VPEEK(5984+X+Y*32+U*64)=100 THEN U=-(U=2) ELSE Y=R:PUTSPRITE1,(X*8+2,Y*8-1),3,1
4 IF VPEEK(6144+X+Y*32)=133 THEN PUTSPRITE1,(0,209):CLS:Z=Z+1:GOTO2 ELSE IF U<2 THEN L=(0):PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),3,U+2+L*2
5 N=N+SGN(X*8-T):M=M+SGN(Y*8-H):N=N+(ABS(N)>8)*SGN(N):M=M+(ABS(M)>8)*SGN(M):T=T+N:H=H+M:PUTSPRITE0,(T,H),8,0:GOTO3
6 FOR I=Y*8 TO 200 STEP 9:PUTSPRITE1,(X*8+2,I-1),9,1:BEEP:NEXT:PRINT E$Y*,["Z+1"めん "] :FOR I=0 TO 8:I=STICK(0):NEXT:RUN
  
```

変数の意味

スプライト座標

T, H……エルファイアの座標
X, Y……スライムの座標

その他の変数

A, B……汎用
A\$……上下の壁表示用
E\$……エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る
FNQ……ゲーム画面作成用乱数⇒ユーザー定義関数
I……ループ用
L……スライムのパターン切り換え用フラグ
M, N……エルファイアの移動増分
W, R……スライムの移動先
S……スティック入力用
U……スライムの状態⇒偶数なら壁の上、奇数なら壁の下、1

より大きければジャンプ中
Z……ステージ数

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード設定●1行の文字数を32に設定●前景色を7(水色)、背景色と周辺色を1(黒)に設定●変数をすべて整数型に宣言●ファンクションキーの表示禁止●ゲーム画面作成用乱数のユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義用ループ開始●スプライトパターン定義●パターン定義用ループのくりかえし、終了●壁の色設定●スプライト衝突時(ゲームオーバー時)の割りこみ先指定、許可●エルファイアの座標設定

2 ゲーム画面作成

●エスケープシーケンス設定●

72クワマから
ひとこと

ぶもぶものじりじり

[SHAMPOO]

やっと採用されたぞ
やっと採用されたぞ
このスライムはぶもぶもだ
このスライムはぶもぶもだ
ぶもぶものじりじりだ
ぶもぶものじりじりだ
ぶもぶものじりじりだ
ぶもぶものじりじりだ



HANERU
"SLIME" TTE
NANKA HEM!!
.... DEMO



PYON!

PYON!

KAWAII
NA!!

上下の壁表示用変数設定●上の壁表示●下の壁表示●ゲーム画面作成用ループ開始⇒ステージが進むとループの回数も増える●壁の表示位置設定●壁の表示●ゲーム画面作成ループのくりかえし、終了●穴の表示位置設定●穴の表示●スライムの座標設定●スライムの状態フラグ設定

3 スライム移動

●スティック入力●スライムがジャンプ中かの判定⇒ジャンプ中でなければジャンプ入力判定⇒入力があれば状態フラグ更新/行3へ飛ぶ●入力が無ければスライムの移動先計算/スライムが移動できるかの判定⇒できればスライムの座標更新●スライムがジャンプ中なら移動先計算/移動先に壁があるかの判定⇒壁があればスライムの状態を更新●壁が無ければスライムの座標更新●スライム表示

4 フリア判定

●スライムが穴に入ったかの判定⇒穴に入っていればスライムの消去/画面消去/ステージ数更新/行2へ飛ぶ●穴に入っていなければジャンプ中かの判定⇒ジャンプしていなければスライムのパターン切り換え/スライム表示

5 エルファイア移動

●エルファイア移動増分計算●エルファイア座標更新●エルファイア表示●行3へ飛ぶ

6 ゲームオーバー処理

●スライムの落下デモ用ループ開始●スライムを赤く表示●効果音●デモ用ループのくりかえし、終了●最後のステージ数を表示●リプレイ(スティック入力)●もういちどプログラムを走らせる



MSX MSX2/2+ RAM16K BY 若林賢人

アイス

クリーム

ショップ

ICE CREAM SHOP

遊び方は38ページにあります

ファミコン

```

10 SCREEN1,2,RND(-TIME):WIDTH30:KEYOFF:D
EFINTA,B,G,K,O:COLOR15,1,1:PLAY"V15
20 FORI=0TO2:READA$,A,B:VPOKE8192+A#8,B:
FORJ=0TOLEN(A$)/2:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID
D$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:READA$:FORI=0TO4
:READA$:VPOKE8214+I,A:FORJ=0TO15:VPOKE140
8+J+I*64,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I:ES=CHR$(27)+"Y":VPOKE14336,248
30 FORI=136TO223:A=VPEEK(I):A=AORA#2:VPO
KEI,A#2ORA:NEXT:FORI=384TO711:A=VPEEK(I)
:VPOKEI,AORA#2:NEXT:VPOKE14352,62
40 FORI=0TO22:PRINTSTRING$(30,224);:NEXT
:FORI=1TO9:READA$:LOCATE14-3*(6<I),I:PRI
NTA$:NEXT:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(I*20+34,
117),,0:NEXT:E(5,5)=11111:C$=CHR$(34)
50 FORI=0TO5:I$(I)=MID$("アケタチネノミイ",I
*2+1,2):F(I)=10^I:E(3,I)=F(I)*3:C(I)=0:P
(I)=0:FORJ=0TO5:D(I,J)=0:NEXTJ,I:FORI=4T
O22:LOCATE3,I:PRINTSPC(10):NEXT:L=1:S=0
60 PRINTES" % " "ES"!%INEXT!"ES"$%I
|"ES"$% " "ES"+0 HIGH-SCORE "ES"
/0 SCORE "ES"30 LEVEL-"ES"50 O.M."
SPC(7):GOSUB180:G=RND(1)*6:K=RND(1)*6
70 A=RND(1)*6:B=RND(1)*6:SWAPA,G:SWAPB,K
:PRINTES"$"&"I$(G)I$(K):X=7:Y=4:PRINTES"
4#リルルルルル"ES"5#レロロロロロ"ES"-0"USING
" ##### ";H:PRINTES"10"USING" ###
##### ";S:PRINTES"38"USING"### ";L
80 LOCATEX,Y:PRINTI$(A)I$(B)
90 FORI=0TO100-L:IFSTICK(0)<>5THENNEXT
100 I=STICK(0):IFSTRIG(0)THENSWAPA,B
110 S=S-(I=5):IFY<14THENLOCATE3,Y:PRINTS
PC(10):Y=Y+1:X=X+((I=7ANDX>4)-(I=3ANDX<8
))*2:GOTO80
120 N(0)=A:N(1)=B:M(0)=(X-3)/2:M(1)=M(0)
+1:FORI=0TO1:C(M(I))=C(M(I))+1:P(M(I))=P
(M(I))+F(N(I)):D(M(I),C(M(I)))=F(N(I)):N
EXT:FORI=0TO1:FORJ=14TO20-C(M(I)):LOCATE
X+2*I,J-1:PRINT" ":LOCATEX+2*I,J:PRINTI
$(N(I)):NEXT:PLAY"L6405ECFD":NEXT

```

```

130 FORI=0TO1:IFN(I)=5THENC(M(I))=C(M(I)
)+(C(M(I))>1)-1:FORJ=0TO1:P(M(I))=P(M(I)
)-D(M(I),C(M(I))+1+J):D(M(I),C(M(I))+1+J
)=0:LOCATEX+I*2,19-C(M(I))-J::PRINT" ":
NEXT
140 NEXT:IFC(M(0))=6ORC(M(1))=6THEN170
150 R=0:T=0:FORI=0TO1:FORJ=0TO6:IFN(I)<5
ANDE(C(M(I)),J)=P(M(I))THENR=R+C(M(I))-4
*(J=6):P(M(I))=0:T=(J=6):FORO=15TO21:D(M
(I),O-15)=0:LOCATEX+2*I,O:PRINT" ":U=O+
50:PLAY"L64N=U;":NEXT:L=L-(L<250):C(M(I)
)=0:J=6
160 NEXTJ,I:S=S+R*(L-1)*10:H=H-(S-H)*(
S>H):IFTTHENQ=0:GOSUB180:GOTO70ELSE70
170 PRINTES"(%GAME"ES"*'OVER":PLAY"04L16
BGFGFEDFC":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:
GOTO50
180 E(4,6)=0:FORI=0TO3:O=RND(1)*5:IFO=QT
HENI=I-1:NEXTELSEQ=0:E(4,6)=E(4,6)+F(O):
U(I)=0:NEXT:FORI=0TO4:IFP(C(I))=E(4,6)TH
EN180ELSENEXT:FORI=0TO3:LOCATE22+I,21:PR
INTI$(U(I)):NEXT:RETURN
190 DATAFFFFF003F3F1F1FFEFEFE00FCFCF8F8
0F0F070703030101F0F0E0E0C0C08080,216,176
,30C0030C30C0030C,224,5,01010102050505
000000080404040,168,224,03070F1F3F3F7F7
FC0E0F0F8FCFCFEFE,240,128,112,160,32
200 DATA" T", " | | H", " L L
L", " T T T", " | H H |", " L L L L L L
L L L L L L, " T T T T T T, " L L L L L L
L L L L L L "

```

変数の意味

テキスト座標

X, Y.....アイスの座標

その他の変数

- A\$.....データ読みこみ用
- C\$.....画面表示用
- E\$.....エスケープシーケンス用
- I, J.....ループ用

- L.....レベル
- R.....組みあわせの種類
- S.....スコア
- H.....ハイスコア
- T.....オーダーメイド変更フラグ
- O, Q, U(n).....オーダーメイド作成用
- U.....効果音用
- アイスに関する重要変数
- A, B.....現在のアイスの種類
- N(0), N(1).....現在のアイ

- スの種類⇒判定時に使用
- M(0), M(1).....アイスの落ちるコーン番号
- G, K.....次のアイスの種類
- F(n).....アイスの評価点⇒nはアイス番号
- I\$(n).....アイスのキャラクタパターン
- C(n).....コーンの上のアイス数
- P(n).....コーンの上のアイスの評価点合計

- D(n, m).....n=コーン番号、m=段数であらわされる位置のアイスの評価点
- E(n, m).....組みあわせの判断に使う定数

プログラム解説

- 10 初期設定
- 20~30 キャラクタパターン定義
- 40~60 画面作成/変数設定
- 70 アイスの種類を決定/スコ



プログラムのどこかでエラーが起ると、画面をSCREEN 0にしてエラーメッセージを表示する

```

15 ON ERROR GOTO 2000
2000 SCREEN 0:PRINT"エラー ハッセイ!":ON ERROR
GOTO 0

```

ア表示

80 アイス表示

90 時間待ち

100 アイスの位置交換

110 アイス移動計算

120 アイス落下/効果音

130 フォーク判定

140 ゲームオーバー判定

150 組みあわせ判定

160 スコア計算/オーダーメイド変更判定

170 ゲームオーバー判定/効果音/リプレイ

180 オーダーメイド作成サブ

190 キャラクタパターン、色データ(行20で読みこみ)

200 タイトルデータ(行40で読みこみ)

補足

このプログラムは、アイスを組みあわせができたかどうかを判断するのに、白、赤、水色、黄色、緑のアイスにそれぞれ、

1、10、100、1000、10000の評価点をあたえることで解決している。これによって、「スペシャル(5色そろい)」ならコーンの上のアイスの評価点の合計が11111になればそろったことになるし、「オーダーメイド」は、たとえば黄色、赤、白、赤の場合なら評価点の合計が1021になればいい。「トリプル」は白だったら3、水色だったら 300というように、合計が各色の評価点の3倍になればそろったことになる。このアルゴリズムはすばらしい。

ただ、ところどころプログラムにムダな部分があるのがおしい。たとえば、組みあわせの判定にはなにもE(n, m)と2次元配列を使わなくても、E(n)のn=0にオーダー、n=1に5色、n=2~6に3連の判定点をいれておけばスマートでスピードもはよくなる。

プログラム確認用データ

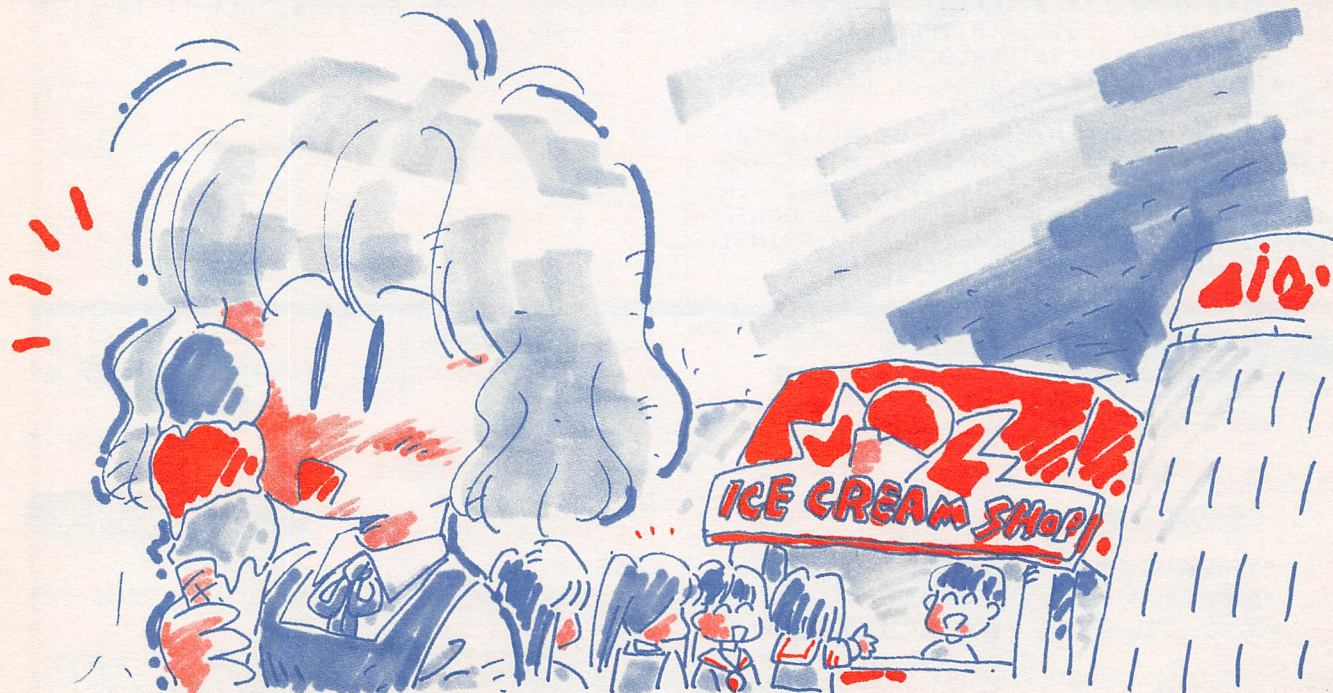
使い方は
44ページ

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>iQJ0 | 20>AGB6 | 30>P0F1 | 40>HVx1 |
| 50>LEM3 | 60>X3s3 | 70>bKJ4 | 80>oA20 |
| 90>FN80 | 100>VF50 | 110>Xf21 | 120>Khn6 |
| 130>dQc3 | 140>3A80 | 150>0R96 | 160>Jfj0 |
| 170>Zqm0 | 180>2iP3 | 190>itR4 | 200>GeX4 |

プログラマから
ひとこと

2次元カンフーゲームを

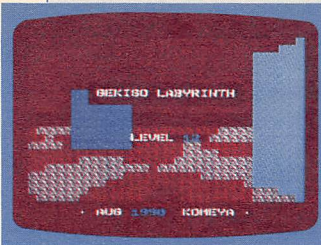
【若林真人】去年の11月号でも載った若林です。覚えてるかな? 「水道管」というゲームで載ってみたいこと「そのかわり賞」という、いかにもおまけという感じの賞をとりました。今回の「ICE CREAM SHOP」もこれに負けなくらいおもしろいので、ぜひ打ちこんでみてください。いつもいつもイラストをてきとうにすませているので今回ちゃんと書こうと思ったらこんなものになってしまった。けているのが私で、けられているのが泉館山2-2内海豪くんである。彼がMファンテレカを私にくれたので大大特写写真と名前を載せてやった。ありがたく思へ。ところでこの絵のような2次元のカンフーゲームが少なくなっている。「双截龍」や「ファイナルファイト」なんか3次元で、しかもほとんど連射がものをいうゲームになっている。私は「スパルタンX」やセガの「北斗の拳」なんかのほうがいいと思う。とくにセガの「北斗の拳」なんかは非常におもしろかった。敵との間合いを見てタイミングよくふところに入り、パンチキックをくりだす。けっして連射では勝てないところがいい。MSXでも2次元アクションカンフーゲームをどっかの会社で出してほしいものだ(とくにコナミさんによるしく)。



ラビリンス

激走LABYRINTH

遊び方は39ページにあります



```

100 '3AF8F7E60F287E3DIOI120ICA5601210018
11ID0MI031A13FE02DEM87GGCD4DL230B79B020E
EC9210D001I037D07GGADE60F60277230B78B12
110 '0F0C92108SCD4A004FCB3FE60F4779JE0B0
KPPJMDEY4DY237CFE0420E40603C521B1Y783D0F
G5F16Y0150ICD5CIC110ECYA9Y11N20U08JC3UI
120 'AF32C5D5CDB7M300721FFG22F8F7C9RD9I2
AC0XPD8ILC2ILDAI21C4IFE02380CJ05300434G1
8J28R35G3AYYCDC2C9ED53CCMPPI6ZRRRRRCEO
130 '21C5IUC7IF6EA3C28087EFE05K1F34181CV
VVVHVQVVVFBK0F35V0CNB7MRQ80380334Q01T3AC
5D5TT3CTTT1F2AC0PED5BCCJTK5222PLSC2INSC
140 'EJSSPL3C0E23C1819XC0NSXCCJNVNJQYIQ
QCEJQQNJ3D20E7CDJCA3AAF0EOL73CBK0A30252
1C5R7E3C003D42CVML8038NQ18013DED44772AD
150 '8D522C0ILDALC2ICDWCAI73CBI7BC9C389
C8XF8F77DP94P6F301F7CMM67M182100G22Z2F1
QD6013809CB5FC8I57IE6F9S3E99I22F8F7EB7A
160 '21F11ACDB007B470FGG0B9078E6LC630N4
D0023P218BCBG67F5UU4F06S50095EF1C8AFS6FE
D52EBC9M32C6D050E03C5793DCDM00473ARKB0VJ.
170 'JC10602WWW200DCB40J093ERQCD4101X180
7S80GOD8002F21C7D50FGGS16X10DC0D20C83AC6
T06034ET19HH3F19TD8ZF5L1804C9E5219BMAF
180 '060E5E23CD93003CYF8E1WVMD31101IHB0
23620EDB03AC4D5C608CDC2C9P53C8ORRIPPPPC
AMM48CB21B0LL87PYL618NC2C9ED53C8ORRIR
190 '10RRRRRCAM48CB21AFL11E0FFD90EY060A
3AD7Q263407X14IIE6Y6FTSG0FGG01FB5P7EFE0
1CAF8HD987GG719LC5ED5BQD5CDJCBMICEMTE5
200 'LLC8LSJSMICCMS444DD1F1F5PLC60B2AD4S
0922JJMD6IZMJ3DC2D7CAC110A3D93620TIIIE3E
14C30FCBK0A905F87ED44C61657D5D9C1787119
210 '10FCSSSSC83611PD602C20FCB01C0L09K65
CA24J23C325J2BD92AD0D5ED5BC8J1922NJID4IT
D2ITTCAJTQNJID610DC28DRD9C9ZC0ORD0IID4I
220 'OUILD2IID6IYC52100G3E109107GG0604I3
00119CB2AH1BUF6C1C92120G228FD5IAEII0IR0
0D311I1801C002C35CMGN30475A6A767D80HJLN
230 'PRTN02H04H0809I10GG000DH575161A1GG2
1GOSHGG02HGM40IG04H20H8200108K44KI124594
4825ZL8466A9185588D56BSF56FBA53FD57JEFF
240 'FBBHD7FEEBBF6L6GDFHVG02904928940I4
4A20020051JJ0984# AUG.16 1990 KOMEYA
250 'INITIATION
260 CLEAR99,&HC7FF:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1
:SCREEN1,2,RND(-TIME):WIDTH32:KEYOFF
270 BEEP:PLAY"T210L16S0M900005C1","T210L
16S005R16E1","T210L16S005R8G1"
280 A=&HCD00:DEFUSR=A:FORI=0TO69:POKEA+I
,VAL("&H"+MID$("2A76F601070009EB2100C822
9AF3CD3BCDFE473010CD3CDE6FCD3BCDCD33CD
ED6F2318E9FE5CC8D6464FB7ED427E097718EFD6
30FE0AD8D607C91A13B7C0EB0E0709EB18F5",I*
2+1,2)):NEXT:D=USR(&HD5C0):L=USR(1)+11

```

```

290 'TITLE
300 IFPLAY(0)GOTO300ELSEPLAY"L1604CEG05C
04EG05CE","L1604EG05CE04G05CEG","L1605G0
6CEGCEG07C"
310 CLS:U=USR(2):FORI=0TO15:POKE&HD100+I
+(I#4)*28,VAL(MID$("1321321223231231",I+
1,1)):NEXT:POKED,0:POKED+1,12:POKED+2,0:
POKED+3,76:POKED+4,24:POKED+5,0
320 POKED+4,PEEK(D+4)+1AND255:A=PEEK(D+6
):L=L-(A=1ANDL<22)*2+(A=5ANDL>8)*2:LOCAT
E12,13+USR(0):PRINT"LEVEL";L:A$="GEKISO
LABYRINTH":GOSUB480:LOCATE6,23:PRINT" A
UG 1990 KOMEYA -";:IF(PEEK(D+7)AND63)=6
GOTO320ELSEM=&HD190-L#2-(L#2)*32
330 'MAZE MAKING
340 CLS:U=USR(2):FORI=-1TOL-1:POKEM-1+I*
32,1:POKEM-1+L+I*32,1:POKEM-32+I,1:POKEM
-32+L*32+I,1:NEXT:POKEM,4:U=USR(4)
350 FORI=1TOL-3STEP2:FORJ=1TOL-3STEP2:IF
RND(1)<.15GOTO370ELSEA=M+I*32+J:POKEA,1
360 R=RND(1)*4:B=A+(R=3)-(R=1)+((R=0)-(R
=2))*32:IFPEEK(B)=1GOTO360ELSEPOKEB,1
370 NEXTJ,I:POKED00,8*((MAND31)+L)-12:PO
KED+3,8*((M-&HD000)#32+L)-12:POKED+4,0
380 FORI=0TO2:PLAY"06C64","06C#64","06F6
4":U=USR(4):FORJ=0TO1999:NEXT:CLS:NEXT
390 'RUN
400 PLAY"A8","A#8","B8":LOCATE11,23:PRIN
T"TIME":;:U=USR(VAL("&H"+MID$(STR$(L*20)
,2)):SOUND7,&HB8:IFU=-1THENBREAK
410 'TIME UP
420 IFUGOTO450ELSEA$="TIME UP":GOSUB480
430 PLAY"M300007B6A+7A8G+9G10F+11F12E13D
+14D15C+M9000C1","04V15CEV13CECEV15CECEV
12CEV11CEV10CEV9CES0","07E1.":GOTO300
440 'GOAL
450 A$="! GOAL!":GOSUB480
460 PLAY"M300005CCEEFFECGGFECCEEEFFGGEE
DDDDDDDDM9000C2","02CCCCEEGGFFFGGGGDDGG
CCCCDDEEGGAAC2","05EECCDDCEEEEDCEEGGCCDDC
CG6BBFFBBB06C2":GOTO300
470 'MESSAGE PUTTING SUB
480 A=LEN(A$):B=15-A#2:FORI=0TO2:LOCATEB
,6+I:PRINT SPC(A+2):NEXT:LOCATEB+1,7:PRI
NTA$:RETURN

```

※行400の最後にある「BREAK」はもし実行されるとエラーになります。

変数の意味

- A、B……汎用
- A\$……メッセージ用
- D、L、U……USR関数呼び出し用
- I、J……ループ用
- M……データアドレス計算用
- R……乱数用

プログラム解説

- 100~240 REM文形式のマシン語データ
- 250 REM文
- 260 初期設定/乱数初期化
- 270 効果音
- 280 REM文形式のマシン語を展開処理
- 290 REM文
- 300 効果音
- 310~320 オープニング処理
- 330 REM文
- 340~380 迷路の作成/効果音発生
- 390 REM文
- 400 メイン処理
- 410 REM文
- 420~430 タイムアップ判定/効果音発生
- 440 REM文
- 450~460 ゴールイン処理/効果音発生
- 470 REM文
- 480 メッセージ表示サブ

マシン語解説

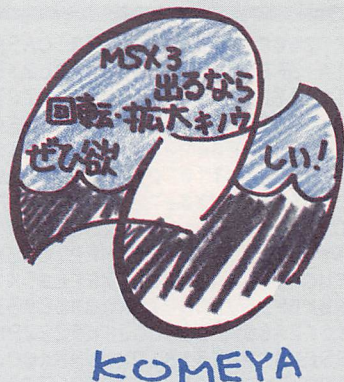
- &HC800~&HC810 USR関数の引数による分岐
- &HC811~&HC820 マップを画面に表示
- &HC820~&HC843 マップデータの初期化
- &HC844~&HC884 キャラクタ定義、フォント装飾など
- &HC885~&HC888 スピード初期化

- &HC889~&HC97A 移動メインルーチン
- &HC97B~&HC9C1 移動判定
- &HC9C2~&HC9D8 方向による処理
- &HC9D9~&HCA2B キー入力および処理
- &HCA2C~&HCA3C PSG制御
- &HCA3D~&HCB72 仮想VRAMに画面を作成
- &HCB73~&HCB8A 仮想VRAMからVRAMに転送
- &HCB8B~&HCBFF カラー、PCGなどのデータ
- &HCD00~&HCD45 REM文形式のマシン語データを展開するマシン語プログラム
- &HD000~&HD2FF MAPデータ
- &HD300~&HD5BF 仮想VRAMデータ
- &HD5C0~&HD5C1 プレイヤーのX座標
- &HD5C2~&HD5C3 プレイヤーのY座標
- &HD5C4 プレイヤーの向いている方向
- &HD5C5 走っている速さ

72グラマからひとこと

3氏について

【米屋のチャチャチャ】TPM、CO氏の「ネティガの悪魔」、とってもおもしろくていい作品なのに残念賞なんてないよー。/ROM i氏があんなに機械語とハードに堪能だったなんてと、某「バツ活」を見て驚いた人はいっぱいいただろう。ほんとすごい。/EMG氏はミーハーだ。早見優だ、佐野量子だ……。ところで小路川明子っていうのは誰?



プログラム確認用データ

使い方は44ページ

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 100>hj41 | 110>Hiw1 | 120>u052 | 130>0L62 |
| 140>Sq02 | 150>B2x1 | 160>7Hw1 | 170>8pv1 |
| 180>2g52 | 190>2i42 | 200>jKt1 | 210>Hu42 |
| 220>Hos1 | 230>5Bu1 | 240>VAm0 | 250>II00 |
| 260>27M0 | 270>IPT0 | 280>Ue87 | 290>jIP0 |
| 300>V700 | 310>awC2 | 320>0fg6 | 330>brN0 |
| 340>7IZ1 | 350>dXf0 | 360>02o0 | 370>0dg0 |
| 380>HcZ0 | 390>YbP0 | 400>1D01 | 410>sq00 |
| 420>IF70 | 430>aPY1 | 440>gQP0 | 450>mJ30 |
| 460>a0f2 | 470>CBL0 | 480>56e0 | |





MSX2/2+ VRAM64K BY Romi

THE EARTH

遊び方は40ページにあります

ファミコン

```

10 CLEAR500,&HC7FF:DEFINTA-Z:DIML(29,22)
,C(29,22),F(2,3):R=RND(-TIME):COLOR15,0,
0:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH40:COLOR=(15,0,0,
):LOCATE15,10:PRINT"THE EARTH":LOCATE12,
12:PRINT"Presented by Romi":FORI=0TO7:CO
LOR=(15,I,I,I):FORJ=0TO99:NEXTJ,I
20 FORI=0TO17:READA$:FORJ=0TO31:POKE&HC8
00+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
T:NEXT:FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(15,I,I,I):
FORJ=0TO99:NEXTJ,I
30 SCREEN5,0,0:SETPAGE,1:OPEN"GRP:"AS#1
40 DEFUSR=&HC800:DEFUSR1=&HC833:DEFUSR2=
&HC8C6:DEFUSR3=&H156:DEFUSR4=&HC927:DEFU
SR5=&HC935:DEFUSR6=&HC95F:DEFUSR7=&HC9A5
:DEFUSR8=&HC9C4
50 CLS:FORI=0TO13:READA$:POKE&HF3DD,I*8:
A$=USR2(A$):NEXT:FORI=0TO22:AD=&HDA00+I*
30:READA$:A$=USR(A$):NEXT:SETPAGE,0
60 FORI=0TO3:A$="":FORJ=0TO7:A$=A$+CHR$(
VAL("&H"+MID$("2030383C3C383020E78181000
08181E700181A7C181424000018583E18282400"
,I*16+J*2+1,2)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
:FORI=0TO2:FORJ=0TO3:READF(I,J):NEXTJ,I
70 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:AD=RND(1)*690-972
8:A=PEEK(AD):IFA=60RA=7THENPOKEAD,I*3:NE
XTJ,IELSEJ=J-1:NEXTJ,I
80 YR=1:PW=0:A=USR1(0):FG=0:AC=0:BT=0:A=
USR8(20)
90 A=USR7(0)+USR7(1)*4+USR7(2)*12:B=USR7
(3)+USR7(4)*4+USR7(5)*12:DRAW"BM24,200":
PRINT#1,USING"なみ :まいろ #####千にん あお #####千に
ん";A;B:ON-(A=0ORB=0)GOTO340:ON-(YR=21)GO
TO360
100 FORI=0TO2:SOUND3,0:SOUND9,15:FORJ=0T
049:SOUND2,60:NEXT:SOUND9,0:FORJ=0TO199:
NEXTJ,I:PW=PW+YR*120+(A+B)*RND(1)*2:IFPW
>9999THENPW=9999
110 CM=0:DRAW"BM104,192":PRINT#1,"けってい":
DRAW"BM160,192":PRINT#1,"かみのちから":PUTSPRI
TE1,(0,217):DRAW"BM192,184":PRINT#1,USIN
G"#####年":YR:GOSUB390:A=USR3(0)
120 PUTSPRITE0,(16,191),15:DRAW"BM24,192
":PRINT#1,MID$("へいけん もり みずうみ いわや
ま さはく かみのめくみかみのちえ アクション しゅうりょう"
,CM*7+1,7):S=STICK(0)ORSTICK(1):CM=CM-(S
=1)*(CM>0)+(S=5)*(CM<8):ON-(S<>3)GOTO120
:PUTSPRITE0,(96,191),9
130 X=14:Y=10:A=USR3(0):ON-(CM<5)GOTO140
:ONCM-4GOTO170,180,210,200
140 S=STICK(0)ORSTICK(1):X=X-(S=7)*(X>1)
+(S=3)*(X<28):Y=Y-(S=1)*(Y>1)+(S=5)*(Y<2
1):PUTSPRITE1,(X*8+8,Y*8-1):IFSTRIG(3)OR
INKEY$=CHR$(13)THEN110ELSEON-(STRIG(0)+
STRIG(1))=0GOTO140:ON-(CM>0)GOTO160

```

```

150 AD=Y*30+X-9728:A=PEEK(AD):ON-(A<70RA
>10)GOTO140:A=200*(A-7):ON-(A>PW)GOTO140
:PW=PW-A:COPY(48,0)-(55,7),1TO(X*8+8,Y*8
),0:POKEAD,6:GOSUB390:GOTO140
160 AD=Y*30+X-9728:ON-(PEEK(AD)<>6)GOTO1
40:A=VAL(MID$("10305020",CM*2-1,2)):ON-(
PW<A)GOTO140:PW=PW-A:COPY(48+CM*8,0)-(55
+CM*8,7),1TO(X*8+8,Y*8),0:POKEAD,CM+6:GO
SUB390:GOTO140
170 ON-(PW<1000)GOTO120:FG=0:A=USR8(7):P
W=PW-1000:GOSUB390:R=7:G=5:B=5:GOTO190
180 ON-(PW<1500)GOTO120:FG=1:A=USR8(3):P
W=PW-1500:GOSUB390:R=5:G=5:B=7
190 GOSUB400:GOTO110
200 PSET(88,184):PRINT#1,"時はすぎさり...":A=
USR4(0):FORI=689TO0STEP-1:A=RND(1)*I:AD=
USR5(A):A=PEEK(AD):ON1-(A≠6>0)GOSUB240,2
20:NEXT:LINE(88,184)-(168,191),0,BF:YR=Y
R+1:GOTO90
210 AC=1-AC:FORI=0TO15:SOUND8,15-I:SOUND
0,I+50:NEXT:GOTO110
220 IFA=90RA=100RA=13THENRETURNELSEFD=10
:B=USR6(AD):ON-(B>2)GOTO230:RETURN
230 X=(AD+9728)MOD30:Y=(AD+9728)÷30:X1=6
-(A=6)*4:POKEAD,X1:COPY(X1*8,0)-(X1*8+7,
7),1TO(X*8+8,Y*8):RETURN
240 X=(AD+9728)MOD30:Y=(AD+9728)÷30:FD=1
1:B=USR6(AD):C(X,Y)=(C(X,Y)+9+B*8):IFC(X
,Y)>255THENC(X,Y)=255
250 FD=7:B=USR6(AD):FD=8:C=USR6(AD):FD=1
0:D=USR6(AD):FD=12:E=USR6(AD):L(X,Y)=L(X
,Y)+1+B*2+C*3+E*8-D*3:IFL(X,Y)>0THENIFL(X
,Y)>255THENL(X,Y)=255:GOTO270ELSE270
260 POKEAD,6:SOUND7,14:FORJ=0TO60:SOUND6
,J:SOUND9,(60-J)÷4:PSET(X*8+8+RND(1)*8,Y
*8+RND(1)*8),12:NEXT:SOUND9,0:SOUND7,28:
A=USR1(0):RETURN
270 B=(A≠3)*3+C(X,Y)/85.1:IFB<>ATHENPUTS
PRITE2,(X*8+8,Y*8-1):GOSUB410:POKEAD,B:C
OPY(B*8,0)-(B*8+7,7),1TO(X*8+8,Y*8):RETU
RN
280 IFL(X,Y)<35THENRETURNELSESED=0:X1=X:Y1
=Y:FORJ=0TO1+(AMOD3)*5:ONDGOTO320:X2=X1+
1-INT(RND(1)*2.9):Y2=Y1+1-INT(RND(1)*2.9
):B=PEEK(Y2*30+X2-9728):IF1-A≠3=B≠3THEND
=1:X1=X2:Y1=Y2:GOTO320
290 C=0:FORK=0TO3:C=C-(B=F(AMOD3,K)):NEX
T:IFCTHENX1=X2:Y1=Y2:NEXTELSENEXT
300 IFX=X1ANDY=Y1THENRETURNELSESEC=Y1*30+X
1-9728:B=PEEK(C):IFB<>6ANDB<>7THENRETURN
ELSEIFRND(1)>.03THENL(X,Y)=L(X,Y)-30:L(X
1,Y1)=L(X,Y):C(X1,Y1)=C(X,Y)-5:POKEC,A:G
OSUB430:GOSUB410:A=USR1(0):RETURN
310 POKEC,12+(C(X,Y)>128):GOSUB430:GOSUB
410:A=USR1(0):RETURN

```

次ページへ続く



当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者◎ 「ファミックパロディック2」<神奈川県>早川雄介<大阪府>菟田伊知郎<宮城県>富山隆拓/「ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ」<新潟県>佐田健一郎<大阪府>山下玄門<愛知県>石川善宏/「麻雀刺客」<埼玉県>高島謙作<千葉県>遠藤成剛<神奈川県>宮森英昭/「デ・ジャ」<新潟県>新沢晃<徳島県>入野谷徹<佐賀県>松雪寿浩

```

320 NEXT:BT=BT+1:SOUND7,14:SOUND9,12:GOS
UB430:FORJ=0TO29:VPOKE30218,2+JMOD2:SOUN
D9,10+RND(1)*6:SOUND6,RND(1)*32:NEXT:SOU
ND9,0:SOUND7,28:PUTSPRITE2,(0,217)
330 IFC(X,Y)*1.5+L(X,Y)>C(X,Y1)*1.5+L(X
1,Y1)THENAD=Y1*30+X1-9728:X=X1:Y=Y1:GOTO
260ELSEL(X,Y)=L(X,Y)-35:RETURN
340 LINE(56,48)-(199,73),15,B:LINE(57,49
)-(198,72),0,BF:DRAW"BM80,52":PRINT#1,"お
みか ぼろび`ました。":DRAW"BM96,62":PRINT#1,"GAM
E OVER":SOUND7,14:FORI=0TO255:SOUND9,(25
5-I)*16:SOUND6,I:NEXT:SOUND7,28
350 A=USR3(0):FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRI
G(1)-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:CLS:RUN
360 LINE(16,8)-(239,175),0,BF:D=ABS(A-B)
*-3:A=(A+B)*2:B=(USR7(7)+USR7(8))*2:C=BT
*-20:DRAW"BM96,16":PRINT#1,"RESULT":DRAW
"BM32,32":PRINT#1,USING"PEOPLE POINT #
###pts.":A:DRAW"BM32,48":PRINT#1,USING"
NATURE POINT ###pts.":B
370 DRAW"BM32,72":PRINT#1,USING"BATTLE D
EMERIT ###pts.":C:DRAW"BM32,88":PRINT#
1,USING"BALANCE DEMERIT#####pts.":D:DRAW
"BM32,112":PRINT#1,USING"TOTAL SCORE
#####pts.":A+B+C+D:DRAW"BM88,144":PRINT#
1,"おつかれさま。..."
380 PLAY"V15L405C2FDE2R2C2FDE2R2C2FDED
CO4B05C2","V12L4R6405C2FDE2R2C2FDE2R2C2FDE
DC04B05C2":FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO
350
390 PSET(208,192),0:PRINT#1,USING"####":
PW:RETURN
400 SOUND9,15:SOUND3,0:FORI=1TO14:SOUND2
,43-I*3:SOUND2,45-I*3:COLOR=(I,R,G,B):NE
XT:SOUND9,0:COLOR=NEW:RETURN
410 ONACGOTO420:FORJ=0TO2:VPOKE30218,2+J
MOD2:FORK=0TO15:SOUND9,15-K:SOUND2,100:N
EXT:FORK=0TO199:NEXTK,J
420 PUTSPRITE2,(0,217):RETURN
430 X#=(X1-X)*8/20:Y#=(Y1-Y)*8/20:X1#=(X*
8+8:Y1#=(Y*8-1:FORJ=0TO20:PUTSPRITE2,(X1#
,Y1#),15,2+JMOD2:X1#=X1#+X#:Y1#=Y1#+Y#:F
ORK=0TO29:NEXTK,J:RETURN
440 DATA D52130C8AF32A5F6CDA45E3E033263F
6D5DDE1E146235E2356DD6E00DD66011A
450 DATA FE3A3804D6371802D63077231310F0C
941443DF32100DA010000E5CD5AC8E111
460 DATA B1DCB7E5ED52E1C24CC8FBC9230478F
E1EC23AC806000CC33AC85C5CDA7C87E07
470 DATA 0707573A07004F0C3E20ED793E91ED7
90C0CAFED51ED79ED793CED79D1D57A07
480 DATA 0707C608577B0707075FAFED51ED79E
D59ED790608ED41ED79ED41ED79ED79ED
490 DATA 793ED0ED79C1C93E202CDB6C8E601C2A
7C8AFCD8B6C8C9C5ED4B06000CED793E8F
500 DATA ED79ED78C1C9F3131A6F131A6711000
00640C5CDE6C8C123147AFE08C2E2C816
510 DATA 001C10EEFBC9CDA7C8ED4B07000C3E2
4ED793E91ED79C50C0C3ADDF382ED79AF
520 DATA ED79ED593CED79C13E2CED793E91ED7
90C0C7EFE3A3004D6301802D637ED79AF
530 DATA ED793E50ED79C9AF214ED7114FD701B
10277EDB0C92323E5DDE14E234603214E
540 DATA D77EB7280811FFD9E7C82318F40B78B
120F33C7711B20219DD7500DD7401C9CD

```

```

550 DATA 1ACADDE5D52192C9AF32A5F6CDA45E1
AE106080E00DD2195C9DD5E00DD5601E5
560 DATA 19BE20010CE1DD23DD23100EDE171AF2
377C946443DE1FFE2FFE3FFFFF0101E
570 DATA 001E001F002323E57E2100DA11B1DC0
10000BE200103F5E72804F12318F4F1E1
580 DATA 712370C9CD1ACAD5AF32A5F62117CAC
DA45E2109CA1AB7280411070019CDA45E
590 DATA D5DDE1D101B202DD6E00DD660119D51
10001E7D1380321FF00DD7500DD7401DD
600 DATA 23DD230B78B120DFC94C28302C30293
D4328302C30293D46473D2323E5DDE15E
610 DATA 2356C90500B7C02A3ED411290019EB2
120D4010400EDB0210100221AD4ED5B4C
620 DATA CCCCCCCCCCBBCCBBCCBBCCBBCCBBCC
CCB88BCCCB8118BCCBB118BCCBBBBBBB
630 DATA CCCCCCCCCCBB8BCCBB8B8B8B8B8B8B
CCBB8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B
640 DATA CCCCCCCCCCBB8B8B8B8B8B8B8B8B8B
CCB1B18BCCBB8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B8B
650 DATA CCCCCCCCCC77CCCC74CCCC7557C
CC7557C751157CC751157CCCCCCCC
660 DATA CCCCCCCCCC7757CC777575CC777757
CC777575CC771157CC771155CCCCCCCC
670 DATA CCCCCCCCCC777775CC717157CC777775
CC717157CC777775CC771757CCCCCCCC
680 DATA CCCCCCCCCC3CC3CC3CC3CC3CC3CC3CC
CCCCCCCCCCCC3CC3CC3CC3CC3CC3CC3CC3CC
690 DATA CCCCCCCCCC3CC3CC322C322C322C32
2C322C322C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C
700 DATA 444444444444444444444444444444
44444444444444444444444444444444444444
710 DATA CCCCCCCCCC99CCCC99999999999999
CC9999999999999999999999999999999999
720 DATA BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
730 DATA CCCCCCCCCCFFCCCCFFCCCCFFCCCCFFCF
CCFFCFCCFFCCCCFFCCCCFFCCCCFFCCCCFFCF
740 DATA CCCCCCCCC9CBC9CBC9CBC9CBC9CBC9C
BCBC9CBC9CBC9CBC9CBC9CBC9CBC9CCCCCCCC
750 DATA 68888888689999998689AAA98689ABA9
8689AAA9868999998688888888886666666666
760 DATADDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
770 DATAD8888888667699999667669996AAAAD
780 DATAD88668886799996666666669976AAAD
790 DATAD8667688679996667666666669766AD
800 DATAD8676687669966666666666699999D
810 DATAD8886786699966766766666666999D
820 DATAD88888866996666666667666666669D
830 DATAD8888886699676667666667666666D
840 DATAD6688886696666667666766886666D
850 DATAD7668888669667666666666886666D
860 DATAD66698888666666666668866666D
870 DATAD76669888866666666688886666D
880 DATAD676669988867666688888866666D
890 DATAD6667669988866888886968866666D
900 DATAD6766679988888888886868866666D
910 DATAD667677699888888668886676666D
920 DATAD777679998888866766886666766D
930 DATAD67779AAA988669968866666666D
940 DATAD669666AAA988676968866667666D
950 DATAD66667AAA6998896766886666666D
960 DATAD676666AAA999996688866766667D
970 DATAD6667666AAA99998886666666676D
980 DATADDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
990 DATA 6,7,6,6,6,7,8,6,6,7,8,9

```



変数の意味

マップ座標

- X、Y……砂漠の侵食と分家・戦闘での処理中の座標
- X1、Y1……分家・戦闘での(仮のまたは真の)移動先
- X2、Y2……分家・戦闘での仮の移動先

スプライト座標

- X#, Y#……人の移動表示での座標増分
- X1#, Y1#……人の位置(移動表示用)
- 面番号とパターン番号
- 0 コマンドカーソル
- 1 マップカーソル
- 2、3 人

その他の変数

- A……黄の人口(千人単位) / 砂漠の侵食と分家・戦闘で、処理中のマスのマップキャラクタ / 一時変数
- A\$, AD, C, E, G, R……一時変数
- AC……アクションスイッチ(0:あり、1:なし)
- B……青の人口(千人単位) / 一時変数
- BT……戦闘回数
- C(n, m)……マップ座標(n, m)の文化度(家でなければ意味はない)
- CM……コマンド(0:平原、1:森、2:湖、3:岩山、4:砂漠、5:神の恵み、6:神の知恵、7:アクション、8:終了)
- D……分家・戦闘で敵を見つけたことのフラグ / 一時変数
- F(n, m)……時代がnのときの移動可能地形(nは0~2で順に原始、中世、近世)
- FD, FG……USR関数の入カパラメータ
- I, J, K……ループ用
- L(n, m)……マップ座標(n, m)の生命力(家でなければ意味はない)
- PW……神の力
- S……スティック入力用

YR……年(千年単位)

プログラム解説

- 10~80 初期設定
 - 90~100 毎ターンの初期作業(人口表示 / 全滅判定 / 終了判定 / 効果音 / 神の力更新)
 - 110~210 コマンド入力
 - 220~230 家以外の砂漠侵食サブ
 - 240~330 分家、戦闘サブ
 - 340 種族全滅
 - 350 リプレイ
 - 360~380 20ターン終了時処理
 - 390 神の力表示サブ
 - 400 神の恵み、知恵のデモサブ
 - 410~420 アクションサブ(家の建造、建て替え)
 - 430 人の移動表示サブ
 - 440~610 マシン語データ(行20で読みこみ)
 - 620~750 マップキャラクタのパターンデータ(行50で読みこみ)
 - 760~980 初期マップデータ(行50で読みこみ)
- ※各データの意味
- 0 = 黄の原始時代の家
 - 1 = 黄の中世の家
 - 2 = 黄の近世の家
 - 3 = 青の原始時代の家
 - 4 = 青の中世の家
 - 5 = 青の近世の家
 - 6 = 平原
 - 7 = 森
 - 8 = 湖
 - 9 = 岩山
 - A = 砂漠
 - B = 工場
 - O = 畑
 - D = 外枠
- 990 時代別移動可能地形データ(行60で読みこみ)

マシン語解説

- USR0
&HC800~&HC82F
変数ADが示すアドレス以降に、引数文字列を16進数と見なして1文字を1バイトに格納(&HDA00~&HDCB1にマップを書くのに使用)
- USR1
&HC833~&HC8C5

マップを表示する

- USR2
&HC8C6~&HC926
引数の各文字を16進カラーコードとして、ページ1の座標(&HF3DDの内容、0)を左上の点とするキャラを描く
- USR3
&H0156
キーバッファクリア
- USR4
&HC927~&HC934
サブマップのゼロクリア。サブマップは各マスの処理済フラグで&HD74E~&HD9FF
- USR5
&HC935~&HC95E
先頭から[引数]番目の未処理マップアドレスを返す
- USR6
&HC95F~&HC991

引数が示すマップアドレスの周囲8マスにある、変数FDで示されるマップキャラの数を返す

- USR7
&HC9A5~&HC9C3
引数のマップキャラ総数を返す
- USR8
&HC9C4~&HCA22
生命力(FG=0)または文化度(FG=1)に引数を加える


テーブルと定数エリア

- &HC995~&HC9A4
8方向に対応するアドレス増分テーブル
- *&HC830, &HC992, &HCA17からの各3バイトおよび&HCA09, &HCA10からの各5バイトは、変数・配列要素のアドレスを求めるための変数名データがある

ファミコンからひとこと

パピヨン再び

[Rom1]パピヨン大西のパピヨンは、フランス語で「蝶」という意味だった。この事実を知ったとき、ぼくは「なんでやねーん!」と田島フランス語講座につっこんだ。ごめん田島フランス語講座。しかし、あの小太りでもみあげとあこ髭(ひげ)がつながった足のくさそうなインチキ超能力くされ外道(げど)う)がいうにことかいて「蝶」だと? なめんなーパピヨン / ビヨン / ヨン / ヲン / (エコー)



プログラム確認用データ

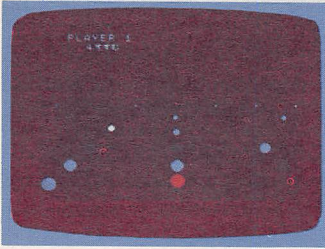
使い方は 44ページ

| | | | |
|----------|-----------|----------|----------|
| 10>Kgj4 | 9.20>GwW1 | 30>8960 | 40>THR1 |
| 50>N3F1 | 60>otf4 | 70>eTH1 | 80>xSK0 |
| 90>pme3 | 100>n802 | 110>Cs62 | 120>KqM8 |
| 130>eIU0 | 140>ofE5 | 150>TIk2 | 160>kZ94 |
| 170>6NJ0 | 180>fuc0 | 190>ti00 | 200>bnd3 |
| 210>9xG0 | 220>EjT0 | 230>NVV1 | 240>xRa1 |
| 250>2Bj3 | 260>Gwh1 | 270>DCr1 | 280>K085 |
| 290>EWY0 | 300>ZVr3 | 310>Q6G0 | 320>Xaj1 |
| 330>idl1 | 340>1914 | 350>XJX0 | 360>eiZ5 |
| 370>Awd5 | 380>1Hn1 | 390>MC70 | 400>Atq0 |
| 410>JWo0 | 420>5i10 | 430>v2r2 | 440>pAZ0 |
| 450>11Y0 | 460>48a0 | 470>6Xa0 | 480>Q3b0 |
| 490>qna0 | 500>oqY0 | 510>Koa0 | 520>CpZ0 |
| 530>6nY0 | 540>WwY0 | 550>8VZ0 | 560>aca0 |
| 570>cwX0 | 580>p1Z0 | 590>7VY0 | 600>iVY0 |
| 610>f4Y0 | 620>Qsc0 | 630>Ptc0 | 640>MMd0 |
| 650>x0b0 | 660>qYa0 | 670>kZa0 | 680>mNe0 |
| 690>MMc0 | 700>e5W0 | 710>6Sd0 | 720>h6e0 |
| 730>S7f0 | 740>qpd0 | 750>ipY0 | 760>CN90 |
| 770>G580 | 780>9w70 | 790>pj70 | 800>Fi70 |
| 810>tq70 | 820>Vd70 | 830>Zc70 | 840>cd70 |
| 850>Sd70 | 860>oc70 | 870>af70 | 880>2g70 |
| 890>vg70 | 900>og70 | 910>Jg70 | 920>bf70 |
| 930>7k70 | 940>cj70 | 950>Dj70 | 960>un70 |
| 970>hn70 | 980>CN90 | 990>YU40 | |



惑星歩兵戦

遊び方は42ページにあります



※(S)のプログラムを一度走らせたあと、続けてもう一度走らせる必要はない。行20に「あひま」の取組め、早くはじまります。

```

10 COLOR15,0,0:CLS:CLEAR900,&HA000:DEFIN
TA-Z:DIMY(49),S$(14):A=RND(-TIME):OPEN"GR
P:"AS#1:ONKEYGOSUB120:SCREEN2:FORI=0TO1
4:CLS:CIRCLE(7,7),I*.56,15:PAINT(7,7),15
:FORJ=0TO31:S$(I)=S$(I)+CHR$(VPEEK(((J#8
AND1)*32+J#16)*8+JMOD8)):NEXTJ,I:CLS
20 'SCREEN5,2:RESTORE660:FORI=0TO1:FORJ=
0TO1:GOTO110
30 PRINT #1,"wait PLEASE!!":K=&HA000:FO
RI=0TO6:READA$,B$:C=0:FORJ=0TO52:V=VAL("&H"
+MID$(A$,J*2+1,2)):POKEK,V:C=C+V
40 K=K+1:NEXT:IFC<>VAL("&H"+B$)THENBEEP:
SCREEN0:PRINT 590+I*10;"カ\NG!":END
50 NEXT
60 SCREEN5,2:PSET(0,8):PRINT#1,"かきおわるまで
まで!":FORI=0TO49:Y(I)=(I^2/16)+40:NEXT
70 FOR I=-15 TO 48:G=0:FOR J=0 TO 49
80 K=&HB200+J*128+(I+15)*2:IF G=1 THEN P
OKE K,0:GOTO110
90 X=((I*8-127)*J^2/2)/256+127:Y=Y(J)
100 IFX>0ANDX<255ANDY(J)<190THENPSET(X,Y
):POKEK+1,X:POKEK,YELSEG=1:GOTO80
110 NEXT:NEXT:FORI=0TO14:SPRITE$(I)=S$(I
):PUTSPRITEI,(I*8,I*8):NEXT:FORI=1TO9:RE
ADR,G,B:COLOR=(I,R,G,B):NEXT
120 KEY(1)OFF:SOUND9,0:CLS:DEFUSR=&HA000
:PSET(100,100):PRINT#1,"わくせいほへせん":PSET(
110,119):PRINT#1,"by GORO"
130 FORI=0TO63:POKE&HB000+I,RND(1)*13+2:
NEXT:FORI=0TO3:X(I)=0:Y(I)=28:POKE&HB100
+I*2,Y(I):POKE&HB101+I*2,X(I):NEXT:POKE&
HB1FE,17:POKE&HB1FF,12:POKE&HB108,0:A=US
R(0):FORI=0TO63:POKE&HB000+I,14-INT(RND(
1)*2)*5:NEXT:POKE&HB03F,15:KEY(1)ON
140 PSET(99,135):PRINT#1,"PUSH SPACE"
150 GOSUB 580:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,2
30):NEXT:CLS:PSET(20,20):PRINT #1,"なんぬいて
PLAY?(0-4)"
160 I$=INKEY$:IFI$=""THEN160
170 N=ASC(I$)-48:IFN<0ORN>4THEN160
180 N$="" :L=0:FORI=1TO4:IFN>LTHEN N$=N$+
"PLAYER"+STR$(I):GOTO200
190 N$=N$+"MSX"+STR$(I-N)+" "
200 L=L+1:NEXT
210 CLS:FORI=0TO3:PSET(40,I*20+50):PRINT
#1,MID$(N$,I*8+1,8):PUTSPRITEI,(160,I*20
+46),4-I,14:NEXT:PSET(40,160):PRINT #1,"
READY AND PUSH SPACE":GOSUB580:KI=0
220 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,230):NEXT
230 PLAY"T25504S0M4000L16BGBGFEDC"
240 CLS:Y=50:Z=10:FORI=0TO3:LINE(0,Y)-(2
55,Y+Z),I+5,BF:Y=Y+Z:Z=Z+17:NEXT:B=0
250 X=0:Y=0:POKE&HB1FE,X:POKE&HB1FF,Y
260 W=0:S=0:E=0:G=4:H=0:U=0:GOSUB530

```

```

270 E=15:M=0:U=4-B:R=RND(1)*4:LINE(0,0)-
(255,49),0,BF:PSET(30,10):PRINT#1,MID$(N
$,B*8+1,8):SOUND3,1:IFB>N-1THENFORI=0TO5
00:NEXT:GOTO290
280 SOUND 9,15:FORI=0TO1:SOUND2,S:S=(S+2
0)MOD 256:R=(R+1)MOD4:DRAW"BM40,20":PRI
NT#1,R+1:I=-STRIG(0):NEXT:SOUND9,0
290 R=R+1:P$="FEG":A$=STR$(R)+"すすむ"
300 SOUND 3,M:PLAYP$:PSET(40,20):PRINT#1
,A$:FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT
310 W=60:X(B)=X(B)+G:Y(B)=Y(B)+H:IFX(B)=
32THENY(B)=Y(B)-4:X(B)=0:W=0
320 GOSUB 530:U=4-B:W=60
330 IFX(B)=28ANDY(B)=0THEN 460
340 R=R-1:IF R>0 THEN 310
350 H=0:G=4:IF PEEK(&HB000+(7-Y(B)/4)*8+
X(B)/4)<>14 THEN 450
360 KI=(KI+1)MOD20:IFKI=0THEN420
370 M=0:R=RND(1)*4+1:ED=RND(1)*4+1:P$="A
DE":ON ED GOTO380,390,400,410
380 A$="さくら"+STR$(R)+"すすむ":GOTO300
390 IF X(B)>R*4 THEN A$=STR$(R)+"もとる "
:M=1:G=-4:GOTO300ELSE370
400 IFY(B)>0THENAS$="あがる " :R=0:G=0:H=
-4:GOTO300ELSEGOTO370
410 IFY(B)<28THENAS$="さがる " :R=0:G=0:H
=4:M=1:GOTO300ELSEGOTO370
420 IFINT(RND(1)*2)=1THEN440
430 SOUND3,1:PSET(40,20):PRINT#1,"しゅうごう
!!":W=0:M=1:BB=B:FORI=0TO3:B=I:U=0:GOSUB
530:X(I)=X(BB):Y(I)=Y(BB):U=4-I:GOSUB530
:NEXT:B=BB:U=4-B:GOTO320
440 PSET(40,20):PRINT #1,"ル-レット " :SOUN
D9,15:SOUND3,1:POKE&HB108,0:FORI=0TO30:X
(B)=INT(RND(1)*7)*4:Y(B)=INT(RND(1)*7+1)
*4:POKE&HB100+B*2,Y(B):POKE&HB101+B*2,X
(B):U=(U+1)MOD8:SOUND2,U*32:COLOR=(14,U,
U):A=USR(0):NEXT:U=0:W=10:COLOR=(14,5,
5):GOTO320
450 B=(B+1)MOD4:GOTO260
460 W=0:PLAY"T120CDE4CDE4CDEDC":FORI=0TO
4000:NEXT:LINE(0,0)-(255,255),0,BF:PSET(
100,100):PRINT#1,MID$(N$,B*8+1,8);"WON!!
":FORI=0TO63:POKE&HB000+I,4-B:NEXT:X(B)=
14:Y(B)=45:GOSUB530:Y(B)=0:GOSUB530
470 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,230):NEXT
480 X(B)=28:Y(B)=0:FORI=0TO3:O(I)=I:J(I)
=Y(I)*2+7-X(I)/4:NEXT:FORI=0TO3:L=1:FORO
=0TO3:L=L-(J(I)>J(O)):NEXT:U(I)=L:NEXT
490 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:IFU(I)<U(J)THENS
WAP U(I),U(J):SWAP O(I),O(J)
500 NEXT J,I:CLS:FORI=0TO3:PSET(40,I*20+
60):PRINT #1,U(I);"ST-";MID$(N$,O(I)*8+1
,8):SOUND9,15:SOUND3,0:FORJ=0TO14:SOUND2
,J*18:PUTSPRITEI,(160,I*20+56),4-O(I),J:
NEXT:NEXT:SOUND9,0:PLAY"T220V15C2DFRC"

```



```

510 PSET(100,160):PRINT #1,"GAME SET"
520 GOSUB 580:GOTO 120
530 POKE&HB108,U:KX=31-X(B):KY=45-Y(B):O
=KX-X:P=KY-Y:SOUND9,E:Q=SGN(O):Z=SGN(P):
POKE&HB100+B*2,Y(B):POKE&HB101+B*2,X(B):
IFQ=0THEN550ELSEV=255/ABS(O):O=0
540 SOUND 2,O:X=X+Q:POKE&HB1FE,X:A=USR(0
):O=O+V:FORJ=0TOW:NEXT:IFX<>KXTHEN540
550 IFZ<>0THENS=255/ABS(P):P=0
560 SOUND 2,P:Y=Y+Z:POKE&HB1FF,Y:A=USR(0
):P=P+S:FORJ=0TOW:NEXT:IFY<>KYTHEN560
570 SOUND9,0:RETURN
580 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SOUND 2,2
18:SOUND3,0:FORD=0TO2:FORI=15TO0STEP-1:S
OUND9,I:NEXTI,0:RETURN
590 DATA3E043269A1211076226AA12100B02265
A12140742267A13AFFB1C61C326DA13AFEB1326C
A10608C50608C53A6DA1FE32D28BA06F26,152E
600 DATA00292929292929293A6CA1874F06B209
7EFE0138414F23463A69A1FE2028373C3269A1ED
436EA179D632CB3F3270A1ED5B6AA12104,1369

```

```

610 DATA0019226AA1216EA1010300CD5C002A65
A17E2A67A1011000E5092267A1E1CD56002165A1
343A6CA1C604326CA1C110903AFEB1326C,1343
620 DATAA13A6DA1D604326DA1C105C227A021E6
00226EA13A69A1FE20281A3C3269A1ED5B6AA121
040019226AA1216EA1010200CD5C0018DF,13B7
630 DATA2100742267A12100B12265A121007622
6AA10604C521E600226EA13A08B1B82850782A67
A1011000CD56002A65A17E473AFFB1803D,1221
640 DATA47FE32302A237E4F3AFEB181874F6826
002929292929292906B2097EFE01380F326EA1D6
32CB3F3270A1237E326FA1216EA1ED5B6A,138E
650 DATAA1010300CD5C002A6AA101040009226A
A12A67A1011000092267A12A65A123232265A1C1
1084C908B140742010761108E600070000,E89
660 DATA 7,3,0,0,7,0,7,0,7,2,5,0,0,3,0
,0,4,0,0,5,0,0,6,2,2,5

```

変数の意味

- A、G、I、J、O、Z……汎用
- A\$……メッセージ用
- B……パレット読みこみ/順番
- BB……順番保存用
- C、B\$……チェック用
- E……効果音フラグ
- H……コマの移動増分
- I\$……キー入力用
- K……番地保存用
- KI……イベントカウンタ
- KX、KY……コマ移動用
- L……コンピュータフラグ
- M、S、P\$……効果音データ
- N……プレイ人数
- N\$……プレイヤー名
- R……移動歩数
- S\$(n)……スプライトデータ
- U……パレット変更/動かないコマ
- V……マシン語書きこみ用
- W……時間待ち用
- X、Y……画面左上座標
- X(n)、Y(n)……移動データ作成/コマの座標

プログラム解説

- 10 マシン語領域確保/変数設定/乱数初期化/スプライトパターンデータ作成
- 20 REM文
- 30~50 マシン語書きこみ処理
- 60~100 移動用データの作成

- 110 スプライトパターン定義/カラーパレットの設定
- 120~140 タイトルの表示
- 150~170 何人でプレイするか
- 180~200 プレイヤー名処理
- 210~240 キー入力待ち処理/スプライト消去/効果音/背景画面の作成
- 250 スタート位置設定
- 260 コマを中心にして画面表示
- 270 画面上部に順番表示
- 280 スペースキーが押されるまでスロットを回す
- 290 1歩前進する処理
- 300 効果音発生/メッセージ表示
- 310~340 座標はみだしチェック/画面のスクロール表示/ゴールチェック/歩数チェック
- 350 イベントがあるか判定
- 360~440 イベント処理
- 450 くり返し
- 460~470 ゴールイン処理
- 480~510 順位を求める/順位の発表
- 520 リプレイ
- 530 移動増分を求める
- 540~570 効果音/スクロール処理
- 580 スペースキー入力サブ
- 590~650 マシン語データ(行30で読みこみ)
- 660 パレットデータ(行110で読みこみ)


マシン語解説

&SHA000~&SHA171

&HB1FE、&HB1FFの座標値から計算してスクロール実行処理

プログラマから
ひどこと

口に出せない



[高橋吾郎]この原稿を書いているのは日月30日。高校生最後(になるかはわからない)の夏休みもあと2日というあせりとあきらめてわけがわからなくなっている時期である。偏差値も40を切り、大学はまず無理。情報処理関係の専門学校にでも行こうと思っているが、まわりに大学の受験勉強をしている人がけっこういるので、「大学は捨てた」などとは口に出せない。あー弱った。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>eFd5 | 20>Zj00 | 30>mDm1 | 40>H3W0 |
| 50>B200 | 60>Vvj0 | 70>DZ80 | 80>q2H0 |
| 90>0IE0 | 100>HtR0 | 110>q3t0 | 120>aHt0 |
| 130>0PD5 | 140>Vh50 | 150>e3j0 | 160>qD30 |
| 170>n290 | 180>2iw0 | 190>gT80 | 200>fp00 |
| 210>HoA2 | 220>vv40 | 230>SR60 | 240>2fp0 |
| 250>n870 | 260>C990 | 270>HF12 | 280>GuE1 |
| 290>nhD0 | 300>hgM0 | 310>Exj0 | 320>bY30 |
| 330>vL50 | 340>hB30 | 350>bfU0 | 360>aI60 |
| 370>JLZ0 | 380>rS90 | 390>cUX0 | 400>2dP0 |
| 410>X4T0 | 420>2L40 | 430>50W2 | 440>04p6 |
| 450>Qv10 | 460>LPh3 | 470>vv40 | 480>Av32 |
| 490>UvN0 | 500>xLW3 | 510>m250 | 520>wu00 |
| 530>k5F3 | 540>pke0 | 550>v970 | 560>v6f0 |
| 570>UQ00 | 580>4ok0 | 590>XmD1 | 600>elc1 |
| 610>mva1 | 620>8Qb1 | 630>4Pa1 | 640>QSD1 |
| 650>QcV1 | 660>4EK0 | | |

440 DATA 2112C236032323365C2336782336FF1
117C2018100EDB036282336102112C23E1EBE
450 DATA 3801342336A03A97C247CB38CB38CB3
8903297C23A12C2CB2FCB2F472116C911EA00
460 DATA 1910FD1103180603C5E5D5011A00CD5
C00012000E109EBE10E1A09C110EA7AFE1820
470 DATA 0711431A060618DECDB700D8AFCDD50
0473E01C5CDD500C1A85F160021F8C1194E79
480 DATA CB213C21021BCD4D002101C21946CB2
02114C27E81FE203805FE90300177237E80FE
490 DATA 203805FED8300177AF329AC22113C23
A12C23C232323F5E54E2346237E814FFEB1D2
500 DATA 3FC1237E80FEF9D23FC1E1712377F13
D20DF2B3EF07721001B3A14C2CD4D00233A15
510 DATA C2CD4D001116C23A12C2472323231AC
D4D0013231ACD4D0013131310EE2116C23A12

520 DATA C2473A14C296C603FE07300B3A15C22
396C604FE09D82B2323232310E5AF21FF322B
530 DATA BC20FC2113C235C26EC0C31CC0219AC
27EB728050ED1C3D06C03601CD9EC1FEB030F2
540 DATA 4FCD9EC1FEF830EA47E603200046F81
8103D2004060018093D200040EB018020E00E1
550 DATA 712370233A14C291CB2FCB2FCB2FCB2
FCB2F77233A15C290CB2FCB2FCB2FCB2FCB2F
560 DATA 772B2BC3DAC0E5D5C5CDDF2B3A5BF82
113C2862199C28677C1D1E1C9F5E5D5C52198
570 DATA C23520353A96C23CE61F3296C2210AC
2FE10380423232323E6035F1600195E3E02CD
580 DATA 93001C3E04CD93001E003E0DCD93003
A97C2D6053298C2C1D1E1F1C900FFFF000101
590 DATA 0100FF000001010100FFFFFFD68FAA8
FBE7FA07F00000000000000000000000000000

変数の意味

- A、B、C……汎用
- A\$……データ読みこみ用
- I、J、K……ループ用
- P……書きこみアドレス
- P\$, P1\$, P2\$, P3\$, P4\$……効果音データ
- U……USR関数呼び出し用
- S……スピード

プログラム解説

- 10 初期設定
- 20~30 効果音データ設定
- 40~50 時間待ちメッセージ表示/効果音
- 60 マシン語書きこみ
- 70 キャラクタパターン定義
- 80~100 タイトル用背景表示/効果音
- 110 スプライトパターン定義
- 120 効果音
- 130~180 背景データ書きこみ
- 190 マシン語書きこみ
- 200~230 タイトルデモ
- 240~250 画面消去/USR関数定義/効果音
- 260 スピード入力
- 270 スプライト属性テーブル初期化
- 280 タイマ割りこみ設定
- 290 USR関数呼び出し⇒ゲームメインスタート
- 300~310 効果音/リプレイ
- 320 マシン語データ(行60で読みこみ)
- 330~340 キャラクタパターンデータ(行70で読みこみ)
- 350~360 タイトルデータ(行80、100で読みこみ)

370~430 背景データ(行130で読みこみ)

440~590 マシン語データ(行190で読みこみ)

マシン語解説

&HC0000~&HC01B 初期設定

&HC01C~&GC035 レベルアップ処理

&HC036~&HC06D 背景表示

&HC06E~&HC070 CTRL+STOP処理

&HC072~&HC0B1 自機移動

&HC0B2~&HC0E1 弾移動

&HC0E2~&HC10A スプライト転送

&HC10B~&HC12C 衝突判定

&HC12D~&HC13E 時間待ち

&HC13F~&HC19D 弾出現サブ

&HC19E~&HC1B3 乱数サブ

&HC1B4~&HC1F7 BGM演奏

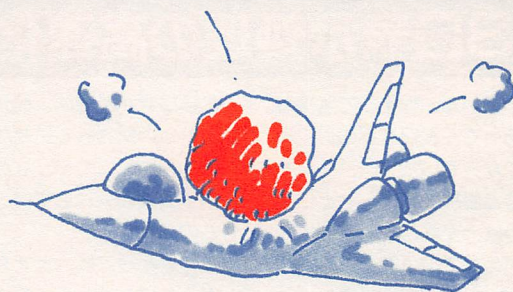
&HC1F8~&HC209 自機移動座標増分データ

&HC20A~&HC211 BGMデータ

&HC212~&HD065 ワークエリア

&HD000~&HD029 キャラクタ初期化⇒このルーチン

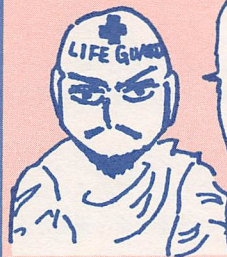
は実行後、ワークエリアの領域と重なり破壊される



プログラマから
ひとこと

SETSCREEN文

【尾花健一】いきなりですが、すみません。プログラムの先頭に「COLOR 15, 1, 1:KEYOFF」を付け加えてください(加えて掲載しました。編集部注)。プログラマとして失格の事をしてしまいました。初期設定が不完全でした。じつはほくはMSXの画面でSCREEN0.WIDTH40.COLOR15, 1, KEYOFFの状態です。そのため、バックを青にしてゲームをするとこんでなくなり、びっくりしました。



もうわけない。

プログラム確認用データ

使い方は
44ページ

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>1FX0 | 20>0F51 | 30>0nY0 | 40>os50 |
| 50>iA00 | 60>U9K0 | 70>wac2 | 80>LGH1 |
| 90>LA00 | 100>08K0 | 110>tB42 | 120>oA00 |
| 130>cS50 | 140>DGF1 | 150>Jh80 | 160>6H10 |
| 170>wG10 | 180>B200 | 190>PPk0 | 200>7NF1 |
| 210>v2A0 | 220>jr91 | 230>eg80 | 240>f090 |
| 250>T7S0 | 260>ZxN0 | 270>0vR0 | 280>Wff0 |
| 290>B850 | 300>7Rp0 | 310>4d60 | 320>kdu1 |
| 330>d2b4 | 340>eKq4 | 350>h5Z1 | 360>SUI3 |
| 370>TRU2 | 380>0929 | 390>Afr6 | 400>K8f5 |
| 410>GBP2 | 420>0sq0 | 430>UuQ1 | 440>Lrb0 |
| 450>2Dd0 | 460>inc0 | 470>aKd0 | 480>fSc0 |
| 490>x7d0 | 500>Ylc0 | 510>wZb0 | 520>4jc0 |
| 530>2xd0 | 540>t9b0 | 550>9qf0 | 560>Xud0 |
| 570>M9c0 | 580>g0d0 | 590>sKa0 | |

ダンジョンRPGの過程

追伸:3D表示処理のどこが改良されたのか

当初の目的からずいぶん脱線したものの、先月でダンジョンRPGも完成しほっとひといき。今月は、前回説明不足があったので、追伸を書くことにした。

3D表示処理の高速化

このあいだ、地下鉄で脱線事故があって、復旧するのに2日ほどかかっていた。

いちど脱線すると、もとにもどすのは大変なことのように、そういえばこの企画でも、当初の目的から、かなり脱線して進んできた。

目的とは、「めいろげむ」をもとに、5画面くらいで3層構造のかるいダンジョンRPGを作る、といったものだった。

しかし、単調な3層構造よりは、各階ごとにことなつたダンジョンにしたいという気持ちでまず脱線し、モンスターとの戦い方を、ちょっと変わった方法にしようとしてまた脱線。

さらには、モンスターをグラフィックで表示させるために、マシン語まで使う脱線をした。

もし脱線しないでいれば、すぐに「ダンジョンRPG」も作り終わっていたに違いない(と思っている)。

だけど、こんなふうに目的を持ってプログラムを作りはじめ、その過程でいろいろな脱線があってもいいと思っている。

自分で作るプログラムくらいは、改良や変更を繰り返しながら作ったほうが楽しいし、100%満足できる作品をめざすのが望ましいと思う。

「ダンジョンオリエンテーリング」(第1回)や「ちょっとだけRPG」(第2回)に使われてい

た3D表示処理は、配列変数がやたらに使われていたために、リストは見にくく、なおかつ表示するスピードもずいぶん遅いものだった。

作者としては、とても満足できるものではなく、気になってしょうがない部分だ。

しかし、完成した「ダンジョンRPG」(第4回)に使われている3D表示処理は、いままでのものとはまるでちがう考え方で作られていて、ぱっと見たぶんにも全然違うし、スピードもかなり速くなり、満足できる処理になっていた。

今回のダンジョンRPGの過程・追伸では、この速くなった3D表示処理の補足説明がメインになっている。

■プログラムの高速化

ダンジョンRPGを完成させるにあたって、担当がいちばんきになっていたのは、3D表示処理をはじめとするプログラム全体のスピードの遅さだった。

これをなんとか速いものにできないだろうか、リストを見ていたら頭が痛くなった。

配列変数がごちゃごちゃして、見にくかったからだ。

第3回の「過程」でマシン語を使用することになったので、配列変数に不快感をいじめていた担当としては、いっそこいつも消してしまえと配列変数退治をおこなうことにした。

■テスト1 配列を使うと

```
DEFINT A-Z: DIM A(10,10,10)
Ok
A=0: TIME=0: FOR I=0 TO 200: A=A+A(10,10,10): N
EXT: PRINT TIME
```

63

Ok

■

■テスト2 メモリを使うと

```
CLEAR200,&HD000: DEFINT A-Z: POKE&HD001,1
Ok
A=0: TIME=0: FOR I=0 TO 200: A=A+PEEK(&HD001):
NEXT: PRINT TIME
```

34

Ok

■

配列変数を退治するのはいいが、マップデータをどうすればいいのだろうか。

たくさんのデータを扱うのに、配列を使わずにやるにはメモリにおくのがよさそうなので、メモリにマップデータを置くことにした。

はじめ、マップデータをメモリに置いて、PEEKやPOKEでやりとりすると、配列変数より遅くなるかもしれない、と思っていたが、右上にあるテスト1とテスト2を見ても明らかのように、メモリに置くほうがはるかに速かった(テスト1とテスト2の結果は機種によって異なる)。

スピードが遅くなるのではという懸念がなくなったので、すぐさまマップデータをメモリに置くことに決め、それともなう修正をおこなうことにした。

この修正をおこなっているうちに、マップ上での位置情報が、

いままでのX座標、Y座標、階数の3つのパラメータに対し、アドレスのみの1つのパラメータですむようになったので、プレイヤーの移動計算がかんたんになった。

このおかげで、ボスも移動できるようにになったのだ。

また、マップデータに配列を使っている場合だと、整数型の配列変数1つにつき2バイト必要なところが、メモリに直接書きこめば1バイトですみ、残りメモリの節約にもなった。

ところが、3D表示処理の部分では、配列のかわりにPEEKを使って、あまり見やすくはならず、かえって見にくくなってしまった。

どうやら根本的に改善する必要があるらしい。

■3D表示処理の新しい考え方を追求する

ここで、前回までの3D表示処理の考え方をおさらいしよう。

いままでの3D表示処理では、ダンジョン表示に必要な8つのパーツそれぞれが、表示可能かを判定しては表示する、という方法だった。

正面の壁から奥へとパーツの表示判定をおこない、つぎは隣の列のパーツの表示判定をおこなう、といったぐあいだ。

しかし、これですべての表示用パーツを毎回表示できるかどうか調べているようなもので、それではとても大変になる。

ではどうしたらいいのだろう。

表示用パーツが表示されるために、いちばん必要な条件とはなんだろうか。

それは、そこに壁があることだ。

壁がなければ、いくら調べても、パーツが表示されるわけがないのだから。

いままでのように、パーツがあり、そのパーツが表示できるか判定しての処理ではなく、そこに壁があり、状況によって表示されるパーツが決まるほうが自然で、しかもすなおな考え方だろう。

■カウンタとフラグを使ってパーツの表示をする

壁を中心にした3D表示処理の考え方で、新しい処理を作ってみることにした。

右に第1回の過程でも掲載した図があるが、赤い線を含むパーツの重要性は変わらない。

このパーツによって、壁が半分しか見えなかったり、まったく表示されなかったりするのだ。

表示していく順番もほとんど変わらず、まず正面の壁を表示することから始まる。

このとき、正面の壁がどこにあったかの情報を保存しておく必要がある。

なぜなら、正面の壁は、つねに赤い線を含むパーツで表示されるからだ。

図3を見てほしい。

これは、図1の床と赤い線を抜き出したもの(図2)を、ふかん図にしたものだ。

赤い線と壁との対応は、ほか

の図と変わらないから、まわりの壁が赤い線によってどのように影響されているかが、ひと目でわかるだろう。

たとえば、正面のA列の1の壁が表示されたときは、いちばん下の赤い線より上の部分は隠れてしまい表示されなくなる。

ここまでは、前の処理と変わらないが、つぎからが違う。

まず、B列の0に壁があるかを調べ、壁があればカウンタによってパーツの表示をし、カウンタをリセット、なければカウンタを加算する。

つぎに、C列の0の壁があるかの判定をする。

壁があればカウンタとフラグによってパーツの表示をして、フラグをリセットする。

壁がなければフラグをセット。

こうしてつぎはB列の1、C列の1、B列の2……と判定と処理を進めていくわけだ。

もうわかっているとおもうが、いままでの処理とは、2つの違いがあり、1つは判定していく壁の順番が違うこと。

いままでは縦に判定していたのを、今回は横に判定している。

もうひとつは、カウンタとフラグが、表示されるパーツを決めていることだ。

カウンタには、B列に連続していく壁がなかったかの情報が入り、フラグには、C列の壁があったかの情報が入る。

各壁の表示用パーツは、その壁があって、カウンタとフラグの内容が、表示されることを示したときに、はじめて表示されるのだ。

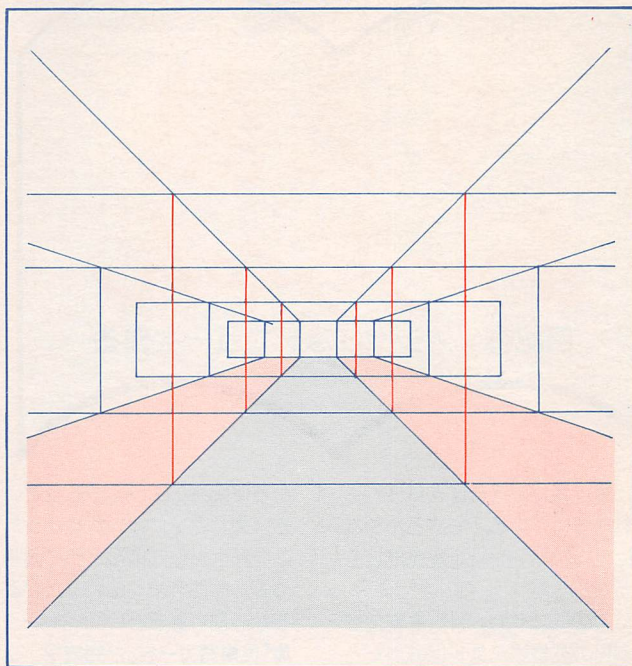
あの長ったらしい配列の羅列はカウンタとフラグで駆逐されたわけだ。

担当には、本当はまだ納得のいかない部分がたくさんある。

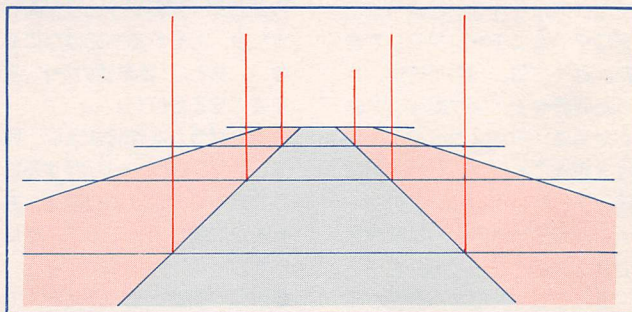
戦闘処理やモンスターのグラフィックなど、数えればきりがなくらいだ。

ダンジョンRPGは、まだ発展途上のプログラムだから、あとは自分で育て上げてほしい。

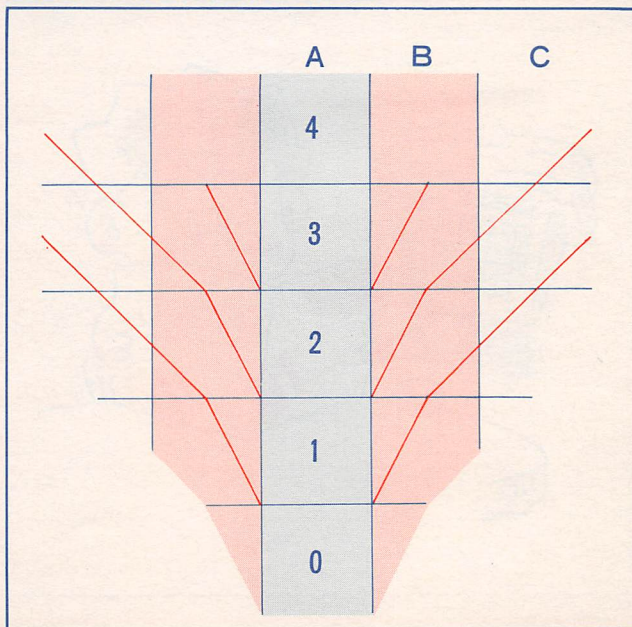
■図1 ダンジョンの透視図



■図2 見える範囲の壁



■図3 見える範囲の壁の位置



ちえ熱 あっちゃん

日記⑥ オシャレなメニューを作る

今、オレは浮き浮き気分ですこれを書いている。もちろんそれは、「英単語カード」が完成しうだからだ。

この「英単語カード」を使えば明日の英単語テストは満点だといえるものを追い求めて6か月、マニュアルを片手にBASICプログラムにチャレンジしてきた。とくに9、10月号では、作った問題をディスクに残しておくために、ディスクヘデータだけを書きこみ保存したり、再び読み出したりという、このコーナー連載開始当時から想像もできないことをしてみた。

それでもやればなんとかなるもので、オレ自身としてはい

おう理解をしているつもりである。それでも、オレがわかったことがはたしてほんとうに読者のみんなにうまく伝わったかどうか心配である。

■「英単語カード」が完成?

さて、最大の難関だったディスクとデータのやりとりが終わった今、おそれるものはなにもない。あとは「英単語カード」を完成させるだけだ。

プログラムを作るまえに、完成した「英単語カード」がすることで絶対必要とする機能を、おまかに書き出してみることにした。

●自分で問題とその答えを入力できて、問題数を自由に決めら

編集デスクより

わたしは、今月号の制作にあたって、あっちゃんに何ページほしいかを質問しました。彼は即座に「2ページ!」と答えました。ええっ、2ページも……ただでさえ苦しいのに。でも、わたしは心を神にして承諾し、なんとか2ページを確保しました。ところがしめ切りの日になって、「今月は休載しましょう」なんていいだしやがりましたね。このやろう、来月は欄外だ!

れる問題作成機能

●間違っ て入力した問題を修正する機能

●問題をあとから追加、消去する機能

●作った問題を出題し、英単語をマスターするための問題演習機能

●作った問題を電源を消しても残しておくためにディスクに保存する機能

●保存した問題をディスクから読み出す機能

と、まあこれだけのことをしてくれる「英単語カード」なら十分使えるものになるはずだ。さあ、いよいよプログラムを作ってみることにした。

えーと、行10から行90あたりが問題作成をするところ、行100から行200が問題演習をするところということにして……。いや、待てよ、問題作成したあとにかならず問題演習をするとはかぎらない。すでに作ってあった問題をディスクから読み出すことも考えられるし。うーん、頭がこんがらかってきた。

■たりないものを考える

「英単語カード」はゲームじゃない。ルールは決まってない。問題作成⇒問題演習⇒問題保存という順序にしたがってやる必要はないはずだ。

それなら必要なのは先に書いた6つの機能から使う人がなにをしたいのか自由に選べるようにすること。食堂にいけばカレーライスを注文する人もいれば、焼き肉定食を注文する人もいる。それと同じで「英単語カード」もメニューを出してやって使う人の注文どおりに働くようにしてやらなくては。

■ご注文はお決まりでしょうか

さあ、メニュー画面というも

のを作ってやらなくはいけないわけだが、まず、メニューの品々になるものを決めなくては。メニューの品々は先に書き出した「英単語カード」に必要な機能からとりあえず4つ選んだ。

その4つから選ぶメニュー画面を作ってみた(「最初にできたシンプルなメニュー画面」参照)。RUNすると画面の左上のすみのほうにメニューが表示され、「ドレニシマスカー?」で自分のやりたいものを選んでその番号を入力してやれば、メニューに応じたメッセージが出ることになっている。

■まだ、決まりません

うーん、たしかにエラーもなにも出ないし思ったとおりに動くことは動くのだが、いまいちしっくりこない。このメニュー画面がいわば「英単語カード」の顔になるのだからもうちょっとカッコよくしたいなあ。それにどうしたらいいだろう。

まず、文字が小さいのが気に入らない。メニューはたった4つなんだからもっと画面いっぱい使って文字を大きくしたい。どうすれば文字が大きくなるだろう。かんたんに文字を大きくする方法はないかしら。

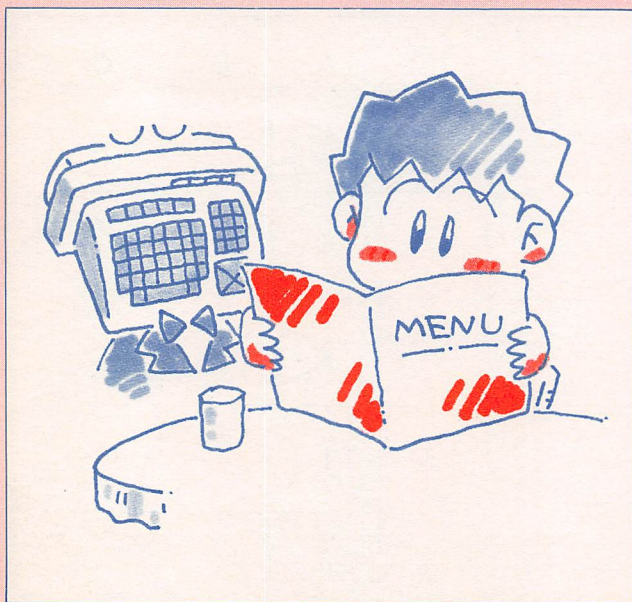
■大きい文字表示に決まった

考えこむこと数時間……。

「だめです。うまくメニュー画面が作れません。今回は休載しましょう」

オレは編集デスクに直訴した。すると、デスクは、遠いイラクを見るような目付きで、「いままでのファンダムのゲームのなかに大きい文字を表示するプログラムもあったはずだから、それを参考にやってみる」とだけいった。

ごそごそと、大きい文字を使



■最初にできたシンプルなメニュー画面

```

10 SCREEN0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH40
20 CLS
30 PRINT" エイタンコ` メニュー`
40 PRINT:PRINT"1 モンタ`イ サクセイ`
50 PRINT"2 ティ`スク カラ モンタ`イラ ヨミタ`ス`
60 PRINT"3 ティ`スク ニ モンタ`イラ カキコム`
70 PRINT"4 レッスン`
80 PRINT:INPUT"ド`レニシマスカ (ハ`ンコ`ウラ ニュウリョウ
シテクダ`サイ)";A
90 IF A=1 THEN GOTO 140
100 IF A=2 THEN GOTO 150
110 IF A=3 THEN GOTO 160
120 IF A=4 THEN GOTO 170
130 GOTO 90
140 PRINT"モンタ`イラ サクセイ シマス":END
150 PRINT"ティ`スクカラ ヨミタ`シマス":END
160 PRINT"ティ`スクニ カキコミマス":END
170 PRINT"コレカラ モンタ`イ ラ シュツタ`イシマス":END

```

っているファンダムのプログラムを探していたところ、あった、あった、6月号に掲載された「TAL-GUN」が、勝者を大きい文字で表示している。

とりあえず、プログラムをまねして画面に大きい文字のAを表示しようとして、PRINT #1,"A"と、打ちこんでリターンキーを押したら

File not openとエラーが出た。「ファイルが開いていませんよ」という意味のエラーだ。なぜ、大きい文字を表示するだけなのに、ファイルを開かなくてはいけないのか。ファイルとはディスクとのやりとりだけにあるものじゃないのか。また頭がこんがらがってきたので、暇そうに麻雀雑誌を読んでいたMOROに大きい文字の表示のやり方を聞いてみた。

聞いた説明によると、
●大きい文字を表示するには、SCREEN3のグラフィック画面にしなくてはいけない
●グラフィック画面(「GRP」)というファイルを開いて文字を書きこむ。つまり、ディスクにデータを書きこむのと似たようなことをする

そうすると大きい文字が表示されるのだ。理由はわからないが、とにかくそうなるらしい。ものは試し。

```

10 SCREEN 3
20 OPEN"GRP:"FOR
OUTPUT AS#1
30 PRINT #1,"ABC"
40 GOTO 40

```

というプログラムを打ちこんでRUN。おお、みごとにでかかど「ABC」が表示された。ちなみに、行20の「FOR OUTPUT」というのは省略できるらしい。つまり、
20 OPEN"GRP:"AS #1
でいいということだ。

■あとがき

さあ、カッコいい、メニュー画面を作るぞ！と、思って作ってみたが、掲載してある「バッチリきまったメニュー画面」のプログラムのおもな部分は、けっこう、編集デスクがブイブイいいながら作ってくれたもの。うーん、だめだ。しかし、これからのためにも「バッチリきまったメニュー画面」のプログラムはどんなことをしているのか、オレが解説してみることにした。人のプログラムを解析するのがプログラミングの上達の早道なのだ、といわれた。

■いちおう、プログラム解説

```

10 初期設定
20 画面モードをSCREEN 3にする
30 スプライトパターン定義→

```

■バッチリ決まったメニュー画面

```

10 COLOR 15,4,7:KEYOFF:CLS
20 SCREEN 3,3
30 SPRITES(0)=STRING$(14,255)+STRING$(2,0)+STRING$(14,255)
40 OPEN"GRP:"AS#1
50 FORI=0TO3:READY(I):NEXT
60 DATA 31,63,95,126
70 DRAW"BM0,32"
80 PRINT #1," 1 MAKE"
90 PRINT #1," 2 LOAD"
100 PRINT #1," 3 SAVE"
110 PRINT #1," 4 TEST"
120 S=STICK(0)
130 IF S=5 THEN N=(N+1)MOD4
140 IF S=1 THEN N=(N-1)MOD4-(N<1)*4
150 PUTSPRITE0,(58,Y(N)),8
160 IF S<>0 THEN FORW=0TO80:NEXT
170 IF STRIG(0) THEN GOTO 190
180 GOTO 120
190 SCREEN0
200 ON N+1 GOTO 210,220,230,240
210 PRINT"モンタ`イ ラ ツクリマス":END
220 PRINT"ティ`スクカラ モンタ`イ ラ ヨミタ`シマス":END
230 PRINT"ティ`スクニ モンタ`イ ラ カキコミマス":END
240 PRINT"コレカラ モンタ`イ ラ シュツタ`イ シマス":END

```



①いちおう考えたつもりだが、ほとんどなんのくふうもないメニュー画面

なぜ、スプライトパターンを定義するのか。SCREEN3の画面に表示される文字はすべて大きくなってしまい、「最初にできたシンプルなメニュー画面」の行80にあるような「ドレニシマスカ……」みたいなメッセージが表示できない。そこで4つのメニューのなかからカーソルスプライトで選ぶようにする必要があるのでカーソルの形を定義した。

40 グラフィック画面に文字が書きこめるようにファイルを開く

50~60 カーソルスプライトのY座標設定⇒ここでカーソルスプライトのY座標(4つの場所が決まっている)を設定しておいて行150のスプライト表示のときに使用する

70 グラフィック画面に文字を



②文字サイズを縦横4倍にして表示、これが意外にかんたんにできる

表示する座標の指定⇒PSET文で座標を指定してもいいのだが、そうすると点が残ったりするのでDRAW文を使う

80~110 グラフィック画面にメニューを表示

120 スティック入力

130~140 スティック入力判定処理

150 カーソルスプライト表示
160 次のスティック入力を受けつけるまえに時間待ちをする⇒これがないとカーソルが速すぎる

170 トリガー入力判定処理⇒スペースキーを押すと行190へ

180 行120へ飛び

190 SCREEN 0にする

200 選んだメニューに応じた行番号に飛んでいく

210~240 メニューに応じたメッセージを表示する

AV

フォーラム

ON AIR: 8 NOV., 1990

もしもピアノが弾けたなら西田おいどんでござす上野
みたらしだんごがおいしい茶屋ううう、急なさしこみ
が征露丸ニューヨークに浮上するか沈黙の艦隊?



規定部門: お題は「もしも」

大昔の話で申しわけないが、「ゲバゲバ90分」という、イギリスのモンティ・パイソンを真似したテレビ番組がありまして、「アツと驚くタメゴローノ」といった流行語も生み出したんだけど、その中に「もしもif……」というコーナーがあったんです。ほとんどつまんなくて、よっぽどんねるすの「みなさんのおかけです」のほうのマシである。

『もしも夜中の三時まで起きていたら…』 埼玉・ぐりずりい *

```
10 SCREEN5:COLOR15,1,1:OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM85,40":PRINT#1,"あははん...":SETPAGE0,1:CLS:PLAY"76006S12M500L4RCRCRO1SM50000L1EEES14M200000401R1"
20 CIRCLE(85,70),40,-2.14,-5.28:CIRCLE(170,70),40,-4.14,-1:DRAW"BM55,110F30R85E30D30G40L65H40U30":PAINT(84,70):PAINT(171,70):PAINT(130,151)
30 IFPLAY(1)THEN30ELSEPLAY"SM5000002E1":SETPAGE1,0
40 GOT040
```

ただ、そのつまらないのがクセになってしまって、毎週見ていたなあ。打ち切りになる寸前の「シャボン玉ホリデー」も悲しくて良かった。「今夜は最高ノ」がなくなった今、「タモリ倶楽部」だけが頼みの綱だ。

というわけで、ぐりずりいクン(M)の作品は、虫が鳴き、柱時計が夜中の3時を打ち蚊が近付いたと思った……鬼が出てびっくりする、というストーリー。それぞれの音は聴き覚えのあるものばかりだけど、それらの組み合わせと最後の鬼の顔が良い。角は無いけど、東北地方の「なまはげ」に顔が似ています。いまでもこの風習は続いているのかしら。

『もしも、家が…』 埼玉県・マンボー茶太郎

```
10 SCREEN1,1
20 SPRITE$(0)=CHR$(&H30)+CHR$(&H30)+CHR$(&H3C)+CHR$(&H7E)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H52)+CHR$(&H52)+CHR$(&H7E)
30 COLOR,1,1:CLS
40 X=120:Y=50:VX=1:VY=1
50 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0
60 X=X+VX
70 IF X>240ORX<0THENVX=-VX
80 Y=Y+VY
90 IFY<180ORY>0THENVY=-VY
100 GOT050
```

どうなるのかといえば、家が走り出すというのがマンボー茶太郎(M)の作品である。スプライトを別のパターンにすればすぐにほかの題名にできるわけで「もしもテレビが」とか「もしもパンツが」などといった作品をすぐに想像してしまう。「もしも鎌倉の大仏が」ってのは「ウルトラQ」でしたっけ?



◎岐阜県・変態猿人間(M)の作品。イラストはおもしろいと思うけれど、そのペンネームはなんとかしてくれ

自由部門: 思い出の夏

投稿期間がちょうど夏休みにあたっていたものだから、夏ネタがとつても多い。ザザッと紹介しましょう。まずは宇宙くん(M)の「ホ、ホ、ホタルこい」。小さな黄色い光がいくつかがフワッと動くのが気分。水が汚くなって、なかなか見られなくなった。

『ホ、ホ、ホタルこい』 神奈川・宇宙人

```
10 COLOR14,0,0:SCREEN1,0:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI=0TO5:READX(I),Y(I):NEXT:FORI=0TO8:VPOKE14336+I,VPEEK(1064+I):NEXT:LOCATE8,0:PRINT"ほ、ほ、ほタルこい"
20 FORI=0TO5:X(I)=X(I)+(INT(RND(-TIME)*8-4)):Y(I)=Y(I)+(INT(RND(-TIME)*7-4)):PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),10*(-(RND(-TIME)*10)>I),0:NEXT:IFPLAY(0)THEN20ELSE30
30 PLAY"V1504L4SM900G.R8G.R8GF8F8GR2":GOTO20
40 DATA99,100,130,80,150,120,120,110,164,80,85,150
```

7月号の「もう涙が止まらない!!」を線香のけむりに応用したのが「JOKERクン(M)」のこの作品。いやー、写真を見るとよくわかるけど、蚊取り線香がじつによくできています。斜めの線に段がついちゃうのが、線香の材質感にぴったりあう。

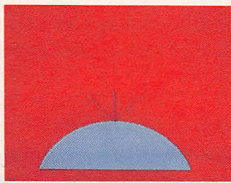
ところで、蚊取り線香の薬効成分は微弱ながらも毒ですから、ときどき胸が苦しくなる時があります。知りあいは、防虫スプレーを吹き付けられて、呼吸困難で死にそうになったといっています。



『かとりせんこう』千葉・JOKER*

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5:X=122:Y=100:Z=.6
2 FORA=0T080STEP20:FORI=1T09STEP8:CIRCLE(131,Y),4,2,3,14,0,Z:CIRCLE(232,Y),4,2,0,3,14,Z:CIRCLE(X,Y),5+A+I,2,0,1.57,Z:CIRCLE(X,Y+2),10+A+I,2,1.57,3,14,Z:CIRCLE(X+5,Y+2),15+A+I,2,3,14,4.71,Z:CIRCLE(X+5,Y),20+A+I,2,4.71,0,Z:NEXTI,A
3 PAINT(131,Y),2:PAINT(0,0),1
4 X=122:Y=104:FORA=0T080STEP20:CIRCLE(131,Y),4,3,3,14,0,Z:CIRCLE(X,Y),5+A,3,0,1.57,Z:CIRCLE(X,Y+2),10+A,3,1.57,3,14,Z:CIRCLE(X+5,Y+2),23+A,3,3,14,4.71,Z:CIRCLE(X+5,Y),28+A,3,4.71,0,Z:NEXTA:CIRCLE(232,100),4,8,,Z:PAINT(230,100),8
5 FORI=0T025:SPRITES(I)="08!:"~<":NEXT
6 A=115:FORI=0T025:PUTSPRITEI,(115+A,84-B),15:A=A+INT(RND(1)*3)-1:B=(B+2)MOD100:NEXT:GOTO6
```

へっへっへ、しゃまクン(MS)のオバケは、有名な漫画の某キャラクタの頭頂部を拡大表示したものです。うまい。この漫画の作者の作品に共通する「二階の子供部屋」は映画監督の小津安二郎の「二階の娘部屋」に共通する不思議な空間ではないかと思っている塾長です。



『夕暮れのオバケ』愛媛・しゃま

```
1 COLOR15,8,8:SCREEN2
2 CIRCLE(121,220),90,15:PAINT(121,140),15:LINE(121,130)-(121,90),1:LINE(121,130)-(90,95),1:LINE(121,130)-(152,95),1
3 GOTO3
```

しゃまクンの2作目は、ちょっとオシャレというか、エスプリが感じられます。水たまりに水滴がピチャッと落ちて波紋が広がると、もう一つの小さな水たまりに「END」と表示される。「シエルプールの雨傘」というフランスのミュージカル映画を思い出す。

『水たまり』愛媛・しゃま

```
10 SCREEN2:COLOR15,6,6:CIRCLE(121,100),70,7,,4:CIRCLE(45,30),20,7,,3:PAINT(121,100),7:PAINT(45,30),7
20 FORI=1T012:SPRITES(1)=STRING$(8,CHR$(3)):PUTSPRITE1,(121,Y),7,1:Y=Y+9:FORJ=1T0100
30 NEXTJ,I:PLAY"08V10L64FEG"
40 FORN=1T010:CIRCLE(127,106),N*5.5,5,,3
50 NEXTN:FORQ=1T015:NEXTQ:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:PRESET(3,4,27):PRINT#1,"END":CLOSE#1
60 GOTO60
```

阿鬼羅クン(M)の作品は、近未来SF X風のムードのあるアニメーション。未来都市の夜をエアカーでクルージングする、といった雰囲気です。ちゃんとした三重スクロールに見えるところがすばらしい。COPY文の使い方もすっかり成熟してきました。

このまえ映画の「ブレードランナー」を見直したんだけど、やはりよくできていて感動したなあ。



『Midnight Remains』岡山・阿鬼羅*

```
10 SCREEN5:COLOR0,0:CLS:SETPAGE0,1:CLS:FORI=1T07:COLOR=(I,I,I):NEXT:B=1:FORA=1T03:LINE(A,I)-(6-A,20),A+2,B:LINE(B,21)-(11-B,60),A+2,BF:LINE(B*2-1,61)-(22-B*2,140),A+2,BF:LINE(160,125+A*2)-(240,160),A+1,BF:B=B*2:NEXT
20 L=20:FORJ=1T03:FORK=1T0150STEPL:COPY(1,L-19)-(20,L*2-20),1TO(K,L-19),1:C=RND(1)*80+160:D=RND(1)*40+80:PSET(C,D),J+2:NEXTK:L=L*2:NEXTJ:X=1:Y=1:Z=1
30 COPY(160,81)-(240,161),1TO(160,0),1
40 X=X+1:IFX=81THENX=1ELSEX=X
50 COPY(X,1)-(X+80,20),1TO(160,30),1,TPSET
60 Y=Y+2:IFY=81THENY=1ELSEY=Y
70 COPY(Y,21)-(Y+80,60),1TO(160,20),1,TPSET
80 Z=Z+4:IFZ=81THENZ=1ELSEZ=Z
90 COPY(Z,61)-(Z+80,160),1TO(160,1),1,TPSET
100 COPY(160,0)-(240,79),1TO(80,50),0:GOTO30
```

もうすぐMSX2+, 松本クン(MSX2)の作品は、いかにもコンビニエントな気分ピッタリ。バーコードを表示し、「ピッ」といって消えちゃう。そっくり。八ガキに参考にしたバーコードのパターンが貼ってあってそれと見比べると楽しかった。ちなみに、ニコマートのCM(女の子が深夜のニコマートに自転車で買い物に来る)の音楽をEXPOが担当していて、のんびりしている風情に笑いました。



『バーコードでPi』京都・松本卓

```
10 COLOR1,5,5:SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:LINE(60,85)-(195,160),15,BF:FORI=75T0185STEP4:LINE(I,90)-(I+RND(1)*3,150),BF:NEXT:PSET(65,152):PRINT#1,"4903015 520005"
20 FORL=0T0999:NEXT:BEEP:COLOR,8:CLS:COLOR15,4,4
```

FDDクン(M)の作品は、MSX2+専用でSCREEN1以上でなくてはダメです。ま、「SETSCROLL」という命令がありますからしょうがない。プログラムを走らせると画面が左に回りはじめ、だんだん回転スピードが早くなっていく。最後はスピードダウンして止まるのですが、うーん、確かに目が回る。またもや新しい動きが登場しました。応用作品を待ってます。

『目が回る〜』福島・FDD***

```
1 FORI=1T099:FORJ=0T0255STEPI:SETSCROLLJ,,1:SOUND0,J:SOUND7,62:SOUND8,15:NEXTJ,I:FORI=-99T01:FORJ=255T00STEPI:SETSCROLLJ:SOUND0,J:SOUND7,62:SOUND8,15:NEXTJ,I:SETSCROLL0,,0
2 SOUND6,3:SOUND1,0:SOUND7,55:PLAY"S9M4000C16C2"
3 FORI=0T0500:NEXT:BEEP
4 END
```

はぐれクン(M,ペンネームなんとかしてね)の作品は、ホイッスルの三・三・七拍子を作ろうとして失敗しちゃったので、この題名をつけたのではないかとひそかに想像しているのだが、音から情景を想像するとけっこうおもしろいので採用することにした。

さて、この連載もすっかりビジュアルが優先するようになってしまって、音だけの作品が少なくなってきました。多少のさびしさも感じつつも、おもしろければOKというたっていいかげん立場ですので、傑作を送ってもらえばノー・プロブレムですよ。

『鳥の三・三・七びょうし』

石川・はぐれメタルキングスライムベホマズン

```
10 FORR=0T01:FORQ=0T02:FORI=0T01:SOUND0,50:SOUND7,62:SOUND8,15:NEXT:FORJ=0T01:SOUND0,56:SOUND8,15:NEXT:GOSUB20:NEXT:GOSUB30:NEXT:GOTO40
20 SOUND8,0:FORI=0T0200:NEXT:RETURN
30 SOUND8,0:FORI=0T0250:NEXT:RETURN
40 FORU=0T06:FORI=0T01:SOUND0,50:SOUND7,62:SOUND8,15:NEXT:FORJ=0T01:SOUND0,56:SOUND8,15:NEXT:GOSUB20:NEXT:GOSUB30:RUN
```

1月号のお題「学校」

思えば遠い過去のことなのだが塾長も学校に通っていたことがあった。当時は長髪にした年頃だったのに、中学校でも高校でも服装検査なんてのがあって、「髪が襟にかかっている」なんてしかられていたのを思い出す。なんてうざったかったんだろう。現在、そういう校則に拘束されている諸君、せめてこのコーナーに投稿してうつぶんを晴らそう。しめ切りは10月末日、応募規定は左下、イラストや自由部門への投稿もよろしくね。

FM音楽館



音楽はたくさんあって、いまキミが好きかもしれない、例のゲーム・ミュージック以外にもとっても良い歌や演奏が世界各地で奏でられているのだ。なるべく機会を作って、いろいろな音楽にふれるようにしてくれるとうれしいなあ。流行っている曲を好きなのはいいとして、ほかのジャンルにもトライしてね。

■楽評：よっちゃん

★確認用データの使い方は44ページを見てください。

さわりの音楽だけを聴ける行

リストのバックに水色がついて、すこし見にくいですが、これは「さわりの音楽だけを聴ける行」表示のためです。この水色の行だけを打ちこむと、1画面も2画面もこえる、5画面くらいはあろうかというプログラムのさわりの音楽を

聴くことができます。打ちこむ行がどのくらい減るのかという問題ですが、すくなくとも3分の1以下にはなると約束しましょう。今回は「夢大陸アドベンチャー」と「琉球風ALL I'VE GOT TO DO」につけました、お試しください。

トロンボーン

兵庫県・HASEMAKOの作品

やった、一行プログラムだ。ブオーと音がスライドして上がっていくのが、いかにもトロンボーンらしい味をだしている。いうまでもなく、TRANSP

OSE文で音の高さを連続的に変化させているわけです。これを用いて、ストリングスの「天と地と」とか「グラミー賞坂本」とかに挑戦してみてください。

```
10 CALLMUSIC:DEFINTI:PLAY#2,"@4805V15C2"
:FORI=@T0600:NEXT:FORI=@T012:CALLTRANSP
SE(I*100):NEXT:FORI=@T0200:NEXT:FORI=@T0
12:CALLTRANSP(1200):NEXT:PLAY#2,"L8Q4
CEDC16Q8<A>":FORI=@T01400:NEXT:GOTO10
```

みゆい~~~~ん

岐阜県・ひとばしらの作品

実に題名どおりの音です。笑っちゃいます。なぜこうなるのかの解説。MMLのYr, dは音源チップのレジスタにdを書きこむ、という命令。@Wn

はnで指定された長さだけ状態を維持します。音の高さを指定するレジスタに短い間隔で少し違うデータを送ることで音を揺らしているわけですね。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1)
20 PLAY#2,"@24"
30 PLAY#2,"V1006CY16,90@W32Y16,100@W32Y1
6,95@W32Y16,105@W32Y16,95@W32Y16,105@W32
Y16,95 @W32Y16,105@W32Y16,95 @W32Y16,105
@W32Y16,95 @W32Y16,105@W32Y16,95 @W32Y16
,105@W32Y16,95 @W32Y16,105@W32"
```

SK.ENDING

愛知県・MUの作品

夜明け、海岸、エンディングをイメージした、音色のエンベロープに凝ったオリジナル作品だと作者が語っています。自作の音色でビビビと音に不自然

にエコーがかかるのが機械っぽくて気に入りました。曲想は昔のユーミンみたい。思わず「バカヤロー」と大きな声で叫びそうになったりして。

1 ' SK.ENDING / BY MU

```
2 ,
10 CALLMUSIC(0,0,2,2,2,2):DEFSTRE
20 DIMA%(15):FORI=@T015
30 READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXTI
40 DATA 0000,0000,0000,0000
50 DATA 0000,3218,0000,0000
60 DATA 0531,2673,0000,0000
70 DATA 8008,321F,0000,0000
80 CALLVOICECOPY(A%,@63)
90 ,
100 I=@:E="T91@63L105V14"
110 PLAY#2,E,E,E,E
120 PLAY#2,"ED>D<ECD","GF+F+GEF+","BAABG
A","V1003@24 CC<BEA>D"
130 IFI=1THEN 160
140 PLAY#2,"D+E","F+G","AB","<B>E"
150 I=1:GOTO 120
160 PLAY#2,"EE&E","AG+&G+","BB&B","EE&E"
```


KAJINO

神奈川県・高妻大基の作品

ドラクエIVのカジノの曲。「1周することに音色を変えて、すこし工夫してみました。けっこう楽しくていい曲だと思います」とは高妻クンのコメント。

「塾の夏期講習がづらい」というのには同情。日本の学生は受験地獄でかなりスポイルされてます。適性なんていろいろ、勉強だけが人生じゃないのね。

```

10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 FORI=0T07:READG:POKE&HFA2C+I*16,G:NEXT:DATA0,0,0,20,20,40,40
30 PLAY#2,"@16V14Q8","@0V10Q6","","","@16V14Q8","@0V10Q6"
40 A=3:READA$,B$,C$:IFAS$<>" THENPLAY#2,A$,A$,B$,C$,A$,A$,B$,C$:GOTO40ELSERESTORE60
50 A=16:READA$,B$,C$:IFAS$<>" THENPLAY#2,A$,"",B$,C$,A$,"",B$,C$:GOTO50ELSERESTORE60:GOTO30
60
70 DATA T142,T142@1V10,T142@1V10
80 DATA O5L12G6A>C6DE6GR6B&B4A4G4E4,O5L4R4GR4EL12R6C#E6GR6C#B6G,O4L4C>E<<G>>C<<A L12>>C#6E<<A4>>G6C#
90 DATA D6D#E6<AR4<AB>C<ABR8>>BF#CD#EC<F#C<A,R6F#A6F#R4<F#GAF#8R8>F#>C<AB>C<AD<A F#,<D4>F#6C<L4DR4DC<BA
100 DATA >G6AB6>DF6AR6>E&E4D4<B4A4,L4>R4FR4FL12R6FB6FR6FB6F,G>B<G>B<G>>F<<G>>F
110 DATA G6G#A6ER6<EG6E<AB->E>AGED#EC<AGE,R6EG6>C<@4V12B2B-1@1V11,<C>L12E6A<C4>E4<C6>E<L4CDE
120 DATA R4L12A6G#A6BA#6B>C6<B>C6DE-6A&A4,L4R4E-R4E-L12R6E-A6E-R6E->C6<E-,FAFAFL8>E-6C12<F4>A6C12
130 DATA L12R4BB-AG#6>E&E6<G#G6>E&E6<GF#6>E&E4,R4G#4L12R6GB6DR6C#G6ER6CF#6C,L4<E>D<E>L12D6<B<A4>B-6>C#<D4>C6<A
140 DATA R4D6<BA6A-G6E-E4G4A6>E&E4,L4R4FR4FFR4R6L12A-F6A-,L4<G>B<G>BGR4L12<G6>F<B6>F
150 DATA R6C12&C4C4&C6C12R4@=A;V15L12<BB-AG6E-<B6A,R6AF6R12R6A-F6E,<D6>FC6<DD-6>FD-6C,,
    
```

確認用データ

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>VY30 | 20>nWH0 | 30>jKJ0 | 40>0wU0 |
| 50>4fZ0 | 60>EH00 | 70>0a50 | 80>9sD1 |
| 90>aiI1 | 100>qAj0 | 110>2K21 | 120>Fx71 |
| 130>KCT1 | 140>drp0 | 150>7es0 | |

こんにちは、パロチャン

静岡県・渥美健の作品

今月2本採用された渥美クンの、まず1本目。アーケード版『パロディウスだ!』のセレクトBGMです(実際にゲームをすると殆ど聞こえないそうです

が)。音色はプリセットの2番を加工、PSGで「ピウピウ」という効果音も加えている。リストをなるべく短く、かつわかりやすくしているのに感心。

```

1 'こんにちは、パロチャン by JL2TBB for MSX-MUSIC
100 CALLMUSIC(1,0,2,2,1,1)
110 CALLPITCH(444):SOUND7,14:SOUND6,5
120 CLEAR1000:DEFSTRA-V:DEFINTW-Z
130 POKE&HFA3C,10:POKE&HFA5C,10
140 PLAY#2,"@21Y0,46Y1,36","@21"
150 '----->MELODY(FM Ch1,2,3,4)
160 A(0)="T=Z;V13L1605Q3":B(0)=A(0)
170 A(1)="AR16A8R8ER16ER16L8C<R8AL16"
180 B(1)="R16A-R8<A8>R16F+R16DR8<B8R8"
190 A(2)="BR16B8R>ER16ER16DR16<B8>"
200 B(2)="R16AR8E8E8>R16F+R16E-R16C+"
210 A(3)=A(1):B(3)=B(1)
220 A(4)="BR16B8R8E-R16F+R16A8>R8A8"
230 B(4)="R16AR8E8R16ER16G+R8>E8R8"
240 '----->CHORD(FM Ch5,6)
250 C(0)="T=Z;V906@16Q7":D(0)=C(0)
260 C(1)="L16AA-A8R<A>C+A8":C(3)=C(1)
270 D(1)="L16EE-E8R<EA>E8":D(3)=D(1)
280 C(2)="DC+D8":C(4)=C(2)
290 D(2)="<G+F+G+8>":D(4)=D(2)
300 '----->P.BEND(PSG ChA)
310 EA="V13AA-V12GF+V11FE
320 E(0)="T=Z;L4807
330 E(1)="R"+EA+EA+"R"+EA+EA:E(3)=E(1)
340 '----->CLICK(FM Ch7/PSG ChB)
350 R(1)="T=Z;V11RH8H8RH8H8
360 R(2)=R(1):R(3)=R(1):R(4)=R(1)
370 H="T=Z;L16SM300CCV12L24CV11CV10C
380 HH=H+"R"+H
390 '----->PLAY
400 FORY=1T04:READZ
410 IFZ=127THENFORW=1T04:F(W)=HH:NEXT
420 IFZ=150THENF(4)=H+"R"+H+"SM3000C8C8
430 IFZ=180THENR(4)="RH8H8R8V15S8S8CS8
440 FORX=0T04
450 PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X),R(X),E(X),F(X)
460 NEXTX,Y
470 DATA 120,127,150,180
    
```

確認用データ

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 1>2WK0 | 100>Tv10 | 110>ZL40 | 120>rf30 |
| 130>qN20 | 140>VU40 | 150>4b90 | 160>ic80 |
| 170>mAA0 | 180>6DA0 | 190>NV80 | 200>iF90 |
| 210>VG30 | 220>st80 | 230>Tb80 | 240>KI70 |
| 250>SA80 | 260>aZ90 | 270>7D90 | 280>VO40 |
| 290>Jx50 | 300>Vd70 | 310>S540 | 320>IJ20 |
| 330>rHE0 | 340>LGB0 | 350>mD50 | 360>8s70 |
| 370>GC90 | 380>5k10 | 390>0330 | 400>iG10 |
| 410>m070 | 420>1tA0 | 430>XQ90 | 440>Mc00 |
| 450>5gB0 | 460>FD00 | 470>R620 | |

夢ゼビウス

兵庫県・Romiの作品

「ゼビウスのテンポをゆっくり一ションでつくってみました。変えて聞いてみたら、なかなかこれもいいな一と思ったので『夢の中でゼビウスをやったら』というムチャクチャなシチュエーションでつきました。はい、おなじみのROMiクン、じょうず、じょうず。テンポがだんだん遅くなっていくのには笑った。

```

10 CLS:CLEAR500:DEFINTA-Z:CALLMUSIC:CALLVOICE(@3,@21):A$="L8":B$="05C<B>CEC<B>C<C>C<B->CEC<B->C<C>C<A>CEC<A>C<C>C<A->CEC<A-"
    
```


1160 PLAY#2,"", "", "", "", ""
 ,"" ,R\$(1),PA\$(3),"" ,PC\$(2)
 1170 GOTO 1040

確認用データ

| | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 100>Di70 | 110>oi40 | 120>H960 | 130>H240 |
| 140>Ns70 | 150>LR40 | 160>8J40 | 170>re70 |
| 180>OVE0 | 190>gZ00 | 200>oS50 | 210>aS50 |
| 220>PT50 | 230>SS50 | 240>tT50 | 250>wS50 |
| 260>PV50 | 270>cU50 | 280>9eP0 | 290>gf30 |
| 300>AGD0 | 310>n3E0 | 320>pW60 | 330>3b20 |
| 340>Xfr0 | 350>xCS0 | 360>sbk0 | 370>UjR1 |
| 380>2T50 | 390>sU40 | 400>ZhQ0 | 410>dV50 |
| 420>CTT0 | 430>gO60 | 440>Wc60 | 450>aC40 |
| 460>agA0 | 470>3IB0 | 480>qC60 | 490>NC40 |
| 500>PEF0 | 510>V0D0 | 520>Cd60 | 530>8C40 |
| 540>xnB0 | 550>aKB0 | 560>JIB0 | 570>v050 |
| 580>ub10 | 590>hR10 | 600>wn80 | 610>V120 |
| 620>JM90 | 630>j i20 | 640>LW90 | 650>QR20 |
| 660>Mq20 | 670>5E60 | 680>bH50 | 690>oh60 |
| 700>dhM0 | 710>RkD0 | 720>2I70 | 730>7r30 |
| 740>pge0 | 750>neZ0 | 760>tP60 | 770>Nq30 |
| 780>ia01 | 790>Uee1 | 800>M320 | 1000>Kd80 |
| 1010>bmQ0 | 1020>16P0 | 1030>v1K0 | 1040>rpY0 |
| 1050>ib00 | 1060>cPP0 | 1070>aSP0 | 1080>GUP0 |
| 1090>6TP0 | 1100>WUP0 | 1110>cPP0 | 1120>B200 |
| 1130>cPP0 | 1140>8VP0 | 1150>QWP0 | 1160>0K00 |
| 1170>R500 | | | |

異次元世界

東京都・MACK竹中の作品

ふふふ、これも上手だなあ。
 オドロドロした感じをうまく
 出していて、効果音もうまく使
 っている。また、リストで"OM
 AKE"となっている、一瞬画面

がフラッシュするところも効い
 ている。プログラ的には別に
 難しいことをやっているわけ
 はない。センス次第で完成度の
 高いものができる好例。

1 '..... イシケン セカイ

2 ' MACK-TAKENAKA PRESENTS 1990

3 ' (SATOSHI.TAKENAKA)

4 '.....

10 CLEAR1000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1):SOUN
 D7,21:SOUND6,29:COLOR15,1,1

20 PLAY#2,"02T100V15","04T100V15@V110",
 "05@6T100V15","06@4T100V15","T100V15","T1
 00S0M19000"

30 '..... MUSIC DATA

40 A\$="L1GL2ED"

50 A1\$="022Y2,1Y7,2"+A\$

60 A2\$="L8Q3D+L1Q8D+..."

70 A3\$="042>Y1,1Y7,1"+A\$+"<"

80 A4\$="L2>GL4CFL2D..<"

90 A5\$="022Y2,1Y7,2"+A2\$

100 A6\$="L8Q3A+L1Q8A+..."

110 B\$="L1FL2DC"

120 B1\$="022"+B\$

130 B2\$="L8Q1C+L1Q8C+..."

140 B3\$="042"+B\$

150 B4\$="L2FL4EL2C.."

160 B5\$="022"+B2\$

170 B6\$="L8Q3GL1Q8G..."

180 C1\$="L8V1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV8CV9CV1
 0CV11CV12CV13CV14CV15C...."

190 C2\$="<"+C1\$+">"

200 C3\$=">"+C1\$+"<<"

210 E\$="CB8CB8SBM8CB8":E1\$=E\$+E\$+E\$+E\$

220 E2\$=E\$+E\$+E\$+"CB8CB8SBM8SBM16SBM16"
 230 E3\$=E\$+E\$+E\$+"SBM16SBM16SBM16SBM8SBM
 16SBC16"

240 E4\$="R2R2R2SBM8SBM16SBM16"
 250 F\$="050Y1,5Y7,1L1C....."

260 FF\$=F\$+"02"

270 G\$="LBCL1C..."

280 '..... PLAY MUSIC

290 PLAY#2,F\$,F\$,FF\$,FF\$,E4\$

300 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,C1\$,E1\$

310 PLAY#2,A2\$,B2\$,C2\$,C2\$,E2\$

320 PLAY#2,A3\$,B3\$,C1\$,C1\$,E1\$

330 PLAY#2,A2\$,B2\$,C3\$,C3\$,E2\$

340 PLAY#2,A4\$,B4\$,C2\$,C2\$,E1\$

350 PLAY#2,A4\$,B4\$,C1\$,C1\$,E1\$:GOSUB400

360 PLAY#2,A5\$,B5\$,C3\$,C3\$,E2\$,G\$:GOSUB4
 00

370 PLAY#2,A6\$,B6\$,C2\$,C2\$,E3\$,G\$

380 GOTO290

390 '..... OMAKE

400 FORI=0T070:COLOR1,15,15:COLOR15,1,1:
 NEXT:RETURN

確認用データ

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 1>GeP0 | 2>0HA0 | 3>Ot40 | 4>F2Q0 |
| 10>0xD0 | 20>v7t0 | 30>pII0 | 40>P010 |
| 50>gC40 | 60>jd30 | 70>Ut60 | 80>2W30 |
| 90>6U40 | 100>Zc30 | 110>wN10 | 120>kk10 |
| 130>2d30 | 140>4L10 | 150>xU30 | 160>Uv10 |
| 170>p930 | 180>FeY0 | 190>mm20 | 200>cP30 |
| 210>huE0 | 220>fSC0 | 230>FuI0 | 240>eI60 |
| 250>cm40 | 260>TR10 | 270>We10 | 280>8VI0 |
| 290>bs30 | 300>Si30 | 310>cj30 | 320>0j30 |
| 330>Ak30 | 340>mj30 | 350>XI60 | 360>ue70 |
| 370>pn40 | 380>V400 | 390>OKL0 | 400>6x60 |

チョコボのテーマ

兵庫県・THE WALKSの作品

リズムが縦乗りの8ビートで
 音色がやかましい、この脳天気
 なサウンドは、いわずと知れた
 THE WALKSクンです。

んだけど、原曲よりもアレンジ
 した人の個性のほうをはるかに
 強いという珍しい例。編集部内
 にも、だんだんこのビートの中
 毒患者が増えてきている。

10 CLEAR2000:CALLMUSIC(0,0,2,2,2,2,1):CA
 LLVOICE(021,05,021,05,014,024,012,033,03
 3):CALLTRANPOSE(-20):DEFSTRA-F,T:SOUND7
 ,28:SOUND6,13

20 CA="L16V1205GB>DG<GB>DG<GB>DG<GB>DG":
 CB="<FA>CF<FA>CF<FA>CF<FA>CF":C0="R1R1"+
 CA+CB:C1=CA+CB+CA+CB

30 D="L8V1003G>G<G>G<F>F<F>F":D0=D+D+D+D
 :E="L8V1003R16G>G<G>G<F>F<F>F16":E0="R1R
 1"+E+E

40 F="S0M500CCM2000CM500CCCM4000C4":F0="
 R1R2L802V4CV8CV12CV15C"+F+F:F1=F+F+F+F

50 A0="L8V1306DR8<BGE>D<BGBR8GDB4.AGG16A
 16GFG4.FGG16A16>DEF2"

60 B0="L8V1305AR8FDAFDFR8D<A>F4.EDD16
 E16DCD4.CDD16E16AB>C2"

70 T="T170":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T

80 PLAY#2,"", "", C0,D0,E0,"", "", F0

90 PLAY#2,"", "", C1,D0,E1,"", "", F1

100 PLAY#2,A0,B0,C1,D0,E1,A0,B0,F1

110 GOTO100

ビートルズ・コーナー

琉球風 ALL I'VE GOT TO DO

高知県・幸山隆志の作品

同じ作者の「ASK ME WHY」もなかなかシンプルで良い出来だったのだけど、ビートルズの曲を琉球風にアレンジする、というアイデアが気に入ったので、こちらを選んだ。オリジナルからC、D、F、Gを半音下げただけでこの変わりよう。和音としてちょっとヘンなもの味としてしまおう。

- 100 'THE BEATLES "ALL I'VE GOT TO DO in Loochoo style"
- 110 'PROGRAMMED by T.KOUYAMA
- 120 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1):CO=0
- 130 PLAY #2,"T11005V15L8016","T11005V13L8016","T11003V10L800","T11003V10L800","T110V10"
- 140 PLAY #2,"R4E4GBR8B>","","","","R2R4R8B8"
- 150 '----- (A)-----
- 160 PLAY #2,"C4<B4GF4. G16F16ER4GFEF","","O3G4.G G4.G","O3C4.C C4.C","B4R4R4S8B8 B4R4R4S8B8"
- 170 PLAY #2,"G4G4R2 R2>GFEF","R1 >R2EDCD","B4.BR4R4 B4.BR4R4","E4.ER4R4 R4.ER4R4","B4R4R4S8B8 B4R4R4S8B8"
- 180 PLAY #2,"F4E4EC4C16<B16G&G4R8G4. ","D4C4<BG4F G16F16E&E4R2","G4.GR2 G4.GR2","C4.CR2 C4.CR2","B4R4R4S8B8 B4R8H8R8S16S16S4"
- 190 PLAY #2,"GFFE4.F GFFE4.F","","F4F4C4C4 F2C4F4","","BC8C8SC8SC8 C8C8SC8C8 B C8C8SC8SC8C8C8SC8BC8"
- 200 PLAY #2,"{FFF}2FG16F16EF& FFE&E4R4","","<A2A4>C-4 E4.<B&B4B4>","","BC8C8SC8SC8C8SC8C8 BC8C8SC8C8C8SC8C8"
- 210 IF CO=0 THEN CO=CO+1:GOTO 220 ELSE 240
- 220 PLAY #2,"R2G4B>C","","E4R4R2","","BH4R8H8R4S8B8"
- 230 GOTO 160
- 240 PLAY #2,"R4EEG4BB","","E2.E<B","","BH8H8H8H8BH8BH8H8H8H8H8"
- 250 '----- (B)-----

- 260 PLAY #2,">C4R8CE4CEC&C4C<B","O6E1& E1","01606V13C1& C1","<A2>C4E4<A2>C4E4","BH8H8SH8SH8H8SH8H8 BH8H8SH8SH8H8SH8BH8"
- 270 PLAY #2,">C4CC4R8CEC&C4R8<B","E1& E1","C1& C1","C2<G4.G >C4.<GG4>C<G","BH8H8SH8SH8B8B8SH8H8 BH8H8SH8SH8H8SH8H8"
- 280 PLAY #2,">C4CCC4C <B4.G16F16E4R8>E","E1& E2R4R8<B","0200V10A4.AA4>C4 E4.C <C4E4","","BH8H8SH8SH8H8H8SH8H8 BH8H8SH8SH8H8SH8H8"
- 290 PLAY #2,"E4ECE4E",">C4CCCC4<B","<A4.>C&C4-EC","","BH8H8SH8SH8H8H8SH8H8"
- 300 IF CO=1 THEN CO=CO+1:GOTO 310 ELSE 330
- 310 PLAY #2,"R1R2<G4B>C","","E4.<BB4B>D ER8R4R4R4","","BH8H8SH8SH8H8H8SH8H8 BH8H8SH8SH8H8H8SH8H8"
- 320 GOTO 160
- 330 '----- (Coda)-----
- 340 PLAY #2,"R4R8G&G16F16ER8E E4ECE4E","R2R4R8B >C4CCCC4<B","O3E4.<B&B4>E4 <A4.>C&C4E4","O3","BH8H8SH8SH8H8H8SH8H8 BH8H8SH8SH8H8H8SH8H8"
- 350 PLAY #2,"R1 R2<GB4>C","","E4.<B&B4B4>ER8R4R4R8R8","","BH8H8SH8SH8H8H8SH8H8 BH4R8H8R4S8B8"
- 360 PLAY #2,"V12C4<B4GF4G& V8G16F16ER4GFEF","","V8G4.G&G4R4 V6G4.G&G4R4","V8C4.C &C4R4 V6C4.C&C4R4","V8B4R8H8R4S8B8 V6B4R8H8R4S8B8"
- 370 PLAY #2,"V4G4R4R2 R2 V2>GFEF","V3R1 R2>EDCD","V4B4.BR4R4 V2B4.BR4R4","V4E4.E R4R4 V2E4.ER4R4","V4B4R8H8R4S8B8 V2B4R8H8R4S8B8"
- 380 PLAY #2,"V1F4E4EC4<B","V1D4C4<BG4F","V1G4.GR2","V1C4.CR2","V1B4R8H8R4S8B8"

確認用データ

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 100>DXU0 | 110>0J70 | 120>A950 | 130>mLn0 |
| 140>aCA0 | 150>r030 | 160>1ev0 | 170>GGJ1 |
| 180>wYw1 | 190>ufD1 | 200>8vY1 | 210>hQA0 |
| 220>55G0 | 230>hE00 | 240>dHm0 | 250>6P30 |
| 260>reF2 | 270>VF12 | 280>nPD2 | 290>NIc0 |
| 300>6C80 | 310>mOA1 | 320>hE00 | 330>8250 |
| 340>w5N2 | 350>NF51 | 360>dS52 | 370>wo32 |
| 380>aEf0 | | | |

音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

秋ですね、たまには心なご優しい歌声に耳をかたむけてみよう。今月は、あまり知られてはいないけれど、とても素晴らしい2人のシンガーのCDを取り上げてみました。まずはじめは、イングランドの女性シンガー、ジューン・テイパーのアルバム「アカバ」。トラッド・ミュージックと呼ばれるイギリスの伝統的な民謡歌手として出発した彼女だけに、独特のメロディの節回しが大きな魅力。声の質も太くて低めで、ドーンとします。うーん、聴いていると落ち着くなあ。このアルバムでは、イングランドの歌だけでなく、アイ

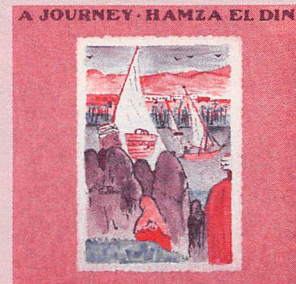
ランド民謡、ユダヤの人たちの伝承歌、スコットランドの歌などをとりあげています。伴奏はなかつたり、あってもたいへんシンプルなもの、歌がひたすら心に染みます。もう1枚は、エジプトとスーダンの国境近くのヌビア出身のハマザ・エルディーン「ナイルの流れのように」。ウードというギターの親戚のような弦楽器やタールという太鼓を演奏しながらハマザが流いのを聴かせます。なじみがないのでうーんと思ってしまうけれど、なにより、ちょっと聴いてみれば思わず引きこまれてしま

う。音階は、いわゆるアラブ音階で、オクターブが24に分かれているのがちょっと不思議。コブシが効きまくっています。

ちょうど同じタイトルのハマザの自伝が筑摩書房から出ているので、これも読んでみて異国に想いをさせるのもいいかも。



アカバ/キング2800円(税込)



ナイルの流れのように/キング2800円(税込)

スーパー暗記法

TM

通信指導システム

診断

あなたは勉強しなくてもいい

自分は天才だから欠点はない。

数字は苦手だが文章を読むのは好きだ。

マンガマンガマンガマンガマンガマンガマンガマンガ

食事は好きなものから食べる。



異性に気に入られたい。



学習塾に行くべきだ

予習、復習をしっかりとれ

遊ぶ時間は少なくていい。

予定表
勉強
睡眠
食事

買い物をする時はよくみてからかう。

みんがみんがみんがみんがみんがみんがみんがみんが

歩いているだけで学校で習った所が覚えられたらいいと思う。



あなたに合った勉強法はコレだ!!

好きな事ができるならその方がいい。

ラクして

好きな事

★スーパー暗記法★

一発合格の秘密がわかる

カラー案内書
無料プレゼント中

右のハガキを今すぐポストへ!!



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のすべてをおしえましょう。

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にも与えられるもの。)

主任講師
萩原雄二郎先生

日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

●お急ぎの方はお電話でどうぞ!!

☎03-318-6111

(受付: 朝9時30分~夜9時まで年中無休)

郵便はがき

郵便はがき

1 6 6 - □ □

料金受取人払

杉並局承認

314

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

差出有効期間
平成3年10月
8日まで

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 東京都杉並区成田4-36-15) K298

無料進呈カード

スーパ一暗記法案内書

① 大学受験 ③ 小6進学

② 高校受験 ④ 小5・4学カアツプ

ご希望のコースの番号に◎をつけてください。

| | | | |
|------|------|------|------|
| フリガナ | フリガナ | フリガナ | フリガナ |
| 氏名 | 学年 | 電話 | () |
| 〒 | 住 所 | | |
| フリガナ | フリガナ | フリガナ | 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！
これがウソサの「不^バ暗記法」の正体だ！

- 英単語2000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！

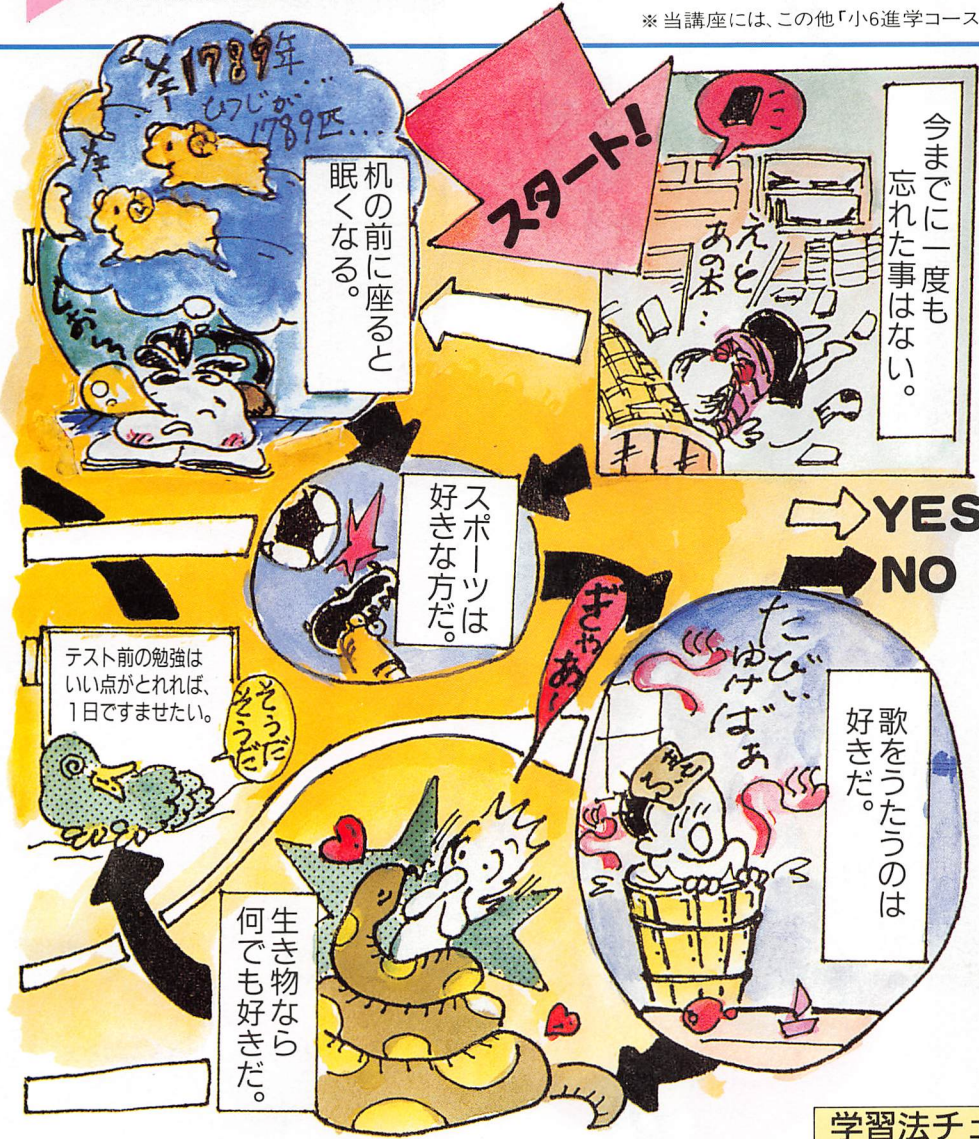
●1日15分の奇跡!! ●受講生数 100,000名 突破。驚異の暗記テク!!

- 英単語200個を1日で丸暗記!
- 歴史年表なら、10分で30項目!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら一夜づけでOK!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- 大学受験コース
- 高校受験コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。



あなたに
チャレンジ!!

なぜ、学力が伸びず
テストが悪いの?
次のチャートを示すの通りにたどっていけば、OK!!

学習法チェックテスト!?!?!/

これはほんの一例です。

キミに届ける 先輩からのメッセージ

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て、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、それだけはセッタイ教えたくないよ。

高原 有知
三愛高校
(豊沼中学)

アンビ半分で効果が!
暗記のやり方は語呂あわせだけでは、貴講座を利用しては間にあいません。実際にやったらと、実にかんたんなるほどと感心しながら。アンビ半分で楽しく続けました。私に最適の必勝法でした。

松田 幸子
青山学院
女子短大英文学科
高学附属高等学校

偏差値アップにすごい威力!
義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずか60分の時間に2多くの事柄を覚えられたか、②その方法を覚えてくれたか、③暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

山岡 信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高校卒)

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が、そういうふう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!

牧野 早江子
名古屋北高校
(名塚中学)

難関、早稲田の壁を突破!
今ふり返って見て、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71にまで急上昇しました。さらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいました。

山田 和範
早大商学部
中大経済学部
(福高卒)



本格ホラーRPG



ゴーストハンターシリーズ 1
ラプラスの魔

原作/安田 均
音楽/小坂 明子

MSX2

VRAM 128K 2DD 4枚組

標準価格
7,800円



ハミングバードソフトも
がんばっているぞ!!



君もソフトハウスで
がんばってみたいか、
スタッフ募集中。

©Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE
MSX マークはアスキーの商標です。

ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします。
その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音できるテープサービスです。

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。



ファンタジーRPGのロングセラー

ロードス島戦記

灰色の魔女

原作/安田 均・水野 良
オリジナルキャラクターデザイン/出渕 裕

MSX2 / MSX2+

VRAM 128K 2DD 4枚組

標準価格
9,800円



パズルやタクティカルゲームのお楽しみパック

ロードス島戦記

福神漬

ぶく しん づけ

MSX2 / MSX2+

VRAM 128K 2DD

標準価格
3,800円



Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

MIDI SAURUS

MSXで本格的な
MIDI演奏を実現!!

内容

- MIDIインターフェイス カートリッジ
 - システムディスク1枚
- (※MIDIケーブルは含まれていません)

新発売! ¥19,800(税別)

MIDIサウルスはMIDI規格のシンセサイザ
(音源モジュール)であれば、どんなものでも
演奏させることができます。

SAURUS LUNCH

●MIDI SAURUS専用データ集

マドンナ、マイケルジャクソン、B.B Queen's, ets **新発売** ¥3,000(税別)

●SAURUS LUNCH クリスマス号

12月15日発売 ¥3,400(税別)

ナイスミディ バック

「MIDIRA」

Aセット

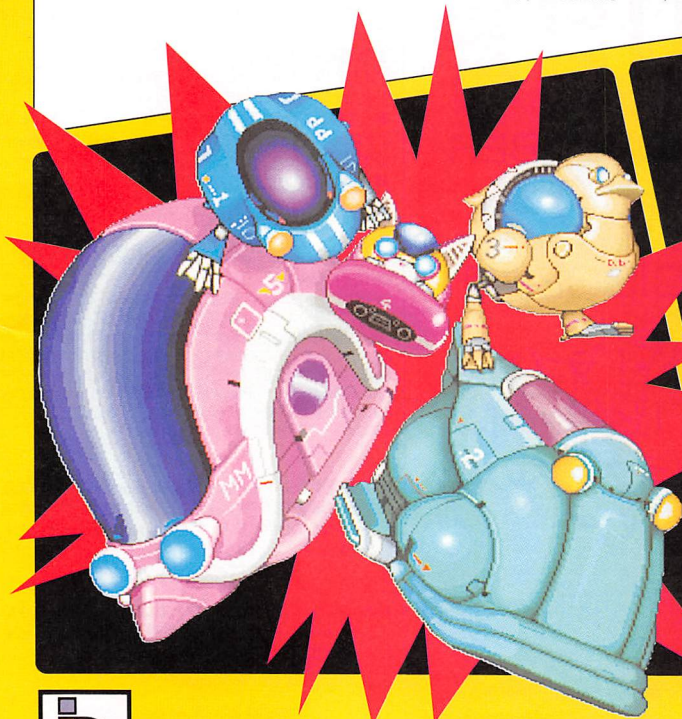
(CSM-1(カシオ)+MIDIインターフェイス
カートリッジ+専用システムディスク) ¥47,500(税別)

Bセット

(PHm(カワイ)+MIDIインターフェイス
カートリッジ+専用システムディスク) ¥52,000(税別)

Cセット

(CM32L(ローランド)+MIDIインターフェイス
カートリッジ+専用システムディスク) ¥88,800(税別)



FAMICLE PARODIC

こんなのあり!?

びっくり仰天のイベントが7つに
いひょうをついた攻撃のボス7匹
あら? あれ? これは? の全7面
神をもおそれず発売中! ¥6,800(税別)

2



株式会社 **BIT**² ビッツ
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

通信販売のお知らせ

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

株BIT²スタッフ募集

職種を問わず、詳しくは☎03-479-4558へ。
アルバイトもOK!

ディスク



秋だ祭りだ! ロザヨイ! ロザヨイ!
秋の夜長はゲームに限る! ゲームといったら
D.S. 最高! (手前味噌)

© 1990 COMPILE DS # 18

11月号

NOVEMBER

¥1,940

(送料別)

DISC2枚組

- グローディア/エメラルド・ドラゴン
 - ファミリーソフト/聖戦士ダンバイン
 - ハミングバードソフト/ラプラスの魔
- 他、レギュラーコーナーも満載。

MSX2 MSX2+ ZDD VRAM128K

- MSXマークはアスキーの登録商標です。
- 編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。

10月9日(火) 全国一斉発売!

Disc station

ランタールの冒険

～間に魅せられた魔術師～



DISC5枚組 (NGディスク1枚含む)

7,800円(税別)

絶賛発売中!

特典1-付いている!

業界初、NGディスク

特典2-当たる!!

ライブビデオ「メイキング オブ ランター」

締切り：12月31日(当日消印有効)

社員大大募集!!

今、コンパイルは、優秀な人材を切に求めている。プログラマーは、もちろんのこと、コンパイルの「のり」が解るサウンドや、今求められているイラストなんかを描けるデザイナー。

会社運営は、まーかせて/の総務する人。アイデアの泉を自負する企画屋。取説やパッケージをもっと面白くできるぞ!という広報マン。

歌って踊れる企画営業等。増大するユーザーの要望に我こそは、と手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ!

詳しくは、下記の住所へ、お問い合わせ下さい。

バックナンバーのお知らせ

(表示価格は税別)

| | | | |
|------------------|-------|----------------|-------|
| DS4号 | 1980円 | DSSP春号 | 3980円 |
| 5号-7号 | 1940円 | 初夏号 | 4800円 |
| ニュー-DS1月号CD付 | 2900円 | 夏休み号/秋号/クリスマス号 | 3880円 |
| 2月号-9月号 | 1940円 | 真・魔王ゴルベリアス | 7800円 |
| DSDX#1ルーンマスター-II | 3880円 | アレスタ/アレスタ2 | 6800円 |
| DSDX#2魔導師ラルバ | 3880円 | 魔導物語1-2-3 | 8800円 |

DS創刊準備号から3号までは、既に完売致しました。
※DS#0-6春号は、TAKERUでも買えます。

通信販売を希望する人は、現金書留か低額為替で商品の定価+消費税分3%と送料210円(速達は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ください。

ハイデクゆうパック

お申し込みは、あなたのご希望の商品名等、必要事項を記入して、振り込み用紙と料金を郵便局の窓口へ差し出すだけ。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ。

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

夢の超スーパー企画

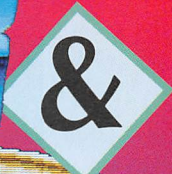
パーフェクト・セレクション・シリーズ登場!!

ゲーム・ミュージックの宝庫

キング OF MUSIC シリーズ



Perfect Selection SNATCHER



10・21
ON SALE



スナッチャーから4曲、SDスナッチャーの中から5曲をセレクト! 全9曲のフルアレンジアルバム、ボーカルバージョン2曲収録! (音楽: コナミ矩形波倶楽部)



TITLE

- TWILIGHT OF NEO KOBE CITY★ 夕焼けにせがされて(歌: 畑 亜貴)
編曲: 畑 亜貴 作詩: 国家 謙 / 編曲: 畑 亜貴
- WARNING★
編曲: 鈴木真樹
- THE PEACEFUL AVENUE
編曲: 白石哲也
- 夢を組みたてて…(歌: 中司雅美)
作詩: 国家 謙 / 編曲: 藤原真人
- THE FIRST LEAD
編曲: 鈴木真樹
- TRIUMPHAL ARCH
編曲: 鈴木真樹
- サンライズ
編曲: 白石哲也
- CODA★
編曲: 篠田元一

CD ■ KICA-1017 税込¥2,800
CT ■ KITA-1017 税込¥2,500

(★印はスナッチャー)

超弩級の サウンド・バイオレンス! スナッチャー



好評発売中!!

近未来都市“ネオ・コウベ・シティ”の危機 / JUNKERとスナッチャーの壮絶な戦いを再現したサイバーパンク・サウンド・ドラマ /

CD ■ 276A-7713 税込¥2,843
CT ■ 230T-7713 税込¥2,369

スペースマンボウ



ソフト発売と同時にMSXゲーマーを熱狂させたスペースマンボウ。そのオリジナル・サントラに加え、MSX8台を使った“データ・アレンジ・バージョン”を収録。マニア待望のサウンド・プログラムも付いた保存盤。

CD ■ KICA-1006 税込¥1,500

交響詩グラディウスIII 編曲・指揮: 長谷川智樹



全国のゲーマーを魅了し続けるグラディウス・サウンドが、フル・オーケストラアレンジで、さらに大きく拡がった。グラディウス・ワールドは、ついに映画を超えた! (グラディウス、グラディウスII、グラディウスIII、沙羅曼蛇から代表曲をアレンジ)

CD ■ KICA-1010 税込¥3,000
CT ■ KITA-1010 税込¥2,800

パロディウスだ!



神話からお笑いへ飛び出した、ビック・バイパー。クラシックの名曲とグラディウスのパロディーが織り成すお笑いの数々。3Dドルビーサラウンドも使用した、お笑いの集大成!

CD ■ KICA-1011 税込¥2,800
CT ■ KITA-1011 税込¥2,500

さらに
ぞっきぞき♡



スーパーピンクソックス

MSX版 新発売 ¥4,800(税別)

- 「まなみのどこまでイクの？」の2本立て!!
- 「ガルナ・ダダ」

「まなみのどこまでイクの？」はPSギャルスのまなみちゃんが吉祥寺を根拠にする悪の秘密結社に挑むドスケベ変態(!?)AVGだ。一方「ガルナ・ダダ」は、ハーフタイムラバーのゆうとメグがジャングルを舞台に大冒険しちゃうハラハラドキドキのRPGだ。

※ゲーム中に家族又は友だち等に見つかりドスケベ扱いされても一切責任を負いません。



ピンクソックス(創刊号)
¥2,800(税別)

- MSX版 ともに発売中
- PC9801版



ピンクソックス 2
¥2,800(税別)

- MSX版発売中
- PC9801版新発売!!



ピンクソックス 3
¥2,800(税別)

- MSX版のみ発売中
- PC9801版…移植中

□PC88シリーズ(MK II SR以降)、X68000に移植予定!!

ウェンディマガジン

通信販売のお知らせだよん!

〒150 東京都渋谷区道玄坂1-15-3
ブリメーラ道玄坂5F1
TEL 03 (780) 6570

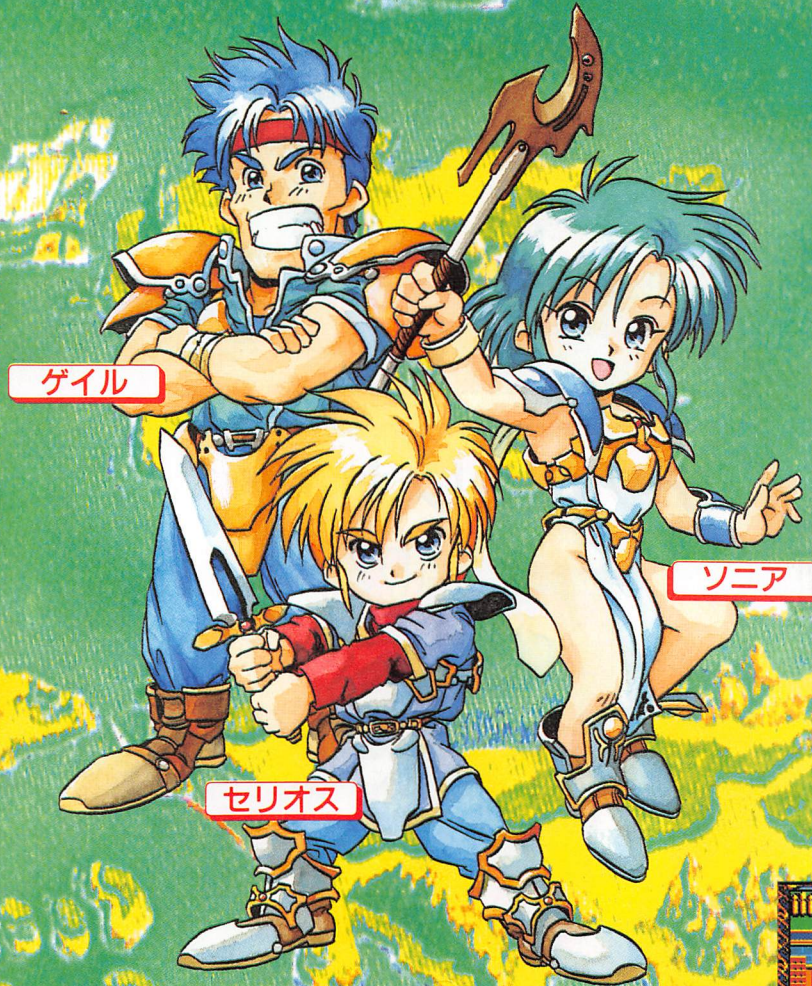
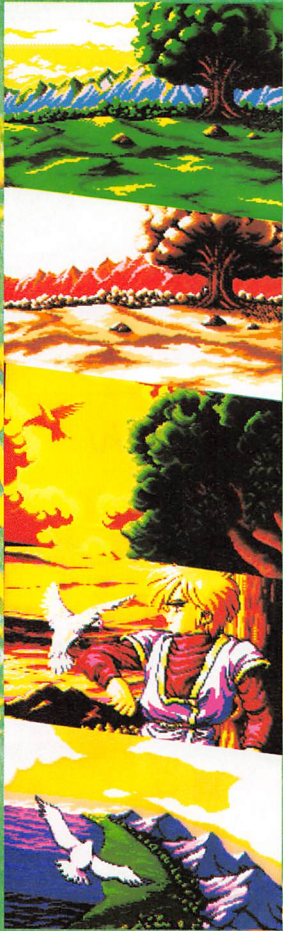
ピンクソックス創刊号、2、3各3,150円(送料込)
スーパーピンクソックス 5,300円(送料込)

アツアツなあ〜し! ったらば...

Dragon Slayer[®]

The Legend Of Heroes

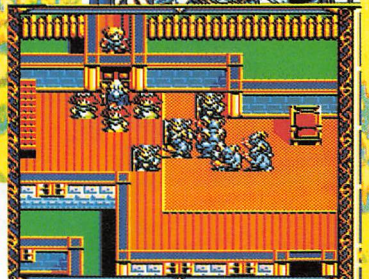
MSX2版ドラスレ英雄伝説だ!?



ゲイル

ソニア

セリオス



ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX2 MSX2+ 版

200 VRAM128K



- RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
- FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
- MSX2/2+ ■3.5" 2DD 5枚組
- 定価: ¥8,700(税別)

- MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
- FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
- セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●MSXは、アスキーの商標です。

好評発売中



■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 ※ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です。



〔C.G.版〕 エレキ巨田くん

佐藤 元

+テクノポリス編集部



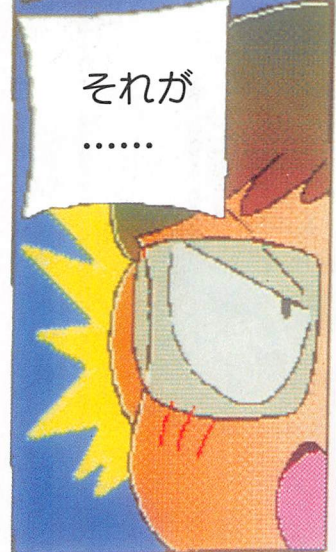
お兄ちゃん
ついに
完成した
のね!

続ダンジョン・
マスター
の面白さに
サーク2
のスリル!

夏コミ同人ソフト
特集に加えて
ドラゴンナイトII
特大ポスター
が特別付録で付く
究極のソフト!



テクノポリスだあ!!



それが
.....



お兄ちゃん
それなら
毎月8日に発売
してるよ...



こりゃ
お兄ちゃん
一本
とられた
ナア...

今日日本は平和である?

テクノポリス

11月号好評発売中!

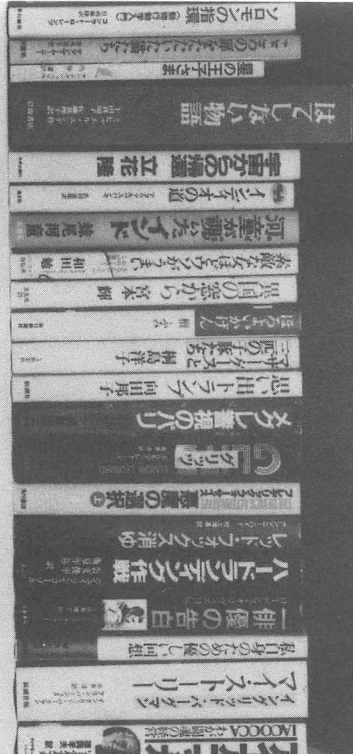
特別定価570円 徳間書店



表面に必要事項を記入にはりませう
新・速読法の無料送呈
 案内資料を

「速読」で受験・ビジネスに勝つ!!

新・速読法



(かりとり線)

郵便はがき

料金受取人払

169-00

(受取人)

105

新宿北局承認

5

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)

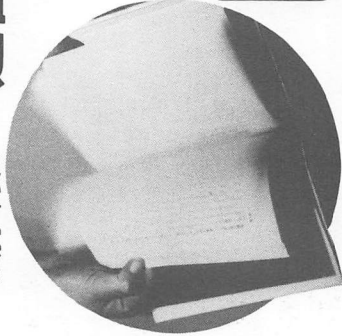
差出有効期間
平成4年1月
10日まで

日本カルチャースクール

速習・速読講座

MSX-FANS[®]10係

★切手不要★



最新版の案内資料
無料送呈券

▼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)

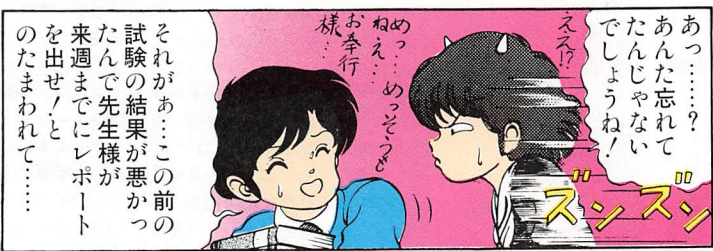
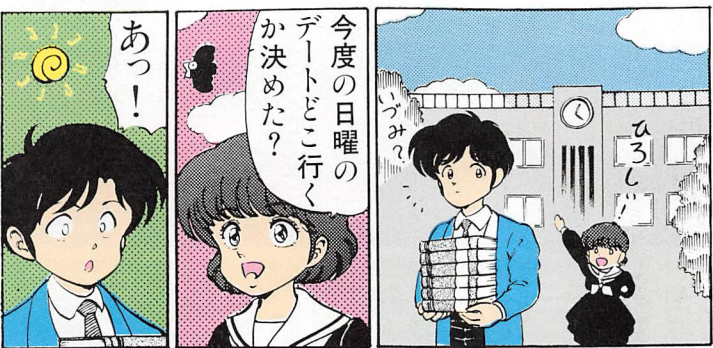
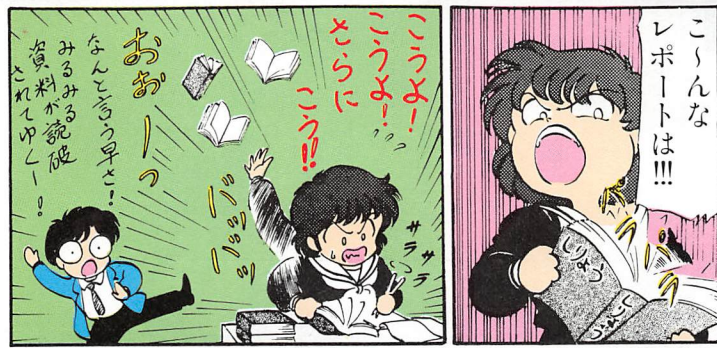
| | | | | | |
|---|------|------|------|------|------------|
| 住 | 〒 | 市区郡 | 市外局番 | 市内局番 | 番号 |
| 所 | フリガナ | 都道府県 | 市外局番 | 市内局番 | 番号 |
| 氏 | フリガナ | 年齢 | 性別 | 性別 | 年齢 |
| 名 | フリガナ | 年齢 | 性別 | 性別 | 年齢 |
| | | | NE | | M819SA0A08 |

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

(送るにゃんこ)

●これなら差がつく！読書速度が3倍→5倍→10倍に！！

目標が1冊を30分！



★ライバルに差をつける!! ★明日からの読書・学習・受験ビジネスに大きく役立ちます。

★秘められた潜在能力を一気に開発!
もう受験勉強にムダな努力はいらない!

学習・受験に大きな効果が!

驚異の新・速読法

- 1日たった30分の訓練があなたを変わる?
- 集中力が身につく
- 理解力が深まる
- 記憶力が高まる
- 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速くなります。
- 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。
- 速く読める分、勉強時間が短かくて済みます/余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、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回しか読めないテキストを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。

わずか2か月であなたも必ずマスターできる!!
●自宅にいながら1日わずか30~40分、ステップ式の50レッスンを受け...することで、あなたも新・速読法をマスターできます。

受験や資格試験の突破をめざして
キミも今すぐチャレンジ!

速読講座

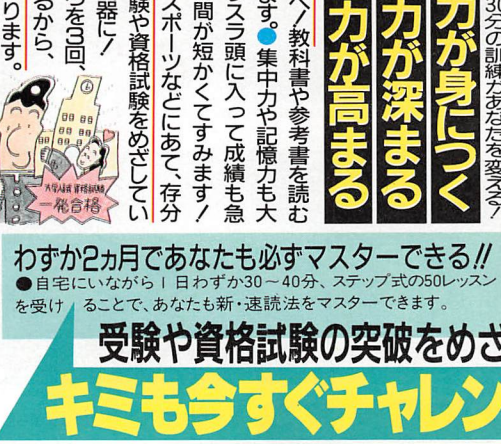
●日頃、私たちは脳の割に使いこなせていないのだと実感していただけないかと、自分の可能性に挑戦してみよう!と速読を始めました。今では一分間に二万字以上のスピードがでるようになり、学校の成績も目につけて向上!!多くの人に身につけてもらいたいです。

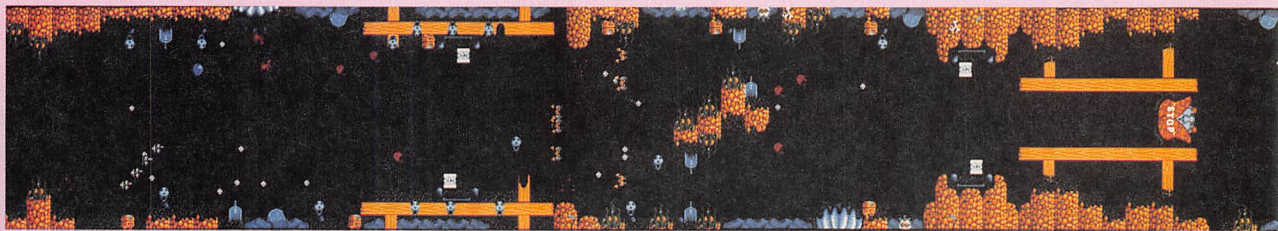
★左のハガキでご請求ください!!
最新版の詳しい案内書を**無料送呈**

無料送呈

至急

日本カルチャースクール
〒169 東京都新宿区百人町2の1の11
☎東京03(226)8223代





歴史の散歩道 三国志II

さていよいよお待ちかねの一騎討ちトーナメントの結果発表だ。関羽が趙雲が夏侯惇が死力の限りを尽くして戦った一騎討ち。その回報をじっくりとお伝えしよう。



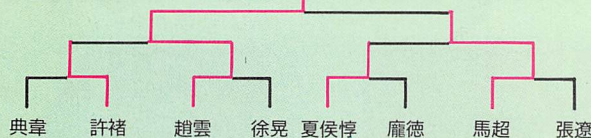
第一回一騎討ちトーナメント結果発表

●優勝者は"趙雲子龍"!!

一騎討ちトーナメントの優勝は趙雲、趙雲子龍に決まった。前号で優勝者募集のお知らせをしたところ、たくさんの読者からハガキをいただいた。そのなかでも趙雲の優勝というハガキがいちばん多かった。予想通りというかトーナメントの組み合わせの妙というか、趙雲の優

勝という声が多かった。関羽が優勝する、いや呂布だ! という声も多かったが、趙雲にはおよばなかった。ハガキを送ってくれた人のなかには1勝負をのぞく、すべての対戦の勝敗結果を当てた人もいた。トーナメントの全結果は下の表の通り。詳しくはつぎのページで紹介。

Aブロック



Bブロック



公式ルール

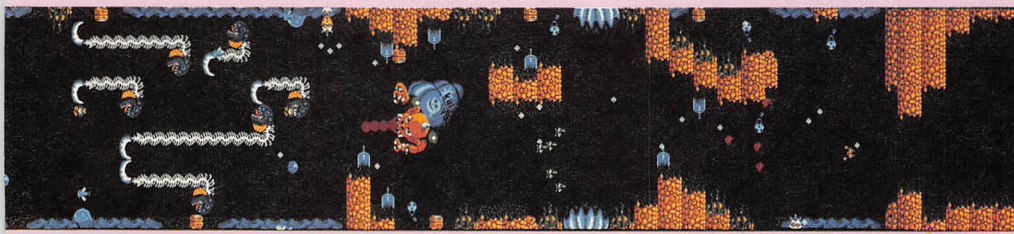
- 1本勝負、決勝だけは2本先取
- アップした武力はつぎの戦いに持ちこされる
- 武装度・兵士数はすべて100

出場武将プロフィール

| | | | |
|--|--|--|--|
| | 典韋(てんい) 悪来(あくらい)と呼ばれたほどの怪力。最後は曹操を涙させるほど壮絶な死。 | | 関羽(かんう) 袁紹配下の豪傑、顔良、文醜をことごとく倒した。その功績は数えきれない。 |
| | 許褚(きょちょ) 典韋との一騎討ちで見出される。数々の戦功をあげ新衛隊長として曹操を守った。 | | 顔良(がんりょう) 袁紹軍きっての豪傑。宋憲、魏續を斬り、徐晃を軽くあしらう武勇の持ち主。 |
| | 趙雲(ちよううん) 槍の名手。劉備のもとで活躍。なかでも長坂坡(ちょうはんぱ)での活躍は有名。 | | 張飛(ちようひ) 劉備、関羽の義弟。長坂坡では、ひとり仁王立ちして曹操の大軍を追い返す。 |
| | 徐晃(じようこう) 楊奉(ようほう)に従っていたが曹操につく。呉と結んで関羽を破った功績もある。 | | 呂布(りふぶ) 裏切りの限りを尽くした猛将。戦闘能力は凄く劉備3兄弟を1度に相手するほど。 |
| | 夏侯惇(かこうとん) 呂布配下の曹性(そうせい)に射められた左眼を食ってしまうほどの豪傑。 | | 夏侯淵(かこうえん) 夏侯惇のいとこ。龐徳を生け捕りにしたり、その他数々の功績を残した勇将。 |
| | 龐徳(ほうとく) 馬騰、馬超親子の配下。後、曹操につく。関羽との一騎討ちで互角の勝負を演じる。 | | 甘寧(かんねい) 劉表と黄祖の無能ぶりに見切りをつけて孫権にはいる。赤壁、その他で活躍した。 |
| | 馬超(ばちよう) 馬騰の子。最後は劉備について活躍した。史実では劉備より先に死んでいる。 | | 太史慈(たいしじ) 最初は劉瑠のもとにいた。その後孫策に見出され、後を継いだ孫権にも仕えた。 |
| | 張遼(ちようりょう) 呂布の配下だったが、後、曹操軍に加わる。冷静で統率能力の優れた武将だった。 | | 文醜(ぶんしゅう) 顔良と並び評される猛将。曹操軍を蹴散らし関羽と戦うが善戦するも敗北。 |

さてさて今回の一騎討ちトーナメントという企画はどうだったでしょうか。いさお成功に終わったと担当者は思っているのですが、これから2回、3回という企画をやりたいと思っています。何か意見、感想、やってほしいことがあるのならハガキを送ってください。もちろん歴史の散歩道で取り上げてほしい史実での出来事なども同様に募集しています。ちなみに今回の一騎討ちトーナメントに関する優勝者予想の得票順位は以下の通りです。1位 趙雲 2位 馬超 3位 関羽 4位 呂布 5位 太史慈でした。いちばん人気の趙雲が見事に優勝した第一回一騎討ちトーナメントでした。





◆デッド・ブリーチナー・ローチナー。敵味方しない武器を攻撃しなくてはいけません



ステージ 4

戦いの軌跡をここに紹介!

1回戦から好カードが続出。どの対決もみどころの多い勝負だ。はっきりいって誰が優勝し

てもおかしくはない。一騎討ち時の10ぐらいの武力差なんてほとんど影響はないはず。それで

もなみいる強豪をなぎ倒し優勝までこぎつけた趙雲の足どりとその他の対決をおってみよう。

●1回戦▶8試合

×典韋vs許褚○ (武力 97) (武力 98)

勝敗: 9合目、17-0で決着。コメント: 注目の同門対決は許褚に軍配。武力1の差を典韋なら克服すると思われたが典韋残念。

○趙雲vs徐晃× (武力 99) (武力 92)

勝敗: 9合目、23-0で圧勝。コメント: 地力で勝る趙雲が余裕の勝利。関羽や呂布に比べて趙雲のほうが強敵相手に恵まれた。

○夏侯惇vs龐徳× (武力 93) (武力 94)

勝敗: 8合目、22-0で圧勝。コメント: 両者、実力はほぼ同じ。しかし結果は夏侯惇の勝利。夏侯惇の武力が94に上がった。

○馬超vs張遼× (武力 98) (武力 91)

勝敗: 8合目、29-0で圧勝。コメント: 張遼をあかこの手をひねるのかのごとく倒した馬超。馬超も対戦相手に恵まれている。

●2回戦▶4試合

×許褚vs趙雲○ (武力 98) (武力 99)

勝敗: 0-0引き分け、20-5(許褚)引き分け、9合目、12-0で勝利。コメント: 凄まじい攻防の応戦。試合は二転、三転。終始甲斐な味の趙雲、最後に逆転勝ち。



◆武力98対武力99の対決。戦目両者力尽きてドロー。2戦目、3戦目の前半までは許褚ペース。しかし見逃し逆転で勝利

○関羽vs顔良× (武力 99) (武力 90)

勝敗: 10合目、8-0で辛勝。コメント: 関羽、よもやの敗戦かとばかり懸いかる顔良。しかし最後は関羽の逆転勝利。史実みたいにかんたんにはいかなかった関羽。

×張飛vs呂布○ (武力 99) (武力 100)

勝敗: 12-7(張飛)引き分け、21-5(呂布)引き分け、10合目、3-0で決着。コメント: 引き分け再試合が2度に続いた。1戦目の劣勢を挽回した呂布が勢いに乗り勝利。

○夏侯淵vs甘寧× (武力 90) (武力 92)

勝敗: 9合目、15-0で決着。コメント: 序盤は押され気味の夏侯淵だったが、後半逆転勝利。これで夏侯淵の武力は91に。

×太史慈vs文醜○ (武力 95) (武力 91)

勝敗: 9合目、13-0で勝利。コメント: 番狂わせが起こった。この勝負ほとんどの人は太史慈の勝利と見たはず。武力は93に。

×夏侯惇vs馬超○ (武力 94) (武力 98)

勝敗: 8合目、6-0の辛勝。コメント: 結果は辛勝だったが、最初から最後まで終始馬超がリード。

×関羽vs呂布○ (武力 99) (武力 100)

勝敗: 27-22(関羽)引き分け、10合目、33-0で圧勝。コメント: 義弟張飛の仇討ちにいって関羽だが呂布が返り討ち。無念。

×夏侯淵vs文醜○ (武力 91) (武力 93)

勝敗: 9合目、46-0で圧勝。コメント: これほどの大差がつくとは思わなかった。これで文醜は準決勝進出。大躍進だ。

●準決勝▶2試合

○趙雲vs馬超× (武力 99) (武力 98)

勝敗: 13-10(趙雲)引き分け、10合目、25-0で勝利。コメント: 劉備配下、五虎将軍同志の対決は趙雲の勝利に終わった。途中まではいい勝負をしていたが、最後は趙雲が押し切った。趙雲これで決勝進出。

○呂布vs文醜× (武力 100) (武力 93)

勝敗: 8合目、19-0で決着。コメント: 文醜がこれで勝てば大金星だったが、呂布の壁は厚かった。ここまで張飛、関羽とことごとく強豪を破ってきた呂布には、文醜の勢いを持ってしても歯がたななかった。

●決勝戦 Aブロック趙雲(武力99)vs Bブロック呂布(武力100)

決勝戦。許褚には押され気味だったが予想通りAブロックからは趙雲が。Bブロックからは張飛、関

今号の1枚



◆東京都・稲泉知・?歳。ずいぶんかわいい関羽だね。じつをいうと担当も関羽ファンの1人でした。残念でした

1 本 目

○趙雲vs呂布× (武力 99) (武力 100)

勝敗: 9合目、6-0で辛勝。コメント: 1本目は趙雲がなんとか勝利。お互いその名に恥じない戦いだった。これで趙雲の武力は100にアップ。100対100の対決。

2 本 目

×趙雲vs呂布○ (武力 100) (武力 100)

勝敗: 25-10(呂布)引き分け、10合目、22-0で圧勝。コメント: 武力100同士での対決が始まった2本目。2本目は呂布が意地を見せ、巻き返した。これで1対1。さあ3本目。これを取ったほうの優勝。

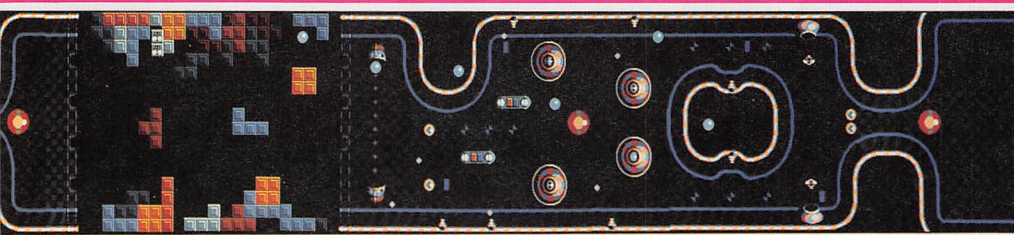
3 本 目

○趙雲vs呂布× (武力 100) (武力 100)

30-0 10合目で決着

| 趙雲 | 呂布 | 勝敗 |
|----|----|----|
| 96 | 1 | 90 |
| 83 | 2 | 87 |
| 68 | 3 | 73 |
| 59 | 4 | 66 |
| 59 | 5 | 63 |
| 48 | 6 | 58 |
| 46 | 7 | 41 |
| 31 | 8 | 28 |
| 30 | 9 | 17 |
| 30 | 10 | 0 |

勝敗: 10合目、30-0で趙雲の優勝が決定!
コメント: 第一回一騎討ちトーナメントの優勝者は趙雲に。左か両者の攻防の一部始終。呂布の勢いを見事切り返しての勝利だった。劉備軍、五虎将軍のメンツにかけても負けられない趙雲。関羽、張飛の仇を見事に果たした。おめでとう子龍!



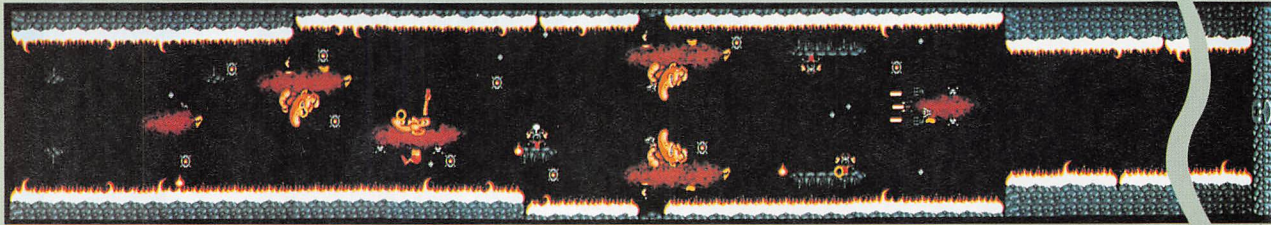
◆ジャンボイ7。これも前作の2代目で顔の手に勝つ白い手を撃たなくてはいけません



ステージ 5

さて第一回の優勝者は明かされたのですが、正解者の中にはいいものを受けたいという声も聞かれました。さてその商品ですが、担当者は原稿を執筆するとき、これを読めばさらに三国志のことがわかるという、三国志マニアには必携の1冊です。当選者は下の欄外に掲載しています。また、今月の1枚に選ばれた人にはテレカをお送りしたいと思います。また、こういうイラストを描いた方が増えてくれたらいいなと思います。

やっと出る!! ぼくはエドドラ したいけど 家にはテイスタクがないんだよ(盗貨真)小松知史14歳
トです。闇のなか カラスは見えぬと 考えて 日記を書いて 課題提出(盗貨真)鬼塚英明14歳
テレカくれ(愛知県)加藤泰之・14歳
☆10月号でお願を書いたのを忘れちゃったので2か月分あととけね。



十字軍マップ コレクション 魔導物語1-2-3

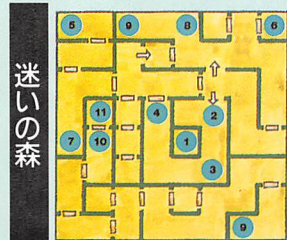
3か月連続でお送りしてきました
魔導物語1-2-3のマップも今回で最終回。シナリオ三
の上、三の下を合わせると11階

もあります。やはり最後のシナ
リオだけに質問のハガキも数多
く寄せられてきています。マッ
プを見ながらがんばって!!

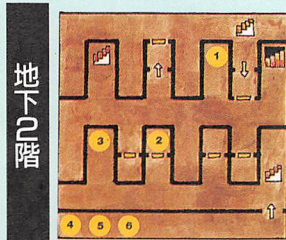
記号の見方



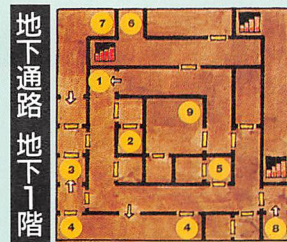
●魔導物語3-上



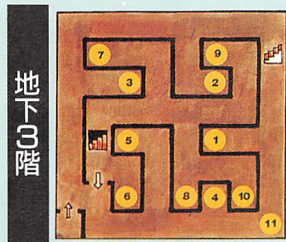
- ①スタート位置 ②ハチミツ(1回つくとライフがへる。2回目以降はライフ回復) ③人面犬(ハチミツ2回以上たべると出現) ④フフフ(商人) ⑤のうてん草 ⑥いたでん草 ⑦ぐにゃぐにゃ ⑧テテテ ⑨魔法陣(上にあるともう一方へワープ) ⑩トトト ⑪穴(森の出口)



- ①ロープ(引っぱると敵が出る) ②あびょうしのほん ③ウマの口(しゃべる) ④移動ゆか ⑤回転ゆか ⑥あかいたね

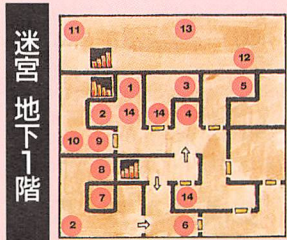


- ①スタート位置 ②らっきょ ③ふくじんづけ ④回転ゆか ⑤らっきょ ⑥フフフ(商人) ⑦ほのおのたま ⑧ばくはつたまご ⑨罫(2さつの本をつくと出口があらわれる)

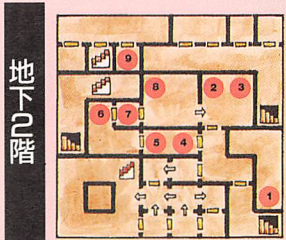


- ①かんばん ②金5g ③金50g ④バンツェのふえ ⑤ロープ(引っぱると下への階段が出てくる) ⑥矢が出てくる(ライフへる) ⑦あびょうしの本 ⑧ハービーが出てくる ⑨金5g ⑩ひまわり(さわるとスキヤポデスになる) ⑪移動ゆか

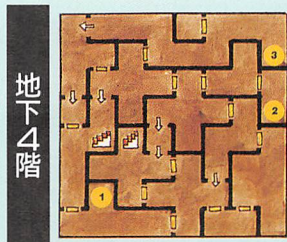
●魔導物語3-下



- ①スタート位置 ②モモモ(商人) ③ゾンビのはらわた ④ロープ(引っぱると敵が出てくる) ⑤大地(たねをうえる) ⑥ウシカゲ(しゃべる) ⑦よろい ⑧あおいたね ⑨⑩声がかきこえる ⑪たる(敵が出る) ⑫あんまん(ひろうとゾウ大魔王になる) ⑬らっきょ ⑭(モモモが脳みそをすわれたあと)インキユバスが出る

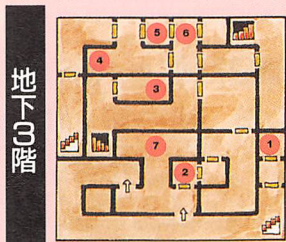


- ①ボックス(ゾウのじゅうたん) ②魔法のおふる(体力と魔導力を回復) ③ボックス(あおいたね) ④レバー(ここにレバーが見える) ⑤レバー(ここにくると地下3階におとされる) ⑥⑦声がかきこえる ⑧ボックス(のみのあし) ⑨ボックス(ぐにゃぐにゃ)

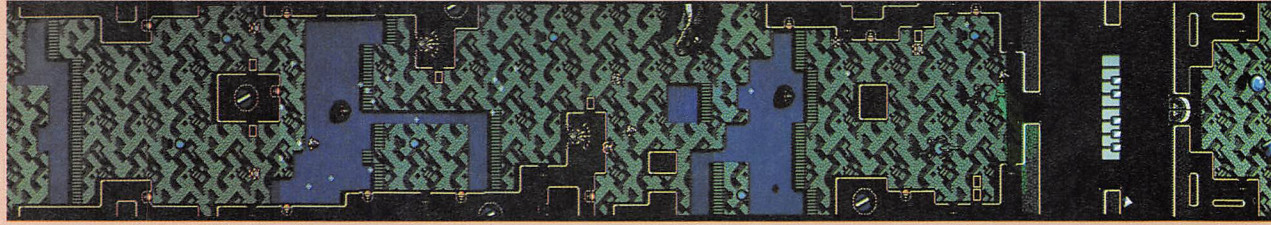


- ①いずみ(のむと敵を一発でたおせるが、のみすぎると気分がわるくてのめなくなる) ②ウマの口(しゃべる) ③声がかきこえる

注)地下3階の②~④と⑥~⑨はかへに数回ぶつからないと出ない。

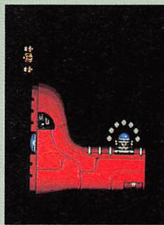


- ①大地(たねをうえる) ②ノボ(商人) ③ボックス(へんなたね) ④回転ゆか ⑤ボックス(よろい) ⑥(数回かへにぶつくと)紙きれが出てくる ⑦レバーからの落地点



投稿大募集

ステージ6



④ジャンプ・コア。左右と下にある3つのコアすべてを破壊しなければならぬ

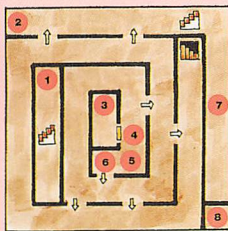
ほぼ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

中村クンの3か月勝ち抜きなるか? が注目でした。
梅麿 んじゃおっばじめるでおじゃるよ。
のぐりろ 佐藤幸一クンの作品は自分の柔らかいタッチをいかにして背景をクレパスっぽく荒く描いてOでしゅ。

ファンキーK 五十嵐クンのはファンキーだけ。複写と反転の技アリだなベイベ。
梅麿 内田クンはよくあるシチュエーションだけど良く描けているでおじゃる。
らしゅう課長 山本クン。うまいじゃん。

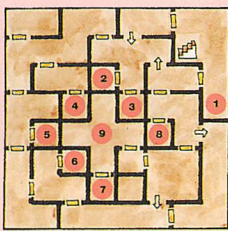
ファンキーK S-IIクン、じょうず、文句なしにちゃんびおんだけい。
のぐりろ 福島クン、ぼく好みで味があるでしゅ。
梅麿 中村クン、ついに力つきたか……残念。デッサンに磨きをかけて挑戦するでおじゃる。

地下4階



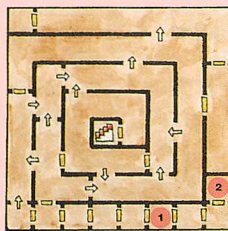
①陣(のると3にとぶ) ②陣(のると3にとぶ) ③ロープ終点 ④大移動ゆか ⑤ムホホ(商人) ⑥大地(たねをうえる) ⑦井戸 ⑧さかさ草のタネ

地下5階



①(4階の井戸に石をおとしていれば)ぞう大魔王が出る ②ゾンビのはらわた ③ぞうのじゅうたん ④ほのおのたま ⑤ふわふわのけがわのコート ⑥ウマの口(しゃべる) ⑦ぐにやぐにや ⑧あかんたね ⑨ロープ(引げると天井がくずれて土がみえるようになる。ここにさかさまぞうのタネをうえて、リカバの水をやると下へいく穴ができる。)

地下6階



①ガスがいき出してきて、一步もどされる(さんそぐさをくわえればOK) ②ミノタウロス(たおすとおわり)



④千葉真/佐藤幸一?歳 バストアップ以外の構図が見たにのてまた送って



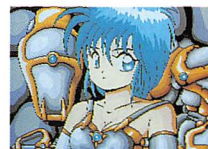
⑤滋賀県/山本直彦・20歳 完成されているだけに背景に凝ってほしかった



⑥東京都/五十嵐直樹・?歳 ほかの作品を描くならこの路線を極めてほしい



⑦栃木県/福島哲也・?歳 こいうウマヘタ路線は結構難しいです



⑧兵庫県/内田豪・?歳 キミのF1ツチデイスクは壊れていたので



⑨神奈川県/中村和洋・16歳 2か月勝ち抜きキミには?000円あげる



⑩大分県/S-II・17歳 このロボットを主人公にしたストーリーがつぎつぎに浮かびそう。次回の作品に期待したい



⑪茨城県/ミキちゃん・19歳 ついにどうにかどうにかアニメ部門は1通も投稿がありませんでした。ミキちゃんには悪いけどはやくも廃止かな

賞金

勝ち抜きCGでは掲載されるとMファン特製テレカがもらえますが、ちゃんびおんになるとそのほかに賞金ももらえます。賞金は1か月勝ち抜くたびに金額が上がっていき、1か月目=1000円、2か月目=2000円、3か月目=3000円、4か月目=5000円、5か月目=10000円となっています。この賞金は毎回もらえるので例えば5か月勝ち抜くと、なんと累計の21000円ももらえちゃいます。

来月は——ポツ……

①トビリアアイデアCGの元ネタを募集。②ゲームのぞき穴のワル技。③通り抜けできます。④歴史の散歩道。⑤再現したい、史実を送って。⑥空想科学読本。⑦ゲームをSF考証したレポートを送って。⑧勝ち抜きCGコンテスト。⑨グラフィックツール名を暗記のうえ。⑩マップコレクション。⑪複雑なシチュエーションはごまかさない。⑫歌を詠む会。⑬歌人の気持ちになろう。⑭新コーナータイトル未定。⑮そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一步の人はテレカをプレゼント。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部ゲーム十字軍それぞれのコーナーまで。

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。

今月から実験的にスタイルを変えてみました。わかりやすいストラテジーのためのご意見を要望などございましたらお送りください。

三国志Ⅱ・長期戦のテクニック

- 長期戦のうまいやり方です。
- ①攻めこむ武将とは別に4人以上の武将を用意する
 - ②全員兵100、訓練度100にする
 - ③攻めこむ
 - ④大将以外は月末に退却させる
 - ⑤再編成で、攻めこまなかった武将の兵を攻めこんだ武将に移す
 - ⑥同じ武将が兵100、訓練度100でまた攻めこめる

(b y 坂本展一・千葉県)

●実験

シナリオ1、新君主、上級、史実モードで試した。曹操との決戦だ。実験では何度も退却に失敗したが、そのつど新しい武

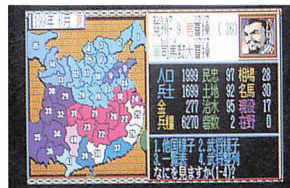
将を派遣して、結果的に同様の効果を得た。

●感想

同じ投稿がほかにもあり、大将については、「強い武将のカゲに隠れる」とか「遠くで見ている」とか書いているものがあったが、逃げ回るのが最善だろう。敵は援軍以外に兵を増やす方法がないのに対して、味方は常に月初めには(大将を除いて)400の兵が戦えることになる。武将が多ければ、兵を雇ったり訓練したりしながら戦争を継続することもできる。ただし、あまり長くかかると戦場国の民忠

誠度や土地の価値などが落ちること、うっかり退却させるの

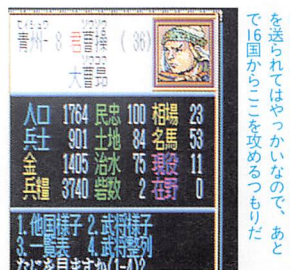
を忘れると翌月の戦いがつらいのが欠点だ。



①7国から9国を攻めたのだが、6・7・10の3か国に合計3700の兵がいて、19国でも兵を雇ったり訓練度を上げたりしている



③関羽(かんう)など鋒々(そうそう)たるメンバーで9国に攻めこんだのだが、華雄(かゆう)が勝手に一騎討ちを挑んで捕えられ、戦力が下がってしまった



②これは8国のような。9国に援軍を送られてはやっぱりなので、あとで16国からここを攻めるつもりだ



④1か月目は関羽が取り囲まれてしまい、退却し損なって捕まってしまうなど惨憺(さんたん)たる結果に終わった

| 武将名 | 兵 | 訓練度 | 兵 | 訓練度 | 武将名 | 兵 | 訓練度 | 兵 | 訓練度 |
|-----|---|-----|-----|-----|-----|---|-----|-----|-----|
| 張飛 | 2 | 100 | 0 | 0 | 守備 | 2 | 100 | 0 | 100 |
| 張部 | 4 | 100 | 100 | 97 | 張飛 | 4 | 100 | 100 | 97 |
| 張部 | 1 | 100 | 100 | 98 | 張部 | 1 | 100 | 100 | 98 |
| 張部 | 2 | 100 | 0 | 0 | 張部 | 2 | 100 | 0 | 0 |
| 張部 | 5 | 100 | 0 | 0 | 張部 | 5 | 100 | 0 | 0 |
| 張部 | 8 | 100 | 0 | 0 | 張部 | 8 | 100 | 0 | 0 |
| 張部 | 1 | 100 | 99 | 99 | 張部 | 1 | 100 | 99 | 99 |

⑤⑥残った張飛(ちょうひ)・張部(ちょうこう)に訓練度100の他の兵を移して援軍とし、さらに16国から顔良(がんりょう)・文醜(ぶんしゅう)を派遣した



⑦8国から9国に援軍が送られるのを阻止するため、8国を攻めた。最初に太守(たし)を狙ってしまっただけで、残りのほとんどの武将は9国に退却してしまっただけで、結局9国は戦力アップしてしまっただけ



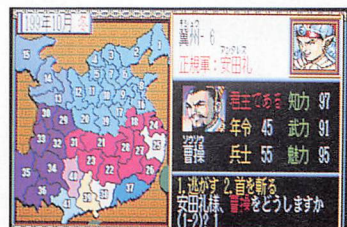
⑧さらに、大団(だいだん)を狙って6国の金・米・武将をすべて7国に移した



⑨2か月目には張飛が退却に失敗したので、8国から忠誠度000になった典韋(てんわい)を派遣した



⑩3か月目はほとんど何もなかったようなので、4か月目についで曹操は6国に退却した



⑪そして5か月目、帰ってきた関羽が9国から金・米の6国を攻め、曹操は領土を失った

三国志II・共同作戦で武将を減らす

1か国しか持っていないけれど強い武将がたくさんいる国を楽にとれます。

- ①その国と同盟を結ぶ
- ②その国との共同作戦で他国(1か国しか持たない国)を攻め、長期戦に持ちこむ
- ③共同軍を出した国との同盟を破棄して攻めこみ、長期戦にする(そうしないと共同軍は野に下ってしまう)
- ④長期戦に勝つ

シナリオ3、4の劉備に対して効果があります。

(by 井関昌彦・兵庫県)

●実験

シナリオ1、新君主、上級、史実モードで、関羽・張飛を擁する劉備の4国をターゲットに袁紹の3国を攻めた。しかし、3国で長期戦に持ちこむことがとても難しかった。自軍が何もしなくても劉備軍が袁紹をやっつけてしまうのだ。そこで、ひたすら劉備軍の邪魔をすると、かろうじて長期戦に持ちこめた。ところが、劉備の国を攻め、こちらは必然的に長期戦となったが、袁紹を滅ぼすと3国の劉備軍は4国の戦いに登場した。つまり、大した意味はなかった

ことになる。

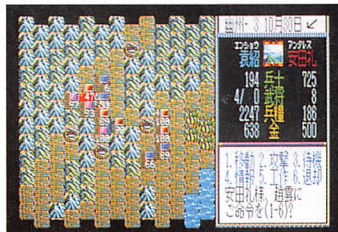
実験の状況では不可能だが、4国の決着を先につけるほうがまだ(在野の武将は他国にとられないので、ひとりずつ忠誠度を上げられるから、野に下ってくれるほうがいい)。しかし、4国を攻めたとたん3国の劉備軍が退却することもあるようだ。

●感想

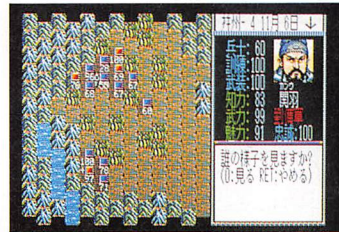
この投稿も何通かあったので採用したが、一体どこがおいしいのか教えてほしい。ただ、失敗しても損はしないので(実験では劉備の敵対度が100だったので、これを下げるのにかなり金を使った)、やってみてうまくいったらおなぐさみというところか。



①2国から劉備(4国)との共同作戦で3国を攻め、次に7国から4国を攻めるのだが……



②4国ではひたすら劉備軍の邪魔をすることによってかろうじて長期戦に持ちこめた



③3国の戦いを終らせると、関羽などの共同軍は4国に現れた

戦国群雄伝・鉄砲隊で攪乱

兵力消耗を抑えて、できればたくさん兵をもらう方法で、ツバメ返しや壁越え(どちらも2月号)を組み合わせて使います。

- ①戦闘60以上の鉄砲隊、壁越え用の足軽1〜2隊を含めて兵500以上で攻めこむ
- ②昼に城に隣接する敵武将を1人捕え、そこへ鉄砲隊を入れる
- ③すると、鉄砲隊に接していない敵武将が鉄砲隊に殺到し、城の隣りがあくので、あらかじめ待機させておいた武将で大名・城主に夜襲をかける

④敵が2か国以上持っている場合は、たいていこの時点で退却するし、籠城されたら壁越えで退却させるか倒せばいい

(by みやざわりえ男・長崎県)

●前提条件

どのくらいの敵兵力を想定しているのだろうか? 担当者の場合、500以上の兵力で攻めこむということは敵兵力は最低でも300くらいということになる。序盤や中盤でそんな大兵力の敵にはお目にかかった記憶がないの

で、シミュレーションによる実験に頼ることにした。

●実験

シナリオ1、信長、レベル5で、伊勢志摩の初期兵力が120くらいなので、 $120/300=2/5$ だから500×2/5=200以下の兵力で攻めればシミュレーションになるだろうということで、186の兵力で攻めることにした。各武将の最大兵力は40にしなければならないが、北畠具教の兵力が40を越えていたので、信長の兵だけは50にすることにした。

そうして、鉄砲隊による攪乱戦法に壁越えを使った場合と、

野戦は夜襲のみ、籠城戦はひつうに攻める場合とを比較してみたが、攪乱戦法のほうが10だけ多くの兵を残すことができた。

●感想

発想はとてもおもしろいと思ったのだが、これではあまりおいしくなさそうだ。このゲームの場合、夜襲効果があまりにも大きいので、うまいアイデアがあってもなかなか現実的なメリットに結びつかないのだ。

ただ、あくまでもシミュレーションによる実験結果なので、そのまま最終的な結論とするわけにはいかないかもしれない。



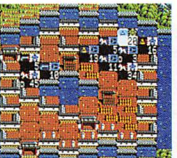
①17国から信長・秀吉(ひでよし)・柴田勝家(しばたかついえ)・滝川一益(たきがわかずす)・前田利家(まえだとしいえ)で21国に攻めこむ



②まず城の周りの敵をひとり捕らえてそこに鉄砲隊を入れる



③敵武将は鉄砲隊に殺到するので、すかさず大名に夜襲をかける



④籠城戦では秀吉と滝川一益が城壁を登り、後で柴田勝家も加わって攻撃を繰り返して大名を倒す



⑤この作戦のシミュレーションでは、金168、米141、兵157が残った



⑥同じ条件で野戦は夜襲のみ、籠城戦は壁越えなしで攻めると、金168、米147、兵147が残った

情報

おもちゃ番

ファン

F

ファン

F

ボックス

B

そろそろ年末にむけて、ハードやソフトをはじめ、本やイベントやCDがめじろおし。どきどきの季節がやってくる。今年の年末はどうやってすごせるのか、楽しみにしつつ……!?

92

アンケート
ハガキより

●それはそれは、豊橋市まで来たら、ぜひ住宅サービス2階の東海ワールドトラベルカンパニーの事務所にあるPC98一式と、MSX2+またはそれより値段のいいパソコン一式と取りかえてください。あと「サウナ北欧」へ寄ってください。それと住宅サービスで家を買ってください。(愛知・高村紀英、松下伸一)⇒サウナ北欧にはなんとなくひかれるものがあります。この会社の未来が見えますが、まあたわごとと思って載せてあげましょう。(バ)

新製品

ゲームギア

ついにカラー液晶のハンディタイプのゲーム機登場。以前にアメリカの製品でLYNXというのがあったけれど、今回はおなじみのセガから発売になるので注目したい。だって、あのなつかしの「ベンゴ」が遊べるし、「スーパーモナコGP」まで出るというのだから。名前は「GAME GEAR」といって、価格は19,800円という安さだ。それにTVチューナーのオプション12,800円をつけると、ふつうのカラー液晶TVになる。両方たして32,600円。ゲームができて、TVまで見られるのだからお得だ。それとMSXユーザーとして、ちょっと遊び心をくすぐられるのが、オプションのAVケーブル1,000円を

つけると、ビデオ入力が受けつけられるので、MSXとつなげてしまえること。ようするに、ゲームギアの画面にMSXのロゴがボンと出て、ゲームが楽しめるわけだ。どうってことないけど、これはなかなかおもしろい。当然ファンタムของเกมも、プログラム表示もOK。
ところで、今後のソフトの予定は、「コラムス」の同時発売を始め、ウルフチームの「斬GEAR」ほかぞくぞく。問い合わせ/セガ・エンタープライゼス ☎03-743-7447 広報企画室。



TVチューナーがつく!



BOOK

電脳遊技考/コンピュータミュージック入門

今月は本を2冊紹介したい。1つはゲームの評論についての暖かいエッセイ集。もう1つはコンピュータとMIDIを使って音楽を楽しみたい人の入門書。どちらもよい本なので、通学の途中にでも読んでほしい。

●電脳遊技考/この本は、BASICマガジンに山下章氏が連載しているエッセイからまとめたものと新たに堀井雄二氏と対談したものなどで構成されている。ふだん雑誌で記事



を書いているときは、客観的にゲームを見ることに主眼をおいているが、ほんとうにこのゲームのどこがよくて、好きなのか、そしてどこがよくないのか……といった本音の部分を素直に語ったエッセイなのだ。古いゲームや海外のゲームを楽しんでいる広い視野と、彼独特の優しい視点でゲームが語られている。ゲーム開発者やユーザーをまじえた座談会もおもしろい。発行は電波新聞社、価格は1,500円(税込)。
●コンピュータミュージック入門/コンピュータはわかるけど、音楽はちょっと……、という人のための入門書。譜面から音をひろってメロディラインの入力はできても、アレンジとなると

なかなかうまくいかない。いくらいいMIDIの楽器をならべてもその力を発揮させることができない。どうやったらいいか。という部分に、焦点をぼけて書かれている。さらにミキシングやトラックダウンなどのテクニックも取り上げ、コンピュータミュージックの楽しさを教えてくれる。発行は海文堂出版、価格は1,700円(税込)。



SHOW

MSXフェスティバル

お待たせ/ ついに恒例の「MSXフェスティバル」が始まるぞ。今年は夏がお休みだったので、ちょっとさびしい気がしたが、じつはMSXturboRの発表をひかえて、大忙しだったのだ。当初の予定では、発売と同時にイベントを開催する予定だったが、まあいろいろと予定は未定というわけで、雑誌のしめ切りまでに決めなくちゃなんないし、といっているうちに11月中旬以降の開催となった。この中旬というのも、来月のMファンが発売になる8日以降という意味だ。だから、来月はMファンをぜひとも発売日に買

ってほしい。近くでイベントがあっても気がついたら過ぎてしまうかもしれないぞ。
今回はとくにturboRがメインだから、あの速さや音の豊かさに出会えるいいチャンスなのだ。それに、当然のことながら「FRAY」や「シードオドラゴン」の画面も見られる。さらに、今月のturboRについての詳細記事で紹介しているMSXViewや、みんなのすでに知っているソフトがどの程度速くなるのかも見られる予定だ。もちろん秘密のゲームについてもね。さらに、多彩なゲストも登場する予定

だという。これもまたとない機会になるかもしれないぞ。ぜひ、のぞいてみる価値はあるのだ。
予定開催場所は、札幌、東京、名古屋、大阪、神戸、広島、福岡。会場や日程はいま現在は未定。たぶん、この本が発売になる頃には決まっているのではないかな。どうしても気になる人はイベントスタッフ事務局(☎03-5388-6096)などに問い合わせるといいかもしれない。
というわけで、いつもと違ったイベントを期待しつつ、来月の詳細なる情報を待っていてほしい。



最新GM情報

9/21 ファミクルパロディック2

おなじみの有名ゲームをパロッド、ピッツのMSX版シューティングをアレンジしオリジナル・メドレーでおくる。スタンダードのジャズっぽいオープニングで幕を開け、祭りばやしのような曲に変わり、今度はプラコン風のサウンド。多ジャンルへのアレンジはGMの特徴ともいえるが、日本コロムビアの場合は、ジャンル分けがむずかしいほどマニアックな曲が特長だ。
※CD2600円、テープ2300円。
(日本コロムビア)



9/21 四天魔王

シグマ商事のオリジナルということで注目のアクション・ゲーム(メガドライブ版)のGMをフルアレンジ。音楽器音をうまくフィーチャした重厚なムードたどるオープニングに始まり、全編リズムとメロディのバランスのよい曲でまとめられていて好感もてる。クオリティ的にもかなりハイレベルで、雰囲気のあるアレンジが日本コロムビアらしい。おすすめの数1枚。
※CD2600円、テープ2300円。
(日本コロムビア)



9/21 ファイアーエムブレム

任天堂のファミコン版ファンタジー・シミュレーションのアレンジ・アルバム。このアルバムは各キャラクターのテーマ集で、テレビCMで使われていた曲の「マルス」を始め、ミネルバ、シーダなど8人のテーマ曲を収録。曲は管弦楽器によるクラシカルなもの、シンセ基調のフュージョンに大別される。とにかく生楽器の量が多くて楽しめる。オリジナルもメドレーで収録。
※CD2600円、テープ2300円。
(日本コロムビア)



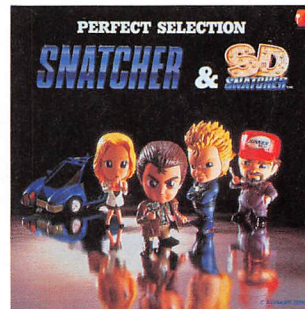
9/25 大航海時代+グレードアップ・ヴァージョン

MSX版の発売は最近なので、まさにタイムリーなアルバム発売といえる。先月号のスクープの記事で知った人も多いと思うが、これは他メディアでも大人気のシミュレーションとRPGの複合型ゲーム。アルバムはFM音源によるオリジナルと、シンセサイザによるアレンジ(メドレー形式×2)の2部構成となっている。「オリジナルでは音質向上をはかった」というお話。
※CDのみ2700円。
(発売：光栄／販売：ポリドール)



10/21 パーフェクトセレクション・スナッチャー&SDスナッチャー

紹介するまでもないコナミの人気ゲーム「スナッチャー」と「SDスナッチャー」のカップリング・フルアレンジ・アルバム。収録は、SDからの5曲とボーカル曲を2曲ふくむ全9曲。今回は若手のアレンジャーを5人選んで作りあげたというだけあって、アイドル風、フュージョン風、ムード音楽風とジャンルはバラバラ。こういうアルバムを作るのはGMの強みか。
※CD2800円、テープ2500円。
(キング)



10/25 ドラゴン・ナイト

10万本も売れたソフトの……といえは響きはイイが、早い話がエッチRPGのイメージ・アルバム。Mファン読者なら、まず知らない人はいないだろう。今回のCDは、水谷優子さん(ちびまる子ちゃんのお姉ちゃんの声など)や松本保典さんを始めとする人気声優陣によるドラマ、BGMのアレンジ曲、さらに水谷さんの歌うボーカル曲2曲という構成になっている。
※CDのみ2400円。女の子のキャラクタ・ピンナップつき。(ポリスター)



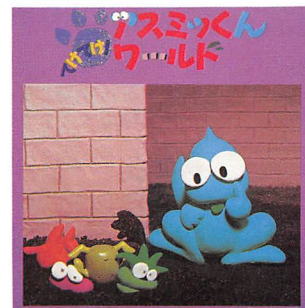
10/25 パソコンゲームミュージック大全集

サブ・タイトルが「CDテクノポリス」。そう、広告マンガでおなじみのテクノポリがプロデュースしたアルバムだ。となれば、エッチ路線ははずせないという読者の臆測どおり、「ドラゴン・ナイト」「リップスティック・アドベンチャー」などを収録。ほかに人気ゲームの「ファイアーホーク」「ミッドガルツ」など、計14ゲームをオリジナルで収録。
※CD、テープ2000円。
(徳間ジャパン)



10/25 てけてけ! アスミックくんワールド

恐龍のアスミックくんが活躍する、アスミックのゲームボーイ版アクションのアルバム化。オリジナル、アレンジ、ドラマの3部構成になっている。いきなりボンキッキのりのボーカル曲で始まり、どうなることかと思っていると、そのままドラマに移行して気を失いそうになった。そのほかは軽快な曲が多く、スタンダードな作りだ。カラオケが入っている以外は……。
※CD、テープ2000円。
(徳間ジャパン)



相談室

茨城県土浦市の永瀬憲次郎くん・15歳の相談です。●パソコンのソフトがファミコンに移植されたりしたとき、同じゲームでも値段が全然ファミコンのほうが安かったりします。そのパソコンのソフトを買ったとき「何なんだろう」とか思います。内容量とか何が違うのかわからないけど、なぜかわかりません。しかも値段が数万から百万の単位で売れます。ざっと10倍以上なんです。薄利多売といったところでしょうか。

※このコーナーのみ税込価格です。



●野辺の友だちか/こんにちわ。Mファン去年から買ってるけど切手貼るのめんどくさあ。へへ。でもこれからはときどき絵なんかかきちゃったら送るからよろしくよん。こんなの読んだらババ(か)になってはすれあはれとか鼻でへそかいてお茶わかけてトイレでお尻ふかれちゃうだ。 (埼玉・中山千代) かわっているじゃないか。鼻でへそかいて……というのは一度やってみよう。それにしても野辺のようなやつがまだいたか。許さじた。(バ)

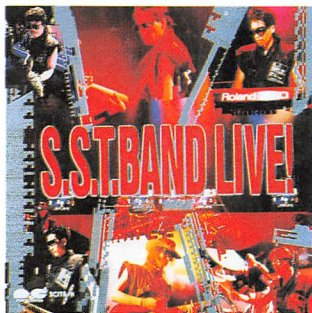
10月号当選者発表までの「さあ応募しなさい」アンケートプレゼントのうち、発売の遅れている「雀ボグすずめ」をのぞくすべての発送を終了しました。また、ご不明な点がありましたら、住所・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領に官製はがきと下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番と名前の住所(〒)・氏名・年令・電話番号②今月号のFFBもおもしろかったコーナー③のなにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒100 東京都港区新橋4-10-7 T.I.M.M.S.X.F.A.N.F.F.B.あ応募しなさい係まで。●また、「おはなし」にちっわっへのイラストやお便り(砂な話、恋の悩み、人になれない自己主張エッセイ等)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈。

10/31 S.S.T. BAND LIVE

8月25日、日本青年館で行われ大成功をおさめた「ゲームミュージックフェスティバル'90」のライブ録音アルバム。このアルバムはS.S.T.の演奏のみで、ズンタタのほうは11月に発売になる(新譜情報参照)。バンドの顔ともいえる曲「アフターバーナー」を始め、「ギャラクシーフォース」や「パワードリフト」のメドレー曲などを収録。ライブの感動をふたたび。
※CD、テープ2500円。予約特典、ライブ模様B2ポスター。(ポニー)



10/21 G.S.M. 1500シリーズ

①キャメルトライ&カダッシュ/タイト⇒タイトへの話題のゲームのカップリング・アルバム。「キャメルトライ」はボールをころころ転がす障害物アクション。「カダッシュ」はファンタジック・アクションRPG。今回は、2ゲームのオリジナルを収録。
②アウトゾーン&スノーブラザーズ/東亜プラン⇒シューティングでは絶大な人気をほこる東亜プラン・ゲームのカップリング。ゲームは、新しめの人気シューティング「アウトゾーン」と、コミカル・タッチのアクション「スノーブラザーズ」。東亜のサウンド・スタッフによる初のアレンジ・バージョンが入るといふから楽しみだ。
※いずれも、CDのみ1500円。解説書、楽譜つき。(ポニー)

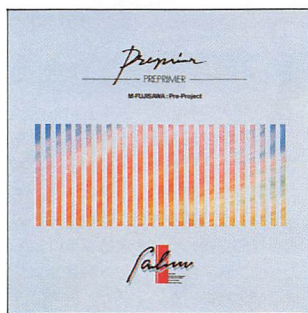


※ポニーキャニオン新譜情報
<11月21日>……●ZUNTATA LIVE⇒8月に行われたS.S.T.とのジョイントからのライブ盤。曲は「ダライアスII」からものが多い。CD2500円。●スーパーパイル&インディゴパンバット(SNK)⇒NEO・GEOの新作2ゲームをカップリングで。オリジナル+SNKサウンドチームによるアレンジを収録。●雷電(セイブ開発)⇒セイブ開発の人気シューティングのアルバム化。——前記2タイトルはG.S.M.1500シリーズ。CD1500円。●ゲームミュージック・フェスティバル'90(ビデオ)⇒先のS.S.T.とZUNTATAのライブ・ビデオ。バンドごと30分、計60分収録で5800円。●S.S.T. BAND LIVE(ビデオ)⇒前記のビデオからもれた曲も収録したS.S.T.のみの作品。45分4800円。
※徳間ジャパン新譜情報
<12月21日>……●大魔王ザーク伝説⇒J&UのアクションRPGのアルバム化。作曲者は、あの中村泰士氏。
※ポリスター新譜情報
<11月25日>……●美少女ソフトオリ

ジナルカタログVol.2(ビデオ)⇒美少女パソコン・キャラをセレクトしたビデオ第2弾。/<12月21日>……●スーパーリアル麻雀・麻雀バトルスランブル(ビデオ)⇒SR麻雀のオリジナル・アニメ・ビデオ。SFっぽい内容になるとのこと。そろそろパートIVの姿も……。/<年末~年頭>……●(仮)ファイナルファンタジー⇒スクウェアの植松伸夫氏の書き下ろしイメージ・アルバム。いわゆるエコロジーを扱ったアルバム。
※キングレコード新譜情報
<11月21日>……●(仮)J.D.K. BAND 1st⇒日本ファルコムの特属バンドJ.D.K.の初のソロ・アルバム。ゲームのアレンジ曲はもちろんな、書き下ろし曲も収録予定。●(仮)杉本理恵 1st⇒ミス・リリアこと杉本理恵ちゃんのファースト・アルバム。
※アポロン音楽工業新譜情報
<12月16日>……●(仮)ドラクエIV・オン・エレクtoon⇒ドラクエIVのGMをエレクtoonで。24曲入り、CD2800円、テープ、2400円。/<来年頭>……●(仮)ウィザードリィ⇒アスキー

11/5 プレ・プリマ

プレ・プリマとは、フランスの幼い子が読む本のこと。これは、日本ファルコムがGMをニューエイジミュージックふうアレンジしたアルバム。メロディはバイオリンとピアノのボタン・タッチで進み、伴奏も聴かざりでは四重奏で使う弦楽器のみという編成。シンプル・イズ・ベストという言葉がぴったり、優しい雰囲気をもつ最高の1枚。編曲は映画音楽などの分野で活躍中の作曲家・藤澤道雄氏。
※CDのみ3000円。(キング)



10/21 ビデオゲームミュージアム~タイト~Vol. 1 & 2~

「かつて大ヒットしたゲームをビデオの博物館に保存しよう」という趣旨で、ポニーキャニオンから新しいシリーズがスタートする。Vol.1と2の同時発売で、スタートを飾るのはタイトーの作品。タイトーといえば、あの「スペースインベーダー」を生み出した会社。思えばこれがコンピュータ・ゲームの走りといえる。1にはこのゲームをはじめ、「インベーダー2」や「ルナレスキュー」など1973年から79年までの作品を収録。つづくと2には、「フロントライン」や、ゲームボーイでリバイバルした「クイクス」など1980年から83年の作品を収録。いずれも1巻10数ゲームになる予定。
※VHSのみ、30分カラーモノラルHi-Fi 3000円。(ポニー)



※このコーナーのみ税込価格です。

システムソフトのウォーシミュレーションの代名詞的存在の前者と、宇宙に帝国を設立するというシミュレーションの後者を1枚にまとめたアルバム。/●グラナダ⇒ウルフチームのX68000版アクション・シューティングのGM集。●ラグーン⇒ズームの8方向スクロール・タイプのアクションRPGのアルバム化。

プレゼント さあ応募しなさい

●工画堂スタジオよりオリジナルグッズを特別プレゼント④エプロン60名⑤テレカ2種各20名⑥4色ボールペン75名⑦5インチディスクケース20名⑧ソフト5名。あて先はハガキに①希望グッズ名・ソフトはタイトルとメディアを明記(赤い字で書く)②住所③氏名④電話番号⑤工画堂に対する意見を書いて直接〒162東京都新宿区市谷台町11工画堂ビル・榊工画堂スタジオ200名プレゼントMF係まで。当選者には工画堂より直接発送。しめ切りは11月30日必着。
●以下のプレゼントの応募方法は左の掲示板を参照。しめ切りは10月31日必着。発表は12月8日発売の1月号で。
①コンピュータミュージック入門を3名様

(海天堂出版より)
②ソリッドスネークのツールボックスを10名様(コナミより)



●町消し/ほくは某消防署に勤務している町消しさっ! 日夜町民の生命と財産を守るため努力をしているのだよ。最近ロボコップとかダイハードとか警察ものもてはやされてるなか、なぜ消防士が活躍するストーリーがないのでしょうか。ほくは悲しい。(北海道・秋田肇夫)⇒そういえば少くはないハードボイルドアクション消防士ストーリーがあっという間、その場合、犯罪者の対象が放火魔しかないからなあ。まあ一生ないと思っちゃおう。(バ)

おはなしこんにちわ



●田中将司とやら、目で音が聞こえないのに4コマ目でなんで電話の音がわかるんだ！ おかしいじゃないか！ ミスを見つけたからゲームくれ。(京都・明石和繁)

今月はこいつのほかに熊本・鎌田宏毅、大阪・トリアタマ、愛知・林昇宏という大バカものからおなじ内容のハガキが届いたぞ。しかたがないから、わたしにテレカを送りなさい。

●ちえ熱のレベルで就職できるなんて自信がわいてきました。(宮城・鶴田雄太郎)

編集長から「名前がめずらしいので」と渡されてしまったぞ。それだけで載ってしまった運のいいやつだ。編集長のおそろしさを知るぞ。

●北海道へ行った。船で行ったので8回泊まった。うち4回は船の中だった。ラーメンはしっかり食べてきた。ああ今は暑い。(愛知・岡本貴博)

こんなたんに愛知に住む1人の子どもの絵日記のようなハガキを載せてしまうわたしの寛大さはなぜ「死ぬ」などのハガキの減少につながらないのか。

●友だちのうわさによるとMSX3が近々発表されるらしい。16ビットで。ちなみにその友だちはMファンのパイオらしい。そいつはMファンの命がかなりあぶないといっている。今年いっ

ぱいくらいとか。(東京・武内伸一)
だれだ、その友だちというのは。そういう業人のような真似をするのはやめなさい。素人だからしかたがないけど。この意味は3年くらいたてばわかるハズだぞ。3年だ。

●「サッテリア」では焼きいもがメニューのなかにあったそうですが、千葉県松戸市には「マツドナルド」というのがあるらしい。(埼玉・赤沢護之)

うーん、すばらしい。松戸市長は、一度あいさつに行くべきであろう。私はあの芸能人や外人の多い某医大へ通院しているが、待っていると「杉浦エリザベスさま」などの呼び出しが頻繁に入るぞ。うーん、いいじゃないか。

●Mファン読者におけるジャンプ読者の率は大きい、ジャンプ読者におけるMファン読者の率が大きいとはかぎらない。(東京・菅原竜治)

あいかわらず鋭いぞ菅原。
●しまえ進研ゼミのインタビューに答えていたり、テレビ東京の特番で「大学生のわりに落ち着いていますね」と文珍にいわれて、今はファミ通勤務の毛利名人のファンだ。(菅原その2)

あの人はいさよほどしているかなと思ったときに、あんのじょうまだその業界にいたなどというクソおもしろくもなんともない毛利名人のそのひきつった魚関係の顔にテレカをさしあげたい。だれか、送ってやってくれ。

●ファンダムを打っているとページがいていくのでかんとんにかないようにはできませんか。(香川・熊谷哲男)
かわいい。かわいいぞ。そうかあ、のいてしまうか、かわいいやつめ。たった3行のキミにテレカをさしあげよう。2枚もピシッリ書いてくれた菅原、悪いな。

●鹿兒島・栗野真也この書き初めコーナーではない。半紙サイズに力強く書いておいてなんだったって自分を励ましているのか。クリノは受験生か。だったら悪いこといわないから投稿してないで勉強しなさい

暮らしの適当手帖

11月のテーマ：
終わりと最後のおしまい

バンドやテレビ東京をオカズに3年もよく続いてきたものかと思っていたら、とうとう今月で最後になってしまった。べつにおもしろくないからやめるわけではないが、つまらないからかもしれない。そうはいっても「おはこん」本体が拡大されるだけなのだが、それはそれとしてやはり最後である。いろいろと思いついてしまうではないか。最後のだから。

だれもか報われたいと思っている。最後が近づいてくるとその気持ちは強くなっていくものだ。しかし、ジャイアントロボはその最終回で、みずから地球のために爆死してしまうのだ。そうか。書いてある本人が思うにこういうページというのはたんに雑誌のなかの背景として、存在していてもしてなくてもよいわけだ。では、そのためにこういう入浴時の放屁のようなものを3年間書き続けたこのわたしは、人間として最低であろうか。

わたしの理想の「最後」は、犬にかまれて死んだとしてもその切り傷から流れ出る血で、道路に思いきり「犯人は〇〇」と嫌だったやつの名前を書いて死んでやろうというところにある。どうだ。イヤなやつだろう。それでもわたしはこのさいだから少し種あかししてしまおうが、ふだんはよくできた〇Lである。しかし、野蛮なバンドマンでもある。そうしながらイヤなやつで生きてゆくことは、消しゴムを最後まで使い切ること、パチンコで「終了」させること、歯みがき粉を最後まで使うこととおなじくらい、自分の挑戦であるわけだ。いってみれば、命をかけた人生旅行、いや人体実験をしていると思っていただこう。そう、適当手帖は終わっても、わたしの実験は終わらないのだ。

それはさておき、こんなに好きなことを書かせてもらってよいのだろうか。いいんだ。どうせ「最後」なんだから。最後までガク然としたことといえば、マグ



マ大使のあの悪役ゴアの正体が、最終回で「宇宙怪獣ゴアゴゴン」という情けない名前の怪獣だったことだろう。

こんな話を鼻で笑ってごはんでも食べているキミ。その割りばしを使えば使うほど熱帯雨林を破壊し、そうかと思ってトイレへ行けば海洋汚染と森林破壊、ちきしょーと気分転換にヘアスプレーで髪を整えればオゾン層の破壊、じゃあ洗濯でもと思ったら洗剤でまた海洋汚染、ならばドライブでもと思いきや排ガスは二酸化炭素の排出=地球の温暖化、硫酸酸化物、窒素酸化物の排出=酸性雨の発生をまねく。家にもこもってワンプロでも打てばIC製造にフロンガスを使っているからオゾン層の破壊、部屋の掃除でもビニールものを捨てれば埋め立て地で有害物質を発生して土壌汚染を起こすのだ。どうだ、みんな刻一刻と最後に向かっていないか。たかだか適当手帖が終るくらいの問題ではないのだ。

アイアイだってマウンテンゴリラだってメキシコヒグマだって「通りすぎた愛」を歌って1ヶ葉テルヨシだって絶滅してしまっているのだから、時間はかかっても人間が絶滅しないわけがない。やってもお金にならないテレビゲームをずっとやる子どもや社会人のみなさん。どうせやるなら学校、仕事以外の自由時間はムダなくギャンブルのために使いなさい。どうぞ最後なんだから。ムチャをしちゃいましょう。というわけで最後まで手抜きでした。すいません。

信不念動の



●岐阜・田中と加納高校新聞部いまま明かされた常連田中将司の正体。奇妙な4コマをかき続けるタナカがまさか新聞部員だったとは……。学校新聞に4コママンガを描いているんじゃないか、という末が心配な高校である



●父の代筆 / 8月号のWHIZ、まだ入力できていません。LINKSに加入すればほんの3分で済みそうですが、電話料金がどうなるか。娘と息子が休み中かまけて請求書のお化けが夢に出る始末。でも父さんはせつせと休みの日にMSX2をしています。(大阪・村上昌史の父)→でも父さんはせつせと……働いているのかと思いました。そんな父さんにテレカをさしあげたい。日頃クソガキなどといいつながら、その父兄にはコピを売るわたしです。(バ)

MSX turbo

R

を分析する!

turboRが発表されて、いろんな感想をもったと思う。でも、まだ従来のMSXとどこが変わったのか? どこが使えるのか? という点のはっきりしない人もいると思う。そんな人のために前号にひきつづいて、さらにニューハードにつきこみを入れてみることにしてみた。参考にしてほしい。

[EM・ES・Eックス ターボ アール]

一体、どこがどう使えるのか?

MSXのニューフェイスturboR。今回はこの新しいハードとそのまわりのソフトをちょっと研究してみよう。

今まで何回か新しい規格のハードが出てきたが、今回のバージョンアップはちょっと見た目にはわかりづらいというか、表面上めだだった改良はCPUの変更とPCM音源搭載くらいだ。VDPは同じなので、画面からの印象は変わらない。

CPUがR800に変更されてより高速化されたことはBAS-ICなどでプログラムをくむ人にはかなりうれしいことだろう。あとでもベンチマークテストをやっているが、マシンを手にしたらまず、ファンダムのゲームでもいいけど、かんたんなプログラムを打ちこんでみてもらい

たい。VDPを頻繁に使うプログラムではそうでもないけれど、確実に速くなっているのがわかる。今までのMSXで1回の命令を実行している時間に、turboRでは最大10回の命令をこなすことができるからだ。

PCM音源はメモリを経済的に使えるようにデータを圧縮できるようにになっている。ソフトに花をそえるにはもってこいの機能だね。なかなか音もグー。

そのほかメモリも256KBに増えた。増えた部分はPCM音源のデータエリアとか、RAMディスクとして使える。MSX-DOS2が標準で装備されたので、インターフェイスを買えばハードディスクが使える。

このようにturboRはMSXが従来もっていた、あるいは

オプションでしかなかった機能を充実させている。

このturboRの出現によってMSXのソフト群がどう変わっていくのか? とくに、turboR専用ソフトがどんなもの

がいくつか出てくるのか? 従来のMSX2+用のソフトはどうなっていくのか? ファンダムのプログラムの完成度が向上するのか? 今後も興味深く見守っていきたい。



turboRのハードウェア構成はこうなっている

turboRは目玉の高速CPU R800と従来の機種との互換を保つためにZ80を積んでいる。R800自身も基本的にはZ80のプログラムが動作できるようになっているのだが、スピードが速すぎるためかどうもゆっくりいかないうプログラムもあるようで、そのプログラム(とくにゲームだね)のためにZ80があるというわけだ。でも、Z80とR800は同時に動作することはできない。ゲームでR800でスクロールや点数計算をやらせて、Z80で音楽を演奏させたりディスクからデータを読みこませたりするといった分担作業を、同時にやらせることは不可能なのだ。

各チップの説明

■Z80

おなじみのCPUだ。8ビットマシンではほとんどがこれを採用しているね。これで今までのソフト資産がいかせるはず。

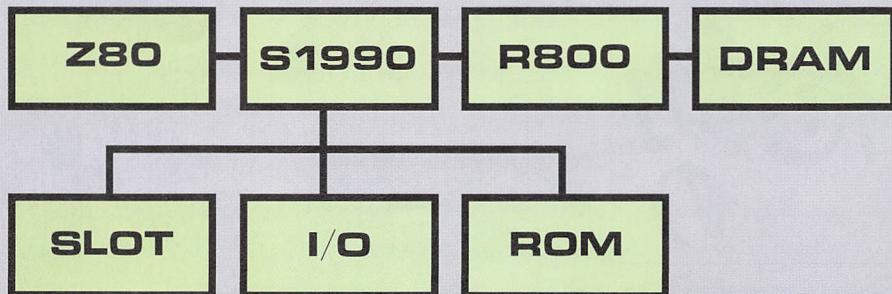
■R800

アスキーの新生CPU。最大でZ80の20倍の速度が出るというが、MSX turboRでは、実感として7、8倍というところ。

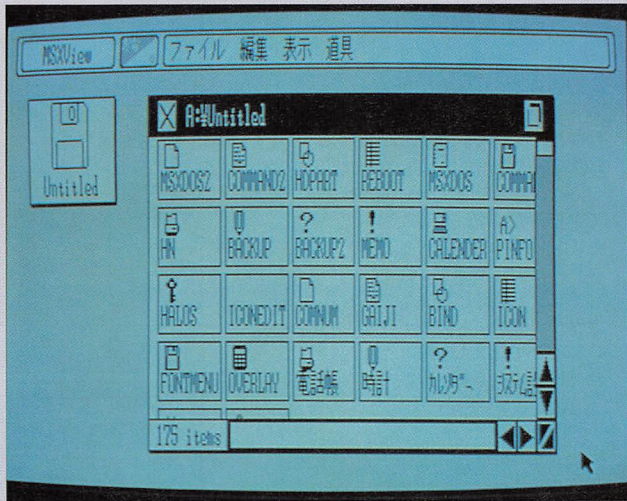
■S1990

2つのCPUの仲介役となるコントロールチップ。CPUの切り換えのほかにメモリ・スロットの制御もしている。

つながりわけ



turbo Rのかくし目玉! MSXViewだい!



turboRになってとうとうMSXにもビジュアルシェルが採用されることになった。名前は、MSXView。今までのコマンドを覚えないと使えないコマンドシェルに比べると、画面に機能が表示された部分をマウスでクリックするだけで、コンピュータのほとんどの操作をかんたんにできるのが特徴。見た目は「HALNOTE」などのやり方と同じと思ってい。ただ、ほんとうの利点はソフトを使うユーザーだけではなく、ソフトを作るプログラマ側にもあるということに注目したい。

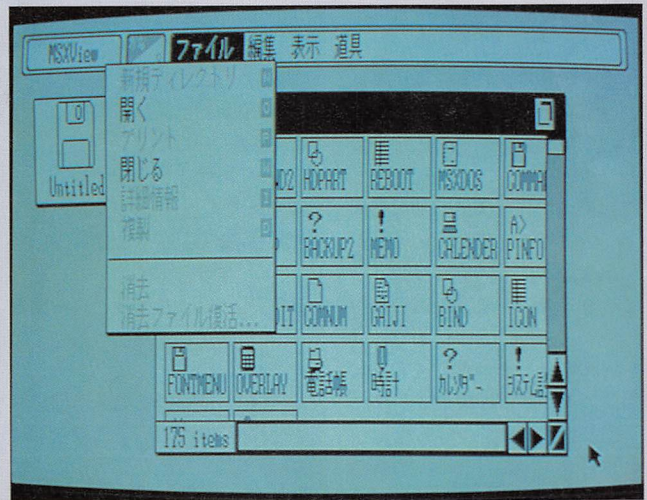
誰でもかんたんに操作できるようにする部分(ユーザーインターフェイス)のソフト開発は、開発作業の半分以上をしめるといわれている。その部分をMSXViewを利用して、View上でプログラムが実行するようにしてやれば、すいぶん開発が容易になるのだ。これは同時にいろんな種類のソフトの操作が統一され、ユーザー側の利点にもつながる。さらに、将来MSXがバージョンアップをしたときにも、MSXViewがバージョンアップすることでソフトのほうも対応できるぞ。

Visual Shellってなんですか?

コンピュータのイメージって、まず最初に浮かぶのはあのゴチャゴチャとしたキーボード。これってコンピュータに恐怖を抱かせる原因だね。しかも、コンピュータを知らないとなんか何をやろうとしてもなんにもできないのだ。ふつう使っているコマンドを打ちこんで処理するもの(コマンドシェルと呼んでいる)だとディスクのなかに何のプログラムが入っているかとか、ファイルを消したいんだけどどうしたらいいのかとか、とにかく覚えることが多い。

それを解消するために今のところいちばんわかりやすいと思われるのがビジュアルシェ

ルという概念というか仕組みを採用することだ。それをMSX用にあつらえたのが上のMSXViewというわけ。画面を見てもらえば、今どのディスクに何が入っているかすぐにわかるでしょ? これをマウスでちょちょいといじるだけでいままでもキーを打ちこんで処理していたことがあらかたできる。ようはマウスを動かして、ボタンを押すだけ。この動作を覚えればいいのだ。キーボードの配列を覚えて、さらにコマンドを覚えるよりずっとかんたんにできそうでしょ? 処理能力の高いパソコンじゃないとグラフィックが負担になって使いものにならない



いけど、これがもっと発展すればもっと人間にわかりやすい、

みんなが使えるコンピュータになっていくと思うけど。

他のマシンで動く Visual Shell

turboRでようやくビジュアルシェルの世界に仲間入りしたMSX。イメージがなかなか浮かばない人のために、この世界の先輩をちょっと見てみることにしよう。

といえばすぐに出てくるのはアメリカのアップル社のMacin

MS-WINDOWS

MS-DOSの普及しているマシンに対応するべく作られたのがこのMS-WINDOWSだ。MS-DOSのファイルも共通に使える。PC-9801シリーズで動くメジャーなビジュアルシェル。



tosh(マッキントッシュ・以下Mac)だ。ほとんどのソフトがビジュアルシェルで動いているMacはこの世界でも別格の位置にいるといえよう。

日本のマシンにもビジュアルシェルはある。PC-9801などで動

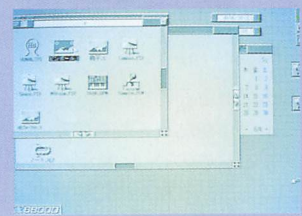
くMS-WINDOWSやX68000で動くSX-WINDOWがそう。FM-TOWNSにも、Town's GEARというビジュアルシェルがある。しかし、Macに比べるとまだまだ発展の余地のあるものばかりだ。マシンを買うと、ビジュアルシェ

SX-WINDOW

X68000のパフォーマンスをいかに方向で作られたSX-WINDOWは、ウィンドウのなかでグラフィックが扱えたりFM音源で音楽が演奏できたりするたのしいビジュアルシェルだ。

ルが標準でバンドル(いっしょについてくる)されているようになっていね。これはMSXにもいえることだけだ。

これからの時代はビジュアルシェルの発展にかかっているところで大胆に予言してしまおう。



DOS2もおさらいしてみるべし!

何がDOS1よりいいのか?

従来のMSXでも、カートリッジを使ってメインメモリが128KBあればMSX-DOS2(以下DOS2)を利用できたのだが、今回はturboRに標準装備されたので、DOS2をあらためて紹介したいと思う。DOS(Disk Operating System)は、ディスクを少ないメモリで操作するプログラムのことだ。そして、DOS1の機能をさらに拡張したのがDOS2ということになる。おもな機能を見てみよう。

・階層化ディレクトリ

DOS2では、ディスクの中にディレクトリという入れものを作ることができる。その中にはファイルを入れたり、ディレクトリを入れることができ、またさらにその中にファイルやディレクトリを入れて……といったぐあいに、何層にも階層を作ってファイルを管理できる。

同じ階層のものは一度に見ることができるけれど、違う階層は見ることができないので、ファイルを分けて管理できて便利。

・ファイル属性の管理

あやまって、ファイルを消したりファイルの存在を見せたく

ないとき、ファイルに属性をつけてそれを防ぐことができる。

・ボリュームラベル

ディスクにファイル名のように名前をつけることができる。たくさんのディスクを持っている人に便利だ。

・日本語対応(要MSX-JE)

ファイル名やボリュームラベルに日本語を使える。

・RAMディスク

今までにあったRAMディスク機能と基本的には同じようだ。余っているメモリをディスクのように使うことができる。turboRでは、スピードが向上しているようで、やっとまともにRAMディスクとしての機能をはたしてくれそうだ。

・コマンド履歴機能

1回入力したコマンドをかんたんにもう1回入力できる。しかも、DOS1はコマンドを1つしか記憶できないが、DOS2はかなりの数のコマンドを記憶している。ちょっと打ち間違えたときなどすぐになおせるのがうれしい。

といったぐあいで、DOS1を使いこむとでる不満がかなり解消され、機能が充実したのだ。

PCMもおもしろい!

turboRになって初めて搭載されたPCM(Pulse Code Modulation)音源は、自然界の音をデジタル化して記録する方式の音源だ。この音源の強みは、とりあえずどんな音でもデータさえあれば鳴らせるということだ。FM音源で出しにくいギターやドラムの音などはPCM音源を使えばばっちり出る。

しかし、データが膨大な量になると、PCM音源を鳴らすこと自体がハードにもすごい負担となるので、turboRでは内蔵のFM音源との同時演奏はなかなかむずかしいらしい。

データのほうは、圧縮をかけてデータを縮めることで解消できるけれども、残念ながらゲーム中でFM音源を鳴らしながらPCM音源をドラムなどに使うのは今のところムリという話だ。音楽ソフトにならドラムやパーカッションとして使えそう。

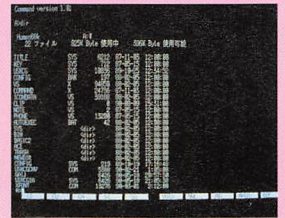
とりあえず、A1STの内蔵ワープロみたいに音声ガイド風な使い方がかっこいいようだ。

BASICでも、PCM音源用に録音と再生の命令が追加されたので、気軽にPCM音源を使うことができるようになっていそ。VRAMをデータエリアに使うこともできる。

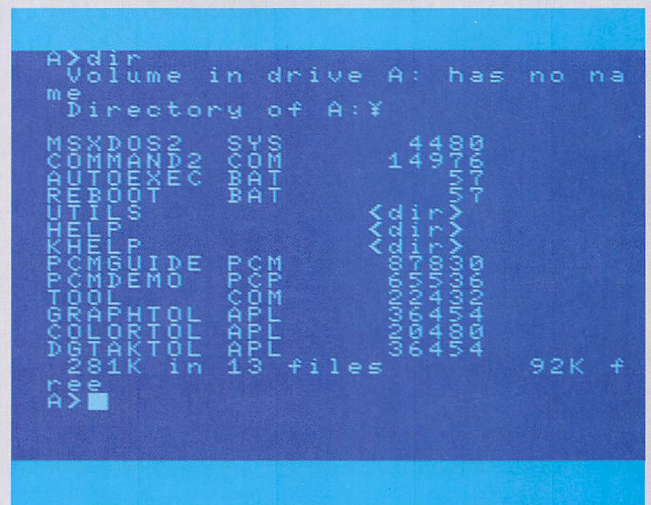
ほかのマシンのDOS

いま日本で使われているメジャーなDOSといえば、やはりMS-DOSということになる。DOS2も手本にしたそのシステムは、かなりまえから使われていて、完成度が高い。海外でもIBM-PCなどで使えるので、ファイルの互換性をうまく利用してソフト開発に役立てているようだ。ほかにも似たようなDOSとしてはX68000用に作られたHuman68kもある。さら

に、パソコンの32ビット化にあわせて、OS/2(オーエスツー)というMS-DOSを作ったマイクロソフト社のDOSもある。



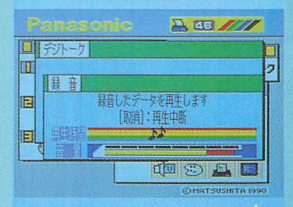
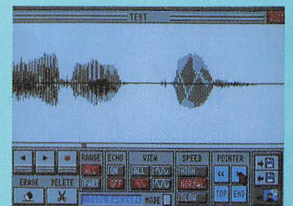
◆DOS2の画面。いくつかのファイルにまじって<dir>という文字が見えるだろう。それがディレクトリだ。このなかにまたいくつかのファイル、ディレクトリが入っているのだ。なかを見たいときには[CD(CHKDIR)<ディレクトリ名>]というコマンドを使えばディレクトリのなかに入ることができるようになっている



デジトークツール

A1STの内蔵ソフトにデジトークがあるが、これはPCM音源を使って音を録音し、再生するツールだ。しかし、よっぽど注意して録音しないと録音データには雑音が入ったり、データ量が多すぎて使えないといった困ったことが起こりがち。

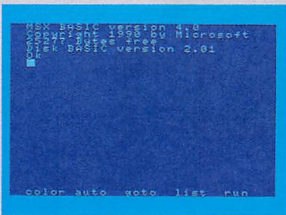
それで、そのデータを加工するツールがデジトークツールというわけだ。データを切ったり張ったりといった、手軽な感覚で加工ができる。しかも、データをBASICで使用できるのでありがたい。付属の紙芝居にもPCM音源を使って声を出せることもできる。



BASICも新しくなって帰って来たのよ!

ハードの変更と同時にBASICも今回でバージョン4.0になった。

まず大きく変わったのが前にも述べたPCM音源。PCM音源は音声を録音・再生する関係上そのデータも当然大きくなる。そこで圧縮して保存することも可能だ。またVRAM上にデータを置くこともできるのでメインRAMを占有されることはない。ただし1つだけ注意しないといけないことがある。通常は、R800の高速モードでなくても、



この新しいBASICは使えるのだが、サンプリングレートの指定を15.75KHzにすることは、必ず高速モードでなくては行けない。

つぎに、ポーズ機能のほうはミリ秒単位でプログラムの実行を停止することが可能なコマンド。細かいウェイトが必要などきに便利なのだろうか。この機能で停止している間でも割りこみ処理は実行することができる。

さて削除・変更されたコマンドを見てみるとカセットテープ関係のコマンドがすべてなくなってしまったことがポイント。だから、カセットテープ関連のコマンドはエラーになってしまう。またディスク関係のコマンドはすべてDOS2対応に変更されたのだ。

追加、変更された命令

●CALL PCMREC

turboRで新しく追加された機能で音声PCM録音するものだ

●……追加

◎……変更

☆……削除

●CALL PCMPLAY

CALL PCMRECで録音されたPCMを再生するコマンド

●CALL PAUSE

指定された時間BASICプログラムの実行をミリ秒単位で停止させる

◎COPY

階層化ディレクトリに対応するため、使い方が一部変更になった

☆CLOAD

カセットテープからのロードは削除されてしまった

☆CSAVE

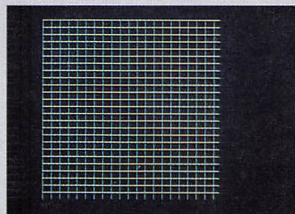
カセットテープへのセーブも端子がないために削除となった

☆MOTOR

効果音に使われたこともあるカセットテープレコーダのコントロールも削られた

スピードを比較してみるぞっと

CPUがR800になって速くなったということで、どのくらい速くなったのかスピードのテストを試みることにした。ベンチマークテストによくある、素数を求めるのはおもしろくないのでみんなが知りたそうなグラフィック関連をテストすることにした。プログラムはかんたんなものでSCREEN7にPSETで横方向に線を書いていく。進行具合がわかるように16ドットごとに縦線を入れるようになっている。ついでにこのテストプログラムはMSX以外の機種、88と98でも動くよう



に作っておいいたので、比較してみるのもいいだろう。編集部では一応MSX以外に98UXと88SRでもテストしてみた。結果の表は3回の実行結果を平均していちばん遅かったSRを基準として何倍の速度だったか、を書いてある。結果を見ると98に近い高速な処理ができるようだ。

ということはturboRであれば、スピードの問題で作ることのできなかつたソフトも作れるということかな。

とくに、BASICプログラムなどで悩みの種だった処理のおそさがすっきりと解消されてプログラミングが楽しくなりそう。

結果はこうなったのじゃ

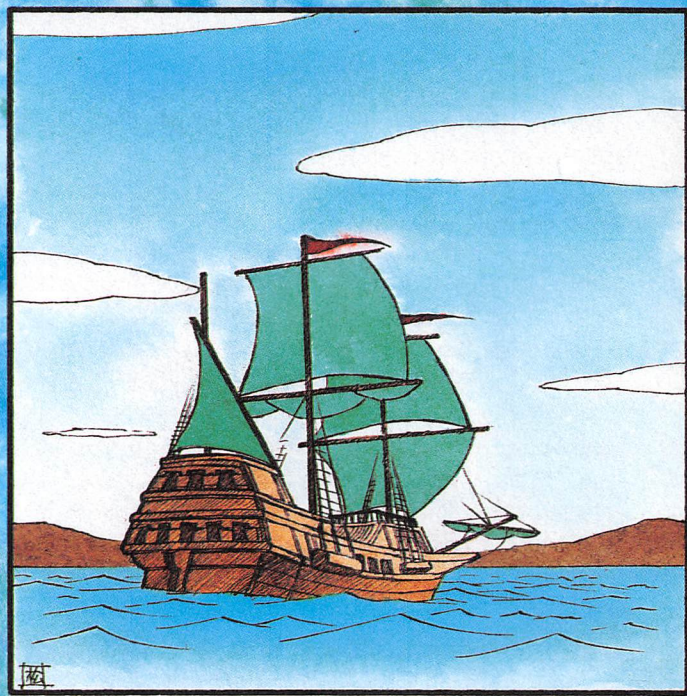
- PC-8801mk2SR(Z80)……92.0秒(1.0倍)
- A1WSX(MSX2+)(Z80)……72.6秒(1.2倍)
- PC-9801UV(V30)……22.0秒(4.1倍)
- A1ST(turboR)(R800)……14.5秒(6.3倍)
- PC-9801UX(80286)……12.3秒(7.4倍)

ベンチマークプログラムリスト

```
100 DEFINT A-Z
110 IF PEEK(255)=195 AND PEEK(256)=144 THEN 170
120 'PC-88/VA/98
130 SCREEN 0:CLS 3:PRINT TIME$
140 CC=7:GOSUB 220
150 PRINT TIME$
160 END
170 'MSX2/turboR
180 COLOR 15,1,1:SCREEN 7:TIME=0
190 CC=15:GOSUB 220
200 SCREEN 0:PRINT TIME/60
210 END
220 'TEST_SUB
230 FOR X=0 TO 512
240 IF (X MOD 16)=0 THEN LINE (X,0)-(X,199),CC
250 FOR Y=0 TO 199 STEP 8
260 PSET(X,Y),CC
270 NEXT
280 NEXT
290 RETURN
```

記憶のラビリンス

❖
「大航海時代」を
検証する?!



大航海時代の男達は未知なる大洋に漕ぎだしていく

「大航海時代」というのはユニークなゲームである。もともと大航海時代そのものが、世界史ではつかみどころがないというか、いちおうルネッサンスの一部という定義があって、過去にみんなの目がいついたのに対応する、外に未来に向かった大きなムーブメントのようなものなんだろうけど、大航海時代に活躍していたのが学者でもなければ政治家でもないのが仇しているのか、あまり注目をあびていない分野だと思う。そういうのを題材にゲームを作ってしまうのはなんかこう偉いなー、と感心してしまうのである。今月はこのゲームに触発されて、大航海時代に関するいろんな本を読んてみたら、おもしろい話がいっぱいできたのでいくつかを紹介してみたいと思うのである。

本誌のアタックでは主人公はコロンブスということになっている。これは担当者が大航海時代の主役中の主役、コロンブスの名をとったわけだが、このゲームの設定が1502年から、とい

うことで1451年に生まれたとされるコロンブスは51歳で生きている。このコロンブスという呼び名は英語読みで本人はスペイン語の綴りでクリストーバル・コロンと名乗っていた。でも、いきなりコロンといっても誰のことかわからない。

このコロンの新大陸発見の後ろだてになったのがスペインのイザベル女王で彼女も奇しくもコロンと同じ年に生まれている。イザベルのほうはともかく、コロンは出生地も明らかではないので生まれた年は推定なのだが。

コロンが新大陸、つまりアメリカ大陸を発見したのは大きな勘違いが元になっている、というのは有名な話である。このころの船乗りが命をかけて船に乗ったのはゲームと同じように通商が目的である。中でもスパイスは最大の要因になっていた。スパイスといえばインド。とにかくこのころの人はインドへ目がかかっていた。そのインドにたどりつくのにはアフリカを回っていくしかなかっ

た。というのもそのころにはスエズ運河などなかったのだ。で、我々がコロンは何を考えたかという、アフリカ回りは遠すぎる。インドはずーっと東にあるんだから、逆に西に行ってもたどり着けるはずだ、と。そのころはアメリカ大陸など誰も知らなかったのである。しかも、世界の大きさも過小評価されていた。だから、すぐとなりインドがあるはずだというのがコロンの主張だったのだ。この考えが画期的だったのは、学問の世界ではいざ知らず、現実では世界が丸い、というのはえらく革新的な考え方だった。みんな海はどこかで終わってそこに行くとは海は滝のように奈落に流れ込んでいって考えていたのだ。

もっと昔、1400年代にはアフリカの北の方にあるボドジャー岬を越えると晦冥(暗闇)の海や白人が黒ん坊になってしまうという炎熱地帯が控えていたのだ。こんな血も凍るほどの恐怖を抑えてアフリカの南に南にと船を進めたのがポルトガルのエ



◆シネスコサイズのタイトル画面だね

ンリケ王子である。彼自身はモロッコより南には行ったことがないにも関わらず航海王という名で呼ばれている。要するに冒険的な航海をいくつもプロデュースしているのだ。まさに大航海時代の幕をきった人物である。それまで行き当たりばったりの本当に命知らずじゃないとできなかった航海を多少なりとも科学的に考えた人なのだ。どんな人だったか知らないけど。

話をコロンに戻そう。彼の航海の記録は岩波文庫で読めるが、面白いのは3隻の船団の中に裏切者がいたことで、ピンタ号にのっていたマルティン・アロンソ・ピンソンというやつがとんでもないやつだった。出航直後にも舵をこわして、これをコロ

ンは船主たちがわざとやったんじゃないかと疑っているが最悪なのが新大陸を発見した後、ピンソンはコロンに何の断りもなく脱走してしまう。しかしコロンの立場も難しい。1カ月以上たってこの裏切者を発見するのだが、そのときは怒りを抑えて道連れができたことと喜ぶのである。

不安や危険がいっぱいの航海では裏切者とはいえ、ともに航海をしてくれるのはないよりいたほうがまし、というわけだ。その力がどうしても必要なときの指揮官の弱みというのである。常に管理職というのはつらいものである。みんなも将来味わうのだ。お気の毒である。



◆スポンサーになってはいいが、ゲームでも王様は大事だ



◆海のどまんなかで裏切られたらもう大変/仲間選びも慎重に

現代の男達に本当の冒険は可能だろうか？

アメリカ大陸を発見したときにコロンが乗っていたのはサンタ・マリア号だが、帰りはこの船はなかった。ピンタ号が脱走した後、このサンタ・マリア号が珊瑚礁に乗り上げて座礁してしまう。だが、さすがは我らがコロン、転んでもただでは起きない。ハイチ岬の近くに、このサンタ・マリア号を解体した木材で砦を作り、乗組員を最初の植民者として残してくるのだ。すいぶん、大ざっぱな話であるが、ま、そういう時代だったのである。だいたい、残ったニーニャ号はサンタ・マリア号の半分くらいの大きさだったというから、全員を乗せて帰るのは不可能だった。このニーニャ号に乗って帰途についたコロンが裏切者とはいえ航海をともにする仲間を見つけて喜んだのもわからないではない。

だが、これも束の間。裏切者は最後まで裏切者なのである。嵐に揉まれながら苦闘を続けるニーニャ号をしりめにピンタはととととさきに行ってしまう。ニーニャ号がやっとのことでリスボンについたのはピンタ号に遅れること1週間。なんとこの時間差を利用してピンソンはコロンの手柄を横取りすべく、イ

ザベル女王に謁見を申し込んでいる。さすがに賢いイザベルはこれを退けた。ピンソンはその後間もなく死んでしまう。死因が何か知らない、当然の報いという気もしないではない。アーメン。

サンタ・マリア号の座礁に限らず大航海時代のお話を読んでいると、世界の終わりや暗黒の海は別にしてもこのころの航海がいかに危険に満ちたものかわかる。悲惨なのは病気である。壊血病で乗組員がばたばたと倒れてほとんどいなくなってしまう、途中で補充したなんてのもある。想像だに気味悪い。嵐や強風が恐いのももちろんだが、無風状態だって危険きわまりないものだったろう。

ヴァスコ・ダ・ガマが世界周航を実現してからは、冒険者の質も変わってくる。18世紀のヴォルテールの小説に『カンティード』というのがある、世界をさまよって数奇な体験をする男を描いているが、そんなのまったく足元にも及ばない体験をした男がいる。その異様な経験を誇るのはメンデス・ピントというポルトガル人である。彼は、21年間にわたって東アフリカから日本にかけの地域を巡り続け、

数度の難破を経験し、戦争にも巻き込まれ、あるいは喜々として首をつっこみ、捕虜になること13回、奴隷に売られること17回、商売をしたり、海賊をしたり、外交使節やら修道僧になったり、医者になったりという無茶苦茶な生涯を送った男がいたのだ。

ヴァスコ・ダ・ガマの息子の1人ペドロ率いる艦隊で28歳で東方に向かうのを皮切りに、マレー半島で海賊に襲われ、結局自分も海賊になるわ、中国では財宝目当てに墓は暴くわ、ナンキン湾で難破するわ、つかまってヒルでいっぱい池に頭を何度もつけられるわ、琉球で難破してビルマで奴隷にうられるわ、という派手な行動の後にはフランススコ・ザビエルに出会うや、イエズス会に入会、修道僧になり外交使節として再来日している。もう、本当にすごい。信じられないほど。

再度、話をコロンに戻そう。1回目の航海に成功した後、コロンは数度新大陸への航海を指揮しているが、最後の航海は悲惨なものだったという。しかも、その前にコロンは弟たちとともにスペインの鎖につながれるという悲惨も味わっている。そして50代の半ば、貧乏というわけではないがその功績にはおよそ見合わない不遇のうちに世を去る。コロンの失敗は冒険者としてではなく総督としての植民地管理でのことだったのはなにやら考えさせられる。

さまざまな男達が立身出世や巨万の富を求めて命をかけて海

に乗り出して行ったこの時代、栄光と悲惨はとなりあわせといってもいい。もちろん生と死もそうである。それでも、海に漕ぎ出すのは心の中に抑えがたい炎を持つ男達の宿命だ。失敗も成功も味わったこうした一部の冒険者たちの陰には歴史がまったく省みない数多くの失敗者がいたに違いない。彼らが不屈の闘志と意志を持っていなかったとはいわないが、少なくとも成功者たちに共通するのはどんなことがあっても自分の意志を貫き通す強烈な意志の力だろう。

省みるに現代はそういった冒険は難しいように思える。もちろん現代でもヨットで大洋をわたったり、山に登ったりというのはあるけれど、これは純粋な探求心や挑戦だったりしてそれなりの気持ちはわかるにしてもものたりない。やはり冒険にはぎらぎらするような野心があったこそ、という気がする。

そうなるやはり現代の冒険はビジネスなのではないかと思えてくる。とりわけ大企業や国家といった巨大な組織を相手にお金という海に小さなボートで漕ぎだし、新しい大陸を見つけるように巨大なビジネス市場を発見すべく奮闘するベンチャー企業に関心がいく。コロンがやってのけた大冒険のうらには最新の知識を確信したベンチャー精神が脈打っているはず。そう、現代でも形は違っても、冒険の種は尽きないのである。そんなことを考えさせてくれるゲーム、なかなかないんじゃないのかな、と思うわけである。



◆大海で頼りになるのは船だけ！ 選ぶのも命がけだ



◆やrierっ！ 新大陸発見のときもこんな感じだったのかなー

今回は前回のストーリーの世界を構築することから一歩進めて、伏線の張り方がテーマだ。伏線の張り方ひとつで、その

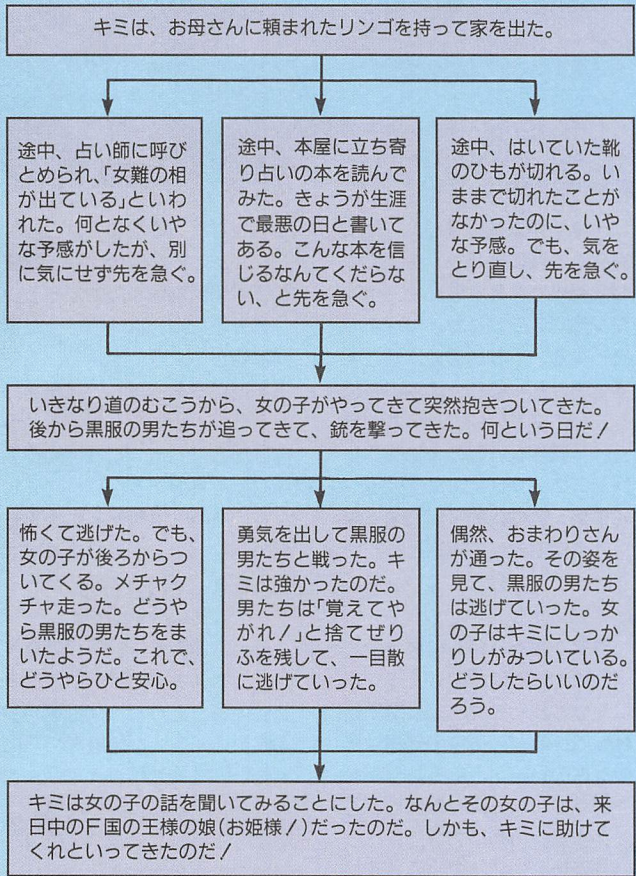
ストーリーの出来はグ〜ンと違ってくる。これさえ覚えれば鬼に金棒。キミも感動のストーリーを作ってみようぜ!

ストーリーを確かなものにする伏線の隠し味

伏線は無限に存在するぞ!

設定

キミはお母さんに頼まれて、隣町にあるおばさんにリンゴを届けることになった。途中、1人の女の子に出会うことになるが、その女の子はじつは殺し屋に襲われたために迷子になったF国のお姫様だったのだ。その女の子のお父さんでF国の王様は、偶然にも隣町の日ホテルに滞在しているという。さあ、キミはふじにおばさんにリンゴを届けつつも、お姫様を王様のもとへ届けることができるか……?



以上のような具合につづけていけばいい。途中のストーリー展開でキミ(プレイしている主人公のこと)の性格や態度、今後のストーリー展開などにどんどん変化をもたせられることがわかってもらえただろうか。おちいっていく状況やキミの判断の方向が、いろんな要素をふくんでいるということなのだ。ようは、途中の伏線の張り方がストーリーを決める、といっても過言ではない。たとえば、この場合にきょうの出来事を暗示させる部分と、黒服の男たち(殺し屋)が、どういう状況のもとで逃げていくかということがミソになる。よければ、このつづきはキミが作ってみてくれ。ただし、いきなりバラレル・ワールドにワープしてしまうとか、殺し屋がじつは宇宙人だったなどというのは、設定から大きくずれてしまうので、伏線とはいわないからな。伏線とは、あくまで今後の展開に備えてあらかじめ用意しておく仕掛けなのだ。しかも、できればそれとなく置くにこしたことはない。よいか、それとなくだからな!

ストーリーを作るうえにおいて、伏線の張り方が大事だと、私は口をすっぱくしていっているが、伏線の意味がわからない人はいるだろうか。伏線とは、今後のストーリー展開に備えて、あらかじめ置いておく仕掛けのことである。だが、伏線といっても大きくわけて2種類ある。

まず1つ目。だれもが気づく伏線。これはかんたんだ。読み手というものは、ある程度ストーリーが進むにつれて今後の展開を予測するものだ。この予測をさらに裏づけしていくような伏線の張り方がもっともかんたんでふつうのパターンである。なかにはこういったものを伏線と呼ばない人もいるが、これだつて十分に伏線なのである。

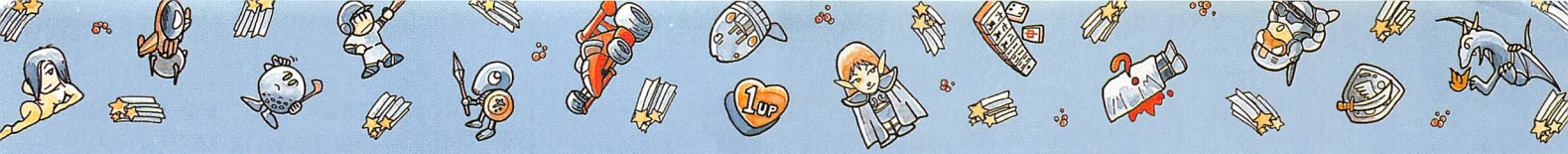
たとえば、よくあるパターンを1つ紹介しよう。「悪の帝王が支配するすさんだ世界。あるところに1人の少年がいる。この少年は幼いときに父親が行方不明になっており、母親1人の手によって育てられた……」この時点で今後父親が登場する気配が十分に臭う。このとき母親に「父さんは今頃どうしているんだろうねえ。どこかで生きているといいのだけど……」といわせたなら、もう読み手にとって「ああ、きっと父親はきっとどこかで生きているのだろうか」と、よりいっそう思わせることになる。

「そして、少年は旅立つ。いろいろな町や村を旅していくうちに、人々から風の噂で父親の行方を聞く」。ここで、書き手(作者)が本来の伏線以外にダマシの伏線を張ることができる。た

たとえば、男Aは「北の帝国の敵から救った勇者はキミに顔がとてもよく似ていたよ」という。逆に男Bは「南の山に住んでいる盗賊団の首領は、昔キミのいた村にいたという」なんて具合だ。ここで読み手が迷うことになる。選択肢が出てきたからだ。この選択肢が増えれば増えるほど、ストーリーがややこしくなっていく。ストーリーにちょっとしたアクセントをつけるテクニックの1つだが、最初のうちは、あんまり調子にのらないほうが懸命だ。

ところで、この伏線とか選択肢とかいうのは何かに似ていると思わない? そう迷路なのだ。ストーリーの伏線の張り方というのは、迷路と同じ。むずかしい迷路になればなるほど、脇道はどんどん増えていき、いかに正解だと思える道がいくつも出てくる。でも、ゴールにたどりつく道は1つだけ。この脇道はいかに正しい道に見せるかが、この手の伏線の効果の楽しみな部分だ。わかったかな。

それでは、話をもとに戻して、ここでもう1つ欲ばってみよう。父親に特徴をつけてみるのだ。父親は、昔敵にやられたという傷で片目を失っている。そう左目あたりに、ざっくりと大きな刀傷があるのだ。これが、どういった効果をおよぼすかということ、ストーリー中に左目に刀傷を負った男を出すことにより、「もしや、あの男が父親では?」と、読み手に思わせるわけだ。この男が主人公が危機に陥っているときにどこからともなく現



れて助けてくれたりしたら、もう、読み手の心をとらえて放さないだろう。

この片目の男を、父親にするかどうかは、書き手の自由。好きなようにしてよい。ストーリーの展開上、片目の男が頼りになるとしてもいい男だったら、「この男が父親だったらいいなあ」と、読み手はいい意味で期待するはずである。そして、「そうなれ、そうであってくれ/」と、しだいに期待感を高めていくのだ。この場合、片目の男が父親であることにより、話はハッピーエンドになる。読み手側は、ほっと胸をなでおろし「あ〜、一件落着」となる。

では、この片目の男が血も涙もない、とっても残酷な男であったらどうだろう。読み手は、

「いやだ/ こんなヤツが父親であるはずがない」と思うだろう。このとき、読み手の期待を裏切って、じつはこの男こそ父親だった、とした場合に、読み手は嫌な気分を味わうことになる。

この逆もいえる。とっても優しくしてくれた男が、じつは父親を殺しており、その罪ほろぼしにいろいろ優しくしてきていた場合。残酷な男が、じつは悪の帝王の狙っていたのが自分の息子で、それを悟られないようにわざと冷たくふるまっていた場合。どのパターンをとっても、読み手側が味わう感情はことになってくる。これは何もエンディングへ導くためのものではない。すべて伏線が感情を高めていくのだ。伏線とはエンディングへ導くための、大事な通過点なのである。

このストーリーは、なにも小説や映画ではなく、ゲームとしても十分使えるストーリー展開である。しかし、ゲームや映画では絶対に使えないという伏線というものもあるのだ。それは何か? たとえばいまの話の本で読んだとする。そして、巻末の一文。「少年は父親と無事出会うことができた。少年は涙した。しかし、戦いはこれからなのだ。人間という、悪の軍団が攻めてくるかぎり、平和な安らぎはやってこない。いまここにオークの親子は、誓いも新たに旅立っていったのである。」

いかがだろうか。先の話を読んでいるかぎり誰もがこの話は、

人間の少年が、人間の父親を求めて旅をしているものと思っただろう。しかし、私はそんなことは一言もふれてはいない。読み手側は、最後までだまされることになるわけだ。これが逆転の発想である。だが、この手法はビジュアルをとまなうとなると、実現はむずかしいものになる。おわかりだと思うが、少年の姿、父親の姿、それを取り巻く多くの登場人物たちは、その姿をみせることができないからだ。

しかし、これも立派な手法の1つだということは覚えたいほしい。この場合の伏線の張り方は、いかに主人公がオークであることを悟られないか、ということだね。人間らしく書きながらも、人間であるとは決して書いてはならないという点に気を使えば使うほど、話はおもしろくなっていくのだ。まあ、この話はあくまでも余談だけだね。

1つの目の伏線の話はいままで述べたような、あえて読み手側に気づかせるような仕掛けだということは、わかってもらえただろうか。

2つ目は、読み手側にそのときがくるまで、いっさい気づかせない伏線。これがむずかしい。

この手の伏線には、一度読んだだけでは気づかなくても、二度三度と読み返すことに新しい発見があるような、かめばかむほど味の出るスルメのようなもの(この手の多くは、読み手に対する書き手の挑戦的なものが多いな)から、何かの事件が起きたときに、「しまった、そういえ

ばあそこであんなものが落ちていたのだ。見落としていた、やられたぞ/」と、読み手が地団太を踏みたくするような理知的な伏線(これが伏線の正道である/)まで、いろいろある。

この手の伏線は、とかく推理小説でよく使われる。それは、伏線がそのままストーリーを作っているといっても過言ではないからだ。伏線の勉強をしたいならば、てあたりしだいに推理小説を読むのがてっとりばよい方法だろう。それも、一度ではなく、同じ話を何度も何度も読み、さらに特定の作家にターゲットをしぼって、その作家の挑戦を受けてたつのだ。そうすれば、きっとその作家の伏線の張り方や、展開の仕方がわかると思う。どんな作家にも、癖やパターンはあるものだ。また、同時期にいくつもの話を集中して書いていた場合、おのずと似通ったりするものだ。そのへんを探るのもおもしろいぞ。

伏線の張り方や手法に関しては、また機会があればぜひともやってみたい。伏線というものは、この程度の文章量じゃ、とてもすべてを伝えきれないからね。とりあえず最後に、絶対気づけてほしいことを1つ。伏線を張るのはいいけど、決して張りすぎるな/ そうしないと消化不良になって未解決のまま話が終わってしまうことになるぞ。

今回は、みんなから送られてきたシナリオが紹介できなくなってしまった。ゴメン/ 次回にはきっとするからね。



次回の

お題

今回はゲーム・デザイナーの心構えだ。いまさらそんなことをするのは、といわれそうだが、最近プロを目指している人たちからの手紙が多く、みんなどうしたらいいか悩んでいるようなのだ。そこで、プロとしてのゲーム・デザイナーはどうあるべきか、そのあたりの話を大まじめにやってみたい。できたら、すこしでもみんなの力になれば、と思っている。では次回をお楽しみに。

シナリオ募集

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ/ であって先はく干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」ゲーム制作講座係>。

いーしょーくー

人気ゲームの移植の事情を紹介 / —— 第4回

はまだかいな!?

今月のお題

『ソーサリアン』 移植計画!?

移植希望ゲーム BEST

| 順位 | ※ | ゲーム名 | メーカー名 |
|----|---|--------------|-------------|
| 1 | P | ソーサリアン | 日本ファルコム |
| 2 | P | 提督の決断 | 光栄 |
| 3 | F | ドラゴンクエストⅢ | エニックス |
| 4 | P | ポピュラス | イマジニア |
| 5 | F | ドラゴンクエストⅣ | エニックス |
| 6 | P | サイレントメビウス | ガイナックス |
| 7 | F | ファイナルファンタジーⅢ | スクウェア |
| 8 | A | 天地を喰らう | カプコン |
| 9 | P | 天と地と | コナミ |
| 10 | A | アフターバーナー | セガ |
| 11 | F | ファイナルファンタジーⅡ | スクウェア |
| 12 | P | ダンジョンマスター | ビクター音楽産業 |
| 13 | A | グラディウスⅢ | コナミ |
| 14 | P | 天下統一 | システムソフト |
| 15 | P | ランペルール | 光栄 |
| 16 | P | 46億年物語 | エニックス |
| 17 | P | シムシティ | イマジニア |
| 18 | P | 斬 夜叉円舞曲 | ウルフチーム |
| 19 | P | プリンス・オブ・ペルシャ | プロダクションジャパン |
| 20 | P | 大戦略Ⅲ'90 | システムソフト |

■9月号アンケートハガキより

※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

である。源はこのページ。というよりもみんなのお便り。これしかない。かくいう「ぱおぱお」ことこれを書いている当人も『ソーサリアン』のMSX版は出ないものとあきらめていた。正直にいうと出なくてもいいやと思っていた。それが本当に出るかどうかはこれからの展開如何によるが、少なくとも出すように走り回っているのである。これは信じられないことではある。あんまり詳しいこと書けないのが残念なのだが「『ソーサリアン』のMSX版を出そう!」ということにコミットして動き出している人が少なくとも2人はいて、それに巻き込まれている人が3人はいるということだけはいえる。とにかく事が動き出しているのである。動き出している人のうちの1人は何を隠そう、これを書いている当人である。もちろん、turboRではおもしろくないのでMSX2でプレイできるのが原則。

結構好評なこのページ、なんだかドラマチックな展開になってきたぞ。え? 何がドラマチックかって? それはこれからの文章を読めばわかることだけだね。とにかく、おしなべて最近の雑誌にはない「行動」がここにはあるような気がする。これは書いている本人にもそうだが、お便りやアンケート葉書に意見を寄せてくれている人たちにもいえることで、つまるどころここには対決や直面、チャレンジといったものが渦巻いているのである。こんなこといままでなかった。少なくともこんなに具体的にはなかったのである。

何のことをいってるんだって? それは『ソーサリアン』移植計画が着々と進行しているの

世界はおれたちのものだ!!

移植希望第1位はあいかわらずダントツで『ソーサリアン』である。これはもう記録もの。とにかく『ソーサリアン』が出るまでは納得しないって感じである。さっきも書いたけど、この件は来月にはもう少し詳しくお伝えできると思う。でも本当にこれが現実のものになったらすごいと思わない? なんかこうみんなのエネルギーが1つのソフトを生み出してしまおう、というようなできごととはめったに起きるものではない。確かに1人の声というのは小さいが、それが熱意と情熱で支えられていれば世界を動かす、という考え方そのものはいつでも正しいとは思わ

あ、いっておくけどいまのところこの編集部内のできごとなので、日本ファルコムはとりあえず関係ない。この件で電話なんかかけないようにお願いしておきたい。MSX版『ソーサリアン』が出るも出ないも、いまのところ編集部内の責任である。

ないが、たいていは正しいと思うかそうあるべきだと思う。たとえば一生懸命このページに投書を出しても、ゲームができるわけじゃないし、なんて考えている人が多いんじゃないかと思うけど、これはいくら選挙に足を運んでも政治の流れが変わるわけじゃないし、って思っている人と一脈通じるところがあると思う。でも、そんなことでは世の中変になっていくばかりなのだ。ときには1人の力でも世界を動かせるという考えは絶対に正しいのである。

第2位が『提督の決断』。新しいところでは『サイレントメビウス』が上昇してきた。『プリン



絶対に出したいのである!

ス・オブ・ペルシャ』が新出。『大戦略III'90』なんてまだ98版ですら出ていない。ずいぶん気の早い話である。

しかし、そんななかで発売の決まっているソフトもある。2位にくいこんでいる『提督の決断』と15位の『ランペール』の2本がそれ。『提督〜』は来年の春から夏ごろ、『ランペール』は来年1月にも発売が予定されているので楽しみに待ちたい。

本当にこのリストにあるソフトが全部MSXで遊べたら最高だと思う。まずは『ソーサリアン』をターゲットにしているけど、余裕ができればもっといろいろ

んなゲームのMSX化に力を注ぎたいと思っている。

ジャンル別にみていくとRPGが相変わらず強いのはいいとして、シミュレーションがかなりの人気を勝ち得ているのがおもしろい。あんまりシミュレーション、シミュレーションと騒ぎ立てているところにはシミュレーションがいまいち人気なかったのに、何気ないふりしてがんばっている。RPGのおもしろいのが少なくなってきているのと、シミュレーションがなんとなくかパリエーション豊かになっているのが原因ではないかと思うのだがどうだろう。

みんなに意見を聞いてみよう

読者のお便りを紹介していきたい。「『いーしょーくーはまだかいな!?』はとにかくおもしろい。メーカー側のアリバイをくずしていくような感じが最高です。PC-98でできるゲームはMSXでもできるなんて聞いたときはうれしくて夜も眠れませんでした。MSXは本当にすごかったんだなーということをおもいきり実感しました。ということでこれからもがんばってください」という葉書がうれしかった。生きてよかったなー、とか書く仕事してよかったなーとか思った。こういうお便りは大歓迎である。わたしもいろいろ苦労したり、研鑽を積んだ人間ではあるがやはりこういうふうに感激されるほうがうれしい。逆に「無知なMSXユーザーに変な期待を持たせるな。MSXはゲーム機としては最低のスペックをもっていて、すべてに中途半端」というような意見には「くそくらえ!」といたくなる。こういう人はいつでもものごとの悪い面、暗い面にばかり目を向けて自分の人生と人の人生をおもしろくなくしてしまうような気がする。日本人の子供は、アメリカ人の子供とくらべると努力次第で何でもできる、と思っている人が極端に少ないそうである。努力だけですべてでき

るとは思わないが、たいいていのはできるもの。もっと自分の力を信じてもいいと思う。

『『ソーサリアン』が移植できないのなら『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』についてくる『ソーサリアン』のチラシは何なのだろうか」。ふむふむ、この人はなかなかの策士というか疑問文だけでどこかチクツと刺しているところがいいな。「今月の記事じゃないですが、本当にMSXの移植状況はひどいと思う。光栄なんかはできるかぎり移植しているようで、別にPC-98とくらべても見劣りしない。だったらほかのメーカーにできないわけがない。そうゆうところをふまえてピンパンシ圧力をかけてください」というのもあった。「そういうところをふまえて」という結び方がとってもいいな、と思う。「せっかくturboRが出て処理速度があがるんなら頼む、頼むから『ソーサリアン』を出してくれ、×××以外のメーカーだったらどこでもいい」。×××のところには某ソフトハウスの名前が入る。この人も「頼む、頼むから」というフレーズがいい。

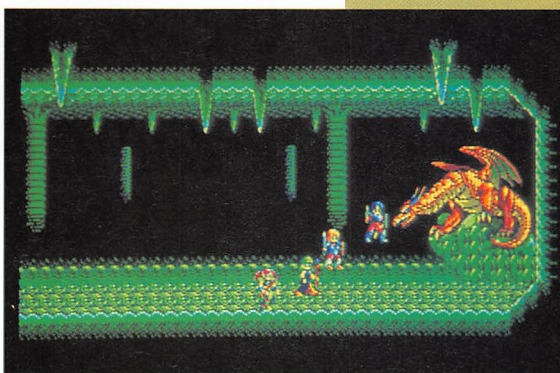
文は人なりっていうけど、アンケート葉書の中にも読めば読むほど味が出てくるものがあるのだな。



◀キラキラ輝くタイトル画面。これは移植には何の向かないところ。当たり前だけど



◀キャラクター選定。ここもまったく問題ないはず。うん、いけるいける!



◀飛び跳ねながらつきますモンスタージョンマップ。このスクロールが解決すべき問題



◀それからディスクアクセスがちょっと遅いのでそのもどきのしがないのあるところである

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/8月7日から9月14日まで

期間中に発売されたソフト

8月

7日

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 (D)/日本ファルコム/ 8,700円

ドラスレシリーズの6作目。さすがファルコムと思わずうなるほどのできばえだ。



10日

ディスクステーション9月号(D)/コンパイル/1,940円

らくらくアニメのデモが入ったDS。今月も絶好調ね。

デ・ジャ(D)/エルフ/6,800円

美少女ソフトといえばエルフ。このゲームは不思議な杖の謎をさぐるAVGだ。もちろんおいしそうなギャルもズコズコ登場するぞ♡



11日

サウルスランチVOL.2(D)/ピッツー/3,400円

シンセサウルスとグラフサウルスのデータ集の第2弾。自分でリメイクできるのも魅力。

25日

ファミクルパロディック2(D)/ピッツー/6,800円

あのファミクル一家が復活。人気ゲームのパロディ面が楽しいおなじみのシューティングゲーム。今度のはMIDI対応でひと味もふた味もちがうぞ。



25日

晴れのちおおさわぎ / (D)/カクテル・ソフト/5,800円

誘拐事件の起こった学園を舞台にした美少女AVG。セラー服少女と事件の調査の2つが楽しめるぜいたく設計におおさわぎなのだ。



9月

5日

MUSICエディタ音知くんデータ集Vol.1、Vol.2(D: タケルでのみ販売)/タケルソフト/2,500円

以前ソフトベンダータケルから発売されたMUSICエディタ音知くんのデータ集が2種類同時発売。

10日

ディスクステーション10月号(D)/コンパイル/1,940円

クリムゾンIIIの遊べるバージョン入りのお買い得版。この号もエエ仕事しまっせ〜/

11日

大航海時代(R)/光荣/11,800円

大航海時代(R:サウンドウェア付き)/光荣/14,200円

16世紀前半の世界を舞台に繰り広げられるSLGで、失われた爵位を取り戻すのが目的。ディスク版より先に、まずROM版が発売になったというわけだ。



ソフトなんでもベスト 10

先月募集したお題は「パッケージがよかったベスト10」。最近ではパッケージひとつとってみても、イラストのやらCGのやら、大きいのから小さいのまで多種多様。けど、今回のベスト10はゲームのおもしろさなんて関係なし。パッケージのイラストやデザインが気に入っていたらそれでいいのだ。で、ハガキの集計は右の表のとおり。プレゼントの当選者は来月号で。

さてここでお知らせ。長いあいだつづいたこのコーナーは、いちおう来月号をもって最終回

ということになった。いままでもハガキありがとネ。というわけで最後は「買って損したソフトベスト10」でしめくり。最後なんだから情けは無用、ハガキにデックイ字で1~3位まで理由を書きそえ送ってほしい。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「11月号なんでもベスト10最終回」係まで(10月18日必着)。抽選で3名にMファンテレカをプレゼント。1位のゲームにちなんだ商品は今回ナンシね。ではでは、ごきげんよう。

姿を見せての当選者: <千葉県>工藤知己にエメドラに関する商品をプレゼント。<愛知県>三浦元春<岡山県>野口武志<山形県>山崎大輔にMファン特製のテレカをプレゼントするのでイイ子にしまってるように。

パッケージがよかったベスト10

| 順位 | ソフト名 |
|----|------------------------|
| 1 | 三国志II(光荣) |
| 2 | イースIII(日本ファルコム) |
| 3 | イースII(日本ファルコム) |
| 4 | ロードス島戦記(ハミングバードソフト) |
| 5 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説(日本ファルコム) |
| 6 | イース(日本ファルコム) |
| 7 | ラスト・ハルマゲドン(プレイングレイ) |
| 8 | ソリッドスネーク(コナミ) |
| 9 | ディスクステーション(コンパイル) |
| 10 | パロディウス(コナミ) |

●今月のベスト10は票がみごとにわれ、1位から10位まで大差がなかった。そんななかでトップにたったのは三国志II。ファルコムのソフトは4本もランクインするといふ強さをみせた。やっぱスゴいわっ!!

J&P渋谷店 売り上げベスト10

| 順位 | 新位 | ソフト名 |
|----|----|----------------|
| 1 | 1 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 |
| 2 | — | 大航海時代 |
| 3 | — | ソリッドスネーク |
| 4 | — | ディスクステーション10月号 |
| 5 | 3 | 三国志II |
| 6 | 4 | クリムゾンIII |
| 7 | — | サウルスランチ VOL.2 |
| 8 | 2 | SDスナッチャー |
| 9 | — | シェナン・ドラゴン |
| 10 | — | グラフサウルス |

●今月のトップ3は、ファルコム、光荣、コナミが独占。どのゲームもおもしろいのばかりなので売れて当然である。そんななかで、7位と10位にランクインされたピッツーのがんばりもスゴイ(9月21日調べ)協力: J & P渋谷店、J & P町田店

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

今月のCOMING SOONはひさびさに5本先取り。それも、RPG・野球・クイズ・AVG・SLGと、ジャンルもうまいことバラけた。なかでも注目は、やっぱり『ウィザード

リィ3』。他機種では『5』まで出ているけどそんなのはどうだっていい。MSX版の『3』が出るってことは、西武ライオンズの優勝に匹敵するくらいメタイ話なのだ。

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

ダンジョンRPGの名作第3弾!! ウィザードリィ3

- アスキー
- 03-486-8080
- 年末発売予定

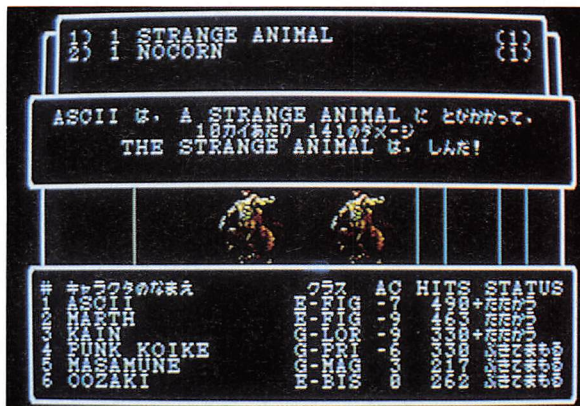
| | |
|------|----------|
| 媒体 | 12DD |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | ロールプレイング |

メーカーより

このゲームをクリアするには、ふつうは2パーティ、12人のキャラクタが必要だ。1パーティだけでクリアする技を使う不届き者もいるようだが、じっくりと12人をバランスよく育てていくのが正しいWIZマニアの道であろう。まあ、どっちでもいいか。

全国のMSXユーザー、そしてウィザードリィ中毒患者注目。この3作目がついに発売されることになったのだ。しかもMSX turbo Rの新機能にも対応予定。turbo Rで遊べば、MSX版の弱点であるディスクアクセスの問題や、表示の切りかえのおそさも解消されるであろう。

RPGの名作ウィザードリィシリーズのうちMSXに移植されたのは、『ウィザードリィ1・狂王の試練場』と『ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士』の2作品のみ。そして今回、待ちに待った『ウィザードリィ3・リルガミンの遺産』の登場となった



敵があらわれた! たぶんケンタウロスと思われる怪物とノーコーンだ。剣や攻撃魔法でうたてろ!

わけだ。

平和なリルガミン王国に原因不明の津波、地震などの天変地異が起こった。その原因をつきとめるため、伝説の龍ル・ケブレスの守る「神秘の宝珠」を手に入れるというのが今回のシナリオの目的になっている。

ゲームの基本システムは、前作同様。まず、「善・中立・悪」の属性、「人間・エルフ・ノーム・ドワーフ・ホビット」の種族、「戦士・魔術師・僧侶・泥棒・サムライ・司教・ロード・忍者」の職

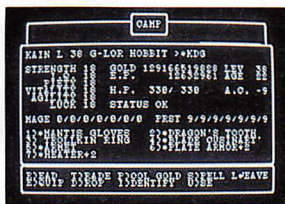


イベントやメッセージも増えるはずだ

業によって設定された6人のメンバーのパーティを作るのだ。ゲーム画面には20×20のマス目に作られた複雑なダンジョンが、シンプルなワイヤフレーム(線画)で3D表示される。プレイヤーのパーティは、邪魔をするモンスターどもをなぎたおしながらすみ、宝珠を求めて探検していく。なお、必殺のTILTOWAIT、禁断のHAMAN、HAMANなどの魔法は健在。敵のモンスターはほとんど新顔になっている。



1、2をプレイしたことがあれば、すでにおなじみのオープニング画面。さてどんな冒険が待っているのかな



ステータスやアイテムを表示する画面

お話だけでもいいですか?

〈移植版そくそくの光栄〉「大航海時代」が好評の光栄だが、来年早々に発売が予定されている「ランペルール」につづき、『提督の決断』の移植も決定した。発売時期はまだなんともいえないが、来年の春から夏にかけてというところだろう。MSXを敬遠するソフトハウスもあるというのに、光栄は移植をドンドンしてくれる。そくそく出る光栄の新作に期待しよう。

監督気分が味わえる野球ゲーム 野球道 II

- 日本クリエイト(タケルのみの販売)
- ☎052-824-2493(タケル事務所)
- 11月上旬発売予定

| | |
|------|----------|
| 媒体 | |
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 8,800円 |
| ジャンル | スポーツ |

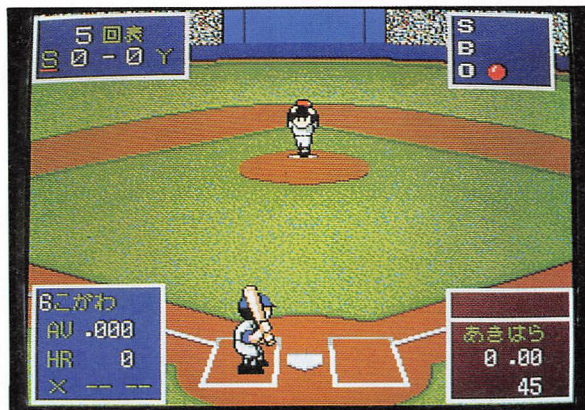
メーカーより

プロ野球シミュレーションゲームの最高傑作『野球道II』が、いよいよMSXに移植されます。登場する選手の数が増えただけでなく、ゲームシナリオも“監督浪人”が導入され、大幅にスケールアップされました。試合中もMSX2の機能をフルにいかした迫力のある対戦画面を実現し、完成度の高いゲームになっています。

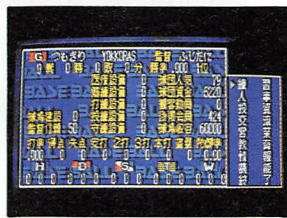
ユニフォームなども自分で作れるぞ



今年のプロ野球は、巨人と西武の優勝で幕を閉じようとしている。シーズン終了にあわせたのかどうかは知らないが、11月上旬に野球ゲームが発売されることになった。その名も『野球道II』。前作もそうだったが、このゲームは『激ペナ』のようなアクションではなく、監督になってチームを優勝に導くという野球シミュレーションなのだ。



◎試合中の画面はこんなだ。キャラはちっちゃくてかわい
いぞ。全体的にシンプルにまとまっていて見やすそうだし



◎いろいろなパラメータがあり試合に影響

ゲームはシーズン前のキャンプから始まり、トレードで戦力を整えたり、優秀なコーチを招聘したりして戦力の強化をはかる。そしてたくさんの選手のなかから1軍登録選手を選び、ペナントに突入するという本格的なものだ。右の写真をみればわかると思うが、このゲームにはたくさんのパラメータがあり、これらが微妙に試合に影響をお

よぼすリアルな設定。選手データは今年のもとの超最新版。ストーリーグは『野球道II』で。

おなじみのオタクイズがたびたび登場 電腦学園 III トップをねらえ!

- ガイナックス
- ☎0422-22-1980
- 11月10日発売予定

| | |
|------|----------|
| 媒体 | |
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 8,800円 |
| ジャンル | クイズ |

メーカーより

MSXユーザーのみなさん、どうもお待ちせしました。PC-88、98版で大好評のクイズアドベンチャーが、いよいよMSXに登場します♡ もちろん完全移植につき、ガイナックス自慢のグラフィックのクオリティはおり紙つき! 9月下旬現在、作監作業も順調にすすんでいます。大宇宙をまわるグレート・ガンバスター発進まで、あと32日!!

全国のアニメファン、そして美少女ファンが狂気乱舞した『電腦学園』のシリーズ3作目が発売になる。今度は、オリジナルビデオアニメ『トップをねらえ!』での登場だ。



◎戦うお嬢さまカズミは、芸術やブランド商品などのクイズを出題。カズミに勝つて知性をうさげよう!

せまりくる宇宙最大の危機を救うべく宇宙戦艦エクセリオンに乗りこむプレイヤー。最新鋭兵器ガンマスターを動かすために必要な努力、根性、知性の3つのカギを手に入れるのが目的になっている。

ゲームシステムは前作までと一緒に。エクセリオン内を移動し女の子を捜すアドベンチャーパートと、女の子とクイズで勝負



◎ユングはロシア関係の問題を出してくる

するクイズパートの2つにわかかれていて、クイズに勝つと目的のものが手に入るしくみだ。

今回の原画は『機動戦士ガンダム0080』などでおなじみの窪岡俊之氏が担当。クイズに勝つとトップ3人娘のあられもない姿がおがめるぞ♡



◎ノリコからは超オタク問題が……

お話だけでもいいですか?

〈エルフの91年第1弾は『ドラゴン・ナイトII』だ!〉先月のこの欄でもちょっとふれたけど、ついに『ドラゴン・ナイト』の続編が出る事が決定した。この2作目では女の子のグラフィックを変更。よりキュートで、よりプリティな美少女たちがドバドバ登場するという。くわしい内容はもうちょっとおあすけ。前作が美少女ソフト史に残る名作だっただけに今回もすごそうだね。

エッチ ワイドなHが自慢のサスペンスAVG 星の砂物語

- ディー・オー
- ☎0466-28-7477
- 11月下旬発売予定

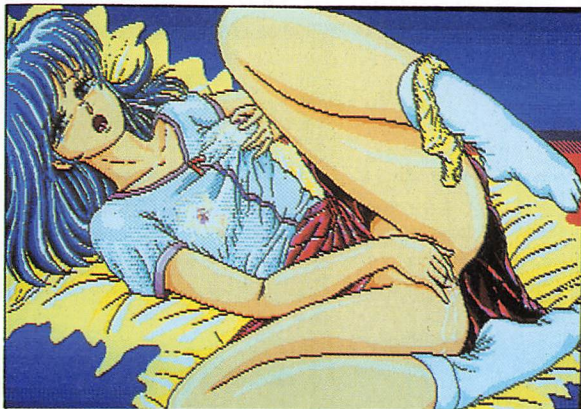
| | |
|------|---------|
| 媒体 | |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 6,800円 |
| ジャンル | アドベンチャー |

メーカーより

『星の砂物語』はディー・オーが贈る初の美少女アドベンチャーゲーム。全画面サイズのキレイなグラフィックでワイドなHが展開します。夏・海・女子大生……そして事件！主人公になりきって女の子との会話を楽しみましょう。アドベンチャーゲームが苦手な人でもきっと満足できますよ。発売までもうすこし待ってね♡

『エクスタリアン』につづくディー・オーの2作目。『星の砂物語』というキレイなタイトルのついた美少女AVGだ。

プレイヤーふんする主人公・今井彦五郎はペンションで働く



●彼女が虫音、半開きの目をしてひとエッチの真っ最中だ。そうか、こんなカッコしてやるのか。ふむふむ……

●コマンドのウィンドウが開いて表示



●いたしているところ。バックがきれいぞ



男の子。そこへペンションのオーナーの娘・由香が大学の友達を連れてやってきた。キレイな

女子大生にかこまれ夢心地の彦五郎。だがそんなおり、由香の恋人である英治の溺死体が海岸で発見された。英治の手には彦五郎のTシャツの切れはしがにぎられていたため、彦五郎に殺人の疑惑がかけられてしまう。無実の罪をなすりつけられた彦五郎は、事件の真相をつきとめるために立ちあがる——というストーリーだ。

このゲーム、練られたシナリオとならんで、横全画面つかった大きな絵も見どころだ。このワイドな絵にワイドなエッチが展開されるんだからスゴイ。

ようやく発売になる海戦SLG フリートコマンダーII 黄昏の海域 (仮題)

- アスキー
- ☎03-486-8080
- 年末発売予定

| | |
|------|----------|
| 媒体 | |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | シミュレーション |

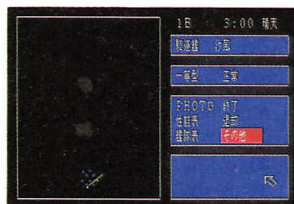
メーカーより

それぞれが強い個性を持つ艦船ユニット。レーダーの索敵範囲に入るまで敵の姿が見えないゲームシステム。ゲームの目的は、相手国を経済的に破綻させること。このへんが『フリートコマンダーII』の際だった特色だ。ヒギナーからマニアまでそろって楽しめるこのゲームは、ただいま鋭意バグ取り中。もうすこし待ってね。

発売予定表の発売日未定欄の常連さん『フリートコマンダーII 黄昏の海域』がやっとこさ登場だ。

プレイヤーは、プロトン帝国海軍の司令長官。艦隊を指揮して宿敵アルゴン連邦海軍と戦い、帝国海軍の勝利を目指していく。ようするに海戦シミュレーションってわけなのだ。

この『フリートコマンダー』に



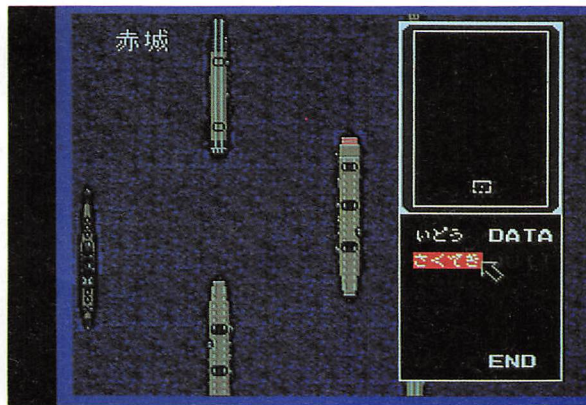
●艦隊の位置や状態を把握するモード

は「キャンペーンゲーム」と「シナリオゲーム」の2つが用意されている。どちらも各シナリオごとに勝利条件が設定されていて、敵と自分の艦隊が交互に指示をだして戦っていく。時間や天候、そして各種パラメータが細かく設定されているためよりスリリングな戦闘が楽しめるのは必至だ。なおこのソフトは、ファミコン版『フリートコマン

ダー』をもとに、ユニットやマップを増やし、大幅に改良したゲームということだ。



●ユニットのパラメータを見る性能表



●移動や攻撃など、実際にユニットを操作するための画面。戦場を上から見下ろしたところだ

お話だけでもいいですか？

〈ナムコに幻のゲームがもう1本!?〉付録をつくっていたら、DS#4に『ワルキューレの冒険II』のデモが収録されているのを発見。そういえばこのゲームどうしちゃったんだろう、と思っていたら読者からもおなじような質問がきた。ナムコさんに聞いたところ「発売予定はあったんですが……」という答えが返ってきた。このゲームも『ドラスピ』と同じ運命をたどるのか!?

ソフトハウスの うちにも いわせてください

拡大版!!

小さいスペースながらもソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。新作を出していないソフトハウスのいいわけの場(!?)でもあるのだ。今月のエジキは下の10社だぞっ!!

コナミ

発売以来大絶賛の声も高い『ソリッドスネーク メタルギア2』ですが、売り切れ店が続出しちゃって買えなかったみなさん、ごめんなさい! 現在、がんばって追加発売分の生産をしているので、この号が発売されるころにはお店にならんでいると思います。

コンパイル

付録はいかがかな? DSも18号になり毎回編集部のみなさまを怒らせてます。新しい情報をおとどけしようとギリギリまで待ってもらったり、今回のような企画を考えてくださったMファンの方々と読者のみんなにありがとうございます。(今回は謙虚な営業の田中)

エニックス

最近エニックスからMSXのソフトが出てないけど、決してMSXユーザーを見捨てたわけではありません。たまたまMSXに見合った企画がないだけなのです。具体的に新作がいつとはいえないけど、これからもゲームを開発していきますので応援してね。

グレイト

今年の夏は、生まれて以来の猛暑だった。そんなとき、ある意味では男も女も開放的になる。みんなはよい体験ができたかな? ウチら秋に向けての作品で色気なし。今後の作品は露出部分が多くて修正が大変。めんどうだからそのままやっちゃうかな……!?

全流通

ついに出てきたturbo R。おもしろそうではあるけれど、移植を考えると頭が痛い。自分で遊ぶにはいいんだけどね……。ブレイクスルーとなる新しいゲームも開発中ですが、こちらは、もうすこしお待ちください。まずは新作『アズユークライク』をよろしく。

ナムコ

日本全国の高速度道をフォーミュラーカーが爆走する究極のレースゲーム。まもなくその正体がMSX・FAN誌上で明らかになるであろう私は予言します。お楽しみに。P.S.「アムル」と「すこんちよ」は暗黒の彼方へと消え去りました……。

ハート電子産業

夜9時。3Dダンジョン型RPGを作っている小林が、カップラーメンをすすっている。たしか昨日もおなじ時間におなじカップラーメンを食べていたはずだ。彼が過労でこの世を去る日も近いのかもしれない。地獄のようなハート電子の開発室は本当に怖い。

ハード

『美少女写真館番外編』『はっちゃんあやよさんII』『いけないホリディ』とたてつづけに新作を発表して鼻息もあらうハード社です。ふんふんっ! しかし、社内ではなぜか『シムシオイ』が大流行。累積赤字解消への道は遠く険しいのであった。⇒次号へつづく

ハミングバードソフト

私はハミングバードソフトの社員であるにもかかわらず、他社の宣伝をしちゃうのだ! コンパイルのDSにハイパー河内のコーナーが連載開始! 内容は見てから・買ってからの、おたのしみでえ〜っ! 我輩はハミングバードソフトの社員ハイパー河内である。

もものきはうす

ヤッホー、安田桃子です。ビーチの6号は買っちゃったかな? まだの人はエーン、シクシクなのだ。涙ポロリのAVG『サナトリウム・オヴ・ロマンス』と、ハラハラドキドキの『ピンクダイナマイト』と、エルフの『ドラゴン・ナイト』が濃縮なのじゃ!

追跡 COMING SOON 『雀ボーグすずめ』ついに発売!?

お待たせの『雀ボーグすずめ』がついに発売された(はずである)。「雀ボーグ」がMファンに初めて掲載されたのが去年の11月号だから、およそ1年かけての登場である。子供を産むのとソフトの発売



○「ポッキー」の美少女たちも出演♡

をくらべるのも変だが、それにしても難産だったのは間違いない。ポニーテールさん、ご苦労さまでした。以下は、9月のあたりにポニーテールソフトの片山さんと電話で話したときのもようである。



○そのほかにもこんなプリティな子も♡

——毎月すいません、『雀ボーグ』の発売なんですけど……。片山さん「9月下旬にはマスターアップの予定になってますう」——今度こそ出るんですね? 片山さん「みなさんに迷惑かけましたけど今度は大丈夫です。9月18日に東京に行きますので、そのときにお持ちできると思いますう」というわけで、『雀ボーグ』のサンプルは無事編集部にとどいたわけだ。ちなみに発売日は10月5日ということだったので、この本が出てるときには絶賛発売中である(はずだが……)。



○これは「雀ボーグすずめ」のパッケージだ。すずめちゃんがかわいい♡

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。



新作発売予定表

注意!! 今月より記号の一部が変わりました。
 無印はMSX2/2+のソフト。●はMSX、MSX2/2+対応。
 ★はMSX turboR専用。☑はMSX-MUSIC対応のソフト。
 とくに注意書きのないソフトはすべてturboRで動作可能です。

■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 |
|------------------------------------|--|
| 10月 | 5日 雀ボグすずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円 |
| | 6日 メルヘンパラダイス(D)/グレイト/6,800円 |
| | 9日 ディスクステーション11月号(D)/コンパイル/1,940円☑ |
| | 中旬 MIDI サウルス(R+D)/ビッツー/19,800円 |
| | 中旬 スーパーピンクソックス(D)/ウェンディマガジン/4,800円☑ |
| | 23日 ゲーム十字軍(単行本)/徳間書店/980円(税込) |
| | 下旬 ●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)/アスキー/9,800円 |
| | 下旬 天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円 |
| | 下旬 アズユーライク やりたい放題3(D)/全流通/6,800円 |
| | ? エクスタリアン(D)/ディー・オー/6,800円☑ |
| ? はっちゃんあやよさんII(D)/ハード/3,800円 | |
| 11月 | 8日 MSX・FAN12月号(本)/徳間書店/価格未定 |
| | 8日 ディスクステーション12月号(D)/コンパイル/1,940円☑ |
| | 8日 聖戦士ダンバイン(D)/ファミリーソフト/8,800円☑ |
| | 10日 電脳学園III トップをねらえ!(D)/ガイナックス/8,800円☑ |
| | 上旬 野球道II(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/8,800円☑ |
| | 上旬 ★MSX View(R+D)/アスキー/9,800円 |
| | 20日 ピーチアップ7(D)/ものきはうす/3,800円☑ |
| | 中旬 エルフ パーフェクトブック(仮称)(本)/徳間書店/価格未定 |
| | 25日 ミスティV O I . 6(D)/データウエスト/5,000円 |
| | 下旬 サークII(D)/マイクロキャビン/8,800円☑ |
| | 下旬 星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円☑ |
| | 下旬 MSXプログラムコレクション90本ファンダムライブラリー⑧(本)/徳間書店/価格未定 |
| | 下旬 ●MSXプログラムコレクション90本ファンダムライブラリー⑧(D)/徳間書店/価格未定 |
| ? プロの碁PART3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円 | |
| 12月 | 8日 MSX・FAN1月号(本)/徳間書店/価格未定 |
| | 8日 ディスクステーション1月号(D)/コンパイル/1,940円☑ |
| | 上旬 ★FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円 |
| | 上旬 FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円☑ |
| | 中旬 X・n・a(D)/フェアリーテール/6,800円 |
| | 年末 銀河英雄伝説II(D)/ボーステック/9,800円☑ |
| | 年末 テイル・ナ・ノグ(D)/システムソフト/8,800円☑ |
| | 年末 ランスII 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円 |
| 年末 DPS SG(D)/アリスソフト/6,800円 | |

※「天と地と」(コナミ)と、「センターコート」(ナムコ)は発売延期になりました。

| 発売予定日 | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格 |
|---|--------------------------------------|
| 12月 | 年末 雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円 |
| | 年末 タッグ・オブ・ウォー(D)/ザイン・ソフト/価格未定 |
| | 年末 倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定 |
| | 年末 ビバ・ラスベガス(R)/ハル研究所/価格未定 |
| | 年末 ウィザードリィ3(D)/アスキー/価格未定 |
| 年末 フリートコマンダーII 黄昏の海域(R)/アスキー/価格未定☑ | |
| ? ★シード オブ ドラゴン(D)/リバーヒルソフト/8,800円 | |
| ? パラメデス(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/価格未定☑ | |
| 91年1月以降と発売日未定 | 火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定 |
| | 斬 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定☑ |
| | RAY・GUN(D)/エルフ/6,800円 |
| | ドラゴン・ナイトII(D)/エルフ/7,800円 |
| | エメラルド・ドラゴン(D)/バショウハウス、グローディア/8,800円☑ |
| | ランペルール(R)/光栄/価格未定☑ |
| | ランペルール(D)/光栄/価格未定☑ |
| | 提督の決断(R)/光栄/価格未定☑ |
| | 提督の決断(D)/光栄/価格未定☑ |
| | 麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定☑ |
| | ファンタジーIV(D)/スタークラフト/9,800円☑ |
| | ●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円 |
| | 毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円☑ |
| | シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/価格未定☑ |
| | スコアサウルス(D)/ビッツー/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 | |
| イルミナノ(D)/カクテル・ソフト/6,800円 | |
| エフェア アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/フレイングレイ/価格未定 | |
| ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円 | |
| 3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定 | |
| エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定 | |

この情報は9月21日現在のものです。

■ハード

| 発売予定日 | 商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格 |
|-------|-----------------------------------|
| 10月中旬 | FS-A1ST(MSXturboR)/パナソニック/87,800円 |

FAN CLIP

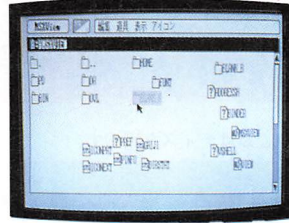
グイグイ引きこむMSXViewが
もたらす手づかみの電腦世界
タボちゃんの可能性



左から、鈴木仁志システム事業部システム開発統轄部ホームパーソナルシステム開発部部長(な、長い)、山下良蔵システム事業部システム開発部統轄部長、開発担当・豊泉克美さん

MSXturboRが出る。ターポールと呼ぶべきだろうか。いやそれではちょっと長いし、音を伸ばすところが2つもあってなんだか拗延びしてしまう。タボちゃんはどうだ。4コママンガの名前みたいで親しみがあるし。それがいやなら、みんな

のター坊でどうだ。でもこれはキャラクタ著作権がとかなんとかぶつぶついつつ、わたしたちはアスキーに着いた。同行のカメラマンが、こないだは雨の中を歩いてMSX実験室まで行かされたぶつぶつとかいいつつ、最初に出てきたMSX推進部の



開発中のMSXView。いろんなファイルを手づかみであつかえるような感覚

武井クミさんを見て、このまえより色っぽくなったかといって喜んでいる。なんだこいつ。

そこへ、顔を世間に出せない松田辰夫MSX推進部部长と迫力ある雰囲気気の技術者が3人やってきて、むずかしい話をはじめた。うう、わからない。しかし、どうやら、MSXturboR、およびその高速が拓く、MSXViewの世界の「主犯」がこの3人の技術者らしい。

タボちゃんには、世界的なトレンドが2つ関わっている。1つは、16ビットCPU・R800の開発で参考にしたRISCという最先端のコンピュータの考え方と技術。そして、もう1つが、その速さを背景にGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイスの略)の波をMSXに本格的に導入したことだ。GUIとは、グイとは読まないらしいが、ディスプレイのなかへユーザーをグイグイ引きこむ仕組みのことらしい。そのGUI思想



MSXView上で試しに作られた電子カードのサンプル。これはクイズもの



猫の声も出る。将来はこういうものがいろんなソフトハウスから出ると楽しい

を広める基本ソフトが、完成しつつあるMSXViewだ。

「MSXViewは、基本的にはマウスを使い、イメージで仕事ができるようなOSです。これをこう、と手づかみで指示する感じ」(松田部長)
「クリエイティブなこと、おもしろいことをパソコンで追求するいわばパーソナル・クリエイションの下地を作っているんです」(山下部長)

けっきょく、MSXViewになにができるかは、MSXView上で動くソフトしだい。最初は、HALNOTEからの移植がおもになるが、そのうち写真のようなカードのソフトが出回ると、また新しい地平が開けるのかもしれない。

EDITORIAL WEATHER

付録がついて

490円、といたいところが、今月はどういわけか520円になってしまった。先月は、プログラム大增などで厚くなったため540円になったのだが、今月くらいの厚さでは付録がついても520円は高い。

500円玉だけ持ってMファンを買いに来て、なんとなくこの記事を立ち読みして、20円足りないと言っている方。ワリイワリイ。

なぜ値上がりしたのか、確かにいくつも言い訳はある。頭にイがつく国の紛争のためにセがつくものが値上がりし、さらにカがつく

ものが値上がりしたとか。イのつく会社がいっせいに値段をあげたとか、そのほかいろいろ。しかし、弟子に斬られ「さっきから殺気を感じていたのに」といって死んでいった剣術の先生になんてであって言い訳はしない。それとも、言い訳をしていいわけ？

次号12月号は 寒くはなるけどもうそろそろ ゲームソフトが気になる季節 11月8日発売!

〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社 ■ PUBLISHER = 梶浦宏男 ■ EDITOR = 山森尚 ■ EDITOR IN CHIEF = 北根紀子 ■ SENIOR CONTRIBUTING EDITOR = 山科敦之 ■ EDITORIAL STAFF = 加藤久人 + 梶田洋志 + 引田伸一 + 福成雅英 ■ ASSISTANT EDITORS = 川井田茂雄 + 川尻淳史 + 佐伯憲司 + 鈴木伸一 + 諸橋康一 + 山本晃央 + 渡辺庸 ■ STAFF PHOTOGRAPHER = 浜野忠夫 ■ CONTRIBUTORS = 高田陽 + 田樂由紀 + 諏訪由里子 + 横川理彦 + 星野博和 + 制作 ■ ART DIRECTOR & COVER DESIGNER = 井沢俊二 ■ EDITORIAL DESIGNERS = 井沢俊二 + 高田垂季 + デザイル < 釜田泰行 + 柳井孝之 > + TERRACE OFFICE + 清水保邦 + 井上美香 ■ ILLUSTRATORS = 尾台誠 + しづ★どんき + 中野カンフーノ + 野見山つとじ + 南辰真 + 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・野ヶ峯千尋・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

©徳間書店インターメディア株式会社 1990 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

AD INDEX

| | |
|-------------|--------|
| アスキー | 113 |
| ウェンディマガジン | 80 |
| キングレコード | 79 |
| コンパイル | 付録・表4 |
| コンパイル | 78 |
| ソニー | 4 |
| 徳間書店 | 82 |
| 日本カルチャースクール | 83 |
| 日本視力回復協会 | 43 |
| 日本進学指導センター | 74、75 |
| 日本ファルコム | 81 |
| ハミングバードソフト | 76 |
| ビッツ | 77 |
| マイクロキャビン | 表2、3 |
| 松下電器産業 | 表4 |
| リバーヒルソフト | 114、表3 |

MSXを、レクチャーする。

```

e((tm);
tel[3] = tm.hl;
date[4] = tm.de / 256;
date[6] = tm.de % 256;
date[5] = 0 && date[6] == 0) (
/* check's year */
/* check's month */
/* check's day */
10 ' *****
20 '
30 '
40 '
50 '
60 '
70 '
80 '
90 '
100 DEFINT A-Z
110 DIM X(100)
120 SCREEN 8:CO
130 N=80
140 FOR I=0 TO
150 X(I)=RND(
160 NEXT I
170 K=RND(1)*25
180 C=RND(1)*25
190 IF INKEYS<>
200 FOR I=0 TO
210 LINE X(I
220 K=K+0:IF
230 L=L+P:IF
240 X(I)=A(C)
250 LINE X(I
260 A(I)=K:B
270 NEXT I
280 GOTO 180
)
date[3] < 1980 // date[2] > 2079 //
date[4] < 1 // date
date[5] > daytab[cleap]ida
tel[3] // date[1] < 1 //
date[2] > daytab[cleap]date
79/04/30/Hn?);
)

```

```

#define BORD DARKBLUE 160 NEXT I
#define ARROW LIGHTRED 170 K=RND(1)*25
#define DATE CYAN 180 C=RND(1)*25
#define FRAME LIGHTYELLOW 190 IF INKEYS<>
#define LENGTH DARKYELLOW 200 FOR I=0 TO
#define LEN_CENTER DARKRED 210 LINE X(I
#define SIDE DARKRED 220 K=K+0:IF
#define SUNDAY RED 230 L=L+P:IF
#define SATUDAY CYAN 240 X(I)=A(C)
#define WEEKDAY WHITE 250 LINE X(I
260 A(I)=K:B
270 NEXT I
280 GOTO 180
)
VOID newline(), tab();
VOID sprint();
static int daytab[2][14] = {{31,31,28,31,30,31,

```

「もっと実践的で、具体的な仕様が知りたい。」と言う、悩めるMSXプログラマたちへ。アスキーが、可能な限りMSXの仕様を公開。MSX、MSX2、MSX2+の機能を、ハードとソフトの両面から統一的に解説した【MSX Datapack】は、まさにMSXのバイブル。MSXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージした、MSXユーザー、プログラマたちの救世主です。

MSX、MSX2、MSX2+の仕様を大公開 エムエスエックス・データパック

MSX-Datapack

MSX Datapackの内容
マニュアル編……●ハードウェア仕様：システム構成、メモリマップ、カートリッジ、システムを拡張する際の注意、アドレスマップ ●システムソフトウェア：ブートシーケンス、割り込み、BASICのコマンド、BASICの内部構造、内部ルーチン ●MSX-DOS：コマンド、MSX-DOSの構造、ファンクションコール ●VDP：V9938、V9958 ●スロット ●標準的な周辺装置へのアクセス ●オプションの周辺装置：RS-232C、MSX-MODEM、MSX-MUSIC、MSX-AUDIO、MSX-JE、漢字プリンタ、拡張BIOS ●付録：BIOS一覧、ワークエリア、I/Oマップなど
ソフトウェア編……●拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込み、DOSからのSubROMコールなど

価格：12,000円（送料1,000円）
 対応機種：MSX、MSX2、MSX2+ メディア：3.5-2DD
 *MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。●表示価格に、消費税は含まれておりません。

近日発売予定

【MSX Datapack】は、全国有名パソコンショップでお求めください。
 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
 ●お問い合わせ先：営業本部 東京 (03) 486-8080 大阪 (06) 348-0018 **株式会社アスキー**

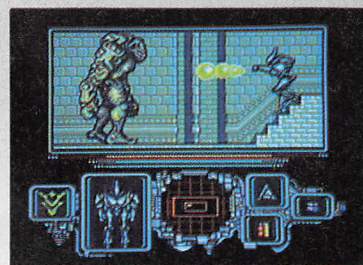
「竜の末裔、
帰還せしもの邪悪なれば、
願わくば、我に永却の眠

Seed of

シード オブ ドラゴン

暗黒空間ヘルゲイトは、突如として北極点に出現し、
そこから降臨した異形の侵略者は、次々と地上を破壊し、
人類を殺戮していった。
謎の侵略者たちから逃れるため、地下シェルターへと生き延びた人々は、
必死の抵抗を続けたが、戦いは苦しく人類の滅亡も目前に迫っていた。

しかし、その戦いのさなか、
人々は、最後の要塞エアズロックの奥深くで、
不可思議な遺跡を発見する。
そこには、伝説の「生命の仮面」を抱き眠る者があった。
彼こそは、太古の守護神・竜の血を受け継ぐ者——
永い眠りから目覚めたその時、彼の中の竜戦士の血が覚醒する。



人々は、勝利の望みを彼に託し、侵略者との最後の攻防戦に挑む。
特別作戦「オペレーション・シード オブ ドラゴン」の発動。
それは、人類の運命をかけた竜戦士の戦いであった。

MSX turbo R

専用

3.5"-2DD(2枚組)
ジョイパッド対応
FM音源・MIDI音源対応
標準価格8,800円(税別)

近日発売予定!!

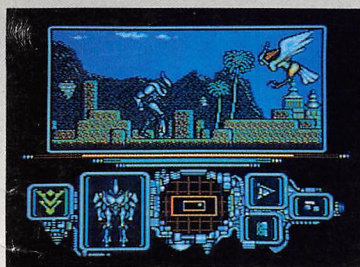
ここに眠る。
我は目覚め、迎え伐たん。
りが与えられんことを。」

Dragon

©1990 Riverhill Soft Inc.

竜の末裔

りゅう まつ えい



- 竜戦士はモンスターを倒し、体の一部と能力を自らの体内に融合させ、体を変化させてパワーと能力を身につけることができる。
- モンスターは、全エリア120種類以上。各エリアに待ち受けるボスマンスターや随所に登場する超大型モンスターが竜戦士の行く手に立ちはだかる。
- 竜戦士は「密林都市」「熱砂の神殿」「地下墓地」「空中要塞」「ネオ上海」と世界各地に点在するモンスターを封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと進んで行く。
- PCMによる迫力ある音声出力。さらにBGM全40曲は、R-MACSにより、FM音源の性能の限界に挑んだサウンドと、MIDI音源によるリアルなサウンドで演奏される。

※R-MACS (リバーヒルソフト・メディ・アレンジメント&コンポーズ・システム) とは、製作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音声作成、ゲームBGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手で行える音楽製作システムです。

- ただいまスタッフを募集中です。詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
- 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。☎092-771-0329 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外はトークインフォメーションよりいろいろな情報をテレフォンサービスでお届けします。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 シルバービル7F 〒810
TEL092-771-3217

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。



NEW

ターボRの美力①
新開発16ビット高速CPU
「R-800」搭載。ゲームも
ワープロも、ぐんと速い。



ターボRの美力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんと
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの美力③
MSX-DOS2搭載。メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ。

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX TURBO R** パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5~6倍速で実行(当社比)▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)▶もちろん従来のMSX-DOSもサポート▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能▶音声ガイド機能▶音声録音再生機能▶デジトーク機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる▶内蔵ワープロもスピードアップ 対話感覚で使える音声ガイド付▶電子システム手帳対応(別売通信セキ使用)

MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。
●日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業 ワープロ事業部営業部 MXF 係まで

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社

