

平成3年4月30日発行(毎月1回10日発行)第5巻第4号(通巻49号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX FAN

1991 APRIL

■NEW

ディスクステーション23号
ファンタジーIV
ドラゴンアイズ

4

560YEN

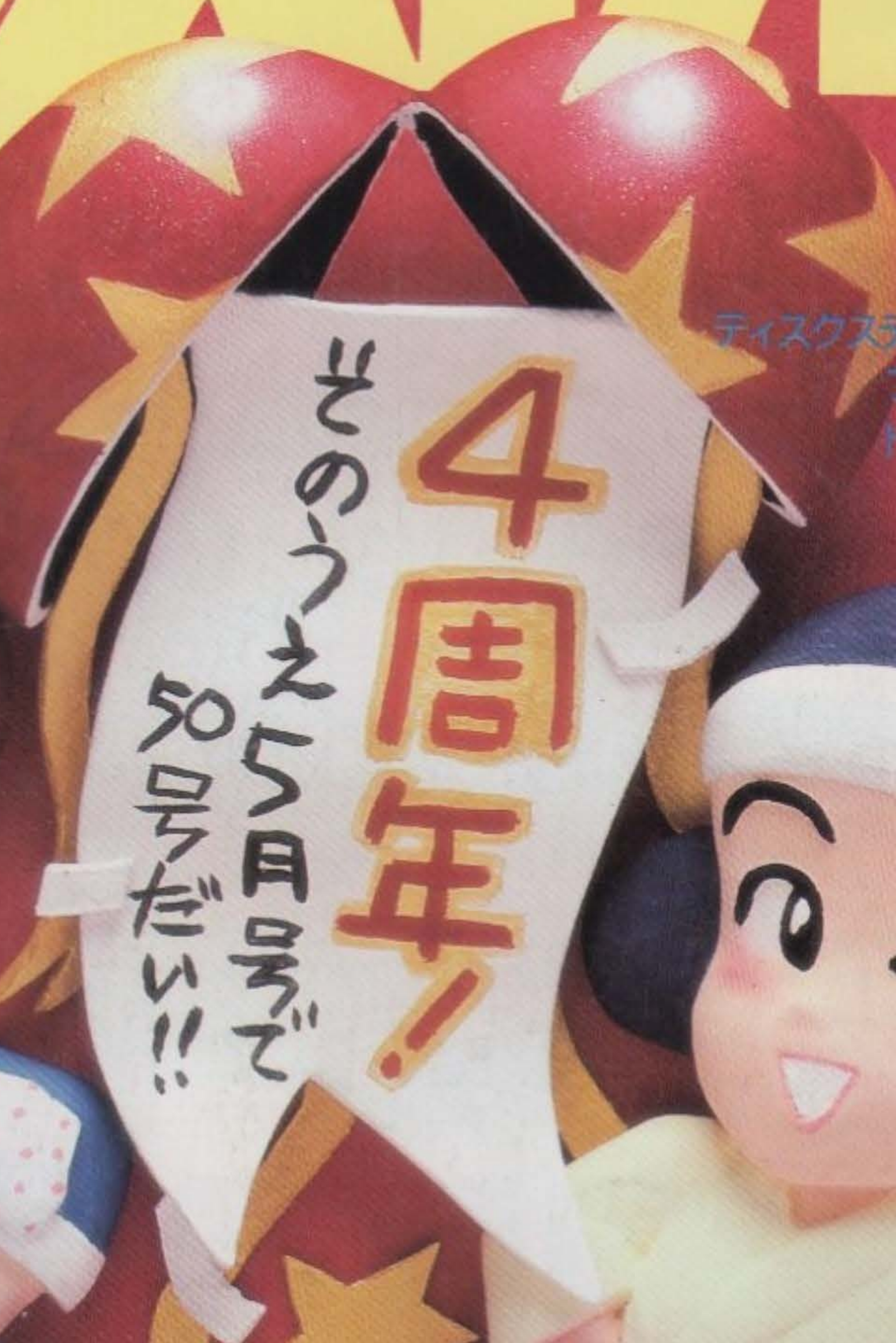
■秘情報満載

〈三国志II 武将トーナメント
団体戦、激ペナ2大会告知〉

ゲーム十字軍

■特別付録

エメラルド・ドラゴン
シニア・クラス・ブック



MSX FAN 4周年!

50周年記念

■ATTACK

銀河英雄伝説II

サークII

ドラゴン・ナイトII

■SCOOP

提督の決断

■LIST

ゲームプログラム8本

■特別編集

SHIMBASHI

春のMSXシンポジウム

ソーサリアン移植計画 / まちがわなないMIDIサウルの使い方 / MSX Viewで焼肉パーティ / プログラムの一生

創刊4周年記念増ページ特大号

FAN SCOOP

発売まで待てない! 趣味と性能で選んだ艦艇紹介
提督の決断 18

FAN ATTACK

あると便利なアイテム&モンスターキャラクターリストだ!
ティル・ナ・ノーグ 22

シナリオ2と3を完全攻略
銀河英雄伝説II 26

ついに大づめを迎えて……
サークII 32

美少女モンスターとダンジョンの名所を大公開♡
ドラゴン・ナイトII 98

FAN NEWS

ファンタジーIV 正統派RPGの第4弾ついに登場 122

ドラゴンアイズ 宇宙を舞台にした美少女AVG 124

DMfan ディスクステーション23号 120

PROGRAM

ファンダム 43
 1画面3本+N画面3本+10画面1本+FP部門1本

ファンダムスクラム 52

マシン語の気持ち 54

スーパービギナーズ講座 56

BASICピクニック 38
 ワークエリアの不思議な働き

FM音楽館 76
 オリジナル: ゆうえんち、STREEMS OF MILK / ゲームミュージック: 『イースIII』より漆黒の魔獣、『ドラゴンクエスト』よりアレフガルド / そのほか: 戦場のメリークリスマス、SOLID STATE SURVIVOR、『サザエさん』カツオの旅立ち

AVフォーラム コンビニエンスストア 102

ゲーム十字軍 106

のぞき穴: エメラルド・ドラゴン、コラムス、サークII、FRAY / マップコレクション: FRAY、ランダーIII / 歴史の散歩道: 三国志II 武将トーナメント団体戦 / そのほか: 第4回激ペナ大会告知

情報 おもちゃ箱 **FFB** 93
 最新GM情報、MSXフェスティバルのお知らせ、コナミゲームセレクト、4周年&50号記念プレゼントほか

ほぼ梅鷹の勝ち抜きCGコンテスト パワフルに復活 / 114

FAN STRATEGY 水滸伝と三国志II 36

ゲーム制作講座 ついにしめ切りが来た。さあ、どうする? 116

THE LINKS INFORMATION PAGE 92

コンパイルのコーナーは八チャメチャ元氣

INFORMATION

ON SALE 125

COMING SOON 126
 ビーチアップ総集編 / レイ・ガンほか開発中ゲーム情報を満載

MSX新作発売予定表 2月22日現在の情報 129

いーしょーくーはまだかいな!? 新たなる出発だ!! 118

FAN CLIP NAGI-P SOFT (投稿プログラマ) 130

読者アンケート 掲載ソフト24本プレゼント 42

投稿募集要項 80

特別企画

SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム 5
 MSXの最近の話題を多角的に研究、調査する

ソーサリアン移植計画 6

まちがわれないMIDIサウルの使い方 8

MSXViewで焼肉パーティ 12

プログラムの一生 16

パソコン通信はじめの一步 104
 ディスクを使ったアップロードの仕方を紹介 /

特別付録

サオシュヤント登場!? 物語もいよいよ中盤だ /

エメラルド・ドラゴン SENIOR CLASS BOOK

● **スペック表の見方**

Mファンソフト ①
 ☎03-3431-1627 ②
1月23日発売予定 ③

媒体	ROM x 2	④
対応機種	MSX2/2+	⑤
VRAM	128K	⑥
セーブ機能	ディスク	⑦
価格	6,800円	⑧
ターボRの高速モードに対応		⑨

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはROM、DISKはディスク、TURBO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MSX1、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TURBOと表記されています。⑥RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりする。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/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑨備考欄

● **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全曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

☎03-3431-1627



*おわび / 『記憶のラビリンス』はつごうにより今月もお休みです。

SONY



※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、細かな文字も再現。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FDD。

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コピーもらくらく。



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、ハ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の連射ジョイパッド。(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ロ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uita。

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uita。

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uita。

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uita。



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

MSX2+



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

XV

F1-SYSTEM

特 集

SHIMBASHI

春 ▼ の

MSX

シンポジウム

春とMSXはそうとう仲がいい。明るい話題がいろんなところから聞こえてくる。「MSXに面白いゲームが出るらしいよ」とか、「シンセサイザをコントロールできるんだって」なんて、熊をも起こす情報が、祝！4周年のMファン本拠地SHIMBASHIから発信。

C O N T E N T S

6

ソーサリアン移植計画

8

まちがわれないMIDIサウルスの使い方

12

MSX View で焼肉パーティ

16

プログラムの一生

8月発売にむけていよいよ始動!

『ソーサリアン』 移植計画のあゆみ

「『ソーサリアン』移植計画」と聞いて「なんだ、そりゃ?」などといっている人はいないだろうか。いたら、いまずぐに先月号、つまり2月号を見てほしい。2月号を見てMSXに日本ファルコムの人気ゲームであるところの『ソーサリアン』が移植される、という事実を見てほしい。そう、そういうことなのである。

何をどうしたらいいのかもわからず、「いーしょーくーはまだかいな!?」などというふざけた名前の連載を始めてしまったのが運のつきで、あれよあれよという間に「行動する」ページになってしまった。当初は『ソーサリアン』がおもしろいのはわかっていたはいたものの、日本ファルコムにMSX版の予定がないというのを知っていたうえ、日本ファルコムという会社は方針

をころころ変える会社ではないと知っていたので、おかしなことをいってしまったのがこの起こりである。要するに「遊ばなくても死ぬわけじゃないし」というようなことを書いてしまったのだ。これの反応はすごかった。非難轟々で、これには反省した。傲慢であったことには違いない。だが、ここで気を取り直したのが、ばおばおの偉いところである。ま、これ以上書くとは自慢になっちゃうので(もう自慢しているか?)、あんまり書かないけど、とにかくMファンと日本ファルコム、ブラザー工業らの尽力のかいあって『ソーサリアン』の移植が決定した。今年8月の発売予定である。今回は『『ソーサリアン』移植計画』の当事者である名古屋のブラザー工業と実際の移植を行うプロダクション「ティールハイト」取材してみた。『『ソーサリアン』移植計画』が盤石の構えである

のを見て取ってほしい。

舞台は名古屋へ……

ブラザー工業は名古屋にある。名古屋は東京から新幹線で2時間の距離にある。大阪は3時間位だから、大阪と東京の間といっても大阪に近い。実をいえばおばおは今回の件でブラザー工業を訪ねるまで名古屋という土地に足を踏み入れたことがなかったのである。『『ソーサリアン』移植計画』の隠れたご利益であった。今回は名古屋の堀田というところにあるブラザー本社を訪ねた。ここにはプロダクションのティールハイトの今回のプロジェクトの責任者の方にも来ていただいていた。これで日本ファルコムの加藤社長なんかいたら『『ソーサリアン』移植計画』巨頭会談、ということになったのであるが、そうはならなかった。残念である。

話はまず、プログラムの進み具合から。ティールハイトというのはこれまであまり表に名前を出すことのないプログラムのプロダクションであったのだが、今回自社ブランドのPC-98版のRPGを手がけることになっている。新しいブランドの誕生なのである。パチパチパチ!

ちなみに、ティールハイトというのは「獣の性」という意味のドイツ語なのである。うーむ、インテリじゃないか。なかなか意味深ではないか。いっとくけどこの場合は「性」は「さが」と読んで、本性とかそんな意味だからね。よろしく。

で、今回のMSX版『ソーサリアン』の指揮をとるのがここにおいてなすった伊藤美登理さんである。彼女は自信満々に語ってくれた。移植は順調に進んでいる、と。プログラム本体に関しては問題ない。グラフィックをいかにPC-98版なんかのオリジナルに近くするかで力を振

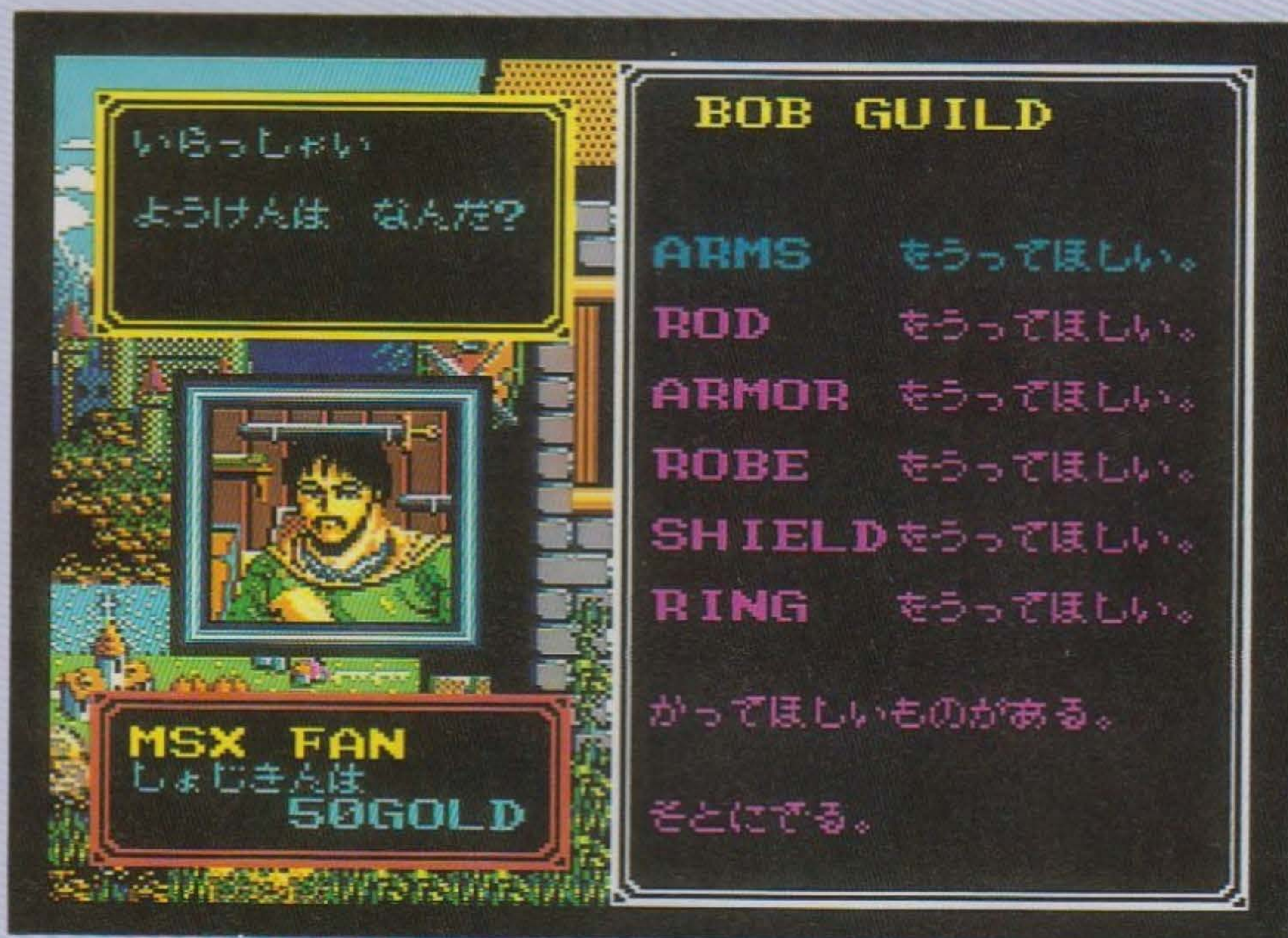
ソーサリアン移植計画

編集 伊藤美登理



伊藤美登理(いとう・みどり)プロダクション「ティールハイト」にいる社長(長)両手に持っている『ソーサリアン』が移植されるかどうかのカギを握っているのは彼女だ

P
R
O
F
I
L
E



◆待ちに待った画面写真。もちろん開発中のものです

り絞っている、ということだから、これはかなり安心できる。だって、ばおばおもそうだったけどみんなが心配していたのがスクロールのスピードとかそんなプログラムの基本に関わることだったんだからね。それに関しては問題ない、と自信満々の発言にここはひとつ大船に乗った気分で8月の発売を待つことにしたい。とにかく、MSXの経験豊かなスタッフが7人がかりでべったり「ソーサリアン」にはりついている。もう、このタイトルハイトとしても総力を結集という感じで必死でやっている。暖かく見守ろう。

やっぱりパッケージソフトがいい

さて、できあがるものに関してはとりあえず安心して待つことにして、どういう形で発売されるのか。ブラザー工業は「タケル」というソフトの自販機で有名である。当然、この「タケル」も絡んでくることになるかもしれない。ここはブラザー工業の箕浦さんに聞いてみた。

「今度「タケル」が新しい機種に変わるので、それにのせるか

もしれないし、どうしようかなー」というようなことらしい。できたらパッケージソフトとして出してほしい、という希望はあって、これはみんなも同じだと思う。今後もMファンとしてはこの路線で押して行きたいと思っている。

シナリオに関してはどうだろう。50本を越える膨大なシナリオのうちどれだけが移植の対象になるのか、またMSXだけのオリジナルシナリオはできるのか、その可能性は? といったところが興味を中心である。

シナリオの本数に関しては、まったく未定。とりあえずオリジナルの15本は当然移植されるが、ほかはいまのところ白紙状態である。もちろん15本だけでおしまいでは、シナリオがいくらでも増やせる木屋さん自慢の「ソーサリアン」システムが泣くので、それ以上になることは確定的だが、それがどの程度の規模になるのか、それがまだ見えない状態である。

それからオリジナルシナリオ。これも未定であるが、もしかしてMファン誌上でオリジナルシナリオコンテストなんかが開催

できたらおもしろいだろうな、というような話で盛り上がった。

某コンプティークでもこれをやってどえりゃー数の応募が集まったそうである。みんなはどう思うかな。我こそは「ソーサリアン」史上、最高のシナリオを作るんだ、などという自信と野心にあふれている人は意見など寄せてみてはいかがだろうか。

もし状況が許せば、Mファン主導で「シナリオコンテスト」でも勝手にぶちかまして、「オリジナルシナリオ集300本組」なんていうのをMSXだけに出したい



◆1つが挿絵だ



◆魔法使いのわねーちゃん



◆バアさんは薬を調合してくれる

な、なんて考えている。

これができたらどえりゃーすごいことになるはずである。期待したい。

とにかく、史上初めて、MSX版の「ソーサリアン」の画面写真がのるのだ。これからもMファンの読者はリアルタイムで事の進行を見守れるわけである。これはめったにないことだぞ! 8月の発売日まで、いつもにましてMファンは見逃さないぞ!



◆これがソーサリアン移植ブレインの面々だ。左からブラザーの荒川さん、伊藤さん、ばおばお、箕浦さん

まちがわない MIDIサウルスの 使い方

ピッツー
☎03-3479-4558
発売中

媒体	MIDI インターフェイス+ 
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	19,800円
マウスでもキーボードでも操作可	

大まかな入力手順

まず、大まかにどういう順番で入力を進めていくかを述べておきましょう。

- ドラムのパターンを作る
- ドラムのソングを作る

- ドラムのトラックをセーブする
- トラック1のベースをステップ入力する
- トラック1をセーブする

1月15日発売だったので、もうMIDIサウルスを買った人も多いと思う。マニュアルがいまいち不親切だったりして、すっかり道に迷っているキミのために、ビギナーむけ入力講座を行うことにしよう。また買ってない人も、この後の公開質問状のコーナーと併せて読めば、大体どういったものかの予想がつくんじゃないでしょうか。

さて、入力手順の説明用に、譜例を作ってみた。ドラムの譜面がないし、トラック3がなんだかわかりにくいけど後で説明します。

また、システムとして想定しているのは、MIDIサウルスとMSXとマウスに、MIDI音源としてカシオのCSM-1やローランドのMT-32などのマルチ・ティンバー音源(1台で複数のパートを演奏できるもの)の組み合わせ。MIDIキーボードがなくても入力できるようにしています。MIDIに関する知識がある程度あることを前提としているので、用語でわかりにくいところがあったらMファンのバック・ナンバーや音楽用語辞典(リットーミュージックのものが標準的)を参照してください。

音楽ページ担当・よっちゃん

- トラック2のコードをステップ入力する
- トラック2をセーブする
- トラック3のシーケンス・フレーズをステップ入力する
- トラック3をセーブする
- バランスを調整してから、トラック全体をセーブする

MIDIサウルスは、作業中にマウスを動かしたり、ちょっとしたことですぐにストップしがちなんだけど、このやり方だとかかなり危険を避けることができるし、変な間違いもひきおこさないですむというわけ。じゃ、順番に解説していきましょう。

譜例1

ドラムのパターンを作る

まず、ソフトを立ちあげると出てくるメイン・モードの画面で、リズム・トラックをスタンバイ状態にします。えー、画面左下の「RT」のとなりの小さな四角をクリックして赤にするのだ。音源に応じてMIDIチャンネルも合わせる。MT-32なら10だし、CSM-1は4です(写真1)。これでドラムの入力準備はOK。

つぎに、画面上のアイコンのなかからドラムをクリックして、リズム入力モードに移ります(写真2)。

譜例1にあるように、作るドラ

ム・パターンは3つ。あらかじめこの3つのパターンを作っておいて、あとで順番に並べて曲にします。まずはパターン00。リズム入力モードの画面は、左に音色名がずらりと並び、右にむかって16分音符単位で1小節分のリズム譜がのびています。この、音を出したい位置をマウスをクリックして音符を置いていきます。音の大きさには3種類あって、小さな黒丸、大きな黒丸、大きな赤い丸の3つで表されます。まあ、(写真3)と同じになるように入力して、画面上の「PATTERN」をクリ

写真1

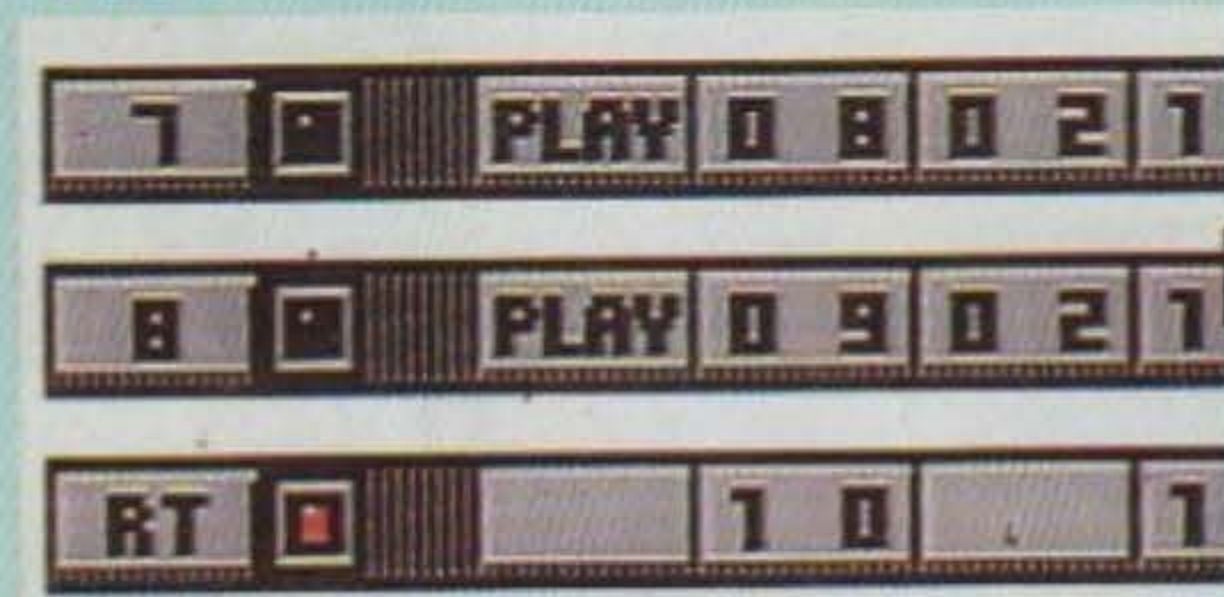
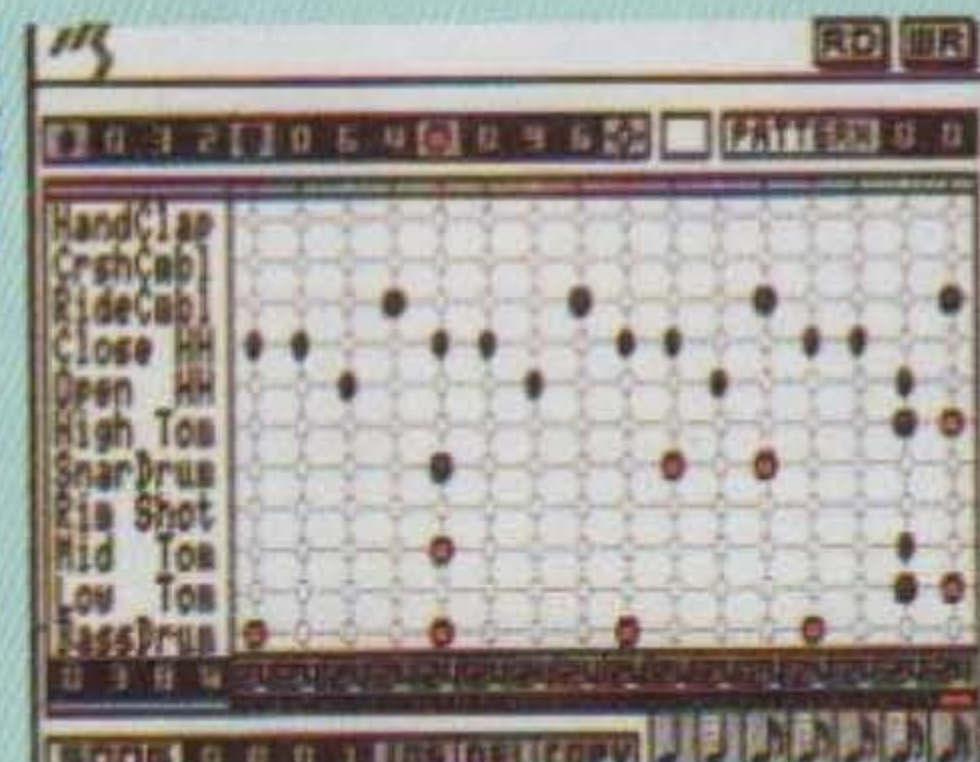


写真2



写真3

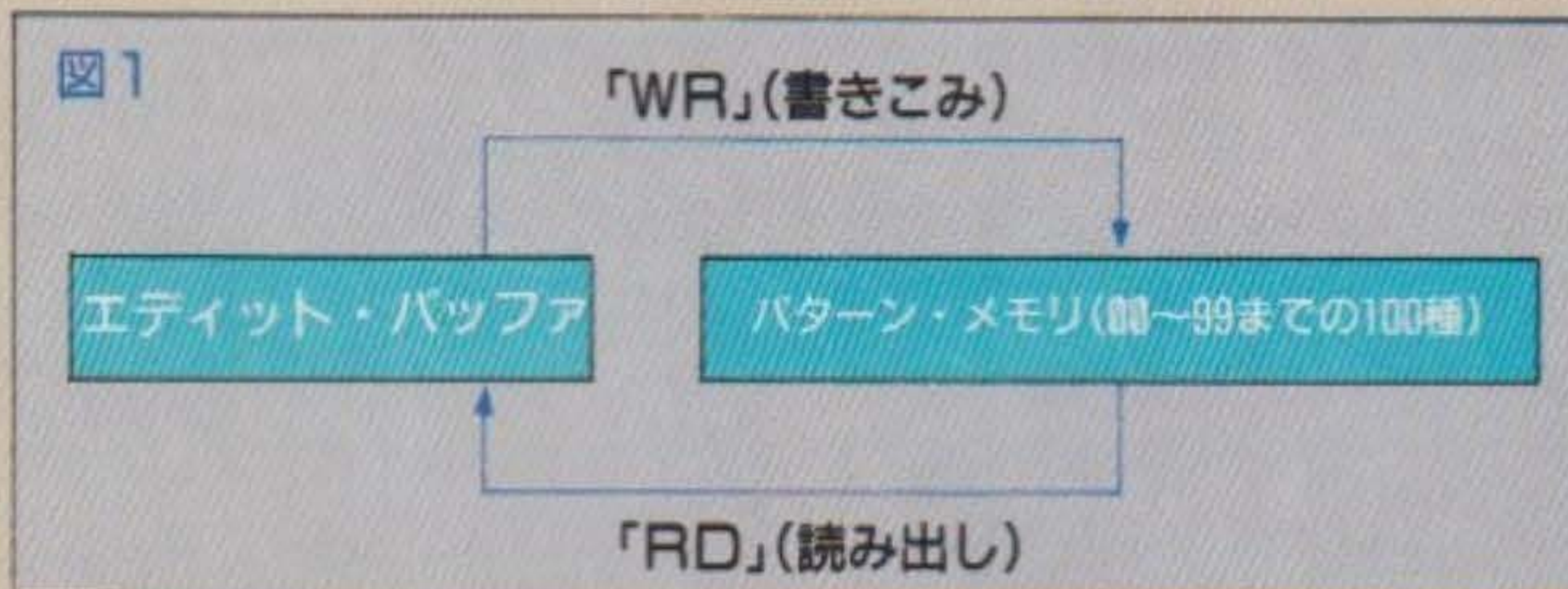


ックしてみましょう。ディスク風のノリのいいリズム・パターンが鳴るはず。音が出なかったら、機器の接続、ボリューム等を確認してちょうだい。満足したら、「PATTERN」をクリック。音が止まります。

さあ、ここで肝心なのは、パターンができたら必ずパターンの上の「WR」(書きこみのこと)をクリックすること。画面上はなにもおきないけれど、ここではじめて画面でエディットしていたリズム・パターンが、そのパターン番号のメモリに書きこまれるのです(図1)。これをしないと、つぎのパターンをエディットするとまえのパターンが消えてしまって、悲しい思いを

することになります。これはコンピュータのメモリ上のことで、ディスクのセーブ/ロードとは違う、ということも大切。

ではつぎに、イントロ部分のパターン01を作ることしましょう。パターン番号の1の位をクリックして「PATTERN01」とし、「RD」をクリックすると、画面の黒丸・赤丸が消え、音符のない画面になります。まだ書きこまれていないパターンを読みこんだからです。これに、(写真4)と同じになるように入力します。同様の手順で、エンディングのパターン02も作りましょう(写真5)。いずれも「WR」を忘れないようにしてください。



ドラムのソングを作る

では、パターンができたとこで、この3つをつなげて曲にしましょう。画面下の「SONG」を0001として(なぜかここは0からではなく、1から始まる)、その下のパターン番号を01-00-00-00-00-00-00-02の順番に並べ、その後ろにエンド・マークにあたるFFを入力すれば出来上がり(写真

6)。
 8つより長いパターンの場合には、右矢印をクリックするか「SONG」の数字を増やすことによってパターンがスクロールしていきます。
 では、プレイボタンをクリックして、ドラムのソングを聴いてみましょう。うーん、なるほどというわけ。

ドラムのトラックをセーブする

では、ドラムのトラックをデータ・ディスクにセーブしておきましょう。ディスクのアイコンをクリックしてディスク・モードに移ります(写真7)。
 ユーザー・ディスクは、MSXでフォーマットしたもの。画

面の指示にしたがっていけばいいんだけど、「SAVE」するデータの種類の「Track」(トラック)で(写真8)、リズム・トラックの番号は9だということ(写真9)に注意。あとでわかりやすいファイル名をつけておくこと。

トラック1のベースを入力する

では、ベースのトラックに移りましょう。ちなみに、シーケンサを使ったコンピュータ・ミュージックでリズムのある曲を打ちこむ場合には、リズムの土台になるドラムやベースを先に作っていくのがふつうの手順です。
 メイン・モードに戻り、トラック1をスタンバイ・録音の状態にします。また、MIDIチャンネルを音源に応じて合わせ、

音色もベース用のものにしておくと便利(写真10)。これで準備はできたので、五線のアイコンをクリックして、ステップ入力モードに移ります(写真11)。
 さて、この状態でもMSXのキーボードから文字・数字で入力していただけるのだが、よりわかりやすいのは鍵盤を表示させて、それをクリックすることによって入力していくやり方。アイコンのキーボードをクリックして

写真4

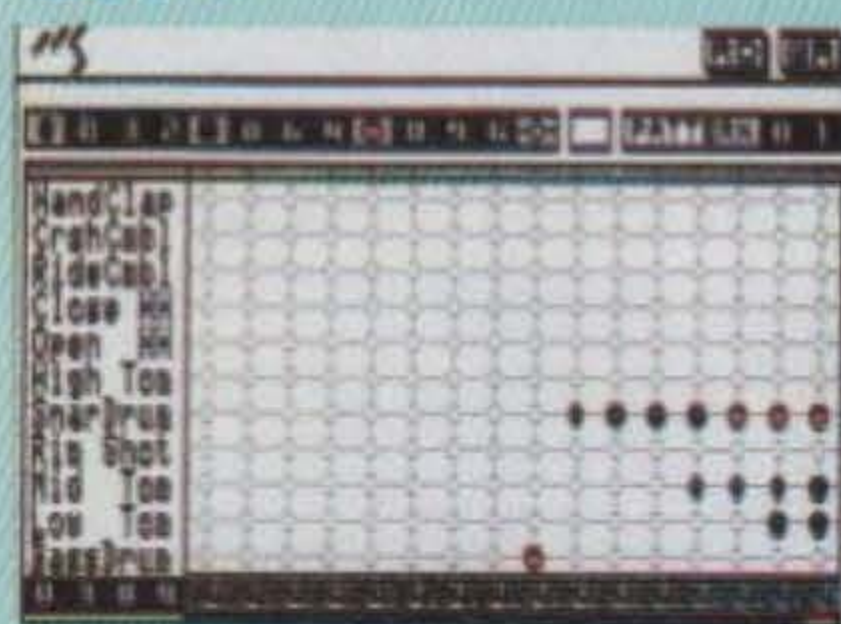


写真5

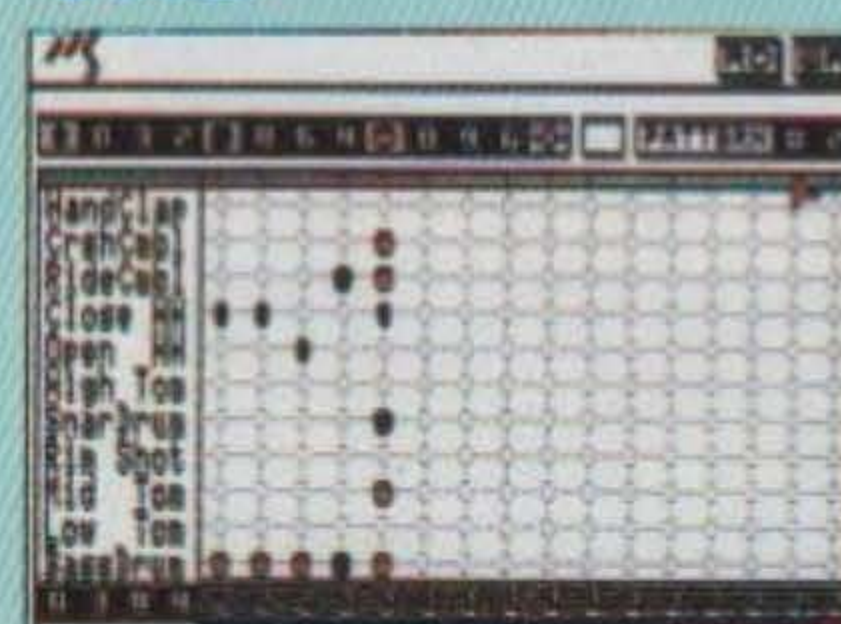


写真6



写真7



写真8



写真9

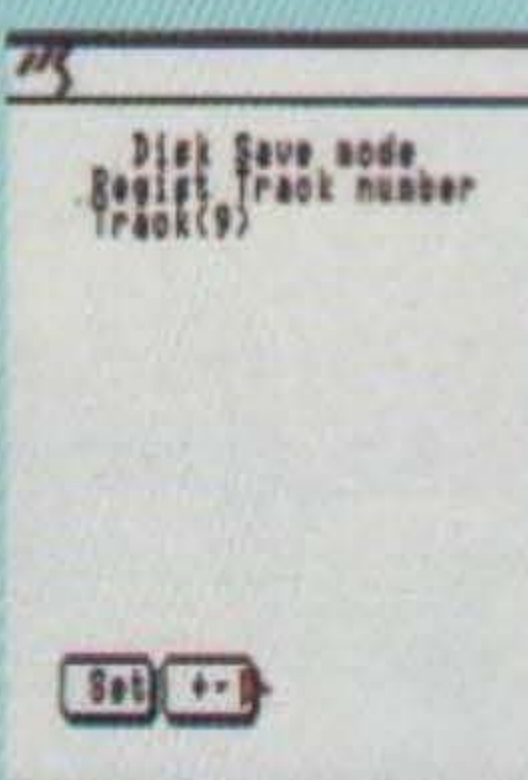


写真10



写真11



写真12

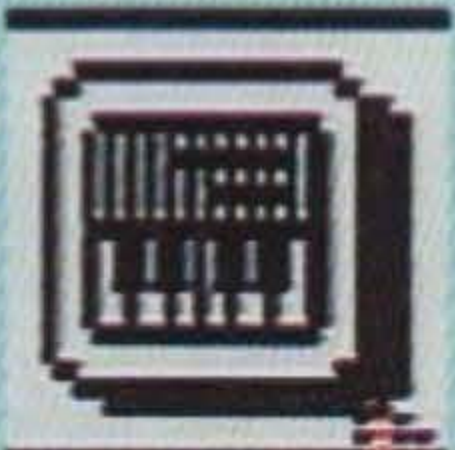


写真13



写真14



(写真12)画面上に鍵盤を表示させましょう(写真13)。鍵盤の右にMIDIチャンネルとプログラム・ナンバー(音色の選択)が表示されるので、これをベース用の音色に合わせておきます。なお、ここで鍵盤を適当にクリックすると、それに対応する音が出てくるはず。これでフレーズを入力するまえに確認できます。

では、譜例のトラック1を参照しながら、入力手順を見ていただきます。

- 入力モードを0とし、「INS」をクリック(写真14)
- 1小節目の小節線を入力
L
- 1小節目の全休符を入力
全音符をクリックし、さらにその右の「RT」(休符—RESTのこと)をクリック
- 小節線を入力
L
- 低いレの16分音符を入力
音符のなかから、16分音符をクリックし、鍵盤の低いレ(D1)を左クリックする。なお、このときスピーカーから低いレの音が出るはずです。

以下、入力手順は、適切な長さの音符を選び、鍵盤が「RT」をクリックしていきます。(写真15)。小節の変わり目に必ず小節線(L+リターン)を入力するのを忘れないこと。「PLAY」の下の小節番号の表示がおかしくなってしまいます。

最後まで入力しおわったらプレイボタンをクリックしてみましょう。さきほど入力したドラムと一緒に、ベースのトラック

トラック1をセーブする

ベースのトラックができあがったらまず「WR」で本体メモリに書きこんでおき、ディスク・モードに移ってディスクにトラ

トラック2のコードを入力する

では、メイン・モードでトラック2の入力の準備をして(写真17)、コードの入力に移りましょう。

が演奏されるはずですが、なお、ここからはプレイボタン下の小節番号のカウンターが動き出すので、再生しなおす場合には、あらかじめ巻き戻し「REW」でカウンターを001にしておかないと最初から再生されません。

データの編集方法はいろいろあるのですが、とりあえずいらぬデータを取り除き(DELETE)、そこから入力をやりなおす方法を覚えておけば、必ず最後まで入力できます。また、トラックの全データを消去するには空のトラックを「RD」して「WR」すればかんたんです。

まず、間違えたデータの左端をクリックし、ボックスに黒い点をつけます。つぎに「INS」のとなりの「DEL」をクリックします。つぎに、取り除きたいデータの範囲を「▲▼」を左クリックして白黒反転させます(写真16)。これでもう1回「DEL」をクリックすると、その範囲のデータは取り除かれます。その後は、「INS」をクリックしなおして、そこからデータの入力を再開すればいいというわけ。

もちろん、このほかにもCOPYだとかデータの部分的修正など、いろいろな編集が当然可能ですが詳しくはマニュアルを参照しつつ研究してください。サブコマンドのCOPYとかはバグが出やすいので注意が必要。対応策としては、確実に「WR」して、編集の結果が間違っているときには「RD」で編集以前のデータ呼び戻すことです。

ック・データをセーブしておきます。やり方は、さっきのドラム・トラックのセーブを参照のこと。

コードの入力の際には、鍵盤のクリックのやり方が変わります。譜例のトラック2の最初の和音だと、鍵盤のA3を右クリ

写真15

MEASURE	EVENT/NO.	VALUE	STEP	GATE
01:--: 00	----/---	-----	----	----
01:01: 00	Rest/		384	
02:--: 384	----/---	-----	----	----
01:01: 00	D1 / 38	64	24	18
01:02: 24	D1 / 38	64	24	18
01:03: 48	D1 / 38	64	24	18
01:04: 72	D1 / 38	64	24	18
02:05: 96	Rest/		96	
03:06: 192	Rest/		24	
03:07: 216	D1 / 38	64	24	18
03:08: 240	A1 / 45	64	24	18
03:09: 264	D1 / 38	64	24	18
04:10: 288	G1 / 43	64	24	18

写真16

01:02: 24	D1 / 38	64	24	18
01:03: 48	D1 / 38	64	24	18
01:04: 72	D1 / 38	64	24	18
02:05: 96	Rest/		96	
03:06: 192	Rest/		24	
03:07: 216	D1 / 38	64	24	18
03:08: 240	A1 / 45	64	24	18
03:09: 264	D1 / 38	64	24	18
04:10: 288	G1 / 43	64	24	18

写真17

1	PLAY	02	01	10	10	10	10	05	2
2	REC	03	02	10	10	10	10	10	1
3	PLAY	04	02	10	10	10	10	00	0

写真18

01:01: 00	Rest/			384
02:--: 384	----/---	-----	----	----
:	A3 / 69	64	00	384
01:01: 00	D3 / 62	64	384	384
03:--: 384	----/---	-----	----	----

写真19

04:26: 300	B5 / 95	74	12	09
04:27: 312	A#5 / 94	74	12	09
04:28: 324	F5 / 89	74	12	09
04:29: 336	F#5 / 90	74	12	09
04:30: 348	A5 / 93	74	12	09
04:31: 360	C6 / 96	74	12	09
04:32: 372	D#6 / 99	74	12	09
02:--: 384	----/---	-----	----	----
01:01: 00	D7 / 110	74	24	18
01:02: 24	A6 / 105	74	24	18

写真20

Menu Mall Trac Sstu Dump

ックし、その後でD3を左クリックします(写真18)。C3、E3、G3のド・ミ・ソの3和音であれば

C3 右クリック

E3 右クリック

G3 左クリック

となります。和音を入力する間は右クリック、和音を入力し終わったなら左クリックというわけ。

エディット・セーブは以前のトラックと同様。

トラック3の入力

トラック3は、32分音符と細かい音符を入力するのが違うところ。効果音的な使い方なので、高いほうの鍵盤を適度にクリックすればいいんだけど、くれぐれも音数をまちがえないように。

32分音符だと、音数は1小節に32個です。小節線を引いたときに、小節内の音の長さの合計が384になっているかどうか(初期設定は4分音符が96の長さなので)を確認すること(写真19)。

全体のバランスを調整してトラック全体をセーブする

トラック3をディスクにセーブしたら、メイン・モードに戻り、テンポ(♩=120)と音色(各トラック右端の「PROGRAM」の番号)を調整して自分の好みになるように調整します。ま、このへんが楽しいところですね。

納得できる仕上がりにになったら、ディスク・モードでトラック全体をセーブしましょう

(「Mall」—写真20)。ここでは、テンポや音色などのセッティングもセーブされるので、ディスクからロードすればそのまま演奏させられます。

というわけで、かんたんな入力ガイド・ツアーだったのですが、これ以降はマニュアルに載っているさまざまな機能を試しながら覚えていけばMIDIサウルスはカンペキです。

MIDIサウルス公開質問状

去年の春に取材した時点では、PC-98用の「ミュージくん」あたりを意識して、それ以上のものを作りたい、とのことでした。約1年たって発売になったので、力を入れてチェックしてみたら、いろいろ疑問が出てきて、約30項目の質問状をビッツーさんに出してみました。最新バージョンのディスクでは問題じゃないところもあったんだけど、いろいろ確認できたので、Q&A形式で掲載することにします。

Q. リアルタイム入力のエディットに疑問点が多いのだが……

「MIDIサウルスVer.1は基本的なデータ構成がステップ方式になっています。リアルタイム入力はきちんとできるようには作ってありますが、エディットなどはとくにやりにくくなっています。」

最新バージョンのディスクでチェックしてみても、まだいくつか問題がありました。画面の表示がおかしくなったり、クオンタイズで70~80%までにしないと、音符の位置がずれこむ場合があったり、リアルタイムで入力したデータをステップ入力モードに表示させるときに小節線を入れてないと拍の表示がとんでもないなど、MIDIサウルス特有のクセを覚えないとめんくらしいです。

Q. 初心者にはマニュアルがわかりにくいのでは?

「現実には、そうコストのかかるマニュアルを入れられません。できるだけ配慮したつもりですが、すいません。」

専門用語の説明も不十分だけど入力手順の説明がもうちょっとないと初心者は扱づらい。たとえ



ば、リアルタイム入力のときのメトロノームは、あらかじめリズムモードでかんたんなパターンを作っておくとか、ステップ入力は、まず最初に小節線を入れておかないとプレイユニットの小節番号の表示がずれるとか、小節番号の途中からプレイするとステップ入力のトラックと、それ以外のトラックが同期しないだとか。

Q. メモリの構成はどうなってる?
「音データはVRAMにすべて持っています。表示画面に32K(文字などのキャラクタを含む)、音データに88K、リズムに8Kを使用しています。……MSX2(RAM64K・VRAM128K)の状態プログラムに使えるのがせいぜい24K、あとはMSXのシステムやエディットバッファで使われてしまいます。それで、各モードに移行するのにディスクアクセスが入るのは当然です。データバッファをVRAMに持っても不足な状態ですし、

PC-98やマックなどのようなMSXから見れば巨大なメモリを持つものと同様に判断されるのは困ります。ウィンドウなども大きくとればこちらも楽ですし、データブロックの移動などもないほうが楽ですが、そういうMSXの条件のなか、最大やれることは入れようというコンセプトで作りました。……メモリ不足はカートリッジ内にも持てばいいのですが、コストがはね上がりMSXのソフトとしての価格には設定できません。」

MSXの初期に、ヤマハがMIDI対応のものを作り、いろいろなカートリッジソフトを供給していたのですが、テンポがずれるなどバグだらけで、数年で撤退しました。これをふまえて、MSX2の限界ギリギリまで機能をつめこみ、19800円という低価格を実現しなければならなかったという、苦しい事情が伝わってきます。

Q. あらかじめ機能をしばったほうがよかったのでは?

「単機能に固定したソフトにしてもこれでもできない、あれでもできないというふうにしてもよかったのですが、制限があってもできるだけのことをしてみただけです。」

昨年春にはインターフェイスはすでにできあがっていて、これにメモリを組みこまなかったことですでに今日の困難は予見されていました。初期段階で、商品のコンセプト・開発工程・価格に無理があったといえます。もちろんそういった限界に挑戦したビッツーの姿勢は評価されるべきですし、とにかくMIDIを楽しめるようになったというのはユーザーにとって大きなことです。今後はインターフェイスとMSX2の限界内でいかにソフトを使えるようにバージョンアップしていくかです。

Q. バージョンアップの予定は?
「バージョンアップは必ず続けていきます。……いろいろな意見をいただいてから、順次やっていくつもりです。ただし、MSX2の限界にはすでにぶつかっているため、バグなどは別として無理なことは多いと思います。」

今後、譜面入力専用ソフトは別に出します。和音入力のシンセサウルスみたいなものです。」

MIDIサウルスを購入した人は、バグだと思われる項目があれば、「こうすると、こうなる」という情報を郵送(電話は内容が正確に伝わりにくいので)するといでしょう。バグを総チェックし、ユーザー用の追加マニュアルを作ってほしいです。また、今後発売される譜面入力ソフトには期待します。

PageBOOKをじゅーじゅー楽しむ

MSXView で焼肉パーティ

アスキー
☎03-3486-8080
発売中

媒体	ROM 2DD
対応機種	MSX R
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
マウスでもキーボードでも操作可	

MSXViewは確かに便利だし、すごい。でも、ひととおり知りつくすと飽きてしまう。こうなったら自分でなにか作るしかないっ!! というわけで、一発、PageBOOKでぶちかましてみた。
上野利幸(GPK)

実録『焼肉じゅーじゅー図鑑』を作る

まったく人間とは飽きっぽくて、わがままで、高望みの激しい生き物である。あれだけ便利なMSXViewですら、しばらくいじって、ある程度知りつくしてしまうと、「それがふつう」だと思ってしまうようになるのだから。

しかし、本当にMSXViewを知りつくしているかという、たいていの人はそうではないはずである。

「PageBOOK」。
マニュアルを読んだだけでは、

一見なににを使えばよいのかわからず、ほったらかしにしてある機能。こいつを極めなければ、「MSXViewは飽きた」などは口が裂けてもいえないはずだ。いや、いってはならない!!

問題は目的だ。なにを作るからだ。などとかしこまって考えなくても、テーマなんてものは実はそのへんにゴロゴロころがっている。気がつかないのは単にトロいか、注意力が散漫なせいだ。

例えば肉。お肉屋さんの店先

や、焼肉屋さんの紙テーブルクロスなどに牛の断面図を見たことがあるだろう。ロースとかタンとか書いてあるアレだ。「あれを全部覚えられたら、博学っぽくていいな。役には立たないかもしれないけど」と思ってみる。これだ、これがテーマだ。

ここから派生した「人体名称図鑑」というのも考えてはみたが、「うまそう」という点からはやはりお肉のほうが有利。「焼肉じゅーじゅー図鑑」、これで行くことに決めた。

思ってたが吉日



◆グングンやる気がわいてくる「お料理ABC」主婦と生活社/3090円

まず View PAINTでお絵描き

思いついたら、即始めよう。何事も勢いが肝心なのだ。まずは、ViewPAINTを立ちあげてお絵描きをする。必要な絵は牛などの断面図と、タイトルや目次。でも、「焼肉じゅーじゅー図鑑」のような小さめのソフトだったら、タイトルと目次は一

緒にしてしまってもかまわないだろう。

それと、考えておかなければならないのは絵の大きさだ。あとで、PageEDITのほうで加える文字のこともあるので、ちょっと小さめにしておいたほうが無難。ViewPAINTでも文

字は書けるが、スクリプトコマンドの書きこみなどの関係で、やはりPageEDITに任せたほうが、なにかと都合がよいのだ。

だいたいの大まかな絵が描けたら拡大モードに入って細部を修正する。この拡大モードでは

広い部分を見渡すことができないのが多少不便だが、とりあえずはまにあう。

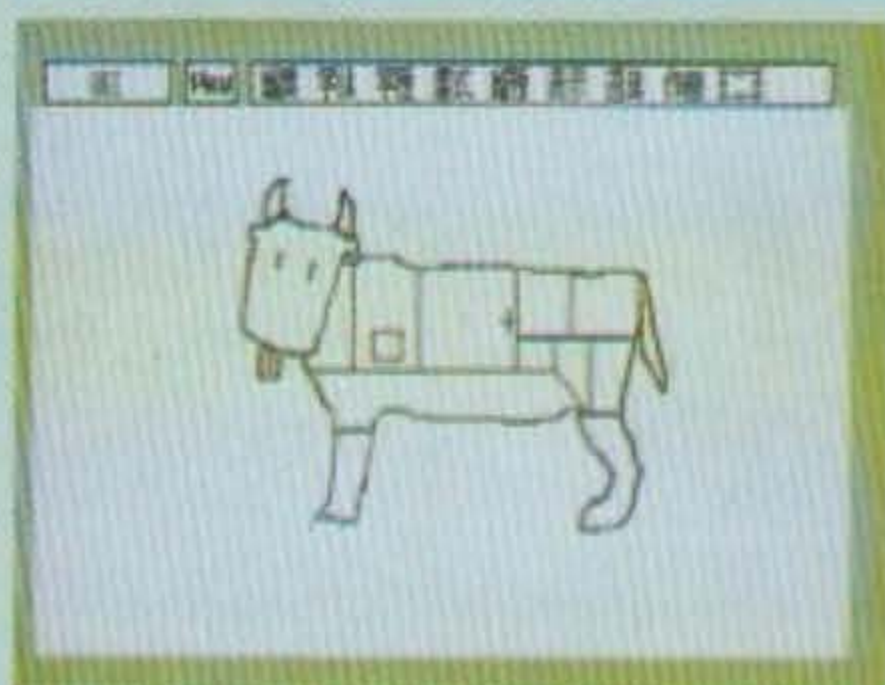
できあがった絵はディスクにセーブ。ここで注意しなければならないのは、「保存」ではなく「登録」でセーブするという。登録でセーブしたものでないとPageEDITでの読みこみができないからだ。

タイトル



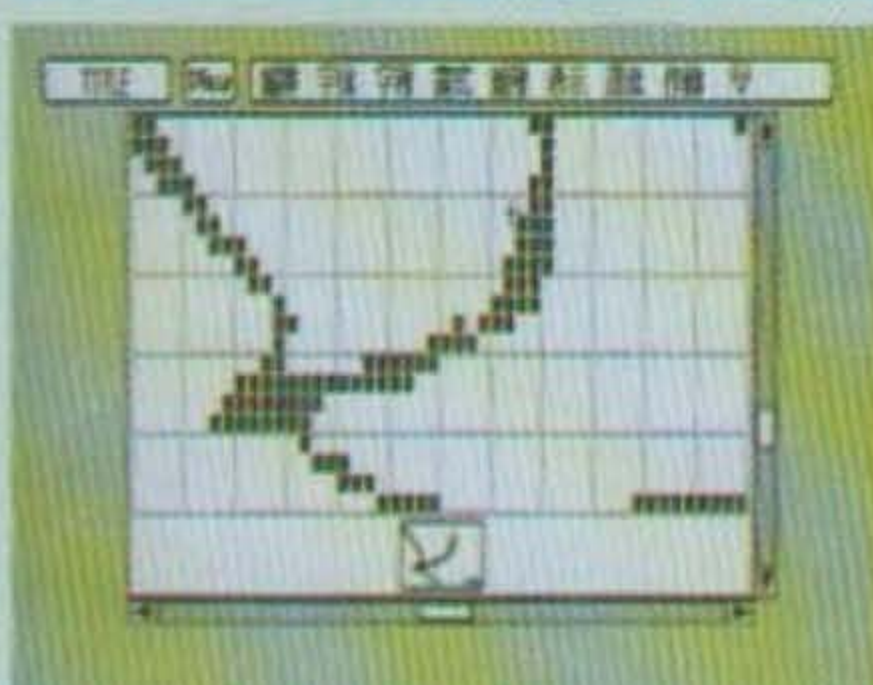
◆タイトルはソフトの頭。ヘタでもヘタなりに一生懸命描かなくちゃだめぞ

うし



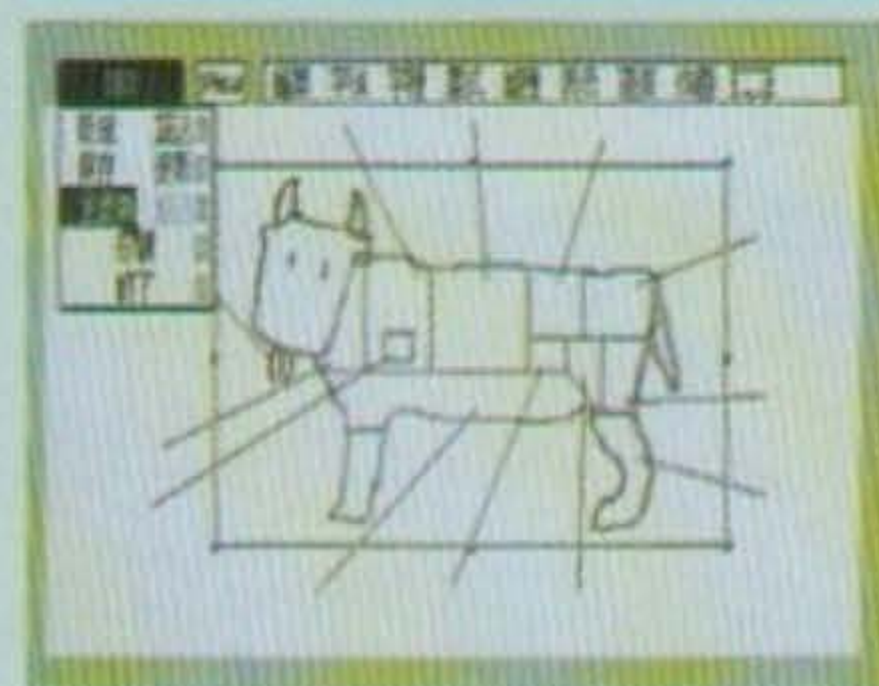
◆「うし」の断面図を描いてみた。よく見るとなんか変だけど、まあいいか

拡大モードで細部を修正



◆拡大モードで見られるのは画面のほんの一部だけ。広い範囲の修正はしにくい

注意!!



◆セーブはかならず「登録」で。ラバーバンドでセーブする範囲を指定し、決行だ

教訓 牛の足を長く描きすぎたので、ちょっと変

PageEDITでワクと文字とスクリプトを書く

ひとつおりの絵ができあがったら、いよいよPageEDITでのスクリプト書きに突入する。まさにここからが正念場だ。

最初に絵をロードし、適当な場所に配置する。このとき文字を書きこむ場所は避けて置くようにすること。なお、ロードには「読込」と「組込」の2種類があ

るが、この場合は「組込」を選ぶようにしないといかんぞ。

うまいぐあいに場所が決まったら、おつぎは文字の書きこみだ。が、そのまえに文字を囲むワク線をひいておこう。PageEDITで書けるワク線(ボックス)には四隅が直角のものと、やや丸みがついているものがあるが、まあ、

そんなものは好みの問題。どちらでも好きなほうを選べばよい。

全部のワクが引き終わったら、色をつけてみよう。色をつけるワクを指定したあと、線種のメニューを選ぶ。と、「塗」「線」という項目があるから、そこをクリックだ。「塗」は枠の内側の着色、「線」はワク線そのものの着色を意味する。色一覧のなかから着色する色を決めてやれば完了!

で、今度こそ文字の書きこみ。作画メニューのなかの「文」というアイコンを選択して文字入力モードにしたあと、今書いたワクの内側に文字を書きこむスペースを作り、入力する。そのままだとワクの大きさと文字の大きさがしっくりこないことがあるが、そんなときは文字の大きさを変更したり、飾りをつけてやればかんたんに解決する。

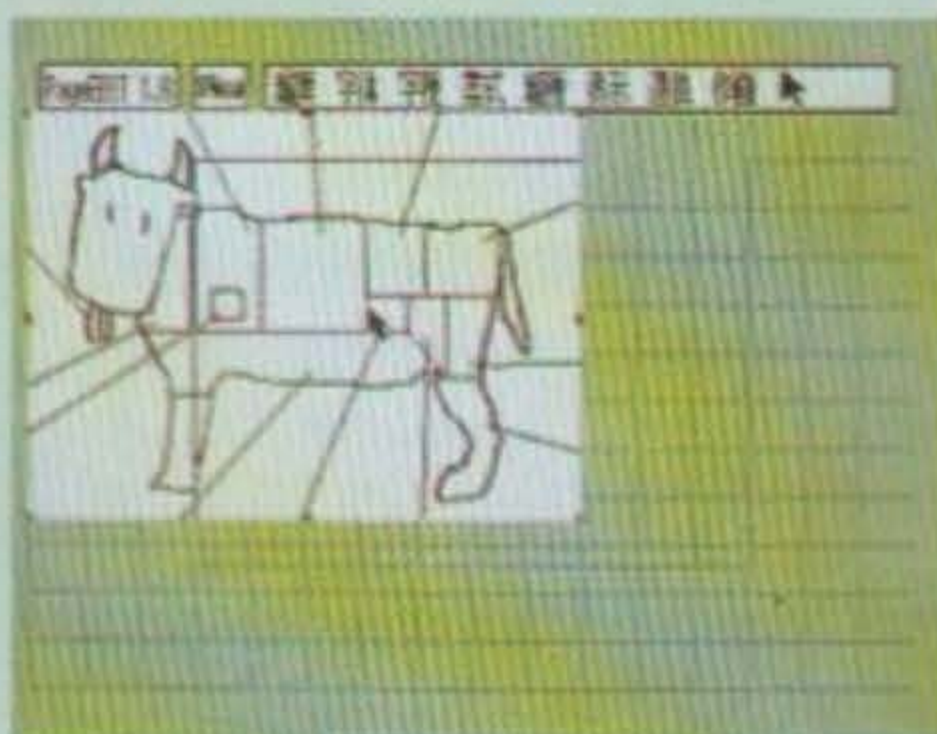
念のためいっておくと、このワクと文字を書く順番を逆にしてしまうと、とんでもないことになる。PageEDITでは文字や図形が重なった場合、あとに書いた図形や文字のほうが手前に表示される。つまり、文字を先に書いてしまうと、ワクと重なったとき、文字が枠に隠れて見えな

くなってしまふのだ。

さてと、これで、画面に表示する絵そのものはできた、と。あとはスクリプトコマンドを書きこむ作業だけだ。スクリプトコマンドは文字に対して書きこむことはできないので、文字のまわりのワクに書きこむことにする。ワクをクリックしてマークしたら編集メニューを開き、スクリプトを選ぶ。で、現れた入力ウィンドウにちよろちよろとスクリプトを書いていくのだ。スクリプトコマンドは半角で書かないといけない。コマンドを入力したら、かならず「CTRL+O」で半角に変換しよう(実際に表示するメッセージやファイル名は全角でもかまわない)。

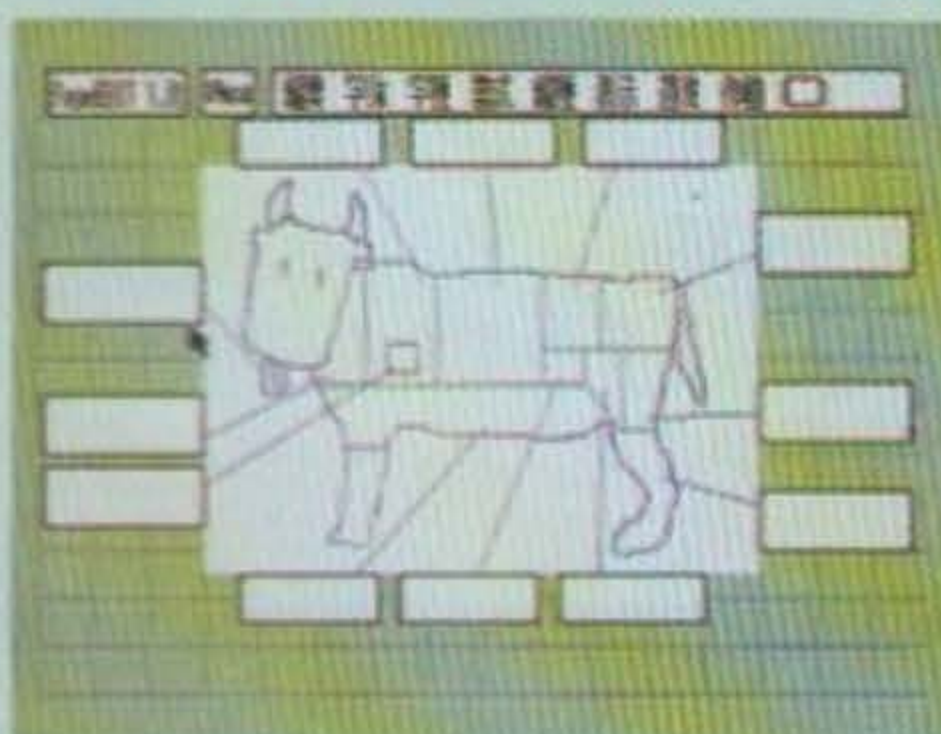
すべての枠にスクリプトを書きこんだらセーブして終了っ!!

1 組込 配置



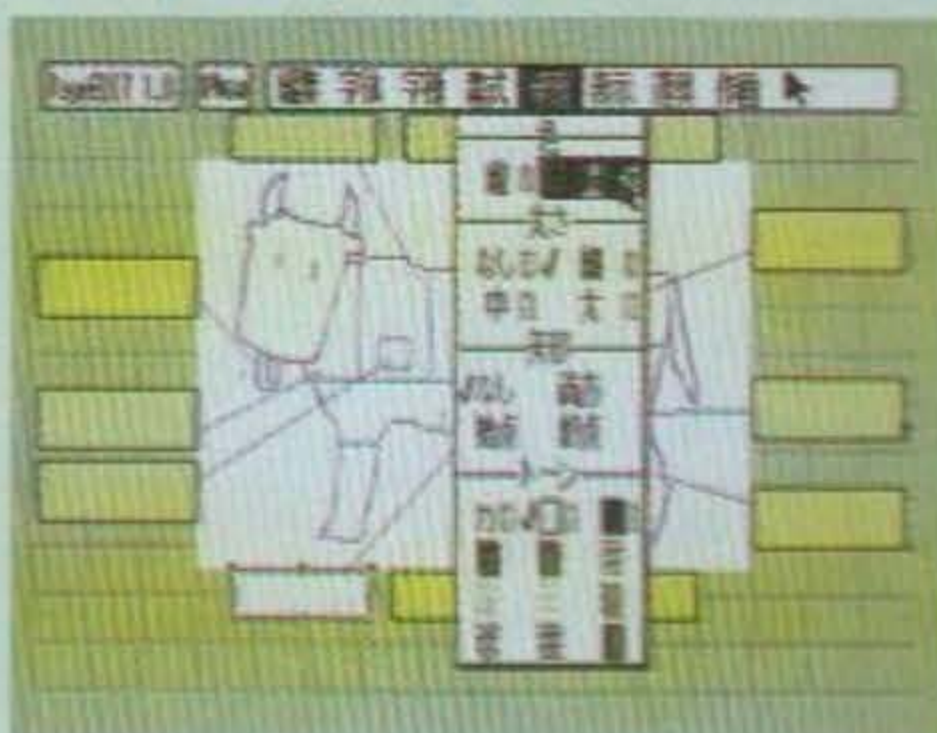
絵をロードし、配置する。配置はあとから何度でも変更可能だ。心配はいらない

2 ワクを書く



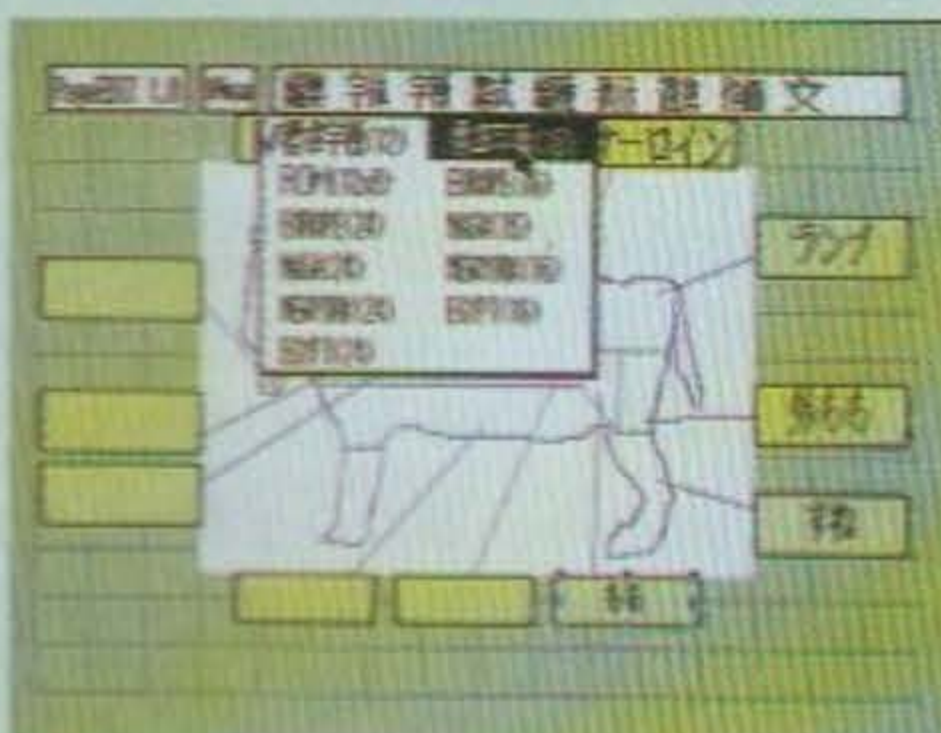
ワクの大きさはできるだけ均等にしよう。そのほうが画面構成が美しくなるのだ

3 色決め



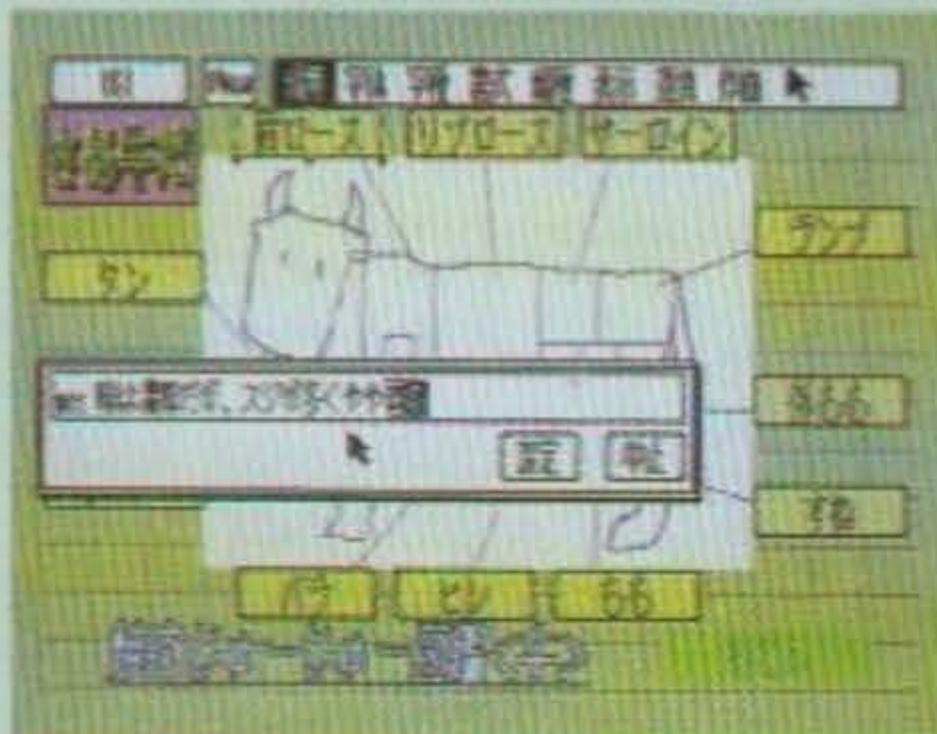
単色だと殺風景なので、色をつけてみた。あまりケバケバしくすると逆に汚くなるぞ

4 文字を書きこむ



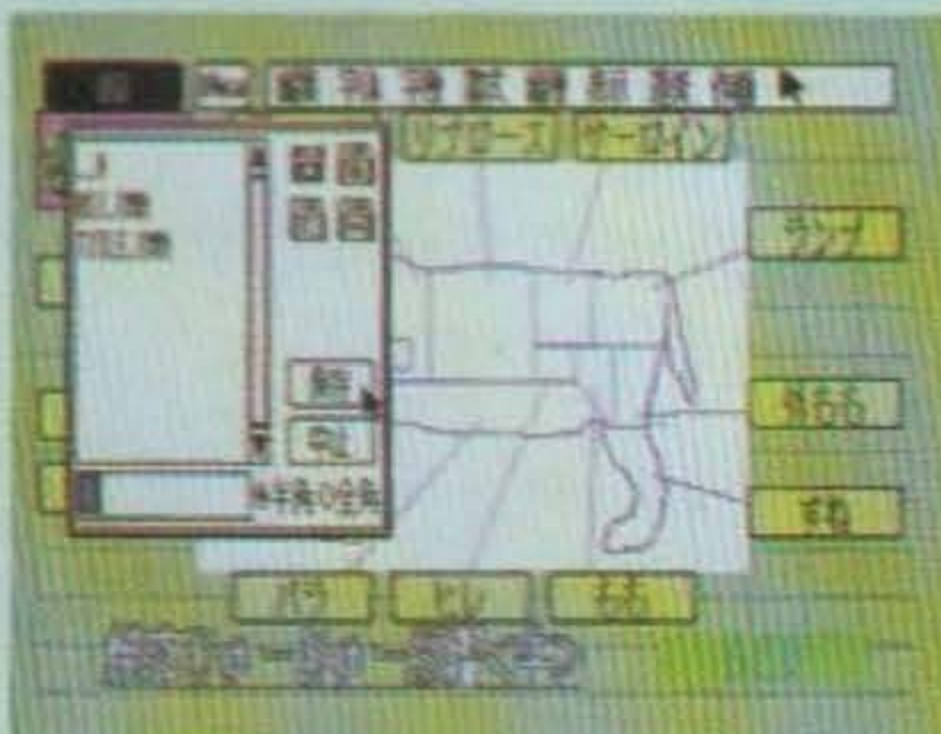
ワクのなかに文字を入れる。ここをクリックされたら説明が出るようにするのが目標だ

5 スクリプトコマンド記入



スクリプトコマンド「mes」のあとに、各部の説明を書いていく。ちょろいもんだ

6 保存



できあがったら誰がなんといおうとセーブだ。ふつうに「保存」を選んでやればよいぞ

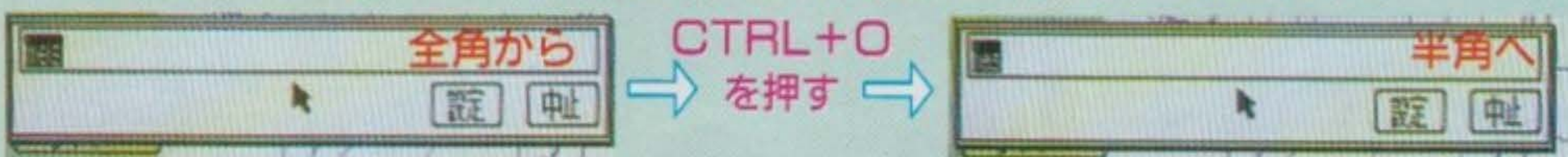
他の画面も同様にやっつける



1枚書きあげて要領を得ればこっちのもの。残りのぶんもテキパキとかたづけよう

全角に気をつける

スクリプトコマンドはかならず半角で、これを怠るとあとでPageVIEWで実行したときにエラーの嵐に見舞われてしまうぞ。全角から半角への変換はCTRLを押しながらOだ



教訓 スクリプトコマンドを全角で書くとあとでとても悲しい

スクリプトコマンド一覧表

命令	機能
go	ページ移動
skip	相対ページ移動
next	次ページ移動
prev	前ページ移動
first	第1ページへ移動
last	最終ページへ移動
index	目次ページへ移動
@	繰り返し命令
*main	自動起動コマンド
yesno	ユーザー確認
end	PageVIEWの終了
home	現在のページ再表示
mes	文字列表示
load	ページファイルの読みこみ
exe	デスクアクセサリの実行
jo	指定アプリケーションの実行
show	テキストファイルの表示
open	別ファイルの実行
clear	スクリプトコマンドのクリア
pal	パレットの変更
snap	ページ印刷
pr	テキストファイルの印刷
wait	時間待ち
beep	ビーブ音の発生
brows	ページの自動送り

ゴールは目前！仕上げはPageLINKで

スクリプトコマンドをすべての絵に記入してしまえば、もう完成したも同然。残るはどの絵を何ページにするかを定める「リンクリスト」を書くだけだ。

「リンクリスト」というとなにやら難しそうに聞こえるが、実はファイル名をページ順に並べただけの、ただのテキストファイル。全然難しくもなんともない。覚えることと云ったら、目次を表す「@」と、画面左上に表示するタイトルを指定する「。」くらいのもの。

では、一気に書いてしまおう。

「リンクリスト」を書くには、PageLINKを起動する。これは機能的にはテキストエディタViewTEDとまるっきり同じ。違うのはPageEDITで作成した(スクリプトコマンド付き)の絵をまとめてひとつのファイルにし、PageVIEWで再生できるようにするための「製本機能」がついている点だけなのだ。

起動したら、まず編集メニューを開き、入力形式を半角にしておこう。リンクリストもスクリプトコマンド同様、コメントや全角を使ったファイル名以外

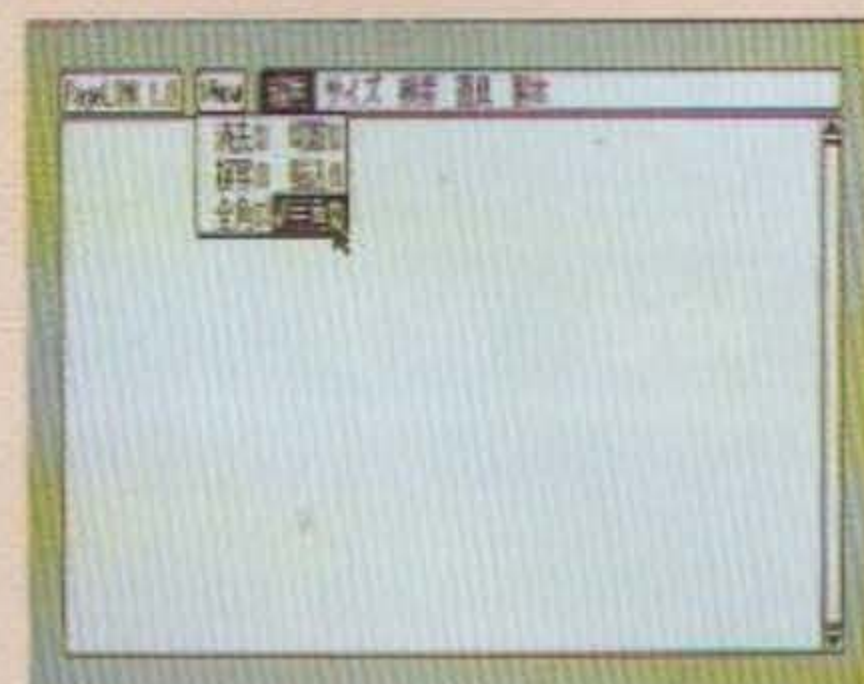
はすべて半角で書かなければいけないのだ。漢字やかななら全角、半角の区別がつけやすいが、英字だとひとめで区別をつけるのが困難。だが、常に半角モードにしておけばそんな心配をせずにすむ、というわけ。

設定がすんだらタイトルページ、目次ページ……と実際のページ順にファイル名を書きこんでいく。なお、ファイル名のまえには、スペースかタブ(TABで入力する)を入れておくことを忘れずに。

そしてできあがった「焼肉じ

ゅーじゅー図鑑」用のリンクリストが左の写真だ。さあ、うまく製本できるかな？ ちょっぴりドキドキしちゃうさ。

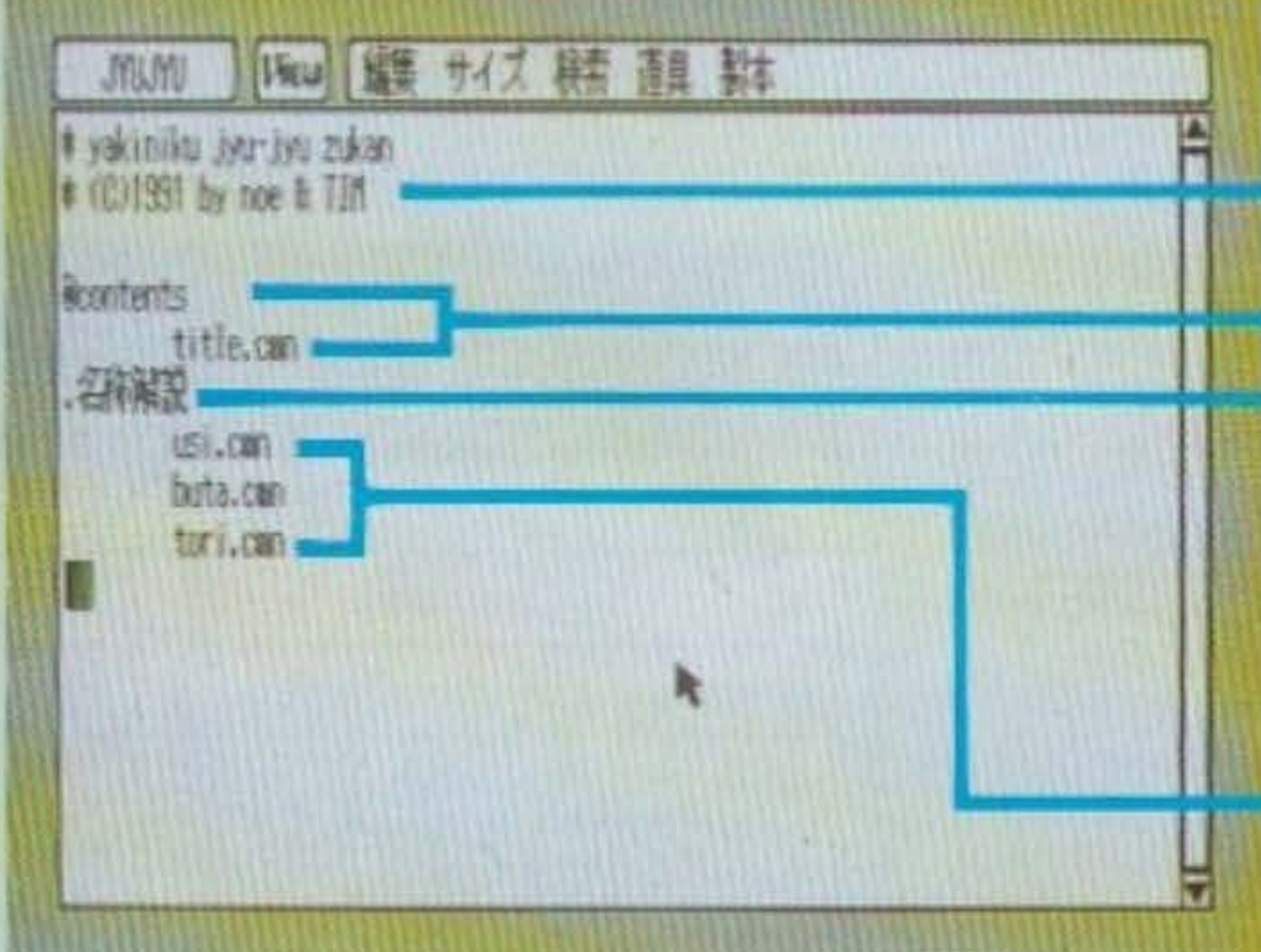
半角指定を忘れるな！



この半角指定を忘れたままズンズン書き進めていっちゃうと、あとが大変だ。もう一度全部書き直すハメになってしまうぞ

教訓 順番さえ間違えなければ何とかなる

リンクリスト 一丁あがり！



コメント行

目次指定

タイトル文字指定

ファイルネーム指定

解説

「*」で始まる行はコメント行。BASICのREM文と同じで、なにを書きこんでもよい。ファイルのタイトルや作成者、日付、メモなどを書いておくと、あとで修正するときの参考になるぞ。

「@」は目次の指定。目次のときに左上に表示する文字列と、目次ファイル名を書きこむ。こうしておくと、PageVIEWでの再生時、目次アイコンをクリックするだけで目次ページに飛べるのだ。

「。」のあとにはPageVIEW実行時、左上に表示されるタイトル文字列を書く。この「。」はひとつのリンクリスト中、何度書きこんでもよいので、なるべくわかりやすいタイトルをつけよう。

ここから、本でいう本文にあたるファイル名を書きこんでいくのだ。ただし、この「USL.CMN」が1ページめにはならない。タイトルページ、目次ページもページ数としてカウントされるからだ。

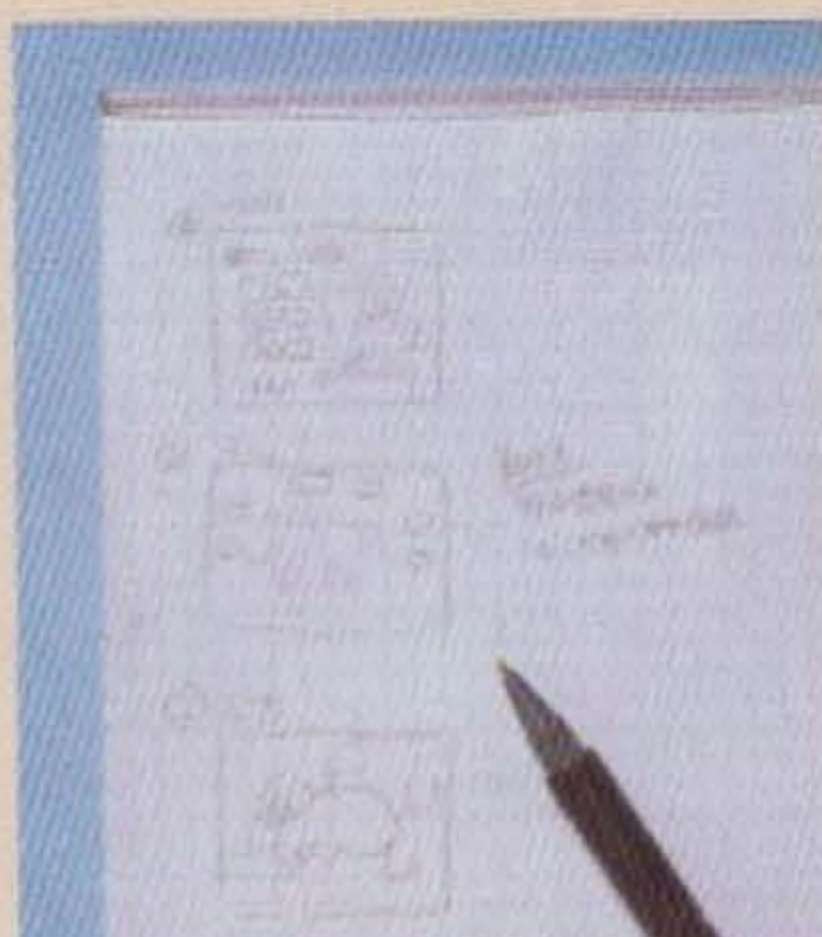
企画書のススメ

PageBOOKでなにか作るとき、いきなりキーボードにむかってそれはそれでよいが、できればかんたんな企画書というか仕様書みたいなものを書いておくと、あとの作業がスムーズにいくぞ。

別にこと細かに書かなくても、「どの絵をどのページにするか」とか、「クリックされたときにどうするか」といったかんたんな流れを覚書程度にまとめておくだけで十分。別に人に見せるわけじゃないからキレイに書く必要なんかなしね。

1画面に書けるスクリプトコマンドの数が決められていることもあって、このような仕様書を書いておくと、あとになって「スクリプトが書ききれない!!」とあわてる心配もなくなる。

それでもめんどくさいというモノグサな人は、MSXの横に紙と鉛筆を用意しておき、ちょこちょこメモするだけでいい。せめてそのくらいはやってちょうだい。あとでリンクリストを書くとき重宝するから。



書いた本人でないという意味不明の小汚いメモだが、ないよりは5万倍マシなのだ

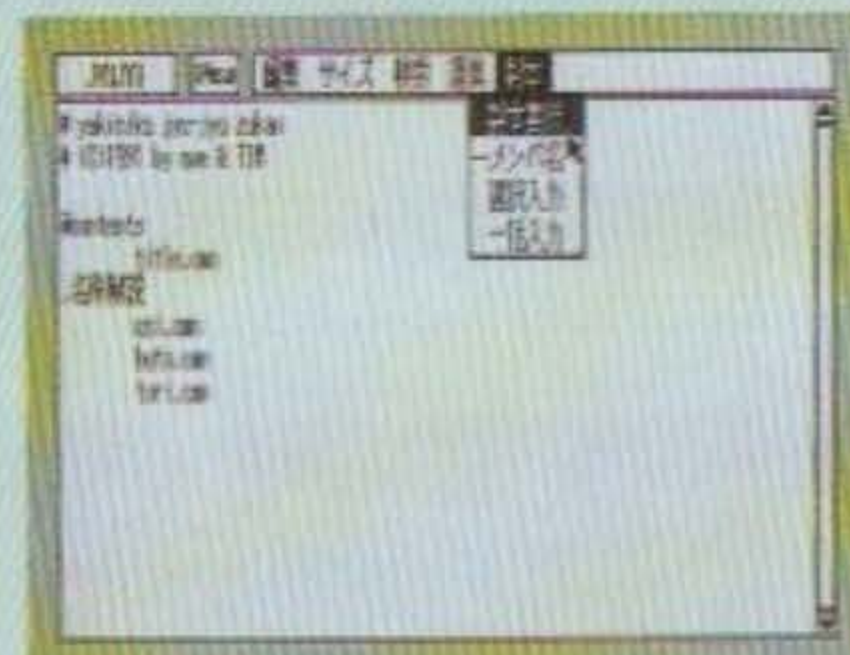
よし、製本実行だ！

「製本」といってもそんな大げさなものではなく、ただ、メニューを開いて「製本実行」をクリックするだけ。たったこれだけで、これまでPageEDITで作成してきた各ページがリンクリストをもとにひとつのファイルにまとめられ、PageVIEWで実行可能なファイルとなるのである。

その所要時間はほんの数秒。あっという間のできごとだ。さすがはR800、イカすぜ。

リンクリストに文法上の間違いがあるときや、実際にはないファイルが指定してあると、エラーとなりリンク作業は中断する。どこが間違っているかを調べ、

修正したら、再度製本実行……。この作業をうまく製本できるまで何度もくりかえすわけだが、PageLINK自体エディタなので、決して煩雑(はんざつ)な作業ではない。ま、あせらずのんびりやっつけよう。



忘れそうになるのが、リンクリストのセーブである。油断は禁物だ

教訓 エラーが出ないように祈るしかない

苦節6時間、ついに完成である

細く長く険しい道のりであった。でも、その苦勞の歴史(たかだか6時間)がようやく実を結ぶときがやってきたのだ。

完成した焼肉じゅーじゅー図鑑がアイコンとなって画面に現われ、実行されるのを今や遅しと待ちわびている……感動だ。なんておセンチになってる暇があったら、とっとと実行。今、実行。すぐ実行。

ここまできても、まだ不安材料は残されている。それは、スクリプトコマンドにエラーがないか、リンクリストのつながりがおかしくないかの2点。Page EDITのほうではスクリプトコマンドのエラーチェックは行っておらず、エラーはPage VIEWで実行するまでまったくといっていいほどわからないのだ。

なかでも、スクリプトコマンドが全角で書かれているために

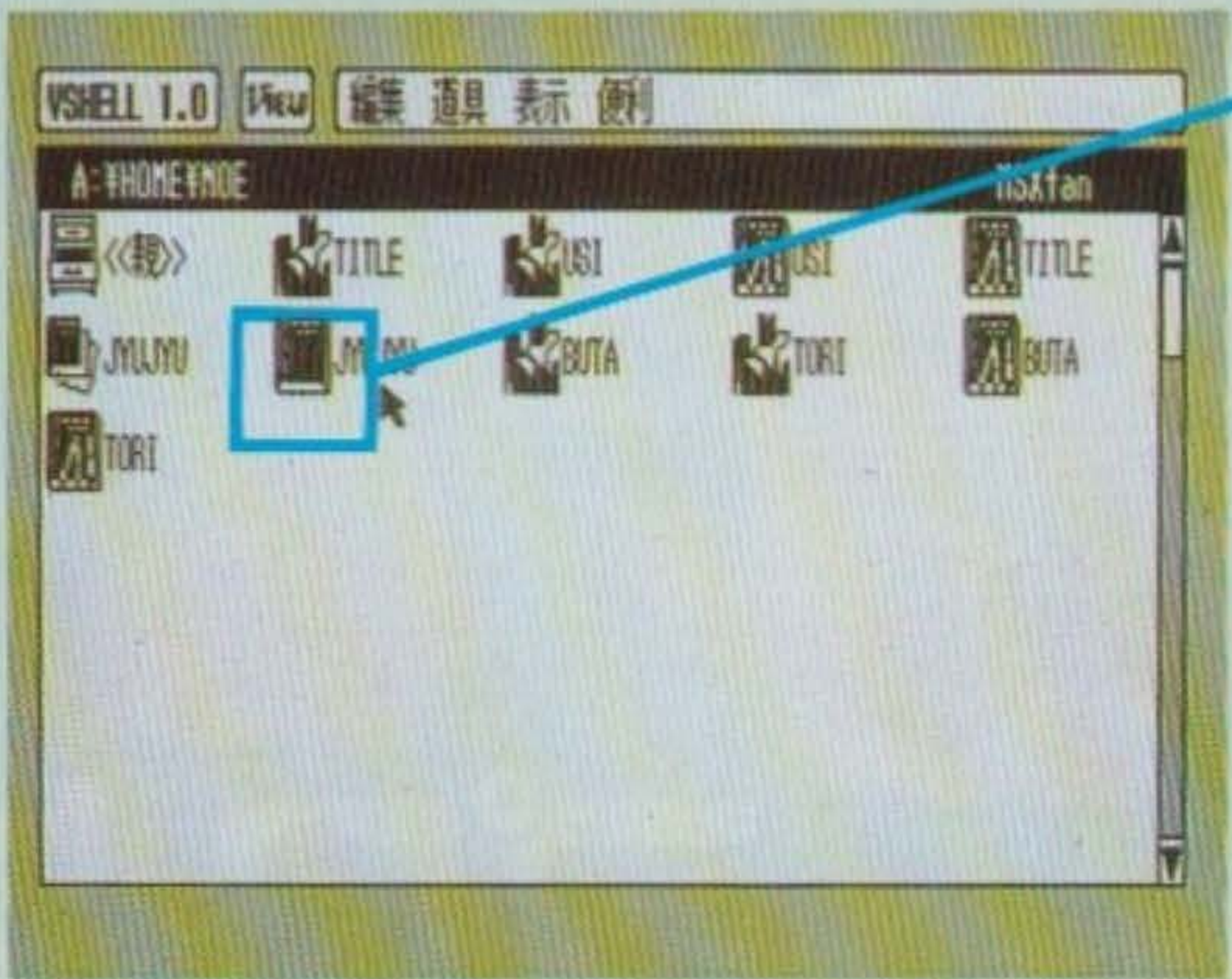
発生するエラーが圧倒的に多い。ただ、エラーメッセージではそこまで親切な指摘はしてくれないので、あとは自分でPage EDITに戻って、スクリプトコマンドを見直すしかない。



外ももはコンビーフの原料だったのだ。まったく勉強になるソフトであるな

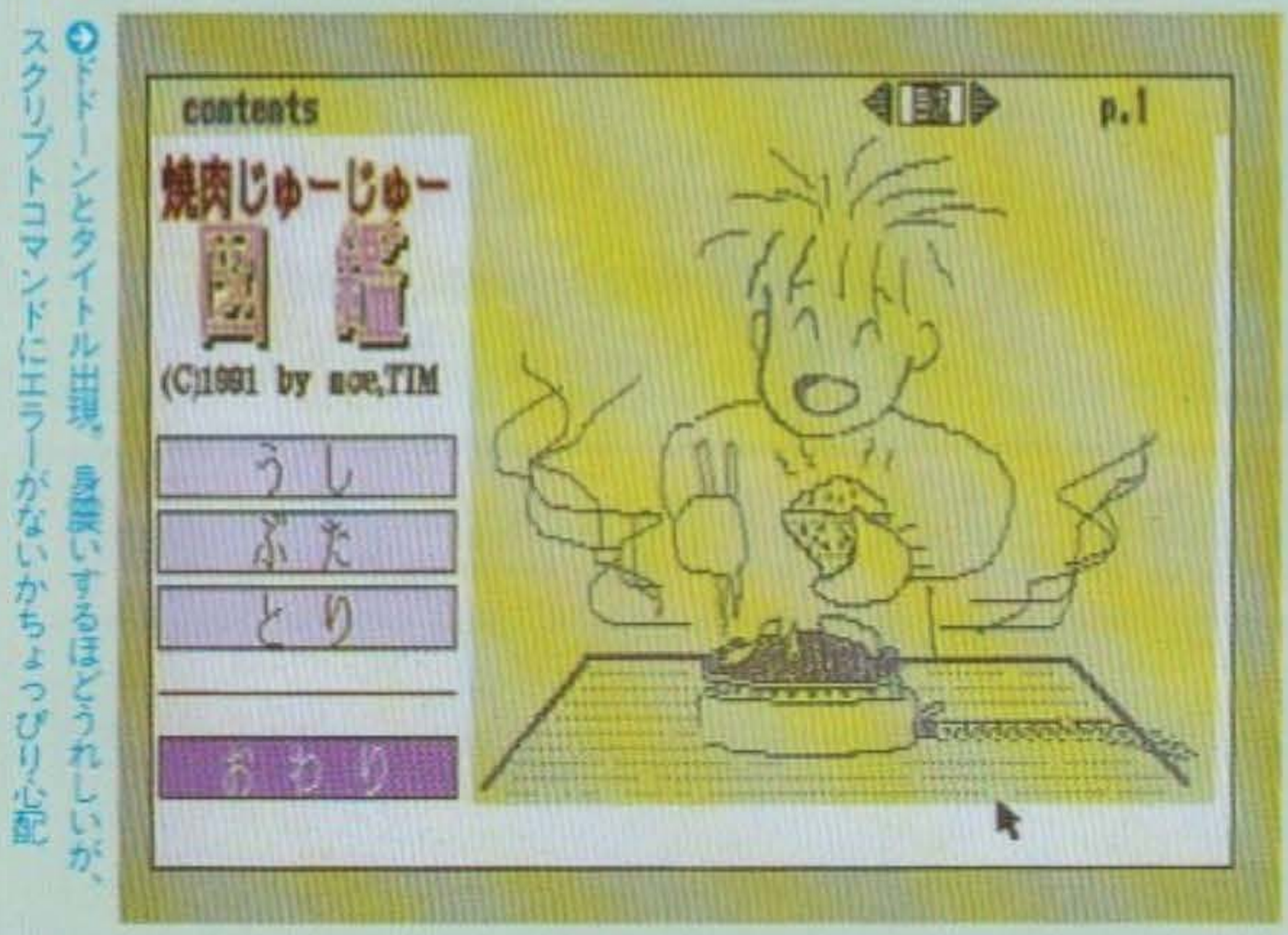


レバーはビタミンA、B、Cや鉄分が豊富なのだ。好き嫌いせずに食べなきゃダメだ



これが苦勞の結晶だ

この、本の形をしたアイコンに血と汗と涙がこめられている。が、使う人はそんなことは気にとめてもくれない。ああ無情



感動の一瞬……

ドローンとタイトル出現。多量に使用するほどうれしいが、スクリプトコマンドにエラーがないかちょっとびり心配

教訓 苦勞は報われる

MSXViewプロジェクト担当者に直撃インタビュー

——いきなりでアレですが、MSXViewの評判はいかがでしょうか？

加藤 おもしろいことに、30歳弱のサラリーマンからの反応が高いんですよ。下は14、15歳、上は70歳くらいまでお使いいただいているようですが、いちばん多いのが、27歳前後の方です。

——ハードと一緒にそろえても10万円しませんし、そのあたりの関係なんですか？

加藤 そうですね、あと、最近はこの会社でもOA化が進んでますし、その練習用というか、入門用みたいな感じなんじゃないかな。とにかくMSXViewは安いですから、初心者でも手軽に買えますしね。

——MSXViewは、いうなればMSX-DOS、DOS2に続くOSですが、あんなに安い値段で出して平気なんですか？

加藤 いや、OSだからこそ価格設定を低くしたんです。確かにコストはかかってますけど、高い値

段にして誰も使わないくらいなら、安くして、みんなに使ってもらいたいと。

——ちょっと使ってみたところ、デスクアクセサリがさびしいという気がしたのですが。

加藤 MSXViewの広告に掲載したのは、発売する時期よりも何か月もまえからなので(開発中の画面のため製品と仕様が異なる場合があります)、注意書きを入れています。電卓やカレンダーなどのデスクアクセサリはMSXマガジンのディスク通信などでフォローしていく予定です。どうもすみません。

——それと、ViewPAINTで色がつけれないのが、ちょっとつらいですね。あれだけ安いのもっといいものをつくれ、というのもコクですけど。

加藤 うーん、まあ、あくまでも付属ソフトですということ(笑)。もちろん、要望が多ければさらによいものを開発していきたいとは思っています。

——今後のMSXView用アプリケーションソフトとして表計算ソフトやカード型データベースなどを期待しているユーザーも多いと思いますが？

加藤 ユーザーからのアンケートハガキの意見にそって、なるべく早くアプリケーションをそろえていきたいですね。ほかのたとえばPC-98用ソフトとの互換性をどうするかというのが悩みのタネなんですけど。あまり違った操作性にしても使いにくくなる恐れがありますから。サードパーティさんからも今後いろいろと発売されていくことになると思いますよ。

——そうなるとフロッピーディスクベースで使うには荷が重すぎませんか？

加藤 ええ、ですから、最近またおかげさまでハードディスクインターフェイスの需要が伸びてきています。さらに手軽に使うには大容量のRAMディスクなどがあるといいんですが……そのあたりも考えているところです。

——これまでのMSX2や2+にMSXViewを移植するなどというご予定は？

加藤 ありません。というより、すこし画面の書きかえが遅いし。実際にCPUをZ80に切り換えて動かしてみたことがあるんですが、カクツカクツという感じで、「これはちょっと……」という。

——せめてPageVIEWの再生機能だけでも2や2+に移植されたいなど、思ったんですが。

加藤 なるほど、そうですね。それは検討してみましよう。

加藤英雄さん



システム事業部開発推進部長。というお堅い海老さんとはいらばらの気さくな方。趣味はドライブ(トイザら)とのことだ

ふとある日、プログラミングに興味があわいた……
CGや音楽のデモを作ってみたくなった……
自分でゲームを作ってみたい……そんな気持ちを知っている人へ



プログラムの一生

いままでMSXをゲーム機としか思っていなかったのに、ふとある日、プログラムに興味を持つことがある。わたしの経験をもとに、プログラムを覚えたり、作ったりするのに、いちばん大切なものを教えよう。 編集部・MORO

気持ちがあればきっとできる

物語は、わたしがまだ、パソコンの存在を遠い世界の物だと思っていたころから始まる……。

わたしは平凡な高校生であった。とても平凡な、である。しかし、まわりの人は、わたしを変わり者と呼んだ。変人とさえいう者もいた。わたしは平凡である。ただ、ちょっと他の生徒と違ってしたのは、学校の授業が終わったころ、部活に参加するためだけに登校したり、いちどに34ゲームもボーリングをして遊んでいたりしただけだ。そんな、高校生であった。

ある日、その平凡な高校生であるわたしは、部活の先輩の家に遊びにいった。ボードゲーム

で遊ぶのが、目的だった。

ボードゲームにはいろいろあって、シミュレーション、ロールプレイング、アドベンチャーなどさまざまだ。わたしはなかでも『戦国大名』(エポック社)というシミュレーションに凝っていた。そんな折り、先輩の家にあったFM-New7というパソコンで遊ばせてもらう機会があった。それが、パソコンとの初めての出会いである。

このとき『信長の野望』を知った。「これはノ」と思った。なにしろ、わたしの凝っていた『戦国大名』と似ていたからだ。パソコンのなかの戦国大名は、ひとりでも遊べるゲームで、コマがな

くなることもないし、データも細かく表示されていた。なによりも、プレイ時間の関係から、ほとんどいつも時間切れで打ち切りだった『戦国大名』とは違い、『信長の野望』は終わりまでプレイできるのだ。わたしはパソコンに強烈な興味を持った。

しばらくして、友達からFM-New7を借りた。借りていた2か月間のうち、そのほとんどを『信長の野望』で費やした。しかし、遊ぶにつれ、だんだんゲームバランスの悪さが気になり、不満が募った。わたしは画面に映るプログラムリストを1文字ずつノートに書き写していた(テープ版の『信長の野望』は、オールBASICのそれほど長くないプログラムだった)。

プログラムの世界への第一歩

は、『信長の野望』の解析からはじまった。しばらくリストが書かれたノートに夢中であった。しかし、パソコンを持っていないために、次第に忘れていった。

それから1年以上たった冬に、ヒョンなことからMSXを手に入れた。はじめて触れるキーボードから、FM-New7で覚えた命令を打ちこむ。ピツという音とともにエラーが出た。なぜだろう? と思い、マニュアルを読むと、そこにはまるで違うBASICが書かれていた。

一晩かけてマニュアルを読んだ。読むといっても、小説やマンガとは違うので、動作を想像しながら読んだのである。そして、そこからMSXのプログラムの世界へと入っていった。

本屋でプログラムコレクショ

わたしの場合

プログラムを知っていく上で、いちばん大切なのは「気持ち」だと思う。その気持ちが強ければ強いほど、プログラムを理解する力も強くなるのだ。ここではわたしの経験をかたんにイラストで紹介しているので、さしえのつもりで見てほしい。

初めてパソコンにふれる



わたしは先輩の家でパソコンを知る。FM-New7の『信長の野望』を見て、強烈な興味を覚える。

友達にパソコンを借りる



興味にかられて友達からパソコンを借りる。ほとんどゲームばかりだったが、そのうちプログラムを改造しなくなり、リストを書き直す

ゲーム
97.4%

7-70
35.5%

通信
37.8%

プログラム
89.6%

CG
48.9%

学習
12.6%



◎シャボン玉は「MSXでやりたいことベスト6(複数回答)」(2月号読者アンケート結果より)

ン①を手に入れ(このころMファンの存在を知らなかった)、打ちこみの日々が続いた。マニュアルを見ながらの作業は遅かったものの、打ちこみながらBASICを覚えていったので、すぐに覚えきれた。

BASICに自信ができたころ、自作のプログラム作りに挑戦したが、エディタを作っても、半端な機能で自分にしか使えないものだったり、ゲームを作ってみても、なぜかしくりくるものが作れず、プログラムを完成できなかった。

しばらくして、わたしはMファンで働くようになり、ファンダム班に配属された。仕事上、採用されたプログラムの解析をしていたが、自分の知らないテクニックやプログラムがそこに

はあり、わたしにとってプログラムの勉強となり、楽しかった。

プログラムをいくら打ちこんでも、せいぜいBASICの命令を覚えるていどで終わる。解析や改造することで、テクニックは身に付いていくのだ。また、自分の知らないテクニックをいくら教わっても、興味がなければ覚えられないもので、多色刷りはよくわからなかった。

だが、そのうち多色刷りに興味がわき、自分で多色刷りのプログラムを解析して覚えてしまった。興味があれば、自分の力だけで十分覚えられるのだ。

しかし、いまだに自作のプログラムに完成品はない。ファンダムに入ってから、作る暇がなく、情けなく思っていた。そんなおり、「ダンジョンRPG」

のプログラム作成の記事を担当することになった。

作成ははじめ、順調に進んだが、次第にプログラムが長くなり、今まで完成させたプログラムがないというプレッシャーから、行きづまるようになった。戦闘処理とモンスターのグラフィック作成ははかどらず、グラフィックの作成を、ほかの人に頼るようにならなっていた。

これは自分にとって恥じるべき行為だったし、まわりにはそんな暇な人はいなかったので、約3週間もかけて7匹のモンスターのグラフィックを作った。

最初の2、3匹のモンスターは義務感から生まれたが、次第にイメージがわきだし、あとはトントン拍子に進んだ。

この経験は、プログラムを作

るのに、もっとも大切なものはプログラミングテクニックではなく、強い気持ちと、はっきりしたイメージだとわかった。

もう、何年もプログラムに触れてきたのに、自分で完成させるまではわからなかった。

プログラムを作りはじめたら、つらくても完成させなければいけない。そうしないと、本当に納得のいくプログラムが作れなくなってしまうのだ……。

わたしの経験談のなかには、プログラムに必要なことが書かれている。それは物事のすべてに共通するが、気持ちがいちばん大切だということだ。プログラムをまるで知らない人も、よく知っている人も、気持ちさえあれば、かんたんにプログラムの世界に入ることができるのだ。

MSXを手に入れる



MSXを手に入れる。命令の違いに慣れるため、ふとんのなかで、一晩中マニュアルを読んでいた

マニュアル片手にパチパチと



本に載っているプログラムを、マニュアルでひとつひとつの命令を確認しながら打ちこむ。ときたまプログラムを組むが、どれも完成できない

そしてハマる

Mファンに入ってからプログラムを組むためには気持ちが大切だと知る。できあがりのイメージがなければプログラムのテクニックがあっても、完成させることはできないのだ。

FAN SCOOP

海戦ものSLGの壮大なスクープ第2弾!

提督の決断

光荣

☎045-561-6861

3月28日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	14,800円
CD付きは17,200円	

PC-98版が発売された当初は日ピットへの移植は難しいといわれていた超大作シミュレーションゲームがMSXに登場した。広大な太平洋を舞台に大艦隊同士の戦艦がくりひろげられる。そくそく。

艦隊司令長官のなすべきこと

お互いの国家の威信と太平洋の覇権をかけた太平洋戦争がいま始まろうとしている。プレイヤーは提督として勝利条件を満たすために行動する。そのためには敵艦隊を撃滅し、国力を高

めるために資源地帯の確保、防衛、あるいは技術力の向上などにも力を注いでいきたい。……と、書いたところで、実際にゲームをやったことのないキミたちにはいまいちピンとこないだ

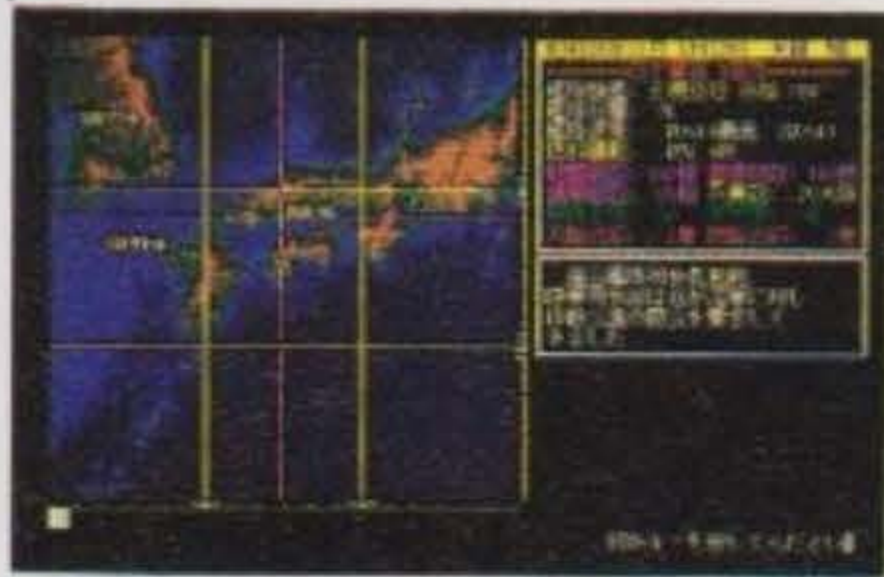
ろう。このゲームはその場、その場の戦術で行動するのではなく長期にわたった戦略を立てて、その上で行動をしなければ自国を勝利に導くのは本当に難しい。自分の基本戦略すら立てられな

いのゲームを始めてしまうなど言語道断。悪いことはいわないから、まずは自分の戦略にそって予算を振り分け、将校の能力値を個性豊かに決定することから始めよう。

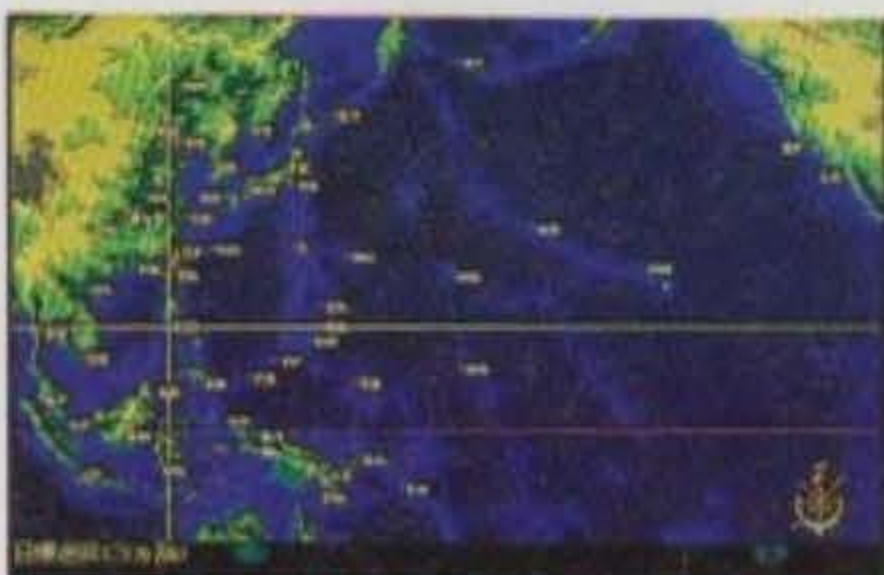
作戦目標の決定

ゲームを開始すると陸軍から作戦会議の要求をしてくる。ここで自分の重点作戦目標を提案するのだ。重点作戦目標ではど

こを攻略あるいは防衛するのが目標基地を3か所提案しなければならない。陸軍が反対することが多いけど、作戦能力の高い将校を会議に参加させれば賛成してもらえる可能性は高いぞ。もっとも、あとで海軍から作戦会議を要求して何度でも変更できるのでとりあえず、陸軍の提案を了承してもいいけどね。また、海軍が戦果をあげているときはすんなりと賛成してくれる。



①シナリオ | 開始直後に陸軍から作戦会議を要求された



②太平洋を中心とした地図から重点作戦目標を選びだそう



③3か所の重点作戦目標に陸軍が賛成をしてきてひと安心

基地の状態を調べる

戦闘行動のまえに、味方の基地の状態をしっかりと調べておこう。燃料や資材が少ない基地は、敵の攻撃であっさりと陥落してしまうからだ。基地同士の戦いに期待をするのであれば、航空機を大量に配備しておくといい。また、住民友好度の低い基地は、基地政策を使って友好度を上げておこう。そうしないと基地がいつゲリラに襲われて壊滅するかわからないぞ。補給

をするときは出し惜しみせず、可能な限り補給したほうがよい。つぎに補給できるまで基地が安全とは限らないからだ。



④基地の政策を陸軍と協議するための会議の要求をする。どれを選ぼうかな



⑤この基地一覧表から戦力が不足している基地を調査しよう



⑥基地を奇襲されたときのために地雷を配置しておこうかな

艦隊の編成

作戦行動の準備が整ったら、さっそく艦隊を編成しよう。最初から編成されている艦隊でもいいけど、自分の好きなように自由に艦隊を編成したほうがおもしろさが増すんじゃないかな。たとえば正規空母を集めた機動部隊、戦艦ばかりの戦艦部隊、駆逐艦を集めた水雷戦隊などなど。自分の戦略にもとづいた艦隊を編成し、最終的に敵艦隊を1隻でも多く撃沈できるようにしていればいいのだ。艦隊は最大16艦隊まで編成可能だ。だからといって、無理に1艦隊にぎりぎりの16隻まで艦艇を集め

る必要はない。それに母港に多少は残しておいて艦艇の能力アップをしてしまう方法もある。ちょっとだけポイントをいっておくと敵は空母、戦艦、輸送船といった順番に攻撃を優先させているようなので、敵基地に上陸するときは戦艦を1隻はつけたほうがいいんじゃないかな。基地に近づくまえに兵をのせた輸送船が沈められてしまうと基地が占領できず、なんにもならないから。それから潜水艦は数を集めないと情報収集にしか使えない。艦船の特徴を生かした艦隊編成をするように心がけよう。



①第1艦隊の艦船一覧を見ると、このようにちゃんと艦船の絵がでる

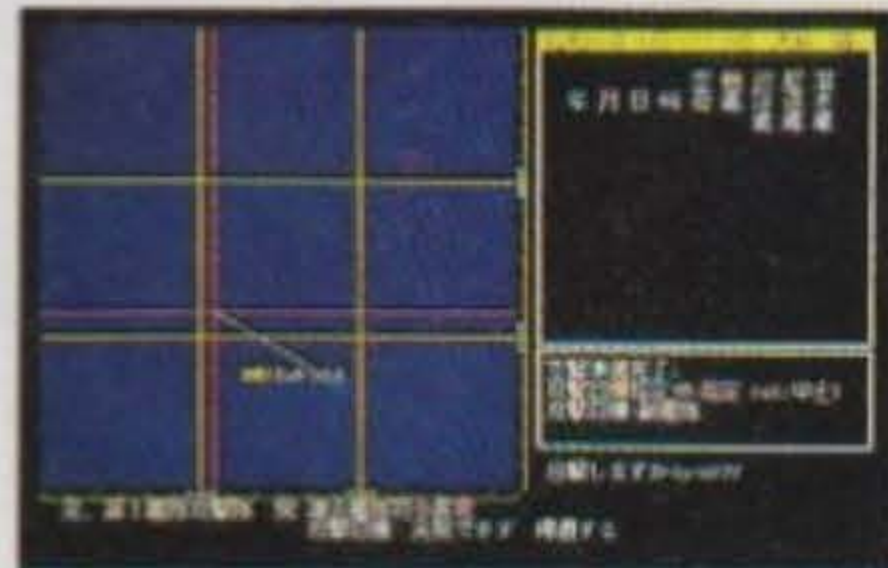


②第1艦隊を編成する。空母機動部隊であればまわってみようかな

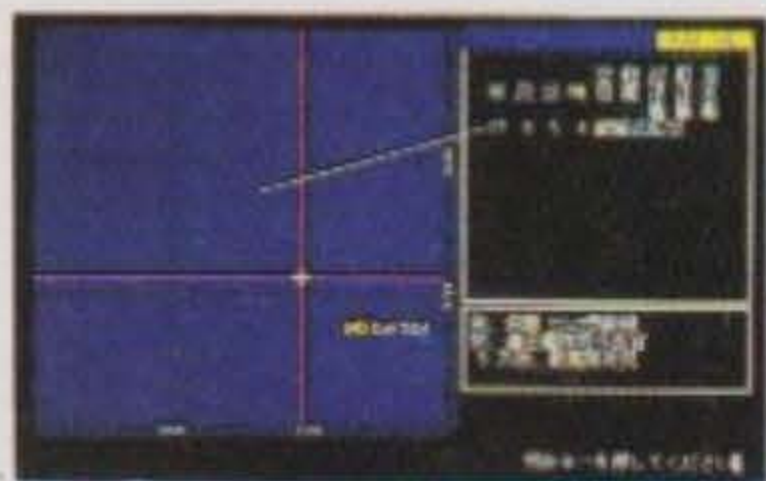
索敵

このゲームで最も重要なのがこの索敵コマンドだ。当然ながら敵もリアルタイムに移動している。攻撃をかける時間に発見した場合は、その地点に攻撃をかければいい。しかし、過去の情報をもとに攻撃をかけるときはこの索敵の結果から、敵艦隊が現在どこにいるのかを予測しなくてはならないのだ。索敵は偵察機を飛ばしたり、電波探信儀を使って発見することができるほか、無線を封止していなければ、味方の基地・艦隊からも

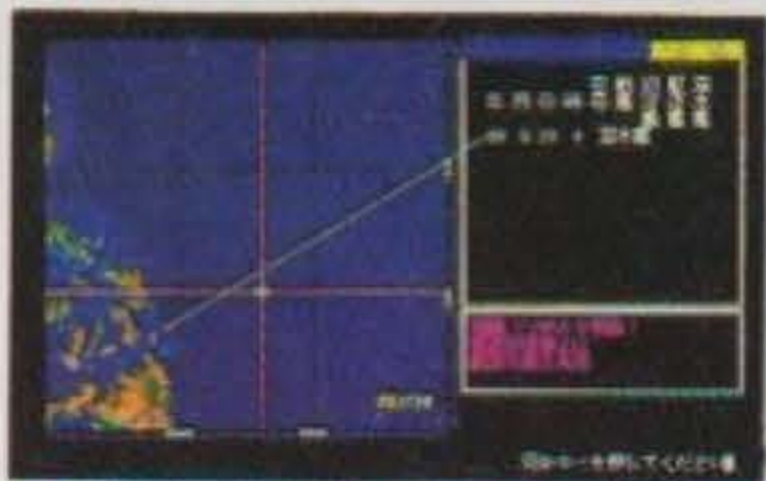
索敵結果が報告される。特に自分の率いる艦隊が空母機動部隊ではない場合は、索敵結果に注意して艦隊の針路を変更していないと、いつまでたっても敵艦隊を攻撃できないぞ。



③索敵もせずに攻撃をかけると……やっぱり敵艦隊が存在しなかった



④おっと敵の輸送船団を見つけたぞ



⑤電波探信儀は勝手に見つける



⑥電波探信儀を装備していないと敵潜水艦はなかなか見つからない。これはいきなり敵潜水艦に遭遇してしまったところだ

建造と新兵器開発

艦艇の名前は最初から決まっておき、撃沈されない限り、艦艇を建造することはできない。もっとも建造といっても、撃沈された艦艇が復活するだけ……そのために最低でも日か月の期間がかかってしまう。

また、戦闘の間には技術開発をしておこう。技術がある程度になると、新兵器が開発されるのだ。敵よりも先に開発でき

れば圧倒的に有利に戦闘を展開できるぞ。どんなことがあっても敵に技術開発で遅れないように気をつけよう。



⑦ドイツにロケット弾をわけてもらおうか



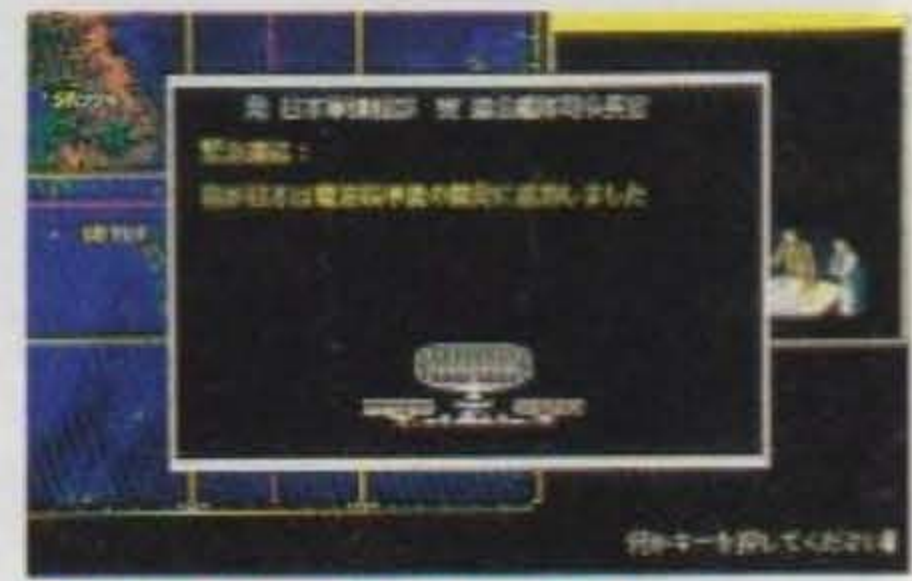
⑧長距離爆撃機が開発できた。やったね



⑨ジェット戦闘機ができれば空は安心



⑩電波探信儀だ。さっそくとりつけよう

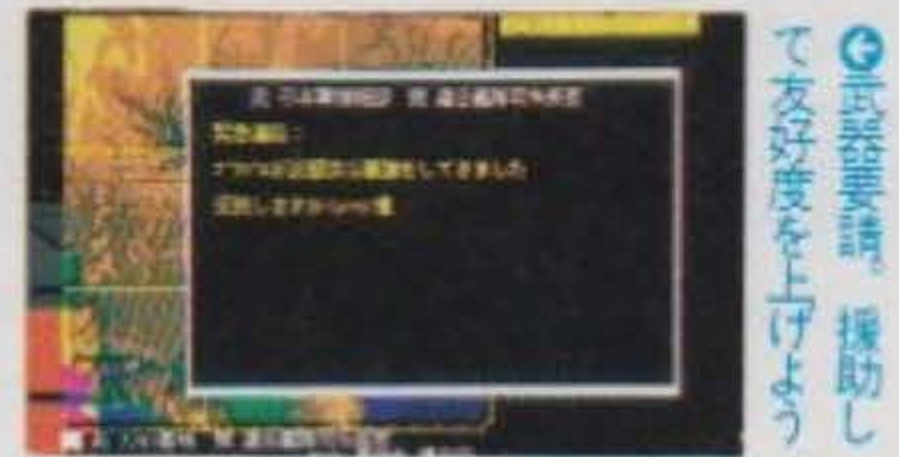


⑪電波照準儀だ。これで夜戦も安心

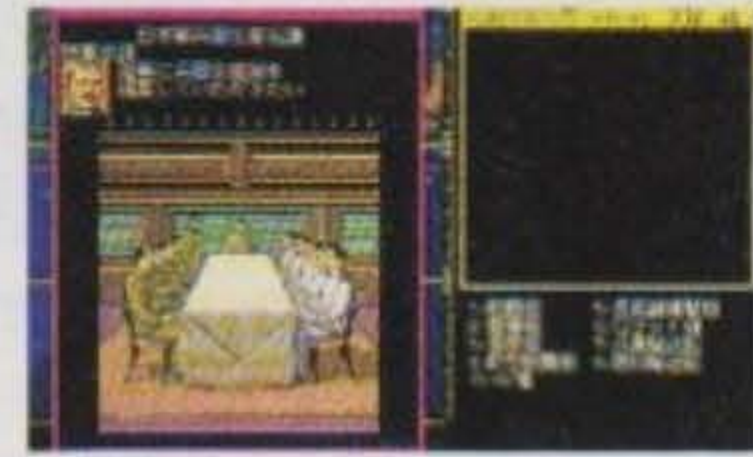
兵器生産

第1艦隊が作戦行動中は、まったく兵器の生産ができない。出撃するまえには補充用の兵器の生産もしてから出撃しなければならない。1度に大量に生産しようとしても、陸軍から反対

されてしまうこともあるので、あらかじめ余裕をもって生産しておこう。また、他国からの武器援助要請があるかもしれないので、兵器の在庫なしという状態がないように注意したい。



⑫武器援助要請。援助して友好度を上げよう



⑬ここでキミならなにを生産するの?

忘れがちな慰労

連続して戦闘をしていると、当然のことながら兵士たちが疲労してくる。疲労が激しくなってくると、命中率や士気に影響してきてしまう。また最悪の場合は伝染病が発生し、まったく

戦闘能力がなくなってしまうこともある。疲労度を下げるためには待機・慰労・特別食の3つのコマンドが用意されている。伝染病が発生すると慰労でしか直せないのだ。



⑭特別食を出して1日休ませてあげよう



⑮戦いのあとには慰労を忘れずに

趣味と性能で選んだ艦艇紹介

日本軍の艦艇

太平洋戦争の開戦当時、日本海軍は太平洋方面で最大の戦力を保有していた。当初、戦艦・

巡洋戦艦および補助艦艇を多数そろえようという八八艦隊計画があったが軍縮条約によって計

画中止。建造中のものは空母への改装がなされた。このようなことから開戦当時日本には強力な空母機動部隊があった。圧倒的な工業力を背景に大量の艦艇

で押し寄せてくる連合艦隊にどのように対抗するのか、なかなかやりがいがありそうだ。艦隊編成の参考として下の艦艇紹介を活用してほしい。

弩級戦艦

大和(やまと)



弩級戦艦 大和 ヤマト

いわずと知れた史上最大の戦艦。5隻が計画されたが、海戦の主役が航空機に移ったため大和、武蔵(むさし)の2隻しか就役しなかった。3番艦の信濃(しなの)は装甲

空母として完成した。当時世界最強といわれた46センチ砲は敵戦艦の射程圏外から一方的に攻撃するはずだったが、ついに戦艦同士の戦いに参加することはなかった。

戦艦

長門(ながと)



戦艦 長門 ナガト

八八艦隊計画の1番手として建造され大和が完成するまでの長い間の連合艦隊旗艦であった。世界初の40センチ砲搭載艦として、また唯一生き残った日本の戦艦として

も有名。戦争中は速力が遅いことから、ほとんど戦いに参加できなかった。戦後アメリカに引き渡され原爆実験に使われたときにその防御力が連合艦隊を驚かせた。

戦艦

金剛(こんごう)



戦艦 金剛 コゴウ

太平洋戦争に参加したなかではもっとも古く小さい戦艦だったが、速力が速かったために空母機動部隊に随伴して活躍した。その任務の性格上、大幅な対空火力の増強

が行われた。またガダルカナル飛行場の夜間砲撃でも同型艦の標名(はるな)と共に大活躍した。金剛は日本の戦艦で唯一敵の潜水艦によって撃沈されている。

正規空母

瑞鶴(ずいかく)



正規空母 瑞鶴 スヰカク

日本海軍の空母としては最も完成度の高かった翔鶴(しょうかく)型空母の2番艦として開戦直前に就役した。珊瑚海海戦、南太平洋海戦などで活躍した。つねに翔鶴

とともに作戦に従事していたが、必ず被害を受けるのは翔鶴のほうで瑞鶴は無事であった。そのためゲーム中では日本海軍の空母のなかで運が高く設定されている。

正規空母

赤城(あかぎ)



正規空母 赤城 アカギ

八八艦隊計画の一環として巡洋戦艦として建造されるが、ワシントン条約により空母への改造が余儀なくされた。結果的には連合艦隊の機動部隊の象徴となった。真珠

湾攻撃からミッドウェイ海戦で撃沈されるまで、空母機動部隊の旗艦として華々しく活躍。海上戦闘の主役は戦艦ではなく航空機であることを証明した。

正規空母

大鳳(たいほう)



正規空母 大鳳 タイホウ

日本海軍が戦争中に就役させた唯一の大型正規空母。航空機用エレベータにまで装甲を張った装甲空母で、設計上では圧倒的な対空防御を誇った。初陣のマリアナ沖海

戦で敵潜水艦の発射した魚雷1本を受け、航空機用ガソリンが漏れだして引火。ついに沈没してしまう。ゲームでは無念をはらすために活躍させてあげよう。

巡洋艦

最上(もがみ)



巡洋艦 最上 モガミ

軽巡洋艦として建造され、開戦まえに主砲を20センチ砲に交換し重巡洋艦となる。軽巡洋艦時に搭載していた主砲は大和の副砲として使用された。速力が速く対空兵

器も充実。バランスのとれた重巡洋艦で同型艦が4隻いたが、のちに後部主砲を取りはずし航空巡洋艦となったのは、この最上だけ。ゲームでは巡洋艦として登場。

駆逐艦

秋月(あきづき)



駆逐艦 秋月 アキヅキ

昭和17年に就役した空母機動部隊用の防空駆逐艦。空母とともに行動するため、従来の駆逐艦よりも艦体・航続距離が大きくなっている。主砲に10センチ高角砲を装

備し、米英の防空巡洋艦に匹敵する性能を持っていた。同型艦28隻中16隻は未完成で終戦となった。ゲームでは通常の駆逐艦の倍の対空攻撃力がある。

連合軍の艦艇

太平洋戦争勃発時、太平洋方面に配備されていた戦艦は米英合計11隻だった。史実では真珠湾およびマレー沖で共に航空機の攻撃によって壊滅している。そのためゲーム中では戦艦群の

運のパラメータが低いので扱いには注意が必要になる。最初に配備されている3隻の空母は運が高く搭載機も日本海軍の空母にくらべて多いので有効に使おう。最初のうちは戦力が少なく

圧倒的に不利だけど、がまんして耐えていけば続々と強力な艦艇が配備されてくる。その数は1年間で初期配備艦艇数に匹敵する。連合軍側で遊ぶときは最初の日本軍の猛攻撃をどのように耐えていくのかが問題になるぞ。連合軍の艦艇は下に紹介し

ておくので艦隊編成時の参考に、また日本軍でプレイするときの攻撃目標の参考にしてほしい。

また、史実では主力艦同士の砲撃戦が行われたのはわずか2回しかなかったということも蛇足ではあるが参考までにつけ加えておこう。

戦艦

ミズーリ



戦艦 ミズーリ

アメリカの誇るアイオワ型新鋭戦艦。6隻が計画され4隻が就役した。空母機動部隊に所属し各地を転戦。硫黄島や沖縄への上陸の支援のため艦砲射撃も行った。太平

洋戦争の降伏調印式はこのミズーリの艦上で行われた。戦後も大改装されてミサイルなどを装備。現在も湾岸戦争で戦闘に参加するなど現役で使われている。

戦艦

プリンス・オブ・ウェールズ



戦艦 P・オブ・ウェールズ

1940年に就役した防御力の優れた戦艦。太平洋戦争の開戦直前にイギリス東洋艦隊へ配属されている。開戦直後に日本軍の南方進出阻止のために出撃していくが、マ

レー沖で日本海軍航空隊の攻撃を受け、レパルスとともに撃沈された。ゲームではそのためか対空攻撃力が極端に低く設定されているようなので注意が必要だ。

正規空母

エンタープライズ



正規空母 エンタープライズ

開戦から終戦まで太平洋戦争の数々の戦闘に参加した空母。ヨークタウン級3隻のうちの1隻。ミッドウェイ開戦には同型艦3隻ともに参加し戦果を上げた。南太平

洋海戦で同型艦ホーネットが沈み、ヨークタウン級で唯一生き残ることになった。数々の激闘に参加し、必ず生き残ったことからゲームでも最高の運を誇る。

正規空母

エセックス



正規空母 エセックス

このエセックスは、ヨークタウンの拡大発展型の大型空母。26隻が計画されたが2隻は建造中止、7隻は戦後に完成した。戦闘力に余裕を持ち100機以上の航空機が

搭載できた。完成度が高く戦後も朝鮮、ベトナム戦争に参加している。この型の空母が完成してくれば連合軍プレイヤーは安心できるのではないかな。

正規空母

ヨークタウン



正規空母 ヨークタウン

排水量の割に搭載機の多い中型空母。開戦時は大西洋に配備されていたが急きょ太平洋方面に配備されることになった。このヨークタウンは珊瑚海海戦からわずか1か

月で修理を完了、運命のミッドウェイ海戦に参加。日本海軍の主力空母3隻を撃破するが最後の1隻飛龍艦載機の攻撃で大破、潜水艦伊168の攻撃で撃沈された。

巡洋艦

インディアナポリス



巡洋艦 インディアナポリス

重巡洋艦インディアナポリス級の1番艦として就役。強力な対空火力を装備しておもに艦隊の防空に活躍した。このインディアナポリスは終戦直前に日本海軍の潜水艦

伊58によって撃沈されている。撃沈されたときには原子爆弾の輸送作戦中であつた。このために戦後、伊58の乗組員は厳重な取り調べを受けることになった。

巡洋艦

アトランタ



巡洋艦 アトランタ

太平洋戦争は海戦の主役を戦艦から航空機へと変えていった。そのため増大する航空機の脅威に対処するために建造されたアトランタ級防空巡洋艦。対艦兵装を減らし

てそのぶん対空兵装を強化している。11隻の同型艦のうち3隻は戦後に完成した。このアトランタは皮肉にも航空機の攻撃ではなく、砲撃戦によって撃沈された。

駆逐艦

フレッチャー



駆逐艦 フレッチャー

激戦で大量に消耗されていく駆逐艦。それを補充するために戦時急造用の艦隊型駆逐艦が大量に建造された。戦争中盤から登場し、空母機動部隊の護衛作戦などに活躍

した。このフレッチャーでは、戦争中になんと175隻もの同型艦が完成している。そのうち19隻が撃沈されている。国力の差を思いしらされる……。

FAN ATTACK

禁断の塔

Tir-nan-óg

ティル・ナ・ノーグ



システムソフト
☎092-752-5262
発売中

シナリオジェネレータで無数のシナリオを楽しめる、画期的RPGの攻略第3弾。今回はシナリオはちがっても変わらないゲームの基本データである、武器&防具とキャラクタ&モンスターの全リストを大公開!

媒体	☐×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
ターボHの高速モードに対応	

武器&防具134種類、モンスター&キャラクタ246種類の全リスト公開!!

10億とおりのシナリオが楽しめるRPG「ティル・ナ・ノーグ」は、どんな物語がプレイヤーを待っているかわからないランダ

ム性が魅力。でもすべての物事がランダムになるわけじゃなくて、ある程度の基本があってそれを組み合わせている。武器や

防具の性能は同じ名称のものは同じだし、出現モンスターの種類も無限に作成されているのではなく246のモンスターやキャラクタ

クタたちの組み合わせだ。今回は「ティル・ナ・ノーグ」の全武器、防具の性能と、登場種族をキミに教えよう!



武器 & 防具 リストの見方

種族は、その武器や防具が使用できる種族系。Aは妖精・妖魔系とヒューマノイド系、Bは妖精・妖魔系、Cは小妖精系、Dは英雄妖精専用の武器で英雄妖精はA、Bも使用できる。価格は買値で、売値

はこの半額である。特効、無効はある種族系に対して効果が高い、あるいはないものを示し、1=ヒューマノイド系、2=妖精・妖魔系、3=野獣系、4=アンデッド系、5=無機質系、6=歯体系、7=

悪魔系、8=ドラゴン系。能力の項目はそれを持つと上がる能力の種類で、0=力強さ、1=知性、2=魅力、3=敏捷性、4=器用さ、5=力強さ+敏捷性、6=敏捷性+器用さ、を示す。

武器

武器は、基本的に攻撃力をアップさせるものである。また、敵の攻撃をはらったりして自分を守ることができるためか、防御力をアップさせるものも多い。町の道具屋で売っているような武器は、たいがいたいした威力はないので、早めに廃墟や洞窟にある宝箱から上物を手にいれたい

名称	種族	攻撃力	防御力	価格	能力	特効	無効								
ホーリースタッフ	B	4	1	30	1	4	—	ヘビーメイス	A	18	3	1200	0	—	—
レイピア	A	6	0	25	3	—	5	ロングソード1	A	18	3	1300	5	—	—
ショートソード	A	8	1	70	5	—	7	ウォーハンマー	A	22	2	2000	0	—	—
メイス	A	6	0	25	0	—	6	セーバー3	A	22	3	2100	3	—	—
アックス	A	8	1	70	5	—	7	ホーリーランサー	B	20	4	2200	5	4	—
トライデント	A	8	2	100	3	—	—	ロングソード2	A	24	4	5500	5	—	—
レイピア1	A	10	1	130	3	—	5	クレイモア	A	24	4	5000	3	—	—
ショートソード1	A	12	2	200	5	—	—	ビーストスレイヤー	B	27	4	7500	0	3	—
シルバーアックス	A	10	1	130	5	—	—	シルフィーソード	C	30	10	9500	2	—	—
セーバー	A	10	1	160	3	—	5	ライトスタッフ	C	36	12	12000	2	—	—
ランス	A	12	3	260	3	—	—	ストーンクリーパー	A	30	4	11000	0	5	—
フェアリーランス	C	16	6	220	2	—	—	ラッキーソード	A	30	4	11000	0	—	—
ホーリーハンマー	B	12	2	220	3	4	—	バトルアックス	A	32	5	18000	5	1	—
セーバー1	A	14	2	400	3	—	—	ピクシーロッド	C	40	15	20000	2	—	—
ランサー	A	14	3	500	5	—	—	ホーリーロッド	B	30	5	25000	2	4	—
ロングソード	A	16	3	750	5	—	—	グレートソード	A	35	4	22000	5	7	—
エアナイフ	C	18	8	800	2	—	—	グレートメイス	A	34	5	22000	0	6	—
セーバー2	A	16	3	700	3	—	—	マスターブレイド	A	37	4	26000	5	3	—
								ソーラーアックス	A	36	5	25000	5	6	—

ソーラーブレード	A	36	5	25000	5	6	—	ロングソード3	A	47	5	40000	5	—	—
デスクレイモア	A	40	5	30000	3	4	—	ラッキーソード2	A	47	5	40000	6	—	—
ドラゴンスレイヤー	A	39	6	30000	5	8	—	バトルアックス1	A	47	3	38000	0	—	—
クロスクレイモア	A	42	5	35000	5	—	—	グレートソード2	A	52	5	45000	5	—	—
ドラゴンソード	D	42	5	35000	5	—	—	グレートメイス2	A	44	3	34000	0	—	—
デビルスレイヤー	D	42	5	35000	5	7	—	ファイヤーソード	A	50	6	45000	5	—	—
ゆうしゃのけん	D	47	3	38000	5	—	—	マナナのまけん	A	64	0	60000	0	—	—
ヘビーメイス1	A	42	5	35000	0	—	—	ヌッサのまけん	D	48	6	2	0	—	—
ウォーハンマー1	A	44	3	35000	0	—	—	ルーフのながやり	D	45	12	2	5	—	—
セーバー4	A	44	5	36000	5	—	—	ピサールのとくやり	A	60	16	60000	5	—	7

投射武器

投射武器とは、吹矢や弓のように敵からはなれて戦える武器である。つまり敵からの攻撃をさげ安全な位置からダメージを与えられるので、大変有利な武器だ。貴重なアイテムを持っていたりして特に死なせないキャラクターにこれらを持たせることをおすすめしたい

名称	種族	攻撃力	防御力	価格	能力	特効	無効	アルバレスト	種族	攻撃力	防御力	価格	能力	特効	無効
ブローパイプ	A	3	0	45	4	3	5	クレークイン	A	32	2	35000	4	3	—
スローナイフ	A	6	0	160	4	—	—	ファイヤーワンド	A	32	3	40000	1	—	—
ショートボウ	A	10	0	400	4	—	5	ソーラーワンド	A	34	3	40000	1	—	—
ショートボウ1	A	12	0	700	4	—	5	デビルスタッフ	D	38	3	45000	1	2	—
ロングボウ	A	15	0	1500	4	3	—	プリティワンド	C	40	10	40000	2	—	—
ロングボウ1	A	18	0	7000	4	3	—	ゴヴニユのまきゅう	A	44	0	50000	6	—	—
クロスボウ	A	22	0	10000	4	3	—	ソーラーワンド1	A	36	3	45000	1	—	—
クロスボウ1	A	26	1	23000	4	3	—								

よろい

よろいはたてとともに防御力を上げるもので、全部で30種ある。よろいとたてには特殊効果があり、敵の魔法や火炎、冷気による攻撃をカットできる。表では1=火炎防御、2=魔法防御、3=冷気防御を意味する。防御力が同等なら特殊効果のあるものを使うべきである

名称	使用種族	防御力	価格	能力	特殊効果	マスタープレート	種族	防御力	価格	能力	特殊効果
リングメイル	A	6	50	0	—	ドラゴンメイル	A	30	8000	0	1
チェインメイル	A	6	50	0	—	ゴッドメイル	A	32	25000	5	2
ピクシーメイル	C	10	100	5	2	リングメイル3	A	33	12000	5	—
リングメイル1	A	9	100	0	—	チェインメイル1	A	33	12000	5	—
スケールメイル	A	12	180	0	—	ピクシーメイル1	C	42	18000	2	2
リングメイル2	A	12	180	5	—	リングメイル4	A	38	16000	5	—
シルフィーメイル	C	16	300	2	2	スケールメイル2	A	42	20000	0	—
スケールメイル1	A	15	250	5	—	スケールメイル3	A	45	24000	0	—
プレートメイル	A	18	500	0	—	プレートメイル2	A	46	25000	0	—
バンデッドメイル	A	17	400	5	—	プレートメイル3	A	50	30000	0	—
エンジェルクロス	B	21	900	2	3	ドラゴンアーマー	A	50	32000	0	1
プレートメイル1	A	20	800	0	—	ゴッドアーマー	A	52	80000	0	2
ファイヤースケール	A	24	1500	3	1	デビルアーマー	D	58	40000	0	—
ホーリープレート	B	20	2700	1	3	ペリのはごろも	A	48	58000	6	2
ファイヤープレート	A	27	3000	3	1						

たて

たては全部で31種類ある。特殊効果についてはよろいと同様なので、同じ効果のものを同時に持つことは意味がない。手に入った防具はうまく組み合わせ、防御力や特殊効果がかたよらないように、パーティのメンバーのあいだでこまめに交換するように心がけるのがいいだろう

名称	使用種族	防御力	価格	能力	特殊効果	メデバルマ	種族	防御力	価格	能力	特殊効果
レザーシールド	A	3	30	5	—	ドラゴンシールド	A	24	3000	5	1
バルマ	A	3	30	0	—	ゴッドシールド	A	24	16000	5	2
タージュ	A	5	60	0	—	バルマ2	A	22	8000	0	—
クリベウス	A	5	60	5	—	タージュ2	A	24	10000	0	—
フェザーシールド	C	9	80	2	2	クリベウス1	A	25	12000	0	—
バルマ1	A	7	100	5	—	バルマ3	A	27	14000	0	—
バックラー	A	7	100	0	—	スクトゥム1	A	30	20000	0	—
スクトゥム	A	9	150	0	—	タワーシールド2	A	33	23000	0	—
シルフィーバルマ	C	18	200	2	2	カイトシールド1	A	36	28000	0	—
タワーシールド	A	12	250	0	—	タワーシールド3	A	39	30000	0	—
カイトシールド	A	12	250	5	—	ミラーシールド1	A	42	32000	3	3
タワーシールド1	A	15	400	5	—	メデバルマ1	A	40	40000	1	2
マスターシールド	A	16	450	5	—	ミラクルシールド	A	42	80000	5	2
ミラーシールド	A	17	480	3	3	デビルシールド	D	48	43000	0	—
ファイヤーシールド	A	20	740	3	1	ゴールドリーフ	C	40	26000	2	2

登場モンスター&キャラクターリスト246!!

冒険の途中で戦ったり、仲間にも町の中の各店の主人や、城にも王や女王、王子や王女など、全部で246種類もいる。このほかにも町の中の各店の主人や、城の王や女王、王子や王女など、の人々が無限の可能性のシナリオを支えているのだ。敵と戦う場合魔法か武器で戦うわけだが、敵のキャラクタがどんな魔法を使えるか、あるいは使えないかは戦って見ないとわからないのがつらいところだ。

ヒューマノイド系

人間に近い姿形をした亜人間たち。敵として戦った場合、オクタゴール、ギガント、ソルジャー、トロールは体力回復の魔法を使い、コボルトは仲間を呼ぶことがある



アデプト	くろのだいまどう	ソルジャー	フィルボルグ	やみのくんしゅ
アマソネス	ゴブリン	ディンク	フォモール	ゆめつかい
オーガ	コボルト	デーヴ	フライアーラッシュ	ようじゅつし
オーク	サイクロプス	トロール	ホビヤー	ようじゅつつかい
オクタゴール	シーゴブリン	ドワーフ	ホブゴブリン	ようば
ギガント	ジェントルアニー	バーサーカー	まじゅつし	
グラム	シャーマン	ハンババ	まどうし	

妖精・妖魔系

最も種類が多い種族。シェリーコート、フーアが毒、ネイレード、リムニアドがマヒ、サラマダー、メリュジューヌが体力回復、ダークエルフ、ハウゼルエッグが仲間を呼ぶ能力がある



アウロニアデス	クルラコーン	ダーナオシー(男2)	バーヴァンシー	メリーダンサー
アルセイド	グルアガッホ	ダーナオシー(女1)	ハウゼルエッグ	メリュジューヌ
アンシーリーコート	グレイスティグ	ダーナオシー(女2)	バッドフット	メロウ
ヴィイ	グンナ	ダーナオシー(女3)	ハマドリアード	ようまのじょう
ヴィルデフラウ	コランガンチョウル	タムデュラック	バンシー	ラナンシー
ウォーターレイス	サラマダー	タルウィスティグ	フーア	ラバキン
ヴラウニー	ジーニー	タンギー	フィディエル	ラバーフィンド
ウレオーロイ	シェリーコート	てつのジャック	フェリー	リネア
エルフ(男)	ショーニー	ドウエルガル	ブラックアニス	リムニアド
エルフ(女)	シルキー	トムドッキン	プラントアンヌーン	リリス
オケアニデス	スプリガン	ドリヤード	ベグパウラー	レブラコーン
オレアード	スポーン	ナイアード	ベリ	ワルキューレ
かぼちゃだいおう	スルーアマイ	ナッケラヴィー	ベリーダンサー	
グウィシオン	セイレーン	ナパイア	ベリング	
グウレイグ	ダークエルフ	ネイレード	マーメイド	
グリーンティース	ダーナオシー(男1)	ノーム	ムイラートッホ	

ジャム系

スライム型モンスターのこの種族は、分裂によって戦闘中に数が増える。ブルースライム、スイープジェリー、ブラッドスライム、ヘドロスライムが毒、コールドスライムとレッドスライムがマヒの攻撃をする



コールドスライム	フィフティンジャム	ブルースライム	ヘドロスライム	レッドスライム
スイープジェリー	ブラッドスライム			

インセクト系

昆虫型モンスター。キングアント、ソルジャーアント、ワーカーアント以外はすべてマヒ、または毒による攻撃ができるので、できれば魔法をつかって戦ったほうが安心である



アクアスパイダー	キングタランチュラ	クィーンビー	ソルジャービー	メイジスパイダー
おおムカデ	クィーンアント	ソルジャーアント	トリスコーピオン	ワーカーアント
キングアント				

下等生物・化物系

不気味な生き物たちのグループ。インセクト系同様にマヒ、毒の攻撃をするものが多い。グラススネーク、ストロングクラブ、バンパイアバット、ボルピタはその点では安全



オーレリアン	グラススネーク	スキフラオーレリア	ひらむし	マミラタス
キラボックス	ケイブシェル	ストロングクラブ	ボルピタ	メデューサヘッド
キラリザード	ジャイアントコブラ	バンパイアバット	ホロサリアン	ヤクリー
クモヒトデ				

野獣系

野性の猛獣たち。彼らから魔法の攻撃を受ける心配はいらないし、仲間になる場合もあるが初期において仲間を呼ぶウルフと戦うのは自殺行為。しびれネズミやダーティーラットはマヒ、ジャイアントラットは毒で攻撃してくる



ウルフ	ジャイアントラット	ダーティーラット	ファルコン	メギツネ
しびれネズミ	シルバーウルフ			

魔獣系

見た目は動物だが、魔力も持っている。ケルベロス、ホッピングラット、ヤマアラシよろいカゲはマヒをしかけてくる。またマンティコア、ユニコーンは体力回復能力があり、アウルビーストは仲間を呼ぶ



アウルビースト	グリフォン	コウアトル	ペリュトン	ヤマアラシ
イエースハウンド	ケットシー	バーゲスト	ホッピングラット	ユニコーン
オビニクス	ケルベロス	バンサー	まじゅうおう	ようじゅうくんしゅ
カーシー	げんじゅうしん	ブロー	マンティコア	よろいカゲ
キマイラ				

無機質系

本来生命のないものが生物のように活動する怪物。クリーピングワインは、ゲーム中に酒場でうわさになっている命を持って動き回るワインのことが、これのみジャム系のように分裂して攻撃をしかけてくる



アイアンゴーレム	クレイゴーレム	スタチュー	ストーンゴーレム	フレッシュゴーレム
クリーピングワイン				

アンデッド系

殺しても死なない怪物たち。といってもちゃんとたおせるのでご安心を。スケルトン、デスライオン、トミーロウヘッドは毒、ドラゴンゾンビはマヒ、ゾンビはその両方でおそってくる



ヴァンパイア	しのまおう	スケルトン	デスライオン	ドラゴンゾンビ
しのあくりょう	しのめがみ	ゾンビ	トミーロウヘッド	マミー

幽体系

実体のない霊魂だけの幽霊たち。文字どおりの幽体である。ゴーストファンガスがマヒの攻撃をするほかには特に特殊な攻撃はないが、実体がないからといって、攻撃力が低いわけではないので、油断なく戦うことだ



アルペンゴースト	かげのつかい	ゴーストファンガス	スクリッチョウル	ドッベルゲンガ
かなしみのかげ	ゴースト	シェイド	ダークストーカー	レディールカー
カルカー				

植物系

植物でありながら動きまわり、攻撃をしてくる毒草。スポアーポット、バロメッツ、フロートスポアーが毒、マンドレイクが体力回復と仲間を呼ぶ能力、そのほかはマヒの能力があるので要注意だ



サラセニア	ディオネーア	フロートスポアー	ミュドルプラント	レッドファンガス
スポアーポット	バロメッツ	マンドレイク	ラフレシア	

悪魔系

やみの世界からの使者である、悪魔どもである。この種族のモンスターたちにはマヒや毒といったような能力はなく仲間も呼ばないが、魔力による攻撃をしかけてくるものが多くなかなかごわい相手といえるだろう



アルカナデーモン	グリンディロー	デビル	やみのまおう	レッサーデーモン
インキュバス	サタンクロス	ほのおのまじん	よみのまおう	ワイアーム
エランドデビル	サッキュバス	やみのじゃしん	ラミアー	ワイバーン
ガーゴイル				

ドラゴン系

ドラゴンは知性のあるモンスターである。したがって、パーティのメンバーになることもある。敵になった場合、シードラゴン、シェルドラゴンの持つ毒による攻撃には十分注意しなければならない



アイアンドラゴン	シェルドラゴン	ドラゴンマミー	ブラスドラゴン	やみのりゅうおう
カッパードラゴン	シャードラゴン	ドラゴンロード	ブラックドラゴン	レッドドラゴン
グリーンドラゴン	シルバードラゴン	パフ	ブルードラゴン	
シードラゴン	ドラゴンバビー	フェアリードラゴン	メイジドラゴン	

小妖精系

背中に羽をつけた、小さな愛らしい妖精たち。彼らはすべて英雄妖精の協力者である。武器や防具は専用のものしか使えずまた体力的にもおとるが、攻撃力は決して低くなく魔法も使えるのでぜひ仲間になりたい



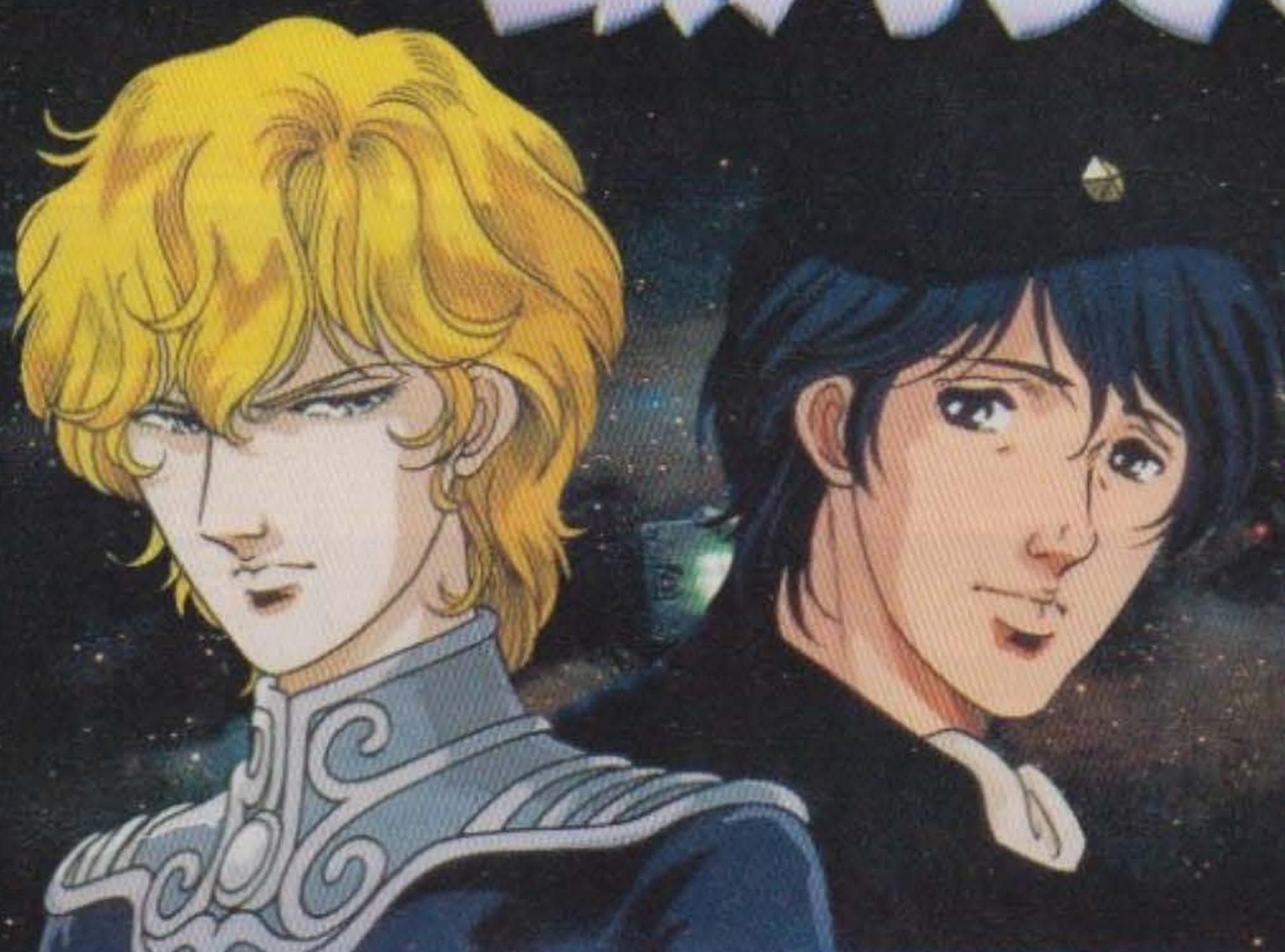
シルフ	シルファー	ビクシー	ビスキー	ファリシー
-----	-------	------	------	-------

FAN ATTACK

シナリオ2、3で両雄あいまみえる!

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説II



アタック2回目の今月号、担当者はこのページを作るために資料として『銀河英雄伝説』の1~3巻まで借りただけ、このゲームは4巻以降の話をもとにしていたのだ、げげ。

ボーステック
☎03-3708-4711
発売中

媒体	3.5" × 4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
ターボRの高速モードに対応	

原作のストーリーを振り返ってみよう!!

知ってる人も多いと思うんだけど、このゲームのストーリーは小説『銀河英雄伝説』がベース

になっているのだ。この小説は、マンガやアニメにもなって、一大ブームを巻き起こした壮大な

もの。ゲーム中のシナリオは、この小説がもとになっているから、小説を読んでおくと作戦を

立てる上でかなり役に立つぞ。今回紹介するのはシナリオ2、3のストーリーなのだ。

シナリオ② ランテマリオの会戦

宇宙暦799年、帝国暦490年、フェザーンが帝国軍によって占領された。その結果、同盟軍にとって、イゼルローンは戦略的価値を失った(本拠地ハイネセンの最終防衛拠点だった)。ヤンは同盟領に侵攻してくる帝国軍の背後を突くため、イゼルローンを放棄した。帝国軍は同盟領ランテマリオ星域で、左頭がラインハルト、右頭がミュラー、

胴体はミッターマイヤーによる「双頭の蛇」の陣形を敷いた。この陣はどの部分が攻撃されても、ほかの2か所から包囲し、攻撃をかけることができる。10万隻を越える帝国軍に対する同盟軍はピュッコック率いる3万2900隻。帝国軍は数に劣る同盟軍を壊滅に追いこもうとしたが、ヤンの背後からの攻撃により、兵を引かざるをえなかった。



シナリオ2のタイトル画面。制限ターン数の60ターンというのは長いようで短い

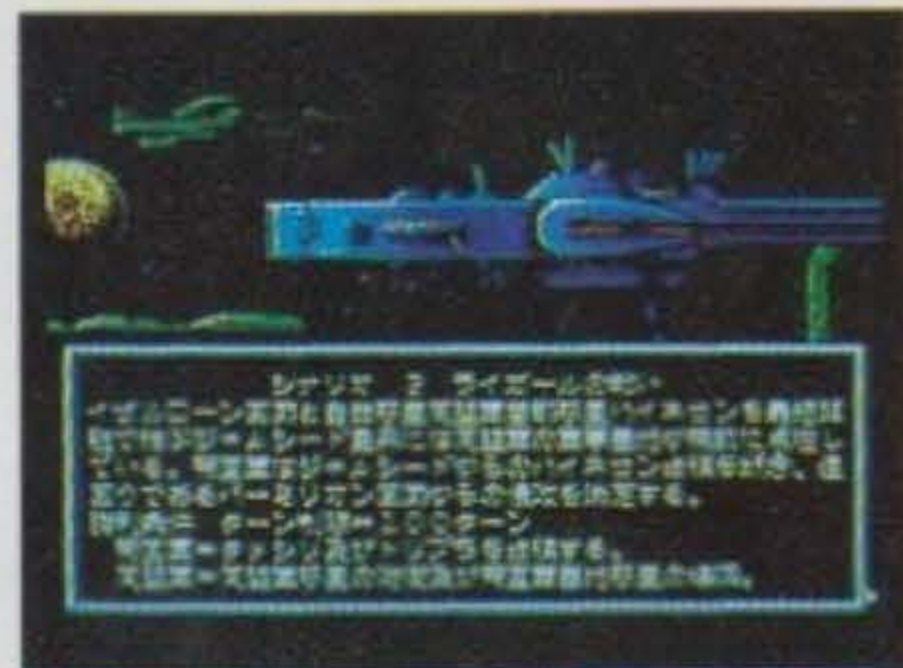


惑星ウルヴァシーでの攻防戦は、どちらの軍にとっても、かなりハードなものだ

シナリオ③ ライガールの戦い

ランテマリオの会戦において、同盟軍は帝国軍の侵攻を止めた。その後、ヤン艦隊はハイネセンに戻らず、1戦ごとに集結地と補給地を変えるという戦法に出た。艦隊の所在地をあきらかにせず、帝国軍の各艦隊を各個撃破し、ラインハルト自身を引きずり出す考えだった。ラインハルトはヤン艦隊を探索すべく、シュタインメッツ、レンネンカ

ンプの2提督を送り出した。それに対し、ヤンはライガール、トリブラ両星系の中間に布陣。中央突破から反転し、シュタインメッツ艦隊を追い落とし、レンネンキャンプ艦隊に対し、ライガール星系に退くと見せかける作戦をとった。ヤンは、レンネンキャンプが攻撃を躊躇したスキに攻勢に転じ、これを撃滅した。



このシナリオは、同盟軍が、戦力的にも、条件的にも圧倒的優位を誇るシナリオだ



ラインハルト対ヤン、宿命の対決だ。勝利の女神はどちらにほえむのだろうか

兵器について知っておこう!!

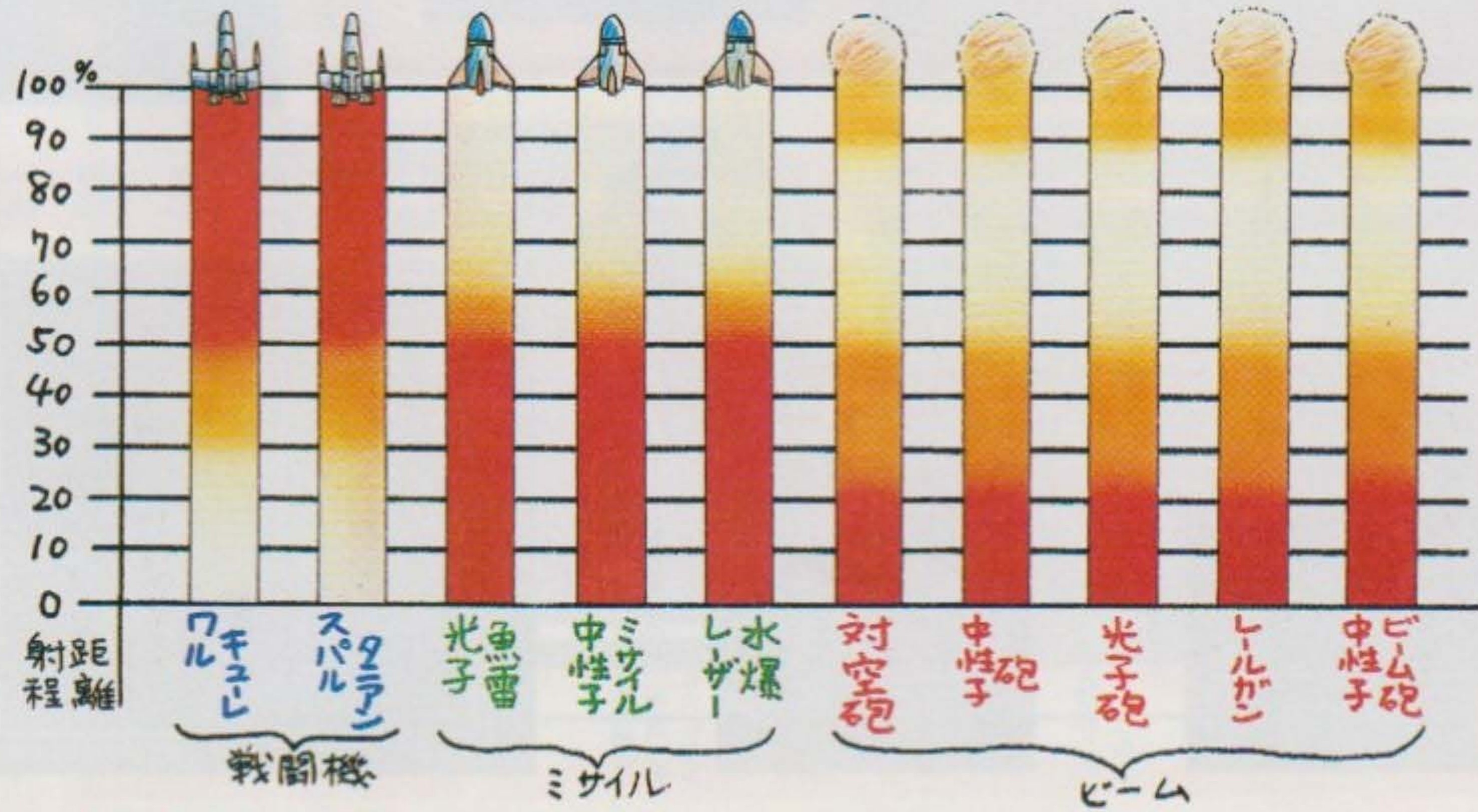
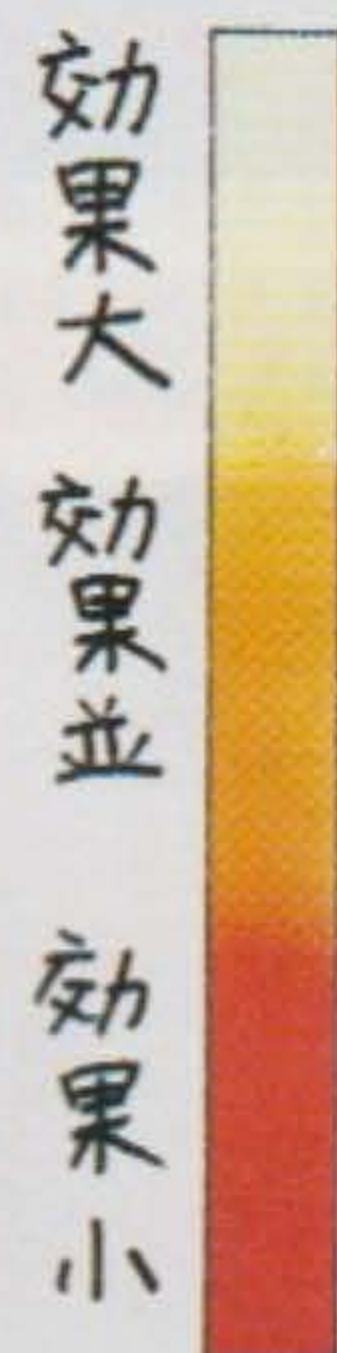
今月号では兵器についてチェックしてみようと思う。それぞれ左が同盟軍、右が帝国軍だ。各戦艦にはどんな武器が搭載されているかは下の写真を見てもらうとして各戦艦に搭載されている兵器について触れておこう。

兵器は大まかに分けて、ビーム砲、戦闘機、ミサイルの3種類に分けられる。それぞれに攻撃範囲と効果が決まっているから、距離を見て、下のグラフも参考にいちばん有効な攻撃方法を選ぶようにしよう。

☆写真の数値は最大移動力／戦闘移動力／最大射程／耐久力の順

艦種	艦名	最大移動力	戦闘移動力	最大射程	耐久力	武器
宇宙戦艦	同盟軍	140000	120000	120000	30000	光子砲8門 / スバルタニアン12機 / レーザー水爆4発 / 発射装置2基
	帝国軍	100000	80000	120000	30000	中性子ビーム砲6門 / ワルキューレ12機 / レーザー水爆4発 / 発射装置2基
高速戦艦	同盟軍	200000	160000	120000	30000	光子砲8門 / スバルタニアン12機 / レーザー水爆4発 / 発射装置2基
	帝国軍	160000	100000	120000	30000	中性子ビーム砲6門 / ワルキューレ12機 / レーザー水爆4発 / 発射装置2基
攻撃空母	同盟軍	120000	80000	120000	35000	中性子砲20門 / スバルタニアン80機 / レーザー水爆9発 / 発射装置3基
	帝国軍	80000	40000	120000	30000	中性子砲14門 / ワルキューレ80機 / レーザー水爆9発 / 発射装置3基
巡航艦	同盟軍	200000	140000	160000	20000	中性子砲8門 / スバルタニアン3機 / 中性子ミサイル12発 / 発射装置4基
	帝国軍	160000	100000	160000	30000	中性子砲5門 / ワルキューレ5機 / 中性子ミサイル9発 / 発射装置3基
駆逐艇	同盟軍	220000	160000	160000	16000	中性子砲6門 / 光子魚雷9発 / 発射装置3基
	帝国軍	180000	120000	160000	30000	レールガン12門
補給艦	同盟軍	140000	120000	60000	12000	対空砲16門
	帝国軍	100000	80000	60000	30000	対空砲16門
揚陸艦	同盟軍	120000	120000	100000	15000	対空砲12門
	帝国軍	80000	80000	100000	30000	対空砲12門
偵察艦	同盟軍	240000	240000	0	1000	対空砲16門
	帝国軍	240000	80000	0	1000	対空砲0門
戦闘機	スバルタニアン	40000	40000	0	1500	
	ワルキューレ	40000	40000	0	1500	

これは便利兵器効果グラフ



*グラフの縦軸の目盛りは最大射程距離を100%とする百分率であらわしています。

「ランデマリオの会戦」はこう守れ!!

この作戦には私ヤン・ウェンリーは参加しない。おっと、残念がってはいけな。このシナリオは我が軍にとってそれほど難しいものではないのだ。

我々の勝利条件は60ターンの間、ウルヴァシーとランデマリオ星域を守りきればよい。戦っては逃げるヒット&アウェイ戦術で時間稼ぎをする方法もある

が、ここは積極的に攻める方法をとりたいと思う。「攻撃は最大の防御」なのだ。ポイントは2つある。帝国軍はフェザン、イゼルローンの2つの回廊に駐留している。つまり、ウルヴァシーに侵攻してくるためには、この2つの回廊を通らなければならない。したがって、この2つの回廊で敵を足止めし、撃破すれ

ばいいのだ。主力はフェザンにおき、ウルヴァシーではカプチェランカを補給地にして防衛に努めよう。

④帝国軍の勝利条件は60ターンの間、ウルヴァシーとランデマリオ星域を帝国軍の手から守り抜くことにある。

シナリオ	2
戦略基地として	惑星ウルヴァシー
盟軍ボレヴィット	惑星に戦力を集める
盟軍は帝国軍との決戦を	決意する
同盟軍と帝国軍の決戦の	火蓋が
勝利条件	ターン制限=60ターンの間
帝国軍	=カントルプア星域の
同盟軍	=ランデマリオ星域及



1 フェザン回廊に提督を

まずは惑星バミュールから1艦隊をあるヴァンフリートに送りだそう。ビュコック率いる第5艦隊がいいだろう。フェザン回廊では激戦が予想される。なるべく早く到着させるように……。



バミュールからヴァンフリートにむかうビュコック率いる第5艦隊の雄姿

2 イゼルローン宙域を確保

イゼルローン回廊にはシェンコップ率いる1艦隊でいいだろう。イゼルローンから来る帝国軍艦隊を足止めするだけでいい。カプチェランカを補給基地にして、敵の補給艦を中心に攻撃するのだ。深追いは禁物だぞ!!



シェンコップへの命令は、イゼルローンの宙域を制圧することだ

3 キフォイザーを占領!!

フェザン回廊に最も近いヴァンフリートから、駐留している2艦隊をキフォイザー占領に送りだそう。キフォイザーを占領すると、フェザンの宙域は確保したも同然だ。独立艦隊の援軍も送ったほうがいいぞ。



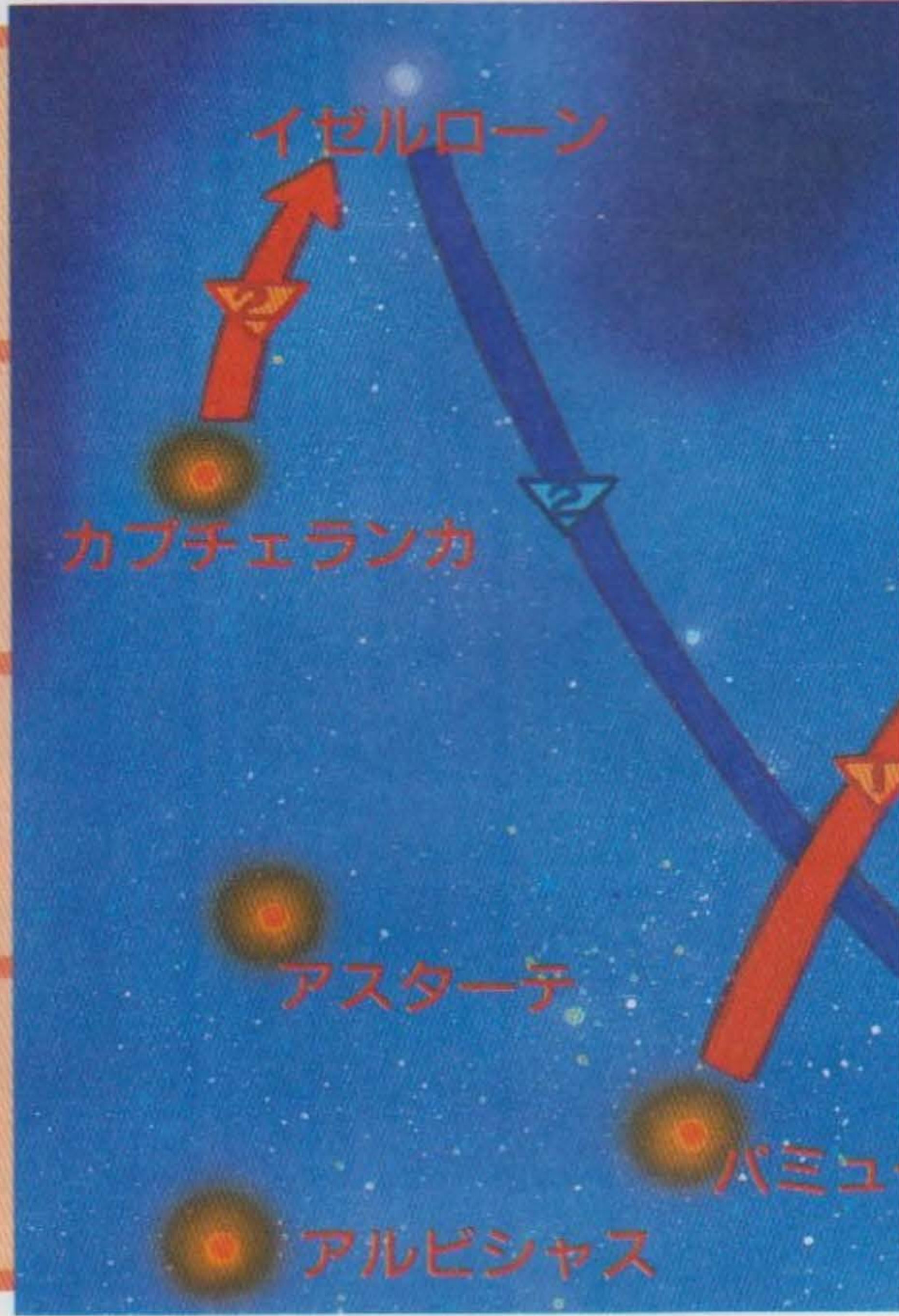
ヴァンフリートからキフォイザーには、2艦隊を送り込むのだ!!

4 フェザン回廊を確保!!

キフォイザーを占領したらまっさきに惑星命令で補充と補給をしておこう。そして、ここを前線基地にフェザン回廊を封鎖するのだ。反乱を防ぐため、最低1艦隊は駐留させておくことを忘れないように……。



キフォイザーを占領した後は、フェザン回廊を確保しよう



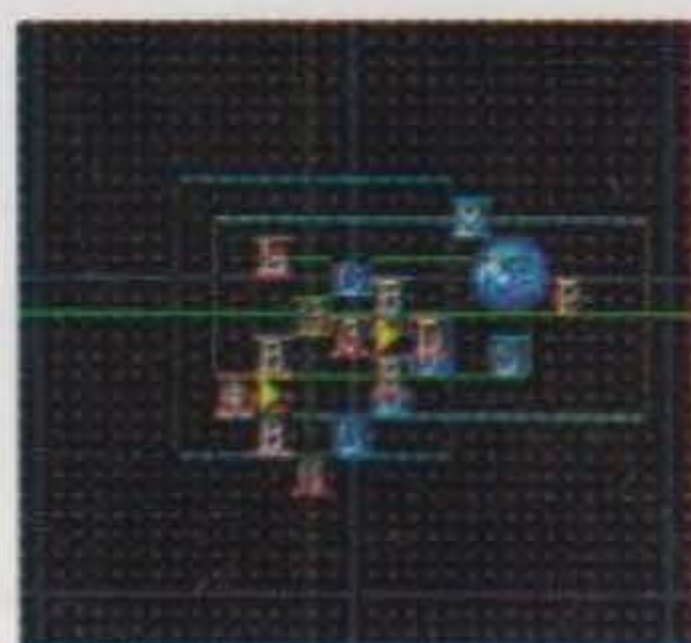
同盟軍ここがPoint!!

このシナリオのポイントは、なんといってもキフォイザーの占領にある。ここさえ取っておくと勝ったも同然。カストロブから援軍を送り、艦隊が壊滅す



④キフォイザー占領がこの作戦の鍵を握ることになる。この後は楽勝だ!!

るのを防ぐことに注意すれば、かならず占領できる。そして、占領行動中は、偵察艦で敵のチェックも忘れてはいけな。ぞ。



④惑星キフォイザーは帝国軍にとっても重要な拠点。当然、敵の防衛行動も激しいものになる

提督はこの惑星にいる



④シナリオ2、ゲーム初期段階の提督の位置だ。立案した作戦にあった提督を送り、戦線に送りこもう。提督の能力や位置、艦隊構成などが選択のポイントになるぞ!!



シナリオ②

帝国軍

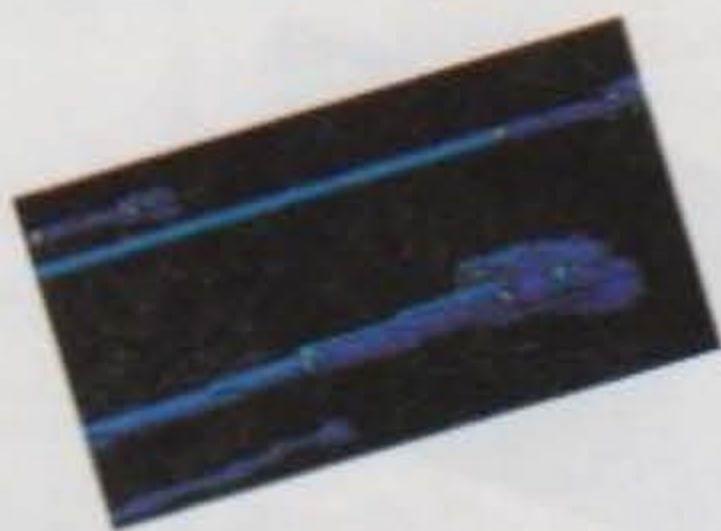
「ランテマリオの会戦」はこう攻めろ!!

このシナリオでの帝国軍の行動は速攻あるのみだ。ランテマリオ電撃作戦とも名づけよう。フェザーン

駐留の3艦隊はすべて南下し、途中のヴァンフリートを占領しつつ、一気にウルヴァシーにむかうのだ。ヴァンフリートを占領するのはフェザーンの占領を防ぐためであり、占領後は放置しておいてもかまわないぞ。ウルヴァシーの北でイゼルローンからのロイエンタール艦隊と合流し、4艦隊でヴァンフリート

を占領しよう。イゼルローンの防衛が手薄だと思ふ諸君もいるだろうが、難攻不落を誇るイゼルローンがそうかんたんに同盟軍の手に落ちるわけがない。どのみち、同盟軍はイゼルローンどころでなくなるはずだから安心したまえ。何度も繰り返すが、この作戦はスピードが命。速攻で勝負を決めよう!!

◎帝国軍の勝利条件は60ターン以内に中立惑星ウルヴァシーを占領することだ。この条件を満たさないと、ゲームは引き分けで終わる。



ランテマリオの会戦
占領を決定した銀河帝国軍は、ランテマリオ電撃作戦において、速攻でウルヴァシーを占領する。この作戦はスピードが命。速攻で勝負を決めよう!!



1 フェザーンから南下しろ

まずはフェザーンから、駐在している3艦隊すべてを出撃させよう。揚陸艦を持ち、スピードの遅い第1艦隊から順番に出撃させよう。目的は、同盟軍惑星ヴァンフリートの占領だ。敵と遭遇しても構わず進め!!

2 イゼルローンから出撃!

つぎにイゼルローンから1艦隊を出撃させよう。ロイエンタール率いる第4艦隊がいいだろう。この艦隊の任務はイゼルローンを守るとみせておき、ほかの3艦隊と合流すること。偵察艦で艦隊の存在を敵にアピールするのだ。

3 ヴァンフリートを占領

フェザーンからの3艦隊でヴァンフリートを占領しよう。ここを占領しておくともフェザーンの宙域は帝国軍のものだ。占領後は放置しておいても構わないが、キフォイザーから艦隊を出し、駐留させるのもいいだろう。

4 ウルヴァシー占領!!

ウルヴァシーの北で艦隊の合流を待ち、一気に占領行動に移ろう。同盟軍の激しい抵抗が予想されるが、旗艦に対する艦船の補充にだけ、気をつければ、無敵の帝国軍に敗北はありえない。同盟軍を蹴散らすのだ!!

帝国軍▶ここがPoint!!

この作戦のポイントは、ウルヴァシー占領時の、同盟軍の抵抗をいかに抑えるかにある。幸いなことに、この惑星は中立惑星であるため、同盟軍も惑星か

らの補充を受けることが出来ない。各艦隊を集中攻撃し、各個撃破に努めよう。同盟軍の攻撃回数が減っていくぞ。



◎ウルヴァシーの惑星防衛力は非常に低い。各艦隊が集中的に攻撃しよう!!



◎艦隊司令の陣型を考へながら、上流行動に移ろう。敵の攻撃に備えろのだ!!

提督はこの惑星にいる



◎シナリオ2、ゲーム開始時の提督の位置は、左の写真の通りだ。見てわかる通り、未登場の提督もいる。出撃させる惑星の進路には、十分な注意が必要になるぞ!!



シナリオ③

同盟軍

「ライガールの戦い」はこう守れ!!

我が軍の使命は、同盟軍惑星の防御と、帝国軍基地惑星の壊滅だ。このシナリオに帝国軍の基地惑星は、デュノンとウルヴァシーの2つしかない。果敢に攻めれば楽勝といえるだろう。もっとも、その2つの惑星に帝国軍の提督がすべて駐留していることになるから、かなりの激戦が予想される。油断は禁物だぞ。

まずは手近なデュノンのほうから占領しよう。バルザスから1艦隊、エルカザックから1艦隊出撃させれば大丈夫だと思うが、念のため、タッシリからも1艦隊援軍を送ろう。もし、タッシリからの艦隊が南下しようとする帝国軍艦隊を発見したらば、戦って、これを撃破してほしい。タッシリ占領後はウルヴァシー

にむかってほしい。私、ヤンは、トリブラから北上し、ウルヴァシー占領時に合流し、占領行動に参加する。

シナリオ3、同盟軍の勝利条件は10ターン以内に同盟軍基地を占領し、帝国軍基地を壊滅させることである。

シナリオ 3
イゼルローン回廊と自由惑星同盟の間に
存在する。同盟軍はジャムシードから
回廊の両端をパーミリアン回廊から
勝利条件 ターン制限=100
同盟軍 = タッシリ及びトリブ
同盟軍 = 同盟軍惑星の防御及



1 デュノン占領!!

ムライ率いる第11艦隊はバルザスから、メルカット率いる第14艦隊はエルカザックから、それぞれ、デュノン占領に出撃。タッシリからアッテンボロー率いる第1艦隊は、援軍としてデュノンにむかって北上だ。



デュノンを占領するためには、各惑星から集結する同盟軍艦隊!!

2 トリブラから北へ!

ヤン率いる第13艦隊は、トリブラから北上し、ウルヴァシー南の宙域で待機。デュノン占領の報を待つ事にする。その際ウルヴァシー近辺に偵察艦を送り、帝国軍の動静をキャッチしておくことを忘れないように……。



ヤン率いる第13艦隊は、ウルヴァシーの南で待機、占領の報を待っている。

3 占領後に掃討戦を……

デュノンを占領したら、艦隊の補充、補給を行って、敵艦隊の掃討戦に移ろう。帝国軍艦隊をウルヴァシーに逃げ帰らせないようにするのだ。万が一、逃げたときは待機中のヤン艦隊でむかえ討てば、OKだ!!



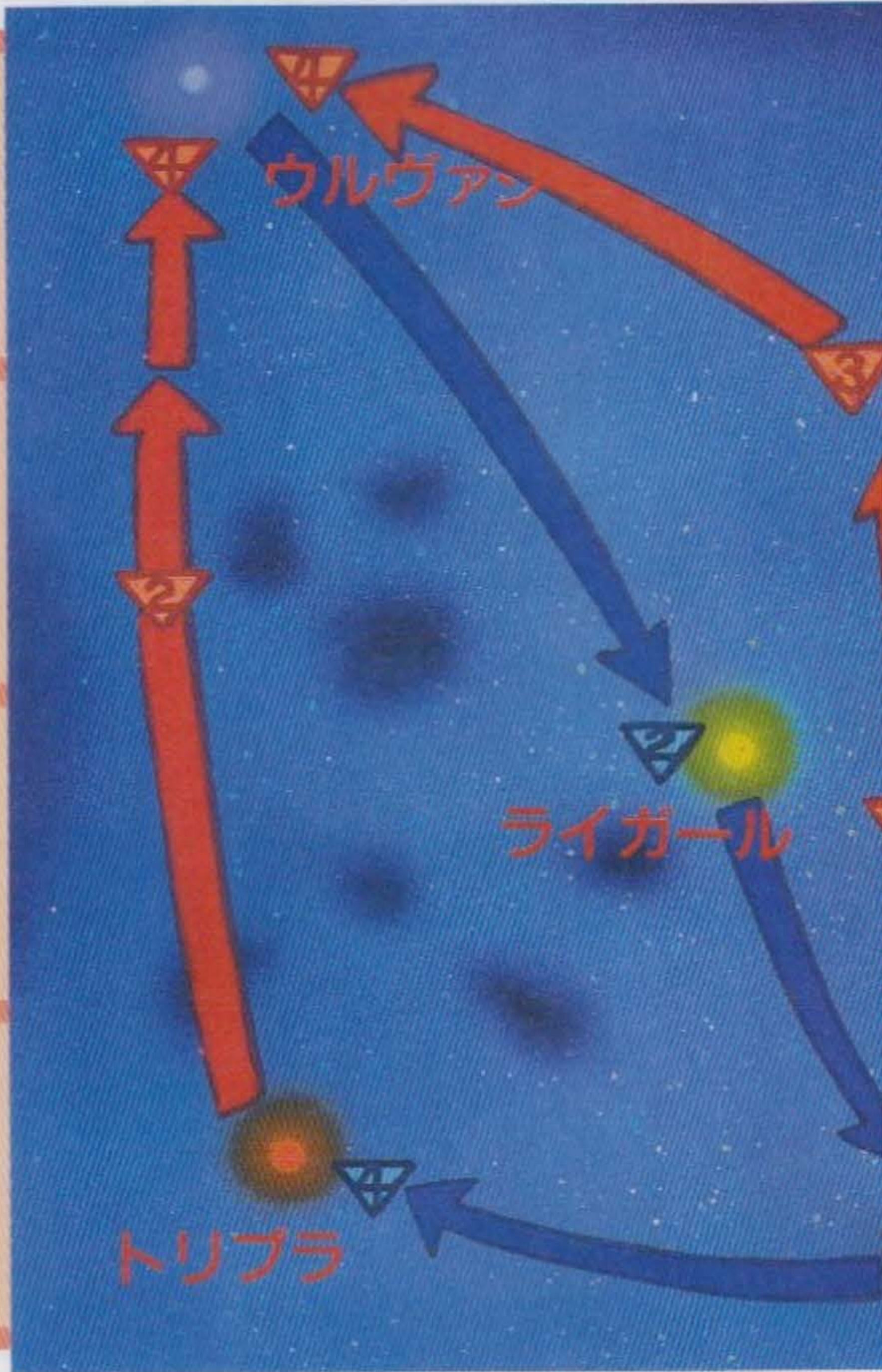
デュノンを占領した後は、ここをベースに掃討戦で敵艦隊を壊滅しよう。

4 ウルヴァシー占領へ!!

デュノンからアッテンボロー、ムライ、メルカットの3艦隊を西進させ、ウルヴァシーの東で、待機中のヤン艦隊と合流させよう。合計4艦隊でウルヴァシー占領にむかうのだ。勝利はもう目前に迫っている。



敵をある程度壊滅したら、ウルヴァシーにむかう。ヤンとの合流も忘れるな。



同盟軍▶ここがPoint!!

このシナリオのポイントはデュノンでの占領戦になるだろう。4艦隊で占領するウルヴァシーに比べると、かなりの激戦が展開されるはずだ。艦隊への補給



デュノンにおける帝国軍の防衛行動には、気を配るものが必要だ。

と旗艦への補充は、1ターンごとに必ず行うこと。忘れると、艦隊全滅という、とても悲しいことが起こったりするぞ。

艦隊名	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
アッテンボロー	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
メルカット	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ヤン	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

長い戦いの末、数多くの兵士の命が失われつつもついにデュノンを占領した。

提督はこの惑星にいる



シナリオ3、ゲーム開始時の同盟軍提督の位置は左の星の通り。このシナリオは同盟軍の基地惑星が多いため、いろんな惑星に散っている。



シナリオ③

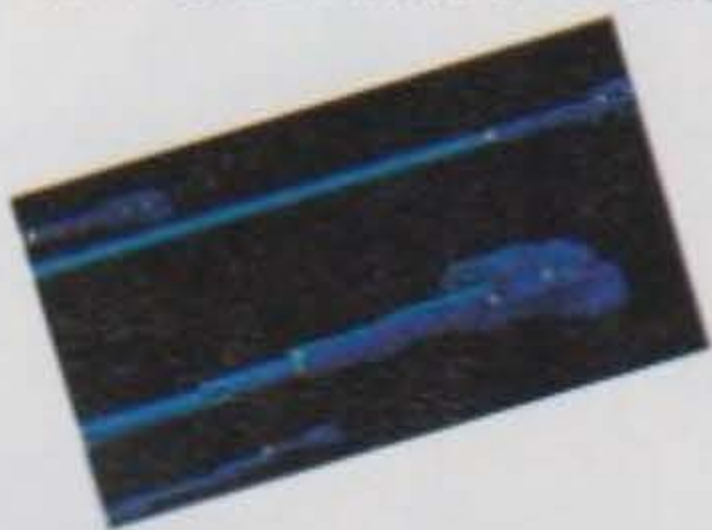
帝国軍

「ライガールの戦い」はこう攻めろ!!

ライガールの戦い
 帝国軍は、ライガールを占領し、
 デュノンからシュタインメツツ、
 ライガールにむけて、ウルヴァ
 シーから、キルヒアイス、ルツ
 ツ、そして、私、ラインハルト
 の3艦隊が出撃する。それぞれ、
 シェラード、ライガールを占領
 したら、シェラードの南で合流
 し、タッシリ、そしてトリブラ
 と侵攻を開始するのだ。

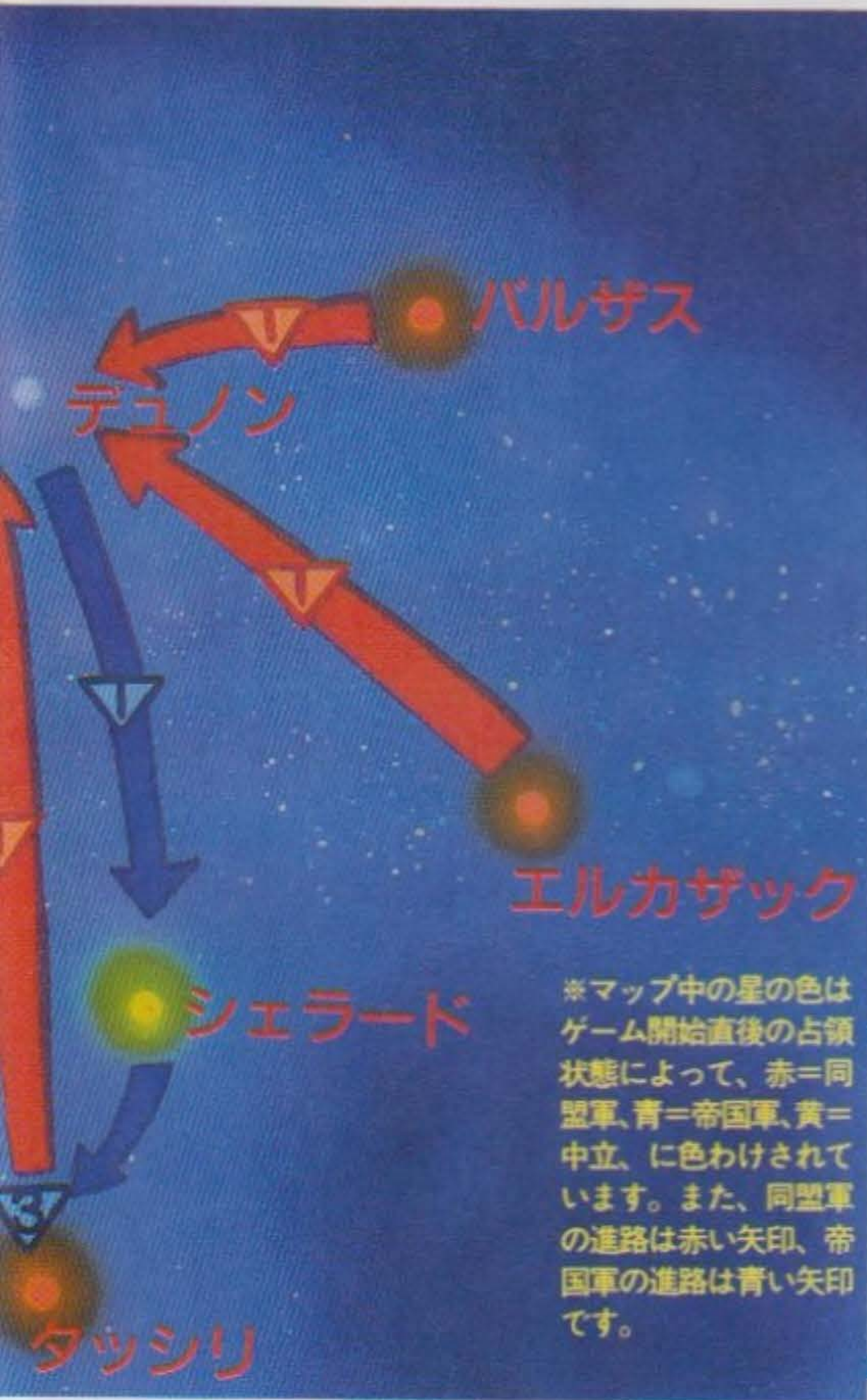
シナリオ3、帝国軍の勝利条件は100
 ターン以内にタッシリ、トリブラの両
 艦隊を占領すること。

このシナリオで我が軍が
 やるべきことは、タッシリ
 とトリブラの占領だ。当然、
 他の惑星は無視しても構わ



ないことになる。しかし、帝国
 軍の基地惑星が2つしかないた
 め、作戦の遂行のための補給路
 に不安な要素が感じられる。そ
 こで、ライガール、シェラード
 の2つの中立惑星を占領して前
 線基地とし、まずは補給路を確
 保する所から始めることにす
 る。タッシリとトリブラの占領はそ
 の後でも遅くないのだ。

まずは、シェラードにむけて、
 デュノンからシュタインメツツ、
 ライガールにむけて、ウルヴァ
 シーから、キルヒアイス、ルツ
 ツ、そして、私、ラインハルト
 の3艦隊が出撃する。それぞれ、
 シェラード、ライガールを占領
 したら、シェラードの南で合流
 し、タッシリ、そしてトリブラ
 と侵攻を開始するのだ。



*マップ中の星の色は
 ゲーム開始直後の占領
 状態によって、赤=同
 盟軍、青=帝国軍、黄=
 中立、に色わけされて
 います。また、同盟軍
 の進路は赤い矢印、帝
 国軍の進路は青い矢印
 です。

シュタインメツツへの作
 戦命令は、惑星シェラ
 ードの占領だ。



1 シェラードへ進め!

まずはシェラード占領にむけて、シュタインメツツ率
 いる第13艦隊をデュノンから出撃させよう。この艦隊は
 揚陸艦を持っているから、シェラード占領はこの1艦隊
 に任せておけばいいだろう。

惑星ライガールの占領は
 ウルヴァシーからの3艦
 隊で行おう



2 ライガールを前線基地に

ウルヴァシーからは、ラインハルト率いる第1艦隊、
 キルヒアイス率いる第2艦隊、ルツツ率いる第8艦隊の
 3艦隊をライガール占領にむけて出撃させよう。楽勝で
 占領できるはずだ。

4艦隊で惑星タッシリの
 占領行動に移ろう



3 タッシリ占領!!

それぞれ、シェラード、ライガールを占領したら、艦
 隊への補充、補給を行い、シェラードの南で合流しよう。
 4艦隊がそろった所で、タッシリの占領にむけて出撃す
 るのだ。激戦を覚悟しておけよ。

タッシリを占領したら、
 その足でトリブラに向か
 おう。あと一息だ!!



4 トリブラ占領へ……

タッシリを占領した後は、トリブラに向けて一目散に
 進もう。敵同盟軍は、敗北の予感におびえているはずだ。
 4艦隊で一気にトリブラに攻め込み、同盟軍の度肝を抜
 いてやるのだ。もはや、勝利は帝国軍のものだ。

帝国軍ここがPoint!!

敵、同盟軍はタッシリ、トリ
 ブラを2つの惑星近くで帝国軍
 をむかえ討とうとしている。し
 たがって、この2つの惑星には
 4艦隊が合流して、むかうのが



トリブラの攻防戦、同盟
 軍は集中攻撃による各艦隊
 破を狙ってくるぞ

いちばんいい選択といえる。中
 途半端に少数艦隊を送ると、全
 滅の浮き目を見るから、やめて
 おいたほうがいいだろう。



戦艦は強烈(しれつ)を極め
 る。艦隊の編成を整えてから、
 占領行動に移るのだ

提督はこの惑星にいる



左がシナリオ3、ゲーム開始時の帝国軍の提督
 の位置だ。基地惑星がデュノンとウルヴァシーし
 かないため、すべての提督がこの2つの惑星に駐
 留している。能力を身比べた上で提督を進めよう

FAN ATTACK

あともひと踏んばりのアタック最終回だ!

Xak [サーク]



Rising of The Redmoon

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中



長かったラトクの冒険の記録も今回でやっと最終回を迎える。ゲーム終盤は今までよりさらにエキサイティングな展開が待ち受けているぞ! そして、人間界サークにふたたび平和が訪れる……。



媒体	CD×5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円
ターボRの高速モードに対応	

数々の危険を乗り越えて……

ラトクがフェアレスの町をあとにして、もうどれくらい経つだろうか……。東天王ボグレイウス、西天王フィール、南天王ヴール。フォースショットを身につけたとはいえ、使い慣れない武器を使っての戦いはなかなかつらいものだった。

あるときはボローズの森のなかをさまよい、亡霊に助けもらったこともあった。またあるときは結晶の谷でワーブドアに悩まされ、ひどい目にあったり、そしてカウリヤンの城ではモン

スターたちに行く手をはばまれて挫折しそうになったこともあった。しかし、ラトクはそのもちまへのファイトで立ち上がり、妖魔四天王のうち3人までを倒すことができたのだ。

その一方で、戦いが激しくなるにつれ、なぜ黒マントの男は、シャナをさらったのか? なぜ修道女フェル・パーウはラトクを試すのか? ボローズの森の民シャナと眠り姫ミューンとの関係や、なぜ、人間界にゴスペルが進行してきたのか? など

など、まだ解かねばならぬ謎が山のように浮かんできたのだ。

そして、これからラトクはデスマウンテンに向かう船に乗る。謎の黒マントの男にさらわれた

シャナを救いだし、四天王の残る1人とそして妖魔將軍ザム・ゴスペルを倒すため。すべての謎も、戦いの終わりとともに解けるにちがいない。

装備は大丈夫?

これが最後の戦いだ。ここから先、もうバヌワの町にゲーム終了まで戻ることはない。だから、装備品はしっかりとチェックしておこう。武器屋に行ってみると、ジークがこの冒険の最初に預けたラトクのプレート・メールとナイツ・シールドを返してくれるぞ。しかも修理代はただ! ありがたいことだ。さらに装備の能力を上げるために、

さっそくその2つの装備に魔法をかけにいこう。魔法屋では魔法導書下巻の解説が終わっていて、おねえさんが解説してくれる。そして2つの装備に魔法をかけてもらうのだが、ここでもまた料金はただ! そのかわり、死ぬんじゃないよと彼女はいう。うれしいじゃありませんか。さあ、仲間の待つスィーナリー号へ急げ!



ラトクの活躍に町の人々の期待は大きくなるばかりなのだ



魔法の導書に魔法の導書が解説されている

さあ、テスマウンテンに向かって出航だっ!!

ラトクはレイ・ディールが船長をつとめるシーナリー号でテスマウンテンに向かうことになるぞ。

すべての準備が整い、船に乗りこもうとしたラトクのうしろから女の子の声が聞こえてきた。



① 前作でラトクが助けた女の子、魔法戦士になるため修行していた

フレイだ。彼女はラトクといっしょに船に乗ることを希望するが、フレイの身を案じるラトクはそれを許さなかった。フレイは泣きながら走りさった。

そして、出航だ。乗り組んでいるのは、船長レイほか、ラトク、フェル、武器屋ジーク、吟遊詩人ホーン、町医者バスバ、冒険者リューン、そして眠り姫ミューンだ。

出発してすぐ、船倉でへんな音がするので調べてみたら、なんとフレイが密航していた。人騒がせなやつだ。



② 頼もしい仲間が集う船室、これからいったい何が起るのか

何が起こったんだ? 大変だあっ!

なごやかな雰囲気の中で、シーナリー号の航海は続いている。と、甲板のほうで何かあったようだ。妖魔が攻めてきたのだ。みんなのあとを追いかけて



③ 妖魔シャーク・ヘッド、攻撃力は相当なものだ

てラトクが甲板に上がると、そこはモンスターだらけ。必死になって応戦するが、モンスターは次から次へとわいてくる。

そのうち、疲れてきたみんなをフレイの力を借りて船室にテレポートさせていたとき、船室のほうで、なにかが起こった。と、男の声で、ラトクを呼ぶ声が……。

声のした船首のほうにいくと、レイが倒れていて、船のまえに黒マントの男が現れた。



④ ついに現れた黒マントの男、どこかで見たような

北天王・ネクロマンサー出現!

黒マントの男は、前作でも登場した北天王ネクロマンサーだ。カウリヤンの城でボスの亡霊を差し向けてきたのも、さらに、シャナをさらったのもやつだ。そして今、ミューンまでもさらおうとしているのだ。

まんまとミューンをさらったネクロマンサーは、レイの体を自分のなかにとりこみ、姿を変えてラトクを攻撃してくるぞ。激しい戦闘ののち、なんとかネクロマンサーを撃破したと思った瞬間、やつは最後の力を振り絞ってシーナリー号を沈めてしまうのだった。ラトクたちの運命は……。



⑤ 前作で生き残った唯一の敵、ほとんどオカマのようなやつだ



⑥ フォースショットをつまみあげてないとなかなか倒せないぞ



⑦ おたやかたつた海が荒れはじめてきたぞ

船が沈む……



⑧ シーナリー号が沈んでいく……どうしたらいいのか

流れついたところは？



①むざんにうちあげられたスィーナリー号の残骸。そして謎の老婆が……

気が付くと、ラトクは1人海岸に打ち上げられていた。周りには船の残骸が……。みんなはどうしたのか。名前を呼んでも、だれも返事はない。

呆然としている彼のまえに、老婆が現れた。老婆は、ここがデスマウンテンであり、これから先、厳しい戦いになるといった。さらにラトクに島の奥に進む意志があるかと尋ねた。進む意志を伝えると、老婆は封印の書を手渡し消えた。これで、島に張られているバリアは突破だ。



②封印の書を手渡し消えてくれたら……

③バリアを突破できるのだ

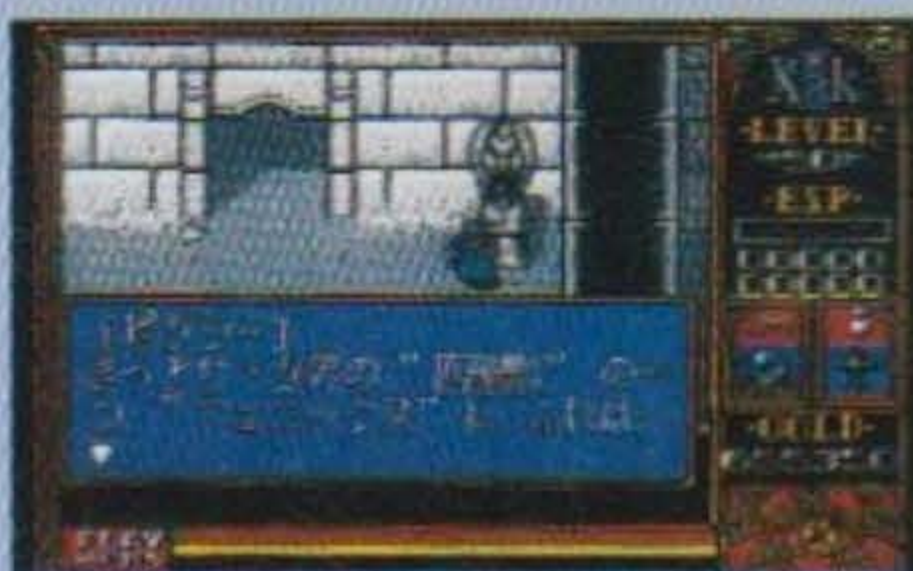
封印の神殿にあるものは？

見事にバリアを抜け、奥に進むと、そこには2つの建物があった。このなかにはいったいなにがあるのか？

建物のなかに入ってみると、鳥の形をした彫像が建っている。その台座にあるくぼみは、いままでに集めた6つの宝玉とほぼ同じ大きさ。適当にはめこんでみると、彫像のうしろの穴にいきなり鏡のようなものが……。そしてその鏡につっこむと、なぜかラトクの体は中に浮き、別の場所へとワープした。

この像は何を意味するのか？

この彫像を利用するには、まず、宝玉を装備して、それを像にはめ込む。すると、鏡が出現する。そうしたら、シャナラムの鏡を装備



①この彫像は4聖獣のひとつ、フェニックスだというピクシー

して鏡のなかに突っこもう。シャナラムの鏡がないと、元に戻ってしまうぞ。そうして、次々と彫像に宝玉をはめこんでワープしてい

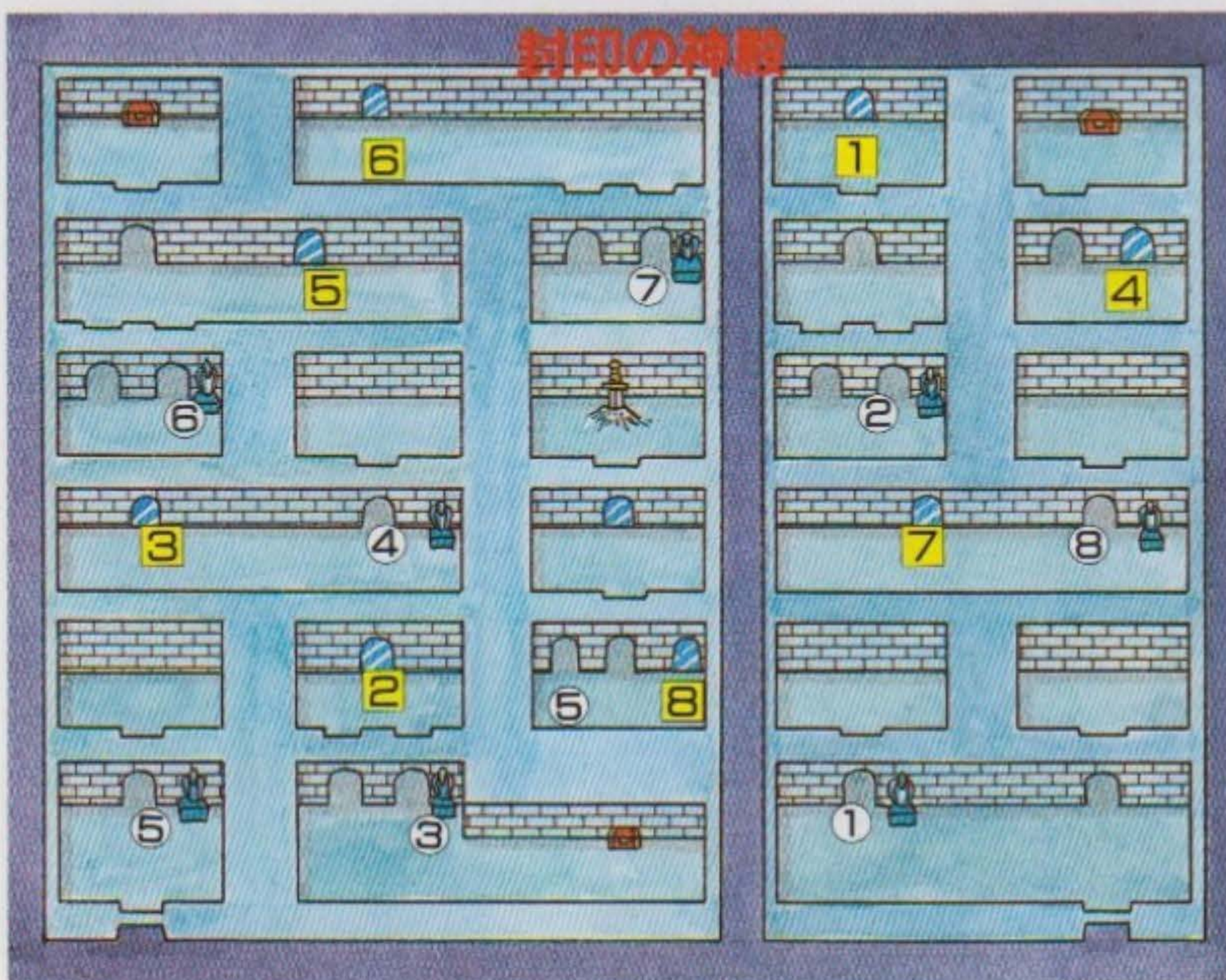


②さっそく宝玉を装備して、彫像にはめ込んでみると……

けばいいのだ。いちいちアイテムを持ちかえるのが面倒だが、根気よくやってみよう。7つめと8つめの宝玉は宝箱に入っているぞ。

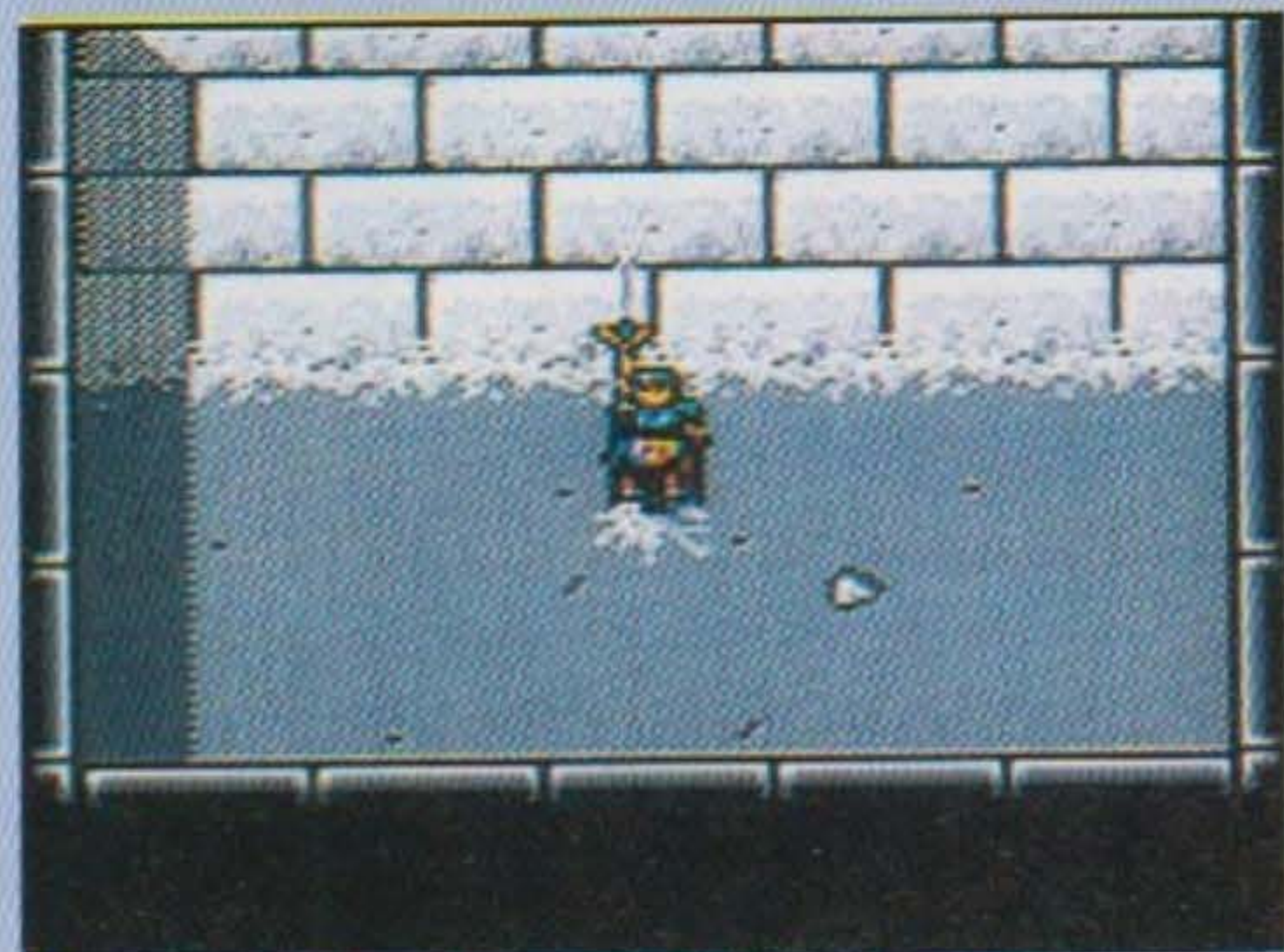


③鏡のようなものが突然出現した。ここをくぐれば……



サークソード発見！

鏡を使ってワープし続けた先に待っているのが、意志を持った剣、サークソードだ。これを装備することによって、ラトクは武器、盾、防具において最強の装備を得たことになる。このサークソードを抜くシーンはアニメーションするので要注目だ。キラッとかがやくサークソードがかっこいい！



④この武器さえ手に入ればこわいものなしてかんじ

①マップの見方
②ゲートと鍵
③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿

さあ、飛び立て！ フェニックス

サークソードを手に入れた今こそ、ラトクにはゴスペルを倒す力がそなわったといえる。そ



①切り立った崖に立つと……

れを裏付けるかのように、サークソードはラトクに飛空の崖へ進むようにうながした。ラトク



②フェニックスが飛び出していく

が2つの建物のあいだに進んでいくと、サークソードは聖獣フェニックスを呼んだ。そして、前作の戦いでラトクが手に入れたドラゴンの指輪にも変化があった。

フェニックスとブルードラゴンの2つの影は、デスマウンテンの頂上を目指し、ラトクを乗せ飛び立って行く！ シューティングシーンのはじまりだ。

今回のシューティングは、前作よりさらにスピードが増し、2重スクロールしながら進行する。さらに左右にもスクロールするのがすごい。

ラトクはフェニックスの背中に乗り、ブルードラゴンはオプションのようにそれに従う。なんとこころ強い陣容だろう。

あとはバリバリとモンスターを撃ちまくるだけだ！

シューティングはここがミソ

前作にもまして、厳しくなっているシューティングシーンだが、そのわけは敵キャラの耐久力の高さと攻撃の多彩さによるものだろう。とくに画面下から出てくるノーチ

ラスやR・タートルは思わぬ大ダメージを受けることが多いので気を付けよう。ドラゴン・ゾンビやレイスなど、攻撃が派手なやつは速攻で倒せばらくになる。



そして、キング・ワイバーンとの対決、さらに……

デスマウンテンの頂上に待っていたのはキング・ワイバーンだ。ラトクの乗っているフェニックスの何倍もの大きさを誇る

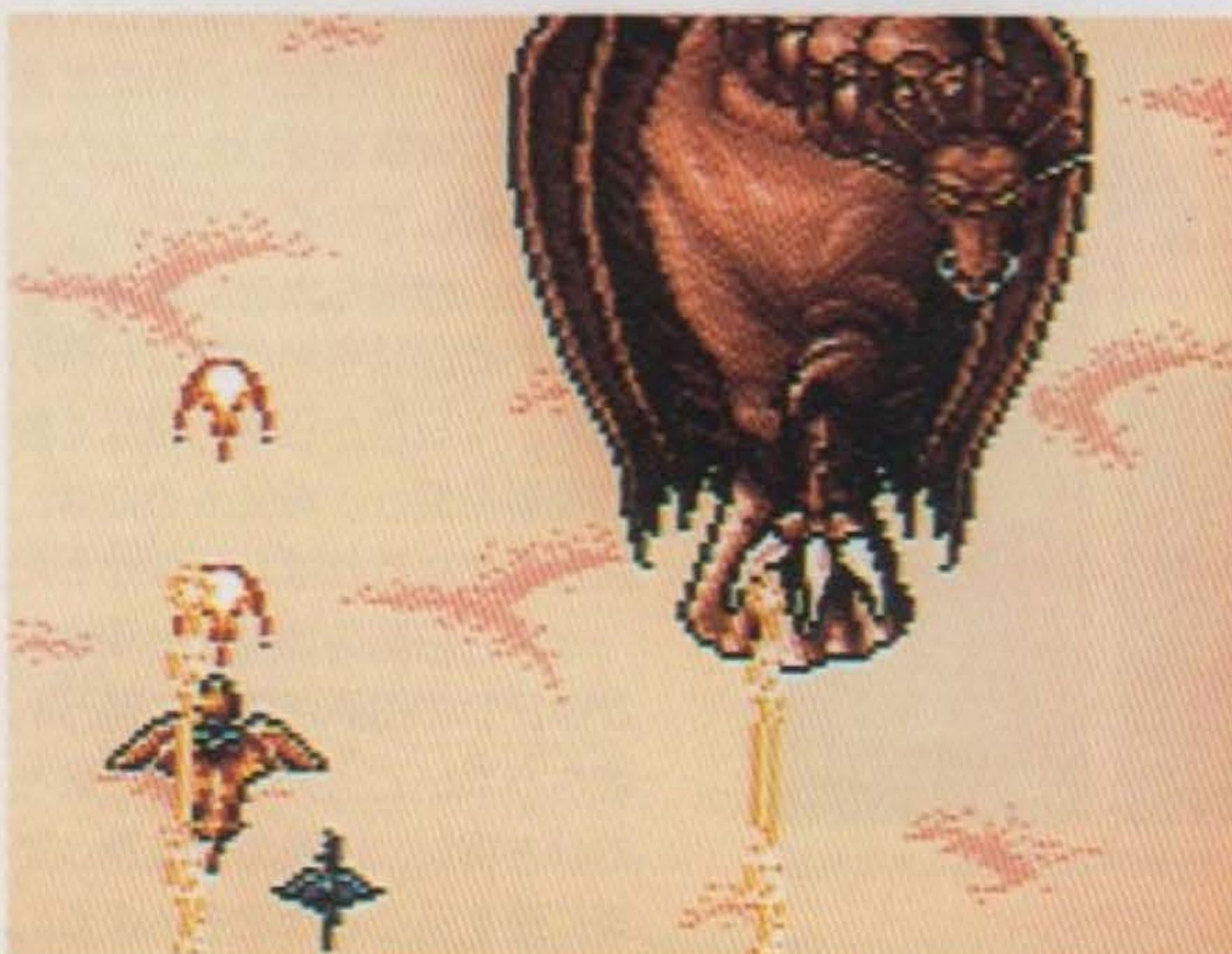
怪物だ。今まで援護してきてくれたブルードラゴンも、さすがに竜の王には刀を向けられないのか、攻撃をやめてしまう。

ピンチを切り抜けキング・ワイバーンを倒したラトクは崖の岩棚に降り立った。立ちふさがるのはあとはもう妖魔將軍ゴスペルのみ。

ところが、ここにきて妖魔の邪気が強まってきたのを敏感に感じとったピクシーが倒れてしまったのだ。体に異常をきたしている彼女をこれ以上邪気に近

付けるわけにはいかない。フェニックスに彼女を預けると、ラトクは1人、ゴスペルの待つ部屋へと向かって歩き出した。

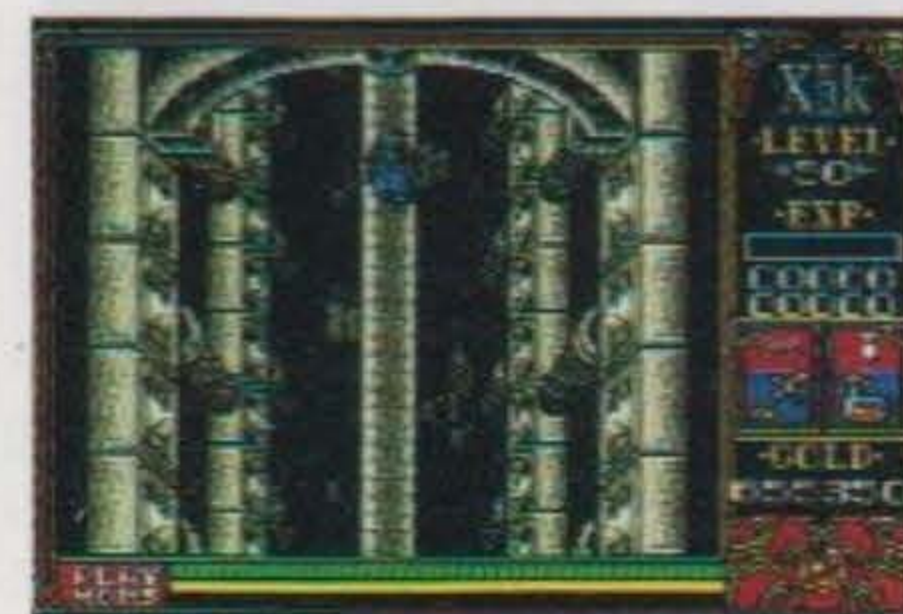
そして、物語は終焉を迎える。



③キング・ワイバーンの攻撃をよけるのがけっこう苦がられるのだ。反撃のチャンスは待て！

ゴスペルを倒せっ！

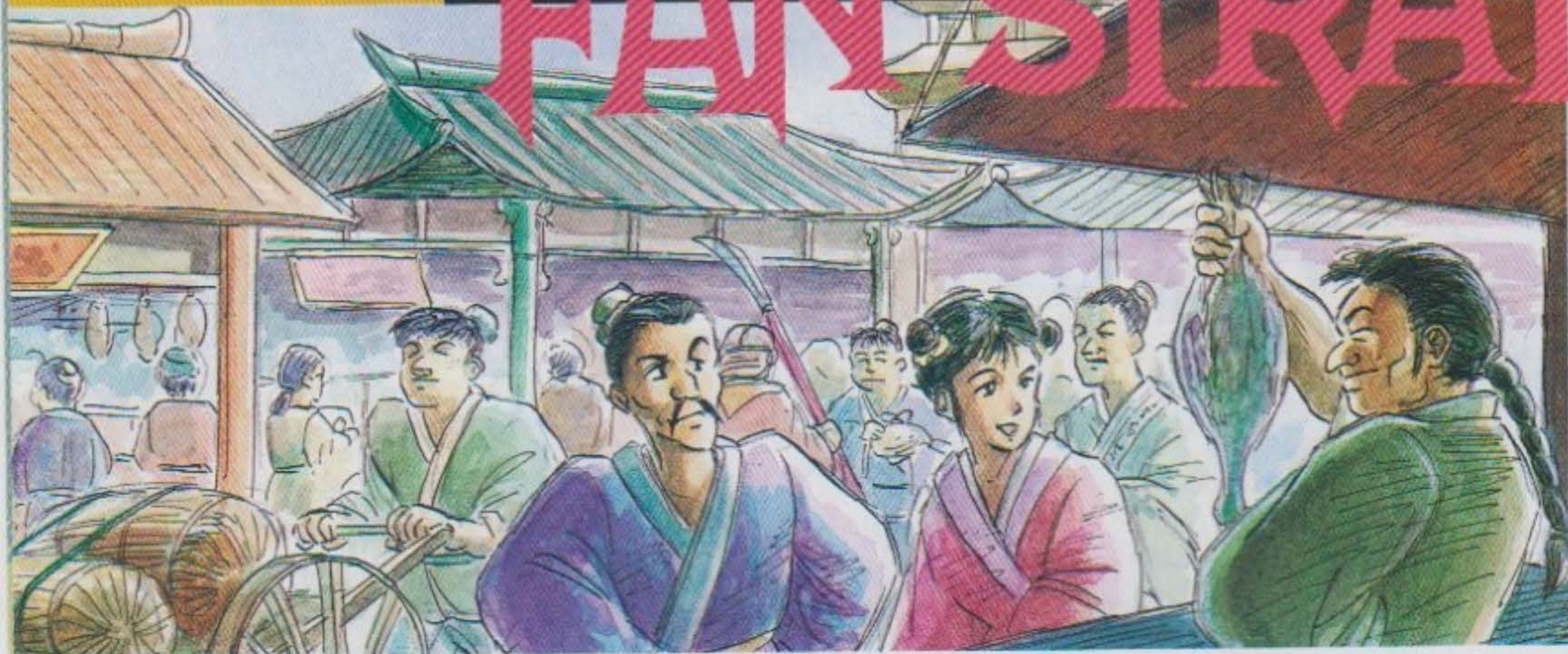
ゴスペルは本当に強い。フオースショットを効率よく使うのがポイントだ



④この廊下の先に妖魔將軍ゴスペルが待っているのだ

ファン
ストラテジー

FAN STRATEGY



中国の市場という
か街はきっとこん
な風に活気あふれ
ていたことではし
ょう。大陸パワーと
いうか、4千年パ
ワーというか、す
ごいもんです。

●水滸伝

逆籠城作戦 □石川県・今度のはのせてくれー

少ない小者で攻めこむと敵が城を出て攻めてくるので、城にこもり敵の小者を大きく減らして攻め取りやすくする

●手順●

- ①腕力70以上、技量60以上の強者2人の武装度と小者を100にする
- ②その2人で小者500以上の国に攻めこむ

- ③敵は城を出て攻めて来るので、回りこんでなんとか城に入る
- ④やられそうになったら退却するが、悪くても500、うまくいけば700くらい減らせる

▶前提条件

この作戦は、敵が小者を補充しないうちに少なくとももう1回攻めなければ意味がないので、複数の自国がターゲットの国に接していなければ実際にメリットを得られる可能性が小さい。その他は「実験」参照。

▶実験

この投稿は危うくボツになるところだった。というのは、シナリオ2、レベル5、晁蓋で小者700の4国に攻めこんでみると、何度やっても250くらいしか減らせなかったからだ。

ただ、4国は平地と森ばかり

の国だったので、地形によっては違った結果になるかもしれないと思い、別の状況(シナリオなどは同じ)で9国に対して試してみたところ、成功したのだ。

4国では鈕文忠と劉唐(腕力は79・74)を使って失敗したので、林冲と楊志(腕力は92・88)を使うことにした。この2人で小者900の9国に攻めこんでみると、なんと800の兵を減らすことができた。その気になればたぶん勝つこともできただろう。

800の敵を倒して残るは好漢のみとなったが、敵は城にこもっている。しかも、林冲と楊志の小者が10台と20台だったので、諦めて退却したのだ。しかし、後で考えると飛び道具をほとんど使ってなかったので、これを使えばまず勝てたはずだ。

このあまりにも劇的な違いは一体なんなんだろうと思い、その原因について考えてみた。

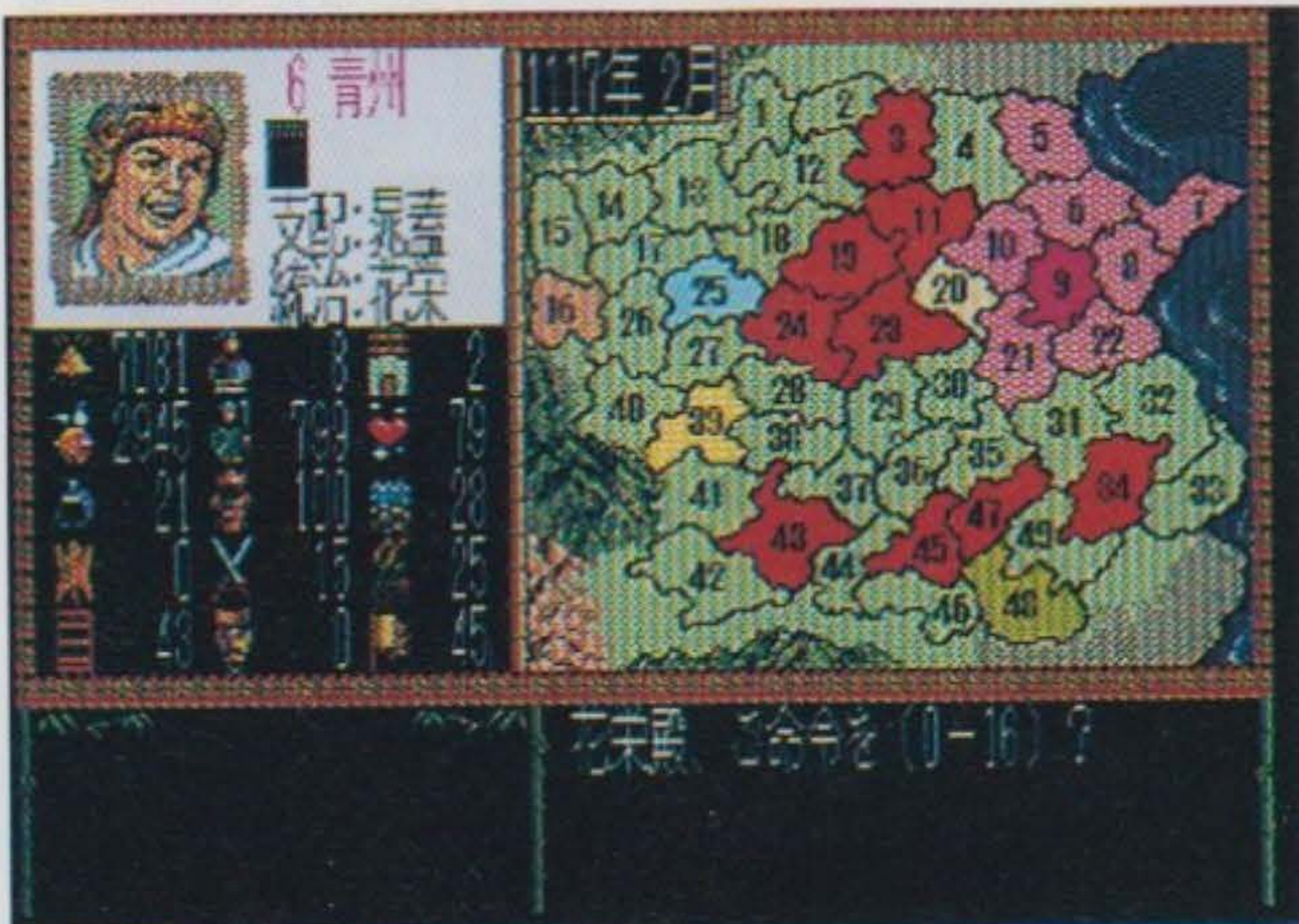
まず、味方の腕力の影響を調

べるために、4国に対して林冲・花榮(腕力90)を使い、9国に対して鈕文忠と劉唐を使ってみたところ、前回と比べて、敵の数は100くらいしか変わらなかった。つまり、味方の腕力は(70台と90台程度の違いは)あまり影響していないということだ。

そこで、4国の敵と9国の敵の腕力を比較してみた。どちらの国でも好漢・首領とは戦っていないので、これを除いて同じくらい腕力の強者を1人ずつ消していくと、4国では腕力85の強者1人(田虎)が残り、9国では腕力30未満の強者3人が残った。どうやら、4国の田虎と9国の腕力30未満の3人の強者がポイントの1つと思われる。実際にやってみれば、城に入った後では腕力30未満の強者など、いてもいなくても大した違いがないことがわかるだろう。また、4国では出陣地点のすぐ近くに城があり、1日目から田虎を含む2人の攻撃を受けたことが大きく影響しているようだ。

また、地形も大きく異なっている。4国は平地と森ばかりの国で、1日目から絶え間なく敵の攻撃を受け、城に入るには、回りこまなければならなかった。

一方、9国の地形は出陣地点から2つの山脈が両脇に前方へ連なっていて、その間から敵をおびき寄せ、山脈の裏を通って城に達することができるように



●成功した実験では、6国から9国に攻めこんだのだ



●腕力70以上、技量60以上の強者2人を用意して武装と小者を100にする

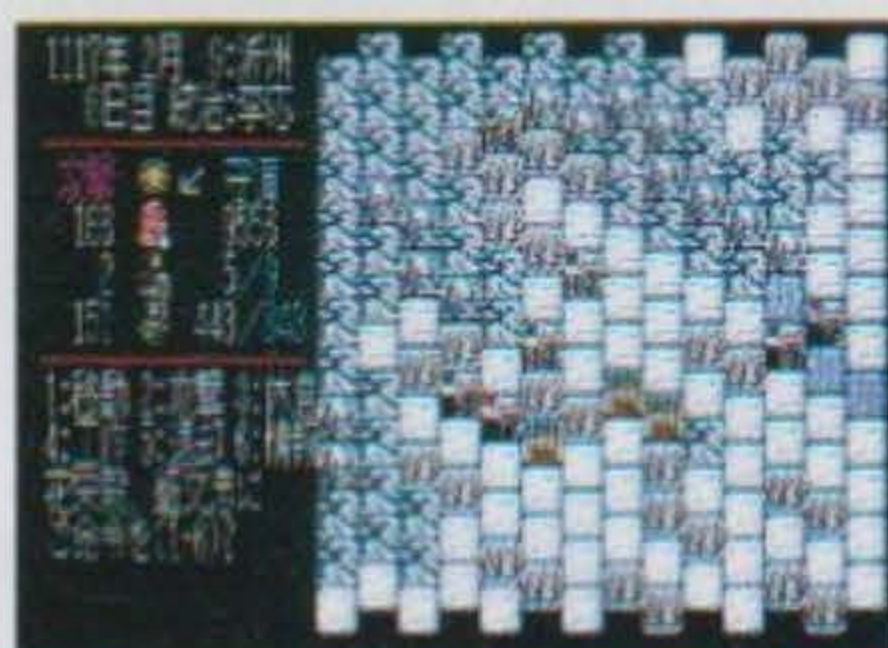
90年12月号で発表された「信長の野望(全国版) 実験レポート(兵忠作戦)」は残念ながら該当者なしという結果に終わった。結局、成功したというレポート結果は得られなかったのだが、このレポートの元ネタを送ってきてくれた、あんまおこくンにはテレカをプレゼント。



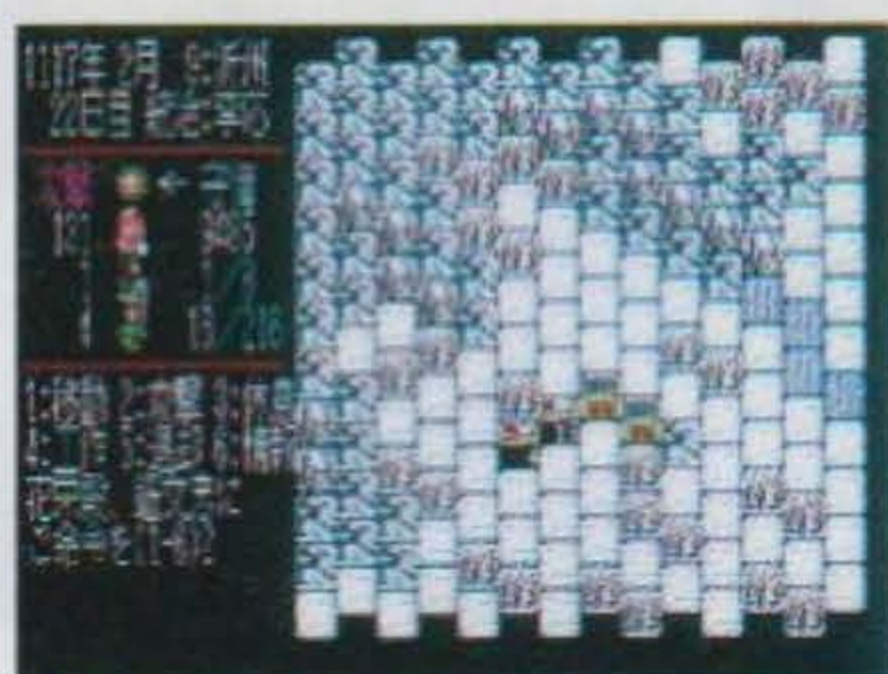
④用息した2人で小者500以上の国に攻めこむと敵は城を出て攻めて来る。写真は9国

なっているのだ。一方の山脈の切れるところに川があるが、川が凍る冬に攻めたことが幸いした。ただ、そうはいつでもそれほど城に入るのが楽だったわけではない。1人は確かにかなり楽に城に入ることができたが、それでも2~3回の攻撃は受け

たし、もう1人は4国の場合と同程度に苦労した。狭い所を通るので敵に取り囲まれてしまうのだ。圧倒的に有利なら小者数または体力の大きい者に殺到するというコンピュータの癖に助けられて、ようやく城にたどり着けるといふありさまだ。した



⑤できるだけ敵の攻撃を避けながら、なんとか城に入るのだ

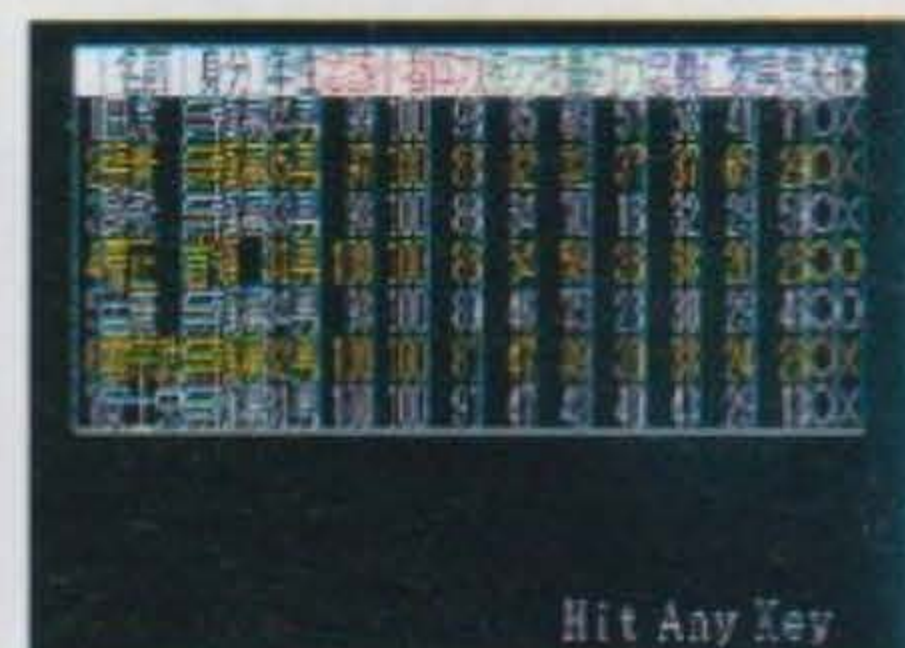


⑥味方の腕力と城の防御効果のおかげで700の敵を倒すことができた

がって、地形の違いから、あれほどの差が生じたとは思えない。結局、2つの結果の違いは、第1に敵の腕力の差、第2に城の配置の差、第3に進入できない地形の差、そしてそれらの相乗効果によってもたらされたと考えていいだろう。



Hit Any Key



Hit Any Key

⑦9国(写真上)には腕力30以下の強者が3人いるが、他の強者さえ倒せばこの3人も倒せるかも。一方、失敗した4国(写真下)では腕力85の田虎の存在が大きい



⑧失敗した4国の地形。城は左上の2人並んだ強者の一方を除く4か所にある

●三国志 II

武装度の効果 □編集部

戦闘における武装度の効果を調べてみた

▶実験

ちょっとさびしい、今月は、採用投稿が1本しかなかった。もっと頑張してほしい。

さて、担当者は以前から武装度の効果を知りたいと思っていたので、つぎのような方法で、これを検討してみた。

- ①シナリオ3、曹操と孫権の2人プレイで、上級・史実モード
- ②武力が90以上で同じ値の武将を1人ずつ選ぼうとしたがいなかったため、曹操側から武力90の夏侯淵を選び、孫権側は袁紹から武力90の張郃を引き抜いた
- ③2人の武将の忠誠度・兵・訓練度を100にする
- ④平地で2人を戦わせる。交互に相手を攻撃させ、どちらかが捕えられたときの残ったほうの兵力を結果とする

⑤夏侯淵の武装度は常に5とし、張郃の武装度を5とした場合と100とした場合の結果を比較する

⑥実験は、各条件について偶数回行い、偶数回目は奇数回目に守備側だったものを攻撃側とする

⑦当然、一騎討ちをやるわけにはいかないが、攻撃側は武力が最低の者を連れて行き、守備側の武将が勝手に一騎討ちを挑んだら、彼に受けさせる(まず負けるはずなので実験への影響はないだろう)

要するに、武装度以外の条件を可能な限り同じにして、2人プレイで2人の武将を戦わせたということだ。低いほうの武装度を5としたのは、他の準備が終わったときの2人の武装度が1と5だったからにすぎない。

▶結果

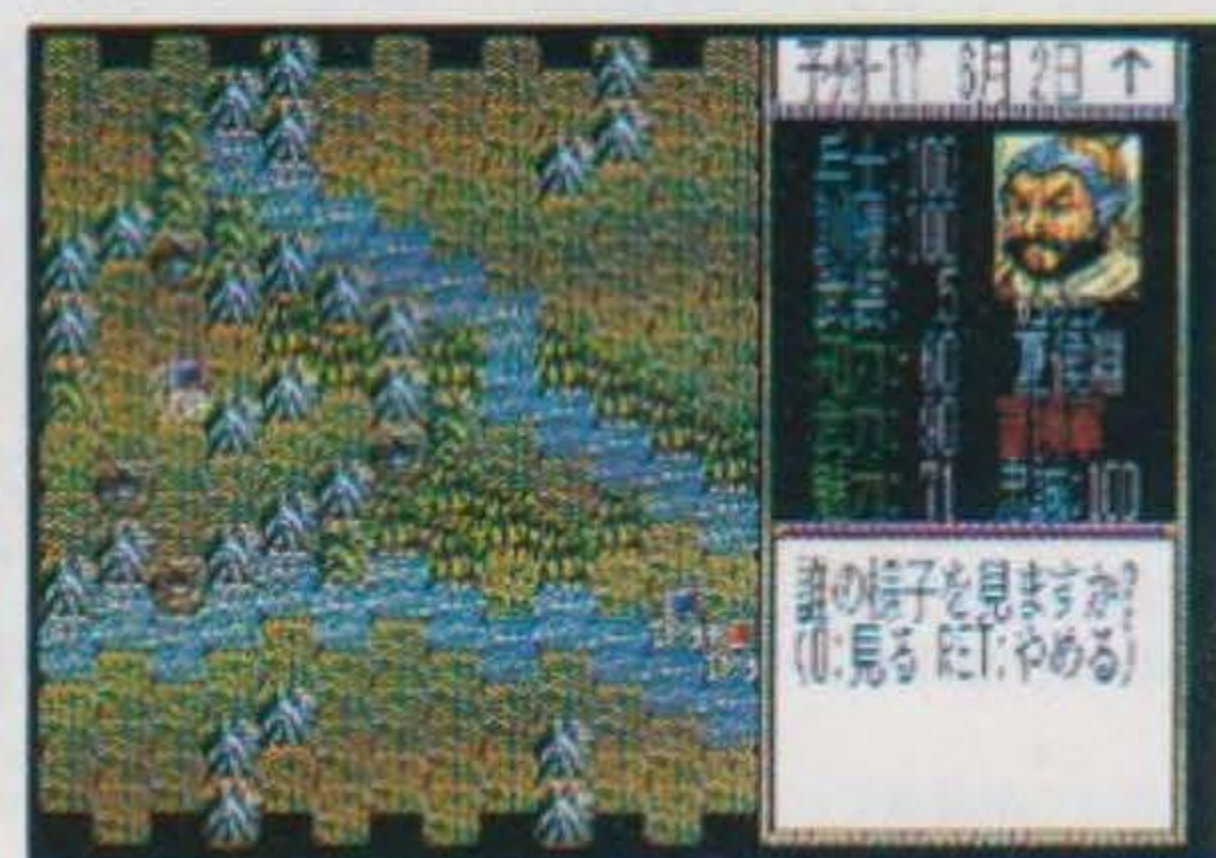
張郃が勝った場合の残存兵力を+の値、夏侯淵が勝った場合の残存兵力を-の値として、結果を表にまとめた。

結局、武装度の効果ははっきりわからない、という結果に終わったが、結果に至る過程も考慮して、乱数による誤差の範囲を越えていないと思う。ただ、実験条件によって違った結果になる可能性もある。武装度の効果が顕著にあらわれる実験条件があったら教えてほしい。

なお、武装度は100未満なら戦闘によって兵力が小さくなるほど、大きな値に変化していくこ

とをつけ加えておきたい。初期値が兵100で武装度5の場合、兵が12になると武装度は39だった。

張郃の武装度	攻撃側	結果
5	1 張郃	-9
	2 夏侯淵	-2
	3 張郃	-2
	4 夏侯淵	-6
	5 張郃	+6
	6 夏侯淵	+12
	平均	-0.17
100	1 張郃	-5
	2 夏侯淵	+11
	3 張郃	-0
	4 夏侯淵	+16
	5 張郃	+1
	6 夏侯淵	+0
	平均	+3.83



⑨張郃と夏侯淵を戦わせ、武装度をともに5とした場合と張郃のみ100とした場合とを比較してみたのだ

RAMをちょっといじれば世界が変わる

は BASIC の キッチン

#22 ワークエリアの不思議な働き

RAMの&HF380以降にMSXの聖域がある。めったなことでは触るべきではないといわれる、その聖域の名はワークエリア。でも、触っちゃおっと。

ワークエリア ディスクを接続したり搭載している機種では、ほかにディスクのワークエリアが必要だ。ディスクのワークエリアは、公開されていないのに機種、メーカーによってちがう。しかし、一般に&HDE40以降はディスクのワークエリアになっていると考えたほうがベストだといわれている。つまり、&HDE3Fまでがユーザーの自由に使えるメモリだというわけだ。

ものの本 「ワークエリア一覧」は、MSX用のマシン語入門書や54ページで紹介している本などに載っている。

ROM上の文字フォント格納アドレスじつは、このワークエリアは&HF91Fからの3バイトで、最初の1バイトには、ROMそのものの識別コードが入っているのだが、これについて触れると、話がもっとべつの方に広がってわけがわからなくなってしまうので、ここでは実際のアドレス部分のみを紹介した。

ローマ字かな変換のモードスイッチe t c。ここはMSX2以降の機能だ。明るい灰色の3ビットはMSX2+関係やJIS第2水準漢字ROMの有無を表しているがここでは省略。右端のビットを1にするとローマ字かな変換モードのオン/オフができるようだが、左端のひらがな/カタカナを表すビットは、1にしたり0にしたりにしても、切りかわらない。ひらがな、あるいはカタカナを変換したあとに、このビットが書き換わる仕組みのようだ。

MSXの心の琴線「ワークエリア」

話の本題に入るまえに重要な注意しておきたい。

フロッピーディスクを使っている人へ。

POKE文を使ってワークエリアをいじったりしたあとは、リセットするまでディスクを使わないでほしい。なにかのまちがいで、ディスクの中身がおかしくなってしまう可能性があるからだ。ただし、どんなことをしていても、いちどリセットすれば、またふつうにディスクを使ってかまわない。

■ワークエリアとは

さて、ワークエリアだ。

ワークエリアとは、そもそも「作業領域」という意味で、いろいろな種類がある。

たとえば、ファンダムなどでは多くの場合、「マシン語プログラムのワークエリア」という意味で出てくることが多い。その場合、そのマシン語プログラム

が自機のX座標やY座標やマップデータなどをメモしておくために確保してある、RAMのある領域のことを指している。場合によっては、VRAMやディスクもそういう意味でのワークエリアになりうる。

しかし、今回の記事で扱うワークエリアは、こうしたユーザーが自分のプログラムのために使うワークエリアのことではなく、MSX自身がさまざまな目的で使うワークエリアを指す。

■システム・ワークエリア

基本的にRAMの&HF380から&HFFFFFFの領域は、コンピュータ・システムであるMSXがさまざまな作業をするために、きわめて「プライベート」に使っている。この作業領域が、「MSXのワークエリア」と呼ばれる部分だ。いわば、主婦のキッチン、サラリーマンのロッカー、医者のカバン、大工の

工具箱、画家のパレット、作家のノート、中学生の机の引き出し、乙女の鍵付き日記のようなものだ(ちょっとちがうか)。

もう少し細かくいうと、&HF380~&HFD99の領域をとくにシステム・ワークエリアといい、画面の状態、キー入力の状態、BASICプログラムの実行状況などなどに関する興味深い部分がずらっとなっている。プログラム解説などでマシン語プログラムもないのに突然「ワークエリア」といった場合は、このことを指していることが多い。また、「BASICのワークエリア」という呼び方をする場合もある。

ともかく、ここはMSXの動きと深く関わりあっている核心部分で、いわばMSXの心の琴線。ちょっと触っただけでMSXはビビンと感じてしまう。だから、むやみにこのあたりをい

■ひと口カツふうワークエリアつまみ食い一覽

食べ方

赤い字がそれぞれのワークエリアのアドレスで、すべて16進表記(&Hは省略)。大きな枠は1個4ビット(16進数)、小さな枠は1個1ビット(2進数)。なかに入っている数値は、それぞれの初期値(WAVY70FD2の場合)。POKEで書き換える場合は十分注意すること。

F3B0

1 D

現在の画面の1行の幅

●現在の画面の1行に入る文字数。WIDTH文によっても変化する。ここを書き換えると奇妙な画面になる。

F3B1

1 8

現在の画面の行数

現在の画面での行数。ふつう24行だが、ここをたとえば25行にしたりするとカーソルが画面の下に隠れたりする。

F3DC

0 1

カーソルのY座標

●通常の座標系に比べて+1した数値が入っている。このワークを書き換えると、その数値に応じてカーソルが動く。

F3DD

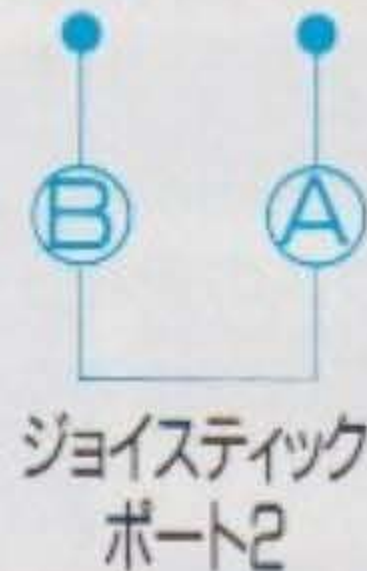
0 1

カーソルのX座標

●通常の座標系に比べて+1した数値が入っている。このワークを書き換えると、その数値に応じてカーソルが動く。

F3E8 ジョイスティックのトリガーボタンの状態を保存

1 1 1 1 0 0 0 1



●トリガーが押されると、それに対応するビットが0になる。たとえば、&B10010000(10進数144)だとスペースキー、ジョイスティック1のBボタン、スティック2のAボタンの入力を示す。

F920

B F

ROM上の文字フォント格納アドレス

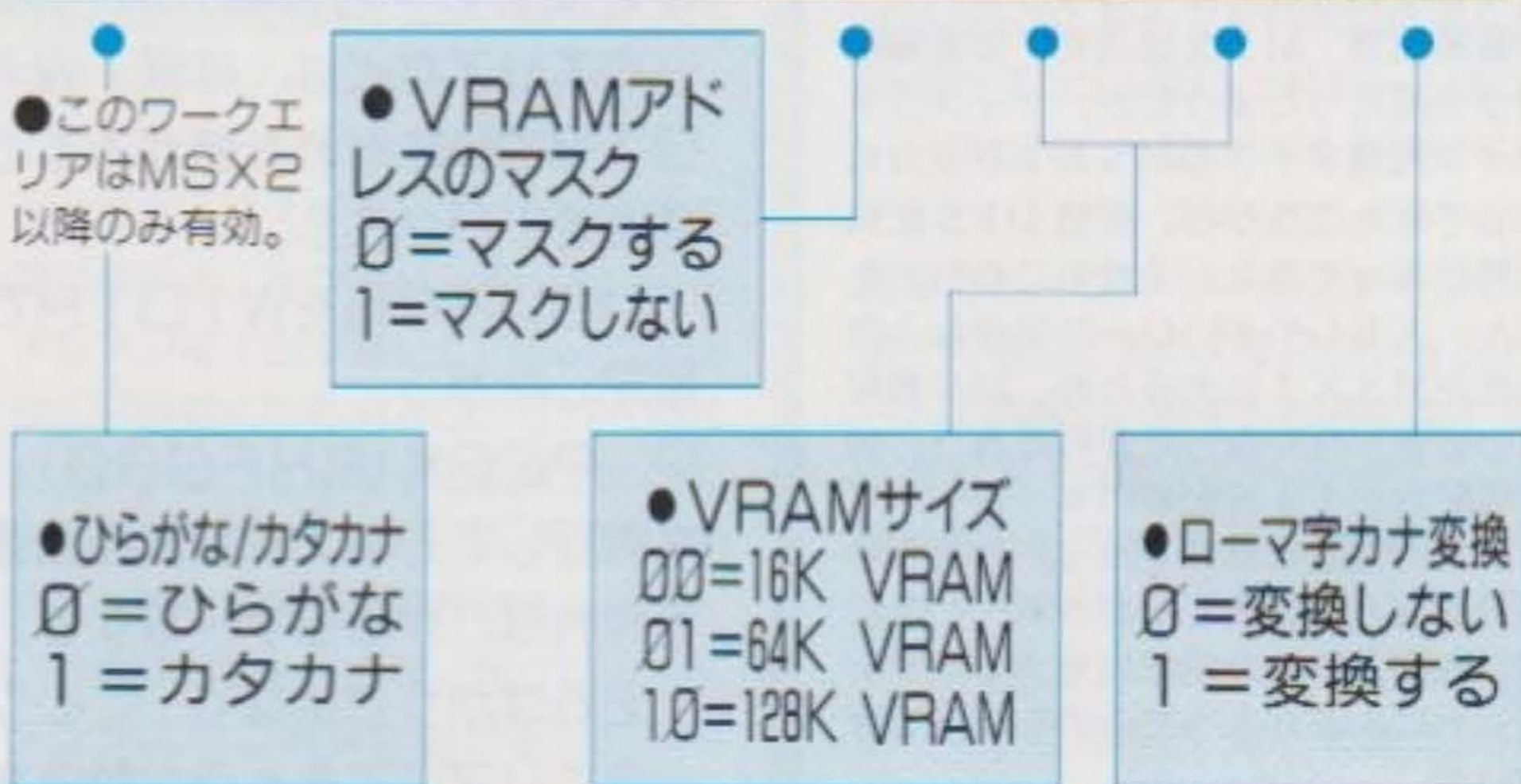
●2バイトでROMの&H1BBFを指している(38ページの傍注参照)。このアドレス以降にキャラクタパターンデータがひとそり入っていて、SCREEN文が実行されるたびにVRAMに転送される。ここを書き換えてSCREEN文を実行するとデータがずれ、文字の形が変になる。

F921

1 B

FAFC ローマ字カナ変換のモードスイッチetc.

0 1 0 0 0 1 0 0



FCA8

0 0

挿入モードのフラグ

●ここが0のときは通常の上書きモード。0以外のときに挿入モードになる。ただし、カーソルの形は変わらない。

FCA9

0 0

カーソル表示の有無

●動作中のカーソル表示の有無。0で表示なし、0以外は表示あり。LOCATE文の第3パラメータとおなじ。

FCAA

0 0

カーソルの形

●0のときは四角いカーソル。0以外のとき挿入モードとおなじカーソルの形。ただし、挿入モードにはならない。

FCAB

0 0

CAPSキーの状態

●ランプの表示ではなく、大文字モードかどうかを表す。0でオフの状態、255でオン(大文字モード)の状態。

FCAC

0 0

かなキーの状態

●これもランプ表示とは関係なく、かなモードかどうかを表す。0でオフの状態、255でオン(かなモード)の状態。

FCAD

4 0

かなキーの配列

●かなが50音順配列かJIS配列か。0で50音順配列。&H40(10進数64)でJIS配列。40ページの傍注参照。

じると、場合によっては、いきなり初期画面にもどったり、キー入力を受け付けなくなったりすることもある。

ものの本に載っている「ワークエリア一覽」を見ていると、ここをこうすればこんなことにな

るんじゃないか、とか、ここをいじったらいったいどうなるんだろう、とか、次から次に妄想がわいてきて、ドキドキしてしまう。禁断のイメージのために、かえって触りたくなってしまうのがワークエリアなのだ。

やりたいほうだいやってしまうのはいいことではないが、がまんしていても文明の進歩はない。どうせ、RAMだ。いざとなったらリセットすればもとにもどるのだ。

で、効果が見えやすく、かつ、

わかりやすく、比較的無難そうなワークエリアのアドレスをいくつか選んでみた(上図)。

てきとうに数値を変えて遊んでいると、なんとなく、コンピュータという存在の性格がわかってくるような気がする。

現在の画面の1行の幅 このワークを通常のWIDTHで設定できる数値以上にしてしまうと、もはや正常な動作は期待できない。たとえば、そうやってLISTを実行すると、1行ぶんを表示するのに2~3行つかったり、おともどりしたり、画面の下に入りこんだりしてわけがわからなくなる。

50音順配列 MSXは当初、50音順配列が主流だったようだが、ディスクドライブ内蔵タイプのMSX2が主力になってきたころから、断然JIS配列優勢になってきた。それもこれも、たぶん、入力しやすいローマ字かな入力機能がMSX2にあるため、50音順配列の必要がなくなったからだろう。50音順配列とJIS配列のキーボードではかなの位置ばかりでなく、句読点や半濁音などの位置もちがうが、ときには、古きよき50音順配列をJISキーボードによみがえらせるのも風流ではないか。

リスト1の解説

- 10 画面の初期設定。縦横比率を考えて、SCREEN1にする
- 20 整数型宣言。変数ADにキーマトリクスのワークの先頭番地を入れる
- 30 座標(0, 5)にカーソルをセットし、ループをはじめ。ループはキーマトリクスのワーク11バイトぶんをすべて表示していくために0~10。
- 40 キーマトリクスのワークを1バイトずつ読んできて、それを2進表記で表示。PEEKした値に256を加えているのは、9桁の2進数を作りたいため。9桁の2進数を作れば、その2桁目以降を表示することで確実に8桁の2進数の形になる。こうしないでそのまま読んできた値を2進数にしてしまうと、たとえば4は「100」などと3桁になって、キーマトリクスの表としてはふさわしくない。これは、ゼロサプレス(ゼロ抑制。よけいな0を表示しない)という機能なのだが、この場合は、その機能がじゃまなのだ。
- 50 ループ閉じ。行30からくりかえし

ワークエリア遊びのわびさび

■CLSなしに行の幅を変える

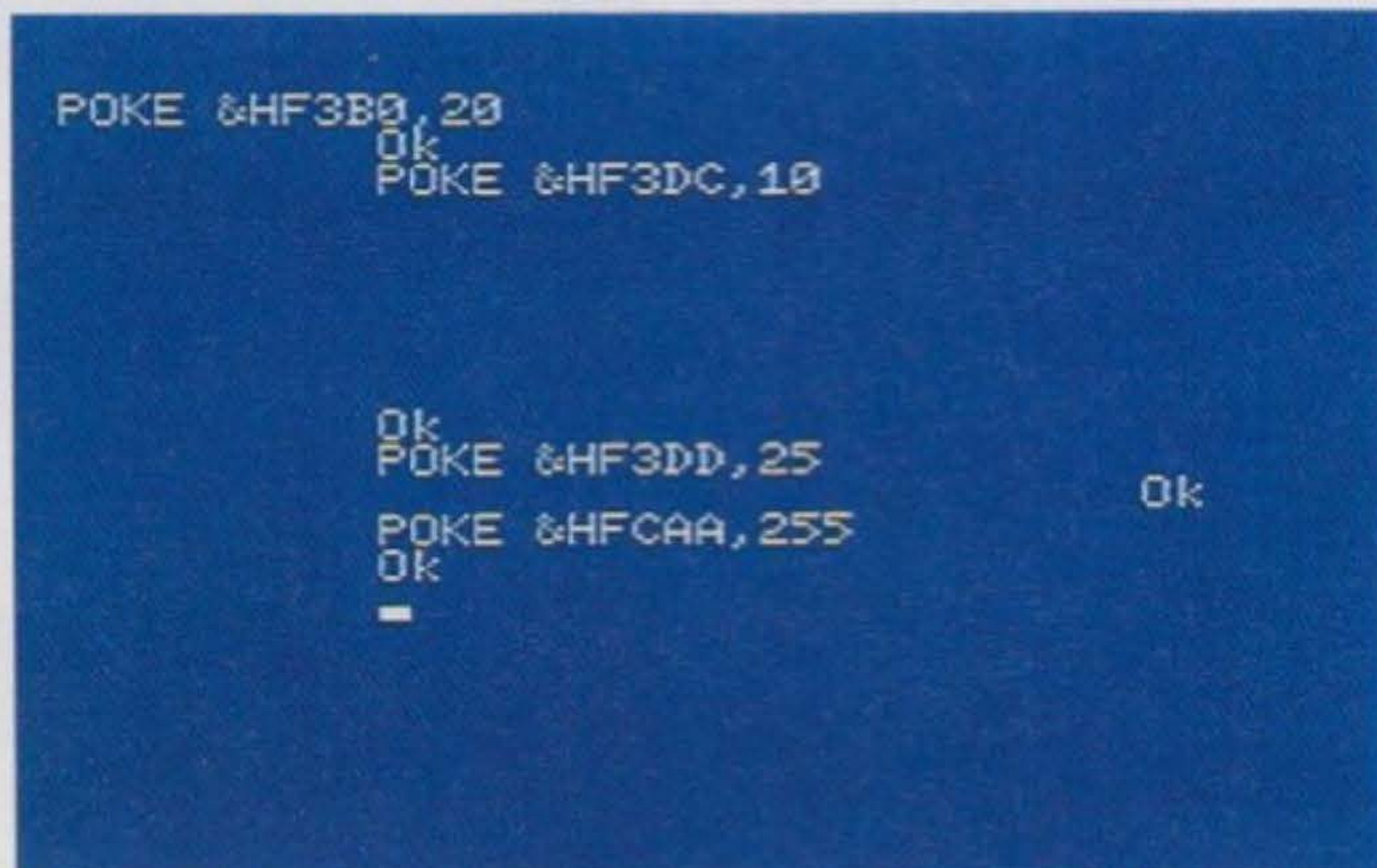
たとえば、&HF3B0の「現在の画面の1行の幅」というワークエリアなどは、ほぼ、WIDTHで設定された値が入ると考えていいだろう。

いろいろな幅をWIDTHで設定しながら、

? PEEK(&HF3B0)を実行してそのアドレスの数値を見れば、かならず一致する。

そればかりではなく、このワークエリアにてきとうな数値を書きこむと、その次の行から行の幅を変えてしまう。これはWIDTHにはできない芸当だ。WIDTHだと、行の幅を変えるときにはかならずCLSがかかるからだ。

●さまざまに悩むカーソル



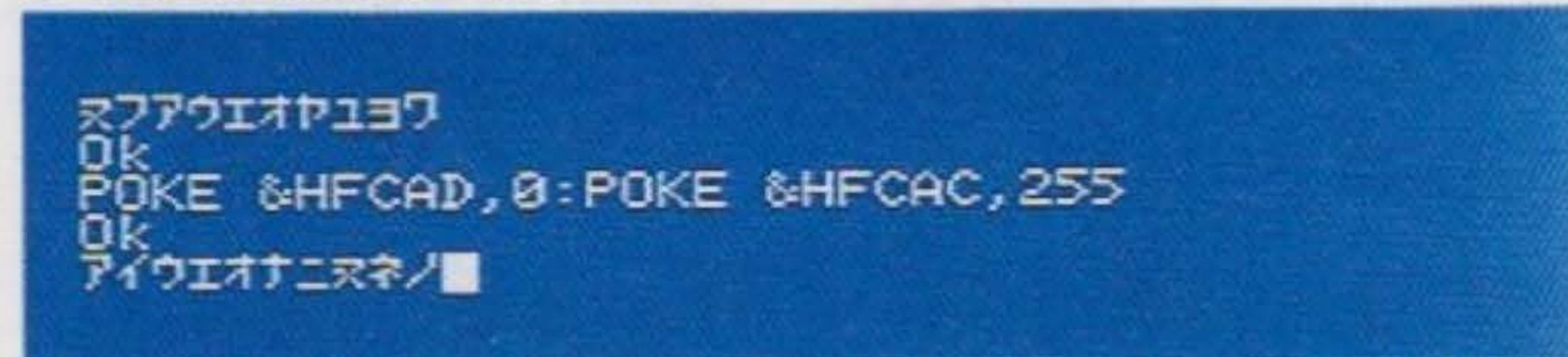
④ SCREEN0のWIDTH40の状態、上から順に4つのステートメントをカーソル移動なしに実行していった画面。1行の幅が変わり、Y座標、X座標が飛び、形が変わっている

●1字ずらして気を変にしよう



④上の命令文を実行してから、リスト1を表示し、「IBM」と打ちこんだところ。うぎゃ

●又フアからアイウへ



④カナモードでキーの上段を左から右へ。次に命令文を実行したあとおなじキーを打った

それに、たとえば、ワークに直接書きこむ場合は、無効な値(たとえば50)をむりやり設定することさえできる。ただ、そうすると本格的に異様な画面になってしまう。

たとえば、POKE &HF3B0, 50を実行してみると、行の左端や右端の位置が中途半端なところになってきて、とても奇妙だ。

この奇妙な現象はSCREEN文を実行すれば消える。

■キャラクタパターンの素

奇妙といえば、「ROMの文字フォント格納アドレス」というワークをいじるともっと奇妙なことが起こる。

文字フォントというのは、よ

うするにキャラクタパターンのことで、じつは、キャラクタパターンデータが1セット、BASICOインタプリタなどが入っているROMのなかに置かれているのだ。SCREEN文が実行されてテキスト画面が更新されるたびに、VRAMのパターンジェネレータテーブルにROMからデータが送られてくる。そのとき、ROMのどこから引っ張ってくるかを記憶しているのがこのワークなのだ。

数値が2バイトにまたがっているときは、上位と下位を入れ換えてならべるので、&HF920,&HF921の2バイトは、&H1BBFというアドレスからパターンデータが入っていることを意味する。そこで、&HF920にその値から8(バイト)を引いた値を書きこみ、SCREEN文を実行すると、下の写真のようにわけのわからない画面になる。これは、すべての文字のパターンがキャラクタコードで1ずつずれているからだ。キャラクタコード表で確認してほしい。

■キーマトリクスの便利さ

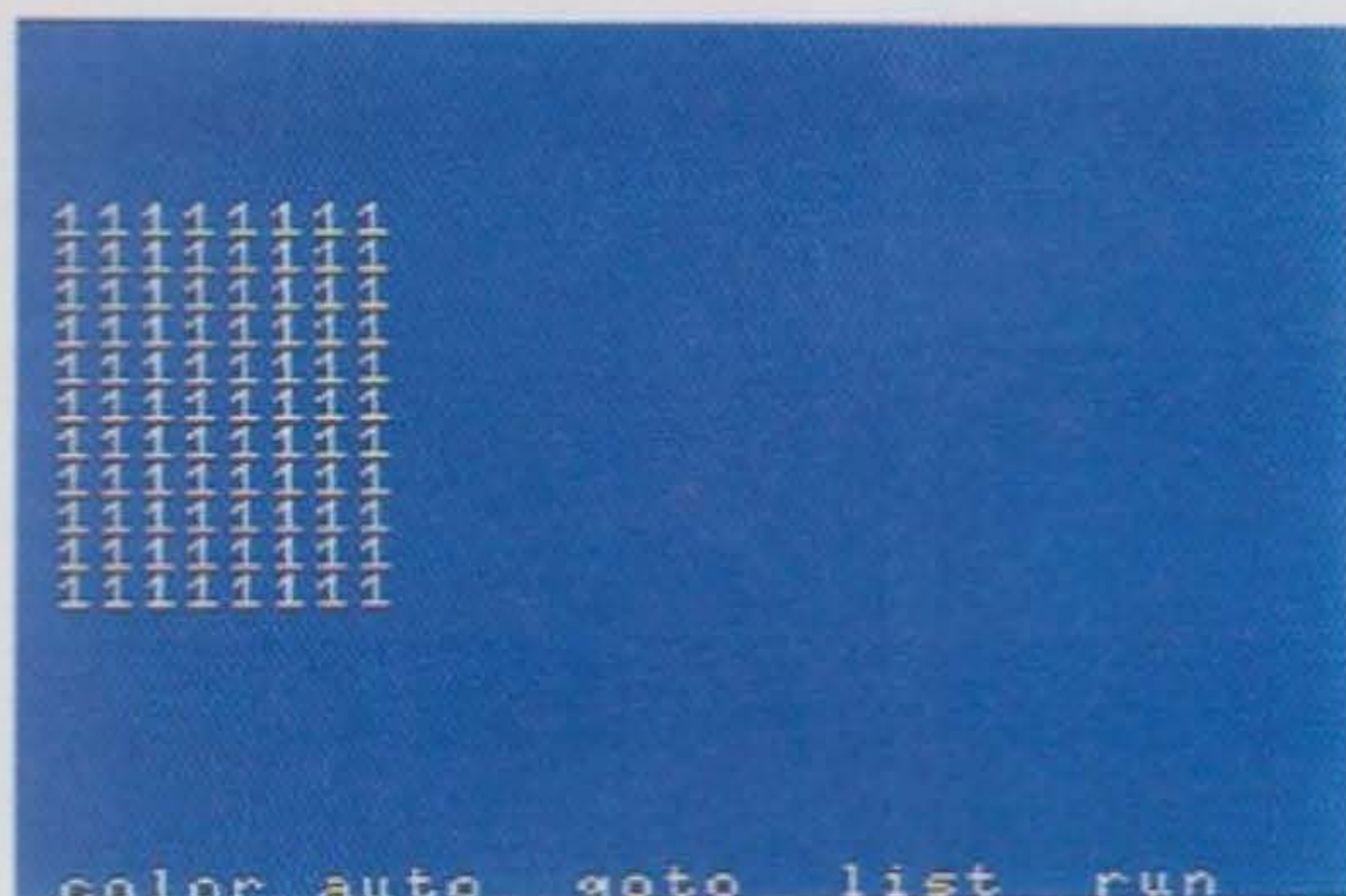
ワークエリアのなかでも、右のページで紹介している「キーマトリクスの状態」は、たいへん便利なものだ。くわしくは右ページを読んでほしいが、これを利用すると、INKEY\$では検知できないキー(SHIFTキーとかGRAPHキーとか)の入力を調べることができる。

これと似ているのが、39ページに出ている&HF3E8のワーク「ジョイスティックのトリガーボタンの状態を保存」だ。

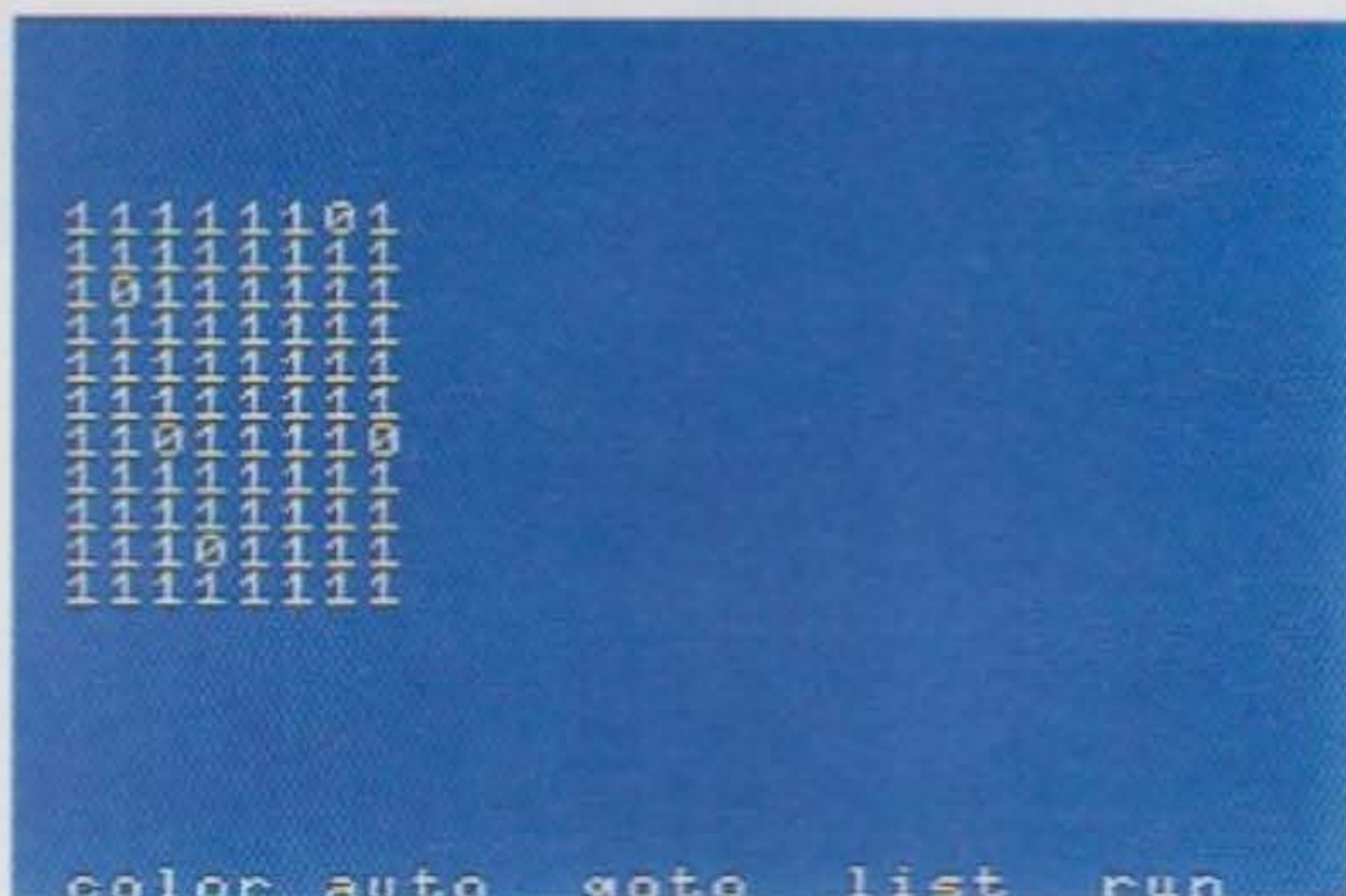
この2つのワークは、PEEK関数だけで使用するのでもったく危険性がない。

気をつけなければいけないのはPOKEを使う場合で、なにが起こるかは保証されていない。ファンダムなどに投稿するプログラムでは使わないように。

BASICのマニュアルには載っていないキーマトリクス



◆リスト1の実行画面。ぜんぶ1なのは入力がないことを示す



◆テンキーとフルキーの1、F1、SHIFT、Aを同時に押した

キーマトリクスのワークエリアには、じつは新と旧の2種類ある。右上にでかでかと掲載しているのは、新のほうだ。新と旧の2種類があるのは、キーを押しっぱなしかどうかを判定するためらしいが、いずれにしても、BASICレベルでは関係なさそうなので、新のほうだけを紹介した。じっさいにBASICのプログラムで使われるのも、こちらのほうだ。

■キーマトリクス表の見方

現在は、ほとんどがJIS配列になっているようなので、あえてJIS配列のキーで示した。50音順配列の人は英数字で見てほしい。

赤い文字は39ページと同様、ワークエリアの16進表記のアドレス

だ。それぞれのアドレスに入っている数値を2進表記したときの各桁に対応するキーが図になっている。押されていないときに1、押されるときに0になる。ふつうのオン/オフと逆なので注意。また、テンキーのなかにある「OPTION」(オプション)という部分はメーカーによって自由に使っている部分で、機種によって異なる。

これで見ると、フルキー(かな文字といっしょになっているキー)の「1」と、テンキーの「1」とは、キーマトリクス上はちがうキーに

FBE5

7	±	6	5	4	3	2	1	0
ヤ	ャ	オ	ォ	ウ	ゥ	フ	フ	ワ

FBE6

;	レ	[]	¥	^	-)	(
;	レ	レ	レ	レ	レ	レ	レ	レ

FBE7

B	A	-	?	>	<]	*
コ	チ	ロ	メ	ル	ネ	ム	ケ

FBE8

J	I	H	G	F	E	D	C
マ	ニ	ク	キ	ハ	イ	シ	ソ

FBE9

R	Q	P	O	N	M	L	K
ス	タ	セ	ラ	ミ	モ	リ	ノ

FBEA

Z	Y	X	W	V	U	T	S
ツ	ン	サ	テ	ヒ	ナ	カ	ト

FBEB

F8	F7	F6	かな	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
F3	F2	F1		LOCK			

FBEC

RETURN	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F10	F9
						F5	F4

FBED

→	↓	↑	←	DEL	INS	CLS	SPACE
						HOME	

テンキー

4	3	2	1	0	option	option	option
---	---	---	---	---	--------	--------	--------

FBEE

.	.	-	9	8	7	6	5
---	---	---	---	---	---	---	---

FBEF

なっていることがわかる。

■キー入力の調べ方

上のキーマトリクスの図で、上からn番目(nはいちばん上を0として数える)、右からm番目(同様にいちばん右を0として数える)のキーを調べる場合は、
IF PEEK(&HFBE5+n)AND2^m=0 THEN~

という条件文で調べられる。この場合、そのキーが押されていればIF文のなかは成り立ち、~以下が実行される。

たとえば、GRAPHキーの場合、nは6、mは2なので、
IF PEEK(&HFBE5+AND4=0 THEN~
で調べられるわけだ。

■リスト1 キーマトリクスの状態をのぞく

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
20 DEFINT A-Z:AD=&HFBE5
30 LOCATE 0,5:FOR I=0 TO 10
40 PRINT MID$(BIN$(PEEK(AD+I)+256),2)
50 NEXT:GOTO 30

```

掲載ソフト24本の プレゼントつき!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で24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3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売の本誌6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は数字の大きいほうを応えて下さい。

- ①MSX
- ②MSX2
- ③MSX2+
- ④MSXturboR

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、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。

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
- 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 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①SKELETON
- ②BEN BALL
- ③三十人綱引き
- ④平面ルービック
- ⑤PET FALL II
- ⑥SUBMERGE
- ⑦タコ&イカ
- ⑧SIEGE
- ⑨どれも興味がない

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。

15 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①戦場のメリークリスマス
- ②SOLID STATE SURVIVOR
- ③『サザエさん』カツオの旅立ち
- ④ゆうえんち
- ⑤『イースIII』より漆黒の魔獣
- ⑥『ドラゴンクエスト』よりアレフガルド
- ⑦STREEMS OF MILK
- ⑧どれも興味がない

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	提督の決断18
2	ティル・ナ・ノーグ22
3	銀河英雄伝説II26
4	サークII32
5	ドラゴン・ナイトII98
6	ファンタジーIV122
7	ドラゴンアイズ124
8	ディスクステーション23号120

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<春のMSXシンポジウム>ソーサリアン移植計画
3	<春のMSXシンポジウム>まちがいないMDIサウルの使い方
4	<春のMSXシンポジウム>MSXViewで焼肉パーティ
5	<春のMSXシンポジウム>プログラムの一生
6	<FAN SCOOP>提督の決断
7	<FAN ATTACK>ティル・ナ・ノーグ
8	<FAN ATTACK>銀河英雄伝説II
9	<FAN ATTACK>サークII
10	FAN STRATEGY
11	BASICピクニック
12	<ファンダム>ゲームプログラム
13	<ファンダム>ファンダムスクラム
14	<ファンダム>マシン語の気持ち
15	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
16	F M 音楽館
17	THE LINKS INFORMATION PAGE
18	FFB
19	<FAN ATTACK>ドラゴン・ナイトII
20	A V フォーラム
21	パソコン通信ははじめの一歩
22	ゲーム十字軍
23	ほぼ梅麿のC G 勝ち抜きコンテスト
24	ゲーム制作講座
25	いーしょーくーはまだかいな!?
26	DMfan
27	<FAN NEWS>ファンタジーIV
28	<FAN NEWS>ドラゴンアイズ
29	ON SALE
30	COMING SOON
31	FAN CLIP
32	(特別付録)エメラルド・ドラゴン・シニア・クラス・ブック

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	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	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ2
9	ウィザードリィ3
10	MSXView
11	F-1スピリット
12	F1道中記
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説
21	銀河英雄伝説II
22	クォース
23	グラディウス2
24	グラフサウルス
25	クリムゾンII
26	クリムゾンIII
27	激突ベナントレース2
28	コラムス
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プロ野球激突ベナントレース
36	シードオブドラゴン
37	シャロム
38	シュヴァルツシルト
39	シュヴァルツシルトII
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	聖戦士ダンバイン
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	デ・ジャ
52	電腦学園III
53	ドラゴンアイズ
54	ドラゴンクエストII
55	ドラゴン・ナイト
56	ドラゴン・ナイトII
57	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
58	にゃんぴ
59	信長の野望(全国版)
60	信長の野望・戦国群雄伝
61	ハイドライド3
62	花のももこ組!
63	パロディウス
64	ビーチアップ各号
65	ビーチアップ総集編
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンタジーIV
69	ファンダムライブラリー各号
70	ブライ上巻
71	フリートコマンダーII
72	FRAY
72	魔導物語1-2-3
73	MIDIサウルス
74	夢幻戦士ヴァリスII
75	野球道II
76	ラスト・ハルマゲドン
77	ランペール
78	ルーンワース
79	レイ・ガン
80	ロードス島戦記
81	ロードス島戦記・福神漬



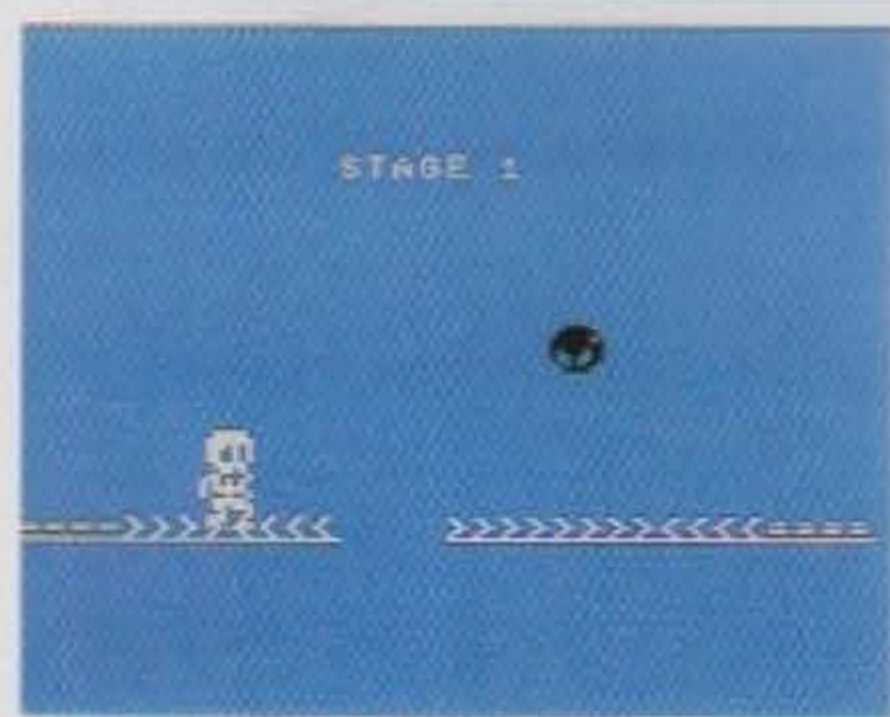
ファンダム

また4月号の季節が来た。卒業や就職や進学やそのほかさまざまな人生の転機が日本中にあふれている。中学に入っても、高校に入っても、大学に入っても、会社に入っても、子どもを生んでも、出世しても、みんなファンダムしていたいね。

P SKELETON①.....43/59	P SIEGE⑧.....50/66
P BEN BALL①.....44/60	●ファンダムスクラム=第13回季節奨励賞・第2回
P 三十人綱引き①.....44/61	FP部門奨励賞発表+情報局ほか.....52
P 平面ルービック②.....45/62	●マシン語の気持ち.....54
P PET FALL I③.....46/63	●スーパービギナーズ講座.....56
P SUBMERGE④.....47/64	●スペシャルチェックサムの使い方.....75
P タコ&イカ⑤.....48/68	※ P はプログラム、①~⑧は画面数

動く床がスリリングなスクロールゲーム SKELETON スケルトン

MSX MSX2/2+ RAM8K
by SILVER SNAIL ▶リストは59ページ



①動く床というアイデアが新鮮

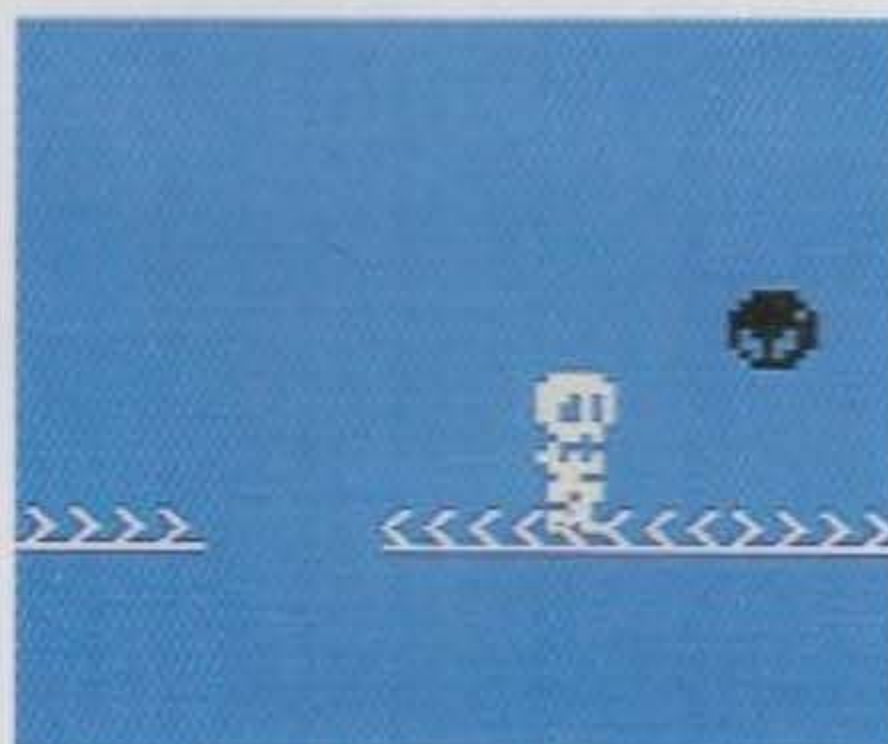
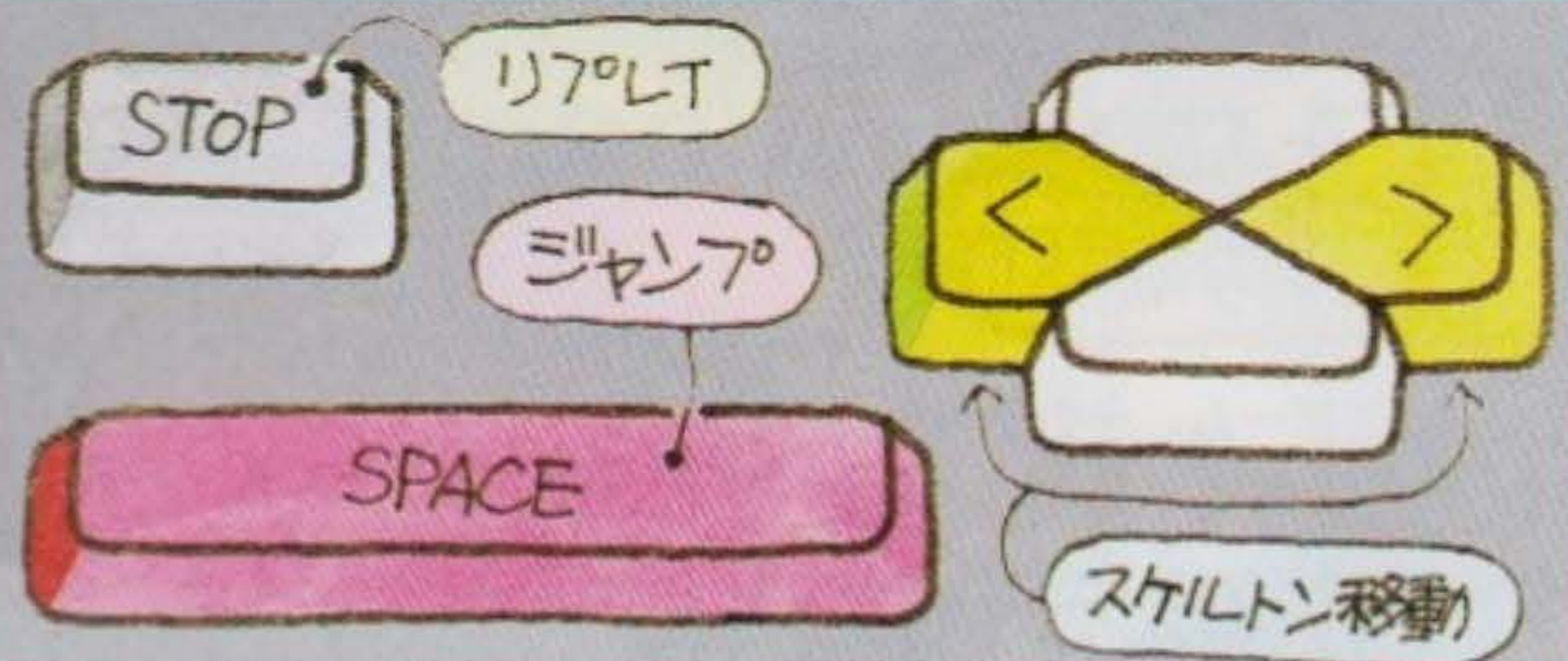
穴に落ちないように左から右へ進んでいくという、横スクロールゲーム。もし、それだけのゲームだったらここには載っていないだろう。

なにしろ、床に3種類あるのだ。「<」と「>」と「=」。どれもBASICでいえば関係演算子というやつだが、順に「左に動く

床」「右に動く床」「ただの床」を表している。

床が動くといってもぴょんぴょん飛んでいけばあまり影響はなさそうなものだが、そこになぜか鉄球が登場する。こいつがスケルトンにあたって、スケルトンをつぶす。スケルトンはつぶれたままちょっとのあいだマヒして動けなくなって、もし、そこが動く床だと床のいいなりにするすると動いてしまうことになる。その先に穴があったら……。これが恐怖なのだ。

ずるずるの恐怖と戦いながら全99面。ひと味ちがう横スクロールゲームをじっくり楽しめる。



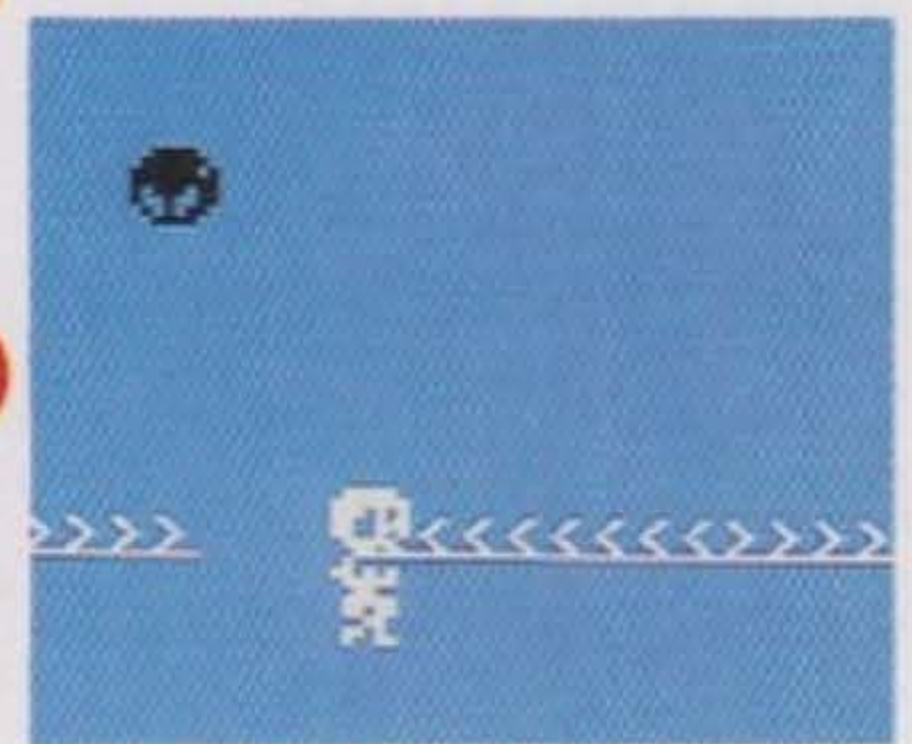
②スケルトンに襲いかかる謎の鉄球



③あたるとスケルトンはつぶれて鬼神



④身動きできないので動く床でずるずる



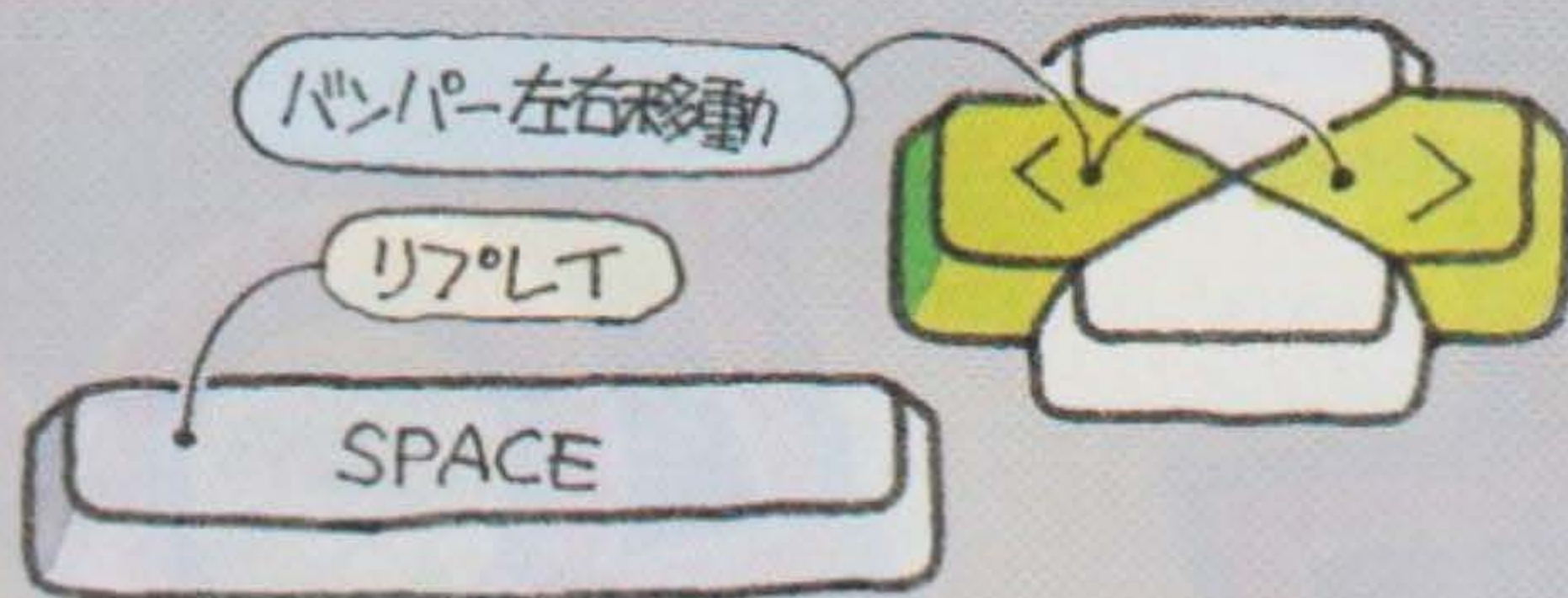
⑤落ちる寸前に復活したけど運かった

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

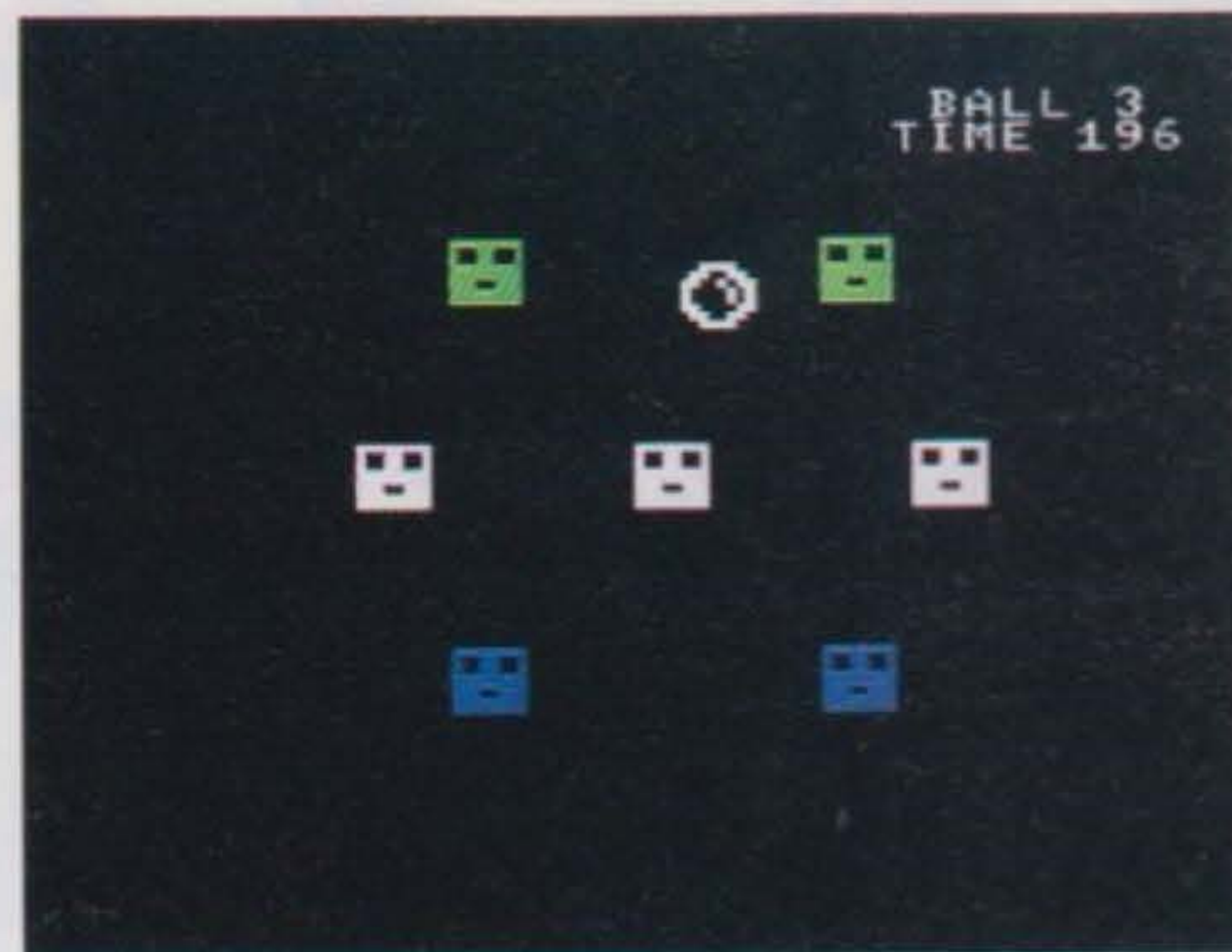
上から下へボールのバケツリレーだ

BEN BALL ベンボール

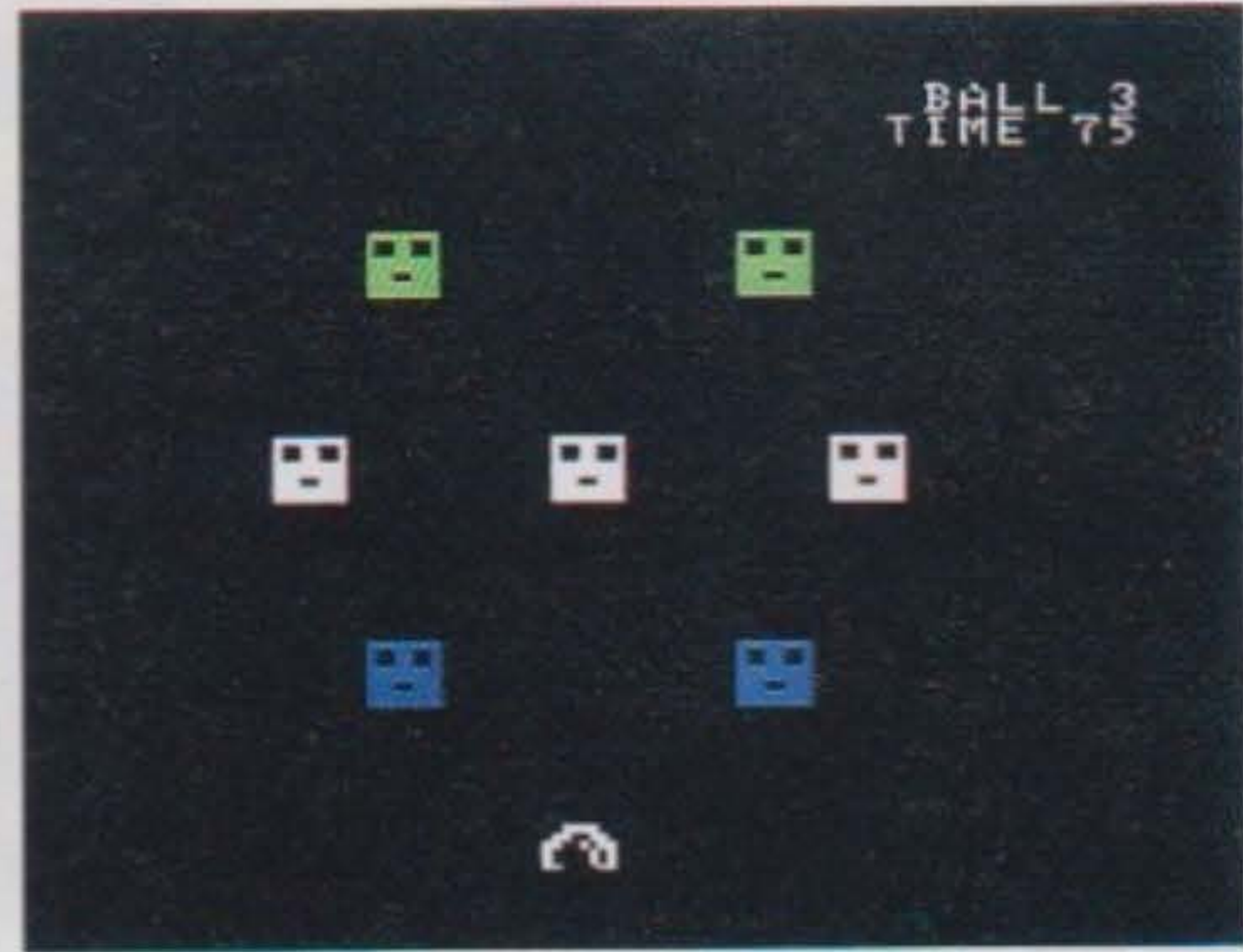
画 1 面 MSX MSX2/2+ RAM8K
by こくSOFT ▶リストは60ページ



バンパーと呼ばれるモアイ七人衆みたいなやつを操作して、ふわふわ浮かぼうとするボールを画面の下まで運んでいくゲーム。バンパーをボールにあてると下のほうにはねとばされるのでバケツリレーみたいにバンパーからバンパーへと渡していくのだ。画面の右上にある「TIME」が0になるまえに「BALL」の数だけ画面下まで運ぶとクリア。ボールを下までに運ぶたびにタイムは30増える。



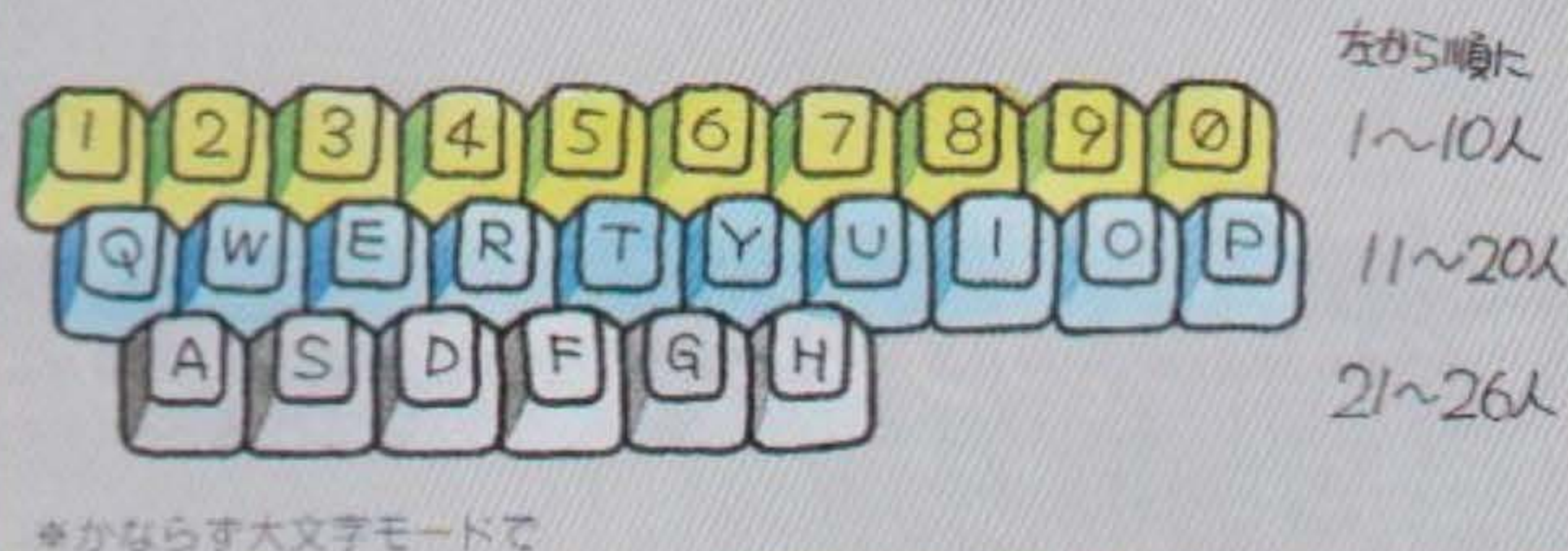
①画面の上まで浮いていってばねまわるボールを、いちばん上のバンパーでつかまえて下へはねかえす



②いきおいよく浮かびあがってきたボールとバンパーを衝突させたら、画面の下までボールがとんでいき、やっとボール1つ成功

対戦型綱引きシミュレーションで勝負 三十人綱引き

画 1 面 MSX MSX2/2+ RAM8K
by 山下修 ▶リストは61ページ



*かならず大文字モードで

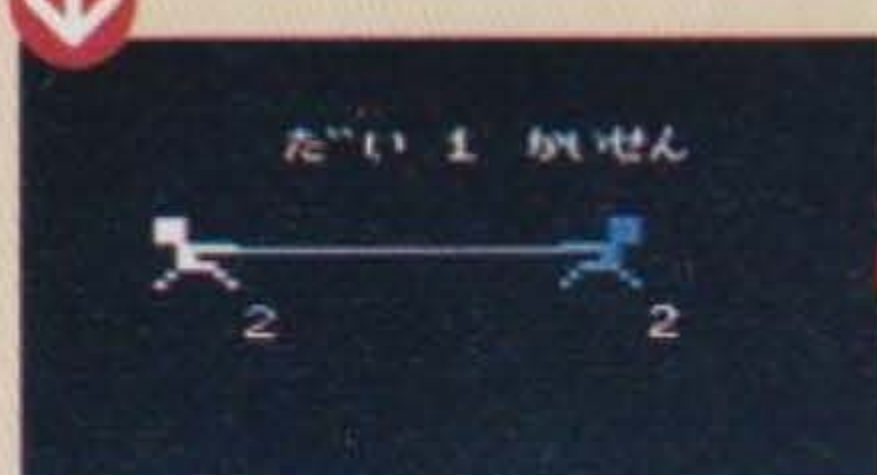
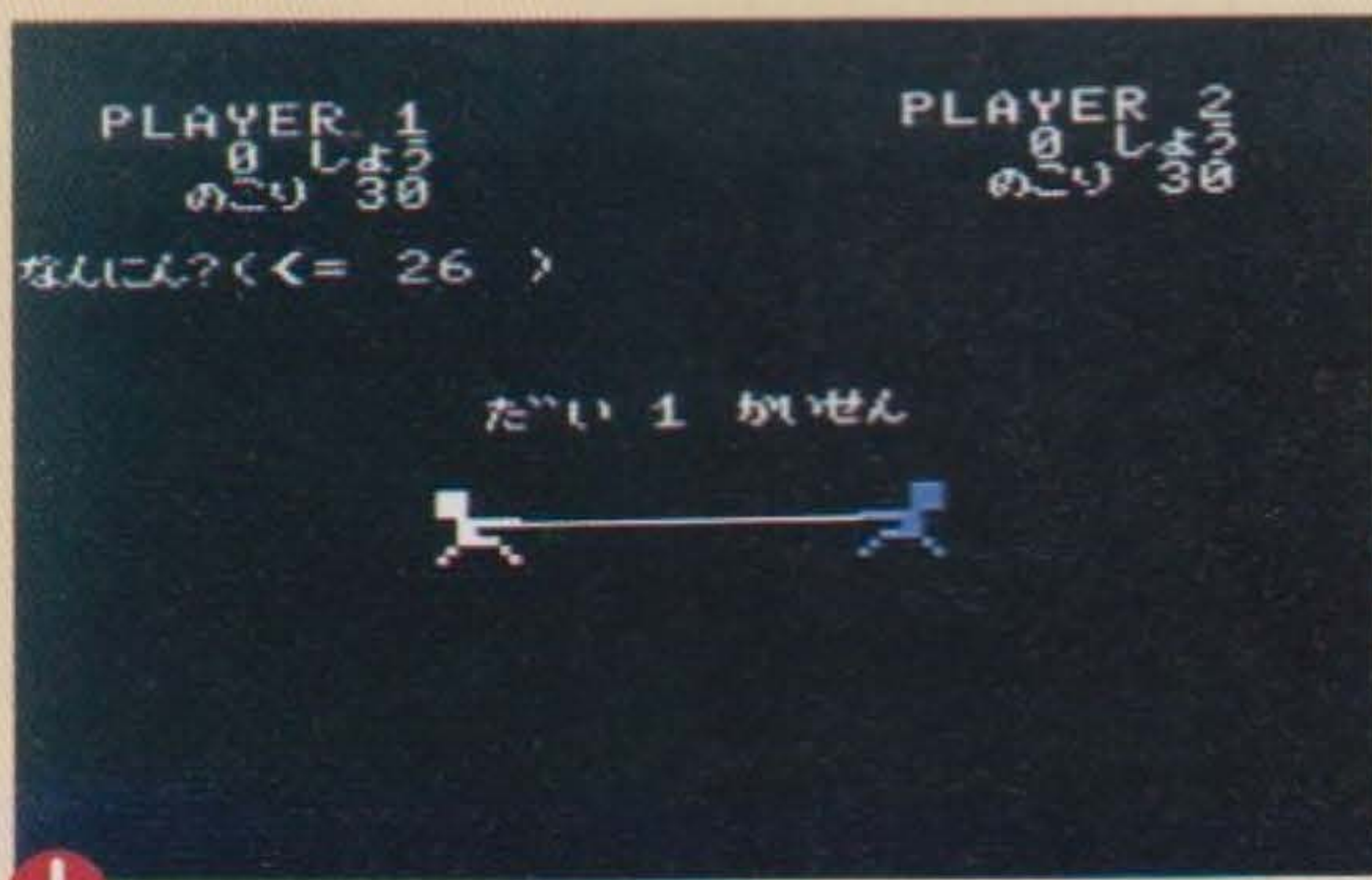
対戦式ゲーム。それぞれ30人の綱引き選手をくりだして最高5回戦を戦い、先に3勝したほうが勝ちとなる。

各回戦ごとに、代表選手の数を決める。綱引きの勝敗はたがいに設定した代表選手の数の多いほうが勝つ。同数の場合はランダムで勝敗が決定され、運にめぐまれているほうが勝つ。ここで各プレイヤーは自分の綱引きチームの監督となって相手の腹のなかをさぐりながら、チームを勝利に導くために采配をふるうわけだ。はっきりいえば、何人出すが勝負なわけで綱引きでも糸巻きでもいいのである。

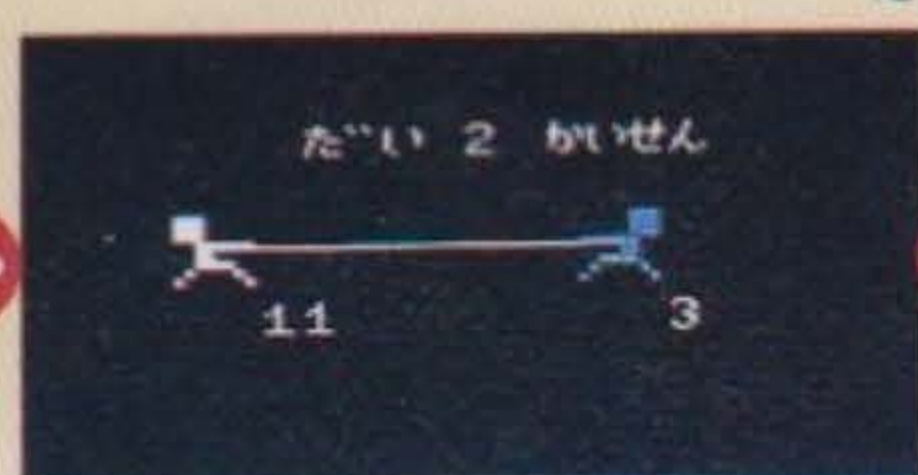
人数の入力用のキーが奇妙だがこれも入れた人数が相手に知られにくいようにとの、作者の気配りである。拍手。

対決!!

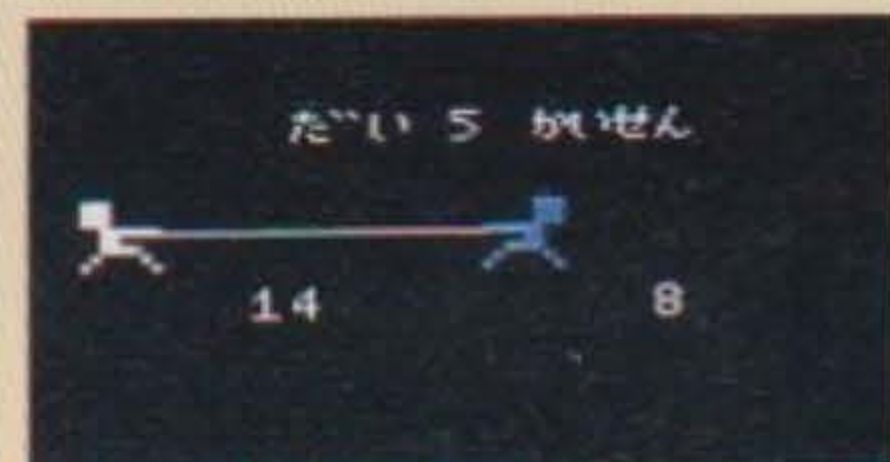
わたし(ちえ熱)は通りすがりの十字軍担当デスクFをつかまえて対戦してみた。



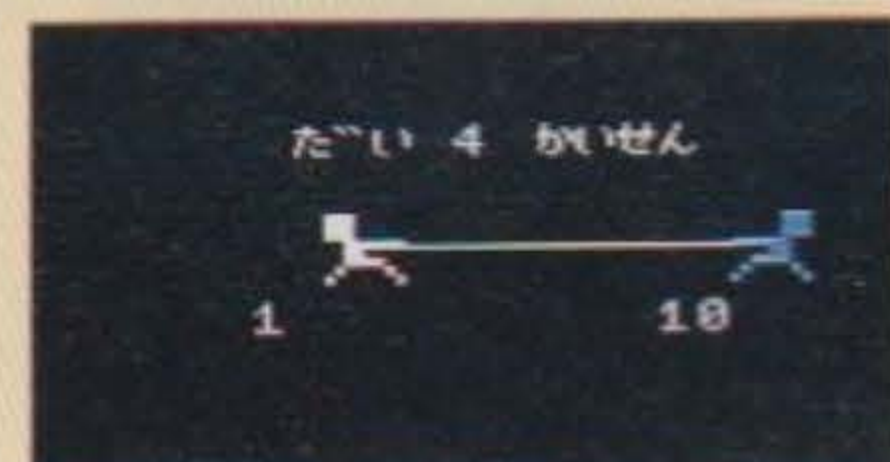
①どちらもおなじ人数のときは乱数で勝敗が決まる。わたしのほうがラッキーだった



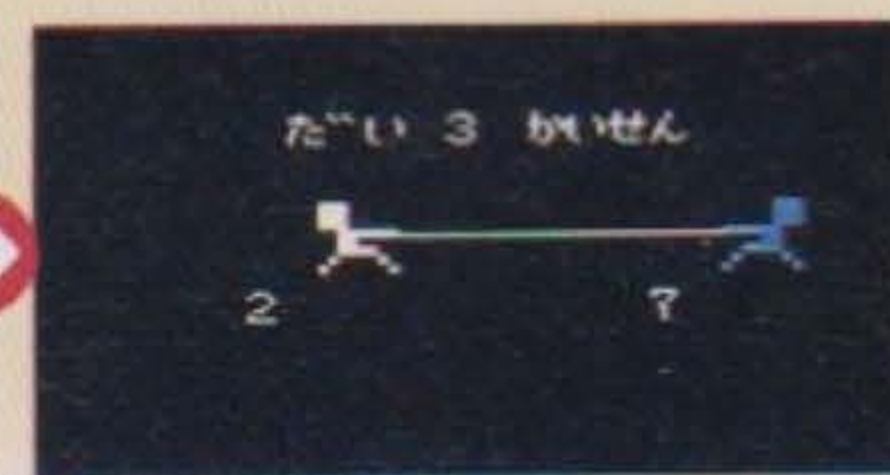
②ここでわたしは11人の選手をつかって勝負にでた。もうFにはあとがない



③試合は思惑どおりに展開して、頭の悪いFにラクラク勝利した



④残りの人数はFのほうが多いのでわたしは5戦目に勝負をかける



⑤あとがないFは多人数をつぎこんでくるだろうと読んだわたしは少人数でかわす

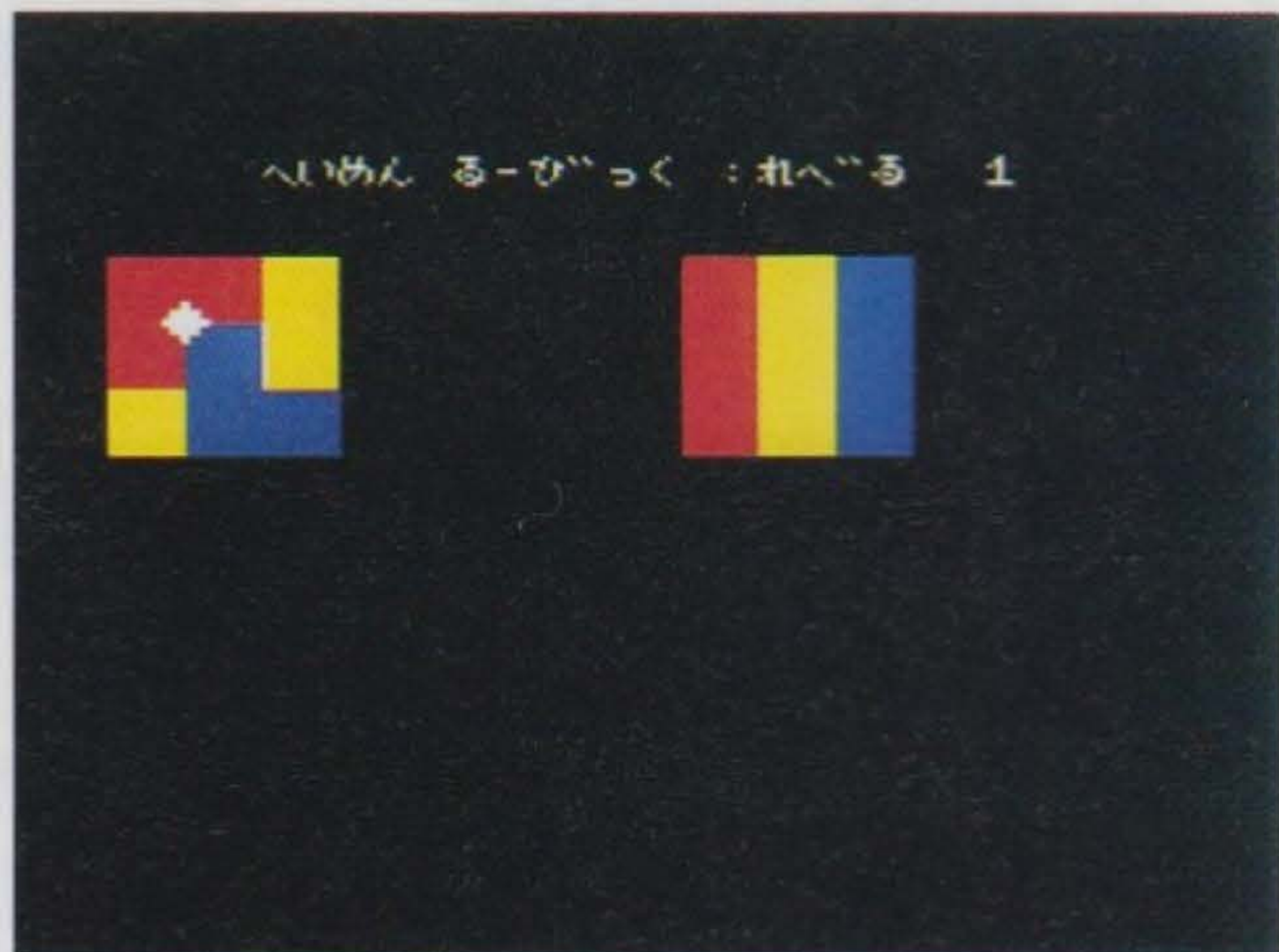
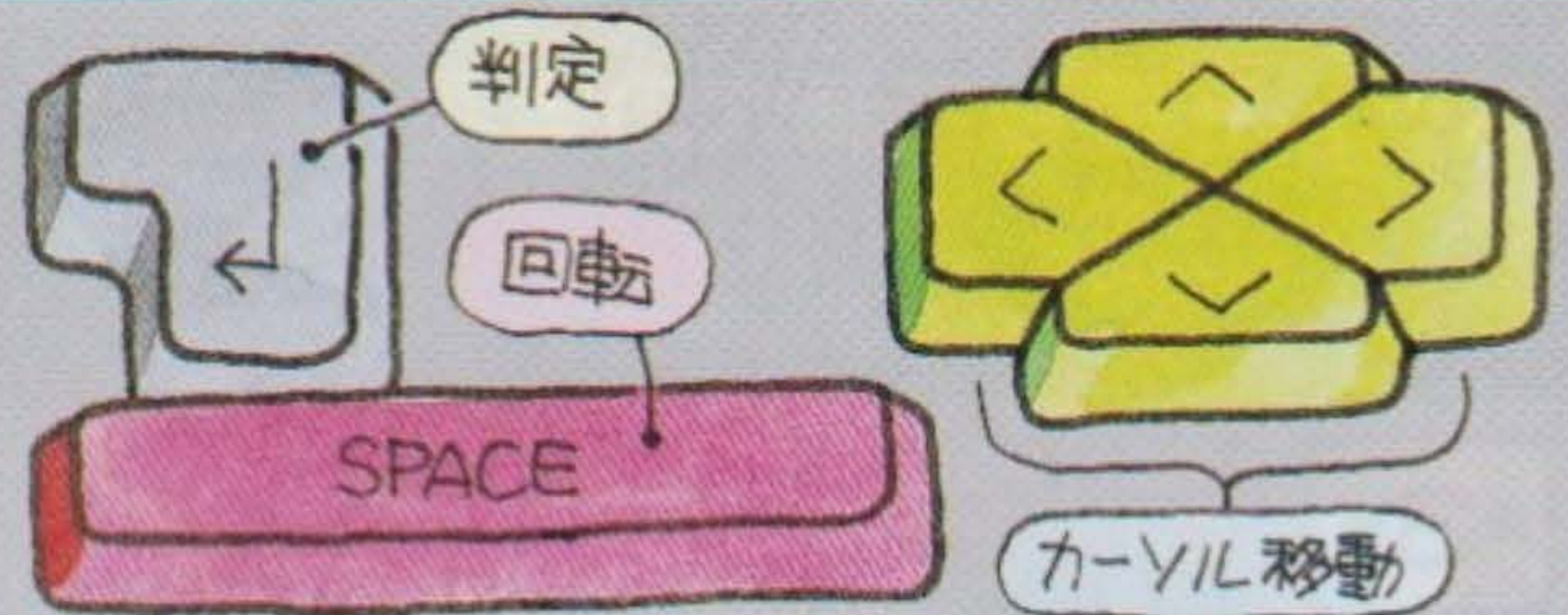
知的でやさしくカラフルな暇つぶし 平面ルービック

画2面

MSX MSX2/2+ RAM16K

by 白井建夫

▶リストは62ページ



左が操作するカラーブロック、右が見本。「◇」を中心にブロックが右回りに入れ換わる

ルービックキューブという名のカラフルな立体パズルがはやったのはたしか10年くらいまえだった。そのころは、コピー商品も大量に出回り、さまざまな一般週刊誌に解法が載り、電車に乗るとたいてい1人くらいはキュキュキュとそのパズルをいじっている人がいたものだ。

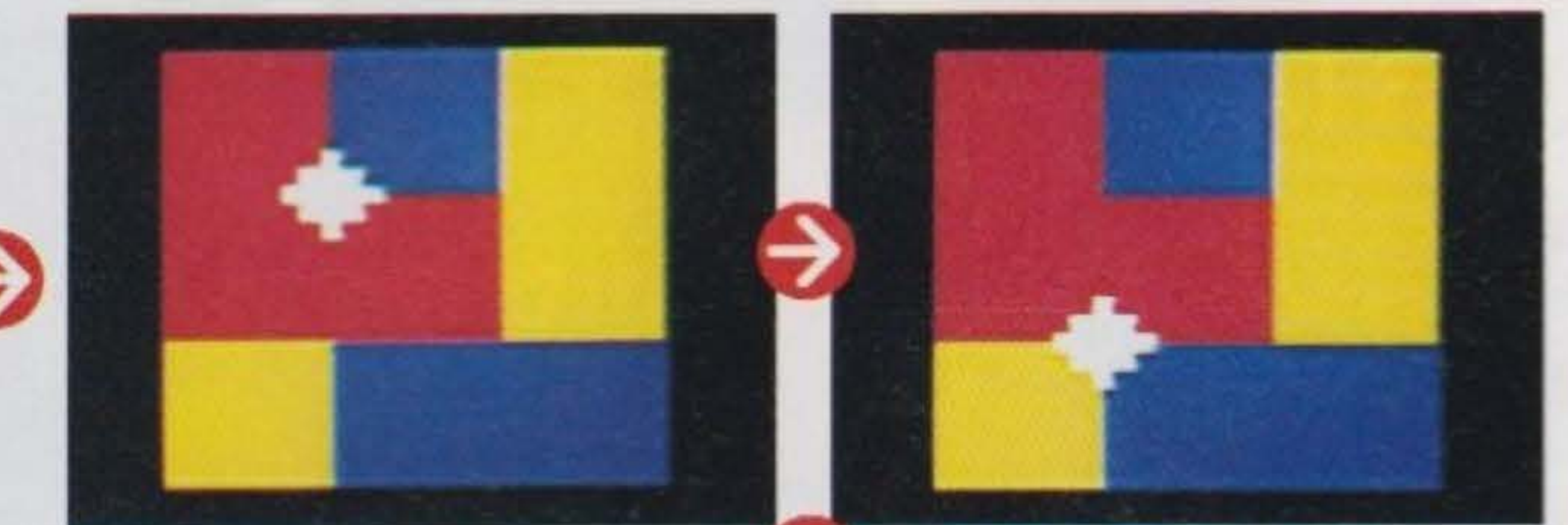
いまではスタンダードパズルの仲間に入っていると思われるルービックキューブの精神を、2次元のディスプレイ上で表現すると、こんなゲームになる。

画面に2つのブロック群が出てくる。向かって左がプレイヤーの操作するブロックで、これはてきとうな配列になっている。プレイヤーはあちこちで4つの

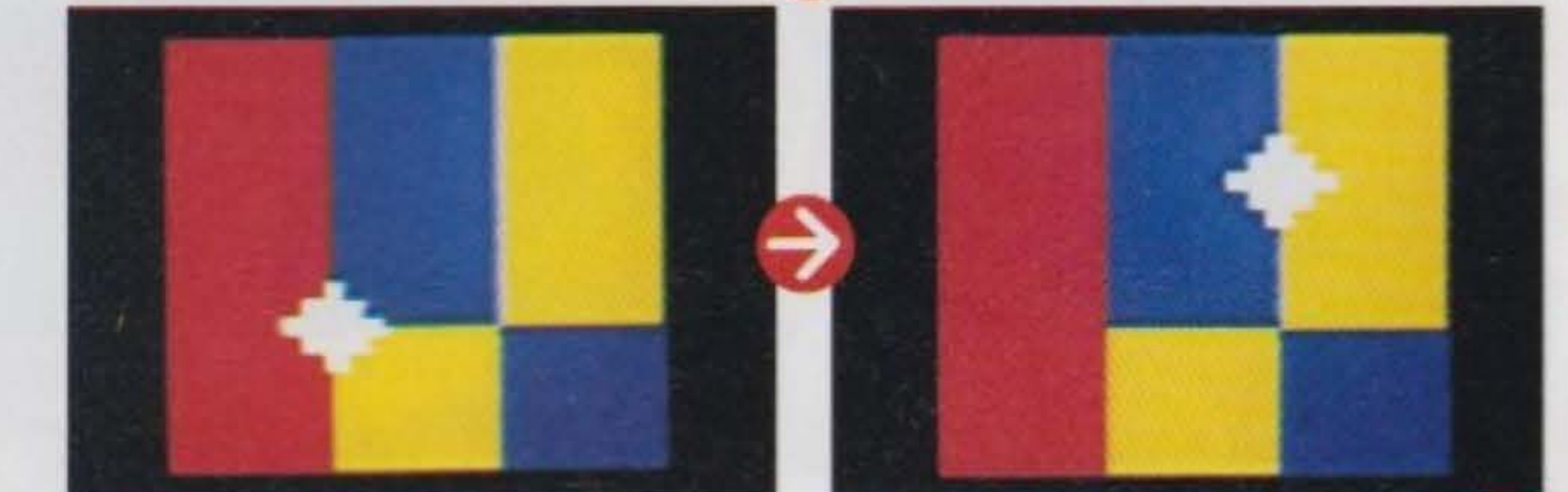
ブロックを右回りに入れ換えて、右にある見本どおりの配列にするのが目的だ。ただし、自己申請システム。カンちがいたり、ウソだったりしてもべつにペナルティはない。ついでにいうと、制限時間もないし、制限手数もない。10年かけて3万回くらいウソの申請をしながら、1億手で正解にたどりついても、神のまえにすべての正解は平等



●レベル2 なんとなくこの図柄はエッシャーを思い出す



まず左上隅を回転させて



ここでクルクルと回転、一步野望に近づいた

ダイヤカーソルをその下に移動

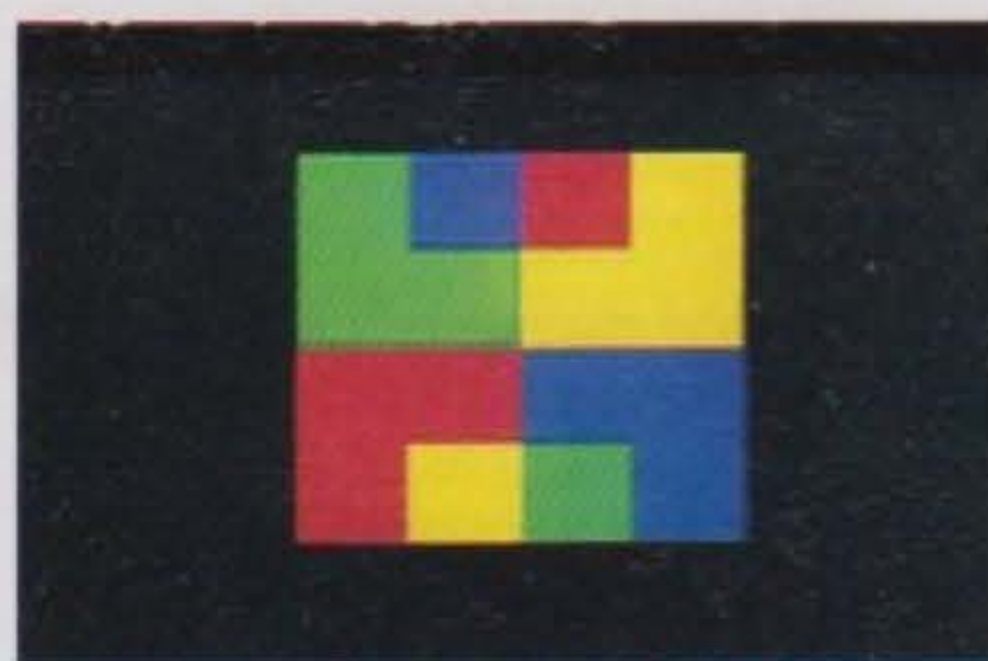
右上隅のブロックを180度回転



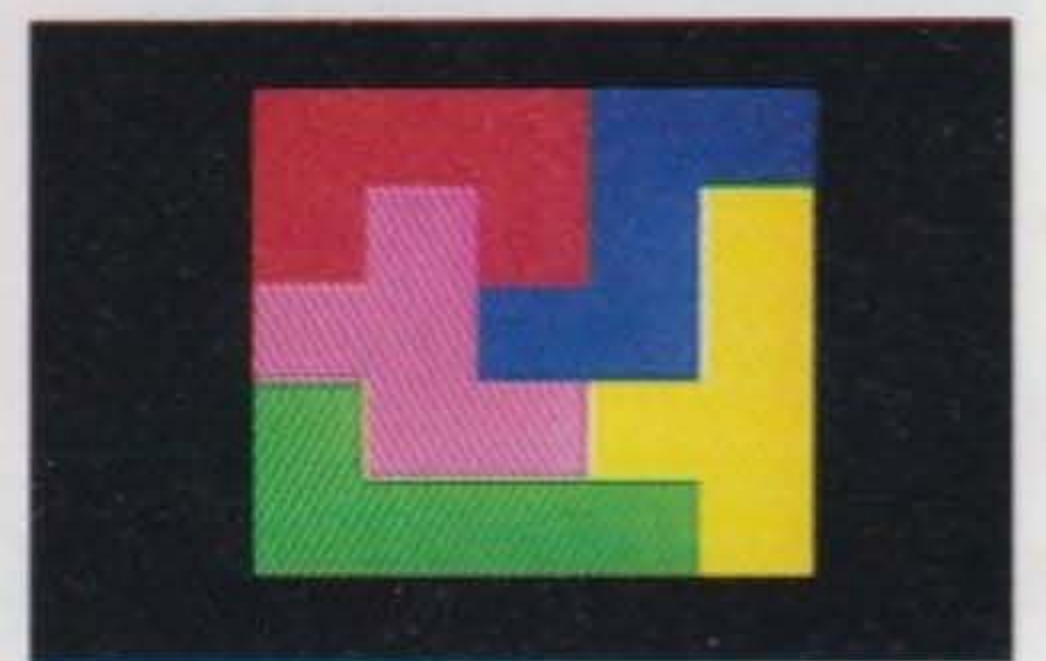
完成。できた申請すると、次のレベルを作るまでのあいだ完成したパズルが点減するである。

レベルはぜんぶで8つ。解きおわっても、ちょっとした気晴

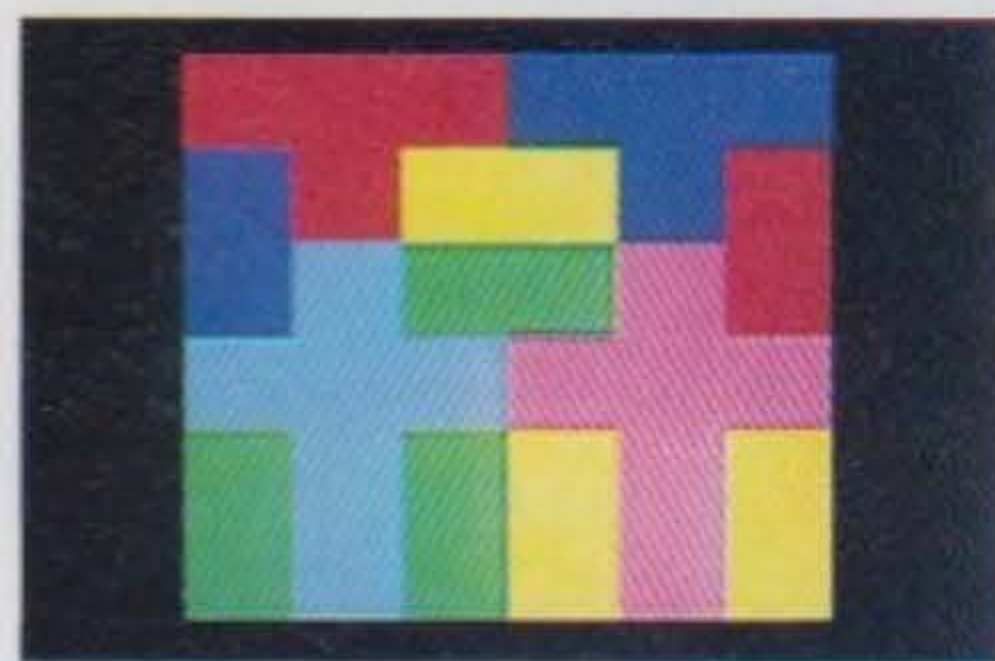
らしにいつのまにか最初からはじめている。そんな、心のやすらぐ魅力がある。



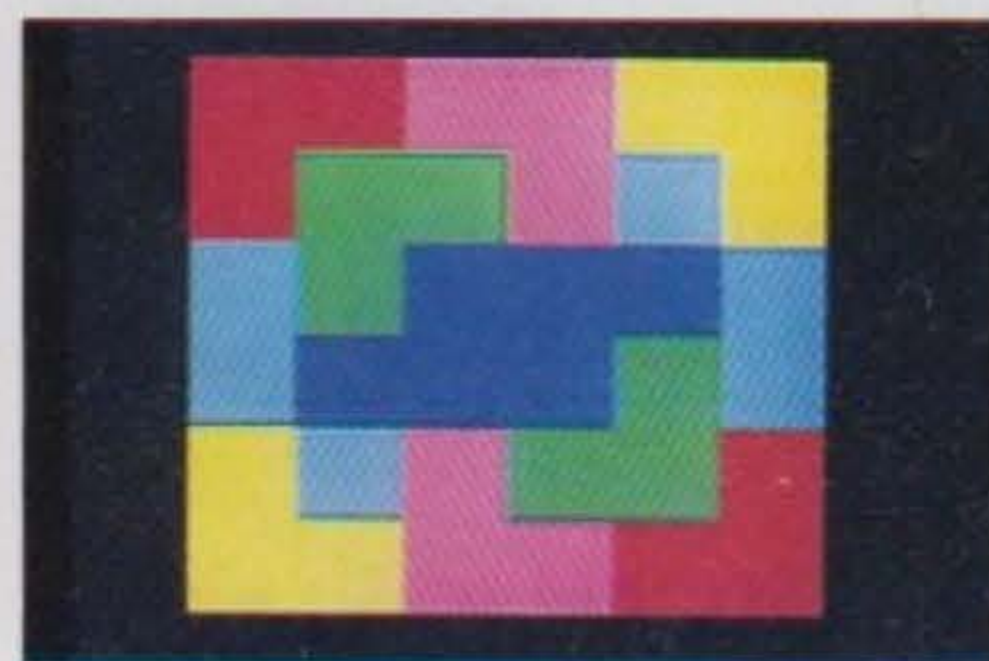
●レベル3 ちょっと複雑になりながらもまだまだかんたん



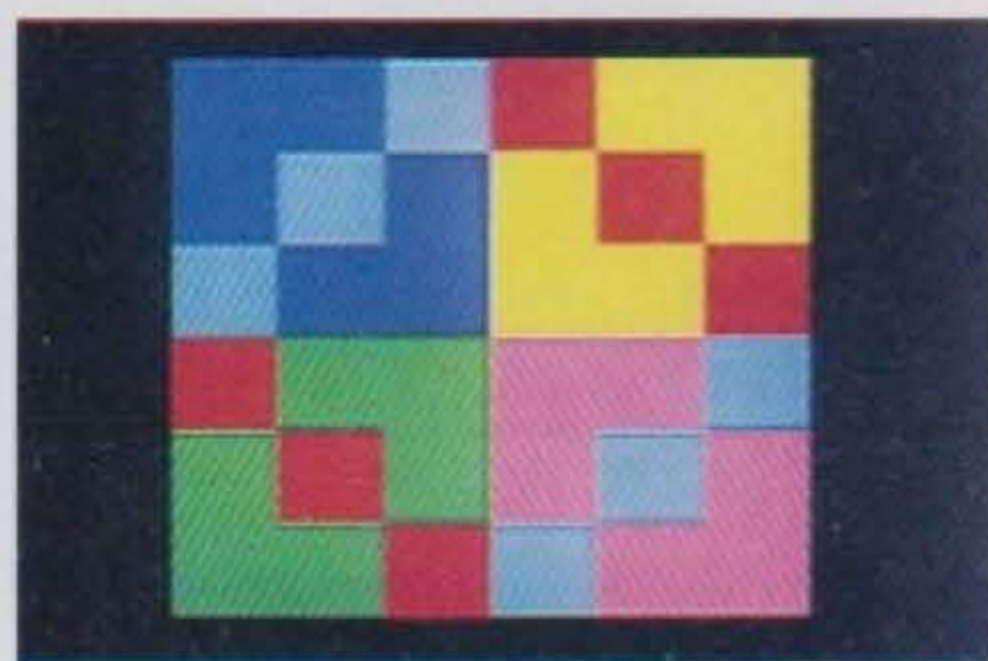
●レベル4 おおっ、こいつひとまわり大きくなりやがって



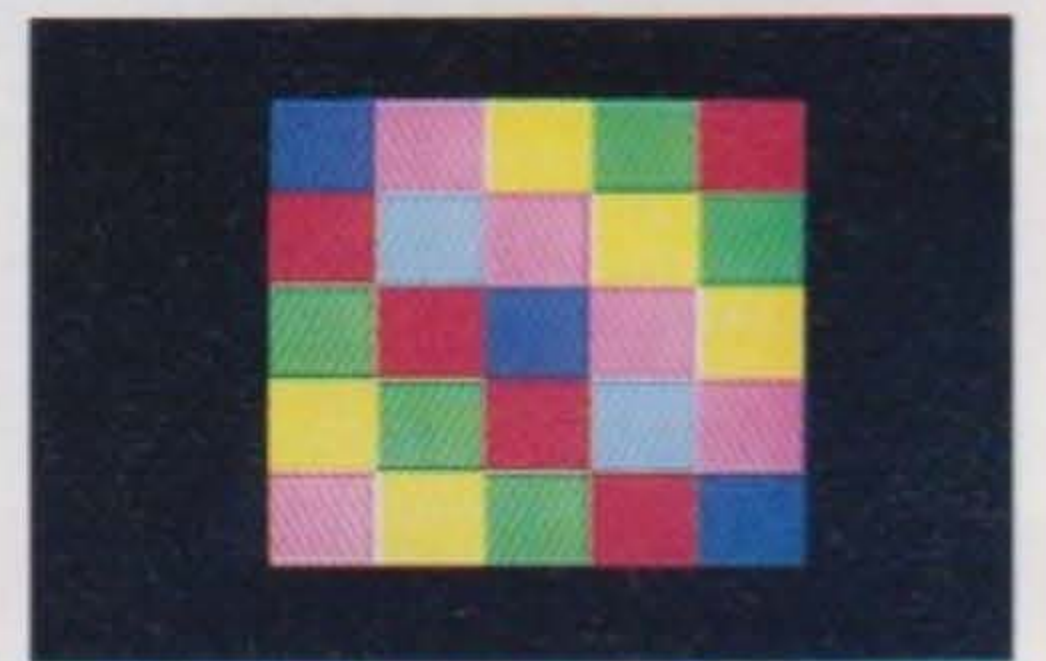
●レベル5 さらにドン、と大きくなる。このぶんでは地球が危ない



●レベル6 しかし、安心しろ。もう大きくなるのはやめたようだ



●レベル7 大型カラーブロックの配列パターンの大成的レベル



●レベル8 最終面。中くらいの大きさのなかで深みのある問題を

ほらあな
ペットを探して洞穴の奥深くへ
PET FALL II ペットフォールツ

画3面

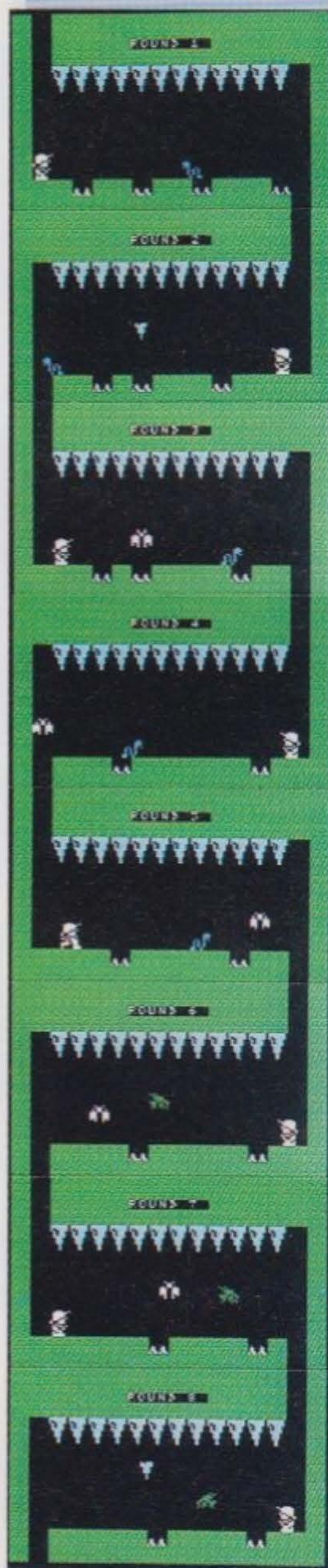
MSX MSX2/2+ RAM8K

by OCT1772

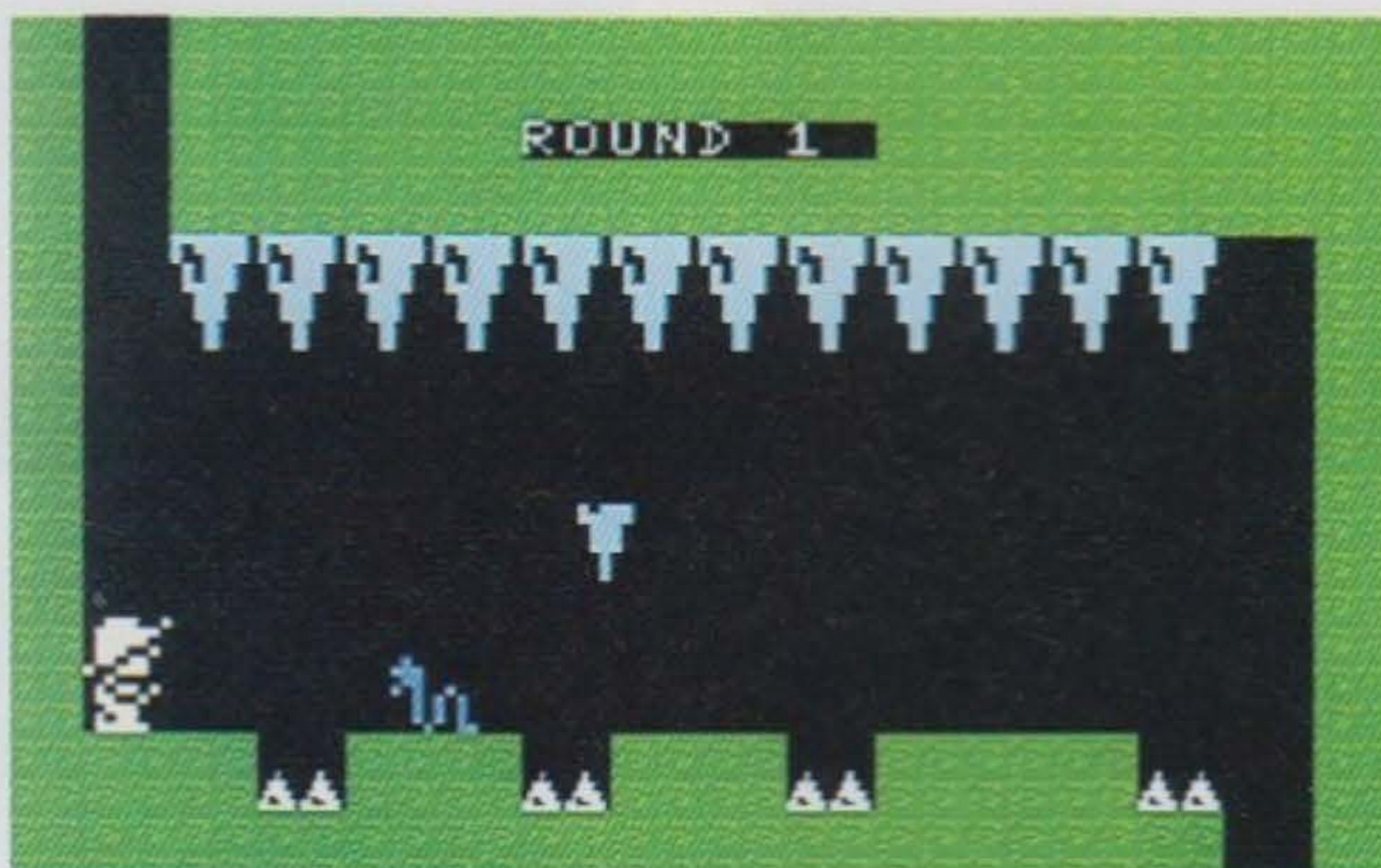
▶リストは63ページ



START



右上へつづく



◆奇数のラウンドのときは左から右へと進み、偶数のラウンドのときは右から左へと進み、下に通じる穴にとびこんで次のラウンドへと進んでいくことになる

上へ、上へと登っていくスクロールゲームにかわって、今度は下へ、下へと落ちていくゲームがやってきた。

主人公のホリーは洞穴に落ちた自分のペットを救い出すために、みずから洞穴に飛びこんでいった。洞穴のなかは、天井からつららが落ちてきたり、落ちたら串刺しになってしまう穴がポコ、ポコあいていたりする。さらに、毒ヘビに毒カエル、吸血こうもりたちが洞穴のなかを動きまわっていて、ちょっとでも触れたりしたら、あっというまに死んでしまう。つららにあたり、穴に落ちて串刺しになっても命はない。

それでもホリーは敵や障害物

をジャンプとタイミングでかわしながら進んでいく。

ラウンド数は50ラウンドもあるが、どのラウンドも地形はなぜかよく似ていて、ワンパターンといえないこともない。ただ、つららの落ち方や敵の出方はラウンドごとに変化し、3画面のプログラムのなかでそれなりの工夫をしているのだ。

また、コンティニューがないのでオールクリアはたいへん。どうしてもペットが見たいという人は、プログラムの行150の「X=1:R=1:」を削除して、「GOTO50」を「GOTO60」に変えればちょっと変なことが起きるけどいぢおうコンティニューできる。

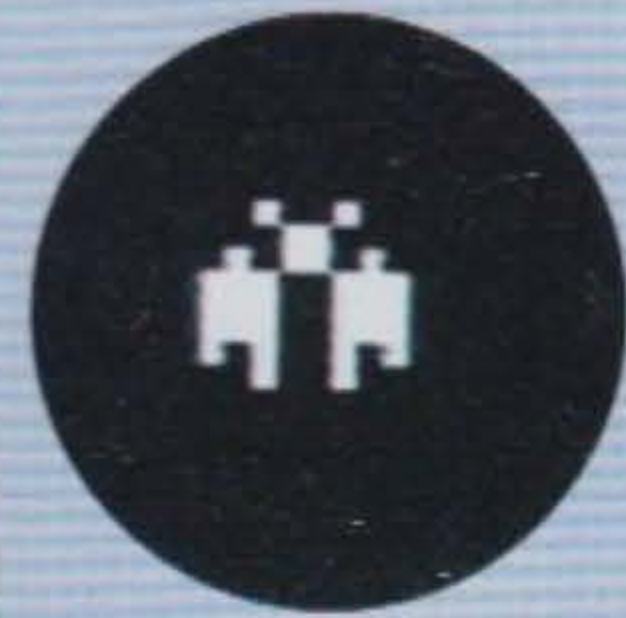
ヘビ、カエル、こうもりがじゃまをする



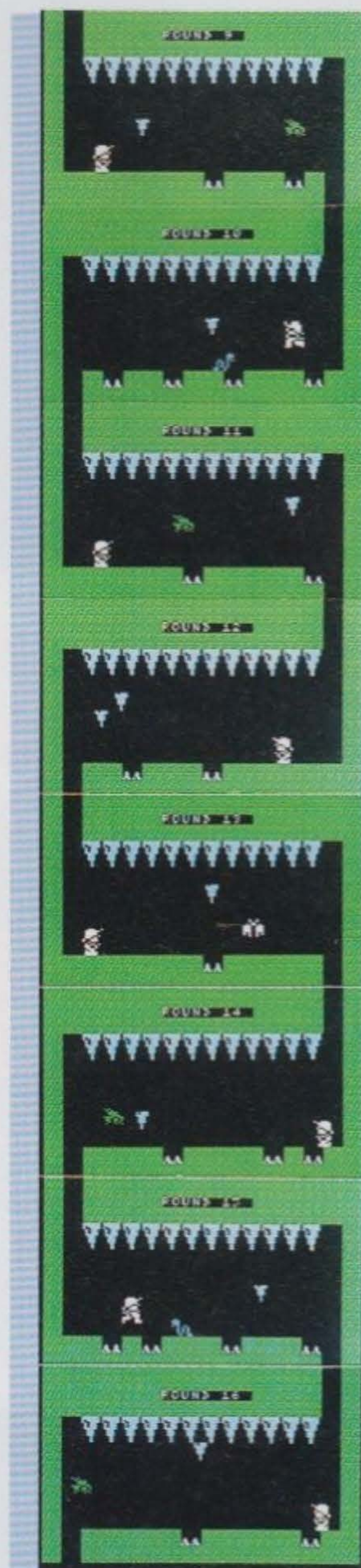
◆ヘビは地面の上をによう、によりと往復運動しているだけだからかわすのはかんたん



◆ホリーの頭上を越えていくぐらいにビョン、ビョンはねるカエルはやっかいな敵だ



◆空中を飛びまわるこうもりはたちどまって、やりすこすしかない



残り34ラウンド

テトリス系と呼ばれるジャンルの新鋭

SUBMERGE

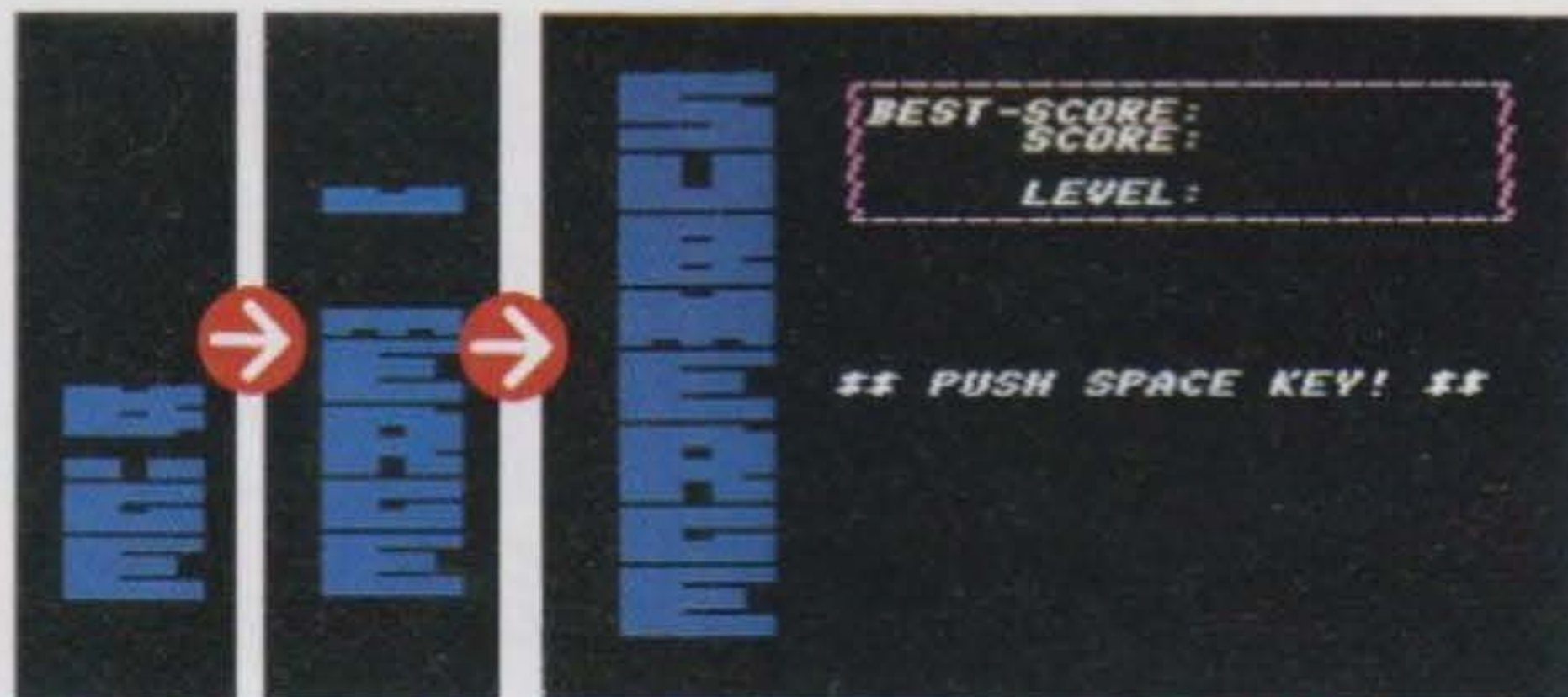
サブマージ

画4面

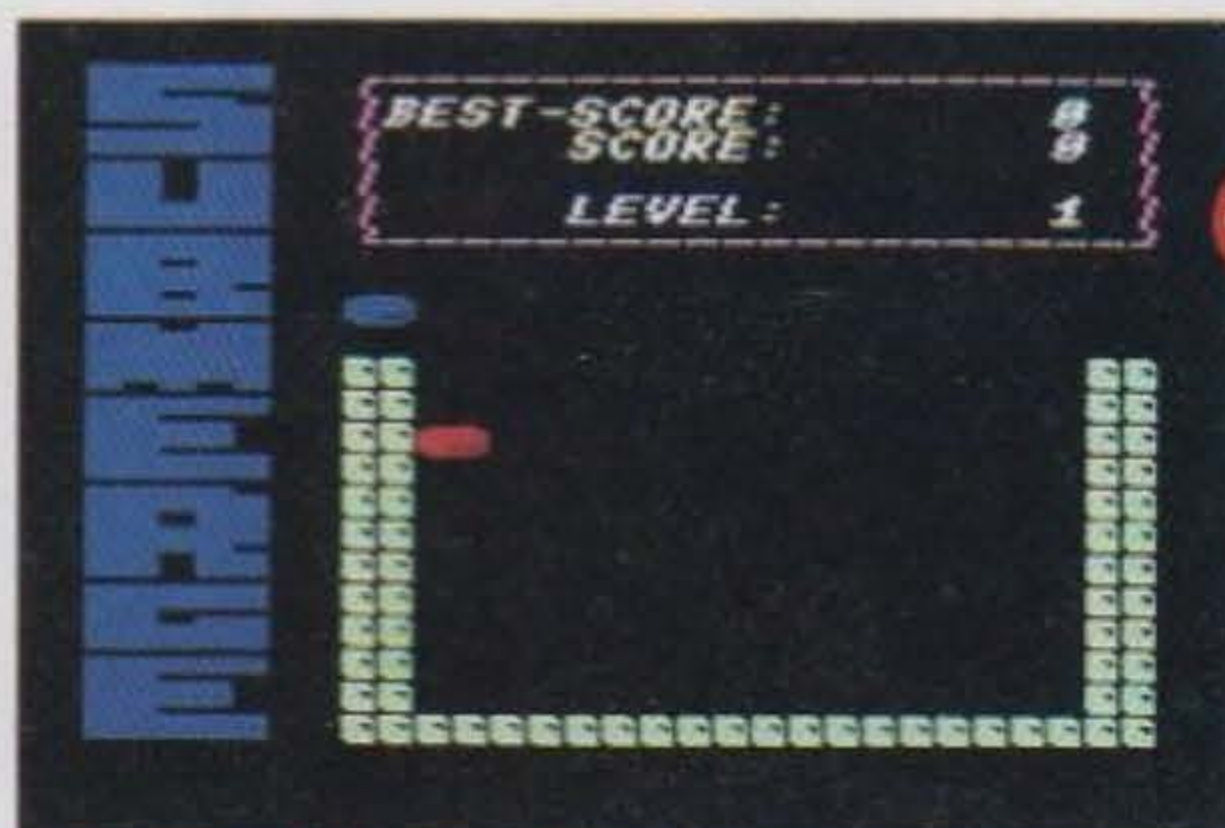
MSX MSX 2/2+ RAM16K

by 阿部俊一郎

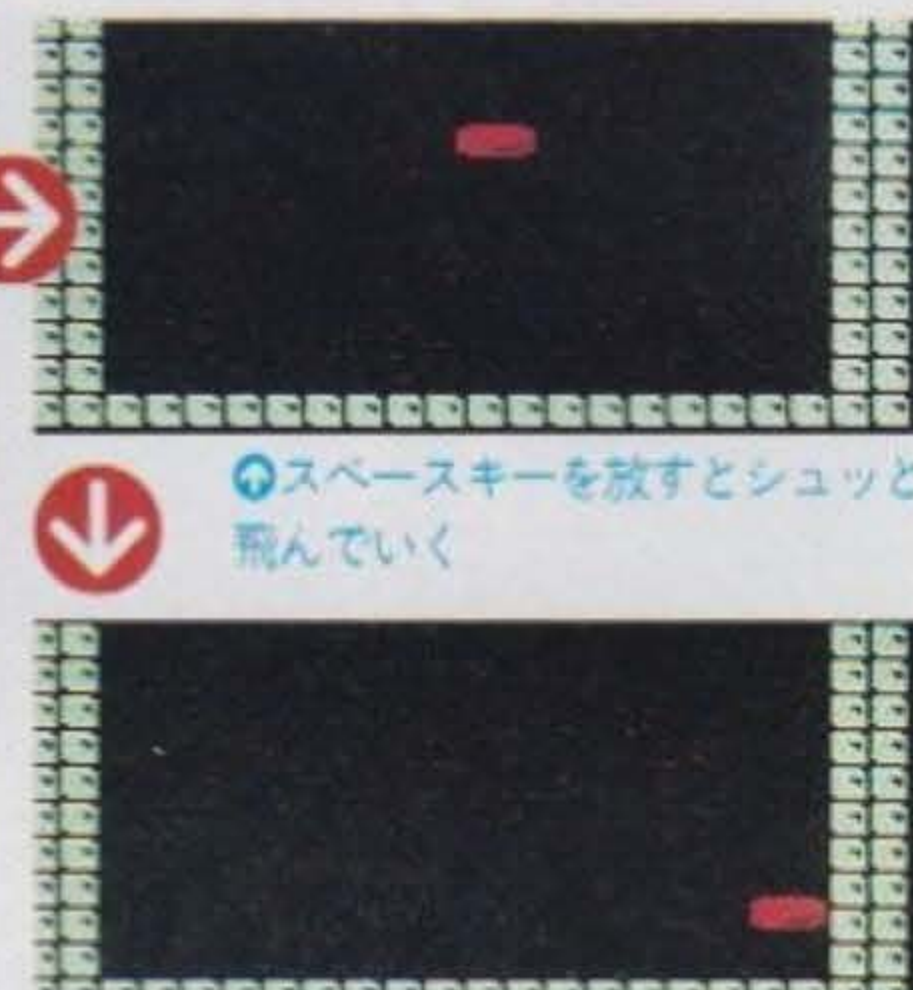
▶リストは64ページ



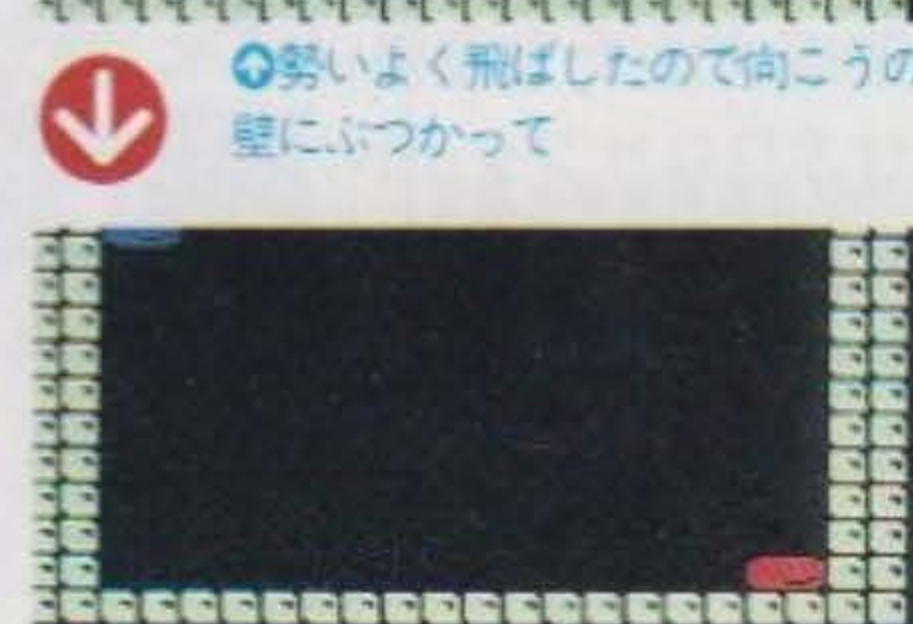
◆タイトルの文字をバンバンバンと積み重ねるゲームスタート時のデモがなかなか



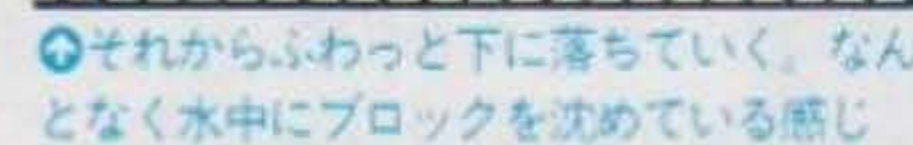
◆左端に落ちてくるブロックを止めて



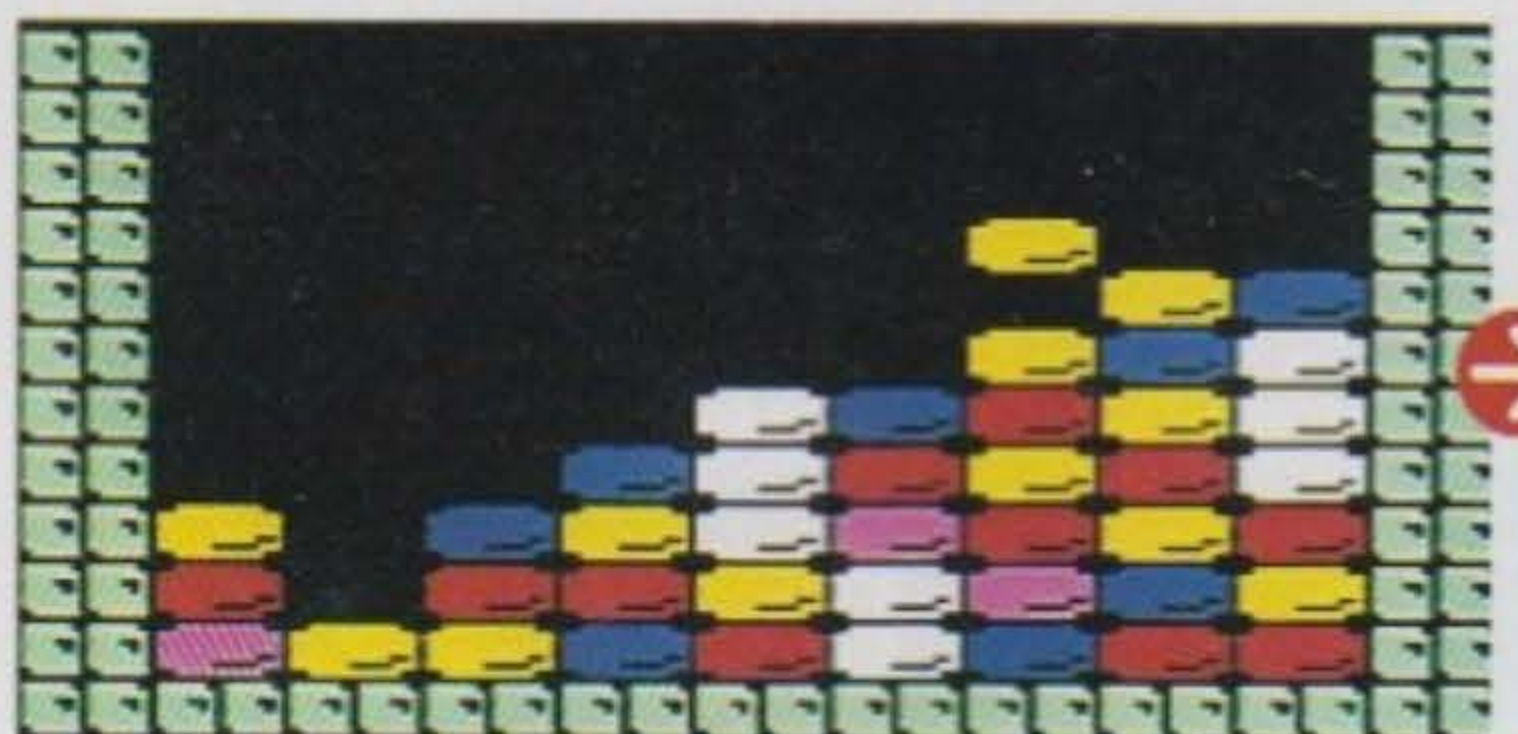
◆スペースキーを放すとシュッと飛んでいく



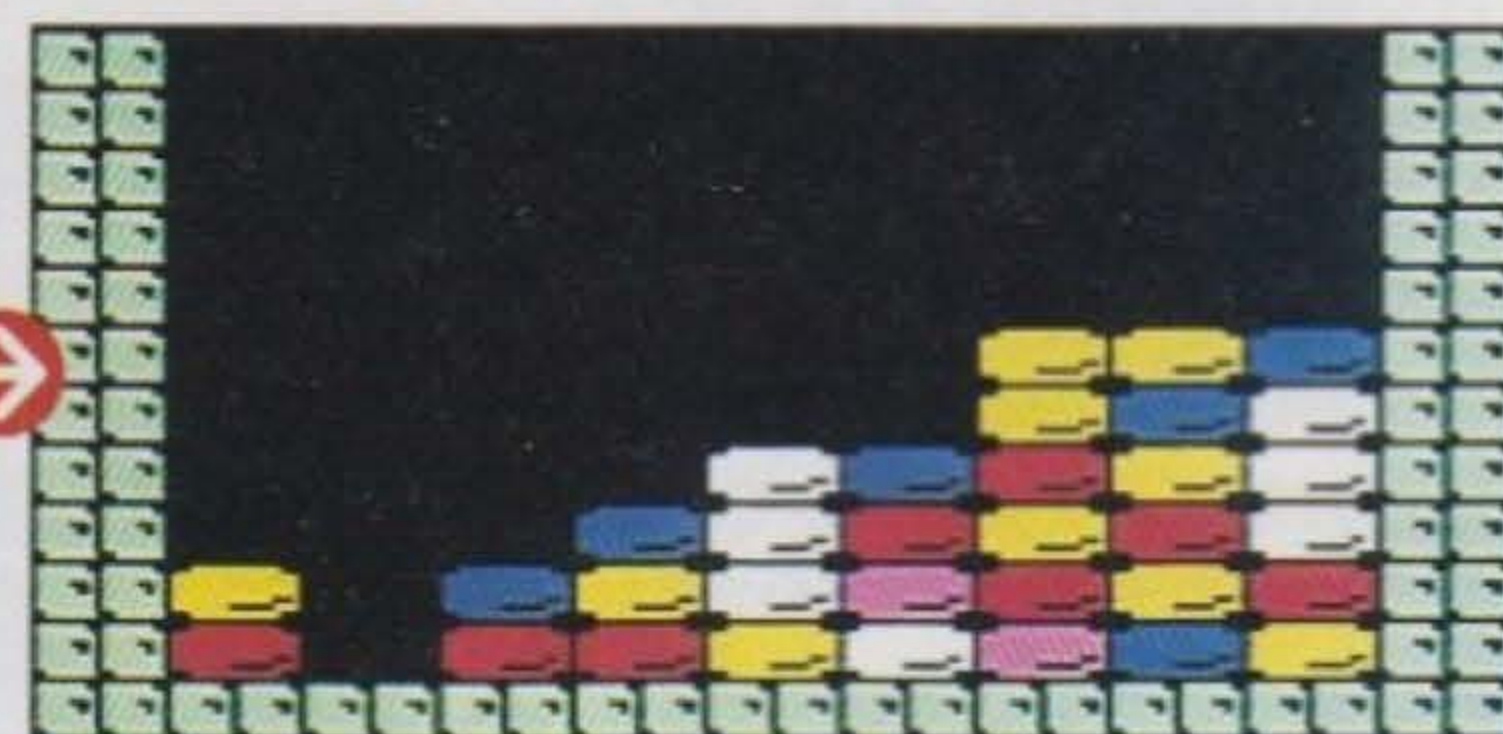
◆勢いよく飛ばしたので向こうの壁にぶつかって



◆それからふわっと下に落ちていく。なんとなく水中にブロックを沈めている感じ



◆右から3番目の列に注目。黄色のブロックどうしを重ねると



◆1段下がリレベルアップ。点数は高くなるがスピードも速くなる

あるゲームが流行すると、しばらくのあいだ、その垂流があちからもこっちからも出てくるものだ。テトリスなんかはそのシンプルなゲーム性のために幅広く応用され、投稿プログラムでも市販ゲームでも、テトリスふうなものが次々に出てきて、あきらかに「テトリス系」とでも呼ぶべき独立したゲームのジャンルを作ってしまった。

■スペースキーだけの操作

さて、この「SUBMERGE」(はじめて見た単語だが「沈める」という意味の英語らしい)は作者の手紙を読むまではテトリス系だということに気がつかなかった。

ゲーム中に使用するのはスペースキーだけという、テトリス系には珍しいワンキーゲーム(1つのキーだけで遊ぶゲームの総称。念のため)なので、なんとなくゴルフゲームのような感覚だったからだ。

左端に落ちてくるブロックを

スペースキーを押して止め、放して飛ばす。ブロックが飛ぶパワーはスペースキーを押していた時間に比例するので、それでブロックの落下地点を調整するわけだ。

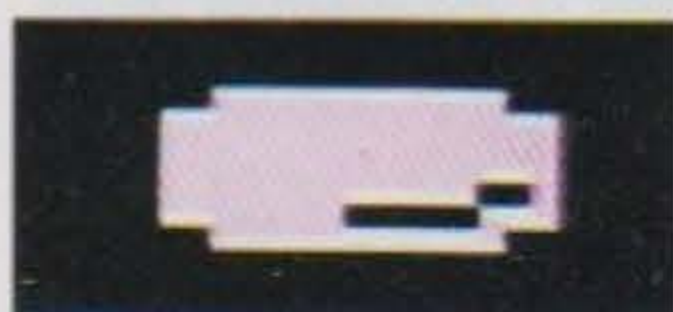
■SUBMERGEのルール

落ちてくるブロックは5色。そのうち紫と白は特殊なブロックなので下の説明に注目。

このブロックをゲームフィールドに積み重ねていくわけだが、

紫ブロック

◆このブロックが乗った列と隣隣の列が無条件で1段下がる。場合によってはイヤなブロック

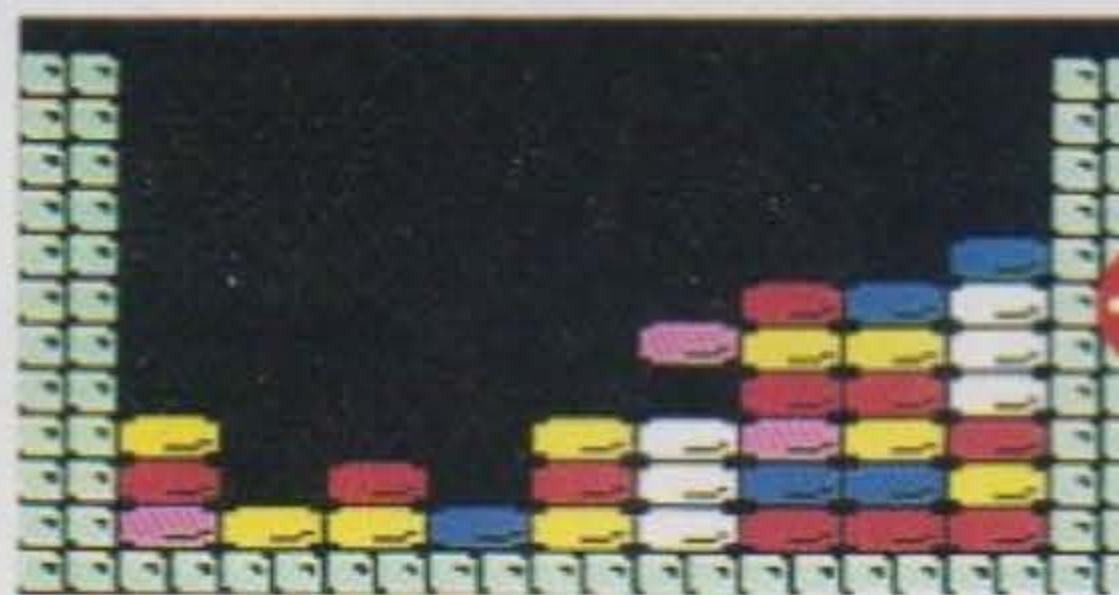


白ブロック

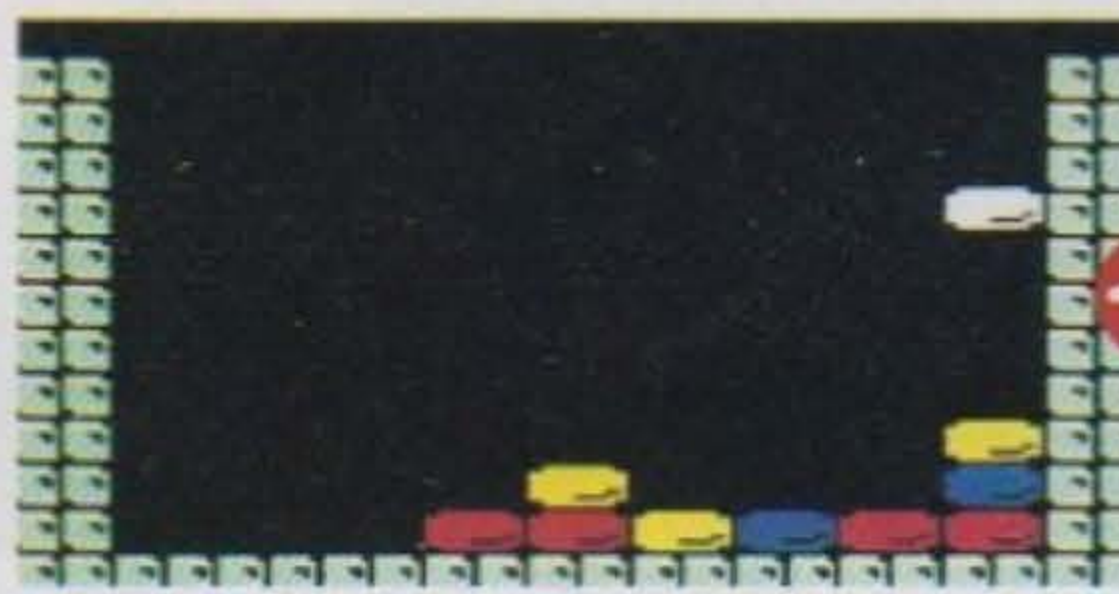
◆積み重なったとたん3つに分裂する。落とす目標になる柱を作るときに便利



おなじ色のブロックを重ねるか、最上段までブロックを重ねると、最下段のブロックが1段ぶん消えて、レベルがあがる。レベルがあがると得点も大きくなるが、ブロックの落下スピードも速くなり、思うようには飛ばせなくなる。そして、ここがたいせつなのだが、同色のブロックを重ねたときに、最下段に1つでもブロックのないところがあると、その時点でゲームオーバー!



◆右から4列目に紫ブロックが落ちると、3~5列目が全体に1段下がる。この場合は床が見えていても可



◆右端に思い切り飛ばして壁にぶつけた。すーっと下りてきて着地したとたん3つに分裂

このルールがゲームに斬新な緊張感を加えているのだ。

得点はブロックを落とした場所の高さ(最下段が10で10刻みの配点)×レベルが得点になり、レベルがあがったときにレベル×500点のボーナスが入る。

ゲームスタート時に1~9のレベル選択ができるのだが、作者はレベル9ではじめて、投稿時までの最高得点が3,342,490点だそうだ。

走れ、友がキミの救助を待っている

タコ&イカ

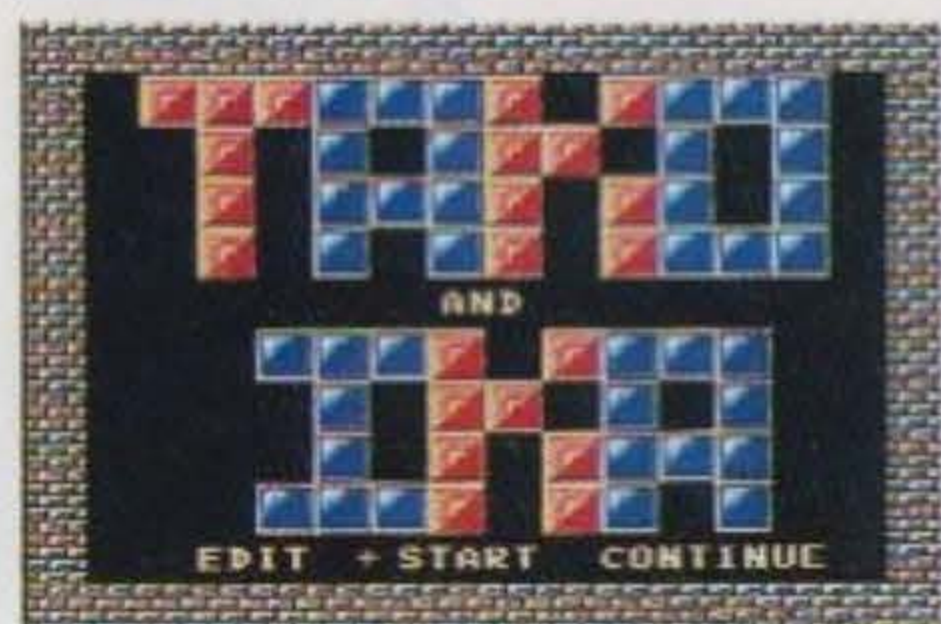
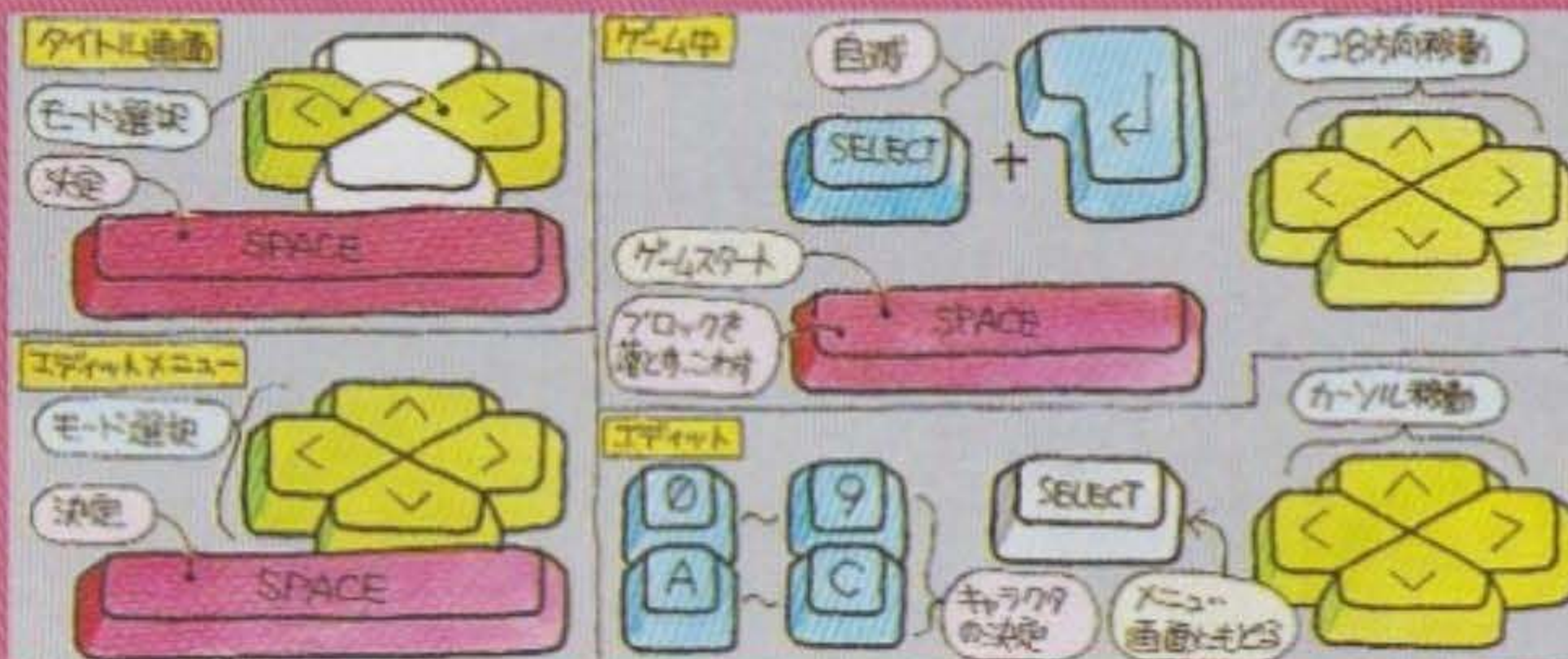
～さらわれた友達編～

画26面

MSX2/2+ VRAM64K

by OFUKO

▶リストは68ページ



①タイトル画面ではエディットするかゲームスタートするかコンティニューするかを選ぶ

このゲームの背景は作者からの手紙には書いてなかったが、「さらわれた友達編」なんて思わせぶりなサブタイトルを見ると、イカにさらわれたタコの友達を救うのが目的のようだ。エンディングまでやってみようという気持ちは、こんなちょっとしたところに芽生えるのだ。

最初のほうのラウンドはスイスイと解いていった。中盤あたりで四苦八苦。ラスト近くの5ラウンドぐらいになると「クソ、このブロックは最初にこわしておかないといけなかったのか」と思わず大声でひとりごとをいったりしながら、悪戦苦闘してエンディングまでたどりついた。

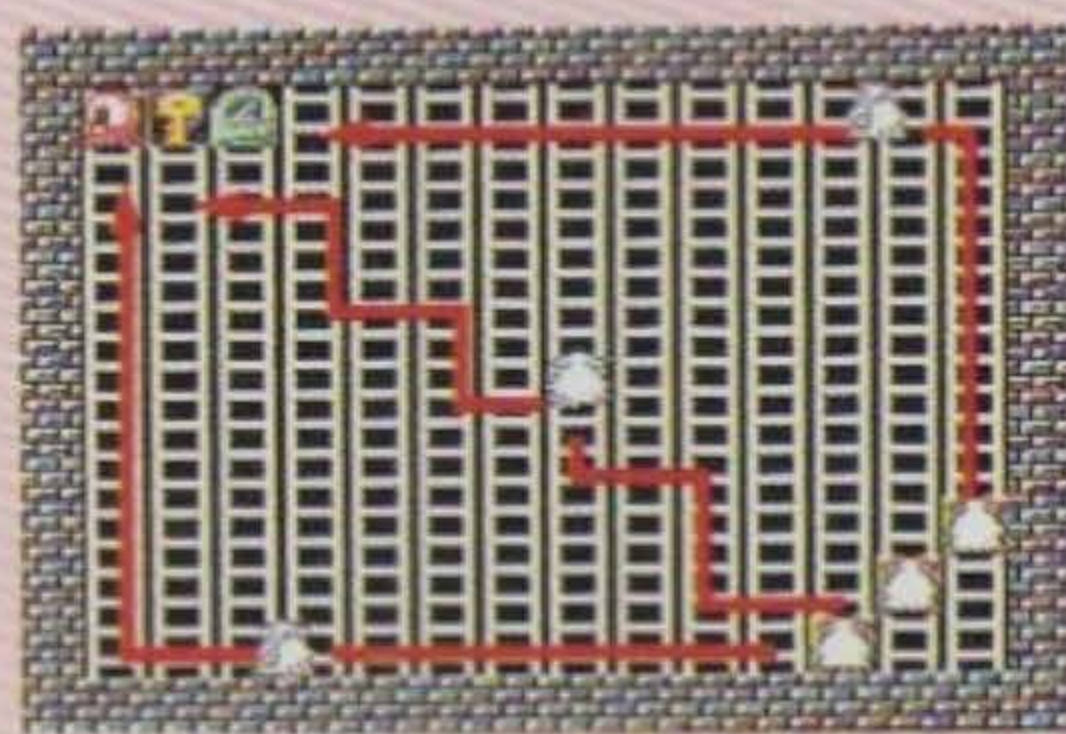
予想した以上に、おもしろかった。パズルゲームなのに、まさか最後にボスキャラまで登場してくるなんて思ってもいなかった。また、パズルとしてもラストに近づくにつれてグンと難しくなっていて、やりこたえのあるゲームだ。

タコはカギを取り、ドアにたどり着けば1ラウンド終了で、全32ラウンド。全ラウンドをクリアするとイカのスPEEDが速くなったウラ面も遊べる。

タコは落下中は左右に動けないがおなじように落下しているブロックの上に乗ってれば左右に動くことはできる。またブロックを左右に押すことはできないが下に押し落したりつぶしたりできる。イカにつかまったり、ギブアップすると1ミス。3回ミスでゲームオーバー。

あっ、そうそういいわすれたが、最後のボスキャラはブロックを両手の指の数以上ぶつけないとたおせないぞ。

イカの動きをチェック!



敵のイカは、追いかける方の違う3タイプがいる。エディットのときのイカの呼び名を使うと、X方向、Y方向を交互に進んで追ってくるのがイカ1。X方向を優先して追ってくるイカ2。Y方向を優先して追ってくるのがイカ3だ。

ブロックの種類

青いブロック



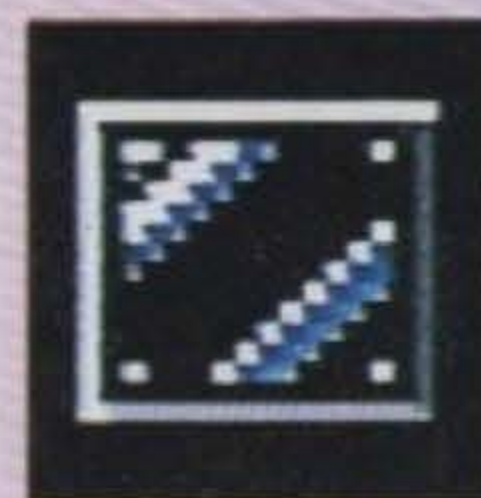
④このブロックの下になにもなければ落とすことができ、なにかにぶつかるまで落ちていく。こわすことはできない

赤いブロック



④青いブロックとおなじように下になにもないと落とすことができる。下になにかあるときに落とそうとするとこわれる

特殊ブロックA



④このブロックはタコにとっては空間とおなじで、通りぬけてしまうがイカは通ることができない。ドアもおなじづくり

特殊ブロックB

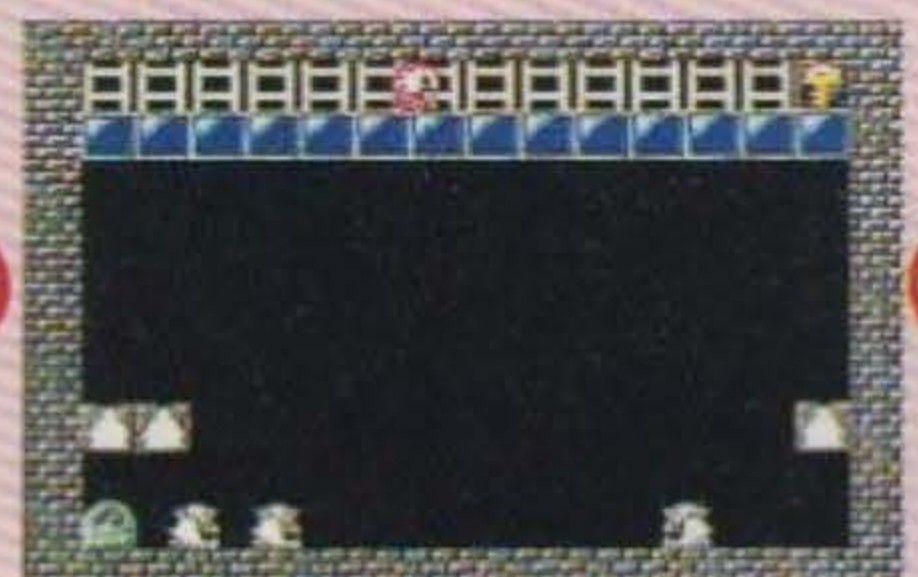


④特殊ブロックAとは逆に、イカだけが通ることができてタコは通ることができない。また落としたりこわしたりもできない

ラウンド1のドアを開く



④さあ、スペースキーを押してゲームスタートだ。ラウンド1はちょちょいのちょい



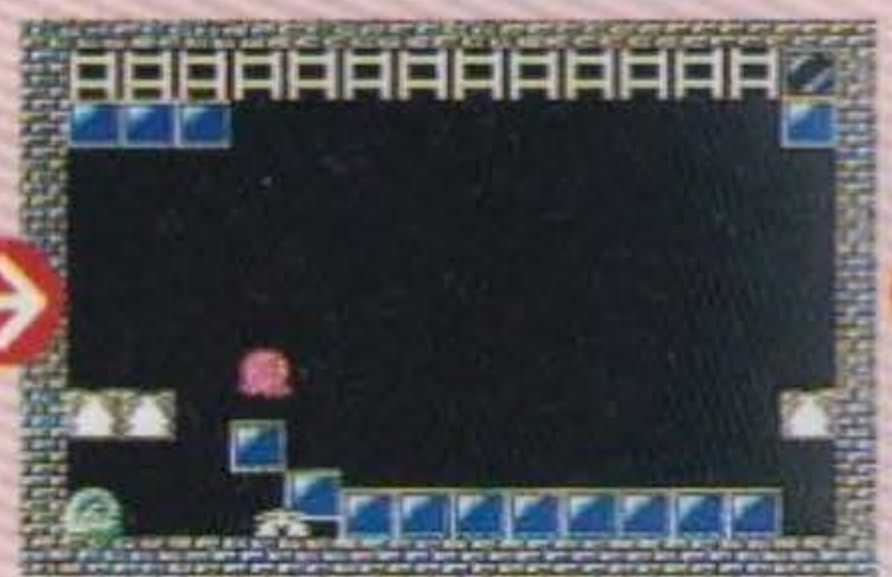
④イカが出現してきた。まず、タコは画面の右上にあるカギを取りに行く



④さあ、カギを取ったぞ。画面の右下にある緑色のドアのところに行けばクリアだ



④青いブロックを落として下にたまっていくイカをつぶしてやっつける



④ブロックの上に乗って落ちるときはそのブロックの上を左右に動くことができる



④つぶされたイカがふたたび現れるまえにさっさとドアのところまで行ってクリアだ

ナイスクリア!



④ラウンドクリアしたときのデモ。右から走ってきたタコが中央でとまってウイングする

※目録以外はすべてジョイスティック(ポーター)が使用できます。ジョイスティックの使い方が特殊な場合のみ本文中ではカッコ書きで注記してあります。

全32ラウンド中、
12ラウンドを紹介

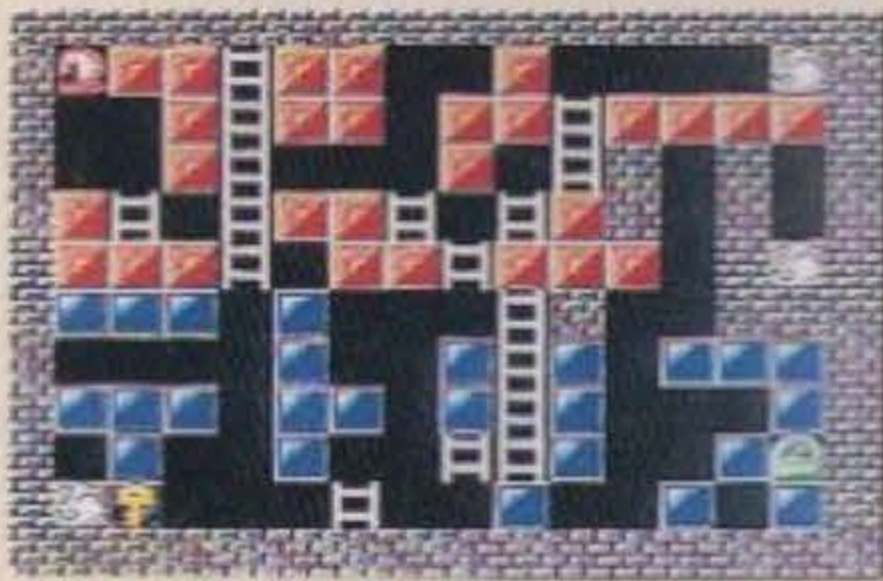


ラウンド5



画面の上の部分にイカを閉じこめろ

ラウンド9



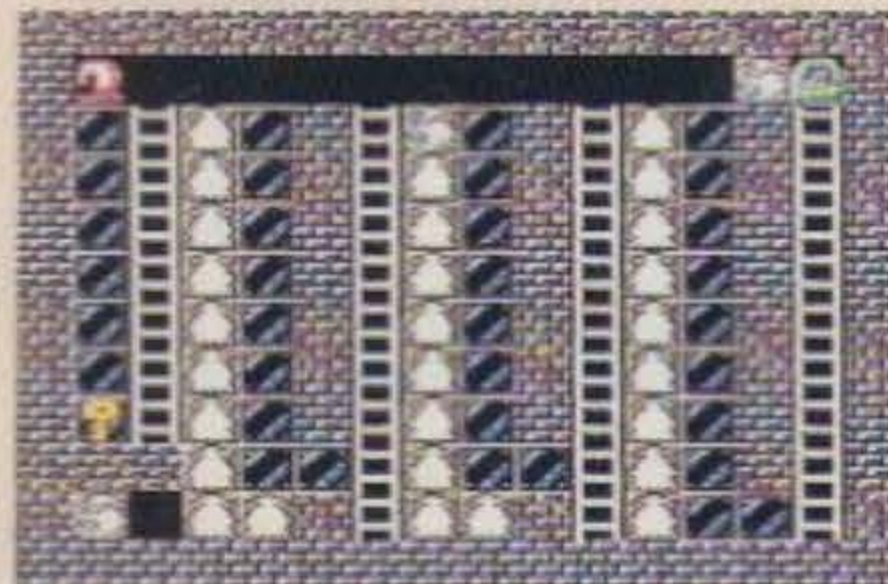
まずは、じゃまなイカを下に落とす

ラウンド2



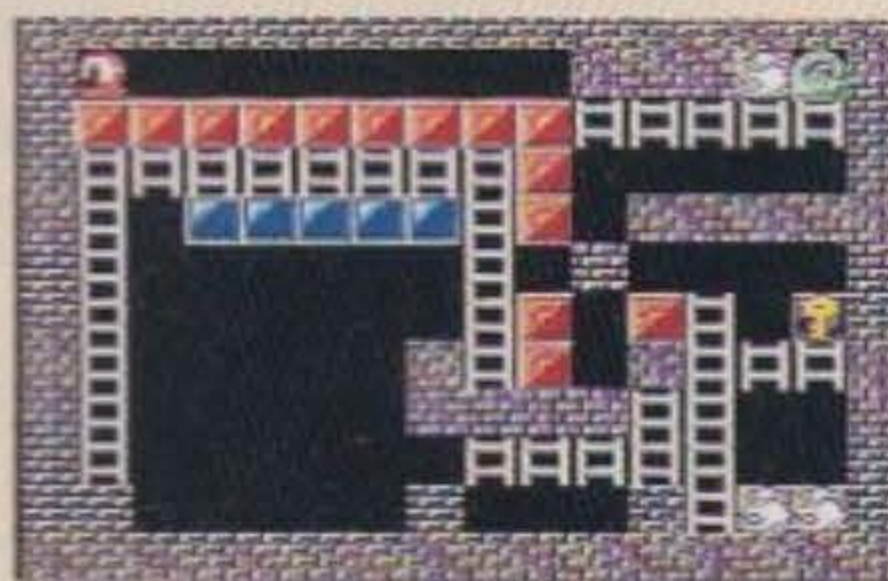
カギを取るまえに赤いブロックをこわす

ラウンド6



落ちるタイミングさえあえばかんたんだ

ラウンド10



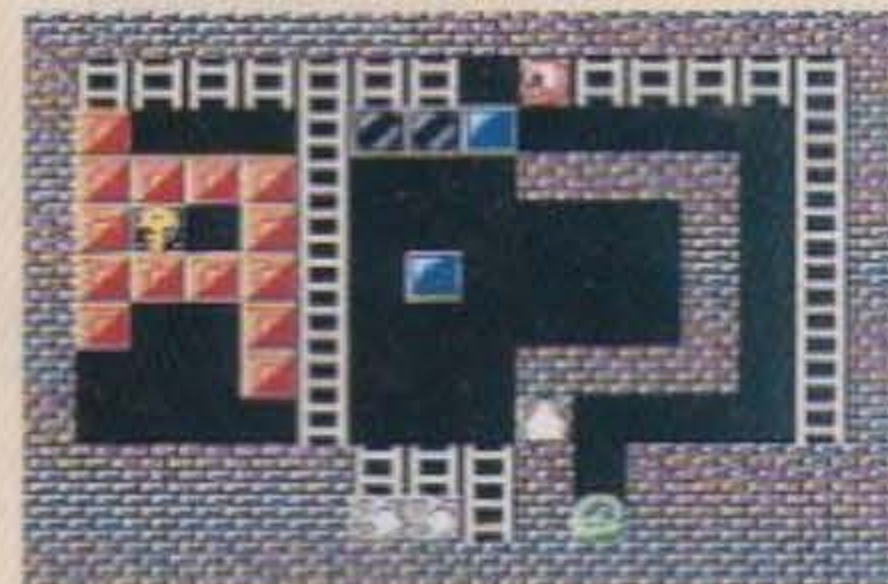
カギを取ったあとの通り道を作っておく

ラウンド3



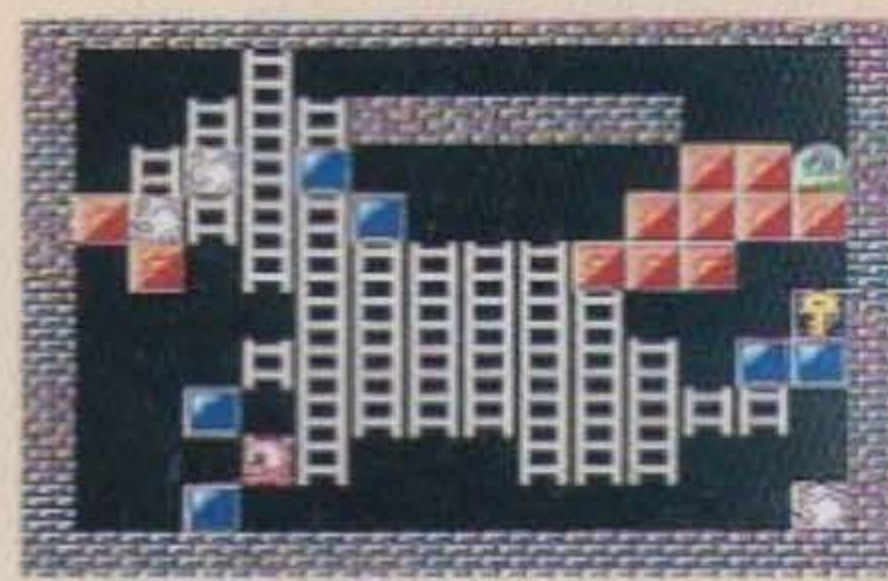
ブロックをこわしすぎないように注意

ラウンド7



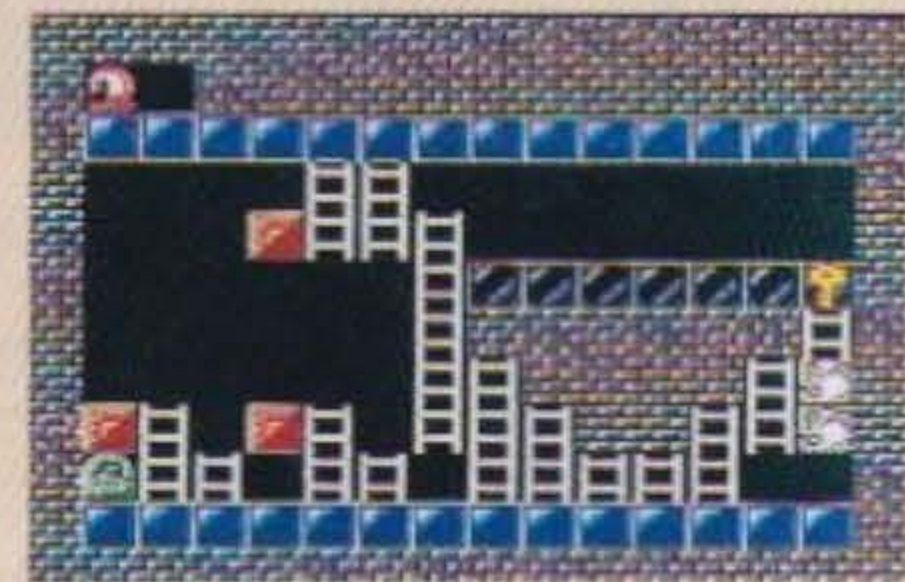
ドアのところにイカを行かせないように

ラウンド11



ここでもイカを下に落とすと楽だ

ラウンド4



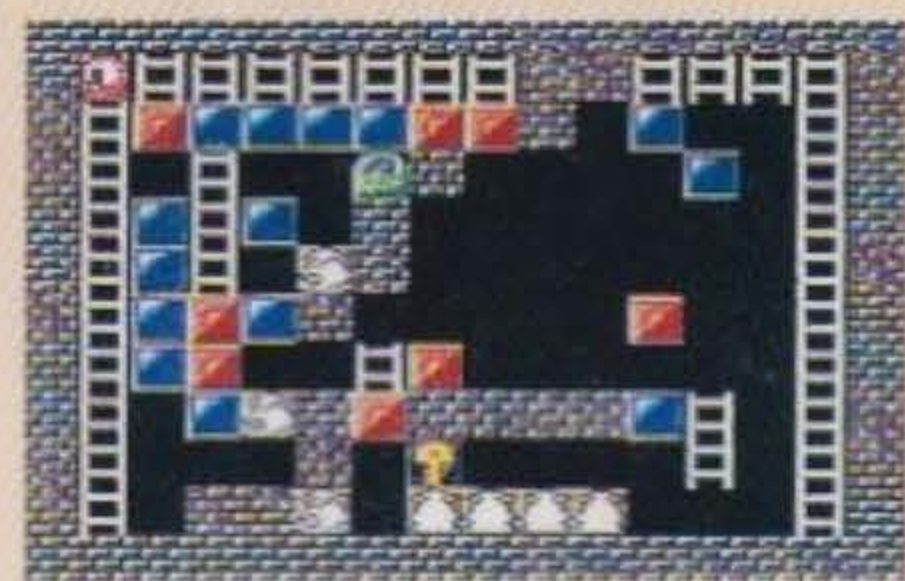
タコの足のはやさをいかにクリアする

ラウンド8



落ちてゆくブロックからすばやく渡る

ラウンド12



左下にいるイカをうまくかわせ

ラウンドエディットマニュアル

好きなラウンドを自分で作りたいという人はエディットモードでオリジナルラウンドを作ってみよう。

まず、タイトル画面で「EDIT」を選択すると下のエディットメニュー画面が表示される。各項目にふった数字の順に解説する。

①はエディットしたいラウンド

の設定をする。カーソルキー左右で33から272まで設定できる。

②は①で設定してあるエディットラウンドをプレイできる。通常のプレイと違い1回のミスでゲームオーバーとなり、クリアしてもゲームオーバーになってもエディットメニュー画面にもどる。

③、④はエディットしたラウン

ドのセーブ、ロードをする(ディスクにしかセーブ、ロードはできない)。

⑤でタイトル画面にもどる。

⑥はLEVEL 1でオモテ面、2でウラ面のエディットとなる。F1キーで切り換わる。

じっさいのエディットに入るには、①にカーソルをあわせてスペースキー。セットしたいキャラク

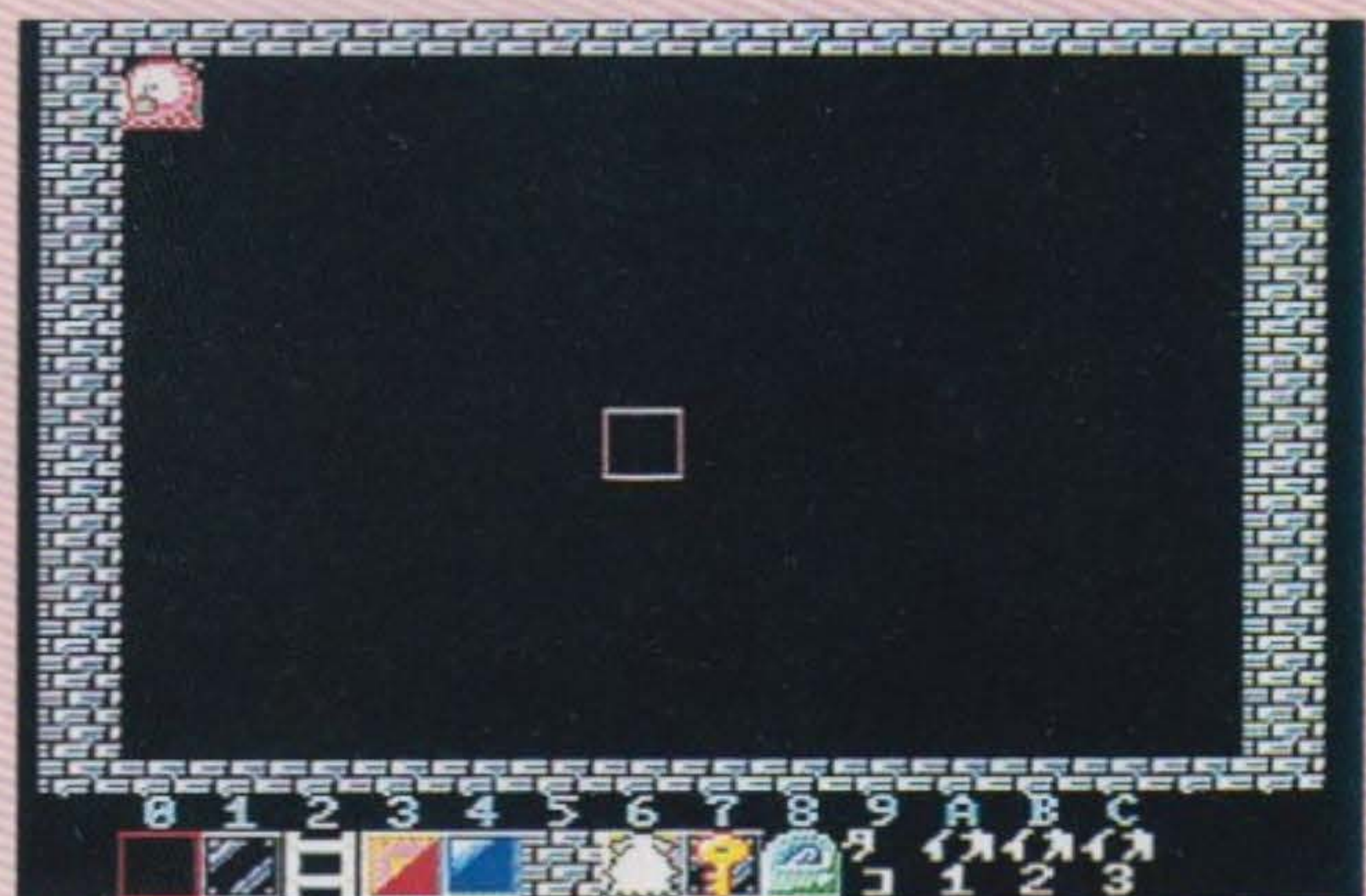
タを0~9、A~Cのキー(Bボタン+スティック左右)で選択して、赤い枠のカーソルを移動させスペースキーでセットしていく。

作り終わったら、SELECTキー(Aボタン+Bボタン)でエディットのメニューにもどる。

また、イカ1~3を置いた場所は、特殊ブロックBもいっしょに置かれることになることに注意。



タイトル画面で「EDIT」を選ぶとこのエディットメニュー画面になる



とても扱いやすくできているエディット画面

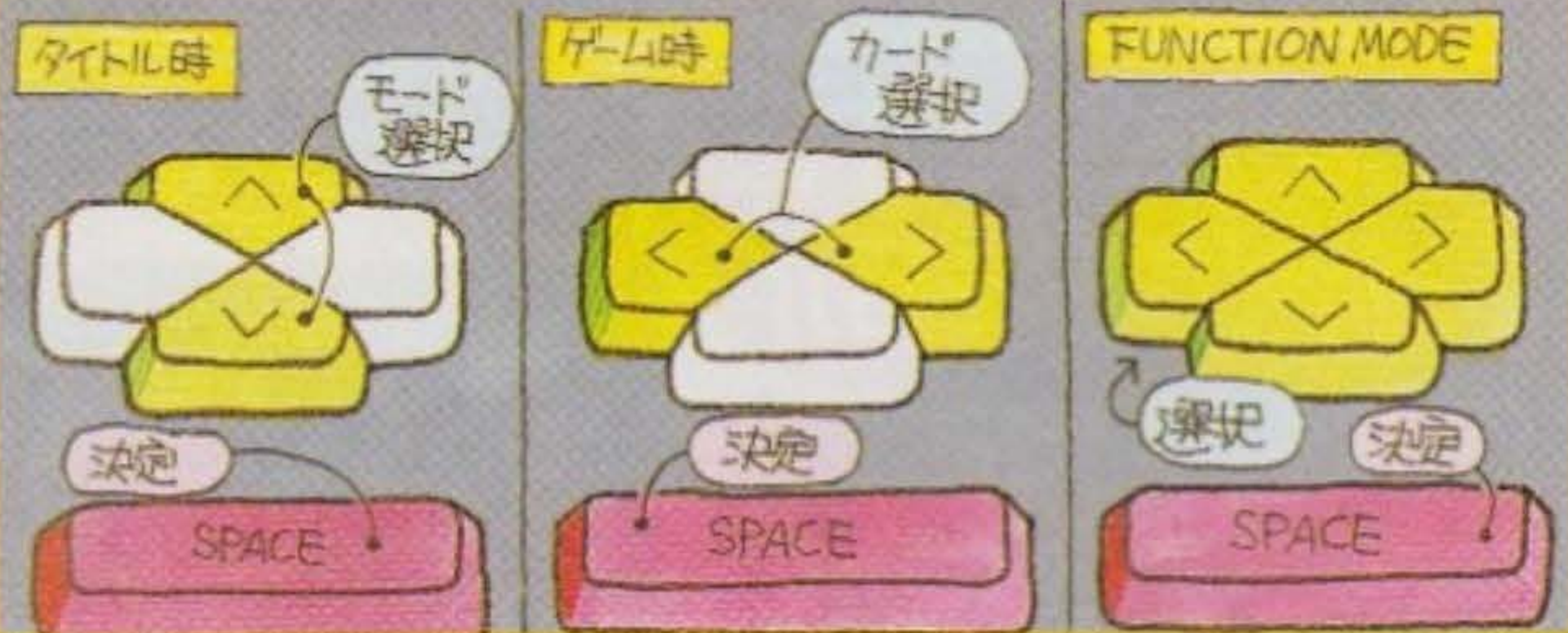
1人で遊ぶ本格的なテーブルゲーム

SIEGE シージュ

画8面

MSX2/2+ VRAM64K

by NAGI-P SOFT ▶リストは66ページ



①タイトル画面。「START」を選んでゲームスタート



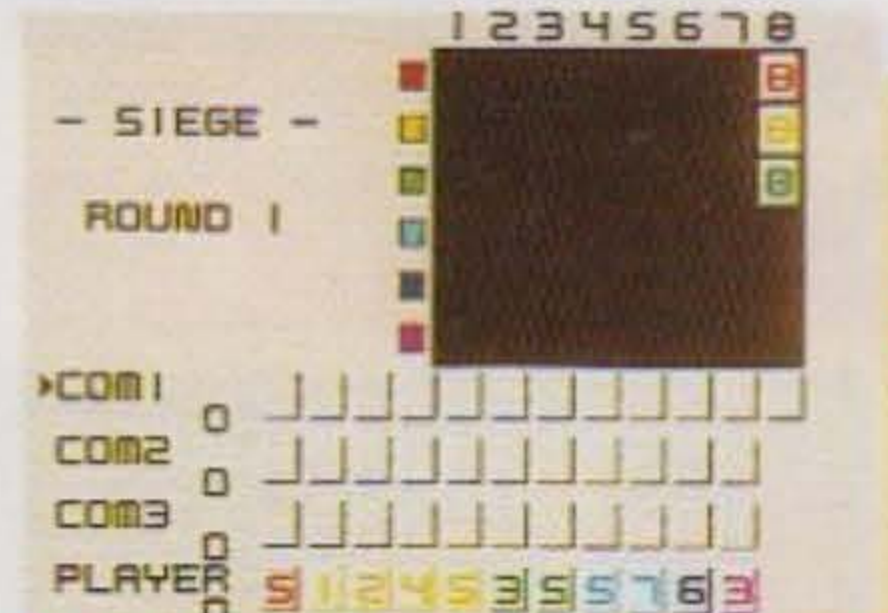
②最初の1枚を出す役はランダムに決まる。ここではCOM2が黄の8を出した

2008年に開発され、大流行したテーブルゲーム。ということになっているが、7ならべの変形で囲んで相手のカードを殺すカードゲームがあり、それをさらに変形したもの。

2タイプの思考ルーチンを持つコンピュータを相手にして1人で遊べるのがうれしい。

赤、黄、緑、水色、青、紫の6色それぞれに1~8のカードがあり、4人(うち3人がコンピュータで1人が自分)に配られる。ランダムに最初のカードを出す人が決まり、最初の1枚だけは好きなところに置ける。

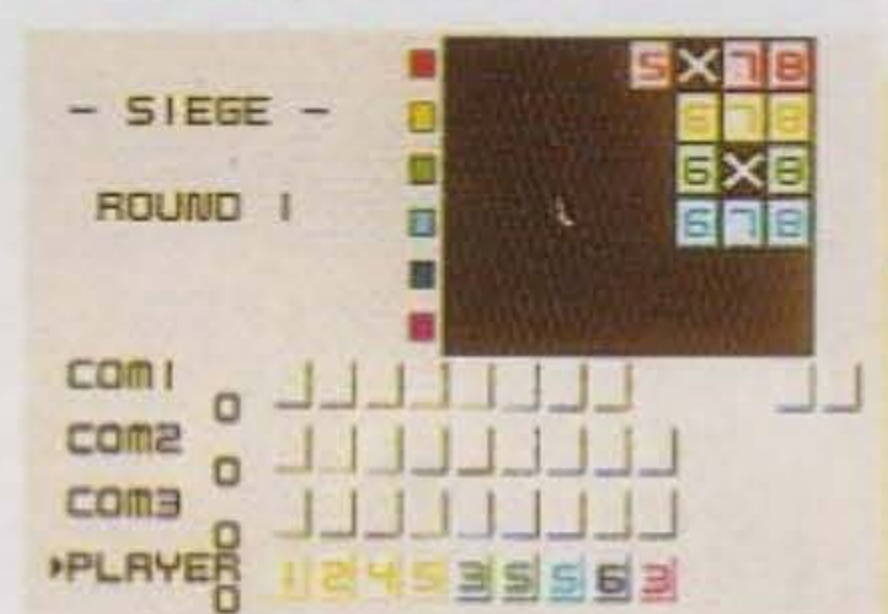
そのあとは、すでに場に出ているカードと縦横斜めのどれかで接するところに7ならべの原理でカードを置いていく(出せないと自動的にパス)。カードを置いた時点で、カードや周囲の枠で囲まれた場所ができると、そこに置くべきだったカードが右端に伏せて置かれ、それを持っていた人のカードポイントが1枚につき-100、囲んだ人は、逆に1枚につき+100される。た



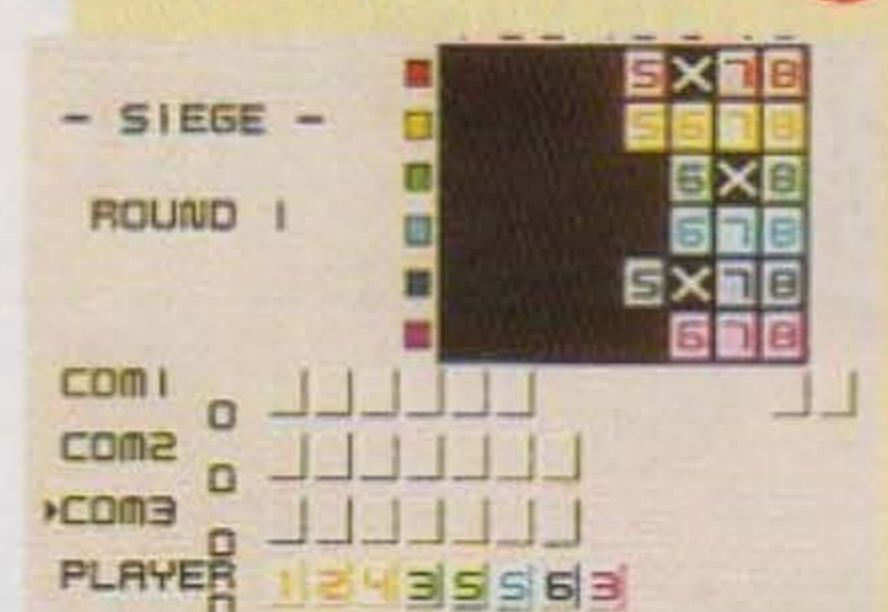
③プレイヤーの赤の8が囲まれそうだったのでさっさと出した



④順に縦横斜めに接している場所に出していく。こんどはプレイヤーの番



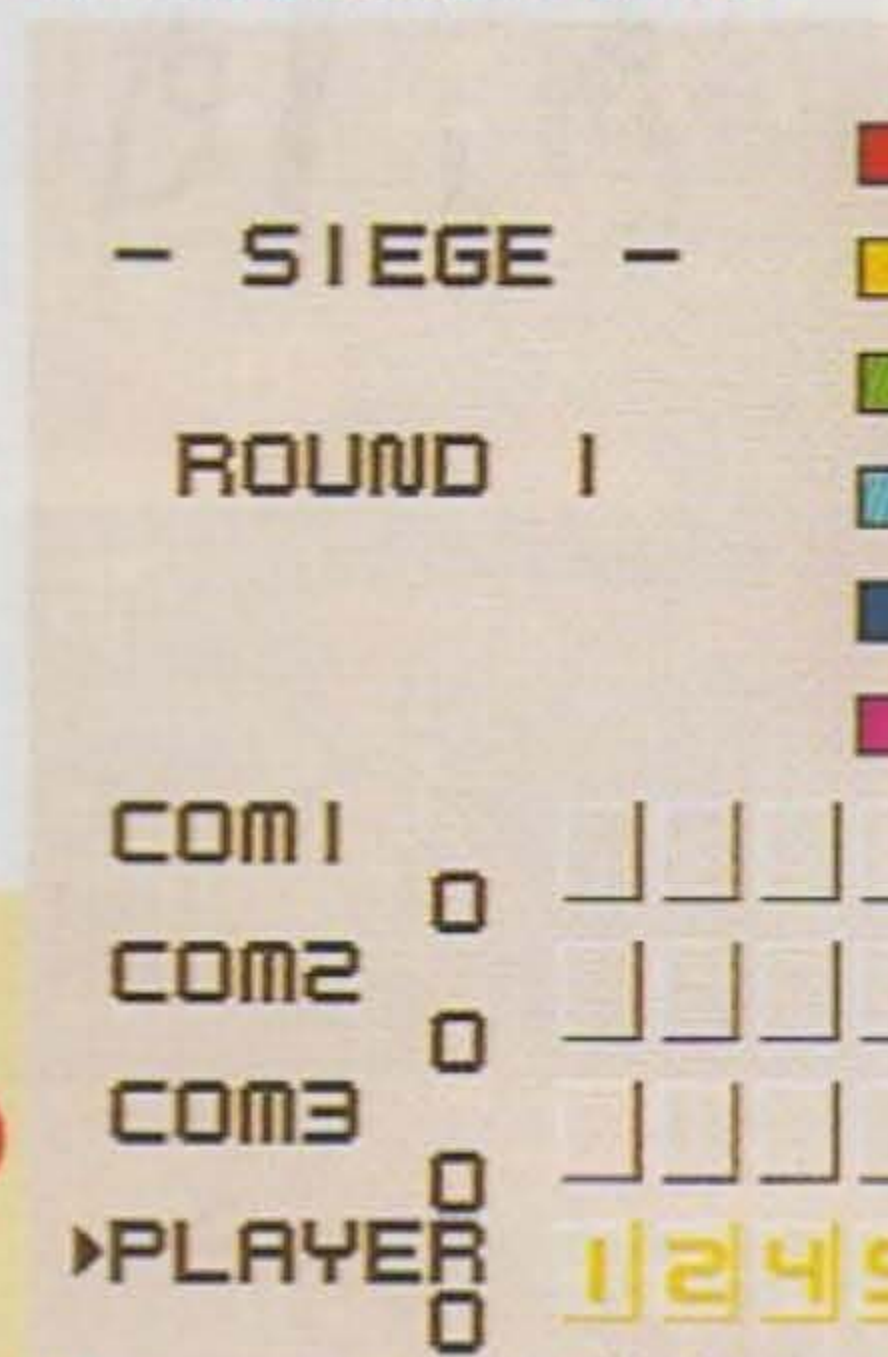
⑤話の続き。こんど囲んだカードもまたCOM1のだったらしい



⑥COM3によって、ボクの青の6が殺されたところ。そしてゲームは続いていく。だし、囲まれた場所がちがう色にまたがっていた場合は囲んだことにならないので注意。



⑦チャンスは寝て待て。プレイヤーの番だが、赤の5を出せば赤の6を囲める!



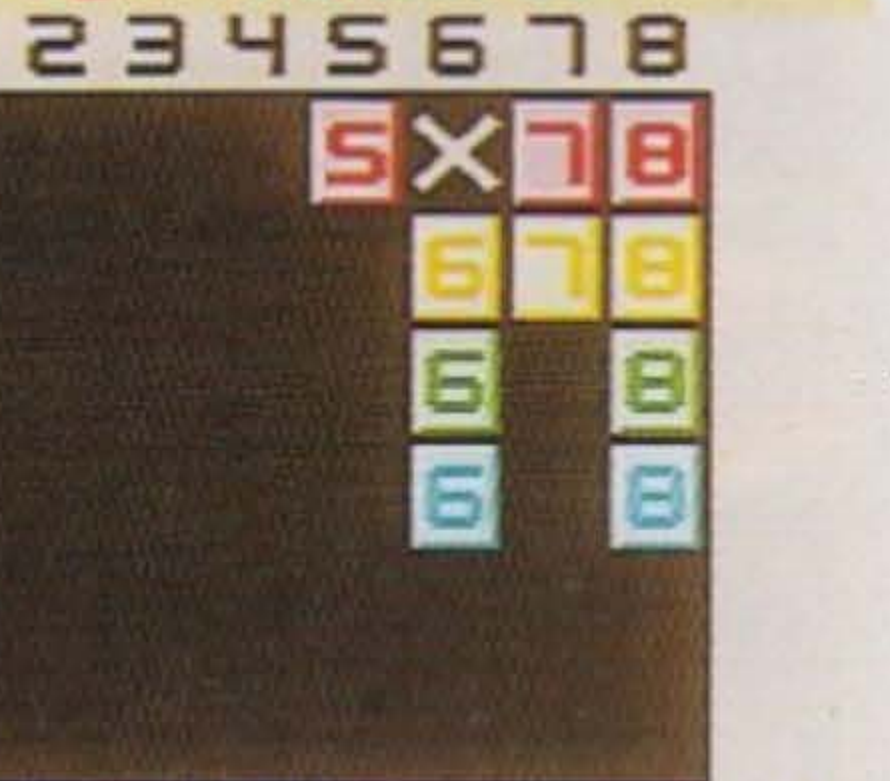
⑧またもやプレイヤーのチャンス。水色の7を出せば緑の7を囲める。ついでに画面説明をしておこう。COM1の右端に出ている裏返しのカードがさきほど囲まれたカード。各プレイヤーの下には、前ラウンドまでの累計得点が表示される(いまは1ラウンドなのでみんな0)

ROUND 1				
	CARD	BONUS	TOTAL	
COM1	0	-300	500	200
COM2	0	-200	200	0
COM3	0	-400	200	-200
PLAYER	0	-200	200	0

⑨1ラウンド終了で得点表。CARDは囲まれた減点ぶん、BONUSは囲んだ得点ぶん。そうやってすべてのカードを出し終わったら1ラウンド終了して結果が出る。5ラウンドや



⑩囲まれてしまったところは「X」が表示される



RANKING		
1	PLAYER	500
2	COM1	400
3	COM3	-300
4	COM2	-600

⑪以下同様にして5ラウンド戦い、最後に得点ランキング。やっぱりオレがトップって最後に総合得点を競うのだ。そのほか、「おおっ!」という機能もある(下参照)。

FUNCTION

- ▶SET SCREEN
- SET ROUND
- SET TYPE
- RETURN

SET SCREEN

FINAL ROUND

1 2 3 4 5 6 7 8 9

COMPUTER TYPE

- COM1 BELLICOSE
- COM2 INTELLECTUAL
- COM3 BELLICOSE

⑫タイトル画面で「FUNCTION」を選ぶと、こんなメニューが出てくる。項目を選びスペースキーを押すと……(最後のRETURNはタイトルへ)

⑬「SET SCREEN」。カーソルキーで全体を動かし、いちばん見やすい位置に来たところでスペースキーを押し表示位置を決定。市販ソフトでよくある

⑭「SET ROUND」。最終ラウンドが何ラウンドかを決める。カーソルキー左右で選びスペースキーで決定。最初は5に設定されている

⑮「SET TYPE」。それぞれ、BELLICOSE(好戦的)かINTELLECTUAL(理知的)かをカーソルキー左右で切り換え、まとめてスペースキーで決定

おおっ!

300

種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!

これでキミも



パソコン名人!

パソコンサイコロ



暗号作成 & 解読



ニックネーム投票集計



キミだけの300のプログラム!

★キミはパソコンを使いこなしているか? 買ったソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何とんでも自分でプログラムが作れるようになることがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!! あきらめては絶対にソン! このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう! プログラムが作れる! グラフィックも思いのまま! BASICだってよくわかる! キミだけのオリジナルゲームを作ってみみんなをアツといわせる本当のパソコン実力者になれる!

ハガキをポストへ!

すぐ役立つ!
講座案内資料

無料送呈

プログラムが作れるようになる! さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

MSX 対応 パソコン講座

ターボパワーの
パソコン講座で、ともだちに
差をつける!

★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで
楽しめ!

ファンダム

スクラム

新コーナーのタイトルも決まり、将来はスクラムの柱のひとつになるだろうと期待する今日このごろ。今回は奨励賞発表と質問箱がメインだ。

春だ。

この本が発売されるころには、どこもかしこも卒業式でにぎわっていることだろう。

どうも、春というのは新しいことを始めるのに向いているようで、MSXのユーザーが増える時期なのだ。

そういえば、クラス替えや入学式も春の行事だった。

でもまだ3月、春休みはすぐそこまできているぞ。

■今月のファンダム

今月は、FP部門の「タコ&イカ」と、10画面の「SIEGE」の採用があったため、誌面の都合でちょっと少なめの日本。

しかし、内容はかなり充実しているのも事実だ。

ちえ熱が「タコ&イカ」をオールラウンドクリアしたくらい充実しているのだ。

しかし、あのパズルはほとんどアクションゲームだね。

なにしろ反射神経だけが取り柄のちえ熱が、クリアしてしまうくらいなのだから。

また、先月から新連載の「マシン語の気持ち」や、「スーパービギナーズ講座」も、負けず劣らず充実している。

■マシン語の気持ちとスーパービギナーズ講座へのお便り募集

「マシン語の気持ち」と「スーパービギナーズ講座」にて、プログラムや記事に関する質問や意

見、感想などのお便りを募集している。

八ガキに住所、氏名、年齢と持っているMSXの機種を明記して、Mファン編集部までどしどし送ってきてほしい。

また、スクラムでも質問箱や情報局、1行プログラムに加えて、新コーナー「あしたは晴れだ！」へのテーマも募集しているので、みんなからのたくさんの投稿を待っている。

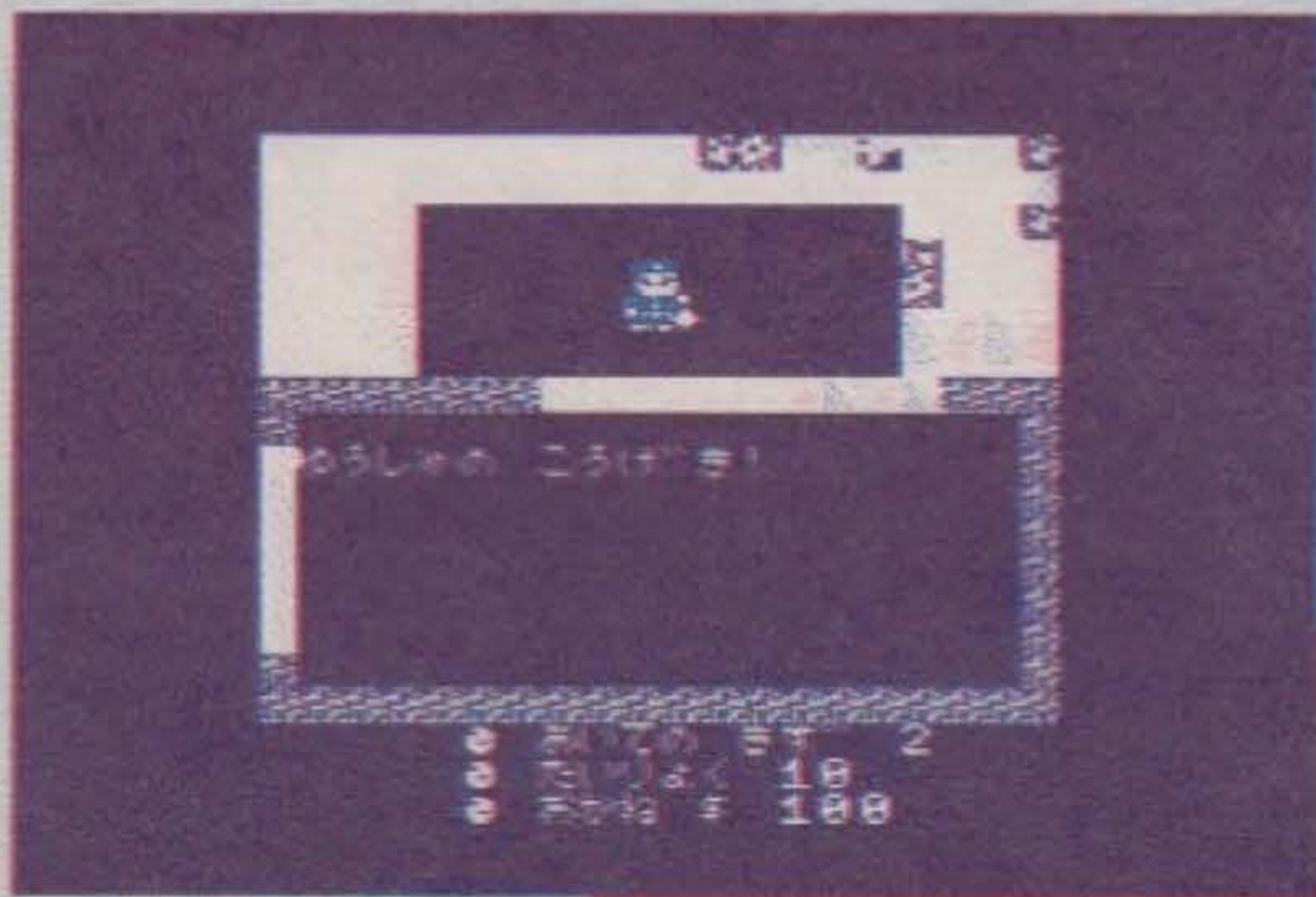
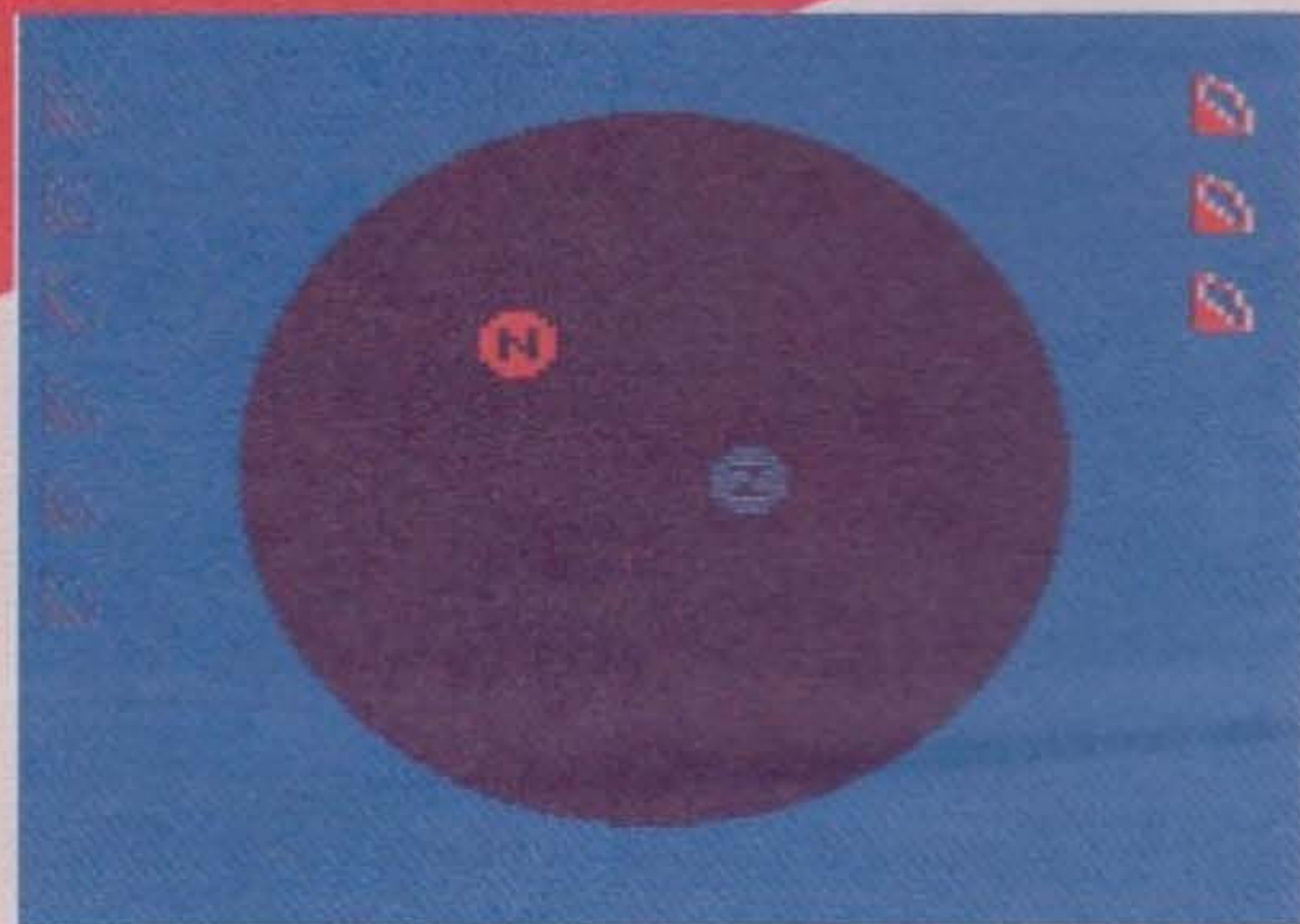
第13回季間奨励賞発表

受賞作『ベーゴマ』 栃木 沼尾弘志 会社員

受賞者からひとこと

まさか受賞できるなんて思わなかったけど、この歳でこんなことをしているのかなあ、などと思っています。こんなオジサンが顔を出して、若い人のジャマをしているんじゃないかな。でも、奨励賞を受賞できて、若い人たちにまだまだオジサンパワーは健在だということを見せることができてうれしい(談)。

第13回季間奨励賞には、1月号に掲載された、Nu〜こと沼尾弘志さんの作品「ベーゴマ」が選ばれた。「ベーゴマ」はゲームをするかどうかは、プレイヤーの自由で、放っておくとデモにもなるし、ひとりでもふたりでも遊べる。ベーゴマの動きがとてもよく表現されていた。作者の沼尾弘志さんには奨励金3万円を贈呈。



第2回RP部門奨励賞には、2月号に掲載された、TPM.COこと東郷生志くんの作品「ネイティガの悪魔」が選ばれた。この作品では、RPGでありながら戦闘の部分にパズル性を施したシステムを試みていた。そのアイデアを評価し、受賞作品に選ばれた。作者の東郷くんには奨励金として5万円を贈呈。

受賞者からひとこと

いやー嬉しいです。ネイティガは新しいゲーム性をいかに面白さにつなげるかが難点で、制作3か月、改良5か月。苦労しました。MSX32Kで多色刷りナシでどこまでできるか、や、マシン語などのデータ方式に工夫を凝らしてます。春休みの今、ためていた企画をこなそうと必死です。

第2回FP部門奨励賞発表

受賞作『ネイティガの悪魔』 東京 東郷生志 大学2年

【ディスクステーション#22についてのおわびと訂正】じつは、ディスクステーション#22に載せた「青い地球に帰りたい」(本誌3月号掲載)は、編集部でのミスで正常に動作しないことがわかりました。「青い地球に帰りたい」を遊ぶときは、いちどCTRLキーとSTOPキーを同時に押してプログラムを止めて、「RUN 3 2 0」と打ちこんで、リターンキーを押してください。これで正常に動作します。作者のNu〜さんをはじめ、みなさんに迷惑をかけたことを、深くおわびします。

新コーナーの タイトル決定

その名も

『あしたは晴れた!』

2月号で募集していた、新コーナーのタイトル名が、いよいよ決定した。

新コーナーのタイトル名は、明るいイメージのあった、「あしたは晴れた!」に決定した。

このタイトルを考えて送ってくれた、山形県のこ太郎くんには、約束どおりMファン特製テレカをあげよう。

■ふたたび新コーナー「あしたは晴れた!」の紹介

もういちど、新コーナーの「あしたは晴れた!」とはいったい何をするとところなのか、ちょっと紹介

しておこう。

「あしたは晴れた!」は、毎回、読者からよせられた質問や意見をテーマとして発表し、そのテーマについて他の読者から意見や感想を投稿してもらい、誌面で発表しようというものだ。

なかには適切でない意見もあったりするだろうけど、おなじ、読者という立場で考えられた意見の、交換の場にしたいと思っている。

学校でいえばホームルームのようなものになりたいと思っているのだが、活発なものになるかどうかは生徒役のみんなにかかっている。

■みんなの疑問・意見などなんでもござれ、テーマ募集

「あしたは晴れた!」では、今月から本格的にテーマを募集する。

たとえば、どうやってマシン語を覚えたかとか、このアイデアをゲームにしてほしいなど、ファンダムまたはプログラムに関するものならなんでもいい。

できるだけ取りあげていこうと思っているので、ためらわずにどんどん投稿してきてほしい。

なお、テーマとして採用された人には、Mファン特製テレカをさしあげる。



質問箱

RND関数はパターンがある?

Q RND関数は乱数を生み出すための命令でしょ?でも実際に使っているとなんだか数値がパターン化しているような気がするのですが、いったいどういうことでしょうか。

(茨城・酒出仙人/15歳)

A じつは、RND関数を初期化せずに使っていると、得られる乱数の値にはパターンがあるのだ。

乱数といっても規則性があり、決まった順番で数値が出てくる。

ファンダムに掲載しているプログラムのなかには、こういった乱数の性質をもとに、パズルゲーム

などのステージデータとして使っていたりするほどだ。

得られる数値の順番が決まっていなくて、乱数らしい乱数をRND関数で得たいときは、あらかじめRND関数をプログラム中で初期化すればいいのだ。

初期化のしかたは、RND関数のなかに「TIME」とか、値が決まっていなくてマイナスの数値を入れて使えばいいのだ。

そうすると乱数らしい乱数が得られることになる。

RND関数だってきちんとした計算をして乱数を求めているのだから、不満があればプログラムでおきなおう。

情報局

ターボRを標準モードで動かすには

読者のアンケートハガキを見て気がついたのですが、ターボRユーザーでファンダムを打ちこんでいる人のなかには、あまりにも速いためにゲームがむずかしくて苦しんでいる人がいるようです。

A1STの「取扱説明書」40ページの欄外を見てください。ここ

に書いてあるように、電源を入れるとき「1」(テンキーは不可)キーを押しておくことで標準モード(MSX、MSX2/2+とおなじ速さ)になります。また、標準モードのときにフォーマットしたディスクを入れてリセットしたときもやはり標準モードになります。

質問箱

プログラムでリセットする方法は?

Q 本体のリセットボタンを使わずにプログラムでリセットする方法を教えてください。(京都・堂前清隆/12歳)

A MSXのリセットボタンを使わずに、プログラムでリセットする方法はある。あらかじめ、

DEFUSR=0を実行しておき、リセットしたいところで、U=USR(0)とやるだけなんだ。

ところで堂前くんは、こんなことを覚えてどうするのだろうか?むやみに使って悲しい思いをしないように注意しよう。

質問箱

パターンデータは何進数がいいの?

Q スプライトのパターンデータには2進数、8進数、10進数、16進数がありますが、このなかでどれがいちばん使いやすいのですか?

(香川・氏名、年齢不明)

A この質問を送ってきた人の名前は、ハガキに書かれていなかったのだからわからない。

また、スプライトパターンデータは何進数がいいのかという質問には、なんて答えていいのかわからないが、はっきりいえることは、どの進数を使っても結果はおなじなんだということだ。

ただし、データの扱い方と、見た目のわかりやすさが違う。

見た目のわかりやすさという点では、2進数がいちばんわかりやすいし、データの扱いやすさはなんといっても10進数だろう。

プログラムでたくさんのスプライトパターン定義をするなら16進数を使うとリストの節約になる。

しかし、8進数を使った例はまだに見たことがない。

質問には、16進数から8進数に変換する方法も教えてと書いてあったが、MSXに答えてもらおう。

OCT\$という関数があるので、これで調べればいい。

質問箱

パレットの初期値を知りたい

Q とつぜんですがプログラムに関する質問があるんです。スクリーン5~7の色がありますよね? その色の成分はどうやって調べればわかりますか?(茨城・藤田浩之/16歳)

A パレットの成分を調べるには、VRAMのパレットテーブルの値を調べればいい。パレットテーブルはスクリーン

5、6では&H7680、スクリーン7では&HFA80だ。

この値に調べたいパレットの番号×2を足したものが、そのパレットのアドレス(AD)になる。

【赤の輝度を得る計算式】

VPEEK(AD)¥16AND7

【青の輝度を得る計算式】

VPEEK(AD)AND7

【緑の輝度を得る計算式】

VPEEK(AD+1)AND7

□ から わ かる

マシン語の気持ち

第1回：マシン語のシッポと八エの羽音

先月、わたしがまだ新連載だったころ、たんに奇を衒って「第0回」としたために、今回は2回目にもかかわらず第1回になってしまった。自分でしたこととはいえ、気持ち悪いことをしたものだ。しかし、次回からはほとんど気にならなくなり、回が進めば進むほど加速度的に気にならなくなってくるだろう。

ところで、第n回はn+1回目だというような関係は、コンピュータの周辺でしょっちゅう見られる現象だ。プログラマと呼ばれる人たちは、指で数を数えるときでも、1本目を「ゼロ」というらしい。



なんだかわけがわからなくなってしまった。

今回も、改めてこの連載の趣旨について語っておこう。というより、わたしは毎回、趣旨について語るつもりだ。だれもが、いつでも、この連載に入ってくるように、そして、続けて読んでいるうちにじれったくなって早く卒業してしまうように。

そして、これはだいじなことだが、少なくとも当分のあいだ、わたしはおなじ内容を角度を変えながら堂々めぐりのようになりかえすつもりだ。次の回も次の次の回も次の次の次の回もずっと「第1回」なのだ。



この記事は、Kデー(3パーセントの誤差で成人の日)のころ

にはマシン語をUFOだと感じていたわたしが、マシン語を理解していく過程を報告していくことでマシン語の精神構造を感得してもらう趣旨だった。

ところが、わたしは、前回の記事の制作過程で、マシン語のシッポをちょっとつかんだ。そして、それだけでマシン語の精神構造がほぼ見えた。生涯一初心者そのままレポートしつづけようとしていたわたしだったが、なんだか急にマシン語がわかってきて、最初のあのフレッシュな「わからない気持ち」を取りもどすことが困難になってしまった。

しかし、これは、わたしの頭がいいからではなくて、マシン語というやつが、そんなにも単純な精神構造をしていたということにすぎない。このシッポはちょっとしたきっかけでだれもがつかめ、つかんだシッポをもてあそんでいるうちに、もう「マシン語がわからない」という気持ちはなくなってしまふのだ。



シッポをつかむと、マシン語の命令コード表とBIOSやワークエリアの資料をもとに、MSXというコンピュータの奥深くへ探検に出かけることが突然可能になる。これが楽しい。

ちなみにそのときには、パイブルと呼ばれる「MSX2テクニカルハンドブック」(アスキー/税込3610円)か、最近出た「M



SX-Datapack」(アスキー/ディスクとセットで税別1万2000円)といった資料が絶対に必要だ。むしろ、シッポをつかみ、こうした資料さえあれば、マシン語入門書はなんでもいい。



今回のサンプルプログラムは、「CAPSランプを点滅させるマシン語」だ。CAPSランプのない機種の人、ごめんなさい。ランプが壊れてしまっている人にもごめんなさい。

メモリの&H0132(通常、&H0~&H7FFFはROM)はBIOSと呼ばれるものの一部で、「CAPSランプの状態を変える」という機能を持つマシン語サブルーチンの入口だ。ここを、Aレジスタが0の状態のときに呼ぶとCAPSランプがつき、それ以外のときに呼ぶと消える。

リスト1で&HD300以降に書きこむ5バイトのマシン語プログラムは、ただそれだけを実行するものだ。このマシン語プログラムは、&HD300か

ら実行するとき(USR)と&HD301から実行するとき(USR1)とではまったく逆の働きをすることに注目してほしい。

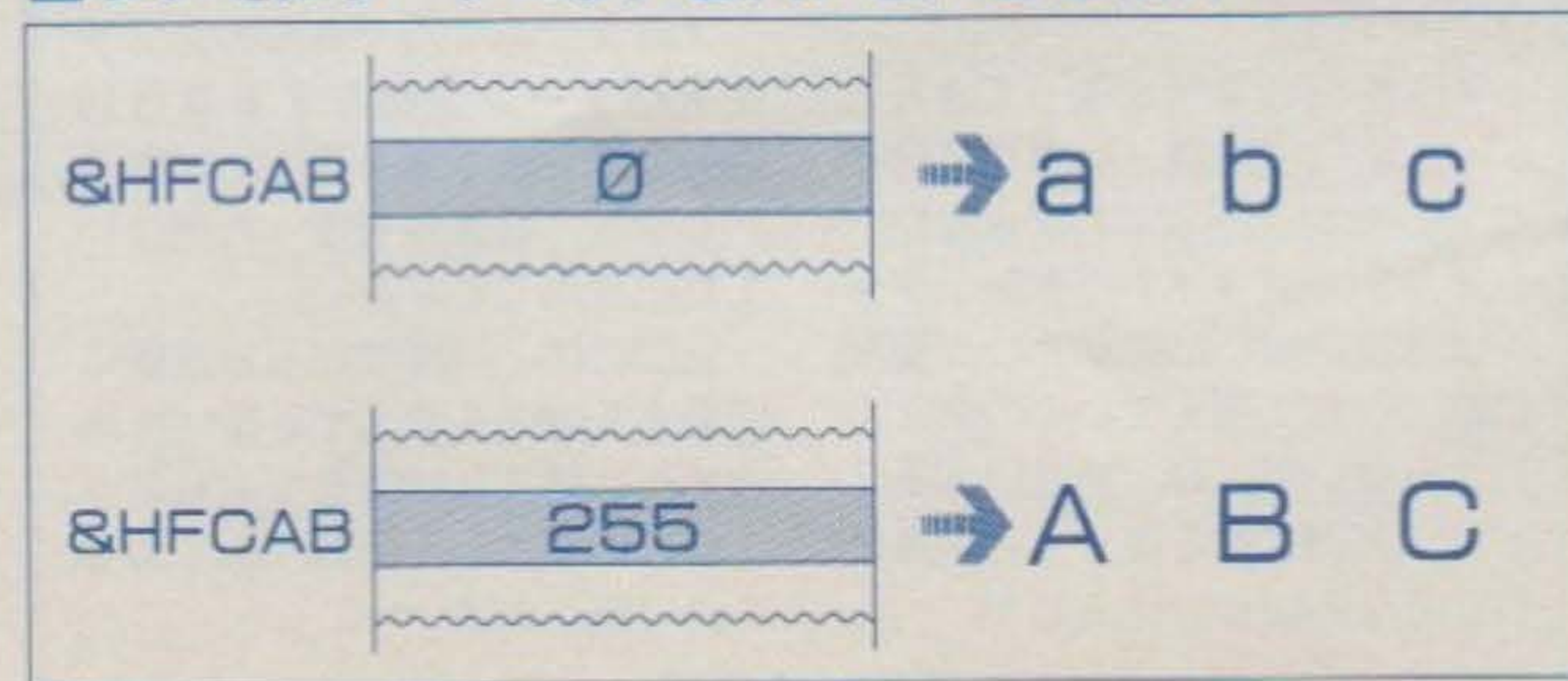
リスト1とリスト2をあわせて実行すると、スペースキーを押しているときはA=USR(0)のためにランプがつき、放しているときA=USR1(0)のために消える仕組みだ。

レジスタをちょっといじってBIOSを呼ぶだけで、このようにBASICでは逆立ちしてもできないことができる。それが、マシン語のシッポの毛の先を飛び回る八エの羽音なのだ。

ちなみに、BIOSによってCAPSランプをつけても大文字モードになるわけではない。大文字モードか小文字モードかは、RAMの&HFCABの値を変えることで切り換えられる。これはワークエリアというものの一部で、今月のBASICピクニックのテーマになっている。興味があったら38ページをのぞいてみよう。

以下次号。

■ついでにワークエリア&HFCABも紹介



■リスト1 CAPSランプを点滅させるマシン語の定義

```

10 CLEAR 200,&HD300:AD=&HD300
20 N=5:FOR I=0 TO N-1:READ A$:POKE AD+I,
VAL("&H"+A$):NEXT
30 DATA AF,CD,32,01,C9
40 DEFUSR=AD:DEFUSR1=AD+1
    
```

■リスト2 スペースキーでランプを点滅させる(追加用)

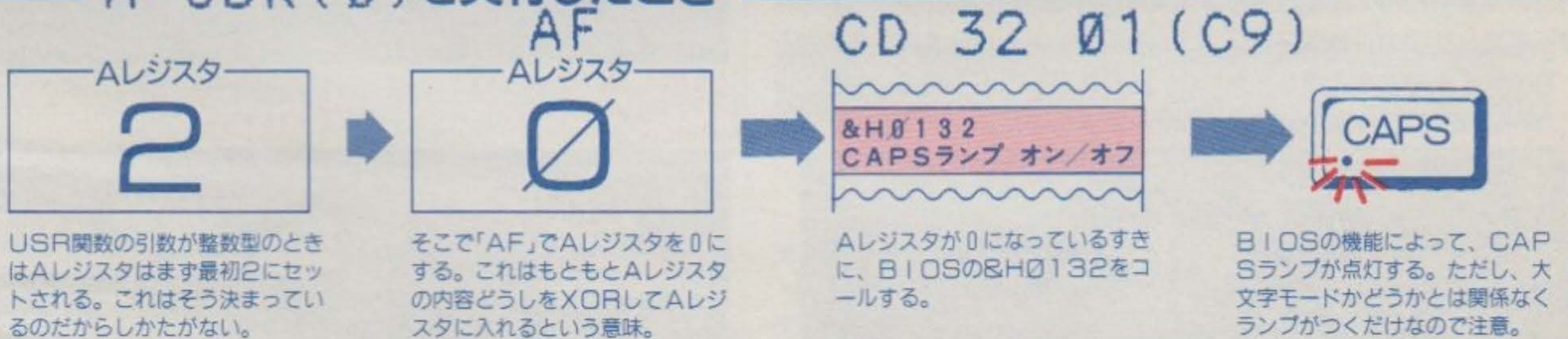
```

100 IF STRIG(0) THEN A=USR(0) ELSE A=USR
1(0)
110 GOTO 100
    
```

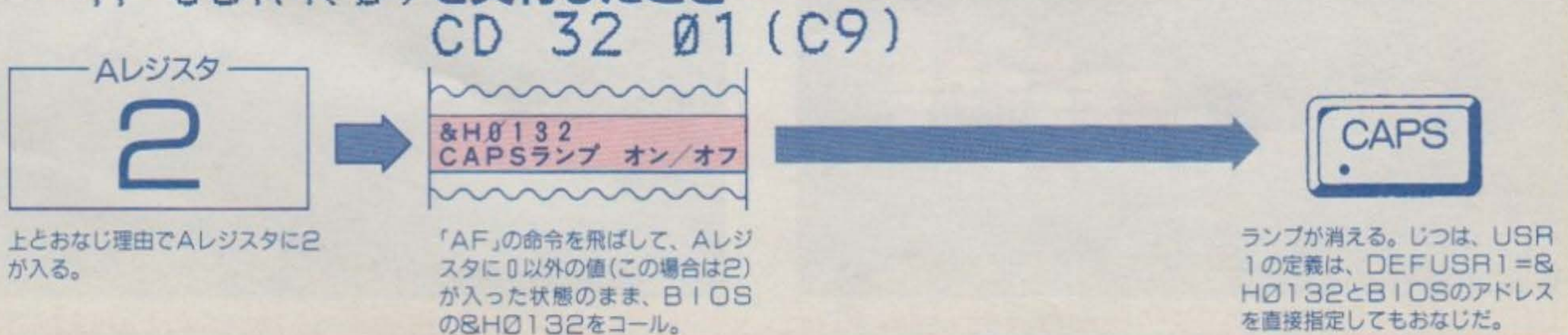
■CAPSランプを点滅させるマシン語の構成と気持ち

アドレス	マシン語 ※16進表示(2桁で1バイト)	その気持ち
&HD300	AF ●——レジスタを0にする	●ほんとはレジスタの数値どうしのXORをとるという命令なのだが、結果はかならず0になる。
+1	CD ●——次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ	●ここでは、BIOSの&H0132をコール(呼び)する。このとき、レジスタが0だとCAPSランプがつき、レジスタが0以外だと消える。だから、マシン語が&HD300から実行される(USR)とランプがつく。また、USR関数が呼ばれるとかならずAレジスタに2~8の値が入るために、&HD301から実行される(USR1)とランプが消えるのだ。
+2	32 ——&H0132	
+3	01	
+4	C9 ●——BASICにもどる	●BASICのプログラムにもどる(それぞれのUSR関数にもどって、変数Aに形式的な代入をする)。

A=USR(0)を実行したとき



A=USR1(0)を実行したとき



スーパー Super ビギナーズ Beginners'

講座 第5回

超初心者

ファンダムのゲームを遊んだあと、画面のなかに不思議な文字を見かけることがある。今回の講座では、この不思議な文字の正体を解き明かそう。

不思議な文字の正体

ファンダム掲載プログラムを打ちこみ、RUNしてじゅうぶん満足したあと、プログラムを止めてみると、画面にはグラフィックのような不思議な文字が残っていることがある。

はじめのうちは気にならなくても、少しずつMSXに慣れてくると、「これはいったいなんだろう」と悩んだりする。

また、この文字のせいで、エラーが出て何がなんだか分からないときがあったりする。

今月のファンダムに掲載された「SUBMERGE」を例に、不思議な文字の正体を明かそう。

■不思議な文字の正体は?

SCREEN 1 を実行したあと、右上にある「キーボードにふ

れてみよう①」を実行しよう。

すると画面には、MSXで打ちこむことができる文字がすべて表示される(右上の写真)。

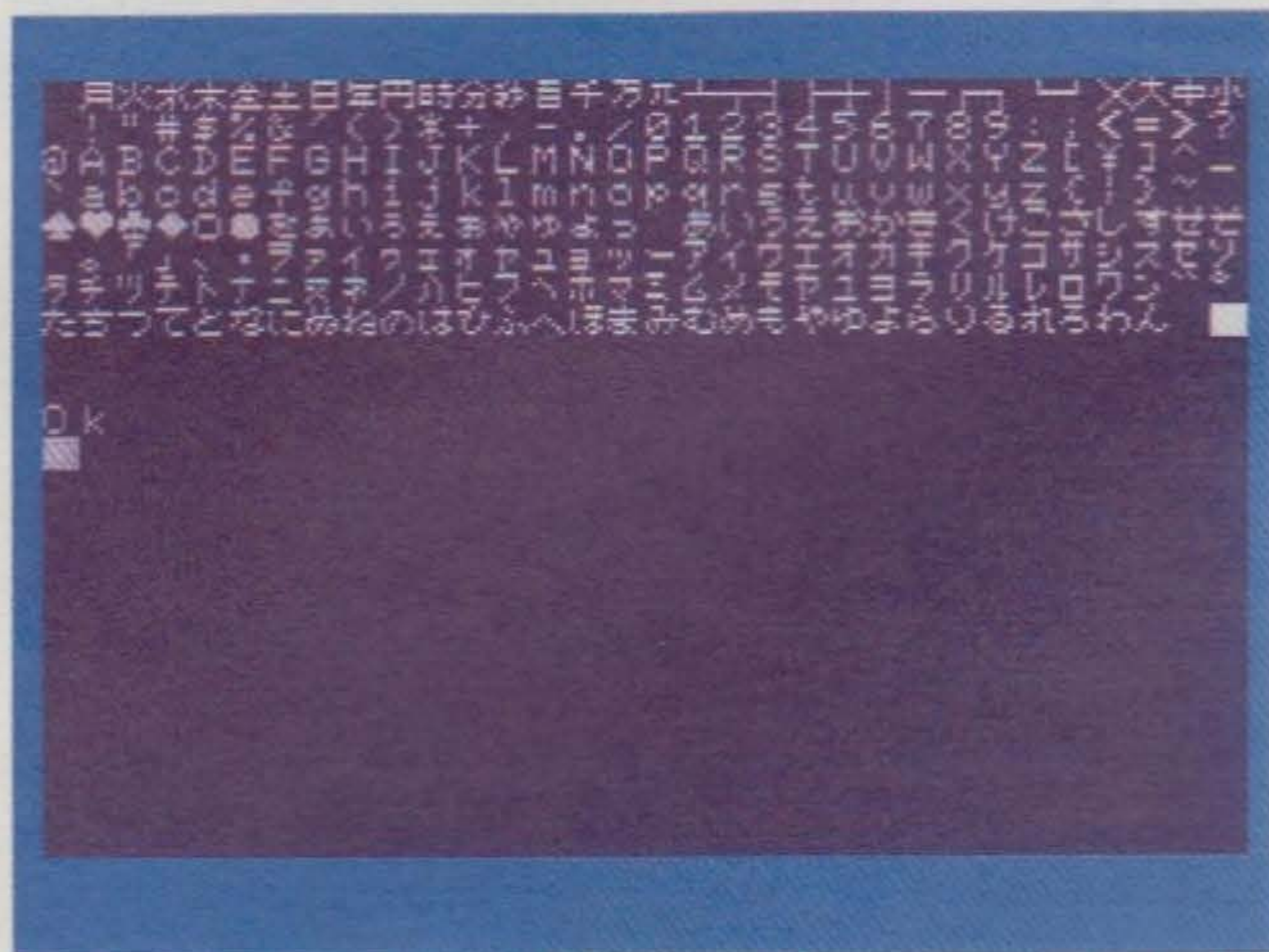
つぎに「SUBMERGE」を打ちこんで走らせたあと(下の写真)、CTRLキーとSTOPキーをいっしょに押してプログラムを止め、「キーボードにふれてみよう①」を実行してみよう(右下の写真)。

そこにはさきほどとは異なった、不思議な文字がたくさん表示されているはずだ。

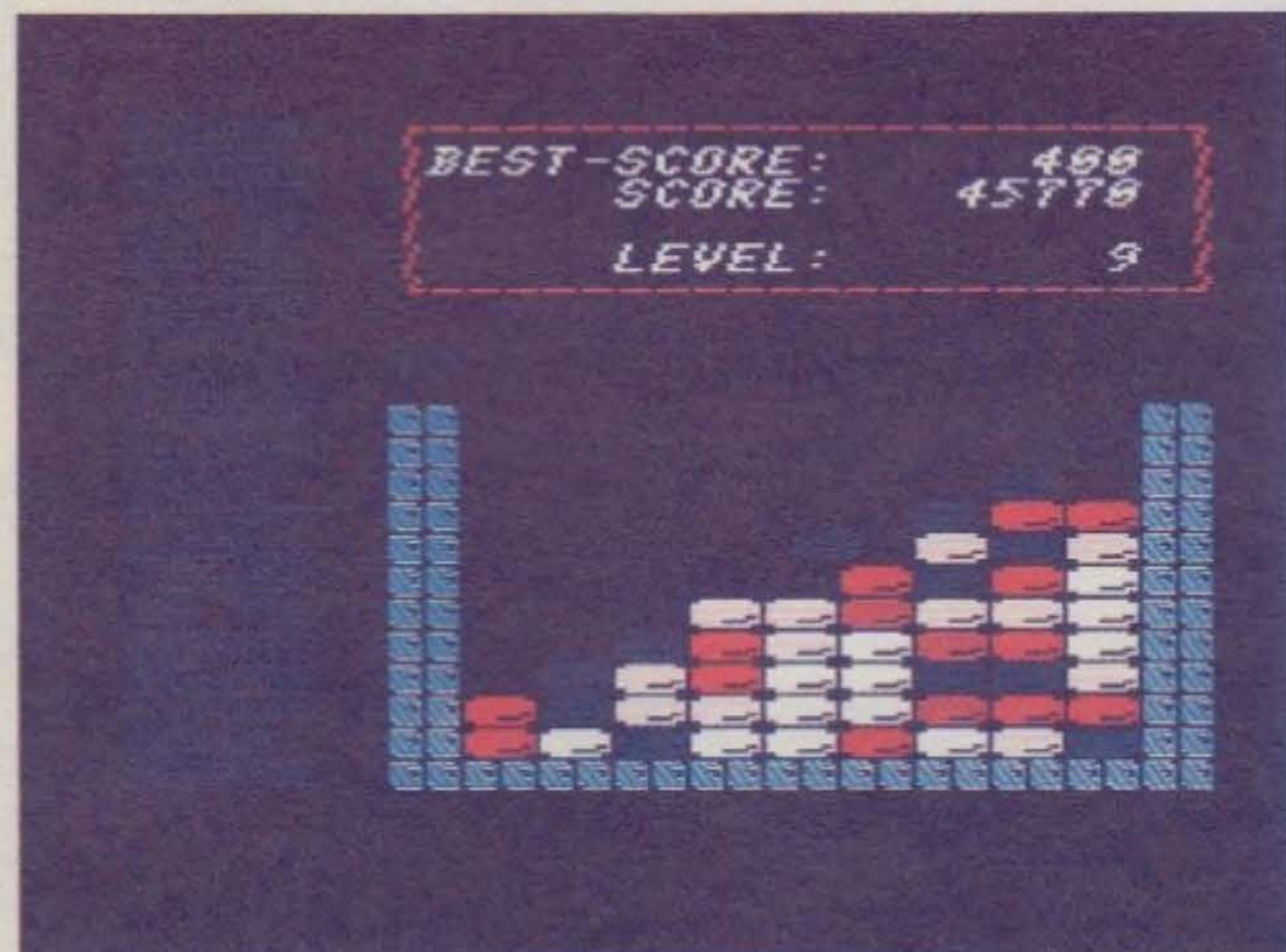
ためしに、キーボードから「A」と「a」の2つの文字を打ちこんでみるとわかるが、文字の形が変わって不思議な文字になっているのだ。

!!キーボードにふれてみよう①

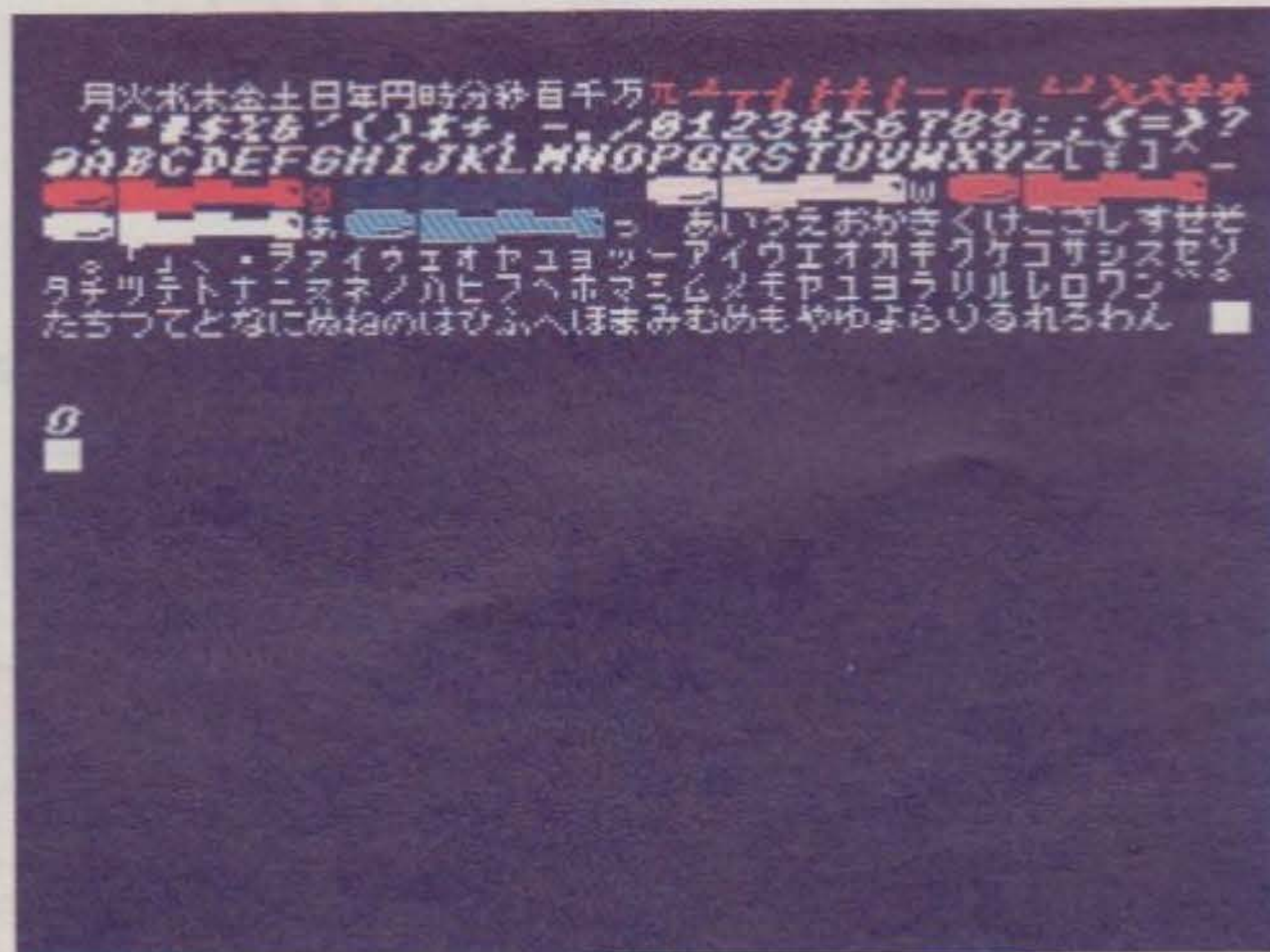
```
CLS:FOR I=0 TO 255:VPOKE&H1800+I,I:NEXT:LOCATE0,10
```



① SCREEN 1 を実行したあと、上の「キーボードにふれてみよう①」を実行したところ。グラフィックキャラクタを含む、すべての文字がきちんと表示される



② 今月のファンダム(64ページ)に掲載されている「SUBMERGE」のゲーム画面。横長の丸いブロックや、よく見るとアルファベットが斜体になっているぞ



③ 「SUBMERGE」をゲームのとちゅうで止めて、「キーボードにふれてみよう①」を実行したところ。上下2枚の写真をよく見くらべてみよう

VRAMだけが知っている

不思議な文字の正体は、なんてことはない、文字の形が変わっていただけのことだったのだ。

しかし、どうやって文字の形を変えているのだろうか。

■文字の形の情報は、VRAMに格納されている

MSXの文字の形を変えるには、SCREEN 1の画面がどうなっているのか、少し知っておく必要がある。

MSXにはVRAMというものがあ、そこには画面に関する情報が保存されていて、文字やスプライトの形や色、どこに何が表示されているかなどの情

報が保存されているのだ。

つまり、文字の形を変えるには、VRAMに保存されている文字の形の情報を調べてあげればよいことになる。

しかし、VRAMに格納されている文字の形の情報を調べても、どこをどう変えればいいのかはわからなくては、とてもできそうにない。

そこで、下にSCREEN 1のときのVRAMは、いったいどうなっているのかをわかりやすく解説しているの、読んでおいてほしい。VRAMは知れば知るほどおもしろいのだ。

SCREEN 1のVRAM構成

&H0000	キャラクタパターンジェネレータテーブル (2048バイト)
&H07FF	
&H1800	パターン名称テーブル (768バイト)
&H1AFF	
&H2000	カラーテーブル (32バイト)
&H3800	スプライトパターンジェネレータテーブル (2048バイト)
&H3FFF	

SCREEN 1のVRAMの構成図。ほとんどの部分は使われていない空きエリアだ。

SCREEN 1のVRAM構成は、ほぼ左の図のようになっている。文字の形、色、表示位置の情報と、スプライトの形、色と表示位置の情報、パレットの情報などがあるのだが、ここでは以下のおもなものについて説明しよう。

■キャラクタパターンジェネレータテーブル

MSXで使える文字の、形の情報が格納されているところ。

アドレスは0からはじまり、キャラクタコード順に1文字につき8バイトずつとられている。

ある文字のキャラクタパターンデータが格納されているアドレスは、その文字のキャラクタコード×8の場所から8バイトとなる。

右にある「キーボードにふれてみよう②」を実行すると、「A」のキャラクタパターンデータが表示される(右の写真)。

リストの「A」の部分のAを他の文字に変えて試してみよう。

■パターン名称テーブル

画面に表示されている文字が格納されているところ。

アドレスは&H1800から768バイトの範囲。

右の「キーボードにふれてみよう③」を実行すると、画面に表示されている文字のデータがわかるので、やってみよう。

■カラーテーブル

文字を表示するときの、色の情報を格納しているところ。

アドレスは&H2000からの32バイトとなっていて、キャラクタコード順に8文字につき1バイトとなっている。

「キーボードにふれてみよう①」を実行したあと、右にある④を実行すると、「A」を含む8文字の色が変わるのがわかる。

はじめの部分の「A」やつぎにある数字を変えて試してみよう。

■キャラクタパターンジェネレータテーブルを捜せ

文字の形の情報は、VRAMのキャラクタパターンジェネレータテーブルという、やたら長い名前の場所に保存されている。

名前がわかっても、場所がわからなきゃしょうがない。

保存場所は、文字ごとに決まっているキャラクタコードを8倍すればいいのだ。

なにもここで悩まなくても、MSXが教えてくれるのだ。

たとえば「¥」のキャラクタパターンジェネレータテーブルのアドレスなら、

PRINT ASC("¥")*8
を実行すれば、一発でわかってしまうのだ。便利、便利。

■キャラクタパターンデータを作ろう

書き換えるアドレスがわかったら、今度はデータの番だ。

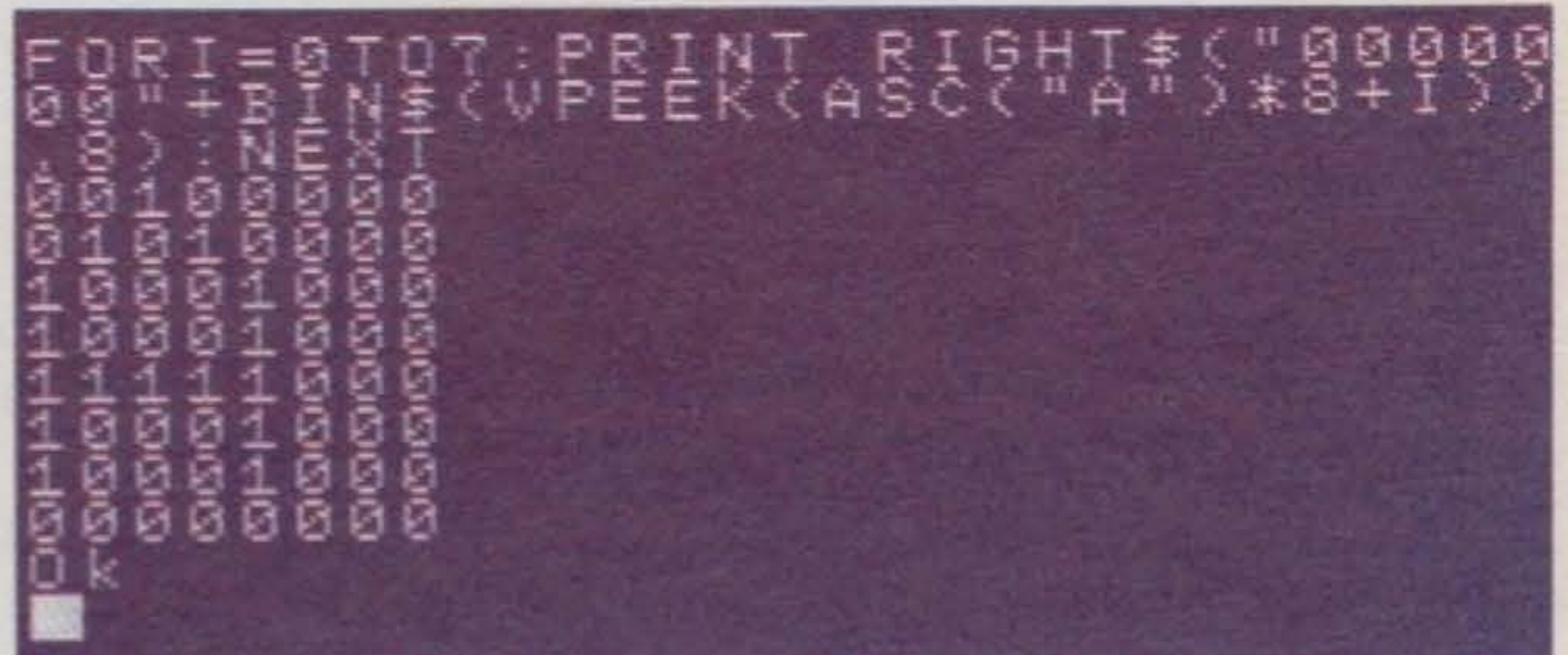
MSXの文字は、8×8の点で構成されているので、あらかじめどんな形の文字を作るのかを、8×8のマスの目のある方眼紙などに、デザインしてみよう。

下の写真のように、点のあるところは「1」、点のないところは「0」にしてデザインしていくと手間がはぶけるが、はじめのうち、点のあるところだけ軽く塗りつぶしていき、デザインが終わってから「1」と「0」を振り分けていくといい。

これでキャラクタパターンデータは完成したといえる。

!!キーボードにふれてみよう②

```
FOR I=0 TO 7:PRINT RIGHT$("00000000"+BIN$(VPEEK(ASC("A")*8+I)),8):NEXT
```



②「キーボードにふれてみよう②」の実行画面。アルファベットの「A」の形がよくわかる。このようにMSXはVRAMに文字の形を記憶しているのだ

!!キーボードにふれてみよう③

```
10 SCREEN1:WIDTH32:KEYON:SPRITES$(0)=CHR$(255)+"♥♥♥♥♥♥♥♥"+CHR$(255):FOR I=0 TO 1:PRINT INKEY$:X=POS(0):Y=CSRLIN:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,0:KEY1,STR$(VPEEK(&H1800+Y*32+X)):I=-STRIG(0):NEXT
```

!!キーボードにふれてみよう④

```
A$="A":F=8:B=1:VPOKE &H2000+ASC(A$)¥8,F*16+B
```

いろいろな文字をつくろう

VRAMとはいったいどういうものなのか、あるていどわかったら、いよいよ自分だけのオリジナル不思議文字を作ろう。

■キャラクタパターン定義

いよいよできあがったキャラクタパターンデータを、VPOKEという命令を使って、書き換えるべきアドレスに登録(キャラクタパターン定義)しよう。

ここでちょっと右にある「キーボードにふれてみよう⑤」を打ちこんでみよう。

行20~90のDATA文にはさきほど作ったキャラクタパターンデータと似たものが並んでいる。

このリストを実行すると、「a」という文字が、レンガの模様になるのだ。

それでは、さきほど作ったキャラクタパターンデータを、行20からのDATA文のところに打ちこんでいき、行10の「a」の部分を書き換えたい文字に変えて実行してみよう。

うまくいったかな？
キャラクタパターン定義は、書き換えるアドレスのところから、順番にキャラクタパターンデータを、VPOKEを使って書きこんでいくだけなのだ。

ただし、さきほど作ったキャラクタパターンデータは文字データなので、あたまた「&B」を付けて数値に変える必要がある。

また、このリストを実行すると、書き換わった文字の色も赤くなっただろう。

SCREEN1では、このように8文字ごとに色を変えることもできるのだ。

この色の設定のしかたについては今回はふれないが、興味のある人は、行10の最後のほうにある「&H68」の部分で、0から255の範囲の数値に変えて実行してみるといい。

そうそう、SCREEN命令を実行すると、文字の形などもとの状態にもどるぞ。

```

10  A=ASC("a"):FOR I=0 TO 7:READ A
    $:VPOKE A*8+I,VAL("&B"+A$):NEXT
    I:VPOKE &H2000+A*8,&H68
20  DATA 00100000
30  DATA 00100000
40  DATA 00100000
50  DATA 11111111
60  DATA 00000010
70  DATA 00000010
80  DATA 00000010
90  DATA 11111111
    
```

⑤「キーボードにふれてみよう⑤」の表示後、「a」を「a」に書き換えたもの。「a」は「a」でも「a」でも「a」でもない。

!!キーボードにふれてみよう⑤

```

10  A=ASC("a"):FOR I=0 TO 7:READ A
    $:VPOKE A*8+I,VAL("&B"+A$):NEXT
    I:VPOKE &H2000+A*8,&H68
20  DATA 00100000
30  DATA 00100000
40  DATA 00100000
50  DATA 11111111
60  DATA 00000010
70  DATA 00000010
80  DATA 00000010
90  DATA 11111111
    
```

スプライトとキャラクタの関係

前回の講座を読んだ人はピンときたかもしれない。

つまり、スプライトも不思議文字も、パターンデータの作り方はおなじなのだ。

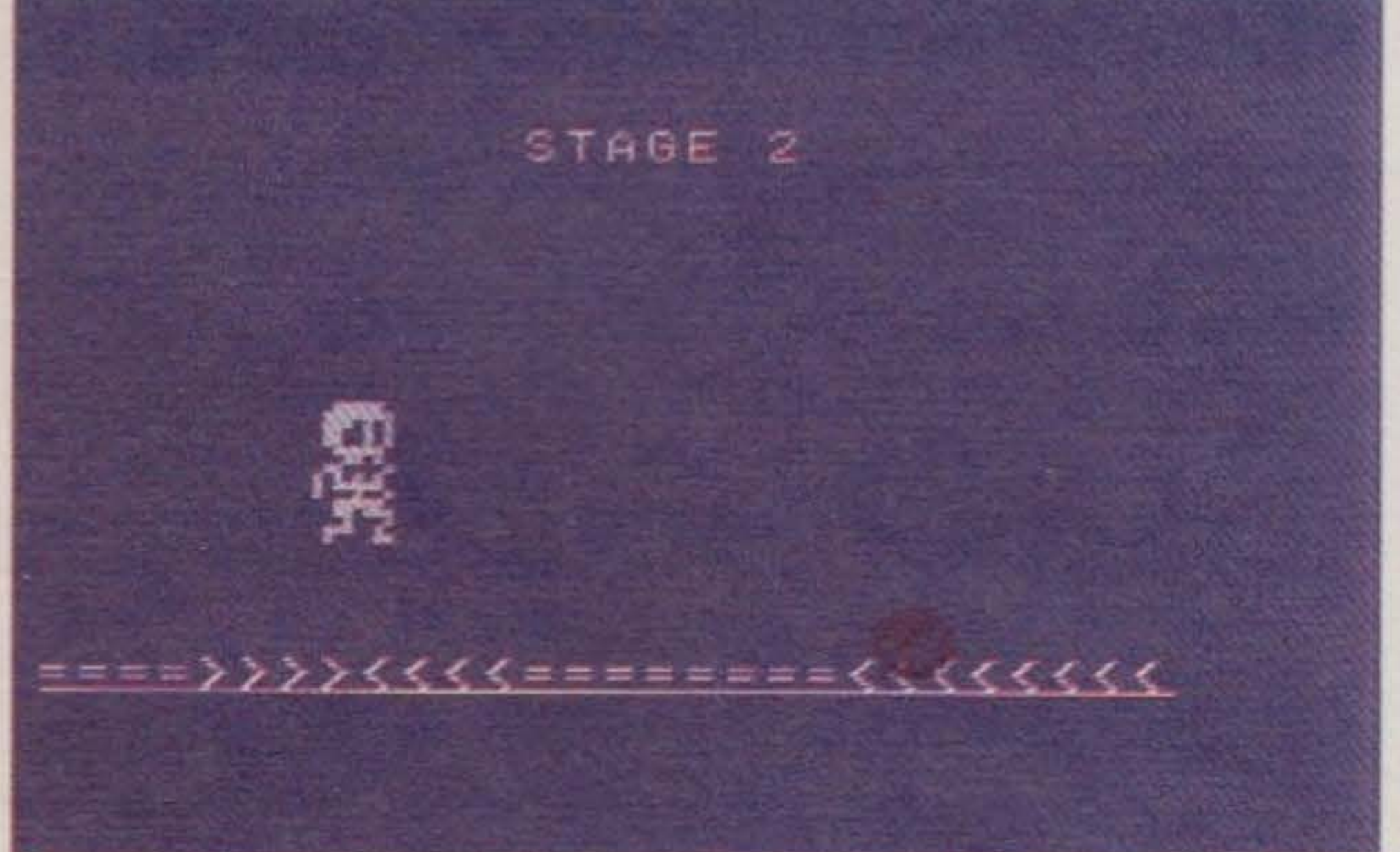
ただ、ちょっと違うのが、パターン定義のしかたなんだが、これは、スプライトはSPRITE \$という命令があったが、不思議文字にはとくに何も無い。

じつは、スプライトパターン定

義も、キャラクタパターン定義のように、VPOKEを使って直接定義してしまう方法もあるのだ。

また、ファンダムのゲームではスプライトとキャラクタが仲良く手を結んでゲームにしているが、スプライトが文字と重なっても文字が隠れるだけで消えないし、CLSをして画面消去してもスプライトは消えない。

掲載プログラムでは、この水と



④これも今月のファンダム(59ページ)に掲載されている「SKELETON」のゲーム画面。スケルトンと黒い鉄球はスプライトだけど、地面は文字。どう判定しているのか？

```

list 5
5  F=-(F=0):V=VPEEK(6720+(X+4)*8):IFY=0TH
    ENIFV>32 THEN X=X+(V-61)*2:H=0 ELSE Y=-1
ok
?&H1800+18*32
6720
ok
    
```

④「SKELETON」のプログラムリストの行5を調べてみると、スプライト座標に使っているはずの変数Xを使って、VRAMのパターン名称テーブルを調べているぞ

油のような性格の文字とスプライトを、どう料理しているのだろう。
左の写真は「SKELETON」のゲーム画面だが、ここでも文字とスプライトは仲良くしている。
ではどういうふうにして、仲良くさせているのか、ちょっとプログラムをのぞいてみよう。
上の写真の部分がそれで、じつはスプライトの表示されている座標をもとに、そこに何があるのかVRAMのパターン名称テーブルを調べているのだ。

文字を表示する位置はテキスト座標といい、スプライトを表示する位置はスプライト座標という。
スプライト座標(X, Y)にあるスプライトは、テキスト座標(X/8, (Y+1)/8)の位置の文字と重なっていることになる。
反対にテキスト座標を(X, Y)として考えると下図のようになる。
今回の講座では、不思議文字とスプライトとの関係も含めて、画面表示に関することを、ちょっと講義してみたいと思う。

■スプライト座標とテキスト座標の関係

④の位置の文字と、⑤の位置にあるスプライトとはぴったり重なっている。

```

(A) LOCATE X,Y
(B) PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),15,0
    
```

SKELETON スケルトン

MSX MSX2/2+RAM8K BY SILVER SNAIL

▶遊び方は43ページ

注意

このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめないので、KEY1、CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

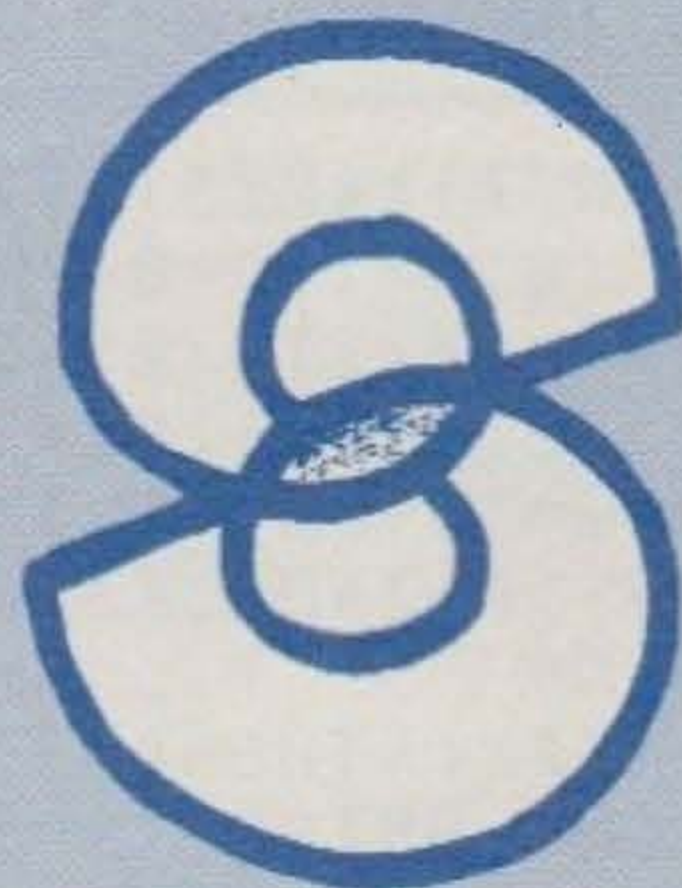
```

1 SCREEN1,3:COLOR15,5,5:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:FORI=0TO2:BS="":FORJ=1TO16+(I=2)*8:BS=BS+CHR$(255-ASC(MID$("子々こ子々せUAV子々ほ子々こ子々°お子々ぬ子々もヒル子々こ(てし",I*16+J,1))):NEXT:SPRITES(I)=BS:NEXT:SPRITES(3)="く■さうく":ES=CHR$(27):ONSPRITEGOSUB8:M=1
2 FORT=1TO99:SCREEN1:FORI=0TO2:VPOKE487+I*8,255:NEXT:PRINT$"Y#,STAGE" T;ES"Y2 == ==";E=0:FORI=0TO6:R=RND(1)*4:E=(E-(R=3))*-(R=3):IFE=3THENT=T-1:NEXTELSEPRINTSTRINGS(4,60+R+(R=3)*31);:NEXT:X=0:Y=0:D=0:H=0:N=255:PLAY"V15SM80006L16":MS="CCC"
3 IFD>0THEND=D-1ELSE$=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3)*4:IFSTRIG(0)ANDY=0THENH=8
4 SPRITEON:IFY<>0ORH>0THENY=Y+H:H=H-1
5 F=-(F=0):V=VPEEK(6720+(X+4)*8):IFY=0THENIFV>32THENX=X+(V-61)*2:H=0ELSEY=-1
6 PUTSPRITE1,(X-4,115-Y-(D>0)*16),11,-F*(D=0)-(D>0)*2:IFX>249THENPLAY"CDCDCDEF":NEXT:ENDELSEIFY<-90THENPRINT$"Y#+GAME OVER":POKE-869,1:RUNELSEIFN<-15THENN=255
7 N=N-3:M=M+P:P=P-1:PUTSPRITE0,(N,131-M),1,3:IFM=0THENP=RND(1)*9+3:GOTO3ELSE3
8 IFD>0THENRETURNELSED=25:PLAYMS:RETURN
    
```

プログラマからひとこと

ホッピングマン中西

[SILVER SNAIL] ぼくの弟の友人に「ホッピングマン中西」というやつがいます。そいつは手放してホッピングをしたり、ホッピングをしながらなわとびをしたりする変わり者ですが、階段登りをじゃまするようなことはいっさいありません。



変数の意味

スプライト座標

N、M……鉄球の座標
X、Y……スケルトンの座標

その他の変数

BS……スプライトパターン定義用
D……スケルトンの状態
E……穴の出現制限用
ES……エスケープシーケンス用：CHR\$(27)が入る
F……スケルトンのアニメ用
H……スケルトンジャンプ用
I、J……ループ用
MS……MMLデータ
P……鉄球の跳ねる高さ
R……ゲーム画面作成用
S……スティック入力用
T……ステージ数
V……スケルトンの足元にある

キャラクタのコードが入る

プログラム解説

① 初期設定

●画面設定 ●変数型宣言 ●スプライトパターン定義 ●エスケープシーケンス設定 ●スプライト衝突時の割りこみ先指定

② ゲーム画面作成

●キャラクタパターン定義 ●ステージ数の表示 ●穴の発生判定 →穴が3つ以上続いたら作成のやりなおし ●床の表示 ●座標などの変数初期化 ●PSG設定

③ ゲームメイン

●スケルトンの状態判定 →つぶれていればカウンタを減らす ●そうでなければスティック入力 / スケルトンの座標更新 / トリガー入力判定 →ジャンプ中では

ければジャンプ用変数設定

④ ジャンプ

●スプライト衝突時の割りこみ許可 ●ジャンプ中か判定 →判定があれば座標とカウンタの更新

⑤ 落ちちゃった

●アニメーション用変数更新 ●スケルトンの足元のキャラクタコード検出 ●スケルトンの着地判定 →着地していれば下が穴かの判定 →穴でなければブロックの影響処理 ●穴ならY座標変更

⑥ スケルトン表示

●スケルトンの表示 ●画面の右端についたか判定 →ついていれ

ば音楽演奏 / クリア処理 ●画面

下に落ちたかの判定 →落ちていればゲームオーバー / リプレイ ●鉄球が左端に着いたか判定 →着いていれば新たに出現させる

⑦ 鉄球移動

●鉄球の座標更新 ●鉄球の表示 ●鉄球が着地しているか判定 →判定があれば鉄球の跳ねる高さ設定 ●行3へ飛ぶ

⑧ スケルトン状態変更

●スケルトンの状態判定 →つぶれていけばなにもせずもとの処理にもどる ●つぶれてなければカウンタの設定 / 効果音 / もとの処理へもどる



BEN BALL

ベン ボール

MSX MSX2/2+RAM8K BY こくSOFT

▶ 遊び方は44ページ

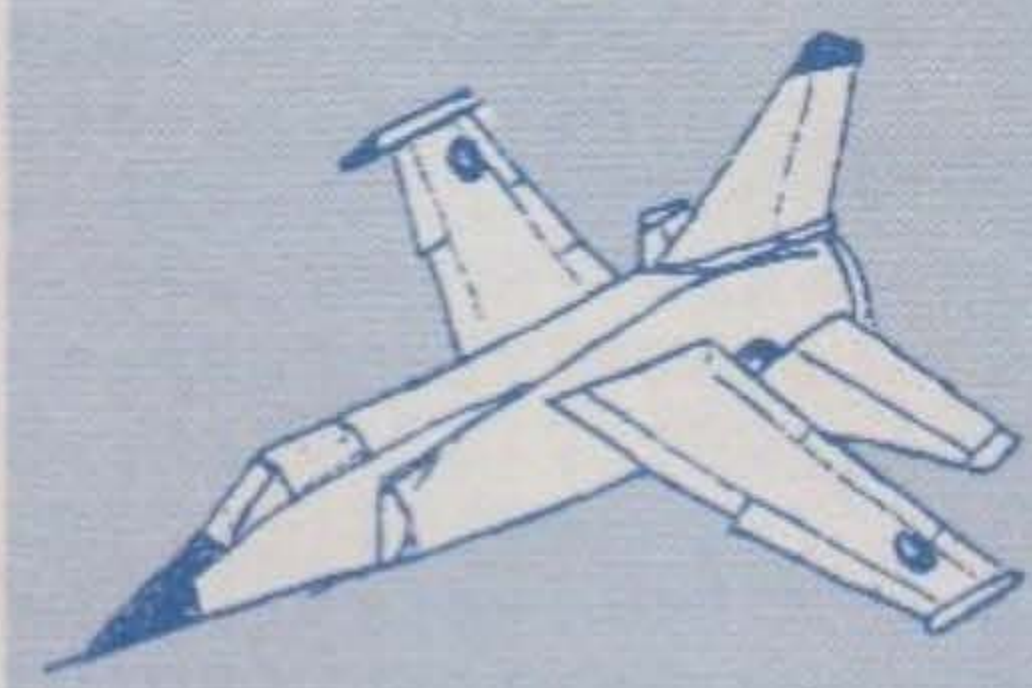
注意 このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめないで、KEY1, CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```

1 DEFINT A-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,1:KEYOFF
:WIDTH32:ONSPRITEGOSUB7:ONINTERVAL=20GOS
UB8:R=RND(-TIME):SPRITE$(0)=""<fbc●●ef<":S
PRITE$(1)=""■け■ぬ■":B=3:G=0:T=200:PLAY"
T80V1306L12"
2 CLS:X=INT(RND(1)*223)+11:Y=8:LOCATE24,
0:PRINT"BALL":B:C=1:D=8
3 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:FORI=1TO2:PUTSPR
ITEI,(M+I*80,35),12,1:NEXT:FORI=1TO3:PUT
SPRITEI+2,(M+I*60,85),9,1:NEXT:FORI=1TO2
:PUTSPRITEI+7,(M+I*80,135),4,1:NEXT:SPRI
TEON:INTERVALON
4 S=STICK(0):IFY<4THEND=8:Y=Y+D
5 M=M+(S=7ANDM>-55)*8-(S=3ANDM<55)*8:X=X
+C:Y=Y+D:D=D-1:IFY>180THENB=B-1:GOTO6:EL
SEIFX<9ORX>236THENGOSUB7:GOTO3ELSE3
6 G=G+5:IFB=0THENR=R+1:B=3+R:G=G+T:T=200
:PLAY"CG":GOTO2:ELSET=T+30:GOTO2
7 SPRITEOFF:C=-C:D=-D:X=X+C:Y=Y+D:RETURN
8 T=T-1:LOCATE23,1:PRINT"TIME":T:IFT=0TH
EN:LOCATE10,12:PRINT"GAME OVER":LOCATE10
,14:PRINT"SCORE":G:PLAY"CGCGCCC":FORI=0T
01:I=-STRIG(0):NEXT:RUNELSERETURN
  
```

プログラマから
ひとこと

ぼくに見せもしないで



【こくSOFT】ぼくが学校から帰ってみると、ポストに封筒が差さっていた。最近ダイレクトメールがよく来るので、またかと思ってよく見ると送達の文字が。それは採用通知だった。第一発見者がぼくだからよかった。両親だったら、ダイレクトメールだと思いで、ぼくに見せもしないでゴミ箱行きになっていたかもしれないな。初投稿、初採用だったので。このゲームを作るのに、時間がかかりかかった。プログラムをよく知らなかったからだ。

変数の意味

スプライト座標

- M.....バンパーの基本X座標
- X、Y.....ボールの座標
- C、D.....ボールの移動増分

その他の変数

- B.....落とすボールの残り数
- G.....スコア
- I.....ループ用
- R.....乱数初期化用/ラウンド
- S.....スティック入力用
- T.....残りタイム

プログラム解説

① はじめるまえに

- 変数型宣言●初期画面設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●一定間隔ごとの割りこみ先指定●乱数初期化●スプライトパターン定義●変数設定●P

LAY文設定

② さあ、はじめよう

- 画面消去●ボールの座標設定●落とすボールの残り数表示●ボールの移動増分設定

③ ボールの表示

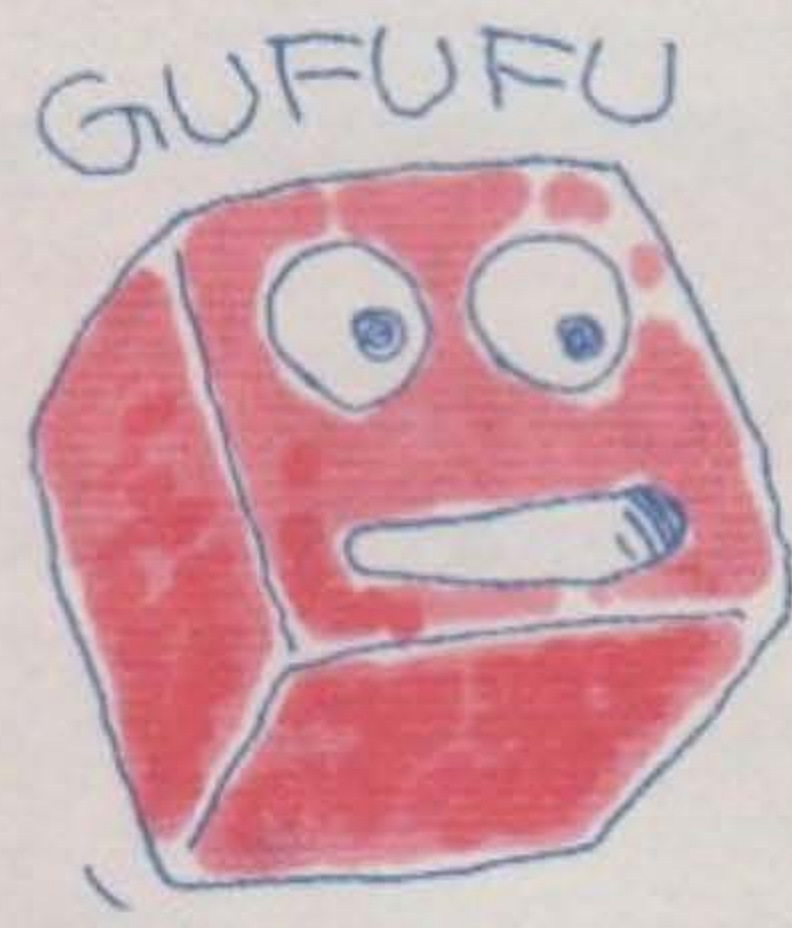
- ボール表示●バンパー表示処理●スプライト衝突時の割りこみ許可●一定間隔ごとの割りこみ許可

④ キーを押して

- スティック入力受け付け●ボールが画面の上から出たか判定⇒ボールを跳ね返らせる

⑤ バンパーを動かそう

- 入力によりバンパー移動計算●ボール移動計算●ボールが画面の下に落ちたか判定⇒落ちたならボール数の数減算/行6へ飛ぶ●ボールが画面の横から出



たか判定⇒出ていれば行7を呼び出す/行3へ飛ぶ

⑥ 下に落ちたぞ

- スコア加算●ラウンドクリア判定⇒ボールの数が0ならクリア、ラウンド数更新/ボールの数設定/スコア加算/タイム設定/効果音/行2へ飛ぶ●タイム増加/行2へ飛ぶ

⑦ ボールの跳ね返りサブ

- スプライト衝突時の割りこみ

- 禁止●ボールの移動増分を反転●ボールの座標更新●もとの処理へ戻る

⑧ タイムカウントサブ

- タイム減少●タイム表示●ゲームオーバー判定⇒タイムが0ならゲームオーバー、メッセージ表示/スコア表示/効果音/リプレイ(トリガー入力)/もういちどRUNする●もとの処理に戻る



〈いじわるファンクションコール/3月号のフォロー〉3月号のプログラムの解説の文章のなかに間違いがありました。66ページの「TAR-BOT2」のその他の変数「D」の解説で、「1=押されている、0=押されていない」が「0=押されている、1=押されていない」となります。申し訳ありませんでした。

三十人綱引き

MSX MSX2/2+RAM8K BY 山下 修

▶遊び方は44ページ

```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Y:SPRITES(0)="たまた?0<B♥":CS=CHR$(7
):SPRITES(1)=CS+CS+CS+"わ"+CHR$(12)+"<B♥"
:N(0)=30:N(1)=30:T=1:R$=""
ES=CHR$(27):DEFUSR=342:VPOKE8194,177
2 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(I*80+78,83),9-I*
5:NEXT:PRINTES"Y+)"R$:FORI=0TO1:LOCATEI*
19+2,0:PRINT"PLAYER" I+1:LOCATEI*19+4,1:P
RINTK(I)"しょう":LOCATEI*19+4,2:PRINT"のこり"N
(I):NEXT:FORI=0TO1:IFK(I)=3THEN6ELSENEXT
3 PRINTES"Y(+たゝい" T"かいせん"ES"YS "ES"K":FOR
I=0TO1:PLAY"V1505L64DFD":LOCATEI*19,4:PR
INT"なんなん?(<="N(I)+T-5)":U=USR(0)
4 IS=INKEY$:M=INSTR(" 1234567890QWERTYUI
OPASDFGH",IS):IFM<2ORM>N(I)+T-4THEN4ELSE
M(I)=M-1:NEXT:PRINTES"Y-)"M(0)ES"Y-3"M(1
):IFM(0)=M(1)THENB=INT(RND(-TIME)*2)*2-1
ELSEB=SGN(M(1)-M(0))
5 FORI=0TO2:PLAY"07C64L404":FORJ=0TO1:PU
TSPRITEJ,(J*80+B*16+78,83),9-J*5:NEXT:LO
CATE9+B*2,11:PRINTR$:N(I)=N(I)-M(I):Z=TA
N(1)^TAN(1):B=B+SGN(B):NEXT:A=(B+3)¥6:K(
A)=K(A)+1:T=T+1:PRINTES"Y+ "ES"J":GOTO2
6 PRINTES"Y/*PLAYER" I+1"WIN!":PLAY"ECG."

```

変数の意味

- A……勝敗結果⇒0=プレイヤー1の勝ち、1=プレイヤー2の勝ち
- B……勝敗結果⇒結果表示のときのアニメーションに座標増分として使用
- C\$……スプライトパターン定義用⇒CHR\$(7)が入る
- E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
- I、J……ループ用
- I\$……キー入力用
- K(n)……各プレイヤーの勝利数(nはプレイヤー番号-1)
- M……選手数の入力判定用
- M(n)……代表選手数
- N(n)……残り選手数
- R\$……ロープ表示用
- T……回戦数
- U……USR関数呼び出し用⇒キーバッファクリア
- Z……時間待ち用

数・エスケープシーケンス設定
 ●USR関数定義⇒キーバッファクリア●キャラクタの色設定

② 勝負開始!

●選手表示●ロープ表示●各プレイヤーの勝利数・残り選手数表示●ゲーム終了判定⇒どちらかが3勝していれば行6へ飛ぶ

③ ④ 何人だそうか

●回戦数表示●効果音●USR関数呼び出し⇒キーバッファクリア●選手数入力受け付け●入力の範囲外判定⇒範囲外が多すぎるときは入力のやり直し●代表人数表示●勝敗判定⇒代表人数の多いほうの勝ちとなり、同数の場合は乱数により決定

⑤ どっちが勝った?

●効果音●勝敗結果により綱引きのデモ表示●残り人数更新●時間待ち⇒無駄な計算をさせている●座標増分更新●勝ったほうの勝利数加算●回戦数の更新●表示位置指定●メッセージ表示位置消去●行2へ飛ぶ

⑥ おめでとう!

●勝利者表示●効果音

プログラム解説

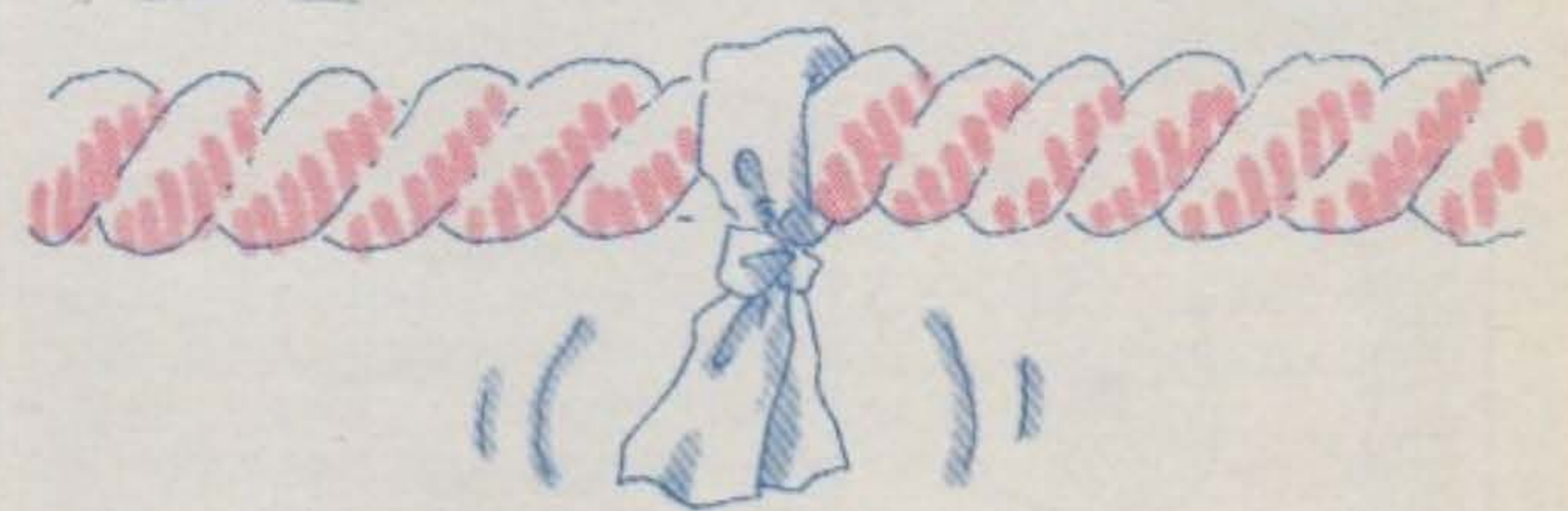
① 初期設定

●初期画面設定●変数型宣言●スプライトパターン定義●変

プログラマからひとこと

よしなしことをそはかとなくかく⑤

【山下修】おおっ、まさかの2か月連続採用だ！でも採用されるのは今回が本当に最後かもしれない。毎月毎月どんどん高くなるファンダムのレベルにはついていけない。▷▷▷プロコレ⑤のディスクを頂いたがミスってLASTWARIIを消してしまった。ショック//▷▷▷今年の1月15日に成人式に出席した。久しぶりにあった中学校時代の仲間はみんな少しも変わっていないように思えた。成人式のためだけに帰郷するなんて面倒くさいとも思ったが、本当に出席してよかった。友人とは未永く付き合いたいものですね。▷▷▷TBSテレビ「ギミアふれいく」のクイズ王決定戦予選会に出席したが、あえなく玉砕した。あいつらどんな頭しとんねん。普段どんな生活しとんねん。▷▷▷血に飢えた狼たちよ、今こそ自らの牙で鎖を解き放つときが来たのだ！悪魔がこの世を治めた証(あかし)THE FIRE AFTER FIRE//





平面ルービック

MSX MSX2/2+ RAM16K BY 白井建夫

▶遊び方は45ページ

注意

このプログラムでは一部マシン語を使用しています。行20はとくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを打ちこみ終わったら、念のためRUNするまえに保存しておきましょう。

```

10 CLEAR100,&HDDFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,1
:WIDTH 28:KEYOFF:DEFINT A-Z:DIMP$(5),Q(35)
,N(35):LOCATE 4,2:PRINT"へいめん る-びっく :ねへ
る"
20 A=-1757:POKE A,20:CLS:LOCATE11,9:PRIN
T"CLEAR":POKEA,24:FORI=0TO11:POKE&HDE00+
I,VAL("&H"+MID$("21A0183E20018001CD5600C
9",I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HDE00:SOUND5,1
30 SPRITE$(0)=" p)p ":FORI=0TO5:FORJ=0TO
3:FORK=0TO7:VPOKE1344+K+J*8+I*64,0:NEXT:
P$(I)=P$(I)+CHR$(168+J+I*8):IFJ=1THENP$(
I)=P$(I)+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):VPOK
E8213+I,VAL("&H0"+MID$("6A4CD5",I+1,1))
40 NEXT:NEXT:A=RND(-TIME):L=0
50 IF L=8 THEN PUTSPRITE0,(0,209):LOCATE
0,23:FOR I=0 TO 15:PRINT:GOSUB 160:NEXT
:LOCATE 10,10:PRINT"またあひまで":END
60 READ A$:B=LEN(A$):FOR I=1 TO B:A=ASC(
MID$(A$,I,1))-60:C=I*2-2:Q(C)=A/10:Q(C+1
)=AMOD10:N(C)=Q(C):N(C+1)=Q(C+1):NEXT
70 B=B*2-2:FOR I=0 TO 90:A=RND(1)*B:C=RN
D(1)*B:SWAPN(A),N(C):NEXT:B=SQR(B+2):K=U
SR(0):LOCATE 22,2:PRINT L+1:X=0:Y=0

```

```

80 FORI=0TOB-1:FORJ=0TOB-1:LOCATEJ*2,5+I
*2:PRINT P$(N(I*B+J)):LOCATEJ*2+15,5+I*2
:PRINTP$(Q(I*B+J)):NEXT:NEXT:GOSUB 150
90 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENA=X+Y*B:C=A+B:
D=N(A):N(A)=N(C):N(C)=N(C+1):N(C+1)=N(A+
1):N(A+1)=D:LOCATEX*2,Y*2+5:PRINTP$(N(A)
):CHR$(30):P$(N(A+1)):LOCATEX*2,Y*2+7:PR
INTP$(N(C)):CHR$(30):P$(N(C+1)):GOSUB140
100 S=STICK(0)+STICK(1):IF S THEN X=X-(S
=3ANDX<B-2)+(S=7ANDX>0):Y=Y-(S=5ANDY<B-2
)+(S=1ANDY>0):GOSUB 150
110 G$=INKEY$:G=STRIG(3):I=0:IF G$<>CHR$
(13)AND G$<>-1 THEN 90
120 IF N(I)<>Q(I) THEN 90
130 I=I+1:IF I=B^2 THEN PLAY"M6000ST3205
G16C":PUTSPRITE0,(0,209):FOR I=0 TO 2:VD
P(2)=5:GOSUB 160:VDP(2)=6:GOSUB 160:NEXT
:L=L+1:GOTO 50 ELSE 120
140 SOUND10,15:SOUND7,56:FOR I=100 TO 0
STEP-5:SOUND4,I:NEXT:SOUND10,0:RETURN
150 PUTSPRITE0,(X*16+27,Y*16+50),15:FOR
I=0 TO 50:NEXT:RETURN
160 FOR J=0 TO 3000:NEXT:RETURN
170 DATA =PH=P,]ZI<GPHR,¥=]G<R=¥,<>PdQhR
IhG]]F,<>RPGPU]dsrh_[e_[e,<hG?^oqRUpr_Kg
ZGh<,RnGUQ=pqF?^iZ^r]Ah,TI<rIZTGZreZP

```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標

その他の変数

A、B、C、D……汎用
A\$……データ読みこみ用
G……トリガー入力用
G\$……キー入力用

I、J、K……ループ用
L……ステージ数
N(n)……プレイヤーが操作するブロックの状態
P\$(n)……ブロック表示用文字キャラクタデータ
Q(n)……正解の並び
S……スティック入力用

プログラム解説

10 マシン語領域確保/画面初

期化/変数宣言
20 裏画面の作成/マシン語の書きこみ/USR関数定義
30 スプライトパターン定義/キャラクタパターン定義/キャラクタの色設定
40 乱数初期化/ステージ数初期化
50 ゲームクリア判定/スプライト消去/クリア処理
60 ステージデータの読みこみ/データの展開
70 ブロックのシャッフル/ステージ数の表示
80 ブロックの表示
90 トリガー入力判定/ブロック回転処理

100 スティック入力/カーソル移動
110 完成キーが押されたかの判定
120 完成判定
130 効果音/クリア処理/次ステージへの処理
140 効果音サブ
150 スプライト表示サブ
160 時間待ちサブ
170 ステージデータ(行60で読みこみ)

マシン語解説

&HDE00~&HDE0B
画面の上から5行目以降、12行分を消去する

プログラム確認用データ

使い方は75ページ

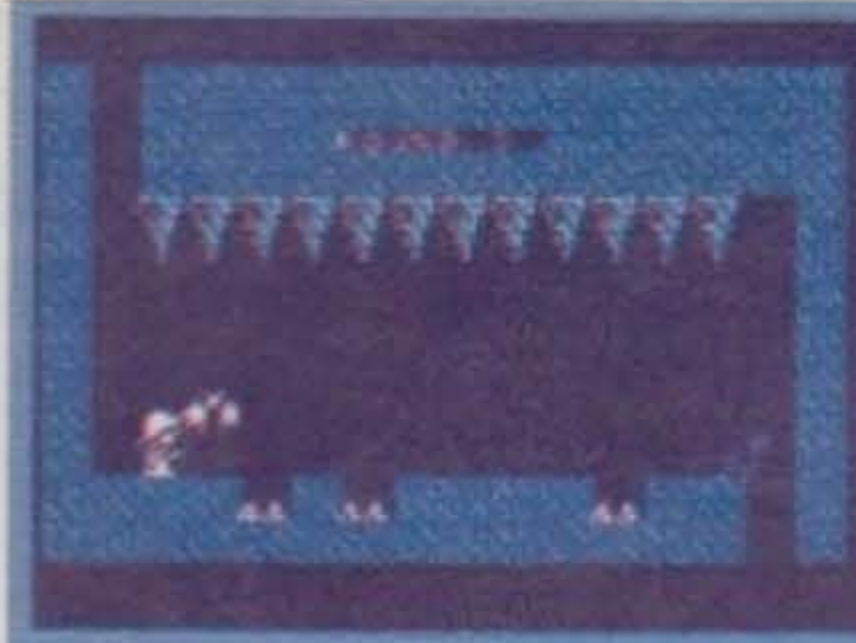
10>HXY1	20>0TN2	30>pX85	40>4c40
50>VU41	60>Jg42	70>Wkh1	80>EJQ1
90>cV15	100>CsZ1	110>dOQ0	120>IZ30
130>1Eq1	140>ACK0	150>G7H0	160>w230
170>3cN2			

プログラマからひとこと

初採用者のホンネとタテマエ



【白井建夫】このゲームは、MSXの16色を使って、見た目に美しいゲームを作ろうと思って作りました(こころざし低い)。制限時間もステップ数もなく、ただ色を合わせて形を作るだけですが、不思議なゲーム感があり(偶然?)、私はとても気に入っています。短いだけが買いのゲーム(それでも1画面に収まらなかった……。プログラミングテクニックも低い)ですが、みなさん、ぜひ打ちこんで遊んでってください。



PET FALL

ペット フォール ツー

MSX MSX2/2+RAM8K BY OCT1772

▶ 遊び方は46ページ

注意 行20~30にある「■」、「□」、「※」はキーボードからは直接打ちこめない文字です。それぞれKEY1, CHR\$(255):KEY2, CHR\$(160):KEY3, CHR\$(254)を実行して、ファンクションキーのF1~F3で打ちこんでください。

```

10 SCREEN1,3:WIDTH32:KEYOFF:CLEAR1500:COLOR15,0,0:LOCATE,,0:DEFINTK-Z:DEFSTRA-J:X=2:Y=127:S=0:L=0:M=0:N=0:Z=0:Q=0:DIMA(26),L(6),X(1),Y(1),M(1),N(1),T(11),S(1):J=CHR$(27)
20 R=1:POKE-1757,56:FORQ=0TO6:READC,L(Q):PRINTC:NEXT:FORQ=14336TO14471:Z=0:FORK=0TO7:Z=Z+2^(7-K)*(VPEEK(Q)#2^KAND1):NEXT:VPOKEQ+224,Z:NEXT:DATA9~!rし"ワ.よはあ,-12,"9~!rしし Zd8X!",-8,0た`、***+,-4,$rZぬぬぬ.$,0,□P<中もm*E,4,¥!888πππ,8,<~□mf<テ,12
30 POKE-1757,4:PRINTJ"Y)8■ソらんラケもソ■ママテテ33わわわわわみみ33??万万万みみみみみタタタタ万万水水水水水水水タタタ◆◆◆◆◆"SPC(16)"ππ88!¥本※":POKE-1757,24:VPOKE8212,194:VPOKE8213,112:DEFUSR=144:Z=USR(0):SOUND7,156:SOUND12,10
40 A="アア " :B=" アア":D=STRING$(28,"ア"):FORQ=6TO8:C=MID$("イウエオカキクク",Q*2-11,2):C=C+C+C+C:A(Q)=A+C+C+C+B:NEXT:FORQ=9TO18:A(Q)=A+SPACE$(24)+B:NEXT
50 FORQ=0TO5:A(Q)=A+D:NEXT:FORQ=21TO26:A(Q)=D+B:NEXT
60 SOUND10,16:VPOKE6916,209:VPOKE6920,209:W=1:A(19)=A(21):A(20)=A(21):Z=RND(-R):Z=5:FORQ=0TO5:S=RND(1)*(6+3*(R>30))+1:Z=Z+S*2:IFZ<28THENMID$(A(19),Z,2)=" " :MID$(A(20),Z,2)="~":Z=Z+2
70 NEXT:PUTSPRITE0,(X*8,127),11,N*7+M:FORQ=0TO22:PRINTJ"Y7 "A(Q):NEXT:IFR=51THEN160ELSEPRINTJ"Y#,ROUND"R:FORQ=0TO1:S(Q)=RND(1)*4+1:FORK=0TO5:T(K+Q*6)=ASC(MID$("ネネネネネフリフトクトエイトフヤウリリリリリ",S(Q)*6+K-5,1))-200

```

```

80 NEXT:Y(Q)=ASC(MID$("あ_あ7",S(Q),1)):X(Q)=RND(1)*(15+2*(X=2))+4-10*(X=2):PUTSPRITEQ+1,(X(Q)*8,Y(Q)),VAL("&H"+MID$("5EC7",S(Q),1)),S(Q)+1:NEXT:M(0)=0:M(1)=6:N(0)=0:N(1)=-S(1)<4
90 S=STICK(0):N=-S(7)-N*(S=0):M=1+M*(S>0):X=X+(S=3)*(X<28)-(S=7)*(X>2):IFSTRIG(0)ANDL=0ORLTHENM=0:Y=Y+L(L):L=L+1:IFL=7THENSOUND13,0:L=0
100 PUTSPRITE0,(X*8,Y),N*7+M:W=1-W:X(W)=X(W)-1+2*N(W)-(S(W)=4):Y(W)=Y(W)+T(M(W)):M(W)=M(W)+1+6*(M(W)=5ORM(W)=11):IFS(W)=4THENIFY(W)=151THENY(W)=55:X(W)=RND(1)*23+4:GOTO120ELSE120
110 IFX(W)=2ORX(W)=28THENN(W)=1-N(W)
120 PUTSPRITEW+1,(X(W)*8,Y(W)),S(W)+1+7*N(W):IF(VDP(8)AND32)=0THEN130ELSEFORQ=0TO1:IFX>X(Q)+1ORX<X(Q)-1THENNEXTELSEIFY>Y(Q)+15ORY<Y(Q)-23THENNEXTELSEQ=1:NEXT:GOTO150
130 IFY<127THEN90ELSEZ=VPEEK(6784+X)ORVPEEK(6785+X):IFZ=167ORZ=183THEN90ELSEIFZ=176THENY=Y+8:GOTO150
140 R=R+1:FORQ=0TO5:SWAPA(Q),A(Q+21):NEXT:GOTO60
150 PLAY"V1303L16GFEDC":PUTSPRITE0,(X*8,Y),6:FORQ=0TO1:Q=-STICK(0)=1:NEXT:L=0:Y=127:X=2:R=1:GOTO50
160 PRINTJ"Y++HAPPY END.":FORQ=6752TO6879:VPOKEQ,167:NEXT:PUTSPRITE0,(X*8,Y),1:PLAY"V1305L4D2EFG2AFD2.EC1"
170 Y=135:FORQ=0TO6:Y=Y+L(Q):PUTSPRITE1,(128,Y),11,6:FORK=0TO200:NEXTK,Q:GOTO170

```

プログラマからひとこと

首を長くして



[OCT1772]こんにちは。私はOCT1772という者です。3度目の投稿にして初めて採用されました。とてもうれしいです。思えば、最初の投稿はファンダム通信が見てみたくて出したのでした。投稿したあと、私はファンダム通信がいつ来るかと、待っていました。しかし、何か月待っても来ませんでした。そしてそのことを忘れかけていた頃、投稿して約1年後にファンダム通信がやって来たのでした。もっと早く出してほしいなあと、そのとき思っていました。さて、今回投稿した人へ送るファンダム通信はいつやって来るのでしょうか？ 今から首を長くして待っています。

変数の意味

スプライト座標

L(n)……ジャンプ時のY座標増分
Y……ホリーのY座標
Y(n)……敵のY座標

テキスト座標

X……ホリーのX座標
X(n)……敵のX座標

その他の変数

A、B、C、D……はし洞穴表示用

配列作成用(Cはスプライトパターン定義にも使用)

A(n)……洞穴表示用
J……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
K、Q……ループ用
L……ジャンプ後の経過時間
M……ホリーの表示パターン
M(n)……敵nの座標増分の添字用
N……ホリーの向き(0:右, 1:左)
N(n)……敵nの向き(0:左, 1:右)
R……ラウンド

S.....スティック入力用
 S(n).....敵の種類(n=1:
 ヘビ、2:コウモリ、3:カエル、4:氷柱)
 T(n).....敵の経過時間別座標
 増分(nが偶数なら左向きの場
 合のX座標増分、奇数ならY座
 標増分)
 W.....処理中の敵
 Z.....汎用

(BASICのワークエリア
 を書き換えてPRINT文に
 より定義)/スプライトのミ
 ラパターン作成/スプライ
 トパターンデータ(この行で
 読みこみ)/ジャンプ時のY
 座標増分データ(この行で読
 みこみ)
 30 キャラクタパターン定義
 /キャラクタの色設定/PS
 G初期化
 40 洞穴表示用配列作成(中
 央部の壁と氷柱)
 50 ゲーム初期化
 60~80 ラウンド初期化
 60 敵のスプライト消去/変

数初期化/落とし穴部の洞穴
 表示用配列作成
 70 ホリー初期表示/洞穴表
 示/敵の種類設定/敵の座標
 増分表作成
 80 敵の初期表示
 90~130 ゲームメイン
 90 スティック入力/ホリー
 の座標計算/ジャンプ処理

100~110 ホリーの表示/敵
 の座標計算
 120 敵の表示/スプライト
 衝突判定/敵同士の衝突判定
 130 落とし穴に落ちたかの
 判定
 140 ラウンドクリア
 150 ゲームオーバー
 160~170 ゲームクリア

プログラム解説

10~40 プログラム初期化

10 画面初期化/変数型宣言
 /変数初期化/配列宣言
 20 スプライトパターン定義

プログラム確認用データ

使い方は75ページ

10>iLW2	20>hZq7	30>3Nn4	40>uOE3
50>Q8J0	60>q5u4	70>uWN7	80>D2U4
90>EeC3	100>0mv4	110>I2A0	120>cKG3
130>Nf91	140>oPB0	150>cAB1	160>b5x0
170>SfY0			

SUBMERGE サブマージ

MSX MSX2/2+RAM16K BY 阿部俊一郎

▶遊び方は47ページ

```

10 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:
DEFINT A-Z:DEFSINGL Y,S,H:DIM B(10,17)
20 FOR I=136 TO 728:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/2:
V=VPEEK(I):VPOKEI,V/VAL(MID$("44222111",
IMOD8+1,1)):NEXT:FOR I=0 TO 31:VPOKE14336
+I,VAL("&H"+MID$("3FFFFFFF3F0000000000000000F8F
EFEF20EF80",I*2+1,2)):NEXT:I=RND(-TIME):ES=CHR$(27)
30 FOR I=0 TO 6:BS(I)=MID$(" `ahipqxy♠♥いゝ",
I*2+1,2):VPOKE8203+I,VAL("&H"+MID$("F08040A0D0F030",
I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8194,209:VPOKE8195,209:SOUND7,28:
LM=1
40 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 6:FORK=0 TO 7:VPOKE768+
I*64+J*8+K,VAL("&H"+MID$("3FFFFFFF3F00F8F
EFEF20EF80FFFFFFFFFFFFFFFF0000FFFFFFFF0000FCFEF2FAF
EFE7E00",J*16+K*2+1,2)):NEXT:TK,J,I
50 PRINTE$"Y!)|_____|"ES"Y"CHR$(34)|BEST-SCORE:
"SPC(9)"|"ES"Y#)|SCORE:"SPC(9)"|"ES"Y$)|"SPC(20)"|"
ES"Y%)|LEVEL:"SPC(9)"|"ES"Y&|_____
60 FOR I=20 TO 0 STEP -1:FOR J=1 TO I+1:LOCATE2,J:
PRINTMID$("jjlllllljklllllljj jjjjkjjkk
kkkjkkjlllmljjkjjjljlkmmjjll llllljj
ljkkjjkjlll lljjlllljjkjkkmmjjll lllll",
I*5+1,5):LOCATE2,J-1:PRINTSPC(5):NEXT:SOUND6,27:
SOUND10,16:SOUND12,15:SOUND13,0:NEXT
70 LV=LM:SC=0:PRINTE$"Y., "SPC(15)ES"Y,)*
*PUSH SPACE KEY! **"ES"Y-0LEVEL":
80 S=STICK(0):LV=LV+(S=7ANDLV>1)-(S=3ANDLV<9):
L=(LV-1)*.2+2:PRINTE$"Y-5"USING"##";LV:
IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0 THEN 80

```

```

90 PLAY"V15L6406EFGV11EFG":GOSUB250:FOR I=0 TO 9:
FOR J=0 TO 12:B(I,J)=0:NEXTJ,I:LM=LV:FOR I=10 TO 21:
LOCATE9,I:PRINTMID$("ょよ"+SPACE$(18)+STRING$(24,
"ょ"),-(I=21)*22+1,22):NEXT
100 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
110 GOSUB250:X=88:Y=64:K=0:B=B1:B1=VAL(MID$("00001111
222234",RND(1)*14+1,1)):PUTSPRITE1,(72,64),VAL("&H"+
MID$("84ADF",B1+1,1)),0:CL=VAL("&H"+MID$("84ADF",B+1,1)):
FOR I=0 TO 16:PUTSPRITE0,(72+I,64),CL,0:B(10,I)=8:NEXT
120 R=(Y-64)/8:IFR>11ORB(1,R+1)<>0 THENQ=1:GOTO170
ELSEPUTSPRITE0,(X,Y),CL,0:IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN
Y=Y+L:GOTO120
130 P=P+1:SOUND0,250-P*3:SOUND1,1:SOUND8,12:FOR I=0
TO 120:NEXT:IFSTRIG(0)+STRIG(1)ANDP<15 THEN 130
ELSEPLAY"V1504L64DFV10A":K=P:P=0
140 X=X+K:Y=Y+L:Q=(X-72)/16:R=(Y-64)/8:IFB(Q+1,R+1)<>
0 THENK=0:X=Q*16+72
150 IFR>11ORB(Q,R+1)<>0 THEN 170 ELSEPUTSPRITE0,(X,Y),
CL,0:GOTO140
160 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
170 SOUND6,27:SOUND10,16:SOUND12,15:SOUND13,0:B(Q,R)=
B+1:SC=SC+(13-R)*LV*10/1000:PUTSPRITE0,,0:LOCATEQ*2+9,
R+8:PRINTBS(B+1):ONB+1GOTO180,180,180,190,200
180 IFB(Q,R+1)=B+1ORR<2 THEN 210 ELSE 110
190 FOR I=(Q-2)*-(Q>1)+1 TO Q+1:FOR J=12 TO 1STEP-1:
B(I,J)=B(I,J-1):LOCATEI*2+9,J+8:PRINTBS(B(I,J)):
NEXTJ,I:R=R+1:GOTO 180
200 FOR I=(R-3)*-(R>2)+1 TO R:B(Q,I)=5:LOCATEQ*2+9,
I+8:PRINT"♠♥":NEXT:GOTO180

```



```

420 A=C(S(I),T)MOD8:B=C(S(I),T)÷8:B(A+1,
B+1)=6:FORJ=0TO3:C=A+J+(J>1):D=B+(JXOR1)
+(J>1):B(C,D)=B(C,D)+1:NEXT:COPY(A*12,B*
16+22)-STEP(11,15),1TO(A*14+126,B*18+14)
430 SOUND7,135:SOUND6,15:PLAY"S15M999C4"
440 C=S(I):D=T:GOSUB650:FORI=B-(B=0)TOB+
(B=5)+2:F=0:FORJ=1TO8:IFFANDB(J,I)=2THEN
F=F+1ELSEIFFANDB(J,I)=3ORB(J,I)=4THENGOS
UB610:F=0ELSEIFB(J,I)=3THENF=1ELSEF=0
450 NEXTJ,I
460 IFETHENT=(T+1)MOD4:PUTSPRITE0,(4,T*2
2+124):SOUND7,184:FORI=0TO3:FORJ=0TO15:S
OUND0,100:SOUND1,0:SOUND8,15-I*5:NEXTJ,I
:GOTO360
470 VPOKE30208,217:CLS:X=97:Y=11:P$="G0I
E=L"+CHR$(R+48):GOSUB560:X=90:Y=33:P$="<
:G=L;0E15LH0H:C":GOSUB560
480 FORI=0TO3:X=18:Y=I*33+55:P$=M$(I):GO
SUB560:X=27:Y=I*33+66:P=P(2,I):GOSUB550
490 P(2,I)=P(2,I)+P(0,I)+P(1,I):FORJ=0TO
2:X=J*54+81:Y=I*33+66:P=P(J,I):GOSUB550:
NEXTJ,I:X=65:Y=187:GOSUB570:CLS:IFR<QTHE
NR=R+1:GOTO260
500 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:IFP(2,I)>P(2,J)T
HENSWAPP(2,I),P(2,J):SWAPM$(I),M$(J)
510 NEXTJ,I:X=96:Y=33:P$="G:EB1E0":GOSUB
560:FORI=0TO3:X=38:Y=I*22+66:P$=CHR$(I+4
9)+"LLLL"+M$(I):GOSUB560:X=173:P=P(2,I):
GOSUB550:NEXT:X=65:Y=165:GOSUB570:GOTO70
520 C=ASC(INKEY$+"!"):D=A:A=A+(C=28)*(A<
N(3)-1)-(C=29)*(A>0):PUTSPRITE1,(A*14+74
,206):IFA<>DTHENGOSUB590
530 IFC<>32THEN520ELSEFORI=0TOSN-1:IFS(I
)=ATHENVPOKE30212,217:GOTO420
540 NEXT:FORI=0TO15:FORJ=0TO5:SOUND0,J*5
0:SOUND1,1:SOUND8,15-I:NEXTJ,I:GOTO520
550 P$=RIGHT$("LLL"+CHR$(P<0)+76)+MID$(
STR$(P*100),2),5)
560 FORK=0TOLEN(P$)-1:N=ASC(MID$(P$,K+1,
1))-48:COPY(N*9,0)-(N*9+8,10),1TO(X+K*9,
Y):NEXT:RETURN
570 P$="FI5AL5F:<>LB>J":GOSUB560:FORI=0T
O1:I=-STRIG(0):NEXT:GOSUB600:RETURN

```

```

580 A=(C(I,J)MOD8)*12:A=A+(J<3)*A:B=(C(I
,J)÷8)*16+22:B=B+(J<3)*(B-118):COPY(A,B)
-STEP(11,15),1TO(I*14+72,J*22+124):RETUR
N
590 SOUND0,200:SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND1
1,0:SOUND12,4:SOUND13,0:RETURN
600 FORI=0TO5:FORJ=0TO15:SOUND0,J*17:SOU
ND1,0:SOUND8,15-I*3:NEXTJ,I:RETURN
610 FORK=J-FTOJ:B(K,I)=6:P(1,T)=P(1,T)+1
:COPY(12,118)-(23,133),1TO(K*14+112,I*18
-4):SOUND7,184:FORL=0TO5:FORM=0TO15:SOUN
D0,50+M:SOUND1,0:SOUND8,15-L*3:NEXTM,L
620 FORL=0TO3:FORM=0TON(L)-1
630 IFC(M,L)=(I-1)*8+K-1THENP(0,L)=P(0,L
)-1:C=M:D=L:GOSUB650:COPY(0,118)-(11,133
),1TO(P(0,L)*14+254,L*22+124):FORL=0TO3:
FORM=0TO15:SOUND0,M*17:SOUND1,2:SOUND8,1
5-L*5:NEXTM,LELSENEXTM,L
640 NEXTK:RETURN
650 N(D)=N(D)-1:E=E-1:IFC<N(D)THENFORM=C
TON(D)-1:C(M,D)=C(M+1,D):NEXT
660 X=C*14+72:Y=D*22+124:COPY(X+14,Y)-(N
(D)*14+97,Y+15)TO(X,Y):RETURN
670 DATA BRR5FD7GL5HU7RD7R5U7L4
680 DATA BR3RD9LU8,R6FD3GL5D3R6DL6HU3ER5
U3L6,R6FD7GL6UR6U3L5UR5U3L6,R1D4R5U4RD9L
U4L5HU3,BRR6DL6D3R5FD3GL6UR6U3L5HU3,BRR6
DL6D7R5U3L4UR4FD3GL5HU7,R6FD8LU8L6
690 DATA BRR5FD7GL5HU7RD7R5U3L4UR4U3L6,B
RR5FD7GL6UR6U7L5D3R4DL4HU3,BRR5FD8LU8L5D
3R4DL4D4LU8,R6FD2GDFD2GL4UR4U3L4UR4U3L5D
8LU8,BRR6DL6D7R6DL6HU7
700 DATA R6FD7GL6U8RD7R5U7L6,R7DL6D3R5DL
5D3R6DL7U8,R7DL6D3R5DL5D4LU8,BRR6DL6D7R5
U3L3UR4D4GL5HU7,RD4R5U4RD9LU4L5D4LU8
710 DATA RD4R5U4RD3GDFD3LU4L5D4LU8,RD8R6
DL7U8,BRR5FD8LU8L2D8LU8L2D8LU8,BRR2FD7R2
U8RD8GL2HU7L2D8LU8,R6FD3GL4UR4U3L5D8LU8
720 DATA R6FD2GDFD3LU4L5UR5U3L5D8LU8,R7D
L3D8LU8L3,RD8R5U8RD8GL5HU7,RD4R5U4RD4GL2
D4LU4L2HU3,BD4R7DL7,136,493,448,509,432,
381,56,383,54,367,7,495,455,501
730 '◆◆◆◆◆◆◆◆ 1990.12 NAGI-P SOFT ◆◆◆◆◆◆◆◆

```

プログラマから
ひとこと

はじめて手がける



INAGI-P SOF
T]画面がキレイで機
能が豊富な、NAG
I-P SOFTがは
じめて手がけるカード
ゲーム「SIEGE」だ。
大きい文字で見やすい
のがよい。さて、NA
GI-P SOFTは
JR戸塚駅からバスで
30分の、実に恵まれた
環境(とても不便)に位
置している。横浜ド
リームランドのとなりと
いえばわかるだろうか。
このドリームランドの
騒音の中で、日夜ゲー
ムの開発にいそんで
いるのだ。ああ、中学
ももうすぐ卒業だ……。

変数の意味

A、B、C、D……汎用
A(n)……配るカードのデータ
⇒nは配られる順番
B(n, m)……コンピュータの
思考用
C(n, m)……持っているカー
ドの番号
D\$……データ読みこみ用
E……残りカード数
F……消えるカード数
I、J、K、L、M……ループ
用
M\$(n)、P\$……画面へ表示
する文字データ
N、P……文字表示用
N(n)……持っているカード数

P(n, m)……ポイント(n=0:カードポイント、1:ボーナスポイント、2:トータルポイント)
Q……最終ラウンド
R……ラウンド
S(n)……選べるカードの番号
SN……選べるカードの数
T……現在の順番
T(n)……コンピュータのタイプ
⇒nはコンピュータ番号
U……USR関数呼び出し用
X、Y……座標の指定

プログラム解説

10 REM文
20~30 初期設定
40~60 画面設定

70~80 変数初期設定/タイトル表示
 90~110 モード選択
 120~140 ファンクション表示・選択
 150~170 画面補正
 180~200 ラウンド数設定
 210~240 コンピュータのタイプ設定
 250 ゲーム前変数設定
 260~330 画面作成/ラウンドごとの初期設定
 340 順番決定
 350~380 出せるカードの判定
 390~410 コンピュータ思考処理
 420~460 カードの表示/カードが囲まれたか判定

470~490 ラウンド終了/ポイント表示
 500~510 順位表示
 520~540 カード選択
 550~560 文字表示サブ
 570 スペースキー入力サブ
 580 カード表示サブ
 590~600 効果音サブ
 610~640 カードが囲まれたときの処理
 650~680 囲まれた部分のカードを右側に抜く
 670~720 画面に表示されるちょっと大きめの文字のGMLデータ(行40~50で読みこみ) / カラーパレットデータ(行40で読みこみ)
 730 REM文

プログラム確認用データ

使い方は75ページ

10>rNP0	20>U8J0	30>Luc0	40>0RK1
50>5Tj2	60>NDZ1	70>xSG0	80>jx03
90>KVE1	100>fK20	110>K750	120>Kqm2
130>fdD1	140>FUL0	150>AmB3	160>XJe2
170>U940	180>IO01	190>Q0E1	200>jf80
210>UGV3	220>LBD1	230>aUv2	240>Js80
250>Ctk0	260>v751	270>dkg2	280>aIl0
290>JZV1	300>VFX2	310>IoI0	320>UAJ0
330>W660	340>Zmt1	350>cH80	360>07v1
370>0H60	380>eS40	390>FeK0	400>UZn0
410>MGA2	420>YWs3	430>TA50	440>ihB3
450>hB00	460>uQF1	470>6kA1	480>ksj0
490>H2P2	500>ADT0	510>ce03	520>vZ01
530>B500	540>BLN0	550>VVN0	560>jb51
570>2VU0	580>sr82	590>HIB0	600>2VN0
610>npl2	620>0o40	630>A5r3	640>3H00
650>tQd0	660>0tb0	670>Ja50	680>b3L3
690>dsn2	700>8Po1	710>xFv1	720>pB12
730>eTG0			



タコ&イカ ~さらわれた友達編~

MSX2/2+VRAM64K BY OFUKO

▶遊び方は48ページ

注意

このプログラムではマシン語を使用しています。とくに行900以降の部分は注意して打ちこんでください。リストの行910から行1000までの部分がありますが、これはREM文マシン語を使用しているためなので、絶対に行番号は変えないでください。行番号を変更すると正常には動きません。また、プログラムを打ちこみ終わったらRUNするまえに必ずセーブしてください。いちどでもRUNすると、プログラムリストが書き換わってしまうので、注意してください。困ったときは74ページ参照。

```

10 GOTO900
20 CLEAR1000,&HC800:SCREEN5:DEFINTA-Z:VDP(1)=(VDP(1)AND252)+2:OPEN"GRP:"AS#1:DIMX(5),Y(5):ER=0:SP=1:R=0:L=1:SETPAGE,1:LINE(0,40)-(255,211),0,BF:SETPAGE,0
30 DEFUSR=&HC800:DEFUSR1=&HCD40:DEFUSR2=&HCD68:DEFUSR3=&HCDD8:DEFUSR4=&HCE25:DEFUSR5=&HCE50:DEFUSR6=&HCF70:ED=0:CN=0
40 FORI=0TO4:FORJ=0TO1:COLORSPRITE(2+I+J)=14+J*61:NEXTJ,I:COLORSPRITE(0)=6:COLORSPRITE(1)=73:COLOR=(14,3,3,3):GOTO560
50 CLS:X=64:Y=80:AS="ROUND"+STR$(R+1)+"START!!":COLOR10:GOSUB180:PLAY"T220S0M20000L804CEGR8GECR8DFAR8AFDR8ECDEFDFG2G2","T220V14L803GECR8CEGR8AFDR8DFAR8FEDFEDCEC2C2":FORI=0TO5000:NEXT
60 J=SP-ED*SP+ED*L:GOSUB210:A=&HD080:FORI=0TO63:POKEA+I,0:NEXT:IFR=31THENX(2)=0:X(3)=0:POKEA+32,24:POKEA+33,216:POKEA+37,1:POKEA+38,15:POKEA+40,J:POKEA+41,64*J:DEFUSR1=&HD03A:AS="01DA5801DB00"ELSEDEFUSR1=&HCD40:AS="01D80001D900"
70 A=&HD080:FORI=0TO3:IFX(I)=0THEN80ELSEX=X(I)*16:Y=Y(I)*16:POKEA,Y:POKEA+8,Y:POKEA+1,X:POKEA+9,X:POKEA+7,J:POKEA+12,1:IFI=0GOTO80ELSEPSET(X,Y),6:POKEA+2,80

```

```

80 A=A+16:NEXT:POKE&HD09B,1:POKE&HD0AA,1:IFR=31THENPOKE&HD0E8,0:POKE&HD0EA,0:A=USR2(0):GOTO100
90 FORI=0TO1:X=X(I+4)*16:Y=Y(I+4)*16:POKE&HD0E8+I+I,Y:POKE&HD0E9+I+I,X:PSET(X,Y),1:NEXT:A=USR2(0):FORI=0TO1:COPY(112+I*16,2)-STEP(15,15),1TO(X(I+4)*16,Y(I+4)*16),0:NEXT
100 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:FORI=0TO7:POKE&HD208+I,VAL("&H"+MID$(AS+"00D2",I+I+1,2)):NEXT:FORI=0TO3:SOUNDI,0:NEXT:SOUND8,16:SOUND12,78-(R=31)*39:SOUND11,32:GOSUB290:GOSUB320:FORI=0TO9:POKE&HD0C1+I*4,255:NEXT:POKE&HD0F1,0:POKE&HD0F5,0
110 GOSUB250:FORS=0TO1:A=USR4(0):GOSUB200:S=-S:FORJ=0TO100:NEXTJ,S:FORS=-1TO0:GOSUB200:NEXT:POKE&HD08F,0
120 A=USR(0):A=USR1(0):A=USR3(0):A=USR5(0):FORI=0TO10:NEXT:IFPEEK(&HD08F)=0GOTO120
130 PLAY"", "", "", "":IFPEEK(&HD08F)<2GOTO160ELSEIFR=31GOTO330
140 PLAY"T200S0M10000L804CCEGGFDC4G405C4","T200S0M10000L803EEGGDDAFE4G4C4":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOSUB240:LINE(16,16)-(239,175),0,BF:X=80:Y=48:AS="NICE CLEAR!!":GOSUB180:A=0:Y=159
150 FORX=224TO122STEP-2:A=2-A:GOSUB300:NEXT:A=28:GOSUB300:FORI=0TO3000:NEXT:IFEGOTO630ELSER=R+1:CN=R:GOSUB240:GOTO50
160 X=PEEK(&HD081):FORY=PEEK(&HD080)-1TO217STEP2:A=26:GOSUB300:FORJ=0TO10:NEXTJ,Y:TK=TK-1:GOSUB240:IFTK>0THEN50

```



```

170 CLS:X=88:Y=80:AS="GAME OVER":GOSUB1
80:FORI=0TO1:GOSUB200:I=-S:NEXT:IFEDGOTO
630ELSE560
180 FORI=0TO1:PSET(X+I,Y),0,TPSET:PRINT#
1,AS;:NEXT:Y=Y+24:COLOR15:RETURN
190 S=STICK(0)ORSTICK(1):RETURN
200 S=STRIG(0)ORSTRIG(1):RETURN
210 SETPAGE,1:GOSUB310:X1=(R*16)AND255:Y
1=(R*16)*11+18:FORI=0TO13:COPY(X1+I,Y1)-
STEP(1,10),1TO(I*16+16,16),0:NEXT:FORI=0
TO9:COPY(16,I+16)-(224,I+16),0TO(16,I*16
+16),0:NEXT
220 FORI=0TO5:X(I)=POINT(X1+I+I,Y1+10)+1
:Y(I)=POINT(X1+I+I+1,Y1+10)+1:NEXT:SETPA
GE,0:LINE(0,0)-(240,176),5,B:RETURN
230 COPY(C*16+16,192)-STEP(15,15),0TO(X*
16,Y*16),0:RETURN
240 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:R
ETURN
250 FORI=0TO3:A=Y(I)*16-1:A=A-(217-A)*(X
(I)=0):FORJ=0TO1:PUTSPRITEI+I+J,(X(I)*16
,A),,62:NEXT:NEXT:POKE&HD08F,0:RETURN
260 FORI=4TO5:COPY(64+I*16,192)-STEP(15,
15),0TO(X(I)*16,Y(I)*16),0:NEXT:RETURN
270 SETPAGE,1:COPY((POINT(X1+LX-1,Y1+LY-
1))*16+16,192)-STEP(15,15),0TO(LX*16,LY*
16),0:SETPAGE,0:LX=X:LY=Y:RETURN
280 AS="+":COLOR9:GOTO180
290 X=32:Y=192:COLOR8:AS="ROUND":GOSUB18
0:X=64:Y=200:AS=STR$(R+1):GOSUB180:X=160
:Y=192:COLOR7:AS="TAKO":GOSUB180:X=184:Y
=200:AS=STR$(TK):GOTO180
300 FORJ=0TO1:PUTSPRITEJ,(X,Y),,A+J:NEXT
:RETURN
310 VDP(1)=VDP(1)AND191:RETURN
320 VDP(1)=VDP(1)OR64:RETURN
330 FORI=0TO10:FORJ=0TO7:COLOR=(15,J,J,J
):NEXTJ,I:FORI=PEEK(&HD0A0)TO216:POKE&HD
0A0,I:A=USR6(0):FORJ=0TO10:NEXTJ,I
340 GOSUB240:PLAY"T220L8V1505C2ECDFEGO6C
1","T220L8V1503CDCEDFCDEDE1":FORI=-1TO0:
I=PLAY(0):NEXT:LINE(16,16)-(239,175),0,B
F:A=4:Y=159:FORX=0TO114STEP2:A=10-A
350 GOSUB300:NEXT:A=28:GOSUB300:AS=CHR$(
255):AS=AS+STRING$(14,153)+AS:SPRITE$(63
)=AS+AS:FORI=0TO3:FORJ=0TO1:COLORSPRITE(
2+I+I+J)=6+J*67:NEXTJ,I:COLORSPRITE(7)=1
5:FORI=0TO2:PUTSPRITEI+7,(130,0),,7+I-(I
=0)*56:NEXT:FORI=0TO159STEP3:FORJ=7TO9
360 PUTSPRITEJ,(130,I):NEXT:SOUND10,15:S
OUND5,0:SOUND4,I+60:NEXT:PLAY"T255L16V15
07CDEFGABO8CD":FORI=130TO240:PUTSPRITE7,
(I,289-I):NEXT:PUTSPRITE7,(0,217):FORI=0
TO1:PUTSPRITEI+8,(130,159),,28+I:NEXT
370 X=64:Y=32:AS="CONGRATULATIONS!"
380 COLOR8:GOSUB180:FORI=0TO5000:NEXT:GO
SUB240:IFSP=2THENGOSUB310:GOTO400
390 CLS:COLOR=NEW:CN=0:SP=2:GOTO400
400 DEFFNA(I)=VAL(MID$("6547777773777777
65753105400067",I,1)):COLOR,7:CLS:COLOR,
0:LINE(0,120)-(255,137),2,BF:LINE(0,21)-
(255,50),8,BF:LINE(0,0)-(255,20),9,BF
410 FORI=0TO15:PSET(IAND1,I+21),9:PSET(I
AND1,I+51),8:NEXT:FORI=1TO7:COPY(0,21)-
(2^I-1,36),0TO(2^I,21),0:COPY(0,51)-(2^I-
1,66),0TO(2^I,51),0:NEXT

```

```

420 LINE(0,138)-(255,159),3,BF:LINE(0,16
0)-(255,211),4,BF:FORI=0TO9:COLOR=(I+2,F
NA(I+1),FNA(I+11),FNA(I+21)):NEXT
430 CIRCLE(127,130),20,10,.78,2.45:LINE(
113,118)-(141,118),10:PAINT(127,114),10:
X=50:Y=50:A=48:B=46:Z=40:GOSUB550:X=180:
Y=100:A=182:B=98:Z=20:GOSUB550:X=90:Y=11
5:A=89:B=114:Z=10:GOSUB550:X=60:Y=24
440 AS="TAKO GAVE IT TO IKAKING":GOSUB18
0:X=128:Y=40:AS="AND":GOSUB180:X=100:Y=5
6:AS="SAVED HIS FRIENDS.":GOSUB180:X=40:
Y=150:AS="THANK YOU VERY MUCH!!":GOSUB18
0:X=88:AS="1990 OFUKO":GOSUB180
450 GOSUB320:A=0:PLAY"S0M60000T180L804",
"V14T180L804":PLAY"E05E4D+E4.C04F+05F+4E
F+4.D04G05G4F+GABG06C4R805C+4D04G4"
460 PLAY"05R8E4D+E4ED+E4.C4L16DC04B05CDE
L8FD4C+D4DC+D4.04B405L16C04BAB05CDL8","E
EGEEEGEEEGEEEGEDDF+DDDF+DDDF+DDDF+D"
470 IFA=1GOTO500ELSEPLAY"CO4AB05C4F+FEDC
+DV15GS0G2ED+EF+4BAV15GS0G1GABG4AGF+GF+D
04V15BS0B2","CCECCCECO3BB04DG4GF+FEEGEDD
F+DGGAB-BGABG1F+1"
480 PLAY"05ED04B05C4DC04A2.BAG205V15GS0G
2F+F+GV15F+S0F+2R8EEED+4EV15F+S0F+2L1604
GAB05CDEFG","E1D1EEGEEEGEDDF+DDDF+DCCECD
DGDDDEF+R8DEF+"
490 PLAY"L8GGF+V15GS0G2AAG+V15AS0A2BBA+B
406C405B06E205B206C05AB06C406F+FEDC+DV15
GS0G2ED+EF+4BAG4F+D05BGF+D04B","EED+EE2F
+4FF+F+2A-4GA-R8F+4.E2G2CCECCCECO3BB04DG
4.F+FEEGEDDF+DGGABG2":A=1:GOTO460
500 PLAY"CO4AB05C4F+FEDC+DV15GS0G2ED+EF+
4BAV15GS0G2R8A-A-A-","CCECCCECO3BB04DG4G
F+FEEGEDDF+DGGABG05CCC"
510 PLAY"R8A4G+A4.G+A4.F4L16GFEFGAL8BG4F
+G4.F+G4.E4L16FEDEFGL8","04AA05CO4AA05C
04AA05CO4AA05CO4AGGBGGGBGGGBGGGBG"
520 PLAY"FDEF4BB-AGF+GO6V15CS0C205AG+AB4
06EDV15CS0C105AG+AB406EDV15CS0C105AG+AB4
06EDV15CS0C1","FFGFFFGEFG05C4CO4BB-AA05
CO4AGGBG05CCDE-4CDE-04AA05CO4AGGBG05CCDE
-4CDE-04AA05CO4AGGBG05CCDE-4CDE-"
530 PLAY"R4L405AG+AB04B05EDS0C1D-1.C1.",
"04A1B1T17505CO4GT17005CO4G05T165CO4GT16
005CO4GT155B-A-T150B-A-T145B-A-B-A-T140G
CT135GCT130GCT125GCT120G"
540 PLAY"T120R4.CCCC2","R4.03C1C4":FORI=
-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO390
550 CIRCLE(X,Y),Z,5,,.3:PAINT(X,Y),5:CI
RCLE(A,B),Z,6,,.3:PAINT(A,B),6:RETURN
560 GOSUB310:GOSUB240:CLS:LINE(0,0)-(240
,176),SP+4,B:AS="U3R2D3H"
570 BS="U3FEBD2D":DRAW"BM32,16S64C3R2GD2
BR2C4XA$:R2DC3XB$:RC4U3R2D3LBM64,96C4R2G
DGR3C3XB$:RC4XA$:":A=USR2(0):TK=3
580 ED=0:X=116:Y=84:AS="AND":GOSUB180
590 X=48:Y=164:AS="EDIT START CONTINU
E":GOSUB180:GOSUB320:CC=4:C=1
600 GOSUB190:C=C+(S=7ANDC>0)-(S=3ANDC<2)
:IFC<>CCTHENY=164:LINE(CC*56+36,Y)-STEP(
7,7),0,BF:X=C*56+36:AS="+":COLOR9:GOSUB1
80:FORI=0TO50:NEXTELSEFORI=0TO100:NEXT
610 CC=C:GOSUB200:IFS=0GOTO600
620 IFCTHENR=CN*C-CN:GOTO50

```

```

630 GOSUB240:CLS:X=16:Y=16:AS="
— EDIT —":COLOR7:GOSUB180:Y=4
8:RR=-1:AS=CHR$(255):SPRITES(63)=AS+STR
ING$(14,128)+AS+AS+STRING$(14,1)+AS
640 X=96:AS="ROUND":GOSUB180:AS="PLAY":G
OSUB180:AS="SAVE":GOSUB180:AS="LOAD":GOS
UB180:AS="TITLE":GOSUB180:CC=2:C=0
650 AS="LEVEL"+STR$(L):COLOR3:GOSUB180:F
ORI=0TO1:I=- (INKEY$=""):NEXT:TK=1
660 GOSUB190:C=C+(C>0ANDS=1)-(C<4ANDS=5)
:A=1-(STRIG(3)OR(PEEK(&HFBEB)AND1)-1)*9:
ER=ER+(S=7)*A-(S=3)*A:IFER<32THENER=32EL
SEIFER>271THENER=271
670 IFC<>CCTHENLINE(80,CC*24+48)-STEP(8,
8),0,BF:X=80:Y=C*24+48:GOSUB280:CC=C
680 IF(PEEK(&HFBEB)AND32)=0THENL=3-L:X=1
36:Y=168:LINE(X,Y)-STEP(31,7),0,BF:AS=ST
R$(L):COLOR3:GOSUB180
690 IFC<>RRTHENX=136:Y=48:LINE(X,Y)-(16
7,55),0,BF:AS=STR$(ER+1):GOSUB180:RR=ER:
GOTO710
700 FORI=0TO50:NEXT
710 GOSUB200:R=ER:IFS=0GOTO660
720 ED=1:ONC+1GOTO730,50,860,860,560
730 GOSUB210:A=USR2(0):X=21:Y=184:LINE(0
,Y)-(255,Y+7),0,BF:AS="0 1 2 3 4 5 6 7 8
9 A B C":COLOR7:GOSUB180:FORI=0TO8:COPY
(I*16,2)-STEP(15,15),1TO(I*16+16,192),0:
NEXT:X=160:Y=192:AS="タ イカイカ":GOSUB180
740 Y=200:X=164:AS="コ 1 2 3":GOSUB180:X=
1:Y=1:C=0:LX=X:LY=Y:AS="0123456789ABC":G
OSUB250:GOSUB260:GOSUB270:GOSUB320
750 A=USR4(0):A=STRIG(3):GOSUB200:B=S:GO
SUB190:IFATHENIFBTHEN630ELSEC=C+(C>0ANDS
=7)-(C<12ANDS=3)ELSEX=X+(X>1ANDS=7)-(X<1
4ANDS=3):Y=Y+(Y>1ANDS=1)-(Y<10ANDS=5)
760 BS=INKEY$:IFBS=""GOTO770ELSEI=INSTR(
AS,BS):IFITHENC=I-1
770 PUTSPRITE31,(C*16+16,191),6,63:IFX<>
LX ORY<>LYTHENGOSUB270
780 LINE(X*16,Y*16)-STEP(15,15),9,B:LINE
(X*16+1,Y*16+1)-STEP(13,13),0,B
790 IFBS=CHR$(24)THEN630
800 IFB=0THENGOSUB260:GOTO750
810 SETPAGE,1:I=C-9:IFC<7THEN840
820 IFC>8THENSETPAGE,0:FORJ=0TO1:PUTSPRI
TEI+I+J,(X*16,Y*16-1):NEXTELSEI=I+6:LX=X
(I):LY=Y(I):GOSUB270
830 SETPAGE,1:X(I)=X:Y(I)=Y:PSET(X1+I+I,
Y1+10),X-1:PSETSTEP(1,0),Y-1:GOTO850
840 GOSUB230:PSET(X1+X-1,Y1+Y-1),C
850 SETPAGE,0:B=0:GOTO780
860 X=48:Y=168:LINE(X,Y)-(200,Y+7),0,BF:
AS=MID$("SAVELOAD",C*4-7,4)+" OK? ( YES
NO)":COLORC*2+4:GOSUB180:Y=168:X=Y:GOSU
B280
870 GOSUB190:IFSTHENY=168:LINE(X,Y)-STEP
(7,7),0,BF:X=296-X:GOSUB280
880 FORI=0TO200:NEXT:GOSUB200:IFS=0GOTO8
70ELSEIFX=128THENIFC=2THENBSAVE"EDIT.GRP
",&H8900,&HE67F,SELSEBLOAD"EDIT.GRP",S
890 LINE(48,168)-(200,175),0,BF:GOTO630
900 CLEAR1000,&HDD00:SCREEN5,2:DEFINTA-Z
:AD=&HDD00:FORI=0TO241:READA$:POKEAD,VAL
("&H"+A$):AD=AD+1:NEXT:SETPAGE,1:COLOR15
,0,0:CLS:SETPAGE,0:DEFUSR=&HDD3E

```

```

910 A=USR(0):CLEAR1000,&HC800:DEFUSR=&HD
DE5:A=USR(0):DEFINTA-Z:SETPAGE,1:FORI=0T
O1:COPY(48,2)-(63,17),1TO(I*16+144,2),1:
LINE(I*16+144,2)-STEP(15,I*6+4),0,BF:FOR
J=0TO7:PSET(I*16+145+J+J,I*6+7),0:NEXTJ,
I:SETPAGE,0:POKE&H8005,&H8F:GOTO20
1000 '0C800AFCDD800573E01LLLB2M1EJ3A80D0
C60232KKN81INN47CD70CA78M0AMMMDD21C0W3E
PF5M7E013C200706R10FEC390C83A81YV96V30
1010 '022FYT0ELXT80TC6MVBE0020061C1DJZ1E
HQ7EI87GGGD5672EYQ5601I5ELJ1210CDKCB07EJ
C602K77KKS4FL46YW58CAA7D1280CP36PFF7DD6
1020 'X6FN7E0277P040M09F13DC22CC8D5N21F
0D03EXF5M7EZA72007068010FEC3D6C8SSW87GGG
C690672EOR5601I5E00J10GCDKCB07EU3CJ77J
1030 'FE032004M36YVHLIM09F13DC2A1C8D11DX
083A80D0D60232KKA5CDH00W57J3E01NJNNB21
C1EK20PZUDD2186D03A81IC60247L80L4FCD58
1040 'CAW77007DT106F7ENN060CGVVVNN0279VO
4FPPPPP0478P0A473A80D0TTTTTT017DT106F7EN
N070CGVVVNN0379V04FPPPPP057AMF9M00FEW30
1050 '223E02TBEO381BKK01K16KKS280FKK03K0
AKK04K05KKI20W1EFE7AD6RJY30223EQVV06381B
KK07K16KKS280FKK03K0AKKZK05KKZ20W1EH3A
1060 '80D08332JJC604F7AD6JFE03380BMK0630
0C1600KS180ALJL0EL04LWLT3A81D08047CD58CA
DD77Q79C60C4FPPPPP01623E02LBEV381AKKQ30
1070 '177BFEG28103A80D0D6Z4FE60F20067932
QQ18Q1600X81M82QJ JM83IEE08NKK4FOTJ477CFE
0220H0610LGLLL007BA728LLO783282D081JFA
1080 'JC604KFEK2A80I2B22F8JIFCI21LI11007
60107JCD5CIC9HG79E6F067780FGGGGNHB46F26D1
7EYXGGGGGG3A80D0C60E4FCD58CAFE02300DSS
1090 'SQQQQQQC01E01C928FBN05YF71415NF3E5
7DC6106F7EA7E1C2D0CAL3600P3A84N6787GYC0D
5EBQ26P79E6F07778JJ23KH73H36007A3CFE0A
1100 '2001AF3284D0E1EBDCJCEC370CA7EW04J8
7H36003A85UMGC6F06F26M79E6L7778JJ23KCDE0
CE3A85UEE0132KKC370CAA72003DE607C9FD21
1110 '50CBJ7400I7502I7204I7306I7008I710A
F33EUCD3CCBE60120F7AFNNN3A07004F0CXRED79
J91JJOG2150X060F0B3FBC9J4BN00TKX3E8FJJ
1120 'H78T1415C81C1DLWGG01HGGGGGGGGGD0HF
D7E06A728323CE67F0770N0DFE10200403600DA3
E60C3C0CE07E08I77RIL09IL01AFJJ03I104II
1130 '05I360250C3C8CEM7E00I86VIVL4FJP01I
P05IPL47B1E60F2807064010FEC392CC78D6MVCD
58CADD2186D0J7700237EKK01KKKK027DD6116F
1140 'NNN03NC620NNNN04T00GLN01FE022810MM
SA7LIP0620HFD5E07C38CCC2A80D07DC608E6F0T
BE00CD1FH4F7CRRRRRRR01P1DH47793C2015DD7E
1150 '03028HN0DNNYFE02M06FDM072F3C5F793D
P0BWP04CD28HN03X5EX78XM0EUU00S30HN06UNU2
FU57X3DP0BXP02VXHN03X56X7AB3282AP4ACBK
1160 '14RZ0AIAE0BI77L3D00G20041EJ180216J
1C1D3E50R08SK3028SJ4005FD77LI73SI720DD21
C0D0V0AF5P7E01P96I30022F3CFE11L32TT00D6
1170 'QVVKPKVVVVL22VVQV0EVBK38KC350D0LT
360308JJ0260180AL7E01C604E6F0CD68D0NM00D
D09F13DC298CCZ203EE08K77K4FJ00281Z21F8
1180 'D0JRNC604KK06VV003DMMJIIISP01LLIII
0521F8D0M07XD1D5CD5CKC31BCE26R3EMC8IKYIF
FC9A7NFE02II06NCD28HM25C0782F3C47F1C33D
1190 'CC00GFD2190D01108763E03F5D5Q7E0CA7
C260CBE101U0009EBK10KVLF13DV49CDC90GGGG2
1HGYPD111IGV74NE6F0D5C5E5672E020FGGGKT

```

1200 '10GY00CBE17DC608E67F6F2004URN09C10
 3D17AU1057S077BLL5FFEC0C8C371CD002A80D0F
 D7EL9530022F3CB9K0EQQ0194LQQQB8K03AFKC9
 1210 'IH00GVZGCDA8HCA52I328FD0C3LLVFD21E
 8NZ08GOZH281BY8EQU56S15E00ZH22E8RL0210S
 HGCDQCBIRCFDSEAVS08GPA8H280D3A8EQA7L07
 1220 '328FL3CJJJC350CEFD7E06VCAC8CDP52I2
 102760104003A8FD0EE0832KK3EQ1ERF5SNN8357
 CD7701097AC6UMMMX300F13DC237CEC9DD2108
 1230 'D20EUX80PJ0300RZPKPPP2ALX7E235E093
 VKMFE38F5L280321QX220EIC370D0NGDD35IC0J
 6601I6E027EFEEFF20062356H5EEBPT7700M79N
 1240 'CD93L3DMLLLLKV7401I7502A720083E0D1
 ETWVIC9N09N0ENNNNHG06F010FEC3JCCNNHNN52
 ZL21MD2220EIC9FD36W01QC0N18F3230YN90NN
 1250 'EBKE0K220EIC9SFD0A0D0J3505CCUCFL7E
 03A72808L8601I77I1820KT0447FE800E0038030
 C2F3CCB3FHH0DY0200FD86WI77I04J70IDD21C0
 1260 'D03E0AF5M6ETI6601G16GCDABH281BQ7E0
 3A720153CM77M2130D3220ED2FD3506UHQ02GQ8E
 D0F1C340J000114GCD0A8H2803328FRFD7E02EE
 1270 '20K77K2AA0Q7CD60847C610577DM094FMM
 5F3AA2WL7821E0D3712370H77HGR040JOH0HG000
 J72HOHG000JOH0HG0073J70HOHG000JOH0HG00
 1280 'OJ72HOHG000JOH021E0D3111076012000C
 D5CIC9HGGGGG2A80D0FD7EXBCJJ0838022F3C4FN
 NRFE182003M4EUMD8M06MTMZL71VIO09I7705
 1290 'IL00FE182807J98JBD30043EF7R02JE7Z
 770I7EUEE01KNKIN092806X23M360300JT05C9CD
 40HC3F0CE0104SDD093DC22ECFR5CIPGGGFD7E
 1300 'XE60F20XZMMPBEIC2YCCCDD7CEC3C5L00G
 T77TI3605MC93E07X41PE6C0GNK328FD0TVG
 1310 '0D20007B80A00FFGG9D01D8CCID9EDQD2V
 VV0F05P0432FEI37I13CII41I146I14BII50I155
 I15AII5FII64I169I16EII73I178I17DII82II
 1320 '87I18CII91I196I19BIIA0IIA5IIAAIIAF
 IIB4IIB9IIBEIIIC3IIC8IICDIIID2IID7IIDCIE1
 IIE6IIEBIIIF0IIF5FFA06B07B80A0F0000501T
 1330 'I02II03IIRIIGIH06II07II08II09II0AI
 I0BII0CFFB2A07F1EIBE07B8V0F0414U08XI06II
 GIHRII02FFGA0HB2011DILL3CL07B80A0FX0004
 1340 '1BFEIIIIIIIIIIIIIIIIIIII0DIIIIIIII
 IIIIIIIIIII2AIIIIIIIIIIIIIIIIIIFF038A0A0
 2FAII3BIOF907B8K0F05MZ00FEI50IIA0IIF0I
 1350 'I40II90IIE0II30II80IID0II20II70IIC
 0II10II60IIB0II00II50IIA0IIF0II40II90IIE
 0II30II80IID0FF
 1360 '0D8000A00AAIIIIIA0IILIIIBEIID6IILIO
 11DILE3IIA0IIRIIIOIIFEIID6IIRIIXII7FIILII
 RI011DILE3IIRIIRIIIOIIAAIIIIIIUIILIIIXIID6
 1370 '1EI8FLIIII7FIILIIA0IIIIIOIIBEIID6I
 IL1EILLIIIIAAII8FII6BIIIIII71IILIIILII1EI
 8FLIIII7FIUIILIIIIUIILIIILII1EIBELIAA
 1380 'IILIID628IILIE3IIL3CILRIFE0011DILL
 RLLRLL0I6BII7F1EI8FII014IBEIIAAII28ID6L
 IGGFD8IHQKGGGG0A0357I02A7II3BIOOIL0IIO
 1390 'IO8AILFAII0I00ILOIIOI0F9II57I081IL
 OII0I00I0476I08AIOFAIIRIILIRRII57IOA7II3
 BIOOIL0IIOI08AILFAII0I00ILOIIOI0F9II57
 1400 'IO81IIUI00II8AI0476ILF9II0IIUI02FA
 IIA7II3BIIILUI0476I054EI06AFIUXII81IIFA
 I038AI0476I05F4IRUIR57IIF9IR01ILLIIRIX
 1410 'XII3BIIIL14IA7LUUI0476ILLIRR1EI3BLR
 RIRRIORRIRL0501IRF9IIURR81LL8AILFAII3BIZ
 7DIIACIIIC5IIFDIU81I0357IIF9IILIRRIIA7I

1420 'ILII3BI01FDIIC5IIACIILIIIRIXXII81II
 A7IIFAI0357I0476IORI001400GFFD9ILHGLLTJD
 6IIB4QIBEIIL1EI8FIIA00I0IIG0AHOIID6OIBE
 1430 'IIO1EI87II8FOI0IIG0AHB4IIIOID6IIBE
 1EIXII8FOI87IIGOH0IIIOIIIIIB40AID6IIBE28I
 GXHA0IIIXIIUIIIIXIIB4IIO28IG1EH8FII14
 1440 'IRUID6IIBEIIB4RIRIIL0IL3CIULID6LIL
 28IGFFDA588FNNIGNNNF00A0357I02CFILLIL81I
 LLILRILLILRIIFAILIIUIILIIIRIILIIIRIILII
 1450 'LII3BII0IILIIIRIILIIIRIILII1BIIILIIRI
 ILIIRIILIIIRIILIIICFIILIIIRIILIIIRIILIIIRIILII
 0357ILFAIIXIIUIIUII1BI01E0I00GI0357IRCF
 1460 'ILLIL81ILLILRILLILRIIFAILIIUIILII
 RIILIIIRIILIIILII3BII0IILIIIRIILIIIRIILII1BI
 ILIIRIILIIIRIILIIIRIILII0357ILCFIIOIILIRR
 1470 'ILLIIRIILIIIFAI081II1BIIILIIIXIIXI035
 7ILFAIIIIIXII1BIIILIIIRIILIIIRIILIIIRIILIIIRI
 01E03200GFFDBI
 1480 '08108FFGGGGGGGG0FFE00GGGME0HGGGGGGG
 GGGGGGGGGGFF0HGGJHGGG00GIGGGGG88GIGGRG0FJ
 GF0KG08188F000GGGGG0E0FFEJGGGFFE0F9A9GG
 1490 'GGGAEF444GGGGG5EEEGYFFIGJJFAAA00BB
 GIK9EF0J88MGIK0EH0FF333G3FTM08208F0FE0FF
 4E000J0E0BBFFFGGGBBQFA9AGGGGG8EF4RG7755
 1500 '44G5EEEGYFEIGJJFA00BBGGGK9EF0F8BFF
 BAAN8F0EPF333GGG3EM08288F0E0FF4E00GG0E0B
 AFNGGGBATF9A9G99GG986EF4RF7755444G5E00
 1510 'GGGEEHGF0BBB0HG0BH0EN8BFBAAGGA6N0
 F333EEEGE3KE008308F00FF4E000GG0EMFEEEGGG
 FFRFA9A99GGG868EF4Q7755444GG5EM0FHGGJHG
 1520 'FA0BGBBGB0G9EF08BBAA0PAAA60EY33E55
 5FF5EKE008388F0FF4E00GGG0E0FFEJGGGSE0F9A
 999GG98886EF4F7755444GG5EEE0FFEIGJJIFA
 1530 'A0BBGGG099EF08BAAABBAIA60EF33E554F
 F4GL2E08408F0F4E000GG0F0EHFEKGGGFFSFA99G
 AAG88868EF4775544GGG5EEE0FHGGJHGF0BBBG
 1540 'GGB09EF0F8BAAAGG6F0EF33E54FF4F44L2
 E08488F04E00GGGF40E0FFEKGGGFFE0F9A999H96
 88G6EX755444GGG5EYGEHGGGGFA0BBBGGG09E
 1550 'F04E88AAG66F40EF33E55FKG44L2E08508F
 0E000GG0F450EIFELGGGFFTF99GA98688H8EF45
 544GGGG5EXGF0HGGJHBBGGGGG0ENE0008BA60F
 1560 '45NF33FYGGGF22E08588F000GGGF45E0E0
 FFELGGGFFE0F9A999A66688G6EY5444GGGG5EEEG
 YFFIGJJ0BBBGGGGGB0F000088BA6F45E0EF333G
 1570 'GGG322E08608F000GG0F45E0E0BBFFFGG
 GBBOFA99G88GG868EF444GGGGG5EEEGYFEIGJJF0
 FFBBGGGG0EN008BBAA645VNF333GGG3FFF2E
 1580 '08688F000GGF45EIOE0BAFFFGGGBAE0F9A
 99888GG686EZ44GGGGG5E00GGGEEEE0IGFA0FFBBB
 GGB09EF0P088AA65EK0EF333GGG3FFE2E08708
 1590 'F000G0F45E0J0EKFEEEGGGFFPFA9988GG8
 6G8EF444GGGGG5EX0FHGGJHGF0HGBBGGGG0EN0008
 BAA6E0KNF333GGG2FEE2E08788F0G00F45EIOF
 1600 '0EHFEKGGGFFE0F9A868GGGG6EF444GGGGG
 5EE0FFEIGJJIF0BFFFBBGGG0ENG8BAAA600WNF3
 33G22GGG2E08808F000GGGGG0E0FFEJGGGFFE0
 1610 'FA86GGGGG8EF555GGGGG5EEE0FHGGJHGG0B
 B0BBIIIIIF000088AA6JG0EF222GGGGG2E08888F
 EEEGGGGGG0F000GGGFFE0MPGGGGGGNHGGGGGGYGG
 GGGGGF00EIE0IIIFEXGE66EIGGNHGGGGGG
 1620 '0890022GGGGGG00GGJG20JGGG3302M0033
 0MG55GGGGGMRGGGGGGNGGGGGGGGGPGG20HGGNHGMH
 HHGN033233J30HGGGGGG0555IGG02HGGGGG22G

次ページへ続く



1630 'GGUHG1221J11HKKN0444IGG60HGGGGGGG
GGG02H20HG55H44GGGGGGN22GUJIGGJ033002454
2J33NXGGGGGGN25HGGGGZ126152HHHN30H21
1640 '14IGVH25H05HG4042IG323303IIGMHGGGN
22GNGI2555G50LG2344GVM4002N20IIXHKKI2555
U244254ZNHGGGGGGN22YGJ23YGJGGGGGGGGR55
1650 '5444T30ZN03G524542JGNGG22HGGGG25HG
GGGZ1261JHHHN33G20J55G02J254205J04GNJG
32H03L50GK22GGG30LGGRL40JGXPI20GI50H04
1660 'TI233233XHKKNK25R4042HWNNGOJGGGGTG
20JH03IGGGGGGGGG235550J333002JYJJ2522LPH
GOL20JGGGS55GGGG52N1261JHHHN300320JG05
1670 '02I25IK55K4042I32N33W2350GNK44GS30
XGNV2224JGYGILG05JGG02H20IIXHKKIIGJ44425
004NSG254552LGGTGGJY3330JGGGGGGGG2350I
1680 'GUUZJGKKGJHMG2111G10K20HGGGG02H
126152HHHN33GX40K05VI25IK15K04KIU3203HJ
3050N20HGSXIGGTL22G23WVG24WTJGGSH266216
1690 'VH21KNIWR5204004N11G10JGQHG2042II4
3N03KGGGGGGGG2350GT3330INGGZGGJGGGGG2555
G52K20HGGGG02H1261RHHHN3003XJG05VILIK
1700 '1550L42H4440GJ25H55HVHG3032JGGG22
GGJGG243450JGWYI20I11UH2112NIW042LY04NGG
GGGXHGGUH4466J20KGGGGGGGG2350GT3330ING
1710 '03LGGGOMGGG2255G20KHHGGGG02H126152
HHHNG03XI55GVJ25055110KGGGGG400424H44L2
0HG5230H22K02JGGSVMZSOHKGJH233233UHKK
1720 'N21WR5212L04HGGG4555I20HGG036622GN
LGGGGGGGG23H50023330ILGJ03MGKKH32M20225
52JNGGGGGGG02H1261SHHHNNGGZH60HVHL01115
1730 '50LGG4440H0424LIHVHG55G22JGGVKGGGT
MHN53UG4202NNIITHKKI2124J62125004N52HJHG
X30IGG03H33Y23JGGGGGGGG2555G52HGING30G
1740 '33HHLG022022IHGMG0444G40KQGH556112
HHH52NNGJ2250JGN20HGG05GNJ04H400224JJHVH
GN22GJGGLPIMIIGIH50HGRGINIIUHKKI2125J52
1750 '1240MGKH50HPHGGGG0323I3330IGGGGGGG
G22GGGGGGNGGZG03GKG44GGGGGGN50HG0555G52K
G66JHH6112MQGG22ZIGNGGGG0225NJGGLH4004
1760 'GJZHGIH52HGGSHGGGGG2055I66GI02H122
12211HKKNJ240462J50JN5205ZHHLGGGLHUGIGGG
0717D7D009LGG8757C73697LG41A0B34522A9M
1770 'GGD6D7HD408LGD035A542M78MGG6109C00
7SLG806959H1399MG41C2728976D7MGG09D4D019
D8LGGC9D9C0D5PLG381322OND2MGG3744496852
1780 'LG1894C454C117MGD0793872KD8HGN05D9
L4906MG80090319KD3HGG22GIGGGG45HGG02QGJJ
IGGGLGGGGGGNG20J0511G12MGGNGGGGGGGGG02
1790 'HGGGGGGGGGGGGGG22GG255545HNH53HGGGG
NGG20H02YJJJJIIHGNH05LIGGGGGMGXJTHJGGGG
30HHHGGGGGGGGGG023332HTLGG54H22400355RL23
1800 'SIHHXGIQ44IG20GGJ31WH1211GINXGI022
2GJGG404425HGGM04NIG033233J20GGV5545HNH5
3HGGGGNTY020330LLH400444J2342IGX24N45J
1810 'G52NXH12IG2662L033330IIMG22GGGGGG
NSS32HGGGN45I2505KG02H30HGYPI20HGG40HLGG
J0624521210L02H032223ILHGNNGG25HGGGG04
1820 '40W30WLG20GGV5545HNH53HGGGGNT33I24
HGLH04HG102I03HGQHMHG52HMHM26JGJL30HZHH
HH233332HJHJNGJJH2KI542420M255552NTJG
1830 'K35LLHGG04HXGGJ01I12GG22HN03N23I02
H33NG044425JGGGGG030IWHG20GGV5545HNH53HG
GGGNT33IIGHIHG40GG02KHH3250RK05I52NIHM
1840 'IGGJLGG03G33GKQHRHJHJHGR32H30KIH4
52250JGGVHTHNKH2520LGGG40YGNK011012GGGGN
03RHG02HGNNGG25H44GIGGR40IWHG2212GV33G

1850 '35NXGG4555GGN20RI2304PLKJGGG02L32H
SY24403052GN222112U20GINGGTGIGKJHRHJHJH
G333222G03KM5425KK244442NM2050025255ZN
1860 'GGG0421RGK0510T12IHGN03Q233302KGN
G4425IGGGGQ311440WGM2212GV54Y55N53IG52RG
GN2033I24HGLH40HHH42HNH55I05I2252KNH02
1870 '62JGJLG33K03JVG IHGGGGGGNGV3204JJ30
I452502J50HJHMIL120LKHGGGGNGGJ555412611H
GNGGGG62HGGGGG25HGGG0330IG044212J20GGV
1880 '5554HN53I355266G62NT0440IK05HGGNGI
02HQHKK55J2225KJN06JGJGIN04SGL33LNH23KHH
32HHNGJJIGJHG5422G50GL02H25I55I20LZH05
1890 'HGGNGGJ111012G22GINIGGG62LGG25HG05
HG44HGGGGGG42H20GGY54U55N53I35526222HN02
H06WIGGGGG40HRGIGS54I5255I23HNH62H26KW
1900 'JGKKGJHHHHHTHHHL3332J03JLJ052555
5350LVHM52HGPJTNGGGG20GGJ11ISIGG12N2101G
P02LGGK55I05HGGGGGGGGWGIVGG2554ZGN5333
1910 'G5266G62NNGGG02HGG40H04HNGIG205053
52I25JNNHS11JGJLGJGGJMGIKHHHLHHH2366GJ06
IRJH30I03HUHGG5222PJNHG55HGI10G20K01IW
1920 '12XGGN11GGGOL50HG05HHHGGGGGG0252IGG
G22GG25544455NHG35V62QNGG5005HG02LG40HG4
2HGGG20SG03UIMG22GLJRJHJLHJIIIIIGGGGGG
1930 'GNGQD8B419D9LG516271H0860MGG42T.T09
94LGG9993B907PLGG92A2B2V95LG4078D1J70VIG
J2969JVD8IG20154439POMGJ10GGKKG79C6B6
1940 'A6D599MGB5394960D9LGG44C9M07C2LG2
0C6IG94B9IGG72U65D032LG30098906D715MGGUH
GGGGG?
1950 '!07183BG7B71GG7D2322G5C404936E0V84
C4EAE2EEE6IC204G12U26D8!00071FG3F35GG210
1GG23036UGE0F8GFCGGGGGMGECB6D8U!07183B
1960 'G7B71GG7D2322G5C40926DE41984C4EAE2
EEE6IC204G124A49B6!00071FG3F35GG2101GG23
06DU04E1F8GFCGGGGGMGECB4B6VABCD!071820
1970 'G40GGGGGMH90621DVE0V04G1A02H0AIGMG
124926D8!W071FG3FGGGGGMH6F1DTGGE0F8GFCGG
GGGMGECB6D8U!071820G40GGGGGMG4892641BE4
1980 'V05041A02H0AIGMH0946B800!G071FG3FG
GGGGMG376D1BU04E0F9F8FCGGGGGMHF6B8UG!03
1990 '0F3F7FH1F2E24647C22230GG36C0F0FCFE
H383CG3E3F7EMOFFHD8!00030F3B170E15G35210
1G23Z36UGC0F0DC28IF8GFCFEHJECB6D8U!030F
2000 '3F7FH1F2E24647C22230GFF6DC8F1FCFEH
383CG3E3F7EMOGVB6!00030F3B170E15G352101G
23Z6DU08C1F0DC28IF8GFCFEHJECB4B6VMNOP
2010 '!030F3F7FH1FHGKFFHGIH1DVC0F0FCFEHF
8HGKSHJHJHD8!W030F3B17I1FG3F7FHG6F1DTGGC
0F0DCE8IF8GFCFEHJECB6D8U!030F3F7FH1FHGK
2020 'FFHJHJH1BC4F0FDFEFCF8HGKRHGIHB800!
G030F3B17I1FG3F7FHJ376D1BU04C0F1DCE8F0F8
GFCFEHGF6B8UG!GGGGGG073F7FFD2141F172FE
2030 '6DQGGGGGE0FCPBF84828F4E7FB6!QGGGGG
G073D031FI7C3C6COGGGGGGGE0BCC0F8I3EV360!
2718A62F5F5D5EH4F4AA2C2A148522DE4V357C
2040 '7A5A3AHFAIN33C5124AB4!20079F1F3F3D
3EHH3C1CH5E372D0004E0F9F8FCDCBCHSU18H3AE
CB4V!07M262F5F5D5AGJ4EA2C2A148522DE0V34
2050 '7C7A3AGGFA322523C5124AB4!00071FG3F
3DUG3E3C1CH5E372DUGE0F8GFCBCGGSU18H3AECB
4U!LOMG3F7FGFFF7FBF9GILGG030FTJGGGGDFG
2060 '8F8707SG01!001808GI332F77637170GI7
BGNVY0F3DFBF7EFDFAF67F3MF9FDGG!C0F0FCFFG
GGGSGF1E1E0SG8000GGGLF4FEVHFCBEGJLGG!SS

2070 'F0BCDFEFF7FBF5E6CFM9FBFGGVGGGGZF4E
EDC981CG9CDEGN!7FGGG3FG1FHKGGGFFH0E0001G
8187CFEFCGRGGGGGEEV!2F373FG1FG0FHK3BOG
2080 '770EUGFDGFC79B7CEECGF7B8TG76EEUG!8
0GB1E1F37F3FGFFGGGGGGZHGGEFEGGFCGF8HKGGQH
70!BFG3F9EED7337GEF1FFDEEG6E7700F6KZFCGG
F8GF0HDCECGR70Vab_`efcd?
2090 DATA 1A,A7,C0,01,08,00,EB,09,EB,C9,
1A,D6,30,FE,0A,D8,D6,07,C9,CD,0A,DD,FE,1
0,38,0E,D6,0F,4F,06,00,A7,ED,42,CD,74,01
,09,18,03,CD,33,DD,CD,77,01,23,C9,CD,0A
2100 DATA DD,87,87,87,87,4F,13,CD,0A,DD,
B1,C9,21,00,80,7E,23,A7,20,FB,E5,23,23,1
1,57,DD,06,05,1A,BE,23,13,28,08,E1,18,EA
,E8,03,3A,8F,E6,10,F0,EB,1A,FE,40,20,0C

2110 DATA 13,CD,30,DD,67,13,CD,30,DD,6F,
18,07,FE,3F,28,09,CD,13,DD,13,CD,00,DD,1
8,E2,21,00,78,13,CD,00,DD,1A,FE,3F,28,51
,FE,21,28,3E,01,10,00,09,D5,EB,D6,41,6F
2120 DATA 26,00,29,29,29,29,29,01,00,78,
09,06,20,CD,74,01,EB,C5,01,00,08,87,CB,1
9,10,FB,79,CD,77,01,C1,13,2C,7D,E6,1F,20
,04,7D,D6,20,6F,EB,10,E0,EB,D1,01,10,00
2130 DATA 09,18,B5,06,20,C5,13,CD,00,DD,
CD,13,DD,C1,10,F5,18,A6,E1,36,00,23,36,0
0,23,22,C2,F6,C9,21,00,C8,11,00,C8,01,50
,14,CD,59,00,C9

変数の意味

- A、A\$、B\$……汎用
- AD……アドレス指定用
- B……スティックの状態保存用
- C、CC……汎用(おもにキャラクタ表示関係)
- CN、R……コンティニュー用
- ED……エディット中かのフラグ
- ER、RR……エディット中の

- ステージ記憶用
- FNA(n)……パレットコード
n+1を切り換える各要素の値
⇒ユーザー定義関数
- I、J……ループ用
- L、SP……レベル保存用
- LX、LY……カーソル位置の
保存用
- S……スティック入力用
- TK……タコの残り数
- X、Y……汎用(おもに座標類)

- X1、Y1……ラウンドデータ
の左上位置
- X(n)、Y(n)……タコ、イカ
などの座標保存用

プログラム解説

- 10~40 初期設定
- 50~90 面ごとの初期化/画面
作成
- 100 ワークエリア初期化
- 110 画面表示/キー入力待ち
- 120~130 ゲームメイン/クリ
ア・ミスの判定
- 140~150 クリア処理
- 160~170 ミスした時の処理
- 180 文字列表示サブ
- 190~200 キー入力サブ
- 210~220 ステージデータの展
開
- 230~300 キャラクター類の表
示・消去サブルーチン群
- 310~320 画面表示の許可・禁
止サブ
- 330~390 全ステージクリアデ
モ処理
- 400~550 エンディング処理
- 560~620 タイトル画面表示
- 630~720 エディットモードの
メニュー
- 730~850 ステージエディット
処理
- 860~890 セーブ・ロードの処
理
- 900~910 マシン語の書きこみ
/USR関数定義/プログラムの
自己書き換え⇒ここが実行さ
れると行10がREM文になり行
900~910のマシン語データの展
開が実行されなくなる
- 1000~2080 REM文(実際に

- はマシン語データ)
- 2090~2130 展開用マシン語デ
ータ(行900で読みこみ)

マシン語解説

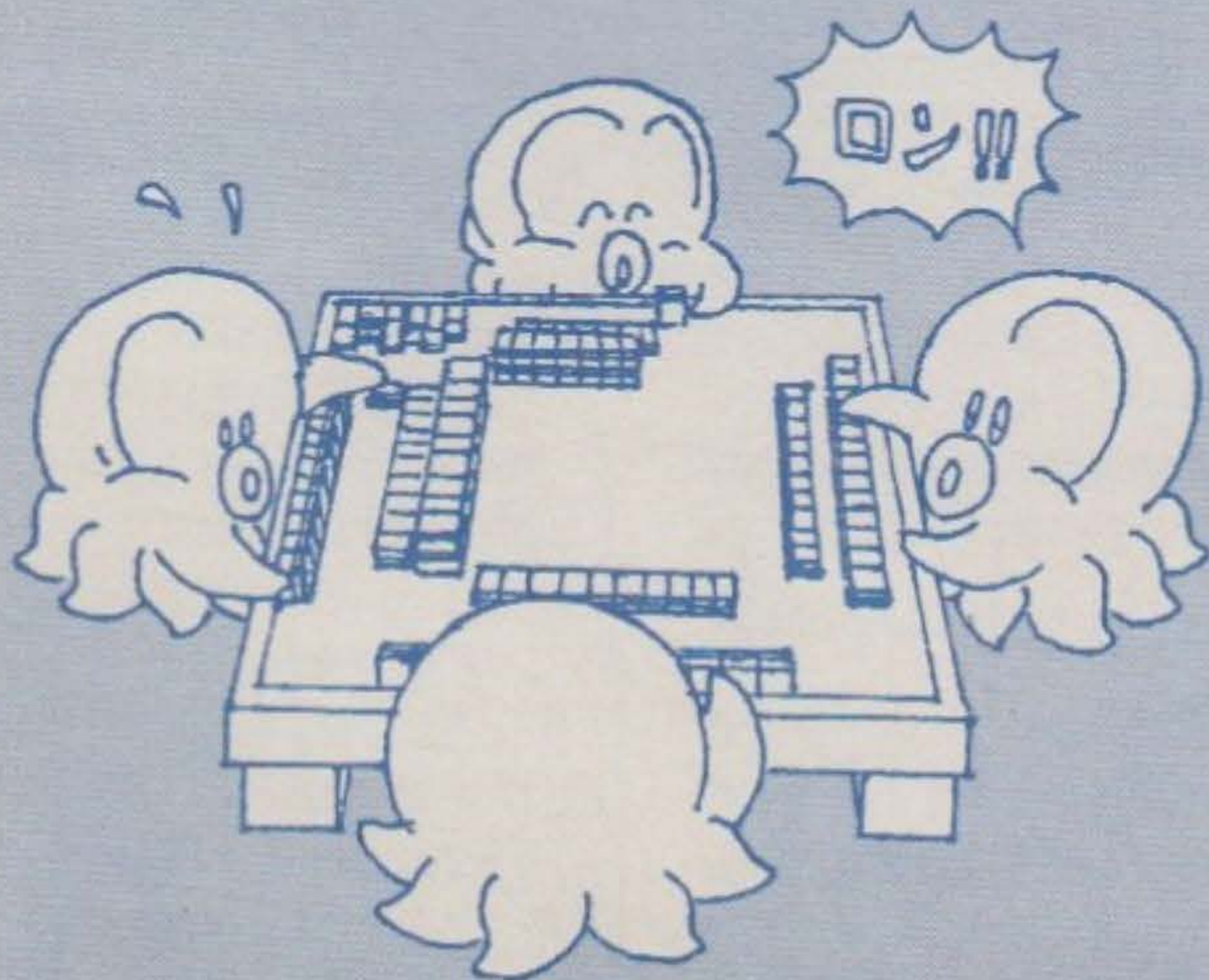
- &HC800~&HCA55
タコ・ブロックの移動
- &HCA58~&HCA68
仮想VRAMの内容を調べる
- &CA70~&HCAFF
判定および移動サブ
- &HCB00~&HCB4F
キャラクタの表示サブ
- &HCB60~&HCD62
イカの移動処理
- &HCD68~&HCDA6
データ展開ルーチン
- &HCDA8~&HCE1A
タコの位置に何かあるか調査
- &HCE1B~&HCE24
イカ移動の処理サブ
- &HCE25~&HCE4F
タコとイカのアニメ処理
- &HCE50~&HCEBD
BGM、効果音の処理
- &HCEC0~&HCECE
時間待ちルーチン群
- &HCED0~&HCEEE
効果音発生ルーチン群
- &HCEF0~&HD04B
ボス移動・判定
- &HD050~&HD063
イカ移動サブ
- &HD068~&HD06F
ワークセットサブ
- &HD070~&HD07D
クリア・ミス判定処理サブ
- &HDD00~&HDDF1
行1000からのREM文マシン語
データのメモリへの展開処理

プログラマから ひとこと

麻雀の季節です

[OFUKO]こんにちは。初登場のOFUKOです。このゲームは主人公がタコで、敵のボスが大イカだけど、「たこの海岸物語」の番外編ではありません。続編です。ちがいます、まったく別のものです(アイデアを考えた頃はたこ海を知らなかった)。冬です。麻雀の季節です(?)。冬休みも終わって、2月ももうすぐ去ろうとしている。採用通知が届いたのは雨の降る寒い日だった。赤い車に乗って速達で届いた(それがどーしたと言われると困る)。先日、友人から堀内孝雄のCDを借りた。洗って返した。いや、聞いて返した。なかなか良かった。CDと言えば、銀行にある。それはさておき、CDだが「矩形波倶楽部」は良かった。2枚目はいつごろだろう。ここまで自分で好き勝手に書いたが、友人に電話でひとこと書いてもらってそれを書こう。電話:ただいまおかけになった番号は……。友人の声がいつもとだいぶ違ったがまあいいだろう。では、再見。

注:ゲームとは関係ありません。



ワークエリア

&HCB50~&HCB5F

キャラクタ表示用

&HD080~&HD081

タコの座標

&HD082~&HD083

タコのスプライト番号

&HD084~&HD085

落ちるブロック・壊れるブロックの番号

ク

&HD086~&HD08D

移動判定用

&HD08E~&HD08F

クリア・ミス判定用

&HD090~&HD0BC

イカの座標、スプライト番号、移動方向、状態フラグ、スピード、復活するときの座標、移動パターン、移動フラグの順

&HD0A0~&HD0A1

ボスの判定用

&HD0A2

ボスのスプライト番号

&HD0A3~&HD0A4

ボス移動方向

&HD0A5

移動カウンタ

&HD0A6

ボス体力

&HD0A7

X、Y移動方向フラグ

&HD0A8

スピード

&HD0A9

移動用カウンタの保存用

&HD0C0~&HD0E7

落下ブロックの座標、ブロック識別用、ボス判定用(計4バイト。この順で10個)

&HD0F0~&HD0F5

壊れるブロックの座標、壊れるパターン番号(計3バイト。この順で2個)

&HD100~&HD1FF

仮想VRAM

&HD208~&HD20F

BGMと効果音カウンタ

プログラム確認用データ

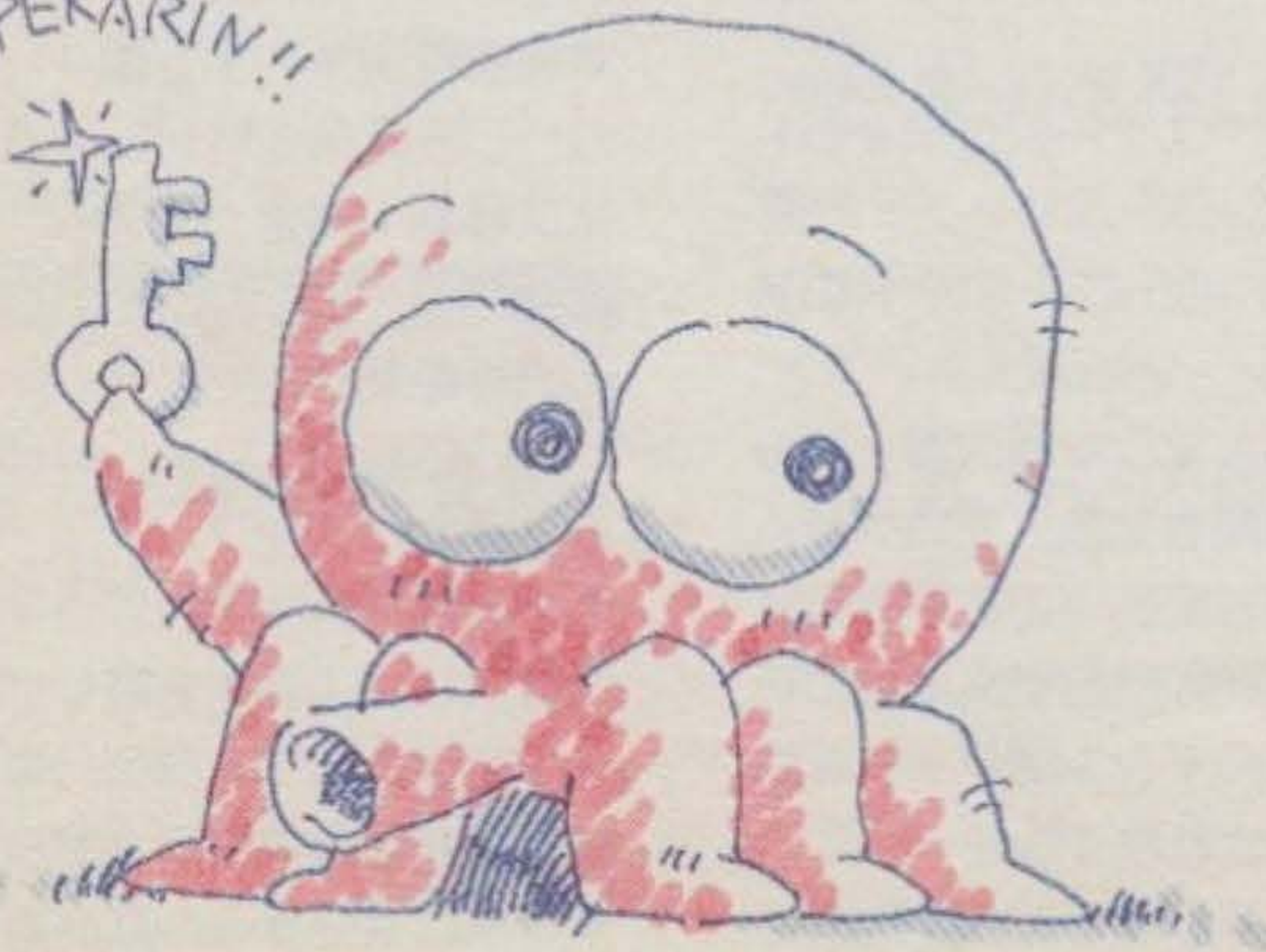
使い方は75ページ

10>X900	20>m4G2	30>OS71	40>qd11	1130>Hqr1	1140>j1v1	1150>jB12	1160>cur1
50>L9C4	60>51Z5	70>DsX2	80>GJd0	1170>5ir1	1180>vKw1	1190>cNu1	1200>tBu1
90>qYJ3	100>O3t4	110>MZv0	120>Ace0	1210>0a32	1220>TXr1	1230>w4s1	1240>QDx1
130>MOF0	140>tsJ4	150>45B1	160>OgA1	1250>URs1	1260>XRo1	1270>Sh62	1280>ev02
170>M9n0	180>wEM0	190>jT30	200>xT30	1290>x3u1	1300>bRm0	1310>YNx1	1320>UIx1
210>5cJ3	220>8BS1	230>UhG0	240>c660	1330>rTv1	1340>S022	1350>sMF1	1360>1JD2
250>2GQ1	260>jXV0	270>OMV1	280>uF20	1370>1LD2	1380>BE52	1390>AcB2	1400>ak32
290>ASa2	300>KF80	310>5930	320>ph20	1410>TM72	1420>BT82	1430>MF72	1440>QbB2
330>JVD1	340>Sj03	350>NEo5	360>aA83	1450>kPA2	1460>FeE2	1470>ZAK1	1480>oM42
370>f8A0	380>ZwI0	390>Ef40	400>D6K2	1490>1812	1500>Unt1	1510>dcw1	1520>aIv1
410>1T82	420>0qR1	430>nDn4	440>6Vo4	1530>xjx1	1540>DS02	1550>gtx1	1560>ADw1
450>4WS1	460>pti1	470>jWH2	480>4902	1570>qYt1	1580>25u1	1590>6eu1	1600>5qw1
490>0R05	500>AbL1	510>ALL1	520>3885	1610>Ylc3	1620>Zo02	1630>7ov1	1640>9A12
530>39e2	540>MLS0	550>LAQ0	560>C2N0	1650>Lxt1	1660>snw1	1670>5gw1	1680>KN02
570>1gi1	580>UE90	590>uaX0	600>4gm2	1690>EMx1	1700>xmx1	1710>IBw1	1720>eAw1
610>1w30	620>em30	630>u2a3	640>T1V1	1730>M9w1	1740>FM32	1750>u8x1	1760>OYr1
650>16Y0	660>nIo2	670>t8e0	680>Qjw0	1770>BNr1	1780>AXx1	1790>6N22	1800>7Ts1
690>xxq0	700>TA10	710>FN40	720>7X50	1810>VAt1	1820>CQ02	1830>s7x1	1840>ZRx1
730>anu4	740>iHH1	750>9Ud3	760>IUI0	1850>aur1	1860>Bqu1	1870>9xu1	1880>D1v1
770>5I00	780>EsU0	790>0020	800>mL20	1890>n6v1	1900>g002	1910>Xrx1	1920>Es22
810>ZW60	820>xL41	830>YGe0	840>GU70	1930>MJu1	1940>MZ01	1950>osq1	1960>a5q1
850>DF20	860>jdv1	870>LCL0	880>nG31	1970>wqv1	1980>L9p0	1990>uns1	2000>fks1
890>Hd60	900>IXv1	910>asT5	1000>ecr1	2010>dT12	2020>ZYt1	2030>1sq1	2040>hor1
1010>5kx1	1020>XQt1	1030>0Qr1	1040>1V42	2050>sB12	2060>Jb32	2070>mX22	2080>G9C3
1050>33x1	1060>7Qv1	1070>Vvr1	1080>1Rt1	2090>0Bo2	2100>pkL2	2110>61m2	2120>mrj2
1090>xFq1	1100>TVq1	1110>asu1	1120>LYs1	2130>nft1			

「タコ&イカ」はセーブするまえにいちどもRUNしてしまうとリストの一部が消滅し、悲劇がうまれる。間違えてセーブするまえに実行してしまったという人は次のようにしてみよう。プログラムをストップして
SAVE"TAKO&IKA, BAS":BSAVE"TAKO&IKA, BIN", &HCB00, &HDDFF: SCREEN5: SETPAGE, 0: BSAVE"TAKO&IKA, VR1", 0, &H7FFF, S: SETPAGE, 1: BSAVE"TAKO&IKA, VR2", 0, &H7FFF, S

としてディスクにマシン語とデータをセーブする。ゲームを遊ぶときは
CLEAR1000, &HC7FF: COLOR, 0, 0: SCREEN5: SETPAGE, 0: BLOAD"TAKO&IKA, VR1", S: SETPAGE, 1: BLOAD"TAKO&IKA, VR2", S: BLOAD"TAKO&IKA, BIN": RUN"TAKO&IKA, BAS"
とすれば、プログラムに入カミスさえなければこれで遊べるのだ。

PEKARIN!!



ファンダム INFORMATION

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」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■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「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データとなっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の目で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

- ディスクの場合
SAVE"ファイル名", A
- テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、MERGE"ファイル名"を実行すればOKだ。

③あらかじめ、SCREEN0:WIDTH40

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$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING"####>& "&";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
    
```

スペシャル自身の確認用データ

```

9000>AH50 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970
9040>L040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00
    
```

を実行しておき、④GOTO9000とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。⑦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」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

打ちこみ

ワンポイントアドバイス

「■」がリストにあるとき

今月の掲載プログラムのうちいくつかのプログラムでは、リストに「■」が使われている。

この文字はカーソルキャラクタといって、ふつうには打ちこむこ

とができない文字だ。

そこで、「■」をリストでみかけたら、KEY1, CHR\$(255)を実行し、F1キーを使って打ちこむといい。

『タコ&イカ』を打ちこむまえに

68ページから掲載されている『タコ&イカ』は、25画面を超えるとても長いプログラムだ。

こういった長いプログラムを打ちこむときは、1文字ずつ間違えないように、ゆっくり時間をかけて打ちこむほうがいい。

BASICだけのプログラムならミスがあればエラーで教えてくれるが、このプログラムではマシン語を使っているため、エラーメッセージは信用できない。

一部行番号が飛んでいるところがあるが、絶対に行番号を変えて

はいけない。行番号を変えると正常には動かないのだ。

行1000以降のREM文はすべてマシン語データなので、じゅうぶん注意して打ちこみ、確認用データがぴったりあうまでRUNはしないでおこう。

このプログラムはRUNすると行10が変化し、行1000以降が消える仕組みになっている。だから、RUNしたらもうセーブしてはいけないのだ!

ただし、万が一やってしまったら……左のカコミを熟読しよう。

『PET FALL II』を打ちこむ

63ページの『PET FALL II』のリストには、「■」のほか「@」や「※」という、見慣れない文字が使われている。

これらの文字は、ふつうにはキーボードから打ちこむことのできない文字なので、それぞれファンクションキーのF1からF3に設定して打ちこむといい。

ファンクションキーへの設定の方法は、リストの最初の部分に「注意」として書かれている。

しかし、「@」と「※」を打ちこめたとしても、画面では形がないの

で、空白と区別がつかない。

そこで、「PET FALL II」を打ちこむまえに、下に掲載したプログラムを打ちこんで走らせておけば、これらの文字が下の写真のように画面で確認できる。

ちなみに、行10の「S=1」を「S=0」に変えればSCREEN0で打ちこむことができる。



■キャラクタパターン定義プログラム

```

10 S=1:SCREEN S:AD=(1-S)*2048
20 FORI=1TO3:READ A$,A:FORJ=0TO7:VPOKE AD+A*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT KEYI,CHR$(A):NEXT
30 DATA ,255
40 DATA FCCCB4B484B4FC00,160
50 DATA AA54AA54AA54AA00,254
    
```

FM音楽館



MIDIサウサルの音源にカシオのCSM-1というのを借りました。これがなかなかよくて、効果音に感動。雨の音、口笛、モールス信号などがPCMで取りこまれていてリアルなのだ。カシオトーンとかマメカラとか、テープ・メディアはとてもおもしろい。全米ヒットのディー・ライトのよさもここにあり。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけをうちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなるがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめば

いいので、かなり使えるおまじないです。今月は「戦場のメリークリスマス」、「SOLIDSTATE SURVIVOR」、「カツオの旅立ち」の3曲に唱えておきました。ぜひ、ご家族そろってお試しください。「父ちゃんダメだってば!」

戦場のメリークリスマス

静岡県・JL2TBBの作品

フフフ、戦メリのハウス・バージョンなのだ。ランダム関数でぶっちぎるところがいかにも現代的です。ハウス以降、演奏はただのデータで、どう組み合

わせると気持ちいいかだから、これをランダム関数にしちゃうのもありですよ。ハウス系の投稿、もっと増えるとうれしい。リズムの追求をしてください。

```

1 'センシ'ョウノ メリークリスマス ARRANGED by JL2TBB
2 'COMPOSED by RYUICHI SAKAMOTO
100 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
110 CALLPITCH(440):CALLTRANSPOSE(0)
120 SOUND7,49:SOUND6,31
130 CLEAR2000:DEFSTRA-S:DEFINTT-Z
140 '====>RHYTHM(FM Ch7-9/PSG ChA,B)
150 S="T120":PLAY#2,S,S,S,S,S,S,S,S,S
160 P="V10L16":Q="L6401":R="V50A15
170 R1="B!12H24H12H24S!8B!H12H24H12V5S!2
4B!8S!8C8":R1=R1+LEFT$(R1,39)+"S!12S24
180 P1="C8R4CR8.C8R":P1=P1+P1
190 BD="01V15FV14EV13DV12CV11FV10EVD CR8
200 SD="07V10BV9AVGV7FV6EV5DV4C<V3B
    
```

```

210 Q1=BD+SD+BD+BD+"R8":Q1=Q1+Q1
220 '====>BASS PATTERN(FM Ch3)
230 B="L8033V1402
240 B(0)="Q4GABG12G24R2R12>A24<AAB>C+<A1
2QA24
250 B(1)="Q4B>C+D<F+12F+24R2R12>B24<BB>C
+DC+12<BB>C+24QD<":B(3)=B(1)
260 B(2)="Q4G+ABG+12G+24R2R12>G24<GAB>C+
Q<A12A
270 '====>CHORD(FM Ch4,5/PSG ChC)
280 C="014VL8Q406":D=C
290 C(0)="R8F+R12F+R24F+R12F+R24F+R8GR12
GR24GR12GF+24G
300 D(0)="R8DR12DR24DR12DR24DR8ER12ER24E
R12ED+24E
310 C(1)=LEFT$(C(0),26)+"F+R12F+R24ER12E
R24E
320 D(1)=LEFT$(D(0),21)+"DR12DR24C+R12C+
R24C+
330 O1="05L6F+EF+BF+EF+EF+AF+E
340 '====>MELODY(FM Ch1,2)
350 A="042Y0,31V10L8Q705":AX=A+"010"
360 A(0)="EF+E<B>E2REF+EF+AF+
370 A(1)="EF+E<B>D2R>D4C+<AF+4
380 A(3)="EF+ED<B4R8>D<B4.AA2>
390 A(2)=A(0)
400 '====>PLAY SEQUENCE
410 PLAY#2,A,AX,B,C,D,R,P,Q
420 PLAY#2,A,AX,B,C,D,R1,P1,Q1
430 FORU=0TO7:FORX=0TO3:W=XMOD2
440 V=RND(1)*10:IFV>2THENE=A(X)ELSEE="
450 Y=RND(2)*10:IFY>2THENF=B(X)ELSEF="
460 Z=RND(3)*10:IFZ>3THENG=C(W):H=D(W):O
O="ELSEG="":H="":OO=O1
470 T=RND(9)*10:IFT>1THENPP=P1ELSEPP="
480 PLAY#2,E,E,F,G,H,R1,PP,Q1,OO
490 NEXT:NEXT
500 PLAY#2,"B1","G1","G1","02D1","Q02F+1
",R1,P1,Q1
    
```

確認用データ(使い方は75ページ)

```

1>FSK0      2>MHA0      100>LI20     110>LG60
120>qv00     130>sd30     140>FQB0     150>RJ80
160>hN90     170>OJp0     180>Zp70     190>UWB0
200>PT90     210>ldB0     220>s980     230>ra10
240>hPE0     250>kQY0     260>JCF0     270>Ib90
280>np30     290>ShL0     300>vsH0     310>5XC0
320>JnC0     330>H160     340>KL50     350>14B0
360>1f50     370>jx50     380>L360     390>aj00
400>F850     410>8W30     420>MR40     430>nB60
440>BwA0     450>00B0     460>QmZ0     470>MQB0
480>ZZ50     490>eA00     500>uoD0
  
```

SOLID STATE SURVIVOR

静岡県・JL2TBBの作品

JL2TBBくん2作目は ムのよさがだんぜん光ります。
「プラスチックがYMOのカチナみに、ディー・ライトのト
バーをしたら」というコンセプト。うーん、カッコイイなあ。のMIDIシーケンサもいまだ
ドライな音の組み合わせとリズムに使っているそう。

```

1 'SOLID STATE SURVIVOR PLASTICO
2 'by JL2TBB for MSX-MUSIC on HB-F1XD
100 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1)
110 CALLPITCH(442):POKE&HFA2C,10
120 CLEAR3000:DEFSTRAT:DEFINTU-Z
130 '====>MELODY
140 EG="053Y0,35Y2,8Y3,20V11Q3"
150 A(0)=EG+"T180L8ER8G+EA4&E<B>D&D+E>
160 A(1)="06V13G+4G+4G+G+G+4G+F+BG+2"
170 A(2)="G+F+BG+2":A(3)=A(1):A(4)=A(2)
180 A(5)="00>R4.EE4<BB4G+4>C+4.<B4"
190 A(6)=">R4.EE4<BB4G+4G+4.E4"
200 A(7)=">C+4.D+16C+16<B1."
210 A(8)="R2B-4B-B4A+4G+4F+4.G4G4G2"
220 '====>SH-1 BASS
230 B(0)="T180V13L80Q5023EEB&EDDA&DEEBD4
DF+&A
240 B(1)="EEBE4EBE4EBE4G+AA+"
250 B(2)="<BB>D+F+4F+G+F+<BBB>F+4F+C+D"
260 B(3)="C+EG+C+4D+EC+4C+G+C+>C+<BAG+"
270 B(4)="<AA>A&<A4>AGECCCCC4&D4"
280 B(5)="03303C+1.D2":B(6)="C+1&C+1"
290 B(7)="<B1.B6>C+6D+6<"
300 B(8)="F+1&F+10230C+>C+<C+>C+<C+4D4"
310 '====>JUPITER-4 CHORD
320 S="04V9EG+BAG+EDD+EG+BAG+EDD+"
330 C(0)="T180L806Q3"+S
340 A(10)="L1607Q"+S+S
350 JP="T180V10024L806R1.R8"
360 D(0)=JP+"EDE<":E(0)=JP+"<BAB"
370 C(1)="V7Q09E1&E1":D(1)="V7Q09B1&B1":
E(1)="V7Q09G+1&G+1"
380 C(2)="F+1&F+2R8V12024BAB09":D(2)=D(1)
):D(3)=D(1):E(2)="D+1&D+2R8024F+EF+09"
390 C(3)=C(1):E(3)="C+1G+1"
400 C(4)="E1024V12Q3EEEEQE4F+4"
410 D(4)="A1024V12Q3GGGGQG4A4"
420 E(4)="C+1024V12Q3CCCCQC4D4"
430 C(5)="VQ02E1.F+2":D(5)="VQ02C+1.D2":
E(5)="VQ02G+1.A2":C(6)=C(1)
440 D(6)="C+1C+1":E(6)="G+1G+1"
  
```

```

450 C(7)="F+1&F+1":D(7)="E1D+1":E(7)="B1
&B1":E(8)="B-1&B-1>V12024E4E4E2"
460 C(8)=C(7)+"V12024B4B4B2":D(8)=D(6)+"
V12024G4G4G2"
470 '====>RHYTHM
480 RA="T180Y24,1900A15V4HB!8H8HS!8H8HB!
8H8HS!8HS!8":R(0)=RA+RA
490 R(1)=RA+"HB!8HS!8BHS!8Y24,220HM!16Y2
4,100M!16BS!32S32S16S!16S16BS!8MS!8"
500 R(2)=R(0)+"HB!8V15S8BS8M16M16BS16S16
Y24,255M16M16Y24,100M16M16Y24,50M16M16"
510 '====>PLAY SEQUENCE
520 W=0:PLAY#2,"",",",",",",",R(1)
530 X=0:FORZ=1TO4:Y=2#4:GOSUB600:NEXT
540 W=W+1:ONWGOTO 560,530,550,530,550,58
0
550 FORX=5TO8:Y=X#5-(X=8)*2-1:GOSUB600:N
EXT
560 FORX=1TO4:Y=X#4:GOSUB600:NEXT
570 GOTO540
580 X=0:FORZ=1TO4:PLAY#2,A((Z-1)*2+9),B(
X),C(X),D(X),E(X),R(Z#4):NEXT
590 GOTO 520
600 PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X),E(X),R(Y)
:RETURN
  
```

確認用データ(使い方は75ページ)

```

1>dV00      2>04E0      100>XI20     110>Bb30
120>Jd30     130>vW20     140>NH60     150>PTA0
160>kj80     170>OmA0     180>7r70     190>Z160
200>NV40     210>NI80     220>OD30     230>qhE0
240>qR50     250>b8A0     260>Ax90     270>KG70
280>b090     290>Lc30     300>Ko90     310>6n50
320>0k70     330>0J40     340>8m40     350>c450
360>tV90     370>CDQ0     380>aPk0     390>Aa40
400>MR60     410>k860     420>LS60     430>wtY0
440>JG60     450>usc0     460>h1M0     470>vZ20
480>3iY0     490>JKg0     500>jHk0     510>F850
520>fR40     530>nE70     540>us40     550>CsB0
560>qn40     570>H400     580>xLW0     590>j400
600>OnA0
  
```

「サザエさん」 カツオの旅立ち

北海道・米村聖次&小野哲裕の作品

えーと、サザエさんのテーマ
をマイナーにして派手なリズム
をつけた作品。「カツオの旅立
ち」というネーミングがほのぼ
のマンガに巨人の星的熱血感動
路線がむりやり割りこんだよう
で笑える。「ユーカイなサ・
ザ・エ・さん」という譜割りが難
しいが一緒に歌ってみよう。ち
よっとマヌケだが。

```

100 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 CALL VOICE(06,033,010,010,012,050)
120 DEFSTR M,B,F,S,D,T,O,P
130 '
140 '*** MUSIC DATA ***
150 '
160 T="T148"
170 M1="V1504Q3"
180 M2="L8E&AAAA&AB"
190 M3=">C&<BAAR2"
200 M4="L4EBL8B>C&CD"
210 M6="Q3FQ8FED&D2"
220 M7="Q3EQ8EDC&C2"
  
```

```

230 M8="Q6R4L4DCQ3<L8BEAR8R8GR8R8GA8"
240 '
250 B1="V1402"
260 B2="Q8A8.Q5L16AR16AR16EQ7A2"
270 B3="Q8G8.Q5GR16GR16DQ7G2"
280 B4="Q8F8.Q4FR16FR16FQ8G8.Q4GR16GR16G"
290 B5="Q8A8.Q4AR16AR16AQ8B8>Q4BR16<B>Q8E8."
300 B6="Q8D8.Q4DR16<AR16B>Q7D4R16Q4FR16E"
310 B7="Q8C8.Q4CR16AR16GQ7C2"
320 B8="Q4<B4R2>L8FR8<AR8R8BR8R8BA8"
330 '
340 F1="V1204"
350 F2="Q8A8.Q5L16AR16AR16AA2"
360 F3="Q8G8.Q5L16GR16GR16GG2"
370 F5="O5R4Q3BBR16B&Q6B2"
380 F6="L8Q8FFED&D2"
390 F7="EEDC&C2"
400 F8="Q4D4R2Q8AGQ4AR8R8GR8R8GA8"
410 '
420 S1="V1204"
430 S2="Q8E8.Q5L16ER16ER16EE2"
440 S3="Q8E8.Q5ER16ER16EE2"
450 S5="O5R4Q3AAR16A&Q6A2"
460 S6="L8Q8DDC<B&B2"
470 S7=">CC<BA&A2"
480 S8="Q4B4R2.ER8R8DR8R8DE8"
490 '
500 D1="B!M!S!16B!M!S!16B!M!S!16B!M!S!16B!M!S!16B!M!S!16B!M!S!16B!M!S!16"
510 D2="BH16H16H16H16BMS!16H16H16H16BH16H16H16H16BMS!16H16H16H16"
520 D3=D2
530 D4=D3
540 D5="BH16H16H16H16BMS!16H16H16H16BH16MS!H16MS!H16H16BMS!16H16MS!H16MS!H16"
550 D6="BH16H16H16H16BMS!16H16BH16H16BH16H16H16H16BMS!16H16BH16H16"
560 D7="BH16H16H16H16BMS!16H16BH16H16BH16H16H16H16BMS!16H16BBMS!16BMS!16"
570 D8="BMS!4R4R4BMS!16MS!H16MS!H16MS!H16MS!H16MS!8H8R8BMS!8H8R8BMS!8BC!S!8"
580 '
590 O1="V705Q8"
600 O6="A2&A8V8L16>FEDC<BA"
610 O7="V7A2&L8AAB>C"
620 O8="Q4<B8"
630 '
640 P1="V705Q8"
650 P6="L1F"
660 P7="E"
670 P8="Q4D8"
680 '
690 '*** P L A Y ***
700 '
710 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
720 PLAY#2,M1,B1,F1,S1,O1,P1,D1
730 PLAY#2,M2,B2,F2,S2,"","",D2
740 PLAY#2,M3,B3,F3,S3,"","",D3
750 PLAY#2,M4,B4,"","",D4
760 PLAY#2,"",B5,F5,S5,"","",D5
770 PLAY#2,M6,B6,F6,S6,O6,P6,D6
780 PLAY#2,M7,B7,F7,S7,O7,P7,D7
790 PLAY#2,M8,B8,F8,S8,O8,P8,D8
800 '
810 ' 「Sazaye-san」
820 ' カツオのたひたち

```

確認用データ(使い方は75ページ)

100>4w20	110>uL50	120>Ic20	130>EH00
140>5370	150>EH00	160>1b00	170>MN10
180>9Y20	190>Jn10	200>jc20	210>6K20
220>EJ20	230>DCA0	240>EH00	250>Lw00
260>Hs60	270>ec50	280>oFC0	290>k2E0
300>fAC0	310>DZ50	320>7T90	330>EH00
340>tw00	350>Wq50	360>M160	370>tF40
380>7K20	390>YJ10	400>pR80	410>EH00
420>8x00	430>bw50	440>ih40	450>9F40
460>gY20	470>Zi10	480>en50	490>EH00
500>HXZ0	510>FWU0	520>TN00	530>aN00
540>pai0	550>2iW0	560>tVd0	570>LXc0
580>EH00	590>oD10	600>YL40	610>Oc20
620>Dx00	630>EH00	640>pD10	650>Hf00
660>WQ00	670>qn00	680>EH00	690>gs20
700>EH00	710>Si20	720>Le40	730>b340
740>h440	750>fd30	760>Q140	770>6n40
780>po40	790>aq40	800>EH00	810>8x40
820>B3A0			

ゆうえんち

兵庫県・長谷川誠の作品

ヨーロッパに行くと、お祭り
とか移動遊園地とか観光地では
ほとんど必ずみかけるのがこの
屋台状のストリート・オルガン。
かんたんなパイプ・オルガンで、

昔の自動ピアノのように穴の開
いたシートが楽譜がわりになっ
ています。長谷川くんの作品は
よく雰囲気が出ている。私もア
ムステルダムで見たなあ。

```

10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 CALLTRANPOSE(-400)
30 CLEAR900:DEFSTRA-Z:T="T160036V10Q4
40 ' o----- Melody -----o
50 A4="Q4FDGECFDR<(GAB)>C2R
60 X=T+"V1205"+A4
70 A1="EL8ED+E<G>E4EDEGF2E4D2R
80 A2="D4DC+D<G>D4DC+DFE2F4G2R
90 A3="A4AG+A>C<L4BA+AG2AE2R
100 ' o----- Bass -----o
110 B1="L2C.<G.>D.<A." :B2="G.B.>C.<G.
120 B3="F.G.>C.<A.>" :B4="D.C.<B.>C.
130 'o----- Sub Melody -----o
140 C1="L406V5Q4E2<G>E2GF EFL8V6DGAB>CC+
150 C2="L4V5<D2<GB2>FE2FL8V6GCDEF G
160 C3="L4Q8V10AB>V11C<BA+AG2AE2.V7
170 'o--- Cord [D] [E] [F] ---
180 C="RCC":D="RDD":E="REE":F="RFF":G="R
GG":A="RAA":B="RBB":DF="RDF":BX="B-B-":D
1="O5"+C+C+D+D:D2=D+D+C+C.:D3=C+DF+C+C
190 E1=G+G+A+A:E2=B+B+G+BX:E3=A+B+G+A
200 F1=E+E+F+F:F2=G+G+E+E :F3=F+G+E+E
210 'o----- Sub Melody -----o
220 G1="Q4V6Q8E2<G>E2GF EFD2.
230 G2="D2<G>D2FE2FG2
240 G3="A2>C<G2FE2D<A2.>
250 'o----- Play -----o
260 PLAY#2,X,T,T,T,T,T,T
270 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
280 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2
290 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
300 PLAY#2,A4,B4,A4,"","",A4
310 CALLPLAY(0,I%):IFI%THEN310ELSECALLTR
ANSPOSE((-INT(RND(1)*800)+300)):GOTO270

```

「イースⅢ」より漆黒の魔獣

山口県・伊藤彰司

伊藤くんはゲーム・ミュージックの投稿で2作採用。なんといってもプログラムが短いのが成功の秘訣でした。「漆黒の魔獣」はイースⅢの中ボスのテー

マでうるさいのが気に入りました。イースシリーズはあいかわらず人気が高く、投稿の激戦地区になっています。このくらい短いと打ちこみやすいよね。

```
1 CLEAR2000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,2,1):CAL
LVOICE(,,,05,012,012):DEFSTRA-Z:T="T154"
:S=T+"02V13":Z=T+"03V12":X=T+"05":W=T+"0
2 A1="036V13L1E<B-AE>E<B-A2.>D4E038":A2="
V14L8<B2.G4B-4.F+&F+2A2.BAG4AE&EE&EGB2.
G4B-4.>C+&C+2C2<A.>D16&DD+E1
3 B="06L16E<B-BGAD>E<B-BGAD>E<B-BG":E=B+
B+B+"E<B-BGAEGD+E<B>D<AB-AGE":B1="024V15
"+E+E:B2="016V12"+E+E
4 C="L16EE>EE<E>E<EEEE>EE<E>E<EEF+F+>F+F
+<F+>F+<F+F+F+F+>F+F+<F+>F+<F+F+AA>AA<A>
A<AAAA>AA<A>A<AAEE>EE<EEE>E<EE>EEEF+GA<"
:C1=C+C:PLAY#2,X,W,T,S,Z,T,T
5 F="H8H8H16H16C8":G=F+F+F+F+F+F+F:D="V4
"+G+"H8C8V10H16V11H16V12H16V13H16V4"+G+
H8C8H16H8H16V4":SOUND7,2:SOUND6,30:E="V1
201L1CCCCCCCC
```

```
6 PLAY#3,A1,A1,B1,C1,C1,D,E:PLAY#3,A2,A2
,B2,C1,C1,D,E:PLAY#3,A2,A2,B2,C1,C1,D,E:
GOTO6
```

「ドラゴンクエスト」よりアレフガルド

山口県・伊藤彰司

あまりにおなじみなこのナンパー、短いのも原因ですが、なんといってもFM音源の「シューワー」と音色が変化するところがうまく使っているのがよい。

シンセサイザには固有の真理があって、PCMでは表現できない情感、世界を持っている。PSGにはPSGならではの表現があるってことですね。

```
10 CLEAR200:CALLMUSIC(0,0,1,2,2,2,2):CAL
LVOICE(04,016,01,016,01,016,01,016,061)
20 DEFSTRA-Z:A="TV1207LDAG2.L8FED4C<B->C
<A>LED1.A>C<B2.L8GFE4FGA1&A1"
30 Z="TV150L2":B=Z+"DDDDDDDDGDDDDC+DC<B"
40 C=Z+"R8AB>C<B->C<AAB->C<B-BBAAA4."
50 D=Z+"RFGAFAF+F+AAGGAEEEEC+4"
60 E=Z+"R4.AB>C<B->C<AA>CC<B-BB-AAAA8"
70 PLAY#3,A,B,C,D,E:GOTO70
```

センスのよくなるよっちゃんおすすめCD

しめた、フレッド・フリスの日本盤CDが発売されたので、ここぞとばかりに紹介。もともとイギリスのプログレ系のギタリストなんだけど、活動はフリー・ミュージックからオペラまで、洋の東西を問わず広く活躍し、知る人ぞ知る存在です。このアルバムは、'88~'89年にかけてフリスを1年追っかけて作ったドキュメンタリー映画のサントラ盤で、映画は2月から3月にかけて六本木のシネ・ヴィヴアンのレイト・ショーで、関西でも夏から秋くらいに公開されるはず。映画は、こう

いった音楽のファンじゃなくても、誰が見ても楽しめるので（日本のシーンも多い）、チャンスがあったらぜひ見てください。

CDのほうは、フリスのベスト盤ととってもいい内容で、昔のアルバムの曲をマスタリングしなおしたり、いろいろなミュージシャンとのライブを再編集したり、刺激的。難しい曲もあるけど、美しい小曲も数々あり。

さて、右のプログラムはこのフリスのアルバムにも登場するチェコのシンガー&ソングライター&ヴァイオリニスト、イヴァ・ビトヴァの「STREAMS OF MILK」という曲をネタに編曲してみたもの。フリスにも共通する東欧民謡風フレーズがポイントです。変拍子やテンポ・チェンジが多いのも味わいです。



フレッド・フリス
ステップ・アクロス
・ザ・ホーター
WAVEレコード 2719円

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1)
20 T$="T12005204"
30 A1$="L803GR4>EFR4EFE16F16EC<A>R4EFR4E
FE16F16EC<GR4>EFR4EFE16F16EC<A>R4EFR4EFE
16F16E7C6"
40 A2$="T13003G4>DEAB>C<B16>C16<BGE<BA4>
DEAB>C<B16>C16<BGE<BG4>DEAB>C<B16>C16<BG
E<BA4>DEAB>C<B16>C16<T110BGE<B4.R4"
50 A3$="V505T8507L8A>DD4D4FFGE4GF<B-4>E<
A4>D4D2R4<"
60 B3$="V5T850507R4L8>C4<B-4AAB-A4B-AF4A
R4A4>D2R4"
70 C3$="T8507L8DD>C<B-4AFFGE4EFGE4FED4A2
&A6"
80 A4$="01304>DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDDDDDD"
90 B4$="01304B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-AAAA
AAAAB-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-AAAA
AAAAAAAA"
100 C4$="06B-2>EF4G2<A4.>B-AFE4<A8B-2>EF
4G2<A4.>B-AFE4<A16"
110 A5$="DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDEEEE
<AAAAAAAA>DDDDDDDEEEEE4R4"
120 B5$="B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-AAAA
AAAAA"
130 C5$="06B-2>EF4G2<A4.>B-AFE4<A8B-2>EF
4G2<A4.>B-AFE4<AB-2>EF4G2"
140 C6$="08T130R1V1E2V2E2V3E2V4E2V5E2V6E
2V7E2V8E2V9E2V10E2.&E2&E1."
150 C7$="08T130R1R1R1V1A2V2A2V3A2V4A2V5A
2V6A2.&A2&A1."
160 PLAY#2,T$,T$,T$,T$
170 PLAY#2,A1$,"02V6"+A1$
180 PLAY#2,A2$,"03V8"+A2$,"03","03"
190 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,"R24"+C3$
200 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,"R24"+C3$
210 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,"R32"+C4$
220 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,"R16"+C5$
230 PLAY#2,"057"+A2$,A2$,C6$,C7$
```

投 稿 応 募 要 項

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN0:WIDTH40
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストは複数でもかまわないが、誌面のつこう上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②プログラムのタイトル
- ③プログラムの遊び方、使い方
- ④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(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ⑤プログラムの資料、解説(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

F M 音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBAS10のものにかぎり、ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープまたは、ディスクにセーブしたものにかぎる。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・

A V フォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内のオリジナルプログラム。

- 規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
- 自由部門
自分のセンスの見せどころ。題材はまったく自由。
- ★応募書類の規定

⑥プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数なども明記)

投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記。

郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
*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ての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を別々に書き添えること。

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

- ★2つの奨励賞
- 第14回季間奨励賞
4月号から6月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第14回季間奨励賞の発表は、7月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

- 第3回FP部門奨励賞
4月号から8月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

- 電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした本、CD、楽譜などの名前や号数、出版社名を明記

「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

- ★採用
当社規定の原稿料と掲載誌。

- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名
- *ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。
- ★採用
くわしくは103ページの下欄外「特典」を参照。

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きなお人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト」。さらに、ゲームのウル技や攻略の情報交換の場の「ゲーム十字軍」と、そのなかでもシミュレーションにかぎった「FAN STRATEGY」ともりだくさん。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうは作品の数がすくなめなので、いまなら採用される可能性が高い。

作品の応募は、オリジナルのCGツールでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

- 紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- イラスト部門
1枚ものの静止画作品。
- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・

- 電話番号
- ②作品のタイトル
- ③使用したツール名、ロードの方法など
投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。
- 郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用
掲載者全員にMファンのテレカ。勝ち抜き制度なので、1回勝ち抜くたびに賞金を授与。1回目が1000円、2回目は2000円、3回目は3000円、4回目で5000円、5回目で1万円、となっている。勝ち抜くたびに賞金を送付するので、累計で2万1000円にもなる。

ゲーム十字軍

MSXの市販ゲームのウル技や質問、そのほかもろもろを扱っている。くわしくは各部門で。

- トビラアイデア
毎月ピッサーに描いてもらっているCGの元になるイラストやネタを募集。
- ゲームのそき穴
ゲームのウル技。
- 通り抜けできます
解けない、できない、進まないなどゲームで行きづまっている人の直訴状。なるべくくわしく。

- 歴史の散歩道
再現してほしい史実など。
- 空想科学読本
ゲームをSF考証したレポート。
- マップコレクション
RPGのダンジョンのマップなど。
- 歌を詠む会
57577の和歌。
- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ★採用
採用者のなかから、とくに重要な投稿にはゲームを、中くわしくはテレカ。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②シナリオにはタイトル名、ジャンルをかならず明記のこと
- ★採用
現在はとくに定めていないが投稿者の名前と作品名を発表し、かんたんなコメントをつけている。よい作品は市販の道もある。

FAN STRATEGY

シミュレーションの情報を募集。実戦で起こったこと、思ったことを自由に表現してほしい。とくに部門はなし。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②ゲーム名
- ③自分の目のまえで実際に起こったことをくわしく説明
- ★採用
採用者には、当社規定の原稿料、ゲーム1本、Mファンのテレカ、掲載された宋書といずれかを授与。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

すべての投稿のあて先

すべての投稿は下記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述をお忘れなく。

盗作や二重投稿は厳禁。
〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「〇〇」係

*なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

★締め切り とくにうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の1-2か月まえにといたものが掲載されます。



ゲームソフト会社の 数社に、使用される 様になりました。

(ビックリするぐらいの有名会社も使ってますヨ!!)

記念価格
2,980円
14・15型用

販売店

- 玩具店(おもちゃ屋) ●ファミコンショップ ●有名家電量販店
- 一般書店など一部地域で販売いたしております。

★販売店募集中!! TEL 06-720-7759
(株)サンクレスト 植田まで



テレビゲーム から目を守る

記念価格
2,980円
14・15型用

★平面・わん曲の画面にも取付けOK

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
記念価格	2,980円	3,980円	4,480円	5,480円

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を使用しておりますので、品質は保証いたします。

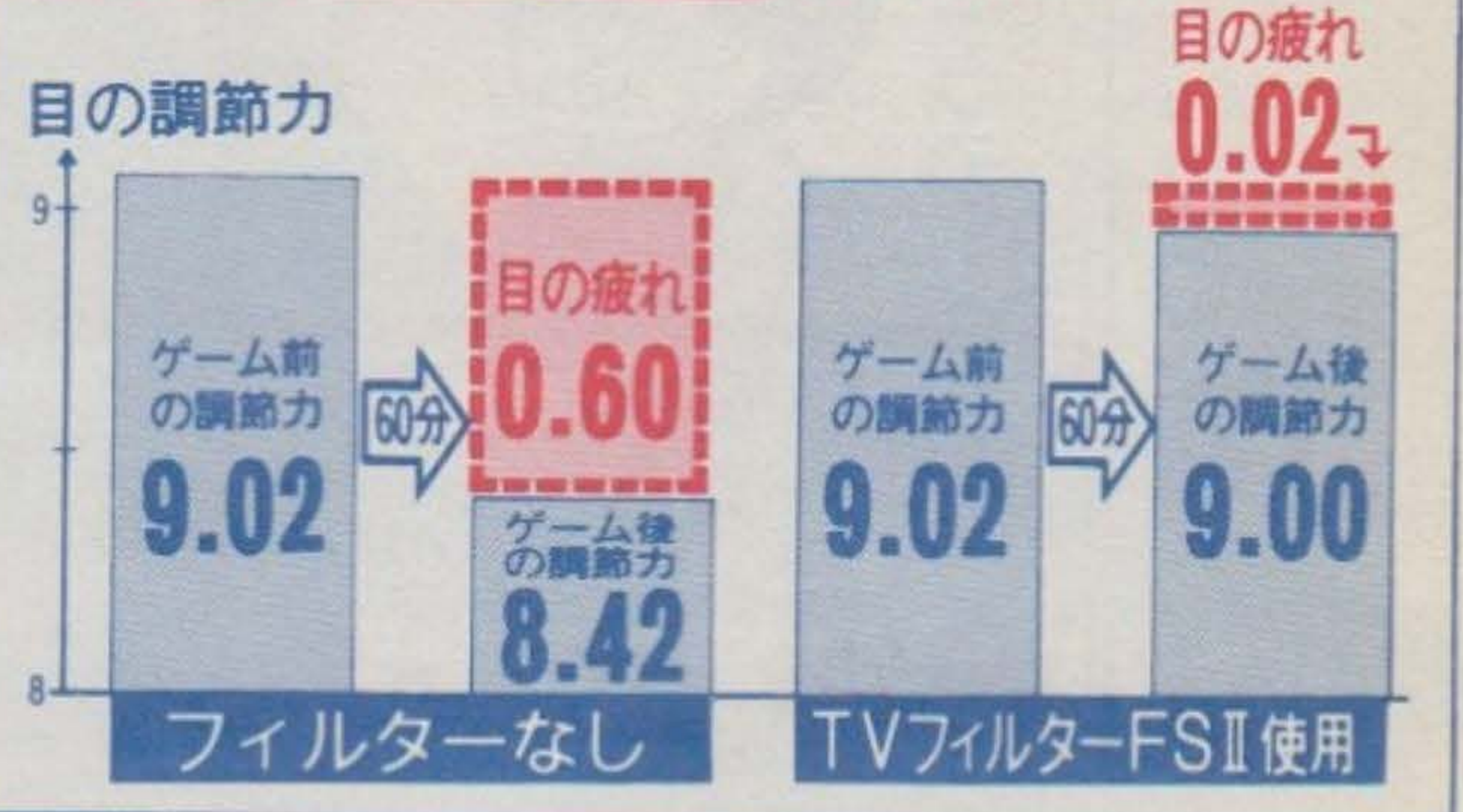
★キラキラやチラツキがなくなり、
目がチカチカしない!! 疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるキラキラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

TVフィルターFSIIの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定
目のピントを合わせる力を調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、「目の疲れ」の度合いがわかります。ゲームを60分連続して行った場合、TVフィルターFSIIを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被験者5名の平均データより)



全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

感想なんて「うそだろう。」と、思っていたが、7日間無料なので、ダメなら返品すれば良いと思い申し込みました。今までゲーム後、目がかれて、目がショボショボしてピントがあわなく、目を細めて物を見ていたが、このフィルターを付けて、ゲームをしたら、うそみたいに目がかれない。目がショボショボしない。ビックリだ、感想なんて「うそだろう。」と、思っていた自分が、この様に感想を書いているのがアホみたい。
兵庫県神戸市西区北山台2丁目
北村 浩二さま
おたよりありがとうございます。

メタクリル板は、高いですネエ。ホームセンターで、14型より少し大きめで、2700円で売ってました。サンクレストさんは、紫外線100%カット・キラキラチラツキ光線を70%カット。金具も付いてこの価格、安すぎるよ。安ければ安いほど、ぼくらは良いのですが、なぜこんなに安くできるのか、そのほうが心配です。(ごめんなさい。)でも、目がかれないのは、ほんとうですネエ。紫外線100%カットだから、目がやけない、からかなあ……。気に入ってます。
大阪府豊中市上津島2丁目 高岡 進次さま
おたよりありがとうございます。

店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。
7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!! (通信販売のみ) 大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。

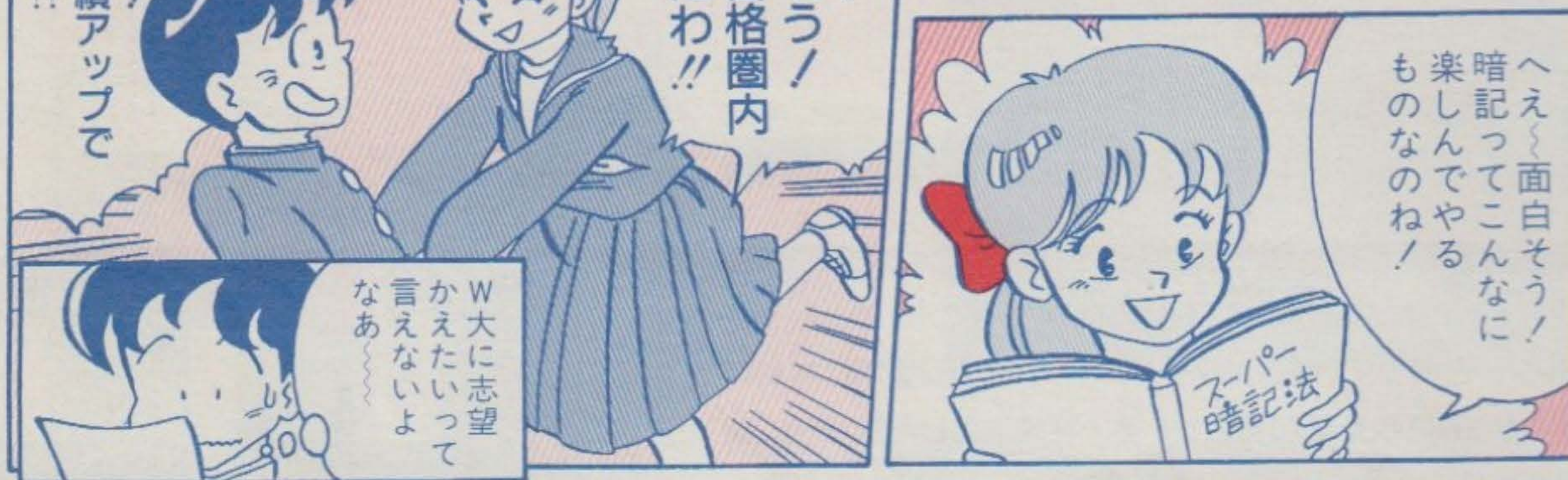
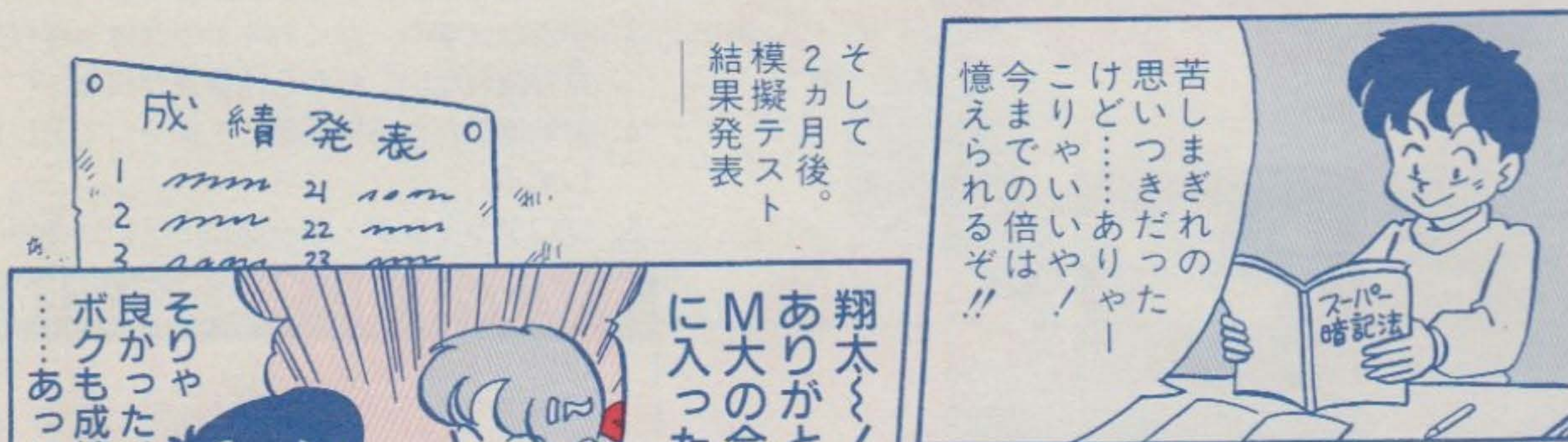
41円 (株)サンクレスト JPN係	〒577 大阪府東大阪市 柏田西1-9-15	TVフィルターFSIIを申し込みます。	22・23型用⇒5,980円
		●型名()型用)	24・25型用⇒6,480円
		●郵便番号・住所	26・27型用⇒6,980円
		●氏名・◎・年齢	28・29型用⇒7,480円
		●電話番号	

商品到着後10日以内に、商品代金+消費税+送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担でお願いします。

●電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00~PM6:00 (株)サンクレスト

スーパ 暗記法

TM



最強の暗記テク！！
2ランク上を狙う

スーパ暗記法の
ヒミツが
わかるよ！！
ハガキを
今すぐ
送ってね！

案内書無料急送
右のハガキを今すぐポストへ！！

●お急ぎの方はお電話で！
☎東京 **03(3318)6111**
受付／朝9時30分～夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

●1日15分の勝利!! ●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

スーパー暗記法劇場

翔太と亜紀穂の

青春ラブストーリー

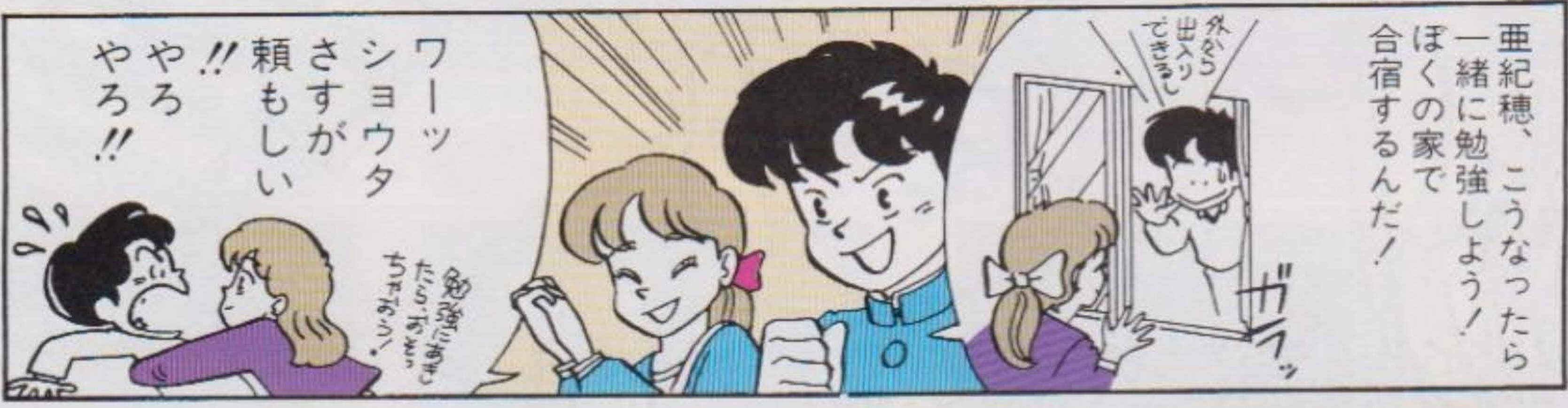
作：山田大地

画：ナイトー・セイツ



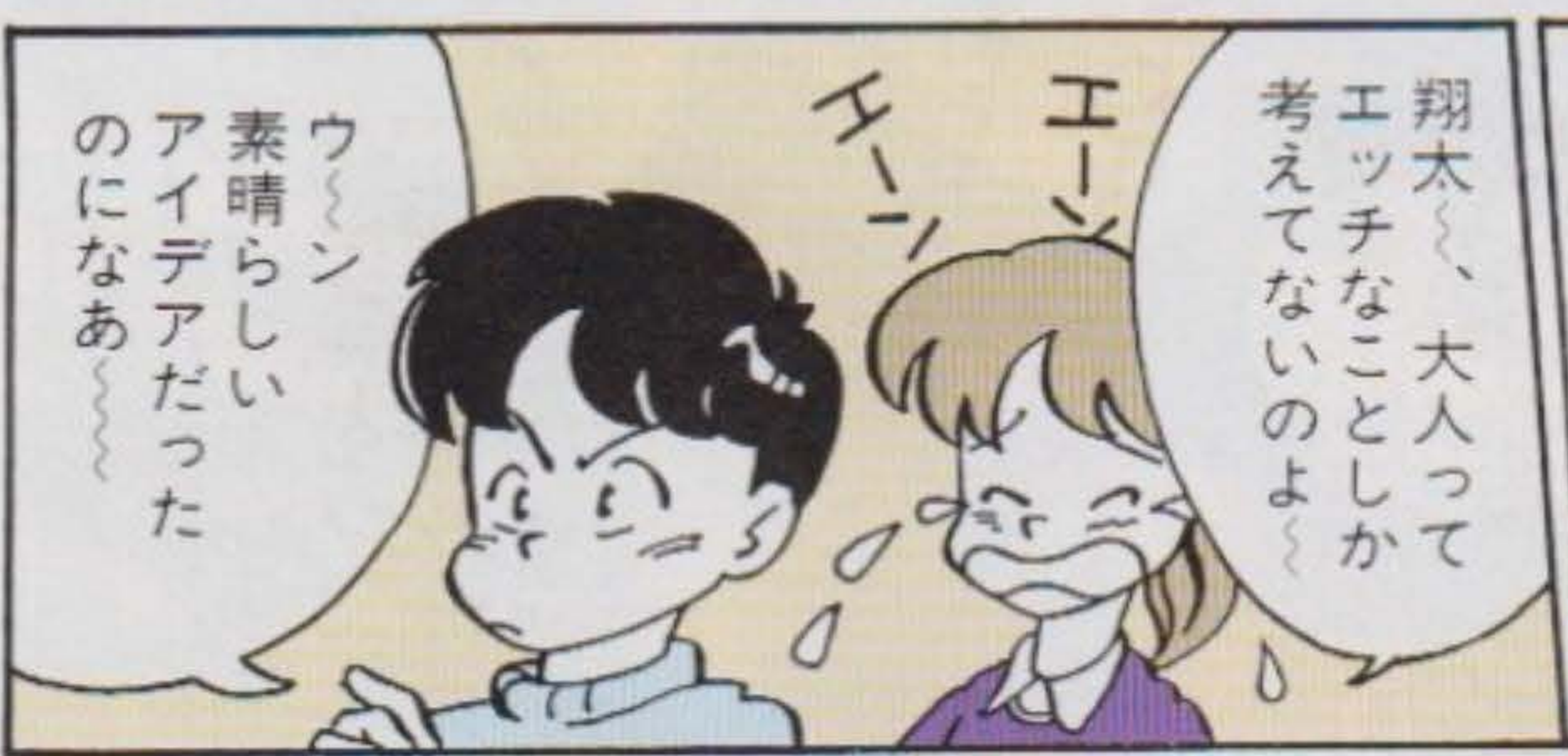
ガンバルんだ!
亜紀穂なら
きつとやれる!
……と思うよ……

ごめんね、こんな
成績じゃ、翔太と同じ
M大なんてとても
無理ね……



ワーッ
ショウタ
さすが
頼もしい
!!
やろ
やろ
!!

亜紀穂、こうなったら
一緒に勉強しよう!
ほくの家で
合宿するんだ!



ウーン
素晴らしい
アイデアだった
のになあ……

翔太、大人って
エッチなことしか
考えてないのよ……



見抜か
れたか
くっさ



イカン!!
危険だ!!
あまりに
もキケン
すぎるぞ
!!

ワーッ
やろ
やろ

- 英単語1000個をラクラク丸暗記!
 - 歴史年表も短期間にアッサリOK!
 - 理数の公式や漢字などは通学途中!
 - 定期試験なら直前でもバッチリ!
- 暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※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。



合格術の達人

●主任講師
萩原雄二郎先生

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と与えられるもの。)

●キミに届ける先輩からのメッセージ!!



武南 秀治
海城高校
(文京五中卒)

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



山田 和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

難関、早稲田の壁を突破!
今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがワソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこから偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでます。

ピーチアップ

SEE

YOU

AGAIN

総集編



「ピーチアップ」が休刊になる。お別れ!
 「ピーチアップ総集編」を作るね。内容
 は「ピーチアップ」で人気の高かったものをフル
 ンと収録。グラフィックも豪華な
 MON MON 南野野 恋結みなど
 先主たちに今まで以上に「もものき」で
 ツクを頼んだの。さらに「もものき」で
 初めて「ムセキ」もつづる。何がついで
 るかは、胸がくいて見られなくても
 どの子も女の子がいてるもの。
 かいていよいよお別れ!
掲載内容
 PEACH GEUBII GIRLS SAVER
 パイパーブロック 4月号 5月号 6月号
 スーパーピーチ スロット
 アニマルでべるんちよ スペシャル
 グラビアの聖体・エグゼレント
 揃って来た3画面でドン!
 全巻技術解説

ピーチアップ2号から8号
 を通信販売で購入できます
 方法は簡単現金書留か定額為替
 で商品の定価+消費税3%+送
 料210円を商品の名前とあな
 たの郵便番号、住所、氏名、年
 齢、電話番号、機種名を書いた
 ものと一緒に上の住所まで送っ
 て下さい。封筒に「通販希望」っ
 て書くのを忘れないでね。
 ピーチアップ2号-8号
 各3,800円(税別)
 ピーチアップ創刊号は売り切れ。

3月26日(火)発売! Disc 4枚組 6,800円 (税別)
 ♥とっても豪華なプレゼント付き♥

MSX2 MSX2+ 2DD
 VRAM128K
 ●MSXマークはアスキーの
 登録商標です。

毎朝新聞

発行所
日本テレネット(株)
リンクス事業部
京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町ナショナルビル3F
電話 (075) 251-0635

今月の紙面

春一番/Aンコール決定! 「ゲームダウンロード」

MSX業界ではこの春、MSX用のユーザー制作ソフトのアンコールダウンロードを決定。これは、ユーザー側の強い要望に答えるものであり、業界では、多数の参加者になることを予想している。(共同)

ソフトハウスラボ快調! 湧く業界!

コンパイルコーナー/マイクロキャビンコーナー
ハミングバードソフトコーナー/JBクラブ

MSXソフト ハウスラボ

M/SX界の達人集う ファン殺到!会場騒然!



コンパイルコーナー

マイクロキャビンコーナー

ハミングバードソフトコーナー

ゲームソフトハウスメーカーとファンクラブユーザーを絡ぐシステム、「ソフトハウスラボ」が登場して一カ月が過ぎた。これは、ソフトハウススタッフからメッセージを受ける一方、ユーザーからの声を発信していくことを可能にする、まさに長年の夢の結実であったため、開設以前に予想していたとおりの人気となった。

「ソフトハウスラボ」開設のオープニングイベント(1月26・27日に大阪のJ&Rテクノランドで開催)では、「コンパイル・コーナー」「マイクロキャビン・コーナー」「ハミングバードソフトコーナー」「JBクラブ(リバーヒルソフト)」の個性ある人気スタッフが顔見せし、ファンが殺到!会場は騒然となったが、さすがはMSX界の有名名人達

彼らの達人的技を披露し、ファン達の応対をもの見事にかわしていた。各メーカーの達人にファンの反応について語ってもらった。

- コンパイルクラブコーナー / 「書き込んでくれた皆にメッセージは送るんじゃない、それに、わしのめがねになかった力作書き込みはディスク・ステーション」に載るんじゃない」と「わしや営業の田中じゃ」のト

クが売りの田中氏。●マイクロキャビンコーナー「当初は、Xak」をはじめとするゲーム制覇のヒントを教えて!なんてのもあったけど、ハードの話もさすがに多いな」と、炎の営業マンの伊藤氏。●ハミングバードソフトコーナー「ロードス島戦記」についてのファンの声が多いですね」

「ロードス島戦記」98版の音楽をちょっとだけ担当したというハイパー河内氏。●JBクラブ「オモシロカ書き込みは、リバーヒルソフトの会報誌「JB倶楽部」(毎月一回発行)で紹介するので人気があるわね」と元気な博多女が担当。超個性ぶつとびのMSX達人技でそれぞれのファンを魅了していた。今後の各メーカーの対応に業界では注目を集めている。

「ターボR活用」活発化! プログラム投稿の参加に期待!

A1-STプロジェクト

光コンピュータへの前研究に不可欠なターボR活用を日米共同で結成した「A1-STプロジェクト」は、政府の期待どおり軌道に乗っている。ある信

頼できる情報筋によると、早くもCPUの高速化、PCMプログラミンクの情報交換、ターボRユーザーから投稿されたプログラムのダウンロードと、その活用

法は多岐にわたっているようである。また出遅れているユーザー諸君は、今からでも「A1-STプロジェクト」に参加して欲しいと、関係者は話している。

600kmミッドナイト 耐久レース 参加者募集!

毎週火曜
21時
スタート!

600km耐久レースが、毎週火曜21:00に全国一斉に開催されている。コナミの「ハイパーラリー」と「ロードファイター」を愛する、夜の9時にTHE LINKSへ集合。東京から大阪までを突っ走ろうというネットワークゲーム。「ミッドナイトラリー」である。ワープあり、ガケ崩れありのアドベンチャーロードではあるが、ウデと連に自信のあるキミは、挑戦して欲しいと主催者側は参加者を募集している。

THE LINKS 会員

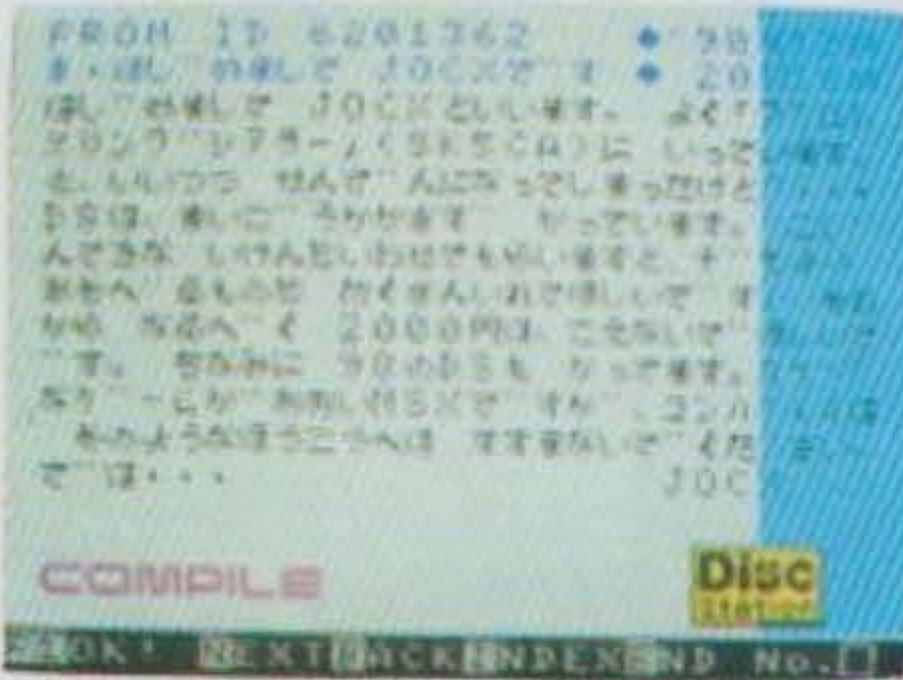
募集中



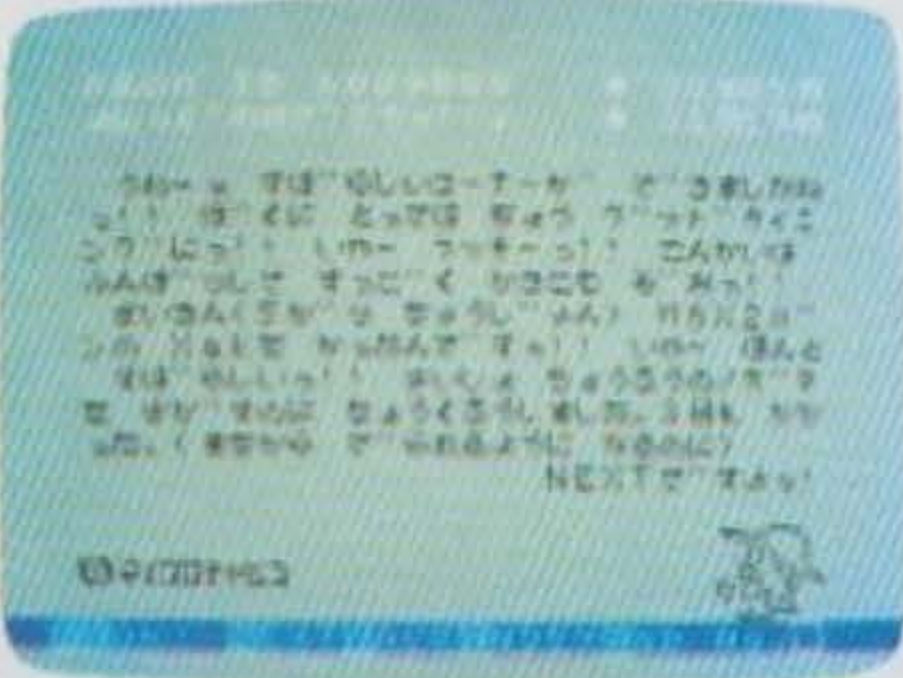
今、入会申し込みするとモデムをプレゼント!
さらに20時間アクセス
トライアルカードも進呈!

3000円(月間基本料金500円の6ヵ月分)の基本料金を払って下さい。今なら、入会金と年会費をサービスの上、THE LINKS専用モデム(NGAII)をプレゼント!さらに、基本料金の制限時間(60分)を超えるアクセス時間(20時間分)が無料で使える(アクセス・トライアルカード)も進呈!
お問い合わせ ☎0120-251063

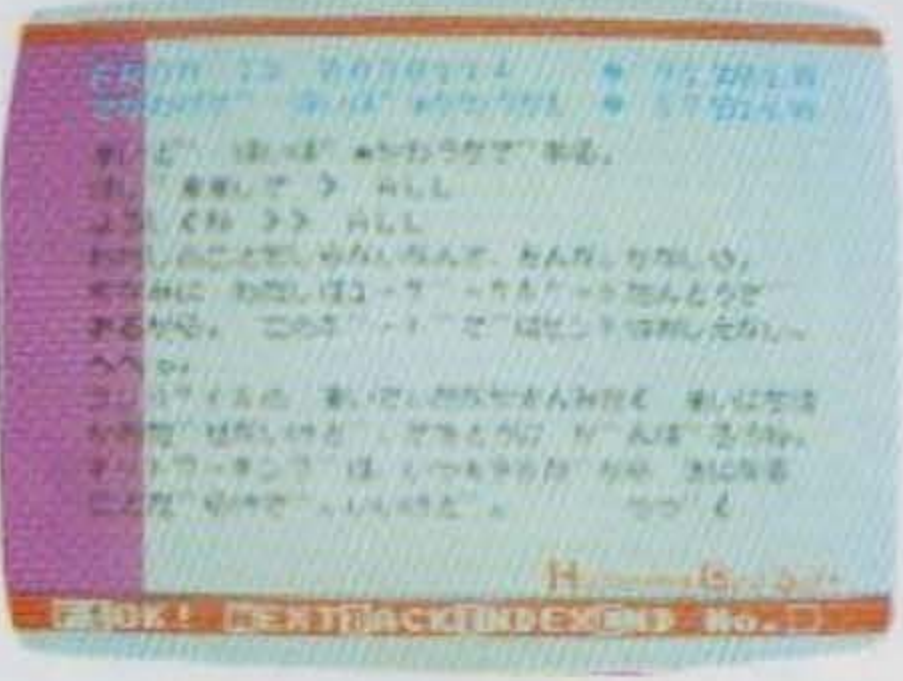
資料請求券
MSX.f



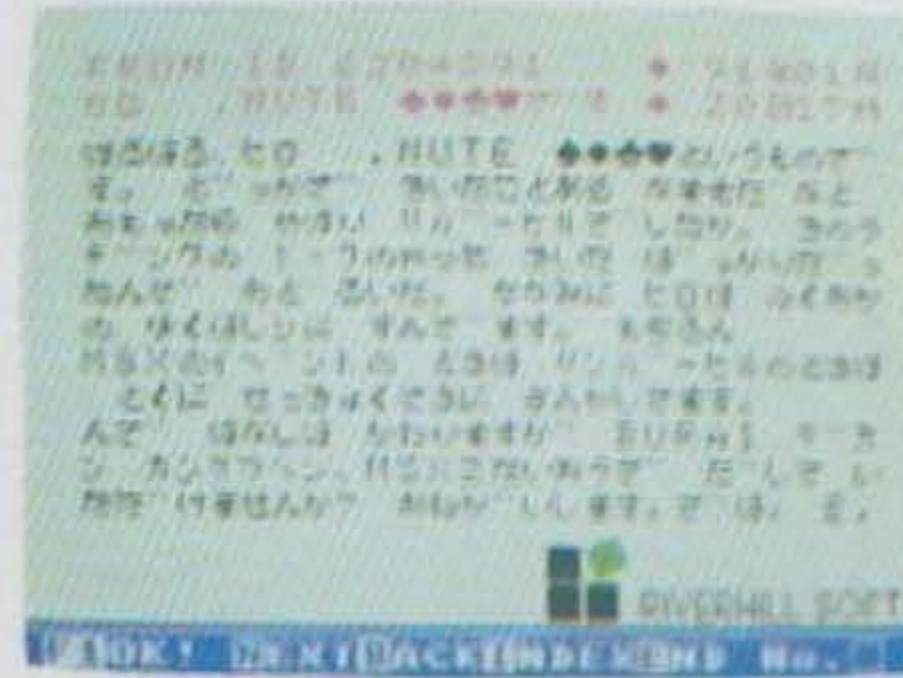
コンパイルコーナー (GAAA)



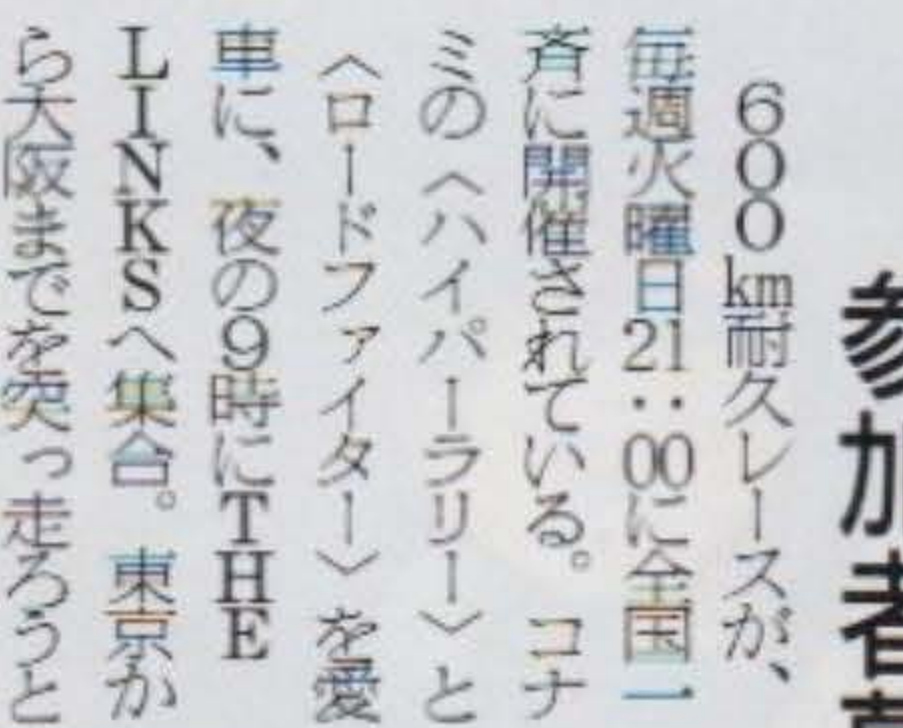
マイクロキャビンコーナー (GBAA)



ハミングバードソフトコーナー (GCAA)



JBクラブ (GDAA)



美少女ファンタジー

龍眼

THE SPACE OPERA
"DRAGON EYES"



戦慄内容・話題沸騰!



※写真はPC98版のものです

美少女アドベンチャー

91年1月PC9801V~版発売!2月PC8801SR~版発売!
3月MSX2/2+版・X68版発売!各定価6,800円。

- 大人気の美少女ゲーム。そのブームの発信地として常に読者に美少女ソフトの楽しさをアピールしつづけてきた月刊テクノポリス。その大人気コーナー「レモンちっく・ワールド」でつちかったキビしくもあたたかい目で作った、美少女ゲームの真髄!
- すでにテクノポリス本誌で大好評の「ドラゴンアイズ」を原作に、さらに練り上げたシナリオがきっとゲーマーの心をつかんで放しません。
- シリアスな場面にはそれにふさわしいマジなメッセージ。かるやかなシーン

- には、遊び心がいっぱいのキャラ達のセリフが、絶対大満足。メッセージデータだけで当然1メガを超えます。
- 美少女ゲームの命ともいえる200枚を超えるゲーム画には、トップグラフィッカーをおしみなく総動員。最高レベルの着色技術はテクノポリスならではの。
- そしてスーパー・レベルのBGM音楽。オープニングからエンディングまで、設定を大事にした音楽づくりが、25曲を超える新曲をディスクに押し込んでしまいました。流れるリズムを大事にした美少女ゲームの新トレンド。

夢・クリエイトする
GAME
テクノポリス

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM パソコンソフト制作室

フェアリーテール

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B3室パソコンソフト開発室内

通信販売

●現金書留の場合-商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合-郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号、東京/140574フェアリーテールまでお申し込みください。

皇女アイネスと育った一角狼ジエア。平和な惑星ガールドリア。しかし皇子クリンドがある日突然姿を消した。身代金目あての誘拐か? それとも、不穏な計略の前ぶれか? 日がたつにつれ、皇子行方不明はその波紋を広げてゆく。そして他の国々を巻き込む大戦の危機に直面する。一角狼ジエアはアイネスを守る女衛士フリッカや各国の美女達の助けを借りて、皇子捜索に向かう。惑星大戦は回避できるのか? 運命を開く“渡り星”とは? そして最後に現れたドラゴンアイズ!

ゴルビーの パイプパイプ

大作戦

日ソ交流新時代へ向けて、東京-モスクワ間をパイプラインでつなごうというビッグプロジェクトが動き出した。パイプブロックをつなげて交流を深めるのだ！

ファンダムに載った「水道管Ⅱ」が装いも新たにファミコンのゲームになった！

日ソ交流新時代へ向けて 東京⇄モスクワ間パイプライン着工

4月12日発売予定
ファミコン
ROMカセット
4,900円(税別)
発売 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
制作 徳間書店インターメディア株式会社



リトルマスター

Little Master

ライクバーンの伝説

簡単な操作でスグ遊べるシミュレーションRPGゲームの登場!! アニメーションする戦闘シーンもかっこよくてGO!GO!だね



おちやめたなモンスターが ひょうきんに攻めてくる!



「あれ、ちよございなのやつめ。
デーモンよ、あめしのでばんがきたよ
うじゃ。ぞんぶんにあばれてまわれ」

4月19日 発売予定
ゲームボーイ
シミュレーションゲーム
4,200円 (税込)
発売 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6291
制作 徳間書店インターメディア株式会社

ASCII

MSXを、レクチャーする。

```

e(tw);
tel[3] = ta.hl;
date[4] = ta.de / 256;
date[5] = ta.de % 256;
date[4] == 0 && date[5] == 0) {
  /x check's year x/
  /x check's month x/
  /x check's day x/
  *****
  Q.BAS
  Copyright
  *****
  12 11 date[3] < 1980 / 1980/01/01 - 20
  11 date[3] > 2078 /
  10 date[3] < 1 11 date
  9 date (Checkday, "y
  8 date[0] < 1901 .. 1980/01/01 - 20
  7 12 11 date[3] < 1 11 date
  6 11 date[3] > 2078 /
  5 date[4] < 1 11 date
  4 date[5] > daytab[cleap]da
  3 79/04/30)%"");
  2 date[3] 11 date[1] < 1 11
  1 date[2] > daytab[cleap]date
}

#define BLACK
#define DARKBLUE
#define DARKRED
#define CYAN
#define RED
#define LIGHTRED
#define DARKYELLOW
#define LIGHTYELLOW
#define WHITE
#define P_LINE
#define S_LINE
#define L_LINE
#define FORE
#define BACK

(TINY)1
(TINY)4
(TINY)6
(TINY)7
(TINY)8
(TINY)9
(TINY)10
(TINY)11
(TINY)15

CYAN
LIGHTRED
LIGHTYELLOW
WHITE
DARKBLUE

160 NEXT I
170 K=RND(1)*25
180 C=RND(1)*25
190 IF INKEY$<>
200 FOR I=0 TO
210 LINE (X(I
220 K=K+0:IF
230 L=L+P:IF
240 X(I)=A(I)
250 LINE (X(I
260 A(I)=K:8(
270 NEXT I
280 GOTO 180

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+のスペックシート「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

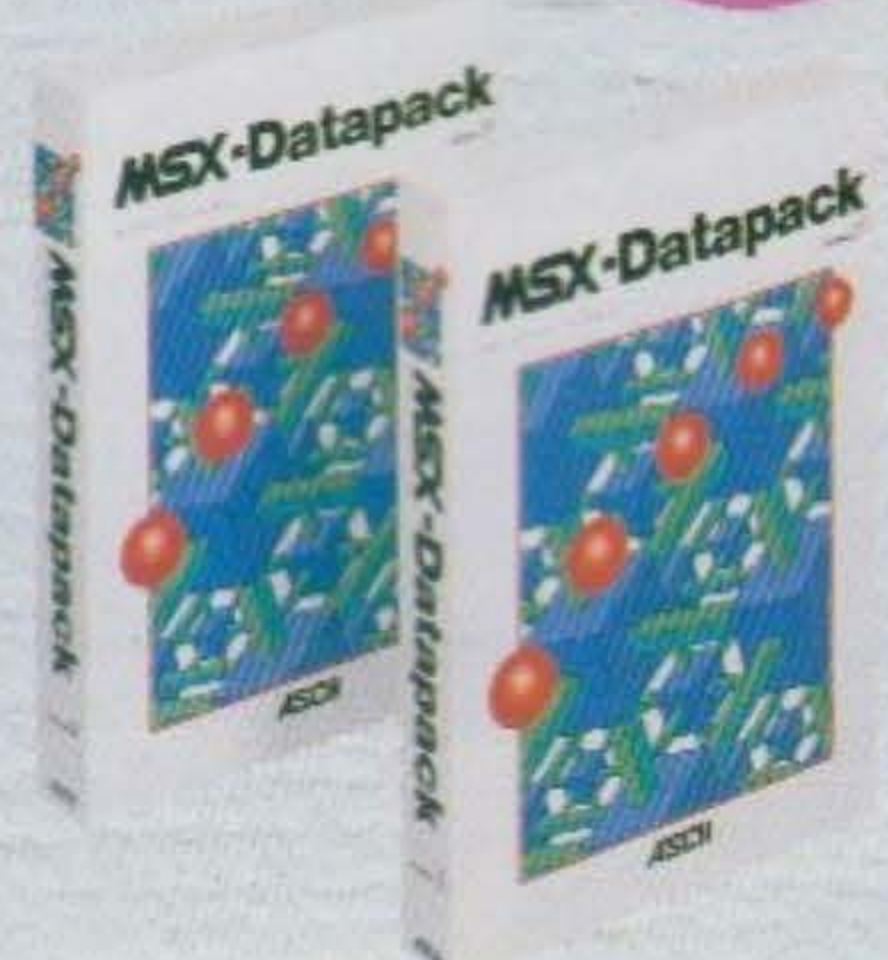
価格：12,000円(送料1,000円)

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。

[MSX-Datapack]は、全国有名パソコンショップでお求めください。

新発売



試験直前、あふれるように思い出す!!

キミのライバルはもう、やっこしている!

「その時、私は天才!」なんて思ったほど。」



北川れなさん

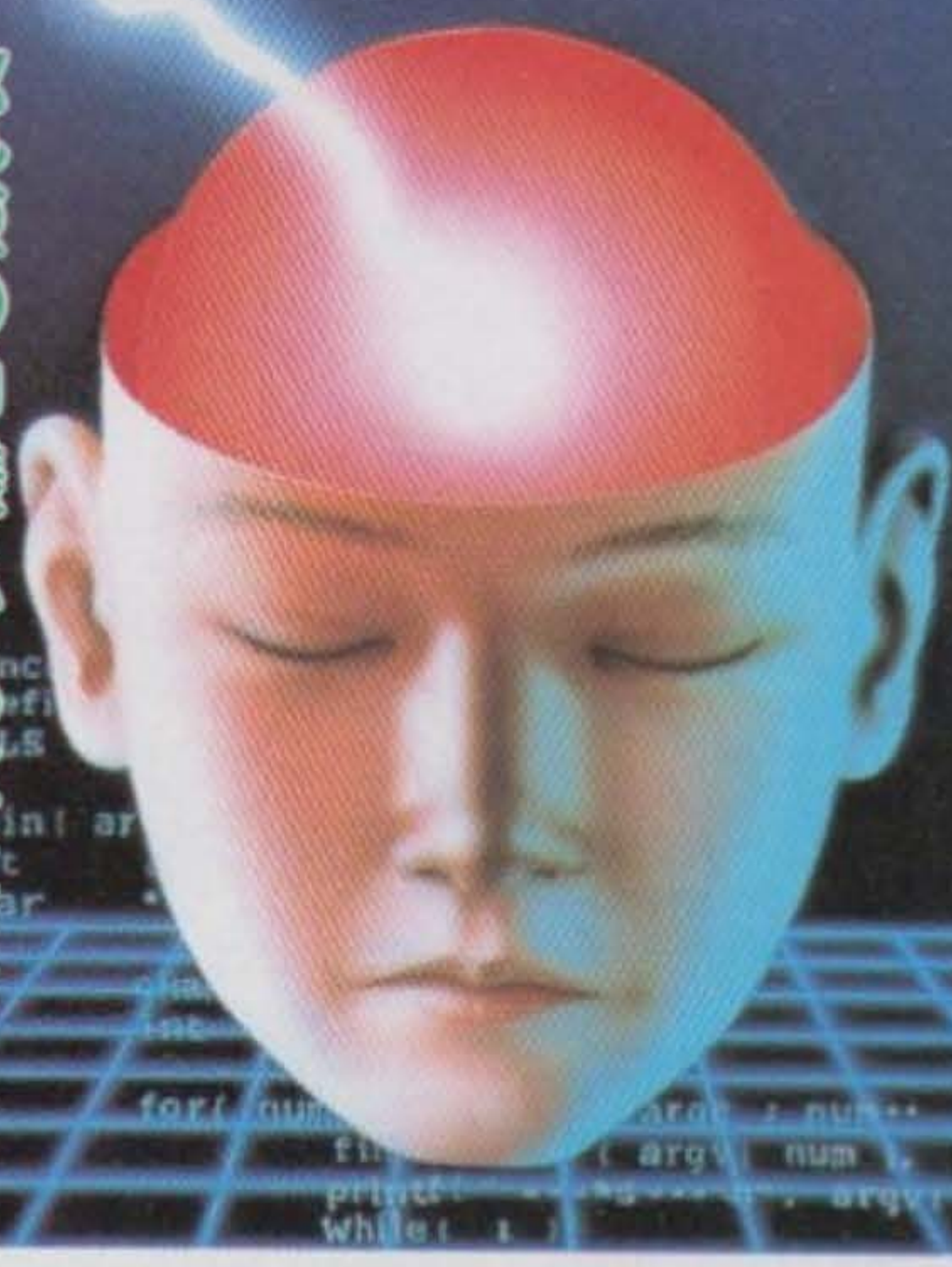
高知県(中3)

(前略) 正直言って(記憶術が)信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、あつというまに憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな...なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。(後略)

必勝の
勉強の時、自分は天才なんじゃないかな...なんて思っていた。記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。(後略)

記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉



「試験の神様があなたに秘術を伝授します!」

市内トップの進学校に合格!



野村 浩くん
福島県 磐城高校合格

中2の頃、成績は中くらいで勉強嫌い、当然やる気もおきず進学に向けて困っていました。その時、雑誌を見て入会した記憶術。マスターしてみると、一日10〜15分くらいの勉強でも成績はみるみる上昇し、信じられないことに市内トップの進学校に合格してしまっただけです。やっぱり勉強は効果的なものが一番ですね。

覚えた事がスラスラ!



小林京子さん
千葉県 千葉県 情報処理・第2種資格合格

記憶術に入会後、学習や資格試験もさほど難しくなく活用するチャンスはありませんでした。ところが、情報処理2種という高校生では合格率の低い大きな壁にぶつかり、記憶術に頼った訳なのです。試験ではスラスラ答えが流れてきて見事合格!記憶術のおかげで「Q」がぐっと上がったような感じがするくらいです。

必勝!!
高校受験
大学受験
資格試験

20ページの遅れを克服!



北原留美さん
富山県 富山女子高校合格

私は中2の時、名古屋から富山へ引っ越し、新しい学校で先生と勉強のペースを打ち合わせたのですが、前の学校は社会と理科で20ページも遅れていたのです。それで始めた記憶術。開いていた差はほとんど縮まり、3年の時は55人中10番以内を必ずキープできました。おかげで希望校にも上位で合格しました。

記憶術なら志望校の
ランクアップも簡単!

試験の結果で、自分はあるの学校に行きたいのに無理だ...なんてあきらめているあなた。効果的な勉強をすればそんな悩みはふきとんでしまいます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。ここで、北見緑陵高校に合格された、東 沙織さんのおたよりをご紹介します。

「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びなかつたので、母に頼み記憶術を始めました。それから成績も上がり、受験前日、記憶術で得たものをすべて発揮できたという自信/発表の日、見事合格した私は、記憶術に感謝しました。あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。」

全国から「合格」の声が

受験生に絶大の人気を誇っている記憶術、みごと志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部に合格された、藤島陽子さんのおたより。記憶術を知って、こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らず知らずのうちに悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用してください。

「まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものではないでしょうか。一日も早く暗記テクニックをマスターして、受験勉強を短時間で楽しいものにしましょう。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれない!」

今からでも遅くない。
キミも今すぐ始めてみないか。

受験用歴史年表から
英単語までラクラク暗記

キミ知ってる? 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表から英単語まで、どんな勉強でも、ラクに暗記できるからだ。

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

徹夜勉強するより記憶術で
短時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう! ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績はヒリからトップへ。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。

講座内容は

全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)

今なら「記憶術」の詳しい案内書を
さしあげます!

左のハガキに必要事項を記入して、
今すぐポストへ

東京(03)3317-2811
(受付)朝7時~夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

ディスクステーションでも毎月元気のいいところを見せてくれているコンパイルがリンクスに登場。

コンパイルコーナーはハチャメチャ元気

コンパイルといえば、毎月ディスクステーションを発行しつづける元気なソフトハウスだ。そのコンパイルが今年1月にリンクスのソフトハウスラボに登場。まだほんの数か月しかたっていないけど、担当の田中さんが毎日のぞいているので、フォローが行きとどいているのが特徴。しかも、同じラボのなかで肩を並べるおとなりのマイクロキャビンやハミングバードソフトのほうからも担当が越境してくるほど。ウチワの話をしてみたり、プライベートの話や、もち

ろんまじめにみなさんの要望や質問に答えるところもある。それにしても、こんなふうにごく身近にソフトハウスの人とふれあえるのは、じつにうれしい。つまらない(といっっては失礼だけど)ギャグのリアクションもすぐあるのが、とくにコンパイルのコーナーの特徴だろう。MSXのイベントでコンパイルのステージを見た人には、よくわかると思うけど、とにかくパワーがぐんぐん響いてくる。リアルタイムのディスクステーションのコーナーっていう感じだ。

コンパイルコーナーのダイジェスト

コンパイルからのメッセージはコンパイルの名刺のデザインをそのままかしたものだ。蛍光ピンクが

斜め半分にぬられ、裏を返すとニックネームが書いてあるなんて業界でもかなり異彩をはなっている。

遊・アクセスガイド		リンクス内のイベント情報
3/11, 18 25	●チャット「おーいパブルスくん!」 Bam/ネットがおくる、テーマを決めて行うチャット。 11日「がんばる特派員チャット」 18日「受験勉強終了、万歳! チャット」 25日「G.O、G.O! 大胆仮面チャット」	
3/13, 20 27	●チャット「魔術師妖精学校」課外授業 ネットワークロールプレイングゲーム「魔術師妖精学校」も3か月目に突入。世界になだたる魔術師になるため、キミはいくつもの壁を乗り越えてきた。情報交換は、13日「土の宴」、20日「精霊の宴」。そして最終の27日は「グランドフィナーレ」。ともに歩んだ仲間と燃えつきよう。	
3/14, 21 28	●「仕事の達人・にし・ひがし」 BBS「仕事人たちのオンタイム」「仕事人たちのオフタイム」のオープンを記念して、THE LINKS会員のなかから選ばれた仕事人さんにインタビュー。裏話、苦労話も聞きたい。お若い諸君には、将来の展望にひと役買うことうけあい。	

MSX・FAN・NET

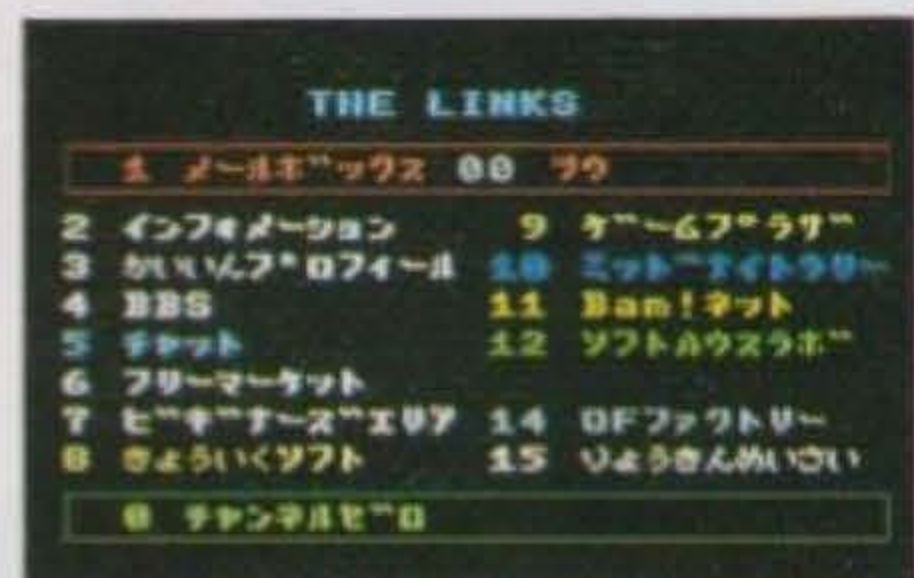
今月の初メールは厳密にいうと2度目。こんな月もあるんだなあ。

めいおう星通信

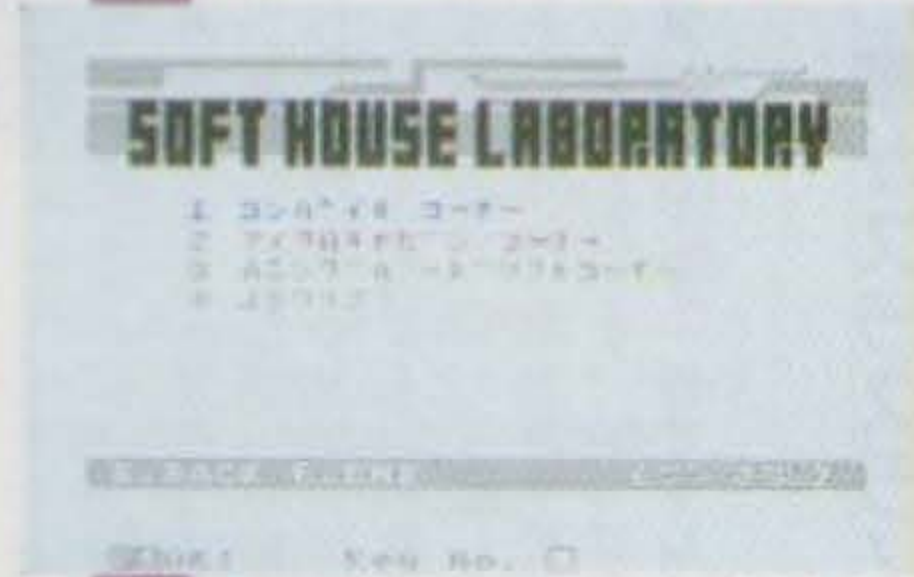
FROM ID 6909642 ◆/ 91年01月
一くたあくんて”す。こんにおは。

えーと、ほ”くは「たあくん」ともいいます。ここへおくるのはたしか2かいめなのて”すか”、M-FANにまた”のってないのて”、このメールで”ものせてきた”さい。えーと、ほ”くはとうきようとはちあうし”しくめき”た”ちゅうか””こら2年8くみて”す。あと、ほ”くは”パソコンで”ゲームをつくるのか””とくいて”す。ぜんねの”で””もいけ”と””た”れかメールおくれ”! ×くん、ほ”くのこ”おほ”えてるか””どにか、もんだ”いはこのあとにおこったの”た”った。ちゅうもくのつき”へ!

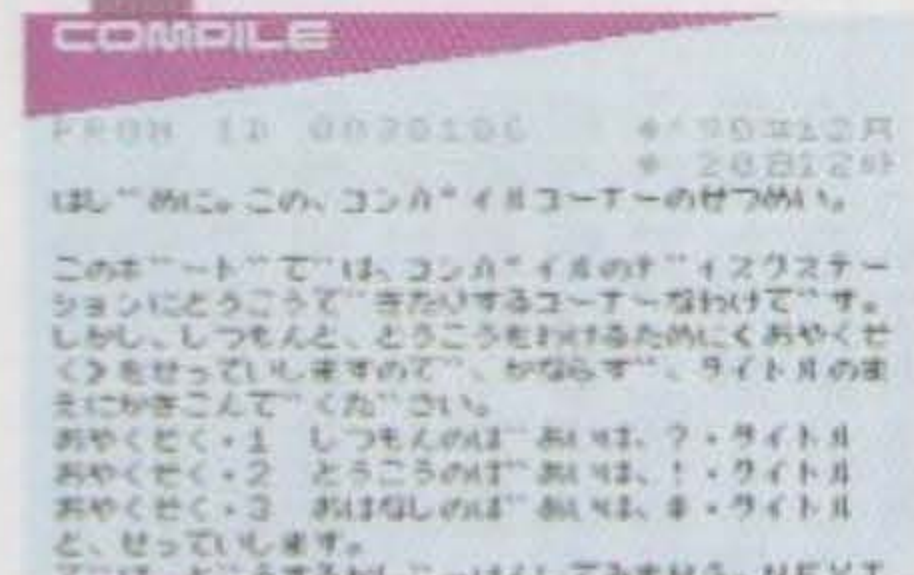
MSXFAN



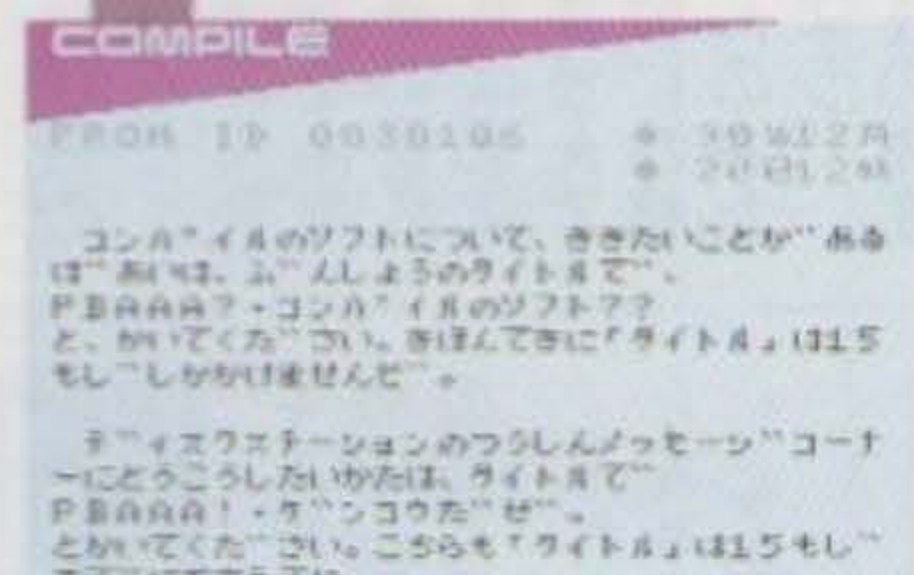
●最初のメニューでは2番を選ぶ



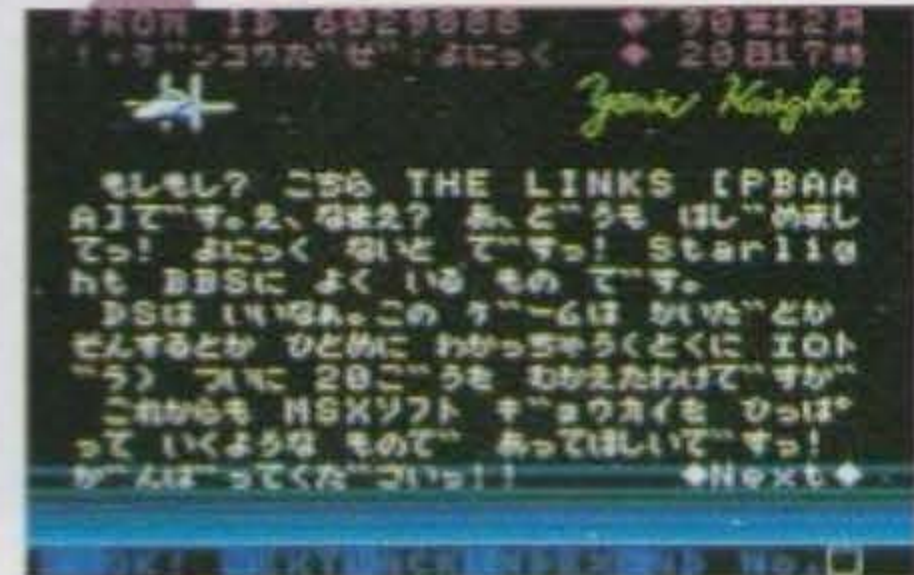
●コンパイルのコーナーは1番



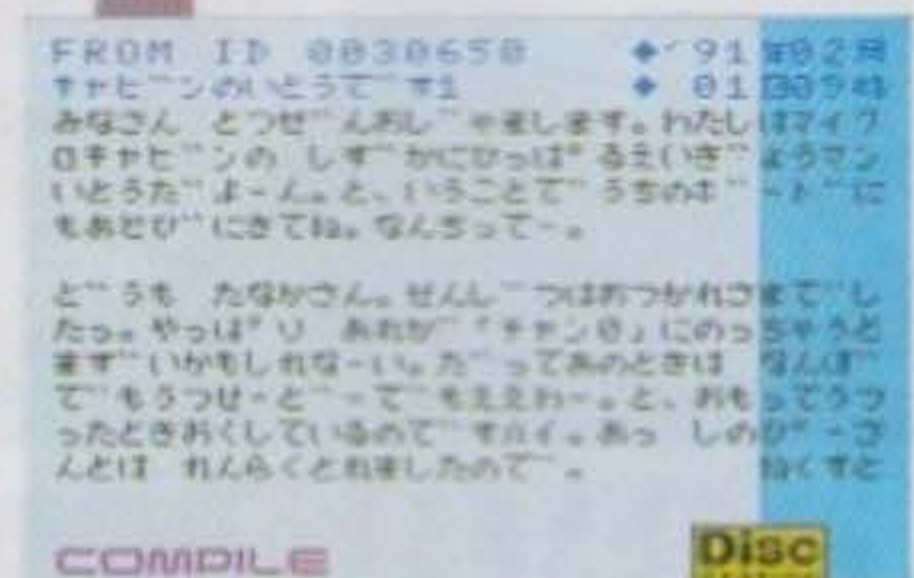
●このコーナーの説明とルール



●上の説明のつづき、というわけ



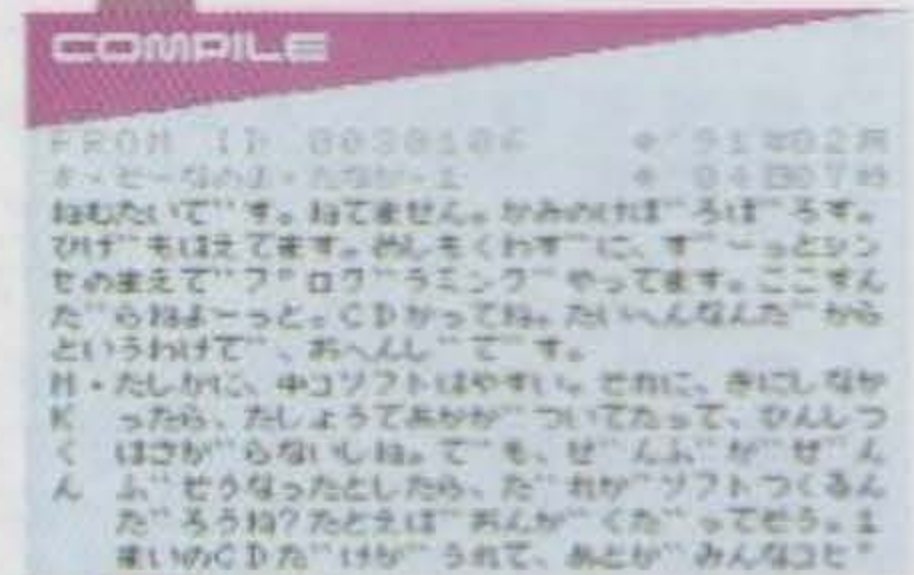
●最初に届いたのは応援のメール



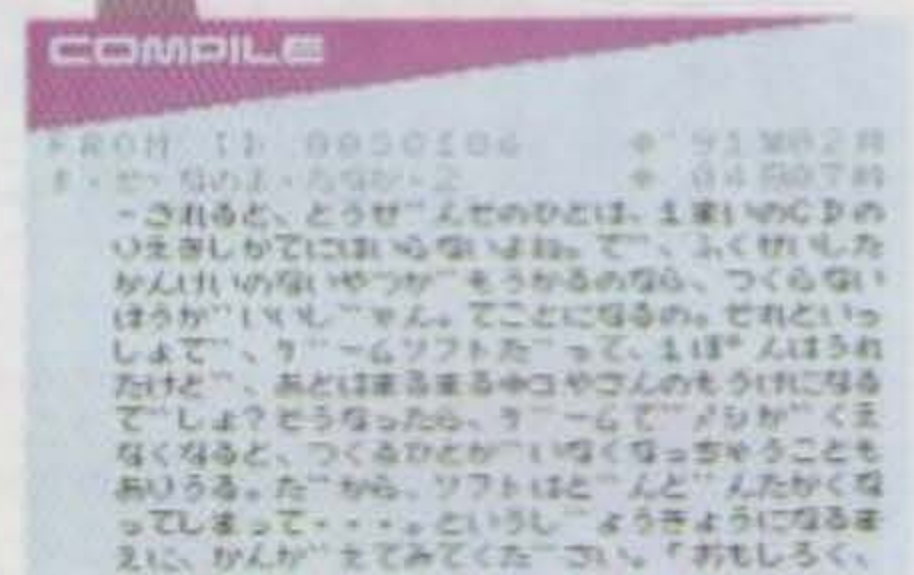
●のぞいていくとキャビンの人が



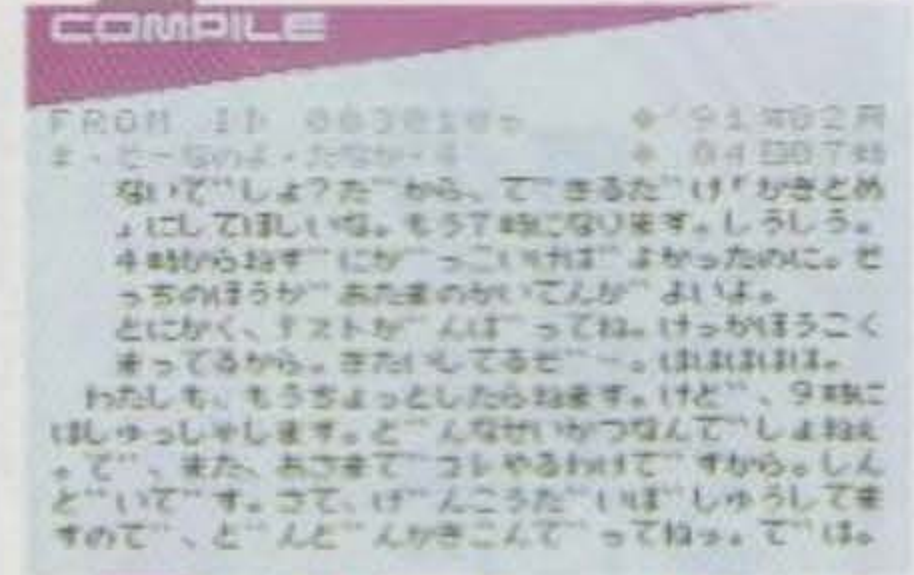
●ハミングバードからギャグ一発



●担当の田中さんの元気な返事?



●上のつづき、まじめな話



●田中さんていつ寝てるのかな



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキが電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区丸鳥通御池上ル
二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

情報

おもちゃ番



ついにまた1年がたってMファンは4周年を迎え、5年目に突入。そのうえ50号とは、なんてめでたいのだ。今年もプレゼントなどいっぱいあって、メーカー、読者の皆様に感謝！



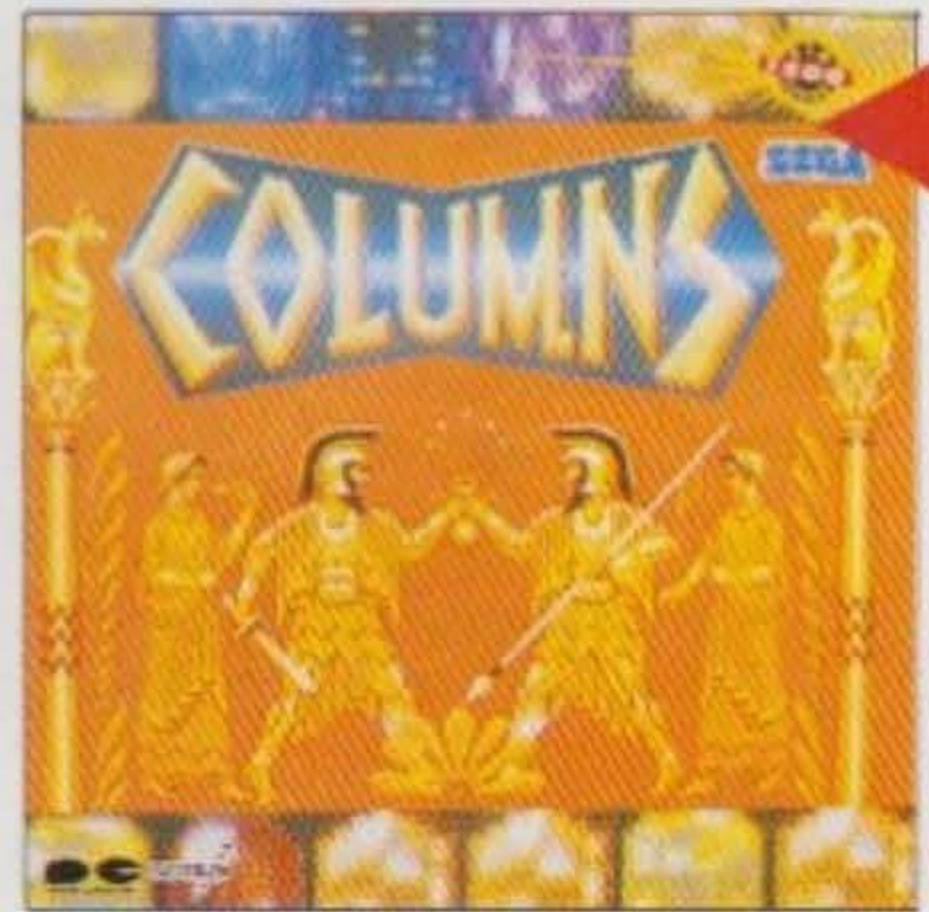
最新GM情報

※このコーナーのみ税込価格です。

2/21 G.S.M.1500シリーズ

①コラムス&コラムスII/セガ→テトリス以降のアクション・パズル・プールの波に乗って登場した「コラムス」のGM集が発売される。メガドライブ版、ゲームギア版と次々に移植された人気ゲームだが、今回のアルバムはおもとのアーケード版を音源に収録されている。どことなく異国情緒のあるサウンドが魅力。全体的にクラシカルで、ときにみられるバロック風の旋律は美しい。追加収録のUSAバージョンはロック調で新鮮。SEエディット・バージョンも収録している。

②E.D.F./ジャレコ→「E.D.F.」は、このCDと同時発売の超新作アーケード・シューティング。オリジナルの収録にくわえ、サウンド・チームによるアレンジを1曲収録している。この曲は、7分近くにもおよぶメドレー形式の大作。シンセサイザの重厚で伸びのある音色をうまく使い、ロック系の曲調をへて交響曲風に静かにまとめるといった構成もおもしろい。オリジナルもテンポのいい爽快な曲が多く、ゲーム・プレイが楽しみ。
※①②ともCD1500円。(ポニー)



3/21 STREET FIGHTER II

バンド名をアルフ・ライラ・ワ・ライラからALFH LYRAに改名した、新生カプコン・サウンドチームのニュー・アルバム。「ファイナルファイト」というスーパーファミコンのゲームが話題だが、「ストリートファイターII」はその原型ともいえるアクション・ゲームの続編だ。タイトル名には1ゲームながら、中身は5ゲームというもりだくさんもの。収録ゲームは「ファイナルファイト」「マジックソード」「USネイビー」など。アレンジとオリジナルでディスクをわけている。特製バンドロゴ・ステッカーつき。
※CD2枚組3000円。(ビクター)



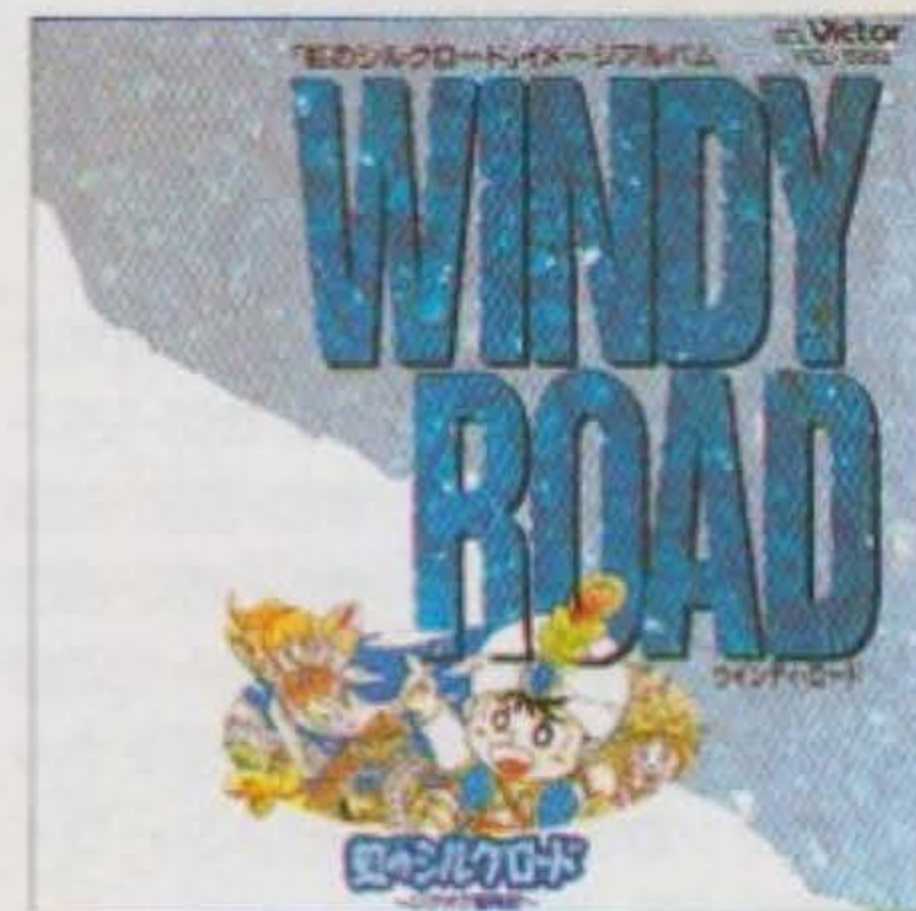
2/21 ダンジョンマスター ~迷宮の勇者たち~

人気のリアルタイムRPG「ダンジョンマスター」の1と続を、カップリングでアルバム化。FM TOWNS版(CD-ROM)を音源にしているため、オリジナルも生演奏と同等のハイレベルなものになっている。RPGというゲームの性質上、シチュエーションに合わせて曲調もさまざまなので、バリエーションは文句なく楽しめた。ゲームの舞台がダンジョンなので明るい曲というのはあまりないが、重厚なサウンドはバッチシ。オリジナル11曲にくわえ、効果音などを交えたメガミックス・アレンジを2曲収録。
※CD2500円。(ビクター)



3/6 虹のシルクロード ~WINDY ROAD~

独創的なシステムで前評判の高い、ビクターの新作ファミコンRPGの音楽集。GMを作曲したのが、あの小林亜星氏ということでも話題の作品だ。ゲームの舞台がシルクロードだけあって、その周辺の土地にちなんだエスニックなサウンド作りがなされている。アフリカ民族音楽風、アラビア風、中国風という感じ。アレンジは、メドレー2曲をふくむ計7曲収録。オリジナル音とのかけあいというおもしろいアレンジも楽しめる。オリジナルも12曲収録。とにかく、聴き終えたあとに満足感の残る仕上がりがだった。
※CD2500円。(ビクター)



3/21 ナムコゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.4

ドラゴンが主人公の超人気シューティングの「ドラゴンスピリット」。その続編として登場したのが、このCDに収録された「ドラゴンセイバー」だ。筐体のシステム・アップにともない、グラフィック面はもちろん、気になるサウンド面でも信じられないほどのパワーアップがとげられている。オリジナルは、生バンドの演奏を聴いているような錯覚をいだかせるほど強力なものだった。曲自体も、ここちよいテンポに洗練されたメロディ・ラインと、もうしぶんない。米光亮氏によるアレンジも3曲収録。
※CD2枚組3000円。(ビクター)



XO?

相談室

神奈川県横浜市の北原君くん(19歳)の相談です。●ディスクにセーブしたプログラムは何年間もほっておいても消えることはないのですか。よくいくらなんでもそのままだということはありません、ディスクは、そもそも砂鉄をビニールにのつけたような状態になっていて、磁気を使って鉄の粉のまじりをつけて情報を記憶させているわけですが、長い時間がたてばどんなに大事にしてもそのままだんゆるんできたりします。だいたい保証できるのは2年くらいでしょう。それ以上保存したいときは新しいディスクにセーブしなおす必要があります。



●自動改札機の真偽/改札機は子供さぶの場合、子供用ランプがついて、ごまかそうとしてもブザーが鳴ってしまうのだ。(千葉・佐藤統一)/子供さぶをいれると「子供」と表示されるので、駅員さんが見つかるとこっぴどく怒られます。(兵庫・MAHRA)⇒というメッセージがたくさん来ましたが、よく考えたら、こんなことがわかったからって先々の人生どうということないわけですね。しかし、JRIは穴がけこうあってネタが尽きませんね。(バ)

千葉県松戸市の中沢興一郎くん・19歳の相談です。●ターボRのカートリッジが発売されるかどうか調べてほしい。●残念ながら発売予定はありませんが、万が一発売になったとしても、ターボRとたいして変わらない値段になってしまふ可能性のほうが高いと思われまふ。現在松戸下から発売になってるターボRは、前機のWSXの型を利用したり、かなり安くするために工夫がされています。それを考えに入れると、やっぱり値段が問題でしょう。

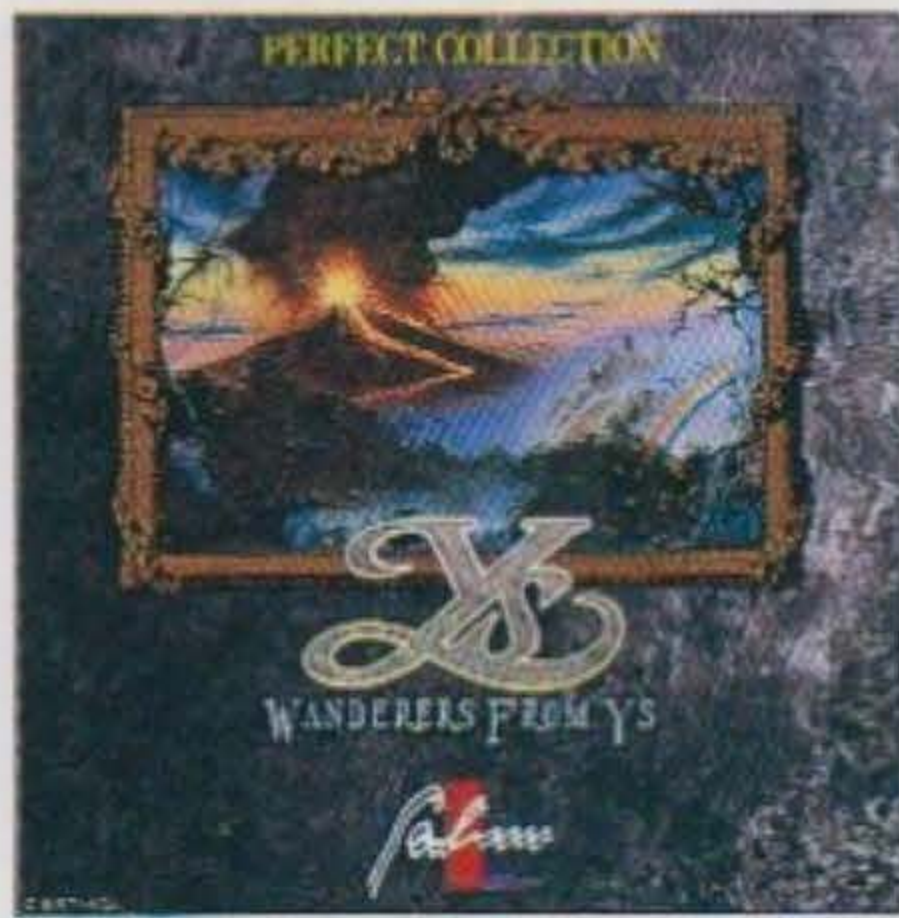
3/5 MA・DA・RA

前作のイメージ・アルバムから約1年、ファンの要望にこたえてふたたびファミコンRPG『魁皇戦記・摩陀羅』のCDが発売される。それも、オリジナルとアレンジの2枚組。オリジナルは完全収録で、コナミのオリジナル・サウンドチップVRC6のパワーが十分に楽しめる。アレンジは6曲で、矩形波倶楽部のソロ・アルバムから1曲、山本健司氏の手による4曲、そして昨年の千両箱に収録されたSAOR1の「風に書いた言葉」(リミックス・バージョン)となっている。初回のみ、麒麟ちゃんのピクチャーCD。
*CD2枚組3300円。(キング)



3/15 ファルコム・パーフェクトコレクション・イースⅢ

お待ちかね「イースⅢ」のパーフェクトコレクションが発売になる。今回も2枚組のフルアレンジ・アルバム。ディスク1は米光亮氏ら3氏による全曲アレンジ(36曲)。ディスク2には、ボカール、ニューエイジ、インストゥルメンタル、J.D.K.アレンジの4バージョンを収録した。インストには林有三氏、スーパーバイザーに奥慶一氏を迎えるなど強力なメンバーがせいぞろい。さらに注目すべきなのはJ.D.K.アレンジで、これはBANDのアレンジではなく、ゲーム自体のサウンド・スタッフによるアレンジ曲なのだ。
*CD3800円。(キング)



各社新譜情報

★ボニーキャニオン

(4月21日)……●Formula⇒S.S.T.のニューアルバム。アレンジとオリジナルの2枚組。カシオペアの野呂一生氏がアレンジャーとして参加。話題のヴァーチャル立体音響システムを使用した曲もあり。「R-360」「GPライダー」など7ゲームを収録。CD2枚組3500円。●ルナーク&ガンフロンティア(タイトル)⇒前者は2月発売のファティグ・アクション、後者は1月発売予定のシューティング。CD1500円。●エドワードランティ&スーパーガータム(データイスト)⇒前者は1月発売のアクション、後者は昨年未発売のパズル・アクション。CD1500円。

★キングレコード

(4月5日)……●ソリッド・スネーク⇒コナミのアーケード・ゲームの12cm CDミニ・アルバム。オリジナル完全収録。CD1500円。

(5月5日)……●コナミ・ゲームミュージック・コレクションVol.3⇒格闘バスケット・ボール・ゲーム「パンクショット」(アーケード)ほか2作品を収録予定。

(5月21日)……●交響曲イース⇒好評のシリーズのオリジナル・ビデオ・アニメ「イース」のBGM集。4巻から7巻のBGMとして使われる新録曲、書き下ろし曲を収録。詳細未定。●ラグランジュ・ポイント(コナミ)⇒4月発売の新作ファミコン・ゲームのCD化。詳細未定。

(6月5日)……●でたな/ ツインビー⇒コナミの新作シューティングのアルバム化。詳細未定。

(6月21日)……●プレ・プリマII⇒日本ファルコムのGMをニューエイジ・ミュージック風にアレンジ。前作同様、アレンジャーは藤澤道雄氏を予定。今回は、春をイメージして制作。

(7月21日)……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンI(日本ファルコム)⇒2枚組フルアレンジ・アルバム第1弾。詳細未定。

(8月21日)……●J.D.K.BAND 2nd.⇒日本ファルコム専属バンドのソロ・アルバム第2弾。

(9月21日)……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII(日本ファルコム)⇒2枚組フルアレンジ・アルバム第2弾。詳細未定。

——日本ファルコム作品のボカール物のCDを年内に発売する予定。

★東芝EMI

(4月12日)……●チェイスH.Q.&S.C.I.(タイトル)⇒アーケードから移植の、PCエンジン版ゲームのアルバム

化。オリジナル20曲+アレンジ10曲収録。CD2500円。●ヴァリスIII⇒PCエンジン・CD-ROM版ビジュアル・アクションのアルバム。オリジナル9曲にくわえ、新曲を5曲収録予定。このCDは、グラフィック・データの入ったCD-G。CD2800円。●改造町人シュビピンマンI&II⇒NCSのPCエンジン版ゲームのアルバム。CD2500円。

★ビクター音楽産業

4・5・6月と連続でナムコ作品のGM集をリリースする予定。内容等は不明だが、とりあえず4月21日にはナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフィティVol.7を発売するという話。

★ポリスター

(4月25日)……●セガ・メガドライブ・ベスト⇒セガ作品をふくむメガドライブ作品をオムニバス形式で収録。

●美少女ソフト・オリジナル・カタログ(LD)⇒以前発売された同名のビデオ、Vol.1と2をLDに一挙収録。美少女ソフトの映像満載。収録時間80分。

(6月25日)……●ドラゴン・ナイト(ビデオ)⇒IIも超人気のエルフの美少女ソフトのオリジナル・アニメ・ビデオ。予定収録時間45分。

★アポロン

(5月7日)……●(仮)ウィザードリィ(アスキー)⇒ゲームボーイ版の音楽集。アレンジ11曲とオリジナル・サウンド・メドレーを収録(約60分)。CDにはヒミツの音のオマケがつくとか。CD2600円、テープ2300円。

★アルファ

(4月21日)……●ミスティ・ブルー⇒古代祐三氏作曲の、エニックスの恋愛AVGのアルバム。オリジナル完全収録。CD2000円。

——6月頃、古代祐三氏の作品を集めてアレンジしたCDをリリース。書き下ろし曲も収録予定。シンセサイザだけではなく、生楽器も使用する。

★徳間ジャパン

(5月25日)……●ザーク・レジェンド・スペシャル⇒J&UのPCエンジン版アクション。オリジナルとアレンジを収録。作曲は中村泰士氏。

★メルダック

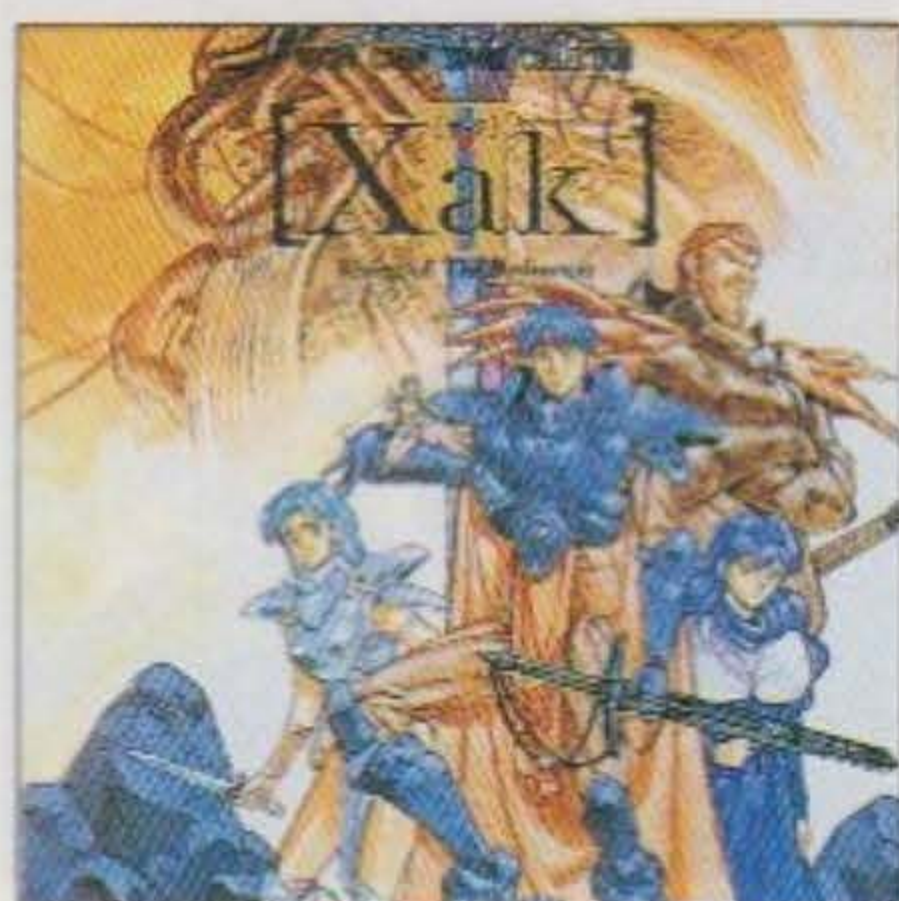
「忍者龍剣伝」と「双龍」のオリジナル・アニメ・ビデオを制作中。両者とも早ければ7月に発売。VHSカラーステレオHi-Fi145分もの。

★光栄

(3月25日)……●光栄サウンドウェア・スペシャル・サンプラー⇒発売中の11タイトルのCDのなかから、それぞれ2~3曲ずつをピックアップして収録。多くの人に光栄の音楽を親しんでほしいという意図があり、値段も超破格値のCD1500円。

3/25 サークII&FRAY

MSXユーザー注目の、マイクロキャピンの2つの新作ゲームをカップリングでアルバム化。大人気RPGの「サークII」をメインに、かわいいキャラが楽しい「FRAY」を追加収録している。2ゲームで全51曲。うち2曲はサークIIのアレンジ曲になっている。意外にスロー・テンポな曲が多く、おなかに響くような重低音を感じるものも多かった。全体的にサイケデリックな側面をもつニュー・ウェーブといったところで、メロディよりは曲の雰囲気を楽しむという感が強い。クセのある1枚だが、かなり味わい深い。
*CD2400円。(ポリスター)



▼S.S.T.BAND Formula TOUR'91

S.S.T.BANDのコンサートがゴールデン・ウィークに開かれることになった。その名も、フォーミュラー・ツアー'91。F1のモーター・サウンドのように熱いステージに期待!

●東京公演

公演日: 5月2日(木)
会場: 中野サンプラザホール
開場: 午後6時/開演: 午後6時30分
入場料: 全席指定3200円(税込)
チケット取扱: 下記①②③④⑤
問い合わせ: 下記①

●大阪公演

公演日: 5月4日(土)
会場: 大阪厚生年金中ホール
開場: 午後5時/開演: 午後5時30分
入場料: 全席指定3200円(税込)
チケット取扱: 下記①②⑦
問い合わせ: 下記①⑧

★チケット取扱&問い合わせ

①グローバルエンタープライズ ☎03-3496-1341 ②チケットぴあ ☎03-5237-9999 ③チケットセゾン ☎03-5990-9999 ④丸井チケットガイド ☎03-3363-9999 ⑤CNプレイガイド ☎03-3257-9999 ⑥チケットぴあ ☎06-363-9999 ⑦チケットセゾン ☎06-308-9999 ⑧スターライト ☎06-533-6699

新製品 コナミゲームセレクト

MSX以外にゲーム機を持っていたりすると、テレビをどっちにつないでおくか、というのはけっこう大きな問題だろう。そうでなくても、テレビにビデオやLDをつなぐとき、接続コードをいちいち差し換えるのはたいへんだ。最近はその見越してテレビ側の入力が2つ受けられるようになってくるものがある。でも、一部のAVマニアにはそれでも足りない。そこで、世の中にはAVセレクトなんてものがある。いくつものAV機器からテレビにどれを映すかを選択する装置だ。ビデオが2台、LD1台なんていうときは便利だね。ところが、ファミコンのようにRFの出力をもつものはちょっと困る。そういうことを考えたセレクトというのは、ふつうには売ってないの

だ。ゲーム好きにとってこれは困ることだ。だってだいたいファミコンを持っていることが多いからね。

そこで、いささか遅すぎた気もするが、RF1系統(つまりファミコン用)、ふつうのAV(音声はステレオ)3系統をつなぐことのできるセレクト(ビデオ出力)がコナミから発売になることが決まった。ファミコンのRF出力をビデオ出力に変換できるのは大きい。まあ、MSXはステレオではないけれど、つなぐことができるし、ファミコン以外にもメガドライブやスーパーファミコン、PCエンジンのビデオ出力も接続可能というわけだ。

発売は3月下旬予定。価格は9,500円。何かわからないことなどの問い合わせはコナミ☎03-3264-5678まで。

●後ろに2つ、前に1つのAV(ビデオ映像・左音声・右音声)の入力と、前にRFが1つ入力可能。4系統を前のスイッチで切り換え。出力はAV1系統



●1台のテレビにファミコン、メガドライブ、ビデオ……と4台つなげる。あとは使うときにどれを使うか切り換えるだけ

BOOK テーブルトーク RPGの本 2冊

①テーブルトークRPG入門 / 安田均監修・冒険企画著・マイクロデザイン出版局・2,000円(税込)。

テーブルトークゲームという言葉は耳にするけど、特別の専門知識があるようで入りにくい、という人のために書かれたのがこの本だ。まず、最初にテーブルトークを擬似体験し、どのように進めるか手ほどきしている。さらに、砂漠、迷宮、街の場合のゲームの進め方やマップの作り方……とかなり具体的に説明されている。テーブルトークを体験するまえの1冊。



●テーブルトークゲームを始めるまえに読むとよい1冊。擬似体験的解説が詳しい

②RPGカードゲームの作り方 / 翔企画・鈴木銀一郎著・マイクロデザイン出版局・1,900円(税込)。

トランプやウノのようにカードを使ってRPGを楽しむ方法が書かれている。まず、ストーリーや背景となるワールドの決め方から入り、かなめとなるルールやキャラクタの作り方を解説。そして、カードのデザインや記号、数字の配置までをすべて紹介している。テストプレイについてまで書かれているところは親切だ。巻末には自由に使えるブランクカードの付録つき。



●カードゲームとしてRPGを楽しむ知識と方法の本。ブランクカードの付録つき

SHOW MSXフェスティバル turboR TOUR

冬のイベントの報告が終わったと思ったら、春のイベントのお知らせをする季節となった。今回も北海道の札幌から九州の福岡まで、全国8会場で行われる。

そこで、まず右にある表に目をやってもらいたい。前回とちょっと違うということにすぐに気づいてもらえると思う。今回は1日だけのイベントではなく、約1週間もやってしまおうというもの。イベントの当日たまたま用事で行けない、という人や長くターボRを体験してもらいたいというのがおもな理由だ。もちろん、いつものソフトハウスの人たちが集まってやるステージは休みの日(表の★印)に行く。ただし、東京と大阪はいつもどおりのイベントとなる。

さて、会場ではみなさんにターボRのステッカーのプレゼントを用意している。また、A1STをはじめ、豪華な景品がもらえるという趣向をこらし

たクイズ大会もやる予定だ。通信を体験できるコーナーや、新作の体験コーナーはもちろんのこと、あの「ソーサリ

アン」のサンプルも初公開する。くわしいことはお店のポスターか、イベントスタッフ事務局☎03-5388-6096へ。

MSXフェスティバル turboR TOURの会場&日程表

地区	会場	開催期間														開催時間	電話番号				
		3月							4月												
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3			4	5	6	7
仙台	デンコードーDaC仙台東口店(1F/パソコン売場)	★			★															10:00~18:00	022-291-4744
神戸	せいてん三宮本店本館(6F/パソコン売場)			★	★	★														//	078-391-8171
広島	ダイイチパソコンCITY(1F/パソコン売場)																★	★	★	//	082-248-4343
東京	新宿住友ビル(81F/住友ホール)										★									10:00~17:00	03-5388-6096*
大阪	ABCエキスタ(大泉駅ターミナルビル15F)										★									12:00~18:00	//*
札幌	そうご電器YES SAPPORO(5F/パソコン売場)																		★	10:30~18:00	011-214-2850
名古屋	栄電社テクノ名古屋(1F/パソコン売場)																		★	10:00~18:00	052-581-1241
福岡	ベスト電器福岡本店(7F/パソコン売場)										★	★	★							//	092-781-7131

▶開催時間は、あくまでも予定のものです。
 ▶札幌、仙台、名古屋、神戸、広島、福岡の6会場では、1週間の開催期間中店頭にてハード、ソフトを常設します。また、この6会場では、開催期間中の★印の日にソフトハウスの人たちが集まって小イベントを行います。
 ▶イベントの内容などの情報サービス電話(録音)は☎03-5371-9041まで。▶★印の電話番号はイベントスタッフ事務局のもので



XO? 相談室
 長野県東筑摩郡の矢野義晴くん・17歳の二相談です。●ぼくのMSX2+は電源を入れ、ディスクドライブが動くときにビーンという音が立ち上がり、MSX BASICが立ち上がるときに鳴るような規格で決まっています。ROMのデータを読み込んで電源を入れると音はしません。ちなみに、どうしても音が気になつてしかたがないときは、BEEP音の設定を小さくしようというくらいかマシカと思つています。やり方はマニュアルに載っています。



●一点の曇り / アパートの取壊し。わりと気に入っていたところだったので、引越す2日まえに買ったばかりの靴を盗まれてしまい、それがよい思い出に一点の曇りをつけてしまったのが残念です。(千葉・片野史健)⇒なぜに靴を盗まれたのか疑問ですが、取壊しというくらいですから、ずいぶんなおうちだったのでしょ。ここで1句、「雨やんで 人 かさを忘れる」。あまり関係ありませんが、引田くん、テレカを差しあげてください。(バ)

MSX・FAN 50号記念特製テレホンカードの「アンケートプレゼント」は、すべての発送は終了しました。不明な点がありましたら、住所・使命・電話番号を明記の上、同封の返信用封筒にハガキでプレゼント係までご連絡ください。

創刊4周年50号記念読者プレゼント

創刊4周年50号記念読者プレゼント

プレゼント さあ応募しなさい〜4周年&50号記念編〜

なんだかんだといっているうちにまた1年たって、Mファンも4周年目を迎え、5年目に突入した。そのうえ来月で60号を迎えるというのだから驚きだ。毎月しめ切りに追われながら、ハイハイいながらも、50冊作ってしまった。これも皆様が応援してくれたおかげと感謝！ また、毎年この企画のためにプレゼントを提供して下さる各メーカーやソフトハウスの方々、お忙しいなかを無理をいって協力していただいた。いつもいつもほんとうにお世話になります。

さて、恒例のこの読者のみなさんに感謝をこめてのプレゼント企画も、今年は2つの違った点がある。1つ目は50号記念ということで、特製のテレホンカードをなんと500名にプレゼントしてしまう、ということ。2つ目は、松下電器さんのご厚意によりFS-A1STことターボRを、特別にモニターとして1名のみ1年間貸し出しをする。なかなかでしょ。

で、大事な応募方法などだが、まず今年も3か月連続でこのプレゼントは行う点に注目。3か月間プレゼントの内容は変わって、それぞれその月の最終日(消印有効)がしめ切りとなる。ただし、応募券のほうはいつでも有効なので、最後の月にまとめて使ってもかまわない。もちろん地道に毎月のプレゼントに応募してもいい。内容が変わってしまうから、ほしいものがあつたとき使ったほうがいいと思うけどね。ちょっと変わったシステムをとっているの、注意ね。

さて、くわしい応募の方法は下に書いてあるのでよく読んで応募しよう。では、今年も担当者が困るほどのたくさんの方に応募を待っているぞー！

1 MSXView

5名

アスキー
ターボRのためにGUIを実現したソフト。詳しくは今月号の12ページを参照。



2 レイドック2

5名

パナソフトセンター
MSX2+とターボRの機能を使った斜めスクロールが意外でもずかしいシューティング。



3 ハイドライド

2名

T&Eソフト
アクションRPGという言葉を生んだ超有名な大人気ソフト。MSX2、ROM版は貴重だ！



4 にゃんぴ

5名

コンパイル
ネコを操作するアクションパズル。かわいいのにむずかしい。MSX2でディスク版。



5 魔導師ラルバ総集編

5名

コンパイル
サイバーキャットの敵はラルバ。ハイノリのRPGほいAVG。MSX2でディスク版。



6 フォクシー

3名

エルフ
ウォーSLGに美少女が登場。エルフならではのポイントの高さ。MSX2でディスク版。



7 NEO・GEO レンタルバッグ

10名

SNK
ゲームセンターのゲームのつづきを家でできるNEO・GEO。そのマシンを持って帰るための大型バッグ。何でも入って超便利。



8 突刊みつめていいよ♡ ~夏休み増刊号~

5名

ポリスター
ミキ・カスミ・ショーコの3人のある夏のドラマが楽しい3枚組のCD。いけます！



9 ザ・ライダーズ特製ステッカー&ザ・ベルズ特製クレヨンセット

3名

トイズファクトリーレコード
バンクのライダーズとアニメのエンディングを歌うベルズのグッズをベアで。



10 ジュンスカイウォーカーズ 特別テレホンカード

3名

トイズファクトリーレコード
ホコ天バンド、ジュンスカの5作目のアルバム「START」を記念。



A MSX・FAN50号記念特製テレホンカード

500名

徳間書店
現在テレカのイラストを執筆中なのでゴメンナサイ。だけど、このテレカは貴重品となることうけあい。当選の確率も高くポイント高し。3か月間応募可能。



正しい応募の仕方

今回のプレゼントは昨年と同じく4〜6月号の3か月連続企画。今月はそのスタートの月だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも使えること。つまり、今月のプレゼントのなかでほしいものがなかったら、また来月使えるというわけだ。

しめ切りはここに載っている1〜10番のプレゼントが3月31日(消印有効)。AとBについては3か月とおして6月30日(消印有効)。当選者の発表は4〜6月号とも7月8日発売の8月号。ただし、BのMファン50号記念のテレカのみ発送をもって発表とします。それでは、以下のきまりを読んで、官製ハガキに応募券を1枚はって送ってほしい。はってないと無効になっちゃうので注意！

① ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと) ② 名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とふりがなも) ③ 所有機種(MSX1・2・2+・ターボRかも書く) ④ 年令と学年(職業) ⑤ MSX・FAN編集部へのメッセージ

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
4周年係

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

B FS-A1ST **モニター扱い**

1名

松下電器
1年間貸し出すモニター扱いなので、試し終わったら感想文を書くのが条件。これも3か月間応募可能。1年だけとはいえ魅力だよな！



おはなしこんにちわ



先月は奇妙なポッコンにしてやられたが、全国の、テレカが送られるハズが送られてこないというみなさん。ご連絡お待ちしています。すべてわたし(バボ)が悪いんです。

●相談ですが、来年受験なのに、こんな業で受かるのでしょうか。Mファンなど読んでいて良いのでしょうか/提排教えて下さい。別に行かなくてもいいけど。(群馬・パー子&大久保)

愛駅とはいったいなんでしょう。エッチな響きですネ。あ、受験のつもりですか。外人の手紙かと思ってしまいました。このふんではだめでしょう。●さて、僕にはパンダの友達があります。そのパンダのペットに"学習機能"という名の犬がいます。突然、鼻血のくしゃみをし、吹き散らします。Good luck! (宮崎Pandance)

この方も愛駅生でしょうか。この断固たる気のゆるみはいいですね。なにか深いことを語ろうとしているのかもしれませんが、学習機能という名の犬に世紀末を感じるのでテレカを送るぞ。

●以前、日本のドラマは前田吟が支えているとっていたが、日本のアニメは"たてかべ和也"が支えているといっても過言ではない。タイムボカンワルサーやジャイアンなどがそうです。

(新潟・斎藤高末)
では日本の年寄りには毒 三太夫が支えているとって過言ではないのだな。

●「ミス酒場女係」殿。私の1票はシャロン(ペルナンブーゴ)です。理由は……。じつは私は29歳で3児の父ですが3年前に出張でアメリカへ寄ったおり、滞在先のホテルのフロント係と一度だけの浮気をしたのですが、その娘のニックネームがシャロンでした。忘れかけていたのに。(静岡・会社員)

ということで江戸川さんからのおたよりでした。あ、せっかく名前を伏せてやりながらついすべってしまったぞ。すみません江戸川さん。あ、またつい。そうか、それはマズいことを思い出させてしまったようだ。どうすればホテルのフロントのおねえちゃんとそうになれるのか教えていただきたいが国際電話をかけるテレカを差しあげよう。

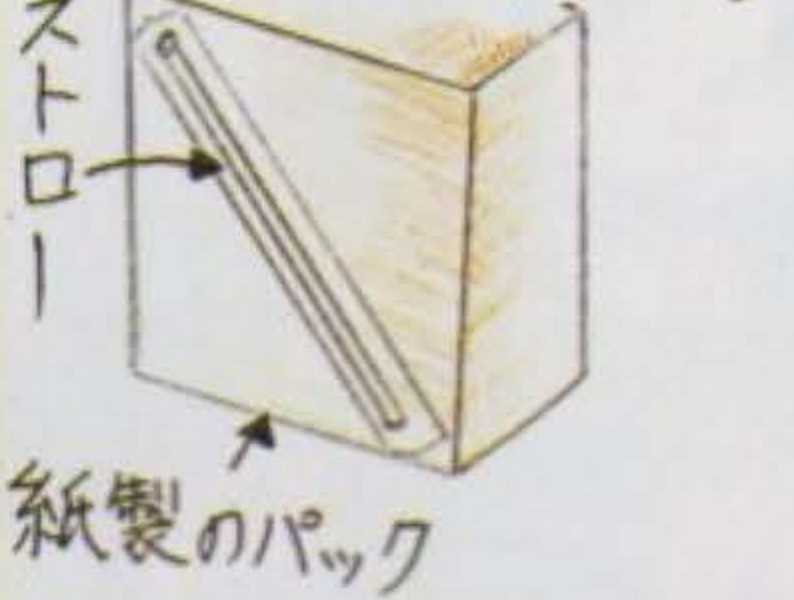
●福岡の地下鉄の自動改札機はいそいで通ると一度に2、3人通りぬけられ

ジュースのパックでパンツ講座

★用意するもの 100円(103円)

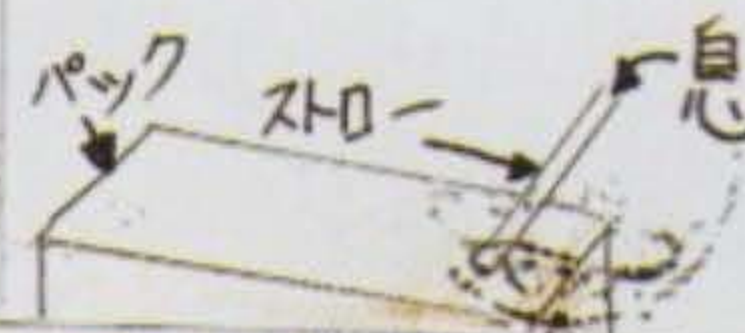
やり方

①図のようなパックのジュースを買います

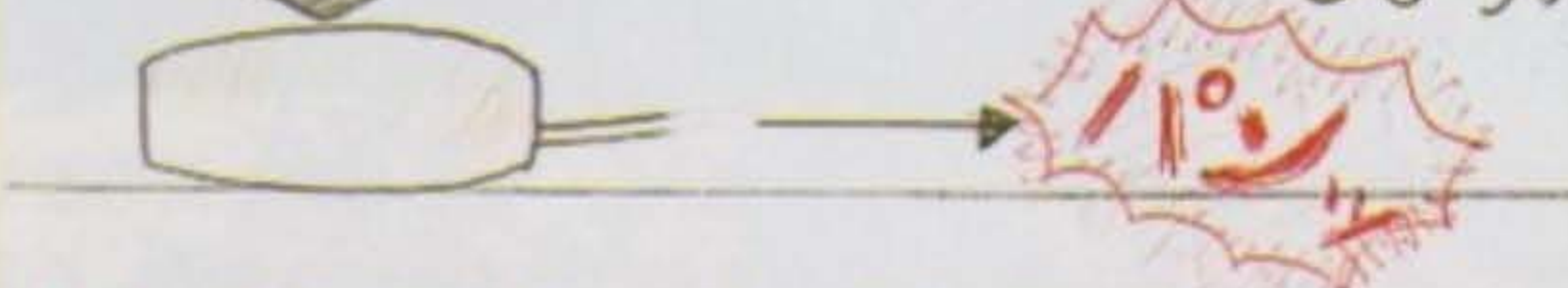


②全部飲みます

③空になったパックに息をふき込みます。



④そして少しまるまるとなったパックを地面において(ストローを差した時)破裂します。



注意 やがきになっても知りません

イラスト講座

◎香川・PAOも知事も技術も鋭くもいらぬお手軽なイラスト講座である。作品のレベルはいいのだが、購入から解説しているところが親切である。最近すっかりはやらなくなった消費税批判精神がにこいぞ

ました。切符は記念に取ってあります。(山口県・神田充俊)

職員に呼び止められた場合は「じつはぼくたちそういう体なんです」などの不謹慎なギャグをかましてせいぜい世の中を知っていただきたいが、それはそれは成功おめでとうございます。

●僕は右手を背中からまわして右肩をつかむことができる。左手もできる。

両方いっぺんもできる。写真送りましょうか。(京都・桑原宏貴)

あぶなくて載せられないかもしれないが送りなさい。ところで「初雪」後藤純男・画の、おもむきのある絵八ガキで、死ぬほど笑えないネタを送ってくれた菅原竜治は、どうやらジャンプのボツネタを送ってきているとのうわさだが、それではごきげんよう。

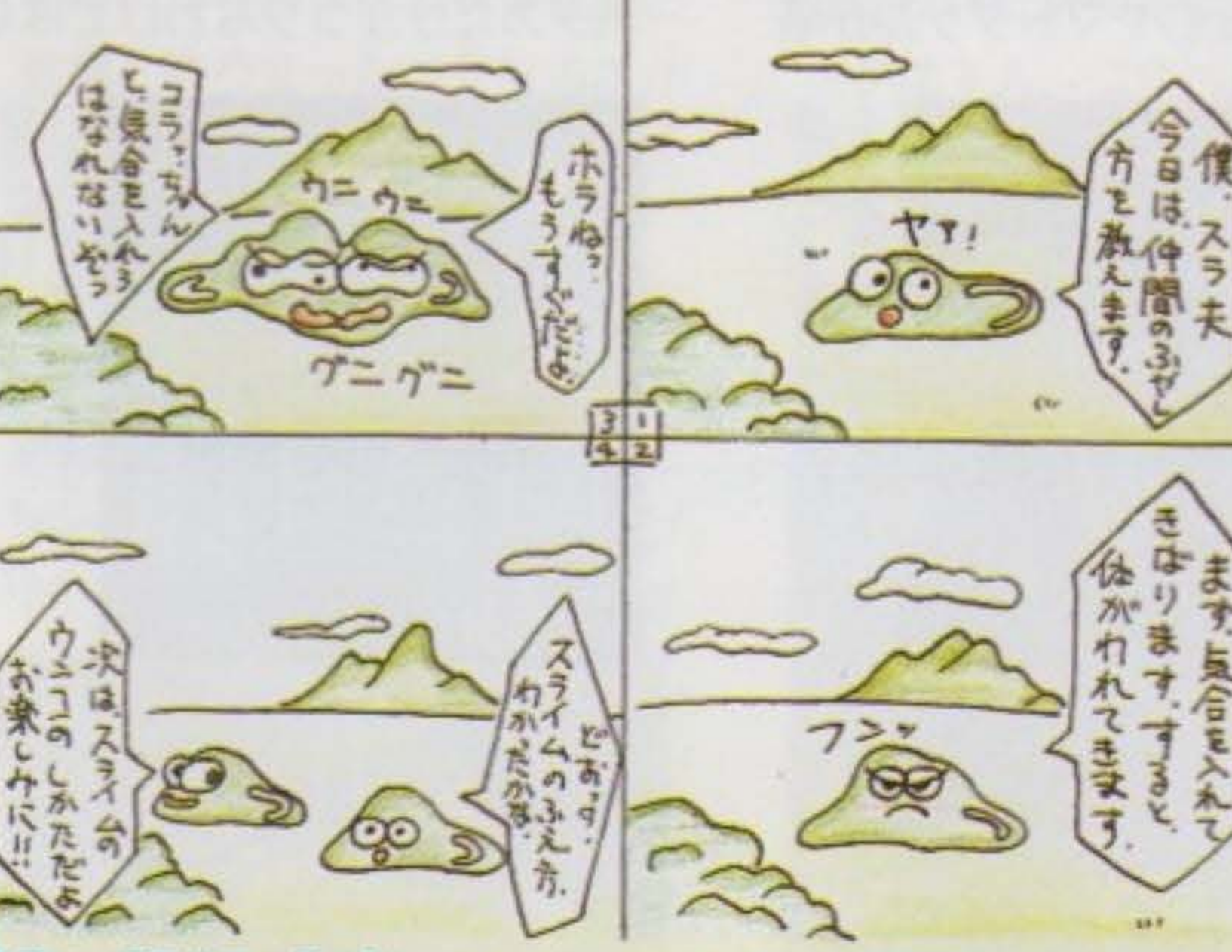
BABO'S わたしにきくか!?



Q 人は時にかゆくなりますが、かゆいと感じる部分を手でかいたり、まこのでなどで刺激すると、どうしてかゆかったものが消えてしまうのですか? ぜひ教えてください。(石川・穴水次郎)

A 足はからだの中でも、外からの刺激を受け取りやすい部分の一つです。その足が、コタツで集中的に温められたらどうなるかという、そ

の受熱を情報源に、自律神経が働いて体温を下げようという調節が行われ、発汗作用等が促進されて放熱しようとするのですが、じっさいのからだは寒い環境にあるので、一方的に体温を下げる働きが先行して不自然な状態になる。これが、風邪をひく原因となるわけです。「コタツで寝るとどうして風邪をひくか」という質問ですね。あ、ちがうんですか。あー、でもこんなに一生けんめい答えてしまいましたので、コレでがまんしてください。ひとつ物知りになりましたね。



スラフの教室

No. 1

◎香川・梶尾浩司最近「次は……」とかいって、強引に連載を予告作品が増えてきた。が、この「仲間のふやし方」から「ウニコのしかた」は容易に想像できるようなものだ。ひとひねりしないと採用は難しいぞ

アンケート ハガキより

●帰れないぞ/僕の住んでいるところは大阪府の端のほうにあるのでパソコンソフトを売っているところがありません。ソフトを売っているのは大分市がいちばん近いところ。僕のこつこつは1300円。それをこつこつと貯めてソフトを買うわけです。そのうえ大分市に行くのに1280円かかります。(大分・麻生克彦)⇒は大分市に行くときのお金がなくなっちゃう。なぜ1000円と300円なにかかすが、その交通費との20円差はまさしく親のイヤがらせと見るぞ。(バ)

☆イラスト・評||野見山つつじ



魔女の塔の名所ととびきりの
美少女モンスターを大公開!!

ドラゴン・ナイトII

DRAGON II KNIGHT

エルフ
☎03-5386-9022
発売中

みなさんのラブコールにこたえ、『ドラゴン・ナイトII』がまたまた登場。今回の目玉はズバリ美少女名鑑。ねっ、ねっ、好きでしょ？ キミも息子もハッスルしてちょ♡

媒体	☐×9
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

エッチだけじゃなく、ちゃんと内容があるぞ

先月につづき「ドラゴン・ナイトII」なのだ。それも、FAN ATTACKでの登場。「なんでエッチゲームにこんなにページをさくんだ？」なんてブーブーいってる人もいるとは思いますが、おもしろいゲームにページをさくのはあたりまえのこと。だからこうして「ドラゴン・ナイトII」を2か月連続で紹介するのもすごく自然なことなのだ。

ゲームは3Dダンジョン形式で、主人公のヤマトタケルが塔

に潜入し、さらわれた街の娘たちを助け出すというもの。そのためには、塔にバラまかれた経典を拾い集め、女の子たちにかげられた呪いを解いていかなきゃならない。敵を倒していただくの前作とはちがい、「経典を探して呪いを解く」という作業が加わったのが今回の特徴である。もちろん、女の子を助ければ♡のお楽しみも用意されているのでご安心を。だからといって、ハダカだけがウリなわけではな

い。ダンジョンが増え、イベントが増え、モンスターごとにテーマ曲がつき……と、様々な面でパワーアップしたのだ。だからディスク9枚組もしかたがないということか。

そういえば、Mファン編集部で作ったエルフ美少女アルバムアンケートハガキには、「前作がおもしろかったから次もきつとおもしろいだろう」とか「エル

フのゲームならハズレはない」と書かれたものがたくさんあった。内容云々以前に、エルフというブランドに人気が集まっているのだ。これはエルフが買う側の期待を裏切らないゲーム作りをしている証拠だろう。

通常、ATTACKは攻略記事というのが相場だけど、美少女ソフトなんてグラフィックを中心に構成してみた。イベントとカワユ〜イ美少女の数々を、お楽しみあ〜れあれ〜。



① ひとつが女の子たちに呪いをかけた魔女メサーニヤ。意外と美形だ！



② 呪いのかかっている女の子は凶暴。タケルに襲いかかってくる



③ 自分の持っているアイテムは、しっかりと把握しておくように!!



④ バラまかれた経典の一部。これを探し集め、女の子の呪いを解く



キミはバーンに再会できたか?

このゲームは3人パーティ制なんだけど、そのうちのひとりであるバーンに会えないという人がけっこういるらしい。彼がパーティに加わらないと2階から先へは進めない。バーンと会えずにいる人は、墓場や塔の1階をスミズミまで歩きまわって見たかな？ じつはダンジョン内には通り抜けできる壁があり、これを利用しないとクリアはできない。根気よく探して歩け。



⑤ 2人パーティのタケルがバーンで、下の美少女カンフィア

魔女の塔の名所&難所のご案内

物語の舞台となるのはフェニックスの街。ゲームの目的は、魔女に呪いをかけられた街の女の子たちを助け出すこと。そのために、魔女の塔へ乗りこんでいくというわけだ。しかし、塔の入口にはカギがかかっている中へは入れない。まずはこのカギ探しから始める。そして、塔のカギを手に入れたときこそ、このゲームの本当の始まりなのである。

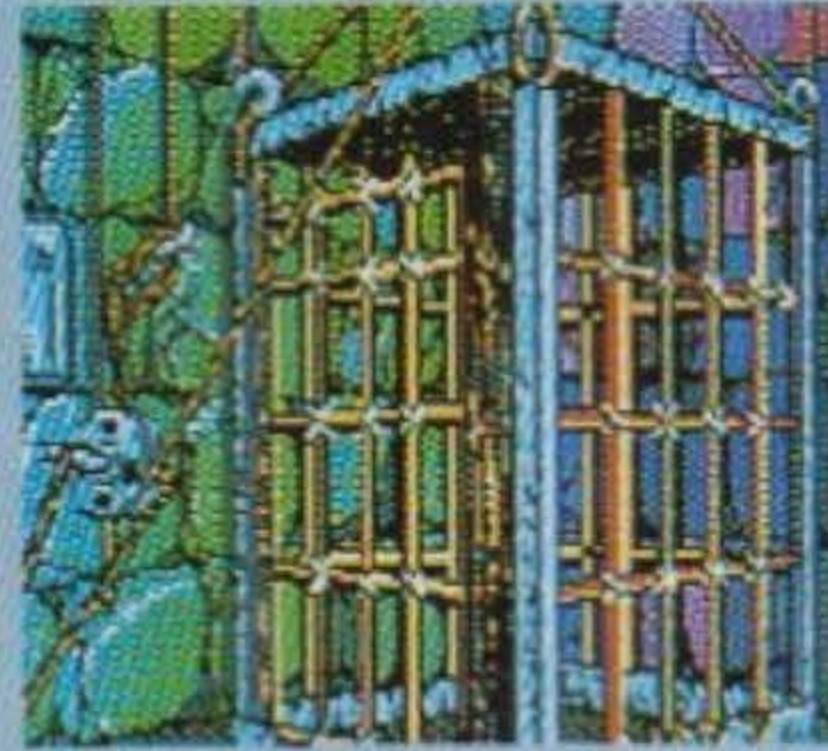
塔は6階建てで、いうまでも

なく迷路になっている。ソフトには塔の白地図(マップ)が付属になっているので、それを見てプレイするといいだらう。実際、このゲームにはかなりのイベントがあるけれど、難しいものはほとんどない。悩むというより楽しむというノリなのだ。まあ、そのなかでも「んっ/」というところが何か所かあるんで、ここでチョット紹介。イベントの起こる座標も書いておいたのでプレイ時の参考にしてほしい。

魔女の塔

1F

リフト



リフトを見つけたからといっても、スイッチを入れなきゃリフトは動いてくれない。チーズとワインを持って、ゴミ捨て場にいるネズミに会いにいこう。リフトの動かし方を教えてくれるぞ。

リフトを動かすためのスイッチがこれだ (X:03, Y:07)

1階から3階までの移動が可能なリフト (X:15, Y:15)



魔女の塔

2F

カギが浮いている燭台



燭台の上に銅のカギが。すぐには取ることができない。まわりにはカギを取ろうとして手首を切られしまった人の骨が転がっている。悪魔のところにいき、鋼鉄の薬を手に入れるのが先決。

ドラッグストア・デビルにいる悪魔。ふてふてしい (X:17, Y:00)

燭台の上に浮いている銅のカギ。まわりには白骨が (X:02, Y:02)



魔女の塔

3F

検閲場



部屋にはヘンテコリンな形をした機械があり、その上には水晶玉がのっている。魔力を持った者、すなわち魔法使いにこの玉を握ってもらわないと先へは進めない。ここでソフィアの出番だ。

パーティに加わったソフィア。ここでは彼女の魔力が必要だ

これが消魔機(しょうまき)というヘンな機械 (X:13, Y:00)



魔女の塔

4F

ボケた老婆



通路の真ん中にデンと腰を降ろしている老婆。氷の玉と炎の玉を探してこない道を開けないという。玉はかんたんに見つけることができるのだが、それを取るのがひと苦労なのだ……。

氷の魔法の練習場。部屋の内中には氷の玉が (X:13, Y:11)

4階に上がったところにいるボケババア (X:01, Y:11)



魔女の塔

5F

悪魔の面のついたトビラ



おそらくこのゲームでいちばん大変なのが5階ではないかと思う。この階には、金色をはじめとする悪魔の面のついたトビラが8つある。ネズミからある物もらい、この階の謎を解くのだ。

タケルに親切だったネズミだが、殺されてしまう (X:08, Y:00)

悪魔の面のついたトビラ。これが5階にはたくさんあるのだ



いちばんの楽しみは
やっぱり宿屋でっせ!!

宿屋は体力回復だけでなく、下半身の面倒もみってくれるのである。呪いを解いてあげた女の子たちがやってきて、「お礼よ♡」ってなくあいに♡♡してくれるのである!!



ピンクのショートカットの髪が魅力♡



なんとも挑発的なポーズ。ガルル……



宿屋ではこんなこともやっちゃうだろ



え、オカワリですか!? 困ったなあ……

『ドラゴン・ナイト II』美少女名鑑だ

墓場の地下

●マミー



経典入手場所
塔1F

包帯のすき間から
みえる胸がグー♡

●コヨーテ



経典入手場所
塔1F

まんまるオメメが
チャーミングね♡

●ガスクラウド



経典入手場所
塔1F

ガスの煙がジャマ
でよく見えん……。

●シーフ



経典入手場所
塔1F

うるうるした瞳に
だまされそう……。

●コボルト



経典入手場所
塔2F

かわいい、かわい
い、かわいい♡♡

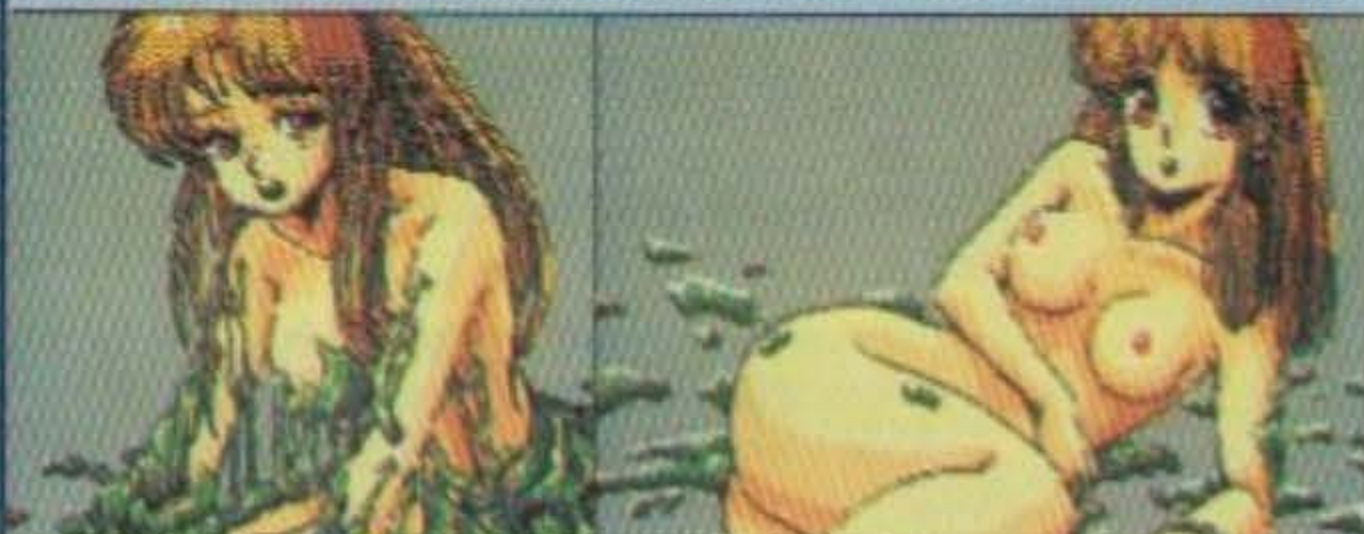
●オーク



経典入手場所
塔2F

けっこうイイ体し
てるんだよなあ♡

●バブリーバブル



経典入手場所
塔2F

泡攻撃なんて風俗
出身だろうか??

●ヘイジ



経典入手場所
塔3F

3月号の表紙はこ
の子がモデルだよ。

●ワーウルフ



経典入手場所
塔3F

男につくしてくれ
そうなタイプねん。

●アナコンダ



経典入手場所
塔3F

あ〜、コワイ、コ
ワイ、コワイー!

●ジャイアントスパイダー



経典入手場所
塔3F

クモは嫌いだけど、
この子なら……。

●バニー



経典入手場所
塔4F

ウサ耳がかわい
いお水モンスター♡

●ハーピー



経典入手場所
塔4F

なんかミョ〜にエ
ッチだよなあ……。

●エンジェル



経典入手場所
塔4F

も、もしかしてノ
ーパンなのか??

魔女の塔1F

魔女の塔2F

さてさて、ここにズラズラ〜っと集めたのが「ドラゴン・ナイトII」に登場する美少女たちの面々だ。女の子1人につきグラフィックは5枚あり、それぞれ、「①モンスターとして登場したとき、②戦って負けたとき、③呪い

が解けたとき、④お礼をしに宿屋へやってきたとき、⑤♡♡♡シーン」に表示されるのだ。今回は、そのうちの②と③の絵を掲載。各モンスターを倒すための経典のありかも書いておいたので参考にしてねん。

魔女の塔3F	●パンジー		経典入手場所 塔4F 幼くみえるけど体はもう大人ね♡♡	●フェアリー		経典入手場所 塔5F 理想のタイプです。ポっ♡ポっ♡
	魔女の塔4F	●ピエロ		経典入手場所 塔5F 顔隠して胸隠さず。こりゃイ〜や♡	●ユニコーン	
魔女の塔5F		●エウロパ		経典入手場所 塔5F サンタさんみたいね。ロリロリ♡♡	●バーサーカー	
	魔女の塔6F	●ベンガルタイガー		経典入手場所 塔6F あらあら、大股開きはダメですよ！	●エルフメイジ	
魔女の塔6F		●リザードパピー		経典入手場所 塔6F この髪型はなかなかプリティねえ♡	●エビルプリースト	
	魔女の塔6F	●レッドリザード		経典入手場所 塔1F 隠さず堂々としてるところがウレシイ	●ケンタウルス	
●ニンジャ			経典入手場所 塔1F いかにもオテンパって感じの子だな。	●エビルウィッチ		経典入手場所 塔1F よせ、そんな目でオレを見るな〜!!

AV フォーラム



塾長:よっちゃん

えー、MIDIサウルスが来たのでいろいろ試させてもらったんだけど、これがいやはやなんと永井豪。くわしくは、8ページを参照されたし。

規定部門 お題は「コンビニエンスストア」

S.M.Gくん(M)、初採用おめでとうございます。プログラムを見てもわかるとおり非常にシンプルな造りになってるんだけど、ま、いいんじゃないでしょうか。このごろはFAXもできるようになって、非常に便利。

コンビニエンスストア

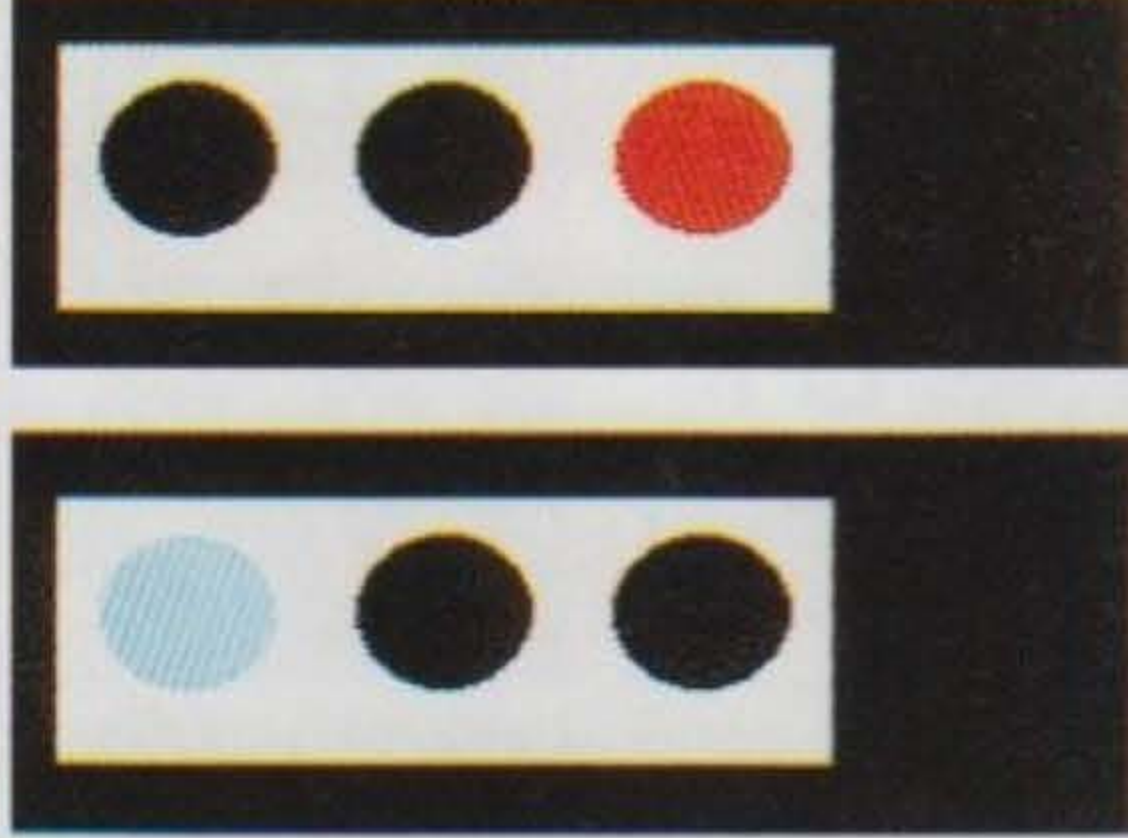
たしかに見かけるこの看板、学生生活ではもっと安く、8円が相場だったんですよ。

よくある看板 * ■茨城県・S.M.G.

```

1 COLOR8,15,15:SCREEN5
2 LINE(100,5)-(135,45),8,BF
3 LINE(100,48)-(135,88),8,BF
4 LINE(100,15)-(123,35),15,BF
5 LINE(112,48)-(135,58),15,BF
6 LINE(114,92)-(123,127),8,BF
7 LINE(112,68)-(125,80),15,BF
8 LINE(112,68)-(135,77),15,BF
9 LINE(100,129)-(135,168),8,BF
10 LINE(108,129)-(115,168),15,BF
11 LINE(122,134)-(130,163),15,BF
12 LINE(100,171)-(135,211),8,BF
13 LINE(108,198)-(127,211),15,BF
14 LINE(108,180)-(115,187),15,BF
15 LINE(120,180)-(127,187),15,BF
16 LINE(125,205)-(135,211),8,BF
17 CIRCLE(131,52),5
18 GOTO18
    
```

どうも、規定部門はひと月遅れの傾向があって、先月の規定部門への投稿作品を翌月発表することが多くてどーのこーの(ちょっと疲れ気味)。はいはい、スペースキーで青、黄、赤を切り換える手動式信号機は、ゼッポハーポMACK竹中クンの作品です。信号の色によって車のエンジン音が変わるのが光ります。でも、夜、車で走っていると、しばしば信号を無視して赤でも交差点を突っこんでしまうので、あー危ない(かなり疲れ気味)。



単色画面で描かれた信号機を、エンジン音やフラッシュだけで表現するのは、ハードウェア的にはかなり大変な作業だと思います。

信号機のすべて* ■東京都・ゼッポハーポMACK竹中

```

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN" G
RP:"AS#1:LINE(10,10)-(190,80),14,BF:GOSUB20:GOTO30
20 FORA=40TO160STEP60:CIRCLE(A,40),20,1:PAINT(A,40),1:NEXT:RETURN
30 GOSUB20:FORI=15TO4STEP-1: SOUND8,15:SOUND9,15:SOUND1,I: SOUND3,I:FORT=0TO30:NEXT:NEXT
40 X=40:C=7:AS="せんしん":GOSUB100:IFSTRIG(0)=0THEN40
50 GOSUB20:FORI=4TO10:SOUND1,I: SOUND3,I:FORT=0TO30:NEXT:NEXT
60 X=100:C=10:AS="ちゆうい":GOSUB100:IFSTRIG(0)=0THEN60
70 GOSUB20:FORI=10TO15STEP.5: SOUND1,I:SOUND3,I:FORT=0TO30: NEXT:NEXT
80 X=160:C=8:AS="とまね":GOSUB100:IFSTRIG(0)=0THEN80
90 GOTO30
100 CIRCLE(X,40),20,C:PAINT(X,40),C:PRESET(150,200):PRINT#1,AS:RETURN
    
```

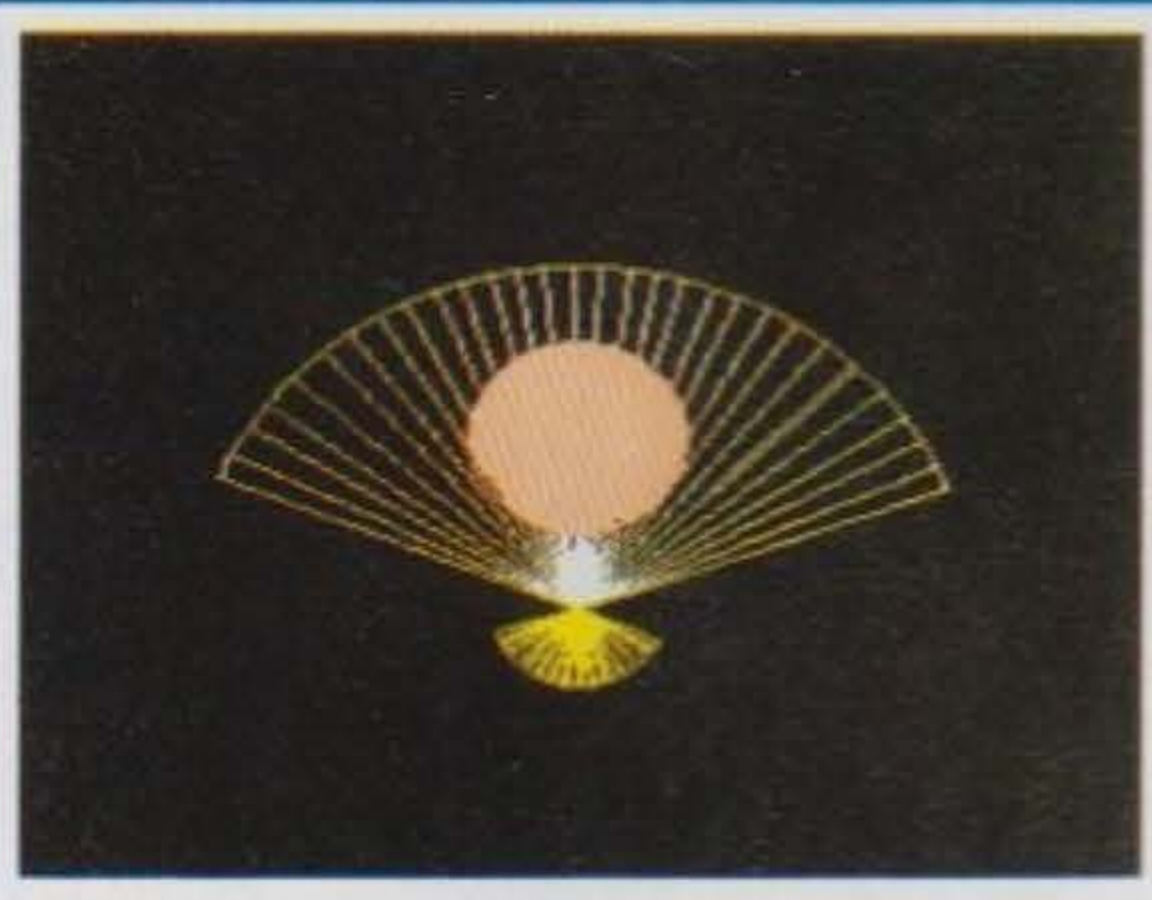
自由部門 かいーのでポッちゃん

うーん、きれいですな。へきゃんくん(M)の「扇子」、シンプルな構成のなかに伝統的な美があります。うん、京都とか奈良のなんでもない裏通りを散歩するの好きです。去年の年末は京都に行ったんだけど、東京と比べると十倍くらい時間が遅くてよかったな。

扇子 ■東京都・へきゃん

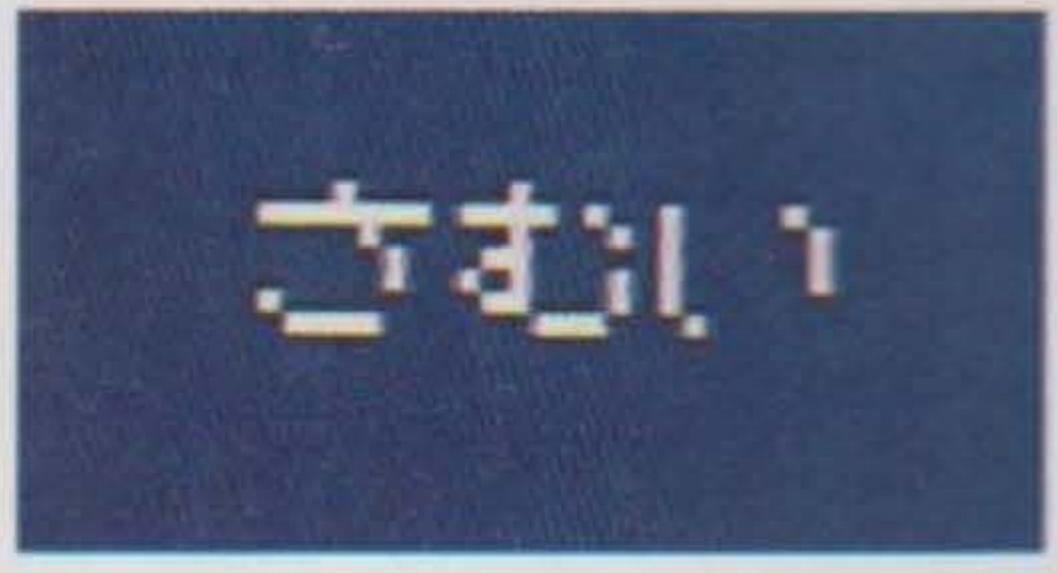
```

10 COLOR15,1,1:SCREEN2:FORI=3.5325TO5.8875STEP.08:CIRCLE(128,132),20,10,-3.5325,-1:CIRCLE(128,132),90,15,-.3925,-(-3.14+I):NEXT
20 CIRCLE(128,87),25,9:PAINT(128,87),9,9:FORI=0TO5000:NEXT
    
```



「あっぱれ」をかけた「えをかけた」なる「の」シンプルさ。あ、日本だな。

千葉県のJADEくん(M)の作品は、季節ネタ。「さむい」という文字が震える、というものでバージョンが2つあるのがミソ。両方掲載することにしました。Ver.2.4のほうは左右に震えて3つの文字がおしくらまんじゅうしているのを見えるのがかわいいんです。パラメータを変えて、いろいろ震え方を工夫するとおもしろいです。



あんなに震る文字を見たことがありません。おもしろいかな? 震るという表現が、このゲームでは初めてですね。

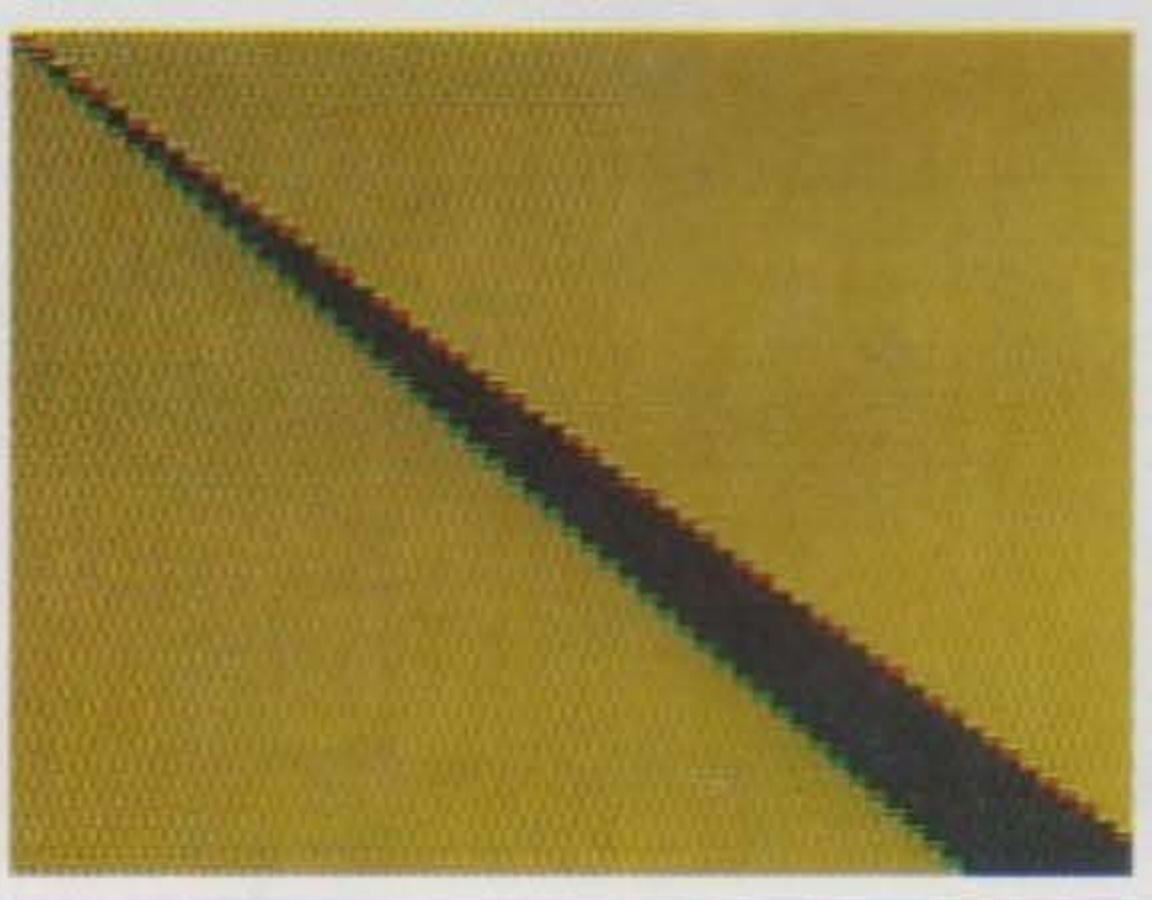
さむい ■千葉県・JADE

```

Ver.1.5
1 COLOR15,4,4:SCREEN1,1:KEYOFF:FORJ=0TO2:READA:FORI=0TO7:VPOKE14336+J*8+I,VPEEK(A*8+I):NEXT:NEXT:FORJ=0TO1:X=99+INT(RND(1)*3)-1:Y=90+INT(RND(1)*3)-1:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(X+I*16,Y):NEXT:J=0:NEXT:DATA155,241,146

Ver.2.4
1 COLOR15,4,4:SCREEN1,1:KEYOFF:FORJ=0TO2:READA:FORI=0TO7:VPOKE14336+J*8+I,VPEEK(A*8+I):NEXT:NEXT:FORJ=0TO1:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(99+INT(RND(1)*3)-1+I*16,90):NEXT:J=0:NEXT:DATA155,241,146
    
```

今回は初採用が多いです。Fown'zくん(M)の作品は20以上用だけど、まあ一発ギャグというか、地割れです。地面の色が地味な^{こけいろ}茶色なのが採用理由。そうそう、大阪の中之島に伝統工芸博物館(だったと思う)があって、陶磁器の類が展示してある。これがいいすよ。近くに図書館もあるし。



バリスリと地面が割れる。東京の地割れは見た事ない。さむいフォークターフフロント

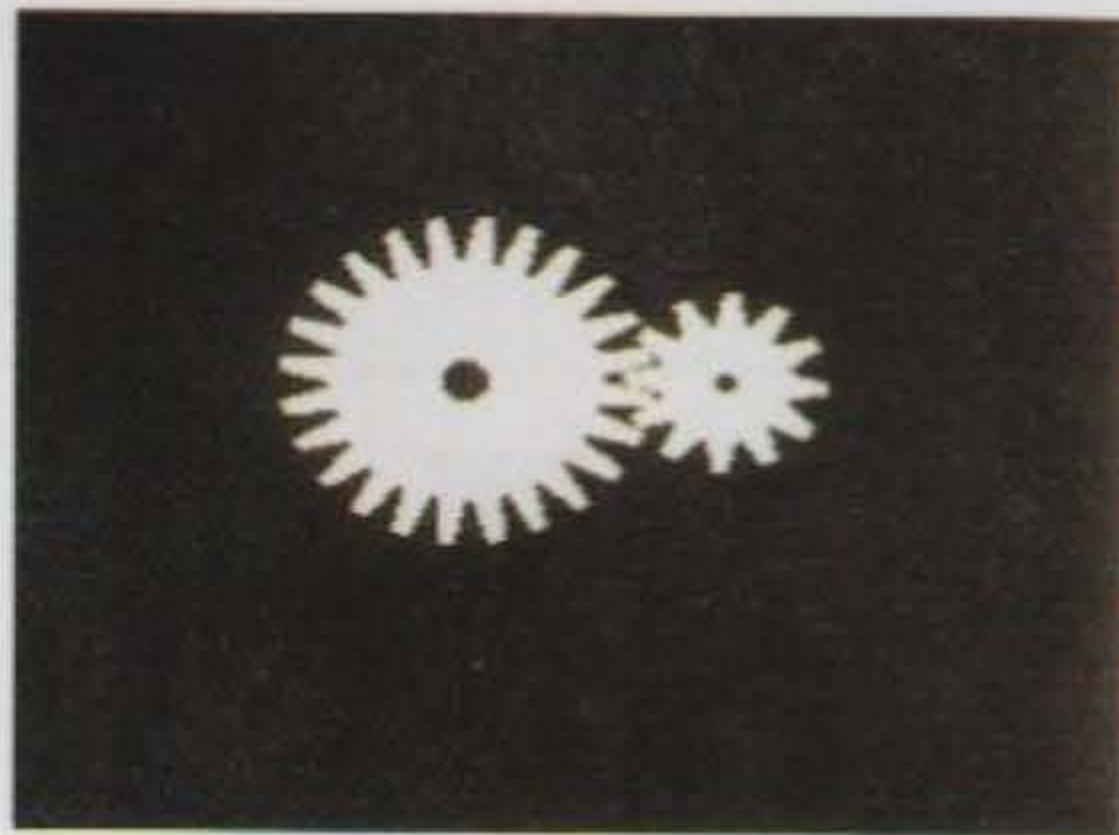
お★題

★6月号のお題「ニュース」世界情勢がたいへん。毎日のニュースにひっくりかえってばかり。満洲の状況、大騒ぎしているわりにはほんとうの情報が少ないなあ。まあ、逆にアメリカという国がどういふところかがよく見える。でも、その陰でソビエトも大揺れに揺れている。中国と仲よくなるんじゃないかというのはいまだに元談ですが、まあ、そういうわけで6月号のお題は「ニュース」です。都知事選挙などの国内の話題、ふざけた元木の動向なども、力作を待っています。自由部門はなにもいわずともたくさんくるのですが、最近、規定部門の層が薄い。といいつつ自由部門もよろしく。しめ切りは4月1日必着、ほんと。

地割れ *** ■大阪府・Fown'z

```
10 COLOR15,1:SCREEN12:FORI=0T
0255:LINE(0,0)-(I,I):SOUND1,I
:SOUND8,15:NEXT:FORI=0T0500:N
EXT:SOUND8,0:FORI=1T01:I=0:NE
XT
```

平民にもどった前グラッパetc.のふらわあくん(M)の作品、始まるのにちょっと時間がかかるけど、ね、ね、いいでしょ。ただただ静かに歯車が回り続けるのが美しい。環境プログラムとして走らせっぱなしにしておくのも気持ちよか。なんとなく仕事はかどるなあ。プログラムの行7、8のREM文を参考にして回転方向などを変えてみてください。

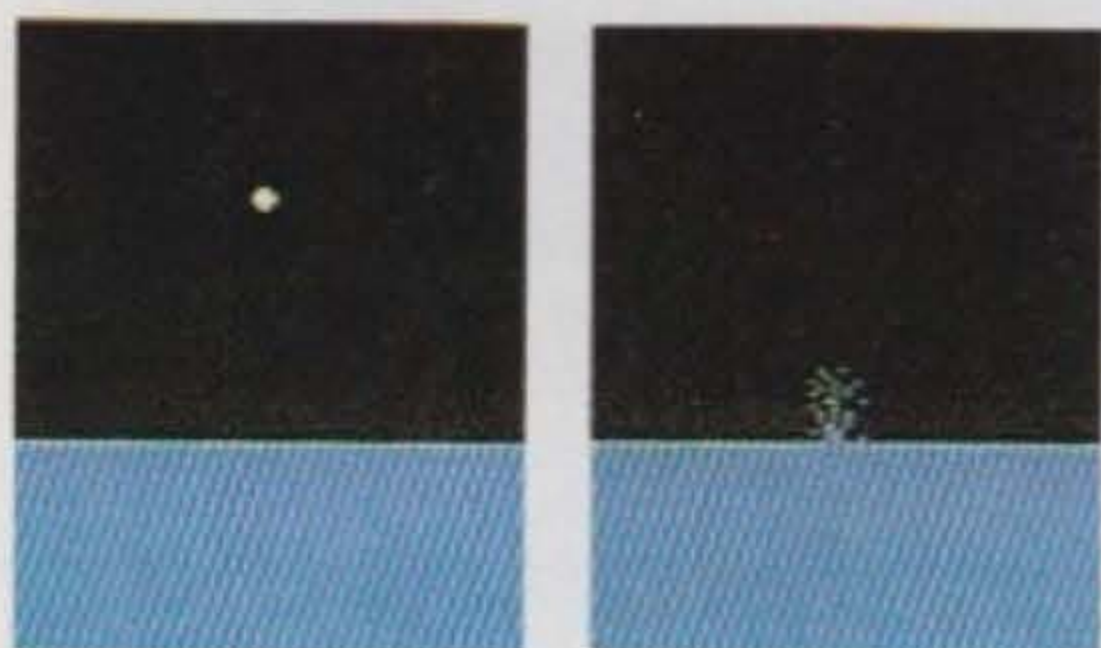


◎単純な機械は人の心をくすぐる。見ていてぜんぜん飽きないのが不思議。

歯車 ** ■神奈川県・ふらわあ

```
1 SCREEN5:COLOR14,1,1:DEFFNA=
3.14159/180*A:SETPAGE,0:CLS
2 FORP=0T05:SETPAGE0,P#2+1:A=
P*MOD2:Y=44+A*96:IFA=0THENCLS
3 L=96:X=44:R=32:R2=12:N=-2.5
:GOSUB5:L=48:X=106:R=16:R2=8:
N=5:GOSUB5:NEXT:BEEP
4 FORI=0T05:Y=(IMOD2)*96:COPY
(0,Y)-(132,Y+88),I#2+1T0(62,5
2),0,PSET:NEXT:GOTO4
5 CIRCLE(X,Y),R#5:FORI=0TOL:A
=(I-(L=48))*(360/L)+P*N
6 M=R-((IMOD4)<2)*R2:C=X+INT(
SIN(FNA)*M+.5):D=Y+INT(COS(FN
A)*M+.5):IFITHENLINE-(C,D):NE
XT:PAINT(X,Y+R#2),14:RETURNEL
SEPSET(C,D):NEXT
7 ' L は はのかすの4は'い
8 ' N は 60/はのかす'ふこうは + は ひた
'わかいてん - は みき'かいてん
```

SILVER SNAILくん(M)の作品は、小石が放物線を描いて池に落ち、バシャーンと水がはねるといふわけ。ふふふ。そのあとは永遠に静かな水面を表示するだけ、というフォローのなさがすばらしい。そういえばこのごろ川という川はほとんどコンクリートで護岸工事されつつあって、悲惨です。



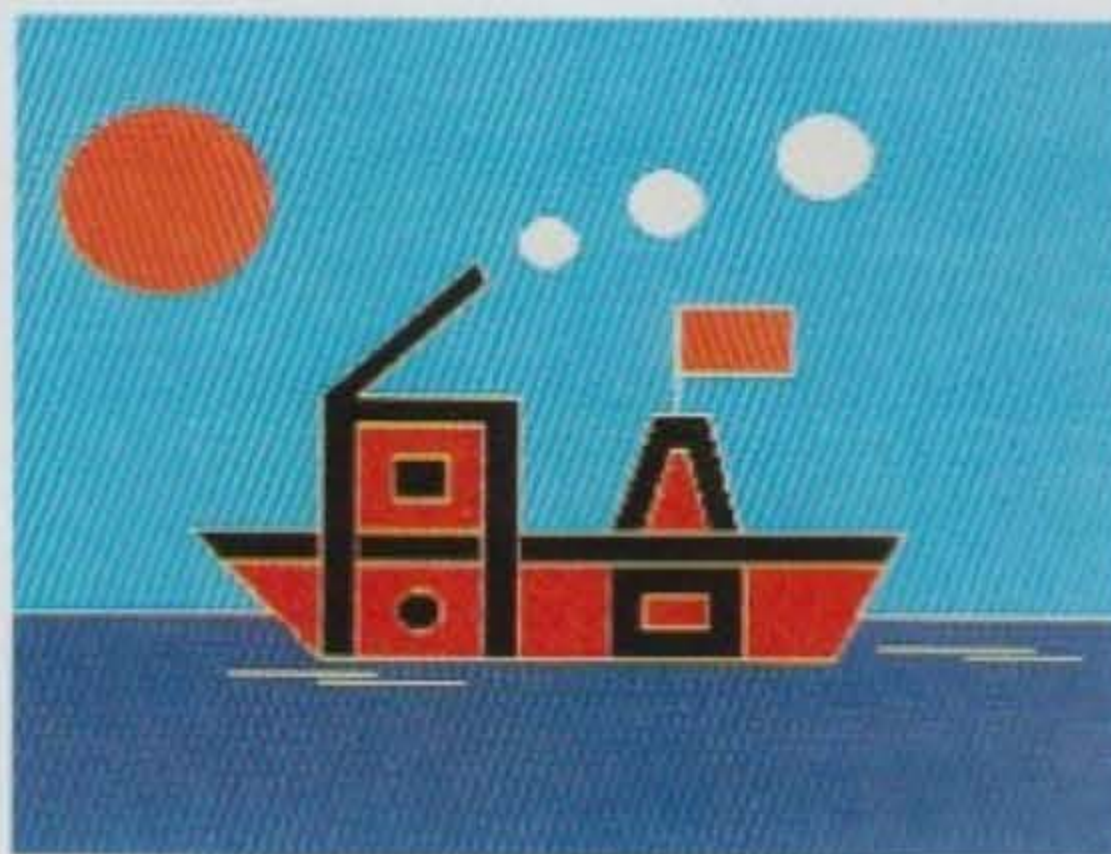
◎石が飛んできて、バシャーンと水がはねる。あとはひたすら静かです。沈黙考考、諸行無常。

小石を投げる ■兵庫県・SILVER SNAIL

```
10 COLOR12,1,1:SCREEN2,2:SPRI
TES(0)="H UT#1TT4799z1":SPR
ITES(1)="`みみ`":LINE(0,120)-(2
55,192),5,BF:Y=99:W=4:FORI=0T
03:PUTSPRITEI,(0,120),0:NEXT
20 FORI=0T0106:Y=Y-W:W=W-.08:
PUTSPRITE4,(I,Y),14,1:NEXT
30 Y=120:W=1:SOUND7,3:SOUND8,
50:SOUND12,42:SOUND13,48:FORI
=0T066:Y=Y-W:W=W-.031:PUTSPRI
TE4,(105,Y),5,0:NEXT:POKE-869
,1:RUN
```

* 3はKEYI,CHR\$(144)としてF1で入力

ほのぼの。太陽は朱色ででっかい。旗も朱色一色で、これはなんだろなー。船です。ボンボンと煙突から丸い煙が3つ。INPくん(M)の作品は、小学生のお絵描きのようなナイーブさがある。パースペクティブ(遠近法)という考え方はきわめて西欧科学主義的なわけで、イメージの世界のなかではしばしばサイズやバランスは科学的ではない。そういえば、怪獣映画とかもそうとうサイズがいいかげんだなあ。

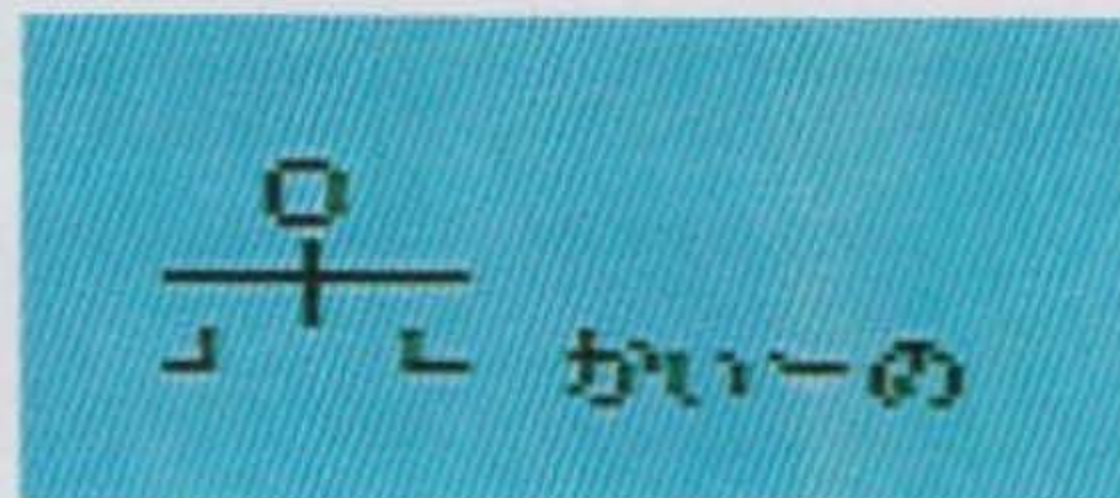
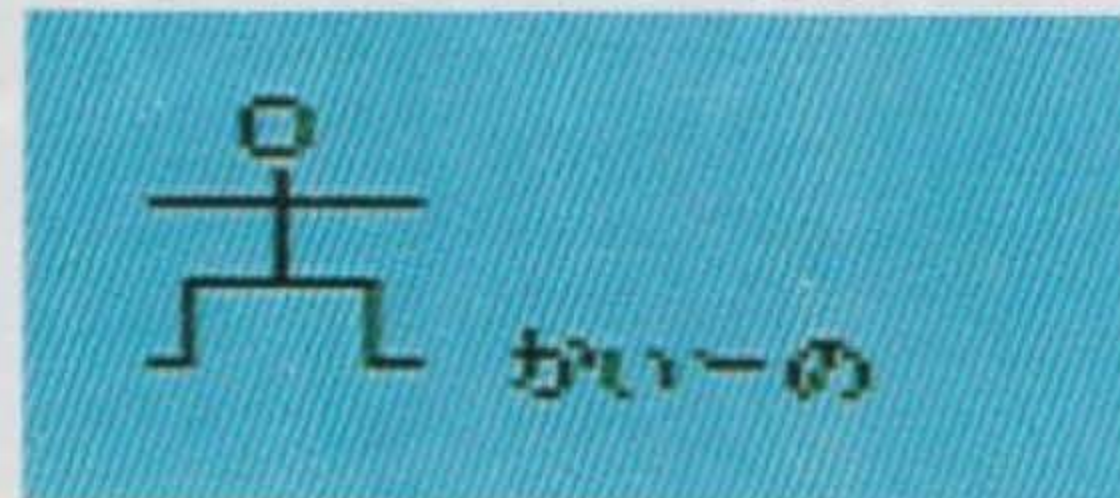


◎小学生のお絵描きでしようか。機から小船を飛ばしている。これもまた飽きない。

おふね * ■熊本県・INP

```
1 COLOR1,7,7:SCREEN5
2 DRAW"C15BM39,128M58,149M68,
160R114M187,149M197,128L85BL8
L28BL8L29BM102,60M68,94D66BR8
U59R28D59BR8U66L36M105,65M102
,60BM46,136R22BR8R28BR8R81BM1
32,128M142,98R12M161,128BL7M1
49,107L3M140,128BM132,160U24R
30D24BM140,152U8R14D8L14BM84,
128U11R12D11L12"
3 DRAW"BM147,98U27R25D17L25BM
0,149R58BR129R68BM48,164R32BM
68,166R32BM192,157R34BM211,15
9R25":CIRCLE(33,45),23,9:CIRC
LE(118,55),6,15:CIRCLE(144,45
),8,15:CIRCLE(179,33),10,15:C
IRCLE(90,148),5,15
4 FORI=1T022:READA,B,C,D:PAI
NT(A,B),C,D:NEXTI
5 GOTO5
6 DATA33,45,9,9,118,55,15,15,
144,45,15,15,179,33,15,15,150
,80,9,15,134,138,1,15,196,129
,1,15,192,137,8,15,141,151,8,
15,131,137,8,15,111,159,1,15,
77,135,1,15,103,137,8,15,103,
102,8,15,85,119,1,15,40,129,1
,15,255,150,5,15
7 DATA90,148,1,15,45,130,1,15
,133,127,1,15,50,137,8,15,141
,127,8,15
```

しぶいくん(M)、どうもありがとう。間寛平師匠のすばらしいギャグを作品化してくれたことを感謝します。吉本新喜劇解散以降東京に来てマラソンしたりしてる寛平師匠、テレビとかでも、音声を消して師匠の目を見つめているとブラックホールに吸いこまれていきそうになります。ギャグがドライなところが大好きです。シリーズ化を望む。

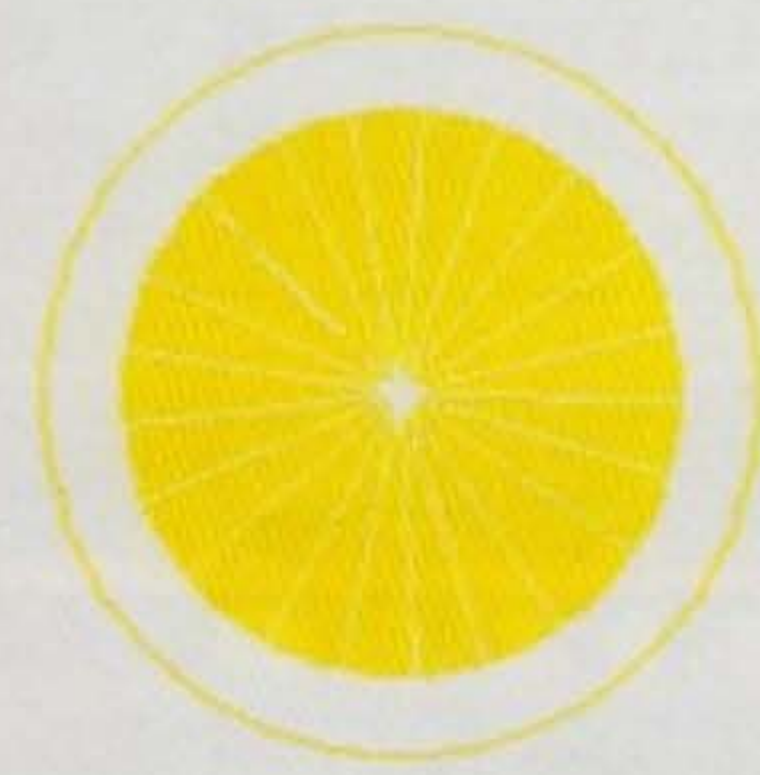


◎昔なつかしのMZふうキャラクターがひたすら座り通す。あの声がかいてきこえてきこえてきた。

間寛平必殺技 ■群馬県・しぶい

```
1 SCREEN1
2 A=8:GOSUB3:A=9:GOSUB3:GOTO2
3 LOCATE9,A:PRINT " ":LOCATE9
,A+1:PRINT "O ":LOCATE9,A+2:P
RINT "—" :LOCATE9,A+3:PRINT "r
" :LOCATE9,12:PRINT "L かいーの
":FORI=0T0500:NEXT:RETURN
```

MAHRAくん(M)の作品、「もう冬ですね」というのんびりしたコメント付きだったんだけど、ミカンというよりはグレープフルーツですな。斜めの線がゆがんでしまうところがリアル感の原因。今年の風邪は強力(年々強くなってるとんじゃないか?)だったけど、ミカンとまめなうがいと何かのりきった。さあ、もう春だ。



◎そこにグレープフルーツがある。グラニュー糖かけて食べたい、あー食べたい

ミカン ■兵庫県・MAHRA

```
10 COLOR10,15:SCREEN2
20 CIRCLE(128,96),76,10,,,1.1
5
30 CIRCLE(128,96),60,10,,,1.1
5
40 PAINT(128,96),10
50 FORI=-6.28#T00STEP.3
60 CIRCLE(128,96),60,15,I,I+.
3,1.15
70 NEXT
80 FORI=0T0200:NEXT
90 GOTO 90
```

MSX

でパソコン通信
したい人のページ
——第4回

パソコン通信

はじめ
の一步



通信にディスクを活用する(1)

全国的に春がやってきた。春になると新入学、新学期。新しい友達ができる季節だ。というわけで今回はパソコン通信の楽しいお友達、フロッピーディスクを紹介してみたいと思う。

ディスクから 文書をアップロードする

パソコン通信は、電話回線を使っているのだから、当然電話代がかかる。

特に通信をはじめたばかりのころはたくさんのメッセージを読みたいし、書きこみをするにも時間がかかってしまい、電話代がかさみがち。

また有料ネットを使う場合、回線使用料もばかにならない。これでは安心して通信を楽しめないよね。

そんなとき、フロッピーディスクがキミの味方になってくれるのだ。

今回は、文書をあらかじめディスクに記録しておいて、それをネットにアップロードする方法を紹介してみよう。

メッセージをネットにアクセスするまえに書いておけば、電話回線を使う時間が節約できるし、書きまちがいのないきれいな文書をアップできるのだ。

ネットに文書をアップするためには、まず文書をテキストファイルとしてディスクに記録しなければならない。

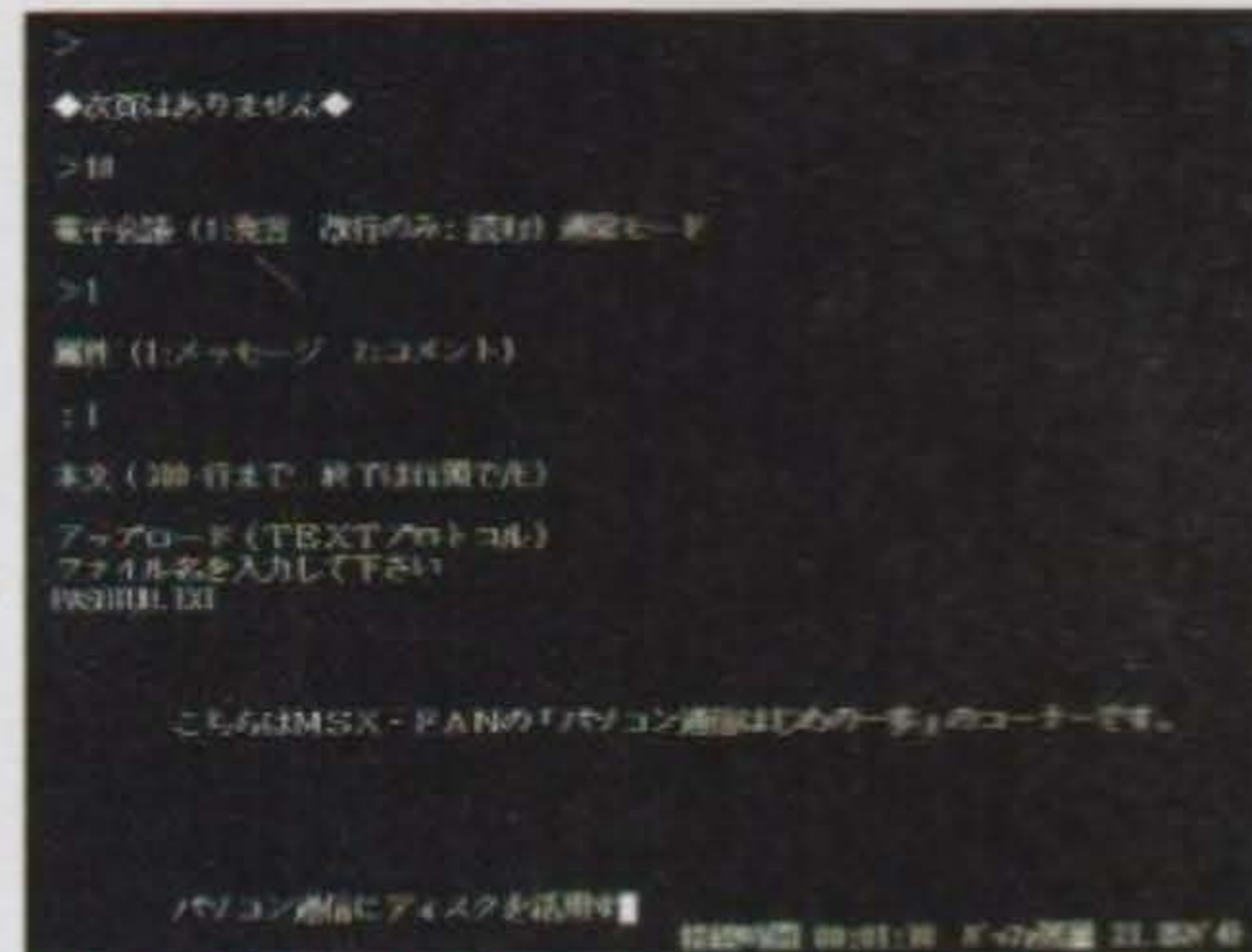
こういうとなんだかむずかしそうだが、じつは文書みたいな文字の情報を記録したものがテキストファイルで、つまり文書を書いてディスクにセーブしなくちゃいけないってことだ。テキストファイルを作るには、そのためのエディタが必要なんだ

けど、たとえばパナソニックのFS-A1STやWSXのワープロ機能ならば、文書をセーブするときにテキストファイルとして記録してくれる機能があるので、心配ない。

またアスキーのワープロソフト、MSX-Write IIで作った文書もテキストファイルになっているのでそのまま使える。

ソニーのHBI-J1しか持っていないひとの場合はアスキー

ディスクからのアップロード

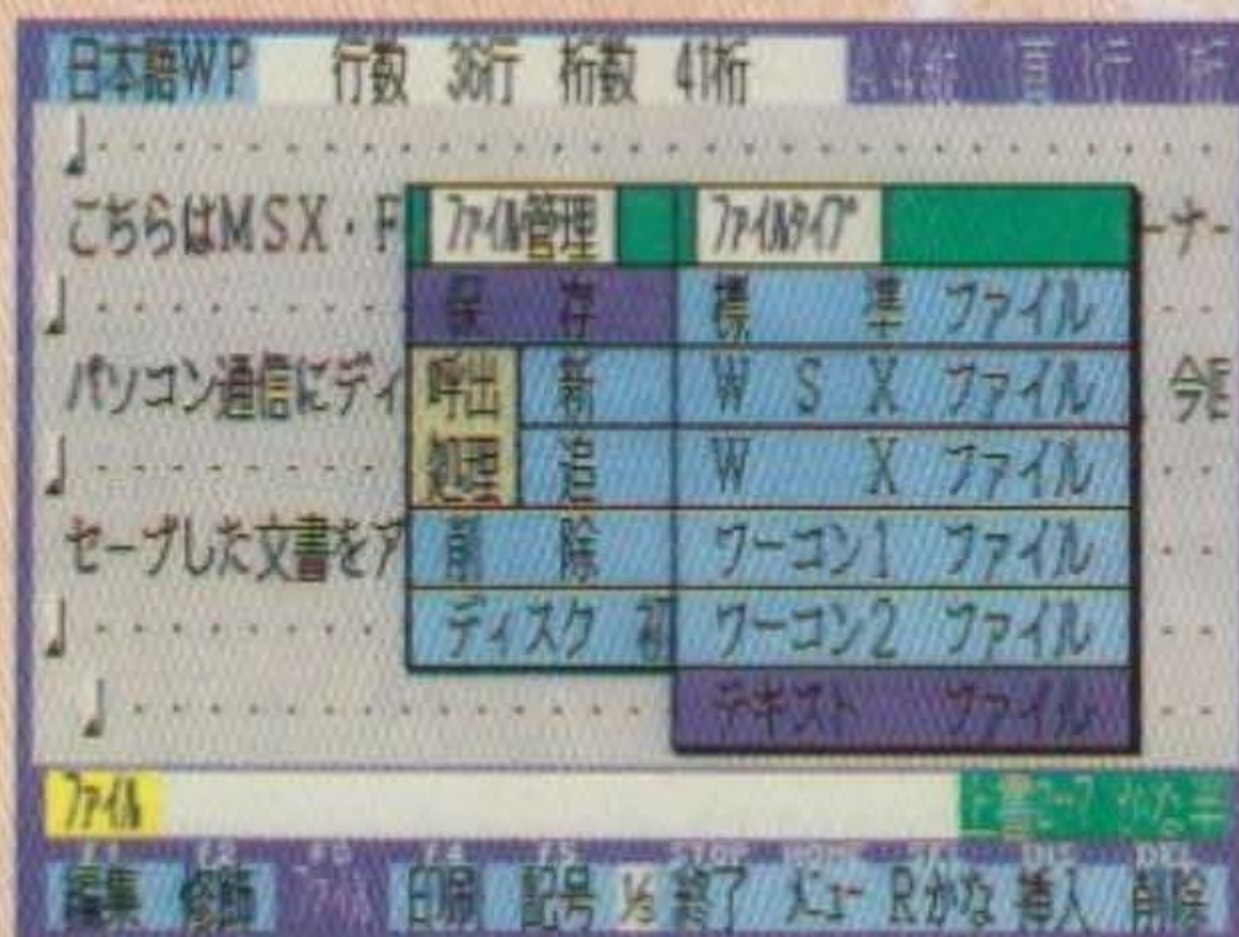


①文書をディスクからアップロードできれば、とても効果的だ

の通信ソフトMSX-TERMを使ってみよう。このソフトにはテキストファイルを作成するエディタがある。もちろん、通信ソフトとして十分な機能を持っているのでおすすめだ。

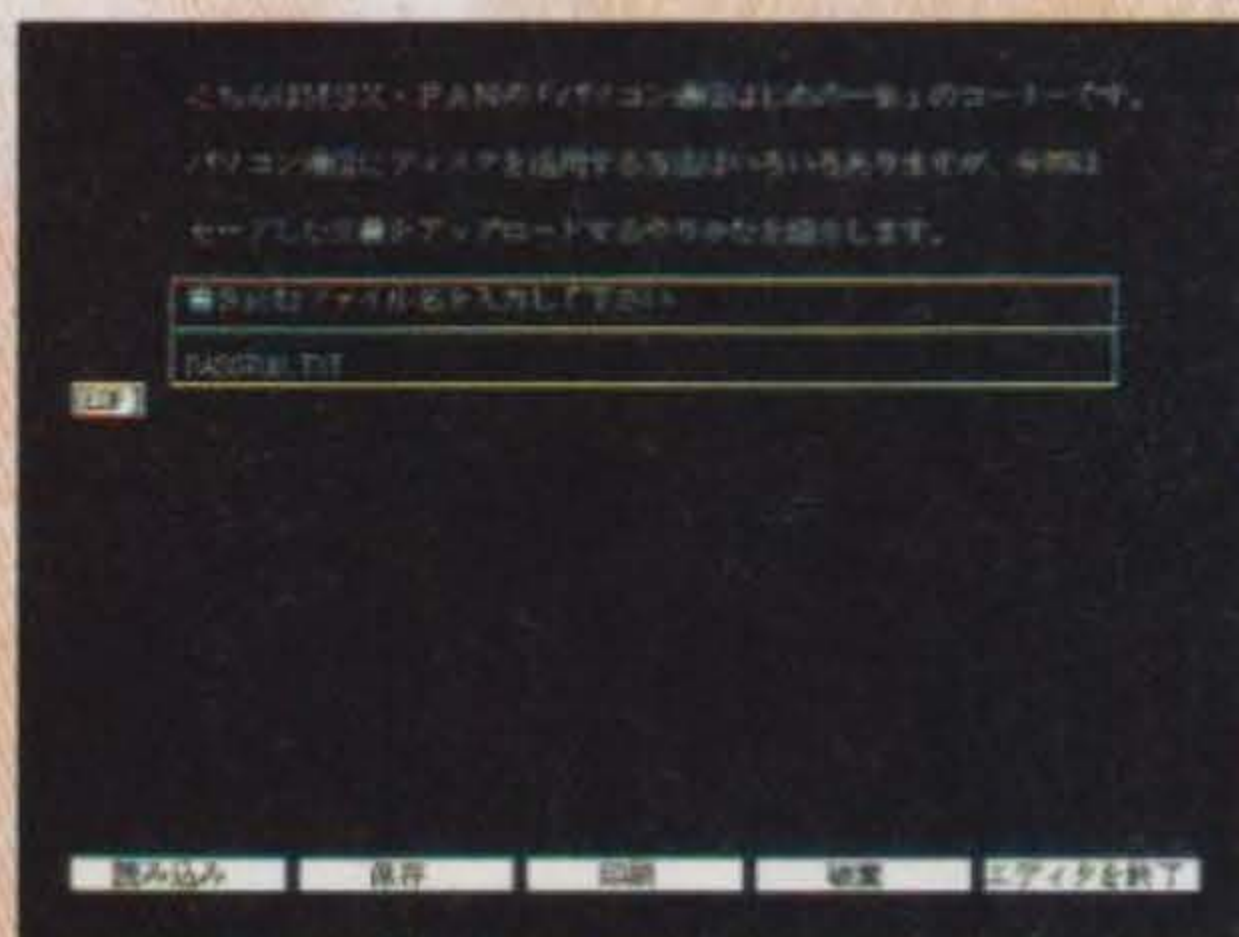
テキストファイルを作る

FS-A1STのワープロ画面



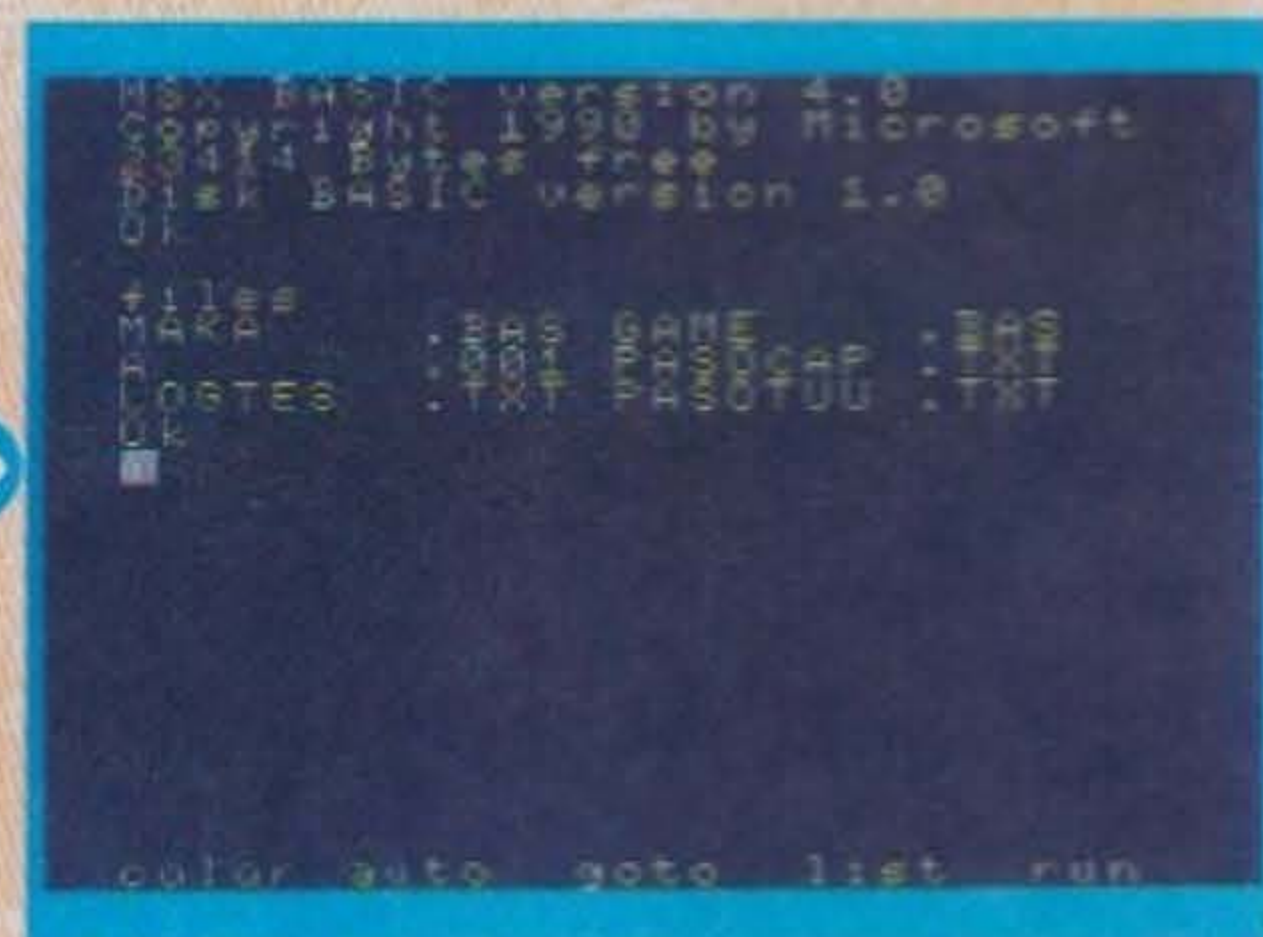
①パナソニックのMSX2+以降の機種は、ほとんどがワープロソフトを内蔵している。これらで作成された文書は、パソコン通信であつかうテキストファイルとしてセーブできる

MSX-TERMのエディタ画面



②アスキーのMSX専用の通信ソフト、MSX-TERMのエディタでもテキストファイルを作成することができる。このソフトはターボRの高速モードで動くようにすることも可能だ

テキストファイル



③作られた文書を、テキストファイルとして保存しておく。通信のときにディスクから文書のデータを送り出すことができる。拡張子.TXTのついているのがテキストファイルだ

ディスクを使って

文書を送るには？

ではディスクからのアップロードの手順を、紹介しよう。

まずアップロードしたい文書をあらかじめ作成しておく。

文書は画面いっぱい書きこんだりするととても読みにくいので、左右に余白を持たせたり、1行おきに書いたりするといいたろう。

また長すぎて何画面にも渡るようなものもあまりよくないだろう。

ネットのメッセージは、たくさんのひとの目に触れるということをお忘れずに、いつでも読みやすいメッセージを送ることを心がけよう。

さて文書ができたらこれをテキストファイルとしてディスクにセーブしておく。このときセーブしたファイル名は忘れないように注意すること。

またテキストファイルはファイル名に「.TXT」という拡張子をつけるのが習慣になっている。「PASOTUU」というテキストファイルなら、PASOTUU.TXTとなるわけだ。

これはMSX-DOSなどを使うとき、「これはテキストファイルです」というしるしとしてつけることになっているため、FS-A1STなどではテキストファイルとしてセーブすると、自動的にこの拡張子がつけられるようになっている。

ここまで準備ができたら、いつもどおりにネットに入ろう。

自分がメッセージを書きこみたいコーナーに入って、文書を書きこめるようにする。

用意ができたら、いよいよディスクの文書をアップロードする。

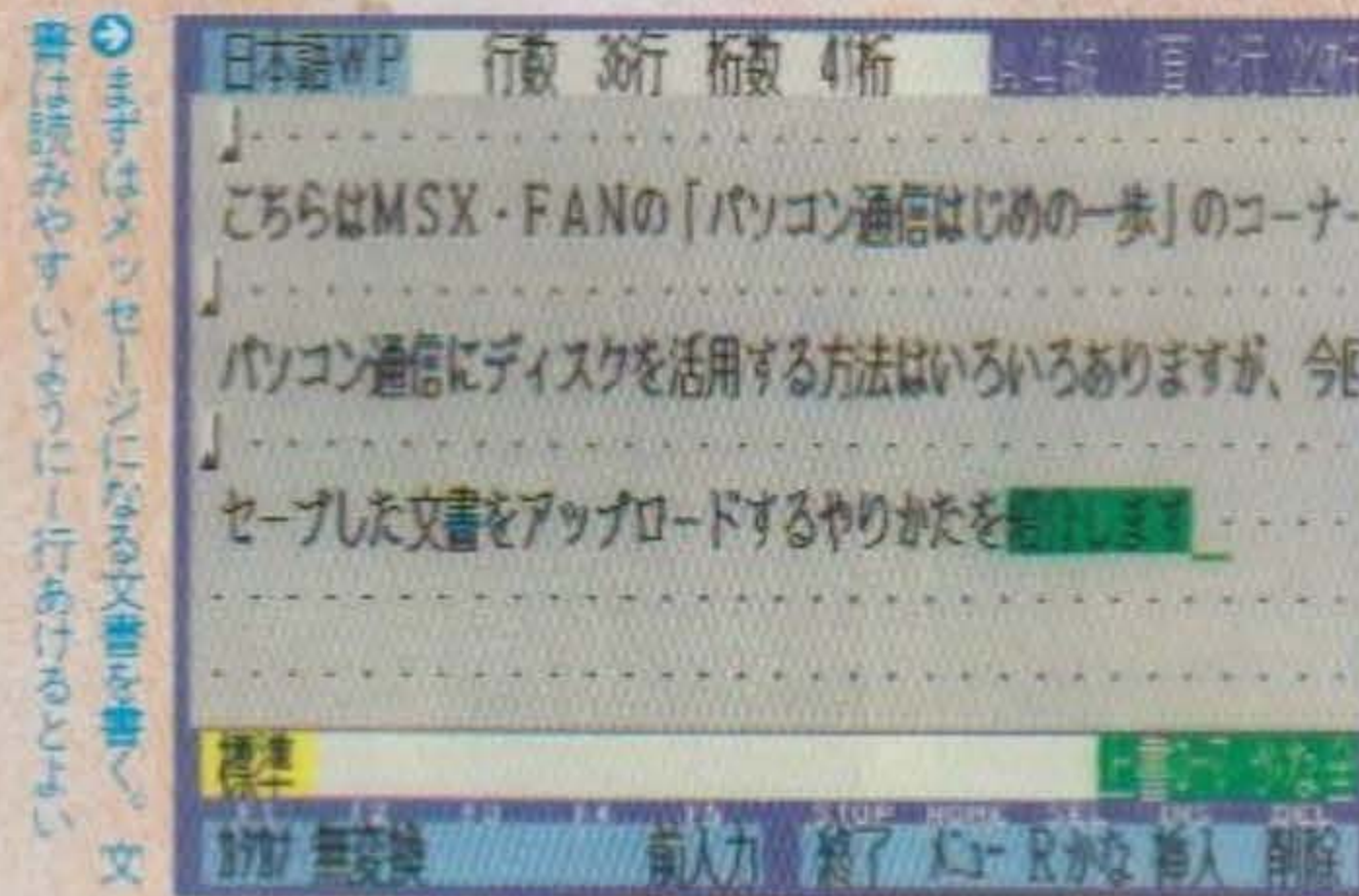
FS-CM1の内蔵ソフトを使っているならば、F9((SHIFT)+F4)キーを押す。

するとファイル名を入力するようにメッセージが出るので、

[ディスクからアップロードしてみよう]

FS-CM1で
NIFTY-Serve

メッセージを書く



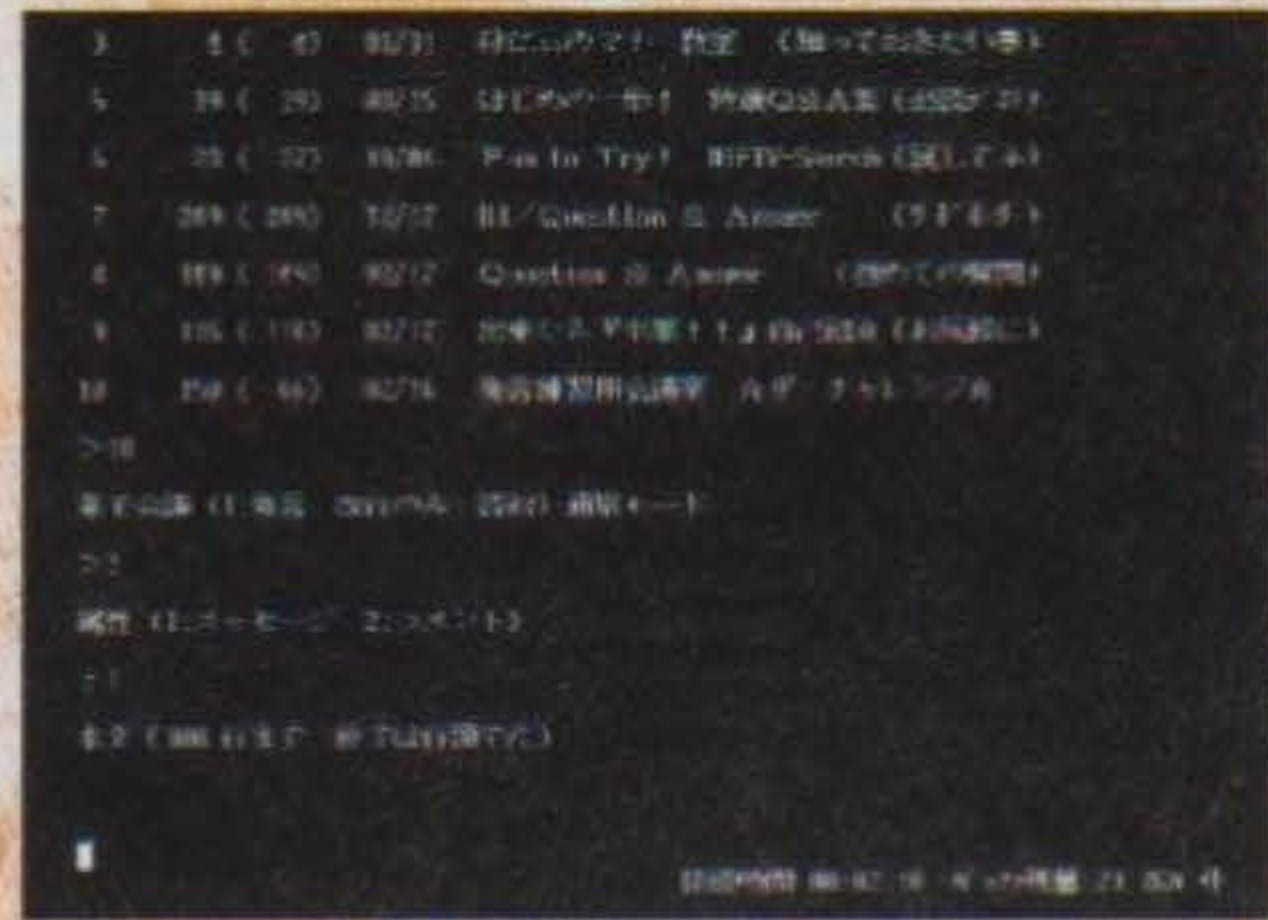
①メッセージにたいして文書を書きこめたいコーナーに入ったら、メッセージを書きこめるようにする。

テキストファイルをセーブ



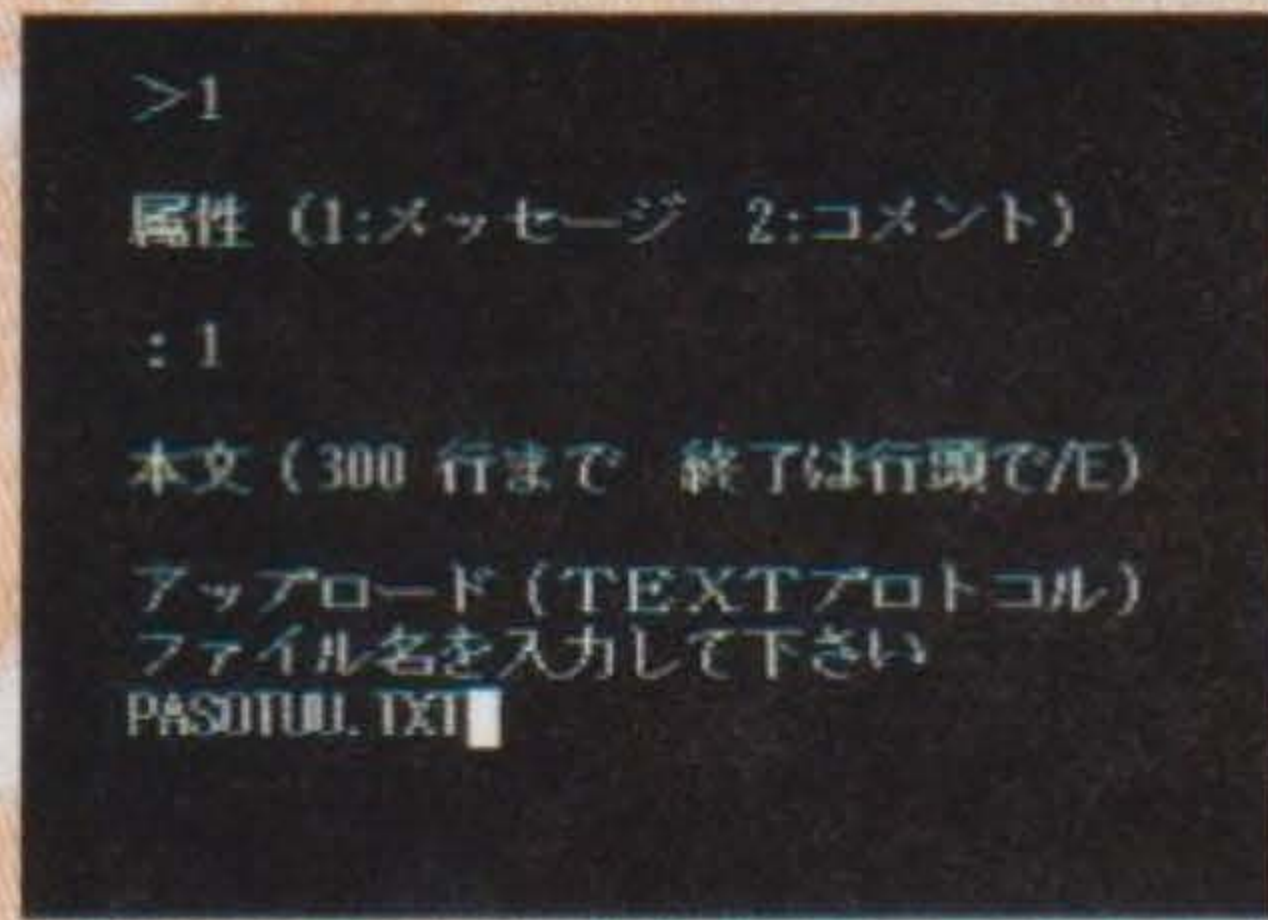
②できあがった文書はテキストファイルとしてディスクにセーブしておく。

ネットに入る



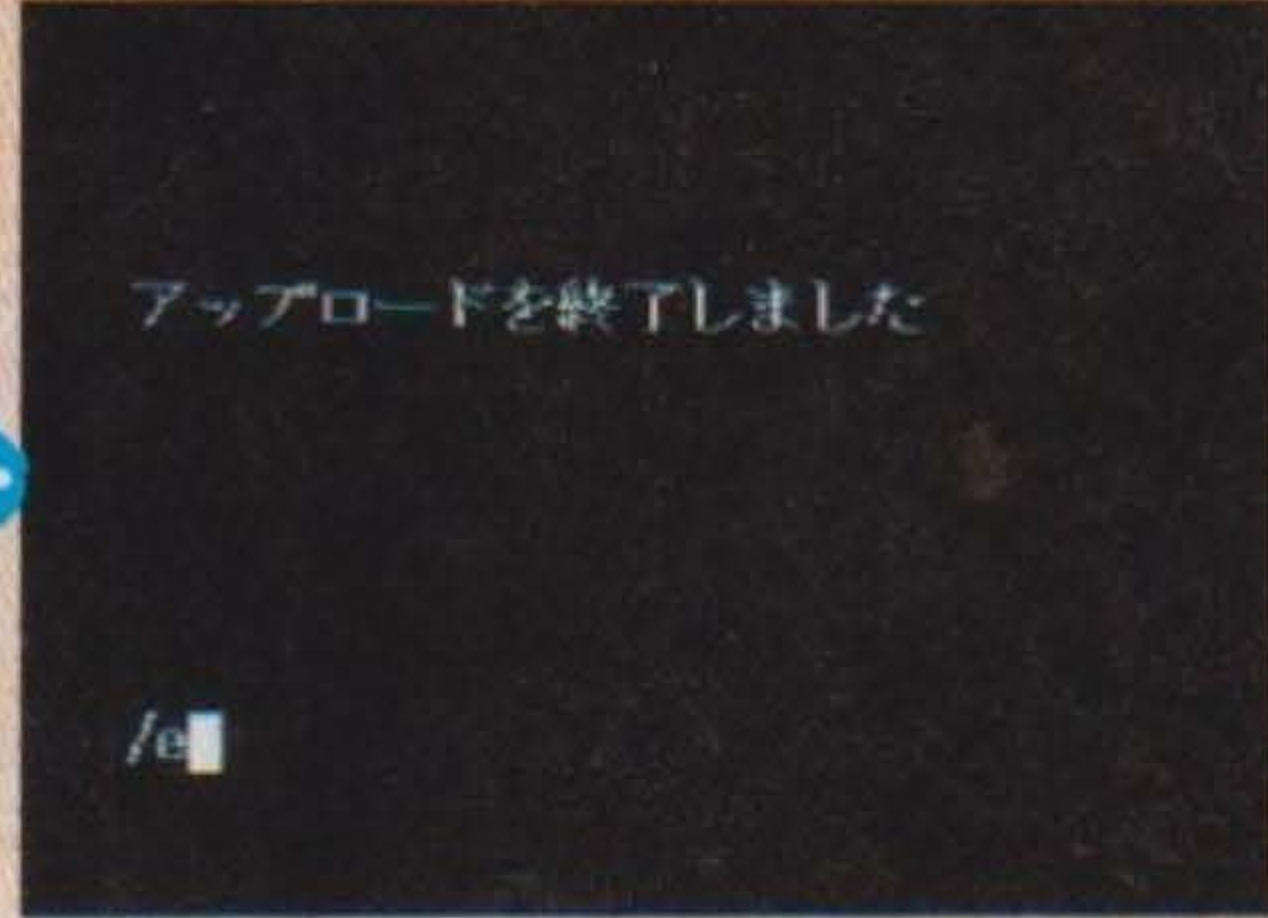
③ネットに入って、メッセージを送り出すところまで操作して入力準備をする。

アップロード開始



④F9キーでアップロード開始。メッセージが出たらファイル名を入力する。

アップロード終了



⑤メッセージが出たらアップロード終了。通常の手順で入力モードからぬける。

まちがえないように入力してリターンキーを押す。

これだけで、あとは自動的に文書をネットに送り出してくれるのだ。

文書を送り終わると、終了のメッセージが表示されるので、各ネットの手順にしたがって、コーナーを抜ける。

最後にきちんとメッセージが送れたか確認できる機能を持つネットも多い。

アップロードの時間はメッセージの長さやモデムのデータ送速度にもよるが、1200bpsで1画面以内のものならば1分とからない。

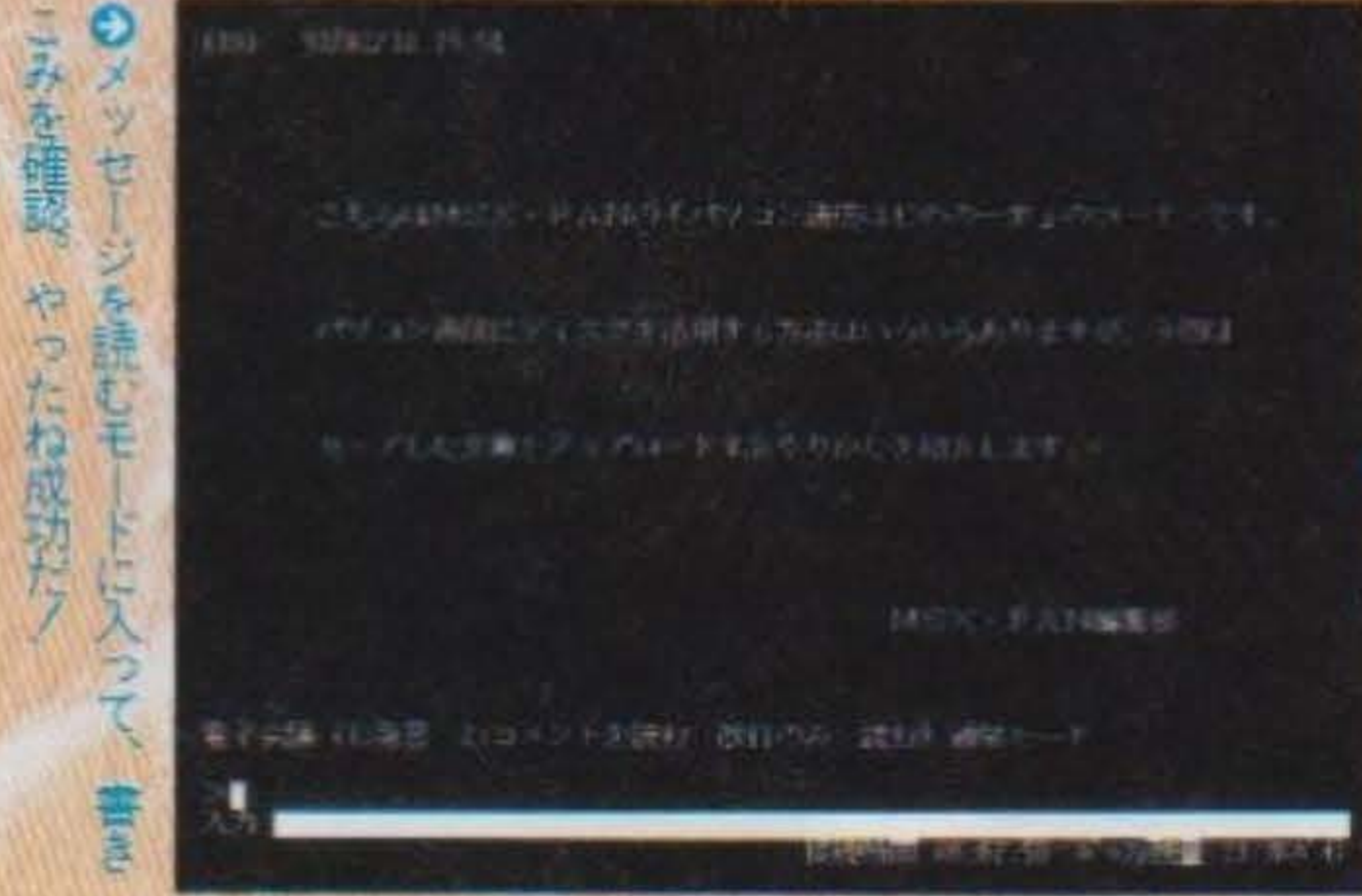
電話回線をつないでネットに入ったまま(オンライン)で文書を書いたりすることに比べ、回

線を切った状態(オフライン)で準備をしてから通信するほうが、何倍も安上がりだってことがわかるだろう。

ディスクが1枚と、ほんのちよつとの手順だけで、パソコン通信が、ぐっと効率的になるというわけだ。

と、いうわけで今月はここまで。

メッセージが送れた!!

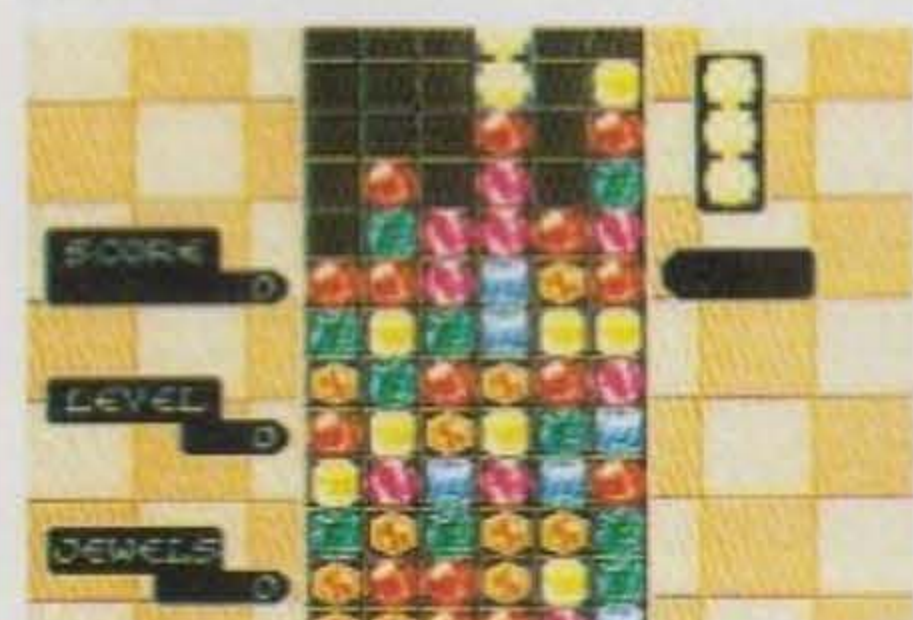


⑥メッセージを送りました。メッセージを送りました。

コラムス

ひと粒で2度おいしい魔法石の使い方なのだ

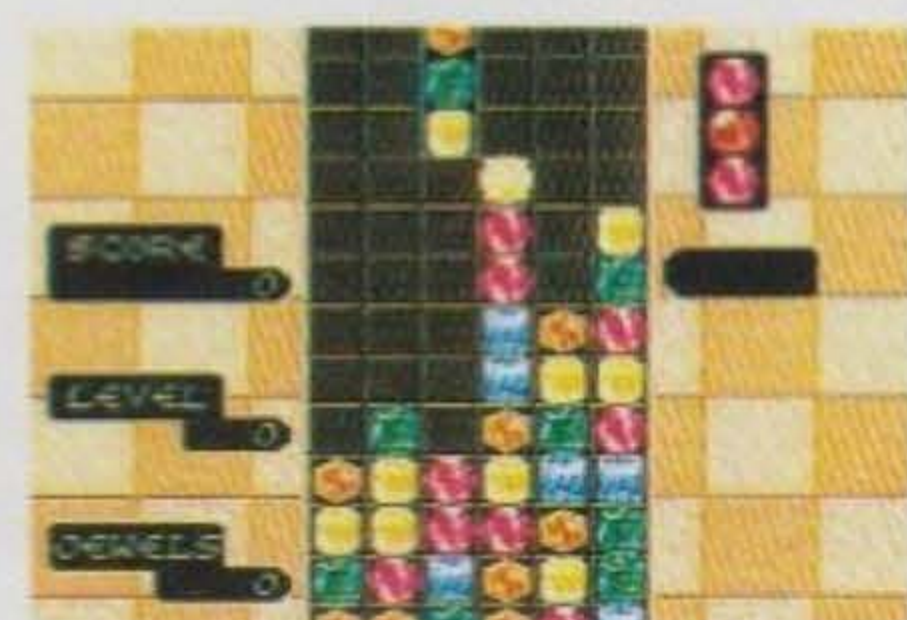
魔法石はふつうのブロックと同じように3個1体で落ちてくる。魔法石を落とすとき、画面外に魔法石が1つか2つ、隠れ



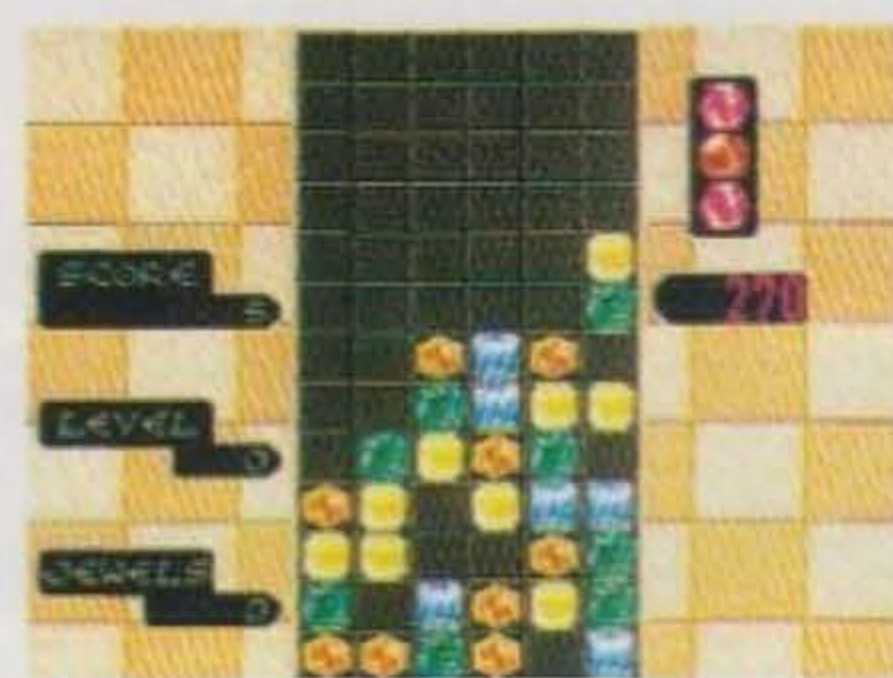
◎このように1つか2つ画面外に隠す

るように落としてみよう。するとつぎに落ちてきたブロックが魔法石になり、もう1度魔法石の効果を楽しめる。またなにもないところに魔法石を落とすと、1万点のボーナスがもらえる。

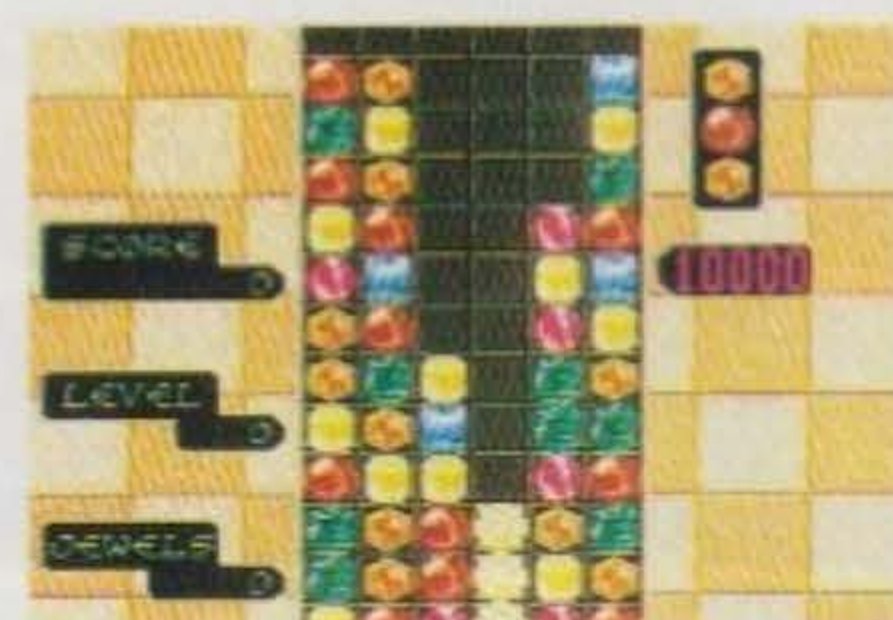
(新潟県/北村猿彦・20歳)



◎このブロックも魔法石の効果がある



◎ほら、ご覧の通りこれも魔法石の効果がある。1度おためしあれ



◎なにもないところに落として1万点獲得

サークII

こんな大技があるなんて、誰もがビックリ!

ラトクの状態を好きなように設定できる、デバッグモードが発見されたのだ。

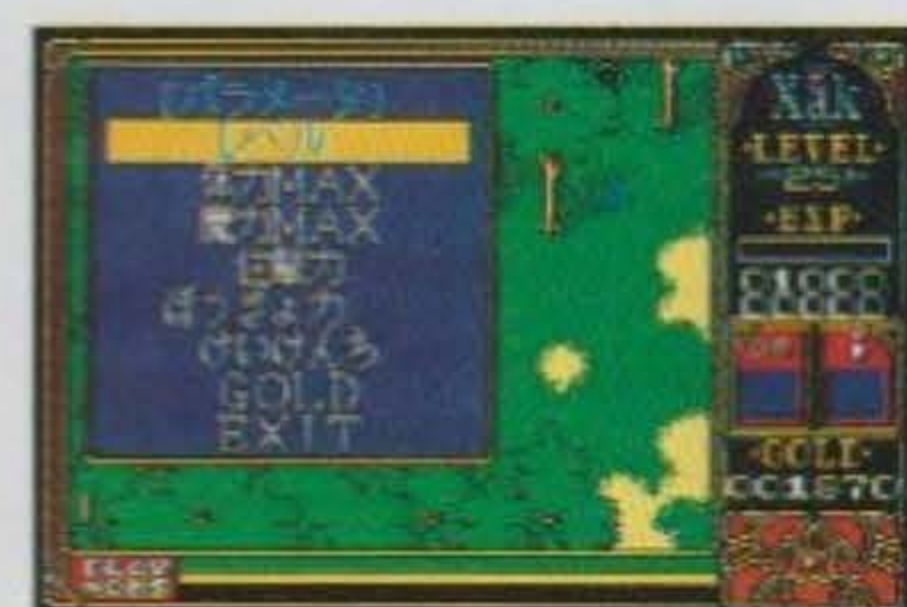
まず、(ESC)を押してポー



◎まずはこのウィンドウが開くのだ

ズをかける。そのまま「MIYUKI」と入力する。ここで注意することは、キー入力をゆっくりと確実にすること。

つぎに、(SELECT)を押す。そして最後に、「XAK2」と入力。このときの(2)は、テ



◎レベルを最大にするとキモチいいぞ

ンキーからの入力では受けつけてくれないので注意するように。

ここまで入力すると画面にウィンドウが開くので、あとは、レベルを最大にするなり、お金持ちにしたりと、自由に楽しむことができるぞ。

(三重県/参田真理亜・?歳)



◎無敵に設定できるとは、すこすぎる



FRAY

最後のボスで困っている人のための安全地帯

まず、戦闘が始まったら、いちばん右上から1歩だけ左に動こう。ここはバクダンに当たらない安全地帯なのだ。ロッドは「アローチ」が「ローリング」を選んでおいて、バクダンを発射するために胸を開いたときに攻撃しよう。気をつけなければならないのはボスの右手としっぽだ。右手は振り降ろされた瞬間にジャンプすればかわすことができるが、しっぽはジャンプでかわすことはできないので、地面が

白くなったらその地点から逃げよう。もっとも、回復の薬をたくさん持ってその場で攻撃し続けても、なんとか倒すことができるかもしれないけど。エンディングはもうすぐなのだ。

(福岡県/元村春雄・?歳)

☆がんばれっ!



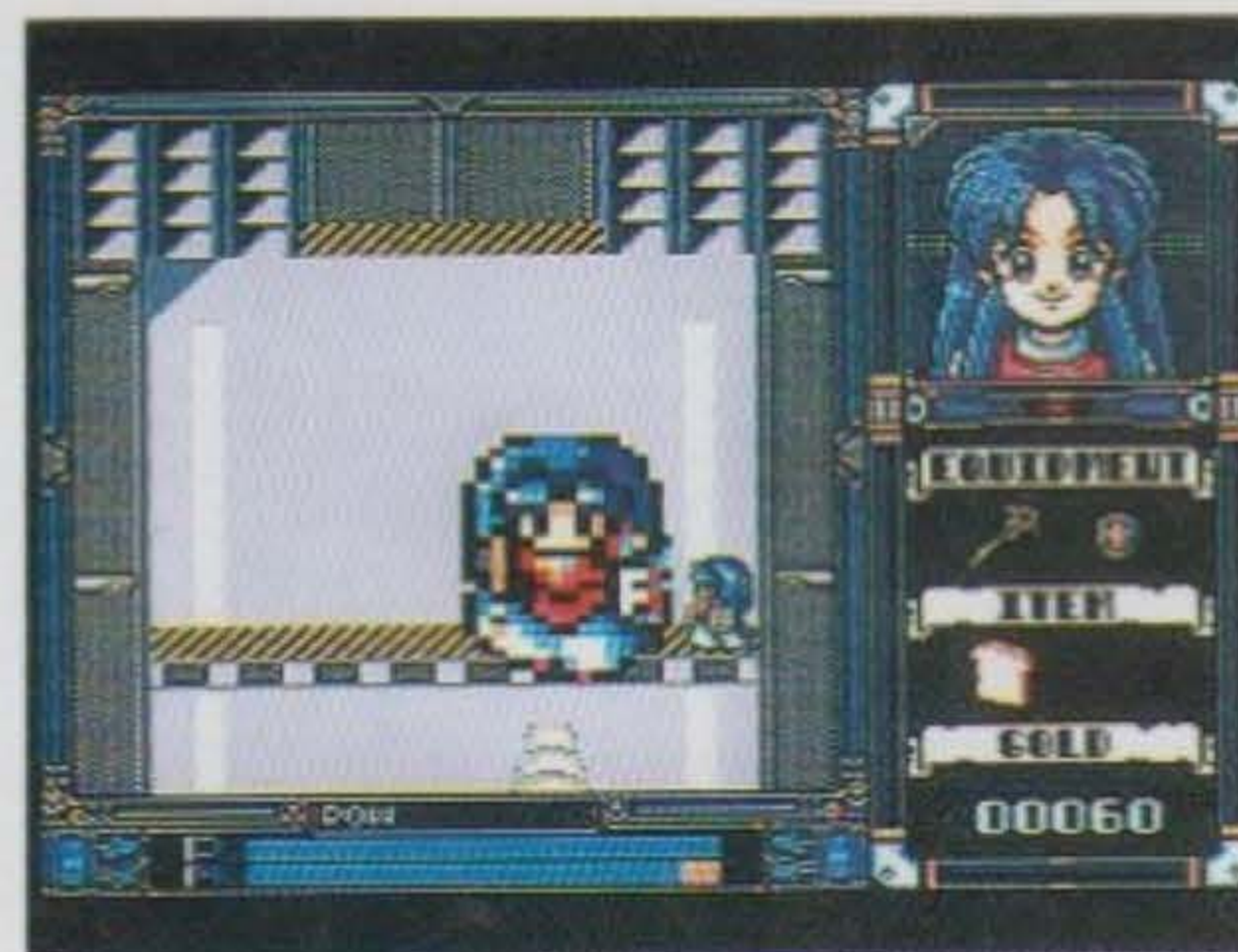
◎プレイの立っているこの位置にいれば大丈夫なのだ

GOGOピクシーをプレイで遊んじゃうのだ

最後のボスを倒したあと、ヴァルアの町へレポートするが、そのときに例の隠しメニュー(システムメニューのBGMテストを選び、説明の画面になっても(C)を押したまま、カーソルを上上下下右左右左と動かし(X)を押す)で32のマップを選ぼう。すると、隠しゲームのGOGOピクシーが始まるのだ。

本当ならピクシーでプレイするところなのだが、なぜかプレイのままなのだ。そうそう、さっきの隠しメニューで「どこでも移動」と「SUPER FRAY」をONにしておけば無敵になるぞ。

(愛知県/榎本晋也・?歳)



◎プレイ対巨大マレインの戦い。ピクシーなんて夢に出てきやう

十字軍マップコレクション

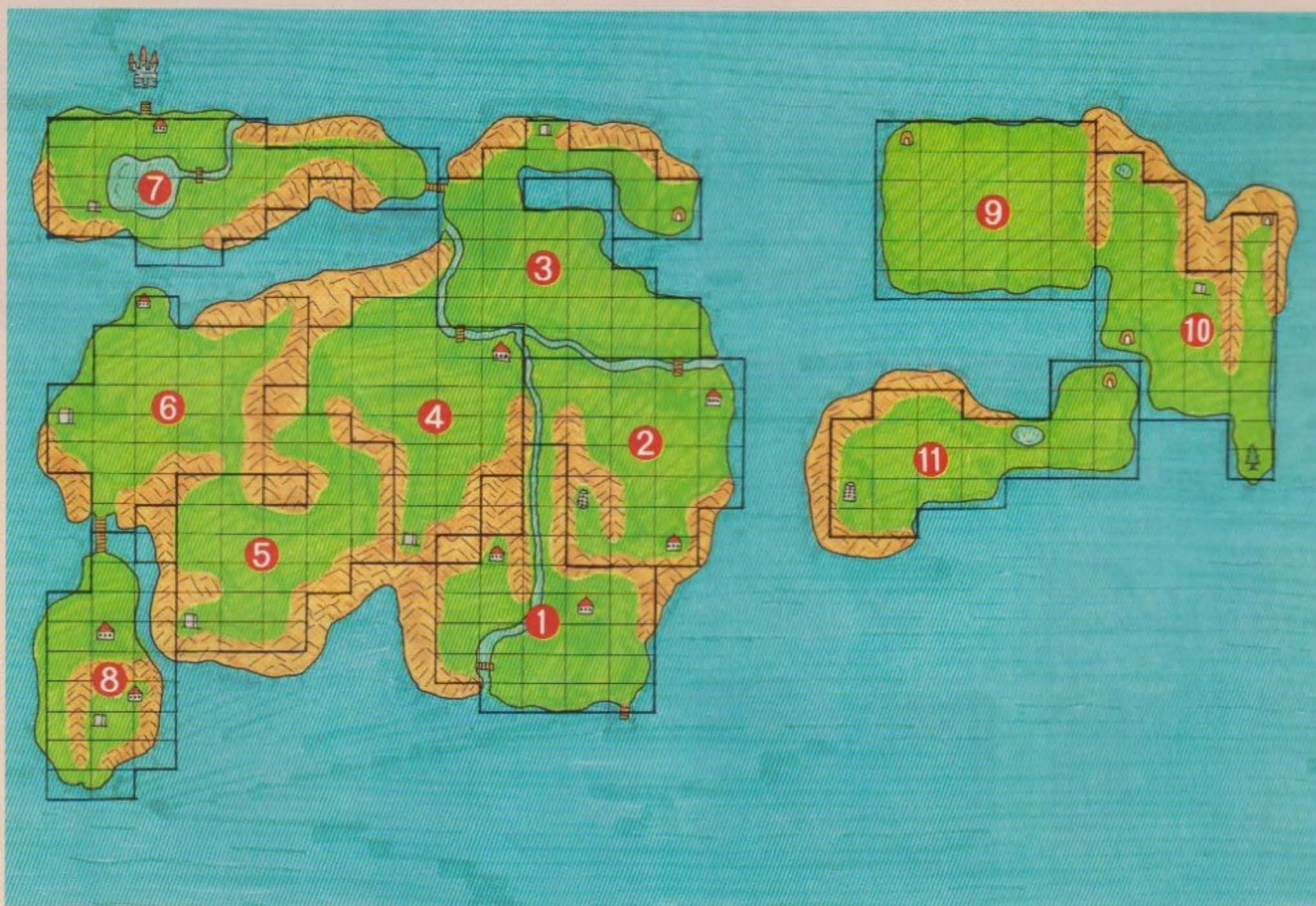
ランダーⅢ

「ランダーⅢ」のマップなのだ。最初の大陸はすでにクリアしてしまったから、今回はその先、ゲーム後半のマップを載っけちゃうぞ。しかも、出現場所別モンスターリストのおまけつき。右のリストをよく見てみると同じモンスターの名前がたくさんあることに気づくだろう。このリストは出現場所にモンスターが配置されているので、同じモンスターが複数書かれているのだ。では、かんじんの出現場所はどこを見ればわかるのかというと……下のマップにふってある番号がリストの数

字と対応していてどこの場所に現れるかがわかるようになってきているのだ。うーん、これは便利。フィールド以外の場所（青字）についても、町や塔別に出現モンスターを書いておいたので、すこしは参考になるのではないかな。さらに、さらにだ。名前後ろに※印をつけたものについてはイベント用のモンスターとして区別していたりなんかもあるのだ。うーん、あと4行だがんばれ。あ、もう1行書いた。あと3行、いや2行だ。ということで、きっとゲームに役立つはずだから活用してほしい。

出現場所別モンスターリスト

- | | |
|--|--|
| ① ゾンビ/ゴースト/サウンドスネーク/スケルトン | ⑪ ハービー/ファイアドラゴン/ヘルハウンド/ワイバーン |
| ② ウーマンローバー/とうぞく/トゲガエル/バッドフライ | ラーサスの街 ルド/ようじんぼう |
| ③ ウルフ/トゲガエル/フラッシュリザード/ラミア/レッドキャタピラー | メデューサの墓の地下洞窟 ゴースト/スケルトン/ゾンビ/メデューサ※ |
| ④ ウーマンローバー/ゴースト/サウンドスネーク/バッドフライ | 不思議の塔 スケルトン/トゲガエル/ラミア/リザードマン |
| ⑤ アリジゴク/ブラッドウォーム | キメラの山 キメラ※/ハービー/ファイアドラゴン/ワイバーン |
| ⑥ ウーマンローバー/トゲガエル/バライズホーネット/レッドキャタピラー | 海底城の海の上 ヒドラ※ |
| ⑦ クラーケン/コールドドラゴン/サンダーグレム/セイレーン | 海底城 クラーケン/シーサーベント/ネッシー/フォカロス※ |
| ⑧ サンダーグレム/セイレーン/トゲガエル/ラミア | 炎の塔 サラマンダー※/ファイアドラゴン/ヘルハウンド/ワイバーン |
| ⑨ ガーゴイル/サイクロプス※/ハービー/フラッシュリザード/ミノタウルス※ | ペリルの山道 ダークドラゴン※ |
| ⑩ ガーゴイル/デュラハン/ビッグイーター/ワイバーン | 魔界の塔 ヴァール※/コールドドラゴン/デュラハン/ネビロス※/バドス※/ラド※ |
- ※はイベント用のモンスターです。



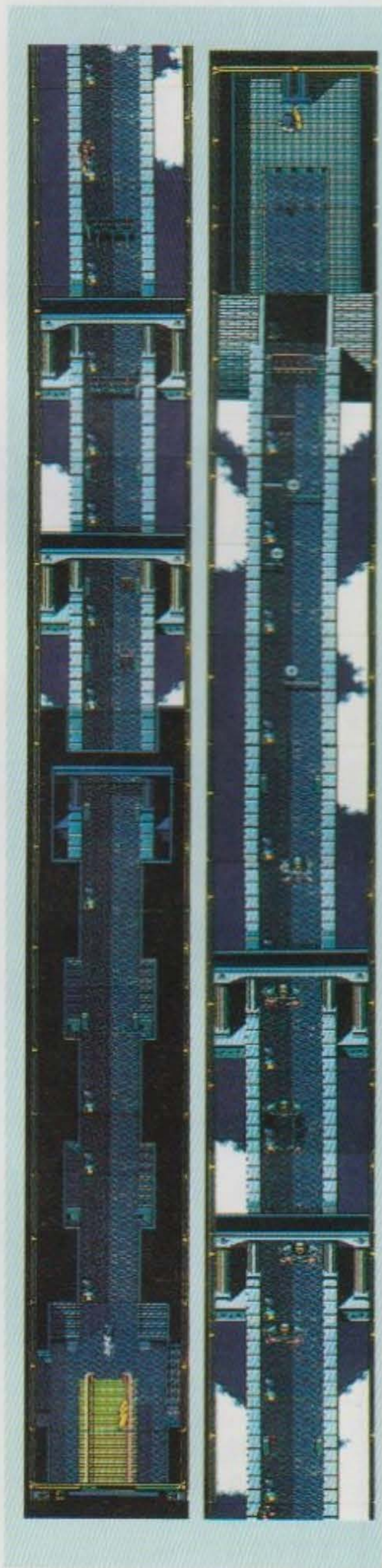
◆◆◆
◆◆◆
◆◆◆
◆◆◆

新コーナー
タイトル未定
いつてしまった5000円 ぼくは「のまゝ」あるパソコンショップに「ドラゴンナイト」を買に行きました。行く途中で友達「おつて、R・T・Y・P・M」のサライマンターをせつで5000円で買わな
いっていわれ、ソフト本より、シューティング本のほうがいいかなと思っ「いじり」ました。そして友達「明日、半校校持ってくるな」で「いじり」ました。早くは別の田舎
で明日になればゲーム2本ウッキーと思っていました。つぎの田舎で「おつて」本を「いじり」ました。早くは別の田舎

FRAY

先月お休みしてしまった「FRAY」のマップだ。空中城をクリアしたあとは空中サーフィンというわけで、空の回廊を流れのままにひたすら進んでいく。途中には幾重ものシャッターがあったりして、ジャマだけど、ジャンプでクリアできる。その

空の回廊



うち、サーファーのアメフトが水から出てくるが、左右によけてしまえばOK。動きが直線的だからかんたんなのだ。さらにどんどん進むとカッパが出てくるが、こいつもジャンプでクリアしちゃう。

2つ目のマップは最後のボス



①こいつが、サーファーでアメフト野郎なのだ



②このカッパみたいなのが、くせもの。腕を伸ばしてくる



③みこと着地に成功すると、10.00なんて自分でいってみたいする



④この気持ち悪いガイコツみたいなのは、いったいなんだろう

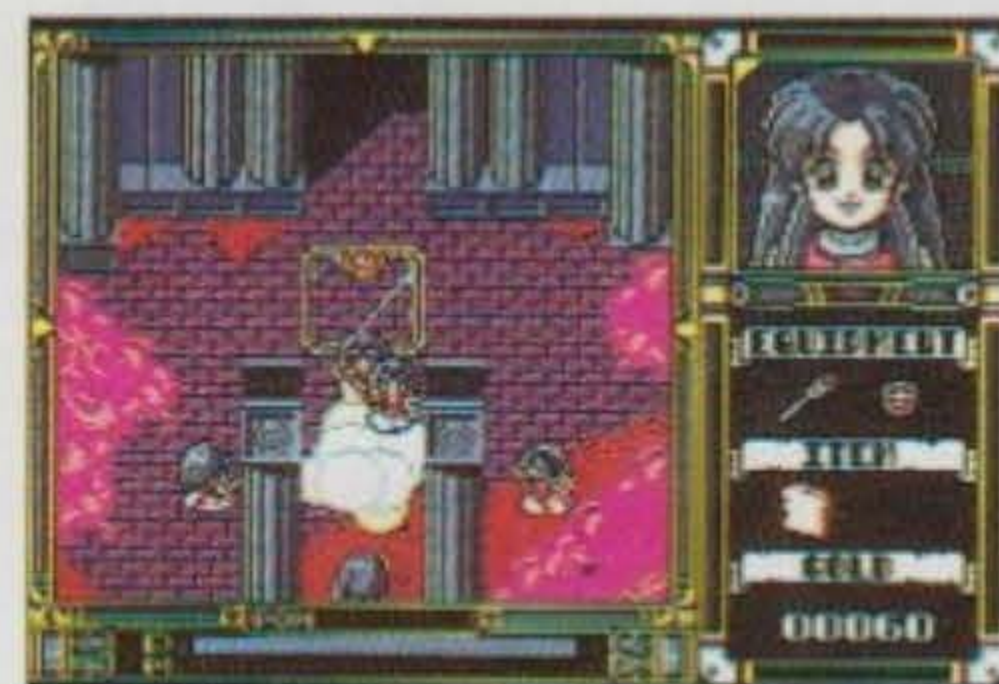


⑤後半になると、口やら目やら出てきて、さながら妖怪マップに

のいるテラスまでのマップだ。ガイコツや妖怪といった、おどろおどろしいモンスターばかりだけど、攻撃はそんなにはげしくないので楽勝かな。ただ、最後にでてくる4人のフレイもどきはやっつけることができないのでやっかいだ。

以上を参考にして最後までがんばろう！

血の回廊



⑥最後の巻ではフレイが4人も出てきて、とんでもない攻撃をしてくるぞ



⑦やったー！最後のボスを倒したぞ！もちろんウル技はしっかり使いました

◆◆◆
新コーナー
タイトル未定
◆◆◆

……つぎ。 やってみたい、スクロールは悪い、画面は汚い、音はめっちゃくちゃ、とぐめにやたらと難しい、「くそー」と思いサラマウンダーをはじめました。そしたら「スクロールは悪い、画面はきちゃない、はんばなく難しい」と文句を言ってきた。その夜、友達に「やっばりいらぬい」で電話でいいたら、なんと「あつそ」でいって電話を切ってしまった。その日は、人生のきびしさをしりました。「くそー、500円かえせ！」(新温泉/金堂研二)

三国志II

一騎討ちトーナメント団体戦

三国志ファンのみなさま、お待たせしました。一騎討ちトーナメント団体戦の組み合わせ発表です。予想を超える応募のなかから選ばれた8チーム、いよいよここに登場です。

◆◆◆
◆◆◆
◆◆◆

◆◆◆
◆◆◆
◆◆◆

対戦表発表 / 強豪チームが出そろった

さて、多くの応募のなかから選ばれた8チームは以下の通り。トーナメントをおもしろくさせるために、実力が均衡している8チームを選出。応募数が多かったことや、実力を均衡させるためにバランスのとれたチームをさがすのに時間がかかったりして、担当者2人がかりで5日もかかってしまった。ここに選ばれた8人の中には、まずは当選おめでとうということで、テレカを差し上げよう。そして優勝、準優勝チームの人には、素

敵な商品を用意しているぞ。
8チームの対戦の組み合わせは編集部で決めさせてもらった。また、武将の対戦の順番は送られてきたときのままの順とした。武将の登場の順番は1回戦ごとに変わっていく。勝利チームの発案者には編集部から往復はがきを出し、それに順番を書いて送り返してもらう。
さて一騎討ちのときのルールだが、5対5で戦って勝ち数の多いチームの勝ち。引き分けもありだ。引き分けになって勝敗

の決着がつかなかったときは、各チームでいちばん武力の高い武将を登場させて白黒をつける。一騎討ちで上がった武力はそのままつぎの対戦に生かされる。



◆いよいよ、一騎討ちトーナメントの火ぶたが切られて落とされた!

今月の1枚



◆すでに、一騎討ちトーナメントの常連となりつつある稲見知くん。でも、投票はイラストだけね

一騎討ちトーナメント

第1試合

第2試合

チーム No. 1

大分県 ■ 平野賢志くん
張・趙連合軍チーム

名前	武力
先鋒 張飛 ちょうひ	99
次鋒 張苞 ちょうほう	93
中堅 趙広 ちょうこう	71
副将 趙統 ちょうとう	78
大将 趙雲 ちょううん	99
合計武力	440
平均武力	88.0

けっこう応募が多かった張飛親子と趙雲親子の連合チーム。張飛、趙雲は申しぶんのない強さだが趙統、趙広が弱すぎる。あとは残った張苞にかかっているということか。

チーム No. 2

東京都 ■ 中沢茂雄くん
魏・呉混合チーム

名前	武力
先鋒 凌統 りょうとう	83
次鋒 郝昭 かくしょう	84
中堅 周泰 しゅうたい	85
副将 典韋 てんい	97
大将 許褚 きょちょ	98
合計武力	447
平均武力	89.4

典韋と許褚を含んだ、魏・呉同盟チーム。典韋、許褚をはじめとして、全体的にレベルの高いチーム。難をいえば典韋、許褚以外で確実に勝ち星をあげられる武将がいないことか。

チーム No. 3

三重県 ■ 井口恵介くん
孫策精鋭チーム

名前	武力
先鋒 甘寧 かんねい	92
次鋒 黄蓋 こうがい	88
中堅 太史慈 たいしじ	95
副将 周瑜 しゅうゆ	78
大将 孫策 さんさく	94
合計武力	447
平均武力	89.4

呉、生粋の精鋭チーム。呉のなかでとくに優秀な武将で構成されている。周瑜はほかのチームと実力をあわせるようなもの。周瑜以外の4人でなんとか3勝をめざす。

チーム No. 4

福島県 ■ 加納裕真くん
曹操親衛隊チーム

名前	武力
先鋒 曹仁 ぞうじん	84
次鋒 夏侯淵 かくうえん	90
中堅 張遼 ちようりょう	91
副将 徐晃 じょうこう	92
大将 夏侯惇 かくうとん	93
合計武力	450
平均武力	90.0

呉の精鋭チームに対して、こちらは魏から選ばれたチーム。夏侯惇、夏侯淵を中心にして、徐晃、張遼など名だたる武将が力をかためている。いい勝負ができそうなチーム。

外ウマもあるぞ! 優勝はどのチームだ!?

借しくもチーム選考にもれてしまった人にもウレシイお知らせ。この8チームのなかから優勝すると思うチームを当ててくれ。それともうひとつ、諸葛亮と司馬懿の対決の勝敗結果も当ててほしい。引き分けという結果も当然ありうるので注意してくれ。つまりチームNo.3と諸葛亮の勝ち、またはチームNo.8と引き分けなど24通りの結果のパターンがあるということ。2つの答えがピタリ当たった人のなかから抽選で1名にいいものをプレゼント。また、5名にテレカを



さし上げよう。

ここで、編集部予想はというと、まず第1試合は若干なが

らもチームNo.2、魏・呉同盟チームが有利か。第2試合はチームNo.3、第3試合はチームNo.5、第

4試合はチームNo.8といったところか。とにかく外ウマの応募のほうもヨロシクね。

チームNo.1 張飛 張苞 趙広 趙統 趙雲	チームNo.5 孟達 顔良 文醜 魏延 呂布
チームNo.2 凌統 郝昭 周泰 典韋 許褚	チームNo.6 周倉 関平 関索 関興 関羽
チームNo.3 甘寧 黄蓋 太史慈 周瑜 孫策	チームNo.7 夏侯霸 呉蘭 嚴顔 黄忠 張任
チームNo.4 曹仁 夏侯淵 張遼 徐晃 夏侯惇	チームNo.8 馬謖 馬岱 龐徳 馬騰 馬超

団体戦対戦表発表

第3試合		第4試合	
チーム No. 5 神奈川県 ■ 精松和崇くん ワルモノーズチーム 名前 武力 先鋒 孟達 72 次鋒 顔良 90 中堅 文醜 91 副将 魏延 94 大将 呂布 100 合計武力 447 平均武力 89.4 このチームをつくってくれた精松和崇くんはワルモノーズと称しているが、顔良や文醜などはけって悪い武将ではないのでここに断っておこう。チームとしてはなかなか強力なチームだ。	チーム No. 6 香川県 ■ 渡辺勇武くん 関羽ファミリーチーム 名前 武力 先鋒 周倉 87 次鋒 関平 82 中堅 関索 91 副将 関興 90 大将 関羽 99 合計武力 449 平均武力 89.8 もっとも応募の多かったのが、この関羽ファミリーだ。関羽の息子達と関羽を慕う周倉で構成されている。関平が少し弱い気もするが、けっこうバランスのとれたチームといえる。	チーム No. 7 兵庫県 ■ 山口正人くん よせあつめチーム 名前 武力 先鋒 夏侯霸 89 次鋒 呉蘭 86 中堅 嚴顔 87 副将 黄忠 96 大将 張任 88 合計武力 446 平均武力 89.2 まるっきり混ぜこぜのチーム。1チームぐらいいこういうチームがあってもいいと思ったので選んだ。またこのチームの選考理由のひとつに、バランスがいいということもあげられる。	チーム No. 8 宮城県 ■ 小田島義人くん 馬騰一家十一チーム 名前 武力 先鋒 馬謖 75 次鋒 馬岱 83 中堅 龐徳 94 副将 馬騰 95 大将 馬超 98 合計武力 445 平均武力 89.0 馬騰一家プラス1。本当は純潔馬騰軍(梁興を加えて)にしたかったのだが、平均武力の関係もあってこのチームになってしまった。この組み合わせの応募はほとんどなかった。

◆◆◆ 新コーナー ◆◆◆
 ◆◆◆ タイトル未定 ◆◆◆
 ……つづき。T&Eもそうである。かわりに、ソフトが巨額してきた。これはまことにけっこうであるが、すこし数が多いと思う。もっとMSXらしい、アクションをきかしたゲーム、燃えるゲームがまた多く出てきてほしい。そうならなければ最近、週刊(ちよらく)きみのMSX界に活気が戻らないと思う。ターボRが出たことを期に、このニューマシンの性能を十二分に生かしたゲームを最近MSXのゲームを出すのをさぼっているメーカーに作ってもらいたい。そうすればユーザーはバツと飛びつき、ゲームもターボRも売れることはまちがいないだろうし、再び、MSXが注目されるはずだろうと、わたしは考えている。(宗良の三冠王・18歳)

第4回 激ペナ2大会告知

野に下った
歌を詠む会



お題は「野に下った」で、今月はちょっと趣向を変えて「野に下った」のテーマはターボRです。●どうしてもターボRが買いたいな金はあるけど、親が許さず(宮城県)鬼探(愛知県)・15歳(愛知県)●どうやって金をためよかターボR(高知県)・飯島(愛知県)・13歳(愛知県)●どうしてターボRが出るなんて、立場なくなるうちのEMツ(新潟県)・まるわたろう(愛知県)●どうするの、タボちゃんなんか出しちゃって、今ならツイで十分じゃない? (埼玉県)・SOS・17歳(愛知県)●☆来月のお題は「か」です。イラスト・愛知県/モアイ。

ずいぶんお待たせしたが、7月号で第4回激ペナ2大会を開催することになった。毎日のように激ペナ2のことを書いた手紙(なかには脅迫めいたものも

……)が送られて来るという事態に至って、編集部が出した結論というわけなのだ。

ただ、この大会の運営は非常に大変である。1000以上のチー

ムデータを入力する作業に始まり、地区予選からの全試合をビデオ録画するなど、とても編集部だけではできない。そこで、ボランティアを募集したい。

この大会を成功させたいと思っているあなたの力をチームデータ入力に貸してほしい。申しこみはゲーム十字軍「激ペナボランティア」係まで。

第1回 激ペナ大会<全国版>

1988年10月号

記念すべき第1回大会、優勝は山口県のCREEPYS。激ペナ発売まえのため、応募チームの数は少なかった。チーム数を増やそうとあせった当時の激ペナ実行委員会はつぎの号で応募用紙をつけ、さらにしめ切りを1か月引き延ばした。結局、これが命とりになった。つぎの月には応募チーム数2000以上という莫大な大会になってしまったのである。原因は1人でいく

つものチームを応募してきたためとみられ、その後1人、1チームが徹底されるようになった。



◆第1回大会は編集部総出でデータを打ちこんだ

第2回 激ペナ大会<全国版>春の選抜

1989年6月号

ディスクでの応募に限るという選抜方式で実施された異色の大会、優勝は埼玉県のSTRANGERS。チームデータを打ちこむのにこりてしまった実行委員会が案をしようとしてひねり出した苦肉の選抜方式。応募チーム数を800チームあまりに、減少させることに成功した。そのかわり800チームのデータすべてをデータベースとして整理しようと考えたのだが、これに失敗。

800人の住所、氏名、年令を打ちこむのに1週間もかかり、いちばん忙しい大会となった。



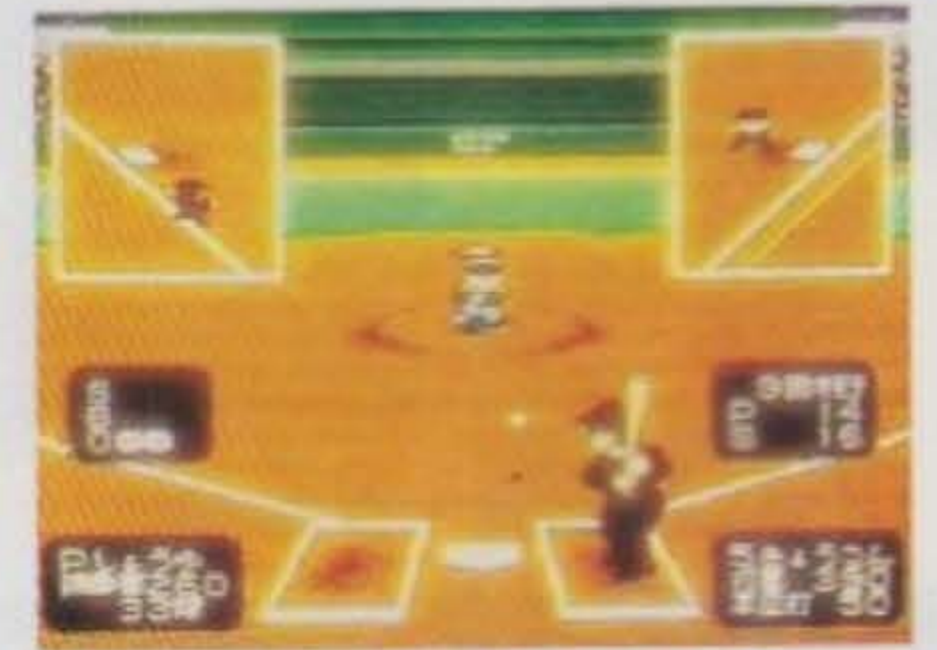
◆春の選抜では10日間、5台のMSXがフル駆動していた

第3回 激ペナ2大会<全国版>

1990年2月号

激ペナ2発売直後に行われた新・激ペナ大会、優勝は山口県のPOLITICALS。応募用紙をつけたが、打率の数値をまちがったまま掲載してしまったため、打率をあまりさせているチームがたくさん集まってしまった不幸な大会。当時の実行委員会は毎日のようにかかってくる問い合わせの電話にひたすら謝っていた。また、この大会からチームの個性が求められるよ

うになり、チーム名や選手名などに凝ったもののほうが出場しやすくなっていった。

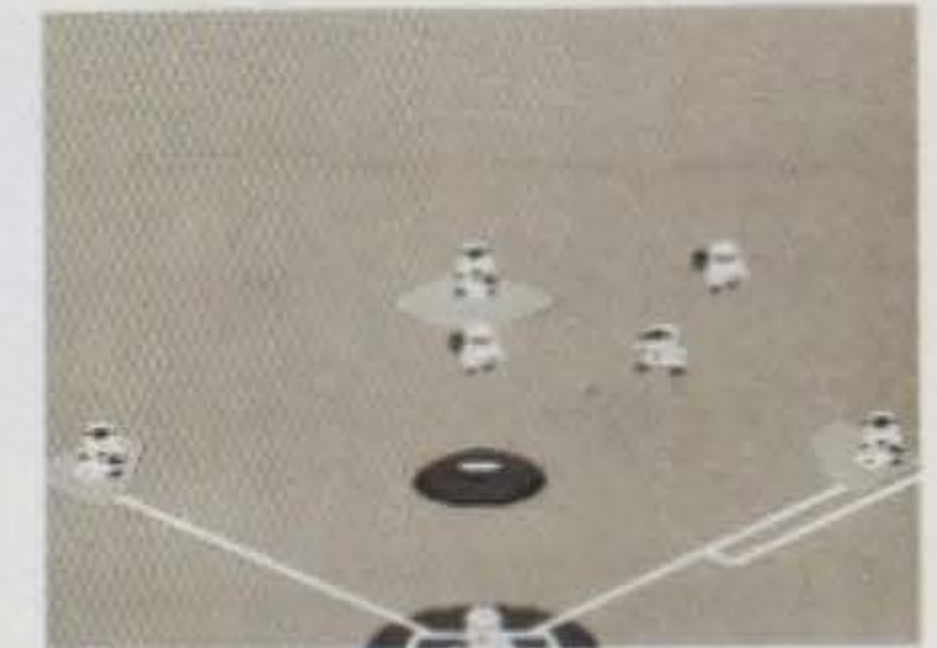


◆意外にも激ペナ2大会では打ちこみ作業はそれほど大変ではなかった

さて、第4回を制するのは誰か!

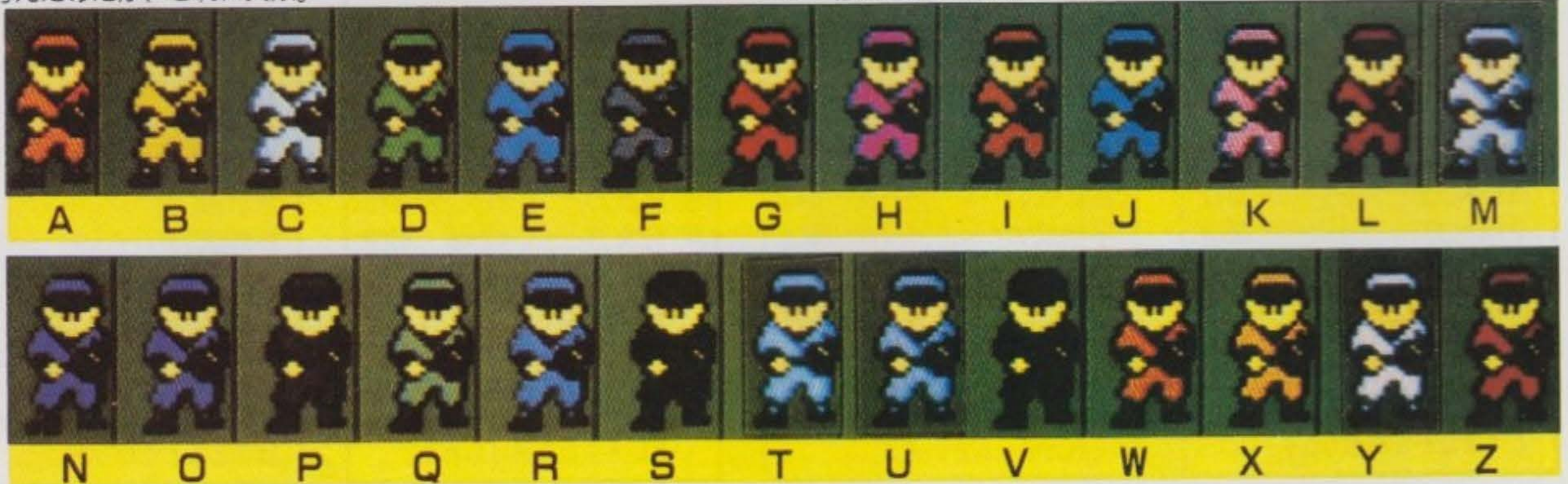
今回の大会も大筋では前回と変わりはない。ただ、都道府県別に出場する地区大会のありがたには不公平を感じる人も多く、実行委員会としてはこの不公平是正のために最大限努力したいと考える。今のところ代案としては職業別方式や年令別方式など、しょうもないものしか思いつかないのだが、なにかいい方式が浮かんだら3月30日までに一報いただきたい。

また、今回の大会は強さ以上に個性豊かなチームの応募を望んでいる。



◆1年半ぶりに行われる今回はいったいどんなドラマが展開されるのだろうか?

チームカラー



☆ゲーム十字軍への投稿募集中! 応募要項の詳細は80ページ

第4回 激ペナ2大会 応募用紙

以下のことに注意して3月30までに(必着)第4回激ペナ2大会実行委員会まで送ってくれ。
 ①下の応募用紙をかならず使うこと(書類選考あり)。
 ②チーム名はアルファベット10文字以内、選手名はひらがな6

文字以内。
 ③投法は右上、右下、左上、左下の4種、打法は右、左からそれぞれ選ぶ。
 ④チームカラーはA~Zまでの26色から選ぶ。
 ⑤右の表を見て、球速、スタミ

ナ、変化球(カーブ、シュート、フォーク)、打率、HR、走力の各パラメータを設定する。選手のパラメータは最低値と最高値の範囲内で設定。また、各選手のパラメータの合計が表の合計値をこえてはいけない。

パラメータ	最低値	最高値	合計値
球速	80	159	800
スタミナ	0	99	350
変化球	0	9	35
打率	0.150	0.399	3.900
HR	0	59	250
走力	0	99	600

キリトリセン

プロフィール	フリガナ		年齢	性別	37mm(h)×37mm(w) 本人の写真またはイラストを貼付					
	氏名									
	フリガナ		〒 ()							
	住所									
	尊敬する人物		血液型	星座						
	資格・免許									
	好きな食べ物		しゅみ							
好きな言葉		好きなタレント								
何かおもしろいことを書く										
チーム名とウリ					チームカラー					
投手	先発	1	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク	
		2								
		3								
		4								
	リリーフ	5								
		6								
打者	選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
	1					8				
	2					9				
	3					10				
	4					11				
	5					12				
	6					13				
7					14					

【ミニアンケート】 激ペナ大会に参加するのは、今回で何回目ですか？ あてはまるものを丸で囲んでください。
 ①これがはじめて ②2回目 ③3回目 ④4回目

ほほ梅麿の

勝ち抜きCGコンテスト

先月1回お休みしてしまったマロでおじゃる。最近、カゼがはやっておじゃるから気をつけるぞよ。寝こんでしまっても、CGはできるでお

じゃるから、せっせと送ってきてほしいものでおじゃる。今月は紙芝居部門に力作が送られてきたのでおじゃる。



梅麿

◆本コーナーの主人公。パチンコ大好き、女の子大好きの軽薄なキャラクタがウリ



ファンキーK

◆バリバリとかギンギンとかの単なる形容詞を座右の銘にしている本当はかわいいヤツ



のぐりろ

◆「びろびよ〜ん」とかいいながら頭のとっぺんに旗を立てちゃう、たぶん、ちょっとあぶない



アニイ!

◆入ったばかりなのに「アニイ」と呼ばれているのは実家が建設業だからだったりして……



こんどる

◆編集部でFAXで送られてきた免許証の写真を見る限りではぜったいタコだっ!

紙芝居部門



梅麿 今回の紙芝居部門はレベルが高かったでおじゃる。動きだけでスバラシーものやストーリーで笑わせてくれるもの、演出がよかったもの、ほのぼのとしたもの……じつにバラエティーにとんでいて評価していて楽しかったでおじゃる。

アニイ! アルマジロくん。はっきりって気に入りました。演出がなかなかいいんだよね。これからもこんな作品、楽しみにして待っていますよ。
のぐりろ 技術的にもそうとうヤッテルって感じてしゅ。
ファンキーK 小沢くん。けっこうレベルは高いと思うが、これだけのことができるのなら、もっとおもしろいことをしたほ

うがよかったような気がする。
こんどる アレスタ2だったのがちょっとね。あれがにゃんくるだったらウケていたかもしれないのに(笑)。
梅麿 あれだけ長い間、波を見せられて、飛んできたのが飛行機1機っていうのが許せないマロ。
のぐりろ まあまあ、そんなにいわないで次作に期待だじょー。



◆「アレスタ」(青森県/小沢達郎)紙芝居部門に送るのは不審かもしれませんが、ほかに送るあてもないまま埋もれてしまうのも惜しいので……。題材はコンパイルのアレスタ(1作目のほう)です。2年以上前に描いたものです(作者)

	構図	色彩	魅力	演出	技術
梅麿	3	3	2	2	3
ファンキーK	3	2	2	2	2
のぐりろ	3	3	2	2	3
アニイ!	3	2	2	2	3
こんどる	2	3	2	3	3

ちゃんぴおん 1000円

◆「夢」(東京都/アルマジロ)ははっきりって気合が入っています。どれくらい気合が入っているかという、これを期に部門名を「アニメーション部門」に戻してもいいぐらい。設定がドラマチックなので、いろんな演出や細かい動きなんか凝ってみました(作者)



	構図	色彩	魅力	演出	技術
梅麿	4	4	4	5	4
ファンキーK	3	2	4	3	4
のぐりろ	3	3	4	4	4
アニイ!	3	4	4	4	4
こんどる	3	3	4	4	3

イラスト部門

梅麿 イラスト部門には個性豊かな作品がたくさん集まったでおじゃる。

ファンキーK 佐藤いっちゃんクン。そのまま駅のポスターにでも使えるようなイラストだな。



④「DRAGON」(滋賀県/山本直彦)

アニイノ 山本クン。よくまとまっているね。ハリウッド映画のオープニングみたいでいい。コンドル 佐藤幸一クン。影の使い方がいから立体的に見えてすごくいいね。あとは構図を

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	3	4	3	3	3
ファンキーK	4	2	3	2	4
のぐりろ	3	3	2	3	4
アニイノ	4	4	3	3	3
こんどる	3	3	3	2	3



④「無題」(千葉県/佐藤幸一)

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	2	4	3	2	2
ファンキーK	2	4	2	2	3
のぐりろ	3	3	3	3	4
アニイノ	3	2	2	3	3
こんどる	4	3	3	2	3

考えよう。

梅麿 田村クン。デッサンをしっかり勉強すれば、かなりじょうずになるでおじゃる。色使いがすごくいいでマロ。

のぐりろ 阪野クン。こんな絵もいいじょーん。ブラシ(スプレー)のこういう使い方は好きだもーん。



④「CGI」(栃木県/田村真一)



	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	3	4	4	3	3
ファンキーK	2	3	2	2	2
のぐりろ	3	3	2	3	3
アニイノ	4	4	4	3	3
こんどる	3	3	4	3	3



④「人間なんてこんなもの」(愛知県/阪野峰樹)

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	2	2	2	2	3
ファンキーK	2	3	3	2	2
のぐりろ	?	3	4	3	3
アニイノ	3	3	3	3	3
こんどる	2	3	3	2	3

ちゃんぴおん



1000円

④「BUTA」(石川県/佐藤いっちゃん)わたしのところではディスクが高いのでよわりました。安く購入することはできませんか!? そうでないとお金がなくて(作者)

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅麿	5	4	4	4	4
ファンキーK	5	4	3	2	3
のぐりろ	4	3	4	3	3
アニイノ	4	4	3	4	4
こんどる	3	4	3	3	4

ちょっとCGテクニック

今月からはじめたこのコーナーではCGを描くうえでのちょっとしたテクニックを教えちゃうのだ。毎月、梅麿からこっそりビツター秘伝のCGテクニックを聞き出してくるのだ。さて、第1回の秘伝は「道具」だ。

CGを描くための道具として、「グラフサウルス」などに代表されるグラフィックツールが必要なことは誰でも知っているだろう。そのつぎにほしいのが「マウス」だ。マウスはMSXのジョイスティックポートにさせるものならOK、パナソニック、日本エレクトロニクスなどから発売されているぞ。値段は大抵、6000円~8000円といったところ。ちなみに梅麿は電気屋で4500円で売っていたノーブラ



ンドのマウスのローラーを改造して、ハイスピードマウスにして使っているそう。つぎにほしいのは、やっぱり「マウスマット」。運がよければ電気屋さんとかでも見つかるかもしれないけど、手に入りにくいから、通信販売などを利用したいところだ。電波新聞社(03-3445-6111)から1900円で手に入るぞ。

ということで今月はおしまい。

おしかった人たち

●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「チカンの逆襲」兵庫県/せむしまん(3・2・2・3・3)「KANIPRO」熊本県/D-mon(2・4・2・3・2)●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「DF1」岩手県/遠藤晴子(3・3・1・2・1)「無題」岩手県/琉希(3・2・2・2・1)「ウェイトレスの南風まろん」群馬県/山下佳之(2・1・1・1・2)「ASLEEPING GIRL」埼玉県/TOSHI(3・3・2・2・1)「無題」東京都/吉田郎(1・3・3・1・1)「未知との遭遇」神奈川県/中村和洋(2・2・1・2・2)「無題」神奈川県

しえる指田(2・2・2・1・1)「無題」長野県/中尾俊文(2・1・3・2・2)「無題」長野県/吉川隆(3・3・2・1・2)「女兵士」静岡県/鈴木淳一(2・2・1・1・1)「無題」静岡県/杉山直樹(2・2・2・1・2)「あきちゃんマンきょうも行く」愛知県/伊藤辰(2・2・3・1・1)「お洗濯」京都府/三浦一誠(3・3・4・2・1)「The Angel」大阪府/北尾朋得(2・3・1・2・2)「Jump」大阪府/三野幸輝(3・1・2・2・2)「無題」大阪府/橋田篤史(2・3・2・3・2)「無題」兵庫県/妹尾美穂子(2・3・2・1・2)「無題」岡山県/KAKASHI(2・2・3・2・2)「ファンタジーFAN」広島県/山岡修(2・2・2・2・2)「庶民的」高知県/眠猫(2・4・2・3・1)※以上、評価点は梅麿。



ゲーム制作講座

講師/飯島健男

第12回

今回は、ゲーム・デザイナーの七つ道具について講義する予定だったが、それどころではない。じつはゲーム・デザイナ

ーとしての本業がメチャ忙しい。そういうわけで、プロの現場がどんなに忙しいかについて緊急講座を開こうではないか。

ついにしめ切りが来た。さあ、どうする？

えー、ゲームの発売が遅れるぐらいなら、こんな連載をやめてしまえ/ と、最近一部の関係者にいじめられている飯島なのだ。昨年、ライトスタッフなるソフトハウスを作ったんだけど、まだ1本もソフトは発売されていない。あー、情けない。

最初、会社を作ったときは結構ヒマだった。ところが、会社を作ったとたん、ドカドカ仕事が入ってきた。最近、ゲーム雑誌以外の取材も多くなってきたし、書き下ろしの単行本の話や、マンガの原作の話、はてはアニメの脚本の話と、もう本職がなんなのかわからなくなってきた。やっぱり、そういった話があるとうれしいもんだから、ついつい引き受けちゃう。つくづくバカだと思うよ、ホントの話。

いま、ゲームを日本、連載を2本、単行本を2冊、そのほかもろもろ3本の仕事をかかえている。これ、常識的に考えれば、

同時にこなすのは絶対不可能。もちろん、引き受けた仕事の順番にかたづけようとしているので、1つ遅れるとみんな遅れる。でも、そんなこといっても誰も許してくれないから、必死にやる。というわけで、体調も精神もボロボロ。手を抜きヤラクになるのだが、やっぱり手は抜きたくない。忙しいんだから、きりのいいところでやめりゃいいのに、さらに凝りまくってしまう。もう、ドロ沼。

で、いまがそのドロ沼のまっただなかというか、首までつかっている。ソフトを1本も出していないのに、いつの間にかライトスタッフがなくなっていたなんてことになれば、笑い話ではすまない。そこで、どんなに忙しいか、また忙しいということは仕事の面でどんな支障をきたすかを話しておこうと思ったわけ。

実際、メチャクチャ忙しいと

いうのは、口ではうまくいい表せないんだよな。もちろん、忙しいレベルにも個人差がある。忙しいなかにも、自分の時間や息抜きが必要だという状況は、はっきりいってぼくが思うに修羅場ではない。ほんとうに忙しいときというのは、息抜きをしようなんて思う以前に、ただ寝たいだけ。さらにぼくの場合は、切れる。ハイになる。突然、笑いたくなくなる、などの症状が現れ出す。こうなったら、ほんとうに息抜きしないと、もう、仕事は進まない。なぜかという、ノイローゼになるか、死んでしまうからだ。冗談ほいけど、ホントだよ。実際に、仕事がきつすぎて死んでしまったり、ノイローゼになってしまった人を知っているからね。ふつう、こういうことは、業界の恥だからみんな隠そうとするけど、ほんとうに起きている問題なんだ。だから、忙しいのがわかっていながら、仕事をやっている人間の精神状況は並大抵ではないんだよな。

いきなり暗い話だが、自分も何度も死のうと思ったことがある。この理由は、じつは仕事にいきづまったからではない。仕事のいきづまりからくる人間関係が、ネックになっているんだ。人間てせっぱつまるほど忙しいと意味のないことで腹を立てたり、ヒマそうにしているヤツを見るだけで腹が立つものだ。もちろん、できた人というのはそ

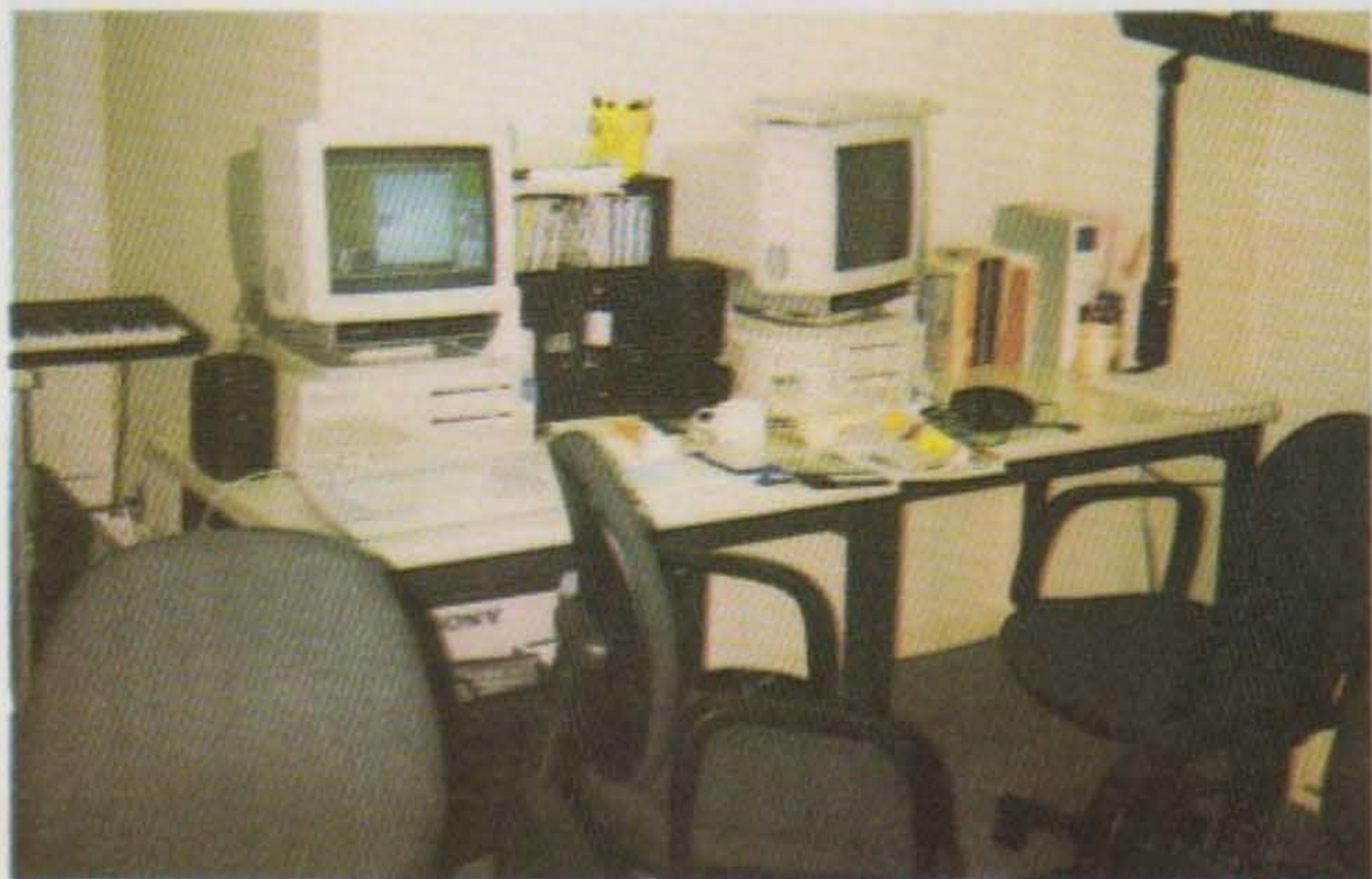


カゼをひいているというのに、遅くまで仕事しているんだなあ。たいへん

んなことはないと思うけど、ぼくはなにぶんできていないほうの人間なので、なかなかそうはいかない。そんな気持ちのまま、さらにほかのスタッフとの意見が合わないなんてことになると、もう人間関係は最悪。すごくギスギスしたものになってくる。もともと違う人間なんだから、意見が合わないのは当然。だけど、いっしょに仕事はやっていかなければならない。このとき、おたがいどこまで妥協できるか、が問題ということになる。

プロとして1本のゲームにたずさわった人間たちというのは、友だちではない。これは断言する。そりゃ、同じ会社のなかで友だちもできるだろうが、順番は間違えないでほしい。友だちが集まってソフトを作るのではなく、ソフトを作るために、いろいろな人が集まってきたのがプロの現場だ。その後で友だちとなることはあってもね。

このへんを勘違いしている人も多い。しめ切りを守らず、好きなようにゲームを作っていくのはプロではない。時間さえか



2月某日午後10時41分、日清のチキンラーメンの臭いがこもったライトスタッフの開発室



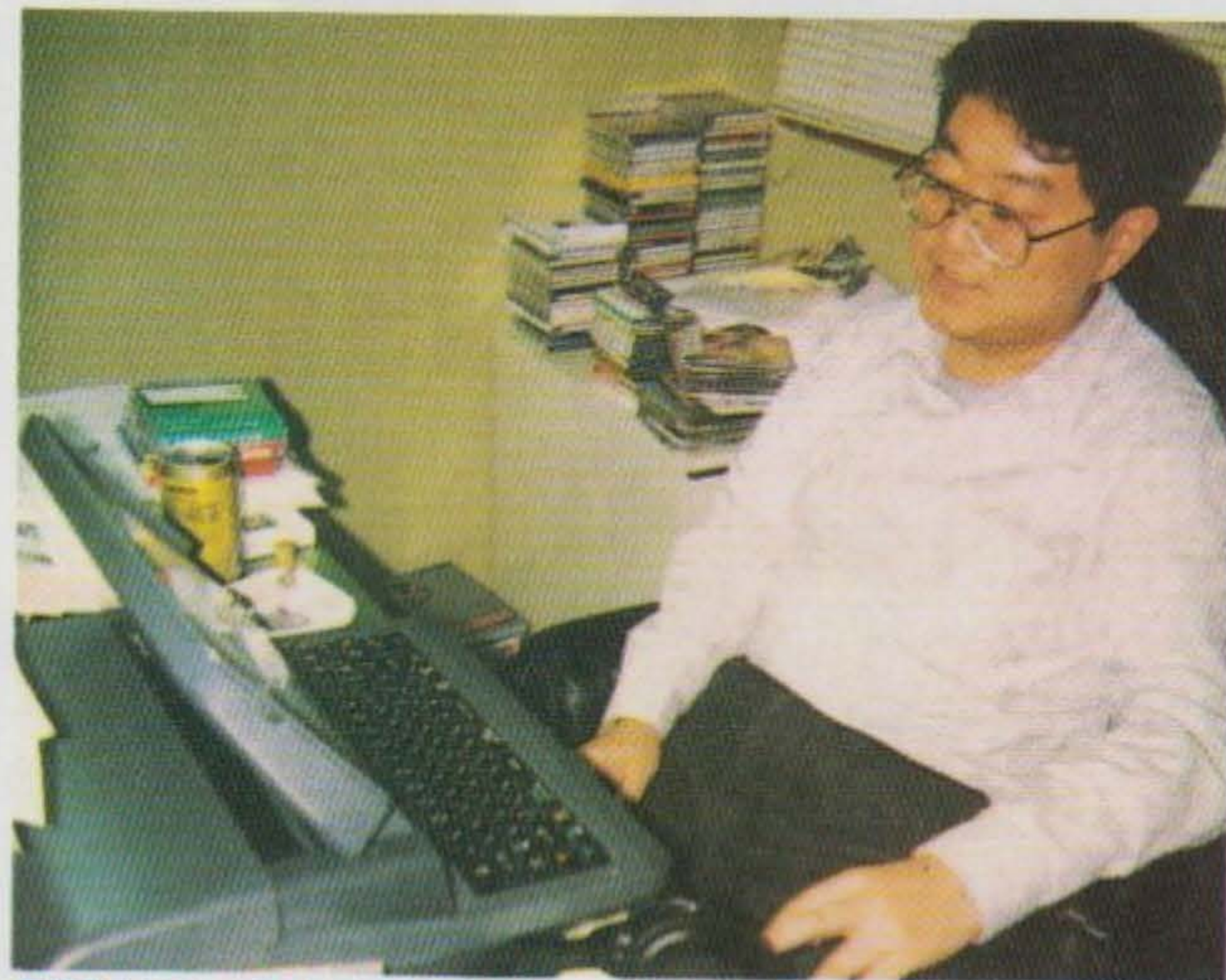
投稿者一覧1991/2/1しめぶんから投稿は返却できませんので、必要な人はあらかじめコピーを取っておいてください。●タイトル/ジャンル/住所/氏名/年齢 ●まんじゅう/RPG/千葉県柏市/?/? ●クエストofプリンス/RPG/神奈川県川崎市/清水篤史/? ●Shadow War/シューティング/埼玉県和光市/ラリパッパ/? ●四神伝〜四神英雄伝〜/RPG/宮城県仙台市/吉田良/? ●ダモレスの剣/ウォーシミュレーション/?/? ●あおぞめサメオの旅〜父さん救出大作戦〜/アクション/神奈川県海老名市/稲垣健/17歳 ●ドラゴンソード/?/兵庫県豊岡市/谷口貴二郎/? ●世界を征せ/ウォーシミュレーション/東京都足立区/白土尚/16歳



ければふつうの人でもできる。とはいっても、プロでも期日を守れないこともある。ようはそうなった場合の対処だ。そこで、どう責任をとるか、どういう心構えでのぞむか、ということだ。自分の責任で遅れた場合、まわりからどんなことをいわれても仕方ない。理由をいっても、それはたんなるいいわけだ。たとえば、どんな理由があってもだ。そんないいわけがとおるほど社会は甘くない。

自分としても、しめ切りを守れなかったことや、予定どおりにことが運ばなかったことは何度もある。そして、そのたびに悔しくて泣きたくなる。だから、もしそうなったら、よりおもしろいものに作ろうとか、とにかく必死に一生懸命やろうと努力する。それでも、その苦勞が実らなかつたら、そして相手に迷惑をかけたなら、それは自分の責任だ。死ぬといわれれば、実際に死んで責任をとるしかないんだよね。

ゲームを作ることって、楽しいことだと思っているだろうけど、すこしも楽しくないぞ。楽しくゲームを作りたいんだつたら、そして自分の思ったとおりのゲームを作りたいんだつたら、プロになることはすすめない。もちろん、この意見に反対する人もたくさんいるだろう。だけど、いま自分が感じていることは、これ以外のなにものでもない。我々ゲーム制作者は、お客



◎飯島さんはこの日もシナリオ執筆に追われてワープロのまえから動けない。ご苦労さま

さまあつてのプロなのだ。どうやってみんなに楽しんでもらえるかをいちばんに考えて、ゲームを作っている存在なんだ。

これは、あくまで曲げる気はない。自分がおもしろいと思ったものは、ほかの人から見てもおもしろい/とか、自分は作りたいようにゲームを作ればいい/というのは、はっきりいえばシロウトだ。ぼくは、自分が作ったゲームを遊んでくれる人がとっても大事だ。その人が、そのゲームをつまらないと思つたらすこく悲しい。つぎのゲームでは、そんな人たちも満足できるようにしようと、一生懸命努力する。1人でも多くの人が満足してくれるようなゲームを作るのが、自分の義務だと思つている。もう、使命だよな、こう

なつてくると。だから、ぼくは一生自分のためではなく、他人のためにゲームを作つていくと思う。べつにこれって悲しいい方に聞こえるけど、自分としては全然つらいことではないんだから、勘違いしないでね。人のために何かをするのって、すこく楽しいことなんだから。

楽しみながらゲームを作れる人って、いまはうらやましい。最初のころは、ぼくもそうやつてゲームを作つていたような気がする。だけど、人を楽しませるということが、ものすこく大きく自分にのしかかつてきた。プロってなんなんだろう。

今回は、全然ゲームの制作講座になつていなかったな。いま、自分のなかにたまっているものがすこくあつて、こんなとりと

りめもない、みんなの希望をなくすようなことを書いてしまった。もうしわけないと思つているけど、プロになったら絶えずのしかかつてくる責任というプレッシャーとの戦いの毎日だということは、まぎれもない事実だ。もし、ぼくの考えに対する意見があつたら、遠慮なくいつてほしい。待つているぞ。

それから、いまの修羅場を無事に切り抜けることができたなら、全国のショップをまわつて何かイベントというか、みんなと直接話せる場を設けたいと思つている。これはMSXのイベントが行われているようなところではなく、あまりゲーム制作者との対話が行えないような遠くの地域を中心にね。そこで、たとえば1人でもいいから、ぼくのゲームを遊んでくれた人、そしてこれからのゲーム業界に期待をもっている人たちと、対話をもちたい。なんでかつていうと、いまの状況では自分ではもうこれ以上のゲームは作れそうにないと思つているから。弱気だと思つたよ。いまの状況を切り抜けたとき、きつと世間をあつといわせるからな。ぼくは、やるついたら絶対やるぞ!

今月は、なんだか泣きごつばかりで悪かつた。みんなから送られてきたシナリオもたまつてきたことだし、来月はいつものゲーム制作講座にもどるぞ。期待してくれ!!



◎「強い子のMILO」を面前にカリカリと仕事中。後ろからのぞいてゴメンナサイ



◎この時間にいるってことは、電車では帰らないわけですね。仕事・仕事・仕事!

次回の お 題

ほとんど次回のお題を載せる意味がなくなつてきたな。最近、これを守つたためしがなもん。いちおう、今回できなかったゲーム・デザイナー七つ道具について話そうと思つ。それから、来月はページの許すかぎりみんなのシナリオを紹介しよう。これからも、送つてくれ。シナリオや意見、質問などの応募の方法は80ページを参照してね。

投稿ありかた

●セルゼイン/AVG(戦闘部分はシミュレーション)/広島県呉市/池田慎二/14歳 ●男の歴史~改訂~/RPG/千葉県野田市/村瀬広樹/? ●RUN AWAY/アクション/兵庫県芦屋市/松田哲之/14歳 ●龍司伝/アクション/広島県呉市/池田慎二/14歳 ●TOP LEADER OF JAPAN/シミュレーション/埼玉県狭山市/S敏行/16歳 ●宇宙(そら)の統一~野望編~/ウォーシミュレーション/和歌山県和歌山市/国定昭信/16歳

☆「ゲーム制作」への投稿募集中! 応募要項の詳細は80ページ 117

いーしょーくー

人気ゲームの移植の事情を紹介!

はまだかいな!?

今月のお題

新たなる出発だ!!

移植希望ゲーム BEST

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	110
2	1	ソーサリアン	日本ファルコム	P	73
3	10	ダイナソア	日本ファルコム	P	56
4	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	55
5	3	ポピュラス	イマジニア	P	47
5	4	シムシティ	イマジニア	P	43
7	9	ファイナルファイト	カプコン	A	40
8	8	天地を喰らう	カプコン	A	32
9	—	アルシャーク	ライトスタッフ	P	30
10	10	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	29
11	10	グラディウスIII	コナミ	A	26
12	17	大戦略III	システムソフト	P	25
13	14	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	G	23
14	7	信長の野望・武将風雲録	光荣	P	20
15	10	パロディウスだ!	コナミ	A	19
16	20	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	17
17	14	天と地と	コナミ	P	15
18	18	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	13
18	—	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	13
20	5	大戦略III'90	システムソフト	P	11

■ 2月号アンケートハガキより

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

り「ソーサリアン」移植計画」と題してほかのページで移植の進み具合なんかをレポートする予定である。実は今月号にもあって、そのために明日取材で出張することになっている。締め切りすぎてから取材だなんて、ちょっと反省はしている。

「ソーサリアン」の移植についてお便りがいろいろと来ているなかで、ソフトのクオリティーが心配だというのが結構あったので、先に答えておく。「しんばーいないからね」という「愛は勝つ」のはじめのひとことのように、まずは心配はない。MSXではトップレベルの人たちが移植に携わっているから、MSXで遊べる「ソーサリアン」では最高のものができるはず、と考えている。そうじゃなきゃ、こんなプロジェクト進められない。ご安心あれ!

今度は「サイレントメビウス」だ

さて、今月のチャートを見ていこう。ついに「サイレントメビウス」がトップにおどり出た。つおい。このゲームって、人気コミックのゲーム化なんだね。知らなかった。でもいろいろ見てみたら面白そうではある。特に絵がきれい。後で紹介する読者の手紙でももう、圧倒的な人気ではある。わかるような気がする。でも、なんだか88に移植するにもディスクが21枚組になっちゃうというようなガイナックスの人の発言があるらしく、そのへんの事情を知っている人のなかには無理なんじゃないかな? というような悲観論も見えたりしていた。これには今月の「ソフトハウスのうちにもいわせてください」のコーナーでこんなコメントをもらっている。

「Mファン読者のみなさま「サイレントメビウス」移植のご要望をどうもありがとうございます。諸般の事情により実施の難しい企画もありますが、みなさまからのリクエストはガイナックスの貴重な財産として今後のソフト開発に活用させていただ

きます」。

うーむ、これはどういう意味なのだろうか。なかなか慎重な言葉使いではある。要はどうなんだろう。移植する気があるのかないのか? ま、いまのところない感じだね。あるんなら、必ず出しますから待っててちょ! ぐらい書くはずだもんね。

このゲームの場合は、はっきりいってデータ容量の問題だろうな。でも88で2HDでディスク7枚組だもんね。MSXの2DDだったら単純計算で14枚組。こりゃ考えるわな。ま、問題は山積しているにしても、これからちょっと「サイレントメビウス」の移植の可能性を追求してみたい、とばおばおは考えているのである。

2位は「ソーサリアン」。これはおなじみである。初めて読む人はわからないかも知れないが、これはすでに移植が決定している。今年の8月に発売の予定だから、お金をためて待っているように。

3位は「ダイナソア」。初登場から3回で3位にくいこむとい

うのはさすが日本ファルコムではある。このソフトに関して移植の可能性を追求して行きたいと思っている。何にしても、MSXもこういうソフトがオンパレードになるようにしたいと思うわけである。



◆「サイレントメビウス」の画面。グラフィックはピカイチ!

「アルシャーク」は一度消えて再登場である。そのほかは「シムシティ」と「ポピュラス」か。このへんも圧力かけんといかん。それから、なんといっても「ブライ下巻」である。このソフトについては鋭く追求したいと思う。上巻だけ売っておいて、下巻は売らないというのは商道徳上まかり通っていい事ではない。上巻というからには、当然下巻と

セットになっていると思うよな。それを仕様の変更だから、とか16ビット機で製作しているからといっても、理由にはならない。ひどすぎる。なんとかおとしませをつけていただきたいものである。もちろん、ここで書いたことはとりあえず一般論であって、そのままリバーヒルソフトの人にいうつもりはないのであるが……。

移植ひとつにもいろんな真実が秘められているのだ

さて、お待ちかねの、でもないかもしれないけど、お便り紹介コーナーだよな。

読者のアンケート葉書の「☆編集部へのメッセージをご自由にお書きください。」という欄に書いてあるメッセージを見てるんだけど、これが数が多くてうれしい限りなのである。でも、あれはこんなこと書いてあったよな、なんていいながら整理したりしていると、こんどそれを文章に入れる段になってどこに行ったかわかんない、なんてことが続発したりする。前は、この葉書のメッセージ全部覚えられるくらい少なかったのだ。うれしい悲鳴ってやつですか? 「いーしょーくーはまだかいな!?」の力で「サイレントメビウス」をぜひ出してほしい。「テク

ポリ」によると16ビット機以外は不可とか。しかしMSXならできる。PC-88よりグラフィック機能はいいと思うからだ/ぜひガイナックスをおどして出してください。うーむ、おどすわけにはいかんががんばってみよう。とにかく次は「サイレントメビウス」を/ というのが圧倒的で、なんとかしないとかな、と思うわけである。

「2月号の「いーしょーくーはまだかいな!?」を見て感動しました。正直いって不可能って思っていたので。やればできるんだ、と本当に思いました。ばおばおさんですよ? これからもがんばってくださいね。

きゃは。イラスト付きで書いてきてくれた。うれしいかもしれない。「Mファン、えらいっ

だ。次なる標的にも敢然とアタックするかね。でも、失敗しても怒らないでちょ/「いーしょーくーはまだかいな!?」のコーナーでハード的に無理なものははっきり書いてください/」だって。うーむ、確かに全部が全部移植できるというわけではないけど。でも、純粋にハード的に無理、っていうのはないんじゃないかと思う。要は移植の結果、きちんとゲーム性がそこなわれないか、とかそんなことがすべてからみあって移植の可能性が見えてくるものなのである。だから、これは絶対に無理ですなんていえないわけ。そうそう、こんなお便りもあった。

「MSX版の「ソーサリアン」が出たらバコバコ売れるだろう

し、そうしたら移植に無関心だったソフトハウスも考え直すだろうし、テレビでいっていたが「できない、ということではできないということより難しい。なぜならできないということはあらゆる可能性を考え試してみてもできなかったときに初めていえることだから」と。やる気になれば移植できるゲームもあると思うし、がんばってもらいたい。

うむ、なかなか説得力ある。もちろん、ソフトの場合はやってみてダメだったから、というのは許されない。こんなことしたら会社つぶれちゃうかね。でも、簡単に「できない」のひとことをいってほしくないのである。

と、そんなこんなで来月に乞うご期待なのである。

移植希望ゲーム 注目の5本



◆急上昇の「ダイナソア」



◆「ブライ下巻」上巻だけじゃねえ……



◆ライトスタッフの「アルシャーク」



◆「ファイナルファイト」もオモシロそう



◆7ページに続いて画面を公開だ



◆まだ開発中だがMSX版の画面だぞ



◆発売は8月の予定。楽しみ、楽しみ



◆もうちょっとの辛抱だぞ

DMMfan

ピーチアップが休刊になって、ピンクソックスのつぎのが出る間の今月はDS23号オンリー。だから写真をできるだけぎりドーンと紹介しよう。それにしても写真集のようになってしまったなあ。



DS#23

● 2D × 2 MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月8日発売)
● コンパイル

最近、MSXのソフトがすくないと思っている人が多いと思う。現実はそのとおりで、とくにスカッとするようなアクションやシューティングがない。いくらアクションパズルがはやったからといって、そればかりではちょっと。そういう我々の気持ちを察してかどうかはさだかではないけれど、コンパイルの看板シューティングの「アレスタ2」のオリジナル面が今回掲載される。くわしくは下に大きく紹介しているので見てほ

しい。ひさびさに快感/さて、そのほかに入っているものといえば、ホット・ビィの「パラメデス」かな。遊べるものがすくない気もするだろうけど、じつは今月の特徴は、ユーザーからの投稿作品が5本も入るといこと。そのうちの大きなもの2つは右のページに紹介している。そのほかには、岐阜県岐阜市の浅見くんの「STRIKE//BATTER OUT//」、東京都東大和市のはにぼとくんの「意味なしホウイチ」、ファンダ

ムでおなじみのGENさんの「グラフィックエディターMK.2 TURBO」。このグラフィックエディターは、DSの投稿用のものをバージョンアップさせたもの。操作性もよくなって便利そうだ。Mファンもファンダムの投稿作品を載せていると思うと、今月はなんと投稿大特集号になるのかな。それから、レギュラーのオン



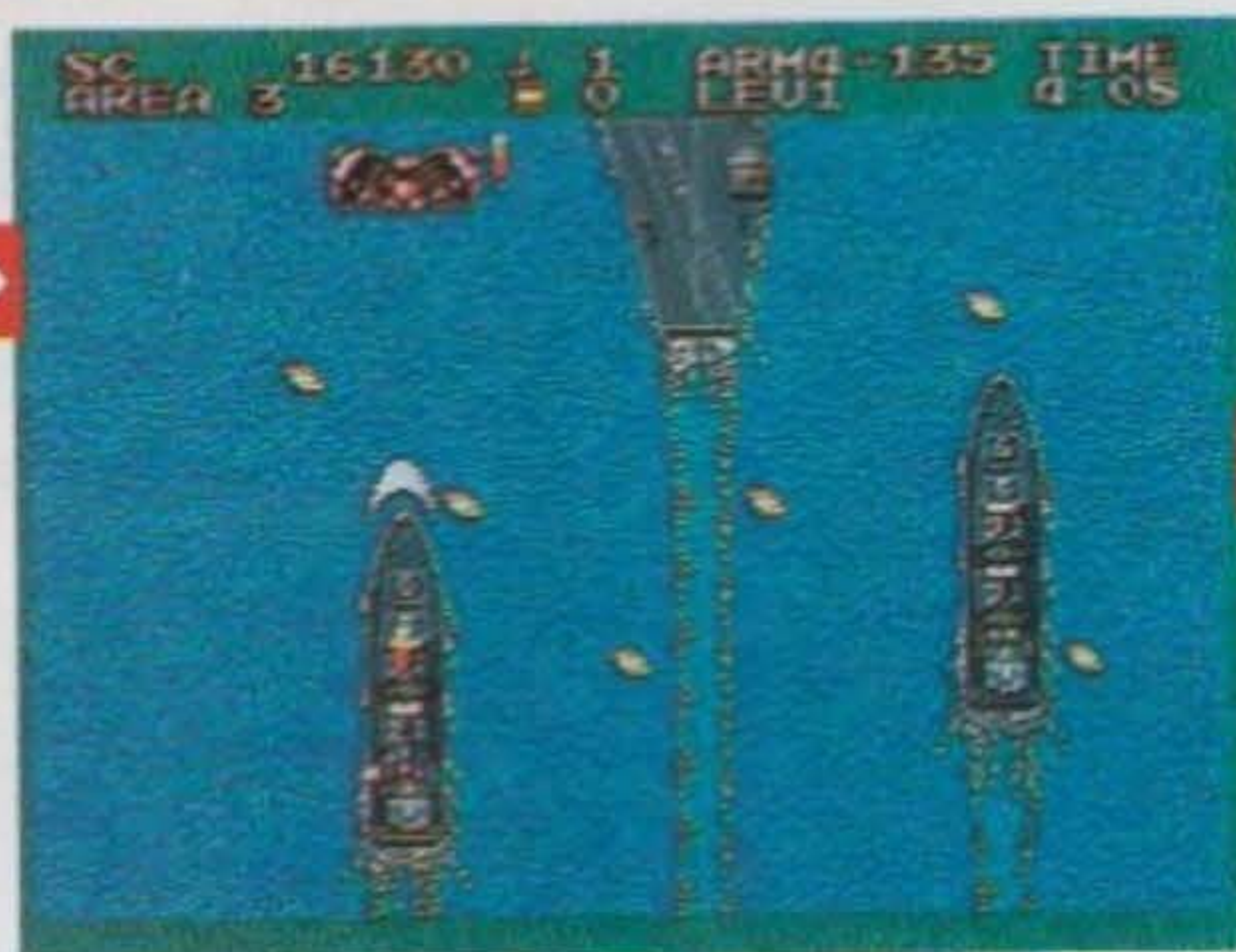
● やっぱ卒業シーズンだね。こんなかわいい子には制服の第2ボタンほしい。なんていわれてみたいものだ

ライン小説のつづきや、「にゃんぴ」の新しい投稿面のデータもあり。



● スタートしたばかりの場所。あいかわらず敵がにぎやか

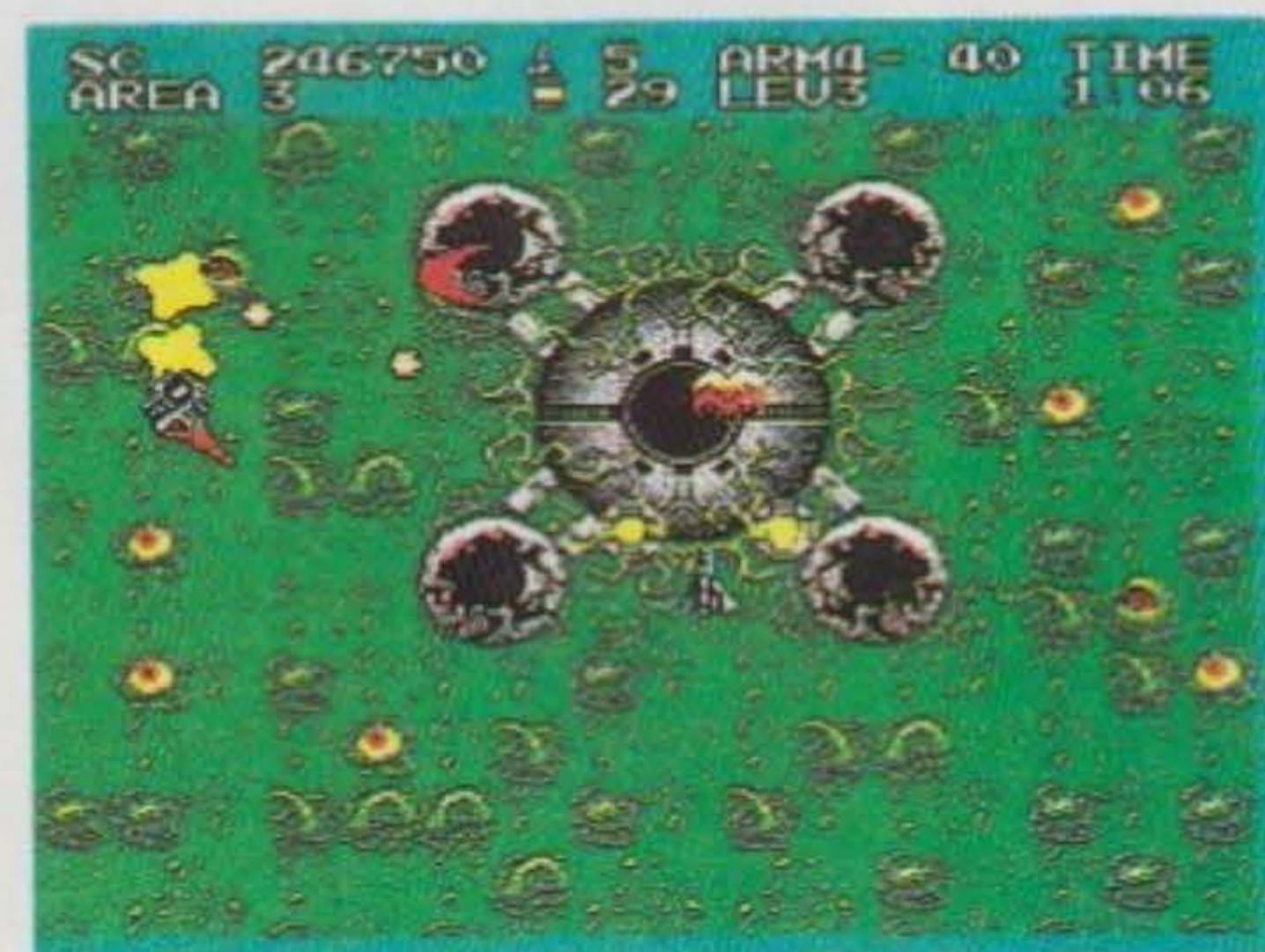
アレスタ2 謝恩バージョンP コンパイル



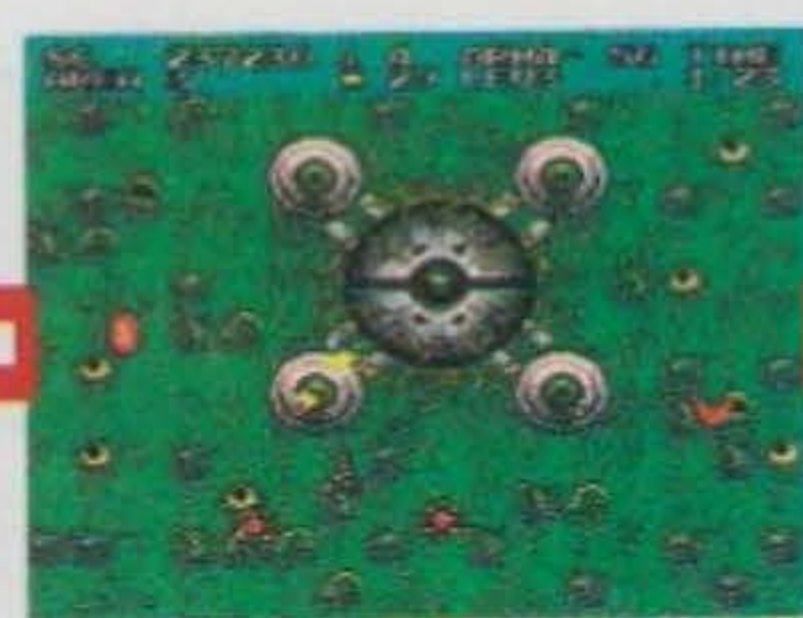
● すこし進むと下に戦艦が現れる



● 気味の悪いやつもいるぞ



● まわりを攻撃しても、なかからまたチョウチョみたいな(左の黄色のやつ)敵が飛び出てきた。残り時間は後1分だ



● ついに最後の敵が登場。攻撃と防御が忙しい。なんとかしてくれ〜!



● 地上の敵が出すビームがけっこう強力。しんどいところだ



● 中ボス登場。2匹が左右にふわふわ移動。残り時間3分を切ったぞ

シューティングの王様「アレスタ2」の新面が1面ぶん。5分以内で最後のボスまで行って倒してしまおう。そのときのハイスコアを生ディスクにセーブして送ると、次号のDSで発表される。ただ遊ぶだけではおもしろくないというコンパイルのアイデアがいいね。

※**テ**マーク……デモ
Pマーク……遊べるもの

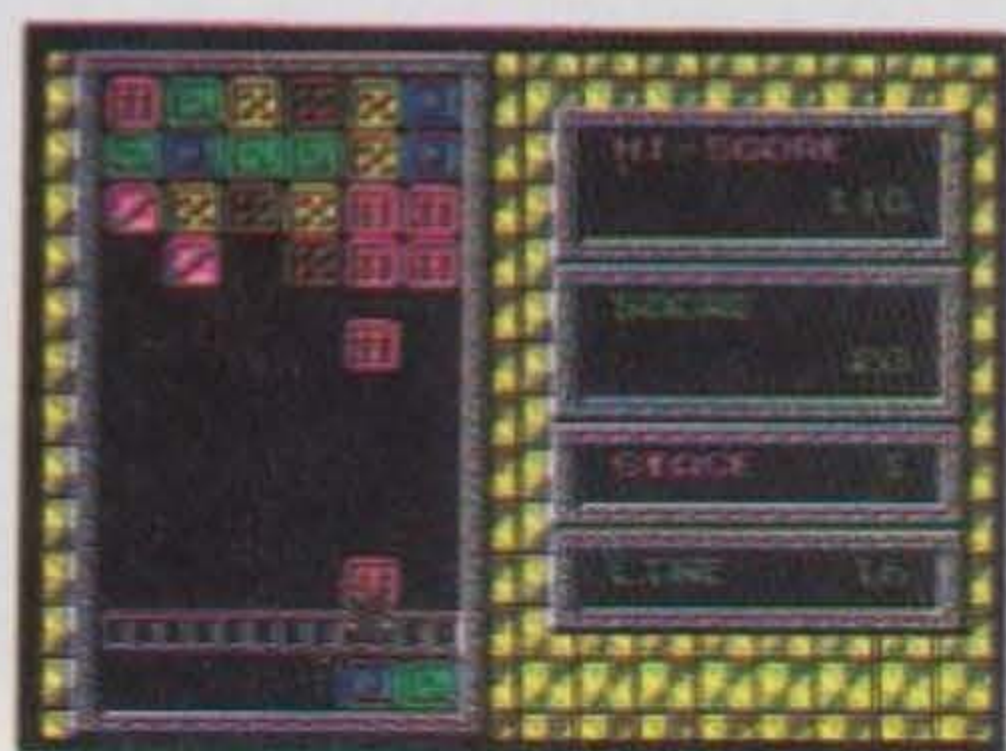
パラメテス^P

ホット・ビィ

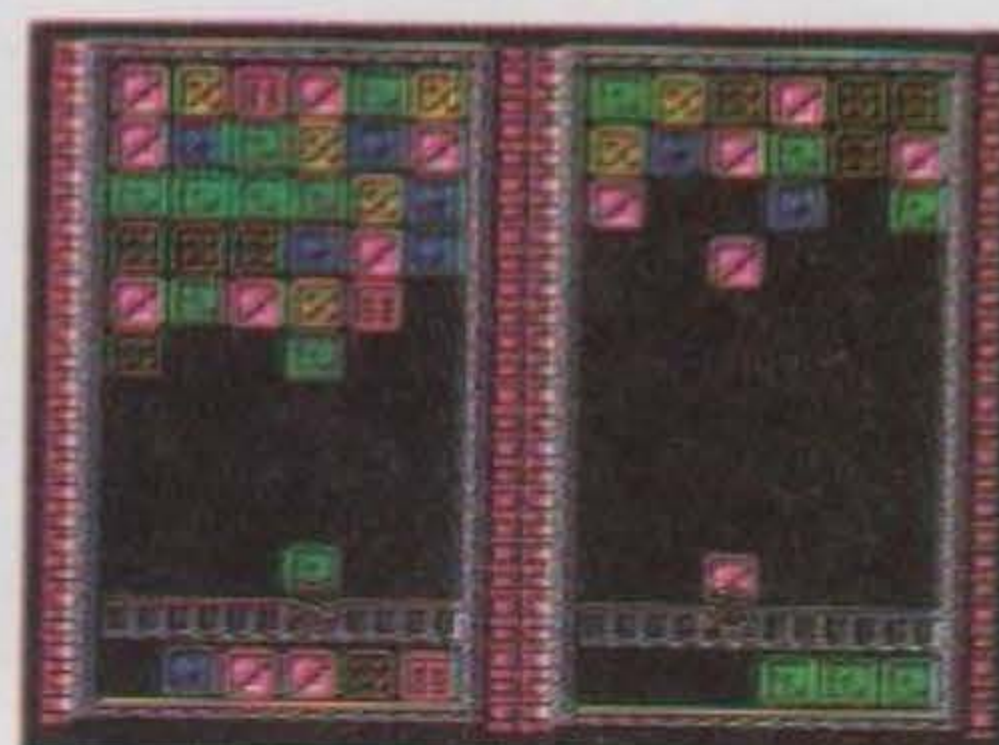
アクションパズルがたくさん出たあとの作品なので、ちょっと損をしている。きれいで、麻雀の役に似たルールはおもしろい。クリアの快感はなかなかのもの。



④上から来るサイコロの目と自分の目を合わせて打つ。同じ目なら消える



④消したサイコロは右下にストックされ、そのそろい方でまた1ライン消したりできる

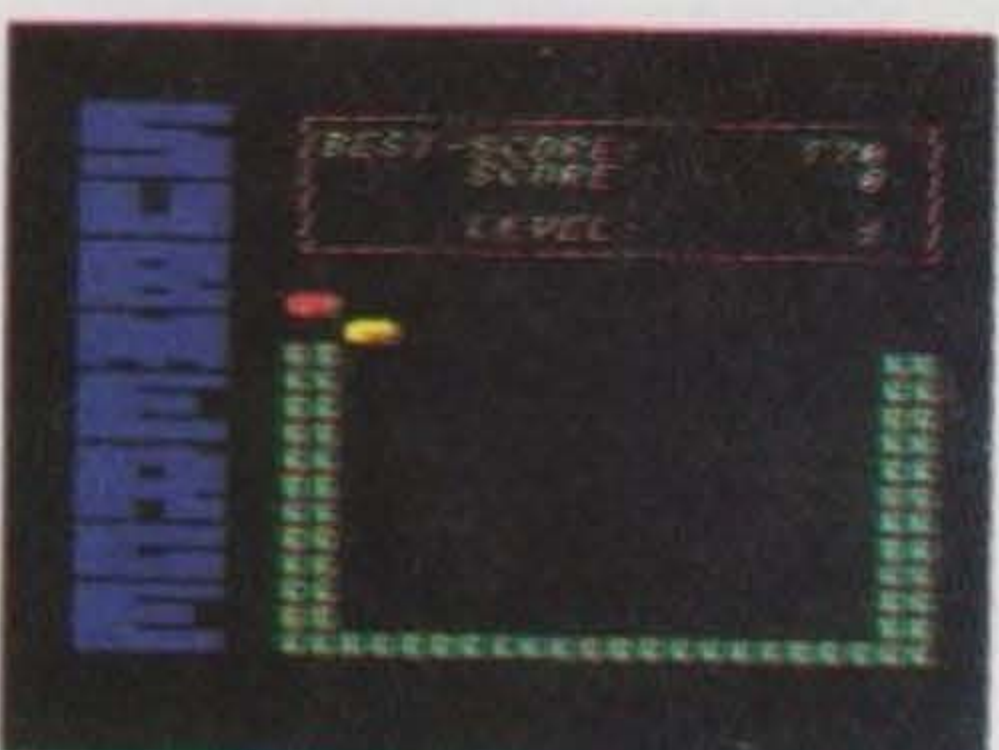


④ストックされたサイコロのそろいくあいが麻雀の役にていところがおもしろい

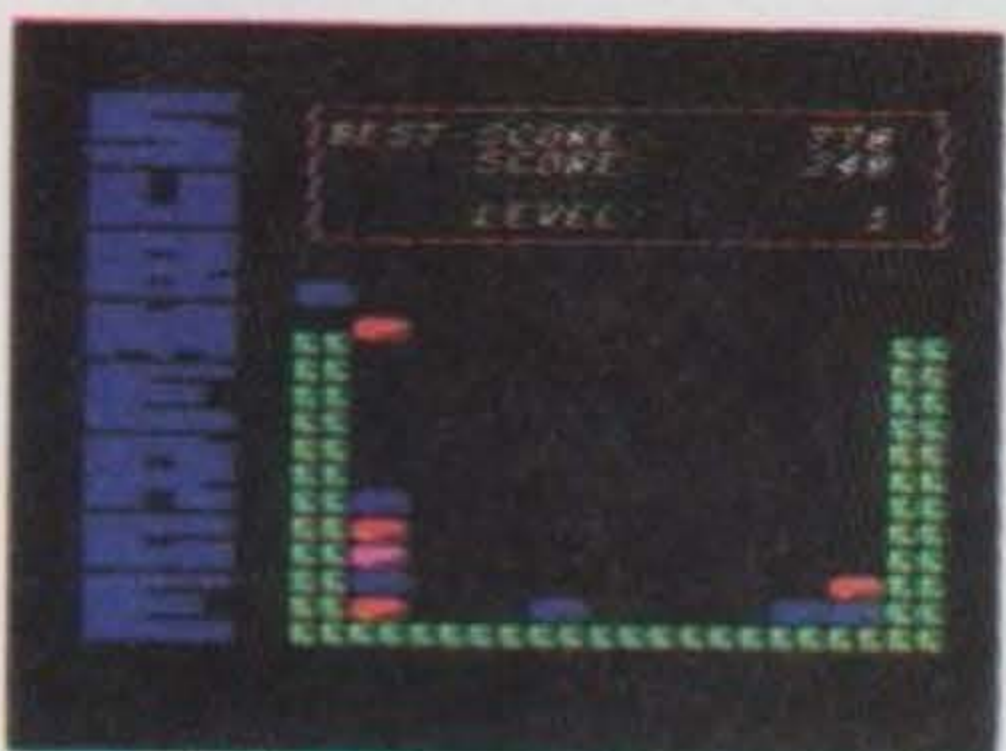
SUBMERGE^P

MSX・FAN

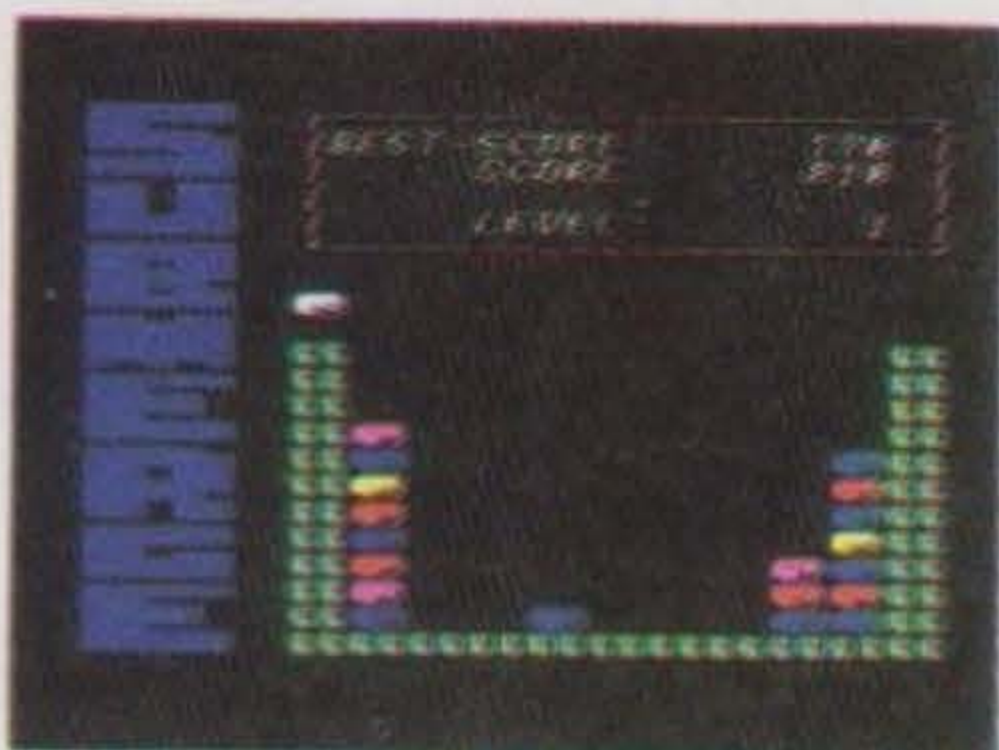
左に登場する石をスペースキーで力をためてプールに飛ばしていく。床を全体にうめたあと、同色を2つ重ねると全体が1段下がる。その連続。たくさんやると高得点。



④まず最初は石をはしっこに飛ばせばいい。飛ばすときの力のため方がこのゲームのカギ



④同色の石が2つ重なると1段下がる。床を全部うめないうちにやるとゲームオーバー……



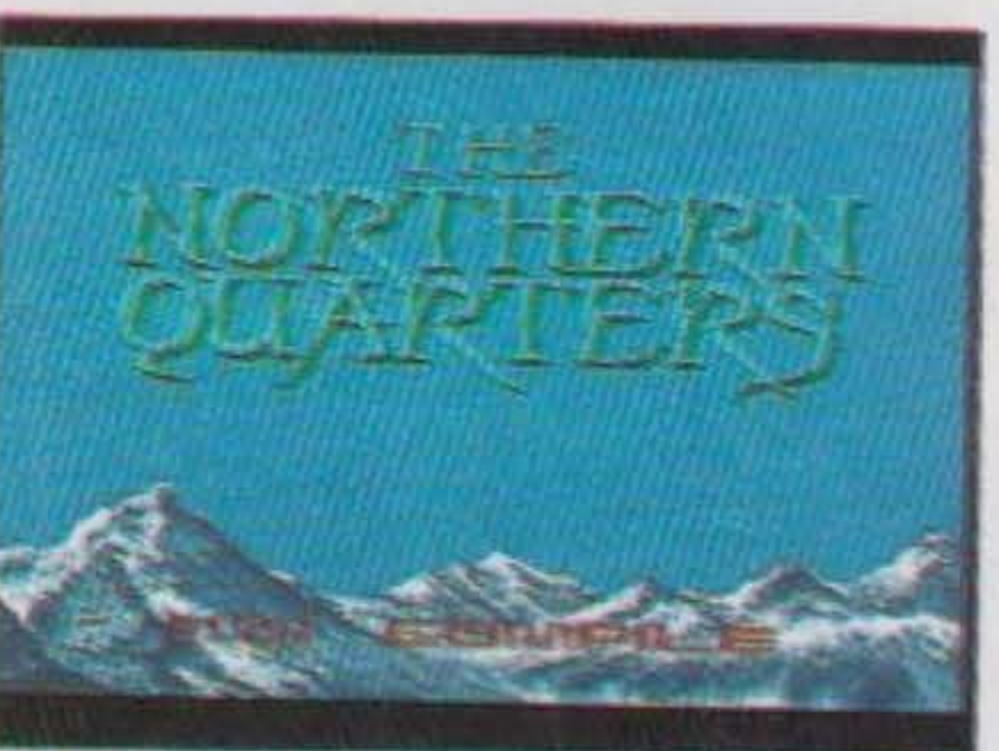
④床をきれいにうめるように石を飛ばすのは技術がいる。なかなかできませ〜ん!

連載ADV

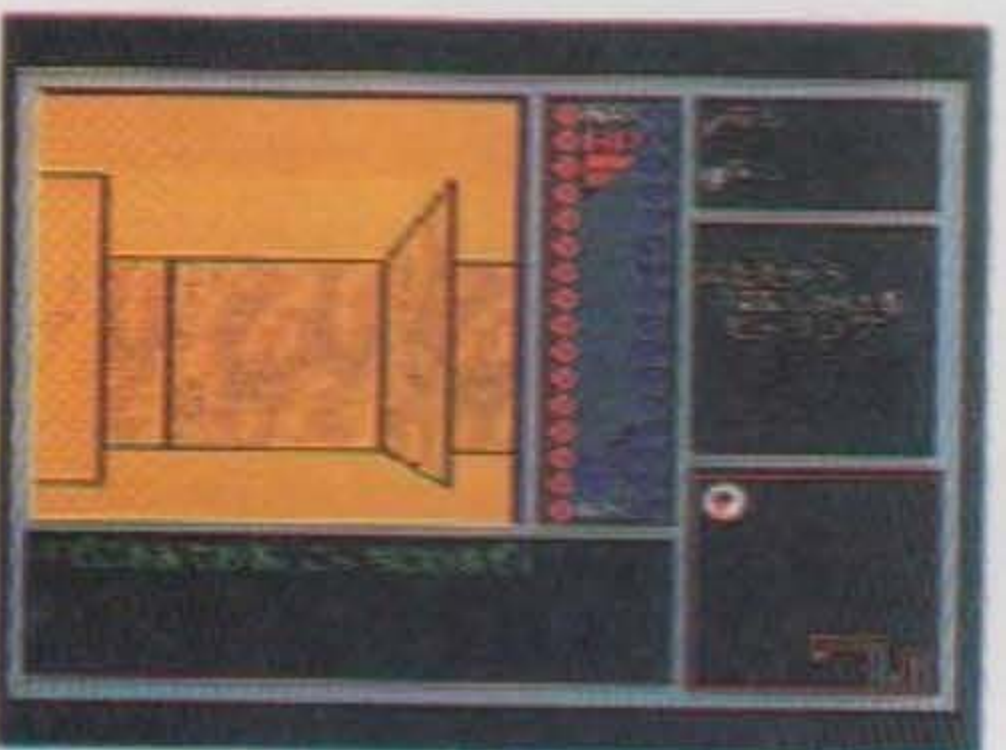
ノーザンクォーターズ^テ

コンパイル

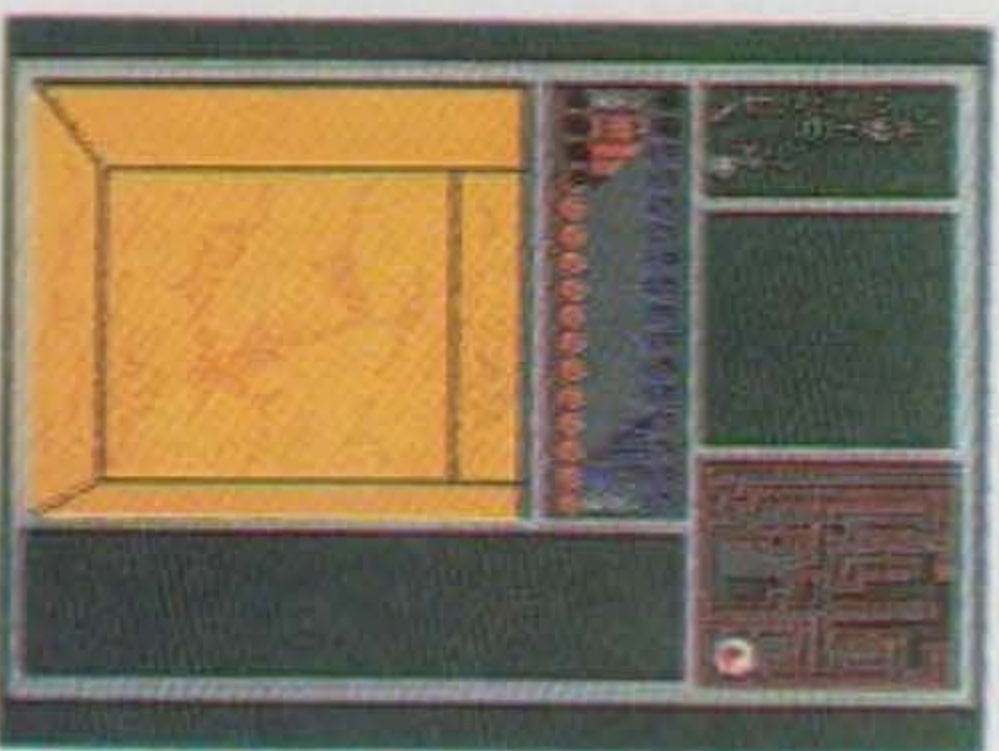
連載ゲームの第2弾の予告。今回はアドベンチャーだが、内容はRPGのようにダンジョンを舞台にした宝をを求める冒険者の話。魔法やアイテムなどもりだくさん。



④宝を求めて何年も旅をつづける主人公なのだが、後1歩というところで手に入らない



④途中でいろんな同業者が彼に話しかけてくる。うざったいったらありゃしない



④ダンジョンのなかには、お決まりの敵がいる。それにはやっぱり腕力のほかに魔法も必要

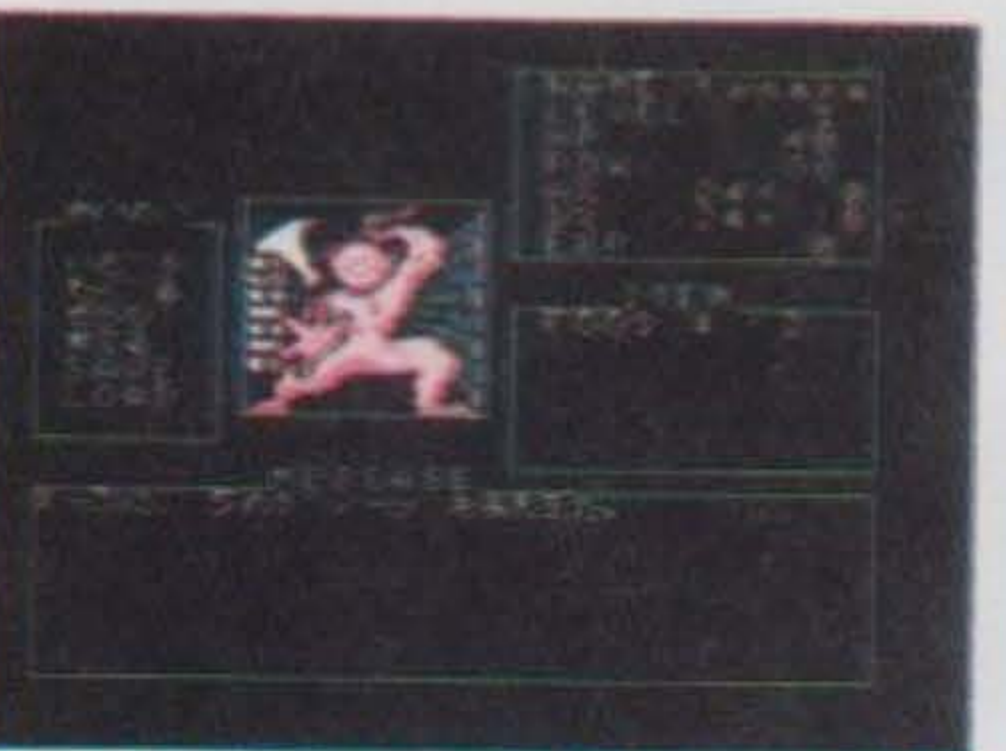
POWER-α^P

投稿作品
 兵庫県・火魔神くん

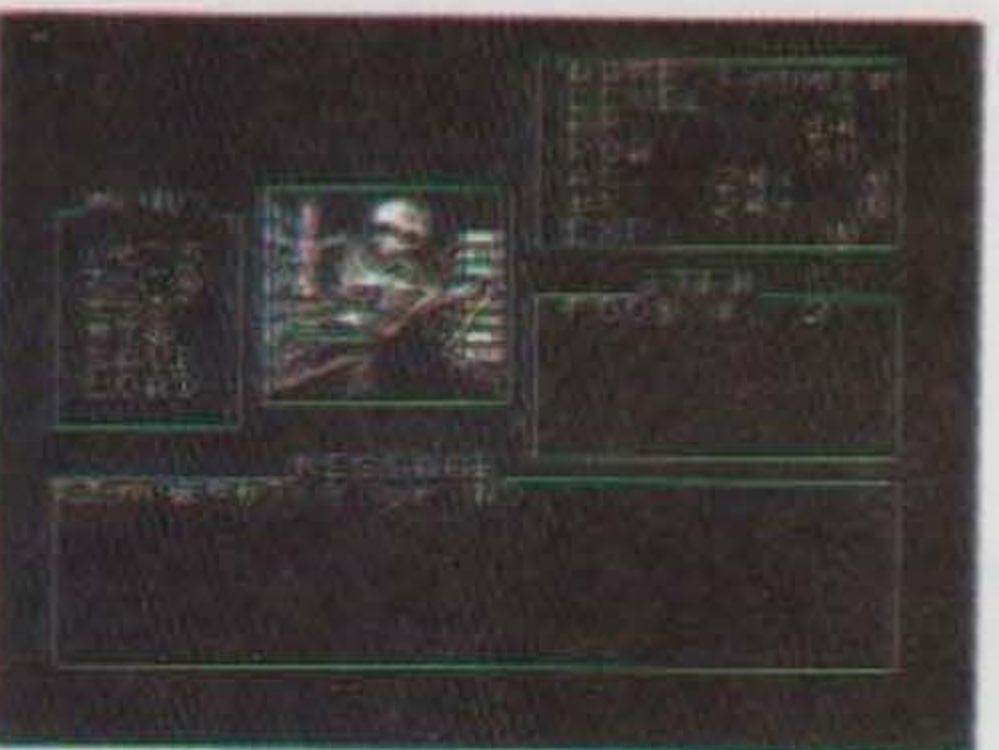
むかしむかし、ケシル王国のお姫さまが魔導師リィにさらわれ、キミは救出に向かった……というストーリーのRPG。お姫さまは無事だろうか……。



④お姫さまがさらわれたっていうけど、そんなにかわいいのだろうか



④冒険者としてはやっぱり勇気のあるところを見せなくてははいけないよな!

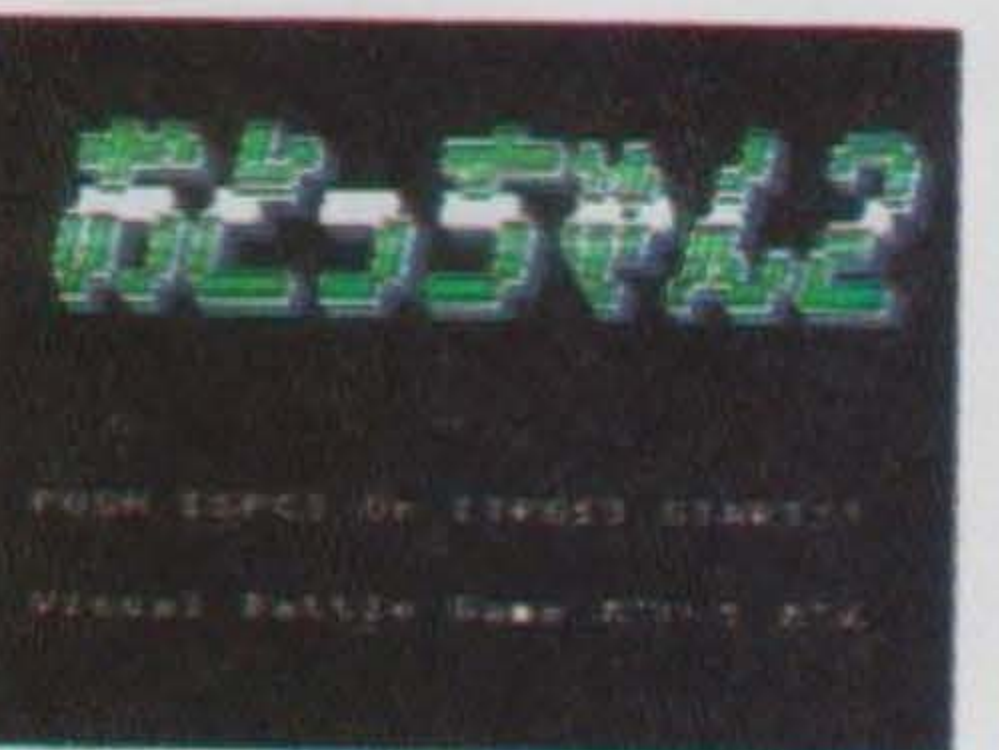


④魔導師リィとはいったいなにものだろうか。冒険の道すがら、ふと考えるのだった

おとっちゃん2^P

投稿作品
 大阪府・上ちゃんだよくん

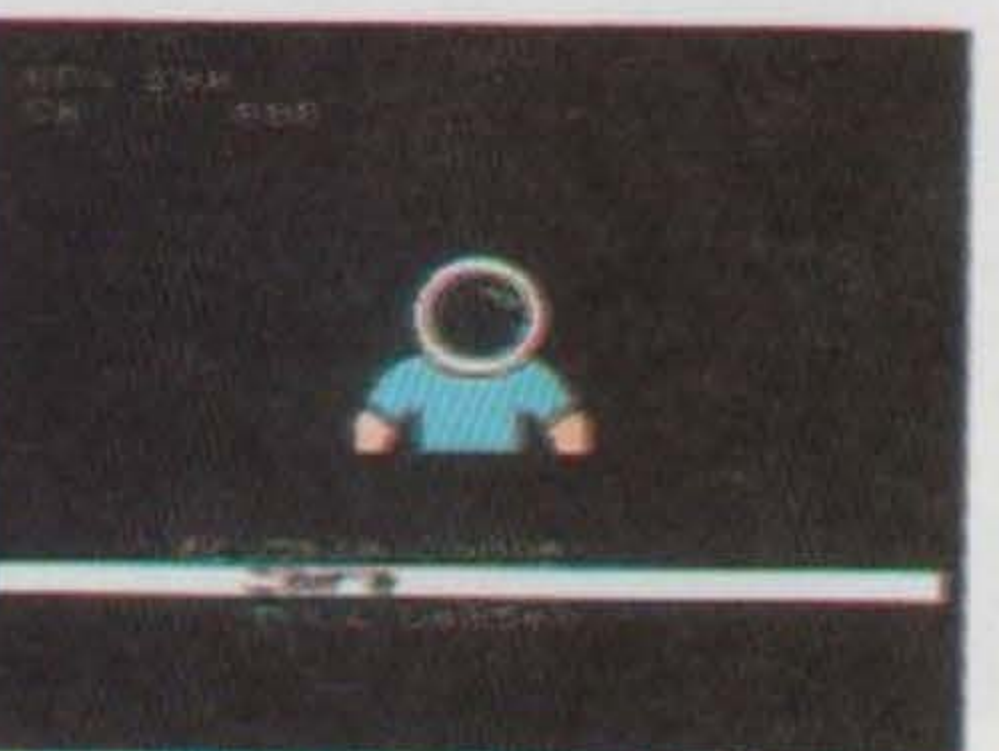
おとっちゃんがない間に町が魔物におそわれた。魔物を倒すためにおとっちゃんは独自の集中波を使って戦う。設定がおもしろいアクションゲームだ。



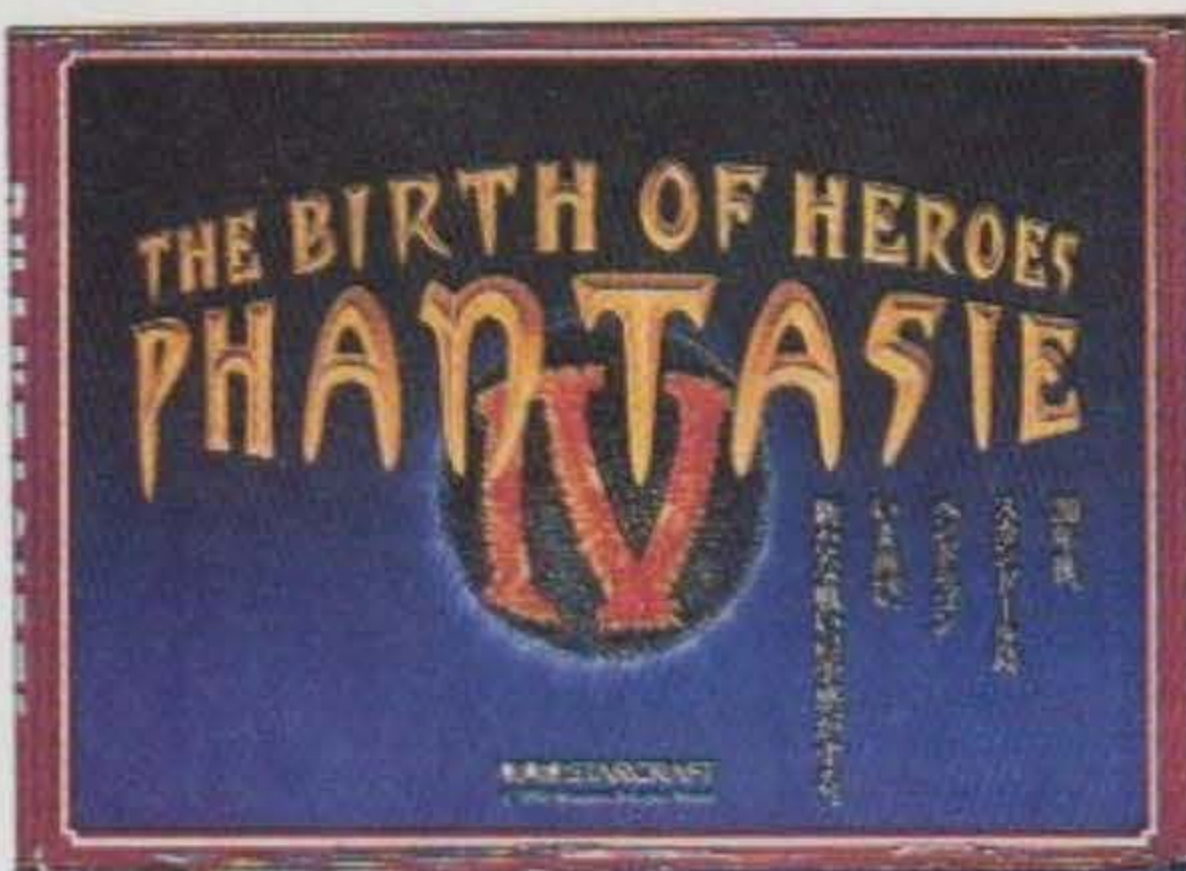
④おとっちゃんが用事で町を留守にしている間に魔物が出現。みんなのために戦うのだ



④なぜか生まれながらにもっている集中波という特殊能力を使って攻撃をするのだが……



④おとっちゃんががんばれ! 魔物なんかには負けてないで! 正義の味方なんだから……



ファンタジーIV

スタークラフト

☎03-3988-2988

発売中

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

きめ細かな設定がすみずみまでいきとどいた、ちょっと渋めのRPG登場！
前作から20年後の世界を舞台にシリーズ第4弾の物語が動き出した！

第4作目はファンタジーIIIの20年後の世界だ

「ファンタジーIV／英雄の血脈」は「ファンタジー／ジェルノアの章」、「ファンタジーII／フェロンラの章」、「ファンタジーIII／ニカデモスの怒り」と続いた、RPGシリーズの4作目である。

「ファンタジー」以来、人々の恐怖のまもだった魔王ニカデモスは、前作「ファンタジーIII」でたおされ、舞台となったスカンドール島にも平和が訪れた。

そしてその平和が20年の長きに及んだころ、1人の若者がスカンドールの交通の要所とされ

る、ペンドラゴンの町にあらわれた。

その若者は、なん年もまえにニカデモスがたおされたことを知らずにこの町の酒場を訪れ、「ニカデモスの居所を知らないか？」といい出して、そこにいた人間やそのほかの種族の者たちから失笑を買った。

屈辱と落胆で力を落とした彼に、酒場にいた男が、悪はいつでもはびこっているのだからと、この町のタウン・ホールへ行って平和のための仕事をもらうことをすすめた。

いまひとつ納得のいかないままタウン・ホールへむかおうとした彼に、1人の老人が「西のほうにとほうもない悪の力が育ちはじめている」といい残して、町のなかに消えた。

若者はその言葉を胸に冒険の旅に出る決意を固め、町を出たのだった。

物語はこうして幕を開けるのである。

◆ファンタジーIII



◆ニカデモスをたおしたファンタジーIII

◆ファンタジーIV



◆20年後の世界がファンタジーIVの舞台

町で旅立ちの準備をする

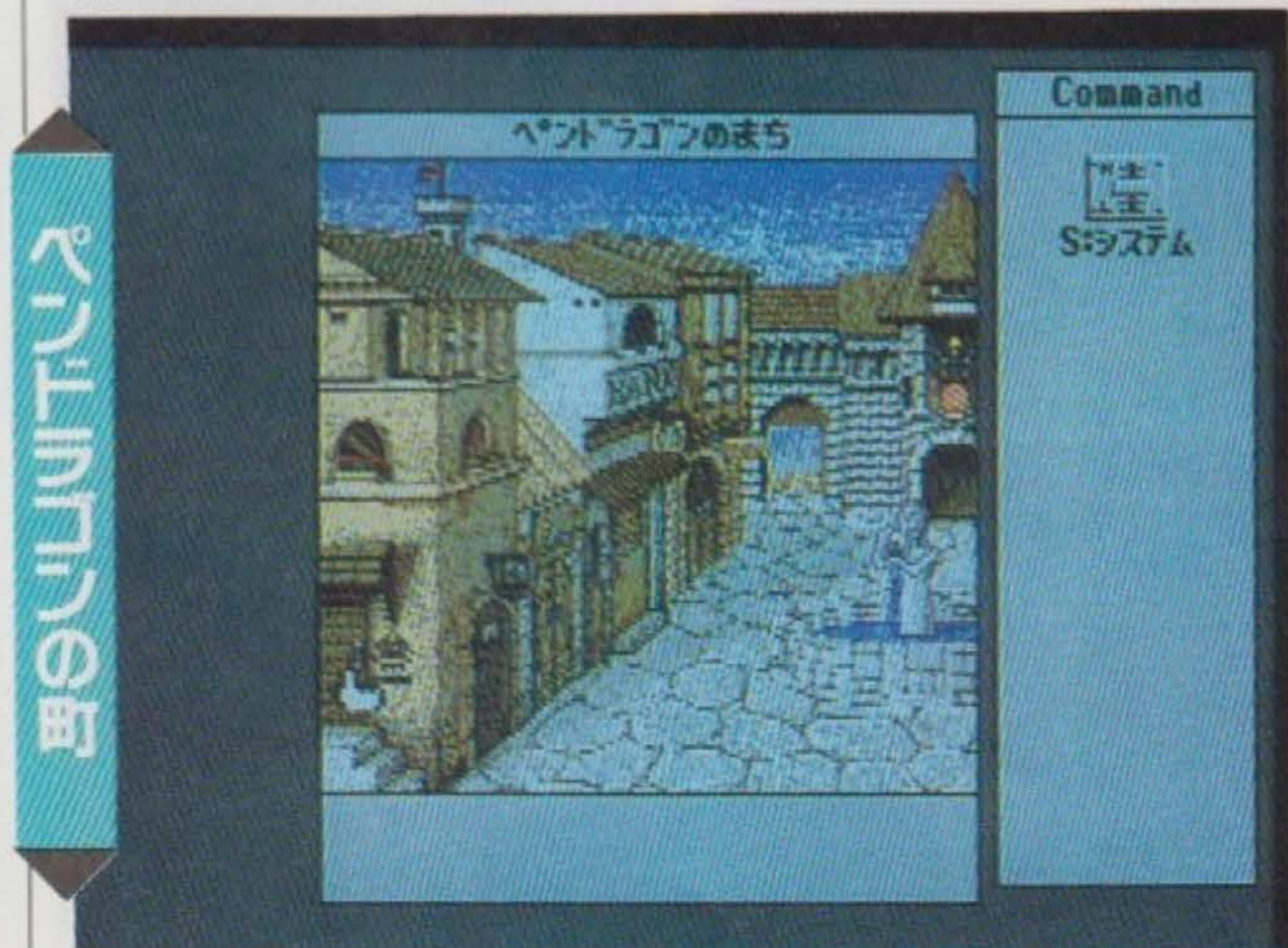
プレイヤーはまずペンドラゴンの町のギルドでパーティを作り、お金を銀行から引きだして装備を買い、旅立つ準備をする。

町の外ではモンスターをたおして経験値をかせぐ。

そして疲れた体を宿屋でいやし、自分たちの使命がどれくら

い進んでいるのかを神託所で確かめるため、町に帰るのである。

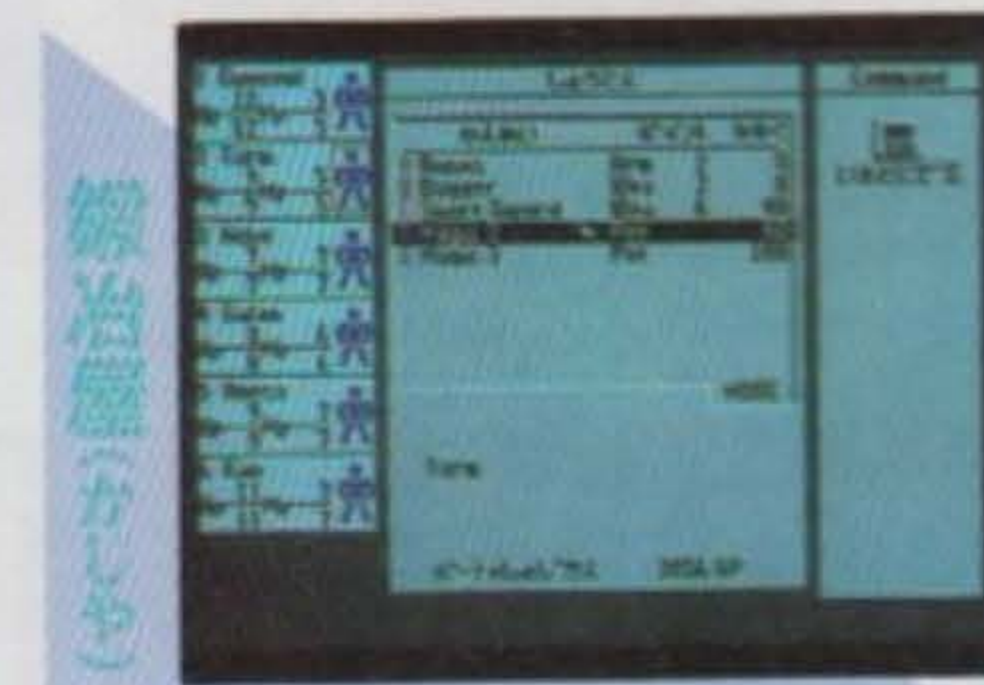
ペンドラゴンのほかにも町はあり、町ごとにちがった種類の店がある。たとえば海の近くの町には船大工の店があり、水上を移動する手助けになる船をかうことができたりするのだ。



◆スタートはこの町。扉にカーソルを合わせてクリックすると店にはいれるシステムだ



◆パーティの仲間を管理する重要な店だ



◆作りたてのキャラクタでも口座がある



◆ゲームの進行状態を数値にしてくれる



◆武器、防具からアイテムまでを販売



◆体力や魔力を回復することができる



◆海辺の町にあり船を販売しているのだ

キャラクタメイキングが面白い!

戦士が1人生まれるまで

このゲームでは、自分がプレイするパーティのキャラクタを、プレイヤーがエディットするのだ。キャラクタには人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフリンの5つの種族と、ヒルジャイアント、ガーゴイル、スプリガン、ピクシー、スプライト、オウガー、ノール、コボルド、トロール、オーク、ゴブリン、リザードマン、ミノタウロスの13種類のランダム・キャラクタ、そして特殊な職業でもあるガーゴイルの合計19の種族があり、その上これらの複合種族も作ることができる。

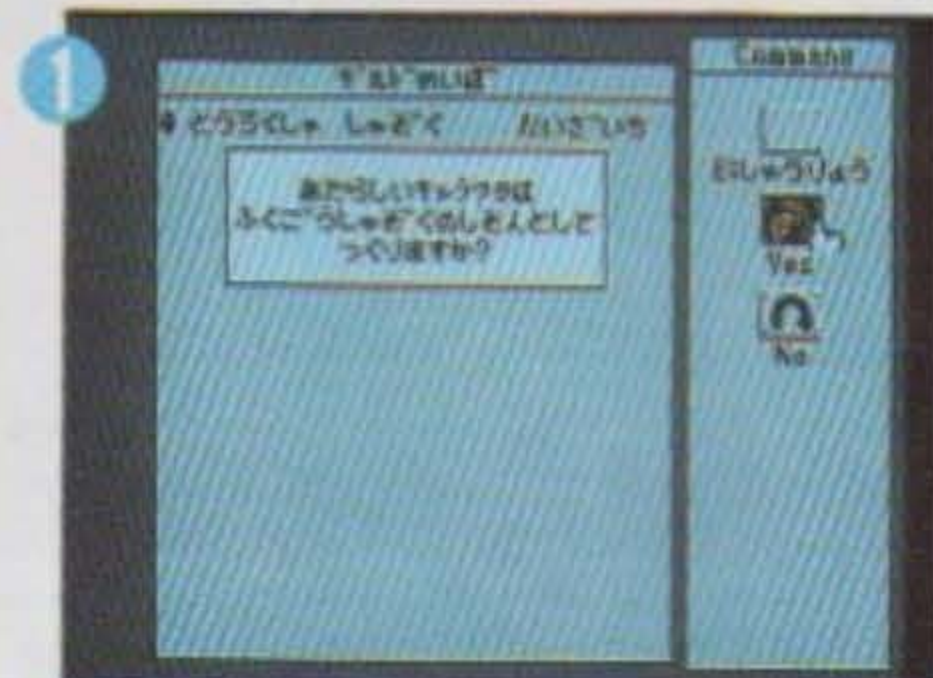
プロフィール



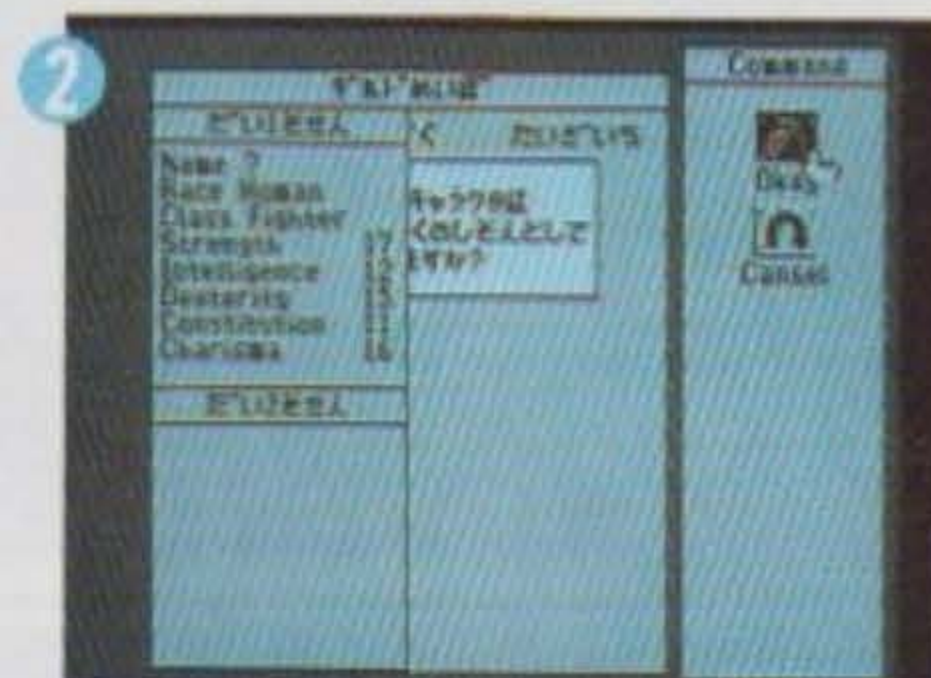
Gunsoolという戦士のプロフィール。こんなに細かいキャラクタ設定はファンタジーシリーズならではのもの

種族に適した職業を与える。

戦闘の専門家である戦士、ワナやカギを解く盗賊、守りの魔法を使う僧侶、攻撃魔法の使い手の魔術師など、オーソドックスな職業のほかに、盗賊と魔術師の能力を合わせ持つ修道士、乱戦を得意とし攻めの呪文を唱



複合種族の戦士を作ってみることにする



キャラクタの元になる第1祖先を決める



第2祖先を決めると子孫の数値が決まる

えることもできる遊撃手がいる。

また、特定の種族のみがなれるオールラウンドプレイヤー影の戦士や、戦士以上に戦闘力のあるガーゴイルも存在する。



Gunsoolという名前をつけて完成

そして選ばれた組み合わせに5つの能力と11の技能が与えられて1人のキャラクタが誕生する。ほかにプロフィールを見ると年令や階級もわかる。

パーティを組んで冒険の旅へ!!

生み出されたキャラクタは、ギルドの名簿に10人まで登録でき、ゲーム中は必要に応じて6人のパーティを編成する。

移動中はモンスターがパーティを攻撃してくるので、武器や魔法を使ってたおし、経験値や金アイテムなどを得る。

ここまではほかのRPGと同様だが、このゲームには経験値を分配できるという特徴がある。

キャラクタのレベルアップに

必要な経験値は職業によって大きくちがひ、成長に差ができてしまう。だが、つぎのレベルまでに必要な経験値をギルドでしらべておいて、成長のおそいキャラクタや、レベルアップの近い者に重点的に経験値を与えることができるのだ。

舞台になるスカンドール島自体はそんなに大きなマップではないが、そのかわり各所に複雑なダンジョンがあり、プレイヤ

ーを悩ませてくれるだろう。

また「ファンタジーIV」ではいままでのシリーズでは町でしかできなかったセーブが、どこで

も自由にできるようになった。

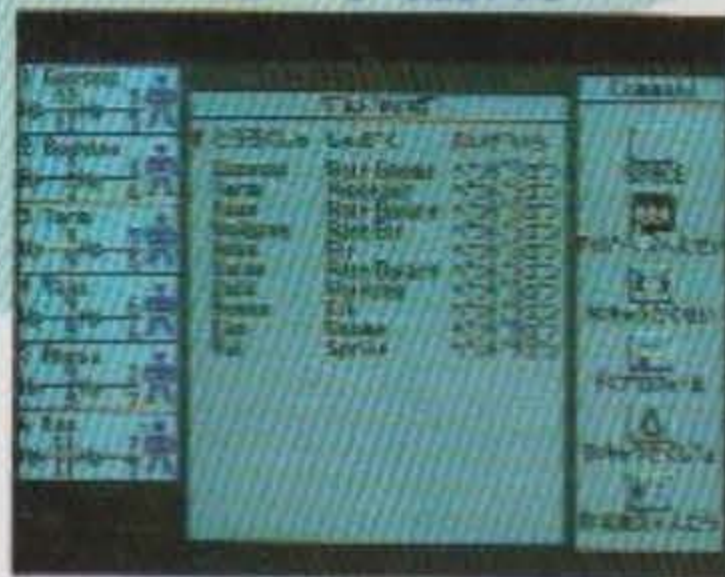
そして操作がマウスに対応し、スムーズにゲームができるのも魅力として忘れられない点だ。

ペンドラゴン周辺マップ



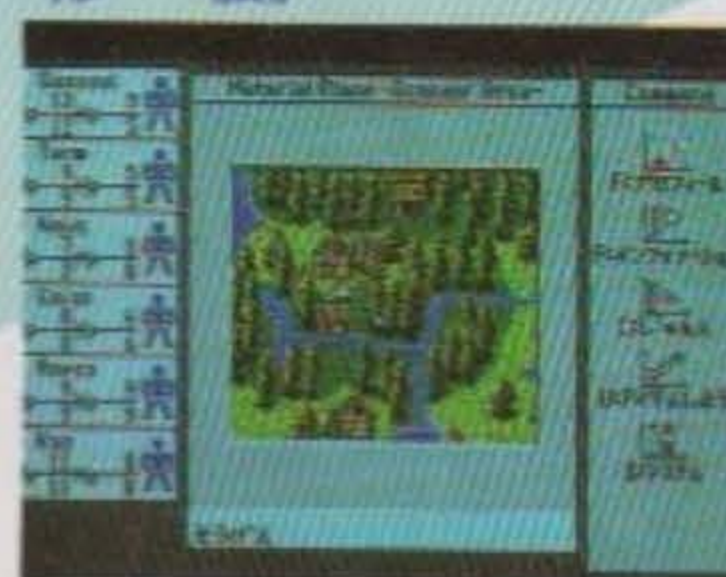
ペンドラゴン周辺のマップ。中央の城がペンドラゴンの町で、その右となりにあるのがタウン・ホール。その下や右上にあるのは宿屋、町の宿屋は無料だが、こちらの場合は宿泊料金を請求される

パーティ編成



バランスよくメンバーを編成する

移動



通常の移動画面ではパーティは□で表示されている

ダンジョン



ダンジョンには、様々なアイテムが隠れている

町



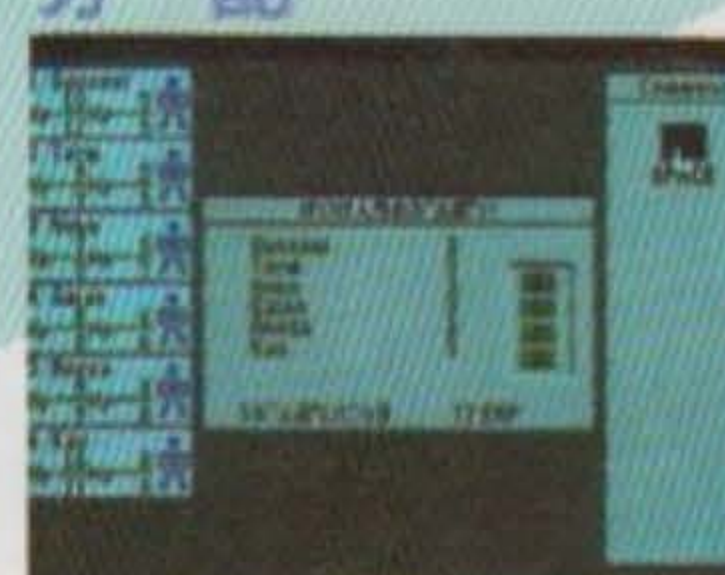
各所にある町は、冒険の旅の助けになる場所だ

戦闘



戦闘時の攻撃や防御の方法も、細かく設定できる

分配



町にもどるまえに経験値やアイテムを分配できる



ドラゴンアイズ

GAMEテクノポリス
☎03-3200-9834
3月下旬発売予定

媒体	CD×5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

GAMEテクノポリス作品第1弾は「スペースオペラ」AVG。壮大なストーリーに、美少女が続々登場して、ソクソクしちゃうゲームなのだ!

そして惑星間戦争が始まった!

ガールドリア星の皇子、クリンドが行方不明になってしまった。事故なのか、何者かの陰謀に巻きこまれたのかは、不明のままだ。

ガールドリアの皇女、アイネスは、義兄クリンドを探す旅にでる。各惑星の美少女たちが、さまざまな形で協力してくれるなかで、わずかな情報を頼りにしての旅が続く。

だが、味方ばかりではない。しつこく障害や、攻撃を仕掛けてくる謎の女、ジェリス。アイネスには、彼女にうらまれる心当たりはない。ジェリスの真の目的は……?

ついにクリンドの行方をつきとめかけたアイネスに、突然、



アイネスを乗せた航宙船、ジラランドルが宇宙をたく



突然、父皇ケイゼルから緊急通信が……!!



戦争勃発! ガールドリア星の艦隊が、ものものしく宇宙空間を渡って行く……

父皇ケイゼルから緊急通信が入る。なんと、ガールドリアと、隣星ロゴナとの間で戦争が勃発したというのだ! クリンドの運命は? そして、惑星間戦争を、アイネスは止めることができるのか……?

宇宙が舞台の、コマンド選択式美少女AVGだ。スケールの大きいストーリーだけど、むずかしい感じじゃなくて、一角狼ジエアのようにファンタジックなキャラクタや、美少女たちのエッチシーンなんかも、楽しめるゲームなのだ!

事件の女あり!!

謎の女・ジェリス



大きな事件のカゲには、たいてい女がからんでいるんだよね。女の色香で男を惑わして、いよいよ手玉にとったりする女とか、運命の渦に巻きこまれて、泣く女のことか。惑星間の危機のカゲで、いろんな運命をたどる美しい女のこたちを見て!

身体を武器にして男をあやつる、ジェリス。その目的は……? これならキミもあやつられてみたい?

女スパイ・パルシア



アイネスに接近して行動をスパイしていた女

捕えられ、ハダカにされてしまうフリッカ。いわゆるユーザー・サービスシーン!

とらわれのフリッカ



着替え中



宇宙船に到着すると、未知の星には降りられないのだ

温泉宿でのアイネスに、いきなり国家レベルの問題がのしかかる……



苦悩するアイネス

主な登場人物

ヒロイン・皇女アイネス



ガールドリア星の第一皇女、幼いころから環境を異星で、一角狼ジエアとときに遊ぶ。コービーが好き

ジエア&フリッカ



守護獣と呼ばれている一角狼と女騎士フリッカ。アイネスと旅をする

クリンド皇子



アイネスの義兄、行方不明になったことが、惑星間戦争のきっかけになる

ジェリス



彼女の腕のパロッキーは王家の世継ぎの印のはずだが……はたして本物?

ティアプロ&ドルジオ王子



ちょっと頼りないロゴナ星の王子ドルジオと、その探偵ティアプロ

On Sale

発売中のNewソフトを再チェック

今月はいろんなジャンルから全部で9本のソフトが発売になった。お年玉を使いきってしまった人は、進学・進級祝いでことでマミーやパピーにおねだりしてみようぜ。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。☐はMSX-MUSICに対応したソフト。



1月16日から2月15日までに発売されたソフト

- 1月19日 聖戦士ダンバイン(D)/ファミリーソフト/8,800円☐
- 25日 ビーチアップ8(D)/もものきはうす/3,800円☐
- 25日 ミスティVol.7(D)/データウエスト/5,000円
- 30日 ファンタジーIV(D)/スタークラフト/9,800円☐
- 31日 ドラゴン・ナイトII(D)/エルフ/7,800円



◎『聖戦士ダンバイン』編集部内で評判も上々のゲームだ



◎シリーズの最後となった『ミスティVol.7』テキストAVGだ

- 2月5日 宇宙翔けるビジネスマン(D)/全流通/6,800円
- 5日 アズ・ユー・ライク やりたい放題3 (Vol.1ヨーロッパツアー)(D)/全流通/6,800円
- 8日 ディスクステーション#22(D:CD)/コンパイル/2,980円☐
- 15日 MSX-Datapack(本+D)/アスキー/12,000円



◎『ディスクステーション#22』より、今回はCDのついた特別号だぞ



◎エルフの『ドラゴン・ナイトII』はキュートな女の子がいっぱい



J&P 渋谷店 売り上げベスト 10

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↑	1	—	ディスクステーション#22	コンパイル
↑	2	—	ドラゴン・ナイトII	エルフ
↑	3	—	MIDIサウルス	ピッツー
↑	4	—	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン
↑	5	—	ファンタジーIV	スタークラフト
↓	6	2	エメラルド・ドラゴン	グローディア
→	7	7	MSXView	アスキー
↓	8	3	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト
↑	9	—	野球道II	日本クリエイト(タケル)
↓	10	4	FRAY(フレイ)	マイクロキャビン

↑ドラゴン・ナイトII、MIDIサウルスが初登場して売り上げ上位に。DiskStation#22も。

*矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします(2月15日調べ)



ユーザーの主張

今月の「シミュレーションゲームについて」

今月のテーマは「シミュレーションゲームについて」。編集部にとどいたハガキを読んでいると、そのほとんどが光栄のゲームについての意見だった。これは最初から予想していたことだったが、チョット残念だったな。まあ、良くも悪くも光栄のゲームにみんなが期待してることかもしれないけどね。それから、今月はみんなのハガキのほかに、編集部一のシミュレーションゲーム狂・ウギャ川井田(ファンダム班)が選んだSLGベスト10も載せたんで、そっちもよろしく。

というわけで、読者のみんなのハガキを紹介するとしよう。

「光栄の作るゲームはどれも同じに見えてしまう。シナリオがちがうだけで、みんな自分の国や軍隊を強くしていき敵を倒すだけ。どうもバツとしない。その点『ポピュラス』や『シムシティ』はこれまでにないタイプのゲームでとてもおもしろそう。日本のソフトハウスもガンバってほしいな」(広島・神田里志)というもの。まあ、たしかにSLGってみんな同じようなものだけど、それぞれにそのソフトなりのおもしろさってもんがあると思うけどね。

きっと、『ポピュラス』がおもしろいのもたしかだけとさ。うん。

「SLGは社会科の勉強に役立つ。教科書にゲーム中の人物が出てくると、ボクは『高田純次。みたいな目になってしまう』(神奈川・おめでとうございませう・そめ太郎)というのもあった。これってSLGにかぎらず、AVGにもいえるよね。何を隠そう担当者自身も、そのむかしハドソンの『デゼニランド』で英語の単語をおぼえたクチだ。あ〜、『ATTACH CROSS』には泣かされたっけな……。う〜、はずかしい話だけど、東西南北の方角の位置関係をおぼえたのもAVGだったっよな。あ〜、こんなこと考えてたら、なんかむかしのゲームがなつかしく思えてきたぞ。よし、つぎのテーマはこれで行こう。「思い出のゲームあれこれ」だ。いままでに遊んだゲームで、なんか特別な思い出のあったものや、ヒドイ目にあったものなどなんでもけっこう。もちろん、それにまつわるエピソードも必ず書いてもらいたい。締め切りは3月末日で、発表は6月号(5月8日発売)。楽しいハガキをジャカジャカ待ってるぞ。では、ハハハハハ!!

●編集部員ウギャ川井田が選んだSLGベスト10

順位	ソフト名
1	大戦略III('90) ⇒ PC-98版
2	提督の決断
3	シュヴァルツシルトII
4	キャンペーン版大戦略II ⇒ PC-88版
5	銀河英雄伝説II
6	シュヴァルツシルト
7	A. III. A列車で行こう ⇒ PC-98版
8	SUPER大戦略98 ⇒ PC-98版
9	フォクシー
10	三国志II

◎ウギャ川井田は、このベスト10の中で、『大戦略III』と『提督の決断』を推している。これは、SLGの中でも、かなりおもしろいゲームだ。

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!

〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「4月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

カミング スーン

新作ソフトを先取り

4月号ってことでサクラの花びらのように桃色のカミングスーン。今月は、もものきとエルフの美少女2本立てでお送りするのだ。外はポカポカの春。メーカーさん、ポチポチ冬眠から覚めて、おもしろ〜いゲームをいっぱいいただきますよ。ねっ、ねっ!!



ピーチアップ総集編

- もものきはうす
- ☎0722-27-7765
- 3月26日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	美少女ディスクマガジン
価格	6,800円

美少女ディスクマガジンとして、2か月に一度のお楽しみだった「ピーチアップ」が、8号をもって休刊に。全国のもものきファンを悲しませた。しかし、熱烈なラブコールをうけて(!?), 今月26日にその総集編が登場す



◆「スーパー・ピーチスロット」より



◆「シーソーでべろんちょスペシャル」の画面

ることになった。
内容はというと、これまでのピーチアップ全8号のなかから人気の高かった作品を再収録。とはいっても、すべてのゲームがバージョンアップしたので、たんなる総集編とはワケがちがう。とにかく、全編「もぎたて美少女乱れ打ち♡」なのだ。
では収録作品をかんたんに紹



◆「ハイパーブロック〜」のゲーム画面



◆「シーソーでべろんちょスペシャル」のキャラクターデザインは、南野夢と恋緒みなの両氏が担当。

介。まずは、「ピーチクラブII・ガールズセイバー」。これは、ストーリー性をもたせたクイズで何回でも遊べるのがウリだそう。お次は「ハイパーブロック・くずしちゃえぬがしちゃえ」。ブロックくずして女の子のスッポンポンを見ちゃおうというもの。手がヒクヒク動くのもマル。「女子寮めぐり・シーソーでべろんちょスペシャル」と「スーパー・



◆こちらは「ピーチクラブII〜」

ピーチスロット」の2作品は、それぞれ美少女マンガ家の南野夢と恋緒みなの両氏がキャラクターデザインを担当。女の子の絵も変わったよん。そして、パズルゲーム「グリエルの聖杯エクセレント」。これには、ユーザーの作った面を大量に採用。エッチな絵もいっぱいだっていうから楽しみだよね。


このほかにも、ゲームやら、隠しコマンド集やらが盛りたくさん。さらには、タイトルグラフィック集なんて企画もありありで、ピーチの魅力のすべてが味わえるのだ。そして、きわめつけはソフトについてくるオマケ。かなりエッチですぜ。

レイ・ガン

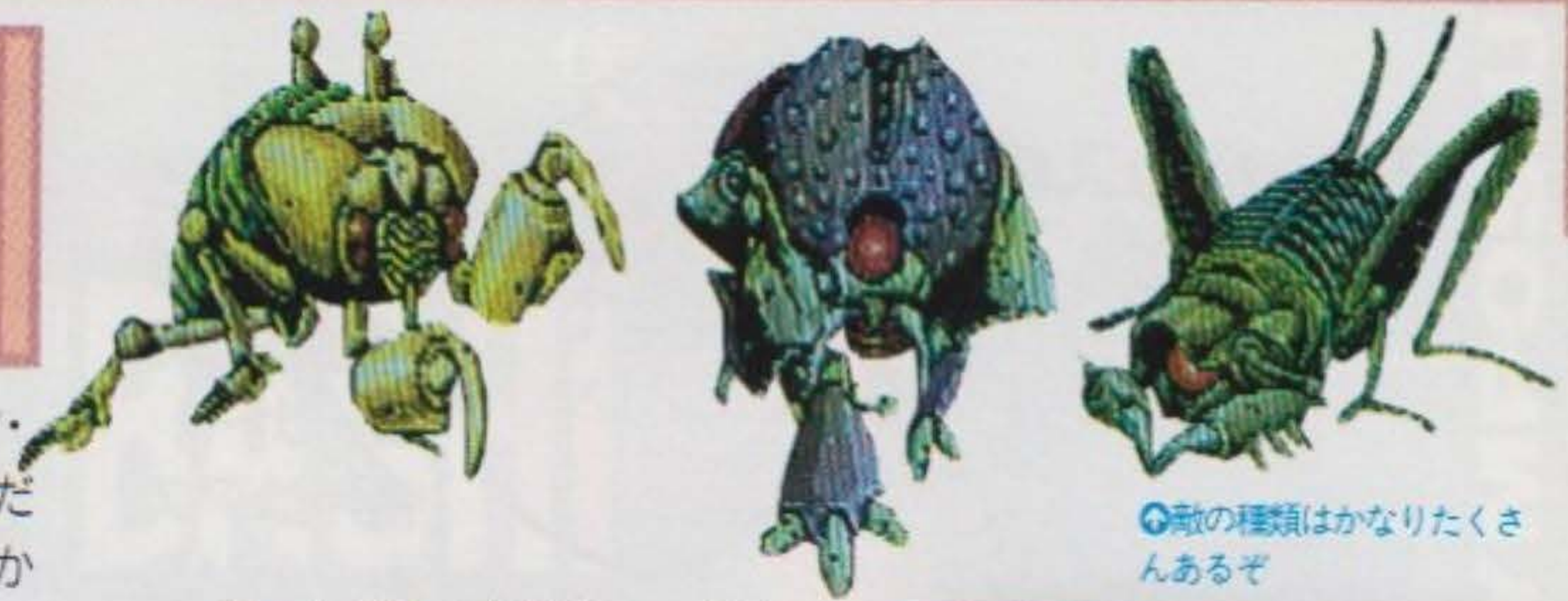
■エルフ

■☎03-5386-9022

■4月上旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	美少女ロールプレイング
価格	6,800円

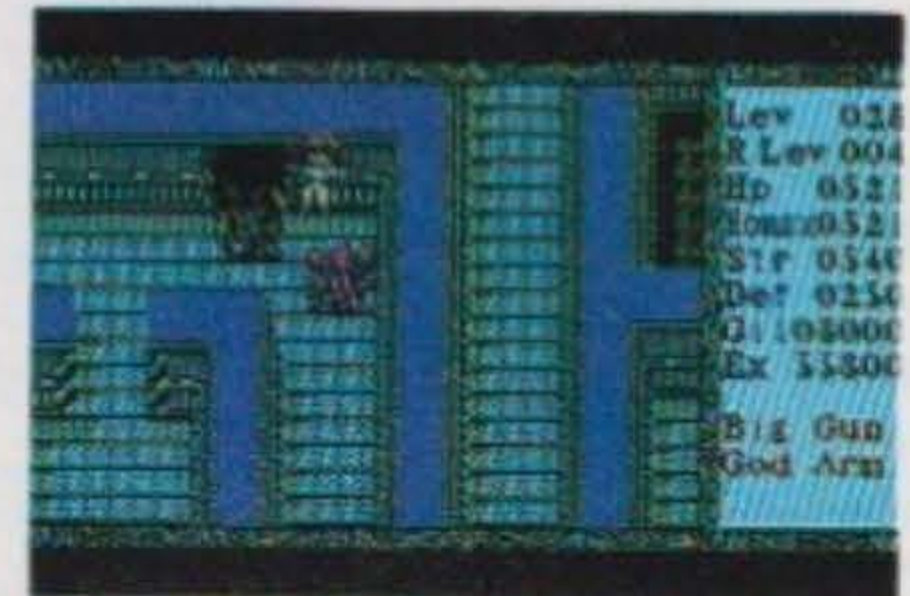
最初の予定では、「ドラゴン・ナイトII」より先に出るはずだったこのゲーム。ちょっとばかり遅れてしまったけど、ようやく登場することになった。この作品も美少女RPGというエルフお得意のジャンル。だけど、「ドラゴン・ナイト」のような3Dダンジョンではなく、フィールド型のSF-RPGになっているのだ。



敵の種類はかなりたくさんあるぞ

ゲームの主人公はジョージという男。もちろんプレイヤーである。彼が住むのは、周囲を高い壁でかこまれた巨大な町。この町でいま、いちばん問題になっているのがステロイドと呼ばれるロボットのこと。このステロイドが町の壁を越えてやってきては、女の子たちをさらってってしまうのだ。ジョージの恋人ミリアも、その犠牲者のひとり。これでだまっていたは男がすたる！ってわけで、ジョージはミリア救出にのり出すことになる。

フィールドのいたるところには、二頭身キャラの女の子が捕まっているので、ドンドン助けていくわけだ。キャラにくっくと、ごほうびとばかりに女の



フィールド画面はこんなだ

子のあられもないグラフィックが表示されるぞ。その美少女たちはみんな縛られていて、SFならぬSMのようでなかなか。それに遭遇する敵ロボットも細かく描きこまれていて、じつにカッコイイのだ。

あと、ジョージには相棒としてルピアというかわゆい女の子つき。彼女はいろいろとヒントをあたえてくれる心強い仲間だ。発売まであと1か月。またまたエルフはやってくれそうだ。



このペンペンさんが相棒のルピア嬢。目の前のハート型のアザがまたチャームング。うっ……♡

追跡 開発中ゲーム情報

さあ、今月も開発中ゲーム情報をアレコレ紹介していこう。

まずは光栄の新作から。「ランペール」「提督の決断」につづいて予定されているのが「信長の野望・武将風雲録」。PC-88版はすでに発売されており、いよいよMSX版の登場となるわけだ。これ

は、おなじみ信長シリーズの4作目にあたる作品で、戦国大名となり内政・外交・軍事の全般にわたって戦略をたて日本統一を目指すという歴史シミュレーション。発売は5月下旬の予定だ。

つづいては、エルフの美少女SLG「フォクシー2」の情報。前作

で「あまい」といわれた思考ルーチンを強化し、6月発売に向け開発が進んでいる。今月はPC-98版の写真でカンペンしてちょ。

美少女といえばアリスソフトの「闘神都市(とうしんとし)」。こちらは現在移植を検討中だそう。

最後にコンパイルの情報を。先月号でお知らせした『魅惑の3DRPG』のタイトルが「ルーンマスター 三国英傑伝」に正式決定した。もともと「ルーンマスター」は、DSやDSデラックスに収録

されていたサイコロRPGで、今回の3作目にあたることになる。気になる内容については、くやしけどまだ秘密だそう。

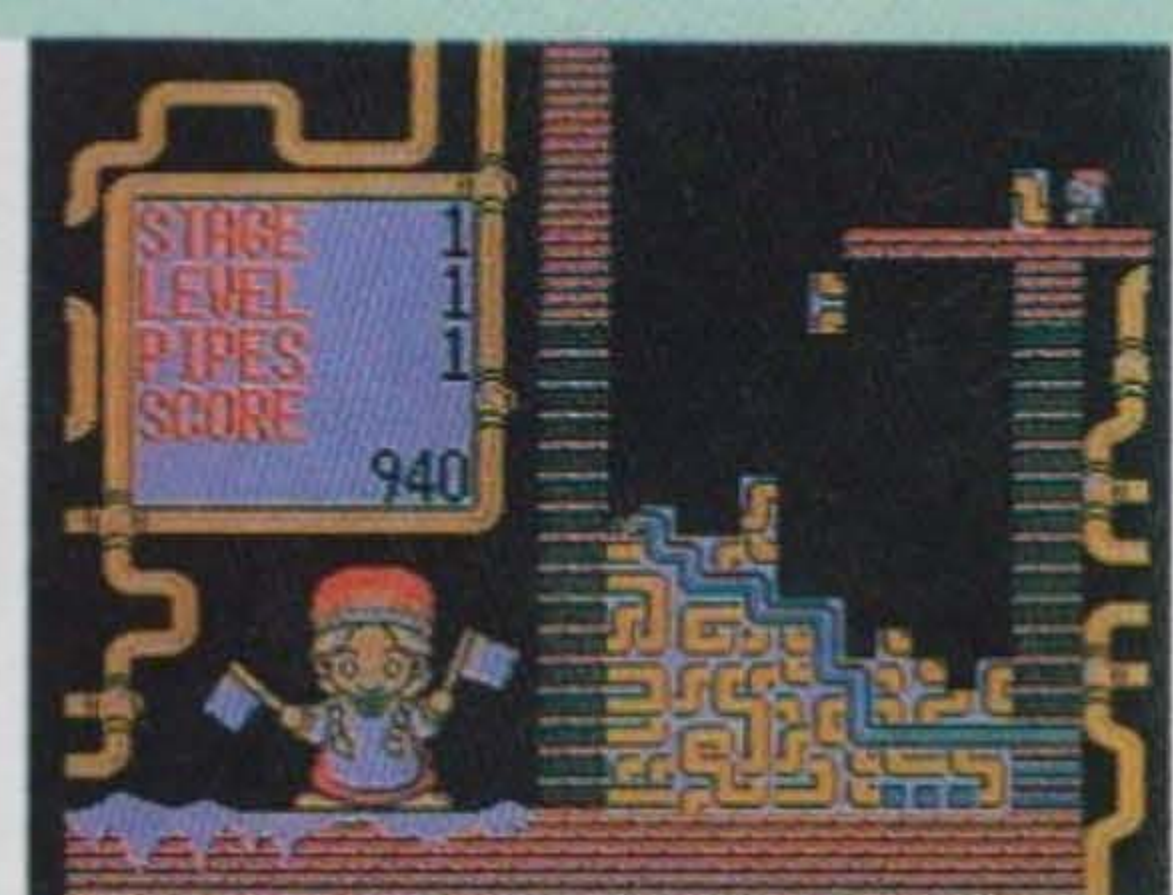
そしてコンパイルからもう1本。「ゴルビーのパイプライン大作戦」が4月12日に緊急発売になる。これは、東京-モスクワ間をパイプでつないでいくというゲームで、もともなったのは去年の3月号ファンダムに掲載された「水道管II」なのだ。次号ではくわしい紹介ができそうなので楽しみに！



PC-88版より「信長の野望・武将風雲録」の画面



「フォクシー2」のビジュアル画面。写真はPC-98版



MSXと同時発売のファミコン版「ゴルビー〜」の画面

ソフトハウスの



うちにも
いわせて
ください

ソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。今月はアスキーのMS

X推進部をふくむ14社が大集合。小さなスペースながら、おもしろい情報が満載なのだ。

アリスソフト

遅れに遅れていた「ランス2」が、やっと発売になります。本当にお待たせしました。ゲーム中で正義の行動をするあなたに、素晴らしい世界を提供できると思います。あへあへ♡ 他機種でも好評なゲームなので、ぜひ遊んでみてください。(TADA)

MSX推進部

おかげさまで「MSXView」と「MSX-Datapack」の売れ行きはたいへん好調です。というわけで、現在View対応の実用的なソフトを準備しています。もう少し暖かくなったらお知らせできると思っていますから、期待していね。(加藤)

エルフ

早くも入学シーズンですね。1年が過ぎるのは本当に早いものです。さて「ドラゴンナイトII」はもう遊んでいただけでしたか? な、なんと本邦初公開情報ですが「フォクシー2」も6月ころには発売できそうです。期待してください!! (シャチヲ)

ガイナックス

読者のみなさま、「サイレントメビウス」移植のご要望をどうもありがとうございます。諸般の事情により実現の難しいところではありますが、みなさまからのリクエストはガイナックスの貴重な財産として今後のソフト開発に活用させていただきます。(㊦)

GAMEテクノポリス

とうとうMSX2版の発売です! 卒業シーズンのこの時期、お祝いにはぜひ壮大なスペースオペラ「ドラゴンアイズ」をおねだりしてくださいね。しょう子のお願ひ♡ そうそう、ゲーム中の女の子たちがあなたに会いたいっていったわよ! (稲村しょう子)

光荣

巨大戦艦襲来!! 「提督の決断」のROM版がまもなく発売されます。太平洋を舞台にして日米の艦隊決戦が展開される、やりごたえ充分のシミュレーションゲームですよ。ターボRにも対応しています。なお、ディスク版での発売予定はありません。(高)

コンパイル

コンパイルっ! DS #23/目玉はパズル? シューティング? 「パラメデス」遊べる版に「アレスタ2」謝恩ハイスコアコンテスト。これはユーザーディスクにスコアをセーブしてコンパイルに送り返す。次号にてハイスコアを発表。(まいて田中)

スタークラフト

「ファンタジーIV」はニカデモスが倒されてから20年後の世界の物語です。スカンドールには新たな邪悪がめばえようとしています。頼みの綱は英雄の末裔(まつえい)であるあなただけです。快適なマウスオペレーションでお楽しみください。(はらびろごい)

ハミングバードソフト

MSX版のソフトといえば、アレの続編なんかを期待できますが、移植の候補にあがっているだけで、本当に開発するのかどうか決まっていな。あなたの声がすべてを決めるのさっ! 「希望の声」を、お便り待ってるよん。(はいばあ河内)

ビッツー

読者のみなさま、いかがお過ごしですか? いや〜、それにしても暖冬でしたね。季節が変わっても、よくわかんないってな感じで、このままではアホが急増し、バカが後をたたないのでは……とビクビクしながら仕事をしております。(すでに〇〇なワタシ)

フェアリーテール

この原稿が掲載されるころには、「私をゴルフに連れてって」に「(ドラゴンシティ)X指定」に「X・na(キサナ)」がドドドッと発売されている(!?)はずです。一気にこれだけ出たんでは、みんなのふところが寒くなってしまわないか……。 (YOH)

ボーステック

さて、お待ちかね「銀英伝II」の情報です。「銀英伝IIシナリオ集」が5~6月ごろに発売できそうです。予定変更でエディタ部分はありますが、バージョンアップする予定です。新提督の登場もあるかもしれません。楽しみにしてください。(Y)

ポニーテールソフト

少しずつ春が近づいてきているなあ〜、と感じている今日このごろ。たんぽぽやツクシも、土の下から外に出たくてウズウズしているでしょうね。私も早く「ポッキー2」が出ないかなあ〜、とウズウズしています。新しい季節まで、もうすこし!! (びろりん)

もものきはうす

みーなっさんげんきかや〜。「ピーチアップ総集編」むちゃくちゃエッチで、ドいやらしくて、すっごいうまいマンガ家さん3人にも協力してもらってXXXがマルみえてXXさせるほどXXXだから絶対買うのじゃー! うりゃっ! (ひさびさの安田桃子)

ひとめで
わかる!



ソフト・ハード・本に関する最新情報

MSX 新作発売予定表



この情報は
2月22日
現在のものです!

記号の意味⇒無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。☐のついたソフトはMSX-MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボR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
3月	5日 星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円☐
	8日 ディスクステーション#23(D)/コンパイル/1,940円☐
	15日 ランスII 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円
	中旬 X・nā(D)/フェアリーテール/6,800円
	中旬 私をゴルフに連れてって(D)/フェアリーテール/7,800円
	26日 ビーチアップ総集編(D)/もものきはうす/6,800円☐
	28日 提督の決断(R)/光荣/14,800円☐
	28日 提督の決断(R:サウンドウェアつき)/光荣/17,200円☐
	下旬 ドラゴンアイズ(D)/GAMEテクノポリス/6,800円
	下旬 ナイスミディパックMIDIRA Aセット(R+D)/ビッツ/47,500円
	下旬 ナイスミディパックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツ/52,000円
	下旬 ナイスミディパックMIDIRA Cセット(R+D)/ビッツ/88,800円
	下旬 ピンクソックス5(D)/ウェンディマガジン/3,600円☐
	?
?	アズ・ユー・ライクやりたい放題3(Vol.3:オセアニアツアー)(D)/全流通/6,800円
4月	8日 MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/価格未定
	9日 ディスクステーション#24(D)/コンパイル/1,940円☐
	上旬 レイ・ガン(D)/エルフ/6,800円
	12日 ゴルビーのパイプライン大作戦(D)/コンパイル/価格未定☐
	中旬 ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
	下旬 野球道I選手データブック91(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/2,500円
	?
5月	7日 ディスクステーション#25(D)/コンパイル/1,940円☐
	8日 MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/価格未定
	15日 DPS SG set2(D)/アリスソフト/6,800円
	15日 DPS SG data2(D:通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円
	24日 魅惑の3DRPG(仮称)(D)/コンパイル/3,880円☐

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	下旬 信長の野望・武将風雲録(R)/光荣/価格未定☐
	下旬 信長の野望・武将風雲録(D)/光荣/価格未定☐
	?
6月以降と発売日未定	火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
	シューティングコレクション(仮称)(媒体未定)/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☐
	フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
	ナースアカデミー2(D)/もものきはうす/価格未定☐
	大クイズ大会(D)/コンパイル/価格未定☐
	麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定☐
	夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
	天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円
	毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円☐
	ビバ・ラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定
	ビースト(D)/パーティーソフト/7,800円
	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定☐
	スコアサウルス(D)/ビッツ/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
	エフェランド シロラジエンブル フロム ダークネス(D)/プレイングレイ/価格未定
	3Dボール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	銀河英雄伝説II DX kit(D)/ボーステック/4,800円☐
	ソーサリアン(D)/ブラザー工業/価格未定☐

※「ナイスミディパックMIDIRA(ミディラ)」はMIDIサウルスと音源モジュール(キーボードのついてないタイプ)がセットになったもので全部で3種類発売予定。AセットはCSM-1(カシオ)、BセットはCM-32L(ローランド)、CセットはPHm(カワイ)の音源がそれぞれセットになる。



FAN CLIP

10階の窓からドリームランドを眺めつつプログラミングの日々 受験直前のNAGI-P

「このドリームランドの騒音の中で、日夜ゲームの開発にいそんでいるのだ。ああ、中学ももうすぐ卒業だ……。」(今月号67ページより)

わたしはこの一筋に、都市の退廃とMSX的創造性と中学生



NAGI-Pの部屋から見える風景。ほとんどぜんぶドリームランドでなんとなく静かだった

の純情をひしひしと感じ、NAGI-P SOFTWAREの「開発室」を見たくなった。

JR戸塚駅からタクシーを飛ばしていくと、とちゅう、死んでしまったモノレールに出会う。そのモノレールの死骸は横浜ドリームランドに通じている。ドリームランドの真ん中には多重の塔ともいべき(ホテルだそうだが)不思議な建物が建っていて、わたしたちの車はその建物の方角へ走った。そして、ド



自分の作品で気に入ってるのは「MARSII」はじめてのオールマシン語プログラムだから



NAGI-Pは、手に持っているのは「MARSII」のマップ設計図。次作の構想をめぐると、「LAST WAR III」です。こんな地上戦をやりたい

リームランドのまさに隣に、11階建ての高層マンション群が建ちならび、NAGI-P SOFTWARE、本名・草薙昭彦くんはほんとうに中学3年生で、ほんとうにドリームランドを窓から見下ろす地上10階の部屋に住み、入試を10日後にひかえていた。

最初のMSXは、小学4年生のとき、おこづかいをためて買ったソニーのMSX1。BASICOもマシン語もやはり独学。現在の愛機はXDJだ。

ファンダムデビューは中1の終わりころに作った「LAST WAR」。それから「GO! VOLCANO」、第3回Mファン大賞の「MARS」、TILE GOLF、「8192階建ての塔」、「LAST WAR II」、「MARS II」と2年のあいだに印象的なゲームを次々に発表してきた。

「MSXは値段がやすいわりにはグラフィック機能が高いし、プログラムも作りやすそうなので」いまのところ、MSX専門だろう。将来は、できればプログラム関係の仕事につきたいと控え目だが、はっきりという。

なんだか、フリッパーズギターみたいな雰囲気があって、テクノにハンサムだし、アマチュア時代から、いきなり人気プログラマーになってしまいそうな予感のするわたしです。



なぜかあわせた友だちといっしょに撮影された

EDITORIAL WEATHER

4周年である。

Mファンが創刊されてから、地球は太陽の周りを4回もまわった。そのあいだ、太陽系も銀河系のなかをなにがしか動いただろう。太陽系が動くくらいだから、Mファンの編集部でもいろいろな人が動

いた。創刊メンバーだった副編集長S、別名NOPは、ソフト開発のほうに配属され、最近仙台に栄転した。創刊時の編集長だった山森編集人は隠遁生活に入りそくなって取締役になった。そして……まあ、いろいろあって、MSXは16ビットで高速になった。

16ビットの速さで、ここどころ、新しい展開が相次いでいる。MSX View、ついに発売になったMIDIインターフェイス、絶望視されていた「ソーサリアン」のMSX移植。あるいは、MSXはようやく「これから」の時代にたどりついたのかもしれない。

次号5月号は 江戸前は1号、愛人は2号、鉄人は28号でMファンは50号だ 4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=橋本宏男 ■ EDITOR & LEPRECHAUN=山森尚 ■ EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■ SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敏之 ■ EDITORIAL STAFF=加藤久人+橋田洋志+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+藤橋康一+山本晃央+渡辺康 ■ STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■ CONTRIBUTORS=上野利幸+高田隆+高橋俊哉+田中由紀+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+高田亜季+デザイラ(釜田泰行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE+清水保邦+井上美香 ■ ILLUSTRATORS=河津弘臣+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづじ+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)+樹ワードポップ(筒井雅浩+石井浩道+藤木紀久枝+崎山裕子+姫野典子+富岡欣子+村松亨子) ■ PRINTER=大日本印刷株式会社

AD INDEX

アスキー	90
もものきはうす	84
サンクレスト	81
ソニー	4
電子技術教育協会	51
東京カルチャーセンター	91
徳間書店	86-89
日本進学指導センター	82, 83
日本テレネット	85
ブラザー工業	表2
マイクロキャビン	表3
松下電器産業	表4



Xak II

©1989/1990 MICRO CABIN

Rising of The Redmoon



- Produce & Scenario write / 加藤雅史
- Game Design & Graphic / 柳島秀行
- Graphic / 川口洋一郎・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

シリーズ第1弾

「Xak」 ● MSX2 MSX2+ MSX Turbo R 対応版

好評発売中! 3.5"2DD 5枚組 MSX MUSIC 対応FM音源

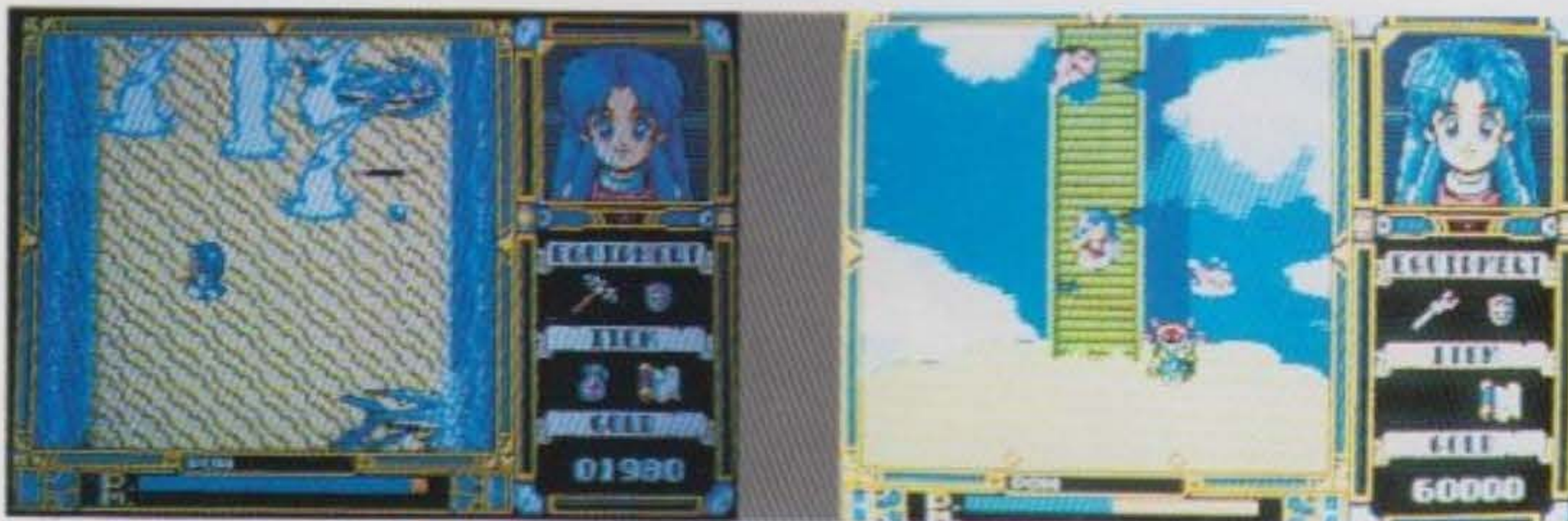
好評発売中
¥8,800
税別

サーク界騒然

In magical adventure

FRAY

©1990 MICRO CABIN



- MSX2「Xak」開発の最強スタッフ
- Game Design, Scenario & Programming / 中津泰彦
 - Game Design & Graphic / 末永仁志
 - Graphic / 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MSX turbo R ● MSX Turbo R 専用3.5"2DD5枚組

操作性アップ! 魔法を使うと、プレイが呪文を叫ぶ / プロローグ&エピローグはturbo Rスペシャルバージョン!

● MSX2 MSX2+ 専用 3.5"2DD 4枚組 MSX MUSIC 対応FM音源

好評発売中
各¥7,800
税別



No Copy
このマークは
マイクロキャビン
の登録商標です

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。



NEW

ターボRの実力①

新開発16ビット高速CPU「R-800」搭載。ゲームもワープロも、ゲンと速い。



ターボRの実力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の実力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▶音声で録音できるPCM録音「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(別途通信セット使用)
MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。
●MSX・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1005 松下電器産業株式会社ワープロ事業部営業課まで

心を満たす先端技術—— Human Electronics 松下電器産業株式会社

MSX-MAN

1991 APRIL

4月号

平成3年4月10日発行
第5巻第4号(通巻49号)
第三種郵便物認可

発行人 柳澤宏男
編集人 山森 尚
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03(3433)6231(代)
☎03(3431)1627(代)

特別560円
定価(本体544円)