

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN
MOOK

エムエスエックス・ファン

毎月ディスクが付録!!

MSX-FAN

NEW

スーパー上海ドラゴンズアイ
2021 SNOOKY!
舞

不朽の名作が
収録された

ディスクがオススメ!

ATTACK

ロイヤルブラッド
戦国ソーサリアン
幻影都市

情報満載

〈武将トーナメント団体戦〉
キヤル1&2の桃色図鑑ほか

ゲーム十字軍

1999
FEBRUARY

2月 情報号

980YEN



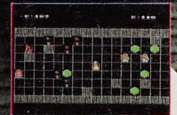
今月のファンタム!



HELL'S POINT



トランペットの調べ



M. T. GODDESS

特別付録

スーパー付録ディスク

- ★「パイパニック」麻雀牌を使ったアクション
- 掲載全プログラム(33本) ●全機種対応の音声再生ソフト
- 「MSXView」のDA+PageBOOKで作ったCG
- CG ●クイズ&オマケファイルほか ●表紙CG・木村明広氏

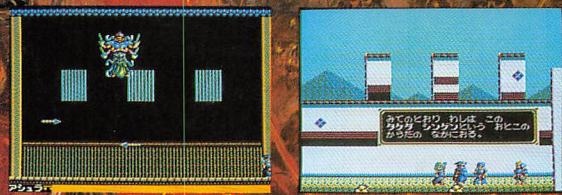
出で、来たれよソーサリアン。 戦国の世に美食う“魔”を討つのだ!!

亮、武田信玄の章
式、織田信長の章
参、豊臣秀吉の章
四、真田幸村の章
五、徳川家康の章

+ユーティリティディスク

「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」
「名前を変えたい」の3つの機能を収録。

戦国ソーサリアン



画面写真は開発中のものです。

「戦国ソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。

全国のTAKERUでのみ発売!!
好評発売中

価格 **¥4,800** (税込)
■開発：ティールハイト



TAKERU設置店リスト

- 札幌 そろこ電器YES5 F (011)214-2850/テノコード-DaC夢似店 1 F (011)614-2101/パソコンショップハードソ (011)205-1590●函館 テノコード-函館本館 (0138)23-1121●青森 テノコード-青森本店 (0177)23-2356●盛岡 テノコード-盛岡本店 (0196)54-2772●秋田 テノコード-秋田駅前本店 (0188)34-3151●仙台 テノコード-仙台本店 (022)261-8111/テノコード-DaC仙台東口店 (022)291-4744/庄子デンキコンピュータ中央店 (022)224-5591●郡山 うすい百貨店 (0249)32-0001●福島 庄子デンキ粉又駅前店 (0245)21-2011●いわき いわきマイコンショップ (0246)23-0513/テノコード-平店 (0246)21-8585●山形 庄子デンキ山形本店 (0236)42-1222●新潟 PICばんだい店 (025)243-5135/PI/Cこぼり店 (025)233-5791●上越 ビデオピアコスモス (0255)23-5082●柏崎 ビデオピアコスモス柏崎店 2 F (0257)21-2503●長岡 丸専デパート 1 F (0256)33-4370/丸専マイコンショップジャスコ長岡店 (0256)27-6033●宇都宮 K&P宇都宮 (0286)82-0002●足利 パソコンランド21 足利店 (0284)43-1621●前橋 パソコンランド21 前橋店 (0272)21-2721●高崎 パソコンランド21 高崎店 (0273)26-5221●太田 パソコンランド21 太田店 (0276)45-0721●桐生 パソコンランド21 桐生店 (0277)45-2721●伊勢崎 パソコンランド21 伊勢崎店 (0270)21-3121●水戸 川又書店駅前店 2 F (0292)31-0102●つくば MIDOFIつくば店 (0298)55-3715●取手 ラオックスマルズ取手店 (0297)74-1311●大宮 タイエー大宮店 6 F (048)645-4147/ラオックス大宮店 (048)644-3551●川越 サン家電川越本店 (0492)44-5461●春日部 ラオックス春日部東店 (048)761-9171●松戸 イーヨーカー-松戸店 (0474)68-5131●柏 Plw/ぴゅう柏店 (0471)63-9702●千葉 ラオックス千葉店 (03)3251-1523/サ・コンピュータ (03)3256-3111/ソフトバンク (03)3253-4047●新習 ラオックス新習店 (03)3350-1241/マイコンショップOSK 1 F (03)3342-1901●池袋 ビックカメラ池袋東口本店 4 F (03)3988-8666/ビックカメラ池袋北口店 4 F (03)3988-0202/ワールドインテリア池袋店 (03)3987-7771/ソノビア池袋店 (03)3985-3268●渋谷 J&P渋谷店 1 F (03)3496-4141/ビックカメラ渋谷店 6 F (03)3477-0002●代々木 ファルコムショップ (03)3379-7723●国立 Plw/ぴゅう国立店 (0425)72-7160●茨城野 ラオックス吉祥寺店 2 F (0422)21-3471●小金井 サン家電小金井店 (0423)85-3810●国分寺 サンエイパーツセンター (0423)23-2441●立川 パソコンセンター立川店 (WII 6 F) (0425)27-8211/J&P立川店 2 F (0425)36-4141●八王子 ムラウチ 2 F (0426)42-8211/J&P八王子店(そごう)7 F (0426)26-4141●町田 真念バス町田店3F (0427)28-2804/J&P町田店 (0427)33-1313/PC and O.A. MEC本店 (0427)23-5189●小田原 P.C. and O.A. MEC小田原店 (0465)24-4899●横浜 ソフトウェア横浜店 (045)314-4777/横浜VIVRE21 7 F (045)314-2121/タイエー戸塚店 3 F (045)881-1261/アイシーコム茅ヶ崎店 (045)901-1901/タイエー3号館アイシーコム茅ヶ崎店 (045)935-1010/ビックカメラ横浜店 (045)320-0002●川崎 セキチ電気館 (044)244-5421●藤沢 WAVE EYE湘南台店 (0466)43-1771●平塚 梅屋 (0463)22-4147●厚木 ラオックス厚木店オーティス館 (0462)22-2722●大和 WAVE EYE大和店 (0462)63-9999●相模原 サトームセン相模大野店 (0427)41-7706●甲府 中込電気商会 (0552)24-5431/丹沢電気 (0552)32-5033●長野 タイエー長野店 2 F (0262)27-1311/ラオックス ヒナタコンピュータ館 (0262)37-2221●上田 マイコンランド西友上田店 (0266)26-3569●松本 選兵 322-6350●金沢 ろつのみや片町店 (0762)21-6136●富山 丸の内カラー駅前店 (0764)41-2500●福井 エンソウ (0776)26-2226/たろまや西武 7 F マインショップ (0776)27-0111●沼津 メルバ沼津 (0559)22-4658/すみやパソコンアイランド沼津店 (0559)23-5700●静岡 メルバ静岡 (054)254-5338/すみやパソコンアイランド静岡岡崎店 (054)263-5900/すみやパソコンアイランド静岡岡崎店 (054)255-8819●富士 メルバ富士店 (0545)51-8022●焼津 メルバ焼津店 (054)626-0181●浜松 メルバ浜松店 (053)464-8412/ホームエ-家電有楽店 (053)453-1441/コム3-0616●名古屋 EIDENテクノ名古屋 (052)581-1241/パソコンショッププロロード (052)263-5828/ちくさ正文書館ターミナル店 (052)732-3601/カト-無線電気電気器 4 F (052)264-1534/マルゼンセン-第一アパ横店 (052)269-1626/EIDENテクノ大塚 (052)262-0181/トップメクス 4 F (052)971-0111/J&P大塚店 (052)262-1141/EIDENテクノ大塚 (052)262-1141/マルゼンセン名古屋栄アパ横店 (052)263-6162●小牧 EIDENテクノ小牧 (0568)75-4261/EIDENテクノ海老名 (0582)895-2271●豊橋 EIDENテクノ豊橋 (0532)52-1231●岡崎 ジャスコ岡崎店 4 F (0564)23-4960/EIDEN岡崎店 (0564)53-2722●豊田 ジャスコ豊田店/パソコンショップJPC (0565)35-1761●岐阜 パソコンショッププロロード岐阜店 (0582)66-0288●大垣 スイッチング大垣ヤナギン店 6 F (0584)81-3491●津 KawaiOA 津店 (0592)26-0111●四日市 KawaiOA四日市店 (0593)54-3366●伊勢 河合SEMELFA 3 F (0566)22-1111●松阪 KawaiBax店 6 F (0598)26-0111●大津 西武百貨店大津 (0765)21-0111●日本橋 J&Pテックランド (06)634-1211/J&Pメディアランド (06)634-1511/ニノミヤエレランド (06)632-2038/ニノックスコア日本橋店 (06)647-2036●難波 ニノヤパソコンランド難波店 (06)643-3217/J&Pコスモランド (06)634-3111●梅田 ニノックス駅前第4ビル店 (06)341-2031/エキサイト飯倉三番街店 (06)374-3311●高槻 J&P高槻店 (0726)85-1212●八尾 西武百貨店八尾店 (0729)97-0111●京都 J&P京都近鉄店 (075)341-5769/タニヤマセンやまな電遊館 大塚第一ビル1F (075)585-0200●和歌山 J&P和歌山店 (0734)28-1441●神戸 星電社三宮本店C-SPACE (078)391-8171/タイエーさんのみや電器館/ベックス (078)391-7911/J&Pさんのみや1ばん館 (078)231-2111●広島 松本無線パーツ (082)243-4451/ダイイチ広島パソコンシティ (082)248-4343/ダイイチ五日市パソコンシティ (0829)24-2111●呉 ダイイチ呉パソコンシティ (0823)25-6511●高松 MOVE CO.,LTD. (0878)61-6171●徳島 徳島そごう7 F (0886)25-4056●高知 テンキのタクチ (0888)23-0181●松山 タイチ松山パソコンシティ (0899)31-6711●北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551-6281●福岡 ベストマイコン福岡店 (092)781-7131/寿屋エレテ博多 (092)281-4411/東横パソコンステーション (093)821-3541●久留米 ベストマイコン留米OA館 (0942)38-0111●長崎 ベスト電器長崎パソコン館 (0958)28-1188●佐世保 ベスト電器佐世保OA館 (0956)22-8660●熊本 寿屋本荘店 (096)372-5411/ベストマイコン熊本パソコン館 (096)322-4180/J&P熊本店(ファインビル1F) (096)359-7800●鹿児島 ベスト電器鹿児島パソコン館 (0992)23-2081●大分 ベストマイコン大分パソコン館 (0975)32-9396●宮崎 宮崎無線百貨店 7 F (0985)27-4111/ベスト電器宮崎パソコン館 (0985)22-8325●那覇 ベスト電器那覇店 5 F (098)862-7588●山形 テノコード-山形本店 (0236)23-1055●酒田 テノコード-酒田店 (0234)24-5895●一関 テノコード-一関店 (0181)25-2440●福島 オリエンタルテック (0245)21-2101●横浜 Plw/ぴゅう横浜店 (045)661-1543●藤沢 フォーミュラ (0466)24-3923●岩国 タイチ岩国店 (0827)21-2111●徳山 タイチ徳山店 (0834)21-1591●三原 ラオックス三原店 (0422)32-3741●浦和 ラオックス浦和店 (048)861-3111●岸和田 上新電器 岸和田店 (0724)37-1021●(03)3253-0121●調布 ラオックス調布PARCO店 (0424)89-5341●●高知 メルバ高知店 (0898)33-6001●弘前 テノコードDaC弘前さき登田ハイパス店 (0172)34-8230●徳島 ジョイメイト徳島店 (0886)55-4559●多治見 EIDENテクノ多治見店 (0572)23-5131●豊田 コムロード豊田店 (0565)32-3932●川崎 シータショップ溝の口 (044)844-5125●浦和 ラオックス南浦和店 (048)861-3111●岸和田 上新電器 岸和田店 (0724)37-1021●●米子店 タイチ米子店 (0859)33-7211●船橋 ラオックス船橋店 (0474)34-3971●●中居摩都 中込電気昭和店 (0562)76-8808●●千代田 インテック(ショールーム) (03)3292-2911

FAN ATTACK

4 ロイヤルブラッド

光栄のイメージネーションゲーム第1弾をいきなり攻略!

12 幻影都市

攻略第2弾はアイテムの一覧表でどうだ!

18 戦国ソーサリアン

シナリオを2本徹底追求しましょ!

FAN NEWS

106 スーパー上海ドラゴンズアイ 新ゲームがわかって上海が復活!

108 2021 SNOOKY! ターボR専用の超美麗3Dアクションパズル

110 舞(まい) ねこまた少女のかわゆ〜いダンジョンRPGなの♡

PROGRAM

35 ファンダム

点字解説ツール、前代未聞RPG、トランペットシミュレータなど13本

44 ファンダムスクラム

47 マシン語の気持ち

48 スーパービギナーズ講座

30 BASICピクニック

シーケンシャルファイルの実例

68 FM音楽館

ゲームミュージック4本+オリジナル5曲+ミニCD評

104 AVフォーラム 今月のお題「それは先生」ほか

22 ゲーム十字軍

のをき穴:ガゼルの塔/通り抜け:ハイドライドII、ロードス島戦記、ソリッドスネーク、ランダーIIIほか(どうが教えて)/歴史の散歩道:武将風雲録(武将トーナメント参加武将決定)/読者対抗マルチプレイ:武将風雲録/桃色凶鑑:キヤル&キヤルII

88 情報箱 FFB

冬のア1GTイベント報告、光栄の本4冊ほか

90 GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

98 ほほ梅麿のCGコンテスト

投稿数急上昇で増ページでおじゃる

72 ゲーム制作講座

シナリオを3日で書く方法!

74 記憶のラビリンス

微妙なるマイクロコスモス「シムアント」の世界を探る

92 パソ通天国

パソ通と音楽の微妙な関係

INFORMATION

111 ON SALE 発売中ソフトチェック/ユーザーの主張

112 COMING SOON

プリンセスメーカー/DPS SG set3ほか、開発中ゲーム情報

115 MSX新作発売予定表 12月9日現在の情報

76 今月のいーしょーくー情報

117 FAN CLIP 完成前夜、幻影都市建設現場を訪ねて

79 投稿応募要項(投稿ありがとう/応募用紙)

34 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

特別企画

「ソーサリアン」発売記念!

71 オリジナル・シナリオ・コンテスト

特別付録

スーパー付録ディスク#5

<オールディーズ>『パイパニック』麻雀牌を使ったアクション

<レギュラー>ファンダム・GAMES / ファンダム・サンプルプログラム / FM音楽館 / AVフォーラム / ほほ梅麿のCGコンテスト / MSX View / パソ通天国 / ゲーム十字軍 / あてましょQ / オマケ

111 スーパー付録ディスクの使い方

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒体	2DD × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

●販売、あるいは開発ソフトハウス。●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。●この本を作っている時点で予定発売時期。●媒体と音源。●ROM。●ディスク。●はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。●対応機種 / ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1専用、ターボRでしか動かないものはMSX2専用、ターボRでしか動かないものはMSX2専用と表記されています。●RAM、VRAMの容量 / MSX1の仕様ときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。●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。●価格 / 消費税別のメーカー側の希望販売価格です。●備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

☎ 03-3431-1627



→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



架空の島国イシュメリアを舞台にしたRPG

FAN ATTACK

ロイヤルブラッド

ROYAL BLOOD

光栄が放つ独自の「イマジネーションゲーム」第1弾。義君・エセルレッドを倒し、王冠ロイヤルブラッドを手に入れるのだ!!

光栄
☎045-561-6861
発売中

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC
価格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボRの高速モードに対応	

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
CD付きは10,200円 ターボRの高速モードに対応	

王冠をめぐるって貴族たちの戦いが始まった

はるか遠い昔、島国イシュメリアは、自然に恵まれ、平和で豊かな楽園だった。しかし、あるとき、邪悪な魔法使いが現れて、ドラゴンを召喚し、イシュメリア全土をそのドラゴンの炎で焼き尽くそうとした。イシュメリアの神は、水龍パス八を送り込み、6人の魔術師たちと力を合わせ、ついに魔法使いを倒したのだった。そしてドラゴンを真紅の宝石に封じ込め、6人の魔術師たちもまた、その封印が解かれぬように、6つの宝石に姿を変えて、王冠にはめ込まれた。その王冠を、いつしか人々



父の悪政でアヴェールは心を痛めていた
は「ロイヤルブラッド」と呼ぶようになった。

月日は流れ、偉大な力を発揮するその王冠を使って歴代の王たちは、イシュメリアを正しく統治してきたのだが、現国王エセルレッドはその力を暴政に使ってしまったのだった。そんな父の姿をみて、王女アヴェールは心を痛めていた。

そんな王女の前にある夜、水龍パス八が現れ、王冠にはめ込

まれていた6つの宝石をはずし、夜空に放ると告げられた。王女は告げられた通りに王冠から宝石をはずして、窓から夜空に放つのだった。真紅の宝石だけが残ったとき、父のエセルレッド王に見つかり、激怒した王はアヴェールを、城の高い塔の頂上に幽閉してしまった。
放たれた6つの宝石は、魔術師の姿にかえり、イシュメリア

各地にいる反抗貴族たちのもとへと飛び去っていった。宝石魔術師と王冠をひとつにまとめ、この島を制覇する者こそが新しい王となり、囚われになった王女を救えるのだ。6人の貴族たちは、打倒エセルレッドと王冠ロイヤルブラッドの奪取を目指して立ち上がったのだった。イシュメリアの聖戦史は、こうしてはじまった。



国王エセルレッドは、この王冠の力で悪政をはたらいていたのだ

これが王冠だ!!



架空の島国「イシュメリア」

ゲームの舞台となる全30か国のイシュメリア王国

プレイヤーが選べる、 当主と相談役の人たち

のべ16人の反抗貴族たちの1人となって、この物語に参加することになる。どのシナリオからでもはじめられ、それぞれに4人の当主が用意されている。誰を選ぶかによって難易度が変わるぞ。

シナリオ1



エランとレッドワルト

王冠ロイヤルブラッドをめくり6人の貴族たちが争いをはじめた。エランとレッドワルトは、ともに国王や他の反抗貴族たちと戦っている。しかし、まだこの時点では、国土のほとんどを国王エセルレッドに支配されている。反抗貴族たちの勢力はわずかでしかない。選べる4人の貴族のなかではエランが1番多く領地を持っている。

ブランシェ家	ライル家	コーラル家	クリサリス家
エラン 家臣 4 19才	レッドワルト 家臣 9 21才	ランザング 家臣 2 26才	カッシェ 家臣 2 43才
政治力 82 軍事力 87 誌力 76	政治力 88 軍事力 85 誌力 74	政治力 78 軍事力 72 誌力 69	政治力 52 軍事力 67 誌力 58
YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>

シナリオ2



フェリアス家の危機

シナリオ1から5年の月日が流れている。その間、エランとレッドワルトの抗争により北方の領地が変化した。フェリアス家はコーラル家を倒すが、ランカシア家に押されて南方の半島のすみに追いやられてしまった。国王から離反したティリアンは、島の中部に新たにステレート家を興し、争いが激化しはじめてきたシナリオだ。

ブランシェ家	ライル家	フェリアス家	モーブル家
エラン 家臣 7 24才	レッドワルト 家臣 6 26才	イリアス 家臣 2 47才	リアンデル 家臣 2 53才
政治力 88 軍事力 90 誌力 77	政治力 90 軍事力 86 誌力 76	政治力 81 軍事力 76 誌力 71	政治力 68 軍事力 64 誌力 69
YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>

シナリオ3



ティリアンの戦い

シナリオ1から10年の月日が流れている。この時代になると、反抗貴族たちと国王の勢力は均衡して、乱戦模様になっている。ステレート家はモーブル家を倒すが、エランとレッドワルトに東部の領地を追われてしまう。エランとレッドワルトは順調に領地を増やしている。仕えてきた家が滅びジョスリンが独立してトルティン家を興した。

ブランシェ家	ライル家	ステレート家	トルティン家
エラン 家臣 7 29才	レッドワルト 家臣 7 31才	ティリアン 家臣 4 33才	ジョスリン 家臣 2 54才
政治力 85 軍事力 91 誌力 79	政治力 93 軍事力 88 誌力 77	政治力 80 軍事力 82 誌力 75	政治力 61 軍事力 68 誌力 80
YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>

シナリオ4



ロイヤルブラッド

シナリオ1から15年の月日が流れている。野心家のペンドラゴンは兄のエランを裏切り、国王の配下になって、反抗貴族たちに牙をむく。いまやエランとレッドワルトの所有する領地の数は、国王を上まわるほどに成長した。両家が雌雄を決するのも、そしてその勝者と国王とが対決するのも時間の問題である。新たに2つの貴族が加わった。

ブランシェ家	ライル家	テュードリア家	ディアス家
エラン 家臣 8 34才	レッドワルト 家臣 7 33才	エアドリック 家臣 4 28才	リアンナ 家臣 3 46才
政治力 87 軍事力 94 誌力 80	政治力 85 軍事力 89 誌力 79	政治力 93 軍事力 88 誌力 96	政治力 82 軍事力 93 誌力 77
YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>	YES NO <input type="checkbox"/>

相談役

シナリオと当主を選び終わると、次にその当主に仕える相談役を選ぶ。それぞれに特徴ある4人のなかから1人をゲーム中に呼び出せるようになる。誰を選んでも、たいした差はないが、メッセージに個性が出ていておもしろいぞ。楽しさ中心なら道化師がおススメだ。メイン画面で2か8を押せば現れてくれる。



11国を取りたいのなら
今がチャンスじゃな
シド 一気に攻めとらん

いかに相談につけてくれそうな老学者のシド。頭も良さそうだし、名前のようにいい指導をおねがいしたいもんだね。



戦じゃ 戦じゃ!!
6国の守りは手薄なり
リアン 今が攻め時でござる!

こいつは老武者のリアン。多くの戦闘経験からアドバイスしてくれる。頼もしい感じがする。かなり強気な発言をしてくる。



1国の兵士数を見て!
他の国に攻められたら
ファイラ ひとたまりもないわ

こころやさしい若い娘のファイラ。こんなカワイイ子のいうことならなんでも聞いてちゃいますよ。いってことはまともだよ。



1国の林檎は
今が食べごろ
アングス 落とさざる

信用してはいけないような気がする道化師のアングス。抽象的なことをいってくるが、まちがったことはいいないよ。

基本コマンドとゲームの流れ、 各種のデータについて

それぞれのコマンドとデータの関連も少ないので、すぐにゲーム内容をつかめ、熱中できるだろう。下の表に書いてあることを、よく頭にたたきこんでからゲームをはじめるといいぞ。

軍事

●戦争

他国へ攻め込むときに使うのがこのコマンドだ。攻め込むときには隣接している他国を入力する。自国との隣接国を少なくする戦略を心がけよう。

●雇用

兵士を雇い入れるためのコマンド。雇い入れられた兵士は、第1～第4部隊に配属され、3・6・9・12月には作物を支給する必要がある。

●移動

兵士、金、作物を隣接する自国か空白国へ移動させるためのコマンドだ。敵国と隣接していない国の兵士は、すかさず前線に送り込んでしまおう。

●特別

第5部隊に配属できる、モンスター、特殊傭兵部隊、宝石魔術師のうち、モンスターおよび特殊傭兵部隊の契約・契約解除を行うコマンド。

民政

●開発

領地の開発を行うコマンドで、開墾と防災の2種類がある。開墾は土地価値を、防災は防災度を上げるもので、当主・領土の政治力に影響する。

●ほし 施し

領民に作物を施し、統治度を上げるコマンド。統治度が高いと、9月の金・作物の収入が増える。新しく手に入れた領地の統治度は低いことが多い。

●輸送

金・作物を自国の領地ならば、どこへでも届けられるコマンド。軍事コマンドの移動とは異なり、隣接した国どうしてなくてもいい。

●取引

作物の売買を行うコマンド。これには物価がともない、高い・普通・安いとの3段階に分かれている。高いときに売り、安いときに買うのが基本だ。

対外

●同盟

他国と不戦同盟を締結、または同盟を破棄するコマンド。当主のみが実行できる。またこのゲームでは、同盟国には攻め込むことはできない。

●交渉

人物に対するものと国に対するものと2種類ある。他国の家臣または領主を自分の配下にしたり、他国に対して降伏を要求したりする。

●計略

他国の領地を荒らして、国力を下げさせるコマンド。うまく成功すると、その領地の兵士数、統治度、土地価値、防災度のいずれかが下がる。

●調達

隣接する他国の領地から金・作物を奪うコマンド。ただし、これを実行すると、当主の名声下がってしまう。あまり行わないほうがいいだろう。

特殊

●情報

他国と自国の領地の状態や人物、アイテム、第5部隊のデータを見るときに使うコマンド。ただし、他国の第5部隊に関する情報は見られない。

●交替

領主の交替、任命を行うコマンド。政治力が高ければ生産国向き、軍事力が高ければ隣接国向きだ。人物のデータをよくみてから、配置しよう。

●委任

自国の領地をコンピュータに委任させ、統治をまかせるコマンド。直轄地は、当主のデータの半分の能力で統治される。当主以外でも実行できる。

●探索

他国の領地の第5部隊に関する情報を手に入れるためのコマンド。実行には金5が必要で、当主が行うと、まれにアイテムが手に入ることがある。

ゲームの流れ

国を豊かにする

↑ ↓ まず、ゲームの基本として自国の領地を豊かにするのだ。民政コマンドを繰り返して行う。

名声を上げて部隊を増強する

↑ ↓ 強力な第5部隊を雇ったのはいいが、使いこなすには高い名声が必要なのである。

戦争をして領土を拡大する

↑ ↓ 国が豊かになったら軍備を整えて、他国に戦争を仕掛ける。軍備の手薄な国から攻めよう。

王冠と6つの宝石を集める

↓ 新しい国王となるためには、王冠と6つの宝石をひとつにまとめなければならないのだ。

全国制覇へ!!

6つの宝石と王冠ロイヤルブラッドを手に入れ、30ヶ国すべてを自国領に治め、囚われの王女アヴェールを救い出すのだ!!



領地のデータ



お金
最大999

持っている金額。とにかく、いろいろな場面で必要になるのから、無駄使いはしないようにしましょう。



作物
最大999

持っている作物の量。これが少ないと攻め込まれたときに、不利になるから、常に気をつけておこう。



兵士数
最大999

兵士の数。当然、戦争のときは多いほうがいいのだが、その分の作物を払えないと減ってしまうぞ。



統治度
最大100

領民の支持を表す統治度。領民に作物を施すと上昇する。これが高いと、9月の収入が増加する。



土地価値
最大100

その領地の肥沃度を表す土地価値。民政コマンドの開発で上昇する。これが高いと9月の収入が増加する。



防災度
最大100

天災イベントが発生したとき、その被害をおさえる度合いを表す防災度。民政コマンドの開発で上昇する。

人物のデータ

●政治力

これが高いと民政コマンドの「開発」の効果が上がり、対外コマンドの同盟・交渉・計略・調達成功しやすくなる。

●軍事力

これが高いと戦争時に有利になるので、戦争をする領主に向いている。また、対外コマンドの同盟・交渉・計略・調達がしやすくなる。

●魅力

これが高いと民政コマンドの「施し」をしたとき、有利になる。また、対外コマンドの同盟・交渉が成功しやすくなる。

●名声 ※当主のみ

領土を増やすか、ラッキーモンスターによって上がり、対外コマンドで調達をするか、戦争で自国の第5部隊が全滅すると下がる。

●血縁

当主と血縁関係にあるとマークが表示される。当主が死亡したときに、血縁の人物を後継者を選ぶことができる。

●アイテム ※当主のみ

その当主が所有している宝石や王冠。これらを持っている当主を配下にしたり、持っている国を滅亡させると手に入る。

攻略!!「ロイヤルブラッド」

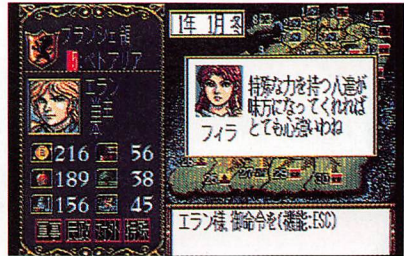
自分の領地を十分に知っておこう!!

敵を知り己を知れば百戦危うからず、という言葉があるように、自分の領地の状態はどのようになっているかを、しっかり把握しておこう。「情報」コマンドを使えば一目瞭然。自分で判断するのももちろんだが、せっかく相談役というのがあるんだから、これを使わない手はない。すぐに呼び出せるので頻繁に聞いてみるといいよ。始まってす

ぐのころは、当然ながら国力は弱い。まずは「民政」コマンドを使って国を強くすることからはじめよう。それから、自分の家臣のなかには、どんな人物がいるのを知っておく必要がある。その国に適した領主かどうかを、きちんと調べておこう。統治度が低いところに魅力の高い人物、土地価値、防災度が低いところに政治力の高い人物、戦争をし

かけるところに軍力の高い人物を領主にしておくのがいいだろう。人事にも気をくばるのが良い君主の条件だ。

さて、このゲームは開始早々から戦争がバンバン起こるんだ。そうすると、おちおち自分の領地だけを見ているわけにはいかないよね。「情報」コマンドは、敵の領地を何度見ても、1回のコマンドとして数えられないから、自分の領地の周りの国を全部見てしまうのが得策。



④フィラからのありがたいアドバイスを無視してはいけません。うんうん、わかりました

強国がそばにあって今にも攻め込んできそうなら、とりあえず兵力増強をして、攻め込まれないようにしておいたほうが安心だ。



④これがメイン画面だ。月日は始まったところからの経過を表している。領地のデータはまだ低く、民政コマンドを使って豊かにしていく必要があるぞ

名前	政	軍	魅	国
エラン	82	87	76	5
アルゴ	76	89	86	4
ガル	76	57	77	4
ベンドラゴ	74	89	81	5
アゼルム	76	52	75	5

④自分の家臣にはどんな人物がいるのかをこの一覧表でチェックだ

国	金	作物	統治	価値	兵士
3	131	123	52	34	120
4	141	128	42	37	112
5	216	189	56	38	156

④自国の領地の状態を常にチェックしておこう。特に委任したあとの国をね

民政コマンドを使って国を豊かにする

戦争をしなれば、領地は広がらないが、無理して戦争をしてもいいことはない。まあ、いずれは戦争をしなくてはならないけどね。それよりも領地を豊かにすることからはじめよう。まず重要なのは、金と作物。これらは毎年9月になると徴収されてくる。このとき増える量に関係してくるのが土地価値、統治度、領主の魅力といったものだ。この数値が高ければ高いほど、収穫量も多くなるってこと。数値を高めるには、土地価値は民政コマンドの「開発」で、統治度は民政コマンドの「施し」で上げることができる。ただし、領主の魅力だけは、コマンドでは

上げられない。

これらと同じくらい大切なのが防災度だ。せっかく豊かになった国を天災イベントなんかでだいなしにされては、悲しいではないか。防災度は、この被害を緩和してくれる度合いを表しているものだから、おろそかにしてはいけない。ある程度、領地が豊かになったら、この数値



④ぼろぼろ、フィラもこのように申しているでは、あ～りませんか



を上げるようにしよう。

また、いくら自分の領地を豊かにしていこうとしても、ほかの領主たちから攻め込まれてしまつては、もともこもない。そうなる前に対外コマンドの「同盟」で不戦同盟を結んでおくといい。国を豊かにするために民

政コマンドを行っている、どこからともなくラッキーモンスターが現れることがある。逆に軍事コマンドばかり行っていると、イーグルモンスターが現れる。こいつらのことは次のページに詳しく紹介しているのでそちらを見てほしい。

いろいろなイベントがやってくるぞ!!

ゲームを進めていくと、そのうちいろいろなイベントが起こり、ゲームを盛り上げてくれる。民政コマンドの「開発」や、「施し」を行って国を豊かにしていると、その国にどこからとも

なくラッキーモンスターが現れる。その名の通り、現れた国の領地のデータと人物のデータを上げてくれる恵みのイベントなのだ。人物のデータを直接上げるには、この他にはアイテムが

あるだけだ。

それとは逆に「戦争」や、「雇用」ばかり行っていると、今度は、イーヴルモンスターが現れてしまう。領地のデータを下げたり、なかには、家臣が死んで

しまうものである。軍事コマンドを連続して行わないようにしていれば平気だ。


天災は季節ごとに、どこかに起きて、領地のデータを下げたしまういやなイベントだ。

<p>うれしい、うれしい ラッキーモンスターたち</p> <p>民政コマンドの「開発」や「施し」を行っているとき現れてくれるモンスターたち。その名のとおり、いいことばかりを起こしてくれるぞ。よい行いをしていると、むくわれるということだね。</p>	<p>ファーゴルタ</p>  <p>国じゆうを歩きまわって、よい行いをしている国に作物をもたらししてくれるやせ衰えた妖精だ。</p>	<p>ユニコーン</p>  <p>有名な一角獣。ユニコーンと出会うのは難しいが、出会えれば領土の政治力・軍事を上げてくれる。</p>
<p>エルフ</p>  <p>美しい音楽を奏でる妖精の吟遊詩人。領民たちに領土を遊べる歌を聞かせて、統治度を上げてくれる。</p>	<p>レプラホーン</p>  <p>青い三角帽子をかぶり、変な老人の姿をしている妖精。捕まえると、金がたくさん入った壺が手に入る。</p>	<p>グウレイグ</p>  <p>とても美しいといわれる湖水にすむ青い顔の金髪の乙女。領土夢の中に現れると、魅力と名声が上がる。</p>
<p>レッドキャップ</p>  <p>赤い帽子をかぶった小人。こいつが通ったあとの土地は、肥えた土地になり、土地価値が上がる。</p>	<p>フェイ</p>  <p>誇りある騎士たちを養育、試し、守り、その死を貞守する、若く美しい女の妖精。領地の兵士が増える。</p>	<p>パスハ</p>  <p>バラメータは力がないが民政をしていると現れる。一度だけ戦闘に参加してくれる強力な助っ人だ。</p>

天災を防げ!!


3・6・9・12月に起きるイベント。地域によって起こる天災が異なる。被害を最小限に抑えるために防災度を上げよう。後悔してからでは遅いぞ。

大雪




①1~5国で12月に大雪が降ることがある。統治度・土地価値・防災度が下がる

火山爆発




②3月に火山の爆発で地震が起こる。兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がる

はやり病




③兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がる

台風



④6月には台風が起こる。すべての領地データが下がる

火事



⑤9月には大火事が起こることがある。すべての領地データが下がってしまう。

いや～なイーヴルモンスターたち

軍事コマンドばかり行っている領地に現れる。軍事コマンドは、連続して行わないようにしましょう。

<p>ブラックアニス</p>  <p>こいつは統治度を下げてしまう人喰い魔女</p>	<p>シュリーカー</p>  <p>金切り声で兵士を死にいたらしめる怪物。</p>
<p>オヒシュキ</p>  <p>作物を減少させてしまう馬の姿をした水の精</p>	<p>ピクシー</p>  <p>いたずらが大好きで土地価値を下げてしまう妖精</p>
<p>ホブゴブリン</p>  <p>領土の前に現れて金を奪っていくイヤなやつ</p>	<p>パンシー</p>  <p>家畜だけが一人死ぬ。領土なら死なないのだ。</p>

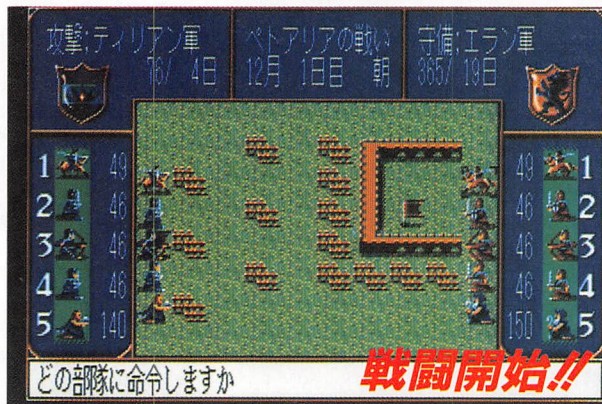
戦争をして領土を広げるのであります

領地が豊かになって、兵士数も整ったら、いよいよおまぢかねの戦争をしかけよう。でも、ここでちょっとまった。あわてずに、まずは特殊コマンドの「情報」を使って敵国の状況を知っておこう。こうして調べておけば、どのくらい兵士で攻め込めばよいかわかるってもの。そうすれば、無駄な金や作物を使わなくてすむわけだ。

攻め込める国は、隣接した、



●最初のうちは特に、攻め込むときは第5部隊を必ず連れていこう。



不戦同盟を結んでいない領地だけとなっている。戦闘は5種類の部隊を操作して行う。兵士は第1～第4部隊までに均等に分かれる。第5部隊は、契約をしている特別な者たちが入る。

戦場では、1日に4回(朝、

昼、夕、夜)ターンが回ってくる。攻撃方法には、直接攻撃と間接攻撃がある。直接攻撃の場合には、反撃を受けてしまう。戦闘は迫力のアニメで表示される。また、オートバトルにしてしまうこともできるんだ。

●シチュエーションを切り替えるか、画面はいたってシンプル

戦闘参加部隊



第1部隊 (重装騎兵)

第5部隊以外では最大の攻撃力を持っている。



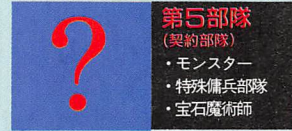
第2、4部隊 (重装歩兵)

攻撃力は重装騎兵より劣るが、柵を作ることができる。



第3部隊 (長弓兵)

長弓を使った間接攻撃を行うことができる。



第5部隊 (契約部隊)

・モンスター
・特殊傭兵部隊
・宝石魔術師

たのもしい6人の宝石魔術師たち

王冠からはずされた6つの宝石には、魔術師が封印されている。それを持つものに偉大な力を貸してくれる。

名前	所属	体 力	攻撃範囲	間 接	名前	所属	体 力	攻撃範囲	直 接
ミーティア	ライル家	160	間接	...	フレーム	コーラル家	140	直接	...
サンダラス	ブランシエ家	150	間接	...	マシエーティ	フェリアス家	130	直接	...
ポイズン	モーブル家	110	間接	...	チル	クリサリス家	120	直接	...

第5部隊として契約できる 戦闘のスペシャリストたち!!

宝石魔術師たち以外にも、第5部隊として戦闘に参加してもらえる
精鋭たちだ。契約の際に金を払って雇う。以後は3・6・9・12月
に払っていく。名声が低いと突然、暴れ出すことがあるぞ。

モンスター

イシュメリア各地には、さまざまなモンスターが生息しており、契約によってこれらを第5部隊として
雇い入れることができる。右のマス目は攻撃範囲を表している。

<p>スケルトン</p> <p>骨が何者かによって命を吹き込まれ、動きだした白骨の亡霊集団。契約金が安いだけあってモンスターのなかでは弱い部類。 集団・直接攻撃</p>	<p>ガーゴイル</p> <p>魔力によって命を吹き込まれた、翼を持つ悪魔の石像。柵や川を飛び越えて、その鋭い爪や牙を使い空から襲いかかる。 集団・直接攻撃</p>	<p>オーガ</p> <p>凶暴で野蛮な人喰い鬼の一種。体が大きく力が強いが、多少頭が悪いようだ。こん棒を振り回して狂ったように戦う。 単独・直接攻撃</p>
<p>オーク</p> <p>日光の下での活動が苦手な夜行性の豚顔の戦士。巨大な斧で攻撃を仕掛けてくる。攻撃力・守備力ともにスケルトンと同等。 集団・直接攻撃</p>	<p>バグベア</p> <p>全身が毛むくじゃらの姿をしている妖精。攻撃力はたいしたことはないが、そのぶん防御力のほうが優れているのだ。 単独・直接攻撃</p>	<p>サラマンダー</p> <p>火の精霊。火山や溶岩など炎の中に住みついている。小さなトカゲの形をしていて、口から炎を吐いて攻撃してくる。 集団・直接攻撃</p>
<p>オログハイ</p> <p>凶暴で顔や手足が長く、日光の下でも平気で行動できる耐久力を持っている。その鋭い爪を武器にして敵を攻撃する。 集団・直接攻撃</p>	<p>ファハン</p> <p>頭の中央からひと房の髪の毛を伸ばした1つ目の巨人。胸に生える1本の腕から投げられる岩石で広い攻撃範囲を可能にしている。 単独・間接攻撃</p>	<p>ワイバーン</p> <p>前足が翼になった細身のドラゴン。柵や川を飛び越えることができ、その翼で風を起こし敵を吹き飛ばす。高い名声が必要だ。 単独・直接攻撃</p>

特殊傭兵部隊

特殊ですぐれた戦闘技術を持った傭兵部隊も第5部隊として雇い入れることができる。雇うためには、
モンスターよりもさらに高い名声が必要となる。

<p>パイクス</p> <p>柄の長い長槍「パイク」を使って攻撃してくる傭兵隊。パイクの柄はとても長い。歩兵が相手だろうと大きな効果を発揮する。 直接攻撃</p>	<p>ハイランダーズ</p> <p>イシュメリア随一といわれている、そのすさまじいまでの剣技で敵を切り刻む。直接攻撃における最強の傭兵隊。雇うには高い名声が必要。 直接攻撃</p>	<p>シューター</p> <p>火銃を使って攻撃してくる傭兵隊。ビルムスより、はるかに大きな威力を持っているが、ガンナーほどの威力はない。 間接攻撃</p>
<p>ランツクネヒツ</p> <p>美しい派手な装束を身にまとい、「カッツナルゲル」と呼ばれる剣を装備していて、命知らずな攻撃を仕掛けてくる。 直接攻撃</p>	<p>ビルムス</p> <p>「ビルム」と呼ばれる投げ槍で、敵に先制攻撃を与える。ビルムは普通の投げ槍よりも射撃は短い威力は大きい。 間接攻撃</p>	<p>ガンナー</p> <p>火銃よりもはるかに威力のまさる大砲で敵を撃破する。その攻撃力はイシュメリアでも随一だろう。この大砲隊の前には手も足も出ないのだ。 間接攻撃</p>

イシュメリア統一を目指して、戦いぬくのだ!!

舞台となっているイシュメリアは、全部で30国に分かれている。これをすべて領地にしなければゲームは終わらない。つまり、自分以外の反抗貴族たちも最終的には倒さなければならぬのだ。

さあ、そろそろ領地の数も増えて、他の領主から攻め込まれることがない国ができたことだろう。そういう国は、さっさと生産国にして、より多くの収入を得るために、民政に力をいれるといい。そうしたら、他の国

へ金や作物を輸送してあげよう。特に、戦争をした国や新たに領地になった国だ。領地にした後のことも考え、作物を多めに持って戦争をしよう。それから、隣接国が多い国から攻め込むのは避けるほうがいい。兵士が減ったところへ攻め込まれることが多いからだ。戦闘のポイントとしては、いかに自国の兵士を減らさずに勝てるかだ。減ってしまった兵士を、「雇用」して増やすとお金がかかるし、かといって減ったままにしておけば、

すぐに攻め込まれてしまうからだ。では、どうするか? 敵を全滅させなくても敵本陣の旗を占拠してしまえば、勝利となることを利用しよう。本陣の周りに第2・4部隊で柵を大量に作って防御し、残りの3部隊を使い旗をとりに行くのだ。このとき第5部隊には、間接攻撃ができるものを連れていくといい。

と、たまに敵の人物を捕えることができる。その際に、相手国に身代金を要求できるのだ。金でも作物でも好きなものをふんだくろう。



①まずい、ぬかったなあ。えへい、返り打ちにしてやる!!

柵を有効に使いこなせ!!

戦闘といっても、なにも攻撃するだけが能ではない。柵を作って敵の進撃をとめるのも1つの手だ。本陣の旗の周辺に大量に作れば、格好の防御壁になる。作れるのは第2・第4部隊だ。兵士数が少ないときはなかなか作れないぞ。

②防衛できるものがない、自分で柵を作るかな

③岩の中で敵に柵を作られてしまった。外から間接攻撃だ



④おらおらおら、さっさとやられなさい!!



⑤間接攻撃は反撃を食らわないからいいな



身代金を払え!!

戦闘の強力な切り札、第5部隊の雄姿だ!!

戦争には必ず第5部隊を連れていこう。戦闘に決定的な差ができるぞ。特にオススメなのが、間接攻撃ができるやつらだ。モンスターでは、ファハン。特殊傭兵部隊では、ピルムス、シューター、ガンナー、といったところ。このうちファハンは、ドラゴンと一緒に攻撃できる範囲

が広いのだ。強力なやつらと契約するのはいいが、名声が足りないと暴れ出してしまうので注意してほしい。それから3・6・9・12月に、契約金を払うので、そのときに金がないと、解約されてしまう。魔術師は、一度戦争に参加すると2か月の休養が必要だ。



⑥稲妻攻撃をくらえ、ドッカーン!! どーだ



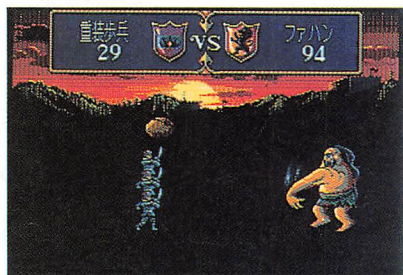
⑦海軍よ我が力を貸したまえ、アタック!!



⑧最強の対決!!

⑨バスハ 160 vs ドラゴン 160

⑩うおおおおお、すさまじい、超下級の迫力だ〜!! まったく、こいつらにかなうヤツなんて、いるわけないよな



⑪ファハンは攻撃範囲が広くていいぞ。絶対に契約すべきだね



⑫ガンナーの攻撃力はピカイチだ。こいつともぜひ契約を結んでおきたい

今月は樹羅区を攻略だ!!

FAN ATTACK

ILLUSION CITY 幻影都市 イリュージョンシティ

ますます激しくなりそうな予感の、反魔天教集団と魔天教組織の戦い。魔天教の野望を打ちくたせ、誘拐されてしまったシャオメイを救けだすのだ!!

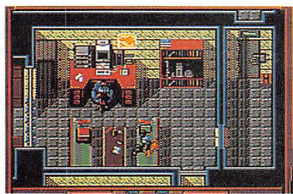
マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	CD×8
対応機種	MSX R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円
<small>ローランド製の「CM-32L」と「MT-32」のMIDI機器およびマウスに対応</small>	

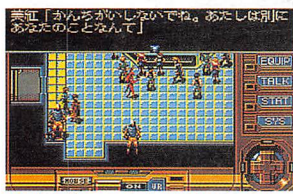
まずは前回までの復習だ

さあ樹羅区を攻略ノといきたいところだけど、まずは前回攻略分までのおさらいだ。

魔天教組織に誘拐されてしまったシャオメイを救おうとする主人公の天人(ティエンレン)とその仲間たち。天人はダウンタウンに暮らし、魔物退治を商売としている男だ。俗にダイバーと呼ばれている。

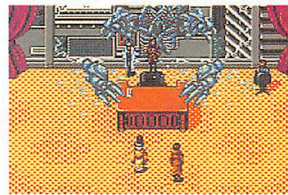


ここが天人のアパートの部屋だ



天人と美紅って本当は仲がいいのかな?

天人たちは、シャオメイをさがしていくうちに、魔天教組織の中でも高い能力と権力を持つ8人のメンバーで構成される魔天八部衆の1人、南天リーに誘拐されたことをつきとめるんだけど、コイツがなかなかのツワモノで、天人たちは南天リーにほんろうされればなし。行動をともしていた美紅(メイファン)まで誘拐されてしまうありさま。急拠、美紅を救いだすことになった天人の前に現れた西天フェイ。コイツも魔天八部衆



西政区のプロスは、西天フェイだった

の1人だ。なんとか西天フェイをたおし、美紅を救いだしたときには南天リーは、手がかりひとつ残さず消え去っていた。

というわけで、ふりだしにもどってしまった天人たちの前途は多難なのであった。

助けてくれる仲間たち

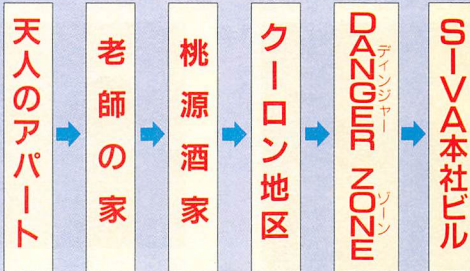
ときどき、天人がこまっていると、タイミングよく登場して助けてくれる仲間がいるぞ。もうだめっ! ってときに登場するもんだから、最高にうれしい。



謎の業師カイ。この人物がパーティに加わってくれるとうれしいんだけど

西政区の攻略最短ルート

右は、前回までに攻略した西天フェイまでの最短ルート。途中でよりみちをしないで遊んだ場合だけどね。でも、あまりお勧めめたくない。できるだけよりみちをして、いろんな人の話を聞いたほうが絶対楽しいぞ。



を西天フェイを倒す!!

あらたな仲間が待っていた!

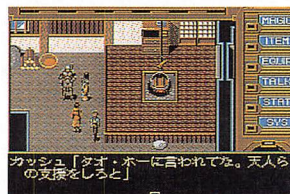
西天フェイから美紅を助けだしたところまではよかったんだけど、かんじんの南天リーに逃げられてしまった。シャオメイを誘拐していった南天リーに、シャオメイを誘拐した理由と、居場所を聞きだそうとしていたのに……。残念!!

とにかく、次の行動を起こさなくちゃはじまらない。みんな、西天フェイとの戦いで傷ついて

いることもあるし、とりあえず老師の家にもどり作戦会議でもしようじゃないですか。

と、老師の家にもどってみると、意外な訪問者がいた。彼の名はカッシュだ。どうやら老師の古い友達らしい。もともとは、どこかの某大国の兵士だったという話だ。

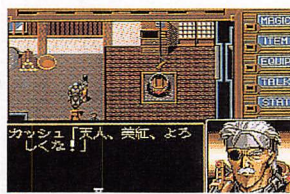
カッシュは、天人と美紅がまだ赤ん坊のころに会ったことが



◎カッシュさん、タオ・ホーって誰ですか?

ある。なんてことをいっているけど、もちろん天人と美紅はそんなことは覚えちゃいない。

そして、カッシュが老師の家を訪ねてきた理由を聞いてみると、なんでも、タオ・ホーとなる人物から、天下たちの支援をするようにいわれてきたというのだ。そして、この戦いに参加することで、カッシュ自身の目的も達成できるらしい。



◎はいはい、こちらこそよろしく!

そのうえ、カッシュったらすうずうしいことに、報酬はあと払いでいいよ、とか、勝手に決めちゃってる。誰も頼んでなんかいないのに……。でも強そうだし、まあいいか。心強い仲間がふえたわけだよな。

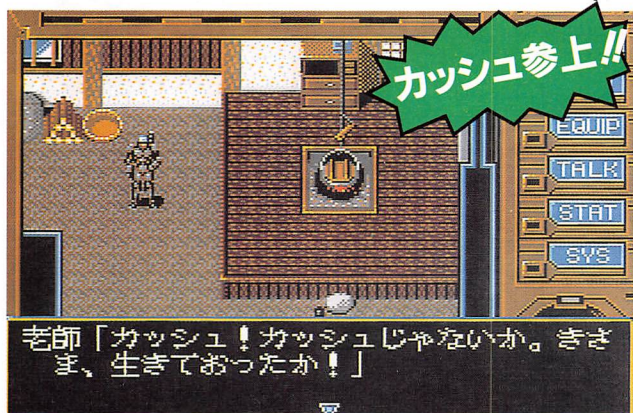
しかし、タオ・ホーって誰なんだろう? 敵じゃないと思うけど、なんだかとても気になっちゃうな……。

人間兵器 カッシュ

数々の修羅場をくぐり抜けてきたためか、その肉体の多くは人工パーツになっている。老師とは、そのころに知りあった。心を持った戦闘マシーンだ。



◎こんな顔をしているけど、とてもやさしいおじさんなのだ

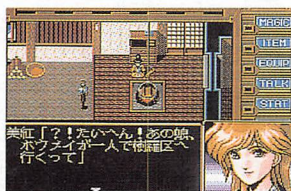


◎みんなの留守中に、訪ねてきた頼りかのある男。彼がいれば、これからは楽ができる!

ホウメイがいなくなっているぞ…!?

カッシュの訪問があったせいなのか、それになかなか気がつきなかった。

戦闘に参加することができないからといって、シャオメイの妹のホウメイを武術の修行をしているようにと、老師の家に置いていったはずなのに、そのホウメイがいなくなっていたのだ! ホウメイは書きおきを残して、そこには「樹羅区へいきます」と書いてあった。カッシ



◎1人で行ってもどうにもならないのに

ユによれば、近いうちに樹羅区で魔天教の大きな儀式があるという話なのだ。

ホウメイは、そこに姉のシャオメイがいるのではないかと思



◎その儀式にはシャオメイが……

い、老師の家を飛びだして行ってしまったのだろう。女の子1人で行くなんて無謀だっ!

老師は、ホウメイには武術の素質があるから、そうかんたんにはやられたりしないだろう。なんてことをいっているけど、女の子が1人でいって安全な場所のはずがない。

このままだと、シャオメイどころか、ホウメイの身にも何かが起こりそうだ。なんとかしなくては!!

天人、美紅、カッシュの3人は、ホウメイのあとを追って、急いで樹羅区へと向かった。

ここからはこの3人だ

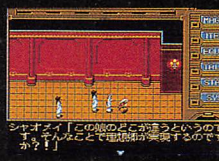
アイザックも南天リーに破壊されてしまい、今まで2人のパーティで戦っていた。これがけっこう負担だったんだけど、カッ

シュが加わることでまた3人になる。しかも、カッシュの戦闘能力はずば抜けて高く、ここからはかなり楽になるぞ。



そのころ シャオメイは……

魔天教の儀式も終わり、今まではめだった活動はしていない。シャオメイは魔天教組織の一員となったのが、2人の侍女を従えて幻影城の主のように振る舞っている。シャオメイは魔天教の理想郷実現のために、力を貸すつもりなのだろうか? そんなとき、実験体ノイに会おうの다가……。



アイレンさん 新しい情報はないですか？

いなくなったホウメイをさがすためにも、樹羅区の情報が必要だね。それに、樹羅区に行くにはめんどくさいインナー登録をしなくちゃならないんだけど、やり方がわからない。こんなときはアイレンに聞くのがイチバン！

天人たちは、さっそくアイレンのもとへと向かい、事のすべてを話そうとすると、アイレンの方から樹羅区のことを話しは

じめた。なんでかな？ と思ったら、ホウメイに樹羅区に行けばシャオメイに会えるかもしれないって教えちゃったんだって。アイレンも悪いと思っているはずだけど、そりゃないよ。

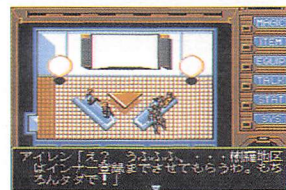
話のほうはどれも興味深いものばかりで、かなり役に立ちそうだ。

どんな内容かという、樹羅区っていうのは表向きは自然保護区ってことになっているんだ

けど、その奥には魔天教組織が行っている生体実験の失敗作がはいずりまわっているっていうウワサがあるとか、西天フェイが死んでも魔天教組織の体制にはなんら影響なくて、組織にとって問題となっているのはダーサの像を天人にうばわれたことのような、などなど。

天人は、樹羅区をおさめている樹羅帝ヴァーラについて聞いてみたが、SIVAの幹部リストにないのでわからないらしい。ちょっと気になるなあ。

おわびの意味もあるのか、樹羅区へのインナー登録をタダでやってくれた。さあ、ホウメイを追って樹羅区へ急げ！



④えーっ！ なんかいいことあったの？

天人がアパートに帰ると!?

RPG(ロールプレイングゲーム)には宿屋があって、そこに泊まって体力の回復をするのがあたりまえみたいになっている。この『幻影都市』にも、もちろん宿屋があってそこに泊まることで体力の回復ができるようになっているんだけど、それだけじゃない。なんと、天人が自宅のアパートに帰ることで体力の回復ができてしまうのだ。おもしろいでしょ？



④みんなも家に帰るのかな？



④いつもにぎやかな桃原酒家の店内。これだけ人気のある店だと、儲けも多いんだろうなあ

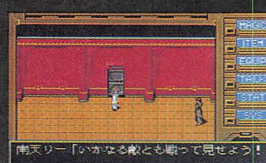
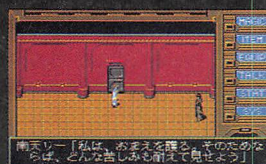
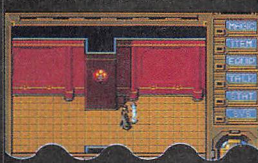
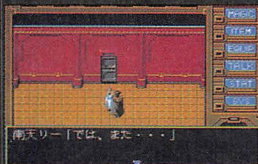


④桃源酒家のオーナー。カッシユのことがお気に入りみたい

シャオメイと南天リーの関係とは？

シャオメイは、あいかわらず幻影城で暮らしている。それも、かなりよい待遇でようだ。いつても逃げだすことが可能のようだけど、そんなぞぶりはまったくくない。それどころか、南天リーと親しいようだ。シャオメイ

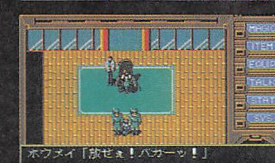
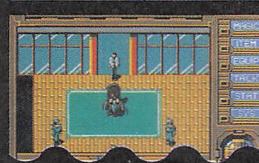
と南天リーは、次にいつ会うのが確認しあっている。2人のために会うのか、それとも、また行われる魔天教の儀式のために会うのか。どちらにせよ、おたがいに必要としていることは確実のようにみえるが……。



ホウメイが樹羅帝ヴァーラにつかまった！

天人たちの心配は的中した。姉のシャオメイをさがすために樹羅区へやってきた妹のホウメイは、この地区を治める樹羅帝ヴァーラに捕らえられてしまった。姉さんを返せっ！ というホウメイの言葉には、まったく耳を

かそうとしない。樹羅帝ヴァーラは、ホウメイを救いにくることがわかっている天人たちを待って、そのときにいっしょに始末することにした。ひとまずホウメイを監禁しておくことにしたのだった……。



ホウメイ救出作戦開始

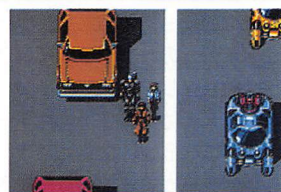
天人たちが、樹羅区行きのエレベーターに乗って最初に来ることになるのが、このサイクンの街だ。ここは下層区域にある街で、ここにある上層区域まで直通のエレベーターを使って上に行くと、そこが目的の樹羅区だ。このエレベーターを使うために、桃源酒家のアイレンにインナー登録してもらったというわけ。

とりあえず、この街で魔天教組織に関する情報を聞きまくるといいかも。けっこうおもしろい話が聞けるよ。なかには、今の段階じゃ役に立たない情報もあるけど、とりあえずメモでもとっておくといいかも。

さて、ここまでどのくらいのレベルアップをしてるかな？ この「幻影都市」では、敵の魔物

がいる地域が決まっていて、しかも、いくらこちらに向かってくるとしても、敵の姿が見えているためにヒョイヒョイよけてばかりで戦闘をあまりしていないなんて人もいるんじゃないかな？ まあ、敵と重ならないと戦闘に入らないんだから、ついよけてしまう気持ちもわからないではないけどね。

しかし、ここから先で戦うことになる魔物たちは相当に手強いぞ。もしレベルが低いと感じることがあったら、西政区のクローンの街までもどってレベルアップしておくことをお勧めしておこう。ほんの少しのレベル

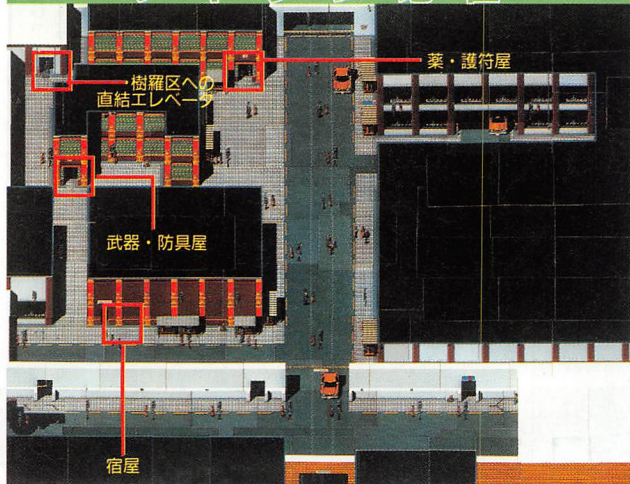


④道路のまん中を歩っちゃいけないぞ！

アップで十分。そんなに苦痛に感じることもないはずだよ。レベルアップとともに、購入できる武器、防具類が増えていく「幻影都市」ではレベルが足りないばかりに、どんなにお金があっても購入できないなんてことがあるのだ。

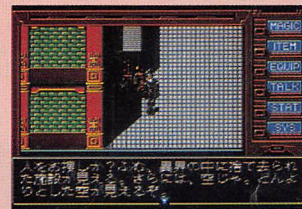
ホウメイ救出の際にはレベルアップをお忘れなく。

サイクン地区



「幻影都市」名物占いおばさん!?

ゲーム中のどの街にも最低1~2人はいるのが、この占いをしてくれるおばさん(おじさん?)なのだ。特別重要な話が聞けるわけじゃないし、お金を取られるわけでもない。まったく意味不明のことをいうこともある。もしかしたら魔天教組織からのまわし者だったりして



④何をいっているのかさっぱりわからない

植物園の廃ビルに急げ!!

サイクンの街で聞いたところでは、植物園にある廃ビルで何かがおこなわれているらしい。ホウメイはそこにいるのか？

急いで植物園に行ってみると、そこは見たこともない巨大な植物だらけ。しかも、見るからに毒を持っていそうな異様な植物だ。どんどん奥へ進んでいくと、地面に血の跡が……/ まさかっ!! 天人たちは、ホウメイの無事を祈りつつ廃ビルへと足を



④ここが廃ビルの屋上だ

踏み入れた……。

廃ビルの中は魔物でいっぱいだ。ホウメイの所までもう少し/ ここにいる魔物の種類はそれほど多くはないんだけど、



④あっ! 黒ヒョウが逃げるぞっ!!

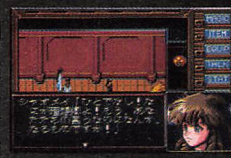
それぞれの魔物がかなり強くなっているようだぞ。

なんとか屋上までたどりつくと、そこにはロープで縛られたホウメイが。ただし、そう簡単には救出できそうもない。大きな黒ヒョウが立ちふさがっていて近づけないではないか。

天人がホウメイに手を差しのべようとすると、いきなり黒ヒョウが襲いかかってきた。動きがすばやくて、なかなか攻撃が当たらない。もう一息のところまで逃がしてしまった。残念!

シャオメイ怒る!

以前、魔天城の中で苦しんでいたところをシャオメイに助けられた実験体ノイが月琴明王ヤマに殺されてしまった。シャオメイにとっては、失敗した実験体とはいえも命あるものには違いないのだ。シャオメイは、魔天教のやり方に疑問を感じはじめた……。



植物園で迷わない方法

植物園の中は、けっこう入り組んでいて迷いやすい。でも、簡単なことに気がつけばまったく迷わないで、スイスイ廃ビルまでたどりつけるのだ。それは、血の跡をたどっていけばいいだけ。問題は、最初の血の跡がどれなのか見分けられるかどうか。簡単でしょ。



④天人の足元にあるのが血の跡だよ

老師の家へ

精神的にも肉体的にもまいってしまっただのか、ホウメイはひどい熱をだしてしまった。

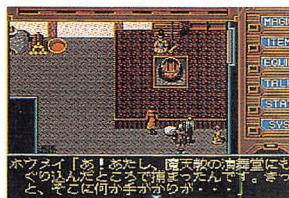
ホウメイは、単独行動はチーム全体をも危険にさらすことになるぞ！ とカッシュにお説教をされてしまった。

そして、老師に黒ヒョウのことを話すと、なぜとどめを刺さなかった！ と、今度は天人たちがお説教されてしまった。まあ、誰にでもあやまちはあるもので……。

どうなるにせよ、黒ヒョウにとどめを刺しておかないと、あとがやっかいだとの老師の判断



④だいじょうぶだと思うけど……



③そうか、あそこで捕まったのか

から、もう1度、樹羅区の植物園に行くことにした。

でも、ホウメイは魔天教演舞堂で捕まったといってるんだから、黒ヒョウのことは気にしなくてもいいような……。

魔天教演舞堂



③ここでシャオメイの儀式があったのだ

こんな敵がウジャウジャいるぞ

今回攻略しているサイクンの街から、樹羅区までの間に登場する敵の魔物は全部で5種類いる。ちょっと少ないかなと思うけど、これは、その地区のイメージにあう魔物が登場するようにしているからだ。今回の魔物の中で、いちばんイヤな魔物はウィップ。体を巻きつけてくる攻撃には泣かされるぞ。

ヘッド・ハンター



見ての通りサルだ。人の頭を持つて、コレクションを楽しむ。へんな魔物だ

ハンマー



突然変異から生まれた象の一種である。獲物を見つけた程度でも突進してくる

コロニー



まん中の大きいヤツが女主バチのコロニーで、まわりにはステインガー

ソリッド



超硬度の殻をもつハリネズミのような魔物だ。口から吐くとりもちで狩りをする

ウィップ



巨大なミミズの魔物で、植物園の主のような存在。くわしいことはわからない

樹羅帝ヴァーラを倒せ!!

またまたやってきた植物園。目の前を黒い影が横切っていく。黒ヒョウがいたっ！ どうやら廃ビルに逃げこんだらしい。天人たちもあとを追ったのだが、黒ヒョウはどこにもいない。しかたなく外に出ると、植物園のさらに奥への道を発見！

その奥には別の植物園が広がっていた。あたりを調べると細い通路があった。天人たちは、

樹羅帝ヴァーラ

魔天八部衆の1人。樹羅区を治めているとはいつても何もしてはいない。森と獣に囲まれて気ままな生活を送っているといったほうがいいのかもしれない。樹のダーサの術を使う。



④かわい顔をしてるけど、ダーサの術を使う強い女性



④やっつと樹羅帝ヴァーラを見つけた

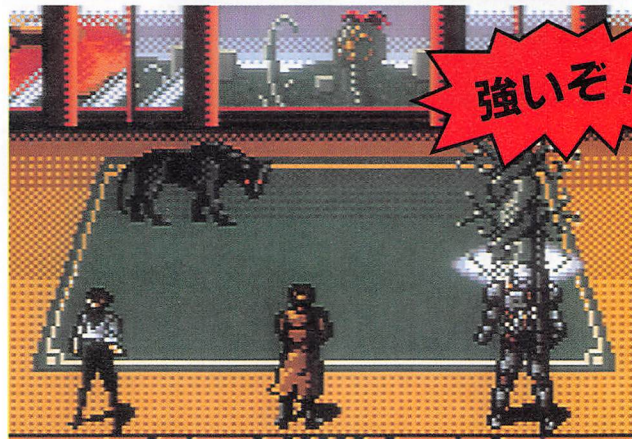
その先にいる何かの存在を感じながら奥に進んでいった。

すると、そこには樹羅帝ヴァーラが！ 天人たちの攻撃と樹のダーサの術。どちらも死力を尽くしての攻撃だ!!

かろうじて勝った天人たちだが、樹羅帝ヴァーラの言葉が引かれる。魔物たちは、自分たちの領域を守ろうとしただけだったのだ、という言葉に……。



③そりゃ、人間だって悪いんだけど……



強いぞ!

④みんなで力をあわせれば、樹羅帝ヴァーラごときに負けるはずはない!

樹の力が解放される

魔天八部衆をたおすとダーサの像と呼ばれる像が手に入る。この像には天人の力を増幅させる何かを封印されているのだ。像の封印を解くことに天人は強くなる



ダーサの像を取ろうとする天人



ダーサの像を見つめているが……



天人たちをやさしい光がつつむ



頭から足のほうへ光の輪がぬける

武器・防具・アイテム一覧表

下にズラッと並んでいるのが、『幻影都市』に登場する武器、防具などのアイテムリストだ。ただし、これで全部じゃないんだからおどろきだ。他にもいろいろとあるんだけど、今月は誌面

のつごうでこれだけしか紹介することができなかったのがとても残念。

中でも特におもしろいものとして、武器商人ドクの店でしか売っていない武器がある。

どんなものを売っているかという、コルトガバメントとか、S&W44マグナムなんていう実在する銃器類ばかりをあつかっているのだ。これは、ドクの趣味なんだそうだ。

こういった物に興味のある人にはたまらない魅力があるんじゃないだろうか。

今回、紹介できなかったぶんは、次の機会にイッキに紹介するので楽しみに。

●武器リスト

武器名	価格	説明/効果	レベル
ハンドガン	70H\$	主人公が最初から所持している銃	1
サブマシンガン	145H\$	連射のみ可能な、対集団用小機関銃	5
ハンドレーザー	550H\$	超電導分子レーザー銃	10
ハンドブラスター	1370H\$	熱線銃	15
リコイルスガン	1830H\$	大口径の弾を小さなショックで発射可能な、無反動銃	20
ケイブロー	6120H\$	弾に気に乗せ相手を粉砕する、気功拳銃	20
ショットガン	250H\$	散弾銃	5
ライフル	815H\$	命中率が高い長銃	10
マシンガン	1320H\$	ライフル弾をばらまく、対集団用機関銃	15
アサルトライフル	1700H\$	命中率の高い突撃長銃	20
ブラスターショット	5100H\$	熱線が相手をおぞう、熱線長銃	20
ナバーム砲	1400H\$	炎がすべてを焼きつくしてしまう銃	25
ショットキャノン	3640H\$	多数の敵弾が敵に穴をあけてしまう散弾砲	10
レーザー砲	6050H\$	ハンドレーザーの大型版	25
ブラスターキャノン	10000H\$	大きな威力の大口径熱線砲で、ブラスター系最高武器	25
リニアキャノン	14000H\$	高加速エネルギー体が敵をつらぬく電磁弾体加速砲	25
荷電粒子砲(かでんりゅうしほう)	20000H\$	プラズマ化した原子核を電磁加速して発射する粒子ビーム砲	25
モノポール重力砲	30000H\$	全ての敵に大ダメージをあたえる強力な重力縮退弾砲	?
ミニ・フレイマー	580H\$	近距離用の火炎銃	1
バックショット	800H\$	威力の大きな大散弾銃	1
フレイムガン	1800H\$	火炎を連続して放射可能な火炎放射銃	5
ヘビーマシンガン	2900H\$	大口径の弾をばらまく対集団用強力兵器	10
ガトリングガン	4900H\$	1秒に20〜30発の弾をばらまく重機関銃	15
対戦車ライフル	8500H\$	ウラン238を弾頭として使用するATライフル	20
シリンダーナックル	1200H\$	弾丸のパワーとパンチで敵をたおすアームパンチ	10
バイルドライバー	4800H\$	アームパンチの強力版	15
アイアンクロー	5900H\$	鋼鉄の爪が敵を引き裂く	20
アームクロー	10020H\$	重力強化された剛腕の爪	20
サンダークロー	14040H\$	雷の力を秘めた爪	25
ドラゴンクロー	20050H\$	水龍の力を秘めた爪	25
八角棒(はっかくぼう)	80H\$	達人があやつれば必殺の武器になる櫻の木の棒	1
若木の杖(わかぎのつえ)	150H\$	若木の力を借りて邪を打つ	1
如意棒(にょいぼう)	9020H\$	これを装備すると棒を思いどおりにあやつれる	20
白蛇の杖(はくじゃのつえ)	12030H\$	白き蛇の守りを受けた杖	25
地脈の杖(ちみやくのつえ)	13880H\$	地脈の力を受けて破壊力とする	25
ソニックブレード	2900H\$	高周波振動の大剣	15
レッドホット	5200H\$	熱で敵を焼き切る高発熱体の長刀	20
レーザーブレード	8400H\$	最高の切れあじを持つレーザー刀の大剣	25
地殺剣(ちさつけん)	9700H\$	地の力を破壊力とする七支の太刀	25
轟雷剣(こうらいけん)	12300H\$	刀が八又に分岐した奇妙な剣	25
雷々剣(らいらいけん)	4200H\$	所かまわず雷が落ちる恐ろしい剣	?
仏心剣(ぶっしんけん)	1000H\$	敵をたおせないうえに、体力を回復させてしまう剣	?
斬糸(ざんし)	250H\$	敵を切り裂く鋼鉄の糸	1
高分子化斬糸	5700H\$	炭素繊維の糸	20
高周波斬糸	11100H\$	激しく振動しながら敵をおぞう糸	25
超金属斬糸	18900H\$	ルナナイトでできた糸	25
繊維化超金属斬糸	48000H\$	ルナナイトを繊維化させた糸	30

●防具リスト

防具名	価格	説明/効果	レベル
スーツ	50H\$	始めに身につけている一般着	1
マーシャル・ウェア	160H\$	スーツより多少防御力のある軍服	1
プレートブルーフ	520H\$	防弾チョッキだが、防御力はあまり期待できない	1
ボディアーマー	1290H\$	鋼鉄製の防弾装甲で少々重い	5
セラミックコート	2750H\$	軽くて強いセラミック製の装甲	10
チタンアーマー	5020H\$	かなりしゅうぶなチタン製	15
バイルドアーマー	8400H\$	セラミックやチタンの層でできているしゅうぶなよろい	20
バトルスーツ	11500H\$	全身を被うため、防御力は高い	25
ルナタイトスーツ	17400H\$	すばらしい防御力をほこる超金属のよろい	25
カーボナイザー	260H\$	耐火効果のあるカーボンコートのよろい	5
アイアンスレイブ	820H\$	パワーアップの効果があるが、すばやさがダウンする	10
ファイアブルーフ	1780H\$	炎と熱に強い耐火服	15
ラピッドアーマー	3500H\$	すばやさがアップする	20
パワードスーツ	9650H\$	おどろくほどのパワーアップをする強化服	20
道衣 (どうい)	155H\$	老師の服	1
仙道衣 (せんどうい)	6400H\$	仙人によって作られたらしい老師の服	20
神道衣 (しんどうい)	9920H\$	神仙によって作られたらしい老師の服	20
レーザービーマー	400H\$	攻撃の命中率がアップする	1
ヘッドギア	1000H\$	頭部をつつみこみ、外気の影響を除去する	15
タオバンド	4000H\$	頭にまくことで、どのチャクラを活性化させる	25
アジーナバンド	8000H\$	頭にまくことで、ひたいのチャクラを活性化させる	30
サハスラーバンド	15000H\$	頭にまくことで、頭のチャクラを活性化させる	30
パワークローブ	600H\$	1ランクパワーアップする強化手甲	10
スーパークローブ	5700H\$	2ランクパワーアップする強化手甲	20
ハイパークローブ	9000H\$	3ランクパワーアップする強化手甲	25
マグネットリング	900H\$	電磁場発生リング	10
フィールドリング	4700H\$	防御フィールド発生リング	25
ルナタイトリング	9500H\$	揚力場発生リング	25
レーザーブーツ	120H\$	皮のブーツ	1
プロテクトブーツ	430H\$	装甲ブーツ	15
セラミックブーツ	1650H\$	セラミックの装甲ブーツ	20
ルナタイトブーツ	13200H\$	体の動きが軽くなる反重力ブーツ	25

●アイテムリスト

アイテム名	価格	説明/効果
救丹 (きゅうたん)	30H\$	50HP(ヒットポイント)の回復
銀丹 (ぎんたん)	300H\$	100HPの回復
金丹 (きんたん)	6000H\$	300HPの回復
神丹 (しんたん)	50000H\$	HPの完全回復
導気丸 (どうきがん)	2100H\$	100MP(マジックポイント)の回復
仙気丸 (せんきがん)	12000H\$	200MPの回復
神気丸 (しんきがん)	60000H\$	MPの完全回復
覚丹 (かくたん)	20H\$	目覚まし
活神丹 (かつしんたん)	30H\$	まひ回復
毒消丹 (どくしょうたん)	15H\$	毒回復
冷心丹 (れんしんたん)	40H\$	混乱の回復薬
延寿丸 (えんじゅたん)	65000H\$	HP・MPともに完全回復

※注意/上記のリストは開発途中のデータですので、製品版と異なる場合もあります。なお、レベルとは購入時の最適レベルです。



ソーサリアン、戦国時代で大活躍

追加シナリオ『戦国ソーサリアン』がついに発売/
日本の戦国時代を舞台に、
戦国大名に乗り移った魔物
と戦いを繰り広げるぞ！

戦国ソーサリアン



ブラザー工業(タケルでのみ発売)

☎052-824-2493(タケル事務局)

発売中

媒体	LD × 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

遊ぶためには「ソーサリアン」基本シナリオが必要。ターボPPUの高速モードに対応

日本の魔物を征伐するぞ!!

『ソーサリアン』がMSXに移植されて、もう半年が過ぎてしまった。基本シナリオをクリアしてしまい、追加シナリオの発売を待っていたところに、『戦国ソーサリアン』が発売/ それも他機種では別売だった『ユーティリティ・システム』が付属しての発売というから、とってもうれしくなってしまう。

『ソーサリアン』は、その基本システムを持っていると、つぎつぎに発売される追加シナリオを買いたしていただくで、未長

く遊べてしまうというシステムだ。他機種では『ギルガメッシュソーサリアン』、『宇宙からの訪問者』など、いろいろなシナリオが発売されている。MSXでは最初の追加シナリオとして、『戦国ソーサリアン』が発売ということになったのだ。

『戦国ソーサリアン』は、中世のヨーロッパを舞台としたような基本シナリオとは違い、戦国時代の日本が舞台になっているというもの。戦国時代の有名な武将に乗り移った魔物を、ソー

サリアンたちが、つぎつぎに征伐していくというものだ。

登場する武将は、武田信玄、織田信長、豊臣秀吉、真田幸村、徳川家康という戦国時代を代表する武将たち。日本の平和のためにソーサリアンたちが戦うというのも、なかなかおもしろい設定だね。

『戦国ソーサリアン』では5本のシナリオのストーリーが少しずつ関連をもっているのだ。シナリオ1での登場人物がシナリオ2で重要な役割を持ったり、シナリオ2の登場人物がシナリ

オ3に現れたり、ちゃんとシナリオ1から解いていくのが無理なく進む秘訣なのだ。

さて、今月は、シナリオの1と2を攻略する。誌面の関係でシナリオ1は、くわしいマップが載せられなくなってしまったが、そのかわり、マップにアイテム名などくわしく書き込んだので参考にしてほしい。それでは、はじめろぞ。

ユーティリティディスクを使わないと…

ユーティリティ・システム。これは道具を買ったり、名前を変えたりといったことができるもののだが、いちばん大きな役割は、システムの拡張ができるということだ。基本システムのまま、『戦国ソーサリアン』をプレイすると……。とてもゲームなんかにならないのだ。



ユーティリティディスクを使わなかったばかりに、こんな画面に……



シナリオは、すこしづつ関連している。もしかすると、この人とまた会うかも

◆マップの見かた

つぎのページからの攻略マップのかんたん見かたを、説明しておこう。下の例1にあるように数字はマップのつながりを表している。例2のようなものは、アイテム、人名など重要なもの。武田信玄の章ではマップのつながりを矢印で示していることもある。

例1 ① ← ①

例2 滝川

武田信玄の章

STORY

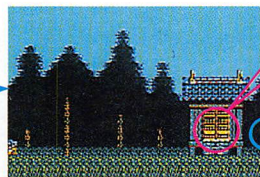
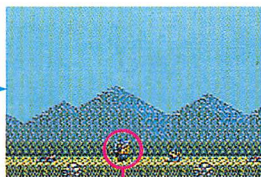
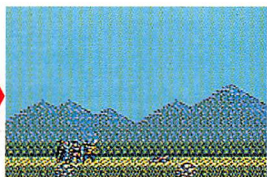
西暦1572年。甲斐の国の武将・武田信玄は、最大の敵である越後の上杉謙信と対立しながらも、甲斐、遠江、駿河そして信濃の一部まで攻め込もうとしていた。京への進軍をはじめたとき、織田、徳川の連合軍が、それを阻止しようと立

ち上がったのだった。織田、徳川連合軍と武田軍は三河の三方が原でつかった。武田軍の強さは、まるで魔物でも乗り移ったようで、つぎつぎに勝利していったのだった。このようすをペンタウァの偉大な魔法使いエティスは、水晶玉を使い見ていた。そして、つぶやくのだった。「武田信玄の背後に、魔の気配を感じる……」

スタートして、しばらくいくと滝川という人物が傷つき倒れている。話を聞いたら村へと急ごう。村は盗賊によって、被害を受けているようだ。木こりの与作が教えてくれた情報をもとに、森を通して盗賊を倒しに行こう。盗賊を倒したら「山伏の荷物」と「ベルベーン」、「小さな鍵」を手に入れ、村に戻る。盗賊を倒すと村人の反応が変わるはずだ。森の中で会った雲海が村に現れたら、「山伏の荷物」を返そう。「魔除のおふだ」をくれる。

村の大きな家では、米蔵を開けて「お米」をくれる。お米は、おなががすいている人に分けてあげよう。お礼にくれるものは「傷薬」。これを滝川にあげると「家紋入りの小刀」をくれる。地下道を通り「金塊」を手に入れ、これと交換で、信玄の本陣に入るのに必要な「消え去り草」が手に入る。

START

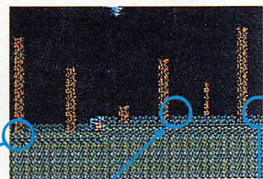
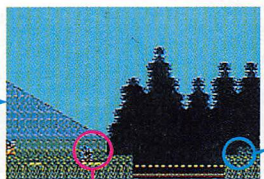
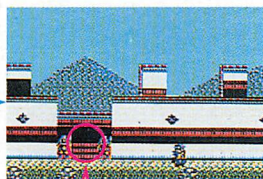
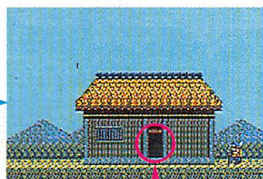
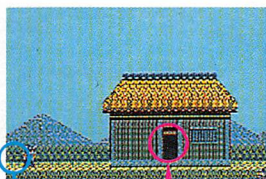


滝川 傷薬を渡すと家紋入りの小刀をくれる

阿修羅

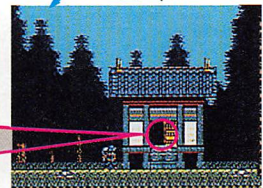
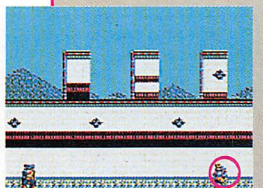
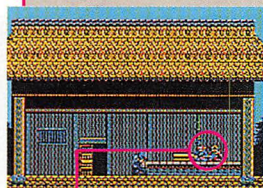
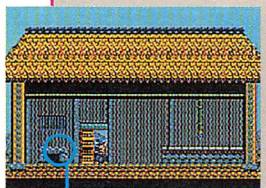


3つの顔と6本の手を持つ悪神。床と壁の毒槍を壊してからでないと攻撃できない。



雲海

林がつづく

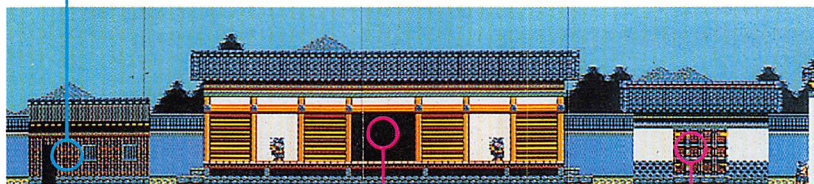


地下道

お米とベルベーンを渡すと傷薬をくれる

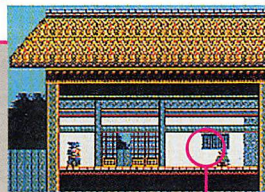
武田信玄

山伏の荷物

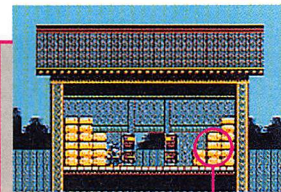


地頭 家紋入りの小刀を見せる

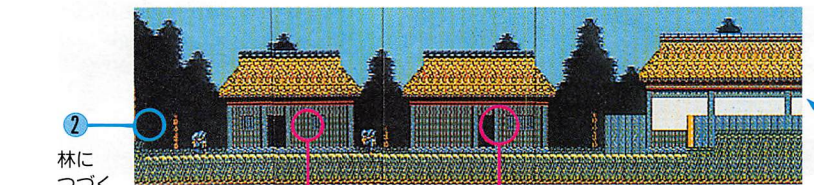
金塊 (小さな鍵が必要)



山賊を倒したあと倉を開けてくれる金塊を渡すと消え去り草をくれる



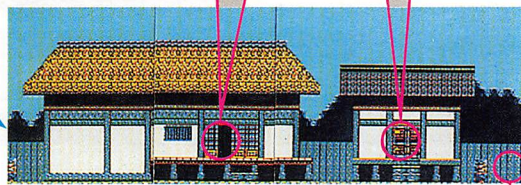
お米



林がつづく

きこりの与作

雲海 山賊を倒すと雲海が現れる山伏の荷物を渡すとおふだをくれる



ベルベーン 小さな鍵

織田信長の章

このシナリオでは、シナリオ1で登場した滝川と雲海が再び登場する。

家をつぎつぎに尋ねて行くと、

「かんざし」を盗まれてこまっている漁師の茂吉がいた。話によれば、ひげづらの男が怪しいようだ。その「かんざし」を質屋で

STORY

尾張の武将・織田信長は、駿河、遠江、三河を領地とする大名だ。西暦1560年、桶狭間の合戦において、わずか3千余りの兵で、2万5千の兵をひきつれた今川義元を打ち破ってしまった。その後、信長の快進撃は止まることを知らず、1573年には將軍・足利義昭

を都より追放し、室町幕府を滅ぼしたのだった。そして、1582年には宿敵・武田(勝頼)を天目山の戦いでみごと打ち破り、いまやその領地は本州のほぼ半分になろうとするまでになった。そのようすを遠くペンタウアの地より水晶玉で見ていた魔法使いエティスは、そのあまりの凄まじさに、信長の背後から魔の気配を感じとったのだ。

エティスから、この話を聞いたソーサリアンたちは、大急ぎで信長の本拠地である安土城に向かうのであった。

見つけたが、お金を持ってこないと返してくれないという。ひげづらの男を捕まえて、問い詰めると「小銭」の隠し場所を白状する。五条大橋で「小銭」を見つけ、質屋に行くと「かんざし」を返してくれる。「かんざし」を茂吉に返すと、茂吉の親戚だという鍛冶屋の吉蔵は、お礼に「ノミ」を作ってくれる。この「ノミ」を使い大工の万作が「木彫りのハスの花」を作ってくれるという。ただし、2日間待たなくてはならない。キリスト教学校で泊めてもらおう。

シナリオ1で滝川と約束したことを実行して、ひと晩たつと滝川と会うことができる。滝川は、織田信長の家臣なので、信長に会わせてくれる。信長に会ったあとだと、入れなかった二

条城にも入れるようになる。「木彫りのハスの花」ができあがると、万作にお金を要求されるが「ノミ」と交換することで解決。本能寺の法念に届けよう。

シナリオ1で登場した雲海が臆想からさめて、滝川の身の危険を予言した。大工の万作から聞いた隠し部屋の情報をもとに二条城に行くと、滝川の死体と血で書かれたメッセージ、そして「せんす」が落ちていた。この「せんす」を本能寺にいる信長に見せると、自分の物ではないと強く否定する。だが、雲海がくれた「おふだ」を信長に見せると、ようやく正気に戻った。

そのとき、明智光秀軍に周囲を囲まれ本能寺の変が起こった。「木彫りのハスの花」を使い、いっしょに地下の通路から逃げる

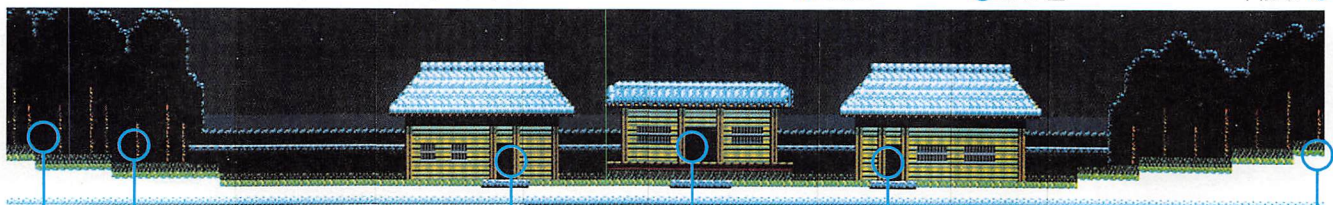


11 二条城・信長と会ったあと入れる

1 質屋

2 めし屋

本能寺 3



6

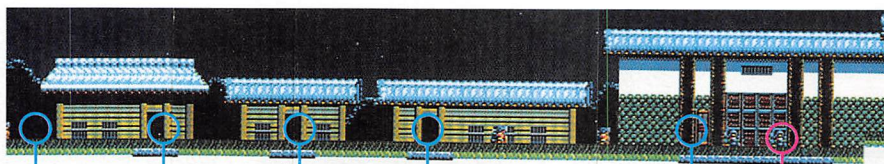
21 こちら側からは入れない

7

8

9

10



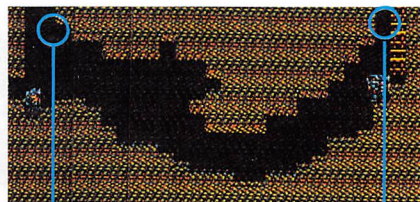
10

11

12 鍛冶屋

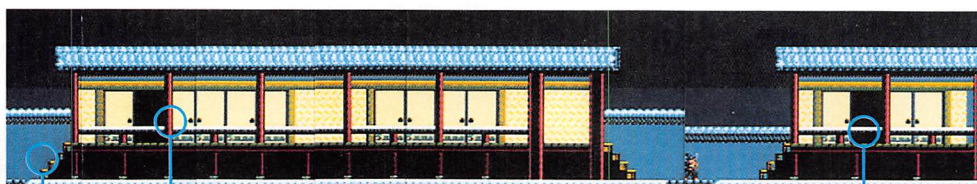
13 キリスト教学校

16 小石が2つ



20

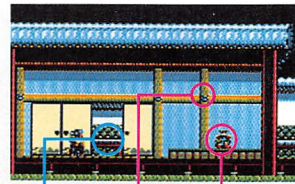
21



17

18

19



14

聖なる石 織田信長

よう信長に勤めるが、結局本能寺にとどまり殺されてしまう。町での情報によると明智光秀は、織田信忠を追って二条城に向か

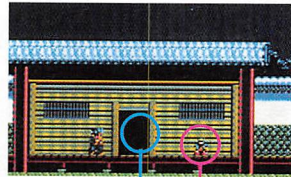
つたらしい。二条城に着くと明智光秀の兵がたくさんいる。こいつらには魔法がきかないので剣で切るしかないぞ。奥に進んでいくと、ついに明智光秀を殺

見 / その奥の部屋で風神、雷神との戦いだ。ところが風神、雷神を倒しても復活してしまうのだ。雲海がいうには「聖なる石」が必要だという。再び風神、

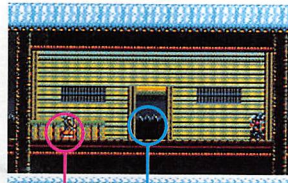
雷神との対決。そのとき、「せんす」の中から「黒い鍵」が落ちてきた。安土城に戻り「聖なる石」を手に入れば風神、雷神を倒すことができる。



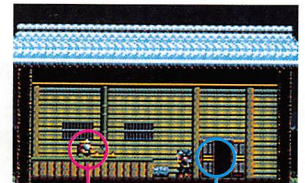
2 ひげづらの男



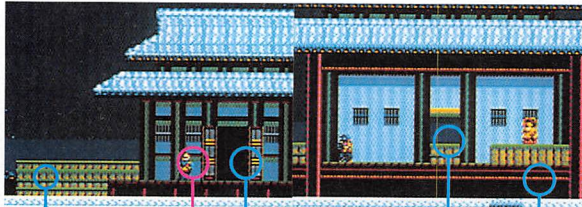
15 滝川



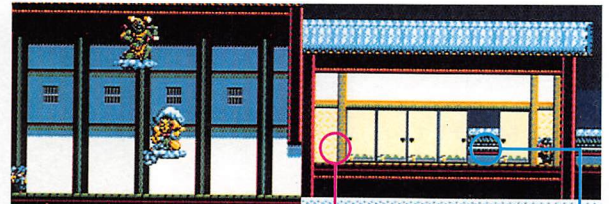
雲海 8



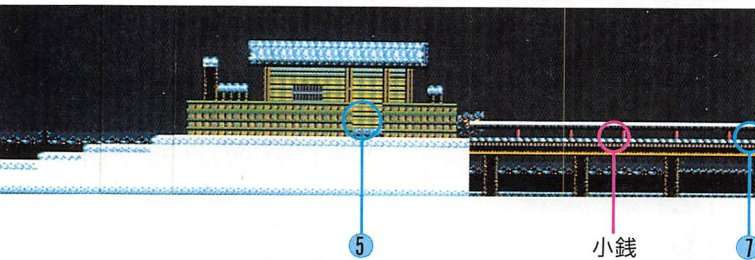
漁師の茂吉 9



3 法然 4 4 20
●ここに現れた信長におふだを見せると本能寺の変



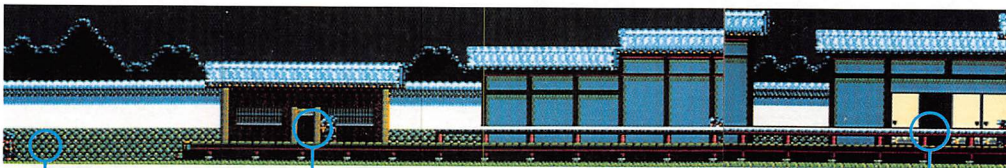
明智光秀が現れると左の部屋にいける 19



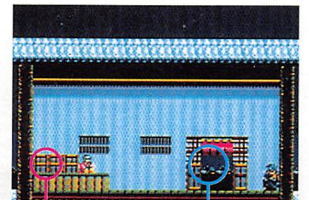
5 小銭 7

風神・雷神

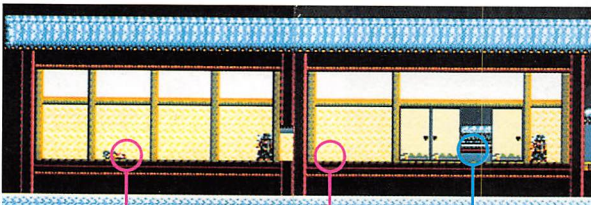
不死身の体を持った双子の悪魔。風玉で攻撃してくる風神を倒さないと、雷で攻撃してくる雷神には攻撃することができない。しかし、いったんは倒せるが、すぐに復活してしまうので、「聖なる石」で封印しなければならない。



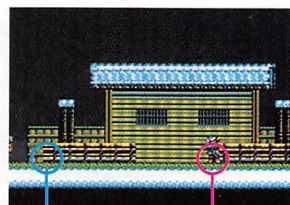
16 15 14



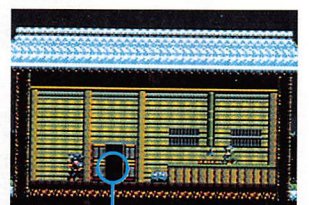
かんざし 1



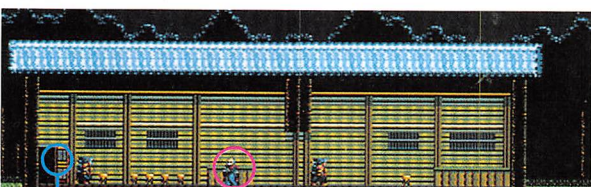
滝川が死んでいる せんす 18



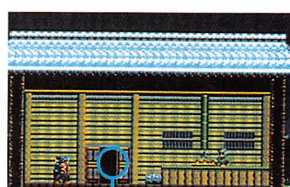
5 大工の万作



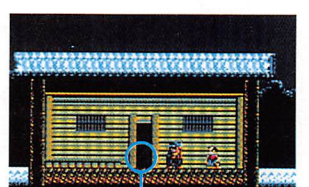
7



13 校長カルロス ●ここに泊まることができる



11



17

ゲーム十字軍

CONTENTS

- ★付録ディスクで右の梅麿作CGが見られるぞ。
- ゲームのぞき穴→ガゼルの塔のウル技特集だ。(P22)
- 通り抜けができます→復活のQ&Aコーナー。(P23)
- 歴史の散歩道→いよいよはじまる「決戦ノ関ヶ原」なのだ。(P24)
- 読者対抗マルチプレイ→編集部でもマルチしてみたのだ。(P26)
- 桃色図鑑→女の子のことはゲームに学べノ(P28)



→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



大分県・KONOME

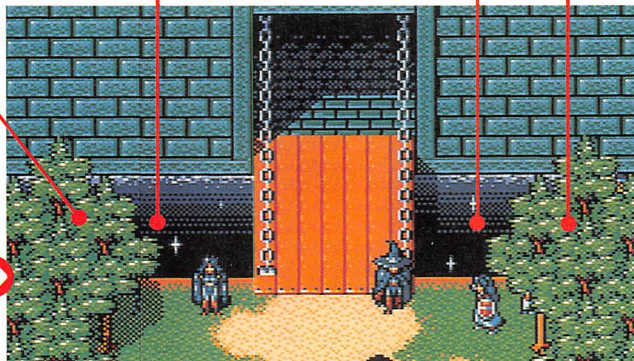


ゲームのぞき穴

ガゼルの塔

4つの隠しメニューの大技を発見したぞっ!

このメニューを出すには1月号のデバッグモードで「どこでもいどう」ができるようになります。そして堀のなかのある場所に行くともウィンドウが開きます。(愛知県/小林博史・7歳)



ブロックとブロックのつなぎ目を目安にして堀のまん中あたりをさがすと見つげやすい

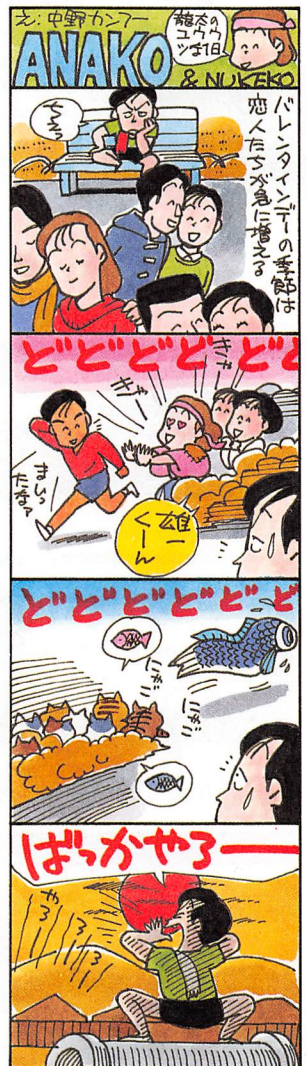
オープニングをMIDI音源対応にする技だ

ガゼルの塔のオープニングがMIDI対応になることを発見しました。やり方はDISK1

を入れて、(M)を押しながら起動するだけです。FM音源とは違ったオープニングが味わえます。できる機種はA1GTだけですけどね。(愛知県/小林博史・7歳)



音源がMIDI対応になると雰囲気が変わる



オレのポイントを教えてください。今月のラスト2枚採用で、稲泉知が1気に3ポイントに到達、2ポイントで続くのは、東川高亮三世、林重、伊東重実の3人。1ポイントは、翠河経頼、江東の成、奈、ナイススティック太鼓、魏王の魂、SHIORI、孫権の兵法書、三好正晃、勘次郎、又、又三國志FAN、孫武、松井賢太、武井四郎、乱世の英雄曹孟徳、梶原真広、伊東一、町田の貂蟬、黒騎士だんだん増えてきた。しかし、今回は稲泉知以外のポイントを上積みした人がなく、ちょっと残念。掲載一回につき1ポイントで、3ポイント集めれば10万おめでとうの書籍、5ポイントまで頑張れば、ゲームをプレゼント、さあ、どんどん投稿しよう。

歴史の散歩道 武将トーナメント 決戦! 関ヶ原

武将風雲録

武将トーナメント
団体戦

今回は天下取りを狙う、トーナメント参加軍団を発表! キミの軍団ははたしてあるか?

今回は予戦を行ったのだ!

「決戦! 関ヶ原」にたくさんの応募どうもありがとう。連日、なだれをうってハガキが届き、担当のファジー鈴木は、どの軍団を採用するか、いつも増して頭を悩ませた。当初、トーナメント参加は8軍団の予定だったが、どうしても8つにしぼるのが難しく、それならば戦いで

決着をつけようとのことで、急きょ予選を行うことにした。予選の方式は、16軍団が8つのイスをめぐる戦い、勝者が本選トーナメントに進む。ルールは基本的に本選と同じ。ただし、この予選は、本選出場を決める1回限りのものであるため、戦闘力のアップや討ちとられた

武将の補充はないのだ。予選の結果は、下の表のとおり。好勝負続出で、詳しく伝えられないのが残念なほど。さて、予選を勝ち抜いた本選トーナメント出場8軍団による対戦表は右の図のように決定した。いずれも屈指の好カード、どちらが勝つとも想像がつかな

い。そこで、例によって、優勝予想クイズをすることにする。優勝すると思う軍団名をハガキに書いて、歴史の散歩道「優勝軍団予想クイズ」係まで応募してほしい。正解者の中から5名にテレカをプレゼントするぞ。いよいよ次号から、天下をめぐる熱い戦いがはじまる!

予選結果発表 (赤字が勝者、丸数字は残存兵力)

<p>兵庫県・松下恵クン 陸奥から帰ってきた島津くん軍団 8</p> <p>島津家久50・高津歳久60・島津義弘60・島津義久70・新納忠元60</p>	<p>徳島県・高橋以竹クン 非運の名将軍団 29</p> <p>山中鹿之助60・佐久間盛政60・徳川信康60・武田勝頼60・本願寺光佐60</p>	<p>徳島県・市原公紀クン 野望で天下統一軍団 149</p> <p>佐々成政30・滝川一益50・直江兼続80・明智光秀100・蒲生氏郷40</p>	<p>愛媛県・田中博樹クン 伊忍道発売記念軍団 164</p> <p>服部半蔵80・風魔小太郎70・伊東一刀斎40・蜂須賀小六30・百地丹波80</p>
<p>新潟県・遠山正クン 織田軍精鋭軍団 67</p> <p>福島正則80・加藤清正70・細川忠興60・藤堂高虎50・細川藤孝40</p>	<p>三重県・井上景介クン 龍造寺四天王+1軍団 91</p> <p>円城寺信胤30・成松信勝80・百武賢兼70・江里口信常50・鍋島直茂70</p>	<p>北海道・海老名祐司クン 東北名将選抜軍団 56</p> <p>伊達成実60・最上義光65・伊達実元40・片倉景綱65・伊達政宗70</p>	<p>福岡県・伊藤正之クン 武田五人衆軍団 46</p> <p>小山田信茂65・内藤昌豊55・秋山信友60・馬場信房50・山県昌景70</p>
<p>東京都・佐藤志高クン ここで目立って! 軍団 65</p> <p>立花道雪90・高橋紹雲60・大友宗麟60・一万田鑑実60・志賀親守30</p>	<p>和歌山県・中原弘登クン 信長軍団 56</p> <p>柴田勝家55・丹羽長秀60・九鬼嘉隆60・森蘭丸70・織田信長55</p>	<p>静岡県・吉岐洋平クン 2代目典蔵+真田六文銭軍団 64</p> <p>武田信豊70・真田幸村55・真田昌幸55・真田信綱60・真田信之60</p>	<p>岩手県・川村幸康クン 毛利水軍+2軍団 68</p> <p>長宗我部元親60・小早川隆景50・赤井直正50・吉川元春80・毛利輝元60</p>
<p>兵庫県・本田豊大クン 越後軍団 113</p> <p>柿崎景家50・斎藤朝信50・北条高広50・上杉景虎50・上杉謙信100</p>	<p>新潟県・花沢真広クン 秀吉ブレーン軍団 117</p> <p>浅野長政40・黒田官兵衛65・竹中半兵衛80・羽柴秀長55・羽柴秀吉60</p>	<p>新潟県・梅田真道クン マイナース軍団 68</p> <p>熊谷信直30・立花宗茂60・島左近70・磯野員昌70・十河存保70</p>	<p>宮城県・東篠岳クン 徳川四天王軍団 50</p> <p>本多忠勝60・榊原康政50・徳川家康40・石川数正100・井伊直政70</p>

今月のおはがき オレにもいわせろ

■HEX戦について(三國志II)
史実では、諸葛亮ら知将はその兵法・戦術の知識を生かし、戦場において猛將の武勇に対し、用兵術で数々の武功を挙げたはず。なのに、HEX戦での通常・一斉攻撃力を表すのが武力だけというのはおかしいのではないかと。本来なら、用兵の面では武力以上に知力が優先されるように思うが、呂布のような猛將も戦において重要だから、せめて部隊の攻撃力に知力が武力と同じくらい関係するようにしてもよいのでは。(大阪府・乱世の英雄曹孟徳クン)
☆武力の解りて難しいよね。

■顔良について(三國志II)
顔良の武力は90と高いように見えるが、まだまだ足りない。白馬の戦いでは、宋憲・魏続を一刀のもとに斬り倒し、徐晃・張遼を軽くあしらう豪傑なのに、なぜ徐晃・張遼より武力が低いのだ。関羽にかんたんに斬られたのは、白馬の戦いの時、袁紹のもとに劉備がいたため、関羽を味方だと思いで安心したため。もし、戦っていれば多分勝負はつかなかったはず。顔良には最低武力95はほしい。(新潟県・花沢真広クン)
☆一騎討ちの武勇だったら、顔良はかなり強かったんじゃないかな。



①東京都・稲泉知クン。いつもより色使いがヘヴィ! ちなみに担当も魏延は好きだぞ



②同じく稲泉知クン。全国的にファンが多く、今回は応援のハガキが20枚以上も届いた



③静岡県・随神貞紀クン。元気があってとてもいい。弟クンはどんなキャラなのかな?

■大谷吉継論(武将風雲録)
大谷吉継(政71・戦72)の評価は低い。卓抜な人物眼を示した秀吉から、「百万の軍の軍配をとらせ

い」といわせたり、豊臣家の直轄地の代官をしていたことや、関ヶ原での戦いぶりから考えて、政治80・戦闘80くらいはほしい。

決戦！関ヶ原軍団対戦表

新コーナー
タイトル未定

オレにも読ませろ(その1) 今月歴史の散歩道で書ききれなかった武将の読み方を出てきた順に書いていく。(決戦) 関ヶ原新納忠元(いろ・たもと)、細川忠興(ほそかわ・たのおき)、細川藤孝(ほそかわ・ふじたか)、円城寺信胤(えんじょうしん・のぶたね)、百武賢兼(ひゃくたけ・ともかね)、江里口信常(えりぐち・のぶつね)、高橋紹隆(たかはし・じょうろうん)、一万田鑑実(いちまた・あきまね)、志賀親守(しか・ちかもり)、丹羽長秀(にわ・ながひで)、九鬼嘉隆(きくま・よしただ)、斎藤静信(さいとう・しずのぶ)、北条高広(きたがう・たかひろ)、佐々成政(ささ・なりまさ)……その2(つづ)

新潟県・花沢真広クン
秀吉ブレン軍団 合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
浅野長政	64	40	秀吉の天下統一に貢献したブレンたちが構成。黒田・竹中の両兵衛を軸に、両羽柴がどこまでがんばれるかがカギ。
黒田官兵衛	85	65	
竹中半兵衛	94	80	
羽柴秀長	73	55	
羽柴秀吉	74	60	

北海道・海老名祐司クン
東北名将選抜軍団 合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
伊達成実	85	60	東北の勇将たちで構成。東北に覇をとなえたが時遅く、秀吉の大軍の前に霧と消えた、政宗の野望をはたすことができるか？
最上義光	80	65	
伊達実元	65	40	
片倉景綱	76	65	
伊達政宗	84	70	

徳島県・高橋以竹クン
非運の名将軍団 合計戦闘力 389

武将名	戦闘力	兵力	備考
山中鹿之助	83	60	いずれも大略雄才を持ちながら、時利あらずして志半ばで倒れた武将で構成。破壊力こそないものの、バランスよくまとまっている。
佐久間盛政	79	60	
徳川信康	78	60	
武田勝頼	87	60	
本願寺光佐	62	60	

新潟県・梅田真道クン
マイナーズ軍団 合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
熊谷信直	68	30	ややマイナーながら、戦いにはめっぽう強かった武将で構成。立花宗茂は実父・養父と敵味方に別れてのトーナメント出場となった。
立花宗茂	83	60	
島左近	80	70	
磯野員昌	80	70	
十河存保	79	70	

東京都・佐藤志高クン
ここで目立つせ！軍団合計戦闘力384

武将名	戦闘力	兵力	備考
立花道雪	85	90	大友軍の精鋭で構成。エース立花道雪を先鋒にたて、敵を序盤で圧倒する作戦だ。大将が弱いのでそれまでに大量リードを奪いたい。
高橋紹雲	80	60	
大友宗麟	76	60	
一万田鑑実	79	60	
志賀親守	64	30	

三重県・井上景介クン
龍造寺四天王+1軍団 合計戦闘力 388

武将名	戦闘力	兵力	備考
円城寺信胤	70	30	龍造寺隆信配下の四天王と呼ばれる勇将と、義兄弟で名将の鍋島直茂で構成された、超豪華メンバー。予選では4勝を挙げ優勝した。
成松信勝	78	80	
百武賢兼	78	70	
江里口信常	80	50	
鍋島直茂	82	70	

岩手県・川村孝康クン
毛利水軍+2軍団 合計戦闘力 386

武将名	戦闘力	兵力	備考
長宗我部元親	81	60	毛利を中心とした西日本の名将で構成。大きな穴がなく、バランスはいい。毛利・両川が奮闘すれば勝利は掌中に。
小早川隆景	72	50	
赤井直正	79	50	
吉川元春	85	80	
毛利輝元	69	60	

愛媛県・田中博樹クン
伊忍道発売記念軍団 合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
服部半蔵	81	80	伊忍道に登場する武将たちで構成されたタイムリーな軍団。ウケねらいかと思いきや、なかなか強く、今大会の台風の目に。
風間小太郎	84	70	
伊東一刀斎	76	40	
蜂須賀小六	70	30	
百地丹波	79	80	

まとめ

今回送られてきた軍団のなかでもっとも多かったのが、上杉謙信・真田幸村・竹中半兵衛・真田昌幸の最強カルテット+捨て駒北条幻庵の組みあわせ。なんとこれだけで50枚以上もきた。確かに条件は満たしているけど、こんな極端なものもちょっと採用できないな。また、今回は軍団を16も選んだにもかかわらず、名前のもれたメジャーな武将がいっぱいいる。これはもう1度大会をやるしかないかな、うん。

さて、今月はおはがきにポイント制を導入して以来、ついに3ポイント到達者が現れた。栄えある1番乗りは、やっぱりというか、超常連の稲泉知クン。稲泉クンは、前任担当者Aことアッキー時代からのおなじみ。コンスタントに採用され続け、ファンもかなりいるようだ。書籍がほしいなら、希望の書名を、ゲームめざして5ポイントまで頑張るなら、その旨をこちらに教えてほしい。

さあキミも稲泉知に続けというワケで「イラスト」、「オレにもいわせろ」、「ちょっとおしえて」それぞれの係でみんなの投稿を待っているぞ！ なお、近々、水滸伝の大特集をやるうかなとも考えているので、水滸伝関係は大歓迎。



打倒魏王の魂
★担当をはじめ大谷吉継の能力値を見たときは、思わず「ひ、低すぎる」と叫んでしまったほど。



独自の雰囲気があるオモンロイタッチだなあ。次回も期待



今月のイラストは、稲泉知クンに応援のハガキがたくさん届いたため、稲泉知一色。他の陣営も負けずに奮起して投稿してほしい。

オレにも読ませろ(その2) というわけで、前ページの武将の読み方を出てきた順に書いていくのだ。(余談) 関ヶ原直江兼続(なおえ・かねつぐ)、蒲生氏郷(かもう・うじさと)、百地丹波(ももち・たんば)、最上義光(もがみ・よしあき)、小山田信茂(おやまだ・のぶしげ)、山内昌景(やまうち・まさかげ)、長宗我部元親(ちやうそ・もとちか)、吉川元春(よしかわ・もとはる)、磯部昌(いそべ・まさまさ)、土河存保(とにが・たねぼ)、最上義光(もがみ・よしあき)、小島信茂(おのしま・のぶしげ)、山内昌景(やまうち・まさかげ)、長宗我部元親(ちやうそ・もとちか)、吉川元春(よしかわ・もとはる)、磯部昌(いそべ・まさまさ)、土河存保(とにが・たねぼ)、最上義光(もがみ・よしあき)。(おれにもいわせろ) 願良(がんりやう)、宋憲(そうけん)、徐晃(じやうわう)、張遼(ちやうりやう)。

読者対抗マルチプレイ 8時間耐久マルチプレイ 武将風雲録

鈴鹿の8耐といえばバイクの祭典。Mファンの8耐はSLGの祭典だ！

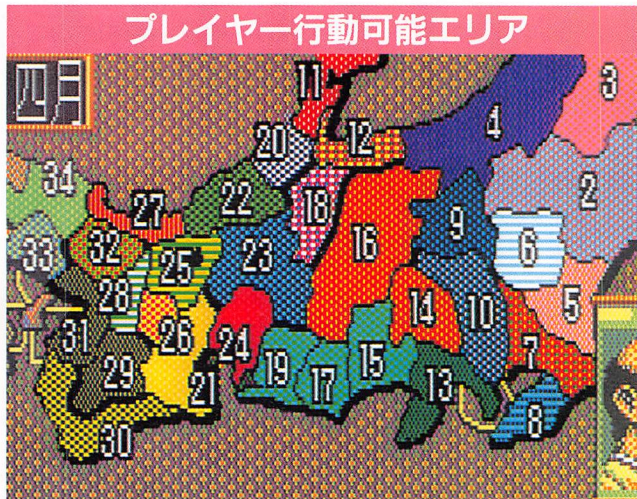
大会開催まであと1週間！

前号での「8時間耐久マルチプレイ大会」参加者募集にたくさんの方の応募、どうもありがとうございます。この号が出るころには、大会参加者も決定し、選ばれた方々には通知が届いているはずだ。めでたく参加の決まった人は、今からコンディションを整え、当日カゼをひいて会場に来られないなんてことのないようにすること。残念ながら選にもれた人は大会の成功を陰ながら応援

してほしい。さて、大会まであと1週間となり、編集部でも準備に大忙し。大会の進行やシステムについて、最後のツメを行っているところだ。それにもない、前号告知の競技ルールが一部変更となった。変更点は、コマンド入力の制限時間。1国につき1分間のほかに、各チーム15分間の持ち時間を定めることとなった。これはいってみれば、将棋の持ち

時間と同じ。重要な局面では、持ち時間の範囲でじっくり考えることが可能となったのだ。また、前回にちょっと触れた、プレイヤー行動可能エリアは、下の図のように決定した。東の端は群雄伝と同じく、4越後・9上野・7下総。西の端は27丹後・32丹波・31摂津・30紀伊。関東・中部・近畿地方から、6下野・5常陸・94因幡・33播磨を除いた27か国だ。すべての行

動はこのエリア内で行うこととする。そして、問題の大名選択についてだが、なるべく初期条件を同一に近くするため、シナリオ開始時点で1国のみ保有の大名のなかから選ぶこととした。複数の国を保有する、武田・今川・三好は今回は選択できない。さて、注目の大会の様子は4月号からお伝えする。期待して待っているように！



競技ルール改定版

- 1、1大名につき、2人がチームを組んで仲良く担当する。
- 2、全国マップ上の、4国と7～32国(関東・中部・近畿地方から、6国(下野)・5国(常陸)・34国(因幡)・33国(播磨)を除いた地域)をプレイヤー行動可能エリアとする。すべてのプレイはこのエリア内で行うものとし、エリア外への侵攻は認めない。
- 3、担当大名は、プレイヤー行動可能エリア内のなかから(ただし、武田・今川・三好を除く)選択する。
- 4、コマンド入力の制限時間は1国につき1分間とする。オー

- バーした場合は持ち時間(15分間)の範囲で延長が可能。持ち時間が0になれば、強制的にコマンド終了とする。
- 5、他チームのコマンド入力のぞいてはならない。
- 6、各チーム同士の口頭における交渉は自由とする。その際、なるべく紳士的にふるまうこと。
- 7、8時間経過時にもっとも国数の多いチームを勝利とする。同数の場合は、総兵力の多いほうとする。
- 8、いちじるしく非常識な行為をした場合は、その場で失格とする。

編集部でもやってみたぞ

大会に先立ち、デモンストラーションとして、編集部でもマルチプレイをやってみた。参加プレイヤーは、武将風雲録の攻略記事を担当した、らんでい、シミュレーションならなんでもござれの、にゃん☆、そしてこのページの担当、ファジー鈴木の3人。いずれも、シミュレーションには一家言持っている連中。ここに男たちの熱き戦いの幕が開いたのである。シナリオ1・入門モード・上級に設定し、まずは大名選択。今回は時間があまりないため地域を関東・中部方面に限定することにした。ジャンケンに勝ったファジーが武田を取り、つい

でらんでいが上杉、にゃん☆が北条を選んだ。奇しくも、戦国の世、関東の覇権をめぐるしのぎをけすった関東三国志と同じ組み合わせである。ちなみに、武田・北条間には同盟が結ばれているが、そこはマルチプレイ、いつ破られるかわからない。ファジー鈴木(以下フ)「三国同盟を生かして、まずは武蔵・上野を取り、上杉と決戦かな」らんでい(以下ら)「いや、いきなり川中島でしょ。にゃん☆、ファジーとの同盟を切って、武田を上下から挟み撃ちしよう」にゃん☆(以下に)「どうしようかなあ、フフフ」波乱含みのスタートである。

上杉担当 らんでい	武田担当 ファジー鈴木	北条担当 にゃん☆
		
武将風雲録攻略記事担当。記事作成のため、数か月にわたって「もう武将風雲録は見たくない！」というまでプレイした強者。MSX版風雲録はコンピュータアルゴリズム・裏技とも熟知している。	歴史の散歩道、読者対抗マルチプレイ担当。孫子の兵法に通じた、自称歴史SLGの鬼。風雲録は編集部でMSX版を仕事と称してさんざん遊び、自宅では98版を夜通してプレイし続けたという痴れ者。	提督の決断攻略記事担当。愛用の98で発売されたSLGはことごとくクリアしたというオールラウンドSLGゲーマー。風雲録は98版が出るのと真っ先に手に入れ、会社・自宅を問わずプレイにハマった。

ファイルでまわるダイヤモンド

BASIC ピクニック

#32 シーケンシャルファイルの実例

シーケンシャルファイルの、なにがシーケンシャルでどこがファイルなのか、目に見えないファイルの世界を見せるために、まわるダイヤモンド再び。



シーケンシャルファイル sequential file 今月は、なぜか体調が悪く、つい文章が「ですます」調になってしまいます。そこで、ぜんぜん関係ないようですが、仮にもBASICピクニックを読んでくださっている読者のみなさまに、毎月タイトルバックのイラストがどのように制作されているかをお教えしましょう。このイラストをかいているのは、おはこんでおなじみのノミヤマ先生なのですが、わたしは毎月、BASICピクニックの企画が決まるとノミヤマ先生にファクスで今月やろうと思っていることを手紙にして送ります。今月は「シーケンシャルファイルを使った3D線画アニメーションをやります。以前使った、まわるダイヤモンドをシーケンシャルファイルを利用して高速に表示する、つもりです。イラストは、シーケンシャルファイルとダイヤモンドから連想されるものに園児か小学生をまぶしてください。たとえば、全身にダイヤの装飾をつけたサナダ虫と遊ぶ子どもとか、クネクネと続く1本道のところどころに落ちているダイヤモンドをひろう子どもたちとか」という文章を送りました。正直いって、これでイラストをかいてもらえるのかどうか、毎月、不安なんです。それでも、今月もノミヤマ先生は上のようなイラストを仕上げてくれたのですが、ポツリと「今月は、ちょっとむずかしかったです」といってほほえまれました。というわけで、シーケンシャルファイルとは、このイラストのように、サナダ虫みたいなものです。

☀ データをファイルに「PRINT」する

ちょうど1年まえの1991年2月号で、基本データをもとに毎回座標を計算しながらゆっくりとまわるダイヤモンドの3D表示プログラムを掲載した。

この3Dダイヤモンドは、①13個の頂点を◎明るさのちがう30本の線分で結んで表示している。線分を結ぶ頂点の組み合わせはずっとおなじなので、毎回用意する必要があるのは、①で13組の座標データ(つまり26個の数値データ)、◎で各線分ごとの明るさのデータ30個の、計56個のデータだ。

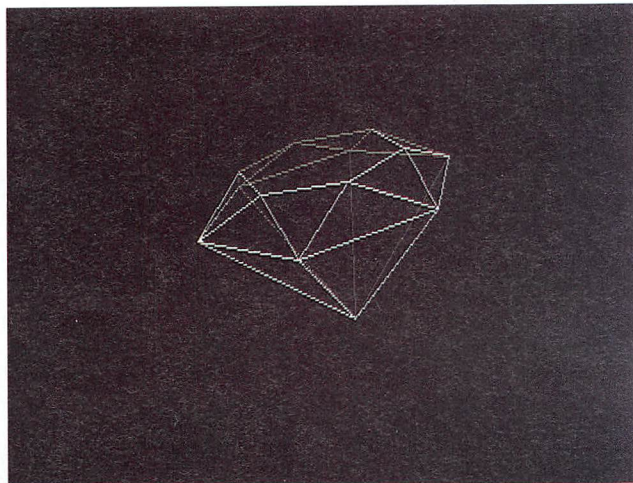
この56個のデータを、まとめて計算してシーケンシャルファイルにしてしまおう。

リスト1は、そのデータファイルを作るためのプログラムだ。じつは、これは1年まえのプログラムを見やすいように整理したうえで、ファイル書きこみの部分を追加するだけでできあが

ってしまった。

ようするに、座標などのデータを計算する端からシーケンシャルファイルに書きこんでいくだけなのだ。リストではわざと左寄り(左から3文字目)に書いている、

PRINT #1, ~
がシーケンシャルファイル「D1A-DATA」に書きこんでいる部分だ。シーケンシャルファイルへの書きこみは、画面やプリンタに文字を出力するときとほとんどおなじなのだ。



①これ1個表示するには、頂点の組み合わせデータのほかに56個のデータが必要だ。リスト1は、とりあえずそのデータ群をディスクに書きこむためのプログラムだ

■リスト1 ダイヤモンドのデータファイルを作る

DIA-MAKE.BP2

```

1000 '●●● MAKING DATA FILE
1010 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
1020 CLEAR 1000:DEFINT A-Z
      :DEFSNG R,T,U,W-Z
1030 DF$="DIA-DATA"
1040 OPEN DF$ FOR OUTPUT AS #1
1050 '●●● FIRST SETTING
1060 R=1.7
1070 XM=0:YM=0:ZM=0
1080 U=ATN(1)/6
      :DIM T(2,2):T(0,0)=1:T(1,1)=COS(U)
      : T(2,2)=T(1,1):T(2,1)=SIN(U)
      : T(1,2)=-T(2,1)
      :DIM C(5):FORI=0TO1:FORJ=0TO2
      : C(J+I*3)=J:NEXT:NEXT
1090 '●●● DATA READING
1100 READ N,M,OX,OY
      :PRINT #1,N;M
1110 '●●● ARRAYS
1120 DIM X(N),Y(N),Z(N)
1130 DIM XX(N),YY(N),A(M),B(M)
1140 '●●● FIRST POSITION
1150 FOR I=0 TO N
      : READ X(I),Y(I),Z(I)
      : XM=XM+X(I):YM=YM+Y(I):ZM=ZM+Z(I)
      :NEXT
      :XM=XM/I:YM=YM/I:ZM=ZM/I
1160 FOR I=0 TO N
      : X(I)=X(I)-XM
      : Y(I)=Y(I)-YM
      : Z(I)=Z(I)-ZM
      :NEXT
1170 '●●● A(m),B(m);START & END OF LINE
1180 FOR I=0 TO M
      :READ A(I),B(I)
      :PRINT #1,A(I);B(I);
      :NEXT
      :PRINT #1,
1190 GOTO 1300
1200 '●●● CALCULATING & PRINTING(●)
1210 READ A
1220 IF A=0 THEN END
1230 IF A=4 THEN SWAP T(2,1),T(1,2):GOTO
1210
1240 A=A-1
1250 FOR I=0 TO N
1260 X=X(I)*T(C(A ),C(A ))
      +Y(I)*T(C(A ),C(A+1))
      +Z(I)*T(C(A ),C(A+2))
1270 Y=X(I)*T(C(A+1),C(A ))
      +Y(I)*T(C(A+1),C(A+1))
      +Z(I)*T(C(A+1),C(A+2))
1280 Z=X(I)*T(C(A+2),C(A ))
      +Y(I)*T(C(A+2),C(A+1))
      +Z(I)*T(C(A+2),C(A+2))
1290 X(I)=X
      :Y(I)=Y
      :Z(I)=Z
      :NEXT
1300 PRINT #1,"XY";

```

```

1310 FOR I=0 TO N:
      :W=(Z(I)+500)/600
      :XX(I)=X(I)*R*W +OX
      :YY(I)=Y(I) *W +OY
      :PRINT #1,USING"### ### ";XX(I),YY(I);
      :NEXT
1320 PRINT #1,:PRINT #1,"L";
1330 FOR I=0 TO M
      :L=2^(4+(Z(A(I))<0)+(Z(B(I))<0)
      +(Z(A(I))+Z(B(I))<0))-1
      :PRINT #1,USING"##";L;
      :NEXT
      :PRINT #1,
1340 GOTO 1200
1350 '●●● N(フォウテン) M(ヘン) OX, OY
1360 DATA 12, 29, 256,80
1370 '●●● X(n),Y(n),Z(n)
1380 DATA 44.282, 0 ,123.301
1390 DATA 19.282, 0 , 80
1400 DATA 44.282, 0 , 36.6988
1410 DATA 94.282, 0 , 36.6988
1420 DATA 119.282, 0 , 80
1430 DATA 94.282, 0 ,123.301
1440 DATA 69.282, 22.9825,160
1450 DATA 0 , 22.9825,120
1460 DATA 0 , 22.9825, 40
1470 DATA 69.282, 22.9825, 0
1480 DATA 138.564, 22.9825, 40
1490 DATA 138.564, 22.9825,120
1500 DATA 69.282,102.983 , 80
1510 '●●● A(m),B(m)
1520 DATA 0,1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,0
1530 DATA 6,7,7,8,8,9,9,10,10,11,11,6
1540 DATA 0,6,0,7,1,7,1,8,2,8,2,9,3,9,3,
10,4,10,4,11,5,11,5,6
1550 DATA 6,12,7,12,8,12,9,12,10,12,11,1
2
1560 '●●● A:MAWALING DATA
1570 DATA 1,1,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,1,1,1,1,
2,4,1,1,1,1,1,1,1,2,3,3,3,3,3,3,0

```

リストのプログラム解説

1000~1040 画面などの初期設定/
データファイルを「DIA-DAT
A」としてオープン
1050~1080 変数、配列の初期化お
よび設定 ●R=SCREEN7用
の縦横比修正用データ●XM、YM、
ZM=仮想3次元座標系でのダイア
モンドの中心座標(回転の中心)●
U=7.5度のラジアン値(1回に回転
する角度)●T(n,m)=回転座標の
計算(行1250~)で使用する係数●C
(n)=配列Tを各座標軸で使いわけ
る引数管理用
1090~1180 初期データ読み出し
(行1350~1550から読み出し)●N=
頂点数-1●M=辺の数-1●OX、
OY=画面の座標系での中心座標●
X(n)、Y(n)、Z(n)=仮想3次
元座標系での頂点nの座標●XX
(n)、YY(n)=画面の座標系での
頂点nの座標●A(m)、B(m)=辺
mの始点、終点の頂点番号●行1100
でN、Mを、行1180でA(m)、B(m)

のデータファイルへの書きこみ

1190 行1300に飛ぶ
1200~1340 回転図形の座標計算と
データファイルへの書きこみ
1210~1240 回転方向データAの
読み出しと評価(A:0=終了、
1=X軸回転、2=Z軸回転、3=
Y軸回転、4=逆回転。1~3は-
1して配列Cの添字とする)
1250~1290 仮想3次元座標系で
の回転計算 ●X、Y、Z=計算
された回転後の座標一時保存用
1300~1310 表示用座標データの
計算とファイルへの書きこみ ●
W=画面上の奥行き表現用
1320~1330 辺mの明るさLの計
算とファイルへの書きこみ ●
L=3段階の明るさに対応したパ
レットコード
1340 行1200に飛ぶ
1350~1570 データ(内容はREM
文に書かれた変数名を参照)
●行1180、1330の末尾にある「PR I
NT #1,」は改行用

前ページの続き おはこのタイトルバックも同様の手法でノミヤマ先生にかいていただいています。今月は、「2月」というセブンイレブンとかバレンタインとかですが、今年は2月11日建国記念日(紀元節)か2月15日仏滅記念日(注・そんなものありません)のどちらかで、日向の地に降臨したニニギノ命によりそうバボカ、北枕で地磁気と共鳴しながら入滅していくシャカにとりすがするバボカ、バボ顔した大豆によるメンデルの法則図とかてもいいです」

と書いて送ったら、89ページのようなイラストになりました。

リスト2の使い方 「D I A - D A T A」というファイルは、すでに付録ディスクのなかに入っているので、リスト2「D I A - D S P L . B P 2」をRUNすれば、このページ下でくるくるしているダイヤモンドがディスプレイに出てくるだろう。ただ、いまのままでディスクからデータを読み出すたびに動きがちよっと止まってしまう。そこで、行3000以降に、MSX 2のRAMディスク(CALL MEMINIの互換RAMディスク)を利用するルーチンを付けておいた。RUNのかわりに、RUN 3000を実行すると、RAMディスクを設定し、付録ディスクの「D I A - D A T A」をRAMディスクに移しかえて、DF\$を「MEM: D I A - D A T A」として、行2050に飛ぶ。これ以降は、RAMディスクのデータにもとづいてまわることになる。互換RAMディスクの使い道はこういうところにあったのだ!

EOF(ファイル番号) EOF関数は、その番号のシーケンシャルファイルの最後のレコードを読み出したかどうかを教えてくれる。たとえば、ファイル#1の最後のデータを読み出していると、EOF(1)は-1。このとき、さらに読みだそうとすると、Input Past end というエラーが出る。

ファイルからデータを「INPUT」する

前ページのリスト1を実行すると、そのときセットしていたディスクに「D I A - D A T A」というデータファイルを作り、図1のようにデータを書きこんでいく。

■シーケンシャルファイルに並べられていくデータ

図1は、1マスが1バイトで見た目どおりの「文字」が書きこまれていくことを意味している。たとえば、このファイルの先頭には、前ページ、リスト1の行1100にある、PRINT #1, N:Mによって、12(=N)と29(=M)という数値が書きこまれるのだが、データファイル「D I A - D A T A」のそれに対応する部分は、図1のように、空白、1、2、空白2個、2、9、空白、CR、LFというふうにデータがならんでいる。「1」は数値の1ではなく、文字としての数字つまりCHR\$(49)の1だ。

これは、ふつうのPRINT文でもまったくおなじだ。

リスト1の行1100を
PRINT N:M

とした場合、やはり、

12 29
と表示して、カーソルを次の行の先頭に持っていく。この場合も、それぞれのキャラクタコードをVRAMに書きこんでいるわけだから。また、もう1つ、注目したいのは、「次の行の」「先頭に持っていく」という動作だ。これには、CRコードとLFコードが作用している。文章表現上、順番は前後しているが、前者がLFコード、後者がCRコードの作用だ。

じっさいには、CRコードによってカーソルはその行の先頭にもどり、LFコードによって次の行へ送られる。

PRINT文に続く式(数や文字など)の末尾になにもないと、CRとLFが自動的に追加され、「;」を区切りに使ったり、末尾に付けたりしておくともCRもLFもなく、次にPRINTされるものが続けて表示される。「;」も決められた表示位置に頭ぞろえで表示されるという点以外は同様だ。そのほか、USING文もおなじように使える

(リスト1では後述する理由で、USINGも使った)。

前ページのリスト1の「PRINT #1,」を、「PRINT」に置き換えれば、データファイル「D I A - D A T A」に書きこむのとまったくおなじ形式で画面上にデータを表示してくれる。

■シーケンシャルファイルからデータを取り出す

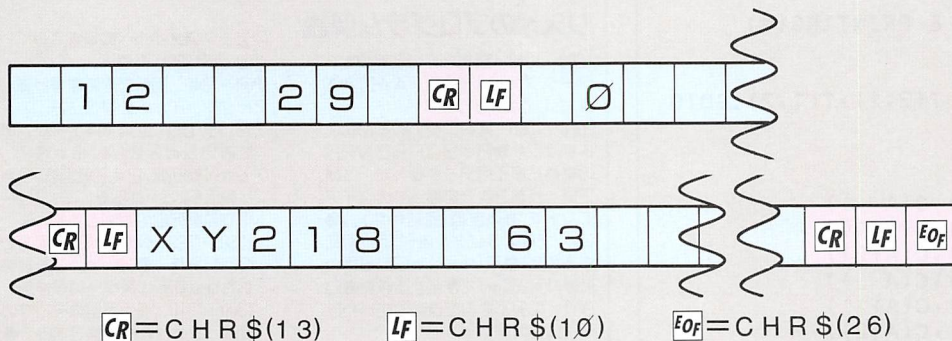
ようするに、「D I A - D A T A」には、図2のようにデータが書きこまれているのである。

このデータファイルを、リスト2の行2050のように「FOR INPUT」(入力用ファイルの指定)でオープンすると、以降、たとえば、

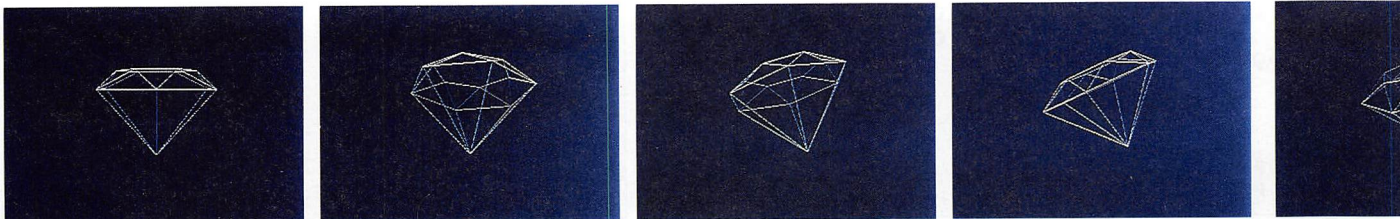
INPUT#1, A
とするたびに、変数Aに最初から順に数値データが入っていくのだ。まず、12が入り、次にINPUT#1, A
とすると、こんどは29が入り、次は0、1、1、……。このように空白を区切りとして、数値データを切り出してくれる。

では、ダイヤモンドを表示するときに必要なデータを順番に書きこんでおき、その順に取り

■図1 シーケンシャルファイルのデータの並び方



●シーケンシャルファイルには、CR、LF、EOFの3つのコードが付きものだ。●CRとLFは、2つ1組で、レコードの区切りを表す。シーケンシャルファイルにおけるレコードとは、単純にいうとLINE INPUT#で一度に読み出されるデータのまとまりの単位だといえる。たとえば、アスキーセーブされたプログラムの1つの行は、まさに典型的なレコードだ。ちなみに、CRはCTRL+M(またはRETURNキー)、LFはCTRL+Jに対応するコントロールコードだ。●EOFは、End Of File(ファイルの終わり)の略で、CTRL+Z。シーケンシャルファイルの終わりにはかならずこのコードが付く。



くるくるまわるダイヤモンド。1年まえより速くなった

「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中から抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは1月31日必着。当選者の発表は3月7日発売の本誌4月情報号の欄外で行います。

■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○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX
 - ②MSX2
 - ③MSX2+
 - ④MSXturboR(A1ST)
 - ⑤MSXturboR(A1GT)
- 2** 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で⑤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○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(内蔵も含む)
- ③増設RAM(MEM-768)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モテム
- ⑧マウス
- ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
- ⑩どれも持っていない
- ⑪その他(具体的に記入)

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

- ⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
- 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ものを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 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
- ②メガドライブ(マークIIIも含む)
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系(PC-286も含む)
- ⑥FM TOWNS
- ⑦X68000
- ⑧ゲームボーイ
- ⑨ゲームギア
- ⑩その他(具体的に記入)
- ⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 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。

- ①くらやみの戦い
- ②おならジャンプ
- ③SOLID
- ④Ω
- ⑤ゲーム
- ⑥変態生物アメーバ
- ⑦槍投げ100m
- ⑧LEAD THE DOT
- ⑨BRAILLE POINTS
- ⑩トランペットの調べ
- ⑪UFO
- ⑫センタッキーアクション
- ⑬台風上陸
- ⑭M.T.GODDESS
- ⑮どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①ヴァルアの祝宴
- ②STAR SOLDIER
- ③SPACE 1
- ④Departure for Space
- ⑤C7
- ⑥デタラメヌエット
- ⑦エジプトからのメッセージ
- ⑧雪のローマ
- ⑨Step!
- ⑩どれも興味がない
- ⑪業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート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.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ロイヤルブラッド	4
2	幻影都市	12
3	戦国ソーサリアン(要「ソーサリアン」)	18
4	スーパー上海ドラゴンズアイ	106
5	2021SNOOKY!	108
6	舞	110
7	スーパープロコレ2	78

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ロイヤルブラッド
3	<FAN ATTACK>幻影都市
4	<FAN ATTACK>戦国ソーサリアン
5	十字軍
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>マシン語の気持ち
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	F M音楽館
12	ゲーム制作講座
13	記憶のラビンス
14	今月のいーしょーくー情報
15	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
16	F F B
17	G M & V
18	バス通天国
19	ほほ梅庵のC Gコンテスト
20	A Vフォーラム
21	<FAN NEWS>スーパー上海ドラゴンズアイ
22	<FAN NEWS>2021SNOOKY!
23	<FAN NEWS>舞
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「バイバニック」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	F M音楽館
5	A Vフォーラム
6	ほほ梅庵のC Gコンテスト
7	MSXView
8	バス通天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

表4 雑誌

No.	雑誌名
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	ヒットンスーパー
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	スーパーファミコン
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 ソフト

No.	ソフト名
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	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	A D & D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	S D スナッチャー
15	S D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	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略
20	ぎわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラティウスシリーズ
23	グرافサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザナドゥ
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シュヴァルツシルトII
35	水滸伝
36	スナッチャー
37	スーパー上海ドラゴンズアイ
38	スーパー大戦略
39	スーパーバトルスエンバニック
40	スペース・マンボウ
41	聖戦士ダンバイン
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	提督の決断
49	ティル・ナ・ノーグ
50	闘神都市
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンクエスト
53	ドラゴン・ナイト
54	ドラゴン・ナイトII
55	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
56	2021SNOOKY!
57	N I K O ²
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピーチアップ総集編2(笑)
65	ViewCALC
66	ピラミッドソーサリアン
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンダムライブライリー各号
70	フォクシー2
71	ぶよぶよ
72	ブライ上巻
73	フリーコマンドーII
74	プリンセスメーカー
75	F R A Y
76	ホッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	μ・SIOS(ミュー・シオス)
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	ルーンマスター三国英傑伝
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っせえるすまん

●12月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

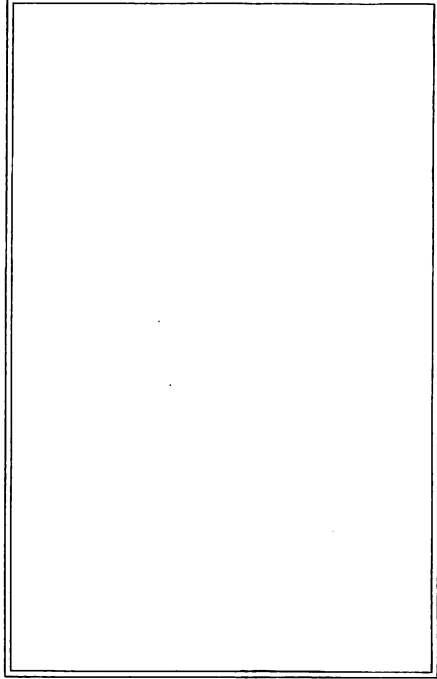
41円切手を
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。



MSX・FAN2月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ 2 ① ② ③
- 3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
- 11 ()
- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []
- 5 [1] [2] [3] [4]
- 6 [] [] 7 [] [] [] []
- 8 [1] [2] [3]
- 9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]
- 11 [1] [2] [3] 12 [1] [2] [3]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ () 11
- 14 [1] [2] [3]
- 15 [1] [2] [3]
- 16 [1] [2] [3]
- 17 [] []

*シリーズものは、IIとかIIIとか必ず明記してください。

2月号のプレゼントでほしいソフト

-

プレゼントリストの番号を書いてね→

住所

氏名

☎ ()

-

年齢

歳

性別 男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

ファンダム

多少年代ものながら名作といわれた市販ゲームが付録ディスクにタダ同然で入っている昨今、ファンダムに収録しているプログラムたちのアマチュア的美点がよく見えてくる、ような気がしませんか。

PBRILLE POINTS 35/50
PM. T. GODDESS 36/52
Pトランペットの調べ 38/56
Pおならジャンプ 39/55
P槍投げ100m 39/58
Pくらやみの戦い 40/59
P台風上陸 40/60
PSOLID 40/61
PΩ 41/62
PUFO 41/63

Pセンタッキーアクション 41/64
PLEAD THE DOT 42/65
P変態生物アメーバ 42/66
 ●ファンダムスクラム=選考会レポート+あしたは晴れた/+情報局+質問箱+1行プログラム...44
 ●マシン語の気持ち 47
 ●スーパービギナーズ講座 48

※ **P**はプログラム。それぞれ、遊び方・使い方のページと解説のページを示しています。



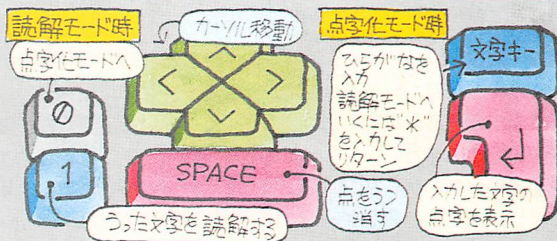
点字と五十音を行き来する点訳ツール

ブレイル・ポイント

BRILLE POINTS

画3面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by KANU-SAN'92 SOFT ▶解説は50ページ



日本語の五十音+数字を点訳するための簡易ツール。ただし、このツールで表示される点字は、裏返しになっている(打つときは裏から打つため)。ふつうに見た点字一覧表と点字の規則については51ページにくわしい。

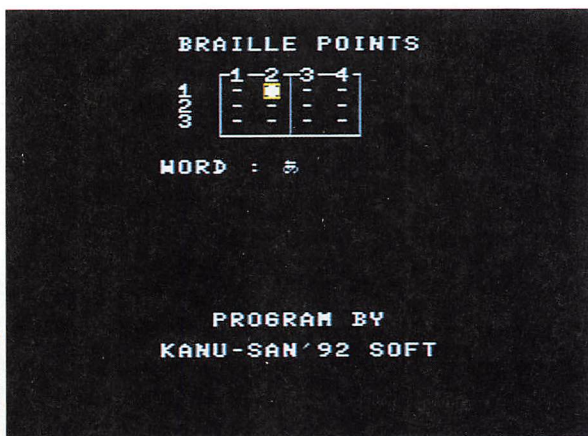
■読解モード(点字→かな)

黄色いカーソルを動かしてスペースキーで点をセットし、1キーを押すとその点字に対応する文字が「WORD :」の右に表示される。対応する文字がない場合はなにも表示されない。

■点訳モード(かな→点字)

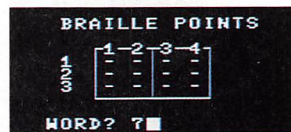
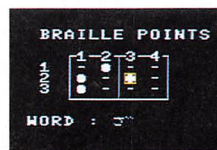
読解モードで0キーを押すと点訳モードになる。「WOR

①上の四角い枠が点字表示部(裏返しに表示)。「0」は突起あり、「1」は突起なし。下に対応するかなが表示される。

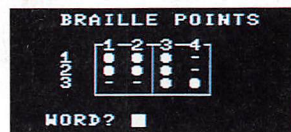


D?」と聞いてくるので、ひらがな、または数字(カタカナは不可)を入れると、その文字に対応

した点字が表示される。読解モードにもどるには「*」を入力してリターンキー。(山島)



0キーを押すと点訳モードになる。点訳したい文字を入力すると



こういうふうにならば「7」になるというわけ。「*」で読解モードになる

画1面

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

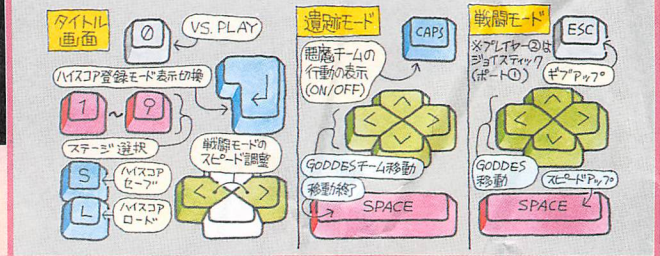
ターボRユーザーの方へ「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DPO S1フォーマットのディスクを入れるが、数字キーの「1」テンキーは不可を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

女神の戦いから新しいなにかがはじまる

エム・ティ・ゴッデス

M. T. GODDESS

画 12面 MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは高速モードで
by 鈴木“E君”朝夫 ▶解説は52ページ



①タイトル画面。遺跡の番号を選ぶ。カーソルキー左右で戦闘モードのスピードを調節できる



宝玉

④全部集めるのが目的。取るたびにだれか1人の攻撃力が1あがる

ゲームの考え方、ジャンルはさまざまだが、ある見方でわければ次の2つになる。

- ①説明のいらぬゲーム
 - ②くわしい説明の必要なゲーム
- この「M. T. GODDESS」は、世界中のすべての人にとって②だろう。

ゲームを遊ぶにあたって覚える必要のあることが多いというのも理由の1つだが、それ以上にこの作品の持つゲーム性が前代未聞だからである。ただ、おそらくは、この作品が指し示す

方向はコンピュータゲームの1つの潮流となるだろう(予感)。

この作品では、独立した人格を持つかのようなコンピュータキャラと「協力して」戦う。このことが、この作品をとっつきにくくしているようだが、最初つまらなくても、あきらめずに何度かやってみてほしい。新しい楽しみのためには、当初、多少の苦労がつきものなのだ。

ゲームの目的

プレイヤーは、GODDES Sチームの主要キャラとして行動し、敵チームと戦いながら、遺跡のなかに散らばる8つの宝玉をすべて集めるのが目的。

チーム

1チームは1~7人で構成さ

GODDESSチーム



④戦闘モードでのプレイヤー側のキャラ。左端から女神、神官、妖精。プレイヤーは女神のみ操作できる

敵チーム



④戦闘モードでの敵チームのキャラ。左端から神、神官、妖精の順で、基本的の上と同様

れ、各キャラクタは「体力上限」「体力」「攻撃力」の3つのパラメータを持つ。ただし、表示されるのは「体力上限」(各キャラクタの下に表示)と「評価点」(画面右上に「E:」で表示)のみ。評価点は、構成員の能力値から計算され、チーム全体の強さの目安となる。

プレイヤーの属するGODDESSチームは、①女神のコマ(攻撃力2、体力上限20)=1つ、②神官のコマ(攻撃力2、体力上限15)=2つ、が初期値になっている。このほかに戦闘中に③妖精のコマ(攻撃力1、体力上限15)を仲間にするができるが、メンバーが7人いるときはそれ以上仲間を増やすことがで

きない。

遺跡の選択

タイトル画面で数字キーを押して遺跡を選ぶ。

1=トレーニングステージ1

(宝玉3個、敵4チーム)

2=トレーニングステージ2

(宝玉5個、敵8チーム)

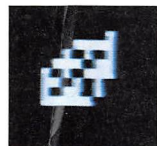
3~9=ステージ3~9

(宝玉8個、敵16チーム)

選ぶと、遺跡を作るあいだしばらく待ち、ゲームがはじまる。

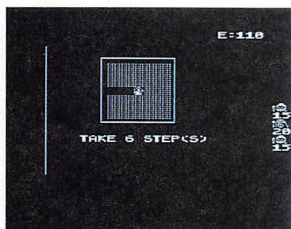
遺跡モード

1ターンの移動力はそのチー



葉

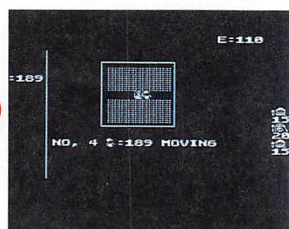
④遺跡のなかに落ちてはいる。取ると全員の体力上限値が1あがる



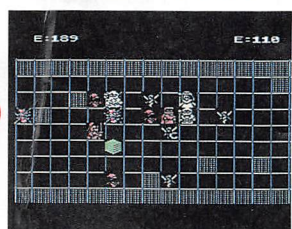
④ゲームスタート。まずはGODDESSチームのターン



④敵は視界内に入ってくると近づいてくる(自分からは攻撃できない)



④敵と遭遇して戦闘開始



④これが戦闘モード。この画面になったらノンビリしてはられない

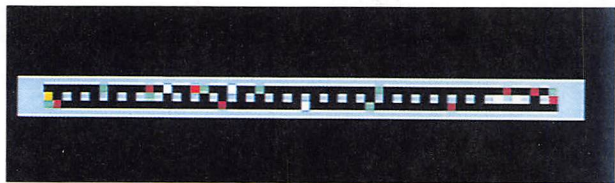
※ハイスコアのセーブをする場合は、付録ディスク以外の別のディスクを用意してください。また、データをロードしたときは、メモリにあるデータと比較して、高いものだけをロードします。

RELICS(遺跡)マップ

戦闘モードで勝ったときに表示されるマップ。マップ中、4色の四角で次のものを示している。

- ・緑色の四角=葉
- ・赤い四角=敵チーム
- ・黄色い四角=自分の現在位置
- また、遺跡1は1本道だ。

RELICS2



ムの評価点の20分の1(100なら5)。この移動力の範囲内でマップを移動し、とちゅうでとまりたければスペースキーを押す。また、敵が宝玉を持っていくこともあるので、戦って取り返すためにも注意が必要。

戦闘モード

敵に接触されると戦闘モードに入る。アクションゲームで、攻撃方法は体当たりのみ。どちらかの全滅で終了する。

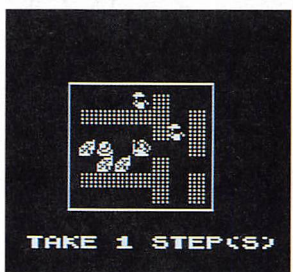
戦場の右端の列は自陣で、ここにいるあいだ体力が1ずつ回復。ただし、攻撃を受けると逆にダメージは2倍になる。これは敵チームもおなじ事情。

緑色の箱を取ると妖精が出てきて仲間になる(ただしすでに7人いるとだめ)。

ダメージを受け、体力が4分の1以下になると「C」のマークがついて危険を知らせる。

このモードで相手のコマを倒すたびに、そのコマの体力上限が1ずつあがっていく。

このモードで操作できるのは、女神のコマだけで、あとはGO



④遺跡3の遺跡モード。敵チームの移動情報がリアルタイムで表示され、状況はつねに目まぐるしく変わっていく

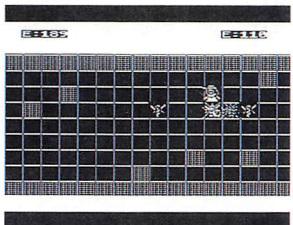
DDESSチームも含めて、すべてコンピュータが操作する。

その他

タイトル画面で0キーを押すと、戦闘モードで対戦ゲームが楽しめる。先に3勝の差をつけたほうの勝利。

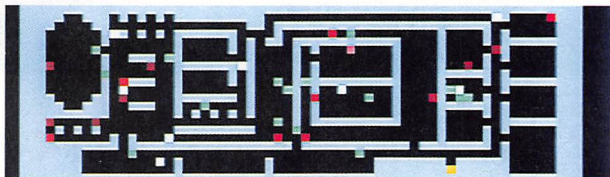
タイトル画面でリターンキーを押すと、各遺跡ごとのハイスコアが表示される。もう一度リターンキーでもともにもどる。

このゲームは、何度もやって最良のコースを探していくゲームなのだそうだが、とりあえずは、この戦闘モードで敵に勝てるようになるというのが、第一の目標になるだろう。(山島)

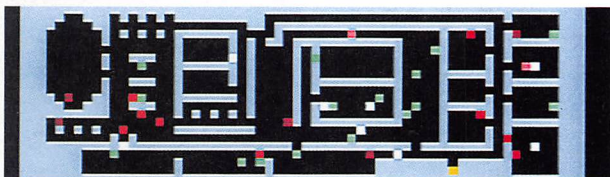


④戦闘モードは自由にならないこともあってむずかしいが、そこが新しい

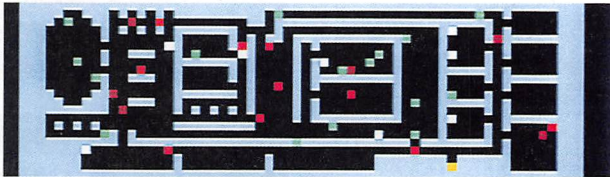
RELICS3



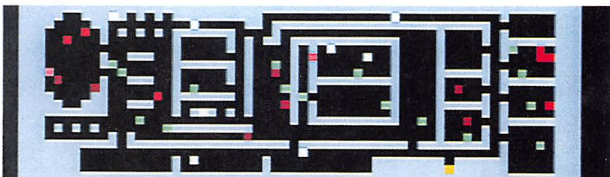
RELICS4



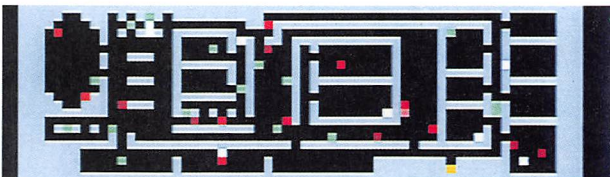
RELICS5



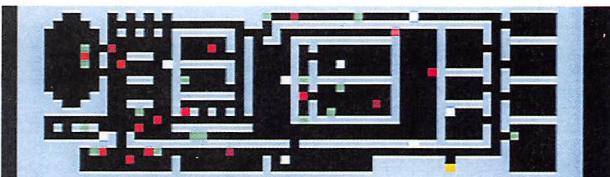
RELICS6



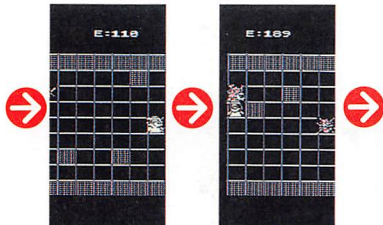
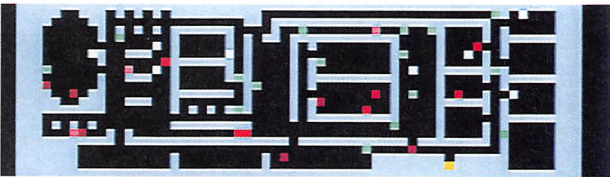
RELICS7



RELICS8



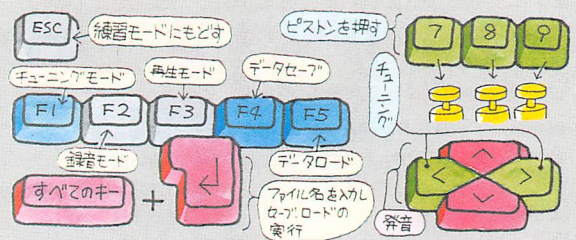
RELICS9



④右端が女神側の陣地、左端が敵の陣地で、それぞれの戦い場所になりやすい

あこがれのトランペットシミュレータ トランペットの調べ

画5面 MSX2+以降
by MIJINKO-SOFT ▶ 解説は56ページ



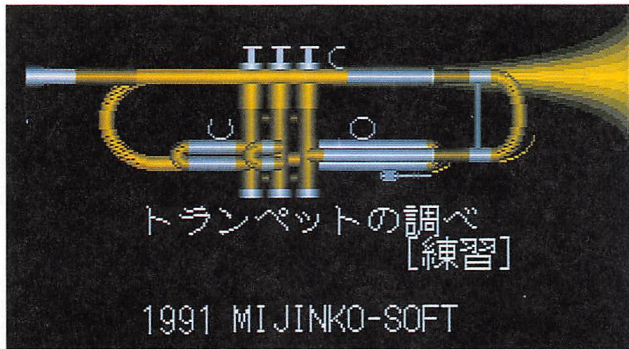
RUNすると、画面にはまるでショーウィンドウに飾ってあるかのごとく、きれいなトランペットが表示される。これは、トランペットを持っていないんだけど吹きたい、または持っているんだけど近所迷惑で吹けない人にはもってこいな、トランペットシミュレータなのだ。

トランペットは、金管楽器の代表的なもので、吹き口を吹いて管内の空気を振動させ、音を出す。この作品で管内に空気を送りこむのはカーソルキーだ。

また、スティック関数の値が大きくなるにつれ、トランペットの音は高音になる。スティック関数の値が0(なにもカーソルキーを押してないとき)は音が出ない。このカーソルキーと、ピストンの組み合わせで演奏することができるわけだ。

RUNした最初は練習モードになっているので、ここで思う存分練習すべし。ほかにもいろんなモードがついている。

- ・チューニングモード
画面で点滅している部分を左に移動させると、音が高音になり、右に移動させると低音になる
- ・録音モード



④このトランペットのモデルはヤマハのカスタムYTR-800Gだそう。カッコイイなあ



④この指使いで、カーソルキー ← を押せばドの音
④この指使いで、カーソルキー ↗ を押せばレの音
④この指使いで、カーソルキー ↘ を押せばミの音

このモードが実行されたときから演奏をすべて録音する。録音時間は標準モードで約5分、高速モードでは約1分45秒。途中で録音を中断することもできる。再び録音すると、前に録音していたものは消されてしまう

- ・再生モード
録音したものを再生する。再生時間いっぱいになるか、演奏が終わると自動的に練習モードになる
- ・データのセーブ、ロード
データをセーブ、ロードする際

チューニングもできる



④点滅している部分を右いっぱいにもっていくと低音になる



④点滅している部分を左いっぱいにもっていくと高音になる

のファイル名は英文字か数字で拡張子は不要。標準モードでセーブしたものを高速モードで再

音とキー操作の対応表

B: 譜面	実音(C)	同時に押すキー(矢印はカーソルの方向)			
F#	E	↑ 7 8 9			
G	F	↑ 7 9			
G#	F#	↑ 8 9			
A	G	↑ 7 8			
B	G#	↑ 7			
B	A	↑ 8			
D(中央)	B	↑			
C#	B	↖ 7 8 9			
D	D(中央)	↖ 7 9			
E	C#	↖ 8 9			
E	D	↖ 7 8			9
F	E	↖ 7			
F#	E	↖ 8	↖ 7 8 9		
G	F	↖ 7 9	↖ 7 9		
G#	F#	↖ 8 9			
A	G	↖ 7 8			9
B	G#	↖ 7	↖ 7 8 9		
B	A	↖ 8	↖ 7 9	↖ 8 9	
D(中央)	B	↖			9
C#	B	↖ 7 8	↖ 7 8 9		
D	D(中央)	↖ 7	↖ 7 9		
E	C#	↖ 8	↖ 8 9		
E	D	↖ 7 8	↖ 7 8 9		9
F	E	↖ 7 9			
F#	E	↖ 8	↖ 8 9	↖ 7 8 9	
G	F	↖ 7 8	↖ 7 9		9
G#	F#	↖ 7	↖ 7 8 9	↖ 7 8 9	
A	G	↖ 8	↖ 7 8 9	↖ 7 9	9
B	G#	↖ 7	↖ 7 8 9		
B	A	↖ 8	↖ 7 8	↖ 8 9	
D(中央)	B	↖	↖ 7		9
C#	B	↖ 8			
D	D(中央)	↖			

④同時に押すキーの項目では、一つの音に対し、いくつかのキー操作もあることもある。この表を見て、みんながこのトランペットを吹きこなせるように練習してほしい
生したり、またはその逆をした場合、演奏の速度が変わる
(ちえ熱)

『星条旗よ永遠なれ』を吹こう!

アメリカ国歌としてあまりにも有名な『星条旗よ永遠なれ』の最初の8小節を演奏してみよう。黒いところが押すキーだ。また、下の音符が長さを表している。

※データをセーブする場合は、付録ディスク以外の別のディスクを用意してください。

ギャグマンガみたいに、おならで飛び おならジャンプ

画1面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by TACOM ▶解説は55ページ



↓ ① けつ登場と同時に落下開始

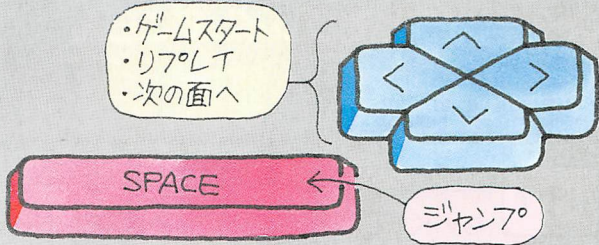
作者の手紙に書いてあった遊び方を引用してみる。「スペースでへをだしてとべ//カーソルでスタート」。これだけ。でも、これで十分わかる。そこがこのゲームのいいところ。

RUNすると画面左下にけつが登場。これを操作して、画面

の緑色のところまでたどり着けばステージクリア。スペースキーを押してるあいだは、おならがたまり、キーを放すとたまったおならが放出されてジャンプ(右に向かって放物運動)する。おならをたくさんためれば大ジャンプするぞ。青い丸の障害物

や画面の上、下、右の壁に衝突するとゲームオーバーとなりスコアが表示される。またクリアすると障害物が2個ずつ増えていく。

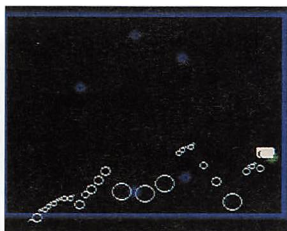
クリアしたときの画面を見ると、おならの軌跡が夜景みたいで、なかなかきれい。(ちえ熱)



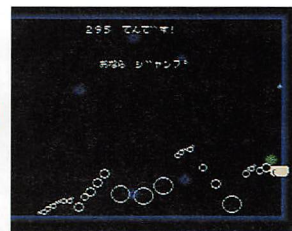
これがオナラジャンプだ



① ジャンプした瞬間からおならをためはじめる
② そろそろ、おならを放出するぞ
③ ポン。でかいおならの跡を残し、大ジャンプだ



④ ビョン、ビョン、ジャンプしてきてゴールは目前



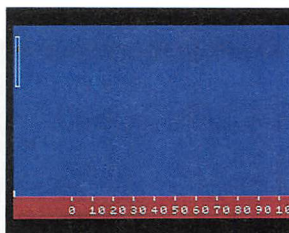
⑤ あたり方が悪いと、このようにゴールをすりぬけ、ゲームオーバーになる

オレが世界記録を抜いてやるぜ! 槍投げ100m

画4面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by Cock-M ▶解説は58ページ

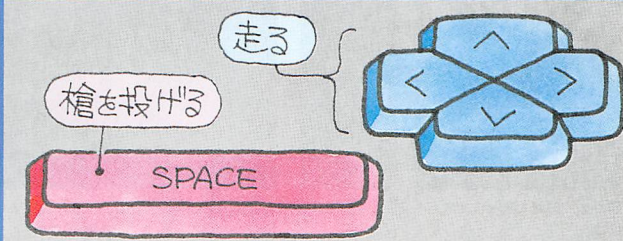
今月の編集部ハマリゲーム。陸上競技のやり投げをゲームにしたもの。

カーソルキーをハイパー方式でたたくと、槍を投げるキャラクタが画面左端から走りだし、もっとたたくと加速がつく。0mラインを越えたらファールになるので、0mラインを越える前に槍を投げる。このとき、右上にある角度メーターの目盛りの位置で槍の飛んでいく角度が決まる。目盛りがいちばん明るくなったとき、槍を投げるのに最適な角度というわけ。投げた槍は地面に突き刺さり、飛んだ距離が表示される。

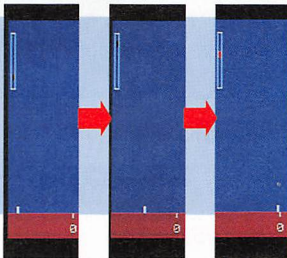


① ここが競技場。角度メーターを見て、走りだすタイミングをさぐれ

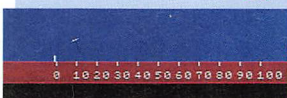
要は「走りだすタイミング」である。あとはせいっぱい助走し、0mラインギリギリのところまで投げる。運よくベストな角度で投げられれば100mを超えることも可能だ。ちなみに、古い槍投げの世界記録はウベ・ホーン(独)の104.80mだ。(ちえ熱)



助走が大切



② 今だ! カチャカチャカチャ……、0mラインが近づいてきた



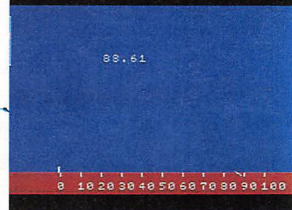
③ どうっ! 0mラインギリギリのところまで槍を投げた。もうちょっとでファールだ



④ ちょっと角度が浅かったか



⑤ 槍が下降中



⑥ ただいまの記録は88.61m。助走の勢いがたりなかった。まだまだだ

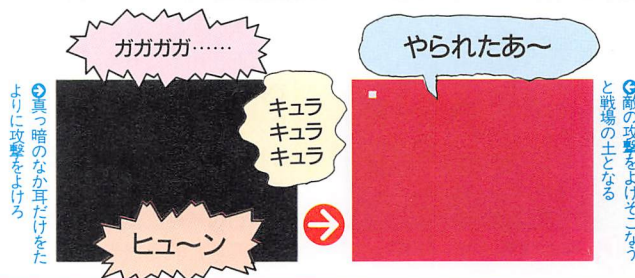
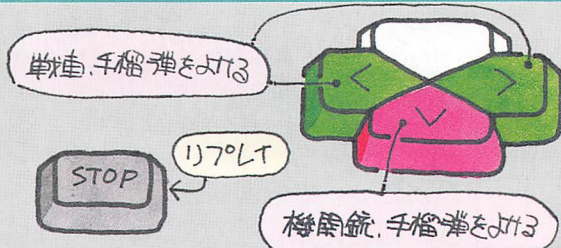
【ここだけの話】陸上競技の槍投げは1986年4月に新しい槍投げに変わった。従来の槍では飛距離が過ぎてしまい、競技場からはみだしてしまふ恐れがあるため、「飛距離が出ない槍」を使う槍投げになったのだ。この新しい槍を使う前の世界記録が、上の本文中に書いてあるもの。ちなみに今の世界記録は96m96である。(1991年8月26日付報知新聞より)

ほら、目を閉じてプレイしてごらん くらやみの戦い～戦場編～

画1面 MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボ日は標準モードで
by KPC ▶解説は59ページ

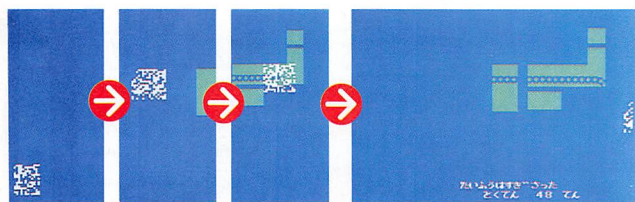
司令官から敵基地への単独突撃をいい渡された兵士が主人公。画面は暗闇なので真っ黒。最初にサイレンが鳴り、敵基地に向かって進む自分の足音が聞こえる。そして敵と遭遇。機関銃、戦車、手榴弾のどれかで攻撃してくる音が聞こえる。その攻撃

をかかすと、また走りをはじめ、また敵と遭遇する。ある程度走ると敵基地にたどりつき、敵基地を爆破して(画面が黄色くなる)終わり。また、カーソルキーを押したままにしていると、進んでいないことになっているぞ。(ちえ熱)

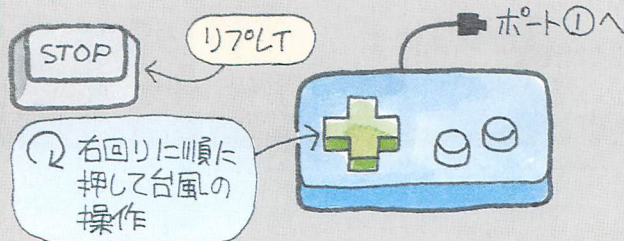


台風を操作して日本を破壊する異色作! 台風上陸

画1面 MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボ日は標準モードで
by 撃退サミー ▶解説は60ページ



①画面の左下に登場した台風を必死に操作し、日本に上陸させる。上陸したときはうれしい
②2回目の上陸を試みようとしたところ失敗。ゲーム終了後、スコアが表示される



RUNすると日本列島が表示される。画面には表示されていないが、沖縄諸島あたりに台風が登場、北上中である。キミは台風を操作して日本に上陸させ、どのくらい被害をあげられるかを目標とし、遊ぶゲームだ。懸命に十字ボタンをグリグリ

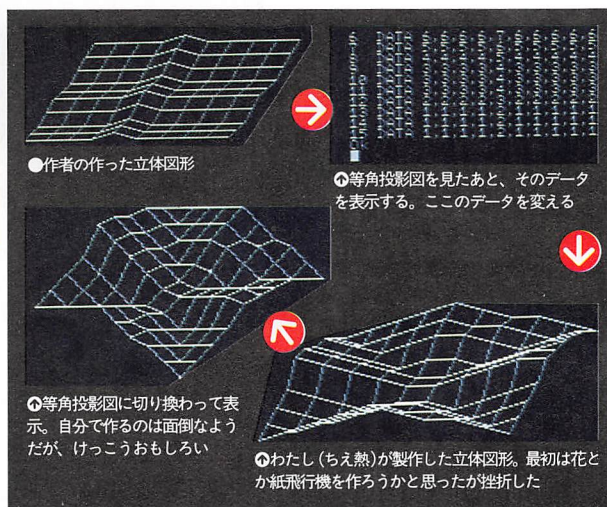
押し続けていると、台風の進行方向が進路に対し、右に45度ずつ変わっていく。そうして、台風を見事、日本に上陸させるとバリバリと日本を破壊する。ううん、不健全な気もするがなんか快感。台風が画面の外にでてしまうとゲーム終了。(ちえ熱)

アートのかげらに、触れてみよう SOLID～立体表示～ソリッド

画1面 MSX MSX 2/2+ RAM8K ※ターボ日は標準モードで
by 奥田隆弘 ▶解説は61ページ

RUNするとワイヤーフレームで作った立体を表示する。なにかキーを押すと、今度はその立体を等角投影図にしたものを表示する。また、なにかキーを押すと、最初に表示した立体のデータを表示して終わる。データは線と線が交わるころの高

さとなっている。これは見ているだけじゃつまらないから、なにか自分で作ってみよう。データの個数を変えたり、極端な数値を入れたりするとエラーになるので注意。データを入力したらRUNして自作した図形を見よう。(ちえ熱)



OHMI.FDZ

インドの山奥で修行しているみたい

Ω オーム

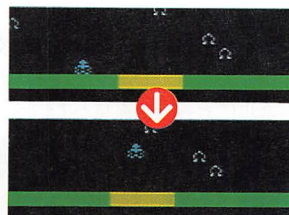
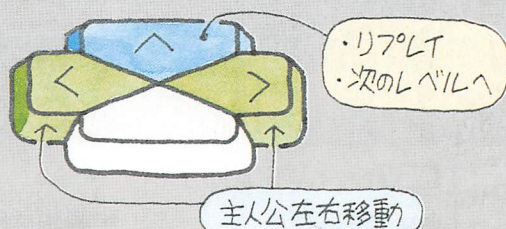
画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by 坂本伸幸 ▶解説は62ページ

床の中央に黄色い部分がある。そこの上の空間に、あぐらをかいたような主人公がいくと、上昇気流が動いているのか、神秘的な力なのか、修行の成果なのか、主人公は宙に浮いていく。

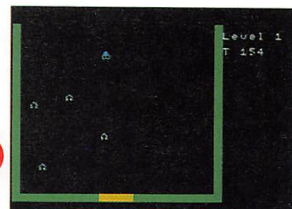
そうやって、宙に浮いたり落下したり、壁や床にぶつかって

はねかえったりして制限時間内にすべての「Ω」を取るとクリア。クリアすると「Ω」の数が1増える。レベルは9まであがり、あとはレベル9のくりかえし。

また、主人公の移動スピードが速すぎると、「Ω」が取れないこともあるよ。(ちえ熱)



①黄色い床の上だと主人公は浮かぶ



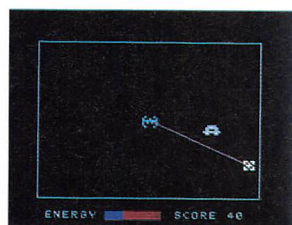
②制限時間との勝負。あと4個だ

UFO.FDZ

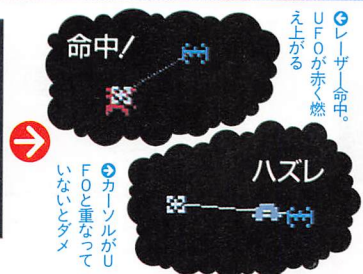
未確認飛行物をマウスを使って撃退する

UFO ユーフォー

画2面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by ひろ ▶解説は63ページ



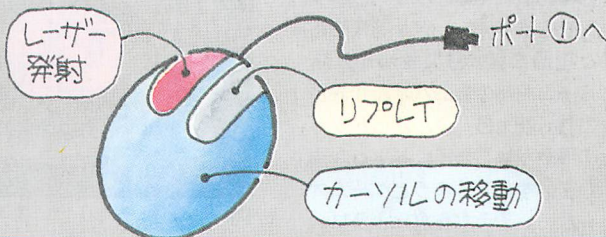
①UFOの動きがにぶったところを狙え



マウスで操作するのは、画面中央にあるレーザー発射装置の照準の役割をするカーソル。レーザーを発射すると画面中央にあるレーザー発射装置からレーザーがカーソルめがけて発射されるので、UFOにカーソルを重ねてレーザーを発射しろ。U

F0に命中させるとエネルギーは減らないが、はずすと減り、エネルギーがなくなるとゲームオーバーだ。

UFOを見たことはないが、NTVふうのUFOらしい動きをしているので落としがいがあるぞ。(ちえ熱)



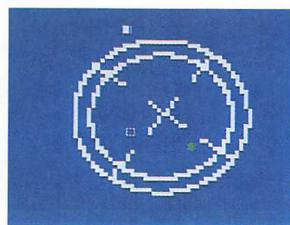
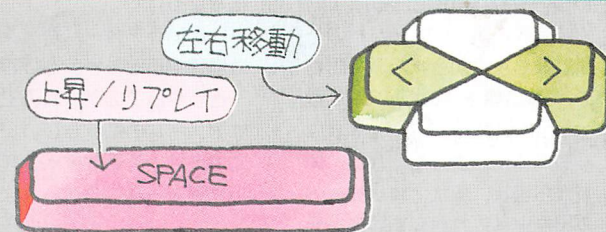
SENTUCKY.FDZ

舞台となるのはぐるぐる回る洗濯機のかな センタッキーアクション

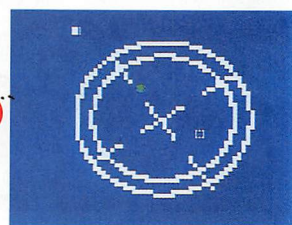
画2面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by 三木一 ▶解説は64ページ

おもわず笑ってしまうシチュエーションをもつゲームだ。ここは洗濯機のかな。キミは酵素となって水のなかを泳ぎまわり、緑色した油汚れをつかまえて、油汚れを分解しなくてはならない。しかし、回転する洗濯機のふちや、中心から遠い水流の部

分にあたってしまうと、画面上にある得点をあらゆる白い四角が32ドット左に移動する。いちばん左端まで行ってしまうとゲームオーバーだ。また、油汚れをつかまえると白い四角は右に16ドット移動し、右端まで行けばクリアだ。(ちえ熱)



①じっと見ていると目が回りそう



②なんか油汚れを捕まえた

無事にドットをゴールまで運びましょう

リード・ザ・ドット

LEAD THE DOT

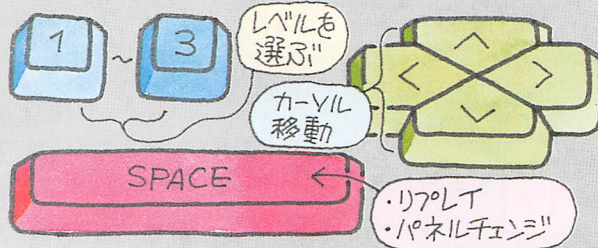
画 3 面

MSX 2/2+ VRAM64K

※ターボ日は標準モードで

by KO-1

▶ 解説は65ページ



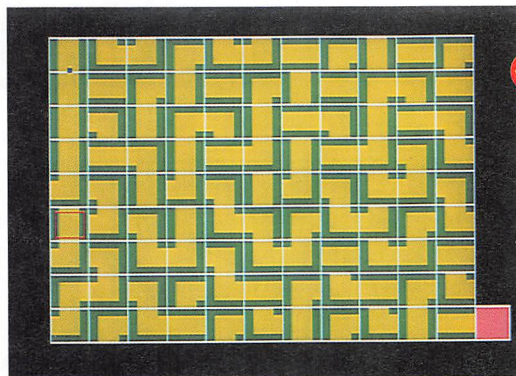
黄色い道にそって移動する青いドットをゴールまで無事たどり着かせる、作者いわく「チクタクバンバンをヒントに作ってみました」ゲームである。

まずは1から3のなかからレベルを選択。数字が大きいほどドットの移動スピードが速くてむずかしい。作者いわく「レベル3は、慣れて運がよければクリアできます」だ。レベルを決めると画面に11×9に並んだパネル+ゴールの赤いパネルが表示され、左上のパネルからドットの移動がはじまる。ドットが道からはずれてしまうとゲームオーバー。そうならないように、

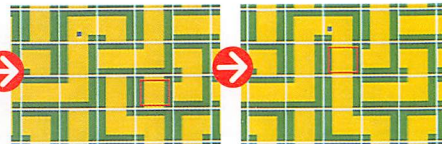
パネルとパネルを入れ替えて、道を作ってやるのだ。最初に交換元のパネル、次に交換先のパネルにカーソルを持って行って

スペースキーを押せばパネルが入れ替わる。ドットが移動中のパネルだって入れ替えられる点がおもしろい。そして、右下に

あるゴールまでドットがたどりつくくとゲーム終了。ゴールまで来るのにかかった時間が表示される。(ちえ熱)



④青いドットが動きだした。カーソルを操作してゴールまでの道を進るぞ

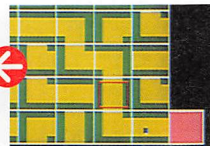


④ピンチ、道がつながっていない。縦の直線が必要だ

④パネルを入れ替え、これで安心



④こんなタイムだった。次はレベル2に挑戦するぞ



④さあ、ドットがゴールにたどりつく直前だ

アメーバと対決! キミは逃げまどうだけ

変態生物アメーバ

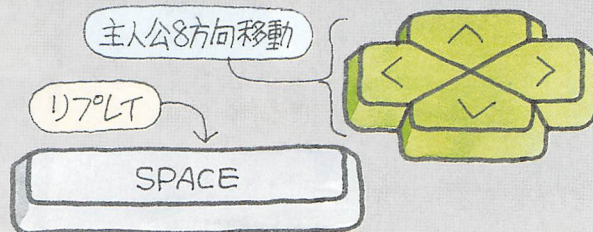
画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

※ターボ日は標準モードで

by TM SOFT

▶ 解説は66ページ

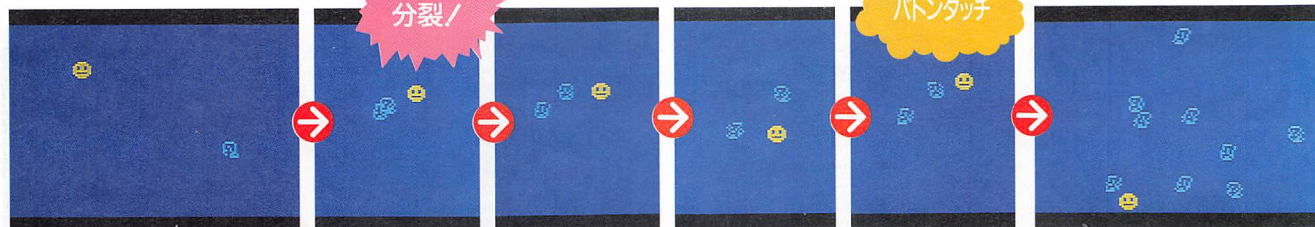


【アメーバ】(amoeba)原生動物・偽足虫類・アメーバ科の一属。最もよく知られた原生動物の一群。属名はギリシア語 amoibe(変化)に由来。体表に被殻構造物はまったくなく、体表から舌状、指状、膜状などの偽足を出し入れさせて体形を変

化させる。……というアメーバが、ここでは増殖する敵キャラとして登場。どうやらこのゲームの主人公はアメーバのエサらしい。そしてキミは、そんな主人公を操作してアメーバに食べられないよ

うに逃げるのだ。アメーバより主人公のほうが足が速いので最初のうちはラクラク逃げられるが、一定時間たつとアメーバは分裂して、1匹ずつ増えていく(最高31匹)。しかし、アメーバは増殖しても追ってくるのは常

に1匹だけ。残りの動かないで止まっているアメーバは、追っているアメーバより自分のほうが主人公に近くなると、追う役をバトンタッチされて動きだすのだ。そして、いつつかまりゲームオーバー。スコアは逃げのびた時間による。(ちえ熱)



④ゲームスタート。最初はアメーバも1匹しかないなのでラクラク逃げられる

④ついにアメーバが分裂するときがきた

④2匹に増えたアメーバ、だんだん逃げにくくなる

④しつこく追ってくるアメーバから逃げる主人公

④追うアメーバがバトンタッチされて、ピンチ

④うわー、アメーバが9匹も増殖した。そろそろ、食べられるときが近い

郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

46

(受取人)

107

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4-2-38)

差出有効期間
平成5年9月
30日まで

財団法人

電子技術教育協会

文部省認定
社会通信教育

MSX・FAN①係

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン
MSX対応講座

無料送呈券

★かわいい案内資料

↓必要なことを書いたからスタグ出してください!

住所		〒 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		MSX・FAN①係	
都道府県		市区郡		()	
氏名		フリガナ		様方)	
電話番号		市外番号		市内番号	
年齢		歳		性別	
RE		M819SRR2108		男 女	
		1 . 2			

このハガキを今すぐポストへ!

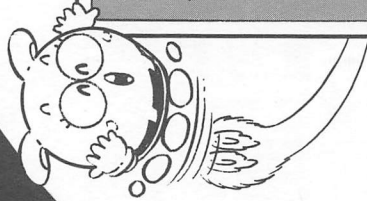
(キリトリ線)

ブログラムが

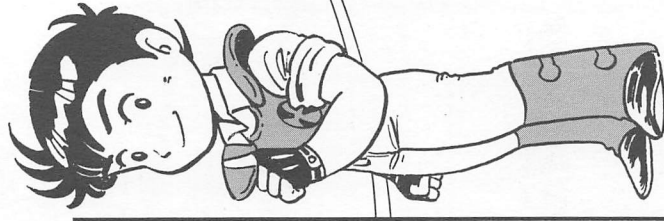
自分で作れるようになる!

案内資料、無料送呈!

見るだけでもせたいトクする!
裏面に記入してすぐ出そう。



文部省認定社会通信教育
パソコン講座

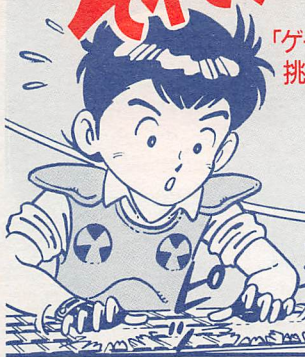


このバガキを、
全部ポストへ!

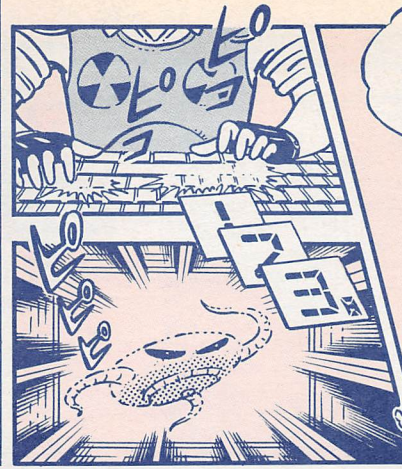
(キリトリ線)

んれゆけP太

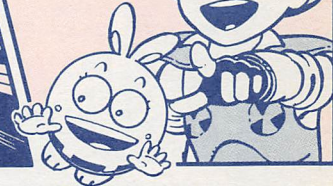
「ゲームづくりに
挑戦」の巻



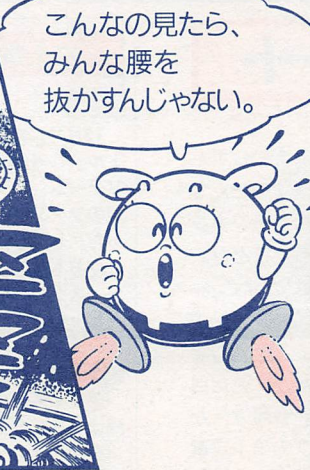
ピー太、大丈夫？
メ切りまで
あと3日だよ。



やったよ、やった！
どんなもんだバーニー
見てよ、このソフト。



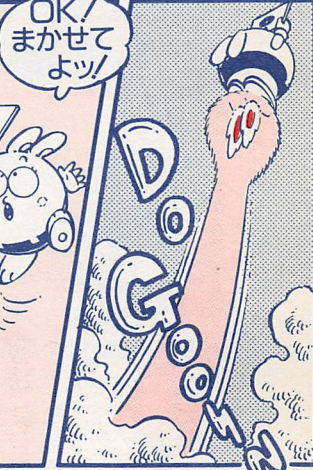
ス、スッゴーイ。



こんなの見たら、
みんな腰を
抜かすんじゃない。



でも、今日が
メ切りだから……
バーニー、たのむ！



OK！
まかせて
よッ！



ウーム、
P太のヤツ、いつのまに…



大賞は
P太くん！

パソコンソフト大賞受賞式

パソコン講座で
がんばった、
おかげだもんネ。

短期間で、ベーシックが身につく！
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが
「あれよあれよ」というまに身につくパソ
コン講座。300種類のレッスンをひとつ
ひとつこなしていくうちに、いつのまにか
ヒットポイントが上がっていくようなもの。
ベーシックはもちろん、プログラムの設計
やグラフィックもクリアできるんだ。

MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自
由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。



文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

すぐ書け、
よく書け、
ハガキ出せ！

びっくりするほど役立つ案内資料を
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料
無料送呈！

左のハガキを今すぐポストへ

ファンダム SCRUM

レポート	ちえ熱の選考会レポート	44①
フォーラム	あしたは晴れだ!	45②
読物	マシン語の気持ち	47③
読物	スーパービギナーズ講座	48④
解説	BRaille POINTS	50⑤
解説	M. T. GODDESS	52⑥
解説	おならジャンプ	55⑦
解説	トランペットの調べ	56⑧
解説	槍投げ100m	58⑨
解説	くらやみの戦い	59⑩
解説	台風上陸	60⑪
解説	SOLID	61⑫
解説	Ω	62⑬
解説	UFO	63⑭
解説	センタッキーアクション	64⑮
解説	LEAD THE DOT	65⑯
解説	変態生物アメーバ	66⑰

※①～⑰はアンケート番号です。アルゴリズム甲子園は休載です。

12月号での付録ディスク予報は、しだいに晴れに向かう予想だったが、その予想はいかに? あしたは晴れだ! を読め。

ちえ熱の選考会レポート

ファンダムではなぜ、1画面という短いプログラムを求めているのか? それは、短いから打ちこむのに手間がかからないというメリットとともに、1画面という制約のなかで作品を作ることそれ自体をゲーム感覚で楽しもうというのがねらいだった。そのためにいろいろなくふうやアイデアも生まれた。

しかし、ここにきて付録ディスクにファンダムがすべて収録され、打ちこむ必要がなくなった。打ちこむ必要がないのだからにも短いプログラムにこだわらなくてもいいのではないかと、1画面タイプ、N画面タイプ、などの枠組みを廃止してもいいのではないかというのがファンダムの現時点の考えである。

しかし、「短いプログラムで、こんなゲームが!」と思わせることができる1画面タイプの作品がわたしは好きだし、やっぱりファンダムの主流であり、源

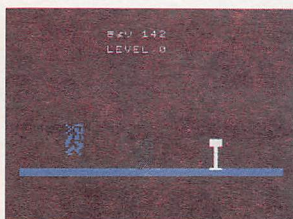
流だと思う。

さて、今月の選考会のレポートをするまえに報告することがある。それは、今月からファンダム班に新人が入ったことだ。新人のペンネームは「がまこ」。大学3年生だ。趣味は「オカリナを川原に行って吹くこと」。ちょっと変わったヤツだが、見た目はふつうそのもの。今月は、がまこに1画面タイプの第1次選考をしてもらった。

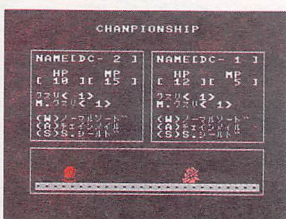
今月のおしかった作品は松田直人クンの「S. C.」(Shooting Catcherの略)だ。熊のぬいぐるみが横に移動していくのをクレーンを使って取るという、ゲームセンターによくあるUFOキャッチャーをシューティングゲームふうにしたもの。

シューティングふうにしなくて、ぬいぐるみをいっぱい置いて、3D表示のリアルなUFOキャッチャー・シミュレーションにすればよかったかも。

採用までもうちょっと、がんばれ!



④コンピュータと3000m障害で対戦する「3000m障害」。相手の走るペースを見ながら自分の走るペースを調整するのがおもしろいが、障害がなかなか飛び越せない



⑤自分だけのオリジナルの戦士を作り、それをトーナメントで戦わせる「Fighting Heroes」もうちょっと戦闘シーンをがんばってほしかった

ちえ熱の

The Palace of Monsters

のせちやえ、いれちやえ

MSX2+以降 by ひろ.

12月号に掲載された『キックバトル』(作者はひろ)とほとんどおなじゲームシステムだったため、正規のファンダムでは採用されなかった。しかし、遊んでみるとけっこうおもしろいし、画面もきれいだ。ディスクの容量も余っていたことだし、わたしの独断で、入れてしまいました。

■操作方法

ジョイスティック(ポート1)で操作する。タイトル画面でAボタンを押せばゲームスタート。プレイ時にはAボタンはジャンプ、Bボタンで剣を突き出す。スティックの左右で主人公の左右移動だ。

■遊び方

全部で5ステージをクリアし

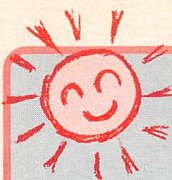
て、侍女とお姫様を助けだすアクションゲームだ。各ステージのボス+7種類のザコキャラと1対1で戦う。敵に剣を突き刺して攻撃する、ダメージ制のたかいてある。また、ボスを倒すと侍女が登場してくるので、侍女にさわると体力が5回復する。



⑦ジャンプしながらゴーストの敵に攻撃! 敵は赤くなってダメージを受けている

今月の選考会に出品された作品

1画面タイプ	
くらやみの戦い	北川航 (KPC)
ガッツスライム	北川航 (KPC)
S. C.	松田直人
台風上陸	三浦伸之 (撃退サミー)
おならジャンプ	窪田大輔 (TACOM)
3000m障害	三木一
OVER COME	柴原洋紀 (H's SOFT)
度胸だめしや!!	伊藤辰
Planet landing	濹田義昭 (濹田ヨ太郎)
SOLID	奥田隆弘
Ω	坂本伸幸
T'z	瀬原信幸
変態生物アメーバ	益山知也 (TM SOFT)
N画面タイプ	
槍投げ100m	岡部光生 (Cock-M)
LEAD THE DOT	後藤孝一 (KO-1)
BRaille POINT	鹿糖秀行 (KANU-SAN' 92 SOFT)
トランペットの調べ	岸間航 (MIJINKO-SOFT)
UFO	佐藤宏行 (ひろ)
センタッキー アクション	三木一
10画面タイプ	
The Palace Of Monsters	佐藤宏行 (ひろ)
フリープログラム	
M. T. GODDESS	鈴木朝夫 (鈴木 "E君" 朝夫)
Fighting Heroes	新原雅司 (DC SOFT)



あしたは晴れた!

今月のテーマは「付録ディスクでやりたいほーだい」

12月情報号でのテーマだった「付録ディスクにーたいほーだい」に続く第2弾。「付録ディスクでやりたいほーだい」をテーマにみんなの意見を紹介していくよ。

やっぱり、DSのようにソフトのデモなんかほしい。究極はソーサリアンのシナリオを入れるの。これがいちばんいいなー(持っている人には悪いけど)。=大阪府・久来井邦貴(14歳)

おっと、いきなり突拍子もない意見だ。ソーサリアンのシナリオを入れるだってえー。そりや、ちよっと無理な意見だよ。しかし、こういう企画は読むだけでもなんかワクワクさせるよ。ひよっとしてファンコムさんやブラザーさんに頼めばもしかして……。

Mファンにディスクが付くなんて革命的ですよ。でもなにをすればいいのかわからないんじゃないか。そこで、CGツールなんてどうでしょう。CGツールを持っていない人って結構多いと思うんです。たしかにパナソニックなんかの機種についてのツールなんかを持っている人は多いと思いますが、あれはSCREEN8を使ってるでしょ。やっぱりSCREEN7のきれいな画面で絵を書きたいよね。もし、これが実現したらCGコンテストにもぎやかになるんじゃないか? =岐阜県・いそち(?)歳

うーん、どこからCGツールを持ってほしいの? ファンダムでもか掲載されたCGツー

ルなら、付録ディスクに入るかもしれない。

付録ディスクのバックアップをとりた、という人のためにディスクの中に自己バックアッププログラムを入れてみてはどうでしょうか。マシン語を使い、VRAMをデータのバッファに使えば一度に100キロバイト以上が読み書きできて、ディスクの入れ換えも少なく済むと思います。

ファンダムプログラムを改造したものを入れる。例えば、『Fighting Soccer』で自分のチームを8チームの中から自由に選択できるようにしたり、『PSY.S』でプランニング方式をやめて、1ターンごとに命令を入力するようになるなど。=京都府・岡本治(17歳)

自己バックアッププログラムはおもしろいアイデアだ。さっそく検討してみよう。また、今月は『REMOTE TOWN』をマウスで操作できるプログラムが「オマケ」に入っているよ。

メニュー選択画面にBGMをつけてほしい。初期のDSと今のDSを比較してもらえばわかるが、メニュー画面でBGMがあるかないかで全然感じが違う。たとえ毎月同じ曲になってもいいから、BGMをつけるべきだ。=兵庫県・松丸武(14歳)

たしかに、メニュー画面にBGMがないのはさみしい。ただ、そうなる動かない機種が出てくるおそれもある……。

「せっかくMSX・DOSが入ってんなら、活用しようぜ!」ってことです。11月情報号では、「あーばーみゃあどつく」とか「空を見る気持ち」なんかを別のディスクにコピーするようになってたけど、BAS1Cでやるか!? 死ぬほどディスクを入れ換えさせられました。バックファイルとかを使ってDOSにやらせれば数回で済むのに……。=広島県・ガク・コウメイ(16歳)

もっともな御意見です。これからは、DOSを使ったファイルのコピーはもちろん、他にもDOSを使っているのを楽しんでいる。自分の意見としてはやっぱりグラフィックタイトル、グラフィックコンテンツは廃止してほしい(コンテンツは本当にかんたんにして欲しい)。いくら外見がよくても内容がダメなら、もともともありません。編集部はゲームソフトウェアにしたいにすぎないという気持ちはわかります。けれども、グラフィックはたくさんディスクメモリを使うし、ディスクアクセスも長い。それにあんまり意味がありません。そのぶん内容をもっとよくなるべきです。=埼玉県・KEYSIDE(16歳)

うーん、たしかにアクセスするのに時間がかかったり、表示されるまで待たされるのをなんとかしよう、編集部でも考えてはいるが、今は各メニューを実行し、そこからリセットせずにメニュー画面にもどれるようにするシステム作りのほうを考えている。

■テーブルユーザーにいいたい
「付録ディスクでやりたいほーだい」の意見にまじって、テーブル

ユーザーに対しての意見も一緒に届けてきたので紹介してみる。

12月号に出ていた波路出右酢之介さん。たしかにあなたのいいたいことはよくわかってます。MSX1、テーブルユーザーの人達には、たしかにホコリかもしれません。ですが付録ディスクが使用できるMSX2以上のユーザーは全MSXユーザーの90パーセント以上もいるのです。まあ、その中にもディスクに反対する、MSX2ユーザーもいると思いますが、それでも、ぼくは賛成のほうが多いと思います。=沖縄県・内間直哉(?)歳

12月号でMファンのいつていることが、2年前とちがうという意見があったけど、2年もたてば、変わってあたり前のはず。ディスクをつけた以上かんたんにはやめられない。値段に関しては980円なら安いほうだと思う。=滋賀県・浜田健太郎(16歳)

これらの意見に対するテーブルユーザーの意見を求めます。

■4月号のテーマは?

この原稿を書いている時期(11月25日)にHゲームのソフトメーカーの社長等がわいせつ文書图画頒布(販売目的所持)で逮捕されるという事件が起こった。そこで4月号の「あしたは晴れた!」のテーマは「Hゲームにちょっとひとこと」にしようと思う。「Hゲームだって立派なゲームじゃないか!」とか、「取り締まって当然」など、Hゲームにいたいことやこの事件に対する感想などをみんなから募集するぞ。ファンダムからははずれるがいいじゃないか!

(ちえ熱)

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

- 質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。
- 情報箱=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。
- 1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

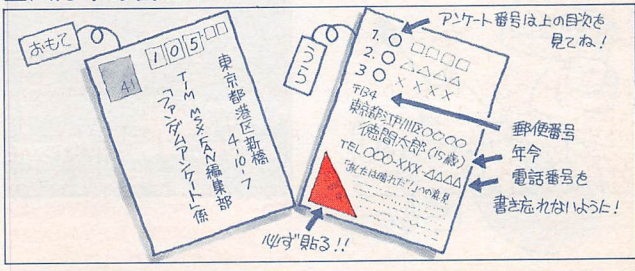
●あしたは晴れた! = 4月情報号のテーマ「Hゲームにちょっとひとこと」について、みんなの意見を大募集している(しめ切りは1月末日)。また、「あしたは晴れた!」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇〇〇に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」を書いたアンケートハガキを大募集。下のハガキの書きかたをよく見てね。また、「あしたは晴れた!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは1月末日。

■ハガキの書きかた



【12月号ファンダムアンケート当選者発表】

〔福島県〕栗原和弘〔東京都〕村瀬昭一〔神奈川県〕立川真治〔新潟県〕水落博英〔岐阜県〕加藤俊之〔愛知県〕佐波健太郎〔滋賀県〕浜田健太郎〔京都府〕金田茂樹〔大阪府〕中江隆博〔兵庫県〕松丸武

ファンダムアンケート②
応募券

質問箱

A1GTの実用性を教えて

Q 旧ターボRを購入するかどうかで親と口論したが、「MSXだと将来役に立たない。もっと実用性のあるPC98なんかを買え」と親にいわれた。これに反論をしてA1GTを購入したいので、実用性のある利用法をできるだけ多く教えてください。

熊本県・佐藤崇樹(14歳)

A 1991年12月情報号に掲載されたA1GTの記事を読むと、A1GTとは①MIDI機能が搭載されている②MSXVIEWが標準装備されている③RAMが512キロバイトになったことが特長としてあげてあった。そこで、「実用性のある利用法」をあげ

るなら、MIDI機能を使って音楽を演奏したり、作曲したりでき、また、プログラムを勉強してゲームを作ったり……。

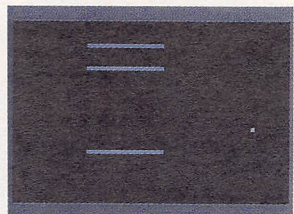
しかし、そもそも、「実用」というやつは、実際に用いて役に立つものであって、そんな利用法を並べるより、崇樹くんがどんな目的でパソコンを使いたいかハッキリさせたほうがいいと思うし、パソコンにさわっているうちにさまざまな利用法が見えてくると思う。ただ、「MSXだと将来役に立たない」という偏見は否定しておきたい。コンピュータの基本のほとんどすべてが、MSXでも、手軽に、安価に用意され、しかもわかりやすくなっているのだから。

1行プログラム ギャあ!!レーザーだ!!! by タコチュー

ひさしぶりの1行プログラムだ。緑色の四角(BOXパイパー)を操作して、左から飛んでくるレーザーをよける『ギャあ!!レーザーだ!!!』はタコチュー(富山県・13歳)の作品。

BOXパイパーはスペースキーを押すと上昇し、はなすと下降する動きしかできない。上下の青いバリアにぶれるかレーザーに当たるとゲームオーバー。レーザーをよけた回数がスコアになるぞ。スコアが表示されたときにRUNす

ればリプレイとなる。一度に数本のレーザーが飛んでくるのに迫力を感じる。



①レーザーとレーザーの間隔が広いところに移動してかわすのがベスト

```
1 SCREEN3,1:COLOR15,1,5:FORI=0T01:FORA=0T03:L(A)=INT(RND(1)*23):NEXT:FORX=0T0210STEP70:CLS:Y=Y+1+STRIG(0)*2:PSET(220,Y*8),3:FORA=0T03:LINE(X,L(A)*8)-(X+69,L(A)*8),7:NEXT:IFY(00RY)23ORPOINT(220,Y*8)=7THENSREEN0:PRINT"SCORE":SELSENEXT:I=0:S=S+1:NEXT
```

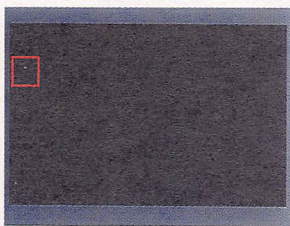
1行プログラム ワクワクゲーム

by 浜岸雄

慎重な操作が必要で、短気なヤツにむかない浜岸雄くん(福井県・17歳)の『ワクワクゲーム』だ。

RUNすると画面左上に赤い枠と、その中に水色の点(自機)があらわれる。赤い枠は左右にゆれながら、下に降りていく。その赤い枠からはみでないように(ぶつからないように)スペースキーを押して自機を下に移動させて、見事いちばん下まで移動させればクリアだ。スペースキーを長く押すと自機が加速される。そこがこのゲームをおもしろくしている。

リスト中の「■」はカーソルキャラクタです。KEY1,CHR\$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。



①ぶー、あぶない、あぶない

```
1 COLOR7,1:SCREEN2,3:SPRITES(0)="■"+STRINGS(14,128)+"■"+STRINGS(14,8)+"■":SPRITES(1)="■":FORA=0T0999:R=RND(-TIME)*3:T=T-(R>2)*R:S=S-STRIG(0)*6-1:S=S*(S>0):J=J+S:PUTSPRITE0,(R,T),8:PUTSPRITE1,(13,J+15):IFJK180ANDJK16ANDJ>T-15THENNEXTELSEIFJ>179THENRUN
```

情報局

マウスをジョイスティックモードに

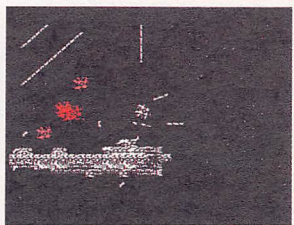
「いつも楽しく読ませていただきます。誰でも知ってる事だと思いますが、蛇足ながら情報をひとつ」の書き出しではじまる蝦名広一さん(静岡県・26歳)からの情報は、マウスをジョイスティックモードにする方法だ。

ポートにマウスを差しこむときに左右のボタンを押しながらだとマウスがジョイスティックみたいに使えるとのこと。わたしは初めてこのことを知ったので驚きだ。また、編集部で試してみたところ、右ボタンを押して差しこんでも、ジョイスティックモードになった。

広一さんは語る。「これはシューティングゲームと非常に相性がよろしいようです。10月号の『GRE

Y COLLEAGUE』を攻略できないそのキミ! マウスを使うととってもかんたんです」

また、十字軍担当デスクフが、「A、Bボタンを押してジョイスティックを差しこむとマウスモードになるよ」と教えてくれたが、これはデマだった。



①このジョイスティックマウスで「マスターオブグレイ」の称号を手にするぞ

情報局

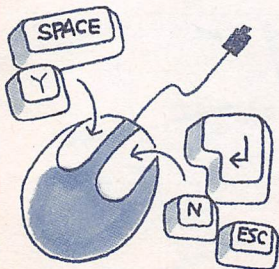
『REMOTE TOWN』をフルマウスオペレーションの改造法

R-T-KOME.FS2

今月はあの米屋のチャチャチャ(兵庫県・18歳)からマウス対応の『REMOTE TOWN』が送られてきた。ターボRの高速モードでも超快適で、テンポよく進行できることは米チャの保証付。付録ディスクの「オマケ」に入ってる。

遊び方がわからない人は友達から1991年9月号の本誌を借りるか、『スーパープロコレ2』を立読みしてくれ。

なお、右のリストで濃い青の部分のマウス版『REMOTE TOWN』用に改造したところ。



①米チャが造った人口533200人の町。線路から上がビルで下が森。森のなかに学校を建ててあるのがおしゃれ

```
120 IFSTRIG(3) THENGOSUB560:GOTO500ELSEIFSTRIG(1)=0 THEN120ELSEGOSUB560
230 S=D:MD=MD+PAD(PAD(12)+15)+256AND127:D=MD*16:IF S<>D THENGOSUB560
240 PUTSPRITE0,((D*4)*8+88,(DMOD4)*8+175),15,0:IF STRIG(1) THENGOSUB560:A=USR(0):FORS=0T00:S=STRIG(1):NEXT:ON-(D-3)*(D>3)-(D<4)GOTO260,330,450,480
260 MX=(MX+PAD(PAD(12)+14)+320)MOD320:MY=(MY+PAD(14)+222)MOD222:S=MX*8AND1:X=MX*16:Y=((MY+6-S*6)*12)*2+S
280 IFSTRIG(3) THENGOSUB560:GOTO220ELSEIFSTRIG(1) ANDJANDJ*10<=M1 THEN300ELSE260ELSE260
420 PSET(16,200):PRINT#1,"PUSH RET":A=USR(0):FORI=0T01:I=-STRIG(3):NEXT
430 PUTSPRITE0,(0,216):COLOR15,0:CLS:LINE(7,0)-(248,151),15,B:FORI=0T0239:LINE(I+8,150-G(I))-(I+8,150),11:NEXT:PSET(56,175):PRINT#1,"おつかれさまでしな":PSET(70,190):PRINT#1,USING"ルンこう###00人":G:S=0:FORI=0T01:J=STRIG(1):I=J-S:S=J:NEXT:GOTO100
460 IFSTRIG(3)GOTO220ELSEIFSTRIG(1) THENOPEN"R-TOWN.DAT"FOROUTPUTAS#2:FORI=0T037:FORJ=0T019:PRINT#2,M(J,I):NEXTJ,I:PRINT#2,YR,M!,G,BK:FORI=0TOYR:PRINT#2,G(I):NEXT:CLOSE#2:GOTO220ELSE460
490 IFSTRIG(3)GOTO220ELSEIFSTRIG(1)=0GOTO490
800 S=0:FORI=0T01:J=STRIG(1):I=J-S:S=J:NEXT:IFERL=500 THENRESUME100ELSERESUME100
```


わかるから

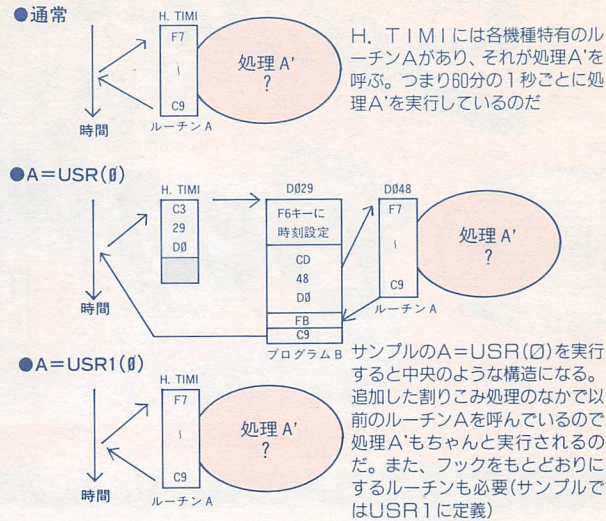
マシン語の気持ち

第A回：タイマー割りこみフックの巻②

前号(12月号)までのあらすじ。
 ①MSXには60分の1秒ごとに一定のルーチンワークをこなすタイマー割りこみ機能がある
 ②タイマー割りこみ処理のはじめのほうに、「FD9Fh番地を呼び」という命令があり、これと呼ばれるFD9Fhは、「タイマー割りこみフック」(H. TIMIというラベル名が付いている)という有名なアドレスだった。
 ※FD9Fh=&HFDF。末尾のhは先頭の&Hと同様16進数を表す
 ③このフックは、MSX-MUSICなど、いろいろな拡張用によく使われている
 このH. TIMIにははたいていF7hではじまる各種特有

の命令(通常5バイト)が書きこまれていて、重要な処理(処理A')を呼んでいる。このフックをかってに書き換えるとその機械が正常には動作しなくなる。
 では、わたしたちは、このタイマー割りこみフックH. TIMIで遊べないのかというと、そうではない。このフックを使うためのルールがあるのだ。
 それが、今回のサンプルプログラムにも見られる使い方で、「MSX2テクニカルハンドブック」(アスキー)で推奨されている「正しい使い方」に従った。
 ようするに、
 ①はじめにH. TIMIに書きこまれていたルーチンA(5バイト)を移すための安全な場所(こ

■図 タイマー割りこみフックの使い方



ではD048h以降)を確保
 ②自分のタイマー割りこみ処理プログラムBを作り、そのなかで、D048hを呼び(つまり、ルーチンAを呼び)
 ③実行開始のときには、まずD048hにルーチンAを複製し、H. TIMIにはプログラムBのあるアドレスへ飛び命令(ここではC3h、29h、D0h=「D029hへ飛び」)を書く
 これで、60分の1秒ごとに自分の好きな処理をしてもらいながら、しかも、それまであった割りこみ処理A'もちゃんとやらせておける。そして、

④自分のタイマー割りこみ処理Bが不用になったら、H. TIMIをもとにもどす
 なぜなら、そのあと別のプログラムがプログラムBを壊した場合でも、MSXは律儀に60分の1秒ごとにその壊れたプログラムを実行しようとして、暴走してしまうからだ。
 サンプルをRUNしてみよう。60分の1秒ごとにF6キーに時刻を書きこんでいるので、SEETIMEなどで正しい時刻を内蔵時計にセットしておけば、F6キーを押すたびにそのときの時刻が表示されるしかけだ。

■リスト F6キーに時を刻む F6-CLOCK, HM2

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYON
20 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000
30 KEY6,CHR$(21)+"000000"+CHR$(10)+CHR$(21)
40 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT I
50 'A=USR(0) ---- F6 CLOCK START
   A=USR1(0)---- F6 CLOCK END
60 DEFUSR=AD:A=USR(0):DEFUSR1=AD+2:NEW
70 DATA 180EF32148D0119FFD010500EDB0FBC9
   F3219FFD1148D0010500EDB03EC3329FFD2129D0
   22A0FDFBC9F321D0F80E06DD21F5010DE5C5CD5F
   01C630C1E1772379B720ECCD48D0FBC9
    
```

プログラム解説

【使い方】RUNすると、マシン語プログラムを書きこみ、そのうち2か所をUSR関数に定義して、自分は消える。F6キーを押すと、あたりの文字を消して時分秒の順に2桁ずつ6桁の数字を続けて表示する(コロンで区切らない)。やめるときはA=USR1(0)を実行。
 【解説】行30は、F6キーの準備。ここで設定している6桁の0のうえに割りこみ処理が時刻を上書きしてくれるようになっていく。行60で自分自身を消す。
 【マシン語解説】●D0000~USRに定義されているアドレス。D010hに飛び ●D002=USR1に定義されているアドレス。D048hに回避していたルーチンAをもとにもどす ●D010~USRの本体。H. TIMIの5バイトの命令をD048hに移し、自分の割りこみ処理ルーチン(D029h)へ飛び命令を書きこむ ●D029~割りこみ処理本体。内蔵時計から時刻を取り出し、F6キーに設定。その後、D048hを呼んでもとにもどる ●D048~ここはワークエリア。ルーチンAの退避場所

アルゴリズム 甲子園発表延期!

アルゴリズム甲子園「1人バドミントン」へのご応募ありがとうございます。2月情報号で優秀作の発表を予定していましたが、2

月情報号は、応募しめ切り以前に原稿を制作しなくてはならないことになったため、発表を3月情報号に延期し、今月の「アルゴリズム

甲子園」はお休みとします。
 なんかこといつつ、じつは次の企画を考えながら新年へ突入しようとしている11月25日である。

スーパー Super ビギナーズ Beginners'

講座

第14回 グラフィック入門その2

超初心者



前回はMSX2以降で強化されたグラフィック関係の、とくにSCREEN5以降の画面でのさまざまな特典を紹介した。その特典のなかの1つであるスプライトモード2について、今回から扱っていかうと思う。

COLORデータの設定

前回は、SCREEN4以上の画面モードでは、スプライトを横1列ごとに色付けしたり、スプライト同志の衝突を無視させられるなど、MSX1にはなかった特典を紹介した。

今回はそれらを可能にするための、COLORSPRITEという命令を紹介しようと思う。

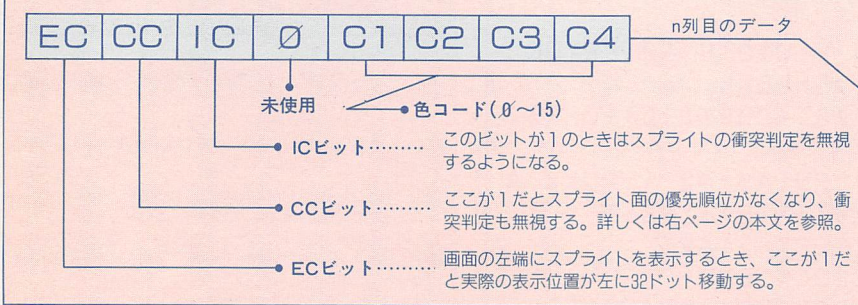
■データ設定には2種類ある

この命令で設定するデータは図1のように、下位4ビットがカラーコード、そして機能に関する設定となる部分が上位4ビットのうち3ビット(図のEC、CC、ICの部分。ここでは「機能

ビット」と呼ぶ)となっており、各機能ビットは1のときに有効となる。

データの設定には図2のように2とおりの方法があり、上はスプライト面全体に対する命令で、下はスプライト面の横1列ごとの設定となる。データの設定で注意することは、スプライト面全体に対する設定は数値型データで行っているが、横1列ごとの設定では文字列データで行っていることだ。また、データが文字列のとき、COLORSPRITE命令に「\$」が付くことも忘れないでほしい。

■図1 設定するデータの内容



■図2 COLORSPRITEの書き方

●スプライト面全体のデータ設定

COLORSPRITE(〈面番号〉)=n

●横1列ごとのデータ設定

COLORSPRITES\$(〈面番号〉)=CHRS(n1)+CHRS(n2)+……+CHRS(n16)

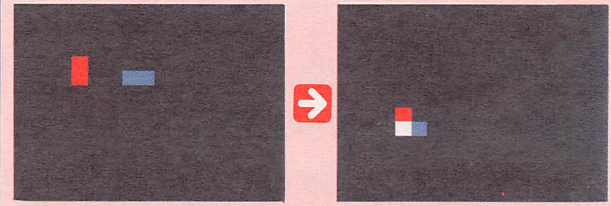
1列目のデータ 2列目のデータ ……………16列目のデータ

キーボードにふれてみよう

下のリストを実行すると、赤と水色の2枚のスプライトが表示される。ここでスペースキーを押すとスプライトが2枚重なって下に動きだす。行80のスプライトを動かしている部分では、赤いスプライトだけを動かしているのだが、行50で設定されるデータに64を足し、CCビットを1にして優先順位をなくしているの、2枚とも動いてしまうのだ。

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,3
20 SPRITE$(0)=STRING$(16,255)
30 SPRITE$(1)=STRING$(8,0)+STRING$(8,255)
   +STRING$(8,0)+STRING$(8,255)
40 COLORSPRITE(0)=8
50 COLORSPRITE(1)=7+64
60 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(50+50*I,50):NEXT
XT
70 BEEP:FOR I=0 TO 1:I=-STRING$(0):NEXT
80 FOR I=0 TO 211:PUTSPRITE 0,(50,(I+50)MOD
212):NEXT:GOTO 80
    
```

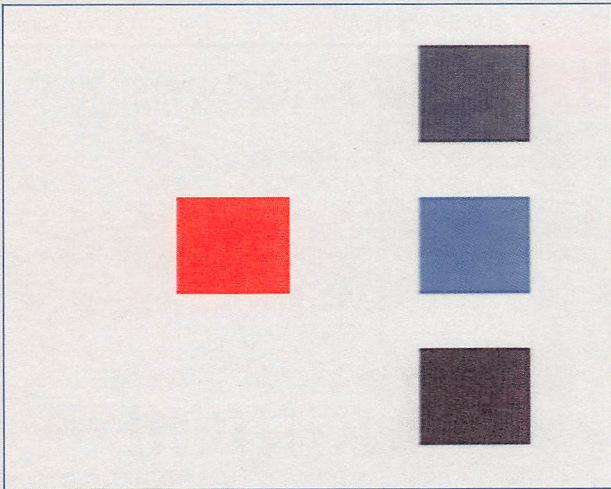


●先月掲載されたファンダムのプログラム「アシカの修業3」で使われていた方法だ

■スプライトの重なりによる機能ビットの働き

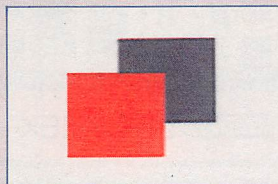
```

10 COLOR15,15,15:SCREEN5,3
20 SPRITE#(0)=STRING$(32,255)
30 COLORSPRITE(1)=32+1
40 COLORSPRITE(2)=64+2
50 FORI=1TO8:X(I)=(I>1)*I<5>+(I>5):Y(I)
=<I>3>+(I>3)*I<7>+(I>7):NEXT
60 PUTSPRITE 1,(140,140),0:PUTSPRITE 2,
(140,90),0:PUTSPRITE3,(140,40),4,0
70 ONSPRITEGOSUB100:X=70:Y=90
80 SPRITEOFF:S=STICK(0):X=(X+256+X(S))MO
D256:Y=(Y+212+Y(S))MOD212:SPRITEON:PUTSP
RITE0,(X,Y),8,0
90 IFSTRIG(0)=0THEN80ELSECOLOR,4,7:END
100 SPRITEOFF:BEEP:RETURN
  
```



3つの機能ビットのうち、CCビットとICビットはスプライト同志が重なったときにその効力が見られるものだ。そこで、上のようなサンプルリストを掲載してみた。これは、機能ビットを使っていないふつうのスプライトと、それぞれタイプの違う3つのスプライトとが衝突するとどうなるかを試せるものだ。まず、プログラムを走らせると、画面に4つの四角いスプライトが表示される。左側にある赤い四角をカーソルキーで操作して、右側に並んでいる3つの四角にぶつかってみよう。それぞれ、青の四角はふつうのスプライトで、緑はCCビットが1のスプライト、黒はICビットが1のスプライトになっている。また、スプライトが衝突したときに、衝突判定をしているかの確認用に割りこみを設定している。それぞれ試し終わったら、スペースキーで終了する。付録ディスクには、「C-SPRITE.SB2」というファイル名で収録してある。

ふつうのスプライトの場合



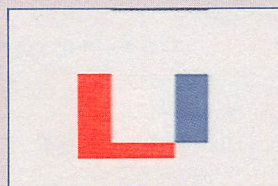
Ⓢ重なっているあいだはビーブ音が鳴る

ふつうのスプライト同志が衝突したときは、行70で設定されたスプライト衝突割りこみがかかり、行100にあるサブルーチンが実行される。ここではたんにビーブ音が鳴るだけだが、衝突割りこみが有効であることを確認しておいてほしい。

```

70 ONSPRITEGOSUB100:X=70:Y=90
100 SPRITEOFF:BEEP:RETURN
  
```

CCビットが1の場合

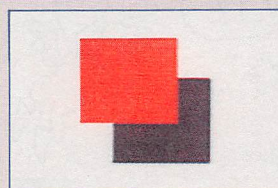


Ⓢ光と光を重ねたような感じになる

CCビットが1のスプライトは横にCCビットが0でスプライト面番号の小さいスプライトが表示されている部分だけ表示される。また、重なった部分の色が変化して、赤と緑のORの色、つまり黄色(色コード10)になるのがよくわかるだろう。

動かしているスプライトの色	1000	8
そこにあったスプライトの色	OR0010	2
重なった部分のスプライトの色	1010	10

ICビットが1の場合



Ⓢ写真ではわからないが、衝突判定しないのでビーブ音が鳴らないのだ

右下の黒いスプライトにぶつかってみると、見た目では右上にある青いスプライトにぶつかったときとおなじだ。しかし、スプライト同志の衝突をしらせるはずのビーブ音がまったく鳴らないだろう。このように、ICビットを1にすると衝突判定を無視させる働きがあるのだ。

COLORSPRITEの機能

COLORSPRITE命令で設定できる機能ビットには、全部で3種類があることはわかっただろうか。このなかで、もっとも派手な機能を持つ、CCビットについて紹介しておこう。

■CCビットの持つ機能

CCビットを1にすると、そのスプライト面は優先順位がなくなってしまい、そのスプライト面よりも優先順位の高いスプライトと、Y座標がおなじ部分だけが画面に表示されるのだ。

ところで、優先順位とはなんだろう？ 案外知らない人もい

るようだが、スプライトが横にいくつも並んで表示されると、スプライトモード1なら4つ、スプライトモード2では8つまでが表示される。このとき、スプライト面番号が小さい順に選ばれていくのだ。また、ふつうのスプライトが重なったとき、スプライト面番号の小さいほうはちゃんと表示されるだろう。これが優先順位で、つまり優先順位とはスプライト面番号の小ささのことをいうのだ。

CCビットが1のスプライトは、自分がもともと持っていた

優先順位を放棄して、自分より高い優先順位のスプライトのところに居候してしまうのだ。だから色が合わさってORの色になったり、居候されたスプライトを動かすと、一緒に動いてきたりするのだ。

■COLORSPRITE命令での多色刷り

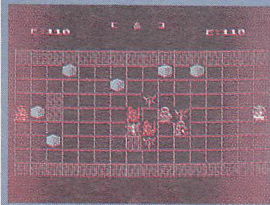
ところで、COLORSPRITE命令には、機能ビットの設定のほかに、もともとスプライト面の色を定義するという機能を持っている。1枚のスプライトに何色も使えたりするのは、この命令で横1列ごとに色を定義しておかかなのだ。

横1列ごとの色設定とは、そ

のスプライト面に表示されるスプライトの、上から横1列ごとということで、8×8ドットのスプライトなら8文字ぶん、16×16ドットなら16文字分のデータが必要になる。

今回掲載した2本のリストでは、どちらもスプライト面全体に対する設定だったので、横1列ごとの色設定の参考にはならないかもしれないが、機能ビットのCCビットとICビットの働きはよく見ておいてほしい。

今回の講座では、ちゃんと形のあるスプライトパターンを使って、COLORSPRITE命令とCCビットによる色付けなどを紹介したいと思う。



M.T.GODDESS

エム・ティー・ゴッデス

MSX MSX2/2+RAM32K BY 鈴木“E君”朝夫

▶遊び方は36ページ

変数の意味

- I、J、K、A、B、V、W、X、Y、Z、A\$, B\$……汎用
- M\$(n)……現在いるマップの内容
- A\$(n)……遺跡3～9番の壁だけのマップ
- P(n, m)……敵チームのメンバーおのおの、階級、体力上限、攻撃力のデータ
- Q(n, m)……敵チームの評価点と、持っている宝玉の数
- X(n)、Y(n)……敵チームのマップ上の位置
- H(n)、H\$(n)……ハイスコアの記録用
- D……戦闘モードのウエイト量
- U……現在の遺跡番号
- TR……現在持っている宝玉の数
- C……スコア
- MX、MY……GODDESSチーム(プレイヤーチーム)のマップ上の位置
- U1、U2……現在のマップの敵数と宝玉の数

プログラム解説

- 1 'はじまり
- 2～6 初期設定
- 7 'ここからタイトル画面
- 8～11 タイトル画面中での処理
- 12～13 遺跡を作る準備(3～9なら展開しておいたのを移す)
- 14 練習用遺跡1番を作る
- 15 練習用遺跡2番を作る
- 16～18 敵、葉、宝玉を配置する
- 19 ゲーム開始準備
- 20 'ここから遺跡モード中の処理
- 21 画面を表示
- 22～23 キー入力によってGO

- DDESSチームの移動(物を拾う処理)
- 24～25 敵チームの移動/視界を走査してGODDESSチームがいなかったらおのおのの移動
- 26 いたらGODDESSチームに近づく移動
- 27 結果GODDESSチームに隣接したら戦闘モードへ/そうでなければループ
- 28 'ここから戦闘モード中の処理
- 29～31 画面をかくいて準備
- 32 マシン語部を呼んでループ/全滅の判定
- 33 '戦い終わって
- 34 負けた処理
- 35 勝った処理
- 36 VSPLAY時の判定と結果発表
- 37 エンディング
- 38 'ここからサブルーチン
- 39 宝玉を拾った処理
- 40 敵チーム移動の際の処理
- 41～42 ハイスコアセーブ、ロードの処理/ウエイト量をカーソル左右で調節
- 43 GODDESSチームの初期設定
- 44 遺跡モードの画面を作る
- 45 敵チーム移動の際の処理
- 46～47 戦闘モードでチームの人々を表示
- 48 遺跡モードでピーブホールマップの表示
- 49 敵チーム移動の際の処理
- 50 1ビットサウンドポートから音を出す
- 51 敵チーム移動の際の処理
- 52 4文字分のキャラクタを表示
- 53 遺跡モードで敵チームのシンボルのキャラクタを決める
- 54～55 マップ画面の表示
- 56～57 待つ/画面を消す
- 58 'ここからデータ

プログラマからひとこと

んな～～～にが………/

鈴木“E君”朝夫 神奈川・17歳

以下余白



- 59～60 遺跡3～9番用のマップデータ
- 61～70 マシン語データ
- 71～82 キャラクタパターンデータ
- 83 'おわり

マシン語解説

- C0000～
- 戦闘1ループ/太文字処理/VRAM避難/VRAM復帰/戦闘画面のマス目をかく/大マップ画面をかく処理へ引数によって分岐
- C0100～
- 戦闘1ループの処理
- C2E2～
- SGN関数
- C32F～
- 乱数発生
- C340～
- 太文字処理
- C381～
- VRAM避難(大マップ画面はSCREEN3で行うため、キャラクタパターンデータなどを別のところへ避難させる処理)

- C3C4～
- VRAM復帰
- C403～
- SCREEN3でマップ表示
- C461～
- 戦闘画面のマス目をかく
- C48B～
- 乱数発生用ワーク
- C48D～
- フラグ用ワーク
- C492～
- スプライト用テーブル
- C4BA～
- VRAM避難のカラーテーブル収納場所
- D100～
- フラグ×3
- D105～
- VRAM避難のパターンジェネレータテーブル収納場所
- ※「M. T. GODDESS」のプログラム解説は、ほぼ作者の鈴木“E君”朝夫によるものですが、内容に関しては編集部・にゃん☆が確認しています。また、表記上の統一をはかるため、一部手を加えました。

おならジャンプ

MSX 2/2+ VRAM64K BY TACOM

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

X, Y.....けつの座標

その他の変数

- G, C, H, L.....それぞれ定数が入る⇒リスト短縮用
- I.....ループ用
- J.....けつのY座標増分
- P.....パワー
- R.....ラウンド数
- S.....スコア
- S\$.....スプライトパターン定義用: CHR\$(0)が6文字分入る
- T.....けつの位置のカラーコード⇒けつの衝突判定で使用

プログラム解説

① パーツ作成

●画面の色設定●画面モード設定、スプライトサイズ設定●アクティブページを1にする●画面消去●パレット切り換え⇒青のグラデーション●障害物(青)、ゴール(緑)の作成●パレット切り換え⇒緑のグラデーション●アクティブページを0にする●グラフィック画面への文字出力準備

② スプライト定義

●けつのスプライトパターン定義●パレット切り換え

③ タイトル表示

●行9の画面枠表示サブ呼び出し●タイトル表示●ラウンド数、スコア初期化●画面枠右下の座標設定⇒リスト短縮用●スプライトの色指定

④ ゲーム開始

●スティック入力判定⇒[入力

があればゲーム開始]画面消去/画面枠表示/けつの座標設定/けつ表示/変数設定⇒リスト短縮用●[入力があれば]行4を繰り返す

⑤ ゲーム画面作成

●障害物の配置⇒ラウンド数により配置される障害物の数が決まる●ゴールの配置

⑥ クリア判定

●けつのX座標更新●スコア加算●けつの位置のカラーコード検出●障害物との衝突判定⇒[衝突していればゲームオーバー]スコア表示/行3へ飛ぶ●ゴールとの衝突判定⇒[衝突していればクリア]メッセージ表示/ラウンド数更新/効果音/行4へ飛ぶ

⑦ おならを出せ

●トリガー入力判定⇒[入力があれば]パワー増加●[入力があれば]パワーがあるか判定⇒[パワーがあれば]けつのY座標増分設定/効果音/おならの跡表示/スコア加算/パワー初期化

⑧ けつの表示

●けつのY座標、増分更新●けつの表示●けつのY座標増分の範囲外判定⇒[絶対値が8を超えたら]Y座標増分調整※ただしY座標増分の絶対値が8を超えることはないので実行されない●行6へ飛ぶ

⑨ 画面枠表示サブ

●画面の枠を青のグラデーションで表示

⑩ おならの音サブ

●音量設定●パワーの値+1回おならを鳴らす●変数を整数型

に宣言●もとの処理にもどる (MORO)

プログラマからひとこと

悪魔にこってます

はじめまして/ TACOMです// 変なタイトルですみません。私は今、悪魔にこってます。悪魔はいいですよ。みなさんも一度ためしてみてください。ルシファーやベルゼブスなんてカッコいいですね。パラス アロン オツイノマス バスケ パノ ヴッタン ドナス ゲヘア メル クラ オルレイ ベルク ヘ パンタロス タイ これは悪魔を呼ぶ呪文です。みんなも悪魔を呼んで友達になろう/ Let's try// ちなみに、このゲームのおしりのモデルは、ポート部の黒沢正臣君です。 TACOM 福島・18歳



ONARA .FD2

```

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:SETPAGE,1:CLS:FORI=1TO8:COLOR=(I,0,0,I-1):CIRCLE(8,8),9-I,I:CIRCLE(28,8),9-I,9+I*.8:COLOR=(9+I*.8,0,I-1,0):NEXT:SETPAGE,0:OPEN"GRP:"AS#12 S$=STRING$(6,0):SPRITE$(0)=S$+"■■■■ま°°°°o7"+S$+"※■■■■■■■■■■わ":COLOR=(15,7,6,4)3 GOSUB9:PSET(90,50):PRINT#1,"おなら ジャンプ":R=1:S=0:G=255:C=211:PUTSPRITE0,,154 IFSTRIG(0)THENCLS:GOSUB9:X=20:Y=170:PUTSPRITE0,(X,Y):J=0:P=0:H=180:L=16:ELSE45 FORI=0TOR*2+2:COPY(0,0)-(L,L),1TO(RND(1)*H+40,RND(1)*H+10),0,TPSET:NEXT:COPY(20,0)-(36,L),1TO(230,RND(1)*H+10),0,TPSET6 X=X+1:S=S+1:T=POINT(X,Y):IFT>1ANDT<9THENPSET(70,L):PRINT#1,S;"てんでず!":GOTO3ELSEIFT>10THENPSET(60,L):PRINT#1,R;"メンクリアやっばね♥":R=R+1:FORP=0TO7:GOSUB10:NEXT:GOTO47 IFSTRIG(0)THENP=P-(P<8)ELSEIFP>0THENJ=P:GOSUB10:CIRCLE(X,Y+L),P:S=S+P-1:P=08 Y=Y-J:J=J+(J>-4):PUTSPRITE0,(X-8,Y-8):IFABS(J)>8THENJ=(J<0)*8:GOTO6ELSE69 FORI=0TO8:LINE(I,I)-(G-I,C-I),I,B:NEXT10 SOUND8,15:FORI=P*8TOPSTEP-8:SOUND0,250-P*20:SOUND0,1:NEXT:DEFINTA-Z:RETURN

```

行2にある「■」はCHR\$(255)、「※」はCHR\$(254)です。ただし、CHR\$(254)は、画面上では空白に見えます。



当選者発表

●12月号ソフトプレゼント当選者 ①「伊忍道・打倒信長」= (埼玉県)浅川幹夫・江口和成 (滋賀県)藤田直裕 ②「幻影都市」= (千葉県)大木章義 (大阪府)成山英樹 (兵庫県)石井順治 ③「サーク・ガゼルの塔」= (福島県)佐藤英樹 (埼玉県)田端健二 (東京都)富岡俊介 ④「キャル」= (長野県)中谷稔 (大阪府)中村信之 (鳥取県)松本直樹



トランペットの調べ

MSX2+以降 BY MIJINKO-SOFT

▶使い方は38ページ

プログラマからひとこと

2か月連続の、ミジンソフトです。突然ですが、僕はプラスバンド部に入っていて、トランペットを吹いています。このゲーム(というよりツール)のトランペットのモデル(YTR-800G)も、その部活にあるものです。わが部活は、トランペット2人、ホ

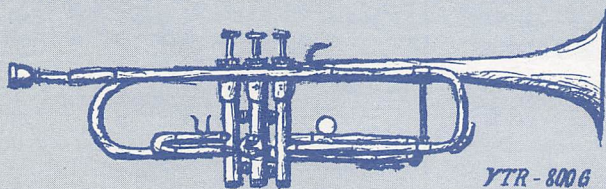
トランペットを吹いています

ルン2人、ユーホニウム1人、チューバ1人、クラリネット3人、サクソホン2人、フルート1人、パーカッション1人、不明(たまにしか来ないのだから)2人、計15人というものすごく人数が少ない部活です。この本を読んでいる人で東京都

S区立K中学校(といってもどこの中学かわからないが)の帰宅部(どの部活にも属していない人)の方々、ぜひともプラスバンド部へ入ってください。ではまた。

MIJINKO-SOFT 東京・14歳

~The Tone of The Trumpet~
トランペットの調べ



変数の意味

- A、B、C、D、E、F、G……グラフィック描画用
- A%(n)……トーン設定用
- A\$……キー入力用
- F\$……ファイル名
- I……ループ用
- R……チューニング用
- S……スティック入力用
- T……音を切るかの判定用
- U……USR関数呼び出し用
- U\$……演奏データ
- Z……演奏データ録音・再生アドレス

プログラム解説

- 10 初期設定
- 20~70 トランペット描画
- 80~90 マシン語データ書きこみ/トーン設定
- 100 スライド管表示/色設定
- 110 スプライトパターン定義

ファジー伸一のよいこめセミナー

(キクがMSXのキーをガチャガチャさせてしきりに音を出している。そこにミルがやってくる)

ミル(以下ミ): わ、キクちゃん、なあに、この変な音!

キク(以下キ): 見ればわかるでしょ。トランペットよ。

ミ: (画面をのぞきこんで)ほんとは。なんだ、てっきりネズミがハライタおこしてんのかと思った。

キ: 悪かったわね、ネズミの鳴き声みたい。

ミ: ゴメン、ゴメン。でも、音がめちゃくちゃ鳴ってたから。

キ: 指使いがわからないの!

ミ: だって、笛と同じようなものじゃないの? そのボタンみたいなのを押すだけじゃない。このボタンはド、となりのボタ

ンはしってなってるんでしょ? キ: これはボタンじゃなくてピストン。それによく見てよ、3本しかないでしょ。これでどうやってドレミファソラシドを出すのよ!

ミ: う〜ん、それじゃ、トランペットってのはド・レ・ミしか音が出ないんじゃないの?

キ: そんな楽器があるわけじゃないの、まったく!(ちょうどそのとき、せんせいが登場)

せんせい(以下せ): おやおや、2人ともなにをそんなにさわいでいるんだい。

ミ: あ、せんせい、いいところに来た。ねえ、トランペットの吹き方、教えて!

せ: トランペット? (画面を見て)ああ、なるほど、これはト

ランペットの演奏シミュレーションソフトなんだね。

キ: 演奏したくても、ピストンの指使いがわからなくて。

せ: トランペットはね、ピストンだけじゃなくて、スライド管との組みあわせて音程を決めるんだよ。

ミ: ということ?

せ: スライド管の位置によって、ド、ソ、1オクターブ上のド、ミ、ソ、シのフラット、2オクターブ上のド、レ、とこれだけの音が出る。この音を基本として、画面に向かって左のピストンで半音2つ、真ん中のピストンで半音1つ、右のピストンで半音3つ分、音程を下げるんだ。

ミ: たとえば?

せ: ファだったら、ソの半音2つ下だから、ソを基本の音にし

て左のピストンを押せばいいし、ミなら、ソの半音3つ下だから、右のピストンを押せばいいね。

キ: じゃあ、レはどうするの? ソの半音5つ下だけど、半音5つ分下げるピストンはないわ。

せ: そういうときは、左と右のピストンを同時に押すんだよ。2+3で5つ分音程が下がる。

ミ: じゃあ、ピストンを全部押すと半音6つ分下がるんだ!

せ: そのとおり。つけくわえておくと、トランペットは指使いの音と、実際に出る音の音程がちがうんだよ。

ミ: え〜、それどうということ?

せ: つまり、ドの指使いをして音を出すと、実際にはシのフラットの音が出るんだ。

キ: ということは、実際に出る音は指使いの音の半音2つ下に

~トランペット編~



ノピストン表示

120 ファンクションキー割りこみ設定

130 ピストン移動

140~150 発音サブ

160 効果音サブ⇒モード切り換え時

170 ファンクションキー割りこみ許可サブ

180 ファンクションキー割りこみ禁止サブ

190~200 チューニングサブ

210~220 録音サブ

230~240 再生サブ

250~260 データセーブサブ

270~280 データロードサブ

290~310 ファイル名入力サブ

320~360 グラフィックデータ

(行20~50で読みこみ)

370 グラフィックデータ/ト

ーンデータ(行90で読みこみ)

マシン語解説

B000~B060

キー入力・ピストン表示

B061~B069

トーンデータ

B800~D000

演奏データ録音アドレス

(ファジー伸一)

なるのね。

せ: そうだね。こういう、指使いの音と実際に出る音がちがう楽器を移調楽器というんだ。

キ: ほかにほとんどなものがあるの?

せ: トロンボーンやクラリネットなんかも移調楽器だね。

ミ: ふ〜ん。でもさ、トランペットって、ドの指使いでシのフラットの音が出るんでしょ。だったら、ドの指使いなんていわないではじめからシのフラットの指使いっていえばいいのに! 面倒くさいなあ。

キ: きっと、トランペットを発明した人は、ミルちゃんのようにひねくれていたんじゃないかしら。

ミ: ひどいなあ。

せ・キ: ハハハ!



*リストの行190、230にある「画」は、CHR\$(144)の文字です。画面では空白に見えます。

TRUMPET .FD2

10 CALLKANJI:CALLMUSIC:CLEAR300,&HAFF:S
CREENS,0,0:COLOR15,0,0:SETPAGE0,0:CLS:LO
CATE6,7:PRINT"楽音データ録音アドレス":FORI
=1TO14:COLOR=(I,0,0):NEXT
20 READA:ONAGOTO30,40,50,60,70,80
30 READA,B,C,D,E:FORI=0TOD:LINE(A+I,B)-(
A+I,B+C),E-I:LINE(A-I,B)-(A-I,B+C),E-I:N
EXT:GOTO20
40 READA,B,C,D,E:FORI=0TOD:LINE(A,B+I)-(
A+C,B+I),E-I:LINE(A,B-I)-(A+C,B-I),E-I:N
EXT:GOTO20
50 READA,B,C,D,E,F,G:FORI=0TOD:CIRCLE(A,
B),C+I,E-I,F,G:CIRCLE(A,B),C-I,E-I,F,G:N
EXT:GOTO20
60 FORI=2TO7:CIRCLE(160,5+I*6),95,I,4.83
,6.28,.4-.05*I:CIRCLE(160,95-I*6),95,I,0
,1.46,.4-.05*I:LINE(170,43+I)-(170,57-I)
,I:PAINT(255,50),I:NEXT:GOTO20
70 SETPAGE,1:CLS:COPY(173,0)-(255,100),0
TO(0,0),1:GOTO20
80 AS="AFCD5004F06002161B0093AEFFB4F7EC
329B0CB512002D602CB592002D601CB612002D60
332F8F7C9326AB0210276CB5120043E011801AFC
D770123232323CB5920043E011801AFCDD7701232
3232CB6120043E011801AFCDD77013A6AB0C313B
01E2E353A3E4144464800"
90 FORI=0TO106:POKE&H8000+I,VAL("&H"+MID
\$(AS,I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&H8000:DEFUSR
1=342:DIMAX(15):FORI=0TO15:READA\$(A,I)=
VAL("&H"+AS):NEXT:CALLVOICEOPY:(AX,063):
CALLPITCH(440):PLAY#2,"T25506315164"
100 COPY(158,45)-(200,100),1TO(173,45),0
,TPSET:FORI=1TO7:COLOR=(I,I,I,0):COLOR=(
I+7,I,I,I):NEXT:SETPAGE,0:LOCATE6,7:PRIN
T"楽音データ録音アドレス":LOCATE6,10:PRIN
T"1991 MIJINKO-SOFT":R=10
110 SPRITES(0)=CHR\$(255)+STRING\$(7,&H38)
:SPRITES(1)=STRING\$(7,0)+CHR\$(254):FORI=
0TO2:PUTSPRITEI,(92+I*12,35),13,0:NEXT
120 ONKEYGOSUB190,210,230,250,270:GOSUB1
70:LOCATE20,8:PRINT"楽音データ録音アドレス"
130 U=USR(0):GOSUB140:GOTO130
140 IFU=TTHEMUS="R64"ELSEIFU<31THEMUS="0
50R64"ELSEUS="063N"+STR\$(U)
150 PLAY#2,U:T=U:RETURN
160 PLAY#2,"",T120V150006E4C4":RETURN
170 FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
170 FORI=1TO5:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
180 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"楽音データ録音アドレス"
200 S=STICK(0):R=R-(S=3)*(R>0)+(S=7)*(R<
20):COPY(0,0)-(82,100),1TO(173,0),0:RCOPY
(143+R*1.5,45)-(200,100),1TO(173,45),0,T
PSET:CALLPITCH(430+R):IFPEEK(-1044)=251T
HENGOSUB160:RETURN120ELSE200
210 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"楽音データ録音アドレス":Z=&H8800

220 U=USR(0):GOSUB140:POKEZ,U:Z=Z+1:IFZ=
&HD000ORPEEK(-1044)=251THENPOKEZ,0:GOSUB
160:RETURN120ELSE220
230 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"楽音データ録音アドレス":Z=&H8800
240 U=PEEK(Z):IFU=0ORPEEK(-1044)=251THEN
GOSUB160:RETURN120ELSEGOSUB140:Z=Z+1:GOT
O240
250 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"楽音データ録音アドレス":GOSUB290
260 BSAVEFS+"TDT",&H8000,&HD000:LOCATE6
,9:PRINTSPC(20):GOSUB160:RETURN120
270 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"楽音データ録音アドレス":GOSUB290
280 BLOADFS+"TDT":LOCATE6,9:PRINTSPC(20)
):GOSUB160:RETURN120
290 U=USR(1):LOCATE6,9:PRINT"File Name:
":FS=""
300 AS=INKEY\$:IFAS=CHR\$(13)THENRETURNELS
EIFAS=CHR\$(8)THENFS=LEFT\$(FS,LEN(FS)+(LE
N(FS)>0))ELSEIFAS=CHR\$(27)THENLOCATE6,9:
PRINTSPC(20):GOSUB160:RETURN120ELSEFS=LE
FT\$(FS+AS,8)
310 LOCATE17,9:PRINTF\$SPC(8):GOTO300
320 DATA,0,50,2,6,14,2,3,50,3,5,14,2,7,
50,0,4,14,2,8,50,0,3,14,2,9,50,0,4,14,2,
10,50,10,3,14,2,9,50,39,5,6,2,130,50,39
,6,7,1,95,44,3,6,14,1,107,44,3,6,14,1,11
9,44,3,6,14,1,95,48,17,6,7,1,107,48,17,6
,7,1,119,48,17,6,7,1,95,66,38,5,6,1,107,
66,38,5,6
330 DATA1,119,66,38,5,6,1,95,105,3,5,14,
1,107,105,3,5,14,1,119,105,3,5,14,3,55,7
1,21,3,7,1.57,4.71,2,21,50,25,4,6,2,47,5
0,88,3,7,2,55,92,20,3,7,3,68,88,4,3,6,1.
57,4.72,2,69,84,19,3,13,2,69,92,19,3,13,
2,89,84,3,3,6,2,89,92,5,3,6,2,93,84,0,2
340 DATA6,4,3,99,88,4,3,6,1.57,4.72,2,10
0,84,4,3,13,2,100,92,4,3,13,2,105,84,2,3
,6,2,105,92,2,3,6,2,108,84,0,2,6,2,108,9
2,0,2,6,2,136,50,35,3,13,2,172,50,0,4,14
,3,170,88,4,3,6,4.71,1.58,2,124,84,45,3,
13,2,124,92,45,3,13,2,132,84,0,4,14,2
350 DATA126,88,45,3,13,2,172,88,0,4,14,2
,120,88,5,3,6,2,119,88,0,2,6,2,111,90,4,
3,6,2,112,70,2,2,4,2,100,70,2,2,4,2,112,
99,2,2,4,2,100,99,2,2,4,3,142,75,5,0,12,
0,6.28,3.82,75,5,0,12,2.9,0,5,1,78,71,2,
0,12,1,86,71,2,0,12
360 DATA3,133,41,5,0,12,1.45,4.72,2,152,
98,19,0,11,3,152,98,1,1,12,0,6.28,3,155,
98,1,1,12,0,6.28,2,164,98,0,1,11,2,166,9
8,0,1,11,3,172,87,9,0,5,4,8,0,3,5,3,182,
60,10,3,6,0,2,1.58,3,182,70,10,3,6,4,71,
6,3,163,69,31,3,6,5,8,0,4,2,173,50,8,3
370 DATA13,2,173,88,8,3,13,3,185,75,16,0
,5,4,8,0,1,2,143,50,29,3,5,2,143,88,29,3
,5,1,176,54,30,1,11,6,0,0,0,0,E,0,0,16
31,20F1,4,0,0,2071,20F2,6,0,0



●12月号FFBプレゼント当選者 ①「シャングリラの特製テレカ」<山形県>梅津須則<岐阜県>堀弘幸<愛媛県>赤松慶 ②「魔界復活」<千葉県>片井美樹雄<東京都>鎌田光宣<静岡県>川口健<大阪府>松本傑<佐賀県>北川和明 ③「ファンタジー」<宮城県>高橋晋<埼玉県>猪原淳<岡山県>小池伸彦<小池雅文・波宏誠

槍投げ100m

MSX2/2+ VRAM64K BY Cock-M

▶遊び方は39ページ

変数の意味

X……プレイヤーのX座標

その他の変数

C……槍の色

H……スコア

I……ループ用

スプライト座標

P, Q……槍の座標

M, K……槍の座標移動増分

J……画面表示用

L……槍を投げる角度

S, SS……スティック入力用

プログラム解説

1 初期画面設定/スプライト

パターン定義/グラフィック画

面オープン

2 画面作成

3 変数設定/効果音/メータ

一移動計算/スティック入力/

プレイヤー移動計算/メーター表示/プレイヤー表示/メータ色変化/槍を投げるかどうか判定

4 変数設定

5 槍移動計算・表示/地面にささったかどうか判定

6 効果音/ファール判定

7 記録計算・表示/ウェイト

8 槍表示サプ

(ファジー伸一)

ファジー伸一's

1,2のプログラム



(ダップがMSXに向かってゲームに熱中しているところに、おにいさんが現れる)

ダップ(以下ダ): やった、新記録105.2m!

おにいさん(以下お): お、ダップ、やってるね。

ダ: あ、おにいさん、このゲーム熱中するよ。ハイパーオリンピックみたい。

お: 槍の投げる角度は自分で決められないから、メーターの動きに合わせて助走のタイミングをはからなければならないってところがオモシロイよね。でも、このプログラム、ちょっとおしいなあ。

ダ: え、どこが?

お: プログラムのムダがところどころにあるんだよね。たとえば、行3の

$K=K+1$: $K=K+(K>4)$
 $2) * 4$ 3

を
 $K=(K+1) \text{MOD } 4$ 3

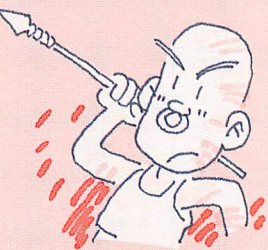
に、
 $I=-\text{STRIG}(\theta)$: $I=$
 $I-(X>5)$

も
 $I=-\text{STRIG}(\theta)-(X>$
 $5)$

とすれば、機能は変わらない、リストも短くなるだろう。

ダ: でも、そこまでこだわらなくてもいいんじゃない?

お: いや、日頃からムダのない



プログラムを作る習慣をつけなきゃ。ムダはメモリとスピードの敵なんだからね。

ダ: そんなことより、このゲーム、記録を表示するとき、ただ数字だけしか出ないでしょ。やっぱり「〇〇, 〇〇m」って表示してほしいなあ。そのほうが気分出るじゃない?

お: うん、それはささいなことだけど大切なことだね。行7の

$\text{PRINT}\#1, H/100$

のあとに、 $;"m"$ をいれれば

いいよ。ついでにいうと、ふざけてプレイして槍が0mラインをこえなかった場合、記録がマイナスになるけど、実際の競技ではファールになるわけだから、

行6の
 $\text{IF } X > 49.5$

のあとに
 $\text{OR } P < 45$

をつけくわえてファールと判定されるようにしたほうがいいね。

ダ: でもさ、これはこれでおもしろいからいいんじゃない?

お: うーん、なるほど。

プログラマからひとこと

あなたが世界記録を作る

突然ですが、僕は陸上をやっています。このゲームは、いかにも陸上部の人が作ったという感じがするでしょう。しかし僕は、槍を投げたことはありません。一度このゲームを始めたら、100m以上投げるまでやめなさい。あなたが世界記録を破るのです。カーソルキーをこわさないように。ぶっこわれるで思いついたけど、僕はまだ、FM音源を修理していません(7月号P58参照: Cock-M注)。SSRさんのいうように早く修理しようと思っていますが…



(9月号P62参照: Cock-M注)。長くなりましたが最後に、群馬県の高校生の陸上の大会で、1277というゼッケンを見たら、それは僕です。べつにそのゼッケンが僕だという意味ではありませんが、まあ、声でもかけてください。

Cock-M 群馬・15歳

YARINAGE.FD2

```

1 COLOR15,4,1:SCREEN2,1,RND(-TIME):SPRITE$(0)="▲▲▲":OPEN"GRP:"AS1
2 CLS:LINE(0,170)-(255,198),6,BF:COLOR,6:FORI=0TO10:J=I*18+50:LINE(J,170)-(J,173),15:PSET(J-10,180),15+(I<2)*9:PRINT#1,I*10:NEXT:LINE(2,11)-(5,60),15,B:COLOR,4
3 X=0:K=RND(1)*50:M=0:S=0:SS=S:BEEP:FORI=0TO1:K=K+1:K=K+(K>42)*43:SS=S:S=STICK(0):M=M-(SS<>S)/14:X=X+M:PUTSPRITE0,(3,K+12),8:PUTSPRITE1,(X,163),15,0:COLOR=(8,8-ABS(20-K)/3,0,0):I=-STRIG(0):I=I-(X>55)
4 NEXT:L=K:Q=160:P=X:M=M+K/8.5:K=61-K*2
5 C=4:GOSUB8:P=P+M:K=K-(1.2+(ABS(20-L))/10):Q=Q-K/10:C=15:GOSUB8:IFQ-K/8<170THEN5
6 SOUND7,245:SOUND6,8:PLAY"SM999D16":PSET(80,50),4:IFX>49.5THENPRINT#1,"ファール";:P=45
7 H=INT((P-45)/18*1000):PRINT#1,H/100:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO2
8 LINE(P,Q)-(P+5,Q-K/8),C:RETURN
    
```



くらやみの戦い ~戦場編~

MSX MSX2/2+RAM8K BY KPC

▶遊び方は40ページ

変数の意味

- F.....回避フラグ⇒0=ミス、1=クリア
- I.....ループ用
- J.....PSGレジスタ設定用
- K.....移動距離
- M.....回避時間⇒回避できるまでの時間
- N.....経過時間⇒敵と遭遇してからの時間用カウンタ
- S.....スティック入力用
- T.....敵の種類⇒1=機関銃、2=戦車、3=手榴弾

プログラム解説

① 警戒警報発令

- 画面モード設定⇒乱数初期化
- 変数を整数型に宣言●画面の色指定●効果音(警報)

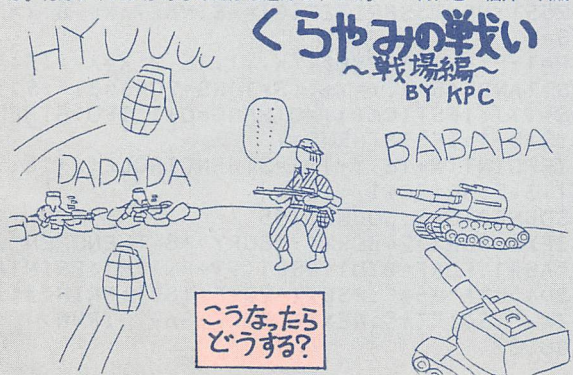
② 侵攻せよ!

- 効果音(足音)●移動距離行進⇒スティック入力があれば増加しない●時間待ち●クリア判定⇒【移動距離が80ならクリア】行6へ飛ぶ●敵との遭遇判定⇒【遭遇しなければ】行2へ飛ぶ

プログラマからひとこと

アイデアはグッド

どうも、KPCです。なに? 「こいつ、初投稿だな」だって? フフフ。ならば今までのMSX・FANを見てKPCを探そう! と、いつつ初投稿だったりする。ところでこのゲーム、アイデアはすげー気に入っている。付録ディスクがあるのだから遊んでやって。 KPC 福井・14歳



③ 敵出現

- 効果音(ビーブ音)●遭遇した敵の種類設定●敵の種類により各効果音サブ(行7~9)を呼び出す●経過時間初期化

④ 回避せよ!

- 経過時間増加●回避フラグ設定●スティック入力受け付け●回避判定⇒【機関銃と手榴弾】入力が下ならクリア、回避フラグ設定●【戦車と手榴弾】入力が左右ならクリア、回避フラグ設定●回避する時間でなければ行4へ飛ぶ

⑤ 生き残ったか?

- 行10呼び出しとPSGレジスタ設定(爆発音)●敵の回避判定⇒【回避フラグが1ならゲームオーバー】画面を赤くする/S TOPキーを押した状態にする/効果音(ビーブ音)/ふたたびRUN●【回避フラグが0ならクリア】時間待ち/行2へ飛ぶ

⑥ 敵基地破壊

- 時間待ち●行9を呼び出す

- (手榴弾を投げる音)●行10を呼び出しとPSGレジスタ設定(爆発音)●画面を黄色にする●プログラムを終わる

⑦ 機関銃の音サブ

- 効果音(機関銃)●回避時間設定●もとの処理へもどる

⑧ 戦車の音サブ

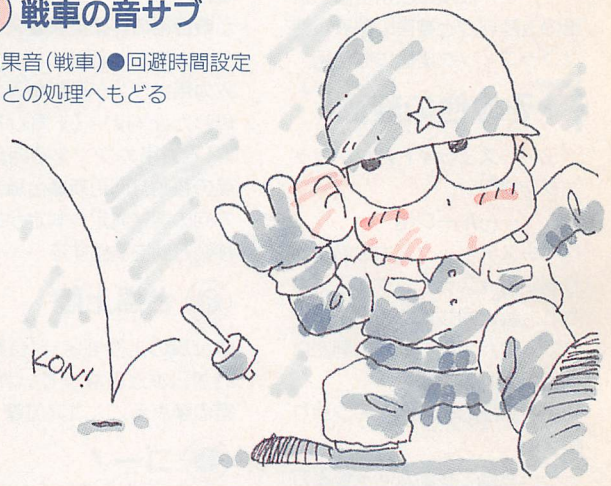
- 効果音(戦車)●回避時間設定●もとの処理へもどる

⑨ 手榴弾の音サブ

- 効果音(手榴弾)●回避時間設定●もとの処理にもどる

⑩ 爆発音サブ

- 効果音●もとの処理にもどる (MORO)



KURAYAMI.FD2

```

1 SCREEN1,,RND(-TIME):DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:FORI=0TO2:SOUND8,15:FORJ=-150TO150:SOUND0,100+ABS(J):NEXT:SOUND8,0:NEXT
2 SOUND7,7:SOUND6,0:SOUND8,15:SOUND8,0:K=K-(STICK(0)=0):FORI=0TO300:NEXT:IFK=80THEN6ELSEIFRND(1)<.8THEN2
3 BEEP:T=RND(1)*3+1:ONTGOSUB7,8,9:N=0
4 N=N+1:F=1:S=STICK(0):IFN=MTHENIF(T=1ORT=3)ANDS=5THENF=0ELSEIF(T=2ORT=3)AND(S=3ORS=7)THENF=0ELSEELSE4
5 GOSUB10:SOUND12,50:IFFTHENCOLOR,8,8:POKE-869,1:BEEP:RUNELSEFORI=0TO500:NEXT:GOTO2
6 FORI=0TO800:NEXT:GOSUB9:GOSUB10:SOUND12,255:COLOR,10,10:END
7 SOUND6,255:SOUND7,247:PLAY"S8M400CCC":M=60:RETURN
8 J=0:FORI=0TO13:J=J+170:SOUNDI,JMOD256:NEXT:M=60:RETURN
9 SOUND8,15:FORI=0TO255:SOUND0,I:NEXT:M=1:RETURN
10 SOUND8,16:SOUND13,1:SOUND7,7:SOUND6,255:RETURN
    
```



当選者発表

●12月号FFBプレゼント当選者 ⑦「時空の龍騎兵・リバーサーのコミック」= 秋田県 齊藤孝秀(埼玉県)川井田正彦・矢吹隆(神奈川県)有澤達也(長野県)竹田登(新潟県)藤田康司(愛知県)杉浦正都(大阪府)大橋に(福岡県)酒見良軌(長崎県)竹下秀則

台風上陸

MSX MSX2/2+RAM8K BY 撃退サミー

▶遊び方は40ページ

変数の意味

グラフィック座標

A、B、C、D……日本表示時の座標用

スプライト座標

X、Y……台風の表示位置／台風の上陸判定と被害の跡表示時はグラフィック座標にも使用

その他の変数

A\$……スプライトパターンデータ作成用

F、G……ループ用

O……スティック入力の右まわり判定用⇒スティックから入力された値と同じになると+1され、入力が1周したかの判定にも使用される

P……台風の表示パターン切り換え用

S……台風の移動方向⇒値と方向の対応はスティック関数とおなじ

プログラム解説

① 日本表示

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●日本の表示用ループ開始●座標データ読みこみ●日本の各パーツ表示●表示用ループ閉じ●日本表示時の座標データ(この行で読みこみ)●変数を整数型に宣言●パターン定義用ループ開始●パターンデータ初期化●パターン

データ作成ループ開始●乱数によりパターンデータ作成●データ作成ループ閉じ●台風のスプライトパターン定義●定義用ループ閉じ●台風の座標設定●台風の移動方向設定

② 台風移動

●台風のパターン切り換え、表示●台風の座標更新●スティック入力判定⇒【正しい入力なら】入力用カウンタ更新●入力が1周したか判定⇒【1周していれば】入力用カウンタ初期化／台風の移動方向更新●台風の移動方向の調整判定⇒判定があれば移動方向を調整する

③ 台風上陸

●台風の上陸判定⇒【台風の中心が日本と重なっていれば】被害の跡表示／スコア加算

④ ゴー!

●効果音(台風の声)

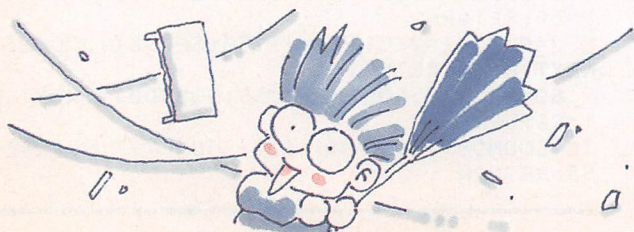
⑤ ゲームオーバー判定

●台風が画面外に出たかの判定⇒【画面外に出ていれば】グラフィック画面への文字出力準備／ゲームオーバーメッセージ、スコア表示／STOPキーを押した状態にする／もういちどRUN

⑥ まだまだ続く

●行2へ飛ばす

(MORO)

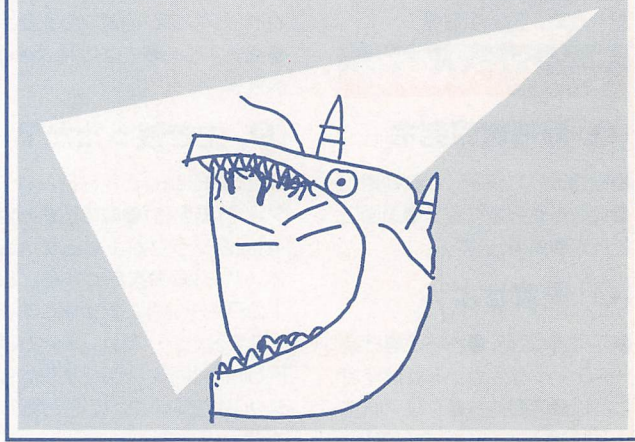


プログラマからひとこと

Mファンはケチで妖しい

能書きは後にして、12月号現在、Mファンはけちで妖しい感じがすると思う。MOガ(このOは効果がない)と賞品を比べると、一目瞭然でケチだとわかるし、CGコンテストもだいたい99点、79点に得点が集中している。ファンストラテジーに武将風雲録の移動攻撃やらなんやらの技を送ったら(発売日当日)、ファジー伸一がほぼ同じ内容でしゃしゃりてきた。全国にも同じように考えている人が絶対にいるはずだ。話は変わって、(なぜ段を変えないかという、書くスペースがなくなるので [ウオー// かってスペースがなくなった]) 僕たちはヒマな時に、「シミュレーションゲーム9時間ぶっ通し」を行っている。レベルは相当高く、人間同士の謀略と勇気と企みの嵐である。田舎だからできる技だ。OCT 1772さんが田舎とっていたが、こっちなんか、半径2km以内に家1軒という所が学区内にザラにある。(決められた字数にまとめるのは、難しすぎる)

撃退サミー 宮城・14歳



TAIFUU .FD2

```
1 COLOR15,5,5:SCREEN2,3:FORF=0TO4:READA,
B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),3,BF:NEXTF:DATA128
,48,150,96,160,76,190,94,160,48,230,70,2
15,30,230,48,215,10,230,25:DEFINATA-Z:FOR
G=0TO1:A$="" :FORF=0TO35:A$=A$+CHR$(RND(1
)*255):NEXT:SPRITE$(G)=A$:NEXT:X=-8:Y=18
4:S=1
2 P=1-P:PUTSPRITE0,(X,Y),15,P:X=X+(S>5)
-(S>1ANDS<5)):Y=Y+(S=1ORS=2ORS=8)-(S>3A
NDS<7)):IFSTICK(1)=0THENO=O+1:IFO>8THENO
=1:S=S+1:IFS>8THENS=1
3 IFPOINT(X+16,Y+16)=3THENCIRCLE(X+16,Y+
16),3,5:SC=SC+1
4 SOUND8,0*2:SOUND7,55
5 IFX<-8ORX>248ORY<-18ORY>184THENOPEN"GR
P:"AS#1:FORF=0TO1:PSET(99+F,170):PRINT#1
,"たいふうはすき"さった":PSET(120+F,180):PRINT#1,"
とくてん ";SC;"てん":NEXTF:POKE-869,1:RUN
6 GOT02
```


SOLID ~立体表示~ソリッド

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 奥田隆弘

▶遊び方は40ページ

変数の意味

- A.....一時変数
- I, J.....ループ用
- Q, R.....リスト短縮用(と作者は書いているが、Rは2つの図のそれぞれに重要な定数。プログラム解説参照)
- D(n, m).....格子の各交点の高さ

プログラム解説

① 初期化

●変数初期化●高さデータ読みこみ●画面初期化●ループ開始

② キャビネット図

●水平線を引く：10と130(Q)は各座標の基準値。5.3(R)は、X座標の計算では各水平線のX座標のずれを表わすが、Y座標の計算では各水平線間の距離を表わす。15は、各格子の水平な辺の長さ。「25+.....+15*J」は「10+.....+15*(J+1)」と考えればわかりやすいだろう●斜めの線を引く：各線の長さのX成分とY成分がともに5.3(R)で、15は各線のX方向のずれだが、「9-J」は「10-(J+1)」と考えればわかりやすいだろう●ループの終わり

③ 等角図の準備

●キー入力待ち●キャビネット図の消去●変数初期化●ループ開始

④ 等角図

●線を描く：どちらの線でも、8.6(R)は各線のX方向のずれと辺の長さのX成分を表わし、5は各線のY方向のずれと辺の長さのY成分を表わすが、「R*(10-I+J)」は「R*(10-I)+R*J」と(2つのRは値

は同じでも意味が違う)、また「5*Q」は「5*I+5*J」と考えればわかりやすいだろう(2つの5はそれぞれ意味が違う)●ループの終了

⑤ 終わり

●キー入力待ち●画面初期化●リスト表示

⑥ ~⑮ 高さデータ

補足

担当者はキャビネット図や等角図という名前も書き方も知らなかったが、作者によると、まったく起伏がない場合、キャビネット図は、水平線と斜めの線の角度を45度にして、斜めの線は水平線の縮尺の2分の1の割合の長さにし、等角図は2つの線をどちらも同じ縮尺にし、水平方向に対して30度ずつ傾けるのだそうだ。

各格子の1辺の長さをキャビネット図は15(斜めの線の場合は7.5として描く——どうして割り切れるように偶数にしなかったのだろうか)、等角図の場合は10としたらしいので、三角関数を使えば「5.3」「8.6」「5」といった定数の根拠がわかるだろう(図1、図2参照)。

ひよっとすると知っててやったのかもしれないが、念のために指摘しておく、行1のPAINT文はCLSで同じことができるし(CLSのほうが速い)、SCREEN文とCOLOR文の順序を逆にすればCLSも必要ない。キャビネット図を消すのも、LINE文よりCLSを使うほうがわかりやすいだろう。

(ANTARES)

SOLID .FD2

```

1 R=5.3:Q=130:FORI=0TO9:FORJ=0TO9:READA:
D(I,J)=A*5:NEXTJ,I:SCREEN2:COLOR15,1,1:P
AINT(0,0),1:FORI=0TO9:FORJ=0TO8
2 LINE(10+R*(10-I)+15*J,Q+R*I-D(I,J))-
(25+R*(10-I)+15*J,Q+R*I-D(I,J+1)),15:LINE
(10+R*(10-J)+15*I,Q+R*J-D(J,I))-
(10+R*(9-J)+15*I,Q+R*J+R-D(J+1,I)),15:NEXTJ,I
3 IFINKEY$=""THEN3ELSELINE(0,0)-(250,210),1,BF:R=8.6:FORI=0TO9:FORJ=0TO8:Q=I+J
4 LINE(10+R*(10-I+J),60+5*Q-D(I,J))-
(18.6+R*(10-I+J),65+5*Q-D(I,J+1)),15:LINE
(96+R*(I-J),60+5*Q-D(J,I))-
(87+R*(I-J),65+5*Q-D(J+1,I)),15:NEXTJ,I
5 IFINKEY$=""THEN5ELSE:SCREEN0:LIST6-
6 DATA 6,6,6,6,7,6,6,6,6,6
7 DATA 5,5,5,5,6,6,5,5,5,5
8 DATA 4,4,4,4,5,4,4,4,4,4
9 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
10 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
11 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
12 DATA 2,2,2,2,3,2,2,2,2,2
13 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
14 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
15 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
    
```

図1 キャビネット図の格子の寸法と傾き

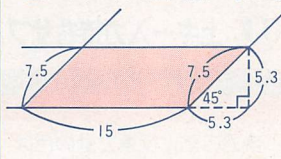
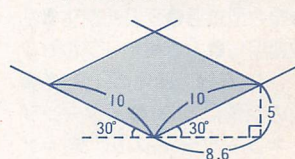


図2 等角図の格子の寸法と傾き

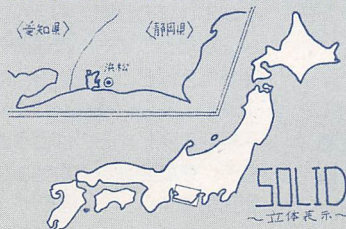


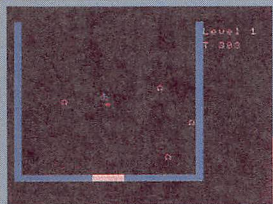
プログラマからひとこと

とてもかんたんなプログラム

はじめまして静岡県は浜松市の奥田隆弘です。MSXを買って(松下のWX)3年目に初投稿で初採用になりました。さてこのSOLIDですがとてもかんたんなプログラムです。行2と4のLINEの中がわかりにくいかもしれませんが、初心者でも使えるような命令しか使っていません。作者も中級者(そこまでいかないかも?)程度なので、マシン語などはほとんど使えないと等しいレベルなのです。現在マシン語を勉強中ですがさっぱりわかりません。最後にイラストは「SOLID ~立体表示~」の発祥の地です。

奥田隆弘 静岡・14歳





Ω オーム

MSX MSX2/2+RAM8K BY 坂本伸幸

▶遊び方は41ページ

変数の意味

スプライト座標

A、B……自機(速度(プログラム解説参照))

X、Y……自機(位置)

テキスト座標

V、W……自機(位置(一時変数))

その他の変数

C\$……一時変数

E\$……エスケープシーケンス用

I……ループ用

L……レベル

P……取ったオームの数

S……スティック入力値

T……「T」(タイム)

プログラム解説

① 初期化

●整数型宣言●画面初期化●乱数初期化●カラーテーブルセット(「ク」を緑の四角に、「タ」を黄色の四角にする)●パターンジェネレータテーブル(「あ」=オーム)セット、スプライトジェネレータテーブル(0=自機)セット●変数初期化

② レベル初期化

●効果音●変数初期化●画面クリア●壁を描く●レベル表示●オームの配置

③ 移動1

●スティック入力●Aはスティック入力によって、Bは重力・反重力によって、±2を加える●A、Bの半分を速度として座標計算●A、Bの符号により±1を加える⇒加速しにくく減速しやすい。X方向は放っておく

と減速される●タイム更新●X座標限界判定と跳ね返り処理

④ 移動2

●Y座標限界判定と跳ね返り処理

⑤ 表示更新

●タイム表示●自機表示(Y座標が「Y-1」になっているのは、スプライト座標とテキスト座標・グラフィック座標とのずれのため)

⑥ クリア判定

●オームを取ってれば[オームを消す/効果音/取ったオーム数更新/クリアなら[効果音/メッセージ表示/待ち/レベル更新]]

⑦ ゲームオーバー

●タイム判定●メッセージ表示●効果音●上キー入力待ち●リプレイ

⑧ 上キー入力待ちサブ

補足

普通の壁と反重力壁の色は、緑と黄色ではディスプレイによってはかなり見分けづらい。行1の3行目の「170」を設定したいカラーコードの17倍(例えばカラーコード4の青なら68)にすると、反重力壁の色が変わる。

行3の速度に対する処理の効果はプログラム解説の通りだが、すべて作者の意図だろうか。もしそうとしても、減速時の速度が例えば6、4、3、1、0、-1、-1、-2、-2……と、やや不規則に変化するのとはどうかと思う。速度変数を実数型にして加速度を0.5としたほうがすっきりするのではないだろうか。つまり、X成分はスティック入

力があつたとき、Y成分は毎回、速度に±0.5を加え、速度変数をそのまま座標に加えるのだ。座標変数が整数型なら自動的に小数点以下が切り捨てられる。

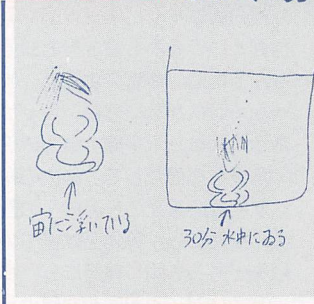
変数を実数型にするには、DEF SNG(単精度型、有効数字6桁)、DEF DBL(倍精度型、有効数字14桁)を使うか、または変数名の後に「/」(単精度型)か「#」(倍精度型)をつければいい。

この場合は単精度型で十分で、DEF SNGを使うより「/」をつけるほうが混乱が少ない。

なお、「DEF INT A-Z」を書かなければ、「%」(整数型)「/」「\$」(文字型)をつけないすべての変数が倍精度型になる。ほとんどのプログラムに「DEF INT A-Z」が書いてあるのは、実行を高速化するためだろう。(ANTARES)

プログラマからひとこと

ゴルフ場の計画をめぐって



私の村でゴルフ場を造る計画がありますが、11月18日付けの読売新聞群馬版によると、そのゴルフ場の関連会社が議長の土地を1億で購入してから、計画を白紙に戻すよう要請していた村議会が一転して開発推進に態度を変えたということです。もともと悪かった議長の評判はさらに落ち、おそらく開発計画もなかったことになるので、その点ではよかったと思う今日この頃です。坂本伸幸 群馬・15歳

OHM .FD2

```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,RND(-TIME):WIDTH32:KEYOFF:VPOKE8215,34:VPOKE8216,170:PLAY"V15S0":FORI=0TO15:VPOKE1160+I-13168*(I>7),VAL("&H"+MID$("0018244242246600183C187E99429966",I*2+1,2)):NEXT:L=1
2 SOUND7,163:E$=CHR$(27)+"Y":X=92:Y=88:A=0:B=0:P=0:T=500:CLS:FORI=0TO21:PRINT"ク"SPC(22)"ク":NEXT:C$="ククククククククク":PRINTC$"タタタ" C$E$"!8Level"L:FORI=-11TOL:LOCATERN D(1)*22+1,10-I:PRINT"あ":NEXT
3 S=STICK(0):A=A+(S=7)*2-(S=3)*2:B=B+2+(X>79ANDX<104)*4:X=X+A:Y=Y+B#2:A=A-SGN(A):B=B-SGN(B):T=T-1:IFX<80RX>176THENX=((X-8)*168)*168+8:A=-A
4 IFY<0ORY>168THENY=(Y*168)*168:B=-B
5 PRINTE$"#8T"T:PUTSPRITE0,(X,Y-1),7
6 V=(X+4)*8:W=(Y+4)*8:IFVPEEK(6144+V+W*32)>32THENLOCATEV,W:PRINT" ":SOUND6,9:PLAY"M999A16":P=P+1:IFP>L+11THENFORI=0TO319:SOUND8,15:SOUND6,(319-I)*10:NEXT:SOUND8,0:PRINTE$"**OK!":GOSUB8:L=L-(L<9):GOTO2
7 IFTTHEN3ELSEPRINTE$"*(You Lost.":SOUND6,31:PLAY"M999A1":GOSUB8:RUN
8 IFSTICK(0)=1THENRETURNELSE8
```


UFO ユーフォー

MSX2/2+VRAM64K BY ひろ

▶遊び方は41ページ



変数の意味

UFO関係

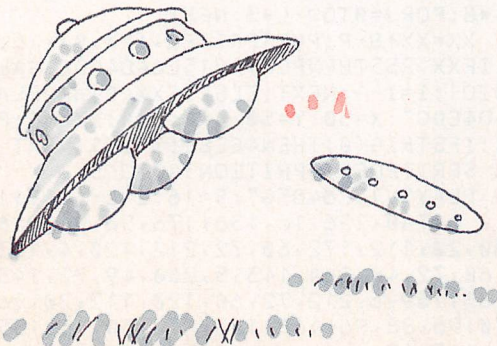
- A、B……UFOの中心座標
- D、M……UFOの座標増減用
- V、Q……UFOの座標

その他

- A\$……スプライトパターン定義用
- I……汎用
- P……マウス入力
- R……乱数の初期化
- S……エネルギー残量
- T……スコア
- X、Y……カーソル座標

プログラム解説

- 10 初期設定/変数型宣言/インターバル割りこみ先の指定/乱数の初期化/UFOの中心座標を決定/スコアの表示
- 20 スプライトパターンの定義/自機を中心に表示/エネルギー表示/枠の表示
- 30 マウス入力/カーソルの移動増分を求める
- 40~70 カーソルのはみ出しチェック
- 80 カーソルの表示/UFOの座標を求める
- 90~100 UFOのはみ出しチ



- 110 UFOの表示/レーザーの発射⇒レーザーの表示
- 120 レーザーの命中判定⇒命中したら行140へ/エネルギーを減らして表示
- 130 レーザーを消す/エネルギー残量の判定⇒0なら行170へ
- 140 UFOの爆発/効果音/得点の加算/スコアの表示/レーザーの消去へ
- 150 UFOの中心座標を決めるサブルーチン
- 160 スコアの表示/UFOの座標を画面の上へ
- 170 ゲームオーバーの表示/リプレイ処理
- 180 スプライトパターンデータ(カーソル、UFO、自機、爆発の順に)

補足

行40と50、行60と70は同時に条件を満たすことはない。したがってELSEで2つの行をつないでしまえば少し短くなる。プログラムを少しでも縮めたいときは、こういう同時には満たされない条件の場所を見つけて、つないでしまうのがかんたんですね。(にゃん☆)

プログラマからひとこと

やっほ~!

やっほ~! ひろだよ~ん! ということでみなさん新年あけましたです!! このゲームは僕のようにグラフィックツールでマウスを使ってへのへのもへじもろくに書けないようなものがしても200点取るのがやっほのことじゃないかと思われませんか? けっこうおもしろいのでマウスを持っている方はぜひ遊んでみてやってください。それでは年明けそうそうくだくだ書くのもなんなのでこのへんで。ではさよ~なら! ひろ 岡山・17歳



UFO .FD2

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,3:OPEN"GRP:"AS#1:
DEFINT A-Z:ON INTERVAL=180GOSUB150:INTERVA
LON:R=RND(-TIME):S=87:GOSUB150:GOSUB160
20 FORI=0TO3:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:P
UTSPRITE2,(120,101),7,2:PSET(34,200):PRI
NT#1,"ENERGY":LINE(87,200)-(137,208),6,B
F:LINE(26,26)-(226,186),15,B
30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
40 IFX<27THENX=27
50 IFX>216THENX=216
60 IFY<26THENY=26
70 IFY>175THENY=175
80 PUTSPRITE0,(X,Y),15:D=D+(V>A)*2+1:V=D
+V:M=M+(Q>B)*2+1:Q=M+Q
90 IFV<0ORV>240THEND=0
100 IFQ<0ORQ>195THENM=0
110 PUTSPRITE1,(V,Q),14,1:IFSTRIG(1)THEN
LINE(126,106)-(X+4,Y+5),11ELSE30
120 IFX-14<VANDX+8>VANDY-10<QANDY+10>QTH
EN140ELSELINE(S,200)-(S,208),4:S=S+1
130 LINE(126,106)-(X+4,Y+5),1:IFS=138THE
N170ELSE30
140 FORI=13TO8STEP-1:BEEP:COLOR=(I,7,I-8
,I-8):PUTSPRITE1,(V,Q),I,3:NEXT:T=T+10:G
OSUB160:GOTO130
150 A=RND(1)*156+50:B=RND(1)*151+30:RETU
RN
160 PSET(150,200):PRINT#1,"SCORE";T:V=RN
D(1)*200+26:Q=-20:RETURN
170 PRESET(92,70):PRINT#1,"GAME OVER":IF
STRIG(3)THENRUNELSE170
180 DATA リィィリィ,<f■f,D,い※エ♂D,テヤBfる70
    
```

*チェックマークは画面上では空白に見えます。55ページ参照。



センタッキーアクション

MSX MSX2/2+RAM8K BY 三木一

▶遊び方は41ページ

変数の意味

A1(n)、A2(n)……敵の座標

B、P……得点表示位置の移動用

H、I、J、M、Z……ループ関係で使用

L……レベル

S……スティック入力用

V(n)……画面の切り換えで使用

W……時間待ち用

X、Y……自機の座標

X1(n)、X2(n)、X3(n)、X4(n)、Y1(n)、Y2(n)、Y3(n)、Y4(n)……座標データの保存用(画面を切り換えるので配列に保存する)

XX……得点を表示する座標

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード設定●ファンクションキーの表示を禁止●配列変数宣言●変数初期化●スプライト割りこみ許可●スプライト割りこみ先の指定●スプライトパターンの定義

② ③ 画面の作成

●画面切り換え用データなどの読みこみ●画面を切り換える●画面消去●洗濯機の画面を作る●敵の座標を読みこむ

④ 敵の出現

●敵を配置

⑤ 自機の移動

●効果音●自機座標の更新●自機の移動

⑥ 画面の切り換え

●画面を切り換える●時間待ち

⑦ ⑧ クリア判定

●得点のX座標を更新●得点の位置を移動●得点の位置の判定→右端なら無限ループ/左端ならば効果音●変数初期化●リプレイ/どちらでもなければ行5へ

⑨ 敵に当たる!

●効果音●得点の移動●レベルを上げる●行4へ

⑩ データ

●画面作成用データ●敵の出現位置データ

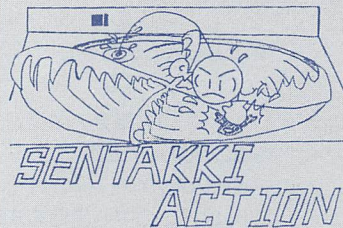
(にゃん☆)



プログラマからひとこと

こんなゲームだけど

はじめまして。初登場の三木一です。このゲームは、僕の長い11年間のパソコン歴の中ではじめてまともに作ったものだったので、採用通知が届いたときは本当に感激しました。ところでこのゲームは、どのように作ればよいかわからなかったため、Mファンにのってるプログラムの一部をあちこちからそのまままねして作りました。だから本当に汚くて無駄の多いプログラムになってしまいました。それに逆回転させたり、色がかわって



いくようにしたかったんですけども、どうしてもできません。こんなゲームだけど、わりにもいい動きをしていると思う。三木一 熊本・17歳

SENTUCKY.FD2

```

1 SCREEN3,0,0:KEYOFF:L=0:DIMV(4),X1(4),Y1(4),X2(4),Y2(4),X3(4),Y3(4),X4(4),Y4(4),A1(6),A2(6):X=52:Y=50:Z=0:M=0:SPRITEON:ONSPRITEGOSUB9:W=33:XX=100:COLOR 15,4,4:SPRITE$(0)="ロ♥♥♥♥♥♥♥♥":SPRITE$(1)="<んん~んん<":SPRITE$(2)="んんんんんんんん"
2 FORI=0TO4:READV(I),X1(I),Y1(I),X2(I),Y2(I),X3(I),Y3(I),X4(I),Y4(I):POKE&HF3D6,V(I)*8:CLS:VDP(4)=V(I):CIRCLE(136,96),80,15:LINE(X1(I),Y1(I))-(X2(I),Y2(I)):LINE(X3(I),Y3(I))-(X4(I),Y4(I))
3 CIRCLE(136,96),65,15:FORH=26TO42STEP4:CIRCLE(136,96),H,0:NEXTH:NEXTI:FORZ=0TO6:READA1(Z),A2(Z):NEXTZ
4 Z=(Z+1)MOD6:PUTSPRITE1,(A1(Z),A2(Z)),2
5 SOUND1,88:SOUND8,15:S=STICK(0):X=X+(S>1)*(S<5)-(S>5)*(S<9):Y=Y+2+STRIG(0)*4:PUTSPRITE0,(X*2,Y*2),15:IFPOINT(X*2,Y*2)ORPOINT(X*2+5,Y*2+5)THENPLAY"V15L6404C":P=32
6 M=(M+1)MOD5:VDP(4)=V(M):POKE&HF3D6,V(M)*8:FORJ=0TOW-L*3:NEXT
7 XX=XX+B-P:PUTSPRITE2,(XX,0),15:P=0:B=0:IFXX>255THENPLAY"V15L6404CDEFGAB":FORI=0TO1:I=I-1:NEXT:ELSEIFXX<0THENPLAY"V15L6404EDC":X=50:Y=50:L=0:M=0:XX=50:FORI=0TO1:IFSTRIG(0)THEN4ELSE:I=I-1:NEXT
8 SPRITEOFF:SPRITEON:GOTO 5
9 PLAY"V15L6405G":B=16:L=L-(L<11):GOTO 4
10 DATA0,136,16,136,176,56,96,216,96,2,160,20,112,172,60,72,212,120,4,183,32,89,160,72,40,200,143,5,200,49,72,143,89,32,183,169,6,212,72,60,120,112,20,160,172,170,96,88,96,160,123,112,60,160,55,136,134,112,49

```


LEAD THE DOT

リード・ザ・ドット

MSX2/2+VRAM64K BY KO-1

▶遊び方は42ページ

変数の意味

グラフィック座標

Q, W……パネル作成時の分岐点表示位置増分
XX, YY……指定パネルの座標保存用

スプライト座標

M, N……ドットの座標
X, Y……カーソルの位置⇒それぞれ2倍して表示に使用

その他の変数

A\$……パネル作成用GML
A(n)……パネル作成時にパネルの回転に使用⇒グラフィック用配列
B\$……スプライトパターン定義用⇒CHR\$(255)が入る
HA……トリガーの入力用カウンタ
I……ループ用
MT……ベストタイム
P……ドットの移動方向⇒方向はスティック関数値とおなじ
P1, P2, P3, P4……ドットのまわりの状態
P\$, T\$……効果音用
R……配置されるパネルの種類
S……スティック入力用
SP……ドットの移動する速度⇒レベル

SP\$……レベル入力用
TI……タイム

プログラム解説

10 画面色指定/変数を整数型宣言/配列宣言/ファンクションキー消去/変数設定/画面モード設定/カーソル、ドットのスプライトパターン定義
20 ページ切り換え/画面消去/6種類のパネル作成/画面モード設定
30 レベル初期化/メッセージ表示/レベル入力処理
40 画面モード設定/パレット切り換え/乱数によりパネルの配置/スタート部分のパネル調整
50 パネル間の白線表示/ゴールの表示/変数設定
60 タイム更新/スティック入力/カーソルの座標更新・表示/ゴール判定⇒ゴールなら行140へ飛ぶ
70 トリガー入力判定処理⇒[入力が1回目なら]指定パネルをページ1に保存/効果音/パネルの座標保存[入力が2回目なら]カーソル位置のパネルを前に指定されたパネルの位置に複写/カーソル位置に保存してあるパネルを複写/効果音/座標保存用変数初期化
80 トリガーの入力終了判定⇒

入力が終わっていれば入力カウンタ設定
90 ドットの座標更新・表示/ドットがパネルの分岐点にいるか判定⇒分岐点にいるなら次行へ飛ぶ/ゲームオーバー判定⇒ゲームオーバーなら行130へ飛ぶ/それ以外なら行60へ飛ぶ
100 ドットのまわりの状態を調べる
110 ドットの現在の移動方向とドットのまわりの状態により

ドットの移動方向変更
120 行60へ飛ぶ
130 ゲームオーバーメッセージ、ベストタイム表示/行160へ飛ぶ
140 ベストタイム更新
150 クリアメッセージ、タイム、ベストタイム表示
160 リプレイ判定
170 パネル作成用座標増分とGMLデータ(行20で読みこみ)(MORO)

プログラマからひとこと

テストプレイヤー

初採用です。このゲームは、見てのとおりあの「チクタクバンバン」を参考に制作しました。やってみればわかると思いますが、レベル3は異常なまでにむずかしいのでほとんどクリアできないでしょう。友達からテストプレイヤーを書けといわれましたので書いておきます。アッパ、会長、川、しの、ジョージ、田中さん、牧君の7名です。最後に、内藤君お元気ですか。
KO-1 福岡・16歳

LEAD
THE
DOT

BY KO-1

LEADDOT .FD2

```
10 COLOR15,0,0:DEFINT A-Z:DIMA(620):KEYOFF:MT=5000:P$="V15T25505C64":T$="V15T25506E64":SCREEN5,2:B$=CHR$(255):SPRITES$(0)=B$+STRING$(14,128)+B$+B$+STRING$(14,1)+B$:SPRITES$(1)=STRING$(3,192)
20 SETPAGE0,1:CLS:LINE(0,0)-(120,20),12,BF:PSET(0,5),10:FORI=0TO3:READQ,W,A$:PSET(Q+I*21,W),10:DRAW A$:PAINT(Q+1+I*21,W+1),10,10:NEXT:COPY(42,0)-STEP(41,41)TOA:COPYA,1TO(125,0):FORI=10TO126STEP21:PSET(I,10),11:NEXT:SCREEN0
```

```
30 SP=0:LOCATE0,0:PRINT"LEVEL(1-3)":SP$=INKEY$:SP=VAL(SP$):SP=SP-(SP=3)-(SP=4):IFSP$=""THEN30ELSEIFSP>4ORSP<1THEN30
40 SCREEN5:COLOR=(11,6,6,1):FORY=10TO170STEP20:FORI=15TO215STEP20:R=INT(RND(-TIME)*6):COPY(R*21,0)-STEP(20,20),1TO(I,Y),0:NEXTI:NEXTY:FORI=10TO50STEP20:COPY(21,0)-STEP(20,20),1TO(15,I),0:NEXT
50 FORI=15TO235STEP20:LINE(I,10)-(I,190),15:NEXT:FORI=10TO190STEP20:LINE(15,I)-(235,I):NEXT:LINE(235,170)-(253,190),15,B:PAINT(236,172),9,15:HA=0:M=25:N=16:P=5:X=9:Y=6:TI=0
```



```

60 TI=TI+2-(SP=4):S=STICK(0):X=X-(S=3AND
X<105)*10+(S=7ANDX>9)*10:Y=Y+(S=1ANDY>8)
*10-(S=5ANDY<80)*10:PUTSPRITE0,(X*2,Y*2)
,8,0:IFPOINT(M,N)=9THEN140
70 IFSTRIG(0)=-1ANDHA=0THEN:COPY(X*2-3,Y
*2-2)-STEP(20,20),0TO(100,100),1:PLAYP$:
HA=1:XX=X*2-3:YY=Y*2-2ELSEIFSTRIG(0)=-1A
NDHA=2THENCOPY(X*2-3,Y*2-2)-STEP(20,20),
0TO(XX,YY),0:COPY(100,100)-STEP(20,20),1
TO(X*2-3,Y*2-2),0:PLAYT$:HA=3:XX=0:YY=0
80 IFSTRIG(0)=0ANDHA=1THENHA=2ELSEIFSTRIG
(0)=0ANDHA=3THENHA=0
90 M=M-(P=3)*SP+(P=7)*SP:N=N+(P=1)*SP-(P
=5)*SP:PUTSPRITE1,(M,N),4,1:IFPOINT(M,N)
=11THEN100ELSEIFPOINT(M,N)=12ORPOINT(M,N)
)=0THEN130ELSE60
100 P1=POINT(M+8,N):P2=POINT(M-8,N):P3=P
OINT(M,N+9):P4=POINT(M,N-9)

```

```

110 IFP=1ANDP1<>12THENP=3ELSEIFP=1ANDP2<
>12THENP=7ELSEIFP=3ANDP3<>12THENP=5ELSEI
FP=3ANDP4<>12THENP=1ELSEIFP=5ANDP1<>12TH
ENP=3ELSEIFP=5ANDP2<>12THENP=7ELSEIFP=7A
NDP3<>12THENP=5ELSEIFP=7ANDP4<>12THENP=1
120 GOTO 60
130 SCREEN0:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER"
::LOCATE15,12:PRINT"BEST"MT:GOTO 160
140 IFTI<MTTHENMT=TI
150 SCREEN0:LOCATE15,10:PRINT"CLEAR !!":
LOCATE15,12:PRINT"TIME"TI:LOCATE15,13:PR
INT"BEST"MT
160 IFSTRIG(0)=-1ANDINKEY$=""THEN30ELSE1
60
170 DATA 0,5,S4R20D10L20,5,0,R10D20L10U2
0,0,5,R15D15L10U5L5U10,5,0,D5L5D10R15U15

```



変態生物アメーバ

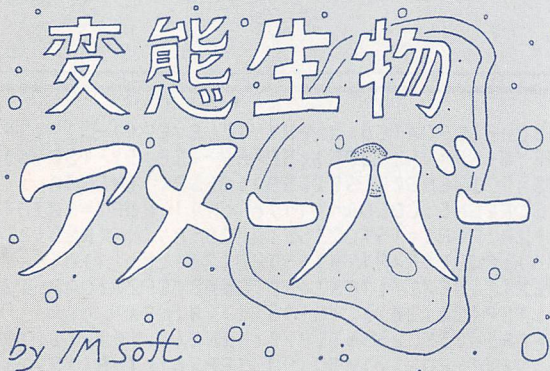
MSX MSX2/2+RAM8K BY TM SOFT

▶ 遊び方は42ページ

プログラマから
ひとこと

マシン語を勉強中です

こんにちは。3回目の採用なので、覚えてくれた人もいます
が、TM SOFTです。このゲームは、アメーバの動きと効果音がウリ
です。1画面におさめるのに苦労しました(「SCREEN1」でスプライト
消去をしている所などでわかると思う)。話は変わりますが、この前、梅田
の大きな書店へ行って、マシン語入門書とテクニカル・ハンドブックを買
ってきました(近くの書店にはなかった)。今、マシン語を勉強中ですが、
入門書では解説されていないことがあるので(1、Rレジスタ、裏レジス
タ、CPUコントロール命令、RST命令)、誰か教えてください。また、
前回のとき、どんどん送ると書きましたが、今のところ送れそうなくらい
に仕上がっているゲームはほとんどありません。なので、来月号に載るこ
とができるかどうかわかりませんが、またいつか採用されるでしょう。最
後に、1月8日なので少し遅いでしょうが、あけましておめでとう！
ではまた。
TM SOFT 大阪・14歳



変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤーキャラの
位置

X(n)、Y(n)……アメーバn
の位置

■スプライト面番号

0……プレイヤーキャラ(パ
ターン番号も同じ)

1~31……アメーバ(パター
ン番号は1~20)

その他の変数

A、B、D……一時変数

A(n)……アメーバのスプラ
イトパターンの基本データ

C……アメーバ数

E……プレイヤーキャラとアメ
ーバの距離の最小値(X座標の
差とY座標の差のうち、大きい
ほうを距離と見なしている)

F……移動するアメーバの番号

G……移動アメーバを変えるタ
イミング判定用カウンタ(乱数
を使ってカウントする)

H……ハイスコア

I……ループ用

P……タイムカウンタ=スコア
(アメーバ増殖タイミング判定

にも使用)

S……スティック入力値

プログラム解説

① プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●ス
プライトパターン0定義●アメ
ーバのスプライトパターン基本
データ読みこみ●スプライトパ
ターン1~20の定義(基本デー
タを各水平ラインごとに0~2
ドット左にずらす⇒基本デー
タの実質の横幅は6ドット)●配
列宣言

② ゲーム初期化

●画面クリア●変数初期化●行
6へ分岐

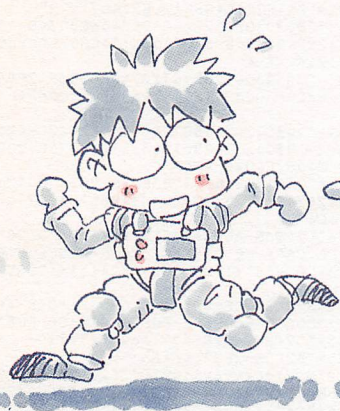
③ 距離判定

●変数初期化●アメーバとプレ
イヤーキャラとのX座標の差と
Y座標の差の内、大きいほうの
最小値とそのアメーバの番号を
求める

④ 自分の移動

●スティック入力●座標計算●
表示●効果音●アメーバのス
プライトパターン基本データ

でろでろでろくん



⑤ アメーバの移動

●座標計算 ●表示 ●あたり判定
●あたっていれば変数を初期化して行Aへ ●あたってなければ増殖判定用カウンタ更新

⑥ アメーバの増殖

●タイムカウンタ更新 ●アメーバ数が3未満でタイムカウンタが150の倍数なら(0を含む)アメーバを増やして行4へ分岐 ●距離判定を行うかどうかを判定

⑦ 終わり1

●効果音 ●ハイスコア更新

⑧ 終わり2

●画面クリア ●スコア・ハイスコア表示 ●トリガー待ち ●変数初期化 ●リプレイ

補足

行1の4行目の2つのAへの代入文は

①Aに-1~-1を加える
②Aを0~2の範囲に収める
という2つのことをやっている。

単に乱数でパターンを変化させるだけならば、①の代入文は不必要で、②の部分、

$A=RND(1)*3$

とでもすればよいのだが、作者はパターンをスムーズに変化させたかったのだろう。こういった乱数による増分の計算方法は、キャラクタを使った道のスクロールなどでみかけるもので、増分の変化に連続性を持たせるのに有効なやり方だ。ただしこのプログラムの場合では、変化量が小さいために効果がうすくなっているように思われる。

また、アメーバとプレイヤーとの距離判定で、X座標の差の絶対値とY座標の差の絶対値を比較して大きいほうを距離のかわりに使っているが、2点間の距離は、各座標の差をX、Yとすると(絶対値でなくていい)、 $SQR(X^2+Y^2)$

で求められるので覚えておくといいだろう。ただし、このプログラムでは大小関係だけわかればいいので、平方根を求める必要はない。(ANTARES)

AMOEBA .FD2

```

1 SCREEN1,1,0:COLOR15,4,1:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:SPRITES$(0)="<~ロ口■テ~<":FORI=0T07:READA(I):NEXT:A=RND(1)*3:FORI=0T0159:A=A+RND(1)*3-1:A=A-(A=-1)+(A=3):VPOKE,14344+I,A(IMOD8)*2^A:NEXT:DIMX(31),Y(31)
2 CLS:P=-1:C=0:X(0)=240:Y(0)=170:GOTO6
3 E=500:G=12:FORI=1TOC:A=ABS(X-X(I)):B=ABS(Y-Y(I)):D=-(A>B)*A-(B>A)*B:IFD<ETHENE=D:F=I:NEXTELSENEXT
4 S=STICK(0):X=X+(S>5ANDS<9ANDX>0)*4-(S>1ANDS<5ANDX<240)*4:Y=Y+(S=8ORS=1ORS=2)ANDY>0)*4-(S>3ANDS<7ANDY<175)*4:PUTSPRITE0,(X,Y),10,0:IFRND(1)<.15THENPLAY"L12S9M1000CB":DATA30,33,41,37,53,35,45,30
5 X(F)=X(F)+SGN(X-X(F))*2:Y(F)=Y(F)+SGN(Y-Y(F))*2:PUTSPRITEF,(X(F),Y(F)),7,1+RND(1)*20:IFABS(X-X(F))<15ANDABS(Y-Y(F))<16THENF=0:GOTO7ELSEG=G-RND(1)*2
6 P=P+1:IFC<31ANDPMOD150=0THENPLAY"T120V1503L8S8M100C4.":C=C+1:X(C)=X(F):Y(C)=Y(F):F=C:G=12:GOTO4ELSEIFG<1THEN3ELSE4
7 PLAY"L16S12M300CECECE":IFP>HTHENH=P
8 SCREEN1:LOCATE7,11:PRINT"SCORE"P"HI"H:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:X=0:Y=0:GOTO2

```


今回からは、各ジャンルに分けて講義を
していきたくと思う。て、はえある1回
目はRPG。RPGの時代はもう終わり

講師 飯島健男
第19回

だといわれながら、いまだにナンバーワ
ンに居座りつづけているジャンル。掘り
さげてみる価値はおおいにありなのだ。

シナリオを3日で書く方法！

今回のタイトルをもう1度見直してみよう。「シナリオを3日で書く方法」。何だか、うそみたいなタイトルである。錬金術氏がサギ師か、見るからにうそっぽいタイトルだ。よく考えると、「3日でタバコをやめられる」とか「あなたも3日でやせられる」というのと似ている気がする。

それで、そういったぐいものは、あまり効いたためしがない。ほんとうに3日でタバコをやめられたら、それはノーベル賞ものだ。ああいうものは、万人に効くのではなく、効く人には最初から効くのだ。うそとはいわないが、それに近い理由を理屈にしている。しかし、今回の講義は、はっきりいわせてもらうが、そういったまがいものとは違うぞ。

それでは、本題に移ろうかな。今回から、ゲーム制作講座はジャンルごとに分けて進めることになったのはさっきもいったとおり。それもこれもいままでの講義のやり方では、精神論とかおおざっぱなやり方では説明できなかったからだ。というのも、やはりアクションゲームとシミュレーションは同じ説明ですませるにはムリがある。学校の授業だってそうだろう。勉強といったって、国語も社会も理科も数学もいっしょにゴチャ混ぜに教えろたってできないでしょ。それと同じだ。

というわけで、今回の講義でほんとうに3日でRPGのシナリオを書くことは可能なのか。

そこで、まず結論からいおう。答えは可能である。といっても、「ブライ」や「ラスト・ハルマゲドン」のようなばかいかいシナリオを3日で書きあげるといえるのは神わざだ。ふつうの人にはちょっとできない。しいていうなら、ボクにだってできない。さらにマップを書いたり町の人のデータまでそろえたとすると、3日でできるという人がいたら教えてほしい。

けれど、3日でシナリオが書けるというのはほんとうだ。シナリオというのは基本的に起承転結があればいいのであって、後ははっきりいってぜい肉だ。既存のRPGを見るとよくわかるが、最初から何をやるかがはっきりしていて、それを解決したら終わりというものが多い。

しかし、それを解決するまでの道のりがたいへんなのだ。本来伏線といわれるような物語を盛り上げるイベントや、ストーリーに深く関わってくる別の流れを取りこむイベントが、じつに少ない。最終目的を達成するまでの場つなぎや、単なる時間かせぎといわれるものがほとんどだ。ゲームをしていて、どうして自分はこんなことをしなければいけないのかと、首をかしげてしまうようなゲームもたくさんある。場合によっては、時間かせぎをさせずに、スパッと終わらせたほうが、おもしろく感じる場合もあるのだ。

そういった意味で、これからRPGは1本道のなが〜いシナリオをだらだらやらせるより

も、1話読み切りタイプの連続短編シナリオRPGの時代がやってくるのではないかと密かに思っている。これは、フリーシナリオ(決まった1本道を進まされるのではなく、自分の好きなイベントを選択して自由に遊ぶことができるもの)とは少し違う。

そこで、既存のRPGのデメリットを考えてみよう。やはりいちばんの問題は、シナリオが膨大になればなるほど、一気に解かなければわからなくなるという点だろう。攻略本でも持っていないかぎり、既存のRPGのほとんどは、1度途中でやめて、しばらくたってからつづきをやろうとするとさっぱりわけがわからなくなってしまふ。小説やマンガだとおおかたの筋を覚えていれば、いつでもつづきから入りこめる。

これがRPGになると、そうはいかない。どの町がどこにあり、そこで何を売っていて、さらにどの町のどの人がどんな情報をしゃべっていたかまで覚えていないと、にっちもさっちもいなくなる場合がとても多いのだ。これは、別にゲームの特性だからしかたないというものではない。どうしてこういう現象が起きるかということ、本筋のストーリーとは関係がないイベントが多いために起きてしまう障害なのである。

本来あるべきストーリーの流れと、既存のRPGでいうところのストーリーの流れを比べてみよう。本来のストーリーとい

うのは、起承転結がきちんとならんでおり、そのどれか1つがなくなっただけで、おもしろさは半減してしまう。緻密に構成されたものになると、半減するどころか、意味さえわからなくなる。しかし、RPGのストーリーの構成というものは、別にどの部分をかっさばこうが、また逆に前後を入れ代えたりしようが、意味がつうじてしまうものが多い。

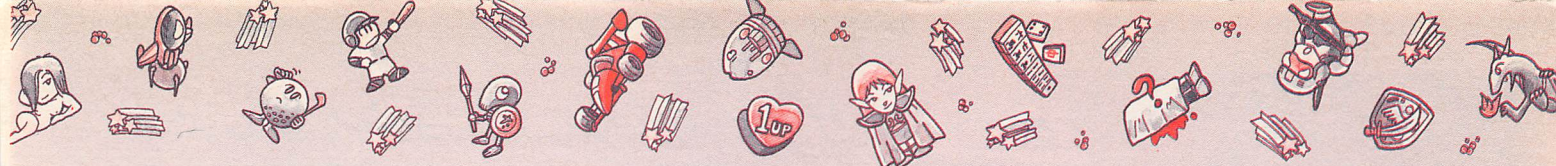
いってしまえば、本来のストーリーというのは、きちんと加工された製品であるのに対し、RPGのストーリーは積み木かブロックだと思っていただけばよい。だから、それぞれのイベントというのはたんなる部品であって、それを一応形になるように組み立てただけのものである。もちろん、すべてのRPGがそうだとはいわないが、こういった傾向が多いのは事実だろう。

さらに、規模が大きくなると、前後のつながりをもたせるために、むりやりどんな町や村にもいけるテレポートの呪文をもたせたり(規模が大きいと、以前立ち寄った町や村にいちいち歩いて戻らなければならないのは言語道断だが)、登場人物を意味もなく増やしたりする。これらは、すべてムダ以外のなにものでもない。

こういったデメリットを避けるために、とりあえず自分が成すべき目標を解決するだけのRPGを考えてみよう。「赤ずきんちゃん」を例にとり、自分は母親



今月は残念ながら投稿の数が少ない。「ソーサリアン」にむけてみんな忙しいのかな、それとも文化祭だろうか。自分で作った作品をみんなが楽しんでくれたら、ほんとうにうれしいよね。文化祭で発表したキミ、どうだったかな。やみつきになりそうでしょ。そうそう、そうやってゲーム・デザイナーになってしまふのだよ。そこで、いっておきたい。ここへ投稿してくれるのはうれしい。でも、そのままに身近な友だちに1度読んで、見てもらうことをすすめる。なんせいずれはユーザーになってく



全体の構成を 考える

最初の町と最終目的地の城
やどうくつのみを考える

とりあえず
これだけ!



スタートの町

ラストの
どうくつ



まわりを構成す るものを考える

マップと敵キャラ・武器・
防具・アイテム(各10個以
内)準備する



マップ



敵キャラ



武器



アイテム



防具



ストーリーを 決定する

ストーリーと町の人のメッ
セージなど細かな部分をつ
めて完成



の頼みでおばあちゃんのところにリンゴを届けに行くというシナリオにしよう。単純にストーリーを進めると、完全な1本道になる。自分の家からおばあちゃんの家へという道が成り立つ。これで、基本的なシナリオの流れはでき上がり。これだけで、十分ストーリーは成立するのだ。

既存のRPGは、この1本道のなかに、途中で知らないおじさんに声をかけられたり、お腹を痛したウサギに出会ったりして、話をどんどん横道にそらして行く。この手順が、シナリオをつまらなくさせているのだ。これからシナリオを書こうと思う人は、できるだけこういうシナリオの書き方は避けてほしい。はっきりいって、こういう組み立て方は、シナリオを作っていくうえで妨げになっても、役に立つことはまずない。

なぜなら、ムリヤリ横道にそらすというシナリオの構築方法というのは、慣れた人間がわざとやる場合なら問題は少ないが、急場のぎでこの方法をやっ

てもどんどん横道にそれていくばかりで、軌道修正するのに、四苦八苦しなければならなくなる。そのため、矛盾したシナリオになったり、後から困るような展開になってしまうのだ。

だから、シナリオを書く場合は、後からわりこませる作り方よりも(実際、このほうがかんたんだからこっちに走りやすいんだよね)、1つの物事を解決させてからつぎの課題に取り組むようにしよう。赤ずきんちゃんがおばあちゃんにリンゴを届けに行くと、そこで狼がおばあちゃんになりすましているもよし、無事リンゴを届けて家に帰ると、お母さんがいなくなっていたというもよし、とにかく目先の物事を片づけるのが先だぞ。

この1つの物事を片づける書き方というのだ3日目だ。これの積み重ねによって、規模はいくらでも自由にできる。ではつぎに、この3日の活かし方を考えよう。

まず、はじめの1日目は、全体の構成について考えよう。このとき、自分の家のある町を1

つ、最終目的地である城やどうくつなどを1つ考えればよい。町もどうくつも、これ以上増やしてはいけないぞ。とりあえずは、小さなものでも完成させることが大事なんだからね。

2日目は、そのまわりを構成しているマップだ。それに敵キャラや武器・防具・アイテムなどを決めていこう。ただし、どれも10個以内ですませること。武器と防具は合わせて10でも多いくらいだ。そんなに数ばかり出してもしょうがない。プレイヤーが迷うだけだからね。

最後の3日目で、ストーリーを決定しよう。先にストーリーを決めるのもよいが、最初は取

りかかるとおぼろげな構成をするだけで十分。そして、ストーリーといっしょに町にいる人々のメッセージや、細かい部分の決定を行おう。最後に、これだけは守ってほしい。いろいろ1度に手をつけるよりも、かならず1つのことをきちんと終わらせてから、つぎのことにとりかかろう。これは、とても大事なことなのだぞ。

RPGのシナリオを書くのは3日で可能なのだ。最初はかんたんなものだが、これがいすれものをいうぞ。チリも積もれば山となるのだ。何事も積み重ねが大事なのだからね。それでは、また来月。

次回の お 題

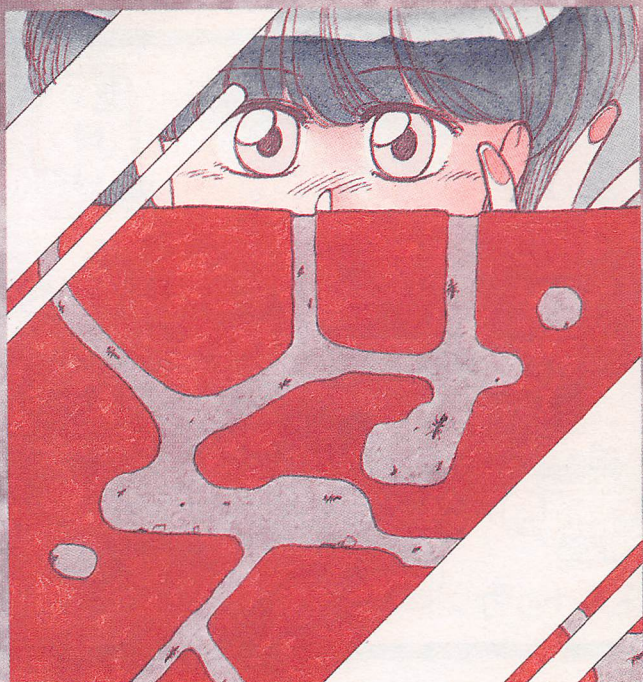
というわけで、次回もRPGについて。シナリオを3日で書くといったって、何をどうしていいかわからないという人が多いかな。そうだよな。ほんとうはそこらへんは企業秘密なんだよね。でも、教えてしんぜよう。そこで、今度は町について語ることにする。町とは、本来どういうものであるべきなのか。もう1度原点にもどって、そこらへんを考えてみよう。次回までにキミたちも考えといてね。



れるわけだし、いちばんいいユーザーの代表なんだからね。なぜ、急にそんなことかという、全体的に原稿を整理してある人が少ないってことなんだ。これって正直にいっちゃうけど、読みにくい。ボクも努力してるんだけど、つききれずに書いてあるほうを先に読んでしまう。もちろん、ヘタな字でもいい。大事なのは、この企画書をみんなに認めてもらって、みんなでゲームを作るのだから。自分だけが分かっているのはいはずはないよね。じゃ、そういうわけでガンバロー!

記憶のラビリンス

◆
絶妙なるマイクロコスモス
シムアントの世界を探る



アリたちの楽園を作り上げよう

今月は「シムアント」。MSXに移植が決まった「シムシティー」の生みの親、アメリカはマクス社の天才プログラマ、ウィル・ライトの最新作である。まだ、マッキントッシュ版しか出ていないし、MSXに移植されるかどうか全く不明だが、強行に紹介する。他機種に関心のない人は、飛ばしてほしい。ディスクもついて、内容豊富なMファンである。この2ページが全くムダだったとしても、980円は高くないはずだ。

都市経営のシミュレータ「シムシティー」に始まり、惑星の一生を感じさせてくれる「シムアース」を発表したマクス社の次作は一体何? というわけでみんなの関心を集めていたわけだが、どうやらアリのシミュレーションになるらしい、というような噂が広がって「やられた!」という感想を持ったわけだが、実際にゲームを手にするまではどんなものが出るのだろう? と半ば期待、半ば不安が交錯していたのである。なんと

いっても「シムアース」はあんまりおもしろくなかったのである。確かによくできているのだが、なんかゲームとしては楽しめなかった。マクス社はそのまま、ばおばおとは無縁の世界に流れこんでいくのではなからうか? というような不安である。

たいていはマッキントッシュ用ソフトは英語版しかなくて、ユーザーは慣れない英語のマニュアル片手に試行錯誤を繰り返しながらゲームの世界に入っていくのだが、今回はイマジニアによる日本語版が先に出た。

さすがに日本語はありがたい、などと変なところに感心したりする。ゲームは3種類のモードがあって、クイックゲーム、フルゲーム、実験モードである。フルゲームは1件の家の庭を舞台に、赤アリとしのぎを削りつつ、そこに住んでいる人間を追いついてしまうというもの。

最初は女王アリ1匹。ゲームの序盤というかいちばん初めにプレイヤーは女王アリになって、最低限の巣を掘る。とりあえず

掘ったら産卵に入る。最初に生まれるのがプレイヤーの黄色いアリである。このアリだけはプレイヤーが直接コントロールできる。この1匹で仲間を誘導したりしながら、種族の繁栄をもたらすわけである。

もちろん、それだけではだめだ。巣作り、看護、食料調達のうちどれに比重を置くかを決める行動コントロール、生殖用の女王アリ、兵隊アリ、働

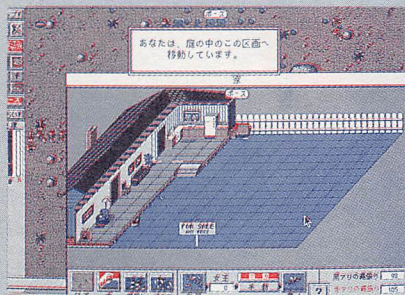
きアリのうちどれを生産というか増やしていくかを決めるカーソルコントロールで、おおまかな調整を行っていく。

これらのことをリアルタイムで処理しながら、味方の黒アリを繁栄させて赤アリを滅ぼしていく。もちろん、特攻隊を組織して赤アリの巣に飛び込んで赤アリの女王をやっつけてもいい。もちろん、こちらの犠牲も大きいのだが。

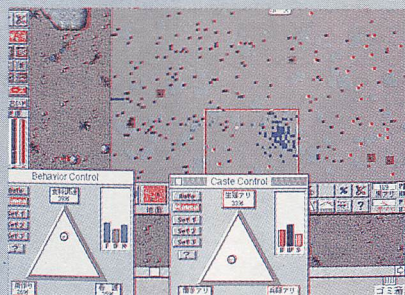


◎いきなり、巨大なアリが出てくる。ここで気持ち悪い人は後はやらないほうがいい

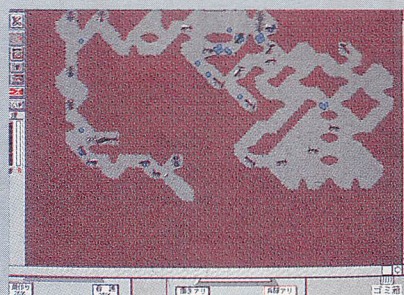
アリ達の楽園を根性で築くのだ!



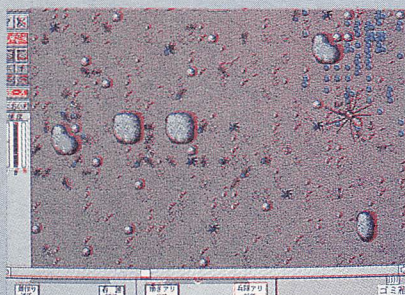
①とあるアメリカ人とおぼしき家の庭。



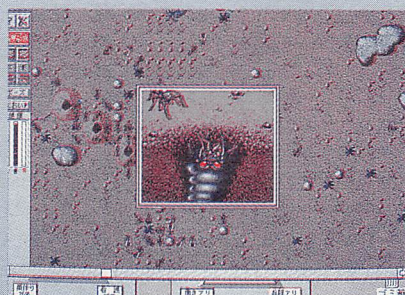
②行動は何に重点を置くか、アリの種類はどうするか



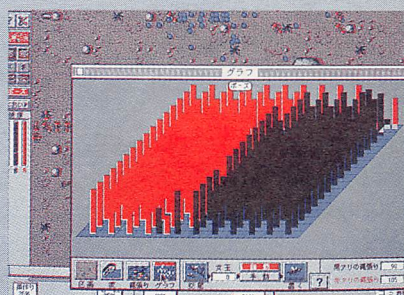
③アリの数が増えれば、当然大きな巣が必要になる



④う、不具戴天の強敵、クモの登場だ



⑤これはアリンゴク、残酷なターミネーターである



⑥こうして、庭のすべてを自軍の勢力下に置くのだ

ひとなつっこいソフトとは?

ばおばおはまだ1度しかフルゲームをやっていない。そのときは庭の家寄りの部分は先に赤アリが占領して、人間を追い出してしまった。だから、人間の抵抗、つまりは殺虫剤攻撃にはさらされていない。これも先に赤アリを倒してしまえば、経験しなくてはならない試練である。試練は他にもある。その代表がクモである。捕まるとすぐに食べられてしまう。このゲームでは、主人公の黄色いアリは死んでもすぐに「生まれ変わる」ので、それでゲームがどうのこうのということはないのだが、わずらわしいし、このクモによって、アリの人口が大いに減ることは確かである。似たようなのがアリジゴクだ。これは動かないからまだいい。もちろんもっとも恐いのが赤アリによる襲撃だ。敵もこっちの巣を狙っているのである。アリ同志が戦って勝つ

か負けるかはランダムのもので、しかもおおざっぱな感じだ。戦いを挑んでくるのはたいい兵隊アリで、こっちが働きアリだと絶対に兵隊が勝つ。こっちも兵隊だと1/2の確率で勝ったり負けたりする。RPGのように戦闘に勝っても強くなったりはしない。自分は生まれたときは働きアリだが、他の兵隊アリと交替することもできる。敵に攻めこむときは忘れずに交替しておかなくてはならない。

ま、そんなこんなでゲームを進めていくわけだが、書いていこううちに「そんなゲーム、どこがおもしろいの?」というような声が聞こえてきそうである。確かにこれは問題で、はっきりいって自信はない。これはしかしゲームというものの本質に関することで、どんなゲームでも大かた少なかたあるものだろう。要するに、そのゲームにのめり

こめば、他人がどういおうとおもしろいのであるし、のめりこめないと、あるいはのめりこまなければ、たとえ世界中の人がおもしろいといっても、おもしろくないわけなのだ。当たり前すぎてごめん、といいたいような結論なのだが、しょうがない。しかしこれは、考えてみると人生とかにもあてはまる。人生はゲームとはよくいったもので、ぴったりさっきの言葉があてはまる。人生の中で何を目標にするかで、生き方は大きく変わってくる。例えばお金に執心して生きている人にとっては、お金こそが人生というゲームでの目標なのだが、そんな人を見ていると哀しくなってくる人もいるわけで、彼らはお金以外のものに人生の意味を見だしているわけである。当然のことながら、人生には上下もないし、勝ち負けもないと思う。ただ、自分の判

定が残るだけだ。

話が横道にそれてしまった。ウィル・ライトの個性は「これおもしろいでしょ」とひとなつっこく、しかもとっぴょうしもないものをこちらに差し出してくることである。しかもそれが商売につながるのだから、天才だなーとみんなが感心するのだ。

とっぴょうしがないだけなら、どうでもいいわけで、売れるだけなら、もっとどうでもいい。だが、ひとなつっこいというのはこれは才能がないとだめだ。

では、ひとなつっこいとはどういうことなのだろう。ひとことではいえない。だが、このゲームをプレイしているとなんだか、昔アリの生態を観察していた頃の自分を思い出してしまう。そしてそれといっしょに、アリの動きに見とれているウィル・ライトの顔が浮かんでくる。そんな感じではないのだろうか。

MSX版『ソーサリアン』発売記念 オリジナル・シナリオ・コンテスト

ORIGINAL SCENARIO CONTEST

締め切り間近。もう後がない。しのごのいわずにシナリオ書いてはいっちゃあがり//といきたいわけである。

催促編

これが最後のシナリオ募集記事である。といっても、Mファンを発売から1週間後に買ったなんていう人は、このページは意味がない。なぜならば、なんと締め切りは平成4年1月13日なのである。だから、この記事を読んでいる日がこの日以降だったら、何の意味もなくなってしまうのである。

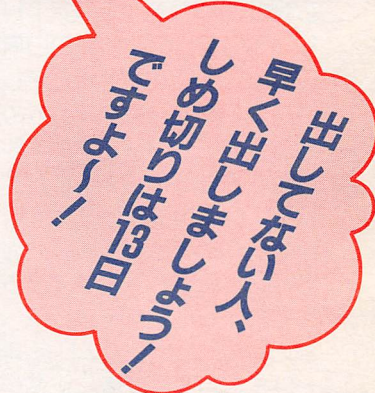
さて、だからこの記事は13日よりも前に、これを読んでいて、

しかもある程度は準備のできている人。そういう人にしか意味がない、ということになる。準備ができて、というのはどういう意味か？ ま、応募用紙さえあれば、こっちのものである。あるいは、Mファンを定期購読している人が身近にいさえすればなんとかなる、はずだ。

まして、書きかけの用紙を持っている人、なんとか特急で仕上げてほしい。何が哀しいとい

って、完成されない仕事ほど哀しいものはないのだからね。

そして、いますぐ出せる、という人ももう一回チェック/用紙が揃っているか？ 宛先の住所はあっているか。ちゃんと切手が貼ってあるか、などなど。念には念を入れておこう。とにかく出してしまえば、こっちのものだ。ポストに入れてしまえば、あとは50万円の使い道を考えるだけだぞ！



オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

●賞と賞金

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルテレホンカード)あり。

●応募

誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくても、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどですでに発売されているものはすべて除きます。

●しめ切り

1992年1月13日(当日の消印有効)

●発表

1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

●応募にあたっての大事な注意点

- ①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。
- ②応募用紙は1991年の12月情報号と11月情報号に2度に分けて掲載しました。今月号にはありませんが、応募にはその両方が必要です。また、「MSX・FAN」を両方買わなかった人のための実費によるコピーサービスもすでに終了しました。いま知った人ごめん下さい。
- ③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。
- ④応募用紙は合計7種類にあります。応募する人は確認してください。

↑応募用紙一覧表↓

11月情報号	<その1>表紙用
	<その2>アイテム
	<その3>シナリオ全図
	<その4>MAPデータ
12月情報号	<その5>NPCとモンスターのデータ
	<その6>登場人物のデータ
	<その7>ゲームをクリアするための最短ルート

●そのほか

- ①応募された原稿はすべてお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。
- ②入賞した作品の著作権は徳間書店インターメディア(株)に帰属するものとします。
- ③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。
- ④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。
- 審査委員
加藤正幸氏(日本ファルコム(株)代表取締役社長)/木屋善夫氏(日本ファルコム(株)チーフプログラマー)/箕浦学氏(ブラザー工業(株)新事業推進室マネージャー)/伊藤美登里氏(ファルコム(株)代表取締役)/吉岡平氏(SF作家)/加藤久人氏((有)パシヨウハウス代表取締役/北根紀子(本誌編集長)

●シナリオの送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

スピングール

2

好評発売中

AB判156ページ/2DDディスク付き

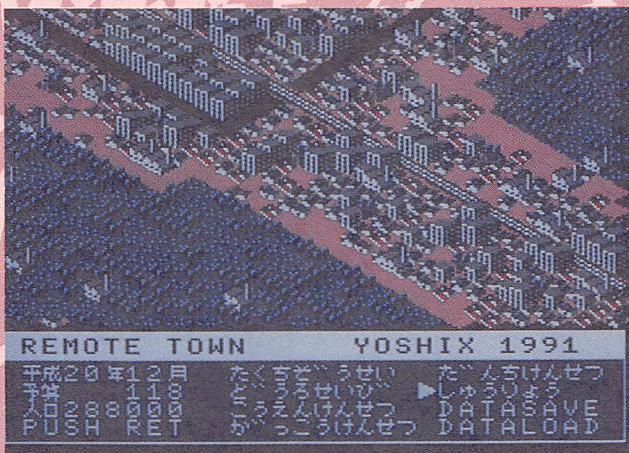
定価1,980円

発売・徳間書店

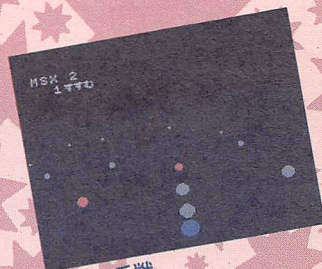
※ふつうの書店で手に入ります。

43本の傑作

性格の悪いMSXと戦いながら世界主要都市を巡る『THE WORLD SUGOROKU』、パズルを含んだ新しいRPGの形『ネイティガの悪魔』、米チャをしてマウス改造版を作らせた『REMOTE TOWN』、わけもなく懐かしい海戦SLG『遠浅の海の戦い』、吾郎ちゃん最近どうしてますか『惑星歩兵戦』……など、Mファン90年11月号～91年9月号に掲載した名作だけをディスク付きで43本収録。本屋さんへ！



REMOTE TOWN



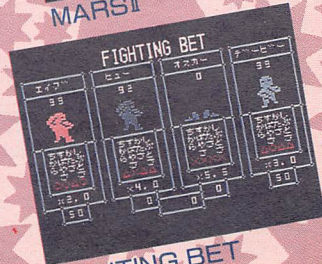
惑星歩兵戦



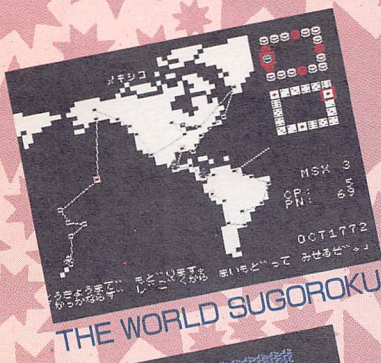
DRIVE気分turbo



MARS II



FIGHTING BET



THE WORLD SUGOROKU



ネイティガの悪魔



遠浅の海の戦い

10月期整理分 (1月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は1月情報号掲載選考のために10月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

ファンダム

- 北海道
 - 大予言 他②/山本尚弘
 - Catch me,please./二階堂功一
 - きょうふのはいきよ/笹塚益都
- 岩手県
 - エアポート'91/熊谷剛
- 宮城県
 - ちびまるこによる福音書 他①/星秀明
 - 迷路 他①/三浦伸之
- 秋田県
 - ザ・チャンス/高橋広光
- 栃木県
 - 黄金狂/沼尾弘志
- 群馬県
 - アタルナ! 他③/梅沢豊
 - PACデータ保存ツール/山道将人
- 埼玉県
 - XYポインタ/横堀君夫
- KICK!KICK!KICK!/沢田広正
- レインボーダング/松山裕正
- DOG FIGHT!/尾崎正憲
- 千葉県
 - 水の洞窟 他③/蒔田茂幸
- 東京都
 - E!/岩倉徹
 - 8HANDS/岸間航
 - ないんす/増子一正
 - 地獄からの脱出/伊藤泰治
- 神奈川県
 - CARD-BATTLE 他①/船田美智也
 - あなたは神を信じますか? 他②/岩崎良幸
 - YOPPARAI-ULTRA 他①/桑原新悟
 - BLACK ROAD/坂上彰
- 長野県
 - アシカの修業3 他①/木内靖
- 新潟県
 - FIGHTING WITH THE MOONLIGHT/林英志
- 石川県
 - STICK-Q/山本澄人
- 愛知県
 - びったしカンカン!!/齋藤正明
 - ゲリラ/尾関友浩
- 三重県
 - ロイヤルライン・ゴルフクラブ 他②/界外年応
 - S-FIGHTER/北川由隆
- 大阪府
 - SCROLL BATTLE/番匠谷誠
 - Cassette Index Maker/今西直人
- 兵庫県
 - DRIVE GAME 2 他①/長谷川誠
- 鳥取県
 - ばあああん 他①/宮部慎太郎
- 岡山県
 - FANTASY WAR/岡倫弘
 - FANDAM WARS~全国版~/福田俊一
- 広島県

- Warrior/杉原守
- 山口県
 - 少年時/村中隆史
- 鹿児島県
 - PRO SPORT/日高洋士
 - (選考日10月18日)

AVフォーラム

- 北海道
 - 老後の夢 他①/佐藤貴行
 - かんばい!!/木村恭一
- 青森県
 - テレポート/駒木根直之
- 岩手県
 - 螢/中崎孝司
- 宮城県
 - 走り幅跳び 他①/高橋令
- 福島県
 - 夜の恐怖 他①/渡部正臣
- 千葉県
 - ばくだんのばくはつ 他③/山田豊
- 東京都
 - ルール/菊地正朗
- 新潟県
 - 日の丸弁当/斉藤桂広
- 静岡県
 - 追いかけてこ/鈴木雅博
 - ガンとばし男 他②/高橋英昭
 - Giants-18 他①/内館秀樹
 - 夢/澤田秀昭
- 滋賀県
 - 映画、真夜中の殺人/川口剛
- 大阪府
 - コンパクトディスク/大橋研一
 - 催眠術 他④/富士田智久
 - 兵庫県
 - 導火線/石田敦英
 - パニック 他②/伊藤隆文
 - 199x年/山下晴久
 - 広島県
 - 電子くじ 他①/出口智秀
 - (選考日10月24日)

FM音楽館

- 北海道
 - イースIII「イルバーズの遺跡」 他①/尾形直信
 - ELECT~ 他②/柴田望
 - イース「Palece of Destruction」/金沢雅樹
- 青森県
 - ロックマン3「スパークマンBGM」/後村寿明
- イースIII「厳格なる闘志」 他④/安田雄也
- 岩手県
 - 恐怖 他③/小林尚
- 宮城県
 - イースIII「イルバーズの遺跡」 他①/尾形直信
- 福島県
 - A Loving Message 他①/阿部哲広

- 茨城県
 - 太陽の神殿「TEMPLE DEL SOL」 他⑦/本馬幹子
 - KNIGHT MARE II 他①/武藤直樹
 - 琉球民謡/仲嶺智靖
- 千葉県
 - コンドルは飛んで行く/鈴木健一
 - 赤い光 他①/松村弘和
 - 脳天気シンドローム/両角泰寛
- 東京都
 - グラディウスIII「Try to Star」 他②/増子一正
 - ジーザス「勝利の旋律」/長岡広明
 - おもちゃのパーティー・ばいばい 他③/板垣直哉
 - ウィザードリィ2「FIGHTING SIGHTS」 他④/柳橋清隆
 - 神奈川県
 - You cannot stop any more/泉田武史
 - 長野県
 - My Way 他②/湯澤稔
 - 富山県
 - ソーサリアン呪われたクイーンマリー号・船内 他①/井上清一
 - 大阪府
 - ソーサリアン「オープニング」 他②/浜田宗則
 - ソーサリアン「シナリオ9」/曾我部崇
 - なぜそんなにえらいの 他①/木村泰己
 - 兵庫県
 - JR東海のテーマ 他②/松丸武
 - きよしこの夜 他③/長谷川誠
 - マッピー「ボーナス・ステージ」 他③/池田雄輔
 - ソーサリアン「オープニング」 他②/浜田英希
 - 奈良県
 - エアバスター「Stage I」 他③/野尻武史
 - 鳥取県
 - FRAY「No.13」/福永里子
 - 広島県
 - BINGO/出口智秀
 - 高知県
 - #9 DREAM 他②/幸山隆志
 - 宮崎県
 - NO-19 他②/大谷創
 - (選考日10月28日)

ぼほ梅庵のCGコンテスト

- ☆イラスト部門
 - 北海道
 - 追って/藤塚嗣治
 - 岩手県
 - 闇の訪問者/阿部徳日呼
 - 山形県
 - SCHOOL 他②/尾形純
 - 埼玉県
 - なし/茂木章
 - Wyvern/山崎聖卓
 - 東京都
 - 押し並べて良好な僕の人生/萱場良明
 - Er ist Vampir/ 他③/水野代々子
 - 神奈川県

- 人/南雲太郎
 - 人間対蟹/長井友一
 - 敵の気配/清水普之
 - GOLEM/佐藤一史
 - 石川県
 - GOLEM/佐藤一史
 - 静岡県
 - DRAGON RIDER 他②/渡辺茂樹
 - 愛知県
 - ねずみのぼほえみ 他③/太田広和
 - 入内 他②/加藤由紀子
 - 三重県
 - K-KUN/界外年応
 - 京都府
 - F-117A BLACK JET/三浦一誠
 - 大阪府
 - ミイコ 他①/菅原武典
 - THE TOWER OF EVENING/萩上康成
 - 黄金色の国/広瀬明
 - 岡山県
 - 今頃の秋/奥石哲也
 - Amcestral wars/鯉江英二
 - 山口県
 - 夏の花にて/村上浩樹
 - 侵入者と監視用ロボット/佐藤孝幸
 - 愛媛県
 - あわわっ♡/越智大作
 - 奈良県
 - 軍人さん2「出撃」/渡辺英樹
 - 長崎県
 - TEAR ANGEL/中村靖
 - ALICE 他④/八木ナナ
 - 熊本県
 - SCHOOL DAYS/足利賢治
 - ☆紙芝居部門
 - 埼玉県
 - RAIN(雨) 他①/山崎聖卓
 - 東京都
 - ペラペラマンガ/伊藤直輝
 - (選考日10月28日)

ゲーム制作講座

- 千葉県
 - ロダスディーン/金沢龍一
- 愛知県
 - Bull Shit/野々村武
 - (選考日10月14日)

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受け付けている。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・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ることは厳禁。
- 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。
- ★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は①-②	①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門)	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>	②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他()	
作品名	[ファイル名]		
氏名	フリガナ	シ ネ ム ()歳 男・女	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ		
	都道府県		
投 稿 日	— —	1991年	月 日
		1992年	
ア ン ケ ー ト	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 年 月頃] いいえ		
	②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ		
	③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。		
	はい	[雑誌名 年 月号 ページ]	
		[書籍名・CD名]	
	[参考にした作品名・記事名]		
いいえ			
④(FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。			
	[作曲者]	[歌手・演奏者]	
⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。			
	[ツール名]		
	[ロードの方法]		
作品コメント			

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



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」。エスプリのさ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、絵が好きならにはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。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！

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。ゲームやかんたんツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN: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ははかり、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。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

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、作品には応募用紙のほかに、②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応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
- ②プログラムの遊び方、使い方
- ③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(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)
- ④プログラムの資料、解法(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)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

★郵送にあたっての諸注意

- ・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」、「二ツ折厳禁」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載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17回季間奨励賞

1月号から3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4回FP部門奨励賞

10月号から3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。

※両奨励賞とも、1992年4月号で発表をおこないます。また、次回からは奨励賞制度に若干の変更を加える予定です。ご意見などありましたらお寄せください。

FM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PEM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BASICOのものにかざる。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ざる。

★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」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

規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのさいた29字×29行以内(短いもの大歓迎!)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

- 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

★郵送にあたっての諸注意

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

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは73ページの下欄外「特典」を参照。

ほぼ梅麿の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。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属している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応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するCG作品の部門を、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」、「二ツ折厳禁」、「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

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッサーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

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

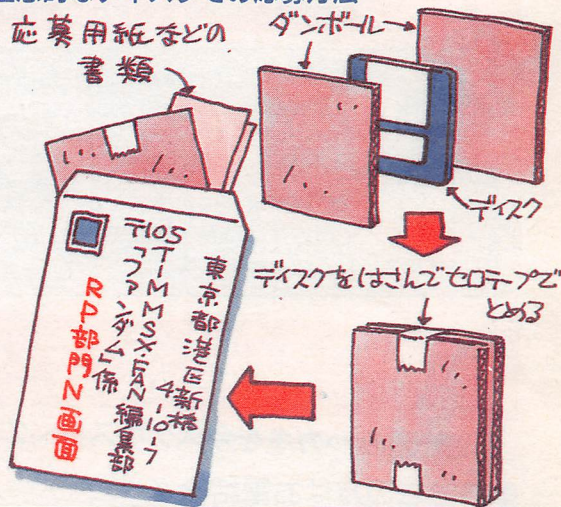
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法



●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。

スパ暗記法

TM

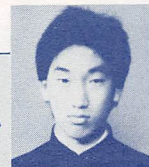
こうして彼らは勝利した!!



そして合格発表の日...



山田 和範くん
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ウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこそこの偏差値が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、大変喜んでいきます。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ! 志望校にも合格!

受験のプロ、代ゼミ・駿台予備校の有名講師がキミを合格させる!!



駿台予備学校
東京大学講師
村川久子先生

村川先生は昭和47年に神戸野田女子高校を卒業され、セントラル・メソヂストカレッジを始め、3つのアメリカの大学を出て博士号を取られました。長い留学経験が現在の指導に活かされています。その方法は駿台予備校でも大評判。あなたも知らぬ間に実力が上がります。



代々木ゼミナール講師
稲葉俊彰先生

昭和31年東京に生まれた稲葉先生は、都立国立高校を出て埼玉大学及び大学院を修了し、現在代々木ゼミナールで講師として多くの合格者を育てています。身長195cmの視点からユニークな発想で、ゲーム感覚の勉強法が大人気。あなたを最後まで完全バックアップします!!

案内書無料急送!!

とじ込み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

合格術の神様



●スーパー暗記法の発明者/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伝えしよう。

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

受験生が待っていた、驚異の合格テクニク誕生！

不暗記法

通信指導システム

全国からバクバク届く合格の声！！



合格術の神様
主任講師 萩原雄二郎先生

私が試験に
勝たせます！

問題を見ると
答が浮んで
きます！

ラクラク合格
できました！

信じられなほど膨大な
量を、短時間で、
簡単に覚えられるか？



天才かと
思ったほどです！

全国会員の合格校の一部！

- 武南宏治 / 東大理 I 類・慶応大工学部
- 辻川 徹 / 北海道大理 I 系 ● 大岩優一 / 広島大総合科学部 ● 出口理恵 / 大阪大法学部
- 立命館大法 A ● 寺沢礼子 / 旭高校 ● 斎藤均 / 福島高校 ● 加藤弘子 / 青山学院附属高校
- 大田 稔 / 早稲田大商学部 ● 中央大経済学部 ● 江口尚美 / 日大二高校 ● 井田美春 / 慶応大文学部 ● 埴いづみ / 東大文 III 類 ● 上智大文学部 ● 慶応大商学部 ● 早大一文 ● 藤本真信 / 千種高校…ほか多数。

英単語 200 個を 1 日で丸暗記、
 数学の公式は通中に完璧、
 漢字 100 個ならもの 30 分、
 歴史年表など 10 分で 30 項目、
 一年分の勉強を 1 ヶ月で解決！

郵便はがき

166-□□

料金受取人払

杉並局承認

771

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

差出有効期間
平成5年8月
28日まで

日本進学指導センター スーパー暗記法

無料案内書請求係

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15) A298

無料!
急送!

**無料進学カード
スーパー暗記法案内書**

ご希望のコースにVをつけてください。

大学受験コース 高校受験コース
 資格取得・社会常識 記憶術コース
 小6進学 小5学カアップ 小4学カアップ

フリガナ		学	年
氏名			
下	電話	()	
フリガナ			
住所			
フリガナ			

※送料は別

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- 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!!

大学受験コース


高校受験コース

資格取得・社会常識記憶術コース

※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。



武南秀治くん
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。でも、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。

超短時間で主要5科目丸暗記! 試験中、問題を見れば答が自然にわいてくる。だから中間期末もバッチリ!!

次はあなたの体験が...先輩からのメッセージ!!

苦手な暗記が得意に!
勉強の大きらいだった僕がスーパー暗記法に出会ったのを機に、苦手な暗記ものがおそろしいほど得意になりました。机に坐る時間が楽しくなりました。おかげで、好きな理科系の学部に入学できて、感激を味わっています。



西方 裕暢
日生産工業学部
(日大鶴ヶ丘高卒)

偏差値アップにすごい威力!
義塾の看板学部に入れた、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。



山岡 信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高高卒)

世界史を克服して東大合格!
お陰様で今春、東大文IIIに合格しました。夏休みから日本史、10月から世界史を始め、世界史などは11月最後の模試まで偏差値50を超えなかった私が何とか新テスト(世界史で受験)、東大二次に間に合ったのは暗記法のお陰です。



埴 いづみ
東大文III上智文学部
慶応商学部早大一文
(桜蔭学園卒)

合理的に膨大な量をこなす!
受験勉強は何かのヒントで急に成績が上がるものです。僕の場合は「スーパー暗記法」でした。模試でも一度も合格圏に入らなかった僕がたった一ヶ月あまりで本番に臨めたのは、実に合理的に膨大な量をこなせたからです。



榎 芳輝
一橋大学商学部
(高松高卒)

全科目が得意になった!
私は読書が好きなのに、国語の成績には自信がありませんでしたが、英語が苦手、英単語や構文など全く覚えられず、困っていました。スーパー暗記法を偶然知ってから苦手科目がほとんどなくなり、国語もよりどころになりました。



杉浦 真由美
旭川北高校
(神楽中卒)

暗記法でたちまち学年トップクラス!
クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月下旬くらいでした。成績も三五人中、いつも百番台。イチかバチか、暗記法をとり入れ一日一時間以上勉強したら最後の模試で八番に。受験もラクラク突破しました。

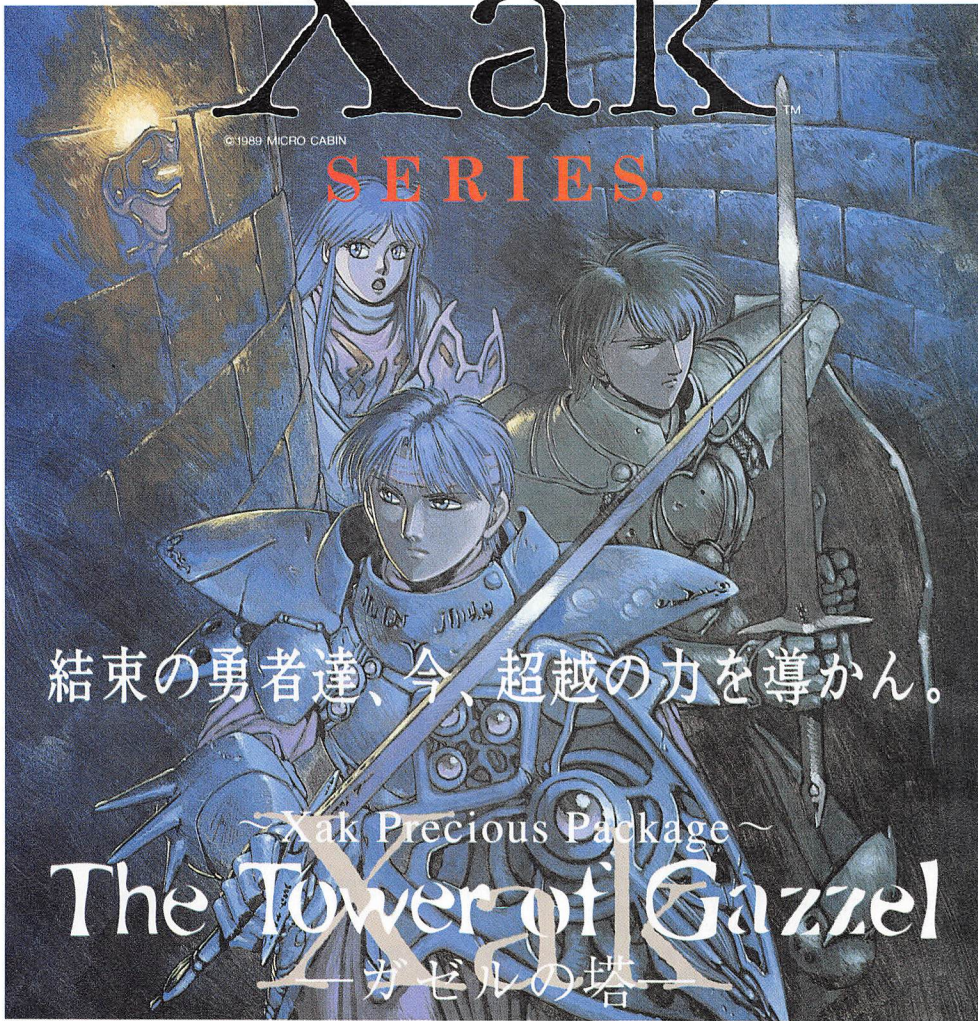


斎藤 均
福島高校
(梁川中卒)

[サーク] Xak

© 1989 MICRO CABIN

SERIES.

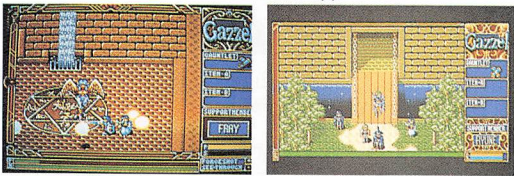


結束の勇者達、今、超越の力を導かん。

~Xak Precious Package~ The Tower of Gazzel —ガゼルの塔—

MSX2 MSX2+ MSX turbo R 3.5"2DD (5VDRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 対応ROM 対応 ¥7,800 (税別) 好評発売中!!

~Xak Precious Package~ The Tower of Gazzel —ガゼルの塔—



●PC-98/88VA ●PC-88SR ¥7,800 (税別) 好評発売中!!

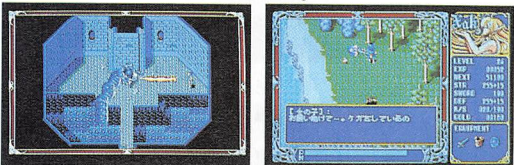
FRAY



●MSX2.2+ ●MSX turbo R ¥7,800 (税別) 好評発売中!!

[サーク] Xak

The Art of Visual Stage



●PC-98 ●PC-88SR ●MSX2.2+ ●X68000
¥8,800 (税別) 好評発売中!!

[Xak]

Rising of The Redmoon



●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2.2+, MSX turbo R
¥8,800 (税別) 好評発売中!!



NOW ON SALE
CD「XakII & FRAY」
¥2,400 (税込)
DASTAM
株式会社ポロスター

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY 幻影都市

©1991 MICRO CABIN CORP

目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

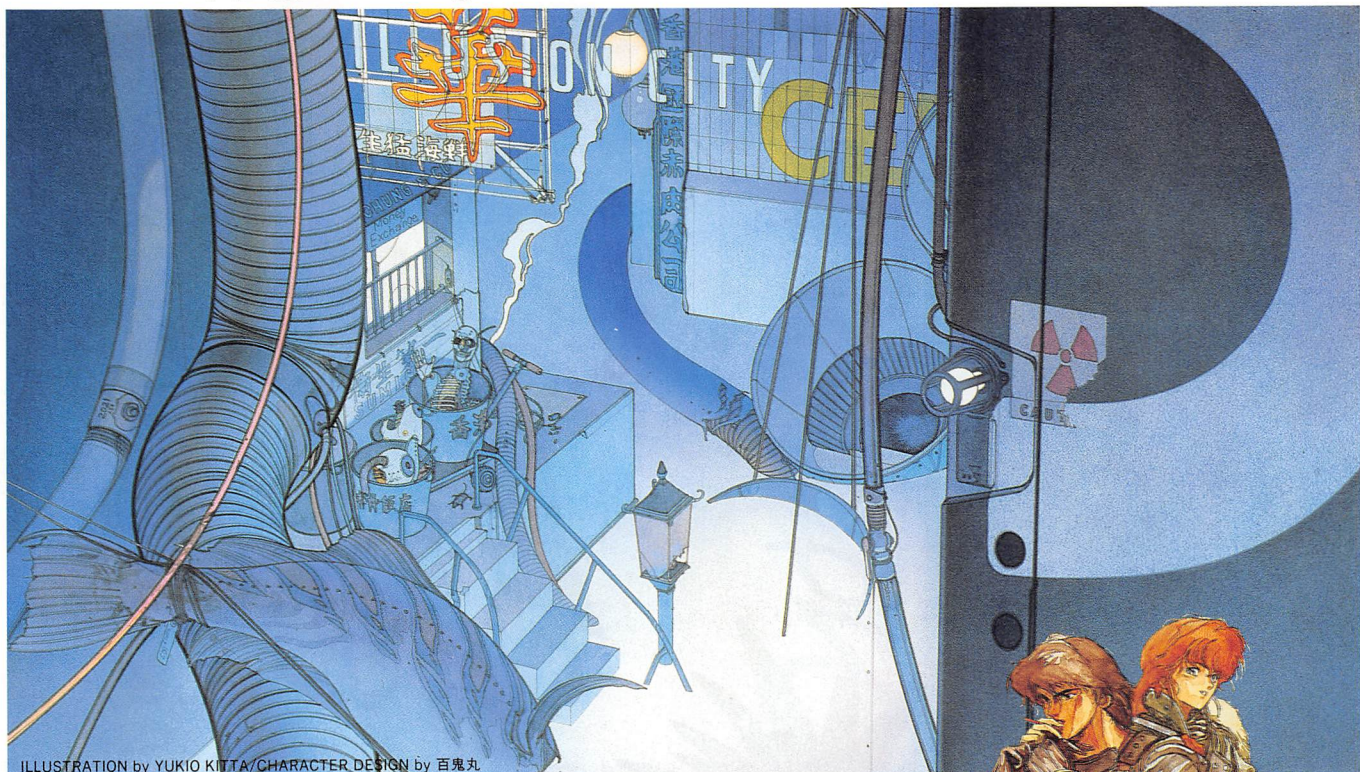


ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者“天人”は、人民警察の対魔特別攻撃班に属する女、“美紅”と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

サイバーパンク!! 超伝奇RPG「幻影都市」好評発売中!! ¥9,800(税別)

- MSX R 専用 FS-A1ST/FS-A1GT 専用 FS-A1ST/FS-A1GT
- PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応
- 8等身キャラクタ採用 ■ キャラクタ演出革命!! ■ ジョイパッド&マウスオペレーション可能
- VRシステム Ver.2.5搭載 ■ MIDI対応



(オリジナルCD '92年3月25日発売予定!!)

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

'92 1/1 発売

VHS TKVO-60305

βII TKUO-60306

税込¥12,800 税抜¥12,427

LD '92 1/25 発売

LD TKLO-50058

税込¥9,800 税抜¥9,515

ただいま
絶賛発売中
先着3万名様に
特製「おもひでフォトスタンド」を
プレゼント!



おもひでぽろぽろ

'91年超ヒット劇場用アニメーション

「魔女の宅急便」の
宮崎 駿プロデュース
「火垂るの墓」の
高畑 勲監督作品



- 発売元/徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
- 販売元/徳間コミュニケーションズ
☎ 03(3591)9163

©岡本螢・刀根夕子・TNHG/1991

パソコン通信によるネットワーク・シミュレーションゲーム “C-DRIVE”誕生!!

時は遙か38世紀の未来世界。

大宇宙に飛び出した人類の最大のエンターテインメントは、惑星間レース「URC」だった。

宇宙海賊や異星人に襲われることさえある危険で苛酷な冒険レースに挑戦するのは、
超光速航行“c-DRIVE”のライセンスを持つ勇敢なスペース・パイロットたち。

思い思いのマシンを操り、銀河を駆け抜けた勝者に与えられるのは、銀河一の名誉だ。

——時間と空間を超えた壮大なレースの幕が、今あがろうとしている。

仲間と競う、仲間と出会う。興奮の惑星間レース! c-DRIVEからネットワークゲームの時代がやってきた。

大宇宙を舞台に全国の仲間が参加、競う大規模ネットワークゲームがc-DRIVE。自由な会話が弾むネットワークゲームでは、プレイヤーは未来宇宙のパイロットとして冒険レースを楽しみながら、仲間とのコミュニケーションの輪を広げていくことができます。

- 小惑星群、ガス惑星、異星人襲来、磁場星域など毎月変わる難関コース。
- アイテム・コースは「プログラムダウンロードシステム」で、細かな設定を楽しめる。
- 自分のキャラやマシンのCGを登録できる「ダウンロードコーナー」
- プレイヤーの声やレース詳細情報が満載のオンラインマガジン「URC official press」
- レースダイジェスト「c-DRIVEインフォメーション」でリアルタイムなレース状況を読んで、次なる作戦を。

c-DRIVEでは、パソコン通信ネットワークを使ってあなたのつくったマシンとコースをホストコンピュータに登録。コンピュータによってシミュレートされたレース結果は、全参加者の情報とともにストーリーとなり、ネットワークを通してあなたのもとへ。アクセスポイントは、全国にご用意しています。

■月々1,500円の固定料金。 参加手続きも簡単です。 今なら専用モデムもプレゼント。

参加時には、月額使用料1,500円の2ヶ月分(3,000円)と登録料3,000円を支払うのみ。何回使用されても追加料金はいりませんので、安心してお楽しみください。今なら、THE LINKS専用モデムもプレゼントします。

従来のネットワークサービスへの入会は、別途入会手続きが必要です。

c-DRIVEの資料請求・入会申し込みは…

右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
☎0120-251-063 (フリーダイヤル)
日本テレネット(株) リンクス会員課

C-DRIVE

NETWORK SPACE RACE SIMULATION GAME



ファン



ファン



ボックス

もうA1GTは買っただろうか。MIDIやMSXViewを楽しんでもらえただろうか。MSXはどんどんこんなパソコンになってくれたら、と思う姿に近づいている。我々も負けてはいられない。

EVENT

A1GT電遊フェスティバル

いつもより寒めの冬で、かせなどひいている人も多いと思うが、今回のフェスティバルはまるでそんなことを感じさせない熱気にあふれたイベントだった。「幻影都市」のMIDIもすてきだったし、「MSXView」の講座でひさびさに勉強しちゃったし、リバーヒルソフトの「プライ」では元気が出ちゃったし、とにかくいろいろだった。なによりA1GTのすごさを体験できたのはよかった。大阪と東京で行われたA1GTの講習会もいろいろなことを知ることができて有意義だったと思う。MSXを買ってもそのまま十分にいかさないうちに、なんだかやらなくなり

がちだっただけに、教えてもらうというのは得した気分だ。そして、MFアンのディスクに毎月収録している「MSXView」のアプリケーションなどを活用できれば、MSXを持ってよかった、となるわけだ。
で、今月は3会場の報告をしておく。

●広島



◎これは会場が狭いのだけ、人の多さは他をしのぐ

●大阪



◎マイクロキャビンから伊藤さん2人でゴーゴー!

●仙台



◎ちよつぱり寒い仙台で、もこはいつも熱心なのだ

BOOK

光栄の本4冊

- ①織田信長・危機から野望へ/シブサワ・コウ監修/定価1480円。信長の危機を乗り切る管理能力の秘密に迫る。
- ②超・三国志(上・中・下巻)/今戸栄一/定価各1500円。孔明、関羽が死なずにいたら、を小説にした本。
- ③爆笑三国志/シブサワ・コウ編/定価1000円。イラスト入りのバラエティ。三国志フリークのおもちや箱。
- ④三国志・孔明伝/とんぼはうす作/シブサワ・コウ企画/980円。孔明の活躍を描いたコミック。



◎信長の人材や策謀、強運などを探る。彼の危機管理能力から学べるものがあるはず



◎もしも孔明や関羽が死なずに漢王朝を再興することができたら、を小説にした本



◎三国志のクイズや、独断と偏見で選ぶキャラクタ・ランキングやイラスト満載の本



◎広大な中国を舞台に、孔明が活躍するさまを描いたコミック。ゲームがより楽しくなる

PRESENT

さあ応募しなさい

- ①桃太郎電撃IIのオリジナル・テレカ……5名さま(提供/ファンハウス)先月GM&Vのコーナーで紹介したCDの発売を記念したものだ。
- ②サウンド・カタログVol.3+ゴエモンの下敷き……8名様(提供/キングレコード)
- コナミのCDのダイジェスト。非売品のシングルCDと下敷きのセット。
- ③機甲界ガリアンのプラモデル……3

名様(提供/タカラ)
すでに昨年12月25日に発売になった幻の名作「機甲界ガリアン」のLD全集(7枚組)におまけでついてくるプラモ。ちなみにLDは税込4万3000円の豪華版。



◎下敷きはCDと同じしよ



◎ガリアンのゾルバ

応募方法

官製ハガキに右下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7T1M「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは1月31日必着。発表は3月7日発売予定の本誌で。

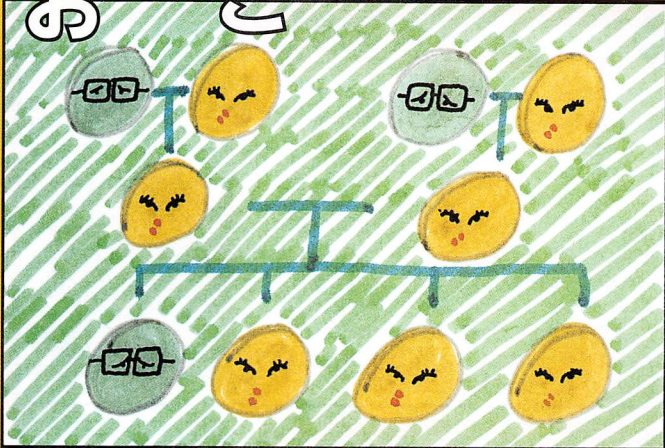
プレゼント係より

1月情報号当選者発表ふんまでの「さあ応募しなさい」アンケートプレゼント」のうち「エアホッケー」「シューティングコレクション」をのぞいて発送を終了しました。なお追田秀和さん、村岡昇治さんは転居先不明でプレゼントが戻っています。ご連絡を。また採用されたのにテレカが届かないなどご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何のページ発表の何の件かを書きそえてハガキでプレゼント係までご連絡ください。



◎桃太郎のテレカ◎ ◎ダイジェスト盤

おはなしごんにちわつ



●パブルがはじめて花沢さん一家の行く末も気になる今日この頃です。

(千葉県・伊藤佳宏)

誰がどういおうと社長令嬢の花沢さんだ。かつおの逆玉もはじけたが、どうなっても生きてゆける世渡りじょうずのかつおだ。ついてゆきたい。

●秋が深まり食物がおいしい季節になりました。先日、主人が山芋掘りに出かけ、少しでも家族で食べられるほど持ちかえりました。とろろ汁でいただき、秋の味覚を楽しみました。

(静岡・杉山君代)

幸せ家族天国ですね。あて先を確認しましたがやはりここでした。なぜだ。

●幸せってなんですか？(宮城・バカ)

秋の味覚をとろろ汁でいただくことでしょうか。
●それにしても「おはこん」はおもしろいですね。「アルゴリ」なんてやめて、おはこんのページを増やしちやいませうよ。大阪の澤田くん、まだまだ甘い！ 私なら3千円になっちゃって買わず。おはこんパンサーイ！

(兵庫・小塩貴光)

そんなことはわたしでなく編集長にいてくれ。仕事くださいよ。

●名古屋はよいところです。小学校の給食にエビフライ、きしめん、いろいろという冗談のような献立があります。

(愛知・井上博登)

冗談のような食べ物といえば、某大正大学の成道会という催しもの案内に、「スジャータのご供養にちなんだ「乳がゆ」のご接待をいたします」と書いてあった。うけてました。

●父は電気屋でマッキントッシュを買った。店員はターボ円をすすめたのに……。

(千葉・山中正樹)

姉に「風邪をひいたのでメロンが食べたい」とおねだりしたら、「マスクメロンパン」というのを買ってきた。あれって冗談だったのかなあ……。

●いまだきクーラーもないような家庭

がなぜ猫にはうな重を与えるのだ。答えるサザエ。(奈良・1、2の大四郎)

せめてかつおとワカメの部屋を別々にしてからにしてもらいたいものだ。

●どこかだのサッカー少年がテレビでブラジルかどっかに留学するというのをやってたが、留学なんかすると、自己紹介で書いてあった「好きな食べ物・ドラえもんヨーグルト」が食べられなくなるがいいのか。

(奈良・1、2の大四郎)

それはおいに悩もうなことだ。杉山一家に秋の味覚と韓国で焼き肉のどちらがいいか相談してみよう。

●うそついたらはりせんぼんの一ますの「はりせんぼん」とは、針千本ですが、「はりせんぼん」という魚ですか。

(新潟県・浅田靖)

●公的資格のなかに「ダンボール組立3級」「ハム・ソーセージ詰込2級」「光学レンズ研磨技術2級」というのを発見しました。ダンボールは競争率が高いそうですよ。(兵庫・山岡洋二郎)

資格魔とかいって一生使わないような資格をとってるやつが多いが、とってるうちに一生が終わりそうだ。

●ウォーリーをさがせを作った人は、よっぽどヒマだったのだから。

(大阪・よしむソフト)

いちど堪能したらいらなくなるようなものがなんで流行るんだ。それに便乗する武田鉄也はもっとイヤだか。

●私は14歳の私立中学生です。このままいい大学に入って一流企業に入っていく妻と明るい家庭を持ってそして明るく楽しい老後生活をしておられるのでしょうか？ アドル・クリスティンのように生きたい。

(和歌山・大野傑)

浪人してダンサーになっておもしろい顔の妻とかわいくない子どもと暗い家庭を持って秋の味覚にあたって老後も失うかもしれない。ではまた来月。

(バボ改めかとうれいこ)

朝	昼	夜	降水確率(%)	(朝6~12時) 夜18~24時
福岡	〇	〇	〇	北後西の風晴
山口	〇	〇	〇	北後西の風晴
山分	〇	〇	〇	北後西の風晴空気乾く
大分	〇	〇	〇	北後西の風晴
長崎	〇	〇	〇	北後西の風晴
熊本	〇	〇	〇	北西後西の風晴空気乾く
宮崎	〇	〇	〇	北後北東の風晴空気乾く
鹿児島	〇	〇	〇	北東の風晴曇り時々曇
那覇	〇	〇	〇	北東の風晴曇り時々曇
松江	〇	〇	〇	北東の風晴曇り時々曇
広島	〇	〇	〇	西後南西の風晴時々曇
大阪	〇	〇	〇	晴時々曇
名古屋	〇	〇	〇	晴時々曇

オセロで白が圧勝したの図 (1991年11月28日の朝日新聞より)

←新聞は読み終えた。コラムをしよう。
別に新聞じゃなくても雑誌でも教科書でもかまれないのだが、3つ並んで文字が消え、そして1段おきて連鎖反応がおこることまで考えるやつはすごいと思う。

茶羽の天使 ナリマリキ

1 ハアイー！ あたしはゴキブリプリ
2 彼ったらもう 激しくて……

3 あたしにかかれは どんな男だて……

4 イチココロ

5 完

6 想像中

7 超激列！ 大だつ

8 東京・恐怖のあぶらあげ(14歳)ほんとうに14歳が中学生だと思つと、日本の未来を憂えてしまふ。あまにもへたくそな絵で、実話たいていのも納得してしまうが、味はある。そして修行しなさい(フミヤマ)

9 超激列！ 大だつ

10 超激列！ 大だつ

イラスト講座

●山・MEICHAと「響」が「MSX・FAN」ではなくて「宝島」かと思つてしまった。新聞を見て、独自の切り口で考察するってだいたい、食料付録制にならうと、テトリスを生んだら、連てすい園だよ(フミヤマ)

おもしろい話

「募集内容」おはこんではつねに次のような投稿を待っています。しめ切らず。(1)街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけたおもしろいこと。国籍・性別・ジャンル問わず。バボが係まて。②美しい絵から、気神するほど、難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破壊させるハガキアート。③フミヤマ保まで。④新作・土曜を問わず、イラストによる各種技術講座。⑤イラスト講座保まで。⑥不思議な悩み。⑦パボの人生相談保まで。⑧特典①④⑥⑦⑧はとくに功績のあったハガキに。⑨⑩は採用者全員にMFファン特製Tシャツをあげます。※住所は「さあ応募しなさい」とおねだり。

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

正月気分もぬけて、バレンタインが気になる季節となった。チョコレートの甘い味を思うのもいいが、グッとシブメにGMの存在意義など考えてみるのも悪くない。今月も秀作満載だ。評：高田陽

12/18 PSYCHIC DETECTIVE SERIES THE BEST

FM TOWNSの人気ソフト「PSYCHIC DETECTIVE SERIES」(データウエスト)5作品のベスト・セレクション盤。全15曲のうち5曲が、有名アーティストたちによるシンセサイザ・アレンジとなっている。アレンジャーは、CHICO HIGE&THE UNITのGO氏、ヒカシューの坂出雅海氏、幅広い作曲・編曲活動をこなす大森俊之氏など。期せずして3人ともハウスを選択し、それぞれが驚いたというエピソードが伝えられている。しっとり落ち着いたというエピソードがあるアルバムだ。

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6381
価格	2500円(税込)
備考	



12/18 フライ「八玉の勇士伝説」 / 今結黎博美

昨年8月発売の、PCエンジンCD-ROM版RPG「八玉の勇士伝説」のフルアレンジ・アルバム。オリジナルで、1つの曲が短いと欲求不満を感じていた人にはうれしい作品だ。アレンジは、オリジナルの作曲者である今結黎博美氏みずから担当。氏氏は、あのクリスタルキングの元キーボーディストとして知られる。「ロック至上主義」ともとれる確固としたジャンル設定は見事。このところのハウス・ブームに少々疲れていた私にとっては、オアシスのようなアルバムとなった。ヘビメタではなく、ハードロックの時代がよみがえる。

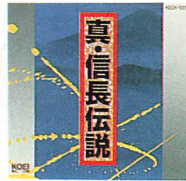
メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6382
価格	2500円(税込)
備考	



12/21 真・信長伝説

発売中のCD「信長の野望」シリーズ3タイトルのなかから、20曲をピックアップして収録したアルバム。そう聞くとタダのベスト盤という感じが、一口にそうもいえない。じつは、曲の順番が「永禄三年五月・尾張国田楽狭間」から「天正十年六月・山城国本能寺」というように、信長の半生を年代的に追うような構成になっている。これは非常におもしろい付加価値だと思う。もちろん、音楽は菅野よう子氏によるもの。壮快で空間の広がりを感じさせるサウンドは、聴きなれてはいるが、いつも新鮮な気分させてくれる。

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1021
価格	2900円(税込)
備考	



2/中 三國志III

MSXの移植が待たれる歴史シミュレーション「三國志III」の光栄サウンドウェア。今回も前作で好評を博したカシオペアのキーボーディスト、向谷実氏がコンポーザー兼プロデューサーとなり、その才能を披露してくれている。全体的に、前作「三國志II」よりも向谷氏の趣味に走ったという感じを受けた。IIは中国という場所設定を終始念頭に置き、エスニックなサウンドを心がけたという印象が残っている。しかし、このIIIでは、曲の地下となるフュージョンがより前面に出ていて、無国籍風のものが多いのだ。和食とコーヒーではないが、ゲーム画面とシンクロしても案外合うのかもかもしれない。こういう試みには大賛成!

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1022
価格	2900円(税込)
備考	



12/21 ゼクセス

人気最高潮の「ゼクセス」のアルバム化。オリジナル29曲にくわえ、音声合成を未使用のものまで完全収録。アレンジも4曲追加した。全体的に、シューティングにありがちなノリ優先のサウンド。アルバムでは映像がないぶん、メロディの弱さがきわだってしまったという印象だ。アレンジ曲には、比較的メロディのしっかりしたものが選ばれたが、これも今ひとつ耳に残る感じがしない。コナミっぽさという点では、パッチリなのだが……。ただ、おまけ収録された「イレーネ姫の自己紹介」は笑えた。イレーネがはにかみながら自己紹介をするのだが、これは聴いているほうが恥ずかしい。イレーネの声はナウシカの島本須美さん。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7508
価格	2800円(税込)
備考	



1/21 メタルブラック

タイトーの最新シューティング「メタルブラック」のオリジナルCG集。ゲーム自体は、同じ横スクロールの「ゼクセス」にかなり押されているようだが、出来という点では互角といってもよい作品だ。で、気になるサウンドだが、ちょっとプログレっぽい印象。全体を通じて前衛的な味つけがなされていて、それによって不気味さが演出されているという感じ。不気味さもある一方で、あからさまに不気味なもの、静かで美しすぎるので不気味というものと2タイプあった。ゲームの設定上、明るく楽しい曲が入りこまないのはわかってはいるけれど、なんとなく減入ってしまった。ゲーム・プレイ中は、そんなことないんだけど……。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00078
価格	3000円(税込)
備考	ステッカー付



1/21 高橋名人の大冒険島

スーパーファミコン版アクション「高橋名人の大冒険島」のオリジナル・サントラ。タイトルからは想像つかないのだが、古代祐三氏が音楽を担当している。コミカル・アクションということでラテン・ミュージックがベースかなと思っていたのだが、なんと古代氏が選んだのはハウス。メガドライブ版格闘アクション「ペアナックル」で「ハウスもいけるぞ!」というところを見せたばかりの古代氏が、まさか今回もハウスでいくとは思ってもしなかった。はたして画面といっしょにして、しっくりいくのだろうか。それだけが気がかりだが、音楽単体としてはメロディを気づかう古代サウンド健在という感じでよかった。

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-242
価格	2000円(税込)
備考	



1/21 アルティメット・コレクション 「ゼクセクス」

昨年10月のAMショーで話題をひとりじめにした究極のシューティング「ゼクセクス」(コナミ)の攻略ビデオ。1周目は、ノーミス、ノーカットで収録。2周目もクリアまで完全収録した。「ゼクセクス」は、あの「グラティウスII」のスタッフが作り上げた横スクロール・シューティング。そのウリは、なんといっても美しいグラフィック。激ムズのゲームをのんびり観戦するのも悪くない。

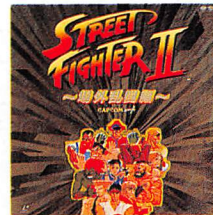
メーカー	キングレコード
媒体	ビデオ
品番	KIVE-15
価格	6500円(税込)
備考	65分カラーHI-FIステレオ



1/21 ストリートファイターII ～場外乱闘編～

「ファイナルファイト」からのアクション・ブームの火を、さらに大きく燃やした「ストリートファイターII」のLD(ビデオは発売中)。攻略というより、ゲームの雰囲気家を持ち帰りたいというマニアのために作られたような作品だ。LDはまず、12人のキャラクター紹介から始まる。それから、「必殺奥技篇」と名づけられたコーナーで、各キャラクターの必殺技の披露。後半30分は、ゲームのプレイヤーたちによる「激闘篇」。各キャラの必殺技が激突する、白熱の試合を収録している。パワフルでありながら、どこかコミカルな魅力が凝縮されている作品だ。さあ、みなさんごっしょに「はど～けん/ はど～けん/」。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	LD
品番	PCCB-00077
価格	2500円(税込)
備考	



1/21 アルティメット・コレクション 「出たな!! ツインビー」

ロングランのアーケード・シューティング「出たな!! ツインビー」の攻略ビデオ。1周目は2人同時プレイ、2周目は1人プレイを、それぞれ完全収録した。見どころは、2周目の敵の打ち返し弾を「しっぽバリア」を駆使してよけていくスーパー・テクニクとのこと。発売時期としてはちょっと遅いが、ゲームの人気は全然おとろえていない。このビデオで一気にエンディングを迎えよう。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KIVE-16
価格	6000円(税込)
備考	60分カラーHI-FIステレオ



各社新譜情報

★ポニーキャニオン
 <2月21日>……●(仮)サイトロン・ビデオゲーム・ミュージック年鑑1991
 ⇒月刊ゲームスの読者投票によって選ばれた昨年的人气ゲーム5タイトルを、アレンジとオリジナルでオムニバス収録。「コトシ」「ストリートファイターII」「デスプレイド」など。詳細未定。●サイトロン1500名盤シリーズ「アウトラン」⇒名作ドライブ・ゲーム「アウトラン」のアレンジとオリジナル。CD1500円。

★ポリスター
 <1月25日>……●マージャンクエスト(ビデオ&LD)⇒人気麻雀アーケードのビデオ化。完全収録なので、鑑賞としてたっぷり楽しめそう。ビデオ、LDとも43分3800円。

<2月25日>……●クミコ、シイル、舞子のアワールド〜アリスソフト美少女大集合⇒アリスソフトの美少女ドラマありのイメージ・アルバム。それぞれのソロ3曲と、全員で歌う1曲を収録。CD2800円。

<4月頃>……●(仮)スーパーリアル麻雀PIV⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★東芝EMI
 <3月頃>……●(仮)任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック・コレクションVOL.1 ⇒「スーパーマリオワールド」「F-ZERO」「シム・シティー」「パイロット・ウイングス」「ゼルダの伝説〜神々のトライフォース〜」の全8曲のアレンジとオリジナル。アレンジは「S. C. I」でおなじみ、ゴダイゴの元ギタリスト浅野孝巳氏。CD2800円。

★キングレコード
 <2月21日>……●ファルコムNANBAコレクション⇒現曲+新録3曲。
 <3月21日>……●交響詩ドラゴンス

レイヤー英雄伝説⇒交響曲バージョン。

★光栄
 <1月25日>……●光栄オリジナルBGM集VOL. 5 ⇒「スーパー三國志」「スーパー信長の野望〜武將風雲録〜」などを収録したオリジナル・サントラ盤。CD2500円。

<2月25日>……●太閤立志伝⇒豊臣秀吉の生涯を描くゲームのアルバム化。詳細未定。

★徳間ジャパン
 <3月25日>……●F-ZERO⇒任天堂のスーパーファミコン版レースゲームのフルアレンジCD。ロスアンゼルス録音。

★ビクター音楽産業
 <1月21日>……●スーパー・ダンジョン・マスター⇒スーパーファミコン版「ダンジョン・マスター」のCD+G。代表曲10曲をピックアップし、デジタル楽器を駆使してアレンジ。作曲は、多和田吏氏と橋本彦士氏。グラフィックは10曲すべてに入る。CD+G3000円。

<3月21日>……●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL. 5 ⇒ナムコのアーケード作品のアルバム化。まだ収録ゲームは未定。CD1500円。

★NECアベニュー
 <2月1日>……●天外魔境II 26MARU⇒久石譲氏も音楽を提供したPCエンジン・CD-ROM2ゲームのオリジナルBGM集。CD3000円。

<3月21日>……●アリスソフト・ベスト・リミックス⇒アリスソフト作品のフルアルバム。詳細未定。

<4月以降>……●(仮)サイレント・メビウス⇒パソコン版のオリジナル・サウンドトラック。詳細未定。●(仮)エルフキャラクターズII ⇒Iにおさめられてた作品以降のものを収録したビデオ&LD。詳細未定。●ポニーテール・ベストキャラクターズ⇒ポニーテール作品を集めたビデオ&LD。詳細未定。●ドラゴンナイトIII ⇒エルフの美少女ソフトの定番シリーズ第3弾。PC98を音源とするオリジナルサントラ。詳細未定。

おっかけ試聴 スペシャルBOX&千両箱

先月号で試聴に間に合わなかったキングの年末話題作2本を、おっかけ試聴してみた。

■ファルコム・スペシャルBOX'92
 今年のスペシャルBOXは、「①ポーカー」「②スーパーアレンジ」「③交響詩〜WANDERERS FROM Ys」の3枚組。①で歌声を披露したのは、女性ボーカリスト3人(全5曲)。うち1曲が、話題の今井優子さんによるもの。しっとりとした声質は、耳に心地よい。②は、スーパーファミコンへ移植決定で注目の、「ドラゴンスレイ 英雄伝説」から6曲をピックアップ、2アレンジ。キーボードが先導するタイプのサウンドで、音使いも全体的に軽め。③は、シンセサイザのみで奏でられたシンフォニック・サウンド。やはり、生オーケストラに比べて音の深みがなく、機械的な感じは否めない。しかし、シンセだと最初からわりきってれば十分楽しめる。

■コナミ・オールスターズ千両箱〜平成四年版〜

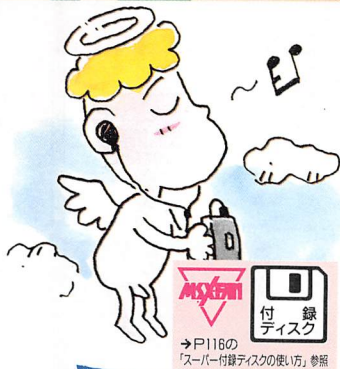
千両箱のほうも、「①コナミ矩形形倶楽部ライブin東京」「②アレンジ」「③コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリー1986〜87」と3枚組。①は、ライブで12曲収録。曲中の観客の手拍子はほとんど気にならず、音もクリアでスタジオ録音と大差ない。②は、全6曲中3曲がMSXのゲームというウレシイ1枚(グラ2+マンボウ+ソリスネ)。サウンドは基本的にフュージョンだが、音の選び方がおもしろい。③は、「沙羅曼蛇」「A-JAX」を含む、1986〜87年の17作品をオリジナルで収録。考えてみると、5年もまえの作品ということになる。曲うんぬんというより、懐かしさが先に立つ。



◆ファルコム・スペシャルBOX'92, CD7000円, KICA-9009〜9011



◆コナミ・オールスターズ千両箱〜平成四年版〜, CD6300円, KICA-1053〜55



パソ通天国



パソ通アートの第2弾は音楽に焦点をあてて特集するのだ。ネットワークerたちはパソ通を使って、音楽とどんなふうに関わっているのだろうか。パソ通は音が出ないのに……。

パソ通と音楽の微妙な関係

パソ通と音楽の関わり方には右のイラストに示したような4種類があるようだ。

- ①ボードで音楽について語り合う 音楽の好きな人たちが集まって、音楽に関するさまざまな話をしている。
- ②音楽ツールをアップロード、ダウンロードする 付録ディスクに入っているようなフリーウェアを作った人と使ってみた人の意見交換のボードも用意されている(下の本文参照)。
- ③オリジナルの音楽データをアップロード、ダウンロードする 自分の作曲した音楽データをア

- ップしてみんなに聴いてもらったり、他人が作曲したものをダウンロードして聴いたりする。
- ④既存の曲の音楽データをアップロード、ダウンロードする CDで発売されているものはもちろん、映画やテレビなどで流れている曲には音楽著作権がある。使用する場合にはJASRAC(日本音楽著作権協会)などに使用料を払う。大手ネットでは「音楽著作権に関する実験」と称して既存曲がどのようにダウンロードされているのか調べている。この結果を元に料金徴収などについて、検討していくそうだ。

(音楽との4つの基本的な関わり方)

<p>①ボードで音楽について語り合う</p>	<p>②音楽ツールをアップロード、ダウンロードする</p>
<p>③オリジナルの音楽データをアップロード、ダウンロードする</p>	<p>④既存の曲の音楽データをアップロード、ダウンロードする</p>

ログイン日時：11月21日 曇り
アクセスしたネット：アスキーネットMSX

PDSサロン

ネットでの音楽への関わり方は上でいったように4つほどあるのだが、このうち②についてもうすこし見てみようと思う。

今月号のディスクに収録されているフリーウェア「OPXplayer」の作者と使用者とが、意見交換しているボードからピックアップ

してみたのだ。使い方からバグ情報までいろいろ話題が飛び交っているぞ。

1:24am 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 MUSIC について

1:23am 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 MUSIC について

OPLLdriver(OPXplayer)版 MUSIC に関する意見・要望・感想など教えてちょ

pool.pds に Ring. さん作のFM音源ドライバ「OPXplayer」と共にこのドライバ専用の演奏データ「炎のたからもの(ルパン三世「カリオストロの城」主題歌)」と、僕のオリジナル音楽集「UG6」が登録されています。

いまのところ公開されている演奏データは上記のものだけですが、近いうちにOPLLdriverのフルセット版も公開される予定(だよね?)ですので、ぜひみなさんも自分で演奏プログラムを作って公開してください。

なお、現在でも junk.test ボードにて OPLLdriver v1.49s 本体のみ(説明書なし)ならば実験公開されますんで、入手はできますよん。
ゆじ(なんだか広報活動してるなあ〜〜)

アスキーネットMSXではこのように利用者がかんたんに会議室(ノートと呼ばれる)を開くことができるというのが大きな特徴だ。ニフティサーブなどの多くのネットでは会議室はシソオペあるいはシグオペ以外は開くことができないのだ。

ノートを開いた人が趣旨などを説明して話がはじまる。

```
[ INDEX ] PDS salon (pds.salon) 5:54pm 11/21/91
Date _No.Creator Res Title
8/10 258 msx00220 9 XGIP.COM: GIF decoder
8/13 259 msx03421 33 LZCOM 感想ノート
8/13 260 msx03858 16 音楽の取り扱いについて情報を
8/24 261 msx03872 9 ishfileの解説について
8/30 262 msx03858198 MUSIC-PDS VOL. V
9/ 9 263 msx05294 19 こういうプログラムがpoolに登録できました。(PDS#1188)
10/10 265 msx01508 8 Stream Editor sed
10/18 266 msx01508 23 mabTerm ver.2.00 #3
10/21 267 msx05294 8 FASTCOPY暫定版(pool pds 1212)
10/29 268 msx05674 35 最強のファイルユーティリティ・【AEG】のノート
11/ 1 269 msx05948 17 ☆-AMUES.C / TSW製作ノト Vol. 3
11/ 2 270 msx03844 22 突然ですが
11/ 8 271 msx05523 12 BLSとGPEDの感想ノート
11/ 8 272 msx05115 17 いまさらSPFGとSPFG
11/ 9 273 msx03858 0 MUSIC-PDS VI もつMSX-MUSIC!!
11/17 274 msx05948 34 OPLLdriver(OPXplayer)版 MUSIC について
11/17 275 msx05674 4 ZMPの使い方
11/20 276 msx02084 10 ｸﾞﾗﾌﾞ ﾈｯﾄﾞ ﾈｯﾄ
** End **
INDEX>
Read Basenote > 274
```


2:23am 11/17/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

ダウンしました。

炎のたからもの さいこ〜!

あと、うるさいやつ(なんだっけ?UG6にはいつたの)もびつくり!

やー、デイスティーションしたギターをOPLLでさいげんするとわ...

で、OPXドライバーの演奏用プログラムなんてものをつくりかけている。

まあ、いいや。

もういちど、「すごおい!」

ぶらした

ノートを開いた1時間後に使ってみた人の感想がもう、書かれている。

5:03pm 11/17/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

★「CRISIS」がなんかとても気に入った。なんかブルジョア系の曲に聴こえたかと思つたら後半はコナミのグラディウスシリーズにもあてはまるような感じの曲だな〜も思つてしまつた。(。;)

XENON

9:40pm 11/17/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

★ えっとね、他にもこのデータ聴いてみたいという方が2名いましたのでHOR-NETというところにOPXP150.LZHとUG6.PMAをUPさせてもらいました。

だまっちゃわるいと思つて報告だ(。;)。いかんかった?

XENON

つぎつぎにダウンした人から感想が届く。ほかのネットへも転載されていくのだ。

★草ネットタウンページ

★マジカルシティネットワーク シスオペ:シャリオ、なむ、PEKIN

MFAN:特徴をどうぞ。シャリオ:以前はBBS国立という名称で運営していました。昨年11月に今の名称に変えただです。もともとチャットが好きでいるようなネットに入っていたのですが、いっそのこと自分で作つてしまおうと思つたのです。ですから、観望を深めるということを中心として行きます。オフ会は布坂で、ボーリング、カラオケとか、すき焼、お好み焼パーティなんかもやっています。ボードの特徴ですがメンは古いのボードで、名前を登録で古うという古いの先生がいるのです。あと、タロット占いもあります。年齢層は20代前半が中心です。

MFAN:なにかメッセージを!シャリオ:初心者を対象にしているので、みんなやさしく接してくれているはず。チャットに重点をおいているので、気軽に参加してもらえればうれしいです。長野や鹿野島からが主なチャットに参加してくれるひともあるんですよ。

- 通信制御手順
 - 文字コード:シフトJIS
 - 通信速度:300/1200/2400bps
 - 通信方式:全二重
 - データビット長:8ビット
 - パリティ:なし
 - ストップビット:1ビット
 - フロー制御:おこなう(XON)
 - シフト制御:おこなわない(SOFF)
 - MNP:クラス5まで対応
 - ゲストID:GUEST
 - ゲストパスワード:なし
 - ゲスト利用の制限:接続は15分まで
 - オンラインサインアップ:あり
- プロフィール
 - 入会金:無料
 - 会費:無料
 - 所在地:東京都国立市
 - アクセス電話番号:0425-71-1369
 - 回線数:1
 - 運営時間:24時間
 - 会員数:180人
 - 開局日:1989年4月22日
 - 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください

今回は、東京郊外の山口百恵さんの家があるので有名な国立市と西武ライオンズの本拠地、埼玉県の所沢市で開局している草ネットを

2つ紹介しようと思う。ネットを開局、そして運営していくということは、とつてもたいへんなこと。それだけに、自分のネットやパソ

★Melt Down BBS シスオペ:にゃん☆

MFAN:特徴を教えてください。にゃん☆:アニメのボードがおもしろいです。今、「きんぎょ注意報!」の話題で盛り上がりつつあります。書き込みの8割が「きんぎょ注意報!」の話題ですがからね(笑)。あと、コンピュータ関係のボードが充実しています。いろんな機種の人が多いです。プログラマーに詳しい人も多いです。おもしろいのは、えせチャットというボードで、まあ、早くいえば振替板のようなのなのですが、チャットのようになんか話題を進展させながら書き込んでいくもの。MFAN:メッセージをどうぞ。にゃん☆:フリーウェアをそろえるようなネットではなく、ポールの売場のように力を入れるようにしています。会入る人たちは、自分の書き込み率が下がらないように一生懸命書き込んでるんですよ。ほとんどのボードをゲストでも使えます。MSX・FANの関係者が数人(?)いますから、気軽な遊びにきてもらえたらうれしいです。

- 通信制御手順
 - 文字コード:シフトJIS
 - 通信速度:300/1200/2400bps
 - 通信方式:全二重
 - データビット長:8ビット
 - パリティ:なし
 - ストップビット:1ビット
 - フロー制御:おこなう(XON)
 - シフト制御:おこなわない(SOFF)
 - MNP:クラス5まで対応
 - ゲストID:GUEST
 - ゲストパスワード:ハンドル名を入力
 - ゲスト利用の制限:接続は20分まで
 - サインアップ:あり
- プロフィール
 - 入会金:無料
 - 会費:無料
 - 所在地:埼玉県所沢市
 - アクセス電話番号:0429-22-2682
 - 回線数:1
 - 運営時間:24時間
 - 会員数:30人
 - 開局日:1990年4月22日
 - 入会方法:ゲストでアクセスして1コマンドを実行

通について熱く語ってくれるホストさんの思い入れが、取材をしていても、ひしひしと感じられた。ぜひアクセスしてみてください。

10:43pm 11/18/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

ああ、うれしーなー。編部まで気を払って作った甲斐があるってもんです。

ファルコム系ですね。Ring.さんにも古代(←でよかったかな?)調つぽいって感想いただいてました。Y.sの音楽ならばテープを持っていますんで、多少影響を受けているんだと思います。自分では特に意図したつもりはないんですけど。(普通そんなもんですな〜)

ちなみに、グラディウスは聴いたことないなあー。

それから、ご報告ありがとうございます

ゆじ

ノートを開いた人が1人1人に返事を書いている。

11:55pm 11/19/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

あれー おかしーなー うまく音がならないですうちのWXこわれてしまったのかしら

もう1ど、OPXPLAYの方をダウンしてみます P.M.E.X.Tで展開したのがいけないのか...

Pはじめるとはじめはいいかな?とおもいますが ドラムがきえて...バックがきえて... 20秒くらいでどんな曲もおわってしまうんです へんだなー

ふか

12:53am 11/20/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

うー ダウンしなおしたけれどやっぱりおかしー 同じ症状のひとはいませんか?

pdsにあるopxplayとゆじの2つのプログラムをish, pmext222で展開してbasicにしてb1oad"opxplay.lbr", rしたあとrun"ug6.basic"やcallloadなどしてみたんですがどちらも、うまくいきません

音はでるんですけどね、30秒くらい変なのが音データのほうもいちどアップしてみました。しばらくWXほつたらかしにして、おかしくなったのかもしれません。機種はA1WX(2+)にHB1-1200つけた状態で

ふか

はじめてのバグ情報。「HB1-1200」というのはソニーのモデムカートリッジだ。

4:19am 11/20/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

HB1-1200を付けてたら、正しく動きませんよん>ふか ↑

すなおに、はずしてから演奏させましょう。うんうん。

☆spt-hack

どうやらモデムカートリッジをさしているがダメみたい。

7:20pm 11/20/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

ドライブ内蔵したままpmext使ったら暴走しちゃいました。

こういった仕様なのでしょうか

曲はいいですけどmsx-musicとどう違うのかわからん ゆじさんがすごいつつゆうならすごいんだろうな

いまいちわかっていない。

なす

FM音源の拡張BASICとの違いがいまいちわからない人は以下の書きこみを読もう。

8:01am 11/21/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

MSX-MUSICとOPLLdriverの違いについて

UG6の中で、MSX-MUSICと0

P.Ldriverの違いが顕著で分かり易いのは5曲目の「遊夜」です。では、ちよつと解説しますね。

メモリー部はまったく同じMMMLで2トラックを使用して、周波数ずらしを行って、いかにもFM音源らしい耳障りの良い音色を演出しています。この効果はMSX-MUSICでも出来ないことはないようですが、かなりYコマンドの内部事情に詳しくなければできません。OPLLdriverではMMMLが用意されていますんで、いとも簡単です。

コード部はビブラフォンで始から終わりで3トラックを占有しています。が、このパートはMSX-MUSICと何等変わりはありません。

途中で出てくるちよつとボイス風の頻繁にポルタメント(滑らかに音程が移る)するパートは音色@24で、これもメモリー部と同様に2トラックで周波数ずらしをさせています。このポルタメント効果はMSX-MUSICでは全然出せません。

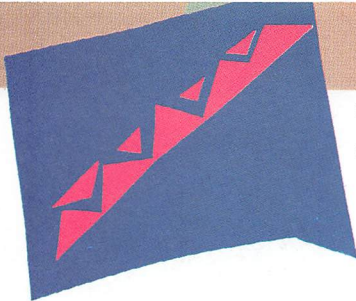
後半のPSGパートでは内蔵エンベロープ(時間的音量変化)パターンを使用し、トーンを切つてノイズをオンにし、頻繁にノイズ周波数を切り替えています。エンベロープはMSX-MUSICでもやつてやれないことはないのですが、非常に手間がかかります。ノイズ操作については同様です。

最後のフェードアウトもあれだけ滑らかにやらせるのをMSX-MUSICでやるのは面倒臭くてとても出来ませんが、OPLLdriverではコマンドひとつでOKです。

あと、全体的に繰り返し命令を多用していますので、プログラミングも比較的楽になります。テンポも最初から最後まで完璧に安定しています。MSX-MUSICでの演奏はPLAY#2文1つを処理する単位としているので、そのつなぎめどうしてもテンポが不安定になってしまうという欠点があります。あと、演奏は完全なBGM処理になっているので、演奏とは関係なしにリストを見たりできます。

詳しいことは、近々公開されるであろうOPLLdriverのマニュアルでどうぞ。(かなり親切に解説してありますよん!)

ゆじ



スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

さて、今月のフリーウェアはツールが3つに、データが3つ、ゲームが1つという構成だ。それぞれかんたんに説明しよう。☆PMextは毎度おなじみの解凍ツール。☆OPXplayerはまへのページで話題にのぼって

いたFM音源ドライバー。☆Sketchbookは、OPXplayer用のオリジナル音楽データ集。☆PCMPLAYはPCMデータを再生するツール。DOS1用とDOS2用の2種類があり、MSX2以降でVRAMが128Kバイトある機種で使える。☆BEEP1と鶯はPCMデータ。☆すしはブロックくずしゲーム。かなり楽しい。

■ 今月のフリーウェア一覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22 (by YoshihikoMino)
●FM音源プレイヤー	OPXplayer Ver.1.50 (by Ring.)
●音楽プログラム	Sketchbook (byゆじ)
●PCMプレイヤー	PCMPLAY Ver.1.13 (by船橋卓也)
●PCMデータ	B E E P 1
●PCMデータ	鶯
●ゲーム	すし (by S.Nishikawa)

※OPXplayer、Sketchbook、PCMPLAYはアスキーネットMSXから転載しました。PMext、BEEPI、鶯はニフティサーブから転載しました。すしはPC-VANから転載しました。

実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディスクを用意して作業をはじめよう。まず、MSX-DOSかMSX-DOS2のディスクをさが

してくれ。買ったときにDOSがついてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2フ

ァイルが入っているので、それを使えば安心なのだ。DOSが用意できたら、下のカコミを番号順に実行してほしい。地色の

青い部分の赤字が実際に打ちこむ文字ということになる。DOS1とDOS2で打ちこむ内容が変わるので注意してほしい。

1 MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示される状態になったら、青地のコマンドを実行してコピーする。画面

の指示にしたがってディスクを入れかえるのだ。DOSを持っていない人もBASICのコピー命令を使って、付録ディスクからMSXDOS.SYSとCOMMAND.COMの2ファイルのコピーしよう。

★MSX-DOSの場合

A>COPY MSXDOS.SYS B:Ⓜ
A>COPY COMMAND.COM B:Ⓜ

★MSX-DOS2の場合

A>COPY MSXDOS2.SYS B:Ⓜ
A>COPY COMMAND2.COM B:Ⓜ

★付録ディスクからコピーする場合(BASIC)

COPY "MSXDOS.SYS" TO "B:Ⓜ"
COPY "COMMAND.COM" TO "B:Ⓜ"

2 付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、もう一度DOSを立ちあげる。そうしたら付録ディスクに入れかえて下のコマンドを入力し、実行するのだ。ここでも

DOS1とDOS2でコピーするファイルが変わるので注意。間違えずに作業を終えると実験ディスクには全部で9つのファイルができることになる。

★MSX-DOSの場合

A>COPY PMEXT222.COM B:Ⓜ
A>COPY OPXP15.0.LZH B:Ⓜ

A>COPY UG6.PMA B:Ⓜ

A>COPY PCM113D1.LZH B:Ⓜ

A>COPY BEEP1.LZH B:Ⓜ

A>COPY UGUI SU.LZH B:Ⓜ

A>COPY SUSI.LZH B:Ⓜ

★MSX-DOS2の場合

A>COPY PMEXT222.COM B:Ⓜ

A>COPY OPXP15.0.LZH B:Ⓜ

A>COPY UG6.PMA B:Ⓜ

A>COPY PCM113D2.LZH B:Ⓜ

A>COPY BEEP1.LZH B:Ⓜ

A>COPY UGUI SU.LZH B:Ⓜ

A>COPY SUSI.LZH B:Ⓜ

3 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2以降の機種には内蔵)を持っている

人は下のコマンドを実行して漢字を表示できるようにしよう。漢字

★MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも

A>BASICⓂ
CALL KANJIⓂ
CALL SYSTEMⓂ

モードにするためにはDOSからBASICにしてもう一度DOSに戻る。

4 PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextはファイル名を入力するだけで自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき漢

字が表示できるようになっていないと読めない文字列が表示されてしまう。もちろん読めるようになっていたほうがいいのだが、ここは気にせず「Y」を選んで解凍してしまおう。

★MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも

A>PMEXT222Ⓜ
Extract(Y/N)Y

5 全部解凍してみよう

最後の作業、実験ディスクにある圧縮ファイルを解凍するのだ。すべて完了すると全部で62ものフ

ァイルが実験ディスクのなかにある。できなかった人はもう一度最初からがんばってみよう。

★MSX-DOSの場合

A>PMEXT OPXP15.0.LZH *.*Ⓜ

A>PMEXT UG6.PMA *.*Ⓜ

A>PMEXT PCM113D1.LZH *.*Ⓜ

A>PMEXT BEEP1.LZH *.*Ⓜ

A>PMEXT UGUI SU.LZH *.*Ⓜ

A>PMEXT SUSI.LZH *.*Ⓜ

★MSX-DOS2の場合

A>PMEXT OPXP15.0.LZH *.*Ⓜ

A>PMEXT UG6.PMA *.*Ⓜ

A>PMEXT PCM113D2.LZH *.*Ⓜ

A>PMEXT BEEP1.LZH *.*Ⓜ

A>PMEXT UGUI SU.LZH *.*Ⓜ

A>PMEXT SUSI.LZH *.*Ⓜ

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と

呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだが、ほとん

どが漢字で書かれているので、前ページの「◎漢字を表示できるようにする」を実行してから行う。ただ、漢字BASICの

ない機種では読むことができないので、ドキュメントを実費で郵送することにした。くわしくは下の欄外を見てほしい。

1 OPXプレイヤーのドキュメントを画面に表示する

ではドックファイルを画面に表示してみよう。ここでは例としてOPXplayerのドキュメントを取り上げてみた。下のコマンドを実行すればOPXplayerのドク

```
A>TYPE OPXP150.DOC
```

メントが表示されるのだ。しかし、画面がスクロールして読むところのさわぎではないだろう。この対処方法はつぎを読んでほしい。もちろん、左のページで漢字が表示できるようにしてくれ。

2 画面のスクロールを止めるには

画面のスクロールを止めるのにポーズキーを押している人もいるかもしれないが、そんなことをしなくてもCTRLキーとSキーを押せばスクロールが止まるのだ。そして、なにかのキーを押せば動き出す。ちなみに今月収録したフリーウェアのドックファイルは以下

の通り、前述の「TYPE」コマンドにつづけて入力すればいい。PMEXT2.DOC
OPXP150.DOC
UG6.DOC
PCMPLOY.DOC
README.DOC
SUSHI0.DOC

FM音源OPLLとはなんだ？

MSXでFM音源と呼んでいるものはFMバックや20以降の機種に内蔵されているMSX-MUSICのこと。それよりもまえにMSX-AUDIOとい

うFM音源カートリッジもあったが、現在は生産していない。

このMSX-MUSICにはFM音源専用のチップが搭載されているのだが、このチップの

名前を「OPLL」というのだ。

このOPLLに音を鳴らす命令を出すのはFM音源の拡張BASICなのだが、ゲームなどのBGMとしてFM音源を鳴ら

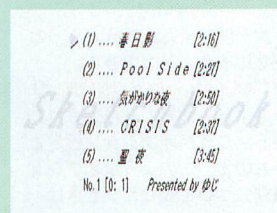
そうするとBASICではかなり大変なのだ。市販ゲームなどはマシン語で直接OPLLを鳴らすなどの工夫をしてプレイ中にBGMを鳴らしている。

OPXプレイヤー

このOPXplayerは別に用意されているOPLLdriverのサブシステムとして演奏の機能のみに限定して作られている。今回はおもに付録ディスク容量の関係でOPLLdriverのほうは収録することができなかった。それでは実験ディスクを入れてBASICにした状態(実験ディスクを抜いてリセットするか、DOSのプロンプトが出ている状態でBASIC◎と入力する)で以下の命令を実行してほしい。

```
BLOAD"OPXPLAY.LD",R
```

とすると画面に「OPXplayer version 1.50 By Ring.」という文字が表示されるだろう。これでOPXplayerが組みこまれた。実際に演奏してみよう。演奏するものはSketchbook、ファイル名UG6.BASをRUNすればいいだけなのだ。ただ、この演奏プログラムは漢字BASICがないと動かない。漢字BASICがない人はOPXplayerの拡張命令を使って1曲ずつ演奏する方法もある。それについてはあとで書くとしてとりあえずは演奏プログラムを使ってみよう。



Sketchbookのタイトル画面

```
RUN"UG6.BAS"
```

すると写真のようにタイトルが表示される。しばらく待っていると画面が変わって演奏をはじめ。演奏中にCTRLキーとSキーを押せばつぎの曲へスキップする(本当の機能は演奏停止、G

RAPHキーを押すつづけると早送りする。では、つぎに漢字BASICがない人のために1曲ずつ演奏する方法だが、

```
CALL MLOAD("ファイル名")  
CALL P
```

ファイル名のところには下の5つのファイルが入るのだ(拡張子は省略可能)。

SEIYA.OPX
HARUHI.OPX
KIGAKARI.OPX
CRISIS.OPX
POOLSIDE.OPX
個人的にはPOOLSIDEなんかがおすすめです。

フリーウェア感想文(12月情報)

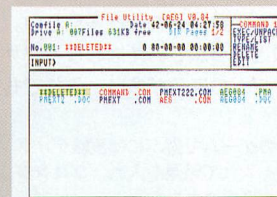
12月号ではファイルを特集してみたのだけど、これがけっこう反響が多かったのだ。とくにDOS1用ファイルのAEGには多くの人から感想文をいただいた。全部メールで作者に送っておいたからね。それから、AEGは紹介したVer.0.84から現在(91年11月11日)ではVer.1.01へと新しくなっている。ターボRの高速モードへ対応、DOS2への対応(ルートのみ)、ファイルの圧縮、コピーなどが追加されたのだ。

●AEG

★DELETEコマンドをキャンセルするときESCキーを押すのだが、間違えてF1キーを押してしまったらファイルが消えてしまった。こういう誤操作をなくすためにAEGの再起動はF1キーではなく、F6~F10キーにしたほうがいいと思います。

(千葉県/藤ヶ崎久男・?歳)

☆Ver.1.01から「WRITE」、「DELETE」、「QUIT」の各コマンドのキャンセルキーをリターンキ



ーとスペースキー以外のすべてのキーに割り当てるように変更されている。

★AEGはすごく便利で重宝しています。ただ、DOSの画面に戻るときに80字表示になってしまうのが不便。(東京都/MET・?歳)

●FMTM

★すごく便利です。ただ、インタレースモードがちょっとうちのテレビにはつらいみたい。できれば、ノンインタレースのモードも作ってもらえるとうれしいな。TYPEコマンドなしにテキストファイルが読めるというのも不精ものわたしには助かっています。圧縮やグラフィックを表示するツールも組みこんで使ってみたいのですが、わたしは通信をしてないので試すことができないのです。今のところこのくらいです。

(秋田県/白井健一・18歳)

●ドキュメントの郵送

漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(1月8日)までにバツ天「2月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにバツ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

PCMはけっこう楽しい

PCMはなかなかおもしろいやつなのだ。STやGTを買うと付いてくるディスクのなかにPCMの録音と再生のツールが入っているので自分の声を録音したりして遊んだことはあるだろう。いつだったか、十字軍あてにウル技の情報がPCMを使って送られてきたこともあった。従来の書面による解説ではなくて、投稿者自身の声で解説してくれるので、わかり

やすかったようだ。CGコンテンツなんかでも、紙芝居部門でちよくちよくグラフィックに自分の声でセリフやナレーションを入れているのを見かける。ターボRでのPCMの使われ方はだいたいこんなところだろうか。自分の声をサンプリングして聞くというのも、それはそれできわめるとおもしろいことができそうな気がするのだが、ここでは他機種でのPCMの使われ方

を見てみよう。

たとえば、X68000にはADPCMというPCM用のチップが入っている。発売したときからPCM音源などと呼んでいるだけあって、ドラム音をサンプリングしてFM音源と一緒に鳴らしたりしている。PC-9801などでは特別にPCM用のチップが入っているわけではないのだが、SPEAKというMAC用のPCM

データを再生するフリーウェアがあるのだが、録音できないためか、あまり盛り上がっていないようだ。

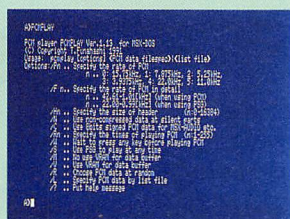
当然、MSXにも同様のソフトはないのか? という疑問がわいてくるのだが、MSX2でもターボRで録音したPCMデータを再生できて、しかもMACのSPEAKデータまで聞くことができるというスゴいやつがあったのだ。



PCMPLAY (DOS1版)

このPCMPLAY(MSX-DOS版)には以下の6つのファイルが含まれている。

- ①PCMPLAY.COMはPCMを再生する実行ファイル。
- ②PCMPLAY.CNFは動作を設定するファイル。エディタなどで書き変えることも可能。ドキュメント参照のこと。
- ③PCMPLAY.DOCはPCMPLAYのドックファイル。
- ④PCMPLAY.VERは開発履歴が書かれている。
- ⑤HOWFEEL.PCMはPCMデータのサンプル。
- ⑥HOWFEEL.INFはPCMの情報が入っている。ではさっそくサンプルのHOWFEEL.PCMを再生してみよう。
A>PCMPLAY HOWFEEL
とすると「いかがでしたか〜」と



▶PCMPLAYのヘルプ画面こんなにたくさんオプションがある

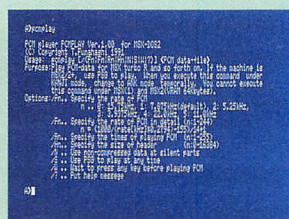
いう声が聞こえただろう。もっと不気味にすることもできる。
A>PCMPLAY /P2 HOWFEEL
さっきよりもゆっくり再生されただろう。これがオプション設定というもので、このようなオプション設定について知りたいときは
A>PCMPLAY /?
とやればオプションの一覧が表示される。今度はPC-9801のSPEAKデータを順番に再生してみよう。
A>PCMPLAY *.SPK
楽しめました?



PCMPLAY (DOS2版)

こちらはMSX-DOS2版のPCMPLAYだ。このツールに含まれているのはだいたいMSX-DOS版と同じなのだが、⑤と⑥だけデータの内容が違うのだ。

- ⑤GIVEME!.PCMは作者の切実なる思いがこめられたPCMデータ。
- ⑥GIVEME!.INFはPCMの情報が入っているファイルだ。さて、さっき書き忘れてしまったのだが、このPCMPLAY(DOS1、DOS2どちらも)はVRAM128Kバイト以上のMSX2以降の機種でのみ動作する。また、ターボRとそれ以外の機種については再生の仕方が違ってくる。ターボRではPCMが搭載されているため、PCMデータはPCM音源でそのまま鳴るのだが、それ以外の機種ではPSG音源を使って鳴らせてい



▶これはDOS2版のオプション設定一覧。表示のさせ方はDOS1版と同じだ

る。このため後者のほうでは若干音質が悪く、雑音が入ることがある。というわけで、サンプルを再生してみよう。

- A>PCMPLAY GIVEME!.PCM
「データくださいな」とちょっとあやしい声が聞こえてきたのではないだろうか。ではつぎにSPEAKデータを順番に5回連続で鳴らしてみよう。つぎのデータへ行くときにスペースキーを入力するようにもしてみた。
A>PCMPLAY /WR5 *.SPK

ゲームも楽し

パソコンではさまざまなジャンルのフリーウェアを紹介しているところと思っている。ゲームももちろん、重要なジャンルになってい



すし

今回、ゲームとして収録したすしは89年に制作されたもので、なかなか味のあるゲームに仕上がっている。ちょっとあのゲームに似ているな、とか思っても深く考えてはいけな。ブロックくずしゲームなんかはファンダムでもごころ投稿されてくるではないか。

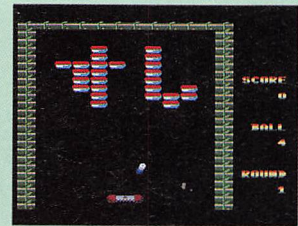
るわけなのだが、はっきりいってアップされているMSXのゲームの数はそれほど多くない。数という点でいえばむしろファンダムのほうが多い。それでも

このゲームで遊ぶには実験ディスクを入れて電源を入れ、プロンプトが表示されたら、
A>SUSHI
と打ちこんでみてほしい。すしの使い方が表示されるので、それをよく読んで、リターンキーを押すとタイトル画面が表示される。このゲームはジョイスティックかマウスでプレイするようにできて

なには光るゲームがあるから目が離せないのだ。今回収録した「すし」もそのなかの1つで、PC-VANに眠っていたのを発掘したのだ。

いる。ジョイスティックのAボタンあるいはBボタンを押すとゲーム開始だ。ゲームはすしのねたと化しているブロックにボールをあてていき、全部のブロックを消すとステージクリアだ。スペースキーを押すとポーズになり、STOPキーを押すとゲームを終了してDOSに戻ってくる。なかなかポップで遊んでみるとかなり楽しいぞ。

ところで、パソコンでゲームといえばネットワークゲームも見のがせないところ、次号ではネットワークゲームを大特集してお送りする予定だ。



▶画面下のバドミントン球を動かしてボールをはね返すというところはふつうだ

ほぼ梅磨の

CG CONTEST

CGコンテスト



今月は増ページで6ページもCGコンテストが楽しめるぞよ。とくにイラスト部門は大盛況で100作品以上も集まったので、ば〜んと22作品を大公開するでおじゃる。

賞金 & 賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅磨をはじめとするピッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1〜5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ソウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上	80点以上	60点以上	50点以上	40点以上
賞品	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。
備考	超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	並みの努力ではもたらえない、優秀な作品に与えられる。	これからの期待する、ちょいワマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる。オールド的な称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。



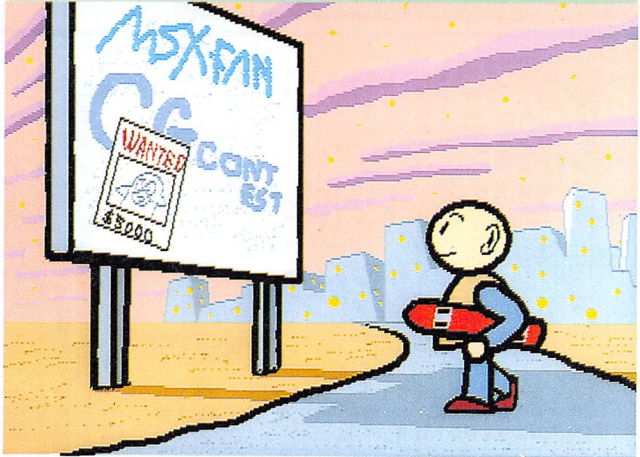
梅磨 今月は恐竜のタマゴが3作品も出たでおじゃる。
 こんどる 送られてくる作品の質も量もすばいぶんアップしてきたもんねー。
 アニイ! ただ単に「女の子描きました」とか「メカを描いたよーん」なんていうのは採用されにくくなった。
 こんどる ただうまいだけじゃ

なくて、個性的な作品を描くことが採用への近道になってくるわけだよね。
 ファンキーK オレさまはパワーのある作品を見てみたいぜ/
 のぐりろ オツベル二堂の『夕暮れに〜』という作品はそういう意味では個性的な作品でしゅ。
 アニイ! 丸顔のスケボー少年が立っているだけなのに、味が

あるんだよね。
 のぐりろ 佐藤由健の『秋鳥』も擬人化された独特のキャラクタはピカイチだもーん。
 ファンキーK 山本直彦の『ちやんぴおんおめでと〜』は女の子だけど、すごく光ってるぜ/
 こんどる 他人にマネできないオリジナルキャラ、というのがキーワードになりそうだね。

北海道・オツベル二堂 夕暮れにたたずんでみよう

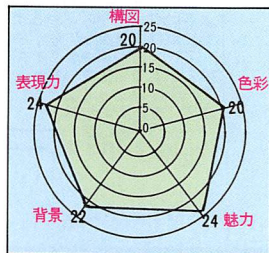
(グラフィサウルス使用/SCREEN 7)



総合110点



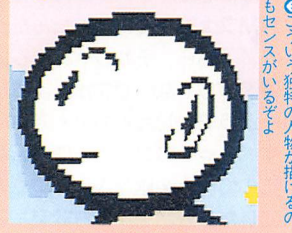
これといってテクニク的に見るべきところはないものの、このセンスのよさはすばらしいでおじゃる。きっと天性のものでおじゃろう、うらやましい限りでおじゃる。CGは色ぬりで作品のほとんどの部分が決まってしまうようなところがあるマロから、センスが大事になってくるぞよ。◎



優秀者のテクニクを盗め!

こういう作品はモロにセンスが表れるでおじゃるから、色彩のバランスがむずかしいぞよ。ラフな線にまけない色で、下品にならないでいどの色……なんて考えていくと、頭痛くなるマロ。作者は人物よりも、背景に色を多く使うようにしているでおじゃる。逆に、キャラクタに太い

黒線を使っているのに対して、背景のビル群にはすこし濃いめの灰色をりんかく線に使っているのも見のがせないマロ。りんかく線に黒を使わないとぼや〜とした感じになるでおじゃるから、手前の人物との間に遠近感が出てくるでおじゃる。スケボーの赤色も目を引くぞよ。



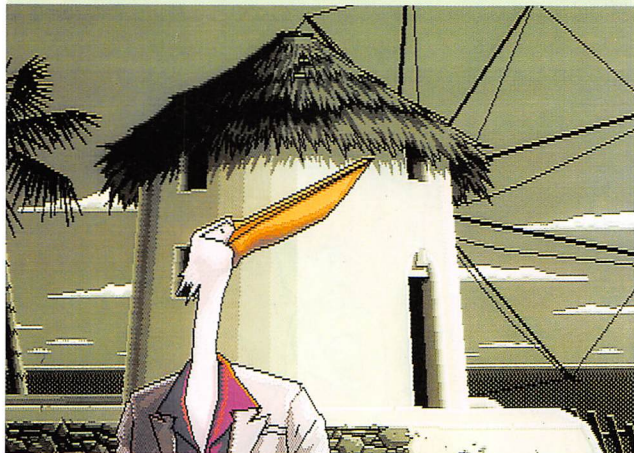
◎人物のりんかく線は黒を使ってはっさりと、背景には黒は使わないマロ

◎こういう独特の人物が描けるのもセンスがいるぞよ
 ◎こまかいところに作者の遊び心が出てくるでおじゃる

- イラスト部門 (構図・色彩・魅力・背景・表現力) 『最強の二人』北海道・羽衣緒主 (2・2・2・1・1) 『空と彼女』北海道・橋本奈奈 (1・2・2・1・2) 『タイトルなし』北海道・わち (2・2・2・2・2) 『ドラゴンレックつげん』青森県・ヨンス (2・2・1・2・1) 『出発』岩手県・阿部くん (2・2・2・2・2) 『かっば』宮城県・海北友情 (2・2・2・1・1) 『IN THE BLUE SKY』埼玉県・くりやっかあ (2・3・2・2・1)

千葉県・佐藤由健 秋鳥

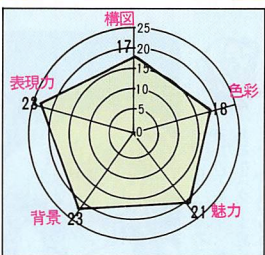
(ピクセル3使用 / SCREEN 7)



総合得点



絵でおじやるな一、という気がするぞよ。背景のわりにはキャラクタに工夫が足りないぞよ。たとえば、鳥に表情をつけてみるとか、立っている位置なんかを工夫するとか、でおじやる。Ⓔ



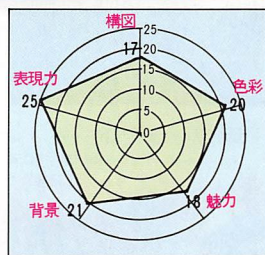
滋賀県・山本直彦 "ちゃんびおんおめでと" (グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合得点



今回はちょっと構図に難ありという感じでおじやる。しかし、それでもうまいことはうまいぞよ。こうなったら、このキャラで世界制覇をたくらむしかないぞよ。今度はこの世界観でちがうぬいぐるみたちが見てみたいような気がするでおじやる。別にマロはぬいぐるみフェチじゃないぞよ。Ⓔ



優秀者のテクニックを盗め!

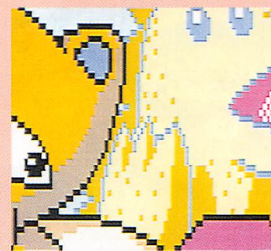
この作品は背景が美しいでおじやる。モノクロ画像の感じがよく表れているでおじやる。これはタイルパターンをうまく使って、色数を増やし建物にグラデーションをかけているぞよ。建物のグレーは4色くらいでおじやるが、タイルパターンで8色くらいに見せているでおじやる。このあたりは基本的なテクニックでおじやるから、ぜひ押さえておきたいぞよ。



④アップにしてみるとタイルパターンを使っているのがよくわかるぞよ

優秀者のテクニックを盗め!

前回歴代ちゃんびおん大会でみごとランドちゃんびおんの座をせしめた作者の新作でおじやる。前回は感心したでおじやるが、背景をぼかして遠近感をつけるテクニックにみがかがかかっているぞよ。女の子やネコのりんかくには黒を使って、うしろのぬいぐるみたちは灰色を使っているでおじやる。本当にこの遠近感のテクニックは基本でおじやる。



④手前のぬいぐるみと奥のぬいぐるみので色を変えてあるぞよ

明日のCGコンテストを考える特別企画

西田ひかる係

うーつ、西田ひかるちゃんをモデルにしたイラストコンテストは失敗だったでおじやる。たったの4作品しか集まらなかった、残念で

おじやるよー。というわけで、下が数すくない作品たちぞよ。それでも、そのままイラスト部門にまわしてもそこそこの点数を獲得し

たかもしれない作品もあったでおじやる、4人にはテレカをプレゼント。過去を振り返っても仕方がないでおじやるから、前向きにつ

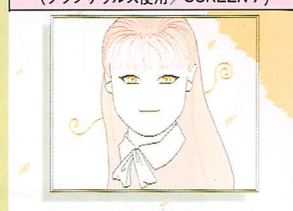
ぎのネタをさがすことにするぞよ。新しい部門に対するアイデアがあったらCGコンテスト「部門がほしいもん」の係まで送ってたもれ。

神奈川県・フェニックス (グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



④写実的なひかるちゃんでおじやる。けっこう似てるぞよ

北海道・羽衣緒主 (グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



④マロはこの作品がいちばん気に入ったでおじやる

佐賀県・渡辺英樹 (パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN 8)



④右側に「西田ひかる」という文字がないとわからないのが悲しいマロ

大阪府・こおりちゃん (F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)



④うう、困ったでおじやる。はっきりいって気持ち悪いんだけど……

おしかった人たち

「TURNING GIRL」茨城県・KUP (2・2・2・2・2) 「竜召喚」茨城県・猪瀬修孝 (2・2・2・2・1) 「みならい魔法つかい」埼玉県・アバラチア山脈 (1・2・2・1・2) 「アンパンマンが人間だったら」千葉県・セニョール鈴木 (2・2・3・1・2) 「GHOST」千葉県・SABUROWTA (2・3・3・1・2) 「タイトルなし」千葉県・KAC-701197 (1・2・1・1・2) 「崩壊」千葉県・ううちゃん (2・2・2・1・2)

梅麿 今月はたくさんCGが送られてきたでおじゃるから、イラスト部門を4ページに増ページしたぞよ。

こんどる こんなにたくさんCGがあるとそれだけで壮観だ

ねー。うれしくなっちゃう。

のぐりろ バリエーターにとんだ作品が集まったじょーん。

アニイ! ホント。はじめは女の子ばかりになるんじゃないかと思ったんだけどねー。

ファンキーK しかし/ オレさまのスピリットを熱くする作品には出会えなかったぜ/

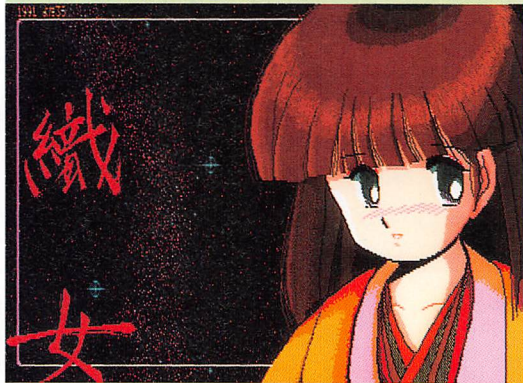
こんどる 要はKの好きなメカものの作品がないっていいだけだろ。

ファンキーK 美しすぎるマシンは罪作りだぜ。

のぐりろ ちょっと変わっているキャラも美しいも〜ん。

全員 というわけで、ごゆっくり鑑賞ください。

宮城県・よたろう Alpha Lyrae
(グラフィクス使用 / SCREEN 7)



総合79点



構図はなかなかいいでおじゃる。字もうまいし背景もほどよく、まかせていいでおじゃるが、キャラクタが魅力に欠けるぞよ。もう少しデッサンに力をかけてたもれ。 (梅)



東京都・ちんじやおるす ランスシ
リースのシルちゃん(オリジナル風)
(グラフィクス使用 / SCREEN 7) (オリジナル)



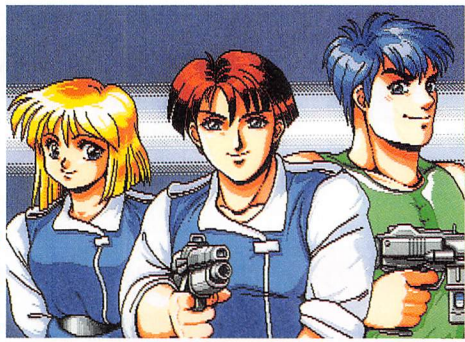
この作品もオリジナルでないのが残念でおじゃる。個人的には女の子よりもうしろのハニーが目がいってしまっでおじゃる。このハニーをメインにすればよかったかも。 (梅)

総合71点

茨城県・またびちー わびこだよ〜/
(ハルスカン付属ツール使用 / SCREEN 5) ©猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画



ファンキーK「客は無駄を省いた来たのであって、劇場用にはないあるポスターを見に来たのではない」という言葉がマロの気持ちを代弁しているでおじゃる。 (梅)

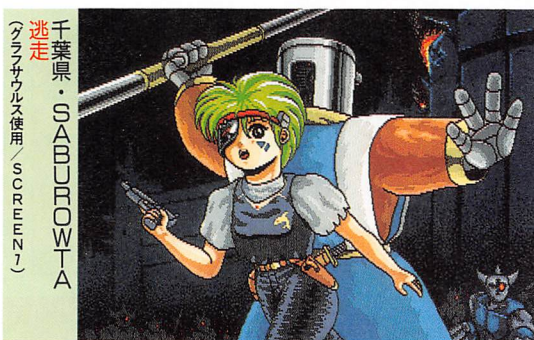


京都府・三浦一誠 ASSAULT!!
(グラフィクス使用 / SCREEN 7)

総合84点



ただただ、オリジナルでないのが残念でおじゃる。これを描いたときと同じ気持ちとパワーでオリジナル作品が描けたら、とても素晴らしい作品になると思うぞよ。ぜひ、がんばってオリジナルキャラを作り出してほしいでおじゃる。本当に期待しているマロ。イラスト部門で働くという工夫も評価できるぞよ。 (梅)



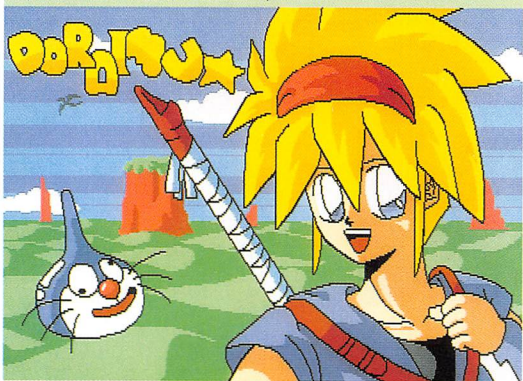
千葉県・SABURROWTA
逃走
(グラフィクス使用 / SCREEN 7)



スリリングな場面なのにキャラクタに表情がないので緊張感が薄れてしまっているなど、それぞれのちいさな部分狂っている。ディテールにこだわりを持ってほしいぞよ。 (梅)

総合69点

新潟県・Tash ドライム
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)

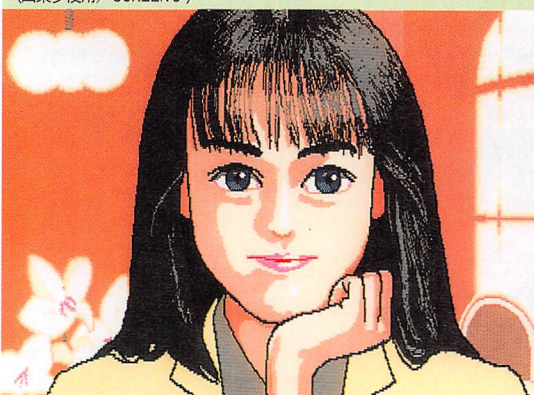


総合77点



作者のあつたかい心持ちがにじみ出く、なかなかいい感じに仕上がっている発作おじゃる。この気持ちを忘れずに次作もがんばってほしいぞよ。 (梅)

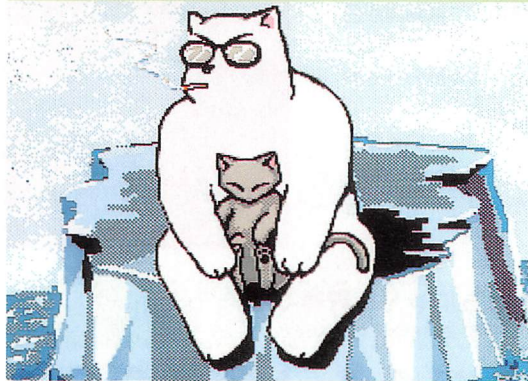
北海道・暗黙知のルパン やわらかな匂い
(画楽多使用 / SCREEN 5)



この手の絵の場合、写真とくらべられるとても損をしてしまうぞよ。このへんを十分考慮して人物のドットをもっとやさしく扱ってみたいと思っでおじゃる。写真にはないやさしさが出てくると思っぞよ。 (梅)

総合77点

東京都・RINDA 白くまと灰ねこ
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 5)



総合75点



おぼけな感じでほのぼのしているところが好感もてるでおじやる。女の子キャラはかりでなく、こういふほかの絵もどんどん増やしてほしいものでおじやる。👍

静岡県・ホルスタイン渡辺
安らぎ
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)

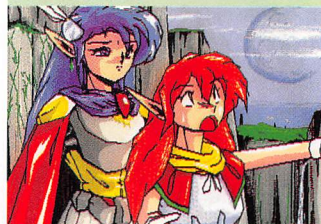


総合55点



タイトルはキャラに使わないほうがいいぞよ。デッサン狂いは左右反転でわかるぞよ。👍

兵庫県・橋勝巳
エルフ2人
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合55点



みんなも見慣れているでおじやるから、アニメ風の絵はけっこう評価がきびしいぞよ。👍

大阪府・橋勝巳
富士に立つ怪獣
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合66点



このさい、思いきってアニメ風の人物はげずって、怪獣オンリーにしてもれ。👍

鳥取県・猪口亮
MEGUMI
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)

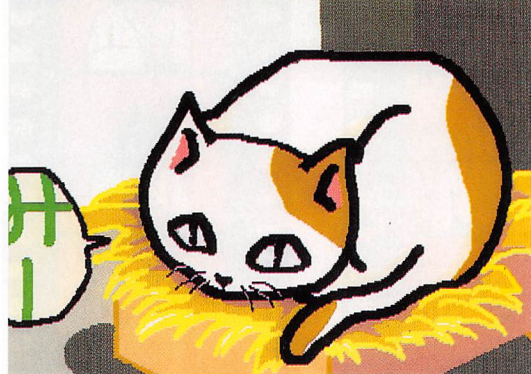


総合66点



なんか、ホルズのCMを思い出してしまいそうな風景に思わず見とれてしまったマロ。👍

東京都・RINDA すてねこ
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合75点



猫の背中部分が直線になってしまっている点とドットがところどころ修正されないままになっているのを直せばグーでいける。あとは絵に広がりが出てくれればグッドぞよ。👍

東京都・アルマジロ SHUTTER CHANCE
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)

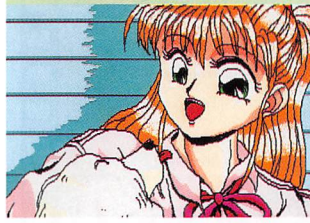


総合75点



コーラを飲んでいる友達()をうしろからはがいじめにすることはきつとこの男の子はベブンが好きなんだろうな、つて思ったぞよ。戦っているようにも見えないし……👍

愛知県・長江剛志
HAPPY GIRL
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合58点



女の子を描く場合、競争相手が多いでおじやるからがんばらなくっちゃておじやる。👍

岡山県・実石哲也
AKI KARA FUYU NI
(DJ俱樂部使用 / SCREEN 5)



総合58点



女の子を描きかけるパターンがいくつあるかというのも大事な点でおじやる。👍

愛知県・森磨R×2+
いままいります
(画楽多使用 / SCREEN 5)



総合66点



お姫様の顔がなかなかかわいらしくていいぞよ。でも、バックの格子はよけいマロ。👍

埼玉県・てちやば
月は色白が好き
(パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN 8)

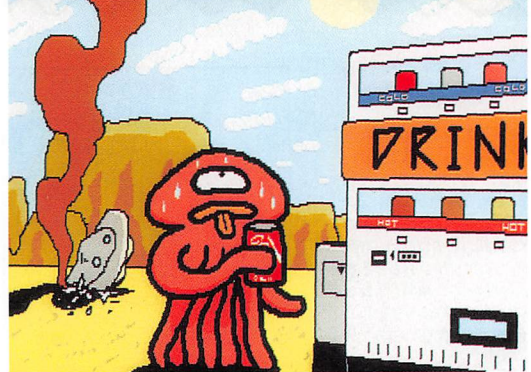


総合63点



バックに暗い色を使っているのが残念でおじやるが、日本昔話みたいでいいぞよ。👍

北海道・オツベル二堂 オアシス
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合74点



「火星人もコーラを飲むのですねしかしUFOが壊れているのにこんなことをしているあたりさすが火星人は冷静だなと思えました」のくりの評を紹介したぞよ。👍

おしかった人たち

「草原」岐阜県・GULDEEN(1・2・2・1・2)「Rock」岐阜県・ROM(2・2・1・2・1)「湖畔」静岡県・杉山直樹(1・2・2・1・2)「少年のdream」愛知県・よしゆあ(2・2・1・2・1)「深海探査」愛知県・佐藤一秀(2・1・1・2・1)「スペースポート占領」愛知県・秋山裕二(2・2・1・2・1)「メル」愛知県・MO(2・2・2・1・2)「アトレイユ」大阪府・北野美栄子(2・1・2・1・2)「まいごはん」岡山県・実石哲也(1・2・1・1・2)



梅麿 今月はのぐりろ好みの変な作品が1人の手によって2作もエントリーにのぼったぞよ。のぐりろ 議長に指名されたとあれば、コメントしないわけにはいかないじよ。はっきりいって2作品とも好きだじよ〜ん。こんどる ぼくはどちらも中の下って感じだけどなー。ファンキーK オレさまはファ

イヤーの「斬//」がけっこう気に入ったぜ/ アニイ/ 技術的には画面が2つに割れたり、画面のワクにぶつかったりと工夫が見られておもしろいよね。こんどる ループしているものなかなか。全員 とにかく付録ディスクを見てみよう/

ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクにはとなりのCG講座で使用したグラフィックと紙芝居部門の「斬//」と「青春くん」それぞれに前ページのイラスト部門から「わびこだよー!」が入っています。CG講座は右ページ下をご覧ください。紙芝居部門とイラスト部門のほうは画面の指示にしたがってください。また、CG講座以外のグラフィックデータはCGツールなどで読みこめません。

千葉県・ううにゃん 斬//

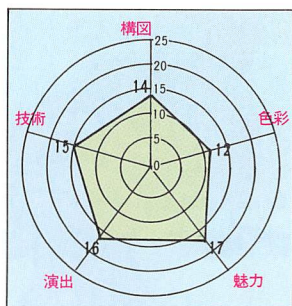
(F1ツールディスク使用/SCREENS/4分の1画面サイズ)



総合74点



キャラクタにセンスがあっ
ておもしろいと思うぞよ。
剣師ふうのキャラが「えいや」
と斬られるのはなかなか
おもしろいでおじゃる。こ
ういう4コママンガ風のもの
はひねりか肝心で料理の仕
方したいでグンとおもしろ
さがちがってくるでおじゃ
る。精進してほしいもので
おじゃる。ただ、絵はうまい
にこしたことはないので、ぜ
び勉強してみてくださいお
じゃる。梅



千葉県・ううにゃん 青春くん

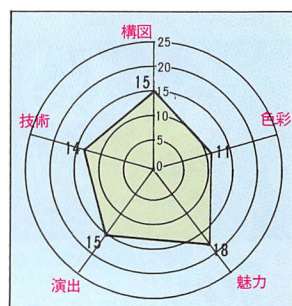
(F1ツールディスク使用/SCREENS/4分の1画面サイズ)



総合73点



どちらも同じ作者の手によ
るものでおじゃるが、この
ギターのにいちゃんのほう
はちょっとネタがストレート
すぎたでおじゃるな〜。
できれば、もうひと工夫ある
とよかったのに……。おもしろ
くなる素質はこっちのほう
があったと思えるだけに残念
でおじゃる。ループするとい
うのもこの作品ならではの
アイデアだとは思っておじゃ
るから、さらに工夫してほしい
ぞよ。梅





体は見て、想像して、描く

いよいよ体を描くでおじゃるよ。前回の色ぬりもCGの楽しみのも1つでおじゃるが、体を描くのだって負けずに楽しいものでおじゃる。マロは女の子の体を想像しながら描くときが、いちばん楽しいでおじゃるな〜(おいしい)。体を描くときのポイントは関節と筋肉ぞよ。

時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔ぬりのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体をぬるポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

骨格や筋肉は体で覚える!

1



①関節の位置に注意しながらラフに描いていこうよ

2



②骨格の上に筋肉をつけていき、均整のとれた体を作り出すマロ

3



③全体を見直しながらりんかく線を修正していくでおじゃる

1 関節を意識する

体をスムーズに動くようにしている部分が「関節」ぞよ。この関節の位置ひとつできあがる体のバランスが決まってくるぞよ。自分の体をよく見て、どのあたりに関節があるのか確認してたもれ。

2 筋肉をつけていく

関節の位置が決まったら骨に筋肉をつける作業だマロ。女の子ならウエストを細くして、足も細くするとスタイルがよくなるぞよ。8頭身くらいがちょうどいいと思うマロ。

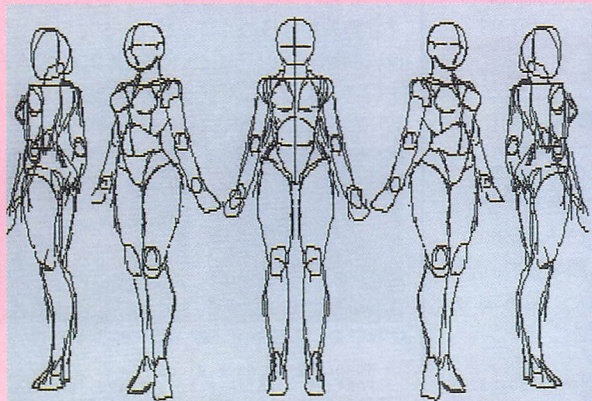
3 りんかく線を修正

ここまできたらもう一歩でおじゃる。あとは、12月号でやったようにりんかく線を修正するだけぞよ。全身を描くときには線の重なりが多くなるでおじゃるからちゃんと修正してほしいぞよ。

いろんな構図に挑戦

今回、サンプルとして上で描いた構図はマロがいちばん描きやすいものにしたマロ。でも、この構図ばかり描いていてもCGのウデは、なかなか上達しないぞよ。やっぱり、いろいろな構図にチャレンジしてほしいでおじゃるな。というわけで、下の

写真を見てほしいでおじゃる。今回のサンプルの体を、いろいろな構図で描いたものでおじゃるが、人の体も見る角度によってはこんなにちがってくるぞよ。とにかく、CGをじょうずに描くなら練習しかなないぞよ。精進してたもれ。



①この構図を参考にして、自由に描けるようになるまで何度も練習あるのみぞよ

男の体も魅力的♡

マロは、普段から女の子を描くことが多いでおじゃるが、たまには男の体も描くぞよ。マロの描く男の体は、筋肉ムキムキのマッチョな体が多いでおじゃる。男と女の体は基本的にちがうでおじゃるから、描くときにどこを注意するようにすれば上手に描き分けられるのか、いくつかポイントがあるぞよ。①首の太さと、長さ。②肩幅。③胸の筋肉のつきぐあい、かんたんにいえば胸板の厚さ。④腕と足の筋肉のつきぐあい。⑤ウエストの太さ、女の子は細く筋肉をつけない。男のウエストも細いとおじゃるが、引きしまった筋肉をつけるぞよ。⑥胴の長さと足の長さのバランスをとる。この6点に注意して描くようにすれば、男女ともに均整のとれた体を描けるようになるぞよ。



①男の体はこのくらい筋肉をつけるぞよ

付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

今月のCG講座で使ったグラフィック(左の写真)を付録ディスクに収録しました。ただし、このデータはグラフサウルスで描かれていないためグラフサウルスで読み出すことはできませんので注意してください。グラフサウルスがあればやり方はかんたん。グラフサウルスを立

ちあげて、ディスクアイコンを選んでディスクモードにします。付録ディスクに入れ変えて、「SCR」のモードで「LOAD」を選ぶと、「CGKOUZA1」というファイルが出てくるはずぞよ。これを読みこめばグラフィックが表示されるというわけぞよ。めでたい。

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

AVフォーラム

塾長:よっちゃん



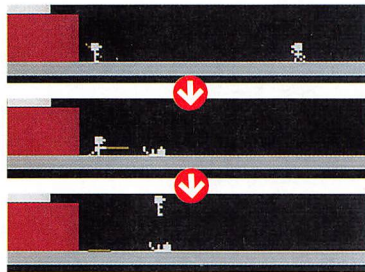
塾長は最近、モダン・ダンスの音楽を制作しておるのだが、これがおもしろい。投稿作品にも、ダンス&ミュージックものが増えないかなあ。

規定部門 お題は「それは先生」

今から考えるなら、学校というのは(大学もそうだったけど)狭い世界なのであった。スポーツだとか英語だとか、はっきり指針のあるジャンルならともかく、生活指導なんてなんのことやら。第一に、世界は広くて自分だけが正しいなんてことはありえないのだ。

暴力教師A * ■静岡県・キャンSKY(14歳)

遅刻してきた生徒を暴力教師がしばきたおす、という設定。SKYクン(いきなりtR達成でキャン襲名)の学校はどうか知らないけど、これがまったく冗談ではない学校もしばしばあるようだ。子どものおもな困難は、状況を自分で選択できないところから生じる。



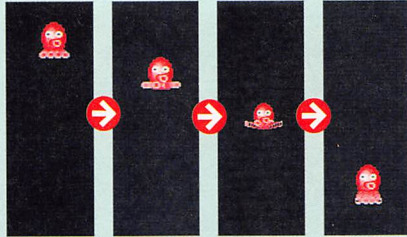
これはひどい竹刀でなりとほしたあとで、連続ジャンプキックだ!

```
10 COLOR,1,1:SCREEN2,1:FORI=0T055:VPOKE1
436+I,VAL("&H"+MID$(383C38101810101800
40201000040000383C3810181010180000FF
000001C3C1C281C0A14121C3C1C0A1C28142000
0000008297573F",I*2+1,2)):NEXT:A=255
20 C=15:COLOR=(2,3,3,1):LINE(0,150)-(255
,160),14,BF:LINE(0,10)-(30,110),C,BF:LIN
E(0,112)-(50,149),6,BF:PUTSPRITE0,(55,13
4),C:PUTSPRITE1,(55,134),2,1:FORI=0T01:P
LAY"SM100005L10A2F2G2C1C2G2A2F1":NEXT
30 FORI=0T011000:NEXT:FORI=0T0185:B=(B+1
)MOD2:PUTSPRITE2,(A,134),C,B+4:A=A-1:NEX
T:PUTSPRITE0,(57,134),C,2
40 PUTSPRITE1,(69,134),2,3:FORI=ATO100:P
UTSPRITE2,(1,134),C,6:NEXT:PUTSPRITE1,(5
7,140),2,3:FORI=57T0100:PUTSPRITE0,(I,13
4),C,0:NEXT:A=100
50 FORI=134T0STEP-1:PUTSPRITE0,(A,I),C:
NEXT:FORI=ATO134:PUTSPRITE0,(A,I),C:NEXT
:FORI=0T05:SETADJUST(RND(1)*17-8,RND(1)*
17-8):NEXT:SETADJUST(0,0):FORI=0T0300:NE
XT:GOTO50
```

今月の1本 海の忍者*

■大分県・F.I.S(12歳)

2回目でいきなり3本採用してしまった驚異の12歳がF.I.Sクン(MSX t)。年に似合わず、趣味がなかなかおとななので、いたく塾長が気に入っている。いやー、これからはおとなすよー、絶対。昔は人生の危機は思春期にあったのだが、現在は小学校4年くら



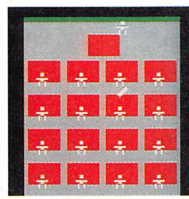
足がフワリフワリと自然に開閉する浮遊感が快い、感覚派

いに降りてきて、そのあとはいつまでたっても青春が続いている。やれやれ、せめて軟らかく動くタコの上下運動を見て、浮世の憂さを晴らすとしよう。

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTC-W:Z=1.7:8=6:
SETPAGE,2:CLS:FORI=2T0 8:J=I/3:COLOR=(I,
7,I-2,I-2):CIRCLE(8-J,12-J),15-I*1.4,I,,
,1.5:PAINT(8-J,12-J),I:NEXT:CIRCLE(4,9),
2,15:PAINT(4,9),15:CIRCLE(11,9),2,15:PAI
NT(11,9),15:FORI=3T08:CIRCLE(6+I/2,14+I/
3),2,I:NEXT
2 PSET(4,9),1:PSET(11,9),1:SETPAGE,1:CLS
:FORJ=10 T0106 STEP48:FORI=0T0248STEP52:
COPY(0,0)-(16,24),2TO(I+8,J),1,TPSET:Z=Z
-.89:B=B-.22:FORN=0T03:X=N*3+1+2:Y=J+22
:FORK=0T07:CIRCLE(X,Y),2,K/2+4:X=X+.5)B:Y=Y+Z:
NEXTK,N,I,J:SETPAGE0,0:Y=Y+70:
A=-9
3 FORJ=10T0106STEP48:FORI=0T0248STEP32:C
OPY(I,J-10)-(I+31,J+46),1TO(99,Y),0:A=A+
.75:Y=Y+A:FORN=0T030:NEXTN,I,J:FORI=106T
010STEP-48:FORI=224T0STEP-32:COPY(I,J-1
0)-(I+31,J+46),1TO(99,Y),0:A=A-.75:Y=Y+A
:FORN=0T030:NEXTN,I,J:GOTO3
```

チョコクに全てをかけた先生 * ■神奈川県・渡辺慎一(15歳)

渡辺クン(M)の作品は、先生がしきりにチョコクを投げる、というもの(サウンド付き)。うん、いたいた、こういう先生。初めて目に



チョコク飛びかう教室、先生はスムーズに横スクロール

したときはしばらく何が起きたのか理解できなかったなあ。大学の同級生たちは大量に教師になったのだが、どう考えても教わる生徒は迷惑しているにちがいない。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,1:CLS:LINE(50,0)-(
206,211),14,BF:LINE(50,0)-(206,5),12,BF
2 FORI=0T03:FORJ=0T03:LINE(I*39+54,J*39+
50)-(I*39+85,J*39+74),8,BF:NEXTJ,I
3 FORI=0T01:FORJ=0T07:BS=B$+CHR$(VAL("&H
"+MID$(1818007E1824242400040E1C38702000
",I*16+J*2+1,2)):NEXT:SPRITES(I)=BS:B$=
":NEXT:X=50:S=2
4 FORI=0T03:FORJ=0T03:PUTSPRITES,(I*39+6
0,J*39+63),15,0:S=S+1:NEXTJ,I:LINE(114,2
0)-(145,44),8,BF:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND
7,62:SOUND8,15
5 XX=INT(RND(1)*140+50):FORI=XTOXXSTEP1+
(X>XX)*2:PUTSPRITE0,(I,4),15,0:NEXT:X=XX
6 FORI=11TOINT(RND(1)*130+50)STEP3:PUTSP
RITE1,(X,I),15,1:SOUND0,I:NEXT:SOUND0,0:
PUTSPRITE1,(0,217):GOTO5
```

自由部門 間寛平必殺技、ふたたび

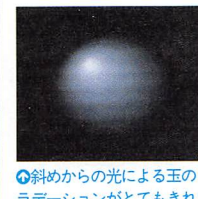
パラグアイ ■岡山県・大藤井石材店(15歳)

大藤井石材店(MSX)のこの作品は南米のパラグアイではなく、お腹の具合をサウンド(しかもFM音源)で表現している。秘書のちえ熱クンは「やれやれ」という顔をしていたが、音が良いので採用してしまった。関係ないが、南米の音楽は非常に魅力的だ。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1)
20 FORI=0TORND(1)*9:PLAY#2,"055V1504L32G
FGFGA006AG004EDD#FFDGC":NEXT
30 PLAY#2,"L3206GEGDFBCFD05EDF64B407G#20
5505F#D#E"
40 FORI=0TORND(1)*9:PLAY#2,"055V1504CDEF
GAB0SCDEF6AB06CDEF6GDFEDC05BAGFEDC04BAGFED
06GFG#":NEXT:GOTO20
```

跳ねる玉 * * * ■大分県・F.I.S(12歳)

加速の付き方がリアル。SCREEN12を使っているので2+専用という点が未来を指し示している。そういえば塾長が小学生の



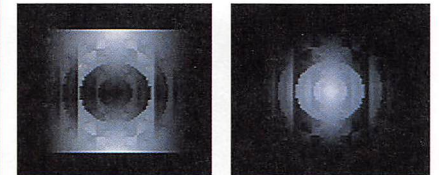
斜めからの光による玉のグレーションがとてもきれい

ときにスーパーボールというよく跳ねるゴム玉が流行った。回転をうまくかけると、地面に当たって戻ってくるのだ。この理不尽さはたいへんな魅力だった。

```
10 SCREEN12:COLOR,0,0:CLS:COPY(0,30)-(25
5,190)TO(0,211)
20 B=1.8:FORI=0T0255STEP8:CIRCLE(50-(A/
2.3),50-(A/2.3)),50-A,I:PAINT(50-(A/2.3
),50-(A/2.3)),I:A+A+B:B=B-.02:NEXT:DEFINT
A-2:X=100:Y=160:XX=X:YY=0
30 SETSCROLLX,Y:X=X+XX:IFX>255THENXX=-6E
LSEIFX<95THENXX=6
40 Y=+YY:YY=YY-1:IFY=150THENYY=14
50 GOTO30
```

不思議な模様 * * * ■大分県・F.I.S(12歳)

抽象的な模様がカッコイイ。モアレもSCREEN12になるとさすが……というわけです。塾長がはじめてコンピュータにふれたのは、沖電気のIF800というオフコン。BAS | Cでよくモアレを使った模様を描いて遊んでいたのだが、上司に見つかり……。



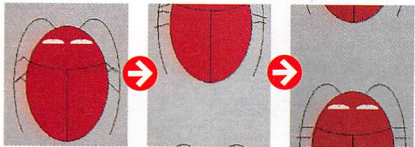
交錯するモアレ模様が不思議。現代美術にこういうのがある

```
10 SCREEN12:COLOR,0,0:CLS
20 FORI=255T0STEP-8:CIRCLE(128,106),I/8
,255-I:PAINT(128,106),255-I:LINE(I/8+128
,0)-STEP(2,0),255-I:LINE(128-I/8,0)-ST
EP(2,0),255-I:NEXT
30 FORI=74T0138:COPY(96,0)-(178,0)TO(96
,I),,AND:NEXT:FORI=74T0138:COPY(96,0)-(17
8,0)TO(96,I),,XOR:NEXT:GOTO 30
```


5月号のお題「試験」。今回の規定部門で、塾長は改めて学校というものを思い出した。考えてみれば、ひどい受験戦争で小学校のときからずーっと試験はあったのだ。まあ、てきとうに友達と遊んでたけど、こういう境遇にある塾生には同情を禁じえないが、まあ、うーうーと、試験の悲喜(こも)も作品としてAVフォーマットにぶつけてほしい。一夜漬けて山を駆け、カンニングの方法を案出し、赤点に涙を流し、当日には達則し、電報のワケは散り、予備校には通い、親にはすねかじりといわれ、書きの夏は図書館で昼寝し、寒さの冬は、たつて居眠りする。しめ切りは、3学期の終わりも近い2月8日である。

ゾロゾロ** ■東京都・大家のケンちゃん(16歳)

採用作品の選考会の隣では編集長(女性)が写真撮影中だった。このケンちゃん(MSX)の作品が動きだしたとたんに大きな悲鳴が上がり「ぜったい採用しちゃダメ」という宣告が下ったのだが、塾長の独断でこっそり採用ファイルに滑りこませたのであった。

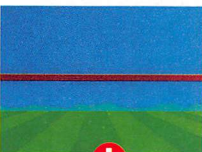


◎東南アジアに行くと、全長30センチ以上のゴキがいるそうだ

```
1 COLOR1,14,0:SCREEN7:VDP(9)=VDP(9)OR2:C
OPY(0,0)-(511,44)TO(0,211):CIRCLE(255,13
0),100,,,8:PAINT(255,105),6,1:CIRCLE(2
55,0),220,,4,25,5,18:LINE(255,110)-(255,
210):SOUND11,0:SOUND12,2:A(0)=93:A(1)=99
2 FORI=220TO290STEP70:CIRCLE(I,74),26,15
,-01,-3,14,,2:PAINT(I,70),15,15:PSET(I,
70):NEXT:A(2)=101:A(1):FORI=0TO4:X=-COS(2
.356+I*.3978)*20:Y=SIN(2.356+I*.3978)*10
3 FORJ=-1TO1STEP2:FORK=0TO2:LINE(255+A(K
)*J,100+K*14)-STEP(X*J,Y*A),I+7:LINE-STE
P(X*J,ABS(Y)),I+7:A=-A:NEXTK,J,I:DEFINTA
-Z:B=1:V=PEEK(7)+2:SOUND6,5:SOUND7,55:CI
RCLE(190,130),90,,1,4,1.4:CIRCLE(320,130
),90,,5,42,2,15,1.4:SOUND8,16:SOUND13,12
4 VDP(24)=VDP(24)+6AND255:C=A:A+B:B=B+
B*(A=0OR4=4)*2:VDP(17)=A+7:OUTV,0:OUTV,0
:VDP(17)=C+7:OUTV,85:OUTV,5:GOTO4
```

或るローカル線の雨降る車窓* ■東京都・YASUMARO(17歳)

う、う、う、YASUMAROクン(M)のこの作品には、思わず「田舎に帰りたい」気分が満開になる。車両は木造で、窓の中央に木枠あり。やがて空が曇って小雨がバラついて



くる。各駅停車の車窓から遠くの山を望むの図、「今月の1本」の座を最後まで争った。

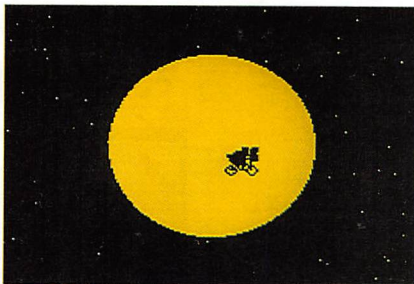


◎天候が変わって雨が降ってくるのが味

```
1 DEFINTA-Z:COLOR9,1,6:SCREEN5:COLOR=(9,
0,5,4):FORI=0TO3:READG(I):NEXT:LINE(255,
149)-(0,149):FORX=0TO350:LINE-(X,RND(1)*
11+137):X=X+RND(1)*16+9
2 NEXT:PAINT(2,148):FORI=1TO247STEP12:C=
C+1:D=CMOD4+2:S=211:R=3*(I-80):IFR<0ORR>
255THENXX=-255*(R>255):S=150+(XX-I)*61/(
R-I):R=XX:DATA7,7,4,4
3 LINE(255,150)-(I,150),D:LINE-(R,S),D:P
AINT(I+7,151),D:NEXT:LINE(0,98)-(255,106
),6,BF:FORJ=0TO100:GOSUB6:COLOR=(1,J*33,
3,7-J*25):Q=J#40:NEXT
4 GOSUB6:X=RND(1)*253+2:T=FMOD2:Y=RND(1)
*(93+8*T)+108*T
5 IFF>1700RFMOD5=0THENLINE(X,Y)-(X-2,Y+4
),15:GOTO4ELSE4
6 FORI=2TO5:COLOR=(I,0,G((I+F)MOD4),Q):N
EXT:F=F+1:RETURN
```

名場面 ■兵庫県・井上=S=雄矢(13歳)

井上クン(M)のこの作品は、かつて同工のクリスマスものがあったのだが、なんとといっても月を横切る自転車のシルエットがすばらしいのであったため、満場一致で採用された。なんの名場面かわからないという人は残念。知らない、ということは、楽しむ機会を減らしていることでもあるのです。

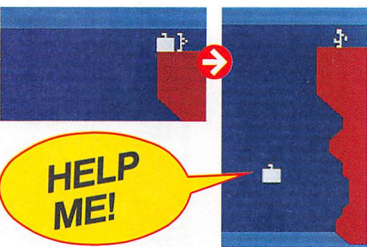


◎映画公開当時、指先を合わせるか流行した

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:PLAY"TI5005V15E
E06CC05B8A868F8GG6V14DR2V15GGDDR406C05B
B":FORT=0TO80:E=INT(RND(1)*256):F=INT(RN
D(1)*192):PSET(E,F),15:NEXTT:CIRCLE(127,
95),50,10:PAINT(127,95),10
20 FORI=1TO32:READS:AS=AS+CHRS(VAL(""+D
$)):NEXTI:SPRITES(0)=AS:FORX=0TO255STEP
5:PUTSPRITE0,(X,95),1,0:NEXTX
30 GOTO30
40 DATA0,0,7,15,127,127,63,63,31,15,54,9
0,189,132,72,48,231,239,239,238,255,207,
255,207,200,232,220,154,233,33,18,12
```

他殺 ■大阪府・つしまこ・ばち一よ(13歳)

つしまこ・ばち一よクン(M)の作品は、このひどく省略したキャラクタと、みもふたもないストーリーに妙に味がある。海底に沈んだ人物は、しばらく呼吸をしている(泡を吐く)が、やがてお陀仏……。いやはや、なのだが好き嫌いを聞かれたなら、塾長はこういうタッチがはっきりと好きだ。



◎さすが大阪人、実際、南港はコ
ンクリ詰めが沈んでいるハズだ

```
1 SCREEN2,1:COLOR15,4,5:WIDTH32:KEYOFF:C
LS:SOUND7,7:AS="S1M50000C1"
2 SPRITES(0)="90"P"000":SPRITES(1)="`"(
"Z)+CHRS(32)+"":SPRITES(2)="0"+CHRS(16)
+STRINGS(6,254):LINE(0,180)-(255,191),5,
BF:DRAW"C654BN255,20,4,0D020F20D1001001
0F10D10F5D20G5D5G5D10F10R20":PAINT(255,5
1),6,6
3 Y=0:A=1:X=214:PUTSPRITE2,(X,3):PUTSPRI
TE0,(230,3),0:FORI=0TO999:NEXT:PUTSPRI
TE0,(228,3),1:FORI=3TO212:Y=Y+1:A=A-1E-
03:X=X-A:PUTSPRITE2,(X,1):I=I+Y:NEXT:PLA
YAS:SCREEN1:WIDTH32:PUTSPRITE2,(120,100)
4 FORI=0TO99:LOCATERND(1)*32,23:PRINT"0"
:NEXT:CLS:FORI=0TO7:LOCATE0,23:PRINTSTR
INGS(32,""):NEXT
5 FORJ=0TO5:FORI=12TO0STEP-.1:LOCATE15,I
:PRINT"0":LOCATE15,I+1:PRINT":NEXT:LOC
ATE15,0:PRINT":NEXT
6 GOTO6
```

小鳥のさえずり ■福井県・KPC(14歳)

サウンドのみの作品。KPCクン(M)、伝統的な作風ですが、音はよくできている。それに、なんとといってもプログラムが1行しかないのがすばらしい。こういった芸風は、「ワピサビ」と呼ばれる境地にちがいない。

```
1 SOUND8,15:A=RND(1)*30:FORI=ATO4+25:SOU
ND0,I:NEXT:GOTO1
```

間寛平必殺技2 ■静岡県・キャンンSKY(14歳)

キャンンSKYもつしまこクンとタメを張るくらいみもふたもないタッチだ。間寛平ギャグの「の一みそバーン」、そのままやないか！だが寛平ちゃんなので許す。寛平ちゃんのおかしいのは、むやみに体力があるのとまったく自然体で計算も何も無い素直さが変。



◎寛平ちゃんは、父兄会でもつい芸をやってしまうそうだ

```
10 SCREEN1:COLOR1,15,15:KEYOFF:LOCATE9,1
0:PRINT"0":LOCATE9,11:PRINT"1":LOCAT
E9,12:PRINT"2":LOCATE9,13:PRINT"3":LOCAT
E9,14:PRINT"4":LOCATE9,15:PRINT"5":LOCAT
E9,16:PRINT"6":LOCATE9,17:PRINT"7":LOCAT
E9,18:PRINT"8":LOCATE9,19:PRINT"9":LOCAT
E9,20:PRINT"0":LOCATE9,21:PRINT"1":LOCAT
E9,22:PRINT"2":LOCATE9,23:PRINT"3":LOCAT
E9,24:PRINT"4":LOCATE9,25:PRINT"5":LOCAT
E9,26:PRINT"6":LOCATE9,27:PRINT"7":LOCAT
E9,28:PRINT"8":LOCATE9,29:PRINT"9":LOCAT
E9,30:PRINT"0":LOCATE9,31:PRINT"1":LOCAT
E9,32:PRINT"2":LOCATE9,33:PRINT"3":LOCAT
E9,34:PRINT"4":LOCATE9,35:PRINT"5":LOCAT
E9,36:PRINT"6":LOCATE9,37:PRINT"7":LOCAT
E9,38:PRINT"8":LOCATE9,39:PRINT"9":LOCAT
E9,40:PRINT"0":LOCATE9,41:PRINT"1":LOCAT
E9,42:PRINT"2":LOCATE9,43:PRINT"3":LOCAT
E9,44:PRINT"4":LOCATE9,45:PRINT"5":LOCAT
E9,46:PRINT"6":LOCATE9,47:PRINT"7":LOCAT
E9,48:PRINT"8":LOCATE9,49:PRINT"9":LOCAT
E9,50:PRINT"0":LOCATE9,51:PRINT"1":LOCAT
E9,52:PRINT"2":LOCATE9,53:PRINT"3":LOCAT
E9,54:PRINT"4":LOCATE9,55:PRINT"5":LOCAT
E9,56:PRINT"6":LOCATE9,57:PRINT"7":LOCAT
E9,58:PRINT"8":LOCATE9,59:PRINT"9":LOCAT
E9,60:PRINT"0":LOCATE9,61:PRINT"1":LOCAT
E9,62:PRINT"2":LOCATE9,63:PRINT"3":LOCAT
E9,64:PRINT"4":LOCATE9,65:PRINT"5":LOCAT
E9,66:PRINT"6":LOCATE9,67:PRINT"7":LOCAT
E9,68:PRINT"8":LOCATE9,69:PRINT"9":LOCAT
E9,70:PRINT"0":LOCATE9,71:PRINT"1":LOCAT
E9,72:PRINT"2":LOCATE9,73:PRINT"3":LOCAT
E9,74:PRINT"4":LOCATE9,75:PRINT"5":LOCAT
E9,76:PRINT"6":LOCATE9,77:PRINT"7":LOCAT
E9,78:PRINT"8":LOCATE9,79:PRINT"9":LOCAT
E9,80:PRINT"0":LOCATE9,81:PRINT"1":LOCAT
E9,82:PRINT"2":LOCATE9,83:PRINT"3":LOCAT
E9,84:PRINT"4":LOCATE9,85:PRINT"5":LOCAT
E9,86:PRINT"6":LOCATE9,87:PRINT"7":LOCAT
E9,88:PRINT"8":LOCATE9,89:PRINT"9":LOCAT
E9,90:PRINT"0":LOCATE9,91:PRINT"1":LOCAT
E9,92:PRINT"2":LOCATE9,93:PRINT"3":LOCAT
E9,94:PRINT"4":LOCATE9,95:PRINT"5":LOCAT
E9,96:PRINT"6":LOCATE9,97:PRINT"7":LOCAT
E9,98:PRINT"8":LOCATE9,99:PRINT"9":LOCAT
E9,100:PRINT"0":LOCATE9,101:PRINT"1":LOCAT
E9,102:PRINT"2":LOCATE9,103:PRINT"3":LOCAT
E9,104:PRINT"4":LOCATE9,105:PRINT"5":LOCAT
E9,106:PRINT"6":LOCATE9,107:PRINT"7":LOCAT
E9,108:PRINT"8":LOCATE9,109:PRINT"9":LOCAT
E9,110:PRINT"0":LOCATE9,111:PRINT"1":LOCAT
E9,112:PRINT"2":LOCATE9,113:PRINT"3":LOCAT
E9,114:PRINT"4":LOCATE9,115:PRINT"5":LOCAT
E9,116:PRINT"6":LOCATE9,117:PRINT"7":LOCAT
E9,118:PRINT"8":LOCATE9,119:PRINT"9":LOCAT
E9,120:PRINT"0":LOCATE9,121:PRINT"1":LOCAT
E9,122:PRINT"2":LOCATE9,123:PRINT"3":LOCAT
E9,124:PRINT"4":LOCATE9,125:PRINT"5":LOCAT
E9,126:PRINT"6":LOCATE9,127:PRINT"7":LOCAT
E9,128:PRINT"8":LOCATE9,129:PRINT"9":LOCAT
E9,130:PRINT"0":LOCATE9,131:PRINT"1":LOCAT
E9,132:PRINT"2":LOCATE9,133:PRINT"3":LOCAT
E9,134:PRINT"4":LOCATE9,135:PRINT"5":LOCAT
E9,136:PRINT"6":LOCATE9,137:PRINT"7":LOCAT
E9,138:PRINT"8":LOCATE9,139:PRINT"9":LOCAT
E9,140:PRINT"0":LOCATE9,141:PRINT"1":LOCAT
E9,142:PRINT"2":LOCATE9,143:PRINT"3":LOCAT
E9,144:PRINT"4":LOCATE9,145:PRINT"5":LOCAT
E9,146:PRINT"6":LOCATE9,147:PRINT"7":LOCAT
E9,148:PRINT"8":LOCATE9,149:PRINT"9":LOCAT
E9,150:PRINT"0":LOCATE9,151:PRINT"1":LOCAT
E9,152:PRINT"2":LOCATE9,153:PRINT"3":LOCAT
E9,154:PRINT"4":LOCATE9,155:PRINT"5":LOCAT
E9,156:PRINT"6":LOCATE9,157:PRINT"7":LOCAT
E9,158:PRINT"8":LOCATE9,159:PRINT"9":LOCAT
E9,160:PRINT"0":LOCATE9,161:PRINT"1":LOCAT
E9,162:PRINT"2":LOCATE9,163:PRINT"3":LOCAT
E9,164:PRINT"4":LOCATE9,165:PRINT"5":LOCAT
E9,166:PRINT"6":LOCATE9,167:PRINT"7":LOCAT
E9,168:PRINT"8":LOCATE9,169:PRINT"9":LOCAT
E9,170:PRINT"0":LOCATE9,171:PRINT"1":LOCAT
E9,172:PRINT"2":LOCATE9,173:PRINT"3":LOCAT
E9,174:PRINT"4":LOCATE9,175:PRINT"5":LOCAT
E9,176:PRINT"6":LOCATE9,177:PRINT"7":LOCAT
E9,178:PRINT"8":LOCATE9,179:PRINT"9":LOCAT
E9,180:PRINT"0":LOCATE9,181:PRINT"1":LOCAT
E9,182:PRINT"2":LOCATE9,183:PRINT"3":LOCAT
E9,184:PRINT"4":LOCATE9,185:PRINT"5":LOCAT
E9,186:PRINT"6":LOCATE9,187:PRINT"7":LOCAT
E9,188:PRINT"8":LOCATE9,189:PRINT"9":LOCAT
E9,190:PRINT"0":LOCATE9,191:PRINT"1":LOCAT
E9,192:PRINT"2":LOCATE9,193:PRINT"3":LOCAT
E9,194:PRINT"4":LOCATE9,195:PRINT"5":LOCAT
E9,196:PRINT"6":LOCATE9,197:PRINT"7":LOCAT
E9,198:PRINT"8":LOCATE9,199:PRINT"9":LOCAT
E9,200:PRINT"0":LOCATE9,201:PRINT"1":LOCAT
E9,202:PRINT"2":LOCATE9,203:PRINT"3":LOCAT
E9,204:PRINT"4":LOCATE9,205:PRINT"5":LOCAT
E9,206:PRINT"6":LOCATE9,207:PRINT"7":LOCAT
E9,208:PRINT"8":LOCATE9,209:PRINT"9":LOCAT
E9,210:PRINT"0":LOCATE9,211:PRINT"1":LOCAT
E9,212:PRINT"2":LOCATE9,213:PRINT"3":LOCAT
E9,214:PRINT"4":LOCATE9,215:PRINT"5":LOCAT
E9,216:PRINT"6":LOCATE9,217:PRINT"7":LOCAT
E9,218:PRINT"8":LOCATE9,219:PRINT"9":LOCAT
E9,220:PRINT"0":LOCATE9,221:PRINT"1":LOCAT
E9,222:PRINT"2":LOCATE9,223:PRINT"3":LOCAT
E9,224:PRINT"4":LOCATE9,225:PRINT"5":LOCAT
E9,226:PRINT"6":LOCATE9,227:PRINT"7":LOCAT
E9,228:PRINT"8":LOCATE9,229:PRINT"9":LOCAT
E9,230:PRINT"0":LOCATE9,231:PRINT"1":LOCAT
E9,232:PRINT"2":LOCATE9,233:PRINT"3":LOCAT
E9,234:PRINT"4":LOCATE9,235:PRINT"5":LOCAT
E9,236:PRINT"6":LOCATE9,237:PRINT"7":LOCAT
E9,238:PRINT"8":LOCATE9,239:PRINT"9":LOCAT
E9,240:PRINT"0":LOCATE9,241:PRINT"1":LOCAT
E9,242:PRINT"2":LOCATE9,243:PRINT"3":LOCAT
E9,244:PRINT"4":LOCATE9,245:PRINT"5":LOCAT
E9,246:PRINT"6":LOCATE9,247:PRINT"7":LOCAT
E9,248:PRINT"8":LOCATE9,249:PRINT"9":LOCAT
E9,250:PRINT"0":LOCATE9,251:PRINT"1":LOCAT
E9,252:PRINT"2":LOCATE9,253:PRINT"3":LOCAT
E9,254:PRINT"4":LOCATE9,255:PRINT"5":LOCAT
E9,256:PRINT"6":LOCATE9,257:PRINT"7":LOCAT
E9,258:PRINT"8":LOCATE9,259:PRINT"9":LOCAT
E9,260:PRINT"0":LOCATE9,261:PRINT"1":LOCAT
E9,262:PRINT"2":LOCATE9,263:PRINT"3":LOCAT
E9,264:PRINT"4":LOCATE9,265:PRINT"5":LOCAT
E9,266:PRINT"6":LOCATE9,267:PRINT"7":LOCAT
E9,268:PRINT"8":LOCATE9,269:PRINT"9":LOCAT
E9,270:PRINT"0":LOCATE9,271:PRINT"1":LOCAT
E9,272:PRINT"2":LOCATE9,273:PRINT"3":LOCAT
E9,274:PRINT"4":LOCATE9,275:PRINT"5":LOCAT
E9,276:PRINT"6":LOCATE9,277:PRINT"7":LOCAT
E9,278:PRINT"8":LOCATE9,279:PRINT"9":LOCAT
E9,280:PRINT"0":LOCATE9,281:PRINT"1":LOCAT
E9,282:PRINT"2":LOCATE9,283:PRINT"3":LOCAT
E9,284:PRINT"4":LOCATE9,285:PRINT"5":LOCAT
E9,286:PRINT"6":LOCATE9,287:PRINT"7":LOCAT
E9,288:PRINT"8":LOCATE9,289:PRINT"9":LOCAT
E9,290:PRINT"0":LOCATE9,291:PRINT"1":LOCAT
E9,292:PRINT"2":LOCATE9,293:PRINT"3":LOCAT
E9,294:PRINT"4":LOCATE9,295:PRINT"5":LOCAT
E9,296:PRINT"6":LOCATE9,297:PRINT"7":LOCAT
E9,298:PRINT"8":LOCATE9,299:PRINT"9":LOCAT
E9,300:PRINT"0":LOCATE9,301:PRINT"1":LOCAT
E9,302:PRINT"2":LOCATE9,303:PRINT"3":LOCAT
E9,304:PRINT"4":LOCATE9,305:PRINT"5":LOCAT
E9,306:PRINT"6":LOCATE9,307:PRINT"7":LOCAT
E9,308:PRINT"8":LOCATE9,309:PRINT"9":LOCAT
E9,310:PRINT"0":LOCATE9,311:PRINT"1":LOCAT
E9,312:PRINT"2":LOCATE9,313:PRINT"3":LOCAT
E9,314:PRINT"4":LOCATE9,315:PRINT"5":LOCAT
E9,316:PRINT"6":LOCATE9,317:PRINT"7":LOCAT
E9,318:PRINT"8":LOCATE9,319:PRINT"9":LOCAT
E9,320:PRINT"0":LOCATE9,321:PRINT"1":LOCAT
E9,322:PRINT"2":LOCATE9,323:PRINT"3":LOCAT
E9,324:PRINT"4":LOCATE9,325:PRINT"5":LOCAT
E9,326:PRINT"6":LOCATE9,327:PRINT"7":LOCAT
E9,328:PRINT"8":LOCATE9,329:PRINT"9":LOCAT
E9,330:PRINT"0":LOCATE9,331:PRINT"1":LOCAT
E9,332:PRINT"2":LOCATE9,333:PRINT"3":LOCAT
E9,334:PRINT"4":LOCATE9,335:PRINT"5":LOCAT
E9,336:PRINT"6":LOCATE9,337:PRINT"7":LOCAT
E9,338:PRINT"8":LOCATE9,339:PRINT"9":LOCAT
E9,340:PRINT"0":LOCATE9,341:PRINT"1":LOCAT
E9,342:PRINT"2":LOCATE9,343:PRINT"3":LOCAT
E9,344:PRINT"4":LOCATE9,345:PRINT"5":LOCAT
E9,346:PRINT"6":LOCATE9,347:PRINT"7":LOCAT
E9,348:PRINT"8":LOCATE9,349:PRINT"9":LOCAT
E9,350:PRINT"0":LOCATE9,351:PRINT"1":LOCAT
E9,352:PRINT"2":LOCATE9,353:PRINT"3":LOCAT
E9,354:PRINT"4":LOCATE9,355:PRINT"5":LOCAT
E9,356:PRINT"6":LOCATE9,357:PRINT"7":LOCAT
E9,358:PRINT"8":LOCATE9,359:PRINT"9":LOCAT
E9,360:PRINT"0":LOCATE9,361:PRINT"1":LOCAT
E9,362:PRINT"2":LOCATE9,363:PRINT"3":LOCAT
E9,364:PRINT"4":LOCATE9,365:PRINT"5":LOCAT
E9,366:PRINT"6":LOCATE9,367:PRINT"7":LOCAT
E9,368:PRINT"8":LOCATE9,369:PRINT"9":LOCAT
E9,370:PRINT"0":LOCATE9,371:PRINT"1":LOCAT
E9,372:PRINT"2":LOCATE9,373:PRINT"3":LOCAT
E9,374:PRINT"4":LOCATE9,375:PRINT"5":LOCAT
E9,376:PRINT"6":LOCATE9,377:PRINT"7":LOCAT
E9,378:PRINT"8":LOCATE9,379:PRINT"9":LOCAT
E9,380:PRINT"0":LOCATE9,381:PRINT"1":LOCAT
E9,382:PRINT"2":LOCATE9,383:PRINT"3":LOCAT
E9,384:PRINT"4":LOCATE9,385:PRINT"5":LOCAT
E9,386:PRINT"6":LOCATE9,387:PRINT"7":LOCAT
E9,388:PRINT"8":LOCATE9,389:PRINT"9":LOCAT
E9,390:PRINT"0":LOCATE9,391:PRINT"1":LOCAT
E9,392:PRINT"2":LOCATE9,393:PRINT"3":LOCAT
E9,394:PRINT"4":LOCATE9,395:PRINT"5":LOCAT
E9,396:PRINT"6":LOCATE9,397:PRINT"7":LOCAT
E9,398:PRINT"8":LOCATE9,399:PRINT"9":LOCAT
E9,400:PRINT"0":LOCATE9,401:PRINT"1":LOCAT
E9,402:PRINT"2":LOCATE9,403:PRINT"3":LOCAT
E9,404:PRINT"4":LOCATE9,405:PRINT"5":LOCAT
E9,406:PRINT"6":LOCATE9,407:PRINT"7":LOCAT
E9,408:PRINT"8":LOCATE9,409:PRINT"9":LOCAT
E9,410:PRINT"0":LOCATE9,411:PRINT"1":LOCAT
E9,412:PRINT"2":LOCATE9,413:PRINT"3":LOCAT
E9,414:PRINT"4":LOCATE9,415:PRINT"5":LOCAT
E9,416:PRINT"6":LOCATE9,417:PRINT"7":LOCAT
E9,418:PRINT"8":LOCATE9,419:PRINT"9":LOCAT
E9,420:PRINT"0":LOCATE9,421:PRINT"1":LOCAT
E9,422:PRINT"2":LOCATE9,423:PRINT"3":LOCAT
E9,424:PRINT"4":LOCATE9,425:PRINT"5":LOCAT
E9,426:PRINT"6":LOCATE9,427:PRINT"7":LOCAT
E9,428:PRINT"8":LOCATE9,429:PRINT"9":LOCAT
E9,430:PRINT"0":LOCATE9,431:PRINT"1":LOCAT
E9,432:PRINT"2":LOCATE9,433:PRINT"3":LOCAT
E9,434:PRINT"4":LOCATE9,435:PRINT"5":LOCAT
E9,436:PRINT"6":LOCATE9,437:PRINT"7":LOCAT
E9,438:PRINT"8":LOCATE9,439:PRINT"9":LOCAT
E9,440:PRINT"0":LOCATE9,441:PRINT"1":LOCAT
E9,442:PRINT"2":LOCATE9,443:PRINT"3":LOCAT
E9,444:PRINT"4":LOCATE9,445:PRINT"5":LOCAT
E9,446:PRINT"6":LOCATE9,447:PRINT"7":LOCAT
E9,448:PRINT"8":LOCATE9,449:PRINT"9":LOCAT
E9,450:PRINT"0":LOCATE9,451:PRINT"1":LOCAT
E9,452:PRINT"2":LOCATE9,453:PRINT"3":LOCAT
E9,454:PRINT"4":LOCATE9,455:PRINT"5":LOCAT
E9,456:PRINT"6":LOCATE9,457:PRINT"7":LOCAT
E9,458:PRINT"8":LOCATE9,459:PRINT"9":LOCAT
E9,460:PRINT"0":LOCATE9,461:PRINT"1":LOCAT
E9,462:PRINT"2":LOCATE9,463:PRINT"3":LOCAT
E9,464:PRINT"4":LOCATE9,465:PRINT"5":LOCAT
E9,466:PRINT"6":LOCATE9,467:PRINT"7":LOCAT
E9,468:PRINT"8":LOCATE9,469:PRINT"9":LOCAT
E9,470:PRINT"0":LOCATE9,471:PRINT"1":LOCAT
E9,472:PRINT"2":LOCATE9,473:PRINT"3":LOCAT
E9,474:PRINT"4":LOCATE9,475:PRINT"5":LOCAT
E9,476:PRINT"6":LOCATE9,477:PRINT"7":LOCAT
E9,478:PRINT"8":LOCATE9,479:PRINT"9":LOCAT
E9,480:PRINT"0":LOCATE9,481:PRINT"1":LOCAT
E9,482:PRINT"2":LOCATE9,483:PRINT"3":LOCAT
E9,484:PRINT"4":LOCATE9,485:PRINT"5":LOCAT
E9,486:PRINT"6":LOCATE9,487:PRINT"7":LOCAT
E9,488:PRINT"8":LOCATE9,489:PRINT"9":LOCAT
E9,490:PRINT"0":LOCATE9,491:PRINT"1":LOCAT
E9,492:PRINT"2":LOCATE9,493:PRINT"3":LOCAT
E9,494:PRINT"4":LOCATE9,495:PRINT"5":LOCAT
E9,496:PRINT"6":LOCATE9,497:PRINT"7":LOCAT
E9,498:PRINT"8":LOCATE9,499:PRINT"9":LOCAT
E9,500:PRINT"0":LOCATE9,501:PRINT"1":LOCAT
E9,502:PRINT"2":LOCATE9,503:PRINT"3":LOCAT
E9,504:PRINT"4":LOCATE9,505:PRINT"5":LOCAT
E9,506:PRINT"6":LOCATE9,507:PRINT"7":LOCAT
E9,508:PRINT"8":LOCATE9,509:PRINT"9":LOCAT
E9,510:PRINT"0":LOCATE9,511:PRINT"1":LOCAT
E9,512:PRINT"2":LOCATE9,513:PRINT"3":LOCAT
E9,514:PRINT"4":LOCATE9,515:PRINT"5":LOCAT
E9,516:PRINT"6":LOCATE9,517:PRINT"7":LOCAT
E9,518:PRINT"8":LOCATE9,519:PRINT"9":LOCAT
E9,520:PRINT"0":LOCATE9,521:PRINT"1":LOCAT
E9,522:PRINT"2":LOCATE9,523:PRINT"3":LOCAT
E9,524:PRINT"4":LOCATE9,525:PRINT"5":LOCAT
E9,526:PRINT"6":LOCATE9,527:PRINT"7":LOCAT
E9,528:PRINT"8":LOCATE9,529:PRINT"9":LOCAT
E9,530:PRINT"0":LOCATE9,531:PRINT"1":LOCAT
E9,532:PRINT"2":LOCATE9,533:PRINT"3":LOCAT
E9,534:PRINT"4":LOCATE9,535:PRINT"5":LOCAT
E9,536:PRINT"6":LOCATE9,537:PRINT"7":LOCAT
E9,538:PRINT"8":LOCATE9,539:PRINT"9":LOCAT
E9,540:PRINT"0":LOCATE9,541:PRINT"1":LOCAT
E9,542:PRINT"2":LOCATE9,543:PRINT"3":LOCAT
E9,544:PRINT"4":LOCATE9,545:PRINT"5":LOCAT
E9,546:PRINT"6":LOCATE9,547:PRINT"7":LOCAT
E9,548:PRINT"8":LOCATE9,549:PRINT"9":LOCAT
E9,550:PRINT"0":LOCATE9,551:PRINT"1":LOCAT
E9,552:PRINT"2":LOCATE9,553:PRINT"3":LOCAT
E9,554:PRINT"4":LOCATE9,555:PRINT"5":LOCAT
E9,556:PRINT"6":LOCATE9,557:PRINT"7":LOCAT
E9,558:PRINT"8":LOCATE9,559:PRINT"9":LOCAT
E9,560:PRINT"0":LOCATE9,561:PRINT"1":LOCAT
E9,562:PRINT"2":LOCATE9,563:PRINT"3":LOCAT
E9,564:PRINT"4":LOCATE9,565:PRINT"5":LOCAT
E9,566:PRINT"6":LOCATE9,567:PRINT"7":LOCAT
E9,568:PRINT"8":LOCATE9,569:PRINT"9":LOCAT
E9,570:PRINT"0":LOCATE9,571:PRINT"1":LOCAT
E9,572:PRINT"2":LOCATE9,573:PRINT"3":LOCAT
E9,574:PRINT"4":LOCATE9,575:PRINT"5":LOCAT
E9,576:PRINT"6":LOCATE9,577:PRINT"7":LOCAT
E9,578:PRINT"8":LOCATE9,579:PRINT"9":LOCAT
E9,580:PRINT"0":LOCATE9,581:PRINT"1":LOCAT
E9,582:PRINT"2":LOCATE9,583:PRINT"3":LOCAT
E9,584:PRINT"4":LOCATE9,585:PRINT"5":LOCAT
E9,586:PRINT"6":LOCATE9,587:PRINT"7":LOCAT
E9,588:PRINT"8":LOCATE9,589:PRINT"9":LOCAT
E9,590:PRINT"0":LOCATE9,591:PRINT"1":LOCAT
E9,592:PRINT"2":LOCATE9,593:PRINT"3":LOCAT
E9,594:PRINT"4":LOCATE9,595:PRINT"5":LOCAT
E9,596:PRINT"6":LOCATE9,597:PRINT"7":LOCAT
E9,598:PRINT"8":LOCATE9,599:PRINT"9":LOCAT
E9,600:PRINT"0":LOCATE9,601:PRINT"1":LOCAT
E9,602:PRINT"2":LOCATE9,603:PRINT"3":LOCAT
E9,604:PRINT"4":LOCATE9,605:PRINT"5":LOCAT
E9,606:PRINT"6":LOCATE9,607:PRINT"7":LOCAT
E9,608:PRINT"8":LOCATE9,609:PRINT"9":LOCAT
E9,610:PRINT"0":LOCATE9,611:PRINT"1":LOCAT
E9,612:PRINT"2":LOCATE9,613:PRINT"3":LOCAT
E9,614:PRINT"4":LOCATE9,615:PRINT"5":LOCAT
E9,616:PRINT"6":LOCATE9,617:PRINT"7":LOCAT
E9,618:PRINT"8":LOCATE9,619:PRINT"9":LOCAT
E9,620:PRINT"0":LOCATE9,621:PRINT"1":LOCAT
E9,622:PRINT"2":LOCATE9,623:PRINT"3":LOCAT
E9,624:PRINT"4":LOCATE9,625:PRINT"5":LOCAT
E9,626:PRINT"6":LOCATE9,627:PRINT"7":LOCAT
E9,628:PRINT"8":LOCATE9,629:PRINT"9":LOCAT
E9,630:PRINT"0":LOCATE9,631:PRINT"1":LOCAT
E9,632:PRINT"2":LOCATE9,633:PRINT"3":LOCAT
E9,634:PRINT"4":LOCATE9,635:PRINT"5":LOCAT
E9,636:PRINT"6":LOCATE9,637:PRINT"7":LOCAT
E9,638:PRINT"8":LOCATE9,639:PRINT"9":LOCAT
E9,640:PRINT"0":LOCATE9,641:PRINT"1":LOCAT
E9,642:PRINT"2":LOCATE9,643:PRINT"3":LOCAT
E9,644:PRINT"4":LOCATE9,645:PRINT"5":LOCAT
E9,646:PRINT"6":LOCATE9,647:PRINT"7":LOCAT
E9,648:PRINT"8":LOCATE9,649:PRINT"9":LOCAT
E9,650:PRINT"0":LOCATE9,651:PRINT"1":LOCAT
E9,652:PRINT"2":LOCATE9,653:PRINT"3":LOCAT
E9,654:PRINT"4":LOCATE9,655:PRINT"5":LOCAT
E9,656:PRINT"6":LOCATE9,657:PRINT"7":LOCAT
E9,658:PRINT"8":LOCATE9,659:PRINT"9":LOCAT
E9,660:PRINT"0":LOCATE9,661:PRINT"1":LOCAT
E
```




スーパー上海ドラゴンズアイ

媒体	CD×1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,200円
マウスにも対応	

おなじみ「上海」のほかにも、「ドラゴンズアイ」という新ゲームも楽しめるこのソフト。ひと粒で2度どころか、ずーっと遊べてしまうぞ!



今度の「上海」は、日本では通算3作目にあたる作品。「ドラゴンズアイ」なる新ゲームと牌の絵柄が増えたのが特徴で、難易度や牌アニメーションの有無など、さまざまな環境設定ができるようになった。牌アニメーションとは、牌を取ったときに出るワンポイント

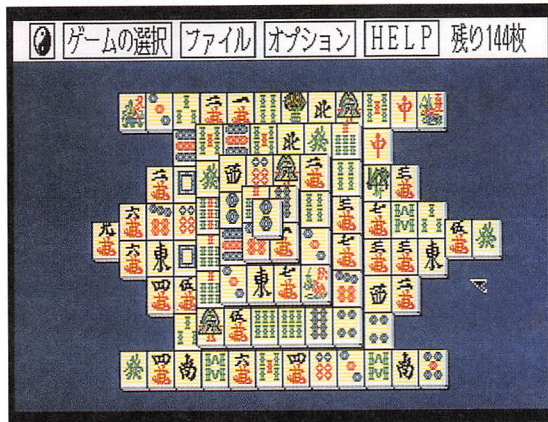
いろいろ選べる種類と配列

トアニメのことで、スポーツ牌のリレーを取ったときには、ピストルから煙が出るなど、楽しい演出がなされている。

ゲームモードは「上海」「ドラゴンズアイ」とも1人プレイ、対戦プレイを選ぶことができ、このほかにも両方のすべての面を解いてタイムを競うことができる。



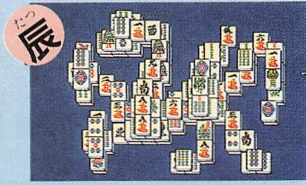
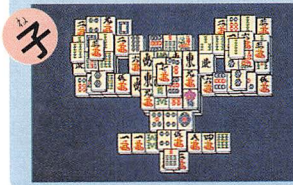
② 保存レクリア時のドラゴン。Mファンの読者、すでに知っていると思うけど「天晴」はあつぱれと読む



① スマートな基本画面。見渡しがよく推ししやすいため、ちばんとつきやすい。しかし配牌はランダムで、運に左右される部分もあるので、なめてかからないように。

いろんな配列あるある

十二支をもとにしたレイアウトもはいている。けっこうムズい!



これが変わり牌

これらの種類ごとに牌アニメーションやサウンドが変わっていて、見ているだけでも楽しい。全7種類を一挙に公開してしまおう。

アルファベット



① 牌を取ると一瞬動物の絵が出たりする

トランプHI



② 絵札入りトランプ

動物



③ ほ乳類から両生類、魚まで

スポーツ



④ あらゆる種目でオリンピックみたい

トランプLO



⑤ こっちのトランプはマークと数字のみ

花札



⑥ 全体に赤っぽく見える牌の模様

ファンタジー



⑦ RPGの材料がなんと牌に



ハマりやすい人、ドラゴンスアイに要注意!

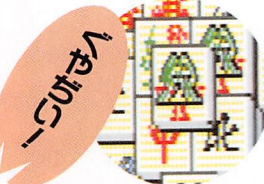
「ドラゴンスアイ」の基本的なルールは「上海」とほぼ同じだが、対戦する両

者がちがう目的を持ってゲームを進めていくというのが新しいところだ。攻撃側であるスレイ

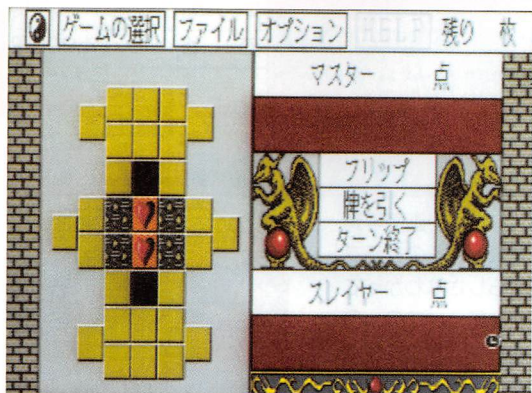
ヤーは、ひたすら牌を取っていき「ドラゴンスアイ(中央のハート2個)」とそれに面した「ドラゴンスリム(6か所)」上にあるすべての牌を取れば勝ち。また、牌が取れないときは手牌から1枚を場に出すのがきまりだ。

一方のマスターは、逆にこれらの場所を牌で埋めて守っていく。この、牌を取る側と守る側の白熱の攻防とかけひきがドラゴンスアイの最大の魅力なのだ。

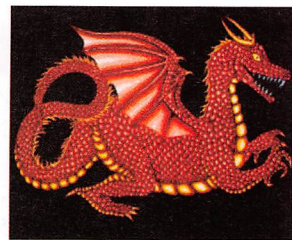
あらたに「牌を引く」という行為が加わり、通常の上とはちがった楽しさも味わえるぞ。



④ こういう、取りたくても取れないやつ



④ 基本画面なのだがあつという間に個々の牌が置かれてしまふ。その場所をドラゴンスアイの集点である「ハート」と「リム」なのだ



④ ゲーム終了面のドラゴン

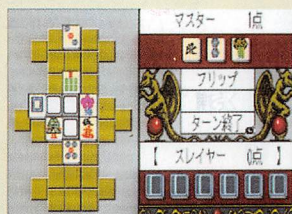
ドラゴンスアイの遊び方

マスターの立場でちょっと説明しよう。手牌の中から1枚選んでひたすら牌を置いていくのだが、規則が1つだけある。「ハート」か「リム」が空いているときには優先してそこに置かなければならない

というものだ。それ以外はスレイヤーが牌を取れないようにジャマをするつもりで牌を置いていけばよい。こういうときに「上海」で手詰まりになった経験がモノをいう(右上の写真参照)。このような置き方をすればスレイヤーを手こずらせることができるだろう。

勝つための3か条

- ① スレイヤーはとにかく取れ! 牌を引け!
- ② マスターはスレイヤーを手詰まりさせるように埋めていけ!
- ③ 裏返しになった牌は覚えておけ!

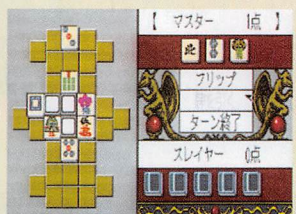
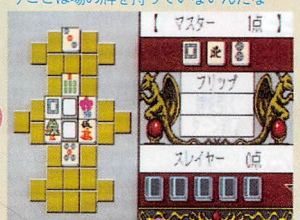


④ 「ターン終了」でスレイヤーの番に。裏返しにした牌を覚えておくこと

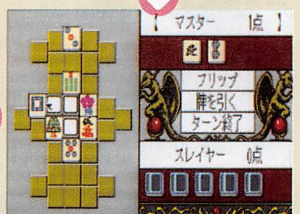
④ はじめに置かれた牌。白い牌は裏返しになっているから何の牌かわからない



④ スレイヤーが1枚出してきたぞ! ということは場の牌を持っていないんだな



④ 手牌が1枚減ったから「牌を引く」で必ず補充しよう



④ 同じ牌をならべて意地悪をしよう。これでもう1枚裏返しになった

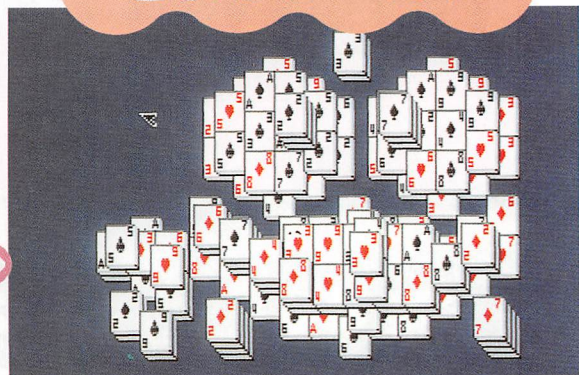


Making of 珍問

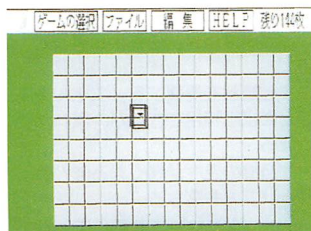
新たな機能としてコンストラクションモードがついたのも見逃せない。これにより自由に配列が作れるようになったの

だ。マウスを使ってチョンチョンと牌を置いていくとかなり楽しい。もちろん麻雀牌だけでなく、花札やスポーツ牌などの変わり牌も使えるので楽しいぞ。

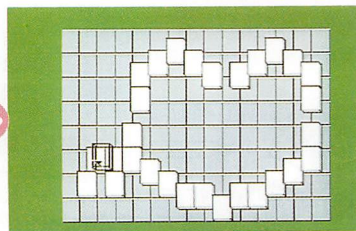
ぎよっぴーん!



④ 思わず趣味に走ってしまった配列。解けるのだろうか?



④ オプションメニューから選ぶと……



④ こうやって好きな形に置いていく。あー楽し!



2021 SNOOKY!

媒体	CD × 1
対応機種	MSX R
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	4,900円

2つの玉を相手にくりひろげられる新感覚のアクションパズルゲーム、ターボR専用で登場だっ!!

グラフィックとサウンドにため息、動きに脱帽!

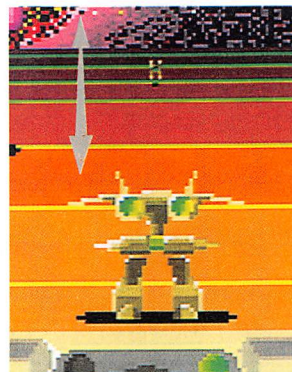
ターボRを買ったのに専用ソフトが出ない〜と、おなげきのみなさん。ええソフトがありませ。この『2021 SNOOKY!』は、ターボRのCPUであ

るR800と256色モードの特性を生かし、なめらかな拡大縮小表示、超美しいグラフィックなどを実現したアクションパズルゲームである。こういうふう

くとむずかしいけど、画面写真を見てもらえれば、そのグラフィックのすばらしさはわかってもらえることと思う。この、3D表示画面上をキャラクタがなめらかに動きまわり、さらに心地よい音楽がながれるんだから、実際スゴイのだ。

つくったのはアトリエタカというソフトハウスで、この作品がデビュー作にあたる。ゲームは、一見、『スペースハリアー』風に見えるが、じつはまったくちがうタイプ。ルールがかなり複雑で、ハッキリいっておぼえる

なめらかに拡大縮小



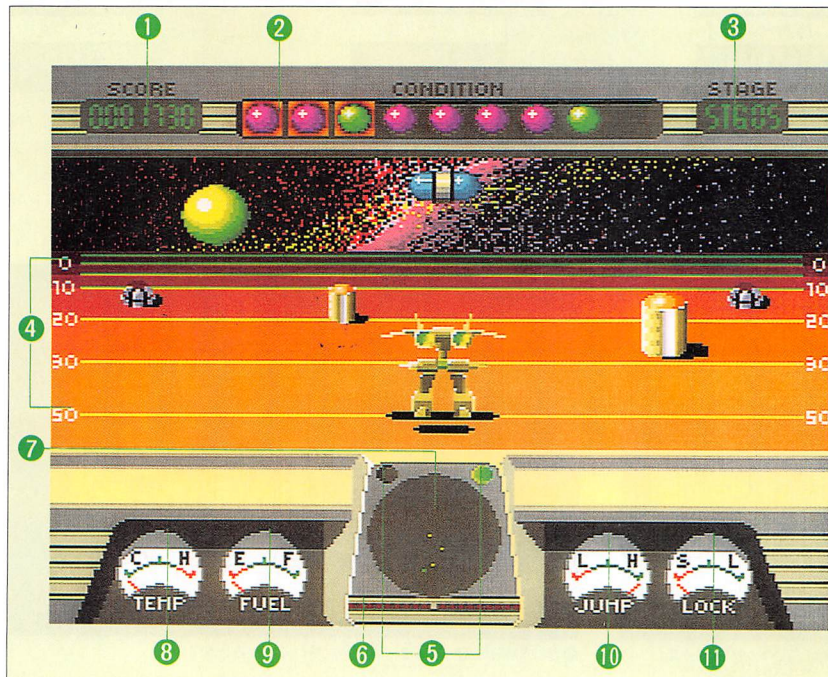
自機は気持ちいいくらいなめらかに拡大縮小。もちろんナナメにだって動ける

のに苦労するのはまちがいないが、ルールさえおぼえてしまえばこっちのもの。目指すは全50ステージ制覇だ。

キャラクターたち

<p>自機</p>	<p>手玉(緑)</p>	<p>おジャマキャラ(ガラス玉)</p>
<p>エネルギーカプセル</p>	<p>手玉(赤)</p>	<p>おジャマキャラ(円柱)</p>

赤と緑の属性を持ったプレイヤーの分身。ジャンプもできる。一定時間ごとに上空に現れる。自機が赤のときショットすると赤い玉に変わる。自機が緑のときショットすると赤い玉に変わる。自機が緑のときショットすると緑の玉に変わる。地上を動きまわっていて、衝突すると自機の温度が上昇する。ときどき出現するジャマなやつ。燃料が減る。突くと自機の温度が上昇する。



コックピット画面の説明

- 1 スコア・インジケータ ー プレイヤーの得点を表示。
- 2 コンディション ステージをクリアするための条件を表示。各ステージごとにコンディションに示される玉の数や色は違う。
- 3 ステージ・インジケータ ー 現在プレイ中のステージ数を表示。
- 4 スコア・ライン ペアリングの位置が手前になるほど得点が高い。いちどに複数ペアリングが成立した場合は、得点が2倍、3倍……となっていく。
- 5 属性表示ランプ 自機の属性(色)を表示。
- 6 チャージメータ ー ペアリングが成立しない場合、この量が多いほど遠くへ玉をはじき返す。
- 7 レーダ ー 自機や玉など、画面上のキャラの位置を表示。
- 8 温度計 自機が動くとき温度は上昇。逆に、止まっていると温度は下がる。
- 9 燃料計 自機を動かすと燃料を消費する。エネルギーカプセルをとることで補給できるが、燃料がなくなると動けなくなる。
- 10 ジャンプメータ ー 自機の温度が高くなるほど動きはしぶくなり、ジャンプ力も落ちる。
- 11 玉停止残り時間メータ ー ショットされて止まっている玉の停止時間を表示。

とにかくルールをおぼえなくちゃマジマライ

ゲームのルールをかんたんにいうと、画面奥からパウンドしながらせまってくる玉を、決められた条件にしたがって消していく、ということ。

自機は赤と緑という2つの色を持ち、また、玉も同じように赤と緑の2種類がある。そして、1回のショットにつき、自機は赤→緑→赤……というぐあいに機体の色が変化していく。

たとえば、自機が緑のときに緑の玉をショットすると、自機は赤になり玉は消える。このように玉が消えることをペアリングといい、これは右図(自機と玉の関係)でいうケースB、ケースCにあたる。その逆に、自機の色が緑で、ショットした玉が赤の場合は、お互いの色が変わるだけで玉は消えない(ケースAとD)。こんな感じで、自機と玉との関係は4とおりのケースが存在するわけである。だが、この「ショット」という動作は、いつでもできるものではない。玉と自機が接近すると、玉のまわりが一瞬白くなる。ショットできるのは、そのときだけ。だから、チャンスのをがさないようにせねばならない。

また、自機と玉がちがう色のときは、チャージ(スペースキーを押す)量により、玉を前方にはじき返すという技も使える。画面上にたくさんの玉がある場合、ペアリングにジャマな玉は遠くへやっ飛ばし、ペアリングしやすい環境をつくることも重要なのである。

あと、ペアリング成立のための条件として「コンディション」というものもある。ケースB、ケースCの場合でも、表示されたコンディションどおりにショットしていかないとペアリングは成立せず、玉はその場に停止するのみにとどまってしまう。これについては、やはり右(コンディションとペアリングの関係)を見てもらうとして、最低でも以上のことが理解できないと、このゲームはなにがなんだかさっぱり、ということになってしまっただろう。

まあ、とにかくこのゲームは、実際にプレイして肌でルールを感じとるのがいちばん。4,900円という価格もさることながら、ターボRのゲームとしては一見の価値あり、といっていると思っぞ。

■自機と玉の関係

	自機	玉		自機	玉
ケースA	緑で	赤のとき	→	赤になり	緑になる
ケースB	緑で	緑のとき	→	赤になり	ペアリング成立すれば消える
ケースC	赤で	赤のとき	→	緑になり	ペアリング成立すれば消える
ケースD	赤で	緑のとき	→	緑になり	赤になる

■コンディションとペアリングの関係



自機と玉の関係以外にも、画面上でショットする玉がコンディションの左側からの順番と同じでなく、ペアリングは成立しない。左の写真のコンディションと、画面上の玉の並びに注目してほしい。どちらも左より赤→緑の順になっている。よするに、赤→緑の順でショットすればペアリングは成立し、ステージクリアとなるわけだ。

スタート!

STAGE1
をプレイして
みよう!

④緑の玉をショットすると自機は赤に。緑色同士だが、コンディションがちがうのでペアリングは成立せず、緑玉はその場で停止する

④赤玉はペアリングが成立して消滅。コンディションも赤は消え、緑だけに、そして、自機も緑に変化した。残る緑玉もペアリングチャンスだ!

④自機のスタンバイOK、ゲームスタート!!



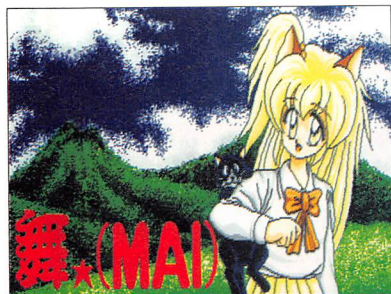
④コンディションは赤→緑の順。まず赤玉を消すためには、自機の色を緑から赤にかえなくては!



④自機の色は赤。コンディションも左が赤。そこへ赤玉が接近。まわりが白くなり、ショットのチャンス!!



④自機、玉、コンディションが一致し、ステージクリア。自機は彼方へ飛んでいく!



舞(まい)

媒体	CD-ROM × 4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

かわゆ〜い女の子が主人公のゲームが登場。おじさんニンマリ、にいさんモッコリの美少女RPG。エッチじゃなく、キュートさがウリですぜダンナ!

ひよっこ魔法使いのオチャメで楽しい大冒険

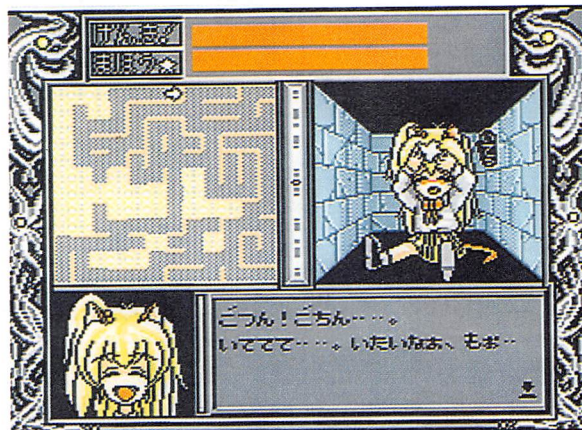
舞ちゃんは、ネコ耳、シッポつきの魔法使いの女の子。夏休みも終わりに近づいた、とある日のこと。魔法を使って宿題をしていたところ、突然爆発が起



呪文と同時に爆発が……。舞ちゃんは、魔法使いとしてはまだまだ未熟なのだ

り、舞ちゃんは見たこともない世界へとワープしてしまった。まわりには、へんてこな敵がうようよ。プレイヤーは舞ちゃんに扮し、もとの世界への出口を探していくのだ。

ゲームは3DダンジョンのRPGで、非常にオーソドックスなタイプだ。これといった目新しさはないが、舞ちゃんのセリフやリアクションがかわゆく、これだけでも遊んでみる価値は大ありだ。全編をとおして楽しく遊べるのがうれしいぞ。



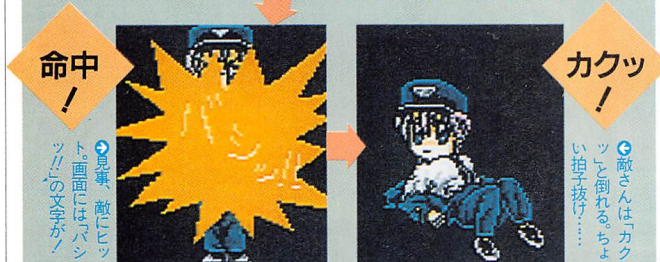
画面には自分の歩いたマップが表示されるので楽チン。上にある「ゲージのけんきょ」は体力、「まほう」は魔法の値だ

★なんともカワイイ戦闘シーン

戦闘時に使えるコマンドは「ひっかく・魔法・アイテム」の全部で3つ。魔法やアイテムの名前もおもしろいものが多く、にやんと楽しいのである。



舞ちゃんの「ひっかき攻撃」が炸裂〜!!



見事、敵にヒット。画面には「バシッ!!」の文字が〜

敵さんはカクッで倒れるちょい拍子抜け……

★敵もへんてこりんなヤツばかり



変態オヤジだあ〜

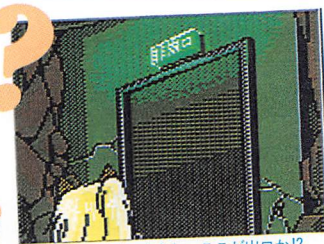
この娘も敵よ♡

ババアは倒せ〜!

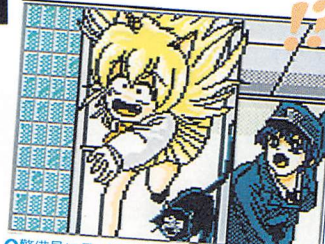
ちょっと下品ね

出口はいったいどこにゃん!?

ダンジョン内は敵も多いがイベントもいっぱい。もとの世界へ戻りたいのに、なかなかうまくはいかないのだ。ああ、ほんとの出口はいったいどこ? 舞ちゃんの前途は多難にゃん!



非常口を発見。まさか、ここが出口か?!



警備員に見つかった。舞ちゃんビーンチ!!



リスにドングリを投げられちゃった



爆風に吹き飛ばされた舞ちゃん。トホホ……

へいの向こうに出口がある?!

ON SALE

オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

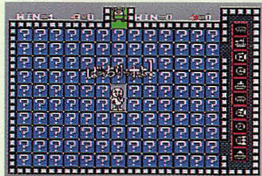
みんな、お年玉はたくさんもらったかな? お年玉の使い道にこまっている人は、迷わずMSXにつぎこみなさい。GTを買うのもよし、ソフトを買うのもよしだ。

(対応機種の記事の意味) 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。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

11月1日から11月30日までに 発売されたソフト

- 11月8日 ディスクステーション#31(D)コンパイル/1,940円□
 キャル2(D)/パーティーソフト/7,800円
- 13日 伊忍道・打倒信長(R)/光荣/11,800円□
 伊忍道・打倒信長(R:サウンドウェアつき)/光荣/14,200円□
- 14日 サウルスランチVol.5(D)/ビッツ/3,400円□
- 26日 ピーチアップ総集編2(笑)(D)/もものきはうす/7,800円□
- 28日 伊忍道・打倒信長(D)/光荣/9,800円□
 伊忍道・打倒信長(D:サウンドウェアつき)/光荣/12,200円□
- 29日 スーパープロコレ2(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)



●DS#31(上)、ジャ
ンファイター



●光荣の「伊忍道・打倒信
長」のなか

J&P渋谷店ソフトセールス TOP10

先月初登場1位に輝いた「ガゼルの塔」が6位に転落。変わってトップの座を射止めたのは

「伊忍道」である。光荣は、ほかにも2本のソフトがトップ10入りし、その底力を見せつけた。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
▲	1	—	伊忍道・打倒信長	光荣
▲	2	—	ピーチアップ総集編2(笑)	もものきはうす
▲	3	4	信長の野望・武将風雲録	光荣
▲	4	9	校内写生2巻	フェアリーテール
→	5	5	校内写生1巻	フェアリーテール
▼	6	1	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン
▲	7	—	キャル2	パーティーソフト
▲	8	—	ピンクソックス7	ウェンディマガジン
▲	9	—	提督の決断	光荣
▲	10	—	麻雀悟空	アスキー

◎意外なことに「ソーサリアン」が圏外へ落ちてしまった。来月は「戦国」して巻き返すか?

*矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(11月1日から30日までの集計)

ユーザーの主張

今月のテーマ 激ペナ3はこれで決めっ!!(後編)

今年のシーズンオフも、プロ野球はなにかと話題が多い。あのロツゲが、我が故郷の千葉に本拠地を移し、千葉ロッテ・マリーンズとチーム名を変えた。若田部、竹井の駒大2投手がダイエー、西武にそれぞれ入団。その一方で、若菜をはじめ、引退する選手もチラホラいるわけで、やっぱりオフというのは寂しいもの。だからこそ、激ペナでもやって燃えたいのである。

今回のテーマは、先月にひきつづき「激ペナ3はこれで決めっ!!」の後編。エディット時の要望はやったので、試合中に望むことの発表にうつりたい。

●「試合」時の要望

- ①打率に忠実すぎる。打率の低い打者にもホームランを。
- ②バッターボックスに入るとき、

まえの打席までの成績が出る。

③投手交代時にリリーフカー、それとウグイス嬢の場内アナウンスを。

④ラッキー7のときのチアガールの応援はいらない。せめて、省略できるようにしてほしい。

⑤風船、ヤジ、ウェーブなど、盛り上げるための演出。

⑥同時に複数の試合が進められる。試合中、他球場の途中経過が表示される。

⑦サヨナラホームランなどを打った選手が、ガッツポーズをする。

⑧ホームランの距離表示。

⑨ペナント終盤にマジックが点灯。——以上がおもだったとか。とくに⑥は、実現してほしい。プロ野球でもやってるしね。で、つぎはエディット、試合以外の面での改定案+要望へいってみよう。

●「その他」の要望

①試合後のスポーツニュースの充実。スコアの表示だけでなく、今日のホームランや試合のハイライトシーンをダイジェストで再現してほしい。

②試合後、打率、打点、ホームラン、投手などのランキングが表示されるといい。

——「その他」では、この2つが圧倒的だった。ちなみに、PCエンジン版「パワーリーグIV」のスポーツニュースでは、中井美穂もどきの美人女性アナが登場し、試合中の細かいデータを発表したり、ホームランのVTR(!?)をながし熱戦を振り返るといった構成をとっている。どうせなら、これくらいはやってもらいたい。野球ゲームの楽しさは、このへんにもあるわけだからね。

こうして2回にわたってこの企画を扱ったのも、なんとしてもコ

ナミに「激ペナ3」を出してもらいたいがためのこと。機会があったら話をしてみたいとも思っている。みんな協力ありがとネ。

さて、次回4月情報号のテーマは「ディスクステーションについて考える」だ。12月に発売された32号で、いちおうその幕をおろしたDS。MSXというマシンを陰ながら支えてきた功労者(ソフト)ともいえよう。だが、その終了を惜しむ声があるのも、また事実。そこで、みんなのDSに対する思いを聞いてみたいと思う。しめ切りは1月末日(必着)。DSにまつわる楽しいエピソードや、MS復活の声など、なんでもけっこう。どしどしハガキを送ってもらいたい。とどいたハガキは、車を買ってうかっているコンパイル営業の田中さんにも読んでもらい、コメントをいただく予定だ。では、また来月。バイッ! (ときちやる)

「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「2月号ユーザーの主張」係

COMING

新作ソフトを先取りチェック!

SOON



Mファンは2月号でも、原稿を書いているのはまだ12月のあたま。地獄のような年末進行のまっただなかに、賀正とか鬼は〜そとなんて、とてもいけませんよネエ。でも、これから春にかけて新作がぞくぞく登場するし、パワー全開プリプリでがんばっちゃうぞー!!

親父気分で子育てしたい! プリンセスメーカー

■マイクロキャビン

■☎0593-51-6482

■今春発売予定

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	14,800円

春に発売されるソフトのなかでも、とりわけ人気の高いのがこの「プリンセスメーカー」だ。PC-98版は去年の春に発売されるや大ヒット。その話題作がもうすぐMSXで遊べるんだから、興奮するなどというのは無理な話なのである。

ゲームは、「シムシティ」に代表されるSLGの子育てバージョンという感じだ。ゲームスタート時の女の子の年齢は10歳。



◎さてさて、今月はモンスターを初公開だ。かわいい娘を武者修行に出すのはいいが、こんな敵と戦わせるなんて……

これから8年間かけて、ひとりの立派な(!?)レディに仕立てていくわけである。女の子には各

種パラメータがあるわけだが、これはパパであるプレイヤーの育て方によって変化していく。武者修行に出して強〜い子にするのもよし、学問に励ませ賢い子にするのもよし、はたまた色気と美貌に磨きをかけるのもまたよし、というぐあい。娘の将来は全部で30とおりに用意されているが、どんな子に育てるも、すべてパパ次第ってわけで、そのミョ〜に現実的なところがおもしろかったりするのだ。

さて、ゲーム自体のおもしろさもさることながら、グラフィックのほうもすばらしい。さらに、マイクロキャビンによると「できたら声も出したい」とのこと。とにかく、発売がまちどおしいったらありゃしないのだ!

愛娘は98版よりスマートで美しくなった

◎この子がプレイヤーが育てていく女の子。自分の子なんだから、名前だって好きなようにつけられるぞ。98版よりスマートで美人になった!?



◎こちらはガイナックスによるオリジナル版の女の子。98版も、MSX版のほうも、とちらも12歳のときのものだ。

アリスの初夢をキミに…… DPS SG set3

■アリスソフト

■☎06-882-0811

■1月15日発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	6,800円

年末に発売になった『闘神都市』につづく、アリスソフトの新作。この『DPS SG set3』は、おなじみシリーズの3作目にあたるものだ。

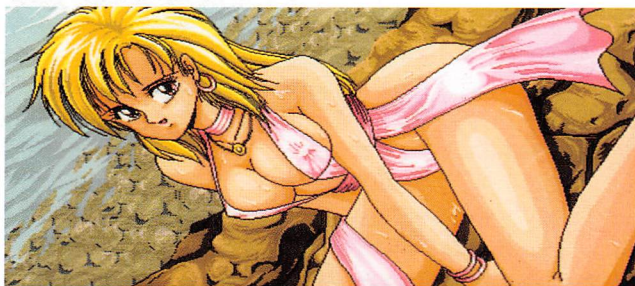
知らない人のために説明をすると、DPSとは「Dream Program System」の略称で、近未来の夢体験シス

テムという設定だ。で、このDPSに夢のシナリオカートリッジを差せば、その夢の主人公になりきれするという、まさに夢のようなマシンなのである。もちろん、そんなマシンは実在しないわけで、ようするに夢を見ているという設定のもと、AVGの主人公となって話をすすめていくというわけなのだ。

今回も、ちょっぴりエッチでインビな新作シナリオが3本。幼なじみの女の子と結婚した男の子の初夜を描いた「しんこんさんものがたり」、同級生の女の子に愛の告白をする「卒業」、不思議な世界へと迷いこんだ男の子と3人の女の子とのエッチのお話「Rabbit-P4P」というラインナップだ。



◎「卒業」のワンシーン。主人公の雅樹から告白された沙夜子だが、なにやら悲しそう……



◎グラフィックはインターレースモードにより、他機移植とくらべても遜色(そんしょく)ない

この『DPS』シリーズ、1作目からシステムディスクがすべて共通なため、シナリオのみの通信販売も行っている。こちらは送料、消費税こみで4,500円。

さらに、特製テレカもついてくるそうなので、前作を持っている人は、こっちがねらい目かもね。なお、通信販売版のタイトルは『DPS SG data3』だ。



ひさびさの復活!

ソフトハウスの近況報告伝言板、ひさしぶりの復活なのである。

今回は、現在ノリノリの5社が登場、楽しい話題をイロイロ提供してくれてるぞ。さてさて、どんなことが書いてあることやら……。

光 栄

さて、みなさま、年末に発売になった『ロイヤルブラッド』は、もうプレイしていただけましたでしょうか? 光栄初の「イマジネーションゲーム」ということで、いつもと違った楽しさが満載されています。モンスターに妖精、宝石に魔術師……と、夢やロマンがいっぱい。女の子にも絶対オススメの作品ですよ。(忍)

ブラザー工業・タケル事務局

あ・はっぴいにゆういやー!! 1992年、MSXはどんな感じになるのかな? ソフトもいっぱい出て、ハードもばんばん売れて、ユーザーの人みんながにこにこできる年になるといいなあ! TAKERUは、もちろん、そのお手伝いをいたしますヨ! 3月には、噂の大作が続々登場予定! 絶対、期待して待っててネ!! (直)

ホット・ビー

年も明けて、新たな季節がやってまいりましたが、みなさま、どのようにお過ごしでしょうか? お正月特番見ながらのんびり過ごすというのも手だけど、こんなときは、『スーパー上海ドラゴンズアイ』に興じてみるのはいかがかな? じっくり取り組むには、パッチ・ゲーでしょ♡ タケルにてMSX2版好評発売中です!! (マエダキ)

マイクロキャビン

あけましておめでとう。『幻影都市』の調子はどうかな? MIDI音源がなくても、良いスピーカーに接続すればいい音楽が楽しめるよ。できれば、モニターも大型だとキャラの細かい演技がわかっておもしろい。マップが広いから、こまめにセーブをするのがポイントだよ。この機会に、みんなターボRユーザーになっちゃおう。(新美)

リバーヒルソフト

今年は『ブライド下巻完結編』(今春発売予定)でしょうなあ、やはり。上巻をプレイした人はいうに及ばず、プレイしたことがない人でも、「おおっ、これはたまらん、たまらんぞ!」と歓喜絶叫没頭悶絶すること間違いなし。ぜひ、一族郎党総力戦でめくるめく歓喜絶叫没頭悶絶の境地を味わっていただきたいと思う。(コ)

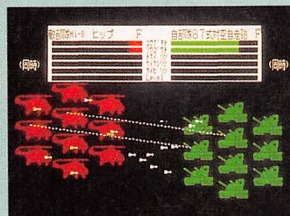
(開発中ゲーム情報 スペシャル)

話題の新作から、発売日未定のあのソフトまで大チェック!

MSXの超新作情報やソフトの開発過程を報告するこのコーナー。今回はドーンとまるまる1ページとって、発売のおくれているソフトや、噂の◎ソフトにもメスを入れてみようと思っている。

まずトップバッターはリバーヒルソフトの「**フライ下巻完結編**」から。ゲームのアウトラインは先月号の緊急チェックでお伝えしたとおりだが、今月はうれしいニュースが飛びこんできた。5月のゴールデンウィークごろの発売を目指し開発がすすめられているわけだが、なんと来月号でMSX版の画面写真が公開できそうなのである。「上巻が出て、下巻が出ないなんて……」と、一時は爆発寸前までいったでしょ、みんな。けど、とうとう、ようやく、ついに、ここまでたどり着いたのだ。みんな、リバーヒルさんに感謝しないとね。きっと、春のイベントでは実際に動いている「フライ下巻完結編」に会えるはず。Mファンでは、今後も追跡取材をしていくので楽しみに。

つづいては、ブラザー工業の登場だ。新婚で幸せいっばいの荒川さんの話によると、春まで



◎PC-88版「キャンペーン版大戦略II」

に2本の新作がタケルから発売になるとのこと。ひとつは「**スーパーバトルスキンパニック**」。これは、「プリンセスメーカー」同様、オリジナル98版はガイナックス制作によるもので、MSX版はあるソフトハウスが移植にあたっている。ゲームは、脱げば脱ぐほど強くなるという、前代未聞のハレンチ拳法「裸神活殺拳」をあやつる謎の美少女ミミとカードバトルを繰り広げるというもので、発売は3月くらいの予定だ。これで「プリンセスメーカー」とあわせ、ガイナックスの2本のソフトがMSXに移植されることになったわけだ。これは、めでたい!

そして、タケルもうひとつの新作は、あの「**ピラミッドソーサリアン**」。MSXとしては「戦国〜」につづく、シナリオ集第2弾だ。こちらも3〜4月ごろの発売が濃厚。もちろん制作にあた



◎開発預調の「フライ下巻完結編」。来月は、いよいよ……。画面はPC-98版のもの

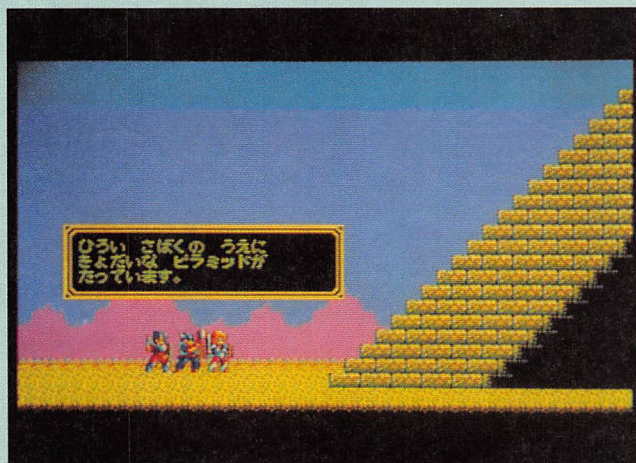
るのが、ティールハイトであるのはいうまでもない。

そして、このコーナー初登場は「**倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編**」と「**ワンダーボーイII・モンスターランド**」の発売日未定コンビだ。なんかず〜っと未定のままで、一体全体どうなっているのか? 「倉庫番〜」のほうは、まずPC-98版を出して、そのあとMSXに移植をすすめていくそうで、発売日のほうはハッキリいって未定だ。なお、発売元未定というのは、シンキングラビットから出すかマイクロキャビンからするか、そのへんがまだ決まってないからだという。ちなみに内容はというと、ユーザーのエディットした面をひとまとめにしたものなのか。一方、「ワンダーボーイII〜」についてだが、日本デクスタ側は、「ユーザーさんからも問い合わせがくるんですが、現状では

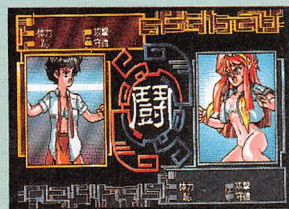
未定としか申し上げられませんが、中止とか延期とかいうわけではないんですが、メドは立たない状態ではあります……」と、なんとも歯切れが悪い。期待しているものか、しないほうがいいのか……。

あと、確定情報ではないのだが、「**ロイヤルブラッド**」につづく**光栄の新作**の噂。ハッキリ決まったわけじゃないのでゲーム名を出すのは避けるけど、PC-98版で先行発売のアレが移植されそうな気配なのである。仮に発売されるとしても梅雨から夏前にかけてとこだとと思うが、はたしてどうか?

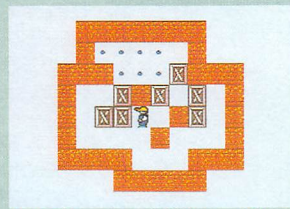
それと、**S社の某SLG**も水面下で移植の動きがあるようだ。「**キャンペーン版大戦略II**」はマイクロキャビンから発売になることが決まってるし……。というわけで、謎を残しつつ次号へとつづく。ではまた!



◎MSX版も増殖しはじめた!? 「ピラミッドソーサリアン」。画面はPC-98版のもの



◎しめ切り直前にとどいたMSX版「スーパーバトルスキンパニック」の画面だ!



◎「倉庫番リベンジ」の発売はいつ? 画面は「倉庫番パーフェクト」のもの

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

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 (FM音源) 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。なお、ソフトバンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

この情報は12月9日現在のものです。

■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
1月	15日 DPS SG set 3(D)/アリスソフト/6,800円
	15日 DPS SG data3(D:通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円
	? サウルスランチVol.6(D)/ビッツ/3,400円☑
	? サウルスランチMIDI #2(D)/ビッツ/3,400円
	? ギゼ/(D)/フェアリーテール/価格未定
2月	8日 MSX・FAN3月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)☑
	? スコアサウルス(D)/ビッツ/9,800円
	? シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/8,800円☑
	? ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円☑
	? エル(D)/エルフ/7,800円
	? パーティワールド(D)/パーティーソフト/5,800円
	? ジョーカー2(D)/パーティーソフト/7,800円
	? ビースト2(D)/パーティーソフト/8,800円
	? ●エアホッケー(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
	? ●シューティングコレクション(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
3月	7日 MSX・FAN4月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)☑
	10日 笑っせえるすまん第2巻(D)/コンパイル/3,980円☑
	? ピラミッドソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定☑
	? スーパーバトルスピニング(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定☑

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	シムシティ(D)/イマジニア/価格未定☑
	フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定☑
	麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノール/9,800円☑
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(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
	アルテミス(D)/パーティーソフト/7,800円
	龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円☑
	狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円
	プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円☑
	キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/価格未定☑
	3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	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
	アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円☑
	プライド下巻完結編(D)/リバーヒルソフト/価格未定☑

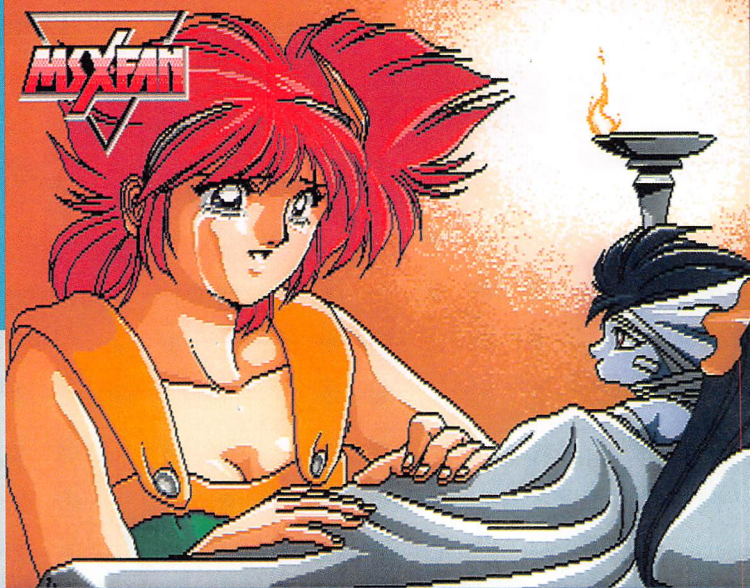
【発売延期】アウターリミッツ(もものきはうす)、ポッキー2(ポニーテールソフト)

※「エアホッケー」と「シューティングコレクション」(アスキー)は、91年10月号で「7月31日に発売された」と掲載しましたが、発売直前にバグが発覚。発売は2月まで延期になっています。

スーパー 付録ディスク の使い方

●今月のバックストーリー (原案者は東京都/山田治)

もう7日も過ぎていた。あのときのことを思うたびに涙があふれてくる。やっとたどりついた砂漠のオアシス。でも、そこで待っていたのは母ではなかった……。ルーシャオは、シニアを助けるために傷つき、まだ満足に歩くことさえできない。このまま両親をさがす旅を続けても、ルーシャオに迷惑をかけるだけなのかもしれない……。やめよう/ そう決めたシニアの気持ちが変わるのか、ルーシャオは首を横に振っている。ルーシャオのやさしさを胸がしめつけられるシニアだった。



スーパー付録ディスク FEB. 1992 DISK #5			
媒体	2DD × 1	セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	残りバイト数	5120バイト
VRAM	128K	くわしくは各コーナーの説明をご覧ください。	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていなくても、別売の増設用ディスクドライブがあればだいじょうぶ。

また、プログラムによってはMSX1でも、BASICから直接呼び出せば遊べるものもある(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れ、それから電源を入れる。そのあとタイトル画面が表示されるけど、電源を入れた直後からカーソルキーの上を押しておけば(ジョイスティックで

も可)タイトル画面を飛ばしてメインメニュー画面に入ることでもできる。コーナーの中には一度遊んだあと、別のコーナーで遊ぶためにリセットが必要なコーナーもあるので、そんなときにこの機能を利用したい。

さらに、今回だけになるかもしれないけど、付録ディスクにMSX-DOS1のシステムが入っている。これを使うとファイルのコピーなどがラクになる。使い方は、右のページのファンダム係コーナーを参照のこと。

また、タイトル画面のときに、画面の位置を調整する機能がある。カーソルキーを使って見や



●バレンタインデーでもらったチョコレートをほおぼるルーシャオ。虫歯がこわい……!?

すい位置を決めてから、もう一度スペースキーを押してメインメニュー画面に入ろう。

ここでの操作方法は、点滅しているカーソルを動かして遊びたいコーナーまで持って行き、スペースキーを押すとそのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面から、もう一度スペースキーを押すと、このコーナーの説明が表示される小メニュー画面になる。コーナーの中には、ここでプログラムが実行されるものや、メインメニュー画面に戻るコーナーもいくつかある。

なお、この画面からはESCキーでメインメニュー画面にも

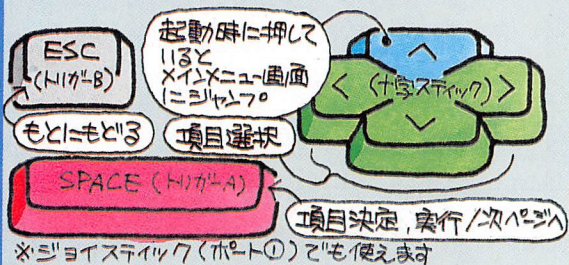
どれる。どんなコーナーなのかのぞいて見るとときに便利な機能だ。

この小メニュー画面でスペースキーを押すと、収録プログラムの実行、メッセージの進行、メッセージを終えてメインメニュー画面にもどったりする。

注意してほしいことは、MSX本体のディスクドライブ動作確認用ランプが点灯中は、ディスクが読み書きしている状態なのでディスクを抜かないように。守らないとディスクや、MSX本体までこわすこともあるぞ。

さらに詳しいことは本誌の各コーナーで説明されているので、そちらを参照のこと。

キー操作





ロバート・A・ハインラインによれば、コーヒーは5段階で悪くなるそうだ。コーヒー、ジャワ、ジャモク、ジョー、カーボンリムーバー。最後のカーボンリムーバーは、わたしたちの編集部に常備されている。んん、ぜんぜん関係ないですね。

今月の付録ディスクには、MSX-DOSが入っている。付録ディスクを入れてリセットしたままにしていると、一瞬DOSの画面になって、すぐにBASICになり……と動いてしま

うが、今回はこれをDOSのところで止める方法を教えよう。

CTRLキーを押しながらSTOPキーを押せばいいのだ。

ただし！ 最初からずっと押し続けてはいけません！ MSX

のロゴが出たあと「ピッ」と鳴った直後にCTRL+STOPするのが正しい。最初から押し続けていると、コピーできないのだ。

その後、COPY *.FD2 B:と打ちこめば、今月のファンダムのプログラムすべてが、いっ

べんにコピーできるのだ。

ああ、よかった。

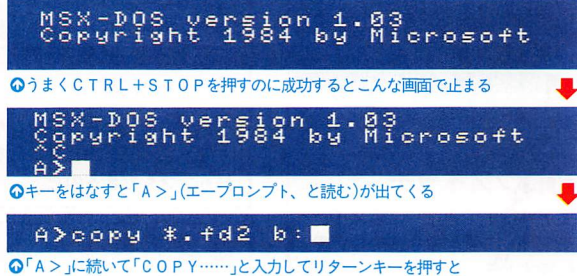
この命令の「FD2」を「FM2」にすればFM音楽館、「AV2」にすればAVフォーラムのプログラムがぜんぶコピーできる。あとは、てきとうに自分で研究しよう！



と鳴ったら



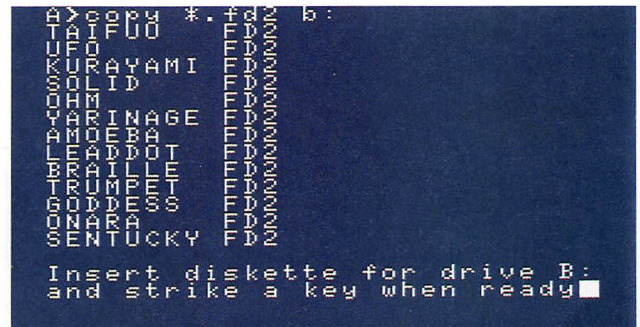
付録ディスクのDOS



うまくCTRL+STOPを押すのに成功するとこんな画面で止まる

キーをはなすと「A>」（エープロンプト、と読む）が出てくる

「A>」に続いて「COPY……」と入力してリターンキーを押すと



ファイル名が表示されるので、コピー先のディスクに入れ換えてリターンキーを押せばOK



Q2 11月情報号「あーばーみやあどっくやCGコンテストの

「解凍」ができない!

解凍ツールPMExtが解凍できない人が多かったようです。

PMExtは、自己解凍形式で圧縮されているのですが、自己解凍するまえに(Y/N)で解凍するかどうかを聞いてきます。このとき、まえになにかキーに触れていると、解凍しないままかかってに進んでしまうのです。11月情報号の場合は、そのあと容量の関係でもとのファイルを消す命令が入っていたのです。

この場合、付録ディスクから「PMEXT222.COM」をもう一度コピーリセットして、こんどはキーを押さないように待ちましょう。

Q1 12月情報号「幻影音楽館」が動かない!

ケース1——ごめんなさい/
ほかに動かない機種があります

そうですね、動きませんか。動かない機種をお持ちの方、ごめんなさい。ただひたすら、ごめんなさい。

ほかにともうひとつ、12月号で「パナソニックのFS-5000/5500など一部の機種では作動しません」というお断りしておいたからなのですが、同じパナソニックのFS-4600/4700Fも動かないようです。

原因は、「幻影音楽館」を作ってくれたマイクロキャビンの方にもよくわからないそうです。おそらくタイマー割りこみフックの影響だと思のですが、

たしかなことはわかりません。

このほかの機種でも動かないというときには編集部までご一報ください。

ケース2——内蔵ソフトに
なるんだったらだじようぶ!

パナソニックのFS-A1mk2/A1Fなどの内蔵ソフトが最初に立ち上がる機種は、「DEL」キーを押して直接BASICを起動する、または内蔵ソフトの選択画面からBASICを選ぶ、その直後に「1」キーを押す、という2段階の操作が必要です。

A1WX以降の内蔵ソフト切りかえスイッチがある機種は、スイッチを「切」に設定しておいてください。

ケース3——ほかに考えられること

うーん、ほかですか? たえば、MSX1でなんとか動かそうとしてどうしても動かないとか。そんなことはしないですか。では、ディスクドライブの故障とか。はたまたMSX本体の故障とか。え、ほかのソフトはちゃんと動きますか?

もし、ほかのゲームはできるのに付録ディスクだけうまく動かない、というときに考えられるのは付録ディスクの故障。そんなときには、いきなりディスクを送らないで、まず編集部までハガキなどでご相談ください。

Q3 MSX-DOSがない!

パソ天のプログラムやCGコンテストのデータの解凍、さらに上のファンダムの記事の中にも使われているMSX-DOS。たいていのディスクユーザーはディスクつきMSXまたは増設ドライブを買ってきたときにいっしょについてきたはずですが、なかには「ついていなかった」という人や、「なくしちゃったよ」という人もいます。でも、だいじょうぶ。今月(2月情報号)の付録ディスクにはMSX-DOSも入っています。「MSXDOS.SYS」と「COMMAND.COM」という2つのファイルです。これをコピーして使ってください。

Q4 ディスクが取り出しにくい!

右下のイラストのように切れこみの下のほうから開ければ5秒で開けられます。はい☆

なかには、切れこみの端の丸い穴から開けようとしたとか、ディスクをおおっているビニル全体をはがそうとしたとか、ディスクホルダー全体の表面の薄い皮をはがそうとした方もいるそうです。ご苦労さまでした。でも、そんなに難しいかなあ。





今月のオールディーズは、1984年にイエローホーンで制作されアスキーから発売された『パイパニック』です。今から8年も前の作品ですが、そのおもしろさが伝説となったアクション麻雀ゲームです。



『パイパニック』 ©アスキー

この『パイパニック』は麻雀ゲーム。とはいっても、アクションの要素がくわえられているので、かなり変わった麻雀ゲームになっている。

画面の下を左から右に進んでいく麻雀牌を、ジャン吉を操作

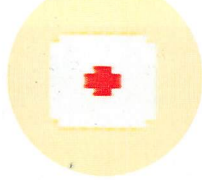
してハンマーでたたき落として役をつくれば上がり(得点が入って次の面が始まる)。

ただし、そう簡単には上がらせてくれない。敵キャラの点棒やサイコロが、ジャン吉のジャマをしてくるぞ。逃げて逃げて

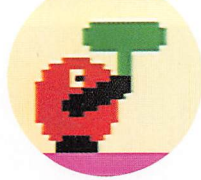
でも追いかけてくるので、牌をたたき落とすのもひと苦労。

麻雀を知らない人のために、上がり役の一覧表をのせておいたので活用してほしい。この際、麻雀をおぼえちゃうとさらに楽しめると思うぞ。

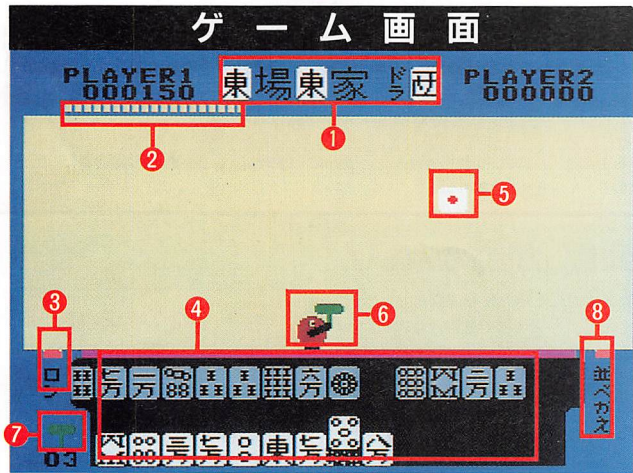
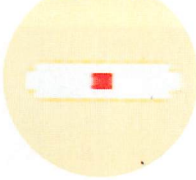
サイコロ



ジャン吉



点棒



①風牌・ドラ牌

上がったときに、「ドラ」の右に表示されている牌が自分の手牌の中にあると、1つにつき1000点入る。「場」と「家」の左にある

牌はゲームの進行表示。それと、「場」と「家」に表示されている牌とおなじ牌を3つあつめて上げれば1000点入る。



これをよく見てから上がり役を決めるといぞ

②残り牌メーター

ここに表示されているのが、流れてくる牌の残りを表している。右から左に減っていき、全部の牌がなくなると流局になる。



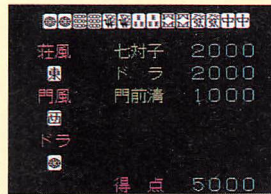
まだまだ牌がたくさんある状態



このへんでほしい牌がないとつらいぞ

③ロンスイッチ

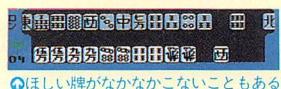
上がり役ができたならこのスイッチを押す。役ができていないのに押すとチョンボとなり、ハンマーを1本うしなってしまう。



上がったときにはこんな画面になる

④ツモ牌・手牌まど

上の段を流れていくのがツモ牌で、下の段を流れていくのが自分の手牌。よく見ていないとわけがわからなくなることも。



ほしい牌がなかなかこないこともある

4つのレベルに2人プレイ

選べるレベル(難易度)は4つある。高いレベルだと敵キャラの数が増える。あと、2人で点数を競う2人プレイもある。



このタイトル画面のとき、いろいろな決めると

⑤敵キャラクタ

敵のキャラクタは2種類。跳ねまわるサイコロと、ジャン吉めがけて横から飛んでくる点棒。

⑥ジャン吉

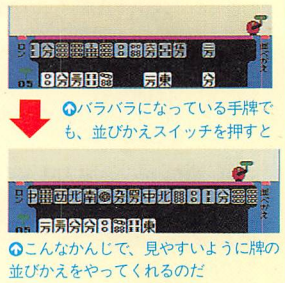
キミの手足となって、牌をたたき落として役を作ってくれる。ジャンプもできるのだ。

⑦残りハンマー

最初に持っているハンマーは全部で5本。敵キャラにやられるか、チョンボで1本ずつ減る。

⑧並べかえスイッチ

たたき落とした牌がバラバラになって、上がり役がわかりにくくなったときに押すと、牌をきれいに並び変えてくれる。



バラバラになっている手牌でも、並びかえスイッチを押すと

こんなかんじで、見やすいように牌の並びかえをやってくれるのだ

ゲーム 梅鷹作のCG 十字軍が見られるぞ

というわけで、毎度おなじみになったトビラCGをディスクのなかに入れたので楽しんでほしい。今月もゲームの役立ちデータは実現しなかったのだが、な一に、そんなに焦ることはな

いさ、地道に行こう。今月から役立ちデータのアイデアを送ってきてくれた人はディスクのなかの十字軍のコーナーで紹介していくことにしたので、役立ちデータのリクエストを十字軍「ディスク検討委員会」までよろしくね。

⇒関連記事は22ページ

ぼほぼの 3つも作品が入ったぞよ!

なんと今月は紙芝居部門から2作品、イラスト部門から1作品がディスクのなかに入っているでおじゃる。それぞれ、小メニューからスペースキーを押すと見られるぞよ。あとは画面の

指示にしたがってほしいでおじゃる。ただ、ディスクに入っているCGデータは圧縮されているのでCGツールなどでは読めないので注意してほしいマロ。CG講座用の教材CGも入っているのでグラフサウルスを用意して読みこんでたもれ。

⇒関連記事は100ページから

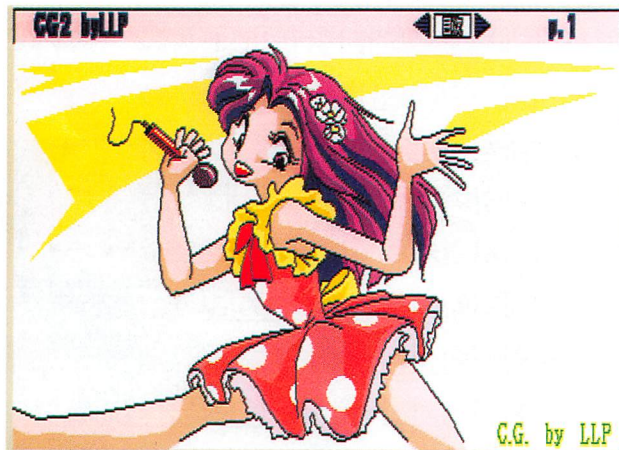


今月は、いつもとちょっと違う見ているだけで楽しいものを紹介しよう。たまにはこんなのもいいでしょ？

CG2 by LLP

ある日、パソコン天国の担当者が、パソコン通信でいろいろなネットのフリーウェアを物色中に、ぐうぜんこのMSXView用のPageBOOKファイルを見つけてきて、こんなはどう？ って見せられたときには、こんなふうなMSXViewを利用している人がいるなんて思っていませんでした。ぜひ、このPage BOOKファイルを取録して、MSXViewの楽しさや利用範囲の広さをみんなに見てほしくなっていました。

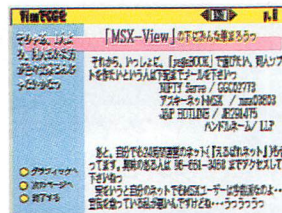
どんなものかということ、PageVIEWの上で動くディスクマガジンのようなもの、といったところでしょうか。CGは1枚だけですが、目次もあるし、立派なもんですよ。作者のLLPさんの、MSXやMSXViewに対しての意気込みが感じられる作品です。また、LLPさんは自分でも「えるばれネット」のホスト局をやっているそうなので、パソコン通信をやっている人はアクセスしてみてください。くわしいことは、



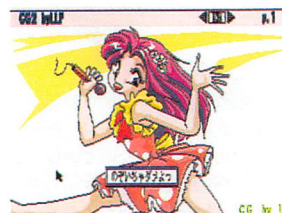
◎これがMSXViewで制作されたCG。MSXViewって何でもできてしまうものなんですね

PageBOOKファイルの中に書かれていますので、そちらを見てください。

PageBOOKファイルを見る方法です。まず、MSXViewを起動させ、メニューバーの「道具」コマンドをクリック。表示されたウインドウから「PAGEVIEW」をクリック。すると、ファイルダイアログが表示されるので、MSXView実行用ディスクと付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更すると、「VIEW-CG2. BOK」ファイルが現れるので「読み」をクリック。これで、見るができます。



◎このPageBOOKのCGの作者LLPさんからのメッセージも入っているぞ



◎このCGには、こんな遊びもかくされているのだ。まだあるかもね!?

拡張DA「CUBE」

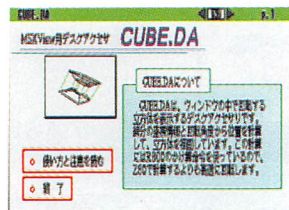
提供：アスキー

DA(デスクアクセサリ)なので、組み込み作業が必要。

まず、MSXViewを起動。次に起動ドライブを「B」に変更。付録ディスクと入れかえ、メニュー画面の中の「VIEWCUBE」を反転させ、起動ドライブを「A」に変更(ハードディスクの場合は「H」)。ディスクを入れ

かえ、メニューバーの「編集」をクリック。表示されたウインドウから「複製」を選びクリック。あとは画面の指示どおりに進めて完成。使うときはDAバーの中の「CUBE」をクリック。

CUBE. BOKを見る方法は、VIEW-CG2. BOKのときと同じです。



◎くわしい説明はBOOKファイルに



◎こんなワイヤフレームの立方体がクルクル回転するDAなのだ

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

募集①(物語係)

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集②(BGM係)

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、

S、FM音源の@63、@Vn、Yr.d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

募集③<そのほか何でも係>

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です!

●応募方法

◎応募の項目番号、◎住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、◎1は封書でわかりやすく、◎2は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、◎3もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらよろしく!

あ て 宛

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX 2以降、●はMSX 1以降、☆はMSX 2+以降、★はターボR専用プログラムです。☐のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応、※印のコーナーでは、いったんそれぞれの作品を選択するとメニューにもどれません。もういちどリセットしてください。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
オールディーズ※	付録ディスクの使い方(P118~119)	アクション麻雀ゲーム	●パイパニック	PAIPANIC. BAS PAIPANIC. BIN	BASICプログラム マシン語プログラム
ファンダム GAMES※	ファンダム (P35~67)	掲載プログラム	●BRAILLE POINT ●M.T.GODDESS ☐☆ トランベットの調べ ●おならジャンプ ●槍投げ100m ●くらやみの戦い ●台風上陸 ●SOLID ●Ω ●UFO ●センタッキーアクション LEAD THE DOT ●変態生物アメーバ	BMAILLE. FD2 GODDESS. FD2 TRUMPET. FD2 ONARA. FD2 YARINAGE. FD2 KURAYAMI. FD2 TAIFUU. FD2 SOLID. FD2 OHM. FD2 UFO. FD2 SENTUCKY. FD2 LEADDOT. FD2 AMOEBAA. FD2	BASICプログラム
ファンダム・ サンプルプログラム	スーパービギナーズ 講座(P48)	掲載プログラム	カラースプライトの実験用サンプル	C-SPRITE. SB2	BASICプログラム
	マシン語の気持ち (P47)	掲載プログラム	タイマー割りこみの利用例	F6-CLOCK. HM2	BASICプログラム
	BASIC ピクニック(P30)	掲載プログラム	シーケンシャルファイルの利用例	DIA-MAKE. BP2 DIA-DSPL. BP2 DIA-DATA	BASICプログラム データファイル
FM音楽館※	FM音楽館 (P68~71)	掲載プログラム	☐C7 ☐Step/ ☐デタラメメエット ☐雪のローマ ☐エジプトからのメッセージ ☐FRAY「ヴァリアの祝宴」 ☐スーパーバスターソルジャー 「STAR SOLDIER」 ☐パロディウスだ! 「STAGE1」 ☐グラディウスIII「Departure for space」	C7. FM2 STEP. FM2 MENUETTO. FM2 ROME. FM2 EGYPT. FM2 VALUA. FM2 SOLDIER. FM2 PARODIUS. FM2 GRAB-DFS. FM2	BASICプログラム
AVフォーラム※	AVフォーラム (P104~105)	掲載プログラム	今月の!本「海の忍者」 規定部門「それは先生」 自由部門	FEB-1. AV2 FEB-KEYI. AV2 FEB-FREE. AV2	BASICプログラム
ほほ梅磨の CGコンテスト	ほほ梅磨の CGコンテスト (P98~103)	掲載CG	紙芝居部門「斬!!」 紙芝居部門「青春くん」 イラスト部門「わびこだよ〜!」 CG講座の教材グラフィック	ZAN. XB ZAN1. XS5 ZAN3. XS5 SEI. XB SEI1. XS5 SEI3. XS5 WAP1. XB WAP1-P50. XS5 WAP1-P53. XS5 CGKOUZA. SR7 CGKOUZA. PL7	BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) グラフィカルス用のCGデータです(グラフィカルスで読みこめます)。くわしくは103ページをご覧ください
MSXView	付録ディスクの 使い方(P120)	MSXView用ファイル	★拡張デスクアクセサリ「CUBE」 ★CG2(PageBOOK用ファイル)	CUBE. DOC CUBE. BOK CUBE. DA VIEW-CG2. DOC VIEW-CG2. BOK	「CUBE」本体のほか、使い方を説明するテキストファイルおよびPageBOOK用ファイルが付いています パソコン通信上で公開されているPageBOOKの作品を転載したものです
パソ通天国	パソ通天国 (P92~97)	誌上で紹介している フリーウェア	PMext Ver.2.22 ☐OPXplayer Ver.1.50 Sketchbook PCMPLOYER DOS1版 Ver.1.13 PCMPLOYER DOS2版 Ver.1.13 BEEP1(PCMデータ) 鶯(PCMデータ) すし(ゲーム)	PMEXT22. COM OPXP150. LZH UG6. PMA PCM113D1. LZH PCM113D2. LZH BEEP1. LZH UGUISU. LZH SUS1. LZH	MSX-DOSのディスクを作り、左のファイルをコピーしてお使いください。くわしくは92~97ページをご覧ください オリジナルPCM音源データ、DOS1用PCMプレイヤー、DOS2用PCMプレイヤー、ゲームなど
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍 (P22)	ビットによる 十字軍トビラCG		CRUSAD. XS7	
あてましょQ	付録ディスクの 使い方(P119)	ゲームの キャラ当てクイズ		ANSWER. XP7 QUESTION. XP5	
B:		編集後記			
オマケ※	ファンダムスクラム (P44~)	読者投稿 プログラム	マウス対応「REMOTE TOWN」 ☆The Palace of Monsters	RT-KOME. FS2 PALACE. FS2	BASICプログラム
MSX-DOS	付録ディスクの 使い方(P117)	MSX-DOSの 基本セットです	MSX-DOS	MSXDOS. SYS COMMAND. COM	オールディーズ、パソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です。

完成前夜、幻影都市建設現場を訪ねて

「おたくの巢窟(そうくつ)」マイクロキャビンが放つ連続攻撃



写真・浜野忠夫

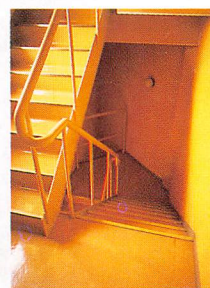
12月情報号の表紙を飾ったシャオメイ人形をおみやげにもっていったら「うむうむ、よい出来」などと上機嫌の三曾田さん



デザイナー・川口洋一郎さんの仕事部屋。マイクロキャビンがプリンセスメーカーの移植を決定したのは、川口さんの強い希望による。ところが大きいという。いまは、とにかく最優先の「幻影都市」を手伝っている。



この階段を昇っていくと大小さまざまなキョビや大量のロボットのモデルが天井近くに飾られている開発室にたどりつく。そこでわたしが見たものは……秘密



マイクロキャビンはあやしい。むかし、大和葛城山の役行者がこのあたりまで飛んできていたといわれる四日市にあり、階段はわけもなく黄色いし、開発室への道は螺旋階段だし、なかでも、その階段を行ったり来たりしながら深夜まで働き、朝早くから会社にいる三曾田明開発課長があやしい。

「対外的には課長ですが、内部的にはマネージャー扱い。スケジュールの管理をしたり、スタッフの尻をたたいたり。プロデューサーがディレクターかといえば、どちらかといえばプロデューサー的な仕事です」(三曾田さん)

あれ、あやしくないなあ。もう現場の仕事(プログラミング)からは引退したはずなのに、12月情報号では「幻影音楽館」のプログラムを手がけた。誌面に載った三曾田さんの似顔絵も、まるでプロがかいたようだが、三曾田さんの直筆だ。それに、いそがしい本業のあいまをぬって日曜の朝まで「幻影音楽館」の仕上げをしたあと、そのまま幼稚園に通う娘さんの運動会の父兄参加競技に出て1番になった。ほら、ちょっとあやしい。

* 工学院大学で車の部品などの設計を勉強しながら、プログラム電卓で月着

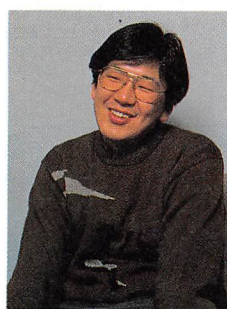
陸ゲームを作ったりして遊んでいた、というのが、三曾田さんの現在につながる最初の一步らしい。その後すぐ、日本初の本格的パソコンといわれるPC-8001をいち早く購入して、この業界に入った。とちゅう、若くしてプログラム雑誌「PIO」の編集長までやり、あれしてこれしてそうしているあって、フリーのプログラマーとしていろんなパソコンゲームを作っていたが、MSX2版「大戦略」のリアルファイトシーンのグラフィックおよびプログラミングをやったのが縁でマイクロキャビンに吸い寄せられたようだ。サークのI、IIまではプログラマーをやっていたが、最近いきなり引退して、社内だけでも20人いる開発スタッフを管理する立場になった。

が、幻影音楽館の例以外にも、たとえばゲームギア版「FRAY」のビジュアルシーンとか、PC98版「幻影都市」のエンディングとかのプログラムの仕事をいつのまにかやっつけてしまっている。どれも担当プログラマーがいるんなら事情でギブアップしたときの穴埋めをやっているのだ。まあ、プログラミングマネージャーという、新種の職種をこなしているというわけだ。

*

そのプログラミングマネージャー兼プロデューサーに、現在のマイクロキャビンが立つ地平を聞いた。「プリンセスメーカーとか、キャンペーン版大戦略とか、92年に予定しているMSX関係のものはかなりいい感じで動きはじめています。キャンペーン版のほうは、PCエンジン版のいいところだけをMSXに持ってきて、いいものを作ろうと練っていますし、プリンセスのほうも、会社がやらせてるのではなくて、デザイナーのほうがりやがってはじめた仕事なのでかたからずいいものになりますよ」

そのほか、さらに秘密の計画もあるそう。1992年もマイクロキャビンとMSXは激しく愛しあえそうだと



これも三曾田さん。この写真に深い意味があるわけではないのだが、たまたま映画評論家のおすぎに似ていたのもりやり入れた

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
橋達宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科教之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鶴田洋志+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+山口直樹+渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫

●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイナー(釜田泰行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つつじ+成田保宏+南辰真
COVER ARTIST
佐藤紀十元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
南あくせす+俣ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆MSXに、新しいハードメーカーが参入する、という怪情報が草ネットに流れているようだ。真偽は別にして、ひさしぶりにちょっとドキリとする話だ◆マイクロキャビンの取材中も、92年ぶんとして公表されている2本のほかに、もう1本、さらにすごい新作が……と聞いて、これもちょっとドキリとした。こちらのほうは「怪」ではないが◆現在、MFファンの読者には、MSX2+以降のユーザーが70パーセント近く、ターボRユーザーが25パーセントいる。もっと2+以降の機能を活用する記事を作らねばと思いつつ、ふと2パーセントもいるMSX1ユーザーのことを考えるとこれもドキリとする。MSX1の人はたぶんプログラミングユーザーだろう◆ターボRでプログラムしているとおもしろいけどなあ

A D ★ I N D E X

アスキー	表3
電子技術教育協会	43
徳間書店	78
日本進学指導センター	82、83
日本テレネット	87
ブラザー工業	表2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4

次号は、まだ編集部だって完成品を見ていない 2月8日発売 予価980円

悩めるプログラマたちへ。

MSX turbo Rのスーパーバイブルをどうぞ。

MSXの楽しさを飛躍的に進化させた〔MSX turbo R〕の仕様を公開。さらに、日本語MSX-DOS2も解説し、MSXView、MSX-MIDIなどのスペックをも初公開しました。『MSX-Datapack turbo R版』は、MSX turbo Rの公開可能な全仕様とサンプルプログラムをセットにした『MSX-Datapack』の続編。この2本は、プログラマ必携のMSXバイブルになっています。



新発売

MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版
〔エムエスエックス・データパック・ターポールバージョン〕

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack〔エムエスエックス・データパック〕

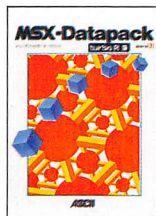
MSX-Datapack turbo R 版

価格12,000円(送料1,000円)

■内容:

- マニュアル編……MSX turbo R(ハードウェア、BASIC、BIOS)、MSX-DOS2(コマンド、Disk BASIC、ファンクション、プログラムインターフェイス、日本語処理)、MSXViewの機能と構成、基本データ構造、ディスプレイマネージャー、ビットブロックマネージャー、グラフィック、フォントパック、MSX-MIDI(ハードウェア、BASIC)、R800インストラクション表など
- ソフトウェア編……ファイルハンドルの使用方法(アセンブラ)、MSXViewアプリケーションの作成法(アセンブラ、C)、MSX-MIDIアプリケーションの作成法(アセンブラ)、メモリマップの使用方法(アセンブラ)など

■対応機種:MSX turbo R ■対応OS:MSX-DOS2 ■メディア:3.5-2DD



MSX-Datapack

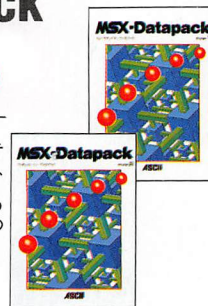
価格12,000円
(送料1,000円)

好評発売中

■内容:

- マニュアル編……ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど
- 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割り込みなど

■対応機種:MSX、MSX2、MSX2+
■対応OS:MSX-DOS1
■メディア:3.5-2DD



【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。◆全国有名パソコンショップでお求めください。

Panasonic

これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUI**ソフト、**MSX View**内蔵。
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ**、512KB。
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDI**インターフェイス搭載。
デジタルサウンドが楽しい。



ここまでできるMSX. A1GT新登場。

A1GT NEW

MSX turbo Rパソコン
FS-A1GT 標準価格 **99,800円** (税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録りができるデジツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) MSX Rパソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術 — **Human Electronics** 松下電器産業株式会社

MSX用マウス(別売)
FS-JM1-H
標準価格7,800円(税別)



T1062053050981 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-05

MSX 1992 FEBRUARY 2月情報号
 平成4年2月10日発行
 第5巻第2号(通巻59号)
 第三種郵便物認可
 発行人 杉達彦
 編集人 山森 尚
 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
 定価 980円 (本体95円)