



# SONY

# (ヤサシイ)

ボクはウツで音楽できる。



「ミュージックだ。」

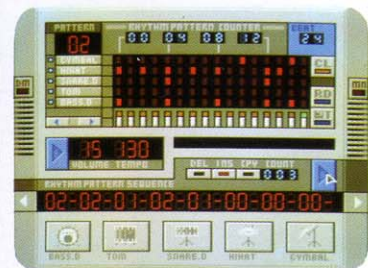
「F1シンセサイザー」  
ついた。



もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールEはそのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる「F1シンセサイザー」登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



ヤサシイの①. 楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来るしもうのだ。



ヤサシイの②. リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタン/と刻めちゃう。

ヤサシイの③. オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

ヤサシイの④. スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。



# (みんなにスゴイ。)

# タノシイ。)

「アニメだ。」

ボクは葉っぱでアニメができる。

はははら  
はははら  
はははら  
はははら  
はははら  
はははら  
はははら

アニメって  
たのしい

「らくらくアニメ」  
ついた。



グラフィックは楽しい。でも絵が動いてしまっても音がついたらもうとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIはそんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダーキーボードドレッシンググラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」

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

オット、ジラコの得意技

タノシイの①. XV付属の「グラフィック  
エディター」で作った絵を字幕を入れてア  
ニメ表示できる。(ボイスレコーダーで  
取り込んだ音を効果音としても使える。)

平和な街東京

タノシイの②. アニメサイズは画面4分  
割から最大16分割まで。サイズはいろ  
い簡単にえられる。らくらくアニメサ  
ンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジ  
タイザー HBI-V1新登場。  
テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万  
色の自然画に変えて取り込んでしまう。それ  
がビデオデジタイザーだ。そうやって取り込  
んだ画像は、もちろん「らくらくアニメ」で  
アニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。

MSX2+ MSX2+ HBI-V1 価格29,800円(税別)

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門xvバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

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

ディスクがついた  
クリエイティブパソコンF1XV  
標準価格 69,800円(税別)

MSX2+ 新発売



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

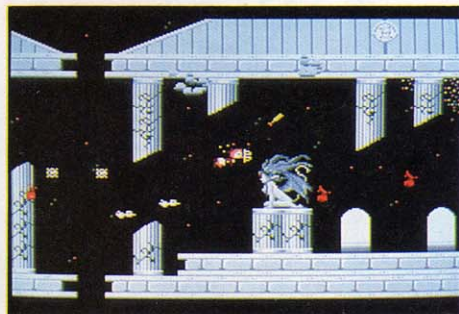
別売 アクティブスピーカー  
SRS-150EX(2台1組) 価格24,300円(税別)

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

別売 グラフィックボールGB-6 価格9,800円(税別)

## 特集 **コンストラクション天国** — 70

Mマガは、いままで多くのゲームコンストラクションツールを世に送り出してきた。その結果、すばらしい作品が編集部がたくさん届いたのだ。それらの作品が一堂に集まって、いまここに花開く、名付けてコンストラクション天国なのだ！



## mini特集 **MSX400万台突破!** — 88

MSXの出荷台数が、国内外を合わせて400万台突破。これはもう、一大事件といってもいいよね！



54



60



64

■キミの好きなソフトは、何位でがんばってるかな? — 6

## MSX SOFT TOP30

■今年の大賞は、2年連続の『イースII』に! — 10

## BHS大賞発表

■ためしにショートシナリオを作ってみよう — 82

## Dante

■優勝の栄光は、だれの手に!? — 84

## ファミスタカキンカキントーナメント

■マイクロキャビンの音作りの秘密にせまるのだ — 98

## 音楽のこころ

■ネットワークで健康管理もできちゃうのよ — 100

## 千倉真理のチャットDEデート

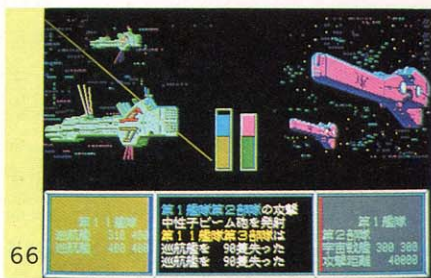
■ニコルの森を導入した川崎ふたば幼稚園をレポート — 108

## CAI Community Plaza

**月刊MSX画報** — 114

パンパカ大将 — 122 MSX人生相談 — 124

MSXゲーム指南 技あり一本 — 126



66



68

■ハイ、おもしろいゲームができればこちらへ! 112

## MSXソフトウェアコンテスト

■PDSをおいしく料理するのであ〜る 128

## おもしろNETWORK

■迷路について考えてみるのココロだ 132

## 人工知能うんちく話

■スプライトエディタを作ってみたぞ 136

## ラッキーのプログラミングに夢中!

■GCALCの総まとめなのだ 140

## MSXビジネス活用法

■アスキーの光線銃をコントロールするには 142

## MSX2+テクニカル探検隊

■ハードショップ巡りの2回目だ 146

## ハードウェア事始め

■掘り出しものが見つかるかも!? 156

## 売ります買います

### ショート・プログラム・アイランド

①PAGE-1 おなじみのトランプゲームをMSXでプレイ! 110・150

②STRIANGLE キラキラ星を囲い込んじゃうゲームなのです 110・151

③OZELOTT 宿命のライバルどうして陣取り合戦だ!! 111・152

④夕陽に向かって走れ! もはや立ち止まることは許されないのだ 111・153

⑤REVERSE3 パネルの裏には、何が隠されているのかな? 111・155

## NEW SOFT

ロボクラッシュ……………14

ナビチューン ドラゴン航海記……………16

あーくしゅ……………18

魔宮殿……………19

紫禁城……………20

トリロジー……………20

ディスクステーション3月号……………21

Misty Vol.3……………21

全国新作予報……………22

## 最新ゲーム徹底解析

サーク……………54

ルーンワース 黒衣の貴公子……………60

ファイナルファンタジー……………64

銀河英雄伝説……………66

アウトロー水滸伝……………68

## SOFTWARE REVIEW

アレスタ2……………24

A列車で行こう……………26

野球道……………27

もりけんのすけべで悪いかつ!! ……28

- ピンキー・ボンキー
- 気分はばすてるたち
- 韋駄天いかせ男3 戦後編

INFORMATION……………102

EDITORIAL……………158

# MSX SOFT TOP 30



ディスクステーションが、また1位になった。ピーチアップ創刊号といいピンクソックスといい、ディスクマガジン形式のソフトの実力には目を見張るものがある。サーク、スペースマンボウ、アークスⅡと、みなさんの期待のソフトもがんばっている。さて、来月はどうなるか楽しみ。ドンドン応援してくれ！

注目ソフト 順位 先月の順位 ソフト名

- |   |    |    |                      |
|---|----|----|----------------------|
| 🔥 | 1  | —  | ディスクステーション1月号        |
| 🔥 | 2  | —  | サーク                  |
| 🔥 | 3  | —  | スペースマンボウ             |
|   | 4  | 4  | ワンダラーズ フロム イース       |
|   | 5  | 12 | 維新の嵐                 |
| 🔥 | 6  | —  | アークスⅡ                |
|   | 7  | 6  | ピーチアップ創刊号            |
|   | 8  | 28 | ピンクソックス              |
|   | 9  | 14 | テトリス                 |
|   | 10 | 13 | 信長の野望・戦国群雄伝          |
|   | 11 | 1  | ディスクステーションスペシャルクリスマス |
| 🔥 | 12 | —  | ファイナルファンタジー          |
|   | 13 | 5  | 銀河英雄伝説               |
|   | 14 | 2  | プロ野球 ファミリースタジアム      |
| 🔥 | 15 | —  | PLAYBALLⅢ            |
|   | 16 | 10 | 激突ペナントレース2           |
|   | 17 | 8  | 水滸伝・天命の誓い            |
|   | 18 | 3  | アレスタ2                |
| 🔥 | 19 | —  | 銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ   |
|   | 20 | 20 | シンセサウルスVer.2.0       |

## ジャンル



アクション



ロールプレイング



アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム

## 集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

## 集計期間

1989年12月5日から1990年1月5日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	2900円		7430
マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		5260
コナミ	MSX2	メガROM	6800円		4650
日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		3120
光栄	MSX2	メガROM	11800円		3050
ウルフ・チーム	MSX2	2DD	8800円		2900
もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		2520
ウェンディマガジン	MSX2	2DD	2800円		2250
BPS	MSX2	2DD	6800円		2200
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		2110
コンパイル	MSX2	2DD	3880円		2090
マイクロキャビン	MSX2	2DD	7800円		1520
ボーステック	MSX2	2DD	8800円		1410
ナムコ	MSX2	メガROM	7800円		1290
ソニー	MSX2	2DD	7800円		1250
コナミ	MSX2	メガROM	6300円		1230
光栄	MSX2	2DD	9800円		1220
コンパイル	MSX2	2DD	6800円		1200
ボーステック	MSX2	2DD	4800円		910
BIT <sup>2</sup>	MSX2	2DD	7800円		840

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
🔴	21	7	シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	🔴	26	—	カオスエンジェルス	アスキー
🔴	22	15	倉庫番パーフェクト	マイクロキャビン	🔴	27	—	野球道	日本クリエイト
🔴	23	19	グラムキャッツ	ドット企画	🔴	28	24	SUPER大戦略	マイクロキャビン
🔴	24	—	神の聖都	スタジオ・パンサー	🔴	29	10	ファイアーホーク	ゲームアーツ
🔴	25	—	サウルスランチ	BIT <sup>2</sup>	🔴	30	25	クリムゾンⅡ	クリスタルソフト

# 1 ディスクステーション1月号

なんとこの号で創刊1周年となった『ディスクステーション』の第8号だ。もう1年も経っていたのかあ。その間、低価格で常におもしろい内容を提供してくれたありがたい一ソフトなのだ。この号では創刊1周年記念として、シングルCDのおまけ付きというもうれ

しい。内容のほうは、人気のサムシリーズの最終回や、連載第2回目の『ブラスタバーン』、そしてもうすっかりおなじみのBGVなど、いつも以上の充実ぶり。元祖ディスクマガジンの名誉にかけても、このままずっと1位を独走するぐらいの勢いを保ってほしいね。

●アプリケーション ●コンパイル



# 2 サーク

すごいっ。いきなり2位に登場した『サーク』は、噂どおりの傑作だった。イベントがほどよく組み込まれ、全体的に難易度のバランスがとれているのが魅力といえるようだが、まあとにかく理屈抜きにおもしろいのである。2部構成で作られているのも、飽きさせない

理由のひとつかもしれないね。また、なんとこれもこのゲーム、BGMがすばらしい。その場面にかなった美しいサウンドを聴きながらプレイしていると、すっかり感情移入してしまうのだ。申し分ないといっても過言ではないサークの人気は、当分続きそうな気配だ。

●ロールプレイング ●マイクロキャビン



# 3 スペースマンボウ

『スペースマンボウ』をプレイしていない人は、まだまだ真のシューティングマニアとは呼べない。そうハッキリと言い切れるほど、このゲームには斬新で画期的なシステムが採用されているのだ。これまでのパワーアップ型シューティングゲームは、一度やられてし

まったらなかなか立ち直れないものが多かった。でも、スペースマンボウなら大丈夫。通常弾の威力はそのままなので、どこからでも復活することができちゃうのだ。シューティングゲームの未来の姿を暗示する、新時代のゲームだといえよう。

●アクション ●コナミ



## 今月の注目ソフト

### 6位 アークスⅡ

あの『アークス』の続編がいきなり6位にランクイン！今回は前作から10年後の世界が舞台になっていて、成長したピクトと仲間たちとの冒険を描いたRPGになっている。今回も経験値のない成長システムなど、斬新なアイデアでいっぱいの一作だ。



## TAKERU TOP10

今月の1位は、先月から引き続き『野球道』が獲得した。野球ゲームのジャンルといえばアクションが主流。こういう状況の中で野球道がシミュレーションゲームだということがとてもユニークな

存在である。2位は、『アルゴウォーズ』だ。自分で企画設計したロボットを格闘させるゲーム。ひとりて遊ぶより、友だちの作ったロボットと戦わせよう。するといっそうエキサイトするはずだぞ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	野球道	日本クリエイイト	MSX2	7700円(3.5D)
2	アルゴウォーズ	MSXマガジン	MSX2	4000円(3.5D)
3	吉田建設	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
4	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
5	天九牌special桃源の宴	スタジオバンサー	MSX2	3600円(3.5D)
6	LASER FIGHT	ログインソフト	MSX	2000円(3.5D)
7	パワフルまおじゅん2データ集Vol.2雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2600円(3.5D)
8	シミュレーションだよ全員集合!	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
9	ディスクステーション4号	コンパイル	MSX2	2000円(3.5D)
10	T&EマガジンディスクスペシャルVol.2	T&Eソフト	MSX2	2600円(3.5D)

●1月9日現在



# 4 ワンダラーズ フロムイース

●ロールプレイング ●日本ファルコム



よーし、今月も『ワンダラーズフロム イース』が4位の座を守ったぞ。上位がほとんど入れ替わったのにしっかりとトップ5に入っているのを考えると、これはかなりリッチな成績といえるでしょう。でも、イースの人気ってのは本当に根強いものがあるよね。今月発表のBHS大賞を『イースⅡ』が2年連続で受賞したことからわかるように、ユーザーからも圧倒的な

支持を得ているわけだ。もちろんイースファンを自称するキミなら、このイースⅢもプレイしているはず。ほとんどのシーンで使われている多重スクロールにはホント脱帽です。

# 5 維新の嵐

●シミュレーション ●光栄



幕末維新に生きた坂本龍馬や西郷隆盛、勝海舟といった人物になりかわり、自分の信じる思想を世に広め、日本統一を目指していくシミュレーションゲームだ。いままでの光栄のゲームのように、たんに武力だけをふるっても、日本統一は夢のまた夢。思想という新たな武器をうまく使いこなさないといけないのだ。

相手を説得することによって仲

間を増やしていくという、みょうになまなましいシステムだけに、主人公になりきって遊んでいる人も多いかもね。定評のある光栄のゲームだけに、来月も上位にくい込むこと間違いなしだろうね。

# 読者の選ぶ TOP20

読者のみなさんどうもありがとうございます。来月から新しく、また、『読者の選ぶTOP20』の集計がはじまります。アンケートはがきには、

今までに発売されているソフトの中から1本だけを選び、ゲーム名がハッキリわかるように書いてくださいね。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	1075
2	2	SUPER大戦略	マイクロキャビン	711
3	5	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	661
4	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレインレイ	643
5	4	スナッチャー	コナミ	615
6	9	激突ペナントレース2	コナミ	491
7	12	ワンダラーズフロムイース	日本ファルコム	465
8	8	テトリス	BPS	453
9	6	三國志	光栄	450
10	7	ハイドライド3	T&Eソフト	443
11	10	ゴーフアの野望 EPISODEⅡ	コナミ	370
12	11	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	256
13	14	カオスエンジェルス	アスキー	217
14	13	信長の野望・全国版	光栄	205
15	15	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	169
16	16	蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン	光栄	165
16	17	マスターオブモンスターズ	システムソフト	165
18	18	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	152
19	19	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	145
20	-	水滸伝	光栄	141

●1月9日現在

## 調査協力店リスト

### 北海道

- ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221
- デービーソフト ☎011-222-1088
- 九十九電機札幌店 ☎011-241-2299
- 光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454
- パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

### 東北

- 庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591
- デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111
- デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

### 東京

- サトームセンパソコンランド ☎03-251-1464
- コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
- ヤマギワ テクニカ店 ☎03-253-0121
- ラオックス 中央店 ☎03-253-1341
- 第一家電ableパソコンシティ ☎03-253-4191
- 真光無線 ☎03-255-0450
- 石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
- 富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
- マイコンショップPULSE ☎03-255-9785
- マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
- ソフトクリエイイト渋谷本店 ☎03-486-6541
- J&P 渋谷店 ☎03-496-4141

- 池袋WAVE ☎03-5992-8627
- J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
- ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211
- J&P 町田店 ☎0427-23-1313
- まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

### 関東

- パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721
- パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221
- パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721
- ICコスモランド あざみ野店 ☎045-901-1901
- 鎌倉書店 ☎0467-46-2619
- 多田屋サンビア店 ☎0475-52-5561
- 西京百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111
- 西京百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
- ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711
- ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

### 中部

- 真電本店 ☎025-243-6500
- PIC ☎025-243-5135
- 三洋堂パソコンショップΣ ☎052-251-8334
- カトー無線本店 ☎052-264-1534
- 九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681
- パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
- すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819

- うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

### 大阪

- ニミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
- マイコンショップCSK ☎06-345-3351
- J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311
- 上新電機あびこ店 ☎06-607-0950
- ニノミヤエレランド ☎06-632-2038
- プランタンなんばパソコン外売場 ☎06-633-0077
- ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
- J&Pテクノランド ☎06-634-1211
- 上新電機日本橋5ばん館 ☎06-634-1151
- J&Pメディアランド ☎06-634-1511
- 上新電機日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
- 上新電機日本橋3ばん館 ☎06-634-1131
- 上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
- 上新電機日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
- NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
- J&P千里中央店 ☎06-834-4141
- 上新電機東北ハンゾウ店 ☎0722-93-7001
- ニノミヤセン阪和店 ☎0724-26-2038
- 上新電機きしわだ店 ☎0724-37-1021
- 上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741
- J&Pくずは店 ☎0720-56-7295
- J&P高槻店 ☎0726-85-1212
- 上新電機せつつとんだ店 ☎0726-93-7521

- 上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

### 近畿

- 上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414
- ニノミヤパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336
- J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
- 上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151
- 上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041
- J&P京都寺町店 ☎075-341-3571
- バレックスパソコン売場 ☎078-391-7911
- 三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171
- J&P姫路店 ☎0792-22-1221
- 上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

### 中国・四国

- ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
- 紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

### 九州

- カホマイコンセンター ☎092-714-5155
- ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131
- トキハママイコンセンター ☎0975-38-1111
- ダイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

# MSXマガジン BHS大賞発表

ベストヒット・ソフトウェア

## 大賞は 2年連続の イースⅡ

じゃーん、今年のBHS大賞に輝いたのは『イースⅡ』！ そう、そうなのです。昨年に引き続き、2年連続の受賞となったわけです。しかも2位以下を大きく離

しての1位ときたもんだ。そのほか編集部員がウンウンうなって、ジャンル別、部門別の賞、そして特別賞を決定。キミの予想はどこまで当たっていたかなあ？

## 人気の持続が勝因です

昨年からスタートしたMSXマガジンBHS大賞。さて、今年ほどのソフトが大賞を獲得するか、と予想していた読者のみなさんもあるかと思いますが、その座に輝いたのは昨年と同様『イースⅡ』。なんと2年連続の大賞となったわけです。すごいなあ。人気が2年に亘って持続しているってことでしょ。ほかのソフトもかなり票をのばしつつあるけれど、爆発の人気だったイースⅡには追いつくことができなかったようです。

さて、2位以下を見ていくと、ジャンルのにも人気の高かったシミュレーション勢の『スーパー大戦略』『信長の野望・戦国群雄伝』が2位と3位を占め、昨年のBHS大賞発表のあたりから票をのばしていた『ラスト・ハルマゲドン』と『スナッチャー』がそれに続いてい

ます。いやー、たしかにみんな大人気だったソフトばかり。納得できる結果ですなあ。

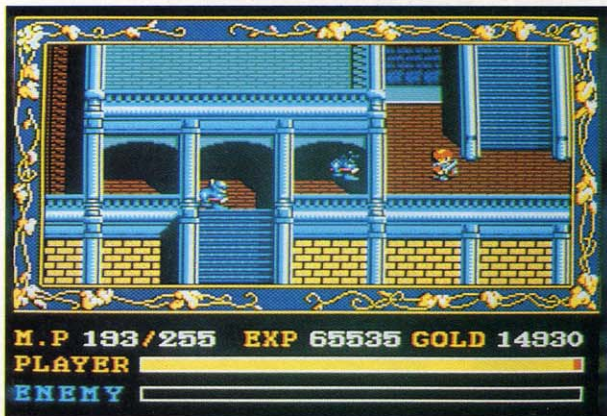
さて、そのほかの賞ですが、昨年は賞がやたらと多かったという反省のもと、今年はギュッと絞り込んでみました。ジャンル別と部門別の賞だけでもよかったです。各賞の最終候補になったものの賞を逃してしまったソフトの中から編集部員がどーしてもこれだけは、という4本に特別賞を贈ることにしました。それにしても今年は狭き門でしたねー。

受賞されたソフトハウスのみなさん、おめでとうございます。また素晴らしいソフトをたくさん作ってってください。そして読者のみなさん、来年のBHS大賞の投票はもう始まっているのです。大好きなソフトを応援しましょー！



# 1 イースII

日本ファルコム



ソフトウェア  
ハウスからの  
コメント

みなさんの応援のおかげで2年連続の大賞をいただけることになりました。本当にありがとうございます。『イースIII』も勢いに乗って票をのぼしていると聞き、たいへんうれしく思っています。今後もよろしくお願いたします。(井上氏談)

読者が選ぶTOP20

ソフト名	メーカー名	得票数
1 イースII	日本ファルコム	1075
2 SUPER大戦略	マイクロキャビン	711
3 信長の野望・戦国群雄伝	光荣	661
4 ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	643
5 スナッチャー	コナミ	615
6 激突ペナントレース2	コナミ	491
7 ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	465
8 テトリス	BPS	453
9 三國志	光荣	450
10 ハイドライド3	T&Eソフト	443
11 ゴーファーの野望 EPISODE II	コナミ	370
12 THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	256
13 カオスエンジェルス	アスキー	217
14 信長の野望・全国版	光荣	205
15 ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	169
16 蒼き狼と白き雌鹿 ジングスカン	光荣	165
17 マスターオブモンスターズ	システムソフト	165
18 F-1 スピリット3Dスペシャル	コナミ	152
19 ドラゴンクエストII	エニックス	145
20 水滸伝	光荣	141

●1月9日現在

# 2 SUPER大戦略

マイクロキャビン



ソフトウェアハウスからのコメント

やった! ホントにうれしいですね。賞ってものに不慣れなのでゾーンときちゃってます。そう、来年は完全オリジナルソフトで賞をとりたいですね。(大津氏談)

# 3 信長の野望・戦国群雄伝

光荣



ソフトウェアハウスからのコメント

感激です。光荣の定番である信長シリーズが支持されているということは、たいへんな励みになります。これからもよりよい作品を作っていきます。(松井氏談)

# 4 ラスト・ハルマゲドン

ブレイングレイ



ソフトウェアハウスからのコメント

あーっ、ありがとうございます。長期に亘ってご愛好いただき、たいへんうれしく思います。1年半ぶりですが、新作も準備中ですので期待してください。(松本氏談)

# 5 スナッチャー

コナミ



ソフトウェアハウスからのコメント

ありがとうございます。もうすぐRPG版の『SDスナッチャー』も完成します。続編ではないけれど、こちらも応援してください。よろしくお願いたします。(池田氏談)

## ジャンル別

さて、ここで発表するのはゲームのジャンル別に最も優れていたソフトに贈る賞。昨年のようにジャンルを細分化するのはやめ、5つのジャンルに絞ることになった。そのためロールプレイングでは意見

が大きく分かれたのだ。ふうっ。しかし結果はご覧のとおり。やはり落ち着くところに落ち着いたらってところかな。シューティングだけは最後まで意見がまとまらず、結局、2本に贈られることになった。

## 「ロールプレイング賞」

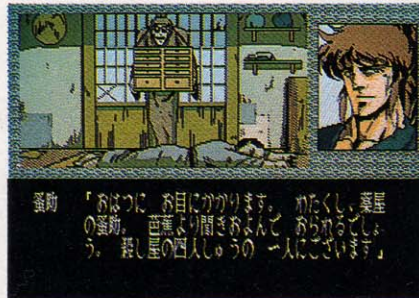


## サーク

マイクロキャビン

経験値の上がり方やイベントの頻度などのバランスがいいよね。ボスキャラがやけに個人的で、飽きがこないのがうれしい。

## 「アドベンチャー賞」

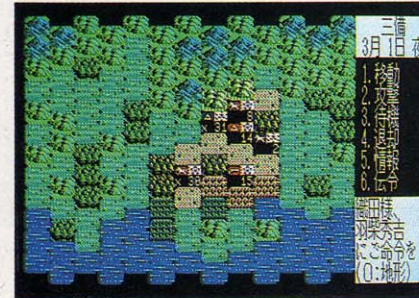


## 首斬り館

BIT<sup>2</sup>

会話もストーリーもテンポがいいっ！ 危険にさらされてもギャグを忘れないというあたりには、大笑いさせていただきました。

## 「シミュレーション賞」



## 信長の野望・戦国群雄伝

光荣

自分の政策が成功して国も栄え、戦争で采配を振り……と、うまくいったらこれほどハマってしまうソフトはないよね。

## 「アクション賞」



## 激突ペナントレース2

コナミ

やはり、前作と比較してゲーム性がぐーんと上がったのが勝因でしょう。スピードも速くなったし、全方向スクロールも実現！

## 「シューティング賞」



## スペースマンボウ

コナミ

ひたすら難易度が高いと、楽しめる人が限定されてきちゃうよね。その点、これはだれでも楽しめるし、出来もよかった。



## アレスタ2

コンパイル

前作と比較してみると、かなりハデになったというイメージの『アレスタ2』。全体的なバランスも非常にいいと、評判も高い。

## 部門別

部門別の賞も、焦点をぐっと絞りこんで、サウンド、グラフィック、アプリケーションの3つの賞になった。昨年は9つだったもんね。

Mマガ編集部員といっても2~3人で選んだわけ

じゃない。とくに賞を絞り込むと、あのソフトよりこっちのほうが、いや、それよりこれは……と、どうしても意見が分かれることになる。その結果、選ばれたのはこの3本のソフトだあ。

## サウンド賞



## サーク

マイクロキャビン

サウンド賞は迷わず『サーク』に。みんな耳に残る曲ばかりだね。とくに、ボスキャラ登場のときなんか、迫力があつたなあ。

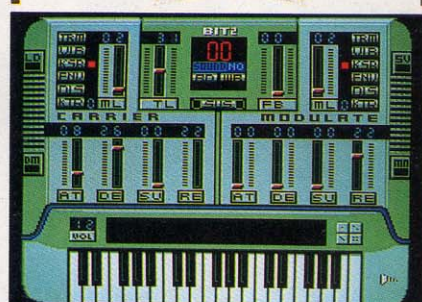
## グラフィック賞

ワンダラーズ  
フロム イース

日本ファルコム

先に発売された他機種に比べたら断然きれいな。そりゃ、256色をうまく使ったの移植だもんね。さすが、というべきかな。

## アプリケーション賞



## シンセサウルスVer.2.0

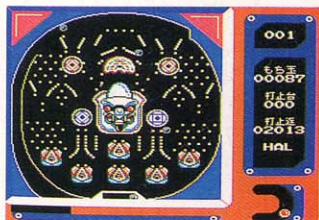
BIT<sup>2</sup>

操作性の良さには心から拍手を送ります。機能がとても充実しているあたりは、他をよせつけない仕上がりになっている。

## 特別賞

ジャンル別、部門別の賞を決定する際に候補にありながら、残念ながら賞を逃してしまったソフトもたくさんある。その中から、何かしらの賞を贈らずにはいられない素晴らしいソフト4本に、Mマガ

編集部からの特別賞を贈ります。そういえば、この特別賞に輝いたソフトに関しては、編集部でもいろいろの人が遊んでいる姿を見た記憶が……。これからもそういうソフトがたくさん登場しますよーに。



## パチプロ伝説

HAL研究所

うーん、玉の動きがリアル。ギャンブルゲームってゲームソフトにしにくいんだけど、独特の演出のおかげで楽しいソフトになった。



## 幽霊君

システムサコム

画面を一見すると地味に見えてしまいが、遊んでみると一つでもおもしろい。アクション性も高く、編集部でも人気が高かったな。



## カオスエンジェルズ

アスキー

硬派なイメージの3Dダンジョンに、お色気加わって大人気となってしまった。エッチなところをべつにしてもおもしろい……よね。



## ディガンの魔石

アーテック

アドベンチャー要素が高いので、感情移入がしやすい。経験値はないし、通常のRPGとはちょっと違っているのが特徴だったね。

# NEW SOFT

このコーナーでは、とびっきりいきのいいニューソフトをみなさまにお届けしています。

## シミュレーションとロールプレイングゲームが合体!!

# ロボクラッシュ

近未来を舞台としたロボットどうしの戦闘シミュレーションゲーム、それが『ロボクラッシュ』だ。このゲームは今までにはなかったタイプのシステムが売り。基本はシミュレーションなんだけど、RPGの要素が取り込まれているのだ。こいつはなかなか新鮮だぞ。



現代戦略シミュレーションの最高峰である『大戦略』シリーズを生み出したシステムソフト (MSX版の移植、販売はマイクロキャビン) が新しいタイプのシミュレーションゲームを制作した。それがこの『ロボクラッシュ』である。

このゲームには今までのシミュレーションにはなかった要素が加えられている。その要素というのは、戦闘に勝つとお金が貰えるということと、会話をして情報を集めるということだ。そう、これはいわゆるRPG基本システムの3本柱のふたつなのである。つまり、ロボクラッシュはRPG的なシミュレーションゲームというわけだ。ところで、もうひとつの柱はなに

かというと、戦闘で経験を積みレベルアップすることなのだが、この要素もやや違うかたちで取り入れられている。そのことについてはあとで詳しく紹介することにして、まずはこのゲームの設定について話をしよう。

舞台は未来の地球、もしくは高度に文明が発達しているどこかの惑星。いずれにせよ、ここではロボットというものが、ごくありふれた存在として人々の暮らしに溶け込んでいる、そんな時代の話である。現代のエンジニアリングテクノロジーがカーレースによって磨かれているように、この惑星ではロボットどうしの戦闘競技が頻繁に行なわれていた。この競技を

ロボクラッシュといい、試合は厳格なルールのもとで公平に行なわれ、勝者は“名誉”という何にも勝る最高の栄冠を手に入れることができた。しかし、光あるところに必ず闇があるように、非公認の戦闘競技もまた存在するのだった。危険な武器の使用も許されたルール無用のストリートファイト、名誉も栄光もなく、あるのはただ、両者に賭けられる多額の金だけであつた。そして今日、キミは長年の夢であつた、ロボクラッシュのノービスクラスライセンスを受け取つた。栄光への期待に胸を膨ら

ませているキミに、これからどんな苦難が待ち受けているか、わかるはずもなかった……。

だいたいどんなゲームかわかってもらえただろうか？ ロボクラッシュは基本的にロボットどうしの戦闘中心のゲームだけど、他にもやらなくてはならないことは山ほどある。まず、自分のロボットの強化だ。ものが機械だけに、ただ戦闘を繰り返していても強くなるというものではない、強いロボットにしようと思ったら、金を貯めていいパーツをそろえてやらなくてはいけないのだ。その金だっ

## ななめ見おろし型のマップが渋い!



ゲームのイメージというものは些細なことで著しく変わってしまうものである。このゲームでは屋外の移動シーンをななめ上から見おろした感じで表現している。この菱形の地形がなんともサイバーなイメージをかもし出しているのだ。



T.AKAYAMA



## このへんが

何度か言うようだが、このゲームはRPG要素を多分に含んだシミュレーションなのだ。本文と重複するところもあるが、そのRPG要素について詳しく説明しよう。

このゲームはロボットどうしの戦闘シミュレーションであるが、今までにあったもののように、ユニットを現代兵器からロボットに置きかえたものではなく、1対1の戦闘物なのだ。そしてゲームの目的は最強のロボットを倒すことであるから、当然自分のロボットも強化していく必要があるわけだ。そのためにはいいパーツを買わなくてはならない。それには金がい

る。というわけで、金を稼ぐ必要があるわけだが、この方法がRPGそのものなのである。マップ上を歩き回り、遭遇したロボットと戦い、倒す。で、そいつから金を奪い取るわけだ。負ければ……。ま、あまりいい結果にはならないだろう。

さらに、遭遇したロボットと会話することもできる。これによって強敵の弱点、秘密の禁止武器のありかなどの情報を入手するのである。

また、戦闘に勝ち続ければひとつ上のランクに進むことができる。RPGでいうところのクラスチェンジってやつだ。



▲ロボットと遭遇した！ あいさつして去るか、それとも戦うか？



▲値段が高ければいいわけじゃないのがシミュレーションらしいところ。



## このへんが

RPG要素はあるものの基本的にこのゲームは、やっぱりシミュレーションなのである。今度はシミュレーション要素について話をしよう。

ゲームの流れは完全にRPGのパターンを踏襲しているのに、やはりこのゲームはシミュレーションなのだ、と感じるのはゲーム中に登場するたくさんの“数字”のせいなのである。RPGだと、とにかく高級な武器、値段の高い防具を身につけていけばそれだけでどんな敵にも勝てる。強さや、速さなどの数字をことさら気にかける必要はないだろう。だが、このゲー

ムはそうではない。対戦相手によって、武器や防具のセッティングを変えなくては行けないのだ。さらに、重量制限や燃費なども悩みの種だ。当然、それにあつた戦闘アルゴリズムの設定も探し出さなくてはならない。とにかく、つねにいろんな数字にとらめっこして最良のセッティングをしないと敵ロボットに勝つことは難しい。もちろん、この作業は試行錯誤の繰り返しとなるはずだ。このへんが決定的にRPGとは異なる感覚なのである。セッティングが終わればあとは自動的に勝敗が決定する。これもシミュレーション的だ。



▲1体のロボットとはいえ、これだけの部品を調整しなくてはならない。



▲戦闘シーンはこんな感じになる。始まったら、手出しは一切できない。

て試合に勝たなくては貰えないし、ノービスクラスの賞金などたかが知れている。危険は大きい、ストリートファイトで荒稼ぎしなくてはならないこともあるだろう。そしてまた、誰かと話をして強敵の弱点などの情報を得ることも必要になってくる。そうして自分のロボットを強くしていき、この惑星で最強のロボットを倒し、Aクラスのチャンピオンになることがキミの最終目標だ。

シミュレーションにRPGの要素を取り入れたこのゲーム、発売は他機種に先行して3月の予定だ。それまでもうしばらく待っていてくれ！

- シミュレーション
- システムソフト
  - MSX2・2DD
  - 3月発売
  - 価格7800円[税別]



# 戦闘はロボットにすべておまかせ!!

## 行動パターン

ロボットの行動パターンの特徴、つまり性格のようなものを設定するグラフだ。移動中心型のもの、あまり動かず積極的に攻撃するものなど調整次第でいろんなタイプのものが作れるのだ。



## 攻撃目標

相手のどこを狙って攻撃するかを設定するグラフだ。腕を狙って攻撃力を落とさせるもよし、足を破壊して動きをストップさせるもよし、すべてはキミの作戦次第といったところだ。

さて、最後にこのゲームのメインモードである戦闘シーンについて説明しよう。

戦闘は上から見おろしたフィールド上で、1対1の戦いがリアルタイムで繰り返されるわけだが、反射神経などはとくに必要としない。な

ぜなら、戦闘中はロボットを操作することができないからなのである。というか、操作する必要がない。ロボットが自分で考えて、勝手に戦ってくれる。こちらができることは、声援を送ることくらいである。

逆に言えば、戦闘前のセッティン

グ時にすでに勝敗は決まっているということだ。だからこそ、綿密な調整が重要になってくる。戦闘アルゴリズムの設定は単純だが、奥の深いものなのである。決して侮っては行けないぞ。試行錯誤で最高のものを探し出すのだ。

船酔いしているヒマありません

# ナビチューン

## ドラゴン航海記

広大な大洋を舞台に、この冒険に選ばれた少年アクティは、ドラゴンの卵とタカのペルセスとともに旅立った。ドラゴンの教育と帆船整備に愛情を注ぎ続けましょう。

◆画面はすべて発中のものです。



その世界はとても平和であった。大洋が広がり、そこには大小さまざまな島が浮かんでいた。人間の敵であり凶暴とされているドラゴンも、穏やかに暮らすことを覚え、ほかの動物や人間と共存していた。恐れるべきドラゴンの姿は、すでに過去のものとなっていた。そこにはベビー・ドラゴンの誕生を待つ、ひと組のドラゴン夫婦がいた。

突然の出来事であった。真っ赤に燃え上がった空から、巨大で恐ろしい姿をした魔獣が現われたのだ。オスのドラゴンは、闇からはい出てきた魔獣に戦いを挑んだ。しかし、長い間続いていた平和な日々のおかげで、ドラゴンはすっかり戦闘能力を失ってしまっていた。オスのドラゴンが倒れるのを

見たメスのドラゴンは大切なベビー・ドラゴンの卵を草の間に隠し、自ら魔獣に向かって行った。しかし、勝負は決まっているようなものだった。メスのドラゴンもあつという間に戦いに破れてしまった。

そのとき、島にあった無数の火山がいっせいに大爆発を引き起こした。島の半分は海中に沈み、魔獣は熔岩とガスで作られた自然の炎の結界に閉じ込められた。これによって平和が戻ったかに思われた。しかし、そうではなかった。

ベビー・ドラゴンの卵は魔獣からも大爆発からも奇跡的に逃れ、海洋を流れていた。ベビー・ドラゴンはすでに意思を持ち、デュセイル島を目指していた。結界が解け、魔獣が目覚めてしまう前にな

んと手を打たなければならないことを知っていたのである。

と、これがこの『ナビチューン』のプレストーリーだ。広い海をドムブラーと流れた卵はデュセイル島の南にたどり着く。この島にはアクティという少年がいる。このアクティが主人公であり、ドラゴンはこのアクティに魔獣退治を賭けたのである。

アクティはまだあどけなさの残る少年。島の南に卵がたどり着いたという噂を町で聞いたので、興味本意で行ってみたのだ。すると海にプカプカと浮かぶ卵から世界

の危機を告げられ、卵とともに冒険の旅に出る決心をする。父親の許しをようやく得たアクティはタカのペルセスを加えて3人(?)で出発することになった。

デュセイル島にはギザというモンスターがいるけれど、ペルセスが一撃で退治してくれる。いやー、ペルセスは強いなあ。ギザを倒したときに拾った牙を売ってお金を貯め準備を整えて、やっと冒険が始まる。ストーリー関係の説明はこのへんにしておこう。このゲームにはたくさん楽しい特徴があるのだから。

## アクティとその仲間たち

アクティと一緒に旅をするのは、南の海で拾ったドラゴンの卵と父親からもったタカのペルセスだ。卵がかえったら立派なドラゴンに成長するように教育しなければならない。しかし、大きくなったドラゴンは強力だぞ。



### アクティ

◆デュセイル島に父親とふたりで住む少年。負けず嫌いで勇気があり、好奇心旺盛である。じつは選ばれた少年だったのだ。



### ドラゴン

◆両親のドラゴンを魔獣に殺されてしまったが、両親の仇を討ち、世界を救うためにデュセイル島にやってきたのであった。



### ペルセス

◆アクティに同行することになったタカ。当面はすばやさ、攻撃力、体力などにおいてはもっとも優位にたつ存在である。

## な一んと卵が漂着した!



◆卵の噂を聞くアクティ。どーも気になるので行ってみると……。

◆卵がなにかを語りかけている。協力してくれる人がほしいって?



## 息子よ!がんばるのだ

まだ大人とはいえないような息子が危険な旅に出るといえば、どんな父親でも心配し、反対するだろう。アクティの父親もそうであった。しかし、息子の真剣な訴えに、結局折れてしまう。そのかわり勇敢なタカのペルセスを連れていくように言い、優しく送り出してくれた。



◆息子が立派に育てばお父さんはうれしい。



## 北の町にはお店がいっぱい

このゲームの主人公はアクティであるけれども、最終的に魔獣を倒すことができるのはドラゴンだけなのだ。そのためには、卵からかえった子供のドラゴンをイチから教育しなければならない。アクティが火炎の吐きかたや飛行を学習するように命令し、立派なドラゴンに育てあげるとわけた。学習は戦闘シーンでも続いている。たとえば火炎の指輪というアイテムを使ったり敵が火を吐いているのを見ることが火炎学習になったり、ペルセスや敵の飛行攻撃を見て飛行能力が上がったりもする。愛情を持って育てあげたドラゴンを見ればやっぱりうれしいし、それに戦闘においてかなり役に立ってくれる。そりゃあドラゴンだもんね。

ゲームの舞台となっているのはひたすら広がる大洋と、そこに浮かぶ島々。となると交通手段は当然ながら船である。アクティたちは、デューセル島で手に入れた小さな帆船で島から島へと移動する。この帆船、どーもスピードが遅すぎてイライラする。ま、中古だし、仕方ないか。しかしこの帆船だって質の高い帆に換えたり、船大工

アクティの家を出て北へ向かって歩いていくと、壁に囲まれた町がある。デューセル島の店という店は全部ここに集まっている。

しかし、旅に必要なものをそろえるとなると、お父さんからもらったお金だけじゃ足りない。ほかの島へ上陸するとき、上陸許可証を買うためにもお金は必要。デューセル島の草むらにいるギザを倒し、その牙を売ってお金にしよう。



◆戦いで傷ついたり体力がなくなったら宿屋に泊まろう。1泊すれば全快するし、それほど高くもないはずだ。



◆さすがに舞台が大洋だけあって、帆船の性能を高める新しい帆や、釣り道具、網、カンテラなどを売っている。



◆体力をちょっとだけ回復させるパンはここで買おう。そのほか、モンスターを倒したときに拾った牙を換金してくれる。



◆凶暴なモンスターを相手にするのに素手じゃねえ……。死にたくなかったらせつとお金を貯めて、いい武器を買おう。



◆この道場でお金を払って訓練すると強くなれる。それからじゃないと冒険なんてムリなんじゃないかなー。

に見てもらえばまだまだ捨てたもんじゃない。画面には、帆船のステータスだって表示される。ドラゴン同様、帆船にも愛情を持とう。

帆船は移動するためだけにあるのではない。移動中に停泊して魚釣りをすることができるのである。出航前に道具屋で買った釣りざおや網で魚を釣り、とりあえず船の中にあるイクスにたくわえておくのだ。釣った魚は、体力回復のために自分で食べたり、ギルドショップで売ってお金に換えたり、神

殿の捧げ物にしたりと、用途はたくさんある。神殿に捧げるとご利益があるらしいし、人にあげると喜ばれることもあるのだ。

ナビチューンの世界には6つの聖印が存在する。旅の途中で神殿を見つけたら、ある特定の捧げ物をして、神々の祝福とともに聖印を受け取る。アクティはその聖印を手に入れることによって、6つのミラクル、つまり神の援助による奇跡の力を得ることができるといわけだ。これはいってみれば魔法の代わりになるようなもので、体力回復はもとより死んでしまった仲間を生き返らせたりすること

もできる。このゲームには時間制限があるが、状態はそのままで時間だけを逆流させることだってできてしまうのだ。MP(マジックポイントではなくてミラクルポイントと呼んでくれ)は神殿への捧げ物で回復できちゃうぞ。

工画堂スタジオから発売された今までのソフトを見ても予想できるように、このゲームにもかわいいキャラクターがたくさん登場する。このあたりも見どころだね。

てなわけで、いろいろな要素をあげてきたが、ゲーム開始当初は帆船の舵取り、卵が孵化してからドラゴンの教育でちょっと苦労するかもしれない。謎解きに関しては、さほど難解ではないらしいので安心してちょーだい。



◆デューセル島の町のさらに北には、占い師のおじさんが住んでいるぞ。

いよいよ出発だ

デューセル島の町で準備を整え、帆船を手に入れたらやっとう出発。目指すはデューセル島の東にあるミューム島だ。中古の帆船のせいかうまく舵がとれないので、よたよたしながらの航海だ。

上陸許可証を買ってミューム島での活動を開始しよう。ふんふん、

図書館で古文書捜しのアルバイトがあるって? ちゃんとお金ももらえるらしいし、よーし、引き受けたぞ!



◆捜しものならまかせてくれい、とはいったものの、どこにあるのかなあ。

- ロールプレイング
- 工画堂スタジオ
- MSX2・2DD
- 発売日未定
- 価格8800円(税別)

# ウルフ・チームのおもちや箱？ あーくしゅ

ウルフ・チームが今までに出したゲームを集めた、楽しいアドベンチャーが登場したぞ。その名も『あーくしゅ』。徹底したパロディー精神に拍手を送りたい。

『アークス』と思わず間違えてしまいそうなタイトルだけど、それも当然。この『あーくしゅ』は『アークス』や『アークスⅡ』など、過去に出たウルフ・チームのすべてのゲームのパロディーがつめこまれた、ちょっとおかしなコミカルタッチのアドベンチャーなのだ。

主人公は『アークス』でおなじみの“じえだ”と“ピクト”のふたりだけど、ゲームの雰囲気に合わせてか、なんとふたりは3頭身のかわいいキャラになってしまった。とくにじえだ（本編ではジエダだけど、このゲームではひらがなになっているのだ）は、見ているこっち

が心配したくなるくらいのおんぴり屋。このじえだをハラハラしながら見守るピクトと、じえだの漫才のようなやりとりも『あーくしゅ』の魅力のひとつだ。

ストーリーはこの凸凹コンビが金竜リグ・ヴェーダに頼まれて、各時代に散らばった3本の剣を集めるためにいろんな時代を冒険するというものだ。しかし、その行く先々がじつはウルフ・チームのいろんなゲームのパロディーになっているのがミソ。このあたりは、ウルフのゲームを遊んだことのあるファンにとってはたまらない演出になっているよね。もちろん、

たんなるパロディーものに終わらないようにシナリオもしっかりしているので、普通のアドベンチャーゲームとしても十分楽しめるはずだ。



■じえだとピクトだけでなく、懐かしいキャラたちもデフォルメされて次々に登場する。

でも、もともとパロディーなんだから、何が起るかかわらないといったハプニングを楽しむぐらいの気持ちの余裕をもっておくと、このゲームが100パーセント楽しめるぞ。それにウルフ・チームのゲームだけでなく、他のゲームや小説、映画、漫画などのパロディーもところどころに散りばめられているのにも注目してほしいところだ。（「〇〇は\*在\*室\*中\*」なんてパロディーの元ネタ、わかる？）とにかく数え切れないほどのパロディーやギャグが入っているのだ。

ゲームシステムはシンプルなアイコン選択方式。そのなかでも、プレイヤーがとった行動をシーンごとに最大18シーンまで記憶するヒストリーリビートシステムはとっても便利なものだ。これは自分の行動が間違ったかな、と思ったときに簡単に過去に戻れる機能だ。



■タイトル画面。これもあるビデオゲームのタイトルのパロディ。わかるかな？

『ガウディ』にも同じシステムはあったけど、中身はまったくの別モノ。コマンドのステップ数ではなく、現在から18コマまでのシーンを縮小したセレクト画面のなかから、過去に戻りたいシーンを選び出す方式に改良されている。とっても使いやすくなっているのだ。

## アドベンチャー

- ウルフ・チーム
- MSX2・2DD
- 2月下旬発売
- 価格6800円[税別]

## 全編パロディーが魅力のゲームだ



■『アークス』でおなじみ、酒乱のエリンも登場。

# 出てくる出てくる、懐かしのキャラクターたち

『あーくしゅ』に登場するキャラクターたちは、すべて過去に発売されたウルフ・チームのゲームに登場したキャラばかり。つまり、このゲームをプレイするだけでウルフの歴史もわかってしまうというおトクなゲームなのだ。興味のある人は、元ネタのゲームを探してみるのもいいかもしれないぞ。元ネタを知ってこそゲームを100パーセント楽しめるってものだね。



■ウルフ・チームの記念すべきデビュー作。ステージごとのビジュアルシーンが当時としてはピカイチの出来であった。MSX版も発売されていたのは、オドロキ。



■ウルフが手掛けている『セイクリッドファンタジー・シリーズ』の第1作目。金竜や3本の剣など、『あーくしゅ』の物語のカギになるアイテムがどっさりあった。



■ウルフ・チームの第1弾は、ストラテジック・シミュレーションという新ジャンルだ。このころから、「ウルフのデモはすごい」というイメージができた。

日本が舞台のパズルアクション

# 魔宮殿

怨霊や超能力などの超常現象ものを得意とするソフトスタジオWINGから、パズルゲームが登場。弘法大師の法力と、キミの頭脳で宝玉を取り戻すのだ。巧妙に隠されたトラップを見破ることができるかな。

その昔、光明殿というお寺に、人々の願いをかなえてくれるという、8つのありがたい宝玉がありました。ところが、魔王ガザールがこの宝玉を8つの魔界に隠し、光明殿を魔宮殿にしてしまったのです。魔王は国中に疫病をまき散らし、人々を恐れさせていました。人々を救うため、多くの法力者や超能力者が宝玉を求めて魔界に

入りましたが、彼らは二度と外界に戻ってくることはありませんでした。世界一の法力者である弘法大師もこの事態をついに見過ごすわけにはいなくなり、宝玉を取り戻すため、魔宮殿に入っていったのですが……。

プレイヤーはこの弘法大師とな

って、8つの魔界(各10面、合計80面)に隠された8つの宝玉を探し出さなくてはならない。とはいえ、簡単に宝玉が取り返せるわけではなく、そこにたどり着くまでには魔宮殿のさまざまな仕掛けや、怪物たちをやりすごさなくてはいけないのだ。とくに各面のあちこちに配置されているブロックがクセモノで、ブロックを動かす順番をきちんと考えないとすぐに行き詰まってしまう。なかには、動かすだけでは解けない場所もあったりする。そこで必要になるのが、水色のつぼを取ることで使えるようになる法力だ。



▲8つの魔界はどこから始めてもいいけれど、難易度順に解いていったほうがラク。



▲法力をどこで使うか。それが一番の問題なのだ。

この法力はブロックや各種アイテムを空中に浮かせたり壊すことができるようになるものだ。これらをうまく使い宝玉を集めていこう。

8つの世界の  
宝石を  
取りもどせ!

- パズルアクション
- ソフトスタジオWING
  - MSX2・2DD
  - 価格6800円[税別]
  - 発売中



紫の世界  
紫面魔界



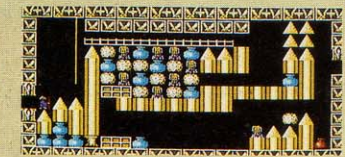
地の世界  
地坑魔界



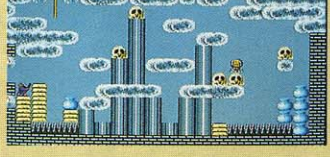
赤の世界  
血獄魔界



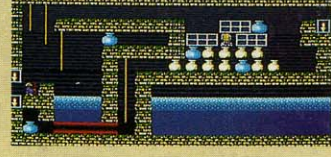
金の世界  
金剛魔界



空の世界  
天空魔界



海の世界  
海蝕魔界



氷の世界  
氷変魔界



竜神滝の世界  
竜神魔界



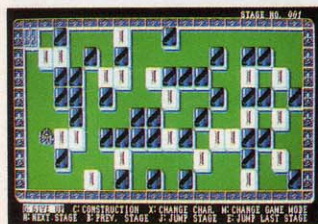
# 肩のこらないパズルゲームなのだ

## 紫禁城

マージャン牌を使った、ちょっと変わったパズルゲームだ。牌を押して道を切りひらき、奥に捕らわれている美女を救い出すことがこのゲームの目的だ。

『紫禁城』のルールは比較的簡単。主人公が押せるのは数牌と呼ばれる数字が記された牌だけ。漢字の数字が書かれたワンスとか、竹の絵のあるソウズ、サイコロのように丸い模様があるピンズなどを押すことができるわけだ。ただし、動

かしたときに、となりに動かない牌がひとつでもあると、その数牌が動かない牌に変わってしまい、永久に動かなくなってしまうのだ。逆におなじ数の牌ととなりあった場合は両方とも消えて、道がひらかれる。そのほか、消したあとに出



◆こういう牌はちょっと見にくいね。



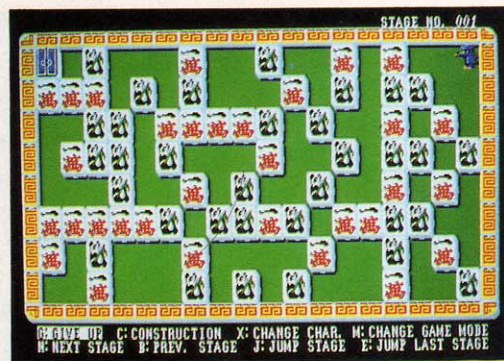
◆うーん、この面はととても難しいぞ。



◆牌は押すことしかできない。それも数牌だけなのだ。

現する“隠し牌”や、“?”のマークがついていて、どんな牌なのかわからない“?牌”などがある。また、牌の種類をヨーロッパ牌とかインディアン牌とか、特殊な牌に変えることもでき、偽ゴールや落とし穴というイジワルなものまで用意されている。いろいろなバリエーションで楽しめそうだね。

全部で50面あり、どれもなかなか歯ごたえのある面ばかり。一度クリアした面は、どこからでも好きな面を選べるようになっていて、なんどもやりなおせるので、



自分なりのエレガントな解き方を見つけ出すという遊びかたもできるぞ。それから、コンストラクション機能もついているので、自分だけのオリジナル面を作ることにも可能なのだ。いろんな楽しみかたができそうだね。

### パズル

- スキャットラスト
- MSX2・2DD
- 発売中
- 価格6800円[税別]

# そんじょそらのエッチゲームじゃないぞ

## Trilogy トリロジー

エッチなアドベンチャーゲームといえば、ほとんどがカルーイ感じのシナリオがほとんどなんだけど、この『トリロジー』はちょっとハードなシナリオなのだ。

このゲームの主人公は九鬼妖華(くきあやか)という名前で、美人で超グラマー、おまけに念法というエスパーのような特殊能力まで身につけているスーパーレディなのだ。このゲームでは、昭和の末期が時代背景になっていて、彼女



◆エアロビクス教室を中心に話が進む。



◆彼女が主人公の九鬼妖華なのだ。

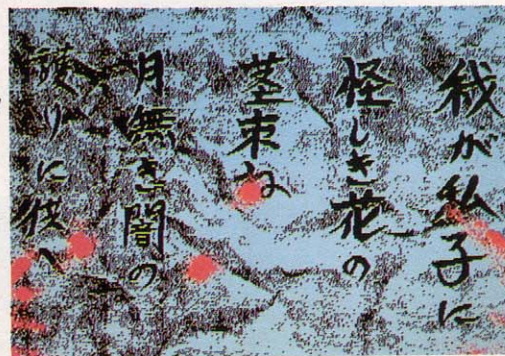
と宿敵「夜叉一族」との戦いがメインのシナリオになっている。

ゲームは基本的にコマンド選択式のアドベンチャーゲームなんだけど、ところどころでパスワードを入力しなければいけないようになっている。このパスワードはキ



◆ゲームを始めるといきなりフキミなグラフィックが……。

ーワードとも言えるもので、ゲーム中の重要な単語などを入力すると、ストーリーが進むしかけになっているのだ。これがなかなか難しいので、よく考えようね。だけど、このパスワードを入力するところ以外は、とっても簡単に、謎解きなどはほとんどないと言っていい。正しいパスワードさえわかれば、ほんの1時間程度で、あっという間にエンディングまでいけちゃうのだ。それぐらい、すんなりと映画を見ているように話が進んでいくので、テンポよく遊ぶ



ことができるわけだね。

うれしいことに、ゲームのあちこちにアニメーション処理がほどこされている。あっちもこっちもグリグリ動くので、エッチなキミも大満足だ。もちろんボクも大満足(コラコラ)。

### アドベンチャー

- HARD
- MSX2・2DD
- 発売中
- 価格6800円[税別]

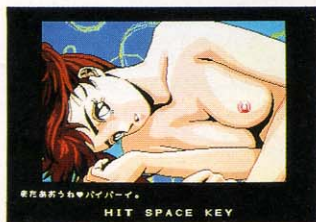
## わーい、お色気がいっぱい ディスクステーション3月号

もうすっかり月刊として定着した『ディスクステーション』。2月8日発売の3月号には、セクシーなゲーム情報がぎっしり詰まっています、もうたまりませぬ。

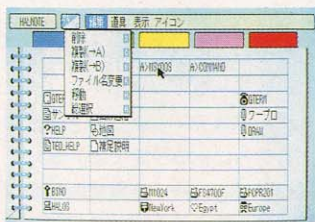
月号制として生まれ変わったディスクステーション、さっそく3月号の内容を紹介しよう。今回は、うれしいことにアダルトなソフトの情報が3本も入っているのだ。

まずは、ウェンディマガジンの『ピンクソックス』だ。これはディ

スクステーションと同じように、ディスクマガジンの形式をとったアダルトソフト。そのおかげで、エッチなゲームのイメージがだいぶ明るくなり、気軽に楽しめるようになったのだ。今回はディスクステーション用にスペシャルエ



◆大サービスの『ピンクソックス』だ。



◆『HALノート』のデモも入っているぞ。

◆3月といえば、やっぱり卒業のシーズン。胸がキュンキュンしちゃうなあ。

ディットが収録されているぞ。

そして、ゼネラルプロダクツの『電脳学園』は、クイズに正解するとかわい女の子が脱いでくれるというから楽しみだなあ。

もう1本は、ジャストの『夜の天使達 私鉄沿線殺人事件』だ。暴力団抗争に巻き込まれた美少女の謎を追うセクシーアドベンチャー。

一度にこれだけたくさんのエッチなゲームを見られるのも、ディスクステーションならではのね。

さてほかにも、日本テレネットのゴルフゲーム『アルパトロス2』



や、コンパイルのオリジナルシューティングゲーム『プラスターバーン』の連載第2回など、盛りたくさん。また、レトロゲームでは1986年にポニーキャニオンから発売されたアクションゲーム『クルセダー』がプレイできるぞ。

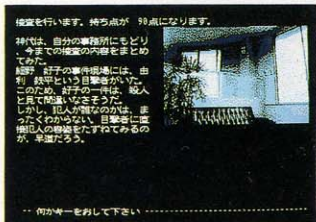
### アプリケーション

- コンパイル
- MSX2-2DD
- 2月8日発売
- 価格1940円[税別]

## 音も絵もないから、推理に集中できるぞ

# Misty Vol.3

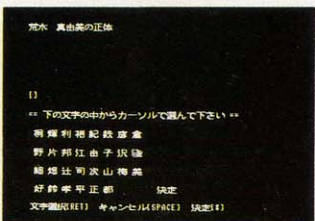
私立探偵神代龍となって、用意された5本のシナリオを解いていく推理ゲームがこの『Misty』。そのシナリオは、一般からの応募によるものも含まれているのだ。



◆なるべく少ない情報で犯人を当てよう。

優秀な私立探偵神代龍となって、難解な事件を解決していくのがこのMisty。毎奇数月の25日に発売され、1月25日発売のもので3本目を数えた。今後も一般から広くシナリオを募集し、優秀な作品はどんどん採用していくそうだ。

さて、このVol.3でもユーザーによる創作を含む5本のシナリオが収録されている。タイトルだけ、ざっと紹介してみよう。殺意の背景、キャンパスを朱にそめて、血痕の記憶、死の香るワイングラス、首掻伝承と、始める前からワクワ



◆名前には必ずフルネームで入力するのだ。

◆事件が発生した。謎解きで困らないように、登場人物の名前はすべてメモしながら進めていこう。

クドキドキしちゃうものばかりなのだ。

ところで、Mistyの大きな特徴は音楽とグラフィックが排除されているということだ。つまり、じっくり考えるためには音や絵は妨げになるというわけ。確かに美しいグラフィックや迫力ある効果音などは、雰囲気は盛り上がるけれど、推理には集中できないかもしれない。Mistyはそういう意味でも、推理に徹したゲームといえる。

実際にプレイしてみると、推理小説を読んでいるような緊張感が

「また、殺しですか」  
「ああ、それも、事故に見せかけた自殺というやつだ」  
河嶋は、いかにも苦々しげに言った。  
「それで、現場はどういった状況でした」  
「事件は、昨日の事だった。被害者は、ホームから列車に飛び込んだらしく、全身を強く打っており、骨折と内臓の破綻がみられる。まあ、電車がホームに入ってからスピードを落としていたので、遺体はバラバラというほどではなかったが、かなりひどい状態ではあったな。初めはラッシュ時に、誤って線路に落ちたのかも思われたんだが、事件があった時間は、すでにラッシュの時間を過ぎていた。それと、後から目撃者が現れてね」  
神代は、右手をアゴにあてて、河嶋警部の話に聞き入っていたが、目

--- 何かキーをおして下さい ---

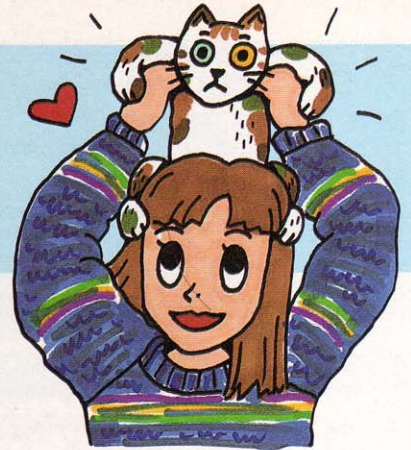
漂い、それでいてパソコンならではの利点も備えている。たとえば、途中でギブアップした場合は、減点されるけれど答えを知ることができるのだ。でもなるべくなら最後まで自力で解いて、探偵としての自分の腕を試してみたいよね。

### アドベンチャー

- データウエスト
- MSX2-2DD
- 発売中
- 価格5000円[税別]

菅沢美佐子の

# 全国 新作予報



きょう会社に来るとき、駅で大島の椿娘から椿の花をもらったの。いろいろなところに置いてみたけどなんかヘン。この編集部には花は似合わないようです。結局トイレの洗面台に置きっぱなしなの。へへ。

こんにちは。菅沢美佐子です。受験生のみなさんは読まないでね。あーん、うそうそ、そんなこと言うわけじゃない。受験生も転校生も先生もみんな読んでね。今月も新作情報がいっぱいです。

まず、**フレイングレイ**からアクションRPGが発売されます。『エフェラ アンド ジリオラ ジエンブレム フロム ダークネス』という、大きく息を吸い込んでから言わないと死んでしまいそうなタイトルです。ファンタジーな新世界を舞台に、魔導師の落ちこぼれエフェラと、家出お姫様ジリオラのふたりの女剣士が繰り広げる大活劇。発売日などは未定ですが、夏ごろまでにはなんとかしたい、とのこと。詳しい情報が入りしたい、またお知らせしますね。

次は、**コンパイル**の新作です。以前『ディスクステーションスペシャルクリスマス号』に収録されていた『魔導物語』の第2弾が発売されることになりました。魔導師の卵の女の子を主人公にした3DメイズのRPGで、登場するキャラクターがとってもかわいいのが特徴。



◆『魔導物語』の2作目も、かわいいキャラクターがいっぱい出てくるといいな。

今回は独立した1本のソフトとして発売されるそうですから、より充実した内容が期待できそう。発売は、4月ごろの予定です。

さて、**ハート電子産業**から3月9日に発売される『帰ってきた探偵団X』は、笑いをとるために作られたギャグアドベンチャー。前作『探偵団X』はMSX版では出ていないのですが、それでも楽しめるように作られているそうですから、安心してね。無責任な設定、脈絡のないシナリオ、意味不明のギャグ、脳天気、下ネタというかなりデタラメなポリシーを持って、探偵団Xのメンバーが暴走します。おもいきり笑ってください。

次は**マイクロキャビン**からのお知らせ。『スーパー大戦略マップコレクション』のTAKERUバージョンが3月20日に発売されます。新しいマップが30枚収められる予定。大戦略ファンは全国130店舗のTAKERUに走りましょう。

**ハミングバードソフト**から『ロードス島戦記』のちょっと進んだ新バージョンが届きました。今のところ、まだオープニングとキャ

クターメイキングの部分しか見ることはできませんが、かなり凝って作られているのがわかります。早く遊んでみたいなあ。

次は、**BIT<sup>2</sup>**の情報です。いろいろなゲームをパロディー化した楽しいシューティングゲーム『ファミクルパロディック』の2作目が4月ごろに出る予定です。また、『首斬り館』に続く**逐電屋藤兵衛**シリーズの第2弾も出るそうです。正式なタイトルはまだ未定ですが、今後もこのシリーズが続きそうというのは、うれしいですね。

**日本物産**では今、麻雀のゲームを開発中。まだ詳しい情報は聞くことができませんが、これもわかりたいお伝えしていきます。

最後に、今まで『刑事大打撃II』となっていた**ファミリーソフト**の



◆『帰ってきた探偵団X』にはシナリオが3つあり、どれからでも始められます。

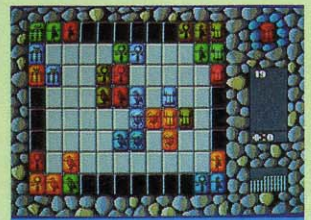
新作は、『無敵刑事大打撃』にタイトルが決定しました。大打撃という名のめちゃくちゃな性格の持ち主の刑事が、事件を解決していくアドベンチャーゲーム。発売日は未定ですが、6月ごろまでには出したい、とのことですよ。

今月は、これでおしまい。来月までに、いろいろな情報を集めておきますので、楽しみにしてください。それでは、また。

## 石道



アスキーから4月に発売されるパズルゲーム『石道』。8×12に区切られたボード上に36種類の石をルールに従って置いていき、全部置ければクリアです。ルールには古代と現代の2種類があり、盤や石も選択できます。古代文明から、人々は世界の森羅万象を4という数字に基づいて分類、解釈するようになりました。石道のゲームシステムの原型はそれに伴って誕生したというから、なんだか神秘的な雰囲気を感じられますね。



◆盤や石の種類は自由に選択できる。



◆これは現代のルールかな。キレイ。



そんなロードス島の東の大地アゾニアの片田舎、ザクソンの村に正義の志に燃える若き冒険者たちがいた。

◆『ロードス島戦記』の開発は着々と進められています。もう少し待ってね。

# 新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は1月25日現在のものです。

## 2月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション3月号 コンパイル MSX2/2DD/1940円
- 10日 ●電脳学園 ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/6800円
- 23日 ●湘南伝説 ビクター音楽産業 MSX2/2DD/7800円
- 下旬 ●あーくしゅ ウルフ・チーム MSX2/2DD/6800円

## 3月発売のソフト

- 1日 ●ピンクソックス2号 ウェンディマガジン MSX2/2DD/2800円
- 8日 ●ディスクステーション4月号 コンパイル MSX2/2DD/1940円
- 9日 ●帰ってきた探偵団X ハート電子産業 MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
- 9日 ●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ ビクター音楽産業 MSX2/2DD/6800円
- 9日 ●クオース コナミ MSX2、MSX2+兼用/ROM/5800円
- 20日 ●スーパー大戦略マップコレクション タケルバージョン マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定
- 25日 ●ピーチアップ3号 もものきはうす MSX2/2DD/3800円
- 25日 ●Misty Vol.4 データウエスト MSX2/2DD/5000円
- 中旬 ●ピバ ラスベガス HAL 研究所 MSX2/2DD/6800円
- トンネルズ・アンド・トルールズ カザンの戦士たち スタークラフト MSX2/2DD/9800円
- BURAI 上巻 リバーヒルソフト MSX2/2DD/6800円
- 雪の国・クルージュ ザイン・ソフト MSX2/2DD/6800円
- SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記 パンプレスト MSX2/2DD/価格未定
- ロボクラッシュ システムソフト MSX2/2DD/7800円(予価)
- かんたん手帳リフィルくん アスキー MSX2/ROM+2DD/9800円(予価)
- 石道 アスキー MSX2/2DD/7800円(予価)

## 4月発売のソフト

- 9日 ●ディスクステーション5月号 コンパイル MSX2/2DD/1940円
- 20日 ●ディスクステーション デラックス号 コンパイル MSX2/価格未定
- 中旬 ●麻雀狂時代SPECIAL part II 冒険編 マイクロネット MSX2/2DD/価格未定
- 下旬 ●愛をありがとう いかせ男入門 ファミリーソフト MSX2/2DD/5200円
- SDスナッチャー コナミ MSX2/2DD+SCCカートリッジ/9800円(予価)
- ファミクバロディック2 BIT<sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定

## 5月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション6月号 コンパイル MSX2/2DD/1940円
- Misty Vol.5 データウエスト MSX2/2DD/5000円
- ソリッドスネーク メタルギア2 コナミ MSX2/SCC搭載ROM/7800円

## 6月発売のソフト

- 1日 ●ピンクソックス3号 ウェンディマガジン MSX2/2DD/2800円
- 20日 ●魔導物語2 コンパイル MSX2/価格未定

## 7月発売のソフト

- トワイライトゾーン4(仮題) グレイト MSX2/2DD/7800円

## 発売日未定のソフト

- ときめきSECIL 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7800円
- ワークス グラフサウルス BIT<sup>2</sup> MSX2/2DD/16800円
- パーミリオン グレイト MSX2/2DD/6800円(予価)
- アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ポニーキャニオン MSX2/2DD/7500円
- 実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7800円
- テラクレスタ 日本物産 MSX2/ROM/価格未定
- ベトナム1968 スキャットトラスト MSX2/2DD/価格未定
- 火星甲殻団(仮題) アスキー MSX2/2DD/価格未定
- ワルキューレの冒険II ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
- ロードス島戦記 ハミングバードソフト MSX2/2DD/9800円
- ジェイルベイツ BIT<sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定
- フリートコマンドーII 黄昏の海域 アスキー MSX2/ROM/価格未定
- 第4のユニット4 ZERO データウエスト MSX2/2DD/価格未定
- エストランド物語 イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
- あぶないてんぐ伝説 アリスソフト MSX2/2DD/6800円
- トリロジー クリスタルソフト MSX2/2DD/価格未定
- 麻雀悟空 天竺への道(仮題) シャノアール MSX2/ROM/価格未定
- 殺しのドレス フェアリーテール MSX2/2DD/価格未定
- 晴れのちおおさわぎ カクテルソフト MSX2/2DD/価格未定
- 妖魔降臨 日本デクスタ MSX2/2DD/7800円(予価)
- ナビチューン ドラゴン航海記 工画堂スタジオ MSX2/2DD/6800円(予価)
- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ MSX2/ROM/7800円(予価)
- ドラゴンスピリット ナムコ MSX2/2DD/価格未定
- ねぎ麻雀/まじゃべんちゃ〜 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6800円
- ラ・ヴァルー 工画堂スタジオ MSX2/2DD/8800円(予価)
- ディスクNG1 ナムコ MSX2/2DD/4800円
- ディスクNG2 ナムコ MSX2/2DD/4800円
- バルンバ ナムコ MSX2/2DD/価格未定
- 電脳学園II ハイウェイ・バスター ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円(予価)
- 電脳学園III トップをねらえ ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円(予価)
- 対局3連星 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/14800円
- シュヴァルツシルトII 工画堂スタジオ MSX2/2DD/価格未定
- アルバトロス2 日本テレネット MSX2/2DD/価格未定
- 無敵刑事大打撃 ファミリーソフト MSX2/2DD/7800円

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

# MSX SOFTWARE REVIEW

## 難易度ってほんとに難しいのだ!

### アレスタ2

近ごろのシューティングゲームは、どんどん難しくなっている。あんまりいいことじゃないと思うけど、やっぱり難しいゲームのほうがやって楽しいんだよなあ。この『アレスタ2』のように。



■コンパイル MSX2 6800円[税別](2DD)

「ほえー……」

1月某日、都内の某ゲームセンターで、俺はぼんやりとあるゲームのモニター画面を眺めていた。プレイしていたのは、20代の若い男だ。べつに彼と知り合いだったわけではない。俺はたんなるギャララーとして、彼のプレイを肩越しに見つめていたのである。

彼の操作はじつにみごとだった。芸術的と言ってもいいだろう。本来は危険でスリリングなゲームのはずなのに、まったく危機感を感じられなかった。画面いっぱい飛び交う敵の弾、その自機が通れるぎりぎりの隙間を、隣に座っている友人と話をしながら、ひょいひょいとくぐり抜けていく。まさに正確無比、NS工作機械並の精度だった。俺は羨望や嫉妬、軽蔑、

感嘆などの入りまじった複雑な気持ちで、ただ声もなく、立ち尽くしていた。が、しばらくすると見ているのがばかばかしくなってきた。最初、俺はそのゲームをやろうと思ってこの店に入ったのだが、あのプレイを見た直後に俺のお粗末なテクニックなどどうして披露できようか。俺は、そそくさと店を出た。

最近のシューティングゲームは、どんどん難しくなっている。それもこれも、こういうゲームの達人が増えてきているからなんだろう。あんまりいい傾向じゃないよな。しかしである、自慢じゃないが、俺はこれでもプロのゲーマーで飯を食っていたこともある人間だ。達人というほどではないが、平均よりやや上回るテクニックを

## 今月のツツくりさん



つくば博が終わってからめっきり姿を見せなかったコスモ星丸くん。どうしているんだろうかと思っていたんだけど、こんなところで働いていたんですね。



持っていると自負している。で、その俺の本音を言わせてもらえば、あんまり難しすぎるのもいやだけど、簡単だと物足りない。どちらかというと、簡単なものより難しいものが実感なのである。だから、難易度が上がりすぎるのは良くないことだとは思いつつも、実際には難しいゲームを求めてしまう。自分が取り残されない程度の難し

さをね。それを超えてしまったゲームは、評価が低くなっちゃうんだろうなあ。勝手だけ。

さて、『アレスタ2』である。毎度おなじみのコンパイルスタイルのゲームだ。昔と比べると随分ハデになったものだが、基本的なところはぜんぜん変わっていない。マンネリもここまで徹底すれば立派なものだ。好感すら持ってしまうな、うむ。さてこのゲームは簡単ではないが、そう難しくもない。何回か遊んでいるうちにクリアできるようになってはいるはず(?)だ。少なくとも、俺にとってはそういう感じだった。だからアレスタ2は俺、そして腕前が俺と同じレベルの人々にとってはおもしろいゲームなのである。

RPGとか、アドベンチャーゲームなんかは各ソフトで難易度の違いはあっても、プレイヤーのレベルが問われることはないからね。その点、シューティングゲームは難易度の設定が難しい。簡単すぎて



最近この手の顔をよく見掛ける。いわゆる聖闘士星矢顔。このてあいが女子高生あたりに莫大な支持を得ているようで、その波がゲーム界にも押し寄せてきているのである。事実、パソコンなど触ったこともない女の子が『銀河英雄伝説』やりたさ(ラインハルトの顔見たさ)にパソコンを買っ

てしまう、といったことも起きている。アニメおたくであっても、パソコンおたくではない彼女たちに、どうしてそのソフトがシミュレーションだということがわかるか?俺は基本的に女子高生の味方だし、パソコン界の発展のためにはこうした売りかたも必要なのかもしれないなあと思う。

## シューティングに美形キャラは必要か!?



# “鬼”モードって なんですか？

本文中で難易度設定が3種類あるって話をしたんだけど、このやり方がマニュアルには書かれていないので、ここでフォローしておこうと思う。[SELECT]キーを押しながら、ゲームディスクを立ち上げると、サウンドテストモードになる。そこで難易度を入神、鬼の3種類から選択し、サウンドナンバーを0にしてスペースキーを押せばゲームが始まるぞ。



敵のスピードが速く、弾数も多い。



画面下方で鈍く輝く“鬼”のひと文字。

# 人生80年

歴史あり  
人に

アレスタ2のパイロット、エリノア・ワイゼンちゃんは、アレスタのパイロット、レイくんのお嬢さんなわけですが、まあ時のたつのは早いもんだなあ……、などと感慨にふけてしまう今日のごろ。それにしても、あの血気盛んなレイくんが、十数年でこんなに気合の入ったオヤジになってしまうと誰が想像したでしょう。当時はびちびちしていたユリイちゃんも、すっかりおばさんになってしまって、うっ、悲しい。年月というものには人をこんなにも変えてしまうものなのです。でも、代わりにエリノアちゃんがびちびちしてるからいいや。

## このふたりが...



## こんなになってしまうとは!



も難しすぎてもつまらないっていわれるし、しかもそのレベルは人によってえらく違う。これだから、万人にうけるゲームを作るのはかなり難しい。アレスタ2では難易度設定を3段階用意して、少しでも多くの層に対応しようとしているけど、これでも完全にはカバーしきれないだろう。下手な人でもクリアできるような簡単な、しかし面白かつ物足りないもの、一部のマニアしかクリアできないけど、てごたえ十分のものとは、どちらのほうがいいゲームなのだろうか？ ようするに俺の言

いたいことは、シューティングゲームを評価するのは、ほんとに難易度が高い、ってことだ。

評/もりけん  
(高周波マッサージ機がほしい)



# アレスタ2のペーパークラフトを作ってみました!

## 1 表面処理

まずはオリジナルの型紙をケント紙などにコピーしよう。十中八九失敗するんだから、オリジナルを使うのはやめておいたほうがいいのだ。で、ついでに裏側にも模様をコピーしてみた。ちなみにその模様というのが隣の写真だ。じつに俺らしい柄だと思う。



## 2 切る

なにはともあれ、パーツを切り取らなきゃ始まらない。はさみ、カッターそのほか、さまざまな文明の利器を用いて紙を切り抜いていくのだ。ここで失敗しないコツは、切り取り線を信頼しないことだ。微妙な狂いがあるから、少し大きめに切ってあとで調整しよう。



## 3 折る・曲げる

折るといっても、折り紙ほど複雑なものではないし、曲げるといっても、鉄パイプを曲げるほど力のいることではない。しかし、きちんと折り目、曲げ目(?)をつけておかないと、完成したときにポコポコになってしまう。この過程はとにかく几帳面さがものをいう。



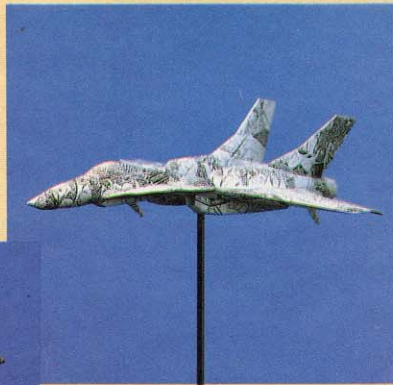
## 4 張りつける

ま、ここがペーパークラフトの最大の難関でしょうな。しかも、このアレスタ2は曲線が多いもんだからひたすら難しい。小学校の図工で5をとった人じゃないときれいにはいかないかもしれない。何度も挑戦して、紙張りの奥義を身につけてちょーだい。



## 5 完成!!

てなわけで、いとも簡単に(?)完成してしまった。思っていたよりもプロポーションがいいので驚いてしまったが、それも俺のテクニクのおかげであろう。わはははは。



## 6 遊ぶ

出来上がったらあとはそれを使って遊ぶだけ。もっともノーマルな遊びかたは、やはり羽根をつまんでキーンとかいながら走り回ることだろうか。踏みつぶすなんていうのもいいかもしれない。苦勞した成果を一瞬でゴミにする。ああサディスティックな快感。



# 線路は続くよどこまでも、いえ、西海岸まで

## A列車で行こう

わがまま大統領に頼まれ大陸横断鉄道を作ることになってしまった。しかも資金不足のため、効率良くお金を貯めながらの工事をしろというとんでもない話。しかし、そう簡単にはいきませんのことよ。

これまでシミュレーションゲームとはあまり縁のなかった私。しかしいつまでも、イヤだー苦手だーと言っているのも情けない。そこで鉄道シミュレーションである『A列車で行こう』に挑戦してみることにした。だってここにはヒゲを生やして采配を振るう武将もいないし、乱視になりそうなヘックス画面もないもんね。

プレイヤーはA列車を使って、何もない土地にレールを敷き、駅を作って利益をあげ、大統領列車をはるかかなたの西海岸まで送り届ける。簡単にいえばこのゲームの目的はこういうことなのだが、利益をあげることができるようになるまで、リセットを何度繰り返したことが……。他機種でプレイしたことがある人以外は、恐らく

最初はこんな調子でしょう。ふだんの私なら「だーっ！」と叫んで電源を切ってしまうところだが、今回はぐっとこらえたのだ。えらい。

そう、利益がどーのこーのいう前に、レールをうまく敷けずに立ち往生してしまう。このレールを敷く作業というのはアクションゲームのようだ。このゲームには時間の概念があるのだが、1日があっというまに過ぎてしまう。期限は1年あるとはいうものの、時間の経過の早さには驚かされてしまった。シミュレーションゲームというのはじっくり考えるものだと思いついていたが、もたもたしているともほしなまま1日が終わる。私の日常生活と大差ないな。ああ、せめてゲームの中ではシャキシャキといきたいもんだ。

しかし、レールがうまく敷けない原因は私のトロさのほかに、操作性があまりよくないことにもあるのでは？ 資材を取りに戻ろうとしても、カーブのあたりをうまくなぞるように操作しないと、余計なレールが敷かれてしまう。A列車の動きがあまりスムーズじゃないので、どうしてもタイミングが計りにくい。それを撤去せずに放っておくわけにもいかない。糸くずだらけのレールではうまく機能しないのだ。悩んでいる間に夜になりレールの敷設、撤

去の問題は翌日に持ち越される。A列車の動きか時間経過のスピード、このどちらかひとつでも解決されればいいだけだなあ。

操作性を克服しても、これからなんだよなあ。駅を作って、貨物列車や客車を動かして……これまた慣れて要領をのみ込むまでに時間がかかりそう。一度に考えなければならぬことが多すぎて。それにしても、ヘタに動いてわけのわからないレールを敷かないためにじっくり考える時間って一のはどうしたらいいんでしょう。ま、じっくりなんて考えていられないというのが正直なところ。頭の切り替えを早くして、敏速に対処できるのが理想だ。ああ、このごろ頭が鈍っているからなあ。

これまで書いてきたように、慣れるまではいろいろな苦労が待っている。覚えることも多いしね。しかし、レールの上を貨物列車や客車が走って、ほんのちょっとでも収益があがるようになれば自分に自信が付き、この瞬間からやたらと楽しいゲームになってしまうんだな。そして駅の周辺に家が建ち始め、うっかり大きな町になるうもんなら……いや、そうなるのが好ましいんだけどね。とにかく、一度でも自分の作った駅や町が活性化しているのを見たら、たとえその後ゲームオーバーの状態になってしまっても、かならず西海岸にたどり着くまで繰り返しプレイするんじゃないかな。よっぽど飽きっぽい人じゃないか



■ボニーキャニオン MSX2 7800円[税別](ROM)



▲夜になるとレールを敷く作業は中止。

ぎりはね。他機種で発売されたときもかなり人気が高かったんだよね、このA列車で行こうは。アクションの要素があるとはいえ、決して派手ではないし、基本的にはシミュレーションゲームだから思考型。しかも軌道に乗るまでには時間がかかることは覚悟しておかなければならない。ただしそれをクリアしてしまえばホントに楽しくなるってことは保証します。

そうそう、大陸横断鉄道が完成したら、今度はより多くの収益をあげられる環状線を作るのに挑戦するという楽しみかたもあるね。

評/中村ジャム  
(眠くて眠くて、そして眠い)

### 5段階評価



▲このレポートモードで情報をチェック。



▲駅は広い場所にね。やっぱり大きな町にしたいもんねー。

# 監督稼業ってこんなにツライものだったのね……!

## 野球道

アクション性がまったくない異色の野球ゲーム、『野球道』。ともに野球好きを自負するハーディーとソフトイーが、火花を散らしつつ、お互いの“野球道”論を戦わせた情熱の辛口レビューをお届けするぞ。

ハーディー 今月は『野球道』をレビューするのだ。  
 ソフトイー するのだ。  
 ハーディー えーさてきて、このゲームにはアクション性がゼンゼンないですな。  
 ソフトイー ないね。  
 ハーディー これまでの野球ゲームは『激ペナ』しかり、『ファミスタ』しかり、プレイヤーは選手自身になって、みずから打って、走って、守るのが当然だった。でも、野球道は違うんだな。プレイヤーは監督として、チームの指揮に専念することになるワケだ。  
 ソフトイー この監督ってのがクセモノなんだよね。まずはキャンプに入って選手たちの基礎体力を養成する。ようやくペナントレースに突入したと思ったら、毎日毎日1時間単位で細かくスケジュールを考えなきゃなんない。選手た

ちはほっといたらなーんにもしないもんだから、ときには金の力でやる気を出させ、ときには徹底的にシゴキ上げたりと、アメとムチで上手にチームを育て上げていくことが必要なんだよね。  
 ハーディー でも、ひとたび試合に入っちゃったらプレイするのは選手たち。監督であるこっちがいろいろ指示を出したところで、選手は能力以上の働きはしてくれないワケで……。  
 ソフトイー そうそう、監督はひたすらガマンにガマンを重ねつつ、130試合もの長〜いシーズンを乗り切らなくちゃならない。気が遠くなるような話だよな。  
 ハーディー うんうん。しかも勝負の世界は厳しくって、監督は結果の全責任を負わなければならない。みごと優勝すりゃーいいものの、不振が続いたら容赦なく首を

切られちゃう。シーズンが終わっても、やれドラフトだ、やれトレードだ、と戦力強化のために走り回らなくちゃならないし。ああ、ようやく一段落ついたなあとと思ったら、もうつぎのシーズンに向

けてキャンプインしなければならないのだ。  
 ソフトイー “しなければならぬ”のオンパレードだなあ。気の休まるヒマが全然ないぞー。  
 ハーディー まさに監督稼業のつらさを実感できるシミュレーション、ってとこかな？  
 ソフトイー うーん……。ハーディーはこのゲーム、どう評価する？  
 ハーディー ああ、野球好きなオレにとっては、なかなかリアルな仕上がりに楽しめたぞ。  
 ソフトイー ホント？ ハーディーよ、オレとオマエの仲じゃないか。正直に答えてくれよお。  
 ハーディー なんだよソフトイー。じゃーソフトイーはこのソフトのどこに文句があるんだ、ええ!?  
 ソフトイー ……なにも怒らなかつたっていいじゃないかよお。だってさー、このゲームって、めんどくさいことばかりでちーっともおもしろいことがないじゃん。こんな苦痛ばかりのゲームなんてやってらんないよお。  
 ハーディー そうか？ でも、オレはこれまでの野球ゲームの中でも、これほど本物のプロ野球に忠実に作られたソフトはないと思うぞ。実戦的で綿密な計画を立てることもできるし、個人記録もじつに細かいところまでハッキリと表示してくれる。まさに野球マニアが求めていたものがギッシリとつまっていると思うんだけどな。  
 ソフトイー 確かに野球のメンタルな部分は完全に再現してると思う。でも、野球の楽しさってのは

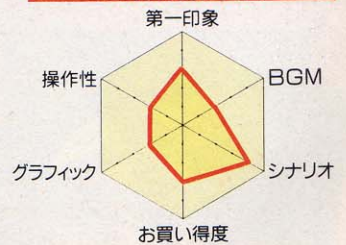


■日本タリエイト MSX2 7700円[税込](2DD) TAKERUのみで販売

それだけじゃない。選手どうしのスピード感あふれる力と技のぶつかり合いこそ最高の見どころだと思うんだ。このゲームの試合を見ると、ただボールを投げて、打って、走って、ハイおしまい。緊迫感が伝わってこないんだよな。  
 ハーディー 確かに視覚的な効果は物足りないような気がするな。でも、むしろ見てくればかり重視するソフトが多い中で、あえてマニアックな路線を選んだのはすばらしい決断だよ。  
 ソフトイー うん。でも、これは好き嫌いの問題かもしれないけど、ボクは激ペナ2のようなタイプを支持するよ。野球道も、せめて操作性がもう少しよければボクでも楽しめたかもしれないけど……。  
 ハーディー 操作性に改良の余地があるのは確かだね。オレの理想としては、激ペナと野球道の長所を組み合わせたとようなソフトがいんだけど……欲張りかな？  
 ソフトイー それボクも大賛成!!

●  
 評/ハーディー&ソフトイー  
 (思い出していただけましたか?)

### 5段階評価



■監督稼業は苦しみの連続。でも白星は最高の良薬になるのだ。試合結果はまめにチェックして、今後の戦いの参考にしよう。



■細かいスケジュール決定も監督の仕事。

行	名	年齢	身長	2打	3打	本打	打点	盗塁	犠打	犠飛		
1	G しかの	500	3	M	7	3	0	0	1	1	0	1
2	MS 山ノ口	500	3	M	12	6	0	0	0	1	0	1
3	W 山ノ口	428	3	M	6	2	0	0	0	0	0	1
4	D 山ノ口	394	3	B	5	0	0	1	0	0	0	0
5	G やまぐち	383	3	M	11	4	1	0	0	3	1	0
6	U のみやま	397	3	M	5	1	1	0	0	2	0	1
6	MS 山ノ口	397	3	M	5	0	1	0	0	0	0	0
6	W のみやま	397	3	M	5	1	1	0	0	0	0	1
9	MS 山ノ口	333	3	M	12	4	0	0	1	1	0	1
10	U 山ノ口	307	3	B	4	2	0	0	0	0	0	0

■個人記録の充実はウレシイところだね。



# もりけんの すけべで悪いかつ!!

世界中の女の子はみんな俺のもんだ! かたっぱしから声をかけて、ナンパしまくってやる……の巻。

今回のテーマはナンパである。ナンパで、まさきくに頭に浮かんだのが、船の事故とひっかけてくだらないじゃれである。あまりにも使い古されたおもしろくないギャグをこの高尚なページに書き記したくはなかったのだが、どーしても頭にこびりついてほかのことが考えられなくなってしまった。ふっ、俺の頭もその程度ってことか……、悲しいぜ。じゃ、いくぜ。

「どーもー、ところでキミ、ナンパって知ってまっか?」  
「あー、知ってる知ってる。台風かなんかで船が壊れることやろ」  
「キミキミ、それは船の難破やろ、しょーもないこといいいな」  
「なんや、違うんかいな」  
「ボクのゆーてんのは、女の子に声かけるナンパのことや」  
「ハイハイ、なんやそれのことかいな。それをよはゆーてや。いや、ボクも若いころはよーナンパしたもんや」  
「へー、キミがナンパを!」

「そーや、百発百中、なにわのプリンスと呼ばれたもんや」  
「プリンス! えらいえげつないプリンスやなあ」  
「おおきなお世話や!」  
「で、キミはどんなふうになんパかけたん?」  
「よー、聞いてくれた。まず、女の子の後ろにそーっと近付いて」  
「近付いて?」  
「後頭部を棒でガツーン!!」  
「むちゃするやつやな!」  
「気を失ったところでエッチするわけや」

「キミ、それは犯罪やで」  
「それで、驚いたね」  
「なにに驚いたんや?」  
「こないだナンパした娘とばったり出会ったんや」  
「ほう、それでどうなった?」  
「ばれてはないみたいなんやけど、身近な女性だったんで驚いたんや」  
「ふーん、誰?」  
「キミの奥さんや」  
「ドッカーン。もうキミとはやつてられんわ!」  
「失礼いたしましたー」

看護婦と!



エレベーターの中で!!



家庭教師のお姉さんと!



川原の土手で!!



ジェットコースターの上で!!



金髪GALと!



こともあろうに自分の部屋で!!



婦人警官まで!!



酔った娘と!



満員の映画館の中で!!



このゲームは女の子をナンパすることをメインテーマとしたオムニバス形式のアドベンチャーゲームだ。3作品が発売されていて、それぞれ5つのストーリーで構成されている。ゲームは行動の選択で進行していき、正しい行動をとるとポイントが増える。そのポイントが一定数以上あれば次のシーンへ進むことができる。どちらかというと、ゲームブックに近いシステムのすけべソフトだ。

## ピンキー・ポンキー

- No.1 びゅーていふる・どりーむ
- No.2 とわいらいと・げーむす
- No.3 ばとる・らばーず

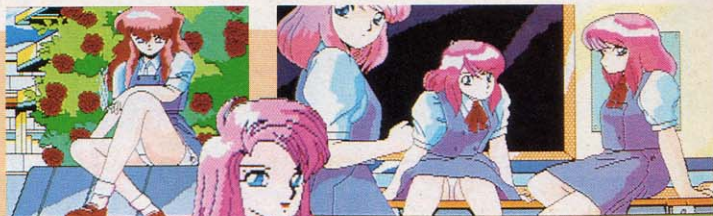
■エルフ MSX2 各5800円[税別](2DD)

あー、こんなくだらないことを書くのに、こんなに行数を使ってしまったー!! もうあと10行ぐらいしかないぞ! しょうがない、少し削除しよう。けしけし。ふー、これであと40行ぐらいは残っているな。あーよかった。しかし、とりあえず頭の中がすっきりしたな。では、すっきりしたところでソフトの紹介をすることにしよう。

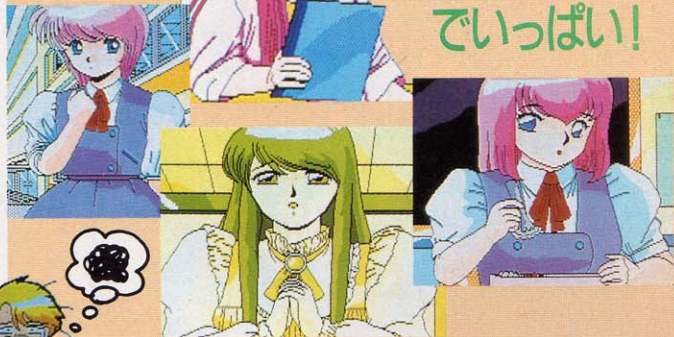
ここからやっと本編に入る。さて、今回紹介するソフトはエルフの『ピンキー・ボンキー』というゲームだ。ナンパをテーマとした15本のストーリーからなるオムニバス形式のアドベンチャーゲームである。凄いの、15人のストーリーそれぞれがまったく異なったシチュエーションになっているということ。似ているものはひとつもない。落としかたも女の子によって少しずつ違ってくる。ほめてほめてほめちぎる娘。強気な態度で強引に落とす娘。十人十色の反応を示す。そのへんがじつにおもしろい。俺はナンパというものをやったことがないんだけど、このゲームを解き終えて、ナンパの何たるかがよくわかった、ような気がする。目的はすけべであってもやはり愛は必要なのだ。そう、

テーマは愛! 宇宙の愛だ! (最近宇宙戦艦ヤマトを見たため影響されている)

えーさて、もう1本グレイトの新作を紹介しておこう。こちらは、かわいい女の子がうじゃうじゃいる学園に単身乗り込み、行く先々ですけべをしながら進んでいく、『気分はぱすてるたっち』だ。まさに絵に描いたような、すけべソフトの黄金パターン! ジャンルはもち、アドベンチャーにきまっている。ま、今回のテーマであるナンパにはあんまり関係ないが、絵もかわいいし、ストーリーも合格ラインなのでいいじゃないかな。



学園は  
かわいい女の子  
でいっぱい!



もちろん  
エッチもあるぞ

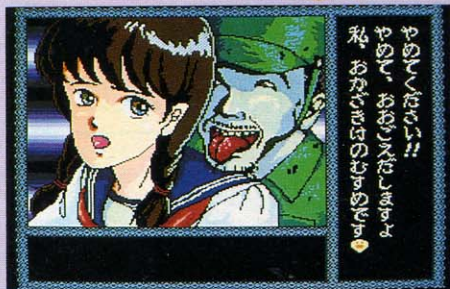


有名な吸血鬼、ドラキュラ伯爵が、愛する人に求婚するため日本にやってきた。彼女がいるはずの学園に乗り込んだはいが、どういわけだかなかなか彼女に巡り会えない。どうやら誰かが妨害をしているらしい。誰が、なぜ? そして最後に明かされる意外な真実!! とまあ、こんな感じかな。でも実体はギャグ満載でほのぼのとしたゲームだったりする。

気分はぱすてるたっち!

■グレイト MSX2 7800円[税別](2DD)

## 1度はやりたい 名作ソフト選(2)



マゾヘブン  
私あんなに好きじゃなかったよ

マゾヘブン  
Masochist Heaven  
あんなに好きじゃなかったよ

章駄天いかせ男3  
戦後編

■ファミリーソフト MSX2 6800円[税別](2DD)

今回も前回同様、名作ソフトの紹介をすることにする。今回取り上げるのは『章駄天いかせ男3 戦後編』というソフトだ。名前は知っているかもしれないが、どういう内容のゲームなのかを知っている人は少ないだろう。なぜなら、あまり雑誌で取り上げられたことがないからである。何故取り上げられないのであろうか? やったことのある人はわかると思うが、内容があま

りにも危なすぎるからなんだよな。システムはじつに簡単、用意された単語で、何を何に何する、という文章を作ってそれを見て笑う。というだけのことなんだけど、なんせその単語ひとつひとつが健全なパソコン誌には載せられないようなきわどいものだから、今までそう雑誌で見かけることができなかったわけなのだ。このゲームは危ない。しかし、それだからこそおもしろいのだ。このゲームには禁断の果実をかじるような、非道德的な、インモラルな、竹中直人的なおもしろさがある。やってはならないと知りつつも、その掟を破るときに背徳の悦楽感。そこまでいうとおおげさだが、これにはそれに近い快感がある。そしてさらにこのゲームにはどろどろとした異常な世界観がある。狂信者や、精神異常者の夢見る世界が描かれているのである。ダリヤラン

ボー的な甘美な狂気の世界。しかも2作目、3作目と進むにしたがって、その傾向はどんどん顕著になってきている。この3作目なんてまさにその最たるものだ。だいたい設定からして変だ。これを作った人は大かれ少なかれ変態に違いない。このゲームは誰にでもうける名作ソフトとはいえないが、禁断とか、背徳という言葉に弱い人たち(俺も)には、たまたま魅力的なソフトであることは絶対に間違いない。とくに竹中直人のファンにお薦めしたい1本である。



# 好奇心と冒険の365日 必修課目!!

## AFTER SCHOOLは、リンクス必修課目がまっているゾッ! 365日、遊びきったら、キミはススんだ「Flying Boys」だ!

リンクスパソコン通信  
**Links Flying Boys**  
大募集!!

ホントにいいものは自分で確か  
したいね。  
**ピンピンジャーナル。**

最近よく目につく「新商品情報」  
どれも、これも、いーことばっかり書  
いてあって、ホントかなあ、なんて思ってる  
君にウツてつけなものが、ピンピン  
ジャーナル。リンクスから送られてくる、  
あたらしグッズを実際に使ってみて、本音の  
レポートを書いてみよう! そのレポートはリンクス情  
報誌にピックアップされ、Flying Boys & Girls  
の注目をあびるわけだ。しかも、あたらしグッズは、  
キミにプレゼントされるから、ウーことなし!

最近、テレビもマンネリだなぁー  
と思ったキミは「チャンネル図」。

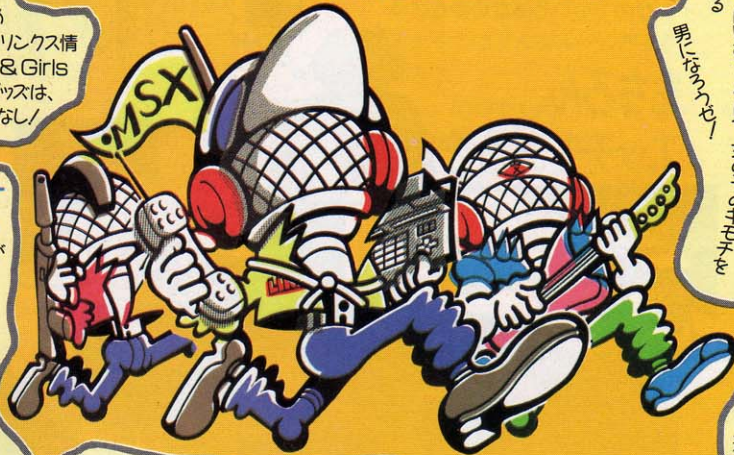
学校や友だちの間で、はやってるコト・自分が  
考えた、びっくりアイデア 世の中に対して  
声を大にして話したい話...etc.そのまま、  
眠らせちゃダメだぞ!  
リンクスは、キミの中にある、「眠らせちゃって  
るパワー」を求めてるんだから。  
キミの腕しだいで、リンクスの番組を生み  
だし、No.1のメニューにする事だってでき  
るし 投稿少年になって各エリアの人気者に  
なるのも夢じゃないっ!  
テレビやラジオ・雑誌etc.「今まであったモノ」  
がなんだか、つまんなくなってきた君。  
チャンネル図をセレクトしてみようヨ!

●これが  
チャンネルの「話  
チヤッ!」

仲間同士でリンクスすれば、リンクス電子  
掲示板に、キミたちのスペースが設け  
られる。そこで、学校や街の情報、  
キミたちのコトを全国の  
Flying Boys & Girls  
に情報をバラまける発  
信局が作れるぜ!

**BBSプレゼント!**  
(360)711-7700(BBS21)

MSX  
をもってりや、キミはいま  
すぐTRY Linksなのだ、  
MSXをもってる気のあう仲間、  
友だちと・グループでリンクスして  
くれりや! BBSプレゼントなのだッ!



キミの「顔」ころろウキウキ!  
女の子たちのおしやべりを  
リンクスでは「Flyerlog」  
Girlsもかんたんね。  
そのおしやべりの中味をじっくりジャッ  
グしての誰がしやべつてんのかは  
自分言わないが、誰にもわかんない  
だから「OJEN」なれ。  
テレビ屋のキミも女の子の心理をサグレとか  
じつじつをさぐらうと、たうたうてできるハズ。  
めいじは、さぐらうして、女の子のキミチキ  
わかる。  
「おしやべり」

リンクスネットフレンドは、  
「1晩で大親友」キブン。

何でも話せる友達ってゆうのが、よい友  
達の代名詞。でもカンタンにそんな友達が  
できないのがフワ。  
「顔が見えないからスナオになれる」とゆう  
パソ通の利点をいかせば、そんな悩みも  
解決!リンクスのFlying Boys &  
Girlsにまずメールを出してみよう。  
知りあったばかりなのに、ずっと昔から友  
だちのようなキブンになれる ハズだ。

広いぞ、リンクスワールド

ここに、おさまりっこない大きさのリンクスワールド。  
ここへ紹介すると、パソ通初心者にも、やさしい「ワフ先生」がてほきしてく  
れる、「ヒギナスエリア」をはじめ、全国にちらばってるFlying Boys &  
Girlsを地域ごとにまとめてメンドーみるゾッ! ちいきべつBBS、全国のみんな  
どリアルタイムでおしやべりを楽しむチャットと、ちょっと紹介すると、こんなにある  
ゾッ! ちょっとカゲキな「あとなくらぶ」では、体験談やHな話が、キミを待ってる

驚異の700タイトル

Linksスペシャルサンクス

MSX FAN

毎週・月曜日→金曜日  
PM7:00 START

これまでのMSXファンに掲載の投稿ゲー  
の中から、よりすぐりのソフトをサービス/  
さらに、毎月8日(もちMSXファンの発売  
日)には、雑誌掲載の投稿ゲームを全て、  
ウンロードサービス!

MSX マガジン

発売日よりSTART  
FULL TIME

毎月、雑誌発売日から1ヶ月間、24時間の  
ルタイムでダウンロードサービス/  
もちろん、毎月8日には、新作ソフトの登場  
ゾッ!

Basic マガジン

毎週・月曜日→金曜日  
PM6:00 START

MSX2+MSX2+プログラム全集1・11  
日替りでダウンロードサービス/  
さらに、毎月8日に雑誌掲載の新作ソフト  
を提供するゾッ!

アダルト・ソフト

ちょっと街では買にくい、アダルトソフトも、  
せいそろいソフトの交換情報も盛りだくさんだゾッ!

# ゲーム三昧

多量に入  
りまわ  
りなく

MERRIT1 オリジナルゲームフロッピーを、  
編集しよう!  
オリジナル「ゲーム三昧」  
フロッピーをプレゼント!  
キミだけの「ゲーム三昧」  
フロッピーをつくらう!



資料請求ご希望の方は、△マークを、  
官製ハガキにはって、リンクスまでおくるネ!



ゲーム・ミュージックの宝庫

キング **KRM** シリーズ  
COMPUTER GAME  
MUSIC  
SERIES



力ありし者たちの神話。今ここに…

# GRADIUS III

Beyond the infinite wall of darkness lies the unexplored and vast Galaxy. This Universal wasteland witnesses the re-birth of Bacterion, the mysterious, evil being and his return to power. Gradius last hope is the super-fighter "Big Piper". The fate of not only Gradius but the entire universe is in their hands.

シリーズ最高の  
グラディウス・サウンド  
緊・急・発・進!

グラディウス III  
コナミ矩形波倶楽部  
2月21日発売

### FINAL PROLOGUE

限りなく深く暗い闇の彼方、幾重にも重なる暗黒銀河……。その未知なる領域より生まれいでし謎の破壊神“バクテリアン”が再び活動を開始しはじめた……。そして再び超時空ファイター“ビッグパイパー”が発進。全宇宙の命運を賭け、果てしない闇の彼方へと今、飛び発つ。

オリジナル・ゲーム・サントラ全30曲に加え、矩形波倶楽部のアレンジ、演奏による新曲3曲、開発ドラマ1篇、そして効果音を収録した超豪華盤!!

●初回プレス分のみ“特製化粧箱”に入って発売/さあ、今すぐレコード店で予約しよう/レカも表に貼ってあるステッカーにちゃんと“隠れたナンバー”が入っている。このナンバーが何であるかは? 来月、解き明かされる…。(CDのみ) ▲特製化粧箱



CD:KICA-1001(税込)¥3,000  
CT:KITA-1001(税込)¥2,500

●3月5日コナミ・ファン待望のニュー・アイテム登場!!  
グラディウス・シリーズ楽譜集 I  
〈グラディウス III 全曲集〉 グラ II 全23曲の楽譜を集録  
KIZA-1001/¥2,000(税込) ●この楽譜集は、お近くのレコード店でお求め下さい。

●3月21日発売!  
グラディウス・シリーズ楽譜集 II  
〈アーケード版〉  
グラディウス、グラディウス II ~GOFERの野望~、沙羅曼蛇  
〈MSX版〉  
グラディウス2、ゴーパーの野望 -エピソード I-、パロディウス  
6タイトル全89曲の楽譜を収録 KIZA-1003/¥2,000(税込)

●企画・制作  
コナミ工業株式会社

●企画・制作・発売元  
キングレコード株式会社

〒110 東京都文京区目黒10-2-11001 345-2122

世にも不思議なシューティングパズル

# クオース

— QUARTH —

## MSX2版

3月9日、一番乗りで発売。

ROMカセット 5,800円税別

X68000版 3月下旬発売 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月発売予定 ■ ファミコン版 4月発売予定



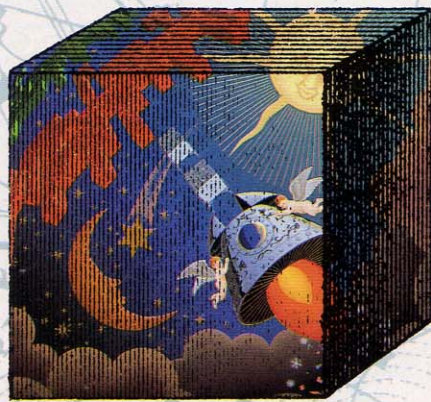


# 1990年

# 前人未踏の

# 四角い宇宙

だれもが夢中になれるゲームを創りたい。  
シンプルでいて奥が深い。だれでも気軽に遊べて、いつまでも飽きない。そんなピュアな、ほんとうの意味でゲームがしたいと思うことがある。ゲームに対する熱い想いをもう一度じっくりと見つめて、90年コナミが新たに発進する、楽園ゲームプロジェクト「クオース」。シューティングの楽しさと、パズルの思考性がマッチングした、すでにゲームセンターでは爆発人気の極楽行き超ソフトだ。ほら、もう引力がココロをズルズルと吸いこんでいる。君も、友も、父も、母も、老若男女を巻きこんで、楽園へ行こう。



コナミ株式会社 本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号  
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

週刊テレホンサービス実施都市

【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141  
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

ダイヤルは正確に/

ファミコンファミリーコンピュータ ファミコン ゲームボーイは任天堂の商標です。MSXマークはアスキーの商標です。

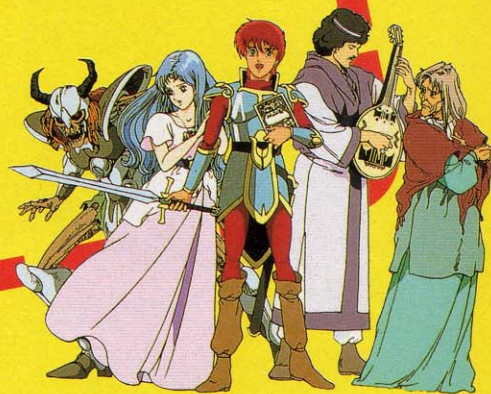


ファルコムは真面目です。

# ファルコム求人シリーズ その②

『描いたキャラが愛される喜び、教えてあげたい』

君が描いた絵やキャラが画面狭しと動き回り、全国のゲームファンに愛されるようになったら……。ファルコムなら、そんな夢を叶えられます。イラストが描ければ、コンピュータなんか知らなくてへっちゃら/ファルコムが全社をあげて君の夢を応援しちゃいます。



©日本ファルコム/キングレコードオリジナル・アニメビデオ「イース」より。

## ソフトウェア開発技術スタッフ

ゲームソフトのプログラマー(Z-80/8086/80286/80386/MP6809/6502/68000等) 移植も含めアセンブラソフトウェアが組める開発技術スタッフ。ゲームソフトのプログラマー・アセンブラ/C言語の他でソフトウェアが組める開発技術スタッフ。

自作の完動の作品に操作説明、開発機種、期間等を記入したソフト及び自分のコンピューター歴等を記入したものを添付。内容は自分の担当した業務内容を詳しく経歴書に記入の事。企画立案を含むシステムエンジニアの経験の有る方からパソコン用機、ワークステーション、パソコンを問わず自分の使用する開発言語及び、自分の担当した業務内容を詳しく経歴書に記入。

## ゲームソフト・グラフィック担当スタッフ

ゲームソフト、グラフィックデザイン(PC-8801/P9801/MSX2/X68K/ファミコン/PC-エンジン/メガドライブ)担当スタッフ(未経験者歓迎)

描いたイラストに制作期間、手法、コンセプト等のコメント添えて3~4点送付下さい。デザイン、レイアウト、バランス、感覚が判断できる物をお送り下さい。内容は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

## 編集スタッフ

ゲームマニュアル/出版物等ライター  
デザイナー  
レイアウトデザイナー  
グラフィック/商業デザイン

内容は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

## 制作スタッフ

イラストレーター  
アニメーション関係技術者  
サウンドミックスの制作スタッフ

描いた作品にコンセプト等のコメントを添えて送付下さい。内容は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

## 音楽担当スタッフ

- ①コンポーザー/アレンジャー/マニピュレーター
- ②CD・レコード等、音楽ソフトの企画/制作/プロモーション

①は自作の曲をカセットテープに録音して、各曲毎のコメントと使用機種、録音方法を記入し出来れば楽譜も送付して下さい。経歴書には音楽に関する経歴を詳しく記入の事。  
②は経験者の方に限ります。  
経験者は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

## 製品企画営業スタッフ

- ①ゲームソフト/ビジネスソフトの製品企画
- ②キャラクター・グッズ企画/制作プロデュース
- ③小説/アニメ/コミック等の制作プロデュース
- ④販売促進スタッフ
- ⑤ファルコムショップ・運営/管理スタッフ
- ⑥ユーザーサポート
- ⑦経理事務スタッフ

企画営業の基本は物を売り込む仕事です、まず自分を売り込む為の詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付下さい。

①②③はオリジナルの企画書を送付して下さい。ゲームソフト等はあらずし・人物紹介なども添付して下さい。経験者は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

## 募集要項

### ■資格

高校/専門学校/短大/大学卒以上、30才までの男女。  
\*経験者の方を歓迎致しますが、基本的には仕事への熱意、実力を重視したいと考えておりますので未経験者の方も積極的にご応募下さい。

### ■給与

経験/年齢/能力により優遇致します。\*中途入社者のハンディは一切有りません。

### ■待遇

昇給年1回、賞与年2回(昨年実績5.5ヵ月以上) 通勤手当、家族手当支給、各種保険完備。

### ■勤務時間

原則として 午前9時~午後5時30分。

### ■勤務地

東京都立川市/渋谷区代々木

### ■休日/休暇

日祭日、隔週休2日制、年次有給休暇、年末年始、夏期休暇他。

### ■応募

①履歴書(正面写真貼付) ②希望職種の経歴書(書式自由) ③作品等(各希望職種参照)

①②③を下記送付先へ郵送下さい。書類選考の上面接日をご連絡(1~2週間後)致します。応募書類は返却致しません。作品に付いて返送をご希望の方は「作品返却希望」と明記の上返送用封筒に御自分の住所氏名を明記して同封下さい。

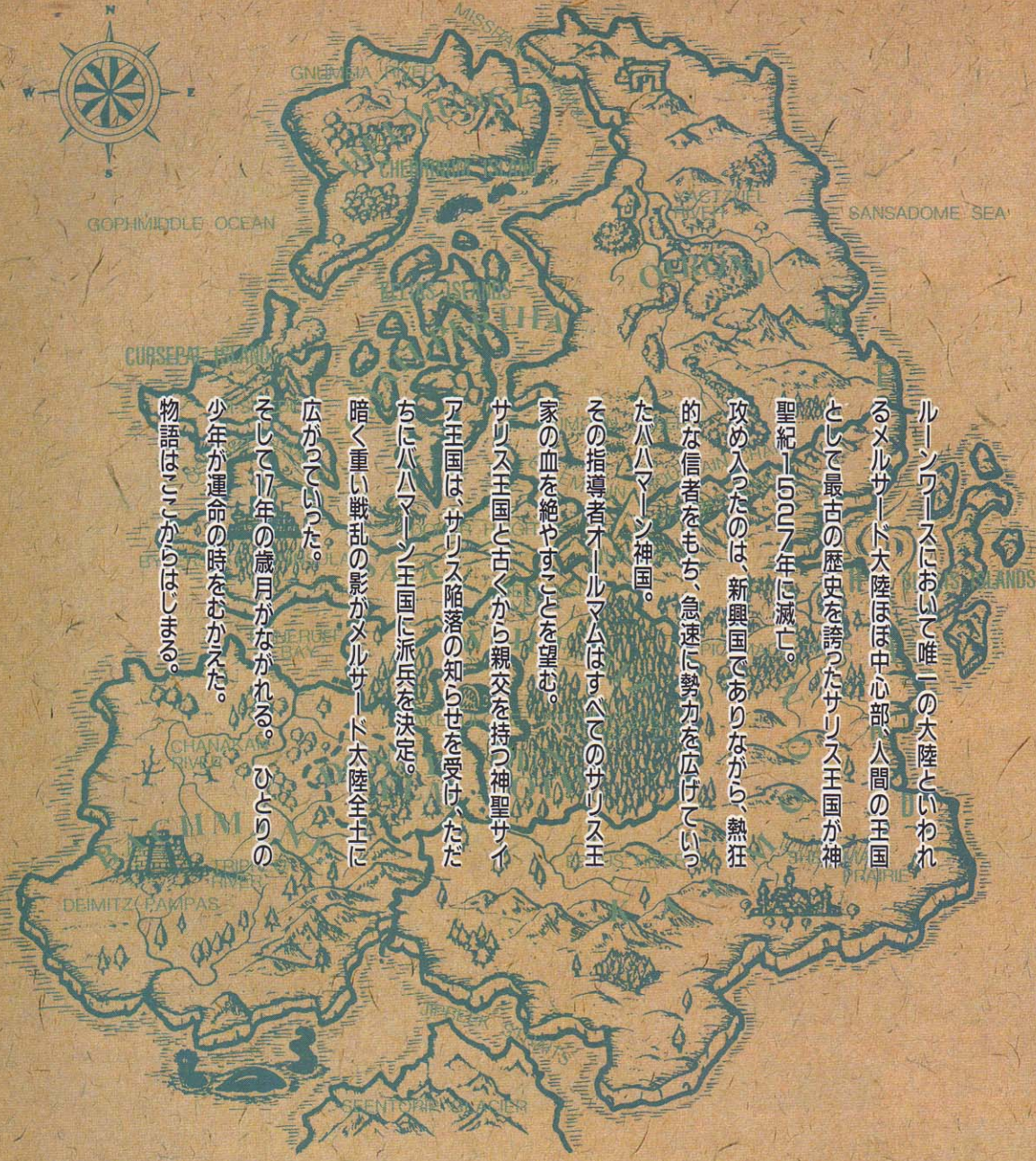
### ■書類送付先

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオビル  
日本ファルコムスタッフ募集係 (TEL.0425-27-0555)

## ファルコムを知らない人へ

パソコンのゲームを中心として、CD・カセットの音楽ソフト(レコードレーベルを持っています)やコミック・小説などの出版物、アニメビデオ、オリジナルデザイングッズなどをクリエイティブして、自社で発売したり多数の海外・国内の大手企業へライセンスしている若さいっぱい(部長以下全員20才代)のフレッシュな会社です。パソコンゲーム・ソフトでは業界トップと言われ小さいながら信じられないパワーを持ったクリエイティブ(あふれる会社と言われています)です。■主なライセンス先 国内: 角川書店/東京書籍/キングレコード/ビクター音産/セガ/ハードソン/ナムコ/ブラザー/その他 海外: Broderbund, SAN RAFAEL, CA SIERRA ON-LINE, COARSEGOLD, CA KYODAI Software, .





空想の真実を求めて、  
感動の神話が始まる！

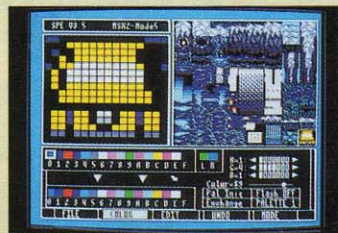
ルーンワースにおいて唯一の大陸といわれ  
るメルsaid大陸ほぼ中心部、人間の王国  
として最古の歴史を誇ったサリス王国が神  
聖紀1507年に滅亡。  
攻め入ったのは、新興国でありながら、熱狂  
的な信者を持ち、急速に勢力を広げていっ  
たハハマーン神国。  
その指導者オールラムはすべてのサリス王  
家の血を絶やすことを望む。  
サリス王国と古くから親交を持つ神聖サイ  
ア王国は、サリス陥落の知らせを受け、ただ  
ちにハハマーン王国に派兵を決定。  
暗く重い戦乱の影がメルsaid大陸全土に  
広がっていった。  
そして17年の歳月がながれる。ひとりの  
少年が運命の時をむかえた。  
物語はここからはじまる。

高速・高機能CGエディター

# DD倶楽部™

© 1989 T&E SOFT

『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。  
50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディ



ター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。

MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。



## ルーンワースオリジナルグッズ絶賛発売中!!

- トレーナー (フリーサイズ) 標準価格 ¥3,400 ユーザーズクラブ会員価格 ¥3,000  
カラー/ホワイト・ブラック・ダークブルー・マスタード・ワインレッド
  - バンダナ 標準価格 ¥800 ユーザーズクラブ会員価格 ¥500
  - テレフォンカード 標準価格 ¥1,000 ユーザーズクラブ会員価格 ¥1,000
- ※グッズの標準価格およびT&E SOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

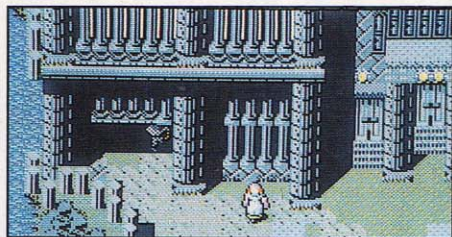
● お申し込み方法  
■ 上記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください。(送料はサービスします。)なお、速達希望の場合は、300円をプラスしてください。  
■ T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。



Rune Worth is the world of the boundary between lightness and darkness. Everything had been born there and then finished and died there.

# 黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT



# MSX<sub>2</sub> 絶賛発売中!!

PC8801SRシリーズ

## ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない!空想の世界すべてが真実と同居する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちも思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーン!君はもう気づいているだろうか?新たな旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤浩志、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

## 経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

## ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならぬ。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

## ★BGMは全70曲!

MSX<sub>2</sub> MSX-MUSIC (FM音源) 用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

**MSX<sub>2</sub> / MSX<sub>2</sub>+**  
(RAM64K以上、VRAM128K以上)

- MSX-MUSIC (FM音源) 対応
- ジョイスティック対応

**3.5" 2DD 3枚組……………標準価格 ¥8,800**

PC8801SRシリーズ 5" 2D 5枚組 標準価格 ¥8,800

表示価格に消費税は含まれません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

## 100以上の機能を贅沢に満載!!

グラフィックエディター (AGE)

- セーブジョイスティック機能 ●マウス後付け機能 ●色拾い機能 ●カーソルステップ数変更機能 ●ライン描画機能 ●コネクタライン描画機能 ●ラジアン描画機能 ●グラフィック確認機能 ●フリーライン描画機能 ●ペン先変更機能 ●ボックス描画機能 ●ボックスフル描画機能 ●コピー機能 ●XORコピー機能 ●ORコピー機能 ●重ね合わせコピー機能 ●グラフィックスワップ機能 ●拡大縮小コピー機能 ●ペイント機能 ●日付け表示機能 ●時間表示機能 ●サークル描画機能 ●反転機能 ●ロール機能 ●90度回転機能 ●部分拡大機能 ●拡大グリッド機能 ●カーソル指定位置拡大機能 ●複数パレット点滅機能 ●パレット設定機能 ●カラーチェンジ機能 ●フルアニメーション機能 ●アニメスピード変更機能 ●アニメハイスピード設定機能 ●オートバックアップ機能 ●デレクトリ表示機能 ●ドライブ変更機能 ●ファイル削除機能 ●パレットデータ出力機能 ●グラフィックデータファイル入出力機能 ●パターンデータファイル入出力機能 ●グラフィックデータメモリー入出力機能 ●パターンデータメモリー入出力機能 ●圧縮データ入出力機能 ●ファイルモード切り換え機能 ●ソフトウェアキーボードサポート ●グラフィックファイル重ね合わせ機能 (2モード) ●メモリースワップ機能 ●デレクトリソート機能 ●効果音ON/OFF機能 ●アンドゥ機能 ●オートテキストカラー設定機能 ●キーリット設定機能 ●パターンエディター (SPEN)

- オートテキストカラー設定機能 ●ダイレクカラー指定機能 ●色拾い機能 ●マウス後付け機能 ●テキストカラー強制修正機能 ●起動スイッチ設定機能 ●オートバックアップ機能 ●ボーダーカラー設定機能 ●VRAM64K設定機能 ●データ拡張子設定機能 ●ドライブ変更機能 ●デレクトリ表示機能 ●ファイルカードサポート ●キー入力時のコントロールサポート ●パターンのファイル入出力機能 ●パターンのメモリー入出力機能 ●パレットデータ出力機能 ●スプライト分解データ出力機能 ●EC-BIT付加機能 ●ファイル削除機能 ●複数同時カラーチェンジ機能 ●パレット複数点滅機能 ●パレット点滅速度切り換え機能 ●パレット切り換え点滅機能 ●パレット変更機能 ●パレット初期化機能 ●パレットコピー機能

- パターン置換コピー機能 ●パターン重ね合わせコピー機能 ●パターンXORコピー機能 ●パターンANDコピー機能 ●パターンスワップ機能 ●輪郭作成機能 ●鏡面コピー機能 ●反転機能 ●ロール機能 ●90度回転機能 ●タイリング塗りつぶし機能 ●アンドゥ機能 ●エディットサイズ変更機能 ●フルアニメーション機能 ●アニメボードカラー設定機能 ●アニメ動画数変更機能 ●アニメスピード変更機能 ●スプライトカラーテーブル機能 ●オーストライト分解チェック機能 ●サブパターン拡大機能

【ユーティリティ】

- ピクセル3データコンバート機能 ●パレットデータMSX-BASIC変換機能 ●スプライトデータMSX-BASIC変換機能

## 好評発売中!!

**MSX<sub>2</sub> / MSX<sub>2</sub>+**

**標準価格 ¥9,800**

3.5" 2DD ●マウス対応

(RAM64K以上  
VRAM128K以上)

表示価格に消費税は含まれません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.

■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。



T&Eマガジン24号発行中/  
「ルーンワース大特集!!」

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトウェアに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求書をお送りください。(業書での請求はお断りします)
- カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求書をお送りください(業書での請求はお断りします)

**T&E SOFT** INC.

製造・販売 株式会社ティエアンドイソフト  
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

- T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500
- お問い合わせは、NEW/3D GOLF事務局まで 名古屋(052)773-7757

T&Eマガジン  
No.24請求券  
Mマガ3月号  
カタログ  
請求券  
Mマガ3月号

# Falcom FESTIVAL

ファルコム フェスティバル '90

# '90

1990.3.26 (MON) 新宿「ルミネホールACT」(P.M.16:00~18:00)

(入場には、入場整理券が必要です。)

うきうき! ワクワク! 5大イベントが待っている。

- ① “ミス・リリア” グランプリ決定 君の“リリア”のレコード・デビューがここで決定!
- ② J.D.K. バンド・スペシャル・ライブ 噂のファルコム「J.D.K. バンド」遂に登場!
- ③ うきうき! ワイワイ! ゲーム大会 あっと驚くプレゼントがいっぱい!
- ④ 「イース」O.V.A.16mm映画上映会 話題のアニメ版「イース」が大画面で見られる!
- ⑤ 勢揃いファルコム・バザール ファルコム・グッズ即売とゲーム・プレイのお楽しみランド!

今、話題のメガドラ版「ソーサリアン」や、CD-ROM 版「イースI、II」、もうすぐ発売されるファミコン版「イースII」のデモやゲームプレイ。レコードの即売などでは体験できないファルコムにはたまらないイベント

■後援 **キングレコード**  
株式会社

■協賛

HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**

**SEGA**

ビクター音楽産業 株

**brother 角川書店**

ファルコム・フェスティバル '90に500名様を御招待!!

■入場抽選券を官製ハガキに貼って住所、氏名、年齢、職業を御記入の上、下記宛先までお送り下さい。

■当選発表は、入場整理券の発送をもってかえさせていただきます。(締め切り: '90年2月28日消印有効)

〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード(株) 映像事業本部「ファルコム・フェスティバル'90」係まで。

入場抽選券



何処にいる“リリア”



# “ミス・リリア”大募集!!

君の“リリア”がキングレコードからデビュー!



## “ミス・リリア”グランプリ “リリア”を探せ/君の近くにいる“リリア”をどんどん、推薦して下さい。

### 応募要領

- 健康な14~19才の女性なら、どなたでも応募できます。
- 自薦、他薦どちらでも結構です。どんどんお寄せ下さい。
- 応募される方の①履歴書(住所、氏名、年齢、電話、職業(学校名)、特技を記入)  
②写真(上半身、全身 各1点ずつ)。

### 応募先

〒112 東京都文京区音羽2-2-2(アベニュー音羽) キングレコード(株)映像事業本部  
“ミス・リリア”グランプリ係まで。

締め切り

'90年3月10日消印有効。

### 選考方法

書類選考の上、直接ご本人へご連絡いたします。

※お電話によるお申し込み、選考過程についてのお問い合わせは一切お受けできません。

### 賞金と賞品

- ★グランプリ(1名):レコード・デビュー(副賞50万円)
- ★準グランプリ(1名):PCエンジン+CD-ROM<sup>2</sup>(副賞10万円)
- ★グランプリ推薦者賞:PC-88+CD-ROM<sup>2</sup>
- ★準グランプリ推薦者賞:PCエンジン+CD-ROM<sup>2</sup>

[ファルコム・スペシャル BOX '89] 6枚組の8cm CDミニ・アルバムがファルコム・ファンの熱望により、

- ①フュージョン ②シンフォニー ③ボーカル ④プラス・ミックス
- ⑤ディスコ ⑥サラウンド・シアターを単品で各¥1,200(税込)で、

緊急2月21日発売決定!!

緊急特報

# 信長の野望

戦国群雄伝

400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。  
配下の羽柴秀吉を、柴田勝家を、個性豊かな武将達を、  
思いのままに操って、戦雲たなびく戦場へ、  
天下分け目の決戦に臨む。



4メガROM版  
好評発売中

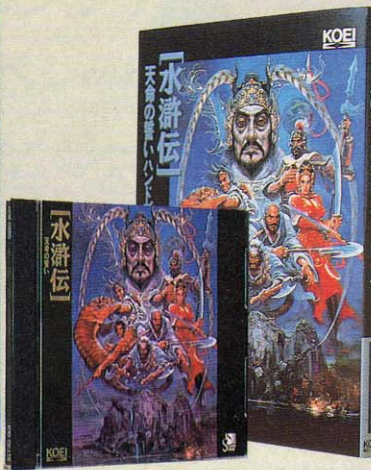
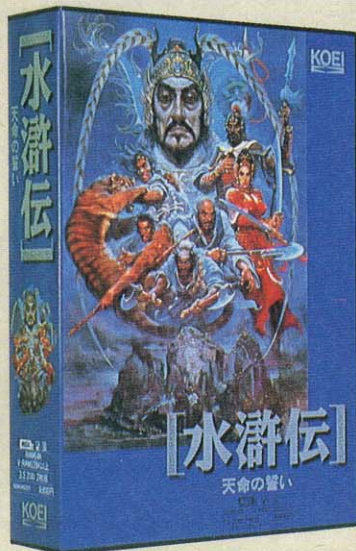


- MSX2(4メガROM版): 11,800円/MSX2(ディスク版): 9,800円  
with サウンドウェア: 14,200円/12,200円
- ハンドブック: 1,860円(税込) / ガイドブック: 910円(税込)
- サウンドウェア CD: H29E-20001: 2,987円(税込)/CT: 26CE 1001: 2,678円(税込)

# 水滸伝

天命の誓い

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。  
108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す!  
火計・妖術飛び交う戦場で、  
反骨の英雄達が繰り広げる、驚天動地の一大活劇。



4メガROM版  
好評発売中



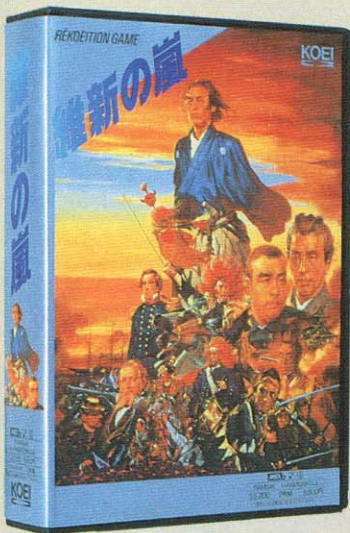
- MSX2(4メガROM版): 11,800円/MSX2(ディスク版): 9,800円  
with サウンドウェア: 14,200円/12,200円
- ハンドブック: 1,860円(税込)
- サウンドウェア CD: H29E-20003: 2,987円(税込)/CT: 26CE-1003: 2,678円(税込)

■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。  
尚、書籍、サウンドウェア(CD/CT単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。  
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。  
■ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。MSXはアスキーの商標です。  
■価格には消費税は含まれておりません。



# 維新の嵐

夜明け間近の幕末ニッポンを、思想を武器に闊歩した、坂本龍馬、西郷隆盛ら、信念の男達。彼らが生きた、まさに嵐のような青春を、いま、コンピュータで体験する。



ディスク版  
新発売



- MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円  
with サウンドウェア:14,200円/12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- サウンドウェア CD: H29E-20004:2,987円(税込)/CT:26CE-1004:2,678円(税込)

## 信長の野望 全・国・版

- MSX2(ディスク版):8,800円、MSX2(4メガROM版)、MSX(2メガROM版)、ファミコン:各9,800円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- ガイドブック:910円(税込)



## 三國志

- MSX2(ディスク版)、MSX(2メガROM版):各12,800円、MSX2(4メガROM版):14,800円、ファミコン:9,800円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- ガイドブック:910円(税込)



## 蒼き狼と白き牝鹿 ジギスカン

- MSX2(ディスク/4メガROM版)、MSX(2メガROM版)、ファミコン:各9,800円  
with サウンドウェア:12,200円
- ハンドブック:1,860円(税込)
- ガイドブック:910円(税込)
- サウンドウェア CD: H29E-20002:2,987円(税込)/CT:26CE-1002:2,678円(税込)



## SOUND WARE

### 信長の野望/三國志

CD:H29E-20005:2,987円(税込)  
CT:26CE-1005:2,678円(税込)

### 光栄オリジナルBGM集Vol.2

### 信長の野望・戦国群雄伝 /水滸伝・天命の誓い

CD:H27E-20008:2,781円(税込)  
CT:24CE-1008:2,472円(税込)

●販売/ポリドール株式会社

### 光栄オリジナルBGM集Vol.1

### 歴史三部作

CD:H27E-20007:2,781円(税込)  
CT:24CE-1007:2,472円(税込)



## BOOKS

### 光栄ゲーム用語事典(シブサワ・コウ編) 絶賛発売中

光栄ゲームのすべてを一冊に凝縮/人名、コマンド、イベントから軍師メッセージに至るまで、項目数は約3,700。望望のデータ集も極限まで充実。プレイしながら引くのもいいし、読物としても面白い。B5判上製・320頁・本文オールカラー・ケース付・定価5,000円(税込)

### 維新の嵐(嶋岡 農著) 2月下旬発売予定

龍馬は生きていた! 刺客の凶刃を逃れ、動乱の維新、革命のバリ、西南戦争へと駆けまわる。はたして維新政府打倒なるか? 壮大なスケールとロマンで描ききった本格派長編小説/四六判上製・290頁・定価1,500円(税込)

### 信長の野望(童門 冬二著) 3月下旬発売予定

信長、本能寺を脱出す! 一度は死を覚悟した信長が、新しい天下・国家づくりの野望に燃える。日本はどう生まれ変わるのか...? 大胆な設定と著者ならではの着眼点で描く、待望の長編小説! 四六判上製・270頁・定価1,500円(税込)

# 湘南伝説

湘南では有名な走り屋「赤い星」がついにチームを作った。

この噂を耳にして多くの若者が彼の元に集まりだした。

この動きを見て関東一帯を支配する巨大組織

「ヨコヤマ連合」の総隊長、剛田竜二は、この新興勢力壊滅を企てた。

★走ることに青春を賭ける若者をテーマに展開される新しいウォー・シミュレーション・ゲーム。★



●スカウト画面



●マップ画面



●徴兵画面

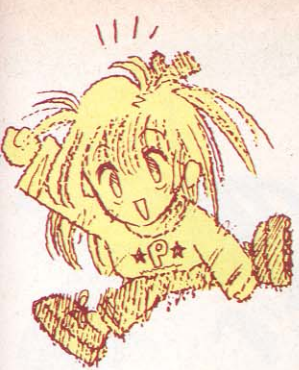


●戦闘画面

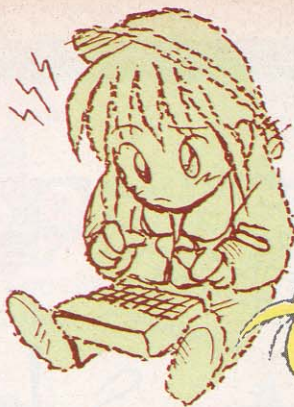


戦闘場面に劇画タッチのアニメーションを採用、簡単コマンド選択、12の特異な部隊、ユニークな人材スカウト、楽しい特命コマンドなどで展開する湘南争奪戦。

2月23日発売予定: MSX2 ディスク版 ¥7,800 (税別)



ピーチな月夜、君に  
かすかにふれろ。



やっぴー。

ゲームですか？私に超元気だよー。  
さし、ピーチアップ3号の紹介ですが、  
またもや、ほんとに決まってるわいって、  
ちゃんと働いてるの？あうら、死んでる。

もー。くりもとくん！  
過労で燃えつきちゃってる。

超かわいいも。ま、そん存のほほっしおいて、  
とりあえず分かってるもの紹介しとくわ。

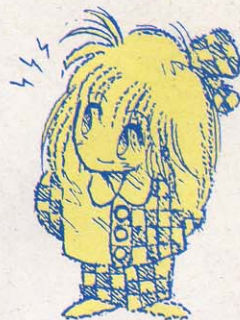
お先に初体験のコーナーは、ゼネラルプロダクツの『**電腦学園**』と、  
**もう一本**を予定してるわだって。オリジナルゲームは、RPG、  
タイトル決まってるわいもーびす。

あと、ちょっと遊べし、**もっとやらびー**、**プチゲーム**も  
入ってるもーだよ。さし、**お便り**にいっしめよー。

千葉県**MKくん**、「こわから**毎回買っていきます**から、  
がんばって下さい、ボクがついてます。おうえいします！」

**超ありがとう**。じほまた。

お便り**待ってる**からわ。



3月23日(金)  
3,800円

(表示価格に消費税は含みません)

ピーチアップ

3  
THIRD Issue

ピーチアップ2号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。

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

PU創刊号-3800円 PU2-3800円 消費税別

MSX2 MSX2+ 2DD

VRAM128K ●MSXマークはアスキーの登録商標です。

もものきほうす

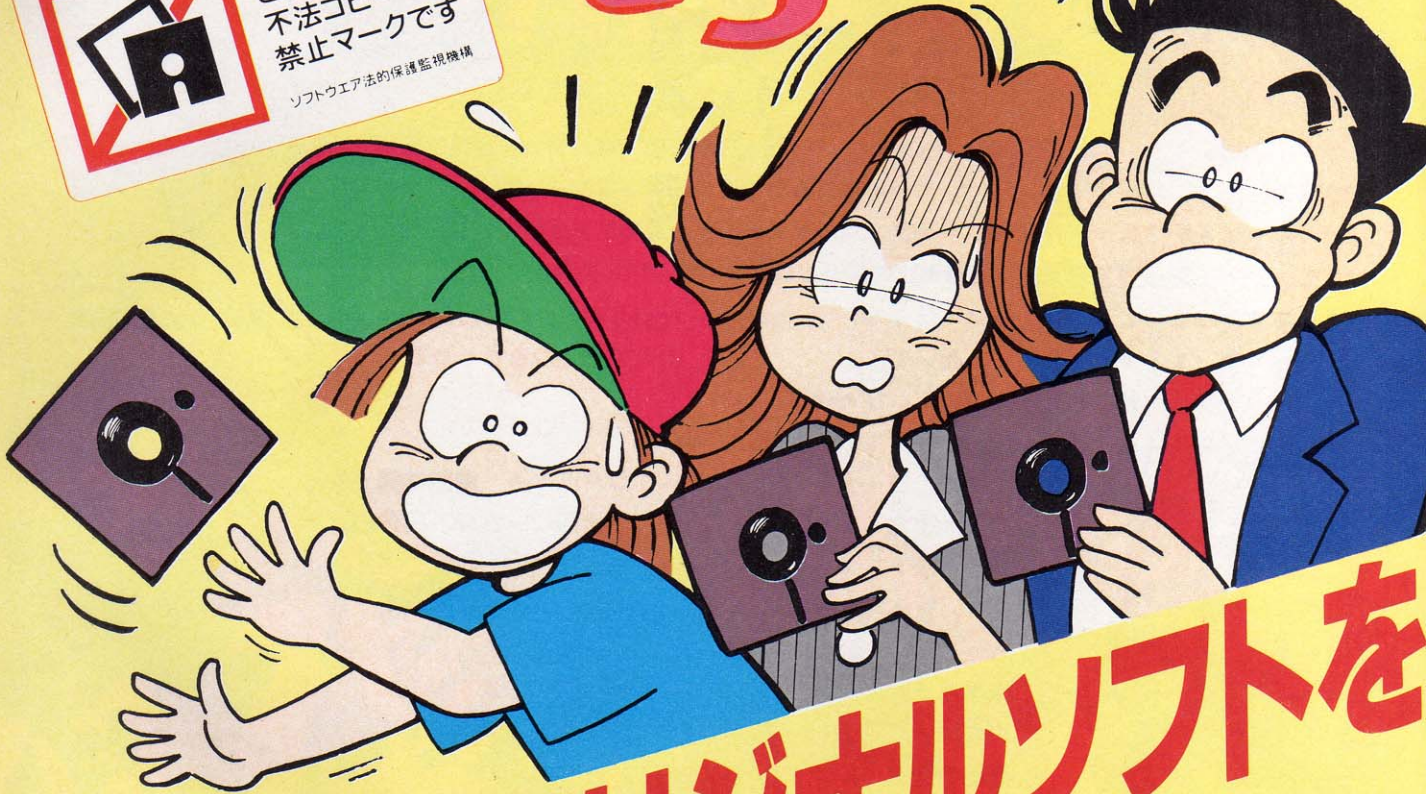
〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

## コピー禁止マーク

ソフトウェア著作権者はバックアップ以外の  
コピーやレンタル・中古品販売など疑似  
レンタルを認めません。

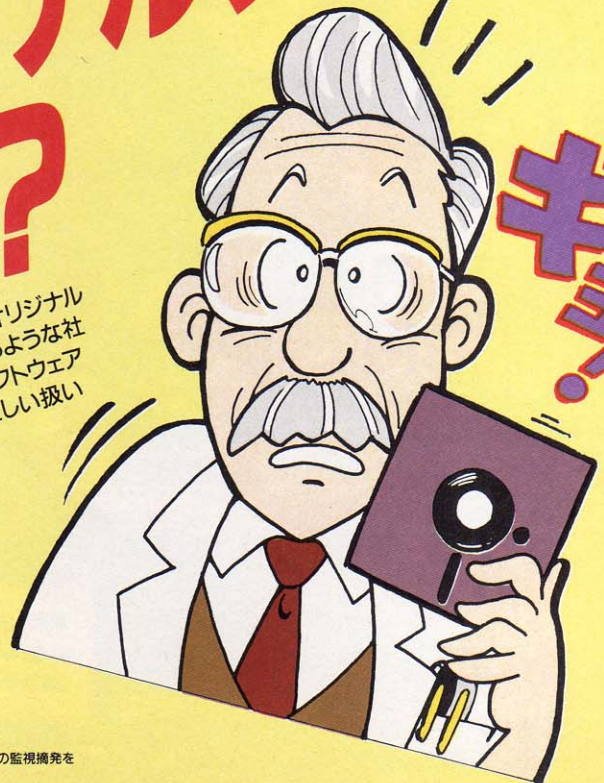


# えっ



# あなたはオリジナルソフトを 持っていますか?

あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはず。著作権法では、オリジナルを持っていてバックアップを開発しているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむづかしくなってしまう。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えました。



# ユーザーからのQ&A



パソコンソフトは高いから、レンタルで借りた  
いいんだけど、レコードやビデオは良くても、パソコンソフトは、どうしてダメなの？

**A.** まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)やレコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。



パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数がコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

**A.** 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。



私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

**A.** お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めています。仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。



ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

**A.** そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

## 私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

### 《会員会社一覧》

株アートテック	株ケーピーエス	株ステラシステム	徳間書店インターメディア株	富士ソフトウェア株
株アスキー	ケンテックス株	ストラットフォードコンピュータセンター株	株ニテコ	株富士通ビー・エス・シー
有アルシスソフトウェア	株ゲームアーツ	株ズーム	日本アシュトン・テイト株	ブラザー工業タケル事務局
株インターコム	株コーパス	株セガ・エンタープライゼス	日本SE株	株ブレイングレイ
株ウインキーソフト	株光栄	株ソフトウイング	株日本科学技術研修所	株プロダクターズジャパン
株ウルフチーム	株工画堂スタジオ	株ソフトウェアジャパン	日本クリエイイト株	プログラム企画サービス株
ヴァルソフト販売株	株神津システム設計事務所	創歩人コミュニケーションズ株	日本コンピュータシステム株	ボーステック株
エー・アイ・ソフト株	株構造システム	ソフトスタジオWING	株日本ソフトバンク	株ポーランドジャパン
有エーシーオー	コナミ工業株	ソフト屋さんばら	株日本テレネット	株ボニーキャニオン
株エー・エス・ピー	株コンパイル	株ソリマチ情報センター	日本テクスタ株	株マイクロキャビン
エスエイティーティー株	株ザイン・ソフト	タツジャパン株	日本ナレッジ・ボックス株	マイクロソフト株
株エス・シー・アール	株シャノール	大学生協同組合東北事業連合	日本ファルコム株	株マイクロソフトウェア・アソシエイツ
株エス・ピー・エス	株シー・アンド・シー	株ダイナウェア	有ハウテック	株マイクロネット
エデュカ株	株CSK	株チャンピオンソフト	株ハドソン	マイクロプローズジャパン株
株エニックス	システムサイト	株ツアイト	株ハル研究所	マスターネット株
株エム・イー・シー	株システムサコム	株ティーアンドイーソフト	株ボックス	株まつもと
株エルム企画	株システムセンター	テックソフトアンドサービス株	パーソナルメディア株	メガソフト株
株オービックビジネスコンサルタント	株システムソフト	株テクノソフト	パル教育システム有	株メタテクノ
株大塚システム研究所	株システムハウスミルクウェイ	株ティアイエス	ヒーズ・ジャパン株	株モーリン
株音研	株新学社	デービーソフト株	株ピッツニー	株ラウンドシステム研究所
カナン精機株	株新企画社	デザインオートメーション株	有ビーピーエス	株ラウンドコンピュータ
株管理工学研究所	有シンキング・ラビット	株デジタル・リサーチ・ジャパン	ピクチャー音楽産業株	株リード・レックス
株キャリーラボ	有ジーエーエム	株電波新聞社	ビーシーエー株	株リギーコーポレーション
クエイザーソフト株	株ジャスト	有東亜コンピュータプラザ	株日立ハイソフト	株リバーヒルソフト
クリスタルソフト株	株ジャストシステム	株クレオ	株ファミリーソフト	ロータス株
有呉ソフトウェア工房	株スキャットラスト	東峰通商株イーストキューブ	有風雅システム	森本絳章顧問弁護士
グレート株	有スタジオバンサー			
	日本ワードパーフェクト			
	生活産業研究所株			

〈90.2.1現在〉

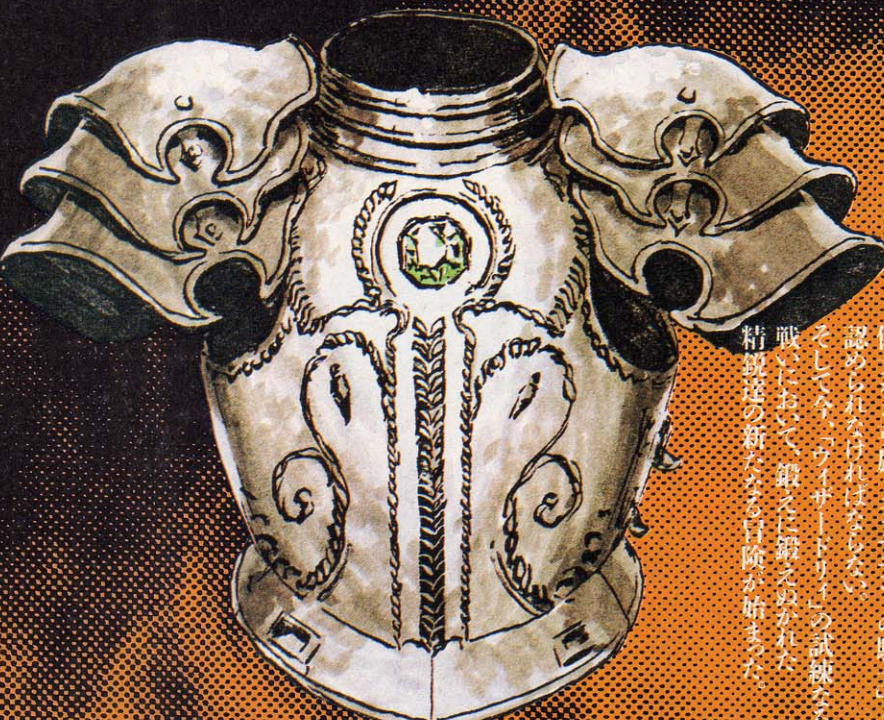
2月1日現在、133社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です。ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはず。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局  
担当 久保田  
TEL 03(221)7481(代表)

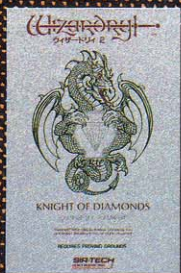
ソフトウェア法的保護監視機構  
社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会  
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ

# 君はダイヤモンドの騎士になれるか?



これがダイヤモンドの騎士の装備の1つ、伝説の鎧だ!  
(マジックアーマー)

邪悪なるタルハルスの呪いにより、滅亡の危機に見舞われたリルガミンの街を救うためには、失われた守護神「ニルタの杖」を取り戻すことが必要である。しかし、ニルタの杖を手にするには、リルガミンの街に伝説として伝わる、龍・魔・小千・兜・剣を捜し出し、偉大な英雄「ダイヤモンドの騎士」として認められなければならない。そして今、ウィザードリィの試験なる戦いにおいて、鍛えに鍛えぬかれた精鋭隊の新なる冒険が始まった。



# Wizardry

## ウィザードリィ2 KNIGHT OF DIAMONDS

MSXウィザードリィファン待望のシナリオ2作目「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」。今回の冒険に旅立つことができるのは、前作「ウィザードリィ・狂王の試験場」で鍛えぬかれたきみのキャラクタだけ。前作のキャラクタをウィザードリィ2に転送させ、新たなる冒険へと出発する。モンスターのグラフィックは前作同様、末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力により、美しいグラフィックを実現。きみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。



待ちうける魔物どもは、最初の冒険の時よりも手強い。

■対応機種 **MSX2**  
MSX2+も可 (V-RAM128K)  
3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)  
■定価**9,800円**  
(表示価格には消費税が別途付されます。)

ダイヤモンドの騎士

- ＜ご注意＞
- このゲームをプレイするためには「MSX2版ウィザードリィ・シナリオ#1」のディスクまたはROMが必要です。
  - このゲームではキャラクタを作成することはできません。シナリオ#1で育てたキャラクタを転送してプレイします。転送したキャラクタのレベルが高ければ高いほど冒険が楽になり、レベルが低ければ難しくなります。
  - プレイ用のディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。ブランクディスクは付属していませんので、市販のディスクをご用意ください。
  - ROM版から転送する場合は、転送用として2枚のブランクディスク(3.5-2DD)をご用意ください。



ロールプレイングゲームの真髄 **ウィザードリィ** [好評発売中]

■対応機種 **MSX2** MSX2+も可  
(V-RAM128K)3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)  
定価 **9,800円**  
(V-RAM128K)ROMカートリッジ(S-RAM・バッテリーバックアップ付)  
定価 **12,800円**(メタルフィギュア付)  
(表示価格には消費税が別途付されます。)

### 君もウィザードリィ・プレイヤーズフォーラムに登録しよう!

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

○ただいま会員募集中!  
入会無料



# ウィザードリィ WIZARDRY®

## ウィザードリィロールプレイングゲーム最新作 トレボー戦役

＜キャンペーン＞

ウィザードリィロールプレイングゲームの最新作は、なんと3冊のシナリオブックが入った豪華なボックス版だ！ 同一のキャラクターを使って、連続シナリオをプレイするための大キャンペーン用のシナリオなのだ。そこでタイトルも「トレボー戦役＜キャンペーン＞」となったわけだ。狂王トレボーが巻き起こした戦乱の中で冒険者が出会う事件の数々！ 豪華マスタースクリーンがついて、このボリューム。待たせたかいはあったぞ。

定価 5,800円



サブプリメント02  
**ノームの黄金を求めて**  
定価 3,000円

サブプリメントの第2弾が、この「ノームの黄金を求めて」だ。今回はノーム族に伝わる黄金伝説を題材に、一人の英雄にまつわる秘話が展開する、というストーリー性にあふれたシナリオが載っている。さらに、お楽しみはひかえていて。待望の新モンスター・リストが、コンピュータ版「リルガミンの遺産」を題材にしたシナリオと共に掲載されているのだ。もちろん、人気の高い矢野徹作によるウィザードリィ小説の第2弾も載っているから、安心してほしい。



サブプリメント01  
**ダロスの盾**  
定価 3,000円

WIZ-RPGをさらに楽しみたいという人のための設定資料集が、サブプリメントだ。タイトルになっている「ダロスの盾」とは、野外における冒険を中心にしたミニ・キャンペーン・シナリオで、ゲームを進めながらドワーフ族の生態も知ることができるといって、すぐれたものだ。さらに、このサブプリメントは雑誌形式になっていて、小説や世界設定などの読物も満載されている。なかでも注目は安田均の手による一人プレイ・シナリオ「ワードナの帰還」の掲載だ。



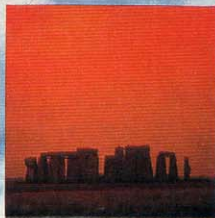
ウィザードリィロールプレイングゲーム  
**基本セット**  
定価 5,200円

テーブルトーク版ウィザードリィを楽しむためには、この基本セットがまず必要だ。文字どおり基本中の基本というわけだ。だが、ルールしか入っていないなんて、ケチなことはいらない。箱の中には、「狂王の試練場」「スポンサーはボルタック」「黒き水晶の花嫁」という3本のシナリオが入っていて、ゲームに馴れていない人でも、すぐにでもゲームを始めることができるようになっているのだ。戦闘ボードなどの付録も充実の、買って損をしないお奨め品だ。

表示価格には消費税が別途付加されます。







# 石の時代、四の法則

エジプト文明、中国文明、マヤ文明などさまざまな古代文明の播盤期において、ある時期から人々は、世界の森羅万象を

「4」という数字に基づいて分類、解釈するようになった。即ち「四象」「四季」

「4大元素」「4方位」等がその表れてある。

そして、それらの概念の誕生と共に、

「四の支配法則」に則って石盤上に石を並べる

ゲームシステム「石道」の原型が、

世界各地で別個に生まれている。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。

それをプレイすることは、

その背景となる文化によって、

あるときは石に依る冥想を行うことであり、

あるときは神意を仰ぐことであり、

また決闘を行うことでもあった。

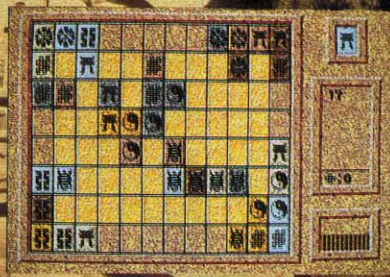
今、それはコンピュータゲーム「石道」

として、諸君の前に登場する。

プレイの進行、結果の解釈は、

すべて諸君自身に委ねられているのだ。

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



※画面写真は開発中のものです

# 石道

ISHIDO

3月発売予定

■対応機種

MSX2 (MSX2+も可) 3.5-2DD (V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

理由はカンタン。  
あなたの近くにアクセスポイント、できました。  
これからは、時間を気にせず楽しめます。

つい夢になって、時間を忘れるパソコン通信。料金を気にせず楽しみたい。そこでアスキーネットは、全国に13ヶ所のアクセスポイントを増設。東京、名古屋、大阪のほか、札幌、仙台、所沢、千葉、川崎、横浜、浦和、静岡、神戸、京都、広島、福岡、那覇が加わり、全国から直接アスキーネットに接続できるようになりました。さらにTri-Pの各ノード(88ヶ所)、DDX-TPまで利用が可能。あなたに近くなったアスキーネットで、思うぞんぶんパソコン通信してください。  
**情報活用型ネットワーク・アスキーネットACS**

ビジネスに役立つ情報と高度なコミュニケーションスペースを提供します。オンラインによるニュースサービスはもちろん、各種の情報を入手し活用するまでの機能・サービスは、情報活用型人間に最適の環境になっています。蓄積された情報を十分に生かせるネットワークです。  
●[ACS]のサービス内容●コミュニケーション機能:SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE

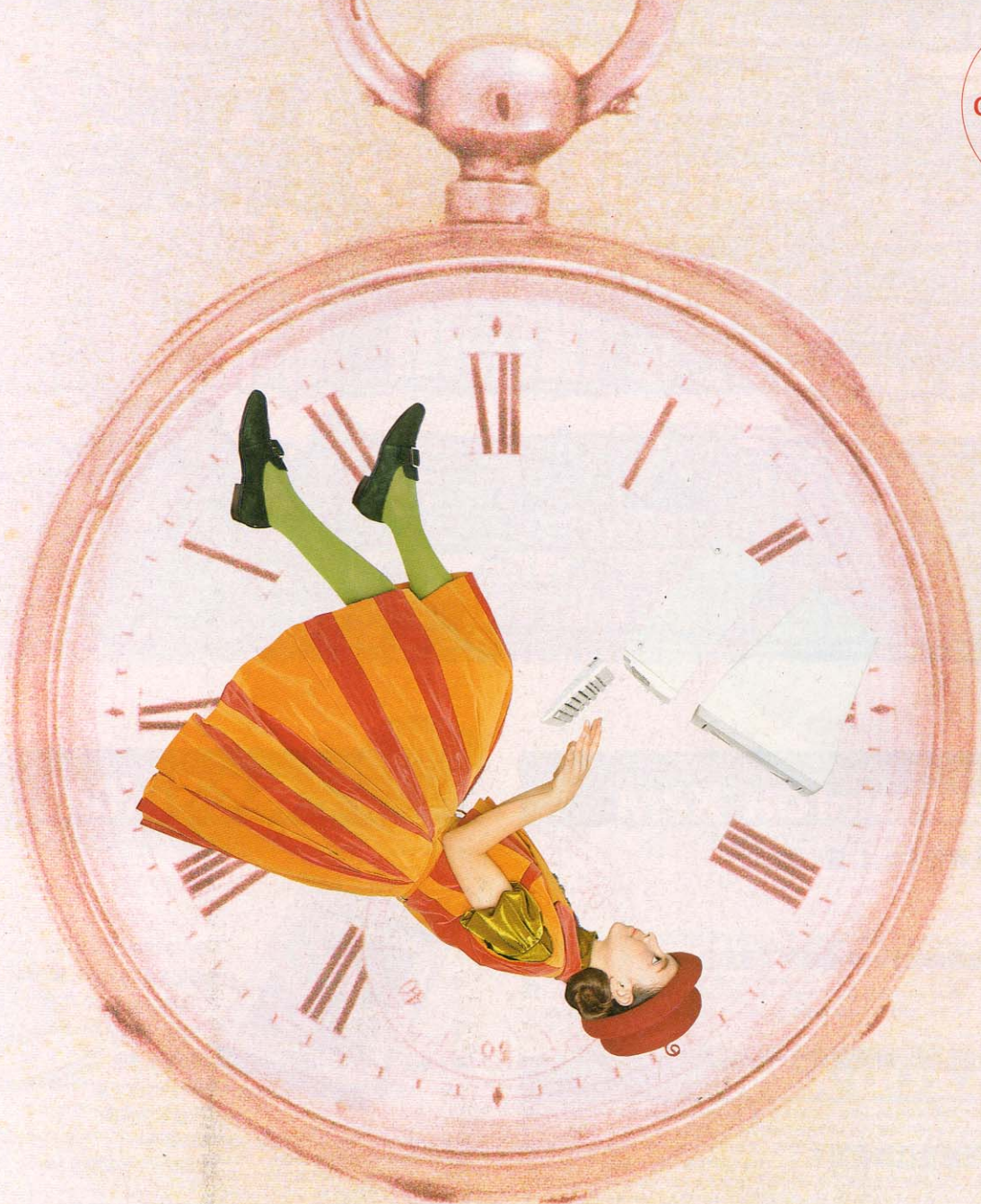


長パンコンピュータもこうよ。

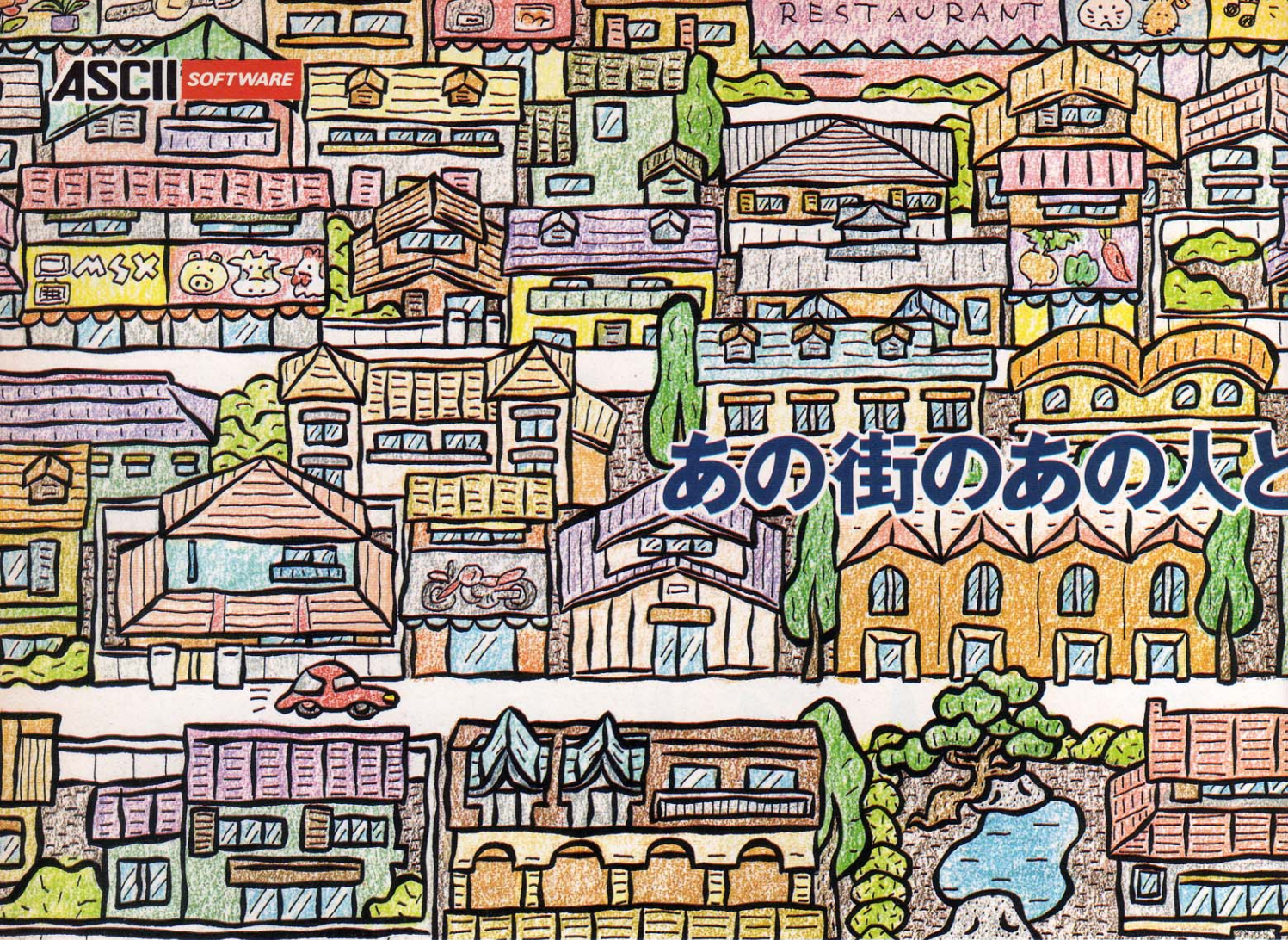
他●情報提供サービス:時事通信ニュース/毎日新聞/大和証券情報/情報産業インデックス/  
 DATAMAN/ニュースレター●オンラインショッピング:アスキーストア/日本リーダーズクラブ  
 質・量ともに日本最大級のソフトウェアライブラリを誇る・アスキーネットPCS  
 このネットワークの大きな魅力のひとつが、PDSやフリーウェアのライブラリ「POOL」誰  
 もが自由に使えるツール/ゲームなど、19分野に分れたソフトが約3,000本登録されています  
 ●[PCS]のサービス内容●コミュニケーション機能:SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE  
 他●情報提供サービス:最新ソフトウェア/月刊アスキー/LOGiN●多彩な電子掲示板エリア  
 MSXパソコンユーザーのためのネットワーク・アスキーネットMSX  
 MSXパソコン情報とアットホームなリビングスペースを提供する[MSX] MSXマシユー  
 ザー同士で交流を深めたい人はもちろん、MSXパソコンのためのMSX用PDSや、音楽/科

学/料理などの幅広い分野の電子掲示板の他、ニュースサービスや株式情報まで用意され、家族  
 全員で楽しめるネットワークです。●[MSX]のサービス内容●コミュニケーション機能:  
 SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE他●情報提供サービス:時事通信ニュース/大和証券  
 情報/MSXテクニカル情報●オンラインショッピング:アスキーストア(MSX関連製品)  
 アスキーネット登録料金:3,000円([ACS][PCS][MSX]共通 複数ネットに加入の場合も登録料3,000円のみです)  
 アスキーネット利用料金:  
 [ACS] ●基本料金(5時間まで):4,000円/月 ●5時間~20時間まで:20円/3分 ●20時間以上:10,000円/月  
 [PCS] ●基本料金(5時間まで):2,000円/月 ●5時間~20時間まで:20円/3分 ●20時間以上:8,000円/月  
 [MSX] ●基本料金(5時間まで):1,500円/月 ●5時間~20時間まで:20円/3分 ●20時間以上:7,500円/月  
 ●アスキーカードをお持ちの方は、毎月の利用料金を基本料金([ACS]:4,000円/[PCS]:2,000円/[MSX]:  
 1,500円)のみでご利用いただけます。●この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

**会員募集中**  
 アスキーネット「TriP」の  
 お問い合わせ・お申し込みは  
**03-486-9661**  
 電話またはハガキにてお問い合わせ  
 ください。詳しくは資料と共に  
 入会申し込み書  
 お送りします



アスキーのパソコン通信サービス  
**ASCII NET**



MSXも通信の時代です。MSX-SERIAL232でモデムにつなが、

MSX-TERMを実行すれば、遠く離れた

仲間のMSXとも自由にデータ通信ができます。

友達の友達と話をしたり、対戦型のゲームをしたり...

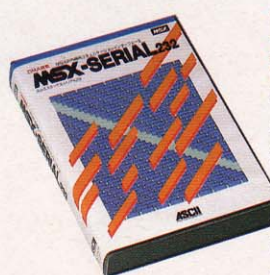
使い方だけで可能性は無限です。

パソコン通信だけでなく、無線によるパケット通信も可能。ソフトやツールも充実し、言語、画像、制御の分野でもMSXが縦横に活用できる時代になりました。

好評  
発売中

## MSX-SERIAL232

価格20,000円(税込・送料サービス) 価格19,417円(送料サービス)



### RS-232C方式の コミュニケーションインターフェース

MSX-SERIAL232はDMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ伝送\*を可能にしたRS-232Cインターフェースカートリッジです。

MSX-TERMとモデムとの組み合わせによるパソコン通信が、また、TNC(ターミナルノードコントローラ)と各種トランシーバの組み合わせによるアマチュア無線でのパケット通信が可能です。

MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSレベルの互換性もあります。

\*フロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合

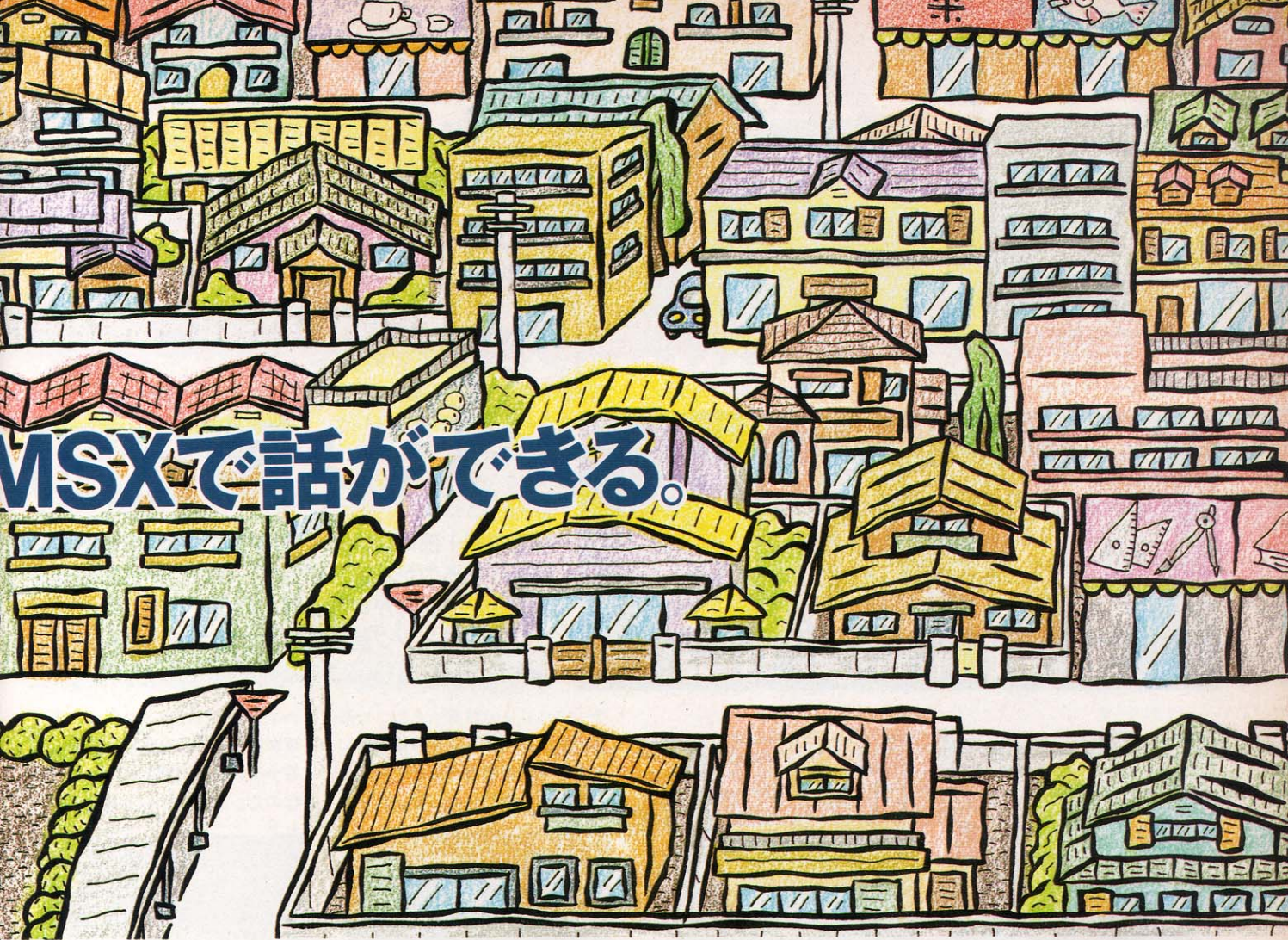
主な特長 ■MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。■DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ転送が可能。■MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互換性があります。■BASICとBIOSの技術資料を添付。■MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台まで接続可能。■通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。■RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採用

▶ MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。  
ご購入の申し込み、お問い合わせは、株式会社ASCII直販部(TEL.03-486-7114)までお願いいたします。

対応機種: MSX、MSX2、MSX2+

パッケージ内容: MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式

\*注意: ケーブルは付属していません。



# MSXで話ができる。

好評  
発売中

## エムエスエックス ターム MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)

**MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。**

MSX-TERMは各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。電話帳ファイルによるBBSへのオートログインや画面から消えてしまった文字を再表示させるバックスクロールモード、文書を編集するエディタなどの強力な機能を備え、快適なパソコン通信を可能にします。

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利なマクロ実行機能:MSX-TERM言語により、オートダイヤル、オートログイン、自動運転ができます。■プロコル通信:MODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロコルTransIt2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種: **MSX2、MSX2+** 対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2  
メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)

\*パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカードリッジ、もしくはRS-232Cカードリッジとモデムが必要です。

好評  
発売中

## 「ハードディスクインターフェイス」20MB、40MBハードディスクに対応 MSX HD Interface

価格30,000円(送料サービス)

**日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート。MSX2、MSX2+ 対応**

MSXでハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)を大量に保存しておくのに便利です。

▶ HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。  
ご購入の申し込み、お問い合わせは、株アスキー直販部(TEL.03-486-7114)までお願いいたします。  
対応機種:国内製品8社22機種種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせ下さい。

MSXのための最新オペレーティングシステム、漢字が使い大容量を実現をサポート[二ホンゴ エムエスエックスDOS2]

## 日本語MSX-DOS2

■日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●256KB RAM内蔵ROMカードリッジ+3.5インチIDDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 **MSX2、MSX2+**  
■日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円) ●ROMカードリッジ+3.5インチIDDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●RAM128KB以上搭載の **MSX2** 専用  
▶対応機種(ソニー-HB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS 805/128、YIS 805/256)  
新PDTシリーズも好評発売中 (MSX-DOS2専用)

好評  
発売中

### MSX-DOS2 TOOLS

[エムエスエックス DOS2 ツールズ]  
価格14,800円(送料1,000円)

### MSX-SBUG2

[エムエスエックス エス バグ2]  
価格19,800円(送料1,000円)

### MSX-C Ver.1.2

[エムエスエックス シー バージョン.1.2]  
価格19,800円(送料1,000円)

◆MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。\* **MSX**、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2はアスキーの商標です。

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。  
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル株アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

●このページの表示価格には、消費税は含まれておりません。

# MSXゲーム徹底解析

なぜか机の上に各地のおみやげの食べ物がたくさん乗っている。今、うなぎパイといちご大福を食べたところ。次はね、忍者のふる里のお菓子を食べようと思っている。

- サーク ..... 54
- 銀河英雄伝説 ..... 66
- ルーンワース ..... 60
- アウトロー水滸伝 ..... 68
- ファイナルファンタジー ..... 64



## いよいよ第2部

前回の第1部に続いて、今月号ではついに第2部の解析をするのだ。第2部では、ゼグラードの塔や炎の砦などの難関が待ち受けている。今までになかったシューティング面も楽しむことができるんだぞ。

■マイクロキャビン MSX2 8800円[税別](2DD)

### ネムヌの町からスタート

第1部で3番目のボスキャラを倒したら、ついに第2部に突入するぞ。第2部は、まず、ホビットの住むネムヌの町からスタートする。こんなうす暗いところに町があるなんて、ちょっと驚きなのだ。ここにもほかの町と同じように、武器屋、道具の店、魔法の店などがある。町の奥にある塔では強い敵がたくさん出現するのでそれに備えて武器や防具を買っておこう。そうそう、魔法の店では剣に魔法をかけてもらうのを忘れないように。塔の中の敵は、剣に魔法が

かかっていないとダメージを与えられないのだ。どんなにレベルが上がっていても、すぐに倒されてしまうから、絶対に魔法をかけておくこと。また、この町の武器屋に売っている武具は最強のものばかりなんだけど、残念なことに売り切れて今は置いていない。それを補うために、攻撃の魔法もなるべくたくさん買っておこう。町の中にはホビットたちが歩き回っているのだから、話を聞いてみる。とくに、ニーメイという男からは重要な情報を得ることがで

きるぞ。ただし、こいつはいちいちお金を取るのだ。まあ、お金を払うだけの価値はあるから、ここは聞けるだけ聞いておこう。

さて、この町ではユーイという女の子の家を訪ねることが、次へ進むためのきっかけとなる。ユーイに会って話を聞くと、兄が塔に行ったり戻ってこないという。

彼女は今は誰にも会いたくないと言って、ひどく悲しんでいる様子なのだ。なんとかしてあげたいけれど、ここではどうすることもできない。これは塔に行ってみないことには話が進みそうもない。

町の奥から外に出ると、すぐに塔の入り口がある。準備を整えて、さっそく中に入ってみよう。



■ネムヌの町の町長は、主人公が本当にバドゥーを倒せるか信用していないのだ。



■お金は取られるけど、ニーメイからの情報はなるべく聞き出すようにしよう。

### 武器屋

「オック」は、ダイヤ・シールドだ。お前はこんな高価な物買えるのか？ 金あるんだらうぞ。

■ネムヌの町の武器屋には、最強の武具が揃っている。しかし、今は売り切れ中で買うことができない。ちえっ。とりあえず、今あるものに魔法をかけて使おう。

### 道具の店

「ブリック」が管む道具の店には、ベヌラという草が売られている。これは物のすべりをよくする草で、塔の中にある宝箱に使うのだ。2、3個買っておこう。

### 魔法の店

「トローカ」これは、テレポルト・マジックに使えるのだから、なるべく全部買っておきたい。とくに、どこからでも町にすぐ戻れるテレポルトマジックは、あとで必要となるのでぜひ持てよう。

# ゼグラードの塔

ネムヌの町を出てすぐのところ  
に、ゼグラードの塔の入り口がある。  
塔は円錐形になっていて、上  
に行くにつれ面積が狭くなる。ど  
の階も単純なつくりで、少し歩き  
回ればすぐに階段が見つかるので、  
マップを描く必要はないだろう。

それよりも、宝箱にトラップが  
あるので注意しよう。中に何か入  
っている場合は一度開けてしまえ  
ばそのまま開きっぱなしになるが、  
トラップのものは何度でもふたが  
閉まる。もしもトラップの箱を開  
けてしまったら、同じことを繰り  
返さないように、その場所をしっ  
かり覚えておくことが大切だ。

あと、床からとげのようなもの  
がニョキニョキ出たり入ったりし  
ている場所がある。とげが出てい  
るときにその上を歩くとダメージ

を受けるので、慎重に進もう。

塔の中の敵は、剣に魔法をかけ  
ておかないと倒せないものばかり  
だから、いくら強い剣を持ってい  
てもそのままでは戦ってはダメ  
ージを与えられない。必ず魔法を  
かけてもらっておくようにね。

また、塔を上ぼっていくと主人  
公にそっくりの敵が出てくる階が  
ある。こいつはととても強いうえ、  
集団で寄ってくるので倒すのがた  
いへんなのだ。それに外見が主人  
公とほとんど同じだから、どれが  
自分かわからなくなってしまう。  
この敵が現われたら、なるべくか  
かわらずにす速く階段を見つけて  
逃げたほうが無難かもしれないぞ。  
さて、ゼグラードの塔ではおも  
いなイベントが3つある。それぞれ  
のイベントが微妙に関わり合っ



◆宝箱のそばにドクロがあったらトラップだ。ドクロがない場合もあるので注意。



◆ひー、こんな仕掛けの真ん中に宝箱がある。いったい何が入っているのかな。

いるので、ひとつずつこなしてい  
くというよりは同時進行していく  
ことになるのだ。だから1回で塔  
の最上階へ行くのではなく、何度  
か上ぼったり下りたりしなければ  
ならない。ネムヌの町へも何度か

戻ることになるが、その際はせ  
っかだから武器屋や魔法の店など  
にも寄っておこう。

そして、ニーメイの情報も重要  
なものが多いので、会ったら必ず  
話しかけるようにしよう。

## 神の子孫がほかにも?

塔の入り口に、たき火をしてい  
る少年がいる。話しかけてみると、  
こいつがととても生意気なのだ。リ  
ューンという名前で、驚いたこと  
に自分も神の子孫だという。そし  
て、主人公と同じく聖域をめざし  
ているらしい。主人公のほかにも

神の子孫がいたなんて、どうい  
うことなんだろう。どうやらこのリ  
ューン、主人公のあとをずっとつ  
けてきたらしいが、自分のほうが  
先に聖域にたどり着くと豪語して  
いる。何者なのかよくわからない  
が先を越されないよう急ぐのだ!



◆なんー? これじゃ自分がどれかわからないなあ。競走したくなっちゃう。



◆なんとヒクシーがさらわれてしまった。黒いマントの男はいったい何者だろう。



◆あれ、こんなところでひとりたき火をしている少年が。話しかけてみよう。



◆えーっ、こいつも神の子孫なんだ。それにしても口のきき方がえらそうだ。

## かわいいそうなユーイ

## おにいさんはいったい……!?

おにいさんが塔へ行ったきり、  
帰ってこないと嘆くユーイ。はた  
して、塔の中におにいさんはいる  
のだろうか……? 塔の中の、ある  
場所で死霊が話しかけてくるの  
だが、じつはそれがユーイのおに  
いさんだったのだ。

かわいいそうなのに、ユーイの  
おにいさんはすでに死んでいたの  
である。ひとりで塔の中に入り、  
“背の高い黒マントの男”に殺され  
てしまったのだが、ひとり残され  
た妹のことを思い、死霊となって  
誰かがやってくるのを待っていた

らしい。おにいさんから妹へのメッ  
セージを伝えてくれと頼まれるので、  
町に戻ってユーイの家へ行こう。

ユーイにメッセージを伝え、再び



◆帰らぬ兄をひとり待つユーイ。とてもかわいそう。なんとかしてあげたいなあ。

死霊のいる場所へ行くとお礼にブ  
ロードソードというとても強い剣が  
もらえる。これを装備して魔法を  
かけたら、この先の手強い敵も



◆こんな姿になつていようとは……。ユーイが知ったら、ますます悲しむのでは。

う怖くないはず。ユーイのおにい  
さんの仇を討つためにも、塔の最上  
階にいる“背の高い黒マントの男”を  
どうしても倒さなければならないぞ。



◆ユーイにメッセージを伝えたお礼に、とても強い剣をもらうことができたのだ。

# ゴーストがしゃべった!

塔の中を歩き回っていると、ある部屋で泣いているゴーストに出会う。そういえば、ネムヌの町で塔の中にしゃべるゴーストがいるらしいという情報を聞いたっけ。さっそく話しかけてみよう。すると、情報のとおり、このゴーストは人間の言葉をしゃべるのだ。

話によるとゴーストはケインというマジシャンで、魔法で敵に変身したものの、元に戻る魔法を忘れてしまったというのだ。マヌケなやつだけど、助けてくれーと泣いているところを見ると、なんだかわいそう。ケインを元の姿に戻してあげるには、ディスペルマジックという魔法が必要らしいのだが、そんなものいっただいこ

にあるのかな。たしか、ネムヌの町にはなかったはずだ。

じつは、次に出てくるノームの親子と深い関係があるのだ。ノームのところであることをしてあげると、お礼にディスペルマジックの巻き物をくれるので、それをケインに渡そう。ケインは無事に元の姿に戻り、大喜び。そして、ネムヌの町に行き、今までは留守だった家に入ってみると……、ケインが出てきてお礼にとてもかわいいものをくれるのだ。かわいだけでちゃんと役に立つのかな、と一瞬不安になるけれど、このあとで行く炎の砦で重要な役目を果たしてくれるぞ。そのときのために大切にとっておこうね。



●ゴーストというよりは毛むくじゃらの犬みたい。でもなかなかかわいいのだね。



●お願いだよーと泣いて頼まれちゃあ、助けてあげないわけにはいかないよね。



●ディスヘルマジックを渡してあげたら、無事元の姿に戻れたケイン。よかったね。

## 宝箱の中にノームの家族が



●ん? こんなところにも宝箱か。どうかトラップなんかじゃありませんよーに。

●うわー、こんなところに住んでいるとは驚き。左に見える巻き物は何かな?

さて、塔内にはたくさんの宝箱があるが、中身はアイテムやトラップばかりではない。開けてみたらびっくりーというものもある。なんと、宝箱を家にして住んでいる家族がいたのだ。

いきなりふたを開けたのでノームの父親に怒られてしまったが、こんなところを住みかにはしているとは、なんとかわいい光景だっ

たりする。でも、箱の中には父親と母親のノームだけで、子供はいないようだ。どうしたのかな。

話を聞いてみると、子供が箱の外に出て行ってしまい、戻って来ないという。外にはモンスターがうじゃうじゃいるから、襲われているのではないかと心配しているのだ。どうせ塔の中を探索しているのだから、捜して来てあげよう。そういえば、ここに来る途中で小さなドクロがウロチョロしていたなあ。近づいてもぶつかっても何も起こらなかったのが変だとは思っていたが、もしかしたらあれと関係があるかもしれない。さっそくその場所へ行ってみよう。

モンスターに混じってヒョコヒョコ動いているドクロに近づいてみると、今度は会話ができたぞ。

やはり正体はノームの子供で、ドクロの中に入って遊んでいたのだ。もっと遊ぶーとだだをこねてる子供をなんとかだめて、親のところまで連れて行ってあげよう。

そして、ノームの子供を無事親の元へ返してあげると、お礼にディスペルマジックの巻き物をくれるのだ。そう、これがさっきゴーストに変身していたケインを助けるための魔法だったというわけ。



●モンスターをからかって遊んでいたとは、ずいぶん度胸のすわった子供なのだ。



●わーい、ディスヘルマジックがもらえたぞ。これでケインを助けてあげよう。



●じつはこんなにかわいい少年だったケイン。お礼にくれたものもかわいいのだ。





## 落とし穴に注意



▲わー、開けてしまったっ。開けたら最後、どんなにもがいても下に落ちてしまうのだ。

宝箱に仕掛けられたトラップにはさんざんな目に遭わされてきたと思うけど、ひとつだけ箱を開けたとたんに大きな穴が開いて下に

落ちてしまうというものがある。しかも、落ちた部屋には出口がない。テレポルトマジックを使うしか、ここを出る手段はないのだ。



▲そんな、ひどーい。かなり大きなダメージを受けてしまった。もう死にそう。



▲テレポルトのマジックを持ってないために死んでしまったやつがいるようだ。

## 黒マントの男 ネクロマンサー

ユーイのおにいさんを殺したり、ピクシーをさらったひどいやつ、ネクロマンサーは、塔の最上階にいた！ いよいよ対決のときが来たのだ。やっとたどり着いた最上階には、意味ありげな扉があった。おっと、ここでしっかりセーブしておくのを忘れないようにね。



▲こいつが噂のオカマネクロマンサーだ。顔だけ見るととても強そうにはみえないのだが。

扉の奥へ進んでみると、何やら不気味な雰囲気か漂う中に、ひとりの男が立っている。ひょっとして、こいつが噂の「背の高い黒マントの男」か!? 近づいてみると、話しかけてきたぞ。ん？ なんだか言葉使いが変な感じ。「そうよお、この私ネクロマンサー」とか言っちゃって、なんだかオカマっぽいのだ。気持ち悪いなあ、こいつ。

と、油断している間に、床の下からたくさんゾンビが出てきてしまった。こっちはひとりなのに大勢で攻撃してくるなんて、ずるいなあ。でもここまで来られたん

だから、こんなゾンビぐらい倒すのは簡単。1匹ずつサクサク倒していこう。ところがこのゾンビたち、全部いなくなったと思ったら、今度はまた別のゾンビが床の下からニョキニョキ現われた。ひーっ。

このしつこい攻撃は5回も続き、肝心のネクロマンサーとの対決はそのあとになる。ところが！ なんとネクロマンサーのやつ、「さらばた!!」と逃げってしまうのだ。しかも、ピクシーがいなくてことは、



一緒に連れ去ったということではないか。うーん、やられた。

ネクロマンサーが去ったあとには、新しい出口ができています。とりあえず、そこから塔を脱出できそう。ピクシーを救うためにも、急いで新たな地へ向かうことが解決策といえるだろう。塔を抜けると、次はいよいよ炎の地だ。

▲うひゃー、盆踊りのようにゾンビに囲まれてしまった。でも倒すのは意外に簡単だぞ。

仲間になっちゃダメ



▲攻撃も5回目になるといろいろなゾンビが入り乱れてもうぐちゃぐちゃ。



▲こんな偉そうなこと言ってるくせに、いざとなったら逃げてしまうんだから。



▲ネクロマンサーが去ったあとには、はっきりと新しい出口ができていた。



▲ゾンビを全部倒すと仲間にならないかと誘われるが、誘いにのるとゲームオーバーだぞ。

# 炎の地へ

塔を出ると、そこは熔岩がぐつぐつしている炎の地だ。ここから炎の岩へ向かうのだが、途中でわき道にせれると洞窟があるので入ってみよう。そこにはレイチルと

いう女の子がいて、何か悩んでいる様子だ。話を聞くと、行方不明になっている父親を捜してほしいと頼まれる。ここでは、ほかの人からも重要な話が聞けるぞ。

## 炎の岩

### レイチルの父はどこに!?

さあ、いよいよ炎の岩に突入するぞ。中のつくりは第1部に出てきた岩とだいたい似ているが、大きな違いは、炎のカーテンとガス室があるということだ。

まず、炎のカーテンを通過するときは必ず耐火マントを身につけること。うっかり通ってしまうと一瞬のうちに焼け死んでしまい、ゲームオーバーとなるのだ。この耐火マントは、さきほどの洞窟でレイチルにもらっているはずだね。モンスターと戦うときは今までの防具を身につけ、炎のカーテ

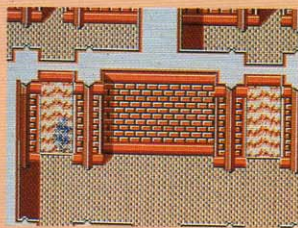


◆2階で倒れている男の人を起してみると、それがレイチルの父親だったのだ。



◆父親はケガをしているからひとりでは歩けない。肩を貸して動かしてあげよう。

### 炎のカーテン



◆レイチルにもらった耐火マントを身につけていれば、炎のカーテンをくぐり抜けてもゼンゼン大丈夫なのだ。

ンの手前で耐火マントに取り替えるようにしよう。本当は両方身につけられれば楽なだけだね。

そして、もうひとつのガス室。ここに入るにはガスマスクが必要なのだが、このガスマスクは岩の中のどこかにある。だから、まずそれを見つけるのが先決なのだ。炎の岩で最も重要となる場所へは、このガス室を通過しなければ行けないので、ガスマスクはどうしても必要なアイテムとなるわけだ。

さて、ガスマスクを発見できたらさっそく2階中央にあるガス室に入ってみよう。奥へ進むと熔岩がドロドロ流れ、橋がかかっている。橋を渡ってさらに奥へ進むと、男の人が倒れているではないか。



◆自分を犠牲にしてまで息子のことを案じている父親なのだ。感動しちゃうなあ。



◆レイチルの弟の病気を治すため、父親は薬を取りに行ったまま戻らない。父親を捜してレイチルを安心させてあげよう。

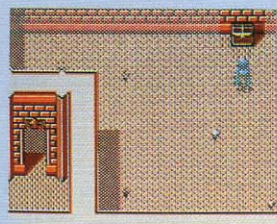


◆レイチルに父親から受け取った奇跡の薬を渡すと、隣にいた老人から聖城へ行くための手がかりを聞くことができるぞ。



◆わっ。うっかり耐火マントなしで通ってしまった。あわてて飛び出してももう遅い。まる焼けになっちゃったー。

### ガス室



◆もわもわーんとガスがたちこめるガス室に入るには、ガスマスクをどこかに手に入れなければならないのだ。



◆3階へは階段がふさがっていて上がれない。行き方は洞窟の中で教えてくれる。

そう、この人がレイチルの父親なのだ。足にケガをしているらしく、動けない様子だ。会話をしていると、さっきの熔岩が流れているあたりから突然物音が。行ってみると、なんと橋ゲタがなくなっているぞ。これはたいへん。戻れなくなってしまったー!!

レイチルの父親に相談してみる



◆父親のおかげで再び橋を渡ることができた。でも父親は取り残されているのだ。



◆洞窟で教えてもらった通りにしてみると3階への階段が上がるようになった。

と、奥の部屋まで連れていってこれという。父親を抱きかかえてその場所まで行くと、何やら仕掛けのようなものがある。父親はそこで橋ゲタが元に戻るように操作してしてくれるのだ。レイチルへの届け物を受け取って急いで橋を渡り、洞窟へ向かう。

洞窟でレイチルに父親からの届け物を渡すと、今度はほかの人からいろいろな情報を聞くことができるぞ。たとえば、今までに行けなかった炎の岩の3階へ上がる方法や、聖域まで連れていってくれるドラゴンを呼び出す方法などだ。

そうそう、炎の岩にはプレートメールという最強のよろいも隠されているので探してみよう。

## ドラゴンの指輪を探せ

聖域にはドラゴンに乗って行け、と洞窟の老人が教えてくれたはずだ。そのドラゴンを呼ぶためにはドラゴンの指輪が必要なのだが、いったいそれはどこにあるのだろう。洞窟のバードという男に聞い

たら岩の中のベッドのあたりに落としたという。それを拾うにはあるアイテムが必要なのだが……。ゼグラードの塔でケインにもらったものをよく思い出してみよう。ね？ 役に立ったでしょ。

## ドラゴンに乗って戦うのだ!!

ドラゴンの指輪を手に入れたら、さっそく3階のバルコニーへと行ってみよう。ん？ なんだか様子がおかしいぞ。と思ったら、突然第1部の岩で手に入れたニルの箱が輝き始めた。そして、持っていた青のサークディーブルが光り出し、今度は赤のサークディーブルを手に入れることができたのだ。

ドラゴンにすっかり気を取られていたから、こんなところに赤のサークディーブルがあったなんて、思いもよらなかった。このサークディーブルは大切に取っておこう。

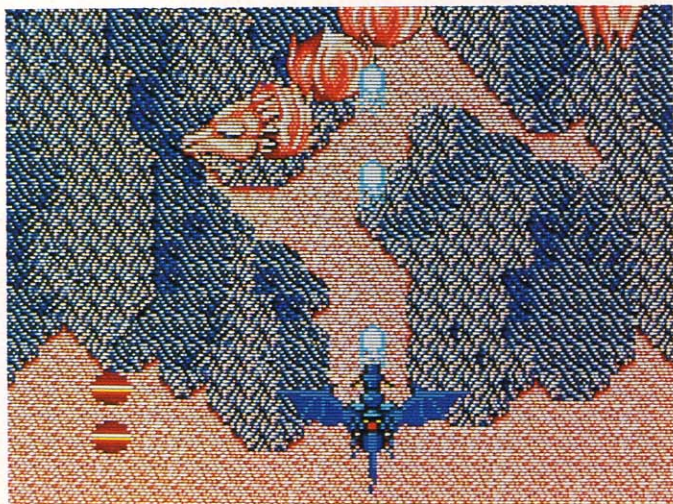
さて、次はいよいよドラゴンだ。うまく出てきてくれるかな。さっき見つけたドラゴンの指輪を使って呼び出そう。そして、ここから先はなんとシューティングステージという前代未聞の設定。これがとっても気持ちいいのだ。ドラゴンの背中に乗って空を飛べちゃう



◆突然光り始めたサークディーブル。今までサークディーブルのことは忘れていたなあ。

んだからね。今まで暗い洞窟や塔の中ばかり歩いてきたから、なんだか新鮮な感じがするのだ。

途中、中ボスが現われるけれど、こいつを倒すのは意外に簡単。うまく攻撃をかわしながら戦えばすぐに倒せるぞ。問題はその次のボス、サラマンダーだ。くねくねしながら主人公めがけて攻撃を繰り返してくるので、当たらないように避けながら相手の弱点を見つけて攻撃しよう。ダメージを与えるのはなかなかたいへんだけど、相



◆出た！これがボスのサラマンダーだ。なかなか手強い相手なので、慎重に戦うこと。



◆フミーなんて、かわいい声を出しているけど、これでちゃんと役に立つのだ。



◆これでやっとドラゴンを呼び出すことができるぞ。3階のバルコニーへ急ごう。



◆初めて見る主人公のアップ。ふーん、こういう顔だったのかあ。けっこうかわいい。

手の攻撃をうまくかわして地道に戦えば必ず倒せるぞ。

みごとサラマンダーを倒すことができると、再び地上へと舞台は移る。ついに聖域か!? と思いきや、目の前に人が倒れているのを発見。近づいてみると、なんと、ライバルのリューンではないか。こんなところでいったいどうしたというのだろう。生意気なことばかり言っていたリューンだけど、こんなに弱ってしまっている姿を

見ると、やはりかわいそう。

リューンから事情を聞いた主人公は、ここからさらに聖域をめざして戦いを続けなければならない。しかし、先はそう長くはないぞ。複雑な迷宮が待ち受けているが、そこを無事に通り抜けられれば聖域へとどり着くことができるのだ。

そして、そこで知るのとはあっと驚く意外な事実であった。感動的なエンディングまでは、あともうちょっと、というところなのだ。



◆やっと倒せたぞ。シューティング面はここで終わりが、いい息抜きになった。



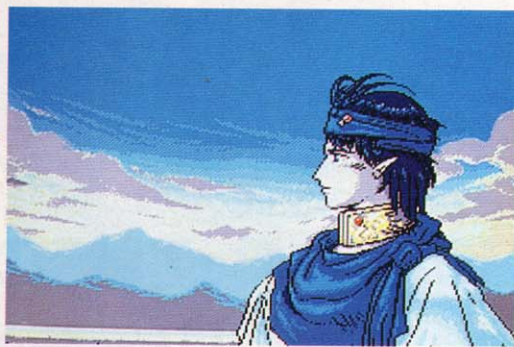
◆今にも死にそうでかわいそうなりゅうン。誰にやられてしまったんだろう？

## 聖域まであともう少し

# 絶対神イアティルスの誕生とともに物語は始まった ルーンワース

## 黒衣の貴公子

アクションゲームを得意とする人や、それは苦手なのでストーリー性をふくらませたいという人など、プレイヤーの好みによって楽しみかたを少しずつ変化させていくことができちゃう、『ルーンワース』。キャラクターの細かい動きが、ミョーにかわいいじゃありませんか。



■T&Eソフト MSX2 8800円[税別] (2DD)

悲しみを乗り越えて旅をするぞー！

先月号では父と仲間を失った主人公が、謎の美少女ミリム・セルアンとともに旅にでることになったところまでを説明した。では、とりあえずそこまでのストーリーを簡単に振り返っておこう。

光と闇の間にある、ルーンワースの世界。神聖紀1527年に大陸全土を覆った大戦乱から10年が経った。悪い貴族や金持ちだけを狙う

義賊「ディトゥールの牙」の頭領、ガランには17歳になる息子がいた。彼がこのゲームの主人公である。

主人公は17歳の誕生日に父から初仕事を言いつけられる。それはセルトレの町の教会に眠る剣を取ってくるというもの。無事に剣を手に入れ仲間のもとへ帰る途中、謎の集団に襲われている少女ミリムを助ける。ミリムを連れて父のもとへ戻ってみると……。なんと仲間は全滅していた。ガランの右腕であったペルレスは主人公に短剣を託したあと息絶え、ガランも最期の力を振り絞ってメッセージを残した。このとき主人公は父と仲間の復讐を心に誓った。

そしてどうしても一緒に旅をするというミリムを連れての旅が始まった。ここからプレイヤーは、

ある特定の町を除いてほとんどの町へ自由に移動することができる。どこから始めるかによって、その人なりのストーリー展開が楽しめるというわけである。イベントの選択もあるが、そのあたりは後半で説明するとして。



## 父や仲間の仇を討て！



▲ペルレスは、妻にお守りとしてもらった短剣を主人公に渡した。



▲息子に出生の秘密を告げるガラン。いったい誰がこんなひどいことを？



## 自由に移動できるとはいえ……

確かに最初からほとんどの町への移動が可能ではあるけれど、何も考えずにむやみに動くのも命取りである。いきなり足をのばすことで、強力なモンスターと戦うこ

とになる、なんてこともある。ただ、アクションゲームを得意としている人なら、まだレベルの低い段階でもクリアーすることができるらしいが。ま、ムリは禁物ね。



▲ひーっ、いきなりデカキャラだあ！



▲逃げまくるという手もあるけれど。

## 16種類の魔術を使いこなせるようになろう

### 八聖宮魔術

魔術名	消費MP	効果
アウントウム	25	自分が迷宮の出口を知っている場合のみ、出口に移動できる。
セペスマイダ	7	自分の周辺の情報をすぐに行ることができる。
チェンバス	6	毒に侵されてたりマヒしている状態を回復させる。
カンカール	5	知性のあるモンスターのみに、恐怖感を与える。
ペトウムヌウ	15	モンスターからの攻撃のダメージを半減する。
カルハニムス	7	周囲にある、「魔術の鍵」がかかっている宝箱を開ける。
レンテポナン	?	体力を完全に回復。消費MPは回復させた体力に比例する。
イェンダリュ	5	モンスターへの次の一撃のみ、与えるダメージが4倍になる。

### ラース=フェルム

魔術名	消費MP	効果
フェ・リクシュ	3	自分以外のすべての相手をその場に回転させて固定する。
フェ・サーパシノ	7	自分のまわりのモンスターを吹き飛ばす。
フェ・ニルエン	3	昼夜を逆転させる。先を急ぎたいときはとても便利。
フェ・ネセノフ	10	一定の間だけ無敵になることができる。
フェ・ペクトム	30	すでに行ったことのある町に自由に移動する。戦闘中は不可。
フェ・ラエノート	10	ランダムな位置にワープ。どこに出現するかはわからない。
フェ・ダルセン	2	呪文を唱える前の自分の正面にいた相手を吹き飛ばす。
フェ・ザバロス	12	モンスターの発生を止める。しばらくすると効果は消える。

## 闘技場で金もうけ

このゲームではモンスターを倒してお金を得るということはない。そのへんをウロウロしているモンスターがお金を持っていることじたいへんだぞー、ということで戦闘ではお金を得られないシステムを持つソフトも増えてきた。もちろん、これもそうなのだ。

しかし、武器や防具、薬やその他のアイテムが必要である以上、お金も必要となってくる。宝箱から見つけたり、誰かから譲り受けたりするもの以外は、店で買わな

ければならない。それから酒場でお酒を飲むこともある。では、どうやってお金を得るかといえば、闘技場で稼ぐのである。

闘技場に入り、体格のいいお兄さんと言葉をかわすと、モンスターとの戦闘同様、アクションモードになる。強そうなお兄さんたちがたくさんいるのでバシバシ打って戦おう。ひとり倒せば100セルツ、全員なら2000セルツももらえる。一度に複数と戦わないですむように、まわりの動きに注意すること。



↑うーん、お兄さん体つきはいいけど、ちょっと危ないものを感じますねえ。



↑ここでは武器を使わずに素手で戦うのだ。そりゃまあ、闘技場だから。

## 魔法と教会の関係

上記の表を見てもらえればわかるように、魔術は16種類ある。宝箱などから見つけた石版を読めば魔法を覚えることができる。しかしそれを使えるようになるには、MP(マジックポイント)を上げなければならない。

MPはレベルとともに上がるのではなく、教会で修行をすることに

よって上がっていく。教会での修行は記憶力を高めるというもの。ランプのついた順番を覚えておき、そのとおりに方向キーで打ち込む。これだけでも遊べるのだ。



↑治療や、祈りを捧げることもできる。



◆4色のランプがいろいろな順番で点滅していく。徐々に難しくなってくるけど、なかなかおもしろい。

ミリムの  
正体は

# ただの酒乱娘!? いいえ、じつはお姫様!!

どこの町に行っても最初はその町の説明のメッセージから始まる。それによって歴史的背景、現在の町のようす、特徴などを知ることができる。それほど大切なことではないけれど、まあ、頭に入れておくと動きやすい。

町の説明が終わったところで、ミリムがぐだぐだと文句を言い出すというところが1ヵ所ある。それがサイア王国である。

サイア王国は、秘風剣サートルスを手に入れたセルトレから北西に進んだところにある。移動する場合は、セルトレの町の北西にある門から出ればよい。

このサイア王国に入ろうとすると、突然ミリムが「ここはいやだ、ここはやめよう」と騒ぎだす。それを無視してもゲームオーバーになるなんてことは絶対はないので安心していい。どうしてこんなに嫌がったかはあとでわかる。

サイア王国では夜になるまでうろうろしていよう。夜になると酒場に行くことができるようになる。酒場は多くの情報を得ることができる場所なので、酒場のある町に行ったら必ず入ろう。

酒場で飲んでいると、今度はミリムが酔っぱらってくだを巻き始める。くだを巻いているうちはい

いが、やがて暴れ出してしまふ。じつはミリムは酒乱だったのだ。そしてどうなるかといえば、警察官に連れられて刑務所で一夜を過ごすハメになるのである。ガーン。

大声で泣き出すミリム。そこにある男が面会にやってくる。そいつはミリムを「姫様」と呼ぶ。姫様? そう、なんとミリムはサイア王国のお姫様だったのだ。酒乱の女の子が暴れているというだけでミリムであるとわかってしまうくらいだから、ミリムの酒癖についてはよほど有名なのだろう。

刑務所から城へ、と突然ていねいな扱いを受けることになった主人公とミリム。城では、サイア王



■酒乱でおてんばな娘を持つと苦勞が絶えないんだろーな。

国を治める文武両道の賢王、カナン・エドワー・サイア王が待っていた。カナン王のもてなしを受けてすっかり気分がよくなったころ、王は主人公が持っている剣に注目する。秘風剣サートルスは、バハマン神国の侵略によって失われたと言われていたのだ。

主人公はここで王からあることを頼まれる。受けるか断わるかはプレイヤーに任せられる。



■酒場は夜にならないと入れない。そりゃま、ふつうはそうだよな。ふむ。



■ガーン、ミリムは酒乱だったのね。これはもう、手がつけられない状態だ。



■自分が悪いんだから泣かれても困る。それにしてもミリムがお姫様とは……。



■ほーらね。この国のお姫様が酒乱ってことは誰でも知ってるみたいだね。

## サイア王国は平和だなあ

ほかの町などに比べてとても広く、人も多いサイア王国。大きな城に守られるように、家々が立ち並んでいる。ほかの町に住む人の中にも、サイア王国で暮らすことを切望している人が少なくない。人が多いということは情報の量

も多いということ。そして、昼と夜とではまた違った情報を得ることができる。どの町に行っても昼夜通して情報を集めよう。古くからの伝説からくだらない世間話に聞こえるものまで、ひととおり聞いておくことが大切だ。



■ほかの町には苦しんでいる人もいるというのに、のんきでいいなあ。



■ミリムのお目付け役、アル・ライヤードのファンもいるのにはびっくり。

## ■ 王の頼みごととは ■

サイア王国と親交の深かったサリス王国に伝わる秘風剣サートルスを主人公が持っていることを知ったカナン王は、ある頼みごとをする。ミリムの成人の儀式に使う宝石のついたエリースの首飾りを探してほしいというのだ。ここで王の頼みを引き受けるか

断わるかはプレイヤー次第である。いずれにしてもストーリーの支障になることはない。引き受けた場合はミリムのお目付け役のアル・ライヤードと共に、首飾りを探すという新たな目的が加わる。こういう選択肢があるのも、このゲームの特徴のひとつだね。



■面倒だったら断わってもよい。



■引き受けると宝をいただけちゃう。

## さあ、次はどこへ

サイア王国のことを大きく取り上げてみたが、べつにサイア王国が最初じゃなくてもいいのだ。サイア王国をただ通過して北へ行こ

うが南へ進もうがまったくの自由。最終的にまんべんなくまわれるようになればいいわけだ。中心から離れるほど難易度は高い……!?



- |             |           |             |             |
|-------------|-----------|-------------|-------------|
| ①…………ラマスカエル | ④…………テネーベ | ⑦…………サノバ砦   | ⑩…………リファニア  |
| ②…………ウェルトリア | ⑤…………ミランタ | ⑧…………ウェーデル山 | ⑪…………エリースレム |
| ③…………サイア    | ⑥…………セルトレ | ⑨…………コントラバル | ⑫…………ガルシアノ  |

## たとえば、この町に行ってみよう

### 北西の町ウェルトリア

よろず屋の主人にサータルスの剣を売ってくれと言われるが、もちろんお断わりだ。そのあとで町を出ようとする、海賊レガザノの頭領マノイ・ポーンらに襲われてしまう。マノイとはいずれ再会することになる。



### テネーベは人種のるつぼだ

さすがにあらゆる人種が集まっているだけあって広い。またあらゆることに関して情報量が最も多い町でもある。ほかの町のことを知るためにも、はやいうちに訪れておいたほうがいい。闘技場もあるのでお金をためよう。



### 夜のガルシアノで酒を飲む

ここの酒場で、ある男におごってもらったあげく、短剣までもらってしまう。しかしその剣のせいで衛兵に捕まり、公爵の前へ連れていかれる……とそのサノバ・ロントリヌ・ダニョゥース公爵こそ短剣をくれた男であった。



### ミランタは港町なのだが……

ラマスカエルに行くには、ここから船に乗らなければならないのだが、半年以上の間、海が荒れ続けていて船を出すことができない。誰かが海の神を怒らせてしまったらしいのだ。町の子供たちのようすも、どこか寂しそである。





# ゲーム前半の南半球を徹底解析 ファイナルファンタジー

ファミコンで好評だったRPG、『ファイナルファンタジー』の移植がついに完了した。しかもMSX版はグラフィック面とサウンド面がドーンとパワーアップされたのだ。操作は簡単、シナリオは明快でドラマチック。初心者からマニアまで、どんな人でも楽しめること請け合いだよ。

■マイクロキャビン MSX2 7800円[税別](2DD)

今回は前半の南半球でのイベントをシナリオを追いながら紹介していこうと思う。では、さっそく始めるよ。

光の戦士たちの冒険のスタート地点は、南の大陸のほぼ中央に位置する城下町、コーネリアだ。し

かし、町には活気がなく重く沈んでいた。わけを尋ねると、原因は、コーネリアのお姫さまがガーランドという元近衛騎士にさらわれたためなのだという。王に謁見し、じきじきに姫の奪還を命じられた戦士たちは、さっそくガーランド

の隠れ家、カオスの洞窟へ向かった……。

カオスの洞窟は城の北西にある。ここに乗り込む前に最低限、次の準備だけはしておこう。まず、それぞれのキャラクターに最高の装備を買ってやること。戦士4人な

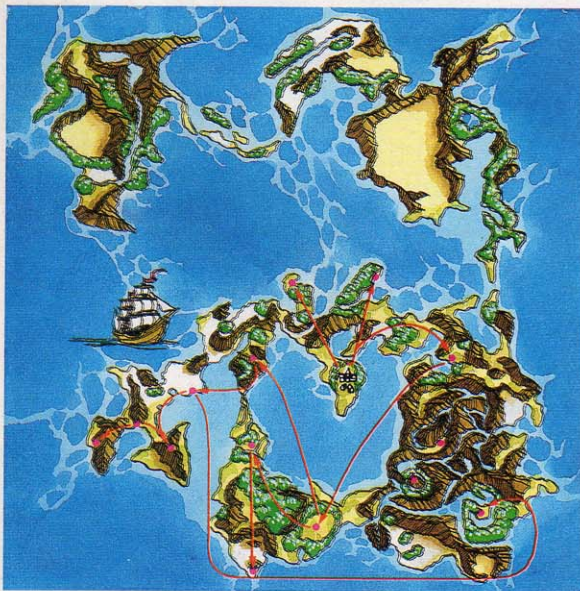
どというむちゃな編成でない限り初めの所持金で買いそろえることができるはずだ。あと、黒魔法の攻撃呪文がひとつはほしい。これだけそろえばレベル1でもガーランドは倒せる。無理にレベルアップする必要はないだろう。

さて、ガーランドを倒し、無事お姫さまを連れ帰った戦士たちに、王は感謝の気持ちとして、城の北に橋を架けてくれた。世界を救うため、4つのクリスタルに光を取り戻す旅が、今始まったのである。

次の目的地は東にある港町プラボカに決定した。途中、目の不自



◆最初に戦う好敵手、ガーランドだ。

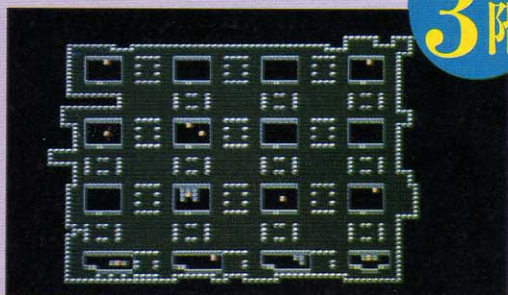


前半の攻略ルートはこれだ!!

## 沼の洞窟



2地下階



3地下階

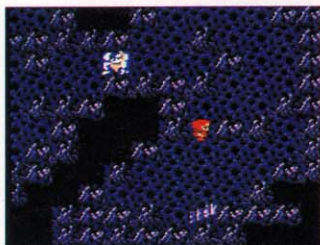
1地下階

ダークエルフのアストスの命令で、クラウンを捜すためこの洞窟を探索するはめになってしまう。地下3階からなる洞窟内には地上よりも手ごわいモンスターが多数出現する。毒消し、ポーションをたくさん買い込んできたほうがいいぞ。



由なマトーヤという魔女に出会ったが、水晶の目というものを奪われ、今はなにもできないと言われ、とりあえずそばにあった薬を失敬してその場をあとにしたのだった。それから間もなくプラボカに到着したのはいいが、またしてもひっそりとしている。今回の原因は海賊たち。力づくで改心させるしかないようだ。やれやれ……。

プラボカの町では海賊と戦わなくてはならない。町の北西に突っ立っている船長に話しかけると有無を言わず戦闘になるので、その前に態勢を整えておいたほうがいいだろう。お店はふだん通り営業しているから懐に余裕があったら武器を強力なものに買いかえておくのもいい。海賊との戦闘ではスリブルの呪文が有効だ。



賢者の洞窟へ行くためには、この巨人の峠を通過しなくてはならない。



土の洞窟の地下3階にはバンパイアが潜んでいる。しかし、真のボスは……。

海賊たちは素直に負けを認め、自分たちの船を差し出した。これで行動範囲が一挙に広がった。戦士たちは海路を使ってエルフの城へと向かうのだった。この城にはコーネリアの城にある神秘の扉を開く鍵があるはずなのだ。しかし、この城の王子は、ダークエルフの王子、アストスの呪いに掛かって5年も眠らされていた。やっかいなことに、起こさないと神秘の鍵は手に入らないらしい……。

王子を起こすためには目覚めの薬というものが要する。それを作るのは世界でただひとり、魔女のマトーヤだけ。そして水晶の目を持っているのは誰だろう、事の元凶アストスその人なのであった。西にあるアストスの城に行ってみよう。彼に何か頼まれるはずだ。

苦心の末、神秘の鍵を手に入れた戦士たちは、コーネリアの北に位置するドワーフたちの地下村落にやってきた。彼らはしばしも休まずトンネルを掘り続け、外海と内海をつなぐ運河を作っていた。しかし、完成まであと一步というところで巨大な岩が邪魔しているらしいのだ……。

神秘の鍵を貰ったら、それによって閉ざされていた部屋をかたっぱしからチェックしよう。かなりいい武器、防具も手に入るし、このドワーフたちのほしがっているアイテムも見つかるはずだ。

ついに運河が完成。戦士たちはさっそく外海へと乗り出した。休息を取ろうと立ち寄ったメルモンドの町はひどく荒廃していた。世

界全体を侵し続けている大地が腐る現象は、この町のすぐ近くにある土の洞窟から広がり始めたらしい。いったい、中でどんな異変が起きているのだろうか？ 原因を突き止めるため、戦士たちは深く深い洞窟に下りていった。

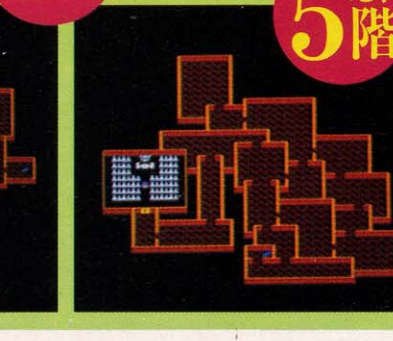
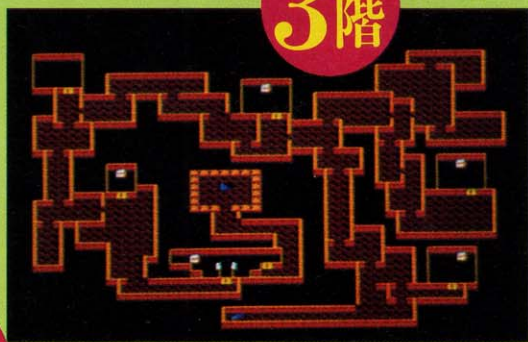
次から次に襲いかかってくる凶悪なモンスター。探索は困難を極めた。そして、傷つき疲れた戦士たちは洞窟のもっとも奥深くでついに求めていた祭壇を発見したのだ。祭壇にクリスタルを置くため駆け寄ろうとしたそのとき、戦士たちの目の前で霧状のもやが渦巻き、見る見るうちにひとつの形に収束した。諸悪の根源、土のカオス、リッチだ！ てなわけで、今回はここまで。

## 土の洞窟

ここに入るときには、毒消しのほかに、石化した仲間を治療する金の針も数本買っておいほうがいい。ちなみに、金の針はエルフの城下町でしか売っていないぞ。さて、この洞窟は探索を2度に分ける必要がある。地下3階であるアイテムを見つけたら、地上に戻って賢者の洞窟を訪れるのだ。



3 地下階



## 土のカオスを倒せ!!

大地が腐っていくのはこいつの仕業だったのだ！ 倒せ!!



倒せ!!

けっこう楽しませてくれるシミュレーションなのだ

# 銀河英雄伝説 /銀河英雄伝説パワーアップ &シナリオ集

『銀河英雄伝説』本体と『パワーアップ&シナリオ集』が発売されて、もうずいぶんたってしまった。だけど、これがかんがえ難く楽しめる、いいシミュレーションゲームなのだ。遅ればせながら、徹底解析をしようと思うぞ。

■ボーステック MSX2 8800円[税別](2DD)/4800円[税別](2DD)



## 中身はオーソドックスなシミュレーション

『銀河英雄伝説』は宇宙を舞台にしたSFシミュレーション。宇宙艦隊を操り、華麗な宇宙戦を繰り広げるのだ。追って発売された『パワーアップ&シナリオ集』になって変更されたところは、ゲーム中にプレイヤーが持てる最大部隊数が16から32に増えたこと、惑星生産レベルというシステムが導入され

たことなど、いくつかある。しかもコンピュータ思考ルーチンがかなり強くなり、シナリオも5本から10本に増えて、シナリオを順番に進めてゆくキャンペーンモードも用意されたのだ。

ルールは簡単だ。ひとつでも多くの惑星を占領し、その占領した惑星で艦船を生産する。そしてひ

とつでも多く敵の艦隊を撃滅する。生産できる艦船の種類は7つ。射程の長いものや高速で移動できるもの、反対に足が遅く射程が短いかわりに絶大な攻撃力を持つものなどがあり、それらをどう使うかがカギになってくる。また、数種類の艦船を数千隻まとめて艦隊を組むようになっているので、艦船のフォーメーションも重要になってくる。敵との距離が遠い場合は

射程の長い艦船を前に出し、逆に近いときは射程が短く攻撃力の高い艦船を前に出してやる、こういった作戦が必要なのだ。

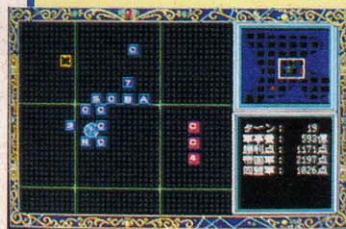


▲5本のシナリオが加わって全部で10本。遊びがいつもグリーンとアップしている。

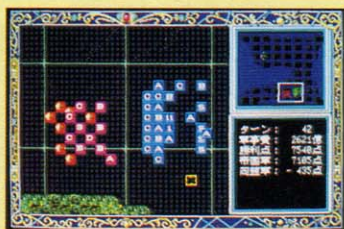
## 艦隊フォーメーションは勝利への近道

性能の違う艦船をどういうふうに配置して戦いに臨むか。このフォーメーションしたいで、戦いはぜんぜん違ってくる。戦況に応じてフォーメーションを組み直す必要があるだろう。

敵は右下に見える3部隊だ。もちろん、そのうしろにまだ索敵で見つからない部隊がいるはずだ。この場合、どう動けばいいか？ ちなみにAと書かれてある部隊が、射程が短く攻撃力の高い攻撃空母。Cが射程の長い巡航艦。BはAとCの間といえる宇宙戦艦だ。敵にも同じ射程距離



を持つ巡航艦がいるので、巡航艦を前に出し、敵との距離をたもちながら戦うやり方は相打ちになるだけだろう。それより攻撃空母を突撃させて集中攻撃したほうがいぞ。



これはA(射程の短い攻撃空母)と、C(射程の長い巡航艦)の使いかたの一列だ。敵が遠いときは左上の写真のように射程の長い巡航艦を前に出す。近いときはフォ



ーメーションを組み直して攻撃空母を前に出し、かわりに巡航艦を下げる。巡航艦は、敵との距離が遠いほうが攻撃力が高いので、下げたほうがいいわけだ。



敵は左上の5つだ。敵に攻撃力の高い攻撃空母がふたつあり、うかつに近寄ると手痛いダメージを受けてしまう。ここはやっぱり、宇宙戦艦と巡航艦を前に出し、敵の攻撃空母の射程距離外に移動させる。そして巡航艦の射程の長さを利用して、まず敵の攻撃空母を叩く。そのあとで味方の攻撃空母を突撃させよう。

また、艦隊にはひとりずつ指揮官がいて、指揮官の能力次第で艦隊の攻撃力は大きく変化してくる。指揮官の長所、短所をよく調べて艦船の振り分けをしよう。

敵と同じ程度の戦力があり、以上の点をきちんと守ってさえいれば、ほとんどの戦いで勝てるだろう。もう少し欲張るなら、敵の指揮官を集中攻撃で先にたおし、相手の士気が下がった状態で残りの艦船を一掃する。そのとき、敵は必ず逃げようとするので、すかさずフォーメーションを組み直して



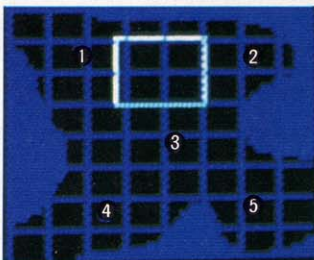
射程の長い艦船を先頭に立て追走する。これで敵の艦隊は壊滅状態になるはずだ。この戦法をうまく使いこなすことができれば、敵の半分の戦力でも勝つことが可能だ。

## シナリオ別 惑星攻略方法なのだ

『パワーアップ&シナリオ集』の10本のシナリオの中から、選りすぐった4本のシナリオの攻略法を紹介しよう。どの惑星から占領するのか、敵の艦隊をどこで待ち受けて、どこでとどめをさすのか。このあたりを中心に解説してゆこう。

### シナリオ2

#### ダゴンの制圧

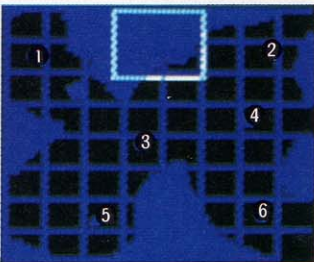


- ① 帝国領 ソートワース
- ② 中立 ウィンザード
- ③ 中立 パルセット
- ④ 中立 プルトニフォ
- ⑤ 同盟領 ダゴン

先に3つの中立惑星を占領したほうが勝つように思えるが、実際はそうでもない。3つもあるので、艦隊を分けて占領しにかかる、戦力が分断され敵の集中攻撃を受けるハメになるのだ。そうかといって敵がやってくるのを待ち、ひとつずつやっつけていく方法も難しい。待っている間に中立の惑星を全部占領されてしまい、いたずらに敵の経済力を高めることになる。難しいシナリオだぞ。

### シナリオ8

#### 銀河帝国討伐作戦



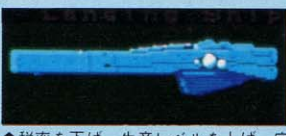
- ① 中立 カッフア
- ② 同盟領 プロセディア
- ③ 中立 パルメレンド
- ④ 中立 シャンプール
- ⑤ 帝国領 アルテナ
- ⑥ 帝国領 ネプティス

このシナリオは帝国側のほうが有利にみえるのだが、じつはそうでもないのだ。同盟側の初期の軍事費がかなりたくさんあり、最初の惑星プロセディアから近い順に惑星を占領していけば、そんなに苦労せずに勝つことができるはずだ。攻撃力を分割せずにすむため、敵が攻めてきても十分有利な戦いができると思う。逆に帝国側でやるとおもしろいかも。同盟の豊富な軍事費のおかげで、かなり苦戦するだろうね。

## 効率よく惑星を統治する

『パワーアップ&シナリオ集』でにわかになくなったのが、惑星の統治のしかただ。それまでは反乱がおきない程度に税率を設定すればよかったんだけど、今度は惑星の生産レベルというパラメータができて、あまり税率を高くすると生産レベルが下がってしまうのだ。いわば、惑星の経済力が落ちてしまうわけね。

生産レベルが下がると生産できる艦船が限定されてしまい、なにかと苦労するはめになるのだ。お



●税率を下げ、生産レベルを上げ、宇宙船をどんどん作らなければいけない。

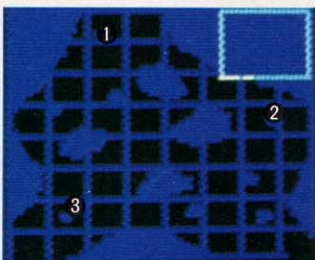


●税率は4~7パーセントぐらい。高すぎると惑星の経済力が下がるのだ。

まけに絶えず艦船を生産し、経済に活力をつけておかないと、ジワジワ生産レベルが下がっていく。だから税率を低めに(4~7パーセントが適当)設定し、安心駆逐艦や巡航艦を次々と、大量に生産するといいたいだろう。あつという間に生産レベルが最大の5まで上がることも間違いなした。

### シナリオ4

#### レグニツアの戦い



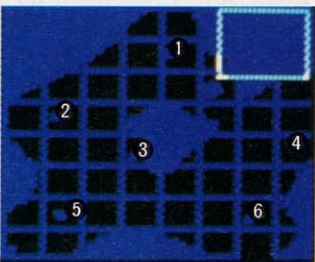
- ① 帝国領 ジェノバ
- ② 中立 ベルグナート
- ③ 同盟領 アルビニオン

中立の惑星を占領しに行くか、そのまま敵の本拠地に向かうか。判断の難しいところだね。

このシナリオは、うまくやれば奇襲戦法ができるのだ。敵はおそらく中立の惑星を占領しに行くはずだ。幸い、このシナリオはマップが複雑に入り組んでいるため、敵の索敵から逃れられる可能性が高い。そこについて、敵の本隊が占領に向かっている間に本拠地を攻め落とすわけだ。

### シナリオ9

#### アムリツア星域の会戦



- ① 中立 カッフア
- ② 帝国領 ガイエスブルク
- ③ 帝国領 レンテンベルク
- ④ 同盟領 パルメレンド
- ⑤ 同盟領 キフオイザー
- ⑥ 帝国領 アルテナ

圧倒的に同盟側が不利だ。同盟側の惑星パルメレンドは生産レベルが低く、本拠地ともいえるキフオイザーとあまりにも離れている。早々に諦めたほうがいいだろう。それより、近くにある帝国側の惑星レンテンベルク、ガイェスブルクを攻略し、占領するほうがずっと建設的な考えだ。ただ敵もガイェスブルクあたりから艦隊を出撃させるはず、かなり苦しい戦いになるだろう。ひたすら耐えぬくことが勝利の秘訣だ。



A村の平和のために立ち上がった村長と村民の、なんともヘンなシミュレーションゲームがこれ。村民を戦闘部隊(攻撃)、トラップ部隊(防御)、そして特殊工作部隊(破壊)に分け、あるときは橋を壊し、あるときはひたすら逃げる。こうして全4シーンをクリアするのだが、なにせ味方の部隊が10、敵の部隊が10で合わせて20部隊の位置、状態などを絶えず把握するのはもちろん。そのほかに橋や家

の状態、トラップの位置の確認をしなければならないので、もう忙しいったらありゃしない。これらの要素をギュッとまとめて、戦略を練るんだから、まさに地獄のようなすさまじさと殺せよう。

そこで、どうすればラクに戦えるかを考えてみよう。

まずは実際にゲームを始める前の下準備だ。初めのうちはとりあえずゲームスピードを遅めにしよう。あまり無理をしないように、

# のつけから激戦だ!! シーン1を徹底研究

"村と村との争い"を舞台とした、なんともヘンテコなシミュレーションゲーム、『アウトロー水滸伝』。しかしこのゲームは奥が深く、難易度も高い。今月はそんなヘンな魅力を持ったこのゲームの正しい遊び方を考えてみようというわけ。さらに、シーン1をしたたかにクリア一するための心がまえを追求してしまったのだ。

■マイクロネット MSX2 8800円[税別](2DD)

じっくり腰を据えてプレイするように心がけたい。マップの確認も絶対忘れてはならないぞ。

さて、ゲームを始めよう。4つのシーンのうち、シーン1と3はいわゆる"戦闘"をメインに、2と4は敵を振り切って目的地にたどり着く"逃げきり"をメインにした構成になっている。前者では、"おとり部隊"で敵の足を止め、本命部隊を操作するのが、かなり有効だ。後者は、つねに団体行動をとるこ

と。また、共通のポイントとして、長期戦に持ち込んだほうがいい。十分な体調で戦いに臨まねば、丸出だめ夫だぞ。



↑じっくり戦略を練るのだ。慎重にね。

## 怒濤の全4シーンのチェックポイントだっ!!

### SCENE 1 部隊の役割分担を考える

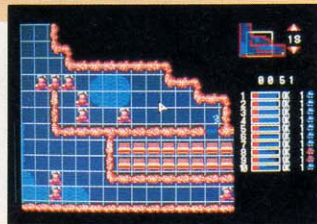
このシーンについてのチェックポイントは、次のページで詳しく紹介しているので、あまり突っ込んだことは書かないでおく。要は、どの部隊がどこに移動し、どんな行動をすればよいかを明確にしておく必要がある、ということだ。それが理解できるまでは、ゲームをストップさせて考えよう。このゲームに慣れるつもりで。



↑橋を壊せばいいんだ、と気楽に考えながら、のんびりゲームを進めていけよ。

### SCENE 2 みんなで進めば怖くない

この目的は、9階の左上の階段に、部隊を到達させること。体力回復のアイテムがちらほら置いてあるが、そんなところに限って、トラップが仕掛けられているので要注意だぞ。ここでは、とにかく個人行動を避けることだ。戦闘部隊を中心に、そのほかの部隊を操作する。ある部隊をおとりにするのも、いい作戦だ。



↑戦闘に負けたら1階に戻されるので、くれぐれも慎重に。体調の確認も怠るな。

### SCENE 3 一步一步慎重に進め

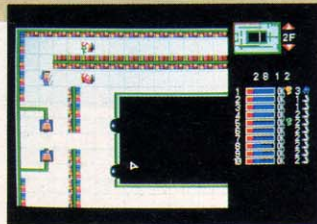
□町の要塞デパートに部隊を到着させることが目的。トラップが異様に多く、敵の部隊の行動パターンも優れているので、かなりの苦戦を強いられるのは必至だ。敵はつねにプレイヤーの先を読むので、それに対応できる戦略が要求される。きちんと戦略を練ろう。第5~第7部隊の使い方が大きなカギとなるのだ。



↑勢いで進まず、確実にデパートに近づけるようにしましょう。かなりツライけどね。

### SCENE 4 果報は寝て待て、だな

最終シーンは9階建ての要塞デパートの中が舞台。9階の黒幕のいるところまで行けばいいのだが、さすが最終シーン、かなりの難易度だ。これで最後だからといって先を急がないように。敵を倒したら休憩し、体調が整ったらまた前進するようにしなければ、まずクリアできないだろう。アセるな、ゴールはもうすぐなのだから。



↑全部隊を3つくらいに分けて行動させるといいよ。さあ黒幕のところへ!

# シーン1を完全解析だ!!

敵の部隊は3つのうちふたつの橋に集中するので、残りの橋を第8～第10部隊を囲むように置き、橋をガンガン破壊しまくるのだ。

それ以外の橋のうち、ひとつは戦闘部隊(第1～第4)のうちの2部隊を橋の向う側に移動させて敵の襲来を待ちかまえ、プレイヤー側ではトラップ部隊(第5～第7)の1部隊でトラップをガンガン作りま

くって万一にそなえる。

最後に残った橋の向こう側には第1部隊を置き(村長がいるため、ほかの戦闘部隊よりも強いので、1部隊でも比較的安心できる)、プレイヤー側は同様にトラップを仕掛けておけば、まず間違いない。

また、ひとつだけでもトラップで囲まれた家を用意しておいたほうがいい。これは「プレイヤー側の

家がひとつでも壊されていなければ、負けにはならない」からだ。家をトラップで完全に包囲し、なおかつ戦闘部隊を近くに待機させて、最悪の事態をさけるといいだろう。

ただしこれらの作戦どおりやれ、というのではなく、むかってくる部隊数や体力によって、部隊を集めたり、家に帰って休憩したり、ときにはトラップ部隊をオトリに



◆ともかくにもこの村長さんの活躍なしでは勝てない。さすがリーダーである。

する必要がある。これについてはプレイヤーのセンスとしが言いようがないようではあるが……。詳しくは下を参照してください。

## 1 ここから敵はやってくる

敵の10の部隊は、プレイヤー側の部隊(低速移動時)より機動力は低いが、橋の近くに陣取っているため、その弱点は打ち消されている。さらに平均した戦闘力と、行動パターンの少なさ(なにせ移動、攻撃、破壊だけどもね)とムダのなさを見ると、プレイヤー側がやはり不利。ちなみにカウンタが106～108で部隊の行動を開始する。



◆いっぺんに攻撃してくるのではなく、ちゃんと状況に応じて行動するのだ。

## 2 ここが一番近い橋

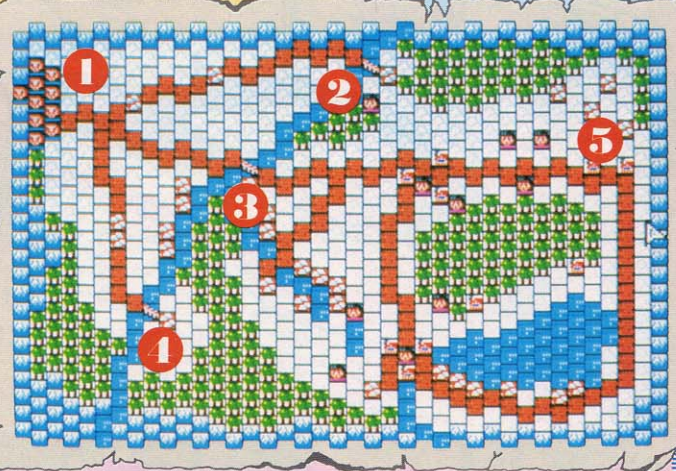
もっともこちらの部隊に近い橋。ということは、3つのなかで一番早く壊せるということになるね。というのは、第8部隊から第10部隊までのいわゆる「破壊部隊」を集結させても、必ず一度は休憩する必要があるからだ。地面でゴロ寝より、家のほうが体力の回復も早い。ここはジワジワ壊すか、あと回しにしておくといいと思う。



◆最初のうちは敵部隊の侵入を阻止してればいい。難しいことじゃないよね。

## 3 フィールドの中心の橋

このあたりは、絶えず敵味方入り乱れる傾向にある。橋の上に敵がいてジャマなときは、ちょっと橋からはなれて休憩すれば、道は開けるぞ。時間を表わすカウンタと橋の関係だが、3人で60カウンタ分の時間、橋を壊すと、耐久度は約36、ひとりで約15パーセント減るようになってる。また、橋をベストコンディションの3部隊が壊せば、1度の休憩で破壊可能となる。あとは、1部隊が休憩なしで、どれくらい橋の耐久度を減らすことができるかなどを調べてみると、役に立つんじゃないかな?



## 5 この家さえ壊されなきゃ

10戸の家を壊されると、負けである。言い換えれば、ひとつでも壊されていなければ負けはないのだ。そこで、マップの一番すみの家をガチガチに防御しておく手はない。グルリと仕掛けられたトラップはもちろん、その家の近所に、戦闘部隊がいれば、集団で突進されない限り大丈夫だ。セコいようで、かなり使える策なのだ。



◆ほれほれ一、これくらいやっておけばいいだろう。……やりすぎかな?

## 4 まずここを壊すのだ!

近くに家もないので、部隊の体力回復にもホネが折れるけど、この橋は敵の部隊の攻撃が手薄になりがちなので、とっとつぶ壊してしましましょう。破壊後は3つの部隊をふたつとひとつにわけて、残りの橋にむかわせて作業を続けるのだ。とはいえ、ただ壊していればいいってもんじゃない。敵の位置、戦闘部隊の体調を考えながら、破壊部隊も橋の間を行き来させることを頭に入れよう。くれぐれも自分で作ったトラップにハマる、というようなバカなまねはしないように。恥ずかしいぞー。



◆橋の向こう側に味方の戦闘部隊がいるから、安心して作業が進められる。



◆まさに押すな押すなの大にぎわい。でもこれって、すっげー迷惑だよな。

特集

# コンストラクション天国



自分でゲームを作りたい！ という人の熱い期待に応えて登場したコンストラクションツール。そのツールで作ったゲームがぞくぞくと編集部に送られてきた。その中には驚くほどレベルの高いものがあったのだ。とゆーわけで、入選作を発表するぞ。

# CONストラクションツールの歩み

いままで、MSXマガジンが多くのゲームCONストラクションツールを出してきたのは、みんなも知っているとおり。ここで、その歴史をチラッと振り返ってみることにしよう。

まず、最初に出したのが、『アドベンチャーツール』。これは1988年6月号に掲載された、文字どおりアドベンチャーゲームを作るソフト。1989年1月号に掲載した投稿作の『パーフェクトトライアングル』は、優秀作品としてTAKERUから販売されたのだ。

そして、1988年7月号で『吉田工務店』がデビュー。このときは、すさまじいばかりの反響とともに、たくさんの作品が送られてきた。いや、うれしかったね。水準もかなり高いものが多かった。それが『吉田工務店データ集Vol.1、Vol.2』になったわけだ。プレイしてくれた人は実感できたと思うけど、グラフィックの緻密さ、各ステージの構成など、いろいろと凝っているのがわかる。ツールを使ってここまでできるのか、という感慨があったのを記憶している。

Mマガはその後も『すご八』などのCONストラクションツールを次々と出していった。

1989年6月号で、吉田工務店がさらに進化した『吉田建設』が発表されるにいたって、爆発的な反応

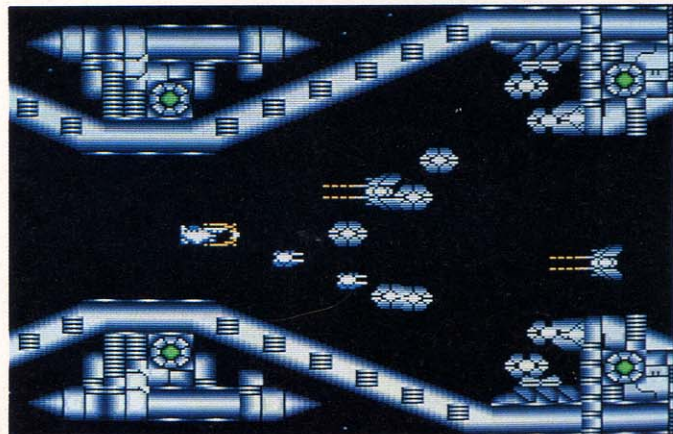
があった。その応募作は、数的にいうと吉田工務店よりは少なかったものの、やはりレベルの高いものが多かったぞ。MSX2+の威力というか、なめらか横スクロールの面が加わったことで、ゲーム全体のステージ構成が変化に富んで、より充実したゲームができたのだ。

また、1990年2月号では、みんなが待ち望んでいたRPG CONストラクションツール『Dante』を発表した。この記事を書いている段階では、まだDanteを使ったゲームは送られてきていないが、きっとスゴイRPGが送られてくるんだろうな。そのときがとっても楽しみだ。

これだけ熱心に作品を送ってくれるのは、ゲームを作りたいと思っていたけど、プログラミング技術の問題で実現できなかった人が多かったということだろう。CONストラクションツールが、ゲーム作りの夢をかなえてくれたといえるのだ。

ま、難しい話は抜きにして、とにかくオモシロイものを出していく、という基本姿勢を変えずにこれからもがんばっていききたい。とゆーわけで、これからもぞくぞくとツールを出していくつもりなので、乞うご期待だ。

では、これから吉田建設、吉田工務店、すご八の入選作を順に紹介していくことにするぞ。



# ◆Mマガから生まれたCONストラクションツールたちだ

## 吉田建設

72

吉田工務店の拡張版だ。MSX2+専用で、従来の縦スクロールに加えて、スムーズな横スクロールのステージもできるようになっている。

また、FM音源用のBGMが32曲ついており、その中から各ステージのイメージにあった曲を選べるのだ。吉田建設のBGM

19番の歌詞募集をやって、優秀作を本誌で発表したことを覚えている人もきっと多いだろう。まあ、とにかく個性的なゲームを作ることができるのだ。



◆FM音源のいい音がBGMが聞けるのだ。

## 吉田工務店

76

MSXマガジン1988年7月号で紹介した、元祖シューティングCONストラクションなのだ。

自分の持っているMSX2で、壮大なストーリーのシューティングゲームを作れるということで、すごい人気を獲得した。前回の入選作をまとめた『吉田工務店デ

ータ集Vol.1、Vol.2』を見てもらえばわかるように、編集部にはスゴイ作品がどんどん送られてきたのだ。今回もツブ揃いのゲームばかりだぞ。



◆これぞ元素、じゃなかった元祖なのだ。

## すご八

80

自分の手でボードゲームを作りたい、という要望に応えるのがこのすご八だ。MSXマガジン1989年2月号に掲載されている。

すご八は、日本古来の由緒正しいすごろくなんだけど、パパッと簡単に作れてしまう。人生ゲームのように、一生の

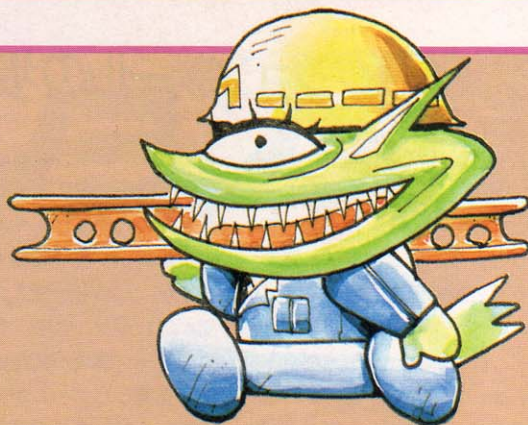
うちに楽あれば苦ありというものを作ってみるのも楽しいかもしれない。ただ、なかなかゲームの個性を出すのが難しかったらしく、応募総数はやや少なめだった。



◆人生山あり谷ありのゲームが作れるぞ。

# 吉田建設 優秀作品発表!

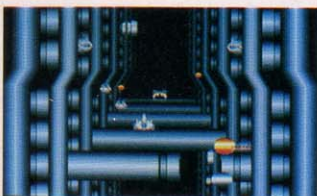
縦スクロールに横スクロール。なんでもござれの超本格派シューティングゲームコンストラクションツール、それが『吉田建設』だ。質量ともに予想をはるかに上回る応募作品群に、編集部一同感心することしきり。それではさっそく、寄せられた優秀作品の数々を紹介していこう。



## SUPER ZEOLOGUE 神奈川県/三輪芳光

**ストーリー** それは1990年7月のことであった。突然、世界各地で謎のミサイル攻撃が始まり、市街地の30パーセントが戦火に包まれてしまったのだ。事態を重く見た米ソ両国は、即時に安保条約を締結。ミサイル攻撃の正体が恐ろしい人類滅亡プログラムによってコントロールされていることを突き止めた。そこで国連軍は“ゼオログ計画”を発動、高性能爆撃機“スーパーゼオログ”を発進させたのだ。

いきなり最初のステージから、美しいグラフィックに圧倒される。とにかく地形パターンのデザインがうまいのだ。緑が広がる大地に、きらめく湖面。そして点在する敵基地。どのパーツもじつに丁寧に描き込まれていて、市販ソフトやアーケードゲームにも十分に対抗できるほどの水準だ。



◆左右から突然敵が体当たりしてくるぞ。



◆炎が美しい太陽ステージ。このボスは自機に幅寄せしてくる。イでできるのだ。

また、色使いにも工夫のあとが見られる。地上物と空中物との色のバランスが絶妙で、敵キャラが空中を浮遊している感じをうまく出しているのだ。ごちゃごちゃして見づらい色使いの作品が多かった中で、見やすさを重視したデザインには感心させられた。

この作品は縦横5ステージずつ、全10ステージで構成されている。オーソドックスな戦闘機モノだが、美しく変化に富んだデザインで、次にどんなステージが待ち受けているのかと、プレイヤーの興味を常に引きつけるような工夫が凝らされているのがニクイのだ。また、

各ステージのつながりもよく考えられていて、ちゃんとストーリー性を感じさせてくれるような設定になっている。おかげでプレイヤーは違和感を感じずにプレ



◆敵戦艦の内部での戦闘シーン。敵キャラの動きがなかなか個性的で気持ちいいのだ。

さらに、随所に凝った仕掛けがさりばめられているのもよい。植物から突然胞子のようなものが大量に襲いかかってきたり、ちょっとした迷路のような作りになっているところもある。ところどころに、サンプルゲームの影響をモロに受けていると思われる箇所や、ちょっと陰険すぎる仕掛けも見受けられるんだけど、そこはご愛嬌。そんなところを差し引いても、十分に楽しめる出来映えだ。

作者はまた、ゲームバランスにも気を配っている。何回でもコンティニューできる吉田建設の特徴を考えて、どのステージから始めてもクリアできるように調整しているのだ。後半のステージはやや難しすぎるくらいがあるが、一般的にはよく練られていて、手ごろな難易度に仕上げられている。なお、この作品はTAKERUで発売中だ。興味を持った人はぜひともプレイしてみてください。

### 作者からひとこと

じつはこの作品、ビートルズの“サージェント・ペパーズ・ロンリー・ハーツ・クラブ・バンド”をモチーフに作ったんです。なんて言ってもわからないかな? つまり、私が狙ったのは、たんに敵を撃ち落とすとして進んでいくだけの単純な

ゲームではなく、各ステージそれぞれにちゃんとした意味あいを持たせることによって、ひとつの完成された起承転結のある物語に仕上げることだったんです。

グラフィックやゲームバランスも、私なりに最大限の努力をして作り上げました。ぜひとも遊んでくださいな。



# TWINKLE STAR 星の魔法使い 京都府/野上 恒

ス  
ト  
ー  
リ  
ー

コスモ王国に住むツインクル・スターは、不思議な魔力を持った妖精たち。長いあいだ人々と仲よく生活していましたが、ある日のこと、邪悪な精神を持った火、風、水、地の4人の魔導師たちに操られて、突然人々に襲いかかり始めたのです。魔導師たちに愛する姫をさらわれてしまった王子マティ。彼は自ら星の魔法使いとして、王国に平和を取り戻すために、戦いの旅へ出発しました。

念願のCONストラクションツールがようやく手に入った。さあ、最初にどんなゲームを作ろうか。そんなとき、あれも作りたい、これも作りたい、思い浮かぶアイデアは、どーしても自分のお気に入りのゲームに似てしまうのが人情というもの。ちょっとばかりお知恵を拝借したところでバチは当たらないはずだ。

しかし、だからといってモノマネばかり、というのもまた考えもの。どんなにそっくりに作ろうとしたところでオリジナルにはかないっこないんだし、アイデアは新鮮なうちが花。どんなに優れたアイデアであろうと、2度、3度と使っていくうちにだんだん色あせてしまうものである。それに、せっかく自分の手で作るんだから、自分なりのアイデアを入れればより作品に愛着がわくってもんだ。『TWINKLE STAR』は、100パーセントモノマネなし！ なんてワケではないけれど、独創的な要素をそつなく組み込んで、作者自身しか表現し得ない独特な世界を作り上げている。じつに完成度の高い



◆動いているところを見せてあげたい！ なんて思うほどなめらかに動くよん。

秀作なのだ。

もちろん、これだけの世界を構築できたのは作者の力量にほかならない。ストーリー設定自体はオーソドックスなファンタジーふうであるが、きわめて質の高い演出効果によって、プレイする側の興味が常に途切れないのである。

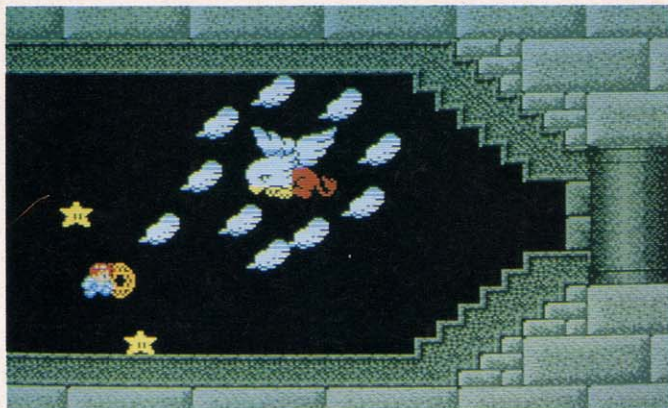
まずグラフィックがすばらしい。前ページの『SUPER ZELOGUE』は質感のあるメタリックでリアルなデザインが魅力だったのに対し、この作品は絵画のように優美で柔らかな、躍動感あふれるデザインに仕上がっている。こんな絵柄のシューティングゲームはめずらしいが、その美しさは画面写真を見ればわかるだろう。

各ステージはストーリー設定にある4人の魔導師に合わせて火、

風、水、地の4つのコンセプトに分けられている。謎めいた神殿に暗い深海、燃え上がる炎の海など、どのステージも淡いパステルカラーが美しい。パレットの点滅も効果的に使



◆ひと目見ただけでストーリーが思い浮かびそうな画面だね。



◆随所に作者のセンスの良さを感じさせてくれる。とくにキャラクターデザインが光る。

っていて、作品全体に幻想的で神秘的な印象を与えている。

また、キャラクターデザインのセンス

の高さは、全応募作品の中でも群を抜いて優れていると言っていいだろう。水中を優雅に泳ぐクラゲやタツノオトシゴ、お城を守る屈強な兵士、そして、舞い上がる火の粉などなど。ちょっと大きげに言えば、出てくるキャラクターすべてが、まるで命が宿っているかのように画面上を生き生きと動き回るのだ。

また、敵を絶対に破壊することができないステージを用意するなど、ただひたすら連射と弾よけをするだけのゲームにならないようにするための工夫も怠っていない。障害物の仕掛けも巧みで、最初から最後まで、シューティングゲームにありがちなマンネリズムを感じずに遊び続けることができる。



しかし、この作品を際立たせているのはなんとと言ってもトータルバランスの取り方のうまさだろう。

ほかの応募作品の中にも、部分的に見ると斬新な仕掛けや、キラリと光るアイデアを持ったモノは少なくなかった。だが、ひとつの作品として評価すると、どうしてもまとまりのなさとか流れの悪さを感じてしまうことが多いのだ。

その点、この作品はイベントの見せ方が非常にうまい。オープニングからエンディングまで、無理なく自然に見せてくれる。もちろんアラを探せば見つかるが、完成度の高さとカバーしているのだ。

この作品もTAKERUで発売中。これからゲームを作りたいと思っている人には参考になると思うぞ。

## 作者からひとこと

最初はとにかく“星”をテーマにした作品を作ってみようと思って始めたんです。そこからイメージをだんだんふくらませていって、現在の形になりました。

ストーリーの雰囲気を活かすために、敵キャラクターの配置や動

きにはかなり気を使いました。とくに水や炎のステージは自分でもうまく表現できたと思っています。

完成にこぎつけるまでにはだいぶ苦労しましたが、それなりに納得のいく作品に仕上がりました。今度は横スクロールアクションゲームのCONストラクションツールが欲しいですね。

# 惜しいっ! 選外佳作だ

ここで紹介している作品は、いずれもあと一步で入選か? といったレベルのものばかり。コミカルなものからプロ顔負けのものまで、応募作品の層の厚さを物語っているぞ。



## 天魔戦記 大阪府/世古隆行

それはまだ、人という生き物が存在しないころの時代。そこでは天界、魔界、エデンの三層をすべて手中に収めようとたくらむ魔界の帝王サタン・アイリスの天界進撃をきっかけにして、神と悪魔というふたつの勢力が、天界と魔界の間にあるエデンの地で何万年にもおよぶ戦いを続けていた。

ただ、このサタンには悪魔に不慣れた優しさを持つため魔界を追われる身となった、アダムというひとりの息子がいた。魔界から追放されたアダムは、エデンの地で光をつかさどる女神イブと恋に落ちて幸せな日々を送っていたが、サタンの進撃によりエデンは破壊され、さらにはイブまでもさらわれ

てしまったのだ。神のお告げにより、魔界への道を知ったアダムはイブのために、サタンがいる悪魔城へと向かっていくのだった……。

『天魔戦記』の特徴は、数多く送られてきた作品のなかでもひととき異彩をはなっていたシナリオにある。神と悪魔の終わりなき戦い、という独特のオカルト世界を作っているところに作者ならではのオリジナリティーを感じるのだ。

グラフィックひとつとっても、本当に魔界で戦っているかのような重苦しい雰囲気を出すため、全体を暗めの色調で統一するという工夫をしてうまく成功させている。しっかりとしたシナリオ作りが、ゲームの雰囲気を決める重要な部

### 作者からひとこと

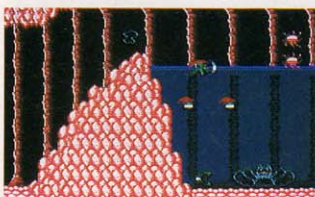
以前からこういった神と悪魔の世界をモチーフにしたゲームを作りたいと思っていました。そうですね、永井豪の『デビルマ

ン』などが個人的に好きなので、少しは影響されたところもあるかもしれません。ゲームを作るうえで苦労した点は、横スクロールで多重スクロールをどう表現させるか、ということでした。

分だということがわかる好例だ。

シナリオ以外でも、吉田建設のコンストラクションの制限をアイデアで克服しようとさまざまな工

夫が行なわれている。追いかけてタイプのボスキャラを使って、サタンの首がのびてくるように見える演出はなかなかのものだ。



◆作品全体にただようあやしげな雰囲気は、応募作品のなかでもヒカイチだろう。



◆最後はサタンと、その息子であるアダムとの宿命的な戦いになる。シュールだ。

## METAL MOON 東京都/関 貞策

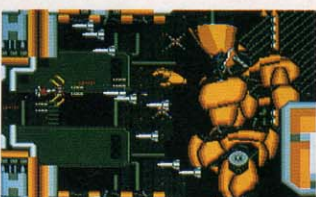
遠い宇宙の話……。惑星フィクスは邪悪な異星人の攻撃にあった。わずかながら生き残ったフィクス人たちは、各惑星に散らばって異星人と戦いの日々を続けていた。異星人はフィクスを一掃するため、移動要塞METAL MOONの開発を急いだ。これを知ったフィクス軍は、最後の希望をたくして最新戦闘機FX20を出撃させたが……。



◆全体的な完成度はかなり高い。これだけのデキで制作期間が1ヵ月弱とは……。

とまあ、『METAL MOON』のストーリーはゲームとしてはきわめてオーソドックスなタイプ。ゲーム内容もいかにもゲームセンターにありそうな今風のシューティングゲーム、といった感じの作品だ。

この作品の素晴らしいところは、各面がすべて立体感のある構成で作られている点だ。たとえば3面の小惑星地帯などは自機が岩の間



◆最後に登場する大型ロボット。なんか、ガチャーン攻撃をしているように見える。

### 作者からひとこと

編集部が一番でついた作品だったんですか? あのとときは就職活動がいそがしかったので、イキオイで作ってしまった気がします。

作るときは立体感を出すよう、いろいろ工夫してみました。貴重な就職活動の時間をさいての制作だったので、そう簡単にクリアさせてたまるかとなかば意地になって難しく作ってしまったかな。

をすり抜けているかのように見えるし、4面では多重スクロールのテクニックを使って中型戦艦が浮き出ているように見せている。他の作品にくらべ、徹底して立体的な構成を目指したアイデアが光る。

グラフィックのセンスもかなりのもので、全体にカチッとした色でコントラストを重視した落ち着いた色でまどめられており、色構成に破綻が見られず安心して見ることできた作品だった。

じつはこの作品、吉田建設が発売されて1ヵ月もたたないうちに送られてきたものだ。編集部でもまさかこんな短い期間で作品が作れるとは思っていなかったの、一同ビックリ。その後も作者の関さんは改良版を送ってきてくれたりと、精力的に応募してくれた。本当に、パワーのある人だ。

ただ、後半は難易度が極端に高い。ゲームバランスをなおせば、さらにいい作品に仕上がらるだろう。

**D.I.A. HAWKS** 岩手県/沼田晴子

愛と自由の国、ホークランド。帝国の専制から独立してはや1年。ついに、帝国に逆襲する時が来た。ホークランド国ナンバー1の助っ人正規兵であるキミの使命は、ペナント姫を救い、みごと帝国を倒すことだ。フクオーカの地、最西端にあるヘーダワイ砦から愛機ホークスが、今、飛び立つ!



◆いかにも女の子らしいタイトル画面。右側の赤い鳥みたいなやつが、主人公だ。

だろうか。吉田工務店にも『エンディーン』というメルヘンチックな作品を応募しているほどだ。

この『D.I.A.』は応募作中、14面と一番面数が多く、かつ笑える作品だった。それもそのはず、全プロ野球球団のチームをもじった面が入っているのだ(13面+エンディング面)。ゲームの内容も中日面は

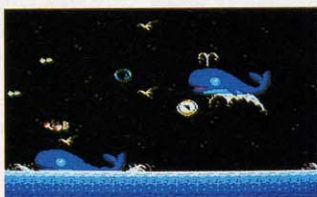
プロ野球とシューティングという、あまりに斬新な取り合わせで応募してくれたのは、Mマガのコンストラクションのそのほとんどに応募してくれている沼田さん。彼女は本誌やログインでもよく顔を出しているの、読者のなかでも知っている人もいないのではない

作者からひとこと

どうもありがとうございます。はっきり言って、思いきりシュミに走って作りました。ただ、このときはダイエーのファンだったん

ですけど諸々の事情により(？)、現在はロッテのファンになってるんですよ。あ、これはゲームには関係ないですけど。Danteも今シナリオを作っているところなんで、楽しみにしてください。

金のしゃちほこが襲ってきたり、大洋面では空飛ぶクジラがのどかに泳いでいたり、作品のユニーク度はズバ抜けたものがあった。



◆なぜかクジラが空を飛ぶ? 大洋面。

さらに、送られてきた作品には裏ゲームが6面ぶんも入っていた。20面も作ってしまうとはさすがツールの鬼、アイデアウーマンである。



◆ここは西部の谷。西武、というワケね。

**残りの選外佳作をご紹介**

**BATRAITUR** 東京都/田中周幸

前回の吉田工務店のコンテストにも『アナザーディメンション』という作品で入賞した田中さんの応募作品だ。通常の3面をひと組と考え、全4ステージプラスα、計13面というおもいきったステージ構成になっている。各面のボスは中ボスという設定になっていて、3面ごとに巨大戦艦を登場させることでゲーム展開にメリハリをつけている。また、横スクロール面に奥行きを持たせるために画面が

ななめ前方から見た視点で構成されている。アイデアはすごいので、ゲームバランスをもっと煮詰めれば入賞の可能性もあった。



◆家の近くを通る首都高速を見て思いついたという、多重スクロール面。

**SPRITE** 熊本県/松本 淳

応募作のなかでも異端児的作品(？)なのが、この『スプライト』。各面にならず巨大な女の子が登場してくるのである。たとえば、戦艦で日の丸をふっている艦長代理(の女の子)が立っていたり、意味もなく体育服姿で走っている女の子がいたり……。ゲームが進むにしたがって、人魚やパニーガールなどのイロモノがゾクゾクと登場し、最後のボスなんかちよっと紙面ではお伝えできなかったりす

る。アイデアは確かに、すごい。ただ、すごすぎるのだ。エンディングでは、登場した女の子のスリーサイズがわかるサービスぶりだ。



◆女の子が走る豪快なアニメーション部分。こういうのばっかりなのよ。

**達人28号** 福岡県/原中 陽

世界大戦を終わらせるため造られた金属人形たち。キミはその人形たちのひとり、超人28号である。28号の目的は、反逆者である金属人形6号を破壊して達人の称号をもらい、達人28号となって博多駅に銅像を建ててもらふことだ。この『達人28号』はもう何でもアリのパロディーシューティングだ。内容も自機の数倍も大きな巨大ダコが意味もなくぐるぐるまわっていたりというハチャメチャぶり。傑

作なのは、札たばが飛びかい、硬貨が襲ってくるお金の面。消費税を反映してか、1円玉の集合体がボスになっているのである。



◆1万円札や5千円札が空に舞うお金の面。万札がやけにリアルな感じ。

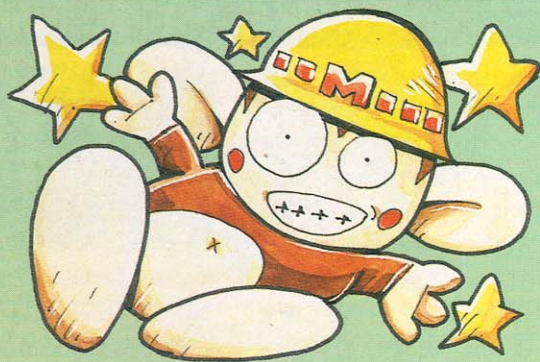
ガンバレ! あとひと息だ

SPARROWS	千葉県	佐藤	幸一
THUNDERBOLT	京都府	大上	清
MAD DOC	神奈川県	井上	学
Mr.KUZU	愛知県	牧田	博行
MINI ドラゴン戦記	大阪府	平岡	博人
RAISIN	静岡県	吉田	英二
OMEGA ZONE Z	東京都	加藤	康平
SERAPHIC WING	神奈川県	尾沢	正樹
WEEP	富山県	村上	聡
JUSTICE	大阪府	稲川	雅幸
空の要塞	愛媛県	西岡	裕二
TOP SECRET	愛知県	小原	尚明
DRYAD	長崎県	林	茂
風の町の郵便	宮城県	上野	貴広
Valion histry IV	千葉県	武田	隆徳
戦業部長 DARIASU	埼玉県	山崎	聖卓

# 吉田工務店 入選作品発表!

## データ集Vol.3

『吉田工務店データ集Vol.1、Vol.2』が発表されて1年と3ヵ月。とうぜん『吉田建設』だけでなく、『吉田工務店』にもたくさんの応募作が送られてきたのだ。今回はそのなかの優秀作5本を『データ集Vol.3』として発表するぞ。



### サイファー 宇宙の仕事人 北海道 岩原裕二

ストリー

時代は未来。ネオ・アバシリにある宇宙破壊専門探偵者SAIPHeR(サイファー)は、暴走した工業用ロボットなどを処理するプロの何でも屋だ。クリスマスも近づいた12月20日、社員のジョーは突然本部から4つの仕事を任命された。だが、ジョーは社内でも評判の愛妻家。8歳の娘のためにもイブは家族だけで迎えたい。はたしてジョーは、イブまでの6日間に任務を達成できるのだろうか?

今回発表する『吉田工務店データ集Vol.3』に入っている5本の入賞作は、いずれもハイレベルな仕上がりの作品ばかり。どの作品も甲乙つけがたく、われわれ編集部としても選考にかなり手間取ってしまったほどだ。今回送られてきた吉田工務店の応募作全般に言えることだけど、グラフィックやゲームバランスなどの作品自体の質がかなり向上している。

この理由はたぶん、発表されてからの期間も長いことと、ゲームの作りかたのツボをこころえている人たちがたくさんいるからだと思う。またMSX2ユーザーでも遊

べるというのが、人気の長さの秘密なのだろう。

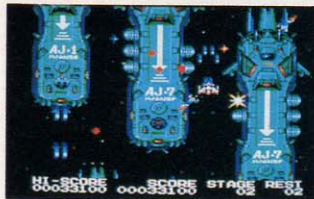
この『サイファー宇宙の仕事人』も、ふざけたタイトルがついているけれど、中身はかなりしっかりと練られている作品だ。グラフィックやバランスが飛び抜けているわけではないが、ゲーム全体のまとめたかたがソツがないのだ。

たとえば自機やパワーアップアイテムなどのキャラひとつとって見ても、じつに見やすくデザインされていて、ゲーム中に間違えたアイテムを取ってしまうということがまずない。こういうこまかい気配りはとってもうれしいものだ。

それと各面のマップの構成にも注目したい。2面の宇宙ステージでは突然レーザーが飛んできると思えば、その先に戦艦の砲台が配置されていたり、4面の海底ステージでは



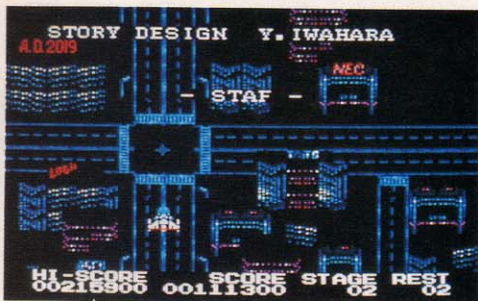
1面の昆虫ステージのボスはメカグモだ。ボスのデザインセンスもなかなかのもの。



2面の宇宙戦艦ステージは難しいぞ。



3神殿内部へ突入している感じがうまい。



いろいろなメーカーのネオンが光るスタッフクレジット面。

神殿上空から徐々に神殿内部に降下していく雰囲気、限られた背景パターンで実現している。

アイデア賞なのが、スタッフクレジット面にもなっている5面の夜景ステージだ。この面はスタッフを紹介しつつ、パーキングのサ

インを点滅させたり、車がライトをつけながら道路を走り過ぎていくという小ワザを使っている。

時間をかけて制作されたモノだけあって、細部までじつに丁寧にデザインされている。全体の完成度が非常に高い作品なのだ。

### 作者よりひとこと

友達にいろいろとアドバイスしてもらいながら1ヵ月近くかけてコツコツ作った作品です。思ったほど背景のパターン数が多くなか

ったので、マップ画面の構成に苦労しました。もうちょっとパターン数があればもっとおもしろいことができたかもしれませんね。ボスキャラのデザインには、けっこう自信があります。ぜひ見てね。

## CROSS POINT 愛知県 加藤 廣

### ストーリー

ヴィシュナ太陽系に突如あらわれた宇宙要塞。彼らのみずからを帝国と名のり、その強大な戦力で次々と星々を支配していった。ただひとつ抵抗を続けていた惑星アルテアは帝国軍を倒す最後の手段として、2機の戦闘機を敵地に突入させた。

ゲームをする前に目についたのが、同封のイラストがカッコイイ！ということだった。こういったイラストなどの設定資料が用意されていると、プレイヤー側もゲームの世界にすんなりと感情移入できるというものだ。背景のグラフィックも美しく、作者の絵のセンスの良さがうかがえる一作だろう。

この作品の素晴らしい点は、各面の仕掛けがどれもよく練られていて飽きさせない作りになっていることだ。たとえば1面の宇宙ではスプライトを多用して、疑似的に2重スクロールしているように見せていたり、2面の細胞惑星ステージでは入り組んだ通路にはびこる細胞をひとつずつ壊して進んでいく感じをうまく出している。

しかも絵のセンスだけでなく、ゲームバランスも非常にいい。シューティングはプレイ中にある程度のスリルがあるからこそおもしろいのだが、これが度を過ぎるとたんに難しいだけのつまらないゲームになってしまう。プレイした人を全員満足させるゲームを作ることが非常に難しいからこそ、ゲームバランスの調整は大変なことなのだ。その点、この作品は誰にでも解けてなおかつ楽しく遊べるバランスになっていた。

### 作者よりひとこと

どうすれば楽しく遊べるのかを頭において作りました。ゲームバランスの調整や、自機を目立たせるために全体の背景の色をおさ

たりなどといったことを友達にプレイしてもらって直していったのがよかったかも知れませんが。グラフィックは『グラディウス』を意識しています。3日かけて作ったエンディングもぜひ見てください。

敵キャラや弾が見づらくて当たってしまうということがまずないのもいい。全体的なまとまりも応募作のなかでトップクラスにある作品だ。

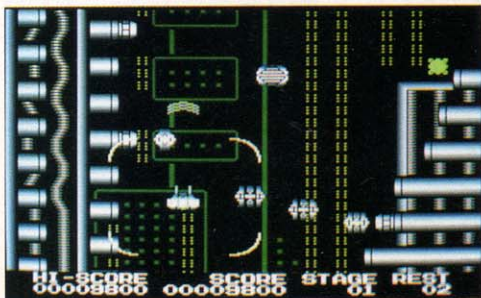


- ▶一度プレイすれば、いろいろ楽しい仕掛けがいっぱいあることに気づくはず。
- ▶エンディングを見てわかるように絵のセンスは抜群。コナミっぽい気もする。

## ZEOLOGUE PART2 東京都 三輪芳光

### ストーリー

今回の発表作のなかで、唯一ストーリーのない作品だ。「ストーリーを作る時間があるならば、バランスの調整や新しいアイデアを出すことに時間を費やしたほうがよい」と、さすが吉田建設受賞者、自信にあふれた強気なコメントを残している。



▶左側を通るくねくねした金属ハイフの質感が、やけにリアル。独特の動きをする

この作品の作者の三輪さんは、今回発表した吉田建設作品にも入賞している実力者だ。この人のすごいところは、工務店で『ZEOLOGUE』とその続編(本作品)を送ったあと、すぐに建設で『SUPER ZEOLOGUE』を作っていたということだ。短期間で3本も作品を作るというのは、よほどのパワーがないとできないことなのだ。この3つのシリーズを通して見ると、送られてきた作品のレベルが次第に上がっていることがよくわかる。

この作品はグラフィック、それも金属の質感がうまく表現されていることが特徴だ。冷たい金属のイメージで統一した背景のパーツや、他の作品に見られない

### 作者よりひとこと

以前、このPART1を応募したんですが、どうやらボツになったみたいなので気合を入れてPART2を作ってみました。吉田工務店の制

約上の限界を超えるため、オープニングを追加したりといったさまざまな工夫をしています。今回は吉田建設作品の『SUPER ZEOLOGUE』とあわせて入賞したこともあって、とても喜んでます。

敵キャラも手慣れた感じである。それと、自機がパワーアップしたときの見た目が派手なこともゲーマーの評価を集めていた。シューティングの醍醐味は敵をガンガン破壊していく壮快感にあるのだと、つくづく再認識させられる。ただ、後半極端に難易度が上が

るゲームバランスにはまだまだ改良の余地があると思う。後半は狭い通路が続くイジワルなマップばかりだし、さらに敵キャラの耐久度が高すぎてあまりに高い(カタい)ので、ちょっとやる気がそがれてしまうときがあるのだ。次回はもう少し難易度を低く設定してほしい。



▶どひー、5面はこんな狭い通路ばかり。



▶エンディングはレイトレみたいな絵だ。

# OVER FLOW! 栃木県 岡部晃明

## ストーリー

宇宙のどこかに生息する、惑星侵略者“エーリヤン”。彼らは資源の多い惑星を狙い、その圧倒的な攻撃力で制圧したあと他の星に売るという極悪非道な連中だ。そんな彼らがついに地球にやってきた。地球が戦場と化す前に、敵地をたたけ!

かわいい! なんて言葉がピッタリの作品なのが、この『OVER FLOW!』だ。このタイトルの意味は、侵略軍の戦いに向けて戦闘機を開発したのはいいとして、開発費が予算をはるかに上まわってしまったために名づけられた戦闘機の名前のことだ。地球の危機だというのにパワーアップも別売りだ

なんて、なにかホノボノとさせる設定だね。殺ばつな印象になりがちなシューティングに、コミカルなタッチのアクセントを加えるというアイデアは非常にいい。

もちろん、送られてきた吉田工務店作品のなかにもこういったコミカル路線のシューティングはいくつかあったけど、ゲーム全体にただよう“かわいらしさ”では、この作品にかなうものがなかった。グラフィックやほどよいゲームバランスなど全体の完成度も、頭ひとつ飛び抜けていたという感じてあった。

なかでも、グラフィックやキャラクターのデキの良さには感心。



■背景や敵キャラがとってもカワイイ。

## 作者よりひとこと

入賞ですか? ありがとうございます。前回Mマガで発表していた『吉田工務店データ集』のVol.1と2をプレイしたことがあるんで

すが、そのあまりのレベルの高さに驚いてしまいました。今回はデータ集に負けないものができたと思います。制作にあたっては、画面をいかに見やすく作るかというところに重点をおきました。

3面の宇宙ステージひとつ見ても、ヒトデの形をしたお星さまが飛んできたかと思えば、途中で天の川がかかっていたりととてもメルヘンチックなのだ。各面もそれぞれ違うタッチのノリで飽きさせない工夫がなされている。

ただ、1面の青い海に緑の大地

が美しい地上面は、色遣いがちょっと『ツインビー』に似すぎかな? と思わせるところがある。ツインビーは確かにコミカルシューティングの代表作だし、学ぶべき点多いが、センスの良さを生かしてもっと自分だけのオリジナリティを出すことを心がけてほしい。



■各面のボスキャラも良くてきている。



■夕焼けを背に「正義は勝つ!」のポーズ。

# BLUE SONIC 宮城県 鹿野 護

## ストーリー

銀河に本拠地をおく悪の組織ZEEDを、ついに倒すときがきた。キミの使命はZEEDを宇宙から抹殺することだ。最新鋭機ブルーソニック00-1を駆り、地上部隊を壊滅して宇宙に飛び出したキミに、超大型戦艦が襲いかかる。敵の正体をあばけ!



■地平線にあらわれる巨大な砂虫。奥行きのある大胆な構図だ。

作者によると『BLUE SONIC』は、「今までにない奥行きのある画面と誰にでも解ける難易度」を目指して制作したとのことだ。確かに、この作品は奥行きを感じさせるためにいろいろな工夫がされている意欲作である。

例を挙げると、1面は雲に隠れて海に浮かぶ戦艦がちらちらと見えるあたりが本当に空を飛んでいるようだし、4面の超巨大戦艦の内部は、影を使った構図でうまく立体感を出している。各面通じて、影の使いかたがうまいのが特徴だ。

しかし、この作品の一番のアイデアは、2面の市街戦ステージだろう。これは最初に地面近くをスレスレに飛んでいる自機が、中盤で一気に雲を

## 作者よりひとこと

1ヵ月間、ちょっとずつ時間をかけて完成した作品です。背景のグラフィックは一生涯懸命描いたので、絶対見てください。苦労した

ことは、ボスキャラのサイズが初めから決めていたことかな。ただ、2面の2D→3D→2Dに視点がうつっていくステージは吉田工務店がでる前から一度は作ってみたいと思っていたんですよ。

突き抜けて上空に上がったあと、最後に都市のネオンを高高度から眺めるという凝った演出だ。高度差をうまく利用して、あたかも自機が高く舞い上がったかのような感覚を表現しているのがうまい。

ほかにも4面の月面ステージに登場する最後のボスの砂虫が、地平線のかなたからひょっこり姿を出しているように見せ、巨大さと奥行きを出しているような、マップのパースのつけかたのうまさも光る。ただ、大胆な構図をつけたためか背景のパターンが足りなくなって少々見づらいところもある。



■これが最後のボス、ZEEDだ。最終面はかなり難しいから、気合を入れること。



■エンディングはこのように一見の価値アリ。可変翼の戦闘機だったんですね。

# 入選まであと一步、選外佳作を紹介するぞ!

吉田工務店の入選作品はいかだったかな? 誌面上で紹介しただけだけど、グラフィックの美しさや各面の構成の良さなどがわかってもらえたと思う。プレイしてみたいなと思ったら、吉田工務店データ集Vol.3を買ってプレイしてみてね。

というCMをちょっとしたところで、本題に入ることにしよう。吉田工務店の応募作品は、発売時期が先行したせいか、そのほかのコンストラクションツールと比べていちばん多かったのだ。数が多ければ、その中にいい作品が多く含まれているのはトーゼンのこと。みんなかなりの水準を持っているものばかりだった。

で、残念ながら入選作品には少

しおよばなかったものの、ぜひみんなに紹介したいものをいくつかお見せすることにしよう。ホントに紙一重の差だったのだ。これらは、パロディー精神タップリのものや、凝った多重スクロールをやっているものなど、作者のやりたいこと、意志がハッキリと表われているものが多かったぞ。なかなかポリシーが感じられておもしろかった。

今回の全体的な傾向として、前回入選した人の2作目、3作目の作品が多かったようだ。やはり初めて作った作品より、だんだんと作り慣れてきたほうが、いろんな趣向をこらしたり思い切った展開などが考えられるのだらう。

今回ダメだった人も、次を目指して作ってみてね。

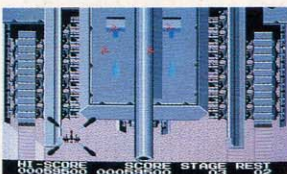
## 黒龍

吉田工務店データ集Vol.1に収められている「灰色の生物群」と同じ作者の作品。

今回のこの黒龍も前作同様、ゲーム全体にモノトーンっぽい独特の雰囲気を持っている。これはもう、この作者の個性といえるね。また、とくに目を引いたのは3面に現われる巨大戦車だ。しかも、その戦車のキャタピラのあとまでが、しっかりと描き込まれていたりするのだ。

## 東京都/浦尾武利

ただ、敵の出現のしかたにメリハリがないのが、ちょっぴり間延びした印象を与える。この点を直せばさらによくなっただろう。



↑見よ! この巨大戦車を。それにしても、思い切って作ったなー。

## YAKEKUSO

サブタイトルの「何でもありのバリバリゲーム」とおり、各面ともいろいろなアイデアで楽しませてくれている。たとえば1面では、プールに「こたにみかこ」という女の子がシンクロナイズドスイミングしていて、思わずヤリとさせられたり、3面ではスプライトをつなぎ合わせて電車を作っている。こういうアイデアはなかなか楽しいね。独特のグラフィックといい、次の展開がまったく読めないのだ。

## 高知県/阿比留康光

ただシューティングゲームとしてのバランスはイマイチだった。ここが次の作品に向けての課題となるだろう。



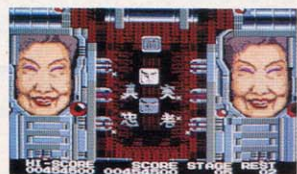
↑このコチャゴチャした雰囲気、シューティングにはめずらしい。

## SALADMAN 最後の吉田工務店 神奈川県/岡野哲

ハハハハ、いや一笑った笑った。のっけからドギモを抜かれる演出がしてあって、目立ち度ナンバーワンだったのだ。どーいうことかという、オープニングでいきなり不気味な声が響きわたる。そう、SALADMANがしゃべるのだ。タイトルからしてわかるとおり、パロディー精神があふれているハチャメチャゲームだ。

グラフィックはとてもきれいなんだけど、ややキャラクターが見

えにくい背景なので、ちょっぴり残念。ここまでできるんだから、今度は完全なオリジナル作品を見てみたいような気がする。



↑自機のキャラクターが、顔なのもスコイ。これだけやれば、リッパだ。

## BLUE FLASH 千葉県/伊藤貴行

これこそ入選まであと一步といった作品だ。まず、1面で大小さまざまないん石が多重スクロールするのに驚かされる。またほかの面でも、多重スクロールを効果的に使っていたのが印象的なのだ。

全体的にまとまっていて、バランスなどはよく調整されている。グラフィックでは、ボスキャラのデザインがうまいな。

ただ、全体的に淡泊というか、インパクトが少ないというのが入

選に届かなかった理由だろう。やはり、オッ! とプレイヤーを思わせる部分ももっと必要だったように感じられた。



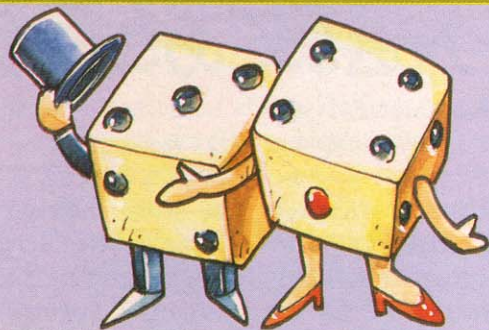
↑大小さまざまないん石が、多重スクロールしていくのだ。

うーん、次回作に期待してるぞ!!

BABEL 2027	埼玉県	迫 章久
Culture	静岡県	八木 貴幸
SAPRI	山形県	大井富美夫
DESUTAR	岡山県	新谷 和臣
LAIER	宮城県	山口 圭一
α・NET	京都府	長谷川秀孝
ベラチョーマンⅡ	神奈川県	村澤 宏
PLANET RELEASE	千葉県	武田 隆顕
なすびドナルドの中冒険	静岡県	宇並 哲也
SUPER CRAZY DANGEROUS BIKE	千葉県	中村 聡
STRIKES BACK	三重県	村田 哲
LAST-BATTLE	岡山県	岩崎 研吾
HYPHER DELTA、ハイパーマウス	東京都	平川 剛
吉田工務店Ⅱ 吉田建設への野望	千葉県	小林 崇
FAINAL・POTENTIAL	東京都	青木 耕史
ゲロ	長野県	岡沢 格
MAIS	埼玉県	原口恵里子
SHOOT!	高知県	杉村 展弘
HooO	神奈川県	竹浪 利行
TOMON	群馬県	中村 知久

# すご八 優秀作品発表!

『すご八』は、多人数で楽しめるボードゲームのコンストラクションツール。応募作品数はちょっぴり少なめだったけれど、なんのなんの。こんなにオモシロイ作品も送られてきたんだぞ。というワケで優秀作品の大発表だー!



## 戦国コマ廻し 上洛 大分県/佐藤正弘

はてさて、ほかのコンストラクションツールの盛況ぶりに比べると、すご八の応募作品数はちょっと少なめだった。

まあ、チマタのボードゲーム人氣は『モノポリー』の例を持ち出すまでもないけれど、ことコンピュータゲームに関して言えば、多人数で遊べるボードゲームは数えるほどしか市販されていないのが実情だ。アイデアを考えようにも、何を参考にすればよいか困ってしまったユーザーが多かったのかもしれない。

ところがドッコイ、そんな中でひときわ異彩を放っていたのがこの『戦国コマ廻し 上洛』なのだ。シナリオ設定がおもしろい。プ

レイヤーは東北のある大名となり、5000人の兵を率いて、京の都を目指して邁進するという、今ハヤリの戦国シミュレーションもどき(!?)に仕上げているのである。

戦国モノと言っても、そこは双六。じゃなかった、すご八。べつに高度な戦略を立てる必要はなく、プレイヤーはただサイコロの出た目に運を託すことしかできない。でも、意外性たっぷり楽しいイベントが豊富に用意されていて、ついつい熱中させられてしまうようになっているのだ。

イベントはボードゲームの命。作者はその辺のことをよくわかっていて、随所に心憎いばかりの演出をしている。

道中はハプニングの連続。敵大名の突然の奇襲から、兵の謀反や寝返り、密告、はては福の神や貧乏神まで登場しちゃったりするなど、例を挙げるとキリがない。また、メッセージもなかなかシャレっ気のあるものが多く、



戦国時代を生き抜く東北の大名たち! 一番最初に上洛を果たすのはどの大名か?

「ほっほほ! わしは福の神じゃ。教訓! 汝の敵を愛せ。わかったかな?」なーんて、気のきいた言い回しをしてくれるのがウレシイ。

そして、この作品の雰囲気さらに盛り上げているのが、とってもコミカルでユニークなグラフィックなのだ。画面写真を見てもおわかりのとおり、マンガチックなキャラクターたちの表情はみんな生き生きとしていて、憎めない。見ただけで楽しくなってくる、まさにボードゲームにピッタリの絵柄だといえよう。



ボードのパーツも、すっきりした、わかりやすいデザインで描かれているぞ。

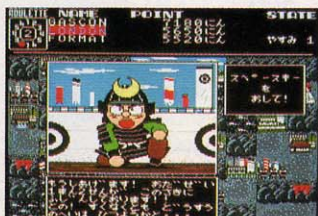
さて、この作品もTAKERUにて発売中だ。ボードゲームが好きな人も、そうでない人にも楽しめるこの作品で、友達や家族と戦国時代をエンジョイするのも一興だぞ。



海に出ても、我々は気の休まるヒマがない。ときには、一人な恐ろしいノコギリザメまでか襲いかかってくるのだ。



あーら、貧乏神が出てきちゃったよん。でも、なぜか憎めない顔をしてるなあ。



織田信長軍を倒すためには、少なくとも兵が1万2000人は必要になるらしい。

### 作者からひとこと

じつはこれを作る前に、光栄の『信長の野望』にドブプリはまっていたんですよ。で、すご八でも戦国武将モノのゲームを作れないか

な? と思ったワケです。

すご八のグラフィックエディタには拡大機能がなかったので苦労させられました。普通の双六っぽくない、ちょっと変わったタイプのゲームができました。



# CONSTRUCTIONの 楽しみを考える!

これまでMマガは、多くの種類のCONSTRUCTIONツールを世に送りだしてきた。シューティング、ボードゲームなどそのジャンルはさまざま。そして、その成果が今月の特集CONSTRUCTION天国になったわけだ。とにかく、ゲームを作りたいんだけどプログラムはちょっと……、という人でも気軽にゲーム作りができちゃうんだからウレシイね。ツール様々といったところだ。

そう、CONSTRUCTIONツールは、このことがいちばんカンジンだと思うのだ。今までゲーム作

りとは無縁だった人が、自分のセンスをいかしておもしろいゲームを作れるようになった。実際、こうやってたくさんの応募作品を目の前にすると、ホントにみんながんばっているなという感じがヒシヒシとこちらに伝わってくる。ツールという限られた枠の範囲内で、それぞれがオリジナリティーを發揮して、すばらしい作品を作っている。これってスゴイことだと思わない?

グラフィックの美しい人、アイデアが秀逸な人、ゲームのトータルバランスの取り方がうまい人

ど、それぞれ得意な分野があって、それをうまくしているな、といった感じなのだ。Mマガのドット絵師、吉田孝広は、とくにグラフィックの水準が高いものが多かったと語っている。

そういえば、応募した人の年齢層が幅広かったのも特徴的なのだ。『SUPER ZEOLOGUE』の作者の三輪さんのように、仕事を終わって会社から帰ってから毎日ちょっとずつコツコツと作った人もいる。こりゃ、ホントに好きじゃなきゃできないね。もちろん中学生や高校生の中には、夏休みを利用して1ヵ月足らずでパバーッと作り上



▲吉田建設でいちばん評価の高かった「TWINKLE STAR」。

げた人もいたらしい。

まだゲーム作りにチャレンジしたことがない! という人は、いちど体験してみたらいいだろう。何気なくプレイしているゲームの見方が変わってくるかもよ。この魅力に取り付かれたら、次はもっといいものを、もっとキレイなものを作りたい! っていうように、とめどもなくハマっていくはずなのだ。さあ、一緒に楽しもう。

## 吉田建設 吉田工務店 すご八

特集CONSTRUCTION天国で紹介した吉田建設入選作『SUPER ZEOLOGUE』と『TWINKLE STAR』、吉田工務店入選作『吉田工務店データ集Vol.3』、すご八入選作『戦国コマ廻し 上洛』は、TAKERUで販売中です。

これらのゲームは、それぞれ吉田建設、吉田工務店、すご八を持っていないくても、ゲームで遊ぶことができます。ただし、オリジナルゲームを自分でCONSTRUCTIONすることはできませんので、注意してください。自分でゲームを作りたい! というときは、それぞれのCONSTRUCTIONツ

ールをお買い求めください。吉田工務店はMSXマガジン'88年7月号、すご八は'89年2月号、吉田建設は'89年6月号に詳しい説明が載っていますので、それを参照してください。

また、吉田建設の入選作の対応機種は、MSX2+(FM音源内蔵)となっていますので、お間違いのないようにお願いします。

ということで、引き続きMマガではみんなの作品を大募集しています。ここで取り上げた3つのツールはもちろんのこと、'90年2月号で紹介したRPGCONSTRUCTIONツール『Dante』も含めて、いまままでMマガで紹介したツールを使

全 国 1 3 0 店 舗

# の入選作はTAKERUで販売中!!

- 吉田建設入選作『SUPER ZEOLOGUE』
- 吉田建設入選作『TWINKLE STAR』  
対応機種 MSX2+(FM音源内蔵)  
価格 各2000円[税込]
- 吉田工務店データ集Vol.3  
対応機種 MSX2(VRAM128K)  
価格 3500円[税込]
- すご八入選作『戦国コマ廻し 上洛』  
対応機種 MSX2(VRAM128K)  
価格 2000円[税込]  
メディア 各3.5インチ2DD

っていい作品が出来上がったら、どんどん編集部あてに送っててください。締め切りはとくに設けていないので、じっくりと納得のいくまで取り組んだ、キミの自信作を待ってます。

優秀な作品が集まった時点で、今回の特集のように誌面で紹介していきたいと思ってます。そして、これからもいろいろなCONSTR

クションツールを提供していこうと思っているので、期待しててくださいね。

### あて先はこちら

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
CONSTRUCTION作品係

TAKERUについてのお問い合わせ先  
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局  
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

# ショートシナリオを作ってみよう

RPGコンストラクションツール

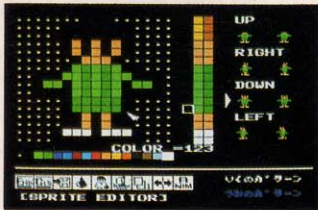
# Dante

今回は『Dante』を使って、実際にショートシナリオを作ってみよう。コンストラクションってけっこうめんどくさそうなんだけど、この記事のように順番にやってゆけば、あっさりできちゃうものなのだ。

## まず最初に主人公を作る

今回は下のコラムにあるシナリオをもとに、コンストラクションを始めようと思う。

まず、主人公から作り始めよう。もちろん主人公の絵はスプライトエディタで作る。今回は子供が主人公なので、下の写真のようになったぞ。そのあとに、名前“ぼく”



▲スプライトエディタで主人公の絵を描く。色の使い方に気をつけてね。

や、ヒットポイントなどを設定しておく。これはキャラクターエディタで入力するぞ。今回の主人公はひとりなので、サブコマンドのパーティーの設定コマンドで、“ぼく”だけをゲームに登場させるようにしておこう。“たいりょく”などの細かいパラメータは、設定しなくてもいい。今回は敵がでないからね。



▲主人公の名前とか持ち物、ヒットポイントなどをキャラクターエディタで設定。

## これがシナリオだ!

じいちゃん(以下じ): どうじゃ? 学校はおもしろいか?

ぼく(以下僕): まあまあだよ。

じ: ほっほっ、そうかそうか……。

かあちゃん(以下母): 宿題はすんだの?

僕: ん?……まだだよ……。

母: はやくやっちゃいなさいよ。

僕: そうだ。テストが返ってきたんだ。はい、これ。

(かあちゃんにテスト用紙を渡す)

母: まあ、100点じゃないの! がんばったわね。おとうさんにも見せてあげなさい。

とうちゃん: ほう、こりやすこいな。お前もやればできるじゃないか。さすがお前は、父さんの息子だ。うんうん。

(頭をなでられる)

僕: おじいちゃん、テストだよ。

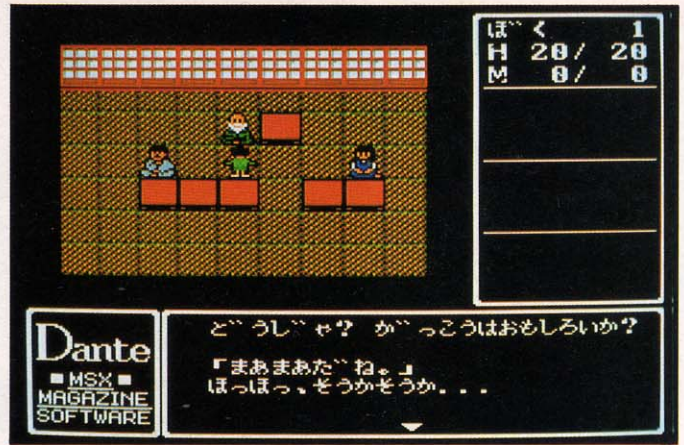
じ: どれどれ……今回はなかなかがんばったようじゃな。

僕: まあね。

じ: それじゃあ、ご褒美をあげようかの。

僕: やったあ!!

(ぼく、とびあがって大喜び)



## コンストラクションの流れ

シナリオ

プレイヤーの作成 (スプライトエディタ、キャラクターエディタ)

アイテムの作成 (アイテムエディタ)

魔法の作成 (魔法エディタ)

敵キャラの作成 (グラフィックエディタ、エネミーエディタ)

マップの作成 (グラフィックエディタ、マップエディタ) → メッセージの作成 (メッセージエディタ)

オープニングの作成 (グラフィックエディタ、メッセージエディタ)

エンディングの作成 (グラフィックエディタ、メッセージエディタ)

## アイテムを作る

こんどはこのショートシナリオに必要な唯一のアイテム“テストようし”を作ろう。これは“かあちゃん”に渡してストーリーを進行させるためにあるアイテムだ。つまり、使っても何も起こらないアイテムに設定しなければいけない。また、今回は84番に“テストようし”を作ることにした。こういった、同じものがいくつもあると困るアイテムは80番以降に作るようにし



▲今回は84番に“テストようし”というアイテムを作ったのだ。

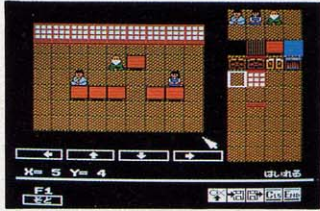
ようね。そして、もういちどキャラクターエディタを立ち上げ、“ぼく”に84番のアイテム“テストようし”を持たせておくことを忘れないように。

## 次にマップを作ろう

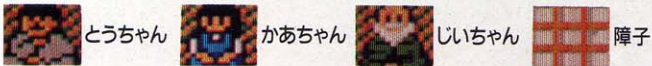
次はマップを作ろう。まずグラフィックエディタでマップのパターンを作るわけだ。右のように家族3人の絵、畳と障子の絵を描いてみた。人の絵はアニメーションさせることができるので、おもしろい動きのパターンを考えてみよう。あとはこれを組み合わせていくだけだ。組み合わせるのはマップエディタを使おう。今回のシナリオは部屋の中という設定なので、屋根の下や屋根の外ということは気にしないでいいだろう。



■まず最初に、グラフィックエディタでマップのパターンを作ってゆけぞ。



■出来上がったマップのパターンを、マップエディタで組み合わせてゆくの。



## 最後にメッセージを入れるのだ

ここまでくればあとはメッセージを入れるだけだ。ここで一番重要なのがフラグの使い方だろう。シナリオの流れは、ほとんどフラグで制御するといっても過言でない。このサンプルを研究して使い方を身につけよう。



■フラグが立っているときの文章、フラグが立っていないときの文章、この順番に並べる。逆にすると、フラグの状態に関係なく、「早く寝なさい……」となるぞ。

まず、話しかける順番はじいちゃん、かあちゃん、とうちゃん、そしてもう一度じいちゃん、だ。この順に話が進んでいくようにしたい。そこで3つのフラグを使うことにしよう。

0番のフラグは、最初じいちゃんに話しかけたあとに立つようにする。そして0番のフラグが立っていて、なおかつテスト用紙を持



■主人公がしゃべる文章は「J」でくくるなどして、わかりやすくなるように書こう。そして適宜「#」記号をいれて、会話の流れをスムーズにする。

## 屋根の下には何がある？

今回のシナリオでは使わなかったんだけど、マップに屋根の下と屋根の外を使うと、マップの作り方にグンと幅が出てくる。たとえば迷路状になっている通路の場合を考えよう。主人公が立っている場所を屋根の外とし、そこからいくつか枝分かれしている通路をすべて屋根下にする。こうすると主人公から見ると、枝分かれした通路が屋根のパターンで敷き詰められているため、先がどうなっているのかわからなくなるのだ。どう？使えそうでしょ？

■[F1]を押し屋根の下を描くモードにする。このモードで作ったマップは、屋根の下のマップになるのだ。

■もう一度[F1]を押し普通のモードに戻すと、屋根の下にあたる部分が、屋根の絵に変わっているでしょ？

っていれば、テストを見せ、「まあ、100点じゃないの!」とかあちゃんに言わせる。

1番のフラグは、かあちゃんが「おとうさんにも見せてあげなさい」の台詞あとに立てるようにする。そして1番のフラグが立っていればとうちゃんに「ほう、こりやすくないな……」としゃべらせるようにする。

最後の2番のフラグは、とうちゃんが「さすが、父さんの息子だ。うんうん」といったあとに立てる。そのあとじいちゃんが「ご褒美をくれるわけだから、2番のフラグが立っていれば、「+g500」というふうにしてお金をもらえるようにし、あわせて「それじゃ、ご褒美をあげようかの」とじいちゃんに言わせるわけだ。

これを実際にメッセージとして入力すると左のようになる。頭から順番に条件を調べていくようになっているので、並べ方にはとくに注意が必要だ。とうちゃんの場合、最初に1番のフラグが立っているときに表示させる文章、次にフラグが立っていないときに表示させる文章を並べなければいけない。かあちゃん、じいちゃんも同様に並べないと、うまくゲームが進んでくれなくなるぞ。

## 作品募集中

今回のショートシナリオの作り方講座、どうでした？少しはわかってもらえたかな？いちばん難しいのは、やっぱりメッセージだと思ふ。それもフラグの使い方が最も複雑だろう。フラグの表を作ったりしてみるといいかもね。コンストラクションした作品

は住所、氏名、年齢、電話番号を明記した上、バックアップしたユーザーディスクのほうを送ってください。送っていただいた作品はお返しすることができますので、必ずユーザーディスクをバックアップをしておきましょう。たくさんのご応募を待っています。

全 国 **TAKERU** で発売中だ!!  
130店舗の

- 機種 MSX2(VRAM128K)/MSX2+ PSG/FM音源対応
- メディア 3.5インチ2DD
- 価格 4500円[税込]

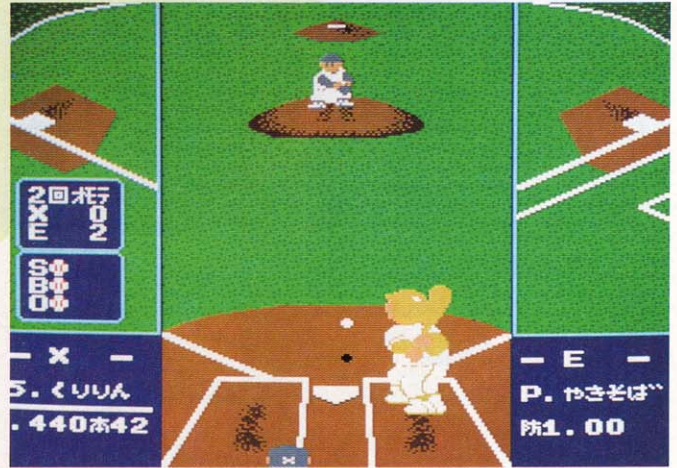
# プロ野球ファミリースタジアム

## ハイパーカキン! トーナメント結果発表

- 先月号でファミスタの決勝トーナメントの出場者
- 64名を発表したけれど、今月はいよいよお待ちかねの結果発表だ。沸き上がる歓声を受け、栄光の優勝を手にするのはいったいどのチームだ?

担当編集者(以下担) 2回にわたってお送りしているファミスタのトーナメントですが、いよいよ今月で決着がつくんですね。  
 長島びの(以下長) 長い道のりだったよねえ。キミも冬休みのあいだ、家でトーナメントを消化してたそうじゃない。  
 担 そうなのよ。家でね、ボートしながらディスプレイ見っぱなしよ。目がチカチカしちやって、もう大変だったんだから。  
 長 まあ、担当者の運命ってヤツ

ですかね、それは。  
 担 うーむ。でも、ようやく終わって、内心ホッとしてるよ。  
 長 そうでしょ、そうでしょ。だって、ファミスタを観ているキミの顔って、スゴかったんだから。怖くて声かけられないくらい。  
 担 ……。でも、まあ、そんな苦労が報われて、晴れてここで結果発表とあいまったんだから、とにかくよかったなあど。  
 長 ところで、決勝トーナメントの進行について教えてよ。



担 まず、64チームを4ブロックに分けたの、ランダムで。そして各ブロックごとにトーナメント試合をしていき、そのブロックの勝

利チーム4チームで準決勝以降をおこなうと。こういうカンジだ。長 なるほど。で、その結果は自分の目で確かめてほしいわけね。

### Aブロック

Aブロックは全体にくらべて大量点が少なく、ちょっとこちんまりした試合が多かった。しかし、そのぶんユニークなチーム名ものが多く、試合前で笑わせてくれたチームがたくさんあった。そんなハデながら地味なブロックで暴れまくったのが、神奈川県の大西雅明さんの作った“AJITUKE”というチームだ。このチーム、選手名も“まよねーず”や“す”など、調味料をもとにしたもので、編集部内でも話題だった。しかし、まさか

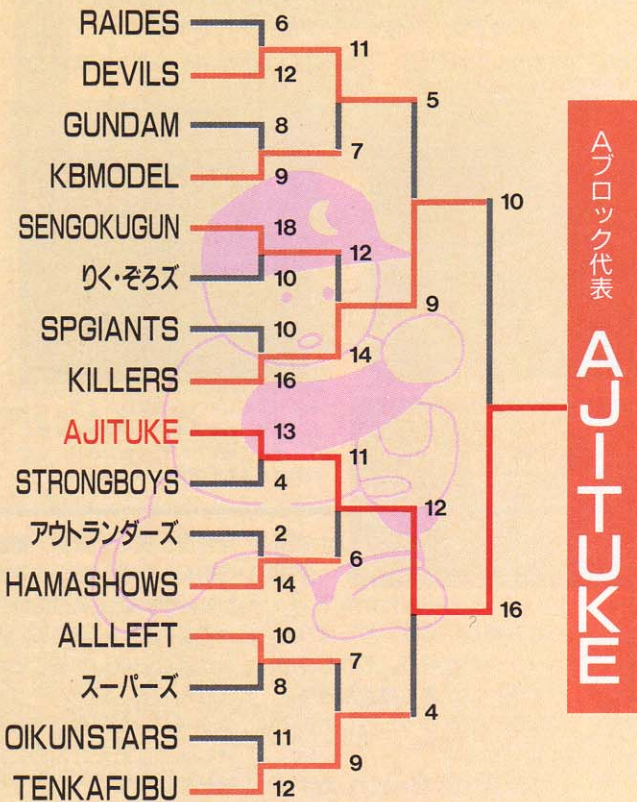
ブロック優勝するとは誰が思っていたであろうか……。このチーム、いざ試合をしてみると、もう、強いなんの。選手の打率を3割~5割台にし、できるだけ選手の能力のパラツキを押さえたチームになっている。それが功を奏して、堂々のブロック優勝をなしとげたのである。チーム名、選手名、そしてチームの総合力がよく、まさに“お手本”的なこのチームは、今後の試合をおもしろくしてくれそうだ。

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	11B	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B	19B	20B	
1	まよねーず	1	4.50	3.0	2.5	2.0	1.5	1.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
2	す	2	4.50	3.0	2.5	2.0	1.5	1.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
3	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

なぜか親しみを感じてしまうよね、このチーム。見かけによらず強いしさ。



全員野球を想像させる、このチーム構成。選手の能力が平均しているんだよ。



Aブロック代表 AJITUKE



## Bブロック

ところ変わってBブロック。Aブロック以上にへんなチームが多いこのブロックでとくにへんなチーム名は一目瞭然、北海道は宮城康夫さんの“宮城ウッシシー”である。なにが“ウッシシー”なのか理解できないが、名前のようにウッシシーというわけにはいかなかった。これが現実なのだ。

このブロックの代表チームとなったのは、神奈川県(またあ!?)の木戸宗勝さんのチーム、その名も“MSX”だ。なんとこのチーム、選手

の打率が全員.350! おまけに投手のスタミナ、変化球の曲がり具合、それにスピードが同じなのだ。よっぽど面倒だったのか、それとも意図していたのかは定かではないが、結果オーライってところか。

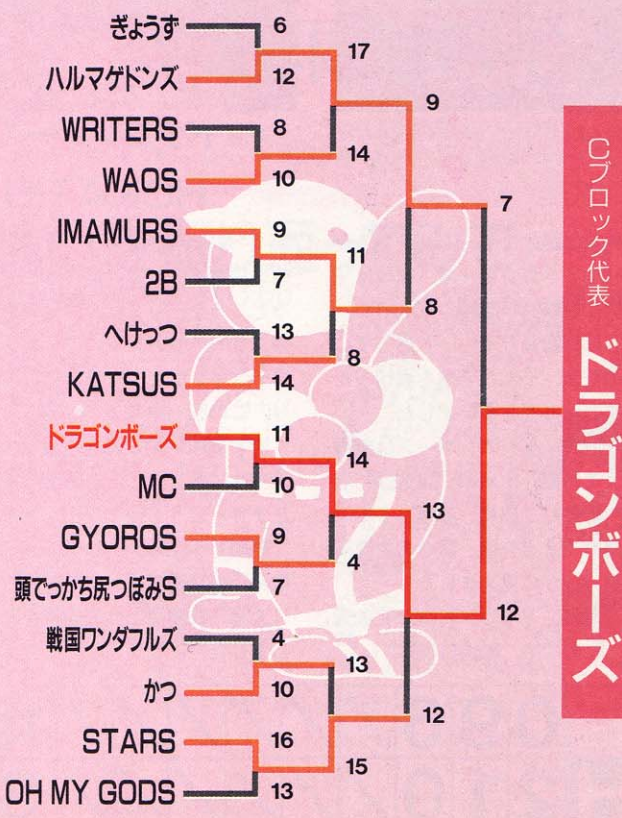
左のトーナメント表を見てもらえばわかると思うが、このチームは苦戦の末、なんとか勝った試合が大半を占めている。粘り腰なのか、それともただ運がよかっただけなのか。そういう意味でこのチームの活躍ぶりに注目したい。

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	木戸宗勝	1	350	20	30
2	木戸宗勝	2	350	20	30
3	木戸宗勝	3	350	20	30
4	木戸宗勝	4	350	20	30
5	木戸宗勝	5	350	20	30
6	木戸宗勝	6	350	20	30
7	木戸宗勝	7	350	20	30
8	木戸宗勝	8	350	20	30
9	木戸宗勝	9	350	20	30
10	木戸宗勝	10	350	20	30
11	木戸宗勝	11	350	20	30
12	木戸宗勝	12	350	20	30
13	木戸宗勝	13	350	20	30
14	木戸宗勝	14	350	20	30
15	木戸宗勝	15	350	20	30
16	木戸宗勝	16	350	20	30
17	木戸宗勝	17	350	20	30
18	木戸宗勝	18	350	20	30

◆まるでクローン人間が集まってできたんじゃないか、と思ってしまうのです。



◆長打が少ないわりに、単打がかなり多い。あなどれないぞ、このチームは……。



## Cブロック

このブロックは前のふたつにくらべると、わりと感動的に試合は進んだ。4回コールドあり、延長戦で代打逆転サヨナラヒットありと、波乱ぶくみ。そんなワクワクさせてくれた強豪チームのなかを勝ち進んだのが、愛知県の佐々木貴彦さんの“ドラゴンボーズ”。チーム名を覗てわかるとおり、アニメでも大人気のあの漫画の登場キャラクターを選手にしたチームだ。このように、好きな漫画やゲームのキャラクターでチームを作ると、

感情移入しやすく、選手名を考えなくてもいい。今回のトーナメントでもたくさんあった。

このチームの特徴は、これといってない。トップバッターは足が速く、クリーンアップは長打率が高い。かなりオーソドックスなチーム構成になっている。ただ、このチームの勝因は“バランスのよさ”にあるとにらんだ。よっぽど練習に練って作ったに違いない。これからの試合を盛り上げるのは、このチームではないかと推測する。

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	佐々木貴彦	1	350	02	23
2	佐々木貴彦	2	350	02	23
3	佐々木貴彦	3	350	02	23
4	佐々木貴彦	4	350	02	23
5	佐々木貴彦	5	350	02	23
6	佐々木貴彦	6	350	02	23
7	佐々木貴彦	7	350	02	23
8	佐々木貴彦	8	350	02	23
9	佐々木貴彦	9	350	02	23
10	佐々木貴彦	10	350	02	23
11	佐々木貴彦	11	350	02	23
12	佐々木貴彦	12	350	02	23
13	佐々木貴彦	13	350	02	23
14	佐々木貴彦	14	350	02	23
15	佐々木貴彦	15	350	02	23
16	佐々木貴彦	16	350	02	23
17	佐々木貴彦	17	350	02	23
18	佐々木貴彦	18	350	02	23

◆知ってる名前がスラーリ勢ぞろい。打率と走力の振り分け方がシブくていいぞ。



◆さしずめ相手チームのピッチャーもタジタジといったところでしょうかね。

# Dブロック

最後のブロックは、これまでにない乱打戦のオンパレードとなったため、編集部側としてはとてもおもしろかった。やっぱり野球の醍醐味は打撃だからね。ことにシーソーゲームが目立ち、観ているだけでワクワクしてしまった。

なかでも和歌山県は笠野高央さんの「ノリダース」と、大阪府は田代浩一さんの「HOKATEI」の2チームの圧倒的な強さが目をひいた。この2チームはどちらも8人の打者の能力をほぼ最大にした、いわ

ゆる「戦力集中型」のチームだ。この方法は安直だが、王道的な強さをしばしば発揮してくれる。ただ、この方法も完璧とはいえず、おまけに運の要素を多分に含んだファミスタだと、その効果は出にくいのだ。まさか、この2チームが戦うことになるとは……。

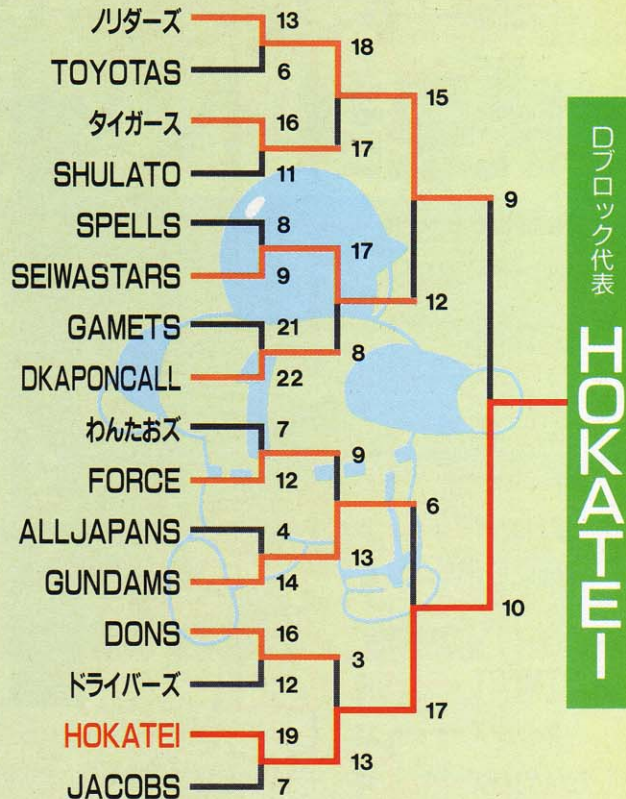
どちらが勝ってもおかしくないブロック決勝戦は、ご覧のとおり、ほとんどの試合をコールドで勝ち上がってきた「HOKATEI」が辛くも勝ち、コマを進めたのであった。

E TEAM EDIT						
BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN	
...	...	...	...	...	...	
PI	NAME	ARM	ERA	SPD	B I F	ST
...	...	...	...	...	...	...

↑見ているだけでおなかが減っちゃいそうなHOKATEI。ネーミングの勝利だな。



↑容赦なく攻撃してくるHOKATEI打線。名前とはウラハラに強いんだから、これが。



## 白熱の準決勝2試合の結果は!?

### 準決勝 第1試合

AJITUKE  
VS  
MSX

全国3億人のファミスタファンのみなさま、お待たせしました。これより準決勝第1試合を行います。先攻はAJITUKE、後攻はMSXです。どちらのチームも、各選手の能力を平均化した、ソツのないメンバーを揃えています。

1回の表、MSXが2番の「はいらあ」のレフト中段に突き刺さるソロホームランで先取点を取ると、その裏、AJITUKEの3番「しお」も負けじとセンター右に飛び込むソロホームランで同点とし、試合をふ

りだしに戻しました。ところが2回表、先頭打者6番、8番のソロアーチで2点を取り、なおも連続ヒットや犠牲フライでこの一回一挙6点を奪いました。その後も着々を点数を奪い、4回までに大量14点をもぎって勝負を決定づけました。

AJITUKEは相手投手のつり球に手を出し、思うように点は入りません。4回には2点を奪いますが反撃もここまで。結局14対3の大差でMSXが快勝しました。

M	1	6	3	4	/	/	/	/	/	14
A	1	0	0	2	/	/	/	/	/	3

### 準決勝 第2試合

ドラゴンポーズ  
VS  
HOKATEI

先攻は絶妙なゲームバランスがウリのドラゴンポーズ。後攻は圧倒的な攻撃力が武器のHOKATEI。これは好勝負だぞ……と思っていたのだが、そんな予想を裏切った結果となってしまいました。

1回表、ドラゴンポーズは無得点。その裏、HOKATEIは先頭打者が内野安打で出塁。盗塁と2本の二塁打で2点先取。試合の主導権を握ったかに見えました。

2回表、ドラゴン打線が突如暴発したのです。先頭打者「ごくう」、

続く「くりりん」のアベックホームランに始まったこの猛打はとどまるところを知りません。センターのエラー、セカンドのフィルダースチョイスなど、守備の乱れもあり、この一回一挙12安打9点。

対するHOKATEIは相手投手のフォークに手を出し、2回裏は1点止まり。どうも調子が出ません。結局ドラゴンポーズのエース「ごはん」が後続をビシヤリと押さえ、大勝。決勝進出への切符を手に入れました。

ド	0	9	6	/	/	/	/	/	/	15
H	2	1	0	/	/	/	/	/	/	3

# 決勝戦

# 優勝はドラゴンボーズの手に!!

いよいよ決勝戦です。長い道のりでした。応募総数764通の用紙をチェックし、実際にデータを打ち込んでポーズとながめていた毎日。……ウツ。とまあ演技はこれくらいにしておきましょう。

これまで幾多の戦い、幾多の強豪チームを倒してきたMSXとドラゴンボーズの2チーム。片や完全戦力平均型、片やバランス構成型と、データの数値を見ているだけだと同じようでも、微妙にカラーの異なるチームの対決です。もうここまできると、どちらが勝ってもおかしくないですね。それではこの白熱の決勝戦をじっくり実況していきましょう。

先攻はMSX。1回表、先頭打者

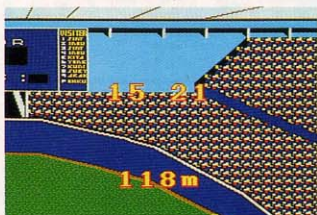


▲この「ごくう」あつてのドラゴンボーズ。私はそう思うのです、やはり。

「えりいぬ」はショート左に転がして内野安打。早くも先取点のチャンス。しかし2番打者「はいらあ」はセカンドゴロでダブルプレイ。裏もバツとせず、1回は両チームとも無得点。

2回表、先頭打者「はやお」、続く「ばるかす」の連続二塁打で1点、さらに7番「みらこぶ」の三塁打でもう1点と、計2点を奪い、攻撃の波をつかみます。

対するドラゴンボーズも黙ってはいません。まず4番の「ごくう」が右中間を深々と破る三塁打で出塁。このチャンスに答えて5番「くりりん」の当たりはセカンドの頭を越えてポトリ。まず1点返します。さらに7番「かりんさま」の二



▲いきなりガツガツ打つんだもん。相手投手もメロメロだよなえ、ほんとに。

塁打でランナーをホームに迎えて1点。同点にします。

その後両チームとも点数を重ねていき、延長戦の気配がにおいかけてきた7回裏、ドラマが起こったのです。この回先頭の「やむちや」の二塁打から始まり、ホームラン1本、二塁打3本、シングルヒット5本の9安打で計8点を奪う猛攻を見せたのでした。ちなみに打たれたのは4人目「まつおか」。カーブがアマイところに入ってきたところを狙い打ちされたようです。「攻撃のつながり」を考えさせられたとともに、連打のすこさを感じるイニングでした。

この回でドラゴンボーズは逆転。この時点で早くも優勝に王手をかけた感がありました。

しかし一方のMSXも必死に食い

下がります。8回には1アウト満塁という絶好のチャンス。ここで3番「べりい」にはレフト前のヒットを放ちますが、後が続きません。4番「はやお」はサードフライ。続く「ばるかす」もショートライナーとチャンスを活かさきれず、惜しまれました。

結局7回の猛攻のかがいあってドラゴンボーズが逃げきり、優勝しました。試合時間28分。実際にかかった時間よりも、なぜか長く感じた試合でした。



▲「ごはん」はフォークをうまく使ったピッチングで、3回まで好投した。

## 決勝戦試合結果

M	0	2	0	3	6	4	0	1	1	17
ド	0	2	3	1	4	3	8	0	X	21

## 戦いを振り返ってみて

担当編集者(以下担) というわけで、このファミスタトーナメントも無事に終わろうとしています。長島びの(以下長) それにしても、キミはよくがんばったよ。ひとりりでぜーんぶやっちゃったもんね、トーナメントのこと。

担 まあ、仕事ですから。ところで優勝は「ドラゴンボーズ」に決まったんだけど、強かったよね。

長 うん。これには正直ビックリしたよ、ボクも。もしかして、ファミスタって実力だけじゃ勝てないゲームなんじゃないかな? と、思うんですよね。

担 あ、それ私も思ってる。もち

ろん実力も必要だけど、運も多かれ少なかれ不可欠な要素なんじゃないかな。なんかそれって、本物の野球っぽくない?

長 わかるわかる、その気持ち。必ずしも強いチームが勝つとは限らないんだよね。観ているほうとしては、「どっちが勝つのかな」的な気持ちになって、ヘンにドキドキしたりするんだよね。

担 うんうん。で、そこいらへんをまとめると、勝つチームとは力と運の強いチーム、ということになりますかね、びのさん。

長 でしょうねえ。するとドラゴンボーズは、実力と強運を兼ね備

えたチームといえるんじゃないですか、担当編集者さん。

担 そういえるでしょうね。かなりバランスのいいチーム作りをしてるし。何度も作り直したのかなあ、このチーム。

長 案外バツと作ったやつかも。担 とにかく無事終わって内心ホッとしています。読者のみなさん、本当にありがとうございました。



▲おもしろかったなあ。またこんな企画、ドーンとやってみたいなあ……。

## 優勝者インタビュー

愛知県 佐々木貴彦さん

みごと優勝したドラゴンボーズを作ったのは、愛知県に住む佐々木貴彦さん(14歳)だ。応募総数764チームの頂点に立った感想を聞こうと、さっそく佐々木さんに電話してしまったのだ。

おめでとうございます! ドラゴンボーズが優勝しました。「あ、どうもありがとうございます。まさか優勝するとは思っていませんでした」

このチームを作るのにどれくらい時間がかかったの?

「うーん、20分くらいかな」

佐々木さんには賞品として、好きなソフト1本差し上げます。



mini特集

# MSX 400万台突破!

CONTENTS

- 88ページ MSXマシンが400万台を突破したぞ
- 90ページ Panasonic ビデオタイター登場
- 92ページ SONY ビデオデジタイザー活用法
- 94ページ SANYO 愛とMSXを求める旅 最新版
- 96ページ HAL研究所 ハンディースキャナー大研究
- 97ページ ASCII Plus-X(光線銃)発売間近

なんと驚くべきことに、1月末にMSXマシンのメーカー出荷台数が、国内外合わせて400万台を突破してしまったのです。これはメデタイということで、ハードメーカーやソフトハウス、そして雑誌社が一体となつての、400万台キャンペーンを繰り広げることとあいになりました。

## 1983年 MSX1 初登場!!

### ホームパソコン誕生

今をさかのぼること7年前。'83年の夏に、MSXという名で総称されるパソコンの仕様が発表された。これに賛同したハードメーカーは15社。松下、ソニー、サンヨーはもちろんのこと、三菱や日立、東芝といった、どちらかというパソコンとはあまり縁のなかった大手家電メーカーが、中心となっていたことが特徴的だった。

MSXパソコンが目指したものは、機種によってハードウェアもソフトウェアも異なっていた、パーソナルコンピュータの共通化。MSXという、共通の仕様を満たしたコンピュータを各ハードメーカーが作ることで、周辺機器やソフトウェアを共用しようというものだ。

また、家庭でだれもが使えるコンピュータを目指し、ソフトウェアは従来のテープ版からROMカートリッジ版へと変化。マシンにカートリッジをセットして、電源を入れればすぐにゲームができると

いう手軽さは、MSXならではのものなのだ。最近でこそディスクドライブが普及し、ディスク版ソフトが多くなったけど、MSXを特徴づけているものは、何といてもこのカートリッジスロットという概念。ゲームだけでなく、ハードウェアの拡張なども、このスロットを使ってできるのだ。

家庭用コンピュータを目指したもうひとつの特徴は、特別なモニターを使わずに、家庭用テレビにつなげること。本体さえ購入すれば、ゲームにプログラミングにと活用できることがウリだったのだ。もちろん現在でも、この手軽さは少しも失われていない。

以上のようなコンセプトを持って誕生したMSXマシンが、実際に発売されたのは'83年の秋から年末にかけて。基本機能は同じだけど、デザインに凝ったり、付加価値をつけたりといった、バリエーションあふれるマシンが、各ハードメーカーからいっせいに発売されたのだ。



▲このころのゲームは、単純だけどハマルものが多かったね。



▲創刊して間もないころのMマガ。本の厚みも、いまよりグーンと薄かったのだ。



▲各メーカーのイメージキャラクターに、アイドルも多数登場した。

▲AV機器をコントロールしたり、シンセサイザーとつなげたり、なんでもMSXならではの。





# 1985年 MSX2 100万台

## 画面表示が機能アップ

MSX1の発表から2年。メーカーの出荷台数が100万台を突破するころに、MSX2の仕様が発表された。このマシンの特徴は、何といても画面の表示機能が大幅にアップしたこと。最大で256色表示が可能なグラフィックは、写真なみの画面表示を可能にしたのだ。

また'86年末には、ニッキュッパ(価格2万9800円)のMSX2マシンがパナソニックから登場。低価格化競争の火蓋が切って落とされた。ディスクの普及もこのころだ。

◆CPUを2種類搭載した、ビクターのHC-95。ターボモードが話題を呼んだのだ。



◆ゲーム画面もグッときれいになったね。



◆Mマガの別冊として発売された「MSX2大研究」。話題のMSX2マシンをすべて紹介していた



◆低価格化競争を巻き起こしたパナソニックのA1シリーズ。MSXの革命児なのだ。

# 1988年 MSX2+ 300万台

## 日本語機能を強化!

正直いって、MSX1がMSX2になったときほどのインパクトはないけど、MSXをより使いやすくなるための改良がなされたのがMSX2+。中でも、BASICでの日本語入力を容易にした漢字BASICの搭載は、実用分野でのMSXの応用を考えると意義深いものなのだ。その証拠に、後のページで紹介する給与計算システムの開発や、'89年8月号で紹介した「財務ノート」のソフトなどは、MSX2+があったからこそ作られたといっている。

もうひとつのMSX2+の特徴は、2万色近い色表示が可能な自然画機能。MSX2で取り込んだビデオ映像も十分キレイだったけど、この自然画は写真そのもの。近くで見るとドットのギザギザとかがわかるけど、遠目には写真と変わらないクオリティーを持っているのだ。

また現在発売されているMSX2+マシンは、すべてディスクを内蔵したタイプのもの。もちろんカー



◆3枚のツールディスクを付属したソニーのHB-F1XV。スタンダードなMSX2+マシンだ。



◆MSX2+ならではの自然画表示なのだ。

トリッジスロットがすたれたわけではないけど、ディスク版のソフトが普及する状況が整ったことは確かだ。実用ソフトが、いま以上に発売されることが待たれるね。



◆MSX2+マシンが発売されたころのMマガ。創刊当初とは表紙のイメージも装丁もずいぶん変わっているね。

# そして... 1990年400万台突破!

はじめにも書いたように、この1月をもってMSXマシンの国内外のメーカー出荷台数が400万台を突破した。内訳は国内200万台、国外200万台。お隣の韓国をはじめ、ヨーロッパ、中近東、南アメリカなど、世界中にMSXマシンが広がっているんだね。そのあたりの状況も合わせて、来月号では400万台突破記念の特集を組むぞ!

次号の特集へ  
続くのだ~!

# Panasonic

## ビデオタイトラー

ビデオデッキはかなり普及してきて、最近是一家に一台あるという感じになってきたよーな気がする。そして、今度はビデオカメラ一体型の機種が多く出てきた。自分で撮って楽しむというのが、より広まってきた証拠だろう。



簡単に漢字でビデオのタイトルが作れる、ビデオタイトラー。価格9万円[税別]。

### おやじはつらいよ!

これから春の入、進学シーズンを迎える。卒業式で、こらえきれずに思わず涙を流した、なんて記憶がある人もいだろう。まったく未知の世界に飛び込むときに、不安と希望がないまぜになった気持ちで、胸がいっぱいになった人も少なくないはずだ。

こういう式典、イベントのときに活躍するのがカメラ一体型ビデオなのだ。子供の思い出にと、運動会や文化祭、そして入学式や卒業

式でパパがカメラをかついで撮影する姿をあちこちでみかけるのは、最近の傾向だね。某お笑い番組でも、視聴者から寄せられたおもしろビデオを流したりしている。

これだけビデオが普及して、そしてビデオカメラまでが広く行き渡ると、その次はどうしてもビデオテープを編集してみたい! とするのは当然の心理だ。『〇〇の成長記録』なんていうタイトルを入れて、大事にテープを保存しておきたいと感じている人もいっぱいいるはずだ。

そこで威力を発揮するのがPanasonicのビデオタイトラーだ。簡単に、しかも美しくタイトル文字を作れる。しかもS映像端子がついているから、くっきりと見やすい画像になるというわけだ。S端子は、入出力各2系統ずつ装備されているから、

このAV時代の要請にも十分応えている。

書体は明朝体やゴシック体などが揃っており、JIS第1、第2水準の漢字を標準装備しており、別売のROMカードで、毛筆書体などサポートする。いろいろとくふうできそうだね。

また、タイトルが上下や左右からスーッと出てくるワイプ機能は、全部で12パターン用意してあるのだ。これを使うと、凝った演出も可能になるぞ。映画やドラマのエンディングのように、スクロールさせることも可能。自分の名前を最後に出して、“END”の文字を入れれば、気分はもう映画監督かな? キミのセンスを十分活かしてみてね。



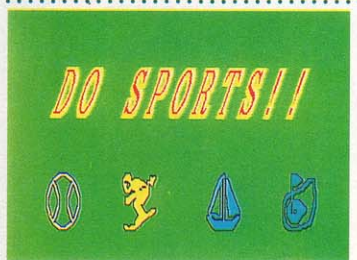
海に行ったときのひと夏の思い出が、いま鮮かに蘇る!?



びっぴかっぴの、新入生。緊張してる様子が目に浮かぶね。



ウーン、とってもハデだね。これだけ目立つと、ちょっとヤケくるな。ヤルヤル、この一。



スポーツで汗を流している姿は、とっても美しい……かもね。

## ビデオカメラで遊ぼう!

いやー、最近とはにかくカメラ一体型ビデオが売れまくっているらしい。これからは、というよりももうすでに、ビデオは見るものから撮るものになってきているといえるのだ。ここのところのテレビコマーシャルを見ていると、据え置き型のビデオデッキよりも、カメラ一体型のほうの回数が多いよね。

だいたいビデオデッキが普及した

から、次の需要としてカメラが求められているのもわかるのだ。そしてカメラを使って遊ぶことをみんなが覚えたといえるんだろうね。

ま、そうやって自分で撮ってきた画面にタイトルやテロップを入れたりして、オリジナルビデオを完成させるのもいいだろう。ビデオライターとして、遠くにいる知人に近況報告に利用している例も数多いはずだ。



SVHSのNV-MV1。価格16万円[税別]。

こーゆーのは、プリント写真とは、また違った感慨があるよね。これからカメラ一体型を購入しよ



NV-M10。価格は10万8000円[税別]。

うと思っている人は、各社からいろんなタイプが出てくるから、じっくりと検討する必要がありそうだね。



# プリントアウトコンクール締め切りせまる!

## それー、急ぐのだ!

'89年の12月号から募集を始めたこのプリントアウトコンクールも、もうすぐ締め切りを迎えることになってしまった。まだまだ余裕があるよん! なんて思ってたキミ、あと3週間もないんだよ。ほら、あせてきたでしょ。さあ、のんびりしないで、力作をドンドン送ってきてほしい。

もちろん豪華賞品を用意して待っているのだからして、応募しない手はないのだ。あとで説明しているように3部門あるから、自分にピッタリだと思える部門にチャレンジしてほしい。もう一度言おう。それー、急ぐのだ!



◆オリジナルテレホンカードは各部門50名ずつなのだ。

## ●カラーワープロ部門●

この部門は、FS-A1WSXとカラープリンタの機能を使いこなした作品を募集しているのだ。内容はどんなものでもオーケー。たとえば、愛しいあの娘への熱い思いを綴ったラブレターや、誕生日などのパーティーの招待状なんかはおもしろいかもね。かなり凝ったものができるんじゃないかな。

とにかく、オリジナリティーあふれる作品を待っている。世界にたったひとつしかない、キミの自信作を送ってきてほしいのだ。待ってるぞ。最優秀作品にはRGBモニター、TH-14G2を贈る。



◆新製品のTH-14G2。価格6万円[税別]。

## ●CG部門●

市販のグラフィックツールや、A1WSXに付属しているグラフィックエディタを使って描いた作品を、FS-PC1でプリントアウトして送ってほしい。

この部門も内容はとくに問わない。キミの芸術的センスを發揮して、爆発するチャンスなのだ。徹底的にやってみようじゃないか。最優秀作品には、カラーワープロ部門と同じくRGBモニターを贈る。

## ●モノクロ部門●

残念ながらカラープリンタは持っていないけど、カラーの作品には負けないぞ! という人はモノクロ部門へどーぞ。

内容は、ワープロ文書でもグラフィックでもべつにかまわない。とにかくモノクロならではの、モノクロだからこそめいささとゆーヤツを追求してほしいのだ。

最優秀作には、あこがれの255色印刷可能なカラープリンタFS-PC1を贈るぞ。

## ●募集要項●

住所、氏名、年齢、電話番号と、応募する部門を明記し、作品と一緒に下のあて先まで送ってね。締め切りは2月28日(当日消印有効)。締め切りまであまり時間はないから、急いでほしい。結果の発表は、Mマガ'90年6月号誌上で行なう予定です。RGBモニターやカラープリンタなど、豪華賞品を予定しているからどんどん送ってほしい。

## 締め切り

**2月28日**  
(当日消印有効)

## あて先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
プリントアウトコンクール係

## カラー対応の日本語ワープロソフト内蔵マシンだ FS-A1WSX&FS-PC1

ここ何ヶ月の間、Mマガ誌上で紹介してきたFS-A1WSX(以下WSX)とFS-PC1(以下PC1)。ここでもう一度その機能や特徴にふれておこう。

まず、WSXの内蔵ワープロ。これは、FS-A1WSXに内蔵されたワープロをさらに機能アップしたものだ。ワープロ専用機でもまだ少ないカラー印字機能をサポートしていることは、みんな知っているだろう。

実際に文書を作成していくうえで、強調したいところを文字の書体を変えて、カラー指定する。そうするとディスプレイの画面表示もちゃんとそのとおりになるのだ。こうやって、

出来上りのイメージを見ながら文書作成ができるんだから、とっても便利だよ。それをPC1で打ち出せば、とってもキレイに仕上がるというわけなのだ。

また、カセットインターフェイスをなくして、替わりにS映像出力がついたのも特徴だ。S映像とは、画質的にいうとRGBと通常のビデオの中間に位置すると思ってもらえばいい。最近の家庭用テレビには、S端子がついているものが増えてきているから、これは役に立ちそうだね。RFや通常のビデオ信号ではにじんでいた画面が、S映像でかなりよくなるはずなのだ。

内蔵ワープロソフトなどの日本語処理能力が高くなって、コンピュータというものをより身近に感じさせてくれたFS-A1WSXやその能力を引き出すFS-PC1にせまる!



◆FS-A1WSXとFS-PC1。WSXは価格6万9800円[税別]。PC1は価格5万9800円[税別]。このふたつが揃えば、お互いの持っている能力を最大限に引き出せる。

## デジタイザー活用法

発売以来大好評のソニーのビデオデジタイザー、『HBI-V1』。MSX2+で表示可能な自然画を、自由にデジタイズできることが人気の秘密というわけだ。今月は、このデジタイザーをさらに活用するためのプログラムを紹介するよ。



### す 速くデジタイズ

HBI-V1(以下V1)にディスクで付属してくるデジタイズソフトは、懇切でいねいに作られていて便利なもの。とくにコンピュータに触るのははじめて、なんて初心者でも、メニューにしたがってマウスやカーソルキーを操作すれば、目指す画像がデジタイズできることはありがたい。難しいコマンドを、慣れないキーボードからあくせく入力する必要もなし。ホームコンピュータという、MSXの持つコンセプトが十分活かされたハードであり、ソフトであるわけだね。

でも、だからといって、これが万能なわけではない。V1のソフトに限らず、メニュー選択方式には、昔から賛否両論がよせられてきた。初心者にとってはわかりやすいものではあっても、ある程度コンピュータに慣れた人には、まだるっこいものでもあるわけなんだ。

そこで、操作がシンプルで、す速くデジタイズするためのプログラムを紹介するぞ。これは某草の根ネットワークに、NYAOさんという人がアップした作品。右のリ

ストを正確に入力して実行すれば、手軽にデジタイズが楽しめるというものだ。V1のソフトをまだるっこく感じたら、試してみてね。

プログラムを実行すると、画面にはリアルタイムにデジタイズされた映像が表示される。ここぞというシーンがあったら、どのキーでもいいから押してみよう。次に[S]キー(大文字でも小文字でも可)を押すと、そのとき画面に表示されている画像データがディスクにセーブされるぞ。それが終わると画面が切り替わり、すでにディスクに入っているファイル名が表示された上で、いまセーブした画像データにつけるファイル名を聞いてくる。拡張子はV1のソフトに合わせ、スクリーンモード別にSC8、SCA、SCB、SCCが自動的につけられる。そして最後に、同じディスクにセーブできる画面の枚数が表示され、リアルタイムのデジタイズモードに戻るという具合だ。

また、このリストはSCREEN8に対応しているけど、1060行の変数"SC"の値を10~12に変更することで、MSX2+の自然画モードでも使えるようになるぞ。



■いいシーンになったらキーを押そう。



■ファイル名を入力すればセーブ完了だ。

### 簡易デジタイズプログラム

```

1000 ' VIDEO DIGITIZING UTILITY for HBI-
V1 SCREEN 8'12:By NYAO:1989/12/14
1010 ' Change variable 'SC' for another
screen mode. (Original=SCREEN8)
1020 '
1030 '
1040 ON ERROR GOTO 1260
1050 GOSUB 12000
1060 SC=8 : P0=0 : P1=1 : P$="t200v15o71
32c" : SCREEN SC : SETPAGE P0,P1
1070 _MD(0,0,0,0):_DCOPY(0,0)-(255,211
) TO (0,0):GOSUB 1180
1080 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1070
1090 IF INSTR("eBqQ",A$)<>0 THEN END
1100 PLAY P$: COPY (0,0)-(255,211),P0 T
O (0,0),P1
1110 A$=INPUT$(1) : IF INSTR("sS",A$)=0
THEN 1070
1120 BSAVE"temp$$$$.scr",0,&HD3FF,S
1130 SCREEN 0 : FILES "*.sc"+HEX$(SC) :
PRINT
1140 PRINT "FILE NAME (.SC);HEX$(SC);"
";
1150 INPUT F$: NAME "temp$$$$.scr" AS F
$+"_sc"+HEX$(SC)
1160 PRINT "Completed." : GOSUB 12000 : G
OTO 1060
1170 ' SWAP DISPLAY/ACTIVE PAGE
1180 SWAP P0,P1 : SETPAGE P0,P1 : PUT SP
RITE 0,(0,216) : RETURN
1190 ' CHECK DISK
1200 NN=INT(DSKF(1)/54.271)
1210 IF NN>=1 THEN PRINT"You can take mo
re ";NN;" picture(s) in this disk."
1220 IF NN<1 THEN PRINT"Your disk may be
no more space for saving data."
1230 PRINT "-- MORE --" : A$=INPUT$(1)
: IF INSTR("eBqQ",A$)<>0 THEN END
1240 RETURN
1250 ' ERROR TRAP
1260 IF ERL=1130 THEN RESUME 1140
1270 IF ERR=19 THEN RESUME 1070
1280 IF ERR=68 THEN SCREEN 0 : PRINT "Di
sk write protected!" : RESUME 1060
1290 IF ERR=66 THEN KILL"temp$$$$.scr" :
SCREEN 0 : PRINT "Disk full!" : END
1300 IF ERR=70 THEN SCREEN 0 : PRINT "Di
sk offline!" : RESUME 1060
1310 SCREEN 0 : PRINT"ERROR ";ERR;" ON L
INE ";ERL : END

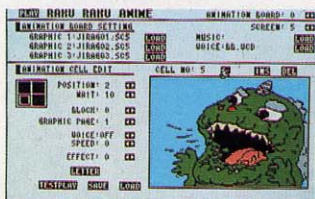
```

# クリエイティブコンテスト締め切りせまる!

Mマガ主催、ソニー協賛のクリエイティブコンテストの締め切りが、刻一刻と近づいてきたぞ。まだ応募していない人は、いまずぐ郵便ポストへとダッシュするのだ〜!

## ●らくらくアニメ部門●

ソニーのMSX2+、『HB-F1XV』に付属のXVクリエイティブツールで作成した、オリジナルアニメーションを応募してね。絵の上手下手もさることながら、ストーリーがよく練れた作品ほど評価が高いかも。ボイスレコーダーで効果音を入れるのもいいね。



オット、ジラゴの得意技

◆どの画面サイズを使うかは、自由に決めているよ。キミの力作を待ってます!

## ●オリジナル作曲部門●

XVクリエイティブツールのF1シンセサイザーや、市販の音楽ソフトなどで作曲した、オリジナル曲を応募しよう。山のようにPLAY文やDATA文をつめこんだ、BASICのプログラムでもいいぞ。ただ注意してほしいのは、FM音源に対応した作品に限るということだ。



◆機能的にも操作性の良さからいっても、F1シンセサイザーを使うのがいいかもね。

## ●課題曲アレンジ部門●

右に譜面を掲載した課題曲を、かっこよく、かつドラマチックにアレンジして応募してね。この曲の前後をさらにふくらませて、組み曲的な展開にしてもいいぞ。応募の方法は、オリジナル作曲部門と同じ。F1シンセサイザーや

各種の市販音楽ソフト、さらにはBASICプログラムなどで、FM音源対応の作品として送ってね。あらかじめ曲が決まっているだけに、とっつきやすい部門かもしれないけど、それだけ審査もシビアなものとなりそうだ。

## 豪華賞品もめじろ押し

それでは作品の応募方法から発表するね。このページや、'89年12月号のMマガに掲載した応募用紙、またはソニーの販売店で配布されている応募用紙(コピーしたものでも可)に必要事項を記入し、作品が入ったフロッピーディスクとともに、Mマガ編集部までお送りください。確認のため、同じプログラム(データ)を2回以上セーブしておいてください。また、応募していただいたイラスト、プログラム、曲の著作権など一切の権利が(株)アスキーに帰属すること、ディスクの返却はできないことを、ご了承ください。

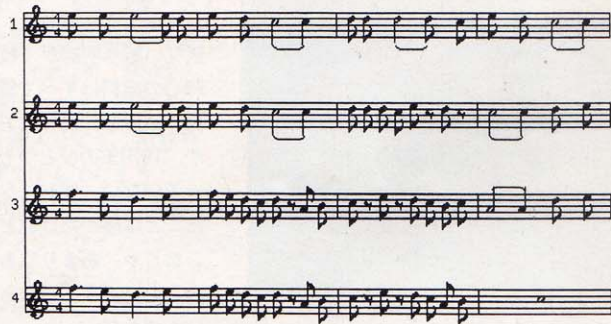
応募の締め切りは'90年の2月28

日、つまり今月いっぱいです。当日の消印も有効なので、みんな頑張って応募してね。審査発表はMマガ6月号(5月8日発売)誌上に行ないます。そして各部門の入賞者には、ワイヤレスウォークマンをはじめとして、ポータブルCDプレーヤー、アナログクロックラジオなどの賞品が。また応募者全員に3.5インチフロッピーディスクが贈られます。

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
クリエイティブコンテスト係

## これが噂の課題曲なんだよ!



キリトリ線

# クリエイティブコンテスト応募用紙

お名前 (フリガナ)	-----		年齢	操作方法
	(〒 )			
住所	-----		電話番号 ( )	使用機種
	-----			
部門 (該当箇所)に○をつけてください)	らくらくアニメ部門・オリジナル部門・課題曲部門		使用機種	使用ソフト



イージー&スピーディー

難波の駅から南海電車で30分ほど。目指す貝塚駅までクルマで迎えにきてくれたのが、マックスシステムの社長である西口さん。といっても、社長ひとり、社員は奥さんひとりといった、アットホームなソフトハウスなのだ。まずはマックスシステムの経歴からうかがってみよう。

「もともとは16ビットパソコンを使った経理システムなどを、ハードウェアとソフトウェアをセットにして開発していたんです。納入先の会社に合わせてソフトウェアを組んで、何台かのパソコンをケーブルでつないでネットワークにする、といった仕事です」

それがMSX用ソフトの開発に着手したキッカケは何なのですか? 「前にMマガの記事で、サンヨーの技術者の方だったと思うのですが、MSXを実用分野に応用していきたい、という話を讀んだんです。そしてMSX2+が発売されて、漢字を簡単に扱えるようになったので、コレはいけそうだとすることで」

2ドライブの本領発揮なのだぞ!

WAVY70FD2

サンヨーから好評発売中のMSX2+マシン、それがこのWAVY70FD2。本体に内蔵された2台のディスクドライブと、BASICコンパイラが特徴的なのだ。実用分野に活用してしまおうね!

マックスシステムが給与計算システムを開発するときの、ターゲットマシンとなったのが、MSX2+マシンであるWAVY70FD2。昨年10月にサンヨーから価格8万7800円〔税別〕で発売され、以来MSX2+唯一の2ドライブマシンとして話題になっているものだ。

今回紹介したソフトウェアのように、1枚のディスクにシステムとな

るプログラムが入っていて、もう1枚のディスクをデータの記録専用にするなんて場合には、この2ドライブが威力を発揮。もちろんDOSなどを使ったプログラム開発にも、最適なマシンといえる。

また、BASICプログラムの実行を飛躍的に速めるBASICコンパイラを内蔵しているため、マシン語の知識がなくても、高速度な処理が可

能なプログラムを作れるのだ。

たんに市販のゲームを買ってきてプレイするだけではもったいない、実用分野でこそ活用してほしいマシンといえそうだね。マックスシステムではこれからも、顧客管理システムや見積書作成システムといった実用ソフトを開発していくとのことなので、WAVY70FD2がますます価値あるマシンとなりそうだ。



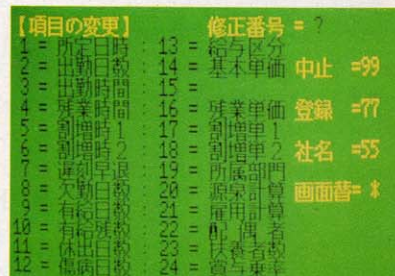
これまででは16ビットパソコンを使ってソフトウェアを作られていたと思うのですが、8ビットパソコンであるMSXを使ってみての感想はいかがですか? 実際に給与計算のシステムを作っていくうえで、不満なことはありませんか? 「それはまったく感じませんね。

給与計算のソフトウェア自体、16ビットパソコンで作っていたものと、まったく同じ機能を持っていますし、処理速度といった面でも不満はありません。それより、MSX2+本体にモニターやプリンタを購入しても、20万円程度ですんでしまうとい

うのは魅力ですね。MSXの持つフレンドリーなイメージを大切にしていって、「イージー&スピーディー」をキャッチフレーズにソフトウェアを開発したんです」

ということで、最後にマックスシステムが開発中の、給与計算システムの概略を紹介するね。主な特徴としては、月給や時給区分はもとより、所属部門ごとの勤怠、労務費管理が可能なこと。1枚のデータディスクに1年分の給与データを記録し、帳票の印刷などの処理を行なうので、データの管理が容易なこと。毎月の入力作業は、前月と異なる項目(出勤日数や残業時間など)を打ち込むだけなので、操作が簡単なことだ。

また、支給や控除項目の名称を設定したり、所得税自動計算や雇



画面の表示や切り替えも、なかなか速いのだ。

用保険自動計算を行なうかを、社員ごとに設定したりも可能。会社によってさまざま異なる給与体系にも、柔軟に対応できるように作られているわけだね。

商品の正式な名称や価格は未定だけど、発売は3月頃を予定。サンヨーのMSX2+マシンとモニター、そして漢字プリンタとのセット販売を考えているけれど、要望があればソフトウェア単体での販売もあるかも、とのことだった。

問い合わせ先  
〒597

大阪府貝塚市鳥羽239-3  
マックスシステム  
西口建治  
☎0724-38-6009

実際に印字するとこんな感じ

【支払い集計表】

平成1年 3月度 給与

氏名	基本給	通勤手当	残業手当	割増給1	割増給2	役付手当	技能手当
1山田	250000	7500				10000	
2abcde	4800	2800	14985				
3鈴木	245000					4000	
4伊藤	100000					3000	
5おカマ	228000	3500					
6おカマ	125800						
7H.JAME	89700						
8小林	129600						
9石田	268000	3400				2000	
10森下	121000		12870				
合計	1559900	17200	27855			19000	

氏名	健康保健	厚生年金	雇用保険	所得税	地方税	財形貯蓄	社宅
1山田	8700	9580	1515		7795		6000
2abcde	3250	4060	135		1200	10000	
3鈴木	6540	7600		12140	1365		5000
4伊藤	4200	5040	561	1650			
5おカマ	6450	7030	1246	10490	1560	10000	
6おカマ				4630			
7H.JAME							
8小林			2030	890	10000		
9石田	12050	14580	1526	1280	3050		
10森下	6780	7050	737	4240	1565	10000	
合計	47970	54000	5720	38440	17425	40000	

## ハンディースキャナー大研究

これまでも何度か紹介してきたHAL研究所の『ハンディースキャナーMSX2』だけど、もう一度その機能をおさらいしてみようと思う。イラストや写真を手軽に取り込めるこのツールは、MSXの用途を一層ひろげてくれるのだ。

### 簡易型DTPを目指せ

ソニーから発売されたビデオデジタイザーや、このHAL研究所のハンディースキャナーMSX2の登場で、MSXにおける画像加工の分野は一躍脚光をあびたといっている。これまでに、ビデオ画像や写真などのデジタイズ機能を持っていたのは、ごく限られた一部のマシンだけ。カートリッジスロットによる拡張性がウリのMSXとしては、いささか不本意な状況が続いていたというわけだ。それがスロットに接続して使用するスキャナーなどの登場で、すべてのMSXユーザーが自由に画像加工を楽しめるようになったんだね。

それでは、このスキャナーをどう活用したらいいんだろう。オーソドックスな使い方としては、雑



▲アレスタ2のパイロット、エリノアを取り込んでみた。なかなかカッコイイね。



▲付属のグラフィックエディタで着色すると、ご覧のとおり。アニメみたいだね。

誌などに載っているイラストを取り込んで、自分だけのグラフィックライブラリーを作ること。付属のグラフィックエディタを使えば、SCREEN 5～8までの画像を取り込めちゃうのだ。“ハンディー”スキャナーというだけに、実際に取り込める範囲も名刺大くらいと小さいけど、複写機でイラストを縮小してから取り込めば問題ないね。またグラフィックエディタには、カラープリンタにも対応した、画面のハードコピープログラムも用意されている。

でも、せっかくのスキャナーなんだから、もっと実用的なことに



▲カートリッジにスキャナー、ACアダプターやディスクで、価格2万4800円[税別]。

も使えないだろうか。そこで注目したいのが、HALNOTEのワープロソフトなどと組み合わせた、DTP(デスクトップパブリッシング)的な使用法。HALNOTEはもともと文字装飾なども豊富で、画面に表示されたイメージどおりに文書を印刷できるという特徴を持っている。これだけでも、DTPに近い使い方ができたわけだね。

それがさらに、スキャナーで取り込んだ写真やイラストを文書中に添付できるようになるのだから、楽しそうだぞ。身の回りに起こった出来事などを写真入りで紹介した家庭新聞(?)も作れそうだね。



▲猫の写真を取り込んだところ。これを加工してワープロに添付することも可能。



▲さりげなくスキャナーの宣伝をしたりして。モデルはHAL研究所の高橋くん。

## COBAUSE (コボウス) もヨロシクね!

HALNOTEやスキャナー付属のグラフィックエディタを操作するのは、マウスだけじゃない。日本の住宅事情を考えれば、トラックボールがベストなのだ。

### 狭い場所でこそ使おう

これはMマガ編集部だけの話かもしれないけど(きつとそうじゃないと確信もしてるけど)、机の上というのは、本や資料やキーボードやコーヒーカップやゴミなどで、あふれかえっているもの。そんな状況下でマウスを使おうというのは、いかに無謀な試みであるかはわかってもら

えるよね。人によっては膝の上に雑誌や下敷を置いて、その上でマウスを転がしてみたりもするけど、操作性がいいとはお世辞にもいえない。そこで注目したいのが、トラックボールの存在なのだ。

上の写真のCOBAUSE(コボウス)というのは、HAL研究所がMSX用に開発したトラックボール。オレンジと赤のふたつのボタンがあり、



マウス対応のソフトはすべて使用できるというわけだ。机の上が狭くて、マウスを移動させるスペースがないなんて人は、ぜひ使ってみてほしいな。コボウスを手の平に乗せて、中央のボールをコロコロとまわすだけの操作だから、とっても簡単。マシンとの接続も、ジョイスティックポートにつなげるだけなのだ。価格1万4800円[税別]で発売中だよ。



# ASCII

## Plus-X発売間近!

Mマガ'90年の1月号で紹介したアスキーの光線銃、"Plus-X"ターミネーターレーザーの発売が、いよいよ近づいてきた。そこで、同時発売される予定のソフト情報もふくめ、開発状況などをドーンとレポートしてしまおうと思うのだ。

### 体感ゲームしようぜ!

部屋中をころげまわりながら、体全体を使ってプレイする。そんなアクティブなパソコンゲームを可能にするのが、アスキーから発売される"Plus-X"ターミネーターレーザー(以下、光線銃と略)。ゲームセンターのアーケードマシンにも対抗できるような、興奮度満点の体感ゲームが、キミのMSXでも可能になるわけだ。

で、気になる発売日なのだけど、3月中旬に決定。価格も、前回お知らせした1万2800円より安くなりそうだとの情報が入ってきている。光線銃のハードウェアに、右のコラムで紹介しているダンジョンハンターのソフトが付属しての価格だから、これはかなりお買い得といえそうだね。

また同じ時期に、光線銃対応のソフトを集めたゲームディスクも発売されるという。こちらは、か

なり安く、通常のパッケージソフトの半分以下の価格を予定している。エアホッケーやクレイ射撃など、オーソドックスなゲームを多数開発しているとのことだった。こうした安価なゲームディスクは、これからも定期的に発売していくというから、楽しみだね。

さらに、ダンジョンハンターに匹敵するようなROMカートリッジのゲームも、半年に1本といったペースで発売していくのだとか。現在も怪物が主人公の、シミュレーション要素を持ったゲームの企画が、着々と進んでいる。"ソフトをサポートしていけないようなら、はじめから光線銃なんか発売しませんよ"という、担当者のコメントもあるので心強いね。

また、光線銃の仕組みや仕様、さらにはBASIC言語でコントロールするためのマシン語サブルーチンなどを、今月のテクニカル探検隊のコーナーで紹介しているぞ。



■SF映画をおもわせるデザインがカッコイイね。かなり大きめに作られているんだよ。



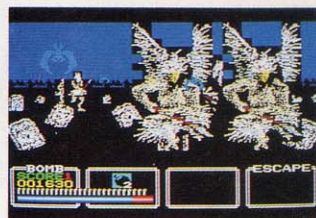
■お正月のパソコン神社でも光線銃のデモは大人気。振袖のおねえさんと記念撮影です。

## DUNGEON HUNTER

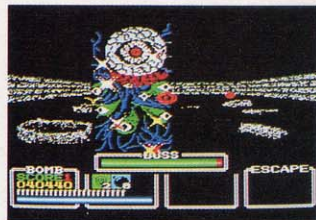
光線銃にはじめから付属してくるソフトが、このダンジョンハンター。3Dで表示される迷路の中を進みながら、次々と表われる敵を光線銃で撃ち倒していくというものだ。

特筆すべきは、ゲームを進める上での操作がすべて光線銃を使ってできること。キャラクターの移動も、画面の下部に表示される←→の矢印を撃つことで可能になるんだ。

また、このゲームはMSX1用に作られているので、文字どおりすべてのMSXでプレイできるのも魅力だね。Mマガ編集部でも大評判だったのだ。



■3Dの画面処理も、驚くほど速いんだよ。

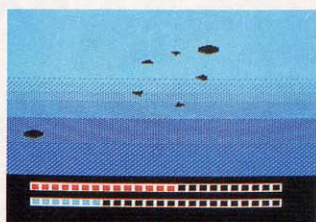


■強力なボスキャラも登場するのだ。

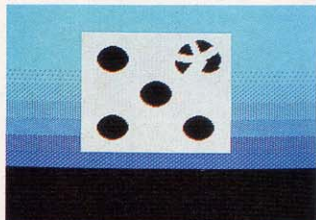
## こ〜んなソフトも開発中!

本文中でもちょっと紹介したように、光線銃の発売に合わせて、手軽に遊べるゲームを集めたディスクも発売される。ディスクマガジンの、光線銃対応のソフトをギッシリ詰め込んで、と〜ても安い価格で定期的に発売していくのだ。

右に掲げた写真は、現在開発中のゲームの画面。基本的にはシューティングなので、比較的シンプルなものが多いけど、それだけ気軽に遊べるものばかりだよ。でも、どんなソフトが入るかは、発売されてからの楽しみ。ビックリ箱みたいなディスクなんだね。



■単純なゲームほどハマってしまいそう。



■ゲームを自作してみるのもいいかもね。

MUSIC NO KOKORO

# 音楽の こころ

知ってる人も多いかと思うけど、昨年の12月に発売された『サーク』の音はじつにいい。ほんとに感心してしまうのだ。どうしてこんなにいい音が出るのか？ そこでサークを作ったマイクロキャビンにインタビューし、いい音の秘密を探り出そうというわけだ。

## マイクロキャビンに インタビュー！

激突

### サークの音の秘密

そんなわけで、BGM関係のプログラミングをしたマイクロキャビンの山田さん、おなじく曲のデータを作った新田さんにインタビューすることになった。

まず、山田さん、サークの音はほかのものと較べて、格段に音がいいですね。なにか新しいルーチンを開発したんですか？

「いや、べつにそんなことはないですよ。奇抜なことなんかやってません。ほんとに」

そうなんですか？ 信じられないなー。なにか隠してませんか？



▶おなじマイクロキャビンの『ファンタジー』もいい音だぞ。

「隠してなんかいませんよ。ほかのソフトハウスでやってる、ピブラート(音程をゆらす)、トレモロ(音量をゆらす)なんかができるだけなんです。ほかにはなーんにもしてません」

じゃ、なぜあんなに音が違うんです？

「それは、ひとえにコンポーザーの新田さんによるものなんです。彼のいじましいほどの努力のおかげで、こんなにいい音が出せるわけなんです。彼はMSXに特別な愛情を持ってますからね」

なるほどお。そうだったんですか。ちょっと意外だったですね。

### 音作りのヒケツとは？

そこで、その新田さんに話を聞いてみた。

実際にはどんなふうにして音を作ったんですか？

「それはですね、まずPSGの音を最初に作るんです。それも念入り



## テクニックなコーナー

### エコーをかける

今月のテクニックはFM音源にエコーをかけちゃうというもの。これだけでずいぶん音がよくなる

ので、ぜひ使ってみてほしいぞ。原理は簡単だ。音量を少しずつ小さくしながら音を鳴らせば、簡単にエコーがかけられるのだ。下にサンプルリストを掲載しておいたので、参考にしてほしい。

- 10 MUSIC
- 20 PLAY#2, "T12002V1304", "T120033V1303"
- 30 PLAY#2, "C2", "C2"
- 40 PLAY#2, "L16V11CV9CV8CV5C", "R4"

に。ピブラートとかトレモロ、エコー、ノイズなどをかけられるだけかけて作るんです。そのあとにおなじフレーズのFM音源を、飾りで付け加えます。そうですね、データの半分以上がPSGのものなんです。それくらいPSGに力を入れています」

いくつかの音をおなじフレーズで重ねて鳴らしているんですね。でも、それだけであんなにいい音が出るんですか？

「たとえば、音を出すタイミングをずらしてふたつの同じ音を出すと、エコーがかかっているように聞こえるんですけど、それにさらに凝ったPSGの音を重ねると、いい音になるんです。スネアの音も、PSGで最初にちゃんとしたスネアの音を作り、FM音源のスネアとバスドラムを少し周波数を変えて同時に鳴らし、音に厚みを出す、ということをやっています。ほとんどのパートで音を重ねています」



▶『サーク』のBGMを聴くと元気になるぞ。

苦勞したところ、ありますか？

「音に凝れば凝るほど、スピードが遅くなってしまいうんです。とくにボスキャラが出てくるところはそれでなくてもスピード的にキツイのに、そのうえBGMに凝っちゃうと遅くてゲームにならない。そのへんの制限がきつかったです」

なるほど。じゃ、最後に読者の皆さんにひとことお願いします。

「えー、音楽は気持ちです、心です。1音1音、愛をこめて曲を作ってください」

どうもありがとうございました。次回作に期待してますよ。

「はい、がんばります」



# チャット DE デート

## 真理の部屋 第11回

建築家、農学家、シェフ、デザイナー、それぞれ専門分野の人たちが中心になって運営するネットが増えてきました。そこで今回は、医療関係のネットにアタック。私自身、この一年、とても興味をもってきた分野なので、ワクワクしながら川内先生をお迎えしました。

【川内】どうも、こんにちは。  
【真理】始めまして。聞くところによると、川内先生は、チャットでお話するのは、あまり好きではない？  
【川内】そうですね。大事なコトしゃべるときは、やっぱり会ってしゃべった方がいいでしょう。  
【真理】そこらへんのトコロから聞かせてください。  
【川内】しゃべるってことは、人の顔色をみながら、しゃべるわけですよね。また、冗談を言うときも、笑いながら言うと、問題ないんだけど、チャットでそれをやると、真剣にとられてしまったりする。難しい部分があると思いますよ。あと、ほくの場合、時間がなくていい方法ですね。4、5人で集まってしゃべらなくちゃいけない場合、チャットっていうのはいい方法でしょうが、2人の場合は電話の方がずっと早い。  
【真理】それはそうですね。でも、今日のトコは我慢してチャットでよろしくお願ひします。  
【川内】わかりました。  
【真理】さて、先生は池袋病院のお医者さんなんですよね。  
【川内】さ、先生は池袋病院のお医者さんなんですよ。一般外科と小児外科をやっています。  
【真理】コンピュータは昔から？  
【川内】子どものころから機械が大好きだったんです。大学の医局

★チャットだけでしゃべるのはイヤだという、川内先生。



【川内】 どうも、こんにちは。  
【真理】 始めまして。聞くところによると、川内先生は、チャットでお話するのは、あまり好きではない？  
【川内】 そうなんです。大事なコトしゃべるときは、やっぱり会ってしゃべった方がいいでしょう。  
【真理】 そこらへんのトコロから聞かせてください。  
【川内】 しゃべるってことは、人の顔色をみながら、しゃべるわけですよね。また、冗談を言うときも、笑いながら言うと、問題ないんだけど、チャットでそれをやると、真剣にとられてしまったりする。難しい部分があると思います

よ。あと、ほくの場合、時間がなくていい方法ですね。4、5人で集まってしゃべらなくちゃいけない場合、チャットっていうのはいい方法でしょうが、2人の場合は電話の方がずっと早い。  
【真理】 それはそうですね。でも、今日のトコは我慢してチャットでよろしくお願ひします。  
【川内】 わかりました。  
【真理】 さて、先生は池袋病院のお医者さんなんですよ。  
【川内】 そうです。一般外科と小児外科をやっています。  
【真理】 コンピュータは昔から？  
【川内】 子どものころから機械が大好きだったんです。大学の医局

にマックが入ったころから、はじめたから、もうかれこれ10年になるかな。MSXも持ってますよ。ソニーのを1台。パソコン通信の実験で使ったんですが、1200bpsのモデムが内蔵された機種がでてころだったと思いますね。そのころからホストやっていましたからね。  
【真理】 最初から医療ネットとしてですか？  
【川内】 そうですね。医療をやりたいくて、ネットを始めたんです。  
【真理】 日本の医療関係の正しい情報って少ないですよ。  
【川内】 そうですね、医者が、高慢ちきなイメージで受け取られて

いたり、患者さんとのコミュニケーションの場が少なかったり。医者も普通の人間ですから、僕なんかで役にたつことがあったら……という思いから、YAS-NETは、始めたんですよ。  
【真理】 医療に関する相談では、ちょっとした発言にも気を使われることがあるでしょうね。  
【川内】 相手がどこまでの確に話をしているか、わかりませんからね。症状についてもそうだし、「友だちは……」って言っても、もしかしたら、本人のことかもしれない。そういう質問に対して、一般的なアドバイスしかできないのは、歯がゆいと思っています。

## 川内先生登場!



「ほくは、だいたい人間が好きだからこんなことをやっていたらいいんですけど」とおっしゃる川内先生。お宅におじゃましたのは、夜の8時だったのですが、すでにネットをのぞいている最中でした。  
「帰ると、すぐヒをいれる習慣がついているもので……」  
と、書斎というか、コンピュータールームからでていらした、川内康裕先生。昭和24年生まれ。もちろん、ヒというのは、コンピュータの電源のことです。  
かわいいお子さんがお風呂上がりでワイワイガヤガヤと、とても楽しいご家庭です。  
「毎日、どれくらいコンピュータの前にいるのですか」  
「はじめのころは、夜の2時、3時なんていうのはザラでした。今では3、4時間くらいになってますけど、それでも会員登録なんてやっていると、とても終わりませんね」  
機械も音楽も、勉強以外のことは大好きだという先生だからこそ、ネットが大きくなってきたんだな、と感じられます。  
「医療関係の情報だけのネットだったら、おもしろくないでしょう。楽しく遊べる広場の横に、情報や質問があるから、みんな集まるのだと思いますよ」  
こういう先生が増えてほしい。

# YAS-NETの歴史と現在

昭和61年2月、最初は1回線で人数も20人くらいで始めたというYAS-NET。翌年には4回線になり現在は10回線、会員も680人というから、確実な成長です。その中で医療関係の方は100人くらいいらっしゃるそうです。

現在の医療体制に対する「医療ご意見番」もあって、活発な発言を待っているそうです。ユーザー層は幅広く、14歳の女の子と72歳の医学博士が同じ場で意見を交換できたりするわけで、ネットの効用と医療の合体は、大きな可能性を秘めていると感じました。

「心臓移植について」、「子供の発熱で困っています」など、興味ぶかいタイトルがたくさん。といっても堅苦しさはなく、メニューやメッセージに川内先生の人柄が出ていて、アットホームな雰囲気です。ゲストIDも用意されているので、興味のある方は、一度のぞいてみたら？

YAS-NET  
☎：03-943-9800  
通信パラメータ：N81XN  
ゲストID：TTTTTTT  
パスワードなし  
電子メール番号：#00(SYS-OP)

1535. 雲>H	89/12/25 05:14	216	医療過誤について
1534. かんたん	89/12/25 01:48	639	RE: 子供の発熱
1533. かんたん	89/12/25 01:22	244	RE: RE: 医療過誤
1531. こころえもん	89/12/24 23:03	836	子供の発熱で困っています
1530. 雲>H	89/12/24 22:35	278	医療過誤-ふたんさんへ
1524. 雲>H	89/12/23 14:16	94	医療過誤
1494. すぎくん	89/12/02 15:17	421	ムスコの発熱 その後
1483. NOG	89/12/02 04:33	182	岡部に注射はどうもね
1482. がーたん	89/12/02 00:26	849	RE: RE: 注射
1481. HOS	89/12/01 23:49	683	RE: RE: 注射
1480. がーたん	89/12/01 21:35	716	RE: RE: 注射ですが
1479. ムシナのムー	89/11/30 21:31	941	Re: 注射ですが
1478. 雲>女32歳	89/11/30 14:48	5180	みなさん必ず見て
1477. GUEST	89/11/30 12:40	229	注射
1476. 果物 試食	89/11/30 01:32	282	マスクをしながら寝る
1475. かんたん	89/11/29 01:37	411	RE: 復え大君
1474. かんたん	89/11/29 01:26	343	RE: うがい
1473. かんたん	89/11/29 01:22	719	RE: 1.472
1472. オブシカー	89/11/28 23:02	954	ふたたびですが...
1471. O.S.K	89/11/26 18:19	331	Re:1470 ホテルでの打ち水
1470. ムシナのムー	89/11/26 15:14	429	Re: うがい

▲YAS-NETの電子掲示板。医療関係の興味ぶかいタイトルが並んでいます。

**[真理]** 日本の場合、アメリカと違って、「家庭医」といって、家族ぐるみでお世話になるような先生を持たない家もありますからね。

**[川内]** そうですね、だから、ぼくが一番言ってるのは、自分の街で信用できるお医者さんをひとり、持ちなさい、ってことなんです。そうすれば、そこから他の病院を紹介してもらったりいろいろできますからね。しかし、それがいまは、東京だけでなく、地方でも難しいらしい。こちらに直接電話をしてくる人も多いですよ。やはり、医者とはしゃべりにくいっていうのが一般の人には、あるようですね。

**[真理]** 大学病院では3時間待つて3分診療なんていますよね。  
**[川内]** ええ、それはいまの医療体制ではしょうがないと思うんです。一日に50人みたとしても、ひとりの患者さんとの時間って限られてきますよね。実際は、それ以上の医者が多いわけですから。ぼくなんか話をするのが好きなんです。そうすると夜になっても、診察が終わらなくなる。

**[真理]** でも、先生の場合、家に帰ってからネットの仕事があるわけですよね。今、何回線くらいでやってるんですか。

**[川内]** 10回線です。

**[真理]** シスオペをやっていらっしゃるわけですよね。

**[川内]** そうですね、ついこの間まで倦怠期でした。書くのがおっくうになって、1ヵ月半くらいメディカルの部分にも全然書かなくなりました。そしたら、みんなから文句言われてね、で、また書き出したら、スランプを抜けられたみたいなんです。

**[真理]** いやになることってあるでしょうね。

**[川内]** そりゃ、いやになりますよ。今回もすぐ頭にきたのは、「交通事故で手術をしたら、足が動かなくなりました。医療過誤を見つける先生を探してください」というメッセージなんです。まず、「医療過誤を見つける先生」なんていないし、それを証明してください、なんて無理なことなんです。自分のお願だけ書いて、出て行ってしまふ。本人にとっては、大変なことだと思いますが、それだったら、自分の名前くらいしっかり書いていけばいいのに、ゲストIDだから、名前もわからない。そういうのを見ると、なにか違うんじゃないかなって思いますし、非常にがっかりしますね。

**[真理]** 人間相手である分、疲れることもあると思います。とにもかくにも、先生の気持ちで始めたネットがこうやって3年も続いているわけですよね。こういうことって、ボランティアではなく、仕事になるといえると思うこともあるんですが……。

**[川内]** うちの月々250円ってやってますけど、だからこそ価値があると思ってます。これが月々、数千円って、しっかりした医療相談にしたら、こんなに人が集まらなかったと思いますよ。草の根には草の根のいいところがあって、デパートと駄菓子屋さんかもしれませんね。駄菓子屋さんの良さを大切にしていきたいです。

確かに金銭的な意味では仕事になってほしいと思う気持ちはありますけどね。

**[真理]** ホストを開こうとしている人たちに一言どうぞ。

**[川内]** 楽しいです。でも、安易な気持ちでやると泥沼にはまりますよ。ぼくも、ワイワイワイやっていると、のせられたって感じ。悪のりする方だから。

**[真理]** ネットに望むことは？

**[川内]** ボードはまじめなことも、くだらないことも、いろいろあっていいと思うんですよね。ネットから、何かをつかめればいいと思うんです。知識でも情報でもお友だちでも、恋でも、何か残ったら、それでいいと思ってます。



# INFORMATION

## GOODS

### ■ラグー気分文房具セットだあ!

すっかりウィンタースポーツの華として定着した“ラグビー”。ラグビーの人気は、高校、大学、社会人を中心に幅広いし、その人気も急上昇中なのだ。

ひとつのラグビーボールを奪い

あい、ぶつかり、走るのがラグビー。まさに男どうしが激突するバトルスポーツだ。

そんなラグビーのムードを大切にしたいラグースピリットシリーズが(株)セーラー万年筆より発売された。

写真を見てくれればわかると思うけど、このラグースピリットシリーズは、ラグビーボール、スタジアム、プレイングセットの3種類で、遊び心を満足させる文房具として、新入学、就職のギフトとしてもぴったり。

『ラグビーボールセット』は、ラグビーボールを形どった本皮張り

ケースにボールペン、シャープペン、ミニポスターメモ、巻尺、カッター、消しゴムをセットしたものの。ラグビーボールのケースはそのまま小物入れに使え、ラグー気分を持ち運べるぞ。

『スタジアムセット』は、ラグビー場を文房具に再現したもので、各文房具をゴールポストやグラウンドなどスタジアムに見立て、クリップはシューターとして消しゴムのボールを飛ばしてゲームができる。

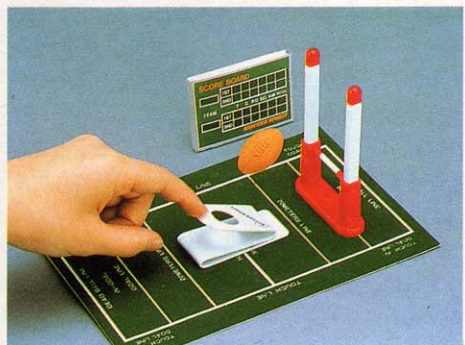
『プレイングセット』は、ラグビーのゴールキックのプレイを中心にしたセットだ。デスクスタンドのボールペンとシャープペンがゴールポストになるぞ。



★スタジアムセット。2000円[税別]。



★これが、ラグビーボールセットだ。5000円[税別]。



★消しゴムのボールを飛ばして、ゴールを狙え。プレイングセットだぞ。1000円[税別]。問☎03-846-2977

### ■サウンドは“迫力”が一番さ!

MSXのゲームサウンドを、もっと迫力あるものとして楽しみたいという人、多いんじゃないかな。

(株)河合楽器製作所から発売された『パーソナル・モニター・システムPMS-102』は、外観からは

想像できない繊細かつパワフルなサウンドを作りだし、ゲームのサウンドに飽きたらないキミを満足させてくれるぞ。

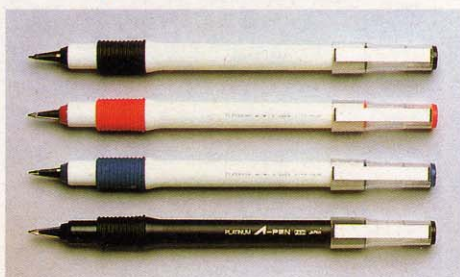
PHONEジャックとRCAピンジャックの2系統の入力を搭載し、MSX

の外付けスピーカーとしてはもちろんのこと、楽器用からオーディオ用サラウンドシステムに至るまで、幅広い用途に対応している。さらに手元で制御できるコントロールボックスも標準装備しているのだ。



★スピーカー部の上下角を変えられるから、好みのリスニングポイントを設定可能。1万8000円[税別]☎03-770-2521

### ■万年筆の筆跡は魅力的なのだよ



★インクがポタ落ちしない万年筆機種。インクの色は黒、赤、青の3色。250円[税別]☎(株)プラチナ万年筆☎03-835-4530

ラブレターを書くなら、万年筆に限る。筆跡の美しさ、優雅さ、格調の高さはほかの筆記具にはないものだから、彼女の気持ちをつかむこと間違いなし。

ところが、ボールペンやサイベンは違って、万年筆は、ペン先

を一定方向に向けて書かなければならない。このことで、思うように筆がすすまないなんて、ままあることだよな……。

そういう人におススメの筆記具が発売された。ペン先の使い方を心配しないで

どの方向に向けても万年筆の筆跡が得られる『A-ペン(エーペン)』が、それだ。

これで気楽に万年筆特有の書き味がだせるのだから、あとはキミの愛の言葉しだいで、最高のラブレターができるというわけだ。

TOY & GAME

■カザリにもなるパズルだよー!

透明感ある美しいパズルと定評がある、東洋ガラス(株)のPUZZLE・CITYシリーズに、新しい仲間が登場。

まず、『ホール・イン・ワン』から紹介しよう。これは、ガラスケースに入っているゴルフボールをティーの上のせて遊ぶパズル。



■上がホール・イン・ワン。1500円[税別]。左下が絵馬のびんに念仏。500円[税別]。問☎03-580-9829



さまにしても、ゴルフボールは出てこない。さて、どうやって入れたのか考えてみてね!

次は、『絵馬の

びんに念仏』だ。これまた不思議? びんの中に入っている、絵馬風の木片を見ながら、どうやって入れたかを考えるパズル。ついでに、外に出ている木片に願いことを書けば、願いがかなったりするかもね……。

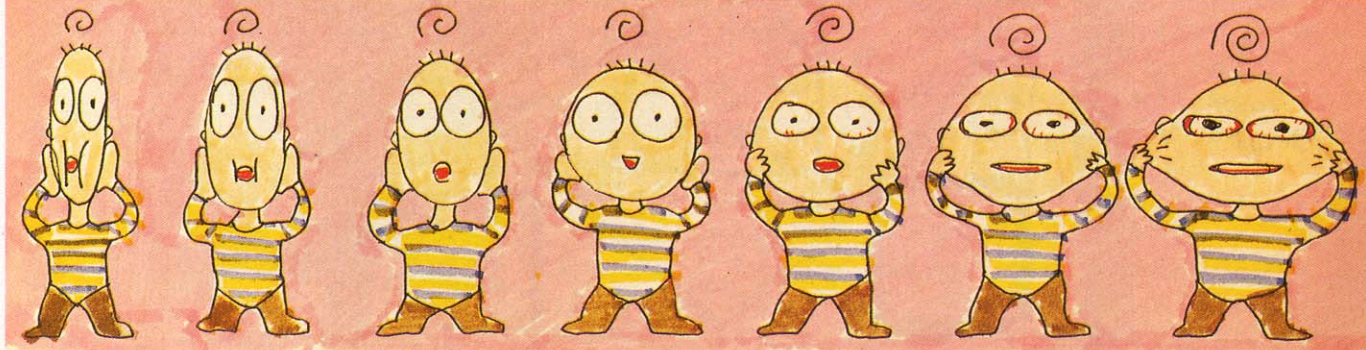
■さあみんなで名刺を交換しよう



■できたカードを持って歩けるカードケース付き。大人も顔負けの名刺を作ってね! 1980円[税別]。問☎03-847-5114。

ティーンエイジャーの間でいま、“名刺”を持つのがステータスとなっている。大人の世界の名刺と違って、若者独自の遊び感覚に満ち

た名刺を作り、そのユニークさで自分をアピールしているのだ。そこで紹介するのが、(株)バンダイから発売の『めいしっこ』だぞ。自分の好きな文字や絵を原紙に書くだけ。あとは、本体にセットしてポン



■キミは名探偵になれるかな?



■2~6人で遊ぶ。カードのイラストは色鮮やかなアメリカンコミック調。1300円[税別]。問☎03-861-6361

推理力を駆使して犯人を突き止める、本格派頭脳ブレイのカードゲームの『ディテクティブ』が、(株)ヨネザワから発売されたぞ。すべてに違う人物(犯人)が描か

れた72枚のカードのうち、各プレイヤーは最初に引いた相手のカード(ミステリーカード)の人物を推理するのだ。当てるポイントは、年齢、性別、服の色、凶器の4つ。

スリルと緊張感でグングンと盛り上がる推理戦。おしゃれなカードには、“赤いコスチュームのナイフを持った女”、“青いコスチュームのドクを持った老いたオカマ”といった、ユニークな設定の人物像。ドレスや水着など、いろんなコスチュームで描かれ思わず引き込まれるのだ。

■駆け引きがとっても大切なの

大人から子供まで、世界中のゲームファンを熱狂させた、あのトライアングルドミノ『トライオミノス』が、(株)シュウクリエーションから発売された。

三角形のコマの頂点にはそれぞれ数字が書いてあり、その頂点の数字をあわせてコマを組み合わせていくだけのシンプルなゲームだ。なのに、二度と同じ展開がない。途中にはいろんなボーナス得点のチャンスもあって、駆け引きはスリリングそのものだ。



■ボーナス得点をいかに獲得するかが勝負を決めるぞ。作戦が重要なのだ。1800円[税別]。問☎03-802-5531

冬の静かな夜、恋人どうしてゆったりとしながら、黙々とトライオミノスをするなんて、映画の場面みたいでいいと思うなあ。

## 信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い



この作品は、光栄の大人気ソフトである『信長の野望・戦国群雄伝』と『水滸伝・天命の誓い』で使用されているBGMをそのまま収録したもの。2作分のカップリングだから、どう考えてもお得。内容豊富な分だけ、夢にまで出てきそう。

- 光栄
- 発売中/2781円[税込]

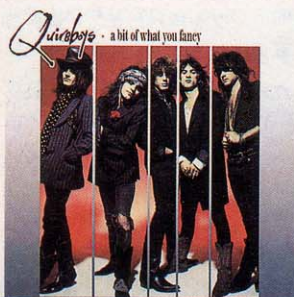
## プラスチック・ファンタスティック フレッシュ・フォー・ルル



イギリスのインディーズにおいてかなり人気の高かったフレッシュ・フォー・ルル。ペガーズ・バンケットのレーベルに移籍後のアルバムとしては2枚目だが、だんだんポップになってきているから、そろそろ日本でも盛り上がってほしいなあ。

- アルファレコード
- 発売中/3008円[税込]

## ザ・クワイアボーイズ ザ・クワイアボーイズ



長いあいだ沈滞していたかに見えたイギリスの音楽業界だが、このところ妙に活気づいている。うーん、いいことだ。で、このザ・クワイアボーイズは5年前に結成された6人組のバンドで、音はフェイススっぽくて、カッコいい。うわー、古い。

- 東芝EMI
- 発売中/2620円 [税込]

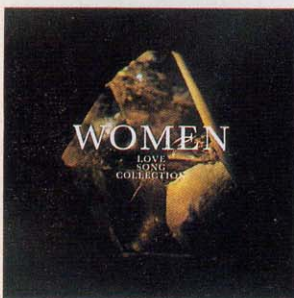
## パラダイス・サーカス ライラック・タイム



スティーヴン・ダフィ率いるライラック・タイムのセカンドアルバム。デュラン・デュランのオリジナル・メンバーだったというわりには、サイモン&ガーファクルのようなアコースティックサウンドだったのでびっくり。音が心地よい。

- 日本フォノグラム
- 発売中/2627円[税込]

## LOVE SONG COLLECTION -WOMEN-



バレンタイン企画として、女性ヴォーカルによるラブソングのオムニバスが登場。ローラ・ニーロやカーラ・ボノフなどの実力派アーティストの貴重な名曲が13曲収められている。曲にピッタリのシックな箱に入っていて、吉本由美のエッセイ付き。

- CBSソニー
- 発売中/2500円[税込]

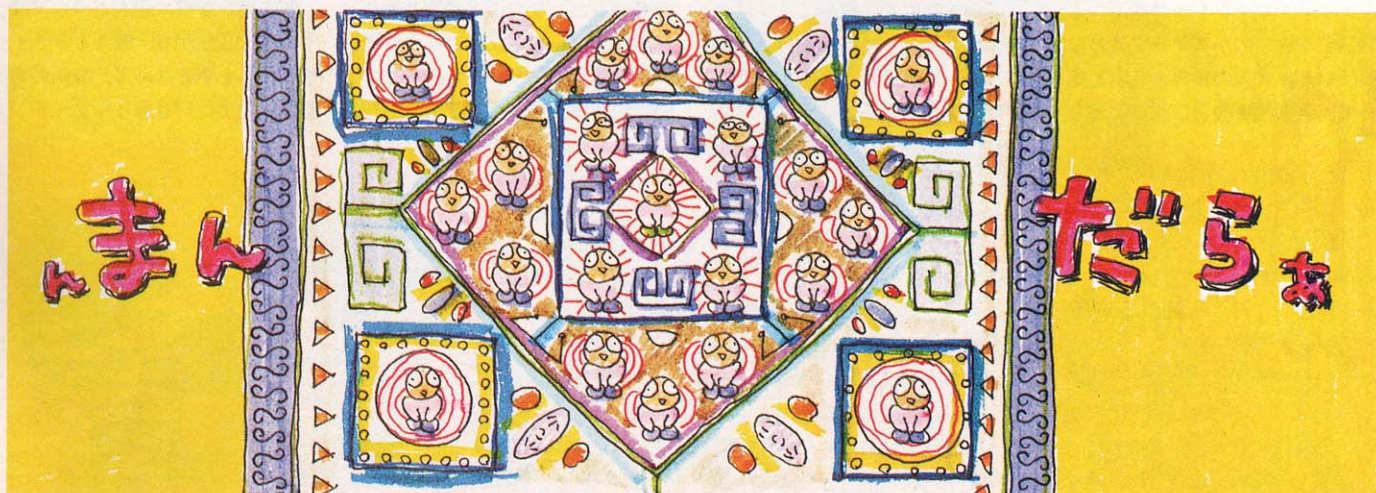
## 絵

## 仲井戸麗市



清志郎がTHE TIMERSで騒いでいるあいだに、チャボは2枚目のソロアルバムを完成させていたのだった。現在のRCサクセッションとは違って、アコースティックな曲が中心になっている。じつはアメリカンフォークソングのファンだったのね。

- 東芝EMI
- 2月21日発売/3000円[税込]





## VIDEO

### ■風とライオン



映画は、やっぱり夢のある作品が一番だよ。どうがんばっても体験できない世界を楽しめる『骨太な作品』は、観ている人をワクワクさせるものだ。

そんな映画を作らせたピカイチの監督ジョン・ミリアスの『風とライオン』がようやくビデオ化された。ひたすら男のロマンとヒロイズムを謳う壮大なドラマだ。

時は1904年、舞台はモロッコ。欧米の脅威から国土と名誉を守ろうとたちあがったリフ族の首長の生きざまにスポットをあてる。その首長に扮するのがショーン・コ

ネリー。彼のかっこいいこと！単純ではあるが誇りを持ち、己れの信じる道を果敢に進む。その心には一点の曇りもない。弱者には優しく、強き者には厳しく。ここには男の理想の姿がある。ラストに見せるコネリーの笑顔は素晴らしいのひとこと。『アンタッチャブル』のコネリーなんかかすむほどにきまってるんだから！ 必見！

- RCAコロムビア
- 113分、1万5300円[税別]
- 発売中



### ■バットマン オリジナル・ムービー

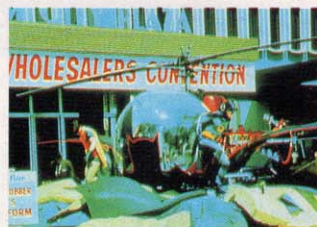


お正月を騒がせたティム・バートン監督の『バットマン』は大人向けの暗黒ヒーロー。しかし、その本家本元ともいえるこの'66年作品はアメコミの特徴を活かしたマンガのり。

いやー、笑える笑える。こんなに笑ったのは久しぶりといきれる程スゴイ！ バットマンはこれのみが有名なアダム・ウエストで、相棒のロビン少年も登場。加えて敵となるのがジョーカー、ペンギン、キャット・ウーマン、ナゾラーという面々。この敵のネーミングからも想像できるようにお子さま向けに作られているのだ。

なにせすべての秘密兵器に『バットマン』という名前がついて、いちいちバットマンがそれをフルネームで呼ぶ。この律儀さに大笑い。突如現われるサメだってラバー製のチープな作り。ハイテクSFXに慣れてしまった眼には妙に新鮮に映ってしまう。見るのならばひと吹き替え版で。コメディートして120パーセント楽しめるから！

- CBS/FOX、日本エイブイシー
- 105分、1万5700円[税別]
- 発売中



## 千倉真理の 映画も大好き!

### ファミリービジネス

親から、「お父さんがこの仕事をしているのは、すべて、おまえのために、と思っているからだよ」

と、言われたら、あなたは どう思いますか。また、恋人に、「僕が君を幸せにするよ」とか「あなたのために犠牲になるわ」と言ってもらって何なのか。

人間が人間を幸せにできるなんていうのは、ゴウマンな考え方だ。わかっていたほうが楽かもしれない。大切なのは、自分が幸せに生きること、自分が自分で、気持ちのいい生き方をすることなのに、気がつく、見えない価値観にしばられて、窮屈に生きてることってあると思います。



●日劇プラザほか、全国東宝洋画系で公開中。おたのしみに。深い映画です。

さて、この『ファミリービジネス』は、親子3代の泥棒人生を描いた作品ではあるのですが、実際には、家族の愛情や生き方を、ユーモアをまぜながら、そっと教えてくれる、深い深い映画です。

泥棒を自分の天職と信じて生きてきたジェシー(ショーン・コネリー)は、年をとっても力と気性の荒さは20代なみ。警察からならまれながらも、自由と自信にあふれる人生を送っていました。

そんな父親の生き方に反対した息子、2代目ヴィトー(ダスティン・ホフマン)は、カタギの人生を選び、ひとり息子のアダムを、名門大学に通わせていました。

しかし、線で引かれたような人生を歩むことにウンザリしたアダムは、祖父ジェシーに、ある、「ビジネス」(泥棒)を持ちかけ、いやがるヴィトーも誘い、大きなヤマをはることになるのです。

去年話題になった『レイマン』のダスティン・ホフマンと『インディ・ジョーンズ 最後の聖戦』のショーン・コネリーの共演がココに実現!



●お得意のニューヨークを舞台に、監督はシドニー・ルメット。

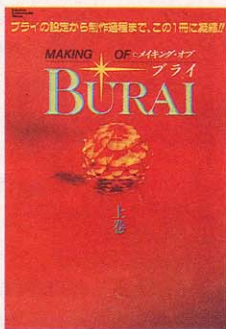
「泥棒」をひとつのきっかけとして、さまざまなコトを教えてくれる、『ファミリービジネス』。楽しい人間、ってどういう生き方をしている人のことか。「粋」に生きるってどういうことか……。映画を見たあと、語り合いたい!

ユダヤ系やイタリア系など、さまざまな人種が登場することも、ニューヨークを知るときの、参考になると思います。

## メイキング・オブ・ブライ上巻

10数年前までは、マニアだけのものであったパソコンのゲームは、今では誰でも楽しめるものになった。そうなると、ゲームを楽しむだけでなく、ゲームの制作過程にも関心が深まるといふもの。

そこでおすすめなのが『メイキング・オブ・ブライ上巻』だ。荒木伸吾と姫野美智による、主要キャラクターの原画、飯島健男の書き下ろしシナリオ、女性ロックバンドのSHOW-YAがプロデュースしているゲームミュージックなど、詳しく紹介されている。まさに、ブライの設定から制作過程まで、この1冊に凝縮されているといつて過言でないぞ。



●(株)徳間書店  
●1500円[税込]

## ムスコ

石坂 啓

最近のコミックは、暴力や性描写が過激に表現されているものが顕著の中で、『ムスコ』では、ある家庭の日常生活が、愛情深く表現されている。

主人公は、いわゆる“ひとりっこ”の中学生の男子で、もとアイドル歌手の母とふたりだけで生活している。母は、前の仕事から世事に疎くて失敗の連続。そんな母に振り回されながらも、主人公は少年から青年へと成長していくのだ。恋があり、学校生活がある。また、母と離婚した父との親子の絆を深めるどころには、感動させられるぞ。さらに母が、とても魅力的なところも、見どころだよ。



●(株)小学館  
●600円[税込]

## トラブル・バスター2

景山 民夫

宇賀神の活躍はまだまた続くのです。というわけで、『トラブル・バスター』もいよいよ2作目。全部で9話が収められている。

主人公の宇賀神邦彦は関東テレビ総務課制作庶務係。局内で起こった事故やスキャンダルを世間に知られないように始末する、通称トラブル・バスターだ。上司の田所局長に呼び出されては、トラブルの尻ぬぐいをさせられる。しかも局長お決まりの第一声が、「宇賀神か？ バカヤロー」なのである。局長のセリフの中に何回「バカヤロー」があるか、数えてみては？ あまりに多くて気の毒になるが、なかなかいいコンビなのである。



●(株)マガジンハウス  
●1300円[税込]

## ロシア秘密警察の歴史

リチャード・ディーコン

この本が最初に書かれたのは18年も前のこと。ソ連の秘密警察に関する本は数が多いが、ロシアが国家としての体裁を整えた400年にわたる活動の歴史を語っているのが特色である。そこに著者が新たな情報を書きだし、さらに巻末では、訳者の木村明生氏がゴルバチョフ政権以降の解説をしている。

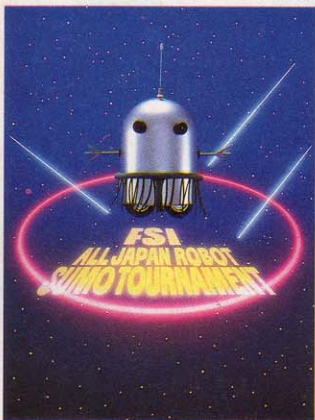
KGB、CIA、FBI、SISなどという文字が並んでいるのを見るとウキウキしてくるようなスパイ小説のファンにはたまらなくおもしろいはず。だってここには、実在した、あるいは実在する人物が登場し、具体的な事実が書かれているのだから。



●(株)心交社  
●3399円[税込]

# NEWS

## 全日本ロボット相撲大会



◆開催日は、平成2年3月18日正午より。  
入場無料。☎03-638-8010

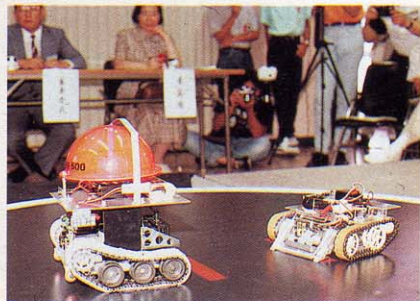
Mマガの'90年1月号で紹介された『アルゴウォーズ』は、MSXのゲームのなかで、ロボットを作り、2台のロボットを戦わせるものだけど、なんと、現実的にロボットを作って、相撲をさせてしまおうという『全日本ロボット相撲大会』が富士ソフトウェア(株)の主催によって開催されるぞ。

アルゴウォーズのロボットを戦わせるためには、ロボットの行動パターンを設定するアルゴリズムの作成、ロボットのハードウェアである装甲の厚さなどのパラメー

タの振り分けや、キャラクターのデザインなど、することはたくさんある。だから、現実のロボットを作るとなると、部品の調達から組み立てまで、いろいろとたいへんだらうね。でも、苦労が多ければ多いほど、強いロボットを作ることになり、トーナメントに勝ち進んでいくときの気持ちは最高だと思うぞ。

なお、当日エントリーされるロボットには、2種類ある。ラジコン型と自立型だ。ラジコン型は、人が操作するのに対し、

自立型は、コンピュータを内蔵させ、自動制御させるもの。そして、自動制御はとても難しい課題なのに、自立型での応募が多いという主催者の話だから、自立型の試合の展開には大いに期待できる。



◆開催場所は、カレッジミュージアム(東京・恵比寿)。

## PRESENT

今月は、なんとビデオもある。さらに、ドラクエグッズに、ゲームソフトと、いろいろとプレゼントするぞ。官製はがきに、欲しい番号を書いて応募してね。締め切りは3月8日。

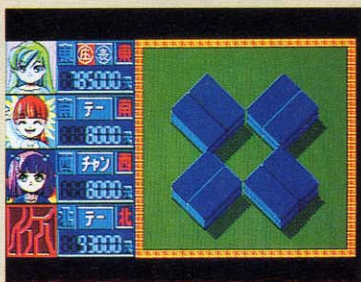
- 1 天九牌Special桃源の宴 **5名**
- 2 ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション1990 **2名**
- 3 ドラゴンクエスト・アイテム物語 **2名**
- 4 イースビデオ 第一巻 序章 **1名**

ブラザー工業(株)から、12月20日発売のMSXのゲームソフト『天九牌Special桃源の宴』を5名様にプレゼント。『天九牌』の桃源郷モードが新たに登場。天九牌がなくても遊べるぞ。

世間では、ドラゴンクエストが流行しているね。そこで(株)エニ

ックスから、『ドラゴンクエストパーフェクトコレクション1990』と『ドラゴンクエスト・アイテム物語』を各2名様に。

最後に、あの『イース』の感動をもう一度と、『イースビデオ 第一巻 序章』をキングレコード(株)から、1本提供してもらったぞ。



1



2



3



4

★中国4000年の歴史が生んだ究極のテーブルゲーム『天九牌』のスペシャルバージョン。②ドラクエグッズのすべてを紹介している。③ゲームで知ることができなかったアイテムの秘密を満載。④発売後大好評のオリジナルビデオアニメ。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー MSXマガジン編集部  
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

### ご・め・ん・な・さ・い

MSXマガジン90年2月号のインフォメーション108ページ、『史上最強の野球コラム』の記事の中に、『徳光和男(ニュースキャスター)』とありますが、『徳光和夫(ニュースキャスター)』の誤りでした。ここに訂正させていただきます。ごめんなさい。

90年1月号のALGO WARSに関して、『ロボットを作って、戦わせようとして

もできない』という質問が多数寄せられました。

これは、エディタで作成したロボットのキャラクターデータをセーブしていないことが原因です。ディスクにセーブするアイコンを選び、ディスクにデータをセーブしたあと、エディタを終了させてください。これで、ロボットを戦わせることができます。

# LOG IN No.4

発売中  
特別定価430円

ログインの特集は、今、大ブームの戦国シミュレーションゲームなのだ。まったく新しいマルチプレイヤータイプのゲームを紹介するとともに、キミを戦国体質に体質改善してしまうのだ!

### 最新ゲーム徹底解剖



キャンペーン版 大戦略II

### 特集



みるみる戦国体質になれる

# ファミコン通信

No.4 発売中 特別定価390円

No.5は2月16日発売

### ■特別付録

- ① 信長の野望 群雄烈伝 完全データ集
- ② ゲームボーイ 最新ゲーム徹底攻略

### ■最新ゲーム徹底解剖

ドラゴンクエストIV  
ソーサリアン  
SELECTION  
ドラゴンユニット  
わんぱくダック夢冒険  
キテレツ大百科



# CAI Community Plaza

川崎ふたば幼稚園から 酒井邦秀

## 遊びのコンピュータを

『ニコルの森』は河合楽器が開発した、幼児向けの学習環境システム。実際に文化教養学園幼稚園というところで使われているのを'89年8月号で報告、“もっと自由な使い方を”と、注文をつけた。今回は、“ニコルの森で子供たちがのびのび遊べるように”と考えている幼稚園の話だ。

### コンピュータに触ると何かが変わるよ

たずねたところは、川崎市にあるふたば幼稚園。門を入るとすぐ目の前に、いま密かにブームとなりつつあるログハウスがそびえていた。こんな木の家で遊べたら楽しそうだね。あとで見せてもらおうと思ったぞ。

園に入ると、ニコルの森を使って子供たちを指導している野木先生に、まず話をうかがってみた。このシステムを使いはじめたのは'89年の5月。子供たちには「コンピュータに触ると何かが変わるよ」といって、ニコルの森の入門コースである“こんにちはコンピュータ”

を使いはじめたのだそうだ。

もともとふたば幼稚園は“遊び”を大切にしているところで、これまでも長い間いろいろな遊びを保育に取り入れてきたという。そして、“コンピュータでも遊べるのでは”と考えたのが、ニコルの森導入のキッカケだったんだね。

でも、実際に使いはじめる前には、いろいろな心配もあったという。コンピュータで遊んでいても、ほかの遊びと同じように友だちができるだろうか。眼は疲れないだろうか。健康的でないのではないだろうか、などなど。けれども使いはじめてみると、コンピュータもひとりより、ふたり、3人で操作したがるので、子供たちが孤立する



◆野木先生の説明に耳を傾ける子供たち。どの子もワクワクと心躍らせています。

心配はないという。

また、話を聞いているうちに、ボクが思わず感心したのは園長先生のこと。園長先生はコンピュータに相当くわしいらしいのだけれど、自分から保育の中にコンピュータを使ってみようとは、いい出さなかったんだね。先生たちの気持ちがコンピュータのほうへ向くのを、じっと待っていたらしい(教育の話には“待つ”という言葉がよくでてくるね。'90年1月号の頌栄保育園でも出てきたぞ)。

### いたるところで上がる驚きと感動の声

さて、ニコルの森を使ったふたば幼稚園の保育は、夏休み前までにお絵描き、ひらがな、そして森の消防士と進んで、ボクがたずねた日は、ニコルの森から独立させたお絵描きソフト“かいてみよう”の2回目だった。

コンピュータが置かれているのは、幼稚園の2階にある小さな畳敷きの部屋。4台のMSXが、モニターやタッチパネルとともにセットされている。そこに楽しそうな声をひびかせて、“年中さん(4歳児)”たちがやってきたぞ。

野木先生がコンピュータの電源を入れて、プログラムが入ったフロッピーディスクをセット。そしてまずみんなが1台のコンピュータの前に集まって、先生の簡単な説明を聞く。前回はスペースキーで画面をいっぺんに消したのだけ



◆かわいらしいグラフィックが表示される、ニコルの森のワンシーンです。

本文中でも簡単に紹介したように、ニコルの森というのは、河合楽器が販売している学習環境システムのこと。監修にあたったのが、システムの名前にもあるC.W.ニコルさん。イギリスの西のほう、ウェールズに生まれ、しばらくカナダの大自然の中で暮らしたあと、現在は長野県の黒姫に移り住んでいる作家の方だ。テレビに出演したり、エッセイを書い

## ニコルの森とは？

たりと、意欲的な活動を続けているので、知っている人も多いかもしれないね。

さて、川崎ふたば幼稚園で導入していたのは、コンピュータを使ったニコルの森(実際にはニコルの森というのは、ブックプレイ、アートプレイ、コンピュータプレイという3つのパートからできている)。MSXを使って、考える力を育てようというものだ。それこそ子供たちが遊びの一部としてコンピュータに接し、楽しみながら創造性を高めたり、論理的な思考を身につけていくことを目指しているんだね。

詳細は右上の問い合わせ先まで。

〒151 東京都渋谷区代々木1-36-4  
全理連ビル5F  
株式会社河合楽器製作所  
NE事業部  
☎03-379-2226  
☎0534-57-1312(本社)



◆この人がニコルさん。自然をこよなく愛する、すてきな作家なのです。

れど、今回は「消しゴム」を使ってみるのだという。

「先生も知らないんだ」といながら、野木先生が消しゴムを使おうとする。消えない。取材に同行していただいた河合楽器の大野さんが、「オレンジ色のボタンを押して」と、助け舟を出す。子供たちは「がんばれ、がんばれ」と大声で応援する。ひとりの子がボタンを押すことを受け持ち、もうひとりの子が消しゴムを動かす役を受け持って、なんとか消すことができた。「やったー!」と、いたるところで上がる驚きと喜びの声は、どこでも同じだ。

しばらくの間、子供たちが自由に描いては消し、消しては描いたあと、「もう1回、あつまれ」と野木先生の声。「今度は違う手品をしよう!」

というわけで、背景の色の変え方を説明。また「みんなでやってみよう」と、それぞれのコンピュータに子供が散ると、今度は背景色が変わるたびに、あちこちでキャーキャーと大喜び。昨年ニコルの森をはじめるときに野木先生がいった、「何かが変わる」楽しさだけは、半年以上たったいまでも変わっていないようだ。



◆ふたば幼稚園へのコンピュータの導入を、積極的に行なった野木先生。いろいろとお話をうかがいました。

◆ひとりぼっちでコンピュータを触るのでは、といった心配は、どうやら無用のものだったみたいです。



また、しばらくするうちに、ひとりの子がペンの太さを変えられることを発見。同じことを野木先生がみんなを集めてやってみせると、「ボクがさっき見つけたの」と、大得意だ。

楽しそうだね。子供は新しいものを見れば、どんなものでも飛びついていく。ましてコンピュータもなれば、いろいろなことができるのだから、いつも「目新しい」ともいえるわけだ。

## コンピュータの利用は柔軟性との戦い

ボクが思うに、この目新しさこそが、コンピュータの良いところではないだろうか。つまりは、ソフトを入れ替えるだけで、まったく違う仕事をさせることができるというコンピュータの持つ柔軟性が、目新しさを生み出しているわけだ。幼稚園児が遊ぶときも、ビジネスマンが仕事をするときも、コンピュータのこの柔軟性を利用して、同じなんだね。むずかしいいえば、コンピュータを利用するっていうことは、この柔軟性との戦いということでもあるんじゃないかな。日曜大工にたとえて説明してみよう。

まず、柔軟性が一番あるのは、1枚の大きな板だ。切り方によっていろいろなものが作れるね。コンピュータでいえば、プログラムを自分で作るのと同じかな。

けれども、自分で板を切るところからはじめるのは、なかなか大変なこと。たとえば本棚を作った



◆どの子もコンピュータには興味津々。みんながワイワイいながら、タッチパネルを操作していました。

◆幼稚園のバスの上に建っているのが、ログハウス。子供たちの格好の遊び場となっているのだそうです。



いなら、本棚の幅くらいに切ったある板を買ってきたほうが簡単だよ。それを釘や金具で組み立てれば、手間ははぶけるわけだ。

ただし、本棚の幅に合わせて切られた板を使って、テーブルは作れない。そういった意味では、このケースは柔軟性が少し犠牲になっているんだ。コンピュータでは、ワープロやデータベースのソフトを買ってきて、使うのに似ているかもしれない。

一番柔軟性がないのは、本棚そのものを買ってきてしまうこと。ただし、部屋の中に置けばすぐに本を入れられるという、便利さはあるね。同じようにコンピュータにたとえれば、市販のゲームソフトを買ってきて遊ぶようなものかな。あるいは、家計簿ソフトを買ってきて、光熱費とか教育費とかはじめから設定されている項目に、数字だけ書き入れるとかね。

話をもとに戻すと、教育にコンピュータを利用しようということも、結局はコンピュータの柔軟性をどこまで生かすか、また逆にどこまで縛って、その代わり使いやすくするかという戦いなのではないかな。Logoというコンピュータ言語は柔軟性の代表だし、「89年10月号で紹介した旺文社の受験勉強システムは、柔軟性をほとんど犠牲にしてしまった例だろうね。

旺文社のシステムだけじゃない。「いままでのCAI」は、ほとんどが柔軟性を無視して、ただ複雑なリレー（要するに正解か不正解かを判断し、学習の流れを切り替えるた

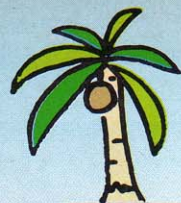
めのスイッチボックス)のように使おうとしている。ところが、コンピュータの持つ柔軟性を十分に無視しきれないものだから、かえって使いにくくなっているのが現状のようだ。

ニコルの森はその点で、まん中を選ぼうとしているシステムだと思う。柔軟性のほうへ1歩踏み出したところを評価したわけだ。

これは偶然なのかもしれないけれど、おもしろいことに、ふたば幼稚園はニコルの森と同じで、コンピュータを柔軟に使っている頌栄保育園と、まだまだ肩を張って使っている文化教養学園幼稚園の、ちょうどまん中にあるような気がする。そしてニコルの森と同じように、方向は「柔軟性」を目指しているのではないかな。

コンピュータを遊びの一部にしていること、「子供たちどうして自由に遊べる環境作り」を目指していることなどから、それが想像できるような気がする。そのうえ、取材当日はついに会うことのできなかった「謎の園長先生」の、「待ちの姿勢」というものには、おおいに期待できると思うのだ。

ただ遊ぶだけじゃあ物足りない!  
そんなアナタのためのコーナー



# SHORT PROGRAM ISLAND

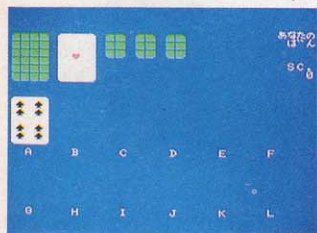
ショート  
プログラム  
アイランド

みなさん、お待たせしました！ 今月号から、リストページのほうに変数表  
と行番号表を掲載することになりました。150ページ以降もチェックしてね。

## PAGE-1

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ 漢 by狩野 進  
リストは150ページ

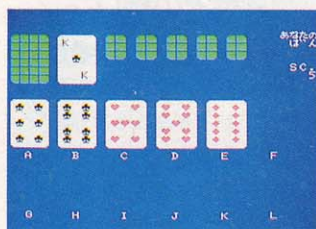
この作品は、コンピュータと1  
対1でトランプゲームのページワ  
ンの真剣勝負をするゲームなのだ。  
ページワンにはいろいろな地方



▲よし、ページワンだ！ 勝てるかな？

ルールがあるので、この作品で採  
用されているルールを紹介しよう。

まず、プレイヤーとコンピュ  
ータにそれぞれ5枚ずつカードが配  
られ、余ったカードを山にして、  
そのうち1枚を表に向けて場とす  
る。つぎに、ふたりで交互に場の  
カードと同じマークか同じ数字の  
カードを切っていく。もし手札の  
中になかったら、山から1枚引く  
ことになる。これを繰り返して、  
先に手札がなくなったほうが勝ち



▲相手との腹の探り合いがおもしろい。



となるのだ。

ただし、8のカードを出すと同  
じマークを、スペードは[S]、ク  
ローバーは[C]、ダイヤは[D]、ハ  
ートは[H]のキーで指定するこ  
とができる。また、2のカードを  
出すと相手に山から2枚カード  
を取らせることができる。さら  
に、エース

は相手を1回休みさせ、スペ  
ードのエースは相手に山から5  
枚カードを取らせることができ  
るのだ。ちなみに、手札が12  
枚を超えてしまうと強制的に負  
けとなる。

場に出すカードは[A]~[L]の  
キーで指定する。山がなくなっ  
てしまったら引き分けだ。

## STRiangle

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ 漢 byらっきい  
リストは151ページ



この作品は昨年10月号に掲載  
した『スイスの十字』と同様に、  
決められたルールに従って線を  
引いていくゲームだ。今回は画  
面上にある点と点を結ぶ線分を  
引いていって、3本の線で構成  
される三角形をできるだけ多く  
作っていくのが目的である。

プログラムを入力し、RUNす  
ると、画面上の一点が点滅する。  
これを[1]~[9]のキーで6方向  
に動かすと、軌跡に線が引かれ  
るようになる。しかし、線が引

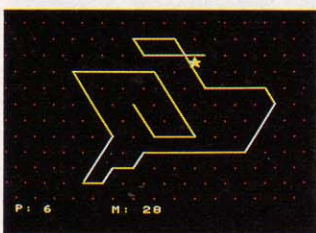
回数には制限があって、しかも  
線の上に線を上書きすることは  
できないので気をつけよう。

3本の線で三角形を作ると、  
その内側の部分は青で塗りつぶ  
されて、スコアが1ポイント加算  
される。もしそこに星があった  
場合は、それまで青で塗りつぶ  
されていた三角形がすべて消え  
、さらに線を引ける制限回数  
が10回分増えてく

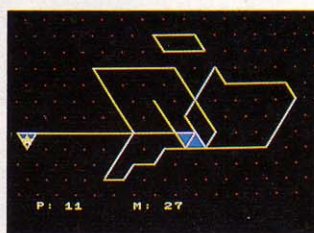
れるようになっている。

線を引くことができなくなっ  
てしまったらゲームオーバーだ。

三角形をつくることばかり  
気を取られていると、すぐに制  
限回数をオーバーしてしまう。  
かといって、星を消すことに  
集中していると、いざという  
ときに思ったところに線を引  
けなくなってしまう。微妙な  
バランスのゲームだ。



▲画面上の点と点を結んでいくのだ。



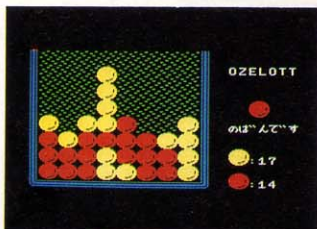
▲三角形を作るとポイントがあふする。

# OZELOTT

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ 漢 byMASA リストは152ページ

ふたりでプレイすることができ、対戦型の陣取りゲームだ。

プログラムを実行すると、まずはプレイヤーのふたりそれぞれに、キーボードとジョイスティックの



↑どこでパスをするかがポイントだぞ。

どちらを使うか聞いてくる。選択したらゲームスタートだ。

プレイヤー1は黄色の石を、プレイヤー2は赤い石を使用してプレイする。それぞれが、カーソルキーまたはジョイスティックの左右を使って石を落とす位置を選んで、スペースキーまたはトリガーAで決定する。そして、縦、横、斜めのどの方向でも、相手の石を自分の石と石の間にはさみこめば、自分の石に変えられるようになっているのだ。



と、ここまででは普通なだけけど、このゲームでは、石を置きたくないときなどに、パスをすることができるようになっている。ところが、いっぼうがパスをした場合、もういっぼうは必ずどこかに石を

置かなければならないことになっているのだ。これがなかなかクセモノで、パスをするタイミングがそのまま勝敗を分けるポイントになるワケなのだ。かけひきが重要なゲームだよ。

# 夕陽に向かって走れ!

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ 漢 by中村広志 リストは153ページ

タイトルのとおり、夕陽に向かってひたすら走っていくゲーム。

プログラムは2本に分かれていて、1本目を実行するとディスクにマシン語のファイルが作られる。ゲームを走らせるときは2本目を実行すればいいぞ。

操作は、カーソルキーの左右で

ランナーを動かすだけ。途中で落ちてくるドリンク剤を拾うとスピードアップ。石につまざくとスピードダウン。また、バナナを踏むと足をすべらせてしまうようになっている。クルマやバイクの妨害をかわして、3万メートルを走り切ればゴールインだ。



↑単純だが破壊的に難しいゲームなのだ。

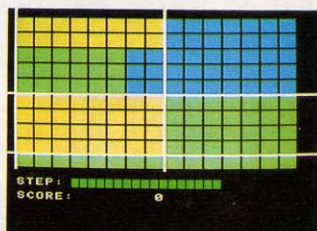
# REVERSE 3

MSX 1 MSX 2 MSX 2+ 漢 byMASA リストは155ページ

これまでも紹介してきた、リバースゲームの第3弾。例によって、パネルを裏返して同じ色にしていくゲームだ。

まずは難易度を4段階の中から選んでゲームスタートだ。カーソルキーとスペースキーを駆使して白いワクを動かし、裏返したいパネルに合わせたらリターンキーを押す。そして、ワクの中がすべて同じ色になればパネルは消えてくれ、表示されたステップ数以内に、パネルをすべて消してしまえばクリアーだ。

一度にパネルをたくさん消すほど高得点になる。全5面あるぞ。



↑法則性をつかむまでが大変なんだよな。

## ショートプログラム大募集中だよん!

今月号より、かねてからみなさんの間で希望の強かった変数表と行番号表を、150ページから始まるリストページのほうに掲載し始めました。まだ十分なものとは言えませんが、

掲載プログラムの仕組みが以前よりもだいぶんわかりやすくなったことと思います。とくにこれからプログラミングを覚えようというかたにとっては、ほかの人のプログラムを見ることが上達の手助けになってくれることでしょう。ぜひとも活用してください。

さて、このコーナーでは、みなさんが作ったショートプログラムを大

募集しています。楽しい作品ができ上がりましたら、必ずディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表や操作方法など、プログラムに関する資料をそえて、編集部まで送ってください。採用者には、当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿などは絶対にしないでください。

## あて先はこちら

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
ショートプログラム係

# SOFTWARE CONTEST

## ソフトウェアコンテスト

堀井賞・木屋賞の発表も終わり、新たな半期に入ったソフコン。これからもドンドン応募してほしい。キミのゲームが市販される日も近いぞ。

### 次代のゲーム業界を背負って立つのはソフコンにつどうピープルなのだ!

先月号でもお伝えしたとおり、堀井賞・木屋賞の選考会では、残念ながらMSXマガジンからエントリーはなかった。佳作になった、ログインのX68000パワーに押されっぱなしだったのだ。うーん、けっこう寂しい思いをしたぞ。次の堀井賞・木屋賞の選考会のおきまでには、MSXユーザーの奮起をすこーく望むのだ。

ところでソフコンに送られてくる作品を見ていると、プログラムのテクニックはかなり優れた人がいる。また、プログラムの技術はもうひとつだけ、グラフィックを描かせたらすごい! という人も多い。ゲームアイデアならおまかせ、なんていう人もいるはずだ。ただ、ひとりきりで何から何まで全部作ろうとするのはタイヘン



だよ。で、最近増えているのは、友だちどうして役割を分担してひとつのソフトを作り上げていくこと。この方法は、要するにソフトウェア形式なんだけど、アマチュアでもこれからは主流になっていきそうなり方だと思う。ひとりりで作るメリットは、自分

の思いどおりに好きなように作れて、満足度が大きいところだろう。けど、他人の冷静な目で批評してもらうことで、質がグンと高くなるというのも事実なのだ。よりいいモノを目指してがんばろう! というわけで、今月は選外佳作を2本紹介するとしよう。

## Panic Card

山口県  
三好和久

意欲的にたくさんのゲームを送ってきている三好くん。ここで紹介する『Panic Card』のほかにも、すころくとゴルフをひとつのゲームにしてみた(1)『すこるふ』など、けっこうおもしろいアイデアを考えていて、それをゲームにしてくれているのだ。

彼は『テトリス』や『上海』のように、単純でいてハマってしまうパズルゲームを指向しているのがよくわかる。Panic Cardも、一部のカードが裏返しになっている同じ数字が隣りあったら消せるというもの。

そのために、カードを移動させていくんだけど、移動させる回数

に制限があったり、カードが裏になっていて神経衰弱みたいなのところもあるから、けっこう頭を使うのだ。

ただ、よく考えられているゲームなんだけど、表示の遅さやストップキーが押されたときの処理など、直したほうが良いところいくつかある。次回作に期待しよう。



▲カードを移動させて、同じ数字を隣にしておく。

## SPACE FORCE

神奈川県  
久永淳

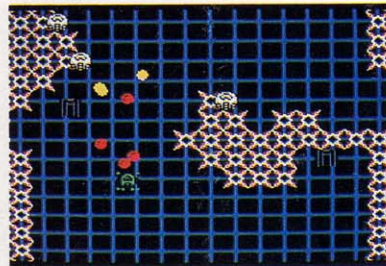
縦スクロールのシューティングゲームだ。現在、ソフコン応募作のほとんどのゲームがディスクになっているけど、これはカセットテープで送られてきた作品。

ゲーム内容だけど、全部で6面あって、各ステージの要塞にいるボスを倒していくのだ。いろいろな敵キャラや、取ったアイテムによって変わる自機のレーザーが用意されていたりして、工夫しているのが感じられるぞ。

ただ残念なことに、スピード感が足りない。やはりシューティングゲームのおもしろさは、スピード感とそれにもなる緊張感、スリルにあるよね。それが足

りないと、プレイしても感動が少ないよーな気がするんだけど……。次はこのことを考慮して作ってほしいと思うのだ。

写真を見てもらうとわかるけど、背景などグラフィックでもかなりがんばっているのがわかるだけに、あとひとふんばりだね。ぜひもう一度、挑戦してほしい。



▲アイテムによって自機のレーザーを変えられる。



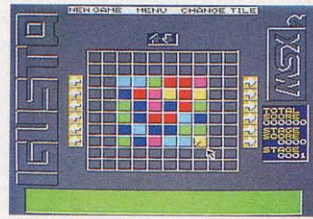
# IGUSTA MSX2版がついに発売されたぞ!

'90年1月号のソフコンで紹介した『IGUSTA(イグスタ)』がついにTAKERUで発売されることになったぞ。これはMマガの兄弟誌ログインに掲載され、他機種で先行して発売されていたのが、MSX2に移植されたのだ。

1月号を見てない人のために、簡単に内容を説明しておこう。ルールはいたって簡単。フィールドにあるブロックを取っていけばい

いのだ。ただ、同じ色のブロックが連続して2個以上横につながってなければ取ることはできない。上下をひっくり返したり、特定の列だけ左右に移動させる、左右どちらでも90度回転させるなど、できるだけ同じ色のブロックが集まるようにして取ればいい。一度に取るブロックの数が、多ければ多いほど得点が高くなるのだ。

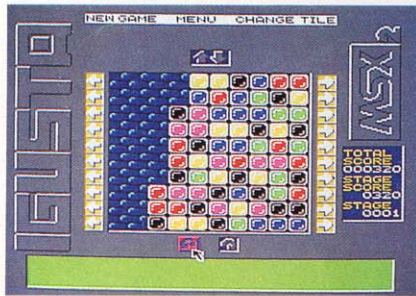
フィールドは6×6と10×10のふたつあり、またEASY、NORMAL、HARDというモードが用意されている。NORMALやHARDでは、回転や列の横移動ができないなどの制限があるぞ。取り方を失敗して、ある色のブロックが1個だけ残るとクリアできない。気をつけよう。



◆同じ色のブロックを集めて取っていく。



◆クリアするとこんな画面が出るぞ。



◆左に90度回転させると……。ココが頭の使いどころ。

## TAKERUで買ってねっ

ホイホイと気軽に始められて、つつい熱中するパズルゲーム、IGUSTAは、2000円[税込]で、ブラザー工業のソフトウェア自販機TAKERUを通じて販売されます。TAKERUの置いてあるお店については、ブラザー工業の広告を見てください。

IGUSTAは、本文中でも紹介したようにブロックの取り方を工

夫すれば、より高得点が狙えるのだ。友だちどうし、得点争いをしてみるのもオモシロイかもしれないね。

### IGUSTA

対応機種.....MSX2  
メディア.....3.5インチ 2DD  
価格.....2000円[税込]

# たくさんさんの応募を待つ

“MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト”では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀なものにはグランプリ50万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められたものに対し、荣誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします。

- 募集部門……①ゲームシナリオ部門  
②ゲームプログラム部門
- 応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。
- 応募方法……応募作品には、以下の書

類を必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア。
- ②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
- ③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

### あて先

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
株アスキー  
MSXマガジン編集部  
ソフトウェア・コンテスト係

# グランプリ賞金50万円

## めざせ! 堀井賞・木屋賞



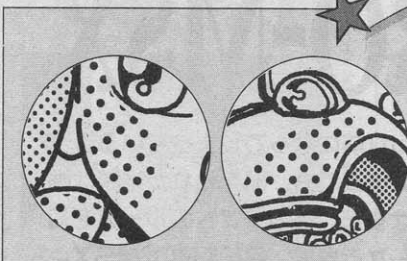


# 桜玉吉の 帰ってきた“おなじとこさがし”

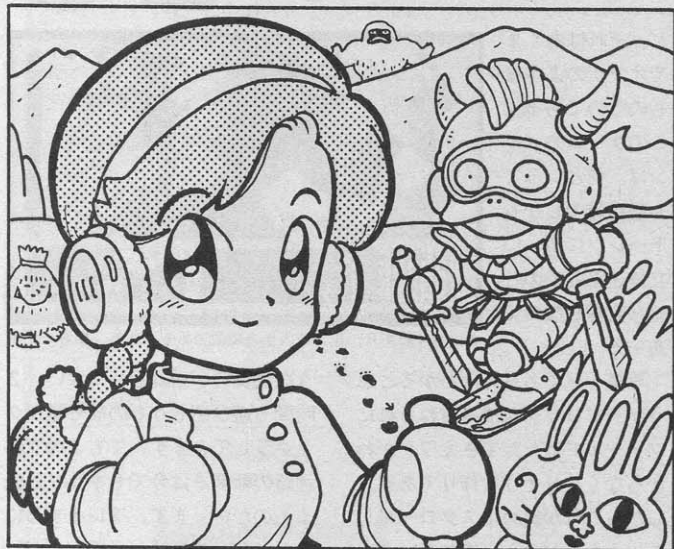
先月の解答

こんにちは、みなさまはどのように過ごされましたか、冬休み。年末年始は寒かったですね。なーんて書いてますが、じつは今日は12月25日。そうです、クリスマスなんですよ。なーんでこんなおめでたい日に仕事しなきゃならないのかと思うと、悲しくて涙が出て

しまいますですよ、トホホ。ところで先月号のおなじとこさがしは、難しかったです。桜先生も「いじわるでしたかね?」とつぶやいてましたけど、あとの祭りです。今月号はそれほど難しくなさそうですね。まだイラストできてないから、わかんないけどね。



桜先生いわく、「マクソンのアミ20パーセントのトーンの切り方が同じ」です。いじわるー！ 1月号の当選者は、東京都の松西絵理さんと福井県の山本空也さんでした。おめでとーう。



## ピエールのお料理教室

### ●うっふん焼きそば

こんにちは、ピエールです。埼玉県は内田千里さんから、「ピエールさんはどこの国の人ですか?」という質問をいただきました。私はフランス国籍です。……さて今月の料理ですが、マジでうまいです。さすがの山岡士郎もシッポを巻いて逃げちゃいますよ。それでは材料です。

#### 《材料》

- 🐷 ベーコン 1パック (豚ひきにく150グラムでも可)
- 🐙 キムチ 200グラム 🍗 ピーマン 2個
- 🍜 焼きそば(スープ付) 2人前
- 🍷 ごま油 少々 注: ふたり用だよーん

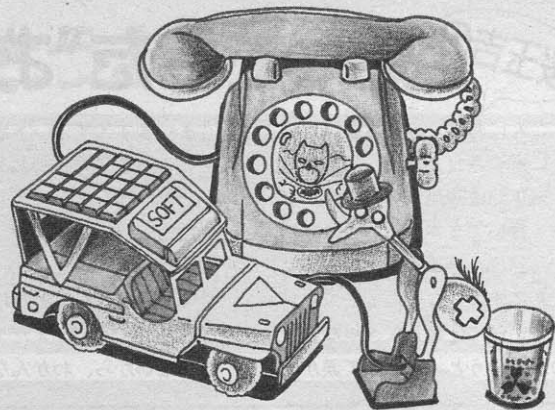
#### 《作り方》

- ① ベーコンは適当な大きさに、ピーマンはヘタと中の種を取り、1センチ四方くらいに細かく切っておきます。
- ② キムチは、購入したままでいいですが、もし葉が大きいようでしたら、ブツブツと切っておいてください。
- ③ 弱火で温めたフライパンに、ごま油を引きます。
- ④ ピーマンとベーコンを入れて、2分ほど炒めます。
- ⑤ いいかな? と思ったところでキムチを入れます。
- ⑥ キムチが焦げないように1、2分かき混ぜます。
- ⑦ できたら、それを一度容器に移しましょう。
- ⑧ フライパンを洗って、焼きそばを作しましょう。
- ⑨ 焼きそばの作り方は、袋に書いてありますので、それを見ながら、腰にグッと力を入れて作ってください。
- ⑩ 焼きそばを皿に盛り、その上にあらかじめ作っておいた具をきれいにのせてできあがりです。後かたづけもお忘れなく。来月は“いやーんライス”お送りいたします。それでは。

●冷たいものが歯にしみるので、歯がしみる人のための「歯みがきを買いました。さつそく使ってみたら、この歯みがきがしみて困ります。

# アナタに伝えたいの、この胸のときめき RETRO-MSX

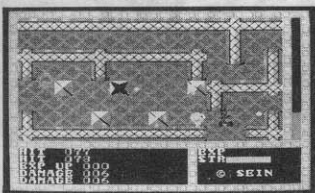
今でこそ当たり前になってしまっているようなゲームシステムでも、開発された当時は画期的だったはずだ。あのソフトのルーツを知りたい。そんなときに、RETRO-MSX。



## アラモ

1986 ザイン・ソフト(MSX1)

春夏秋冬、四季おりおり。季節の変わり目がハッキリしているわがニッポンでは、ゲームの世界にも季節感を要求されるのが当然の摂理なのである。春はあけぼの、夏は夜。それぞれの季節の風情をたっぷり味わわせてくれるゲー



■なんと、地下にはこーんな平面ステージが隠されていたりするんですよ。

ムソフトこそ秀逸なのだ。うん、そうに決まった。

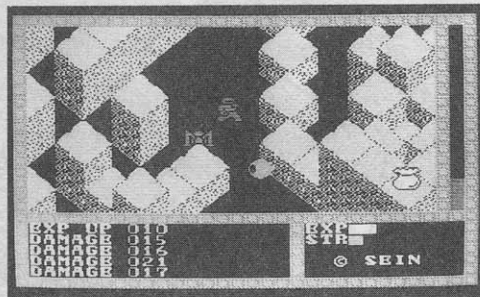
まーいいや。3月号ということ、ホントは春めいた霽団気のソフトを取り上げるべきなのかもしれないが、今回はむしろ真冬の乾いた空気が似合いそうなモノトーン・グラフィックの「アラモ」を紹介しましょう。

このソフト、いかにも冬っぽい霽団気のゲームながら、発売されたのは1986年は夏まっ盛りの7月のことである。アクションRPGブームのさなかに発売されただけにRPGふう仕上げられているんだだけ

ど、それはあくまでオマケのようなものなのである。このゲームのメインは、何といても超複雑でしかもモーレツに広一い立体迷路内での壮絶な宝探しののであーる。

写真を見てもらえばわかると思うが、ブロックが積み重ねられたフィールドはただでさえワケがわからなくなりそうな作りである。しかもこれが斜めにスクロールしちゃうもんだから、慣れないうちにはツライのなんのってもうタイヘンだー。

ハッキリ言って万人に受けるよ



■山あり谷あり。まさに人生の縮図である。ああ、島倉千代子。

うな性質のゲームじゃーない。2時間も遊び込もうものなら頭がクラクラしてきます。でもこの立体迷路の斬新さは今でもキラリと光るものがあります。プレイするにはそれなりの覚悟が必要なんだけど、どーしてもやってみたい人はTAKERUで入手できるので、シャレで買ってみるのも一興だよーん。



■気さくな好青年、朝倉世界一氏の近影です

なみに髪は緑色。  
そこで今月は朝倉氏のイラスト入り直筆サイン色紙を1名にプレゼントいたします。どしどし応募くださいませ。

『週刊漫画アクション』連載中山田タコ丸くん平成2年だ。その『ほのぼのとしたナンセンスや』後ろめたい笑いが大好評。ちなみに髪は緑色。  
朝倉氏の代表作は双葉社刊の『週刊漫画アクション』連載中山田タコ丸くん平成2年だ。その『ほのぼのとしたナンセンスや』後ろめたい笑いが大好評。ちなみに髪は緑色。

## 嵐の新鋭漫画家 朝倉世界一起用

## 天才プログラマー 吉田哲馬事故に!!

# Mマガネットワーク

2月号で『愛しのボンコちゃん』が終了したため、3月号ではその4ページを埋めるべく話し合いをした。ところが、どうしても2ページ残ってしまった。締め切り直前の1月9日、ガスコン金矢18、うそのむりやりの発言でMSX画報に組み込むことにした。というわけで今月のMSX画報は33ページ増しの8ページでお送りしております。それではこのへんで。

## アセリまくる部内 空白の2ページ!

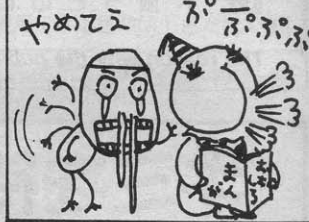
2月号で『愛しのボンコちゃん』が終了したため、3月号ではその4ページを埋めるべく話し合いをした。ところが、どうしても2ページ残ってしまった。締め切り直前の1月9日、ガスコン金矢18、うそのむりやりの発言でMSX画報に組み込むことにした。というわけで今月のMSX画報は33ページ増しの8ページでお送りしております。それではこのへんで。

『吉田工務店』や『吉田建設を生み出した天才プログラマー』吉田哲馬さん(24)が交通事故に遭い、負傷していたことが明らかになった。NASA米航空宇宙局の調べによると昨年の12月中旬、某高速道路で追い越しをしようとした乗用車がトラックと接触、はずみでその乗用車は吉田さんの乗っていたクルマに追突したという疑い(吉田孝広談)。吉田さんは幸い軽傷で済んだものの、医師の話では後遺症が残るのではないかと、との発表。吉田さんは、「一生話してもらわな〜」と比較的元気に語り、次回作の制作も順調のようです。

●犬はかわいいですね。ワンワン鳴いて。でも、テレビで「ワウワウワン」と鳴いている森繁久弥は、ちつともかわいくないのはなぜですか？

# 天使のGペン というコーナー

おしりマン  
朝倉世界一



●朝倉世界一さんのお手本4コマです。来月から連載します。ワーワー。

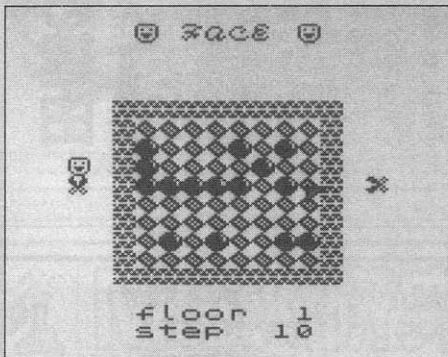
# 高ピョンクルプシゲエセンのふざけてます!

高ピョンクルプシゲエセンの

ごきげんうるわしゅう、首周です。さっそく本題に入りましょう。本題とは、えーと、なんでしたっけ、ゲエセンさん。「かくかくしかじか」。おーナルホド。開発中のゲームについてでしたね。わかりました。

とはいっても、じつは最近、まったくといっていいほど開発が進行してないんですよ。いやあメンゴメンゴ(死語的)。べつに作業をサボってるわけじゃないのです。ヒマがないんですよ。いいわけするわけではありませんが。ではなぜ開発が遅れているか、それについてこれから説明しましょうかね。

制作しているゲームの開発順序は、  
①アイデアを出す。  
②出たアイデアを突き詰める。  
③キャラクターをデザインする。  
④できたキャラクターを組み込んで、とりあえずゲームを作りやすい機種でプログラミングしてみる。



●ペンなハズルゲーム「フェイス」。超シンプルだぞ。



●高ピョンはクルプシのキャラクターができるのを、待ってるんだけど……

⑤音楽、効果音を入れる。  
⑥できあがりを見ながら、MSXへの移植をする。

とまあ、こんなふうになるはずですよ。で、われわれ3人の分担はというとですね、私がアイデアとキャラクターを作って、高ピョンがプログラマー(作りやすい機種版)。ゲエセンが音楽とプログラム(MSX版)を担当します。が、しかし! このプロセスは⑥でストップしているのです。つまりは、私がぜーんぶ悪いことになってしまっただなあ。ごめんなさい。素直に謝りますから。キャラクターをデザインする時間がないのも事実です。でももうひとつ重要な理由があるんです。それは、「今開発しているゲームはボツにして、べつのゲームを作ろう」ということなんです。とい



●和気あいあいのふたり。和気あいあいすぎて、周りから完全に浮いた存在だ。

うことは、最初から作り直さなければいけないというわけ。やたらメンドクさーい。ほよよよーん。

Mマガ1989年6月号の、ショートプログラムアイランドに掲載されたパズルゲーム、「フェイス」は私のアイデアをもとに、私の知り合いが作ったゲームです。そうです。新しく作ると思っているのは、フェイスの拡張版なのです。ゲームスピード、グラフィック、そしてサウンドをパワーアップさせてあげようと考えたのです。あの斬新なアイデアを、ショートプログラムで片付けてしまうのは絶対もったいないからね。もしプレイしたことのない人がいましたら、さっそく遊んでみてください。かなりいいゲームですから。

というわけで、開発しているゲームの話は、できあがりか、おぼろげに見えてきたらまた紹介するというにしましょう。来月からは、また新しいテーマで話を進めていこうと思っています。みなさん、ごきげんよう(1回休載するかもしれない)。

## ちょっといい話

こんにちは。大日本印刷のさまよえる天使、福見です。さて先月の予告どおり校正の第2回をお送りいたします。右には校正の代表的な記述法を載せておきましたので、見てください。……見ましたか? これくらい覚えておけば、まあ大丈夫かと思えますので。それではこれからMマガの進行の高橋敦子さんと飲みに行ってきますので、さいなら。えっ、もうちょっとと書け? そいじゃあ校正につ

いてもう少しだけ解説しますね。校正は赤いペン(見やすいからね)で行なうのが常識的です。そのため、校正の入った部分を「アカ」とも呼びます。写植屋さんは校正に入ったアカをもとに、写植を打ち直してくれる、というわけなんです。すると、「写植ってなに?」という疑問もわいてくるでしょ。それじゃあ来月は写植について解説しましょう。そうしましょと。それではみなさん、さいなら。

《これが校正のすべて(一部)だ!》

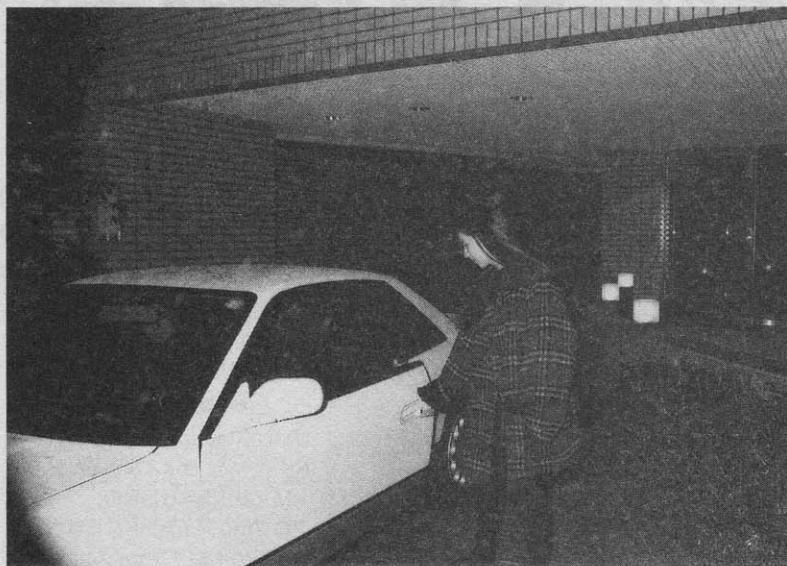
記号	校正時	校正後
~	はじめ(して)ま	はじめまして
^	こんにち <sup>は</sup>	こんにちは
トルXX	おはよ <sup>う</sup> トルXX	おはよう
(追加)	ざぶ <sup>とん</sup> に座る	ざぶとんに座る
(訂正)	仕事 <sup>を</sup> やる <sup>ぞ</sup>	仕事したくない

※このほかにもいろいろあるんですが、これが、基本的なものです。BY 福見



# 荒井清和の単行本が遅れる理由

夜ごとナイトクルージングを楽しむ相手の女性とは？



## Peopleピープル

■見覚えのある人も多いのでは……。



■今年発売のファミコンソフト「いただきストリート」のキャラクターも担当。

一月某日、世田谷区にある瀧酒なマンションに一台の白い車がすべり込む。乗っていたのは荒井清和である。

この男、MSXマガジンのアートディレクターであり、テレビゲーム界で異彩を放つコミック『ペーしっ君』の作者であり、かの堀井雄二原作のファミコンソフト『オホソックに消ゆ』のキャラクターデザイン、グラフィックを担当した、知る人ぞ知る業界人なのである。

書丸のキャッチした噂によると、3年ぶりに彼の単行本が出るらしい。予定では、'89年末発売のはずであったが、遅れているという。その理由は、上の写真をご覧いただきたい。

この晩、車に同乗していたのは、Mマガ読者の方ならご存じであろう、小誌編集部の中沢美佐子である。

なんとこのふたり、風の噂によろとすでに入籍すみらしいのだ。「なにイア、コノヤロー」という諸兄の声が聞こえてきそうだが、なんともうらやましい限り。書丸のほうがなんだかドキドキしちゃったのであります。



The reason why the publication of Kiyokazu Arai's d book delays

# キミを待っている!!

## ◇いろいろなものを大募集◇

MSXマガジンでは、キミたちの隠れたセンスやあふれる才能を呼び起こすために、ありとあらゆる芸術作品を募集することになりました。さあキミも、明日のために、立ち上がろう!

### ①文学作品

小説、詩、短歌、俳句、エッセイ、紀行文、川柳などなんでもけっこうです。読者の心をうつ作品をお待ちしています。

### ②イラスト

基本的には何を題材にしてもかまいません。ただし、あまりに過激なものは困ってしまいます。大きさは問いませんが、「優れた作品は誌上に掲載する」ことをお忘れなく。モノクロ作品が原則ですが、どうしてもカラーで描きたい人は、カラーで応募してください。

### ③素敵な写真

街で見かけた素敵な光景、動物たちのほほえましい姿。"こん

なすばらしい写真を読者にも見せてあげたい"というようなワンショットを募集します。また、同時に"マヌケな写真"も募集します。読者が"ブツ"とぶきだしちゃうようなものがありましたら、お送りくださいませ。モノクロ、カラーは問いません。

それではあて先です。

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

月刊MSX画報

オレの芸術はこれだあ係



●昨日、ピラルクーを買いました。大きくて、とてもひとりで食へきれませんでした。(シガベラ・モジユネ・原住民)

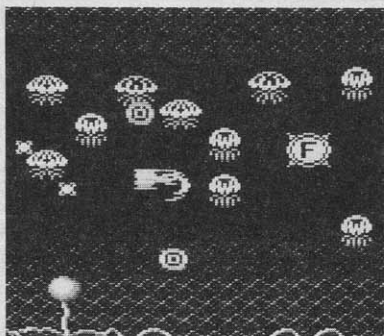
# 東洋一のドットおたく 吉田のドットクイズ!!

何のまえふれもなく始まっちゃいました、天才・吉田孝広がお送りするドットクイズです。司会、進行は私、ラーメン田川でございます。どうぞごひいきに。

じつはこのコーナー、前からやってみたく思っていたのですが、スペースの都合やその他もろもろの事情がありまして、連載の時期を待っていたのです。そして今月号の2ページ増量のチャンスに、ドーンと連載してしまおうではないか、というわけで急ぎスタートしました。コンピュータ業界のド肝を抜く柔軟な発想と、明日のドッターを育てるべく始まった、

まさに起死回生(たとえがへん?)のコーナーといえるのです。

ところでみなさんは天才ドット野郎の吉田孝広について、あまり知らないと思いますので、ここでご紹介しておきます。16歳に間違われることが多いけど、じつはれっきとした22歳。吉田工務店で作った『ZELIXER』を編集部に応募したところ、口のうまい編集者におだてられて、今にいたっている。代表作に吉田建設のサンプルゲーム『SUPER ZELIXER』、す



◆彼の出世作「吉田建設」。業界からの誘いの声もよく聞く、オレはよく聞くぞー!

## 〈吉田孝広プロフィール〉



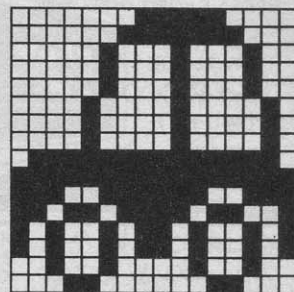
3秒でグラフィックの評価をくだすファンフェイスの彼。しかし彼の過去、私生活などのほとんどはシークレットだ。彼の最新作は「アルゴウォーズ」で拝めるぞ。なーむー。

ご八のサンプルゲームのグラフィックなどがある。3色もあれば16×16ドット内になんでも描ける、まさしく「ドットおたく」である。また、市販のゲームや読者投稿のゲームにもうるさく、スキあらば「こ

こがアマイ!」とディスプレイ上の1ドットを指さすこともしばしば。ポリシーのあるドッターとして君臨している。

そんな彼が始めるクイズだから、かなり難解なものになるのは必至。ただ、あまりにマニアックな問題は極力避け、「マッチ棒パズル」のような手軽さをイメージさせるコーナーにしようと思います。今月は2問出題しました。それぞれの正解者のなかから、抽選で1名様ずつに図書券3000円分差し上げます。どんどん応募ください。首を皿のようにして待ってます。

## 問題 1



上の16×16ドットで描かれたキャラクターをごらんください。じつはこのキャラクター、吉田孝広を描いたものから、適当な1ドットを消したものです。そこで問題。この中に1ドットを加え、完成させてください。解答は、「右から○番目、上から○番目」の形で答えてください。

## 問題 2

8×8ドットの正方形の中に、カエルを描いてください。ただし使用できる色数は1色だけです。

## MSX研究所

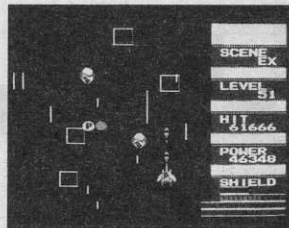
今月から始まったこのコーナー。わが研究所は、世の中にうすもれた数々の神秘をクローズアップし、大胆な見解と切り口でズバズバと批評していくことを目的とする謎の集団だ。自分で謎の集団と言うところがいかにも怪しげでよい。

それだけでなく、毎月その道のプロフェッショナルをお呼びし、白熱したディベートを繰り広げる予定だ。予定であるのだが、諸々の事情により、今月は呼べなかったというのが実情だったりする。

しょうがないから、所長は帰る。とかなんとか言ってみても原稿はなくなるので、今回は身近な

話題を取りあげることにしよう。

現在Mマガ編集部には、昼夜休みなく電源が入っているMSXマシンが2台ある。ひとつは、編集部が動かすお湯ネットのホストマシン。これは強制空冷のファンがついている特殊なMSXで、ホストの性格上24時間フル稼働している。そして、もうひとつが「プラスターバーン(通称BB)」のレベル上げに使っているビクターのHC-95だ。BBとは、コンパイルのディスクステーションに連載されているシューティングゲームのことで、敵を倒すことで自機が成長するシ



◆レベル50という破壊的な強さをほこる。ほとんど無敵バージョンのプレイだ。

ステムになっているのが特徴だ。しかし、はじめは軽い気持ちでプレイしていたはずのBBは、自機のレベルが上がっていくうちに究極のレベルを目指すための戦いへと変わっていったのである。もしかするとこれは、「宇宙の先には何かあるのか」といった、人間の根本的な知識の欲求と同じなのかもしれない。BBが終わるそのとき、彼らは悟りを開くのである。

## NEWS 車大国ニッポンにみる南青山ガイシャ問題

日本はいま、空前の外車ブーム。最近では外車と言わず輸入車と呼ぶそうだが、まあよい。とにかく、最近の輸入車の多さにはうらやま、いや目があるものがある。なかでも日本で一番外人さんが多いという南青山のパーキングには、国産車より輸入車のほうが多く止まっているほどだ。このゾーンに影響されて、編集部で輸入車を買う人がいた。しかし、ローンは返せるのか?

◆骨董通りの輸入車の多さに池沢さとしもひびく(りゅう)



# アタマのラジオ体操第2

## 《タテのカギ》

- 1 『ゼビウス』の回転板といえば。
- 2 『イースⅡ』の最初の街の名前。
- 3 タテ2の街のジラの家の地下室で銀のコレを使うんだよ。
- 4 「そろそろ〇〇〇〇します」と言っただけ帰りました。
- 5 象の鳴き声。
- 6 ウイルス退治には、やはりコレ。
- 7 教会の窓でおなじみ。
- 8 ギルは男、〇〇は女。
- 9 『パブルポブル』や『サイコワールド』は〇〇〇〇ゲームだ。
- 14 地球の衛星。
- 16 アドルのふたりめの彼女?
- 18 仮面ライダーでは小林昭二の役。
- 20 大きく持たなきゃ。
- 22 食べると、口がゆくなるよね。
- 23 ネギをしよってる鳥。

- 24 空洞。
- 26 犬の代表的な名前。
- 28 ゲームミュージックの第一人者、〇〇〇祐三。
- 29 電圧を下げて消費者へ送る設備のあるところ。
- 30 1984年のデータイーストのアーケード版シューティングゲーム。
- 31 最後。おしまい。
- 33 浪費の逆。
- 34 『パロディウス』では「グレイブポスト」という名で登場。
- 37 しっかり持たなくちゃ、ね。
- 38 伝染するおそれがあるの、あの患者は〇〇〇しました。
- 40 現代的。
- 42 酢をよくなじませた、アニサキスの好きな魚。
- 43 元ずうとるびの江藤の下の名前。

1	2		3	4		5	6		7	8		9
10			11			12			13			14
15		16	17	18						19		20
		21	22						23		24	25
		26				27	28		29			30
31			32	33								34
		35							36	37		38
39	40		41			42					44	
	45	46		47						48		49
50			51					52	53		54	55
		56							57			58

クロスワードを解き、二重枠に入った言葉をうまく組み合わせて5つのゲーム名を作りなさい。んで、そのうちRPGじゃないものを答えなさい。超ムズだから家族みんなで解いてください。

- 46 小林克也はコレに合わせて繰り返すだけで英語を覚えた?
- 48 母を訪ねて三千里の主人公の名。
- 49 〇〇〇休す。
- 50 アルファベットでMの次。
- 51 ヨコ32より2本多い。
- 53 後ろの逆。
- 55 アスキーの、ほとんど知られてないアクションゲーム『スクイッシュ・〇〇』。

- 29 赤血球の中にあります。
- 31 言い争っても〇〇が明かないぞ。
- 32 映画の野外撮影。
- 35 小島功の『ヒゲと〇〇〇』。
- 36 なんでも安い、〇〇〇〇〇〇〇ショップ。
- 39 〇〇遠方よりきたる。
- 41 ナノナヨしてるけど、栄養バツグン。ヒヨワな子どものたとえにも使われますね。
- 43 〇〇〇の重傷を負った。
- 44 出れば打たれる。
- 45 大泉滉に似ている芸術家。サルバル・〇〇。
- 47 巨人の優勝で丸坊主になったことで有名。
- 48 金属製の共鳴管をつりさげた、木琴のような楽器。
- 50 〇〇〇〇斬りといえば、アントニオ猪木でしょ、やっぱ。
- 52 バカなワシントン〇〇〇〇。
- 54 バンツとか、シャツでおなじみの会社。
- 56 おじいさんとかおばあさんとか、鬼とかがよく登場する。
- 57 オレンジ色のパッケージでおなじみのタバコ。
- 58 『ハイドライド』のヒーロー。

## 《ヨコのカギ》

- 1 ソ連かアメリカでプレイする。
- 7 はずれ。次に期待しましょう。
- 9 アドルの髪の毛の色。
- 10 1枚でおもちゃの缶詰めが。
- 11 骨の〇〇まで愛してる(キザ!)。
- 12 万の上。
- 13 ジョイ〇〇〇〇〇でゲームする。
- 15 ちーと、金くれや。
- 17 そもそも、ゲール語で「ヒースの茂る丘」という意味。12年ものがよく知られているスコッチ。難しいー!!
- 19 MSX用のゲームはほかの〇〇〇では起動しません。あしからず。
- 21 理科の実験でおなじみの、〇〇〇〇試験紙。
- 23 生け花のことで一す。
- 25 へ〇〇にーこないかー。新沼謙治の歌ですね。
- 26 アガサ・クリスティーの小説でおなじみ、エルキュール・〇〇〇。
- 27 『パロディウス』の主人公。軟体動物。

## 2月号の解答と1月号の当選者

### 答えは㊦㊧㊨でした

わかったかな? 文字を組み合わせると、「スペースマンボウ」になるんですね。んで、1月号分の当選者は、千葉県の木村真理さんと山形県の伊藤昭さんです。おめでとうございます。オレもほしいな、図書券。

## 文学ノススメ

連載小説:『青春の白球(中編)』  
作:東京都 綾小路まどか

練習試合にそなえる荒縄高校野球部員。今日はいつもの練習メニューに、念力を使った守備練習と上手なベットの飼い方をプラスした、嵐の猛練習をこなしている。しかし、そんな練習にだれひとりとして弱音を吐く者はいない。なぜなら相手は宿敵 国立あからさま高校なのだから。マネージャーのさちこ(上から86、59、88は喫茶店)いけにえにいた。あからさま高校野球部のキャプテン、へろ川シュワルナゼ(フォーター)との待ち合わせしていたのだ。

「ごめん、わざわざ呼び出して」と、へろ川。

「……で、用って?」

さちこが小さな声でつぶやく。

「じつは明日の試合……」

と、へろ川が言いかけたときだ。

「カフェ・オレのお客様は?」

そう言っただけウエイターが現れた。さちこが手をあげると、ウエイターはうなずき、カップに注ぎ始めた。

ジョジョジョジョジョジョジョ。

コーヒーとミルクの入ったポットをそれぞれの手に持ち、上空からカップめがけて注ぎ込まれるカフェ・オレ。その流れはもう止められない。顔にカフェ・オレしぶきを浴びるふたり。ウエイターは目をつぶっている。はたしてベチャベチャになった席に座っているふたりは、いつ、まともに話ができるのだろうか。

※この物語はフィクションです。



# 近未来ゲーム思考空間

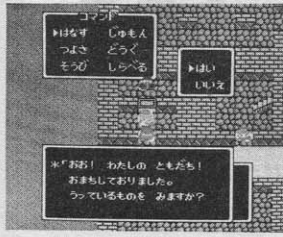
これからのゲームの未来について、あくまでもマジメに考えているというこのコーナー。今月は「店」について考えます。本来、ほしい物を手に入れる、という人間の欲求から生まれたといえる店。ゲーム、とくにロールプレイングゲームに登場する店は、そのほとんどが「売る」と「買う」しかない、単なる場所であることが多いです。近未来を舞台にしたロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームって、いろいろありますけど、そういうば自販機が出てきたのって、ないですよ。将来はもっと自販機が普及し、現在店で売って

るたいていの商品が道ばたで気軽に買えるようになるんじゃないでしょうか（完全に主観的な意見）。たとえばアイテムの自販機があったとします。お金を入れ、ほしい商品のボタンを押すとガラガラッと出てくる。取り出し口に手をやろうとすると、どこからか軽快な音楽が。「もしや……」。赤いランプが点滅している。そう、いわゆる「あたりもう1本」というやつ。これはあくまでも例にすぎないけど、このほうが現在の情性的な店よりはすっつとリアリティーがあると思うんだけどね。

いまのゲームに登場するほとんどの店には、「おもしろさ」がないと思うのだ。ここでいう「おもしろさ」というのは、もちろん客と主人との駆け引き、つまり値引きのことだ。客はできるだけ安く買いたい。主人はできるだけ高く買ってほしい。そこから始まる戦い（水面下の戦いね）は見ているだけでも楽しい。「お願いします」とひたすら頭をさげたり、逆に「べつにほか



◆コミュニケーションの場としても最適ですね、店って。思いつけない。この



◆「ドラゴンクエストⅢ」に登場する店の主人は、ロガウマイのなんのって。



◆市っておもしろいよなあ。剣を買おうとして思わず時計買っちゃうとか。

ゲームの店は主人の性格づけが明確で楽しく、ニヤニヤしちゃう。じっさいの売買とくらべると元も子もないけど、駆け引きの「おもしろさ」は味わえる。グラフィックのリアルさを追求するよりも、こういったリアリティーを追求してほしいものだ、と思うわけです。

本当はもっと書きたいんだけど、とりあえず今はここまでです。来月は「店」の2回目です。ゲーム向きの環境なのに、なぜが使われたことがほとんどない「市」について。そして、店内でのコミュニケーション論（なまいき！）を考えていこうかと思うのです。みなさまからの「これからのゲーム論」もお待ちしています。



## おめでたいけどオレも早く結婚したいぞ

よくわかんないんですけど、編集部では結婚がブームだ。先日となりのファミコン通信の、顔の丸い人とすこいおっぱいの持ち主が電撃結婚したかと思えば、今度はMマガだよ。白のシルビアを衝動買ったプロ野球好きのおやじと、オレの隣のニコニコしながら「いやーん」とか言ってる人が、入

籍してたのだ。うまいよな。やってくれるじゃん。出張のときに猫を預けた、までは知ってたんだけどなあ。ニアピン賞だな。オレもツメが甘かったぜ。インド人もビックリだな。まおくん(推定3歳)も思わず喜んで、飛びついてくるといったところでしょうか。でも、酔った勢いで「てんとう虫のサン

バズを歌おうとすると、スパゲッティ付きのフォークが飛んでくるから注意しろよ。それにしても子供は作るのかなあ。やっぱり男子だったら「ベーしっ」、女の子だったら「エリア」って名前になるんだろうね。いやーん。というわけで、おたよりお待ちしております。さようなら。

### あて先はここ

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
月刊MSX画報  
指を出したらニオイをかぐ係

先日、犬を拾いました。とてもかわいいです。私が笑うと、犬も「ハツハツハツハ」と笑います。幸せって、いいですね。(木村早知子・熟女)

# 大将カバパン

## おたより万歳

Mマガ編集部では机の上をキレイにすることが流行っています。しかし、みんなソワソワして仕事が手につきませーん。

**学** 校で劇をした。ぼくは白アリの役をいっしょうけんめいやって、みんなにほめられたけど、なぜかむなしかった。ついでに、友人Sは、ゲジゲジの役だった。(山口県 森重 和哉)

いーや、ほめられたんらしいじゃない。けっこーなコトだよ。白アリの役に一生懸命になれるなんて、たいしたもんだ。いや、バカにしてるんじゃないよ、決して。白アリをやれたってフツーはできませんよ。白アリっていえば柱をガリガリかじって迷惑がられ、最後には強力な薬で抹殺されるわけですよ。そんな役を引き受けるなんて……あ、ホントに感心してるんだってば。

それに友人S君もエライ！ゲジゲジなら、なお引き受けたくない。名前からしてゲジゲジだもんなー。つきあいたくないなー。

で、なんの劇だったの？白アリとゲジゲジが登場して、しかも中学校でやるよーなやつって？さっぱりわかりません。

いつも芝居がかった編集者

**ぼ** くの犬は手にまとわりついてきて腰をふります。(岡山県 植月 啓次)

うちの猫はねー、腰はふらないけど手や足にまとわりついてきて、そももって歯ぐきでしゃりしゃり噛むので、気持ち悪いです。腰をふっているのは飼主のほうかもしれない。そんなこたあ、ど

うでもいいですね、はい。

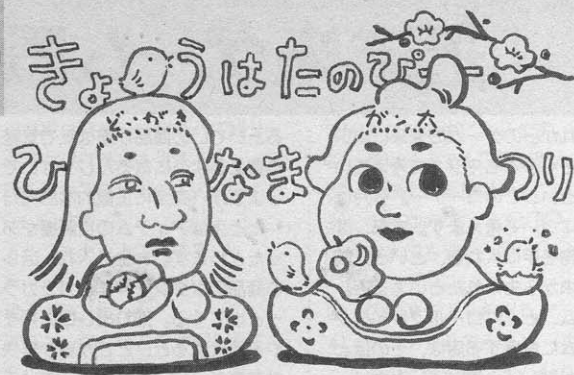
ところで、デザイナーの福田純子の家には、門柱にこま犬ではなくて、こま猫がいて門番をしているそうです。単なるノラだった猫をそこまで立派な猫に育てあげたのは、彼女の母。よっぽど暇……いや、優雅な生活をなさっているのね。で、福田純子は毎日そのこま猫を迎えられて家に入るんだって。いいなあ。

それにしても、犬ってなーんにも考えてないような顔してるでしょ。そこが好き。だから、キミの犬も腰をふってはいるが、私のとは違って、じつはなんの意味もないのでしょうか。なにか魂胆があったりしたらこわいけどね、相手が犬だけに。気をつけましょう。

腰ふりながら原稿書いている編集者

**フ** ィンランドのビール“TOGO”はおいしいのですか？(福島県 柳沼 工)

フィンランドのビールですか。私は飲んだことないですね。私が好んで飲むのはエビスビールかハートランドです。前者は力強いのごしが気に入ってます。んでもって後者はスッキリとした味わいと比較的ライトな感覚が楽しめるので、なかなか好きです。モルトも好きなんですけどね。ちょっとすっぱいような味がいいんですよ。あ、なんだか“美味しんぼ”みたいになってきましたね。「えー、ビールに米とコーンスターチが入ってるんですか!？」なーんて



言ってみたりしてね。そうそう、北海道限定発売の“サッポロクラシック”っていうビールがうまい。このビールは文句なしだ。カニとかイカをつまみながら飲むビールのうまいこと。去年の夏はおいしいつまみおいしいビールで過ごしましたのよ、北海道で。うひひ。じゃあ今日の仕事はこれまでにして、家でビールをグイッと飲みながら、おとなの時間をエンジョイしましょうかね。ところでさー、キミ、未成年じゃないの？ダメだなー、ビールはおとなになってからだよ。人のことを言える立場じゃないけどね、とほほ。

高校時代に一晩で4リットルのビールを飲んでテストにそなえたことがある不良編集者

**夏** 祭り、田植え稲刈り、雪だるま(季語はなんでしょう?)

(兵庫県 尾形 諭)

がーん、まさかこんのがくるとは……。しかし1月号のこのコーナーで、どんな句でもいいと書いてしまったからには、文句のつけようがありません。それでは、この句について考えてみましょう。まず“夏祭り”が季語と考えるとだなあ……。わかった。

おたよりさん  
NO.18974149回  
枝王吉



●実家に帰ったら肩にインコを乗せた親父が出迎えてくれた、という人が、半径1メートル以内にいます。あんだだよ、あんだ。

## ★これは業務連絡です

ある日、隣の菅沢が言った。「あたし、明日の会議で今度こそ言うわよ。あたしあてに届いた荷物を勝手に開けて、しかも戻しておかないなんて許せないもの。ホント、困るんだから」ええ、おっしゃる通りで。で、その数分後、副編集長であるガスコン金矢が私のところに宅急便の包みを持ってきて……。

「これさ、先週からボクの机のところにあったんだけど」「げげっ、これ探してたん……」「いやー、誰も気がつかなかったんだねえ、ははは」菅沢は翌日の会議で、何も発言しませんでした。Mマガのみなさん。黙って借りたものでも、キチンと返しましょう。親しき仲にも礼儀はありあります。

いつも田植えた稲刈りだと働きづめの、雪だるまのような体型をした農家のおじさんも、さすがに夏祭りがやってくると、仕事の手を休めて村のみんなと楽しそうに踊ることだなあ、ってなことを詠んでいるわけだ。

よーし、次は「雪だるま」だ。雪が積もったので雪だるまをたくさん作ったが、こいつらがこのまま溶けずに田植えとか稲刈りをしてくれるなら、年中無休で夏祭りのような騒ぎができて楽しいのになあ……ああ、苦しい。やっぱムリがありますね。もうやめた。

今度は芭蕉に負けられないような句を送ってちょうだい。説明も書いておいてくれるといいなあ。季語はひとつにしてね、おねがい。

たちねの編集者

**最** 近、めっきり寒くなりましたね。どうして、こんな書き出しをしたかという、じつは、我が輩は冷え性なのです。なぜなら、低血圧なのです。それは母の遺伝なのです。私の通っている高校は、ナント、暖房がないので困っています。なんとかしてください。(栃木県 小林 朋弘)

〽 おおっ、じつは私も冷え性なのです。それから、低血圧です。しかも母の遺伝なのです。私の通っている会社には、ナント、暖房があります。効きすぎて眠くなることもあります。眠っている人も

います。これは内緒です。

寒い朝は、目が覚めても起きることができません。1時間ほど悩んで、ようやく起きる決心がつかず。普通はこれを血圧が低いせいになります。しかし、私の母は超低血圧のくせに何の迷いもなしに勢いよく起きます。目覚まし時計いらす。だから血圧のせいにはできません。そこで私はたんなるものぐさ扱ひされます。

高校に暖房がないのはかわいそうですが、Mマガではどうすることもできません。寒いほうが頭がスッキリして授業には効果的です。他人のことだからそう言えるんだ、と思っているでしょう。そのとーりです。でも、寒い教室で寝そうになっている人がいたら、往復ビンタで起こしてあげてください。二度と起きられなくなる恐れがあるそうです。それが原因でケンカになっても私は知りませんけど。まあ、そんなことを考えているうちに春になっちゃうんだから、もう少しの辛抱ですねえ。

冬眠中の編集者

**い** きなりけとばさないでくださいよ。まったくもう。今、ぼくはきげんが悪いからあんまりおこらせないようにしたほうがいいよ。(大分県 安藤 潤)

〽 は、はい、けとばしてすいません……なーんてな。そんなことした覚えはこれっぽっちもない

が、とりあえず謝っておこう。

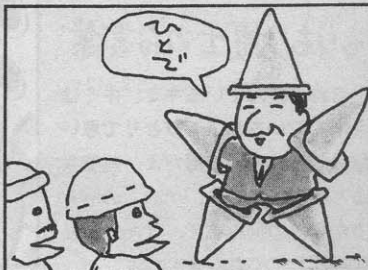
この安藤君からは数枚のがきがまとめて送られてきたが、どれもこれも唐突な書き出しだったなあ。たとえばさあ……あ、これこれ、このはがき。「どういたしまして。ほんのできることをさせてただけです。お礼なんてとんでもない」ってやつね。まるで、昔よく買った点取りうらないみたいだ。しかも彼のアンケートはがきの解答を見ると、パソコンを犬の散歩や猫の世話に使いたいそう。パソコンも来るところまで来た。冬眠から覚めた編集者

**僕** の家の近くで、夜中の2時ごろ聖書を読む声が聞こえてくる。朝4時に鶏が鳴き、6時にお経が聞こえる。学校から帰る途中、たまに桂文珍に会う。

(大阪府 池田 達也)

〽 ありがたいようで迷惑な話だなあ。私のうちの場合、夜の11時ごろに石焼きいも屋とアイスクリーム屋が騒がしく、夜中は酔っぱらいの歌声、そして昼にはオウム教だ。会社の帰りにはおすもうさんかヘビメタに会います。髪型も体型も対照的。でも、ヘビメタのほうがこわくない……ノイズに慣らされた編集者

おたよりさん  
No.189741500  
松玉吉



## おたより書いてねー

ちえーっ、コンタクトレンズ流しちゃったよーい。ついてないな。もう流すもんか。え、そんなことあどうでもいい？あ、そう……あ、そう。

えー、このごろイラスト入りのおたよりが増えています。いいぞ、その調子だ！ あとはイラストとおたよりの内容が一致

するようになれば完璧だ、と私は思っているのであります。

〈あて先〉

〒107-24

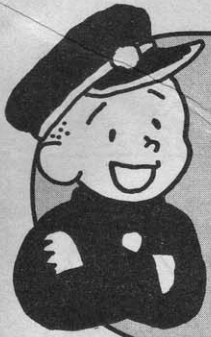
東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

ああ、パンパカ大将係



全国の悩める少年少女に愛の手を!

# MSX人生相談



## 人生相談指南役

### もりもり博士のお言葉

これを読んでいるキミ、キミは今悩んでいるね? ひとりて思い詰めるのは身体に毒だよ。些細なことでもけっこう、ゲームの解き方から性の悩みまで、なんでも私に相談してくれたまえ。



## サーク



第1部の要塞の中にあるボスキャラにどうしてもやられてしまうんです。あのドラゴン&おサカナの攻撃をかわすだけで精いっぱい、とても攻撃する余裕なんて……。アクションゲームが苦手な私、こんなへたっぴいでも勝てる攻略法を教えてくださいませんか? どーかよろしくお願いします。

東京都 西本しのぶ



しのぶちゃんか、すてきな名前だね。アクションゲームが苦手だと

いうことだけど、このゲームはそのへんのバランスが良く取れているからキミのようなコでも必ずクリアできるはずなんだ。何回もやられながら、敵の動きの特徴を覚えれば攻略法は自然とわかるものだからね。ではまず、ドラゴンの動き方を見てみよう。こいつは、自分と反対側の水面から出現し、自分のいる場所の真横までくると上半身を曲げて炎を吐くんだ。だから、攻略法はなるべく中央下の位置にいて、ドラゴンが身体を曲げ始めたらすぐに上に逃げて炎をかわし、上から脳天めがけて攻撃すればいいわけだよ。それじゃ、頑張ってみてね。

## カオスエンジェルス



いちおう、最後の敵を倒してエンディングを見たんですけど、まだ満足できません。というのも6階のモンスターを一撃で倒せないからなんです。今レベルは24で、これ以上はなかなか上がりそうにないし、なにかいい方法はないでしょうか? あれば教えてください。

栃木県 田原雄作



ふむふむ、一撃で倒せないというのはつまり、女の子のエッチなグラフィックが2枚全部見られないということだね。すべての女の子の裸を見るまで満足できない、その気持ちはよくわかるよ、うんうん。そこで、ちょっと手間はかかるが、確実に一撃で倒せる方法を教えてください。まず、6階の適当な場所に蛙の彫像の片方を置く。それがすんだらダウンの魔法で4階に降り、バブリースライムと戦って分身能力を身につけるんだ。そしてさらに2階まで降りて、ハーピーと出会ったら分身して戦い、彼



女の特殊能力を身につけるわけだ。そこまで完了したら、その場でもう片方の彫像を使って6階にレポートすれば準備完了。2、3歩歩いてバイタリティーを回復した後はエスケープキーを押しっぱなしにして、その場所でモンスターが近づいて来るのを待っていればいい。特殊能力を使えば必ず一撃で倒せるはずだよ。ただし、この手順1回につき、ひとりしかエッチできないのだ。どの世界でも、女性には苦労させられるものだよ。



## 悩み疲れたらはがきちょーだい

このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。アドベンチャーゲームの謎の解き方、シューティングゲームのボスの倒し方など、わからないことなら何でもけっこうです。電脳心理学博士、ペーター・F・もりもり博士がやさしくお答えします。

グラムキャッツ



けっこーすいすい進んできたんですけど、ある場所ではまっしてしまいました。その場所は超能力開発のトレーニングのところです。5枚全部当てなくちゃいけないみたいなんだけど、どうやれば当てることができるのかまったくわからないんです。やっぱり超能力がないとダメなのかなあ……。それにしても、このゲームのグラフィックは凄いですね、もう何回もイカせてもらいました。

東京都 鵜森安孝



悶々怪物



ステージ3のボスが見つからなくて困っています。ブーツがかなり厄介な位置に隠れていたので、熔岩の火柱の隣にある扉が怪しいとらんでいたのですが、その奥を探し回ってみてもボスは現われませんでした。隠し通路の奥にいますでしょうか？

埼玉県 芝田耕作



うーん、じつにおしい。目のつけどころはまちがっていないんだよ。



ふむ、この超能力トレーニングは、このゲームではまりやすいポイントのひとつなんだよ。もちろんこれはゲームであるから、キミに本当に超能力がなくてもクリアすることはできる。まあ、その点は安心してくれたまえ。結論から先に言ってしまうと、このトレーニングは、純粋にスペースキー

を押すタイミングだけの問題なのだよ。まず、秒針のついた時計を用意してもらいたい。5枚のカードがあわさって、少し下に動く。その動きが止まった瞬間から数えて7秒後にスペースキーを押せば必ず当たりしてしまうのだ。カードの選択をする必要すらない。簡単でしょう。ところで、一晩に何回もするのは健康に良くないよ、ほどほどにしないとね。



愛のイラストコーナー!!

この人生相談ではイラストも募集しています。モノクロで描いてください。サイズは自由です。ゲームに関係した絵にしてくださいね。

◆トーナメントも始まって、「激ペナ」ブームはさらに燃え上がる！山形県、伊藤昭司の作品。

◆くねくねしていた菅沢美佐子が、なんと！結婚!! まだくねくねしてるけど。広島県、山岡四郎の作品。

◆静岡県、戸塚ぎ一ちの作品。なんとも味のある絵だなあ。キャラクターが吉田戦車っぽいところが好きだな。



◆タイトルは「森の貧血」だそう。岩手県、藤野安美さんの作品だ。



あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー MSXマガジン編集部  
MSX人生相談係

# 技

MSXゲーム指南

# あり一本



僕は技あり一本です。今月もおもしろい技がめじろ押しでウハウハものですよ。さあ、これからの2ページ、手に汗握って読んでくださいませ。きっとキミのMSXライフの手助けをしてくれること間違いなし！ と思うんですけど、いかなるものでしょうか、奥さん。

●あつ、こんなところにもまで文章が。これはデザイナーの筒井さん(旧姓三輪)のワナだ！

一本

## サーク ボツグラフィック集だあ

時期的に、というかタイミングよく、というか、今月は『サーク』のネタがどっさり。毎月100通ほど届く技のうち、今月はサークネタが半分以上も寄せられた。人気も高く、ゲームの内容も申し分



●ファンファーレとともに現われるタイトル。凝ってるー。

ない。マイクロキャビンのみなさんは、さぞかし楽しい正月を迎えられたのでは、と察します(余計)。

さて、栄えある今月の一本は、そのサークのボツになったグラフィックが見られるというものナリ。その方法とは、ノルマナの町にいるデインちゃんのおねしょを……、うそです。ちょっとフェイントをかけてみました。さーて、お遊びはこれまでにしましょう。とりあえずサークを解いてください。おもしろかったでしょ？ んで、解き終わったらそのままの状態で5

分ほど待ちます。少しでも体を動かしてはなりません(マジ?)。するとどうでしょう。高らかな音楽とともにボツグラフィック集が始まるのでーす。ヒューヒュー！

情報提供:神奈川県 スープおやし



●ゲーム作りに対するひたむきな意欲と情熱が感じられると思うのだが、どうか。



●な一人でこれをボツにしちゃうの？



●このようなのが全部で8点あります。

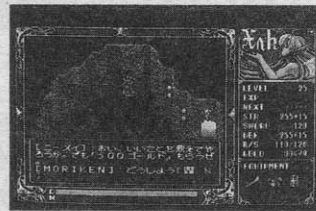
技あり

## サーク 貧しすぎて大金持ちに!?

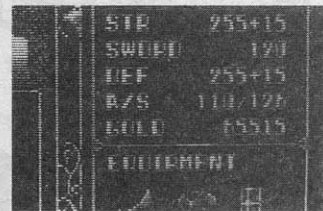
経験値もほしいけど、やっぱりお金もほしいよねえ。いくら血で血を洗う大格闘を繰り返してみても、もらえるゴールドがこれっぽっち。なんかやりきれないよね。この物欲をどうしたらいいのー？ この魔法がほしい。でも、あの剣

もほしいー。そんなアナタに耳寄りのニュース。まず、ネムスの町に行きます。次にゴールドを400~499にしましょう。そして出口付近にいるニーメイに情報を聞くのです。これでアナタもリッチ。

情報提供:富山県 堀田智浩



●所持金がこれっぽっちじゃ情報が聞けないよー、なんて嘆くよりも、トライだ！



●おおお！ 知らぬ間にお金があくおんに増えてる。ネズミ小僧の仕業か？

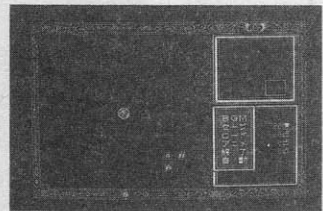
有効

## 銀河英雄伝説 オレ、なにもしてないよー

SFもののシミュレーションゲーム『銀河英雄伝説』。このゲームも人気があるようですね。担当者も、「これねー、いいわあ」とホメておりました。さて、このゲームの技とは、なんと、プレイヤーが操作しなくても勝手にゲームを進めてくれる、「自動モード」なのです。ゲームを始めたら、[STOP]キーを押します。少し画面が乱れたらめ

ードにすると、「自動」というコマンドがあるではないか！

情報提供:愛知県 近藤和久



●一部の機種に限り正常に作動しない場合があります。だから有効にしたのよ。

●みんながんばれ！ おれもがんばる。いや、いつでも全力を尽くしているのだ。あ、うそです。あ、やっぱり毎日がんばってるよ。たぶん。

## サーク 有効

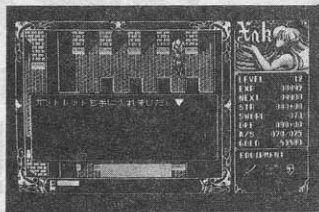
### じつはとってもいいオヤジ

人間というものは、かなり強欲な動物ですよ。それって、きっと人間の一番醜い部分なのではないか、などと思うのであります。そんな強欲な人をうまく使った技をご紹介します。

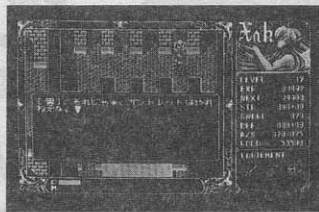
「スープを持ってきてくれ」と頼むオヤジがいるよね。そのオヤジの頼みを3回断わってみよう。よほどスープが飲みたいのだろう、オヤジはガントレットをくれるのだ。やるな、このオヤジ。

モルムの崖の上にある岩にいる、

情報提供：長崎県 橋本伸一



■たまにはいいことしてくれるじゃん。いやツだな。ありがとうよ、オヤジ。



■でももう一度断わると、ガントレットを取り上げられちゃうのだ。

## サーク 効果

### ちょっとひねくれてみれ～

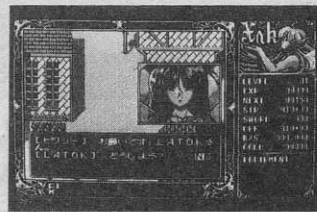
どこにでもひねくれ者はいるものです。でも、そんなひねくれ者のおかげで、見えなかったものが突然見えてくる、といったことがよくあるですよ。

これはけっこう酷なんですよ。人道に反してるかもしれない。こ

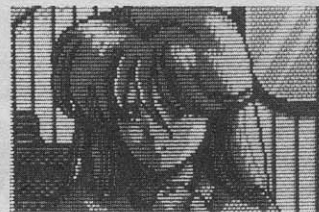
んな技を見つけた中川は、よっぽどゲーム慣れしてるか、かなりのひねくれ者かのどちらかでしょう。

フェアレスの町長宅で、頭を下げて頼むビクシーの願いを断わるのです、3回も。……すると！

情報提供：香川県 中川篤



■ビクシーの頼みを断わるなんて、できないよなあ。ゲームとはいえさー。



■あーあ、エリスを泣かせちゃった。最っ低ーだよなあ。ゲームとはいえさー。

## サーク 効果

### 未完成裏ゲームとは？

いるんだよねえ、こういうやつ。えっ、どういうやつかって？ 市販のゲームのディスクのファイル



■かわいいビクシーがババァンと現れるタイトル画面。しつこいけど未完成。

を見るやつが。昔の私もそうでしたが。たはは。でも、こうしなきゃ見つからなかった技っていうのもたくさんあるんですよ。

まず、BASICを立ち上げて、サークのナンバー3のディスクを差し込みます。そして、

RUN "OMAKE.BAS" と入力して、RETURNキーを押しましょう。すると裏ゲーム(未完成)が始まります。

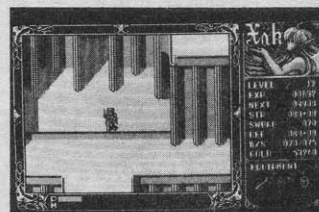
情報提供：奈良県 村上義弘

## 教育的 指導

### サーク こんなところで踊るなっ!!

あーあ、今月はないかと思ってたのに、教育的指導。でもけっこう笑えます。すげーくだらないけどね。なんと主人公をチャリダーにしちゃうという、ヘンな技だ。

モルムの岩の2階で、一度外に出るところがあるでしょ。とりあえず、そこまで行きます。んで、スペースキーとカーソルキーの下を押しながら、カーソルキーの左



■ここで、ほら、こうなると……。ねー、バトンを振ってるみたいでかわいいのだ。右で適当に操作するのです。ほらね、踊ってるように見えるでしょ。情報提供：東京都 ムーチョ原田

## キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他なんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1000円分の全国共通図書券をプレゼントします。また、技の切れ味に応じて一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。最近、ちょっとパワー不足なので、みんなもがんばって送ってクレイジーキャッツ。

### クワティウス2

第2スロットにQバートを差す!  
ホーム中[F1]でポーズをかける

- ①フルパワーアップ **LARS18TH** ↓
- ②ステージスキップ **NEMESIS** ↓
- ③一定時間無敵 **METALION** ↓

と入力し、[F1]でポーズを解除!  
●190ダイヤス1本ちょーだい!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1  
青山太郎 03-486-1824

10724  
東京都港区南青山  
スリーエフ南青山ビル  
6-11-1  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
技あり本系

## はがきの書き方

# おもしろネットワーク NETWORK



ネットワークといえば、なんとんでもPDSが気になるもの。ところが、いざ利用しようとなると、ネットワークの電子掲示板と違って、わかりづらいもの。そこで今回は、そんなとき役に立つ各種ツールを紹介する。

## PDSを楽しむためには欠かせないツールを紹介!

### ISH.COM編

パソコン通信の大きな魅力のひとつに、PDSがある。しかし、じつさにPDSをダウンロードして楽しむためには、いくつかのツールが必要になってくる。

そこで今回は、PDSを利用するにあたって欠かせないツールを紹介するとともに、これらのツールの使い方をマスターしてしまおうというわけだ。

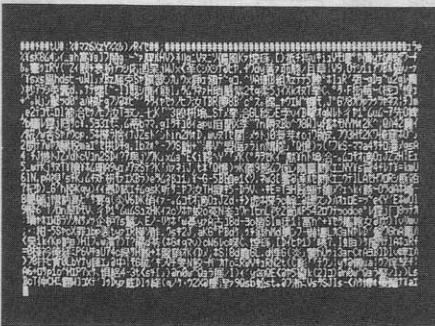
まず、PDSというのは、普通の文書をアップロードしたりダウンロードするようにはいかない。

たとえば、パソコン通信では電話回線を利用しているために、途中で雑音がまざったりして、正しく信号を交換できなくなる場合が生じる。いわゆる“文字化け”とい

う現象だ。テキスト形式の文書なら、1字や2字ぐらい読めなくても、文章の前後から内容を理解することができる。だが、プログラムの場合は、どこか1カ所でも文字化けすると実行させることができなくなる。

また、マシン語で書かれているプログラムやアスキーセーブされていないBASICプログラムは、バイナリー形式のファイルになっている。バイナリー形式のファイルには、文字以外のコントロールコードが含まれているので、特別な手段を講じないと、そのままのかたちでアップロードやダウンロードすることができないのだ。

そして、これらの問題を解決するのがISH.COMというツールだ。ISH.COMはバイナリーファイルをテキスト形式のISHファイルにしたり、バイナリーファイルに戻したりする。さらに、ISHファイルを転送したときに、文字化けした部分を訂正する機能もあるのだ。



■この暗号のようなものがISH形式のテキストファイル。

### ISH.COMの使い方

#### ●テキストファイルからバイナリーファイルへの変換

A>ISH 文件名

ISH.COMの基本的な使い方は、MSX-DOS上で、上記の書式の通り“A>ISH 文件名”と入力すると、ISHファイルのテキスト形式から、バイナリー形式にコンバートしてくれるのだ。

また、ISH.COMは、ダウンロー

ドしたファイルの中からISH形式の部分だけを区別し切り出すので、ファイルの中にいくつかのISHファイルが含まれている場合や、さらにISH形式以外の内容が含まれていても、確実にファイルを切り出しコンバートしてくれるぞ。

#### ●バイナリーファイルからテキストファイルへの変換

A>ISH 文件名 /SS

BASICのプログラムならアスキー形式にしてセーブしてあれば、そのままアップロードできる。しかし、ダウンロードする人のことを考えてあらかじめISH形式にコンバートしておきたいもの。

ISH形式のファイルにコンバート

するには、上記の書式の通りに、“/SS”を追加するだけで、ファイル名のところは、ISH形式にしたいファイル名を入力する。そして、実行させると、自動的に拡張子が“.ISH”に変更され、ISH形式のファイルが生成される。

### ISH.COMの入手のしかた

ISH.COMは、有名なPDSのひとつ。中規模以上のネットワークには必ず登録されているぞ。ごく一般的な入手方法を説明しよう。まずは、テキスト形式でネットに登録されているMAKEISH.BASをダウンロードする。そして、プログラム以外

をエディタなどで削除して実行。すると、ISH.COMが生成され、ディスクにセーブされるというわけだ。なお、バイナリーファイルの転送をサポートしているネットワークでは、直接入手することもできるぞ。



## UNARC.COM編

PDSを利用するとき、絶対忘れてならないものに、“アーカイブ”がある。アーカイブは、書庫の意味。多数の書籍を能率よく管理し保管できる書庫のように、プログラムを管理、保管するのがアーカイブというわけだ。

プログラムを、ネットワークのPDSに登録しようと思ったら、ひとつのプログラムでは済まないことが多い。本格的なプログラムになると、ファイルの数が複数になるだろうし、プログラムの本体は当然ながら、そのプログラムの使い方を説明するドキュメントファ

イルも必要になってくる。

そして、その複数のファイルをひとつずつネットワークに登録するのではなく、ひとつのファイルにまとめる(ネットワーク用語で“凍結”するという)ツールが、アーカイブだ。また、プログラムの容量を小さくできるので、通信時間の節約という面でも効果がある。

アーカイブ形式のファイルは、ダウンロードしたあと直接プログラムを実行できない。そこで、実行可能な元のファイルに戻す作業をしなければならない。凍結に対して、この作業を“解凍”という。

そしてこのときに使うのが、UNARC.COMだ。なお、これは圧縮されたアーカイブ形式のファイルを解凍するためのプログラム。また、UNARC.COMは解凍専用のため、その逆であるファイルの凍結はできないので注意してほしい。

```

@unarc
UNARC 1.6 22 Mar 87
CP/M Archive File Extractor

Usage: UNARC [d Jarfile.type] [d Jarfn] [NIPIC]

Examples:
UNARC A SAVE.ARC 1.1 List all files in CP/M archive SAVE on drive A
UNARC A SAVE.ARC 1.1 List all files in MS-DOS archive SAVE on drive A
UNARC SAVE Same as either of above
UNARC SAVE 1.1 M Same as above (no screen pauses)
UNARC SAVE 1.100 List just .100 files
UNARC SAVE READ.HE Typeout the file READ.HE
UNARC SAVE READ.HE N Typeout the file READ.HE (no screen pauses)
UNARC SAVE A Extract all files to drive A
UNARC SAVE B Extract .100 files to drive B
UNARC SAVE C READ.HE Extract file READ.HE to drive C
UNARC SAVE PAUL.H1 Print the file PAUL.H1 (no formatting)
UNARC SAVE 1.1 C Check validity of all files in archive

Copyright (C) 1986, 1987 by Robert A. Freed
@#
    
```

▲いろいろな機能説明をする、オンラインヘルプを表示。

## UNARC.COMの使い方

### ●凍結ファイルからのファイルの解凍

#### A>UNARC ファイル名 A:

UNARC.COMを入手する方法は、バイナリーファイルの転送をサポートしているネットワークをべつにして、普通は、ISH形式のファイルでダウンロードすることになるから、あらかじめISH.COMを入手しておくことが必要だ。

では、使い方を説明しよう。まず、PDSをダウンロードしたとき、そのファイルの拡張子が、

“.ARC”とか、“.ARK”になっていたら、アーカイブ形式のファイルだということがわかる。

次に、ファイルがアーカイブ形式であることを確認できたら、MSX-DOS上で、上記の書式の通りの“A>UNARC ファイル名 A:”と入力する。これで、実行可能な元のファイルがディスクにセーブされるのだ。

### ●凍結ファイルからのディレクトリ表示

#### A>UNARC ファイル名

UNARC.COMは、最近バージョンアップしてVer.1.6になった。こいつはたんなる解凍だけでなく、いろんなことができるのだ。

上記の書式の通りアーカイブ形式のファイル名を入力して実行すると、アーカイブ形式で凍結された元のそれぞれのファイル名の一覧を表示できる。

ただし注意しなければならない

のはUNARC.COM Ver.1.6のほかに、UNAPAT.COMも入手しておかなければならないことだ。

UNARC.COMはCP/MというOSを前提にしてつくられているので、UNAPAT.COMでバッチをあてる必要があるのだ。その方法は簡単。“A>UNPAT”と入力して実行する。これで、MSX-DOS上で正常動作するUNARC.COMになるぞ。

## ツール活用編

PDSをネットワークからダウンロードしただけでは、PDSを利用することはできない。このとき、必ず使うツールがふたつあるのだ。そこで、ツールの操作手順を説明するぞ。

今回紹介したツールは、バイナリー形式からテキスト形式にコンバートするISH.COM、圧縮してまとめられたアーカイブ形式から解凍して元のそれぞれのファイルにもどすUNARC.COM、いくつかのファイルをまとめて圧縮してアーカイブ形式にするARK.COM、それと

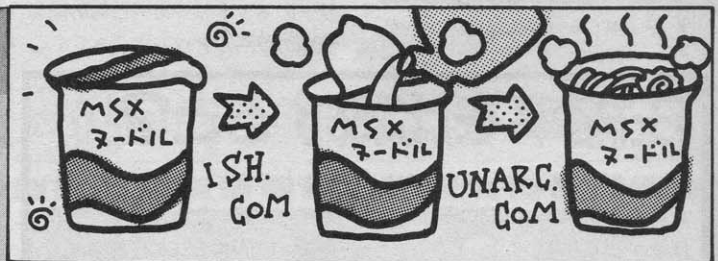
```

@ish conv9001.txt
[sh file converter for CP/M (288 only) Ver. 1.18a
Copyright (C) 1986, 1987 by M. Ishizuka
[restoring (C:)]
(C:) RHETECH.ARC (C:) 0000
file restored successfully.

@unarc rasters.arc a
Archive File = RHETECH.ARC
Output Drive = A

Name Length Disk Method Ver Stored Saved Date Time CRC
-----
RHETECH.100 999 31 Crunched 8 1998 242 28 Nov 89 8:16a 1828
RHETECH.COM 1766 48 Crunched 8 13457 242 1 Nov 89 8:25p 3451
RHETECH.300 788 7 Crunched 8 4311 481 28 Nov 89 8:08a 89FB
Total 3 2774 28 19751 29%
@#
    
```

▲ツールを使って、PDSを使用可能にするところだ。



うときは、単体で使うだけでなく、組み合わせ使わなければならないので、よくわからない人もいるのではないかな。

そこで、PDSを利用するために、ネットワークからPDSをダウンロードしたログファイルの扱いについて説明するぞ。

右上のイラストのようにPDSは、安全に運びやすいようにパッケージされている。PDSをダウンロードしたならば、ISH.COMを使ってフタを開けなければならない。それだ

けは、カップラーメンは食べられないから、UNARC.COMで熱湯を注ぐ。そうするとPDSがおいしくいただけるわけ。これがTOOLを組み合わせて使ううえでの概要。

要するに、PDSを利用するには、ISH.COMとUNARC.COMが必要。つまりネットワークからダウンロードしたテキスト形式であるISHファイル、ISH.COMでバイナリーファイルにコンバートし、作成されたアーカイブ形式のファイルをUNARC.COMで解凍するわけだ。

# ARK.COM編

複数のプログラムを、ひとつにまとめて凍結するARK.COMは、プログラムをPDSとして登録する人にとって強い味方だ。

```
ARK test9001.ark test.*
ARK Version 1.0
Brian E. Moore
MSX-DOS version
Creating new archive TEST9001.ARK
Adding file ARK TEST.COM analyzing, crunching, done.
Adding file ARK TEST.DOC analyzing, crunching, done.
Adding file ARK TEST.PAT analyzing, packing, done.
END
```

▲ARK.COMを使って、いくつかのファイルを圧縮しているところだぞ。

このARK.COMには、複数のファイルをひとつにまとめるだけでなく、プログラムを圧縮して容量を小さくする機能がある。ネットワークにPDSとして登録するための通信時間の節約にもなるのだから、使わない手はないね。

なお、PDSを、利用する人のために、UNARC.COMが必要なことを伝える意味で、圧縮したファイルの拡張子は、".ARK"にするのが一般的になっていることを、忘れてほしい。

# LHA.COM LHRD.COM編

最近彗星のように登場したアーカイバが、凍結専門のLHA.COMと、解凍専門のLHRD.COMだ。

```
ALha test9002 test.doc
Lha (CP/M 288) v1.04a by H.Saito(Creamy) 1989/11/27
MSX-DOS version
Create new archive test9002.LZH
Adding file test.doc (4k)
End SL:
END
```

▲LHA.COMを使ってみた。このツールが主流になるのは、すぐそこかな？

これらのツールは、16ビットのパソコンのためのアーカイバであるLHARC.EXEからの移植。そして、LHARC.EXEは、日本で作られたツールなのだ。アーカイバはそもそもアメリカが本場なのだけど、アメリカでもLHARC.EXEが高く評価されているというスグレものだ。それが、MSXでも使えるようになったというわけ。いま、MSXユーザーのネットワーク者たちの間で、話題のツールとなっている。

# 圧縮率を比較すると？

LHA.COMの魅力は、ARK.COMと比較すると、LHA.COMの圧縮率のほうがとても高いこと。

16ビットパソコンの状況を見てみると、「アーカイバウォーズ」と

いわれるほど、いろいろなアーカイバが競い合っている。その中で、LHARC.EXEの圧縮率は、もっとも優秀であり、海外でも高く評価されているのだ。

LHARC.EXEから移植されたLHA.COMも、もちろん高圧縮率が自慢である。ネットワーク者にとって、通信時間を少しでも短縮できるのはありがたいもの。LHA.COMが、現在主流のARK.COMを追い抜いて主流の座につく可能性もあるぞ。

```
ARK test-1.raetern.doc
ARK Version 1.0
Brian E. Moore
MSX-DOS version
Creating new archive TEST-1.ARK
Adding file RAETERN.DOC analyzing, crunching, done.
END
```

```
ALha test-2.raetern.doc
Lha (CP/M 288) v1.04a by H.Saito(Creamy) 1989/11/27
MSX-DOS version
Create new archive test-2.LZH
Adding file raetern.doc (8k)
End 45%.
```

```
ADir test-1.*
TEST-1 ARK 4480 90-01-29 1:04a
TEST-2 LZH 3456 90-01-29 1:06a
2 files 154624 bytes free
END
```

▲同じファイルを圧縮してみた。".LZH"のほうが、この通り".ARK"より容量が小さくなっているのだ!!

# ARK.COMの使い方

## A>ARK 凍結ファイル名 元ファイル名

ARK.COMの基本的な使い方は上記の書式の通り。

元のファイルのいくつかを凍結してファイルを作るから、まず凍結後の凍結ファイル名を入力。このとき、拡張子を省略すると、自動的に".ARK"の拡張子がつくようになっている。

元ファイル名には、これから凍結しようとする、実行可能なプログラムや、使用方法を説明するド

キュメントなどのファイル名を入力する。また、元ファイル名にワイルドカードが使えるので、同時に、複数のファイルを凍結することもできるぞ。

なお、プログラムを凍結したら、そのファイル(バイナリー形式)を、ISH.COMでテキスト形式にコンバートする。これで、ネットワークにPDSとして登録することができるようになる。

# LHA.COMの使い方

## A>LHA 凍結ファイル名 元ファイル名

LHA.COMの基本的な使い方は、ARK.COMの場合とほとんど変わらない。上記の書式の通り入力すれば、ファイルを凍結しているのだ。

だが、ARK.COMと違う点が、ひとつあって、絶対に注意しなければならないことがある。凍結ファイルの拡張子を、".LZH"にしなければならないのだ。解凍するときUNARC.COMを使うことができな

いので、解凍するにはLHRD.COMを使わなければならないことを、ファイル名を見ただけでわかるようにするためにだ。

なお、MSXのパソコン通信の環境では、ARK.COMとUNARC.COMがまだまだ主流だから、拡張子の".LZH"だけでなく、LHA.COMを使用していることを一言コメントして、ネットワークに登録することが望ましいね。

# LHRD.COMの使い方

## A>LHRD 凍結ファイル名 A:

LHA.COMで凍結されたファイルを解凍するのが、LHRD.COMだ。このツールも、UNARC.COMと同様に上記の書式の通り入力すれば凍結ファイルを解凍して、実行可能なファイルを作成する。

書式中のファイル名の拡張子は、".LZH"でなければならない。ダウンロードしたPDSをISH.COMでコンバートして、アーカイブ形式のファイルに直したとき、ファイルの拡張子が".ARC"や".ARK"であったら、LHRD.COMは使えないので注意してほしい。

現在の状況を見ると、PDSをダウンロードして利用するためのツールはUNARC.COMが主流。でも、将来的に考えて、LHRD.COMの使い方もぜひマスターしたいものだ。

```
ALhrd test9002.lzh a:
Original LHRD v1.11 986 25 April 1989
LHRD v1.11d by H.Saito(Creamy) Update 1989/11/27
Special thanks Y.Kudo & K.K.R.S.T.
File test9002.lzh
Extracting test.doc (4k)
End of archive.
END
```

▲LHA.COMで凍結したファイルの解凍の様子。もちろんLHRD.COMでね!

## 網元さん情報局

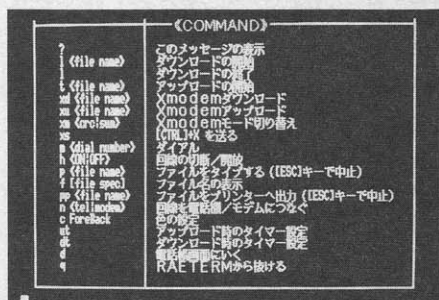
お湯ネットが、24時間専用回線体制になって、もうすぐ1年になろうとしている。PDSの電子掲示板は、他の電子掲示板にくらべていつも盛況だ。そこで、お湯ネットのPDSの紹介と、お湯ネットをもっと楽しくする企画についてだぞ。

## お湯ネットのオススメPDSだぞ! RAETERM

お湯ネットにも、PDSがいろいろある。PDSを利用するには欠かせないツールであるISH.COMやUNARC.COMを始め、ネットワーク運営ソフト『網元さん2』の拡張プログラムの数々。また、パソコンやプログラムにあまり詳しくない会員たちが一生懸命作り、手作りの味を感じさせる心温まるPDSもあるぞ。"誰でも自由にダウンロードして使えるソフト"PDSが、会員たちの力によってぞくぞくアップ

ロードされるのはうれしきがり。そんな中で、とくにオススメできるPDSのひとつにRAETERMがある。RAETERMは、モデムカートリッジ専用の通信ソフトだ。MSX2またはMSX2+に対応していてMSX-DOS上で動作する。ただし注意することは、MSX-JEが必要なこと。そして、特徴としては、通信内容をメモリ上のバッファに記録して、いつでも好きなときに戻って見ることができるバックスクロール機能を持っていることだ。

なお、エピソードとして、RAETERMがお湯ネットに登録されてからというもの、多くの会員の激励やアドバイスもあり、ドンドン改良されて使いやすくなっていったといういきさつもある。



▲RAETERMには、このようにたくさんの機能がある。

## 全国 網元さん組合

網元さん組合は草の根ネットだ。草の根ネットの良いところは、アメリカ式に言えば、"ホームパーティー"、日本式に言えばさしずめ、"宴会"となるだろう。たくさんの

人が集まって、ワイワイガヤガヤするほど楽しいぞ。このとき、日本の将来を考えるとといった難しい話もいいが、気楽に笑えるような話の方が、人気のマトになるぞ。

### ●SOARER-NET

ディスクの会報を作って会員どうしの親交を深めているネットだ。会員ひとりひとりが積極的に活動している魅力的なネットだぞ!

所在地	愛知県津島市
シスオペ	寺村 純
回線番号	0567-25-8026
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

### ●KMCミッドナイトネットワーク

電子掲示板への書き込みを大歓迎しているぞ。みなさんヨロシク。運営時間は右の通りだけど、火曜日は運休だから注意してね。

所在地	神奈川県横浜市
シスオペ	木下祐利
回線番号	044-61-8227
通信速度	300/1200bps
運営時間	23:00~7:00

## .....Mマガお湯ネット.....

お湯ネットは、パソコン通信の初心者を応援している。パソコン通信は、チャレンジ精神が大切だ。まずは、お湯ネットや網元さん組合で活躍してほしい。とにかく、みなさんの自主的かつ積極的な協力が、ネットの輪を広げるぞ!!

### ◆通信手順◆

通信方法	全二重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR+LF

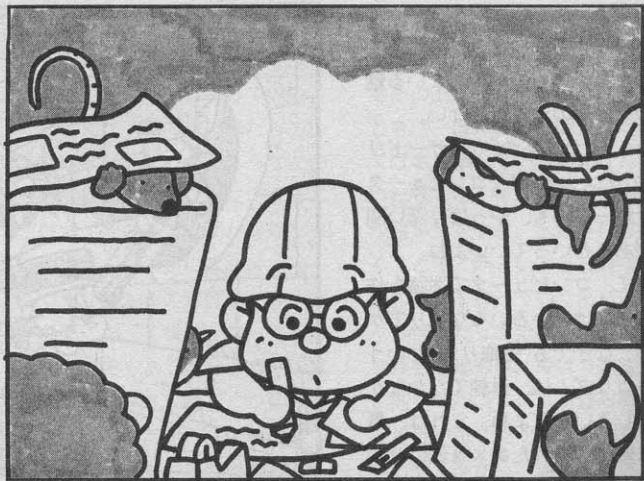
☎03-486-7913

## お湯ネットマガジン準備中

お湯ネットは、草の根ネットでありながら、電子掲示板に書き込まれる量がとても多いほう。こうなると、毎日のようにアクセスしないと自分が一番欲しい情報を見逃してしまいがちになるはず。だから、お湯ネットの書き込みを編集した、お湯マガ(お湯ネットマガジンの略)を発行したい。

そこで、お湯マガをスピーディーに発行するために協力してくれる人を募集する。

また、お湯マガをおもしろいものにするためにも内容の濃い情報の書き込みが必要だ。会話のようなものよりニュース性のある方がベスト。例として、ITOCHIくんの報告を紹介する。"茨城県の草の根ネットが集まって、PDSだけのネットを開局。それぞれのネットでは会員どうしのコミュニケーションだけに焦点を絞り、ネットの運営に成功。"こんな感じのニュースを探し、書き込みしてね。



鹿野司の

# 人工知能うんちく話

## 第13回 迷路について考えるの巻



迷路という言葉はなぜか人をワクワクさせるような響きがある。どうして人は迷路に魅かれるのだろうか……。迷路作成の代表的なアルゴリズムをふまえ、鹿野先生が迷路とコンピュータ、迷路と生態系との関連について興味深いうんちく話を披露してくれるぞ。

### なぜ人は迷路に魅かれるのか？

迷路、迷路という言葉にはどこか怖いような、けれどもなぜかワクワクするような響きがあるよね。

昔、遊園地には必ず迷路があって、その中でわざと迷う、まるでめまいのような感覚が何ともいえず楽しみだった……なんて経験を誰もが持っているんじゃないだろうか。ちょっと心細いけど、やっぱりワクワクもしたりしてね。

迷路にまつわる物語もたくさんある。ギリシア神話にでてくる、ミノタウロスを閉じ込めるためにダイダロスが作り上げた迷宮。シャイニングにできた庭園を刈り込んで作った迷宮。迷路には必ずなにかコワイものが棲んでいる。それでも迷路にひきつけられるのは、迷路そのものが持っている魅力のせいなのかもしれない。

そう、それにあの『ウィザードリィ』のダンジョンだ。コンピュータと迷路ってのも、やっぱり深い関係があるといつていいよね。

さて、コンピュータで迷路を作る方法には、いろいろなやり方がある。なかでも“壁取り法”というアルゴリズムは、単純でなかなかおもしろいんだよね。これは、最初に壁で囲まれた $N \times N$ 個のセル(マス目)を作っておいて、各マス

目の境になっている壁をランダムに取り除いていく方法だ。

ただし、完全にランダムに壁を取っちゃうと、どんどん空き地ができるだけで迷路にならないから、ひとつだけある条件をつける必要がある。つまり、迷路が成長して大きくなってきても、現在注目している通路、それ自身につながる壁は取り払わないという条件だ。

具体的なアルゴリズムとしては、まず最初に、すべてのセルに1から $N$ の二乗番までの番号を振っておいて、壁が取り払われてセルにつながったら、それは同じセルの番号(たとえば番号の若いほう)に変更することにする。たとえば、1番のセルと15番のセルの間の壁を取ったら、このふたつのセルを

両方とも1番という番号にするわけだ。そのうえで、壁をはさんだセルが同じセル番号を持っているときは、その壁を取り払わないという条件をつけるんだよね。こうすれば、自分につながる壁は取らないですむ。

この条件のもとに、ランダムに壁を取り外していくと、ついにはすべてのセル番号が1になる。つまり全体が1本の道になって、迷路が完成するわけだ。

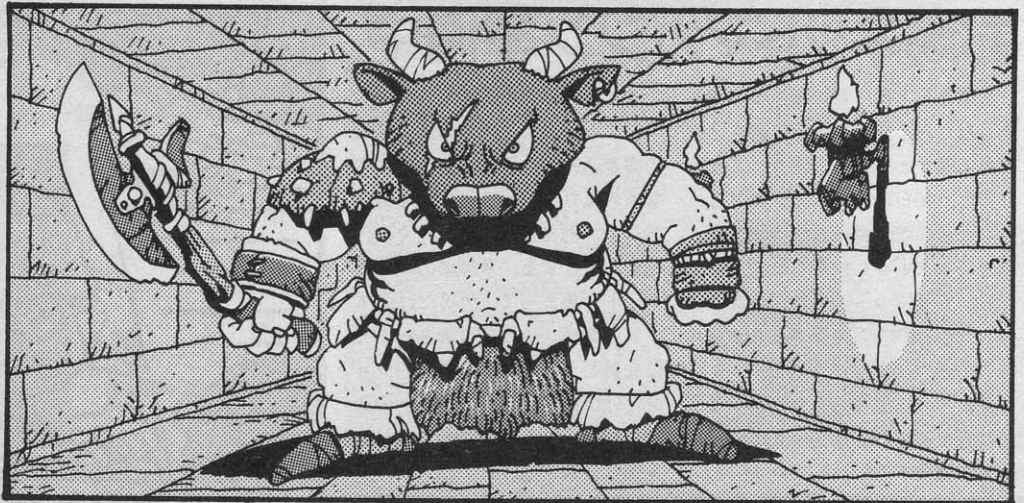
どう？ ずいぶん簡単でしょ。

でも、このアルゴリズムがおもしろいというわけは、アルゴリズムのシンプルさにもあるんだけど、それ以上に、これって生き物の形作りの方法、つまり形態形成に似たところがあるからなんだよね。

たとえば、人間の脳なんていうのは、まさにこういった作られ方をするものなんだ。

人間の脳の神経細胞の数というのは、じつは妊娠後期にピークに達して、あとは減る一方なんだよね。つまり、神経細胞ということだけでいえば、生まれる前が一番“頭がいい”状態になっているはずなのだ。

ところが、実際にはそうじゃないよね。まあ、生まれたばかりの赤ちゃんが大人より頭がいいかどうかテストすることは不可能だし、だいたい後天的なデータがまだ何もインプットされていないんだから、頭のよさなんか比べようがないんだけど、少なくとも赤ちゃんの脳は、大人のもののように機械



能していないことは間違いない。

たとえば、赤ちゃんは物を見ることはできるにしても、あんまり明確に物を見分けられるわけではないよね。

赤ちゃんはお母さんの目を見つめる本能を持っているんだけど、じつはこれはふたつの並んだ黒い丸を追っているにすぎない。つまり、赤ちゃんにとって、お母さんの目も、紙に書いたふたつの黒丸も区別がつかないわけだ。

それから運動にしても、手足のコントロールはまだ未発達で、どうやったら動かせるのか、まだはっきり解っていないし、解っても自由には動かせないみたいだ。けどそういうことは、生まれてから日にちが過ぎるにつれて、だんだん覚えていくんだよね。

そういえば、いがらしみきおの『ほのぼの』って、幼児の発達を細かく観察して描かれた部分がずいぶんある。たとえば、ポーズくんのひとり遊びなんて、0歳児の発達の段階で必ずやることだもんね。そういうことからすると、ほのぼののおもしろさの秘密は、無意識のかなたに忘れかけた幼児の時代を思い出させてくれたりするところにあるのかもしれない。

ちょっと話が迷路に入っちゃったかな。では、少しバックトラックするとしよう。

……ようするに、生まれたばかりの赤ちゃん（または妊娠後期の胎児）の脳は、神経細胞に関しては大人以上にたっぷりあるのに、情報処理能力ということでは、大人より劣っているんだよね。

脳の情報処理は神経細胞がやっているんだから、これはちょっと矛盾のような気がするかもしれない。でも、そうじゃないんだ。

なぜかという、赤ちゃんの脳は、神経細胞はあっても、まだその構造が完成されていないからなんだよね。

脳の中で、成長とともにどんなことが起きるのかという、神経

細胞はどんどん死滅を続ける一方で、神経を被覆、絶縁したり、神経細胞に栄養を補給したりするグリア細胞などが増えてくる。神経細胞が死ぬことで、情報処理がきちんとできるネットワークが作り上げられていくわけだ。つまり、脳が情報処理装置として完成するためには、神経細胞の死が必要なんだよね。

これって、最初は一樣なセル空間にすぎなかったものが、ある複雑な形＝迷路を作り出しているのと似ていると思わない？ つまり、赤ちゃんの脳というのは、脳という迷宮が作られる前の、すべての壁が取っ払われていない前にあたるわけだ。

同じことは、何も赤ちゃんのときだけじゃなくて、大人になってからも起こっている。

たとえば、医師免許を取りたての研修医と、何十年のキャリアを持つ医者では、知識の点では圧倒的に若い研修医に分があるはずだよ。ところが診断のすまさ、確実さでいえば、間違いなくキャリアのある医者のほうが上になる。これも膨大な知識の中から「必要な」部分を忘れることで、すばやく確実な推論ができる知識の構造を作り上げているからだろう。

人間っていうのは、生まれてから日々神経細胞が失われて、80歳代には全盛期の60パーセントくらいになっちゃうときえいわれているけど、それでもひたすらバカになっていくわけじゃないんだよね。

そういえば、ちょっと前にアインシュタインの脳は、グリア細胞が多かったってことが話題になったことがあった。アインシュタインの脳の標本を解剖したら、グリア細胞が多かったんで、脳の優秀さは神経細胞じゃなくて、こういった栄養細胞にあるんじゃないか、なんて説がいわれたんだよね。

でも、じつはこれほとんど笑話だった。なぜなら、神経細胞は年とともにどんどん減って、その



隙間をグリア細胞が埋めていくから、年寄りの脳はグリア細胞の割合が多くなるんだよね。つまり、アインシュタインの脳というのは、なんの変てつもない、ただの高齢者の脳だったわけだ。

これまた脇道だね。もう一度、バックトラックしよう。

……最初に十二分な物が作られて、そこから多くが削り取られて構造ができるという現象は、何も脳だけに限ったことじゃない。むしろ生物の形態形成では、こういうやり方が一般的とっていい。

たとえば手足の指の形だって、最初は水掻きがついたようなものとか、貝殻みたいな形にできるんだけど、やがてその間がなくなってって5本の指になる。

つまり、生物の形作りとは、細胞の死によって構造が作られるということでもあるんだよね。これはプログラムされた死、つまり寿命なわけで、だから、生物の個体としての寿命も、これと同じようにプログラムされたものなのかも

しれない。

それから生態系というの、やっぱり死によって作られるという面もある。たとえば、あれほど嫌われて、花粉がアレルギーになるのだとあらぬ濡れ衣を着せられているセイタカアワダチソウだけ、あれは土地が痩せているときだけ生い茂ることのできる草で、土地が豊かになればつもの植物にその場所を明け渡していくんだよね。

あるいは、火山が噴火して熔岩が固まったあと、まだどんな生物もその上に育たないような状態のときに、ほんの数日間だけ現れては姿を消していく菌類なんかもいたりする。そういう生き物たちが短い生を生き、土壌を作っていくことで、新しいより複雑な生態系の構造を作っていくんだよね。

無機物だって圭林の奇観のような複雑な地形は、やはり迷宮制作と同じアルゴリズムで作られる。

世界や生き物が迷宮と同じ作られ方をするから、僕たちは迷宮に魅かれ続けるのかもしれないね。

# 迷路作成プログラム

コンピュータで迷路を作成するプログラムは、これまでもいくつか紹介されているので、一度は見たことのある人も多いのではないと思う。ここでは、それぞれちがったアルゴリズムで作られた、ふたつの迷路作成プログラムを紹介するとともに、迷路作成のアルゴリズムについて考えてみよう。

## 迷路作成のアルゴリズム

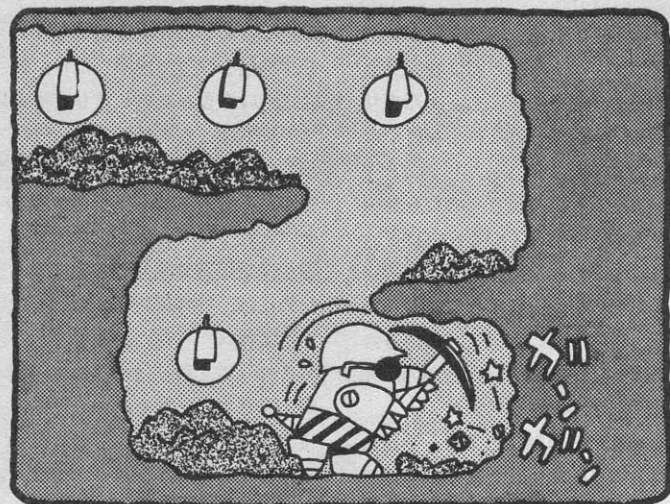
コンピュータで迷路を作成する一般的なアルゴリズムとしては、ふたつある。

ひとつは、迷路の壁になる部分を作っていく「壁作り型」だ。ある空間の中に方眼状のマスを作り、タテ、ヨコの交差する点のひとつひとつに対して、順番にその上下左右、いずれかの交差する点まで1本ずつの線を引く(壁を作る)。これで迷路が完成することになる。ただし、この方法だと、壁に囲まれて閉鎖した空間ができてしまう可能性がある。つまり、絶対

に出口にたどりつけない迷路ができてしまう場合もあるわけだ。これを防ぐには、壁と壁に囲まれた閉鎖された空間ができないようにチェックすればいいのだが、処理が難しくなる。

そこで、上に向かって壁を作ることができるのは、一番上の列だけという条件をつけ、2列目以降は上に引くことはできないものとする。こうすることで、閉鎖空間のない迷路が出来上がる。

もうひとつの迷路作成アルゴリズムは、穴をどんどん掘り進んでいく「穴掘り型」だ。どの方向に穴を掘っていくかは、そのときの気分次第、ランダムに決める。ただ



し、自分自身のすでに掘った穴に出はならないというルールを設定する。どんどん掘り進むうちに行き止まり(どの方向にも穴を掘れない状態)になったら、ちょっと戻って、べつの方に掘り進んで行く。

迷路作成のアルゴリズムとして、この穴掘り型は理解しやすい。途中、枝分かれをすることがあっても最終的には、全体がひとつの穴で、絶対に行くことのできない場所や、出口にたどりつけないような迷路が出来上がることもない。

右ページに掲載しているリスト

のうち、MAZE1が壁作り型のプログラムだ。実行すると、画面の上のほうから下に向かって迷路が順次作成されていく。ただし、このプログラムは迷路を作成するだけで、自分で迷路を解いて遊ぶルーチンは組み込まれていない。プログラム作成に自信のある人は、作成した迷路で遊べるように改造してみるのもいいだろう。

MAZE2は穴掘り型のプログラム。こちらを実行すると、紆余曲折しながら穴(通路)を掘り進んでいく。行き止まりになり、それ以上、掘り進めないときは、通路の途中から枝分かれをし、べつの方に掘り進んでいく、こうして、それ以上掘り進む場所がなくなったら、迷路の完成ということになる。

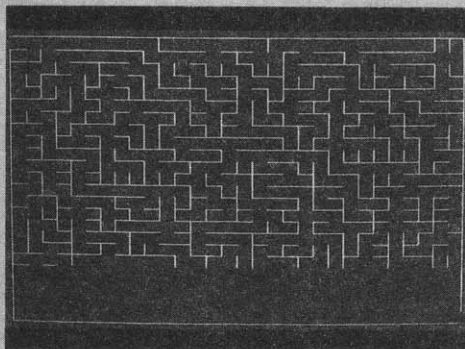
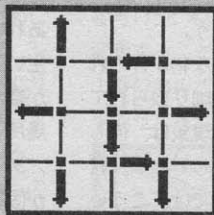
MAZE2のほうは、迷路が完成すると、自分で迷路を解いて遊ぶことができるようになっていいる。赤いカーソルが現在自分のいる場所で、カーソルキーの上下左右で赤いカーソルを動かし、出口に向かうわけだ。スタートしてから出口に達するまでのタイムを表示するなどのルーチンを組み込めば、より楽しめるかもしれない。

なお、MAZE2は、MSXベータ11君対応になっているので、持っている人は、それぞれ1000行、1350行、1430行のREMマークを取り去ることで、より高速に実行することができる。

### MAZE1

#### 壁作り型

全体を壁で囲まれたひとつの空間とみなし、その中に壁を組み合わせて作っていき、迷路にしようという考え方だ。

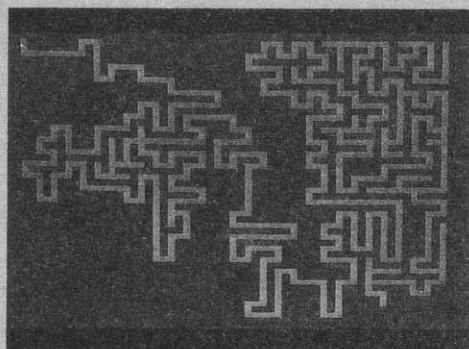
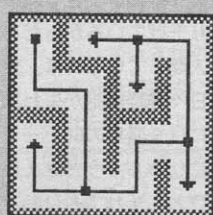


●プログラムを実行すると、画面の左上から右下に向かって順番にひとつずつ壁を作っていく迷路を完成させる。

### MAZE2

#### 穴掘り型

穴をランダムに掘り進んで、通路を作っていく。最終的には途中で枝分かれする、ひとつにつながった通路ができる。



●まるで感覚が伸びていくように穴(通路)を作っていく。こちらは迷路が完成すると、遊ぶことができるオマケつき。

## プログラムの説明

まずはMAZE1のほうから簡単に説明しよう。100～120行が各変数の設定と初期化。130～140行で乱数を作り出す。150～180行は初期画面、迷路の外枠を描く。

190～250行までがじっさいに迷路を作成するメインルーチンになる。190行のループ変数は、JがY軸、IがX軸を表わしている。200行では、壁を作る方向を決める。0～3までの数字をランダムに発生させ、変数Sに代入する。各数字の意味は、0なら上、1は右、2は左、3は下の方向に壁を作るということだ。

210行は、2段目以降は上に向かって壁を作らない処理。220行は、すでに壁がある方向に壁を重複して作らない処理だ。

で、230行でじっさいに画面上に壁となる線を描く。240行は壁を作ったところをUという配列変数に記憶しておくわけだ。

MAZE2のほうは、1000～1070行が変数設定と初期化、および画面の初期化。1070～1270行が迷路作成のメインルーチンになる。1280行以降は、完成した迷路で遊ぶためのルーチンだ。

それでは、とくに重要なところだけをピックアップして説明しておこう。1040～1050行では、迷路のまわりに見えない通路があるものとして変数Mに記憶しておく。穴(通路)を掘り進むとき迷路の枠からはみ出してしまうようにするためだ。1130行では、自分の掘った穴(通路)に出るはならないというルールのもとに、穴を掘れるかどうかのチェックをしている。1160行では、自分の掘った穴を記憶しておく。1250～1260行は、行き止まりになった場合、通路を遡って枝分かれする場所を探す。それ以上、掘り進む場所がなくなれば迷路の完成ということになる。

## MAZE1(壁作り型)LIST

```

100 DEFINT A-Z
110 DIM U(3,31,25), VX(3), VY(3)
120 VX(1)=1:VX(2)=-1:VY(0)=-1:VY(3)=1
130 PRINT "PUSH SPECE KEY!"
140 IF STRIG(0)=0 THEN R=RND(1):GOTO 140
150 SCREEN 5:COLOR 15,4,4
160 LINE (7,7)-(248,201),15,B
170 LINE (7,8)-(7,15),4
180 LINE (248,193)-(248,200),4
190 FOR J=2 TO 24:FOR I=2 TO 30
200 S=INT(RND(1)*3)+1
210 IF J=2 THEN S=S-INT(RND(1)+.5)
220 IF U(S,I,J) THEN 200
230 LINE (I*8,J*8)-((I+VX(S))*8,(J+VY(S))*8)
240 U(S XOR 3,I+VX(S),J+VY(S))=1
250 NEXT I,J
260 IF STRIG(0) THEN STOP ELSE 260

```

### おもな変数

U(a,b,c) 座標(b,c)から、a方向に壁のあるなしを示す  
(壁がある場合は1、壁がない場合は0)  
S 壁を作る方向(0:上、1:右、2:左、3:下)  
I,J 現在処理中の座標  
VX( ),VY( )変数Sを代入して得られる座標の方向

## MAZE2(穴掘り型)LIST

```

1000 ' _TURBO ON
1010 DEFINT A-Z:DEFSNG R
1020 DIM X(700),Y(700),M(63,54)
1030 PRINT "push spece key!"
1040 P=0:R1=3:Y1=3:M(1,1)=1:M(1,51)=1:NEXT I
1050 FOR I=1 TO 53:M(1,I)=1:M(61,I)=1:NEXT I
1060 IF STRIG(0)=0 THEN R=RND(1):GOTO 1060
1070 SCREEN 5:COLOR 15,4,15:CLS
1080 P=0:X1=3:Y1=3:VX=1:VY=0:R1=.3
1090 XX=X1*4:YY=Y1*4:M(X1,Y1)=1
1100 P=P+1:X(P)=X1:Y(P)=Y1
1110 LINE(XX,YY)-(XX+3,YY+3),15,BF
1120 IF R1<RND(1) THEN GOSUB 1180
1130 IF M(X1+VX+VX,Y1+VY+VY) THEN 1210
1140 X2=X1*4+VX*4:Y2=Y1*4+VY*4
1150 LINE(X2,Y2)-(X2+3,Y2+3),15,BF
1160 M(X1+VX,Y1+VY)=1
1170 X1=X1+VX+VX:Y1=Y1+VY+VY:GOTO 1090
1180 RR=1+INT(SGN(RND(1)-.5)+.1)
1190 VV=VY:VY=VX*VX*RR:VX=VV*VV*RR
1200 RETURN
1210 FOR VX=-1 TO 1:FOR VY=-1 TO 1
1220 IF VX*VY<>0 THEN 1240
1230 IF M(X1+VX+VX,Y1+VY+VY)=0 THEN 1140
1240 NEXT VY,VX
1250 P=P-1:IF P=0 THEN BEEP:GOTO 1270
1260 X1=X(P):Y1=Y(P):GOTO 1210
1270 LINE(240,196)-(243,199),15,BF
1280 RESTORE 1410
1290 BS="" :FOR I=0 TO 7:READ AS
1300 A=VAL("&H"+AS):BS=BS+CHR$(A):NEXT I
1310 SPRITES$(0)=BS
1320 X=3:Y=3
1330 PUT SPRITE 0,(X*4,Y*4-1),8,0
1340 IF X=59 AND Y=49 THEN 1420
1350 'FOR I=0 TO 2000:NEXT I
1360 X9=X:Y9=Y:S=STICK(0)
1370 X=X+(S-7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=8)
1380 IF M(X,Y)=0 THEN X=X9:Y=Y9
1390 IF STRIG(0) THEN STOP
1400 GOTO 1330
1410 DATA f0,f0,f0,f0,0,0,0,0
1420 PUT SPRITE 0,(4*60,4*49-1),8,0
1430 ' _TURBO OFF
1440 OPEN "GRP:" AS #1:PSET(48,1000)
1450 PRINT #1,"もういちど しますか? (Y/N)"
1460 CLOSE
1470 AS=INKEY$
1480 IF AS="Y" OR AS="y" THEN 1000
1490 IF AS="N" OR AS="n" THEN END
1500 GOTO 1470
1510 LINE(8,12)-(12,15),15,BF
1520 LINE(240,196)-(244,199),15,BF

```

### おもな変数

M( ) 各座標の状態(1:通路がある、2:通路がない)  
X( ),Y( ) 現在掘っている穴が行き止まりになったとき、  
枝分かれ可能な座標を保存しておく  
P ( ),Y( )のスタックポインタ  
R1 0～1の範囲で迷路の難しさを決める

# ラッキーの プログラミングに夢中!

- Mマガウォーズ(仮称)という幻のゲームを作るため、日夜奮闘しているラッキー先生。第3回目を迎えた今月のプログラミング講座では、カッコいいキャラクターをデザインするためのスプライトエディタを紹介する。さあ、キミも頑張って、ラッキー先生に負けられないようなキャラクターを作り出そう。



## キャラクターを作ろ

先月号では、適当にキャラクターを動かしてみ、それからゲームを作っていこうと思った。でも、ただ点を動かすだけじゃ何もインスピレーションがわかなかつたね。やっぱり、何も決めてないとはいえ、スプライトのパターンくらい作ってみよう。そーすると何か見えてくるかもしれない。

というわけで、今月はスプライトパターンを作ることにする。カッコいいキャラクターとかができれば、何か見えてくるものもあるだろう。うん。

さて、スプライトを作るために

は、やっぱりスプライトエディタがほしい。市販のエディタがあれば問題ないんだけど、持ってない人も多いと思うしなあ。よし、それなら簡単なスプライトエディタを作っちゃえ! というわけで、作って見たのが次のページからはじまる、長大なリスト。長くて大変だとは思いますが、頑張って打ち込んでみてね。今月はこのスプライトエディタを使って、パターンを作ってみることにするぞ。

このスプライトエディタの特色は、作ったデータをBASICのDATA文にし、オマケに定義までしてくれる、というところ。えっ? ちょっと前のMマガにも、そういうス

プライトエディタが載っていたって? そう、実は今回掲載したものは、「ウー君のスプライトエディタ」を大幅に改良したものなのだ。マシン語を使用することにより処理速度を大幅に向上。加えて、新たに追加された機能もちらほら。こうしたエディタ類は、あとできっと役に立つので、とくにスプライトエディタを持ってない人は、ぜひとも入力しておこうね。

## エディタの基本操作だ

プログラムをRUNすると、画面に16×16のマス目が表示される。ここが作業領域だ。点滅しているマスがカーソル位置で、カーソルキーの上下左右で移動することができるぞ。そしてスペースキーを押すと、右上のCOLORという部分に表示されている色番号で、ドットが塗られるという仕組みだ。

これとは逆に、すでに同じ色のドットが置いてあるところでスペースキーを押すと、そのドットを消すことができる。また、スペースキーを押しっぱなしにしてカーソルを移動すれば、線を引くこともできるんだ。このとき、スペースキーを最初に押した場所に同じ色のドットがあった場合は、そのドットを消し、そのまま(スペースキーを押したまま)カーソルを移動することにより、ほかの部分のドットも消してもいい。

色を変えるには[C]のキーを押そう。キーを押すごとに、右上の色

番号がどんどん進んで(増えて)いくぞ。もどきたいときは[SHIFT]キーを押しながら[C]のキーを押せばいい([CAPS]キーがロックされた状態では、これとは反対の動きをするので注意してね)。

このエディタがサポートしているスプライトは、基本的にMSXの「スプライトモード2」。そのためラインカラーごと、つまり横1ラインごとに1色ずつ色を指定できることになる。逆にいえば、1ラインにつき1色しか着色できないわけだから注意が必要だ。このあたりのことは、実際にエディタを使えばよくわかると思うな。

画面全体をCOLORで指定した色で塗りつぶす機能は[F]キー。画面いっぱいのキャラクターを作るときなど、まず全体を塗りつぶしてからドットを消していくほうが楽かもしれないね。ただ、キャラクターを作っている途中で[F]キーを押してしまうと、画面が塗りつぶされてしまうので注意しよう。せっかく作ったデータが一瞬にして消えてしまうのは、なかなか悲しいものがあるぞ。

キャラクターのデータを左右に反転するのは[A]キー。[B]キーを押すと、上下方向に反転することができる。また、[SHIFT]キーを押しながらカーソルキーを押すことで、データを1ドットごと上下左右にずらすことができるぞ。これもまあ、実際にやってもらえば、よくわかるはずだ。

## スプライトエディタのコマンド一覧

A	スプライトデータを左右反転する。
B	スプライトデータを上下反転する。
C	カラー番号を順番に進める。
シフト+C(c)	カラー番号を逆に進める。
E	スプライト番号を順番に進める。
シフト+E(e)	スプライト番号を逆に進める。
G	スプライトデータを作業領域にコピー。
P	データを作業領域からスプライトにコピー。
F	作業領域を指定したカラーで埋める。
S	作成したデータをセーブする。
L	作成したデータをロードする。
D	データをBASICのDATA文でセーブ。
カーソル	作業領域のカーソルを移動する。
シフト+カーソル	作業領域のデータをシフトする。
スペース	指定されたカラーのドットを作業領域に置く。カーソル位置に同じ色のドットがあった場合はドットを消す。スペースキーを押しっぱなしにしてカーソルを移動することにより、スペースを押したときのモードが継続される。



## データをセーブする

さて、どうにかこうにかキャラクターのデータが完成したとする。でも、このままでは画面に表示されているだけで、登録はされていないんだ。スプライトデータとして登録する必要があるね。

まず登録するスプライト番号を[E]キーで選ばう。画面左下の表示がスプライト番号だ。[SHIFT]キーを押しながらだと、番号が逆に進むぞ。そして、登録したいスプライト番号が表示されたところで、おもむろに[P]キーを押す。これで、その番号のスプライトにデータが登録されることになるんだ。同じことを繰り返していけば、全部で64枚分までのデータを作成することが可能だぞ。

また、データを作っていくうちに、以前に作った(登録した)ものを参照したくなることがあるよね。そんなときは、参照したいスプライト番号を[E]キーで選び、続けて[G]キーを押すことにより呼び出すことができるんだ。ただしこうした[P]、[G]、[F]などのキーは、使い方を間違えるとデータを破壊しかねないので、十分注意して使ってほしいな。

必要なだけのデータが作れたら、忘れずにディスクに保存しておこう。[S]キーを押すとセーブモードになるぞ。それまでの画面が消え、拡張子が".SPD"という、このスプライトエディタで作成したデータファイルの一覧が表示される(はじめて使った場合は、何のファイルも表示されないけどね)。

続いてファイル名入力モードになるので、保存したいファイル名を拡張子なしの8文字までで指定してやろう。たとえば、"TEST"と入力すると、スプライトのデータファイルである"TEST.SPD"と、スプライトのカラーデータが入った"TEST.SPC"という、2つのファイルに自動的にセーブされるんだ。ここでセーブしたデータは、[L]キ

ーを押すことでロードモードに入り、読み出すことができるぞ。

データが完全に完成したら、いよいよBASICのDATA文にしてみよう。[O]キーを押すとデータ作成モードに入り、DATA文にしたいスプライト番号の範囲を聞いてくる。たとえば0番から3番に必要なデータが入っているなら、"ドコカラ?"で"0"、"ドコマデ?"で"3"と入力してやればい。

次にセーブするファイル名を聞いてくるので入力しよう(このとき拡張子は絶対につけないこと)。すべて答え終わると確認してくるので、ちゃんと入力できたら[Y]、間違っていたら[N]のキーを押そう。画面がエディタ画面にもどり、ディスクが動いてからBEEP音が鳴ったら、データ作成完了だ。ファイル名を"TEST"と指定したなら、ディスク上には"TEST.ASC"というファイルが作られているはずだ。

このデータファイルはBASICのDATA文形式で、10000行からアスキーセーブされた形でできている。もしキミがプログラムを作っていて、それにこのTEST.ASCをつけ加えたいなら、

```
MERGE"TEST.ASC"
```

とコマンドラインで入力すればいいね。ただ注意してほしいのは、もとのプログラムの行番号が9999までで終わっていないといけないこと。もし10000を超える行番号があったら、RENUM(リナンバー)してからMERGEするといい。

さて、無事にデータファイルが繋がったら、プログラムの最初の部分、つまりスクリーンモードを設定したりするイニシャライズを行なったあとで、

```
GOSUB 10000
```

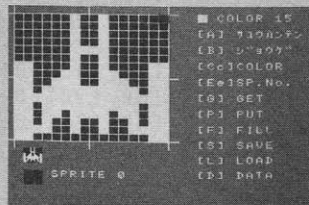
を実行しよう。これで、自動的にスプライト番号0番からスプライトデータの個数分だけ、定義してくれるはずだ。

というわけで、今回は登録したスプライトをBASICでいろいろ動かそうと思う。それじゃ、また。

## プログラムの説明なのだぞ

今回紹介するスプライトエディタは、BASICとマシン語の2つのプログラムから形成される。順番が逆になってしまうけど、まずはリスト2を入力して実行してみよう。自動的に"SPE2.OBJ"というマシン語ファイルが作られるぞ。そしてリスト1を入力し、"SPE2.OBJ"と同じディスクにセーブすればできあがりだ。

このコーナーはスプライトエディタを作成する記事ではないので、くわしい説明は省略するね。でも簡単にリスト1のポイントを説明するぞ。まず60行~120行までが、イニシャライズ関係。130行~270行が画面表示で、290行~350行までがメインループ。360行~390行でスペースキーの処理をしていて、400行~410行はカーソル表示とイレースの処理だ。420行が右上のカラー表示で、430行



これがスプライトエディタのメインとなる画面なのだ。ちゃんと動いたかな?

が左下のスプライト表示、そして続く440行で左右反転、450行が上下反転、460行がカラー変更、470行がスプライト番号変更、480行がスプライト呼び出し、490行がスプライトの登録、500行が画面塗りつぶしの各処理を。510行~570行でデータのセーブ、580行~640行でデータロード、650行~890行でデータ作成、910行~940行でエラー処理をしている。

## スプライトエディタ



```
10 '
20 ' Sprite Editor UV2
30 ' 1989 Dec
40 ' Copyright (C) 1990 ASCII Corp.
50 '
60 CLEAR 15000, &HBFFF:MAXFILES=2:SCREEN 5
70 SET PAGE 2,2:CLS:COLOR 15,4,0:OPEN"gr
80 p:"AS #1:DIM C$(63):DEFINT A-Z:SA=&HC0000
90 CA=&HC1000:SN=&HC1F3:ON ERROR GOTO 910
100 FOR I=0 TO 63:C$(I)=STRING$(16,0):NEX
110 T 1:BLOAD" SPE2. OBJ"
120 DEF USR1=&HC2000:DEF USR2=&HC2003:DEF U
130 SR3=&HC2006:DEF USR4=&HC2009:DEF USR5=&HC2
140 0C:DEF USR6=&HC200F:DEF USR7=&HC212:DEF U
150 SR8=&HC215:DEF USR9=&HC218:DEF USR0=&HC2
160 1B
170 FOR I=0 TO 271:POKE SA+I,0:NEXT
180 100 SET PAGE ,1:FOR I=0 TO 15:LINE (I*8,0
190 )-(I*8+8,8),15,B:LINE (I*8+1,1)-(I*8+7,7)
200 ,1,BF:NEXT
210 SET PAGE 2,2
220 VPOKE BASE(28)+4,&HDS
230 LINE (0,0)-(255,211),4,BF:LINE (8,8)-(
240 136,136),0,BF:A=USR1(0)
250 LINE (16,144)-(31,159),0,BF
260 150 SP=0:LINE (16,168)-(31,183),0,BF:PSET
270 (40,168),0:PRINT#1,"SPRITE 0 ":GOSUB 43
280 0
290 160 FOR I=0 TO 2:LINE (I*64+8,0)-(I*64+8,
300 144),15:LINE (0,I*64+8)-(144,I*64+8),15:N
310 EXT 1
320 170 C=15:PSET (176,8),0:PRINT#1,"COLOR":G
330 OSUB 420
```

```

180 PSET(160,24),0:PRINT#1,"[A] サユウハンテン
190 PSET(160,40),0:PRINT#1,"[B] ショウゲ
200 PSET(160,56),0:PRINT#1,"[Cc] COLOR
210 PSET(160,72),0:PRINT#1,"[Ee] SP.No.
220 PSET(160,88),0:PRINT#1,"[G] GET"
230 PSET(160,104),0:PRINT#1,"[P] PUT"
240 PSET(160,120),0:PRINT#1,"[F] FILL"
250 PSET(160,136),0:PRINT#1,"[S] SAVE"
260 PSET(160,152),0:PRINT#1,"[L] LOAD"
270 PSET(160,168),0:PRINT#1,"[D] DATA"
280 X=0:Y=0:KF=0
290 GOSUB 400:A=USR7(0):A=STICK(0):IF A=
0 THEN GOSUB 400:GOTO 330
300 IF USR0(0) THEN GOSUB 400:A=USR9(A-1
):GOTO 290
310 GOSUB 400:X=X-(A>1 AND A<5)+(A>5 AND
A<9):Y=Y-(A>3 AND A<7)+(A<3 OR A=8)
320 X=X+(X>15)-(X<0):Y=Y+(Y>15)-(Y<0)
330 A=STRIG(0):IF A GOTO 360 ELSE KF=0
340 AS=INKEY$:IF AS<>" " THEN ON(INSTR("A
aBbCcEeGgPpFfSsLlDd",AS)+1)/2 GOTO 440,4
50,460,470,480,490,500,510,580,650
350 GOTO 290
360 IF KF=0 THEN IF PEEK(SA+Y*16+X)=C TH
EN KC=0 ELSE KC=C
370 KF=1
380 POKE SA+Y*16+X,KC:IF KC THEN POKE CA
+Y,KC
390 POKE SN,Y:A=USR8(0):GOTO 290
400 LINE(X*8+8,Y*8+8)-(X*8+16,Y*8+16),7,
B,XOR
410 RETURN
420 LINE(160,8)-(167,15),C,BF:PSET(216,8
),0:PRINT#1,C:RETURN
430 PUT SPRITE 0,(16,167),,SP:COLOR SPRI
TE$(0)=C$(SP):RETURN
440 A=USR2(0):GOTO 290
450 A=USR3(0):GOTO 290
460 C=C+(AS="C")-(AS="c")+32 AND 15:GOSU
B 420:GOTO 290
470 SP=SP+(AS="E")-(AS="e")+32 AND 31:PS
ET(88,168),0:PRINT#1,SP:GOSUB 430:GOTO 2
90
480 POKE SN,SP:AS=USR4(C$(SP)):GOTO 290
490 POKE SN,SP:AS=USR5(C$(SP)):GOSUB 430
:GOTO 290
500 POKE SN,C:A=USR6(0):GOTO 290
510 SCREEN 0:IF INKEY$<>" " GOTO 510 ELSE
FILES "*.spd":PRINT
520 LINE INPUT"Save FILENAME:";AS
530 IF AS="" THEN SCREEN 5:SET PAGE 2,2:
GOTO 290
540 IF INSTR(AS,".") THEN PRINT"かちょうしは
つけないでね!":GOTO 520
550 OPEN AS+".spc" FOR OUTPUT AS#2:FOR I
=0 TO 63:PRINT#2,C$(I):NEXT I:CLOSE#2
560 SCREEN 5:SETPAGE 2,2:BSAVE AS+".spd"
,BASE(29),BASE(29)+1023,S
570 BEEP:GOTO 290
580 SCREEN 0:IF INKEY$<>" " GOTO 510 ELSE
FILES "*.spd":PRINT
590 LINE INPUT"Load FILENAME:";AS
600 IF AS="" THEN SCREEN 5:SET PAGE 2,2:

```

```

GOTO 290
610 IF INSTR(AS,".") THEN PRINT"かちょうしは
つけないでね!":GOTO 590
620 OPEN AS+".spc" FOR INPUT AS#2:FOR I=
0 TO 63:LINE INPUT#2,C$(I):NEXT I:CLOSE#
2
630 SCREEN 5:SET PAGE 2,2:BLOAD AS+".spd
",S:COLOR SPRITE$(0)=C$(SP)
640 BEEP:GOTO 290
650 SCREEN 0:FILES "*.ASC":PRINT:PRINT
660 PRINT"*** BASIC/ テーブルに シマス ***"
670 INPUT"スワライトナンバー コカ? (0-63)";S:I
F S<0 OR S>63 THEN 890
680 INPUT" ドコマデ?(0-63)";T:I
F T<S OR T>63 THEN 890
690 INPUT"ファイルネーム:";F$
700 INPUT"イデスカ?(Y/N)";AS:IF AS="n" OR
AS="N" GOTO 890 ELSE IF AS<>"Y" AND AS<>
"y" THEN BEEP:GOTO 700
710 SCREEN 5:SET PAGE 2,2
720 OPEN F$+".ASC" FOR OUTPUT AS#2:C=0:A
=10100:B=S
730 PRINT#2,"10000 I=0"
740 PRINT#2,"10010 AS="+CHR$(34)+CHR$(34
)+":FOR J=0 TO 31:READ B$:IF B$<>" +CHR$(
34)+"*" +CHR$(34)+" THEN AS=AS+CHR$(VAL("
+CHR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"B$)):NEXT J:SP
RITE$(I)=AS:I=I+1:GOTO 10010"
750 PRINT#2,"10020 DIM C$(63)"
760 PRINT#2,"10030 AS="+CHR$(34)+CHR$(34
)+":FOR J=0 TO 15:READ B$:IF B$<>" +CHR$(
34)+"*" +CHR$(34)+" THEN AS=AS+CHR$(VAL("
+CHR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"B$)):NEXT J:C$
(I)=AS:I=I+1:GOTO 10030"
770 PRINT#2,"10040 RETURN"
780 FOR I=0 TO(T-S)*2+1
790 IF I MOD 2=0 THEN PRINT#2,STR$(A)+"
SPRITE DATA";STR$(B):B=B+1:A=A+10
800 PRINT#2,STR$(A)+"DATA ";
810 FOR J=0 TO 15:PRINT#2,RIGHT$("00")+HE
X$(VPEEK(BASE(29)+S+I*16+J)),2);
820 IF J<15 THEN PRINT#2,",";
830 NEXT J:PRINT#2,"":A=A+10:NEXT I:PRIN
T#2,STR$(A)+"DATA *":A=A+10
840 FOR I=0 TO T-S:PRINT#2,STR$(A)+" SP
RITE COLOR";STR$(I):A=A+10
850 PRINT#2,STR$(A)+"DATA ";
860 FOR J=0 TO 15:PRINT#2,RIGHT$("00")+HE
X$(ASC(MID$(C$(I),J+1,2))),2);
870 IF J<15 THEN PRINT#2,",";
880 NEXT J:PRINT#2,"":A=A+10:NEXT I:PRIN
T#2,STR$(A)+"DATA *":CLOSE:BEEP:GOTO 290
890 SCREEN 5:SET PAGE 2,2:GOTO 290
900 LINE(M*8+9,N*8+9)-(M*8+15,N*8+15),L,
BF:RETURN
910 IF ERR=53 THEN PRINT"FILE NOT FOUND!
":RESUME NEXT
920 IF ERR=69 THEN PRINT"DISK ERROR!":RE
SUME NEXT
930 IF ERR=53 THEN PRINT"FILENAME ERROR!
":AS=INPUT$(1):SCREEN 5:SET PAGE 1,1:RES
UME 290
940 ON ERROR GOTO 0:END

```

# スプライトエディタ

```

10 CLEAR 1000: &HBFFF: DEFINT A-Z: CLS: PRINT
"データサクセイチュウ"
20 LN=1000: C=0: AD=&HC2000
30 LOCATE 0, 1: PRINTLN: FOR I=0 TO 7
40 READ AS: IF AS="*" GOTO 1000
50 A=VAL("&h"+AS): POKE AD, A: AD=AD+1
60 C=(C+A) AND &HFF: NEXT I
70 READ AS: IF C<>VAL("&h"+AS) THEN PRINT
"データブノニアマリガ アリマス。": PRINT"Line Number=": LN: END
80 LN=LN+10: GOTO 30
100 PRINT"データカキコミ シュウリョウ アドレス=&HC2000-": HEX$(AD-1)
110 PRINT"セーブ シマス。(SPE2.OBJ)"
120 BSAVE" SPE2.OBJ", &HC2000, AD-1
130 PRINT"シュウリョウ シマシタ。": END
1000 DATA C3, 82, C4, C3, 39, C4, C3, 5C, E8
1010 DATA C4, C3, C7, C3, C3, 73, C3, C3, B5
1020 DATA 61, C3, C3, 3B, C3, C3, 00, C3, 20
1030 DATA C3, 28, C2, 23, 23, 3E, 06, CD, 24
1040 DATA 41, 01, CB, 47, C0, 36, 01, C9, 38
1050 DATA 11, 82, C4, D5, 23, 23, 7E, 87, AF
1060 DATA 5F, 16, 00, 21, 3C, C2, 19, 7E, DA
1070 DATA 23, 66, 6F, E9, 64, C2, 52, C2, F5
1080 DATA DB, C2, 5E, C2, 8D, C2, 58, C2, 1B
1090 DATA B6, C2, 4C, C2, CD, 64, C2, C3, 57
1100 DATA B6, C2, CD, 64, C2, C3, DB, C2, 22
1110 DATA CD, 8D, C2, C3, B6, C2, CD, 8D, D3
1120 DATA C2, C3, DB, C2, 21, 00, C0, 11, E7
1130 DATA 40, C5, 01, 10, 00, ED, B0, 11, AB
1140 DATA 00, C0, 01, F0, 00, ED, B0, 21, 1A
1150 DATA 40, C5, 01, 10, 00, ED, B0, 11, DE
1160 DATA 00, C1, 1A, 21, 01, C1, 01, 0F, AC
1170 DATA 00, ED, B0, 12, C9, 21, FF, C0, 04
1180 DATA 11, 4F, C5, 01, 10, 00, ED, B8, DF
1190 DATA 11, FF, C0, 01, F0, 00, ED, B8, 45
1200 DATA 21, 4F, C5, 01, 10, 00, ED, B8, 30
1210 DATA 11, 0F, C1, 1A, 21, 0E, C1, 01, 1C
1220 DATA 0F, 00, ED, B8, 12, C9, 11, 00, BC
1230 DATA C0, 1A, 21, 01, C0, 01, FF, 00, 78
1240 DATA ED, B0, 06, 0F, 11, FF, C0, 21, 1B
1250 DATA EF, C0, C5, ED, A0, 01, EF, FF, 0B
1260 DATA 09, EB, 09, EB, C1, 10, F3, 32, E9
1270 DATA 0F, C0, C9, 11, FF, C0, 1A, 21, 8C
1280 DATA FE, C0, 01, FF, 00, ED, B8, 06, F5
1290 DATA 0F, 11, 00, C0, 21, 10, C0, C5, 8B
1300 DATA ED, A0, 01, 0F, 00, 09, EB, 09, 25
1310 DATA EB, C1, 10, F3, 32, F0, C0, C9, 7F
1320 DATA 3A, F3, C1, 5F, 16, 00, 21, 00, 03
1330 DATA C1, 19, 46, 7B, 87, 87, 87, 4F, 82
1340 DATA 87, 5F, 16, 00, 21, 00, C0, 19, 78
1350 DATA 16, 08, 79, C6, 08, 5F, 48, 06, 8A
1360 DATA 10, 7E, B7, 28, 05, B9, 28, 02, DF
1370 DATA 79, 77, C5, E5, D5, CD, A7, C4, 86
1380 DATA D1, 7A, C6, 08, 57, E1, 23, C1, BB
1390 DATA 10, E7, C9, 21, 08, 48, 11, 00, FD
1400 DATA C0, 06, 10, C5, E5, CD, B3, C4, C1
1410 DATA 06, 08, 1A, 87, 87, 87, 87, 67, 6C
    
```

```

1420 DATA 13, 1A, 13, B4, ED, 79, 10, F2, C8
1430 DATA E1, 01, 80, 00, 09, C1, 10, E3, E7
1440 DATA C9, 21, 00, C0, 11, 01, C0, 01, 64
1450 DATA 0F, 01, 3A, F3, C1, 77, ED, B0, 76
1460 DATA C3, 82, C4, EB, 23, 7E, 23, 66, 94
1470 DATA 6F, 11, 00, C1, EB, 01, 10, 00, D1
1480 DATA ED, B0, DD, 21, 40, C5, 21, 00, 92
1490 DATA C0, 16, 10, CD, BA, C3, DD, 71, 10
1500 DATA 00, CD, BA, C3, DD, 71, 10, DD, 95
1510 DATA 23, FD, 23, 15, 20, ED, 3A, F3, 27
1520 DATA C1, 87, 87, 87, 6F, 26, 00, 29, 3B
1530 DATA 29, 11, 00, 78, 19, CD, B3, C4, 4A
1540 DATA 21, 40, C5, 06, 20, ED, B3, C3, F9
1550 DATA 82, C4, 06, 08, 7E, 23, B7, 28, CD
1560 DATA 01, 37, CB, 11, 10, F6, C9, EB, 9B
1570 DATA 23, 7E, 23, 66, 6F, 11, 00, C1, 06
1580 DATA 01, 10, 00, ED, B0, 3A, F3, C1, A2
1590 DATA 87, 87, 87, 6F, 26, 00, 29, 29, 1E
1600 DATA 11, 00, 78, 19, 3A, 07, 00, 4F, 50
1610 DATA 0C, F3, 7C, 07, 07, E6, 03, F6, B8
1620 DATA 04, ED, 79, 3E, 8E, ED, 79, 7C, D0
1630 DATA ED, 69, E6, 3F, ED, 79, FB, 0D, B9
1640 DATA 21, 40, C5, 06, 20, ED, B2, DD, 81
1650 DATA 21, 40, C5, FD, 21, 00, C1, 21, A7
1660 DATA 00, C0, 16, 10, DD, 4E, 00, CD, 85
1670 DATA 2A, C4, DD, 4E, 10, CD, 2A, C4, 69
1680 DATA DD, 23, FD, 23, 15, 20, ED, C3, 6E
1690 DATA 82, C4, 06, 08, AF, CB, 01, 30, 6D
1700 DATA 03, FD, 7E, 00, 77, 23, 10, F4, 89
1710 DATA C9, 21, 00, C0, 11, 0F, C0, 06, 19
1720 DATA 10, C5, E5, D5, 06, 08, 1A, 4E, 1E
1730 DATA 77, 79, 12, 23, 1B, 10, F7, E1, 46
1740 DATA 01, 10, 00, 09, EB, E1, 09, C1, F6
1750 DATA 10, E7, 18, 26, 21, 00, C0, 11, 1D
1760 DATA F0, C0, 06, 08, C5, E5, D5, 06, 60
1770 DATA 10, 1A, 4E, 77, 79, 12, 23, 13, 10
1780 DATA 10, F7, E1, 01, F0, FF, 09, EB, DC
1790 DATA E1, 01, 10, 00, 09, C1, 10, E4, 8C
1800 DATA 18, 00, 21, 00, C0, 1E, 08, 06, B1
1810 DATA 10, C5, 16, 08, 06, 10, E5, D5, 74
1820 DATA C5, 7E, CD, A7, C4, C1, D1, 7A, FB
1830 DATA C6, 08, 57, E1, 23, 10, EF, 7B, 9E
1840 DATA C6, 08, 5F, C1, 10, E3, C9, 87, CF
1850 DATA 87, 87, 67, 2E, 00, 01, 08, 08, 83
1860 DATA C3, F9, C4, 3A, 07, 00, 4F, 0C, 9F
1870 DATA F3, 7C, 07, 07, E6, 03, F6, 04, FF
1880 DATA ED, 79, 3E, 8E, ED, 79, 7C, ED, 00
1890 DATA 69, E6, 3F, F6, 40, ED, 79, FB, 25
1900 DATA 0D, C9, CD, DA, C4, E6, 01, 20, 6D
1910 DATA F9, C9, F3, 3A, 07, 00, 4F, 0C, BE
1920 DATA 3E, 02, ED, 79, 3E, 8F, ED, 79, 97
1930 DATA 3A, 07, 00, 4F, 0C, ED, 78, 06, 9E
1940 DATA 00, ED, 41, 06, 8F, ED, 41, FB, 8A
1950 DATA C9, C5, CD, D2, C4, F3, 3A, 07, AF
1960 DATA 00, 4F, 0C, 3E, 20, ED, 79, 3E, 0C
1970 DATA 91, ED, 79, 0C, 0C, ED, 61, AF, 18
1980 DATA ED, 79, AF, ED, 69, 3C, ED, 79, 25
1990 DATA AF, ED, 51, AF, ED, 79, AF, ED, C3
2000 DATA 59, 3E, 02, ED, 79, AF, D1, ED, 2F
2010 DATA 51, AF, ED, 79, AF, ED, 59, AF, 39
2020 DATA ED, 79, AF, ED, 79, AF, ED, 79, C9
2030 DATA 3E, D0, ED, 79, FB, C3, D2, C4, 91
2040 DATA *
    
```

# MSXビジネス活用法

## GCALCをマスターしよう

表計算ソフト『GCALC』に関する連載もこれで3回目。知っておくと便利なグラフ作成機能や、ソート機能などについて紹介するぞ。たんなる表計算を超えたGCALCの実力はいかに。

### 表計算ソフトの 計算以外の機能とは

「お兄さん、このBSチューナー安いよ。今はなんといっても衛星放送の時代。さあ、どうだ」

「うーん。いくら安くなるの？」  
「えーと（カタカタと電卓を叩く音）そうだねー、特別に△△△円」

「いやー（電卓を叩いて）こんなもんで、どお？ 今日雨だし、もう月末でしょ？」

「いやー、お兄さんにはかなわな

いねー。じゃ、××××で……」

一時代前の計算の主力、電卓は、今でもこうした店頭での値引き交渉や、ほんのちょっとした足し算などに使われている。でも、少しでも複雑な計算をしようと思ったら、トレンドは表計算ソフトなのだ。この連載では、これまで2回にわたって、MSXの代表的な表計算ソフト『GCALC』を説明してきた。で、この3回目。たんに「計算」に限らないGCALCの機能を、あと2つ紹介していきたい。

### データの分析には グラフが不可欠なのだ

というわけで、まず紹介するのがグラフ機能。表計算ソフトにあってグラフ機能がついているのかな？なんていってるアナタ、少し鈍いゾ。ビジネスでもプライベートでも、身の回りにいろいろな数字がとびかっている。この数字が何を意味しているかを分析して、これからどうすればいいか、という計画をたてるのが、ま、基本的なやりかたなんだ。

でもね、たとえば写真1のような、数字がギッシリならんだワークシートの表を目の当たりにして、即座にその数字が持つ傾向って、わかります？ よほど慣れていれば別だけど、映画のように、書類を一瞥するやいなや、大変だ。

年齢層	男(既婚)	男(既身)	女(既婚)	女(既身)	両側グラフ用
0~5	0	30	0	27	0
5~10	0	20	0	15	0
10~15	0	25	0	20	0
15~20	5	34	0	34	-8
20~25	15	45	30	45	-36
25~30	30	50	40	50	-49
30~35	45	55	50	59	-59
35~40	55	60	60	65	-66
40~45	68	70	70	75	-78
45~50	63	65	60	70	-69
50~55	57	60	64	65	-64
55~60	38	40	50	60	-59
60~65	17	20	30	40	-39

写真1 ワークシート

表計算ソフトの基本ともいべきワークシートの画面。数字がぎっしり並んでいるね。

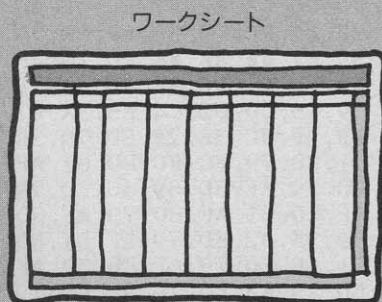


図1 グラフ機能の概念なのだ

このままでは日本経済は壊滅する”なんて見抜くのは、普通できない。

ところが、これをグラフにしてみれば話は別。よほど、トロイ人でないかぎり、目に飛び込んでくる傾向は一目瞭然だね。

さて、グラフの有用性はわかってもらえたと思うけど、こうしたグラフを描くためには、その前提としてデータが必要になる。だからといって、グラフを描くために、データをグラフ専用ソフトに打ち込み直すなんて、ナンセンスなことだよ。

こう考えてくると、数字を分析するのが得意な表計算ソフトに、そのままグラフを描く機能をつけてしまえば、すべてが解決するという寸法なのだ。もちろん、われらがGCALCにも、そんな理由からグラフを描く機能がついているというわけ。

### 棒グラフを描くには どうしたらいいの？

それでは、とにもかくにも、実際にグラフを描いてみようか。図1に示したように、GCALCがサポートしているグラフは、棒グラフ、折れ線グラフ、円グラフの3種類。手はじめに、棒グラフなんぞに挑戦してみよう。

まずGCALCのメニューから「種類」を選び、その中から棒グラフを指定する。次にグラフにしたいデータの範囲を、ワークシート上で1組ずつ指定していく。具体的には、データが書かれているセルを、白黒反転させていくわけだ。

あとは、グラフのメニューを開き、その中から「範囲」を選択すればひとまず設定終了。同じような手順を繰り返して、そのほかのデータに関しても、

- ①グラフの種類
- ②グラフにしたいデータの範囲を決めていこう。そしてメニューの「切替」の中から、「グラフ」を指定すれば、お馴染みのワークシート画面から一転して、写真2のよ

うなグラフが表示されるわけだ。

でもこのままでは、ちょっと単純に見えるかもしれないね。でもご安心。このあとグラフメニューの中から、いろいろ指定してやれば、グラフのタイトルをつけたり、塗りつぶしのパターンを指定したり、棒を積み重ねたり、少しずつ表示したり……なんてワザも使えるぞ。

もう一度、もとのワークシート画面にもどりたければ、メニューの“切替”で、“シート”を指定すればいいんだ。

## 用途に合わせて グラフの種類を選択

ナントカのひとつ覚え、じゃないけれど、いつでも棒グラフですべての用が足りると思ったら、大間違い。どんなデータをグラフにするかによって、グラフの種類もかえなくちゃいけない。たとえば、時系列のトレンドではなくて“毎月の支出に占める各経費の割合”とか、“パソコン市場におけるシェアの分析”などを見たい、といったときには、どんなグラフが役に立つだろうか。

答えは円グラフ。グラフメニューの“種類”で円グラフを選択すれ

ば、写真3のような画面に切り替わるぞ。データの範囲指定などは、基本的に棒グラフとかわらないから、ここでは省略するね。また、この円グラフは、とくに強調したい部分を切り離して表示することもできるから、自分でもいろいろと試してみよう。

とまあ、どのグラフを使うにせよ、数字がギッシリならんだワークシートの表より、データが持つ傾向などが直観的に見やすいはずだ。そうそう、一度作ったグラフは、ぜひとも登録しておこうね。あとで呼び出して日本語ワープロの文書中に貼り込んだり、画像編集したりできるので、幅広い応用が可能になるぞ。

## ルールを守って データを並べ替えよう

さて、ここで話はガラリとかわる。なにしろ、今回でGCALCの機能をひとつお説明してしまおうと思っているから、駆け足なのだ。これまた、少しも“計算”機能とは関係ないのだけど、表計算ソフトを使っていて“あー、よかった”と思える機能が、コレ。並べ替え、英語でいうならソート、という機能なんだ。

**写真4 ソート前**  
●順不同に入力したデータを、一定の法則にもとづいて並べ替えてくれるのがソート機能。

**写真5 ソート後**  
●画面上でハットマークでできるのはコンピュータならではの、手書きではこうはいかない。

A	B	C	D	E	F
4	40~45	68	70	73	75
5	45~50	63	65	68	70
6	50~55	57	60	64	65
7	55~60	55	60	65	65
8	60~65	38	40	45	45
9	65~70	35	40	45	45
10	70~75	30	35	40	40
11	75~80	25	30	35	35
12	80~85	20	25	30	30
13	85~90	15	20	25	25
14	90~95	10	15	20	20
15	95~100	5	10	15	15
16	100~105	0	5	10	10
17	105~110	0	0	5	5

写真2 棒グラフ

●数字を眺めているだけじゃ、データの持つ意味や傾向はつかめない。そこでグラフを活用しよう。

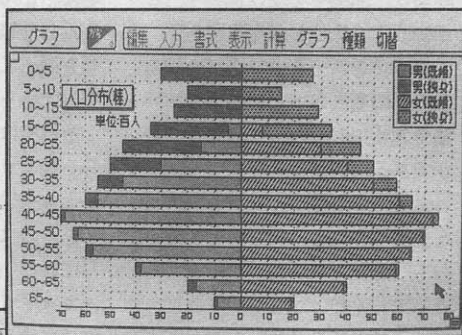
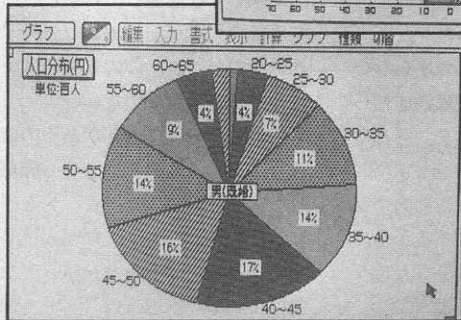


写真3 円グラフ

●用途に合わせてグラフの種類を選択しよう。棒グラフと円グラフのほかに、折れ線グラフもある。



いったいソートとはどんなものかといえば、表の中の数字や文字のデータを、“あいうえお順”とか、“大きい順”といった、一定の規則に基づいて並べ替える機能。もしこれがなかったら、自分で順番を調べながら、この行をあっちに移動して、このデータをあそことあそこ間に挿入して……と、大騒ぎしなくちゃいけない。

並べ替えの機能は、メニューの“編集”の中にある。指定しなければならぬのは、並べ替えの基準となる列と、そのルールだ。並べ替えのルールは3つあって、

- ①50音順
- ②大きい順
- ③小さい順

という具合。文字を基準に並べ替えるならば50音順。数字のデータを扱うなら、それ以外のルールを指定しよう。

また、同時に指定できる並べ替えの基準は、ひとつだけ。複数の基準で並べ替えたいのならば、2回以上並べ替えを繰り返すことになる。写真4と5が、実際にソートを行なった、並べ替え前後のようすなので、参考にしてね。

常日頃から、50音順の名簿を作りたい、毎月のセールスの順に部下のランクをつけたい(!)、なんて思ってる人には、この機能は必須。ぜひ、お試しあれ。

## 機能コレクターには ならないようにね

というわけで、3回にわたって紹介してきたGCALCの話は、とりあえずこころへんで一区切りつけるとしよう。まだまだいろいろ紹介したい機能はあるんだけど、それは、またの機会にしたい。

このあとは自分でマニュアルを見ながら、ひとつひとつGCALCの機能を確かめていってほしい。ただ気をつけてほしいのは、“機能コレクター”にならないように、ということ。ただたんにGCALCの機能をすみずみまで知っていても、それだけではあまり意味がない。あくまでも、道具として使いこなすことを第一に考えてほしい。

また、このコーナーでは、ビジネスソフトを使っていくうえでの質問や意見を募集中。HALNOTEのアプリケーションにかぎらず、ひろくMSXをビジネス分野に応用するうえでの質問事項などを、下記のあて先までお寄せください。

では、そういうことで、また。

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
ビジネスご意見箱係

# MSX2+テクニカル探検隊

## 光線銃を解剖してしまえ

ミニ特集のコーナーでもお届けしたように、アスキーから待望の光線銃("Plus-X" TERMINATOR LASER)が発売される。そこで今回は、その仕組みや制御方法などを紹介するぞ。



### 光線銃はどうやって使ったらいいの？

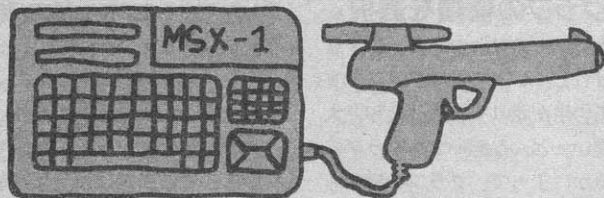
これまで、ゲームといえばカーソルキーやジョイスティックを使い、小さな画面をのぞき込むように背中を丸めて、チマチマとプレイするものだった。どんなに迫力のあるゲームでも、これではイマイチ盛り上がり欠けるよね。たとえ大画面のAVモニターに接続し直したとしても、カーソルキーやジョイスティックが大きくなるわけではない。もちろんゲームによっては、カーソルキーやジョイスティック特有の、微妙な操作性を要求されるものもあるけど、たまには体全体を使ってゲームに参

加してみたいと思うわけだ。

そんなうっぶんを晴らすべく登場したのが、アスキーの"Plus-X" TERMINATOR LASER (以下光線銃と略)という光線銃。これを使えば、今までのように背中を丸めながらチマチマとカーソルキーを操作する必要もない。それどころか、MSXから遠く離れ、背筋を伸ばしてゲームをプレイすることだって、できてしまうのだ。

セットの仕方もいたって簡単。右の図のように、ジョイスティックのかわりに光線銃のコネクタを、MSXのI/Oポートに差し込むだけだ。大がかりなインターフェイスカートリッジなど必要ないので、どこでも気軽に光線銃が楽しめるって

### 図1 MSXと光線銃との接続



光線銃のコネクタを、MSXのジョイスティック(I/O)ポートにつなぐだけで接続完了。なんとMSX1

のマシンにも対応しているの、すべてのMSXで楽しめるというわけなのだ。

わけだね。

さらに28インチぐらいの大画面AVモニターがあるなら、光線銃とMSXの間に延長ケーブルを接続し、画面からさらに離れてプレイしてみよう。部屋中を駆けまわり、ときには床に伏せながら画面を撃つ。まるで、シューティングゲームの主人公にでもなったかのような興奮やスリルを、きっと味わうことができるはずだ。

さて、こんなコーファンものニューアイテムを、新しいもの好き、おもしろいもの大好きなMマガが放っておくわけがない。それに、いつまでも他人の作ったゲームで遊んでいるだけじゃ、つまらないよね。そこで、この光線銃を使って思いっきり遊ぶ方法を、みんなに教えてしまおうぞ。さらにBASICから光線銃を制御するためのマシン語プログラムも公開するから、ドンドン活用して、自分なりにゲームを作って遊んでみよう。

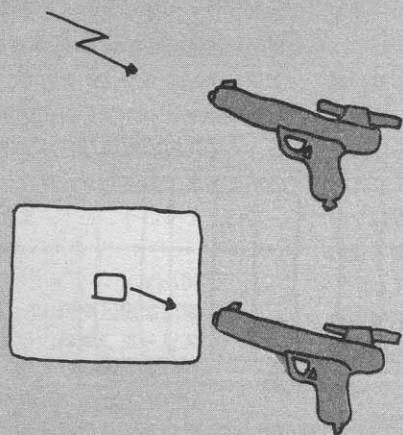
### まずは基本構造から勉強してみようか

思いっきり遊んでやるためには、まずその相手をよく知ることが大切だ。どんな構造になっていて、どんな仕組みで動くかなどなど。順を追って、簡単などころから説明していくね。

それでは、もっとも基本的な部分、つまり光線銃の構造から勉強しよう。残念ながら光線銃といっても、銃口から殺人光線が出るわけではない。外見がSF映画にでも出てきそうな形をしているだけに、赤や青の光線が出ればカッコイイと思うのだけど、この光線銃はいたって安全設計なのだ。

では銃口の奥には何があるのだろうか。これはこの光線銃の心臓部ともいっていいのだけど、光を感じるための"センサー"が組み込まれているのだ。センサーは、光を受けていない状態では"FFH"を出

### 図2 光線銃の基本的な原理



光線銃には光を感知するセンサーがある。これは光を受けていない状態ではFFHを出力し、光が入るとOOHを出力するものだ。

そのセンサーの特性を利用し、画面上の目標物を光らせ、その光を光線銃のセンサーがキャッチしたかを調べて、当たり判定に応用するんだ。

力している。そして逆に光を受けると、"00H"を出力するという具合だ。

さらに光線銃のトリガー(引き金)部分には、スイッチが組み込まれている。これは通常のジョイスティックのトリガーボタンと、同じ仕組みのもの。オンかオフかで判断するわけだ。とまあ、以上が光線銃のおおまかな構造。意外と単純なものなんだね。

それでは、さらに突っ込んだ話を進めるぞ。銃口の奥に組み込まれたセンサーの特性(性質)はわかったと思うけど、この特性をどのように利用すれば光線銃で遊ぶ、つまり画面上の敵を撃ち落とすタイプのシューティングゲームを作ることができるのだろうか。

前にも書いたように、銃口の奥にあるセンサーに光が当たったか、そうでないかは、光線銃からの情報で知ることができる。これを利用して、ターゲットに弾が当たったかを判断するのだ。

具体的な方法としては、図2に掲載したとおり。画面の一部を光らせて、その光を銃口の奥にあるセンサーで感知する。このときセンサーの出力が"00H"なら当たり、"FFH"ならはずれというわけだね。また、このセンサーはかなり感度が良いので、実際に光らせる範囲をかなり小さくしても、当たっているかどうかの判断をすることが可能なんだ。

## 光線銃の当たり判定を研究してみるぞ

ここまでの説明で、どんなふうにも目標物を光線銃で狙って(サイティングという)、当たったか、はずれたかを判断するのかわかってもらえたと思う。でも、何か忘れてはいないかな? そう、光線銃の"銃"にはなくてはならないもの。それが"トリガー"なのだ。

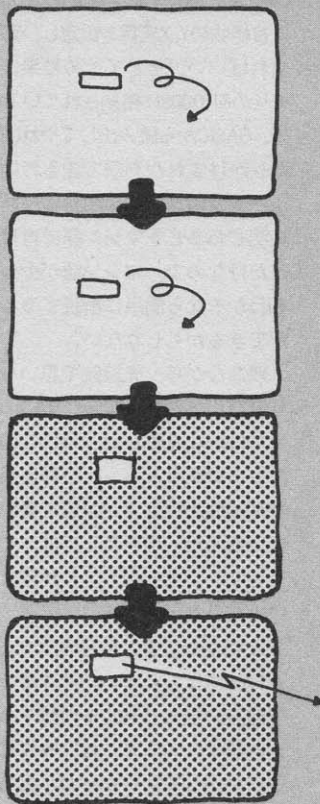
トリガーの構造は、前にも説明したように、ジョイスティックのトリガーボタンと同じもの。では、光線銃のセンサーとトリガーを、どう組み合わせ使用したらいいか。ここではもっとも基本的な光線銃の当たり判定の処理を利用して、一連の流れを説明するね。

まずは図3の上のコマを見よう。画面上を、当たり判定をしたいと思う物(目標物)が移動しているところだ。このときの処理は、トリガーが引かれているか、いないかをチェックしている。

次に、同じ図3の2コマ目でトリガーが引かれると、図3の3コマ目のように画面全体を暗くして、目標物の位置を白く光らせる。このとき大切なのは、画面を暗くするのは一瞬で完了する必要があること。移動している目標物の後ろに"絵"などがあった場合、目標物と間違える可能性があるからだ。

具体的には、MSXの高解像度グラフィックモード(SCREEN2)を使

## 図3 当たり判定の処理の流れ



光線銃で実際に目標物をどのように認識するか、その処理の流れをまとめてみるね。まず画面上を目標物が飛んでいる。狙いを定めてトリガーを引いた瞬間、画面をブラックアウト。



真っ暗になった画面の目標物があった場所に、チェック用のスプライトを表示する。光線銃のセンサーが、このスプライトの光をとらえていれば(出力が00Hなら)、当たりだ。



った場合、黒抜きのキャラクターを用意して、画面のビデオRAMを埋めれば良い。ただしもともと描いてあった絵が破壊されてしまうので、その絵はどこかのメモリに保護しておく必要がある。

また、目標物の位置を光らせる方法としては、もっとも簡単なのがスプライトを使って白く光らせるもの。この光線銃では、8×8ドット(スプライト標準サイズ)程度の大きさの"光"を判別することが可能だけど、通常は16×16ドットの大きさを、最小目標にするといいだろう。

次に図3の4コマ目で、光線銃内部のセンサーの状態をチェック。もし光が入っていれば"00H"が入っていなければ"FFH"が出力されているので、その値をメモリ上にコピーしておけばいい。そして最後に、目標物の位置に表示した

スプライトを消去し、さらに暗くしていた画面をもと通りにすれば、当たり判定の処理は終了だ。

以上の処理をもう一度簡単にまとめてみると、

- ①トリガーチェック
  - ②トリガーが引かれた!
  - ③画面を暗くする
  - ④目標位置にスプライトを表示
  - ⑤センサーチェック
  - ⑥出力をメモリにコピー
  - ⑦スプライトを消去
  - ⑧暗くした画面をもとにもどす
  - ⑨終了
- ということになる。

また、画面を暗くしてスプライトを表示する意味は、目標物とそうでない部分での明るさの差をできるだけ大きくするため。画面によっては暗くする必要のない場合もあるので、自分なりにいろいろ試してみようね。

## 表1 センサーとトリガーの状態

トリガー	リリース ブル	00H FFH	STRIG(3)
センサー	光が入っていない 光が入っている	FFH 00H	STRIG(1)

これは光線銃をジョイスティックポートの1番に接続したときのものだ。もしもポートに2に接続した場合には、STRIG(3)が(4)

に、(1)が(2)に、それぞれトリガーやセンサーが動いたときの値が出力されるように変わるので、注意しよう。

## 実際に光線銃を コントロールする

それでは、今まで説明してきたことの実例を示そう。右に掲載したテストプログラムを実行すると、画面に16×16ドットの大きさのマスが表示されるぞ。それを光線銃で狙い撃ち、見事に当たったらピー音が鳴り、マスが乱数で次の位置に移動するという具合だ。ただそれだけの簡単なプログラムだけど、これまでに説明したすべての要素が、ギュッと含まれている。だから心してリストを打ち込み、解読するようにね。

そうそう、このテストプログラム後半のDATA文はすべてマシン語データ。打ち込んだ後はよお〜く入力ミスをチェックし、かならずセーブしよう。さもないと、もしも入力ミスがあった場合は、ほぼ確実に暴走するぞ。

また、右ページに掲載してあるのは、テストプログラム中で使用したマシン語ルーチンのソースリスト。コメント(説明)を多く入れてあるので、プログラムの流れは理解してもらえらと思うけど、ここで簡単に説明しておこう。

まず、このマシン語ルーチンは2つのブロックにわかれている。前半は光線銃を使用するための初期設定をする部分。そして後半は光線銃の当たり判定を処理する部分だ。前半の初期設定ルーチンを説明しようとする、少々複雑なことになるので、このままオマジ

ナイとして理解しておこうね。

後半の当たり判定処理ルーチンは、メモリアドレス&HD006、D007に目標物のY,X座標を設定し、実行すればいい。そしてその結果はメモリの&HD008に格納されているので、BASICから読み出してやれば当たりかはずれか判断できるわけだ。ルーチンの具体的な内容は、前に説明したことをマシン語で再現しただけなので、マシン語が少しでもわかるなら簡単に解読することができるかもしれない。

残念ながら、光線銃で思いっきり遊びたいと思うなら、BASICだけではかなり難しい。現にこのテストプログラムも、肝心の当たり判定処理だけはマシン語で書かれているんだ。理想としては、すべてをマシン語で書くことが望ましいのだけど……。

ということで、今月のテクニカル探検隊はおしまい。そうそう、光線銃の当たり判定を処理するマシン語サブルーチンは、みんな自由に利用していいからね。おもしろいゲームができれば、ぜひMマガまで送ってください。また、いつものように、テクニカルな質問も受け付けてますよ！

### あて先はこちら

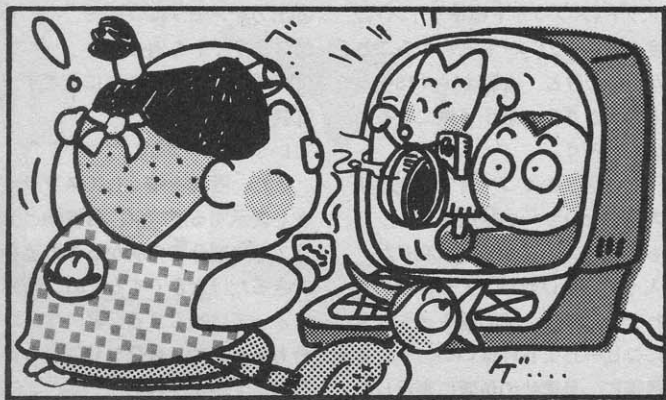
〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
テクニカルQ&A係

## お待ちかねのテストプログラムだ

```

10000 -----
10010 '   コウセンジュウ テスト プログラム
10020 '   by Yellow Monkey
10030 -----
10040 CLEAR 300, &HCFFF
10050 SCREEN 2, 2
10060 DEF USR0=&HD000 ' Init RAYGUN
10070 DEF USR1=&HD003 ' Read RAYGUN
10080 ' ----Read machine data-----
10090 FOR GF=0 TO 200
10100   READ DTS
10110   POKE &HD000+GF, VAL("&H"+DTS)
10120 NEXT
10130 GF=USR0(0)
10140 ' ----Init check point-----
10150 PX=128
10160 PY=100
10170 ' ----Write check point
10180 LINE (PX, PY)-(PX+15, PY+15), 15, B
10190 ' ----Main loop-----
10200 IF STRIG(3)=0 THEN GOTO 10190
10210 ' ----Raygun check-----
10220 POKE &HD006, PY
10230 POKE &HD007, PX
10240 GF=USR1(0)
10250 FL=PEEK(&HD008)
10260 IF FL=0 THEN 10190
10270 ' ----Hit!!-----
10280 BEEP
10290 LINE (PX, PY)-(PX+15, PY+15), 0, BF
10300 PX=INT(RND(1)*31)*8
10310 PY=INT(RND(1)*23)*8
10320 FOR GF=0 TO 500:NEXT
10330 GOTO 10170
10340 ' ----Machine data-----
10350 DATA C3, 09, D0, C3, 38, D0, 00, 00
10360 DATA 00, F3, 01, 05, 00, 11, 4F, D4
10370 DATA 21, 9F, FD, ED, B0, 3E, C3, 32
10380 DATA 9F, FD, 21, 2D, 08, 22, A0, FD
10390 DATA FB, 3E, FF, 01, 20, 00, 2A, CF
10400 DATA F3, CD, 56, 00, C9, F3, E5, 21
10410 DATA 4E, D4, 34, E1, FB, C3, 4F, D4
10420 DATA 3E, 00, 32, 4E, D4, 32, 08, D0
10430 DATA CD, BF, D0, 01, 00, 03, 11, CE
10440 DATA D0, 2A, C7, F3, CD, 59, 00, 01
10450 DATA 80, 00, 11, CE, D3, 2A, CD, F3
10460 DATA CD, 59, 00, 3E, 00, 01, 00, 03
10470 DATA 2A, C7, F3, CD, 56, 00, CD, BF
10480 DATA D0, 21, C9, D0, 3A, 06, D0, 77
10490 DATA 23, 3A, 07, D0, 77, 23, 3E, 00
10500 DATA 77, 23, 3E, 0F, 77, 23, 3E, D0
10510 DATA 77, 01, 05, 00, ED, 5B, CD, F3
10520 DATA 21, C9, D0, CD, 5C, 00, 21, 4E
10530 DATA D4, 7E, F5, 3E, 01, CD, D8, 00
10540 DATA A7, 20, 05, 3E, 01, 32, 08, D0
10550 DATA F1, BE, 28, EE, 01, 00, 03, ED
10560 DATA 5B, C7, F3, 21, CE, D0, CD, 5C
10570 DATA 00, 01, 80, 00, ED, 5B, CD, F3
10580 DATA 21, CE, D3, CD, 5C, 00, C9, E5
10590 DATA 21, 4E, D4, 7E, BE, 28, FD, E1
10600 DATA C9
10610 END

```



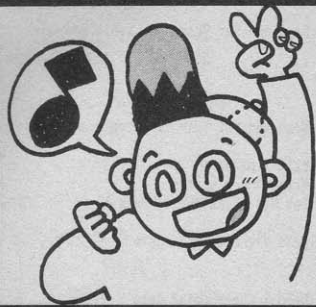


## メインルーチンソースリスト

```

:-----:
:
: Read from REY_GUN
:
: by Yellow monkey.
:-----:
Z80
WRTVDP EQU 0047H ;Set data to VDP register
RDVRM EQU 004AH ;Read data from VRAM
WRTVRM EQU 004DH ;Write data to VRAM
FILVRM EQU 0056H ;Fill VRAM by data
LD1RVM EQU 0059H ;Block Read data from VRAM
LD1RVM EQU 005CH ;Block write data to VRAM
GTTRIG EQU 00D8H ;Get trigger data
JP_CODE EQU 0C3H
GRPNAM EQU 0F3C7H ;Pattern NAME table address
GRPCOL EQU 0F3C9H ;Color generator table address
GRPCGP EQU 0F3CBH ;Pattern generator table address
GRPATR EQU 0F3CDH ;Sprite ATR table address
GRPPAT EQU 0F3CFH ;Sprite Pattern generator table address
H_TIMI EQU 0FD9FH ;Fimer intrupt Hook
HOOK:
JP INIT_REY_GUN
JP READ_REY_GUN
HIT_CHECK_POINT:
NOP ;Y Check point
NOP ;X Check point
HIT_CHECK_FLAG:
NOP ;Hit flag
INIT_REY_GUN:
;Initial New Hook address
DI
LD BC, 5
LD DE, HOOK_SAVE_AREA ;Old hook save address
LD HL, H_TIMI
LDIR
LD A, JP_CODE ;Set neu Hook
LD (H_TIMI), A
LD HL, INT_MAIN ;Set intrupt routine
LD (H_TIMI+1), HL
EI
;Initial hit check sprite
LD A, 0FFH
LD BC, 32
LD HL, (GRPPAT)
CALL FILVRM
RET ;Interrupt
INT_MAIN:
DI
PUSH HL
LD HL, INT_COUNT
INC (HL)
POP HL
EI
JP HOOK_SAVE_AREA ;Jump to OLD hook
:-----:
READ_REY_GUN:
LD A, 0
LD (INT_COUNT), A
LD (HIT_CHECK_FLAG), A
CALL WAIT_1_INT ;Wait V_blank
;Keep VRAM data
;Keep Name table data
LD BC, 768
LD DE, NAME_TABLE_BUF
LD HL, (GRPNAM) ;Read and Set VRAM Name table address
CALL LD1RVM
;Keep Sprite AT table data
LD BC, 128
LD DE, SPRITE_AT_BUF
:-----:
LD HL, (GRPATR) ;Read and Set VRAM Name table address
CALL LD1RVM
;Clear VRAM
LD A, 0
LD BC, 768
LD HL, (GRPNAM) ;Read and Set VRAM Name table address
CALL FILVRM
CALL WAIT_1_INT ;Wait V_blank
;Write Check sprite
;Set Hit check sprite data
LD HL, HIT_SPRITE_BUF
LD A, (HIT_CHECK_POINT) ;Read Y Check point data
LD (HL), A
INC HL
LD A, (HIT_CHECK_POINT+1) ;Read X Check point data
LD (HL), A
INC HL
LD A, 0 ;Hit check sprite code
LD (HL), A
INC HL
LD A, 15 ;Hit check sprite color code
LD (HL), A
INC HL
LD A, 0D0H ;Sprite data End code
LD (HL), A
LD BC, 5
LD DE, (GRPATR)
LD HL, HIT_SPRITE_BUF
CALL LD1RVM
;Input check from REYGUN
LD HL, INT_COUNT
LD A, (HL)
CHECK_LOOP:
PUSH AF
LD A, 1 ;Select trigger 1
CALL GTTRIG
AND A ;Check input data
JR NZ, SKIP_SET_FLAG ;If [Acc] = 0FF do not hit
LD A, 1 ;Set hit check flag
LD (HIT_CHECK_FLAG), A
SKIP_SET_FLAG:
POP AF
CP (HL)
JR Z, CHECK_LOOP
;Recover VRAM data
;Recover Name table data
LD BC, 768
LD DE, (GRPNAM)
LD HL, NAME_TABLE_BUF
CALL LD1RVM
;Recover Sprite AT table data
LD BC, 128
LD DE, (GRPATR)
LD HL, SPRITE_AT_BUF
CALL LD1RVM
RET
:-----:
;Wait for 1 interrupt
WAIT_1_INT:
PUSH HL
LD HL, INT_COUNT
LD A, (HL)
WAIT_1_INT_L1:
CP (HL)
JR Z, WAIT_1_INT_L1
POP HL
RET
:-----:
HIT_SPRITE_BUF: DS 4*1
NAME_TABLE_BUF: DS 256*3
SPRITE_AT_BUF: DS 128
INT_COUNT: DS 1
HOOK_SAVE_AREA: DS 5
END

```



# パーツ集めの力強い味方を紹介する! ハードウェア事始め

## パーツショップ巡り 第2回 大阪・名古屋編

今月は、先月の東京・秋葉原に引き続き、大阪、名古屋のパーツショップを一挙に大公開するぞ。これらのショップを知っていれば、ハード製作のときの部品揃えも簡単にできるはずだね。それじゃ、まずは大阪編からだ。

## 大阪・日本橋

“日本橋”をなんて読むかわかるかな? “にほんばし”って読んだ人は、関東地方の人だと思う。関西方面の人はきっと、“にっぽんばし”と読んだはずだ。そう、東京の“日本橋”は“にほんばし”だけど、大阪は“にっぽんばし”と読むのが正解なのだ。同じ漢字で表記しても、なぜ読み方が違うのかは、どこの先生にでも聞くことにして、

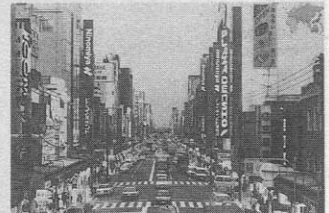
とりあえず両者が違う場所だということがわかればいっただろう。

ここ大阪の日本橋は、東京の秋葉原みたいに電気店が数多く集まった場所なのだ。大小あわせて約150の店舗があるといわれている。もちろんこの大半は家電販売店で、パーツを扱っている店舗は実際には数える程度しかない。

日本橋へ来る交通手段なんだけ

ど、地下鉄を使うのが得策だろう。クルマの使用はあまりオススメできない。というのは、大きな駐車場らしきものがまったく見あたらないからだ。また、地下鉄を利用するとき、日本橋駅で降りるのはシロウト。いちばん都合のいい場所にある駅は、地下鉄堺筋線の恵美須町(えびすちょう)なのだ。ここを出れば、これから紹介するパーツショップに簡単にたどりつけるだろう。

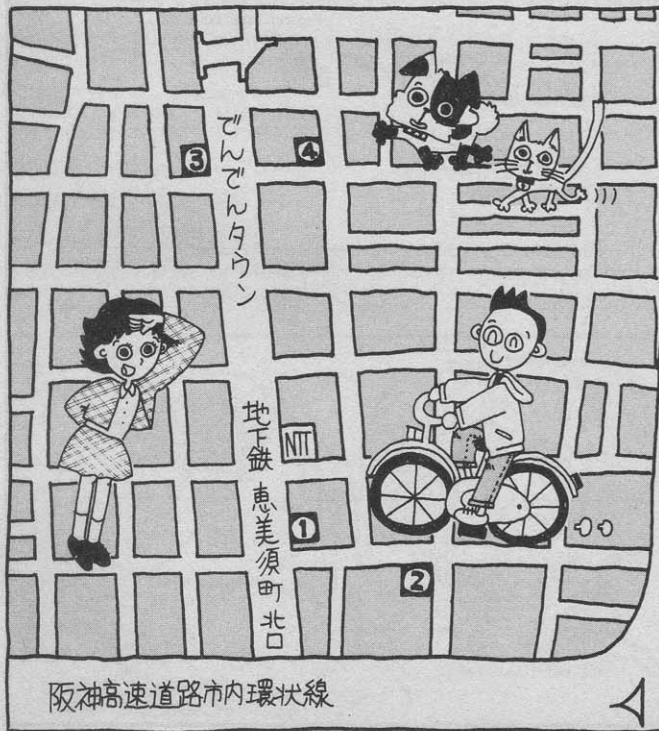
恵美須町駅の出口を出て、南側(左手)を見ると、かの有名な通天閣が見える。北側(右手)にはこれといった特徴がある建物はなく、歩道橋が見える程度。それはともかく、この南北に伸びる通りであ



◆道の両側に、たくさんの店が並んでいる。ウィンドーショッピングも楽しいね。

る通称“でんでんタウン”は、ホントは堺筋と呼ばれる通りなので、覚えておくといいだろう。どうやら、でんでんタウンという通称は、日本橋界隈の電気店のあいだだけの名称のようなので、ほかの場所では通じないみたいだ。

前置きが長くなったようなので、さっそく各店を紹介していこう。

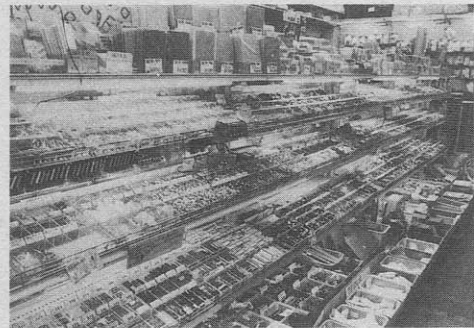


### ① シリコンハウス 共立

恵美須町駅北口を出て、すぐ南側に大きな看板を掲げているのが、共立の名前で知られるこの店だ。ここには、半導体を中心としたありとあらゆるパーツが揃っている。しかし、何といっても、IC関係に圧倒的な強さを見せている。店先には、ところ

狭しとICが1個ずつ袋詰めに入れて置かれていて、しかもデータシートまで添付されて売られているのだ。だから、その場の思いつきで購入しても、何とか利用できるのではないかと感じさせられる。ウーン、衝動買いしそうだなー。

店内のあちこちには、新着の半導体の概略が書かれた紙が貼られていて、取材している最中にも、おっ、これはおもしろそうだなというものがある。



◆ICがところ狭しと並んでいる。ここの熱気はスゴイものがある。

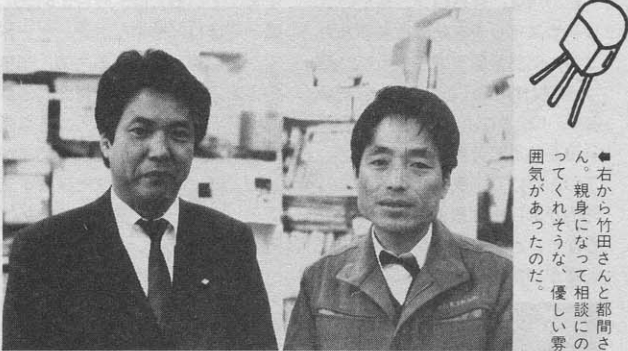
## ② 三協電子部品東店

ここは、東の若松、西の三協といわれるほど、通販の世界では歴史と実績があるお店だ。トランジスタ技術誌にも、毎月4ページ程度の通販広告を掲載していることから、その熱意がこちらにも伝わってくる。この通販広告も、ここ20年近く、毎月欠かさず続けているとのことだった。

お話を聞いた竹田さんは、もともとはラジオ少年だったそうだ。その自分の経験があるせいか、たった1個の部品でも足りなくて困

っている人には、なんとかしてあげたいと思う。その優しい雰囲気と熱意が、取材しているこちらにまで伝わってきた。

通販ばかりに力を入れているかというと、そうではなくて、店内にもじつにさまざまな部品が取り揃えてあった。ただ、この東店は日曜、祭日が休みなので、その場合には、年中無休の南店にお世話になってもらいたい。東店の場所は、恵美須町駅北口から南に向かって歩いていき、上新電気のカドを左に曲がって入ったところで、上にエプソンの看板があるのが目印になる。また、南店は恵美須町駅北口の道路を隔てたほぼ正面だ。



右から竹田さんと都関さん。親身になって相談につけてくれそうな、優しい雰囲気があったのだ。

## ③ ニノミヤ

ニノミヤは、関西ではバンバンとテレビCFなどを流しているメジャーな大型家電販売店で、その名を知らない人はまずいないのではないかと思う。英語の歌詞のCFソングは、一度聞いたら忘れられないほど印象的。店内にもバンバン流れているので、自然に覚えてしまうのだ。

そのビルの5階にパーツショップはある。アマチュア無線関連の機械やコンパクトカメラ関連と一緒にあってはいるが、かなり広い

スペースにいろんなパーツが置かれているのだ。抵抗器、コンデンサーや半導体はもちろんのこと、工具類やケース、トランス、キットなどの製品も多く扱っている。キットはワンダーキット、エレキットが中心となっている。

通販はまったく行っていない。ただ、お話を聞いた服部主任からは「部品がないといってあきらめないで、気軽に聞いてください」と心強い話を聞くことができた。大型家電屋さんのパーツショップにしては珍しく、ビデオのS端子コネクタや21ピンアナログRGBコネクタなども、お客さんの要望で揃えたということだった。



広いフロアに、たくさんのパーツがある。ここにくらべても、気軽に相談してほしいとのことだった。

いっぱいあったぞ。

また、毎月のトランジスタ技術誌には、共立の新製品情報が載っている。これを楽しみにしている人は、全国に数多くいるとワササされているほどなねだ。ハードの製作をやる人なら、きっと見たことあるはずだね。

この関連会社であるワンダーキット社の各種キットは、全国のパーツショップで取り扱われている。ただこのキットは、どういっわけか秋葉原の秋月電子通商には置いていないそうだ。取材のときにお話を聞いた営業部の奥田さんから、ぜひ置いてほしいとラブコールがあったことを付け加えておこう。

この関連店舗としては、このほかにテクノベース共立、シリコンハウス横浜店、デジットなどがある。

## ④ 岡本無線電機



工具類は豊富。いいモノをじっくりと選ぶことができる。

ここは、今まで紹介したほかのお店とはまったく毛色の異なるところだ。まず、ここではICを在庫してい

ても、個人には販売してくれないのだ。また、やたらとコネクタやユニバーサル基板や測定器の類が数多く並んでいる。

というのは、ここは業者向けのショールームみたいな存在のお店で、おもに大量発注する業者、つまりプロフェッショ

ナルのためのお店だからなのだ。

でも、ある特定の時期には特定のICは販売するそうだ。工業高校の生徒さんたちのために、製作実習用の部品を置く時期がそういった点では狙いとのことだった。

プロがどんな買い物をするのかを一度自分の目で確かめるためにも、足を運んでみることをお勧めする。なお、IC以外の大部分の部品、スイッチ、コネクタ、ケース、抵抗器、コンデンサーなどは店頭売りしてくれるので、その点では豊富な種類と在庫から納得する製品を選んで買えるので安心だ。

名称	住所	電話番号	通販可否
①シリコンハウス共立	〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19	☎06-644-4446	可
②三協電子部品東店	〒556 大阪市浪速区日本橋5-4-20	☎06-643-5567	可
③ニノミヤ	〒556 大阪市浪速区日本橋4-11-15	☎06-643-2038	不可
④岡本無線電機	〒556 大阪市浪速区日本橋4-8-4	☎06-644-1135	不可

# 名古屋・大須

全国パーツショップ巡りの締めくくりとして、名古屋へ行ってきた。名古屋という土地は不思議なところだ。どこの駅前にも駅前独特の活気があるものだが、名古屋にはそれが無い。大部分の商店が地下にあるせいだ。また、'89年の名古屋デザイン博の影響が、あちらこちらにゲージュツ品であるモ

ニュメントが並んでいる。それから、これはよく知られていることだが、やたらと道路の幅が広いのだ。今回訪れた大須の近くには、100メートル道路と呼ばれる片側5車線の道があり、そのうえ道路の中央分離帯が公園だったりする。一般道路が整備されて広いためか、名古屋市内の高速道はいつもガラ

ガラだった。

さて、パーツショップの場所だが、名古屋には東京や大阪のように電気店が軒を連ねているところがない。しかし、第1アメ横ビル、第2アメ横ビル、そしてユークプラザなどの複合店舗が存在しているのだ。これは先月紹介した秋葉原のラジオデパートなどは異なり、日用雑貨品のお店なども含まれているから、パーツを買いに行くだけのつもりが、ついついジ

ーンズを買ったりしてしまう。

パーツショップの大半は、第2アメ横ビルに集中している。各店舗はそれぞれ扱っている品目が専門化しているから、いくつかのお店をハシゴしなければならないだろう。最初のうちは疲れるかもしれないけど、だんだんと買い物に慣れると楽しくなるはずだ。

名古屋編は、この第2アメ横ビルの中の4店舗と、大型電化専門店のパーツ部門を紹介する。

## 第2アメ横ビル

ここで、第2アメ横ビルの説明をしておこう。ここには、これから紹介するパーツショップ以外にも、家電ショップや無線機ショップ、富士通プラザ大須や輸入衣料



◆第2アメ横ビルの看板が目立つ。

雑貨店などがある。喫茶店もあるので、買い物のお間にゆったりお茶することも可能だ。営業時間は午前10時から午後7時まで、休日は原則として毎週水曜日だが、祝祭日と重なっている日は営業している。

ここへは、秋葉原や日本橋と違って、クルマで出掛けても駐車場の心配は無し。ビルに隣接した市営高層駐車場が利用できるからだ。このビルにテナントとして入っている各店舗を利用すると、買い上げ金額に応じた駐車券がもらえる。

地下鉄を利用する場合は、大須観音駅の1番出口から出ればいい。ここから北に向かって歩くと、右手に大きな第2アメ横ビル全体が見える。

## 松仲電子



この店は、オムロン、松下のリレーやスイッチを始めとするメカニカル部品全般を取り扱っている。リレーは使用電圧(3V、5V、12V、24V、100V)によって、色分けのシールを貼って分類してあるのだ。このおかげで、簡単に目的用途のものを選び出せるようになっているから、とてもありがたい。また、型番がわからないようなものでも、



◆連射ボタンなどは豊富にあるのだ。自作派にはうれしい限りだね。

総合カタログで探して入手してくれるとのことだった。

MSXのジョイスティックの自作を考えている人は、ぜひこの店に寄ってほしいものだ。アーケードマシンに使われているものと同等の4方向、8方向切り替え式のジョイスティックや、いろいろな色の連射ボタンも販売されているからだ。あとは、ケースとジョイスティックケーブルを用意するだけで、自作できてしまう。

なお、通販も行なっているから、リレー1個、スイッチ1個からでも相談に乗ってくれるとのことだった。これは地方に住んでいる人にとっては、とってもありがたいことだ。注文するときは、ファクスを使ってほしいとのことだった。ちゃんと在庫確認を行ってから、注文してね。

## クニ産業



このお店は、各種工具、抵抗器、コンデンサーを中心に扱っている。工具は世界の名品が揃えてあるし、抵抗器やコンデンサーも種類が豊富。また、半固定抵抗器なども在庫しているから、半導体やケース、基板以外の部品は、このお店だけでたいてい調達できるのだ。

工具に関連したことだが、ハンダの種類がいろいろとある。NASAのスペースシャトルにも使用されている、日本アルミットの高品質ハンダもあるのだ。また、プリ

ント基板の洗浄剤関係も充実しているし、工具の保守用交換部品もちゃんと取り揃えてあるので、後々まで安心できる。

通販は行なっていないが、ないものでもカタログ注文で取りよせてくれるとのことなので、一度立ち寄ってみるといいね。

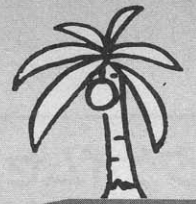


◆工具類などはおまかせ。こまごまとした物も簡単に手に入るぞ。



名称	電話	通販可否
松仲電子	☎052-242-1621 (FAXも同じ)	FAXのみ可
クニ産業	☎052-241-3432	不可
タケイムセン	☎052-263-1631	基本的不可
海外通商	☎052-263-1611 FAX ☎052-261-4015	FAXのみ可
カトー無線	☎052-262-6471	不可





クリエイティブなスピリッツを開拓する(?)コーナー

# SHORT PROGRAM ISLAND

## ショートプログラムアイランド

プログラミングを覚えるには、他人が作ったプログラムから勉強するのが一番です。まずはリストを打ち込んで、それがどういう原理で動いているのか考えてみると効果的です。

PROGRAM

1

### PAGE-1

●操作方法は110ページに掲載

#### 変数表

SC	得点
TZ	1のときプレイヤー、2のときコンピュータの順番を表わす
BM	場に出ているカードのマーク
BK	場に出ているカードの数字
Z	山から取るカードの枚数
U(3,12)	カードがすでに使われているかどうかのチェック用
L(2)	プレイヤー、コンピュータそれぞれの手札の枚数
M(12)	手札のマーク
K(12)	手札の数字
D1(3)	手札のマークと枚数の関係
X,Y	X座標とY座標
VO\$	キャラクタの定義用

#### 行番号表

10~150	画面や変数の初期設定
160~220	カードをランダムに配る
230~420	カードのデザインを定義する
430~520	山から取るカードの枚数の決定
530~720	ゲームの進行処理
730~950	コンピュータ側の思考ルーチン
960~990	コンピュータが8のカードを出したときのマーク決定ルーチン
1000~1070	コンピュータのカードの表示
1080~1250	プレイヤーのキー操作ルーチン

- 1260~1410 プレイヤーのカードの表示
- 1420~1640 画面の作成ルーチン
- 1650~1810 プレイヤーの勝ち、負け、引き分けのそれぞれの場合の処理
- 1820~1870 グラフィックデータの書き込み

```

10 *****
20 * * *
30 * PAGE-1 *
40 * * *
50 * PROTECTED *
60 * * *
70 * BY S. KANO *
80 * * *
90 *****
100 SCREEN 1:WIDTH32:KEY OFF:COLOR15,4,4
: CLEAR 200,&HCFFF
110 IF PEEK(&HD000)-&HF3 THEN PRINT"BLOCK
AD しま":BLOOD"VOICE
120 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME):H1=20:PLAY"T1
20L6407","L64","L64"
130 DIM H(1,15),U(3,12),M(12),K(12),VO$(
14)
140 FOR I=&HF*8 TO &H20*8-1:READAS:VPOKE
I,VAL("&H"+AS):NEXT
150 GOTO240
160 ***** カード くばる *****
170 IF L(J)+Z>12 OR L(J)=12 THEN FM=J+1:
L(J)=L(J)+Z:PLAY"G.G.CFE":RETURN
180 FOR I=1 TO Z
200 T=T+1:IFT=53 THEN FM=1:I1=Z:GOTO220
200 A=RND(1)*4:B=RND(1)*13:IFU(A,B)GOTO2
00ELSEU(A,B)=J
210 L(J)=L(J)+1
220 NEXT Z:Z=0:RETURN
230 ***** At First *****
240 UPS=CHR$(&H1E):DNS=CHR$(&H1F):LES=CH
R$(&H1D):RIS=CHR$(&H1C)
250 LES=LES+LES+LES+LES+LES
260 AS=DN$+L5$+"#####":CAS=AS+AS+AS+A
S+DNS+L5$
270 AS=LES+LES+LES+DNS:TES="万"AS+"H
"+AS+"H"+AS+"H"+AS+"H"+UPS+UPS+UPS
280 SP$=" "+AS+" "+AS+" "+AS+"
"+UPS+UPS+UPS
290 A=0:FOR I=&H8 TO &H2 STEP 2:FOR J=

```

```

0 TO 7:VPOKE &H370+A,VPEEK(I*8+J):A=A+1:
NEXT:NEXT
300 A=0:FOR I=&H81 TO &H83 STEP 2:FOR J=
0 TO 7:VPOKE &H380+A,VPEEK(I*8+J):A=A+1:
NEXT:NEXT
310 VPOKE &H2001,&H24:VPOKE &H2002,&H24:
VPOKE &H2003,&H24
320 VPOKE &H2000,&H1F:VPOKE&H2006,&H9F:V
POKE &H200F,&HFF:VPOKE&H2014,&H14:VPOKE&
H2015,&H94
330 FOR I=&H88*8 TO 1+7:VPOKE I,&HFF:NEX
T
340 FOR I=&H250TO&H25F:VPOKEI+&H00,VPEE
K(I):NEXT
350 FOR I=&H6C*8TOI+7:READAS:VPOKEI,VAL(
"&H"+AS):NEXT
360 FOR I=0 TO 14:READVO$(I):NEXT
370 FOR I=&H530TO&H54F:READAS:VPOKEI,VAL(
"&H"+AS):NEXT
380 SC=0
390 T=0:L(0)=0:L(1)=0:L(2)=0:FM=0:Z=0:TZ
=0
400 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 12:U(I,J)=0:
NEXT:NEXT
410 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 2:GOSUB 170:
NEXT:NEXT:GOSUB 170:BM=A:BK=B
420 GOTO 1430
430 *****
440 B=0:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 12:IF U(
I,J)=A THEN M(B)=I:K(B)=J:B=B+1
450 NEXT:NEXT:B=B-1:RETURN
460 X=5:Y=0:M=BM:K=BK:U(M,K)=3:FW=1:L(TZ
)=L(TZ)-1
470 IF M=0 AND K=0 THEN Z=5
480 IF K=1 THEN Z=Z+2
490 LOCATE 5,7:PRINT "
"
500 GOTO 1270
510 IF BK=7 THEN ON TZ GOSUB 1190,970
520 RETURN
530 ***** メイン ルーチン *****
540 LOCATE 29,1:PRINT "ばん"
550 IFT=2GOTO640
560 LOCATE 28,0:PRINT"あなたの":PLAY"GD","GB
","ED"
570 FW=0:GOSUB 1090:A=1:GOSUB 1580
580 ON FM GOTO 1710,1750,1660
590 IFL(1)=1 THEN A=0:GOSUB1820:A=USR(0)
600 IF L(1)=0 THEN LOCATE 28,1:PRINT "から
!!":GOTO 1660
610 IF FW=0 GOTO 640
620 IF BK=0 AND BM<>0 THEN GOTO 570
630 IF BK=7 THEN GOSUB 1190
640 LOCATE 28,0:PRINT"わたしの":PLAY"GF","ED
","BF"
650 FW=0:GOSUB 740:IFL(2)<13 THEN GOSUB 10
10
660 ON FM GOTO 1710,1750,1660
670 IFL(2)=1 THEN A=0:GOSUB1820:A=USR(0)

```







PROGRAM  
4

# 夕陽に向かって走れ!

●操作方法は111ページに掲載

## リスト1

```

10  -----
20  YUHI,MAC (MAC DATA)
30  -----
40  -----
50  -----
60 CLEAR I##, &HC##: SCREEN#: WIDTH##: DEFIN
TA-Z
70 A=&HC##: DEFUSR=A
80 LOCATE#, 3: PRINT "READING LINE NO."
90  -----
100 CS=#
110 FOR B=A TO A+7
120 READ DS: D=VAL("&H"+DS)
130 IF DS="END" THEN BSAVE "YUHI.OBJ", &HC
##, &HC716: END
140 CS=CS+D: POKE B, D
150 NEXT
160 L=PBKK (&HF6A4)*256+PBKK (&HF6A3)
170 LOCATE18, 3: PRINT L
180 READ SS
190 CSS=RIGHT$(" "##)+HEX$(CS), 3)
200 IF CSS<>SS THEN 230
210 A=A+8
220 GOTO 100
230  -----
240 PRINT L: "キ ョウキニン ニュウリョクミスガ アリマス"
250 BEEP: END
260 "==== DATA =====
270 DATA 11, 80, 00, 21, 80, 01, CD, 38, 238
280 DATA C2, 11, 40, 01, 21, 80, 01, CD, 283
290 DATA 38, C2, 21, 06, 20, 3E, A1, 01, 221
300 DATA 08, 00, CD, 56, 00, 21, 40, 39, 1C5
310 DATA 3E, FF, 01, 20, 00, CD, 56, 00, 281
320 DATA F3, 21, 9F, FD, 11, 18, C7, 01, 3A1
330 DATA 05, 00, BD, 00, 3E, C3, 32, 9F, 374
340 DATA FD, 21, 18, C7, 22, A0, FD, FB, 4B7

```

```

350 DATA CD, FF, C2, 21, 40, C7, 06, 0F, 3CB
360 DATA 36, 00, 23, 10, FB, 21, FF, 7F, 303
370 DATA 22, A2, FC, CD, F5, C3, 21, 63, 4C9
380 DATA C7, 7E, B7, 28, 0A, 35, 3A, 1E, 2BB
390 DATA C7, FR, 7C, 38, 15, 30, 20, AF, 38D
400 DATA CD, D5, 00, FB, 07, 28, 11, FE, 3DE
410 DATA 03, 20, 18, 3A, 1E, C7, FE, C4, 31C
420 DATA 28, 11, 3C, 32, 1E, C7, 18, 0B, 1AF
430 DATA 3A, 1E, C7, FE, 34, 28, 04, 3D, 2BA
440 DATA 32, 1E, C7, 3A, 3B, C7, 16, 00, 269
450 DATA 5F, 21, 10, 00, CD, 3A, 32, 7D, 246
460 DATA B7, 21, 1C, CD, 4C, C4, 2A, 40, 33A
470 DATA C7, 11, 30, 75, CD, 20, 00, D2, 33C
480 DATA 19, C2, 3A, 1F, C7, B7, 3E, 00, 2F0
490 DATA 20, 02, 3E, 08, 32, 1F, C7, 21, 1A1
500 DATA 3B, C7, 34, 3A, 1E, C7, 32, 22, 2A9
510 DATA C7, 3A, 1F, C7, C6, 04, 32, 23, 306
520 DATA C7, 3A, 39, C7, FE, 50, 20, 0A, 379
530 DATA 21, 35, C7, DD, 21, 25, C7, CD, 3D4
540 DATA 7D, C2, FE, 28, 21, 37, C7, DD, 461
550 DATA 21, 2D, C7, CC, 7D, C2, CD, 4E, 43B
560 DATA C3, CD, 8A, C3, DD, 21, 26, C7, 4C8
570 DATA FD, 21, 35, C7, 06, 02, C5, DD, 3C4
580 DATA 7E, 01, FE, 10, 20, 0B, FD, 7E, 333
590 DATA 00, DD, 86, 00, DD, 77, 00, 18, 2CF
600 DATA 26, 3A, 39, C7, 16, 00, 5F, 21, 1F6
610 DATA 08, 00, CD, 7E, C3, 7D, B7, 20, 36A
620 DATA 0D, CD, 67, C3, 21, 03, 00, CD, 2F5
630 DATA 7E, C3, 2B, FD, 75, 01, FD, 7E, 45A
640 DATA 01, DD, 86, 00, DD, 77, 00, 11, 2C9
650 DATA 08, 00, DD, 19, FD, 23, FD, 23, 33K
660 DATA C1, 10, BB, 3A, 26, C7, 32, 2A, 30F
670 DATA C7, 3A, 2B, C7, 32, 32, C7, 06, 327
680 DATA 04, 21, 25, C7, 11, 04, 00, 34, 15A
690 DATA 19, 10, FC, 3A, 39, C7, 3D, 20, 28C
700 DATA 02, 3E, 50, 32, 39, C7, 3A, 47, 243

```

```

710 DATA C7, FE, 78, CA, 03, C2, 3A, 4C, 452
720 DATA C7, B7, 28, 54, 11, 64, 00, 26, 295
730 DATA 00, 6F, CD, B6, 31, 7D, 3C, 21, 32D
740 DATA 4D, C7, 77, CD, 28, C3, 21, C5, 429
750 DATA C6, 11, 1D, C7, 01, 00, 00, DD, 2B1
760 DATA 00, 21, 00, 10, 22, 3E, C7, CD, 2D5
770 DATA 4R, C3, 3E, 6D, 32, 64, C7, CD, 3E6
780 DATA 9C, C5, 21, 64, C7, 35, 16, 00, 2F8
790 DATA 58, 21, 12, 00, CD, 3A, 32, 7D, 247
800 DATA B7, 21, F2, C6, CC, B1, C6, FE, 5D1
810 DATA 09, 21, 00, C7, CC, B1, C6, 21, 355
820 DATA 4D, C7, 35, 20, 03, CD, FF, C2, 3FA
830 DATA DD, 50, A2, FC, 21, 69, 7F, CD, 4BC
840 DATA 20, 00, 38, 37, 21, 47, C7, 34, 1F2
850 DATA DD, 50, 47, C7, 21, 64, 00, 22, 2FD
860 DATA 4F, C7, 06, 02, DD, 21, 49, C7, 32C
870 DATA CD, 49, C2, 26, 19, 2E, 01, 11, 257
880 DATA 49, C7, 06, 03, CD, 70, C2, DD, 405
890 DATA 58, 47, C7, 21, 02, 00, CD, 3A, 293
900 DATA 32, 7D, B7, CC, E5, C3, 21, A2, 49D
910 DATA FC, 36, FF, 2A, 3E, C7, CD, 4F, 47C
920 DATA C6, B7, CD, B7, 00, 38, 18, 3A, 38B
930 DATA 4D, C7, B7, C2, 97, C1, C3, 56, 4FF
940 DATA C0, CD, 28, C3, CD, 5B, C3, CD, 530
950 DATA 4E, C3, 3E, 01, 32, 4E, C7, F3, 38A
960 DATA 21, 18, C7, 11, 9F, FD, 01, 05, 2B3
970 DATA 00, DD, 00, FF, CD, 90, 00, C9, 48C
980 DATA CD, 4A, 00, 4F, CB, 3F, B1, CD, 3EE
990 DATA 4D, C0, 23, 1B, 7A, B3, 20, F0, 2C8
1000 DATA C9, C5, D5, CD, B6, 31, DD, 75, 599
1010 DATA 00, D1, 2A, 4F, C7, CD, 3A, 32, 34A
1020 DATA K5, DD, 50, 4F, C7, 21, 0A, 00, 36E
1030 DATA CD, K6, 31, 22, 4F, C7, DD, 23, 41C
1040 DATA D1, C1, 10, DD, DD, 73, 00, C9, 498
1050 DATA CD, C6, 00, 1A, C6, 30, CD, A2, 412
1060 DATA 00, 13, 10, F7, C9, E5, CD, 67, 3FC
1070 DATA C3, 21, 02, 00, CD, 7E, C3, 7D, 371
1080 DATA 87, 3E, 18, 20, 02, 3E, 10, DD, 25A
1090 DATA 77, C2, C6, 04, DD, 77, 06, CD, 36A
1100 DATA 67, C3, CD, 67, C3, 21, 0C, 00, 34E
1110 DATA CD, 7E, C3, 23, 23, DD, 75, 03, 3A9
1120 DATA DD, 7E, 02, FE, 10, 3E, 00, 20, 207
1130 DATA 01, 3C, DD, 77, 07, CD, 67, C3, 383
1140 DATA 21, 03, 00, CD, 7E, C3, 11, 10, 253
1150 DATA 00, DD, E5, CD, 93, 31, DD, 01, 511
1160 DATA 11, 68, 00, 19, DD, 75, 01, DD, 2C2
1170 DATA 75, 05, CD, E0, C2, K1, 77, 3E, 47F
1180 DATA 0D, DD, 77, 00, DD, 77, 04, C9, 3E5

```

```

410 IF RS=# THEN 960
420 LOCATE 22, 7: PRINT CH$(2)
430 IF PS=# THEN CH=1 ELSE CH=#
440 CS=C2: CI=2: GOSUB 580: IF FL THEN 440
450 IF PS=1 AND CH=# THEN PS=#
460 GOSUB 480
470 IF RS=# THEN 960 ELSE 350
480 REM ***** NUMBERS OF REST
490 RS=#: K1=#: K2=#
500 FOR I=# TO 7: FOR J=# TO 7
510 IF SC(I, J)=0 THEN RS=RS+1
520 IF SC(I, J)=1 THEN K1=K1+1
530 IF SC(I, J)=2 THEN K2=K2+1
540 NEXT J, I
550 LOCATE 23, 14: PRINT USING "##": K1
560 LOCATE 23, 17: PRINT USING "##": K2
570 RETURN
580 REM ***** INTERPACK
590 CR=3
600 LOCATE CR*2+1, #: PRINT "△△"
610 K=STICK(CS)
620 S=STRIG(CS)
630 IF S AND NOT(PS=1 AND CR=8) THEN 690
640 VR=(K=3)*(CR<8)-(K=7)*(CR>0)
650 IF VR=# THEN 610
660 IF STICK(CS) THEN 660
670 LOCATE CR*2+1, #: PRINT " "
680 CR=CR+VR: GOTO 600
690 REM ***** DROP A PIECE
700 IF CR=8 THEN PS=1: GOTO 800

```

```

710 FL=#: YY=1
720 IF SC(CR, #)<># THEN FL=1: GOTO 800
730 YY=YY+1
740 LOCATE CR*2+1, YY-2: PRINT "##"
750 LOCATE CR*2+1, YY-1: PRINT CH$(CI)
760 IF YY MOD 2=1 THEN 730
770 IF SC(CR, (YY+1)*2)=# AND (YY-1)*2<7
THEN 730
780 SC(CR, (YY-1)*2)=CI
790 GOSUB 820
800 LOCATE CR*2+1, #: PRINT " "
810 RETURN
820 REM ***** TURN OVER
830 FOR I=# TO 7
840 CT=#: PX=CR: PY=(YY-1)*2
850 CR=SC(PX, PY)
860 PX=PX+VX(I): PY=PY+VY(I)
870 IF PX<0 OR PX>7 OR PY<0 OR PY>7 THEN
950
880 IF SC(PX, PY)=# THEN 950
890 IF SC(PX, PY)=CI THEN 910
900 CT=CT+1: GOTO 860
910 FOR J=# TO CT
920 SC(CR+VX(I)*J, (YY-1)*2+VY(I)*J)=CI
930 LOCATE (CR+VX(I)*J)*2+1, ((YY-1)*2+VY
(I)*J)*2+1: PRINT CH$(CI)
940 NEXT J
950 NEXT I: RETURN
960 REM ***** FINISH
970 IF K1>K2 THEN LOCATE 20, 19: PRINT CH$

```

```

(1): "の ち!!": GOTO 1000
980 IF K1<K2 THEN LOCATE 20, 19: PRINT CH$
(2): "の ち!!": GOTO 1000
990 LOCATE 20, 19: PRINT "ひきわけ!!"
1000 GOTO 1000
1010 REM ***** CHARACTER
1020 READ CS, DS: IF CS="RND" THEN RETURN
1030 FOR I=# TO 7: A=ASC(CS)*8+I
1040 VPOKE A, VAL("&H"+MID$(DS, I*2+1, 2))
1050 NRXT: GOTO 1020
1060 DATA 7, 071F3F7F7FFFFFFF, 4, FFFFFFFF7F
F3E1F07
1070 DATA 0, E0F8FCFEFFFBFB, 5, FBFFFFFF6C
E3CF800
1080 DATA 0, 071F3F7F7FFFFFFF, 0, FFFFFFFF7F
F3E1F07
1090 DATA 0, E0F8FCFEFFFBFB, 0, FBFFFFFF6C
E3CF800
1100 DATA 0, B4B4B7B0BF9F403F, 0, B4B4B4B4B
4B4B4B4
1110 DATA 0, 2D2D0D0DFDF02FC, 0, 2D2D2D2D2
D2D2D2D
1120 DATA 0, 0000FF00FF00FF, 0, 00070707F
F3F0F03
1130 DATA 0, 00003000000000, 0, 00C0C0C0F
FF0F000
1140 DATA RND,
1150 REM ***** VECTOR DATA
1160 DATA 0, -1, 1, -1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, -1, 1, -1,
0, -1, -1

```





# 売ります 買います

## 応募の方法と注意

- 指定の応募用紙に必要事項をていねいに、はっきりと書き、必ず封書で「売ります買いますコーナー係」と明記してください。
- パソコン等は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。
- 価格等の記載は誤解のないよう、はっきりと記入してください。
- 通信販売等、営利を目的として、このコーナーは利用できません。
- ディスク版のソフトは、このコーナーに応募することはできません。また、取引内容が公序良俗に反するものは掲載できません。
- 掲載は抽選とします。
- 編集部では、掲載内容の取り消しや、お問い合わせには、いっさい応じられません。内容の確認

交渉は直接、当事者間で行なってください。

- このコーナーを利用しての取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。
- 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は「手渡し」もしくは郵便局の「代金引換郵便」、運送会社の「代金集金代行サービス」などをご利用することをおすすめします（詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください）。

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと記入してください。

①売ります ②買います ③交換します

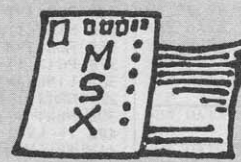
●	アスキー日本語ワープロ		
	MSX-Write(カートリッジ)を		
	10,000円で売ります。連絡は往		
	復はがきでお願いします。		
〒	107-24		
	東京都港区南青山6-11-1		
	MSXマガジン編集部		
	青山太郎		

※旧姓未通の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名

捺印

あて先

〒107-24



東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
売ります買いますコーナー係

## 売ります

- パナソニックFS-A1を5000円、ソニーディスクドライブHDB20Wを1万5000円で。連絡は往復はがきで。〒617 京都府向日市鶏冠井町上古5-76 菊田和朗
- 火の鳥、ロマンシア、京都龍の寺殺人事件、ドラゴンクエストII、FMパナミュージメントカートリッジを全部合わせて1万円で。連絡は往復はがきで。〒669-13 兵庫県三田市武庫ヶ丘2-1-8 浜岡 宏
- R-TYPEを2000円、スーパーレイドック(説明書なし)を1500円で。連絡は往復はがきで。〒465 名古屋市名東区神月町801 青木宏道
- MSX2、ROM版の三國志と蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンを合わせて1万円(送料込み)で。連絡は往復はがきで。〒373 群馬県太田市細谷162-25

三浦直樹

- R-TYPE、激突ペナントレース2、ジーザス、MSX2版エルギーザの封印を各3000円(送料込み)で。〒933 富山県高岡市美川町348 龍田了以
- ソニー24ドット漢字サーマルプリンタHBP-F1を2万円で。連絡は往復はがきで。〒341 埼玉県三郷市戸ヶ崎1-61-4 吉田哲史
- ソニーHB-75(箱、付属品付き)を9800円で。連絡は往復はがきで。〒272 千葉県市川市須和田2-28-7 堀田恭伸
- サンヨーMSX2+、PHC-70FDとパナソニックのプリンタFS-PW1を7万円で。連絡は往復はがきのみで。〒811-01 福岡県粕屋郡新宮町下府178-2 碧山荘 松永達洋
- グラディウス2、パロディウスを各1500円、魔城伝説、スーパーレイドック、ウォーロイド、マクロスを各1000円で。すべて送料別。連絡は往復はがきで。

- 〒981-43 宮城県加美郡小野田町字原街道端7-3 佐藤 浩
- ブラザー漢字プリンタM-1024 II P/X(ケーブル付き)を3万円で。連絡は往復はがきで。〒426 静岡県藤枝市青葉町3-11-21 横山誠市
- コナミの魂斗羅を2000円、激突ペナントレースを1200円で。連絡は往復はがきで。〒197 東京都福生市福生2220 兵頭 昌
- 三菱ML-TS2(モデム、通信ソフト、第2水準漢字ROM内蔵)を2万円、ソニーPRN-C41(カラープロッタ)を1万円で。連絡は往復はがきで。〒004 札幌市厚別区厚別中央1-7、14-30、316 樋田泰浩
- ソニーカラープリンタHBP-F1C(箱、説明書付き)を3万5000円で。往復はがきで連絡を！
- 〒201 東京都柏江市岩戸北4-12-3 さつま荘201 上杉貢司
- 信長の野望・全国版、三國志、ジンギスカン(すべてMSX2、ROM)

- をまとめて1万5000円で。連絡は往復はがきで。〒559 大阪市住之江区新北島3-8-25-301 村井拓史
- サンヨーのMSX2+、PHC-70FD(箱、説明書、付属品付き)を2万9800円(送料込み)で。連絡は往復はがきで。〒584 大阪府富田林市藤沢台1-3303-107 穴田友伸
- ソニーのMSX2、HB-F1XDmk2(新品同様)とプロ野球FAN、スカイジャガーをセットで3万円で。連絡は往復はがきで。〒635 奈良県大和高田市磯野137-26 上田 亮
- パナソニックFS-A1F(説明書、付属品付き)を2万1000円、アスキー日本語ワープロMSX-Write II(箱、説明書付き)を1万円で。手渡し希望。連絡は往復はがきで。〒649-21 和歌山県西牟婁郡上富田町朝来2553-5 山口教正
- パナソニックFS-A1F(説明書、付属品あり、箱なし)、ジョイパッ





# アスキー読者アンケート1990

株式会社アスキーでは、誌面の充実を図るため、アスキー読者アンケートを毎年実施いたしております。今回、アスキー読者アンケート(MSXマガジン、ASCII、LOGIN、EYE・COM、ファミコン通信、UNIXマガジンの6誌で実施。複数誌の回答も可)を回答していただいた方全員の中から、抽選で8名の方に以下の商品のモニターをしていただきます。なお、このアンケートはコンピュータで統計処理にのみ利用いたしますので、個人にご迷惑をおかけすることは決してございません。記入方法をよくお読みになってどうぞご協力下さい。

■ご記入方法：質問項目のページをよく読んで、裏面のアンケート回答用紙にお答え下さい。選択肢のあるものは該当する番号に○印をお付け下さい。選択肢のない設問や「その他」へのご記入はなるべく具体的にお願いします。お手数ですが、回答用紙のみを切り取って、封書にてご返送下さい。

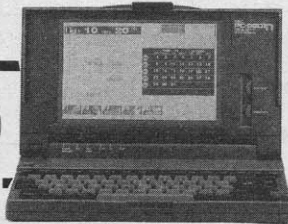
■宛先：〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー マーケティング本部企画調査 読者アンケートM係

■締切：3月20日(火)当日消印有効。なお、モニター商品当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

※アンケートにお答えいただいた方々の中から抽選で300名様に、アスキー特製水性ボールペンをプレゼントいたします。

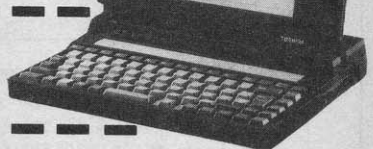
日本電気  
98NOTE  
PC-9801N

1名



東芝  
DynaBook  
(J-3100SS)

1名



ソニー MSX2+パソコン  
HB-F1XV

1名

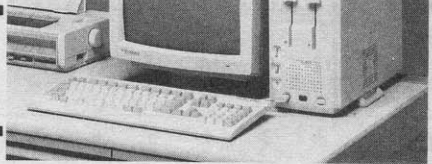
※ディスプレイ、スピーカー、グラフィックボールは含まれません。



日本電気  
PC-8801MC mode12

1名

※ディスプレイ、プリンタは含まれません。



パイオニア  
コンパチブルプレーヤー  
CLD-100

1名



松下 MSX2+パソコン  
FS-A1WSX

1名



ソニー  
CDコンパクトプレーヤー  
D-350

2名



ご自宅の住所 〒 - - 都道府県 Tel. - -	フリガナ		お名前
性別 1. 男 2. 女	生年月日 西暦でご記入ください。 19 年 月 日	年齢 才	勤務先 学校名 学部・学年
業種 (ひとつだけ○を付けて下さい) 1. 農林漁業 2. 金融・証券・保健 3. 食品・繊維・化学 4. 金属・石油・石炭・鉄鋼・非鉄金属 5. 電気・機械・金属製品製造 6. コンピュータ関連 7. 建設・印刷・輸送機械・その他製造 8. 商社・卸業 9. 小売業 10. マスコミ   11. 通信・情報サービス 12. 電気・ガス・水道 13. 運輸・その他サービス 14. 医療 15. 教育 16. 官公庁 17. 学生 18. その他 19. 無職	職種 (ひとつだけ○を付けて下さい) 1. 労務・技術職 2. 営業・販売職 3. コンピュータ関連技術・専門職 4. コンピュータ関連以外の技術・専門職 5. 事務職 6. 管理職 7. 自営 8. パート・アルバイト 9. 主婦専業 10. 小学生 11. 中学生 12. 高校生 13. 短大・専門学校生・予備校生 14. 大学・大学院生 15. その他 16. 無職		
モニター希望商品名			

70 71

72 73 74

75

76

77

78

アスキー読者アンケート1990 回答用紙

Q1	1 2 3 4 5 → Q4へ	⑥
Q2	(1) (2) (3) (4) □ + □ + □ + □ = 10割 ⑦ ⑧ ⑨ ⑩	
Q3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 ( )	⑪ ⑫
Q4	1 2	⑬
Q5	1 → Q6へ 2 → Q20へ	⑭
Q6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ( )	⑮
Q7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ( ) 12	⑯
Q8	メーカー 機種名 (例) 日本電気 PC-9801 RX21  ⑰~⑳	
Q9	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 ( ) 21	㉓ ㉔ ㉕
Q10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 ( )	㉖ ㉗
Q11	1 2	㉘
Q12	1 2 3 4 5 6 7 8	㉙
Q13		
Q14	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 ( )	㉚ ㉛
Q15		
Q16	1 2 3 4	㉜
Q17	1 2 → Q18へ 3 4 → Q19へ	㉝
Q18	メーカー 機種名  ㉞~㉟	
Q19	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 ( )	㊱ ㊲

Q5で"2"と答えた方のみお答え下さい。											
Q20	1 2 3 4	㊳									
ここからは全員がお答え下さい。											
Q21	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ( )	㊴ ㊵									
Q22	1 2 3 4 5 6 7 ( )	㊶									
Q23	1 → Q24へ 2 → Q25へ	㊷									
Q24	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 ( )	㊸ ㊹ ㊺									
Q25	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ( )	㊻									
Q26	1 2 3	㊼									
Q27	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ( )	㊽ ㊾									
Q28	① 1 2 3 ② 1 2 3 ③ 1 2 3 ④ 1 2 3 ⑤ 1 2 3 ⑥ 1 2 3 ⑦ 1 2 3	㊿ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿									
Q29	1 2 3 4 5	㊾									
Q30	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	㊿ ㊻ ㊼									
Q31	1 2 3	㊾									
Q32	1 2	㊿									
Q33	1 2 3 4 5 6 7 ( )	㊿									
Q34	1 2 3 4 5	㊿									
Q35	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	㊿ ㊻									
ご協力ありがとうございました。											



ご記入は回答用紙をお願いします。

Q1 あなたは現在パソコンをどの程度お使いですか。学校や勤務先で使用されている方は、それも含めてお答え下さい。(Oは1つだけ)

1. ほとんど毎日
2. 週に2~3回
3. 月に1~4回
4. 月に1回未満
5. 現在使っていない→Q4へ

Q2 パソコンはどのような目的にお使いですか。全体を10割としてそれぞれの割合をご記入下さい。(勤務先、学校での使用も含みます)

- |           |       |         |
|-----------|-------|---------|
| (1) 仕事    | [ ] 割 | } 合計10割 |
| (2) 学業    | [ ] 割 |         |
| (3) 趣味、遊び | [ ] 割 |         |
| (4) その他   | [ ] 割 |         |

Q3 現在パソコンをどのような用途にお使いですか。(Oはいくつでも)

1. ワープロ
2. ゲーム
3. データベース
4. 表計算、作表
5. パソコン通信
6. コンピュータ・グラフィックス
7. コンピュータ・ミュージック
8. プログラムリストの入力
9. プログラムを自分で作成する
10. コンピュータによる学習 (CAI)
11. 技術計算
12. CAD
13. テロップやデジタイズなどのビデオ編集
14. パソコン自体の学習
15. その他 (具体的にご記入ください)

Q4 勤務先、学校などにあなたが使えるパソコンはありますか。

1. ある
2. ない

Q5 個人で所有しているパソコン (ファミコン等ゲーム専用機を除く) がありますか。

1. ある→Q6へ
2. ない→Q20へ

Q6 そのパソコンはどこでお買いになりましたか。(Oはいくつでも)

1. パソコンショップ
2. 一般家電店
3. 家電量販店
4. ディスカウントショップ (大型カメラ店等を含む)
5. デパート、スーパー
6. メーカーのショールーム
7. 事務機器のディーラー
8. 生協、農協
9. 友人、知人
10. その他 (具体的にご記入ください)

Q7 パソコンをお買いになる時に参考にしたものは何ですか。(Oはいくつでも)

1. パソコン誌の記事
2. パソコン誌の広告
3. パソコン誌以外の雑誌
4. パソコン関連書籍
5. 新聞
6. テレビ、ラジオ
7. カタログ
8. 家族や友人、知人の意見
9. 店員の意見
10. 勤務先や学校で実際に使って
11. その他 (具体的にご記入ください)
12. 参考にしたものはなかった

Q8 お持ちのパソコン (ファミコン等ゲーム専用機を除く) のメーカー名、機種名をお知らせ下さい。2台以上お持ちの方は、主にお使いの1機種についてお答えください。

Q9 あなたがお持ちのパソコンの周辺機器を、本体に内蔵されているものも含めて以下の中からお選び下さい。(Oはいくつでも)

1. フロッピーディスクドライブ
2. ハードディスクドライブ
3. 専用カラーディスプレイ
4. 専用モノクロディスプレイ
5. RGB対応型テレビ
6. プリンタ
7. カラープリンタ
8. プロッタ
9. モデム
10. 音響カプラー
11. データレコーダ
12. ジョイスティック
13. マウス
14. イメージスキャナ
15. MIDI対応の電子楽器
16. MIDIやビデオ用インターフェースボード
17. 拡張RAMボード
18. ファクシミアダプタ
19. CD-ROMドライブ
20. その他 (ご記入ください)
21. 持っていない

Q10 あなたは普段ソフトウェアをどこで購入されますか。(Oはいくつでも)

1. パソコンショップ
2. 一般家電店
3. 家電量販店
4. ディスカウントショップ (大型カメラ店等を含む)
5. デパート、スーパー
6. ソフトハウス
7. ハードメーカーのショールーム
8. 事務機器ディーラー
9. 自動販売機
10. 書店、文具店
11. 生協、農協
12. 友人、知人
13. パソコン通信でダウンロード (有料のもののみ)
14. その他 (ご記入ください)

Q11 通信販売でソフトウェアを購入したことがありますか。

1. ある
2. ない

Q12 1ヵ月平均でソフトに費やす金額はいくら位ですか。(Oは1つだけ)

1. ほとんど使わない
2. 1千円未満
3. 1千円~3千円未満
4. 3千円~5千円未満
5. 5千円~1万円未満
6. 1万円~2万円未満
7. 2万円~3万円未満
8. 3万円以上

Q13 現在、あなたがお持ちのパソコンソフトの中で、最も気に入っているものは何ですか。そのソフト名をひとつだけお書き下さい。(ファミコンのソフトを除く)

Q14 今後、どのような種類のソフトが欲しいですか。(Oはいくつでも)

1. ゲーム
2. ワープロ

3. エディタ
4. DTP
5. データベース
6. グラフ作成
7. 表計算 (統合型を含まない)
8. 学習、教育 (CAI)
9. 統合型 (表計算とグラフ作成機能の統合型など)
10. 通信
11. OS
12. グラフィックス
13. CAD
14. 音楽
15. ユーティリティ (ツール、アドインソフトなど)
16. その他 (ご記入ください)

Q15 あなたが、今最も欲しいと思っているパソコンソフトをひとつだけお書きください。

Q16 あなたにとって家庭にパソコンは必要ですか。(Oは1つだけ)

1. 自宅にパソコンは必要である
2. 自宅にパソコンがあった方がよい
3. 自宅にパソコンはあまり必要ない
4. 自宅にパソコンはまったく必要ない

Q17 今後、パソコンを個人で購入する予定がありますか。(Oは1つだけ)

1. 買う予定がある
2. 買う予定はないが、欲しい  →Q18へ
3. 欲しくない  →Q19へ
4. わからない

Q18 購入を予定している、あるいは欲しいパソコンのメーカー名、機種名をひとつだけお書き下さい。

Q19 今後、欲しいとお考えの周辺機器は何ですか。(Oはいくつでも)

1. フロッピーディスクドライブ
2. ハードディスクドライブ
3. 専用カラーディスプレイ
4. 専用モノクロディスプレイ
5. RGB対応型テレビ
6. プリンタ
7. カラープリンタ
8. プロッタ
9. モデム
10. 音響カプラー
11. データレコーダ
12. ジョイスティック
13. マウス
14. イメージスキャナ
15. MIDI対応の電子楽器
16. MIDIやビデオ用インターフェースボード
17. 拡張RAMボード
18. ファクシミアダプタ
19. CD-ROMドライブ
20. その他 (ご記入ください)

Q20 (Q5で「2. ない」と答えた方のみ) ご自分のパソコンを欲しいと思いませんか。(Oは1つだけ)

1. 買う予定がある
2. 買う予定はないが、欲しい
3. 欲しくない
4. わからない

★全員の方にお聞きます。

Q21 あなたの趣味は何ですか。

(○はいくつでも)

1. 読書 (マンガを除く)
2. 音楽鑑賞
3. 映画、演劇鑑賞
4. パソコン
5. スポーツをする
6. スポーツ観戦
7. ドライブ、ツーリング
8. 釣り
9. 楽器演奏
10. アマチュア無線
11. ファミコン
12. 旅行
13. オーディオ、ビデオ
14. カード、切手等の収集
15. プラモデル、ラジコン
16. 写真撮影
17. 工作、日曜大工
18. その他 (具体的に記入ください)

Q22 ご購読の新聞は何ですか。

(○はいくつでも)

1. 朝日新聞
2. 毎日新聞
3. 読売新聞
4. 産経新聞
5. 日本経済新聞
6. 日経産業新聞
7. その他 (ご記入ください)

Q23 本誌以外によくお読みになるパソコン誌はありますか。

1. ある→Q24へ
2. ない→Q25へ

Q24 本誌以外でよくお読みになるパソコン誌をお知らせ下さい。(○はいくつでも)

1. MSX FAN
2. マイコンBASICマガジン
3. コンピューター
4. テクノポリス
5. POPCOM
6. I/O
7. マイコン
8. ASAHIパソコン
9. トランジスタ技術
10. 日経パソコン
11. Oh! PC
12. The BASIC
13. THE COMPUTER
14. パソコン通信
15. Oh! X
16. Oh! FM
17. PCマガジン
18. LOGIN
19. ASCII
20. NETWORKERマガジン
21. UNIXマガジン
22. ファミコン通信
23. EYE・COM
24. HyperLib
25. Mac Power
26. その他 (ご記入ください)

Q25 パソコンのハードやソフトウェア等を購入しようとするとき参考にするものは何ですか。

(○はいくつでも)

1. パソコン誌の記事
2. パソコン誌の広告
3. パソコン誌以外の雑誌
4. パソコン関連書籍
5. 新聞

6. テレビ、ラジオ
7. カタログ
8. 展示会、ショー
9. パソコン通信
10. 家族や友人、知人
11. 販売店の店頭、店員
12. その他 (具体的に記入ください)

Q26 本誌の購入頻度はどの位ですか。

(○は1つだけ)

1. ほとんど毎月
2. 時々
3. 初めて

Q27 パソコン誌の中からはなぜ本誌をお選びになったのですか。(○はいくつでも)

1. ソフトに関する記事が多いので
2. ハードに関する記事が多いので
3. すぐに役立つ記事が多いので
4. プログラムリストが充実しているの
5. 内容のレベルが自分に合っているの
6. 内容が丁寧でわかりやすいので
7. 価格が手頃なので
8. 広告による情報量が豊富なので
9. 情報が早いので
10. 情報の信頼性が高いので
11. 他誌では得られない情報が多いので
12. 株式会社アスキーが出版している雑誌だから
13. MSXパソコンの専門誌だから
14. 人に勧められて
15. 表紙、レイアウト、デザイン等が気に入ったので
16. 興味のある記事があったので
17. 何となく
18. その他 (具体的に記入ください)

Q28 次のそれぞれの項目について、あてはまるものをお選び下さい。(○はそれぞれについてひとつずつ)

- ①本誌の価格  
1.安い 2.ふつう 3.高い
- ②記事の内容  
1.面白い 2.ふつう 3.つまらない
- ③記事の量  
1.多い 2.ふつう 3.少ない
- ④広告の量  
1.多すぎる 2.ちょうどよい  
3.少なすぎる
- ⑤内容のむずかしさ  
1.難しすぎる 2.ちょうど良い  
3.簡単すぎる
- ⑥表紙について  
1.好き 2.どちらともいえない 3.嫌い
- ⑦プログラムリストの量  
1.多すぎる 2.ちょうど良い  
3.少なすぎる

Q29 それでは、本誌全体についてどの程度満足していますか。(○は1つだけ)

1. 非常に満足
2. まあ満足
3. どちらともいえない
4. やや不満
5. 非常に不満

Q30 本誌に対する今後のご要望をお聞かせ下さい。(○はいくつでも)

1. パソコン本体に関する記事を増やして欲しい

2. 周辺機器に関する記事を増やして欲しい
3. ゲームソフトの記事を増やして欲しい
4. ゲーム以外のソフトの記事を増やして欲しい
5. プログラミング言語、OSの記事を増やして欲しい
6. プログラムリストを増やして欲しい
7. パソコン関連の最新ニュースを増やして欲しい
8. 読者のお便りコーナーを増やして欲しい
9. 読者からの質問コーナーを増やして欲しい
10. ソフトウェアのランキングを増やして欲しい
11. インタビュー記事を増やして欲しい
12. 別冊の付録を増やして欲しい
13. 少し高くなってでもフロッピーディスクの付録をつけて欲しい

Q31 本誌に掲載されている広告は、どの程度ご覧になりますか。(○は1つだけ)

1. ほとんど目を通す
2. 関心のあるところだけ見る
3. あまり見ない

Q32 本誌の広告を見て、資料を請求したことがありますか。

1. ある
2. ない

Q33 本誌にどのような広告を載せてもらいたいですか。(○はいくつでも)

1. ゲーム、ホビー関連のソフトウェア
2. ビジネスソフトウェア
3. パソコン本体
4. 周辺機器
5. パソコン関連書籍
6. パソコンショップ
7. その他 (具体的に記入ください)

Q34 あなたはパソコン通信サービスをご存じですか。(○は1つだけ)

1. 実際に加入している
2. 加入していないが、よく知っている
3. どのようなものか、多少は知っている
4. 名前ぐらいは聞いたことがある
5. まったく知らない

以下、株式会社アスキーについてお聞きします。

Q35 以下の項目から株式会社アスキーにあてはまるイメージをお選び下さい。該当する項目が無い場合は結構です。(○はいくつでも)

1. 安定性がある
2. 将来性がある
3. 伝統がある
4. 時流にのっている
5. 親しみやすい
6. 就職してみたい会社である
7. 広告、宣伝がうまい
8. 常に業界をリードしている
9. 清潔なイメージを持つ
10. 近代的な感じがする
11. 製品、サービスの品質が高い
12. ニーズにあった製品、サービスを提供している
13. 技術サポートやアフターサービスが優れている。
14. 製品、サービスの価格対性能比 (コストパフォーマンス) が優れている
15. 技術、開発力が優れている
16. 幅広いジャンルの製品、サービスを提供している
17. 販売網が充実している

これで終了です。ありがとうございました。

便利がおいしいGCALCセット。

表計算が自由自在。

どんなグラフも思いのまま。

GCALCは、栄養満点の

MSX2 / MSX2+のご馳走だ。



●GCALC(ジーカルク)セット  
(HALNOTEカートリッジ、GCALC)  
.....HNS-200・19,800円

●HALNOTE基本3点セット  
(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、  
図形プロセッサ).....HNS-100・29,800円

●GCALC(ジーカルク).....HNS-104・14,800円

●GCARD(ジーカード).....HNS-103・12,800円

●Gterm(ジーターム).....HNS-101・10,000円

●代筆プロセッサ“直子の代筆”  
.....HNS-102・8,800円

●HALNOTEポインティングデバイス  
**COBAUSE** HTB-60・14,800円

※価格には、消費税は含まれておりません。

真が、イラストが、  
単に画像に取り込める。  
ハンディスキャナ-MSX2



●ハンディスキャナ  
スキャナ本体  
HALSCANカートリッジ  
付属ソフト(グラフィックエディター含む)  
ACアダプタ  
HIS-60・24,800円(税別)

★ご注意  
新発売のGCALCセットは表計算専用のもので、他のHALNOTEアプリケ  
ーションソフトの併用は、できません。  
※MSXはアスキーの商標です。



**あぁ、感動の255色カラー印刷なのである。**  
日本語ワープの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品をなんと255色で表示を印刷(PCI使用時)できるのだ。  
**48ドット文字のワープ機能も、スグレものだ。**  
ワープ専用機にヒットする美しい48ドット文字(PCI使用時)と、美しい変換編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

**もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。**  
縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。



●プレイ開始元/バーヒルソフト (3月発売予定)

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ FS-PC1 標準価格59,800円(税別) ▼

48ドット・カラー印字対応ワープソフト内蔵  
**A1WSX**  
パナソニック MSX2+ パソコン  
FS-A1WSX 標準価格 69,800円(税別)  
MSX2+パソコンは、MSX MSX2のソフトも使えます  
▶ パナワードウエイスとデータ互換可能 (別売変換ソフト使用)。  
▶ 画面解像度高め96ドット出力端子付。▶ 漢字BASIC内蔵。▶ FM音源内蔵。▶ 「住所録」「フリーカード」など楽しく便利なソフトを内蔵。▶ ツウスを総額に255色のCGが簡単に作れるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスクが付属。▶ お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社コンピュータ事業部 業務部 MX-16まで、▶ MSX はアスキーの商標です。

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。(色調等、実際のもとは異なる場合があります。)

**文字がキレイな**

# 「48ドット・カラー」宣言

使い方もアイデアも、自由自在。  
キミのカラーがだんぜん引ききたつのである。

別売・マウスFS-JM1-H 標準価格7,800円(税別)

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が附加されますのでご承知お願います。

心を満たす先端技術—Human Electronics 松下電器産業株式会社