

# MSX

m a g a z i n e

APR.1991

MAGAZINE  
FOR  
HOME  
PERSONAL  
COMPUTER  
SYSTEM

4  
550YEN



提督の決断  
ファンタジーⅣ  
エメラルド・ドラゴン  
ドラゴンナイトⅡ

特集 | 快適感覚MSXView

難しい操作もマウスでカンタンに！ この快適感覚をキミにも味わってほしい。

# SONY



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

## MSXの潜在力を引き出す。

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

**微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。**

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



トリートロンカラーモニターCPS-14F1  
標準価格 60,000円(税別)

**大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。**

**3.5インチFDD。**

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



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

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

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



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

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

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



連射ジョイスティックJS-303T 標準価格 2,000円(税別)  
グラフィックボールGB-6 標準価格 9,800円(税別)

**MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。**

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



ビデオデジタイザーHBI-V1  
標準価格 29,800円(税別)

**パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ**

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



MSX通信カートリッジHBI-1200  
標準価格 32,800円(税別)

**F1シンセサイザーついた。**

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。



**らくらくアニメついた。**

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がいたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。



**ワープロもついた。**

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。



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

**MSX2+**



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

# F1-SYSTEM



# さて次は何へ発展させようか。

キミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。



◎GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C.、田人C.C.、長瀬C.C.、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。◎スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。◎ストロークマッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。◎合計4人までプレイ可能。◎BGMはFM音源対応。◎システム手帳つき。

選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。



◎大リーグイメージ球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。◎ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。◎ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選べるとレトロ球場にもなる。◎バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。◎生々しい迫力のFM音源対応BGM。

プレイボール  
**PLAYBALL III**

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB  
©Sony Corporation/KLON MSX2 MSX2+ MSX2

HBS-G068D 標準価格6,800円(税別)

## 文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

### MSX2が有能なワープロに進化するワープロソフト

●30文字×20行のゆとり画面表示。●ブルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です) MSX2 MSX2+ MSX2

### 文書作左衛門

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グループビंगも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です) MSX2 MSX2+ MSX2

### はがき書右衛門

●グリーンティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。(漢字ROMが必要) MSX2 MSX2+ MSX2

### プリントショップII

●約150,000語(複合語含む)の連文面変換辞書内蔵。●JIS第1 第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。 MSX2 MSX2+ MSX2

## Membership Golf

メンバースhipゴルフ  
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB  
©Sony Corporation/KLON MSX2 MSX2+ MSX2  
HBS-G069D 標準価格7,800円(税別)

# F1-SOFTWARE

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪地区内ソニー株式会社カタログMM係へお申し込み下さい。  
●MSXはアスキーの商標です。

# MSX

m a g a z i n e

APRIL  
1991

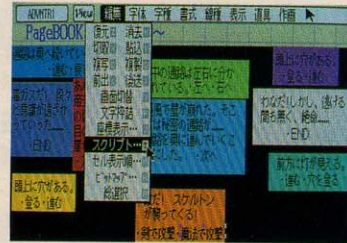
# 4



## 特集

56

## 快適感覚 MSXView



複雑なコンピューターの操作を、視覚的に処理するのがGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)。MSXViewの登場により、その操作環境がMSX上で実現する。

MAGAZINE  
FOR  
HOME  
PERSONAL  
COMPUTER  
SYSTEM

C  
O  
N  
T  
E  
N  
T  
S

### COVER

イラスト/加藤 直之  
デザイン/荒井 清和  
製 版/宮田 秀樹

■春はあけぼの、たりりらーん

6

## MSX SOFT TOP30

■キミの疑問を解決するよーっ!

10

## Mマガホットライン

■今回はラオックス ザ・コンピュータ館へ行って来たぞ!!

11

## 東京ショッピングマップ

■さあ、去年の人気モノを思い出してみよーぜっ!

12

## BHS大賞発表

■MSXView用アプリケーションツール入り

70

## MSXディスク通信

■スキー場にAISTを持ち込み、雪の夜のゲーム大会と洒落てみた

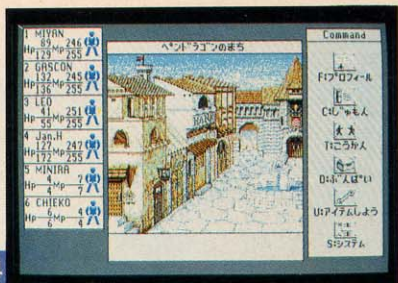
72

## PegasusのAIST奮戦記

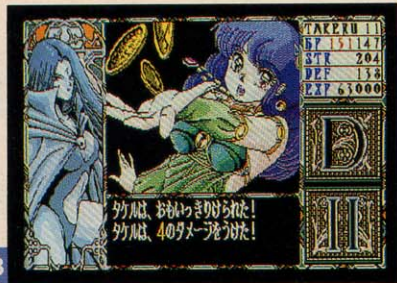
■コーナー独立第1回目は、すぎやまこういち先生へのインタビューだ!

74

## ヲタッキー鹿野のゲームAV情報



44



48



52

■なんかいつもと雰囲気が違うぞ。それゆけスマート！—————82

## MSXゴー

桜玉吉の思い出の一と—————83 おたよりハッスル—————88

MSXゲーム指南技あり一本—————85 MSX人生相談—————90

■ファジーの次はバーチャルリアリティー!?—————92

## ハイテクワンダーランド

■ゲームデザインは一日にしてならずばだったら—————94

## コンピューターRPGを創る

■さらにパワーアップしたMUSIC WORKSHOPをよろしく—————96

## 音楽のこころ

■大小さまざまなネットワークを紹介します—————104

## レッツエンジョイNETWORK

■今月はコンピューターウイルスの話—————106

## 人工知能うんちく話

■苦節9ヵ月。待望のRPG、Mマガクエストが完成にこぎつけた—————110

## ラッキーのプログラミングに夢中!

■専用プリンター以外で、MSXのリストを印字するツールを作成—————122

## テクニカル・アナリシス

■DTMFってなんだか知っているかな?—————126

## ハードウェア事始め

■さあ、早く見とくれよ! お待ちかねの発表だよ—————142

## お年玉プレゼント当選者発表

■売っちゃえ、買っちゃえ、交換しちゃえ!—————144

## 売ります買います

■新連載のアセンブラの神様を読むのだ—————130

## PROGRAM HOUSE

ソフトウェアコンテスト—————133

ショート・プログラム・アイランド—————136

## NEW SOFT

提督の決断……………16

ピーチアップ総集編……………18

エアホッケー……………19

ディスクステーション23号……………20

ドラゴンアイズ……………20

全国新作予報……………21

## 最新ゲーム徹底解析

ファンタジーⅣ……………44

ドラゴンナイトⅡ……………48

エメラルド・ドラゴン……………52

## SOFTWARE REVIEW

シード オブ ドラゴン……………22

フリートコマンドⅡ 黄昏の海域……………24

ランペール……………25

もりけんのすけべで悪いかつ!!……………26

●スーパーピンクソックス

●ピンクソックス4

INFORMATION……………76

EDITORIAL……………146



25

# MSX SOFT TOP 30

この時期、卒業やら入学やらで世間が騒がしくなってくるが、TOP30だって忙しいのだ。先月惜しくも2位だった『エメラルド・ドラゴン』が、今月は1位を獲得。発売日が月末だったこともあり、やっと実力発揮というところかな？ それと同じことは『銀河英雄伝説Ⅱ』にもいえるよね。こりゃ来月が楽しみだ。



## 1 エメラルド・ドラゴン

●グローディア '90年12月26日発売

戦闘シーンのキャラクターの動きがとってもかわいいこのゲーム、とくにタムリンの腕パタパタがいいよね。そのタムリン、隊列を組むときに先頭にしておくと効率よく戦えるのだ。とんでもない魔法で、敵を一網打尽にするのは気持ちいいぞ。



## 2 ディスクステーション21号

●コンパイル '91年1月11日発売

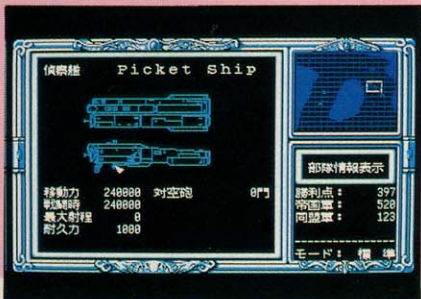
今月のDS、「コラムス」で遊んじゃダメ！ だってこんなにもおもしろいゲームなのに、ジュエルを100個消した段階でお知らせに移っちゃうんだもの、クスン……。ん？ DSの存在はそういうものだった？ そか、じゃ次は「F1道中記」で遊ぼ。



## 3 銀河英雄伝説Ⅱ

●ボーステック '90年12月21日発売

前作に比べより豪華になったオープニングデモ、アニメビデオにも負けない出来なのだ。ところで、銀英伝といえばラインハルトとヤンだよな。このふたり、ファンの数はどちらが多いのだろうか？ ファンの方、至急報告されたし！



## 4 サークⅡ

●マイクロキャビン '90年12月14日発売

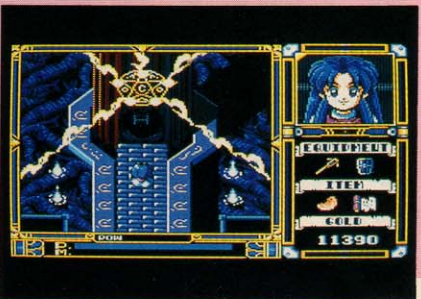
しかし勇者というのはなぜか女の子にモテるらしい。このゲームの主人公ラトクも、両手どころか両手両足に花というなんともウハウハなご身分なのだ。最終的にどの娘と結ばれるかはいいとして、ひとりくらい譲ってくれてもいいじゃない？



## 5 FRAY サーク外伝

●マイクロキャビン '90年12月6日発売

フレイちゃん、今月もラトクに追いつきませんでした、残念。ところでGO GO ピクシーゲームはもう遊んだかな？ ここに登場するデカフレイもかわいいけど、やっぱり頑張るフレイちゃんが一番かわいいよね。フレー、フレー、フレイ！



※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。

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	2	エメラルド・ドラゴン	グローディア	MSX2	2DD	8800円		7320
2	<b>NEW</b>	ディスクステーション21号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		4230
3	5	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	MSX2	2DD	9800円		4120
4	1	サークⅡ	マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		3620
5	4	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	MSX2 turbo R	2DD 2DD	7800円 7800円		3310
6	<b>NEW</b>	ピンクソックス4	ウェンティマガジン	MSX2	2DD	3600円		3170
7	7	ランペルール	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		2750
8	10	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	MSX2	2DD	8800円		2560
9	9	フリートコマンドⅡ 黄昏の海域	アスキー	MSX2	ROM	9800円		2130
10	13	三國志Ⅱ	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円		1770
11	<b>NEW</b>	ピーチアップ8号	もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		1550
12	8	DPS SG	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円		1520
13	6	スーパーピンクソックス	ウェンティマガジン	MSX2	2DD	4800円		1480
14	11	大航海時代	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		1260
15	<b>NEW</b>	ドラゴンナイトⅡ	エルフ	MSX2	2DD	7800円		1250
16	15	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		1210
17	<b>NEW</b>	聖戦士ダンバイン	ファミリーソフト	MSX2	2DD	8800円		1150
18	3	ディスクステーション20号	コンパイル	MSX2	2DD	2980円		860
19	<b>NEW</b>	MIDIサウルス	BIT?	MSX2	2DD	19800円		850
20	23	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円		680

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
21	19	シード オブ ドラゴン	リバーヒルソフト
22	14	コラムス	日本テレネット
23	16	花のももこ組!	日本物産
24	22	にゃんぴ&さむゲームス総集編	コンパイル
25	20	ピーチアップ7号	もものきはうす

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
26	17	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ
27	11	F1道中記	ナムコ
28	—	ピンクソックス3	ウェンティマガジン
29	<b>NEW</b>	MSXView	アスキー
29	—	BURAI 上巻	リバーヒルソフト

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ページに掲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 1991年1月1日から1月31日までの期間が対象となっています。

# 読者が選ぶTOP20

## エメラルド・ドラゴン



◆エンディングまでの道のりは超長い！  
つまり長く遊べるってことだよ。

さて、今月から新たに集計の始まる「読者が選ぶTOP20」、1年間応援してちょうだいな！

早速ランクに目をむけてみましょうか……。ややすすがに新しめのソフトが並んでるな。年末に発売されたばかりの「エメラルド・ドラゴン」がいきなり4位ですか？「FRAY」や「サークⅡ」も順当に票を伸ばしているなあ。早くも大賞候補出現ってとこかな？

## 累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	110
2	3	イースⅡ	日本ファルコム	100
3	5	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	96
4	-	エメラルド・ドラゴン	グローディア	80
5	2	サーク	マイクロキャビン	75
6	9	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	64
7	-	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	59
8	8	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	52
9	-	サークⅡ	マイクロキャビン	49
10	6	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	42
11	-	大航海時代	光栄	39
12	4	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	36
13	-	銀河英雄伝説	ボーステック	31
14	7	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	19
14	-	野球道Ⅱ	ブラザー工業	19
16	16	スペースマンボウ	コナミ	18
16	-	ランペルール	光栄	18
18	12	激突ペナントレース2	コナミ	17
19	-	魔導物語1-2-3	コンパイル	16
20	-	ドラゴンナイト	エルフ	15

●2月7日現在

●2月7日現在

## 今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	110
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	100
3	4	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	96
4	-	エメラルド・ドラゴン	グローディア	80
5	3	サーク	マイクロキャビン	75
6	6	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	64
7	10	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	59
8	9	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	52
9	-	サークⅡ	マイクロキャビン	49
10	5	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	42

●2月7日現在

# TAKERU TOP10

最近新作が少なくて、ちょっと寂しい「TAKERU TOP10」。しかしどんな古いソフトでも品切

れなしで買えるというのはありがたいよね。そんななかで、初登場以来つねにTOP10内にランクイン

している「リップスティックアドベンチャー2」というゲーム、キミも気になっていたんじゃないか

な？ このゲーム、ジャンルで分けるとエッチということで敬遠してる人もいるかもしれない。でもアドベンチャーゲームファンを自称するキミなら、ぜひ一度遊んでみてほしいな。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格 [税込]
1	MSXディスク通信 2月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
2	野球道Ⅱ	日本クリエイト	MSX2	8000円(3.5D)
3	MSXファンダムライブラリ-8	MSX・FAN	MSX2	2800円(3.5D)
4	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
5	パラメデス	ホット・ビー	MSX2	4900円(3.5D)
6	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
7	MSXディスク通信 創刊号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
8	リップスティックアドベンチャー2	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
9	電腦学園シナリオⅢ トップをねらえ!	ガイナックス	MSX2	7400円(3.5D)
10	MSXディスク通信 1月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)

●2月4日現在

## リップスティックアドベンチャー2

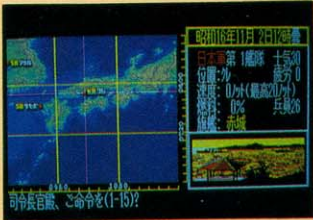


◆本格的アドベンチャーを楽しみつつ、かわいい女の子にも会える。ゲーですな。



# 期待の新作ソフトTOP10

## 提督の決断



◆発売日までしばし待て！ 今月の徹底解析を読んで研究するもよし。

最近は何作ソフトが発売されるやいなや、すかさずランクに顔を出すよね。やはり新しいソフトには、それだけの魅力があるんだろうな。とくにおもしろかったゲームの続編ともなれば、期待は高まるばかりだ。こししばらくランクを賑わせている『信長の野望・武将風雲録』などもその1本だと思うけど、やはりみんなの期待がこういうソフトを支えているんだよね。

## キミも今日からレビューアーだ!

最近いろいろなゲームの出てくるなか、僕のイチオシは『野球道Ⅱ』だ。このゲームをやると、監督の辛さや人間関係などがよくわかるようになるよ。僕はダイエーのファンなので、今年はよりいっそう田淵監督を応援したくなっちゃった。プロ野球ファンなら、ペナントレースが始まる前にぜひ楽しんでみて！  
埼玉県 細井英司 15歳

僕が遊んだゲームの中で一番好きなのは『マスター オブ モンスター』だ。自分の操るモンスターが成長していくのを見るのはとても楽しい。またマップを製作することもできるので、何度も遊べる点もいいね。できるならグラフィックを強化し、モンスターや魔法の数を増やして続編を出してほしいな。  
神奈川県 大塚健児 15歳

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	信長の野望・武将風雲録	光荣	239
2	2	提督の決断	光荣	175
3	3	アルシャーク	ライトスタッフ	101
4	6	シンセサウルスVer.3.00	BIT <sup>2</sup>	60
5	4	ポッキー-2	ポニーテールソフト	52
6	-	RAY・GUN	エルフ	28
7	-	イルミナ1	カクテル・ソフト	25
8	7	火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	17
9	-	ソーサリアン	日本ファルコム	16
10	-	銀河英雄伝説Ⅱ シナリオ集	ポーステック	14

● 2月7日現在

さて、今月は編集部からのお知らせをふたつ。大好評の『読者モニター募集』は、今回でしばらくお休みね。今までに送られてきたモニターレポートは機会をみて発表するのでお楽しみに。そしてもうひとつ、来月からこの『読者レビュー』のコーナーで紹介するキミたちのレビューが少し長くなるぞ。というわけで、こちらはドンドン送ってきとくれよ。

## 今月のモニター当選者

- ランスⅡ 反逆の少女達  
青森県 大田幸宏 20歳
- シンセサウルスVer.3.00  
東京都 新田洋平 14歳
- RAY・GUN  
大阪府 高橋彰男 19歳
- 麻雀悟空 天竺へのみち  
福岡県 今津善行 18歳
- 信長の野望・武将風雲録  
高知県 中川敬次 15歳

## 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

- サームセンパソコンランド ☎03-3251-1464  
システムイン秋葉原 ☎03-3251-1523  
ヤマギワ テクニカ店 ☎03-3253-0121  
ラオックス 中央店 ☎03-3253-1341  
第一家電ableパソコンシティ ☎03-3253-4191  
真光無線 ☎03-3255-0450  
石丸電気マイコンセンター ☎03-3251-0011  
富士音響マイコンセンターRAM ☎03-3255-7846  
マイコンショップPULSE ☎03-3255-9785  
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-3342-1901  
ソフトクリエイイト渋谷本店 ☎03-3486-6541  
J&P 渋谷店 ☎03-3496-4141

- 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  
多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561  
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111  
西武百貨店所沢店 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♪ ☎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

- コニヤパソコンランド 大阪駅前第Ⅱ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  
ニノミヤエランド ☎06-632-2038  
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎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にっぽんぼし ☎06-632-0351  
J&P千里中央店 ☎06-834-4141  
上新電機泉北パナソニック店 ☎0722-93-7001  
ニノミヤムセン阪和店 ☎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くすば店 ☎0720-56-7295  
J&P高槻店 ☎0726-85-1212  
上新電機せつとんだ店 ☎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  
コニヤムセン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  
パ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

# ホットライン Mマガ

ある日Mマガ編集部にはこんなはがきが舞い込んだ。

教えてください！ 僕の住んでるところにはMSXのソフトを扱ってるお店がないんです。でも僕は『電脳学園』で遊びたい！ そこでMマガに載っている通信販売を利用しようと思うんですが、これは信用できますか？ 匿名希望

そーか、世間には怪しげな通信販売も多いもんね。よし、キミに代わりMマガがガイナックス(販売はゼネラルプロダクツね)さんに聞いてみよう。

えっ、ほうほう我が社の通信販売についてですか？ わかりました。では簡単にご説明しましょう。ゼネラルプロダクツの通信販売は10年の実績がある、つまり安心してご利用いただけるシステムになってます。お尋ねのスーパー美麗なグラフィックが自慢の(だって

ホントなんだもん!)MSXゲーム『電脳学園』シリーズをはじめ、『サイレントメビウス』や『トップをねらえ!』などのキャラクターグッズを確実に手に入れたい方、ぜひ1度利用してみてください。「申し込みたい!」という人、まずは0422-22-1980までお電話を!

- すると、
- ①係の者が、ご希望の商品名とあなたの住所、氏名、電話番号をお聞きます。
  - ②電話の最後に受付ナンバーをお伝えます。(これは、万が一配達事故等が発生した際に必要になりますので必ずメモしてね)
  - ③お申し込みから約一週間程度で、宅配便のお兄さんが商品をお届けします。(ただし地域によってどうしても遅れてしまうこともあります、ごめんなさい)
  - ④宅配便のお兄さんに代金を商



愉快な通販、  
ご案内の巻!



ゼネプロ通販ではMSXソフトのほかに、仮面ライダーのレプリカマスク(?)やゴジラのマペットキットなどというものも取り扱っているらしい。また今後は、『ふしぎの海のナディア』のキットなどという、アニメオタクなら飛びついて喜びそうなもの販売も計画しているそうだ。なにかやりそうな会社だとは思ったが、ここまでとは……。

品と引換に渡します。

ほら、通信販売って思っていたより簡単でしょ? そのうえなんと、通信販売でソフトご注文の方には「送料」、「消費税」、「代金後払い手数料」をサービスという特典付! つまりソフトの代金のみで手に入れることができるんです。

またファクシミリによる注文も24時間対応でお受けしていますので、①にある必要事項をご記入のうえ、0422-22-1280まで送ってね。以上、安心確実のゼネプロ通販、ぜひご利用ください!

ゼネラルプロダクツ

通信販売担当: 佐藤

いやー、通信販売ってこんなに便利なものだったのね。代金の支払い方法もMマガが「売ります買います」コーナーでお勧めしている「代金集金サービス」でやってみただし、これなら安心だね。

今後もこのコーナーでは、みんなの悩みをメーカーさんに直接聞いていきます。お手紙待ってるよ。

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  
Mマガホットライン

## 移植希望ソフトTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	ソーサリアン	日本ファルコム	139
2	2	シムシティー	イマジニア	89
3	4	サイレントメビウス	ガイナックス	82
4	5	ポピュラス	イマジニア	70
5	3	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	61
6	7	ダイナソア	日本ファルコム	48
7	-	BURAI 下巻	リバーヒルソフト	43
8	6	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	40
9	-	パロディウスだ!	コナミ	31
10	7	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	26

●2月7日現在

MSXへの移植の決まった「ソーサリアン」、今月も相変わらず1位の座をキープしてますな。発売は夏ごろということなので、それまでのんびり待ってましようね。

今回は3位に浮上してきた「サイレントメビウス」についてメーカーさんに尋ねてみたぞ。以下その内容だが……「んー、たしかに移植の希望は多いです。しかしこれをMSXに移植となると、ディスクの枚数が20枚を越えてしまうんですね。また価格の面でも、MSXユーザーにはちょっと高いかなあ、というくらいの設定になってしまうんですね。

しかし「バトルスキャンパニック」なら移植も可能という返事ももらった。

## サイレントメビウス



★移植はむり? ちょっとくらい値段が高くても我慢するのにな!?

ガイナックスギャルファンみんな、これはなかなか嬉しい情報じゃないですか? turbo Rを40台も購入し、MSXへの意欲も満々のガイナックスさんだ。これからも応援していこうぜ。

東京

# ショッピングマップ

## 再び、秋葉原へやって来たのだ!!

まだピューピューと肌寒い風が吹く秋葉原の街。JR秋葉原駅を出て中央通りを北へ進み、三菱銀行のある角を左へ曲ると、すぐ目に入るのが白い大きな建物。それが、今回の取材目的地であるラオックス ザ・コンピュータ館だ。1階で取り扱っているのはパソコン雑誌&書籍とホビー&ゲームソフト。2階はパソコン&ワープロと周辺機器。3階4階はビジネス関係。5階はグラフィックス関連商品。そして、6階がイベントを行なう催事場と、その名のとおり全館コンピューターづくしだ。

店内に入って見た第一印象は、とにかく広い。広いのだ。でも、そんなに広がったらお目当てのモノを探すのが大変なのは？ と思うキミ、心配は無用だ。ザ・コンピュータ館では大量の商品を取り

扱っているにもかかわらず、種類ごとにキチンと区画整理されているので容易に探しモノを見つけられるというワケ。しかも広大な空間を利用した造りになっていて、落ち着いて見ることができるぞ。

そしてあたりを見渡すと、おやっ、ここは本屋？ と思ってしまうぐらいに本が並んでいる。1階のおよそ半分スペースがBOOKコーナーになっているのだ。パソコン雑誌はもちろんのこと、入門書から専門書、さらには洋書まで幅広く大量に展示してあるぞ。パソコンに関係のある本ならここに来れば何でも揃う、と言っても過言ではないくらいだ。客層もゲーム雑誌を見ている小学生からパソコン雑誌を読んでいる中高生、書籍を眺めているスーツ姿のサラリーマンなどじつにさまざまだ。

BOOKフロアの横には、ホビーやゲームソフトが多数並んでいるソフトフロアがある。コーナー長の新井さんに売られているソフトを聞いてみたところ、『エメラルド・ドラゴン』がよく出ているそうだ。エスカレーターで2階に上ると



すぐにturbo Rを展示しているコーナーがあり、周辺機器がこれもまたきれいに並んでいる。

駐車場完備で車でもオーケーのラオックス ザ・コンピュータ館。ぜひ、みんなにココの広さと品揃えの豊富さを体験してもらいたい。

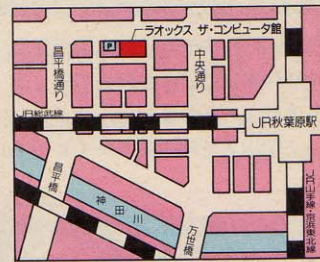
## ラオックス ザ・コンピュータ館

〒101 東京都千代田区外神田1-7-6 ☎03-5256-3111

※写真は恥ずかしいので小さめにしてくださいね。と店員さん。



◆店内の一角にあるプレイゾーンで、話題のゲームや人気のゲームを体験できる。



◆各種入門書もいろいろな種類が取り揃えてあるぞ。何か新しいことを始めようと考えている人は、ココできっと、自分にあったものを探し出せるだろう。



### BOOKコーナー



### ソフトコーナー



◆ズラり並んだソフトの多くは1種類につき複数置かれているので、\*店頭置いてない\*なんてことがほとんどないのだ。こういう細かい配慮がウレシイね。

## 今月の得情報

さあ今月はすこいぞー。まずはイベントの情報から。ザ・コンピュータ館6階の催事場では3月の6日～10日のあいだ“パソコン シーク フォー”という掘り出し市が開かれるのだ。これは店内に展示されていたパソコン本体を、超特価で販売するというもの。

もうひとつはラミックカードのこと。ラミックとはラオックス マイコン クラブの略で、本来は、

3000円以上のパソコン製品を購入すると会員になれてパソコンソフトを会員特別価格で購入できるし、くみ。それが、3月中にこの記事掲載のMマガ4月号を1階レジカウンターに持っていきとタダで会員になれてラミックカードがもらえるのだ。さらに先着100名様には3.5インチのフロッピーケースプレゼントもある。さあ、今すぐザ・コンピュータ館を目指せ。

# BHS大賞発表!!

ベストヒット・ソフトウェア

## 大賞は三國志II

今年もBHS大賞発表の時期です！ BHS大賞っていったら、Mマガ読者が選んだ権威ある賞ですからねえ。いやーこれはもう凄いですよ。何が凄いのかよくわからないくらい凄い賞ですよ。そいでその1位になった『三國志II』、こりゃ凄いソフトですねえ。えっなにが凄いかって、そりゃまあアレがこうだから、凄いんですよ。

最後の最後まで接戦の続いた今年の賞レース、結果は滑り込みで『三國志II』の大賞受賞とあいなった。発売以来着々と票を伸ばし、みごと1位の座を獲得した実力はたいしたものだ。そのおかげで、『イースII』の三年連続大賞受賞という快挙は妨げられたものの、楽しませてもらいました、ハイ。2位以下を順次見ていくと……。

マイクロキャビン初のロールプレイングとして人気の高かった『サーク』の顔がみえる。この作品は続編の人氣も高いようなので、来年こそは？ また3位から5位までを、日本ファルコムソフトが占めているのも印象深い。1位は逃したものの、さすがファルコムである。さて、今回もBHS大賞以外の賞として、Mマガ編集部が選んだ各



## 読者が選ぶTOP20

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	三國志II	光栄	1062
2	サーク	マイクロキャビン	1031
3	イースII	日本ファルコム	955
4	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	835
5	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	611
6	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	593
7	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	553
8	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	510
9	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	437
10	スナッチャー	コナミ	319
11	Dante	MSXマガジン	300
12	激突ペナントレース2	コナミ	289
13	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	280
14	SUPER大戦略	マイクロキャビン	257
15	SDスナッチャー	コナミ	252
16	スペースマンボウ	コナミ	224
17	三國志	光栄	211
18	テトリス	BPS	193
19	アレスタ2	コンパイル	181
20	ファイナルファンタジー	マイクロキャビン	168

●1月7日現在

ジャンル別の賞というものを設定した。こちらを併せて見てもらえば、昨年発売されたソフトの動向というものに手が取るようにわかるだろう。今回は、毎月Mマガ誌上でユニークなレビューを行なったソフトの発表もあったりするので、自分の選んだソフトと比較するのもいいのではないかな？

しかしこうやってBHS大賞の発表ができるのも、ソフトハウスさ

んの努力があったればこそだ。今年も昨年以上に、清く正しく美しいソフトの開発にいそしんでもらいたいよね。そのために必要なのはなんてたってキミたちの応援だ。つまり、キミたちのパワーがソフトハウスを支えているんだってことを忘れないようにね。そして今年も、次のBHS大賞に向けてバシバシ投票して欲しい。来年のBHS大賞の投票は、すでに始まっているぞ！

# 1 三國志Ⅱ

- 光栄
- シミュレーション

## ソフトウェアハウスからのコメント

今回、『三國志Ⅱ』が名誉あるBHS大賞をいただけることになり、社員一同たいへん喜んでいると同時に、『三國志Ⅱ』を支持して下さったユーザーのみなさんに深く感謝しています。このような輝かしい結果を得ることができました

のも、前作『三國志』以来、『三國志Ⅱ』への期待を込めた数多くの熱いお便りが、スタッフの励ましとなり開発に取り組むことができたからなのです。

これからもみなさんから「本当におもしろかった」と言ってもらえるような、内容の濃いゲームを創っていくつもりですので、ご声援よろしくをお願いします。

高津氏談



# 2 サーク

- マイクロキャビン
- ロールプレイング

## ソフトウェアハウスからのコメント

みなさん、応援ほんとーにどうもありがとうございました。みんなのおかげで『サーク』もこんなに大きくなりました。Thanks! です。これからも絶対みんなを裏切らない最高のゲームをジャンジャン開発していきますから、どぞ変わら



ず応援よろしくをお願いしますね! 今回のBHS大賞も、もちろんキャビンは有力候補だ!

谷口氏談

# 3 イースⅡ

- 日本ファルコム
- ロールプレイング

## ソフトウェアハウスからのコメント

3年連続で賞をいただきまして、ありがとうございます。長い間、ユーザーの皆様の支援をうけ、今さらながら感謝の気持ちでいっぱいです。イースもいまやゲームの世界を飛びだし、CDやアニメなどで活躍しています。これもひとえに皆



様のおかげだと思っています。ここまできたら来年も……? 応援よろしくお願いたします。

中原氏談

# 4 ワンダラーズ フロム イース

- 日本ファルコム
- ロールプレイング

## ソフトウェアハウスからのコメント

『イース』、『イースⅡ』の流れを受け継ぎながらも、よりアクション性を重視した『イースⅢ』ですが、ユーザーの皆様の熱い支持を受け賞をいただくことができ、たいへん感謝しております。『イースⅡ』も賞をいただき、こんなにも皆様に応



援されているイースシリーズは幸せものだと思います。ありがとうございました。

中原氏談

# 5 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

- 日本ファルコム
- ロールプレイング

## ソフトウェアハウスからのコメント

ファルコムの作品はアクションロールプレイングのイメージが強かったので、ユーザーの皆様に受け入れられるかどうか不安もありましたが、こうして賞をいただけることになりまして、本当にありがとうございました。今後も皆様の期待



に添えるようなゲームを創り続けていきたいと思います。これからもよろしくお願いたします。

中原氏談

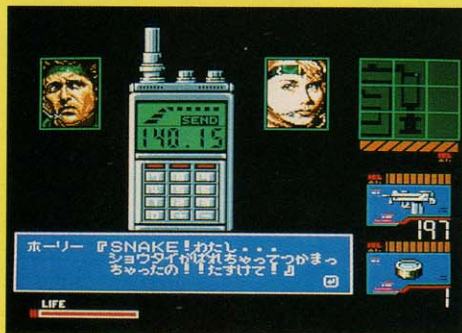
# MSXマガジン Selection

MSXゲームを知り尽くした編集部の方々、討議に討議を重ねて選び出した珠玉の名作ソフトを一挙公開だ！今回は、残念ながらアドベンチャーとシューティングのふたつは該当作ナシ！しかし大作の多かったロールプレイングからは、2本が受賞したぞ。選び抜かれたこれらのソフト、キミたちの予想は当たったかな？

## アクション賞

### ソリッドスネーク メタルギア2

●コナミ

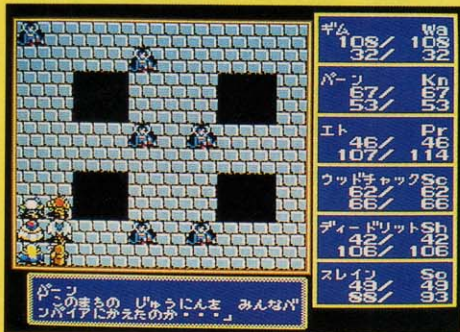


これぞMSXのゲームだっ！そう叫んだユーザーが続出したとか……？敵を倒すのではなく、いかに敵に見つからず行動するかという、従来のアクションゲームにはみられなかった斬新なアイデア。MSXオリジナルというのもユーザーにとっては嬉しいね。

## ロールプレイング賞

### ロードス島戦記

●ハミングバードソフト



ロールプレイングでありながら、戦闘シーンはシミュレーションという、1本で2倍楽しめるソフト。味方の攻撃魔法で死んじやうこともあるけれど、この戦闘システム、慣れればトコトンおもしろい。ゲームを極めたあとは、小説やビデオなども楽しめるぞ。

### ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

●日本ファルコム



ファルコムからアクションを取ったらどうなる？結果、とてもユーザーフレンドリーなゲームができあがりました、というわけ。注目のドラスレVIはコマンド選択式のロールプレイング。これがもう、近年まれにみる親切設計のゲーム。もちろんシナリオもいいぞ。

## シミュレーション賞

### 大航海時代

●光栄

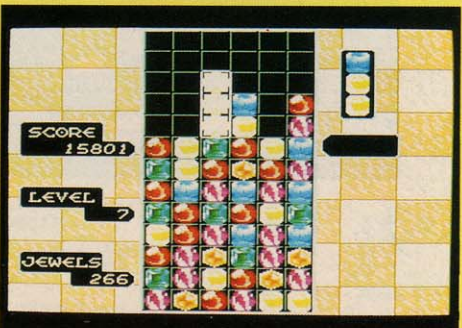


光栄シミュレーションとしては少し異色だが、それもそのはず、ちょっぴりロールプレイングの味付けがしてあるのだ。イベント・ジェネレーション・システムの導入で、毎回違ったゲーム展開が楽しめるのも人気の秘密。より自由度の高いゲームに仕上がっているぞ。

## パズル賞

### コラムス

●日本テレネット



年末に発売され、いきなりの受賞？といふかしがる人もおもしろいものはおもしろいのだ。すなわちパズルとは、単純なものほど楽しめるってことかもしれない。編集部内でいまだに熾烈なハイスコア争いが続いているのもおもしろさゆえだろう。

## グラフィック賞

### スーパーピンクソックス

●ウェンディマガジン



「女の子のかわいさから選ばれたのだろう」そう思っていただけでも結構。たしかにピンクソックスギャルはかわいい。絵もきれいだ。しかし、今回この賞に選ばれた理由はそれではない。誰がここまでやるか！ というほどに描き込まれた吉祥寺の町並。これが受賞の秘密だったのだ。一見の価値はあるぞ。

## 企画賞

### 魔導物語1-2-3

●コンパイル



かわいい主人公の女の子、そしてもっとかわいいカーバンクル。いまやコンパイルの定番キャラともいえるこのひとりと1匹が活躍するロールプレイングだ。特徴としては、とにかくしゃべる、しゃべる。このゲームをやるためだけにMSXを買った人があるというも、信じられちゃうくらいのできなのだ。

## サウンド賞

### SDスナッチャー

●コナミ

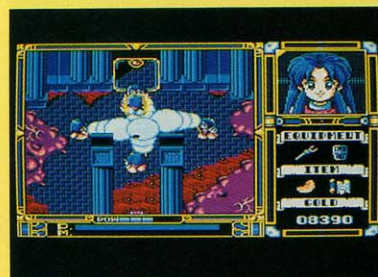


とにかくムチャクチャ音がいい。コナミの技術力の結晶、S-CCカートリッジの魔力だろうか？ これはともかく一度聞いてもらいたい。ゲーム自体も、ロールプレイング賞、シナリオ賞の最終選考まで残ったくらいだからもちろん言うことなし！ スーパーデフォルメされたギリアンがキミを待っているぞ！

## 特別賞

### FRAY サーク外伝

●マイクロキャビン



turbo R対応ソフトの第1弾！ それがこのゲームだ。あの短い期間によくもここまで、と言えるほどに完成度は高い。アクションにお笑いがじつに見事にブレンドされた内容になっている。内蔵のPCM活用により、「あーいーお天気」などちょっと間の抜けた声でしゃべるのもいい。もち2版もいいぞ。

## シナリオ賞

### BURAI 上巻

●リバーヒルソフト

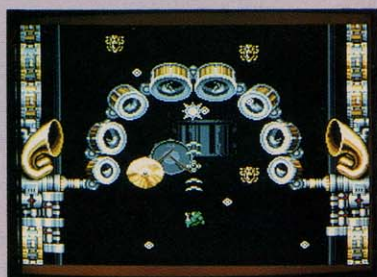


主人公が8人も登場する、このとんでもない設定が無理なく進行するんだから不思議だ。ひとりひとりの性格もしっかり設定されているので、いつのまにか愛着が湧いてくるんだよね。キャラクターの魅力はピカイチ、それもこれも、すべてはシナリオのよさのおかげだ。はやく下巻も出ればいいのになあ。

## レビューアー賞

### ファミクルパロディック2

●Bit<sup>2</sup>



このゲームは過去の名作ゲームを徹底的にパロディ化することに重点を置いているのではあるが、そのみならずゲームシステム、バランス、グラフィックと、いずれをとっても非常に丁寧な作られている。これだけ完成度が高いソフトはなかなかない。(もりけん)

### 陽炎迷宮

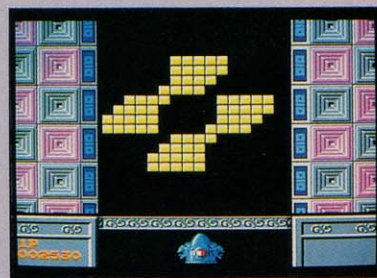
●ハート電子産業



これはちと普通じゃない。ドロドロとした世界観もさることながら、迷宮内に登場するモンスターのデザインが異常だ。ゲームシステムはワリと平凡だけど、全体的に妙な緊迫感があるんだな。一般ウケはしなかったけど、俺は好きでした。いいっすよ。(ぎーち)

### クォース

●コナミ



業務用でも好評を博したコナミのパズルシューティング。昨年発売されたソフトの中で、今でも熱くなる数少ない名作です。初心者から上級者まで、幅広いプレー展開が楽しめるのが最大の魅力でしょう。とくに対戦プレー時のゲームバランスは絶妙。(ロンドン)

# NEW SOFT

チェ、また失敗した。えーいリセットだ！ ……フッ、私の人生もリセットできたら……。

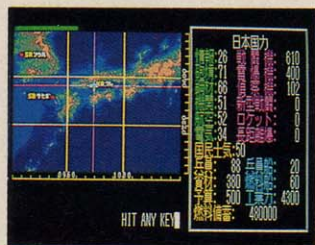
## やってきました超々本格派！ 提督の決断

そうなんです、ついに出ちゃうんですよ。あの、太平洋戦争を題材にした本格シミュレーションが光栄から。え、もう広告で知ってる？ ガビオン。

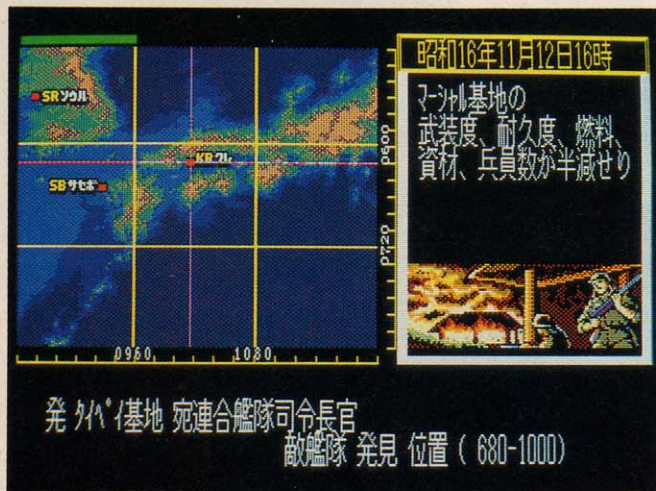
お待たせしました。先月号での約束どおり、光栄の新作シミュレーションゲーム、『提督の決断』の続報をお届けしましょう。

このゲームは、第二次大戦の太平洋戦争を題材にしたシミュレーションゲームだ。プレイヤーは日本軍か連合軍の海軍将校となり、各シナリオに設定された勝利条件をクリアするため、あらゆる作戦、戦略、戦術を駆使して戦う。

さて、太平洋戦争についてはもう学校で習っただ



◆画面構成はなかなかカッコイイ。マップはさすがに太平洋なので広い。ろうか。昭和16年12月8日に日本軍がハワイ基地に奇襲攻撃(これが世に名高い真珠湾攻撃作戦)を皮切りに、終戦までおよそ3年間、日本対アメリカ連合軍でしていた



戦争のことだ。知らなかった人は覚えておこう。

日本軍は戦争のイニシアチブをとり、昭和16年から17年にかけての真珠湾攻撃や、珊瑚海作戦など破竹の勢いで勝利していった。が、昭和17年6月のミッドウェー海戦では情報が敵につつまけて惨敗。それを機にアメリカはその圧倒的な国力と資源で反撃を開始、以後日本はズルズルと敗北を繰り返していったのだ。

「ああ、ミッドウェーで日本の空母が沈んでさえいなければ……。いや、真珠湾と珊瑚海で敵空母を逃がさなければ、ひょっとしたら日本は勝てたかも……。いや、たとえ勝てなくとも、状況は一変しているはず」と、こんなみだらな想像に興奮しているアナタ。喜びましょう。この提督の決断で、歴史の「イフ」に挑戦できるぞ。

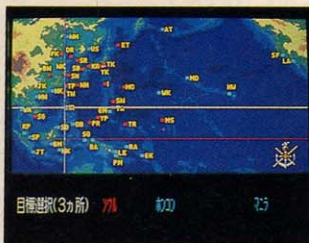
さて、もともとこの提督の決断は、16ビットマシン専用として開発されたゲームだったというのは前回でも書いたとおり。元が16ビット用ということで、随所にそのパワーが感じられるぞ。そのへん

をちょっと説明していこう。

まずデータ量がすごい。登場人物の数値から各艦船と兵器の性能、太平洋周辺のマップデータに各基地のデータ……。現在までに発売されているどのシミュレーションよりも多いのではないだろうか。これだけ大量の数値を管理するなんて、やっぱりパワフル。

次にシステムもすごい。今までの光栄の歴史シミュレーションは、ある共通性があった。たとえば、富国強兵の方法であったり、能力値の高い人物の使い方など、「三國志」や「信長の野望」、「ランペール」などには、おおまかな共通点があったといえる。

そのおかげで、目新しさという点では損をしていたらう。もち



◆敵艦隊を発見すると、画面左から情報が表示される。演出がうまいな。

## 9つのシナリオと登場人物

ゲームが始まると人物データの設定になる。このゲームには40名の将校が登場するのだ。彼らには、艦船、航空、作戦、勇猛の4つのパラメータがあり、コンピューターが102ポイントをランダムに振り分ける。これは、かならずしも史実にのっとった個性にはならないが、自分の知ってる範囲で、設定してやると気分がでるぞ。

たとえば、山本五十六の作戦能力は少なくとも70以上にしたい。

シナリオ数が9つというのも、少ないようで実は多い。ひとつのシナリオをクリアするのに、徹夜でプレーしても数日はかかる。気合を入れてかかれ！

1: 日米交渉決裂	昭和16年11月	1日
2: 真珠湾攻撃	昭和16年12月	8日
3: 珊瑚海海戦	昭和17年5月	4日
4: ミッドウェー海戦	昭和17年6月	6日
5: ソロモン海戦	昭和17年8月	25日
6: 日本海空戦	昭和17年10月	25日
7: マリアナ海戦	昭和19年6月	19日
8: 比島海戦	昭和19年10月	4日
9: 大規模決戦	昭和20年	4月

シナリオを選択してください(1-9)▼

人名	作戦	勇猛	艦船	航空
山本五十六	17	18	10	34
伊藤整一	12	22	28	31
宇垣纏	15	24	36	15
小沢治三郎	15	15	15	15
大角岑生	15	15	15	15
山口五十六	15	15	15	15

よろしいですか(Y/N)▼  
特定のデータを決定してください(スペースキーで停止)



ニガスコ

## 兵器のバリエーション

戦艦や駆逐艦に潜水艦、空母や戦闘機のみならず、基地に配置されている砲台や高射砲、新型爆弾など、このゲームにはじつにさまざまな兵器が登場する。

それらの兵器には、艦船攻撃力や装甲値など、何種類ものパラメータが性能データとして設定されているのだ。それが艦船だけでも270隻も登場するっていうんだから、やっぱりすごいデータ量ですな。

また、ゲーム中では各艦船の改造もできる。戦艦を改造して正規空母にしたりできるのだ。改造すると、艦船の性能、パラメータをかなり自由にいじれるので、自分のお好みの艦が作れるのだ。



ろんそれが悪いというわけではなく、むしろそれはシステムが完成されていた証拠ともいえた。

この提督の決断では、そういった歴史シミュレーションの必勝法はまったく通用しない。システム自体が、ガラリと変わっているからだ。しかも、そのシステムもかなり練られていて、ゲームから光栄の気合のようなものを感じてしまえるほどだ。

さらに嬉しいのは、このMSX版

はオリジナルの98版とほぼ同等の完成度、ということ。いろいろとルールやデータが削られ、オリジナルに比べてこぢんまりしてしまった、なんてことはない。

また、日本軍でも連合軍でもプレーができるのはイカス！ しかもふたりで対戦プレーも可能だ。ヘックス戦に関しても、艦船同士、砲撃戦、魚雷戦、戦闘機同士の制空戦から敵基地への上陸作戦から補給戦と、非常にバリエーションに富んでいる。

ニガスコ

## 作戦会議と戦闘！

シナリオ1では、まず最初に陸軍との作戦会議で、どこを攻撃目標にするのかを設定する。

史実では、ここで山本五十六がいきなりハワイの真珠湾を目標にしたわけだが、実際にゲームをプレーす

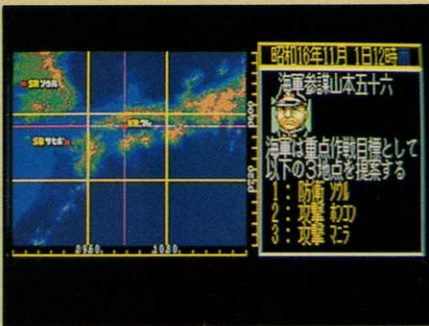
れば、それがいかに思いついた作戦だったかがわかる。

また、陸軍が結構むちゃな作戦をたててくる場合があるので、そのあたりで苦労するだろう。

戦闘になったときのヘックス戦も



ヘックス戦はかなり複雑。慣れるまで、コンピューターに任せたいほうがいいかも。



陸軍と作戦会議、陸軍の賛同を得るには、作戦能力の高い指令官を会議に出せ。



まあとにかく、それほどすごいゲームということだ。なにしろ、データ量やプログラムの関係でデ

ィスク版が出せなかったというんだから、納得もいくでしょ。

最後にもうひとつ、嬉しい機能がついている。それはturbo Rに対応していること。サンプル版をturbo Rでプレーしてみたが、これがメチャクチャ速いっ！ これはシミュレーションゲームこそ、turbo Rの威力を最大限に発揮できるジャンルなんじゃないだろうか、そう感じてしまうくらいスピーディーな展開だった。

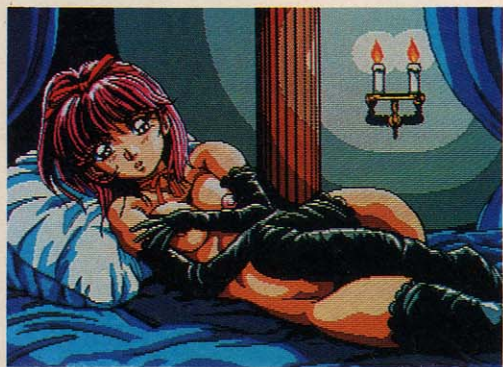
ハードなシミュレーションを楽しみたい人や、太平洋戦争に興味のある人は一度プレーしてみるべし。こりゃ本当にすごいぞ。

### シミュレーション

- 光栄
- MSX2/turbo R・ROM
- 3月下旬発売予定
- 1万4800円/1万7200円 [税別]

# ピーチアップの最後を飾る超大作だ! ピーチアップ総集編

好評を博していたディスクマガジン、『ピーチアップ』は残念ながら前号の8号をもってしばらく休刊することとなった。その最後の締めくりとして発売されるのが、この『ピーチアップ総集編』なのだ。



この『ピーチアップ総集編』は、しばらく休刊することになったピーチアップシリーズの最後のまとめとして発売される。だんだん質が高くなってきたのが感じられた矢先に休刊とは非常に残念な話だ。でも、これからも単体でゲームを発売していくそうだから、そちらに期待しよう。

総集編には、いままでのピーチアップに掲載されていたゲームの中で、とくに人気の高かったゲームをバージョンアップしたものが6本入っている。また、これまでのシリーズの隠しコマンド類もすべて公開される。自然画が隠されていたものもあるらしいので、こちらもかなり期待できるぞ。

## グリエルの聖杯 エクセレント



4号に入っていた純粹思考型パズルゲーム。システム的には、総集編のもの4号のものもまったく同じ。ただし、今回はメーカーで制作したマップのほかに、ユーザーから募集したマップも使用されている。

## アプリケーション

- もものきはうす
- MSX2・2DD
- 3月26日発売
- 6800円[税別]

## ピーチクラブ2 クイズ編



創刊号に掲載されていたクイズのバージョンアップ版。今回は単にクイズだけではなく、ストーリー性を持ったシナリオになっていて、イベントシーンなども登場するようだ。

## ハイパーブロック くずしちゃえぬがしちやえ

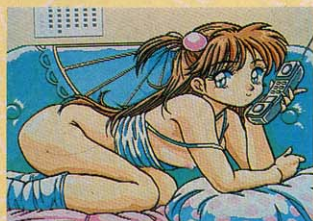
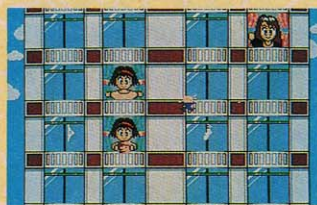


2号に入っていたブロック崩しと基本的にはまったく同じ。ただし、グラフィックの枚数や、アイテムの数はすこし増えている。グラフィックの質もかなり良くなっている。

## シーソーでぺろんちょスペシャル



これは5号に入っていた、懐かしの『サーカス』をほうふつとさせるゲームだ。内容は前回とまったく同じで、シーソーを使ってビルの窓に掛かった下着を集めていくというもの。また、グラフィックの原画は南野夢という人気漫画家の書き下ろしなので、かなり見応えがある。



## くるくるパズル3画面でドン! ハードコアバージョン

このゲームは、絵合わせパズルの一種で、7号に掲載されていた。今回のものは、そのタイトルどおりグラフィックをかなり過激にしたらしい。スクロールする3画面分の巨大なグラフィックは、この総集編の最大の売りといっても過言ではないだろう。

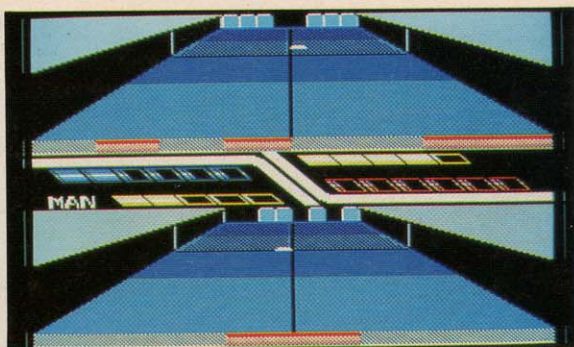
## スーパーピーチスロット



◆ いわゆる普通のスロットマシンだが、揃うとコインがざくざく出てくる画面は見ていてかなり爽快なものがある。

## 光線銃対応ソフトに新顔登場！ エアホッケー (仮称)

よくゲームセンターや旅館の片隅に置かれているエアホッケーゲームが、MSX光線銃の対応ソフトとして発売されることになった。ジョイパッドとはまた違うプレー感覚を味わってくれ。



「Plus-X ターミネーターレーザー」の対応ソフト第3弾として、「エアホッケー (仮称)」が発売されることが決定したぞ。もともとこのPlus-Xターミネーターレーザーはアスキーが中東諸国で発売していた光線銃システムの名称で、アチラでヒットした海外のMSXソフトのひとつなのだ。

さて、エアホッケーというからにはバック (白い円盤上の形をしたもので、これを相手のゴールエ

リアに入ると得点することができる)を跳ね返す何かしらのモノが必要だ。普通に考えればパドルやマウスでバーのようなものを動かしたりするのだが、このゲームで使うのは光線銃のみ。とまあ、ここまで書けばだいたいの察しはつくだろう。つまり、このエアホッケー (仮称)は「直接バックを光線銃で撃って跳ね返す」という方法をとっているわけなのだ。説明を聞いただけではそんな無茶な、と思うかもしれない。でも、実際にやってみると意外と簡単で、かつおもしろかったりするんだなあ。

- スポーツ
- アスキー
- MSX1・ROM
- 発売日未定
- 価格未定

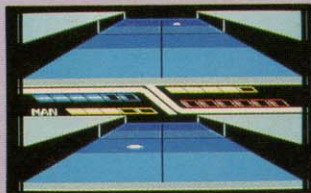


▲さすがに逆輸入モノだけあってか、対応ソフトや光線銃本体に舶来の雰囲気がある。

### モードは3つ!!

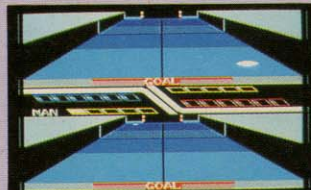
#### GAME 1

一番シビアなゲームモードがこれ。相手側も自分側も一番奥はすべてゴールエリアとなっているので、バックを撃ち逃すようなミスは絶対になくそう。シューティングに自信がある人ならともかく、初心者が遊ぶと散々なメにあう。



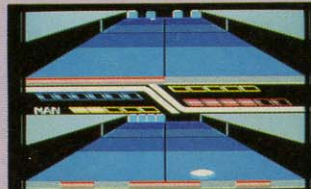
#### GAME 2

ゲームセンターに置いてあるようなエアホッケーゲームに一番近いモード。中央部分にだけゴールエリアが設置されているので、うまく中央にバックを撃ち込まないと得点することができないのだ。本物好きならコイツを選べ。



#### GAME 3

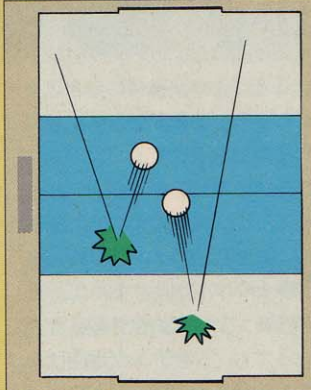
ブロックが一行、一番奥に設置されていて、バックを跳ね返してくれる。ただし、一度バックがあたったブロックは壊れてしまうので、その壊れた部分だけはゴールエリアになってしまう。コンピューターならではのモードだ。



### さまざまなテクニックを活用しよう

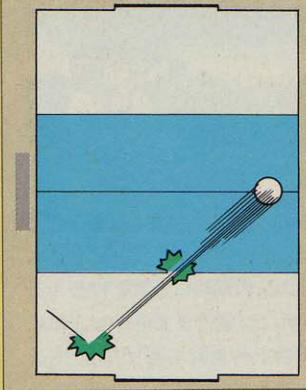
光線銃というデバイスのおかげで、このゲームはさまざまなテクが使えるようになっている。ただ問題なのは、ここに紹介したテクは射撃の腕がないと、使えないんだよねえ……。

#### (1)基本ルール



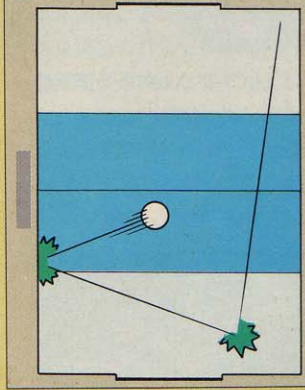
このゲームのコートはセンターラインから自分側と相手側のふたつのエリアに分かれている。基本的にバックは自分のエリア内にあるときだけしか撃ち返せない。

#### (2)二段ロケット



自分のエリア内にバックがある場合は、何回でもバックを撃つことができる。バックを追い撃ちすると加速させることもできるが、その逆もあることも考えよう。

#### (3)反射角は変更可能



バックの撃つタイミングや場所によっては、バックの反射角を変えることもできる。左右にす速く反射させながら跳ね返すことができれば、もう怖いものはない。

# アレスタ2でハイスコアを競えっ ディスクステーション23号

今までどおり、月刊で発売されることになったDS。今回は新企画の参加型ゲームも収録され、いっそう盛り上がりそうな気配。その調子でやれやれっ。

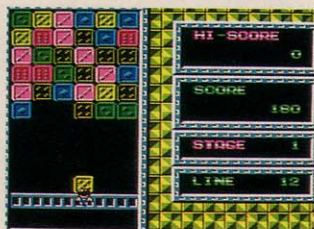
DSを毎月出すだけでもすごいというのに、年内に10タイトルは発売しますと約束してくれたコンパイル。とにかく最近の勢いには圧倒されそう。これに影響されて、ほかのソフトハウスもどどんソフトを開発してくれるようになって



▲ハイスコアを競える「アレスタ2」だ。

たらいいんだけどな。

さて、今回のDSの目玉はなんと、今回のDSの目玉はなんと、といっても「アレスタ2」の謝恩バージョン。なんとこのバージョン、ハイスコアを発表して競うことができるのだ。まるでゲームセンターみたいでしょ。しかもオリジナ



▲アクションパズルゲーム「パラメデス」。

■春だというのに部屋の中でゲームばかりしているの、いいの、いいのだ。

ルにはない、5分という決めら

れた時間内で競うモードだ。

どうやって参加するのかというと、フォーマットしてある生ディスクにデータをセーブし、ハイスコアをコンパイルに送る。すると、その次のDSにその結果が発表される、という仕組みだ。自分の腕を試したいと思っているキミ、ぜひ参加してみようか？

というところで、ほかに収録されるものも紹介しよう。まずは、「パラメデス」の遊べるバージョン。ホット・ビィのアクションパズル



ゲームだね。まだプレーしていない人は、これで要チェック！

さて、あとは連載アドベンチャーゲーム「ノーザン・クォーターズ」の予告編デモや、レギュラープログラムがずらっと勢揃い。これで1940円は安すぎるっ。

## アプリケーション

- コンパイル
- MSX2・2DD
- 3月8日発売
- 1940円[税別]

# 美少女いっぱいスペースオペラ!? ドラゴンアイズ

テクノポリス誌とフェアリーテールが手を組んで、美少女ソフトを制作。その第1弾作品が、この『ドラゴンアイズ』なのだ。これは期待できそう！

美少女ソフトでおなじみのフェアリーテールと、これまた美少女にかけてはプロともいえる徳間書店のテクノポリス誌。このふたつの強豪がソフトを共同制作しようというブランドが、GAMEテクノポリスだ。となれば、美少女ソフト



▲惑星大戦を防ぐことができるか？



▲アイネスとジェアは一緒に育った。

トファンの期待にどれだけそえるかなんて、言うまでもないよね。

記念すべき第1弾ソフト「ドラゴンアイズ」は、宇宙を舞台にしたファンタジーSFアドベンチャーだ。平和な惑星ガールドリアで育った皇女アイネスは、義兄にあ

■主人公は惑星ガールドリアの皇女アイネス。穏やかな日々を送っていたのだが。

るクリンド皇子が行方不明にな

ったことにより、事件に巻き込まれてしまう。惑星間戦争にまで発展しそうな危機に直面し、アイネスは一角狼ジェアや女衛士フリッカとともに、皇子捜索の旅に出る。

ちょっと軽めのストーリーが多い美少女ソフトの中にあって、このドラゴンアイズの世界観は壮大。といっても、シリアスな場面ばかりあるわけじゃあない。カワイイ女の子たちのサービス満点シーンもたっぷり用意されている。グラフィックは原画枚数200枚を超え、



メカニカルデザインについてはスタジオぬえが担当。そして、オープニングからエンディングまで、シーンに応じたBGMが25曲。うーん、やっぱりタガモノではないぞ。今後が大いに期待できそうなブランドの誕生なのだ。

## アドベンチャー

- GAMEテクノポリス
- MSX2・2DD
- 発売中
- 6800円[税別]

## 新作ソフト発売スケジュール表

※ 2月20日現在

<p>3 8日 15日 26日 下旬</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ディスクステーション23号 コンパイル MSX2/2DD/1940円</li> <li>●ランスⅡ 反逆の少女達 アリスソフト MSX2/2DD/6800円</li> <li>●ピーチアップ総集編 もものきはうす MSX2/2DD/6800円</li> <li>●提督の決断 光栄 MSX2/ROM/1万4800円(サウンドウェア付き 1万7200円)</li> <li>●麻雀悟空 天竺へのみち シャノアール MSX2/ROM/価格未定</li> <li>●RAY・GUN エルフ MSX2/2DD/6800円</li> </ul>	<p>6 8日 発売日未定</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ディスクステーション26号 コンパイル MSX2/2DD/1940円</li> <li>●火星甲殻団 ワイルドマシン アスキー MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●エストランド物語 イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●アズ・ユー・ライク やりたい放題3 Vol.2 アメリカツアー 全流通 MSX2/2DD/6800円</li> <li>●アズ・ユー・ライク やりたい放題3 Vol.3 オセアニアツアー 全流通 MSX2/2DD/6800円</li> <li>●ワンダーボーイ・モンスターランド 日本テクスタ MSX2/2DD/7800円(予価)</li> <li>●毎日がえっち ハート電子産業 MSX2/2DD/7200円</li> <li>●ピバ ラスベガス HAL 研究所 MSX2/ROM/6800円</li> <li>●シンセサウルスVer. 3.0 BIT<sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●スコアサウルス(仮称) BIT<sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●エフェランドジリオー ジエンブレム フロム ダークネス プレイン・グレイ MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●エリート マイクロ・ブローズ・ジャパン MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●アルシャーク ライトスタッフ メディア未定/価格未定</li> <li>●ソーサリアン TAKERU MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●史上最大のクイズ作戦(仮称) コンパイル MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●アウターリミッツⅡ もものきはうす MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●ヴェイン・ドリーム グローディア MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●エアホッケー(仮称) アスキー MSX2/2DD/価格未定</li> </ul>
<p>4 9日 12日 上旬</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ディスクステーション24号 コンパイル MSX2/2DD/1940円</li> <li>●ゴルビーのパイプライン大作戦 コンパイル MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●ルーンマスター 三国英傑伝 コンパイル MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●ポッキー2 ポニーテールソフト MSX2/2DD/6800円</li> <li>●イルミナ1 カクテルソフト MSX2/2DD/6800円</li> <li>●私をゴルフに連れてって フェアリーテール MSX2/2DD/7800円</li> <li>●ピンクソックス5 ウェンディマガジン MSX2/2DD/3600円</li> </ul>	<p>5 8日 15日</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ディスクステーション25号 コンパイル MSX2/2DD/1940円</li> <li>●DPS SG SET2 アリスソフト MSX2/2DD/価格未定</li> <li>●信長の野望・武将風雲録 光栄 MSX2/ROM/2DD/価格未定</li> <li>●囲碁ゲーム 入門用(仮称) マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9800円(予価)</li> <li>●銀河英雄伝説Ⅱ シナリオ集 ポーステック MSX2/2DD/4800円(予価)</li> </ul>

※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。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

菅沢美佐子の

# 全国 新作予報

こんにちは。菅沢美佐子です。今月からちょっとスペースが小さいです。そのぶん、情報をぎゅぎゅっと凝縮してお知らせしますので安心してね。じゃ、まずはとてもうれしい情報から。日本ファルコム「ソーサリアン」が、ついにMSXでも遊べることになりました。開発は今TAKERUで行なわれていて、発売もTAKERUからということになりそうです。内容は、PC-9801版とほぼ同じ。夏ごろには登場する予定です。

次に、「エメラルド・ドラゴン」が大好評の**グローディア**。「ヴェイン・ドリーム」というRPGを予定しているそうです。女神エルに祝福を約束された地エルゼリアを舞台に、その平和を砕いたセルジルド帝国と戦う主人公トリス。発売日などはまだ未定だけど、期待できそうなゲームです。

さて、絶好調の**コンパイル**では、今のところ2タイトルが決定しています。まずは、4月12日発売の「ゴルビーのパイプライン大作戦」。

あれ。なんだかいつもと違う。ちょっと小さくなったみたいね。でもまあ、内容は今までどおりなので、気にしない気にしない。



日ソ友好をねらった(?)パズルゲームで、ファミコンでも発売されるもの。そしてもう1本は「史上最大のクイズ作戦(仮称)」で、これはDSデラックス号として出る予定。RPGとクイズが合体した新しいタイプのゲームだそうです。また、これはまだ決定はしていないけれど、「ブラスターバーン」の総集編も出る予定なんだって。とっても楽しみです。

次は、**もものきはうす**の情報。警察機関ライアットポリスを舞

台にしたRPG「アウターリミッツ」の、続編が発売される予定。美少女脱ぎ脱ぎシーンは、もちろんありあり。お楽しみに。

さて、最後に**ポーステック**の情報。以前にもお知らせした「銀河英雄伝説Ⅱ エディター&シナリオ集」の内容が変更になりました。エディターがなくなり、シナリオ集のみになるそうです。シナリオは5本で、新提督が登場する予定。発売は5月ごろです。それでは、今月はこのへんで。ばいばーい。

# SOFTWARE REVIEW

## こういうノリでガンガンやってくれい

### シードオブドラゴン 竜の末裔

飛び散る肉片、異世界からやってきた異形の侵略者たち……。おお、こんな型破りなゲームがMSXturbo R専用で遊べるなんて感激！あれれ、でも、なんか自分のイメージと違うぞ。そんな作品なのだ。

この『シードオブドラゴン』、『FRAY』に続いて発売されたMSXturbo R専用ソフトだということもあって前から気になってはいたんです。……じつは、このゲームのレビューをまかされるまで、私はこのゲームをほとんどプレーしてなかったんですね。普通、その

ソフトを担当した人が引き続いてレビューを書くことが多いんだけど、今回は諸々の事情で私がやることにな

ったわけです。よろしく。

私とこのゲームの最初の出合いは確か、10月ごろサンプルが編集部へ届いたときのことでした。モニター上には「ヘンなキャラクターがパコパコと情けないパンチをしている」姿が映っていて、まだあまり出来ていないという話を聞かされたような気がします。ただ画面から察するに、はたしてこのゲーム、おもしろくなるのだろうか、と心配しちゃいました。つまり私のこのゲームに対する第一印象は、はっきり言ってあまりよくなかったんです。

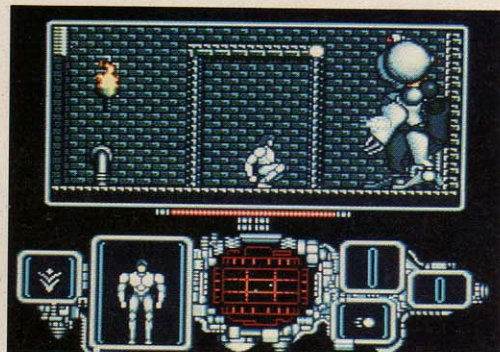
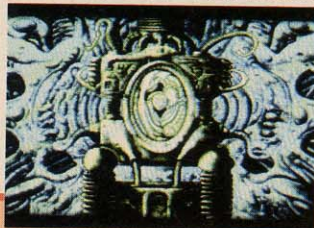
ただ今回レビューするためにこのゲームをしばらく

遊んでいるうちに、この作品のセンスの鋭さに突然気づきました。だいたいまず、このゲームの世紀末ライクな世界観はすごい。

「22世紀、米ソの“核の恐怖時代”は終わりを告げ、ついに人類に真の平和が訪れたかのように思えたときのことだった。突如、地上に現われた暗黒空間ヘルゲイトから侵略者が現われ、侵攻を開始したのである！ 彼らの悪魔的な生命力は現代兵器をもってしても歯が立たず、またたく間に地上を制圧して人類を地下シェルターの生活に追いやってしまったのだ。」

ま、22世紀まで人類が生き残っているかどうかは怪しいものですが、これだけ暗い未来世界をバツサリ描いちゃっている点がすごい。そしてさらに、このゲームの主人公の設定がぶっ飛んでいる。「オーストラリアのエアーズロックの奥深くに位置する遺跡から掘り起こされた、地球を救うことのできる唯一の救世主、それが竜の末裔と呼ばれる彼の使命

■ギーガー調のタイトル画面。何か恐い。



■リバーヒルソフト MSX turbo R 8800円[税別](2DD)

なのだ。」

……スーパー

マンのようなアメリカ的な明るいヒーローと違い、昔の日本のヒーローのような、正義の味方でありながらどこか影をひきず



↑不自然な構図。そのアンバランスさが、不安を生む。





っている悲劇的なまでのヒロイズム。仮面ライダーや新造人間キャシャーン(たぶん知らないよね)のような暗黒面を持つヒーロー像を見て育った私には、この設定に懐かしさを覚えてしまいました。ゲーム全体からアナクロ的な印象を受けるのも、そのせいでしょう。

また、私はこのゲームシステムで取り入れられている“融合”という概念がとくに気に入りました。

話が少し飛ぶけど、相手の能力を奪って進化していく生き物って、どんな怪物よりも恐ろしいと思いませんか？ ちなみに私は「遊星からの物体X」を見たあとで、こんな恐ろしい夢を見た覚えがあります。小学校の帰り道、私が土手をとぼとぼ歩いていると、突然その道の先に何か“おぞましいもの”がうごめいているのに気づいたのです。

## 我々が住む日常の世界に、非日常的な恐怖は潜んでいる

その“おぞましいもの”と目が合った瞬間、なぜかはわからないけど「このままでは取り込まれてしまう！」といった直感が走りました。で、必死に逃げようとするんだけど、あまりの恐怖のために足がすくんで動けなくなっている。そうこうするうち、“おぞましいもの”は私にじりよって来て……。

そこで、夢は終わり。あのときは、本当に恐かった。でも不思議なことに、その“おぞましいもの”がどういう姿をしていたのか、まったく思い出せなかったのです。その日以来、ラヴクラフトのクト

ゥル神話じゃないけど人間が考えられる範囲を超えた恐怖の存在って、やっぱりあるんじゃないかな、と思っています。

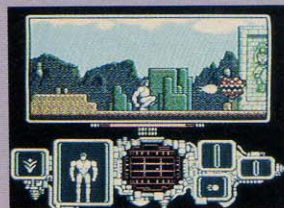
たぶん私にとって表現不可能なほど恐ろしいけ物のイメージとして一番近いのは、“物体X”のような“融合”を繰り返して進化する生物だと思う。だからこそ、“融合”する生物が主人公であるシードオブドラゴンの設定に魅かれてしまったのかもしれない。なんか言い回しがくどくて難しくなっちゃいましたが、よーするに“コワイもの見たさ”ってやつですか。

でも、調べてみると敵の能力を奪って成長するゲームって、過去にもいくつか出ているんだよね。実体を持たない魂が主人公となり、敵を倒しながら体乗り換えて自分の真の肉体を捜し

## ビデオ出力でもRGB並み!?

シードオブドラゴンは、ゲームスタート時にRGB出力とビデオ出力のふたつのモニターに対応した色選定を行なうことができるようになっている。つまりRGBモニターを持っていない人のために、ビデオ特有のにじみを利用したデザインがされているんだそうだ。

そこで、私はビデオモニターでしばらくゲームを遊んでその違いを確かめてみることにしました。で、感想ですが、私には違いがよくわからなかったというのが本当のところ。あ、でもちょっと



▶やはりビデオ出力は画質は落ちる。

待てよ。違いがわからないというのが逆に効果のあった証拠なのかもしれないぞ。そういや敵モンスターの背景のとけ込み具合はビデオのほうがいいような気も……。

求めるという「レリクス」なんか、その代表作じゃないでしょうか。

でも残念なことに、この“融合”のイメージをそのままゲームに持ち込んで成功した例って、まだないんじゃないかと思えます。当時画期的だと思ったレリクスでさえ、いま遊ぶと物足りないもん。

で、シードオブ……も私が持っている融合のイメージとかなり差があります。次から次へ倒した敵の能力を取り込んでいく、そんなグロテスクで有機的なゲームデザインを想像していたのに、実際は特定の敵を倒して出るアイテムの組み合わせで手足や胴体が切り替わるだけ。どうせやるなら、徹底的にすべての敵と同化できるぐらいにしてほしかった。内面からグジュグジュとにじみでるような“おぞましさ”をもっとうまくゲーム上で表現できれば、さらにスゴイ作品になったのにと考えると、ちょっと残念な気がするな。

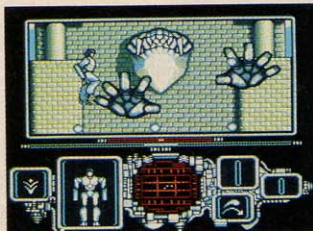
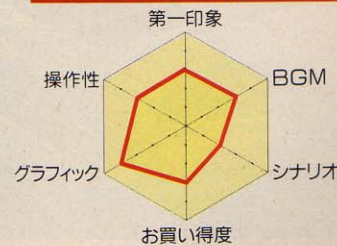
まあ無機質なコンピューターの世界で有機的な世界を表現するに

は、現在のハードではまだまだパワー不足などところがあるのかもしれない。でも、絶対いつかは私の持つ“融合”のイメージどおりのゲームができると信じてます。だって、ゲームというメディアって映画に比べたらはるかに未成熟なメディアでしょ。近い将来、ゲーム業界全体は円熟期に入ると思う。そのときになれば「遊星からの物体X」クラスのパワーを持ったゲームもユーザーが遊べるようになるんじゃないでしょうか。シードオブ……はそういった意味で、ゲーム界の過渡的な作品だと感じました。

最後に一言。このゲームに出てくる敵キャラのグラフィック、よく見るとかなり恐い。こんな“おぞましい”奴らを描けるデザイナーの執念を感じました。

●  
評/ロンドン小林  
(生活クルシイ、助けタノム)

### 5段階評価



▶巨大なキャラがガンガン登場するのだ。

# キミにもなれる山本ウソロク

## フリートコマンダーⅡ 黄昏の海域

シミュレーションは、好き嫌いがハッキリ分かれるジャンルだ。嫌いな人は、複雑な操作性やルールが、どうも取っつきにくいからだという。そんな人にこそ、このフリコマをオススメしちゃう。

この『フリートコマンダーⅡ 黄昏の海域』（以下フリコマと略）は、アスキーが久々に放つゲームソフトである。まったく、ウィザードリィ以外のアスキーのゲームで遊ぶなんて、ダンジョンマスター以来だな。あ、カオスエンジェルスもやったか。

さて、フリコマであるが、これは第二次世界大戦中の艦隊戦をモデルにしたシミュレーションゲームだ。第二次世界大戦。そう、日本が敗戦した、太平洋戦争である。零型戦闘機や、戦艦大和といった現在でも熱狂的ファンの多い兵器が数多く登場し、そして消えていった戦争でもある。

反省すべき戦争問題は置いて、今はこのフリコマについていろいろと考えてみたい。

まず、シミュレーションとしての目の付け所はいいと思う。さっきもちょっと書いたけど、太平洋戦争に登場する兵器はどれも非常に魅力的で、根強いファンが多い。

だから、そういった兵器マニアにしてあげば、大好きな艦船を自分の思いどおりに動かせる喜びは、



◆戦闘シーンはかなりハデ。効果音もハマっているの、一見の価値アリ。

格別のことだろう。いや、絶対そのはずだ。私は知らないけどさ。

「この天竜型は、カーチスタービンを装備して5万1000馬力、33ノットと当時としては最速だったんだよね。特殊な魚雷発射管が強さのヒミツさ。第一次ソロモン海戦じゃ、4隻の重巡洋艦を撃沈したんですヨ。拙者はこの船好きだなあ。おたく、どう思います？」

「アチシはやっぱり戦艦扶桑ですわ。ふそう、と読むんですよ。わかりますよね。性能は二流なんですけど、そこがまたいいでがしよ」

このような軽快な会話が、そこかしこから聞こえてくるようだ。私は聞きたくないけどさ。

うむ、扱う題材は合格格として、次は肝腎のゲームシステムはどう

だろうか。これがへぽいと、いくら扱う題材がよくても、全然意味がなくなっちゃうもんね。

結論からいうと、ゲームシステムも結構よくできているといえる。各兵器に設定されているデータ部分、つまり数値の量も、多すぎず少なすぎず適度でいいし、シンプルなゲームルールも非常に遊びやすくいい。

それに、すべての操作がマウスで行なえるのもグッド。ゲームスピードにしても、遅すぎてイライラすることがないし。

しかし、ほめてばかりでもないぞ。不満な点だってある。まず、データ量を適度にし、ルールをシンプルにしたぶん、ハードなシミュレーションを楽しもう、と思っていた人には、やや食い足りない部分が出てくる。それに、シナリオゲームの数を、もうちょい増やしてほしいな、とも感じた。

そりゃさ、オリジナルのファミコン版に比べりゃ、マップ数やアニメーション、キャンペーンモードなどを取り入れて、百万倍くら

いよくなってるんだけどさ。それに、もっと史実を参考にしたシナリオも入れてほしかった。どうせなら、シナリオエディターとか対戦モードも欲しかったかな。

思考ルーチンもパターンを読みやすく、慣れればたんなる策敵ゲームになってしまうこともある。なんて、けっこう自分勝手なことばっかり書いてきたけど、見た目のよさと遊びやすさじゃ、今まで遊んだシミュレーションの中じゃピカイチと言いきれる。今までシミュレーションを敬遠していた人は、だまされたと思って一度遊んでみてほしいぞ。シミュレーションは難しくないんだったら。



◆アスキー MSX2/turbo R 9800円[税別](ROM)



◆好きな兵器のデータを眺めている至福のひとつとき。ああ、イカすーっ！

いよくなってるんだけどさ。それに、もっと史実を参考にしたシナリオも入れてほしかった。どうせなら、シナリオエディターとか対戦モードも欲しかったかな。

思考ルーチンもパターンを読みやすく、慣れればたんなる策敵ゲームになってしまうこともある。

なんて、けっこう自分勝手なことばっかり書いてきたけど、見た目のよさと遊びやすさじゃ、今まで遊んだシミュレーションの中じゃピカイチと言いきれる。今までシミュレーションを敬遠していた人は、だまされたと思って一度遊んでみてほしいぞ。シミュレーションは難しくないんだったら。

## 感情投入アイテム!

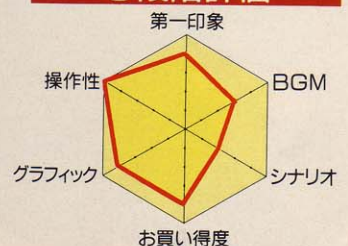
私はどんなゲームでも、プレーする前の準備運動を怠らない。太ってるけどさ。準備運動とは、そのゲームがさらにおもしろくなる雰囲気作りのことだ。ウィザードリィならファンタジー小説を読みまくる、三国志や信長なら歴史の本を読む。そして、大戦略やこのフリートコマンダーでは、ズバリ! 好きな兵器のプラモ作りだ。こりゃ辛抱たまらん!



◆どちらかという有名兵器よりもマイナー兵器がスキなワタシ。

評/ミスターカヒロツヒ提督 (でぶっちょボヨヨヨ)

### 5段階評価





# ミーはおフランスの皇帝ザーンズ ランペルール

常勝不敗を誇るフランスの皇帝ナポレオン・ボナパルトも、最後の最後まで戦いに勝ち続けたわけではない。だから、たとえゲームオーバーになっても、あんまりガッカリしないほうがいいよー。



■光荣 MSX2 1万1800円/9800円[税別] (ROM/2DD)



◆シナリオ1では、ナポレオンは一司令官なのだ。ああ、中間管理職……。

ナポレオン・リー(以下、レオン)  
ついにオレたちの出番だね!

ナポレオン・リー(以下、レオン)  
ハッ! ニッポンのキッズにいま一度「リー兄弟ここにあり」って

ところを見せてやろうぜ! ヤッ!

レオン フーッ! ノッてるネ、アニキ。だけでもうみんな、オレたちのこと知らないと思うナ!

レオン ハッ! ちげえねえ! 簡単に説明するとだな、オレたちやニッポンでベースボールやってたんだよ。な、ブラザー!

レオン それよかアニキ、プレーしたかい? 「ランペルール」。

レオン あったほうよ! こう見えてもオレは光荣の歴史シミュレーション愛好家なんだぜ!

レオン ヒュウ! インテリだねえ。オレもこのゲームやったんだけどさ、動機はアニキとちいとは

かし違うんだ。

レオン 言ってみな!

レオン オレ、ナポレオンって人物が好きなんだよネ。なんていうかさ、親しみを感じちゃうワケ。

レオン フーン。ま、オレも彼のカリスマ性と非凡な軍事的才能は認めているがな。

レオン ナポレオンの魅力はそういった表面的な部分だけじゃないぜ! 輝かしい栄光の記録の裏で

彼は彼なりに苦勞してたんだ。言語問題とか自分の身長でネ(170センチ以下だったそう)。前者の問題はひたすらフランスの書物を読むことで、後者の問題は馬術を究めることで解決したと言われている(馬上では人の身長はさほど気にならないのだ)。大変な努力家というより、ガムシヤなパワーの塊って感じがするところがたまらないのさ!

レオン なるほどねー。じゃあブラザー、お前このゲームが楽しくてしょうがなかっただろ?

レオン ま、まあね。

レオン ン、どうしたその気のない返事は。なんか不満でもあったのか? 責任はオレがとるからなんなりと言ってみな!

レオン いや、

それほどオオゲ

サなことじゃないサ。ただ……。レオン 今までの光荣のシミュレーションゲームとあまり変わり映えがしないってんだろ。

レオン スゴいやアニキ! まったくそのとおりサ。ひょっとしてアンタ、エスパーかい?

レオン まあな! というのはウソだ。そんなこと誰でも気づいているぜ。

レオン ギャフン。

レオン たしかにシステムの基本部分は引き継がれているな。ここまできると水戸黄門並みのマンネリだ。しかし逆に言えば、このシステムの完成度がいかに高いかがわかるってワケだ!

レオン ナールホド!

レオン それにいくら「変わり映えしない」といっても、システムは確実に進歩しているんだぜ! とくに戦闘システムはなかなかおもしろい。部隊が混乱したり、砲門の向きや地形の高低によって砲兵隊の攻撃範囲が変化したりと、高度な戦術が必要とされるのだ!

レオン そうか、道理でなかなか勝てなかったハズだ。HAHAHA!

レオン ブラザー、お前があまりいい返事をしなかった本当の理由はソレなんだろ、エッ?

レオン ドキッ! ち、違うってば。オレはこのゲーム、心の底から大好きだぜ! イヤーッ!

レオン (ムリしちゃってからに)レオン たしかにあのナポレオンが戦争で負けるってのは心苦しいけど、自分があのナポレオンにな



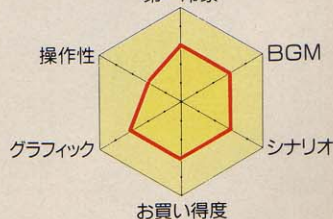
◆砲兵隊はときどき味方部隊にもブチ当ててくれる。それで混乱した日にゃ……。

れる「ってのは魅力だぜ! 今までの光荣の歴史シミュレーションを目の前に並べて「どれかひとつプレーしな」と言われたら、オレは迷わずランペルールを選ぶな。どうせ似たようなゲームシステムなら、自分が感情移入しやすい設定のものがいいし……ボタンキウ。レオン オヤオヤ、一気にしゃべったもんだからブッ倒れちゃった。ブラザーの意見ももっともだが、このゲームは光荣の歴史シミュレーションの進化の過程をたしかめる上でも、プレーしてみる価値はあるぞ。ま、光荣の根っからのファンでないとその価値はわからないと思うが……ボタンキウ。

リー兄弟  
(威勢がいいのは最初だけ)

## 5段階評価

第一印象



## 今月のひとこと



また多くの  
灯籠が流される



もりけんの

# すけべで悪いがっ!!

先月約束したとおり、今回はちょっと遅めのピンクソックス特集ってことで、第4弾と特別版をひとまとめに紹介してしましましょう……の巻。

えー、どーもりけんです。さて、今回は先月号で予告していたとおり、『ピンクソックス』の紹介をしよう。思い起こせば、1年前、このソフトを紹介したのが、この

コーナーの始まりだったんだよね。そのピンクソックスも好評のうちに第4弾を迎えたわけだ。あと、ついこの間、このゲームのCDも発売されたようで、ま、それだけ人気があるっていうことですかね。じつは、俺も今そのテープを聞きながら原稿を書いている。内容は、例の3人組がDJになってラジオ番組ふうに行進していく、という

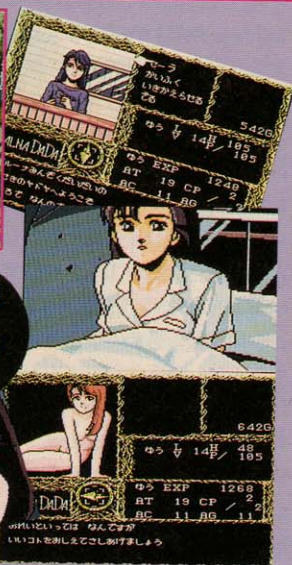
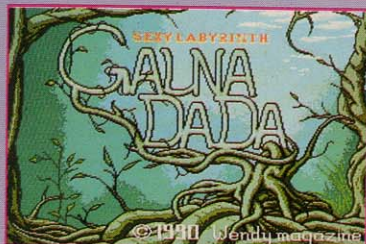
ありふれたものなんだけど、けっこーぶっ頓でいる。ま、聞きたい人は買ってやってください。

さて、では今回はまじめにゲームの解説でもしてしまおうか。まずはスーパーのほうから。ピンクソックスの番外編であるところのスーパーは2本の独立したゲームで構成されている。ひとつはRPGの『ガルナ・ダダ』、もうひとつは

アドベンチャーの『まなみのどこまでイクの?』だ。ガルナ・ダダのほうはこのメーカー初のRPGというところかなり苦労したようだ。ゲームバランス、操作性、そのほか細かいところに問題点がややあるが、初めて作ったという点を考慮すれば、まあ上出来と言えるだろう。キミたちも寛大な心を持ってプレーしてあげよう。

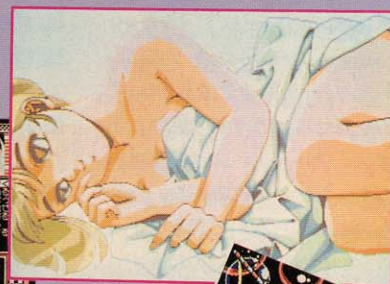
## スーパーピンクソックス

■ウェンティマガジン MSX2  
4800円[税別](2DD)



### ガルナ・ダダ

ハーフタイムラバーのゆうとメグが主人公のわりとまともなRPG。シナリオはギャグもあるけど基本的にけっこうシリアス。すけべ度はちょっと低めだけど、本気でやればかなり長時間楽しめる。個人的にはモンスターのデザインが一風変わって好きだな。



### まなみのどこまでイクの?

超変態シナリオのアドベンチャーゲーム。やれワカメスूपだ、やれマ○タクだ、と通常ほとんどお目にかかれない代物がこぞとばかりに勢揃いする。また、某『グラムキャッツ』に出ていた女の子も登場し、サービスしてくれる。ただし、裏技を見つけないとダメ。

わりとまじめでノーマルなガルナ・ダダに対して、まったく正反對のノリなのがまなみの……だ。初期設定からして変なゲームなのだが、先に進めば進むほど変態性が顕著になっていく。内容が内容だけに、すげべなグラフィックも通常のものとは根本的に違っている。まさにアブノーマル。誌面で紹介しているのは、かなりおとなしめの写真だけなのでわからないだろうが、このゲームは、『章駄天いかせ男』に勝るとも劣らない変態嗜好性すげべソフトだぞ。

あまりにアブノーマルなので、あまり女の子には遊んでほしくないのだが、しかしゲーム自体はかなりおもしろい。特筆すべきは、伝言ダイヤルをみごとにゲーム内に取り入れたことだろう。俺もこのゲームを遊ぶ前は、その存在は知っていても、実際に伝言ダイヤルを利用したことはなかったのだが、これをやるうちに興味が湧い

て実際に電話してみたところ、本当にゲームどおりのような伝言がガンガン登場するには驚いた。最近ではダイヤルQ<sup>2</sup>というものも流行っているらしいが、これもいちは聞いてみる価値はあるな。さて、この伝言ダイヤルシステムがゲーム中にどのように活用されているのかはやってみてのお楽しみということにしておくが、本編とほとんど関係のない、まったくのお遊びとしては、あまりにもよくできたシステムだ。このシステムを見るためだけに買っていい、とまでは言わないが、あるのとな

いのとでは俺の評価も随分変わってしまっただろう。結論を言えば、このゲームはアブノーマルだが傑作。ということになるかな。

えーでは、第4弾の解説に入ろう。この第4弾からディスクが2枚組になった。容量が増えるということはグラフィックの枚数が増えるということで、実際今回はいつもと比べてかなりボリュームアップしている。また、気のせいか、グラフィックの質や過激さなんかもよくなっているようだ。値段はちょっと高くなったが、それに見合う、いやそれ以上の充実した内

容になっていると思うぞ。

内容的には、3本の反射神経ゲームが小粒ながらけっこう遊べるので儲けたような気分になれる。ピンクソックスギャルズのひとりゆかちゃんのアドベンチャーゲームも、彼女のボタンだキャラクターがよく出ていていいのではないだろうか。グラフィックもかなり過激だしね。なんにせよ、今回はディスク容量が増えた分、おっまだある、おっまだある、って感じでかなり満足させてもらった。ピンクソックスある限り、このコーナーはまだ安泰だな。



恋の平均台



# ピンクソックス4

■ウェンディマガジン MSX2 3600円【税別】(2DD)



一発くん



PICO PICO



一発くん2



誰か……



【ミツェル】 あっ！ ま、まい！！！！！！



しょうめいがついて ハヤのなかは あがるくなり  
川原した しめどうスイッチを おしました



マツヒのトランポリンはあらい  
るのつぎにやるか？

あ  
しら  
い  
る  
あ  
くんじょう

ディスク2枚組になって大幅にボリュームアップ。内容のコーナーの種類も増えた。紙面の都合で写真は紹介できなかったけど、このほかにハーフタイムラバー、どしどしふんどしも入っているぞ。つねにハイレベルなシリーズだが、今回はとくにレベルが高いようだ。

光栄のサウンドウェアファンの皆様。  
日頃のご愛顧ありがとうございます。

SOUNDWARE

# Thanks FAIR

## 大航海時代

- ファミコン  
withサウンドウェア  
:14,200円 3月15日発売予定
- サウンドウェア  
CD:KECH-1002:  
3,000円(税込)
- パソコン各機種  
withサウンドウェア  
12,200円/14,200円

## 信長の野望 武将風雲録

- PC-9801シリーズ  
withサウンドウェア  
:12,200円 3月15日発売予定
- サウンドウェア  
CD:KECH-1007:  
3,000円(税込)
- PC-8801SR以降  
withサウンドウェア:12,200円

## 光栄サウンドウェア・サックスフェア

ゲームソフトとCD、2つの楽しさを  
パッキングした『withサウンドウェア』。  
この3月に発売されるPC-9801シリーズ

『信長の野望・武将風雲録』、  
ファミコンソフト『大航海時代』は

どちらも「withサウンドウェア」を先行発売!

サウンドウェアファンの方に、感謝を込めて

ひと足お先にゲームを楽しんでほしいと考えました。

プレゼントもいろいろ。CDのみお買い上げの方ももちろんです。

春らんまんの嬉しさ一杯、どうぞお楽しみに!

CD付 3月15日  
先行発売

CD無3月23日発売予定

CD付 3月15日  
先行発売

CD無3月23日発売予定

●withサウンドウェアをお買い上げの方には、先着3万名様に限り光栄サウンドのエッセンスを凝縮した  
「SWつかみ録りカセット」と、シミュレーションの面白さ満載の本「そっこん/シミュレーション」をプレゼント!

●CD(ビデオ含む)をお買い上げの方にも、「そっこん/シミュレーション」をプレゼント!

■期間:3月15日~(賞品がなくなり次第終了させていただきます)

■対象商品:光栄サウンドウェア商品

■賞品:『SWつかみ録りカセット』『そっこん/シミュレーション』

巨大艦隊、迫る。



WWII Game

# 提督の決断

MSX2 / (8メガROM版): 14,800円

3月発売予定! (DISK版での発売はございません)

- PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X68000: 14,800円  
with サウンドウェア: 17,200円 FM TOWNS: 16,800円
- ハンドブック: 1,860円
- サウンドウェア CD: H29E-20006: 2,987円 (税込)
- CT: 26CE-1006: 2,678円 (税込) 販売: ポリドール株式会社

闇に走る一条の光、戦いの幕は切って落とされる。水柱があがる中、砲煙弾雨をかいくり、無敵を誇る連合艦隊が雄姿を現す。巨大戦艦を操り、多彩な戦術・戦略で、太平洋を手にするのは君なのだ。空前のシミュレーション・ウォーゲーム、ここに発動!

## 三國志 II

壮大な男達のドラマが蘇った!  
息を呑む軍師の策が、  
外交戦が、戦場を駆け  
覇者を生み出す。  
ここに新たな「三國志」、誕生。

- MSX2 (ディスク版/8メガROM版): 14,800円  
with サウンドウェア: 17,200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-20009: 2,987円 (税込) / CT: 26CE-1009: 2,678円 (税込)



## 信長の野望

- MSX2 (ディスク版): 9,800円
- MSX2 (4メガROM版): 11,800円  
with サウンドウェア: 12,200円 / 14,200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

- MSX2 (ディスク版): 9,800円
- MSX2 (4メガROM版): 11,800円  
with サウンドウェア: 12,200円 / 14,200円
- ハンドブック: 1,860円 (税込)
- ガイドブック: 910円
- サウンドウェア CD: H29E-20003: 2,987円 (税込) / CT: 26CE-1003: 2,678円 (税込)



## 維新の嵐

- MSX2 (ディスク版): 9,800円
- MSX2 (4メガROM版): 11,800円  
with サウンドウェア: 12,200円 / 14,200円
- ハンドブック: 1,860円 (税込)
- ガイドブック: 910円
- サウンドウェア CD: H29E-20004: 2,987円 (税込) / CT: 26CE-1004: 2,678円 (税込)



■ お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに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ください。なお、書籍・サウンドウェア (CD/CT 単体) は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元: ポリドール株式会社)

株式会社 光栄

**KOEI Thanks FAIR**  
光栄サウンドウェア・サンクスフェア

失われたロマンを求めて、  
 冒険者達の旅が始まる！  
 ポルトガルの威光のもと、  
 輝かしき航海のセイルをはれ！  
 待ちうける嵐・海賊ものともせずに  
 七つの海をかけめぐれ！



「待望の新星プロデューサー・フクザワ・エイジ デビュー作」

RÉKOEITION GAME

# 大航海時代

MSX2 (4メガROM版) : 11,800円 (初回限定生産)  
 (DISK版) : 9,800円好評発売中

- PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1 turbo/X68000好評発売中: 9,800円  
with サウンドウェア: 12,200円 / 14,200円  
 FM TOWNS111: 800円
- ハンドブック好評発売中: 1,800円 (税込)
- サウンドウェア好評発売中: CD-KECH-1002/3 各100円 (税込)  
販売元: リトル株式会社
- ゲームと完全にシンクロした豊かなCDサウンド  
(要PC-8801SR以降用CD-ROMドライブ・CD別売)

● RÉKOEITION GAME ●

シミュレーションゲームのもつリアルに絶えず変化していくゲームの中で自由！自分だけの世界を創っていただける楽しみと、ロールプレイングゲームももつ主人公となり物語の中を活躍、成長していく面白さを合せ持った光栄独自の斬新的なゲームです

# ビデオもハマる!



(メインキャスト/木原美智子)

信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオと  
 三国志IIにもっと強くなるビデオ

(メインキャスト/いとうせいこう)



光栄シミュレーションゲームのエッセンスを映像で贈るファン待望のビデオついに登場！  
 その名も「もっと強くなるビデオ」シリーズ  
 あの松井先生のゲーム指南に開発裏話、**秘**イベントに新作情報、更にオリジナルCGを使った攻略ガイドなどなど、  
 テンコ盛りの内容はまさに光栄ファン必携のコレクターズ・アイテム!!  
 ゲームでハマって、ビデオもハマる。これで君も「もっと強くなる」ぞ!!

3月25日全国パソコンショップ、レコード、書店にて発売/  
 VHS/カラー/ステレオ HIFI/45分 定価4,980円(税込) 製作・発売元 株式会社KOEI ©1991KOEI

革命の詩が聞こえる。



不世出の英雄、ナポレオン！  
 コルシカの島から、  
 そびえたつ宮殿へ。  
 並ぶものなき戦争のテクニックで、  
 全ヨーロッパを震撼させた男——  
 その日、パリは、  
 皇帝の凱旋に沸き立つ！  
 VIVE LA FRANCE!!



山の高低差がゲームの  
 段差が大きいので、  
 移動できない。

ゲームの花形、砲兵の攻撃  
 集中砲火で敵は大混乱！



CD：KECH-1004：  
 3,000円(税込)

# L'EMPEREUR

ランペルール

歴史シミュレーションゲーム

MSX2(4メガROM版)：11,800円  
 /(DISK版)：9,800円

- PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/X1 turbo：9,800円/withサウンドウェア：12,200円
- ハンドブック好評発売中：1,860円(税込)
- サウンドウェア好評発売中：CD：KECH-1004：3,000円(税込)  
 販売元：ポリトル株式会社
- ゲームと完全にシンクロした豊かなCDサウンド。  
 (要PC-8801SR以降用CD-ROMドライブ・CD別売)

■英雄の秘密、ご覧あれ。



キャラクターファイルシリーズ  
 三國志 II  
**武将ファイル**  
 好評発売中！

義理・野望など武将の個性を決める義理や相性などのデータを初公開。武将たちがいま、生き生きと動き出す！

●A5判152頁  
 定価1,600円(税込)



キャラクターファイルシリーズ  
 信長の野望・戦国群雄伝  
**武将ファイル**  
 重版出来！

登場する400人以上の猛将・智将の全プロフィールから性格データまで、武将の詳細データがぎゅっ詰まった究極のキャラクター集。  
 イラスト＝横山 宏

●A5判160頁  
 定価1,600円(税込)



ワールド  
**維新の嵐  
 駆ける龍馬！**

人気ゲーム「維新の嵐」の世界がコミックで読める！岡崎つぐおが描き下ろし。これが英雄・龍馬の青春だ！

●A5判230頁  
 定価980円(税込)



**水滸伝  
 天命の誓い**

光栄のSLG「水滸伝」がコミックになって参上！ゲームで大活躍の好漢たちが所狭しと大暴れ！

●A5判260頁  
 定価980円(税込)

●テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)  
 ●お求めは全国のパソコンショップ・デパートでお近くに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ください。  
 なお、書籍・サウンドウェア(CD/OT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元：ポリトル株式会社)  
 ●当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。  
 ●MSXはアスキーの商標です。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。  
 ●価格には消費税は含まれておりません。



株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

# ディスクステーション

# #23



■ホットビー  
**パラメデス**  
ユーザー投稿大特集!  
アレスタ2タイムカウント版  
久々の究極オリジナル  
その他を予定!

## 3月8日(金)発売!



MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K  
●MSXマークはアスキーの登録商標です。  
●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承ください。  
©1991COMPILE DS#23

Disc 2枚組  
¥1,940 (税別)



ゲームアーツの  
**サムゲームス総集編**  
DISC 2枚組  
**3,880円 絶賛発売中!**  
MSX2 MSX2+ 2DD VRAM  
●MSXマークはアスキーの登録商標です。

### バックナンバーのお知らせ

(表示価格は税別)

DS4号	1,980
DS5-7号	1,940
ニューDS1月号(CD付き)	2,980
ニューDS2月号/4~12月号	1,940
DS#20(3枚組)	2,980
DS#21	1,940
DS#22(CD付き)	2,980
DSSP春号	3,980
DSSP初夏号	4,800
DSSP夏休み号/秋号/クリスマス号	3,880
DSDX#1ルーンマスターII	3,880
DSDX#2魔導師ラルバ	3,880
DSDX#3にゃんぴ	3,880
真・魔王ゴルベリアス	7,800
アレスタ/アレスタ2	6,800
魔導師物語1-2-3	8,800
ランダーの冒険III~闇に魅せられた魔術師~	7,800
DS98#0(PC-9801用)	2,980
DS98#1(PC-9801用)	3,980
DS98#2(PC-9801用)	3,980

DS新刊準備号から3号までと、3月号は完売しました。4号から2月号までは、在庫が残り少なくなっています。  
\*新刊準備号から5号までTAKERUでも購入可。  
通信販売を希望する人は、現金書留か定額決済で商品の+消費税+送料210円を商品名、あなたの郵便番号、住所、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所まで送り下さい。宛名は「通販の主様」係

### ハイデクゆうパック

お申し込みは、あなたのご希望の商品名等、必要事項を記して、振り込み用紙と料金を郵便局の窓口へ差し出すだけ。商品が一週間位で届くのを待つだけ。

### デザイナー緊急募集

今、コンパイルは優秀なグラフィックデザイナーに求めている。超カッコいいメカから、どうも可愛い女の子まであらゆるテーマに即応しラストが描けるぜ!描けるわ!という男女諸是非キミの力を貸してほしい!デザイナー以外にも、98のプログラムをちょよいのばっ!と組プログラマー、コンパイルのサウンドをもっとアップできるぜ!というサウンドスタッフ、アアの泉を自負する企画スタッフ。会社運営はかせての総務する人。取説やパッケージをもおもろくできねえという広報スタッフ。歌われる企画営業等々、増大するユーザーの要求こそはと手腕を振るってくれる貴方に、是てもらいたいぞ。詳しくは下記の住所まで問わせてね。



# 毎朝新聞

発行所  
日本テレネット(株)  
リンクス事業部  
京都市中京区丸太町通池上ル  
二条殿町ナショナルビル3F  
電話 (075) 251-0635

今月の紙面

## 春一番/アンコール決定! 「ゲームダウンロード」

MSX業界ではこの春、MSX用のユーザー制作ソフトのアンコールダウンロードを決定。これは、ユーザー側の強い要望に答えるものであり、業界では、多数の参加者になることを予想している。(共同)

# ソフトハウスラボ快調! 湧く業界!

コンパイルコーナー/マイクロキャビンコーナー  
ハミングバードソフトコーナー/JBクラブ

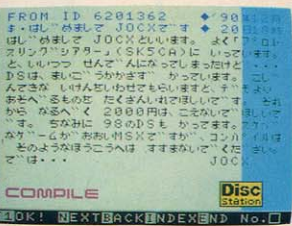
## MSXソフトハウスラボ ファン殺到! 会場騒然!



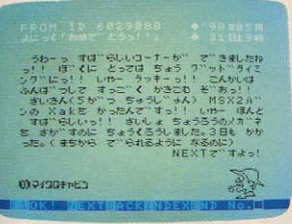
コンパイルコーナー 田中氏  
マイクロキャビンコーナー 伊藤氏  
ハミングバードソフトコーナー 河野氏

ゲームソフトハウスメーカーとファンクラブユーザーを絡ぐシステム、「ソフトハウスラボ」が登場して一カ月が過ぎた。これは、ソフトハウススタッフからメッセージを受ける一方、ユーザーからの声を発信していくことを可能にする、まさに長年の夢の結実であったため、開設以前に予想していたおりの人気となった。

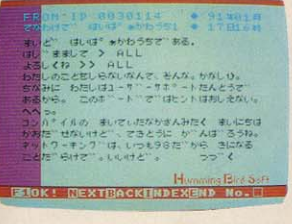
「ソフトハウスラボ」開設のオープニングイベント(1月26・27日に大阪のJ&Rテクノランドで開催)では、「コンパイル・コーナー」「マイクロキャビン・コーナー」「ハミングバードソフトコーナー」「JBクラブ(リバーヒルソフト)」の個性ある人気スタッフが顔見せし、ファンが殺到! 会場は騒然となったが、さすがはMSX界の有名人達



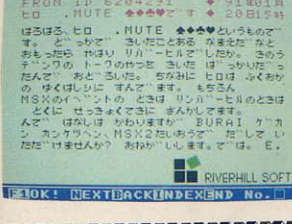
コンパイルコーナー (GAAA)



マイクロキャビンコーナー (GBAA)



ハミングバードソフトコーナー (GAAA)



JBクラブ (GDAA)



頼できる情報筋によると、早くもCPUの高速化、PCMプログラミングの情報交換、ターボRユーザーから投稿されたプログラムのダウンロードと、その活用方法は多岐にわたっているようである。また出遅れている

### 「ターボR活用」活発化! プログラム投稿の参加に期待!

光コンピュータへの前研究に不可欠なターボR活用を日米共同で達成した「AI-STプロジェクト」は、政府の期待どおり軌道に乗っている。ある信

ユーザー諸君は、今からでも「AI-STプロジェクト」に参加して欲しいと、関係者は話している。

### 参加者募集!

600km耐久レースが、毎週火曜日21:00に全国一斉に開催されている。コナミの「ハイパーリール」と「ロードファイター」を愛する、夜の9時にTHE LINKSへ集合。東京から大阪までを走り、走ろう!

毎週火曜 21時スタート!

### THE LINKS 会員募集

今、入会申し込みするとモデムをプレゼント! さらに20時間アクセス トライアルカードも進呈!

3000円(月間基本料金500円の6ヵ月分)の基本料金を払って下さい。今なら、入会金と年会費をサービスの、THE LINKS専用モデム(NGAI)をプレゼント! さらに、基本料金の制限時間(60分)を越えるアクセス時間(20時間分)が無料で使える(アクセス・トライアルカード)も進呈!

お問い合わせ ☎0120-251063

たというハイパー河内氏。●JBクラブ/「オモシロカ書き込みは、リバーヒルソフトの会報誌「JB倶楽部」(毎月一回発行)で紹介するので人気があるわね」と元氣な博多女が担当。超個性ぶつとびのMSX達人技でそれぞれのファンを魅了していた。今後の各ユーザーの対応に業界では注目させている。

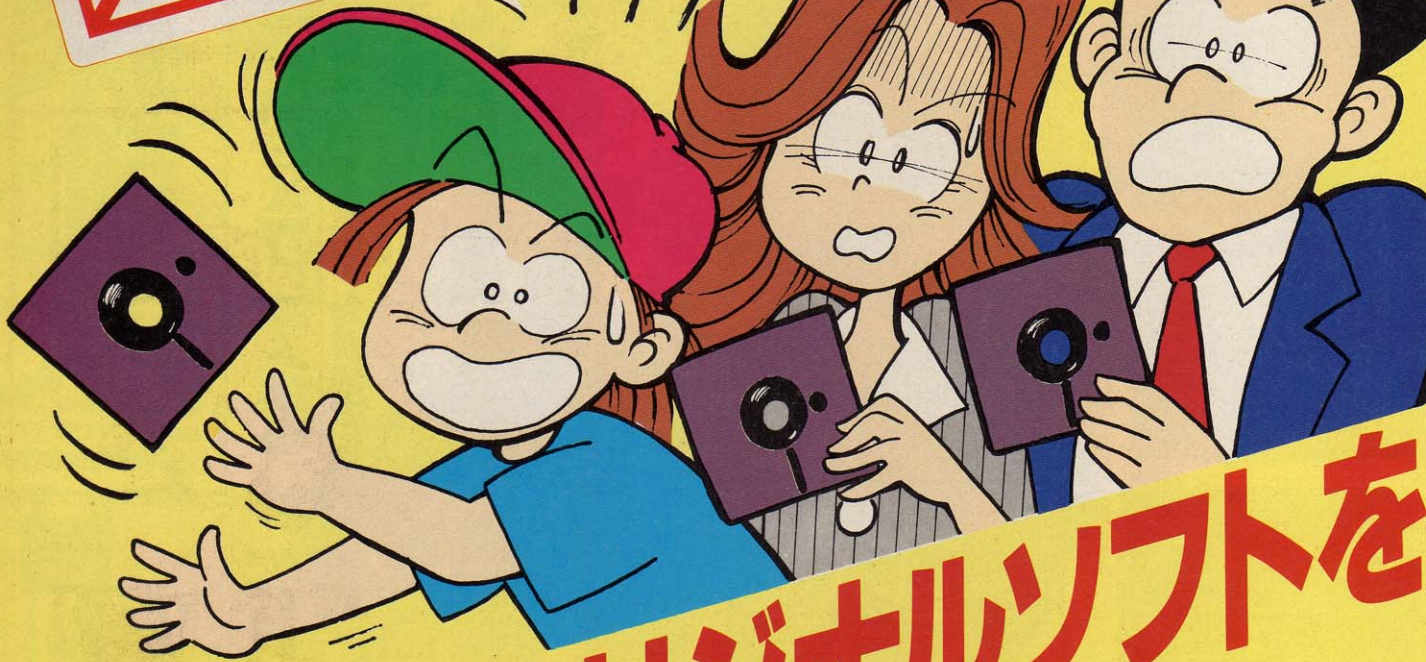
資料請求券 MSX.m

## 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る場合に限ってバックアップを開発するだけ。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てみました。



ソフトウェア法的保護監視機構とは? 本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視開発を行い、コンピュータプログラムの著作権の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。  
(・9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。)

# ユーザーからのQ&A



Q

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



Q

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

**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。

**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。



Q

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…。



Q

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

**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。

**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。バックアップ以外のコピーは違法です。

### 《会員会社一覧》

株アートディンク  
有アーマツト  
株アシスト  
株アスキー  
有アルシスソフトウェア  
イマジニア株  
株イメージテクノロジー研究所  
株インターコム  
インテリジェントシステム・ジャパン株  
株ヴァル研究所  
株ウィンキーソフト  
株イー・アイ・システムプロダクト  
イー・アイ・ソフト株  
株イー・エス・ビー  
有エーシーオー  
株エスシーアール  
株エス・ビー・エス  
エデュカ株  
株エニックス  
FA・システムエンジニアリング株  
株エム・エー・シー  
株エルゴソフト  
株オービックビジネスコンサルタント  
株大塚システム研究所  
株音研  
カナン精機株  
亀島産業株  
株管理工学研究所  
株キャリアラボ  
クエイザーソフト株

株クエスト  
株クレスト  
株クリエイトワ  
株クレスト  
有呉ソフトウェア工房  
グレイ株  
株ケーエスピー  
株ケービーエス  
ケンテックス株  
株ゲームアーツ  
株コーパス  
株光栄  
株工画堂スタジオ  
株構造システム  
株神津システム設計事務所  
コナミ工業株  
有コマキシステム研究所  
株コンパイル  
株サムシンググッド  
株ザイン・ソフト  
株シーアンドシー  
株シー・エス・ケイ  
シエラオンラインジャパン株  
システムサイト  
株システムサコム  
株システムセンター  
株システムソフト  
株システムハウスミルクウェイ  
株シノアール  
株新学社  
株新企画社

有シンキング・ラビット  
有ジー・エー・エム  
株ジェフロ  
株ジャスト  
株ジャストシステム  
株数研塾ネットワークシステム  
株スクアップトラスト  
有スタジオバンサー  
株ステラシステム  
ストラットフォードコンピューターセンター株  
株ズーム  
株セガ・エンタープライゼス  
株ソフトウイング  
株ソフトウェアジャパン  
創歩人コミュニケーションズ株  
ソフトスタジオWING  
ソフトバンク株  
株ソフトフロ  
ソフト屋じゃんばら  
株ソリマチ情報センター  
大学生協東北事業連合  
株ダイナウェア  
ダイナミック企画株  
タツヤジャパン株  
株ツァイト  
株ティアーアンドイーソフト  
株テクノソフト  
テックソフトアンドサービス株  
デービーソフト株  
株ディアイエス  
株デザインオートメーション株

株デジタル・リサーチ・ジャパン  
株電波新聞社  
株東京コンピューターシステム  
徳間書店インターメディア株  
日本アシュトン・タイト株  
日本エス・イー株  
株日本科学技術研修所  
日本化薬株  
日本クリエイト株  
日本コンピュータシステム株  
株日本テレネット  
日本デクス株  
日本ナレッジ・ボックス株  
日本ファルコム株  
日本マイコン販売株  
日本ワードパーフェクト  
有ハウテック  
株ハドソン  
株ハル研究所  
株バックス  
株バーシモン  
パーソナルメディア株  
バル教育システム有  
ヒーズ・ジャパン株  
株日立ハイソフト  
有ビービーエス  
ビクター音楽産業株  
株ビッツ  
ビー・シー・エー株  
株ファミリースoft  
有風雅システム  
2月20日現在、151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。

株フェイザーインターナショナル  
富士ソフトウェア株  
株富士通ビー・エス・シー  
プラザー工業株タケル事務局  
株プレイングレイ  
株プロダクターバンドジャパン  
プログラム企画サービス株  
株ポニーランドジャパン  
株ポニーキャニオン  
マイクロウェア・システムズ株  
株マイクロキャビン  
マイクロソフト株  
株マイクロソフトウェア・アソシエイツ  
株マイクロネット  
株マイクロプロセッサジャパン株  
マスターネット株  
株まつもと  
メガソフト株  
株メタテクノ  
株モーリン  
株ラウンドシステム研究所  
株ランドコンピュータ  
株リード・レックス  
株リギーコーポレーション  
株リットーミュージック  
株リバーヒルソフト  
ロータス株  
ロゴジャパン株  
顧問弁護士 森本絳章  
<91.2.20現在>

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  
著作権HOTLINE担当 久保田  
TEL 03(3839)8783(代表)

コンピュータソフトウェア著作権協会  
ソフトウェア法的保護監視機構

〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

# 悟空!



# どれがオリジナル?

『不正コピーを業務に使用する』とは違法である』という認識を持ちながら、多くの企業では不正コピーを放置しています。これは、ソフトウェアの管理方法がわからないからではないでしょうか。「企業内違法コピー追放キャンペーン」は知的財産権思想の普及の一環として、各企業に合ったソフトウェア管理体制の監査体制作りを応援します。



## 企業内ソフトウェア違法コピー追放キャンペーン

「企業内でのパソコンソフトのコピーは著作権法違反です」この事実をあなたはご存知でしたか？  
企業倫理を疑われるその前に、著作権について勉強してみませんか。

**「企業内ソフトウェア管理」についてのセミナー開催予定**

東京大会は大成功！引続き福岡・広島・仙台・札幌での開催計画中。

(詳細は事務局にお問い合わせ下さい)

・9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。



No Copy  
このマークは  
不法コピー  
禁止マークです

ソフトウェア法的保護監視機構

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。

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。

コンピュータソフトウェア著作権協会

ソフトウェア法的保護監視機構事務局  
担当 久保田

TEL 03 (3839) 8783 (代表)

〒101 東京都千代田区外神田6-3-8  
外神田田島ビル4F

# ソフトウェアQ&A



**Q** 私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入りますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか、

**A** 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。どんなに小さくても会社は会社です。



**Q** 私の部署では通常オリジナルを使用しています。が忙しくなるとバックアップ用コピーも同時に使用して

います。いけませんか。

**A** 著作権法違反です(21条)。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。



**Q** 私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが

**A** 著作権法違反です(21条)。ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売っていた電器店が摘発されました。



**Q** 中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

**A** オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。(第47条の2の2項)従ってコピーは手許に置けません。



**Q** 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

**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。が、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置を受けます。



## 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。バックアップ以外のコピーは違法です。

### 《会員会社一覧》

- 株アートディンク
- 有アーマツ
- 株アシスト
- 株アスキー
- 有アルシスソフトウェア
- イマジニア株
- 株イメージテクノロジー研究所
- 株インターコム
- インテリジェント・システム・ジャパン株
- 株ヴァル研究所
- 株ウィンキーソフト
- 株イー・アイ・システムプロダクト
- イー・アイ・ソフト株
- 株イー・エス・ビー
- 有エーシーオー
- 株エスシーアール
- 株エス・ビー・エス
- エデュカ株
- 株エニックス
- FA・システムエンジニアリング株
- 株エム・エー・シー
- 株エルゴソフト
- 株オービックビジネスコンサルタント
- 株大塚システム研究所
- 株音研
- 株ナラン精機株
- 電島産業株
- 株管理工学研究所
- 株キャリアラボ
- クエイザーソフト株

- 株クエスト
- 株クレスト
- 株クリエイトローワ
- 株クレス
- 有呉ソフトウェア工房
- グレイト株
- 株ケーエスピー
- 株ケービーエス
- ケンテックス株
- 株ゲームアーツ
- 株コーパス
- 株光栄
- 株工画堂スタジオ
- 株構造システム
- 株神津システム設計事務所
- コナミ工業株
- 有コマキシステム研究所
- 株コンパイル
- 株サムシンググッド
- 株ザイン・ソフト
- 株シーアンドシー
- 株シー・エス・ケイ
- シエラオンラインジャパン株
- システムサイト
- 株システムサコム
- 株システムセンター
- 株システムソフト
- 株システムハウスミルクウェイ
- 株シャノール
- 株新学社
- 株新企画社

- 有シンキング・ラビット
- 有ジー・エー・エム
- 株ジェプロ
- 株ジャスト
- 株ジャストシステム
- 株数研塾ネットワークシステム
- 株スキャットラスト
- 有スタジオハンサー
- 株ステラシステム
- ストラットフォードコンピューターセンター株
- 株ズーム
- 株セガ・エンタープライゼス
- 株ソフトウイング
- 株ソフトウェアジャパン
- 創歩人コミュニケーションズ株
- ソフトスタジオWING
- ソフトバンク株
- 株ソフトプロ
- ソフト屋じゃんばら
- 株ソリマチ情報センター
- 大学生協東北事業連合
- 株ダイナウェア
- ダイナミック企画株
- ダットジャパン株
- 株ツァイト
- 株ティアーアンドイーソフト
- 株テクノソフト
- 株システムソフト
- 株システムハウスサービス株
- デービーソフト株
- 株ディアイエス
- デザインオートメーション株

- 株デジタル・リサーチ・ジャパン
- 株電波新聞社
- 株東京コンピューターシステム
- 徳間書店インターメディア株
- 日本アシュトン・タイト株
- 日本エス・イー株
- 株日本科学技術研修所
- 日本化薬株
- 日本クリエイイト株
- 日本コンピュータシステム株
- 株日本テレネット
- 日本デクスタ株
- 日本ナレッジ・ボックス株
- 日本フルコム株
- 日本マイコン販売株
- 日本ワードパーフェクト
- 有ハウテック
- 株ハードソン
- 株ハル研究所
- 株バックス
- 株バーシモン
- パーソナルメディア株
- バル教育システム有
- ビーズ・ジャパン株
- 株日立ハイソフト
- 有ビービーエス
- ビクター音楽産業株
- 株ビッツ
- ビー・シー・エー株
- 株ファミリーソフト
- 南風雅システム

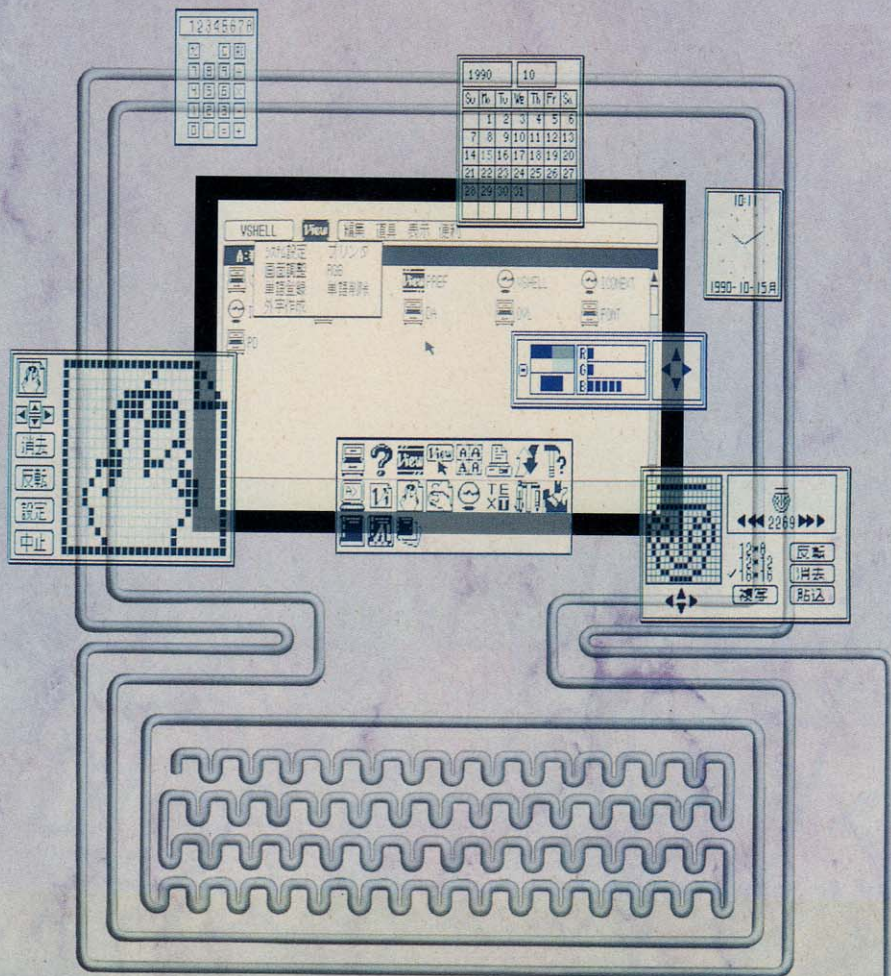
- 株フェイザーインターナショナル
- 富士ソフトウェア株
- 株富士通ビー・エス・シー
- ブラザー工業株タケル事務局
- 株ブレインレイ
- 株プロダクターバンドジャパン
- プログラム企画サービス株
- 株ポーランドジャパン
- 株ポニーキャニオン
- 株マイクロウェア・システムズ株
- 株マイクロキャビン
- 株マイクロソフト株
- 株マイクロソフトウェア・アソシエイツ
- 株マイクロネット
- 株マイクロプロズジャパン株
- 株マスターネット株
- 株まつもと
- 株メガソフト株
- 株メタテクノ
- 株モーリン
- 株ラウンドシステム研究所
- 株ランドコンピュータ
- 株リード・レックス
- 株リギーコーポレーション
- 株リットーミュージック
- 株リバーヒルソフト
- 株ロータス株
- 株ロゴジャパン株

顧問弁護士 森本絛華  
<91.2.20現在>

91.2.20日現在、151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。

マウスに思想がある。

ウィンドウに主張がある。



MSXとMSXユーザーの距離が、大幅に接近しました。本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)を提供する【MSXView】、ついに登場。マウスを使ってアイコンウインドウを次々と選択。MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、将来性豊かなプラットフォームです。さらに、テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。【MSXView】はMSXにGUIの思想と主張を与える、やさしい必須ソフトです。

**MSXViewの特長**……●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／【MSXView】対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／View TED:簡単な文書を作成するためのプログラムです。View DRAW:絵を描くためのプログラムです。Page BOOK:電子の本を作成したり、画面に表示させるためのプログラム群の総称です。

MSXturboR専用グラフィカルユーザーインターフェイス[エムエスエックス・ビュー]

# MSXView

対応機種: MSX R 専用 価格: 9,800円 (送料1,000円)

- パッケージ内容 システムディスク (3.5-2DD)  
専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式



新発売

●MSX、MSX-DOS2、MSX turbo Rは株式会社アスキーの商標です。●表示価格に消費税は含まれておりません。  
●上記の写真(電卓、カレンダー、時計)は、開発中の画面のため、製品に含まれておりません。  
【MSXView】は全国有名パソコンショップでお求めください。

## MSXを、レクチャーする。

```

o(&& date[4] == 0 && date[5] == 0) {
tel[3] = tm.hi;
date[4] = tm.de / 258;
date[5] = tm.de % 258;
#define BLACK
#define DARKBLUE
#define DARKRED
#define CYAN
#define RED
#define LIGHTRED
#define DARKYELLOW
#define LIGHTYELLOW
#define WHITE
#define P_LINE
#define S_LINE
#define FORE
#define BACK
(TINY)1
(TINY)4
(TINY)6
(TINY)7
(TINY)8
(TINY)9
(TINY)10
(TINY)11
(TINY)16
CYAN
LIGHTRED
LIGHTYELLOW
WHITE
DARKBLUE
160 NEXT I
170 K=RND(1)*25
180 D=RND(1)*25
190 IF INKEY=<>
200 FOR I=0 TO
LINE X(I
K=K+0:IF
L=L+P:IF
X(I)=A(I)
250 LINE X(I
A(I)=K:B
270 NEXT I
280 GOTO 180
static int daytab[2][14] = {{31,31,28,31,30,31,

```

もっと実践的で、具体的な仕様を知りたい。」と言う、悩めるMSXプログラマたちへ。アスキーが、可能な限りMSXの仕様を公開。MSX、MSX2、MSX2+の機能を、ハードとソフトの両面から統一的に解説した【MSX-Datapack】は、まさにMSXのバイブル。MSXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージした、MSXユーザー、プログラマたちの救世主です。

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート エムエスエックス・データパック

# MSX-Datapack

### MSX-Datapackの内容

**マニュアル編**……●ハードウェア仕様:システム構成、メモリマップ、カードリッジ、システムを拡張する際の注意、アドレスマップ●システムソフトウェア:ブートシーケンス、割り込み、BASICのコマンド、BASICの内部構造、内部ルーチン●MSX-DOS:コマンド、MSX-DOSの構造、ファンクションコール●VDP:V9938、V9958●スロット●標準的な周辺装置へのアクセス●オプションの周辺装置:RS-232C、MSX-MODEM、MSX-MUSIC、MSX-AUDIO、MSX-JE、漢字プリンタ、拡張BIOS●付録:BIOS一覧、ワークエリア、I/Oマップなど

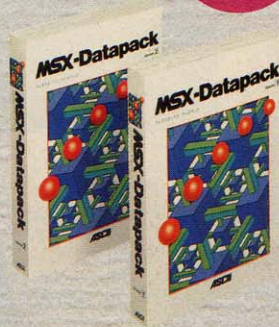
**ソフトウェア編**……●拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込み、DOSからのSubROMコールなど

価格:12,000円(送料1,000円)

対応機種:MSX、MSX2、MSX2+ メディア:3.5-2DD

MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。●表示価格に、消費税は含まれておりません。

【MSX-Datapack】は、全国有名パソコンショップでお求めください。



新発売

情報人間のためのネット  
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  
ペースを提供する情報人間  
のためのシンクタンクです。

●ニュース：法人会員募集  
その1・会社一括ご入  
会することにより、毎月の  
使用料の請求書を発行い  
たします。登録料は1社に  
つき5,000円。複数でご入  
会いただければ、負担が  
軽減されます。(DPIへ続)

気軽なパソコン通信を楽  
しみたい人のためのネット  
ワークアスキーネットPCS。  
日本最大の7,000本を超  
えるプログラムライブラリと活  
発なホビースペースを提  
供します。●ニュース：ア  
ートネイチャー情報センター、  
電話・テレコムSIG、パ  
ソコン新製品情報といっ  
た新コーナーが続々と登  
場。プログラムライブラリ  
への登録も7,000本を超  
え、活気に満ちています。

4つの中から、  
あなたのための  
アスキーネットを  
お選びください。

MSX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  
供します。●ニュース：  
ご紹介キャンペーン  
実施中。ご紹介いた  
だいたお友達が入会  
された場合、あなたに  
素敵なプレゼントを。  
(91年3月末まで)詳  
しくは、事務局まで。

国際派人間のための  
ネットワーク、アスキー  
ネットDPI(デルファイ)。  
米国のパソコン通信  
「DELPHI」へのゲート  
ウェイとそれをガイドする  
様々な情報を提供します。

DELPHIは、個性的なSIGや機能  
性の高い電子メール、様々なデー  
タベースへのゲートウェイで有名  
な米国有数のネットワーク。DPI  
ではDELPHI利用ガイドや最新情  
報のダイジェストをお届けします。  
●ニュース：法人会員募集その2  
・ネット使用料は固定料金ですか  
ら経費管理も簡単です。(付加サー  
ビス使用料を除く)・法人入会に  
関する資料請求は、事務局まで。

4つのアスキーネットが体験できる。

〈アスキーネットスタータキット〉好評発売中。

アスキーネットACS・PCS・MSX・DPIのネット  
ワークが各60分楽しめるスタータIDの他、ビデオ、  
ハンドブックなどをバックにした〈スタータキット〉  
を発売しました。◎価格：5,800円◎スタータID  
(ACS・PCS・MSX・DPI)◎オペレーションハンド  
ブック◎ビデオマニュアル(VHS30分)◎アスキー  
ネット入会申込書(正式入会時初回登録料無料)  
●POOL INDEX ※〈アスキーネットスタータキット〉  
は、全国有名パソコンショップにて発売中です。



全国24ヶ所のアスキーネット共通アクセスポイント：札幌、仙台、つくば、浦和、所沢、東京、八王子、多摩、  
千葉、川崎、横浜、藤沢、静岡、浜松、名古屋、金沢、京都、大阪、奈良、神戸、広島、松山、福岡、那覇  
\*「DELPHI」および「Infolink」は、米国General Videotex Corporation社の商標です。  
\*上記の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には消費税額が必要となります。

お問い合わせ・お申し込み：電話03-3486-9661 アスキーネット事務局まで

アスキーのパソコン通信サービス

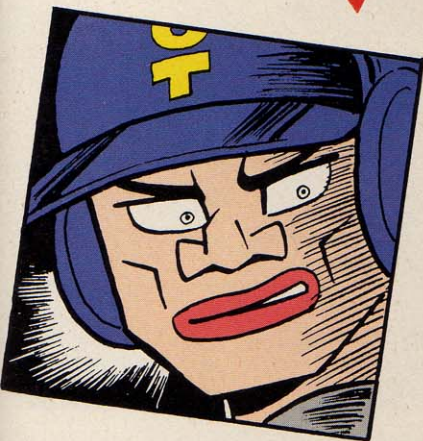
# ASCII NET



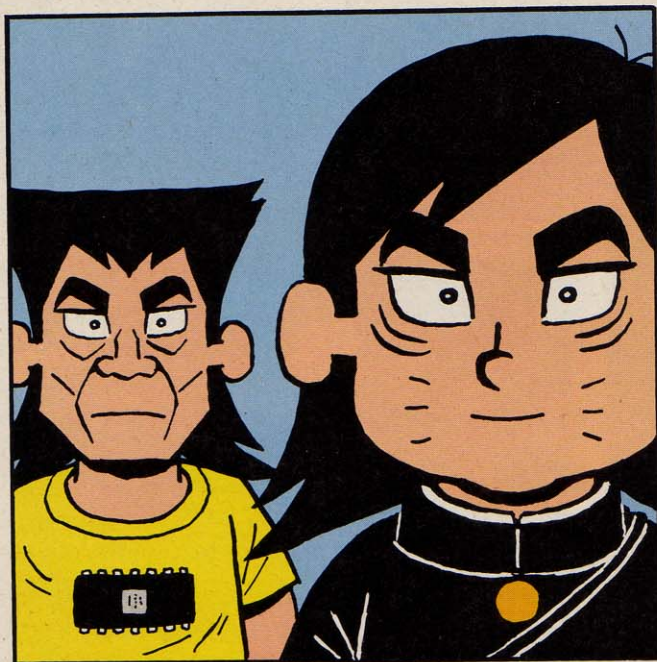
ログイン  
ボックス

# ベーしっ君II

荒井清和著 定価520円(税込み)

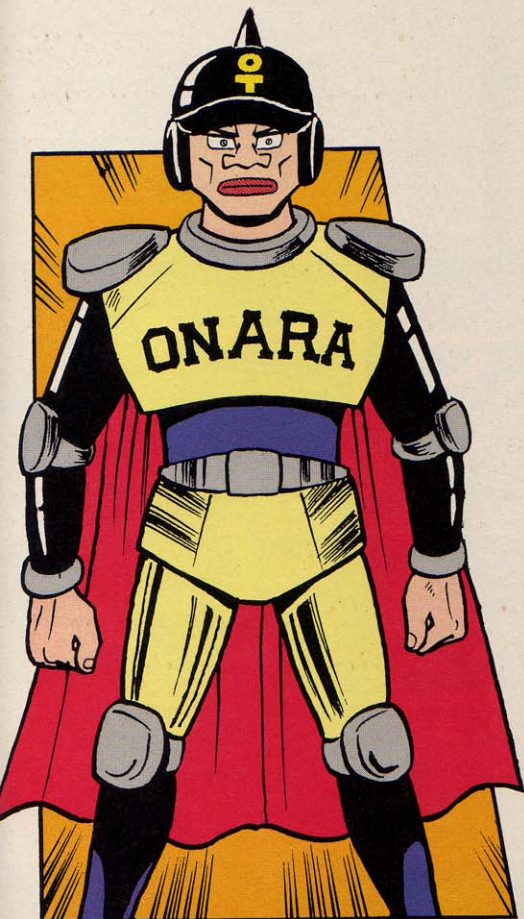


ファミスタロボットの異名をとる宿敵オナラーデにゲーム人形といわれた目森ベーしっが、東京ムード球場でのファミスタ対決で見せた必殺技とは? (『四角いスタジアム』より)



## 3月16日発売!

お待たせしました。ファミスタ決戦を描くかきおろしストーリー漫画『四角いスタジアム』を含む意欲作。ゲーム野郎必見!



強引なオチとへばいおとぼけが炸裂する!!

近日発売予定 **大戦略Ⅲ'90 プレミアムスペック**  
S. ダイセンリヤカーズ著 定価1,800円(税込み)

大戦略Ⅲ'90、パワーアップキット、マップコレクションに対応する、大戦略Ⅲ'90の完全解説書、発売迫る! これはついにグレートコマンダーを超える!



## ◆◆◆◆ 近日発売予定 ◆◆◆◆

ウィザードリカードゲーム第2弾!

# ウィズ・ボール 拡張キット

佐脇洋平とグループSNE/作 定価2,500円(税別)

好評のカードゲーム『ウィズ・ボール』の追加カード集がついに登場。ウィズ・ボールとこの追加キットを組み合わせることによって、さらにおもしろくエキサイティングなゲームになるのだ。追加されるカードの種類は魔法カード、アイテムカード、ランダム・カード、選手カードの4種類だ。ウィザードリ独特の魔法がウィズ・ボールの世界で炸裂するのだ。これは迫力あるぞ。



ウィザードリカードゲーム第1弾

# ウィズ・ボール

佐脇洋平とグループSNE/作 定価2,500円(税別)

ウィザードリの世界で野球をやる。それがウィズ・ボールだ。鋼鉄の球を投げ、それを鋼鉄のバットで打つ。守るほうも守るほうで、ドラゴン種の選手は空を飛んでキャッチできるのだ。カードゲームならではのプレーしやすさはもちろん、おもしろさも保証つきなのだ。

## 好評発売中

# ウィザードリ生誕10周年記念 ウィザードリ マガジン

[ビジネス・アスキー刊] MSXマガジン編集部特別編集

定価1,000円(税込み)



ウィザードリ・マニアのための、マニアによる雑誌がこれだ。ウィザードリ生誕10周年を記念して贈る、怒濤の専門誌なのだ。リブレイも載っているぞ。

# トレボー戦役 〈キャンペーン〉

安田均とグループSNE制作

定価5,800円(税別)

ウィザードリRPGシリーズ初のキャンペーンシナリオ集。リルガミンを含むオリジナル世界エセルナート全域にわたって展開するシナリオなのだ。



# Wizardry

ゲームデザイナー集団、安田均とグループSNEと“ウィザードリ”のアスキーが贈る

## 驚異のテーブルトーク RPGシステム

コンピューターゲームをベースにしたテーブルトークRPGとして生まれ、いまでは日本を代表するゲームとして育ったウィザードリRPG。基本セットの他にも、3種類のサプリメントと1種類のキャンペーン・シナリオ集が発売されているのだ。



ウィザードリ・  
ロールプレイングゲーム  
基本セット

定価5,200円(税別)  
ウィザードリRPGはこれが基本!



サプリメント01  
ダロスの盾

定価3,000円(税別)  
シナリオ集第1弾!  
『ワードナの帰還』シナリオつき!



サプリメント02  
ノームの黄金を求めて

定価3,000円(税別)  
シナリオ集第2弾!  
『リルミガンの遺産』シナリオつき!



サプリメント03  
ガゼル・ボダの紅い疾風

定価3,000円(税別)  
シナリオ集第3弾!  
『ダイヤモンドの騎士』シナリオつき!



敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

艦種	艦名	艦級	建造年
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941
空母	大和	大和型	1941

艦隊司令官たるブレイヤーの使命なのだ。

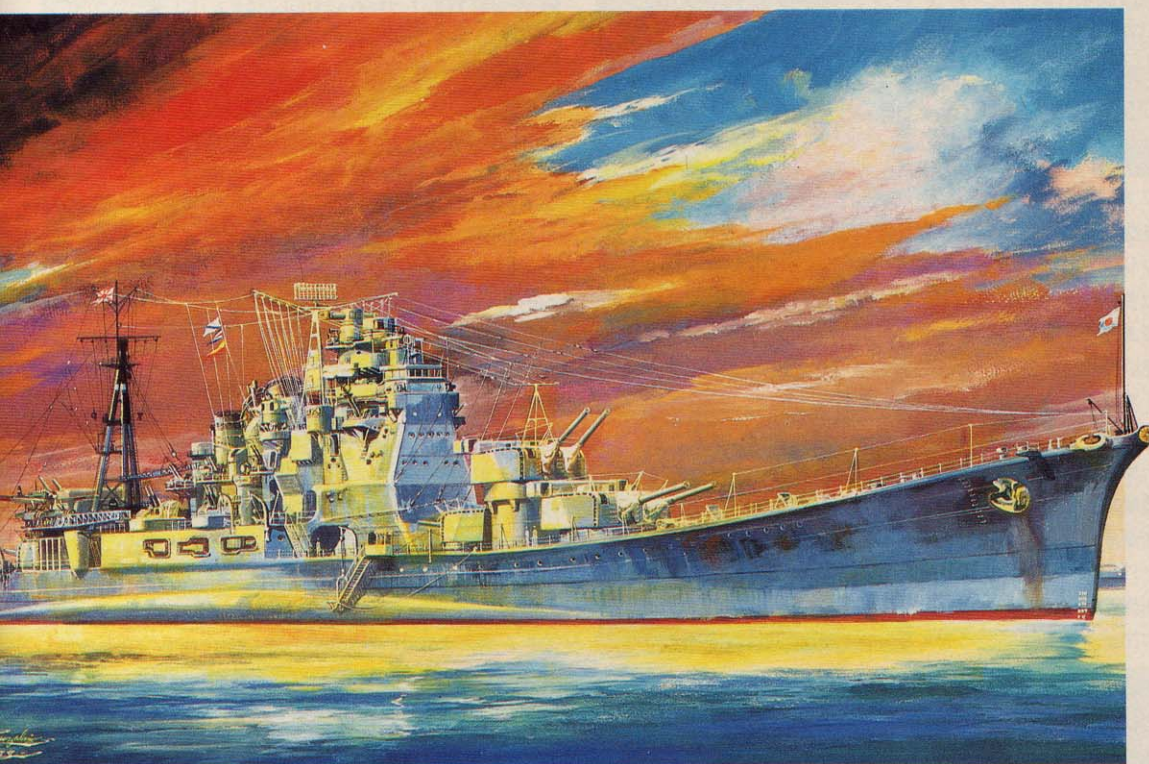


アニメーションを駆使した演出で、戦闘の結果が一目でわかる。

の戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトンの艦隊司令官たるブレイヤーの使命なのだ。

20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての艦隊司令官たるブレイヤーの使命なのだ。

# プロトントン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。



イラスト/小松崎 茂

好評発売中

標準小売価格9,800円(表示価格には消費税が別途付加されます。)

- 対応機種: MSX2 (VRAM128K) MSX2+, turboRでも動作します。  
2メガROM
- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
  - MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
  - 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。



本格派海戦シミュレーション

# フリート コマンダーII

黄昏の海域

# MSXゲーム徹底解析

初心者ゲーマーから早解きのプロまで幅広く対応。徹底解析のコーナーは今月も元気だよーん!

シリーズ最後の『ファンタジー』が登場!! でも、本当に最後!?

## ファンタジーⅣ

### 英雄の血脈

ファンタジーシリーズの最新作、『ファンタジーⅣ』はこれまでのシリーズとは一線を画したRPGだ。今回はゲームシステムの解説を始め、効率的なキャラクターメイキングのコツ、ゲーム序盤の進め方などを中心に紹介する。コイツは噛めば噛むほど味の出るゲームだぞ。

このファンタジーⅣを紹介するにはまず過去3作にわたるファンタジーシリーズの歴史を話さなければならぬだろう。このシリーズはもともと、悪の魔術師たちにより生み出された悪の化身であるニカデモスと勇者の戦いを描いたRPGである。ファンタジーⅠではジェルノア島、Ⅱではフェロンラ島、そしてⅢではスカンドール島と舞台を移し、シリーズ最終章であるⅣでついにニカデモスが倒されたのであった。

で、気になるⅣだが、前3作でお世話になったジェルノア、フェ

ロンラ、スカンドール島の3つの島すべてが冒険の舞台となっている。ただし、Ⅳの時代はⅢから20年後という設定なので、島の地形は少し変わっているかもしれないということを忘れずに。

さて、悪の根源であったニカデモスが20年も前に倒されていることを知ったパーティーは、最初に何をすればいいのだろうか……。じつは、このⅣにも最終的にある目的があることにはある。でもその真のクエストを受けるには、パーティーがいくつかのサブクエストを終わらせてそれなりの実力が

ある、ということを確認しなければならないのだ。ただサブクエストのほとんどはどこへ行って何をしろという具体的な情報ではなく、自分自身で見つけなくてはならない。この点が、Ⅳが前シリーズと一番違うおもしろさだろう。

まあ最初のうちは、ペンドラゴンの隣に建っているタウン・ホールに行けばパーティーの使命を見つけることができるぞ。



■スタークラフト MSX2+2DD 9800円[税別]



ファンタジーシリーズは、時代のニーズにあわせてゲームのシステムを様変わりさせてきた。今回のⅣは、Ⅲの画面のバージョンアップ版なのだ。

## 4つのシーンで構成されるファンタジーⅣの世界

### 町・港



過去のシリーズと違い、今回からパーティーが町や港に立ち寄りて挿し絵のようにグラフィックがつかうようになった。ただし、町や港にあった施設は、前作とあまり変わってない。

### アウトドア



町から出るとアウトドア画面に切り替わるのが、このシリーズの特徴。アウトドアに出ることで、さまざまな冒険やモンスターたちとの戦闘が始まるのだ。Ⅲと似た画面構成だね。

### ダンジョン



お城や洞窟に入ると、ななめ上から見たような立体的なダンジョンシーンに切り替わる。これは過去のシリーズにはなかったもので、今回のⅣで新しく採用された。リアルでしょ。

### 戦闘シーン



これも画面レイアウトが過去のシリーズとはちょっと違う。でも、戦闘時のキャラクターに対する指示がやたらと細かいところが、やっぱりファンタジーシリーズな感じがするな。

## ペンドラゴンの町 物語の始まりは、やっぱりこの町から

Ⅳのスタートは、Ⅲと同じくスカンデル島のペンドラゴンという町から始まる。この町で一番最初にやらなければならないことは、ギルドに行って冒険に参加させるキャラクターを作ることだ。キャラクターを作ってパーティーを編成しないことには、町の外にも出れやしない。

ペンドラゴンの町の施設は下に挙げたギルド、栄光の殿堂、宿屋、銀行、武器屋、

占い師の6つ。ペンドラゴン以外の町も、栄光の殿堂を除いた施設はまずあると思ってもらっていいだろう。町から外に出るとタウン・ホールとふたつの宿屋を見ることができるが、とりあえず最初は町の外でモンスターと戦って経験値をもらったらすぐ町の宿屋に逃げ帰ってセーブ、この繰り返しになると思う。とにかく経験値をためてレベルアップすることを目指すのだ。

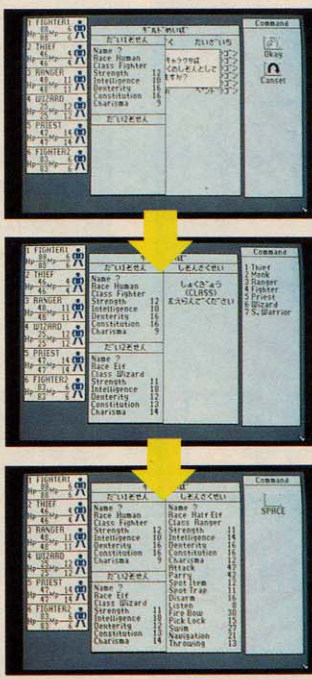


■マウスを持っていれば操作はさらに簡単。マウスで矢印を動かし、行きたい場所の扉をクリックすればいいのだ。

## ギルド キャラクターメイキングは時間をかけろ

ギルドの目的は、キャラクターの作成とパーティーの編成、キャラクターをレベルアップさせるときに使うトレーニング場、魔法の訓練場の4つ。経験値がある程度上がると自動的にレベルが上がる日本のRPGと違い、このゲームは経験値をある程度ためてからさらにトレーニング場に行く、というように段階をふまないとレベルアップすることはできない(コレ、海外のゲームの特徴)。レベルアップするにはあとどれくらいの経験値が必要なのか、しっかり頭に入れておかないとムダな経験値かせぎをしてしまうことになるので注意

しよう。で、肝腎のキャラクターメイキングだが、今回から過去のシリーズになかった“祖先”という概念が取り入れられるようになったことに注目。複雑なシステムだが、うまく活用すればメリットは大きい。その方法は、まず第1祖先の種族と職業を選び、次に第2祖先が第1祖先と同種族か異種族か、またどんな職業についていたのかを選ぶ。たとえば第1祖先を戦士、第2祖先を魔術師にしておけば、その子孫であるキャラクターは戦士と魔術師の両方の能力を兼ね備えたキャラクターとなる可能性が高いのだ。



●“祖先”を使ったキャラクターメイキングは、まず第1祖先の種族と職業を選ぶことから始まる。ちなみに“祖先”を使わないでキャラクターを作ることできる。  
 ●第1祖先を選んだら、お次に第2祖先は第1祖先と同種族か異種族なのか、何の職業についていたのかを選ぶ。種族についてはある程度ランダムに決定される。  
 ●第1祖先と第2祖先の能力値と、ある程度の運が入って新たなキャラクターが完成。気に入ったのなら、名前をつけてあげよう。ギルドに名前が登録される。

## 栄光の殿堂



ここにはファンタジーシリーズの歴史を飾った3人の栄誉ある人物、ウッド卿、賢者フィルモン、ニカデモスが奉られている建物だ。おもしろいのは、この3人が今回から“殿堂の人物”としてキャラクターメイキング時の祖先として使うことができるようになったことだ。歴史上に名を残す彼らの能力はもうメチャクチャに高い。彼らを祖先にすると種族や職業が限られてくるかわり、血筋的にも能力的にもかなり優れたキャラクターができることは間違いない。

## 宿屋[INN]



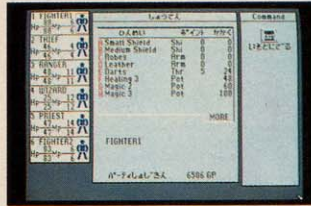
キャラクターのHPやMPを無料で回復させる。体のどこかが傷ついていても、一気に全快させてしまうほど宿屋の治癒能力は高い。アウトドアにも宿屋はいくつかあるが、そちらは有料なうえにかなり高額なので、緊急時以外はなるべく使わないようにしましょう。お世話になります。

## 銀行[BANK]



お金を保管してくれる銀行。すべての銀行はオンライン化されているので、どの町の銀行でも口座さえあればお金の引き落としや預け入れができるようになっている。ゲーム開始時はまず銀行に寄って、お金がいくらあるか確認しよう。キャラクターの身分によって預金高は異なる。

## 武器屋[ARMORY]



武器や防具、ポーションなどのアイテムを売りたいときは武器屋へ行こう。ただこの武器屋、パーティーが冒険で見つけてきたアイテムを買って、それを商品として並べるため品ぞろえとしてはあまりいいものがない。とはいえ、たまに振り出し物が売られていたりもするのだ。

## 占い師[MISTYC]



ここを訪れると、グラマーな占い師のお姉サマがゲームの進み具合をスコアに換算して教えてくれる。スコアは特定のイベントをクリアすることに増えていくぞ。最初のうち、パーティーは占い師から「汝のスコアは〇〇じゃ、ひよっこじゃな!」と言われ続けることだろう。

# いざ冒険の前準備に、出発だ!

キャラクターも作った、パーティーも組んだ。さあ、ついにこれから血沸き肉踊る冒険の旅に出発だ! ……ちょっと、ちょっとそこの冒険者のアナタ。意気込むのはいいんだけど、まずその前に、任務(クエスト)をもらわなければ冒険が始められないということを忘れちゃいけないかな。最初の任

務をもらうためには、ペンドラゴンの町のすぐ隣にあるタウン・ホールという建物に行かなければならないのだ。しかし、ここで気をつけたいのが、パーティーが任務をもらって冒険に旅立つだけの力が現在あるのか、ということだ。はっきり言って、ギルドで作ったばかりのパーティーはタウン・

ホールなんかには進ませないでほしい。実際に行けばわかるんだけど、タウン・ホール内はそれなりに強いモンスターたちがうろついている。もし、そんな場所に作りたてのホヤホヤのパーティーがタウン・ホール内に入ったとしたら……。たぶん任務をもらうどころか、生きて外に出ることすらかなわないだろう。つまり、パーティーが最初にやらなければならないことはただひとつ! 冒険に出るための任務をもらうため、町の周辺にいる弱いモンスターを倒しまくってレベルアップすることなのだ。情けないけど、これが現実なのよね。

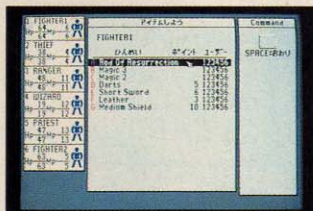
その後、タウン・ホールを歩けるぐらいになればどこかで名札をつけた男の人に会おうだろう。入り口近くにある事務所で予約を取っておけば、彼から任務をもらうことができるようになるぞ。予約の方法は事務所の中で座っている、JILLという女の人に彼の名前を告げるだけでいい。彼の名前は……、これぐらいは自分で搜したほうがいいんじゃないかな。



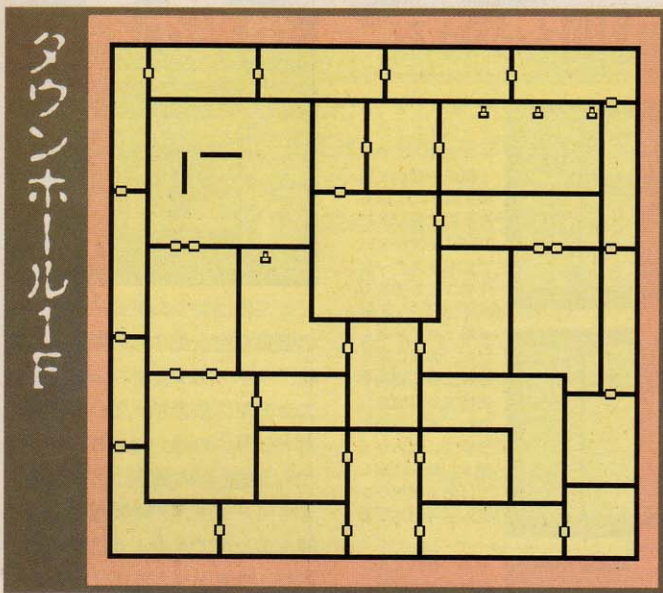
◆タウン・ホールはペンドラゴンの町のすぐ目と鼻の先にある。でも最初は、町の外で経験を積んだほうがいいようだ。



◆通路にはトラップが仕掛けられているところがある。ワナはずしに失敗するとパーティーが全滅、なんてことも。



◆死者を生き返らせることのできるアイテム、Rod of Resurrection。タウン・ホール内にはめずらしいアイテムがある。



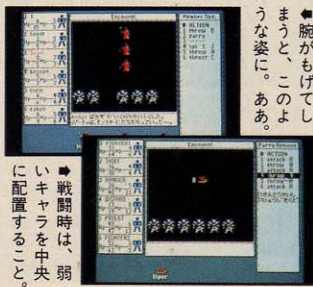
## ファンタジーIV初心者プレイヤーなぜなに講座

### 手足がとれたらどうするの?

**Q** 戦闘のときHPが少ないためかよく体の部分が取れてしまいます。対処方法を教えてください。

**A** よく低レベルの魔術師や影の戦士さんによく見られる症候です。前作から体の各部分のダメージを算出するこのシステムが取り入れられていますが、この特徴は受けた体の部分のダメージがあまりに大きいと、その部分が「もげた」状態になるのです。これを治すにはHealing 4の呪文が唱えられないとダメです。しかし、この呪文はある程度キャラクターが成長しないと使えません。もし

手足がもげてしまった場合は、素直に以前のデータから始めたほうがいいでしょう。死者も同様です。



◆腕がもげてしまう姿に。ああ。

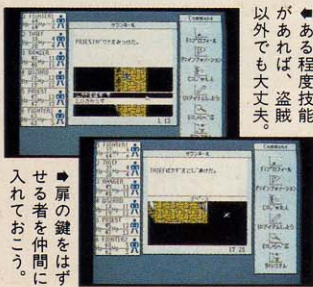
◆戦闘時は、弱いキャラを中央に配置すること。

### トラップを見つけるにはどうすればいいの

**Q** ダンジョン内にあるトラップを見つけたはいいものワナがはずせない。どうすればいいのだ。

**A** ワナをはずす、閉ざされた扉の鍵を開ける、隠されたアイテムを発見する。こういった行為はその道のスペシャリストである盗賊さんにまかせましょう。盗賊の技能は専任である盗賊のほか、修道士、遊撃士、影の戦士が兼任できますが、いずれもエリートキャラクターに近い存在のため、成長するのに非常に時間がかかります。Spot(アイテムの発見)、Trap(ワナの発見)、Disarm(ワナ

の解除)の3つの技能をレベルアップ時に上げていけばワナははずせるようになります。



◆ある程度技能があれば、盗賊以外でも大丈夫。

◆扉の鍵をはずせる者を仲間に入れておこう。

## ドワーフの鉱山

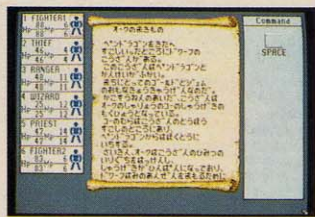
# オークの襲撃から鉱山を守れ

パーティーが最初に受けた任務は「ドワーフの鉱山からオークを追い出し、オークの村に行って首領であるコーを倒すこと」だ。ドワーフの鉱山はペンドラゴンの町から北に少し進んだところにあるぞ。鉱山の中に入るとひとりのドワーフがこの鉱山にどういった目的で来たのかを訪ねてくるので、素直にペンドラゴンからオーク退治の任務を受けてきたことを伝えよう。そうすれば鉱山の責任者であるドワーフのリーダーはパーティーを歓迎してくれるはずだ。彼の話を

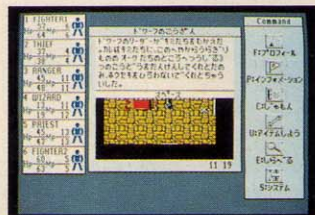
すべて聞いてから、すべての部屋を探索してオークたちを追い出してしまおう。

途中オークの襲撃を防ぐためにカギがかけられて封鎖された坑道があるけど、最初は無視してもいい。ただし、オークを追い払ったあとでまたドワーフのリーダーに会うと今度は彼は「カギのかかった部屋を開けてほしいか?」と聞いてくるはずだ。当然Yesと答えると、おや、さっきまでカギがかかっていた扉が開くようになった。その坑道の一番奥にあったチェス

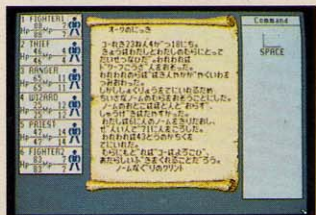
トを開けるとOrc Diary、オークの日記を見つけることができた。とりあえずこれでこのサブクエストは終わり。まあ、もう一度来るとは思うんだけどね……。



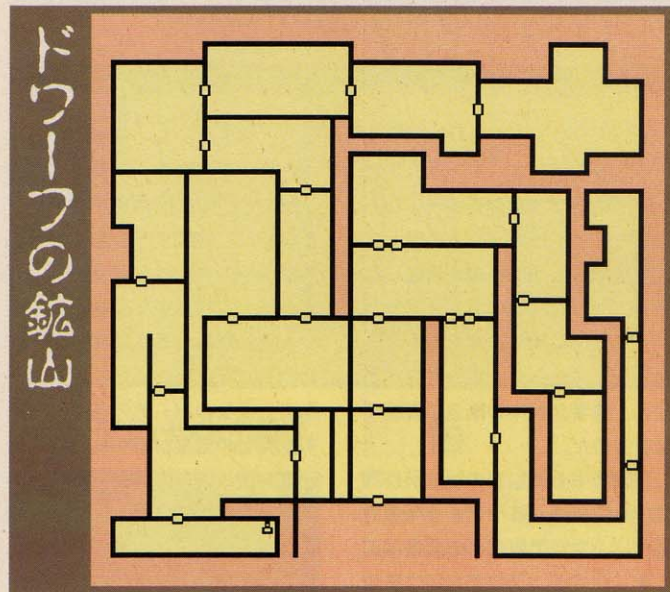
◆パーティーの最初の任務はドワーフの鉱山からオークを追い出せというものだ。



◆ドワーフのリーダーの話はよく聞いておこう。また、この鉱山のどこかに占いで生計を立てている老ドワーフがいるぞ。



◆ついに見つけたオークの日記。さっそく町に持ち帰って、日記の内容を読んでみよう。何かのヒントになるかも……。



## オークの村

# オークの長、コーを倒し平和を取り戻せ

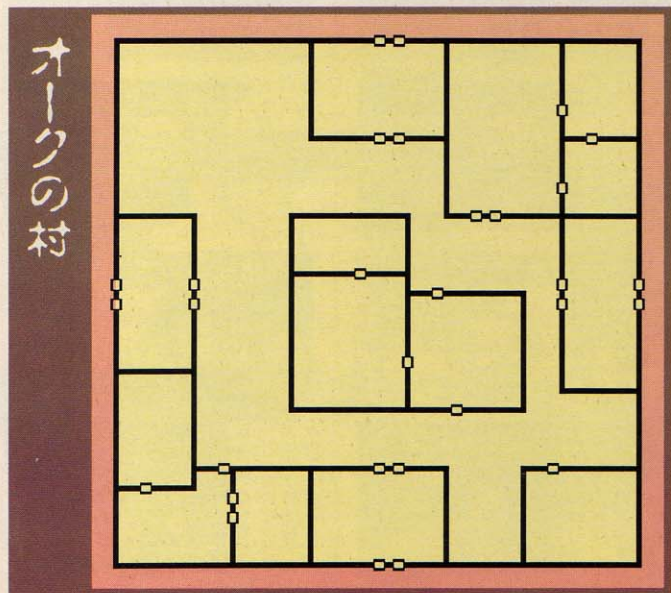
鉱山からオークを追い出したら、さらにそのオークたちを指揮しているコーを討伐するために、オー

クの村へ出発することになる。でもその前に、鉱山で得たアイテムや経験値をパーティーのものにする

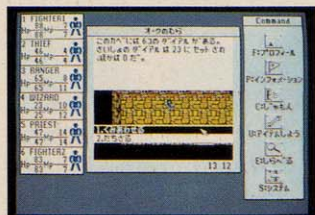
ため、ペンドラゴンの町に帰ることを忘れないようにしましょう。キャラクターの何人かはレベルが上がってHPの上限が増えるだろうし、習得できる魔法の数も増えると思う。さらに、武器や防具も見つけていたらさかさず装備させておこう。ここまで育てることができていれば、レベル1のときと比べると格段に強いパーティーになったことを実感できるはず。つらかったレベル上げの努力が報われて、

ファンタジーの世界がおもしろく感じてくるのはこのころからだ。

さて、コーがいるオークの村はドワーフの鉱山から西に進んだところにある。オークの村は四方を嚴重な見張りで固められているが、ここで思いだしてほしいのがドワーフのアドバイス。村の中央にある部屋にいるコーを倒してその奥にあるダイヤルロックの金庫を開けることができれば、このオークの村討伐のサブクエストは終了だ。



◆さすがにオークの首領を務めるだけあって、コーは他のオークたちよりも強い。でも、今のパーティーの実力なら楽勝よ。



◆6ケタのダイヤルを合わせて金庫を開けよう。金庫を開けるダイヤルの番号は、以前入手したアイテムが鍵を握っている。

## DRAGON KNIGHT II

# ドラゴンナイトⅡ

全国のパソコン少年少女から絶大な支持を得たRPG、『ドラゴンナイト』が発売されてから約1年の歳月が過ぎた。そして今、キミたちの期待に応えるべく、その続編『ドラゴンナイトⅡ』がついに姿を現わしたのだ！

■エルフ MSX2 7800円[税別](2DD)

すけべソフトとしては破格の大ヒットを記録した『ドラゴンナイト』。そのソフトが発売されてから1年。ヒットしたソフトの常として、当然のように続編が登場することになった。その名も『ドラゴンナイトⅡ』。舞台をストロベリーフィールズからフェニックスへと変え、勇者タケルの第2の冒険が始まるのだ。

冒険の中心となるのは、前作同様、今回も郊外にそびえる塔の内部だ。1フロア当たりの広さは前と同じだけど、フロア自体は多少増えている。それと、今回は塔以外にもダンジョンが存在し、冒険の幅が広がったのもうれしい点だろう。

ほかに前作と変わった点を挙げ

ると、3人パーティー制になったことや、モンスターが女の子になったこと、町に並ぶ店が増えたことなどだ。特筆すべきなのは女の子がモンスターになっているという点で、これはかなり成功していると思われる。モンスターは町の女の子が呪いをかけられ、変わり果てた姿なのだ。その各々に対応する解呪の言葉が書かれた経典の一部を探し出し、彼女たちの呪いを解くことがこのゲームの小目的になっている。こう書くとたいしたことはないと思うかもしれないが、これのおかげでゲーム進行がかなりおもしろくなっているのは事実なのだ。前作の人気に頼らず、さらにおもしろいシステムを考え出すというのはじつに立派だ。

## New system 1 3人パーティー

前作と大きく異なる点は冒険が単身から3人までのパーティーになったことだ。ただし、仲間が初めからいるのではなく、冒険が進むにつれ、ひとりまたひとり増えていく。ゲームスタート時点で

はかなりつらい戦いを強いられるが、そのかわり、仲間が増えたときの戦力アップは、予想以上に頼もしいのだ。また、仲間は参加した時点で主人公と同じレベルになるので初めからかなり使えるぞ。



バーン

主人公をこの町に引きずり込んだ張本人。商人を自称しているが体格、腕力のいずれを見ても、へたな戦士に引けを取らない豪傑。彼が加われればすいぶん楽になる。



ソフィア

ある事件をきっかけに仲間になる僧侶。治療の呪文は得意だが、戦闘にはいっさい役に立たない。武器や防具も買ひ与えることはできない。あくまでも薬のかわり。

## New system 2 モンスター

悪い魔女の呪いをうけて、モンスターに変えられてしまった女の子たち。彼女たちと戦いレベルを上げ、彼女たちの呪いを解くこともこのゲームの目的だ。前作では女の子は単に助けるだけだったが、今回は呪いを解いて助けてあげた

あとにもおたのしみは残っている。呪いを解いたあとで宿屋に泊まると、彼女たちがお礼をしに、主人公のもとを訪ねてくるのだ。このシステムによって、グラフィック枚数も増え、シナリオもかなり味わい深いものになった。



戦闘時



解呪後

## New system 3 フェニックスの町

前作では4つしかなかった町の施設が、今回は6つに増えた。またダンジョンも2種類になり冒険の幅も広がった。町でも女の子とおつきいできるようになったのも大きな違いだ。また、女の子

を助け出すたびに、町の施設のグラフィックも変化し、徐々に活気が溢れてくるのも気持ちのいいものである。前作の町と比較すると、重要性が増し、存在感もかなり感じられるようになったぞ。



長老の家

冒険の助言を与えてくれる場所だ。細めに訪れるようにしなければならない。



酒場

食料を売っているが、これは食べられない。冒険を進める道具として使うのだ。



宿屋

無料で体力を回復してくれる。女の子の呪いを解いたあとここに泊まると……



武器・防具屋

剣、鎧、盾をそれぞれ4種類ずつ扱っている。買えるときに買っておこう。



薬屋

今回、主人公は魔法が使えないので、体力回復は薬に頼らなくてはならない。



魔法使いの家

ふだんは、ほとんど役には立たないが、必ず二度は訪れる必要に迫られる場所。



塔の入口

言わずと知れた、今回の冒険の舞台。ブロック四方で全6階建てなのだ。



墓場

昔はここにも塔が建てられていたのだが、今では地下室を残すのみとなっている。



## 墓場の地下

探索開始理想レベル:

LEVEL5

標準装備

SWORD: ロングソード

ARMOR: レザーアーマー

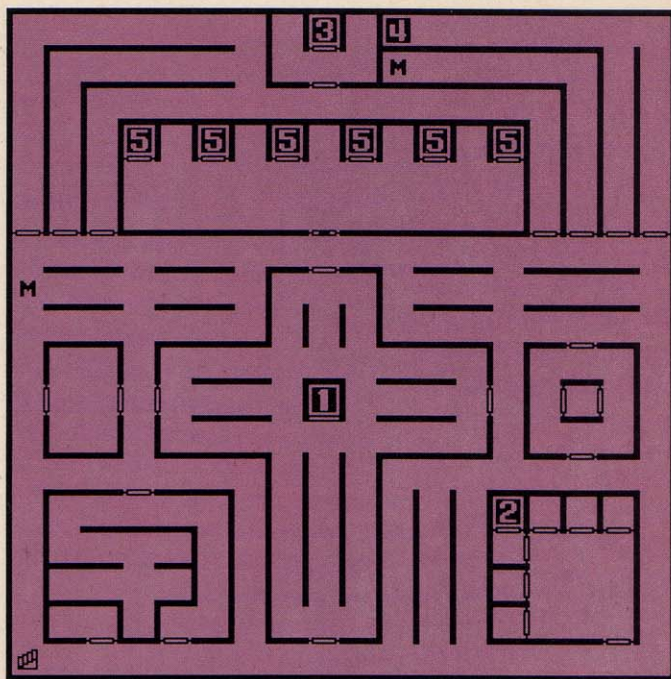
SHIELD: ラージシールド

主人公がフェニックスの町に到着し、町の住人とひととお話をした次の朝。町から少女がひとり残らず居なくなってしまった。そこで主人公は長老から事件の真相と、この町に伝わる因縁の出来事を聞かされる。そしてなかば強引にこの事件の解決を依頼された主人公は再び塔の内部へ……。ところが塔に入るための鍵がない。そ

の鍵を手に入れるために、この墓場の地下に入るはめになるわけだ。

この場所はもともと魔女の塔と対をなす、ドラゴンナイト族の塔が建っていた場所。今ではその塔は崩壊し、残った地下室も代々の長老の墓所として使用されているのみ。初めの目的はここで塔の入り口の鍵を見つけることだ。

とはいってもいきなり歩き回るのは危険すぎる。主人公の装備は貧弱すぎるし、体力も腕力も少ない。レベル1の主人公は、シーフやガスクラウドに出会ったらまず確実に死んでしまうぐらい弱っちいのだ。最初は入り口付近を離れず、頻りに町に戻って回復させるしかないだろう。一番安い装備一式を、買い揃えることができたなら探索開始だ。



## 登場モンスターズリスト

### No.1 マミー



墓場の地下に出現するモンスターの中では最も弱いのだが、それでも初めのうちは手強い。このモンスターは薬屋の娘のひとり、イブちゃんなのだ。



EXP 1  
JEL 4  
本名 イブ

### No.2 コヨーテ



コヨーテというよりは、コヨーテ使いの少女と説明したほうがいだろう。何度倒しても新しいコヨーテを連れて現われるが、いったい何匹いるんだろう。



EXP 1  
JEL 6  
本名 モナミ

### No.3 シーフ



かなり強い。主人公のレベルが低いときは、一撃で殺されてしまうので、絶対に会ってはいけません。とはいっても避けることはできないのだが。



EXP 2  
JEL 6  
本名 ノンノ

### No.4 ガスクラウド



この墓場で最強のモンスターだ。こいつもレベルが低いときには出会いたくないモンスターである。彼女は武器屋の娘なので、早く呪いを解いてあげたい。



EXP 2  
JEL 7  
本名 マミ

### 1 ドラゴンナイトの胸像



もともとこの墓場はドラゴンナイト族の塔の一部だったため、所々に彼らの残したメッセージがあるのだが、この彫像はその最たるものだろう。何か謎を秘めているのだが、そのなぞを解くのは今ではない。とりあえず無視。

### 2 ジョゼツペじいさん



人間嫌いの彼は、この墓場の一角で孤独に墓の番をすることを至上の幸福だと思っている。当然、訪ねてみてもいい顔をされるわけではない。しかし、彼とて人の子、なにか土産を持っていけば話ぐらいいは聞いてくれるだろう。

### 3 箱

この箱の中にはバックラーという盾が入っている。しかし、防御力は最低なので役には立たない。

### 4 ムラサキゴケ

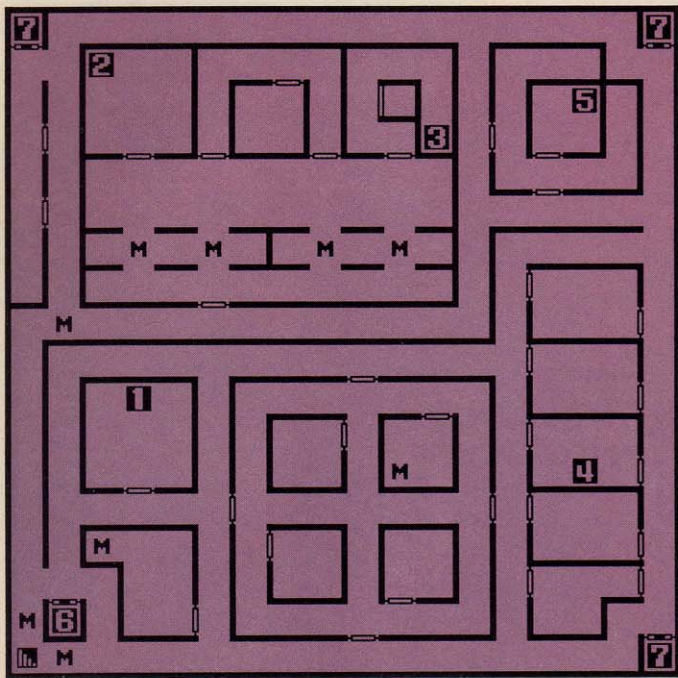


暗闇の中で、ぼよんと紫色の光を放つことからその名がつけられたコケ。これをすり潰し水に溶かすと腰痛の薬になるらしい。

### 5 長老たちの棺



ずらりと並んだ棺が6つ。この中のいずれかの棺の中に、塔の入り口の扉を開く鍵が納められている。とにかく片っぱしから開けて調べてみるしかないだろう。



# 塔 1 階

探索開始理想レベル:

LEVEL9

標準装備

SWORD: ブロードソード  
 ARMOR: スケイルアーマー  
 SHIELD: ラージシールド

墓場の地下で塔の鍵を手に入れたら、やっと塔に入ることができる。しかし、焦ってはいけぬ。塔で出現するモンスターは、墓場の地下とは比べものにならないくらい強い。中でもヘイジの強さは尋常ではない。彼女と戦って死なないうらいのレベルになるまでは、墓場で経験値を稼いだほうが効率がいいだろう。また、これはこの

先、階を上がることに同じことが言えるので、各階でこれでもかと言えぬくらい十分にレベルアップしておくように。

さて、この階は塔の入り口ということで、数々の仕掛けや、大量のメッセージがそこかしこに登場する。その中には、使用方法がわからない装置や、開けることのできない扉もあるが、気にせずにはかの場所を探索しよう。また、時には探索の途中で町に戻る必要に迫られることもあるだろう。

ところで、ここでは何枚かの経典を手に入れることができる。経典を見つけたらそれに対応するモンスターのいた場所に行って呪いを解いてあげるといい。そして、そのあとで町の宿屋に泊まれば、彼女たちとの再会となるわけだ。

## 登場モンスターズリスト

### 1 配電スイッチ



スイッチといっても、ただ押せばいいわけではなく、ダイヤル式の鍵のように、回す順番が正しくないと動かないスイッチなのだ。

### 2 箱

この箱の中には、バトルアックストという武器が納められている。

### 3 大ネズミ



魔女がこの塔に入る以前から、ここに住んでいたらしく、いろんなことを知っている。ただ、ちょっとわがままなので、その情報を聞き出すためには、いろいろと尽くしてやらなくてはならないのだ。

### 4 ピエトロ



長老の孫娘ケイトの婚約者。彼女がさらわれたとき、真っ先に塔に入っていったが、戦闘経験のない彼は、モンスターに攻撃を受け瀕死の傷を負ってしまったのだ。

### 5 リフト



かつて魔女たちが実験材料としてさらってきた人間を、塔の上に運び上げるために使用していたのがこのリフトだ。1階から3階まで自由に行き来することができる。

### 6 7 ?

ここに何があるのかは秘密。いずれわかる時がくるからね。

### No.5 コボルト



EXP 3  
 JEL 9  
 本名 リカ

宿屋の一人娘リカは呪いによってコボルトに変身させられてしまった。どうみても女の子が仮装しているようにしか見えないが、やはり攻撃は厳しいのだ。



### No.6 オーク



EXP 3  
 JEL 10  
 本名 ハニー

オークの呪いがかかった女の子。そういえば、前作にもオーク娘が登場したっけ。もししたら女の子モンスターのシステムはそれがきっかけだったのかな。



### No.7 バブリーバブル



EXP 4  
 JEL 12  
 本名 ミンク

身体中に泡のような軟体動物をまどわりつかせたモンスター。素肌の上にそんなものをくっつけて気持ちよく、もとい、気持ち悪くないのかねえ。



### No.8 ヘイジ



EXP 4  
 JEL 13  
 本名 マリー

このモンスターは最初に塔の入り口にたたずんでいた女の子の変わり果てた姿だ。お金を投げて攻撃することから考えると、彼女は銭形平次のモンスター?



## 塔 2 階

探索開始理想レベル:

LEVEL14

標準装備

SWORD: フロードソード

ARMOR: スケイルアーマー

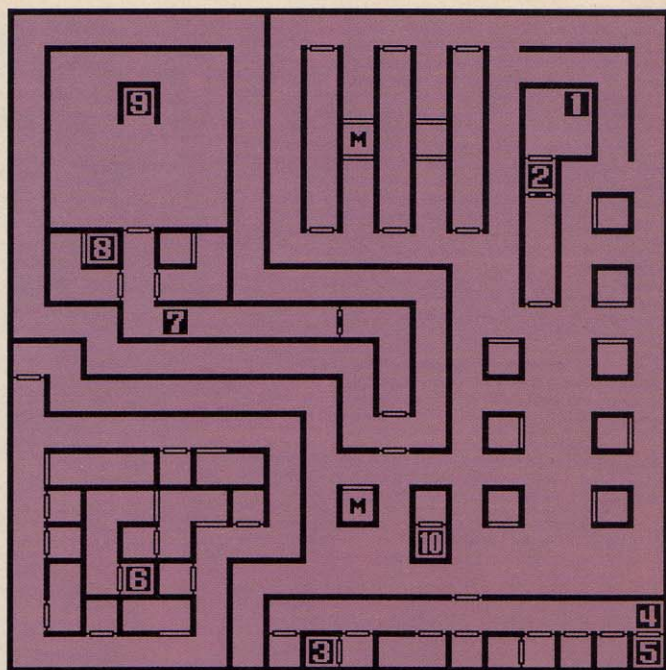
SHIELD: ラウンドシールド

リフトが動かせるようになり、試しに2階へ上ってみる。ところが、リフトのある小さな部屋を出ようと扉をくぐった途端、眼前に途方もなく巨大な扉が行く手を塞いでいるではないか。押しても引いてもびくともしない。俺ひとりの力では無理だと悟った主人公は、ひとまず町に引き返すのであった。

というわけで2階は、ろくに探

索する暇もなく、上がった途端に町に戻らなくてはならない。ま、狭い空間でもモンスターはちゃんと出現するから、経験値稼ぎくらいならやることはできるけどね。

さて、町に戻ってやらなくてはならないのは、扉を開けるだけの怪力を持った人間を捜し出すことだ。とりあえず長老の家や、酒場などを訪れ、仲間になってくれそうな人を捜してみよう。あちこち歩き回ってれば自然と適役が向こうから訪れてくるものだ。その適役の名はもちろんバーン。これについて、ふたりパーティーになるわけだ。彼を仲間に加えたら買える限りの装備を与えて、もう一度塔の2階へ戻ろう。彼の怪力をもってすれば、重い扉も開かずにはいられないだろう。



### 1 リフト

### 2 重いドア



扉に書かれているとおり、このドアは非常に重く、開けるのにかなりの力を必要とする。手助けがないと開けることはできないぞ。

### 3 食料倉庫

人肉やら、魂やらいかにも魔女が好みそうな食料でいっぱいだ。

### 4 5 ドラッグストア



悪魔が経営している、魔女のための薬屋も最近はずっぱり売れないようだ。貴重な薬を置いているのだが、売ってくれるのだろうか。

### 6 銅の鍵



魔法の罫で、そこにあるのに手に取れないのはもどかしい。

### 7 落とし穴



とにかく、いちど落ちてみるしかないね。死にはしないから。

### 8 箱

この箱にはプリントメールという罫が入っているのだ。

### 9 経典

どのモンスターの教典かは秘密。

### 10 ?

ここに何があるかも今は秘密。

## 登場モンスターズリスト



### No.9 ワーウルフ

ワーウルフというよりただのワイルドなお姉ちゃんですな。この娘が墓場にいた少女とは思えないね。ま、鼻っばしの強いところはそのままみたいです。



EXP 5  
JEL 16  
本名 クララ



### No.10 アナコンダ

身体に大蛇を巻きつけている蛇使い少女。テレビのびっくり人間大集合とかに、ときどきこういう人が出てくるけど、それとはちょっと違うみたいだ。



EXP 6  
JEL 18  
本名 レム



### No.11 G・スパイダー

クモのモンスターなんだろうけど、クモっぽいのは背中の中と足だけ。やはりあの6角形の隻眼がほしかった。ま、かわいいらしいんだけどね。



EXP 10  
JEL 33  
本名 ミーシャ



### No.12 バニー

全28種類のモンスターの中で唯一、呪いがかかっているときといないときで、変化がまったくない女の子だ。言うまでもなく彼女は酒場で働いていた娘だ。



EXP 12  
JEL 39  
本名 バニー



## 大カシャ島周辺MAP



## 古代文明の眠る禁断の遺跡地帯

大カシャ島には武器の町と呼ばれる商業の中心、マルギアナの町がある。政治を司るエルバードの町から離れてはいるが、マルギアナの治安はエルバードの中でもトップクラス。魔王殿攻略の足がかりとして頻繁に寄ることになる町だろう。また、この大カシャ島は古代から伝

わる洞窟があちこちにあり、魔王ガルシアを倒すために必要なアイテムがこれらの洞窟に隠されている。気をつけたいのは、この島はどこにでも行けるために最初はどこに行けばいいのかわかりにくい。遺跡の洞窟の出口を抜けたら、北東から峡谷を回り込むように進んだほうがいい。とくに海のコの神殿は何度も訪れる場所なので道のりを覚えてしまうこと。遺跡の洞窟内で手にいれた大カシャ島の地図を活用すれば、展開はかなり楽になる。

### MAP GUIDE

- 7 遺跡の洞窟
- 8 小さな村
- 9 海のコの神殿
- 10 禁断の洞窟
- 11 古代の洞窟
- 12 マルギアナの町

### GUIDE 8 小さな村

エルバード周辺とくらべると、大カシャ島は町や村が極端に少ない。この村はこの島にある唯一の村だが、村といっても住人はおばあさんとおじいさんのふたりだけで、ナナイの村よりも規模が小さいのだ。宿屋もないし、物語の本

### 大カシャ島にある唯一の村

編にもあまり関係はないが、一度ぐらいは顔を見せに行ってみよう。ちなみに、あるアイテムをこの村に持ち帰ると、いいことがあるよ。



◆本当に何も無いのかと疑ってしまうぐらい、な一にもない村である。

### Check 禁断の木の实を探せ!

小さな村から南にある森には、100年に一度実を結ぶという2本の木がある。それを村に持ち帰ると……。



◆この森のどこにあるんでしょ。

### GUIDE 9 海のコの神殿

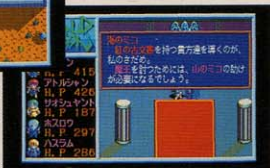
## 古代神の末裔、海のコは何を思うのか

遺跡の神殿でシルバーアーマーを倒し、紅の古文書を持っているのなら、彼女から魔王を倒すアドバイスを聞くことができる。話を聞くこと



◆彼女は紅の古文書を持つ者を導くのが自分の使命だと感じている。山のコとの関係が気になるどころだ。

◆大カシャ島の南西にひっそりとたたずむ海のコの神殿。彼女の真意は何か。



### GUIDE 10~11 禁断の洞窟~古代の洞窟

## 洞窟に仕掛けられた陰険なワナをかくぐれ

山のコの協力を得るため、パーティーは青いき古文書を求めて禁断の洞窟へ向かうことになる。とにかく、海のコの頼みは何でも聞こう。



◆古代の洞窟の中央下をよく調べれば、抜け道がかならず見つかるはず。根気よく歩いて探索してみよう。

◆宝箱に近づくと、突然床から針が飛び出してきた！悪質な禁断の洞窟のワナだ。



### GUIDE 12 マルギアナの町

青いき古文書と秘宝テレポスタを手にすることができたら、海のコは古代の洞窟のどこかに魔王殿へつながる抜け道を開けてくれる。洞窟内の抜け道を探しだし、その先にある出口から出ると、すぐ目の前にマルギアナの町が広がっているのがわかるはずだ。マルギアナの町には最強の武器と防具が揃っているので、ぜひ全員の装備はここでかためておきたい。町

### イシュ・バーンで買える最強の装備はここで揃えられる!

の人々の話から、この町のずっと東に山のコの神殿があることもわかる。とりあえず一刻も早く、

青いき古文書を山のコに届けることを考えよう。



◆もとエルバードの兵士をかばう、少女カテリ、ハスラムの優しい一面が見られる場面。



◆とにかく、マルギアナの町の商店は装備品関係が充実している。当然値も張るが……。

### Check サブシナリオの入り口

パールシーの町と同じく、この町にもサブシナリオが隠されている。サブシナリオとは物語の本筋から少し外れたおまけのシナリオのことで、



解いても解かなくても物語にはあまり関係がない。人々の話をよく聞いてあげよう。

# 再び舞台はウォルカシヤ湾へ!



**MAP GUIDE**

- 5 山のココロの神殿
- 6 魔王殿

**GUIDE**  
5

## 山のココロの神殿

## サオシュヤントの弓の封印が解かれる

マルギアナの町で、山のココロについてのさまざまな情報を聞いたはずだ。なかには山のココロを魔王の手先だと悪く言っている人もいたろう。しかし、彼女の力を借りないかぎり魔王を倒すことはできないのも事実。

彼女は真紅のレーザーアーチャーをサオシュヤントに渡し、魔王殿の入り口を開いてくれるのだが、裏切られたと知った魔王は、彼女に死の落雷を与えるのだった。



◆神殿に行く途中、魔王ガルシアの邪魔が入る。誰か、助けてー!

◆青白き古文書は、魔王に封印された力を解放するアイテムなのだ。

**GUIDE**  
6

## 魔王殿

## 魔王ガルシアとの最終決戦!! 最後の戦いが今、始まる……?

魔王殿は、全6層にもわたる複雑な構造をした大要塞である。この最下層に魔王ガルシアが潜んでいるのだが、いきなり最初から攻略が難しい。まず、地上のフロアには9匹の親衛隊がアトルシャンたちを待ち受けているのだが、彼らをかたづけるだけでもかなり苦勞する。そのうえ地下フロアに仕掛けられたワナも、宝箱に化けたデモンズボックスや通路を歩いているときにいきなり槍が飛び出してくるといじわるなものになっている。とにかくこの大迷宮を楽に乗り切れるだけの実力がないこ

とには、ガルシアと互角に戦うことすらできないのだ。

魔王との対決のとき、アトルシャンたちはおそろのべきことをガルシアから聞かされる。ガルシアが言うには、自分は古代神であるホルスたちとの古の契約によってこの世界に召還され、アヴェスタを集めることを命じられただけだというのだ。魔王を影で操るほど強大な影の存在、ホルスとは何者なのか……。魔王が倒れたことで崩壊していく魔王殿のなかで、タムリンは自分の眠れる未知の力を引き出すときがきた、と感じた。



◆要塞内で取れるアイテムはワラムルの秘薬、破壊のルビーなどがあるぞ。



◆過去最大の広さを誇る、魔王殿の要塞内部。ガルシアは最深部地下6階にいる。

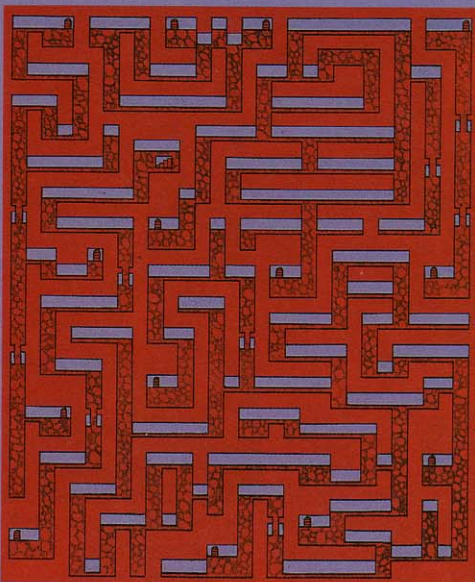


◆ガルシアを倒すと突然大地震が起こり、床や天井が崩れだした。このままでは全滅だ……!

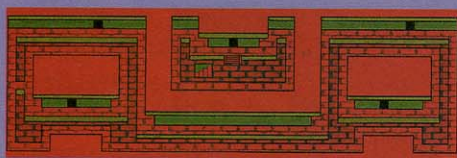


◆魔王殿が崩れ始め、アトルシャンたちが絶体絶命の危機に立たされたそのときだった。タムリンはテレボスタに念を集中し始めた。

魔王殿1F

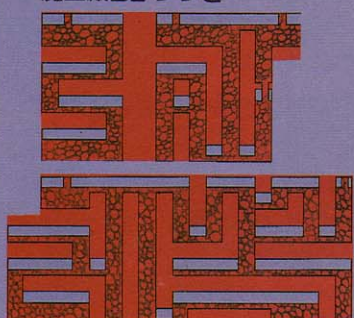


魔王殿B2

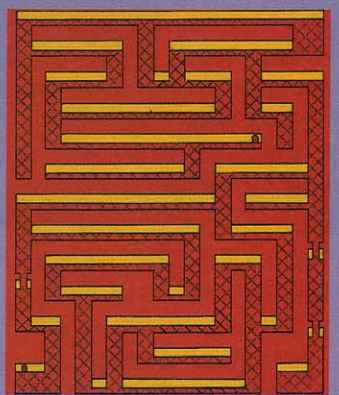


## 魔王殿内部を公開

魔王殿B2 つづき



魔王殿B3



B4

B5

B6

## 西の砂漠周辺MAP



## エメラルド・ドラゴンを復活させろ

物語のクライマックスとなる舞台が、この西の砂漠地帯だ。ここには中盤でお世話になったドウルグワント城もあるが、今回はガルシアを操っていたホルスを倒すのが目的なので、わざわざ寄る必要はないだろう。ただ砂漠のまわりには体力を回復させるような町がないので、万が

一のことを考えてテントやポーションは常に用意しておいたほうがいだろう。さて、ここからパーティーのメンバーに一部変更がある。魔王殿の脱出時に負傷したホスロウがバージルの町に残り、代わりに砂漠のオアシスでファルナがパーティーのメンバーとして加わるのである。

この砂漠地帯は一見何もないように見えるが、どこかにホルスたちが隠れているのは確か。北東の台地が何やら怪しい気がするが、それは行ってからの楽しみだ。

## MAP GUIDE

- |    |             |    |           |
|----|-------------|----|-----------|
| 13 | ドウルグワント城    | 16 | ホルスの洞窟    |
| 14 | 砂漠のオアシス     | 17 | 砂漠の湖      |
| 15 | 砂漠の守護神、怪鳥ラー | 18 | ホルスの道～地下牢 |

## GUIDE 14 砂漠のオアシス

## ファルナとの再会!

魔王を倒したことをエルバードに戻って告げると、バルソムからファルナが西の砂漠のオアシスで彼らを待っているということを伝えてくれる。まずは行ってみよう。



◆ハスラムとファルナ、感激の再会。彼女はフシュルヌムから魔剣ヴェンディダードの話を聞き、ここに来たのだという。

## GUIDE 15 怪鳥ラー

## 砂漠の守護神を倒せ

エメラルド・ドラゴンの精神が封じ込まれた魔剣の場所に行くためには、北西の洞窟の入り口を開かなければならない。その鍵は、怪鳥ラーが握っているのだ。



◆怪鳥ラーは、北東の山際に住んでおり、砂漠の守護神と崇められている。ラーを倒せば砂漠の北西に洞窟の入り口が開く。

## GUIDE 16 ホルスの洞窟

## 祭壇の奥に潜む怪物

この洞窟はそれほど広くはないが、強力な2匹のボスがパーティーに襲いかかってくる。祭壇の奥にある扉は一方通行のワープポイントなので、気をつけよう。



◆この洞窟のボスのひとり、ハデス・アイを倒すと最後のエメラルド・グレイス、赤龍の角を手に入れることができるぞ。

## GUIDE 17 砂漠の湖

## 魂が封じ込まれた魔剣

洞窟から出るとすぐ近くに湖があることがわかるだろう。この湖のまん中に魔剣ヴェンディダードが突き刺さっているのだ。湖のまわりをしばらく歩くと……。



◆魔剣に封じ込められた魂と、肉体を封じ込めたエメラルド・グレイスがあればエメラルド・ドラゴンは復活するという。

## GUIDE 18 ホルスの道～地下牢

## タムリンの出生の秘密がついに明かされる!

ヴェンディダードの話によると、エメラルド・ドラゴンの復活が近いということはアヴェスタの封印がホルスによって解かれるのも間近だということらしい。アヴェスタの暴走を防ぐため、ヴェンディダードは東の山麓にホルスへの道を開いてくれた。が、ホルスの道を出るやいなや、アトルシャンたちはホルスの兵士たちに襲われてしまう。これはもう乱闘は必至だ!



◆ホルスの道はほとんど狭く長い一本道。

- ◆タムリンの腕の紋章を見て、驚きとまどうホルスの兵士たち。
- ◆タムリン以外のメンバーは牢屋に閉じ込められてしまうのだ。



## GUIDE ? ホルスの町～???

## ホルスの城塞都市、謎だらけのティリダテス

なんとタムリンは、ホルスの王位継承者だったのである。とにかくここは地下牢から出て、町にいるホルスの民の話を聞いてみることから始めよう。地下迷宮で装備を整えたら、ティリダテスのいるホルスの城塞へ乗り込もう。最後の戦いが始まるのだ。

◆ホルス一族の現支配者、ティリダテス。外見は若々しいが、年齢は不詳である。



◆ホルスの町は広い。情報収集を忘れずに。



## ホルスの長、ティリダテスと決戦!

特集

快適感觉

MSX





# View

MSXの世界に本格的なGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)の環境をもたらしてくれるのが、アスキーから発売されたMSXView。マウスをグリグリ動かすだけで、複雑なコマンドの指定もできてしまうソフトウェアだ。この快適さ、この新感覚。ぜひキミにも体験してほしいな。

## P58 MSXViewの基本機能は

MSXViewのパッケージに標準添付する、3本のアプリケーションソフトを紹介。あわせて、MSXViewの環境作りには欠かせない存在の、ハードディスクの導入についても解説していくよ。

## P62 PageBOOKで本を編集

最近ますます脚光を浴びるディスクマガジンを、MSXViewで編集してしまおう。本作りの基本概念や操作から、マニュアルには書き切れなかったノウハウまでを、ここに公開してしまうのだ。

## P66 キミのDAを充実させるぞ

MSXViewが持つ6種類のDA(デスク・アクセサリ)に、合計10種類ものDAを追加する。時計や電卓など、各アプリケーションから呼び出して使える便利なツールが、盛りだくさんあるよ。

■アスキー MSX turbo R 9800円 [税別] (ROM+2DD)

快適な操作感覚を実現する

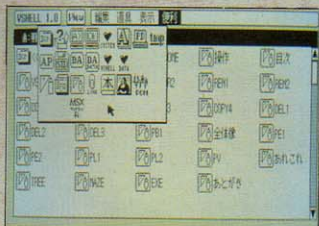
# Visual SHELL

MSXViewは、マウスでチョチョイと操作するだけでファイルの管理やアプリケーションソフトの起動などができてしまう、今ハヤリのGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)と呼ばれる統合ソフトウェアの一種だ。快適な操作環境を目指して作られたこのソフトのさまざまな特徴を、これからじっくりと探していこう。

## 近ごろ話題のGUIとは?

まず最初に、GUIというあまり聞き慣れない言葉について解説しよう。GUIとはグラフィカル・ユーザー・インターフェースの略。これはマウスでの操作だけで、コンピュータに命令を与えることができる非常に便利なものだ。便利といっても、ご飯が炊けます、とか、お洗濯もバッチリです、とかいった類のものではなく、ファイルの管理やさまざまなアプリケーションソフトの起動などのさいに威力を発揮してくれるものなのである。

さて、従来のユーザーインターフェースに比べ、GUIがいかに優れているのか。代表的なオペレーティングシステムのひとつである



◆ファイルやディレクトリーはアイコンで表示される。アイコンをクリックすると、細かい情報を表示してくれるぞ。

MSX-DOSを例に比較すると、コンピュータに命令を与えるさい、MSX-DOSではいちいちキーボードからポチポチとコマンドを入力しなければならなかった。この方式の場合、あらかじめコマンドの実行方法を把握している必要がある上に、ちょっとした入力ミスで

誤動作してしまう危険性がある。それに対しGUIでは、視覚的に表わされたアイコンと呼ばれる記号をマウスを使って指し示すだけで実行することができるようになっていっている。このため操作が非常に簡便で、ユーザーにかかる負担が少ないのが魅力だ。

このGUIを最初に採用したパソコンは、アメリカのMacintosh。そのほかにも、MS-DOSマシンに対応したMS-WINDOWSや、X68000用のSX-WINDOWSなど、高度な処理能力を持ったパソコンにはつぎつぎとGUIが採用されている。そして、turbo Rで同様の快適な操作環境を実現するために登場したのが、MSXViewなのだ。

## アイコン操作でディスク管理

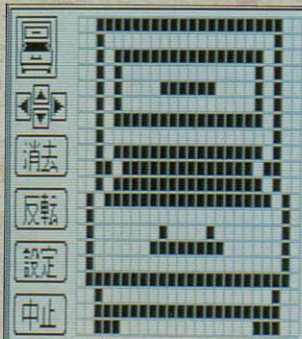
GUIの最大の特徴は、ファイルが視覚的な記号で表わされていることだ。この記号のことをアイコンと呼び、このアイコンをマウスで指し示すことによってディスクを管理したり、アプリケーションソフトを実行したりすることができるのだ。

たとえば、ファイルの順序を入れ替える作業を行なう場合、入れ替えたいファイルのアイコンをマウスで指して移動させるだけでオーケー。

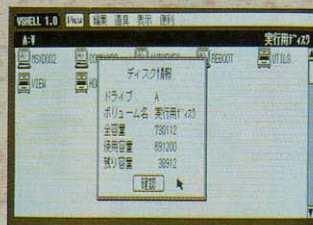


◆MSXViewに標準で用意されているアイコン。役割ごとに形が異なるのだ。

同様の動作をMSX-DOSで行なおうとすると非常に骨が折れるのだが、GUIなら簡単だ。また、アイコンの形を自分でデザインしたり、表示形式を変更することも可能だ。



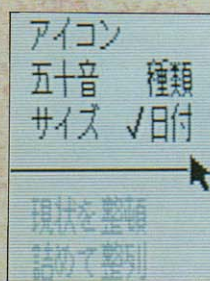
◆アイコンの形をデザインすることもできる。自分わかりやすい形にしよう。



◆ディスク情報を表示させているところ。使用容量や残り容量などが一目瞭然だ。

MSXViewを実行してみると、まずVisual SHELLというプログラムが立ち上がる。これはMSXViewの環境をコントロールするためのソフトウェアで、ここでディレクトリーやファイルの作成、複写、削除などのディスクの管理や、アプリケーションソフトの起動などを行なうことになる。

さきに述べたとおり、操作にはマウスを使うことが前提になっている。キーボードでも操作できるんだけど、当然マウスのほうが扱いやすい。まずマウスで矢印の形をしたアローカーソルを動かし、目的のアイコンもしくはメニューの項目に合わせる。そして、左ボタンをクリック(1回押す)すると、命令が実行される仕組みになっている。どの命令も同様な操作で実行することができるので、簡単に覚えることができるのだ。

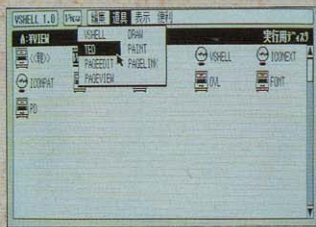


◆アイコンの形で表示する以外にも、表示設定を変更すれば、日付順、五十音順、種類別などいろいろな順序で表示させることができる。



◆各アイコンの役割を決めるファイル。自分で設定を変えることも可能なのだ。

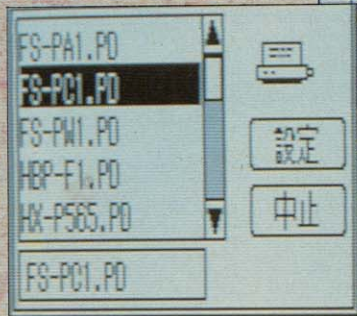
さて、MSXViewには便利なアプリケーションソフトがいくつか搭載されている。日本語の文章を作成するためのViewTEDや、図形を作成するためのViewDRAW、グラフィックエディターのViewPAINT、MSXView上で仮想的な本を作成するためのPageEDIT、PageLINK、PageVIEWなど。これらは操作環境が統一されているので扱いやすく、また、各アプリケーションで作成したデータに互換性があるため、あるアプリケーションで作成した



◆MSXViewに搭載されているアプリケーションソフトはマウスひとつで選択可能。

データをべつのアプリケーションで加工する、といったことも可能なのだ。これから各アプリケーションの解説をしていこう。

◆これはシステム設定メニュー。入力機器の設定や、かな入力のさいのキー配列、ダブルクリック(ボタンを続けて2度押す)のスピードを設定できる。



◆対応プリンターの設定メニューだ。市販されているMSX用プリンターの大半に対応しているのがうれしいね。

# 文章作成専門のツールなのだ ViewTED

ViewTEDは文章の作成を行なうためのツール。複雑な機能はいっさい省かれており、純粋に日本語を入力するための機能しかない。しかし、その分操作性に重点が置かれているため、快適な操作感覚を実現しているのだ。

まず最初に紹介するのが、日本語の文章を編集するためのテキストエディター、ViewTEDだ。文章作成ツールといえば、パナソニックの内蔵ワープロやアスキーのMSX-Writeなどのワープロソ

フトを思い出す人も多いだろうけど、テキストエディターは効率よく文章を作成するためのものだ。文字に装飾をつけたり、図や表を作成したりといった機能は省かれていて、日本語を入力するための最小限の機能だけしか用意されていない。しかし、その分使い勝手には気を配られていて、処理速度は高速だ。しかもマウスに対応して、編集メニューの選択や範

## 文字サイズは3種類

ViewTEDでは、画面に表示する文字のサイズが3種類用意されている。大きな文字ほど読みやすいが、長い文章を書くときなどには、画面にたくさん文字が表示されるほうが文章の流れをつかみやすい。用途によって使い分けるようにしよう。

**12×12**

機能1: 編集  
カット・ペーストなどテキストの切り取り、全角・半角の設定ができます。

機能2: サイズ  
表示する文字の大きさを選びます。デフォルトは12×12です。

機能3: 装飾  
文字の装飾と置換を行います。

**12×8**

機能1: 編集  
カット・ペーストなどテキストの切り取り、全角・半角の設定ができます。

機能2: サイズ  
表示する文字の大きさを選びます。デフォルトは12×12です。

機能3: 装飾  
文字の装飾と置換を行います。

**16×16**

機能1: 編集  
カット・ペーストなどテキストの切り取り、全角・半角の設定ができます。

機能2: サイズ  
表示する文字の大きさを選びます。デフォルトは12×12です。

機能3: 装飾  
文字の装飾と置換を行います。

### 単語登録

辞書に登録されていない頻出単語を登録することもできる。ViewTEDだけでなく、MSXViewの起動中はいつでも登録することができるのだ。

### 外字作成

単語登録と同様に、外字の作成もいつでも行なえるようになっている。サイズは12×8、12×12、16×16の3種類の中から選ぶことができる。

### 検索・置換

旧文字列 View  
新文字列 ボヨヨーン

検索 終了

◆では、「View」をすべて「ボヨヨーン」に置換してみるぞ。ウヒヒ。

MSXView用 テキストエディタ "ViewTEI

MSXViewの欄 置換しますが

テキストを編集する 実行 実行/中止

ハンショットカットも使えるようになっています。

囲指定などをマウスで指定することができるのも特徴だ。

ViewTEDで作成された文章は、拡張子が「.TXT」というテキスト

けっこう便利なのが、この検索メニューだ。マウスですべて指定できるので、操作性はすこぶる良好。処理速度も気持ちいい速さで、思わず無意味なことを試したくなってしまった。

◆めでたくチカンが完了。画面中に「ボヨヨーン」の文字が踊る。

ファイルに保存される。このファイルはMSX-DOSで扱える標準的なファイルで、前出のパナソニックの内蔵ワープロやMSX-DOS2 TOOLSのエディターなどで読み込んで加工することもできる。

さらに、このファイルののちに説明するViewDRAWやViewPAINTなどで加工することもできる。まず文章だけViewTEDで作成して、ほかのアプリケーションで作成した表などに組み込むことができるというわけだ。

ViewTEDの編集機能は、消去、切取、複写に単語の検索や置換など。数は多くないが、文書作成に必要な機能はほぼサポートされているので問題ないだろう。

図表作成ならおまかせあれ

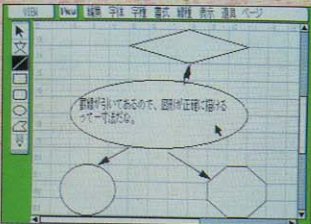
# ViewDRAW

ViewDRAWは、図形や表などを正確な比率で描くことができる図形プロセッサなのだ。一度作成した図形を自由に編集し直すことができるほか、文字の書体やサイズ、装飾パターンが豊富に揃っているのが特徴だ。

次に紹介するのは、図形や図表を作成するためのViewDRAWだ。

ViewDRAWには、図形や図表を正確に、美しく作成するためのさまざまな機能が搭載されている。

まず、画面写真を見てもらえばわかると思うけれど、画面には一定間隔でマス目が入っている。これは正確な比率で図形を描くためのもの。マス目の幅は12段階まで調節することができるようになっていて、図形を描くときの目



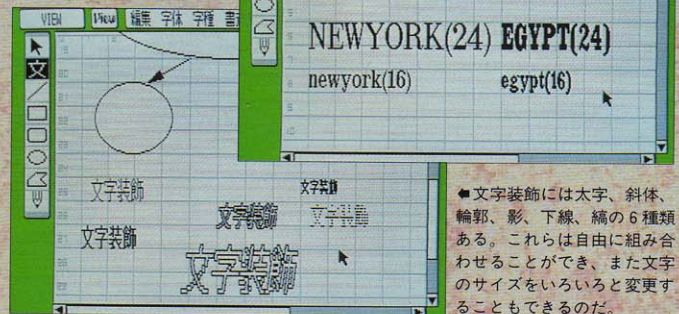
■画面に方眼が表示されているため、位置を正確に合わせて作図することができる。方眼のパターンは全部で12種類ある。

安にすることができるわけだ。もちろん、マス目の幅をいくら変更しても、編集中の図形が崩れることはないぞ。

さて、ViewDRAWの特徴のひとつに、セルという概念がある。これはMSXのスプライト機能の概念に近いもの。図表1ページにつき、256枚の透明なシート(セル)が重ねられていて、1枚につき図形をひとつだけ描くことができる構成になっているのだ。図形のひとつひとつが独立したセルに描かれるようになっていて、図形の重ね合わせ処理や、一度描いた図形の修正などが簡単に行なえる。図形が複雑に入り組んでいても、まわりの図形に影響を与えることなく特定の図形だけを編集することができるのだ。

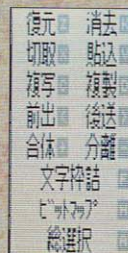
ViewDRAWで描ける図形には、

◆使用できる欧文書体は右の4種類。16×16ドットと24×24ドットの2種類のサイズから選ぶことができる。このほか、日本語の書体も3種類用意されている。



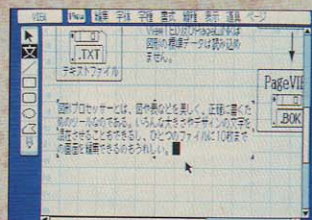
◆文字装飾には太字、斜体、輪郭、影、下線、縞の6種類ある。これらは自由に組み合わせることができる。また文字のサイズをいろいろと変更することもできるのだ。

◆これが編集メニュー。一度描いた図形でも自由に編集し直すことができるようになってきているのだ。



四角形や楕円、多角形のほかに、角の丸い四角形なんてのもある。あまり意味がなさそうに思える機能だが、実際に使ってみるとけっこう見映えのする図表が作れて便利だったりする。美しい図表を作成するためのちょっとした小道具になるのだ。また、特定の範囲のグラフィックパターンをドット単位で修正することもできるようになっている。工夫しだいで凝った図形をデザインすることもできるぞ。

美しい図表作りをするために欠かせないのが、多彩な文字表現だ。ViewDRAWには、4種類の欧文書体と3種類の日本語書体が用意されている。数そのものはそんなに多くはないが、豊富な文字装飾機能と組み合わせることによって、表現力豊かな文書を作成することができるようになってきているのだ。



◆文章を組み込む位置も自由自在だ。もちろん、ViewTEDで作成した文章を組み込むこともできるようになっている。

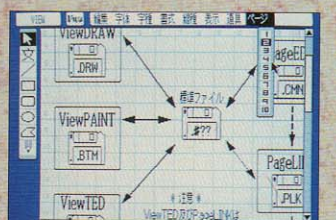


◆書体や文字装飾のメニュー。これらの組み合わせで文字をデザインする。

文字装飾には、太字、斜体、輪郭、影、下線、縞の6種類が用意されている。また、文字のサイズも10種類の大きさから選ぶことができ、その組み合わせでいろいろな文字表現ができるのだ。

文字の入力は、はじめに表示するための領域を設けてから行なうことになる。領域を設けるといっても、マウスで文字を入れたい場所をクリックするだけ。あとはキーボードを使って文字を書き入れればいだけなのだ。

そのほか、ViewDRAWにはページング機能があり、ひとつのファイルにつき、編集画面を10枚持っている。ページを切り替えることによって、一度に複数の画面を編集することができるのだ。



◆ひとつのファイルにつき、編集画面が10ページ用意されている。複数の画面を一度に編集することができるのだ。



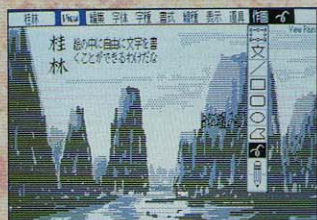
# 図表作成の仕上げにはコレ ViewPAINT

ViewPAINTは白黒のグラフィックエディターだ。単色しか使えないのは残念だけれども、他のMSXView用アプリケーションツールで作成した図表などの細かい部分を修正するときに威力を発揮するツールなのだ。

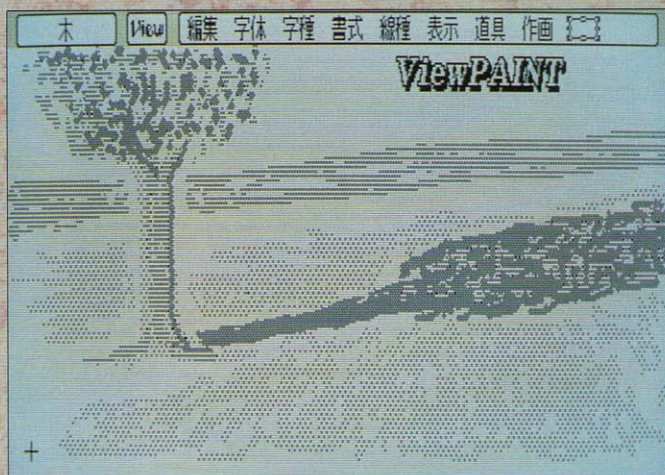
ViewPAINTはドット単位でグラフィックを描くエディターだ。このツールは単体でも使用できるけれども、むしろViewDRAWや、次の

ページで紹介するPageBOOKなどで作成した図表をもとに、さらに手を加えて、美しく仕上げるためのツールとして使用したときに効果を発揮するだろう。

基本的には、12種類のトーンと4種類の太さの筆を使い分けて絵を描くことになる。複写、貼込みや上下や左右の反転、白黒反転などの編集機能のほかに、一部分を拡大してドット単位で修正することもできる。ViewDRAWでもドット単位で修正することはできるが



◆決して機能は豊富ではないんだけど、操作性は上々だ。ViewDRAWなどと組み合わせると本領を発揮してくれるぞ。



◆ViewPAINTで描かれた作品例。ViewDRAWと同じ要領で、絵入りの文書を簡単に作成することができるのだ。

れども、こっちのほうが当然使い勝手はよくなっている。

文字表現に関してはViewDRAWとまったく同等の機能を持っている。4種類の欧文書体と3種類の日本語書体、6種類の装飾パターンがあり、表示領域を指定してから入力するやり方も同じだ。

◆色が使えないかわりに、12種類のトーンが用意されている。筆の太さも4種類の中から選べるぞ。



# ViewとHDDのアヤシイ関係? MSXView with HDD

MSXViewの操作環境をさらに向上させるためには、容量が大きく、しかもアクセススピードの速いハードディスクと組み合わせる必要がある。これから、ハードディスクを使用するメリットについて考えていこう。

ハードディスクを使用する一番のメリットは、なんといっても記憶容量がフロッピーディスクに比べて格段に大きいことだ。

MSXで使える、2DDのフロッピーディスク1枚に記憶できる容量は720キロバイトなのに対し、ハードディスクには20メガバイト、40メガバイトといったケタ違いの記憶容量のものが多く、40メガバイトのハードディスクには、2DDのフロッピーディスクの50倍以上の記憶容量がぎっしりと詰まっているわけだ。

MSXViewを使いこなすためには、Visual SHELLが入っているシステムディスクのほかに、作成したデータファイルを保存するためのディスクや、66ページ以降の記事で紹介している各種拡張アプリケーションツールのためのディスクなど、複数のフロッピーディスクを使って操作しなければならない。これだとディスクの入れ替えに手間がかかるし、整理するのも大変だ。これに対して、大容量のハードディスクならば、すべて詰め込んでおくこともできてし

◆ハードディスクを使用することで、MSXViewの操作環境は飛躍的に向上するのだ。



まうので、管理の手間がかなり省けるはずだ。

また、アクセススピードもハードディスクのほうが圧倒的に速い。アクセススピードが速いほど操作に対する反応も速くなるので、より快適に操作することができる、というわけだ。

MSXにハードディスクを接続するためには、アスキーから発売されているハードディスクインターフェイスカートリッジ(価格3万円 [税別])を購入する必要がある。ハードディスク本体のほうは、

だいたい10万円前後で手に入れることができるだろう。

さて、大容量のハードディスク内には、たくさんのファイルやディレクトリーが混在することになる。そんな場合でも、MSXViewならばマウスを操作してアイコンを動かすだけで簡単に整理することができるのだ。ハードディスクの管理にMSXViewは威力を発揮し、ハードディスクのアクセススピードの速さがMSXViewの操作性を向上させる。MSXViewとハードディスクはじつにいいコンビだ。

# 電子出版に挑戦しよう

# Page BOOK

ディスクマガジンの元祖とも呼べる『ディスクステーション』をはじめとして、ちょっぴりエッチな『ピーチアップ』や『ピンクソックス』、そしてMマガが誇る(?)『MSXディスク通信』まで、磁気メディアを利用した出版は注目的。ここはひとつ、MSXViewを使って本の編集に挑戦してみよう。キミは名編集者になるのだ。

## 本を作る手順を考えるぞ

たとえばMマガなどの雑誌を作る場合は、まず編集会議があって特集や一般記事の企画が決められ、それをもとに本全体のページ配分が決定される。次に各編集者は、それぞれの担当ページについて写真撮影の手配をし、イラストや図表を依頼する。

これらのページを構成する要素が揃ったところで、すぐに原稿を書き始めるか、先にレイアウトを作成するかは、各編集部によって違う。ちなみにMマガは後者。先割りと呼ばれる方式により、まずレイアウトを作り、それにした

がって原稿を書いていくわけ。

で、書き上がった原稿は写植屋さんの手に渡り、2~3日すると文字が打ち上がってくる。それに間違いがないかをチェックするのが、文字校正といわれるもの。この段階を通過すると、今度は印刷所から、文字とともに写真やイラストがカラーで刷りこまれた、色校正が上がってくる。

デザイナーを中心とした、色校正の最終チェックが終わると、印刷→製本→配本という手順を経て、発売へとこぎつける。はじめの編集会議から約2ヵ月弱。編集者が

あれこれ悩んで作り上げた本が、読者のもとに届くわけだね。

実際に本作りに関与した人を整理してみると、まず企画を練る編集者、それらを一冊の本にまとめる編集長、写真撮影をするカメラマンにスタイリスト、イラストレーター、デザイナー、写植屋さん、印刷所……うーん、それに広告を取ってくれる営業の人に、印刷所との交渉をしてくれる出版業務、リストの紙焼きを取ってくれる制作さんなど、数えきれない。これら多くの人々の協力があって、一冊の本が発売されるのだ。

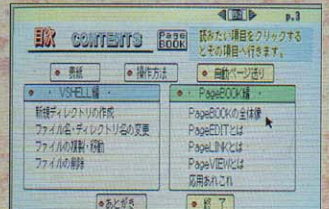
で、これがMSXViewを使った本作りではどう変わってくるかといえば、最大の違いはすべて自分ひとりで行うこと。企画を考えるのも自分、それを画面上に表現するのも、文章を書くのも、各ページをつなげて一冊(?)の本に製本するのも、すべて自分ひとりなのだ。覚悟してね。

それでは、MSXView上で本を作る、PageBOOKの概念を簡単に説明するね。そもそもPageBOOKというのは、3つのプログラムの総称。ひとつのページを作るためのPageEDITと、各ページをつないで一冊の本にするPageLINK、そして最後にでき上がった本を読むためのPageVIEWからできている。基本操作は、どれもMSXView共通のものになっているので、とまどいはないはずだ。

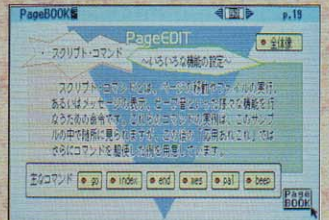
たとえばPageEDITは、DRAWに



★じつはMSXViewに付属のOverVIEWディスクも、このPageBOOKで作られている。



★ページをクリックすると、そこが表示されるのは、スクリプトコマンドの機能。

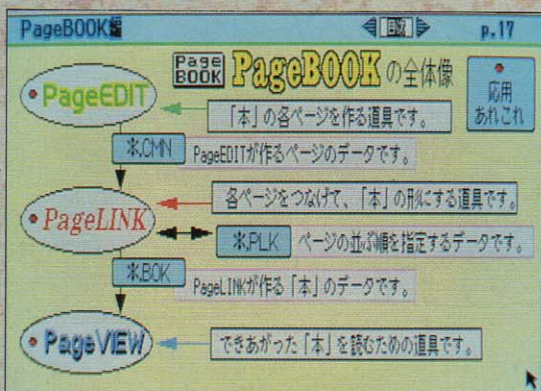


★ViewDRAWを操作する感覚で、ページを作っていく。カラーも使えるのだ。

スクリプトコマンドが追加されたもの。基本的にはDRAWを使う感覚で、各ページ(1画面1ページ)をデザインしていけばいい。スクリプトコマンドというのは、各ページごとのつながりを指定するもの。使い方次第では、画面にメッセージを表示したり、パレットを変更してアニメ的效果を出したり、なんてことも可能なのだ。このあたりのノウハウは、あとのページでじっくり紹介するね。

同じようにPageLINKは、TEDに製本などの機能が追加されたものと思えばいい。各ページのファイル名を順番に並べた、リンクリストというものを作成し、最後に製本を指定すると、一冊の本(ひとつのファイル)ができ上がるという具合だ。そして、この本(ファイル)を読むのに必要となるのが、PageVIEWというわけだね。

それでは、実際に本作りに取り組みながら、PageBOOKを紹介していくことにしよう。



# パレットを操作してみる

さっそくだけど、スクリプトコマンドの応用である、パレット操作について紹介するね。右に掲載した例は、MSXViewに付属してくるOverVIEWディスクに収録されたもの。春夏秋冬のそれぞれの季節(文字)をクリックすると、花が咲いたり、木の葉が色づいたりと変化していくものだ。

で、これはどうして実現しているのかといえば、スクリプトに埋めこんだパレットの指定。たとえば秋を選択したら、葉っぱの色を赤く変化させる。冬になったら葉は落ちてなくなるわけだから、背景色と同じにして、消してしまうわけ。写真にあるスクリプトをよ〜く見てもらえばわかると思うけど、それぞれ選択した色番号のパレットを、RGB 3色のデータで変化させているのだ。

このパレット変更ワザを、さらに突き詰めていった結果がMAZE。迷路ってわけね。これも季節のスケッチと同じで、OverVIEWディスクに収録されているもの。移動したい方向の矢印の隣をクリックすると、そのエリアのパレットが変

化し、先へと進んでいく仕組みだ。実際に遊んでもらえばわかるけど、なかなかキレイに仕上がったカラー迷路なのだ。

ちなみに、OverVIEWの各ページを構成しているファイルは、同じOverVIEWディスクの中に収録されている。¥HOME¥BOOKというサブディレクトリーに入っているので、PageEDITで読み込んでみよう。それぞれどんなスクリプトが埋め込まれ、どんな働きをしているかを調べると、自分が本を作るとき、いい参考になるよ。

# MAZE

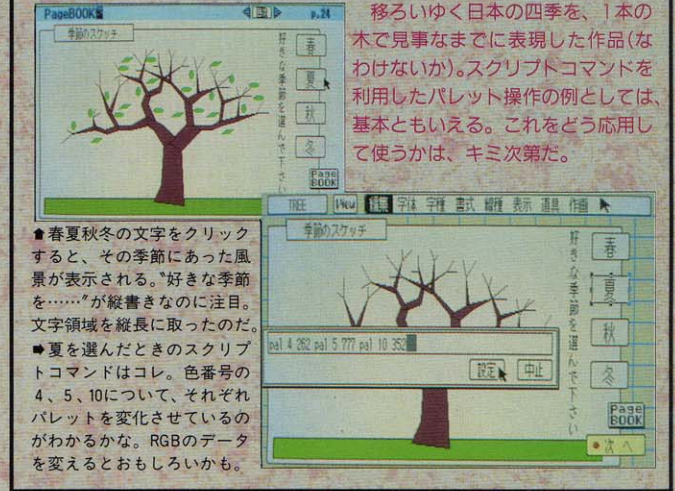
スクリプトコマンドの応用例としては、かなり高度なもの。カラーパレットを変化させることで、ゲーム(とおぼしきもの)を作ってしまったのだ。これにさらに、ビープ音を鳴らしたり、メッセージ

を表示したりといった工夫をすれば、ゲームの完成度も上がりそう。ただ、そうしたときに問題となりそうなのが、スクリプトの文字数制限。ウィンドーの範囲でしか、コマンドを指定できないのだ。



← 1、立派な迷路ゲームができていますよ。

# 季節のスケッチ



移りゆく日本の四季を、1本の木で見事なまでに表現した作品(なわけないか)。スクリプトコマンドを利用したパレット操作の例としては、基本ともいえる。これをどう応用して使うかは、キミ次第だ。

- 春夏秋冬の文字をクリックすると、その季節にあった風景が表示される。"好きな季節を……"が縦書きなのに注目。文字領域を縦長に取ったのだ。
- 夏を選んだときのスクリプトコマンドはコレ。色番号の4、5、10について、それぞれパレットを変化させているのがわかるかな。RGBのデータを変えるとおもしろいかも。



- ◆迷路の秘密はこれ。スクリプトを指定するウィンドーいっぱい、パレット変更のコマンドが並んでいる。文字数との戦ってわけだね。
- ◆パレットをどう変更するかは、実際にRGBの色データを変化させて決めよう。色番号を指定してから、パレットを変化させればいい。

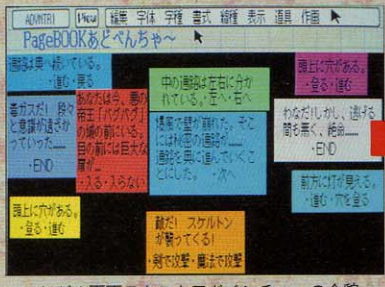
# 1画面アドベンチャーだ

さて、ここからはMマガオリジナルの本作りだ。まずは1画面で完結するテキストアドベンチャーの制作。ここまで紹介してきた、パレットを変更するスクリプトコマンドに加え、画面にさまざまなメッセージを表示しながら、アドベンチャーしてみよう。

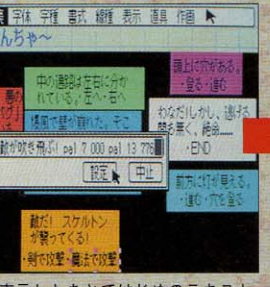
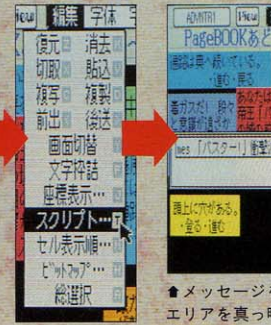
下の写真を見てもらえば、たいの構造はわかってもらえるかな。画面の中にひとつの完結したストーリーを、シーンごとにわけて書き込む。それぞれに選択肢を設け、実際にクリックされた部分に埋め込まれたスクリプトを実行することで、ストーリーを進めて

いくわけだ。こんな短いアドベンチャーでも、一応マルチエンディングになっているのがスゴイでしょ(と、自画自讃)。ストーリーには直接関係なくとも、画面上のあちこちをクリックすると、いろいろなメッセージが表示されるようにしておくとおもしろいかも。また、数画面にまたがってストーリーを展開する、

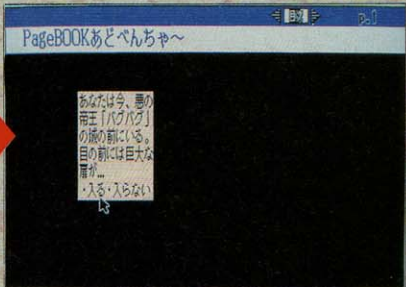
長編アドベンチャーなんなのにも挑戦してみたいね。ここでは使っていないけど、テキストファイルを表示するためのコマンドも用意されている。これを上手に使えば、長いメッセージを呼び出して表示することもできそう。RAMディスクを活用すればファイルの読み出しも速いから、応用の価値大だね。



◆これが1画面テキストアドベンチャーの全貌。これ以上ストーリーを詰め込むのはキビシイ。



◆メッセージを表示したあとではじめのテキストエリアを真っ暗にし、次のエリアを明るくする。



◆これが完成したアドベンチャー。さあ、どうする？

# スキャナーを利用しよう

MSXViewのもととなったソフトウェアは、HAL研究所が開発したHALOS。MSX用の統合ソフトを目指したHALNOTEシリーズの、基本をなすものだ。なんとなく画面構成が似ていることや、MSXViewが起動したときに、アスキーと並んでHAL研究所のコピーライトが表示されることから、気づいている人も多いと思う。

で、もしかしたら、HALNOTE用に開発された周辺機器が、そのままMSXViewで使えるんじゃないか、というのが、このページができるキッカケ。MSXViewのユーザーって、もともとHALNOTEを使っていた人が多いと思うんだよね。これまでHALNOTEに投資してきたものが、そのままMSXViewでも使えたら便利でしょ。論より証拠とばかりに、Mマガ編集部は実験してみたぞ。

というわけで、使ってみたのがハンディースキャナーMSX。名刺サイズくらいのイラストをスキャンして、MSXのグラフィックデータに取り込んでくれるものだ。専用のカートリッジと、ハンディースキャナー本体、それに取り込みのためのソフトウェアが付属している。自分でイラストを描くのが苦手なんて人や、ペンで描くのはできるけど、マウスで描くのはちょっとなあって人には、利用価値大のものだね。

試行錯誤を重ねた結果は見事成功。紙に描いたイラストを、無事にMSXViewの画面に取り込むことができたのだ。その手順を順番に紹介していくね。

- ①マシンにMSXViewの漢字ROMと、HALSCANカートリッジのふたつをセットする。
- ②ハンディースキャナーに付属の3本のプログラム、SCAN.(SC、FILEPACK.HN、PACBIT.HN)を、MSXViewのシステムディスクのルートディレクトリーにコピー

(サブディレクトリーは不可)。

- ③SCAN.(SCを、SCAN.)SC(カッコの向きが逆)とリネーム。

- ④MSXView上でSCANをダブルクリックし、起動させる。

- ⑤「パス名が無効です」といった意味のエラーメッセージが表示されるが、無視してクリック。

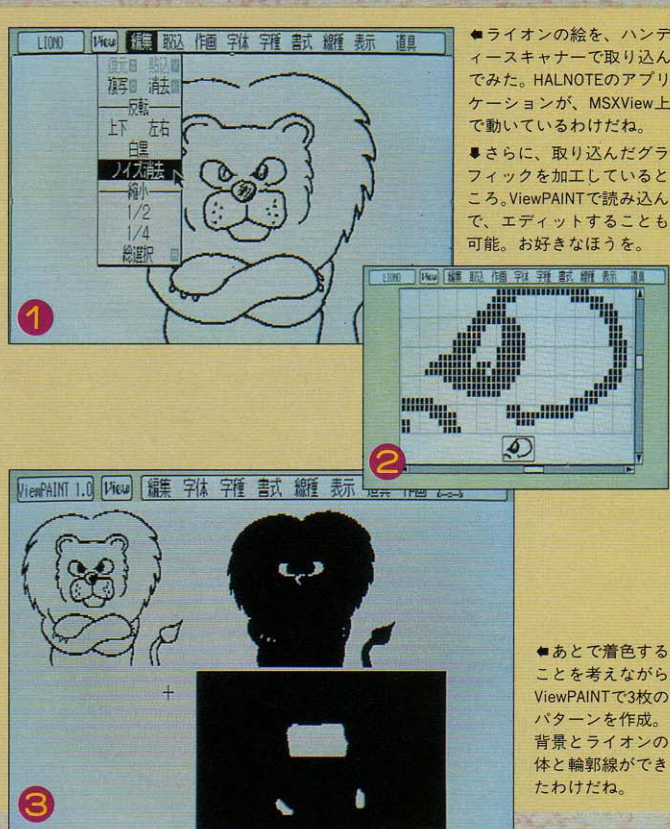
と、ここまでの手順で、スキャナー用のソフトウェアは動くはず。これに続いて、

- ⑥メニューを開いてスキャン開始。取り込んだグラフィックは、スクリーンモードの6番になる。

- ⑦ViewPAINTで、取り込んだグラフィックデータを加工。ラバーバンドで範囲を指定し「登録」することで、PageEDITで扱えるデータ(標準ファイル)になる。

- ⑧PageEDITで着色。

となり、いよいよ本作りに着手できるわけだ。





# アニメーションに挑戦

グラフィックパターンの重ね合わせと、スクリプトコマンドをうまく利用すれば、アニメーション的な効果を出すこともできる。左の例で作った、グラフィックアドベンチャーの次のシーンに、ウインクするふくろうのおじさん(?)を描いてみた。

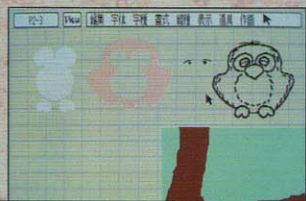


ただ、ひとつだけ困ったことがある。というのも、スクリプトを使ってアニメーションしているわけだから、プレーヤーによってほかのスクリプトが選択されると、動きが止まってしまうのだ。これはやはり対処の仕方がないので、あきらめるしかない。

いずれにせよ、キミもマニュアルを熟読して、楽しい本作りに取り組んでほしいな。

右上の拡大写真が、そのウインクの場面。目を開けたパターンと閉じたパターンを用意し、交互に表示しているわけだね。やり方は前に説明したカラー迷路の応用で、ふたつのパターンのパレットを変化させている。

間に"wait"コマンドで時間を置いているのと、"@@"という繰り返しのコマンドを使っているのが、目新しい点かな。また、"- main"というのは、そのページが開かれたときに優先的にスクリプトを実行するためのコマンドだ。



ふくろうのグラフィックを分解したところ。ライオンに比べて、ウインクする目のパターンが、ひとつ多くなっているのだ。スクリプトコマンドを指定しているところ。組み合わせ次第で、いろいろなことができるのだ。キミもアレコレ研究してね。

4

5

6

7

8

●取り込んだグラフィックを使った、アドベンチャーに挑戦。まずは基本となる、ページのパターンから作成していこう。

●うまい具合にライオンの姿が収まったでしょ。グラフィックの部分あまり大きくすると、データを読み込むのに時間がかかるから、このくらいのサイズがいいかもね。

●3枚のパターンを使って、着色しているようすがわかるかな。アニメのセル画を着色するのと、同じような感じで塗っていけばいいわけだ。

●メッセージを表示するテキストファイルを指定。Hドライブを使えば、ロードの時間もかなり短縮できる。

●ようやく完成したのが、この写真。選択肢をクリックするとウィンドウが開き、メッセージが出てくる。

## 製本が終われば完成だ!

努力の甲斐あって各ページが完成したら、あとに残るのは一冊の本にまとめあげる作業。製本と呼ばれる過程だ。

ここを担当するのはPageLINKというプログラム。基本操作はテキストエディターのViewTEDと同じで、PageEDITによって作成された各ページのファイル(拡張子がCMNのもの)を、表示する順番に並べて指定する。これをリンクリストと呼び、製本するときに必要なから慎重に作ろう。

さて、PageLINK独自の機能は、いわずと知れた製本。リンクリストが完成したところで「製本実行」

をクリックすると、それまでバラバラだったページのファイルが、一冊の本として完成するのだ。拡張子がBOKというファイルができたら、製本完了。PageVIEWを使って読んでいこうね。

というわけで、PageBOOKについて駆け足で説明してきたけど、わかってもらえたかな。プログラミングができなくても、ディスクマガジンが作れてしまうってのは、MSXViewならではのね。ここまでのいろいろとPageBOOKの機能を使ってきて思うのは、本作りの鍵はスクリプトにかかっているってこと。キミは名編集者になれるか?

PADELIST View 編集 サイズ 検索 道具 製本

WELCOME.CMN  
操作.CMN

目次.CMN  
.V\$HELL編  
V\$HELL1.CMN  
V\$DIR1.CMN  
V\$DIR2.CMN  
P\$N1.CMN  
P\$N2.CMN  
C\$P\$Y1.CMN  
C\$P\$Y2.CMN  
C\$P\$Y3.CMN  
C\$P\$Y4.CMN  
DEL1.CMN

製本実行  
一ツバ名  
選択入力  
一ツバ入力

●これはOverVIEWディスクのもととなった、ファイルの数々。スクリプトの使い方を研究するのにいい資料となる。アイコンが変わっているのは、ご愛敬。

A: PROMOVERVIEW

PADELIST	WELCOME	操作	目次
V\$HELL1	V\$DIR1	V\$DIR2	P\$N1
P\$N2	C\$P\$Y1	C\$P\$Y2	C\$P\$Y3
C\$P\$Y4	DEL1	DEL2	DEL3
P\$N1	P\$N2	PL1	PL2
PV	全体録	PE1	あれこれ
TREE	MAZE	EJE	あとがき

●リンクリストが完成したら、いよいよ製本にかかるぞ。文法に間違いがあると、エラーが出て止まるからね。

## View環境を向上させる

# DA Desk Accessory

デスクアクセサリー

当たり前だけど、こういうGUIの一番大切なところはほんとうに使えるかどうか、ってことだ。使うためには道具が必要になるんだけど、今まで紹介してきたTEDやDRAW以外にも、もっとたくさんの道具が必要だ。そういう意味で、DA(デスクアクセサリー)はViewのカナメとも言える、たいへん重要なものなのだ。

## DAって何ですか？

そもそもDAとはデスクアクセサリーの略で、MSXView上で動くTEDやDRAWなどと同じ道具と考えていい。ただ、DAの場合システムディスクの“DA”というサブディレクトリの中に道具自体が入っていて、画面上部にある“View”

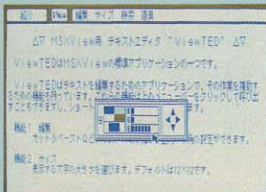
の部分をクリックするだけで、いつでも呼び出せるのが特徴だ。つまり、TEDで文章を作っている途中でもDAを呼び出して作業をすることができる、というわけだ。今回の特集のTEDの記事の中で単語登録や外字作成などの機能を

紹介したんだけど、じつはあれもDAなのだ。とうぜん、TEDを立ち上げているとき以外でも単語登録や外字作成をすることができる。

MSXViewのシステムディスクには、このほかにシステム設定やプリンター設定、画面調節のDAなどが付属している。使いかたは簡単。先ほども書いたように、画面上部の“View”の部分をクリックすると今使うことができるDAの一覧が表示される。あとはその中から使いたいDAを選択してやればいいだけだ。以下、それぞれのDAについて詳しく説明しておいたので参考にしてくれ。

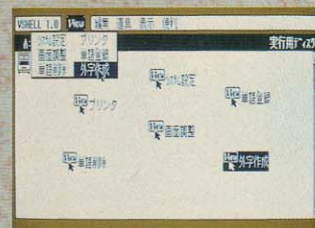
それから今月号のMSXディス

### どこからでも呼び出せるDA



DAはView上から呼び出すことができるアプリケーションのこと。すでに発売されているViewのシステムディスクには、画面の色の変更や表示位置の補正など、簡単な機能を持ったDAが用意されている。

ク通信に、10種類のDAとMSXViewで遊べるライフゲームを収録することにした。つまり、ディスク通信を買えば、システムディスクに付属しているDA以外に、新たに10種類のDAが追加されることになるのだ。カレンダーやアドレス帳、電卓など、けっこう使えるぞ。



◆DAは画面上部の“View”をクリックすれば実行できるぞ。

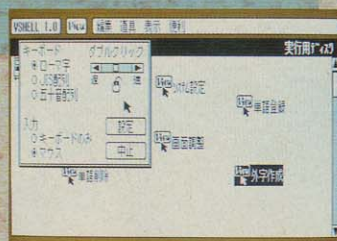
## MSXViewに付属しているDA

### システム設定

ここではキーボードの配列、マウスの使用の有無、ダブルクリックの間隔の3種類を設定することができる。

キーボードの配列はローマ字、JIS配列、50音配列の3つから選択することができる。たとえばローマ字を選択すると、かなキーを押すだけでローマ字入力モードになる。もちろん[SHIFT]+[かな]キーでもローマ字入力できるけどね。

次は入力装置の選択だ。要するにマウスを使うか使わないかの選択なんだけど、MSXViewはやっぱりマウスじゃないと使いづらい。



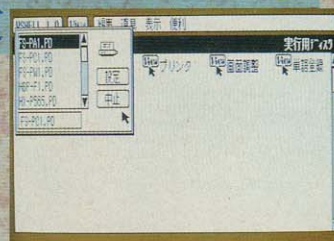
◆ダブルクリックの間隔はこれくらい。

まちがってマウスを使わないモードにしちゃうと、すべての操作をキーボードでやることになるのでタイヘンだぞ。

最後のダブルクリックの間隔は自分の好みに合うようにきちんと設定しておいたほうがいいだろう。操作性がぐっと向上するぞ。

### プリンター設定

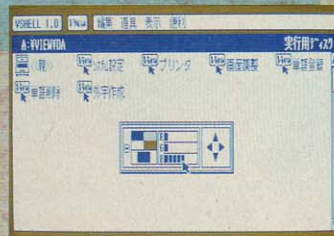
このDAを使って自分が使用するプリンターを設定するわけだ。プリンターの種類が24種類もあるので、自分の持っているプリンターがない、ということはまずないと思うぞ。



◆自分の使用するプリンターを設定しよう。

### 画面調節

画面の位置や色を変更することができる。MSXViewの文字は比較的細かいので、RF端子やビデオで画面を表示するとにじんで見にくいことがあるはずだ。そんなときにこのDAを利用しよう。



◆目に優しい色を選ぶといいだろう。

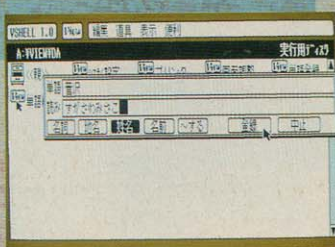


## 単語登録

ワープロなどでは必ずある単語登録の機能。MSXViewではこのDAを使って登録することになる。

まず最初に“単語”の部分で登録する単語を入力し、リターンキーを押す。するとカーソルが読みの部分に移動するので、続けて単語の読みをひらがなで入力しリターンキーを押す。あとは単語の種類を選択して“登録”の部分をクリックすればオーケーだ。

注意しなければいけないのは、登録することができる単語の文字数は最大32文字だということ。登録する読みも同じく32文字なん



◆“菅沢”という単語を登録中だ。

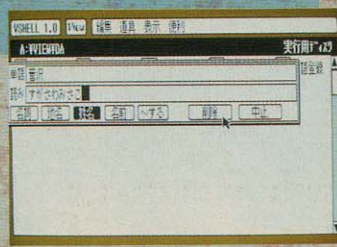
だけど、まあ、32文字というのはかなり長い単語になるので、これを超えるようなことはまずありえないだろうな。

あと、使わない単語は次に説明する単語削除のDAを使って削除することができる。この単語登録と組み合わせて使おう。



## 単語削除

単語登録のときと同じように、最初に“単語”の部分で削除する単語を入力し、読みの部分でその単語の読みをひらがなで入力する。単語の種類も選択して“削除”の部分をクリックしよう。

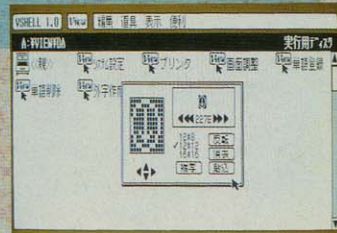


◆同じく“菅沢”を削除しているところだ。



## 外字作成

MSXViewでは64文字の外字を作ることができる。これを使えば自分だけのオリジナル文字を作ることができるわけだ。12×8ドットや16×16ドットなど、いろいろな大きさで作ってみよう。



◆アイコンのエディットをしてみたい。

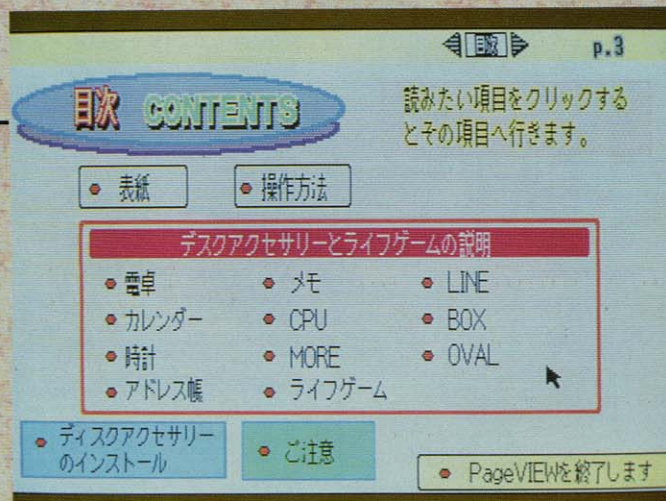
## もっとたくさんのDAが欲しい!! おまけディスクを手に入れろ

以上、MSXViewのシステムディスクに付属しているDAをとりあえず紹介したんだけど、なんかこれじゃぜんぜん物足りない、って気がする。もっといろいろ欲しくない? システム設定とかプリンター設定とか、あって当たり前のもばかりだもんね。

じつは、MSXViewをアスキーから通信販売で手に入れると、“おまけディスク”がついてくるのだ。そ

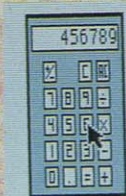
の中身はなんと! 10種類ものDAと、MSXViewで遊べるライフゲームなのだ。なんだ、あるところにはあるじゃないの。というわけで、このおまけディスクをまだ持っていない人のために、MSXディスク通信に収録することにしたのだ。利用価値の高いDAもあるので、ぜひ手に入れておいてほしい。

実際にどんなDAがあるのか、詳しく説明していこう。



## 電卓

まず最初は8桁までの計算ができる電卓。数字の入力はマウスを使って電卓の絵の数字部分をクリックすればいい。もちろんテンキーまたは数字キーを押しても入力することができる。あとの使い方は普通の電卓と同じだ。



◆簡単な計算なら、すぐできるぞ。

こういうものってちょっと呼び出してすぐしまふ、という使い方をするはず。その点、どこか

らでも呼び出すことができる、DAの特製はありがたい機能なんだけど、ただMSXViewをディスクで使用している場合は、いちいちディスクを読みに行きけこう面倒だ。やっぱりハードディスクで使いたいな。

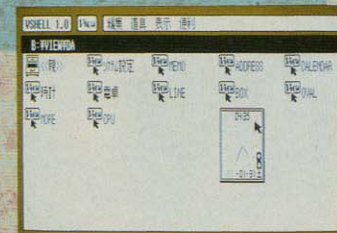


## 時計

アナログとデジタルの両方で時間を表示する時計だ。年月日も同時に表示されるので簡易カレンダーにもなる。

当たり前だけど、時間や日時を変更することもできる。変更する項目をマウスでクリックするとウィンドウの右側に矢印が表示される。この矢印をクリックすると変更できるわけだ。変更し終わったら、矢印以外の部分をクリックすると元の状態に戻ることができる。

左で説明している電卓もそうなんだけど、なんかグラフィックが



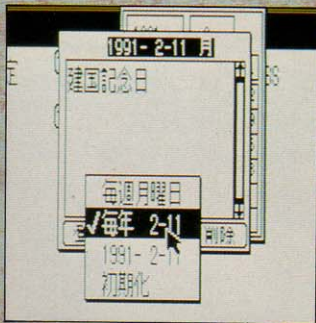
◆ちょっと縦長の時計だ。秒針もあるぞ。

普通よりも縦長で見にくい。見にくくて読めない、ってことはないんだけど、もうちょっとデザインに凝ってもよかったんじゃないかなあ。横を倍にして正方形にするだけで、随分見やすくなると思うんだけど。

## カレンダー

スケジュールも記入できる多機能なカレンダーだ。違う年月のカレンダーを見たいときは、それぞれ年、月、の部分をクリックしよう。時計と同じように、矢印が表示され、それをクリックすると変更することができるぞ。

このカレンダーには休日の指定がないので、まず休日の指定をするところから始めよう。設定したい日をクリックするとウィンドーが開き、文字入力ができるようになる。“建国記念日”などの休日名を入力したら“休日指定”をクリックしよう。これでその日は休日



## メモ

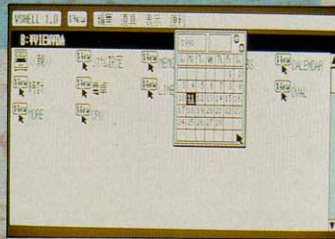
ちょっとしたことを書き留めるためのものだ。横10文字で12行までの文章を記入することができる。

また、メモは基本的にひとつしか作ることができない。べつの内容のメモを作るとそれ以前の内容は消去されてしまうのだ。

重要なメモはちゃんとしたファイルとして保存しておいたほうが良い場合もある。その場合はメモの内容が“MEMO.#ME”というファイルに保存されているので、これを



▲メモの内容をMOREで見ているところ。

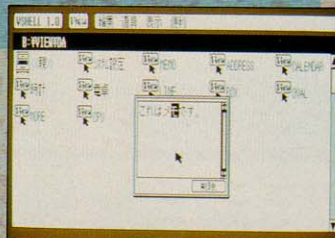


▲スケジュールを登録しよう！

のマークがつくことになる。

おもしろいのがその休日が今年の日だけなのか、それとも毎年あるのか、を指定できること。毎週その曜日が休日、と設定することもできるので、日曜以外が休みの人などに便利じゃないかな。

また、スケジュールは60日分登録することができる。スケジュールを登録したい日をクリックすると、文字入力ができるウィンドーが開くので、好きな文章を入力したあと“登録”をクリックしよう。こうすればその日にアンダーラインが引かれるので一目瞭然、というわけだ。もちろん、削除機能もあるので不要になったスケジュールはどんどん削除していこう。



▲こんなヘンなメモは書かないように。

ファイル名を変えてディスクに保存しておくといいんじゃないかな。もう一度内容を見たい場合は、ファイル名を元に戻そう。

このファイルはメモの実際の内容以外の情報も入っていて、そのままではTEDなどで読み込めない。DOSに戻りTED以外のエディターで余分な情報を削除してから、ファイル名の拡張子を“.TXT”に変えてセーブしよう。これで、TEDで読み込めるファイルができるぞ。

## アドレス

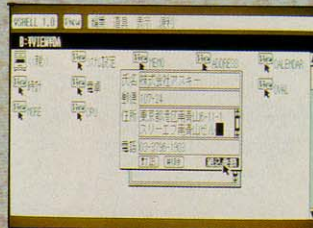
名前、住所、電話番号を入力できるアドレス帳だ。起動すると、まず最初にあ行のデータ(名前だけ)が表示される。このほかにか行、さ行……と表示されていて、それぞれをクリックすればその行の内容を見ることができる。

住所などの詳しいデータを見る場合は、表示されている名前の部分をクリックしよう。

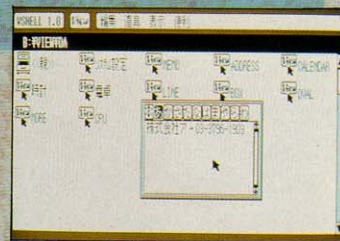
新たに登録したい場合は、名前が何も表示されていない空きの部分をクリックしよう。名前、住所、電話番号が入力できるウィンドーが開くので、間違えないようにデータを入力し、最後に“新規”をクリックすればオーケーだ。

訂正の場合も、訂正したい名前が表示されている部分をクリックし、内容を変更したあと“訂正”をクリックする。

データを削除する場合、今選択している名前、住所、電話番号だ



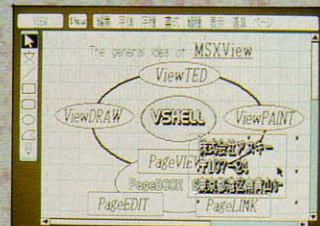
▲これを“組込登録”すると……。



▲アスキーの住所を指定してみた。

けを削除する、今選択している行(あ行、か行など)を削除する、全部を削除する、と3つのモードが用意されているので注意して使い分けてくれ。

組込登録というコマンドがあるんだけど、これを使うと表示されている名前、住所、電話番号が、MSXViewの標準ファイルに変換されディスクにセーブされる。標準ファイルといわれてもピンとこないかもしれないけど、要するにこのコマンドを使えば、住所などのデータをDRAWなどで読み込むことができるわけだ。葉書を印字したりするときに便利な機能だ。



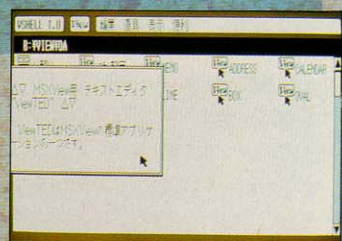
▲こうやって張り付けられるのだ。

## MORE

このDAを使えば、どんな内容のファイルでも表示することができる(訂正することはできない)。ファイルの中身をちょっとだけ確認したいときに便利だ。

まず最初にファイル選択画面になるので、表示するファイル名を選択しよう。表示し終わるともう一度この画面に戻ってくるぞ。

ウィンドーの大きさは19文字×7行で、その中に入りきらない場合は表示が一旦止まり、キー待ち状態になる。続きを見たいときは、どこでもいいからマウスの左ボタ



▲なんでも読み込める便利なDAだ。

ンをクリックしよう。中止したいときは右ボタンだ。

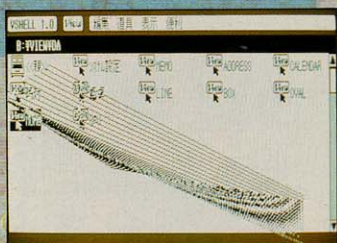
とにかく、どんなものでも読み込むことができるので、メモのところで紹介した“MEMO.#ME”なども簡単に読み込んで内容を表示することができる。



## LINE、BOX、OVAL

画面上に次々と線や四角、円を書き添えていく、いわゆる環境ソフトだ。まあ、見て楽しむだけのものだね。

こういうのをぼーっと眺めていると、MSXView上で動作するプログラムを作るための資料があるといいなあ、と思ってしまう。自分でもこういうのを作りたいよ



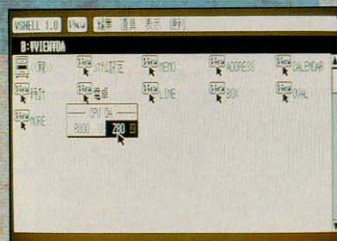
■うよーんと線が引かれていく。

ね。MSXViewの資料集って発売されないのかなあ。



## CPU

文字どおり、CPUをR800とZ80とで切り替えるものだ。ふだんはR800を使っていて、それなりのスピードを確保しているんだけど、いったんZ80に切り替えるとその遅さにたぶん面食らってしまうだろう。も一、ほんとは遅いんだから。今までこんな遅いCPUを使っていたかと思うと、ちょっとぞっと



■Z80にだけは切り替えたくないな。

するな。まあ、それだけR800が速いということにもなるんだけどね。

## ライフゲームの楽しみかた

おなじみのライフゲームだ。さすがにturbo Rだけあって処理速度は速いぞ。MSXディスク通信に、おまけディスクの取り扱い説明書として作られたPageVIEWを収録しているの、ルールなどの細かい説明はそちらを参考にするといいだろう。

ライフゲームを立ち上げると、まず最初にマス目が表示される。ここにドットを置いていって最初のパターンを作るわけだ。画面の上のほうに「ライブ」と書かれた部分があるので、ここをクリックしてライフゲームを実行させよう。ライフゲームを実行している途中でやめたいときは、マウスの右ボタンをクリックすれば中断することもできるぞ。

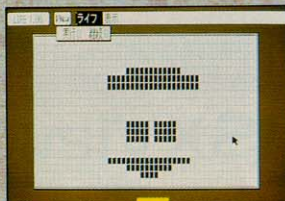
自動追尾機能といって、実行中にドットパターンが広がりすぎて画面に入りきらなくなった場合、

### ■ドットのセット、リセット

マウスをクリックするたびに、ドットがセット、リセットされる。

### ■表示

表示画面の倍率をこのコマンドを使って変更することができる。



■意味もなくドットを置いてみた。



■おっ、動いている、動いている。

自動的に表示モードを替え、いつもすべてのドットが表示される機能もついている。「表示」というコマンドもあり、自分で表示モードを変更することもできるけどね。

### ■ライブ(実行)

セットしたドットの状態からライフゲームの実行を始める。

### ■ライブ(継続)

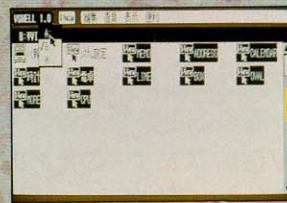
実行を中止した場合、このコマンドで続きを見ることができる。

## おまけディスクのDAをシステムディスクに移動する

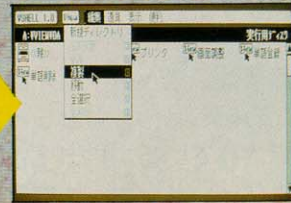
最初で書いたように、DAはシステムディスクの「DA」というサブディレクトリに入れておかないと不便だ。ディスク通信に入っているDAをそのサブディレクトリに移す方法を紹介します。

まず最初にMSXViewを立ち上げて、BDドライブにディスク通信No.1を入れよう。「DA」という名前のサブディレクトリがあるので、そこを開いて下の写真の

ようにすべてのアイコンを反転させてくれ。そのあと、システムディスクの「DA」サブディレクトリを開き、編集のコマンドで「複製」を選択してくれ。DAが10本もあるのでディスクがいっぱいになるかもしれないから注意してほしい。あと、ライフゲームのほうは「LIFE」というサブディレクトリの中に入っているんだけど、これはそのままでもいいぞ。



■複製するアイコンを全部反転する。



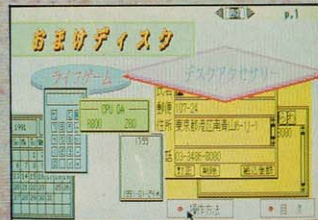
■複製先のディレクトリに移動。

## MSXディスク通信に収録しているぞ

今回紹介したDA10本とライフゲームが入った「おまけディスク」はMSXディスク通信4月号に収録されています。ディスク通信の入手法は70ページ、71ページを参考にしてください。

DAは上のコラムをよく読んだ上で、必ずシステムディスクにインストールしてから使用するようにしてください。なお、取り扱い説明のPageVIEWのデータとライフゲームはシステムディスクにインストールする必要はありません。収録ファイルは以下のとおりです。

- 電卓.DA
- 時計.DA
- CALENDAR.DA
- MEMO.DA
- ADDRESS.DA
- MORE.DA
- LINE.DA
- BOX.DA
- OVAL.DA
- CPU.DA
- ¥LIFE
- LIFEGAME.)LF
- OMAKE.BOK



■MSXViewを持ってる人は絶対に持ってほしい。ホント。

以上がMSXディスク通信4月号No.1の「DA」というサブディレクトリの中に入っています。

なお、PageVIEWのデータを見る場合は、まずMSXViewを立ち上げてからにしてください。



# MSX ディスク通信

4月号 3月8日発売

今月号は、ホット・ビィの新作アクションパズルゲーム『パラメデス』の、ちょっとだけ遊ぶことができるデモが収録されている。また、MSXViewユーザーのためのアプリケーションツールもたくさん入っているぞ。

## 新作ゲームを直接体験!

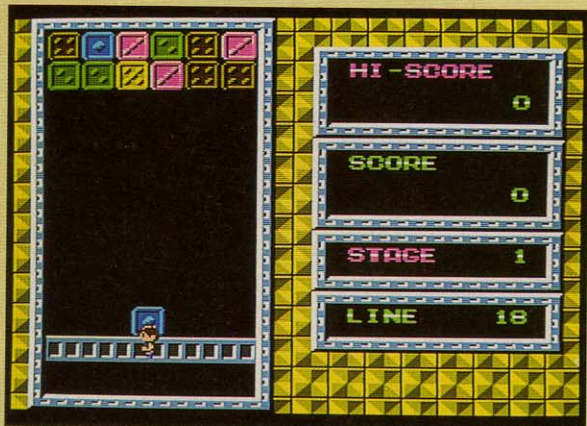
今月の目玉は、ホット・ビィの新作『パラメデス』だ。今人気のアクションパズルゲームだけに、どんなゲームか知りたかった人も多しんじゃないかな。こういうタイプのパズルゲームは実際に遊んで

みないと雰囲気伝わりにくいからね。今月号では、ちょっとだけ遊ぶことができるデモが収録されている。このゲームの魅力を直接体験することができるわけだ。ぜひ遊んでみてね。

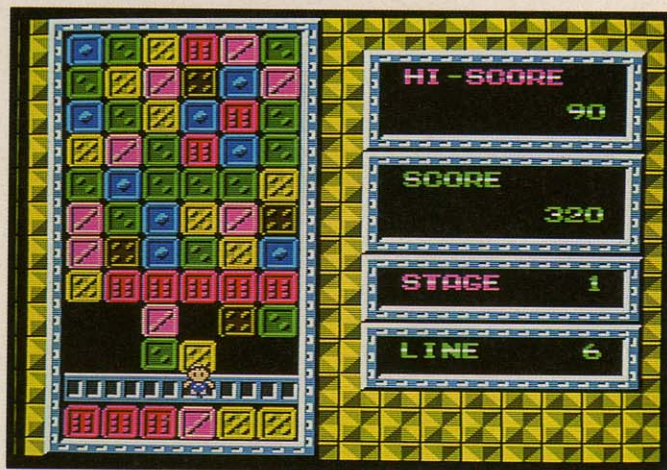
## 『パラメデス』の遊べるデモだ!

画面の上から次々と湧き出るサイコロに向かって、懐かしのゲーム電卓の要領で、同じ目のサイコロを当てて撃ち落としていくアクションパズルゲーム。それがホット・ビィの新作『パラメデス』だ。

撃ち落としたサイコロは、新しい順に6個までストックされる。このサイコロの組み合わせで役を作ることによって、一度に大量のサイコロを消す技もある。反射神経と思考力の両方が必要なのだ。



大きな役を作ると、大量に消すことができるのが魅力。



◆シューティングの緊張感と役作りの楽しさのバランスが適度にとれているゲームだ。

## 堂々完成! ラッキー先生のRPG

本誌連載でおなじみのラッキー先生製作のRPGがいよいよ完成の運びとなった。というわけで、110ページからの記事で完成版のプログラムリストがスラッと載っているわけだけど……、さすがに半年以上にわたって連載されていただけあって、ホント、長い長い。これじゃー打ち込みのがタイヘンだあ、と思った人は、ディスク通信のほうで楽しんでちょーだ

いね。正義の味方マッスルおすもうが活躍する、コミカルなゲームに仕上がっているぞ。

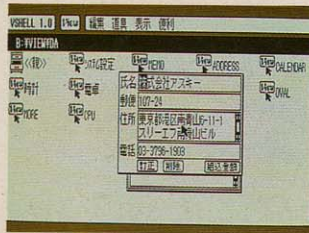


◆それにしても、ヘンな設定だなあ。

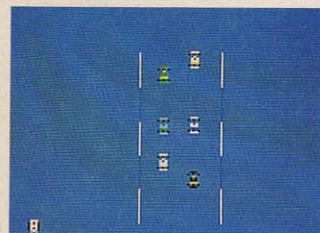
## MSXView対応ツールも

今月は本誌のMSXView特集に合わせて、MSXViewで使えるアプリケーションツールを多数収録している。スケジュールやメモなどを書き込むことができるカレンダーをはじめ、アドレス帳や時計、電卓など実用的なツールが多いので、MSXViewユーザーなら揃えておいて損はないはずだ。詳しい内容については、本誌の特集ページを参照してくれ。

また、定例コーナーも、上記のラッキー先生のプログラムをはじめ、いつもの顔ぶれが揃っている。人工知能うんちく話コーナーでは、ちょっとしたいたずらプログラムを紹介している。何も知らないで実行するとパニックに陥るかもしれないシロモノだ。また、ショートプログラムでは4本、音楽のこころリストコーナーでは3本のプログラムを掲載しているぞ。



◆これがアプリケーションの数々なのだ。



◆ショートプログラムの第1席入選作品。

## 連載ゲーム大紹介!

今回はひさびさのカラーページなので、ディスク通信で隔月連載中の2本のゲームを紹介しよう。今月は両方ともお休みなのでタイミ

ングが悪いような気もするけれど、まあ、せっかくカラーなんだからいいでしょ? 興味を持った人はバックナンバーを買ってみてね。

### うわさのコロシム

RPGから戦闘シーンだけをピックアップしたもの。勇者3人で構成されるパーティーどうしを戦わせて、勝敗を競うゲームなのだ。昨年の11月号と、今年の1、3月号に掲載されているぞ。



▲3月号掲載のパート3の戦闘シーン。

### SEA SARDINE

魚のような形をした自機を操り、敵を破壊していく横スクロールタイプのシューティングゲーム。昨年12月号と今年の2月号に掲載されている。そらまめ&哲馬コンビの力作だ。MSX 2+以降に対応。



▲これは2月号掲載分。難易度が高い!

## 直販を利用する場合

家の近くにTAKERUがない人のために、アスキーでは直販も行なっています。直販には3種類の方法があります。いずれの場合も送料はサービスで、価格3000円[税込]を送ってください。

まず、郵便局にある「郵便振替用払込通知票」を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入した上で、代金3000円を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込みの場合や、郵便小為替

3000円分を簡易書留などでアスキーに申し込み場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われます。

### 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  
株式会社アスキー 直販部  
MSXディスク通信係  
☎03-3486-7114

### ●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

●MSXディスク通信〇年〇月号を希望します。

数量は1個。3000円を同封しました。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎 電話 03-3796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

## TAKERUで購入する場合

『MSXディスク通信4月号』は、全国130店舗のTAKERU設置店で販売されている。今回も3.5インチディスク2枚組。価格は3000円[税込]だ。

TAKERUはパソコンソフトの自動販売機だ。機械だけに、操作が難しいんじゃないか、と思っている人もいられるかもしれないが、そんな心配はぜんぜん必要ないぞ。まず、機械の画面に表示されているメッセージにしたがってほしいソフトを探し出し、代金を入れるとディスクが出てくる。このディスクを所定の位置に差し込むと、中にプログラムが書き込まれて、

プリンターから操作説明書が打ち出される、という仕組みになっているのだ。品切れの心配がないので、いつでもほしいソフトを購入することができるのも魅力。ディスク通信のバックナンバーも全巻揃っているぞ。

詳しい設置場所は、本誌掲載のブラザー工業の広告を参照してね。

### 問 い 合 せ 先

〒467

名古屋市瑞穂区苗代町2-1  
ブラザー工業株式会社  
TAKERU事務局  
☎052-824-2493

- 機種.....MSX2 (VRAM128K)以降
- メディア.....3.5インチ2DD (2枚組)
- 価格.....3000円[税込]

### ●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

表面		払込票	
<p>東京 4-16-1144 額 ¥3000</p> <p>株式会社アスキー</p> <p>〒107-24</p> <p>東京都港区南青山6-11-1</p> <p>青山太郎</p>		<p>東京 4-16-1144</p> <p>株式会社アスキー</p> <p>〒107-24</p> <p>東京都港区南青山6-11-1</p> <p>青山太郎</p>	

### 裏面

ここには、何もしないでください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

MSXディスク通信の〇年〇月号を希望します。  
数量は1です。よろしくお願ひします。

右の欄は、機械で使しますので通信文を記載したり、汚したりしないでください。

## PegasusのA1ST戦記

## 第2話 雪山にA1STが熱いぜ!

ユーザーとしての立場から、Pegasusことボク、古谷徹がA1STをコキ使うこのコーナー。2回目のテーマは、アスキーネットMSXの仲間が主催したスキーツアーに、マシンを持って参加してしまおうというものだ。スキー場に、A1STのターボパワーがさく裂するぞ。

## スキーツアーにMSXを

自分のマシンって、愛着感じちゃうな〜。灰色のボディも好きになってきたし、何よりこの、キータッチの軽さがいい。でも回と回のキーには、ホームポジションの目安になるでっぱりをつけてほしかったな。ブラインドタッチができるわけじゃないけど、せっかくワープロ機能が内蔵されてるんだし、ローマ字入力の人がほとんどだもんね。

などと、すっかりA1STに親しんでしまった、Pegasusこと古谷徹です。これで奮戦記の原稿締切さえなければなあ……とまあ、現実逃避はさておいて、本題に入るぞ。今月のテーマは、アスキーネットMSXのスキーツアーだ。

これは、ネットのスキーヤーズボードに集まるみんなが、毎年自分たちで企画して、3回目を迎えるツアー。去年は、たまたまゲレンデで合流しての参加だったけど、今回はボクも企画段階からキッチリと参加させてもらった。

宿泊先のペンションも、お気に入りの“チロル”を紹介。ここはベトナムと一緒に泊まれるゴキゲンな宿で、愛犬のハッピーともども、ボクは毎年お世話になっている。ツアーの日程は土曜日から月曜日の2泊3日だったのだけど、月曜日が“カーグラフィックTV”のナレーション録りに重なってしまうため、ボクは一足先に、金曜日から日曜日までの参加となった。

で、せっかくMSXユーザーのためのネットで企画したスキーツアー



◆華麗なるフォームで滑るPegasus（あっ、自分でいっちゃった）と、ネットの仲間たち。お天気にも恵まれ、楽しいツアーだった。来年はキミたちも参加する？

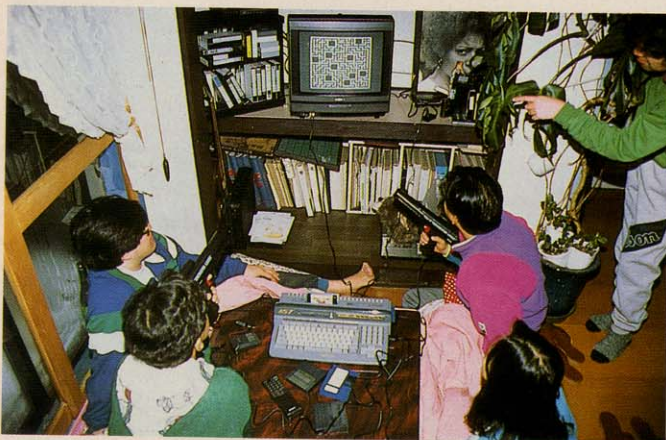
ーなんだから、こいつを持っていかない手はないね。テレビにつなげるMSXだから、重たい専用モニターをかついでいく手間もない。昼間はスキーで思いっきり楽しんで、夜はA1STを使ったゲーム大会で盛り上がりたというわけだ。事前にネットのボードに、A1STを持っていくことを書き込み、各自におすすめのゲームを持参してもらうことで、準備完了。

金曜日は奥さんとツーショットで滑り、夕食時に、やはり一足早くきていたWINDさん（ネットでの愛称、ハンドルネームのこと。ボクのPegasusもハンドルネームなんだ）とチロルで合流。ネットのメールで送ってもらったツアーの参加者名簿を見ながら、MSX談義に花が咲く。初対面なんだけど、け

っこう盛り上がりてしまった。

食事のあとでは、翌日くるみんなのために、ペンションの電話回線を借りて、道路やゲレンデの情報をネットにアップロード。次のページの右下に掲載したのが、その書き込みだ。今回は、どこからでも手軽に通信できる98NOTEを使ったけど、MSXにせひ、ノートタイプがほしいよね。モデム内蔵、RGB、AV端子つきで……。

もちろん、部屋に電話がついていれば、モデムカートリッジで通信することはできる。でも公衆電話などの、電源のないところでも自由に通信するためには、ノートタイプは必需品。テレビにつなげばゲームもできる、MSX-NOTEなんて、売れるんじゃないかなあ、ね、Panasonicの山神さん!!



◆チロルのプレールームは、ボクたちによってゲームセンターと化してしまったのだ。



## ディスクアルバムも登場

明けて土曜日、午前11時。待ち合わせ場所の、峰の原スキー場託児所前に、19名のアスキーネットMSXの会員および、その関係者が集まった。声優のボクをはじめ、ソフト&ハード会社、照明会社、証券会社の社員、大学博士、植木屋さん、歯科医、女子高の先生、翻訳家、陶芸家、主婦、2歳児、そしてMマガの編集者まで。通常ならめったに知り合うことのできない、さまざまな職業の仲間たちだ。こんなメンバーが集まってしまうのが、ネットの魅力だね。

みんなで記念写真を撮り、昼食の時間と場所を決めて解散。自然と、スキーのレベルが同じくらいの人がグループとなって、自由に滑る。といっても、各グループに無線機を持ってるので、連絡はいつでも取れるのだ。

ボクも最近、4級アマチュア無線技師の免許を手に入れたばかり。ゲレンデではもちろん、往復のクルマの中でも交信できて便利だったよ。MSXと無線機をつなげば、パケット通信という、無線のネットなんかもできてしまうらしい。

また、スキー場ではビデオカメラも大活躍。“アムロ行きま〜ず”などと叫びながら滑った姿を、しっかりと収録してもらった。



◆つい興奮して、画面を指差しながら説明するボク。“ホラここを撃って、それからこっちへいくんだよ”とか叫んでいた覚えがあるな、なんとなく。

◆この光線銃には、けっこう燃えた。欲をいうなら、もうちょっと小さめのデザインで、懐からパッと取り出して撃てるようにしてほしいかな。



と、スキーを楽しんだあとは、いよいよペンションでの宴会タイム。チロルのプレースペースを独占して、21インチの大型テレビにAISTをつなぐ。こたつには各自持参したゲームならぬ、お酒とおつまみの山！ あかね、ゲームはどうしたの、ゲームは!!

とっていたら、エフさんがおもむろに、フロッピーを入れた。テレビに映し出されたのは、なんとキタキツネの自然画画像。とにかく色が美しい。彼は旅行とカメラが好きで、各地で撮った写真をビデオに撮り、MSXでデジタル化して、ディスクアルバムを作っているのだそうだ。写真を引き延ばしたり、焼き増ししたりするよりも、1枚のフロッピーに13枚の自然画が入るディスクアルバムのほうが、安上がりだという。趣味ではじめた写真だけど、コンクールに入選したこともあるらしい。今はネットを通じて画像データを配り、いろいろな人の感想を聞くのが楽しみだとか……。もし手元にHBI-V1があったら、昼間のスキーのビデオをデジタル化して、ツアーのディスクアルバムが、その場で作れたなあ。残念。

しかし、こんなMSXの使い方があるとは知らなかった。自然画のことはもちろん知ってたけど、アルバムとして使うってのは、アイデア賞ものだよなあ。あっ！ それにAISTなら、1枚ずつの写真にPCMで解説を喋らせることもできるんだ。こりゃ、HBI-V1を買うっきゃないだろうか。

ゲームのほうは、Leoさんが仕

## ドラクエのテーマを聴いてね



© エニックス/集英社・フジテレビ・NAS

昨年9月に突如として終了したテレビアニメの「ドラゴンクエスト」が、ファンの熱い要望により蘇った。放映時間は、毎週金曜日の夕方4時から4時半まで。フジテレビ(東京)でオンエア中だ。

で、そのドラクエのオープニングテーマを、アベルの声を担当している古谷さんが唄っている。エンディングは、ティアラの声の勝生真沙子さん。アポロンから980円[税込]で発売中なので、聴いてね。

最後に古谷さんからのメッセージ。「番組挿入歌やオリジナルはいろいろ出してるけど、自分の主役番組の主題歌ははじめて。嬉しくてちょっと力みすぎてしまった。テレビ放映とは違うフルコーラスバージョンなので、ぜひ聴いてみてください」

入れてきた光線銃、Plus-Xターミネーターレーザーで超盛り上がった。これは、迷路の中を敵キャラをやっつけながら進んでいくゲーム。ふたり同時に遊べるけど、進む方向を決めるのもふたり一緒。気が合わないと思うにもならないんだ。でもアイテムを取ったり、

強いキャラを倒したときは快感で、不思議と燃えてしまった。

といった感じで、AISTを持ち込んだ結果は大盛況。当初予定していたゲーム大会以外に、ディスクアルバムまで観られ、得してしまったかな。さて、来月は、AISTで何を遊ぼう？

Note 51 Skier's Board (sport.ski)  
[ RESPONSE: 81 of 95 ]  
Title: '91 MSX-NET スキー7- 参加者募集(最新リストRes2)  
Bytes: 1952 Date: 9:39pm 1/18/91 Author:msx#1221 (Pegasus)

Pegasusです

ただいま、ペンションチロルです。早朝4:00に横浜を出て、9:00頃こちらに着きました。渋川ICからRUTE144でしたが、さすがに雪が多く、長野原あたりから凍結、途中チェーンも必要です。菅平有料と合流するところからは、チェーン不可欠なので、18号のほうも雪があるのでは、、、今日の菅平は午前中、雪、午後から晴、夕焼けがでたので明日は晴れそうです。が、今外を見たら、ガスってました。ゲレンデの雪質はパウダーで最高、たっぷりあります。今日は午後からスクールの団体が出てきましたが、リフト待ちがないどころか、貸切りのようながらすきでした。WINDさんとは、ゲレンデではあえず、夕食であえました。明日の11:00が楽しみです。くれぐれも雪道、気をつけてくださいな。多分、いまからアクセスすれば分かると思うけど、誰がこれなくなったのかな？

WINDです

着いたときは吹雪で八甲田山にきたかと思いました。2時から晴れてきたのでゲレンデに出てみました。雪は最高！ みんな早くいらしゃい。一人ではもったいない。

夜はPegasusさんと一緒にしました。明日はみんな一緒にですね。わくわく楽しみにまっています。

WIND

NOTES>>

◆一足先についたボクとWINDさんが、ペンションからのアクセスに挑戦した。

# ゲームAV情報

## 祝 コーナー独立記念特別企画

### すぎやまこういち先生 スペシャルインタビュー

このコーナーを始めてからは半年。とうとうあの、すぎやまこういち先生へのインタビューが実現してしまったのだ！ しかもその場所は、すぎやま先生の主催するゲームミュージアム。これは燃えるぞっ！

## 音楽は国境を越えた！



▲にこやかにインタビューに応じてくれるすぎやま先生。風格があるよね。

**鹿野** 今日ではよろしくお願ひします。では最初に、今回のロンドン・フィルの演奏によるCDとビデオが実現した経緯についておうかがいしたいのですが。

すぎやまこういち(以下すぎやま)ドラクエⅢのときにも、ビデオが作られて、僕も出演したんだけど、それには不満が残りましたね。自分で、何から何まで、すべて一流志向の決定版を作りたいと思ったんです。その企画を始めたのが去年の春。そして今回のビデオで撮影を担当したジョン・ブロックさんに、ヨーロッパヘロケハン(撮影のための下見)に行ってもらったんです。そのとき、現地のオーケストラに出演交渉をし

## 交響組曲『ドラゴンクエストⅣ』

ポニーキャニオン CD:PCDG-00118/ビデオ:PCVX-10063/LD:PCLX-00006  
CD:2800円/ビデオ・LD:5800円 発売中



今回のインタビューにおける、話題の中心となったのがこの作品。音楽のみならず、オーケストラの演奏風景と、実際の古城の風景などの映像でドラゴンクエストの世界を展開したというのが、最大のポイントといえる。サウンドも素晴らしいけど、この作品はぜひビデオ(あるいはレーザーディスク)で楽しんで欲しい(写真はLDジャケット)。

PROFILE



すぎやまこういち先生

1931年、東京生まれ。高校時代より作曲活動を開始。数多くの作品を生み出した、ヒットメーカー。代表作は『花の首飾り』、『学生街の喫茶店』、『伝説巨神イデオン(アニメ)』ほか多数。現在は、ハーモニーCDクラシックスの総プロデューサーとしても活躍中。



▲今回の作品について、楽しそうに話してくれたすぎやま先生。ゲームについても造詣が深いのは、みんな知っているよね。ちなみにインタビューを行なったのは、1月25日だった。

てきてくれるよう頼んだんです。ドラクエは中世ヨーロッパがモチーフでしょ。だからヨーロッパのオーケストラでも一番の、ロンドン・フィルがベストと考えたんです。映像ディレクターには、オーケストラの映像を撮らせたならヨーロッパというデリック・ベイリーさんに引き受けてもらったんです。それでね、最初ロンドン・フィルに話を持って行ったとき、ゲームの音楽だって言ったら、向こうは全然知らないから「ええっ!？」という感じだったらしい。そこで、NHK交響楽団が演奏したレコードを聴いてもらったら、「ぜひやりたい」と言ってくれたんだ。それで実現したわけです。

**鹿野** 今回のビデオでは、古城などの風景と、オーケストラの映像が収録されていますけど、映像を融合するという点などで気をつけられたことなどはありましたか？  
**すぎやま** オーケストラの映像を

中心にして、ドラクエの世界を感じさせる映像をはさみ込んでいこうと考えました。お城はね、ウォーリック城というヨーロッパでも有名なお城を中心にしたんです。僕自身も行きましたよ。そうしたらね、中世の品物がいろいろと展示してあるの。その中に、ドラクエにでてきたアイテムがあるんだよ、本物が。これは驚いたね、感動しました(笑)。

**鹿野** それはすごいですね(笑)。ところで今回は、すぎやま先生が指揮なさっていますが、ロンドン・フィルの方々とのコミュニケーションなどはありましたか？  
**すぎやま** ありましたよ。その中で僕が一番感じたのは、「音楽は国境のない言葉である」という有名な言葉が本当だということ。オーケストラのメンバーが曲をとっても気に入ってくれてね、休憩時間にお茶を飲んだりしながら、それまで演奏していた曲を鼻歌で歌



◆ゲーム関係の骨董品の数々。残念ながら、ミュージアムの一般公開はされない。たりしてるんだ。嬉しかったなあ。とてもいい雰囲気でしたよ。

鹿野 いつかドラクエの音楽は、本当に国境を越えるかもしれませんね。では、今度はすぎやま先生ご自身のGM観についておうかがいしたいのですが。

すぎやま うん、僕はどのジャンルの曲であっても、聴き減りしない曲であればいいと思うんだ。ただ大事なことは、音楽がゲームの世界を大事にしなきゃいけないということだね。あくまでそのゲームに対してベストなものを目指すべき。そうして作られたGMは、曲だけをとりだしてもいいものになるはずなんですよ。

鹿野 確かにそうですね。ところで、じつは僕はGMは非常に映画音楽に近いものではないかと思うんです。シーンを盛り上げてくれる点では、映画音楽以上にドラマチックですよ。そのあたりはどうお考えでしょうか。

すぎやま 確かに映画音楽との共通点は、かなりありますね。違う点というのはね、映画音楽はセリフのBGMになっていることが多い。ゲームの場合は、セリフは音声として出ないので、常に音楽が前面に出ている。そして映画音楽は映画を見ている間しか聴かないけれど、GMはどんなシーンの曲でも100回は聴くよね。

鹿野 確かにそうですね。そういえば、最近では映画音楽の方がGMに近い感もあるんですけど。

すぎやま 僕は「ゴジラVSビオランテ」という映画の音楽を手掛けたんだけど、そのとき監督の大森一樹さんが「この映画はゲームみたいなものだ」と言ってね。それでドラクエの音楽を聴いて、あの感じでゴジラの音楽を作ってくれて言われたんだよ(笑)。

鹿野 ゲームファンとしても、そういうことは嬉しい限りですね。それでは最後に、先生の今後のGMにおける活動についてお聞きしたいのですが。

すぎやま えーとね、ドラクエ以外は、最近

では「46億年物語」というパソコンゲームの音楽をやりましたね。ほかにはスーパーマリオ関連のアルバムで、今までいいものがなかったのが、僕がプロデュース、渡辺貞夫が演奏というアルバムが出ます。これは、ドラクエがGMにおけるクラシック系統の代表とするなら、ポップスのベストクオリティのものを作りたいということでやりました。内容は「スーパーマリオワールド」を中心にアレンジしたものです。あと「ジーザス2」は今作曲中でして、だいたい曲ができあがったところで。

鹿野 マリオのアルバムはものすごく楽しそうですね。ジーザス2はMSX版が出るよう、エニックスにすぎやま先生からお願いしていただきたいです(笑)。今日は本当にありがとうございました。



◆先生が座っているのはゲーム用に作られたテーブル。こういう品物が、数多く保管されているのはすごかった。

## お手紙 ちよーだいっ!

『音楽のこころ』から追い出され……もとい、独立しての第1回はいかがだったかな? 連載6カ月を何とか乗りきったワケで、まずはひと安心、と言いたところなんだけど、そーもいかないんだコレが。やっぱ読者ちゃんの人気がなけりゃツブされちゃうからね(結構シビアなんだぜ、Mマガは)。てなワケで意見や感想を、このコーナーあてに送ってほしい。おもしろい意見や、建設的な意見などを書いてきた人には、毎回CDやテープまではいかないけど、何かあげよう(主にレコード会社さんからいただいた、非売品のグッズかな)。今回はこのコーナーに初めてはがきをくれた、水沢市の高橋慶君に何かあげるからね(希望していた「エリア88」のCDじゃなくてゴメンな。あれオレも持ってないよ)。待っててちょ。

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  
ゲームAV情報係

## ●今月のおすすめアルバム&ビデオ●

### アクトレイザー

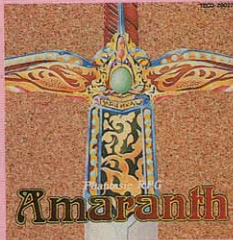
アルファレコード ALCA-105  
2000円 [税込] 発売中



古代祐三のアルバムがひさびさに登場! スーパーファミコンの音源を極限まで使いこなしているのでは、と思うほどの出来。

### アマランス

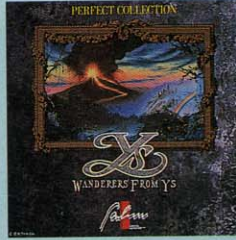
テイテク TECD-28087  
2800円 [税込] 発売中



テイテクのGM第1弾。PC98で好評のアクションRPGのサウンドをアルバム化。演奏は作曲者の安芸 出(あき・いずる)。

### パーフェクトコレクション イースⅢ

キングレコード KICA-1021~  
2(2枚組) 3800円 [税込] 発売中



好評のパーコレ・イース第3弾。米光亮やJ.D.K.スタッフなど、実力派のアーティストによるアレンジは必聴モノのさっ。

### ディスクステーション 22号 付録CD

コンパイル DS22号付録  
2980円 [税別] 発売中



『魔導物語』の音楽を、ユーロビートやソウルなど、大胆にアレンジした1枚。これがDS22号に付いてくる。贅沢じゃん!

### ピンクソックス ON AIR

ポリスター PSCX-1021  
2800円 [税込] 発売中



音で楽しむピンクソックス、というフレーズがぴったりはまる1枚。テーマ曲などのアレンジバージョンも収録されている。

### 緊急特報

S.S.T.バンド待望のコンサート「S.S.T.BAND Formula tour'91」が、5月2日に東京・中野サンプラザ、5月4日に大阪厚生年金ホールで開催される。チケットは全席指定で [3200円]、3月10日から主要プレーガイドで発売。詳しくはグローバルエンタープライズ(☎03-3496-1341)へ

# INFORMATION

## GOODS

### ■ホビーマシンのAV管理に!

レーザーディスクや2台目のビデオ、それにMSX以外のホビーマシン……。最近のAV事情って、1台しかないテレビでは対応できないところまできていると思いませんか? いくら最新のAVテレビにビデオ端子が3つ用意されていても、足りないものはしょうがないんだよね。で、そんな問題を解決してくれちゃうのが、このコナミ(株)の「コナミAVセレクト」。ビデオ3系統、RF1系統に加え、ホビーマシン群の電源も集中管理してくれるというゲームメーカーならではのアイデアが満載。



とくにホビーマシンのAVケーブルやACアダプターの置き場所に困っている人にお勧めしたい、ゲーマーちゃん必携の便利なアイテムなのだ。

- コナミ(株)
- ☎03-3264-5678
- 9500円[税別]

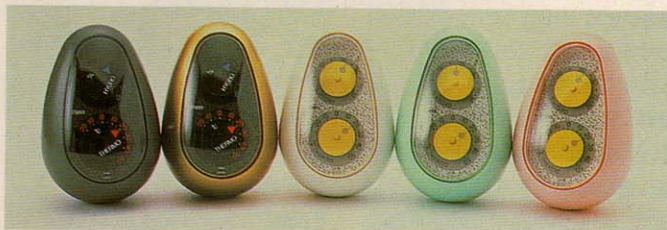
### ■起き上がりこぼしの温・湿度計

タマゴ型のかわいい温・湿度計が登場したぞ。名前もユニーク、「コロンビー」なのだ。底におもりが付いているので、倒してもすぐに起き上がる。起き上がりこぼしの原理を利用しているってわけだ。軽く押すとゆらゆらスイングしちゃうったりして、今までの温度計や湿度計とはまったくイメージが違うのだ。大きさは本物のタマゴの約1.5倍。どこに置いてもじゃまに

ならない大きさだ。色はホワイト、グレー、ピンク、ブルー、ゴールドの5色。

最近、部屋の中の冷房や暖房によって体の調子をくずす人が多いようだから、コロンビーでつねに室内の快適指数をチェックすれば、手軽に健康管理もできるよね。

- エンベックス気象計(株)
- ☎03-3494-4011
- 2500円(ゴールドのみ2800円)[税別]



### ■ヘッドホンがコードレスに

最近は大形テレビが普及してきたから、ゲームをするのにも迫力あるプレーが楽しめるようになった。で、画面が大きいのはいいけど、音のほうもおもいっきりボリュームを上げて楽しみたい。でも、よっぽど条件のいいところに住んでいない限り、それは不可能に近いのだ。そこでヘッドホンを利用するわけだが、テレビが大きくなったぶん、モニターから離れてプレーしないとね。

てなわけで、おすすめしたいのが「コードレス・ステレオフォン・システム」だ。特長は、赤外線方式採用のためノイズに強く、音質面での問題がないこと。受信距離も7メートルで、しかも赤外線の受光部がヘッドホンの下部に付い

ているので、寝そべりながらでもだいじょうぶ。これでもう、コードを気にしなくてもいいのだ。

- (株)オーディオテクニカ
- 2万8000円[税別]
- ☎0427-22-0755



### ■"さす"から"はさむ"へ

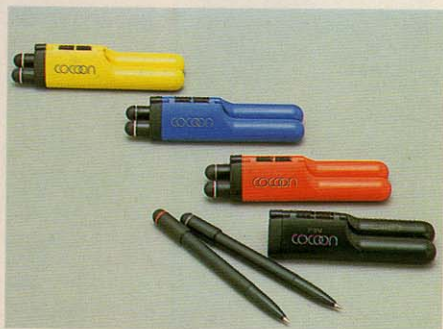
一見、新しい健康器具か? と思ったでしょ。違うのよーん。なんとこれはクリップ付きの筆記用具なのだ。プラス(株)の「ビーズ・バー」シリーズの新製品で、「コクーン」という。今まで筆記用具といったら、ポケットや手帳などにさして持ち歩いていただけと、これはクリップではさむ。

中身は、油性ボールペン、シャープペンシル、蛍光ペンの中からの2本セットになっている。その組み合わせは3種類。色はブラック、ブルー、レッド、イエローの4色だ。

どんなどころにはさんだら便利かというと、

たとえばスポーツするときのスコアブックや、ノートやレポート用紙。それに、デスクライトやクルマのサンシェード。というのも、ケースを逆さにしてもペンが落ちない仕組みになっているからなのだ。

- プラス(株)
- ☎Pixy事業部 ☎03-3835-0606
- 各700円[税別]



## TOY&GAME

### ■会社崩壊立体ゲーム!

高橋章子プロデュースによるパーティーゲームの新商品は、『カンパニー・インフェルノ』という会社を舞台にした立体ゲームだ。1階は受付嬢と新入社員、2階はOLと課長、3階は秘書と専務、そして4階に社長というように、3枚のプレートをはさみながらキャラゴマを重ねていき、会社を組み立てるといったバランスゲーム。

遊び方は、まずサイコロを振っ

てすごろくゴマを進める。そこでは“会社を経営危機から救う”とか“営業成績が悪くて左遷”など、波瀾万丈な会社生活の縮図が展開される。そして、すごろくの指示によって獲得した会社人間なるキャラゴマを立てて積み重ねていく。それだけでもハラハラするというのに、途中で左遷や人事移動があると、積み重ねたキャラゴマの中からバランスを崩さないようにに抜

き取らなければならないのだ。

無事に4階まで重ねて社長を乗せた人が勝ち。鼻息でくずれることもあるから、おちおち呼吸もできない命がけのゲームといえるかも。

- (株)ヨネザワ  
パーティールーム21  
事業部
- ☎03-3861-6361
- 1980円[税別]



### ■えーい、自己陶醉だっ

もしもカラオケのマイクにエコーがかかっていなかったなら、こんなに流行はしなかったでしょう。おふろでついでに節うなってしまうのも、ふろ場のエコーで自己陶醉できるから。エコーがあるだけで心地よくなれるんだから、こんなにお手軽なトリップ法はないぞ。

そんなわけで『ヤッホッホ〜ン』というナイスなネーミングのエコーマイクを紹介しちゃおう。電池やスピーカー、アンプなどをいっさい使わずにエコーが楽しめるうえ、大げさなデカさと意外な軽さが、大うけしそ。



さらに、振ると不思議な音がするので、それを効果音として使うこともできるのだ。これはぜひ、必須アイテムのひとつに加えたいと思わないか!?

- (株)トミー
- ☎03-3693-8630
- 970円[税別]

### ■大人も遊べるさかなのおもちゃ

すっとぼけた目もとがチャームポイントのさかなたち。じつはこれ、水の中に浮かべて遊ぶおもちゃなのだ。ほら、小さいころおふろやプールで遊んだでしょ。

なあんだ、子供のおもちゃか、なんて言ってる人もいるだろうけど、ちょっと待て。このさかなたち、幼児はもちろんだが、なんと中学、高校、さらには大学生や社会人までの幅広い年齢層を対象に登場したものなのだ。「おとぼけ水族館」のさかなたちは、たつのおとしご、さめ、えい、きんぎょ、まんぼうの5種類。ゼ

ンマイを回して浮かべると、背ビレをパタパタさせたり横ビレをフワフワさせたりと、それぞれ楽しい泳ぎを見せてくれる。本物よりも愛嬌があつてかわいいかもね。

- (株)バンダイ
- ☎03-3847-5117
- 各550円[税別]



## NEWS

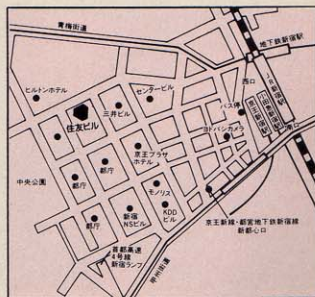
### ■MSXフェスティバル turbo R TOUR

地区	開催会場	開催期間														電話番号				
		3月							4月											
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	
札幌	そうご電器 YES SAPPORO												●						●●	011-214-2650
仙台	デンコードー DacI仙台東口店	●	●	●																022-291-4744
東京	新宿住友ビル											●								03-5388-6096
名古屋	栄電社 テクノ名古屋												●						●●	052-581-1241
大阪	ABC エキスタ												●						●●	03-5388-6096
神戸	せいでん 三宮本店本館	●●●																		078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY																	●●●		082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店												●●●							092-781-7131

年末に大盛況を極めたMSXフェスティバルが、またまたやってくるぞ。前回に引き続き、turbo Rをメインにしたイベント内容。まだturbo Rにさわったことのない人はもちろん、もう使いこなしてるよって人でもじゅうぶん楽しめるイベントになるはずだ。最新情報を手に入れるチャンスッ。

会場や日程などは、左の表にあるとおり。なお、東京会場の場所は、右の地図を見てね。

開催期間はちょうど春休み。友だち誘って、最寄りの会場に集まれ集まれっ。



\* イベント情報電話…… 3月8日～4月8日 ☎03-5374-9041 日程表の●印は、各会場でのイベント開催日となります。

# VIDEO

## ダイ・ハード2

至高のアクション映画、「ダイ・ハード2」が早くもビデオで登場だ。コマースナルで見たときはこいつはてっきり犯人だと思ったブルース・ウィリスも、見れば見るほどカワイイし、監督のレニー・ハーリンはホワイトスネイクのボーカルだったやつ(お尻むちむち)に似ているし、やっぱり買いた。



- CBS/FOXビデオ ●124分
- 1万6000円【税別】 ●発売中

## 櫻の園

数々の賞を獲得し、'90年度邦画ベストワンの呼び声も高いこの映画は、吉田秋生の同名漫画が原作。女子高の演劇部員たちが、創立記念日に伝統となっている「櫻の園」を上演するまでの物語だ。22人の少女たちの素顔や微妙な心の動きが、みずみずしく描かれている青春映画の傑作なのだ。



- ビデオチャンプ ●96分
- 1万4800円【税別】 ●3月21日発売

## バック・トゥ・ザ・フューチャーPART3

このテのビデオは、週末にかわいい彼女と一緒に観るために作られたようなもの。できればPART1から3本続けて観るのがいいだろう。ちょうどPART2の低価格版も同時発売されるので、ぜひコレクションに加えるべし。巧妙なトリックの効いたシナリオも、今回でいよいよ完結なのだ。



- CIC・ビクタービデオ ●119分
- 1万4830円【税別】 ●3月21日発売

## 稲村ジェーン

桑田佳祐の監督デビュー作として話題になった「稲村ジェーン」が、今度はビデオで楽しめるぞ。昭和40年の、サーフィンが始まってまだ日も浅い湘南稲村ヶ崎を舞台にした物語。サザンのファンなら必見だけど、そうじゃない人は、意外な人が意外な役柄でちょっとだけ出演しているのが見どころかも。



- アミューズビデオ ●120分
- 3月8日レンタル開始

## フランチェスコ

『愛の嵐』で世界中をスカンダルの渦に巻き込んだイタリアの女流監督リリアーナ・カヴァーニによるこの作品では、なんとミッキー・ロークが聖人に挑戦している。全裸で外に飛び出して、雪の斜面を滑り落ちるというセクシーで刺激的なシーンもあり、これまたスカンダラスな映画なのだ。



- 大映ビデオ ●135分
- 1万5800円【税別】 ●4月12日発売

## ウィザードリィ

RPGの古典「ウィザードリィ」が、ついにアニメになった。あのホビットが、ノームが、ドラゴンが、画面狭しと大活躍。悪の大魔術師ワードナから強大な力を秘めたアミュレットを取り戻すため、地下迷宮最深部10階へと挑む勇者たちの物語。「ロードス島戦記」の向こうを張る出来映えなのだ。



- 松竹富士 ●51分
- 9600円【税別】 ●発売中

# MOVIE

## ゴッドファーザーPARTⅢ

まもなく公開されるこの映画は、題名どおりに「ゴッドファーザー」という映画の第3作にあたる。1作目が公開されたのは1972年だから、そのころ生まれた読者も多いかもしれない。

そこで説明しておく、ゴッド

ファーザーというのは名付け親という意味だ。イタリア系のギャング組織マフィアの間では、ドン(ボスの意味)が名付け親になることによって結束が生まれていく。そう、このシリーズはマフィアのファミリーを描いた映画なのだ。第1作ではニューヨークで最大の組織のドンの世代交代とそれに伴う他ファミリーとの抗争を描き、第2作では初代ドンの生い立ちと2代目のラスベガス進出が描かれた。

待望のこの第3作ができるまではかなりの年月

がかかったが、ようやく公開されることになったわけだ。映画史上に輝くシリーズだけあって、話題のまただ、ギャング映画とはいっても、アクションシーンはほとんどなく、人間ドラマなんだけど、一般人にはなかなかうかがい知れないマフィアの内実が描かれているだけあって、じつにおもしろいものに仕上がっているシリーズなのだ。

この第3作も上映時間2時間42分と長いけど、あっという間に観終わってしまうはずだ。今から



ビデオで、2作を観るか、年代順に話を再構成したビデオ「ゴッドファーザー特別完全版」でも観て、予習をしておくといいかも。話題の超大作だけに、観逃したら損するぞ。

- UIP映画配給
- 3月公開



## MOVIE

### ■愛と哀しみの旅路

第2次世界大戦中に在米日系人たちが経験した受難の日々を描き、涙と感動で大反響を呼んでいる名作が、ついにやってくる。監督は、『エンゼル・ハート』や『ミシシッピー・バーニング』などで、1作ごとに話題をまいているアラン・パーカーだ。

物語の中心となるのは、アメリカ青年ジャックと日系二世リリーの国境を超えた強烈な愛を貫く姿。でもその背景には、日系移民家族の苦悩や戦争によって失われていくものなどがドラマチックに描かれ、たんなる純愛ストーリーに終わっていない。

脚本はパーカー監督のオリジナルで、膨大な量

- 20世紀FOX映画配給
- 3月公開



の資料をもとに書き上げているだけあり、歴史的事実を忠実に再現している。同時に、日本人の心を情感あふれる人間描写で、正確にとらえている。

また、当時の日本の歌謡曲やアメリカのポピュラーソングなどが効果的に使われていて、みごとにドラマを盛り上げていくのだ。

とてもタイムリーなテーマをもつ作品だけに、ぜひ観ることをおすすめしたい1本だ。

### ■チャイルド・プレイ2

世界で最も小さく、最も邪悪な殺人鬼チャッキー。もともとはセルロイドでできた71センチのグッドガイ人形だが、精神異常者でブードゥー教の呪術を操る男の魂が乗り移り、殺人人形へと変貌してしまったのだ。数々の殺人を犯したチャッキーは、前作のラストで炎の中に滅んだかと思われたが、なんと以前よりも凶悪さを増して蘇ってしまった。

前作同様、チャッキーに魂を狙われるのは、少年アンディ。人形に殺されかけた主張した母親が精神科に強制入院させられたため、子供のいないシン普森夫婦に引き取られることになる。その家で、

- UIP映画配給
- 3月上旬公開

たくさんのおもちゃを見て喜んだのもつかの間、押し入れの中から落ちてきたのは、なんとグッドガイ人形だった。

前作でもその恐ろしい容貌にゾッとさせられたチャッキーだけど、特殊効果とメーキャップによって、新たに表情の変化や難しい動きが加えられた。これを観ると、どんな人形でも恐ろしくて買えなくなっちゃう。今後も続く人気シリーズになりそうな、意欲作なのだ。



## 編集チヨの今月のコレ!

今月は、ふとビデオショップで見かけた懐かしい映画を紹介することにしよう。「スタントマン」というアクション映画だ。ぼくはこの映画がすごく好きなんですけど、世の中でこの映画を知っている人はほとんどいない、というかわいそうな作品なんだ。



◆「スタントマン」CBS/FOXビデオ。1万4000円「税別」。発売およびレンタル中。

題名どおりスタントマンの話だが、どこか普通ではない雰囲気漂っている。主人公はどういうわけかFBIに追われている男で、演じているのはこの映画と『スペース・バンパイア』以外では見たことがないスティーブ・レイルスバック。この男が逃げながらある橋にたどり着くと、そこにはクルマが1台いる。ヒッチハイクしようと声をかけると、乗っている男は声を荒げて、走り去ってしまう。呆然としていると、そのクルマはまた走ってきて主人公をひき殺さんばかりに突っ込んでくる。ベトナム帰りの主人公はすぐさま反撃に移り、クルマは橋から落ちてしまう。そこへヘリコプターの音。なんとそれは映画の撮影で、さっ

## 異色のアクション映画ってのはこの『スタントマン』のことだ!

きの男はスタントマンだったのだ。この映画が不思議なのは、こういった状況がまるで悪夢の中にあるように描かれているところにある。

どうやらスタントマンは死んでしまったらしく、男は身代りとして撮影隊に入ることになる。もうひとりの主人公である映画監督を演じているのはアラビアのロレンスことピーター・オートール。まるで悪魔のように謎めいた男で、スタントマンはその悪魔に操られるかのように、悪夢のような映画撮影に参加していく。

観てスカッとするようなアクション映画じゃないけど、不思議な感触が味わえるヘンな映画なのだ。東京のテレビでは日曜の午後にかなりカットされて一度放送されただけの幻の映画が観られるなんて、ビデオというのもいいものだ。



◆悪魔のような映画監督役にこれ以上の適役はいないだろう。

## スーパーマリオワールド



総合プロデューサーはすぎやまこういち、そして音楽プロデューサーは日本のジャズ界のリーダー的存在、渡辺貞夫。このビッグな顔合わせで出来上がったアルバムは、ちょっぴり大人の雰囲気か漂うおしゃれなゲームミュージックなのだ。

●ワーナー・パイオニア  
●発売中 ●3800円[税込]

## ラスト

アンビシャス・ラヴァーズ

ambitious lovers



坂本龍一をはじめ、多くのミュージシャンのスタジオワークでも知られている彼ら。ブラジリアンサウンドを取り入れたファンクな音は、オリジナリティーにあふれている。すでにいろいろなことをやってきたという余裕が感じられる1枚。

●ワーナー・パイオニア  
●発売中 ●2400円[税込]

## オベイ・ザ・タイム

ドウルッティ・コラム



ネオアコースティックブームの先駆けでもあるドウルッティ・コラムも、ハウスの誘惑には勝てなかったようだ。このニューアルバムはコンピューターやサンプラーを駆使し、シンプルで軽快な仕上がり。透明感あふれるギターも健在だ。

●日本コロムビア  
●発売中 ●2500円[税込]

## POP THE TOP

森川美穂



女性ボーカリストとしてメキメキ上達してきている森川美穂。このニューアルバムでは、10曲中7曲の作詞を手がけていて、そのテーマは「ジレンマ」。誰でも必ず経験したことのある日常生活でのジレンマを、森川流に解決してくれるぞ。

●東芝EMI  
●発売中 ●3000円[税込]

## キル・アングル

モリッシー



なかなか発表されなくてファンをやきもきさせていた、モリッシーのセカンドアルバムがついに完成！日本だけの特別企画として、プロデューサーとニューパートナーのインタビュー付きだ(本人は、大のインタビュー嫌いなね)。

●東芝EMI  
●発売中 ●3000円[税込]



オグリキャップの歌

YUKARI

惜しまれながらもついに引退してしまったオグリキャップ。オヤジのイメージしかなかった競馬にあれだけ女性ファンを引きつけたのもオグリキャップによるものが大きい。そこで3人の女性たちの手によって賛歌が誕生。引退式のBGMとしても使用されたこの曲を聴き、涙するファンも多いのでは。

●サウンドハウス  
●発売中 ●1000円[税込]

## BOOKS

## 地獄の季節 ジャック・ヒギンズ

●早川書房 ●1700円[税込]

ジャック・ヒギンズの小説には、戦闘機やクルマがひんぱんに登場する。しかもそれらはとても具体的で、機種や特徴などがさりげなく物語の中に組み込まれていたりするのだ。この「地獄の季節」



の中でも、アルファロメオやミニクーパーが登場人物たちを乗せて走る。内容は、麻薬密輸組織に息子を殺された女実業家と、同じ組織に妹を殺された元SASの若者が仇を討つため謎の黒幕を追う、という冒険サスペンスだ。

## 信長の野望・霸王の海上要塞 東郷隆

●光栄 ●1500円[税込]

光栄の歴史ifノベルズの第3弾。歴史に「もしも……」を持ち込んで、新たな歴史ドラマを創作するというこのシリーズ、大胆な設定と展開で、従来の歴史小説とはまったく異なるおもしろさを見せてくれる。今回は、1578年に謙信が上洛した、という設定をもとに物語が展開していく。伊勢湾、大阪湾を中心に繰り広げられる戦国時代の海上砲撃戦。はたして信長は再び天下を取ることができるだろうか？



## 魔韻の書① 雪竜の鎧 竹内夏生

●大陸ネオファンタジー文庫 ●490円[税込]

Mマガ本誌でおなじみの竹内誠さんが小説家としてデビューすることになった。その記念すべきデビュー作がこの「魔韻の書」なのだ。ファンタジーに造詣が深く、ウィザードリィ・マニュアル・



シリーズ全6冊という著書もある竹内さんの作品だけにバリバリのファンタジー小説だ。不思議な力を持つ書物、魔韻の書とプレスレットを治める力を探す主人公リックをめぐる世界はさすがに細かく書き込まれているぞ。



## PRESENT



- 1** コナミAVセレクト .....1名  
GOODSのコーナーで紹介したコナミの「コナミAVセレクト」を1名にあげちゃうぞ。これさえあれば、ホビーマシンのAV管理は万全なのだ。
- 2** 美少女仮面ポワトリン キューティーメモリアル ...3名  
人気テレビシリーズの豪華ムック本だ。花鳥優子ちゃんの写真やインタビューに、菊池通隆や平野俊弘によるイラストギャラリーなどが満載!
- 3** フェアリーテール テレカ .....5名  
フェアリーテールより、オリジナルテレホンカードを5名にプレゼント。とおきの美少女がいっぱい描かれているこのテレカ、貴重だぞ。
- 4** JUN SKY WALKER(S)テレカ ...3名  
新年早々、アルバム「START」を発表し、今年も絶好調のジュンスカ。その発売を記念して作られたオリジナルテレホンカードを3名にあげる。
- 5** THE BELL'Sクレヨン ...3名  
テレビアニメ「おぼっちゃまくん」のエンディングテーマを演奏しているTHE BELL'Sの特製クレヨンセット。もちろんお店には売ってないのだ。
- 6** THE RYDERS特製ステッカー ...3名  
なんと2年8カ月ぶりにアルバム「LET'S GET TOGETHER」をリリースするTHE RYDERS。3月21日の発売を記念して作られた特製ステッカーだ。

今月のプレゼントはすんごいっ。ミュージシャンのオリジナルグッズやテレカなど、なかなか手に入りにくいものばかりだぞ。応募方法は、官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後プレゼントしてほしいものを書いて、右のあて先まで送ってほしい。締切は、4月8日なのだ。

**◆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  
インフォメーション  
4月号プレゼント係

**ごめんなさい**  
3月号の特集記事に誤りがありました。67ページに掲載したMSXエンジンの図の、ピン配列が違っています。正確にはMSXエンジンは144ピンのフラットパッケージです。図の右下の写真を参考にしながら、配線してください。それから、もりけんのすけべで悪かったです。本当にごめんなさいっ。

# LOGIN No.6

発売中 特別定価520円

ゲーム、ミュージック、CG、etc……。キミがパソコンで何かをやろうとしたとき、避けられないのが「入力」という作業だ。今回の特集は、そんな入力するものを深く掘り下げてみたぞ。



入力するものたち



信長の野望・武将風雲録

# ファミコン通信

No.6発売中 特別定価450円 No.7は3月22日発売

- 特集** スーパーマリオワールド
- ①** ファイナル大特集
  - ②** 無責任プレー時代到来

特別付録 F1・プロ野球データブック

●いただききストリート徹底解剖

# 卒業式ではハンカチで手品をしよう

# あーあ MSXゴー!



続・オカルトコラム

## わかれのわからない世界 タロットの館 潜入編

以前このスペースで、タロットカードの神秘性について述べた。その後読者から嵐のような反響はなかったけど、なぜか続編をやることになった。今回は、毎週水曜日にタロット占いを行っているインド料理屋「ナタラジ」を訪問した。はたしてどーなることやら。

マー・プレム・ロヒさん(写真女性)は、中学生時代に占いの本を見



◆マー・プレム・ロヒ(またの名を沙羅)さんの本業はピアノの先生なのだ。

たことがきっかけでタロット占いを始めたという。もともと絵画の鑑賞が好きだった彼女は、タロットカードに描かれた数々の寓意的な絵に興味を惹かれたようだ。

“タロット占いの啓示力の源は”という問いに、彼女は半分はお客様自身にあると答えた。占われる者の性格、精神状態、星座などのあらゆる要素を考慮することにより、ある程度の運命がわかるようだ。裏を返せば未来は本人次第で変えられる、ということである。「占いの結果はあくまでも未来の1例で、それを元にこれからどうすればいいかをアドバイスするのが占い師の役割」と彼女は言う。わかれのわからない世界は、人間の内面と深い関係がありそうだ。



◆タロットの類似物に「オシヨウ・ラジニーシ」がある。全60枚のカードで、1枚1枚に物語が秘められているようだ。



◆「ナタラジ」の本業はインド料理屋(カラいがウマイ)。タロット占いは1件1200円(チャイ付き)。場所はJR高田馬場駅から早稲田方面に向かう大通りを約8分歩けば見つかる。詳しくは☎03-3202-6987まで。

## インド料理屋 ナタラジ

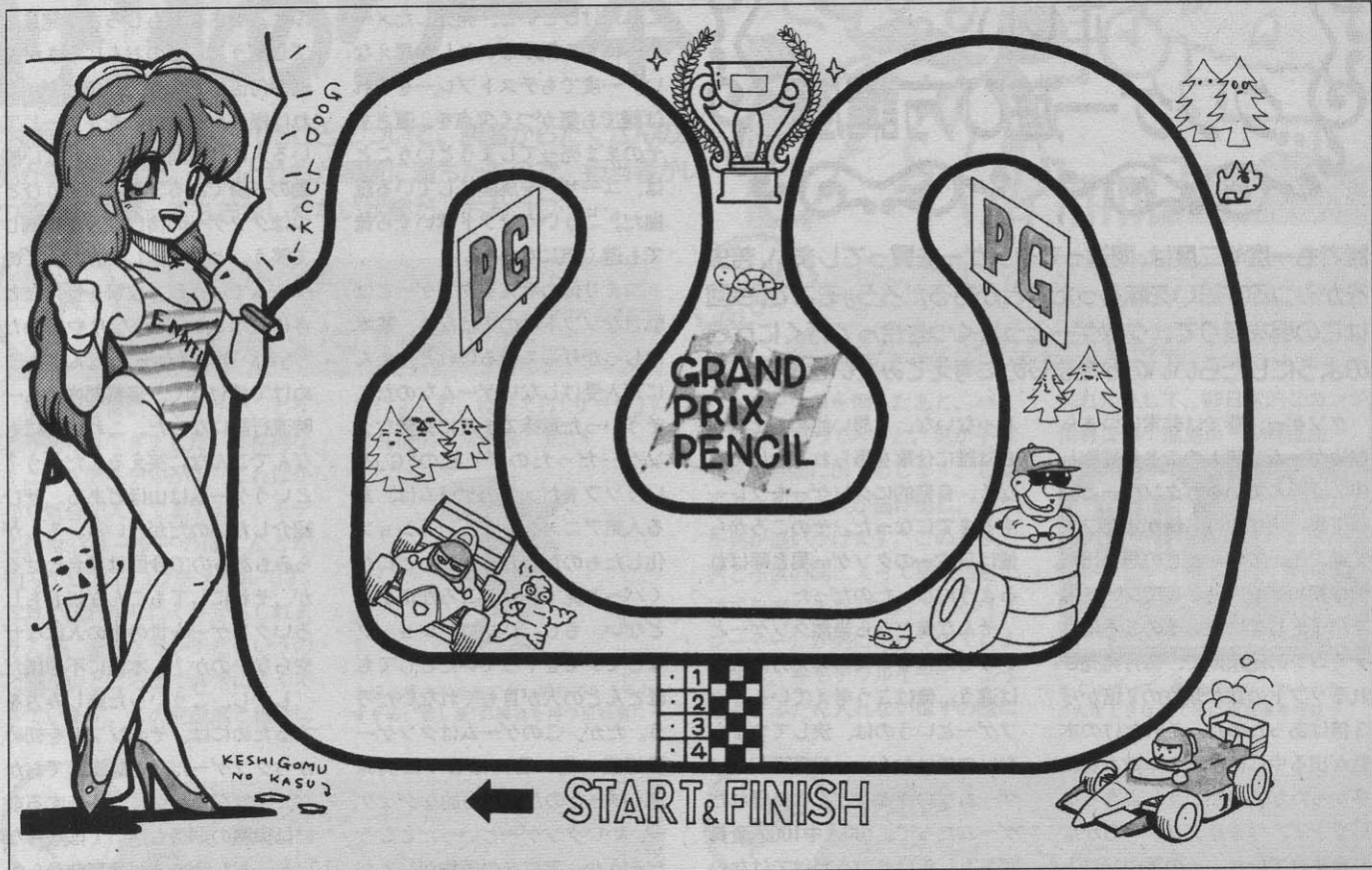


◆1月23日現在、湾岸戦争の今後の方向について占ってもらった。戦争は長期化、各国で紛争が勃発するとのこと。そんな。



# 新企画 桜玉吉の思い出のーと

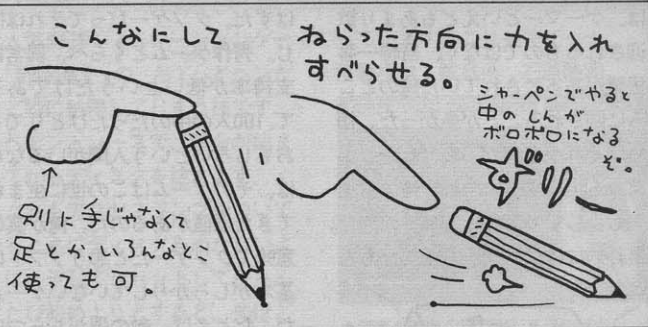
学生時代、だれもがノートにチョコチョコッと描いたイタズラ書き……そんなささやかなアートを桜玉吉先生の華麗なイラストで再現してしまうコーナーなのです。



## ペンシルGPの遊び方

説明する必要はないと思います。だからしません。おしまい。なーんていうのは冗談で(なかば本気だった)、簡単に説明しましょう。鉛筆を遊ぶ人数ぶん用意してください。そしたらジャンケンとかロシアルーレットで順番を決めます。その順番にスタート地点か

ら鉛筆を押し倒していき、引かれた線の最終地点に印をつけます。コーナーから外れたり、他人に印の上を通過された場合は1回休みです。こうしてゴールする順位を競い合うわけですが、細かいルールは各自で作ってください。拡大コピーして使うのがいいかも。



## おなじとこさがしの解答



圧倒的な超人気にもかかわらず、先月号で最終回を迎えた、桜玉吉センセーの「おなじとこさがし」。Mマガ編集部には、「毎月、おなじとこさがしが私の生きがいったのに、これからどうやって生きていけばいいの。お願いだから、もう一度、帰ってきて!」と抗議、哀願のがきが5万通ほど届いた。読者のみなさんの気持ちもわかるけど、明日という字

は、逆から読んでも、日、月、日なのよ。陽が沈み、月が出て、また陽は上る……。そうよ、希望を持って強く生きていかなきゃだわ。というわけで、先月号の解答は、左のとおり、当選者は、愛知県の菱田絵利子さんと大阪府の中山賢司さん、おめでとうございませう。今月号からスタートした、桜玉吉センターの新企画「思い出のーと」にも応援よろしく!

# MSX青年の主張ヨシビル 正しい クソゲー遊び方講座

誰でも一度や二度は、間違っ  
てクソゲーを買ってしまい、苦  
虫をかみつぶす思いを味わった  
ことがあるだろう。そこで、今  
回はこの場を借りて、クソゲー  
とうまくつき合っていくにはど  
のようにしたらいいのかをまじ  
じめに考えてみたいと思う。

クソゲー。巷では非常につま  
らないゲームソフトのことを総  
称してこう呼んでいる。クソゲー  
という思い出すのは、俺がまだ  
ファミ通で働いていたときの思  
い出だ。俺は初めゲーマーとし  
てファミ通でバイトしていた。そ  
のころはファミコンの絶頂期で、  
毎月発売されるソフトの数が現  
在の2倍から3倍はあったのだ。  
それだけの本数が出る中には傑  
作の本数も勿論多かったが、当  
然どうしようもないソフト、つ  
まりクソゲーもかなり含まれて  
いた。その手のソフトは、ゲー  
マーといえどもあまり歓迎され  
るものではなく、当時一番根気  
があるとされていた俺のところに  
回されることが多かった。初め  
はそれが苦痛だった。しかし、  
何本も担当するにつれ、俺の考  
え方も少しずつ変わっていった  
のだ。最終的にはクソゲーも捨  
てたもん

じゃないな、と思い始め、それ  
からは誰に仕事を振られるわけ  
でもなく、自発的にクソゲーを  
プレーするまでになった。その  
ころから俺は日本一のクソゲー  
男と呼ばれるようになったのだ  
った。

そんな俺だから当然クソゲー  
というものについての考え方も  
人とは違う。俺はこう考えてい  
る。クソゲーというのは、決して  
つまらないのではなく、一般受  
けしないゲームなのだと。どん  
なに優れたゲームだって、100  
人中100人全員がおもしろい  
というわけではないはずだ。ク  
ソゲーだってそれは同じ。秀作  
ゲームとくらべ、異常に支持率  
が低いというだけであって、1  
00人の中のたったひとりでも  
おもしろいという人間がいるら  
ば、そのゲームはこの世に生ま  
れてきた価値があるのだ。俺が  
真の意味でクソゲーだと思うソ  
フトは、基本がしっかりしてい  
ないゲームだ。たとえば、敵の  
弾がちらついで見えなかったり  
、マップを完全に覚えていない  
と必ず死んでしまうようなシュー  
ティングゲーム。コマンド入力  
するたびにディスクアクセスす  
るアドベンチャーゲーム。操  
作入力してから5秒ぐらいしな  
いと反応してくれないアクション  
ゲーム。セーブができないので  
3日ぐらい電源を入れっぱなし  
で遊び続けないとクリアできな

いゲーム。グラフィックがへば  
いすけソフト。そのほかすぐに  
バグるゲームなどなど。こうい  
ったゲームが実際に存在するの  
だが、これだけひどいと、発売  
したメーカーにやる気がない  
としか思えない。一度でもテ  
ストプレーをすれば誰でも気  
がつく欠点を、直さずそのまま  
売ってしまうということは、  
ユーザーを馬鹿にしている証  
拠だ。こういうソフトはいくら  
俺でも遊ぶ気にならない。

つまり俺の考えるクソゲーと  
は駄目なソフトではなく、基本  
はしっかりしているけれど、た  
んに万人受けしないゲームなの  
だ。そういった意味でまさに完  
璧なクソゲーだったのがF社の  
「G」というソフトだ。このゲ  
ームは、ある人気アニメをシ  
ミュレーション化したものだ  
ったのだが、とにかくパッと見  
ていいところがほとんどない。  
もし、パソコンショップなど  
でデモをやっていたとしても  
ほとんどの人が目もくれない  
だろう。だが、このゲームはク  
ソゲー愛好家の俺の目にはじ  
つに興味深く映ったのだ。魅  
力的なクソゲー、いいクソゲー  
といったところだろうか。ア  
ニメの原作が好きだったから  
というのもあるのだろうが、  
2、3日はひたすらぶっとお  
してやりつづけた。当然グラフィ  
ックもお粗末だし、動きやBGM  
もへばい。しかし、なんともい  
えない味があり、やめられない  
んだよな。このへんもクソゲー  
のいいところ。一流メーカー  
の大作ソフトなどだと、ちょ  
っとでも気に入らないところ  
があるとそれだけで興味が半  
減してしまったりするものな  
のだが、クソゲーは、もとも  
とクソゲーと割り切っているた  
め多少のへばいさは許してし  
まうのである。出来の悪い子  
ほどかわいい、というのはま  
さにこのことであろうか。そ  
れに、画面の情けなさを想像  
力でカバーしなくてはならな  
いことで、かえって豊かな情  
景をイメージできるという利  
点もある

わけだ。クソゲーの楽しみ方は  
まだある。まずひとつは、つま  
らないと思いつつも遊び続け  
ていたときに、ふと、小さな  
おもしろさを発見してしまう  
と、そのおもしろさが普通の  
何倍にも味わえることだ。こ  
れは傑作ゲームだけをプレー  
している人には絶対に感じら  
れない感動の一瞬である。あ  
と、もうひとつはクソゲーの  
情けなさを指摘して笑う、と  
いう楽しみ方だ。このゲーム  
でいうと、攻撃を受けたとき  
に表示される「かなりやられ  
たっ」というメッセージ。なん  
ともまぬけで情けなく、編集  
部内でも一時流行語になった。  
これ以外にも、なんでこんな  
に笑えるんだろう？というゲ  
ームは山ほどある。ぜひ紹介  
したいのだが、いろいろしが  
らみもあるので今回は見合わ  
せるが、それにしてもこんな  
におもしろいクソゲーを世の中  
の人はなぜやらないのか？本  
当に不思議だ。しかし、こう  
いった楽しみ方をするため  
には、そのソフトを初めから  
クソゲーだと認識しておか  
なくてはならない。プレーす  
る前には微塵の期待も抱いて  
はならないぞ。もし、キミが  
発売前からかなり期待してい  
たソフトがクソゲーだった場  
合は、ご愁傷さまというほ  
かない。そこでクソゲーと正  
しくつき合うための心がけは、  
一、期待を抱かない。二、根  
気を持ってプレーする。三、  
博愛精神を抱く。四、機嫌の  
悪いときに遊ばない。五、空  
想力を最大限に発揮する。六、  
なるべく安く入手する。と  
まあこんなところだ。一度ク  
ソゲーを好きになってしま  
うと病みつきになることは保  
証つき。それにクソゲーを楽  
しく遊べる人は、秀作ソフト  
もよりおもしろく遊ぶこと  
ができる。パソコンショップ  
で新作有名ソフトの棚より、  
二束三文の中古ソフトが気  
になるようになったら、キミ  
もクソゲー愛好家の仲間入り  
だ。

文責/もりけん

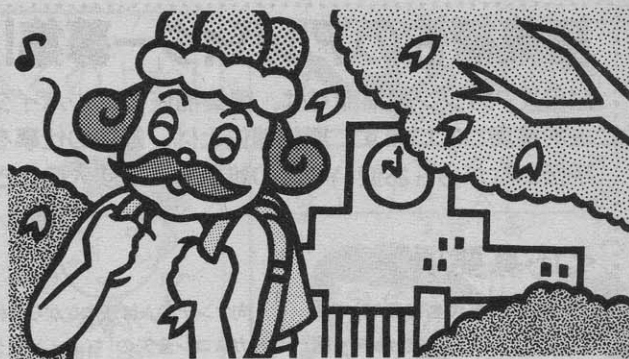


●イラスト/石井裕子

|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

# 技あり一本

“技あり一本”が縮小されたことについて、読者からたくさんの意見が寄せられた。そのどれもが悪意に満ちたもので、担当者がいつ闇討ちに遭ってもおかしくない状態だ。おおコワ……。



## SDスナッチャー 小人用メタルギアだよ

ついにと言いましょ、とうとう送られてきました。本格的なミニチュアモデルが！これはかなり気合が入ってますよー。モデルはMSXユーザーのほとんどが知っている(?)プチメタルです。写真ではわかりにくいかもしれませんが、全長2センチだということに細かいところまで非常によくできています。この完成度と根性に

負けました。持ってけ「サーク」!  
作品提供: 宮城県 JEDA

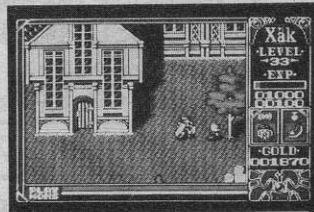


▲担当者の不注意で少し壊れてしまった。すまぬ(壊し屋の異名を持つ担当者)。

## サークⅡ 「父ちゃん、合体だ！」

ポグレウスを倒したあと、バヌワの町に戻ってみると、男が子供を怒る場面に出くわします。しばらくすると子供が逃げ出し、それを男が追いかけます。このとき、男と子供の間に入って男に話しかけてみましょう。するとラトク(プレイヤー)が男にくっついてしまいます。キモチワルイー! こうなるとふだん入れないはずの壁に

入れたりして、非日常的なカンジ。情報提供: 福島県 小林征生

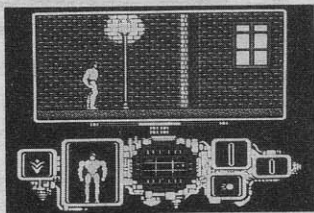


▲くっついて、離れなくなっちゃった。こんなときは慌てずに救急車を呼ぼう?

## シードオブドラゴン なんか少し、へーん

turbo Rの内蔵ソフトを“入”の状態にします。そしてディスク1をドライブに入れて本体の電源をONにします。メニュー画面でBASICを選択すると、シードオブドラゴンのプログラムが起動します。ふだんと同じようですが、よく耳を澄ましてください。オープニングデモ中のBGMにはっきりしたリズム音があるではありませんか。さら

にゲームを始めると……。情報提供: 滋賀県 樋口淳

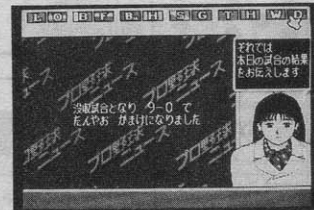


▲ほんのチョット新鮮な気持ちでゲームができるかもしれない。ほんのチョット。

## 野球道Ⅱ もうヤーメタ

人気野球シミュレーションゲーム「野球道Ⅱ」の、ちょっとヘンだけど妙に納得してしまう技です。ペナントレースで、試合が始まってからディスクを抜きます。くれぐれもアクセスランプがついているときにディスクをぬかないように。そしてリセットしてからふたたび始めようとする、先ほどの試合の結果が“没収試合”にな

っています。こりやマイツタ。情報提供: 岐阜県 石原隆司



▲何事も途中で投げ出しはけない、ということだな。以後気をつけよう。

## キミも有段者をめざせ

このコーナーはMSXゲームの裏技、攻略法、マップ、その他なんでも募集しています。誌面に採用された方には、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。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ていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。

### サークⅡの隠しメニュー

メニューメニューを出して装備とロードの間の空白にカーソルを合わせ、そしてシフトキー(キーボードは不可)のトリガを押しながら、上下左右のトリガ-Aを押す。すると隠しメニューがでるのだ!!  
★SDスナッチャーがほしいー  
〒107-24 東京都港区南青山4-11-1  
青山一郎 TEL 03-776-1919

東京 港区 南青山 4-11-1  
はがきの書き方  
MSXマガジン 編集部  
〒107-24 東京都港区南青山4-11-1  
青山一郎 TEL 03-776-1919



# 新 MSX 研究所

カタチから入るのよね!



所長

所長 おーい、助手。最近の若いヤツはカタチから入るそーだな。  
 助手 なにってんだか、このジジイは……。  
 所長 そこで、ワシもカタチから入ってみること

にしたぞ。  
 助手 へ?  
 所長 新しいMSXのカタチを提唱するのだ。  
 助手 はいはい。どうぞ、ご勝手に。  
 所長 ちったあ考えろ!



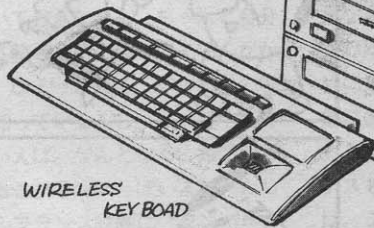
助手

MSX3 rackmount  
 2HD FDDx2 / 130M HDD

MSX-MIDI module

MSX-AV controller

MSX-CDROM



WIRELESS KEY BOARD



MSXのよいところは、メーカーが違ってでも仕様が統一されているところじゃ。これをカタチにもあてはめてみる。すると、答えは、ラックマウントMSXになる。ラックマウントのサイズは規格統一されているから、他のメーカーのMIDI音源や、AV機器もこれならスッキリまとまる。持ち運びも専用のケースが販売されておるので便利。どうじゃ?

MSXウォークマン型 (健康もい)



私は学生時代からMSXを使ってきましたので、いわばMSXの酸いも甘いも知っているってワケ。そんな私が提唱するのは「ウォークマンMSX」。といってもノート型ではなく、靴型なのだ。つまり靴底にキ

ーボードがズラッと並んでいて、歩きながらプログラミングできるって寸法だ。欲しいでしょ。私はいらんけど。そのほかには、ペット感覚でつき合えるイヌ型とか。散歩しながらゲームできるのが特徴だが、よく暴走するので、まだ改良の余地があるな。



## 研究レポートを提出するのだ!!

我がMSX研究所では、諸君からの研究レポートを待っております。次のテーマは、MSXの入力装置(ジョイスティックやマウスなど)を予定しているが、それ以外の研究レポートでも可。イラストで提出してくれると、ウレシイぞ。

床にバナナの皮が落ちている。古典的な4コマ漫画の1コマめだが、このあとどーなる? ある番組でタモリが「ボクのギャグは、バナナの皮で滑って転んだあと、どうやってフォローするかを考えること」と言っていた。椰子の木が1本生えているだけの無人島漫画がひとつの

ジャンルとして確立しているように、アイデアは無限。つまり、イマジネーションの世界なんだな。そーゆーわけで、MSXゴーは、皆さんの参加を待っています。

## これがあて先

〒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ゴー!  
 デーオイデイデテ係

## 単行本『べーし君II』を買おう

べーし君  
 荒井清和



# おたより ハッスル

装いも新たにスタートした、おたよりコーナー。4月は新しいスタートの季節。とりあえず、進級進学おめでとう。進級進学できなかった人も来年に向けて、ハッスル、ハッスル!!

**お** たよりコーナーに不満あり。と、いきなりですが、ま、そーゆーことです(なにがそーゆーことだか。バシッ!)。おたよりコーナーというのは、その雑誌の中で読者が参加できる唯一の場なのだ。編集者が作るより、読者が活発に投稿して、みんなで盛り上げたほうがずっと楽しい! ということで、もっと読者が参加できる場を作ってほしいな~かやままほ。(兵庫県 松下博文)

♡ そうだね。おたよりコーナーは、読者が作るページだから、どんどん投稿してね。ついでに、レイアウトして、返事を書いて、校正チェックとかもしてくれると助かるな~かもありあきな。

Mマガの読者だった編集者

**僕** はこのごろ疑問に思うことがひとつあります。それは、なんで「サザエさん」のゲームがないんだーっ! ということです。僕はサザエさんの大ファンで、中学のときに「サザエさん愛好会」を作って愛好家たちとサザエさんの話をしたくらいなのです。そこで、各メーカーさんをお願いします。ロールプレイングでも、アドベンチャーでも、シミュレーションでもかまいません。サザエさんのゲームを出してください。すけべゲームは、ちょっと無理っぽいけど、お願いします。

(宮城県 阿部憲裕)

♡ サザエさんのロールプレイングゲームだったら、やはり、サザエさんの家の見取図をマッピングしたりするのかなあ、なんて思っていたら、もう一通、ヘンなはがきがあったぞ(次も見てね~)。

アグウグググの編集者

**今** 日本ファルコムに潜入中のぎーちから臨時ニュースが入ってきたので、この場を借りて報告しよう。日本ファルコムの新作は、なんと「サザエさん・The Legend of裏のおばあちゃん」に決定。ジャンルは、シミュレーション+ロールプレイング+アドベンチャー+エッチになるもよう(ウソ™)。

(兵庫県 松田耕一)

♡ もし、サザエさんのゲームが大ヒットしたらすごいだろうな。国民的、長寿ゲームになって、どんどんシリーズ化され、タイトルが「サザエさんVI XV」とかになるかもしれない。

おサカナくわえた編集者

**最** 近、とみに記憶力が悪くなってきて悲しい。昔、パルナスの歌をそらでも歌えたのに、今はダメ。誰か教えてください。パルナス、パルナス、??の味。パルナス、パルナス……。えっ、知らない? 関西オンリーなのかなあ?

(京都府 山下まろん)

## ゴンドリよなは



♡ ほんとに、最近、記憶力が悪いというか、もの忘れがひどくてね。編集部でも、日本語を忘れる、編集会議には遅れる、締切は守らないヤツがいる。誰とは言わんが、ロンドンとか……。ところで、なんだっけ。そうそう、誰か、パルナス、パルナス……って歌、知らないかあ? 「いやあ、ラミバス、ラミバス、ルルルル〜なら、知ってますけど」(吉田孝弘・談)。そりゃ、ひみつのアッコちゃんに変身を解くときの呪文だろうが。そういや、吉田哲馬なら、関西出身だから、パルナスの歌を知ってるかもしれないな。あとで聞いておこう。

にわとり編集者

**昔** のログインを読んでいたら、ソフトウェアコンテストのページにMSX用のシューティングゲーム「パースペクティブ」が載っていた。「へえー、おもしろそうじゃんか」と、よく見ると、このゲームの作者の名前をどこかで見たことが……。そう、そうなのだあ! あの吉田哲馬センサーではないですか! このゲーム、リストを打ち込むのがメンドーなのでMSXディスク通信に入れてくれー!

(静岡県 大場英晴)

のんきさん  
No.189741720  
桜王吉





♡ おーい、吉田哲馬センセー、  
 こんなはがきがきてるぞー。「え、  
 なんですか、これ。パースペク  
 ティブのプログラムソースなんて、  
 もう、残ってませんよ」(吉田哲  
 馬・談)。と、いうことなので、大  
 場くん、残念だったな。ほかにも  
 なにか聞きたかったような気もす  
 るけど、ま、いいや。

ウスターソースな編集者

わたしは誰? おまえは編  
 集者。

(新潟県 桜井信之)

♡ そうです。ボクは編集者。一  
 千年の未来から時の流れを超えて  
 やってきた。流星号応答せよ……。  
 あ〜あ、トシがばれるから、やめ  
 とこ。それはそうと、桜井くんも  
 人が悪いな。「わたしは誰?」とか  
 書いておきながら、ちゃんと自分  
 の名前も住所も書いてあるんだから。  
 ひょっとして、パルナスの歌  
 も知っているんじゃないの? そ  
 ういえば、なんとなく、語感から  
 するとフランスっぽいよね。たし  
 か、フランス映画に「モンパル  
 ナスの灯」っていうのがあったし。  
 フランス語を専攻していた、じゃ  
 ん本田に聞いてみよう。「モンっ  
 ていうのは、「私の」という意味  
 です。だから私のパルナスってこ  
 とになるのかな。でも、モンパ  
 ルナスはフランスの地名ですよ」(じ  
 ゃん本田・談)。結局、パルナスの  
 意味はわからなかったけど、核心

にまた、一步、近づいたような気  
 がする。パルナス、パルナス……。  
 頭がパルナス編集者

質問です。編集部へ遊びに  
 行ってもいいんですか?  
 お土産を持って行ってあげるのに。

(神奈川県 中田 圭)

♡ 編集部には遊んでいるように  
 見えて、じつは遊んでいるヤツも  
 いる(誰とは言わんがロンドンと  
 か……。)でも、いちおう編集部は  
 “仕事をするところ”というのが一  
 般的な見方だ。問題は、その仕事  
 というのが“ゲームをプレーす  
 る”ことだったりすると、まわりか  
 らは遊んでいるようにも見えるわ  
 けだ。しかし、けっして遊んでい  
 るわけではないぞ。いや、ゲーム  
 で遊んでいるんだけど、それが仕  
 事なんだからしょーがない。とい  
 うわけで、編集部へ仕事をするた  
 めに来るのはかまわないが、編集  
 部に遊びに来るのは、ちと困って  
 しまう。ところで、お土産はパ  
 ルナスを宅配便で送っていただけ  
 ば、これ幸いです。

遊び人の編集者

印刷語には、H、スト  
 ップ、足を上げる、など  
 など、とてもえっちちなコトバ  
 がたくさんあるって知ってました  
 か? ウソだと思ふなら、大日本  
 印刷の福見さんに聞いてみな。

(東京都 いかたこくらげ)

♡ こんなはがきが編集部  
 に届きましたが、読者のみなさ  
 んはどのようにお考えでしょ  
 うか?

① 福見さんがMマガに出たい  
 ばかりに読者を装い、自分  
 で匿名のはがきを出した。

② 福見さんがMマガに出たい  
 ばかりに自分の親類縁者に  
 頼んで、はがきを出しても  
 らった。

③ 福見さんのMマガに出たい  
 という強い思念がテレパシ  
 ーとなって読者に伝わり、  
 はがきを出させた。

う〜む、どれも福見さんな  
 ら、やりかねないのか怖い。  
 もしかしたら、次号で福見さ  
 んの印刷用語解説があるかも。

疑い深い編集者

オレは、今、中3でも  
 うすぐ卒業だ。だからオレは、このコーナーをと  
 おして言いたい。「田中明佳、  
 君が好きだ!! 世界中で一番  
 好きだ!! 好きだ!! 好き  
 だ!! 好きだあーっ!!

(愛知県 松下はるき)

♡ 松下くん、ホントにこの  
 はがき、載せちゃっていいん  
 だな。もう、取り返しはつか  
 ないぞ。全国100万のMマガ読  
 者が見るんだぞ。それでもい  
 いんだな。

脅迫してどーする編集者

のんきな父さん  
 No. 18974193  
 桜玉吉



## 幻の『のんきな父さん』

埼玉県の田辺憲彦くん、大阪府の北浦周治くん、秋田県の畠山久和くんをはじめ多くの方から、2月号の『のんきな父さん』の作品ナンバーがないのは、どーして? という、はがきが届いた。3月号では復活したものの2月号掲載の2作品はカウントされないまま、幻の作品とな

ってしまった。編集部では、連載NO.20000000回には、桜玉吉センセーに金ののんきな父さん像を贈ることに決定していたが、この2作品をカウントするかどうかもめている。なお、連載NO.20000000回が掲載されるのは、西暦44634年のMSXマガジン2月号になる予定だ。

## パルナスの謎を求めて

深まるばかりのパルナスの謎。いったいパルナスとは、なんなのか? 誰がパルナスを食べたのか? パルナスはどんな味がするのか? 世界中がおたより情勢を固唾を飲んで見守る中、Mマガ編集長は、「担当者は、おたよりとパルナス問題をリンクージュするつもりだ」と非難した。

しかし、担当者は、一歩も引かないかまえを貫きおしている。

<あて先>

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

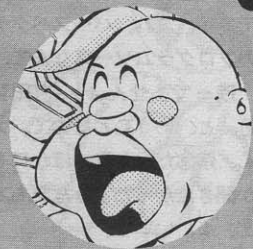
スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

パルナスくわせろ係

# MSX人生相談



人生相談指南役

もりもり博士

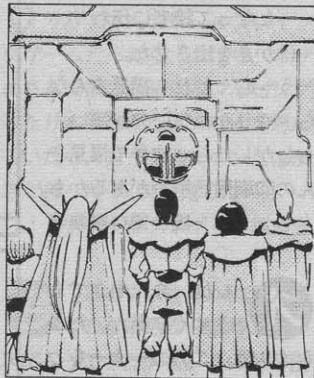
教訓:聞くは一時のハジ、聞かざるは一生のハジ!!

## ロードス島戦記



ロイドのファーン王に、ウォートを訪ねるクエストを授かり、ドワーフの大トンネルと思われる洞窟に入ったのですが、先に進むことができません。春夏秋冬のレリーフに何か秘密が隠されているとは思いますが……。

千葉県 鍋木康弘



春夏秋冬のレリーフがあるということは、その場所は間違いなくドワーフの大トンネルだ。ウォートの館へ行くためには、どうしてもこのトンネルを抜けなくてはならない。さて、どうやらキミは最初のフロアで下り階段を発見できずに困っているようだね。その階段はキミの考えているとおり、レリーフのそばにある。じつは、ある季節と季節の中間地点の壁が通り抜けられるようになっていたんだ。その内側に階段があるというわけだ。わかったかな。



## ロードス島戦記



ピラミッドの中に一カ所だけ鍵のかかったドアがありますが、これはどうすれば開くのでしょうか。アンロックの呪文も唱えてみましたがだめでした。前日にちょっとやったときは確か開いていたのですが……。どうか教えてください。

神奈川県 保坂壮裕



ここの扉にはちょっとした仕掛けがしてあって、鍵やアンロックの呪文などでは開けることができないんだ。さて、この扉を開く「鍵」となるものは、扉の外側にある4つのはしごの下にある。その地下にはそれぞれ1匹ずつ、全部で4種類の精霊たちが潜んでいるんだ。この4匹の力によって扉は封印されている。ということは、こいつらさえ倒してしまえば、扉はもはや何の苦もなく開くわけだ。

## きんきんぱにースペリオール



制服ギャルズむんむんセットのパイロット研修生の章で、飛行機の操縦がうまくいかず、必ず墜落してしまいます。どういふうに操作すればうまく操縦することができるのでしょうか？ どうか教えてください。

茨城県 山下純二



飛行機の操縦で一番重要なことは一にチェック、二にチェックだ。落雷があつてから、千晶と話をし、すべての計器をチェック。これを2回繰り返して、その次の千晶の質問には高度が下がり気味、スピードが下がっている、と答える。そのあとで千晶に操縦してと頼まれる。とまあここまではいい。問題はここからだ。操作に入る前にもう一度すべての計器を再チェックすることが重要なポイントなんだ。あとは操縦桿を下、上、スロットルを押す、引くとすれば完了。



## スーパーピンクソックス



『まなみのどこまでイクの?』で、黒パックに言われた珍宝軒のタンタンメンが手に入りません。ぶりのさよりに「帰んな!」としか言ってもらえないし、珍宝軒には入れないし……。どーやったらタンタンメンが貰えるんでしょうか。

愛知県 佐野吾郎



ここのポイントはさよりに何回追い出されてもくじけずに飛び込んでいく心いさだな。ま、それでも3、4回入るとメッセージが変化しなくなるから、そうになったら一旦諦めて、気晴らしに井の頭公園に行こう。ここの動物園の入り口にはおなじみのじいさんがいる。このじいさんを2回訪ねて、女の武器を身につけよう。それをさよりに使えば新たな展開が開けるはずだ。これで珍宝軒に入れるよ。

ランス



城のコロシウムで優勝したのはいいんですが、その次の妃円屋敷の鍵が見つかりません。牢屋の鍵は持っているんだけど見張りがいて入れないし、王女にもう一度会いたくても会ってくれないし……。どうすればいいのでしょうか？

愛知県 星野吉範



女の子と話をして、やすらぎの石を貰うんだ。それを牢屋に持っていき、わらと交換する。そのわらを持って、今度はメイドの部屋へ。ここでわらがミカンに変わる。最後に情報屋に行き、そのミカンをあげるとお礼に妃円屋敷の鍵がもらえる。とまあこんな感じになっている。わらしべ長者のようなシナリオだね。



ここは手順がちよっとややこしいのでよく読んで理解してくれたまえ。まず牢屋の女の子の名前を何回か聞く。見張りの番兵は、ヒカリのことを数回質問すると眠ってしまうので、その際に入ればい。そのあと賭博場に行き、青い髪の



どーにもこーにも解けないときは…

このMSX人生相談では、皆さんのゲームに関する質問を受け付けています。RPGの謎の解きかた、アクションゲームのボスキャラの倒しかた、etc……。質問される場合にははがきに、質問するゲーム名、質問の内容、悩んでいる場所に至るまでのゲーム進行過程、持っているアイテム類などをできるだけ詳しく書いて下のあて先に送ってください。電腦心理学者、ペーター・F・もりもり博士が親切丁寧にお答えします。

あなたのイラストをお待ちしています

このコーナーでは質問と同時にイラストも募集しています。はがき程度の大きさの紙にスミー色で、なるべくゲームに関する絵を描いてください。採用になった方にはお礼として、図書券3000円分を差し上げます。ペンネームを使っても結構です。

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  
MSXゴー! 人生相談係

愛のイラストコーナー!!

◆かわいいじゃないですか。トーンの張りかたもうまいし。でも麻雀バイがちよっと……。

◆いかにもラインハルトって感じ。秋せつらもこんな雰囲気なんだろうな。ヤンはおまけかな。



●キテレッツ彩

◆このエメドラもわりと人気があるようですね。このゲームのイラストはけっこう多いんだよねー。

◆好きだ。このイラストは最高にいい。ちょこつと書いてあるレベル2の文字も効果的。にくいぜ。



●結城あゆ

◆これはまたきれいに描けているなー。街頭の似顔絵師が描いたみたい。リアルタイプ優子だな。



●金銀妖嬢



●プー



●DAT

# 米田裕のハイテク ワンダーランド

## バーチャルリアリティーの巻

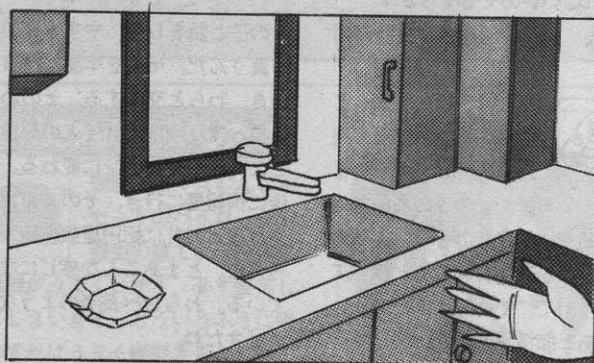
時代は  
バーチャル  
てか



コンピューターの作り出す世界に入り込んで、その中を歩き回る……そんな夢のようなことが現実になりつつあるのだ。仮想の部屋の中で繰り広げられる、とっても不思議なワンダーランドを紹介しよう！



アイホンと  
データグローブを付けた  
ところ 手前にあるのは  
磁界発生器だ”



▲これが仮想世界のキッチンだ。けこうパースカキツイぞ。手前にあるのは、データグローブによって重くCGの手だ”

上の仮想世界の水道の蛇口をひねって水を出しているところを現実世界から見たところだ。お、ややこしい！



さーて、いま流行の“バーチャルリアリティー”だ。

何、知らない？ そりゃ遅れてるぜ。もう世間では、バーチャルなんて、ずーっと昔に生まれて、こどもも産んで、そんでもって孫までいるんすからね。あ、そりゃ婆ちゃんか。ははは。そんでもって、この孫というのが、ちょっとぐれちゃったのね。でも、婆ちゃんは孫にはあまいものだから、そやつが何か問題を起こすとすぐに「ばーちゃんに会いてー」なんて言うものだから、それがなまってバーチャルリアリティーになった。そんなわけないだろ！

バーチャルリアリティー(以下VRと略)というのは、仮想現実と

か人工現実とか訳されている。よーするに、本物じゃないんですけど、ここはひとつ、おにーさんのために、あたしがひと肌脱いで気持ちいいことを体験させてあげましょ。とコンピューターちゃんがおもいきりサービスしてくれる現実感のことだよん。と書くともフタもないけど、VRはシミュレーションを徹底的に推し進めたものだ。たとえば、キミたちがある仮想空間にいるとしよう。そこがどんな場所であるかとか、そこにある物を手で触れるとか、風の流れを感じるとか、音が聞こえるとか、物理的な刺激を受けるとか、そーいったものが全部実際に、キミたちの身体で体験できるのがVR

だ。もちろん、そのためには、コンピューターによる3次元情報を持つアニメーション映像を自動作成、その映像による仮想世界への身体情報の入力、ディスプレイなどによる身体へのフィードバックがすべてリアルタイムでおこなえる技術が必要になる。

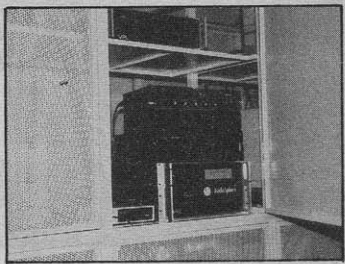
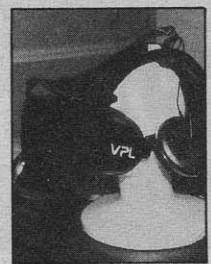
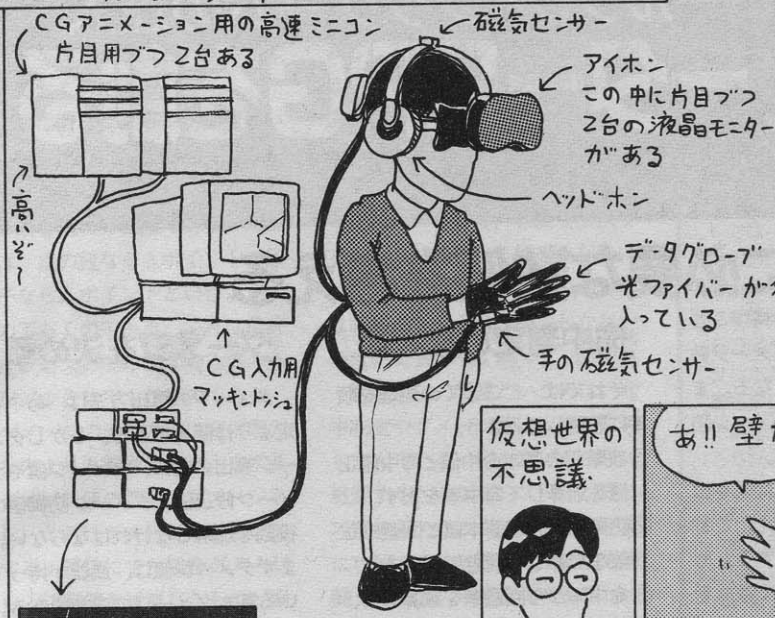
もともとは、NASA(米国航空宇宙局)が開発された技術で、宇宙での船外作業などをロボットにさせる場合、宇宙船内にいる人間にフィードバックさせる遠隔現実感であるとか、軍事目的のためのシミュレーションシステムが元になっていると言われていたが、実際にVRを提唱し、製品にしちゃったのは、VPLリサーチ社のジャロン・

レニアーという人だ。

そのVPLリサーチ社のシステムを使って商品の説明をしようという、驚いちゃう発想を実用化しているショールームがあるというので、さっそく取材に行ってきたぞ。

“松下電工ナイスプラザしんじゅく”という長い名前のショールームだ。ここは住宅関連商品の展示をしている。その一角にVRはコツ然とあるのだ。こりゃ、はっきり言って驚きましたね。ええ、そうですとも。億という単位に近いシステムが、タンスなんかを置いてあるようにヒョイと置いてあるんですから。研究室なんかと違って、ある種のムキ出し状態であるわけですからね、太っ腹というかホン

# バーチャルリアリティシステム だいたいのしくみ



↑ アイホン  
音と音像の移動は サンプラー その他でやっている これも高いマシンだぞ



▲ コンピューターと人間との間で データをやりとりする機器  
仮想世界内で大きく移動するときは 指さしをするんだよん



トにもう。  
さて、ここのシステムで体験させてくれるのは、住宅の内部とか家具の配置によって、部屋がどうなるかという使い勝手だ。なるほど、住宅展示というとその部屋の広さが必要となるわけだから、100も200も展示するというわけにはいかない。カタログで写真だけ見たってよくわからない。そこで、このVRを使えば、さまざまな部屋の情報をたくさんそろえておいて、瞬時に呼び出してプレゼンテーションすることが可能だ。大都市の土地の価格を考えれば、高価なシステムでも安いものなのかもしれない。  
前フリが長かったが、さっそく

仮想世界へジャックインしてしまおう。身体に付けるデバイスとしてはアイホンという、液晶モニター、ヘッドホン付き3次元ディスプレイゴーグルを頭にかぶり、右手にはセンサー付きデータグローブをはめるといったものだ。それらを身体に付け、光ファイバーなどの各種ケーブルをコンピューターと接続すると、気分はもうサイバーだ！ なんちゃって(サイバーも死語だね)。  
仮想世界での自分の位置を決めるには、実際の空間に磁界が張りめぐらされていて、ゴーグルとデータグローブに付いている磁気センサーによって検出される。磁界発生器の前に立ち、位置を入力す

ると、もう仮想世界の住人だ。液晶モニターに映るコンピューターグラフィックス(CG)映像は、まだまだ画素が粗いけど、頭の動きにあわせてCG映像が刻々と移り変わっていく。右手を前に出すと手のCG映像が現われ、中の物を持ち上げたり、ドアを開いたりすることができる。このときおもしろいのは、手を動かすすぎると、ドアや壁に入っていくってしまうことだ。うーん、壁抜けの術なんてね。また、磁気センサーによる検出は、2メートル程度の距離しか効かないから、仮想世界での大きな移動は、指さしをする。その方向の映像がどんどん近づいてくるのは、なかなか不思議な感覚だ。

くわしいことはイラストで説明するとして、この住空間シミュレーションシステムは、実用化も近いそうだ。CGによって部屋を描くのも、現在は1ヵ月ぐらいかかってしまうのだが、近い将来、設計CADから1時間で作れるようになるそうだ。これなら、好みの部屋をオーダーして、すぐに体験してみることもできるね。  
いやー、VRっておもしろい。それに、将来的にもなかなか有望という感じがしたぞ。コンピューターと人間とのインターフェースとしてもいいし(VR-DOSとか)アミューズメント、通信関係にも、あつという間に応用されるだろうね。仮想世界で会いましょう、てか！



# 新 めざせロールプレイングゲームの達人 コンピューターRPGを創る

イラスト/横山 宏

竹内 誠

## 第3回 戦闘システムに必要な数値を考える

### 戦闘に必要な数値

さて先月は、戦闘システムについてちょっと説明して終わってしまった。今回は、戦闘システムについて詳しく考えてみよう。まず戦闘システムが、何をやるのかは先月に説明したとおりである。次に問題になるのは、そのシステムに必要な数値が、何であるかを考えなければならない。攻撃の命中と回避、ダメージを出すためには、さまざまな数値が必要なのである。

まず武器には、ダメージと命中修正値が必要になる。次にキャラクターには、命中基本値と回避基本値が最低でも必要になる。モンスターにも同じものが必要になるはずだ。鎧があるなら、回避修正値とダメージ防御値が必要になるのである。

ざっと数えただけでも、ダメージ数値、ダメージ防御値、基本命中値、命中修正値、基本回避値、回避修正値の7つの数値が必要になるのは間違いない。もし戦闘に攻撃魔法を使うようなら、もっと数値を用意しなければならない。

戦闘中に取れる行動が増えていけば、どんどん扱う数値も増えていくのである。

ではどのような数値が必要になるかわかったところで、戦闘システムに使用する数値を決定することにしよう。まずキャラクターに必要な数値は基本命中値、基本回避値とダメージ修正値である。モンスターも、同じ数値を持つものとする。ただしモンスターは、武器を持たないのでダメージ修正値

ではなくダメージ数値を持つことになる。次に武器にはダメージ数値と命中修正値が必要になる。また鎧には回避修正値とダメージ防御値が必要になるはずだ。

これだけあれば戦闘に変化を出すのに必要な数値をそろえたことになる。次は戦闘を解決するために、これらの数値を使って数式を作らなければならない。

それから使用する数値は、全部1~100での百分率を使用することにする。まずモンスターやキャラクターの攻撃が、命中したかどうかを決定するための命中値を決定する。キャラクターやモンスターが持っている基本命中値に持っている武器の命中修正値を加算したものが命中率となる。

次に、目標となる側の回避値の計算をする。基本回避値に回避修正値を加算したものが、回避率となる。これで命中率と回避率の両方が算出できた。

今度は算出した命中率から、回避率を減算するのである。そうして計算された数値が、最終命中率となる。この最終命中率が、攻撃が命中したかどうかを決める数値となるのだ。

ただこの数値だけでは、命中の成功失敗を判断することはできない。戦闘を解決するためには、攻撃ごとに命中の判断としてランダムに1~100間の数を決定するのである。その決定された数が最終命中値より低ければ、攻撃が命中したことになるのだ。テーブルトークRPGをしたことがある人にはおなじみの計算だろう。

### 命中判定のまとめ

それでは、ここまでの処理を順番に整理してみよう。

- ① 攻撃側の基本命中値と命中修正値を加算して命中率を出す。
- ② 防御側の回避基本値と回避修正値を加算して回避率を出す。
- ③ 命中率から回避率を減算して、最終命中率を出す。
- ④ ランダムに1~100の間の数を決定する。
- ⑤ ランダムに出た数と、最終命中率を比較して、ランダムの方が最終命中値以下なら、攻撃は成功。最終命中値を上回っていたら失敗。

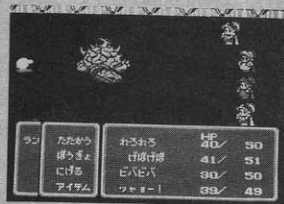
以上のような順序で、命中したかどうかを決定するのである。次はダメージの算出だ。

### ダメージを決める

ダメージの算出方法は、命中判定よりは簡単である。しかしダメージ算出の前に、ダメージ値やダメージ修正値、ダメージ防御値の役割を理解しなければならない。まずダメージ値は、武器が持っている基本ダメージのことである。ウィザードリィで説明するなら、1D6とか1D8などの数値のことだ。つまりこれは1~6、1~8のダメージを与える、ということなのである。

次にダメージ修正値というのは武器のダメージ値に、力や技などによって加算できる数値のことである。通常は、キャラクターの力強さなどの数値によって段階的に区切ることが多い。例をあげるな

## 玄人好みのゲームとは？



### ファイナルファンタジー

スクウェアのファイナルファンタジー(以下FF)シリーズは、ドラクエやウィザードリィとは違った感覚のコンピューターRPGだ。

まずレベルアップのほかに、スキルという概念を持っている。これによってスキルレベルが上がらないと、強い魔法も弱い効力しか発揮しないという、ほかのゲームにないおもしろみがた。反面、

スキルを上げるため戦闘中にしなければならないことが増えた、という欠点もある。

また職業を転職するとういシステムはドラクエやウィザードリィにもあったが、それを頻繁にできるようにしたのもFFⅢが初めてであった。ほかのゲームでは、転職することはメリットだけがあるわけではなかった。キャラクターの数値が減少したり、年齢があがったりするなどのデメリットもあった。しかしFFⅢでは、キャラクターはなんのデメリットも受けない。また飛行艇などの数々の乗り物の斬新なアイデアも凄い。他のゲームとFFⅢの違いを考えると、デザインの差別化というものが見えてくる。

ら、力強さが18あるならダメージに3ポイントを加算、15なら2ポイントを加算する、というふうに決めておくのである。

最後にあるダメージ防御値というのは装備している鎧が、どれだけのダメージを吸収して守ってくれるかを定める数値である。たとえば、皮の鎧なら3ポイント、鎖帷子なら5ポイントというように決めておくのである。これは最終的に、耐久力から引かれるダメージを減少させてくれるのである。

ダメージの出し方は、命中率の出し方よりも簡単である。まず基本ダメージ値の範囲でダメージを出し、それにダメージ修正値を加算する。最後にでた総合ダメージから、防御値を減算したものが耐久力から引かれるのである。

ダメージの算出と耐久力から減算の方法は、整理すると以下のようになる。

- ①武器の基本ダメージ値の範囲でダメージを決定する。
- ②キャラクターのダメージ修正値をダメージに加算する。
- ③総合ダメージから、鎧の防御値を引く。
- ④耐久力から、③で残ったダメージを引く。

これで命中の判定とダメージの算出が終わって、戦闘の1工程を行なうシステムの一部ができあが

ったことになる。

だがこれだけでは、戦闘システムとしては完成していないのである。なぜなら戦闘解決の順番が、決まっていないのだ。

## 戦闘解決の順番

戦闘システムは、戦闘を解決するために必要となる仕組みなのである。命中判定とダメージの算出は戦闘システムの一部でしかないのだ。

戦闘解決の順番というのは、命中判定やダメージ算出以外のものも含んでいる。例をあげるなら、戦闘するときにはモンスターが先に攻撃するのか、キャラクターが先に攻撃するのかを決定するのも戦闘システムの一部なのである。

ここで考えなければならないのは、イニシアチブをランダムに決定するか、それとも常に同じ順番で行なうかを決めなければならない。ランダムに決定するというのは、戦闘の度に攻撃する順番が変化するというのは、ドラクエⅠのようなものだと思うとすればいい。

つまり必ずキャラクターが先に攻撃して、次にモンスターが攻撃してくると同じパターンを繰り返すことになる。この戦闘のイニシアチブについてはランダム型もパターン型もそれぞれ長所と

## 修行の日々 その二

さて前回は、いろんな本をたくさん読みなさいといった。しかし世の中、本を読んでもゲームデザイナーになれるほど甘くはないのである。

では、次にどのようなことをしたらいいのだろうか？ 本を読んだあとはもちろん、書くのである。本を読んだり、ゲームをしたり、そのほか日常で感動したり笑ったりしたことを、ノートなどに短く書き記しておくのである。日記みたいなものかと思った人もいるだろうが、これを書いておくのと書いておかないのでは、あとで天地ほどの差がでてくる。だいたい人間の頭が覚えておける記憶の数は限られている。よほど記憶力の高い人でも、1年365日、毎日起こ

ったこと全部覚えていることはできない。そこでノートに書き記しておくのだ。

書いたノートは、大事に取っておかなければいけない。これがどこで役に立つかという、ゲームデザインを始めるときに役立つのだ。だいたいアイデアというのは、簡単にでてこない。いざ始めようとすると、頭がカラッポで真っ白なんてことは良くあることだ。

そんなときに、自分が思ったことをいろいろ書いたノートを読み直すのである。そうすると忘れていたことや、読んだ事柄から新しいアイデアを得られたりする。いざというときに貯金しておくように、アイデアもふだんから溜めておかないといけないのである。

短所を持っている。

ランダム型は、常に戦闘の順番が変化するので先か読み難いのが長所である。だが行動する順番の運によって、助けられるはずの味方が死んだり、ムダな魔法を使ってしまったりする短所を持っている。パターン型は、順番が変化しないので戦況を計算できるのが長所である。だが常に戦闘順番が同じなので、変化がなく単調になってしまう短所を持っている。

ランダム型は、今では広く使われている方法である。パターン型

は、初心者向きの戦闘システムでありコンピューターRPGが数多く作られている現在ではほとんど使われなくなった。だがゲームシステムとして考えた場合、パターン型のほうが簡単に扱いきるのも事実である。しかし時代遅れのシステムを使うのも、なんだかおもしろくない。そこでこのシステムをふたつとも解説することとする。

というところで、今月もページが尽きてしまった。戦闘に関しては書くことが一杯あるから、来月も続くぞ。

## ◆◆◆おもしろゲーム・インフォメーション◆◆◆

### ウイズ・ボール拡張キット

全国万人のウイズ・ボールファンの皆さん、おまたせしました！とうとうウイズ・ボールをより楽しむための、追加カードセットが登場するぞ。その名も「ウイズ・ボール拡張キット」(安直なネーミング、なんて言っちゃアカン)。製作はウイズ・ボール同様、佐藤洋平さんと、グループSNEの皆さんが当たっている。

この拡張キットには、アイテムカードを始めとする4種類のカードと、追加事件表、そしてルールブックが

セットされている。これらを使用することで、ウイズ・ボールのゲームは、よりエキサイティングで過激なものになるワケだ。それに伴ったルールの変更も、しっかりとされているので安心してくれ。それではキット内容をざっと説明してみよう。

カードは前述のとおり、アイテム、魔法、追加選手、魔法獲得の4種類。アイテムカードはバットや防具、グローブやスパイクなどの武具関係と、ポーションの2種類がある。ユニークなアイテムが多いよ。魔法カードは様々な効果を持つものもりだ

くさん。どれを使うか、ゲーム中に迷ってしまうかもしれない。追加選手カードには、18人の新キャラクターが。中にはウィザードRPGで活躍したキャラクターもいるんだよね。ウィザードRPGをプレーしている人は、思わず「あ、コイツ知ってる！」なんて言ってしまうかも。魔法獲得カードでは、ゲーム中に前述の魔法カードを手に入れることができる。そして多様化したゲーム内容に合わせて整理された追加事件表と、ルールブックという。モンスターのイラストはウ



◆ 3月上旬にアスキーから発売。価格は2500円【税別】。よろしくね！

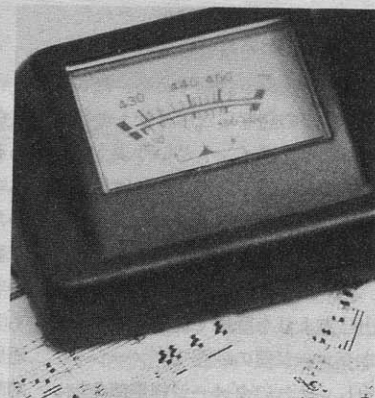
イズ・ボール同様、関修一さんが担当。モンスターのイメージをさらにふくらませて、楽しい雰囲気を描かれているのだ。

最後に念のため、ウイズ・ボールがないと遊べないからね！ 持っていない人は一緒に買うヨロシ。

# 音楽のこころ

MSX音楽教養育成企画  
BY 北神陽太

# MUSIC WORKSHOP



PHOTO/木村早知子

今回のWORKSHOPは本腰を入れて記事を組んでみたぞ。おそらく前代未聞の楽譜を使わない音楽理論講座、これを機会に音楽教養を身につけてほしい。

## コードを覚えよう

今まで音色やリズムパターンなどを紹介してきたんだけど、そろそろ、ある程度音楽知識がないと

わからない話が多くなってきたので、ここで思い切って音楽理論をやってみることにした。

音楽理論と言っても、今回のものはコード理論。“C”とか“Am”

とか音楽の授業で習ったことがあるだろう。普通はCのコードがド、ミ、ソで構成されている、というふうに丸暗記していたはずだ。丸暗記だから、当然今は忘れちゃってるだろうけどね。

意外にコードは整理されている体系を持っていて、理論的に覚えることができるようになってきている。

コードの名前にもちゃんと理屈があるので、今回の記事はきっと覚えやすいはずだ。

MSXマガジンはコンピュータ雑誌なのに音楽講座をやるか？と疑問に思うかもしれないけど、まあ、いつか役に立つときがくるかもしれないので、とにかく読んでみてください。

## スケールしだいで曲の雰囲気が決まる

オリジナルを作るとき、まず初めにどんな雰囲気の曲を作るかを考えますが、雰囲気とはいったい何でしょうか？音楽ジャンルやテンポの違いで雰囲気は違いますが、同じジャンルの曲で雰囲気が違うものはたくさんあります。じつは雰囲気には大きく分けるとふたつしかありません。「明るい」曲と「暗い」曲です。

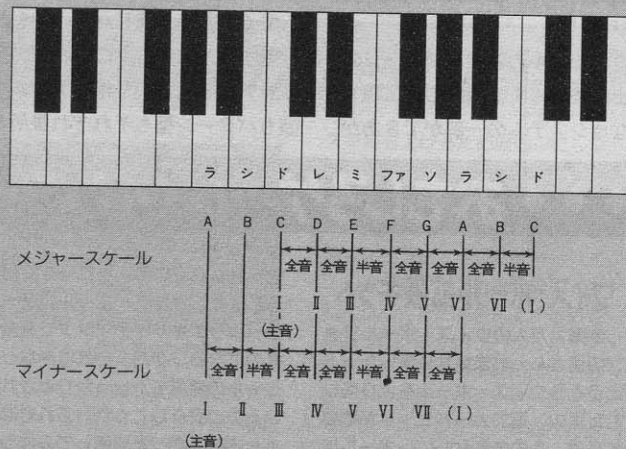
## 基礎1 音階

明るさと暗さの違いは図1のように、1オクターブの間をある秩序に従って並べた音のつながり方が違います。これを音階(スケール)と言い、それぞれ長音階(メジャー・スケール)と短音階(マイナー・スケール)と呼びます。

### メジャー・スケール

これは7つの異なる音からできていて、“ド(C)”から順に弾くと

## 図1 メジャースケールの構成



8つ目の音(1オクターブ上)で完結します(リスト1)。それぞれの音の間隔は、白鍵と白鍵の間に黒鍵がある間隔を全音、白鍵の間に黒鍵がないところを半音と言います。図1のようにメジャー・ス

ケールは3番目と4番目、7番目と8番目の音が半音になっています。

1オクターブは12の半音がありますから、それぞれの音からドレミの音列(メジャー・スケール)で

```

リスト
100 < Music Workshop No. 4 >
110 < SCALE & CODE NAME >
120 < By Y. KITAGAMI 1991 (C) >
130 DEFSTR A-T
140 PLAY "T120 V08 L1 O4"
150 -- リスト:1 メジャー スケール -----
160 [C] (Key) | 1 Oct 01
170 A1="C D E F G A B >C <R"
180 PLAY A1
    
```



音を並べると12種類のスケールができます(リスト2)。#やb(+、-)の変位記号がついているのは音列がスケールになるようについていて、#は#で統一し、bはbで統一します。ただし#が6つとbが6つついたものは同じ音になるのに注意してください。

この変位記号のついた音はいつも変位されるので、調号(キー)として楽譜では五線の左端にまとめて表わしてあるのを見たことがあります。この調号の名称を“ド”の音にあたる音(主音)をつけて呼び、日本ではハ長調、ヘ長調、などと呼んでいます。ロックやポップスでは、この音名をアルファベットで“Key of C”、“Key of F”と表わします。たとえば、曲のキーを“C”から“F”に変える、

というのは、“Cメジャー・スケール”を、“F”を主音とするメジャー・スケールに変える、ということで、ドレミと並ぶスケールは変わらず、スケール全部の音程をシフトさせることです。

## マイナー・スケール

音階をラシドレミファソラという形にすると短音階になります。長調と同様にこれも12種類あります。アルファベットでキーを表わすのに、短音階の場合“Key of Am”(mはMinorの意味です)と呼びます(リスト3)。これは自然的短音階(ナチュラル・マイナー)と呼ばれ、このほかに旋律的短音階(メロディック・マイナー)と和声的短音階(ハーモニック・マイナー)の2種類があります。

ここで主音から3番目の音に注目すると、マイナー・スケールでは3番目の音がメジャー・スケールに比べて半音下がっていることを覚えておいてください。また、“Key of C”と“Key of Am”は同じ音を使っているのに、同じではないかと思う人もいると思いますが、主音(そのキーの中心となる最も安定した音)が違います。主音以外にも各音には別名がつけられていますが、図1ではアラビア数字で表わしています。アラビア数字はコードの機能の説明で必要になるので使用していますが、メロディ

ーにはそれほど重要ではありません。これらの音階以外にも世界にはいろいろあります。おまけとして日本音階などをリストにしてみましたので、聞いてみてください。

## 基礎2 コード

コード(和音)を表記する方法にコード・ネームがあります。コードはハーモニーの静止した響きであり、コード・ネームにはふたつの意味があります。

- (1)ハーモニーを構成する音の集まりの指定。
- (2)ハーモニーの機能を明きらか

### リスト1

```

100 '< Music Workshop No. 4 >
110 '< SCALE & CODE NAME >
120 '< By Y. KITAGAMI 1991 (C) >
130 DEFSTR A-T
140 PLAY "T120 V08 L1 O4"
150 '-- リスト:2 メジャー スケール -----
160 '* [# ] GROUP *
170 '[G] # 1
180 A2="G A B >C D E F+ G < R"
190 '[D] # 2
200 A3="D E F+ G A B >C+ D < R"
210 '[A] # 3
220 A4="A B >C+ D E F+ G+ A < R"
230 '[E] # 4
240 A5="E F+ G+ A B >C+ D+ E < R"
250 '[B] # 5
260 A6="B >C+ D+ E F+ G+ A+ B < R"
270 '[F#] # 6
280 A7="F+ G+ A+ B >C+ D+ E+ F+ < R"
290 '* [b ] GROUP *
300 '[F] b 1
310 A8="F G A B->C D E F < R"
320 '[Bb] b 2
330 A9="B->C D E- F G A B- < R"
340 '[Eb] b 3
350 AA="E- F G A- B->C D E- < R"
360 '[Ab] b 4
370 AB="A- B->C D- E- F G A- < R"
380 '[Db] b 5
390 AC="D- E- F G- A- B->C D- < R"
400 '[Gb] b 6
410 AD="G- A- B- C->D- E- F G- < R"
420 PLAY A2
430 ' オンカイ ハ A2 カラ AD マテ カイテ クダサイ
    
```

### リスト3

```

100 '< Music Workshop No. 4 >
110 '< SCALE & CODE NAME >
120 '< By Y. KITAGAMI 1991 (C) >
130 DEFSTR A-T
140 PLAY "T120 V08 L1 O4"
150 '-- リスト:3 マイナー スケール -----
160 '[Am] (Key) | 1 Oct ウィ
170 '* ナチュラル マイナー *
180 AE="A B >C D E F G A < R"
190 '* ハーモニック マイナー *
200 AF="A B >C D E F G+ A < R"
210 '* メロディック マイナー *
220 '* UP ト DOWN テ ハ チカウリテ チュウイ *
230 AG="A B >C D E F+ G+ A < R >A
    G F E D C <B A R"
240 '-- ソラノ オンカイ -----
250 '* ニホン オンカイ *
260 '* ロ *
270 AH="C D E G A >C < R"
280 '* リツ *
290 AI="C D F G A >C < R"
300 '* ヨウ *
310 AJ="C D F G B- >C < R"
320 '* イン *
330 AK="C D- F G A- >C < R"
340 '* オキナリ *
350 AL="C E F G B >C < R"
360 '*
370 '* シーフーシー *
380 AM="C D E- G- G A- B >C < R"
390 '* フルーツ ノート 1 *
400 AN="C E- F F+ G B->C < R"
410 '* フルーツ ノート 2 *
420 AO="C D E- E F F+ G A B->C < R"
430 '* ティミニッシュ *
440 AP="C E- F+ A >C < R"
450 '* オーキュメント *
460 AQ="C D E F+ G+ B- >C < R"
470 PLAY AE
480 ' オンカイ ハ AE カラ AQ マテ カイテ クダサイ
    
```

する。

今回は(1)のハーモニーの構成を中心に、コードの成り立ちと規則を解説します。

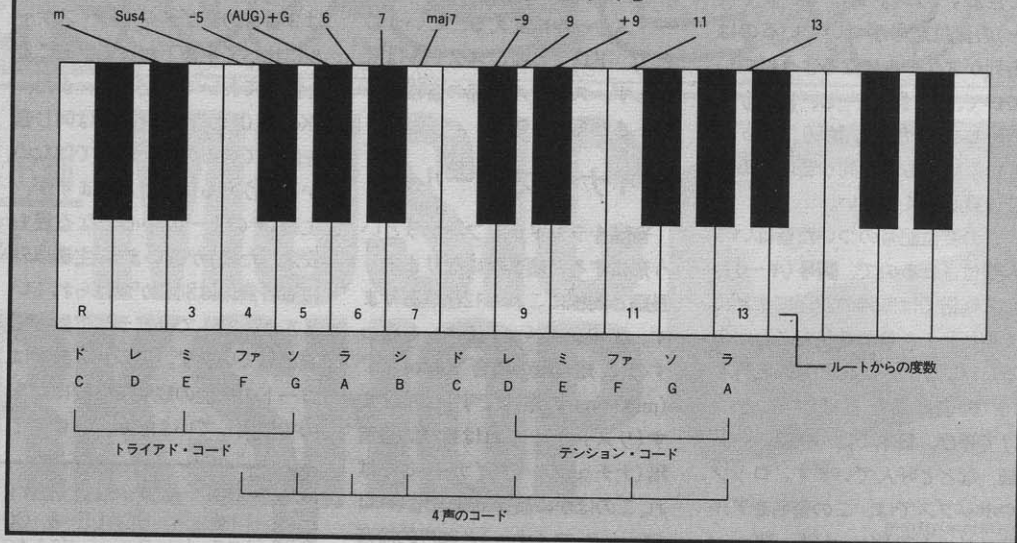
### ■大文字はルート音(根音)

コード・ネームの最初の大文字はそのコードのルート音(根音)を指示しています。ルート音とはコードの"もと"になる音で、すべてのコードはルート音から音を重ねていきます。

コードの音は絶対音で表記されます。つまり曲の調号を無視して、各ルート音から始まるメジャー・スケールを元に音を重ねていきます(図2)。ルート音が#やbする場合はルート音に#、bをつけます、ただし異名同音(エンハーモニック)があるので、呼び方が違って同じ結果になるコードがあります。ここで先ほどの12種類の音階を覚えておくと便利です。

さて、音の重ね方ですが、大きく分けて2種類、これまでの説明でもうわかると思いますが、長3

## 図2 トライアド・コードに付加する文字



和音(メジャー・トライアド・コード)と短3和音(マイナー・トライアド・コード)です。

■メジャー・トライアド・コードはそのルート音のみで表記する

たとえばルート音がCの長3和音は"ドミソ"、コード・ネームは

"C"となり、"シー"と発音します。

■マイナー・トライアド・コードはルート音の次に小文字の"m"をつける

たとえばルート音がAの短3和音は"ラドミ"、コード・ネームは"Am"となり、"エーマイナー"と発音します。"A"と表記する場合もあります。3度の音を半音下げると覚えてください(図2、またはリスト4)。

さて、いきなりいろいろな用語がいっぺんに出てきたので、混乱した人もいるかもしれませんが、このへんまでは私は小学校で教わりました。今でもドミソ、レファラ、ミソシなんてのは、九九のように覚えています。今は必要ないかもしれませんが、いずれこの講座が役立つときがきます。これはその薬だと思ってください。"良薬は口に苦し"です。

以上のコードが原形で、ここまですらある程度のコード・アレンジはできるのですが、コードの機能の面を考えると3声のコードではちょっと不足です。ここからは1ランク上の4声のコードの作り方を説明していきます。

図2をもう一度見てください、トライアド・コードは1、3、5

度の音程で構成されていることは説明しましたが、4声のコードはこの3声のコードにひとつ音を付加します。

■7はルート音から短7度の音を加える

7のつくコードは最もよく出てきます。この記号がついた場合、そのスケールの7番目の音を半音下げた音を加えます。ルートのオクターブ上の全音下、で覚えてもけっこうです。"セブンス"と発音するので、"C7"は"シーセブンス"、"Cm7"は"シーマイナーセブンス"と発音します。

■長7度の音を加える場合、7の前に"M"または"maj"または"Δ"をつける

短7度とはまったく別ですので注意してください。この記号がついた場合、スケールの7番目の音を加えます。オクターブ上の半音下で覚えてもけっこうです。発音は"メジャー"で、"CM7"は"シーメジャーセブンス"、"CmM7"は"シーマイナーメジャーセブンス"となります。

コード・ネームは統一されていないので、このようにいくつかの異なった表記がありますが、トラ

100 < Music Workshop No. 4 >  
 110 < SCALE & CODE NAME >  
 120 < By Y. KITAGAMI 1991 (C) >  
 130 MUSIC (1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1) :DEFSTR A-T  
 140 T="T120"  
 150 C=T+"V15 L1 0500":'Code 3  
 160 D=T+"V15 L1 0500":'Code 2  
 170 E=T+"V15 L1 0500":'Code 1  
 180 F=T+"V15 L1 0500":'Bass  
 190 PLAY#2, C, D, E, F  
 200 -- リスト:4 コード -----  
 210 \* メジャー コード 4 Voice \*  
 220 C7 CM7 C6 C7-5 C7sus4 C7+5  
 230 C1="B- B A B- B- B- R"  
 240 D1="G G G G- G G+ R"  
 250 E1="E E E E F E R"  
 260 F1="C C C C C C R"  
 270 \* マイナー コード 4 Voice \*  
 280 Cm7 CmM7 Cm6 Cm7-5 Cm7+5 Cdim  
 290 C2="B- B A B- B- A R"  
 300 D2="G G G G- G+ G- R"  
 310 E2="E- E- E- E- E- E- R"  
 320 F2="C C C C C C R"  
 330 メジャー コード  
 340 PLAY#2, C1, D1, E1, F1  
 350  
 360 マイナー コード  
 370 PLAY#2, C2, D2, E2, F2

イアド・コードのあとについた数字は、スケール上の度数が、その変化音、付加音を表わします。略号として数字でないものは、“Aug”、“dim”、“Sus”が使われます。

■スケール上の6番目の音を付加したものを“シックス”という

発音は“セブンス”の場合と同じですが、“6”が♯、♭することはありません。C6、Cm6などのコードがあります。

■-5、♭5はスケールの5番目の音を半音下げる

“フラット・フィフス”と言い、通常スケールの7番目を半音下げた音を同時に加えます。“C7-5”は“シーセブン・フラットフィフス”、“Cm7-5”は“シーマイナーセブン・フラットフィフス”と発音します。慣れないうちは、ちょっと変なひびきに聞こえるかもしれませんが、ジャズやボサノバでよく使われています。

■Sus4はスケールの3番目の音のかわりに4番目の音を使う

通常、スケールの7番目を半音下げた音(つまりセブンス)を同時に加えます。発音は“C7Sus4”は“シーセブン・サスフォー”と言い、メジャー・コードのみに使われます。

■1オクターブ内でのコードは転回しても同じ表記

今までルート音が一番下にある場合で説明してきましたが、構成音のオクターブを変えて別な音を一番下にしても同じコードネームです。ということで、“ドミソ”の“ド”をオクターブ上げ“ミソド”にしても“C”というコードネームは変わりません。これを第1転回形と言い、“ドミ”をオクターブ上げ“ソドミ”にしたものを第2転回形と言います。ジャズなどでは、この第2転回形を四六の和音と言うこともあります(ベース音

から4番目と6番目にハーモニーがあるという意味)。

一番下の音(ベース音)を特別に指定する場合、“C BassF”とか、“C onF”、“C/F”と表わします。しかし、これはあまり使用されない特別なコードですね。

■+5、#5、Augはスケール上の5番目の音を半音上げる

“シャープフィフス”または“オーギュメント”と発音します。このコードは単独で使われることはなく、経過音的(ふたつの音程をスムーズにつなげる音)に使われるのが普通です。なお、各構成音の音程は、すべて長3度になっています。すなわち、

Faug=Aaug=C#aug=D♯aug

となり、同じコードです。また7がつくときもあり、その場合発音は2種類あります。“C7+5”は“シーセブン・シャープフィフス”、“Caug7”は“シーオーギュメントセブン”と言います。あまり使われませんが、一種独特の不思議な雰囲気を持ったコードです。

■dimは短3度で重ねた4つの構成音

“dim7”と表記されることもあり“ディミニッシュ”、“ディミニッシュセブン”と発音します。Cdim7の構成音はド、ミ、ソ、ラで、“ラ”の音は6度なのに“セブン”というのは変ですね。クラシックでは“減7度”と言いますが、ジャズでは減7度というのではないようです。ジャズの教則本ではこの7度の音をdim7の音と言っているようです。これも構成音がすべてルートとなりうるので、Cdim=E♭ dim=G♭ dim=Adim となります。このコード一発で不気味さが表現できるほど、暗いひびきをもっています。

1オクターブで構成されるコードは以上です。ここからはもう1ランク上の“テンション・コード”についてですが、MSXでは音数に

限りがあり、“テンション・コード”を多用した曲は、コードを転回したり、省略音があったり、重複したりする技法があるので、解析が非常にやっかいです。理屈より感性で作られたケースが多く、ここでは構成音の説明をします。

コード・ネームに9、11、13の数字のついたコードを“テンション・コード”と言います。テンションは緊張の意味で、かなり難しいひびきが含まれます。単音で鳴らすと鋭いひびきですが、ハーモニーになるとやわらかいひびきになります。

■9がついた場合、セブンス、シックスコードにルートから9度の音を加える

9に+、-がつく場合もあり、“ナインス”と発音します。ルートのオクターブ上の全音上の音(または♯、♭した音)を加えることとなります。ルートが“C”の場合オクターブ上の“レ”になりますね。9度のみを加える場合“add9”と表記し、“アッド・ナインス”と発音します。

■11がついた場合、各種“ナインス”に11度の音を加える

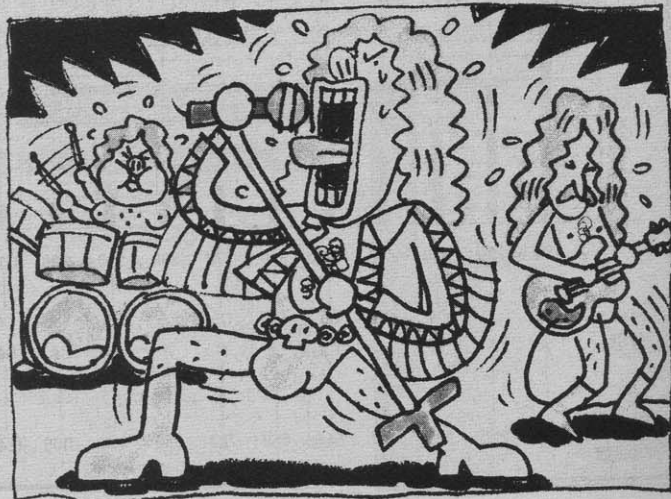
これは“イレブンス”と発音します。必ずしも9度を必要としません。“C”がルートの場合、オクターブ上の“ファ”を加えます。

■13がついた場合、各種“セブンス”に13度の音を加える

“サーティース”と発音します。ルートが“C”の場合オクターブ上の“ラ”を加えます。

“テンション・コード”を使う場合、慣習として“トライ・トーン”を残し、ほかの音は省略することが多いようです。“トライ・トーン”とは、そのコードの機能と調性を明らかにする、3番目と7番目の音です。ルートと5番目の音は、特別な場合を除きいつも同じ間隔になっているので、省略してもオーケーということです。もちろん先に説明したように、メロディーとの関係で必ずしもそうするとは限りません。ここらへんは感性を磨かないとなかなかうまく使えませんので、まずは1オクターブ内のコードをマスターすることです。そして、もうひとつ“ひびき”がほしい、と思ったときに“テンション・コード”を思い出してください。そのころにはきっと、この講座をもっとよく理解できるはずです。

コードを覚えるのに、いろいろなコードブックが出版されていますので、それを参考にするとより理解が深まると思います。ただし楽器でのコードを中心に書かれていますし、基本的にコードはルートから音を重ねたものなので、必ずしも必要ではありませんが。



とにかく、コードは暗記するのではなく、コードの作り方を覚えたほうがはるかに実用的なのです。

最後にまとめとして、よく使われるコードの構成音表を掲載しました。コードネームからコードを

作るときの参考にしてください。

今回は文章に例えると、単語の部分です。次回からは語句や熟語にあたる、コード進行について解説しますので、単語を十分に覚えておいてください。

## WORKBOX

音楽うんちく最前線

### 狂った音階が正しい？ 理屈と音楽のジレンマ

たったひとつの音にすべての音階が含まれているってこと、皆さん知っていますか？今回は音階がどのように成り立っているのか、について話してみよう。

結論から先に言ってしまうと、たとえば、ピアノで“ラ”の音をひとつ弾くと、その音の中には1オクターブの12音がすべて含まれていて、和音のように同時に発音されています。わかりやすくするため、のこぎり波を例にしてみましょう。音色を分解して周波数分布を見てみると、図Aのように基本波(発音した音)をオクターブ2のA(110Hz)とすると、220Hz、330Hz、……というように整数倍のある決まった比率で発生して

いる倍音がたくさん存在しています。逆に言うと、図Aの周波数分布のサイン波を合成すれば、のこぎり波を作ることができるのです。また、この倍音が音色を決定する大変重要な役割も持っているわけで、倍音加算方式や、サイン波合成方式と呼ばれるシンセの音作りの考え方はこういうところから出てきているわけですね。

実際に波形を合成するようすを図Bに示してみました。倍音を含まないサイン波に図Bのように、2、3、4という整数の倍音を合成していくと、最後にはのこぎり波になってしまいます。なんとなく不思議でしょう？

今度はその倍音の周波数に注目してみましょう。図Aをもう一度見れば、ドからシまでのほとんどの音が含まれていることに気づく

表 1 よく使うコードの構成音表

付加記号	ルートがCのときの構成音		
	付加音の覚え方	メジャー	マイナー(m)
7 セブンス	ルートのオクターブ上の全音下	C E G B <sub>b</sub>	C E <sub>b</sub> G B <sub>b</sub>
maj7 メジャーセブンス	ルートのオクターブ上の半音下	C E G B	C E <sub>b</sub> G B
6 シックス	5度の全音上	C E G A	C E <sub>b</sub> G A
-5 フラット・フィフス	5度を半音上げる	C E G <sub>b</sub> B <sub>b</sub>	C E <sub>b</sub> G <sub>b</sub> B <sub>b</sub>
Sus4 サス・フォー	3度かわりに4度を使う	C F G B <sub>b</sub>	なし
+5 オーギュメント(aug)	5度を半音上げる	C E G <sub>#</sub> B <sub>b</sub>	C E <sub>b</sub> G <sub>#</sub> B <sub>b</sub>
dim ディミニッシュ	ルートから短3度ずつ重ねる	なし	C E <sub>b</sub> G <sub>b</sub> A

-5、Sus4、+5、dimは通常セブンス(・のついた音)を加える。+5は“ホール・トーン・スケール”(全音階)で使用し、dimは“ディミニッシュ・スケール”で使用するが、そのほかの場合は経過音的に使われる。

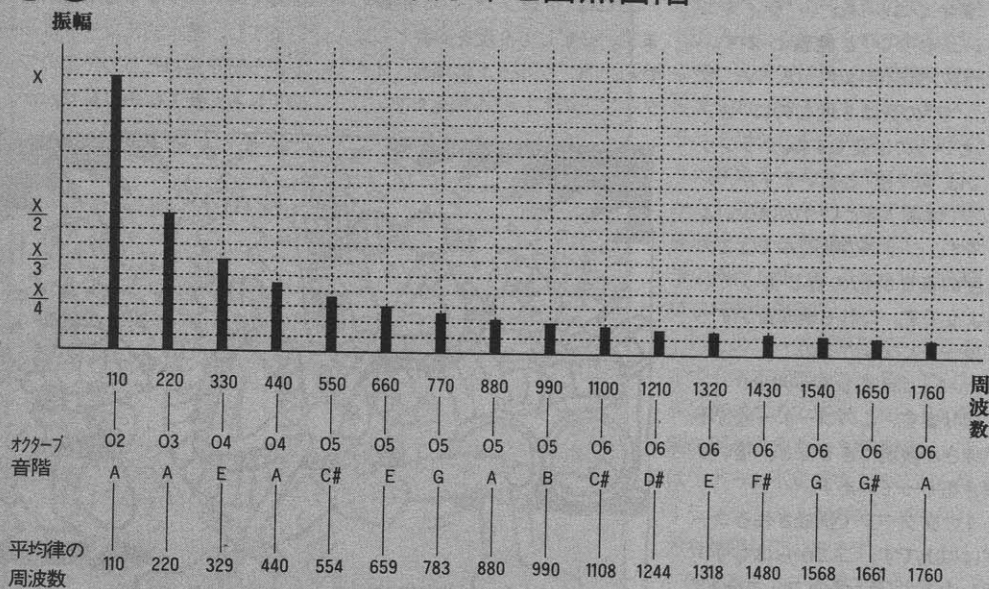
と思います。これを自然音階と呼びますが、これは、音そのものにも含まれている周波数は、すべて、音階の中に存在する周波数にあてはまる、ということなのです。逆

にいうと、音階の構成音をいくつか組み合わせると、どんな音でも合成することができることになるし、また、音階は倍音の一種であるとも言えるわけです。

初めてメロディーを歌った原始人は、すでに自然界に存在していた音(音階)を感じて、メロディーを作ったのかもしれませんが、これがメロディーの初めだとすると最初の“ドレミ”は現在のA(オクターブ4)を中心に考えて“AC#EG”と“B”を使った5音階あたりが最初だったんじゃないでしょうか。世界的に見ても、日本を含め5音階でできた民族音楽は本当にたくさんあります。さらに、この音は“A7”(Bを入れるとA<sub>7</sub><sup>9</sup>)のコードにもなっているのです。

しかしよく見ると、平均律(今使われている音階)と周波数が違っているところもあります。これは音律の違いによるものなのです。音律とは1オクターブをどのような比率で分割するか、ということ

図 A のこぎり波の周波数分布と自然音階



で、現在はほとんど平均律が使用されていてほかの音律を使うことはあまりありません。

平均律は1オクターブを平均的に分割してあるため、どのキーに転調しても同じ音律になるので非常に便利な音律です。ただし、結果的にどのキーでも少し狂った音律になってしまいます。

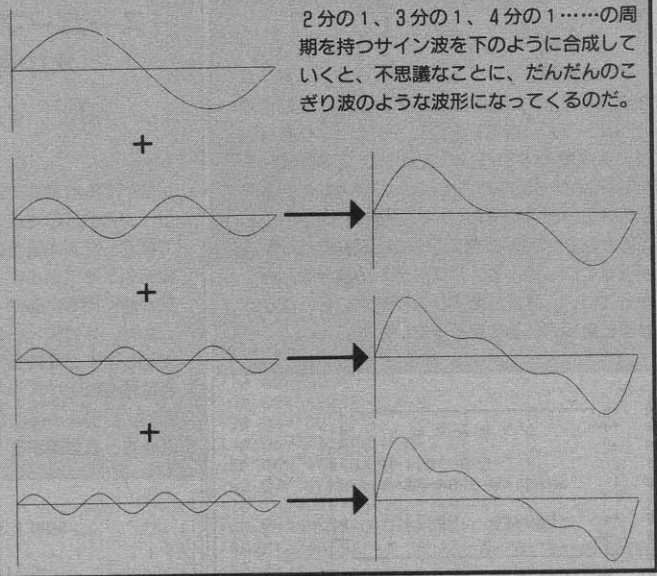
理屈の上では変だけど、メロディーに関しては多少の狂いはそれほど気にならないようで、むしろ味を出すケースもあります。たとえば「オカリナ」という楽器は素朴な音を出す楽器として有名ですが、音そのものは笛の一種で倍音をあまり含まない丸い音で、音色自体に特徴があるわけではありません。むしろ特徴は安定しにくい音程と狂った音律にあり、素朴さはそのへんにあるようです。

シンセの音色で「オカリナ」を聞いたことがないのは、音色を作っても素朴な音律は作れないから

じゃないでしょうか。また、このような楽器でのコードアンサンブルを聞かないのは、音律のせいではないかと、周波数の調和する和音の同居しているのが音楽ということになりますね。

さて、MSX-MUSICには22種類の音律があり、古典音楽で使われていた純正律などもあります。純正律は自然音階的な方法で、あるキーの中で調和する音（たとえば「ド」と「ソ」のように5度の音を完全に調和させる）を使って調律したものなので、平均律にない和音の調和を持っていますが、曲のキーに合わせて音律を使用しなければいけないので注意が必要です。もし転調のない曲であれば、TEMPER命令でその曲のキーに合わせて純正律にしてみれば、平均律とは違う調和が味わえるはずですよ。

### 図Bのこぎり波を合成する



## TECH MuSICA テクニカルミュージカ

いきなりですが、MuSICAで使えるテクニックを紹介します。リストはMSXディスク通信2月号の「SEA SARDINE」のエンディングに使った曲(今回から私が音楽を担当)の一部で、オリジナル音色と、ポルタメントの組み合わせによる特殊な効果です。

音色は'90年1月号で掲載した、SPECIAL LDを使っています。この音色のアタックはいかにもシンセらしい音ですが、音を伸ばすと「キーン」という、フィードバック(ハウリングのこと)のかかったような音に変化していきます。ここで

は同時にポルタメントを使ってピッチを「キューン」と下げているので、ひとつの音がスムーズにSEに変化したように聞こえます。ちょうどエレキギターのリードバック奏法と、アームダウンを組み合わせたような音です。MuSICAならこんな音が簡単に作れてしまうんですね。

こんな音はどうやって作るのか?などの疑問を持っている人はどしどしこのコーナー宛てまで質問を書いて送ってください。できるかぎりサンプルを掲載したいと思います。

第3回

こころのコンテスト

## 今月の優秀作品(要FM音源)

先月予告しておいたとおり、コンテストの作品を北神さんに聴いてもらいアドバイスしてもらったのだ。曲作りに迷いのある人はぜひ参考にしてくれ。

今月の優秀作品の中に例によってMuSICA対応のものが入っているんだけど、じつはリストの下に音色データを掲載している。つまり、作品を聴く場合はリストだけでなく音色データも入力することになるわけだ。

ちなみに、FMの音色の場合は、「MD……」の段と「CR……」の段に分かれていて、前者は「モジュール」のデータ、後者は「キャリア」のデータになる。スペースの都合でデータを横に並べているんだけど、MuSICAでは縦に配置されているので気をつけよう。

それじゃ、定例のこころのコンテストの応募告知をするぞ。

こころのコンテストでは、皆さんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、現代音楽部

門(前のふたつの部門に当てはまらないものすべて)の3つです。

BASIC、MuSICA、MIDI、どれを使っていただけでもけっこうですが、MuSICAを使用している場合は音色データもディスクにセーブして送ってってください。採用されたかたすべてに掲載料として図書券5000円を差し上げます。奮ってご応募ください。

なお、住所、氏名、年齢、電話番号、さらに曲名などを書いた紙を、封筒に同封して送ってくるようにしてください。

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  
こころのコンテスト

### FM音源81番の音色

	MD	CR
トータルレベル	14	
フィードバック	5	
エンベロープタイプ	0	0
マルチプルレベル	01	04
アタック	15	11
ディケイ	03	00
サスティン	06	15
リリース	03	00
キーレイトスケール	0	0
キーレベルスケール	0	0
トレモロ	off	off
ビブラート	off	off
ディストーション	on	off

リスト

```

<< Music Workshop No.4 >>
<< Musica Technique >>VOICE:VCI
<< Voice # Space Ld # >>
<< By Y. KITAGAMI 1991 (C) >>
FM1 =F10, F11/2
FM2 =F20, F11/2
FM3 =
FM4 =
FM5 =
FM6 =
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=
PSG2=
PSG3=
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=
F10=T150L1606
F20=T150L1606 Z30
F11=V13061
D=808E-C4. (Q202, P1<G1)G1P2>
>V14 G-8 V13 GBAB D4 C2
EBGG-EBD8D-8<A8B8>D-8<D4, C4.
>A8G-8GBA8D-8DBE<
    
```





レツツエンジンジョイ

# NET WORK

今回は大手の商業ネットワークを取り上げる。有料で運営されている商業ネットワークには、地方の草の根ネットとは違った実用的なサービスが行なわれている。これから代表的なネットと、そこで行なわれている主なサービスなどを紹介していこう。



## 自分の目的に合ったネットワーク探しを!

ネットワークは、その運営形態によっておおまかにふたつのタイプに分類することができる。ひとつは、個人レベルで運営されている小規模な草の根ネットワーク。規模が小さいだけに、運営者であるシスオペと会員との距離が近く、そこで行なわれているサービスには、互いの趣味を語り合うような性質のものが多い。

それに対して、大手の商業ネットワークでは使用料金を支払う必要があるかわりに、情報量が膨大で、実用性の高いサービスが数多く用意されているのが特徴だ。

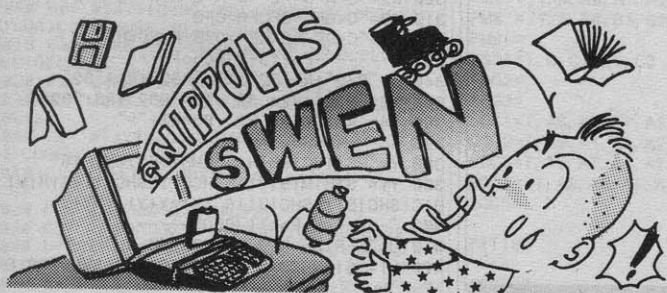
たとえば、ネット上で飛行機やコンサートなどのチケットを予約できたり、通信販売を利用することができるサービスがある。パソコン通信先進国である欧米では、

通信販売の品目が多彩なうえ、銀行やクレジットカード会社との連携もしっかりしていて、料金の支払いもスムーズに行なえるようになっている。それに対して、日本ではまだ扱われている商品の種類が限られていて、ネットワークを通じて購入できるメリットを十分に活かすにはいけない状態。だが、ネットワーク人口の増加にともなって質の向上が期待されるサービスだ。

また、それ以外の主だったサービスを挙げると、新聞社や通信社などから提供されるニュースや、各種の商用データベースの利用、電子メールのやりとりといったものから、ボードに書き込んだ情報の全国へのファックス配信サービ

スや、海外のさまざまなデータベースにアクセスすることができるサービスなどを行なっているネットワークもある。

さて、商業ネットワークに参加するためには、入会金と月ぎめの会費を支払う必要が出てくる。月会費については、ネットによって、固定されている場合と、アクセスした時間の長さに応じて算出される場合とがある。また、特定のサービスを利用すると別料金を請求される場合もある。商業ネットワークへ加入する前には、あらかじめ自分の目的に合った情報を手に入れることができるのかどうかを入念に下調べしておいたほうがいだろう。これから、主だった商業ネットワークをいくつか紹介するので、ネット探しの参考にしてほしい。



## アスキーネットMSX

### MSXユーザーのためのネットといえばココ

まずはアスキーネットを紹介しよう。アスキーネットには、利用者の目的に合わせてACS、PCS、DPI、MSXの4種類のネットワークが用意されているのだ。それぞれが異なったサービスを行なっているんだけど、ここではアスキーネットMSXについて説明するぞ。

アスキーネットMSXには、その

名のとおり、MSXユーザーのためのさまざまな情報がぎっしりと詰め込まれている。アスキーのMSX関連ハードウェアやソフトウェアの通信販売をはじめとして、ソフトハウスへの質問コーナーもあるし、PDSも数多く揃っている。それに、Mマガ編集部のコナーもあって、本誌に対する質問や意見な

どを自由に書き込むことができるようになっているのだ。

また、時事通信社より政治、経済、社会、スポーツ、文化など各分野のニュースの提供サービスが毎日行なわれているのも魅力のひとつ。そのほかにも、大和証券からは株式証券情報が提供されるほか、輸入CDの販売でおなじみのタワーレコードからは新譜発売情報や、最新の売上チャートが提供されるのだ。また、音楽や小説、映画など趣味のコーナーも充実して

いるぞ。

現在、全国の24カ所にアクセスポイントが設置されている。各地域のアクセスポイントにアクセスすれば、通話料金がアクセスポイントまでの金額で済む、という利点があるのだ。

### ■問い合わせ先

〒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  
アスキーネット事務局  
☎03-3486-9661



## NIFTY-Serve

### 利用者本位の、実用性が高いネットワーク

実用性に重点が置かれているネットワーク。オンラインニュースや株価速報といった情報はもちろん、商用データベースやオンラインショッピングなどのサービスも充実している。また、米国の代表的な商業ネットワーク、コンピュータの会員になることもできる

ようになっているのだ。アクセスポイントは全国になんと120ヵ所以上も設置されている。

#### ■問い合わせ先

〒102 東京都千代田区麴町1-10  
麴町広洋ビル  
エヌ・アイ・エフ(株)  
☎03-3221-7363

## PC-VAN

### 全国最大の会員数を誇る超大型ネットワーク

全国でも最大の規模で運営されているネットワーク。アクセスポイントも、全国各地に約100ヵ所ほど設けられているのだ。サービスもかなり充実していて、オンラインショッピングや、ホームトレードサービス、電子メールのファックス配信サービスなど、多岐にわ

たっている。また、会員が多いだけにSIGもいろんな内容のものが揃っているぞ。

#### ■問い合わせ先

〒108-01 東京都港区芝5-7-1  
日本電気(株)  
PC-VAN事務局  
☎03-3454-6909

## THE LINKS

### ビジュアルたっぷりのMSX専門ネット

完全にMSXユーザー専門のネットワーク。それだけあって、グラフィックをふんだんに使った、ハデハデな画面で通信することができるのが特徴だ。オンラインゲームもたくさん用意されている。アクセスするためにはリンクス専用のモデムカートリッジが必要。

いま入会申し込みをすると、なんと毎月100名の方に専用モデムをプレゼントしてくれるそう。

#### ■問い合わせ先

〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル  
二条殿町ナショナルビル3F  
日本テレネット(株)  
☎0120-251-063

お湯ネットでは新装開店にともない、会員の整理をさせていた。心機一転というわけで過去のIDはすべて削除したため、とまどってしまった人もいないけれど、会員登録の方法を簡略化したので、気軽に請求してほしいのだ。

IDの請求方法は、BBSのID請求ボードに書き込んでくれるだけでオーケーだ。詳しくは、BBSのシステムインフォメーションを参照してくれ。今のところ、とりあえず

定員は200名前後にしようかな、と思っている。1回線だし、IDの検索スピードとの兼ね合いもあるので、あんまり無尽蔵に増やすわけにはいかないからね。

さて、短い間だったけれど、じつはこのコーナーもこれが最終回なのだ。ネットワーク初心者を対象に、基本的なことを中心に取り上げてきたんだけど、内容はど

回線番号は  
コレだ！

☎03-3796-1941

## 草の根ネット大紹介!

### ●マジカルシティーネットワーク

クロックを高速化した改造MSXとオリジナルのホストプログラムとの組み合わせで、なかなか良好な操作感覚を実現しているのだ。

所在地 .....東京都国立市  
回線番号 .....☎0425-71-1369  
運営時間 .....24時間  
通信速度 .....300/1200/2400bps  
シスオペ .....シャリオ

### ●ETねっと

これまたホストプログラムはオリジナルのもので、強力なヘルプ機能がある。オンラインサインアップで入会することができるのだ。

所在地 .....東京都東村山市  
回線番号 .....☎0423-97-0149  
運営時間 24:30~6:30(木曜連休)  
通信速度 .....300/1200bps  
シスオペ .....諏訪悦子

### ●T-COM

埼玉県で運営されているネット。木曜日はシステム連休日だそう。運営時間をしっかりと確かめてからアクセスするようにね。

所在地 .....埼玉県浦和市  
回線番号 .....☎048-831-8350  
運営時間 24:30~6:00(木曜連休)  
通信速度 .....300/1200/2400bps  
シスオペ .....T-KUN

### ●TOKORO-NET

北海道は常呂郡で運営されている郷土色豊かなネットだ。常呂町の町役場も協力していて、地元の観光情報もあるのだ。

所在地 .....北海道常呂郡  
回線番号 .....☎0152-54-3379  
運営時間 .....22:00~4:00  
通信速度 .....300/1200/2400bps  
シスオペ .....藤吉裕和

## お湯ネットNEWS

そんなこんなで、いろいろありましたが、お湯ネットはどうやら無事に運営中ようです。今回は、会員募集についてのお話をします。興味のある人はのぞきにきてちょうだいね。

うだったかな? 次号からは、漫画家の、みんだ☆なおさんによる、ネットワーク体験記のマンガが始まる予定なのだ。自ら草の根ネットワークの運営に取り組んでいるみんださんだけに、いろいろと楽しいエピソードを聞かせてくれそう。おっと、もちろんお湯ネットのほうは運営を続けるので、ご心配なく。



鹿野司の

# 人工知能うんちく話

## 第24回 コンピューターウイルスの巻



コンピューターウイルスといえば、ウイルス撃退用のワクチンと合わせ、そのネーミングのインパクトで、ひところ新聞の紙面をセンセーショナルに飾り、世間を騒がせたよね。でも、コンピューターウイルスとは、どういうものを誤解している人も多いみたいだぞ。

「ハッカー」というのはいうまでもなく、芸術的なプログラムを書くことのできる天才に対する尊称だよな。ところが、一般人にとっては、これはコンピューター犯罪人とまったく同じ意味になってしまっている。困ったものだよな。

これと同じように、「コンピューターウイルス」ってのも、ずいぶんでたらめな解釈で使われているよね。なにしろウイルスもワームも、トロイの木馬も、ぜんぶひっくり返して「ウイルス」なんていうんだもの。

まあ、これは誰が悪いかわかりきりしていて、それは1988年の秋にPC-VANで起きた事件を、某新聞が一面トップにデカデカと「コンピューターウイルス、国内ネット・PC-VANに初侵入」なんて報じてしまったことにある。

ちょうどその数年前からアメリカではウイルス騒ぎが起きていて、日本の新聞社も、はやく日本でも同じようなことが起きないかなあ、なんて思っていたんじゃないかな。だから、事件をろくすっぽ調べもせず、ウイルス侵入なんてかいちゃった。

しかも、当時(現在でもだけど)の日本のパソコンネットの状況からすると、とうてい一面トップなんて扱いはすべき事件じゃない。むしろ、こういう扇情的な取り扱

いをする、ネットワーク社会に対して間違っただけの先入観を植えつけることになるわけで、ものすごく迷惑な記事だったわけだ。

まあ、この体質のせいで、去年は、X68000のウイルスの作者は自分だと名乗る目立ちたがり屋の少年の作り話を真に受け、大誤報をやらかしているから、少しは懲りたかな? いいや懲りないか……。

さて、この種のソフトウェアをおおざっぱに概観すると、ウイルス、ワーム、ロジックボム、トロイの木馬なんていうのが並列されて説明されることが多い。

それぞれの特徴をあげると、まずウイルスは、他のソフトウェアに寄生すること、次々と他のソフトに感染する増殖力をもっているものをいう。

まあ、寄生といっても単純にべつソフトの内部に隠れるというだけで、宿主のソフトのコードを利用することはない(もしそういうものがあるとすると、特定のソフトの特定バージョンでないと機能しないだろう)。

これに対してワームは、自分自身だけで増殖する独立プログラムだ。これについては犯罪目的というより、もともとはネットワーク中にばらまかれたコンピューターの一群を、効率良く使用するプログラムの開発ということと考えら

れたものなんだよね。

ただ、これに関しては、史上空前の大騒ぎが起きたことがある。

それは、1988年の11月2日の夕方から3日にかけて、全米にまたがるコンピューター・ネットワークを麻痺させた「クレバー・ハック」事件だ。

このワームの作者は、コーネル大学の大学院生だった。

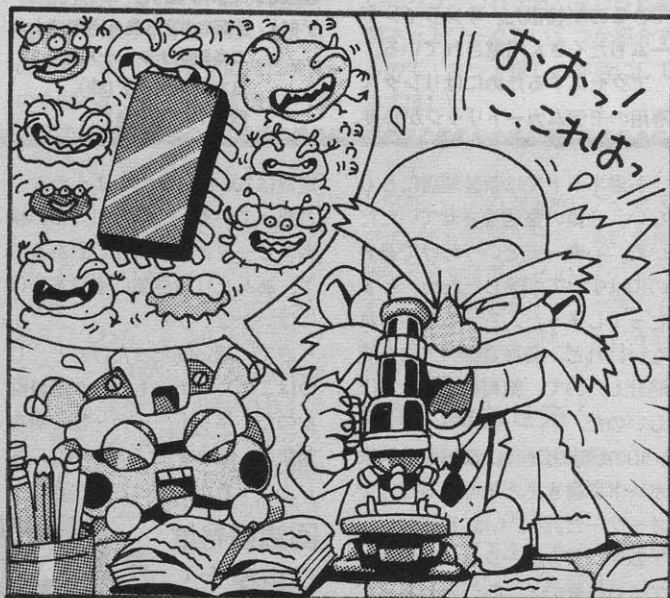
なぜ彼がこんなものをネット内部に放ったのかは良くわかっていないみたいだけど、たぶんちょっとした実験のつもりが想像以上の結果を生んでしまったということなんじゃないかと推測されている。

彼は2日の夕方、クレバーハックと名づけたワームを、インターネットの内部に放った。

このインターネットというのは、国防総省が作った有名な研究ネットワーク「ALPAnet」を含むネットワークの集合体だ。

そして、プログラムの作者がちょっと席をはずしている間に、ワームは本人の予想を越えて増殖し、このコンピューター・ネットワークにつながる全米約6000のコンピューターがたちまちのうちに汚染されてしまったんだよね。

このワームは、UNIXに内在していたバグを利用して(現在ははず



にパッチがあてられている)、次々にべつのコンピューターに侵入していく能力をもっていた。しかも、その手段も複数持っていた。

そのため、活発にべつのシステムに向かって感染しようとするので、ネット内にあるコンピューターの中には、この作業に追われて他の仕事ができず、ダウンするものが現われたりしたという。

ようするに、このワーム自体にはプログラムの破壊だのという物騒な仕掛けは入っていなかったんだけど、それだけでも十分ネットワークに被害を与えてしまったんだよね。

もちろん、こんな異変からワームの存在に気がついたネットは、上を下への大騒ぎになった。

UNIXというOSには、昔からいくつかの穴があってセキュリティの面で弱いことは、かなりの人が知っているという状態だった。しかし、いくらなんでも、ワームがこれほど爆発的に増殖しようとは、誰も想像していなかったようだ。

ただ、さすがスーパー・ハッカーやウィザード連中がゴマンというネットだけに、発見から12時間もしないうちにワームの増殖を阻止する手段が開発され、さらに3日の午後9時にはごく簡単にワームの侵入を阻止する手段が開発されてネットで公開されている。

このふたつに対して、ロジックボムというのはソフトウェアのもつ機能を現わす言葉だ。

ようするに、13日の金曜日とか特定の時間や、特定の操作をきっかけに悪さを始めるってやつ。ウイルスの中にはロジックボムが仕掛けられている可能性があるけど、両者は並列的に説明できるようなものじゃないな。

また、トロイの木馬っていうのも、まあウイルスなどを侵入させるための手口にも使えるけど、自己増殖型のプログラムとは基本的にあまり関係ないものだな。

こいつはその名のとおり、古代



ギリシアの叙事詩「イーリアス」にてでくるトロイ戦争の逸話からきている。ようするに、鉄壁の城塞都市国家トロイアを攻略するために、内部に兵士を潜ませた巨大な木馬を使ったやつだ。

これと同じように、プログラムの内部にあらかじめ仕掛け人のいうことを聞く「内通者」を紛れ込ませておくってものだ。

さっきのワームはUNIXシステムのバグを巧妙に使って、他のコンピューターに自分を侵入させコピーしていったんだけど、もしこれがバグじゃなくて意図してしかけられたものだったら、そいつはトロイの木馬になる。日本の諺でいえば、「獅子身中の虫」かな。

それから、例の88年秋のPC-VAN騒動で使われたのは、ウイルスのように増殖力を持ったものではなく、このトロイの木馬だったんだよね。

この事件では、ようするにメールで送られてきたソフトウェアに、トロイの木馬が仕掛けられていた。このプログラムは実行してもとりあえず何も起きたようには見えない。そしてこれはいったい何だったのだろう、と思っていると、実

はこのときMS-DOSのコマンドプロセッサを書き換えてしまっていたんだよね。

そして、何も知らない被害者が、再びPC-VANにアクセスすると、このとき入力するパスワードを木馬が盗んで暗号化し、電子掲示板のボードに書き込んでしまう。

こういって、なんかこれは、道ばたに落ちていたものを拾って食ったら、病気になったようなものじゃないか、と思う人がいるかも知れない。

しかし、それはそうじゃない。むしろ、犯罪形式としては、食品に毒を入れてあちこちに置いておくというグリコ森永事件タイプか、郵便物に爆弾を仕掛けて送りつけるというようなテロ行為と同じだ。つまり、この世で、最も卑劣なやり口のひとつといえる。

まあ、この種の木馬なら、正体不明のプログラムを実行しないようにしておけば被害にあう心配はないだろう。

だけど、一般的にいってトロイの木馬を防ぐことができるかというと、それはほとんど不可能に近いようだ。

というのも、あのUNIXのオリジ

ナルの作者のひとりとされ、チューリング賞を授賞したケン・トンプソンが、その受賞公演で、ほとんど発見することの不可能なトロイの木馬の仕掛け方を明らかにしているからだ。なにしろ、この方法なら、一見、ソース中にトロイの木馬がなくても、それをコンパイルしたものに木馬が含まれるように作ることができるのだ(このやり方については、次回に少し解説する事にしよう)。

そして、自分の書いたプログラム以外は決して信用することができないと断言している。市販のソフトウェアだろうが、アセンブラだろうが、チップのマイクロコードさえも、同じような危険性がぬぐいされない。結局、トンプソンは、このような木馬を仕掛けるような人間に対しては、重罪を課すべきだと結論づけている。

確かに、それは必要だろう。トロイの木馬の場合、単純な愉快犯もありうるウイルスと違って、明瞭な目的を持っている。つまり、木馬そのものを事前に発見することは難しいけど、犯罪そのものを見つければ、犯罪者の動機が明白で、犯人の特定がしやすいからね。



## BASICいんたープリタ LIST

```

1000 ' *** ショキカ ***
1010 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DIM CM$(10)
1020 ON STOP GOSUB 2220:STOP ON
1030 GOSUB 1280
1040 KEY ON:COLOR 15, 4, 7
1050 GOSUB 2080
1060 PN=1:F=0
1070 PRINT"Ok"
1080 LINE INPUT A$
1090 ' *** コメント' カイセキ ***
1100 IF A$="" THEN 1080
1110 FOR I=1 TO LEN(A$)
1120 IF MID$(A$, I, 1) <> " " THEN 1140
1130 NEXT
1140 A$=MID$(A$, I) :CR$=""
1150 FOR I=1 TO LEN(A$)
1160 CA$=MID$(A$, I, 1)
1170 IF CA$ >= "a" AND CA$ <= "z" THEN CA$=CHR$(
ASC(CA$)-32)
1180 CR$=CR$+CA$:NEXT
1190 CD=0
1200 FOR I=1 TO 10
1210 IF LEFT$(CR$, LEN(CM$(I)))=CM$(I) THEN CD=I
1220 NEXT
1230 F=0
1240 ' *** コメント' ショッコ ***
1250 ON CD+1 GOSUB 1340, 1440, 1420, 1560, 1590, 1380
, 1400, 1670, 1840, 1970, 1990
1260 IF F=0 THEN 1070 ELSE 1080
1270 ' *** コメント' テイキ ***
1280 RESTORE 1310
1290 FOR I=1 TO 10:READ CM$(I):NEXT
1300 RETURN
1310 DATA "LIST", "RUN", "FILES", "LOAD"
1320 DATA "CLS", "SCREEN", "_FORMAT", "_SYSTEM"
1330 DATA "NEW", "EXIT"
1340 IF CR$>="0" AND CR$<="9" THEN F=1:RETURN
1350 ' *** エラー ショリ ***
1360 BEEP:PRINT"Syntax error":RETURN
1370 ' *** CLS ***
1380 CLS:RETURN
1390 ' *** SCREEN ***
1400 SCREEN 1:RETURN
1410 ' *** RUN ***
1420 ON PN GOSUB 2080, 2150:RETURN
1430 ' *** LIST ***
1440 ON PN GOSUB 1450, 1500:RETURN
1450 PRINT "10 SCREEN 1"
1460 PRINT "20 PRINT ";CHR$(34);"コノ MSX ノ ヲツツク"
:CHR$(34)
1470 PRINT "30 FOR I=0 TO 1000:NEXT"
1480 PRINT "40 PRINT ";CHR$(34);"ハヤハヤ ";CHR$(3
4);":GOTO 30"
1490 RETURN
1500 PRINT "10 SCREEN 1"
1510 PRINT "20 PRINT ";CHR$(34);"オライ ニ ナニモ テ'キナ
イ' ヲウ";CHR$(34)
1520 PRINT "30 FOR I=0 TO 1000:NEXT"
1530 PRINT "40 PRINT ";CHR$(34);"ハヤハヤ ";CHR$(3
4);":GOTO 30"
1540 RETURN
1550 ' *** FILES ***
1560 PRINT "HAHAHA .BAS HEHEHE .BAS"
1570 RETURN
1580 ' *** LOAD ***
1590 S=INSTR(CR$, CHR$(34))
1600 IF S=0 THEN BEEP:PRINT"Missing operand":RET
URN
1610 IF INSTR(CR$, ".BAS")=0 THEN 1650
1620 F$=MID$(CR$, S+1, 6)
1630 IF F$="HAHAHA" THEN PN=1:RETURN
1640 IF F$="HEHEHE" THEN PN=2:RETURN
1650 BEEP:PRINT "Bad file name":RETURN
1660 ' *** FORMAT ***
1670 PRINT"Drive name? (A, B)";
1680 I$=INPUT$(1):PRINT I$
1690 IF I$>"Z" THEN I$=CHR$(ASC(I$)-32)
1700 IF I$<>"A" AND I$<>"B" THEN 1670
1710 PRINT
1720 PRINT"1 - 1 side, double track"
1730 PRINT"2 - 2 sides, double track"
1740 PRINT
1750 PRINT"?";
1760 I$=INPUT$(1)
1770 IF I$<>"1" AND I$<>"2" THEN 1760
1780 PRINT I$
1790 PRINT"Strike a key when ready"
1800 I$=INPUT$(1)
1810 FOR I=0 TO 500:NEXT
1820 BEEP:PRINT"Bad fat":RETURN
1830 ' *** SYSTEM ***
1840 FOR I=0 TO 500:NEXT
1850 KEY OFF:PN=0
1860 CC$="":PRINT "A>";
1870 A$=INPUT$(1)
1880 IF A$=CHR$(13) THEN 1910
1890 IF A$<" " THEN 1870
1900 PRINT A$::CC$=CC$+A$:GOTO 1870
1910 IF CC$="BASIC" OR CC$="basic" THEN KEY ON:S
CREEN 1:RETURN
1920 IF LEFT$(CC$, 3)="DIR" OR LEFT$(CC$, 3)="dir"
THEN GOSUB 2010:GOTO 1860
1930 IF CC$="" THEN PRINT:GOTO 1860
1940 PRINT:PRINT"Bad command or file name"
1950 GOTO 1850
1960 ' *** NEW ***
1970 PN=0:RETURN
1980 ' *** EXIT ***
1990 PRINT"Real end":END
2000 ' *** DIR ***
2010 PRINT
2020 PRINT "HAHAHA BAS 145 90-11-24"
2030 PRINT "HEHEHE BAS 131 90-11-23"
2040 PRINT " 2 files"
2050 PRINT " 34522 byte free"
2060 RETURN
2070 ' *** T1.BAS シミレト ***
2080 SCREEN 1:FS=0:PRINT "コノ MSX ノ ヲツツク"
2090 FOR I=0 TO 1000:NEXT
2100 IF FS=0 THEN PRINT "ハヤハヤ ";:GOTO 2090
2110 PRINT:BEEP
2120 PRINT"Break in 30"
2130 RETURN
2140 ' *** T2.BAS シミレト ***
2150 SCREEN 1:FS=0:PRINT "オライ ニ ナニモ テ'キナ
イ' ヲウ"
2160 FOR I=0 TO 1000:NEXT
2170 IF FS=0 THEN PRINT "ハヤハヤ ";:GOTO 2160
2180 PRINT:BEEP
2190 PRINT"Break in 30"
2200 RETURN
2210 ' *** ストップ'キ- ワリコミ ***
2220 FS=1:RETURN

```

# ラ ッ キ ー の プログラミングに夢中!

- さて、予告どおり今月は、RPG作成の最終回だ。完成した全リスト(何と5
- 本にもなってしまった)を掲載する関係で、特集なみのページ数に膨れ上がっ
- ている。でも文章量は少ないので、解説は最小限にしてサクサク進むぞ。完
- 成まであと僅か。ラストスパートをかけるから、遅れずに着いてきてね。



## マップデータを分割

メモリーの残り容量もなくなってきた、思い付いた苦肉の策がこれ。マップデータをべつのファイルにしてしまうのだ。といっても、

メインのマップ自体が使うメモリー容量は、たいして変わらない。それより、敵出現マップをバイナリーファイル化して、ビデオRAMに読み込み、ストリング変数じゃなくしてビデオRAMを参照させる

ことで、プログラム領域がマップ分まるまる空くというわけだ(これによって、いままでMSX1でも動いていたのが動かなくなってしまうのだけど……)。

そのための手順は下の囲みのとおり。プログラムが分割できたあとでRPGMAP.BASを実行すると、MAP.DATとMAP.OBJというふたつのファイルが作成される。前者が通常のマップデータ、後者が敵出現マップデータだ。

敵出現マップデータは、ビデオRAMの&H9000番地以降に置く。ところがSCREEN1.5では、VPOKEやVPEEKをすることはできても、BSAVE,SやBLOAD,Sといった命令は使えない。SCREEN1.5に設定する前に、SCREEN5などを実行し、データをロードする必要があるわけだ。そのための変更が、リスト3の部分。

なお、このときに、SCREEN5ならいいのだけど、SCREEN7や8ではうまくいかない。理由を説明し

たいのだけど……長くなるのでやめておくね。

また、リスト2の7行目では、BSAVEされたMAP.DATを、ストリング配列変数に裏技っぽい方法でロードしている。この方法についても、またの機会に詳しく説明することにするね。

## スプライトデータ作成

次は、しばらくほったらかしにしていた、スプライトをカッコよく定義して動かすことに挑戦する。このスプライトも、一度定義したらデータは必要なくなるものなので、RPGCHR.BASで定義してしまおう。リスト4を追加。

データの並びを簡単に説明すると、「ウエ」というリマーク文に続く2行が、上向きのキャラクター。1行目が「黒」のスプライトパターンで、2行目が「黄色」のパターン。これらを、2枚重ねて表示することにする。以下、右、下、左の順で、データが続く。

各パターンの表示には、STICK関数の返り値を利用することにする。そのための変更がリスト5。RPGMAIN.BASに追加してね。

## 難易度を調節するぞ

さて、先月のおわりに、難易度調節のための裏技を用意した。今月はそれを駆使して、「敵の強さ」、「宿屋やアイテムの価格」、「敵のくられる経験値やレベルアップまでの経験値」、「レベルがあがることに

## List 1 リスト分割・その①

```
5 SCREEN 8
10 RESTORE 20000:AD=&H8000
20 FOR I=0 TO 63:READ A$
30 FOR J=0 TO 63:VPOKE AD+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXT J
40 AD=AD+64:NEXT I
50 RESTORE 21000:AD=&H9000
60 FOR I=0 TO 63:READ A$
70 FOR J=0 TO 63:VPOKE AD+J,ASC(MID$(A$,J+1,1)):NEXT J
80 AD=AD+64:NEXT I
90 BSAVE"map.dat",&H8000,&H8FFF,S
100 BSAVE"map.obj",&H9000,&H9FFF,S
110 SCREEN 0:PRINT"Completed."
120 END
```

## List 2 リスト分割・その②

```
4 DEFINT A-Z:DIM MB$(5),MA$(63),IN$(12),
IP(12),IE(12),IT(7),EU(35)
7 OPEN"map.dat"FOR INPUT AS #1:A$=INPUT$(7,1):FOR I=0 TO 63:MA$(I)=INPUT$(64,1):
NEXT I:CLOSE
8 'ケス
6005 EN=VAL("&H"+CHR$(VPEEK(&H8FFF+Y*64+
X)))-1:IF EN<0 THEN RETURN
```

## List 3 リスト分割・その③

```
10 KEY OFF:COLOR 15,0,0
15 SCREEN 5:BLOAD"map.obj",S:GOSUB 9000:
WIDTH 30
```

## マップの分離

- ① LOAD "RPGMAIN.BAS"
- ② DELETE 1-10060
- ③ DELETE 30000-32070
- ④ リスト1を付加/変更
- ⑤ SAVE "RPGMAP.BAS"
- ⑥ LOAD "RPGMAIN.BAS"
- ⑦ DELETE 20000-21630
- ⑧ リスト2を付加/変更
- ⑨ SAVE "RPGMAIN.BAS"

## List4 スプライトを定義

```

9060 GOSUB 50100
9070 RESTORE 61000:FOR J=0 TO 7:READ B$
9080 A$="" :FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2))):NEXT I
9090 SPRITE$(J)=A$:NEXT J
9100 RETURN
61000 ' スプライトデータ
61010 ' ウエ
61020 DATA 183C3C18003C5A00
61030 DATA 00000066BD002466
61040 ' ミキ
61050 DATA 38102000002C1000
61060 DATA 00081C183C106E66
61070 ' シタ
61080 DATA 18240000003C5A00
61090 DATA 00183C7EBD002466
61100 ' ヒダリ
61110 DATA 1C08040000340800
61120 DATA 001038183C087666
    
```

## List5 スプライトを表示

```

10 ' ケス
19 PUT SPRITE 0, (48, 39), 1, 4:PUT SPRITE 1, (48, 39), 11, 5
4010 A=STICK(0):IF(A AND 1)=0 GOTO 4000
4015 X=X+(A=7)-(A=3):Y=Y+(A=1)-(A=5)
4016 PUT SPRITE 0, (48, 39), 1, A-1:PUT SPRITE 1, (48, 39), 11, A
5040 ' ケス
7030 PUT SPRITE 0, (0, 208)
7170 GOSUB 7900:GOSUB 10000:GOSUB 5000:PUT SPRITE 0, (48, 39), 1, 4:PUT SPRITE 1, (48, 39), 11, 5:GOTO 4000
    
```

## List6 レベル調整とバグ修正

```

1 CLEAR 7000:CLS
9 X=54:Y=8:WY=18:HP=10:HM=HP:ST=3:DF=3:D X=3:LV=1:EX=0:GP=0:GOSUB 3600
2160 IF (BX>=EU(LV-1)) AND LV<27 GOTO 2200
2240 A=INT(RND(1)*6)+2:MS="HPカ"+STR$(A)+"アガ ッタ!":HM=HM+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2250 A=INT(RND(1)*3)+1:MS="ツヨサカ"+STR$(A)+"アガ ッタ!":ST=ST+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2260 A=INT(RND(1)*3)+1:M$="ボウキ ヨリヨクカ"+STR$(A)+"アガ ッタ!":DF=DF+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2270 A=INT(RND(1)*3)+1:MS="スパヤサカ"+STR$(A)+"アガ ッタ!":DX=DX+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2710 IF IM=0 THEN MS="ツカウ アイテムカ アリマセン":GOSUB 3000:GOSUB 3400:RETURN 2010
7320 S=INT(IP(IT(C-1))/2):MS=IN$(IT(C-1))+"ハ"+STR$(S)+"GOLDデス":GOSUB 3000
7370 GOSUB 3400:GOSUB 7900:IF C<>1 GOTO
    
```

```

7440
7373 C=CC:GOSUB 4700:GP=GP+S:GOSUB 3600:MS="アリガトウゴザイマシタ":GOSUB 3000
7409 GOSUB 7900:MS=IN$(IL(C-1))+"デスネ":GOSUB 3000:S=INT(IP(IT(C-1))/2):MS="デハイマモッテイル"+IN$(IT(C-1))+"ヲ":GOSUB 3000:M$=STR$(S)+"GOLDデ オキトリシマス":GOSUB 3000:M$="イデスカ?":GOSUB 3000
7411 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+S:DF=DF-IE(IT(C-1))+IE(IL(CC-1)):IT(C-1)=IL(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
7418 GOSUB 7900:MS=IN$(IL(C-1))+"デスネ":GOSUB 3000:S=INT(IP(IT(C-1))/2):MS="デハイマモッテイル"+IN$(IT(C-1))+"ヲ":GOSUB 3000:M$=STR$(S)+"GOLDデ オキトリシマス":GOSUB 3000:M$="イデスカ?":GOSUB 3000
7420 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+S:ST=ST-IE(IT(C-1))+IE(IL(CC-1)):IT(C-1)=IL(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
30025 DATA ぬのまわし,10,5
30030 DATA かわのまわし,50,10
30035 DATA てつのまわし,300,20
30040 DATA ひかりのまわし,2000,50
30045 DATA くんで,20,5
30050 DATA メリケンサック,100,10
30055 DATA てつのも,500,20
30060 DATA ひかりのはりて,3000,50
30065 DATA ビースのペンダント,0,0
30120 DATA スリヤム,10,1,1,1
30130 DATA コボルト,15,3,3,2,2
30140 DATA トロール,25,8,8,4,4
30150 DATA えびふりやあ,30,13,13,12,7,8
30160 DATA さむいのまわし,40,18,8,14,10,15
30170 DATA マンティコア,50,24,20,20,30
30180 DATA ミノタウロス,60,30,30,26,30,50
30190 DATA ケンタウロス,70,40,40,32,50,80
30200 DATA ドラゴン,80,50,50,40,80,120
30210 DATA プラックおすもじ,90,60,60,50,100,200
30220 DATA おるいハビメタ,200,60,60,10000,10000
32010 DATA キャッスルジョウ,2,100010001000
00,53,8
32020 DATA オモテサントーム,5,100111001000
0,9,13
32030 DATA ナガタウン,10,1101010011
00,9,38
32040 DATA イチガヤート,20,1101011001
00,51,19
32050 DATA イダバシティ,50,11110010011
0,58,21
32060 DATA イケブクロード,100,0111000100
01,22,57
32070 DATA タワーノウ,0,0000000000
00,10,52
    
```

## List 7 イベントを組み込む

```

4 DEFINT A-Z: DIM MB$(5), MAS$(63), INS$(12),
IP(12), IE(12), IT(7), EU(35), MS$(11)
9 X=54: Y=8: WY=18: HP=10: HM=HP: ST=3: DF=3: D
X=3: LV=1: EX=0: GP=0: IV=0: GOSUB 3600
18 RESTORE 33000: FOR I=0 TO 11: READ MS$(
I): NEXT I
7135 LOCATE 1,6: PRINT " ハナス"
7140 CY=0: CX=1: CA=3: CM=3
7160 ON C GOTO 7170,7200,7500,7700
7320 S=INT(IP(IT(C-1)))/2
7321 IF S=0 THEN MS$="ソレハチャット ヒキトレマセン。": G
OSUB 30000: GOTO 7440
7322 MS$=INS$(IT(C-1))+ "ハ" +STR$(S)+ "GOLDテ
ス。": GOSUB 30000
7700 IF IV=0 AND TW=4 GOTO 7740
7710 MS$=MS$(TW*2): GOSUB 30000
7720 MS$=MS$(TW*2+1): GOSUB 30000
7730 GOTO 7100
7740 MS$="フォーク「こんな ベンダントを ひろったんだが”: GO
SUB 30000
7750 MS$=" おいらにキ いらねえから やるよ。": GOSUB 3
0000
7760 IF IM=8 THEN MS$="フォーク「... と おもったが
もちきれないね。”: GOSUB 30000: GOTO 7100
7770 IT(IM)=12: IM=IM+1: GOSUB 32000: IV=1: G
OTO 7100
33000 DATA "キング おう「アリンセスひめが さらわれて しまった
33010 DATA " おろおろ。"
33020 DATA " まちのひと「まっすく みなみにいけば ナガ タウン
33030 DATA " か あるわ。"
33040 DATA " まちのひと「ひかに しに ある はしをわたったら きたに
33050 DATA " いけば イチガ ヤード よ。"
33060 DATA " まちのひと「ヒースのベンダントが ないと ヘビ
33070 DATA " メタには かてないよ。"
33080 DATA " フォーク「ベンダントは きにいつてくれたかい?"
33090 DATA "
33100 DATA " まちのひと「イダバシテには もういったかい?
33110 DATA " イチガ ヤードの ちかくだよ。"

```

## List 8 ボス設定とレベル調整

```

9 X=54: Y=8: WY=18: HP=10: HM=HP: ST=3: DF=3: D
X=3: LV=1: EX=0: GP=0: IV=0: BO=0: GOSUB 3600
1520 A=STICK(0): IF A=AA THEN A=0 ELSE AA
=A
1525 LOCATE CX, CY+CA: PRINT " ";
2100 BO=0: EH=0: GOSUB 35000
2556 IF BO=1 THEN MS$="シカシ ダ メージ ハ キイテナイ!
": GOSUB 30000: RETURN
2570 MS$=STR$(INT((AT-AD)/4)+1)+ "ホ イントノ タ
メージ ヲ アタエタ!": GOSUB 30000: EH=EH-INT((AT-A
D)/4+1): RETURN
2610 IF RND(1)<.3 OR BO THEN MS$="シカシ シッハ
イシタ!": GOSUB 30000: RETURN
2730 ON IT(C-1)+1 GOTO 2740,2770,2780,27
90,2790,2790,2790,2790,2790,2790,2790,27
90,2800
2800 IF BO<>1 GOTO 2790
2810 MS$="ヘビ メタ「そっ それは...": GOSUB 30000: MS

```

強くなる量"などを調節しよう。

で、これをやりはじめたら、ボロボロとバグを発見してしまった。それをついでに修正して、ボクなりにレベル調節してみたのが、前のページのリスト6だ。

参考までに、ここでみつけたバグを紹介しておく。

- ①アイテム名が長いものを売ると画面が崩れる。
- ②レベル27になるとエラーが出る。
- ③アイテムを売ったとき、「いいですか?」の質問に「N」を選択しても、買い取られてしまう。
- ④アイテムを売ったときの金額が

所持金に加算されない。

といったところかな。間違って変数の内容をクリアしたり、単純な計算ミスをしたりが原因だ。

一方、レベル調節したものは、以下のとおり。

- ①レベルアップ時に、ステータス全体が上がりすぎていたようなので、ちょっと下げた。
- ②アイテムが強すぎたようなので、ちょっと弱くした。
- ③後半の敵が強くなりすぎていたのを、弱くした。
- ④宿屋の宿泊料が高すぎたので安くした。

```

=" ": GOSUB 30000: MS$="!": GOSUB 30000: BO=2:
GOSUB 31000: RETURN
2970 MS$=STR$(INT((AT-AD)/4)+1)+ "ホ イントノ タ
メージ ヲ ウケタ!": GOSUB 30000: HP=HP-INT((AT-AD
)/4+1): RETURN
3100 IF STRIG(0) GOTO 3100
3110 IF STRIG(0) GOTO 3140
3130 IF STRIG(0)=0 GOTO 3105
3145 IF STRIG(0) GOTO 3145
4220 GOSUB 33000: IF C=0 THEN GOSUB 34000: G
OTO 4100
4320 GOSUB 47000: GOSUB 34000: GOSUB 61000: GO
TO 40000
7065 LOCATE 1,1: PRINT TW$(6);
7070 MS$="ヘビ メタ「きさまが ひめをたすけようとかいっ すも”: GO
SUB 30000
7075 MS$=" うとりか、よく ここまで たど りついた”: GOS
UB 30000
7080 MS$=" ものだな、しかし おまえに わしか た”: GO
SUB 30000
7085 MS$=" おせるかな?": GOSUB 30000: GOSUB
31000
7090 EN=10: BO=1: GOSUB 60100
7095 IF BO THEN BO=0: GOTO 7170 ELSE RUN"
ENDING. BAS"
30010 DATA やくそう2,20,0
30015 DATA やくそうturboR,50,0
30030 DATA かわのまわし,30,10
30035 DATA てつのまわし,100,20
30040 DATA ひかりのまわし,500,50
30045 DATA く くて,15,5
30050 DATA メリケンサック,40,10
30055 DATA てつのつめ,200,20
30060 DATA ひかりのはりて,1000,50
30180 DATA ミノタウロス, 60, 28,
30, 26, 30, 50
30190 DATA ケンタウロス, 70, 32,
36, 32, 50, 80
30200 DATA ト ラゴン, 80, 36,
42, 36, 80, 120
30210 DATA ブ ラックおすもじ, 90, 40,
48, 40, 100, 200
30220 DATA わるいヘビ メタ, 200, 44,
54, 44, 10000, 10000

```



## 追加シナリオを設定

イベントを組み込む。ここでは簡単なものしか入れないが、工夫していろいろやってみてほしい。

まず各町に“話す”のコマンドを新たに設定。で、それぞれの町にたどり着いたとき、次に行くべき町のヒントを教えてください。やってみたらわかるけど、“イダバシティ”がけっこう見つけにくいので、イダバシティで話すと“ピースのペンダント”が手に入ることにしよう。

そのへんを加えたのがリスト7。変数IVが0だと、まだ“ピースのペンダント”はもらえてなく、1になるとこのイベントが終了したことを示す。持物がいっぱいなどのケースも考えてあるし、ピースのペンダントが売れなくもした。

## ボス設定から完成まで

シナリオを追加したら、最後はボスの設定だ。“タワーの塔”にたどり着いたら、ボスとの戦闘に入るようにしよう。変数BOが1になるとボスとの戦闘モードで、“逃げれなくなる”、“攻撃がきかなくなる”、“アイテムでピースのペンダントが使えるようになる”という状態に突入する。

ここでピースのペンダントを使うとBOが2になり、ボスへの攻撃が効くようになる。どうにか倒すことができるのでENDING.BASをロ

ードし、エンディングに。ついでに、バグもまた見つけてしまった。それを修正して、ボスのシーケンスを加えたのがリスト8だ。あ、それからレベル調節も若干やっている。戦闘でのダメージを細かくして、戦闘が少し長くようにしてみた。

これで完成……のハズ。最後に、裏技と敵のステータスを仮表示していた部分を、ぱっさり削る。それがリスト9ね。さらに完成したリストを、リナンバーすれば完璧だ。でも、今回掲載したリストは、わざとリナンバーしないでおいだ。そのほうが、これまでの説明と行番号が対比していて、プログラムを解析しやすいでしょ。

レベル設定をけっこう難しくしたので、最後のボスを倒すまでに時間がかかるはず。途中データのセーブやロード機能が欲しかった

かもしれないけど……レベル設定を自分なりに変更してみても、1時間RPGぐらいいてみるのもいいかもしれない。

## 次回からは逆襲の逆襲

というところで、RPGはようやく完成。もっと早くできるといったんだけどねえ……。せっかく12ページもらったのに、リストだけで文字の少ないページになってしまった。ゴメンゴメン。

ところで次回からのことだけど、1月号でやった“BASICの逆襲”の反響が、思ったよりも大きかったので、ああいう一回完結の小さいプログラム集をしばらくやってみようと思う。“BASICの逆襲”は、超初心者のための説明がいっさい省かれていたので、そのへんに重点を置いてみようかな。

てなわけで、また来月!

## List 9 裏技を削除

- 8 'ケス
- 2040 'ケス
- 2100 BO=#:EH=#
- 3500 'ケス
- 3510 'ケス
- 3520 'ケス
- 3530 'ケス
- 3540 'ケス
- 4002 'ケス
- 4003 'ケス
- 4004 'ケス
- 6050 'ケス

## 変数リスト

- AD 戦闘用・防衛値
- AT 戦闘用・攻撃値
- BO ボスフラグ
- C, CA コマンド入力用
- COM コマンド選択項目数
- CC Cのバックアップ
- CM コマンド選択用
- CX コマンド選択カーソル用
- CY コマンド選択カーソル用
- DF プレーヤーの防衛力
- DX プレーヤーの敏捷性
- DY ウィンドー内Y座標
- ED 敵の敏捷性
- ED(10) 敵の敏捷性リスト
- EF 敵の防衛力
- EF(10) 敵の防衛力リスト
- EG(10) 敵のお金リスト
- EH 敵の体力
- EH(10) 敵の体力リスト
- EN 敵番号
- ENS(10) 敵の名前リスト
- ES 敵の強さ
- ES(10) 敵の強さリスト
- EU(35) レベルアップ経験値リスト
- EX 経験値
- EX(10) 敵の経験値リスト

# RPGMAP.BAS

```

5 SCREEN 8
10 RESTORE 20000:AD=&H8000
20 FOR I=# TO 63:READ AS
30 FOR J=# TO 63:VPOKE AD+J,ASC(MID$(AS,J+1,1)):NEXT J
40 AD=AD+64:NEXT I
50 RESTORE 21000:AD=&H9000
60 FOR I=# TO 63:READ AS
70 FOR J=# TO 63:VPOKE AD+J,ASC(MID$(AS,J+1,1)):NEXT J
80 AD=AD+64:NEXT I
90 BSAVE"map.dat",&H8000,&H8FFF,S
100 BSAVE"map.obj",&H9000,&H9FFF,S
110 SCREEN #:PRINT"Completed."
120 END
20000 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20010 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20020 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20030 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20040 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20050 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20060 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20070 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20080 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20090 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20100 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20110 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20120 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20130 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20140 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20150 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20160 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20170 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20180 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20190 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20200 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20210 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20220 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20230 DATA "%%%%%%%%%%#####"
20240 DATA "%%%%%%%%%%#####"

```





```

2450 DATA "†....."
2460 DATA "
2470 DATA "          PUSH SPACE KEY
2480 DATA "
2490 DATA *

```

## RPGCHR. BAS

```

10 KEY OFF:COLOR 15,0,0
15 SCREEN 5:BLOAD"map.obj",S:GOSUB 9000:
WIDTH 30
20 CLEAR 1000,&HD7FF:RUN"rpgmain.bas"
9000 OB=&HD000:GOSUB 50000
9005 RESTORE 60000
9010 READ A$:IF A$="*" GOTO 9060
9020 A=ASC(A$)*8:FOR I=A TO A+7
9030 READ A$:VPOKE BASE(7)+I,VAL(A$)
9040 READ A$:VPOKE BASE(6)+I,VAL(A$)
9050 NEXT I:GOTO 9010
9060 GOSUB 50100
9070 RESTORE 61000:FOR J=0 TO 7:READ B$
9080 A$="":FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2))):NEXT I
9090 SPRITE$(J)=A$:NEXT J
9100 RETURN
50000 'SCREEN 1.5 セッテイ プログラム
50010 SCREEN 1
50020 VDP(0)=VDP(0) AND &HF1 OR 2
50030 VDP(1)=VDP(1) AND &HE7
50035 VDP(3)=255
50040 I=OB:RESTORE 50200
50050 READ A$:IF A$<>"*" THEN POKE I,VAL
("&H"+A$):I=I+1:GOTO 50050
50060 DEF USR=OB:A=USR(0):RETURN
50100 I=OB:RESTORE 50150
50110 READ A$:IF A$<>"*" THEN POKE I,VAL
("&H"+A$):I=I+1:GOTO 50110
50120 O=VAL("&H"+LEFT$(HEX$(OB),2))
50130 POKE OB+8,O
50140 DEF USR=OB:A=USR(0):RETURN
50150 DATA 21,00,00,11,00,08,CD,0F
50160 DATA D0,21,00,20,11,00,28,01
50170 DATA 00,10,CD,4A,00,EB,CD,4D
50180 DATA 00,EB,13,23,0B,78,B1,20
50190 DATA F1,C9,*
50200 DATA 21,00,20,01,00,08,3E,F0
50210 DATA C3,56,00,*
60000 ' CHARACTER DATA
60010 DATA ".":' リク
60020 DATA &b1111011,&h68
60030 DATA &b10111111,&h68
60040 DATA &b11111111,&h68
60050 DATA &b11111011,&h68
60060 DATA &b11110111,&h68
60070 DATA &b01111111,&h68
60080 DATA &b11111011,&h68
60090 DATA &b11101111,&h68
60100 DATA "#":' ウミ
60110 DATA &B11110011,&H57
60120 DATA &B11111111,&H57
60130 DATA &B00111111,&H57
60140 DATA &B11111111,&H57
60150 DATA &B11100111,&H57
60160 DATA &B11111111,&H57
60170 DATA &B11111000,&H57
60180 DATA &B10011111,&H57
60190 DATA "$":' タネノ
60200 DATA &B11100111,&H6F
60210 DATA &B11000011,&H6E
60220 DATA &B10000001,&H6E
60230 DATA &B00000000,&H6E
60240 DATA &B10000001,&H61
60250 DATA &B10000001,&H6E
60260 DATA &B10000001,&H6E
60270 DATA &B10000001,&H61
60280 DATA "%":' ヤマ
60290 DATA &B11100111,&H61
60300 DATA &B10011011,&H61
60310 DATA &B10011001,&H61
60320 DATA &B00111101,&H61
60330 DATA &B10110100,&H61
60340 DATA &B01110010,&H61
60350 DATA &B01011010,&H61
60360 DATA &B10101101,&H61
60370 DATA "&":' ヤマ
60380 DATA &B11000011,&H62
60390 DATA &B10000001,&H62
60400 DATA &B00000000,&H62
60410 DATA &B00000000,&H6C
60420 DATA &B10000001,&H6C
60430 DATA &B11100111,&H68
60440 DATA &B11100111,&H68
60450 DATA &B11000011,&H68
60460 DATA "0":' イ
60470 DATA &B11000011,&H6F
60480 DATA &B10000001,&H6F
60490 DATA &B00001111,&HFE
60500 DATA &B00000011,&HFE
60510 DATA &B00000000,&H6E
60520 DATA &B00000000,&H6E
60530 DATA &B10000001,&H1E
60540 DATA &B10000001,&H61
60550 DATA "=":' ハシ
60560 DATA &B01111110,&H61
60570 DATA &B01111110,&HB1
60580 DATA &B01111110,&HB1
60590 DATA &B01111110,&HB1
60600 DATA &B01111110,&HB1
60610 DATA &B01111110,&HB1
60620 DATA &B01111110,&HB1
60630 DATA &B01111110,&H61
60640 DATA "***":' END MARK
61000 ' スプ ライト データ
61010 ' ウエ
61020 DATA 183C3C18003C5A00
61030 DATA 00000066BD002466
61040 ' ミキ
61050 DATA 38102000002C1000
61060 DATA 00081C183C106E66
61070 ' シタ
61080 DATA 18240000003C5A00
61090 DATA 00183C7EBD002466
61100 ' ヒタリ
61110 DATA 1C08040000340800
61120 DATA 001038183C087666

```

# RPGMAIN. BAS

```

1 CLEAR 7000:CLS
4 DEFINT A-Z:DIM MBS(5),MAS(63),INS(12),
IP(12),IE(12),IT(7),EU(35),MS$(11)
5 DIM ENS(10),EH(10),ES(10),EF(10),ED(10),
EX(10),EG(10)
6 DIM TWS(6),TH(6),TF$(6),IL(11),TX(6),TY(6)
7 OPEN"map.dat"FOR INPUT AS #1:AS=INPUT$(
NEXT I:CLOSE
9 X=54:Y=8:WY=18:HP=10:HM=HP:ST=3:DF=3:D
X=3:LV=1:EX=0:GP=0:IV=0:BO=0:GOSUB 3600
11 TW=0
12 RESTORE 30000:FOR I=0 TO 12:READ INS(
I),IP(I),IE(I):NEXT
13 IM=0
14 RESTORE 30100:FOR I=0 TO 10
15 READ ENS(I),EH(I),ES(I),EF(I),ED(I),E
X(I),EG(I):NEXT I
16 RESTORE 31000:FOR I=0 TO 35:READ EU(I
):NEXT I
17 RESTORE 32000:FOR I=0 TO 6:READ TWS(I
),TH(I),TF$(I),TX(I),TY(I):NEXT I
18 RESTORE 33000:FOR I=0 TO 11:READ MS$(
I):NEXT I
19 PUT SPRITE 0,(48,39),1,4:PUT SPRITE 1
,(48,39),11,5
20 GOSUB 5000:GOSUB 3200:GOSUB 10000:GOT
O 4000
1000 '
1010 LOCATE 1,11:PRINT" タカカウ"
1020 LOCATE 1,12:PRINT" ニゲル"
1030 LOCATE 1,13:PRINT" アイテム"
1040 CY=0:CX=1:CA=11:CM=2
1050 GOSUB 1500:IF C=0 GOTO 1050
1060 RETURN
1500 '
1510 IF STRIG(0) OR INKEY$<>" GOTO 1510
1520 A=STICK(0):IF A=AA THEN A=0 ELSE AA
=A
1525 LOCATE CX,CY+CA:PRINT" ";
1530 IF A=1 AND CY>0 AND CM>0 THEN CY=CY
-1
1540 IF A=5 AND CY<CM THEN CY=CY+1
1550 LOCATE CX,CY+CA:PRINT">";
1560 IF INKEY$=CHR$(13) THEN C=0:RETURN
1570 IF STRIG(0)=0 GOTO 1520
1580 C=CY+1
1590 RETURN
2000 DY=0:NF=0
2005 GOSUB 10000
2006 MS=ENS(EN)+"カ' アラワレタ!":GOSUB 3000
2007 IF DX<ED THEN MS="コチラカ' ミカ' ワエルマエニ コ
ウケ キンテキタ!":GOSUB 3000:GOTO 2050
2010 GOSUB 10000
2020 ON C GOSUB 2500,2600,2700
2025 IF NF THEN GOSUB 3100:RETURN
2030 IF BH<=0 GOTO 2100
2050 GOSUB 2900
2055 IF HP<=0 THEN HP=0

```

```

2060 GOSUB 3600
2065 IF HP=0 GOTO 3700
2070 GOTO 2010
2100 BO=0:EH=0
2105 PLAY"O5T250S10M50L32CEDFEGFB
2110 MS=ENS(EN)+"ヲ クオシタ!":GOSUB 3000
2120 MS=STR$(EG(EN))+"GOLD テニレタ!":GOSUB
3000
2130 MS="ケイケンチガ' "+STR$(EX(EN))+"フエタ!":GO
SUB 3000
2140 GP=GP+EG(EN):EX=EX+EX(EN)
2150 GOSUB 3600
2160 IF (EX>=EU(LV-1)) AND LV<27 GOTO 22
00
2170 GOSUB 3100:RETURN
2200 PLAY"s0m60000t150o4116g8ggo5c8v15c2"
."s0m60000t150o4116b8o5cde8v15e2"."s0m6000
0t150o5116d8ddr8132o3cdefgabo4cdefgabo5c
2210 GOSUB 3100
2220 MS="レベ' ルカ' アカ' ッタ!":GOSUB 3000
2230 LV=LV+1:GOSUB 3100
2240 A=INT(RND(1)*6)+2:MS="HPカ' "+STR$(A)
+"アカ' ッタ!":HM=HM+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2250 A=INT(RND(1)*3)+1:MS="ツヨサカ' "+STR$(A)
+"アカ' ッタ!":ST=ST+A:GOSUB 3000:GOSUB 3100
2260 A=INT(RND(1)*3)+1:MS="ホ' ウキ' ヨリヨカカ' "+
STR$(A)+"アカ' ッタ!":DF=DF+A:GOSUB 3000:GOSU
B 3100
2270 A=INT(RND(1)*3)+1:MS="スバ' ヤサカ' "+STR$(
A)+"アカ' ッタ!":DX=DX+A:GOSUB 3000:GOSUB 31
00
2280 GOTO 2150
2500 MS="アタノ コウケ' キ!":GOSUB 3000
2510 IF ED>DX THEN IF INT(RND(1)*(ED-DX)
/DX) THEN MS="ミス! ダ' メージヲ アタエラナイ!":GOSU
B 3000:RETURN
2520 PLAY"O4T250S8M100L32A#AG#G
2530 FOR I=1 TO 4:COLOR,,8:FOR J=1 TO 10
:NEXT J:COLOR,,0:FOR J=1 TO 10:NEXT J,1
2540 AT=INT(RND(1)*ST/10)+ST
2550 AD=INT(RND(1)*EF/10)
2555 IF RND(1)<.01 THEN MS="ヒッサツノ イチゲ' キ!
!":GOSUB 3000:AT=AT*2
2560 IF BO=1 THEN MS="シカシ ダ' メージハ キイテナイ!
":GOSUB 3000:RETURN
2565 IF AT-AD<=0 THEN MS="ダ' メージヲ アタエラナ
イ!":GOSUB 3000:RETURN
2570 MS=STR$(INT((AT-AD)/4)+1)+"ホ' イントノ ク
' メージヲ アタエタ!":GOSUB 3000:EH=EH-INT((AT-A
D)/4+1):RETURN
2600 MS="アタハ ニゲ' タシタ!":GOSUB 3000
2610 IF RND(1)<.3 OR BO THEN MS="シカシ シッハ
' イシタ!":GOSUB 3000:RETURN
2620 IF (ED<=DX) GOTO 2640
2630 IF RND(1)*(ED-DX)/DX>.5 THEN MS="シカ
シ マワリコマレタ!":GOSUB 3000:RETURN
2640 NF=1:RETURN
2700 '
2710 IF IM=0 THEN MS="ツカウ アイテムカ' アリマセン":
GOSUB 3000:GOSUB 3400:RETURN 2010
2720 GOSUB 3300:GOSUB 3400:IF C=0 THEN R
ETURN 2010
2730 ON IT(C-1)+1 GOTO 2740,2770,2780,27
90,2790,2790,2790,2790,2790,2790,2790,27

```

```

98,2800
2740 HP=HP+30
2750 IF HP>HM THEN HP=HM
2760 GOSUB 4700:GOSUB 3600:MS="タイリョクガ' カ
17クシク":GOSUB 3000:RETURN
2770 HP=HP+100:GOTO 2750
2780 HP=HM:GOTO 2760
2790 MS="ナニモ オコラナカッタ":GOSUB 3000:RETURN
2800 IF BO<>1 GOTO 2790
2810 MS="ヘビ' メタ' そっ' それは...":GOSUB 3000:MS
=" ":GOSUB 3000:MS="!":GOSUB 3000:BO=2:
GOSUB 3100:RETURN
2900 MS=EN$(EN)+"'ノ'コウケ'キ!":GOSUB 3000
2910 IF DX>ED THEN IF INT(RND(1)*(DX-ED)
/ED) THEN MS="ミス! タ'メ-ジ'ヲ'ウケナイ!":GOSUB 3
000:RETURN
2920 PLAY"O3T250S8M100L32GG#AA#B
2930 FOR I=1 TO 4:COLOR,,4:FOR J=1 TO 10
:NEXT J:COLOR,,0:FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
2940 AT=INT(RND(1)*ES/10)+ES
2950 AD=INT(RND(1)*DF/10)
2960 IF AT-AD<=0 THEN MS="タ'メ-ジ'ヲ'ウケナイ!
":GOSUB 3000:RETURN
2970 MS=STR$(INT((AT-AD)/4)+1)+"ホ'イント'ノ'タ
'メ-ジ'ヲ'ウケナイ!":GOSUB 3000:HP=HP-INT((AT-AD
)/4+1):RETURN
3000
3010 LOCATE 1,DY+WY
3020 FOR I=1 TO LEN(MS):PRINTMID$(MS,I,1
);
3030 FOR J=1 TO 10:NEXT J,I
3040 PRINT:MBS(DY)=LEFT$(MS+SPACE$(28),2
8)
3050 IF DY<4 THEN DY=DY+1:RETURN
3060 FOR I=0 TO 3:MBS(I)=MBS(I+1):LOCATE
1,I+WY:PRINTMBS(I):NEXT
3070 LOCATE 1,WY+4:PRINTSPACE$(28);
3080 RETURN
3100 IF STRIG(0) GOTO 3100
3105 LOCATE 15,22:PRINT"♥";
3110 IF STRIG(0) GOTO 3140
3120 LOCATE 15,22:PRINT" ";
3130 IF STRIG(0)=0 GOTO 3105
3140 LOCATE 15,22:PRINT" ";
3145 IF STRIG(0) GOTO 3145
3150 RETURN
3200
3210 FOR I=0 TO 7
3220 LOCATE 16,I+9
3230 IF IM<I THEN PRINTSPACE$(14); ELSE
PRINTIN$(IT(1));SPACE$(14-LEN(IN$(IT(1)
)));
3240 NEXT I
3250 RETURN
3300
3310 CY=0:CX=14:CA=9:CM=IM-1:GOTO 1500
3400
3410 FOR I=9 TO 16:LOCATE 14,I:PRINT" ";
:NEXT:RETURN
3600 LOCATE 16,1:PRINT"LV:";LV;" ";
3610 LOCATE 16,2:PRINT"HP:";STR$(HP);"/
";STR$(HM);" ";
3620 LOCATE 16,3:PRINT"ST:";ST;" ";
3630 LOCATE 16,4:PRINT"DF:";DF;" ";

```

```

3640 LOCATE 16,5:PRINT"DX:";DX;" ";
3650 LOCATE 16,6:PRINT"EXP:";EX;" ";
3660 LOCATE 16,7:PRINT"GOLD:";GP;" ";
3670 RETURN
3700
3710 COLOR,,8:MS="ア'ナ'ク'ハ'シ'ン'テ'シ'マ'ク'...":GOS
UB 3000:GOSUB 3100
3720 GP=INT(GP/2):X=TX(TW)+1:Y=TY(TW):HP
=HM:GOSUB 5000
3730 COLOR,,0:GOSUB 3600:RETURN
4000 X1=X:Y1=Y:IF STRIG(0) GOTO 4100
4001 AS=INKEY$
4010 A=STICK(0):IF(A AND 1)=0 GOTO 4000
4015 X=X+(A=7)-(A=3):Y=Y+(A=1)-(A=5)
4016 PUT SPRITE 0,(48,39),1,A-1:PUT SPRI
TE 1,(48,39),11,A
4020 X=X-(X<4)+(X>59):Y=Y-(Y<4)+(Y>59)
4030 Z$=MID$(MAS(Y),X,1)
4040 IF INSTR("%0#",Z$) THEN X=X1:Y=Y1
4050 IF X1=X AND Y1=Y GOTO 4000
4055 IF Z$="$" GOTO 7000
4060 GOSUB 5000
4070 IF RND(1)<.1 THEN GOSUB 6000
4080 GOTO 4000
4100 GOSUB 4800:IF C=0 THEN GOSUB 6100:G
OTO 4000
4110 ON C GOTO 4200,4500
4200
4210 IF IM=0 THEN MS="ツ'カ'ウ'ア'イ'テ'ム'ガ'ア'リ'マ'セ'ン":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4220 GOSUB 3300:IF C=0 THEN GOSUB 3400:G
OTO 4100
4230 ON IT(C-1)+1 GOTO 4240,4270,4280,43
00,4290,4290,4290,4290,4290,4290,4290,42
90,4290
4240 HP=HP+30
4250 IF HP>HM THEN HP=HM
4260 GOSUB 4700:GOSUB 3600:MS="タイリョクガ' カ
17クシク":GOSUB 4600:GOTO 4000
4270 HP=HP+100:GOTO 4250
4280 HP=HM:GOTO 4260
4290 MS="ナニモ オコラナカッタ":GOSUB 4600:GOTO 40
00
4300 PLAY"V15L1604C05C06C04C#05C#06C#04D
05D06D04D#05D#06D#
4310 FOR I=1 TO 200:COLOR,,7:COLOR,,0:
NEXT I:X=TX(TW)+1:Y=TY(TW):GOSUB 5000
4320 GOSUB 4700:GOSUB 3400:GOSUB 6100:GO
TO 4000
4500
4510 IF IM=0 THEN MS="ス'テ'ル'ア'イ'テ'ム'ガ'ア'リ'マ'セ'ン":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4520 GOSUB 3300:IF C=0 THEN GOTO 4100
4530 ON IT(C-1)+1 GOTO 4540,4540,4540,45
40,4570,4570,4570,4570,4560,4560,4560,45
60,4550
4540 GOSUB 4700:MS=IN$(IT(C-1))+"ヲ'ステ'ク":
GOSUB 4600:GOTO 4000
4550 MS="「イヤ、ヤッパ'リ'コレ'ヲ'ス'テ'ル'ハ'ヨ'ウ」":GOSUB
4600:GOTO 4000
4560 ST=ST-1E(IT(C-1)):GOSUB 3600:GOTO 4
540
4570 DF=DF-1E(IT(C-1)):GOSUB 3600:GOTO 4
540

```

```

4600 DY=0:GOSUB 3000:GOSUB 3100:GOSUB 10
000
4610 GOSUB 6100:GOTO 3400
4700 '
4710 IM=IM-1
4720 IF IM=C-2 THEN RETURN
4730 FOR I=C TO IM:IT(I-1)=IT(I):NEXT:GO
TO 3200
4800 '
4810 LOCATE 1,11:PRINT"アイテム ヲ"
4820 LOCATE 1,12:PRINT" ツカウ"
4830 LOCATE 1,13:PRINT" ステル"
4840 CY=0:CX=1:CA=12:CM=1:GOTO 1500
5000 LOCATE 1,1
5010 FOR I=Y-4 TO Y+4
5020 PRINTTAB(1);MID$(M$(I),X-4,9)
5030 NEXT I
5050 RETURN
6000 '
6005 EN=VAL("&H"+CHR$(VPEEK(&H8FFF+Y*64+
X)))-1:IF EN<0 THEN RETURN
6010 EH=EH(EN)+INT(RND(1)*EH(EN)*.1)
6020 ES=ES(EN)+INT(RND(1)*ES(EN)*.1)
6030 EF=EF(EN)+INT(RND(1)*EF(EN)*.1)
6040 ED=ED(EN)+INT(RND(1)*ED(EN)*.1)
6060 GOSUB 2000
6070 GOSUB 10000
6080 '
6100 FOR I=10 TO 16:LOCATE 0,I:PRINTSPAC
E$(15);:NEXT
6110 RETURN
7000 '
7010 FOR I=1 TO 9:LOCATE 1,I:PRINTSPACE$
(9);:NEXT I
7020 GOSUB 10000:DY=0
7030 PUT SPRITE 0,(0,208)
7040 FOR I=0 TO 5
7050 IF Y=TY(I) THEN TW=I:GOTO 7100
7060 NEXT I
7065 LOCATE 1,1:PRINT TW$(6);
7070 M$="アヒメタキサマ ひめをたすけよとかいふ すも":GO
SUB 3000
7075 M$=" じとりか、よく ここまで たど りついた":GOS
UB 3000
7080 M$=" ものだ な、しかし おまえに わしが た":GO
SUB 3000
7085 M$=" おせるかな?":GOSUB 3000:GOSUB
3100
7090 EN=10:BO=1:GOSUB 6010
7095 IF BO THEN BO=0:GOTO 7170 ELSE RUN"
ENDING.BAS"
7100 LOCATE 1,1:PRINT TW$(TW);
7110 LOCATE 1,3:PRINT" マチヲ デル"
7120 LOCATE 1,4:PRINT" ドウク ヤハ イク"
7130 LOCATE 1,5:PRINT" ヤト ヤハ イク"
7135 LOCATE 1,6:PRINT" ハナス"
7140 CY=0:CX=1:CA=3:CM=3
7150 GOSUB 1500:IF C=0 GOTO 7150
7160 ON C GOTO 7170,7200,7500,7700
7170 GOSUB 7900:GOSUB 10000:GOSUB 5000:P
UT SPRITE 0,(48,39),1,4:PUT SPRITE 1,(48
,39),11,5:GOTO 4000
7200 '
7210 IB=0:GOSUB 7900

```

```

7220 FOR I=0 TO 11:IF MID$(TF$(TW),I+1,1
)="1" THEN IL(IB)=I:IB=IB+1
7230 NEXT I
7240 M$="ドウク ヤハ ヨウコウ,":GOSUB 3000
7250 IF IB=0 GOTO 7300
7255 M$="ゴ ヨウハ ナンデ スカ?":GOSUB 3000
7260 LOCATE 1,3:PRINT" ウル"
7270 LOCATE 1,4:PRINT" カウ"
7280 CY=0:CX=1:CA=3:CM=1:GOSUB 1500
7290 ON C+1 GOTO 7490,7300,7390
7300 IF IM=0 THEN M$="ナニモ オモチデ ナイヨウデ スカ
,":GOSUB 3000:GOTO 7440
7305 GOSUB 7900:M$="ナニヲ ウリニナラマスカ?":GOSU
B 3000
7310 GOSUB 3300:IF C=0 GOTO 7440
7320 S=INT(IP(IT(C-1))/2)
7321 IF S=0 THEN M$="ソレハチョット ヒキトレマセン,":G
OSUB 3000:GOTO 7440
7322 M$=IN$(IT(C-1))+ "ハ"+STR$(S)+" GOLDデ
ス,":GOSUB 3000
7330 M$="ヨロシイデ スカ?":GOSUB 3000
7340 CC=C:GOSUB 8000
7370 GOSUB 3400:GOSUB 7900:IF C<>1 GOTO
7440
7371 IF IT(CC-1)>3 AND IT(CC-1)<8 THEN D
F=DF-IE(IT(CC-1)):GOSUB 3600:GOTO 7373
7372 IF IT(CC-1)>7 AND IT(CC-1)<12 THEN
ST=ST-IE(IT(CC-1)):GOSUB 3600
7373 C=CC:GOSUB 4700:GP=GP+S:GOSUB 3600:
M$="アリガ トウ コノ イマシタ,":GOSUB 3000
7380 GOTO 7440
7390 GOSUB 7900:M$="ナニヲ オカイアゲ ニナリマスカ?":G
OSUB 3000
7400 FOR I=1 TO IB:LOCATE 1,I+2:PRINTIN$
(IL(I-1))+SPACE$(10-LEN(IN$(IL(I-1)))):M
ID$(STR$(IP(IL(I-1))),2);:NEXT I
7401 CY=0:CX=0:CA=3:CM=IB-1:GOSUB 1500
7402 IF C=0 GOTO 7440
7403 IF GP<IP(IL(C-1)) THEN M$="ザンネンデ ス
カ オカネガ タリマセン,":GOSUB 3000:GOTO 7440
7404 IF IL(C-1)<4 OR IL(C-1)>7 GOTO 7413
7405 IF IM=0 GOTO 7412
7406 FOR CI=1 TO IM:IF IT(CI-1)<4 OR IT(
CI-1)>7 THEN NEXT CI:GOTO 7412
7407 IF IL(C-1)=IT(CI-1) THEN M$="モウ オナシ
モノヲ モツテオラレルヨウデ スカ,":GOSUB 3000:GOTO 74
40
7408 IF IL(C-1)<IT(CI-1) THEN M$="モットイホ
ウクヲ オモチジ ャナイデ スカ,":GOSUB 3000:GOTO 744
0
7409 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+ "デ スネ":G
OSUB 3000:S=INT(IP(IT(CI-1))/2):M$="デ ハ
イマモツテイル "+IN$(IT(CI-1))+ "ヲ":GOSUB 3000:M
$=STR$(S)+" GOLDデ オヒキトリシマス,":GOSUB 3000:M
$="イイデ スカ?":GOSUB 3000
7410 CC=C:GOSUB 8000
7411 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+S:DF
=DF-IE(IT(CI-1))+IE(IL(CC-1)):IT(CI-1)=I
L(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
7412 GOSUB 7900:M$=IN$(IL(C-1))+ "デ ヨロシ
イデ スネ?":GOSUB 3000:CC=C:GOSUB 8000:IF C=1
THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1:GP=GP-IP(I
L(CC-1)):DF=DF+IE(IL(CC-1)):GOTO 7435 EL
SE 7440

```

```

7413 IF IL(C-1)<8 OR IL(C-1)>11 GOTO 742
7414 IF IM=0 GOTO 7421
7415 FOR CI=1 TO IM:IF IT(CI-1)<8 OR IT(CI-1)>11 THEN NEXT CI:GOTO 7421
7416 IF IL(C-1)=IT(CI-1) THEN MS="モウ オナシ
'モノヲ モツテオラレルヨウデ'スカ。":GOSUB 3000:GOTO 74
40
7417 IF IL(C-1)<IT(CI-1) THEN MS="モットイフ
'キヲ オモチジ'ヤナイデ'スカ。":GOSUB 3000:GOTO 7440
7418 GOSUB 7900:MS=IN$(IL(C-1))+ "デ'スネ":G
OSUB 3000:S=INT(IP(IT(CI-1))/2):MS="デ'ハ
イマモツテイル "+IN$(IT(CI-1))+ "ヲ":GOSUB 3000:M
$=STR$(S)+"GOLDデ'オヒキトリシマス。":GOSUB 3000:M
$="イデ'スカ?":GOSUB 3000
7419 CC=C:GOSUB 8000
7420 IF C=1 THEN GP=GP-IP(IL(CC-1))+S:ST
=ST-IE(IT(CI-1))+IE(IL(CC-1)):IT(CI-1)=I
L(CC-1):GOTO 7435 ELSE 7440
7421 GOSUB 7900:MS=IN$(IL(C-1))+ "デ'ヨロシ
デ'スネ?":GOSUB 3000:CC=C:GOSUB 8000:IF C=1
THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1:GP=GP-IP(I
L(CC-1)):ST=ST+IE(IL(CC-1)):GOTO 7435 EL
SE 7440
7422 IF IM=8 THEN MS="モチモノガ'イッパ'イノ'ヨウデ'
ス。":GOSUB 3000:MS="ウルカ'ステルカシテクダ'サイ。":GOS
UB 3000:GOTO 7440
7423 GOSUB 7900:MS=IN$(IL(C-1))+ "デ'ヨロシ
デ'スネ?":GOSUB 3000
7424 CC=C:GOSUB 8000
7430 IF C=1 THEN IT(IM)=IL(CC-1):IM=IM+1
:GP=GP-IP(IL(CC-1))
7435 GOSUB 3200:GOSUB 3600:MS="アリア'トウ'ゴ'
ザ'イマシタ。":GOSUB 3000
7440 GOSUB 7900:MS="ホカニ'ゴ'ヨウハ'アリマスカ?":GO
SUB 3000
7450 GOSUB 8000
7480 GOSUB 7900:IF C=1 GOTO 7255
7490 MS="マ'ノ'オコシヲ'オマチシテオリマス。":GOSUB 3000
:GOTO 7100
7510 GOSUB 7900
7520 MS="タビ'ビ'ト'ノ'ヤト'ヤハ'ヨウコフ。":GOSUB 3000
7530 MS="ヒト'ハ'ン'+STR$(TH(TW))+ "GOLDデ'ス。":
GOSUB 3000:MS="オトマリニ'ナリマスカ?":GOSUB 3000
7540 GOSUB 8000
7570 IF C=0 OR C=2 THEN MS="ソウデ'スカ、ソレデ'ハ
オキツクテ。":GOSUB 3000:GOTO 7100
7580 IF GP<TH(TW) THEN MS="ザ'ンネンデ'スカ'オカ
ネガ'タリナイヨウデ'ス。":GOSUB 3000:GOTO 7100
7590 MS="デ'ハ'ゴ'ユツクリ...":GOSUB 3000:GP=GP
-TH(TW):HP=HM
7600 GOSUB 3100:GOSUB 3600
7610 MS="オハ'ヨウ'ゴ'ザ'イマス。":GOSUB 3000:MS="キ
ツクテ'イッテ'ラッシャイマセ。":GOSUB 3000:GOTO 7100
7700 IF IV=0 AND TW=4 GOTO 7740
7710 MS=M$(TW*2):GOSUB 3000
7720 MS=M$(TW*2+1):GOSUB 3000
7730 GOTO 7100
7740 MS="フォーク'こんな'ヘ'ンダ'ントを'ひろったんだ'が'":GO
SUB 3000
7750 MS=" おいらに'キ'いらねえから'やめよ。":GOSUB 3
000
7760 IF IM=8 THEN MS="フォーク'... と'おもったか'

```

```

もちきれないね。":GOSUB 3000:GOTO 7100
7770 IT(IM)=12:IM=IM+1:GOSUB 3200:IV=1:G
OTO 7100
7900 FOR I=3 TO 10:LOCATE 0,I:PRINTSPACE
$(16):NEXT I:RETURN
8000 LOCATE 1,3:PRINT" ハ"
8010 LOCATE 1,4:PRINT" 44"
8020 CY=0:CX=1:CA=3:CM=1:GOTO 1500
10000 LOCATE 0,17
10010 PRINT"
"
10020 FOR I=1 TO 5
10030 PRINT" I";SPACE$(28);" I";
10040 NEXT
10050 PRINT"
"
10060 RETURN
30000 '
30005 DATA やくそじ,5,0
30010 DATA やくそじ2,20,0
30015 DATA やくそじturboR,50,0
30020 DATA まほじのしお,50,0
30025 DATA むのまわし,10,5
30030 DATA かわのまわし,30,10
30035 DATA てつのまわし,100,20
30040 DATA ひかりのまわし,500,50
30045 DATA く'ム,15,5
30050 DATA メリケンサック,40,10
30055 DATA てつづめ,200,20
30060 DATA ひかりのはりて,1000,50
30065 DATA ヒ'ースの'ヘ'ンダ'ント,0,0
30100 '
30110 ' NAME HP STR
DEF DEX EXP GOLD
30120 DATA スリヤーム, 10, 1,
1, 1, 1, 1
30130 DATA コボ'ルト', 15, 3,
3, 3, 2, 2
30140 DATA トロー'ル, 25, 8,
8, 8, 4, 4
30150 DATA えび'ふり'きあ, 30, 13,
13, 12, 7, 8
30160 DATA さむい'の'きらい, 40, 18, 1
8, 14, 10, 15
30170 DATA マンティ'コア, 50, 24,
24, 20, 20, 30
30180 DATA ミノ'タウ'ロス, 60, 28,
30, 26, 30, 50
30190 DATA ケン'タウ'ロス, 70, 32,
36, 32, 50, 80
30200 DATA ド'ラゴ'ン, 80, 36,
42, 36, 80, 120
30210 DATA プ'ラック'おすもじ, 90, 40,
48, 40, 100, 200
30220 DATA おるい'ハ'ビ'メタ, 200, 44,
54, 44, 10000, 10000
31000 '
31010 DATA 5,12,22,35,50
31020 DATA 70,100,140,190,250
31030 DATA 320,400,500,640,800
31040 DATA 1000,1300,1700,2200,2800
31050 DATA 3500,4300,5200,6200,7500
31060 DATA 8000,8600,9500,10500,12000
31070 DATA 14000,16500,19500,23000,27000

```



```

31080 DATA 32000
32000 '
32010 DATA キャッスルジ ョウ, 2, 10000100010
00, 53, 8
32020 DATA オモテサント ーム, 5, 10011100100
0, 9, 13
32030 DATA ナガ タウン, 10, 1101010011
00, 9, 38
32040 DATA イチガ ヤード, 20, 1101011001
00, 51, 19
32050 DATA イダバ シティ, 50, 11110010011
0, 58, 21
32060 DATA イケブ クロード, 100, 0111000100
01, 22, 57
32070 DATA タワーノウ, 0, 000000000000
00, 10, 52
33000 DATA "キング おう「フリンセスひめが さらわれて しまった
33010 DATA " おろおろ。"
33020 DATA "まちのひと「まっすく みなみにいけば ナガ タウン
33030 DATA " が あるわ。"
33040 DATA "まちのひと「ひかに ある はしをわたったら きたに
33050 DATA " いけば イチガ ヤード よ。"
33060 DATA "まちのひと「ヒースのヘンダントか ないと ヘビ
33070 DATA " メタには かけてないよ。"
33080 DATA "フォーク「ヘンダントは きにいつてくれたかい?"
33090 DATA
33100 DATA "まちのひと「イダバ シティには もういったかい?
33110 DATA " イチガ ヤード の ちかくだ よ。"

```

## ENDING. BAS

```

10 SCREEN 5:COLOR 15,0,0
20 OPEN"grp:"AS #1
30 Y=0
40 READ AS:IF AS="*" GOTO 80
50 PSET(8,192),0:PRINT#1,AS
60 FOR I=1 TO 8:COPY(8,2)-(247,201)TO(8,
0):NEXT I
70 GOTO 40
80 GOTO 80
1000 DATA " マッスルおすもうは ヘビ メタを たおし フリンセス
1010 DATA " ひめを たすけることに せいこうした。
1020 DATA " フリンセスひめは いった。
1030 DATA " 「わたし こんなめに あうく らいた ったら こんど か
1040 DATA " ら ひとのあしをふんた りしたら あやまるように する
1050 DATA " わ。ありが とう マッスルおすもうさん。」
1060 DATA " ひめの たかひ しやな ところに ひかれていた マッス
1070 DATA " ルおすもうは ちよっとなやんだ が、
1080 DATA " 「いや、きみさえぶ し なら それで いいんだ よ。」
1090 DATA " とよび とめる ひめの こえをあとに ひとり タワーの
1100 DATA " とうき あとにした。
1110 DATA " …… すうし つご、マッスルおすもうが キング お
1120 DATA " うのもとに たいきんをもって あらわれた。
1130 DATA " 「これは モンスターから かちとった おかねで す、これ
1140 DATA " を しやっさんに あててくだ さい。」
1150 DATA " おうは いった。
1160 DATA " 「おお、マッスルおすもうよ、フリンセスひめを たすけ
1170 DATA " てくれたは かりで はなく しやっさんまで かねが
1180 DATA " わりしてくれると いうのか、し たいか し たいし や
1190 DATA " から ありが なく いただ くとするぞ。 かわりにと
1200 DATA " いては なんだ が わしも そなたの のぞみを

```

```

1210 DATA " なにか かなえて やろうぞ、なにか ひつ のぞむ
1220 DATA " が よい、ただ し かねが かるのは だ めじ や
1230 DATA " ぞ。」
1240 DATA " 「て は フリンセスひめを わたしに くだ さい。」
1250 DATA " 「おお、それはよい かねが えじ や、わしにも あとつ
1260 DATA " き が て きてて の、フリンセスひめは ど う
1270 DATA " し や?」
1280 DATA " 「わたし…」
1290 DATA " フリンセスひめは ほおをあからめ いった。
1300 DATA " 「わたし… ほっそりしたひとが すきな の、ご めん
1310 DATA " なさい。」
1320 DATA
1330 DATA " かくして、キング タムおうこくに へいわか もど
1340 DATA " った、そのかけ て ひそかに ダイエットをする マッ
1350 DATA " スルおすもうの すが たか あったのは た れも しら
1360 DATA " ない……………
1370 DATA
1380 DATA " THE END
1390 DATA
1400 DATA
1410 DATA " --- STAFF ---
1420 DATA
1430 DATA " * Director
1440 DATA " Lucky
1450 DATA
1460 DATA " * Game Design
1470 DATA " Lucky
1480 DATA
1490 DATA " * Scenario
1500 DATA " Lucky
1510 DATA
1520 DATA " * Programmer
1530 DATA " Lucky
1540 DATA
1550 DATA " * Graphic Design
1560 DATA " Lucky
1570 DATA
1580 DATA " * Music Compose
1590 DATA " Lucky
1600 DATA
1610 DATA " * Sound Effect
1620 DATA " Lucky
1630 DATA
1640 DATA " * Special thanks to
1650 DATA " へんしやうしや L
1660 DATA " おすもうさんゲ ーマー
1670 DATA " あかど う いろも
1680 DATA " なかのくたかし
1690 DATA
1700 DATA " Thank you for your playing!
1710 DATA
1720 DATA " Copyright(c)1991 ASCII Co.
1730 DATA " Presented by MSXマガ ジン
1740 DATA
1750 DATA
1760 DATA
1770 DATA
1780 DATA
1790 DATA
1800 DATA
1810 DATA
1820 DATA
1830 DATA
1840 DATA *

```

# MSX turbo R

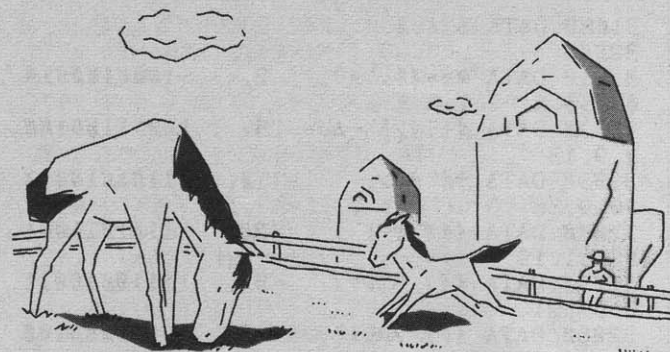
## テクニカル・アナリシス

PC-9801をはじめとする32ビットや16ビットマシンと、MSXパソコンを同時に使っている人も増えているようだ。そこで、PC-9801用プリンターを、MSXで共用するためのプログラムを作ってみた。ぜひ使ってみてね。

### MSX-DOSからのプリンター制御

MSX-DOSのプログラムがプリンターを使うためには、BDOSコールの05Hによる方法と、“PRN”という名前のファイルをオープンし、

そこに書き込む方法がある。しかし、どちらもプリンターが印字不能なときに、プログラムを中断する方法がない。また、文字符号の1AHをプリンターに送れないので、細かい制御に適さない、などといった難点もある。そこで“MSX-C



Library”の“lptout”関数を使って、ROM-BIOSを呼び出すプログラムを作ってみた。

さらに、今回のプログラムでは、ROM-BIOSがタブをスペースに変換する機能と、漢字ドライバーがシフトJIS符号をJIS符号に変換す

る機能が邪魔になる。そこで、システムワークエリアのF416H番地(RAWPRT)に1を書き込み、これらの機能を取り消している。

以上の処理をまとめたプログラムが、リスト1の“PRINTER.H”とリスト2の“MSXPRN.C”だ。

### List1 PRINTER. H

```
/*
 * printer.h
 * (C) 1991 Ishikawa
 * free to use and copy without warranty
 * on 22. Jan. 1991 by nao-i
 */
#ifndef PRINTER_H
#define PRINTER_H

#ifdef LSIC
#define void char
#endif /* LSIC */

#ifdef USE_PROTOTYPE
void openprn(void);
void putcprn(int iCode);
void closeprn(void);
void putsprn(const char *);
void putsnprn(const char *, int);
#else /* USE_PROTOTYPE */
void openprn();
void putcprn();
void closeprn();
void putsprn();
void putsnprn();
#endif /* USE_PROTOTYPE */

#endif /* PRINTER_H */
```

```
#include <stdio.h>
#include <msxbios.h>
#define RAWPRT 0xf418

VOID putcprn(iCode)
int iCode;
{
    if (lptout((char)iCode)) {
        fputs("Aborted. Yn", stderr);
        exit(1);
    }
}

VOID openprn()
{
    *((char*)RAWPRT) = 1;
}

VOID closeprn()
{
    *((char*)RAWPRT) = 0;
}

VOID putsprn(pcString)
char *pcString;
{
    while (*pcString) {
        putcprn((int)*pcString);
        pcString++;
    }
}

VOID putsnprn(pcString, iCounter)
char *pcString;
int iCounter;
{
    while (iCounter) {
        putcprn((int)*pcString);
        pcString++;
        --iCounter;
    }
}
```

### List2 MSXPRN. C

```
/*
 * msxprn.c :
 * functions to control printer on MSX-DOS
 * (C) 1991 Ishikawa
 * free to use and copy without warranty
 *
 * on 19. Jan. 1991 by nao-i
 */
```

### 複雑奇様なMSXの文字符号

プリンター制御のプログラムが、予想外に長くなってしまった理由は、MSXの文字符号にある。

第1に、01Hに続く41H~5FHの2バイトの符号で、半角の野線などを表わす“魔の2バイトグラフィック文字”が存在すること。

第2に、80H~9FHと、E0H~FFHまでの文字符号は、漢字ドライバーがある場合にはシフトJIS漢字符号の第1バイトを、漢字ドライバーがない場合には半角ひらがなを表わすこと。例をあげるなら、8ABFHという2バイトは、前者では“漢”という1文字の漢字、後者では“えソ”という2バイトのカナを表わしている。

第3に、MSX-Cのライブラリーには、Ver.1.2では漢字を処理できると書いてあるにもかかわらず、JIS符号とシフトJIS符号の変換や、半角英文字と全角英文字の変換の関数がないこと。そのため、これらを自分で作る必要があった。

以上のゴタゴタを処理するプログラムが、リスト3の“EMC.H”とリスト4の“READMSX.C”。MSXのあらゆる文字符号を、UNIX用の文字符号である“EUC(extended UNIX code)”をマナて、筆者が勝手に作った“EMC(extended MSX code)”という文字符号に変換して処理している。

なお、ファイルの内容をプログラム自身が分析して、漢字と半角ひらがなを自動判別することは不可能だ。そこで、ユーザーが選択する必要がある。グローバル変数の“isMSX1”が0ならば漢字、0以外ならば半角ひらがなとして、入力ファイルを処理するようにプログラムを作っておいた。

## List3 EMC.H

```

/*
 *   emc.h : extended MSX character code
 *   (C) 1991 Ishikawa
 *   free to use and copy without warranty
 *   on 22. Jan. 1991 by nao-i
 *
 *   b15          b0
 *   00000000 0xxxxxxx ASCII
 *   1xxxxxxx 1xxxxxxx Kanji (JIS code | 0x8000)
 *   00000000 1xxxxxxx Kana
 *   10000000 00000000 MSX Hiragana
 *   10000000 01000000 MSX 2 bytes graphic
 *   10000000 011xxxxx MSX Hiragana
 *
 */
#ifndef EMC_H
#define EMC_H
typedef unsigned   wchar_t, ushort;
typedef char       uchar, tiny;
#endif
#ifdef MSDOS
#ifdef READMSX_C
int   errno;

```

```

#else /* READMSX_C */
extern int   errno;
#endif /* READMSX_C */
#endif /* MSDOS */
#define EILSEQ 128
#define MSXGRPHEAD 1

#define getwc(pf)   fgetc(pf)
#define getwchar() fgetc(stdin)

#ifdef READMSX_C
char  isMSX1 = 0;
#else /* READMSX_C */
extern char  isMSX1;
#endif /* READMSX_C */

#ifdef USE_PROTOTYPE
int   fgetc(FILE *);
ushort hantojis(uchar);
wchar_t msxtozen(wchar_t);
#else /* USE_PROTOTYPE */
int   fgetc();
ushort hantojis();
wchar_t msxtozen();
#endif /* USE_PROTOTYPE */

#endif /* EMC_H */

```

## List4 READMSX.C

```

/*
 *   readmsx.c : read and convert MSX character code
 *   (C) 1991 Ishikawa; free to use and copy without warranty
 *   on 22. Jan. 1991 by nao-i
 *
 *   see emc.h for extended MSX character code
 */
#include <stdio.h>
#define READMSX_C
#include "emc.h"

#define isascii(c)    ((c) <= 0x7f)
#define iskana(c)    (0xa0 <= (c) && (c) <= 0xdf)
#define iskanji(c)   (0x81 < (c) && (c) <= 0x9f || 0xe0 < (c) && (c) <= 0xec)
#define iskanji2(c)  (0x40 < (c) && (c) <= 0x7e || 0x80 < (c) && (c) <= 0xfc)

/*
 *   convert MS (sift JIS) Kanji code to JIS Kanji code
 */
ushort mstojis(usMS)
ushort usMS;
{
    uchar    ucHi, ucLo;

    ucHi = (uchar)(usMS >> 8);
    if (ucHi <= 0x80) {
        return usMS;
    }
    if (ucHi < 0xa0) {
        ucHi -= 0x70;
    } else if (ucHi < 0xf0) {
        ucHi -= 0xb0;
    }
    ucHi <<= 1;
    ucLo = (uchar)usMS;
    if (ucLo >= 0x80) {
        ucLo--;
    }
    if (ucLo >= 0x9e) {
        ucLo -= 0x5e;
    } else {
        ucHi--;
    }
    return (((ushort)ucHi << 8) | (ucLo - 0x1f));
}

```

```

/*
 *   get a EMC from file
 */
int   fgetc(FILE)
FILE  *pFILE;
{
    int   iFirst, iSecond;

    if ((iFirst = getc(pFILE)) == EOF) {
        return EOF;
    } else if (iFirst == MSXGRPHEAD) {
        if (0x40 <= (iSecond = getc(pFILE)) && iSecond <= 0x5f) {
            return 0x8000 | iSecond;
        } else {
            errno = EILSEQ;
            return EOF;
        }
    } else if (isascii(iFirst) || iskana(iFirst)) {
        return iFirst;
    } else if (isMSX1) {
        return 0x8000 | iFirst; /* 00000000 0xxxxxxx */
    } else if (iskanji(iFirst)) {
        iSecond = getc(pFILE);
        if (iskanji2(iSecond)) {
            return mstojis(((iFirst << 8) | (iSecond & 0xff))
                | 0x8000);
        } else {
            errno = EILSEQ;
            return EOF;
        }
    } else {
        errno = EILSEQ;
        return EOF;
    }
}

/*
 *   convert Hankaku (ASCII or Kana) to Zenkaku JIS code
 */
ushort hantojis(ucCode)
uchar  ucCode;
{
    static ushort ausAlpha[96] = {
        0x2121, 0x212a, 0x2149, 0x2174, 0x2170, 0x2173, 0x2175, 0x2147,
        0x214a, 0x214b, 0x2176, 0x215c, 0x2124, 0x215d, 0x2125, 0x213f,
        0x2330, 0x2331, 0x2332, 0x2333, 0x2334, 0x2335, 0x2336, 0x2337,
        0x2338, 0x2339, 0x2127, 0x2128, 0x2163, 0x2161, 0x2164, 0x2129,
    };
}

```

次ページへ



## List5 MSXBJ10v. C

```

/*
 * msxbj10v.c : print MSX character code to CANON BJ-10V printer
 * (C) 1991 Ishikawa; free to use and copy without warranty
 * on 22. Jan. 1991 by nao-i
 */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#define const
#include "emc.h"
#include "printer.h"

void prFile(pFILE, tTabs)
FILE *pFILE;
tiny tTabs;
{
    static char acSet[] = {
        0x1c, 0x53, 0, 2, /* space before/after Zenkaku */
        0x1c, 0x54, 0, 2, /* space before/after Hankaku */
        0x1c, 0x56, /* no adjust after Hankaku */
        0x1c, 0x26, /* begin Kanji */
        0x1b, 0x6c, 4; /* left margin */
    };
    static char acRes[] = {
        0x1c, 0x53, 0, 3, /* space before/after Zenkaku */
        0x1c, 0x2e, /* end Kanji */
        0x0c; /* form feed */
    };
    static char acHln[] = {0x1c, 0x0f, 0};
    static char acHOut[] = {0x1c, 0x12, 0};
    static char acSp[] = {0x1c, 0x0f, 0x21, 0x21, 0x1c, 0x12, 0};
    int iCode;
    tiny tCol;

    openprn();
    putsprn(acSet, sizeof(acSet));
    errno = 0;
    tCol = 0;
    while ((iCode = fgetc(pFILE)) != EOF) {
        if ((iCode & 0x8080) == 0x8080) {
            putcprn((iCode >> 8) & 0x7f);
            putcprn(iCode & 0x7f);
            tCol += 2;
        } else if (iCode == 'Yn') {
            putcprn(0x0d);
            putcprn(0x0a);
            tCol = 0;
        } else if (iCode == 'Yt') {
            do {
                putsprn(acSp);
            } while (++tCol % tTabs);
        } else {
            int iHan;

```

```

            iHan = msxtozen(iCode);
            putsprn(acHln);
            putcprn((iHan >> 8) & 0x7f);
            putcprn(iHan & 0x7f);
            putsprn(acHOut);
            tCol++;
        }
    }
    if (errno == EILSEQ) {
        fputs("Illegal code.Yn", stderr);
        errno = 0;
    }
    putsprn(acRes, sizeof(acRes));
    closeprn();
}

int main(argc, argv)
int argc;
char **argv;
{
    tiny tTabs;
    static char acUsage[]
    = "Usage : msxbj10v [-1-2] [-tn] filename ...Yn";

    tTabs = 8;
    while (--argc) {
        if (++argv == '-') { /* option */
            int iTabs;

            switch ((*argv + 1)) {
                case '1':
                    isMSX1 = 1;
                    break;
                case '2':
                    isMSX1 = 0;
                    break;
                case 't':
                    if (2 <= (iTabs = atoi(*argv + 2))
                        && iTabs <= 16) {
                        tTabs = (tiny)iTabs;
                    } else {
                        fprintf(stderr, "Bad tabs %dYn",
                            iTabs);
                        exit(1);
                    }
                    break;
                default:
                    fputs(acUsage, stderr);
                    exit(1);
                    break;
            }
        } else { /* file name */
            FILE *pFILE;

            if ((pFILE = fopen(*argv, "r")) != NULL) {
                prFile(pFILE, tTabs);
            } else {
                fprintf(stderr, "Can not open '%s'Yn",
                    *argv);
                exit(1);
            }
        }
    }
    return 0;
}

```

ばい。さらに、BASICのプログラムリストを印字するためには、あらかじめBASICの

BSAVE "ファイル名", A  
コマンドで、プログラムをアスキーセーブしておく必要がある。

編集部にはプリンターがないので試していないけれど、BJ-10vの制御方法は、エプソンのプリンターであるVP-800とほぼ同じようだ。もしかすると、このプログラムをそのままVP-800などで使えるかもしれない。

## 来月からは MSX-DOS2だ

と、いうところで、今月のテクニカル・アナリシスはおしまい。来月からは、MSX-DOS2に関して記事を作っていこうと思う。また、今月掲載したプリンター制御プログラムを、NECのPC-PR201シリーズ用に改造したリストも、掲載する予定だ。そのほか、記事でとりあげてほしい内容があったら、お便りくださいな。

## List6 LINKBJ. BAT

L80 CK, MSXBJ10V, READMSX, MSXPRN, MSXBIOS/S,  
CLIB/S, CRUN/S, CEND, MSXBJ10V/N/Y/E:XMAIN

DTMFを活用しよう!

# ハードウェア事始め

関 鷹志

いまやプッシュホンのピッポッパッ! という音はおなじみだね。プッシュホンのような音はDTMFと呼ばれ、当然のことながら一定のルールがあるのだ。それを理解して、MSXを使ってDTMF音を出してみよう!

## ひと冬の出会い!

2カ月のごぶさたでした。冬の間だけは、じっと部屋に閉じこもってられない性分のため、いつもこの時期は所在不明になっている関です。スキーシーズンもすでに終盤、今年もいろいろ楽しいことがありました。全国各地のスキー場に出没したり、日本初の完全予約制スキー場へ行ったり、板を壊してシーズン途中で追加もう1セット板を買ったり、先シーズン始めたモノスキーの技もかなり極まってきました。またその中で、スキーを通じて新しい付き合いを始めることもできたりといったように、ともかくいろいろな人たちと出会うことができました。

前回にもチラッと書いた某スキー場では、なんと今年はニューゼーランドからゲレンデコンパニオンを数名採用していました。私の社交性には、国境線がないことで有名で、すぐさまウエンディちゃん(!)たちと仲良くなりました。

楽しいシーズンも間もなく終わり、彼女たちともお別れになることを考えると、ついつい気が滅入ってしまいます。今年もひと冬だけの片思いに終わりそうです。残り少ない滑走日を、一期一会を大切に合言葉にがんばりたいと思っています。

さて、今月はリモコン装置など

に活用ができるDTMF信号を活用するための基礎知識編をお送りします。ハード製作は来月までお預けということにしておきます。

## DTMF信号とは?

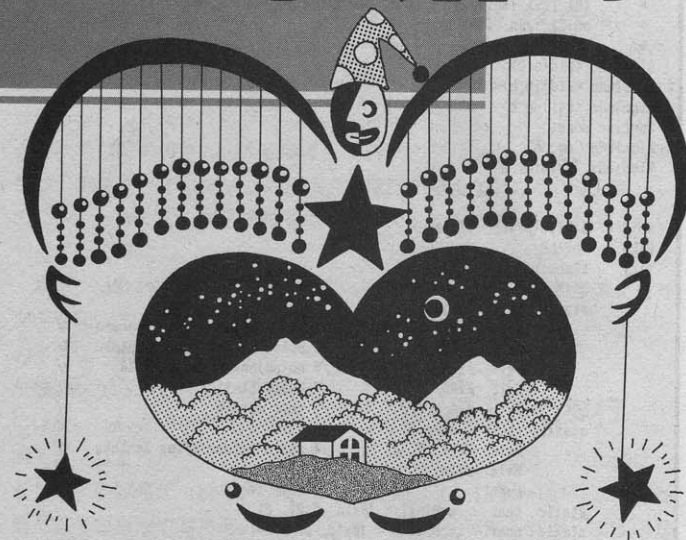
DTMF信号は一部の人にとっては、すでに耳馴染みある言葉だと思えますが、大半の読者のみなさんにとっては、なんだそれって感じてはないでしょうか。ところが、その名前すら知らない人でも、日頃から利用して、お世話になっていることが多いのです。

DTMFとは、Dual Tone Multiple Frequencyの略で、日本語では、多周波符号という堅苦しい名前が付けられているものです。これはもともとは電話機のダイヤル信号の方式のひとつです。プッシュホンの、あのピッポッパッという音、それがDTMF信号なのです。

なお、これと区別するために、昔からのダイヤル方式は、ダイヤルパルス方式、略してDP方式と呼ばれています。

このDTMF信号は、国際的な規格として、CCITT(国際電信電話諮問委員会)というお固い機関でしっかりと標準化されています。この機関の名前は、パソ通をやっている人ならよく耳にすることがあると思います。そのおかげで世界共通となっています。

私がこのDTMF信号の音を初め



て聞いたのは、1970年の大阪万博でのことでした。それまでは、ダルマ式(懐かしい響き!!)のダイヤル電話が当たり前で、もちろん世の中にはまだプッシュホンが流通していませんでした。

今でこそ電話機は多種多様になつて、いろいろな種類が選べるのですが、昔は電話機というと、黒いダイヤル式のものしか一般家庭に普及していなかったのです。

などという、歳がバレてしまいそうですが、いわゆる、ピッポッパッというあの音は当時としては大変耳新しいものであったことを、幼少時の私の記憶にははっきりと刻みこまれたわけです。音によるダイヤル方式であるため、時にはトーン方式と呼ばれることもあるようです。

このなんとも不思議な音はどのようなふうにして作られているのでしょうか。今は基本的な電話機(つまり、留守番機能といった特殊機能がついていないもの。もちろんコードレスホンではない)の中を分解して見てみても(とはいえ、実際に分解しないように!), ICが1、2個と数本のコンデンサー、

抵抗器、ダイオードなどのような部品しか搭載されていません。初期のプッシュホンの場合は、中に大きなコイルやコンデンサーなどが入っていて、いかにも精密な発振回路を内蔵しているな、という雰囲気でした。初期のものでは、アナログ式でこの信号を、また最近のものではほとんどデジタル式でこのDTMF信号を作り出しているのです。

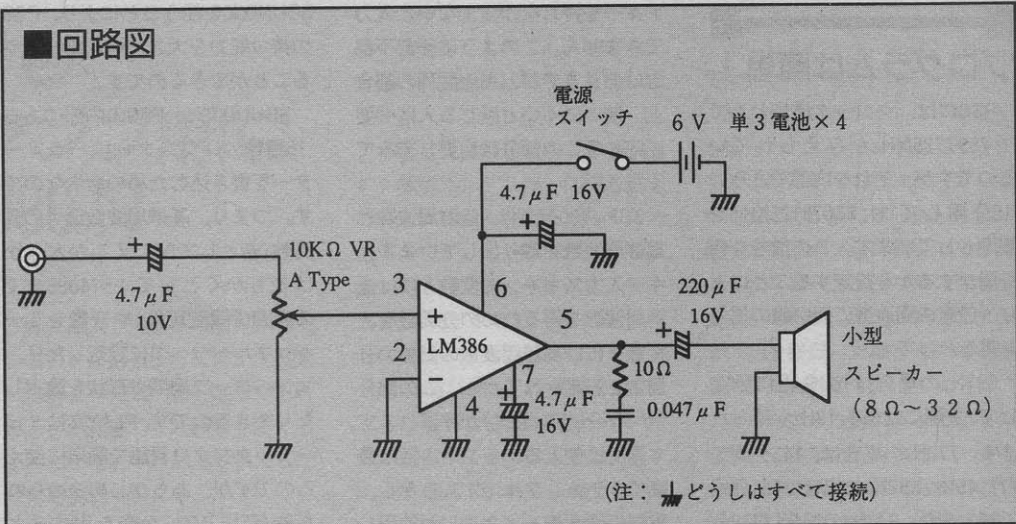
## DTMFの周波数成分

さて、実際のこのDTMF信号は、その名のとおり、ふたつの周波数成分をもっています。つまり、ふたつの異なった周波数の発振回路を用意して、それをミックスしているわけです。この元の周波数というのは、正弦波(サイン波ともいう)である必要があります。ちょっと難しい話になりますが、正弦波以外の信号というのは、厳密にいうとわずかですが2倍や3倍といった整数倍の周波数成分(これを高調波と呼ぶ)をも含んでいるため、用途によっては不具合が発生することがあるのです。ちなみに、

普通のデジタルICで簡単に発生できる信号の波形は矩形波とか方形波と呼ばれるもので、たつぷりと高調波を含んでいます。そのため、そのままでは簡単にDTMF信号の基準波として用いることはできません。

図1を見てください。実際の電話機などに用いられているキー(ボタン)の配列です。ところが、ちょっと見ると気付くと思うのですが、一番右側の縦列にA、B、C、Dという見慣れないキーがあります。これは拡張用という名目で準備されているものの、電話機ではまったく活用されていないものです。この図の縦横に書かれている数字がさきほど触れたふたつの周波数です。縦列の697Hz(ヘルツ)、770Hz、852Hz、941Hzを低群周波数、横列の1209Hz、1336Hz、1477Hz、1633Hzを高群周波数といいます。この低群、高群周波数の中からそれぞれひとつずつ選びだしてミックスした信号、それがDTMF信号なのです。

具体的には、1のキーを押した場合は、697Hzと1209Hzが、8を押した場合は852Hzと1336Hzが



ミックスされた音が発生することになります。ほかのキーに関してもまったく同様です。このようにして、8種類の周波数があれば4×4、つまり16種類の信号を表現することができるのがわかってもらえたことと思います。DTMF信号は、電話機からのダイヤル信号としてだけではなく、各種テレホンサービスなどにも広く用いられています。たとえば、銀行の残高照会とか、留守番電話機などの多機能電話の外部からのコントロ

ールとか、今ちまたで問題になっているダイヤルQ<sup>2</sup>など、その用いる用途はじつにさまざまです。

### MSXでDTMF信号を

DTMF信号の音は、プッシュホンがあれば聞くことはできますが、電話機でイロイロとするのはちょっとまずいことになるかもしれません。というわけで、次にMSXでDTMF信号を発生するプログラムを紹介したいと思います。

MSXには、標準でPSG、プログラムサウンドジェネレーターと呼ばれる回路が内蔵されています。もともとはGI社(ゼネラルインストルメンツ)のAY-3-8910という型番のLSIが採用されていたのですが、最近のMSXではこの機能をも含めた複合機能VLSIを使用しています。とはいえ、プログラムに違いはまったくないので、MSX、MSX2、MSX2+、MSX turbo Rのどれでも使えるはずですよ。

では、ここで簡単にプログラムの説明をしましょう。PSGは、プログラムによる設定により任意の周波数の信号を同時に3種類まで発生させることができます。DTMF信号は前にも説明したとおり、2種類の信号をミックスしたもので、実現できるわけです。

PSGにはある基準周波数信号

(クロック信号とも呼ぶ)が与えられていて、それを内部で分周することによって任意の周波数の信号を得るようになっていました。その基準になる周波数は、1,789,725MHz(メガヘルツ)です。へんな値のようですが、これはもともとカラーTV信号の一種であるNTSC方式の基準になる3,579,545MHzを2分の1にしたものなのです。これはMSX2+までのCPUの基準クロックにもなっています。通常、MSXの内部では、RTC(リアルタイムクロック)以外の基準信号はすべてこの信号を元にして作っているのです。ちなみにRTCの基準周波数は、32,768KHz(キロヘルツ)です。

さて、この1,789,725MHzは水晶発振器により作られる信号なので極めて正確で安定していることは理解してもらえます。図1からもわかるように、低群周波数、高群周波数ともに中途半端な値になっています。しかし、実際にはこれらの値の許容誤差は±1.5パーセントまでであるので、697Hzで686.55~707.46Hz、770Hzで758.45~781.55Hzといった具合にわりと広い範囲の周波数で大丈夫。基準周波数×0.985で求められる値が許容の下限周波数で、基準周波数×1.015が上限周波数です。そのほかについては、計算してみてください。

**■図1 DTMF信号とキー配列**

低群周波数 (Hz)	697	1	2	3	A
	770	4	5	6	B
	852	7	8	9	C
	941	*	0	#	D
		1209	1336	1477	1633
		高群周波数 (Hz)			

周波数誤差 ±1.5%

## プログラムは簡単!

PSGには、クロック信号として1.7897725MHzが与えられているのですが、それを内部でさらに16分周して111.86078125KHzを基準としています。この信号を何分周かするかを設定することにより、任意の周波数に近い値の信号を得るわけです。

697Hzの場合は160分周に設定して、実際には699.13Hzが得られます。770Hzの場合は、145分周で771.45Hz、852Hzの場合は131分周で853.9Hz、941Hzの場合は119分周で940Hz、1209Hzの場合は93分周で1202.80Hz、1336Hzの場合は84分周で1331.68Hz、1477Hzの場合は76分周で1471.85Hz、1633Hzの場合は69分周で1621.17Hzが得られることになります。これらはしっかりと許容誤差の範囲に収まっています。

プログラムはリスト1のとおりです。特別な命令は使っていませんし、機種依存性がある部分もほとんどありません。110~280行では、キー入カスキャンを行なっています。キャピタルロックしておかないと、A~Dは使えません。プログラムをなるべく簡略化したかったため、大文字のみしか識別していないからです。また\*(アスタリスク)や#(シャープ)はシフ

トキーを押しながらでないと入力できません。このように一部不都合はありますが、キー配列の都合上、使いにくいと感じる人は必要に応じてこの部分は変更してみてください。

310~400行では、低群周波数と高群周波数を作り出しています。キー入カスキャンで変数Aには低群周波数を得るための分周数を、変数Bには高群周波数のための分周数を設定されてから、この部分(サブルーチン形式)が呼ばれます。

同時に使えるチャンネル数は最高で3チャンネルです。しかし、実際には2チャンネルしか使用していません。使っているチャンネルは低群周波数がAチャンネル、高群周波数がBチャンネルです。Cチャンネルは未使用となっています。Aチャンネル、Bチャンネルともに音量は最大レベルにしています。

380行目のFOR~NEXTがDTMF信号が出ている時間の長さを決定しています。機種によっては、この部分を変更しないといけない場合もあるでしょう。

## SOUND文について

プログラムの中で比較的特殊な命令といえば、SOUND文でしょう。通常はPLAY文で音楽の演奏がわりと手軽に行なえるのですが、

SOUND文を使うことにより、PSGの持つ能力を大きく引き出してやることのできるのです。

SOUND文は、PSGの内部にある16種類のレジスターにパラメーターを書き込むための命令なのです。つまり、基準周波数信号の分周数(音として聞こえるかどうかはともかくとして1~4095までの範囲で設定可能)や音量を3チャンネルずつずつに設定したり、エンベロープ周期や形状を設定したりできるのです。PLAY文はミュージックマクロ言語で簡単に使えるのですが、あらかじめ決められた音(音階)でしか音を出すことはできないなどの制約があり、特殊な用法には向いていないのです。その点、SOUND文は設定は複雑で面倒ですが、細かい作業ができるようになっています。

これらについての詳しいことは、手持ちのBASICの活用書などを参

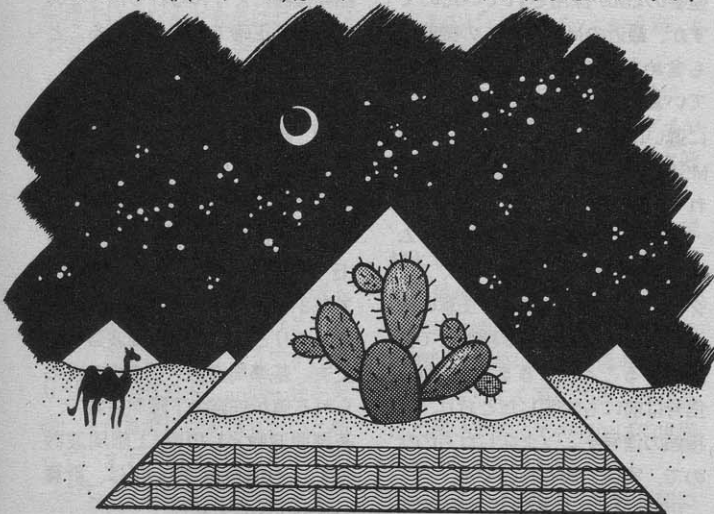
考にしてください。

今月はDTMF信号を活用するためのお勉強編をお送りしました。MSXだけでも立派にDTMF信号は発生することができますが、その音を受信して解読(デコード)することは簡単にはできません。そこで今回は専用LSIを使ってデコード回路を作ってみることにします。また、MSXに頼らずに、独立して使用できるDTMF信号発生回路もあわせて紹介する予定です。

MSXで作ったDTMF信号でも、電話の受話器がその音を拾えばどこにかかかってしまうので、使うときは十分気をつけるようにしてください。なお、電気通信事業法により、認可されていない機器を電話回線で使用するのは禁じられています。バックグラウンドに流れている音の扱いがどうなるかは、電話局も私もうかがい知る余地もないとは思うのですが……。

## ■リスト1

```
100 ' DTMF テスト by Taka. S
110 T$=INKEY$
120 IF T$="1" THEN A=160:B=93:GOSUB 300
130 IF T$="2" THEN A=160:B=84:GOSUB 300
140 IF T$="3" THEN A=160:B=76:GOSUB 300
150 IF T$="A" THEN A=160:B=69:GOSUB 300
160 IF T$="4" THEN A=145:B=93:GOSUB 300
170 IF T$="5" THEN A=145:B=84:GOSUB 300
180 IF T$="6" THEN A=145:B=76:GOSUB 300
190 IF T$="B" THEN A=145:B=69:GOSUB 300
200 IF T$="7" THEN A=131:B=93:GOSUB 300
210 IF T$="8" THEN A=131:B=84:GOSUB 300
220 IF T$="9" THEN A=131:B=76:GOSUB 300
230 IF T$="C" THEN A=131:B=69:GOSUB 300
240 IF T$="*" THEN A=119:B=93:GOSUB 300
250 IF T$="0" THEN A=119:B=84:GOSUB 300
260 IF T$="#" THEN A=119:B=76:GOSUB 300
270 IF T$="D" THEN A=119:B=69:GOSUB 300
280 GOTO 110
300 'TONE GENERATE
310 SOUND 0,A : SOUND 1,0
320 SOUND 2,B : SOUND 3,0
330 SOUND 8,15
340 SOUND 9,15
350 SOUND 7,&B10111100
360 FOR I=0 TO 180:NEXT
370 SOUND 7,&B10111111
380 RETURN
```





# ミニパワーアンプ用IC LM 386 N

MSXのサウンド出力端子は、オーディオアンプやモニターのAUX端子などと接続できるようになっています。ところが、MSX本体にはアンプを内蔵していないため、それ自身でスピーカーを直接鳴らすことはできません。そこで、ここでは簡単なミニパワーアンプの作り方を紹介しましょう。127ページの回路図を見てください。

使うICはナショナルセミコンダクター社のLM386です。このICは、最初に発売されてから10数年経過しているのですが、私が知る限りにおいてはこれだけ使いやすく、手軽なものはまだ他にはないようです。価格も1個100円以下で購入することができるはず。雑誌広告を見ていると、10個で600円というところもあるようです。

ICのパッケージは、通常DIPの8ピンです。使用電源電圧範囲が広く、無音時の消費電流も比較的少なめです。なお、このICにはセカンドソース(他社同等品)が数多く存在するようですが、本家本元のナショセミ(こう呼ぶのが業界通です)製や、国産のJRC(新日本無線)製のNJM386が入手しやすいようです。なお、JRC製にはパッケージがSIP(ピンが横一列に配置されたタイプ)になったものも用意されているようです。

通常品は使用電源電圧が4~12V(ボルト)となっているのですが、さらに電源電圧範囲を広げたLM386N-4(NJM386B)があります。このICの場合は、5~18Vの使用範囲となっています。販売店によっては、これらがまったく気に

されずに入り混じって販売されていることがあるようですが、実際には、5~12Vの電圧範囲であれば、どの品種でも問題なく使えることになるので、あまり気にしなくても良いでしょう。

回路図中の入力端子は、通常のオーディオ用のピンプラグであるRCAタイプを用いると便利です。可変抵抗器(ボリューム)は音量コントロールのためのものです。できればAタイプのものを使ってください。Bタイプのものを用いると、急激に音が大きくなる変化をするので、多少使いにくいことになると思います。回路図中では10KΩ(キロオーム)と指定していますが、実際には最大値が10~50KΩの範囲のものならば問題なく使用できます。

電解コンデンサーには極性があるので注意してください。新品の場合、リード線(足)が長い方がプラス側です。入力側の47μF(マイクロファラッド)は、入力信号からの直流カットのためのものです。この値をあまり小さくすると、低音がカットされすぎてしまうことになります。スピーカーに接続されている220μFも同様のことが言えます。実際には、小型スピーカーを駆動するのであれば、小型スピーカーでは十分な低音が再生できないので、入力側は10μFぐらいまで、出力側は100μFぐらい

まで容量を落としても、聴感上ではほとんど違いはわからないはずです。

7番ピンに接続されている47μFの電解コンデンサーは電源電圧のノイズによる影響を減らすためのものです。電池駆動だけならば、無くても差し支えないはずです。外部にACアダプターなどを用意して使用する場合は、なるべく大きめの値(100μF程度で十分)にしないと、とくに低音部分でノイズが目立つことになると思います。

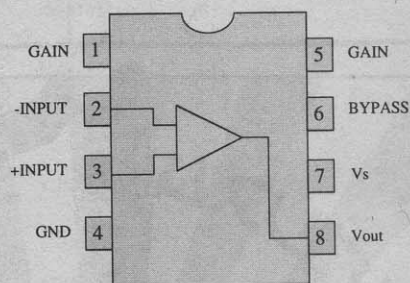
出力側の10Ωの抵抗器と0.047μFのコンデンサーは発振防止用です。この値はメーカーの推奨値です。抵抗器とコンデンサーの位置は逆に入れ代わっても構いません。また抵抗器は普通の4分の1~8分の1W(ワット)程度のカーボン抵抗器で、コンデンサーはセラミックコンデンサーで十分役割を果たしてくれます。

スピーカーのプラスマイナスの極性がわからないときは、電池1本で簡単に判断できます。電池のプラス側、マイナス側をそれぞれ適当にスピーカーの端子に接続してください。接続時間はなるべく短

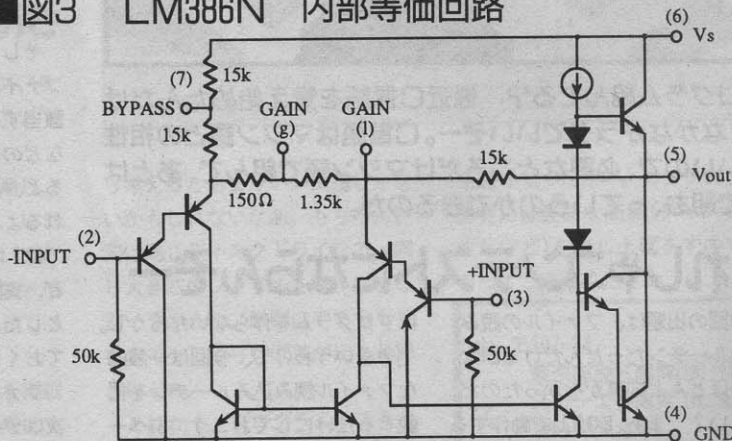
かめにしましょう。あまり連続して接続していると、スピーカーに内蔵されているボイスコイルを焼き切ってしまうことがあるからです。このとき、もしスピーカーの中心の部分が前に出っ張ったら、極性は電池のプラス側を接続したほうがスピーカーのプラス側です。引込んだら、電池の電池のマイナス側を接続したほうがスピーカーのプラス側です。

スピーカーを裸のまま使うのは決してお勧めできません。小さな紙のダンボール箱でも良いので、ぜひ箱に入れて使用してください。音量も、音の締めり方もまったく違って聞こえるはず。回路全体を小型化したいときや、実装部品を変えていると試してみる場合は、これらのことを知っているのと役に立つことでしょう。

### ■図2 ピン配列



### ■図3 LM386N 内部等価回路



# PROGRAM HOUSE

## プログラムハウス



プログラム組んでる？ 最近C言語を覚え始めたんだけど、なかなかラクでいいぞー。C言語はマシン語との相性がいいので、必要なところだけマシン語で組んで、あとはCで組む、っていうのができるのだ。

### これじゃコンテストにならんぞー

前回の出題は、ファイルの読み込みルーチンだったんだけど、なぜかほとんど応募がなかったのだ。難しい？ まあ、DOS上で動作するもの、と限定したのがいけなかったのかもしれない。あまりDOSで

はプログラムを作らないだろうし。

そういうわけで、今回は一般的なファイル読み込みルーチンを掲載するだけにしておこう。131ページの最初のリストなので参考にしてくれ。

プログラムの解説もやっておこう。まず、1AHのファンクションを使って、DEレジスターの値をDMAにセットする。つまり、DMA領域=ファイルを読み込むアドレス、というわけだ。そのあとFCB領域(37バイト)を0で埋めて、HLレジスターに設定されているファイルネームをFCBの先頭に転送する。

そして0FHのファンクションでファイルを開くんだけど、該当するファイルが無かった場合などのなんらかのエラーが発生すると、AレジスターにFFHが設定されるようになってる。サンプルでは";"でコメントにしてあるけど、実際に使う時はここにちゃんとしたエラー処理ルーチンを書いておくといいだろう。

ファイルをオープンできたら、次はデータの読み込みだ。まず、FCBの33バイトからのランダムレコード(ファイルのどこからデータ

を読み出すかを設定するものを0にし、レコードのサイズを1にする。ファイルをオープンしたときに、FCBの16バイト目にファイルのサイズが設定されているので、その値を1回で読み出すレコード数としてHLレジスターに入れる。これでファイルを1回で読み込むことができるわけだ。

もちろん、読み込みに失敗したときはAレジスターにFFHが設定されるのでチェックしておこう。

簡単でしょ？ ほんとになぜ集まらなかったんだろ？ ひよっとしてあまりスピードが上がりなかったからなのかな？ たしかに今回は無理っぽい。だから“基本的なところで”と断っておいたんだけどなあ。理由になってないか。でも、アルゴリズムコンテストはいちおうマシン語初心者のためのページなので、スピードはあまり気にせずにプログラムを送ってね。

## リスト1：ファイル読み込みルーチン

```

BDOS EQU 0005H
;-----
;
; DISK LOAD
;
;E: HL=data top address
; DE=load address
;
DISKLD: PUSH HL
LD C, 1AH ;set DMA
CALL BDOS
LD HL, FCB+0 ;clear FCB
LD DE, FCB+1
LD BC, 37-1
LD (HL), 0
LDIR
POP HL
LD DE, FCB+0 ;file name テソク
LD BC, 12
LDIR
LD DE, FCB ;file open
LD C, 0FH
CALL BDOS
;OR A
;JR NZ, ERROR
LD HL, 0 ;random record = 0
LD (FCB+33), HL
LD (FCB+35), HL
INC L ;record size = 1
LD (FCB+14), HL
LD HL, (FCB+16) ;HL=file size
LD DE, FCB
LD C, 27H
CALL BDOS
;OR A
;JR NZ, ERROR
RET
FCB: DEFS 37
    
```

## 出題 読み込みの次は書き込みだ

ファイルの読み込みの次はどう考えても書き込みだろう。今回はDISK BASIC上で動作するものを作ってくれ。例によってHLレジスタで示されるアドレスにファイルネームなどを設定しておくんだけど、そのあとにディスクに書き込むデータの先頭アドレスと終了アドレスもあわせて設定されていることにするぞ。正確に言うと、まず1バイト目にドライブ番号、2バイト目から12バイト目までにファイルネーム、そして13、14バ

イト目にデータの先頭アドレス、15、16バイト目にデータの終了アドレス、と設定されている。

そのほかの条件も前回と同じ。スタックはページ3にあり、レジスタを保存する必要はないけど、HLレジスタで示されるファイルネームなどの情報は破壊してはいけない。

上にサンプルプログラムを掲載しておいたので、これを参考にするといいだろう。でも、今回の出題もスピードを上げるという点か

## リスト2：サンプルプログラム(DISK BASIC)

```

;-----
;
; DISK SAVE ROUTINE
;
;Entry HL=data top address
;
;DATA: DB drive, 'file name 11byte'
; DW start address
; DW end address
;
;-----
BDOS EQU 0F37DH
DISKSV: PUSH HL ;FCB クリア
LD HL, FCB+0
LD DE, FCB+1
LD BC, 37-1
LD (HL), B
LDIR
POP HL

LD DE, FCB+0 ;FCB = ドライブ'N'コウ, ファイルネームヲセッテイスル
LD BC, 12
LDIR
LD DE, STTADR ;スタート, エンド'アドレスヲネジ'ン
LD BC, 4
LDIR

LD DE, (STTADR) ;DMA カキコミカシ'アドレスヲセッテイ
LD C, 1AH
CALL BDOS

LD DE, FCB ;ファイルノサケセイ
LD C, 16H
CALL BDOS

LD HL, 0 ;カキコミカシレコード' = 0
LD (FCB+33), HL
LD (FCB+35), HL
INC L ;カキコミレコード'サイズ' = 1
LD (FCB+14), HL
LD HL, (ENDADR) ;カキコミレコード'スウヲHLニモトメル
LD DE, (STTADR)
OR A
SBC HL, DE
INC HL ;HL=カキコミレコード'スウ
LD DE, FCB
LD C, 26H
CALL BDOS ;ランダムナカキコミ

LD DE, FCB ;ファイルノコース'
LD C, 10H
CALL BDOS
RET

STTADR: DS 2 ;スタート'アドレスネジ'ンノタメ
ENDADR: DS 2 ;エンド'アドレスネジ'ンノタメ
FCB: DS 37 ;'ディスクアクセス'ノタメノFCB

END
    
```

ら考えるとあまりいい出題じゃないかもしれないなあ。もちろん計測は同じディスクドライブで、同じ大きさのファイルをセーブする、というふうに、厳密にやるつもりなので少しぐらいは差が出ると思うけどね。

とにかく、プログラムができたから以下のあて先までプログラムのソースが記録されているディスク

を送ってください。コンテスト優勝者には豪華な商品(ディスク20枚だけ)を差し上げますので、るってご応募ください。

あ 〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
て (株)アスキー  
先 MSXマガジン編集部  
アルゴリズムコンテスト係

# アセンブラの神様

BASICの神様に続く神様シリーズ(そんなのあるのか?)第2弾だ。MSXでBASICができる、っていてもあたりまえな感じだよな。やっぱりこれからはアセンブラだよ。アセンブラ。男なら硬派でいこう!

## ついに実現!! マシン語入門講座だ!

新連載アセンブラの神様の第1回目はDOS上で使うアセンブルプログラム「M80」の話だ。マシン語を使ったプログラムを作る場合、どうしても必要になるのがプログラム開発ツール。M80はそのひとつで、マシン語のニーモニックをアセンブルするためのもの。今回はそのM80のマクロ機能の話だ。ちなみにこのページは吉田哲馬の協力で構成されている。今後ともよろしく願いますぞ。

## 今月のお題目 MSX-M80のマクロ機能を使い

マシン語でプログラムを組んだことのある人はわかると思うけど、とにかくマシン語のリストは長い。なんせ1行に1命令しか書けないんだから、見通しが悪くてしょうがないのだ。そうかといってC言語やBASICなどの高級言語を使うのはうっとおしい。そんなこと感じたことはないかな?

今回紹介するマクロ機能は、冗長でわかりにくいマシン語を少しでもわかりやすく、かつ簡潔に記述できるように配慮されたもの。よく使う命令群をマクロとして定義しておけば、プログラムの見通しがよくなるので、デバッグなどに効力を発揮するはずだ。

このマクロ機能をサポートしているM80は、アスキーから発売されている「MSX-DOS TOOLS」を買わないと手に入れることができないが、これはマシン語でプログラムを組む場合絶対持っていたほうがいい。持っていない人はお金を貯めて買う計画を立てておこう。それでは、それぞれの機能について説明していこう。133ページにスプライトを表示するプログラム2本を掲載しているが、前者はマクロを使用していないモノ、後者はマクロを使用しているモノ、となっている。それを参考にしながら説明を読んでいってくれ。

「MACRO~ENDM」は133ページ

のマクロを使用しているほうのリストで「VRAMWRT」として定義されている。マクロの中身はVRAMに複数のデータを転送するものだ。まずプログラムの頭でマクロ名を書き、スペースを空けて「MACRO」、そしてパラメ

```
リスト1
IRP X, <1, 2, 3>
DB X
ENDM

↓

DB 1
DB 2
DB 3
```

```
リスト2
IRPC X, AB
OUT (C), X
ENDM

↓

OUT (C), A
OUT (C), B
```

## M80の疑似命令一覧

### ■「マクロ名」MACRO「パラメーター」~ENDM

何回も繰り返し使用される命令をこのマクロとして定義しておく、マクロ名を記述するだけでその定義どおりに命令を展開し、アセンブルする機能だ。パラメーターを渡したり、マクロからマクロを呼び出したりすることもできる。「MACRO」と「ENDM」の間に設定されている命令が実際に展開される命令となる。

### ■REPT「数」~ENDM

「REPT」と「ENDM」の間に設定されている命令が「REPT」のあとに記述される数だけ展開し、アセンブルする機能。

### ■IRP「ダミー」、**「パラメーター」**~ENDM

「IRP」のあとに設定されているパラメーターの数だけ展開するが、その際ダミーをパラメーターに順次置き換えていく。

### ■IRPC「ダミー」、**「文字列」**~ENDM

「IRPC」のあとに設定されている文字列の文字数だけ展開するが、その際ダミーを文字に順次置き換えていく。

### ■LOCAL「ラベル」

「MACRO」~「ENDM」内でラベルを使用する場合、最初にこの命令を使って使用するラベルを宣言しておく必要がある。アセンブルするとこのラベルが「. 0000」から「. FFFF」までの文字に置き換わるのでプログラムではこのラベルを使用できない。

ターを「,」で区切って並べていく。次の行から「ENDM」までがマクロの中身になる。プログラム中にマクロ名が記述されていると、アセンブルしたときに「ENDM」までの内容に置き換わる、というわけ。しかもパラメーターに値を指定している場合は、そのパラメーターの部分も置き換えてくれる。

そういうことはサブルーチンでやればいいじゃん、と思うかもしれないけど、パラメーターを渡したりするときにサブルーチンは不便だし、「CALL」、「RET」の部分だけスピードも遅くなる。その意味でマクロは便利なのだ。

このほかに、正確にはマクロと呼ばないけれど、便利なM80の疑似命令が用意されている。

「REPT」~「ENDM」は、設定されている命令を繰り返し展開してアセンブルするもの。133ページのリストの「PATTERN:」の部分などで使用しているのがわかるかな? まず「REPT」のあとに繰り返す回数を設定し、その次の行に実際の命令を記述する。そして最後に「ENDM」を書く。これで終わりだ。このほか「IRP」と「IRPC」という、

同じように繰り返し展開してアセンブルする機能がある。「REPT」との違いはパラメーターを指定できること。 「IRP」ではパラメーターを「,」で区切って並べていくが、もうひとつの「IRPC」ではパラメーターを文字列で指定していく。でも、正直いってあまり使わない。というか使ったことがない。えらそうにはいえないけど事実だ。

最後の「LOCAL」命令はマクロ内でラベルを使用するためのものだ。たとえば、マクロ記述の中で「LABEL1:」と「LABEL2:」というラベルを使用したい場合は、マクロの先頭で

LOCAL LABEL1,LABEL2

と宣言しておく必要がある。ジャンプ命令で分岐する場合などが必要になってくるだろう。注意しなければいけないのが、アセンブルするとこのラベルが「. 0000」から「. FFFF」までの文字に置き換わること。つまり、プログラム中ではこのラベルを使用できない。

今回はここまで。来月からは、よく使うサブルーチンをいくつか紹介しながら、マシン語のノウハウを紹介していくことにしよう。

サンプルプログラム 1 (マクロ未使用)

```
LDIRVM EQU 005CH
CHGMOD EQU 005FH
RG1SAV EQU 0F3E0H
```

```
LD A, (RG1SAV)
OR 0000010B
LD (RG1SAV), A
LD A, 5
CALL CHGMOD
```

```
LD HL, PATTERN
LD DE, 7800H
LD BC, 32
CALL LDIRVM
```

```
LD HL, COLOR
LD DE, 7200H
LD BC, 16
CALL LDIRVM
```

```
LD HL, ATTRI
LD DE, 7600H
LD BC, 4
CALL LDIRVM
```

LOOP: JP LOOP

PATTERN: DB 0FFH, 0FFH, 0FFH, 0FFH

```
DB 0FFH, 0FFH, 0FFH, 0FFH
DB 0FFH, 0FFH, 0FFH, 0FFH
DB 0FFH, 0FFH, 0FFH, 0FFH
DB 0FFH, 0FFH, 0FFH, 0FFH
DB 0FFH, 0FFH, 0FFH, 0FFH
DB 0FFH, 0FFH, 0FFH, 0FFH
DB 0FFH, 0FFH, 0FFH, 0FFH
```

```
COLOR: DB 0FH, 0FH, 0FH, 0FH
DB 0FH, 0FH, 0FH, 0FH
DB 0FH, 0FH, 0FH, 0FH
DB 0FH, 0FH, 0FH, 0FH
```

```
ATTRI: DB 100, 100, 0, 0
```

END

サンプルプログラム 2 (マクロ使用)

```
LDIRVM EQU 005CH
CHGMOD EQU 005FH
RG1SAV EQU 0F3E0H
```

VRAMWRT MACRO STTADR, ENDADR, BYTE

```
LD HL, STTADR
LD DE, ENDADR
```

```
LD BC, BYTE
CALL LDIRVM
```

ENDM

```
LD A, (RG1SAV)
OR 0000010B
LD (RG1SAV), A
LD A, 5
CALL CHGMOD
```

VRAMWRT PATTERN, 7800H, 32

VRAMWRT COLOR, 7200H, 16

VRAMWRT ATTRI, 7600H, 4

LOOP: JP LOOP

```
PATTERN: REPT 32 ;pattern data
DB 0FFH
ENDM
```

```
COLOR: REPT 16 ;color data
DB 0FH
ENDM
```

```
ATTRI: DB 100, 100, 0, 0 ;attribute data
```

END

# ソフトウェアコンテスト Software Contest

今月の入選作品は残念だけドナシ。もちろん作品の募集はやっているの、どんどん作品を送ってくれ。そろそろ受験も一段落つくだらうから、春休みはプログラムに集中して作品を仕上げよう。

## 賞金をガッポリ獲得して金持ちになろう!

「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。優秀な作品にはグランプリ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10万円が贈られることになっています。

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作品に対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(100万円)を贈り、表彰いたします(該当なしもあります)。

●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

グランプリ  
賞金 **50万円**  
ソフトウェアコンテスト  
応募要項

●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できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで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。当然のことながら、他人のプログラム

の全部、または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りいたします。

●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(フロッピーディスク、カセットテープなど)を記したものを。
- ②MSX、MSX2、MSX2+、turbo R

の別。必要RAM、VRAMの表示。実行方法、遊び方を記載したもの。

③あなたの住所、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)を明記したものを(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。

〒107-24  
あ て 先  
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

# BASICの神様

ディスクアクセス関係の命令といえば、即座に思いつのが"LOAD"と"SAVE"。でも、これだけではディスクの機能の1割も活かしていないのと同然だ。今回も前回に引き続きファイル管理のテクニックを解説しよう。

## 今月のお題目 ファイルの管理2

今回はディスクアクセスの第2弾。ゲームを作るときなどに便利なランダムアクセス方式の説明だ。これを応用すればロールプレイングゲームのマップデータなど、大きなデータをディスクに保存し

効率よくプログラムから取り出すことができるようになる。また、データベースプログラムなども作れるようになるぞ。覚えておけば得すること間違いなしだ。それでさっそくはじめるぞ。

### ランダムアクセスとシーケンシャルアクセス

MSX-BASICにはファイルの扱い方に、シーケンシャルアクセス方式(以下シーケンシャル)とランダムアクセス方式(以下ランダム)のふたつの方法がある。まずはその違いについて説明しよう。

シーケンシャルの場合はファイルを頭から順番に読み書きするときに使われる。ワープロの文書ファイルなどを扱うときに便利だ。

またPRINT#命令やINPUT#命令を使って数値と文字列をそのまま同等に扱うことができるのも、シーケンシャルの特徴だ。ただしシーケンシャルでは、ファイルを途中から読みだしたり、一部分だけを修正するといったことは基本的にできない。詳しい使い方については、先月号を参照してほしい。

これに対しランダムの場合、ファイルを一定の長さから区切って(これをレコードという)配列のように番号をつけて扱う。よってレコードナンバーを指定することでどこからでも読み書きできるし、一部分だけを修正することも可能だ。ただし、基本的には文字列変数しか扱うことができないという制約もある。またシーケンシャルより若干、扱いが難しい。

### ランダムアクセスのコマンドの説明だ

ファイルのランダムアクセスに必要な命令を説明しよう。

#### OPEN

ファイルアクセスの最初に必ず行なう命令だ。先月説明したシーケンシャル用のものとは違うので注意してほしい。MSXはこの書式の違いでアクセス方法の違いを見分

OPEN "T1.DAT" AS#1 LEN=1

**ファイル名** 扱うファイルの名前を指定する。  
**ファイル番号** 1から順番につけるファイルの通し番号。ひとつしかファイルを取らないなら、1を

**指定しておけばよい。この番号は、他の命令でファイル指定するのに使う。**  
**レコード長** レコードの大きさをバイト単位で指定する。

## リスト① 書き込みプログラム

```
100 ランダム アクセス カキコミ
110 OPEN "T1.DAT" AS#1 LEN=12
120 FIELD #1,8 AS N$,2 AS H$,2 AS M$
130 FOR I=1 TO 3
140 READ NM$,HP,MP
150 LSET N$=NM$
160 LSET H$=MKI$(HP)
170 LSET M$=MKI$(MP)
180 PUT #1,I
190 NEXT
200 CLOSE #1
210 END
220 DATA "センシ",300,100
230 DATA "マホウツカイ1",60,40
240 DATA "マホウツカイ2",30,280
```

けるのだ。詳しくは囲みを見てほしい。ここで注意してほしいのが、LENの指定。これはレコードの大きさを指定している。またファイル番号はファイルにつける通し番号だ。ひとつしかファイルを取らない場合は1を指定する。

#### FIELD

この命令もファイルの扱い方を定義する命令で、OPEN命令の次に必ず実行しなくてはならない。ここではレコードをどのように扱うかを指定する。この命令で指定した文字列変数をとおして、これから説明する命令を使い、データを読み書きすることになる。

また指定する文字列変数の長さの合計は、レコードの大きさと同じでなくてはならない。詳しくは下の囲みを見てほしい。

#### GET#(ファイル番号),(レコード番号)

レコードからデータを取り出す命令だ。ファイル番号はOPEN命令で指定したものをを使う。レコード

番号はデータを取り出したいレコードの番号の指定だ。実行すると、FIELD命令で指定した文字列変数にレコードの内容がはいる。

#### PUT#(ファイル番号),(レコード番号)

レコードにデータを書き込む命令だ。ファイル番号はOPEN命令で指定したものを、レコード番号は書き込みたいレコードの番号を指定する。また書き込む内容は、あらかじめFIELD命令で指定した文字列変数に、LSET命令で代入しておかなければならない。

#### LSET

FIELD命令で指定した文字列変数にデータを代入するときに使う。普通の方法では代入できないので必ずLSETを使うこと。

#### LOF(ファイル番号)

ファイルの大きさがわかる。

#### LOC(ファイル番号)

最後に使用したレコードの番号がわかる。

#### MKI\$(整数値)

FIELD #1, 8 AS N\$,.....

**ファイル番号** OPEN命令で指定したファイル番号を指定する。  
**データ長** 変数名で指定する文字列変数の長さを指定する。CVI関数やMKI\$関数を使って整数値を扱うときは2を指定する。また

**データ長の合計**はレコードの大きさと同じにすること。  
**変数名** レコードの内容を代入したり、逆にレコードに値を書きこんだりするのを使う文字列変数の変数名を指定する。

## リスト② 読み込みプログラム

```

100 ' ランダム アクセス ヨミコミ
110 OPEN "T1.DAT" AS#1 LEN=12
120 FIELD #1, 8 AS N$, 2 AS H$, 2 AS M$
130 I=1
140 IF LOC(1)*12=LOF(1) THEN 210
150 GET #1, I
160 NM$=N$
170 HP=CVI(H$)
180 MP=CVI(M$)
190 PRINT NM$;" HP";HP;" MP";MP
200 I=I+1:GOTO 140
210 CLOSE #1
220 END

```

ランダムでのファイルアクセスでは、文字列変数以外扱うことができない。よって数値を読み書きしたいときは、この関数を使って数値を文字列に変換してから使う。

またMKI\$を使って得られる文字列の長さは2になるので、それに合わせてFIELD命令を実行しておく必要がある。

## CVI(長さ2の文字列)

MKI\$を使って変換された文字列を、整数に戻す。

## リスト①、②を解説するぞ

リスト①は、「T1.DAT」というファイルを作って、DATA文の内容を保存するプログラムだ。そのさい数値の代入にはMKI\$を使って長さ2の文字列に変換している。

またすべてのデータを書き込んだら、CLOSE命令を使いファイルをクローズしている。このへんはシーケンシャルの場合と同じだ。

リスト②は、「T1.DAT」の内容を表示するプログラム。数値についてはCVI関数で文字列表現されているものを交換して使用する。

またファイルの終了判定には、LOC関数とLOF関数を利用する。シーケンシャル方式のようにEOF関数は使えないので注意してほしい。

LOC(\*) (レコードサイズ)=LOF(1)のとき、ファイルが終わりに達していると考えられる。

## ちょっと役立つプログラム

最後に応用として、ファイルの内容を表示するプログラムを紹介しよう。リスト③がそれだ。ここでもランダムでファイルを扱うときに、欠かせないテクニックがいくつか使われている。

まずは140行を見てほしい。シーケンシャル読みだしモードでファイルを一度オープンして、すぐクローズしている。これは始めからランダム方式でファイルをオープンしてしまうと、もしそのファイルが存在していなかった場合、ディスクに新しくファイルを作ってしまうからだ。ランダム方式でファイルを読みだすときは、こうしておくで安全だ。

またレコードの長さを1にして、文字を数値に変換するのにASC関数を利用している。ASC関数は長さ1の文字列をアスキーコードに変換する関数だ。ASC関数はとくにランダムでファイルをアクセスするために用意されている関数ではないが、こっこのほうがCVI関数より便利などときもある。

またアスキーコードとは、文字ひとつひとつについている番号のことで、ASC関数を使うことによりその番号を知ることができる。

さらに、120行で定義したエラー処理を使って、ファイルが存在し

## リスト③ ファイルダンププログラム

```

100 ' ファイルダンプ プログラム
110 DEFINT A-Z
120 ON ERROR GOTO 340
130 INPUT "file name=";FF$
140 OPEN FF$ FOR INPUT AS#1
150 CLOSE #1
160 OPEN FF$ AS #1 LEN=1
170 FIELD #1, 1 AS D$
180 FS=LOF(1)
190 PRINT
200 PRINT "[";FF$;"]"
210 PRINT "file size=";FS
220 PRINT
230 I=0
240 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(I*8), 4);
250 C$=" ":FOR J=1 TO 8
260 IF LOC(1)=FS THEN 320
270 GET #1, I*8+J
280 IF D$ < " " THEN C$=C$+"." ELSE C$=C$+D$
290 PRINT " ";RIGHT$("0"+HEX$(ASC(D$)), 2);
300 NEXT J:PRINT C$
310 I=I+1:GOTO 240
320 PRINT STRING$(2, 9);C$
330 CLOSE #1:END
340 BEEP
350 PRINT "file が ミツカリマセン !"
360 RESUME 130

```

ない場合メッセージを表示している。実際のエラー処理ルーチンは、350行からだ。最後にはRESUME命令を使い、戻り先の行番号を指定している。

また自分のプログラムでエラー処理ルーチンを作るときは、一番最後に作るようにしよう。そうしないと、つまらないタイプミスなどがあつた場合でもエラー処理ルーチンへ制御が渡ってしまい、とまどうことになるぞ。

ちなみにエラー処理ルーチンのことをエラートラップルーチンと

いうことが多いので、覚えておきたいだろう。またエラートラップの使用は、ディスク関係など、どうしても普通の方法ではプログラムで対処できない場合だけ使用するようにしよう。数値のオーバーフローなどメインルーチンで処理できることは、エラートラップを使わないほうが間違いが少なく、読みやすいプログラムが書けるぞ。さて前回、今回の2回で、ひととおりMSXのできるファイルアクセスを説明した。次回はサンプルプログラムを中心に説明しよう。

## 質問や意見を募集中!

そろそろ寄せられた質問はがきもたまってきたので、次号あたりから大々的に取り上げようと思う。サンプルプログラムなどもまじえて詳しく解説する予定なので、質問や意見がある人は右記の住所までどんでん送ってくれ。

あ 〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
て スリーエフ南青山ビル  
先 (株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
BASICの神様係

# ショートプログラム・ハウス

年末年始の間に驚くほどの量の投稿が寄せられ、ただいま対応に追われているところ。おかげで作品到着時から採用通知までに1、2ヵ月ほど間隔があいてしまう状況が続いている。応募した人はしばらく待っていてほしい。

## 第1席入選作品 賞金10万円

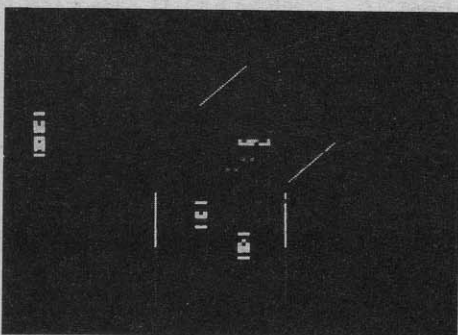
### F1ぐるんぐりん

埼玉県/ゲンゾー MSX2 VRAM64K ※要MSXベールっ君  
リストは138ページに掲載

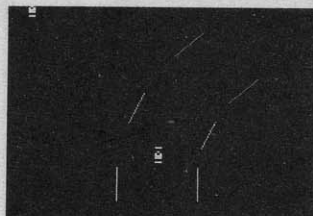
F1グランプリのスピード感覚や競り合いの緊迫感を鮮やかに再現した傑作。地味な画面からは想像できないかもしれないが、カーレースが好きな人にはこたえられない仕上がりがた。ただし、このプログラムを実行するためにはMSX

ベールっ君が必要。持っていない人は残念ながら遊ぶことができないので気をつけてほしい。

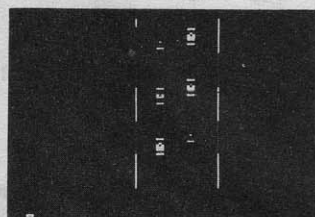
操作にはジョイスティックを用いる。まずジョイスティックの上下左右でクルマのボディカラー、トリガーBで難易度を選び、トリガーAでゲームスタート。ジョイスティックの左右がハンドル、トリガーA、Bがそれぞれアクセル、ブレーキで、実在のコースを模した3つのコースを7台の敵車と競うのだ。4位以内に入賞したら次のコースに進めるぞ。



カーレースの醍醐味を存分に堪能することができる作品だ。



予選でスターティンググリッドを決定。



敵車の動きが秀逸。実戦に近い感覚だ。

#### 行番号表・変数表

100~130	初期設定
140~160	コースデータの読み出し
170~310	レース前の設定
320~460	プレイヤーの操作処理
470~570	コースの表示
580~720	敵の移動
730~770	サウンド
780~900	ゴール後の処理
910~950	ゲームオーバーの処理
960~1030	エンディングの処理
1040~1080	初期設定サブルーチン
1170~1180	文字を太くする処理
1200~1710	コースやスプライトのデータ

X, X(n)	自車及び敵車の座標
Y, Y(n)	自車及び敵車の進んだ距離
S, S(n)	自車及び敵車のスピード
L, L(n)	自車及び敵車の周回数
P	ポジション
Q	難易度のレベル
A C(n)	加速度
C(n)	コースデータ
D P	ドライブスポイント

## 編集部からのアドバイス

ていねいに作られてる

テストプレーをしていて、けっこうはまってしまった。見た目の派手さはないけれど、ていねいに作られているところに好感が持てるんだよね。なんといっても、実在のコースを忠実に再現していて、実戦さながらのテクニックを使えるのがいい。車を固定して、コースを回転させるアイデアがよかったのかな。

(評/吉田哲馬)

## 第2席入選作品 賞金5万円

### IWA

東京都/中原暢文

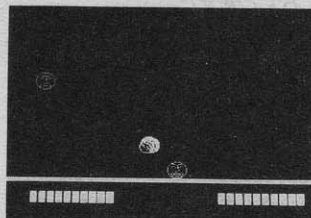
MSX2 VRAM64K ※要MSXベールっ君  
リストは139ページに掲載

ふたり対戦型で、大きな岩を相手にぶつけ合うアクションゲーム。これまた実行するためにはMSXベールっ君が必要だ。

操作系統はタイトル画面で決定する。ここでスペースキーを押すとプレイヤー1にはキーボード、プレイヤー2にはポート1に差し

たジョイスティックが割り当てられ、ポート2に差したジョイスティックのトリガーAを押すと、プレイヤー1、2にそれぞれポート1、2に差したジョイスティックが割り当てられる。

プレイヤー1は緑、プレイヤー2は赤い④印のキャラクターを操



相手の動きをうまく封じるのがコツだ。

作する。カーソルキーまたはジョイスティックの左右で左右移動、上でジャンプし、スペースキーまたはトリガーAを押すと画面上にある岩を自分のそばに引き寄せることができる。岩を誘導して相手にぶつけることが目的だ。

## 編集部からのアドバイス

ツボを押さえた作りだ

対戦型アクションゲームは操作性が命。キャラクターを自在に操ればいろいろな戦略を編み出せるし、ゲーム性も高まるわけだ。この作品はその見本のような例。単純な内容ながら使える技が豊富にある。ベールっ君の特性を活かしたプログラミングも評価できる。

(評/林口ロオ)



## 第2席入選作品 賞金5万円

## SWORD AND MAGIC

岩手県/田鎖充

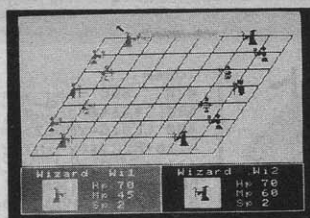
MSX2 VRAM64K  
リストは139ページに掲載

チェスや将棋ふうのテーブルゲームにRPGの要素を組み込んだ対戦型の作品。各コマにヒットポイントやマジックポイント、腕力などのパラメーターがあるのと、ナイトやウィザードなどの職業が用意されているのが特徴だ。

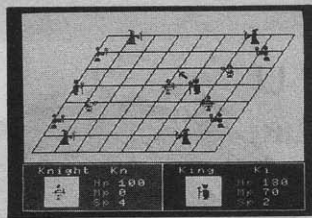
自分が操る軍隊の構成は、タイトル画面で「edit」の項目を選ぶことによって変更することができ、ここで各コマの職業や名前を決定することになる。職業によって攻撃力や使える魔法の種類、一度に進めるマスの数などに違いがある

ので、組み合わせによっていろんな戦略を立てられるのだ。

さて、タイトル画面で「start」を選ぶとゲームが始まる。プレイヤー1はキーボード、プレイヤー2はジョイスティックで操作する。まずカーソルキーまたはジョイスティックで動かしたいコマを選び、スペースキーまたはトリガーAで決定。続いて移動、戦闘、魔法の3つのコマンドの中からひとつを選択し、敵のコマを倒していく。敵の王様を倒すか、王様以外の全部のコマを倒したほうが勝ちだ。



◆ウィザードは魔法で攻撃ができる。



◆王様を倒したほうが勝利を取る。

## 行番号表・変数表

10~210	初期設定
220~500	キャラクターのエディット
510~600	初期設定
610~700	キャラクターの選択
710~950	コマンドの表示と選択
960~1370	各種コマンドの処理
1380~1570	サブルーチン
1580~1770	各種データ

A S (n)	名前
B S (n)	職業
C (n)	ヒットポイント
D (n)	マジックポイント
E (n)	ストレングス
F (n)	移動可能距離

## 編集部からのアドバイス

## 手軽に友達と遊べそう

パッと見はキャラクターに凝っただけの将棋ゲームのようだが、各コマの種類や数を決められたり、コマにヒットポイントがある点が新しい。操作性にやや難があるけど、じっくり遊べそうなゲームだ。

(評/ぎーち)

## 第3席入選作品 賞金3万円

## 浮遊石

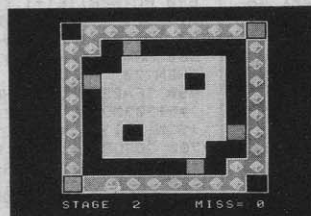
神奈川県/青木豊

MSX2 VRAM64K  
リストは141ページに掲載

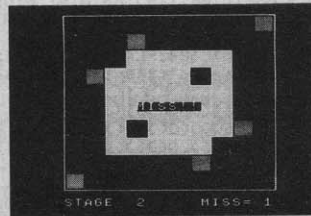
画面上にある宝石をすべて取ることが目的、というオーソドックスなスタイルのアクションパズルゲーム。派手さはないが、そつなくまとまっている作品だ。

プレイヤーは、カーソルキーまたはジョイスティックでスライムを動かし、画面上に点在しているひし形の宝石を取っていく。ただ

し、同じ色の床の上に長く居座っているとだんだん沈んでいき、しまいには穴があいてしまう。穴に落ちないようにして、すべての宝石を取ることができれば1面クリアだ。全10ステージで、失敗は各面ごとに4回まで許される。スペースキーまたはトリガーAを押すと面の初めからやり直せるぞ。



◆足場がだんだん少なくなっていく。



◆石を取る順番をよく考えて行動すべし。

## 編集部からのアドバイス

## もっとにぎやかに

宝石をどンドン拾っていく、というアイデアは普通なんだけど、パレットを使って時間制限のルー

ルを付け加えたところが新しい。ただ、全体的におとなしい感じがすることは確かだ。仕掛けを増やしてもっとにぎやかにしたいな。

(評/そらまめ)

## 残念! 入選まであと一步の作品

スペースが狭いので取り急ぎ紹介しよう。まず新潟県の松平義弘くんの「PLOT」と茨城県の瀧富雄くんの「GRAV」。双方とも出来は水準以上だが、前者はグラディウス、後者はロードランナーに酷似しているのと、リストの長さのわりに単調な内容が気になった。独自のアイデアを加えてソフトで

勝負してみてもどうだろうか。

兵庫県の井沢雅成くんの「S&C」はコラムに似すぎ。ゲームバランスにもひと工夫ほしいところだ。

最後に積極的に投稿してくれる青森県の五十嵐良雄くんの一連の作品について。実力は十分にあるが、設定に無理が目立つのだ。もう少しアイデアを練り込もう。

## ショートプログラム募集中

さて、今月から応募要項を少しだけ変更させてもらう。応募作品には必ず以下の書類をつけてくれ。

- ①プログラムを記録したディスクもしくはテープ。
- ②実行方法、操作方法、行番号表、変数表などを記載したもの。
- ③あなたの住所、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)を明記したものの。20歳未満の場合は保護者の住所、氏名、連絡先も書いてくれ。

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  
ショートプログラム係

ショートプログラムハウス

PROGRAM

F1ぐるんぐりん

操作方法は136ページに掲載

```
100 ' >>>> Screen Turning System <<<<
110 ' = F-1 ROUND&ROUND = '91 :Data'90
120 '
130 DEF INTA-Z:DEFSNGM,N,X,Y:DIMC(255),L(
6):GOSUB1050:RC=0
140 '***** スタートメニュー *****
150 P=0:READCS,BT,G(0),G(1)
160 FORI=0TO9:B=RND(1)*64:READAS:FORJ=1T
025:C(I*25+J)=(C(I*25+J-1)+VAL(MID$(AS,
J,1)))-5+32)MOD32:PUTSPRITE6+I,(96+B,212
-J*10),,0:NEXTJ,1:CLS
170 '
180 FORI=0TO16:PUTSPRITE1,(0,220):NEXTI:
T=0:R=RCMOD2
190 PSET(68,80):PRINT#1,"たのRC*2+1"とん
"CS:PSET(108,110):PRINT#1,MID$( "よん げん
よ",R*5+1,5):PSET(100,128):PRINT#1,R*1"と
よ":GOSUB1180
200 SOUND7,184:PLAY"s0m30000t200o518cr64
dr64cr64ag1","t200v130a18cr64dr64cr64ag1"
210 '***** ターホ オン! *****
220 _TURBOONC(C,G),L(C),P,Q,R,T,RC)
230 DIMM(31),N(31),V(31),W(31),S(6),X(6)
,Y(6),AC(176)
240 #N=
250 X=32:Y=16-(P*2)*1.5-(PMOD2)*.25:ONR+
1GOTO270,260
260 X=44-(PMOD2)*24:A=0:FORI=0TO6:A=A-(P
=1):X(I)=44-(AMOD2)*24:Y(I)=16-(A*2)*1.5
-(AMOD2)*.25:L(1)=0:A=A+1:NEXTI
270 P=0:FORI=0TO31:M(I)=SIN(ATN(1)/4)*I
):N(I)=COS(ATN(1)/4)*I:NEXTI
280 COLOR=(14,2,2,4),,6:GOSUB490:GOSUB740:L
INE(96,32)-(112,64),1,BF:CIRCLE(104,40),
4,6:CIRCLE(104,56),4,12
290 FORI=0TO160:AC(I)=INT(SQR(1.25*-I*2+
400)):PUTSPRITE0,(120,136),,(I*25MOD2)*1
1:NEXTI
300 FORI=0TO200:PAINT(104,40),8,6:NEXTI
310 GOSUB770:FORI=0TO20:PAINT(104,40),1,
6:PAINT(104,56),2,12:NEXTI:GOSUB740
320 ' Main
330 '***** コックピット *****
340 ONSTICK(1)+IGOTO370,370,350,350,350,
370,360,360,360
350 H=(H+1)MOD32:GOTO370
360 H=(H+31)MOD32
370 IFSTRIG(1)THENS=S+AC(S*2)ELSES=S+4*(
S>4)
380 F=0:IFSTRIG(3)THENS=S+30*(S>30):F=1
390 X=X+H(C-H-CY)+32)MOD32)*S/10:Y=Y-N(C
H-CY+32)MOD32)*S/320
400 IFX<4THENS=S*ABS(X-4):X=6ELSEIFX>60T
HENS=S*(X-60):X=58
410 GOSUB490:IFY<237THEN440
420 A=256-Y:LINE(V(A)+NCH)*32,W(A)+MCH)*
32)-(V(A)-NCH)*32,W(A)-MCH)*32),15+(L=R-
1)*7
430 IFY>240THENY=13:L=L+1:IFL=R+1THEN780
440 IFY<10THENY=235:L=L-1
450 IFSTRIG(0)THENT=999:R=-1:GOTO780
460 GOSUB750:PUTSPRITE8,(16,224-Y),,0:GO
```

```
T0340
470 ' Sub -----
480 '***** コース かく *****
490 CLS:G=YMOD2:C=(H-CY)+32)MOD32:V(15)
=128+M(C)*Y-INT(Y))*32+N(C)*X-32):W(15)
=144-N(C)*Y-INT(Y))*32+M(C)*X-32)
500 V=V(15):W=W(15):A=1:B=0:GOSUB540
510 G=(Y+1)MOD2:A=B-1:V=V(15):W=W(15):A
=-1:B=0:GOSUB540:A=1=B
520 IFR=1THEN590ELSET=T+1:FORI=0TO999:NE
XTI:RETURN
530
540 C=-M(C-H-CY+B+(A<0))+32)MOD32)*32*A:
V=V+C:D=N(C-H-CY+B+(A<0))+32)MOD32)*32*A
:W=W+D
550 IFW<160RW)2040RV<640RV)192THENRETURN
560 LINE(V(15+B)+D,W(15+B)-C)-(V+D,W-C),
,G(C):LINE(V(15+B)-D,W(15+B)+C)-(V-D,W+C)
,G(C)
570 G=(G+1)MOD2:B=B+A:V(15+B)=V:W(15+B)=
W:GOTO540
580 '***** ライバル *****
590 FORI=0TO6:S(I)=S(I)+AC(S(I)*2)-RND(1)
)*(I*2+1)*S(I)*(120-Q*30)
600 B=CY(I+2)-(CY(I)+1):IFB=0THEN620EL
SEIFABS(B)>4THENB=SGN(B)*4
610 A=320-RND(1)*(I*3+1)*12-ABS(B)*40-Q*
30+RND(1)*Y<Y(I))*50:IFA<S(I)THENS(I)=A
:X(I)=X(I)+SGN(SGN(B)*16+24-X(I))*3
620 Y(I)=Y(I)+S(I)/320:IFY(I)>240THENY(I)
=13:L(I)=L(I)+1
630 A=INT(Y(I))-INT(Y):IFA>0ORA<1THENS
40ELSES660
640 PUTSPRITE1+I,(0,220):NM=0:GOTO720
650 '
660 C=(C<Y(I)+A)-H+32)MOD32:D=(Y(I)-INT
(Y(I))*32
670 PUTSPRITE1+I,(V(15+A)+M(C)*D-N(C)*X
(I)-32)-B,W(15+A)+N(C)*D+M(C)*X(I)-32)-
B),,(C<34)MOD32)*4
680 MN=ABS(X-X(I)):NM=Y-Y(I):IFABS(NM)>1
THEN720
690 IFABS(NM)<.4THENIFMN<6THENH=(H+RND(1)
)*5+30)MOD32:S=S*2:S(I)=S(I)*2:X(I)=X(I)
+SGN(X(I)-X)*12:GOTO720
700 GOSUB760:IFNM<0THENX(I)=X(I)-SGN(X-X
(I))*16-Q*30):S=S-CMN(8)*3:GOTO720
710 IFNM<6ANDMN<6THENS(I)=S+30*(S>90)EL
SEIFMN<12THENX(I)=X(I)+SGN(X(I)-X)*ABS(C
X(I))/4)*(X(I)>60)*2
720 PUTSPRITE9+I,(16,224-Y(I)),,0:NEXTI:
RETURN
730 '***** サウンド *****
740 SOUND1,255:SOUND3,1:SOUND7,184:SOUND
8,16:SOUND9,16:SOUND12,0 'セツ
750 SOUND11,80-S*5+F*99:SOUND13,8:RETURN
'インソ
760 SOUNDS,2:SOUND10,15-ABS(NM)*10:RETUR
N 'こし,こせ
770 SOUND6,64:SOUND1,0:SOUND7,184:SOUND8
,16:SOUND12,99:SOUND13,0:RETURN'シマナル
780 _TURBOOFF
790 '-----
800 '***** フィニッシュ *****
810 BEEP:COLOR=(14,0,1):AS="2nd3rd4th5
th6th7th8th":ONRCMOD2GOTO860
820 ' Practice Goal <
830 FORI=0TO7:IFBT+Q*30+I*5>TTHENP=IELSE
NEXTI:P=7
840 PSET(76,40):PRINT#1,"スターティングリット"
:COLOR10:PSET(116,56):PRINT#1,MID$( "P.P"
+AS,P*3+1,3):COLOR15:RC=RC+1:GOTO180
850 ' Grand Prix Goal <
860 FORI=0TO6:PUTSPRITE1,(0,220):IFL(1)
=R+1THENP=P+1:NEXTIELSENEXTI
870 DP=DP+VAL(MID$( "96432100",P+1,1))
880 COLOR10:PSET(116,96):PRINT#1,MID$( "1
st"+AS,P*3+1,3):COLOR15:PSET(44,176):PRI
NT#1,"トライル"スタート"DP"Pts":PSET(88,19
6):PRINT#1,L,S:GOSUB1180
890 IFR<5THENIFDP>18THEN960ELSE930ELSEI
FP>3THEN920
900 RC=RC+1:SOUND6,9:SOUND7,183:PLAY"s0m
3000t20018c4cc4":GOTO150
910 '***** ゲームオーバー & インディング *****
```

```
920 COLOR8:PSET(92,48):PRINT#1,"GAME OVE
R":GOSUB1180:GOTO950
930 COLOR8:PSET(24,48):PRINT#1,"<WORLD C
AMPION>を奪った"19-DP"Pts":GOSUB1180
940 PLAY"s0m5000t1801805cddcc04b05c4ddde
dcd4eeefede4f1"
950 IFSTRIG(0)THENRUNELSE950
960 COLOR8,5:COLOR:PSET(40,48):PRINT#1
"GET THE WORLD CAMPION!!":GOSUB1180
970 SETPAGE0,1:LINE(0,0)-(255,48),12,BF:
LINE(0,48)-(255,80),14,BF:FORI=0TO16:LIN
E(I*16,32)-(I*16+16,36),4+(IMOD2)*11,BF:
NEXTI
980 FORI=0TO99:CIRCLE(RND(1)*255,RND(1)*
24),1,RND(1)*16:NEXTI
990 PLAY"s0m1800t1800618cdd4cc4f4o7dc2
o6cdd4cc4f4o7c06b2cc4cc4d4d4cf19g5959
1"
1000 SETPAGE0,0:COPY(0,0)-(255,80),1TO(0
,80):A=0:B=2
1010 FORI=0TO7:FORJ=0TO16:B=(B+A)MOD8:GO
SUB1020:COPY(0,80)-(4,116)TO(250,80):COP
Y(5,80)-(255,116)TO(0,80):NEXTJ,1:A=AXOR
1:GOTO1010
1020 PUTSPRITE8+I,(J*16-1,132),,B:RETURN
1030 '
1040 '***** スプライト & etc 絵 *****
1050 COLOR15,0,14:SCREEN5,1:OPEN"grp":"AS
H1:SETBEEP1,4:COLOR=(14,2,2,3)
1060 Q=1:A=15:B=15:I=0:GOSUB1160
1070 FORI=0TO7:AS="":FORJ=0TO7:READBS:AS
=AS+CHR$(VAL("ah"+B$))
1080 PUTSPRITE0,(124,180-I*8-J):NEXTJ:SP
RITES(I)=AS:NEXTI
1090 PSET(8,48):PRINT#1,"カラとれへれをえらんで
<?テイルステップ>オン!!":GOSUB1180:I=0
1100 ST=STICK(1):A=(A-(ST=5)+(ST=1)+16)M
OD16:B=(B-(ST=3)+(ST=7)+16)MOD16
1110 GOSUB1160:Q=(Q-STRIG(3))MOD3
1120 LS="L":L="+MID$( "HARD NORMAL EASY"
,Q*6+1,6):PSET(88,196):PRINT#1,LS
1130 IFSTRIG(1)=0THEN1100
1140 BEEP:FORI=1TO7:READA,B:GOSUB1160:PU
TSPRITE0,(124,96-I*20):NEXTI:CLS:COLOR=(
14,0,1):RETURN
1150 '
1160 FORJ=0TO1:COLORSPRITES(J*8+1)=CHR$(
A)+CHR$(1)+CHR$(B)+CHR$(C)+CHR$(A)+CHR$(
B)+CHR$(1)+CHR$(A):NEXTJ:RETURN
1170 ' Character Decorate <
1180 COPY(1,0)-(255,211)TO(0,0),,TPSET:R
ETURN
1190 '***** テータ *****
1200 ' > Sprite <
1210 DATA 38,54,10,28,38,38,54,38
1220 DATA 04,0A,05,5A,38,50,28,00
1230 DATA 00,00,00,89,F7,89,42,00
1240 DATA 00,28,50,38,5A,05,0A,04
1250 DATA 38,54,38,38,28,10,54,38
1260 DATA 0A,05,0A,1D,58,A0,50,20
1270 DATA 00,00,42,9D,EF,9D,42,00
1280 DATA 20,50,A0,58,1D,0A,05,0A
1290 ' > Body Color <
1300 DATA 15,8,8,8,15,10,12,10,15,4,7,12
,1,10
1310 '
1320 ' > Course Data <
1330 DATA "イ"ズ",250,15,4
1340 ' (3)川(スト)S-G-<
1350 DATA9999999666655555555555555555
1360 DATA5555555555555555555555557776
1370 DATA5555555555555555555555554455
1380 DATA5555555555555555555555557776
1390 DATA5555555555555555555555555555
1400 DATA5555555555555555555555555577
1410 DATA7555555555555555555555555555
1420 DATA7776555555555555555555554445
1430 DATA555555555555555555555555322788
1440 DATA5566666666665555555555555555
1450 '-----GOAL-----
1460 DATA"シ"ハ"ン",290,15,8
1470 ' --(ス)カ-->S-G-<-----
1480 DATA5555555555555555555555555555
1490 DATA55666666777766655433567
1500 DATA76554434567766654433454
```



# SWORD AND MAGIC

操作方法は137ページに掲載

```

10 ' --- しよせてい ---
20 SCREEN1,0:COLOR10,1,1:KEYOFF:CLEAR500
:DEFINT A-Z:WIDTH30:DEFUSR=342:SETBEEP1,4
30 DIMAS(20),BS(20),DS(20),ES(20),A(20),
B(20),C(20),D(20),E(20),F(20),G(20),
H(20),I(20),J(20),K(20),L(20),
M(20),N(20),X(20),Y(20)
40 VPOKEB198,&H71:VPOKEB199,&H71
50 SPRITES(0)="*0X*N"+CHR$(7)+CHR$(3):V
POKEB198,&H71:VPOKEB199,&H71
60 FORI=0TO1:RESTORE1500:FORJ=I*7TOI*7+6
:READAS(I),BCJ:NEXTJ,I
70 FORI=0TO6:READCS(I):NEXT:FORI=0TO4:RE
ADG(I),H(I),I(1):NEXT:BS="V15T255L6405CD
"
80 FORI=0TO13:BS(I)=CS(B(I)):NEXT
90 FORI=0TO13:A(I)=B(I):IFB(I)=4THENA(I)
=3ELSEIFB(I)>4THENA(I)=4
100 C(I)=G(A(I)):D(I)=H(A(I)):E(I)=I(A(I)
)):NEXT
110 ' --- タイトル ---
120 FORI=0TO6:READAS:LOCATE6,10:PRINTAS:
LOCATE6,24:PRINT:FORZ=0TO20:NEXTZ,I
130 FORI=0TO7:COLOR=(1,I,I,I):FORZ=0TO90
:NEXTZ,I
140 FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(1,I,I,I):FORZ
=0TO90:NEXTZ,I
150 LOCATE6,12:PRINT"-おうさまは つかい なりまふ"
160 LOCATE10,16:PRINT"Game Start":LOCATE
10,18:PRINT"Player1 Edit":LOCATE10,20:PR
INT"Player2 Edit":K=0
170 S=STICK(0):PUTSPRITE0,(70,K*16+127),
15,0:IFSTRIG(0)=0THENIF5=1ANDK<0THENBEEP
:K=K-1:GOTO170ELSEIF5=5ANDK<2THENBEEP:K=
K+1:GOTO170ELSE170
180 PLAYBS:IFK=0THEN460ELSECLS:K=K-1
190 FORJ=0TO13:BS(J)=CS(B(J)):NEXT
200 FORJ=0TO13:A(J)=B(J):IFB(J)=4THENA(J)
=3ELSEIFB(J)>4THENA(J)=4
210 C(J)=G(A(J)):D(J)=H(A(J)):E(J)=I(A(J)
)):NEXT
220 ' --- EDIT ---
230 LOCATE11,0:PRINT"Player":K+1:LOCATE9
,2:PRINT"Name Hp Mp St":FORI=0TO6:J
=I*2+4
240 LOCATE4,J:PRINTBS(I+K*7):LOCATE8,J:P
RINTAS(I+K*7):LOCATE16,J:PRINTUSING"###"
;C(I+K*7):LOCATE21,J:PRINTUSING"###";D(I+
K*7):LOCATE25,J:PRINTUSING"###";E(I+K*7):
NEXT
250 LOCATE4,18:PRINT"Data Load":LOCATE4,
20:PRINT"Data Save":LOCATE4,22:PRINT"Exi
t":I=0
260 S=STICK(0):PUTSPRITE0,(24,I*16+31),1
5,0:IFSTRIG(0)=0THENIF5=1ANDI<0THENBEEP:
I=I-1:GOTO260ELSEIF5=5ANDI<9THENBEEP:I=I
+1:GOTO260ELSE260
270 J=0:PLAYBS:IFI=7ORI=8THEN360ELSEIFI=
9THENFORI=0TO500:NEXT:CLS:GOTO160
280 FORZ=0TO500:NEXT:J=B(I+K*7):IFI=3THE
N310
290 PUTSPRITE0,(32,I*16+31),15,0:S=STICK
(0):IFSTRIG(0)THEN310ELSEIF5=1ANDJ<0THEN
BEEP:J=J-1:ELSEIF5=5ANDJ<6THENBEEP:J=J+1
ELSE290
300 LOCATE4,I*2+4:PRINTCS(J)" "":GOTO290
310 B(I+K*7)=J:BS(I+K*7)=CS(J):PUTSPRITE
0,(64,I*16+31),15,0:FORJ=0TO6:DS(J)=""
:NEXT:AS(I+K*7)=""
320 J=0:A(I+K*7)=B(I+K*7):FORZ=0TO500:NE
XT:Z=USR(0):LOCATE8,I*2+4:PRINTSPC(7):IF
A(I+K*7)>4THENA(I+K*7)=3ELSEIFA(I+K*7)>4
THENA(I+K*7)=4
330 DS=INKEY$:IFDS=CHR$(13)THENFORJ=0TO6
:AS(I+K*7)=AS(I+K*7)+DS(J):NEXT:PLAYBS:G

```

```

480 FOR P=0 TO 1
490 S=STICK(P+JS):T=STRIG(P+JS)
500 IF (S=2 OR S=3 OR S=4) AND K(P)<32 T
HEN K(P)=K(P)+2
510 IF (S=6 OR S=7 OR S=8) AND K(P)>-32
THEN K(P)=K(P)-2
520 IF (S=8 OR S=1 OR S=2) AND O(P)>0 TH
EN J(P)=J(P)-30:IF O(P)=2 THEN J=J+30 EL
SE IF O(P)=3 THEN J(I-P)=J(I-P)+30
530 O(P)=0
540 IF Y(P)+J(P)<GR THEN J(P)=J(P)+1:GOT
O 570 ELSE O(P)=1:Y(P)=GR:J(P)=0
550 IF K(P)<0 THEN K(P)=K(P)+1
560 IF K(P)>0 THEN K(P)=K(P)-1
570 X(P)=X(P)+K(P):Y(P)=Y(P)+J(P)
580 IF X(P)<SM THEN X(P)=SM:K(P)=0
590 IF X(P)>LA THEN X(P)=LA:K(P)=0
600 IF M(P)>48 AND F=0 THEN SOUND 6,M(P)
%2-8:SOUND 8,(M(P)-48)%2
610 IF M(P)=0 THEN F=0
620 IF M(P)>0 THEN M(P)=M(P)-1
630 IF Y(P)<0 THEN CL=0 ELSE IF (M(P) MO
D 2)=0 THEN CL=P*6+2 ELSE CL=14
640 IF T=0 THEN PUT SPRITE P,(X(P)%5,Y(P)
)%5),CL,0 ELSE PUT SPRITE P,(X(P)%5,Y(P)
)%5),CL,1
650 IF INKEY$=CHR$(27) THEN SOUND 8,0:END
660 IF T=-1 THEN A=X(P)-X:B=Y(P)-Y:C=SR
(A*A+B*B):K=K+(A*4)VC:J=J+(B*4)VC
670 NEXT P
680 ' *** iwa ***
690 IF Y+J<GR THEN J=J+1:GOTO 720 ELSE Y
=GR:J=J*4
700 IF K>0 THEN K=K-1
710 IF K<0 THEN K=K+1
720 X=X+K:Y=Y+J
730 IF X<SM THEN X=SM:K=0
740 IF X>LA THEN X=LA:K=0
750 IF Y>0 THEN PUT SPRITE 2,(X%5,Y%5),1
4,2 ELSE PUT SPRITE 2,(0,217)
760 ' *** atari ***
770 IF ABS(X(0)-X(1))<80 AND ABS(Y(0)-Y(
1))<80 THEN SWAP K(0),K(1):SWAP J(0),J(
1):0-(Y(0)>Y(1))=3 ELSE 800
780 IF Y(0)<>Y(1) THEN IF Y(0)>Y(1) THEN
Y(1)=Y(0)-75 ELSE Y(0)=Y(1)-75
790 IF ABS(Y(0)-Y(1))<70 THEN A=X(0)+X(
1)%2:B=40+(X(0)<X(1))*80:X(0)=A+B:X(1)=
A-B
800 FOR P=0 TO 1:IF ABS(X-X(P))<80 AND A
BS(Y-Y(P))<80 THEN GOSUB 830
810 NEXT P
820 GOTO 480
830 ' *** dam ***
840 IF ABS(K(P)-K)<16 AND J(P)-J<64 AND
J(P)-J>-16) OR M(P)>0 THEN 880
850 E(P)=E(P)-1:M(P)=80
860 LINE (P*150+E(P)*7+25,180)-(P*150+E(
P)*7+30,190),15,BF
870 LINE (P*150+E(P)*7+25,180)-(P*150+E(
P)*7+30,190),14,B
880 SWAP K(P),K:SWAP J(P),J
890 IF Y<-Y(P) THEN IF Y(P)<Y THEN O(P)=
2:Y(P)=Y-81 ELSE Y=Y(P)-81
900 IF ABS(Y(P)-Y)<70 THEN A=(X(P)+X)%2:
B=40+(X(P)<X)*80:X(P)=A+B:X=A-B
910 IF E(P)=0 THEN 920 ELSE RETURN
920 ' *** end ***
930 SOUND 8,12
940 FOR A=0 TO 15:IF Y(P)>0 THEN PUT SPR
ITE P,(X(P)%5,Y(P)%5),A,0
950 PUT SPRITE 1-P,(X(I-P)%5,Y(I-P)%5),.
A MOD 2:FOR B=0 TO 400
960 IF INKEY$=CHR$(27) THEN SOUND 8,0:END
970 NEXT B,A
980 IF Y(P)>0 THEN LINE (X(P)%5-16,Y(P)%
5+7)-(X(P)%5+32,Y(P)%5+8),15,BF:FOR A=0 T
O 100:NEXT A:PUT SPRITE P,(0,217):LINE (X
(P)%5-16,Y(P)%5+7)-(X(P)%5+32,Y(P)%5+8)
,0,B
990 FOR A=32 TO 0 STEP -1:SOUND 8,A%2:SO
UND 6,A:FOR B=0 TO 150:NEXT B:NEXT A
1000 T=STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2):IF T=0
THEN IF INKEY$=CHR$(27) THEN END ELSE 1
000 ELSE 220

```

```

1510 DATA5444444455556677665566775555
1520 DATA55666655532233555666555555
1530 DATA6555665555555555555555445554
1540 DATA44445554433344445555555555
1550 DATA5555555555555555444445555555
1560 DATA55555566787322555666666655
1570 DATA55555555555555555555555555
1580 ' --- GOAL ---
1590 DATA"  ゴロコ",275,15,4
1600 ' --- ゴロコ ---S.G.-----
1610 DATA9999999965555555555555555555
1620 DATA5556455555555555555555555555
1630 DATA44444556786555555555555578976
1640 DATA5554455555322233555555555555
1650 DATA6555678655555555555555555555
1660 DATA6555433567765555555555555555
1670 DATA5554545555555555555555555555
1680 DATA7765555776433455555555555555
1690 DATA333667876556777665555445556
1700 DATA5556555555555555555555555555
1710 ' --- GOAL ---

```



# IWA

操作方法は136ページに掲載

```

100 ' --- IWA ---
110 ' *** shoki 1 ***
120 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,2,0
130 CALL TURBO ON
140 DIM X(1),Y(1),K(1),J(1),E(1),M(1),O(
1)
150 SM=20:LA=120:GR=750
160 FOR B=0 TO 2:READ BS:FOR A=0 TO 31:E
$=CHR$(VAL("&H"+MID$(BS,A*2+1,2))):AS=A$
+E$:NEXT A
170 SPRITE(B)=AS:A$="" :NEXT B
180 DATA 07182E404C92808080838857542B180
7E0187482B2C98141418111EA2AD41800
190 DATA 0718204C429C280808083485334180
7E018043242B9C18141418112CA2C180E
200 DATA 070F1F3E3F794E63D0928A8142420201
FC0F9FCF9EEFF7FB7D7777FAEEETCF0
210 SOUND 6,23:SOUND 1,15:SOUND 7,32
220 ' *** title ***
230 LINE (0,0)-(255,255),0,BF
240 FOR A=0 TO 4:PUT SPRITE A,(0,217),0,
A:NEXT A
250 J=0:X=85:Y=30
260 FOR A=0 TO 14:Y=Y+A:LINE (60,Y)-(68,Y
+8),15,BF:NEXT A:Y=30
270 J=J-1:IF J=-15 THEN J=14
280 Y=Y-J:X=X+1:IF X<142 OR X>156 THEN L
INE (X,Y)-(X+8,Y+8),15,BF
290 FOR C=0 TO 1:NEXT C
300 IF X<186 THEN 270
310 LINE (169,85)-(182,93),15,BF
320 T=STRIG(0)+STRIG(2)*2:IF INKEY$=CHR$(
27) THEN END
330 IF T=0 THEN 320
340 IF T=-2 THEN JS=1 ELSE JS=0
350 LINE (0,0)-(500,152),0,BF
360 ' *** shoki 2 ***
370 FOR A=0 TO 1:X(A)=A*750+250:Y(A)=GR:
J(A)=0:K(A)=0:E(A)=10:M(A)=40:NEXT A
380 X=625:Y=GR:K=0:J=0:F=1
390 ' *** game game ***
400 FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 9
410 LINE (A*150+B*7+25,180)-(A*150+B*7+3
0,190),A*6+3,BF
420 LINE (A*150+B*7+25,180)-(A*150+B*7+3
0,190),A*6+2,B
430 NEXT B:NEXT A
440 LINE (SM%5,GR%5+17)-(LA%5+16,GR%5+20
),15,BF
450 LINE (SM%5,GR%5+17)-(LA%5+16,GR%5+17
),5
460 LINE (SM%5,GR%5+20)-(LA%5+16,GR%5+20
),5
470 ' *** main ***

```

```
OTO350ELSEIFDS="" THEN330ELSEIFASC(DS)<48
ORASC(DS)>255THEN330
340 DS(J)=DS:LOCATEJ+8,1*2+4:PRINTDS(J):
J=J+1:IFJ>6THENJ=6:GOTO330ELSE330
350 C(I+K*7)=G(A(I+K*7)):E(I+K*7)=I(A(I+
K*7)):D(I+K*7)=H(A(I+K*7)):GOTO230
720 FORZ=0T0500:NEXT:LOCATE14,(I-8)*2+20
:PRINT"No":J=1
370 LOCATE16,(I-8)*2+20:PRINTJ
380 PUTSPRITE0,(112,1*16+31),15,0:S=STIC
K(O):IFSTRIG(O)THEN390ELSEIFINKEYS=CHRS(
13)THENPLAYBS:GOTO440ELSEIF5=1ANDJ>1THEN
BEEP:J=J-1:GOTO370ELSEIF5=5ANDJ<5THENBEE
P:J=J+1:GOTO370ELSE380
390 PLAYBS:CS=CHRS(J+64):AS="SWORD"+CS+"
.DAT":L=K*7:FORZ=0T0500:NEXT:ONERRORGOTO
450:IF1=8THEN420
400 OPENASFORINPUTAS#1:INPUT#1,B(L),B(L+
1),B(L+2),B(L+3),B(L+4),B(L+5),B(L+6),AS
(L),AS(L+1),AS(L+2),AS(L+3),AS(L+4),AS(L
+5),AS(L+6)
410 CLOSE#1:CLS:GOTO190
420 DS="" :FORJ=K*7TOK*7+6:DS=DS+CHRS(34)
+AS(J)+CHRS(34)+"":NEXT
430 OPENASFOROUTPUTAS#1:PRINT#1,B(L),B(L
+1),B(L+2),B(L+3),B(L+4),B(L+5),B(L+6),D
S:CLOSE#1
440 LOCATE14,(I-8)*2+20:PRINTSPC(4):I=0:
GOTO260
450 IFERR>52ANDERR<72THENPLAYBS:LOCATE19
,(I-8)*2+20:PRINT"Disk Error":FORJ=0T020
00:NEXT:LOCATE14,(I-8)*2+20:PRINTSPC(15)
:I=0:RESUME260ELSEERRORERR
460 CS="V15T200LBEDCEDCEDCEDCEDG4DCECDCA
4G12R64GR8A2":DS="03"+CS:PLAYDS,"05"+CS
470 IFPLAY(O)THEN470
480 FORI=7T013:DS(I)=AS(20-I):ES(I)=BS(2
0-I):J(I)=A(20-I):K(I)=B(20-I):L(I)=C(20
-I):M(I)=D(20-I):N(I)=E(20-I):NEXT
490 FORI=7T013:AS(I)=DS(I):BS(I)=ES(I):A
(I)=J(I):B(I)=K(I):C(I)=L(I):D(I)=M(I):E
(I)=N(I):NEXT
500 FORI=0T013:C(I)=C(I):D(I)=D(I):NEX
T
510 '--- しよせてい2 ---
520 COLOR15,1,1:SCREEN5,2:CLS:OPEN"GRP:"
AS#1:R=RND(-TIME)
530 FORI=0T09:READD:AS="" :FORJ=1T064STE
P2:AS=AS+CHRS(VAL("AH"+MID$(DS,J,2)):NE
XT:SPRITES(I)=AS:NEXT:SPRITES(10)="*0*0*
N"+CHRS(7)+CHRS(3)
540 FORI=0T013:READ(X),Y(I):NEXT:FORI=0
T013:IFA(I)=1THENF(I)=4:NEXTELSEIFA(I)=4
THENF(I)=3:NEXTELSEF(I)=2:NEXT
550 '--- GAME 0*4 ---
560 SETPAGE,1:CLS:J=0:LINE(0,0)-(256,219
),15,BF:FORI=78T0238STEP20:LINE(I,27)-(I
-70,146),12:NEXT:FORI=27T0146STEP17:LINE
(78-J,1)-(238-J,1),12:J=J+10:NEXT
570 LINE(0,0)-(246,157),12,B:J=252
580 FORI=0T0150STEP5:K=RND(1)*6+250:LINE
(J,I)-(K,I+5),10:J=K:NEXT:FORI=0T0200:K=
RND(1)*3:LINE(I,160+K)-(I+3,168-K),10:NE
XT
590 SETPAGE,0:GOSUB1560:LINE(5,161)-(251
,210),15,B:LINE(128,161)-(128,210),15
600 FORI=0T01:FORJ=0T06:K=J+1*7:PUTSPRI
TEK+1,(X(K)*20+68-Y(K)*10,Y(K)*17+6),1*2+
4,(X(K)+I*5:NEXTJ,I,I=1
610 '--- けうせんとく ---
620 DEFUSR=144:Z=USR(O):DEFUSR=342:A=A-(
I=1)
630 PUTSPRITE15,(O,217):PUTSPRITE16,(O,2
17):I=1-(I=0)+(I=1):U=1
640 GOSUB1510:LINE(129-K,162)-(250-K,209
),1,BF:J=1*7
650 IFY(J)=8THENJ=J+1:GOTO650ELSEZ=USR(O
)
660 PUTSPRITE0,(X(J)*20+62-Y(J)*10,Y(J)*
17-2),12,10:GOSUB1530:COLOR10,1
670 IFSTRIG(I)THENPLAYBS:O=0:GOTO720ELSE
IF1=0ANDINKEYS=CHRS(13)OR1=1ANDSTRIG(3)T
HENPLAYBS:PSET(180-K,180),1:PRINT#1,"Pas
s":FORZ=0T02000:NEXT:GOTO620
680 S=STICK(I):T=J:IFS=1ANDJ>1*7THENJ=J-
```

```
1ELSEIFS=5ANDJ<1*7+6THENJ=J+1ELSE670
690 IFY(J)=8THENJ=J-(S=5)+(S=1)ELSEBEEP:
GOTO650
700 IFJ<1*7ORJ>1*7+6THENJ=J:GOTO670ELSE
90
710 '--- COMMAND 0*3 ---
720 FORL=0T013:IFX(J)=X(L)ANDY(J)<Y(L)>
1)=Y(L)THENFORL=0T013:IFX(J)<X(L)>8)=X(
L)ANDY(J)=Y(L)THENFORL=0T013:IFX(J)=X(L)
ANDY(J)<Y(L)>7)=Y(L)THENFORL=0T013:IFX(
J)<X(L)>1)=X(L)ANDY(J)=Y(L)THEN740
730 NEXT:O=0+1:N(O)=1:NS(O)="Walk"
740 X=1-(I=0)+(I=1):M=0:M=M-(I=0)+(I=1):
P=0:FORL=0T02:W=X*7
750 IFX(J)-(L=1)*M=X(W)ANDY(J)-(L=2)+(L=
0)=Y(W)THENP=P+1:R(V)=L:Q(P)=W:NEXTELSEW
=W+1:IFW=X*7+7THENNEXTELSE750
760 IFP=0THEN780
770 O=0+1:N(O)=2:NS(O)="Battle"
780 IFB(J)=1ORB(J)=2THEN880
790 IFB(J)=3THENM=X(J):H=0:GOTO830ELSEIF
B(J)=4THEN850
800 M=0:M=M-(I=0)+(I=1):V=0:FORL=0T02:W=
I*7
810 IFX(J)-(L=1)*M=X(W)ANDY(J)-(L=2)+(L=
0)=Y(W)THENV=V+1:R(V)=W:NEXTELSEW=W+1:IF
W=1*7+7THENNEXTELSE810
820 IFV>0THEN850ELSE880
830 H=H+1:M=M-(I=0)+(I=1):IFM=0ORM=9THEN
880ELSEFORO=0T013:IFM<X(G)ORY(J)<Y(G)T
HENNEXT:GOTO830
840 IFG<7ANDI=0THEN880ELSEIFG>6ANDI=1THE
N880
850 IFB(J)=0ORB(J)=5ORB(J)=6THENIFD(J)<1
0THEN880
860 IFB(J)=3ORB(J)=4THENIFD(J)<15THEN880
870 O=0+1:N(O)=3:NS(O)="Magic"
880 IFO=0THENPSET(156-K,180),1:PRINT#1,"
No Command":FORZ=0T02000:NEXT:GOTO640
890 PSET(165-K,165),1*2+4:PRINT#1,"Comma
nd":COLOR15
900 FORM=1T00:PSET(175-K,168+M*10),1*2+4
:PRINT#1,NS(M):NEXT
910 '--- MOUND せんた ---
920 M=1
930 S=STICK(I):PUTSPRITE17,(160-K,M*10+1
68),15,10:IF1=0ANDINKEYS=CHRS(13)OR1=1AN
DSTRIG(3)THENPLAYBS:PUTSPRITE17,(O,217):
GOTO640
940 IFSTRIG(I)=0THENIFS=1ANDM>1THENBEEP:
M=M-1:GOTO930ELSEIFS=5ANDM<0THENBEEP:M=M
+1:GOTO930ELSE930
950 PLAYBS:PUTSPRITE17,(O,217):IFN(M)=1T
HENM=X(J):N=Y(J):Q=F(J):FORZ=0T0500:NEXT
:Z=USR(O)ELSEIFN(C)=2THENM=0:GOTO1030ELS
EIFN(C)=3THEN1130
960 '--- WALK ---
970 S=STICK(I):IFSTRIG(I)THENX(J)=M:Y(J)
=N:GOTO620
980 IF1=0ANDINKEYS=CHRS(13)OR1=1ANDSTRIG
(3)THENM=X(J):N=Y(J):Q=F(J):PLAYBS:FORZ=
0T0500:NEXT:PUTSPRITEJ+1,(M*20+68-N*10,N
*17+6),1*2+4,A(J)+I*5:GOTO920
990 IFS=1ANDM>1THENN=N-1ELSEIFS=3ANDM<8T
HENM=M+1ELSEIFS=5ANDM<7THENN=N+1ELSEIFS=
7ANDM>1THENM=M-1ELSE970
1000 FORL=0T013:IFM<X(L)ORN<Y(L)THENNE
XTELSEIFM<X(J)ORN<Y(J)THENM=M-(S=7)+S
3):N=N-(S=1)+(S=5):GOTO970ELSENEXT
1010 Q=Q-1:IFQ<0THENQ=0:M=M-(S=7)+(S=3):
N=N-(S=1)+(S=5):GOTO970ELSEPLAY"04DC":PU
TSPRITEJ+1,(M*20+68-N*10,N*17+6),1*2+4,A
(J)+I*5:GOTO970
1020 '--- BATTLE ---
1030 I=1-(I=0)+(I=1):U=1:T=J:M=1:FORZ=0T
0500:NEXT:GOSUB1510:I=1-(I=0)+(I=1)
1040 J=Q(M):PUTSPRITE0,(X(Q(M))*20+62-Y(
Q(M))*10,Y(Q(M))*17-2),12,10:I=1-(I=0)+(
I=1):GOSUB1530:I=1-(I=0)+(I=1)
1050 S=STICK(I):IFSTRIG(I)=0THENIFS=1ANDM
>1THENM=M-1:BEEP:GOTO1040ELSEIFS=5ANDM<
PTHENM=M+1:BEEP:GOTO1040ELSEJ=0T050
1060 PLAYBS:FORZ=0T0500:NEXT:J=T:PUTSPRI
TEJ+1,(X(J)*20+68-Y(J)*10-(P(M)=1)*<(I=
1)->(I=0))*10-(P(M)=0)*5+(P(M)=2)*5,Y(J)*1
```

```
7+6+(P(M)=0)*10+(P(M)=2)*-10),1*2+4,A(J)
+I*5
1070 GOSUB1570:C(Q(M))=C(Q(M))-E(J)+RND(
1)*5:IFC(Q(M))<0THENC(Q(M))=0
1080 I=1-(I=0)+(I=1):T=J:Q(M):GOSUB153
0:I=1-(I=0)+(I=1):J=T:U=1
1090 PUTSPRITEJ+1,(X(J)*20+68-Y(J)*10,Y
(J)*17+6),1*2+4,A(J)+I*5
1100 IFC(Q(M))=0THENI=1-(I=0)+(I=1):J=Q(
M):GOSUB1390:I=1-(I=0)+(I=1)
1110 FORZ=0T02000:NEXT:GOTO620
1120 '--- MAGIC ---
1130 IFB(J)=3THEN1220ELSEIFB(J)=4THEN130
0ELSEU=1:I=1-(I=0)+(I=1):T=J:M=1:FORZ=0T
0500:NEXT:GOSUB1510:I=1-(I=0)+(I=1)
1140 J=R(M):PUTSPRITE0,(X(R(M))*20+62-Y(
R(M))*10,Y(R(M))*17-2),12,10:I=1-(I=0)+(
I=1):GOSUB1530:I=1-(I=0)+(I=1)
1150 S=STICK(I):IFSTRIG(I)=0THENIFS=1ANDM
>1THENM=M-1:BEEP:GOTO1140ELSEIFS=5ANDM<
VTHENM=M+1:BEEP:GOTO1140ELSE1150
1160 J=T:L=R(M):IFB(J)=0THEND(D(J)-10
:ELC)=E(L)+4+RND(1)*3
1170 IFB(J)=5THEND(J)=D(J)-10:C(L)=C(L)+
50+RND(1)*10:IFC(L)>C1(L)THENC(L)=C1(L)
1180 IFB(J)=6THEND(J)=D(J)-10:D(L)=D(L)+
30+RND(1)*10:IFD(L)>D1(L)THEND(L)=D1(L)
1190 K=I*123:J=T:GOSUB1530:FORL=10T12:SO
UND1,0:SOUND7,62:SOUND8,14:SOUND0,220-L*
6
1200 CIRCLE(X(R(M))*20+76-Y(R(M))*10,Y(R
(M))*17+14),L,3:NEXT:DEFUSR=144:Z=USR(O)
:FORZ=0T01000:NEXT:GOSUB1560
1210 I=1-(I=0)+(I=1):T=J:J=R(M):K=I*123:
GOSUB1530:I=1-(I=0)+(I=1):J=T:FORZ=0T020
00:NEXT:GOTO620
1220 I=1-(I=0)+(I=1):U=1:T=J:J=G:GOSUB15
10:GOSUB1530:I=1-(I=0)+(I=1):J=T:U=1:K=I
*123:FORZ=0T0500:NEXT
1230 D(J)=D(J)-15:GOSUB1530
1240 FORL=1T06:CIRCLE(X(J)*20+82+(I=1)*1
2-(I=0)*L+(I=1)*L-Y(J)*10,Y(J)*17+10,L,
10:NEXT
1250 SOUND0,0:SOUND6,25:SOUND7,1:SOUND8,
13
1260 FORL=0T040H=1)*20STEP5:COPY(I*190+5,
160)-(I*190+5+(I=1)-(I=0))*L,168),1T0C(
J)*20+93+(I=1)*36-Y(J)*10,Y(J)*17+6),0:
NEXT
1270 GOSUB1570:C(G)=C(G)-35+H*4:IFC(G)<0
THENC(G)=0
1280 I=1-(I=0)+(I=1):U=1:J=G:K=I*123:GOS
UB1530:GOSUB1560:IFC(G)=0THENJ=G:GOSUB13
90
1290 I=1-(I=0)+(I=1):FORZ=0T02000:NEXT:G
OTO620
1300 D(J)=D(J)-15:FORZ=0T0500:NEXT:GOSUB
1530
1310 I=1-(I=0)+(I=1):U=1:T=J:GOSUB1510
1320 FORL=1*7T01*7+6:J=L:IFY(L)=8THENNEX
T:GOTO1370
1330 GOSUB1530:SOUND6,30:SOUND7,23:SOUND
8,16:SOUND12,80:SOUND13,0
1340 FORM=0T0Y(L)*17+6STEP4:COPY(250,0)-(
255,M),1T0C(X(L)*20+76-Y(L)*10,4),0:NEXT
1350 C(L)=C(L)-5:IFC(L)<0THENC(L)=0
1360 GOSUB1570:GOSUB1530:FORZ=0T01000:NE
XT:GOSUB1560:IFC(L)=0THENGOSUB1390:NEXTE
LSENEXT
1370 I=1-(I=0)+(I=1):GOTO620
1380 '--- けうせんとく ---
1390 M=1
1400 FORZ=0T0300:NEXT:IF1=0THENCOLOR=C(7,
M,M,7)ELSEIF1=1THENCOLOR=(7,5+M,3,M,M)
1410 PUTSPRITEJ+1,(X(J)*20+68-Y(J)*10,Y(
J)*17+6),7,A(J)+I*5:M=M+1:IFK(8)THEN1400
1420 PUTSPRITEJ+1,(O,217):X(J)=9:Y(J)=8:
T(I)=T(I)+1
1430 IFB(J)=0ANDT(I)<6THENRETURN
1440 I=1-(I=0)+(I=1)+1:FORZ=0T03000:NEXT
:FORL=0T014:PUTSPRITE1,(O,217):NEXT
1450 FORL=0T02:FORJ=4+L*0159STEP3:LINE(6
,J)-(250,J),1:FORZ=0T010:NEXTZ,J,L
1460 COLOR10,1:FORL=0T06:COLOR=(10,L,L,1
```

```

1470 PSET(100,65),1:PRINT#1,"Turn":A:PSE
T(80,95),1:PRINT#1,"Player":I:"Win!":FOR
Z=0TO50:NEXTZ,L
1480 DEFUSR=144:Z=USR(0):BS="V15T120L16E
R64ER64ER64A4ER64ER64ER64":CS="R64E4R64E
R16R64ER64ER64F+R64G+R64A2"
1490 DS="02"+BS+"01A402"+CS:PLAYDS,"05"+
BS+"04A405"+CS
1500 IFSTRIG(0)ANDPLAY(0)=0THENRUNELSE15
00
1510 COLOR11,U*2+4:K=I*123:LINE(K+6,162)
-(K+127,209),U*2+4,BF:LINE(K+25,175)-(K+
55,205),15,BF
1520 PSET(K+70,178),I*2+4:PRINT#1,"Hp":P
SET(K+70,188),I*2+4:PRINT#1,"Mp":PSET(K+
70,198),I*2+4:PRINT#1,"Sp":RETURN
1530 COLOR,U*2+4:LINE(K+20,165)-(K+105,1
74),U*2+4,BF:LINE(K+90,175)-(K+120,205),
U*2+4,BF
1540 COLOR15:PSET(K+20,165),I*2+4:PRINT#
1,A$(J):PSET(K+85,165),I*2+4:PRINT#1,B$(
J):PUTSPRITEI+15,(K+32,182),U*2+4,A$(J)+U
*5
1550 PSET(K+84,178),I*2+4:PRINT#1,C$(J):P
SET(K+84,188),I*2+4:PRINT#1,DC$(J):PSET(K+
84,198),I*2+4:PRINT#1,FC$(J):RETURN
1560 COPY(0,0)-(246,157),1TO(5,3),0:RETU
RN
1570 SOUNDS,30:SOUND7,23:SOUND8,16:SOUND
12,15:SOUND13,0:RETURN
1580 DATA Wizard,3,Priest,5,Knight,1,Kin
g,0,Warrior,2,Pliest,6,Wizard,4
1590 DATA K1,Kn,Wa,Wi1,Wi2,Pr1,Pr2
1600 DATA 180,70,20,100,0,25,120,0,30,70
,60,5,80,50,8
1610 DATA
1620 DATA
1630 DATA
1640 DATA
1650 DATA AND
1660 DATA
1670 DATA 0A0F0F0F06000F1F1F1F1F1F3E0E
0F80001028381010907010101010101010
1680 DATA 06F0C0E000F3D30FF20152E040A0E
0F000000006206060F8202800000000000
1690 DATA 0000020307060700060E0F07080B07
0700000000800A9C3A9428CB00404080C0
1700 DATA 183E0F0C0F0E0F0F0F0F1F3F3F
7F000006090C04FCF47434040400008080
1710 DATA 00060F0F0600070F0F0F06000E1F1F
3F00000E0A0E04FCF4F4740000000000000
1720 DATA 010108141C0808090E080808080808
0850F0F0F0600F0F8F8F8F8F8F7C70F0
1730 DATA 0000000060406061F040401000000
0060F0307000F0BC0FF04A874205070F0
1740 DATA 000000000150395C29140301020201
03000040C0E060E0006070F0E010D0E0E0
1750 DATA 000609030203F2E2C020000001
01187CF030F070F0F0F0F0F8F8FCFCFE
1760 DATA 0000702030F2F2F2E00000000000
00060F0F06000E0F0F0600070F8F8FC
1770 DATA 2,1,1,2,2,3,1,4,2,5,1,6,2,7,7,
1,8,2,7,3,8,4,7,5,8,6,7,7

```

## PROGRAM 浮遊石

操作方法は197ページに掲載

```

10
20
30
40
50 CLEAR 100,&HCFFF:SCREEN 5,2:COLOR 11,
0,0:CLS
60 DEFUSR=&HD000:DEFINT A-Z:OPEN "grp:"
AS #1
70 ON INTERVAL=30 GOSUB 780
80 PRESET(84,96):PRINT #1,"HOVER JEWEL"
90 DIM P(11,11),ST(10,10),SN(4),FL(4),NX
(8),NY(8),Q(109)
100 AD=&HD000

```

```

110 READ A$:IF A$<>"$ THEN POKE(AD),VAL
("&h"+A$):AD=AD+1:GOTO 110
120 FOR I=1 TO 7 STEP 2:READ NX(I),NY(I)
:NEXT
130 Q(0)=36:Q(1)=12
140 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 2
150 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
160 FOR H=0 TO 2:Q(J*9+I+H*3+2)=A*(4+H)
170 NEXT H,I,J:COPY Q,0 TO (12,0),1
180 FOR I=0 TO 31:READ A$:A=VAL("&h"+A$)
:VPOKE (&H7800+I),A:NEXT
190 COLOR=(14,3,3,3)
200 PUT SPRITE 0,(0,217),15,0
210 PLAY"t255v15s0m3000o6"
220 VX=&H7601:VY=&H7600:AD=&HD100
230 MS=0:RO=1:RESTORE 1250
240
250 CLS:LINE(47,15)-(208,176),,B
260 FOR J=1 TO 10:READ A$:FOR I=1 TO 10
270 P(I,J)=VAL(MID$(A$,I,1)):NEXT I,J
280 GOSUB 950:GOSUB 810
290 PRESET(48,184):PRINT #1,"STAGE":RO
300 PRESET(152,184):PRINT #1,"MISS":MS
310 X=1:Y=10
320 VPOKE(VX),X*16+32:FOR I=0 TO Y*16:VPO
KE(VY),I:NEXT
330 INTERVAL ON
340
350
360 A=STRIG(0) OR STRIG(1):IF A THEN 670
365 A=STICK(0) OR STICK(1):IF A MOD2=0 T
HEN 420
370 XX=X:YY=Y:X=X+NX(A):Y=Y+NY(A):P=P(X,
Y)
380 IF PEEK(AD+P+5)=0 THEN X=XX:Y=YY:GOT
O 420 ELSE GOSUB 450
390 A=AD+P(XX,YY):B=AD+P:C=FL(P(XX,YY))+
1
400 INTERVAL OFF:POKE(A),C:POKE(B),0:INT
ERVAL ON
410 IF ST(X,Y)=1 THEN 500
420 IF PEEK(AD+P(X,Y)+5)=0 THEN 670
430 GOTO 350
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780

```

```

790 RETURN
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990
1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000

```

# Mマガ縦断ウルトラプレゼント お年玉プレゼント MSX turbo R MIDIサウルスモニター募集

**当選者の  
発表だ!!**

お待たせしました！ 誌上最大の  
企画の当選者発表のお時間です。  
今回送られてきたはがきの枚数は  
3万通あまり！ ご当選のみなさん  
おめでとうございます。次はプ  
レゼントの到着をお待ちください。  
なおスペースの都合上、約半分の  
方のみ、お名前を掲載いたします。

## Panasonic FS-A1ST

群馬県 小林 隆夫 石川県 高嶋 博史  
東京都 加藤 千晶

## Bit<sup>2</sup> MIDIサウルス

宮城県 松田 和也 福井県 光枝 孝郎  
茨城県 遠井 幸男 富山県 紺野 雄平  
埼玉県 坂田 伸一

## ★プレゼントの人気度チェックだ!!

### Mマガ縦断ウルトラプレゼント

1位 PROGRAM HOUSE 280倍  
2位 SOFTWARE REVIEW 222倍  
3位 特集 BASICの逆襲 196倍  
4位 MSXView徹底解析 132倍  
5位 MSXゴー! 57倍

### お年玉プレゼント

1位 フリートマンダーⅠ 黄昏の海域 163倍  
2位 DPS SG 146倍  
3位 エメラルド・ドラゴン 139倍  
4位 サークⅡ 133倍  
5位 ドラゴンナイトⅡ 122倍

ソリッドスネーク メタルギア2	FT道中記	シード オブ ドラゴン	ウィザードリィ3	エメラルドドラゴン
静岡県 森 真 静岡県 鶴橋 剛史 京都府 渋谷 清孝 三重県 藤井 崇 長崎県 片岡 宝 他5名	千葉県 新井 肇 神奈川県 鈴木 大輔 愛知県 安藤 正雄 長野県 滝沢 明彦 山口県 斎藤 信宏 他5名	群馬県 中原 泉 群馬県 清水 貴之 千葉県 廣田 祥巳 神奈川県 伊沢友一郎 大阪府 中村 広志 他5名	埼玉県 小野崎博幸 長野県 堀内 和幸 愛知県 山田 晋 滋賀県 喜多 孝義 福岡県 鈴木 篤 他5名	東京都 中川 隆 京都府 諸留 真如 兵庫県 平山 享 岡山県 白神 朋幸 熊本県 山城 政秀 他5名
ティル・ナ・ノグ	ファンタジーⅣ	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	FRAY サーク外伝	サークⅡ
栃木県 磯部 洋一 栃木県 浅野 治男 愛知県 永田 哲也 大阪府 巽 大介 和歌山県 水上 智之 他5名	千葉県 林 たかこ 東京都 蛭田 記章 愛知県 伊藤 友也 山口県 井原 正樹 岡山県 片岡 努 他5名	埼玉県 苗代 敬 埼玉県 泉 信 千葉県 海保富士雄 広島県 足利 洋志 福井県 辻井 一也 他5名	千葉県 松尾 圭介 静岡県 望月 豊 愛知県 井上 雄大 京都府 金城 健一 滋賀県 品川 忠弘 他5名	宮城県 藤木 和彦 埼玉県 中村 友和 長野県 宮坂 隆雄 愛知県 甲斐紳一郎 岐阜県 荻山 晴彦 他5名
魔導士ラルバ 総集編	Misty Vol.6	ラプラスの魔	フリートマンダーⅠ 黄昏の海域	ランペール
群馬県 飯塚 隆行 静岡県 川鍋 康仁 大阪府 畑谷 俊成 岐阜県 河田 浩介 広島県 大島加奈子 他5名	青森県 坂下 昌行 福島県 鎌田 武彦 長野県 西沢 弘 宮崎県 日高 浩司 福岡県 松永 年弘 他5名	東京都 本多 斉 東京都 高倉 守虎 東京都 玉置 隆輝 大阪府 上野 広幸 大阪府 藤井 元雄 他5名	北海道 吉野 幸作 大阪府 下田 智弘 奈良県 東井 英治 広島県 野西泰由紀 香川県 横本 誠 他5名	栃木県 山本 佳彦 東京都 富家 涉 山梨県 平元 鍾澤 大阪府 堀 真人 広島県 川上 昌則 他5名



★これが3万通のはがきの山。郵政省もさぞや喜んでいることだろう。

うーん、もうみんなプレゼントっていうと元気(現金?)だなあ。たあぼうもミティちゃんも、Mマガ読者のパワーにびっくりしていたぞ！ 左に掲載した人気度チェック表を見ればわかると思うけど、まるで有名私立幼稚園以上の倍率だもんね。しかし読者から、残念な報告も届いたぞ。その報告とは、Mマガ1月号のモニター&プレゼント応募券が切り取られていた、というものなんだ。こういった、人に迷惑をかけるという行為は絶対にやっちゃダメ！ だってみんなで楽しみたいでしょ、ね！

### 全国新作予報

滋賀県 畑澤 文彦 18歳

### SOFTWARE REVIEW

神奈川県 杉本 知子 15歳  
静岡県 石垣 卓 20歳  
佐賀県 木村 アトム 14歳

### もりけんのすけべで悪いかっ!!

愛媛県 鷹田 浩一 24歳

### 特集 BASICの逆襲

神奈川県 扇谷 信孝 19歳  
愛媛県 富士野 貴宏 16歳  
岐阜県 川瀬 直登 13歳

### 木原美智子のチャットDEデート

北海道 二階堂 孝彦 17歳  
秋田県 高橋 広光 18歳  
秋田県 佐藤 雅敬 18歳  
埼玉県 日吉 英司 19歳  
東京都 高倉 浩守 13歳  
新潟県 羽田 修守 19歳  
兵庫県 小路 進 17歳  
大阪府 本城 太 16歳  
高知県 間崎 伸英 16歳  
福岡県 福島 克秀 16歳

### マシン・フォー・トリニティ

千葉県 西島 蔵人 15歳  
埼玉県 島中 仁 16歳

静岡県 加藤 智宏 14歳  
兵庫県 清水 明 15歳  
宮崎県 黒木 寿夫 28歳

### MSXゴー!

東京都 山本 秀雄 歳

### ハイテクワンダーランド

神奈川県 柴田 早苗 17歳  
神奈川県 小林 友明 15歳  
静岡県 仁藤 芳彦 45歳  
兵庫県 前田 聖一 16歳  
福岡県 野畑 勝志 19歳

### めざせ! RPGの達人

千葉県 仁村 義信 14歳  
静岡県 鎌田 康明 17歳  
愛知県 今泉 友道 17歳

### 人工知能うんちく話

東京都 永井 一次 26歳  
神奈川県 清水 茂孝 13歳  
岡山県 小池 雅文 18歳

### 音楽のこころ

茨城県 三村 緑 16歳  
千葉県 細川 浩邦 21歳  
愛知県 山田 高嗣 16歳  
大阪府 今庄 和枝 21歳  
大阪府 兵頭 五一郎 36歳  
大阪府 近藤 正幸 18歳  
大阪府 前村 裕二 17歳

岡山県 竹本 和敏 17歳  
香川県 吉井 昭洋 19歳  
福岡県 阿部 康彦 22歳

### おもしろNETWORK

埼玉県 白川 剛志 17歳  
山梨県 小林 大基 17歳  
岐阜県 古野 秀行 17歳

### テクニカルアナリシス

岩手県 大川 智久 14歳  
埼玉県 岩田 隆 14歳  
新潟県 丸山 正敏 17歳  
滋賀県 増尾 友和 15歳  
佐賀県 佐賀 将司 16歳

### MSXView徹底解析

青森県 中島 幸彦 23歳

### わくわくC体験

茨城県 遠井 幸男 23歳  
埼玉県 岸田 知治 30歳  
熊本県 山崎 智之 62歳

### ハードウェア事始め

神奈川県 稲田 仁志 24歳  
京都府 森垣 修 28歳  
福岡県 松永 達洋 20歳

### PROGRAM HOUSE

岐阜県 金澤 敏幸 16歳

<b>16</b> <b>聖戦士ダンバイン</b> 北海道 成田 裕則 大阪府 佐藤 和徳 三重県 水谷 伸一 山口県 森脇 大輔 宮崎県 松元 陸男 他5名	<b>17</b> <b>銀河英雄伝説Ⅱ</b> 宮城県 松橋 祐二 茨城県 八木橋清貞 東京都 山内 隆也 新潟県 小林 正文 愛媛県 長谷川彩子 他5名	<b>18</b> <b>ディスクステーション7号</b> 福島県 成田 広喜 福島県 穴戸 一博 大阪府 中村 勝将 兵庫県 入江 昌志 熊本県 前田 昌平 他5名	<b>19</b> <b>ロードス島戦記 福神漬</b> 埼玉県 平本 政徳 群馬県 石川 拓規 神奈川県 重田 陽児 和歌山県 小谷 知弘 福岡県 菅原 信行 他5名	<b>コラムス</b> 秋田県 大塚 信也 千葉県 早川 貴志 大阪府 大西 貴志 兵庫県 高橋 宏昌 福井県 小川 圭子 他5名
<b>21</b> <b>DPS SG</b> 千葉県 千葉 武志 埼玉県 金山 崇昭 長野県 佐藤 桂治 山口県 乾 仁人 福岡県 安武 圭輔 他5名	<b>22</b> <b>ドラゴンナイトⅡ</b> 宮城県 佐藤 武雄 群馬県 古川 裕一 大阪府 戸高 義行 広島県 加藤 文明 長崎県 山崎 明 他5名	<b>23</b> <b>トワイライトゾーンⅣ</b> 大阪府 向井 幹晴 兵庫県 加地 生学 島根県 上田 淳也 愛媛県 狩野 真也 広島県 塩谷 隆治 他5名	<b>24</b> <b>ピーチアップ3号</b> 東京都 沖呂 晃央 東京都 鈴木 治 三重県 伊藤 友則 広島県 池元 達夫 鳥取県 松岡 久朗 他5名	<b>25</b> <b>電脳学園ナリケⅡ トップをねらえ!</b> 北海道 岩崎 誠 秋田県 沢野 史博 栃木県 小林 啓一 神奈川県 市原 大介 広島県 池田 素 他5名
<b>26</b> <b>エクスタリアン</b> 北海道 小林 智之 栃木県 平井 秀憲 千葉県 横山 浩律 愛知県 青山 知寛 大阪府 鬼頭 久典 他5名	<b>27</b> <b>麻雀刺客</b> 秋田県 根田 高行 埼玉県 橋本 京二 千葉県 山本 博文 長野県 小林 俊英 愛媛県 大西 祐司 他5名	<b>28</b> <b>[ドラゴンシティ]X指定</b> 秋田県 成田 周平 東京都 猪狩 年男 神奈川県 時田 健嗣 神奈川県 金子 武 長崎県 洗川 智洋 他5名	<b>29</b> <b>X-na</b> 茨城県 長谷川岳大 山梨県 近藤 高充 大阪府 山下 孝司 兵庫県 老門 武志 滋賀県 三上 雅子 他5名	<b>30</b> <b>ポッキー2</b> 埼玉県 長野 恵一 東京都 佐島 隆生 神奈川県 高田 亮 鳥取県 竹内 寛勝 大分県 廣田 正彦 他5名

# 売ります 買います

## ●応募の際の注意

1. 応募の際は必ず指定の応募用紙(コピー可)を使用し、必要事項を決められた字数内でいねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。
2. ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます(ディスク版不可)。正式名称、対応機種を明記してください。
3. 価格などは、誤解のないようはっきりと記入してください。
4. 掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。
5. 18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

## ●連絡を取る際の注意

1. このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。
2. リスト中の価格が「……以下」「……くらい」となっているものは、当事者間で価格を決めてください。
3. ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

## ●その他の注意事項

1. 編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせは一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。
2. このコーナーを利用する取引は、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、編集部は一切の

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Qで記入してください。

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。連絡は往復はがきをお願いします。		
	〒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		

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名

捺印

責任を負いません。

3. 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「代金集金サービス」などをご利用することをお勧めします(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)。

## 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

- フリーコマンドーⅡ黄昏の海城を6000円で。箱、説明書付。  
〒037 青森県五所川原市寺町一岩見 勝
- ドラゴンクエストⅡを2000円で。箱付。  
〒018-04 秋田県由利郡仁賀保町馬場字細久保84 池田林史
- パナソニックのオーディオユニットFS-CA1を1万円。箱、説明書付、送料込。  
〒020 岩手県盛岡市川目7-69-6 大川智久
- パナソニックのディスクドライブFS-FD1Aを1万円。コース、スペースマンボウ、激突ペナントレース2を各3000円で。  
〒161 東京都新宿区下落合2-21-2RB15 山本大吾

- SUPER大戦略、ハイドライド3、ヴァリス、激突ペナントレース(箱無)をまとめて7000円で。箱、説明書付。  
〒168 東京都杉並区上高井戸2-11-42 中尾 昭
- パナソニックMSX2+、FS-A1WXを2万5000円で。箱、説明書付。  
〒437-16 静岡県小笠郡浜岡町佐倉4141 外山雅敏
- ソニーMSX2、HB-F1XDを2万円。箱、説明書、付属品付、完動品。  
〒380 長野県長野市中御所1-5-12 村井淳一
- ハル研究所ハンディスキャナーMSX2を1万2000円で。箱、説明書、ユーザー登録書付、新品同様。  
〒618 大阪府三島郡島本町若山台2-3-35-204 深本英明

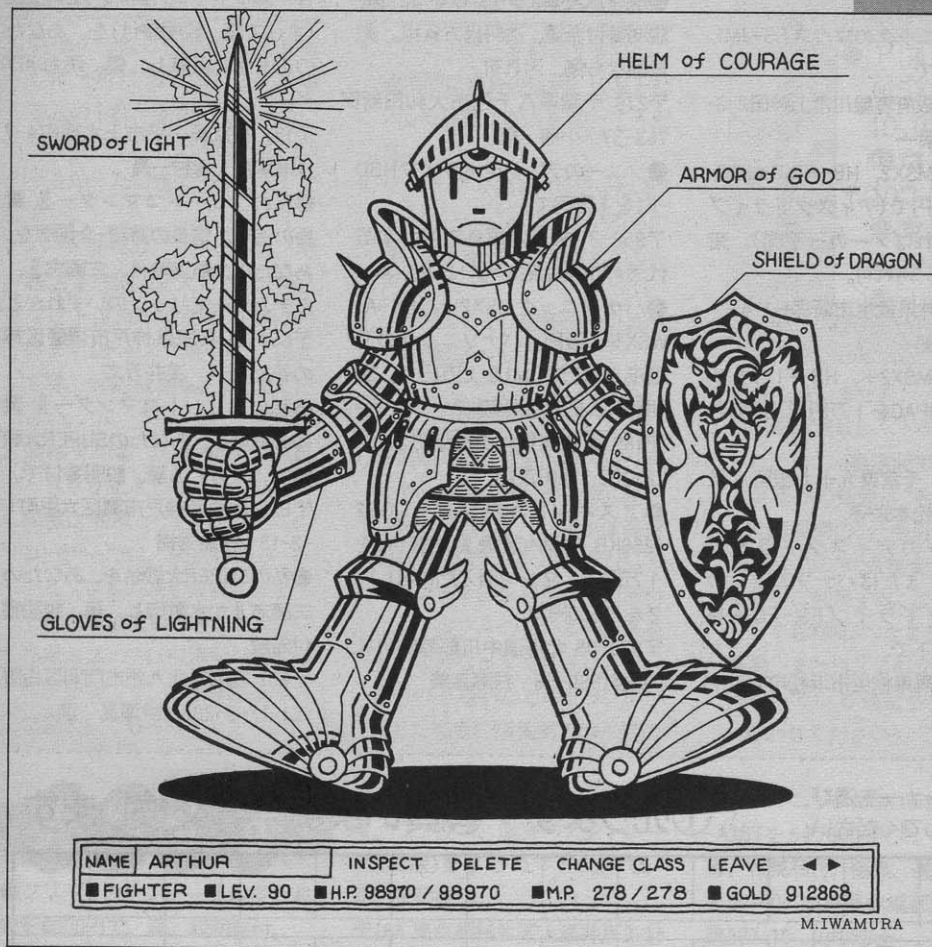
- パナソニックMSX turbo R、FS-A1STを5万8000円で。箱、説明書、付属品付、傷無、送料込。  
〒501-04 岐阜県本巣郡北方町加茂507-10 山中浩士
- パナソニックのプリンターFS-PW1を2万円以上で。箱、説明書、付属品一式付。  
〒731-02 広島県広島市安佐北区亀山5-37-23 吉田泰則
- 三国志Ⅱを4000円、ドラゴンバスターを900円で。  
〒963 福島県郡山市富久山町八山田字勝木沢69-22 箱崎辰美
- SDスナッチャーを4500円、コースを2500円で。箱、説明書付。  
〒104 東京都中央区湊1-8-15-306 登坂公雄
- スペースマンボウ、激突ペナントレース2を各2500円で。箱付。  
〒899-56 鹿児島県始良郡始良町平松7654-1 東 真太郎

## 買います

- ソニーMSX2+、HB-F1XVを2万5000円で。説明書、付属品付、完動品希望。多少の傷可。  
〒880 宮崎県宮崎市本郷1-17-25 崎田真一
- ドラゴンクエストⅠ、ドラゴンクエストⅡ、スペースマンボウ、コース、ソリッドスネークメタルギア2を各3000円くらいで。  
〒630 奈良県奈良市中院町30番地102 深村 浩
- FMPACを7500円で。説明書付、完動品に限る。  
〒651-22 兵庫県神戸市西区秋葉台3-2-10 下賀幸三
- FMPACを5000円で。説明書付希望。  
〒390 長野県松本市島内2199-3 斉藤康行







次号は、ひさびさにRPGの特集なのだ。RPGの歴史を繙き、過去の名作RPGから最新のRPGまで、その系譜を紹介するとともに、各界の著名人たちが綴るRPG論を一挙に掲載。これは見逃せないぞ。

## 5月号は4月8日発売! 予価 550円

●おたよりのあて先 〒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「〇〇〇」係

## STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人	小島 文隆
編集長	宮野 洋美
副編集長	金矢八十男
編集スタッフ	宮川 隆 本田 文貴 清水早百合 高橋 教子 菅沢美佐子 山下 信行 福田知恵子 都竹 善寛 林 英明 川尻 角栄 奥山 浩幸 斉藤 範子
制作スタッフ	荒井 清和 小山 俊介 浜崎千英子 井沢 利明 佐々木幸子
校正	唐木 緑
フォトグラフ	水科 人士 八木澤芳彦 吉田 武 木村早知子 長瀬ゆかり
編集協力	森岡 憲一 小林 仁 吉田 孝広 吉田 哲馬 戸塚 義一 大庭 聖子 泉 和子 東谷 保幸 栗原 和子 三須 隆弘 橋 史宏 鹿野 利智
制作協力	成谷実穂子 筒井 悦子 スタジオB4 CYGNUS 古川 誠之 高島 宏之 吉田 大介 中島 秀之 深坂 憲一 辻 秀和 白川 千尋 小島 伸行 野島 弘司 小幡 久美 白鳥かおり
広告営業	杉山 淳一 白戸 明
出版業務	別所 聖一 伊藤 恭子
アメリカ駐在	トム・ランドルフ
イラスト	桜 玉吉 岩村 実樹 なかのたかし 水口 幸広 及川 達郎 石井 裕子 新井 孝代 池上 明子 米田 裕 赤山 寿文 横山 宏 加藤 直之 林 幸蔵 三崎 昌子

## 情報電話のご案内

☎03-3796-1919

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにご利用いたします。

# アスキーブックセレクション



## 勝手にMS-DOS!

卯木孝一郎著 定価1,500円(税込み)(送料300円)

月刊アスキーで大人気を博した連載記事の単行本化。実用的で楽しく読める、MS-DOSの実戦的入門書。目的に沿ったシステムの構成例はもちろん、それ以前に目的を明確にする手助けから始まり、筆者自らの体験から語るバッチファイルの作成まで、楽しくやさしく解説します。全くの初心者や文系ユーザーにおすすめ。



## 新版 MS-DOSが見えてくる本

アスキー出版局テラライト編著 定価1,480円(税込み)(送料300円)

ロングセラーMS-DOS入門書の書き下ろし改訂版。MS-DOSは「応用ソフトのプレイヤー」ではありません。OSとは何か、MS-DOSの真の役割は?といった基本を丁寧に解説、MS-DOSのパワーをフル活用するテクニックがわかります。パソコンそのものへの認識を飛躍的に高める好評入門書の全面改訂版。



## マルチプランのすべてがわかる Multiplan 3.1ブック

片貝システム研究所 高橋尚子、南沢千恵子、伊藤佳澄共著 定価3,090円(税込み)(送料300円)

実用アドバイスを中心にすべてを解説した決定版! マルチプランの基礎知識からコマンド・関数・マクロリファレンスまでを解説した総合ガイドブックです。実用的アドバイスを中心にシート作成上の問題を解説。実際に作成をしながら学習できる一冊です。マルチプランユーザーに贈る解説書の決定版です。



## X68000パワーアッププログラミング

石橋尚史、島田広道、丸川一志共著 定価2,880円(税込み)(送料300円)

X68000のソフト開発環境を詳説するプログラマ必読の一冊。クリエイティブマシンX68000の概要はもちろん、DOS (Human68K) X-Basic, C compilerなどソフトウェアの開発環境について詳しく解説。ツールやライブラリを活用することで、X68000らしいプログラミングが学べる、プログラム指向のユーザーには必携の一冊です。



## MSX-C入門 上巻

桜田幸嗣著 定価1,450円(税込み)(送料300円)

本格的プログラミングを楽しむためのMSX-C入門書。MSXのプログラミングもマシン語が中心になりつつある現在、MSX-Cによるプログラミングを志す人のための入門書として本巻は編集されました。上巻はC言語一般の基礎に始まり、MSX-Cの文法をひと通り理解することが目的ですが、本巻だけでも簡単なプログラミングは十分可能になります。



## MS-Cライブラリ・テクニック

オージー・ハンセン著 福崎俊博訳 定価3,610円(税込み)(送料300円)

初級からステップアップするためのC言語テクニック。MS-Cユーザーのための、MS-DOSマシンを対象とした汎用関数やプログラミングの解説本。実際に使える各種コマンドなどを作りながら学べるので、C言語のライブラリ拡張にも役立ちます。また、各ルーチンにはソース・リストごとに細かい説明がなされています。



## デスクトップ・パブリッシング 基礎知識

ジョン・シーボルト、フリッツ・ドレスラ共著 廣野幸治監訳 定価2,580円(税込み)(送料300円)

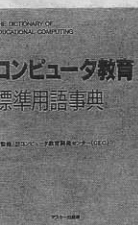
DTP(電子編集)の流れを解説したはじめての一冊! デスクトップ・パブリッシングに関する基礎知識を与えてくれるのが本書です。DTPの歴史や現状から、実際のDTPの流れである、原稿、活字、組版までを詳しく解説します。DTPに関する基礎知識を身につけるには最適の一冊。



## デカルトの夢

フリッツ・デービス、ルーベン・ヘルツ共著 椋田直子訳 定価2,800円(税込み)(送料300円)

数学化された世界とは コンピュータと人間とのかわかりを考える。若き日のデカルトは、数学で統一された合理的な世界を夢見ていた。そして今、コンピュータの力によって、その理想は実現しつつある。数学は、社会や人間にどのような影響をおよぼすのか? コンピュータ社会の未来像は? 現代に生きる、新しい知識人のための一冊。



## コンピュータ教育標準用語事典

財団法人コンピュータ教育開発センター(CEC)監修 定価2,880円(税込み)(送料300円)

コンピュータ教育開発、決定版専門用語集。本書はCECが設置した、専門家、教育出版社、メーカーなどの構成員からなる「用語問題検討分科会」で選定した用語を、独自のわかりやすい構成で辞書化したものです。唯一無二の権威ある用語事典として、コンピュータ教育に欠かせない一冊となるでしょう。



## MS-DOS SOFTWARE TOOLS 1

打越、浜野、梅原、小松、嶋谷共著 定価9,800円(送料400円)

MS-DOSを有効利用するコマンド36点を収録。ファイル操作、システム管理、ユーティリティなどのコマンドを実用的に収録し、MS-DOSのユーザー環境の拡充を図ります。ソフトウェア開発者から、アプリケーションユーザーまで、MS-DOSに+αを求めるすべてのユーザーに贈る、実用コマンド集。



## MS-DOS SOFTWARE TOOLS 2

アスキー書籍編集部編著 定価9,800円(送料400円)

大好評「TOOLS1」を凌ぐ26のパワーアップコマンド集。ディスクの整理/解析などのコマンド群と、エディタのみでは複雑なファイル処理が、可能になるフィルタ・コマンド群などを集結させました。内容: FOREACH.EXE(複数のコマンドによる一括処理)/GAR-BAGE.EXE(ディスクのディレクトリ・エントリとFATの整理)/他



## MS-DOS SOFTWARE TOOLS 3

アスキー書籍編集部編 定価9,800円(送料400円)

大好評「MS-DOS SOFTWARE TOOLS」のシリーズ第3弾! ソフト開発支援ツール19本を収録。文字の置換(tr)やメモリの使用状況の表示(mem)などユニークなコマンドを網羅。対応システム: MS-DOS Ver.2.xx, 3.xx/メモリ容量: 384kバイト以上/メディア: 3.5-2DD, 5-2HD, 8-2D(各8セクタフォーマット)

MS-DOS, Multiplanは米国マイクロソフト社の商標です。  
MSXマークはアスキーの商標です。  
。は、ソフトウェアパッケージです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京 (03)3486-1977 株式会社アスキー  
●ブックカタログ送呈: 住所・氏名・年齢・職業・電話番号・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ください。

# 天下御免のスペ



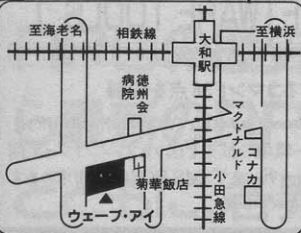
**充実の品揃え!!** ソフト & ハード

ホビーから **満足なアドバイス**  
ビジネスまで

ワープロ **スクール開校中!!**  
パソコン

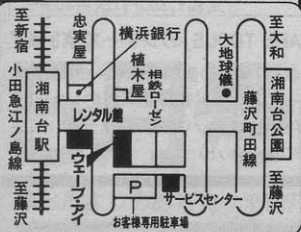
**さらにあなたもレベルアップ**

パソコン専門ショップ大和店



☎0462-63-9898

パソコン&AV専門ショップ湘南台店



☎0466-43-1771

小田急線

JR



ビジネス&ホビーのハイテクランド



# シャリスト!!

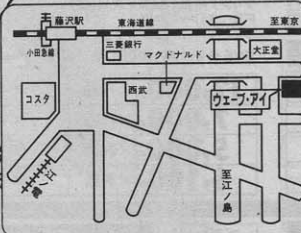
だから  
通信販売での  
ご利用も安心!

ご注文は今すぐ!!  
0120-00-9898  
0088-22-5555

# Let's call!!

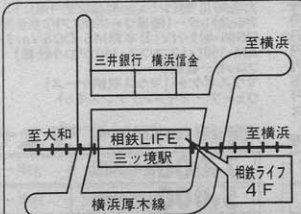
WAVEEYE  
三ツ境店

パソコン専門ショップ藤沢店



☎0466-28-1771

パソコン専門ショップ三ツ境店



☎045-363-7044

**お申し込みは**

お電話なら / 通話料金無料のフリーダイヤルフリーコールで  
0120-00-9898  
0088-22-5555

はがきなら / 千252 ウェーブ・アイ 通信販売用 宛先

1.住所 2.氏名 3.性別 4.年齢 5.職業 6.電話番号 7.商品名 8.支払方法 9.送料負担 10.備考

ファクシミリなら / 0466-43-1265 24時間いつでも受付しております。お忙しい方は是非ご利用下さい。

**お届けは**

全国無料配送 / (こんなに安いのに?)と疑問でしょうが、送料はつきません。(但し、5万円以下の商品または電量にお住まいの方は送料金となります。)

配達日指定OK / 留守がちのあなたのために、ご希望に合わせて配達します。もちろん日曜・祭日も大丈夫!

夜間配達もOK! / 日中留守がちなのは当たり前、そのうらに、夜間配達も可能になりました。(PM:00-6:00の間)

**お支払い**

代金引換えなら / 現金一括払いにしたいというお客様、お支払いは商品到着時で結構です。(但し、電量にお住まいの方は、ご利用できません。)

クレジットなら / 超低金利クレジット / 3~7回までの格安の金利しかもお客様希望の自由なお支払いプランがたてられます。

支払いは7ヶ月先からでもOK / 商品先取り、お支払いは7ヶ月先からの支払いもOK!

ボーナス一括払いOK / 商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで。

ボーナス2回払いOK / 月々の支払いがまったくなし / お支払いは夏と冬のボーナスで。

カレッジクレジットOK / 初年以上の大学生、新社会人の方も保証人なしでクレジットがご利用できます。(但し、保証人より保証人をお断りする場合はごめいませ。)

銀行振込なら / お振込みいただいたりからのお届けとなります。

**メンテナンスは**

安心の2倍保証 / メーカー保証書 + ウェーブ・アイ保証書

2ヶ月以内の故障は新品交換 / 新品交換の期間を2ヶ月に延長、安心してお使い下さい。

FM-TOWNSなら出張修理OK / TOWNSは全国出張サービスを数社しております。万一故障の場合はお客様の自宅まで修理に伺います。

NEC保守サービス認定店 / メーカー承認のサービススタッフが迅速に修理致します。(但し、出張修理は取れません。)

**etc.**

お見積りサービス / ウェーブ・アイのプランではないやだ / という方は、どうぞご自分のベストプランを作って下さい。すぐにお見積りを致します。お電話又はFAX何でも結構です。

下取り・買取りもOK / お手持ちのパソコンを下取りに、わずかな予算で買替えができます。

**メンテナンスキットプレゼント**

ウェーブ・アイのお買得プランで  
お買上げの方に  
もれなくプレゼント!

- クリーニングディスク
- ブラクティスケット1枚
- クリーナーワックス
- 携帯用フロッピーケース

プラン400 AISTお買得基本セット	
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
フレイ	7,800円
シードオプドラゴン	8,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計106,900円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
8,700円×12回	ボーナスなし
6,000円×18回	ボーナスなし
4,600円×24回	ボーナスなし
3,200円×36回	ボーナスなし

プラン472 AIST本格ミュージックセット	
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(TV内蔵,MSX専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(ディスプレイ接続ケーブル)	3,000円
FS-PC1(48ドット,カラー熱転写プリンタ)	59,800円
SRS-150EX(防磁型,アンプ内蔵スピーカー)	24,800円
MIDIサウクルS(音楽作成ソフト,MIDIインターフェイス付)	19,800円
CM-32L(音源モジュール)	69,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
提督の決断II(シミュレーションゲーム)	14,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
FS-JMI-H(マウス)	7,500円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計412,580円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
7,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
6,200円×72回	ボーナスなし

7,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
6,200円×72回	ボーナスなし

プラン401 AISTおもしろゲームセット	
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵,専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
XE1-PRO(連射式ジョイスティックコントローラ)	9,500円
フレイ	7,800円
シードオプドラゴン	8,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計186,580円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
13,700円×12回	ボーナスなし
9,400円×18回	ボーナスなし
7,200円×24回	ボーナスなし
5,000円×36回	ボーナスなし

プラン473 AIST簡単学習セット	
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
FS-PC1(48ドット,カラー熱転写プリンタ)	59,800円
HBS-E011D(英単語チェッカー)	7,800円
HBS-E010D(漢読百科)	7,800円
はがき書右衛門(住所録ソフト)	7,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
連射式ジョイパッド	2,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
FS-JMI-H(マウス)	7,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計194,180円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
11,000円×12回	ボーナス24,500円×2回
7,000円×18回	ボーナス20,400円×3回
5,000円×24回	ボーナス18,600円×4回
5,700円×36回	ボーナスなし

11,000円×12回	ボーナス24,500円×2回
7,000円×18回	ボーナス20,400円×3回
5,000円×24回	ボーナス18,600円×4回
5,700円×36回	ボーナスなし

プラン412 98DX2おもしろゲームセット	
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源付)	318,000円
CU-14FD(0.313ミリ,高解像度,チルト付)	74,800円
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム)	9,800円
レイガン(ロールプレイングゲーム)	6,800円
サイレントメビウス(アドベンチャーゲーム)	14,800円
大戦略III'90(シミュレーションゲーム)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計504,180円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
10,000円×30回	ボーナス23,200円×5回
8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
7,800円×60回	ボーナスなし

10,000円×30回	ボーナス23,200円×5回
8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
7,800円×60回	ボーナスなし

# PC-9801DX

プラン411 98DX2お買得基本セット	
PC-9801DX2(16ビットCPU80286搭載,FM音源内蔵)	318,000円
CU-14GD(0.39mm,高解像度CRTチルト付)	69,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計398,580円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,200円×60回	ボーナスなし

9,000円×24回	ボーナス26,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,200円×60回	ボーナスなし

## MSXの潜在力を引き出すクリエイティブパソコン。



プラン474 F1XV超お買得セット	
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
FS-PW1(フープ内蔵プリンタ)	49,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計122,500円 → <b>特価 69,800円</b>	
12,800円×6回	ボーナスなし
6,600円×12回	ボーナスなし
4,600円×18回	ボーナスなし
3,500円×24回	ボーナスなし

12,800円×6回	ボーナスなし
6,600円×12回	ボーナスなし
4,600円×18回	ボーナスなし
3,500円×24回	ボーナスなし

プラン475 F1XVお買得基本セット	
HB-F1XV(MSX2+)	69,800円
CP5-14F1(ドットピッチ0.373ミリ,鮮明カラーCRT)	60,000円
FS-VC3011A(ディスプレイ接続ケーブル)	3,000円
サク2(ロールプレイングゲーム)	8,800円
ユウカラWAVE(フープソフト,グラフィック作成,通信機能付)	8,800円
FRAYサーク外伝(アクションゲーム)	7,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計158,200円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
10,900円×12回	ボーナスなし
7,500円×18回	ボーナスなし
5,900円×24回	ボーナスなし
4,200円×36回	ボーナスなし

10,900円×12回	ボーナスなし
7,500円×18回	ボーナスなし
5,900円×24回	ボーナスなし
4,200円×36回	ボーナスなし

プラン410 98DO+超お買得入門セット	
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載,FM音源ボード内蔵)	278,000円
PC-KD83N(ドットピッチ0.313ミリ,高解像度CRT,チルト付)	118,000円
PC-PR150T(80ドット,48ドットカラー熱転写プリンタ)	64,800円
ユウカラWAVE(フープソフト,グラフィック作成,通信機能付)	9,800円
PS98-019-HMW(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計544,380円 → <b>特価 339,000円</b>	
11,000円×24回	ボーナス27,600円×4回
8,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,600円×60回	ボーナスなし

11,000円×24回	ボーナス27,600円×4回
8,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,600円×60回	ボーナスなし

プラン402 AISTパソコン入門セット	
FS-AIST(MSX-TURBO-R)	87,800円
TH-14G2(テレビ内蔵,専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(専用接続ケーブル)	3,000円
EGG-MOUSE(マウス)	5,800円
FS-PC1(48ドット,カラー熱転写プリンタ)	59,800円
SRS-150EX(防磁型,アンプ内蔵スピーカー)	24,800円
ディスクステーションDX3号	3,880円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計295,080円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
10,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,700円×48回	ボーナスなし

10,000円×18回	ボーナス21,700円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,700円×48回	ボーナスなし

# ホビーのことなら

## ご注文は今すぐ通話料金

### 0120-0088-2

受付時間 **A10:00**

藤沢0466(43)1775	新潟0252
札幌011(771)4971	東京03(3)
盛岡0198(24)3172	静岡0542
仙台022(267)5371	名古屋052(5)
	大阪06(3)



プラン476 FIXV簡単学習セット	
HB-FIXV(MSX2+)	69,800円
TH-14G2(TV内蔵,MSX専用CRT)	60,000円
FS-VC3011A(ディスプレイ接続ケーブル)	3,000円
HBP-F1C(24ドットカラー熱転写プリンタ)	49,800円
HBS-E011D(英単語チェッカー)	7,800円
HBS-E010D(漢読百科)	7,800円
はがき書右衛門(住所録ソフト)	7,800円
FRAYサーク外伝(アクションゲーム)	7,800円
連射式ジョイパッド	2,500円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
FS-JMI-H(マウス)	7,500円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計224,200円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
12,000円×12回	ボーナス24,800円×2回
7,000円×18回	ボーナス24,800円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,100円×36回	ボーナスなし

12,000円×12回	ボーナス24,800円×2回
7,000円×18回	ボーナス24,800円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,100円×36回	ボーナスなし

プラン409 98DO+お買得基本セット	
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載,FM音源内蔵)	278,000円
PC-KD83N(ドットピッチ0.39mm,高解像度CRT,チルト付)	84,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計373,580円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
8,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

8,000円×24回	ボーナス26,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
5,700円×60回	ボーナスなし

プラン477 98DO+お買得ゲームセット	
PC-98DO+(16ビットCPUV33搭載,FM音源ボード内蔵)	278,000円
PC-KD83S(アンプ内蔵,スピーカー搭載,高解像度CRT)	99,800円
信長の野望武将風雲録(シミュレーションゲーム)	9,800円
A列車で行こうIII(シミュレーションゲーム)	12,800円
大戦略III'90(シミュレーションゲーム)	9,800円
アシストレーサー(簡易フープソフト)	9,800円
PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C)	9,800円
AM-350(バスマウス,350カウント仕様)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェーブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計440,480円 → <b>ウェーブ・アイ特価</b>	
7,000円×36回	ボーナス21,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
6,100円×72回	ボーナスなし

7,000円×36回	ボーナス21,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
6,100円×72回	ボーナスなし

# PC CLUB

## プラン403 PC-CLUBお買得基本セット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵) 168,000円  
 CU-14GD(ドットピッチ0.395ミリ、高解像度CRT、チルト付) 84,800円  
 PC-PR102TL3(80桁、24ドットカラー熱転写漢字プリンタ) 50,000円  
 CRU-UNO(入門用フロッピー、入門表計算、グラフィックエディタ等) 9,700円  
 PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円  
 信長の野望武将風雲録 9,800円  
 AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円  
 WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付) 29,800円  
 プリンター用紙(A4サイズ)100枚 400円  
 フロッピー収納ケース 2,980円  
 マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
 マウスパッド 1,000円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計244,600円 → **ウェーブ・アイ特価**

12,000円×12回	ボーナス26,900円×2回
8,000円×18回	ボーナス20,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,100円×4回
6,000円×36回	ボーナスなし

## プラン404 PC-CLUB超お買得初心者入門セット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵) 168,000円  
 PC-KD854N(ドットピッチ0.395ミリ、高解像度CRT、チルト付) 84,800円  
 PC-PR102TL3(80桁、24ドットカラー熱転写漢字プリンタ) 50,000円  
 CRU-UNO(入門用フロッピー、入門表計算、グラフィックエディタ等) 9,700円  
 PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円  
 信長の野望武将風雲録 9,800円  
 AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円  
 WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付) 29,800円  
 プリンター用紙(A4サイズ)100枚 400円  
 フロッピー収納ケース 2,980円  
 マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
 マウスパッド 1,000円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計374,080円 → **特価 238,000円**

10,000円×18回	ボーナス30,400円×3回
7,000円×24回	ボーナス27,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
6,300円×48回	ボーナスなし

## プラン478 PC-CLUBおもしろゲームセット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵) 168,000円  
 CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト付) 74,800円  
 SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカー) 24,800円  
 信長の野望武将風雲録(シミュレーションゲーム) 9,800円  
 A列車で行こうIII(シミュレーションゲーム) 12,800円  
 大戦略III'90(シミュレーションゲーム) 9,800円  
 PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円  
 AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円  
 フロッピー収納ケース 2,980円  
 マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計320,580円 → **ウェーブ・アイ特価**

7,000円×24回	ボーナス25,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,200円×8回

## プラン405 PC-CLUB中級ビジネスセット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵) 168,000円  
 PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト付) 118,000円  
 VP-960PC(80桁24ドットカラー漢字プリンタ) 40,000円  
 Microsoft® Works(ワープロ、漢字プリンタ、表計算、グラフ、データベース) 4,000円  
 PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円  
 AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円  
 フロッピー収納ケース 2,980円  
 WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付) 29,800円  
 WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構) 19,800円  
 プリンター用紙(10インチ連続用紙)500枚 2,000円  
 プリンター用紙(A4サイズ)100枚 400円  
 マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計516,580円 → **ウェーブ・アイ特価**

7,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
6,700円×72回	ボーナスなし

# まかせなさい

無料のフリーダイヤルで

0-9898  
2-5555

9:00 電話一本即納!

(75) 5076 広島 082(293) 0811  
 (226) 9286 福岡 092(481) 0502  
 (54) 0696 FAX 0466(43) 1265  
 (81) 4325 18歳未満の方は保護者と一緒  
 (62) 5057 お電話下さい(特価は税別)

ネス&ホビーのハイテクランド

# VEEVEE

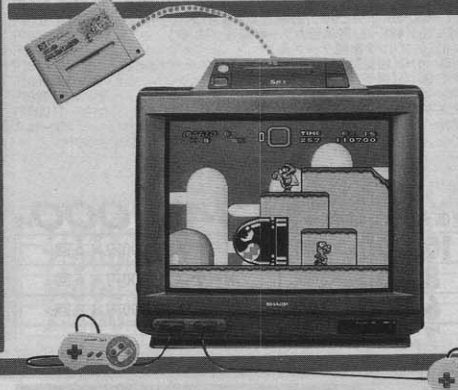
ウェーブ・アイ

## プラン479 PC-CLUBお買得ミュージックセット

PC-286C-STD(16ビットCPU80286搭載、FM音源内蔵) 168,000円  
 PC-KD853N(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト付) 118,000円  
 ミュージックJr(音楽作成ソフト、音源モジュール付) 98,000円  
 SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカー) 24,800円  
 PC-PR102TL3(80桁、24ドット日本語熱転写プリンタ) 50,000円  
 プリンター用紙(兼漢字印刷ソフト) 7,800円  
 PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円  
 AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円  
 フロッピー収納ケース 2,980円  
 マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計487,180円 → **ウェーブ・アイ特価**

8,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
7,100円×72回	ボーナスなし



## スーパーファミコンと21型カラーテレビの一体型!!

### プラン406 スーパーファミコン内蔵テレビ

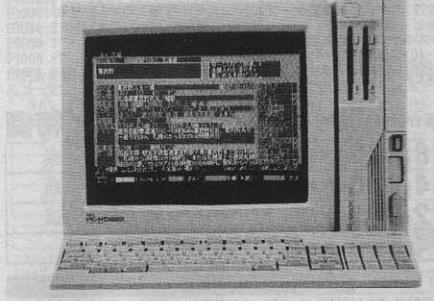
21G-SF1(21型)

定価138,000円 → **ウェーブ・アイ特価**

10,400円×12回	ボーナスなし
7,100円×18回	ボーナスなし
5,400円×24回	ボーナスなし
3,800円×36回	ボーナスなし

## PC-9801UR/UF

A4ファイルサイズの省スペース  
デスクトップ98。



### プラン469 98UFお買得基本セット

PC-9801UF(CPU-V30HL、3.5インチFDD2基搭載) 218,000円  
 PC-KD854N(ドットピッチ0.395ミリ、高解像度CRT、チルト付) 84,800円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計302,800円 → **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×18回	ボーナス25,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,200円×6回
5,500円×48回	ボーナスなし

### プラン470 98URお買得基本セット

PC-9801UR(3.5インチFDD1基、1.25MB-RAMライブ搭載) 218,000円  
 CU-14FD(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト付) 74,800円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計292,800円 → **ウェーブ・アイ特価**

10,000円×18回	ボーナス20,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス19,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナスなし

### プラン471 98UR超お買得セット

PC-9801UR(3.5インチFDD1基、1.25MB-RAMライブ搭載) 218,000円  
 CU-14GD(ドットピッチ0.395ミリ、高解像度CRT、チルト付) 69,800円  
 AP-900PC(80桁、48ドット高品位カラー熱転写プリンタ) 94,800円  
 ユーカラWAVE(ワープロ、グラフィック、通信ソフト) 9,800円  
 PS98-019-HV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円  
 AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円  
 プリンター用紙(A4サイズ)100枚 400円  
 フロッピー収納ケース 2,980円  
 マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計413,380円 → **特価 279,800円**

10,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
6,200円×60回	ボーナスなし

## PC-9801DS

### プラン427 98DS2お買得基本セット

PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載) 358,000円  
 PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト付) 89,800円  
 SRS-D3H(スーパー12W、スピーカー13Wの大型スピーカーシステム) 20,800円  
 ミュージックJr(音楽作成ソフトウェア、音源モジュール付) 158,000円  
 AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円  
 Music-Bank(データ曲集) 3,500円  
 プリンター用紙(A4サイズ)100枚 400円  
 AP-600PC(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ) 64,800円  
 PS98-019-HMV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円  
 SE-513D(ハイオニア高感度デジタル対応ヘッドホン) 4,000円  
 WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付) 29,800円  
 WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構) 19,800円  
 フロッピー収納ケース 2,980円  
 マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
 プリンター用紙(A4サイズ)100枚 400円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計486,780円 → **ウェーブ・アイ特価**

9,000円×30回	ボーナス23,500円×5回
7,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,100円×8回
7,300円×60回	ボーナスなし

### プラン428 98DS2初心者用ミュージックセット

PC-9801DS2(32ビットCPU80386SX搭載) 358,000円  
 PC-KD882(ドットピッチ0.31ミリ、高解像度CRT、チルト付) 89,800円  
 SRS-D3H(スーパー12W、スピーカー13Wの大型スピーカーシステム) 20,800円  
 ミュージックJr(音楽作成ソフトウェア、音源モジュール付) 158,000円  
 AM-350(バスマウス、350カウント仕様) 6,800円  
 Music-Bank(データ曲集) 3,500円  
 プリンター用紙(A4サイズ)100枚 400円  
 AP-600PC(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ) 64,800円  
 PS98-019-HMV(日本語MS-DOSVer3.3C) 9,800円  
 SE-513D(ハイオニア高感度デジタル対応ヘッドホン) 4,000円  
 WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付) 29,800円  
 WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構) 19,800円  
 フロッピー収納ケース 2,980円  
 マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
 プリンター用紙(A4サイズ)100枚 400円  
 ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス

定価合計777,280円 → **ウェーブ・アイ特価**

14,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
11,500円×72回	ボーナスなし

# "X68000オリジナルGOODS"で差をつける!

今、ウェーブ・アイX68000ユーザーになるとかっこいいステイタスをプレゼント

先着  
1000名様



キーホルダー



ネクタイピン



電飾POP

拡張性にすぐれた  
ハイクストパフォーマンスマシン。

プラン413 X68PROIIお買得基本セット  
CZ-653C 285,000円  
CZ-606D(ドットピッチ0.31mm,高解像度CRT,チルト台付) 79,800円  
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス  
定価合計364,800円 → ウェーブ・アイ特価

お電話にて  
お問合せ下さい



先着1000名様に  
ゲームソフト進呈

プラン414 X68PROIIお買得ゲームセット  
CZ-653C 285,000円  
CZ-613D(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT) 135,000円  
ソル・フィース(横スクロールシューティングゲーム) 8,800円  
イメージファイト(縦スクロールシューティングゲーム) 9,700円  
ダイナマイトデューク(アクションゲーム) 8,800円  
リングマスター(究極のファンタジーロールプレイングゲーム) 8,800円  
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム) 9,800円  
JOY-CONT-Turbo3(連射式ジョypad)2本 4,400円  
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス  
定価合計470,300円 → ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン415 X68PROII超お買得基本セット  
CZ-653C-BK 285,000円  
CZ-606D-BK(ドットピッチ0.31mm,超高解像度CRT,チルト台) 79,800円  
AP-900(48ドット,高品位カラー熱転写プリンタ) 92,800円  
#8226(プリンタ接続ケーブル) 6,800円  
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付) 29,800円  
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構) 19,800円  
フロッピー収納ケース 2,980円  
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス  
定価合計517,980円 → 特価 349,000円

10,000円×30回	ボーナス23,000円×5回
8,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし



先着1000名様に  
ゲームソフト進呈

プラン416 X68SUPERお買得基本セット  
CZ-604C-TN 348,000円  
CZ-606D(ドットピッチ0.31mm,高解像度CRT,チルト台付) 79,800円  
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス  
定価合計427,800円 → ウェーブ・アイ特価

お電話にて  
お問合せ下さい

プラン417 X68SUPER(HD)基本セット  
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載) 498,000円  
CZ-613D-TN(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT) 135,000円  
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス  
定価合計633,000円 → ウェーブ・アイ特価

お電話にて  
お問合せ下さい

プラン418 X68SUPERお買得MIDIセット  
CZ-604C-TN 348,000円  
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm,高解像度CRT,チルト台) 79,800円  
RX-X55(ピクチャーCDラジカセ) 43,800円  
CM-64(MIDI音源モジュール) 129,000円  
CZ-6BMI(MIDIインターフェース) 26,800円  
MusicPRO68K(MIDI)(楽譜編集,演奏ソフト) 28,800円  
ソングライブラリ(101曲収録) 8,800円  
MusicStudioPRO68K(マルチレコーディングソフト) 28,800円  
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム) 9,800円  
アタックロケット(前方向スクロールロケットシューティングゲーム) 8,800円  
フロッピー収納ケース 2,980円  
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス  
定価合計716,380円 → ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス36,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン419 X68SUPER(HD)グラフィックセット  
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載) 498,000円  
CZ-613D-TN(TV内蔵ドットピッチ0.31mm高解像度CRT) 135,000円  
AP-900(80ドット,48ドット高品位カラー熱転写プリンタ) 92,800円  
#8226(プリンタ接続ケーブル) 6,800円  
CybernotePRO68K(パーソナルデータベース) 19,800円  
CANVAS-PRO68K(最新型ドローグラフィックツール) 29,800円  
ドローグラフィックライブラリVol.1 8,800円  
マジカルショット(シミュレーションゲーム) 7,800円  
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム) 9,800円  
フロッピー収納ケース 2,980円  
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス  
定価合計812,580円 → ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス39,100円×6回
11,000円×48回	ボーナス30,900円×8回
8,000円×60回	ボーナス33,700円×10回
11,900円×72回	ボーナス なし

初心者から達人まで  
ご注文は今すぐ通話料金

0120-0  
0088-2

受付時間 AM10:00

藤沢0466(43)1775 新潟0252  
札幌011(771)4971 東京03(3)  
盛岡0198(24)3172 静岡0542  
仙台022(267)5371 名古屋052(5)  
大阪06(3)



プラン420 X68SUPER本格アートセット  
CZ-604C-TN 348,000円  
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm,高解像度CRT,チルト台) 79,800円  
IO-735X(136ドット,カラーインクジェットプリンタ) 248,000円  
IO-73CX(プリンタ接続ケーブル) 6,800円  
CZ-6VTI(カラーイメージユニット) 69,800円  
Z'sSTAFF-PRO68K(高機能グラフィックソフト) 58,000円  
GT-1000(A7サイズ,ハンディタイプフルカラーイメージスキャナ) 79,800円  
#5220(スキャナー接続ケーブル) 7,500円  
フロッピー収納ケース 1,000円  
WD-401G(縦型4段パソコンデスク,マウステーブル付) 29,800円  
WT-001G(椅子,ガスリフト上下調節機構) 19,800円  
ウェーブ・アイメンテナンスキット サービス  
定価合計951,280円 → ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス40,300円×6回
14,000円×48回	ボーナス32,700円×8回
12,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
14,300円×72回	ボーナス なし

プラン421 X68SUPER(HD)PCM体験セット  
CZ-623C-TN(80MBハードディスク搭載) 498,000円  
CZ-606D-TN(ドットピッチ0.31mm高解像度CRT) 79,800円  
AP-600(80ドット,24ドットカラー熱転写プリンタ) 62,800円  
#8226(プリンタ接続ケーブル) 6,800円  
CM-32P(音源モジュール) 72,000円  
CZ-6BMI(MIDIインターフェース) 26,800円  
MusicPRO68K(MIDI)(楽譜編集,演奏ソフト) 28,800円  
ソングライブラリ(101曲収録) 8,800円  
MusicStudioPRO68K(マルチレコーディングソフト) 28,800円  
銀河英雄伝説II(シミュレーションゲーム) 9,800円  
MA-12C(防磁型スピーカ)2台 28,000円  
フロッピー収納ケース 2,980円  
マウスポケット(マウス収納ケース) 1,000円  
定価合計854,380円 → ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス43,100円×6回
12,000円×48回	ボーナス32,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし



# FMT TOWNS

使いやすさと機能で一段と  
差をつけた！  
ハイパーメディアパソコン。



SCSIインターフェイス標準装備。  
3.5インチFDD×2基のスタンダードマシン

プラン435 TOWNS-80Hお買得基本セット	
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.28ミリ、高解像度CRT)	118,000円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
透かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
イメージソフト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計797,580円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

13,000円×36回	ボーナス39,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,300円×72回	ボーナスなし

みんな一緒に  
楽しもうよ!!

無料のフリーダイヤルで

0-9898  
2-5555

P9:00 電話一本即納!

(75)5076 広島 082(293)0811  
226)9286 福岡 092(481)0502  
(54)0696 FAX 0466(43)1265  
81)4325 18歳未満の方は保護者と一緒に  
62)5057 お電話下さい(特価は税別)

ネス&ホビーのハイテクランド

# VEEVEE

ウェブ・アイ

プラン436 TOWNS-80H本格ミュージックセット	
FM-TOWNS-80H(85MBハードディスク搭載)	623,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト合付)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
FMT-402(MIDIインターフェイス)	35,000円
CM-32L(音源モジュール)	69,800円
FMT-SP101(防磁型スピーカ)	29,800円
Music-PRO-TOWNS(MIDI)(楽譜作成、演奏ソフト)	39,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
機甲師団	9,500円
コラムス	7,200円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計927,680円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

15,000円×36回	ボーナス49,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス38,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,800円×10回
13,500円×72回	ボーナスなし



プラン437 TOWNS-2H激安超お買得セット	
FM-TOWNS-2H(40MBハードディスク内蔵)	548,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト合付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ドラクエン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
キャラクターフォースII(シューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)	19,800円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計744,780円 → <b>特価 398,000円</b>	

9,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
7,800円×72回	ボーナスなし

プラン438 TOWNS-40H簡単ワープロアートセット	
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
GB(ワープロソフト、グラフィック作成機能付)	38,000円
SIM-CITY	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4カット紙)100枚	400円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計710,780円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

10,000円×36回	ボーナス41,200円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス31,100円×10回
9,700円×72回	ボーナスなし

プラン439 TOWNS-40Hパソコンマスターセット	
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
F-BASIC386シミュラ	45,000円
BZ76A100(日本語MS-DOS)	18,000円
HighコンパイラV1.4L20	40,000円
メリーゴランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計698,380円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

10,000円×36回	ボーナス41,200円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス31,100円×10回
9,700円×72回	ボーナスなし

プラン440 TOWNS-40Hお買得基本セット	
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
透かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
イメージソフト(スーパーシューティングゲーム)	6,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計599,380円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

9,000円×36回	ボーナス30,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,400円×10回
8,200円×72回	ボーナスなし

プラン441 TOWNS-40H本格ワープロセット	
FM-TOWNS-40H(40MBハードディスク搭載)	473,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT)	69,800円
FMT-KB105(JISキーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、24ドットカラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
FM-OASYS(HD)(本格日本語ワープロソフトオアシス)	58,000円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー-英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
ワープロ検定本3級(日商ワープロ検定)	1,200円
実務に役立つオアシスドリル集	1,200円
ドラクエン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計759,180円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

12,000円×36回	ボーナス41,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,200円×10回
10,900円×72回	ボーナスなし

プラン442 TOWNS-20Fお買得通信セット	
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト合付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
PV-A24VM5(モデム、2400bps、MNPクラス5)	44,800円
HabitatV2(ビジュアルパソコン通信ソフト)	6,800円
TownsVNET-V1.1-L20(高機能通信ソフト)	18,000円
メリーゴランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
ドラクエン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計513,980円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

11,000円×24回	ボーナス35,300円×4回
8,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
7,800円×60回	ボーナスなし

プラン443 TOWNS-20F超お買得アートセット	
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト合付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンタ)	80,000円
FM60-711(プリンタケーブル)	6,800円
G-EDIT-TOWNS(高機能グラフィック作成ソフト)	30,000円
キャラクターフォースII(シューティングゲーム)	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計553,780円 → <b>特価 358,000円</b>	

8,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
7,000円×72回	ボーナスなし

プラン444 TOWNS-20Fおもしろゲームセット	
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト合付)	69,800円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
XE-IAP(アナログジョイスティック)	13,800円
SRS-150EX(防磁型、アンプ内蔵スピーカ)	24,800円
ドラクエン(ロールプレイングゲーム)	8,800円
メリーゴランド(フルアニメーションアドベンチャーゲーム)	8,800円
イメージソフト(スーパーシューティングゲーム)	9,800円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計532,380円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

12,000円×24回	ボーナス31,300円×4回
9,000円×36回	ボーナス18,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
7,900円×60回	ボーナスなし

プラン445 TOWNS-20F実戦ワープロセット	
FM-TOWNS-20F(32ビットCPU80386搭載、FDD2基)	323,000円
FMT-DP533(ドットピッチ0.39ミリ、高解像度CRT、チルト合付)	118,000円
FMT-KB105(JISタイプキーボード、テンキー付)	30,000円
BJ-10V(80ドット高速高精細パブルジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
PRINT-BOY2(プリンタ接続インターフェイス)	29,800円
FM-OASYS(FD)(本格オアシスワープロソフト)	9,800円
広辞苑CD-ROM	28,000円
ニューセンチュリー-英和・新クラウン和英新辞典CD-ROM	20,000円
続ダンジョンマスター・カオスの逆襲	9,800円
透かなるオーガスタ(オーガスタの18ホールを完全シミュレート)	12,800円
フロッピー収納ケース	2,980円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401G(縦型4段パソコンデスク、マウステーブル付)	29,800円
WT-001G(椅子、ガスリフト上下調節機構)	19,800円
プリンタ用紙(A4サイズ)100枚	400円
ウェブ・アイメンテナンスキット	サービス
定価合計761,980円 → <b>ウェブ・アイ特価</b>	

12,000円×36回	ボーナス35,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
10,300円×72回	ボーナスなし

# PCライブラリシリーズ



## 一太郎dash楽勝マニュアル

3.5インチフロッピーディスク付

JTM企画 荒瀬遙著 B5変型 定価3,800円(税込み)

かるくおぼえて楽に使える、50文例収録のフロッピーつき

大ヒット中のノートサイズパソコン。本書はDyna Bookと98NOTE専用最適化された一太郎dashを初心者でも使いきることができるように初歩からコマンドの使いこなし、他のソフトや、ワープロ専用機のデータの利用などをやさしく解説。さらに付録の3.5インチフロッピーディスクにはすぐに使える応用文例50が収められています。

## 98NOTEパーフェクト入門

山本まさよし著 B5変型 定価1,800円(税込み)

98NOTEはワープロの代用ではありません

本書は、98NOTEを購入したビギナーがまず知りたい「何ができて、どうすればいいのか」という2つの疑問に答えます。5インチフロッピーの内容はどうやって読むのか、それにはどんな方法があるのか、ワープロにはどんなのがあって、どうやって使うのかなど、知りたいことはすべて本書でわかります。



## [ダイナブック] 活用と応用

トーコーシステム イント・ツーワン共著 B5変型 定価1,800円(税込み)

パワーユーザーのための実用書

ダイナブックをセカンドマシンとして利用するパワーユーザー必読の1冊。ユーザーの求める効果的な、RAMドライブの利用法やノウハウからMacやPC-9800、IBM-PCなどの他のマシンとのリンキングの実際を、DESK-LINKやLAPLINK-Macなどのソフトによる実例で解説しています。





# ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

**ターボRの実力①**  
新開発16ビット高速CPU「R-800」搭載。ゲームもワープロも、グンと速い。



**ターボRの実力②**  
PCM録音/再生機能内蔵。なんとMSXが、ゴトバをしやべるのだ!

**ターボRの実力③**  
MSX-DOS2搭載、メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。



**NEW**

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

# A1ST

パナソニック **MSX Turbo R** パソコン  
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶ 従来8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトもそのまま5~6倍速で実行(当社比) ▶ さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶ メインRAM 256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能 ▶ 音声ガイド機能 ▶ デジトーク機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる ▶ 内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付 ▶ 電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

**MSX R** パソコンは、**MSX MSX2 MSX2+**のソフトも使用できます  
● MSX-日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です ● MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です ● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社 ワープロ事業部営業部 MX 係まで

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社

平成3年4月1日発行 第9巻 第4号  
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎  
編集人 小島文雄  
発行所 株式会社アスキー

107-24  
107-24 東京都港区南青山6-11-1  
107-24 スリーエフ南青山ビル

03-3796-7111  
03-3796-1903 (編集部)

特別定価 550円(本体534円)