

# MSX

m a g a z i n e

ホームパーソナルコンピューター情報誌

**AUG.1991**

# 8

MAGAZINE  
FOR  
HOME  
PERSONAL  
COMPUTER  
SYSTEM

**550YEN**



信長の野望・武将風雲録

ソーサリアン

提督の決断

ルーンマスター 三国英傑伝

**夏休みおデーツ大作戦**

●キミの好きなタイプの女の子、夏休み徹底攻略ガイド

# Dante優秀作品発表

●RPGコンストラクションツール「Dante」で作った読者の優秀作品を発表するぞ！



# 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コピーもらくらく。



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

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

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の「プリントショップII」を使えば、レター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連射でゲームを制御するための連射ジョイパッド。(左)



連射ジョイパッドJS-308T 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。

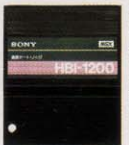
ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可)



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-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASISIC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実感できるゴルフゲーム。



◎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。



◎大リーグメジャー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。レトロ球団を選べば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

プレイボール  
PLAYBALL III  
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB  
©Sony Corporation/KLON  
MSX2 MSX2+

## 文書づくりをより楽しく発展させる 有能ソフト3部作。

### MSXが有能なワープロに進化するワープロソフト

●30文字×20行のゆりの画面表示。●プ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+

### 文書作左衛門

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation  
イラストデザイン ©Broderbund Japan  
HBS-B012D 標準価格 6,800円(税別)

### はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト

●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、グルーピングも可能。●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+

### はがき書右衛門

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation  
HBS-B013D 標準価格 7,800円(税別)

### カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす。カラープリントのための簡単、充実ソフト

●グリーティングカード、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が必要です)  
MSX2 MSX2+

### プリントショップII

手づくり印刷キット  
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan / ©1989 Sony Corporation  
HBS-B014D 標準価格 12,800円(税別)

### MSX2パソコンが漢字BASICマシンに変身

いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、「文書作左衛門」「はがき書右衛門」も使用可能。  
●JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語(複合語含む)の漢文変換辞書内蔵。  
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985, エルゴソフト ©1985, 1988, Sony Corporation  
MSX標準日本語カードリッジHBI-J1 標準価格 17,000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 東京都高輪局区内ソニー南カテゴリーMM係へお申し込み下さい。  
●MSX はアスキーの商標です。





## 特集1 \_\_\_\_\_ 52

### Dante 優秀作品発表

ほんとうにお待たせ!! やっとDanteの優秀作品を発表できることになったぞ。さっそく読んでくれー!

## 特集2 \_\_\_\_\_ 62

### 夏休みおデート大作戦

ジリジリと照りつける太陽の下、若者よ正しい男女交際に燃えよ! 今年の夏はおデート大作戦を展開するのだ。

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

■今月のランキングに真知子先生も仰天! 「まいっくん」 \_\_\_\_\_ 6

## MSX SOFT TOP30

■ホットラインも夏休みスペシャルでお送りするぞ! \_\_\_\_\_ 10

### Mマガホットライン

■九州地方の人、お待たせっ! \_\_\_\_\_ 11

### 福岡ショッピングマップ

■信長の野望を徹底的に遊びまくるページでやんす、センパーイ! \_\_\_\_\_ 42

### 信長の野望・武将風雲録

■"三国志"と"スゴロク"が合体!! して、そのココロは? \_\_\_\_\_ 50

### ルーンマスター 三国英傑伝

■今月からついに読者のCG作品が載ることになったよーん \_\_\_\_\_ 70

### CGマシーン

■より一層の高速化を目指し、ハードディスクを導入する \_\_\_\_\_ 72

### PegasusのAIST奮戦記

■今月は、イキのいいネタをふたつほど…… \_\_\_\_\_ 74

### ゲームAV情報





12



42



50

■MSXゴー! 改め、新装開店出血大サービスのコーナーがスタート! ————— 82

## MSX百科

お笑い4コマ道場	83	技あり一本	89
MSX研究所	84	おたよりハッスル	90
MSX探偵団	86	ナモちゃんとドウ!	91
MSX ZONE	87	MSX人生相談	92

■いまや生活必需マシン(?)となった自動販売機取材したのだ ————— 96

## ハイテクワンダーランド

■RPGのむずかしい計算式について考えるのによ ————— 98

## コンピューターRPGを創る

■読者の参加で、火星は火と燃えるのだ!! ————— 100

## 読者参加の誌上ゲーム『火星甲殻団』

■リストがドッサリ、こころのコンテスト大会だ ————— 102

## 音楽のこころ

■相手の顔が見えないから楽しい! パソコン通信は仮面舞踏会 ————— 110

## みんな☆なおのMINDY TERM

■チューリングテストに合格する知能を持った機械とは? ————— 112

## 人工知能うんちく話

■サウンドの魔術師・赤堂いろも先生とともに、SOUND文を究めるぞ ————— 116

## ラッキーのBASICの大逆襲

■バッチ、リダイレクション、そしてパイプ処理を研究する ————— 120

## テクニカル・アナリシス

■プログラマーによるプログラマーのためのページ ————— 124

## PROGRAM HOUSE

アセンブラーの神様	124	Cの神様	129
CPU物語	126	BASICの神様	132
就職情報	128	ショート・プログラム・ハウス	134
Tools徹底活用法	128	ソフトウェアコンテスト	136

## NEW SOFT

ソーサリアン	12
ピンクソックス6	16
ディスクステーション27号	17
カクテル・ソフト増刊号	17
フェアリーテール海賊版	18
毎日がえっち	18
全国新作予報	19

## SOFTWARE REVIEW

提督の決断	20
X・na	22
イルミナ!	23
もりけんのすけべで悪いかつ!!	24
●フェアリーテール海賊版	
●DPS SG set2	

INFORMATION	76
MSXマガジンプログラムサービス	143
売ります買います	144
EDITORIAL	146



52



# MSX SOFT TOP 30

真夏の太陽の下、お外で長時間遊ぶと日射病になる危険性があります。賢いMマガ読者のみなさんならもうおわかりでしょ。そうです、夏休みはキーンと冷えたお部屋の中でゲームを楽しむ、これが一番ですよ。ほら、信長様もそれが正解じゃとおっしゃってますよ。なんてのは嘘だけど、みんな自分流の夏休みを楽しんでね。



## 1

### 信長の野望・武将風雲録

●光荣 '91年5月23日、30日発売



信長の野望シリーズもこの作品で4作目。初登場でトップにランクインというのも、誰もが予想し得た当然の結果だろう。「三国志II」の打ち立てた、8ヵ月連続TOP5入りの記録を破れるかどうか、興味は尽きない。が、とりあえず来月は安泰かな。



## 2

### ディスクステーション25号

●コンパイル '91年5月10日発売



今月も、カー君ことキュートなカーバンクルが頑張ってるのに、残念ながら結果は2位。しかしながら、『MSX-FAN編集部潜入!!』なんて新たな試みも行なわれていて、十分満足できる内容なのだ。今度は、Mマガ100号記念を掲載してね!



## 3

### 提督の決断

●光荣 '91年3月28日発売



初心者向け光荣シミュレーションの遊び方。まず初めに、その道のエキスパートを用意します。次におもむろにゲームを始めましょう。わからないことがあったら、その都度質問をすればオーケー。でも、友達をなくしても責任はもたないよ?



## 4

### DPS SG set2

●アリスソフト '91年5月15日発売



究極の美少女グラフィックが楽しめるDPSも、これが3作目。ゲームの進め方は今までと変わらないが、内容はより過激にグレードアップしているのだ。憧れのお医者さんごっこも体験でき、これで6800円は安すぎるっ!



## 5

### ピンクソックス5

●ウェンディマガジン '91年4月16日発売



単純ながら熱中してしまうゲーム、ピンクソックスには毎号そんなゲームが収録されているよね。今号で言えば『MONKEY MANKEY BABY』がそれなんだけど、こういうのは大勢で楽しみたいもの。でも、間違っても彼女とはやらないほうがいいよ!?





※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	NEW	信長の野望・武将風雲録	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		8190
2	NEW	ディスクステーション25号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		3300
3	1	提督の決断	光栄	MSX2	メガROM	14800円		2140
4	NEW	DPS SG set2	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円		1810
5	7	ピンクソックス5	ウェンティマガジン	MSX2	2DD	3600円		1690
6	NEW	ルーンマスター 三国英傑伝	コンパイル	MSX2	2DD	6800円		1530
7	4	[ドラゴン・シティ]X指定	フェアリーテール	MSX2	2DD	6800円		1460
8	4	パロディウス	コナミ	MSX	メガROM	5800円		930
9	14	イルミナ!	カクテル・ソフト	MSX2	2DD	6800円		920
10	17	グラディウス2	コナミ	MSX	メガROM	5800円		840
11	3	ピーチアップ総集編	もののきはうす	MSX2	2DD	6800円		750
12	6	エメラルド・ドラゴン	グローディア	MSX2	2DD	8800円		730
13	27	ランスⅡ 反逆の少女達	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円		720
14	21	私をゴルフに連れてって	フェアリーテール	MSX2	2DD	7800円		630
15	9	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円		620
15	9	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	MSX2 turbo R	2DD 2DD	7800円 7800円		620
17	9	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	MSX2	2DD	9800円		600
18	—	スーパーピンクソックス	ウェンティマガジン	MSX2	2DD	4800円		540
19	—	ドラゴンアイズ	GAMEテクノポリス	MSX2	2DD	6800円		520
20	2	ディスクステーション24号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		510

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
21	20	星の砂物語	ディー・オー
22	8	サークⅡ	マイクロキャビン
23	19	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム
24	26	ドラゴンナイトⅡ	エルフ
25	24	フリートコマンドーⅡ 黄昏の海域	アスキー

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
26	29	三國志Ⅱ	光栄
26	—	花のももこ組!	日本物産
28	12	RAY-GUN	エルフ
29	18	X-na	フェアリーテール
30	—	F1スピリット	コナミ

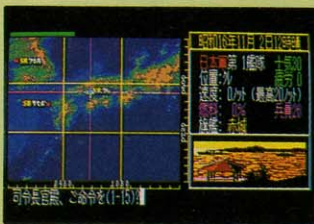
ジャンル アクション アドベンチャー ロールプレイング シミュレーション パズル アプリケーション テーブルゲーム

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5月1日から5月31日までの期間が対象となっています。



# 読者が選ぶTOP20

## 提督の決断



膨大な量のデータ管理が勝利の決め手、勉強も同じくらいめり込めればね。

今月はあまり大きな変動が見られなかったが、そんな中で「提督の決断」がTOP20に初のランクインを成し遂げた。思い起こせば前回のBHS大賞の覇者、「三國志Ⅱ」の快進撃も、この8月号から始まったんだよね。ということは、「提督の決断」も……？ しかし「エメラルド・ドラゴン」の強さは侮れないしなあ。うーん、予想をたてるなんてできそうにないな。

## 今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	135
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	116
3	3	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	88
4	4	三國志Ⅱ	光荣	82
5	5	サークⅡ	マイクロキャビン	37
6	-	提督の決断	光荣	35
7	-	SDスナッチャー	コナミ	32
8	7	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	31
9	6	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	28
9	8	サーク	マイクロキャビン	28

● 6月7日現在

## 累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	557
2	2	三國志Ⅱ	光荣	450
3	3	イースⅡ	日本ファルコム	446
4	4	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	349
5	5	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	282
6	6	サークⅡ	マイクロキャビン	280
7	7	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	224
8	8	サーク	マイクロキャビン	218
9	9	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	172
10	10	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	162
11	11	大航海時代	光荣	151
12	12	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	109
13	13	ワンダラス フロム イース	日本ファルコム	105
14	14	SDスナッチャー	コナミ	98
15	15	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	76
16	16	信長の野望・戦国群雄伝	光荣	68
17	17	激突ベナントレース2	コナミ	63
18	19	SUPER大戦略	マイクロキャビン	60
19	-	提督の決断	光荣	54
19	-	魔導物語 1-2-3	コンパイル	54

● 6月7日現在

# TAKERU TOP10

今月は、一挙に3本の新作ソフトがランクイン。久々の新作ということもあり、人気のほうもスゴ

イもんだね。とくに「フェアリーテール海賊版」と「カクテルソフト増刊号」の2本は、今までに発売さ

れた同社の作品のオムニバス。つまりおいしいところだけをいただくという作りになっているのだ。

エッチソフト初心者にはいい入門ソフトになるんじゃないかな。また各ゲームの設定が変えてあるので、もはや全部体験済みなんてエッチソフト上級者(?)でも、楽しめる作りになっているよ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格 [税込]
1	フェアリーテール海賊版	フェアリーテール	MSX2	3900円(3.5D)
2	カクテルソフト増刊号	カクテル・ソフト	MSX2	3900円(3.5D)
3	野球道Ⅱ データブック'91	日本クリエイト	MSX2	2500円(3.5D)
4	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
5	野球道Ⅱ	日本クリエイト	MSX2	8000円(3.5D)
6	MSXマガジン6月号プログラムサービス	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
7	MSXファンダムライブラリー8	MSX・FAN	MSX	2800円(3.5D)
8	MSXマガジン7月号プログラムサービス	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
9	パラメデス	ホット・ビィ	MSX2	4900円(3.5D)
10	エストランド物語	MEDO	MSX2	6800円(3.5D)

● 6月10日現在

## フェアリーテール海賊版



MSXでは発売されていない「ストロベリー大戦略」も収録されているぞ。



# 期待の新作ソフトTOP10

## ソーサリアン



◆詳しい発売日は、12ページの記事を読んで！ さあ早く、早く読んでっつらあ。

とうとう発売日が決定した『ソーサリアン』。要望の高かったパッケージ版が8月8日、TAKERUでの販売が8月下旬ということで、今年の夏は『ソーサリアン』三昧の日々を送ろうなんて人も多いんだろうな。ただしパッケージ版の購入には、予約が必要ということなので、ポーっと発売日を待っていると、買いのがしちゃうかもしれないぞ。注意しろよ。

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	ブラザー工業	318
2	4	ガゼルの塔	マイクロキャビン	70
3	2	アルシャーク	ライトスタッフ	55
4	5	ヴェイン・ドリーム	グローディア	37
5	6	ポッキー2	ポニーテールソフト	32
5	3	シンセサウルスVer.3.00	BIT?	32
7	7	火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	25
8	-	エリート	マイクロプロズジャパン	13
9	9	FOXY II	エルフ	11
10	10	ドラゴンクイズ	コンパイル	10

● 6月7日現在

## 暑さに負けずレビューにトライ!

やはり『エメラルド・ドラゴン』っていいよね。僕は『主人公の決められたゲーム』って嫌いなんだけど、このゲームには、その点を補って余りあるほどのおもしろさがあると思う。たとえば戦闘シーン。まるでテーブルトークRPGをしているような気分になれるんだ。一度やるとクセになるゲームだよ。

広島県 高名 学 16歳

今、僕が一番燃えているゲームはコナミから発売された『王家の谷』です。ひさしぶりにやると、昔は簡単にクリアできたところが難しかったりして、どうしたんだという気持ちになります。でもこのゲーム、今やっても古さは感じません。本当によくできたゲームというのは、こういうゲームのことなんですね。

神奈川県 田中将角 13歳

『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』は、自由度が低い分、しっかりしたシナリオに基づいてプレーできるから絶対に退屈しない。つまりこのソフト、ありがちに見えて、じつは新しい試みがされた一本に仕上がっているのだ。ぜひ一度プレーしてみることをお勧めする。かならず満足できることだろう。

広島県 川島英揮 18歳

『大航海時代』はすごい。なにがすごいって、各国の物価を計算し利潤を上げる、まさに現在と同じ取引のやり方がシミュレートできるのだ。戦い方も、風の動きや船の材質などで勝負が決まるし、各船長の能力も経験を重ねることで向上する。リアルタイムゲームを楽しみたい人には、絶対におススメの一本なのだ。

神奈川県 永田大吾 15歳

## 調査協力店リスト

### 北海道

ラルズブラザーパソコンランド ☎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 八王子さごう店 ☎0426-26-4141  
 ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211  
 J&P 町田店 ☎0427-23-1313

### 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D ☎052-251-8334  
 カトー無線本店 ☎052-264-1534  
 九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681  
 パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828  
 すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819  
 うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

### 大阪

ニシヤパソコンランド 大阪駅前第ビル店 ☎06-341-2031  
 マイコンショップCSK ☎06-345-3351  
 J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311  
 上新電機あびこ店 ☎06-607-0950  
 ニノミヤエレランド ☎06-632-2038  
 ブランタンなま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にっぽんばし ☎06-632-0351  
 J&P千里中央店 ☎06-834-4141  
 上新電機泉北バンジョ店 ☎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くずは店 ☎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  
 ニノミ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 ☎078-391-8121  
 J&P姫路店 ☎0792-22-1271  
 上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

### 中国・四国

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

### 九州

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



# ホットライン

## 移植の予定を教えてください

読者のみなさんから寄せられた、移植希望の集計結果を掲載したではや6ヵ月。そこで今月は、キミたちの一番知りたいコト、つまりこれら上位にランクされたソフトの移植の予定について、各ソフトハウスさんにズバリ聞いてみた。

結果、「現在予定はありません」というコメントが大半を占めてしまい、少しトホホな気分になってしまったのだが、日本ファルコムさんのように「ユーザーの要望が高ければ……」という嬉しい答えも受け取った。

### シムシティー



皆さん「シムシティー」を選んでくれてありがとうございます。ただ残念ながら、現在MSXへの移植の予定はありません。8ビットマシンへの移植は、かなり難ありと言わざるを得ないのが現状見解です。  
イマジニア：佐川

### ドラゴンクエストⅢ



移植希望ソフトに上位入賞したところで、どうもありがとうございます。今現在、「ドラゴンクエストⅢ」の移植予定は残念ながらありませんが、移植、新作など決定したいご紹介します。その際はどうぞよろしく。  
エニックス：狩野

### ダイナソア



現時点ではMSX2への移植予定はありませんが、ユーザーの要望が高ければ検討していきたいと思えます。ただ、プログラムやグラフィックのデータが膨大で、もし移植するとしても時間がかかると考えられます。  
日本ファルコム：中原

### ポピュラス



「ポピュラス」の6位入選をとっても嬉しく思います。本当に心苦しい限りですが、今のところ、MSX版発売の予定はありません。  
イマジニア：佐川

### 大戦略Ⅲ'90



Mマガ読者のみなさん、いつも応援してくれてどうもありがとうございます。残念ながら、「大戦略Ⅲ'90」移植の予定はありませんが、今後も新作ソフトが決定したいお知らせしますので、応援よろしく！  
システムソフト

### BURAI 下巻完結編



みんな「BURAI」を応援してくれてありがとうございます。これからもドキドキするような作品を企画していきたいです。  
リバーヒルソフトをよろしくお祈りします！  
リバーヒルソフト：ダッピーみなど

つまり、ソフトハウスに移植を決定させるのはキミたちの力だ、ということが再認識させられたってことだね。今後も移植計画を進めるため、一緒に努力していこうぜっ！ というわけで、みんなの質問や意見、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マガホットライン係

## 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	2	シムシティー	イマジニア	118
2	4	ダイナソア	日本ファルコム	61
3	1	サイレントメビウス	ガイナックス	51
4	7	A列車で行こうⅢ	アートディンク	42
4	5	BURAI 下巻完結編	リバーヒルソフト	42
6	3	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	41
7	9	ポピュラス	イマジニア	29
8	-	ロードモナーク	日本ファルコム	25
9	-	パロディウスだ！	コナミ	22
10	6	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	20

●6月7日現在

## 6ヵ月間の累計

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	シムシティー	イマジニア	562
2	サイレントメビウス	ガイナックス	463
3	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	398
4	ソーサリアン	日本ファルコム	343
5	ダイナソア	日本ファルコム	334
6	ポピュラス	イマジニア	271
7	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	260
8	BURAI 下巻完結編	リバーヒルソフト	223
9	A列車で行こうⅢ	アートディンク	133
9	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	133

●6月7日現在



# 福岡

# ショッピングマップ

## 九州の中心地、福岡にやって来た!

東京を離れて、各地のパソコンショップを訪問しているこのコーナー。今回は福岡にやって来たのだ。福岡といえば明太子……じゃなかった、白魚のおどり食い……じゃなかった、あ、関係ないけど、やっぱり九州は食べ物がうまい。なんてことを考えながら福岡の街を歩いていると、白湯の博多ラーメンが頭に浮かんできて消えない。よし、今夜はラーメンを食べるぞ。そういえば、以前チャットDEデートをやっていた木原美智子ちゃんも福岡出身だったな。カップラーメンのCMにも出ていたらしい

し……。ショッピングマップには関係ないか。

いや、そーゆーことじゃなくて、やっぱり福岡といえば、システムソフトやリバーヒルソフトの本拠地ということが言いたかったのだ。つまり、秀作ゲームの産地、本場ってわけね。それだけに、パソコンユーザーの熱気もすごいものがあるはず。

そういったことも含めて、じっくりと話を聞いたのだ。今回紹介するのは福岡の中心地、天神にあるふたつのお店だ。両方とも、地元の人にはおなじみのはずだね。

## カホ マイコンセンター

〒815 福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155

福岡の中心地天神。有名デパートやホテル、オフィスなどが建ち並ぶ繁華街だ。その表通りから少しだけ奥に入ったところにカホマイコンセンターがある。さっそく売り場の初山さんにお話をうかがってみたのだ。

人気あるジャンルは、やはりここでも光栄の歴史シミュレーション。さすがに強いね。さらに、CD付きのサウンドウェアの人気の高いらしい。また、最近のF-1ブームを反映してF-1コーナーができた



◆音楽関係にも力を入れていて、このようにキーボードも各種揃えてあるのだ。

り、音楽関係ではMIDIに力を入れているそうだ。

また、ここの特徴としては値段が安いということだけじゃなく、サポート体制がしっかりしていること。ハードディスクのインストールなどのお手伝いや、アフターケアも万全という話だ。



◆いろいろと説明してくれた初山さん。とても、すいません。



◆ズラッと並んだソフト群。これだけあると壮観だね。目指すソフトはあるかな。



◆春のMSXフェスティバルの様様。やはり、turbo Rの人気は高く、大勢の人がいた。

## ベストマイコン 福岡店

〒810 福岡市中央区天神1-10-13 ☎092-781-7131



◆ちょうどMSXフェスティバルの最中だったせいもあるのか、にぎわっていたぞ。

カホマイコンセンターと同じく天神にあるベストマイコン福岡店。ちょうど取材に行ったときは、移転直前のセールをやっていた。という、取材に行ったのがずいぶん前だというのがバレしてしまうかな……。それはさておき、ここは毎回MSXフェスティバルの会場になっているから、行ったことがある人も多いはず。

広いフロアには、MSXをはじめいろんなハードがズラッと並んでいる。もちろんMSX turbo Rもたくさんあったぞ。ソフトも種類が豊富で、売り場の古賀さんのお話によると、品揃えは九州一ということだ。また、入荷の早さと予約システムにも胸を張っていた。

ここで人気ソフトの動向も聞いてみたのだ。RPGでは、やはり日本ファルコムの一連のシリーズや、サーク、エメラルド・ドラゴン、BURAIの人気の高いそうだ。

シミュレーションは、

光栄の人气がダントツ。それに対して、シューティングはイマイチ元気がないということだ。

また、ソフトハウスのグッズのプレゼントもたまに行なっているということなので、店員さんに聞いてみるのもいいかも。

というわけで、東京を飛び出したショッピングマップも、ひとまずこれで地方編を終了して、また東京へ戻ることになった。各地のみなさん、お騒がせしましたっ!



◆古賀さんと、笑顔がカワイイ斉藤さん。もう一度会いたいですっ!





# NEW SOFT

夏だ! プールも海も山も温泉旅行もナンパもいいけど、MSXのほうもヨロシク頼む。

## 発売1ヵ月前の最新情報をお届けする! ソーサリアン

ついにMSX版ソーサリアンの発売日が決定! それもちょっとビックリするような販売方法だったりするぞ。ま、詳しくは次のページを読んで納得してもらおうとして、まずは開発側の近況報告でも。



MSX界に徐々に登場する大作アクションRPG、ソーサリアンの発売が近づいてきた。このソフトについてはMマガでも前々から紹介してきたつもりだけど、どうやら来月あたりから本格的に動けそうな気配なのである。

その前に、現在(6月下旬)の移植状況を開発元のティールハイトに聞いてみたぞ。編集部に届けられた開発中のバージョンをプレーした時点ではシナリオ10までが完成しており、どれも支障なく遊べる状態まで来ていた。ただ、BGMがまだ入っていない状態だったの

は残念。スピードも改善されているようだった。そうそう、効果音も入っていたので、ちょこっと遊んだ感じでもだいぶゲームらしい雰囲気になっていた。

システム部分については「現在、プログラムはほとんど完成しています。しかし、まだバグがあるようなので完全ではありません」とのこと。実際にプレーするぶんには何の問題もなかったの、ほとんど手直ししないで済みそうだ。

また、シナリオ部分については「13本目まで完成しており、一部のはすでに最終調整に入って

います」と言っていた。つまり、15本ある基本シナリオのほとんどが出来上がっているわけだ。また、「グラフィックのクオリティーは苦勞した甲斐があってとてもいいものになっています」という意気込みを見せていた。とくに各シナリオに登場するボスキャラは美しいものに仕上がったと言っており、ぜひ注目したいところだ。

さらに、今回入ってきた情報のなかで何よりもturbo Rユーザーにうれしいのは、高速モードに対応するようになっていて、ということだろう。なにしろ先月の時点

でも「turbo Rの高速モードに対応させようとは思っているんですが……。まだ確定ではないので載せないでください」と開発側からもクギを刺されていたところなので、ここは素直に喜びたい。高速モードに対応したバージョンはまだ送られてきてはいないけど、かなりのスピードアップが見込めそうなので期待ができる。よしよし。

さらに、これはちょっと早い話になるけれど、ソーサリアンシステムの一番の特徴である追加シナリオやユーティリティーの発売は今のところ予定しているのだろうか。基本システムに付属している15本のシナリオだけでもボリュームはあるんだけど、やっぱり他のシナリオをMSX版でプレーしたいと思うのは当然。そこらへんも聞いてみた。「いや、まだ基本システムを移植することで手いっぱい、そういう話はまだまだ先のことです」だって。そりゃそうか。

## 120種類もの魔法は星の組み合わせからなる!!

ソーサリアンの魔法は120種類以上もあり、従来のRPGと比べても破格なものがある。しかし、このソーサリアンをソーサリアンたらしめている一番の特徴に、これらの魔法を構成する魔法体系が最初にしっかりと形作られているところにあるのだ。

ソーサリアンの世界の魔法というのは術者が魔法を唱えるというものではなく、アイテムに魔力を封じ込めることで魔法を使うことができるようになる。魔力は太陽系の惑星を中心とした7つの星で構成されており、その星々の組み

合わせによって魔法が出来上がるようになっている。この星の組み合わせも、ふたつの星を掛け合わせる簡単なものから7つの星すべてを掛け合わせて出来る強力な魔法までさまざま。たとえば土星と太陽を掛け合わせると体力を回復させる呪文HEALから、金星を3回、水星を2回、さらに木星と火星を組み合わせることで出来る敵の体力を吸い取る呪文、ABSORBまで作れる。さらにこれらの星どうしの干渉といった要素も含めると120以上の呪文が生まれる。



★星の力をアイテムに込めるには3年かかる。魔法のアイテムを作るのも大変だ。



★アイテムに魔力を込めるには、街の魔法使いの店に行かなければならないのだ。



★シナリオ1で登場するボス、ヒドラ。ヒドラの首の数が多いのは、気のせい?



## ソーサリアンの故郷"ペンタウア"の施設!!



ソーサリアンたちはたいがい、命を賭けて悪しきモンスターと戦って生計を立てているものがほとんどだ。つまり、彼らはすすんで自らを剣と魔法の世界に身を投じている生まれつきの冒険者なのである。そして、そんな傷ついた

彼らを温かく迎えてくれる街がここペンタウアの街なのだ。

先々月は街の施設の一部しか紹介できなかったため、今回はその全施設を詳しく紹介していくことにしよう。武器や防具の売買のほかにもアイテムに魔法を封じ込め

たり、ハーブを調合することができるが、なかでもすごいのは死者を生き返らせてくれる施設がひとつもあること。ようするに、冒険者たちにとってはいうことなしのサービスが徹底したなんでもござれの街なのである。

### 武器と防具の店



キャラクターを新しく作った場合、一番最初に訪れなければならないところがここだ。この店で必要最低限の装備を買いそろえないと冒険に旅立つことはおろか、パーティーの編成すらできないのだ。ただし、種族によって装備できないものを購入することはできないようだ。でも、装備品を意外と安く買えるのはウレシイよね。

### 魔法使いの店



ソーサリアンは魔法の世界。そんなわけで、街にいる魔法使いでもいろんな願い事を聞いてくれるようだ。まず、一番お世話になるのがアイテムに魔法をかけてもらうこと。アイテムを預けることができるだけでなく、キャラにかけられた呪いを解いたり死者を蘇らせることも可能。冒険者のための何でも屋さん、といった風情がある。

### 薬屋



もしかすると街の中で一番地味かもしれない施設、それが薬屋なのだ。冒険中に拾ったハーブを調合して薬を作ってくれたりもするが、じきにパーティーの誰かが薬の調合をしてくれる。でも、凍結を解除するMELTや冒険中にかかった呪いを解くUN-CURSEなどの薬は役に立つ。最低限の薬はキャラに常備させておこう。

### 寺院



ドラスレシリーズ全般に言えることだけど、このゲームはキャラのパラメーターのカルマ(善悪の目安を表す業のようなもの)がゲーム進行に大きく影響してくる。そのカルマの値を下げるのが寺院だ。懺悔をする、祈りを捧げる、寺院に寄付するといったこと以外に、魔法使いのように死者を蘇らせたりもできるのが寺院の特徴。

### 長老の家



街で一番物知りな長老さん。アイテムにかかっている魔法の星の数を鑑定してくれたり、魔法が使用できるように力を引き出してくれたりもする。ただし、どれもお金をかなり取られるのがタマにキズだ。でも、たまに魔法を作る星の組み合わせを覚えてくれるありがたい人でもある。ちょくちょくお世話になっていけばいいことが……。

### 王様



キャラクターが次のレベルに上がるために必要な経験値を教えてください、RPGの世界ではよくいる王様だ。もしじゅうぶんな経験値がたまっていると王様に判断された場合、そのキャラは自動的にレベルアップし、各能力値がそれぞれ少しずつ上がっていく。つまり、王様に会わないとレベルアップはできない、というワケ。

### 道場



キャラクターの各能力値を上げるための修行を行なう場所が道場だ。武器を使いこなそうと修行すればSTRが、魔法を使いこなそうと修行すればINTが上がっていくというように、各パラメーターごとに能力値を上げることができる。お金がたんまりあって、なおかつ冒険に出たくないというお坊っちゃまなキャラにひんぱんに通わせたい場所であ

る。各能力値を上げる修行以外にも、特殊能力を身につける修行というものがある。これは身につけると非常に便利なものなので、早めに習得しておきたい。特殊能力は、冒険を終えたときに手にいれたアイテムの鑑定できる"アイテムを知る能力"、トラップの種類とそれを回避できるようになる"ワナを知る"能力、モンスターの名前と特徴を表示する"モンスターを知る"能力、ハーブを調合する"能力の4つ。今後の冒険にそなえることを考えれば、いずれも覚えて損はないぞ。



◆シナリオ5~10まではすでに完成。残る基本シナリオはあと5本を残すのみだ。

ところで、このゲームのタイトルにもなっている"ソーサリアン"とはいったいどういう意味なのか、考えたことはあるだろうか。このゲームの世界全体をさすのか、それともこの世界を旅する冒険者たちの総称なのか……。どうやら、その答えはどちらも当てはまるようだ。もともとソーサリアとは魔法を意味する言葉である。魔法がすべてを支配しているこの世界でソーサリアンという言葉自体が特別な意味を持つのかもしれない。

また、先々月にニューソフトでペンタウアの街の施設を紹介したけど、スペースの都合で一部しか紹介できなかった。そこで今回は、街のすべての施設の役割を細かく紹介していくことにする。そしてそして今回はさらに、MSX版ソーサリアンについては驚くニュースが入っていたりするのである。え、それはどんなことかって? へっへっへ、それはとりあえず次のページを読んでみてくださいよ。




# 移植ペースは順調！ 現在紹介できるシナリオはこの10本

**Level 1 消えた王様の杖**



◆ペンタワアの土地に平和をもたらす王様の杖を探しだそう。

**Level 2 失われたタリスマン**



◆自然を操る力を持つ魔法石、タリスマン。森の中の冒険だ。

**シナリオ6**  
『暗き沼の魔法使い』から  
**シナリオ10**  
『呪われたファンマロー号』の5本!!

**Level 3 ルシフェルの水門**



◆モンスターたちにせき止められた水門を開くことができるか。

**Level 4 呪われたオアシス**



◆砂漠にたったひとつしかないオアシスが呪われた。なぜか!

**Level 5 盗賊達の塔**



◆ペンタワアの都を騒がせる盗賊団のいるに古城に乗り込め!

## 特報 限定10000個のパッケージ販売が決定したぞ!!

さて、ここからビッグニュースなのでよく読んでほしい。前のページでもお伝えしたとおり、ついにMSX版ソーサリアンの発売日が決定したようだ。そのXデーは、Mマガ9月号の発売日と同じ、8月8日。しかし、この販売方法がちょっと特殊なのだ。もともとMSX版ソーサリアンの販売元はソフトの自販機ともいえるTAKERUを全国各地に設置し

ているブラザー工業。つまり、本来の形ならMSX版ソーサリアンはパッケージ販売はされず、TAKERUでしか販売されないはずなんだよね。はずなんだけど、今回はMSX版移植記念ということで、なんと特別に限定10000セットぶんがパッケージで販売されることになったのである！ パチパチパチ。このパッケージの内容は基本シナリオを15本収録したうえに、マニュアル、ディスクシールが付属

した立派なもの。とくにマニュアルはソーサリアンの世界観をつかむことができる唯一の貴重な資料でもあるので、プレーヤーにとってはぜひ手に入れて置きたいアイテムだといえるのではないかな。ただし、この限定セットは予約が必要だという点に注意してもらいたい。予約の受付は7月1日から7月31日までの間(もう始まっているのだ!)で、予約方法はTAKERU設置店に置いてある「ソーサ

リアンチラシ」を申し込み券として使わなければならない。TAKERUの広告を見て自分の家の近くにあるTAKERU設置店を探してくれ。また、もし限定10000セットを逃した人たちの場合も8月下旬にTAKERUから発売されることが決定しているので心配しないでほしい。マニュアルやパッケージはつかなかわり、こちらはお値段がグッとお安くなって6800円[税込]。3000円の違いでマニュアルがつくつかつかないかの違いだが、その違いはかなり大きい。パッケージが欲しい人は今すぐTAKERU設置店へ行くべし！ そうそう、Mマガのほうでもソーサリアンについては引き続きフォローしていくつもりなので、ぜひ読むように(営業)。

### 年齢によって変わるキャラのグラフィック



◆◆ソーサリアンたちのグラフィックは青年、中年、老年の3つに分けられる。

ソーサリアンに登場する種族は4種類あり、それぞれに男女の性別がある。そして、さらに驚くことにその8つのキャラごとに年齢に応じたグラフィックが用意されているのである。つまりパーティーのグラフィックを見れば、すぐそのキャラの種族や性別、さらに年までがわかるわけだ。てことは、女の子だけのパーティーを編成した場合最初はいいんだけどそのあとが……。そう、パーティーの編成だけはしっかり考えておかないと後で大変なことになるのだよ。

**アクションロールプレイング**

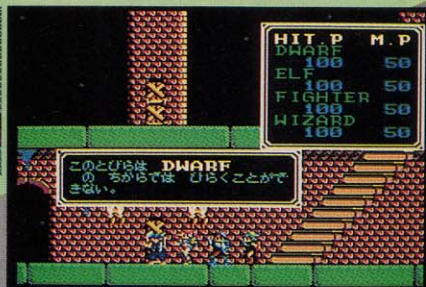
- ブラザー工業
- MSX2・2DD
- 8月8日発売(パッケージ販売)
- 9800円[税別]、6800円[税込]



Level  
6

## 暗き沼の魔法使い

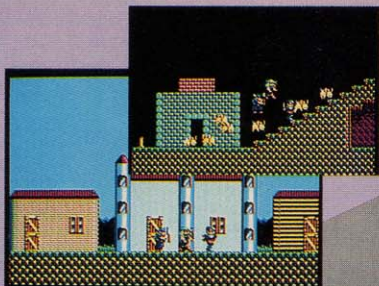
ベンタウアのはずれに、得体の知れない怪物たちが集喰う暗き沼があった。この沼には年老いたレッドドラゴン、「フラジオレ」が棲みついでおり、その変身能力によって沼に近づいてきた人間をたぶらかすことを喜びとしているらしい。そんなある日、沼に迷い込んだひとりの村の娘がフラジオレの化けた美青年の姿に虜となってしまった。彼女に真実を告げ、だまされてガマの姿にされている彼女を救い出せ。



Level  
7

## ロマンシア

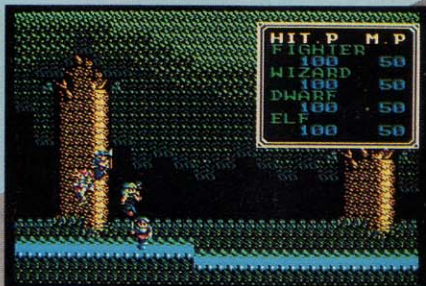
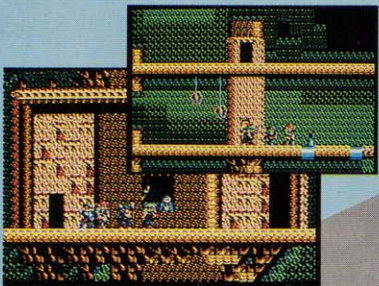
このところベンタウアには、ソーサリアンたちにとって退屈な平和な日々が続いていた。そんな時分に彼らに思いがけない大ニュースが飛び込んできた。ロマンシア王国のセリナ姫が、何者かの手によって連れ去られてしまったというのだ！ それだけでなく、近隣のアソルバ王国では人々が突然姿を消し、化け物があちこちにうろついているらしい。暇を持て余す冒険者たちはさっそく姫救出の旅に出た。



Level  
8

## 紅玉の謎

穏和なエルフ族の住む森に、ある日赤く輝く不思議な石が天空から降ってきた。恐ろしいことに、その石の放つ真紅の光を見た者は、みな狂ったように暴れ出し始めるのだ。平和な森は、突如狂気に襲われたのである。運よくその石の光を見ずにすんだわずかなエルフたちは、凶暴になった動物たちのいる森の外へは出ずに、ひたすら家の中で助けが来ることを待ち続けた。原因を究明し、エルフの森を救え。



Level  
9

## 暗黒の魔道士

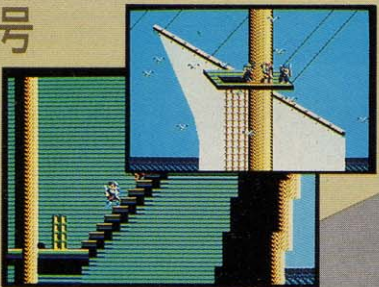
ベンタウアの二大魔道士、ゲティスとオーサー。半世紀前、王直属の魔道士として召し上げられなかった恨みからゲティスは悪しき呪文でベンタウアを支配しようとした。が、そのときはオーサーの活躍により阻止され、ゲティスは絞首刑になったのである。だが今、復讐のために悪魔に魂を売り渡したゲティスは、黄泉の国から邪悪なものどもと一緒に蘇った。オーサーとともに、再びゲティスを封印せよ。



Level  
10

## 呪われたクィーンマリー号

新たな冒険の地を求めて船に乗り込んだソーサリアンたち。しかし、海に乗り出した彼らの前に新たな影が立ちはだかろうとしていた……。ベンタウアの港に寄港したクィーンマリー号に流れる黒い噂、そして原因不明の殺人事件。クィーンマリー号の船長から息子を船から下ろしてほしいという頼みをこころよく引き受けたソーサリアンたちだが、呪われた事件に巻き込まれたことをまだ知らなかった……。





第6号もすけべな絵が満載なのだ!

# ピンクソックス6

大好評『ピンクソックス』第6弾。今回はアドベンチャーゲーム3本に、アクションゲーム1本の4つのゲームが入っている。このシリーズのグラフィックの質のよさはもりけんのお墨つき! 買え!

ディスク2枚組になってから、はや3本目の『ピンクソックス』シリーズ。容量が増えてからというもの、グラフィックやゲームなどの内容面がそれまで以上に充実し、向かうところ敵なしの存在になってきた。もちろん、今回も期待どおりの出来になっているから心配しないでくれ。

さて第6号の内容は、ここで紹介している4つのゲームと、おなじみの『どしどしふんどし』だ。前回と比べるとコーナー数がちょっと少ないけど、そのぶんひとつつ

とつのゲームがボリュームアップしているので問題はないだろう。グラフィックの枚数も、このディスク容量にしてはかなりの多いし、その質も文句のつけようがないくらい高い。これだけのソフトが数ヶ月に一度手に入るんだから、MSXユーザーは幸せだよなあ。

#### アプリケーション

- ウェンディマガジン
- MSX2・2DD
- 3600円 [税別]
- 7月8日発売



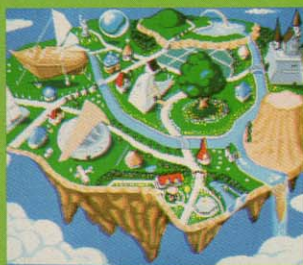
## まなみの恋の平均台



恋の平均台シリーズも3回目。今回の主役はまなみちゃんだ。今回のゲーム内容は純粋なアドベンチャーゲーム。渋谷に開店したレーザーシューティングの店に出かけたピンク

ソックスギャルズの3人娘。しかし、じつはこの店はある秘密結社の隠れ本部だったのである。何も知らずに遊び惚けているまなみたち。魔の手はそこまで忍び寄っている……。

## PSCITY



空中都市、PSCITYにある建物をマウスでクリックすると、それぞれのイベントが楽しめてしまうというちょっと変わったアドベンチャーゲーム。イベントの中にはおたよりやお詫びコーナーもあるのだ。

## 一発くん4 Let's go ZAZEN(仮称)

好評の一発くんシリーズ第4弾。今回の舞台は禅寺だ。ひなびたお寺に座禅を組みにやってきた4人の人たち。しかし、うららかな陽気が彼らに眠気をもたらしてしまった。修行中にも関わらずうとうとしてしまう彼ら。だが、眠っているのを和尚さんに見つかる、喝を入れられて修行は終わってしまうのだ。



プレイヤーの使命は、眠りそうになっている人を、和尚さんに見つかる前にたたき起こしてあげることだ。修行時間の長さに応じて、和尚さんが無礼講として女の子のすけべなグラフィックを拝ませてくれるから、はりきってやってみよう。

## 誰か...

謎が謎を呼んできた連載アドベンチャーゲームもいよいよ最終回を迎

えた。コールドスリープしていた最後の乗員が目覚め、ついにミッチェルの身体が入れ替わってしまった原因が判明する。そして、パゾニクル号の乗組員の運命はいかに……。





## ピーチアップDSオリジナル版収録! ディスクステーション27号

毎月毎月、必ずTOP30に顔を出すDS。もうそれが当たり前という感じだけど、本当はすごいことなんじゃないか!? これからはもう少し敬意を払おう。

今ではほかの機種でも遊べるようになったDSだけど、やっぱり元祖はMSX。せっかくMSXを持っているんなら、DSやらなきゃソン、てなぐらい重要なソフトになりつつある。なんたって安い、そしておもしろい。オリジナリティーがあ



◆「妖気な夜」で涼しくなっちゃーだい。

る! いまだ衰えを見せないDS、今回も充実した内容がぎっしり詰まっているのだ。

まずは、もものきはうすの「ピーチアップ」DSオリジナル版。惜しまれながらも引退してしまっただけのピーチアップに、なんとまた会えるとは。もちろん、このDSだけのオリジナル版。ピーチアップが好きで好きでしやうがなかつた人、感激してくれ。

次に、「ディスクステーション98」に掲載された「MAZE RUNNER」の移植版。剣士を動かしながら、迷宮内回転扉を使ってモンスター

◆夏といえば海、海といえば水着……あれ? 水着じゃないの? それは残念。

を閉じ込めるというアクションパズルゲームなのだ。

そして、BGMは「妖気な夜」。夏にふさわしく、墓場を舞台にユレイや妖怪が登場するというものでも、キャラクターがかわいいか



◆大好評のメールボックスコーナーだよ。



ら、ぜーんぜん怖くないのだ。

ほかにも、「ノーザンクォーターズ」第4回や「ハミングバードニュース」、「にゃんぴ面データ」や「リンクスネットコンパイルコーナー」など、盛りだくさん。もちろんMマガのコーナーもあるでよ。

### アプリケーション

- コンパイル
- MSX2・2DD
- 7月9日発売
- 1940円[税別]

## 全美少女キャラ総出演のアドベンチャー カクテル・ソフト ディスク増刊号

カクテル・ソフトといえば、数々の美少女ソフトで人気のブランド。ファンも多いと思うが、じつは今まで出演した美少女たちを集めて増刊号ができたのだ。



◆日常サンプリングプログラムとは!?



◆うっ、メルヒェン番長だ! 何者?

うーん、あのコが忘れられない、いや、あっちのコも良かったなあ。でも、ふたりに会うためにはべつべつのゲームをプレーしなくちゃならないし。どっちを先にプレーしようかなあ……。

なーんて経験、あるんじゃないの? そういった悩みを一気に解消してくれるのが、この「カクテル・ソフト ディスク増刊号」なのだ。なにしろ、カクテル・ソフトの人気ゲーム5本に登場した美少女キャラたちが、1本のソフトに結集されてしまったのだから、これはスゴい。

◆見覚えのある女の子がいっぱい登場するのだ。ずいぶんお世話になりました。

収録されているのは、「きゃんきゃんバニー」、「きゃんきゃんバニスぺリオール」、「晴れのちおさわざ!」、「世界でいちばん君が好き!」、「イルミナ!」の5本。すべてをプレーした、というキミ



◆これこれ。やっぱりこれがなくっちゃ。



なら、それぞれにお気に入りの女の子がいたんじゃないかと思うけど、その女の子たちに再び会えるというわけ。全体的にアドベンチャー仕立てになっているので、もちろんゲームとしても十分楽しむことができるぞ。

### アドベンチャー

- カクテル・ソフト
- MSX2・2DD
- 発売中 (TAKERUのみ)
- 3900円[税込]



# 本家本元が作った海賊ソフト!?

## フェアリーテール海賊版

フェアリーテールが発売したすけべソフトの中から、とくに人気のあったものを5つ選び出し、ひとつにしたのが、この『フェアリーテール海賊版』なのだ。

毎月1本はすけべソフトを出してくれるフェアリーテールが、今回タケル販売でちょっと変わったソフトを発売した。それがこの『フェアリーテール海賊版』だ。

このソフトは、今までにこのメーカーが発売した作品の中からと

くに人気のあった5つのソフトを選び、特別に作り直して、1本にまとめたものだ。選ばれた5本のソフトは『殺しのドレス2』、『X・na』、『リップスティック・アドベンチャー2』、『X指定』、『ストロベリー大戦略』だ(ただし、ストロ

◆この千駄ヶ谷教授がホスト役になって、各ソフトの紹介をしていくわけだ。

ベリー大戦略のMSX版は未発売)。

この海賊版では、グラフィックは今までのものを流用し、各ソフトのストーリー紹介や、少しだけゲームが遊べるモードなどが用意されている。実際にゲームを遊べる部分は、ただ今までのソフトの一部を抜き出したものじゃなくて、コマンドやメッセージを変えているので、オリジナルのソフトを持っている人でも新たな感覚で楽しむことができる。

海賊版に納められているゲーム

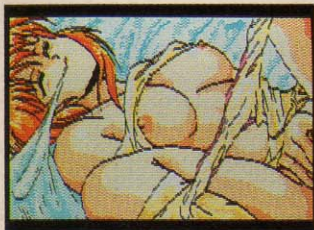


【教授】アダルトゲームけんきゅうの大家、せんだがやままおでございます。

をひとつもやったことのない人には、この海賊版は先取りプレーということになって、オリジナルを購入するための参考になるし、その気がない人にも、グラフィックのバラエティー性に優れたこの海賊版はかなりお買い得だよ。

### アドベンチャー

- フェアリーテール
- MSX2・2DD
- 発売中
- 3900円 [税込] TAKERUで販売



◆このような絵がたくさん入っているぞ。



◆これは『ストロベリー大戦略』の娘だ。

# ドクターの千人斬りまであと14人

## 毎日がえっち

とある事情で女性に復讐することを決意した青年医師が、千人斬りをするというアドベンチャーゲーム。時間の概念が取り入れられた、難解なゲームだぞ。

◆やっとなの子を発見。でも、アイテムを持っていないので口説けなかった……。

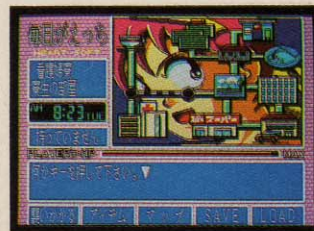


◆女の子に襲いかかると体力勝負になる。

この『毎日がえっち』は行動する時間と場所がゲーム展開に大きく影響してくる、妙にリアルなすけべソフトなのだ。ストーリーは女の千人斬りを目指すイカれた青年医師が、手当たり次第に女性に襲いかかっていく、という定番も

のだが、ゲームシステムがちょっと変わっている。

このゲームには時間の概念があり、移動やその他もろもろの行動を取るごとに、それなりの時間を消費する。ま、これはいいとしてもやっかいなのは時間と場所、場



◆これがこのゲーム世界のマップなのだ。

合によっては曜日の条件がそろ

わないと女の子が登場してくれないところだ。このゲームには全部で14人の女の子が登場するのだが、全員の条件を見つけるにはかなり気合を入れなくてははいけないぞ。

ただし、一度見つけてしまえば、その女の子は必ず同じ時間、同じ場所に登場するので、何回も遊んでいれば、そのうち全員の登場法則がわかるようになっていく。苦労したあとのお楽しみはまた格別。簡単に終わってしまうソフトに憂いを抱いている人にはなかなか味



わい深いのではなからうか。

女の子を見つけたあとは普通のアドベンチャーゲームとほぼ同じ展開になる。アイテムを持っていないと落とせない娘もいるけど、アイテム探しはそんなに難しくもないからいいんじゃないかな。

### アドベンチャー

- ハート電子産業
- MSX2・2DD
- 8月2日発売
- 7200円 [税別]



## 新作ソフト発売スケジュール表

\* 6月20日現在

9日	●ディスクステーション27号 コンパイル MSX2/2DD/1940円	●エフェラアンドシリオラ ジェンブレム フロム ダークネス プレイングレイ MSX2/2DD/価格未定
12日	●シューティングコレクション アスキー MSX2/2DD/価格未定	●エリート マイクロ・ブローズ・ジャパン MSX2/2DD/価格未定
下旬	●エアホッケー アスキー MSX2/2DD/価格未定	●アルシャーク ライトスタッフ MSX2/2DD/9800円
未定	●スコアサウルス Bit <sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定	●はいばあナースアカデミー もものきはうす MSX2/2DD/6800円
	●FOXY II エルフ MSX2/2DD/7800円	●ヴェイン・ドリーム グローティア MSX2/2DD/価格未定
2日	●毎日がえっち ハート電子産業 MSX2/2DD/1940円	●麻雀悟空 天竺へのみち シヤノール MSX2/ROM/価格未定
8日	●ソーサリアン プラザ工業 MSX2/2DD/9800円	●NIKE カクテル・ソフト MSX2/2DD/7800円
9日	●ディスクステーション28号 コンパイル MSX2/2DD/1940円	●殺しのドレス3 フェアリーテール MSX2/2DD/7800円
中旬	●グラフサウルスVer.2.0 Bit <sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定	●校内写生 フェアリーテール MSX2/2DD/価格未定
下旬	●ポッキー2 ポニーテールソフト MSX2/2DD/7800円	●きゃんきゃんパニースピリッツ カクテル・ソフト MSX2/2DD/7800円
	●シンセサウルスVer.3.0 Bit <sup>2</sup> MSX2/2DD/価格未定	●キャル パーティーソフト MSX2/2DD/6800円
10日	●ディスクステーション29号 コンパイル MSX2/2DD/1940円	●ピースト パーティーソフト MSX2/2DD/7800円
下旬	●アウターリミッツ II もものきはうす MSX2/2DD/価格未定	●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
発売日未定	●伊忍道・打倒信長 光栄 MSX2/2DD/ROM/価格未定	●闘神都市 アリスソフト MSX2/2DD/価格未定
	●ガゼルの塔 マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定	●ELLE エルフ MSX2/2DD/価格未定
	●スーパー上海ドラゴンズアイ ホット・ビィ MSX2/2DD/価格未定(TAKERUで発売)	●キミだけに愛を…… GAMEテクノポリス MSX2/2DD/価格未定
	●火星甲殻団 ワイルドマシン アスキー MSX2/2DD/価格未定	●ドラゴンクイズ コンパイル MSX2/2DD/価格未定
	●ピバ ラスベガス HAL研究所 MSX2/ROM/6800円	

\* 標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。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

来月号から、ソフトハウスのみなさんを集めて誌上「ねるとん」コーナーが始まります。第1回は名古屋方面に行く予定。お楽しみに。



こんにちは。菅沢美佐子です。今月は情報がいっぱいありますので、さっそく始めます。

MSX2用に描き直しているそうです。期待できそうですね！ 発売日や価格などは未定です。

まずは、Bit<sup>2</sup>の「グラフサウルスVer.2.0」。グラフサウルスのバージョンアップ版です。CGを描くのに役立ててください。発売は8月中旬の予定です。

フェアリーテールでは、今のところ2本を予定しています。「校内写生」は、遊人の原作に独自のアレンジを加えたオリジナルストーリー。そして「殺しのドレス3」は、好評シリーズの第3弾。本格アドルトサスペンスです。2本とも発売日は未定ですが、秋ごろにはお目にかかれるのではないでしょう。お楽しみに。

次は、アリスソフトの「闘神都市」。トーナメント大会と迷宮のセットで物語が進む、今までにない展開のRPGです。ハイレベルなCGが駆使され、ダンジョン内などは

GAMEテクノポリスでは、「キミだけに愛を……」という美少女アドベンチャーゲームを開発中。学園モノのえっちソフトというからには、あんな場所でこーんなこともできるわけ。期待しましょ。さて、エルフでも次の移植予定が決定しました。「ELLE」という近未来を舞台にしたアドベンチャーで、アイコン入力方式で進めていくもの。アイコンの種類も豊富で、「もむ」とか「さわる」とか「キスする」とか、まあいろいろあるので楽

しんでみてください。発売日などは未定です。

最後に、もものきはうすからのちょっと残念なお知らせ。「はいばあナースアカデミー」の発売がちょっと延びて、秋ごろになってしまいました。内容が過激すぎて某所からクレームがついたため、少し直してから発売することになったそうです。その代わりに、「アウターリミッツII」が先に出ますので、そっちにも期待しましょう。それでは、このへんで。

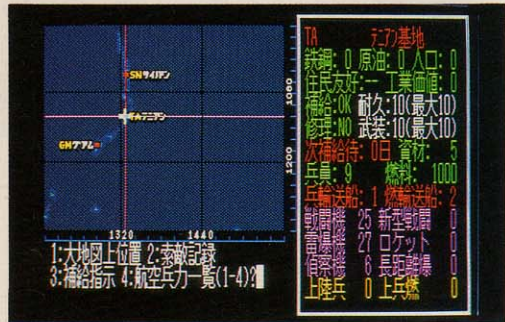


# SOFTWARE REVIEW

やっぱり、戦争ってやだよな。うん!

## 提督の決断

毎回、発売するたびにMマガのトップチャート上位に登場する光栄のシミュレーションゲーム。アンタらそんなに好きか? というワケで、今回は『提督の決断』をデコボココンビが斬る! ホント?



■光栄 MSX2/turbo R 1万4800円[税別] (ROM)



▲ああ、難しと思ったらありゃしない。

水兵 提督、2時の方向にゲームソフト「提督の決断」が見えるであります!

提督 そうか。

水兵 「レビュー攻撃」を開始しましょうか、提督。

提督 そうか。

水兵 ちょっとあんた、人の話聞いているの?

提督 よし。じゃあカルビスウォーター買ってこい。

水兵 提督、ここは巡洋艦の中で

あります。そんなものはどこにもないであります!

提督 アンタなりきってるねえ。じゃあオレもまじめにやるか。

水兵 またすぐ冷める……。

提督 2時の方向にヨーソロー、スクリュー停止! 砲撃準備!

水兵 アイアイサー!

提督 このゲームは第二次世界大戦の太平洋戦争をシミュレートしたものである。もともとは16ビットマシン専用として開発されたゲームだったが、このたびMSXへの移植と相成ったワケだ。

水兵 8ビットのMSXでプレーできる、ということは当時の光栄は「ウツ」をついていたと、こういうことですね、提督。

提督 ばかもん。技術力とはつねに進化するものである。数年前の

水準と今の水準

を比べるでない。ときに水兵よ、このゲームで遊んでみてどうだったか?

水兵 どうだったかもこうだったかも、自分は最初でいきなりツマったであります。自分のような一介の水兵には、海軍の総指揮官がまず何をしたらいいかなんて、わかんないであります。

提督 またマニュアルを読んでないだろ、お前。

水兵 (ムツとして)「また」なんて、まるで以前も同じことをしたようではありませんか。

提督 したじゃん、「大航海時代」で。あと「ランペルール」も。

水兵 (それをいっちゃあいいねえよ……)。

提督 私は約20時間ほどぶっ続

けてプレーしてみたが、これはいろんな意味ですごいゲームだった。マニュアルを読まずにプレーしようものなら、最初の艦船補給すらキッチンとできないだろうな。

水兵 あ、そうか。自分が最初にしなけりゃいかんのは、艦船補給だったのでありますね! 道理で戦艦が動かないと思った。

提督 貴様、シナリオ1から始めようとしたな。最初はシナリオ2の日本軍から始めるとラクだぞ。

水兵 どこがどのよーにラクなのでありますか?

提督 シナリオ2は日本軍の艦船が敵基地のそばにいるので、扱いやすい。アメリカ軍の戦力もたいしたことないから、初心者でも何とか勝利条件を満たせるハズ。問題はその後となんだがな。

水兵 なんてよ。

提督 日本とアメリカの国力の差がかなりきつからだ。日本軍でプレーしたら、なるべく艦船を消費しないように戦わねばならないだろう。それはそうと、貴様! 何だその口のききかたは。当時の日本海軍だったら厳しくせっかんされているぞう!

水兵 ふうん。あんたもの知りね。

提督 ム、貴様一ツ! バツとしてノリ弁当買ってこい、ノリ弁。ご飯は大盛りにしてネ。

## プレイバックWWII

パート1

## 特別食

ゲームではこのコマンドを実行すると、船員に特別食を配給し疲労度を下げる。あまり疲労度が高くなってしまうと、その艦隊は消滅してしまうのでその前の応急処置として実行するといだろう。

なんとなく最後の晩餐っぽいのが、史実でも重要な決戦前には特別食が配られていた。メニューなどはその時によって違うが、ゲーム画面のものよりもっと質素だった。

ちなみにMSXマガジンの編集者にも特別食はあるぞ。たとえば、すもうゲーマー三須はコンビニでライス大盛りと餃子を買ってきて食べているし、戸塚さーちはカロリーメイトやにぼしを好んで食べている。うまさうに食べるのはヤメロ。カップメンにうるさい人も多く、林口ロオは本当にやかましくてかなわない。人のカップメンに文句いうな! あ、いかん、これは給料日前の緊急食か。



▲ある編集者の机の中には、大量のカップメンが隠されている。その机のカギを巡って、何度も決戦が行なわれた。だから福田さん、カギを隠さないで。



水兵 ア、アイアイサー！ タツタツタ……。

提督 最近、仕事に慣れてきたせい  
か、アイツもナマイキになって  
きたね。入ってきたばかりのころ  
は素朴で従順な少年だったのに  
な。だいたいだな、ヤツが読者で  
マンガとかを投稿してたころは、  
こっちのいうコトをハイハイと聞  
いてくれたし、仕事時間も……。

水兵 ……あのう、もうこのネタ  
やめませんか。ホントに。

提督 お、ノリ弁ご苦労。さて、  
このゲームのシステムは、今まで  
の光栄っぽくないよな。その点に  
ついてはどう思った？

水兵 そうでありますねえ。「信長  
の野望」シリーズにすっかり馴染  
んでいる自分としましては、やっ  
ぱり戸惑いました。あまりにも管  
理しなければならぬパラメータ  
ーが多すぎて、にっちもさっちも  
いかないって感じてあります。

提督 海戦部分だけを考えれば、  
同じようなゲームに、アスキーの  
「フリートコマンダー」があるが、  
こちらは提督の決断とは対称的に  
パラメーターの数が非常に少ない。  
どちらも、シミュレーションゲー  
ムとしてよくできているだけに、  
この思想の違いはおもしろいな。

水兵 は、自分もシソーノロー  
には気をつけてるであります。

提督 ……。

水兵 エー、自分といたしまして  
は、わかりやすく、アツくなれ  
るゲームをグッドなゲームと思っ  
ていますんで、提督の決断に関し

## プレイバックWWⅡ パート② 軍事会議

たとえ頭に“軍事”なんていかめし  
い言葉がついていても、しょせん会  
議は会議。小学校のクラスで行なわ  
れる学級会や月刊雑誌の編集会議と  
同じレベルのものなのだ。会議にか  
かる責任の重さはちょっと違うけど  
ね。学級会といえば、私の記憶では、  
ほとんどの生徒は何も言わずにボー  
ツと座っているだけだったな。たま  
にひとりかふたり、ミョーに張りき  
っているヤツがいたけど、たいてい

こういう人って生徒会関係の仕事  
をしているか、または将来すること  
になるんだよね。べつに彼らをどう  
こう言うつもりはないけど、聞いて  
いるほうが恥ずかしくなるあの独特  
のしゃべり方だけは何とかしてくれ  
て感じだった。大人になっても変わ  
らないのかなあ、アレって。

ところで、会議といえば元幕内の、  
ホラ、あれ、地味なひと。なんだっ  
け、えーと、魁輝！ 良かったあ。



ちなみにこれはMマガの編集会議の  
様子。活発な意見の交換がこの机の上  
で行なわれているのだ。これを本当と  
するかワソとどるかはおアナタの自由。

てはちょっと……って気がするん  
ですが、具体的に“ここがいいぞ”  
という点を教えていただけないで  
ありませんか。

提督 みんながみんな、貴様のよ  
うに単純なゲームを好んでいるわ  
けではない。このゲームのように  
あらゆる要素を徹底的に数値化し、  
リアリティーを追求したものを好  
む人だっている。ただ“難しそうだ  
からヤ”じゃいかんぞ。

水兵 ええ、まあ、そんなもんで  
ありますかねえ……。

提督 そんなもんだ。

水兵 たしかに戦艦マニアには喜  
ばれそうでありますね。どんなジ  
ャンルにしても、マニアは凝り症  
だから。

提督 じつは私も戦艦にはチトウ  
るさいのだ。んじゃ、第二次大戦  
の戦争問題について熱く語り合  
おうか。夜が明けるまで。

水兵 あ、自分はパトロールがあ  
りますので……。

提督 太平洋戦争とは、そもそも  
だ、な、侵(中略)だいたい、教科書  
にも載(後略)。

水兵 (困った顔して)て、提督、  
話題をゲームに戻したほうがいい  
であります。

提督 そうか。

水兵 それにしても、かつてMSX  
でこれほどシステムやデータが複  
雑なゲームはなかったですよ。な  
つまり、今まで物足りなさを感じ  
ていたハードシミュレーション愛  
好家にも、やっと満足してもらえ  
るモノが出た、ということでシメ  
ましょうよ。

提督 そうだな。その前に、この  
お値段についてどう思うか。

海賊ピロリン丸 よう！ おふた  
りさん！ どうだい調子は？ ビ  
ンピンかい？ OH！ そいつは  
グーですネッ！ ワターシはコー  
エーのソフト、ベリーベリー、エ  
クスペンシブだと思います！  
でハ、バッノハイ！

水兵 ……。

提督 ……。

水兵 ビ、ピロリン丸、ですか。  
唐突に現われて唐突に去ってい  
いたけど、なかなかいいコトつい  
てでありますね。

提督 たしかに値段は張るよな。  
でもさ、何メガもROMを積んで  
るし、データ量も膨大だし、その気  
になって遊べば半年は十分楽しめる  
わけだから、みんなその点納得  
して買ってるんじゃないのかな。  
水兵 ただ、シミュレーションゲ  
ームのビギナーにとっては、とも  
すれば損をしかねませんね。

提督 史実の太平洋戦争のこと  
や、艦船のことなど、ホントに何  
も知らない人がこれを買ったら、  
ちょっと辛いだろうな。でも、そ  
んな人が、わざわざ高いお金出  
して買わないだろう？

水兵 要するに、オタク向けか。

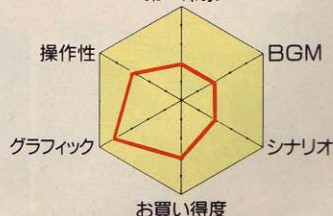
提督 ミもフタもなく言うな。

水兵 イヤーン。

提督と水兵  
(またデブとチビ)

### 5段階評価

第一印象



提督の  
決断くん  
第1234567回





# キサナと俺とは同期の桜、とくれば

## X・na(キサナ)

色っぽいお姉さんばかりが登場する、男にとっては夢のような世界。それがすけべソフトだ。でも、時代は男女平等の世の中。ここらでひとつ、美少年ソフトでも誰か作ってみてはどう？ 私はいやだが。

うひゃあ、見開きでエッチゲームのレビューだあ。ついに「すけべで悪いかっ!!」の波がレビューにも押し寄せてきたか、って感じだな。うーむ、複雑な心境だな。

さてさて、この「キサナ」をゲームのジャンルで分けるとすれば、3Dタイプのロールプレイングゲームということになるんでしょうか。3D表示されたダンジョン内をテコテコと歩いてエンカウトしたモンスターと戦う、RPGの古典「ウィザードリィ」と同じシステムなのであります。ただウィズと違うのは、ゲームの中に登場するキャラが主人公をのぞいてすべて女の子、それも美少女ばかりということ。これぞまさにすけべソフトの王道を行く展開。

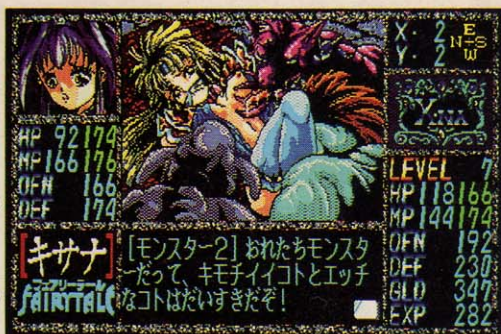
が、私はもともと3Dモノは得意

ではないタイプ。でもマジメにマッピングするのもシャクなので、しょーがないから一生懸命ダンジョン内の構造を頭にたたき込んで解いてみました。でも4階以上はマッピングしちやいしましたが、そこで感じたのはこのゲーム、女の子のグラフィックというゴホウビがなくてもそこそこ遊べる作品になっているんですよ。

ただ、ゲームの内容だけだとバランスにちょっと難アリでした。主人公の攻撃魔法を使えばたいがい敵は一撃で倒せちゃうところや、何とんでも冒険中にレベルが上がると体力、魔力ともにマックスになるのはやさしすぎ。ダンジョン内に仕掛けられたワナも簡単にはずせちゃうしと、サクサク進めるのはいいけども緊張感あふれるゲームバランスにしてもよかったんじゃないかな。若いうちは苦労は買ってでもしろ、っていうでしょ。そりゃ関係ないか。



とりあえず、迷宮内で迷わないようにしましょう!



■フェアリーテール MSX2 6800円 [税別] (2DD)

キサナのストーリーは、気ままなひとり旅を楽しんで暮らしている風来坊(主人公のことね)が荒野でくたばっているというかなり情けない状況から始まります。で、現実だったらここで終わりになるはずなのに、そこを偶然通りかかったメイという少女に助けられるというところがいかにもRPG的な話の進め方。さらにさらに、メイの家に泊まった次の日に突然メイの姉のフローラがモンスターにさらわれてしまったからさあ大変! 一宿一飯の恩義もあるしということで、主人公である風来坊、もといさすらい



◆ダンジョンの中には、ヘンな気にさせちゃうポスターが貼られていたりするぞ。

の剣士はモンスターたちの棲みつく塔へと出かけて行くのであります。……うーん、こういうのってありがちな展開だなあ。

で、この塔の中にフローラを始めとする女の子が捕らわれているわけなんだけど、ここで登場する女の子のグラフィックがそれなりに気合を入れて描かれているのに対し、モンスターのグラフィックは小学生が描いたのかと思うようなヘンなモノを想像させるヤツらばかり。制作者側がそのヘンを狙っているのかどうかは知らないけど、なんか不自然さを感じさせて不安な気分させるのです。ま、見せるべき部分は下に載せたようにしっかり見せているからいいんだけどね。でも、気になるなあ。

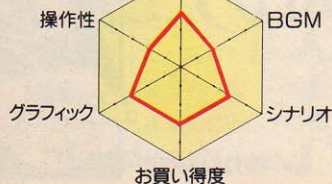


◆モンスターを倒して集めた金でせせせと装備強化にはげむ。RPGっぽいでしょ。

評/ロンドン小林  
(でも一番ハンパなヤツ)

### 5段階評価

第一印象





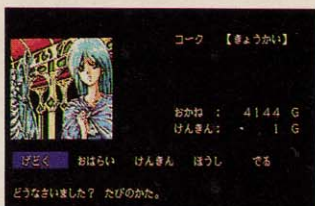
# みんないる、みんないる、とくれば イルミナ!

エッチゲームの世界では、当然のように女のコの裸がポンポン拝めてしまう。このことから察するに、エッチゲームの世界は気温がものすごく高いと見た。うーん、我ながらみごとな推理。

うひゃあ、見開きでエッチゲームのレビューだ。ついに「すけべで悪いかっ!!」の波がレビューにも押し寄せてきたか、って感じだな。って左にも書いてあるか。まあ、無理もないかも。最近発売されているMSXソフトの半分くらい(半分以上?)はエッチゲームなんだし、こういった現状を無視するのは不自然だからな。そんなワケであーだこーだ言っても始まらないので、いつもどおりに行くか。いつもどおりに。うん。

「イルミナ!」はゲームシステムの分類上、フィールドタイプのロールプレイングゲームということになる。平面マップ上をテコテコ歩いてエンカウトしたモンスターと戦う、ごく一般的なスタイルだ。でも画面の雰囲気やプレーヤ

ーキャラの移動のしかたは「サク」などのリアルタイムロールプレイングゲームみたいなので、見た目はなかなか新鮮だ。プレーヤキャラのうしろをピッタリついてくるパートナーキャラも、けなげでイゼ! そのほかにも細かい部分でワリと気がきいている点が嬉しい。ちょっと消化不良かなって気がしないでもないけど。で、操作性はというと、これがイマイチ。キー反応はニブいし、モンスターと遭遇するたびにいちいちディスクを読みに行くのでイライラしてしまう。あと、ゲームバランスもいいとはいえない。とく



◆教会の女のコは結構かわいいけど、道具屋のババアは怖い顔をしているのだ。

## とりあえず、失われた記憶を取り戻すのだ!

に戦闘のバランスは強弱が極端すぎて、ちっともハラハラしない。いくらエッチゲームだからといっても、グラフィック以外の部分でもちゃんとサービスしてほしいものだ。となると、このゲームの評価は、個人の絵柄の好みにかかってことになる。画像はあまり美しくないけど、描かれているものはそれなりにエッチなので、下にドバーッと載せた写真を参考に購入するか否かを決めてほしい。ただ見るだけでもいいけど。見ながら何かしてもいいけど。

とまあいろいろと言いたいことを言ってきたけど、最後にもうひとつ。「ストーリーがおもしろくない!」。そりゃーたしかに記憶をなくした主人公の過去や、オープニングデモに登場した女性の正体は気になる。でもそれがいったいどうしたとゆーのだ。これは最近のエッチゲーム全般に言えること

■カクテルソフト MSX2 6800円[税別](2DD)

だけど、舞台設定やストーリーがあまりにも平凡すぎる。普通のロールプレイングゲームのストーリーに女性の裸を挿入しただけでは全体の流れがチグハグして、エッチシーン自体の魅力が十分に発揮できないのではないだろうか? それならいっせグラフィックデータ集にするか、ディスクマガジン形式にしたほうがまだマシだ。おや、厳しい意見だこと。

「エッチゲームならではのブツとんだ設定」というヤツが今後の作品の課題だと思うんだけど……うーん、やっぱ、絵がきれいなら売れちゃうのかなあ。そうだと、ちょっと寂しい気がするな。いくらエッチゲームといっても、ゲーム性は無視したくないね。うん。



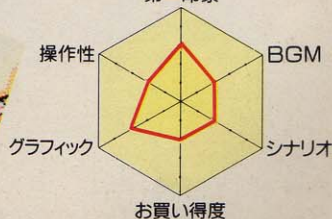
◆ウン、よくあるねって感じの戦闘シーン。モンスターに色気は微塵もない。



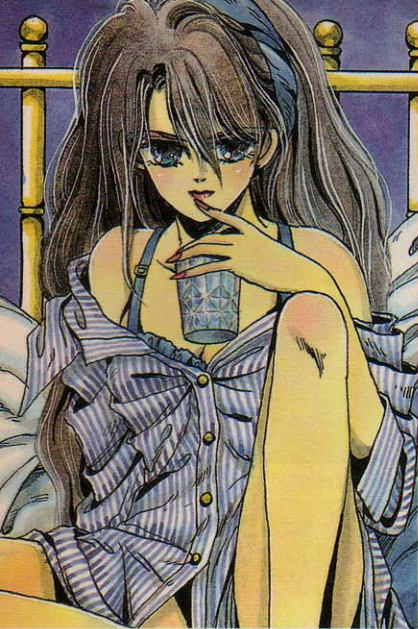
評/ぎ一  
("愛情のない結婚"はやだな)

5段階評価

第一印象







もりけんの

# すけべで悪いがっ!!

すけべソフト業界にもブランド嗜好があるとは知らなかった。ブランド作品ははずれがないのが長所。しかし、そこには大きな落とし穴が……の巻。

ちょっと前にすけべソフトの話でポバイ誌に取材を受けた。内容はすけべソフトのベスト10を紹介して、それに現在のすけべソフトの状況を俺に解説してもらいたい

というものだった。あの天下の大雑誌ポバイですけべソフトの紹介だと！ すけべソフトはそんなにメジャーになってきているのか？と、疑問を持って、そのことを逆に聞いてみたのだが、「そうですね、でもこの特集は裏ベスト10という企画ですから。はははは」と言われてしまった。そうだよな、パソコンソフトでさえ、まだまだ

マイナーなのに、パソコンのすけべソフト風情がメジャーになるわけがない。ま、この手のものはあまり有名になり過ぎてもいいことはないから、このままでいいのかもしれないな。

で、そのとき売れ行きのいいすけべソフトの一覧表を見せてもらったのだが、やはりすけべソフト界でも、有名ブランドの作品の売

れ行きがいいらしい。俺はこの業界はブランドより作品のグラフィックの良し悪しだけで売れ行きが決まるのかと思っていたのだが、実際にはブランドの影響は大きいのだな。こんなところでまでブランド嗜好が、と思ってしまうが、ユーザーにしてみれば危ない橋を渡るより、やはりブランドに走ってしまいたくなるのも当然だろう。

## フェアリーテール海賊版

■フェアリーテール MSX2  
3900円【税込】TAKERUで販売(2DD)

## ◆(ドラゴン・シティ) X指定

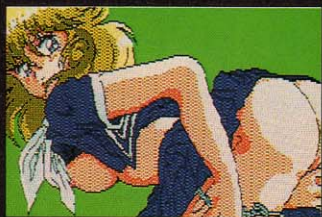
### ◆殺しのドレス2



【教 授】ものおりのじまりは、のうごなベッドシーンからでした。



### ◆リップスティック・アドベンチャー2



### ◆ストロベリー大戦略



### ◆X-na(キサナ)



新作ソフトのコーナーでも紹介されているので細かい説明は書かないが、要するにこれは、今までに発売されたフェアリーテールの人気ソフトのグラフィックを、安価でたくさん鑑賞することができるソフトなのである。すけべソフトが高いと悩んでいる人には最適なソフトだ。



しかし、無名メーカーもただそれに甘んじているわけではなさそうだ。1本目さえ当たってしまえばブランドになるわけだから、無名のメーカーも処女作にはかなり気合を入れている。値段を安くしたり、グラフィックを凄まじいものにするのはありがちなやり方だが、中にはおまけにアダルトビデオをつけてしまったものもあり、これが意外と売れているらしい。あと、パソコンの画像取り込みを利用した、いかにも裏もの的なソフトも売れているようだ。しかし、このタイプのすけべソフトのモデ

ルは、はっきり言ってかわいかったためしがない。まあでも、かわいくともアニメ調のすけべソフトの女の子と、どっちがいいのかはわからないけどね。

さて、話をブランドに戻そう。今、売れている有名ブランドはフェアリーテール、アリスソフト、エルフ、ディー・オー、バーディーソフトなどだ。これらのメーカーの新作はどれもコンスタントに売れるらしい。確かにいずれもそこそこおもしろいソフトを出し続けているし、どれを買っても外れることがないのが魅力だ。しかし、

こういうブランドメーカーになってしまうと、失敗するのを恐れて、冒険ができないのが最大の欠点だ。そのため、今までに売れたソフトと似たようなソフト、売れたソフトの続編といった、無難なものを作り続けてしまい、むちゃくちゃ凄くないのである。

そういうすばらしい作品は、やはりブランドになれなかったメーカーから出る場合が多い。こういうメーカーには、今度はいっちょほかでは真似のできないような凄いいことをやってやろう、という

意気込みがあるからだ。そういう点では最近の同人ソフトも似たようなもので、やはり意気込みがあるから、一般ソフトより数段優れたものがどんどん作り出されている。ただ問題なのは、無名メーカーにしても同人ソフトにしても、全部が全部出来がいいわけではなく、ひどいものはとんでもなくひどい、という点だ。ソフトの出来をパッケージだけで判断するのは非常に難しいからねえ。しかし、ブランド作品だけ売っていたのでは、この業界は進歩しないってことも考えてみてくれ。

## D.P.S.SG set2

■アリスソフト MSX2  
6800円 [税別] (2DD)

### ◆ ANTIQUE HOUSE



ピクニック中に突然降り出した大雨。主人公の青年とその乳母の娘テスは、やむなく幽霊屋敷と名高い古びた洋館で雨宿りすることになるのだが、という話。テスの性格が2種類用意されている。

### ◆ 朱い夜



ハイテク高層ホテルが火事に見舞われた。このホテルのオーナーである主人公は、逃げ遅れた客を救出するべく部屋に向かうのだった。主人公のタイプが善人と、浪速の商人のどちらかを選べる。

### ◆ いけない内科検診再び



「D.P.S.」に入っていた、いけない内科検診の続編。今回は由美子ちゃんの生理が遅れている原因を突き止める話。プレイヤーは大学生の青年が、大好きな女医になって話を展開させていく。



宇宙は、野望だけでは支配できない。

宇宙暦796年、銀河系はゴールデンバウム王朝が支配する銀河帝国と、その専制政治に反対する自由惑星同盟の両陣営が激しい戦闘を繰り返していた……。圧倒的支持を得た「銀河英雄伝説」を遥かに凌ぐスケールで、今新たな伝説が生まれようとしている。銀河英雄

伝説IIだ。帝国軍の若き天才ラインバルト、そしてヤン・ウェンリーの熱い闘いが、再び始まる。星系マップは従来の4倍、3Dグラフィックによる戦闘シーンなど、あらゆる面でパワーアップされている。田中芳樹原作の大人気スペースオペラ「銀河英雄伝説」。宇宙の歴史を変える闘いは、ここに始ろうとしている。

SPACE WAR SIMULATION  
**銀河英雄伝説II**

PC-9801シリーズ	X68000シリーズ	<b>絶賛発売中!!</b> ¥9,800(税別)
PC-8801SR以降	MSX2/2+ 	

イラスト 加藤直之 ©1990 BOTHTEC ©1990 QUEST ©1990 Micro Vision ©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム

**BOTHTEC** ボーステックソフトウェア

株式会社クエスト 〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8 TEL:03-3708-4711

※通信販売(送料サービス)は品名・機種・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

スタッフ募集 ゲーム企画・プログラマー・音楽担当者

採用係連絡先 TEL:03-3708-4712





# 銀河英雄伝説II DX kit

デラックスキット

●プレイするには「銀河英雄伝説II」が必要です。

- シナリオは7本
- 拡張ルールでプレイ
- 各提督の初期配備ができる
- 作戦中の艦隊の航路を表示
- 思考ルーチンの強化
- 曲目にボレロを復活

PC-88版 5月17日発売

MSX2版 6月14日発売 ¥4,800(税別)

銀河英雄伝説II DX+kit PC-9801 X68000 近日発売

●テレビ東京で毎週金曜の夕方5時より「銀河英雄伝説」のアニメを放送中です。



画面はPC-8801SR版です



# ディスクステーション

# #27



**Disc  
station**

## 7月9日(火)発売!

- もものはうす/メールボックス ■徳間書店インターメディア/MSX-FAN ■アスキー/MSXマガジン
- ハミングバードソフト/ハミングバードソフトニュース ■日本テレネット株/ザ・リンクスコンパイルコーナー
- コンパイル/連載ADVノーザンフォートナーズ・プラスターバーンハイスコアトライアル結果発表
- DSソフトウェアスクールズ投稿作品集・BGV・オンライン小説「タイムシンドローム第2章」
- あーとぎやらりい・マンスリーフォーチュン・アンケートネットワーク・にゃんぴユーザー投稿面データ・編集後記  
他、掲載予定。

MSX2 MSX2+ 2DD

スゴロクタイプRPC

ルーンマスター三国英傑伝

DISC 3枚組

¥6,800 絶賛発売中!

PC-9801 専用 (5インチ・3.5インチ各種)  
アドベンチャーゲーム

笑わせえるすまん

DISC 2枚組

7月中旬発売予定

¥3,980

### バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれておりません。

ニューDS1月号 (OD付き)	2,900円
ニューDS2月号/4-12月号	1,940円
DS#20 (3枚組)	2,980円
DS#21	1,940円
DS#22 (OD付き)	2,980円
DS#23-26	1,940円
DSPP「春号」	3,980円
DSPP「初夏号」	4,800円
DSPP「夏休み号 秋号/クリスマス号」	3,880円
DSDX#1「ルーンマスターII」	3,880円
DSDX#2「魔導師ラルバ」	3,880円
DSDX#3「にゃんぴ」	3,880円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円
アレスタ アレスタ2	6,800円
ラダーの冒険III - 闇に魅せられた魔術師 -	7,800円
ゴルビーのバイブライン大作戦	6,800円
ルーンマスター三国英傑伝	6,800円

DSS#0 (PC-9801用)	2,900円
DSS#1-3 (PC-9801用)	3,980円
DS9EX#1-2 (PC-9801用)	3,980円

- DS新刊準備号から7号までと、3月号は在庫切れです。
- 1月号-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6号まではTAKERUでも購入可能。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税+送料210円を、商品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り下さい。

宛名は「通販の王(子/女)様」係

### 92年度新卒社員募集

コンパイルは優秀な人材を切に求めている。

- ビジネスソフトの専任なら任せろ/の編集員したい人間/
- 弱のプログラムをちょちょいばっ/と組めるプログラマー/
- 超カッコいいメカから、とるけそうに可愛い女の子まで、描けてしまっデザイナー/
- コンパイルのサウンドをもっとパワーアップできるぜ/というサウンドスタッフ/
- アイデアの泉を自負する企画スタッフ/
- 会社運営はまーかせての総務する人/
- 取説やパッケージをもっとおもしろくできるぞという広報スタッフ/
- 歌って踊れる企画営業等々/

増大するユーザーの要望に我こそはと手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ。詳しくは下記の住所まで問い合わせね。

Disc 2枚組

¥1,940 (税別)

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、あらかじめご了承下さい。 ©1991 COMPILE DS#27



ついに誕生!!

# 視力回復

トレーニング講座



©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編  
器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

アメリカから上陸。  
全米で43万人がその効果を証明!  
画期的トレーニング遂に公開!

視力0.1以下でもあきらめるな! 遠視・乱視も訓練しだい。

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

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナーシステムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。



←A男くんの場合



→C子さんの場合



ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサヨ・ナラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけで楽しく、目標を達成することができます。特に10代から20代の近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえしがつきません。メガネやコンタクトは一生のハンデ。驚異の方法を体験してみませんか!

体験者の喜びの声

以前サッカーをやっていたメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。(加藤健二・20歳)



●このプログラムの開発者のご略歴●

★ユージンクオーリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士 レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国眼鏡振興協会でご活躍中。

中学に入った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果が抜群! 視力が1.0以上になりそうです。(島田龍也・15歳)



下図の要領でハガキに記入し、送って下さい。

お急ぎの方はお電話で!!  
☎東京03(3318)6111代  
●受付: 朝9時30分～夜9時 (年中無休)

案内書を無料で進呈!

〒166 東京都杉並局 私書箱44号 日本視力回復協会 G 425 係

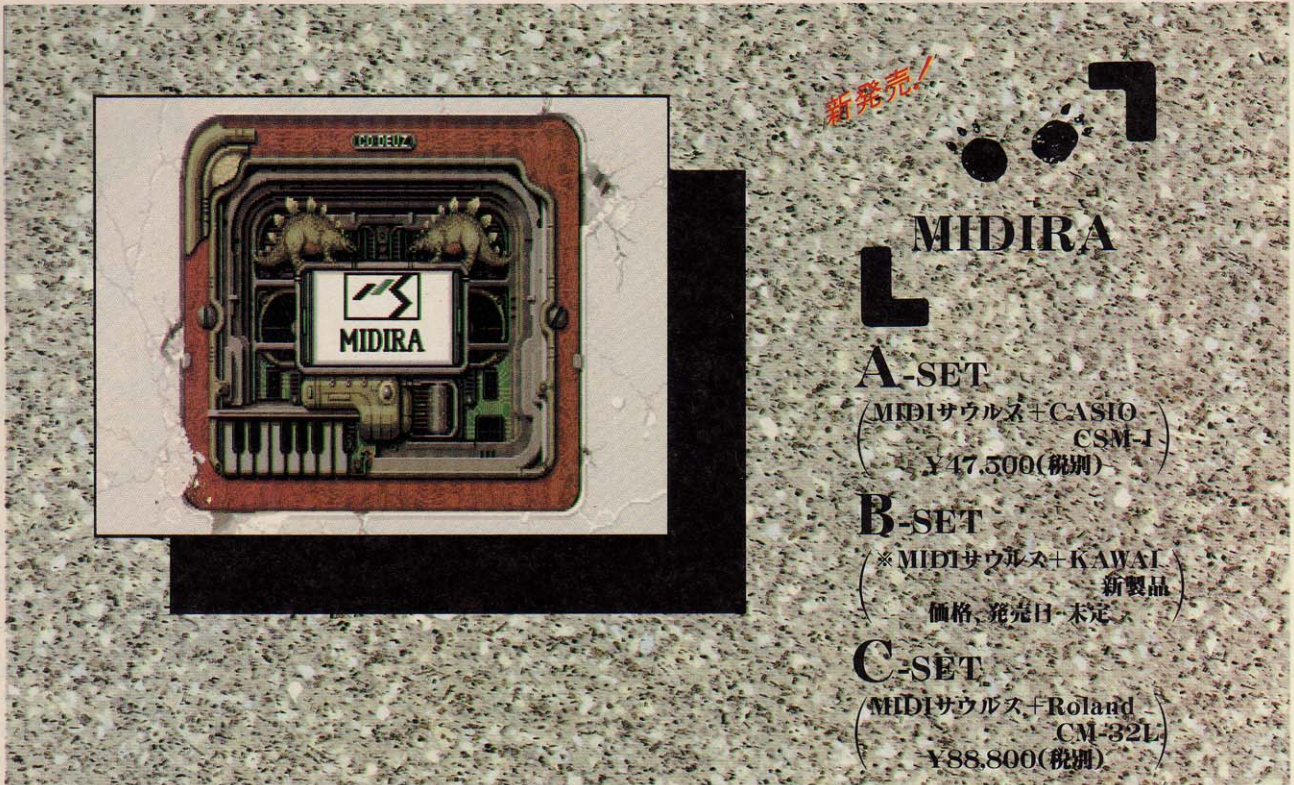
41円

「案内書送れ」

●〒住所  
●氏名・年令  
●電話番号

日本視力回復協会 〒166 東京都杉並区成田東4-36-15





新発売!

# MIDIRA

## A-SET

(MIDIサウルス+CASIO CSM-1)  
¥17,500(税別)

## B-SET

※MIDIサウルス+KAWAI 新製品  
価格、発売日未定

## C-SET

(MIDIサウルス+Roland CM-32L)  
¥88,800(税別)

※KAWAIの新製品は(KC-10)相当のものです。内容に変更のあった事を深くお詫びします。

**MIDI SAURUS**  
CO. DEEZ COMPUTER CO., LTD.

好評発売中!!  
**¥19,800(税別)**

新たにMSX-DOSを搭載致しました。  
つきましてはシステムDISKのみお送り下さい。  
最新バージョンと無料交換致します。  
詳しくは電話にてお問い合わせ下さい。  
※この商品はMIDI演奏が必要です。

**SAURUS LUNCH MIDI**

MENU  
おどるポンポコリン  
Truth  
Alone Again  
Venus  
その他全10曲

A-CASIO CSM-1用  
C-Roland CM32L用  
各¥3,400(税別)

このソフトは「MIDIサウルス」又は「MIDIRA」が必要です。  
「MIDIサウルス」「MIDIRA」等のBITのツールにて各種データ  
を取り込み編集する事が可能です。

**BIT** (株)ビッツ  
(株)コデュー・コンピュータ  
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14  
東宮/バレス神宮401  
TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

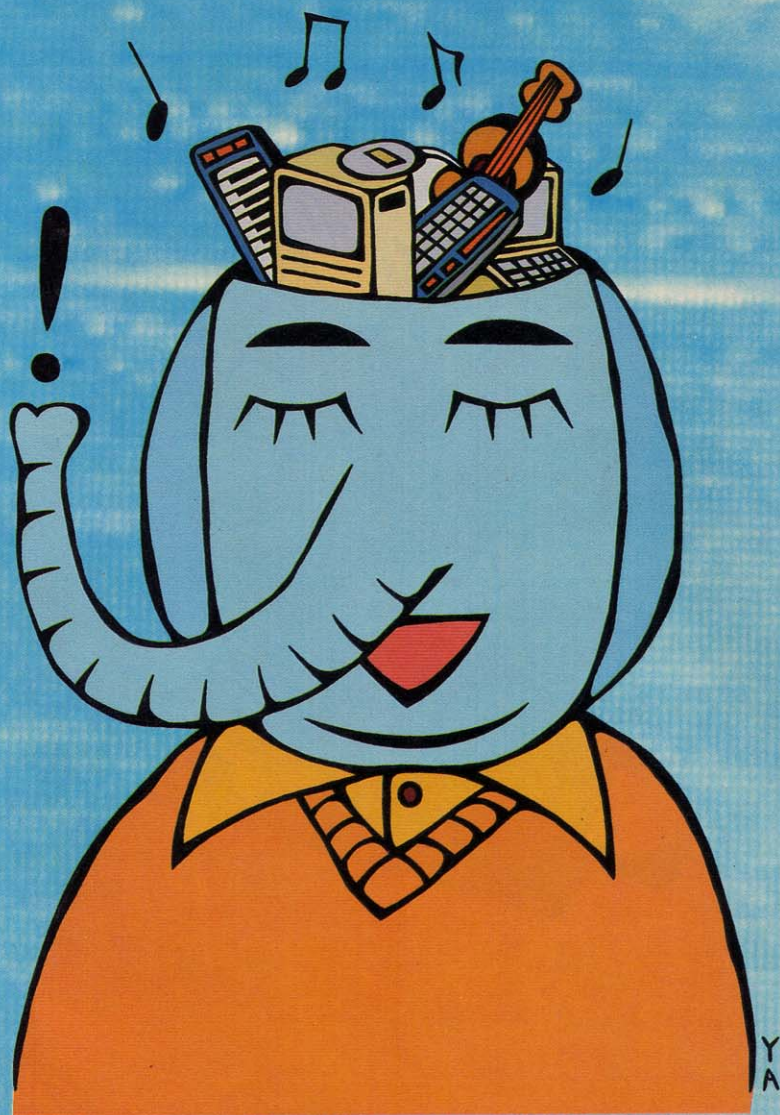
**通販販売のお知らせ**  
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「株BIT通販部」まで、お送りください。(送料は無料です。)

**株BIT<sup>2</sup>スタッフ募集**  
職種を問わず、詳しくは☎03-3479-4558へ。  
アルバイトもOK!



MSX turbo R 夏の全国縦断イベント

※このイベントの詳細内容は、  
本誌記事を見てね。



こんなの今までなかったね。

キミが主役のイベントです。

# 電遊フェスティバル

/23(火) 福岡(ベスト電器・福岡本店5F) ●7/30(火) 札幌(そうご電器・YES SAPPORO 5F) ●8/3(土)・4(日) 大阪(J&Pコスモランド)  
8/6(火) 名古屋(栄電社・テクノ名古屋) ●8/19(月)・20(火) 東京(東京パーン) ●8/25(日) 広島(ダイイチパソコンCITY 4F)

すでに一部のユーザーの間でウワサになっている電遊フェスティバル。7月23日の福岡を皮切りに、いよいよ全国縦断に向けてスタートするよ。

内容も各種ソフトハウスのステージイベント、創作ゲーム・CGの体験コーナーほか盛りだくさんで、まる一日遊んでも遊びきれない。

注目すべきなのは、このイベント、企画から演出、展示ゲームやCGの作品エントリーまで、ほとんどがユーザーの自由な発想によるということ。

その影の仕掛け人となっているのが、パソコンネットの「ザ・リンクス」。ネット内に「電遊フェスティバルコーナー」を設けて、

イベント企画や、創作ゲーム・CGの開発プロジェクトなどを進行中なのだ。このイベントに作品を投稿したい人、

またこの機会にザ・リンクスに入会して、何か新しいコトを始めたいという人は、下記の要項で応募してほしい。



THE LINKS

〈作品応募・入会申込み〉右下の資料請求券をハカキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。  
〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F 日本テレネット(株) リンクス事業部 〈お問い合わせ〉0120-251-063

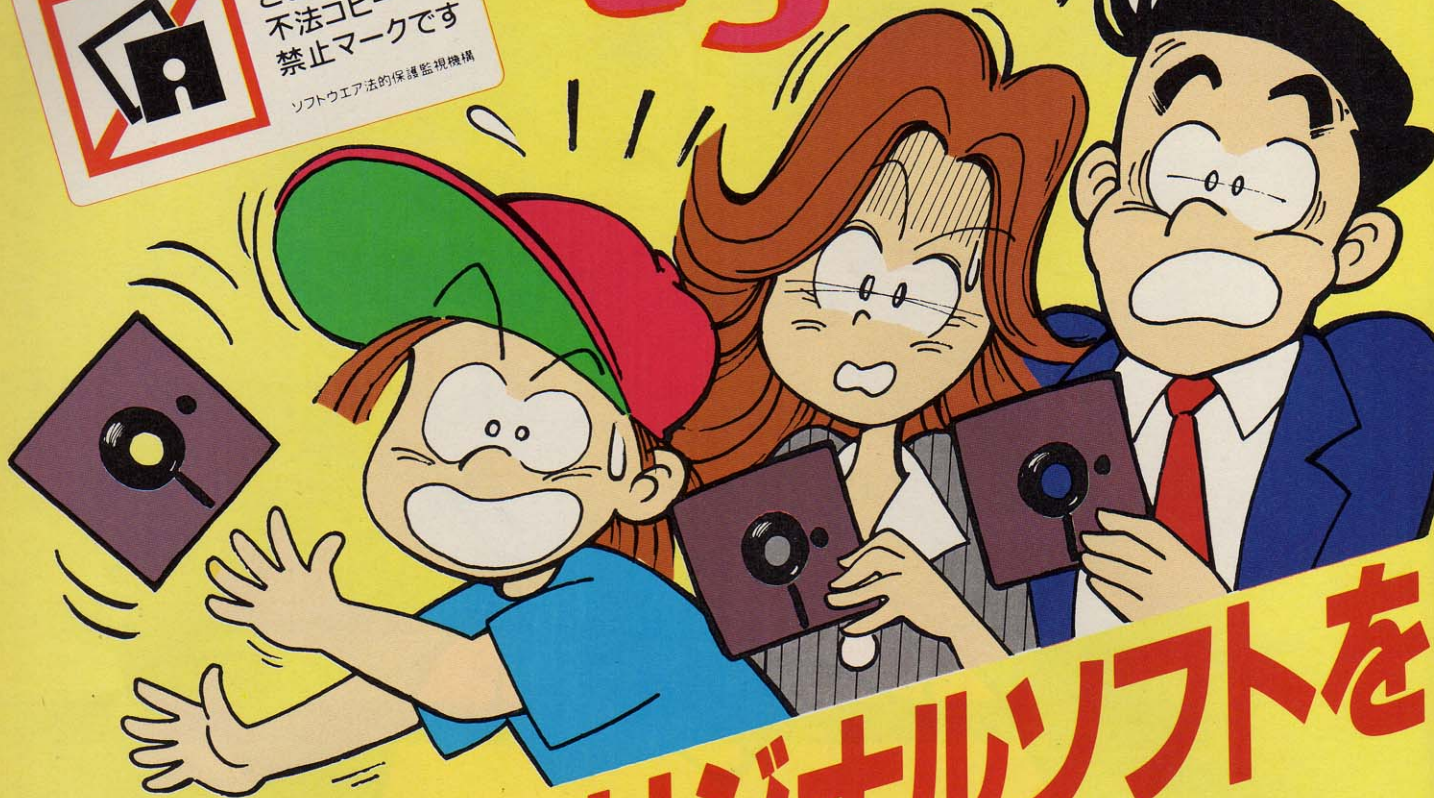


## コピー禁止マーク

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認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむづかくなってしまいます。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に。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。







**Q** 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？

**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、ソフトにはそういうものはありません。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。



**Q** 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ね？

**A.** 著作権法違反になってしまいます。しかしに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…。

**A.** お友達は正しい事をおっしゃっています。まず、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。



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

**A.** そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知して、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  
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・イー・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  
株クリエイイトーワ  
株クレオ  
有呉ソフトウェア工房  
クレイト株  
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キーウェイ  
株シャノール  
株新学社  
株新企画社

南シンキング・ラビット  
南ジー・イー・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  
株ストーム  
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  
ソフト屋しゃんばら  
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  
株ツアイト  
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・イー株  
株ファミリーソフト  
有風雅システム

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  
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  
ロークス株  
ロゴジャパン株

顧問弁護士 森本絃章  
<91. .20現在>

2月20日現在、151社にも及びソフトハウスに加盟していただいております。

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外神田島ビル4F



自分で買いなさい!

# 知ってますか!! ソフトウェアは著作物



コピーを一つ下さいな。



〈わくわくドキドキのゲームソフト、勉強の理解をすすめる教育ソフト、めんどうな仕事を助けるビジネスソフトなどは、すべて知的創造物として著作権法で保護されています。〉豊かでクリエイティブな社会を造るには、知的創造者の権利がきちんと守られなければなりません。

〈無断複製はよりよいソフトウェア開発を阻害します。〉



## ACCS

コンピュータソフトウェア著作権協会  
Association of Copyright for Computer Software

〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F  
著作権ホットライン TEL 03-3839-8783 FAX 03-3839-8764





◎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・システムズ・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

エグザクト

(株)エスシーアール

(株)エス・ピー・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)クリエイトワー

(株)クレオ

(有)呉ソフトウェア工房

グレート(株)

(株)ケーエスピー

(株)ケーピーエス

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エイ

(株)シャノアール

(株)新学社

(株)新企画社

(有)シンキング・ラビット

(有)ジー・イー・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)ソフトウエアジャパン

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

ソフト屋しゃんばら

(株)ソリマチ情報センター

(株)タケル

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)

アシュトン・テイト(株)

日本エス・イー(株)

(株)日本科学技術研修所

日本化薬(株)

日本クワイエット(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)ボックス

(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)ビッツー

ビー・シー・イー(株)

(株)ファミリーソフト

(有)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)タケル事務所

(株)ブレイングレイ

(株)ブロードバンドジャパン

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

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

マイクロプローズジャパン(株)

マスターネット(株)

(株)まつもと

緑電子(株)

ミリオンエンタープライズ(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

ロータス(株)

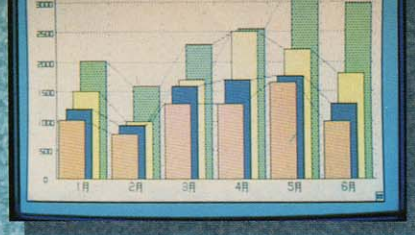
ロゴジャパン(株)

顧問弁護士 森本紘章

<91.3.20現在>

3月20日現在、155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。





**MSX** MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC [ビュ・カルク]

# ViewCALC

近日発売予定

MSX turbo R専用



価格14,800円(送料1,000円)

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

# MSX シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに  
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア  
「ViewCALC」新登場。  
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、  
グラフ機能をフルに活用した  
シミュレーションも可能です。

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum, max, modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

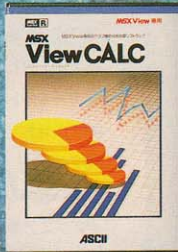
■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5・2DD) / マニュアル一式

必要

\*本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

\*「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。



あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

## MSX増設RAMカートリッジ

価格 30,000円(送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載/例えば、MSXViewの実行ディスクの内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムーズになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に準拠/日本語MSX-DOS2のマップサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R

■パッケージ内容：MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル

\*注意：MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

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

好評発売中

# MSXView

MSX turbo R専用



価格 9,800円  
(送料1,000円)

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、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」。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。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■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/ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：システムディスク(3.5・2DD)OverVIEW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





## 一步進んだ 周辺機器

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

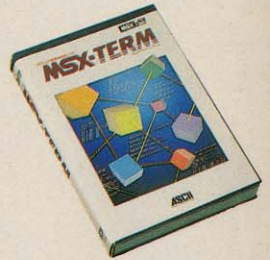
高速・高機能通信ソフトMSX-TERM [エムエスエックス・ターム]

# MSX-TERM

価格 12,800円  
(送料1,000円)

MSX-TERMは、各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。オートログイン、エディタ、バックスクロール機能など使いやすさを重視し、高速化の要求にも応えています。

- 特長：●インタレースによる漢字40文字×24行表示。●エディタ機能/通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、バックスクロールバッファからのカット&ペーストが可能。●バックスクロール機能。●自動運転に便利なマクロ実行機能/MSX-TERM言語により、オートダイヤル、オートログイン、自動運転が可能。●プロトコル通信/XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransit2をサポート。●MSX-JE対応。
- 対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
- 対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
- メディア：3.5-1DD (2DD)のディスク装置でも読み書き可能
- \*パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイスMSX-SERIAL232 [エムエスエックス・シリアル232]

# MSX-SERIAL232

価格 20,000円  
(税込み・送料サービス)

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

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

- 特長：●MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。●DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ転送が可能。●MSX標準のRS-232CインターフェイスとBASICおよびBIOSの互換性がある。●BASICとBIOSの技術資料を添付。
- MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台まで接続可能。●通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。●RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタ採用。
- 対応機種：MSX、MSX2、MSX2+、MSX turbo R
- パッケージ内容：MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル付き
- \*注意：ケーブルは付属していません。
- ▲「MSX-SERIAL232」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、(株)アスキー直販部(電話 03-3486-7114)までお願いいたします。



高速で大容量のメディア(HD)をサポートMSX HD Interface [エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス]

# MSX HD Interface

価格 30,000円  
(送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)を大量に保存しておくのに便利です。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応。

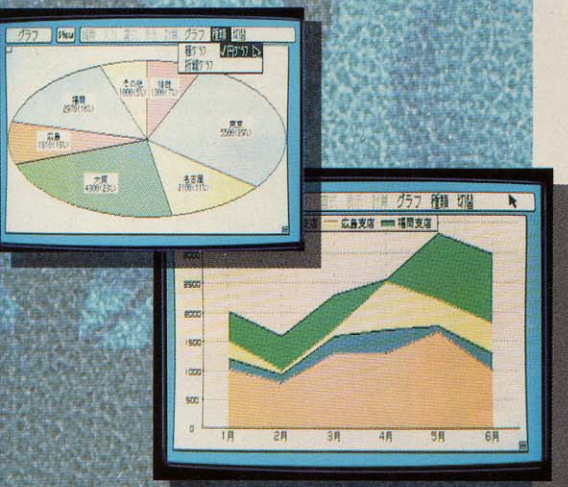
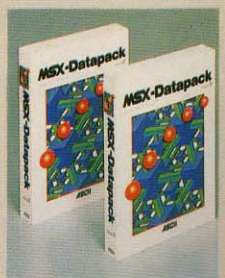
- 対応機種：国内製品8社24機種種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。
- ▲「HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。
- ご購入の申し込み・お問い合わせは、(株)アスキー直販部(電話 03-3486-7114)までお願いいたします。

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

# MSX-Datapack 価格 12,000円 (送料1,000円)

MSX、MSX2、MSX2+の機能を可能な限り、ハードとソフトの両面から統一的に解説した、MSXのバイブルです。MSXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージにした、MSXユーザー・プログラマ必携のパッケージです。

- 内容：●マニュアル編…ハードウェア仕様/システムソフトウェア/MSX-DOS/VDP/スロット/標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法/漢字ROMアクセスの方法/VDPのアクセス/VSYNC割り込みなど
- 対応機種：MSX、MSX2、MSX2+ ■対応OS：MSX-DOS1
- メディア：3.5-2DD
- ▲「MSX-Datapack」は全国有名パソコンショップでお求めください。





ログイン  
ボックス

# Wizardry

7/11発売

安田均監修  
佐脇洋平とグループSNE / 作  
定価 2,000円 (税込み)

## 真ウィザードリィRPG 基本システム

好評のウィザードリィRPGがさらに進化した。それが真ウィザードリィRPGなのだ。魔法が、戦闘が、さらにキャラクターのパラメーターまでもが新しくなった。これぞまさにアドバンスト。これこそが真のウィザードリィRPGなのだ！ 期待してもらっていいぞ。



### トレポー战役 〈キャンペーン〉

エセルナート全域にわたり展開するキャンペーンシナリオ集。マスタースクリーン付き。安田均とグループSNE制作  
定価 5,800円 (税別)



### ウィザードリィ生誕10周年記念 ウィザードリィマガジン

ウィザードリィ マニアのためのマニアによる雑誌。  
MSXマガジン特別編集  
定価 1,000円 (税込み)

### テーブルトークゲームシステム

安田均とグループSNE制作



### ウィザードリィロールプレイングゲーム 基本セット

ウィザードリィRPGはこれが基本！シナリオ3本付き。

定価 5,200円 (税別)



### サブリメント01 ダロスの盾

コンピューター版「ワードナの帰還」シナリオ付き！

定価 3,000円 (税別)



### サブリメント02 ノームの黄金を求めて

コンピューター版「リルガミンの遺産」シナリオ付き！

定価 3,000円 (税別)



### サブリメント03 ガザル=ボダの紅い疾風

コンピューター版「ダイヤモンドの騎士」シナリオ付き！

定価 3,000円 (税別)

### ウィザードリィカードゲーム

佐脇洋平とグループSNE / 作



### ウィズ・ボール

剛鉄の球を投げ、剛鉄のバットで打つ、ファンタジー野球ゲームだ。  
定価 2,500円 (税別)



### ウィズ・ボール 拡張キット

「ウィズボール」の追加カード集。前作がなければ単独では遊べません。  
定価 2,500円 (税別)



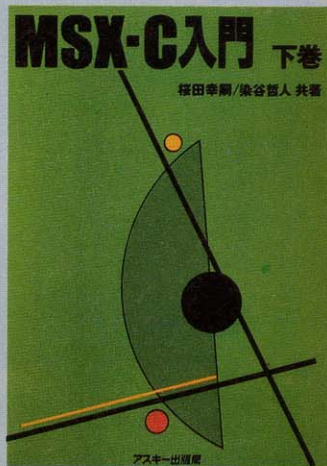
新発売

## MSX-C入門&lt;下巻&gt;

MSX-C実践バリバリプログラミング編だっ!

文法を知っているだけでプログラムは書けない。上巻で文法をマスターした方に、ゲーム作りを通してプログラミングの奥義を伝授。グラフィック画面やスプライト、PSGやジョイスティック/マウスなどの利用が簡単な特製ライブラリ付き。『ヒップマン』や『叩かれモグラ』などのゲームサンプルも満載。

桜田幸嗣  
染谷哲人共著  
A5判  
定価1,450円  
(税込み)



## DISK ALBUM 42

MSX-C入門 上/下巻

対象機種: MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR  
メモリ構成: 64Kバイト以上 メディア: 3.5インチ2DD  
価格3,500円(税別)

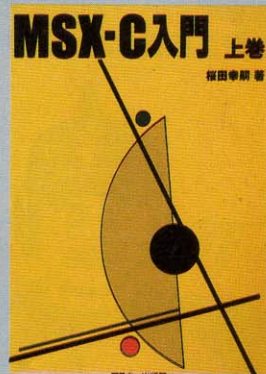
好評既刊

## MSX-C入門&lt;上巻&gt;

MSX-Cにジックリ取り組む基礎理解編だっ!

MSX-Cプログラミングの魅力を余すところなく紹介。基礎をしっかりと固めておくための解説書。MSX-Cのセットアップ、コンパイル手順、基本的な文法、簡単なプログラミングを解説。MSXユーザーのためのC言語入門書。

桜田幸嗣著  
A5判  
定価1,450円  
(税込み)



## MSX2+パワフル活用法

杉谷成一著 A5判 定価1,240円(税込み)

MSX2+で拡張された19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらにその機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載。



## DISK ALBUM 34

対象機種: MSX2+, MSXturboR  
メディア: 3.5インチ2DD  
価格 3,500円(税別)

パーソナルウィンドウシステム入門  
HALNOTEツールコレクション

福本雅朗著 A5判 定価1,240円(税込み)



MacやDTPの世界で注目を集めているWYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。ワープロや作図ソフトだけではなく、あなたのパソコン環境を向上させるための活用ツール集。

## DISK ALBUM 32

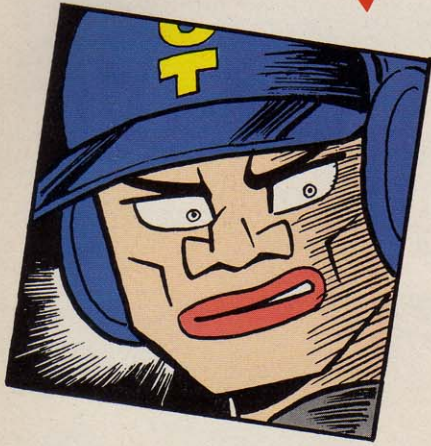
HALNOTE対象機種  
メディア: 3.5インチ2DD  
価格 3,000円(税別)



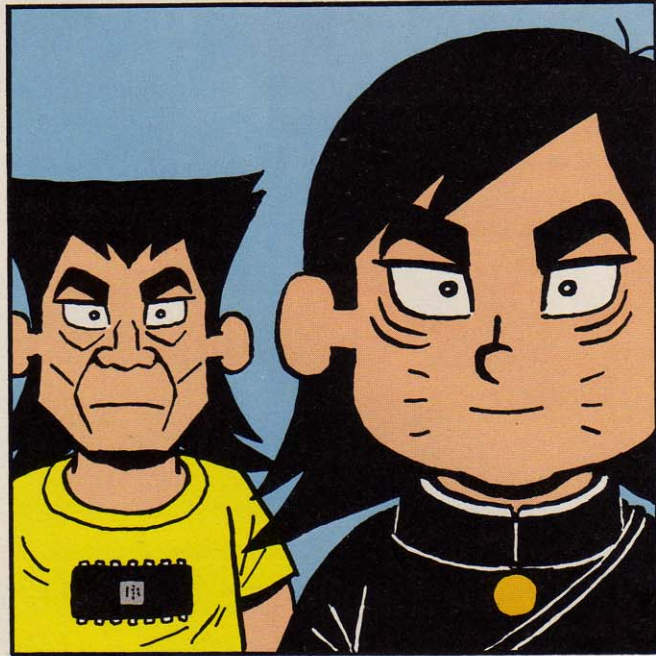
ログイン  
ボックス

# ベーしっ君II

荒井清和著 定価520円(税込み)

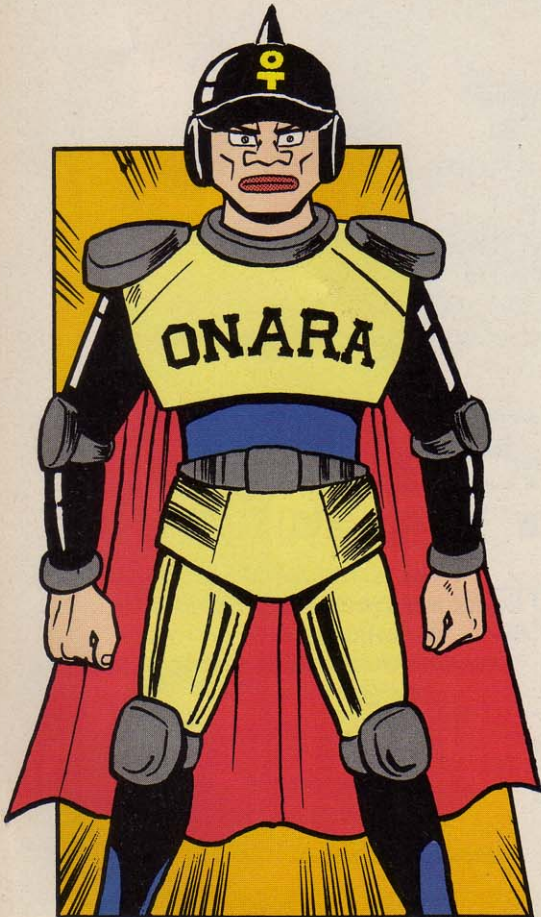


ファミスタロボットの異名をとる宿敵オナラーデにゲーム人形といわれた目森ベーしっが、東京ムード球場でのファミスタ対決で見せた必殺技とは? (『四角いスタジアム』より)



## 好評発売中!

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!!

好評発売中

### 大戦略Ⅲ'90 プレミアムスペック

S. ダイセンリヤカズ著 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! これはついにグレートコマンダーを超える!



ASCII

MSXギャルズコレクション

# MSX GALS' COLLECTION

MSXマガジンの人気連載  
「もりけんの  
すけべで悪いかつ!!」が  
ついに一冊の本になった!



すべてのページを  
もりけんが書き下ろした、  
MSXの美少女ソフトの  
集大成!

定価1500円(税込み)  
アスキームック

掲載ソフト数全50本

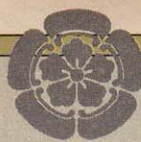
総画面数576点

300人以上の美少女を収録

13本のゲームの解答と6本のマップを一挙に公開

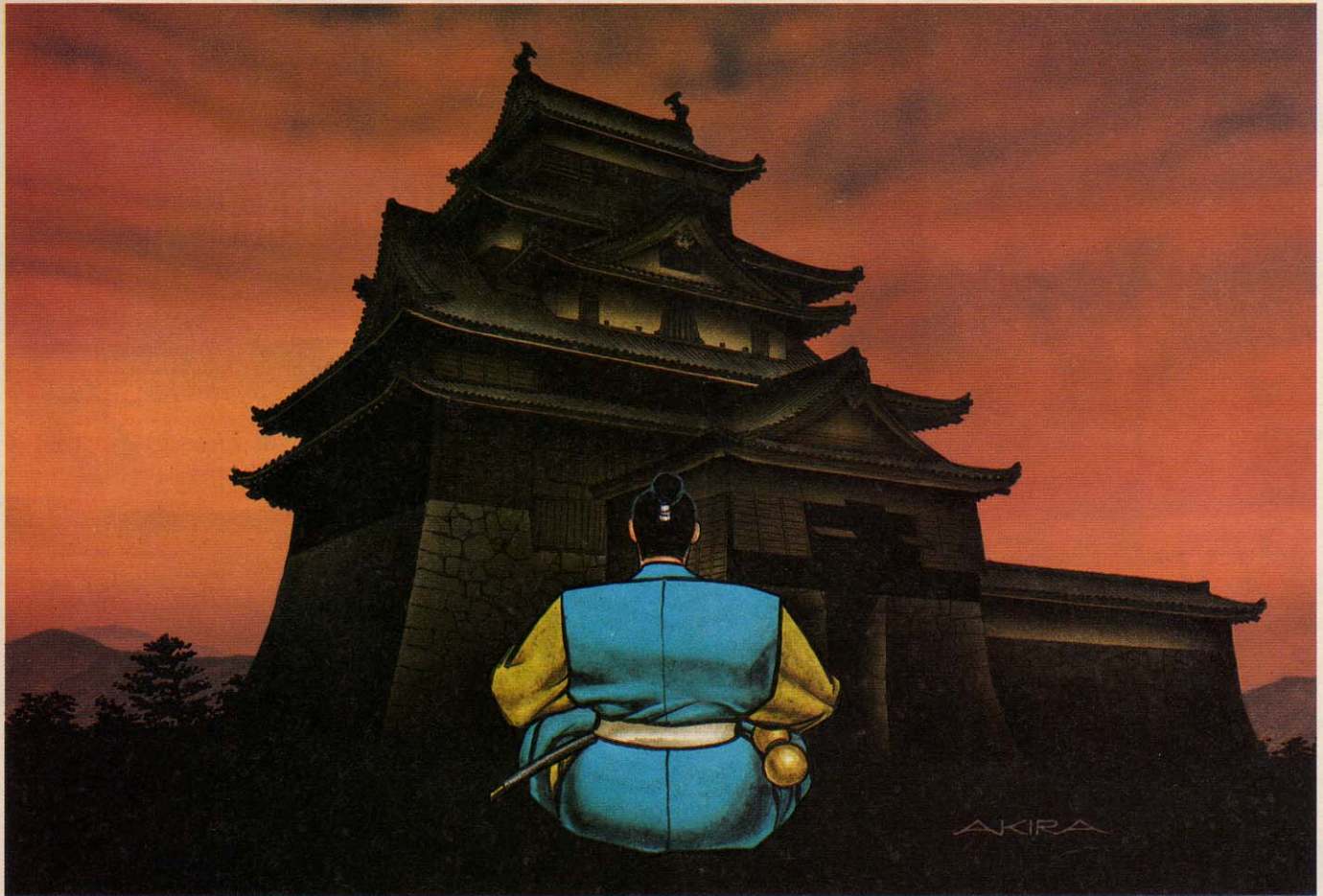


# 信長の野望



(題字 黒須翠峰)

武将風雲録



## 『信長の野望』の大特集でござる!



えー、戦国乱世。男たちが覇を唱え、激しくぶつかった時代。いいねえ。そこには知略、謀略、裏切り、そして熱い友情が芽生えたりしまして、またやたらと男臭かったわけですか。ムンムンと熱気ほとばしる暑苦しいくらいの男臭さ。いいじゃないですか。まあ女のあの妖しい香りも捨てがたいんですけど(過去に苦い経験アリ)。時代は今、「戦国」なんですな!

そう、キーワードは男。そりゃ、自分の部屋に籠もって、コソコソ

とエッチゲームに明け暮れる日々もいいです。欲望に身をまかせ、体が欲するままに行動するのもたまには悪くありません。でもね、歴史の書をひもときながら、信長の野望をプレーし、戦国武将の夢やロマンを追いかけるような、そんな日々があってもいいでしょ。

と、いうワケでして今、MSXでは光栄のシミュレーションゲーム『信長の野望 武将風雲録』が売られているんです。これを特集しないで、なんとするか!



●イラスト/望月 明





# 基礎戦略編

鳴かぬなら、  
鳴かせてみようホトトギス

このゲームはさまざまな戦術が存在する。天下統一の偉業を遂げるには、それらを臨機応変に使い分けねばならない。まずは戦国の軍神、上杉謙信を使って基礎戦術をレクチャーしよう。

## 4国 越後

# 上杉謙信の場合

### 内政・軍事

上杉謙信の治める越後は石高、商業が高く、兵数も申し分ない。加えて家臣にも優秀な者が多く、内政、技術値なども発展しやすいだろう。これだけ好条件が揃っていれば、ビギナーが適当にコマンドを出しても、そのうち何とかなってしまはず。上杉は速攻戦略だろうか持久戦略だろうか、問題なくこなしてくれるからだ。もし、このゲームを購入したばかりの初心者ちゃんだったら、とりあえず内政(とりわけ開墾)を重点的にこなうといい。米さえあれば金や兵

は後からついてくるものだ。

また、これはゲームの基本である富国強兵政策を体で掴む、という意味もある。石高や商業をどの程度伸ばせば、どれだけの兵数を養えるかを、覚えていけるだろう。

もちろん、この上杉謙信のように最初から国力、兵力が揃った国はそうそうない。担当する大名によっても違うのだが、たとえば、飛騨の姉小路や伊予の河野のような貧乏大名なら、いきなり米を売って兵を雇い急場しのぎという変則的な政策も必要だ。大事なのはいかに自分の置かれた状況を把握するか、であるわけだ。

### 合戦

内政が充実し、兵数も多くなってきたいよいよ合戦を仕掛ける。上杉くらいの大名になれば、まず他国から攻められることはないの、敵を吟味している時間はたっぷりある。まあしいていえば信濃の武田が脅威ではあるが、それでも武田から出向いてくることはまずない。ここで、どこの国に攻め込むかは、プレイヤーの戦略センスが問われるところだ。やはり東北を生産国にするために、陸前の蘆名や、出羽の最上あたりが狙い目ではないだろうか。



政治67  
戦闘100  
教養80  
魅力91  
野望15

史実でも信長に“合戦には強いが領地形成がヘタだ”とバカにされていた謙信。やっぱり政治力がもう少しほしかった。しかしその天才的な戦闘センスには、小手先の技など無用のようだ。

さて、兵数が200以上になったら、ためしに蘆名を攻めてみよう。上杉謙信の騎馬隊100だけでいい。たとえ総合的な兵数では劣っていても、上杉謙信の鬼のような強さには、そんなモノはカンケーない!

政治79  
戦闘53  
教養73  
魅力70  
野望55



上杉家の内政はこの直江景綱にすべておまかせください

直江景綱は上杉謙信の側近として内政、外交を任されていた人物。また、宇佐見定満は内政、戦闘と何でもこなす。

政治31  
戦闘85  
教養31  
魅力59  
野望52



この柿崎景家も上杉謙信の側近として活躍した。史実と同じように上杉家を裏切らなければいいのだが……。

全軍突撃ィ！  
越後兵の強さヲ  
思い知らせてくれろわ！

# 戦国武将、勇猛伝説!

ゲームでは戦闘力として、各武将の合戦での器量が設定されている。その戦闘力がゲーム中一番高く設定されている上杉謙信。彼は、史実ではどう戦ったのだろうか。

謙信の天才ぶりは、青年のころから発揮されていたようだ。それは謙信が17才、長尾景政が攻め込んできたときのこと。これを反撃、撃退した謙信は、敗走する長尾軍勢を追って米山の麓まで来た。すると、「眠くてたまらん。ここで寝ろぞ」と言い、道端の小屋で寝てしまったのだ。呆れた家来が起こそうとしたが、

謙信は叩いてもゆすっても目をさまさない。仕方なく、そのまま麓で全軍休憩ということになった。謙信、眠ること数十分……。敵がちょうど米山の頂上についてころだろうが、謙信はあくびをしながら小屋から出ると、「攻撃、かかれ!」と命令を下した。

なんと、追いついたのがちょうど敵が下だりかかっていた最中。坂道を下だっているところに背後から攻撃され、さしもの長尾軍勢も反撃すらままならず大敗北を喫してしまう。



もし、謙信が眠らずそのまま敵を追っていたら、坂の上から攻撃され、敗北していたかもしれない。そのとき家臣の宇佐見は、若い謙信に軍神を見たという。





織田信長



# 速攻戦略編

鳴かぬなら  
殺してしまえホトトギス

攻撃は最大の防御なり。自分の弱点をつかれる前に、攻めて攻めて攻めまくる！ 内政がどうの、石高がこうのと言ってるヒマなく、徹底的に叩き潰すのだ。反撃のヒマを与えるなよ。

## 24国 尾張

# 織田信長の場合

### 内政・軍事

この速攻戦略は、攻め込むタイミングや疲弊した軍隊の回復方法などが、ビギナーにはちょっと難しい。ゲームにまだ慣れていない人は、前ページの基礎戦略で腕を磨いておくといいたいだろう。

さて、この速攻戦略のポリシーは、とにかくにも攻撃あるのみ。敵が戦力を整える前に、疾風のごとく攻め込み、領地を奪う。なかば奇襲のような戦略である。

この戦略では国の内政はほとんど考えなくていい。ゲームがスタートしたら、開墾や投資など国造

りはしないで、可能な限り兵糧を売って兵を雇う。そして訓練と兵施しをしたら合戦だ！

この戦略の問題点は、優秀な部下(大名)がいる、大量の鉄砲がある、隣国が弱い、のいずれかがクリアーされていないと、失敗する確率が高い。しかし、成功すれば、敵が地固めする前に領土拡大が可能なので、見返りもおいしいのだ。また、飛驒の姉小路や伊予の河野など、自国が貧乏な大名は、ちまちまと内政に励んでもたかが知れている。この作戦で、貧乏な国を捨て、豊かな国を“乗っ取る”ことをオススメする。

### 合戦

シナリオ1、スタートしてすぐ、織田信長は全軍を上げて伊勢の北畠具教へ攻め込むべし。うちわけは、信長が65の鉄砲隊に、柴田勝家の騎馬隊15。敵は侮って野戦を仕掛けてくるだろうから、信長は一気に本陣へ攻め込み。柴田は兵糧の見張りで十分だ。地形効果と天候をうまく使えば、7日以内にケリがつく。伊勢を領地にしたら、すぐに米100を売り、兵を雇えるだけ雇う。その増強させた兵を80ばかり尾張に送り、守備を固めたのち、三好と同盟を組め。



織田信長

政治95  
戦闘87  
教養81  
魅力97  
野望100

すべての数値が合格点以上の超優秀大名、それが織田信長だ。戦に政治に、何でもござれ。ちなみに野望の数値は全武将中トップの100。史実ではその野望の高さゆえ敵も多かったのだが。

そして、返すやいばで紀伊の鈴木佐大夫を侵攻する。伊勢の残存鉄砲数にもよるが、50ほど鉄砲隊がいれば勝てる。鈴木は兵数が少なく、鉄砲を分散してくるからだ。この間約15分！ まさに速攻。

政治98  
戦闘71  
教養62  
魅力92  
野望78



羽柴秀吉

信長を担当するなら、内政はこの秀吉で決まりだ。一介の足軽から叩き上げただけあって、教養以外は問題ナシ！

殿、この猿めにおまかせください。なんなりとご用命を！

政治51  
戦闘87  
教養51  
魅力67  
野望64



柴田勝家

瓶割り柴田見参！  
信長公の天下統一を阻むものには容赦なし！

長光寺城では400の小勢で六角軍4000を撃ち破った豪傑。その際、残り少ない水瓶を割り士気をあおったという。

## 壮絶！種子島の威力

当時の人間は鉄砲のことをこう記している。種子島。長さは2〜3尺(約60〜90センチ)。あまりに重い鉄の棒で、その空洞のなかに妙薬をいれ、鉛の玉を込めて前方に身がまえ火をつける。すると雷光のごとき光と落雷に似た爆音とともに、的が瞬時にはじけとぶのだ。

この種子島銃は1543年、ポルトガル船が種子島の門倉崎に漂着したとき、種子島時義という大名がポルトガル人より購入したのが始まりであった。時義は鉄砲に惚れ込み、自国でも生産ができるように、鍛冶屋に

鉄砲の内部解析をさせている。

当時、日本の弓矢は射程距離約50メートル。しかしこの種子島銃は射程100メートル近くあり、殺傷力も強かった。この評判はまたたく間に広まり、約10年後には全国各地で生産されるほどになったのだ。

しかし欠点もあった。雨では使えず、そのうえやたらと重い。発射回数も少ないので、野戦の攻撃兵器としては、あまり役にたたなかった。事実、まず鉄砲で敵の騎馬隊に集中砲火をあびせ、敵の混乱に乗じてこちらの足軽隊が突撃、というのが当

時の一般的な戦法だった。野戦での鉄砲は、敵のそばをくじく程度の武器でしかなかったのだ。

しかし、信長は違った。信長

は、鉄砲の最大の弱点、その発射回数に目をつけたのだ。そして、ついに武田との戦いでその弱点を克服してみせる。それが周知のとおり、織田の3段撃ちなのだ。鉄砲の集中運用によって、絶え間なく射撃し、武田の

騎馬軍団に壊滅的打撃を与えた、あの長篠の戦いである。信長は、中世のこの時代にして近代戦のなんたるかを心得ていたのではないだろうか。





徳川家康



# 持久戦略編

鳴かぬなら  
鳴くまで待とう ホトトギス

チャンスはいつかやってくる。そのときまでじっと待ち、耐え、忍びましょう。忍耐こそ美德。我慢こそ勝利なのです。人が何と言おうと、つねに我が道をゆく。そんなアナタの戦略です。

## 1国 陸奥

### 内政・軍事

この持久戦略は、前ページの速攻戦略とはまったく逆の戦術。こちらのほうが簡単なのでビギナーはこの戦い方から入ってもいい。

戦術はズバリ、内政と軍備にひたすら力をいれろ！ だけだ。ちょっとずつ、しかし確実に石高を上げ、商業を増やし、兵隊を雇う。十分に地固めができたところで、のんびりと動き出す。まさしく動かざること、山のごとし。大物は、落ち着いて構えていればいい。

この戦術のいいところは、担当する大名がだれとか、貧乏な国が

## 伊達晴宗の場合

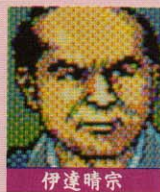
どうか、そんなことは一切関係ないことだろう。しよせん、時間がたてばみな同じ。人間さまがコンピューターに負けることなんてない！ と、これくらい意気は欲しいぞ。とはいえ、意気だけでは勝てないのも事実なので、とりあえず隣国の状態はマメにチェックしておくこと。

この伊達のようにCクラスからBクラスの大名だったら、最初の5年から10年は内政に専念していればいい。ゲーム後半はどの国も石高や商業などが高く、兵糧をこたまため込んでいるので、これを資金に次の国を奪え！

### 合戦

この持久戦略にはひとつ、重大な欠点がある。それは、合戦を仕掛けるのがゲーム後半なので、どの大名も戦力が充実しすぎている、ということだ。つまり兵数が多く、鉄砲を大量に所持している。これはひとたび籠城されたら攻略にはメチャメチャ時間を要する。

また、この戦略は上杉や武田、島津などAクラスの大名にとっては、不利な状況を作っているだけにすぎない。最初から飛ばせる大名には、わざわざ敵にチャンスを与えるこの戦略は進められない。



政治69  
戦闘60  
教養69  
魅力79  
野望68

伊達氏第15第当主。能力値はどれりもまあまあ。史実では、巧みな外交戦略(政略結婚など)で活躍した人物だけあって、魅力値が高い。いわば魅力的な東北の親父、といったところか。

いわば東北の貧しい土地で頑張る伊達家向きな戦略なのだ。気の長い人はためしてみよう。

**なんじゃ！ こりゃ！**

●どんな国も、ゲーム後半はこんなに鉄砲を所持する。

全	6588	右	高
10	兵	3999	高
350	鉄	987	高
	砲	999	

政治77  
戦闘76  
教養74  
魅力72  
野望69



片倉景綱

伊達さま、  
今までよくぞ辛抱して  
くださいました！

伊達家の重臣として活躍。ゲーム中盤以降に登場する。人材面で貧弱な伊達は、思わず「待っててよかった」な人物。

政治86  
戦闘84  
教養80  
魅力85  
野望93



伊達正宗

幼いとき右目を失明。奥羽を征服すると独眼竜と恐れられた。正宗がもう少し早く登場していれば、歴史は……。

今こそ反撃のときぞ！  
臆するな！  
我に続け！

## 戦国時代の忍者

忍者は当時、乱波や間諜(スパイ)などと呼ばれ、合戦前の情報収集や根回しなどに使われていた。



●編集部の忍者を雇う。仕事は情報収集。他誌の機密調査だ。あとジュース。

そしてあの有名な桶狭間の戦いでも、忍者は活躍していたのだ。今川軍は約二万五千の大軍を率いて尾張へ攻め込んでくる。対する織田が集められる兵はせいぜい四千がやっと。これでもとに戦えば、万にひとつの勝利もありえない。そこで織田信長は、まず今川勢の情報を徹底的に集めた。信長から直接命令を受けた乱波が、刻々と今川勢の様子を知らせにくる。敵が領内に入った場合の進路、大将が率いる部隊の位置……。

また、情報収集のほかにも、手のこんだ謀略もやっている。織田の前

線基地である丸根、鷲津の砦を苦もなく落とした今川は、意気揚々と進軍してくる。そこで百姓に化けた乱波が、今川義元が通る道筋に献上物を積み上げ、地に這いつくばって待ち受けたのだ。慢心の義元は疑いもせずその献上物を受け入れた。乱波はもみ手をしながら言う。「大高まで十五町、まっすぐ参られますと立ち木もなく暑うございます。この狭間の道を通りますれば立ち木多く暑さも凌ぎやすうございます」。

今川勢は罠にはまった。桶狭間の窪地に追い込まれたとも知らず、今川本隊は木陰に入って昼食を取り始めたのだ。このとき、すでに信長が桶狭間を見おろす太小ヶ根の高地に忍び寄っていると知らずに……。

●ちなみに編集部で忍者を雇う場合、相場は金1,00(約100円)である。高いか。

### だらけるな！





# 激突 戦国サバイバル

マグ2はシュンとなる

「信長の野望 武将風雲録」の8人プレーをMマガ編集部でやってみる……「シミュレーションゲームを大人でプレーするおもしろさを紹介する」という理由でこんな企画が始まったんだけど、ホントは「ただみんなで遊びたいだけ」

なのだ。ははは。でもこの記事を読めば、きっとキミも大人数でプレーしたくなる……と思うよ。ステキな賞品が用意された読者クイズもあるので(賞品はまだ未定。光栄の新作ソフトがいい?)、コイツは見逃せないね。

## 8人の猛者たち

実際に参加するのは以下の面々だ。ひとくせもふたくせもある連中なので、かなり白熱した展開が予想される。個人個人の人間関係にも注目したいところだ。

### ティラ三須

プレーヤーランクA/大名ランクC



徹底解析などのゲーム記事を担当。コワそうだけどネはいい人。シミュレーション歴は長く、初代「信長の野望」を徹夜でプレーした経験を持つ。でも食いしん坊なので、エサにつられる危険性大。あと権力にも弱い。

#### 東北の雄 伊達春宗

日本の最北端に位置する名門大名。史実では外交戦略に秀で、政略結婚を巧みに操り、伊達氏の地位を確固たるものにした。



### ヲタッキー鹿野

プレーヤーランクC/大名ランクA



ゲームAV情報など、Mマガのおたく的な記事を担当。声が大きく、口も結構ワルいので、編集部内で敵が多いとか。よく知らないけど、シミュレーションゲーム歴はないに等しく、唯一プレーしたのは「ディーヴァ」。

#### 戦国最強の龍神 上杉謙信

生涯を通じて、「義」のためのみに戦った好漢で、「戦国の世にありがたき人物」と唱われた。武田信玄とのエピソードは有名。



### ジャン本田

プレーヤーランクB/大名ランクB



ハードウェア、C言語など、難しい記事を担当しているが、以前はシミュレーションゲームの担当だった。昔とったきねづかで、地道で着実なプレーがモットー。私生活では何かとラブラブだが、それはそれだ。

#### 関東の覇者 北条氏康

戦国大名のはしりともいえる北条早雲の子孫で、関東一帯にその勢力を轟かせている。度重なる侵略を防いだ実力派大名。



### 林口口オ

プレーヤーランクC/大名ランクA



ショートプログラムなどを担当。つねに物事を冷静に判断し、ときには辛辣な意見を述べることも。でもダジャレのセンスは腰だけである。シミュレーションゲーム歴はゼロだが、彼のことだから何とかするハズ。

#### 甲斐の猛虎 武田信玄

信玄の率いる騎馬隊は戦国最強といわれ、数々の功績を残した。有能な家臣も多くいたが、そのほとんどが戦死している。



### ロンドン小林

プレーヤーランクB/大名ランクB



ゲーム担当のばか。彼の数々の奇行はログインやファミ通編集部にも知られたっている。さながら「にらさわピルのうつけ者」といったところか。目標は「全国制覇と本願寺の焼き打ち」だとか。がんばれよ。

#### 尾張の風雲児 織田信長

桶狭間の戦いで強豪今川義元を打ち破ったのち、怒濤のごとく隣国を制覇し、上京を果たす。光秀の謀反により非業の死を遂げた。



### ガスコン金矢

プレーヤーランクC/大名ランクC



本誌副編集長。大のバイク好きで、ツナギ姿もなかなかキマっている(少しヨイショ)。シミュレーション歴は「大戦略」を買ったけど封を切っていない」と言えばおわかりいただけるだろう。でも権力はあるぞ。

#### 天下の放浪將軍 足利義輝

室町幕府13代將軍。戦国時代ではその権力はないに等しく、信長などの有力な大名に利用され、「傀儡將軍」と呼ばれていた。



### ナモ戸塚

プレーヤーランクB/大名ランクD



その他担当。最近ロンドンの手下化がささやかれているが、本人は否定している。意外にシミュレーションゲーム歴は豊富なので結構あなどれない。でもへボいミスもよくするから、やっぱコイツは無視していいか。

#### 神風水軍の將 河野通宣

家臣の相次ぐ謀反や、豊後の大友宗麟、土佐の長宗我部などの侵攻に悩まされ、かつての名門河野氏は衰退の一途をたどった。



### 菅沢美佐子

プレーヤーランクD/大名ランクA



インフォメーション担当。今回の紅一点で争奪戦が繰り上げられることはまちがいないだろう。お色気攻撃もいまだ健在だ。シミュレーションゲーム歴を尋ねたら「ラスト・ハルマゲドン」ならまかせて」だってさ。

#### 最強の鉄砲大名 島津貴久

鉄砲を合戦にて実戦使用したのは、この島津貴久が初めてである。また、戦ばかりでなく薩摩領の経営にもその手腕を発揮した。





# 勢力分布図



## 1国 ティラ三須

内政ランクC 軍事ランクB  
人材ランクC 総合ランクC

## 13国 ジャン本田

内政ランクB 軍事ランクA  
人材ランクC 総合ランクB

## 24国 ロンドン小林

内政ランクA 軍事ランクB  
人材ランクB 総合ランクB

## 42国 ナモ戸塚

内政ランクC 軍事ランクC  
人材ランクD 総合ランクD

## 4国 ラタッキー鹿野

内政ランクA 軍事ランクA  
人材ランクB 総合ランクA

## 14国 林ロロオ

内政ランクB 軍事ランクA  
人材ランクA 総合ランクA

## 28国 ガスコン金矢

内政ランクB 軍事ランクD  
人材ランクC 総合ランクC

## 48国 菅沢美佐子

内政ランクA 軍事ランクA  
人材ランクA 総合ランクA

内政はその国の石高・商業、軍事は兵数・鉄砲、人材は家臣の数とその能力で、A～Dの4段階でランク付けた。

# 遊 戯 規 範

この記事は「信長の野望 武将風雲録」をMSXマガジンの編集者8人でプレーをして、その過程を読者に予想してもらうという、どこかで聞いたことがあるような企画です。でもまあ気にするな。ルールはなんでもあり。同盟、

口約束、裏切り、贈賄、お色気もあり。しかしゲームの途中でMSXの電源を切ったり、他人のコマンド入力を邪魔したりするのは禁止。シナリオは1555年の「戦国の動乱」で、入門モードの上級。そして他国の合戦は「見る」とします。



●各地に散らばるプレーヤーはもろんのこと、コンピューターが操作する隣国にも気をつけながらプレーしないとアツという間に滅亡だ。

●和気アイイとプレーをするみなさま。しかし何人かは本気になってコマンドを出していた。そんなアツク、大人げない。あ、怒ってるし。



# 1年後の情勢やいかに？

**問1** 1556年春の時点で、もっとも兵数が多い大名は誰であるか。左ページの8人の中からひとりを選んで答えよ。

これは領国すべての兵数を計算する。まず1555年スタートの段階では、林ロロオ担当の武田信玄が2国を有し、兵数200と断然多い。次に鹿野の上杉が150、本田の北条が140と続いている。金矢の足利の兵数は50、戸塚担当の河野は60

だが、総合的な国力の差で戸塚は伸び悩むだろう。



●やはり着実なプレーはスタースタートでいきなり攻め込む様子だ。

**問2** 1556年春までに、この8人の中でリタイアする大名はいるか？ いるとすれば、それは誰であるか？

やっぱりリタイアの本命はナモ戸塚率いる河野ではないだろうか。でも戸塚は学生時代、寝るのも惜しんで「信長の野望 全国版」を遊んだ過去を持つ。ただじゃ死なないかも。あと、金矢も危ない。危なすぎる。近くにいるのが戸塚の

河野とロンドン小林の織田じゃ、ロクな助けも期待できないし……。



●ちなみに三須はプレー時間は長いけど、そのため敵も多い。鹿野も多いらしい。



それでは、この8人にコメントをもらいましょうか。まずは三須。あれ、三須は？ え、またご飯を食べにいきましたか。ではラタッキー鹿野。「とりあえず当面の目的は神保(笑)なるほど。ジャン本田は「関東地方制覇の後北上」ですか。林ロロオは「上杉を潰してから九州を平定」。アンタねえ。ロンドン小林は「海外出兵するまで戦う」ら

しいし、ガスコン金矢は「ロンドン原稿運らすから攻撃目標」。菅沢は……。もう帰っちゃったか。  
＜クイズあて先＞

〒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

戦国武将風雲割拠で全国版 係



# のぶちやんと遊ぼう

## 信長の野望の歌

作詞/歌声クラブ 作曲/光荣



(全国版のメインテーマのふしで)

信長の野望

信長の野望

野望

フン フーン フーン フーン

フフフーン フーン

(誰かにやめろと言われるまで繰り返し)

## ウソ歴史小説

### 蝦夷の嵐

其之一 11歳の決断

時は1560年、春。京の都で室町幕府15代将軍の足利義昭が家臣の謀反によって殺害されたころ、蝦夷国(現在の北海道)では、領主蠣崎慶広の11歳のお誕生日会が盛大に行なわれていた。

「ハッピーバースデーユー」

派手に飾られた城内の大広間に、

家臣たちの陽気な歌声が響きわたる。日本の最北端は平和そのものであった。

「ねえ、じい」

宴も終焉に近づいたころ、慶広は世話役の真黒宇野須彦左衛門を呼び止めた。

「政治して、いいかな？」

## くりそつさん大会

信長の野望シリーズにはいろんな武将が登場するよね。顔のグラフィックもひとりひとりちゃんと用意されているけど、中には「どっかで見たことがあるよーな……」てのもあるハズ。そんな顔を紹介してしまえ、というのがココです。アナタも知り合いや有名な似ている武将を見つけたら、すぐ教えてね。



讃岐国  
十河存保



東京都  
戸塚義一

## お色気イラスト

唐突だけどカラーイラストを募集だ！ テーマは戦国時代に関するものネ。

静岡県 岡健二



■なんともマヌケ面をした信長だな。こーゆーへんなイラストも待ってるヨ。

東京都 大林仁



■うってかわってかわい顔の信長だ。こーゆーほのぼのイラストも待ってるヨ。

「ええ、それはもう結構でございます。してその内容は」

「兵隊さんを雇いたいんだけど」

彦左衛門の表情が曇った。

「たしかに隣国の津軽氏は我が国にとって脅威でございます。しかし今徴兵するのはかえって危険です。ただでさえ兵の士気が……」

「でも、やるの！」

慶広は両手を振り回しながら叫んだ。

3日後、蝦夷では大規模な徴兵が行なわれた。各地からのべ5000人の成人男子が城に集められ、蠣崎軍は総勢28000に膨れあがった。しかしこの政策がのち

にお家存亡の危機の原因になることを11歳の慶広は知るよしもなかった……。

\*この物語は、「信長の野望 全国版」で実際にあったプレーを基にできたものです。間違っても日本史の勉強に役立てようと思って読んだりしないでください。百害あって一利なしです。



## さあ、皆の昔も一緒に

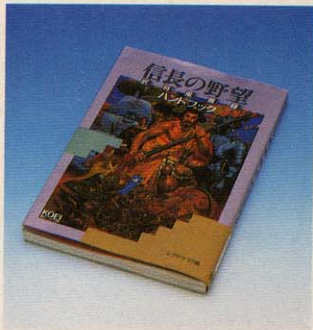
信長の野望ファンみんな、よっといで。そうでない人も遠慮なくよっといで。というワケでこのコーナーのおたよりを募集します。イラスト、信長の野望シリーズのBGMにつける歌詞、くりそつさん情報(知り合いの場合は写真を同封してね)、その他意見、希望など

があればなんでも送ってください。誌面に掲載された方全員に1000円分の図書券をプレゼントします。とくにナイスなおたよりを送ってくれた人には、さらにステキな景品を差し上げる予定!! さあ、今すぐ「のぶちやんと遊ぼう」係におたよりを送ろう。サンハイシ!



# 信長の野望の周辺のグッズたち

## 信長の野望 武将風雲録ハンドブック



先月号のインフォメーションでも紹介したけど、この本は武将風雲録をプレーするとき、手元にあると非常に便利だ。各種データがばっちりカバーされているので、計画的な戦略を立てれるぞ！

### こんな人にオススメ

光栄ファンは迷わず買い。なんてったってシブサワ・コウ著だもんね。

## 天と地と



やはり映画である！ ゲームの合戦で興奮した体には、良質の映画でさらにエキサイトしてほしい。そして戦国映画といえばコレだ！ 1万5800円[税込]でバンダイからビデオが発売されているぞ。

### こんな人にオススメ

レンタルビデオで借りた『戦国自衛隊』と『乱』に涙した豪の者。

## 戦国百人一話 I 織田信長をめぐる群像



この本には、織田信長をはじめとする戦国時代に生きた人々の逸話が書かれている。"茶道と政治の関わり"についても書かれているので、勉強になるぞ。青人社から1500円[税込]で発売されている。

### こんな人にオススメ

武将風雲録を"ゲーム"で済ませたくない知性派さんに。

## かつら



べつにコレがあるからといって、ナニがドーナツというわけではない。でも、こんなのをかぶってプレーするのも悪くないね(本当?)。パーティーグッズを扱っているお店で3000円前後で売っているよん。

### こんな人にオススメ

お金を浪費したい人、またはイロモノで名が通っている人。

# 光栄にきく

とまあ、堂々8ページにわたって信長の野望オンリーの記事を組んでみたワケだけど、ここまでやったからには光栄の人に何かメッセージをもらうしかない！ よくわかんないけど、もらうしかないのだ！ さっそく我々スタッフは横浜市にある光栄本社を訪ね、デザイン部の松井さんと高津さんにお話を伺ってきたぞ。まあ、読め。



■これが光栄の本社ビルだ。けっこう、かっこいいよな。

——信長の野望 武将風雲録の人気はすごいですね。どういった点が人気の理由だと思いますか？

松井 そうですね。まずシリーズ4作目ということで、ゲームシステムがだいぶ確立されてきたことが挙げられます。そして、シリーズ全体をとおしてのファン層の広がりもありますね。あと各要素のデータが細かくなって、よりリアルになったことでしょうか。

——なるほどなるほど。ところで光栄さんは、新作を必ずMSXに移植してくれますよね。MSXというハードについてどのようにお考えなのでしょうか？

松井 うーん、そうですね……ハードの性格上、いい面も悪い面もありますけど、ウチのほうではその精度に合わせてソフトを開発していくという方針です。ハード自体は、ゲームをするシステムとして是非常にいいものを持っていると思います。

——今後の展開といったものは？  
高津 基本的には今まで同様、PC 88や98で開発したソフトを随時移植していくつもりです。

——そうですか。頼もしいなあ。では最後に、ユーザーにひと言お願いします。

高津 MSXというハードの性質を考えて、よりよい状態で遊んで



■手前が高津さん、奥が松井さん。松井さんは、ややウツチャン似？

もらえるように移植していますので、歴史シミュレーションものに限らず、ほかのジャンルのゲームにも期待してほしいですね。

松井 MSXはパソコンの中でもひとつの categorie を確立しています。ウチはそれを重要視していますので、今後ともMSXには力を入れていきたいと思ひます。

——今日は本当にありがとうございました。



日本の“すごろく”(?)、中国の“三国志”が一緒になるとこうなる!

ルーンマスター

# 三国英傑伝

『三国志』と『ルーンマスター』を一緒にして、さらにコンパイル風の味付けを加えて出来上がったのがこの『三国英傑伝』。前作とはまた違ったRPG風すごろくに仕上がっているぞ。今回はこのゲームを遊ぶ前に知っておくと便利な役に立つ情報を紹介してみたのだ。



■コンパイル MSX2 6800円[税別]

「ルーンマスター」シリーズというのは、もともとコンパイルのディスクステーションに入っていたRPG風のすごろくゲームだ。この『三国英傑伝』は、ルーンマスターシリーズの3作目にあたる作品だけど、雰囲気は過去2作のルーンマスターとはだいぶ変わっているのが特徴だ。さしずめ今回は、「歴史シミュレーション風すごろくゲーム」といったところかな。

つまり、歴史シミュレーションの定番とも言える「三国志」を題材として、コンパイルならではの

オリジナリティーを盛り込んだすごろくゲームとなっているわけだ。ところで、シナリオは下のポイントで紹介しているように3つの時代に分けられている。時代別に4人の英雄を選択できるようになっているけど、それによるゲーム展開の違いはない。つまり、サイコロのいい目を出せる者こそがこのゲームでは勝者なのだ!!

また、この三国英傑伝は4人同時にプレーできるようになっている。ひとりで遊ぶより、多人数で遊んだほうが絶対に盛り上がるぞ。



◆ときにはアイテムや妖術を使って、危機を乗り越えることも必要になるぞ。



◆敵武将との戦いは、このゲームの一番の見せ場だ。武将を配下に加えよう。

## プレーヤーが選べる8人の英雄たち



### ◎劉備玄德

三国志の主人公と言えばこの人。孔明とはシナリオ1で会うことができるはずだが……。



### ◎曹操孟徳

三国志最大の实力者、それが曹操だ。好漢な男っぷりで、意外とファンも多かったりする。



### ◎孫権仲謀

孫堅の次男である孫権は、孔明の兄である諸葛瑾を配下に加えていた武将。劉備と組む。



### ◎袁紹本初

敗れて落ちのびた劉備をこころよく迎えたといきまっふの良さを誇った武将だった。



### ◎張魯公祺

のちに曹操の配下に加わる武将のひとり。よくほかの武将にだまされやすいタイプだ。



### ◎諸葛亮孔明

劉備が三顧の礼をもって迎えた天下の策士。シナリオ3でプレーヤーが選ぶことができる。



### ◎孫堅文台

孫子の末裔と名乗り、曹操らと董卓攻めを行なう。劉表らの策にはまって死を遂げた。



### ◎雍闓

董卓と組んで反乱を起こした武将。三国志の歴史の中では小物クラスであった。

START



## まずはシナリオを選ぶことから始めましょう

三国志を題材にした三国英傑伝の舞台は大きく3つの時代にわけられている。つまり、プレーヤーは時代順に3つのシナリオをプレーすることができるようになっていくわけだ。シナリオによって難易度が変化するというものではないので、べつにシナリオ3から始めてもいいぞ。

### シナリオ1

#### 『黄巾の乱』

このシナリオに登場する英雄たちは「劉備」、「曹操」、「孫堅」、「袁紹」の4人。この天下取りを狙う4人が黄巾族の乱に乗じて宮中を騒がせた悪賊「董卓」を討伐するのがこのシナリオの目的である。劉備が一番の人気だ。

### シナリオ2

#### 『蜀建国』

シナリオ2で登場する人物は、シナリオ1に引き続いて活躍する「劉備」と「曹操」のふたりと、新しく加わることになる「孫権」と「糜竺」の4人。巴蜀の覇権をめぐる、彼らが権謀術戦をめぐるのである。

### シナリオ3

#### 『三国の時代』

司馬懿仲達の守る平国を倒して覇権を握るために「諸葛亮」、「孫権」、「雍闓」、「孟獲」の4人が争う最後のシナリオ。三国志のヒーロー(?)、劉備も亡くなつたいま、孔明がどう立ち回っていくのかが興味深いところ。





## 基本システムを理解しよう! → フツーのすごろくと同じよ

ルーンマスターのシステムは基本的にすごろくだと思ってもらっていい。サイコロをふって出た目の数だけコマが進んでいき、そのコマが止まったところに何かイベントがある場合は自動的にイベントに入る。ただし、町や城門のような重要なイベントの場合はコマが

強制的に止まってしまうようだ。戦闘シーンでは、サイコロの出た目ぶんがダメージとなって算出される。



結論、  
すべては  
コレだ!!

### 移動はサイコロ



自分の番になればスペースキーを押すだけ。なんか、ほとんど見てるだけ。

### 戦闘もサイコロ



戦闘シーンは自分の配下の武将のパラメーターを加えた結果が算出される。



## とにかく仲間を増やして兵力をつけるのが先決だ!

英雄たちのHPは英雄本人プラス配下の武将の各HPの合計で表わされている。つまりマップの後半で出会うことになる強い敵と戦うには、序盤から配下の武将、それもHPや攻撃力、防御力などの各パラメーターの高い武将を手に入れる必要がある

わけだ。また、戦闘後は町で兵員を補充することも忘れずに。ただし、行ないか悪いと武将はキミの誘いを断わるかもしれないぞ。徳を積むこと。



### フィールドで



徳を積んでいれば在野武将のほうから仲間にしてほしいと頼まれるはず。

### 町で



## 敵との戦いは“運”で決まる! 気合いをいれてサイコロをふれ

戦闘が始まった場合に注意したいのは、敵の攻撃力や防御力、そして自分の実力をよく考えてから戦うことだ。武器や防具をそろえるだけでなく、HPの高い武将を配下に加えておくのも重要だろう。とはいえ、サイコロの出た目が1ばかりでは負けてしまうが……。

### よわい敵



ゲームスタート時に現われる敵なら、最弱の状態でも何とか勝てるはず。

### 中くらいの敵



このクラスだと配下武将を最低2、3人くらいそろえないと勝てない。

### ボスクラス



シナリオの終盤に登場する武将はかなりのソウモノ。勝てるかなあ?

GOAL!!



## イベントを知れば百戦は危うからずだったりする

一度遊んでみればわかると思うけどこのゲーム、イベントが豊富に用意されている。イベントの内容は大きくわけてプレイヤーにとってプラスになるものとマイナスになるものふたつがある。これも運しだい。

### 敵の奇襲



突然の敵の奇襲に会い、兵力(HP)がガタ落ちに。このほかにもイナゴの襲来などがある。

### 川の氾濫



行く手をさえぎる濁流。ただし、「てきろ」などの名馬がいれば無条件で渡れたりするのだ。

### 謎の仙人



「ほっほっほ」。突然、仙人が登場。ここで1回休みとプレイヤーのパラメーターが上がる。  
なぜこんなところに梅の木が……という疑問はおいといて、ここは体力回復剤が手に入る。

### 梅の木





# Dante 優秀作品発表

ほんとうにお待たせ!! やっとRPGコンストラクションツールDanteの優秀作品を発表できることになったぞ。もちろん選ばれた作品をみんなに遊んでもらいたいので、例によってTAKERUで発売する。この記事を読んだらさっそく遊んでみよう!



TAKERU

## 優秀作品2本の発売決定!!

CROSS KINGDOM(鯉住藤太)  
TRANCHE LARD(川本由哲)

そのほか選にもれた優秀11作品も誌面紹介! 予想どおりとっていいだろう。大量の応募作品が集まり、どれもレベルの高い作品ばかりだった。連日におよぶ必死の選考作業の末(おおげさ?), ようやく優秀作品を決定することができたわけだ。とにかく、ほんとーにたくさんの応募をありがとう!

## ストーリーRPGが目立つ

今回集まった応募作品を見て気づいたことなんだけど、RPGってほしい2種類に分けることができるみたい。

ひとつは「ドラゴンクエスト」とか「ウルティマ」のように、どちらかというとストーリーが控え目で、ゲームの世界を旅して回る、というタイプ。現在ではRPGの主流と



制作期間ってほしいどれぐらいなんだろう? 3ヵ月以上だろうな。

いいだろう。

もうひとつはよりアドベンチャー色の強いRPG。キャラクターの顔などのビジュアルが頻繁に出てくるのが特徴で、「エメラルドドラゴン」とか「サーク」とかが代表格だろう。

応募された作品はすべて、そのふたつのうちのどちらかに当てはまるんじゃないかな。しかも、後者のアドベンチャー色の強いRPGが意外と多かったような気がする。

みんなゲームのシナリオはずっと前から持っていたみたいで、そういう人ほどシナリオが前面に出てくるRPGを作っている。マップにキャラクターの顔を描いてアドベンチャーゲームのように仕上げる人もいたぐらいだ。アイデアとしてもユニークだよ。

## DanteはRPGコンストラクションツールだ

「Dante」って何だ? という人のために説明しておこう。DanteはRPGコンストラクションツールというもので、その名のとおりRPGを自分で作ることができるツールだ。

かなり自由にコンストラクションできるように作られているんだけど、それがかえってとっつきにくい、やるが多すぎてタイヘン、という人もいるだろう。でも、自分でRPGを作りたい、という夢を持っている人は少なくないはずだし、こういうものは熱意さえあればなんとかなるものだ。

Danteはマップのグラフィック、敵キャラのパラメーター、魔法やアイテム、村人の会話のデータと、いろいろな要素をエディットできるようになっていて、8人までのパーティーを組むこともできるし、シナリオに応じてパーティーのメンバーを入れ替えることだってできる。敵キャラの攻撃パターン



今までDanteを知らなかった人はぜひ使ってみてちょーだい。

は4種類まで設定できるようになっていて、多彩な攻撃が可能になっているし、もちろん、マップの要素所にボスキャラなんかも設定することができる。

とにかく、RPGを作りたい、という人は買ってもソンはしない内容だ。TAKERUから4500円[税込]で発売されているので、近くのパソコンショップにさっそく行ってみよう。2DDのディスク1枚、FM音源対応、MSX2で動作する。詳しいマニュアルも請求すればあとで発送されるので、Mマガのパックナンバーがなくてもいいぞ。

## Danteの歩み 下はDanteのTAKERUでの順位。これもみんなのおかげだ。ほんとーにありがとう。

	TAKERU順位		TAKERU順位		TAKERU順位
'90年4月	1位	'90年9月	3位	'91年2月	6位
'90年5月	1位	'90年10月	3位	'91年3月	4位
'90年6月	1位	'90年11月	4位	'91年4月	4位
'90年7月	1位	'90年12月	2位	'91年5月	5位
'90年8月	3位	'91年1月	4位	'91年6月	4位

## 公明正犬な審査員様の紹介

審査には下のようキム皇のペンネームでおなじみの木村さんと、「エメラルドドラゴン」のシナリオを書いた飯さんに参加していた。

もちろん全作品を見てもらったわけじゃなくて、ある程度編集部の方で選抜した作品を審査してもらったんだけどね。

## 木村初さん

ファミコン通信で連載していた「DIGITAL TRICK講座」のキム皇さん、といえばわかるだろう。ジャンプでもゲーム評論を執筆していた。ファミコンの「メタルマックス」というRPGやゲームボーイの「ジャングルウォーズ」など、ゲーム制作で活躍中。現在スーパーファミコンのゲームを制作中だ。



## 飯 淳さん

いい・あつしと読む。MSXでも発売された「エメラルドドラゴン」のシナリオを主に担当している。最新作はPC-9801で発売されている「アルシャーク」だ。個人的には「アルシャークをMSXにも移植したい」ということだが、「メモリの容量的に無理があるのも確か」だそう。ライトスタッフに所属。





# シナリオと演出が光る作品だ CROSS KINGDOM

大阪府/鯉住藤太

どこかの星のどこかの大陸に、イブシロン帝国という国があった。シャザール王を筆頭とする、クロスナイトと呼ばれる騎士団の中にアイルという男がいた。狡猾にして残忍なクロスナイト。アイルもその例外ではなかった。ある日、悪の限りを尽くすイブシロン帝国に対する反乱が起こり、アイルた

ちクロスナイトはシャザールに呼び出される……。というオープニングでこの作品は始まる。

今回の応募作中で、正義の勇者が悪の魔王を倒すという作品は多数あった。しかしオープニングでわかるとおり、主人公のアイルはナント悪者。悪の手先となって弱者をなぎ倒していくという、後ろめたいが新鮮な感覚

は、よくある勧善懲悪RPGにはない、この作品独特のモノだ。

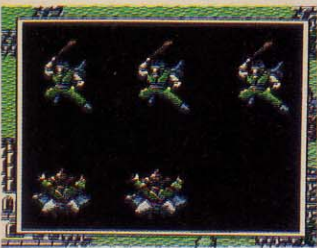
物語が進むにつれ、アイルは真実を知り改心していくのだが、冒頭でプレイヤー自身に悪を演じさせることにより、改心後の対悪感情を高めさ



悪の王シャザールに仕える主人公アイル。まず最初に、反乱鎮圧の命を受ける



主人公の過去が少しずつ明らかになっていく回想シーン。



反乱を起こしたひとびとをバツバツと倒していく、極悪非道な主人公。



改心したあとでも街の人の態度は非常に冷たい。信頼を得るのは大変なのだ。

せるというシナリオも心憎い。

正義に目覚めたアイルは街や村に立ち寄るが、武器屋や道具屋はものを売ってくれないし宿屋は泊めてくれない。人びとの態度は非常に冷たいのだ。ここでは、今まで自分がしてきた非道なおこないに対して、考えさせられるわけ。このあとアイルはさまざまな苦勞をして信頼を得、仲間とともに悪に立ち向かっていく……。



強力な敵が多く集う最後のダンジョン。果たして、奥には何があるのか!?

この作品はTAKERUで発売中だ。詳しくは61ページを見てほしい。

## 作者からひとこと

RPGが好きで好きで物語やゲームブックを書いたりしていましたが、友人からMSXマガジンのDanteのことを聞き購入しました。作品を応募したのはこれで3度め。ほかの作品とは違ったモノにしようとしてシナリオを考えました。

経験値かせぎはアキてきていたので、物語前半は極力これをなくしてテンポを早めてみました。

あと、夢というのは実際モノクロで見ると、夢の回想シーンをモノクロにしてみました。グラフィックはファイナルファンタジーを参考にしたのですが、ちよつと似すぎちゃったかな。

## ストーリーが強すぎる

評:木村初

確かによくできてるんだけど、プレイヤーがストーリーの本筋からはずれてしまうとすぐにつまってしまい、RPGで遊び慣れたプレイヤーじゃないと遊ぶのはツライかもしれません。ストーリーの枝葉のフォローがいまひとつ、という印象を受けました。話の展開もなんとなく同人誌的で、プレイヤーを引き込むエンターテインメントな部分が十分でないし、主人公を強制的に移動させて、ストーリーを強引に展開する場面が多すぎるのも気になります。

## 全体的な完成度が高い

評:飯 淳

よくできてます。とくにグラフィックが秀逸ですね。うちでほしいぐらいですよ。注文をつけるとするとやはりストーリーですね。失われた大陸、隕石の落ちた穴、そういったバックストーリーが希薄な気がします。主人公の父や母、兄のイアンなどにも、もっとこだわることができるはずだし、そうすればいまひとつ印象が薄い主人公を目立たせることができるはず。ゲームの作り方自体は、そこらへんの自称ゲームデザイナーよりもうまいですよ。

## 編集部から

評:曾良マメ

とにかく夢のシーンには驚かされました。全体的な完成度からいっても文句なしの優秀作品です。でも木村さんのストーリーが強すぎる、というのも正しいでしょうね。

評:ドットおたく吉田

イイねえ。悪のRPG。物語のテンポも早しい、演出も凝ってる。ただ、強烈な印象の前半にくらべると、改心したあとの後半はちよつとパワーダウンな感じがするな。



# 完成度の高い正統派RPGだ TRANCHE-LARD

大阪府/川本由哲

応募作の中には、斬新なシナリオの作品やグラフィックがずば抜けてうまい作品はあった。だがRPGではシナリオ、イベント、グラフィック、ゲームバランス、そのどれかひとつ欠けてもつまらないモノになってしまう。その点、このトランシェラードは、すべての要素をクリアした高い完成度を誇る作品に仕上がっている。

ストーリーは、ある晩何者かによって“風”のシャーマンであり、主人公ユークの父でもあるクリークが殺されてしまう。そして、クラナドの神殿に奉納してあった12個のスターオーブは夜空に飛び散ってしまう。神話の時代に封じ込められたという魔人が復活するのを防



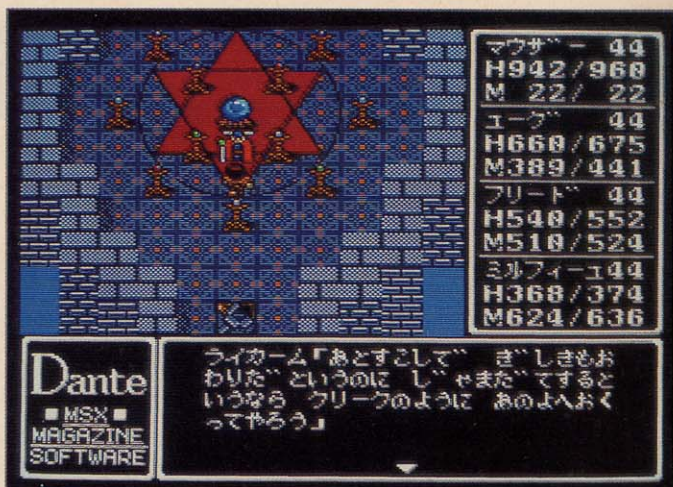
◆この洞窟のほかにも、さまざまな種類のダンジョンが用意されているぞ。

ぐため、ユークは“風”のシャーマンとして父のあとを継ぎ、スターオーブを探す旅に出る……。

まず、この作品をプレーして気がつくのは、プレーヤーの立場にたって親切に作られているということ。自己満足の世界で終わっている作品が多い中、自分の作ったゲームで楽しんでもらおうという作者の気持ちが伝わってくる。

ダンジョンの種類も森に洞窟、塔、館、城など豊富で、それぞれ特徴ある作りで飽きさせない工夫がされている。

戦闘バランスも適度な難易度に調整されている。



Dante  
MSX  
MAGAZINE  
SOFTWARE

ライカーム「あととして」き「しきもおわりた」というのに「し」や「また」でするといふなら「クリーク」のように「あ」のよへおくらせてやるう」

◆オーブを集め終えたユークたち。その目前に立ちはたかるこの男の正体は……。

さらに特筆すべきは、およそ70体のモンスターグラフィック。そのどれもが、こと細かく描かれているのだ。また、色変えモンスターもほとんどなく、その苦勞のほどがうかがえる。

この作品もTAKERUで発売中だ。RPGの基本を踏まえ、丁寧に作られているので、これからDanteでRPGを作ろうと思っている人は参考にしてはどうか。



◆敵の本拠地の魔城へと乗り込んでいく一行



◆この描き込まれたモンスターを見よ。



◆多種多様なモンスターが、主人公たちのゆくてを阻む。

## 作者からひとこと

喫茶店の仕事をしているのですが、仕事中はグラフィックパターンを考え、休憩時間にドットに直したりと、締切直前はDanteのことばかり考えていました。クリスマスや年末は、友人たちと男3人家にこもりっきりの状態でした。

モンスターのグラフィックは、漫画好きな友人に手伝ってもらって原画を描き、それを縮小コピーしてドットに直していくという方法をとりました。

そのほかにも、テストプレーやバランスどり、アドバイスなど、結局10人くらいの友人たちに協力してもらい完成した作品です。

## 自由度の高いゲームを

評:木村初

“オーブ”というアイテムを集めながら進むゲームなんですが、その取る順番が決まっているのがまず気になりました。どのオーブから取ってもいいようにして、“オーブ集め”をゲームの自由度を強調するイベントにしたほうがいいんじゃないでしょうか？あと、主人公の独白が多いです。マップだけでは表現しきれない部分があるからそうなるんですが、なんとかしたいですね。でも、多人数で作ったわりにはよくまとまっているんじゃないかな。

## よくできてるけど……

評:飯 淳

うーん、ぼくのRPGの作り方とはまったく違った方法で作られた作品ですね。ストーリーが弱いし、キャラクター間のドラマもない。パーティーの仲間がシューティングのオプションキャラになっている。どちらかというとドラクエに近いゲームですよ？ドラクエって現在のRPGの主流だし、欠かすことのできないRPGのひとつの形だと思うんですけど、あまり好きじゃないです。だから評価なんてエラそうなことをボクが言うべきじゃないでしょうね。

## 編集部から

評:曾良マメ

安心して遊ぶことができました。ストーリーを表に出さずに進んでいくドラクエ型の作品の中では、一番デキがいいです。ちょっと飽きちゃった部分もありますが。

評:ドットおたく吉田

やるなあ。高い完成度と、親切的な作りに好感が持てる。しかし、これだけのモノが作れるとなると、あとはオリジナリティーというか個性がほしい気がする。



# 惜しくも入選を果たせなかった4作品

グラフィックの演出が光る

## ゾロアスター

京都府/宮崎智記

暗黒神を光の中に封じ込めるために立ち上がった主人公が、暗黒神を倒すために必要な4つの宝珠を探し求めて旅に出る、というストーリーの作品。

まず目につくのがグラフィック



◆いきなり暗いダンジョンの中から物語が始まる。ここは改良の余地がありそう。

のセンスのよさだ。とくに、町の中で宿や店などに入るたびに登場人物の顔が現われて、ちょっとした会話のたびに表情を変化させるなど、グラフィックに関する演出はなかなかうまくいっている。

しかし、ストーリーの展開がやや単調で、起伏がとぼしいのが残念。いきなり殺風景なダンジョンの中からスタートして、大きな盛り上がりがないままラストシーンへと流れ込んでいってしまうのだ。作者はテレビドラマの1話分、というイメージで短めのシナリオに仕上げたそうなんだけど、それに



◆登場人物のちょっとした会話のやりとりのさいの、グラフィックの演出が光る。

しても食い足りなさを感じてしまうのは確か。ストーリーの母体となる世界設定はキチンと作られているようなので、登場人物の描き方をもう少し練り直せば、より感情移入しやすくなるだろう。



◆自動的に移動は、すべて自動的に行なわれる。

## ギリシャ神話の世界がベース 天地の記憶

埼玉県/山崎聖卓

ギリシャ神話の世界を強く意識したストーリーの作品。

この作品の大きな特徴は、マップが横から見た視点で描かれてい

ること。画面写真を見てもらえばわかると思うけど、なかなか斬新な印象を受ける。他の応募作品の中にも同じような構図を取り入れたものがいくつかあったんだけど、そんな中でも、この作品はピカイチの出来映え。立体感が出るように色使いやパーツの組み合わせが工夫されているために、非常に美しく、見やすいマップに仕上がっているのだ。グラ



◆独特な横から見たマップ構成。色使いがとても美しい。



◆敵モンスターのキャラクターデザインもなかなかおもしろい。

フィックに関しては、市販ソフト並みのクオリティをもっている作品だといえよう。

ただ、この作品についても、ストーリー展開や演出の面でちょっとひっかかる箇所が見受けられる。ギリシャ神話をベースにした世界設定はかなりしっかりしているようだし、個々のエピソードについてもよく考えた末に作られたものだとわかるだけに、それをうまく見せるための演出面の問題がよけいに目についてしまった。たとえ



◆町の人々との会話など、もう少し気を遣ってもよかったのでは？

ば最初の章で、闘技大会で無敵を誇る武道の達人アトマを倒して仲間にする、というエピソードが出てくるんだけど、アトマという男の強さや闘技大会の重要性、さらにアトマが闘いに敗れて仲間になるまでのプロセスなど、どれも事実関係を追うのが精いっぱいという感じで、プレイヤー側に実感として伝わってこないのだ。自分が描いた舞台設定をいかにしてプレイヤー側に伝えるか、そこを工夫すればさらによくなるだろう。







# 総評

# 同人誌的なモノが多い

木村初さん

## 骨太なエンターテインメント

総評をかねて木村さんにインタビューしたいと思うんですが、どんなものでしょう？ 作品を見た感想のほうは？

「うーん、なんかアマチュアとプロの差を感じたというか……」

差って、どういう？

「簡単にいっちゃえばオリジナルティーですよ。作者の内側からくる骨太なエンターテインメントというか、作品性、思想性、そんな言葉があてはまるかもしれないですね。それが足りない」

どれも既製のゲームのマネをしている、という意味ですか？

「そんなところですね。それにストーリーの作り方に、遊ぶ人を楽しませようという意志のようなものが感じられない。同人誌的なんですよ。作者だけが没入できる世界になっちゃってるんですよ。たぶん、作る人の中にストーリーがあって、それを実現するためにグラフィックやシステムを追加する、という方法で作っているからそうなるんでしょうね。システム、グラフィック、ストーリーすべて同時進行で進めることが可能な作り方をすべきだと思うんです」

なるほどー。考えてみると、今

まで「自分でゲームが作れる！」って感じて、ひたすら自分の世界をゲームにしていた、という気もしますからね。

「そのエンターテインメントなゲームを作ることができる、ってのがプロだと信じてますから」

わかりました。じゃあ次にRPGコンストラクションツールを出すとしたらどういう機能があると思います？

「そうですね、演出効果として主人公のキャラが歩く以外に、向きを変えるだけとか、走りだすとか、細かいアクションができるといいですね。戦闘システムだったらNPCですかね」

ノンプレイヤーキャラクターですか？

「そう。ボクが作ったジャングルウォーズでも猿がNPCになってるんだけど、もちろん戦闘のときプ

レーヤーはコマンド入れたりできないわけね。だからこっちが一生懸命戦ってるのにバナナを食べてるとか(笑)、そういうのがあるんですよ」

それおもしろそう！

「ただ、どうやってツールを作るかだよな」

うーん……。ほとんど人工知能ですよ。

「やっぱりむずかしいかな？」

そうですねえ……。ま、考えときます。最後にRPGの未来、ということでお聞きしたいんですが。

「RPGの歴史からいうと、最初のうちはプログラマーがゲーム作ってたでしょ？ それが『ファイナルファンタジー』とか『ドラゴンクエスト』が出てきて、シナリオライターがゲームを作るようになったわけ。で、今はスーパーファミコンとかメガドライブとか、新しいハードが出てきて、もう一回プログラマーがハードに合わせたシステムを作るようになってると思うんです。でも、いまさらプログラマーだけでゲームを作るってのは無理な話で、シナリオライターを欠かさずわけにもいかない。プロ



グラマーとシナリオライターが競合するような形が一番いいと思うんです。シナリオライターがストーリーだけ作って、プログラマーがシステムだけ作る、そういう分業化って好きじゃないし、いいゲームが作れないと思いますよ」

具体的なゲームシステムで何か考えてます？

「やっぱり今までの2Dの画面よりも、リアルタイムで進む3Dの画面でしようね。『ダンジョンマスター』の疑似体験的な空間と緊迫感はどう考えても魅力的でしょう？」

作ってみたい、と？

「そのうちね。今はあまり考えてないですけど」

じゃあ、今後はどういうものを？

「今、スーパーファミコンで『ジャングルウォーズ2(仮称)』作ってます。それから世界観がしっかりしているストーリー重視のRPGも考えてますね。そんなところかな」

期待してます。どうもありがとうございました。



▲自分で操作して作品を選んでみるなど、熱心に審査してくれたのだ。



## チキの100作品はまだあるのだ

今までに紹介した6本のほかに力作がいくつかあったので、右に7作品だけピックアップして紹介することにしよう。

どの作品もいいものを持っているんだけど、発売してみんなに遊んでもらうということになると、少々問題があるような気がする。それぞれの作品について、編集部からのコメントを書いておいたので読んでみてちょうだい。

### ZELKOVA

岩手県/沼田晴子



▲作者はMマガコンストラクションの常連。主人公は中村静という女の子で学園を舞台に物語は始まる。作品の完成度は高く、各所に作者独特のノリが感じられておもしろいのだが、すぐに普通のファンタジーRPGになってしまうのは残念。

### RAI

大分県/佐藤光一



▲街のグラフィックが超美麗で、今回の応募作の中でもトップクラスのぞき。全四章に分かれていて、章によって主人公が変わるシナリオもおもしろい。あとはもう少しユーザーフレンドリーな作品に仕上げれば入選も可能だろう。

### クリスタルファンタジーⅠ・Ⅱ

東京都/渡辺明寿



▲ウサリスというかわいいキャラが登場するファンタジーRPG。イベントやグラフィックなど全体の完成度は非常に高いが、コレといった強烈なインパクトがないのが残念。現在Ⅲを製作中とのことだが、そここのところに注意してみては。



# 総評 全体的に完成度が高い

飯 淳さん

## これからは空!

えーと、総評ということでコメントをいただきたいんですが。

「みんなよく作ってますよ。多人数で作ってるのもあるみたいですが、ほとんどの人がひとりで作ったわけでしょ? ものすごく苦労してますよね。完成度も高い!」  
 そうですよー。

「まあ、細かい文句をつけるといくらでもあるんですが、作ることで自体が大変な作業だし、よくできてる、っていったほうがいいでしょうね。「CROSS KINGDOM」なんかよくできてますよ」

もうひとつのほうは?

「『ウルティマ』のような外国のゲームってストーリーが希薄で世界を楽しむ、という感じですよね? 『ドラゴンクエスト』なんかその部類に入ると思うんだけど、そういうRPGと、『エメラルドドラゴン』のようなストーリーやキャラクターを重視したRPGと、ふたつあると思うんです。とうぜん、ボクはストーリー重視のほうが好きなんですけど、ウルティマみたいなのを認めないわけじゃないんです。あくまでふたつある、ということですね」

飯さんの前に木村さんにも、同

じように審査してもらったんですが、そのときストーリー重視だと、プレイヤーが詰まったときのフォローが大変、っていう話があったんですけど……

「そう、そうならないように話の展開をスムーズにするでしょ? そうなるとゲームがストーリーにそって進むだけじゃん、ってプレイヤーは思っちゃうんですね。いかにそれを回避させるか。一番いいのがプレイヤーをストーリーに没入させちゃうことですよ。パーティーの個性を出すために内部での対話や事件とかを挿入したり、相談コマンドなどを作ってキャラクターどうして会話させたりとか、まあ、今考えられるのはそんなところですかね。正直いってカベみたいなものは感じてます」

でも、ストーリーというか物語でもいいんですけど、おもしろいものはおもしろいですよね。RPGはその物語と一番相性がいいジャンルなんじゃないか、っていう気もするんですけどねえ。

「ドラクエのようなRPGは主流としてこれからも続くと思うんですけど、それとは違った方向性ということで続けていくでしょうね。あ、それに関係しているんですけど、そろそろ見下ろし型の画面を

やめようかと思ってるんですよ」

え? というど?

「見下ろし型だと空とか地平線が表現できないでしょ? 空は演出するとき、

とても効果的なんですよ。稲妻が落ちるとか、でっかい月が空にかかるとか、地平線の彼方から船がゆっくりやってくるとか、いろいろできるでしょう? 演出の幅が随分広くなると思いますね」  
 となると、どういう画面になるのかなあ……

「サイドビューというか、横から見た感じの画面が一番可能性があるんじゃないかな。まあ、詳しいところまでは決めてないから」

あとはゲームができあがるまでのお楽しみ、ということですね。「そうです」



楽しみにしてますね。最後にゲームデザイナーになりたい、と思ってる人たちに一言お願いします。「ゲームデザイナーですか? うーん、ゲームデザイナーってみんな思ってるほどいい仕事じゃないんだけど。

そうだなー、BASICでも何でもいから、とにかく自分でゲームを作ってみることでいいかな。ある程度プログラムをわかってないといろいろ苦労しますよ。あ、そうだ、ソフトハウスのデバッガーがゲームデザイナーへの近道ですよ」

ゲームバランスとかチェックする役ですね。

「そう。そこで自分の意見を少しずつ出していけば、回りの人にだんだん認めてもらえるようになる。そうすれば制作に関われるようになりますから」

なるほど、これがスターゲームデザイナーへの1歩ですね。どうもありがとうございました。



◆「ゲームデザイナーって雑用係ですよ。ほんとうに大変なんですから」

### After BADOMA in RANGAZM

広島県/定行美佳



◆Danteのサンプルゲームの続編。キャラクターへの思い入れたっぷりのストーリー展開で、ゲームというより小説と言ったほうがいいのかも。マップがサンプルゲームとほとんど同じなので、妙にノスタルジックな気分になってしまった。

### 勇者グラウカス

大阪府/藤本直也



◆ディスクと同封の紙(森永オレンジジュースの広告裏)に作者が書いているとおりRPGというよりもアドベンチャーに近い。とんでもなく軽いノリと強引なストーリー展開のスゴサには驚かされた。そのスゴサが長所でもあり短所でもある。

### WANDERERS

東京都/名雲弘志



◆12の短編シナリオの中から好きなシナリオを選んで始められる自由度がこの作品の特徴なのだが、結局順番どりに解いていくのが一番いい。それが問題。あとで送られてきた製本されたボリュームのあるマニュアルには、ただただ脱帽。

### MS(ムース)

石川県/坂井陽介



◆イースの影響を強く受けた作品。今回、横画面の作品は多数送られてきたが、その中でもこのMSはキャラクターが大きく一番見栄えが良かった。ストーリー展開やバランスに難があるが、作者の14歳という年齢を考えると次回作に期待。



# Dante2

あくまで予測記事  
**はどうなるのか?**

ひととおり応募作品を紹介し終わったんだけど、気になるのはやっぱりDante2だ。ほんとうに発売されるのか? 発売されるとしたらどんな仕様になるのか? そこんところをMマガが予測してみたのだ。

## システム大幅改善なるか?

応募作品以外にもたくさんの人からDante2に関する希望、要望が送られてきたんだけど、その意見を参考にして編集部でDante2の仕様を考えてみた。以下がその一部なんだけど、エディターの操作性向上とか、フォントエディター

とか、どれもマイナーチェンジという気がしないでもない。

Danteは戦闘システムが一番のネックだったので、最後のノンブレイカーキャラクターが実現するとグッと良くなるんじゃないだろうか。ただ、どこまで自由に行動できるようにするかが問題。システム作りには時間が必要だろう。

## その4

### キャラクター表示の改良

4人パーティーなら、とうぜんキャラクターも4体表示する。できれば飛行機や馬車などの乗り物を追加できるとうれしいだろう。ファイナルファンタジーみたいに飛行船もあるとスゴイ。



▲ひとりあえず4キャラクターを表示。

## その1

### MSX2+対応か?

すぐに考え付くのがこれだろう。MSX2+のハードウェアスクロール機能を使った、全画面スムーズスクロール。これは簡単に実現することができるんだけど、MSX2ユーザーがちょっとかわいそう。

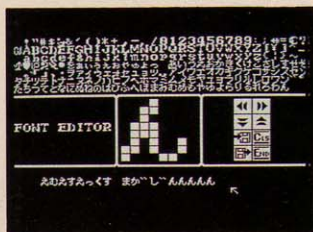


▲ドラクエみたいにスクロールする。

## その2

### フォントエディター

ゲームの雰囲気を決める上で重要なのが文字フォント。これを自分でエディットできたら、と思っただけは少ないだろう。あるいは、MSX2+対応なら漢字対応にするのも手かもしれない。



▲こんな感じのエディターになるだろう。

## その3

### マップとメッセージが同時にエディットできる

この要望が意外に多かったのだ。あと、メッセージがどこに入っているのかわかりにくいので、メッセージのある場所に吹き出しのようなマークをつけるなどの改良も考えられるだろう。400文字のメッセージ量も増やしたいな。



▲マップパターンを右から選択する。



▲メッセージがあるところに目印が出る。

## その5

### コマンドの操作性アップ

全画面スクロールに合わせて、コマンドウィンドーもドラクエのようにするといいかもしれない。ちょっと鈍かった操作性も改良して、より遊びやすくするべきだろう。また、フォントエディターを付けるなら、ウィンドーの枠もエディットできるというだろうね。



▲アイテムの受け渡しが見やすくなる。



▲画面の下のほうにはパーティーステータスを表示する。

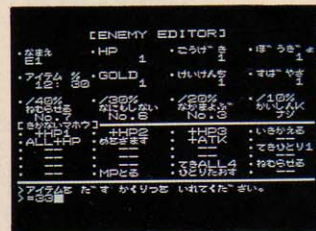


▲武器、防具の装備も見やすくなった。

## その6

### 敵キャラエディターの変更

戦闘をより複雑にするために、敵キャラそれぞれに効果のある魔法、効果のない魔法、攻撃メッセージを指定できるようにする。アイテムを出す確率も設定できるといいだろうね。



▲敵のパラメーターが多くなるはず。

## その7

### NPC(ノンプレイヤーキャラクター)

戦闘時に参加するんだけど、プレイヤーが操作できないキャラクター。ニヤニヤ見るだけとか、超人的に戦ってパーティーを救うとか、意外な攻撃方法でプレイヤーを楽しませてくれるはずだ。



▲どうやってエディットする?



▲このように、メッセージを入力していく。



## TAKERUへ行こう!

今月号の特集で紹介した作品中、CROSS KINGDOM  
TRANCHE LARD  
の2本はTAKERUで発売中です。それぞれ3.5インチのディスク1枚、2000円 [税込] です。

TAKERUはパソコンソフトの自動販売機で、全国130店舗のデパートやパソコンショップなどに設置されています。取り扱いかたも簡

単で、画面に出てくるメッセージに従ってソフトを決め、お金を入れるだけで手に入れることができます。また新しいTAKERUも登場してより使いやすくなっているので、この機会に利用してみてもいいでしょうか? TAKERUの詳しい設置場所などについては、ブラザー工業株式会社のTAKERU事務局まで問い合わせてください。

## おまけ Danteを改造しよう

最後のおまけだ! Danteも発売されてから随分たったので、ここで禁断の改造テクニックを誌上公開しちゃう。アブナイ技なので気を引き締めて読んでくれ。

### 改造するときは注意!

最初に断っておくけど、今から紹介することを実際に実行し、間違えてDanteのディスクを壊しても編集部は何の責任も負わないぞ。ある程度BASICの知識を持っていないと絶対ミスをするから、よく注意してやってほしい。また、ここの書いてある文だけではわからないのでやり方を教えてくれ、という質問も受け付けられないので、自分でBASICの勉強をするか、あきらめるか、どちらかにしよう。

### かなキーのチェックを削除

デバッグ用に用意されている、かなキーを使った経験値10倍モード。自分の作った作品を遊んでもらう場合、やっぱりこの機能は使ってほしくないよね。

この機能を削除するためには、

下のリストにあるように、1130行と2530行を書き換えないといけない。プログラムを読み込み、印の付いている部分を削除してセーブしよう。1文字でも余分に削除すると動かなくなるぞ。

### ファイルネーム"DRAT"

```
1130 IF PEEK(&HFCAC)=0 AND EN=1 THEN 2000 ELSE 1105
```

```
2530 NEXT:POKE&HFAF6,1:G1=G1*(1+SGN(PEEK(&HFCAC))*9):A$=USR2("けいけんちを"+STR$(G1)+"Pt.ずっ"):A$=USR2("おひねを"+STR$(G0)+"GOLDてにいた。")
```

## 2本の優秀作品が発売中だ

いずれもMSX2対応

■CROSS KINGDOM—作者：鯉住藤太  
メディア3.5インチ2DD 1枚/価格2000円 [税込]

■TRANCHE LARD—作者：川本由哲  
メディア3.5インチ2DD 1枚/価格2000円 [税込]

### TAKERUについてのお問い合わせ先

ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2-1 ☎052-824-2493

に扱えるようになったんだけど、もちろんDanteの著作権はMSXマガジンに帰属する。かってに販売することは禁止されているので注意しよう。

オープニングとエンディングの

曲番を変えるツールは、TAKERUから発売されている「MSXディスク通信12月号」に収録されていて、こちらはBASICの知識などなくても使えるようになっている。使ってみてくれ。

### エディットメニューを切る

作ったゲームを市販のゲームみたいに、オープニング中にスペースキーを押すとゲームが始まる、というふうにしたいと思っている人は少なくないだろう。そんなときに邪魔になるのがエディットメ

ニューだ。

改造するのは1カ所だけでいい。「MENU.RPG」という名前のプログラムを読み込み、下のリストのように100行の最後に":GOTO 1070"を追加してくれ。

### ファイルネーム"MENU.RPG"

```
100 SETPAGE0,0:OPEN"GRP:"AS#1:GOTO 1070
110 POKE&HDE3D,0:DEFUSR=&HD0003:GOTO150
120 DEFUSR=&HD0003:GOTO150
130 DEFUSR=&HD0006:GOTO150
```

### システムメッセージを変更

ゲーム中で出てくる"死んだ!"というメッセージを"倒れた!"にするとか、"魔法"を"超能力"にするとか、いわゆるシステムメッセージもエディットできるといういなあ、という意見があったのでその

やりかたを紹介しよう。

リストでは3カ所紹介しているんだけど、じつはほかにもあるのだ。自信のある人は探してみよう。文字数が変わって画面が乱れることもあるかもしれないけどね。

### ファイルネーム"DRAT"

```
1896 NEXT:SWAPX,ST:IFI0=@THENRETURNELSE I=USR2(12):A$=USR2("めできをせ"んめつさせた!"):RETURN2520
```

```
1972 A$="@$"+CHR$(PL)+"は めか"まえてる。":A$=USR2(A$):RETURN
```

```
1820 IFI2=@THEN A$=USR2(" $" +CHR$(10+MG)+"のまほうを となえた!"):I=USR3(0):FORI=@TO8:Y=USR2(27-ABS(I-4)):NEXT:RETURNELSE RETURN
```



# 特集 おデート大作戦

ついに来た来た夏休みイヤー さあ夏休み、彼女と一緒に外に  
 ゴーだ。とは言っても、女の子ってのは超  
 わがまま。そんな彼女と楽し

## 同級生な彼女

とりあえず、  
 攻めるべし!

### サンリオピューロランド

〒206 東京都多摩市落合1-31 ☎0423-39-1111



◆サンリオ一番人気の「みんなのたあ坊」がお出迎え、彼女のハートを盗まれないように御用心。

◆「これ買って!」彼女の不意のおねだりにも対応できるように、おサイフには余裕をもって。

ちょっぴりロリーな同級生の女の子、そんな彼女がいるキミにおススメのおデートコースとして、まずはここサンリオピューロランドを紹介しよう。キミにとってはまったくの未知の世界、サンリオキャラがうようよいるこのピューロランドも、女の子にとっては失神ものの夢の世界なのだ。

日本で初の屋内型テーマパークであるピューロランドは、もちろん雨なんて関係なしん。ちょい薄暗めの館内は、なかなかイイ雰囲気演出してくれているぞ。また予約定員制を採用しているので、炎天下で2時間待ちなんてこともなく、ゆっくり楽しめるのもナイス。トイレをはじめとした内装にも凝っているの、その点も見逃さないようにね。

さて、気になるアトラクションだが、ピューロランドにはジェットコースターなどの絶叫マシンは一切ない。その代わりに、ショーの

#### ●同級生な彼女

えーデートお、遊園地なんて行ってみたいな。でもお、怖いのはやだからね。もし私を満足させてくれたら、Aくらいは許しちゃうかも、ね! もちろん、男の子らしくきちんとエスコートしてくれなきゃイヤよ。楽しみにしてまーす。



い時間を過ごせるように、経験豊富なMマガスタッフ(HとかTとか、トカ)が、女の子のタイプ別おデート法を伝授しよう。これでキミの夏休みライフは、ラヴィアン・ローズな感じザンス。

## 彼女の好みを研究して



#### ゴールの伝説

充実ぶりには目を見張るものがあるぞ。とくに「フェアリーランドシアター」のミュージカル仕立てのショーは、一見の価値あり。ただし彼女連れて前列に座ると、ちょっとしたアクシデントに見舞われるかも!? 気をつけてくれよ。

### フェアリーランドシアター



◆まるっきりファンタジーロールプレイングの世界だ。細かい動きを見落とすなよ!  
 ◆当日誕生日を迎える人にはプレゼントあり。彼女の誕生日に行くなんて、どう?

### 東京セサミプレイス

〒197-01 東京都西多摩郡五日市町網代403番地 ☎0425-95-1152

緑豊かな西東京は多摩、日本一長いエスカレーターを登りきると、そこは一面セサミストリートの世界だ。女子中高生に人気のセサミストリート、もちろんおデートにはもってこいの場所だよな。

園内には21種類の



◆オリジナルも含め、キャラクターグッズは豊富。きっと見せるものすべて欲しくなるぞ。



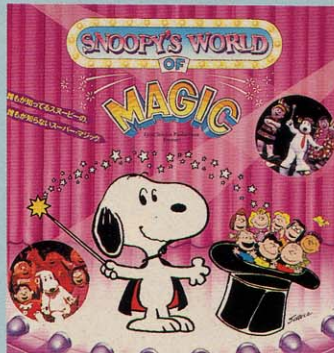
### カウントのボールルーム

プレイエレメント(遊ぶための道具)が配置されているのだが、そのどれもが電動式じゃない、つまりすべて自分たちの体を使って遊ぶ(えっちな意味にとらないように!)方式になっているのだ。体力に自信がないとちょっときついけど、自然のなかで思いっきり



## スヌーピーだって頑張る!

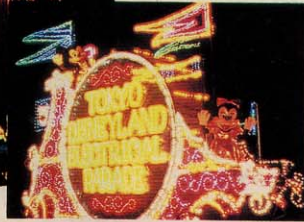
遊園地もいいけど、イベントにも行ってみたい。そんな欲張りな彼女には「スヌーピー・ワールド・オブ・マジック」がいかがもね。世界的に有名なスヌーピーと、その仲間のピーナッツたちの愉快なマジックショー。マジックは古典的なものから、最近流行のイリュージョンまでを取り入れた本格派だっていうんだから、期待できそうだね? 開催は全国14都市で99回にも及ぶ。問い合わせは、☎03-3407-8155キョードー東京まで。



PEANUTS Characters© 1950, 1951, 1952, 1958, 1960, 1965, 1966, 1968, 1971 United Feature Syndicate, Inc.



◆「いつか私にも王子様が……」女の子なら誰でも、こんな甘い夢をみるんだって。



◆夏の風物詩、花火。そのほかない美しさは、見るものの心を感ずすだろう。彼女の気持ちが最高に盛り上がってる今、チャンス到来!

## 東京ディズニーランド

〒279 千葉県浦安市舞浜1-1 ☎0473-54-0001

夏のディズニーランドは暑い! その暑さを我慢し、アトラクションへと続く長蛇の列に加わるよりも、今年はパレードを見るために行く、なんて少しぜいたくなおデートはどうだろうか?

3時から、ラテンのリズムによって繰り広げられる「パーティグラ・パレード」。これは今年、東京ディズニーランドの総入園者数が1億人を突破するのを記念して始まったというだけあり、陽気で楽しいパレードだ。また、おなじみとなった夜の「エレクトリカル

パレード」は、彼女をウツリさせること間違いなし! 続いておこなわれる「スターライト・ファンタジー」の花火の打ち上げ後が、今回のお決めポイントになるんじゃないかな?



◆お買い物は午前中が狙い目! 早めに買って、コインロッカーに預けておこう。



PARTY GRAS PARADE

## 多摩テック

〒191 東京都日野市程久保5-22-1 ☎0425-91-0820

さて最後に、今までと少し路線を変えて、カートを中心に楽しめる多摩テックを紹介しよう。広い園内ではゆっくり走れるものから、3速ギヤ付きの本格派までさまざまな種類のカートが楽しめる。路面に水を撒き、滑べりながら走る「スケーティングカー」なんて、彼女と一緒に遊ぶにはピッタリだ。またカート以外にも、まるで空



を飛んでるような気持ちにさせられる「ガリオン」なんてのも彼女が喜びそう。

そしてここ多摩テックには「ロックガーデンプール」があるのも忘れちゃいけない。やはり夏の楽しみったら、女の子の水着。彼女のことからハイレグなんてことはないと思う



◆回転しながら斜面を滑走。おもしろいけど、ちょっと怖いかもね!?

けど、それでもやはりワクワクさせられるよね。これで彼女のお手製のお弁当なんておまけが付いたら、もう言うことないっす。



◆スピードは出ないが、スリルは満点の「スケーティングカー」だ。



◆屋内でのショーのほか、こうやって園内のいたるところでセサミキャラに会える! カメラを忘れないようにね。

体を動かすのも気持ちいいよ。ここでのオススメは「カウントのボールルーム」。トランポリンの上に3万個のボールを詰め込んだスペースは、立っているのが難しいほど不安定。だからと言って、いきなり寝技に持ち込んだら嫌われるだけだからね。



# お嬢様な彼女

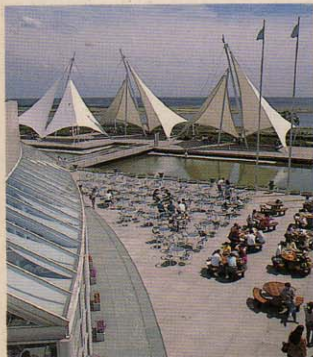
# ハイソなお嬢様には文化(?)の香りが似合うのだ

## 東京都葛西臨海水族園

〒134 東京都江戸川区臨海町 6-2-3 ☎03-3869-5151

わが身のことをかえりみず、お嬢様をおとそうというキミなら、アカデミックに迫るしかない。そこでお勧めなのが、この葛西臨海水族園。なんと、上野動物園の開園100周年記念事業として作られた、由緒正しき水族園なのだ。

創設理念は“ヒト・海・そして生き物たち”。地球規模で汚染が



◆ヨットを思わせるセイルが張られたテントデッキ。その手前がカフェテラスだ。



◆飼育が難しいとされてきたマグロが、これだけ身近に観察できるようになった。

進む環境を憂い、神秘的ベールに包まれた深海性の生物や、外洋性の魚たちを飼育・研究することで、海の生物たちの種の保存に貢献しようとして作られたんだよ……などといったのければ、キミに対する彼女の評価は、尊敬へと変わるかもしれない。

この水族園での見モノは、何といってもマグロが回遊するドーナツ型の大水槽。とくに、アクアシアターと呼ばれる、360度の視界がグルリと大水槽に囲まれた場所からの景観は圧巻だ。ちなみに、ここにはベンチが設けられ、タッチスクリーンでマグロの生態を勉強したりもできる。当然のことながら照明も薄暗くて、ムードはバツグン。ちょっと、休憩してきたいよね。

マグロの回遊を堪能したら、次は雰囲気をかえて、屋外でペンギンを観察。人工的に波を作り出したプールを泳ぎ、岩場を歩きまわる姿を見たら、誰だって“カワイ

### ●お嬢様な彼女

女子高育ちだからなのかしら。どうもテンポが、ほかの人よりユックリらしいのよね。私自身は普通だと思っているのだけれど……。だからデートも、あまりザワついた場所より、静かにすごせるところが好みなの。それに、私、貧血症だし。



◆クロマグロやキハダ、カツオが回遊する大水槽。泳ぐスピードは驚くほど速いのだ。

## ● そのほかのお勧めポイントだ！ ●

### ■自転車文化センター ☎03-3584-4530

地下鉄銀座線虎ノ門から徒歩5分ほど。人と自転車の豊かなふれ合いを目指して作られた博物館。

パソコンやビデオを使った、自転車に関する情報検索がおもしろい。入館料は無料。日曜休館。

### ■東京証券取引所・東証プラザ ☎03-3666-0141

地下鉄東西線茅場町駅から徒歩5分。日本経済の中心地、東京証券取引所の毎日の立ち合い風景を

見学できる。隣接する東証プラザでは、ロボットが売買の際の手サインのルールを教えてくれるぞ。



◆愛敬たっぷりのペンギンもこのとおり。水中を泳ぐ姿もプールの横から観られる。

イ！”って叫んじゃうハズ。偶然にも、正面には東京ディズニーランドが見渡せ、次のデートの約束をするのもマル。

たっぷり時間をかけて園内を観まわれば、きっとお腹もすいてくるハズ。最後は海の見えるカフェテラスで、ランチを楽しもう。天気が良ければ、屋外のテーブルがお勧め。ちょっと風は強いかもしれないけど、リゾート気分を満喫できるぞ。そうそう、ここはお弁当の持ち込みも可。前もって、

彼女に頼んでみるのもいいかもね。ダメでもともとだしさ。

それじゃ最後に、葛西臨海水族園のデータをチェックしておこう。最寄り駅は京葉線の葛西臨海公園駅。開園時間は9時30分～17時までで、入園料は600円(小学生以下と65歳以上は無料)。毎週月曜日が休園日にあっている。

休日は混雑するので、せっかくの夏休みなんだから、平日を狙っていこう。また、一層気分を盛り上げるには、日の出桟橋から海上バスを使っていくなんて手もあるぞ。それじゃ、がんばってね。



◆特徴的なドームが水族園の目印なのだ。





スポーツな彼女

まぶしい太陽と青空が似合う彼女には  
こうキメろ!

ホワイトキャップ

〒273 千葉県船橋市海神町西1-1474 ☎0474-33-7543

日焼けした肌に笑顔が似合っている、スポーツ好き少女をターゲットにするなら、キミも負けなように体を鍛えなくちゃ。彼女がやったことのないスポーツに挑戦してみるのもいいね。というわけで、大日本印刷Mマガ担当の福見さん(!?)も通っているというウインドサーフィンのスクール、ホワイトキャップを紹介しよう。

ホワイトキャップでは、毎日スクールを行なっていて、1日体験

コースが6500円、2ヵ月コースが入会金3万9000円(ウエットスーツ、ブーツ込み)、1日2500円となっている。スクール生は、初めてウインドサーフィンに挑戦するという人も多いから、一度もやったことがなくても大丈夫。年齢層も幅広く、高校生から30代ぐらいまでの人が参加しているのだ。

ここでMマガ読者に、うれしい特典があるぞ。オーナーの檜山さんのご好意で、キミが今読んでいるMマガ(要するに8月号ね)を持って行くと、1日コースが5000円になってしまう。さらに、高校生なら2ヵ月コースの期間を4ヵ月に延長してくれるとのことだ。

2ヵ月くらい通えば、ある程度自由に乘れるようになるはず。真っ黒に日焼けして、あこがれの彼女の前で、「いっしょに海に行かない? オレ、ウインドサーフィン



◆千葉の稲毛海岸に集まったウインドサーファーたち。多くの人でにぎわっていたのだ。

に燃えてんだ」なんて、うーん、いいなあ。スポーツ好きな娘なら、きっと興味を示してくれるはず。そこから先は、キミのウデの見せどころだ。でも、沈して恋もダメってことにならないようにね。



◆まずは、セールの組み立てから始まるのだ。



◆笑顔が素敵な山本玲さん。プロを目指してがんばっている。応援よろしくね!

Team TWENTY

〒182 東京都調布市調布ヶ丘2-15-3 ☎0424-88-1991

他人より目立ちたいっ! という人にはジェットスキーがオススメ。ちょっぴりお金はかかるけど、爽快感はバツグンだ。でも問題は小型船舶4級免許。これがないと乗れないのだ。そういうときに頼りになるのが、スクールだよ。Team TWENTYは、受講料7万円[税別]。一発合格するためのノウハウを教えてくれるそうだ。この

ほかに国家試験料は別途かかる。またTeam TWENTYは、東日本最大の会員数を誇っていて、毎週日曜日にみんなでバーベキューをするなど、イベントもさかんだ。



◆気の合った仲間どうしで出かけるのは楽しいね。

海よりも陸という人には

EAGLE CUP'91

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 (株)アール・アンド・アイ ☎03-3256-3639

最近MTBが大流行してる。そのテクニックを競うのがこの大会なのだ。種目はダウンヒル、スラ



ロームなど5種類。またクラスはエキスパート、ビギナー、レディーズが用意されている。地方大会はすでに行なわれていて、それを勝ち抜いた精鋭が集まる全国大会は、9月21~23日に開催される。参加して彼女に雄姿を見せよう!

鳥海山サイクルロードレース

〒015-04 秋田県由利郡矢島町20 矢島町役場内 ☎0184-55-2402

8月3日、4日に開催されるサイクルロードレース。参加資格は、フルクラスは15歳以上、ハーフクラスは中学生以上となっている。参加料は2日間エントリーが5000円、2日目のみが3500円。締切は7月15日の消印有効なので、出場したい人は急ごう!

●スポーツな彼女

やっぱりテニスは必須アイテムね。あたしをコーチしてくれるぐらいじゃなきゃ。それから、ダイビングとかウインドサーフィンのマリンスポーツにも興味あるから、教えてくれる人がいいなあ。あとはねえ、ハングライダーもオモシロそう。



18にあなたに  
教育所に通らうつもり。  
今からバイトで貯金してる。

地黒アムロ蹄肉質。  
肩幅も広がったし、おっぱいも。

あ、あたしこれからジムに行くからアムロ。  
タバコ吸うヤリ、運動神経をいれれば、ハス。でもサンキエスタのTシャツはヘーキ。



# イケイケな彼女

# 知ったかぶりは禁物。リードしてもらおうのも手だ

## G O L D

〒106 東京都港区海岸3-1-6 ☎03-3453-3545

今や東京の観光名所、GOLD。彼女がイケイケギャルならとくに常連、はあたりまえの話。そこで、そういう彼女がいながらGOLDにはまだ行ったことがない、という哀れなキミが、初めて足を踏み入れたとき動揺しないように、中がどうなってるのか説明しておこう。

1階はエントランスとギャラリ一、そして売店がある。2階は、フード&ドリンクのカウンターと、ダンスフロア。3階はハウス系の音を中心としたダンスフロアで、



◆入り口付近にはつねに人がたむろしているのだ。入場料は5000円なり。

4階まで吹き抜けになっている。5階はLOVE&SEXというアヤシイ名のサロン。6階はヨシワラという、これまたアヤシイ名の御座敷。7階はウラシマという名のパーティースペースだ。

6階と7階は会員制なので、行動の中心となるのは2階から5階までということになるが、とりあえずは3階で踊る。踊るのは苦手だ？ そんなこたあ気にしなくてダイジョーブ。なんたって暗い。あまりに暗すぎて、隣で誰がどんな踊りをしているかなんて、ちーっともわからないのだ。たとえ上手なダンスを披露したいと思っても、人間が多すぎてそんなスペースなどありやしない。

で、踊り疲れたら吹き抜けの4階の回廊で休む。じつは、ここが一番のオススメ。下をながめながら、ゆっくり彼女とお話。盛り上がったところで、今度は5階へ。ソファが置いてある場所は洞穴のようになっていて、異様なムード。ここまでくれば、彼女はもうキミに言われるがまま……なんてことはない。イケイケギャルはムードだけじゃあだまされないのだ。さて、GOLDの人気が衰えない理由のひとつは、イベントが充実していること。キックボクシングから、かなりアブナイものまでい

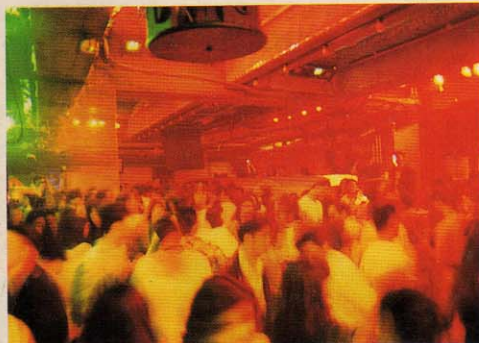
### ●イケイケな彼女

っていうカー、やっぱ最終的にはお金がなー、みたいな。若いうちはいろいろ刺激が欲しいけどー、結婚してからは苦労したくないしー。安定した生活送るためにはお金って必要だしー。いろんなものプレゼントしてくれる人は大好き、みたいな。



◆ニューヨークからやって来たDJおねえさん。迫力あり。

ろいろあるけど、やっぱり彼女と一緒に行くんだったらECCO NIGHTだ。メディア美学者、武邑光裕プロデューズによるもので、音と映像のサイバーなパフォーマンスを楽しむことができる。月に1回の割合で行なわれ



◆とにかく人が多い。ぐちゃぐちゃ。それでも行ってしまおう。

ているので、日にちを電話で確認してから行ってみてね。

### 東京パーン

〒105 東京都港区東新橋1-5-13  
☎03-5568-0461

東京パーンといったら、言わずと知れた松下電器産業(株)のショールーム。イケイケギャルとショールームって、結びつかないように思えるけど、東京パーンはほかのショールームとちょっと違う。まず、閉館が夜の10時ということ。これは夜遊び好きの彼女にぴったり。あと、中の施設がカップルの甘いムードを盛り上げるものばかり。巨大なモニターや最新の音響システムによる迫力で、さすがの彼女もしおしおだつた。



### J TRIP BAR Endmax

〒106 東京都港区東麻布3-4-18  
☎03-3586-0639

今までのディスコ空間創造の概念を根底から改革して作られている。神経生理学者が開発した、360度立体音像を実現するシステム。脳生理学者が開発した、光と音の刺激によって脳波を誘導し、リラックス状態を作り出すシステム。ウィリアム・S・パロウスが開発した、覚醒状態を作り上げる“ドリーム・マシーン”。といった、いくつかの特殊装置システムによって、刺激が欲しいと叫ぶイケイケ彼女も大満足! のはず。





宝島な彼女

彼女の醒めたハートをアツくするのは  
ココだっ!

H M V 渋谷店

〒150 東京都渋谷区宇田川町28番6号 ☎03-3477-6880

髪の毛脱色してるっほいし、ヘンに醒めた性格してるし、なんか不健康そうだし……。と、「宝島」に載ってそうなバンクスふうのコが彼女のキミ! おデートをしようにも、陽の当たる場所だと貧血起こされそうだし、遊園地なんてどー見ても場違いっほいしねえ。なーんてお悩みかもしれないが、そんなキミのためのデートスポットを紹介しよう。

というわけで、とにかく渋谷へ足を運んでみてくれ。大小さまざまなレコード店が立ち並ぶ激戦区となっている渋谷。そんな中で、われわれが独断と偏見でおすすめ



◆キレイな金髪のお姉さんのDJで、店内にはいつも最新プログラムが流れている。

するのが、HMV渋谷店だ。

このお店の特徴はなんといっても、多様なジャンルを集めた豊富な在庫量だろう。渋谷109の地上2階、地下1階にまたがる広〜い敷地には、ロックやブラックミュージック系はもちろん、ラップやヒップホップに、クラシックやジャズ、映画音楽、さらにはワールドミュージックなどなど、幅広いジャンルの作品が総数なんと20万点も展示されている、というから驚きだ。

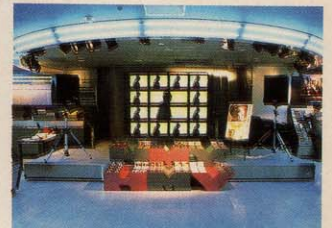
さらに、壁面にモニターがズラリと並べられたビデオウォールと呼ばれるイベントスポットがある。ここでは人気ミュージシャンの最新ビデオクリップが常時流されているほか、実際にミュージシャンが来店してライブやサイン会を行なうこともあるそうだ。ちなみにイベントの内容は開催日の1〜2週間前に決まることが多いそうなので、残念ながら夏休み期間中の



◆広いスペースに、20万点もの商品がジャンル別に理路整然と並べられている店内。

イベントを詳しくお知らせすることはできないんだけど、決まっているところでは8月にデビッド・リンダレーのサイン会が行なわれるとのこと。さあ、今のうちから彼女に「誰、それ?」と聞かれても「ライ・クーダーとの活動が有名だね。それと去年はイギー・ポップのアルバムにも参加したい」なーんてスラスラと答えられるように練習しておこう。

店内には毎日、お昼の12時から、DJに乗って最新プログラムが流れている。また、試聴スペースがたくさん用意されていて、気に入



◆ここはビデオウォールと呼ばれるステージ。ここでイベントを行なうことも。

る新譜のチェックがバッチリできるのも親切だ。ただ買い物をするだけじゃなく、行楽スポットとしても十二分に楽しめるぞ。



◆店内のあちこちに設けられた試聴スペース。新譜のチェックには最適だ。

そのほかのおすすめスポット

大きなレコード店が揃っている渋谷もいいけど、マニアックな彼女には新宿もおすすめ。新宿駅西口から小滝橋通り方面には小さな輸入盤店が多数ひしめき合っていて、「輸入盤店の秋葉原」なんて声も上がるほどなのだ。ただし、どの店も比較的わかりにくい場所にあるので、事前に入念に下調べを

しておく必要があるかも。

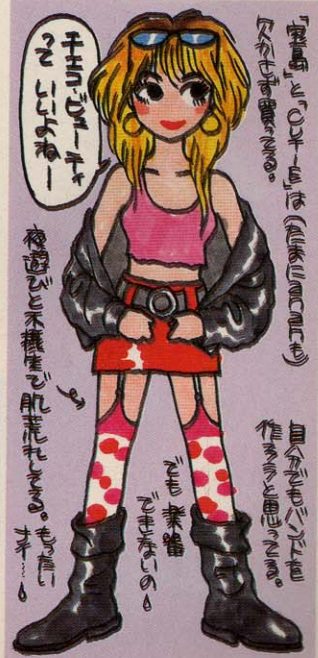
それから、バンド少年少女なら御茶ノ水の明大前の通りへ行ってみるのもいいかも。ここには楽器屋さんがたくさんあるので、機材集めにはちょうどいいだろう。ちなみに近くには有名予備校もあり、道ゆく若者は明大生にバンクス、予備校生などなど多彩。



◆西新宿は輸入盤店の宝庫なのだ。うしろに見えるは高層ビル街なり。



◆今年上半年の話題を独占した感のある明治大学周辺は、楽器店が多い。



●宝島な彼女

やたら明るくて健康そーなヤツを見るとつっぱたいやりたくなっちゃう。やっぱバンドやってる人って、ポイント高いよねー。私もバンドやってみたいなー、なんて思ってるけど、楽器できないしー。ま、いつか。どうせ死んじゃうんだし。



# やおいな彼女

# やっぱりココしかないよね、ココしか♪ でしょ!?

## コミックマーケット 40 in 晴海

〒155 東京都世田谷区代沢2-42-11 池の上郵便局留  
コミックマーケット準備会

やおい：同人誌作品における「ヤマなし、オチなし、意味なし」の頭文字を取ってつけられた。アニメ『サムライトルーパー』の主人公などに代表される、いわゆる美少年キャラクターを使ったマンガや小説など(おもに同性愛もの)を書いている女性の同人誌作家、および同人誌購入者を指してこう呼ばれる。現在においては“おたく”の定義と、何ら変わりはない(笑)。

誰もやおいな娘とおデーツなんてしたかないだらーけど、タデ食う虫も何とやら……って言葉もあるしね。好きになったらアバタもエクボ、って言うからなあ。

ま、ナンパした女の子が万が一にもやおいだったら、スッパリとあきらめてこのページを読んで、楽しいひとときを過ごす参考にでもしてくれ。何なんだかなー。

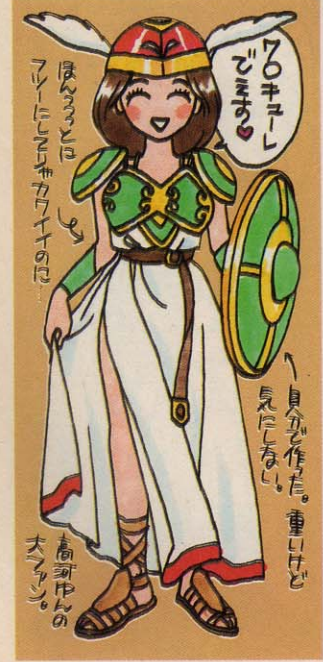
で、やおいな彼女がこの夏一番行きたがるスポットと言ったら、やっぱりコミックマーケット、通称コミケだろう。ものすこく力技的な論法だが、まあ気にするな。

さて、第40回を迎えた今回のコミケは、諸般の事情によって幕張メッセから、再度晴海の国際見本市会場に戻ってしまった。といっても展示場の施設を全館使用するそうだし、都内から比較的気軽に行ける場所なので、かえて良かったかもね。ここは新宿や有楽町、そしてもっとも近い駅である豊洲駅前など、都内数カ所からバスが出ているので、交通の便はなかなかいいのだ。なお、開催に関しての詳細は『コミックボックス』、『ぱふ』といったマンガ専門誌や、アニメ雑誌で随時フォローされるので、そちらを読んでほしい。大きな本屋に行けば買えるはず。

さて、コミケに行ったあとは、ちょうど映画のメッカ・有楽町が近いことだし、一緒に盛り上がれる映画を見に行きたいところ。え、お互いに相当シュミが違うから、見る映画を選ぶのにも苦労するって？ 今年の夏は、そんな余計な心配はしなくてよしいのだよ。何せ今年も、やおいな彼女なら絶対読んでいる『アルスラーン戦記』と、おたくなキミが好きな麻宮騎



◆昨冬に千葉・幕張メッセで行なわれたコミケ。なんかわからんがものすごい。



●やおいな彼女  
趣味はねー、同人誌作ることとアニメ見ること。今年も夏コミ用に、『(サムライ)トルーパー』の本作つたんだ。  
好きな男の人のタイプは、声優の草尾毅さんとか、佐々木望さんかな。キライなタイプは、もちろんオタク！

亜の『サイレントメビウス』を、あの角川映画が同時公開してしまうからね。これでやおいな彼女との話題を作ってくれたまえ。

アルスラーン戦記は『銀河英雄伝説』の原作者、田中芳樹による『疾風怒濤の英雄絵巻』。文庫本全7巻で200万部という、脅威的な売上を記録した作品なのである。監督には『サムライトルーパー』の浜津守、キャラクターデザインは『シティーハンター』の神村幸子と

いうことで、やおい心をくすぐるのはまず間違いないだろう。

一方のサイレントメビウスは、2028年の魔法陣都市・東京を舞台に物語が繰り広げられる『近未来サイバー・サイキック・ムービー』。人間界を狙う妖魔に対し、魔力や超能力、ハイテクを駆使する6人の美女が立ち向かう！ 総監督と脚本、そしてキャラクターデザインを、『サークⅡ』などでおなじみの菊池通隆が担当している。両作品ともに8月17日より、全国の松竹系劇場にて公開される。

### アルスラーン戦記

◆壮大なストーリーが、どのようにまとめられているか興味深い。また、遊佐未森が歌う主題歌もチェックしておきたいね。



### サイレントメビウス

◆主人公、香津美・リキュールの知られざる秘密が、この劇場版で明らかになる！ 主題歌は、人気急上昇中の東京少年が担当。





オカルトな彼女

よくわかんないコは、よくわかんない所に連れて行け

青山墓地

東京都港区南青山2丁目

どうも自分がつき合っている彼女は普通のコと違う……そんな考えがよぎったら、そのコは十中八九オカルト好きだ。彼女の身につけているものをよく観察してみよう。アヤしげな形をした金属製のペンダントがあれば、もう決定的。素直に現実を受け入れよう。

そんなコといざおデートすることになったら、迷わず墓地をコースに組み込むことをオススメする。



■緑も多く、一見普通の公園に見えるところがニクイ。

「アンタそれいくら何でも」と思うかもしれないけど、これがけっこうバカにできないのだ。何といっても墓地は人気(ひとけ)が少ない! さすがにお盆のシーズンには賑やかになるけど、それ以外の日はヒソソリとしている。つまり、彼女とふたりきりになれるってワケ。墓地はデートスポットの基本ファクターをちゃーんと持ちあわせているのだ。

さらに墓地のいい点は、会話のネタに困らない! ほかのタイプのコならいざ知らず、オカルト好きのコ相手なら何も問題ない。たとえば、敷地内を歩いているときに墓標を指さして「ア、あれキミの名字と一緒にだね」とか「コレは俺の友だちと



■お墓というとホラーなイメージがあるけど、逆にそれを利用するというテもある。

一緒に。そいつがまたUFO好きでねえ……」といった具合に、お墓に書かれた名字からいくらかでも話ができちゃうのだ。そのほかにも「あ、肩に靈魂がついているよ」と言ってさりげなく払ってあげたり(マネだけで可)、彼女の写真を撮るときに「守護靈さん、もうちょっと左に寄ってくれないですか? そうそう、そのへんで。あーもう、関係ない靈は入ってこないでくださいよおー」とか言うと彼女は異常に喜んでくれるぞ。あとこれはちょっと危険だけど、バチ当たりのことをしてみるのもいいかも。靈の危険性について詳しい彼女のことでからきっとキミを心配してくれるだろう。これでふたりの仲はさらに接近……って、オイオイ! 本当に呪われたらシャレにならないぞ。やっぱり、今の作戦はなかったことにしてくれ。

彼女がオカルト好きなら、これ

以上の場所はないというくらいに最適なデートコース、墓地。ふとしたきっかけでそんなコとお付き合いすることになったら、近所の墓地にチェックを入れておこう! なお東京に住んでいるキミには、青山墓地をオススメする。敷地面積が広く緑が多いので、散歩のしがいがあるぞ。しかもオカルト関係の店が多い原宿にけっこう近いので、アフター墓地(?)の前世占い、というデート展開が可能だ。

東京タワーも結構スゴイ

東京は港区にそびえ立つ赤い塔、東京タワーに行ったことがあるだろうか? 風の強い日はグラグラ揺れる特別展望台、へんにリアルで困ってしまう蠟人形館、「小さいけれど大人気」の切り絵師コーナーなど、オカルト大好き少女が涙を流して喜びそうなアヤしい施設が目白押しだ。その中でもとくに

注目の場所は、タワービル2階のおみやげコーナーだ。ここはハッキリ言って時間が止まっている。「東京」とプリントされた数々のグッズを筆頭に、取っ手を持って上下に振ると球がぶつかってカチカチ鳴るおもちゃ(名前は忘れた)や、すぐ壊れる10色ボールペン、またはゲッターロボの超合金まで売っている始末だ。このフロアをしばらく歩いていると、十数年昔にタイムスリップしたかのような錯覚を受けるのだ。タイムスリップといやあオカルトの代表みたいなもの。これで彼女のキミに対する好意度はグッとアップするはず!

なお、行き方や定休日などのくわしい問い合わせは☎03-3433-5111まで。



■東京タワーは港区にあるのに、なぜか原宿グッズも売っている。謎だ。

●オカルトな彼女

あ、あの一、UFOとか信じてます。もちろん幽霊も。この前有名なタロット占い師さんに占ってもらったんだけど、ラッキーカラーはブルーだそうです。だから、ブルーの洋服とかをよく着るようになりました。好きな男の人のタイプは靈感の強い人。





先月お伝えしておいたように、今回は読者から応募された作品を紹介するCGギャラリーの拡張版をお届けする。レベルは高い！



# CG MACHINE

シーシーマシーン

読者から送られてきたCGを載せるコーナー、CGギャラリー。先月先々はMマガの制作チームに描いてもらったけど、今回はユーザーから送られた大量の作品を発表できるまでできた。しかし、応募募集をしてから1ヵ月足らずで総数49通、作品にして100を超えるCGが送られてきたのにはびっくり。MSXをCGマシーンとして楽しもうとする、ユーザーの潜在的なパワーを感じてしまったぞ。

さて、今回はMマガスタッフによる選考のうえ、以下の9点を掲載した。感想は右のページを読んでもらうとして、さっそく末永さんよるCGのコメントを聞いていただきたい。今回は“色っぼい姉ちゃん”を依頼してみた。

今回は挿し絵風に、シンプルにまとめてみました。キャラの顔をメインにしているので全身は描かずに上半身(バストアップ)で攻めてみましたが、どうでしょうか。色調も肌色をそのまま使わず、少し赤紫がかかった肌色にしてアダルトっぽさを表現しています。規制にはひっかかってませんよね？



『アンニュイだ・けたるい日曜の午後』(グラフィサウルス)  
福岡県/原中 陽  
リアルタッチのようで実際は極端にデフォルメされたポルシェ911の姿。光の反射具合がちょっと不自然だけど、全体のまとめたかたにセンスが光る。



『DRAGON(AI-ST)付属ツール』  
愛知県/伊藤 辰  
豆つぶのような人間とドラゴンとの大きさの対比がおもしろいのだ。

『Lamborghini Miura SV』  
(グラフィサウルス)  
青森県/小沢 達郎  
この作品のおもしろいところはテンキーを押すとハレットが変わり、車体のカラーを変えられることだ。

msx cg gallery



『Y-SAITO』(グラフィサウルス)  
愛知県/原 篤  
MSXでも努力したいでこれだけリアルな人物画が描ける！という見本がこれ。この作品のすごいところは、スキャナーを使わずに手描きで描いたということだろう。タイリングペイントを多用しているのもポイント。







神奈川県/江口 博  
市販のツールを使わず、BASIC命令による昔ながらのCGを送ってきてくれた。LINE、PRINT命令を使うため時間はかかるが、それなりに楽しいそうだ。独特のタッチだ。



いきなりレベルの高い作品ばかりなので、ちょっと驚いてしまったぞ。とはいえ、まだまだこれぐらいじゃMSXのCGマシーンとしての能力は使いきっていない。

い。もっとMSXならではの味を活かした、アマチュアリズムを感じさせる作品を編集部としてはバシバシ送ってきてほしいのだ。引き続き読者からの応募作品を待っているぞ！



「エルフの娘」(グラフィサウルス)  
青森県/佐々木達也  
縮切に選れてきた作品だけど、雰囲気がいいので掲載することに決定。画面の色調と絵柄が他の応募者とひと味違うところが目をひいた。

ANCIENT  
VANISHED



「REAH」(グラフィサウルス)  
岐阜県/山中 大輔  
『イース』のレアを30時間以上もかけて描いたそうだ。時間をかけていいいに描いただけあって、服の布の質感などがよく表現されている。



茨城県/保持 尚志  
MSXのインターレスモードを使った作品。インターレスを使うと解像度が2x24ドットになり、より細かな表現ができるようになる。他の作品とくらべるとその違いがわかる。



「KANSEI」(AIST付属ツール)  
神奈川県/びせん ときおに  
今月の1等賞はこの作品。この作品は初夏をイメージしたオリジナル作品なんだそうだ。雑誌に載っているCGを研究しながら試行錯誤を繰り返して描きあげたそう。

#### ■読者からの投稿作品を募集！■

このコーナーではみなさんからのCGを募集中です。基本的にMSXを使った作品であればジャンルは問いませんが、著作権の承認が必要な作品の場合は原作の出所を明らかにしてください。

#### ■応募方法■

封筒に折れないように包装したデータディスクに、住所・氏名・年齢・電話番号を明記したディスクシールを貼って応募してください。なお、使用したツール、自分の作品に対するコメ

#### 募 集

ントもつけてください。なお、今回の締切は1991年8月8日。掲載者には当編集部規定の謝礼をお送りいたします。

#### ■あて先■

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
CGマシーンに乗りおくれるな！係

吉田です。MSXのゲームで、一番使われている画面モードはSCREEN5。今回は、このSCREEN5の「色」について。	まずは、基本色(赤・青・緑・茶を2色ずつにオレンジ・黄・灰など1色ずつ)で決定してしまう方法。もうひとつは、毎ステージ必要なキャラ(プレイヤーや弾、爆発など)を7色程度でまとめ、残りをステージごとに変えるという方法です。前者はどんなステージでも表現できる反面、微妙な雰囲気が必要とするグラフィックは表現しづらい。後者はまったくその逆なんです。次回はちよっぴり趣向を変える予定。
使える色は、512色中16色。16色のうち白・黒・透明の3色はほとんど必ず使うので、残りは13色。この13色の選び方が重要なポイント。ここでどんな色を選ぶかによって画面全体の雰囲気、ほぼ決まってしまうからなんだ。ではここで、実際に使われているカラーの選択方法を紹介します。	DOTツトおたくのPUTのDOTT!!



# 古谷徹 **奮** PegasusのA1ST戦記

## 第6話 ハードディスクでパワー全開!

16ビットになり、実行速度が速くなったturbo R。それだけに、フロッピーディスクの読み書きの遅さが気になってきた。とくに住所録や名刺管理など、扱うデータ量が多いプログラムでは、最低。そこで、新兵器を投入することにした。そう、噂に聞くハードディスクなのだ!

### 秋葉原を探索するぞ

MSXにハードディスクをつなぐのに必要なのは、アスキーから発売中の『MSX HD Interface』。価格3万円[税別]で、通販のみの販売。これを使えば、PC-9801用のハードディスクが、そのままMSXでも使えるのだ。

ちょっと前までは、20メガバイト(2DDフロッピーが約27枚)のハードディスクが10万円前後、40メガなら20万円程度だった。でも、いまでは、その半額くらいまでに下がっている。かつては高嶺の花だったハードディスクも、ぐっと身近になったわけ。

専門的になってしまうけど、ハードディスクにはその仕組みによって、SASI(サジー)とSCSI(スカジー)の2種類がある。MSXで使えるのは、SASIだけ。40メガの容量まで対応している。

将来のことを考えると、SCSIのほうが増設が容易だったり、選べる機種が多いなどメリットも多いんだよね。MSXもぜひとも、SCSI対応にしてほしいもんだ。

とはいえ、40メガといえば、フォーマット済みの2DDが55枚分。普通に使うには十分な容量だし、価格もSASIのほうが安いので、不満はないかな。

などということも、つらつら考えていたある日。そう、毎年、恒例となったサンリオの夏休み劇場アニメ(今年はフロッピーならぬ「ケロケロケロッピーの三銃士」。ボクは三銃士のひとりで、猫の役だった)のアフレコの翌週のこと。ぼっかり空いたオフに、あの電化製品の聖域、秋葉原にくりだしたのである。

さすが秋葉原。平日の午後2時だというのに、人は多い。最近ボクも、仕事の合間の時間潰しに行



くようになって、街のようすも少しはわかってきている。でも、なにせ電気屋さんだらけ。どの店に入ったらいいか迷いまくる。

まずは、秋葉原でもひときわ大きなラオックスコンピューター館へ行き、数あるハードディスクの実物をチェック(といってもSASIは3種類だけ)。さらに雑誌の広告で目的の商品の相場を調べて準備完了だ(秋葉原では値段を聞くと、たいていの店でいくらなら買うの?)と逆に聞かれてしまうので、事前調査は絶対に必要)。

SASIの40メガの実売価格は、5万円台から。でも、型が古いらしくサイズが大きくて、アクセス速度やデータ転送速度も遅い。そこで、コンパクトで高性能、かつMマガ編集部が推薦の、ロジックの「SHD-40/JUSTIN」という機種に決定。定価は9万9800円、広告

最安値は6万5000円である。なんとかこれより安く手に入れたい。うお〜!! 燃えてきたぜえ!

まずは、ボクが会員になっている某パソコン専門店へ。ここは一度高額商品を買うと会員になれば、店頭価格からさらに割引引きしてくれる、ボクの知っている限りでは、秋葉原で一番安い店。ただし店頭在庫が少ないので、JUSTINがあるかどうか……。

期待と不安が胸に渦巻きながらも店に入って行くと……めっけ!! いろんなハードディスクのパッケージが山積みされた棚に、ありました! 目的のJUSTINが。しかし、値段がついてない。相場を調べてきて良かった。早速、店員と交渉、値切りで値切って6万3000円で手を打った。

というわけで、首尾よくハードディスクを手に入れたボクは、愛

◆大手パソコンショップの、ソフマップに置いてあった価格表で、相場を研究。欲しいものばかりで、目移りしちゃうよー。



さてと……



用のA1STにセットするため、家路を急ぐのであった。

なんだか、予想以上に安く、そして簡単に目的のものが手に入ってしまったな。足が棒になるくらい秋葉原を歩きまわるかと思ってただけだ……。これも、すべて、下調べを徹底したおかげ。みんなも参考にしなね!



■中古のゲームソフトを物色中。こんな雑然とした雰囲気のお店が秋葉原には多い。

## インストールに挑戦!

さて、ハードディスクのインストール(マシンにセットするための諸々の作業)には、HDインターフェース付属のユーティリティを使用する。中身はフォーマット、バックアップ、ファイル管理などのプログラム。マニュアルもわかりやすい。

ただし、ハードディスクを使う場合、接続自体は簡単だけど、電源を入れる順番が決まっていたり、電源オフの前に"shutdown"というコマンドを必ず実行しなきゃならないなど、なにかとめんどくさい。やっぱり、ハードディスク内蔵のturbo Rを出してほしいな。

まずは初期化から。DOS2のディスクを入れて、システムを起動する。ユーティリティディスクに入れ替えて、

A>HDFORMAT

と入力。あとはメッセージどおりに作業をすれば完了だ。

次に領域確保だけど、ここでけっこう、悩んだ。40メガの容量を1ドライブにつき最高32メガ、最

大で4ドライブまで区切ることができるのだ。何に使うかで違ってくけど、ボクは欲張って、4ドライブにわけることにした。

AドライブがDOS2関連で16メガ、BドライブがMSXViewで4メガ、CドライブがTFC-Netのホスト用に4メガ、そしてDドライブが各種のデータセーブ用に16メガという具合。せっかくハードディスクを買ったんだから、パソコン通信のホストにもチャレンジしたいものねえ。データ用のドライブをまとめたのは、バックアップが簡単にできるからだ。

ここで、A1STのドライブ構成を整理しておくと、外付けがA、Bはなし(入れ換えによる)で、ハードディスクがC～Fまで、本体内蔵がGで、RAMディスクがHという具合。何と7つのドライブが同時に使えることになったわけだ。ちなみに外部ドライブを外すと、ハードディスクがA～D、内蔵がEになる。

状態変更によって、各ドライブをアクセスできないように切り替えることも可能。ESCキーを押しながら電源を入れると、FDDから起動する。ハードディスクに移せ



ないゲームをするのに便利だ。でも、できるなら、どんなソフトもMSX Viewみたいに、ハードディスクへのインストールプログラムがついていればいいのにね。

ドライブの準備ができたところで、DOS2のシステムやTOOLS、C言語、ユーティリティ、エディター、通信ソフト、PDSのゲーム、グラフィックデータ、そして自作のBASICプログラムなどをハードディスクにコピーする。あとになって気がついたんだけど、一番先にMSXViewをインストールするべきだった。専用プログラムがあって超簡単だったし、あとはViewを使ってマウスだけでファイルをほいほいコピーできたのだ。スビ

◆JUSTINの箱をシッカと抱え込み、電卓片手の店員さんと値段の交渉。これが秋葉原で買い物をする醍醐味だ。結果は……ボクの顔を見て!

やりっ!



ードも桁違いに速いぞ。

さて、大容量で何でも入ってしまうハードディスクだけど、目的のプログラムを効率良く実行させるには工夫が必要だ。ボクはまず中に何が入っているかわかるように、一覧を表示する"MENU.BAT"を作り、"AUTOEXEC.BAT"から実行するようにした。そして各メニュー番号のバッチファイルを作り、数字を押すとそれに対応したプログラムが実行できるようにしたのだ。しかもプログラムが終了すると、またメニューが表示される。う～ん、我ながらいいアイデアだね。さてこの調子で、いよいよ今回はホスト開局だ!!

## ■AUTOEXEC.BAT

```
echo off
ramdisk 2048/D
SET SHELL=A:YCOMMAND2.COM
set prompt=on
path a:Y;a:Ytools;a:Yutils;a:Yhdi;a:Ykid;
echo 10 kill "h:temp.bas":_kanji3:color 15,1,1:_system("menu")>h:temp.bas
basic h:temp.bas
```



## ■MENU.BAT

```
echo off
mode 78
echo
echo *   メニュー   *
echo
echo 1:エディター
echo 2:TAX 2
echo 3:家計簿
echo 4:MSXView
echo 5:通信ターミナル
echo 6:TFC-Net
echo 7:ディスクアルバム
echo 8:ハードディスク状態変更
echo 9:HDバックアップ
echo 10:HDリストア
echo 11:FDDフォーマット
echo 12:ファイル管理
echo 0:終了
echo
```

◆これが、今回ボクが購入したハードディスクと、HDインターフェース。コンパクトな外観ながら40メガで、アクセス速度も速いのだ。



# ゲームAV情報

## GAV EXPRESS 拡張版

# ゲームAV 噂の真相

こんなサブタイトルつけたはいけどさ、読者ちゃん覚えてんのかね？ GAV EXPRESSを。アレよ、レコード会社さんなどからいただいた情報を、いち早く読者ちゃんにお知らせしようとゆーコーナーだったのだが、いつの間になくなっちゃったとゆーアレ。ほ

ら、思いだしたでしょ？  
つーワケで今月は、久しぶりにオレがどこからともなく聞きつけてきたゲームAVに関する噂を独占と偏見でお知らせしちゃおう、とゆーワケだが……「噂の真相」って言葉、イエロージャーナリズムっぽくてイイよな。

## ゲームミュージックフェスティバル'91開催!!

昨年に続き、今年の夏もゲームミュージックフェスティバル(GMF)の開催が決定した。昨年開催されたGMF'90では、『S.S.T.BAND vs ZUNTATA』と銘打って、セガとタイトーというGM業界の2大バンドが競演、当然のことながら大好評を博した。そして今年は、あらゆる面で昨年を凌ぐスケールとなっていて、GMファンには目の離せないイベントとなっている。そして今回は、ポニーキャニオン所属のバンドとキングレコード所属のバンドが、ファンの期待に応えレコード会社という枠を乗り越えて競演している。これはもう「夢の競演」を越えて、「史上最強の競演」とさえ言える。今月は参加バン

ドや日程を始めとして、こちらで入手しているすべての情報を、公開してしまおう。

さて、参加するバンドは5チーム。GMファンにはもはや説明の必要などないほどのメジャーバンドであるS.S.T.バンド、メンバーを一新しての再スタートも好調のALFH LYRA(アルフ・ライラ)、今回がファンには初のお目見えとなるGAMADELIC(ゲーマデリック)。

そして冒頭でも書いたとおり、S.S.T.バンドとは違った方向性でフュージョンを追求する矩形波倶楽部に、ハードロックの骨頂とも言える演奏でサウンドを演出するJ.D.K.バンド。2日間にわたって、これらのバンドがその実力をいか

んなく発揮してくれるわけだ。ここまでくると、まさにゲームミュージックフェスティバルの名にふさわしい、としか言いがたい。

とくに、GMF'90がデビューライブとなったALFH LYRAとGAMADELICは、今後の動向が注目される

だけに、音楽ファンなら、絶対見ておいても損はないと思うぞ。

会場は、コンサートのメッカとも言われる、中野サンプラザホール。さる5月にS.S.T.バンドがライブを開催した会場だ。客席数が2000席を超える大会場では

あるものの昨年のGMFの状況から考えても満員は必至と思われる。

開催日は、7月30・31日の2日間にわたっている。さすがに5バンドの演奏を十分に聴かせるには、1日では無理ということで2日間になっているとのことだ。各バンドの出演日は以下のとおり。

- 7月30日(火)  
GAMADELIC(データーイースト)  
S.S.T.バンド(セガ)  
J.D.K.バンド(日本ファルコム)
- 7月31日(水)  
矩形波倶楽部(コナミ)  
ALFH LYRA(カプコン)  
S.S.T.バンド(セガ)



▲GAMADELICのアルバム録音風景。バンドのメンバーは、全員データーイーストの社員なのだ。

チケットの発売は、この号が出版からすぐの、7月10日から開始される。お求めはグローバルエンタープライズ(☎03-3496-1341)、チケットぴあ(☎03-5237-9999)、チケットセゾン(☎03-5990-9999)まで。1日のみのチケットは3000円、2日間とおしのチケットは5000円となっている(いずれも税込)。2日間とおしのチケットは、グローバルエンタープライズでのみ発売。ここはやはり、2日間連続で見てGMの真髄を楽しんでほしいな。昨年同様、今回も売り切れが予想されるのでお早めに。

GMFの当日はオレも取材に行く予定なので、見かけたら気軽に声をかけてちょうだいね。



▲現役のアーティストのみで構成されている、業界でも異色のバンド、J.D.K.バンドも参加する。



# 完成間近!!OVAドラゴンナイト最新情報

あのドラゴンナイトのアニメが製作されていることは、このページの読者ちゃんならすでにご承知のとおり。なかには待ちきれない人もいるんじゃないかな? そこで今月は設定画を交えながら、製作状況をお伝えしてしまおう。

発売元であるポリスターから届いた情報によると、現在アニメーションの骨格ともいえる、原画の作業が詰めに入り、急ピッチで進められているとのこと。アフレコ(セリフや効果音の収録)も、7月中旬に行なわれる予定となっている。少々キツイペースのようだが、発売が遅れることはないようだ。

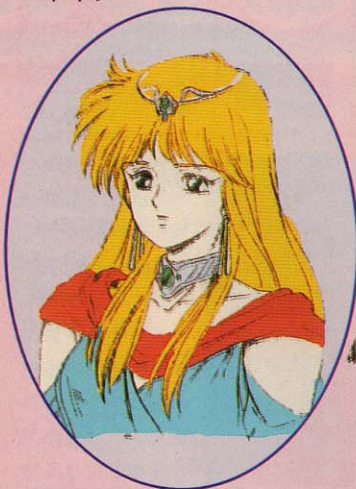
肝腎のストーリーだが、基本的にはゲームと変わらない。ストロベリーフィールズ王国を支配しようとする、王国の守り神である水の女神を封印したドラゴンナイトに、旅の勇者タケルが尼僧の娘ルナの協力を得て立ち向かい、水の女神

を復活させるというもの。当然、囚われの美少女戦士たちを助けるという、お楽しみシーン(笑)もしっかりあるのでご心配なく。

原作となっているゲーム自体が、イベントの少ない3Dダンジョン型RPGだけに、いかに物語として見せるかという点に重点が置かれているようだ。絵に関しても、ゲームのキャラクターがまんまアニメで動いているって感じなので、ゲームのファンだった人も満足できると思うぞ。

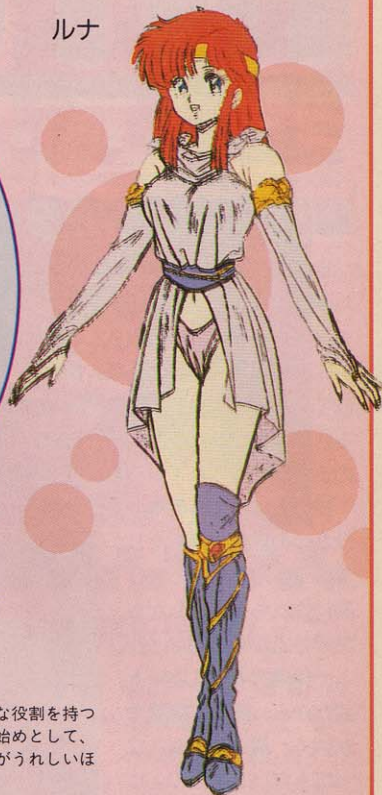
キャストはCD『氷の宝王編』とほぼ同じ。勇者タケルにTVアニメ『太陽の勇者ファイバード』で主人公を演じる松本保典、そしてヒロインのルナには『天空戦記シュラト』などで人気の水谷優子と、アニメファンには涙モンの声優陣が顔を揃えている。発売は9月25日、定価は7800円[税込]の予定。これは期待の1作だよん。

ネイナ



◆こちらはストロベリーフィールズの女王様・ネイナ。彼女にもしっかりと“お約束”シーンがあったりするので、期待して待て(笑)。

ルナ



◆本編のヒロインで、重要な役割を持つキャラクター。このルナを始めとして、ゲームでおなじみの美少女がうれしいほど登場する。

## ◎今月のおすすめアルバム&ビデオ◎

### THAT'S ATARI MUSIC

ポニーキャニオン PCCB-00066  
7月21日発売 2500円[税込]



あのアタリゲームスのGMが、いよいよCDに。アメリカなGMを堪能できるぞ。懐かしの「マールマッドネス」を含む、6作品のGMを収録している。

### ドラゴンクエスト ジパングワールド

アポロン APCG-4011  
発売中 2800円[税込]



箏や尺八といった和楽器で演奏されるドラクエ・サウンドは、何と云うか、不思議な感じなんだよね。味のある音が、趣深くていい。演奏は“むつ”の“が”担当。

### ストリートファイターII



ゲーセンで超人気の、対戦格闘ゲームの攻略ビデオがついに登場。有名ゲーマー・Mrまさし君による究極のプレーは、一見の価値、大いにありだ!

7月21日発売 5800円[税込]  
P C V P 1 0 5 8 9

### GAV最新情報

●麻雀クエスト発売延期  
先月の、このコーナーで紹介した〇〇『麻雀クエスト』(ポリスター)は、都合により発売が9月25日に延期された。これによってゲームビデオの発売も順延される(発売日は未定)。

●サイトロン新譜情報  
最新ゲームサウンドをいち早くリリースしている、ポニーキャニオンのG.S.M.1500シリーズの8月21日の最新作は、人気急上昇中の『コットン』(セガ/サクセス)を始めとして、『サンダーゾーン』(データイースト)、『ストライクファイター』(セガ)の計3作品。価格はいずれも1500円[税込]。



# INFORMATION

## GOODS

### ■漢字まじりのラベルが簡単に

世界初の日本語機能が内蔵された漢字テーブライター「テブラ」。ファーストフードの店員さんのネームラベルや、商品の分類に使われているラベルなど、街で見かけるさまざまなラベルが、じつはこのテブラで作られているのだ。

使い方はとても簡単。ダイヤルひとつの操作で漢字まじりのラベルがあつという間に作れちゃう。しかも文字の上から透明フィルムで保護するラミネート式だから、薄くて接着力が強く、濡らしてもこすってもだいじょうぶ。にじんだり文字がかすれたりすることがないわけね。



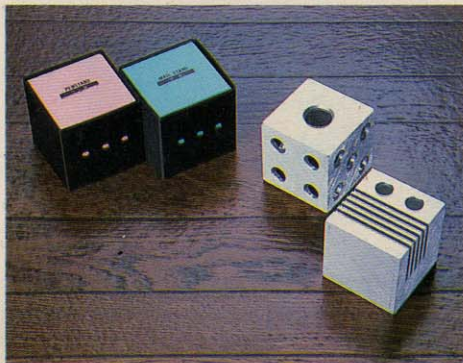
ビデオやカセットテープのタイトルも、これでグリーンとグレードアップするはずだ。ファイルの背見出しにもいいし、写真やアルバムの説明文にも使えるね。

- (株)キングジム
- ☎03-3864-1234
- 3万4800円[税別]

### ■アルミ製のステーショナリー

最近の工業デザインといったら、すっかり角が取れて、まあいカークが流行中。ま、たしかに流線形は見た目にもやさしい感じがするし、親しみやすい。とくに、女の子にはまだまだ人気があるんじゃないかな。でも、そろそろ見飽きてきたなっていう気もちょうとするよね。

そんな中でこそ、直線の立体という武骨なデザインが新鮮に思えたりする。この「ヘキサード」というステーショナリーシリーズは、あえて直線で立体を作ったもの。素材はアルミ製で、まっすぐにカ



ットされたラインがじつに気持ちいいのだ。ペンスタンドやメールスタンドなど7種類あり、組み合わせは自由自在。用途に応じて選べるのがうれしいところだ。

- ピンハウス
- ☎Pixy事業部☎03-3835-0606
- 3000円[税別]

### ■家庭でできる視力回復治療!

テレビゲームやパソコンなどの普及により、年々増えている近視人口。どうせ直らないんでしょ、なんてあきらめてる人も多いかと思うが、そんなことはないぞ。なんと、家庭で気軽に視力回復ができ、しかも回復した視力が低下しにくくなる、という治療器があるのだ。

「フタワソニック」というこの器械のしくみは、1秒間に2万数千回の超音波によって目の深層部までマイクロマッサージ作用を及ぼし、網膜の解像力を高めるというもの。1日10分間まぶたの上から超音波を投射するだけで視力が回復する。

近視で悩んでいる人や、目が疲れやすくて困るという人は、ぜひ試してみましょ。

- アイメディカル(株)
- ☎03-3434-2421
- 8万8000円[税別]



### ■携帯性を追求したテレビ

ソニー(株)から、携帯性を重視した6型カラーテレビ「サイドストーリー」が発売された。奥行き短いショートネックブラウン管を使用してコンパクトなボディにし、手軽にどこにでも持ち運びできるのが特徴だ。書斎やキッチン、寝室など、屋内のパーソナルユースはもちろん、車内やキャンプ場など、アウトドアでの使用にも最適なのだ。

また、手のひらサイズの多機能リモコンが付いているので、操作性もばっちり。色は2色で、しっとりした手触りのソフトブラックと、見る角度によって

色が変わるレインボーパール。質感で選べるようになっている。デザインもシンプルでいいでしょ?

夏休み、海や山へ遊びに行く際には、ぜひ連れてってあげよう。

- ソニー(株)
- ☎03-3448-3311
- 7万5000円[税別]





## TOY & GAME

### '91東京おもちゃショー

6月6日から9日までの4日間、千葉県幕張メッセで『'91東京おもちゃショー』が開催された。今年のおもちゃ商社数は、海外を含めて231社。出品点数のほうは、なんと3万点以上にもものぼったようだ。「おもちゃは世の動きを反映する」とは誰が言ったか知らないが、まったくそのとおりだ。近年のレースブームから、ラジコンをはじめとするクルマ関係のおもちゃのブースには活気がみなぎっていたし、そういうところには必ずハイレグのおネエさんもいたりして、欲望もぐるぐる渦巻いていた(!?)。

また、ブロック玩具やパズルゲームといった、昔から愛されてきたおもちゃもいまだに健在。会場を1日ぶらぶらしていると、懐かしいやら(これはダイアブロックのせい)股間が熱いやら(これはハイレグのせい)で、男性は結構たいへんなのだ。

でも、すわって休めるところはたくさんあったし、あちらこちらでジュースも売っていたので、おかげさまでどうやらオーバーヒートだけは免れたかな、って感じ。まったく、おもちゃの見本市とはいっても、なかなかあなどれない。



◆ヨネザワのキャンガール。健康的だ。



◆またべつの意味で健康的な感じの子供客況。

最終日の9日は、一般客の入場もオーケー(有料)。渦巻く懐古と情熱を求めるなら、来年のおもちゃショーを逃すな! もちろん、ゲーム関係の出品だってある。刮目して1年待て。



◆カムカムエブリバディー!! すこいぞ。

## NEWS

### ■天使たちの午後キャンペーン

6月21日に(株)アポロンより発売されたCD、「天使たちの午後・初恋編」。(株)ジャストの名作美少女ゲームがサウンドで楽しめちゃうというものだけど、もう聴いた人も多んじゃない?

で、この発売を記念して、8月4日(日)に東武百貨店池袋店でキャンペーンが行なわれるのだ。当日は、書店専売パソコンソフトシリーズ「SOFTBOX」のコーナーも設置され、先着500名にプレゼントが用意されている。この中には、オリジナルトレーナーやTシャツのほか、MSX版「くりいむレモン」

のROMも含まれているっていうんだから、早起きしてでも行かなきゃソン。ほかにも、声優さんのサイン会などが予定されているぞ。

まずは、NYAN-FAN NETWORK ☎03-5397-8688で詳細を聞いてから行ってみてね。



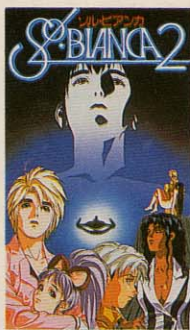
◆IからIVまでのすべての作品を網羅。価格は2600円(税込)。

### ■ソル・ビアンカ2 発売記念クイズ

5人の美少女宇宙海賊が活躍するオリジナルビデオアニメ「ソル・ビアンカ」の続編が、いよいよ発売されるぞ。前作を上回るスケールで、おもしろさも倍増。発売は7

月21日、NECアベニューから。42分で価格は9800円[税別]だ。

さて、その発売を記念してクイズがあるのだ。ビデオ本編の中でNECのロゴが使われている場面、場所、回数を書いて、官製はがきで応募しよう。正解者の中から10名に、ノートパソコンが当たるぞ。締切は8月末日だ。



〒102 東京都千代田区麹町2-14-2  
 麹町NKビル  
 NECアベニュー株式会社 映像事業部  
 『ソル・ビアンカ2』発売記念クイズ係

### ■MSX turbo R 夏の全国縦断イベント 電遊フェスティバル

待ちに待った夏休み、今年も全国でMSXイベントが開催されるぞ。今回は「MSX turbo R 夏の全国縦断イベント 電遊フェスティバル」というタイトルが付き、turbo Rとその周辺機器を利用した、さまざまな企画が用意されている。

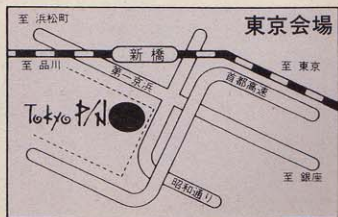
中でも、ユーザーがturbo Rを使って描いたCGを展示し、コンテストをする『電遊ギャラリー』が興

味深い。会場でも募集するそうなので、ぜひ作品を持って行こう。また、F3レースのポスターや写

真、レース結果などを展示し、レーシング大会が開催される『パナソニックF3コーナー』もおもしろ

そうだ。ほかにも、メーカーや雑誌社のパフォーマンスステージやMIDI演奏など、盛りだくさん!

地区	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
札幌	そうご電器YES SAPPORO	7月30日(火)	10:30~17:00	011-214-2850
東京	東京パーン	8月19日(月)20日(火)	10:00~17:00	03-5388-6096
名古屋	栄電社テクノ名古屋	8月6日(火)	10:10~17:00	052-581-1241
大阪	J&Pコスモランド	8月3日(土)4日(日)	10:00~18:00	06-634-1211
広島	ダイイチパソコンCITY	8月25日(日)	10:00~17:00	082-248-4343
福岡	ベスト電器福岡本店	7月23日(火)	10:00~17:00	092-781-7131



イベント問い合わせ先: パナミュージアメントイベントスタッフ事務局 ☎03-5388-6096



# VIDEO

## ディクトレイシー

ウォーレン・ベイティ、マドンナ、ダスティン・ホフマン、アル・パチーノなど、豪華なキャストで話題をさらった『ディクトレイシー』。イメージを重視し、コミックス同様に基本の7色だけを使うというポップな感覚はビデオで観ても変わらない美しさ。元の顔がほとんどわからない特殊メイクも見ものだ。



●DHVジャパン ●105分 ©Touchstone Pictures  
●7月15日発売 ●1万5800円[税別]

## スーパーフォース2

究極の最終兵器スーパーフォースが、さらにパワーアップして出動するぞ。今回は、驚異のバイオテクノロジーによって生み出された超人との死闘をメインに、再び彼の活躍が繰り広げられる。「超人ハルク」シリーズでハルク役のルー・フェリグノがゲスト出演しているのも見どころだ。



●HRSファイ ●84分  
●発売中 ●1万5800円[税別]

## 森高千里 古今東西 鬼が出るか蛇が出るかツアー

森高ファン待望、初めてのロングサイズビデオが登場！時代劇風なオープニングで幕を開け、最後までパワフルな動きを見せてくれる。内容は、ライブ初収録曲が13曲という音楽性を重視したもの。とはいえ、工夫を凝らした衣装とびかびかの足でたっぷりサービスしてくれるので、満足できるはず。



●ワーナーミュージック・ジャパン ●90分  
●発売中 ●5600円[税込]

## サニー・ゲッツ・ブルー

最近人気のビデオシネマ。どうしても小規模で安っぽいというイメージがつきまわってしまうんだけど、この作品はちょっと違う。ニューヨーク、マイアミ、キーウエストと、アメリカ縦断の大ロケーションで作られたアクション超大作なのだ。ハードなアクションシーンには思わず息をのんでしまうぞ。



●ジャパンホームビデオ ●70分  
●1万4100円[税込]

## ちびっこギャング①②③④

'20年から'44年まで、なんと24年間にわたって作られたアメリカの人気映画シリーズ。日本でも'63年からTV放映されて、驚異の視聴率を記録したコメディーだ。物語は、スバンキーやアルファルファをはじめとするわんぱく坊主たちの日常をコミカルに描いたもので、数々のギャグで笑わせてくれるぞ。



●バップ ●各30分  
●発売中 ●各3900円[税込]

## 東京ラブストーリー①

主題歌とともに日本中に大ブームを巻き起こした人気ドラマが、早くもビデオになって登場だ。リカとカンチ、それを取り巻く人たちのラブストーリーが描かれたこのドラマ、原作とは違った味わいがあるかもしれない。見逃しちゃった人は時代遅れだと言われぬように、この機会にどぞ。



●ポニーキャニオン ●93分  
●レンタル中

# MOVIE

## バックドラフト

『スプラッシュ』や『ウィロー』、そして『バックマン家の人々』などで、一躍若きヒットメーカーのトップにランクされたロン・ハワード。その最新作は、手掛けた映画の最高作、と自ら語ってしまうほどの超大作だ。

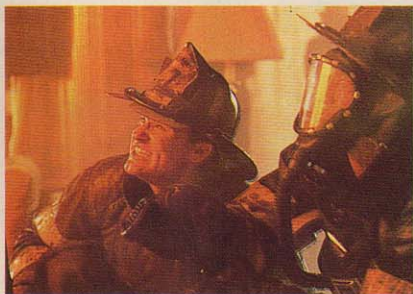
タイトルのバックドラフトとは、火事によって酸素が使い尽くされた室内に、ドアや窓を割って入ったときに起こる逆気流現象のこと。この映画では、命がけの消防士たちの愛と友情がミステリアスに描かれているのだ。

消防士を描いたドラマ、というのも興味深いけど、豪華なキャストにも注目！ウィリアム・ボールドウィン、カート・ラッセル、ドンナルド・サザーランド、そしてロバート・デニロなど、最高の俳優たちが集められているのだ。

その俳優たちが、世界中の消防士の模範的存在であるシカゴ消防署の指揮のもと、3週間にわたって毎日4時間ずつ消防士の訓練を受け、撮影に臨んだというんだから、半端じゃない。なかなか知る

機会の少ない消防士の世界を、映画を通してのぞいて見るのもいいと思うよ。

●UIP映画配給  
●公開中





## MOVIE

### ■シザーハンス

エドワードは、発明家の博士によって生み出された人造人間だった。ところが、完成直前に博士が急死し、彼は両手がハサミのまま、この世に残されてしまった。

ゴースト屋敷のような丘の上の家で、孤独な日々を過ごしていたエドワードを発見したのは、化粧品セールスをしていたベグ。心やさしい彼女に招かれて、エドワードはベグの家族の一員となる。



初めは周囲から奇異の眼で見られていたエドワードだったが、ハサミを利用して庭木を刈り込み、彫像にするという才能を発揮すると、たちまち町の人気者となる。やがて、エドワードはベグの娘キムに恋をするが、ハサミの手を持つ彼はキムを永遠に抱きしめることもできず、この恋は悲劇に突き落とされていく……。

『ビートルジュース』や、『バットマン』で大ヒットを放ち、映像の魔術師といわれるティム・バートンが、またひとつ名作を生んだ。ハサミの手を持つ男の哀しい恋を描いたニュータイプメルヘンで、観る者を詩

的な幻想の世界へと誘う。

傷だらけの顔、乱れた髪、そして手には鋭利なハサミ、というすさまじい容貌とは逆に、純粋無垢の天使のような心を持つエドワード。そのギャップがおかしくて、哀しく、そして心があたたまると、大人のためのファンタジーといった感じなのだ。おもわず涙が出てしまうぐらい、感動することまちがいない。夏休みにぜひ、観に行してほしい作品だ。

ちなみに、エドワードを演じるジョニー・デップと、キム役のウィノナ・ライダーは、実生活でも婚約中ということで、さすがに息の合った共演をしているのだ。

●20世紀フォックス映画配給

●7月13日公開



## 編集チヨの今月のコレ!

ぼくの好きな作家のひとりに小林信彦がいる。純文学からエンターテイメント、映画評論、コラムまでさまざまな執筆活動をしている人なのだ。ぼくのお読書はコラム集なら『地獄の観光船』、小説なら『唐獅子株式会社』で、ともに何度も何度も読み返している本だ。



●「ハートブレイク・キッズ」光文社刊、小林信彦著、1200円(税込)

で、今月は小林信彦の小説を紹介するでしょう。

小林信彦の最近の作品はぶ厚い長編が多いのだけど、ときおり肩の力を抜いたような(そう思えるだけだけど)軽い青春小説を書くことがある。『イエスタデイ・ワンス・モア』しかり、今回紹介する『ハートブレイク・キッズ』しかりだ。この小説は不思議な作品だ。23歳の映画ライターの女のコがふとしたことで味わう奇妙な3ヵ月間を描いたものなのだが、ときおり作者のちょっとした主張がナマの形で出たりする。最近コラムをあまり書かなくなったせいだろうか、とも思うが……そんなことはないだろうね。

東京の下町、佃島あたりは今や

## ちょっとロマンチックな小説を読んでみるのもいいぞ!

地上げの波に押され、古くからの町並みがどんどん高層マンションになったりしている。そんな高層マンションに、貧乏ライターの絵理がふとしたことで引越したとこ

ろ、やはり留守番を頼まれたという若い男が現われたからさあたいへん……という軽いタッチで始まる物語、ちょっと読んでみてもいいんじゃないかな。

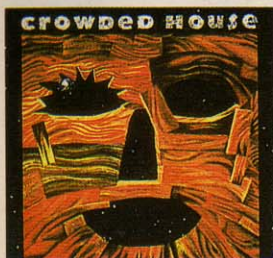


●物語の舞台はこういうところなのだ。佃島リバーサイドね。



## ウッドフェイス

クラウデッド・ハウス



'90年代のビートルズとうたわれたオーストラリア出身のバンド、クラウデッド・ハウスが、3年ぶりにアルバムを発表した。新生4人組となった彼らの、透明感あふれるアコースティックサウンドを聴いて、暑い夏をさわやかに過ごそう。

●東芝EMI  
●発売中 ●2620円 [税込]

## ダイヤルYを廻せ!

ヤプーズ



ギターとキーボードが脱退というアクシデントを乗り越え、完成度の高いニューアルバムができ上がったヤプーズ。平沢進のゲスト参加による演奏もいいけど、やっぱり戸川純の個性が光る。彼女による詞もすごく良いので、注目してみて。

●東芝EMI  
●発売中 ●3000円 [税込]

## 712(ナイフ)

少年ナイフ



10年前に関西で結成された女の子3人バンド、少年ナイフ。彼女たちの海外における人気はすごくて、ソニック・ユースなどによるカバー曲集も出ているほどの。このアルバムも、世界中が待っていたと言っても過言ではないわけね。

●日本クラウン  
●発売中 ●3000円 [税込]

## détente

吉田拓郎



タイトルの意味はフランス語で緊張緩和、つまり肩の力を抜いて、という意味。たったの3週間でレコーディングされた拓郎のニューアルバムは、年齢を感じさせない(?)元気な内容。聴き終わるとのんびり空をながめたくなる、そんな感じ。

●フォーライフ  
●発売中 ●3000円 [税込]

## STEP

PTON!



外見的な企画性が先行しているバンドが多い中、PTON!はかわいくて、しかも音楽性にもすぐれている貴重なグループなのだ。全曲自分たちによる作詞作曲で、リズムカルなメロディーが印象的。ポカルの女の子も、元気でキュート!

●バップ  
●7月10日発売 ●2200円 [税込]

## 瞳いっぱい夏

Qlair



乙女塾で一番人気のSachi、Aki、Hiroの3人が、ついにグループを結成! その名はQlair(クレア)。ナチュラルでとってもキュートな彼女たちのデビューシングルは、夏の日景色と女の子の恋する気持ちが伝わってくる、さわやかなポップスナンバーだ。もう、とにかくかわいいんだからっ。

●EPICソニー  
●発売中 ●800円 [税込]

## BOOKS

## 五番目のサリー ダニエル・キイス

●早川書房 ●2000円 [税込]

ダニエル・キイスといえば、『アルジャーノンに花束を』で世界中を感動させてくれたSF作家。大学教授のかたわら、多重人格者についてのフィールドワークも手掛けていて、その方面を扱ったノンフィクションや小説も数多く書いている。この作品も、五重人格の女性サリーの心の軌跡を鮮やかに描いた長編小説。状況に応じていくつもの人格が出現してしまう悲惨なサリーを、キイスは温かいまなざしで描いている。



## 不滅の愛(上下) クライヴ・バーカー

●角川文庫 ●各720円 [税込]

デビュー作『血の本』でステューヴン・キングに絶賛され、映画監督としても注目されているホラー界の貴公子、クライヴ・バーカー。その待望の新作が、ついに出た。郵便局に勤める男ジェフィが配達先不明の手紙の山を整理しているうち、べつの世界の存在に気づいてしまった、というプロローグで始まり、最後まで奇想天外な話の連続。これでもかっていうぐらいの密度の濃さには、驚くばかりだ。



## 運命の聖兄妹 羅門祐人

●角川文庫 ●470円 [税込]

『ディガン魔石』などで知られる羅門祐人は、Mマガ読者にはゲームデザイナーとしてのほうがなじみ深いかもしれない。だが、小説家としての活動も精力的にこなしている人なのだ。この本は『ガデュリン 愛・放浪編』の第3巻で、起承転結の転にあたる部分。グランドール帝国に対抗するカフラ・ガヴァンが崩壊し、新たに発動されたアル・グロワ作戦。アンナとリュエは阻止することができるか!?





## PRESENT



- 1** [ドラゴン・シティ]X指定 ……**3名**  
桃源郷ドラゴン・シティに招かれた主人公が、女の子とえっちしまくっちゃうというアドベンチャーゲーム。フェアリーテールより3名に。
- 2** 私をゴルフに連れてって ……**3名**  
こちらフェアリーテールから。本格美少女接待ゴルフゲームという、ゴルフとえっちが両方できちゃうお得なゲーム。でも、ちょっと難しい。
- 3** ALL THAT RPG ……**15名**  
(株)システムソフトが作っている店頭配布専用の小冊子。つまり、非売品ね。なかなか手に入りにくいものだから、ぜひこの機会に読んでみて。
- 4** 銀河英雄伝説バッジ ……**10名**  
ポストエック(株)から、「銀河英雄伝説」のバッジを10名に。3個セットになっていて、それぞれにキャラクターの顔が描かれているのだ。
- 5** CD TESORITO ……**10名**  
(株)ファミリーソフトがユーザープレゼント用に作ったオリジナルCD、「TESORITO」。ガンダムや大撃などのBGMを集めた貴重な1枚だ。
- 6** エニックス テレカ ……**5名**  
(株)エニックスより、「アクトレイザー」のテレホンカードを5名に。エニックスさん、そろそろMSX版でもゲームを作ってくれないかなあ？
- 7** ウィザードリィ ジャンパー ……**3名**  
(株)アスキーより「ウィザードリィ」のハデなジャンパーを。サイズはフリーだけど、三須という人が着ているぐらいだからちょっと大きめかも。

今月はプレゼントがいっぱいだぞー。ソフトもあるし、CDやテレカもある。非売品が多いぞ。着るものが少ない人には、ハデなジャンパーがおすすめだ。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を書いて、右のあて先まで送ろう。締切は8月8日で、当日の消印有効だ。

**◆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  
8月号プレゼント係

**ごめんなさい**  
ごめんなさい、またまたこのコーナーでまちがえてしまいました。7月号の81ページ、プレゼントの応募の締切が6月8日となっていますが、これはもちろん7月8日の誤りです。発売日がいきなり締切だったら、たまらんでしょう。どうもすいませんでした。今月のごめんなさいは、こんなところですよ。来月号では書くことがなければいいなと思っております。

# LOGIN No. 14

**発売中**  
特別定価 540円

今号のログインは、海でも山でもパソコンを活用しちゃおうっていう「夏だ飛び出せアウトドアⅡ」特集に、「プリンセスメーカー」と「日本ファルコムのスべて」の2大付録付きだ。



7月26日号発売まであと4  
定価280円  
WEEKLY

**祝週刊!!**

# ファミコン通信

**7月12日より**  
**毎週1回金曜日発売!!**

というわけで、週刊誌になってしまったファミ通を今後ともよろしく。ちなみに7月12日発売の週刊化第1号は、ゲーム業界噂の真相大特集+ファイナルファンタジーⅣ大攻略とじ込み付録の特大号だぜ!



MSXゴー！改め、

暮らこの

# MSX百科

## もくじ

NSX vs MSX .....	82
お笑い4コマ道場 .....	83
MSX研究所 .....	84
ことわざにっぽん！ .....	85
MSX探偵団 .....	85
MSX ZONE .....	86
すくらっぶぶっく .....	87
技あり一本 .....	88
ナモちゃんどゥ！ .....	89
おたよりハッスル .....	92
MSX人生相談 .....	94

巻頭  
特集

タイマン誌上バトル

# HONDA NSX S VS MSX turbo R

今月からMSXゴー！改め、暮らしのMSX百科がスタートしました。さて、新生MSX百科の巻頭特集を飾るのは、なにかと比較されることの多いNSXとMSXの実力を徹底的に比較検討します。



対決

## 1 速度比較

初めにNSXとMSXが動くときの最小単位を比較してみよう。MSXの場合、動作の最小単位は、1クロックだ。FS-A1STのクロック周波数は、28.636360MHz(メガヘルツ)なので、1秒間に2863万6360回、電圧が上下する。いっぽう、NSXの場合は、エンジンのシリンダー内のピストンの上下が最小単位。ピストンの1回の上下でクランクシャフトが1回

### HONDA NSX

寸法 4.430×1.810×1.170(m)  
 重量 1350kg(5速マニュアル)  
 エンジン形式 C30A  
 最高出力 280PS/7300rpm  
 最高速度 260km/h(推定)  
 車両価格 800万3000円[税別]

### MSX turbo R

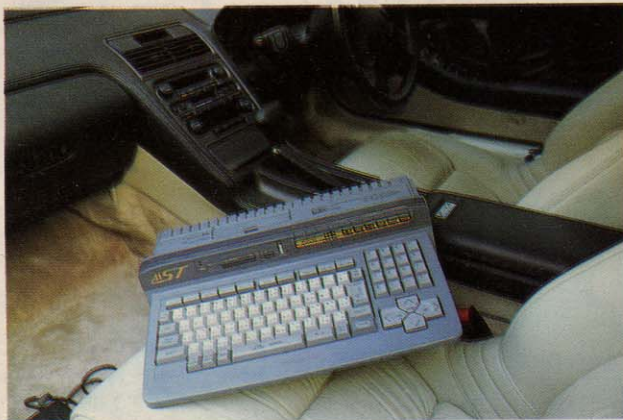
FS-A1STのスペック  
 寸法 425×292×89(mm)  
 重量 3.4kg(バックアップ電池含む)  
 CPU R800/Z80A  
 クロック周波数 28.636360MHz  
 価格 8万7800円[税別]

転することになる。NSX 5速マニュアル車の最高出力のとき、クランクシャフトは7300rpm。つまり1分間に7300回転、1秒間では、約122回転にしかならない。この勝負、MSX turbo Rの勝ち。!!

## 対決 コストパフォーマンス

次に両機種ともにコスト・ウエイトレシオを計算してみた。NSXの重量は1350キログラム。価格は800万円。つまり1グラムあたり、5.93円になる。FS-A1STは、1グラム25.82円だ。MSXのほうがずっと高い。1円あたりの重量を計算すると、NSXが0.1688グラム、MSXが0.0387グラムになる。

コンピューターの場合、チップや回路の集積度が高くなれば、とうぜん本体は小さく軽くなる。クルマの場合も軽量化は動力性能に大きく影響する。NSXは、アルミモノコックボディの採用など、軽量化につとめているが、やはり、MSX turbo Rの敵ではなかった。



◆ 壮絶なバトルは終わった……。それぞれの道を究めたモノの美しさがそこにある。















# MSX探偵団

## 元のサヤにおさまる

青い空、白い雲、そして、MSX探偵団。6、7月号とカラーの見開きページでお送りしたこのコーナーも、ついにとうかやはり白黒ページに戻った。フツ、短い間だったけどいい夢見させてもらったぜ、の伊集院太介だ。この2カ月の読者の反応は「おもしろくない」、「カラーはやめなさい」と

いうように、すこぶる悪かった。で、こうなったわけだが、私はちっとも気にしていないぞ(うそ)。



■なんとかくビだけは免れたけど、かなりヤバイ



## 依頼状

東京に浅草花屋敷っていう遊園地がありますよね。そこにあるジェットコースターは「すんげえこわい」という話を聞いたんだけど、それは本当なんですか？ 今年の夏休みに東京に遊びに行くとき花屋敷にも寄ろうと思っているので、実際はどの程度か調査してみてください。報酬はハズみませぬ。

宮城県 鎌田祐司



## 下町情緒あふれる浅草へゴー



花屋敷は1853年に牡丹と菊細工の花園として誕生してから、じつに140年の歴史を持っている。2年前に大規模な改装をしてから、若者に人気のデートスポットになったのだ。

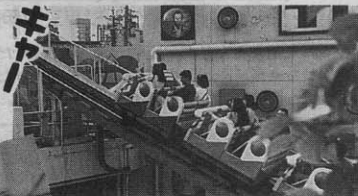
ジェットコースターだ!

乗る前

正式名称はローラーコースター。昭和28年製というから相当ボ、いや年が入っている。はたして本当にスリル満点なのだろうか？ 少しアヤしい。

キャー

キャー



コース全長230メートル、所要時間1分30秒、最高時速42キロ……と、データ上ではたいしたことないのだが。

乗った後



見よ！ この必要以上にガタガタ揺れる車体、民家スレスレのコースを！ こわい！

こんなものもあったよ



■入口にある「勇者に告ぐこはコースターのけげではないぞよ」という看板がさびしさを誘う「大魔王ドラゴンガ」。内容も結構さびしい。

■迫力ある映像とガタガタ動くシートで高速移動を疑似体験できる「瞬間移動装置TP-1」はかなりスゴイ。こんな写真を見てもわかんないと思うけどね。

## やっぱりこわかったっす

いやはや、こりゃコワかった。いつ分解するかと心配で、というのは冗談だけど、体感スピードはかなりキているので十分絶叫できるよ。良かったネ！

というわけで本日のお勤めはこれで終わりです。また来月、このコーナーがあったらお会いしましょう。そうそう、今月の

プレゼントは、花屋敷内にある古い館で売っていた「幸運を呼ぶ石」だ。欲しいでしょ、ん？



■使用上の注意を添えて、3人にあげよう。



# M·S·X ZONE



タイトルも“MSX百科”に変わったことだし、それらしいことをやろうかなと思いました。つまりココは、MでSな情報を紹介するページなのです。



## MUSIC SCENE

5月から9月までの5ヵ月間、毎月新譜を発表していくという変わった方法をとっているのは、ピチカート・ファイヴという3人グループだ。名前を聞いてもピンとこないかもしれないけど、彼らの音楽はテレビでよく耳にすることかできるのだ。オリジナルメンバーの小西康陽と高浪敬太郎はフジTVのドラマ「キスより簡単」や「抱きしめたい」、新しいところでは「学校へ行こう」などの番組音楽を担当していたり(そのサントラ盤は今年5月26日に発売された)、数数のアイドルポップスやCMソングの作詞、作曲も手掛けてい

## PIZZICATE FIVE

1984年結成。当初は4人グループだったが、現在のメンバーは小西康陽、高浪敬太郎、野宮真貴の3人。SEVEN GODS RECORDS(日本コロムビア)所属。

る。新メンバーのボーカル野宮真貴は、多数のCMソングやナレーションでその美声を披露している。ピチカート・ファイヴは、いわばマスコミ界の影の仕掛人集団ともいえるのだ。

ピチカート・ファイヴは1985年、細野晴臣プロデュースによる12インチシングル「オードリー・ヘップバーン・コンプレックス」(ティチク)でメジャーデビューした。テクノ、'60年代ポップス、アイドル歌謡などの魅力と限界を把握したうえて作られた、オシャレでポップな音楽性が高く評価され、1987年発表のファーストアルバム「カップルズ」(CBSソニー)は、ミ

ュージックマガジン誌同年度「日本のロック・ベストテン」で2位、アドリブ誌で4位にノミネートされたほどである。その後メンバーチェンジが何度かあったが、洗練されたスタイルは変化することなく、どのアルバムでも高いクオリティーのサウンドを提供してくれた。とくに昨年5月に発表されたアルバム「月面軟着陸」は、過去の曲を大胆にアレンジした、遊び心いっぱい秀作だ。

もちろん新譜も素晴らしいデキなので、是非聴いてみてほしい。上品でアダルトな音楽性にすっかはまっちゃっても、当コーナーでは責任は持たないぞ。



●カップルズ  
▲全体的なイメージは「退屈な夏の午後」といったところか。名盤だぞ。



●超音速のP・F  
▲7月1日発売のミニアルバム。初期のレパトリーも収録されている。

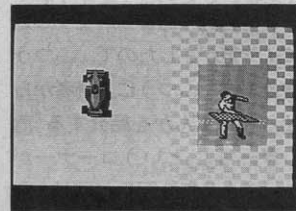
## MOTOR SPORTS

## 熾烈を極める 日本GP観戦!?

モータースポーツの最高峰として知られるF1。6月中旬現在、ウィリアムズが絶好調。が、いつV12パワーのマクラーレンやフェラーリが巻き返してくるか分からないほど、接戦は続いて

いる。とまあこのようにF1の話題はつきないのだが、今回は10月21日に鈴鹿サーキットで行なわれる日本GPのチケット争奪戦について書いてみたい。

今年の日本GP観戦チケットは、今年の郵便振込システムとは違い、往復はがきで応募した中から抽選で10万枚を発売するというシステムをとっている。それも、このはがきの申し込みの締切は6月8日ととくに終わっているのだ。



●MSXのゲームもF1が流行。

さて、当Mマガ編集部でもF1好きの編集者は数多い。ある編集者にいったはこの申し込みはがきを送っただけでなく、あちこちの知り合いに日本GPのチケットを手に入れるために画策しているようだ。彼ははたして日本GPのチケットを入手できるのだろうか？

## MINI SKIRT

## ミニスカ万歳

'70年代に大ブームを巻き起こしたミニスカートが、今年に入って大流行という。あのananをはじめとするファッション誌でも大きく特集として取り上げられているほどだから間違いないのである。そういや最近、街で見かけるギャルたちの足の露出度も高くなっている。いやあ、若返りますのうこの眺めは。(おやじ)

●F1関係の雑誌を読めばキもF1博士になれる(はず)。

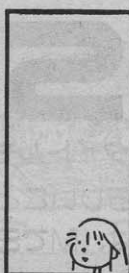




# 私をゴルフに連れてってーん

原作ほど色っぽくないまんが

©フェアリーテールソフト



木村早知子さんは  
ゴルフがうまいと思っ...

## 危うき一!! 改めすくらッぷぶツク

みんな、青春してるかい？青春っていてもいろんなカタチがあるよな！スポーツに汗を流す青春もあれば、ドラッグでハイになる青春もある（オット、コリヤ犯罪か）。そして、まんがを描くの

青春だ！読む人の心を和ませ、そしてハラハラドキドキさせるようなまんがを描きあげたときの気分はデリシャスさ！……って、ここまで書いてあまりの空々しさにイヤ気がさしたので、ふつうに書きます。ふつうに。読者から寄せられたまんがを紹介する「危うしぎ一ち！」というコーナーが始まって今月で3回目だけど、急きょタイトルが変更となった。理由は簡単、「やっぱ恥ずかしいから」だ。はははは。内容は変わらずなので、これからもよろしくねんという感じだ。

んじゃ、作品の解説という。左側の4コマまんがは色鉛筆できれいに、いやテキトーに着色されているからべつにモノクロページで紹介してもいいよね。いやー、コレはおもしろいっすよ。適度な



埼玉県 中山千代

へボさとイヤな「間」が、じつにみごとにかみ合っている。でも左下の鉛筆書き文字は興ざめだな。余計なお世話だぜ(うそです)。

右上の2コマまんがの作者中山千代は、毎月信じられない量のイラストを編集部に送ってくれる。このパワーの源はいったい何？まさか仙道パワー？ まあいいか。

このヒトの画風はヒジョーに個性的で(内容もね)理解に苦しむこともしばしばあるんだけど、皆さんはどうでしょうか？

作品を紹介したおふたりには図書券3000円分を送るので、見るなりさわるなりしてください。関係ないけど、新タイトルの元ネタがわかる人、いるかなあ？



山形県 伊藤慶一郎



# 技あり一本

編集部ではいまだに『コラムス』が動いている。みんな単純だから、なかなか飽きないのだ。現在編集部でのハイスコアは、レベル113で2497029点(イージー開始)。これってスゴイのだろうか？



●イラスト/石井裕子

技あり

## 信長の野望 武将風雲録 武将を手なずける方法

大人気歴史シミュレーションゲーム「信長の野望」シリーズの第4弾「信長の野望 武将風雲録」がついに登場しましたね。今回導入された要素は「技術」と「文化」。前者は鉄砲や鉄甲船の開発に関係し、後者は各コマンドの実行結果に大きく関わります。これによってゲーム展開はやや複雑になりますが、よりリアルに戦国時代の雰囲気を楽しむようになったので、戦国時代ファンにはオススメできるゲームです。

さて、技の紹介とまいります。当時の文化の象徴である茶器を使って、配下の武将たちの忠誠度をドカーンと上げる方法です。



●茶器を回せば人はなつく、ということわざは本当だったのか。そんなのねえよ。

これにはまず領国がふたつ以上必要なので、1国しかない人はがんばって増やしましょう。で、大名のいない国に忠誠度を上げたい武将(複数でも可)と茶器を配置します。あ、茶器はその国の城主に持たせておくことを忘れずに。そして、茶器を城主からその武将に渡します。すると忠誠度がアップします。そして今度は茶器を受け取った武将を城主にして、同じことをべつの武将にたいして行なう……というのを繰り返しましょう。こうすればひとつの茶器で複数の武将の忠誠度を上げることが出来ます。すこいよな。

情報提供：神奈川県 青木健二郎



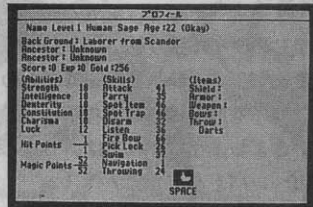
●捕らえた敵方の武将も、この方法ですっかりアナタの虜に！ 簡単なモンだね！

一本

## ファンタジーⅣ そう、セージさん!!

隠し職業「セージ」の作りかたです。キャラクター作成で職業を決定するとき、カーソルをす速く動かして(マウスでの操作がベスト)、ふたつの職業がクリックされている状態のときにボタンを押します。タイミングはかなりシビアなので、何度も挑戦しましょう。みごと成功すれば、CLASSIにSAGEと表示されるハズです。大切に育

てれば強力なキャラになりますよ。情報提供：宮城県 引地勇治



●初期HPは1だけどMPは52もある。おまけに、レベル13になればHPは255になる！

教育的指導

## シェナンドラゴン ご愛嬌、ご愛嬌!

本体のドライブ1にゲームディスクAを、ドライブ2にフォーマットした新しいディスクを入れます。で、BASIC上でCOPY "A:\*.\*" TO "B:"と入力し、リターンキーを押します。つまり、ディスクをコピーしてしまおうってワケです。1ドライブのMSXでも出来ますが、ディスクの入れ替えがめんどくさいです。そしてコピーしたデ

ィスクを立ち上げると……。情報提供：埼玉県 吉田 稔



●こんなグラフィックが見れる。健全なユーザーには思いもよらない方法だね！

## キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームの裏技、攻略法、マップ、その他何でも募集しています。誌面に採用された方には全員、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。

シードオドラゴン  
ステキ現象  
※ディスクAとディスクBの  
キーボードの国産国産  
国産国産を押し付ける。  
よくゲームを眺める。  
フリーワード、フリーワード  
コンシューマーゲームを  
プレイする。(押し付け  
ステキ現象)  
※プレイワードを  
押し付けます。  
107-26 東京都港区南青山0-11-1  
青山ハビル TEL 03(3488)1919

107-26  
東京 港区南青山  
スリッパ南青山ビル  
MSXマガジン  
編集部  
後取り係  
6-11-1

はがきの書き方

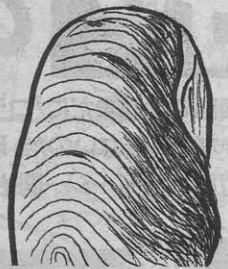




# ナモちゃんどらう!

ハーイ! わたしナモ。  
今、お便所でお食事中。  
ムウ、プリ、ビチビチ。

## マダムとウツファン



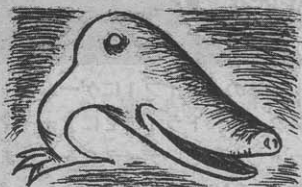
夏だ! 暑いぞ! いやーん。  
こんな日には、閉め切った部屋に  
閉じこもり、熱れ熱れの色気した  
たリングなマダムと濃厚なひとと  
きを過ごしちゃうのが得策です。

「ナモさあん、早くウ」  
おっと、マダムがお呼びのよう  
ですネ! それでは、その道ひと  
すじのタイル張り職人、ナモ戸塚  
さん(33)の、ひと夏の秘めゴトの  
ご様子を順を追ってお話してい  
きましょう。それではナモさん、  
ガ〜ンバ!

「ウオオオ奥シャアン、カベ、  
張り替えましたデェ」  
「ア〜ラごろうさま。待ってた  
のよ。さ、こちらにいらして」  
「そりでは、わたくしはここいら  
で失礼をば、おばおばおばおば、  
オバ!」  
「ヤダあなた、何もしないで帰る  
つもりなの!?」  
「何もしないって、奥シャン、今、  
カベを、ホラ!」

「んモウ、ナモさんったら、ちゃ  
ーんとわかってるクセに!」  
「ぞ、ぞぞぞそんなコト言われマ  
してもアッシにはそのデスネ、つ  
マリ……。ウワア奥シャアン!  
いいい今、ほぼ北東の方角に悪霊  
が現われマしたてスヨ! ウヒャ  
ア、ナンマンダブナンマンダブで  
ごじゃりマするルルルル!」  
「悪霊? なんだ、息子のノブヒ  
コじゃな〜い。あの子、血色が悪  
いからご近所の人に気味悪がられ  
てんのよ」

「うわたた大変ですヨ奥シャア  
ン! 悪霊が鼻から粘液状の物  
質を、ホラ、ダラ〜りと!」  
「ノブヒコ! みっともないから  
鼻かみなさい! まったく、アン



タっていつもだらしないうたらあ  
りゃしないんだから……。ほら、お  
小遣いあげるから、お菓子でも買  
いに行きなさい! シッシッ!」  
「アリヤマア、奥シャアン! こ  
りゃまた、うまいこと悪霊を追い  
払いマしたてごじゃりマしたてス  
な。ビックリ!」  
「だからアレは息子よムスコッ!  
ところで、ナモさんは息子さん、  
いらっしやるの?」  
「アッシの息子なら、ホラ、ここ  
んどこにブラ(自粛)」  
「まあ、ウツトリ」  
おっ、ナモさん。うまくいつて  
いるようですネ。やるう。ヒュー  
ヒュー! どうぞ、心ゆくまでお  
楽しみくださいネ!

とと、ここで気になることがひ  
とつありました。甘言に釣られて  
体よく追い出されちゃったノブヒ  
コくんですが、悪霊だの、血色悪  
いだのヒドイ言われようで、あ  
げくの果てにハイ、サヨナラ!  
では、ちょっと悲惨すぎますよね。  
しかし、ノブヒコくんだって負け  
ちゃいませんヨ。第2章、ノブク

ん、お姉さんにアタック大作戦”。  
それではノブくん、ガ〜ンバ!  
「ア〜ラ、ノブくん、いらっしや  
ア! 今日は何がほしいのかな  
ーん? ガムウ? チョココオ?  
それとも、ア・タ・シ? なーん  
ちゃってエ。アハハハ! ノブ  
くんったら真っ赤になっちゃって。  
カーワイイ! ……と思ったら、  
真っ青じゃない! ノブくんどう  
したの? 顔色悪いわヨ!」  
「……いつもでしゅウ」  
「アハハハハ! そーいえばそ  
ーよネ! ノブくんったら、い  
つも血色が悪いもんだから、お友  
だちから“ゾンビくん”って呼ばれ  
てるんだっけ! ヒーツヒツヒツ  
ヒイ! ……あ、あ、ごめんネ、ノ  
ブくん。お姉さんねエ、べつに悪  
気があって言ったワケじゃないか  
ら。ただ見たまを正直に、って、  
こここれも冗談なのはわかるわよ  
ネ。ノブくん賢いから、自分のコ  
トは自分が一番よく知っているは  
ず……。ああっ」

## ポエムなひ・と・と・き

ルルルン。お元気してる? ア  
タシやゲ・ン・キ! でもちょっ  
とブルーな気分でごじゃるの。ル  
ルルン、ルルラー。ルルラーラー。  
そうね、今の気分を植物にたと  
えると……。"ベニテングダケ"っ  
てところでごじゃりますルかしら  
ん。ルルラーラー。え? 理由は  
何かって? いやダあ、理由なん  
かありませんでござるウ! ル  
ルラーラー。フィーリングってヤ  
ツよ、ホラァ! モウ、アタシに  
そこまで言わせる気い? ……ア

ラァ? ゴメン! 今日のアタ  
シ、なんかへーん。ラララー。  
ところで、ラララン、みなさん  
は四季の中でどの季節がお好きで  
すかしラン? アタシ? アタシ  
はネ、やっぱり、夏が一番好きで  
ござるワン。湿り気を帯びた熱  
風が、アタシの頬をペロリとひと  
なめ。するとジュワツと吹き出る  
汗! 粘り気を帯びテカつく肌!  
ツツと鼻をつく体臭! アアン、  
とつてもデンジャラスなフィーリ  
ングでござラスわァン!

## ポテトパーティー

日曜日の午後は、気の合う仲間  
とポテトパーティー! ポテト料  
理を口いっぱい頬張って、愉快  
で楽しいひとときを過ごそう。さ  
あ、キミもレッツトライ!



## 今月のこのヒト



さて今月の  
このヒトは、Mマ  
ガ編集部が誇る  
ビックリライタ  
ーさん、ロンド  
ン小林(22)です。近ごろポケット  
ベルを自らの意志で持つことにし  
た彼、「これでみんなに迷惑かけず  
に済むネ」と上機嫌だけど、実際は  
発信音が鳴っても「寝ていて気づ  
かない」とのこと。あれま。



# 奥さま! ご存じでしたか?

いきなり「ご存じでしたか?」などと問いかけても、何のこともやらさっぱりわからず、頭をかかえてひたすら苦悶する奥方のご様子が手に取るようにピシッ! ピシッ! と伝わってくる昨今でございますが、みなさまはいかがお過ごしであられましょうか。

こんばんは。「奥さま! ご存じでしたか?」のお時間がやってきました。あ、ちなみに、私は「ご存じでしたか?」なんて聞かれ

ると、適当にポテン! と相づちを打ちまして、知ったかぶりをしてしまいます。そんな態度では、いけませんね。知ったかぶりは、いけません。わからないことは、すなおに聞く。これが大事になってくるのでありますよ。

ときに、夏でございます。夏といえば、サマー。なんて、なにサマーだと思ってるんだ、とお怒りかもしれませんが、もう行数がつきてしまいました。以下来月。

## この夏、小麦色の肌大作戦!

その青っちょろいボーイ、そんなんじゃこの夏、女の口にもテないぜ! なにはともあれまずは肌を焼こう。こんがりした肌ってヤツに女の口は弱いモンなんだぜ。

用意するものはタバコ。未成年はお父さんから2、3本わけてもらおう。火をつけたら服の袖をまくってタバコの先を腕に近……。



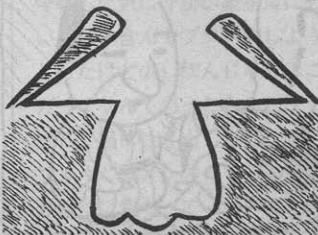
「シガーチョコとエスプレッソをもらおうか」

「あ……ははハイハイ、そうよね、ノブくん、お買い物に来たんだもんねえ、今日は。シガーチョコにエスプレッソお? ヒネタガキ! あ、ウソよウ・ソ! ノブくんカワイイから、お姉さん、ついついからかいたくなっちゃってエ……ハア……」

「なんならお前のハートももらい受けるぜ」

「つけあがるんじゃねーよ、このクソガキッ! バシッ!」

おっとノブくん大失敗! 今日 はまったくいいとこナジですネ!



## ぼくのわたしの恐怖体験

ある蒸し暑い夏の夜のことでした。当時12歳だった僕は、いやらしい深夜番組をずっと見ていたので、布団に入ってもなかなか寝つけませんでした。

あまりの寝苦しさには堪えかねて、僕は枕元の小窓を少し開けました。その小窓は通りに面しているの、覗くと通りの様子がわかるようになっています。しばらくあたりの薄暗い風景を眺めていると、通り

占いです。占いといってもいろいろありますが、この占いは身の毛もよだつ夢占いです。あ、べつによだちませんね。いいんです。

●ハトの大群に襲われる夢……幸せの象徴、ハトに囲まれるほど縁起のいいことはありませぬ。きっといいことがあるでしょう。自信ないけど。

●「テトリス」とか、そういうゲームをやっている夢……ただのゲームのやり過ぎです。

●河童に足をつかまれて川底にひきずりこまれる夢……河童の手はヌルヌルしています。これは仲のいい友だちとヌルヌルした関係に

なる、ということの暗示です。

●おもしろい夢……「正夢」という言葉もあるとおり、おもしろいことが近いうちに起きるでしょう。

●つまらない夢……「逆夢」という言葉もあるとおり、おもしろいことが近いうちに起きるでしょう。

●えっちな夢……起きたとき、詳細をなるべく覚えておくようにしましょう。そしてあとで

思い出して、幸せな気分になりましょう。ラッキーな夢です。

●おしっこをしている夢……寝小便をしている可能性があります。すぐ起きましょう。



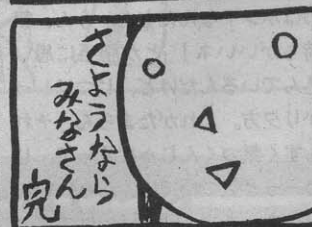
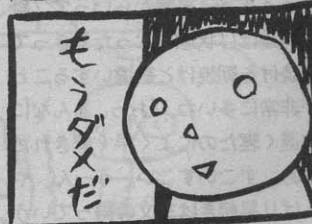
## 譲ってください

●いとうせいこうのインディーズCD「MESS AGE」を90円で譲ってください。送料そっち持ち。



●「エミーⅡ」を適価で譲ってください。新品絶対不可。

## ドッキリくん



## シャキッとしよう

現在34時間ぶっとおして起きています。意識がもうろうとしています。おまけに今日は原稿の締切日です。そのくせ昼間は友だちとカラオケボックスに行って「恋とマシンガン」とかを熱唱してきました。ダメですね、ダメとい

は、阪神タイガースも相当のモノです。この原稿を書いているのは6月の中旬だけ、本が発売されるころもおそらく最下位でしょう。何となくそんな気がするんです。でも、個人的にはがんばってほしいです。中村監督の悲しそうな顔

を見ていると、三つちまで悲しい気分になってしまうからです。じゃあプロ野球ニゴース見なきゃいいじゃんと思うかもしれませんが、たとえそうしてもダメです。ニュースステーションで見ちゃうんです。



# おたより ハッスル

ある日、友だちとカラオケボックスに行きました。そして、そのカラオケボックスで4日間寝泊まりしているという女の子と一緒に歌いました。よくわかんないけど楽しかったです。

**休** みの日に1日半寝ていた  
ら、自宅にいて時差ぼけ  
を経験した。

(千葉県 志村勇樹)

♡ 外国に行ったわけでもないのに時差ぼけを体験した、と。いわゆる、疑似時差ぼけというやつですね。でも寝不足のために、つねに現実と夢のはざまを過ごしているアルファードビンビンの私なんか、そのような状態は日常茶飯事のことだったりするのです。

そうそう、経験からいって、疑似時差ぼけ状態になったときって夕焼けを朝焼けと勘違いすることが非常に多いね。「おっ、あんなに夜遅く寝たのによく早く起きたなあ。すごいすごい。うーん、やっぱり早起きは三文の得っていうのはホントなんだなあ。うん、気持ちがいいネ！」とか勝手に思い込んでいるんだけど、じつはしっかり夕方。これがたまらん。それもすぐ気づくんじゃなくて、じわーっと気づいていくからいいんだなあ。まず、朝焼けのはずなのにやけに空が赤い→顔がなぜかむくんで疲れている→朝5時くらいのはずなのに子供たちの遊んでいる声が聞こえている……。

この、すべてを悟ったときに味わう不思議な錯覚と絶望感。何かこう、自分だけがまわりの世界の動きから取り残されたタイムスリップ状態に陥るんですよ。その非日常の感覚をまた味わいたかった

めに、つい私は寝すぎてしまうんだなあ。不可抗力。うそつけ。

でも、1日半なんてまだまだアママイ。Mマガの編集部の中には、かれこれ48時間も寝ていたという強者がいるのだ。48時間も寝ると逆に疲れちゃって、また眠くなってしまうんだそうだがな。

眠り姫の気持ちがわかる編集者

**音** NHKでやってた『パジャマでおじさま』は、タイムを競わせて商品を出せば盛り上がりと思いませんか？

(北海道 福田匡亮)

♡ 「パジャマでお、じゃ、ま。ぱぱぱぱぱぱぱぱぱじゃ〜ま、ぱぱぱぱぱぱぱぱぱじゃまじ……」。すまぬ。あまりに懐かしいもんでつい口ずさんでしまった。いいよなあ、パジャマでおじさま。あ、知らない人もいるかもしれないけど、この『パジャマでおじさま』はNHKの子供向けの番組『おかあさんといっしょ』の看板コーナー(ホントか?)だったものなんだよね。

パジャマでおじさまの内容は子供がパジャマを着るまでの過程を映しているだけという、そのテの変な趣味の人以外はつまらないものではあるが、ここでチェックしてもらいたいのは、子供たちがパジャマを着ることにトライしている最中、終始流れている妙なノリのBGMなのだ。確認はとってないけど、ポニージャックスらしき人



たちが「ぱぱぱぱぱぱぱぱ」と、さもうれしそうに『パジャマでおじさま』の歌をハミングしてるんだよね。ああ、あのBGM、もう聴けないのかな。

ただ、子供たちにパジャマタイムを競わせるのは感心できないな。いや、競わせることが悪いっていうんじゃないんですよ。……もし子供たちがあつという間に着替えちゃったら、あのBGMが聴けなくなっちゃうじゃないか、と言いたいのです。パジャマ万歳。

パ! ジャマだねの編集者

**固** 体の入浴剤で丸いやつ……そうそう、バブとかって、なんとなくラムネに見えませんか? 思わず口に持っていきそうで困ります。そんなことはありませんか?

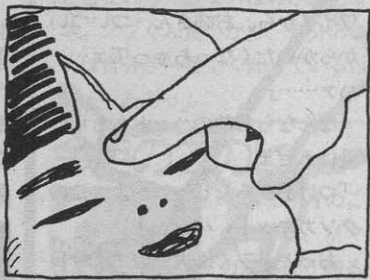
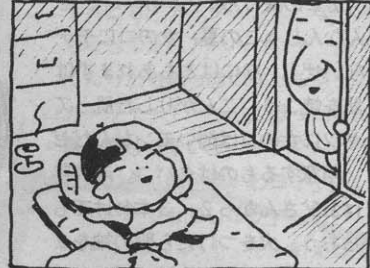
(千葉県 山口祐輔)

♡ そうそう! このあいだなんてさあ、結局気づかずに口の中へ、なんてことねえよ。気持ちはわかるけど、そんな間違いをするのは幼児とおママケさんくらいでしょ。

でも小学生のころ、学校のプールに沈んでいるカルキ剤を拾って「わーい、大きいクッピーラムネ」と言った覚えはあるな。さすがに食べはしなかったけど。

駄菓子が好きだった編集者

のぼりなさん  
No.18974180回  
横王吉





**パ** ルナスの謎がとけてよかったですね。

(三重県 丸山正司)

♡ いえいえ、これというも皆さまの温かいご助力の賜物です。おかげで安心して眠ることが出来ます……と思ったら、ある読者からバルナスのマスコットキャラのバッジが送られてきました。そのキャラの顔が「笑う牛」くらいに不気味なので(6月号P85のイラスト参照)、しばらく夢の中でうなされそうです。こりゃまいった。メガネドラックのCMに出てくる桃太郎も怖いと思う編集者

**M** SXマガジン6月号のP82にロンドン小林が鉄パイプで殴られた、とありますが、あれは本当ですか？

(福島県 蓮沼淳)

♡ 大マジ。

担当じゃないけど出たがる編集者

**せ** ぜんぜん意味のない話ですが、このあいだ修学旅行で東京に行きました。東京は空気が汚ないのでしょうか。息がしにくくてたまりませんでした。

(三重県 長井昭史)

♡ それはきっと、キミが都会のスケールに圧倒されて息が詰まったからだと思うな。えーっと、キミは三重県人でしょ？ じゃ、ム

りもないなあ。フフン。

田舎育ちの編集者

**最** 近、よく思うことがあります。私は何を思ってるんだろー、と。ありません？ ありますよねー、ふつう。

(岩手県 三上弘幸)

♡ 「ふつう」とか自信もって言われると反抗してみたくなるけど、たしかにあるよな。くやしいうけど。さらに「何を思ってるんだろー」と思っているとき、その「思い」はどういうカタチで存在しているんだろー、とも思うぞ。誰かが耳元でしゃべっているワケでもなければどこかに書いているワケでもないし……。"心中"といってもそれでは答えにならない。いったいどのへんに、どんな状態で存在しているのか、非常に気になります？ なりますよね、ふつう。ならないかなあ。ネエ。

疲れている編集者

**こ** んにちは。あまりバカなことを書いてると、「なんだこいつ、バカじゃねーの」とか思われそうなので、あまりバカなことを書くのはやめます。

(長崎県 田之畑豊彦)

♡ そんなこと言ったらわしの立場はどうなるんだ。そんなふうに思われるの、慣れたもんね。

すれた編集者

**こ** の前、学校で田植えをやった。ひとり田んぼでこけたッ！

(千葉県 御園康典)

♡ いるよな、こーゆーヤツって。間が悪いというか、やたらとハズいヤツがさあ。も一恥ずかしかったありゃしない。もしオレがそいつのよーな目にあったら腹切るね、腹。

態度がやたらとデカイ編集者

♡ あの一、席を外していると、いつのまにか文章が増えているんですけど……。

トクした気分の編集者

**お** たよりハッスルで、「ニヤリ」と言いながら笑うとかいうのがあったけど(6月号参照)、あれを最初にやり始めたのはオレ様だ！ 前歯を見せてやるのはビギナーで、中級者は口を半分だけ開ける「キザタイプ・ニヤリ」ができる。上級者は、それに「キラリン！」とかつけて歯の輝きを表現するのだ。さあ、アナタもこれでニヤリ・マスター!?

(東京都 粒豆五十嵐)

♡ さよか。ニヤリ・マスターはともかく、キミが最初にそれを始めたってのは結構マユツバものだな。

淡白な編集者

おんきなさん  
No.189741810  
木野王吉



## 女の子のヒ・ミツ

ジュリアスはまだら模様のリボンが似合うステキな女の子。今朝も元気にうがい薬を口にめいっぱい含んでブクブクしようとしたけど少し飲んじゃってニガイなんて思ったもんだから慌てて庭に吐き出したところ、ちょうど朝メシのミミズをおいしそうに食らっていたスズメに

ブッカかってしまったからさあ大変。スズメは猛然とジュリアスに抗議します。

「チュンチュンチュンチュンチュンナニスンダコノヤローチュンチュンチュンチュン」

ジュリアスはスズメに言いました。

「グッドモーニング、ベトナム」

## スキーじゃないつす

群馬県の片平正樹くんをはじめ、多くの読者から「6月号のこのコーナーのおたよりのあて先で、(株)アスキーが(株)スキーになっている」という指摘のおたよりが届いた。いやあ、やっぱりわかります？ じつは読者の皆さんの観察力をテストするために……というのはウソ。

明らかにこっちのミスです。なんか最近こーゆーのが多いな。

<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

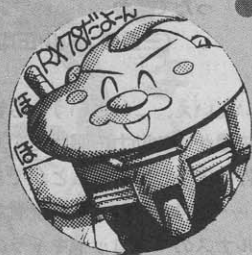
(株)アスキー

MSXマガジン編集部

多いんじゃないでしょ係



# 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!!

## X指定



ふたつめの街の妙な建物に入るための暗唱番号がわかりません。ユリの園のさやかかから推理すると、最初の番号は5122だと思うんですが、あとのふたつがわかりません。もりもり博士、僕をどうかお救いください。

埼玉県 H・Y



## ドラゴンナイトⅡ



魔女の塔の最上階まで上ったのですが、隅々まで探し回ってもメサーニヤの姿が見あたりません。塔の1階の扉を開く金の鍵も見つからないし、これからいったいどうすればいいのでしょうか？ 墓場の地下の胸像が怪しいけど……。

東京都 里輪公介



ここは、すけべな人なら難なく解けてしまうんだけど、そういう知識が乏しい人にはやや難しいのかもしれないな。さて、暗唱番号だが、1番目のヒントはひとりでするエッチ、ということだったよね。言い替えればオ〇二一、つまり0721だ。2番目のヒントはふたりでお互いの……。だから当然ここは6969となる。3番目のヒントはさやかか絶頂のときに言った言葉ということだから、言うまでもなく1919となる。わかったかな。ま、わからなくてもいいのだが



## ロードス島戦記



ベルドを倒したあとで、カシュー王に会いたんだけれど、どこへ行っても会えません。ベルドを倒したあとにウズの村のトロールを倒したのが悪かったのですか？ レベルは全員15になっています。どうか教えてください。

愛知県 富田和寛



キミはおそらくロードス島戦記の小説の愛読者なんだろうね。私もそうだから、キミがカシューに会いたい気持ちはよくわかる。が、じつはこのゲームではカシュー王は登場しないのだ。そのほかにアシュラム、オルソン、シリーズといった人物もすべて登場しない。登場しない人間を探しても時間の無駄だよ。ベルドを倒したんだから、あとは打倒カーラに専念したほうがいいんじゃないかな。



そうだな、まず金の鍵から行こう。6階の最も奥にあるメサーニヤの玉座は調べたかな。そこを調べ終わって、その部屋から出ようとすると、ケイトの幻影が現われて話しかけてくる。じつはそのとき金の鍵を落としているのだが、その位置から西に1歩離れた場所に落とすのでちょっとわかりにくかったんじゃないかな。次にこれから行く場所だけど、これは長老と何回か話をしているうちにパーンがほめかすはずだ。それを聞く前に行っても無駄なので注意。



## ランスⅡ



トマト・ピューレを脱がせることができません。ミミックの母親を探せばいいのですが、ヤリのでるトラップを解除できなくて母親のところに行けないのです。どうしたらいいのでしょうか。ついでに真知子の脱がせ方もお願いします。

神奈川県 長井友一



このゲームの質問は絶対に来ないだろうと思っていたのだが、来てしまった。なぜかという、このゲームはゲーム史上初の解答集つきソフトだからだ。長井君が質問してきたところもちゃんと答えが載っているんだよ。最初のメニューのアリスの館を選ぶと、その中に解答というのがあるはずだ。それを選べば、最初から終わりまですべての解答が画面に出てくるからそれを見て解いてくれたまえ。



## ピンクソックス5



さやかの恋の平均台で、さやかが眠っている以外の、もうひとつのエンディングがあるそうなのですが、どうやってもいけません。調べられるところは全部調べたつもりなのですがだめでした。どうすればいいのでしょうか。

群馬県 本多直昭



そのあとでさやかを調べる。次のシーンはふとももに3回触ってくれ。さやかがいけなことを始めたら、左手に5回触ってから、パンティーに2回触ろう。このときパンティーを調べる場所は左の腰骨のあたりでないとだめだ。ここまで来れば最後のシーンは問題なく進めるだろう。がんばってくれたまえ。



私もこのゲームにはけっこうでこずらされたよ。では、解答手順を教えてください。まずさやかの部屋。ここはベッドの下を2回調べてくれ。すると着替えのシーンになるから、シャンプーの少し上の空間を調べてブルマーを発見し、

## 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へ送ってください。電腦心理学者、ペーター・F・もりもり博士が親切丁寧に为您解答します。

...

## 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1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百科 人生相談係

# 愛のイラストコーナー!!

◆小さいはがきに、よくまあこれだけたくさん的人物が描けたねえ。細かい作業が好きなのかな。



●霧河みゆき

◆かわいいイラストだね。細かいところまで丁寧に描かれていて好感が持てる。表情もいいね。



●さやか

◆ディードの絵もいろんな人から送られてきたけど、それぞれイメージが違うのがおもしろいな。

◆ももこ組のイラストは初登場なんじゃないかな。関係ないけど変なトーンを持っているんだねえ。



●長良川 轟



●藤平浩太郎

◆天野タッチだ。しかし、これ何のイラストなんだろう。DPS、SGって書かれているけど……。



# 米田裕のハイテクワンダーランド

## 自動販売機の巻

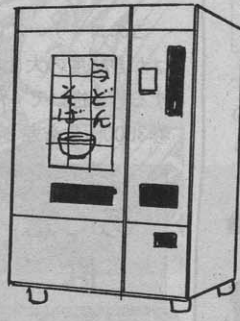


暑くてのどが乾いたとき、自動販売機のお世話になることがあるよね。そう、今や街中に自動販売機があふれているのだ。そこには、ボクたちの知らないハイテク技術がびっしりとつまっているらしいぞ。



自動販売機のいろいろだよん

うどんやそばのモノ  
ちやんとめんをゆでてつかとあわせてどんぶりに入れて出してくれるなかなか美味

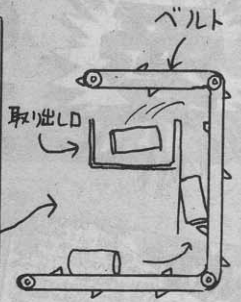
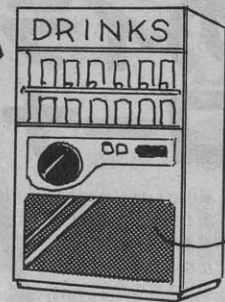


発泡スチロール製のどんぶりだ

お弁当のモノ  
冷凍のお弁当を内蔵している電子レンジであたためて出してくれる今年のニューフェースだ



イージーアクセスタイプのモノ  
下に出してくる缶を腰の高さにまでベルトで持ちあげる。取り出しが楽にできるぞ



仕事から、深夜に起きていることが多いわけだけど、真夜中に仕事の手を休め、気分転換をかねて缶コーヒーなんかを買いに行くことがよくある。今でこそ、コンビニエンスストアが24時間オープンしているようになったけど、ちょっと前なら、深夜にモノを買えるのは自動販売機に限られていたものだ。

スロットにコインを入れ、ボタンで商品を選ぶと、缶が出てくる。ふつう街中にあるのは、そういった販売機が多いが、病院やビジネスホテルのロビー、フェリーのデッキには、もうちょっと高級な感じの自動販売機があるよね。

レギュラーコーヒーを入れてく

れるものとか、うどんをつくってくれるもの、ハンバーガーをつくってくれるものなんてのがあつたわけだけど、それらの中身はいったいどうなっているんだろうか？

気になりだすと、中を見たくてしかたがない。ひょっとすると、寝ている間に、靴をつくってくれる小人サンたちが出てくる童話のように、妖精の小人サンたちが、一生懸命調理をしているのかもしれないではないか。

お金を入れてから、商品が出てくるまでの数十秒に、理性では、そんなことないヨ。と思うけど、感覚的には小人サンがついているほうが納得しやすい？ いやいや、やっぱりこれは、ハイテクと

いう名の妖精のしわざに違いないということで、富士電機冷機株式会社という自動販売機のメーカーへ取材に行ってきたよん。

結論から先に書いちゃうけど、やっぱり自動販売機はハイテクのかたまりだったのだ。なんたって、コンピューターは入っているし、自動販売機の内部では、そのコンピューターによって、複雑な一連の作業をこなしているのだ。それを、レギュラーコーヒーの販売機を例に説明していくぞ。

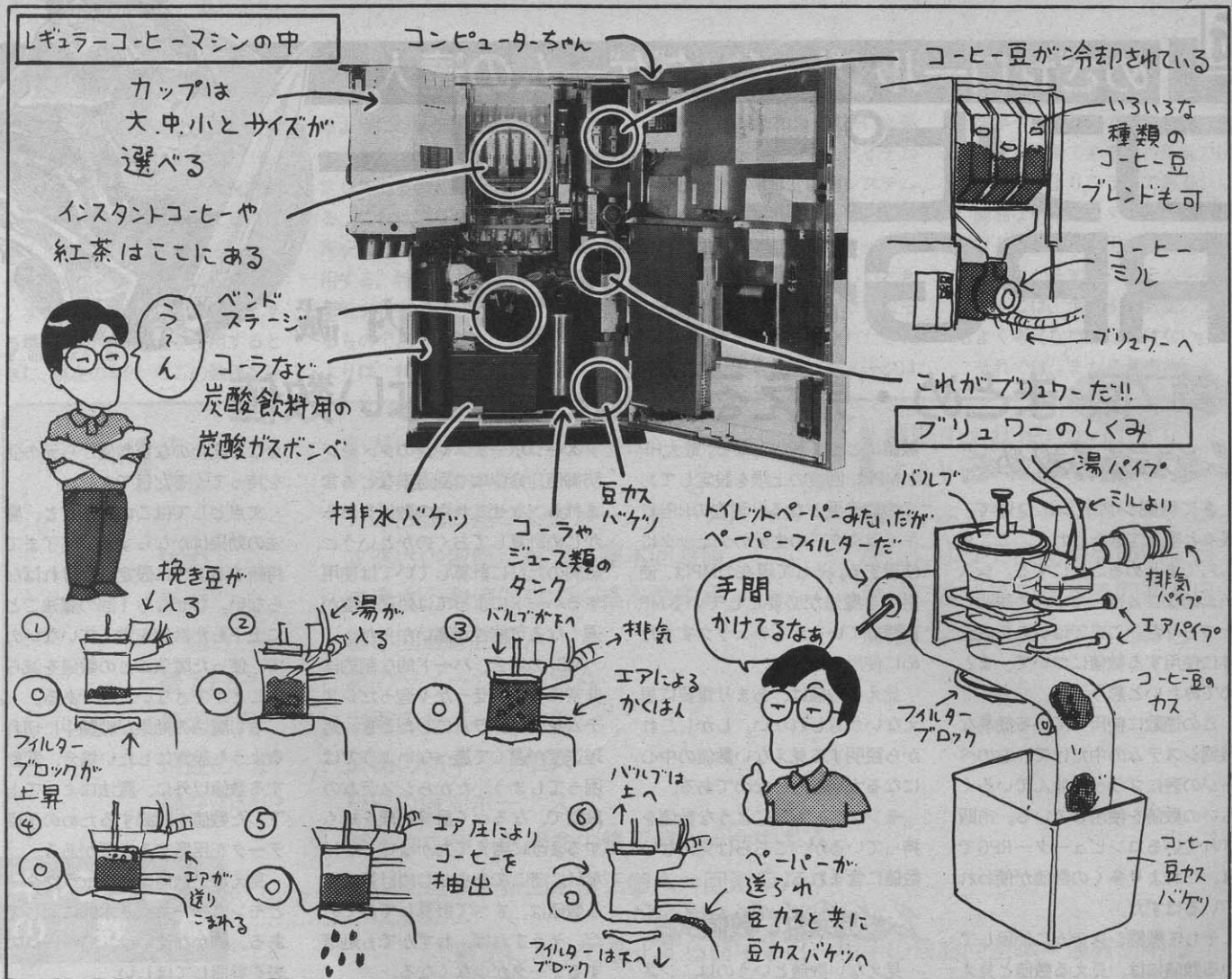
まず、喫茶店でコーヒーを飲むことを思い出してほしい。まず注文をするよね。そうすると、その喫茶店のマスターがコーヒー豆をミルで挽き、フィルター・ペーパー

を敷いたドリップに入れる。そこへお湯を注ぎ、コーヒーを抽出して、カップに入れてボクラのところへ運んでくる。そうしたコーヒーに砂糖とミルクを入れて飲むわけだ。

自動販売機の中でも、こうした手順はすべて行なわれている。そうなのだ。あれは、販売機だと思っていると、大まちがいで。ひとつのオートメーション化されたお店といったものだったのだ。だから、お店でやっていること、もしくは、もっと面倒なことを黙々とこなしているのだ。とってもエライじゃありませんか。

では、自動販売機の中でのコーヒーのつくり方を説明しよう。ま





ず、お金を入れると、それを識別する。そして、正しければ商品の選択ボタンが点灯する。こうして商品が選ばれたとする。今度は砂糖とミルクの量の加減を選択する。こうした組み合わせは、とてつもなくたくさんになる。それらをちゃんと憶えているから、エライね。

さて内部では、コーヒー豆の品質を保持するため、冷却された容器に入っているコーヒー豆を、指定どおりにミルへ送り込む。そこで、豆の種類ごとに最適な挽き方をするのだ。また、何種類かの豆をブレンドすることだってできる。

粉碎された豆は、ブリュワーへ送り込まれる。このブリュワーがコーヒードリッパーに相当する部

分だ。ブリュワーは下部にあるフィルターペーパーへ押しつけられ、そこへお湯が注ぎ込まれる。このお湯だって、ただ水を沸かしたものでないぞ。みんなも知っているように、水道水には消毒用に塩素が入っているよね。この塩素はコーヒーの味を損なうので、これを取り除いてやるわけだけど、取りすぎでは販売機内で細菌が増えるものになるし、消毒用に塩素を残しても、味としてわからないギリギリの線で、取り除きたいわけだ。しかし、塩素は天候などの条件によって、濃度がまちまちなのだ。だから一定量をいつも取り除いていけばよいわけではない。そこでファジーの登場だ。うーんハ

イテクだなあ。

こうしてつくられたお湯とコーヒー豆は、ブリュワー内で、圧縮空気によってかはんされ、コーヒー豆の種類によって、最適の抽出時間をコンピューターが制御して、カップへとコーヒーは落ちていく。そのときいっしょに、砂糖やミルクが入れられる。こうしてポクラの手元にコーヒーが届くんだけど、販売機の中では、ブリュワー内の豆カスを捨てて、フィルターを新しいものに取り替えるという作業がなされている。

ね、なかなか手間のかかることをしているでしょ。なのに値段は、喫茶店とは比べ物にならないくらいバカ安ときている。この販売機

は、コーヒーだけでなく、紅茶やコーラ、各種清涼飲料水も内部に持っている。ほんとの喫茶店みたいにメニューも豊富だ。

ヒマなときも、何もしてないワケじゃないぞ。内部の掃除や洗浄を自動的にこなっていて、とても衛生的だ。深夜に販売機を見に行くと、売り切れというランプを点灯させて(べつに商品がなくなったワケじゃない)、自分で内部を洗っている姿を見られるかもしれないぞ。

こうなると、自動販売機は機械じゃなくて、ロボットという言い方ができるかもしれない。昔の人が見たら、やっぱり妖精や小人のしわざだと思うだろうなあ。



# コンピューター RPGを創る

竹内 誠



●イラスト/横山 宏

## 第7回 まとめ・見える数値と見えない数値

### システムのまとめ

さて戦闘システムについて、長々と喋ってきたけれど、こころへんでまとめることにする。システムのなことは、ちゃんと説明したつもりだ。ここではシステム全体に使用する数値について、まとめてみたいと思う。

この連載に使用している簡易な戦闘システムの中だけで、右のページの表にズラッと並んでいるくらいの数値を使用している。市販されているコンピューターRPGでは、これより多くの数値が使われているはずだ。

そして戦闘システムに使用している数値には、見える数値と見えない数値の2種類がある。

見える数値というのは、ゲームでプレイヤーが確かめられる数値である。見えない数値というのは、システムの中だけでしか使用しない数値のことである。今回は、見える数値と見えない数値がシステムの中で、どのように使われているかの説明である。

### 表示される数値

表示される数値は、右ページの表の一番上を見てもらうと簡単にわかると思う。つまりRPGをプレー中に、「強さ」や「ステータス」などのコマンドで確認できるものと、ほとんど同じである。

最初の力、体力、知力、す速さは、このあとで説明する見えない

数値にとって基本となる。最大HPとMPは、回復の上限を設定しておくのに必要となる。現在のHPは、キャラクターの生死のチェックに使用する。そして現在のMPは、使用する魔法が必要としているMPが残っているかをチェックするために使用する。

見える数値は、あまり重要に思えないかもしれない。しかしこれから説明する見えない数値の中心になる大切なものなのである。

モンスターも同じような数値を持っているが、こちらは見えない数値に含まれる。

### 見えない数値

見えない数値というのは、システムの中だけで使用する、プレイヤーには確認することのできない数値のことである。そして見えない数値の中でも、戦闘システムの処理の途中で変化するものと変化しないものの2種類がある。

変化しない見えない数値というのは、基本的にレベルアップや装備などのコマンドのあとで計算しておく数値のことである。これは

ダメージボーナスや鎧のダメージ防御値、命中率や回避率なども含まれる。なぜこれらの数値をあらかじめ計算しておくのかというと、戦闘のたびに計算しては使用するハードによっては処理速度が遅くなる可能性が高いからだ。

MSXの場合、ハード的な制約は非常に多い。せっかく造ったシステムをプログラムにしたとき、処理速度が遅くて遊べないようでは困ってしまう。だからシステムの段階で、なるべく計算処理を短くするように考えておかないといけない。そこであらかじめ計算できる数値は、すべて計算しておくのだ。そうすれば、わずかで処理するデータが少なくなる。

そして戦闘中に変化する数値、命中率や回避率やダメージボーナスなどのために、変動する数値のデータをべつに持つ必要がある。なぜ同じ数字をふたつも持つ必要があるかといえば、魔法の降下などによって変動した数値は、戦闘が終了したときに元の数値に戻さなければならないからである。

これにはいろいろな方法があるのだが、ここでは一番簡単な方法を使うことにする。つまり最初に変化しない数値のところで計算していたものと同じものを、変化する数値の場所にデータとして持っておく方法である。

この方法だと、戦闘の最中は変動する数値に魔法の効果を加算していくだけでよく、戦闘が終了し

たなら変化のない数値から元の値を持ってくるだけで済む。

欠点としてはこの方法だと、魔法の効果はかならず戦闘終了まで持続するように設定しなければならない。なぜなら1回の魔法ごとに上下した数値を覚えていないので、使った魔法ごとの数値を減らすことができないためである。

もし魔法の効果か戦闘中に切れるような設定にしたい場合、変動する数値以外に、魔法によって上下した数値を記録するための予備データを用意する必要がある。

見えない数値は、キャラクターとモンスター共に基本的に同じである。細かな違いは、右ページの表を参照してほしい。

### 頻繁に使用する数値

頻繁に使用する数値は、命中判定やダメージの算出などのために使用するものである。

これはキャラクターやモンスターの行動のたびに、何度も使用する。これは最初から数値としてはデータの中にない。各所の数値を使った計算式によって、必要ときに求められる。いままで準備してきた数値を必要な計算式に当てはめて、最終的な数値を求めるのである。

表にはキャラクターの使用する数値しか書いていないが、モンスターも使用する数値を持ってくる場所が違うだけで、基本的に計算式は同一のものである。



◆ウィザードリィの戦闘システムはあらゆるRPGの基本である。奥が深いぞ。



## 魔法の数値

魔法に必要な数値は、ほかのもの比べると非常に少ない。

レベルというのは、その呪文のレベルのことである。つまりここが1と指定されているなら、1レベルの呪文ということになる。

次に使用するMPの値を指定する場所がある。魔法を使用するとき、現在のMPからこの数値を減

じる。現在のMPが足りない場合は、魔法が使用できないと表示するようにシステムを組まなければならない。ダメージは、武器に指定してあるのと同じ方法で設定する。これはフラグによって、治療用呪文の回復ポイントとしても使用する。特殊能力は、状態の回復や呪文特有の効果のために使用するものである。これは数値というよりは、特殊フラグである。

## アイテムの数値

アイテムの数値は、魔法に必要なものよりも少し多い。アイテム番号と種類番号は、戦闘システムには直接関係してはいない。

使用回数は、キャラクターの順番がきてアイテムを使用したときに1ずつ減らしていく。0になった場合は、アイテムが壊れたと判断して消してしまう。ダメージは、

魔法の数値にあるものとまったく同じである。能力は、ダメージや回復ポイント以外の魔法の能力を指定する場所である。特殊能力は、数値というよりフラグである。

簡易な戦闘システムでさえ、これほどの数値を使用することになる。なにかをするシステムを考えるとときには、使用する数値のこともよく考えなければいけない。それでは、また来月！

### 表示される数値

力  
体力  
知力  
す速さ  
最大HP  
最大MP  
現在のHP  
現在のMP

### 表示されないが戦闘中に変化しない数値

力の数値に基づくダメージボーナスA  
す速さの数値に基づく基本回避値  
す速さの数値に基づく基本命中率  
鎧の回避修正値A  
鎧のダメージ防御値A  
武器のダメージ数値  
武器の命中修正値A  
HPの増加ボーナス  
基本命中値+武器命中修正値A=命中率A  
基本回避値+鎧回避修正値A=回避率A

### 戦闘中の状況によって変化するキャラクターの数値

魔法によるダメージボーナスB  
魔法によって変化する命中率B  
魔法によって変化する回避率B  
魔法によるダメージ防御値B

## キャラクターの数値

キャラクターの順番やダメージを受けるごとに計算される数値

魔法によって変化する命中率B - 相手の最終回避率 = 最終命中値  
魔法によって変化する回避率B = 最終回避率  
鎧ダメージ防御値A + 魔法ダメージ防御値B = 最終ダメージ防御値  
武器のダメージ + ダメージボーナスA + 魔法によるダメージボーナスB = 最終ダメージ  
最終ダメージ - 最終ダメージ防御値 = HPから減じるポイント

## モンスターの数値

基本命中率  
基本回避率  
ダメージ  
ダメージ防御値  
最大HP  
最大MP  
現在のHP  
現在のMP

## 魔法の数値

レベル  
使用MP  
ダメージ  
回復能力

## アイテムの数値

アイテム番号 アイテムの種類の数だけ  
種類番号 0~8まで  
使用回数 0~15までで指定する  
ダメージ 武器と同じ方式  
能力 魔法と同じものを使用。指示数値が必要。  
特殊能力 指定したフラグの数だけ可能。シナリオに必要な数だけ用意する。



# 短期集中連載!

読者参加の  
誌上ゲーム

# 「火星甲殻団」!

## エントリー読者の 発表をするぞっ!

先月から募集を始めたプレー・バイ・メール版の「火星甲殻団」だけど、驚くほど速く参加申し込みが届いているのだ。読者諸君のやる気がヒシヒシと感じられて、担当者は嬉しい。そこで、今回はいち早く届いた人たちのVTLをざらっと紹介することにしよう。

いろいろな性能のVTLが揃ってなかなか壮観だ。これだけのVTLがいれば、全員で火星甲殻団と名

乗って略奪行為で生きて行けるかもしれない。なんてことは言うてはいけないね。

とりあえず、前号ではこのゲームに参加するマシンハンターとしての登録方法とルールをざっと紹介した。どのくらいの応募があるのか全然見当がつかなかったのど、とくに締切は設定しなかったけど、これだけの応募を見ると一応締切を設定しておくほうがよくなる。そこで、前号でしめした3つの作戦に参加するマシンハンターの登録は7月14日必着のものま

で、ということにした。

さらに登録の方法に若干変更を加える。今月号に載った登録用紙を切り取るかコピーして封書で送ってほしいのだ。それ以外の応募は認めないからそのつもりで。次の作戦指示が出るときにはまたべつに応募用紙をつけるから安心してほしい。それから、マシンハンターとしての登録方法やVTLのパーツのリストは前号に載っているのど、これは必ず保存しておいてほしい。よほどの変更点がない限り、再掲載はしないつもりなのだ。

さあ、エキサイティングなゲームはもう始まっている。到着順に次々と戦いの結果が出てきているのだ。応募の傾向として死にたく(壊れたく)ないのか、作戦1の「鉄の槍作戦」に応募してくる人が多いのど、そんなに壊れるVTLはないけれど、中には残念ながらも一度チャレンジという人もいる。よかったね、応募用紙制じゃないところに応募しておいて。

というわけで、キミたちの参加を待っている。みんなで火星を救うのだっ!

## 「火星甲殻団」マシンハンター登録用紙

コード	<input type="text"/>	参加作戦	<input type="text"/>	住所	<input type="text"/>
VTL名	<input type="text"/>	限界重量	<input type="text"/>	氏名	<input type="text"/>
				年齢	<input type="text"/>
				職業	<input type="text"/>

	名前	重量	ポイント
装 甲	防弾板		
	ライトタイプ		
	イージータイプ		
	ヘビータイプ		
	特殊装甲		
エ ン ジ ン	H-101		
	H-105		
	H-203		
	H-503		
タ ー ボ	SR-2		
	SR-4		
	SR-8		
	SR-12		
小 計			

	名前	重量	ポイント
ボ ー ラ ー	ボーラー-A		
	ボーラー-B		
	ボーラー-C		
脚	ウォーカー-A		
	ウォーカー-B		
	ウォーカー-C		
メモ リ ー ブ	メモリー-A		
	メモリー-B		
小 計			

「防弾板」以外はひとつしか装備できません。  
住所は、〒と都道府県名を必ず書いてください。

	名前	重量	ポイント
武 器			
小 計			
合 計			

残存ポイント \_\_\_\_\_



**都市連邦政府に認められるための  
マニュアル及び追加説明。その1**

志願者の諸君に告ぐ。諸君から寄せられた質問や要望、または、志願方法について、より具体的に基本マニュアルを提示しよう。

①MHとしての登録はひとりに付き1台のみである。

すでに数台のVTLで志願している者は、こちらで適当と思われるVTLで登録する。

②借金は、都市政府の承認ができてからのものであり、MHまたはその志願者が、勝手に借金をすることはできない。今後借金をしたVTLでの登録はいっさい行なわないので注意するように……。

すでに借金をして志願した者は、作戦選択の自由を剝奪、懲罰部隊送りとし、返済の日まで激戦地に赴いて戦ってもらう。

③登録した装備を、新しい装備に変更する場合、元の装備は失われる。購入するときに使ったポイントは戻ってこない。

④戦況報告は、各戦区ごとか部隊ごとに行なわれる。その中で、著しい戦果を上げたマシンハンターは、その名が公式記録に記載される名誉が与えられる。

⑤武器の能力や特色については、次号以降に説明を行なう予定である。

MH編成局長：イサス

# 登録済マシンハンター・リスト (1991.6.15現在)

## 作戦1：鉄の槍作戦

作戦	コード	都道府県	氏名	残存P	ボラー&装甲	武器種類
1	117001	神奈川	芹沢 忠明		A 防弾板	5
1	117002	神奈川	榎木 克美		A EASY	3
1	117003	愛知	実山 真吾		A EASY	2
1	117004	兵庫	喜田 拓也		A EASY	3
1	117005	埼玉	アドラー・ヴント		A EASY	3
1	117006	埼玉	鈴木 竜太		A EASY	3
1	117007	東京	山影 秀夫		A EASY	3
1	117008	栃木	高橋 元法		A EASY	3
1	117009	大阪	新 和之		A EASY	4
1	117010	宮城	サワックス		A LIGHT	4
1	117011	東京	本橋 彼方		A LIGHT	1
1	117012	千葉	田中 秀一		A LIGHT	2
1	117013	千葉	中村 剛		A LIGHT	2
1	117014	東京	桜井 志宣		A LIGHT	4
1	117015	東京	富岡 俊介		A LIGHT	3
1	117016	東京	Mr.ナオ		A LIGHT	2
1	117017	宮城	相沢 伸和		A LIGHT	3
1	117018	神奈川	肥田 和也		A LIGHT	3
1	117019	大阪	猪山 一茂		A LIGHT	1
1	117020	神奈川	原田 直嗣		A HEAVY	3
1	117021	千葉	志村 勇樹		A HEAVY	2
1	117022	滋賀	NO-R		A HEAVY	2
1	117023	神奈川	山崎 雄史		A HEAVY	2
1	117024	千葉	水間 融		A HEAVY	3
1	117025	千葉	大久保 悟		A HEAVY	4
1	117026	千葉	大久保 卓哉		A HEAVY	3
1	117027	東京	斉藤 あゆむ		A HEAVY	3
1	117028	栃木	永野川 巴馬		A HEAVY	2
1	117029	奈良	乾 丹厚		A HEAVY	3
1	117030	岐阜	土屋 寿美		A HEAVY	4
1	117031	愛知	出原 義朗		A HEAVY	3
1	117032	宮城	くろごしよう		A HEAVY	1
1	117033	愛知	鬼頭 友浩		A HEAVY	2
1	117034	三重	永田 雅己		A HEAVY	2
1	117035	広島	足利 和彦		A HEAVY	3
1	117036	三重	スナッチャー		A HEAVY	2
1	117037	静岡	石津 徳丸		A HEAVY	3
1	117038	千葉	永井 伸和		A HEAVY	3
1	117039	神奈川	長沼 健一郎		A 特・装	1
1	117040	神奈川	マック		B EASY	1
1	117041	三重	清水 賢司		B EASY	2
1	117042	兵庫	向所 巨輔		B EASY	2
1	117043	滋賀	白子 雅之		B EASY	2
1	117044	千葉	中沢 真一		B EASY	2
1	117045	千葉	堀内 和幸		B EASY	1
1	117046	神奈川	堀越 保		B EASY	2
1	117047	三重	永田 優		B EASY	2
1	117048	福島	荒井 美帆子		B EASY	1
1	117049	埼玉	小野 幸彦		B EASY	1
1	117050	埼玉	マシン・スレイヤー		B EASY	1

## 作戦2：冬の嵐作戦

作戦	コード	都道府県	氏名	残存P	ボラー&装甲	武器種類
2	217001	福島	MACKY		B EASY	2
2	217002	神奈川	高橋 幸治		A EASY	2
2	217003	東京	児山 雄介		B EASY	1
2	217004	京都	岡本 治		B LIGHT	2
2	217005	兵庫	瀬川 成治		A EASY	2
2	217006	宮城	黒 胡椒		A EASY	3
2	217007	新潟	伊藤 祐也		B EASY	2
2	217008	奈良	井上 雅庸		B EASY	2
2	217009	千葉	川辺 武彦		A EASY	3
2	217010	東京	加藤 隆徳		B EASY	2
2	217011	神奈川	堀越 修		A HEAVY	3
2	217012	埼玉	平原 学		A HEAVY	3
2	217013	埼玉	間中 綾		B LIGHT	3
2	217014	東京	渡辺 篤		B EASY	1
2	217015	岩手	佐々木 太雅		B EASY	2
2	217016	東京	森崎 謙三		B LIGHT	3
2	217017	神奈川	京極 政仁		B 防+LIG	2
2	217018	福岡	水上 章		A 防弾板	4
2	217019	岡山	山本 剛之		A EASY	1
2	217020	千葉	松尾 勝仁		A HEAVY	3

## 作戦3：銀のスプーン作戦

作戦	コード	都道府県	氏名	残存P	ボラー&装甲	武器種類
3	317001	大阪	迫田 潤也		A EASY	3
3	317002	神奈川	岸田 直		A LIGHT	4
3	317003	大阪	チン 村上		A EASY	2
3	317004	埼玉	中山 千代		A EASY	1
3	317005	埼玉	岸本 正		B HEAVY	1
3	317006	東京	小池 良孝		B HEAVY	1
3	317007	東京	小池 秀孝		C LIGHT	2
3	317008	愛知	柳田 眞利		A EASY	4
3	317009	長野	草深 重実		B EASY	2
3	317010	大阪	新 和之		A HEAVY	2
3	317011	大阪	新子 一夫		C EASY	2
3	317012	三重	特別命令9066		A EASY	1
3	317013	愛知	荒木田 幸広		A HEAVY	1
3	317014	神奈川	宮下 勝		A HEAVY	3
3	317015	栃木	江崎 睦		B EASY	1
3	317016	大阪	亀川 貴光		A HEAVY	2
3	317017	岐阜	金森 孝臣		C EASY	1
3	317018	東京	関口 正寿		A HEAVY	2
3	317019	大阪	内藤ファイ太		A HEAVY	2

## 懲罰部隊

作戦	コード	都道府県	氏名	残存P	ボラー&装甲	武器種類
4	417001	新潟	藤井 綾		C HEAVY	3
4	417002	富山	武部 星潮		A LIGHT	4
4	417003	埼玉	高木 大輔		B HEAVY	2



# 音楽のこころ

## 特別企画 こころのコンテスト大会

今月は『MUSIC WORKSHOP』を1回お休みして、こころのコンテスト大会をやることにしました。全部で8ページ分のリストを掲載していて、作品数はふだんの4倍の11本。さっそくリストを入力して聴いてみてください。もちろんプログラムサービスにも収録しているのでお金に余裕がある人はそちらを利用してください。

### 全11曲を堪能してくれ

今回の作品の中にはMuSICA対応のものがあり、音色データもいっしょに掲載しています。作品を聴く場合はリストだけでなく、音

色データも入力してください。

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、どれを使っていたとしてもけっこうですが、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円を差し上げますので、奮って応募ください。

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。



PHOTO/木村早知子

あ 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係

### ゲームミュージック部門

#### グーニーズ

©コナミ

by 成瀬 なると 和彦

原曲にはないドラムのアクセントやフィルインがあり、うまくアレンジされている。ただ、スネアが少し耳触りなと、最後のサビの部分のメロディーとハーモニーが地味なところが気になる。

```
1 0 _MUSIC (1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1): CLEAR5000: DEF
  STRA<K>: SOUND7, 49: SOUND6, 12
  2 0 FORZ=1T07STEP2: POKE#HFA2C+Z*16, 30: NEX
  T
  3 0 I="01506V12L8DR8>D<DGA>CDR8<D16D16>D<
  D": J=I+"GA>CD<": I=I+"EFGF": D1="05"+J+J: E
  1="0"+J+J: D2=J+I
  4 0 I="033V15L80603DRDRDR4": J=I+"R8<AR8
  >CR8": I=I+"DCCDE": C1=J+J: C2=J+I
  5 0 I="06V1405Q8A4. B16>C+16D1. <F+4. E4. F+2
  .": A1=I+"L8015EFGF": B1=I+"L8015C2": AA=I+
  "G6E6G6": BA=I+"V13E6C6E6
  6 0 I="B1H8H8CH8B1H8B1H4CH4": J=I+"B1H8B1H
  16B1H16CH8B1H8B1H8H8CH8B": G1="Y23, 70Y24
  , 2000A15V7"+J+J: G2=J+I+"B1H8H8CH8B1H8B1H
  4V15S32S16. S16S16V8
  7 0 I="M300CR8C8C2": J=I+"C8C16C8R16C8C2":
  H1="S0L"+J+J: H2=J+I+"CR8C8C2500C32C16. C
  16C16
  8 0 I="R0644A4FA4FB-4A4G4F6A16A2. CD": A
  3="V15"+I: B3="V11R8"+I
  9 0 I="03033V15Q7L16F8F8R8FFF8F8R8FFF8F8R
  8FFF8R8FFF8R8R8DD8D8R8DD": C3=I+"D8D8R
  8DDC8D8E8F8": C4=I+"C8C8D8DEE8E8F8F8
  10 0 I="016V1505Q8A1A2G2F1": D3=I+"L8R8D16
  D16DEFGA": D4=I+"LEFGA
  11 0 I="016V1505Q8F1F2E2D1": E3=I+"L8R8A<C1
  6A16AA>CDEF": E4=I+"L8DEF
  12 0 I="B1H8H8S1H8H16H16B1H16H16B1H8S1H80
```

```
A9C1H80A15": J="B1HC8H16H16S1H8H16H16B1HC
  8B1H16H16S1H8H16H16": G3="0A15V9Y24, 200Y2
  3, 70"+I+I+I+I: G4=I+"B1H8H8S1H8H16H16V15B
  16M32M32M16M16Y24, 90M16Y24, 0M16M16M16Y24
  , 200V8"+J+J
  13 0 G5=J+J+J+J: G6=J+"B1HC8H16H16S1H8H16H
  16V15M32M32M16M16M16Y24, 30M32M32M16M16M1
  6Y24, 200V8": G8=I+I+G6
  14 0 I="M300CM3000CM3000C8C8M30000C": H3=I+I
  +I+I: H4=I+"M300CM3000CL16M300CM25000CCCC
  CCL"+I+I: H6=I+"M300CM3000CL16M2500C32C32
  CCCC32C32CCL": H8=I+I+H6
  15 0 I="RAAA4A4B-4A4G4F4R8F4FGA4E4F4G4A"
  : A4=I+"4": B4="R8"+I
  16 0 I="F8>FF<": J="D8>DD<": I="015L160Q6V1
  1"+I+I+I+I+I+I+I+I+J+J+J+J: F3=I+J+J+"C8D
  8E8F8": F4=I+"C8>CC<D8>DD<E8>EE<F8>FF
  17 0 I="R>CR8<B-4A4G4F4G4. RAR8G4F4E4D4C+
  D4": A5=I+"": B5="R8"+I
  18 0 I="<B-8B-8R8B-B-B-8B-8R16B-B-B->C8C8
  R8CCC8C8R16C": C5=I+"CCF8F8R8FFF8F8R16FFF
  C+8C+8R16C+C+C+D8D8R16DD
  19 0 I="F8>FF<": C6=I+"DE"+J+J+J+J+J+J+J
  20 0 D5="B-1>C1<F1G2A2": D6="B-1>C2. D1E1
  6F1F1
  21 0 E5="D1E1A1E2F2": E6="D1E2. B-16>C16C1
  <A1
  22 0 I="B-B-R16B->B-8B-8<": J="CCR16C>C8C8
  <": F5=I+I+>"+J+J: F6="03"+I+I+>"+J+CCR
  16CC8DE04V10L8R0806F. F16FR8<A. A16AR8>F4F
  4F4": I="FFR16F>F8F8<": F5="03"+F5+I+I+"C
  +R16C+>C+8C+8<DDR16D>D8D8<
  23 0 I="R>CR8<B-4A4G4FA4GFA. A16AR8C. C16
  CR8A4A4A": A6=I+"4": B6="R8"+I
  24 0 I="RA. A16AG015A16G16F16. 04R32R8B-4B
  -4B->C16D16D4. CC1<A>CC": A7=I+"C": B7="R8
  "+I
  25 0 I="D8>DD<": C7=I+I+I+I: I="B-8>B-B-<":
  J="C8>CC<": C7=C7<"+I+I+I+I+>"+J+J+J+J
  +J+J+J+J
  26 0 J+J="D1<B-1>C1C1
  27 0 E7="A1F1G1E1
```

```
28 0 F7="RF. F16FDC015F16D16C16. 04R32R8F4F
  4FG16A16A4. GG1EGGG
  29 0 I="CCCD&D2F6E6D6CCC16D": A8=I+"": B8=
  "R8"+I+"16
  30 0 C8="<A8AA>C8D8R16DDDD8D8<B-8B-8B-B-8
  B->C8C8CC8.
  31 0 D8="C4. D8&D2D2E205
  32 0 E8="E4. F8&F2B-2>C20
  33 0 F8="GGGA&A2B-6B-6B-6GGG16A8.
  34 0 A9="L6Q7V15DV13DV12DV10DV9DV8DV6DV5D
  V4DV2DV1DV0DL8Q8
  35 0 B9="L6Q6R8V12DV9DV8DV6DV5DV4DV2DV1DV
  0DL8Q8
  36 0 F9="L6Q7V15AV13AV12AV10AV9AV8AV6AV5A
  V4AV2AV1AV0A
  37 0 C9="D1&D1
  38 0 G7="V15B1. R8Y24, 60M32M32M16Y24, 200S4
  39 0 H7="M300C1. R8M2700C32C32C16C
  40 0 AB="G4F+4E16E16R16F+16&F4G8F+8E8F+8
  D6E6F+6G8A8G8F+8E16G16R16G8F+16F+8D1
  41 0 AC="RG4A4E4Q4G8F+8E8F+8Q8G8. F+8. E16F
  +16G2A6E6G6G6F+6E6G4E4
  42 0 BB="D2C16C16R16D16&D4D4D4C2D2C16E16R
  16E8C16<A16>C16060D1
  43 0 BC="06C4C4C4C4C4C8C8C8D8Q8E8. D8. C16D
  16E2E6C6D6E6D6C6E4C4
  44 0 I="L16D8D8DD16D8DD": J=I+"D8D8": CB=
  J+I+"D8CE"+J+I+"D8E
  45 0 I="C8C8CCR16C8CCC": J=I+"C8C8": CC=J+I
  +>C8<G->"+J+I+><A8>E8
  46 0 AD="L2GF+EF+GF+EF+
  47 0 AE="E1E1
  48 0 BD="L2DDCCDD<B-B-
  49 0 BE="A1>L<C+>DE
  50 0 CD="L8DDDDDDDDCCCCCCCC<BBBBBBB<B-B-
  B-B-B-B-
  51 0 CE="L8AAAAAALAAAB>C+
  52 0 AF="D12V9D12V0D12": BF=">"+AF
  53 0 G8="S11
  54 0 H8="M15000C1
  55 0 AG="D18D1V3D12
  56 0 DG=">F+1F+1
```







```

GC+GC+"Y23,10S1S1H8S1S1H8Y23,90
840 G8=GA+GA+GA+"B1B1H8S1C1H8"+GA+GA+"B1
B1H8Y23,200S1S1H8Y23,100S1S1H8Y23,10S1S1
H8Y23,90
850
860 '----- /17' -----
870
880 H0="08S0M1000L8
890 H1="R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
900 H2="R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8CCC
910 H3="R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
920 H4="RRC4RRRC4R
930 H5="RRC4RRRC4R8C
940
950 '----- 1777 -----
960
970 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T
980 PLAY#2, A0, A0, C0, D0, E0, F0, G0, H0
990 PLAY#2, A1, A1, C1, D1, E1, F1, G1, H1
1000 PLAY#2, A2, A2, C2, D2, E2, F2, G2, H2
1010 PLAY#2, A3, A3, C3, D3, E3, F3, G3, H3
1020 PLAY#2, A4, A4, C4, D4, E4, F4, G4, H4
1030 POKE &HFA2C+1*16, 20
1040 PLAY#2, A5, A5, C5, D5, E5, F5, G5, H5
1050 PLAY#2, A6, A6, C6, D6, E6, F6, G6, H6
1060 PLAY#2, A7, A7, C7, D7, E7, F7, G7, H7
1070 PLAY#2, A8, A8, C8, D8, E8, F8, G8, H8
1080 POKE &HFA2C+1*16, 100
1090 PLAY#2, A1, A1, C1, D1, E1, F1, G1, H1
1100 PLAY#2, A2, A2, C2, D2, E2, F2, G2, H2
1110 PLAY#2, A3, A3, C3, D3, E3, F3, G3, H3
1120 PLAY#2, A4, A4, C4, D4, E4, F4, G4, H4
1130 GOTO 980

```

■オリジナル部門 MuSICA対応

## WALTS

by かみきく

PSGの音色とメルヘン風な曲調がぴったり合っている。できればアタックをもう少し丸くしたいし、メロディーがワルツのリズムに引っ張られ過ぎていく気もするので、そこもなんとかしたい。

```

:
: THEME "WALTS OF LOVE"
: 1990 10/11 By かみきく
:
FM1 =T, D0, A1/3, A2, A3/2, A4
      A5, A6, A5, A7
      A8, A9, A8, AA
FM2 =T, E0, A1/3, A2, A3/2, A4
      A5, A6, A5, A7
      A8, A9, A8, E1
FM3 =T, F0, B1/11, B2, B3/4, B4/3, B5
      B3/4, B6/4
      B7/2, B8/2, B9/2, BA/2
      B7/2, B8/2, B9, BA, BB, BC, BB, BC
FM4 =T, G0, B1/11, B2, B3/4, B4/3, B5
      B3/4, B6/4
      B7/2, B8/2, B9/2, BA/2
      B7/2, B8/2, B9, BA, BB, BC, BB, G1
FM5 =T, H0, C1/11, C2, C3/4, C4/3, C5
      C3/4, C6/4
      C4/4, C6/2, C4/2
      C4/4, C6, C4/5
FM6 =T, I0, C1/11, C2, C3/4, C4/3, C5
      C3/4, C6/4
      C4/4, C6/2, C4/2
      C4/4, C6, C4/4, I1
FMR =T, J0, J1/7, J2
      J1/3, J2, J1/3, J2, J1/3, J2, J1/3, J3
      J4/15, J5
      J6/7, J7, J6/8, J7/2

```

```

FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=T, A0, A1/3, A2, A3/2, A4
      A5, A6, A5, A7
      A8, A9, A8, AA
PSG2=T, B0, B1/11, B2, B3/4, B4/3, B5
      B3/4, B6/4
      B7/2, B8/2, B9/2, BA/2
      B7/2, B8/2, B9, BA, BB, BC, BB, BC
PSG3=T, C0, C1/11, C2, C3/4, C4/3, C5
      C3/4, C6/4
      C7, B7/2, B8/2, B9/2, BA/2
      B7/2, B8/2, B9, BA, BB, BC, BB, C8
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=
:
: TEMPO
:
: T=T148
:
:
: MELODY (PSG)
:
: A0=05L4V1304Q8I4M6
A1=G2> (E16) F8. E2R<
A2=G2> (E16) F8. <F2.
A3=L4B-2GA2FG2E8G8F2.
A4=L8B-2AGA2GF2FEF2.
      B-2AGA2GF2L16FGFEF2. <
A5=L4F2. G2 (G+16) A8. (B-2.) B-2>D
A6=C2 (C+16) D8. E2D< (B16)>C8.) C<B-8A8A2G
A7=C2EE2 (F+16) G8. (G2.) G4L8CDEG
A8=A2B->C<F2L16FGAGL8 (F2.) F2.
A9=E2EFG2F4E2EFG2C+4
AA=G2GA>C2E4E2FED2. E2FEF2.
:
: BASE (PSG)
:
: B0=03L4V1301Q8I1M5
B1=C>GG<C>FF<
B2=C>GG<F>>FF<<
B3=B->>FF<<
B4=A>>FF<<
B5=A>>FE<<
B6=>C<EE<
B7=L8DA>D<A>F<A
B8=<B->FB->F>D<B-
B9=CG>C<G>D<G
BA=<A>EAEAE
BB=D>DGDGD<
BC=D>DFDFD<
:
: SUB (PSG)
:
: C0=04L4V1301Q8I1M5
C1=RB-B-RAA
C2=RB-B-RAA
C3=RB-B-
C4=RAA
C5=RAG
C6=RGG
C7=<V9R8. Z2
C8=D>DFDFZ16
:
: MELODY (FM)
:
: D0=05L4V14068Q8
:
: MELODY' (FM)
:
: E0=05L4V10068Q8R8. Z5
E1=G2AB->C2E4E2FED2. E2FEF2
:
: BASE (FM)
:
: F0=03L4V13033Q6I2M4
:
: BASE' (FM)

```

```

:
: G0=03L4V10033Q6I2M4R16. Z5
G1=D>DFDFD32
:
: SUB (FM)
:
: H0=04L4V1301Q8I1M5
:
: SUB' (FM)
:
: I0=04L4V10010Q8I1M5R8. Z5
I1=RAA16
:
: DRUM (FM)
:
: J0=V15VH12VS14Y22, 60Y23, 50Y24, 120
J1=BM4H4H4
J2=BM4H4MS4
J3=BM4Y23, 70Y24, 140MS8MS8
      Y23, 60Y24, 130MS8Y23, 50Y24, 120MS8
J4=MM4MS4H4
J5=Y23, 70Y24, 140MS4Y23, 60Y24, 130MS4
      Y23, 50Y24, 100MS8MS8
J6=BH8H8BH8H8MS8H8
J7=BMS8BMS8BMS8BMS8BMS8BMS8

```

## ●音色データ

```

<FM VOICE No. 68>
MD 27.4.00 5.15.11.0. 4.0.0.on .off.on
CR 0. 1.15. 3.15. 0.0.0.off.on .on
<PSG VOICE No. 4>
32. 1.0.0.32.on .off.17
<PSG VOICE No. 1>
32. 8.0.0.on .off.0

```

■オリジナル部門

## Epilogue

by 高橋忍

プラスをベースラインとして使っているのが効果的。メロディーの音をもう少し厚くしたいので、配列変数C、D、Eのうちひとつを削除し、メロディーパートに加えるといいかもしれない。

```

10 _MUSIC (0, 0, 2, 1, 1, 1, 2, 2)
20 DEFSTR A-F, T : T="T100
30 DIM A(99), B(99), C(99), D(99), E(99), F(99)
40 POKE &HFA2C, 0:POKE &HFA2C, 36
50 POKE &HFA7C, 0:POKE &HFA7C, 36
60 POKE &HFA9C, 0:POKE &HFA9C, 60
70 ..... MUSIC VOICE .....
80 A="014V15L8
90 B="0 5V10L4
100 C="0 5V10L4
110 D="0 5V10L4
120 E="043V10L8
130 F="0 6V15L2
140 ..... MUSIC DATA .....
150 A(1)="05CDEDED<B32>D32GD16D2 <B->CD
CDC <A32>C32FC16C2
160 B(1)="05Q4EEEE DDD FFF FFF
170 C(1)="05Q4CCC <BBB >DDD CCC
180 D(1)="04Q4GGG GGG B-B-B- AAA
190 E(1)="04CG>CECE <GB>DGD<B <B->FB->D<
B->D <FA>C<FA>C
200 F(1)="03C. <G. B-. F.
210 .....
220 A(2)="05C4CC<B-A- G4GGAB >C4C<FA>
F E4EF16E16D4
230 B(2)="05E-E-E- <BBB >CCC DDD
240 C(2)="05CCC <GGG AAA BBB
250 D(2)="04A-A-A- EEE FFF GGG
260 E(2)="04A-E-A->E-C-A- EGB>E<BG FA>CF
CF GFD<BAG
270 F(2)="02A-. E. F. G.

```















SCC3=T, S01, R1/3, AA, S11, AB  
SCC4=T, S02, R1/3, AA, S12, AB  
SCC5=T, S03, R1/3, AA, S13, AB  
: SCC2=T, S04, SS/6, R1, SS/64  
: SCC3=T, S05, R1/19, ST1, R1/7, ST2  
SCC1=T, S04, FA, FB, FC, FB, FD, FE, FF  
SCC2=T, S05, FA, FB, FC, FB, FD, FE, FF

T=T140  
R1=R1  
F01=V140 405M4Z0  
F02=V140 306M4  
F03=V1301005L8  
F04=V1301005L8  
F05=V1301004L8  
F06=V1303303L8  
F0R=V15VH11VC13  
: ヲコソトドソノホコニシマカ  
Y22, 80Y23, 82Y24, 255Y38, 5Y39, 5Y40, 1  
: Y22, 30Y23, 80Y24, 192Y38, 5Y39, 5Y40, 1  
: Y22, 235Y38, 3Y23, 100Y24, 144Y39, 6Y40, 1  
P01=V1301404M4  
P02=V110 102L8  
P03=V1102307L8  
F11=V150 206Z50  
F12=V150 206  
P11=V1301505  
S01=V1401705M5I0Z0L8  
S11=V1401304M5I0Z0L8  
S02=V1401704M5I0Z0L8  
S12=V1401404M5I0Z20L8  
S03=V1301706M255I0Z0L8  
S13=V1301405M255I0Z20L8

S04=V1501902M255I0Z20L8  
S05=V1501802M255I0Z20L8  
: S04=V150103L32  
: S05=V150402L32  
: SS=01 (V15BV9G) V2EV0D02 (V8BV5G) V1EV0D (V10BV6G) V1EV0D01 (V12BV7G) V2EV0D  
: ST1=R2R803 (V10BV6G) V1EV0D (V10GV6E) V1C<V0B> (V10DV6<B) V1AV0G  
: ST2=R2R803 (V10BV6G) V1EV0D (V12BV6G) V1EV0D  
DR8

AA=L8R2. ER>  
(C+4I20C+4I40) C+2RI0C+CC+DER (E)  
(E. 120E. 140) ER10DR<  
(A4I20A4I40A) A4R4I0>  
E4D< (A4I20A140) A2. I0  
(B. 120B. 140) B10>  
(C+4I20C+4I40) C+1R4I0ER>  
(C+4I20C+4I40) C+2RI0C+CC+DER (E)  
(E. 120E. 140) ER10DR<  
(A4I20A4I40A) A4R4I0>  
E4D< (A4I20A140) A2.  
(B. 120B. 140) B10>  
(A4I20A4I40) A1R2

AB= (AI20AI40) A4. I0G+ABRARG+RF+R  
(E4I20E140E4) E1RI0C+DE  
(E130) EI0D< (A4I20AI40) A4I0>  
(E130) EI0D< (A4I20) AI0 (BI20) B10>  
(C+I20C+I40C+4) C+1R2  
(AI20AI40) A4. I0G+ABRARG+RF+R  
(E4I20E140E4) E1RI0C+DE  
(E130) EI0D< (A4I20AI40) A4I0>  
(E130) EI0D< (A4I20) AI0 (BI20) B10>  
(AI20AI40A4) A1R2

CA=ERE4REREREE4RERE  
F+RF+4RF+RF+R4G2F4  
CB=ERE4REREREE4RERE  
F+RF+4RF+RF+RF+4RF+RF+  
CC=F+RF+4RF+RF+RF+4RF+RF  
ERE4REREREF+4RF+RF  
CD=F+RF+4RF+RF+RF+4RF+RF  
ERE4REREREE4RERE  
CE=F+RF+4RF+RF+RF+4RF+RF  
ERE4REREREE4RERE

DA=C+RC+4RC+RC+RC+C+4RC+RC+  
DRD4RDRDD4RDRD  
DB=C+RC+4RC+RC+RC+C+4RC+RC+  
DRD4RDRDD4RDRD

DC=DRD4RDRDD4RDRD  
C+RC+4RC+RC+RDD4RDRD  
DD=DRD4RDRDD4RDRD  
C+RC+4RC+RC+RC+C+4C+RC+RC+  
DE=DRD4RDRDD4RDRD  
C+RC+4RC+RC+RC+C+4C+RC+RC+  
EA=ARA4RG+RG+RG4RG+RG+  
BRB4RARAR4G+2.  
EB=ARA4RG+RG+RG4RG+RG+  
ARA4RARARAA4RARA  
EC=BRB4RBRBG+G+4RG+RG+  
ARA4RARARBB4RG+RG+  
ED=BRB4RBRBG+G+4RG+RG+  
ARA4RARARAA4RARA  
EE=ARA4RARARAA4RARA  
ARA4RARARAA4RARA  
FA=ARRAERREARRAERRE  
BRBF+RRBR4E2E4  
FB=ARRAERREARRAERRE+R+  
DRRD+ARRA+DRRD+ARRA+  
FC=BRBF+R+RRBERRBBRRE  
ARRAARRABRRBREE4  
FD=BRBF+R+RRBERRBBRRE  
ARRAERREARRAERRE  
FE=DRRDARRDRR<>DEF+G+  
ARRAERREARRAERRE  
FF=BRBF+R+RRBERRBBRRE  
ARRAERREARRAERRE

IA=@23V12B@25V13B@24V10B4V12@23B@25V13B  
@24V10B  
IB=@23V12B4@26V11B2@23V0R4

RA=VB15BH8VS11SH8VS12SH8VB13BH8  
VB15BH8VS11SH8VS12SH8VB13BH8  
RB=VB14B4C2VB13B4  
RC=VB15BH8VS11SH8VS12SH8VB12BH8  
VB15Y24, 128BH8VM14MH8VM15MH8VB13BH8Y2  
4, 255  
RD=VB15BH8VS11SH8VS12SH8VB13BH8  
VB15BH8Y24, 255MH8Y24, 128MH8VB13Y24, 64  
BMH8Y24, 255

: +---+---+---+---+---+---+  
: | DISK MARIO-NET |  
: | カカ: ¥0.000000 |  
: | キカ: [MARIO] |  
: | \* オケ トラ: (YMD) A |  
: | Music : (YMD) A |  
: | コノリスリナムダツンサイ+ |  
: | トコナトノキズム |  
: +---+---+---+---+---+---+  
: |

### ●音色データ

<PSG VOICE No. 14>  
30·16·13·12·on·off·0  
<PSG VOICE No. 15>  
24·12·13·16·on·off·8  
<PSG VOICE No. 16>  
32·9·7·16·on·off·17  
<PSG VOICE No. 23>  
32·28·0·28·on·off·0  
<PSG VOICE No. 25>  
32·28·0·28·on·on·17  
<PSG VOICE No. 24>  
32·4·0·14·on·off·0  
<PSG VOICE No. 26>  
32·4·0·14·on·on·17  
<SCC VOICE No. 17>  
26·9·11·16  
0·10·20·30·40·50·60·60  
60·60·50·40·30·20·10·0  
0·F0·E0·D0·C0·B0·A0·A0  
A0·A0·B0·C0·D0·E0·F0·0  
<SCC VOICE No. 13>  
26·10·11·16  
0·10·20·30·40·50·60·70  
80·90·A0·B0·C0·D0·E0·F0  
0·10·20·30·40·50·60·70  
80·90·A0·B0·C0·D0·E0·F0  
<SCC VOICE No. 14>  
26·7·8·16  
0·10·20·30·40·50·60·70

80·90·A0·B0·C0·D0·E0·F0  
0·10·20·30·40·50·60·70  
80·90·A0·B0·C0·D0·E0·F0  
<SCC VOICE No. 19>  
32·17·5·32  
0·31·5A·75·7F·75·5A·31  
0·CF·A6·8B·80·8B·A6·C7  
0·0·0·0·0·0·0·0  
0·0·0·0·0·0·0·0  
<SCC VOICE No. 18>  
32·17·5·32  
80·8E·A0·C0·E0·0·20·3F  
3E·3C·3A·37·31·29·20·1C  
0·E7·CF·B9·A6·96·8B·83  
80·83·8B·96·A6·B9·C7·E7

### ■オリジナル部門 MuSICA対応

## SEEK!! by Masquerade

ほぼカンペキな作品。ベースの音色がいいし、ス  
ネアとハイハット用のノイズもうまく使いわけて  
いる。あとはワンポイント的なエフェクトがある  
と曲として賞禄が出るか、というところだ。

:/\*\*\*\*\*  
: \*  
: \* << SEEK!! >> \*  
: \* - TOUGHROCK BGM #1 - \*  
: \* composed by masquerade \*  
: \* 91/05/13 \*  
: \*\*\*\*\*/

FM1 =t, chA, A1, Ax, U1, Ay, A2, A3, Az, A4,  
Axx, A5, A6, R2, chA, A7, A8  
FM2 =t, chB, B1/2, B2/2, B1/2, B2, B3, Bx, U1,  
By, B4, B5, Bz, B6, Bxx, A5, A6,  
Bxx, B7, B8  
FM3 =t, chC, C1/2, C2/2, C1/2, C2/2, Cx, U1,  
Cy, A2, C3, Cz, A4, R3, Cxx, C4, C5,  
C4, C6, chC, C7, C8  
FM4 =t, chD, D1, Dx, U1, Dy, B4, D2, Dz, D3/4,  
Dxx, D4, D5, D4, D6, chC, D7, D8  
FM5 =t, chE, E1/2, E2, E1/2, E2, R1/2, E3/2,  
E4/2, E5, E6, E7, E6, E8, E9  
FM6 =t, chF, E1/2, E2, E1/2, E2, R1/2, E3/2,  
E4/2, E5, E6, E7, E6, E8, E9  
FMR =t, chG, G1/7, G2, G3, G4/8, G4, G1/2, G4,  
G1, G5, G1/14, G6, G1/2, G7, G8

FM7 =  
FM8 =  
FM9 =  
PSG1=t, chH, A1, R1/2, R1/16, Hx, A4, Hy, A5,  
A6, R2, chH, A7, R1  
PSG2=t, chI, R1/26, Iz, B6  
PSG3=t, chJ, J1/15, J2, J3, J4, J5/7, J4, J5/7,  
J4, J1/2, J5, J1/2, J5, J1/2, J5,  
J6, J7, J1/14, J7, J1/11, J8, J7,  
J1/5, J9, JA

SCC1=  
SCC2=  
SCC3=  
SCC4=  
SCC5=

\*\*\*\*\* initialize \*\*\*\*

t=t156  
chA=@70v13o6116z30  
chB=@14v12o5116  
chC=@14v12o5116  
chD=@70v09o6116z10  
chE=@14v13o2116q5z20  
chF=@33v14o2116q5  
chG=Vb15vm15vs14vh12  
chH=@7v10o5116







みんな★なおの

# MINDY TERM



## 第4回 ネットワークは仮面舞踏会!?

さて今回はアスキーネット MSXの「MINDY TERM」のノートにきた要望に応えてみましょう。



Note 129 MSXマガジン ハンズオン (msx.ma  
[RESPONSE: 27 of 28]  
Title: MINDY TERM  
Bytes: 643 Date: 7:31pm 5/15/91

ネットを読むのは不特定多数の人で  
境遇にある人の目に止まるか分からない  
同じ文章でも、人によって感じ方が  
持ったとしても、それを表現する方法

と、いうことで、みんな★なお さ  
ぜひ、ネットワーク上での、コミュニ  
についても、取り上げて下さい。  
(私自身、パソコン通信の経験がほと  
コミュニケーションの方法については  
気になっているのです。)

パソコン通信というのは  
基本的に「字」だけの  
テキストだから感情とか  
ニュアンスはなかなか  
伝えない。い。



文章の書き方ひとつで  
皮肉ととられたり、誤解、  
曲解されることもある。

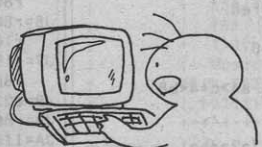


そんなこんなでパソコン  
上でのコミュニケーション  
のあり方に悩んでいる  
初心者の方も多しと思?



★アドバイスとしては...

①書き込みは  
「アットロード」で



慣れてないがいきなり  
オンラインで書くと変な  
文章になりやすい。  
いったん回線を切、から  
ワープロ上でじっくり書こう!

②わかりやすく書



パソコン通信の書き込みは  
いろいろな年齢、職業、立場の  
人が読む。内輪でしかわかんない  
ような略語や隠語はひかえよう。  
(そーやーのモッコリと隣ちが  
いしているバカが多い。)

③ボードの決まりは  
守る!



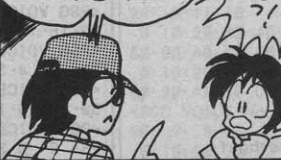
たとえば野球のボードで  
いきなり盗塁の話題を始  
めるのはルール違反だぞ。  
ネットやボードの決まりは  
ちゃんと守ろう!!

まあ、「いゝえす」一般常識  
があってマナーが守れる人  
なら、そんな心配いら  
ないと思います。



と!  
ここまでは  
初心者  
向けの話!

ここからは  
中級者以降向け  
の話をする!!



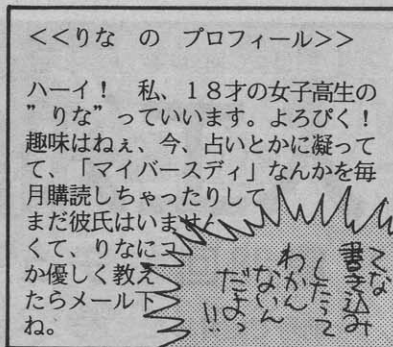
は、せり言。実際のネット上  
では、ボードとか「メール」で  
ケンカしている奴はいるし、  
マナーとか悪質ゲストとかの  
問題も多いわけだか



ただ私に  
言わせると  
そーやー  
問題の  
根本に  
あるのは

みんな  
“パソコンと  
現実を  
混同すぎる”  
と思う。







鹿野司の

# 人工知能うんちく話



## 第28回 チューリングテストの巻

前号で紹介した、アラン・チューリングは、現在のコンピューターが登場する以前にチューリングマシンという万能計算機を考案した。そして、さらに彼は「計算機械と知能」という興味深い論文を発表している。その中に今回紹介する、チューリングテストがある。

今日のコンピューターの精神的基礎を築き、おたく(ハッカー)の元祖みたいな人だったチューリング。彼はまた、第二次大戦中、暗号解読と世界最初の電子計算機の建造に関わり、イギリスをドイツの攻撃から守った功労者だった。

彼の天才的な能力は、現代でもまた輝きを失わない優れた業績をいくつも生み出した。

でも学問的な業績とは裏腹に、彼の社会に対する貢献は、軍事機密のベールのもとに語られることなく、最後は世間の白眼視を受けて、自ら死を選ばざるを得なかった悲劇の人だった。

それにしても、チューリングほどの天才が、研究者としてもまだまだ脂ののっている41才という若さで死なねばならなかったというのは、どう考えてももったいない。実際、彼は死の直前に、まったく新しいテーマ「生物学の数学的な基礎」に取り組み始めたばかりで、もしこの研究が継続されていれば、科学の歴史は今とはまた違った流れになっていたかもしれない……。

チューリングは元祖おたくといわれるだけあって、相当な奇人だった。自分の思考にどんどんのめり込むタイプで、そのために、はたからはすげえヘンなやつと思われちゃったわけだ。まあ、これは天才一般にありがちなことだけだね。

ただその奇行ってのは、なんとなくわかるような気がして、憎めないんだなあ。たとえばこんなエピソードがある。

チューリングはサイクリングが好きで、学生時代から乗っていたオンボロ自転車で、日に20~30マイルも駆けるのが好きだった。

ところがさすがに自転車の傷みがひどくなって、いつしか乗っているうちに、定期的にチェーンが外れてしまうようになっちゃったんだよね。

さっそく現象を分析してみると、どうもペダルをある回数以上踏むと、チェーンが外れてしまうらしい。そこで、ペダルを踏む回数を自分で数えて、危なくなると自転車からぱっと飛び降り、チェーンを付け直すということをするようにした。でも、やっぱりこれはめんどうすぎる。そこで彼は、ペダルを踏んだ回数を自動的に計数できる機械を組み立てて、ハンドルにとりつけたんだそうだ。

おもしろいのは、この故障の原因が、曲がったスポークがチェーンをたたいているからで、修理屋にまかせれば、5分もすれば直ってしまうようなものだったということだ。もちろんチューリング自身もそんなことは知っていたんだけど、でもこういうやり方を自分で気に入っていたんだよね。

こういうアプローチのしかたって、なんとなく今のプログラマー、それもわりと能力の高い人のやり方と、どことなく似ている気がする。そういうプログラマーは、何かめんどうくさい問題を見つけると、すぐにそれを回避するようなツールを作ろうとする。ところがそのプログラムを作る手間っていうのは、肝腎の問題を手作業で直しちゃうよりも、うんと大変だったりするんだよね。

もちろん当人も、そんなことはわかっているんだけど、何故かより手間のかかるプログラムを作ってしまう。たぶん、根っからプログラムを作るのが好きで、そういうやり方が楽しいのだろう。

さて、今回の主題は、チューリングの業績のうち、チューリング

マシンによって、コンピューターの基礎を築いたのと同じくらい有名な、「チューリングテスト」ってやつだ。この言葉自体はけっこう有名だから、聞いたことのある人も多いんじゃないかな。

チューリングは前回説明したように、チューリングマシンというものを創案することで、プログラムしだいで、あらゆる計算や論理演算ができる機械が作れることを証明した。これが万能チューリングマシンなんだけど、さらにチューリングは、それでは、その万能チューリングマシンによって、人間の思考のシミュレーションができるのだろうかということについても深く考えていった。

そして、1950年に哲学雑誌「マインド」に発表した「計算機械と知





能”という論文の中に、この今ではチューリングテストと呼び慣わされるゲームが登場する。

このゲームの基本は、ようするにちょっと手の込んだ性別あてゲームなんだよね。

このゲームでは、ゲームのプレイヤー(質問者)は、2台のテレタイプの前に座って、べつの部屋にいる人とキーボードを使って会話を行なうことになる。テレタイプの向こうには、男性か女性が座っているわけだけど、質問者は巧みに質問して、その内容から相手の性別を当ててるってわけだ。

そして、チューリングは、もしこのゲームと同じ状況で、片方の解答者が機械だったとしたらどうだろうかという問い。

このとき、何人もの質問者に対して、相手は機械ではなく人間だと誤解させるような解答ができる機械があれば、それは立派な知能ではないかというんだよね。

この考え方は、知能ってものを非常に割り切って捉えたものであることは間違いない。

なにしろ、知能のメカニズムによらず、一見人間と区別がつかないように振る舞えるものは、みんな知能だとしちゃうわけだからね。

もちろん、これはある意味で非常に合理的な割り切り方であることは間違いない。

知能の実体とはいったい何か、どんなメカニズムがあれば知能といえるのかという問題は、たぶん永久に答えることのできないものだと思う。そこにこだわっている限り、機械が考えられるかどうかについて、結論を出すことは不可能だ。一方、ぼくたちが、べつの人間もまた、思考していると確信を持っているのは、こういう日常的な会話というチューリングテストを通じて、どうにか証明されているからにほかならない。

こう考えたうえで、チューリングは、50年以内(つまり今世紀中)には、100億ビット以上のメモリー



容量を持ち、普通の質問者が5分くらい質問した程度では、70パーセントくらいの確率でしか正解できないような機械が登場するだろうと予言している。このメモリー容量なんか、まだ集積回路なんて概念もなかった時代にしては、結構いい線っているよね。

でもそれじゃあ、ほんとうにチューリングテストをパスすれば、それだけで知能といえるのだろうか。これについては、今ではかなり異論がある。というより、これは知能の必要条件の一部にはなるだろうけど、十分条件にはなり得ないとするのが普通だ。

第一の問題点は、チューリングテストというのは、仮に人間が答えていたとしても、機械の烙印をおされる可能性がありうることだ。たとえば、ほかならぬチューリングのようなオタク体質の人間がテレタイプのむこうにいて、突飛な解答をよこしたら、それを普通の人は機械の解答だと思込むかもしれない。機械だと認定されちゃった人は、はたして思考しているのだろうか。

それからもうひとつ、とうてい知能とは思えないような、ものすごく単純なプログラムでも、状況次第によっては人間と認めてしま

うことがありえるということだ。

実際、ジョセフ・ワイゼンバウムが作った会話プログラムELIZAは、原理的にごく単純なことしかやっていないのに、時としてそれが本当の人間だと誤解する人があらわれた。

このプログラムはロジャー派の精神分析医のまねをするプログラムで、自分から意見をいわず、相手のいった言葉を反復するような形で質問し、会話をすすめていく。ようするに入力された文章を文法解析して、それをおうむ返しに近い形で返すものにすぎないんだよね。PDSなんかにもある人工無脳というソフトは、これの日本語版と考えていい。

でもこんなプログラムに対して、本気で心を打ち明け、相談する人も出たという。これにショックをうけたワイゼンバウムは、人間に似せた機械を作るべきでないという、熱心な人工知能否定論者になってしまったほどだ。

まあ、しかしこういうことはあっても不思議はないよね。なぜなら、人間はいつも全力で思考しているわけではなくて、けっこうぼーっとしていることが多い。そういう状態で、相手が機械だとは夢にも思わないという先入観があれば、

簡単にだまされてしまうことは十分考えられる。

それにしても、この人工無脳タイプのプログラムは、まったく知能とはいえないものかというのと、なんだかそうとばかりはいえないような気がするんだよね。

このプログラム、単純とはいえ人間の会話プロセスの戦略をある程度取り入れている。知識のないことは曖昧にぼかしたり、新しい知識を仕入れるための質問を発したりするようになっているんだけど、これってごく限られた範囲での知能のモデル化であることは間違いない。

結局、これを知能と認められないのは、これがあまりにも単純で全部わかっちゃうからじゃないかという気がする。人工知能という研究分野は、もともと人間の知能のある一部だけをモデル化しようとしてきたけれど、それがわかったとたんに独自の分野(ゲーム、エキスパートシステム、パターン認識といった)となって、人工知能という分野自体は、それでもまだわからないところを指すようになる。つまり仕掛けがわかっちゃうと、それは知能じゃないという気持ちの人が、人々の間に根強くあるんじゃないかな。



## 編集部制作

# TALKMAN2

BASICでチューリングテストをパスするようなプログラムを作るのは無理があるが、それなりに楽しめる対話プログラムを紹介しよう。以前、このコーナーで紹介したTALKMANの漢字BASICバージョンだ。今回は、おまけとして辞書エディターがついているぞ。

べつの部屋にいる人とテレタイプを通じて話し、その人が男か女かを当てるゲームの状況を考えてみる。さらに、べつの部屋にいる人間を機械に置き換えたとき、はたして相手が人間なのか、機械なのかを判断できるだろうか？ というのがアラン・チューリングの考えた「ものまねゲーム」。後にこのゲームはチューリングテストと呼ばれるようになった。

アラン・チューリングは、機械に知能があるか、ないかを判断する基準として、このチューリングテストを考えたわけだが、もちろん、今から40年以上も前の1950年には、コンピューターが登場したばかりで、現在のような使われ方を予想できる人はいなかった。

現在、日本の第5世代コンピュータープロジェクトなど、人工知

能の研究は盛んで、すでに推論することが可能なエキスパートシステムが実現している。

ところで、チューリングテストの状況というのは、パソコン通信のチャットを考えてもらえばいい。べつの部屋どころか、北海道の人と沖縄の人が同じパソコン通信のネットワーク上でおしゃべりすることが可能だ。チャットはパソコンのキーボードによる文字だけのコミュニケーションなので面識がなければ、相手の人が男なのか、女なのかを判断することは難しい。じっさいに、パソコン通信では、本当は男なのにパソコン通信のときだけ女のフリをする「ネットおかま」なるものが存在していることもある。

また、少し前に、チャットで人工無脳が流行ったことがある。こ



れは人間の代わりにコンピューターがおしゃべり相手になるもの。まさに、チューリングテストそのままという感じだ。ただ、ほんとうに人工無脳を人間と間違えてしまう人もいたので、人工無脳の会話の最後には「%」をつける、という取り決めができたほどだ。

さて、前置きが長くなってしまったが、今回、編集部が制作したプログラムは、'89年4月号で紹介した「TALKMAN」の漢字バージョンだ。漢字BASICの拡張命令を使っているので、MSX2+以降の機種でないと動かないので注意してほしい。

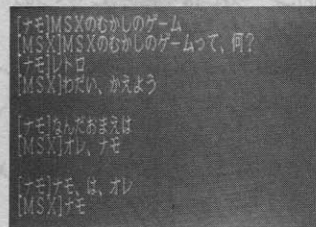
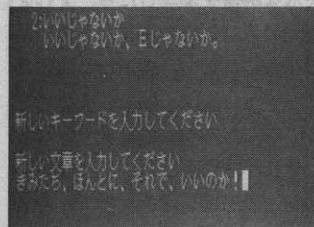
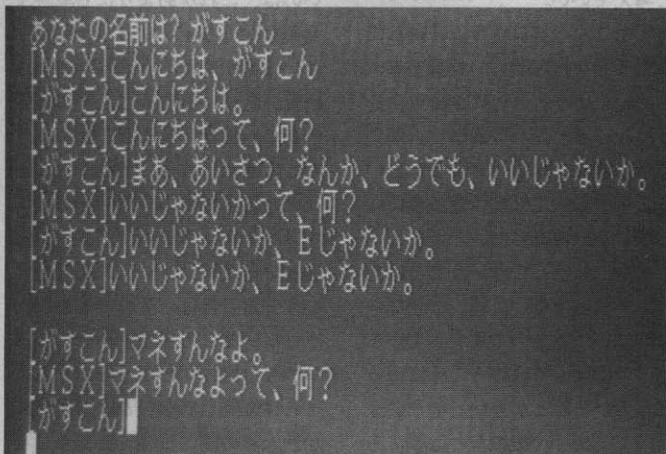
リスト①のプログラムを起動すると、名前入力のおと、MSXとおしゃべりすることができる。文章を入力するときは、文節の区切りごとに読点、" "を入れてほしい。初めは「〇〇って何？」と聞いてくるばかりだが、根気よく続ければ、思わぬ会話になることもある。プログラムを終了するときは「ばいばい」と入力してくれ。

TALKMAN2は、人間側の入力

した文章から最長の文節を選び、それをキーワードとして、対応する文章を辞書(TALK2.DAT)の中から探す。答えが見つからない場合は「〇〇って何？」と聞き、その答えをキーワードに対応する文章として辞書に書き込むようになっていく。

TALKMAN2は、とてもチューリングテストをパスできるようなプログラムではないが、辞書次第では、かなりおもしろくなるはず。

そこで、今回は辞書エディターをおまけとしてつけてみた。辞書のTALK2.DATは、リスト②の辞書エディターで修正することができる。メニューから2番の修正を選び、カーソルキーの上下で変更したいキーワードと文章を選んでほしい。リターンキーを押すと、修正モードに入る。変更の必要がない場合は、リターンキーを押せば、次の項目に移る。メニューに戻る場合は、ESCキーだ。また新規にキーワードとそれに対応する文章をあらかじめ登録することもできるので活用してほしい。



辞書エディターを使えば、辞書の中身を見たり、修正、新規登録が可能になる。

辞書を充実させ、キーワードを増やせば、それなりに会話らしくなるかも？

まったくものを知らない相手と会話するのは疲れるが、がまんしてつきあってほしい。



## リスト① TALKMAN2

## ●変数表●

Y\$ MSXの名前  
 NM\$ ユーザーの名前  
 IN\$ 入力された文章  
 SL\$ IN\$に含まれる最長単語  
 AS\$ MSXが出力するメッセージ  
 F キーワード(最長単語)に対応する文章が  
 辞書の中にあったかどうかを示すフラグ  
 W\$ ファイルに保存されているキーワード  
 ST\$ ファイルに保存されている文章

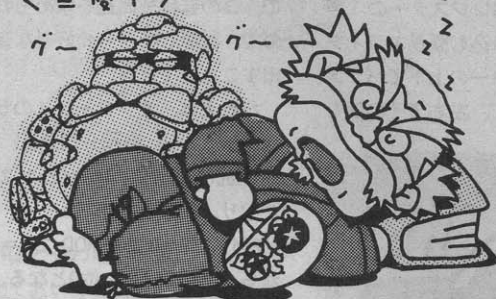
## ●辞書ファイルの構造●

20バイト 80バイト

W\$ (キーワード)	ST\$ (対応する文章)
-------------	---------------

&lt;昼寝中&gt;

&gt;



```

100 _KANJI: CLEAR 300: DEFINT A-Z: SCREEN1: _CLS
110 WIDTH 64: OPEN "talk2.dat" AS #1 LEN=100
120 FIELD #1, 20 AS W$, 80 AS ST$
130 Y$=" [MS X]"
140 INPUT "あなたの名前は"; NMS: IF NMS="" THEN 140
150 PRINT Y$; "こんにちは、"; NMS
160 IN$="": PRINT "["; NMS; "]"; : LINEINPUT IN$: IF IN$="" THEN 160
170 _KINSTR(LL, IN$, "."): IF LL THEN _KMID(IN$, IN$, 1, LL-1)
180 IN$=IN$+","
190 I=0: SL$=""
200 _KINSTR(Z, IN$, ","): IF Z=0 THEN 250
210 _KLEN(L, IN$): _KMID(I1$, IN$, 1, Z-1)
220 IF LEN(I1$) >= LEN(SL$) THEN SL$=I1$
230 _KMID(IN$, IN$, Z+1, L-Z+1)
240 I=I+1: GOTO 200
250 I=1: F=1: AS$=SL$+"って、何?"
260 SL$=LEFT$(SL$+STRING$(20, 32), 20)
270 LF=LOF(1) Y100: IF LF=0 THEN 310
280 GET #1, I: I=I+1
290 IF SL$=W$ THEN AS$=ST$: F=0: GOTO 310
300 IF I <= LF THEN 280
310 PRINT Y$; AS$: IN$="": PRINT "["; NMS; "]"; : LINEINPUT IN$
320 IF IN$="" THEN 310
330 IF IN$="ばいばい" THEN PRINT Y$; "またね。": END
340 IF F=0 THEN 170
350 LSET W$=SL$: LSET ST$=IN$: PUT #1, I
360 GOTO 170

```

## リスト② 辞書エディター

```

100 _KANJI: WIDTH 64: KEY OFF
110 OPEN "talk2.dat" AS #1 LEN=100
120 FIELD #1, 20 AS W$, 80 AS S$
130 _CLS
140 PRINT "1:新規"
150 PRINT "2:修正"
160 PRINT "3:終了"
170 INPUT A
180 ON A GOSUB 410, 200, 510
190 GOTO 130
200 I=1: GOSUB 270
210 AS$=INKEY$: IF AS$="" THEN 210
220 IF AS$=CHR$(30) THEN I=I-1: GOSUB 270
230 IF AS$=CHR$(31) THEN I=I+1: GOSUB 270
240 IF AS$=CHR$(13) THEN GOSUB 340
250 IF AS$=CHR$(27) THEN RETURN
260 GOTO 210
270 _CLS
280 IF I=0 THEN I=1
290 IF I*100 > LOF(1) THEN I=I-1
300 GET #1, I
310 PRINT RIGHT$(" "+STR$(I), 4); ":": W$
320 PRINT " "; S$
330 RETURN
340 LOCATE 0, 5
350 PRINT "新しいキーワードを入力してください"
360 LINEINPUT NWS$: IF NWS$ <> "" THEN LSET W$=NWS$
370 PRINT "新しい文章を入力してください"
380 LINEINPUT NSS$: IF NSS$ <> "" THEN LSET S$=NSS$
390 PUT #1, I
400 GOSUB 270: RETURN
410 _CLS
420 I=LOF(1)/100+1
430 LOCATE 0, 4: PRINT "レコード"; I; "を作ります"
440 GOSUB 340
450 PRINT "新規 : リターンキー"
460 PRINT "メニュー : エスケープキー"
470 AS$=INKEY$: IF AS$="" THEN 470
480 IF AS$=CHR$(13) THEN 420
490 IF AS$=CHR$(27) THEN RETURN
500 GOTO 470
510 END

```



# BASICの大逆襲

今月は予告どおり、サウンドについてやってみようと思う。いつもはボクが全部プログラムを作ってるんだけど、今回は半分ぐらい、SOUND文の魔術師・赤堂いろも先生に手伝ってもらった。納得のいくまでプログラムを作ったら、SOUND文だけで手いっぱい。本当はPLAY文もやりたかったんだけど……。というわけで、スペースがないので、どんどん進めるぞ。しっかり読んでね。

## ○いろいろな音を作る

SOUND文を使うと、BASICでも意外におもしろい音が作れる。スタンダードなものをいくつか作ってみたので、とりあえずは聴いてみてね(リスト1参照)。

最初はヘリコプターの音。それから、踏切の音が2タイプ。これらは鳴りっぱなしになる。

次に電話のベルの音。これは、  
PLAY"05L32ECECECEC"  
みたいなことをやっているのだけど、PLAY文だと最短の音でも長す

ぎるので、仕方なくSOUND文で作ってあるって感じ。

最後はプッシュホンの音。30行のSTRING変数の数値を変えて、遊んでみよう。ただ、電話のトーンとまったく同じ周波数の音は作れなかったの、あくまでも"似た音"。これで電話をかけることはできない(音がおかしいようなら、CTRL+STOPを押してもう一度実行してみてね)。

## ○レジスターに値を書く

SOUND文は、PSGというMSXの内蔵音源ICを、直接制御する命令。0~13番の"PSGレジスター"というものに、直接値を書き込んで使用する。具体的な説明の前に、リスト2を入力してみよう。

これは、PSGレジスターの1声分に、値を書き込む簡易エディター。カーソルキーの上下でパラメーターを選択し、左右でその値を

変化させる。リターンキーを押すと、すべてのパラメーターがランダムに設定される機能があるので、まずはそれを使い、スペースキーで音を鳴らしてみよう。リターンとスペースを交互に押せば、いろいろな音が出るはずだ。

それでは、このエディターで使われる、PSGレジスターを説明する(R0=レジスター0の略、chA=チャンネルAの略)。

R0: chA音程分周比下位

R1: chA音程分周比上位

(上位4bit無効)

chAの音程分周比は、 $R1 \times 256 + R0$ で表わされる。これは音程が高いほど小さく、低いほど大きな値になる。周波数がわかるなら、  
 $111860.78125 \div \text{周波数(Hz)}$

で、この音程分周比を求められるので、計算して自分の好きな音を出すこともできる。

たとえば、オクターブ4のラは440Hzだから、音程分周比は、

$111860.87125 \div 440 = 254.2290$ となり、約254。次に、

$254 \times 256 = 0:254 \text{ MOD } 256 = 254$ から、下位254、上位0となる。

R7: ノイズON/OFF

ノイズの発生を切り替える。ONのときにノイズが出る。

R6: ノイズ分周比

うまい表現を思いつかないのだけど、値が大きければかたく、小

## List1 SOUND文を使い 効果音を作ってみた

5' ヘリコプター

```
10 FOR I=0 TO 13
20 READ A:SOUND I,A
30 NEXT
40 DATA 84,5,0,0,0,0,9
50 DATA 54,16,0,0,116,1,12
```

5' フミキリ1

```
10 FOR I=0 TO 13
20 READ A:SOUND I,A
30 NEXT
40 DATA 82,0,79,0,0,0,0
50 DATA 60,16,16,0,19,14,8
```

5' フミキリ2

```
10 FOR I=0 TO 13
20 READ A:SOUND I,A
30 NEXT
40 DATA 155,0,79,0,165,0,0
50 DATA 56,16,16,16,19,14,8
```

5' デンワ1

```
10 SOUND 0,&HD6
20 SOUND 8,15
30 FOR I=1 TO 10
40 SOUND 0,&HAA
50 FOR J=1 TO 25:NEXT
60 SOUND 0,&HD6
70 FOR J=1 TO 25:NEXT
80 NEXT
90 SOUND 8,0
100 FOR I=1 TO 1100:NEXT
110 GOTO 20
```

5' デンワ2

```
10 FOR I=0 TO 2:READ A(1):NEXT I
20 FOR I=0 TO 3:READ B(1):NEXT I
30 T$="0337961903"
40 FOR I=1 TO LEN(T$)
50 X=INSTR("123456789*0#",MID$(T$,I,1))-1
60 SOUND 0,A(X MOD 3):SOUND 2,B(X*3)
70 SOUND 8,15:SOUND 9,15
80 FOR K=1 TO 40:NEXT K
90 SOUND 8,0:SOUND 9,0
100 FOR K=1 TO 40:NEXT K
110 NEXT I
120 DATA 93,84,76
130 DATA 160,145,131,119
```





## List2 簡易PSGエディター

```

10 CLEAR 300:CLS:SCREEN 0:WIDTH 30
20 DIM S(7),V(7),P(13),N$(1):BEEP
30 N$(0)="ON":N$(1)="OFF"
40 FOR I=0 TO 7:READ V(I):NEXT
50 GOSUB 200
60 LOCATE 1,Y+5:PRINT ">";
70 A$=INKEY$
80 IF A$="Q" OR A$="q" THEN 380
90 IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 420
100 A=STICK(0) OR STICK(1)
110 B=STRIG(0):IF A+B=0 THEN 70
120 IF B<>0 THEN GOSUB 320:GOTO 70
130 Y=Y+(A=1)-(A=5)
140 IF Y>7 THEN Y=0 ELSE IF Y<0 THEN Y=7
150 S(Y)=S(Y)+(A=7)-(A=3)
160 IF S(Y)>V(Y) THEN S(Y)=0
170 IF S(Y)<0 THEN S(Y)=V(Y)
180 GOSUB 200
190 GOTO 60
200 LOCATE 0,5
210 PRINT USING " R 0:シュウハスウ カイ ###";S(0)

```

```

220 PRINT USING " R 1:シュウハスウ ジョウイ ###";S(1)
230 PRINT USING " R 6:ノイズ タイプ ###";S(2)
240 PRINT " R 7:ノイズ ON/OFF ";N$(S(3))
250 IF S(4)<>16 THEN 270
260 PRINT " R 8:エンベロープ/ENV ENV":GOTO 280
270 PRINT USING " R 8:エンベロープ/ENV ###";S(4)
280 PRINT USING " R11:ENVシュウキ カイ ###";S(5)
290 PRINT USING " R12:ENVシュウキ ジョウイ ###";S(6)
300 PRINT USING " R13:ENVタイプ ###";S(7)
310 RETURN
320 P(0)=S(0):P(1)=S(1):P(6)=S(2)
330 P(7)=54+S(3)*8:P(8)=S(4)
340 P(11)=S(5):P(12)=S(6):P(13)=S(7)
350 FOR I=0 TO 13
360 SOUND I,P(I):NEXT
370 RETURN
380 CLS:WIDTH 40:PRINT "DATA ";
390 FOR I=0 TO 13:A$=STR$(P(I))
400 PRINT RIGHT$(A$,LEN(A$)-1);",";
410 NEXT:PRINT CHR$(8)+" ":BEEP:END
420 FOR I=0 TO 7
430 S(I)=INT(RND(1)*(V(I)+1))
440 NEXT:S(4)=INT(RND(1)*2)+15
450 GOTO 200
460 DATA 255,15,31,1,16,255,255,15

```

さいほどやわらかい音になると、覚えておいてね。当然のことながら、ノイズがOFFのときは無効。

### R8: chA音量/エンベロープ

エンベロープを使用するかを選択する。使用しない場合は、0～15までの音量が選べるけど、通常は15に設定すればいい。また、以下のR11～R13は無効となる。

### R11: エンベロープ周期下位

### R12: エンベロープ周期上位

PLAY文でいうところの、Mパラメーターのあとに付く数字。小さくするほど、エンベロープの周期が短くなる。

### R13: エンベロープタイプ

エンベロープの形を、8種類のの中から選ぶ。PLAY文で設定する、Sパラメーターと同じ。

……とまあ、今回の簡易エディターで使うパラメーターはこれだけだ。全部で3声あるPSGの、1声(チャンネルA)だけを使っている。参考までに残りのレジスターを簡

単に説明するね。

### R2: chB音程分周比下位

### R3: chB音程分周比上位

(上位4bit無効)

### R4: chC音程分周比下位

### R5: chC音程分周比上位

(上位4bit無効)

### R7: 音の出力指定

(上位2bitはジョイスティック用、bit5～3がチャンネルABCのノイズ出力(0で出力、1で停止)、bit2～0がチャンネルABCのトーン出力(0で出力))

### R8: chA音量/エンベロープ

(上位3bit無効。bit4が1でエンベロープ使用、bit3～0は無効。bit4が0ならbit3～0が音量)

### R9: chB音量/エンベロープ

(上位3bit無効。bit4が1でエンベロープ使用、bit3～0は無効)

### R10: chC音量/エンベロープ

(上位3bit無効。bit4が1でエンベロープ使用、bit3～0は無効)

なお、今回の簡易エディターで気に入った音ができたら、[Q]キーを押そう。音のデータがDATA文で表示されるので、自作のプログラムに利用できるぞ。

## ○PLAY文を併用する

SOUND文で変な設定をすると、BEEPを鳴らしたり[CTRL]+[STOP]キーを押すまで、PLAY文の音がちゃんと出ないことがある。これを逆手に取って、SOUND文+PLAY文で遊ぶこともできるのだ。一番手っとり早い例として、SOUND文をうまく使い、PLAY文でドラムっぽい音を鳴らす、というプログラム例を作ってみた。

リスト3のプログラムがそれ。今回はスペースがないので説明で

## List3 PLAY文を併用した音のデータだ

```

5 ' ハーカッション1
10 PLAY "t120o1116s0"
20 SOUND 7,54:SOUND 6,1
30 PLAY "m527aaaaam2996em527aaa"
40 GOTO 30

```

```

5 ' ハーカッション2
10 PLAY "t120o1116s0m699"
20 SOUND 7,54:SOUND 6,1
30 PLAY "aaaa"
40 IF PLAY(0)=-1 THEN 40 ELSE SOUND 6,12
50 PLAY "m2996f8"
60 IF PLAY(0)=-1 THEN 60 ELSE SOUND 6,1
70 PLAY "m699aa"
80 GOTO 30

```



きないけど、近いうちにPLAY文と  
もども紹介するから、待っててね。  
とりあえず実際に音を鳴らして、  
アレコレ研究してみよう。

## ○効果音に凝ってみた

さて、今月の応用編だが……毎  
度のことながら、応用なんてほん  
の一部だけじゃないかあ！ って  
いうゲームを載せておくれ。まあ、  
ほかのこの研究にもなるだろう

から、ただ入力するだけじゃなく、  
じっくり研究しよう。

今回は、シューティングゲーム  
みたいなものを作ってみた。画面  
の上から玉が降ってくるので、白  
い戦闘機をカーソルキーで8方向  
に動かし、スペースキーでレーザ  
ーを撃って破壊しよう。戦闘機に  
玉が当たってもミスにはならない。  
レーザーを100発撃って、何個玉を  
破壊できるか……というのが今回

のゲームの目的。ただし、玉を画  
面外に逃してしまうと、持ちレー  
ザーが1回分減るので、逃さない  
ように撃つこと。

turbo Rを持っている人は、510  
行の2の値を増やし、さらに570  
行の"PUT SPRITE文"のスプラ  
イトカラーをうまく調整してやると、  
もっとたくさん玉が出るゲームに  
改造できる(MSX2だと、3個ぐら  
いが速度の限界だと思う)。

一体何がサウンドの応用編かと  
いえば、ゲームスタートとゲーム  
オーバーのときに、PLAY文で簡単  
な音楽を鳴らしていること。それ  
から、ゲーム中のレーザーの発射  
音と爆発音を、SOUND文で鳴らし  
ていることだ。ボクが作った音で  
は物足りなければ、簡易エディタ  
ーで自作して、2000行以降のデー  
タと入れ替えればいいね。いろい  
ろ試してくださいな。

## List4 サンプルの弾打ちゲーム

```

10 CLEAR 50:DEFINT A-Z:DIM L(13),E(13)
20 A=RND(-TIME)
30 SCREEN 1,2:COLOR 15,0,0:KEY OFF:WIDTH 32
40 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,(0,200),0:NEXT I
50 ON SPRITE GOSUB 710
60 FOR I=0 TO 3:AS=""
70 FOR J=0 TO 31:READ Y$:AS=AS+CHR$(VAL("&H"+Y$)):
NEXT J
80 SPRITE$(I)=AS:NEXT I
90 FOR I=0 TO 13:READ L(I):NEXT I
100 FOR I=0 TO 13:READ E(I):NEXT I
200 CLS
210 FOR I=1 TO 50:LOCATE RND(1)*32,RND(1)*23:PRINT
"-":NEXT I
220 X=16:Y=16:SC=0:LS=100
230 LOCATE 0,0:PRINT"SCORE: 0"
240 LOCATE 16,0:PRINT"LASER: 100"
250 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0
260 PLAY"T200V14L805F4E4D4E1","T200V1305C2.04B1","
T200S0M100002L8CCCC4R8CCCC4R8"
270 IF PLAY(0) GOTO 270
300 A=STICK(0):IF A=0 GOTO 360
310 X=X+(A>5)-(A>1 AND A<5)
320 Y=Y+(A=1 OR A>7)-(A>3 AND A<7)
330 IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>30 THEN X=30
340 IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF Y>22 THEN Y=22
350 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0
360 IF STRIG(0)=0 GOTO 510
400 `レ-サ-ノ` ヨリ
410 YY=Y:LL=0:LF=1:GOSUB 900
420 YY=YY-2:PUT SPRITE LL+16,(X*8,YY*8),11,3
430 IF YY>0 THEN LL=LL+1:GOTO 420
440 SPRITE ON:FOR I=0 TO 50:NEXT I
450 SPRITE OFF
460 FOR I=0 TO LL:PUT SPRITE I+16,(0,200):NEXT I
470 IF LF THEN SOUND 7,56:FOR I=8 TO 10:SOUND I,0:
NEXT I

```

```

480 LS=LS-1:LOCATE 22,0:PRINTLS;
490 IF LS=0 GOTO 810
500 ` テキノ` ヨリ
510 FOR K=0 TO 2
520 IF EF(K) GOTO 560
530 EX(K)=RND(1)*256:EY(K)=-32
540 ES(K)=(X*8-EX(K))/(EY*4+16)
550 EF(K)=1
560 EX(K)=EX(K)+ES(K):EY(K)=EY(K)+8
570 PUT SPRITE 1+K,(EX(K),EY(K)),2+K*2,1
580 IF EY(K)>192 OR EX(K)<0 OR EX(K)>248 THEN EF(K)
)=0:LS=LS-1:LOCATE 22,0:PRINTLS;:IF LS=0 GOTO 810
590 NEXT K
600 GOTO 300
700 ` スプライト` ヨリ ヨリ
710 SPRITE OFF
720 FOR J=0 TO 2
730 IF ABS(EX(J)-X*8)>8 GOTO 770
740 PUT SPRITE J+1,(EX(J),EY(J)),8,2:EF(J)=0:LF=0
750 SC=SC+1:LOCATE 6,0:PRINTSC;
760 GOSUB 950
770 NEXT J
780 RETURN
800 ` ゲ-ムオ-バ-` ヨリ
810 LOCATE 2,12:PRINT"GAME OVER"
820 IF HS<SC THEN HS=SC
830 LOCATE 0,1:PRINT"HISCR:";HS;
840 SOUND 7,56:FOR I=8 TO 10:SOUND I,0:NEXT I
850 PLAY"T200V14L805F2E4D4E1","T200V1303A103G1","T
100S0M100008L8C07GFGE16D16E2"
860 IF STRIG(0) GOTO 860
870 IF STRIG(0)=0 GOTO 870
880 GOTO 200
900 ` レ-サ-ノ` オトヲ` ダ` ス
910 FOR I=0 TO 13:SOUND I,L(I):NEXT I:RETURN
950 ` ハ` クハツノ` オトヲ` ダ` ス
960 FOR I=0 TO 13:SOUND I,E(I):NEXT I:RETURN
1000 ` スプライト` テ-` タ
1010 DATA 01,01,01,03,03,02,04,8C

```



# Quiz

## 虫食い算に挑戦だ!

まずは6月号の正解発表から。問題を繰り返すと、「水とヨーグが同量入った、ABふたつの同じ大きさのビンがある。まずはじめに、Aの中身を5分の1だけBに移し、よく振ってまぜる。次にBから6分の1だけをAに移し、これまたよく振ってまぜる。これで液体の量は、AB共にもとに戻ったことになる。さて、では同じことをあと9回行なうと、Aのビンの水に対するヨーグの割合と、Bのビンのヨーグに対する水の割合とでは、どちらが多くなるだろうか? ただし、作業による誤差は、まったくないものとする」というのだ。

ではいきなり解答。答えは“同じ”である。じつはこの問題にはオチがあって、それにさえ気づいてしまえば、プログラムを作る必要はまったくなかったのだ。

たとえば、最初に水とヨーグがそれぞれ10リットルずつあったとしよう。何度まぜようと、水の量もヨーグの量も変わらないわけだから、ふたつのビンの内容量が同じ限り、割合も同じになる。つまりAに水4リットル、ヨーグ6リットルの割合で交じっているなら、Bにはかならずヨーグ4リットル、水6リットル入っていることになるわけだ。

その点を指摘してきた人もけっこう多かったけど、プログラムを作るのが目的だったので、“同じになる理由を添えてくれた人”で、“まじめにプログラムを作ってくれた人”を、当選者にすることにした。で、めでたく選ばれたのは、京都府の岡本治さん。下にプログラムを載せておくよ。

さて、どうもいままで問題が簡単すぎたみたいなので、今回は随

分難易度を上げたつもり。心して取り組んでほしい。では問題。

以下の“虫食い算”を解くプログラムを作りなさい。

□□□

× □7□

□7□□

□7□

□□□7

□7□□□□

虫食い算というのは、Mマガ'91年1月号の“BASICの逆襲”特集で紹介した、“覆面算”と並ぶスタンダードなパズル。□の中に適当な数字を当てはめて、数式を成立させてほしい。

この問題では7を並べてみたけど、□のどこかに7が入る可能性もある。ただし最上位のケタには0は入らないからね(問題を作ったときには、7月号だと信じていたんで7を並べただけで、8月号だったんだよね。問題を作り直すのはめんどうなので、7月発売だということで勘弁して……)。

プログラムで解くには、覆面算

より虫食い算のほうが簡単かもしれないな。さて、どうプログラムを作る? いつものように、この問題を解くBASICプログラムを、ディスクにセーブして送ってね。締切は7月20日(当日消印有効)。発表は9月7日発売の、Mマガ10月号で行ないます。あくまでも、ボクが独断と偏見で気に入ったプログラムを選ぶからね。当選者には、好きなソフトを1本プレゼントするよ。

あて先は以下のとおり。住所、氏名、電話番号を明記してね。封筒だけでなく、ディスク自体にもラベルを貼って、住所、氏名、電話番号を書くようにしよう。それから、クイズの解答といっしょに、何かボクへのメッセージを添えてくれるとウレシイな。それじゃ、よろしくね!

### 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  
ラッキーのクイズ係

## 岡本治さんのプログラム

```

10 A1=100:A2=0:B1=0:B2=100
20 FOR I=1 TO 10:CLS
30 LOCATE 10,10:PRINT"TURN":I
40 M1=A1/5:M2=A2/5:A1=A1-M1:A2=A2-M2:B1=B1+M1:B2=B2+M2:GOSUB 10000
50 M1=B1/6:M2=B2/6:B1=B1-M1:B2=B2-M2:A1=A1+M1:A2=A2+M2:GOSUB 10000
60 NEXT
70 IF A2/A1>B1/B2 THEN PRINT"A/ ビンノ ヨーグノ ワリアイ オオI":END
80 IF A2/A1<B1/B2 THEN PRINT"B/ ビンノ ミズノ ワリアイ オオI":END
90 PRINT"ド チラモ オナジ":END
10000 LOCATE 5,16:PRINT USING"A ミズ ###.### ヨーグ-I###.##
#";A1,A2
10100 LOCATE 5,17:PRINT USING"B ミズ ###.### ヨーグ-I###.##
#";B1,B2
10200 LOCATE 10,20:PRINT"HIT ANY KEY":AS=INPUT$(1)
10300 RETURN
    
```

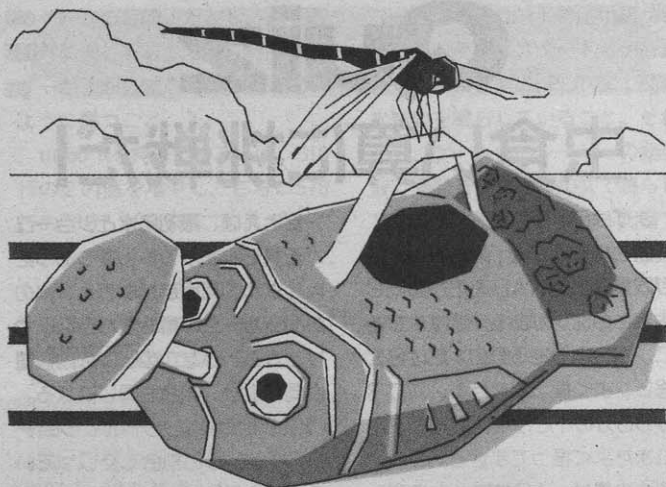
```

1020 DATA 9C, BD, FF, FF, FD, E4, 84, 80
1030 DATA 00, 00, 00, 80, 80, 80, 40, 62
1040 DATA 72, 7A, FE, FE, 7E, 4E, 42, 02
1050 DATA 03, 0F, 1F, 3F, 7F, 7F, FF, FF
1060 DATA FF, FF, 7F, 7F, 3F, 1F, 0F, 03
1070 DATA C0, F0, F8, FC, FE, FE, FF, FF
1080 DATA FF, FF, FE, FE, FC, F8, F0, C0
1090 DATA 82, E2, 32, 3B, 1F, 0B, FD, 38
1100 DATA 0E, 1C, 3F, 77, CE, 0C, 18, 10
1110 DATA 01, 06, 0E, 3C, 78, F0, A0, 60
1120 DATA 78, 3E, 93, F8, FC, 7C, 66, 21
1130 DATA 01, 01, 01, 01, 01, 01, 01, 01
1140 DATA 01, 01, 01, 01, 01, 01, 01, 01
1150 DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00
1160 DATA 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00
20000 レザーノ オ
2010 DATA 44, 0, 43, 0, 0, 0, 0
2020 DATA 60, 16, 16, 0, 3, 0, 12
2030 ハカマノ オ
2040 DATA 144, 14, 0, 0, 0, 0, 28
2050 DATA 54, 16, 0, 0, 137, 54, 0
    
```



# MSX turbo R

## テクニカル・アナリシス



DOS2で拡張された機能のひとつが、バッチ処理やリダイレクション、パイプといったもの。今月は、そのバッチ処理に焦点を当て、さまざまな具体例とともに、賢いバッチファイルの作り方、使い方を考えてみる。効率よくDOSを使いこなすにも、マスターしたい機能だ。

### 環境変数の初期値を確かめる

先月号で説明した「環境変数」の初期値は、右のリストに掲載したように設定されている。ただしこれは、輸出用のMSX2本体にDOS2カートリッジをセットした状態で調べたので、日付表示が、

SET DATE=mm-dd-yy  
と、アメリカ式になっている。国内用のマシンを使えば、

SET DATE=yy-mm-dd  
と設定されるはずだ。

環境変数の初期値は、MSX本体の種類と、DOSのバージョンによって異なる可能性があるため、自分のマシンで確かめておいてほしい。また、DOS2用のプログラムがうまく動作しないときには、説明書に環境変数を指定するように書かれているかを確認、指定がな

ければ環境変数を初期値に戻してみるというだろう。

とくにハードディスクを使う場合には、環境変数の設定に注意を要する。たとえば、MS-DOSではよくあることだけれど、異なるソフトウェアが同じ名前の環境変数をべつべつの意味に使っていたりすると、混乱が起きる。

### バッチファイルでDOSを4倍活用しよう

今月の本題は、バッチファイルとリダイレクション機能を使って、DOS2を16倍活用することだ。

バッチファイルの中には、通常のDOSのコマンドのほかに、表1に掲載したような、バッチ処理を制御するためのコマンドも、書き入れることができる。ただし残念ながら、MS-DOSにあるような、「IF」や「GOTO」といったコマンド

はない。けれども、あとで説明するサブルーチン機能などを使えば、かなり複雑なバッチ処理も実現することが可能だ。

ところで、バッチファイルの内容は、1行ずつ読み込まれて実行されるので、バッチ処理中にバッチファイルを消したり、書き換えたり、ディスクを交換したりすると、非常に都合が悪くなる。不運にして処理中にディスクが交換されると、「バッチファイルの入ったディスクをドライブAに入れて、何かキーを押してください」と表示され、バッチ処理が一時停止されるわけだ。

どうしてもバッチ処理中にディスクを交換する必要があるなら、まずバッチファイル自体をRAMディスクに複写してから、それを

### 環境変数の設定例

```
ECHO=OFF
PATH=; A:YUTILS; H:Y
SHELL=H:YCOMMAND2.COM
TEMP=H:Y
REDIR=ON
UPPER=OFF
PROMPT=OFF
TIME=12
DATE=mm-dd-yy
HELP=A:YHELP
```

実行させるようにしよう。さらに、バッチ処理中に何度でも使われる外部コマンドを、あらかじめRAMディスクに複写しておく、バッチ処理が速くなるぞ。

### 最初の1歩はAUTOEXEC.BAT

バッチ処理を知る手ははじめとして、DOS2の起動時に自動的に実行される、「AUTOEXEC.BAT」を詳しく調べてみよう。

左に掲載した2本のバッチファイルは、DOS2のシステムディスクに入っている、「AUTOEXEC.BAT」と「REBOOT.BAT」の標準的なものだ。ただし、このようなファイルは、DOS2のバージョン、たとえばカートリッジ版と、A1STの付属版などの違いによって、多少異なることもある。手持ちのシステム

表1 バッチ用のコマンド

名称	機能
ECHO	指定された文字列を画面に表示する。
EXIT	COMMAND2.COMを終了する。エラーコードの指定もできる。
PAUSE	指定された文字列を画面に表示し、さらに、「何かキーを押してください。」と表示して、キー入力を待つ。
REM	何もしない。バッチファイル中のコメントに使う。

### DOS2における……

#### 標準のAUTOEXEC.BAT

```
ramdisk 4064/d
copy %1command2.com h:Y
reboot.bat %1
```

#### 標準のREBOOT.BAT

```
set temp=h:Y
set shell=h:Ycommand2.com
path %1Yutils
```



ディスクのファイルの内容を、確かめておこう。

それでは、バッチファイルの内容を順番に説明する。最初の、

```
ramdisk 4064/d
```

は、「RAMディスク上のすべてのデータを消去しますか(Y/N)?」といったメッセージを表示しないで、容量が最大限のRAMディスクを用意するコマンドだ。

次の行の「copy~h:¥」という部分では、システムを起動するのに必要な「COMMAND2.COM」を、RAMディスクに複写している。外部コマンドの実行を終えたり、BASICからDOSに戻ったときなど、システムを再起動する時間を短縮できるのだ。「REBOOT.BAT」にある、「set shell=h:¥~」という部分と対応している。

また、同じ行の「%1」は、バッチファイルへのパラメーター。システムが起動したときに、DOS2自身が自動的に起動ドライブ名を、ここに代入してくれる。というのも、DOS2では、システムディスクがAドライブ以外にあっても、システムは起動するようにできているから。たとえばCドライブで起動しても、「COMMAND2.COM」のありかがわかるわけだ。

最後の行は、「%1」で設定された起動ドライブ名をパラメーターとして、べつのバッチファイルである「REBOOT.BAT」を呼び出す部分。これは、「AUTOEXEC.BAT」から呼び出されるだけでなく、BASICからDOSに戻るときにも自動的に実行されるものだ。

この「REBOOT.BAT」の内容を簡単に説明すると、掲載したリス

## サブルーチンの処理例

### MAIN.BAT

```
echo main.bat running
set
command2 sub
echo returned from sub.bat
set
```

### SUB.BAT

```
echo sub.bat running
set test=Hello, world.
set
exit
```

トのように、環境変数やパスの設定を書いておく。最後の行の、

```
path %1¥utils
```

は、パスを起動ドライブのディレクトリー、「UTILS」に設定するという意味。このように書いておけば、ハードディスクから起動するような場合でも、自動的に起動ドライブにパスが設定される。

## バッチファイルのサブルーチン

BASICの「GOSUB~RETURN」のように、バッチファイルからべつのバッチファイルを呼び出して、もとのバッチファイルに戻ってこれれば便利だろう。DOS2では、それが可能になった。

上に掲載した2本のリストは、呼び出す側の「MAIN.BAT」と、呼び出される側の「SUB.BAT」の例。ここで注意してほしいのは、バッチファイルのサブルーチンと呼び

## Q&A

DOS用のエディターには、何があるのでしょうか。また、エディターなしでファイルを作る方法はありますか？

アスキーから発売されている「MSX-DOS TOOLS」というソフトには、「MED.COM」という名称のエディターが入っています。また、DOS2用に改良された「MSX-DOS2 TOOLS」には、日本語モード用の「KID.COM」と、英語モード用の「AKID.COM」という、ふたつのエディターが入っています。

さらに「日本語MSX-Write」などの一部のワープロソフトでは、文字飾りや罫線機能などを無視すれば、DOSで扱える通常のテキストファイルを作成する

こともできます。ファイルの拡張子が「TXT」などとなっているものがそれぞれですので、試してみてください。

ほかに方法がなければ、COPY CON <ファイル名>によって、キー入力をそのままファイルにすることもできます。ただし、バックスペースでの行内の訂正はできますが、行を越えての修正はできません。文字の入力が終わったら、最後に行の先頭で[CTRL]+[Z]キーと、続けてリターンを押すと、COPYコマンドが終了します。

出すのに、単純に、

```
SUB
```

と書いておいただけでは、サブルーチンの実行が終わってもメインには戻ってこないってことだ。どうしたらいいかといえば、

```
COMMAND2 SUB
```

とすればいい。これで、それまでの環境変数の設定などが一時的にワークエリアに保存され、処理がサブルーチンに移る。そして、サブルーチンの最後の「EXIT」コマンドにより、バッチ処理がメインへと戻ってくるわけだ。

ここに紹介したバッチファイルの例では、「SUB.BAT」の中で環境変数「TEST」を設定し、環境変数を表示する。そして、「MAIN.BAT」に戻ってきたときに、もとの環境変数が設定し直され、バッチ処理が続けられる。そのため、再度環境変数を表示すると、サブルーチンと呼び出す前の状態に戻り、環境変数の「TEST」がなくなっているわけだ。このように、バッチ処理でサブルーチンを上手に利用すれば、一時的に環境変数を変えることも可能になる。

いまま書いたように、バッチファイルのサブルーチンを使うときには、もとの環境変数を保存するために、DOS2のワークエリアが使

われる。また、プログラムがファイルを開いた場合などにも、同様にDOS2のワークエリアが使われる。

さて、DOS2のワークエリアの大きさを直接指定するコマンドはないけれど、間接的にワークエリアを増やす方法はある。その前に、どうやってワークエリアが決定されるかを説明しておくね。

それは、メインRAM容量から、DOSのプログラムがロードされる64キロバイトと、「RAMDISK」コマンドで設定されるRAMディスクの大きさを差し引いた残り、ということになる。

たとえば256キロバイトのメインRAMを持つマシンでは、

```
RAMDISK 160
```

によって160キロバイトのRAMディスクを作れる。これを、

```
RAMDISK 144
```

と指定することで、RAMディスク容量を16キロバイト減らし、結果としてDOS2のワークエリアを、そのぶん増やすことが可能になる。

また「BUFFERS」コマンドで設定されるバッファの大きさを小さくすると、多少ではあるけれど、ワークエリアが増大する。ワークエリアが不足する事態に陥ったら、試してみよう。

## 表2 リダイレクションとパイプライン

記号	機能
<	指定されたファイルをコマンドの入力にする。
>	コマンドの出力を指定されたファイルに書き込む。
>>	コマンドの出力を指定されたファイルに追加する。
	コマンドの出力をべつのコマンドの入力にする。



## リダイレクションで DOSを16倍活用しよう

これまでにも、何度か説明してきたと思うのだけれど、リダイレクションとは、コマンドの入出力を切り替える機能。そして、パイプラインとは、コマンドの出力をべつのコマンドの入力にする機能のことだ。前ページの表2に、これらの機能をまとめておいたので、参考にしてほしい。

たとえば、

```
SET >ENV.TXT
```

と指定すると、はじめのページで紹介したような環境変数の一覧を、“ENV.TXT”という名前のファイルに保存することができる。

さて、このリダイレクション機能を活用するときに役立つのが、表3にまとめた“デバイスファイル”というものだ。

```
DIR >PRN
```

などと指定することで、DIRコマンドの実行結果が、画面に出力されるかわりに、プリンターに印字される。この機能のおかげで、画面表示用のコマンドと、プリンター印字用のコマンドをべつべつに作る必要もない。また、ユーザーの立場からは、コマンドの操作方法が一貫してわかりやすい、といったメリットもある。このように、周辺機器をファイルと同様に使いやすくすることは、DOSの重要な機能のひとつといえる。

**表3** デバイスファイル一覧

名称	I/O	デバイス
CON	入力	キーボード
	出力	画面
PRN	出力	プリンター
LST	出力	プリンター (PRNと同じ)
AUX	入出力	オプション
NUL	入力	長さが0バイトのファイル
	出力	何もしない

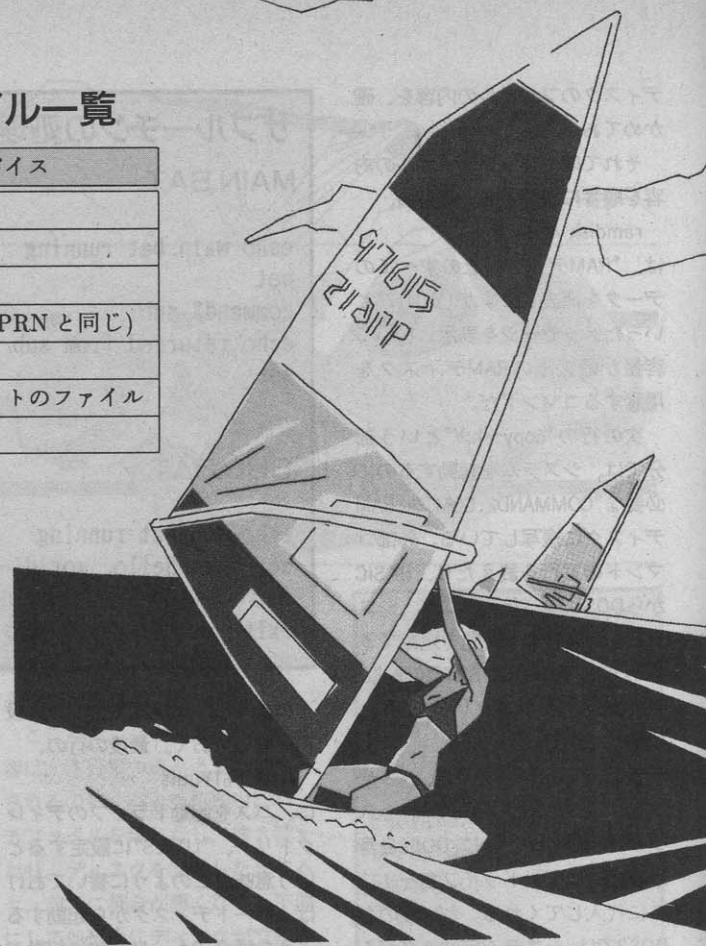
なお、デバイスファイルの中にある“AUX”は、機能を追加するために用意された予備のデバイス。たとえば、“MSX-DOS TOOLS”に入っている“ADDAUX.COM”というプログラムを使うと、このAUXがRS-232Cインターフェースのデバイスファイルへと変化する。そうした作業を何も行わなければ、次の欄の“NUL”と同じような働きをする。

もっとも“変な”デバイスファイルといったら、何もしない“NUL”だ。これは一見、何の役にも立ちそうもないけれど、使ってみると意外に便利なものだ。

たとえば、“X”というファイルを“Y”というファイルにコピーするとき、

```
COPY X Y >NUL
```

とすることで、“1個のファイルをコピーしました”というDOSのメッセージを、画面に表示させないようにすることができる。これを



応用すれば、バッチ処理中に無用なメッセージを出すのを防げるわけだ。ただし、重要なエラーメッセージまで捨ててしまわないように、十分注意しよう。

また、ファイルが壊れていないかをチェックするのに、

```
COPY X NUL
```

とする方法もある。問題がなければ、“1個のファイルをコピーしました”というメッセージだけを表示し、ディスク上には余分なファイルを作ることなく終了する。ファイルが壊れているなら、“セクターが見つかりません”などといったエラーメッセージが表示されるハズだ。

さて、“NUL”を試していて、おもしろいことに気がついた。

```
COPY NUL TEST
```

によって、何が起きるだろうか？DOS2の場合は、長さが0バイトの“TEST”というファイルができる。同じことをMS-DOSのver.3.1で

試したら、“0個のファイルをコピーしました”と表示され、ディスク上には何も作成されなかった。この違いの原因は、“NUL”デバイスの機能の違いではなく、どうやら“COPY”コマンドの機能の違いにあるようだ。

## リダイレクションで コマンドを自動実行

バッチファイルを使えば、コマンドをまとめて実行できる。ところが一部のコマンドでは、キーボードからの入力が必要となり、そのためにバッチ処理が一時停止してしまう。たとえば“FORMAT”コマンドの場合は、フォーマットの種類を選択する必要があるわけ。ところが、このようなコマンドでも、入力のリダイレクションを上手に使えば、自動的に実行することができる。

左に掲載したリストは、自動的にフロッピーディスクをフォーマ

## FORMATをバッチで処理する

### AUTOFORM.BAT

```
echo なお、このディスクは、自動的に消滅する。
echo 成功を祈る。
format a: <autoform.scr
```

### AUTOFORM.SCR

2

キャノンのドライブで2DDを選ぶ。  
ここには空行を1行追加する。



## L80へのコマンド入力をリダイレクションで処理する

LINKBJ.BAT

```
L80 CK, MSXBJ10V, READMSX, MSXPRN, MSXBIOS/S, CLIB/S, CRUN/S, CEND, MSXBJ10V/N/Y/E:XMAIN
```

LINKBJ.SCR

```
CK
MSXBJ10V
READMSX
MSXPRN
MSXBIOS/S
CLIB/S
CRUN/S
CEND
MSXBJ10V/N/Y/E:XMAIN
```

ットするためのバッチファイル、`"AUTOFORM.BAT"`と、リダイレクションされる`"AUTOFORM.SCR"`の2本だ。バッチファイルの最初の2行、`"echo"`の部分は、画面にメッセージを表示させるだけなので、削除してもいい。

また、`"AUTOFORM.SCR"`の1行目は、2DDフォーマットを選択するために`"2"`を指定してある。そして、誌面ではわかりにくいけれど、2行目はリターンキーを押しただけの空行。`"FORMAT"`コマンドで表示される、`"何かキーを押してください"`というメッセージの`"キー"`に対応するものだ。

リストの右側にある説明は、あとから書き加えたもの。実際のリ

ストには含まれない。なお、筆者が使っているキャノンのマシンでは、`"1"`で1DDを、`"2"`で2DDを選択するけれど、ドライブの機種によっては、この選択方法が逆になることもある。

最後に余談になるけれど、`"自動的に消滅する"`と表示してからライトプロテクトエラーを起こすと大笑いになる。フォーマットされるべきディスクを、書き込み可能状態しておくのを、忘れないようにしよう。冗談だが、特撮用として、MSXのカートリッジやノートパソコンの拡張スロットにセットできる、スモークマシンを作れないものだろうか。

### プログラマー向けのリダイレクション

上のリストは、Mマガ'91年4月号に掲載した、印字用プログラムをリンクするためのバッチファイル、`"LINKBJ.BAT"`だ。この例は比較的短いものだけれど、もっと大きなプログラムを作るときなどには、L80のコマンドが、DOSのコマンドラインの上限である127文字に入りきらない、などという事態も発生する。

このことは、MSX-DOSがCP/MやMS-DOSから受け継いだ悪しき(?)伝統のひとつ。構造的にコマンドラインが、127文字を越えることができない。かといって、プログラムを作る上では、L80を使わないことにはどうにもならず、真剣に困ってしまう。

そこで、リダイレクションの登場となる。ここではL80の機能である、パラメーターを指定せずにソフトを起動すると、リンクすべきファイル名をキーボードから1個ずつ指定できることを利用して、リダイレクションされるファイルを作ってみた。

仕組みはいたって簡単。L80へ渡すべきコマンドを、1行に1個ずつ書いたファイルを用意する。そして、たとえば`"LINKBJ.SCR"`のようなファイル名で、それをセーブしたのなら、

```
L80 <LINKBJ.SCR
```

とすればいい。次々にファイルからコマンドが読み出され、L80が指定どおりに動くはずだ。これなら、リンクするファイルの数が膨大でも、何の問題もない。

### バッチ処理と環境変数

表4にまとめておいたのが、バッチ処理やリダイレクション、パイプラインに係る環境変数。それぞれ順番に、簡単に説明していくね。

まず`"ECHO"`というのは、バッチファイルから読み込まれるDOSのコマンドなどを、画面に表示(エコーバック)するかを設定する変数。初期設定は`"ON"`、つまり画面表示をすることになっている。

次の`"TEMP"`は、パイプ処理が実行されたときに作成されるテンポラリーファイルを、どのディレクトリーに置くかを設定するもの。初期設定はブートドライブのルートディレクトリーになっているけれど、RAMディスクを指定すれば処理が速くなる。

そして最後に`"REDIR"`は、リダイレクション機能がじゃまなときに、裏技的に使うもの。たとえば、MSX-DOS TOOLSの`"GREP"`コマンドで、ファイル中の`"<stdio.h>"`という文字列を探すには、

```
SET REDIR=OFF
GREP "<stdio.h>" *.c
SET REDIR=ON
```

と指定する。では、この`"GREP"`の出力をファイルに保存できるだろうか。もし裏技が見つければ、来月号以降で紹介しよう。

**表4** バッチ、リダイレクション、パイプラインを制御する環境変数

名称	機能
ECHO	"ON" または "on" ならば、実行中のバッチファイルが画面に表示される。
TEMP	パイプライン機能のための一時ファイルを作るためのディレクトリーを指定する。
REDIR	"OFF" でなければ、リダイレクション機能が有効になる。

### turbo Rのテクハンが出るぞ

現在のところ正式な発売日は未定なのだけれど、Mマガ編集部の一部で『MSX turbo Rテクニカル・ハンドブック』の編集作業が、ひそかに進められていたことが発覚した。

これは『MSX2テクニカル・ハンドブック』の続編にあたる書籍で、Mマガに掲載されたテクニカル記事を中心に、各種の技術資料や、プログラム例などもまじえ、再編集されたものだ。担当編集者によれば、turbo Rだけではなく、

MSX2のテクハンでは触れられていない、MSX2+に関するデータも豊富に収録されているのだとか。どうやら、プログラマー必携の一冊となりそうな気配だ。

本の体裁はMSX2のテクハンと同じB5判。ページ数は200弱で、予価2500円。順調にいけば7月中には全国の書店に並びそうなので、それまでお小遣いを貯めて待てよう。

ボクらは、もっともっとMSX turbo Rのことが知りたい!



# PROGRAM HOUSE

## プログラムハウス



## アセンブラーの神様

前にも書いたかもしれないけど、このページの原稿は吉田哲馬が書いている。とうぶんの間、アセンブラーの入門ページとして続けていくらしいので、吉田哲馬あてに質問や要望などを送ってくれるとうれしいぞ。

### 今月の お題目 条件分岐とスタックポインター

今回も先月に引き続き、スタックポインターを使った条件分岐プログラムを紹介します。アセンブラーでプログラムを組んでいれば(べつにアセンブラーに限るわけ

じゃありませんが)、条件分岐は必ず使うことになります。その条件分岐をどのようなテクニックで実現するか、よく読んで理解しておいてください。

リスト1を見てください。これはAレジスターの内容によって、それぞれの処理ルーチンへ分岐するプログラムです。

通常はこの方法を使用しますが、20、30といった多くの分岐の場合、このようなプログラムを組んでいたのでは繁雑でし、プログラム

### リスト1 通常の分岐方法

```

;
; 通常の分岐方法
;
test1: ld    a, ###           ; aに0から127のデータが入っている
        or    a
        jp   z, label1      ; aが0の時、label1にジャンプ
        dec  a
        jp   z, label2      ; aが1の時、label2にジャンプ
        dec  a
        jp   z, label3      ; aが2の時、label3にジャンプ
        .
        .
        .

```

自体非常に読みにくいものになってしまいます。

このような場合、BASICにはON GOTOという非常に便利な命令がありますが、この命令と同様の動作をするサブルーチンをマシン語で実現できれば、プログラミングが大変楽になるわけです。

そこで、これを実現したのが、リスト2の②、JUMPというラベルのついているプログラムです。このプログラムは、Aレジスターの内容によって指定された番地へジャンプする(コールではないことに注意してください)サブルーチンです。また、すべてのレジスターの内容は破壊されません。

このサブルーチンをかけ算など



## スタックポインターの動きを把握しよう

下の図にある★はスタックポインターの位置を示している。これでプログラムの流れを把握しよう。

	CALL JUMP	EX (SP), HL	PUSH AF	PUSH DE	POP DE	POP AF	EX (SP), HL
				★ E			
				D			
			★ F	F	★ F		
			A	A	A		
	★	★ L	L	L	L	★ L	★
		H	H	H	H	H	

スタックポインターの位置

ジャンプ先アドレスのデータが格納されている先頭番地

ジャンプ先アドレスのデータが格納されている先頭番地

の基本サブルーチンとともにメモリー上に配置しておき、リスト2の①にあるような方法で呼び出し

## リスト2 スタックを使った分岐方法

```

:
:      jumpを用いた分岐方法 (jumpの呼び出し方法)
:
test2: ld    a,###      ; aに0から127のデータが入っている
       call  jump      ; [jump]のサブルーチンを呼び出す
       defw label1     ; aが0の時にジャンプする番地
       defw label2     ; aが1の時にジャンプする番地
       defw label3     ; aが2の時にジャンプする番地
:
:
:      on (a) goto label1,label2,... /* a=0~127 */
:
jump:  ex    (sp),hl    ; hlを保存してデータの先頭アドレスをhlに入れる
       push af         ; afを保存する
       push de         ; deを保存する
:
       add  a,a        ; アドレスデータは2バイトごとなので2倍する
       ld   d,0
       ld   e,a
       add  hl,de      ; hl=ジャンプするアドレスのデータへのポインター
       ld   e,(hl)
       inc  hl
       ld   d,(hl)    ; de=ジャンプする番地
       ex  de,hl      ; hl=ジャンプする番地
:
       pop  de         ; deを戻す
       pop  af         ; afを戻す
:
       ex  (sp),hl    ; hlを戻して、ジャンプ先の番地をスタックに格納
       ret             ; 目的の番地にジャンプする

```

0のときのジャンプ先のアドレスを、その次の2バイトには、Aレジスターが1のときのジャンプ先のアドレス、という具合にAレジスターがとる値の数だけジャンプするアドレスのデータを並べます。Aレジスターが0から9の範囲の値をとるなら、このジャンプ先のアドレスのデータはこれに対応する10個のデータが必要です。

このときデータが9個しかなかった場合、Aレジスターが9でこのサブルーチンを呼び出したときは、当然、正しく動作しません。

では、JUMPの動作原理を説明します。まず、CALL JUMPを実行した時点でスタックにはJUMPからの戻り番地が積まれます。つまり、ジャンプ先アドレスのデータが格納されているメモリーの先頭番地が、スタックに格納されることになるわけです。

ここで、EX (SP), HL命令を実行します。この命令は、スタックポインターが示すメモリーの内容とHLレジスターの内容を交換する命令です。ジャンプ先アドレスのデータの先頭番地を取り出して

HLに入れると同時に、HLの内容をスタックに保存します。このようなデータの受け渡し方をインラインパラメーターといいます。

また、このサブルーチン内で、AF、DEレジスターを使用するため、このレジスターもPUSH命令を用いて保存します。アドレスのデータは2バイトごとなので、Aレジスターを2倍してHLレジスターに入っているジャンプ先アドレスのデータの先頭番地に加えてやれば、これからジャンプすべきアドレスのデータが格納されている番地を求めることができます。

このデータをDEレジスターに読み込み、EX DE,HLでHLレジスターに入れてやりませす。つまりここでHLレジスターにはジャンプする目的のアドレスが入っていることになるわけです。

AF、DEレジスターの内容をPOP命令で戻してやり、EX (SP), HLで、保存しておいたHLレジスターの内容を元に戻すと同時に、これからジャンプするアドレスをスタックに入れます。この状態で、スタックポインターはJUMPが呼び出されたときとおなじ深さとなり、スタックにはジャンプ先のアドレスが積まれていることとなります。

そして最後にRET命令を実行します。RET命令はスタックに積まれているリターンアドレスをポップしてプログラムカウンターに格納する命令なので、RET命令を実行することにより目的のアドレスにジャンプすることになります。スタックポインターの変化を上図で説明していますので、今までの文章で動作原理がよくわからなかった人は、図を見ながらもう一度読み返してみてください。そんなに難しくはありません。

先ほども注意しましたが、この方法はジャンプするものなので、分岐したルーチンの最後でRET命令を実行することはできません。メインのルーチンには必ずジャンプで戻るようにしてください。



# CPU

## 物語

文：上野利幸

### ゲーセンの下の力持ち

その昔、私がまだ高校生のころ、Z80と6809ではどちらが優れたCPUかということが雑誌などでさかんに議論されていた。ちょうどNECのPC-8001、8801(ともにCPUはZ80)全盛期に、6809を登載したFM8やFM7で富士通が殴り込みをかけてきたころのこと。ほかにも、Z80陣営にはシャープのMZシリーズや東芝のパソピアシリーズ、6809陣営には日立のベーシックマスターレベル3などがおり、わけのわからないシェア争いが続いていたわけだ。そのあとMSXがZ80を採用したことや、さまざまな要因が加わって6809は(パソコンの分野からは)徐々に衰退していったが、今改めて6809のコンストラクションチャートを見ると、つくづく「美人薄命とはこのことだ」と思ってしまう。

モトローラが1979年に発表したMC6809は、MC68000の上位コンパチCPUである。まあ、i8080とZ80の関

係に似たようなものだ(8080とZ80ではメーカーが異なるので厳密にいうと若干違うが)。この6809は後に「究極の8ビットCPU」と呼ばれることになるが、なぜ、どこが究極なのか? 説明しだすと行きがなくなりそうなので、適当にかいつまんで書いていこう。

まず、なんといってもポジションインディペンデントなコードが書けるというのが6809の強みだ。ポジションインディペンデントとはリロケータブルと同意。つまり、\$1000番地にロードしようが、\$2000番地にロードしようがプログラムに一切変更を加えることなく実行できてしまうわけ。これは、32768バイト手前から32767バイト先の番地まで自由に相対ジャンプ(コール)できる相対ロングジャンプ(コール)機能のたまもの。もし、同じことをZ80でやろうと思ったらとんでもなく複雑なプログラムになってしまうだろう(NECの電子手帳ETはZ80を使っているにもかかわ

### 6809 ニーモニックの一例

```

; A Reg. の16進2桁を表示する
PUTHEX2:
    PSHS    A           ; A Reg. 退避
    LSRA
    LSRA
    LSRA
    LSRA
    BSR    PUTHEX1
    PULS   A           ; A Reg. 復帰

; A Reg. の下位4bitを16進表示
PUTHEX1:
    ANDA   #$0F        ; 上位4bits クリア
    ADDA   #'0'        ; $38を加算
    CNPA   #'9'        ; '9'より大きいか
    BLS    PUTHEX
    ADDA   #$07        ; 小さい
                    ; 大きい(アスキーコード補正)

PUTHEX:
    LBSR   PUTCH
    RTS
    
```

## 第3回 これが、究極の!?

# 8ビットCPU

6809の巻

前回の本文の最後が「つづく」となっていたので、「きっと次回は80286か80386か、そのへんだな」と思っていた読者も多いだろう。私もそうするつもりでいた。が、気が変わったのだ(笑)。そんなわけで、6809の巻の始まりー。

### 6809が使われているコンピューター



富士通FM7



日立ベーシックマスターレベル3

らず、ポジションインディペンデントなプログラムでないと実行できないため、システムソフトウェアで相対ジャンプ機能がサポートされているが、あくまでも例外)。

そして、16ビット演算機能が強力なもの特徴。16ビットの加算、減算はもちろんのこと、コンペアだって可能だ。というと、Z80だってそれくらいできるよ、と言われてしまいそうだがそれとはちょっと次元が違う。レジスター主体型のZ80ではレジスターが豊富なわりにメモリーに対する命令が若干弱い。それに対し、6809はメモリー主体型。レジスターはZ80と比べる

命令が強力で、以前紹介した6502と同じような思想を持っているCPUなのだ。言い換えれば、Z80でいうLD A, (IX+nn)

みたいなメモリーと連動してなにかする、といったことがとてもスマートに記述できるし、種類も多いというわけ。

というわけで、ほかにもさまざまな優位性を持つ6809は、パソコンではあまり使われなくなったものの、アーケードのゲーム基板ではまだまだ現役。ナムコのシステム2基板にはメインCPU(68000)以外に、6809がふたつも載っている立派に役目を果たしているのだ。まさに縁の下のなんとやらなのだ。

### 思い出の命令

**SEX** エッチな感じがモワンとするが、実際はBレジスターのビット7をAレジスターの全ビットにコピーして符号つき8ビット値を16ビットに拡張する命令だ。しかしSign ExtendをSEXというのは、正しいが大胆。

**ADDD** ほかのCPUの加算命令と比較した場合、このADDDにはなぜか力強さを感じてしまうのだ。が、その実態はたんなる16ビット加算命令。Dレジスター(Aレジスター+Bレジスター)にメモリー内容を足しこむ。



# 就職情報

SOFTWARE HOUSE

先月から始まったこのページだけど、そろそろ就職を考える時期なのでけっこうタイムリーな企画だな。今このソフトハウスもプログラマーなどが不足している状態なので、熱意さえあればどこでも働くことができるはずだ。社員やアルバイトなどを募集しているソフトハウスの情報を満載してお届けするので、これからもよろしくね。

## ソフトハウスで働かせ

今月は下の6社の求人情報を掲載しています。MSXでソフトを作っていないソフトハウスもありますが、プログラミングは入社してから覚えてもいいものなので、MSXのプログラムしかできなくてもかまいません。もちろん、グ

ラフィックデザイナーやミュージックコンポーザーはどの機種でも通用するわけですから、ここで働きたい！というソフトハウスがあれば、電話などで話を聞いてみるといいでしょう。ただ、就職となると自分の人生を左右しかねない重要なことなので、よく考えてから連絡したほうがいいでしょう。

## 株式会社コンパイル

はい！コンパイルで〜すっ！

株式会社コンパイルでは、現在強力なスタッフを募集中です。ジャンルを問わずこれだけは誰にも負けないぞと思っている方、コンパイルで存分にその能力を発揮してみませんか。みんなと会えるのを楽しみにしています。

【職種】 プログラマー 作曲家  
デザイナー 企画  
漫画家 そ〜む  
広報営業 商品課  
【年齢】 30歳くらいまで  
【給与】 当社規定により優遇  
【時間】 9:00~17:15

連絡先 ☎082-263-6006 人事担当 こうのうえ

## ボーステック

ここは想像力のフィールド!!

【職種】  
(社員、アルバイト、契約社員)  
①プログラマー②ゲーム企画  
③グラフィックデザイナー  
④音楽担当⑤テストプレーヤー  
【資格】  
高卒以上、25歳くらいまでの方

①はアセンブラーが組める方  
⑤はアルバイトのみ受け付け  
業界での経験は問いません  
【勤務時間】 フレックス制  
(コアタイム 11:00~14:30)  
【給与】 固定給制  
(経験、能力を考慮の上優遇)

連絡先 ☎03-3708-4712 人事担当 徳川

## 株式会社 アートディンク

グラフィックデザイナー募集!

【職種】  
CGデザイナー(アルバイト可)  
【資格】  
美大か美術専門学校卒(見込み)。  
あるいはビジュアルデザイナー経験者。男女不問。30歳くらいまで。  
【勤務時間】

9:00~17:30。完全週休2日制。  
【給与】  
当社規定により優遇。賞与年2回。  
社会保険完備。  
【応募】  
履歴書と作品をお送りください。  
後日面接いたします。

連絡先 ☎0472-79-9392 人事担当 神田、躍場

## 株式会社スタークラブ

空気がうまいし家賃が安い!

最近開発部を含むほとんどの部署が、東部東上線の森林公園のオフィスに移転しました。ここはソフト作りには抜群の環境です。周囲に高い建物が無いので、必然的に遠くを見ることが多くなるため目に良いのです。また、遊歩道や

サイクリングコースがオフィスの脳を通っているの、プログラミングで疲れた頭をリフレッシュするのに最適です。都会で疲れきったプログラマー諸君、採用のあかつきには引越しの費用も出しますののでしどし応募してください。

連絡先 ☎0493-56-3988 人事担当 山口、花田

## ビクター音楽産業株式会社

時代はキミを呼んでいる

ビクター音楽産業のニューメディア事業部ではパソコンからファミコン、スーパーファミコン、PCエンジンなどのゲーム機まで幅広くソフトを開発、販売しています。いまよりも必要としているのがプログラマー。アセンブラーかC

言語に精通している人なら大歓迎。一度連絡してくれませんか。何かが変わるかもしれません。さらに、東京近郊にお住まいの人でテストプレーヤーをやってみたい方も連絡ください。

連絡先 ☎03-3423-7901 人事担当 遠藤

## ウルフチーム

やる気のある人、集まれ!

【職種】  
プログラマー、イラストレーター  
グラフィックデザイナー  
企画、制作進行  
【勤務時間】  
応相談いたします。  
【休日】

応相談いたします。  
【給与】  
当社規定により優遇いたします。  
TELの上、履歴書を郵送ください。  
【場所】  
〒170 豊島区北大塚2-10-6  
セントラルビル6F

連絡先 ☎03-5394-5565 人事担当 飯島



# Tools COMBIN.COM 徹底活用法

COMBIN.COM — MSX-DOS/DOS2対応

## 高速版 BSAVE.COM

今回紹介するツールは、L80が出力したCOMファイルを、MSX-BASICの“BLOAD”命令で読み込み、実行可能なバイナリーファイルとして切り出すコマンドです。

通常L80を用いてバイナリーファイルを作成する場合、L80の“/X”オプションを用いてインテルHEX形式のファイルを生じ、MSX-DOS(2)TOOLSのBSAVE.COMを使用しバイナリーファイルに変換します。

しかし、この方法は操作が煩雑で変換作業にもかなりの時間を必要とします。そこで、L80が出力するCOMファイルから直接バイナリーファイルに変換してしまおう、という目的で作成したのがこのツールです。

COMBINはL80実行後に表示されるアドレスが画面上に残っている場合はスタートアドレス、エンドアドレスを自動的に設定します。また、バイナリーファイル(プログラム本体の前面にヘッダー7バイトを付加している形式)と、データファイル(ヘッダーを付加しない形式)を選択できます。

なお、MSX-DOS、DOS2両方で動作

しますが、画面モードは40文字または80文字モードを使用してください。

使い方は右上の使用方法に書いてあるとおり、入力ファイル名、出力ファイル名、スイッチを設定します。各パラメーターは“,”で区切るところに注意してください。出力ファイル名は省略することができますが、その場合、入力ファイル名と同じ名前に“.BIN”または“.DAT”が加わったファイル名で出力されます。

そのほかCOMファイルのどこからどこまでを切り出すかを16進数で設定することもできます。スタートアドレスは切り出すデータの開始アドレスを設定し、エンドアドレス+1は切り出すデータの最終アドレス+1を設定します。たとえば、9000H番地から9FFFH番地までを切り出す場合は、

```
.....9000,A000
```

となります。

スタートアドレス、エンドアドレス+1を省略した場合は、L80実行後の画面に表示されているアドレス表示部分を読み込んで設定します(右下の画面写真を参照)。もちろんアドレス表示部分が画面

MSX-DOS(2) TOOLSの中にあるBSAVE.COMを使っている人はわかると思うけど、とにかくやたらに遅い。なんとかならないか、ということで、高速版BSAVE.COMの登場なのだ。

## 使用方法

**COMBIN** <入力ファイル名>,[<出力ファイル名>],<スイッチ>  
[,<スタートアドレス>,<エンドアドレス+1>]

### ※スイッチ

出力ファイルの形式が、バイナリーファイルかデータファイルかを指定します。省略はできません。スイッチは  
/B(バイナリーファイルとして出力します)  
/D(データファイルとして出力します)  
のふたつです。

バイナリーファイルとは、プログラム本体の前面に、スタートアドレスやエンドアドレスなどの7バイトのヘッダーを付加した形式のファイルです。この形式のファイルの場合、MSX-BASICの“BLOAD”命令で読み込みが可能です。また、データファイルとは、このヘッダーを付加しないそのままのファイルをいいます。

### <機能>

L80が出力したCOMファイルの内容を、指定したファイル名に、バイナリーファイルの場合は“.BIN”、データファイルの場合は“.DAT”を加えて出力します。

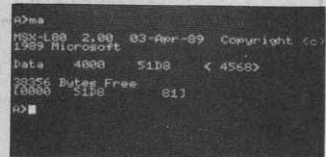
上に残っていない場合は、エラーになります。

使い方の例を紹介しましょう。

```
A>M80 =TEST
A>L80 /P:9000, TEST, TEST/N/E
A>COMBIN TEST.COM,/,B
```

これが一番オーソドックスな使用方法でしょう。つまり、L80を使って“TEST.COM”というファイルを作成し、L80実行後の画面が残っている状態でCOMBINを実行します。出力ファイル名が省略されていま

■L80を実行すると下の画面のように“Data 0000 XXXX.....”とアドレスが表示されます。このアドレスを取り込み、必要な部分だけファイルを切り出します。



すが、“/B”でバイナリーファイルが指定されているため、出力ファイル名は“TEST.BIN”になります。

## ツールプログラム募集中だ!!

このコーナーでは読者のみなさんのプログラムを募集しています。DOSの外部コマンドに限らず、どんなBASICのプログラムでもかまいません。とにかくちょっと便利なツールができれば、右のあて先まで送ってください。採用分には、当社規定のプログラム料をお支払いいたします。投稿の際は、プログラムをディスクにセー

ブし、住所、氏名、年齢、電話番号などを明記してください。

### あて先

〒107-24  
東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル  
(株)アスキー  
MSXマガジン編集部  
Tools募集係





# Cの神様

さて第1回の先月号で約束したとおり、今月からはC言語で作ったツールプログラムを紹介していこうと思う。詳しいプログラムの解説は省いているので、よくリストを見て、Cのテクニックを研究してみよう。

## Cでツールを作る その1 BIN2REL.C

### リロケータブルコンバーター

#### いろいろなツールプログラム

ツールプログラムといってもいろいろな種類のものがある。テキストファイルを加工したり検索したりするもの、パソコン通信などで利用するアーカイバー、ディレクトリー情報などを操作するもの、あるいはちょっとあぶないコピーツール。そのほかにもいろいろなツールプログラムが世に出回っている。Cの神様では、そういったほかではあまり紹介されていない役にたつツールを、ガンガン取り

上げていこうと思う。

ということで、今回紹介するのはデータファイルをリロケータブルファイルに変換するツールだ。その名も“BIN2REL.COM”。MSX-DOS TOOLSのL80を利用してアセンブラーやCのプログラムを作る人は、こいつがあればかなり楽になる作業も多いはずだ。

ちなみに、L80用のリロケータブルファイルの構造について知りたい人は、MSX-DOS TOOLSのユーティリティソフトウェアマニュアルの付録Dを参考にしよう。

### BIN2RELは何をするものか?

たとえば、キミがアセンブラーやCで作ったプログラムにヘルプメッセージを付ける場合を考えてみよう。ヘルプメッセージはできればprintf関数やDB疑似命令の中には書きたくない。プログラムファイルとはべつに、ワープロなどで書きたいということにしてみよう。

このような方法でプログラムを完成させた場合、ヘルプモードに入るとヘルプファイルをディスクから読み込んでくることになるだろう。何画面にもおよぶ長いヘルプメッセージならともかく、1画面程度のメッセージならディスクをアクセスすることは避けたい。

こんなとき、BIN2RELを使うと便利だ。リスト1をみてみよう。これは外部シンボルHELP1から始

まるテキストデータを、画面に表示するプログラムだ。テキストは“HELP1.TXT”というファイル名で作っておく。

これをリロケータブルファイルに変換するには、MSX-DOSのコマンド待ちの状態では

BIN2REL HELP1.TXT とすればよい。これでデータの先頭にパブリックシンボル“HELP1”を持つリロケータブルファイルが完成する。あとはL80を使ってリンクするだけだ。以上をまとめて実行するバッチファイルも掲載しているので参考にしてほしい。

BIN2RELはMSX-C Ver1.2でコンパイル可能だ。また、最初の行にある“MSXC”と書かれている所を“MSC”と置き換えれば、MS-

## くわしい使い方を読め

BIN2RELのコマンドラインは基本的に次のように書く。

BIN2REL[オプション][入力ファイル名][出力ファイル名]

オプションと出力ファイル名は省略可能で、拡張子“.REL”の、入力ファイルと同じ名前のファイルが出力される。またデータの先頭に付けられるパブリックシンボルは、出力ファイル名を左から6文字取ったものが付けられる。それ以外

のシンボル名を使用したいときは、これから説明するオプションを利用しよう。また入力ファイルの拡張子は省略できないが、出力ファイルは拡張子を省略した場合“.REL”が付けられる。

オプションには次の5種類がある。オプションはいくつでも指定できるが、相反するオプションが付けられた場合、より右側にあるオプションが優先される。

### /C コード相対モードの指定

L80で扱えるプログラムカウンターモードには4種類あるが、そのうちのコード相対モードを指定する。ただしコード相対モードはデフォルトなのでとくに指定しなくてもよい。

### /D データ相対モードの指定

プログラムカウンターモードをデータ相対モードに指定する。

### /Oxxxx オフセットの指定

データの先頭の何バイト目から扱うかを、“0”の後に16進数で指定する。デフォルトは0。

### /Lxxxx データ長の指定

データを何バイト扱うかを“L”のあとに16進数で指定する。デフォルトは0で、その場合ファイルの終わりまで扱う。

### N 名前 シンボル名の指定

データの先頭に付けられるシンボル名を、出力ファイル名以外のものにしたいときに使う。

DOS用のMS-Cでもコンパイルできる。PC-9801などを利用してMSXのプログラムを開発している人は、利用してみよう。またMSX-C Ver1.1でコンパイルする場合、あるいはANKモードでこのプログラムを利用する場合は、メッセージを仮名文字や欧文になおして使ったほうがいだろう。

#### バッチファイルの一例

```
m80 = sample1
bin2rel help1.txt
l80 sample1,help1,sample1/n/e
```

#### リスト1 サンプルプログラム

```
SAMPLE1.MAC
cseg
main:: ld hl,help1##
lp: ld a,(hl)
cp lah
ret z
ld e,a
ld c,2
push hl
call 5
pop hl
inc hl
jp lp
end
```



```

#define MSXC 0 /* コンパイラの識別用定数 */
#include <stdio.h>

#ifdef MSC
typedef unsigned int INT;
typedef unsigned char CHAR;
#define RDBN 0x8000
#define WTBN 0x8001
#endif

#ifdef MSXC
typedef unsigned INT;
typedef char CHAR;
#define RDBN 0
#define WTBN 1
#endif

FILE *FPS; /* 入力ファイルポインター */
FILE *FPO; /* 出力ファイルポインター */
CHAR SG = 'C'; /* セグメントの状態 */
INT OS = 0; /* デフォルトオフセット */
INT LG = 0; /* デフォルトデータ長 */
CHAR FO[128]; /* 出力ファイルネーム */
CHAR LV[7]; /* ラベル名 */
INT SKP = 0; /* バス2の為に保存するシーク位置 */

help()
{
    printf("使用法\n");
    printf("bin2rel [オプション] 入力ファイル名 [出力ファイル名]\n");
    printf("bin2rel\n");
    printf(" /c コードセグメントの指定\n");
    printf(" /d データセグメントの指定\n");
    printf(" /oxxxx オフセットの指定\n");
    printf(" /lxxxx データ長の指定\n");
    printf(" /n名前 前ラベル名の指定\n");
    exit(1);
}

putbit(a,b) /* a (0 < b <= 8) bitのデータをファイルに書き込む */
int a;
CHAR b;
{
    CHAR i,c;
    static CHAR pb = 0,co = 0;

    if(a == -1) {
        if(co == 0)
            return;
        for(i = 0; i < 8 - co; i++)
            pb += pb;

        putc(pb, FPO);
        co = pb = 0;
        return;
    }

    c = (CHAR) (a % 256);
    for(i = 0; i < 8 - b; i++)
        c += c;

    for(i = 1; i <= b; i++) {
        pb = pb + pb + c / 128;
        co ++;
        c += c;
    }
}

```

```

        if(co == 0) {
            putc(pb, FPO);
            co = pb = 0;
            continue;
        }
    }
    SKP += b;
}

seta(n,seg) /* 16進数をファイルに書き込む */
INT n;
CHAR seg;
{
    putbit((int)seg, (CHAR)2);
    putbit(n % 256, (CHAR)8);
    putbit(n / 256, (CHAR)8);
}

setb(s) /* 文字列をファイルに書き込む */
CHAR *s;
{
    int i;
    CHAR *p;

    i = 0;
    p = s;
    while(*p++ != '\0')
        i++;

    putbit(i, (CHAR)3);
    while(*s != '\0')
        putbit((int)*s++, (CHAR)8);
}

CHAR chkhex(pt) /* 文字列が正しく16進数を表しているか調べる */
CHAR *pt;
{
    CHAR i;

    i = 0;
    while(pt[i] != '\0')
        if(((pt[i] < '0' || pt[i] > '9')
            && (pt[i] < 'A' || pt[i] > 'F'))
            && (pt[i] < 'a' || pt[i] > 'f')) || (i++ == 4))
            return(1);
    return(0);
}

opset(spt) /* オプションの解析 */
CHAR *spt;
{
    int d;
    CHAR ef,i;

    ef = 0;
    switch(*spt) {
        case 'C':
            if(*spt + 1 == '\0')
                SG = 'C';
            else
                ef = 1;
            break;
        case 'D':
            if(*spt + 1 == '\0')
                SG = 'D';
            else
    }
}

```

## C言語の可能性

### 最高速の言語は何?

もし今、この世で一番速く実行できるプログラミング言語は何かと聞かれたら、キミはなんて答えるかな。キミがコンピューターについて正しい知識を持っているならば、それはアセンブリ言語だと答えるだろう。最高速言語イコール、アセンブリ言語という考えは、多くの場合最も正しい答えと考え

て間違いではない。

しかし最近の高級言語は、かなりハイレベルの最適化を行なうものが増えてきている。最適化とは、より速く、より小さい命令コードを生成するためのさまざまな工夫の総称だ。たとえばMSX-Cの場合、変数の一部をCPUレジスタに割り当てることにより、最適化を図っ

ている。さらに最近のC言語コンパイラーでは、かなり人工知能的にコードを解析し、最適化を行なうものもある。また最近のCPUは、いろいろな条件で実行速度が変化する。たとえばR800の場合、ルーチンをアドレスの上位2桁が同じ256バイト以内にまとめると最も速く実行できる。これはプログラムカウンターの上位2桁が変化するとCPUにウエートがかかってしまうからだ。これはR800での例だ

が、CPUの機能が豊富になればなるほど、この手の条件は増える。このようなことを考えながらアセンブラーでプログラムを組むことは非常に大変だ。数百バイトのプログラムならともかく、数十キロバイトのものになればほとんど不可能だろう。

このような機能に対応した最適化を行なう高級言語が出てきても、キミはアセンブリ言語が最高速言語であるといえるかな。



```

        ef = 1;
        break;
    case '0':
    case 'o':
        if(chkhex(spt + 1) == 0)
            sscanf(spt + 1, "%x", &OS);
        else
            ef = 1;
        break;
    case 'L':
    case 'l':
        if(chkhex(spt + 1) == 0)
            sscanf(spt + 1, "%x", &LG);
        else
            ef = 1;
        break;
    case 'N':
    case 'n':
        if(*(spt + 1) == ':'){
            for(i = 2; i < 8 && *(spt + 1) != '\0'; i++)
                LV[i - 2] = toupper(*(spt + i));
            LV[i - 2] = '\0';
        }
        else
            ef = 1;
        break;
    default: ef = 1;
}

if(ef == 1){
    printf("オプションの指定に誤りがあります。/%s %n", spt);
    exit(1);
}

fiset(fn) /* 入力ファイルのオープン */
CHAR *fn;
{
    if((FPS = fopen(fn, "rb")) == NULL){
        printf("%s が正しくオープンできません。%n", fn);
        exit(1);
    }
}

foset(fn) /* 出力ファイル名のオープン */
CHAR *fn;
{
    CHAR *sp, i;
    static CHAR *dt = ".REL";

    sp = FO;
    while(*fn != '\0' && *fn != '.'){
        *sp++ = *fn++;
        if(*fn == '\0')
            fn = dt;
        do{
            *sp++ = *fn;
        } while(*fn++ != '\0');
    }

    if((FPO = fopen(FO, "wb")) == NULL){
        printf("%s が正しくオープンできません。%n", FO);
        exit(1);
    }
}

sek(x) /* ファイルシークポインタの移動 */
INT x;
{
    INT i;

    for(i = 0; i < x; i++){
        if(getc(FPS) == EOF){
            printf("オフセットの指定が異常です。");
            exit(1);
        }
    }
}

make() /* 出力ファイルの作成 */
{
    static CHAR buf[128];
    CHAR i, m1, m2;
    INT s, ct;
    int c, fd, sh;

    putbit(0x42, (CHAR)7); /* プログラム名指定 */
    setb(LV);
    putbit(0x40, (CHAR)7); /* エントリー記号指定 */
    setb(LV);

    if(SG == 'C'){
        putbit(0x4d, (CHAR)7); /* プログラム領域のサイズ */
        s = SKP + 2;
        seta(0, (CHAR)1);
        putbit(0x4b, (CHAR)7); /* ロケーション指定 */
    }
}

```

```

        seta(0, (CHAR)1);
    } else {
        putbit(0x4a, (CHAR)7); /* データ領域のサイズ */
        s = SKP + 2;
        seta(0, (CHAR)0);
        putbit(0x4b, (CHAR)7); /* ロケーション指定 */
        seta(0, (CHAR)2);
    }
}

ct = 0;
sek(OS);
while((c = getc(FPS)) != EOF && (ct++ < LG || LG == 0)){
    putbit(0, (CHAR)1); /* アブソリュート指定 */
    putbit(c, (CHAR)8);
}

putbit(0x47, (CHAR)7); /* エントリーポイント指定 */
if(SG == 'C')
    seta(0, (CHAR)1);
else
    seta(0, (CHAR)2);
setb(LV);
putbit(0x4e, (CHAR)7); /* モジュール終了指定 */
seta(0, (CHAR)0);
putbit(-1, (CHAR)0); /* バイト境界にシークする */
putbit(0x9e, (CHAR)8); /* ファイル終了指定 */

fclose(FPS), fclose(FPO);

fd = open(FO, RDBW);
read(fd, buf, 128);
close(fd);

sh = s % 8;
m1 = 255 << (8 - sh);
m2 = 255 >> sh;

buf[s / 8 + 0] = (buf[s / 8 + 0] & m1) + ((ct % 256) >> sh);
buf[s / 8 + 1] = (ct % 256) << (8 - sh) + ((ct / 256) >> sh);
buf[s / 8 + 2] = (buf[s / 8 + 2] & m2) + ((ct / 256) << (8 - sh));

fd = open(FO, WTBW);
write(fd, buf, 128);
close(fd);
}

main(argv, argc)
int argv;
CHAR *argc[];
{
    CHAR frw, *pb, *pb2, i;

    printf("BIN2REL version 1.0 %n");
    if(argv == 1)
        help();

    frw = 0;
    LV[0] = '\0';

    for(i = 1; i < argc; i++){
        if(argc[i][0] == '/')
            opset(&argc[i][1]);
        else if(frw == 0){
            fiset(pb = argc[i]);
            frw = 1;
        }
        else{
            foset(argc[i]);
            frw = 2;
            break;
        }
    }

    if(frw == 1){
        pb2 = pb;
        while(*pb != '\0' && *pb != '.'){
            pb++;
            *pb = '\0';
            foset(pb2);
        }
    }

    if(frw == 0)
        help();

    if(LV[0] == '\0'){
        pb = FO;
        while(*pb != '\0')
            pb++;
        while((pb != FO - 1) && (*pb != '\0') && (*pb != ':'))
            pb--;
        pb++;
        for(i = 0; i < 6 && *(pb + i) != '.' && *(pb + i) != '\0'; i++)
            LV[i] = toupper(*(pb + i));
        LV[i] = '\0';
    }

    make();
    printf("complete %n");
}

```



# BASICの神様

漢字には、扱いやすくするために漢字コードと呼ばれる  
通し番号がつけられている。今回は、その漢字コードの  
さまざまな種類についてのことと、関連するコマンドの  
解説を中心に話を進めていくぞ。

## 今月の お題目 漢字活用術2

今回も先月に引き続き、漢字の  
使い方を説明するぞ。漢字の使用  
は応用範囲が広いから、ぜひ身に  
つけておきたいものだ。

今回は漢字コードについて話し  
てみたいと思う。またそれを使う

ためのいくつかの命令を紹介して  
いくぞ。

また応用として、住所録のよう  
なものを作ってみた。プログラム  
を調べて、使いやすいように改良  
してみるのもおもしろいだろう。

### 漢字コードを 調べてみよう

知っている人も多いと思うが、  
MSXで使う漢字でない普通の文字  
(半角文字)には、ASCIIコードと呼  
ばれる通し番号がつけられている。  
これはもともとアルファベットを  
表わすために作られた、0から127  
までのコードだ。日本ではかな文  
字を表わすためにこれを拡張して、  
0から255までの番号で文字を表  
わしている。

まだワープロも普及していない  
ころは、文字を表わすにはASCIIコ  
ードだけで十分だった。大型コン  
ピューターのプログラムでも

TANKA = 200 YEN

なんていうメッセージが使われて  
いたからね。しかし時代が進み、  
コンピューターやワープロなどの  
情報機器で漢字を表示したいとい  
う要求が高まってくると、いまま  
での文字コードでは対応しきれな  
くなってきた。そんな中で出てき  
たのが、JISコード、シフトJISコ  
ードなどと呼ばれる漢字コードだ。  
またワープロなどでよく使われる、  
区点コードというものもある。

現在パソコンで主流の文字コー

ドは、シフトJISコードだ。もちろ  
んMSXの漢字コードもシフトJIS  
コードを採用している。シフトJIS  
コードは4ケタの16進数で表わさ  
れるコードなのだが、上2ケタが  
必ず81Hから9FH、あるいはEOHか  
らEFHになっている。これはMSX  
では半角のひらがなを表わすため  
のコードだが、逆にいうとひらが  
な以外の半角文字が、今までの  
ASCIIコードと同じに扱えるとい  
う利点があるわけだ。漢字モード  
で半角のひらがなが使えないのも、  
こういう理由からなんだね。

また今ではMSXで作ったファ  
イルを、他のパソコンで読むこと  
もできるが、こういったことも漢  
字コードがシフトJISコードに統  
一されているおかげだといえる。

さてここまで読んでくれた読者  
なら、どの文字にどの漢字コード  
が割り振られているのか疑問に思  
うことだろう。それを調べるのが、  
今回説明する3つの命令だ。くわ  
しい使い方や書式を書いておきの  
で参考にしてほしい。またCALL  
KANJI命令は前回少しふれたが、  
説明が足りなかったののでくわしい  
使い方を書いておいた。これも参  
考にしてほしい。

## CALL KANJI 2

機能

MSXで漢字を使う場合、最初に  
実行しなくてはならない命令だ。機  
能には0から3までの数字を指定  
する。これによって画面に表示され  
る漢字の大きさや、数が変わって  
くるのだ。

機能0 横64 × 縦13文字  
機能1 横80 × 縦13文字  
機能2 横64 × 縦26文字

機能3 横80 × 縦26文字  
ただしこれは半角文字の場合で、  
全角文字を使うと横の文字数は半  
分になる。またこれは最大値なの  
で、WIDTH命令を使うことにより横  
幅を変えることもできるぞ。また機  
能が2または3の場合、インターレ  
スモードを使うので文字がちらつ  
てしまう。

## CALL KNJ(A\$, "3F40")

文字変数 文字列

文字列で指定した16進数に対応  
する全角文字を、文字変数に代入  
する命令だ。文字列が8000H未満  
ならJISコード、8000H以上ならシ  
フトJISコードとして扱われる。例  
題の場合、文字列はJISコードとし  
て扱われるので、JISコード3F40H  
に対応する“神”がA\$に代入される。  
また本文では説明していないが、

JISコードは必ず8000H未満にな  
るのだ。もっと詳しくいうと、上  
2ケタが21Hから7EH、下2ケタも  
21Hから7EHの範囲になっている。  
ちなみにシフトJISコードの下2  
ケタは、40HからFCHの範囲だ。た  
だし7FHであることはない。この  
範囲を守らないと、予想外の値が  
代入されるので注意してくれ。

## CALL JIS(A\$, "神様")

文字変数 文字列

文字列の最初の文字を、16進数  
4ケタのJISコードに変換して文  
字変数に代入する。代入される値  
は16進数字を表わす文字列であっ  
て、数値そのものではないので注  
意してほしい。数値として利用し  
たいときは、VAL関数などを利用  
しよう。たとえば

10 CALL JIS(A\$, "神様")

20 B=VAL("&H"+A\$)  
といった使い方が考えられる。例  
題の場合、“神”の持つJISコード“3  
F40”がA\$に代入される。

MSXではJISコードを使う機会  
はあまりないかもしれないが、  
PUT KANJI命令などでJISコード  
が必要になる。この命令について  
はべつの機会に説明しよう。

## CALL SJIS(A\$, "神様")

文字変数 文字列

文字列の最初の文字を、16進数  
4ケタのシフトJISコードに変換  
して文字変数に代入する。例題の  
場合、A\$に“神”のシフトJISコ  
ードである“905F”が代入される。

また今回紹介した命令は、どれ  
も文字列の部分に文字変数を使

うことも可能だ。さらに“CALL”の  
代わりに、アンダーバー“\_”を使う  
こともできる。たとえば

10 \_KANJI2

20 C\$="神様":\_JIS(A\$,C\$)

30 B=VAL("&H"+A\$)

といったことが可能だ。



住所録もどき(?)を  
作ってみたぞ

応用プログラムとして、住所録を作ってみた。対応機種はMSX2+以降、あるいはMSX2にソニーのHBI-J1、またはMSX-DOS2カートリッジを取り付けたものが必要だ。

このプログラムはディスクアクセスをとまなうので、ディスクをドライブに準備してから実行しよう。またメッセージに従ってプログラムを終了するまでは、絶対にドライブからディスクを抜かないようにしよう。そうしないとせっかく作ったデータファイルが壊れてしまうことがあるぞ。

プログラムを実行すると、検索、登録、修正、終了のどの作業を行なうかを聞いてくる。初めて実行するときは2の登録を選ぶ。登録を選ぶと、名前、電話番号、郵便番号、住所、コメントを入力するように指示がでるので、それぞれ指定された文字数以内で入力しよう。ただしここで指定されている文字数は半角文字の文字数なので、全部全角文字を使うと文字数は半分になる。

1の検索を選ぶと、キーワードを入力するように指示がでる。名前、電話番号、郵便番号、住所、コメントのそれぞれについて、キーワードを入力しよう。キーワードの設定が必要ないところはリターンキーを押せばよい。たとえば名前に“鈴木”、住所に“東京都”を設定すれば、都内に住む名字が“鈴木”の人のデータが表示される。

3の修正を選ぶと修正するレコードナンバーを聞いてくる。レコードナンバーがわからないときは、はじめに検索を選んで修正したいデータのレコードナンバーを調べておこう。また修正するデータの入力方法は登録の場合と同じだ。

4の終了を選ぶと、このプログラムを終了する。プログラムを終了するときは、必ずこのコマンドを実行するようにしよう。

## サンプルリスト 住所録

```

1000 _KANJI:WIDTH 64:KEY OFF:DEFINT A-Z
1010 OPEN "juusho.dat" AS #1 LEN = 128
1020 FIELD #1,20 AS NMS,14 AS TNS,6 AS Y
    B$,50 AS ADS,38 AS CMS$
1030 GOSUB 1520:ON S GOSUB 1050,1330,142
    0,1830
1040 GOTO 1030
1050 _CLS:R=1
1060 IF LOP(1)=0 THEN 1280
1070 R=1:N1$="":T1$="":Y1$="":J1$="":C1$
    =" "
1080 _CLS:PRINT "キーワードを設定します
    。"
1090 GOSUB 1670:_CLS:GOSUB 1610
1100 QS="":INPUT "よろしいですか?(Y/N)
    ":QS$=" "
1110 IF QS="N" OR QS="n" OR QS=" " OR Q
    S=" " THEN 1080
1120 IF NOT(QS="Y" OR QS="y" OR QS=" " OR Q
    S=" ") THEN 1100
1130 _CLS:PRINT "検索中レコード";R;
1140 GET #1,R:IA=0
1150 IA=(INSTR(NMS,N1$)<>0)+(INSTR(TNS,T
    1$)<>0)+(INSTR(YBS,Y1$)<>0)+(INSTR(ADS,J
    1$)<>0)+(INSTR(CMS,C1$)<>0)
1160 IF IA<>5 THEN 1270
1170 PRINT "該当":GOSUB 1610
1180 PRINT
1190 PRINT "RETURN:次へ"
1200 PRINT "SPACE:キーワード変更"
1210 PRINT "ESC:メニューへ"
1220 IS=INKEYS:IF IS<>"" THEN 1220
1230 IS=INKEYS:IF IS="" THEN 1230
1240 IF IS=CHR$(27) THEN RETURN
1250 IF IS="" THEN 1080
1260 IF IS<>CHR$(13) THEN BEEP:GOTO 1230
1270 R=R+1:IF R <= LOP(1)/128 THEN 1130
1280 _CLS
1290 PRINT "Fileを全て検索しました。"
1300 PRINT "Return keyを押して下さい。"
1310 IS=INKEYS:IF IS<>"" THEN 1310
1320 IS=INKEYS:IF IS=CHR$(13) THEN RETUR
    N:ELSE 1320
1330 N1$="":T1$="":Y1$="":J1$="":C1$=" "
1340 R=LOP(1)/128+1:FS$="登録"
1350 _CLS:PRINT "レコード";R;"を";FS;"し
    ます。"
1360 PRINT:GOSUB 1670:_CLS:GOSUB 1610
1370 PRINT
1380 QS="":INPUT "よろしいですか?(Y/N)
    ":QS$=" "
1390 IF QS="N" OR QS="n" OR QS=" " OR Q
    S=" " THEN 1350
1400 IF NOT(QS="Y" OR QS="y" OR QS=" " OR Q
    S=" ") THEN 1380
1410 PUT #1,R:RETURN
1420 _CLS
1430 INPUT "修正するレコードナンバーを入
    力して下さい。":R
1440 IF R < 1 OR R > LOP(1)/128 THEN BEE
    P:PRINT "レコードが存在しません。":GOTO
    1430
1450 _CLS:PRINT "レコード";R
1460 GET #1,R:GOSUB 1610:PRINT
1470 QS="":INPUT "修正します。よろしいで
    すか?(Y/N)":QS$=" "
1480 IF QS="N" OR QS="n" OR QS=" " OR Q
    S=" " THEN RETURN
1490 IF NOT(QS="Y" OR QS="y" OR QS=" " OR Q
    S=" ") THEN 1470
1500 N1$=NMS:T1$=TNS:Y1$=YBS:J1$=ADS:C1$
    =CMS$
1510 FS$="修正":GOTO 1350
1520 _CLS
1530 PRINT "1:検索"
1540 PRINT "2:登録"
1550 PRINT "3:修正"
1560 PRINT "4:終了"
1570 PRINT
1580 INPUT "番号を選んで下さい。":S
1590 IF S < 1 OR S > 4 THEN 1520
1600 RETURN
1610 PRINT "名前 ";NMS$
1620 PRINT "電話番号 ";TNS$
1630 PRINT "郵便番号 ";YBS$
1640 PRINT "住所 ";ADS$
1650 PRINT "コメント ";CMS$
1660 RETURN
1670 PRINT "名前を入力して下さい。(20文
    字以内)"
1680 PRINT N1$:CHR$(13);
1690 LINEINPUT N1$:LSET NMS=N1$
1700 PRINT "電話番号を入力して下さい。(1
    4文字以内)"
1710 PRINT T1$:CHR$(13);
1720 LINEINPUT T1$:_KACNV(T1$,T1$):LSET
    TNS=T1$
1730 PRINT "郵便番号を入力して下さい。(6
    文字以内)"
1740 PRINT Y1$:CHR$(13);
1750 LINEINPUT Y1$:_KACNV(Y1$,Y1$):LSET
    YBS=Y1$
1760 PRINT "住所を入力して下さい。(50文
    字以内)"
1770 PRINT J1$:CHR$(13);
1780 LINEINPUT J1$:LSET ADS=J1$
1790 PRINT "コメントを入力して下さい。(3
    8文字以内)"
1800 PRINT C1$:CHR$(13);
1810 LINEINPUT C1$:LSET CMS=C1$
1820 RETURN
1830 END

```

プログラムの  
仕組みについて

このプログラムはMSXの漢字モードを利用している。漢字モードの特徴としては、PRINT文の中に漢字が書けるということだろう。また漢字文字列を効率よく使うために、アンダーバーで始まるいくつかの命令を利用している。

随所にあるCLS命令は漢字モードの画面を消去する命令だ。機能は普通のCLS命令と変わらないが、漢字モードではこれを使う。

また1720行での電話番号の入力、および1750行での郵便番号の入力には、入力された文字列を\_KACNV命令を使って全角文字を半角文字に変換している。これはどちらの文字で入力しても、同等

に扱えるようにするためだ。

また、このプログラムではユーザーにYかNを入力させるところ(1100行など)が多いが、大文字、小文字、全角、半角のすべてに対応させている。

## 質問、意見を募集中

今月はスペースの都合でやむなく質問コーナーをお休みさせていただいた。次号からまた復活するので、右記の住所までどしどしはがきを送ってちよーだいね。では、来月号もお楽しみに。

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  
BASICの神様係



# ショートプログラム・ハウス

今月はベーしっ君対応の作品が3本もある。ベーしっ君を持ってないユーザーにはゴメンナサイというほかないけど、なかなかおもしろい作品がそろったので許してくださいな。まずはとにかく遊んでみてね。

第2席入選作品 賞金5万円

## マーシ条約

東京都/今楠木佐伴 MSX2 VRAM64K ※要MSXベーしっ君  
リストは137ページに掲載

マウスでぐるりと輪を描いて、キレイに描けたらおめでとさん。という、単純きわまりないゲーム。ちなみにこのプログラムを実行するためにはMSXベーしっ君と漢字ROM、マウスが必要となる。

タイトル画面でマウスの左ボタンをクリックするとゲームが始まる。画面に矢印が現われるので、左ボタンを押しながら輪を描こう。

正確な円に近いほど高得点になる。ただし画面の比率の関係から、実際にはやや横長ぎみに楕円を描

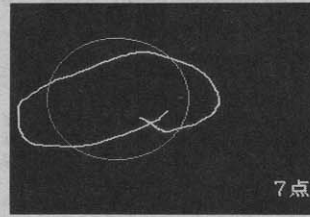
いたほうがよさそう。ちなみに編集部のハイスコアは、正攻法で144点、ちょっとズルして2万点、といったところだ。

### 行番号表

100~210	画面の初期化
220~380	タイトル画面の表示
390~490	変数の初期化
500~610	メインルーチン
620~730	終了時の効果音
740~820	中心座標の決定
830~860	半径の決定および円の表示
870~900	得点の計算
910~990	得点表示



●イラスト/なかのたかし



7点

◆高得点の秘訣は、なめらかに、横長ぎみに、そして始点と終点を合やすことだ。

### 編集部からのアドバイス

私は気に入ってます

これこれ、こういうゲームを待っていたんだよね。ただマウスで円を描くだけなんだけど、じつはこれが一番面白い。これをゲームにしてしまう作者のセンスには驚いたな。得点計算の処理もよくできているし、操作性もいいし、効果音もゲームをよりいっそう盛り上げている。はまってしまおうとなかなかやめられないゲームだぞ。

(評/吉田哲馬)

### 変数表

PX (n), PY (n)	プロットの座標
DS (n)	中心点までの距離
CX, CY	カーソルの座標
N	置いた点の数
F	効果音用周波数
MX, MY, NX, NY	円周の端部の座標
OX, OY	中心の座標
R	半径
SC %	得点

第2席入選作品 賞金5万円

## ARMJOE

東京都/中原暢文 MSX2 VRAM64K ※要MSXベーしっ君  
リストは137ページに掲載

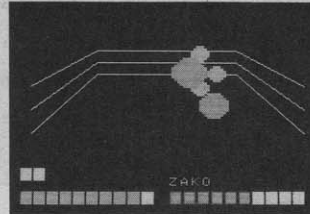
最近なぜか目立ってきた、ボクシングを題材にした作品。かなりデフォルメされているが雰囲気がよく出ていて、頭に血が上ほること請け合いのゲームだ。この作品もまた、MSXベーしっ君とマウスが必要。

画面の手前にある青い丸がプレイヤーのグローブで、奥の赤い丸が敵のグローブ。グローブはマウスを左右に動かすことによって左右に、また左ボタンをクリックすることによって上下に移動する。

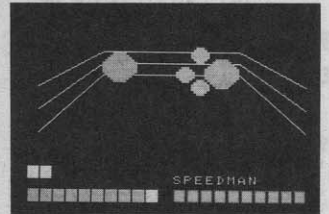
そして、マウスを上下に動かすとパンチを放つことができる。一定数パンチをヒットさせればこっちの勝ちだ。

実際にプレーしてみればわかるが、マウスをせわしなく動かさなければならぬために腕がムチャクチャ疲れる。体力が資本のゲームだといえよう。

ちなみにturbo Rの高速モードで遊ぶ場合は、プログラムの230行の"VR=4"というところを"VR=1"に変更する必要がある。



◆敵キャラは6人登場し、それぞれ動きが速い、ガードが固いなどの特徴がある。



◆操作を工夫すれば、フックやアッパーなど多彩なパンチを打つことができる。

### 編集部からのアドバイス

マウスが壊れそう

シンプルな画面構成ながら、ボクシングの雰囲気がなかなかよく出ている。とくにマウスによる操作感覚が非常にそれっぽく仕上がっていて、ついついマウスを握る手にも力が入るって一もんだ。

たんなる殴り合いではなく、マ

ウスの操作ひとつでいろんなテクニックを使い分けることができるようになってきているのもいい。あとはもう少し演出や画面構成に工夫することと、ゲームバランスを練り込めばバッチリだ。しかし、熱くなるとマウスを壊しちゃいそうぞコワイな、こりゃ。

(評/林口口オ)



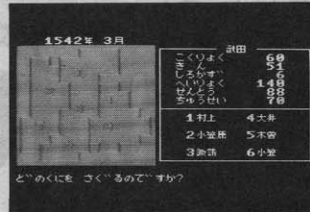
第3席入選作品 賞金3万円

# 群雄割拠

東京都/石原毅 MSX 32K以上  
リストは139ページに掲載

戦乱の世を舞台に、各地方の大名が地元の国の制覇に成功するまでを描いた、壮大な規模のシミュレーションゲームだ。「信長編」や「上杉編」などたくさんのシナリオが送られてきたんだけど、スペースの都合で「武田信玄編」のみを掲載させてもらった。  
このシナリオでは、武田信玄が地元の領土を統一することが目的。

0~9までのキーとリターンキーを使い、下の表のようなコマンドを駆使することになる。大名には国力、金、城数、兵力、戦闘力、忠誠度の6つのパラメーターが用意されていて、兵力がなくなってしまうたらゲームオーバーだ。  
コマンドが可能な限り簡略化されていて、初心者にもなじみやすい仕様になっているのが魅力。



最初のうちには、兵力や戦闘力をできるだけ高めておいたほうがよさそうだ。



戦をするにも金がかかる。内政も決して軽んじてはならないのだ。

## 行番号表

10~60	初期設定
70~130	時間の処理
140~170	コマンドの選択
180~300	内政コマンドの処理
310~450	軍事コマンドの処理
470~510	偵察コマンドの処理
520~740	各大名の思考ルーチン
750~770	内政の処理
780~880	戦争の処理

890~950	戦後の処理
960~1060	滅亡した場合の処理
1070~1220	戦闘時のアニメーション
1230~1340	数値の表示
1350~1440	メッセージの表示
1450~1510	エンディングの処理
1520~1540	ゲームオーバー処理
1550~1600	タイトル画面の表示
1610~1650	ゲーム画面の表示
1660~1730	キャラクターパターン設定
1740~1900	データの読み込み
1910~2620	各種データ

## コマンド一覧表

1 開発	国力を上げる。金10につき5ポイントアップ。
1 内政	2 施し 忠誠度を上げる。金20につき5ポイントアップ。
	3 税率 10パーセント単位で税率を変更する。
	1 雇用 新兵を雇用する。金1につき兵力1ポイントアップ。
2 軍事	2 訓練 戦闘力を上げる。兵力に応じてかかる金が変わる。
	3 戦争 敵の領土に攻め込む。兵力の半分の金が必要。
3 様子を見る	各大名の国力、兵力などを調査する。
4 何もしない	何もしないで次の月まで待つコマンド。

## 編集部からのアドバイス

### 力作だが、やや単純

とりあえず、大変な力作であることは間違いない。というのも、誌面に掲載した本作品のほかにも、多数のシナリオや細かい設定資料がドサッと送られてきたので驚い

てしまったのだ。

で、作品の出来映えのほうだけども……。やや簡略化しすぎ、という感がある。ショートプログラムということを考えても、もう少しゲーム性を高める工夫が必要かな。  
(評/林口ロオ)

第3席入選作品 賞金3万円

# パーム ミイラ男編

神奈川県/鈴木朝夫 MSX2 VRAM64K ※要MSXベアしっ君  
リストは141ページに掲載

勇者を操作して、村に住み着いたミイラ男の大群を退治することが目的のアクションゲーム。実行するためにはMSXベアしっ君が必要になるので気をつけてほしい。  
勇者はカーソルキーまたはジョイスティックで上下左右に動き、スペースキーまたはトリガーAでナイフを投げる。ミイラ男をやっつけるたびに経験値がたまっていき、一定量まで増えると鍛冶屋でナイフを鍛えてもらうことができるようになっていく。これを繰り返していくうちにボスキャラが登場するので、そいつをやっつける

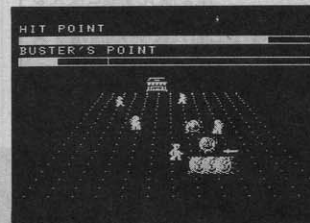
ことができればクリアだ。ヒットポイントがなくなってしまうたらゲームオーバー。

## 編集部からのアドバイス

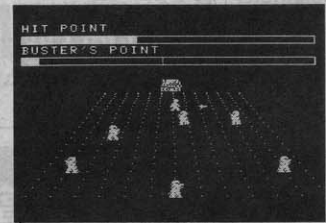
### 奥行きのあるゲームだ

なんととってもパースのついた画面がよい。あとは遊べるかどうか、という話になりがちだけど、パースの感じがかなり気持ちいいので触れないことにしよう。

(評/そらまめ)



斜めからの視点の画面構成が斬新。



だんだん敵の動きが機敏になってくる。

## 投稿大募集中!

入学、卒業のシーズンがひと段落ついたせいか、このところまた投稿の数が増えてきたみたい。いい傾向である。投稿作品が増えたら採用確率が下がるんじゃないかって？ 心配はご無用。いい作品だったら増ページしてでもガンガン紹介していくつもりなので、安心して編集部まで送ってくれ。

では、応募要項を。作品を応募するさいは、必ずディスクまたはテープにセーブしたうえで、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号

と、変数表、行番号表など、プログラムの内容に関する資料を添えて編集部まで送ってほしい。盗作や他誌との二重投稿は絶対禁止、ということは何となくも言えない。とにかくビシバシ送って一。

あ 〒107-24  
東京都港区南青山6-1-1  
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  
ショートプログラム係



# ソフトウェアコンテスト Software Contest

第3席入選作品 賞金10万円

## Castle Nait キャッスルナイト

長崎県/小村勝也

MSX2 VRAM128K

「Castle Nait」は、マップのあちこちに落ちているアイテムを集めながら、ボスキャラなどを倒して進んでいく、アクションRPGだ。

カーソルキーまたはジョイスティックの方向キーで主人公のキャラクターを移動させ、アイテムを使用するときはスペースキーまたはトリガーAを使う。アイテムの

選択は「SELECT」キーまたはトリガーBを使用し、「ESC」キーを押すとゲームを一時中断することができる。また、スタート地点からまっすぐ下に行き城から出ると、ゲームのセーブ、ロードができるぞ。基本的にアイテムを取るときはそのアイテムの上に乗るだけでいいんだけど、体力回復のハートや

### アイテム一覧

BOMB(ダイナマイト)	.....一度使うとなくなる
BURNER(火炎放射器)	.....何回でも使えるアイテム
CANNON(キャノン)	.....弾を補充すると使える
ハート	.....体力が回復する
JEWEL(宝石)	.....ゲーム進行に必要

## 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

「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50万円が贈られます。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。

なお、入賞した作品は毎月8日にTAKERUから発売される、「MSXマガジンプログラムサービス」に

収録されることになっています。

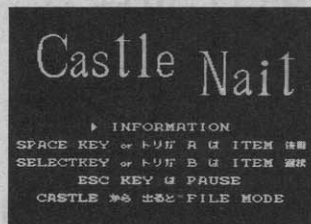
### ●募集部門

- ①ゲームシナリオ部門
- ②ゲームプログラム部門

### ●応募条件

雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上で掲載できるもの、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、

以前、第2席入選作品で準堀井賞を獲得した「Devil Hunter」という作品を覚えているかな? その作者の第2弾が今回紹介する「Castle Nait」だ。デキがいいので今回も3席入選なんだな。



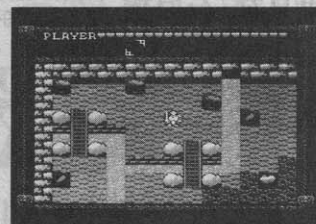
◆「INFORMATION」を選択すると、簡単な操作説明が出るぞ。

キャノンの弾などは、HPや弾の所持数が最大のときには取ることができない。アイテムは取るまでずっとマップ上に残っているので、あとのことを考えて計画的に取るようにしましょう。そのほかゲームの途中でボスキャラがたくさん出てくるので、どの部分が弱点か確かめながら倒していくといいだろう。

今回紹介した「Castle Nait」は例によって「MSXマガジン8月号

### 編集部から

ゲームとしての完成度は非常に高くエンディングまで一気に遊ばせてもらった。しかし、この作品ならではのオリジナル要素にける気がした。MSX2対応なのに



◆あちこちにアイテムが落ちている。それもかなりの数だ。スゴイぞー。



◆これはSCREEN5を使った、オープニングのワンシーンなのだ。

プログラムサービス」に収録されているので、興味のある人は買って遊んでみよう。

デモ以外のゲーム画面がMSX1なのは残念。前作同様グラフィックもうまいのだからMSX2のグラフィックで描いて欲しかったな。(評/ドットおたく吉田)

(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。

なお、MuSICA('90年10月号で紹介)を使用してもかまいませんが、その際、使用していることを明記するようにしてください。

●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を。  
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(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あ 〒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  
ソフトウェアコンテスト係



# リスト

## ショートプログラム・ハウス



### マーシ条約

操作方法は134ページに掲載

```

100 '*** Screen Init. ***/
110 SCREEN 5,0:COLOR 15,0,0:COLOR=NEW
120 SPRITES(0)=CHR$(&H80)+CHR$(&HC0)+CHR
$(&HE0)+CHR$(&H80)
130 FOR I=0 TO 1:SET PAGE ,1:CLS:NEXT I
140 COLOR=(14,0,0):COLOR=(15,0,0)
150 FOR J=0 TO 1:RESTORE
160 FOR P=0 TO 1:SET PAGE ,1-P
170 FOR I=0 TO 4:READ A
180 PUT KANJI(86+I*17-J,96-J),A,9+J+P*5,
TPSET
190 NEXT I:NEXT P:NEXT J
200 DATA &h2352,&h2345,&h2341,&h2344,&h2
359
210 DATA &h255e,&h213c,&h2537,&h3e72,&h4
c73
220 '*** Title ***/
230 SOUND 6,0:SOUND 7,&H2E
240 SOUND 11,0:SOUND 12,50
250 SOUND 0,&HEB:SOUND 1,&HE
260 SOUND 8,16:SOUND 9,0:SOUND 13,14
270 FOR I=0 TO 7
280 IF I<4 THEN A=0 ELSE A=1-4
290 COLOR=(14,A,A,A):COLOR=(15,1,1,1)
300 FOR W=0 TO 30:NEXT W
310 NEXT I
320 CALL TURBO ON
330 A=1.57
340 PUT SPRITE 0,(COS(A)*80+128,SIN(A)*8
0+104),7,0
350 IF STRIG(1) OR STRIG(3) THEN 380
360 A=A+.01:IF A=6.28 THEN A=0
370 GOTO 340
380 CALL TURBO OFF
390 '*** Start ***/
400 SOUND 0,&HEB:SOUND 1,&HE
410 SOUND 8,16:SOUND 9,0
420 SOUND 12,10:SOUND 13,8
430 SET PAGE 1,0:CLS
440 FOR W=0 TO 300:NEXT W
450 DEFINT P:SC%=0
460 CALL TURBO ON(SC%)
470 DIM PX(300),PY(300),DS(300)
480 CX=128:CY=106:N=0:F=&HEEB
490 SET PAGE 0:A=PAD(12)
500 '*** Drawing ***/
510 PUT SPRITE 0,(CX,CY),7,0
520 A=PAD(12)
530 CX=CX+PAD(13):CY=CY+PAD(14)
540 ON -STRIG(1)*2-(N>0)+1 GOTO 510,610,
550,560
550 PSET (CX,CY):SOUND 8,13:GOTO 570
560 LINE -(CX,CY)
570 PX(N)=CX:PY(N)=CY:N=N+1
580 SOUND 0,F MOD 256:SOUND 1,F*256
590 F=F/1.00463
600 IF N<300 THEN 510
610 PUT SPRITE 0,(0,217)
620 '*** Sound ***/
630 SOUND 0,&H74:SOUND 1,&H7:SOUND 9,16
640 FOR I=1 TO 3
650 SOUND 8,0:SOUND 12,2:SOUND 13,0
660 FOR W=0 TO 600:NEXT W
670 SOUND 8,16:SOUND 12,10:SOUND 13,0
680 IF I<3 THEN FOR W=0 TO 1200:NEXT W
690 NEXT I:SOUND 8,12

```

```

700 FOR W=0 TO 600:NEXT W
710 FOR F=&H774 TO &HFFF STEP 8
720 SOUND 0,F MOD 256:SOUND 1,F*256
730 NEXT F:SOUND 8,0
740 '*** Get Circle ***/
750 MX=0:MY=0:NX=255:NY=211
760 FOR I=0 TO N-1
770 IF MX<PX(I) THEN MX=PX(I)
780 IF MY<PY(I) THEN MY=PY(I)
790 IF NX>PX(I) THEN NX=PX(I)
800 IF NY>PY(I) THEN NY=PY(I)
810 NEXT I
820 OX=(MX+NX)/2:OY=(MY+NY)/2
830 A=0:FOR I=0 TO N-1
840 DS(I)=SQR((PX(I)-OX)*(PX(I)-OX)+(PY(
I)-OY)*(PY(I)-OY))
850 A=A+DS(I):NEXT I:R=A/N
860 CIRCLE (OX,OY),R,6
870 A=0:FOR I=0 TO N-1
880 A=A+ABS(DS(I)-R):NEXT I
890 SC%=2/(A/N/R)
900 CALL TURBO OFF
910 '*** Print Score ***/
920 SC$=STR$(SC%)
930 FOR J=0 TO 1
940 FOR I=2 TO LEN(SC$)
950 PUT KANJI(216+(I-LEN(SC$))*14-J,192-
J),&H2330+VAL(MID$(SC$,I,1)),12-J,TPSET
960 NEXT I
970 PUT KANJI(232-J,192-J),&H4540,12-J,T
PSET
980 NEXT J
990 IF STRIG(1) OR STRIG(3) THEN 400 ELS
E 990

```



### ARMJOE

操作方法は134ページに掲載

```

100 '----- ARMJOE -----
110 DEFINT B-Z:SCREEN 5,3:COLOR 14,0,0:S
ET PAGE 0,3:CLS
120 'SCREEN 5,3:COLOR 14,0,0:SET PAGE 0,
3:CLS
130 SETPAGE 3,2:CLS
140 OPEN "grp:" AS #1
150 FOR B=0 TO 13
160 READ A$:PRESET(8,B*8):PRINT#1,A$
170 NEXT B
180 CLOSE #1
190 DATA ARMJOE,7-Δジ'ョウ,ZAKO,SPEEDMAN,MA
CHPANCH,MEIJEAN,DIFENSEMAN,JOE,END,PANCH
,CHARGE,SPEED,DIFENSE,GAME OVER
200 CALL TURBO ON
210 SOUND 1,12:SOUND 7,38:SOUND 6,31
220 'TURBO R007は vr=1 2,2+007は vr=4
230 GA=200:TK=150:VR=1
240 '*** sprite ***
250 SETPAGE 3,0:CLS
260 FOR G=0 TO 7:CIRCLE (7,7),G,15:PAINT
(7,7),15,15
270 FOR B=0 TO 1:FOR C=0 TO 15
280 F=0:FOR D=0 TO 7:E=POINT(B*8+D,C)/15
:F=F*2+E:NEXT D
290 A$=A$+CHR$(F):NEXT C,B
300 SPRITES(G)=A$:A$="" :LINE (0,0)-(15,1
5),0,BF:NEXT G
310 '*** ring ***
320 SET PAGE 3,0:FOR B=60 TO 100 STEP 20
:A=GA/(200+GA)

```



```

330 LINE (128-100,50+B)-(128-100*A,50+B*
A),15
340 LINE (128+100,50+B)-(128+100*A,50+B*
A),15
350 LINE (128+100*A,50+B*A)-(128-100*A,5
0+B*A),15
360 NEXT B
370 FOR C=0 TO 39:FOR B=0 TO 2:COPY (C+1
6,0)-(C+16,7),2 TO (C*3+B,200),2:NEXT B,
C
380 ' *** TITLE ***
390 SET PAGE 3,1:CLS:SET PAGE 1,1:C=1
400 FOR D=0 TO 10
410 LINE (D,150)-(100+D,50),15
420 LINE (100+D,150)-(100+D,50),14
430 FOR B=0 TO 1000*VR:NEXT B,D
440 FOR D=0 TO 7:FOR B=0 TO C:COPY (0,20
0+D)-(128,200+D),2 TO (120,152-C*8+D*(C+
1)+B):NEXT B,D
450 IF C<10 THEN C=C+1:GOTO 440
460 COPY (8,8)-(63,15),2 TO (170,50)
470 LINE (0,40)-(255,40),15
480 LINE (0,150)-(255,150),15
490 IF INKEYS="" AND STRIG(1)=0 AND STRI
G(2)=0 THEN 490
500 RB=6:RS=2:RESTORE 530
510 SET PAGE 3,0:FOR B=0 TO RS-1:LINE (2
0+B*10,180)-(28+B*10,190),15,BF:LINE (20
+B*10,180)-(28+B*10,190),14,B:NEXT B
520 ' *** enemies ***
530 READ PP,PT,IP,SP,DF
540 DATA 4,100,40,2,1
550 DATA 4,80,60,10,1
560 DATA 16,40,70,2,2
570 DATA 4,10,0,1,2
580 DATA 4,60,40,2,3
590 DATA 8,20,30,4,2
600 CC=0:X=0:Y=50:Z=GA:EX=0:EZ=TK+GA+50:
EY=60:EI=SP*VR:EK=SP*VR:PC=0:F1=100:PX=E
X+40:PY=EY+30:PZ=EZ:E=10:EE=10:S1=0:S2=0
610 FOR C=0 TO 10 STEP 5:PUT SPRITE C,(0
,217):NEXT C:PUT SPRITE 1,(0,217)
620 IF ED=1 THEN 510
630 SET PAGE 3,3:COPY (8,64-RB*8)-(87,71
-RB*8),2 TO (100,100):FOR B=0 TO 10000*V
R:FOR C=0 TO 15:NEXT C,B:SET PAGE 3,0
640 COPY (8,64-RB*8)-(87,71-RB*8),2 TO (
130,188)
650 FOR C=0 TO 1:FOR B=0 TO 9:LINE (C*11
0+B*10+20,200)-(C*110+B*10+28,210),C*3+5
,BF:LINE (C*110+B*10+20,200)-(C*110+B*10
+28,210),C*2+4,B:NEXT B,C
660 GOSUB 1450
670 SET PAGE 3,3:LINE (100,100)-(171,107
),0,BF:SET PAGE 0,0
680 IF INKEYS="" AND STRIG(1)=0 AND STRI
G(3)=0 THEN 680
690 ' *** main ***
700 CC=PAD(12):X=X+PAD(13):I=-PAD(14):Z=
Z+1:T=STRIG(1)
710 IF INKEYS=CHRS(27) THEN END
720 IF T=-1 THEN Y=Y+5*VR ELSE Y=Y-5*VR
730 IF ABS(Y-70)>20 THEN Y=SGN(Y-70)*20+
70
740 IF ABS(X)>80 THEN X=SGN(X)*80
750 IF Z<GA THEN Z=GA
760 IF Z>EZ THEN A=10 ELSE IF Z>PZ THEN
D=5 ELSE D=0
770 FOR C=0 TO 10 STEP 5:IF C>D THEN PU
T SPRITE C,(0,217)
780 NEXT C
790 A=GA/Z:PUT SPRITE D,(128+X*A-16,50+Y
*A-16),4,7*A
800 GOTO 850
810 IF ABS(EX-X)<20 AND ABS(EZ-Z)<8*VR A
ND I>0 AND ET=0 THEN 1150
820 IF S1=>0 THEN SOUND 8,S1*5:S1=S1-VR:
IF S1<0 THEN SOUND 8,0
830 IF S2=>0 THEN SOUND 9,S2:SOUND 3,15-
S2:S2=S2-VR:IF S2<0 THEN SOUND 9,0
840 GOTO 690

```

```

850 ' *** enemy ***
860 IF ET>0 THEN ET=ET-1
870 ON PC+1 GOTO 880,960,1010,1050,1050,
1050
880 ' *** 0 ugoku **
890 IF EZ<GA+TK THEN EI=SP*VR:EK=-EK
900 IF EZ>GA+TK+50 THEN EI=-SP*VR
910 EX=EX+EK:EZ=EZ+E1:PX=EX:PZ=EZ-20
920 IF PY>Y THEN PY=PY-DF*VR ELSE PY=PY+D
F*VR
930 F1=F1-VR:IF F1<1 THEN BB=3+INT(RND(0
)*2.5):PY=(BB MOD 2)*50+50:PC=2
940 GOSUB 1450
950 GOTO 1100
960 ' *** 1 modosu ***
970 IF PY<EY+10 THEN PY=PY+2*VR
980 IF PY>EY+10 THEN PY=PY-2*VR
990 IF PZ<EZ-40 THEN PZ=PZ+10*VR ELSE F1
=RND(1)*50+PT:PC=0
1000 GOTO 1100
1010 ' *** 2 tomaru ***
1020 F1=F1+VR:IF F1>IP THEN PC=BB
1030 GOTO 1100
1040 GOTO 1100
1050 ' *** 3 utsu ***
1060 PZ=PZ-PP*VR
1070 IF PC=5 AND PZ<GA+50 THEN PY=50+PZ-
GA
1080 IF PZ<GA THEN 1200
1090 GOTO 1100
1100 ' *** put p ***
1110 A=GA/PZ:PUT SPRITE 1,(128+P*A-16,5
0+P*Y*A-16),8,7*A
1120 IF ED=1 THEN 1600
1130 IF ABS(X-PX)<16 AND ABS(Y-PY)<16 AN
D PZ-16<Z THEN Z=PZ-16:PC=1:IF S2<0 THEN
S2=15
1140 GOTO 810
1150 ' *** hit ***
1160 S1=79:EE=EE-1:ET=10
1170 LINE (130+EE*10,200)-(138+EE*10,210
),15,BF:LINE (130+EE*10,200)-(138+EE*10,
210),14,B
1180 IF EE=0 THEN 1260
1190 GOTO 820
1200 ' *** dam ***
1210 PZ=GA:PC=1
1220 IF ED=1 THEN 1090 ELSE S1=79:E=E-1
1230 LINE(E*10+20,200)-(E*10+28,210),15,
BF:LINE(E*10+20,200)-(E*10+28,210),14,B
1240 IF E=0 THEN 1330
1250 GOTO 1090
1260 ' *** next ***
1270 SOUND 9,0
1280 I=&H7600:FOR D=9 TO 6 STEP -1:FOR B
=15 TO 2 STEP -1:VPOKE I+D*4+2,(B*2)*4:S
OUND 8,B*4+12:FOR C=0 TO 1500*VR:NEXT C
1290 NEXT B:PUT SPRITE D,(0,217):NEXT D
1300 FOR C=12 TO 0 STEP -1:FOR B=0 TO 80
00*VR:SOUND 8,C:NEXT B,C
1310 RB=RB-1:IF RB=0 THEN 1520
1320 GOTO 530
1330 ' *** dying ***
1340 SOUND 9,0
1350 FOR D=0 TO 2:FOR B=15 TO 0 STEP -1:
SOUND 8,B*4+12:FOR C=0 TO 1500*VR:NEXT C
,B,D
1360 FOR D=15 TO 0 STEP -1:FOR B=0 TO 80
00*VR:SOUND 8,D:NEXT B:IF D>8 THEN COLO
R=(0,D-8,D-8,D-8)
1370 NEXT D
1380 IF RS>0 THEN RS=RS-1:LINE (20+RS*10
,180)-(28+RS*10,190),0,BF ELSE 1400
1390 GOTO 600
1400 ' *** GAME OVER ***
1410 COPY (8,104)-(79,111),2 TO (100,20)
1420 IF INKEYS="" AND STRIG(1)=0 AND STR
IG(2)=0 THEN 1420
1430 LINE (100,20)-(171,27),0,BF
1440 GOTO 380
1450 ' *** body ***

```







```

690 GOSUB 1410:B(X)=B(X)-B(FF)/10:B(FF)=
B(FF)-B(X)/10
700 IF B(X)=<0 THEN B(X)=20
710 IF B(FF)=<0 THEN B(FF)=20
720 R=RND(1)*2+1:IF R=1 THEN W=X:L=FF EL
SE W=FF:L=X
730 LOCATE 0,16:PRINT N$(W)+"か" かました":G
OSUB 1410:BN=1:GOSUB 900
740 GOTO 540
750 '*****
760 IF G(0)<GG THEN N=0:GOSUB 1360:GOSUB
1410:GOTO 150
770 E=E+U:G(0)=G(0)-GG:GOSUB 1360:GOSUB
1410:RETURN
780 '*****
790 B=B(D):GOSUB 1420:GOSUB 1130
800 N=16:GOSUB 1370:N=17:GOSUB 1380:U=US
R(0)
810 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2") T
HEN 810
820 F=VAL(I$):IF F=2 THEN W=D:L=0:U=USR
1(1):RETURN
830 B(0)=B(0)-A(D)/10:B(D)=B(D)-A(0)/10
840 IF B(0)<0 THEN B(0)=0
850 IF B(D)<0 THEN B(D)=0
860 GOSUB 1080:IF B(0)=0 THEN W=D:L=0:GO
SUB 1190:RETURN
870 IF B(D)=0 THEN W=0:L=D:B(D)=B/2+20:G
OSUB 1190:RETURN
880 GOTO 800
890 '*****
900 E=0:R=INT(RND(1)*2)+1:IF C(L)=<R THE
N R=C(L):E=1
910 C(W)=C(W)+R:C(L)=C(L)-R:IF BN=1 THEN
950
920 IF W=0 THEN LOCATE 0,16:PRINT N$(L)+
"おしろ";R;"つを べいおきました":GOTO 940
930 LOCATE 0,16:PRINT "しろ";R;"つを うば
おけま
した"
940 GOSUB 1410
950 IF E=1 THEN 960 ELSE RETURN
960 '*****
970 IF L=0 THEN 1520
980 PLAY"T240V15L1607DEC":LOCATE 0,16:PR
INT N$(L)+" かほろひました"
990 D(L)=1:P(W)=P(W)+P(L):G(W)=G(W)+G(L)
:NNS=N$(L)
1000 FOR I=0 TO K:IF N$(I)=NNS THEN N$(I)
=N$(W)
1010 NEXT I
1020 FOR I=0 TO K:IF R(W,I)=1 AND R(L,I)
=1 THEN R(L,I)=0:R(I,L)=0
1030 IF R(W,I)=0 AND R(L,I)=1 THEN R(W,I)
=1:R(I,L)=0:R(I,W)=1:R(L,I)=0
1040 NEXT I:R(W,W)=0
1050 GOSUB 1410:GOSUB 1440:N=0:GOSUB 125
0:Z=Z+1:IF Z=K THEN 1450
1060 RETURN
1070 '*****
1080 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 10,I:P
RINT P$(0):NEXT I
1090 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 14,I:P
RINT P$(1):NEXT I
1100 FOR J=0 TO 18:PUT SPRITE 0,(116,122
),15,0:PUT SPRITE 0,(104,142),15,0
1110 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOU
ND 11,0:SOUND 12,10:SOUND 13,1
1120 PUT SPRITE 0,(116,162),15,0:NEXT J:
PUT SPRITE 0,(0,209),15,0
1130 LOCATE 5,18:PRINT P$(0):LOCATE 19,1
8:PRINT P$(1)
1140 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 11,I:P
RINT P$(2):NEXT I
1150 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 14,I:P
RINT P$(3):NEXT I
1160 LOCATE 4,20:PRINT N$(D):LOCATE 22,2
0:PRINT N$(0)
1170 LOCATE 2,22:PRINT USING"####";B(D):
LOCATE 20,22:PRINT USING"####";B(0)
1180 RETURN
1190 FOR I=0 TO 600:NEXT I:U=USR 1(1)

```

```

1200 IF L=0 THEN FOR I=15 TO 22:LOCATE 1
5,I:PRINT " ":NEXT I:GOTO 1220
1210 FOR I=15 TO 22:LOCATE 11,I:PRINT "
":NEXT I
1220 FOR I=0 TO 800:NEXT I:RETURN
1230 '*****
1240 LOCATE 3,0:PRINT USING"####";Y:LOC
ATE 8,0:PRINT USING"####";M
1250 E=0:FOR I=16 TO 22 STEP 6:FOR J=9 T
O 13 STEP 2:E=E+1:LOCATE I,J
1260 E$=STR$(E):PRINT E$+N$(E):IF E=K TH
EN RETURN ELSE NEXT J,I
1270 GOSUB 1430
1280 LOCATE 21,1:PRINT N$(N)
1290 LOCATE 16,2:PRINT USING"くろく ####
";P(N)+C(N)*5
1300 LOCATE 16,3:PRINT USING"きん ####
";G(N)
1310 LOCATE 16,4:PRINT USING"しろく ####
";C(N)
1320 LOCATE 16,5:PRINT USING"あひく ####
";B(N)
1330 LOCATE 16,6:PRINT USING"せんと ####
";A(N)
1340 IF N=0 THEN LOCATE 16,7:PRINT USING
"ちゅうせい ####";RE:RETURN ELSE RETURN
1350 '*****
1360 PLAY"T240V15L1606DEC"
1370 LOCATE 0,16:PRINT M$(N):RETURN
1380 LOCATE 0,17:PRINT M$(N):RETURN
1390 U=USR(0)
1400 I$=INKEY$:IF I$<>" " THEN 1420 ELSE
1400
1410 FOR I=0 TO 1200:NEXT I
1420 FOR I=15 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT SPC
(30):NEXT I:RETURN
1430 LOCATE 21,1:PRINT " ":FOR I=2 TO 7
:LOCATE 16,I:PRINT SPC(11):NEXT:RETURN
1440 FOR I=9 TO 13:LOCATE 16,I:PRINT SPC
(11):NEXT:RETURN
1450 '*****
1460 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:CLS
1470 LOCATE 11,7:PRINT USING"####";Y:LO
CATE 16,7:PRINT USING"####";M
1480 LOCATE 5,14:PRINT M$(19)
1490 PUT SPRITE 0,(112,71),8,1:PUT SPRIT
E 1,(128,71),8,2
1500 PUT SPRITE 2,(112,87),8,3:PUT SPRIT
E 3,(128,87),8,4
1510 PLAY"T150V15S8L804GGFEDCCDEE.":U=US
R(0):GOTO 1540
1520 '*****
1530 CLS:LOCATE 8,10:PRINT M$(20):U=USR(
0)
1540 I$=INKEY$:IF I$<>" " THEN 10 ELSE 15
40
1550 '*****
1560 LOCATE 13,8:PRINT T$:LOCATE 10,10:
PRINT P$(0):LOCATE 16,10:PRINT P$(1)
1570 LOCATE 12,13:PRINT Y
1580 PUT SPRITE 0,(121,80),15,0:U=USR(0)
1590 I$=INKEY$:IF I$<>" " THEN ELSE 1590
1600 PUT SPRITE 0,(0,209):CLS:RETURN
1610 '*****
1620 FOR I=0 TO 13:LOCATE 0,I+1:PRINT MA
$(I):NEXT I
1630 FOR I=2 TO 13:LOCATE 14,I:PRINT "s
s":NEXT I
1640 LOCATE 14,1:PRINT"ttttt tttttv"
:LOCATE 14,8:PRINT"tttttttttttttt"
1650 LOCATE 14,14:PRINT"wtttttttttttttt"
:RETURN
1660 '*****
1670 LOCATE 8,10:PRINT"うばく おまじくたい"
1680 VPOKE BASE(6)+2,&H42:VPOKE BASE(6)+
3,&H42:VPOKE BASE(6)+10,&H80
1690 VPOKE BASE(6)+11,&H50:VPOKE BASE(6)
+12,&H42:VPOKE BASE(6)+13,&H42:RETURN
1700 Q$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(
29)+CHR$(29)
1710 QQ$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$

```







```

22 DATA 0103010303030606,0000000000000000
0,80C0A0E080C0C060,0000000000000000
23 DATA 0103030103070306,0C00000000000000
0,80C080E0C0A0C0C0,E000000000000000
24 DATA 030707030707070F,070E0C0000000000
0,80C040B060E0C0C0,40E0600000000000
25 DATA 0307070703050707,0B0F0E1E0A000000
0,80C040B0E000E0E0,C0C0E0C0E000000000
26 DATA 030707030707070B,070F0E1D0E160000
0,C0E020D8F8F0E870,E0C0E07070B000000
27 DATA 030707070B050707,0B0F0F171E2E1F00
0,C0E020DC8F8F0E870,E0E0E070F0387800
28 DATA 0307070B07050B07,070F0F162F0F161F
0,C0E020DC8F8F0E870,E0E0E0F0E0703078
29 DATA 0503070301000400,0000000000000000
0,C0A41060A0C01000,0000000000000000
30 DATA 0503050305120100,0000000000000000
0,C8A010905020C400,0000000000000000
31 DATA 050F070E2D060F03,0120040000000000
0,90E0708C08080030,4E0000000000000000
32 DATA 01220D0F971F3912,31180B2000010000
0,C8E2B0D0A8888400,0850A0080000000000
33 DATA 074E1F1F3D2A3639,32181A0523020200
0,C4B04954252DAC2C,840818E4801000000
34 DATA 875F3E2F7A7A7D7E,7B7F3B2A1CA65180
0,69D08A78D4CD9C74,246425C08030C231
35 DATA 864D3F79F2AB74C9,D1E59169709C1C27
0,E2F83CE8E6E307AB,1D39C3E06CD3862
36 DATA 0000000006F6F2F,7E55FA07D8B5B5D
0,0000000000F8ECDA,AA52ADE16DAD6FA
37 DATA 0106040302060300,060D1B0D121B0619
0,E0100888E8C8F068,F4FAFAEADA7C82FE
38 DATA 0000003F204300FF,6D6D005F5055FF8
0,000000FC00C000FF,B6B600FA0ADAFF01
39 DATA 0704090B05050300,070834370808100
0,F080808C84868C888,708804DC0C0004F8

```

## パーム ミイラ男編②

```

1 *●(PARM-ACT OF MUMMY-)1991/4/20<E>EMG
2 CLEAR00, &HDE00: SCREEN0: INPUT"ANGLE (h
igh:4---6---8:low) ";A:POKE&HDE01,A
3 *●( PARM."ACT OF MUMMY" ) ● 1991/4 <E>
EMGVT-HALT9958 SOFTWARE EQUIP. ●
4 KEY1,"SCREEN0: list
5 SCREEN5,2,0: COLOR15,0,0: DEFINTA-Z: BLOA
D"PARMM.VRM",S:POKE&HFBB0,1: COLOR15,1,1:
CLS:FORI=2T06: COLOR=X(1,0,0,0):NEXTI
6 OPEN"GRP:"AS#1
7 CLS:PSET(8,9),1:PRINT#1,"HIT POINT":PS
ET(8,30),1:PRINT#1,"BUSTER'S POINT"
8 _TURBOON
9 DEFINTA-Z: DIMS(X(63,31),SY(63,31),X(11)
,Y(11),T(11),V(11),BX(4),BY(4),BV(4),BW(
4):A=PEEK(&HDE01)
10 FORX=0T063: FORY=3T024: SX(X,Y-3)=128-3
2*1.7+X*1.7+(X-31)*(V^2/250): SY(X,Y-3)=(
Y^2)/A+50+(A-3)*5:PSET(SX(X,Y-3),SY(X,Y-
3))+7),2+XMOD5:NEXTY:NEXTX
11 Z=0: X1=0: PX=1: X=0: Y=0: NY=21: FORI=0T01
1: Y(1)=21: NEXTI: KL=2: HP=240: BP=8: GOSUB39
: GOSUB37: MS="001020010000000500100003000
0040010000600"
12 T1=(T1+1)MOD255: T2=T2-(T1=0): A=STICK(
0)+STICK(1): IFPX>40THENX=X-1: GOT014ELSE I
FPX<0THENX=X+1: GOT014ELSE IFA>1ANDA<5THEN
V=0: X=X+1+(X>62)
13 IFA>5 THENV=1: X=X-1-(X<1)
14 FORK=0T04: COLOR=X(2,0,0,0): NEXTK: COL
OR=(2+P,7,7,7)
15 IF(A=10RA=20RA=8)ANDY>0 THENY=Y-1ELSE I
F(A>3ANDA<7)ANDY<20 THENY=Y+1
16 IFED=1GOTO18
17 IFA>5ANDX<48 THENGOSUB36: GOSUB36ELSE I
FA>1ANDA<5ANDX>14 THENGOSUB35: GOSUB35 ELSE
IFX=48ANDA>5 THENGOSUB36ELSE IFX=14ANDA>1
ANDA<5 THENGOSUB35ELSE IFX>30 THENGOSUB35EL
SE IFX<28 THENGOSUB36
18 PUTSPRITE0,(SX(X,Y)+Y*3,SY(X,Y)),15,Y
*3+V*32

```

```

19 IFNY<21 THENNX=N+NV*4: PUTSPRITE1,(SX(
NX,NY),SY(NX,NY)+5),15,7+NY*3-32*(NV=-1)
: IFNX>62ORNX<2 THENNY=21: PUTSPRITE1,,0ELS
EELSE IFSTRIG(0)+STRIG(1) THENNX=X: NY=Y: NV
=-1-V-V: GOT019
20 Z=2XOR1: IFZ=0GOTO30ELSE Z1=Z1XOR1: FORI
=0T03+KL: IFY(1)<21 THENX(1)=X(1)+V(1): ELS
E IFRND(1)*50>47 THENX(1)=62+60*(RND(1)>.5
): Y(1)=RND(1)*21: T(1)=1+2: V(1)=-1-2*(X(1)
>=2)
21 IFED=1 THENIFZ1=0 THENV(0)=SGN(X-X(0)):
Y(0)=Y(0)+SGN(Y-Y(0)): GOT024ELSE24
22 IFZ1=0ANDT2>28 THENY(1)=Y(1)+SGN(Y-Y(1)
)
23 IFZ1=0ANDT2>14ANDT2<28ANDX(1)=X THENY(
1)=Y(1)+SGN(Y-Y(1)): V(1)=0
24 IFRND(1)>.97ANDT2>4 THENV(1)=SGN(X-X(1)
)
25 IFABS(NX-X(1))<6ANDABS(NY-Y(1))<3ANDN
Y<21ANDY(1)<21 THENNY=21: PUTSPRITE1,(0,21
7): T(1)=T(1)-KL+1: IFT(1)<0 THENFORJ=0T04:
BX(J)=X(1): BY(J)=Y(1): BV(J)=RND(1)*4-2: B
W(J)=RND(1)*4-2: NEXTJ: BT=6: Y(1)=21: PUTSP
RITE2+I,(0,217): BP=BP+1+1*3: GOSUB39
26 IFED=1ANDY(0)=21GOTO44
27 IFY(1)<21ANDABS(X-X(1))<2ANDABS(Y-Y(1)
)<2 THENCOLOR,,8: HP=HP-35: GOSUB37: X(1)=X
(1)-V(1)*8: COLOR,,1
28 IFX(1)>62ORX(1)<2 THENY(1)=21: PUTSPRIT
E2+1,(0,217)
29 NEXTI
30 IFBT=0GOTO32ELSE BT=BT-1: FORI=0T04: PUT
SPRITE31-I,(SX(BX(1),BY(1)),SY(BX(1),BY(
1))),15-BTMOD2,21+BY(1)*3: BX(1)=BX(1)+BV
(1): BY(1)=BY(1)+BW(1): IFBX(1)>60 THENBX(1)
=60ELSE IFBX(1)<3 THENBX(1)=3ELSE IFBY(1)>
20 THENBY(1)=20ELSE IFBY(1)<0 THENBY(1)=0
31 NEXTI: IFBT=0 THENFORI=0T04: PUTSPRITE31
-I,,0: NEXTI
32 FORI=0T03+KL: IFY(1)<21 THENPUTSPRITE2+
1,(SX(X(1),Y(1)),SY(X(1),Y(1))),15,14+Y(
1)*3-32*(V(1)<0): NEXTI ELSENEXTI
33 IFHS>0 THENPUTSPRITE26,(SX(HX,0),SY(0,
0)-11),15,30+2*(HS>1): IFABS(X-HX)<2ANDY=
0 THENGOTO40ELSE IFHX>55ORHX<0 THENHS=0: PUT
SPRITE26,(0,217)
34 GOTO list
35 X=X-1: NX=NX-1: FORI=0T03+KL: X(1)=X(1)-
1: NEXTI: BX=BX-1: P=(P+4)MOD5: X1=X1-1: HX=H
X-1: IFX1<55 THENRETURNELSE X1=55: PX=PX+1: J=
VAL(MIDS(MS,PX+1,1)): IFJ>0 THENHX=55: HS=J
: RETURNELSERETURN
36 X=X+1: NX=NX+1: FORI=0T03+KL: X(1)=X(1)+
1: NEXTI: BX=BX+1: P=(P+1)MOD5: X1=X1+1: HX=H
X+1: IFX1<55 THENRETURNELSE X1=0: PX=PX-1: J=
VAL(MIDS(MS,PX+1,1)): IFJ>0 THENHX=0: HS=J:
RETURNELSERETURN
37 LINE(7,20)-(241,27),15,B: LINE(8,21)-(
240,26),1,BF: LINE(8,21)-(HP,26),15,BF: IF
HP=>8 THENRETURN
38 FORJ=0T099: COLOR,,(JMOD2)*8: NEXTJ: FOR
J=0T09999: NEXTJ: FORJ=0T099: PUTSPRITE0,,
(JMOD2)*14+Y*3: FORK=0T0J^2/3: NEXTK: NEXTJ
: FORJ=0T09999: NEXTJ: END
39 BP=BP+(BP-240)*(BP>240): LINE(7,40)-(2
41,47),15,B: LINE(8,41)-(240,46),1,BF: LIN
E(8,41)-(BP,46),15,BF: LINE(KL*40,41)-(KL
*40,46),15,,XOR: RETURN
40 IFHS=1 THENIFHP<239ANDBP>8 THENHP=HP+2:
BP=BP-1
41 IFHS>1ANDKL=HS ANDBP=>KL*40 THENBP=BP-
KL*40+8: KL=KL+1: IFKL=7GOTO43
42 GOSUB37: GOSUB39: GOT034
43 COLOR,,15: T(0)=99: X(0)=31: Y(0)=20: ED=
1: GOT042
44 FORI=0T099: COLOR,,15+(IMOD2)*15: FORJ=
0T0500: NEXTJ: NEXTI: FORI=0T02000: PUTSPRIT
E1+(IMOD31),(0,217): NEXTI: FORI=0T0109: LI
NE(1,I)-(255-1,212-1),1,B: NEXTI: SCREEN0:
PRINT"Time record : ";(T2*8)+(T1/32)
45 END

```



『MSXマガジンプログラムサービス8月号』に収録予定のプログラムを紹介しよう。

まず、ソフコンのコーナーでは第3席入選作品「Castle Night」が収録されている。これは、ダンジョンの中に落ちている爆弾などのさまざまなアイテムを拾い集めて、奥に潜むボスキャラを倒すことが目的のアクションRPG。ちなみに作者の小村勝也さんは過去にも「Devil Hunter」という作品で入選した経歴があるだけに、実力は折り紙つき。今回の作品も期待を裏切らない内容になっている。

「TOOLS 徹底活用法」コーナーの今月の収録作は「COMBIN.COM」。MSX-DOS、DOS2の両方で実行可能な、高速BSAVEコマンドだ。本

誌に詳しい使用方法が書かれているので、そちらのほうをよく読んで上で活用してほしい。

また、『人工知能うんちく話』ではコンピューターとの対話プログラム「TALKMAN 2」を収録。これは'89年の4月号に掲載されたプログラムの改良版。最初のうちは味気ないやりとりが続くんだけど、そのうちにコンピューターが思わぬリアクションをすることがあって、笑わせてくれるのだ。

それから、「音楽のこころ」リストコーナーでは「こころのコンテンツ大会」と題してなんと一挙に11本ものプログラムを収録している。このほかショートプログラム4本や、ラッキー先生のプログラムなどが収録される予定だ。

## TAKERUで購入する場合

『MSXマガジンプログラムサービス8月号』は、TAKERUにて販売中だ。価格は2000円[税込]。なお「MSXディスク通信」のころからのバックナンバーも販売中で、価格は'90年10月号(創刊号)から'91年4月号までが3000円[税込]で、5月号以降が2000円[税込]となっている。

さて、TAKERUでは現在、「TAKERU CLUB」の会員募集キャンペーンを行なっているとのこと。会員になると購入したソ

フトの詳細マニュアルが自動的に送られてくるなど、さまざまな特典があるそうだ。特典の詳しい内容については巻末のTAKERUの広告を参照するか、下記の住所まで問い合わせてみてね。

### 問い合わせ先

〒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 .....MSX 2(VRAM128K)以降
- メディア .....3.5インチ2DD
- 価格 .....2000円[税込]

## 直販を利用する場合

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、価格については、プログラムサービスが2000円[税込]、ディスク通信が3000円[税込]となっております。

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む場合や、郵便小為替

を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、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  
Mマガプログラムサービス係  
☎ 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マガジンプログラムサービス
- 年○月号を希望します。
- 数量は1個。2000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

### ●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

表面		裏面	
<p>払込金受入票</p> <p>東京 4   161144   全額   ￥2000</p> <p>記入者名: 株式会社アスキー</p> <p>郵便番号: 107-24</p> <p>払込人住所氏名: 東京都港区南青山6-11-1 青山太郎</p> <p>金額: ￥2000</p> <p>各票の印欄は、払込人において記載してください。</p> <p>記載事項を訂正した場合は、その箇所を訂正印を押してください。</p> <p>この用紙は、機械で処理しますので折り曲げないようにしてください。</p>		<p>郵便振替払込金受領証</p> <p>東京 4   161144</p> <p>株式会社アスキー</p> <p>〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 青山太郎様</p> <p>金額: ￥2000</p> <p>この受領証は、郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。(郵政省)</p>	

裏面

ここには、何も記載しないでください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

MSXマガジンプログラムサービスの  
○年○月号を希望します。  
■数量は1個です。よろしくお願ひします。

右の欄は、機械で使用するので  
通信文を記載したり、汚したりし  
ないようにしてください。

●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。



# 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、内容の問い合わせには一切応じられません。交渉は直接当事者間で行ってください。
2. このコーナーを利用しての取引は、トラブルのないよう誠意をもって行ってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の

売ります 買います 応募用紙

※自分が応募するコーナーを必ず、はっきりと○で囲んでください。

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

※掲載先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

- パナソニックMSX2+、FS-A1WSXを2万5000円で。箱、説明書、付属品付、完動品。多少傷あり。〒047-02 北海道小樽市銭函2-45-4-203 織田和憲
- フリーコマンドーⅡ 黄昏の海域を8000円で。箱、説明書付。〒322 栃木県鹿沼市縦山町307-2 嶋田昌己
- 提督の決断、信長の野望・全国版をまとめて1万1000円で。箱、説明書付。〒168 東京都杉並区上高井戸2-11-42 中尾 昭
- アイワのデータレコーダーDR-20(箱、説明書付)、ケーブルをまとめて3000円くらいで。〒791-11 愛媛県松山市津吉町1-23-4 森田重樹

- パナソニックMSX2+、FS-A1WX、ソニーのプリンターHBP-F1C、サンヨーのモニターCMT-145F、マウス、HALNOTEをまとめて8万円くらいで。〒229 神奈川県相模原市淵野辺2-1-30-102 長友俊信
- FMPACを5000円以上、釣りキチ三平・ブルーマリン編を1500円、激突ペナントレースを500円で。箱、説明書付。〒945 新潟県柏崎市関町6-5 金子泰二
- サンヨーのモニターCMT-145Fを3万円くらいで。〒601-11 京都府京都市左京区静市静原町732 西島大輔
- サンヨーMSX2+、WAVY70FD2を3万5000円で。箱、説明書付、新品同様。〒904-22 沖縄県具志川市字具志川13512松原団地2-401 神田裕也

- R-TYPE(説明書なし)を2000円、アレスタ(箱、説明書付)、ファンタジーゾーンⅡ(説明書なし)を各1500円で。〒567 大阪府茨木市南安威2-9-24-502 田中俊二
- 提督の決断を8000円、フリーコマンドーⅡ 黄昏の海域を6000円、まとめてなら1万2000円で。すべて箱、説明書付。〒891-01 鹿児島県鹿児島市谷山塩屋町702-28-628 濱田貴志
- パナソニックMSX2+、FS-A1WX、激突ペナントレース2、テトリスをまとめて4万円で。すべて箱、説明書付。手渡しできる方。〒849 佐賀県佐賀市兵庫町大字若宮2436 傍示唯生
- ドラゴンクエストⅡを2000円で。新品同様。〒519-36 三重県尾鷲市大字南浦1472-13 吉田臣志

## 買います

- 三國志を5000円、三國志Ⅱを7000円、水滸伝・天命の誓いを5000円、ディスクドライブを1万円以下で。すべて箱、説明書付希望。〒041-11 北海道亀田郡七飯町字大川177-30 小沢嘉人
- パナソニックMSX turbo R、FS-A1STを6万円以下で。箱、説明書、付属品付の完動品希望。〒969-02 福島県西白河郡矢吹町新町137-2 富永佳広
- FMPACを1万円くらいで。箱、説明書付、完動品希望。〒328 栃木県栃木市日ノ出町5-1 高島重樹
- テトリスを3000円以下、激突ペナントレース2を3000円以下で。〒331 埼玉県大宮市飯田新田400 RC4-302 小林秀治









MSXとパソコン通信は、相性ピッタリのベストマッチング。パソコン通信の楽しさを知ったら、もうやめられない、とまらない。そんなわけで、次号は、ひさびさのパソコン通信ネットワーク特集だ！

## 9月号は8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<br>清水早百合 高橋 敦子<br>菅沢美佐子 山下 信行<br>福田知恵子 都竹 喜寛<br>林 英明 奥山 浩幸<br>制作スタッフ 荒井 清和 小山 俊介<br>浜崎千英子 井沢 利昭<br>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<br>吉田 武 木村早知子<br>長瀬ゆかり                                                                                         |
| 編集協力   | 森岡 憲一 小林 仁<br>吉田 孝広 吉田 哲馬<br>戸塚 義一 大庭 聖子<br>泉 和子 東谷 保幸<br>栗原 和子 三須 隆弘<br>鹿野 利智 遠藤 正志                                       |
| 制作協力   | 成谷実穂子 筒井 悦子<br>スタジオB4 CYGNUS<br>古川 誠之 高島 宏之<br>吉田 大介 深坂 憲一<br>辻 秀和 白川 千尋<br>小島 伸行 野島 弘司<br>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<br>なかのたかし 水口 幸広<br>及川 達郎 石井 裕子<br>新井 孝代 池上 明子<br>米田 裕 赤山 寿文<br>横山 宏 加藤 直之<br>林 幸蔵 三崎 昌子<br>みんな☆なお 鳴海 優道<br>望月 明 |

### 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時までお願いいたします。







# 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、ガンと速い。



SEED OF DRAGON  
開発元 リバーヒルソフト

**ターボRの実力②**

PCM録音/再生機能内蔵。なんとMSXが、コトバをしゃべるのだ!

**ターボRの実力③**

MSX-DOS2搭載、メインRAM 256KB。これは驚異の頭脳だ。

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

## A1ST

パナソニック **MSX Turbo R** パソコン  
FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来の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。▶音声ガイド機能で録音できるPCM録音「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応(別売通信セット使用)。

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8月1日発行 第9巻 第8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  
小島文隆

発行所

株式会社アスキー

107-24 東京都港区南青山6-11-1  
スリーエフ南青山ビル

03-3796671  
03-3796611  
03-3796611

(大代表)

特別定価

550円(本体534円)