

昭和63年10月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第10号(通巻19号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

特製ディスク・ステッカーつき



●NEW

ぎゅわんぶらぁ自己中心派
ソーブランドストーリー
ラスト・ハルマゲドン
アウトラン
不思議の壁
ガリバー
エグザイル
クインプル
アルギースの翼

●ATTACK
〈超最新情報〉

サイオブレード
スナッチャー
めそん一刻・完結篇
琥珀色の遺言

〈全16ページ特大折り込みマップ〉

王家エルギーザの封印

ザ・リターン・オブ・イシター

●LIST
ゲーム

プログラム12本

●秘情報満載

〈激ベナ大会・全国版〉
〈ついに開催される!〉

ゲーム十字軍

1988

OCTOBER

390YEN

10

BASIC プログラミング ツール

マニュアル
ぶあつい教科書なんていない! ゲームをつくるためのカンタン(基礎)プログラム

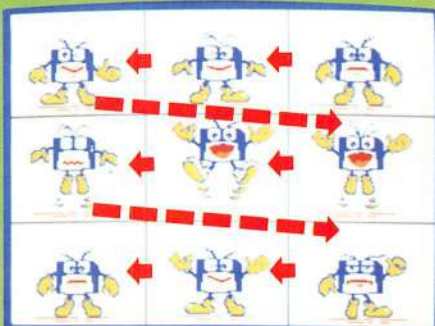
① グラフィック切り替えアニメ

まずは、自作アニメでミニドラマ。

キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ。あとはディスクがアニメにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!



▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼とコマずつ表示すると……オ!できたぜ、アニメ!



② グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、
なんでも
プリントアウト!

自分でプログラムしたカンタン画面、プリントアウトして残したり、友達に見せたいかな気分。これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。



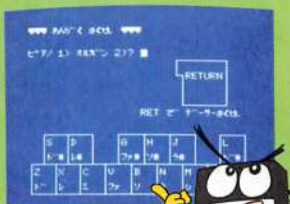
鮮明さを差をつけるなら、HBP-F1プリンタだ!



③ 基本楽器・音階プログラム

ゲームの
BGMは
自分でつくる!

キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる。つまり、好きな曲を「弾いて」、それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!



④ スプライトパターン作成プログラム



カンジンの
キャラクター
づくりも
カンタン!

ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム、8×8ドット、又は16×16ドットの大ききでスプライトをつくり、1ラインごと色をつけることもできる。さ、キミだけのユニークキャラの誕生だ。

▶たとえば、ここに登場する ツール君も、こう描ける。

⑤ カーソル、ジョイスティック、マウス、入カルーチン

そして、キャラクターを
自在に動かせ!

ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム。さっそく、自作のキャラクターを画面せしと 集れさせてみよう。



⑥ シューティング プログラム

さ、いよいよ
シューティングの
術だ。

自在に動きまわる敵キャラを、攻撃するプログラム。④でつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう。ミサイルが当たると色が変わる/タマを撃つルーチンと、当たり判定のルーチンが習得できるハズ。マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしながら、迫力シューティングにきりかえることもOK!



ゲームで遊ぶか。ゲームをつくるか。ますます身近な、

ゲームの新機軸。

ゲームは、遊ぶ時代からつくる時代へ。ソニーのヒットビット。

ゲーマーの君も

今日からプログラマー!



グラフィックエディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE

ゲームのタイトル、背景、ゴリにコッて、自慢しよう。



紙の上に描くのと同くらいカンタン。スクリーン5~8までサポート。色づかいも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮小、反転、移動、複写と、まさにやりたいホウダイ。GE(グラフィック・エディター)として、まさに最高の機能を誇ります。もち、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームのさまざまなグラフィックスとして使えるのだ。



←こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしたい。ウデしたい。



特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

① SOCCER(サッカー)

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる。なかなかのスクレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ! (右はプログラム・リストの一部)



② スクーター

右画面のコース上を8の字型にスクーターを走らせ、スピードと運転技術を競うゲーム。スクーターは左右のカーソルで選べる。スクーターの性能によって操作が難しくなるので注意。グラフィックエディターなどを使って画面の絵を自分で作って楽しんでみようぜ。



③ キャリーフルーツ



「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵も面白い。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全面クリアできるか。



④ 奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)



チャオをカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ。'グラフィカル神経衰弱'ゲーム。中身がことごとく、不思議な奇跡がおこります。

⑤ ZIG

(プログラム・リスト掲載) テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間'悪魔退治'ゲーム。

これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク
●目ざまし時計●ディスクコピー●関数グラフ●MSX-DOS●ベーシックファイラー

ディスク内蔵で 49,800円のオドロ機だ。

MSX2 HITBIT

F1XDMk2

9/21 新発売

●2DD大容量 3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵●スピコン 連射ターボ・ボス機能●集中インジケータ●10キー付き JIS配列キーボード
BASIC解説書つき HB-F1XDMk2 標準価格49,800円

F1XDMk2に
もれなくついてくる!
HB-F1XDMk2専用ツールディスク
「特製プログラミング
おたすけディスク」

好評



●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ビルカタログMF係へお申し込み下さい。●MSX はアスキーの商標です。

ミュージックセサウルス

君も今日から作曲家

新発売



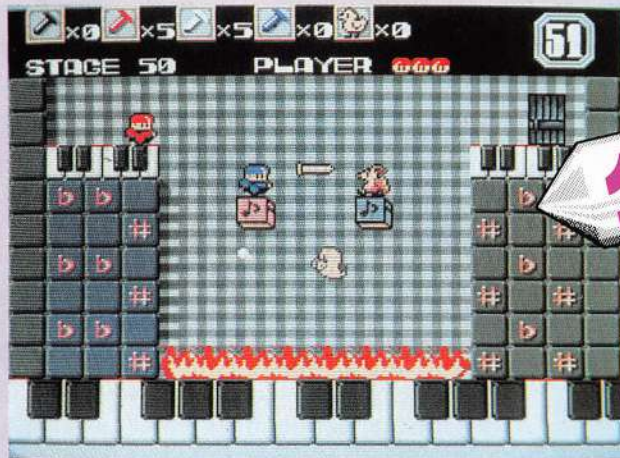
MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール

MSX-MUSIC対応

MSX2 MSX 1xガROM VRAM対応

定価¥6,800

- オリジナルFM音色作成
- オートプレイでビギナーでもブ口並みの演奏
- 楽譜入力による自動演奏も簡単
- 楽譜プロセッサとして単独使用も可能
- マウス対応ラクラク入力



武器はクイ!?

クインプリ

近日発売

DISK版 同時発売 3.5" 2DD

MSX-MUSIC対応

MSX2 MSX 1xガROM・VRAM128K

定価¥5,800

年末発売決定



本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館

ちくてんや とうべえ

— 逐電屋 藤兵衛 —

MSX2 3.5" 2DD

好評発売中! ファミクル・パロディック



MSX2 MSX 1xガROM VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト募集中! 9月末日

ファミパロイラストのマシンと主人公達のイラストを送ってください。入選者には新作ソフトをプレゼントいたします。なお、入選者は12月号当社広告誌上に発表いたします。送り先: BIT2販売株「ファミパロイラスト係」(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは株BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売株へ。

ファミパロイラスト大会 今月の入賞



東京都分寺市 寺尾幸純様



愛媛県伊予郡 香 陽 様



山形県鶴岡市 FPC様

制作/発売元 株式会社BIT2
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 ビット販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

株BIT2正社員募集

● サウンドエフェクト(ミュージック含む) ● キャラクターデザイン ● プログラマー等
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで



FAN SCOOP

★4大AVGの開発状況に迫る! **最新情報!**

アニメ処理された画面とドラマチックなストーリーが魅力!



サイオブレード 6

コナミ初のディスクゲームは退廃した未来が舞台



スナッチャー 9

シリーズ最終回はほのほのといいかんじのお話

めぞん一刻 完結篇 さよなら、そして... 11

複雑な人間関係がからむレトロムードたっぷりのゲーム

琥珀色の遺言 西洋骨牌連続殺人事件... 11

FAN ATTACK ★2大ゲームのデータチェック!

全16ページ特別折り込みマップ

パラパラページで全ステージの解き方に迫る!

王家の谷 **エルギーザ
の封印** 12



先月に引き続いて後半64ルームの全データ徹底分析



**ザ・リターン・オブ・
イシター** 〈後編〉 27

コンテスト・ノミネート作品発表第1回

ファンダム 43

●1画面7本+ほか4本+スペシャル1本

はじめてのファンダム 53

MSXの音楽とサウンド 74

ファンダムハウス 76

激ペナ大会本番です。6ページも占領しました

ゲーム十字軍 98

●ほっとMILKTURBO、イースII、ファミリーボクシング、ヤシャ...ほか

特製ディスク・ステッカーつき♡

FAN NEWS ★強力新作9本を楽しく紹介



P.30



P.32



P.34



P.40

モンスターが主人公の **ラスト・ハルマゲドン** 30

マンガを忠実に移植した **ぎゅわんぶらあ** 32

軽くBGMを流しながら **アウトラン** 34

古代文字を解読しながら **アルギースの翼** 36

童話のストーリーを **ガリバーポセイドン** 37

クイを投げて、乗って解く **クインプル** 38

イスラムを舞台にした **エグザイル** 39

ナンパしてみつがせて **ソープランドストーリー** 40

ちょっとヘンでエッチな **不思議の壁** 41

ルンルン気分でキャピキャピッと情報通

情報 **FFB** ファンファンボックス 106

おもちゃ箱 **FFB** ファンファンボックス

●ついに出た「MSX2+」の新機能.....ほか

FAN STRATEGY

蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン 77

●じょうずな英雄の作り方/女心と秋の空.....ほか

THE LINKS INFORMATION PAGE

●みんなの街「A1クラブ」のすべて//

FAN RADAR

FMバック+シンセサウルス 112

●MSX-MUSICのFM音源に迫る

ON SALE ●今月は7月15日から
8月14日まで 114

COMING SOON

●グレイテストドライバー/ゼビウス~ファードラウト 伝説/暗黒神話/テラ
クレスタ/ザ・ゴルフ/秘録首斬り館~逐電屋藤兵衛/孔雀王/ディスクステ
ーション創刊号

MSX新作発売予定表 119

●今月は8月29日現在の情報

FAN CLIP ●FMバック 松下電器産業・平賀和明氏... 120

読者プレゼント ●掲載ソフト60本プレゼント 82

うわさの4大AVGの開発状況とストーリーをキャッチ!

アドベンチャーゲーム

AVG

BEST

4

最新情報!!

心に何かを残すAVGのシナリオは、小説にしてもいほど奥が深い。そんなゲームが年末までに4本も発売される。今回はそれらの開発秘話、開発状況とストーリーに迫ってみた。

- 1.サイオブレード.....6
- 2.スナッチャー.....9
- 3.めぞん一刻 完結篇.....11
さよなら、そして...
- 4.琥珀色の遺言.....11
西洋骨牌連続殺人事件

T&Eソフトが

静止したままの画面がほとんどないことや主人公が2人いる設定など、話題がいっぱいの『サイオブレード』。西暦2113年から始まるデモ画面の背後には、長くついで引きこまれてしまうバックストーリーがあった。

T&Eソフト

☎052-773-7770

12月上旬発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

ひさしぶりに作ったAVGの開発のお話

開発部の中島健二さんに聞く

しばらくAVGを発売していなかったT&Eソフトへ行き、「サイオブレード」開発スタッフ代表の中島さんに、開発の動機や苦労話などを語ってもらった。「AVGを発売したのはもう4年ぐらいまえ。今回の開発のきっかけは、年の始めに『今年は全部のジャンルのゲームを開発、発売しよう』と決めたことがだいいち。それと長年AVGがこうなったら最高のものに……みたいに暖めていた思いがあって、実行に移す機会でもあったというわけです」

プログラマが3人と、デザイナーが2人、そして監督役の中島さんの6人で開発しているそうだ。分担で開発するわけだ。「あらすじをボクが考えて、矛盾点や意見をみんなが出し合い、あらためてゲームのシナリオを作ります。まだ開発中なのでその作業は続いています」

シナリオは今年の始めから、画面は4月から半年ほど、音楽は3か月ぐらいの期間で作ったという。

「じつは3月に完成したシナリオがあったんですが、宗教がからんで話がむずかしくすぎるため



◎とてもわかりやすくゲームの説明してくれた。紳士的なものごとで語る中島さん

ボツになったんです。新しく作った『サイオブレード』も容量に収まらないため、画面の原画も500枚ほどあった中から採用されたのは300枚ぐらい。音楽は2、3曲がボツになりました」

クラシックをアレンジしたBGMが12曲入る予定。また、地上と宇宙船の中で進行するのは、画面と話の展開に変化をつけたからだろう。ところで、『サイオブレード』のテーマってなんだろうかと。

「文明が発達して兵器などが出てくると、必ず何かをたくらむ黒幕も出てくる。で、事件に巻きこまれる人達がいちばん悲劇になるんじゃないかと」

ちょっとイミシンな言葉でした。次のページからストーリーのプロローグ部分を紹介しよう。

放つAVGは、こまかいアニメ処理!

PSY-O-BLADE

サイオブレード

セプテミウス2

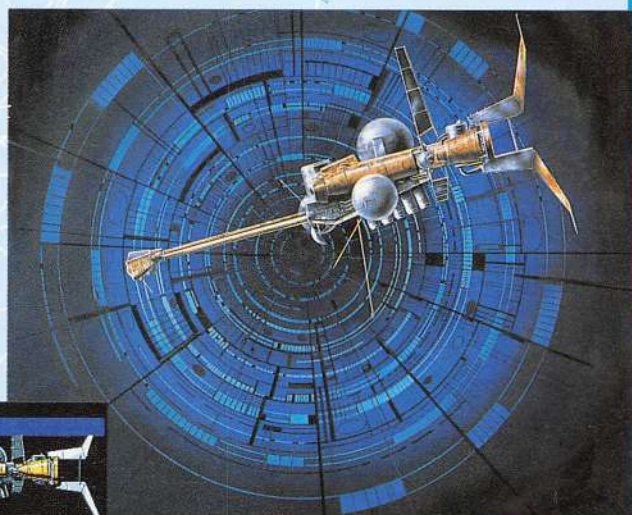
核戦争終了後の世界に 未来を求めて……

● 人類の夢をのせて太陽系外へ

最も恐れられていた核戦争が起きた。人類史上始まっているの大惨事に、あらゆる建物が破壊され、すべての生き物が死に絶えたように見えたが、わずかに南半球に住む人々は生き残った。残された人々の課題は、高度な文明を保ちつつ、なんとか生きのびて子孫を絶やさないようにすることだった。何年かの歳月が流れ、統一政府ができた。政府は、核によって汚染されてなかなか復興のめどが立たない地球よりも、もっと安全な星、木星に移り住む方針を打ち出した。木星に建てた居住コロニーは、想像したより住みやす

く快適なものだった。やがて木星の居住コロニーも人員オーバーになることを予測した政府は、太陽系外まで範囲を広げ、人類が適応できるような惑星を探すため、宇宙産業に莫大な金を投資していった。

西暦2031年、まずは恒星無人探査艇セプテミウス1が、地球から約6光年離れたへびつかい座のバーナード星系へ、木星のEUROPA基地から発進した。これはランバージャック計画といい、深刻な人工増加問題を解決する糸口を見つけるための、調査だった。光速の13パーセントまで加速したセプテミウス1は、約46年かかってバーナード星系に接近し、画像をおさめることに成功した。この映像資料はマイクロウェーブに乗って、56兆キロの暗黒空間を飛び、2083年初頭に政府のもとへ届いた。予想どおり、この恒星は数個の惑星を持っていた。なかでも第3惑星には、太陽系でも地球にしか存在しない緑の大地と母なる海があった。人々は歓喜した。ランバージャック計画は成功したのだ。



● あすへの希望を積んだはずだったのに……。メインコンピュータのラクーンが、まるで病原菌に侵されたように壊れていく

● セプテミウス2を発進させたのだが

ランバージャック計画の成功に気をよくした政府は、今度は有人探査艇を第3惑星へ飛ばす計画を立てた。本格的な調査に乗り出したのだ。乗船員として、優秀な科学者のジーン・ドナン、アーサー・ドナン夫妻が政府によって選ばれた。有人探査艇セプテミウス2は、平均加速度1.8Gで光速の65パーセントのスピードで進むため、セプテミウス1よりずっと速く、約28年で往復できるのだ。メインコンピュータのラクーンは学習能力のあるニューロコンピュータで、どんな危機にも的確な判断を下せるものだった。900日分の夫妻の居住ユニットを乗せて、調査が終わりしだいセプテミウ

ス1を追い越して帰還する予定だった。西暦2083年、木星・EUROPA基地をあとにした。西暦2101年、ついに第3惑星に着陸成功! そこから夫妻の送ってくる画像は鮮明で、とても8年前に送ったものとは思えなかった。調査を終えた夫妻はコールドスリープカプセルに入り、帰還途中の眠りについた。そして減速期に入って247日め、冥王星から200億キロの地点でラクーンに異変が起きた。突然航路をはずれて政府にショッキングなメッセージを送ってきたのだ。「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損……」そしてあとには、言葉にならない文字や数字のられつが続いた。

キース＝
マクダネル

ヒューイ＝
マークフィールド



● 宇宙省特別航宙士。宇宙船で活躍する



● 連邦情報局工作員。地上での主人公

事件に巻き込まれ 犠牲になる人々

ラクーンの故障と博士の誘拐事件

ラクーンのメッセージは地球政府へ届き、解読のためにワシントンD.C.の情報局に送られた。だが、ラクーン的设计者でただひとり解読できると思われるブルーノ=シュルツ博士は、奇しくも行方不明になっていたのだ。西暦2113年の5月6日、セプテミス2の救助のため、

キース=マクダネルを含む救助隊員8人を乗せた高速救助艇キャサワリーが派遣された。5月11日、情報局長官と作員のヒューイ=マークフィールドは、博士がキューバ沖のサウスハチェット島の北部に捕らえられていることを知った。この島には、軍部寄りの東側の本拠地があるのだ。博士誘拐事件は東側の陰謀だと判断した長官は、ヒューイに博士救出を命ずる。

いっぽうキャサワリーはセプテミス2への距離を縮めて、船内へ侵入することに成功していた。

ラクーン故障にはあまりにも謎が多い。「最深心理層に未確認回路侵入……」とはどんな意味なのか。プログラムに組み込まれていない未確認回路とは何を指しているのか。なぜ勝手に軌道はずしてみずみずドナン夫妻を危機におとし入れるような行動を取ったのか。そして、メチャメチャなメッセージには、本当はどんな意味が隠されているのだろうか。

キャサワリーでの救出



↑ かわいい内情を知らずにセプテミス2救出へ、近代的な救助艇だが、どこまでたうちできるか



地上での捜査
無情のまま助けなければ、意外な場所で博士を発見

ソフィア=ノイマン



◎ ニューロコンピュータの技術で、キースの彼女。ラクーン故障の原因をつきとめられればいいのに

フェミニン=ミシェル



◎ 情報分析学者。光ディスクなどの分析が仕事。職業上いろいろと知りすぎてしまい、大変なことに

ロバート=グレン



◎ キャサワリーのリーダーで主席航宙士。指示してくれる

マイケル=フォード



◎ 宇宙機械工学技師。機関室の亀裂を修理しようとして……

ボブ=ハスラム



◎ ナビゲーター。黒人3人は頭もいいし気もいっやつら

さまざまな人間の欲望がからむ

キャサワリーの乗船員たちは、セプテミス2の機関室の後部に亀裂を発見し、中に侵入する。そしてようすがおかしいことに気づく。ラクーンの回路が、さく簡単な通信もできないほどマヒしていること、8階構造の船内の4階から下に行けないこと……。もともとのセプテミス2の目的は、第3惑星の調査と、900日間の滞在のあとに戻ってくるというものだった。それは人類を助けるための計画だったのだ。しかし、太陽系外に出る

ことに目をつけた政府が、ある人物だけに、ひじょうに危険な目的を達成するように命令していたのだ。つまり出発前からセプテミス2の運命は決まっていたのだ。軍部も莫大な資本が動く宇宙産業に手を貸したが、科学者は名を売りたいがために、簡単に人命を犠牲にしようとしている。大切なものを核戦争で失ったことも忘れ、またしても罪のない人達を巻き込もうとするのか……。

これが話題の「アニメ処理」画面だ!

『サイオブレッド』の特長のひとつに、アニメ処理の画面が100シーン以上というのがある。T&Eソフトで実際に見てみたら、やっぱりよかった。人や車や宇宙船の動きがきれいに見えるし、振り返ったり手袋

をはめたり機械を操作するシーンなんか、特に効果満点だった。アニメ処理の画面は、アニメを作るのとはほぼ同じ要領で開発している。下の写

真はブラスターをかまえて撃つまでの一連の動きで、左から右にちよつとずつ絵がらが変わっていくのでわかる。こんなかんじにひとコマずつ

書いた原画の上からペンみたいなものなどでなぞって、画面に取り込む。この作業を繰り返して1シーンの動きができる。とても根気がいるのだ。



◎ デモ画面で、主人公のキースがブラスターを撃つシーン。初めて見ると、また見たくてリセットしちゃう。デモ画面の人物紹介はみんなアニメ処理されている

2 コナミ初のディスクソフトは退廃した近未来が舞台



SNATCHER

スナッチャー

コナミ
☎03-264-5678
11月下旬発売予定

媒体	2D (専用サウンドカートリッジつき)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

冬になると現れる謎のバイオロイド、スナッチャー。そしてそれを追うジャンカー達……。ゲ

ームの舞台は54年後の神戸。では、そのネオ・コウベ・シティはどんな都市なのだろうか？

初めてのディスクソフトを開発してみたのお話

● 宣伝担当・浅田茂さんに聞く

ディスクソフトを開発するのは初めてというコナミ。宣伝担当の浅田さんにインタビュー。



いつも元気な浅田さん。開発者に代わって答えてもらった

「初のディスクソフトをAVGにしたのは、壮大なストーリーのものを出したかったので。開発は去年からスタート」
開発スタッフは全部で20人だそう。ところで、スナッチャーのことをサイバーパンク・アドベンチャーと呼ぶのは？
「現実起きてもおかしくないシナリオだからです。単にSFと呼ぶと、すべてが架空のものという感じになっちゃうでしょ」

● 専用サウンドカートリッジつき

スナッチャーはディスクソフトだけれど、ディスクといっしょに「専用サウンドカートリッジ」というものもついてくる。このカートリッジをスロットに差し、ディスクをドライブに入れる。ゲームをプレイすることになるわけだけれど、いったいこのカートリッジはどんなものなんだろう。
「スナッチャー専用に開発したSOCC(サウンドクリエイティブチップ)と64KバイトDRAMを1つのカートリッジにまとめたものなんです」

SRAMじゃあない。DRAMとはダイナミックRAMの略
©コナミ

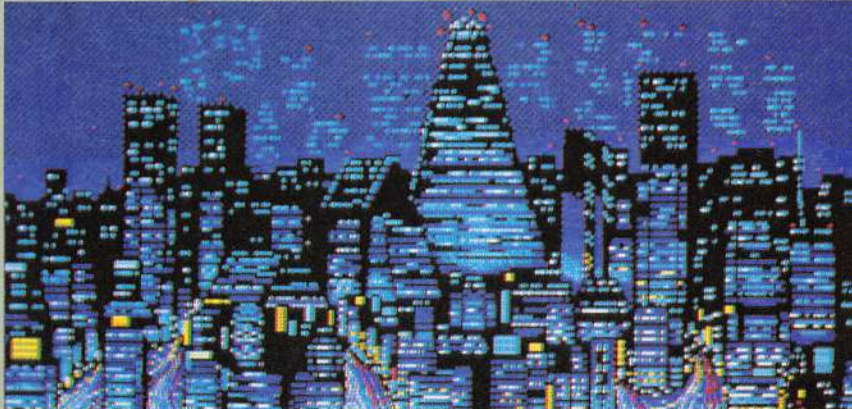
で、MSX本体に入っているRAMと同じ種類のものなのだ。
「ディスクソフトは、ディスクを読む回数が多いと、BGMのテンポが遅れたり、表示に時間がかかったりしがちなんですが、スナッチャーではこのDRAMを利用して、ディスクを読む回数を最低限におさえています。だから、ゲームの展開はスムーズだし、BGMのノリもくすれないんです」
つまり、気分よくプレイするための快適カートリッジというわけだ。

細菌兵器により、人類は死滅するかに見えた

● モスクワの事故は世界情勢を変えた

1991年6月6日、モスクワのチェルノートン研究所で、開発中の細菌兵器が大気中に漏れるという大惨事が起きた。この考えられないような事故で、東欧諸国、ユーラシア大陸の約80%の生物が死滅した。上昇気流に乗ったこの細菌は、半年後にアジア大陸を襲うはずだったが、突然変異によって無害になり、アジア大陸は救われた。その後、広大な無人の地となったシベリア地区は国連によって管理され、50年間は他国から干渉されないように国連の中立国となっていた。

大惨事をきっかけにワルシャワ条約機構は完全に崩壊し、世界の勢力はNATO軍と中国軍とに二分されていた。中立のシベリア地区をめぐる緊張が続いた。2005年の8月24日、NATO軍と中国軍との間に、第3次世界大戦が起きた。2006年の2月14日、NATO軍の大勝であった半年間の戦争に終止符が打たれた。大惨事と大戦で土地をうばわれた10万人近い中国人は、5回に渡り日本へ移民してきた。日本になじめない移民たちは、やがてネオ・コウベ・シティを徘徊するようになった。



◆シティの夜景。1990年代に神戸を支えていた鉄鋼や造船産業に代わり、ロボットエレクトロニクスとバイオテクノロジーが産業の中心に。日本人は30%ほどしか住んでいない

2042年のネオ・コウ シティは疲れきっていた

世界最大の犯罪都市……

中国からの移民を受け入れたのをきっかけに、世界各国からさまざまな人種がシティに入ってきた。市民の治安はシティを統制するニューロン・コンピュータ、アルファビルによって管

理されていた。ただし身分証明を持っていなければ、コンピュータにデータを入れられない規則になっている。だが、実際にはデータ未登録の人間が半分を占めているのが現状で、残る半分の人達は管理の手を逃れて住んでいるのだ。未登録者たちは情報集積統制外地に住み、ここでは闇市や闇ルートが日常化して警察権力の及ばない犯罪の巣となっている。また、人工河川のイナ川を境にして、南と北の



↑ジャンカー本部内の廊下は、高速で動くムービング・ウォーク

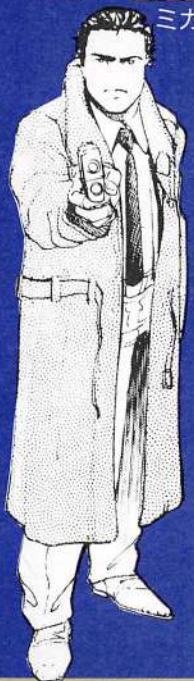


↑2020年に建てられたコナミオムニビル。高さ630メートル。シティの高層ビル建築の見本になる

↑ジャンカーのオペレーター兼受付。犯罪心理学の専門家だ



ミカ=スレイトン



メカニックルーム



ギリアン=シード

↑主人公はこの人。ジャンカーのうでき捜査員。モデルの娘と別居中の妻がいる。妻とギリアンは、なぜか3年前からの記憶をなくしている

ランダム=ハジル



↑すこ腕のバウンティ・ハンター。これまでにスナッチャーを3体も処理(殺している)。しかし、彼に関しては秘密につつまれている



エア・フィン

↑空対力学を応用したサーフィン。若者の間で流行っている

貧富の差がさまざまないさかひや問題を起こしている。

シティの交通もまた、市民と同じようにアルファビルで管理されていた。アルファビルの管理は交通に関しては完璧で、道路、幹線、水路、航路のすべての秩序を保っていた。これによって交通事故は激減した。

突然現れたスナッチャーにとまどう

最初にスナッチャーが確認されたのは、2039年に起きた航空機事故の後の死体の山の中からだった。焼けあとに残った機械でできたような人間の形をしたもの……。鑑識も見たことがない死体らしきものを持ち帰ろうとするが、失敗に終わった。次の事件はすぐに起きた。惨殺死体で発見された市長が、翌日の会議に参加しているのを不信に思った警察が調べてみると、無機体のバイオロイドだったのだ。本体と同じにばけるバイオロイド……。相当な科学力を持つ者が作ったものなのか、またはまったく未知の存在する生命体なのか、誰もその答えを出すこと

はできなかった。これを発端として、世界各地でスナッチャーにからんだ事件が多数発生した。始めのころは極秘に捜査をしていた政府も、事態が悪化してきたために、2042年の8月、対スナッチャー特捜隊「ジャンカー」を結成した。ジャンカーは、指揮官とメカニック、オペレーター、そして捜査をするランナー、ランナーにつくナビゲーター、鑑識員までそろえた完璧な組織だった。また、警視庁では市民の協力を仰いでバウンティ・ハンター(賞金かせぎ)なる制度を考案した。名前のおりにスナッチャーを倒した人に賞金を支払うという大胆なものだった。これは選挙権を持つすべての市民に対して出した制度で、手続きさえすればすぐに登録された。プロフェッショナルの集団ジャンカーと、捨て身で戦おうとするバウンティ・ハンターは、真剣にスナッチャーに立ち向かおうとしていた。はたしてシティに明るい未来はあるのか。

局長室



↑モニターには本部内とナビゲーターからの情報がリアルタイムに映し出される

↑ジャンカーが使用する武器と装備はここで設計、開発、制作される。壊れたら修理もOK。普段は少数のメカニックマンと作業用ロボットがいる

3 ファンをやきもきさせつつ、ようやく完結

めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして……～

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
9月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	7,800円

さよなら惣一郎さん そして五代くんと……

9月下旬の発売に向けて、ゲームはほとんど完成状態だ。開発では、最終のバグチェックをしている最中とのこと。さて、この完結篇では、五代くんと響子さんがついに結婚しちゃうかも！ それでは、それまでの2人のなれそめはというと……。



④ゲーム画面の全体図。一刻館のみならずにも協力してもらわなくちゃ

一刻館の下宿人の五代は、長いあいだ管理人の響子さんを思い続けてきた。でも響子さんの胸の中には、先立たれてしまった夫の惣一郎さんとの思い出がいっぱい詰まっている。たぶん惣一郎さんは、今でも響子さんの心の中で生き続けているのだろう。いなくなった人とじゃ勝

負にならないけど、五代の気持ちはそれくらいじゃ止まらない。就職も決まったことだし、今日こそプロポーズしようと思っているんだけど、いざ響子さんを目の前にするとなかなかいい出しにくい。考えあぐねて「お



③三鷹夫妻は仲良く買い物。幸せそうな2人と会うと、やっぱりいろいろ考えてしまう



⑤五代の気持ちを知ってるのか、いないのか。響子さんは少し鈍いみたいネ



④夕方まで勤めている保育園には、ヤンチャな子がいっぱい。でも子供はかわいいもん！

れ、響子さんの作った味噌汁が飲みたい」といってみたら、飼犬の惣一郎のエサにしようと思っていた味噌汁を出されるしまつ……。

こんなちくはぐな2人が幸せになる日はくるのかな？



⑥おかあさんと。「おれ、響子さんと結婚するんだ！」なんてね。早く報告できるといいなあ

4 ミステリーAVGの新シリーズ第1弾



美しすぎる館で起きた殺人事件。 タロットカードが示す意味は？

リバーヒルソフト
☎092-771-0328
12月上旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円



④このお屋敷を建てた被害者は貿易商だった。莫大な財産を狙った殺人なのか。画面は98版

J. B. ハロルドシリーズに次ぐ新シリーズは、1920年代がゲームの舞台になる。第1作目の『琥珀色～』は、残念ながらまだMSX版の画面はできていないのだ。藤堂龍之介という名の探偵がシリーズの主人公になる。琥珀館は大正元年に建てられ、当時の西洋館としてはかなりぜいたくなものだった。その当主、

影谷恍太郎が毒殺され、死神のタロットカードが発見される。どうやらタロットカードに事件の鍵があるらしい。藤堂龍之介は事件調査に乗り出すが……。

特別ページのパーフェクトマップでどんだんクリア
すべて解けてもエディットステージが待っている!

王家の谷

エルギーザの封印

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	8K
セーブ機能	パスワード(コンティニュー)*
価格	5,800円
媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード(コンティニュー)*
価格	5,800円

新10倍のシークレット機能にも対応しています。

発売されたからにはすべてを見せる。それも見やすくわかりやすいように。だから、パラパラページを作ってマップを、そして最後の2ページにテクニックをまとめた。

パーフェクトマップの★や★

右ページからはじまるパラパラページには6つあるピラミッドの全60ステージのマップがパーフェクトにかざられている。詰めこみぎみなので、特定のステージのマップを探すにはちよつとしたコツがいる。まずそのステージのあるピラミッドの

はじまりを探し、そこから矢印をたどっていけばいい(こういうところにもパズルっぽさがにじみ出ている)。すべてのステージに下の図のようなデータを付けてある。シミュレーションプレイ(頭のなかで、ああしてこうしてなどと

考える)するときや実際にプレイするときの参考になると思う。ちなみに、ステージの難しさを表す星印は、すでに60ステージすべてをクリアしたプレイヤーが付けたものだ。彼がいうには、とりあえずマップにメモしながらシミュレーションプレイをしておき、それから実際にブ

レイするとスムーズに解けるのだそうだ(彼は3日ほどで全ステージクリアしたのである)。そんなわけで、パラパラページを切り取ってプレイ中のステージが見えるように壁に貼るなどして有効に使おう。

エディットステージで夜が明ける

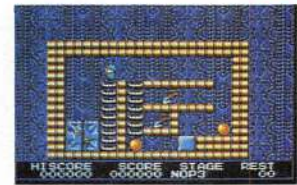
パラパラページのなかには編集部で作成したエディットステージがなんと9枚もある。思いきりアクションというステージから心底パズルというステージ、ほどよい混血児などなど、自画自賛といわれようが、よくできたエディットステージたちだ。これらを、右の連続写真のように入力して徹夜で解くと秋の夜長を楽しくすごせる(はずだ)。これらのエディットステージを作っているうちに、きっと自分のステージを作りたくなる。そうになったら、コナミのエディットコンテストに応募したり、Mファンの「エルギーザ・エディットステージ係(エディットステージをテープやディスクにセーブして、FFBの108ページのあて先まで送ってください)」に投稿したり、いろいろと楽しいことがある。



①はじめにフロアやハシゴを置いて外観を作る



②出口やワナを置き、最後にプレイヤーを置く



③テープやディスク、新10倍にセーブして、実際にプレイしてみる

PYRAMID 1

そのステージのあるピラミッド

ステージ番号

STAGE 1

①マップの上下がつながっているのがミス。ちなみに、スロウマンは16回方向転換すると自滅するのだ

集めるソウルストーンの数(多いほどたいへん)

★

パズルとしての難しさ(最高4つ星)

★

アクションの難しさ(最高4つ星)

★

ちよつとしたヒントなど

そのステージのすみずみまでよく見えるパーフェクトマップ

PYRAMID 1

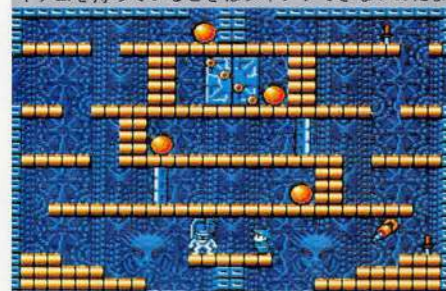
STAGE1 SOUL STONE 4★

マップの上下がつながっているのがミソ。ちなみに、スロウマンは16回方向転換すると自滅するのだ



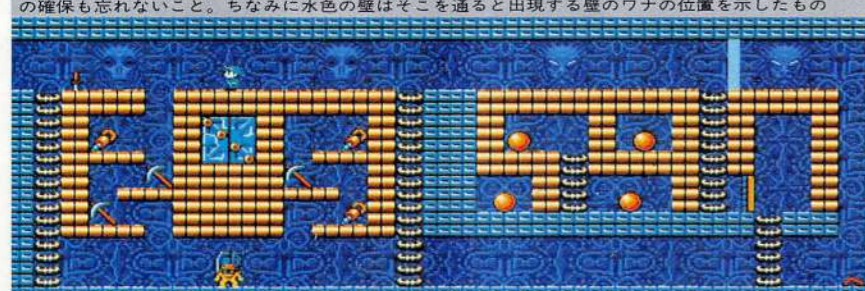
STAGE2 SOUL STONE 4★

上下に加えてマップの左右もつながっている。アイテムを持っているときはジャンプできないのだよ



STAGE3 SOUL STONE 4★

アイテムを手に入れるためにアイテムを使うこともある。使う順番に注意しよう。それから、出口の確保も忘れないこと。ちなみに水色の壁はそこを通ると出現する壁のワナの位置を示したものだ



STAGE5 SOUL STONE 4★

初登場のピョンシーはタイミングが下でくぐり抜けられる。追い詰められたときの必須テクニックだ。1キャラクタ半上にあるアイテムでもジャンプすれば取れる(左下にあるスコップのこと)



STAGE13 SOUL STONE 6★

マップにすると「コナミ」とわかる隠し文字ステージ。ロックロールの協力なしには語れない!



STAGE12 SOUL STONE 6★

ストーンによる足場の確保はもちろん、左端のソウルストーンを取るときの、下から消えて上から降ってくるスロウマンをかすすタイミングが難しい。スロウマンは行き場をなくすと自滅するぞ



超絶技巧エディットステージ①

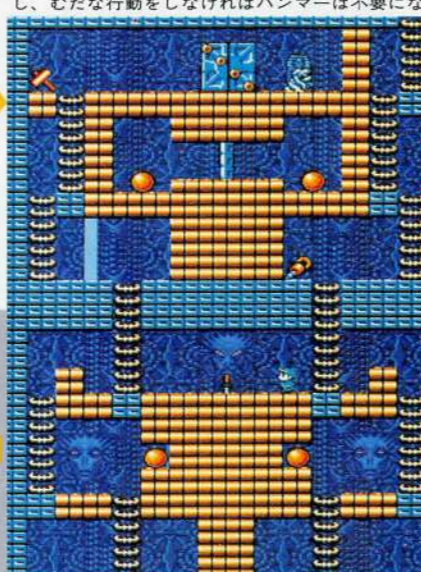


モンスターのいない純粋なパズルステージ。右下のソウルストーンがトリックだ。



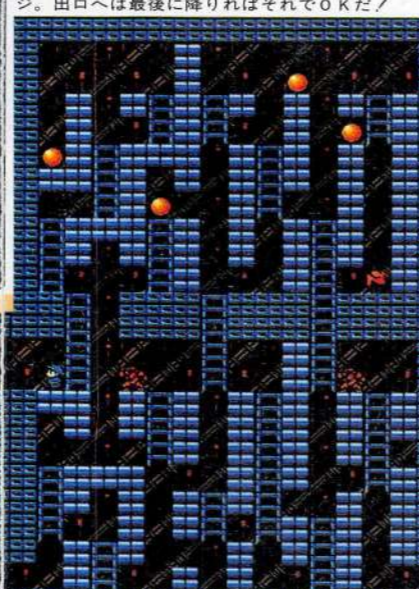
STAGE4 SOUL STONE 4★

回転ドアがどちらから通れるのかをしっかりと確認し、むだな行動をしなればハンマーは不要になる



STAGE14 SOUL STONE 6★

ロックロールがめあられと降り注ぐステージ。出口へは最後に降りればそれでOKだ!



PYRAMID 2

STAGE11 SOUL STONE 6★

いちばん下のほうでピョンシーに追い詰められたときはくり抜けテクニックでかわせばいい!



超絶技巧エディットステージ②

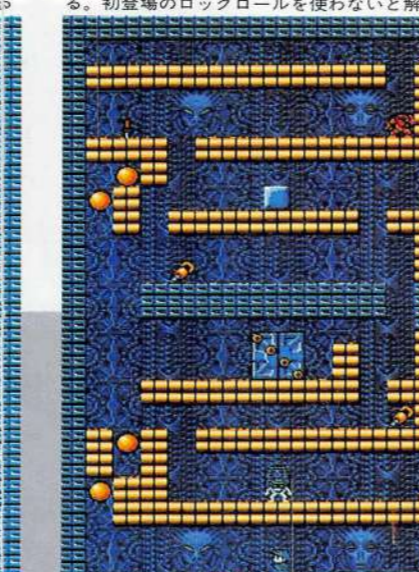


マップの上下左右のつながりを強く意識したアクションステージ。武器がひとつもないので、モンスターに追われたときはかわすしかない。右下のソウル石の取り方には2とおりあるのだ!



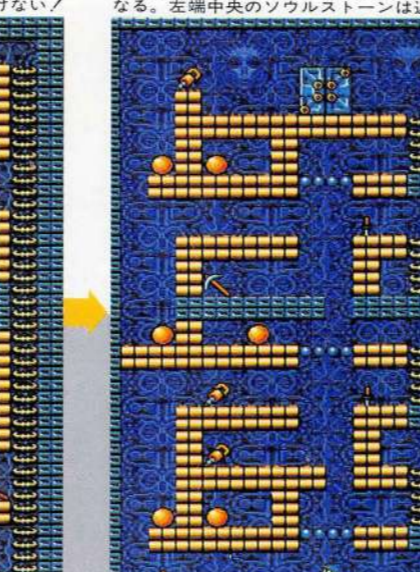
STAGE6 SOUL STONE 4★

モンスターが自滅するのを待つ忍耐力が要求される。初登場のロックロールを使わないと解けない!



STAGE7 SOUL STONE 6★

手順を考えないと2度通ると消える橋のえじきになる。左端中央のソウルストーンは近くで追い存在



STAGE16 SOUL STONE 8★

右下のソウルストーンを取るときはピョンシーが自滅したあとが安全。出口の確保も忘れないで



STAGE15 SOUL STONE 6★

扉へ入るために左右どちら側を揺るのかがすべてを決める運命線。右手をよく見てから判断する



STAGE17 SOUL STONE 8★

扉は真ん中に立たないで開かないので注意すること。そこを考慮すればツルハシを使うときに慎重になるだろう。パズル的にはかんたんなステージなのだけれど、フロウマンのせいで総合的に難しくなっている。回転ドアの通れる方向もちゃんと確認してから行動を開始しないとフロウマンにやられるぞ!



STAGE18 SOUL STONE 8★

目先のソウルストーンが目くらんでヘタに手を出すと命取りになるパズル性の高いステージだ。マップとにらめっこして手順を考えてから行動するのいい。ちなみに、マップ中央のやや右よりにあるスコップを取るのにロックロールは役に立ってこない。ここはすなおにジャンプしてみよう



STAGE19 SOUL STONE 8★

ドリルに手がとどかないのでおのずとツルハシを使うことになるけれど、どこを揺るのかがミソ



STAGE20 SOUL STONE 8★

上からしか取れないものがたくさんあるので、ブロックを引きずりまわさないと解けないステージだ



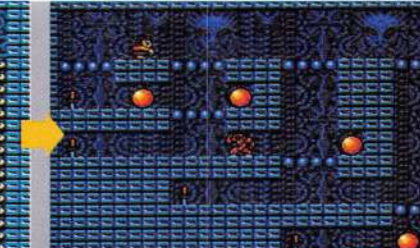
STAGE9 SOUL STONE 6★

どときそうでとどかない極(ひつぎ)のほうへ行くにはロックロールの助けを借りることになる!



STAGE10 SOUL STONE 6★

2度通ると消える橋のオンパレード。いちばん上の段の右から2番目の橋はとくに重要だ。マップで手順を練ってから行動するのいい。いちばん下の段から上に行くときはロックロールを踏み台にする



PYRAMID 3

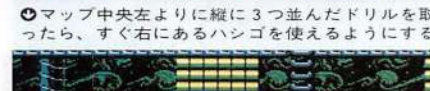
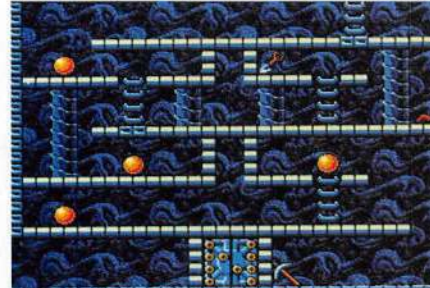
STAGE 21 SOUL STONE 8

ロックロールをフルに利用しても掘り道具がたりなく感じられる。マップで手順を練ってプレイ



STAGE 32 SOUL STONE 10

掘り道具のある場所とそれを使う位置が遠く離れている。登り降りを経り返さないとクリアできない



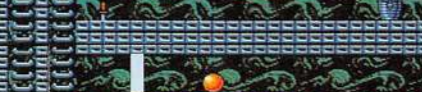
STAGE 22 SOUL STONE 8

じゃまなブロックをどちらへ移動させるのが正解なのかはすぐにはわからない。自先の掘り道具をすくには使わない辛抱強さと回転ドアの向きを事前に覚えておく根回し作業を要求される。とはいえ、3画面ぶんのマップのわりにはけっこうかんたんだ。ステージ数と難しさは比例するわけではないのだね!



STAGE 31 SOUL STONE 10

扉の左右にあるソウルストーンは階段から降りなくても取れる。ロックロールの動向に要注意!



PYRAMID 4

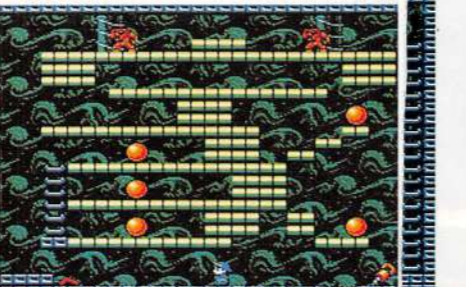
超絶技巧エディットステージ③



ロックロールの性質を完全に理解してからプレイしよう。完全なアクションステージ

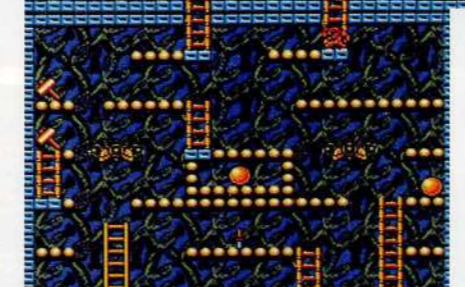
STAGE 34 SOUL STONE 10

出口の確保が必要な「谷」にあるソウルストーンを除けば、モンスターをかわすタイミング勝負



STAGE 24 SOUL STONE 10

掘り道具を持って小部屋のなかへ飛び降りるのを忘れずに。変則ジャンプが最大のポイントになる!



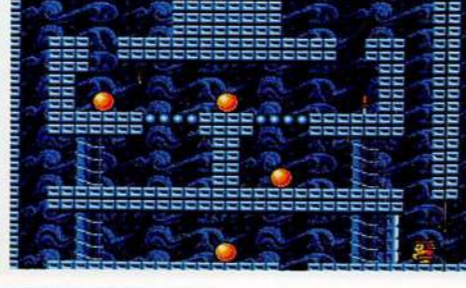
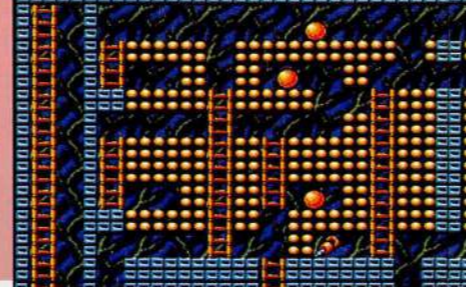
スロウマン



16回で自滅!

STAGE 23 SOUL STONE 10

マップが4画面ぶんもあるだけあって、画面を超えて掘り道具を使いまわす工夫が必要だ。掘り道具を活かすためや、掘り道具の確保のためにほかの掘り道具を使う。マップがないとすこぶる難しい



STAGE 25 SOUL STONE 10

ハンマーでどこを掘るのかはすぐにはわからない。敵らしい敵はピオンシーだけだ。うまくかわそう



STAGE 26 SOUL STONE 10

モンスターがいない完全なパズルステージ。ちょっと見にくけれど、英語でエルギーザ(ELGIZA)と書かれている隠し文字ステージでもある。ステージクリアには画面越えジャンプという新しいテクニックを要求されるぞ

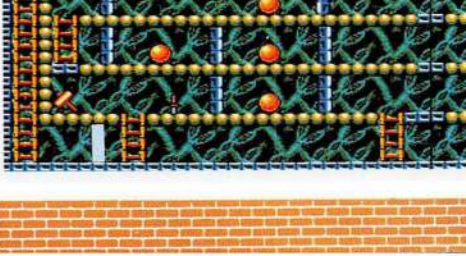
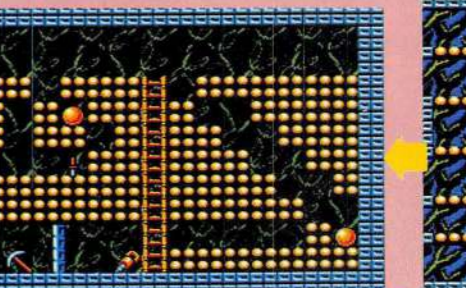


ステージ26! 画面の左右は半キャラぶん重畳している

画面の壁

STAGE 27 SOUL STONE 10

いつもは横一線になっている床に微妙に段差が付いているため、掘り道具を運ぶのにえんえん遠回りしないとならない。壁のワナが2つあるけれども、これらは手順を考えてからプレイすれば大丈夫だ



超絶技巧エディットステージ④

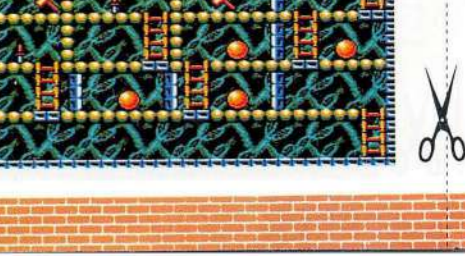
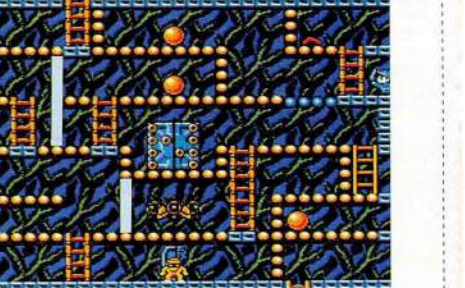
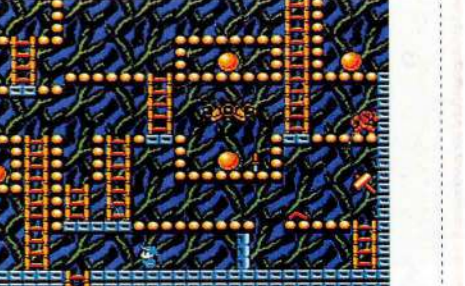


画面をまたがる長距離ジャンプにハラハラさせられるタイミングステージ

右のAにつづく

STAGE 28 SOUL STONE 8

ロックロールを橋代わりにしてドリルを左へ運ぶ。ピオンシーに追われて回転ドアの向きを変えないこと



ピオンシー

くぐり抜けできる

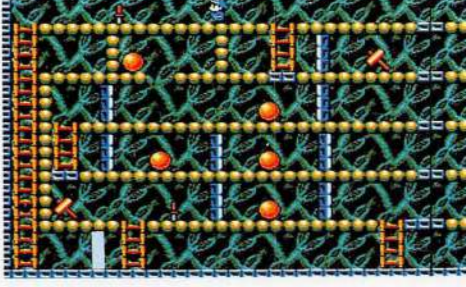
STAGE 29 SOUL STONE 10

安易にソウルストーンを取ろうとすると扉がたどり着けない。どうやってドリルを右へ運ぶか?



STAGE 30 SOUL STONE 10

手順という流れがすべてのこのステージでは回転ドアの特性がネックになる可能性が大きい!



エルギーザの封印



PYRAMID 4



STAGE 36 SOUL STONE 12**

①ステージ中央右下のハシゴへの通路はこのままでは使えない。そこでストーンが登場となる……



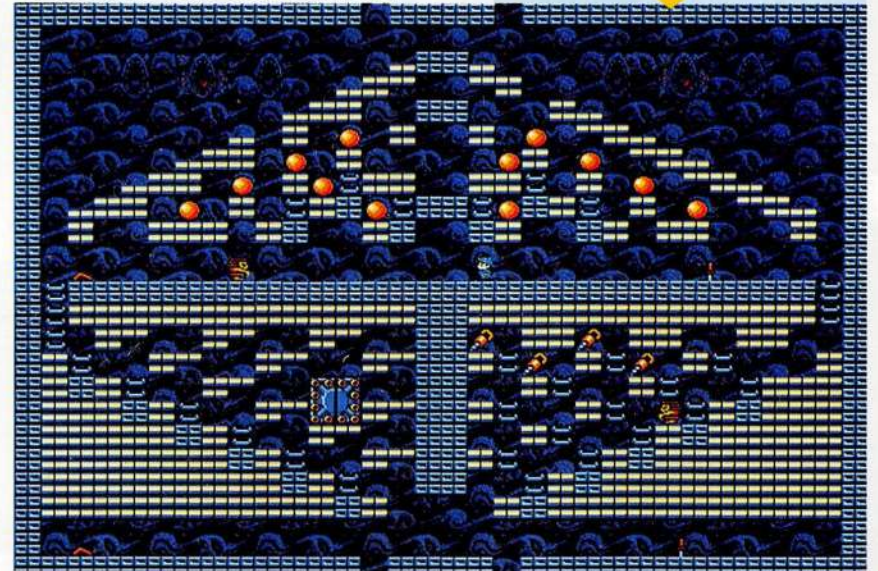
STAGE 39 SOUL STONE 12**

①ここまできてこのステージはかんたん。すつと息が抜ける。とはいえ、やはりピョンシーには要注意



STAGE 40 SOUL STONE 12**

①このステージにも要(かなめ)となるフロアがある。それを見抜いて掘ってしまえば終わりだ!



フロウマン プレイヤーを追いまわす。ハシゴの登り降りが速い。

100m
15秒

100m
9.3秒

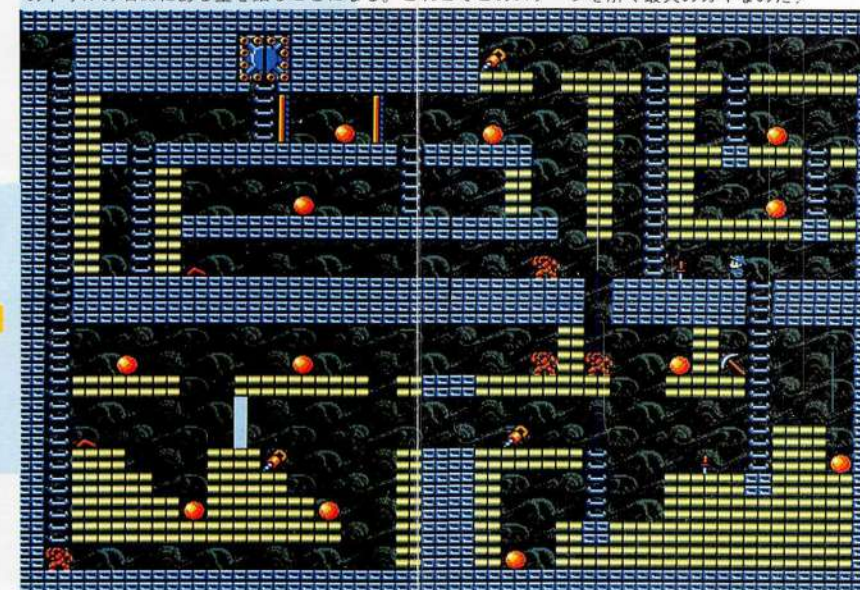
STAGE 37 SOUL STONE 12**

①このステージあたりから掘り道具を取るためにほかの掘り道具を使わなくてはならない機会が増えてくる。ソウルストーンを取ることと直結はしていないが、長い目で見るとソウルストーンに結びつくというパターンだ。掘り道具を運ぶことを考えて、掘るのを後回しにするフロアを見極めることも重要だ。こうやってマップにすると「1988」という隠し文字ステージになっていることもよくわかる



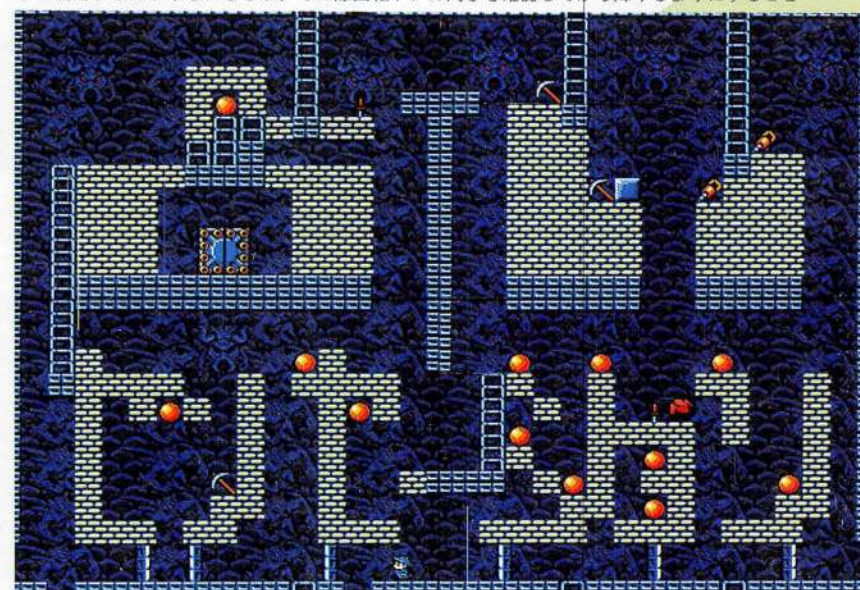
STAGE 38 SOUL STONE 12**

①まず、全体の循環を考えると通路を確保する必要がある。そのため、一見なんの変哲もない最上段のドリルの右側にある壁を掘ることになる。これこそこのステージを解く最大のカギなのだ!



STAGE 43 SOUL STONE 12**

①隠し文字ステージだ。「占いセンセーション」とはしっかり読みとれる。マップの上下のつながりをうまく利用するのが中心になるが、その際回転ドアの向きを確認してから降りるようにすること



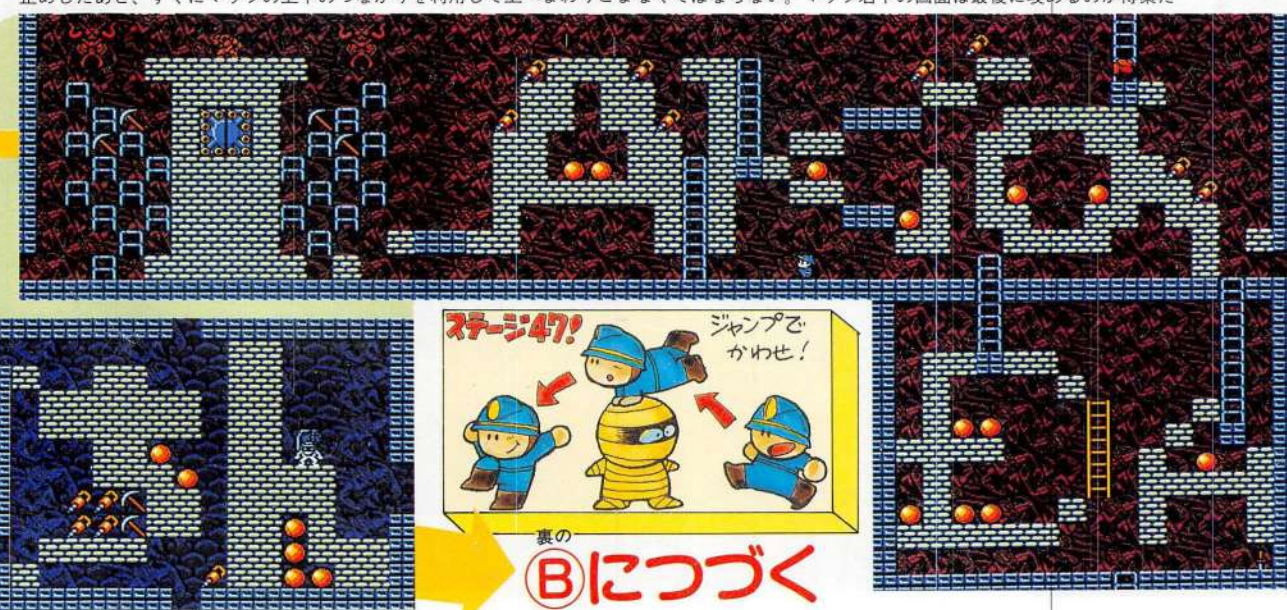
STAGE 47 SOUL STONE 14***

①考えずに右へ降りて行ったらダメ。「ち」と「ん」のあいだでのスロウマンとの攻防がすべてだといえる



STAGE 46 SOUL STONE 12**

①隠し文字ステージになっているようなのだけれど、その内容がよくわからない。「LAKODA」とはいったいなんのことだろう。ロックロールを武器で足止めたあと、すぐにマップの上下のつながりを利用して上へまわりこまなくてはならない。マップ右下の画面は最後に攻めるのが得策だ



ステージ47!

ジャンプでかわせ!

裏の
B)につづく

パーフェクト

マップ STAGE 36~60

アルギーザの封印

STAGE 42 SOUL STONE 14**

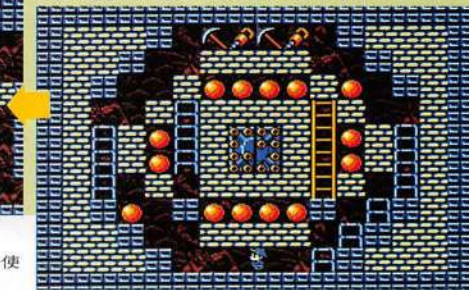
①はじまってすぐに利用できるのはドリル2つにブロック1個だけ。そこから必然的に手順が見えてくるはずだ。マップの上下左右のつながりを利用して掘り道具を持ち運ぶのはいうまでもない



PYRAMID 5

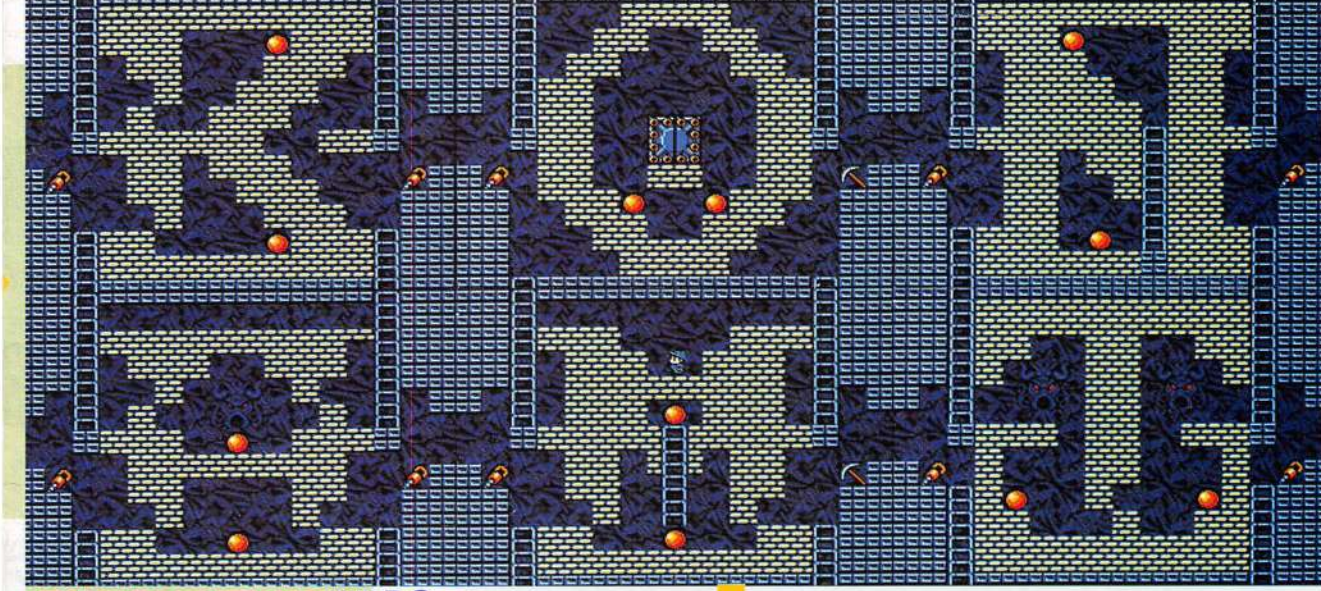
STAGE 41 SOUL STONE 14**

①モンスターのいない純粋なパズルステージ。どの掘り道具から使いはじめるのがポイントだ!



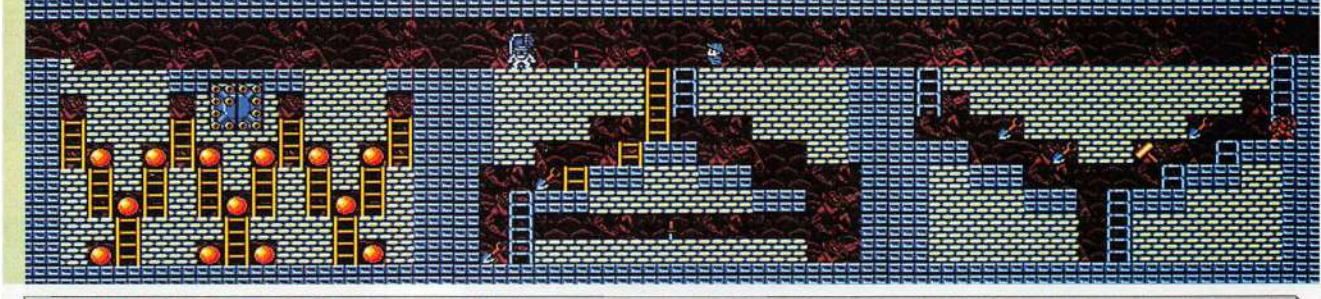
STAGE 44 SOUL STONE 12**

①はじめての最大の6画面マップだ。マップをよく見ると各掘り道具はそれぞれのある縦の列でしか使えないことに気づく。そう、独立した縦2画面ぶんのマップを横に3つ並べたステージなのだ!



STAGE 45 SOUL STONE 13**

①またも隠し文字ステージ。ちょっと見づらいけれど、「WAY(ウェイ:道)」と書かれている。このステージではツルハシを使えば1度で掘れるところを、スコップを使ってすこしずつ掘り下げていかないとならない。そのためには根気強さと掘る位置をずらさない技術が必要だ



超絶技巧エディットステージ⑤

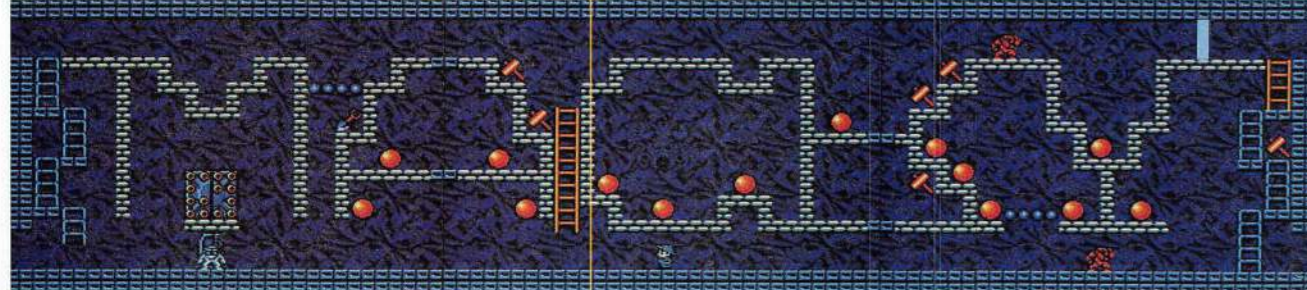
1画面のステージを横に3つ並べて作ったマップ。いちばん左の画面は消える橋の性質を考えれば解けるいじわるマップ。まん中はフロウマンとピョンシーの性質を理解していればこなせるアクションマップ。いちばん右は掘り道具の使い方を考えるパズルマップだ。

PYRAMID 5

Bつづき

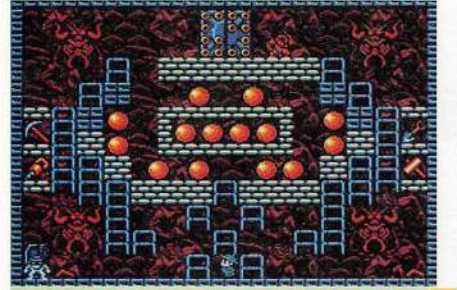
STAGE 48 SOUL STONE 14***

◎ステージ34と同じくウロウロし続けるスロウマンをかわしながらロックロールを利用するアクション性の高いステージだ。ロックロールを利用しないと掘り道具がたりなくなる。アイテムを持ったままではジャンプできないという制約がかえって掘り道具を使う場所をわかりやすくしている



STAGE 49 SOUL STONE 14***

◎はじまった位置から上へ行けそうに見えるが、じつはロックロールを使わないと登れないのだ!



ステージ49!

ロックロール

STAGE 50 SOUL STONE 14***

◎右下の2つのソウルストーンは上からしか取れない。そこに唯一の下を掘れる掘り道具、ツルハンを使うわけだけど、それは左下にあるのだ。ツルハン運びバズルといいたくなるステージだ!

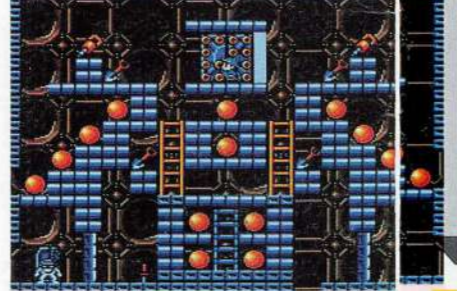


ロックロール 武器をぶつけると止まる
4回キョロキョロすると岩になる!

PYRAMID 6

STAGE 51 SOUL STONE 14***

◎降りたが最後、戻れない上段の左右どちらに足場を確保するのがポイント。スロウマンは無視

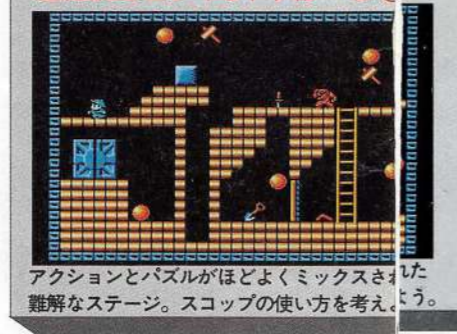


STAGE 52 SOUL STONE 14***

◎扉へは、回転ドアを通して下から行かなくてはならないと錯覚しそうだけれど、じつは扉へは上から降りるのが正解なのだ。このヒントをもと

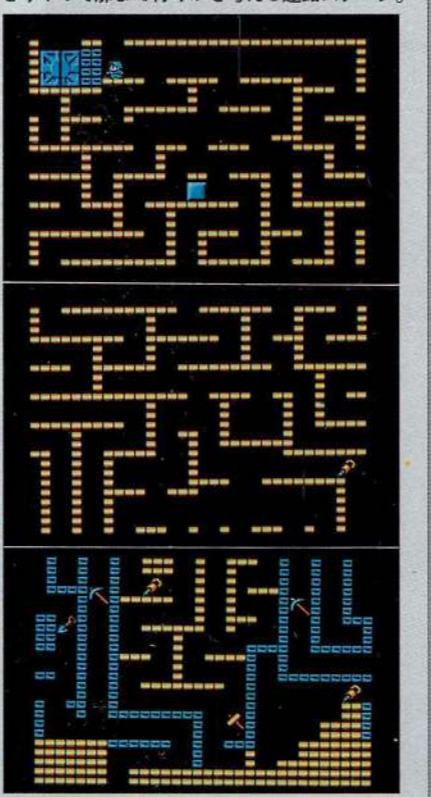


超絶技巧エディットステージ◎



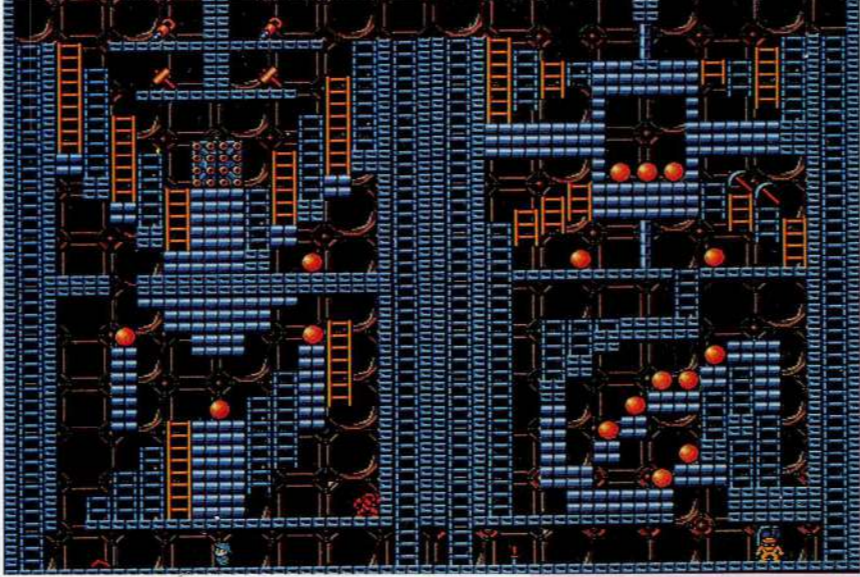
超絶技巧エディットステージ◎

◎ソウルストーンはないしモンスターもない。どうやって扉まで行くかを考える迷路ステージ。



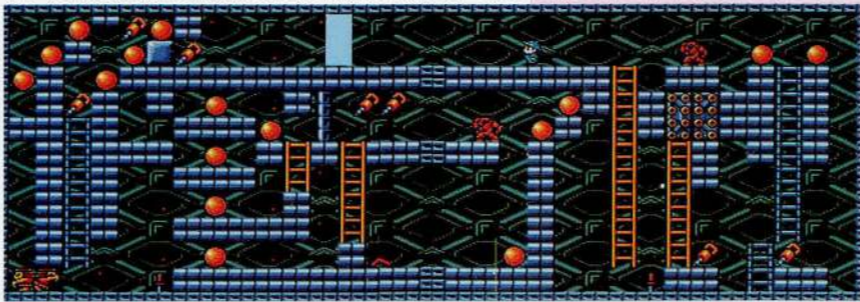
STAGE 59 SOUL STONE 16***

◎マップの大きさ、ソウルストーンの数、そしてステージ数から考えるとすごく難しそうに見えるけれど、じつはかんたんなのだ。気力を充電して最終ステージへ向かえということだろう

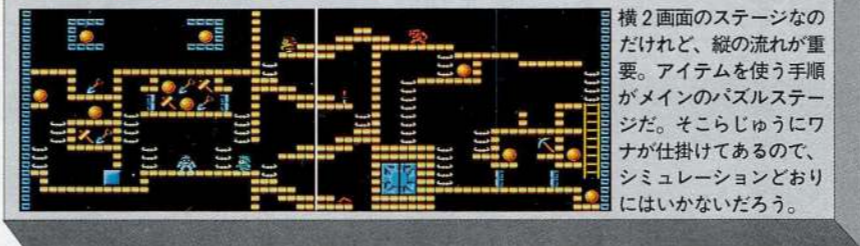


STAGE 58 SOUL STONE 16***

◎手ブラで左へ行くどうしても掘り道具がたりなくなる。かといって掘り道具を取りにもどろうとするとワナの壁に阻止されるためにもどれない。はじめから道具を持って左へ行くしか方法がないようだ

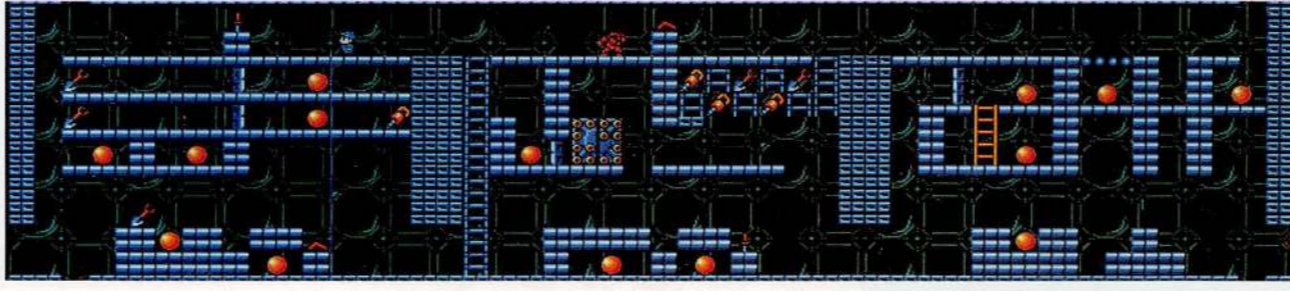


超絶技巧エディットステージ◎



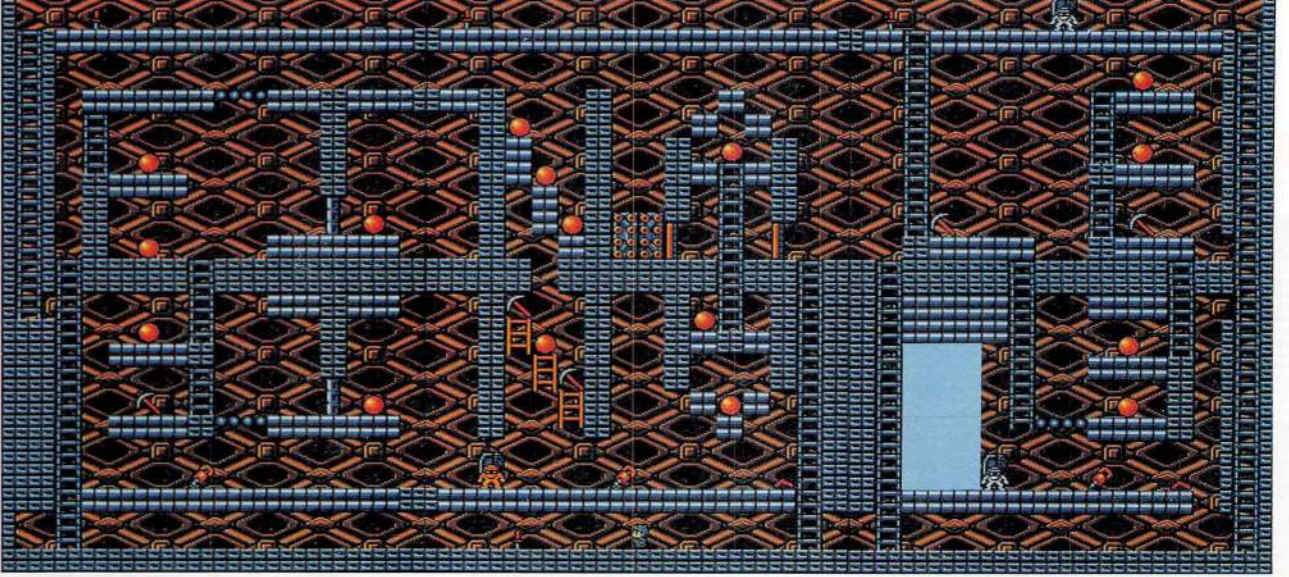
STAGE 53 SOUL STONE 14***

◎マップ左側の攻略にてこずるはず。アイテム運搬の都合上掘り道具の使用を控えたり、出口の確保やロックロールの利用などなど、なかなかトリッキーなステージだ。目新しいトリックも1つある。掘り道具を使う向きにも注意しないと行かないのだ。これを知らないと思わぬ落とし穴が……



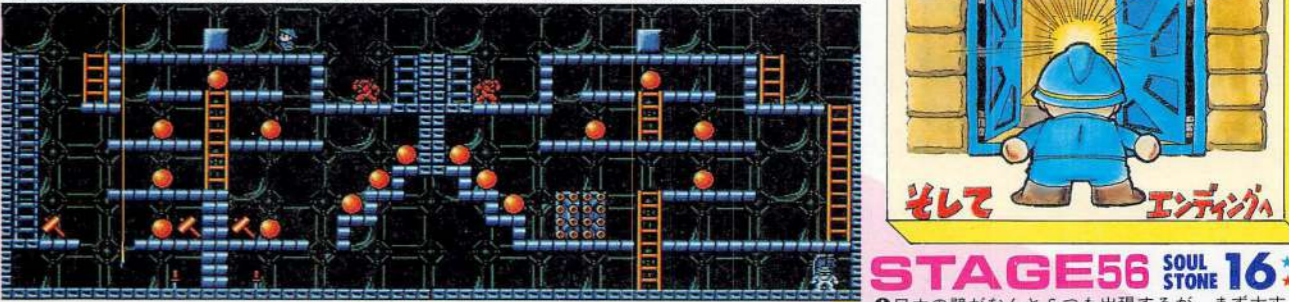
STAGE 60 SOUL STONE 16****

◎「FINAL」という隠し文字ステージ。いままでに出てきたトリックの集大成なのだ。掘るべきフロアと掘り道具は赤い糸で結ばれている。複雑にからみ合った糸をすこしずつたぐりよせていけば、エンディングが見られるはずだ



STAGE 57 SOUL STONE 16***

◎掘り道具の数から考えて左下のソウルストーンは踏み台を利用して取るしかなさそう。また、掘り道具を使って開けた穴へはすぐには入らないこと。消えるハシゴがそういう行動を許してくれないのだ

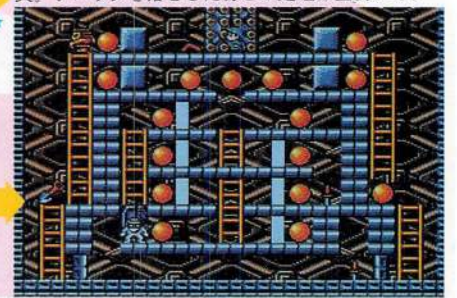


ステージ60!

そしてエンディング

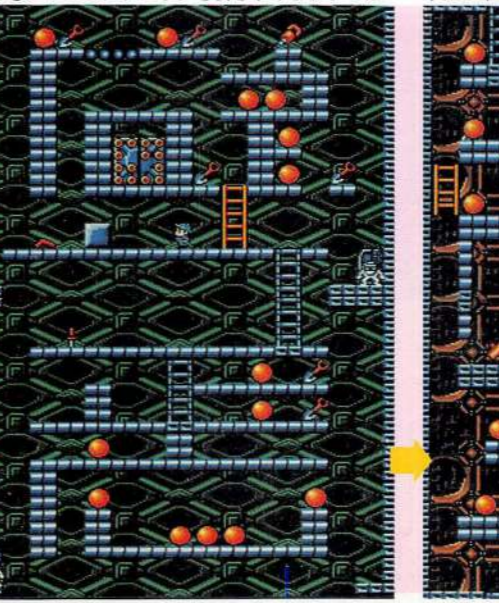
STAGE 56 SOUL STONE 16***

◎ワナの壁がなんと6つも出現するが、まず大丈夫。ブロックを落とすあとの処理は重要だぞ!



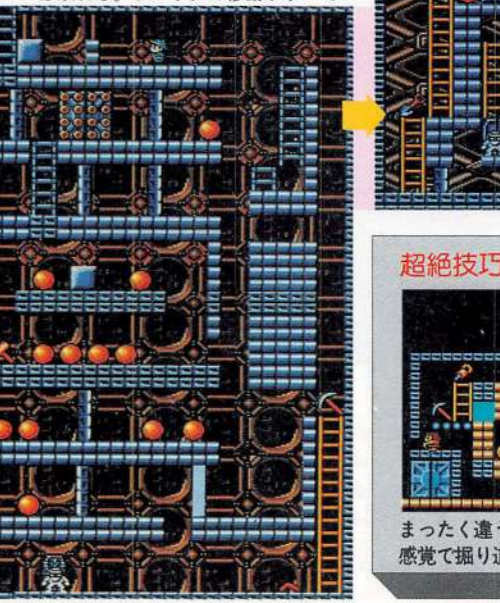
STAGE 54 SOUL STONE 14***

◎変則ジャンプのオンパレードだ。天井と床がないのをいいことにブロックを引きずりまわすのだ



STAGE 55 SOUL STONE 16***

◎ブロックを2つ重ねれば最上段に4つ並んだソウルストーンは取れる。ブロックの移動がすべて



超絶技巧エディットステージ◎



Mファン編集部で発掘された10枚の石盤。その表面には、忘れられた古代文字で、エルギーザの封印を解くためのテクニックが記されていたのである。

頭の中で解法をシミュレートする

「エルギーザの封印」はゲームを購入しなくても楽しめたりする。パラパラページのマップを見て、頭のなかでシミュレーションプレイしているだけでも十分に楽しめるのだ。

もちろん、ゲームを持っていれば自分の考えた解法を実践できる。このような、シミュレー

ト⇒実践という流れこそ、60ステージをクリアする最短手段だ。

計画性のない行動はすぐに手詰まりとなって返ってくる。たったひとつ手順を間違えただけでも同じだ。いきあたりばったりでプレイしているようではエンディングは遙かに遠い。へたをすれば年を越すかもしれない。

真の道を見つけてエンディングへ

マップをながめてシミュレートしていると、上からも横からも掘れるフロアがあったりする。また、掘り道具を使い切らずにクリアできるステージも見つかるだろう。しかし、実際にプレイしてみると、考えていた解法でクリアできないことが多い。モンスターが意外なとりに密集してしまったり、ロックロールが踏み台になってくれなかったりする。

難解なステージにも、真の道（解法）はかならずある。60本の道を見つけるまで、エンディングはおあずけなのだ。



③神秘的な風景



④スタート直後? ちがう、エンディングだ

1. 武器はなくても魔物は倒せる

解き方はわかっているのに、モンスターに追い詰められた……。そんなときに役立つのがモンスターかわしのテクニックだ。相手がビョンシーなら、跳ねるク

イミングにあわせて下をくぐり抜ければよい。スロウマンやフロウマン、ロックロールなら、ぐっと引きつけてからジャンプすれば、うまく飛び越えられる。



①このタイミングはかんたんだ!



②こちらはすこし難しい。要訓練

2. 頭を使ってロックロールの頭を使う

ロックロールは通路を転がっていった落下したあと、しばらくは岩のままている。そんな状態のロックロールはまるでブロックのように踏み台になってくれるのだ。また、転がっていると

きのロックロールに武器をあてると、落下したときと同じように踏み台になる。多くのステージで利用できるテクだ。



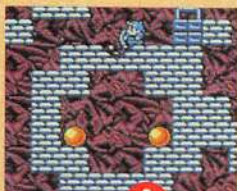
③掘り道具を持っていても進める



④高いところにも手がとどくのだ

3. 脱出口を作る道具を持ち袋小路へ

フロアに囲まれた袋小路のような場所にソウルストーンがあるときでも、目の利益に夢中になって脱出口のことを考えずに飛びこみがち。つぎの鉄則を守って行動しよう。①袋小路に入るための入口を掘る。②脱出口を掘るための掘り道具を持つ。③袋小路に入ってソウルストーンを取る。④脱出口を掘って袋小路から出る。重要なのは、もちろん②だ。ひとつ先、さらにその先を読んで行動すれば、何度もF5キーを押す(自殺する)ことはないのだ。



①掘り道具を持たずに入ると脱出できない



②ソウルハンを持つていれば脱出口が作れるのだ

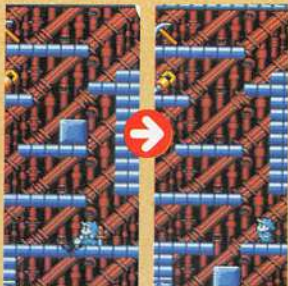
4. 横へ下へストーンを自在に動かす

通路に置かれたストーンは、左右に押し動かせる。まさに動かせるフロアなのだ。これを利用しない手はない。ロックロールと同じように踏み台にしたり、通路の隙間を埋めたりできる。その場のつこうにあわせて、半

キャラクタずらした配置もできる。ほんのすこしジャンプしてもとどかなかったときに有効だ。



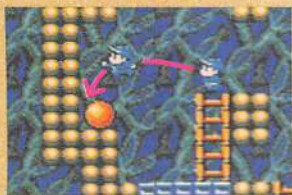
①高い位置にあるフロアだって、ストーンの上に乗れば掘れるのだ



②穴を開けてから落とす技もある

5. 意外に使える変則ジャンプ

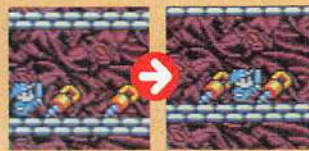
ジャンプで横に飛べる距離は1キャラクタぶん。通路と通路のあいだが1キャラクタ半あるととどかない。と思っていたのだけれども、じつは通路の切れ目から半キャラクタほど進んだところでジャンプすると、あっけなくとどくのだ。また、数画面で構成されたステージの画面端にフロアで囲まれた場所があるときは、その隣の画面に行ってみよう。1キャラクタぶんの距離なら、2画面にわたってジャンプできる。画面の両端は半キャラクタぶん重なっているのだ。



①半キャラ後ろか ②すきまのようならジャンプすれば 場所に着地できる

6. 横に投げるだけが武器ではない

なにも持たずに通路を歩いていると、取りたくない掘り道具を取ってしまう、掘り道具をむだにしてしまうことがある。そんなとき、武器を持っていれば安心だ。掘り道具を取りたいときに武器を投げればいい。



①取りたくない掘り道具 ②武器を手にして掘り道具がある場合 投げれば安心なのだ



①カベにあたったナイフは、回転してから落下。モンスターを直撃

7. 道具を手に入れるための道具

掘り道具には、ソウルストーンを取るためよりも、もっと重要な使いみちがある。ほかの掘り道具を取るために掘り道具を1つ犠牲にすることだ。たとえばステージ3。ソウルストーンのと

ある袋小路と掘り道具のある袋小路がある。ここで、残っている掘り道具はツルハシ1つ。ソウルストーンを取るためにツルハシを使ってしまうと、袋小路にある道具が取れなくなるのだ。



①こんなときは、手に持ったツルハシ1つを犠牲にするだけで……

②合計5つの掘り道具が取れるようになる。こういう使い方も重要

8. ループを利用して道具を運ぶ

アイテムを持っているときはジャンプできない。つまり、ハンゴがないかぎりフロアの下のは

うにある掘り道具は上へ運べないわけだ。それを考えると、上から下へ流れるように行動するのがいちばん効率がよいことになる。また、マップの上下のつながりもうまく利用したい。



①ツルハシがついて穴に飛びこむ

②画面の下から上にもどった

9. 掘り方で運命が決まる

ツルハシでもドリルでも掘れるフロアほどやっかいな相手はない。そういったフロアを気にもとめず掘っていくと、最後の最後でツルハシかドリルがたり

なくなってしまうことがあるのだ。どこでどの掘り道具を使うのか注意深く考えながらプレイしないと、思わぬ落とし穴に落ちてしまう。

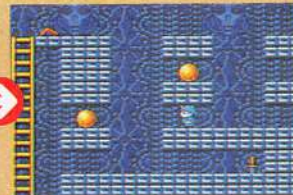
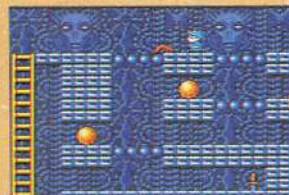


①出口に入るにはツルハシが必要なのに、残っているのはドリルだけだ

10. むだのない動きトラップをかわす

ワナには、使える回数が制限されているハンゴや橋がある。計画性のない行動をとるとすぐにクリア不能になってしまう可能性があるのだ。ステージに入ったとたん、まずポーズをかけて

マップ全体に目をおし、計画を立ててワナにかからないようにしましょう。しっかり計画が立てれば、むだな動きがなくなる。むだな動きは悪い結果しかもたらさないのだ。



①これは悪い例。むだ好きの彼は

②結局はまりました。F5ですね

『ザ・リターン・オブ・イシター』をやっていると苦しめられる、ドアのつながり、カギの数、出現するモンスターまでデータをかき集めて表で分析、攻略!!



イシターの復活

ナムコ
☎03-756-7651
9月22日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/パスワード
価格	6,800円

省略記号一覧表

R	赤	DY	ダーク・イエロー
B	青	DG	ダーク・グリーン
G	緑	BKC	ブラック・キャプテン
Y	黄	PS	ピンク・ソード
W	白	STH	スチール・ハイパー
V	紫	SH	シルバー・ハイパー
O	オレンジ色	BS	ブルー・スーパー
b	水色	GS	グリーン・スーパー
T	トラップ	N	ノーマル (ただのリザードマン)
BK	ブラック	RS	レッド・スーパー
BE	ブルー・アイ	GH	ゴールデン・ハイパー
BC	ブルー・キャプテン	BR	ブラウン
M	ミラー	A	アキンド
H	ハイパー	BSH	ブルー・シールド
P	ピンク		
GM	ゴールデン・ミラー		

このデータをうまく活用するには

表の項目をひとつずつ説明していくと、「ルーム名」までは見ているとおり。つぎの「ドア」の項目は、そのルームにあるドアを表していて、RBG……というのはドアの色のこと(アルファベットと色の対応は、右側の「省略記号一覧表」を見てほしい。)この項目の数字はルーム名の前についている「No.」で、各ドアがどのルームにつながっているかを表している。矢印がついて

いるのは一方通行のドアで、たとえば⇨71というのはルーム71に行けるけど、行った先にそのドアのカギがないので、そこから帰っては来れない。また、逆に⇦71というのはルーム71からは行くことができないというわけだ。Tはトラップで、普通のドアに見えてじつはどこにも行けないワナのこと。RとかBとか書かれているのは、そのルー

ム内のほかのドアとつながっているドアで、項目になにも書かれていないのは、ルーム内にその色のドアがないことを示している。

「カギ」は、何色のカギがあるかを表している。「登場する敵」は、そのルームの敵を種族で書いているのでカッコ内の記号でこまかい種類を判別しよう。「アイテム」は、ときどき出てくる謎だらけのルーム・アイテムだ。先月紹介しなかった、後半に出てくるモンスターも紹介しているので参考に!

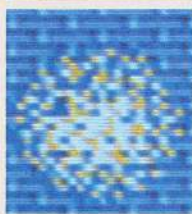
No.	ルーム名	ド ア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
65	LOUNGE	59	69							RB	ソーサラー、ナイト(GM)、リザード・マン	
66	AUDIENCE HALL	60	61	70	69	V	W	b	O	RBGYWVOb	ソーサラー、ナイト(BC, GM, H)	
67	COMMON HALL	70	71	T	T					RB	ドルイド、ウィザード、メイジ(H)バット(BK)、リザード・マン	
68	FIRE ESCAPE	63	72							RB	ローパー(R, B, Y)	非常口
69	QUEEN'S ROOM	65	66	73	T	T	T			RBG	ウィザード、メイジ(H)、ナイト(H)、リザード・マン	
70	ATTENDANTS' ROOM	66	75	67						RBG	ドルイド、スネーク(BK)、リザード・マン	
71	CLOSET CHAMBER	67	74	72	⇨77	T	T	T		RBG	ドルイド、バット(B, BK)、ウィザード、メイジ(H)	
72	SERVANTS' HALL	68	71	76						RBG	スライム(DY, DG)、ナイト(H)	
73	ANTECHAMBER	69	75	T	T	T	T	T		RB	ウーズ(R)、ローパー(Y)	
74	THRONE ROOM	71	75	76	T	T	T			RBG	メイジ(H)、リザード・マン、ナイト(PS)	
75	KING'S ROOM	70	74	73						RBG	ナイト(BKC, GM, H)	
76	RED COURT	72	74	80						RBG	スライム(R)、ウーズ(R)、ローパー(R)、ナイト(R)	
77	DRAGON'S LAIR	⇨64	⇨71							B	リザード・マン	ドラゴン
78	BOULDER PASSAGE	52	88							RB	バット(BK)、ローパー(Y)、ランド・アーチン	

No.	ルーム名	ド ア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
79	ADMINISTRATION	58	82	✦89						RBG	リザード・マン、ナイト(R)、ランド・アーチン	
80	SECRET CORRIDOR	76	81							R	ローバー(P)、リザード・マン(BK)	
81	FORBIDDEN HALL	80								R		秘密の抜け穴
82	LABORATORY	79	83							RB	メイジ(H)、ソーサラー(H)、ナイト(PS、R)	薬
83	ARMORY	82	84	87						RBG	ソーサラー(H)、ナイト(STH、R)	
84	WEAPON STORAGE	83	87	✦85	T	T				RB	ナイト(B)	ホワイト・ソード
85	ARMOR STORAGE	✦84	✦86							R	ナイト(B)	ゴールデン・アーマー
86	SHIELD STORAGE	✦85 ✦87								R	ナイト(B)	レッドライン・シールド
87	HELM STORAGE	83	✦86	84						RBG	ナイト(B、SH)	ゴールデン・ヘルメット
88	CURSED ROOM	78	90							RB	ウィザード、ソーサラー(H)、ナイト(STH、R)	
89	DEAD END	✦79									ローバー(P)	倒れている遠藤さん
90	REMAINS	88	92	T	T	T	T	T	T	RB	ウーズ(B)、ナイト(R、BSH)	
91	CALVARY PRISON	93	✦89							R	スネーク(BK)、ナイト(PS)	
92	ARCADE PASSWAY	90	94							RB	ウーズ(B)、ローバー(P、GS)	
93	MAZE PASSAGE	91	95							RB	スライム(DG)、ウーズ(Y)	
94	CONDEMNED WARD	92	98							RB	バット(BK)、ウーズ(Y)、ランド・アーチン	
95	ARCHED HALLWAY	93	101							RB	スライム(DG)、ナイト(GM)	
96	ANCIENT RUIN	97								R	ドルイド(H)、ナイト(SH)、ローバー(GS)	
97	COMMON CHAMBER	96	99	98	100	101	T	T		RBGYW	メイジ(H)、ソーサラー(H)、リザード・マン(BK)、ナイト(BSH)	
98	VANGUARD ROOM	94	102	97						RBG	リザード・マン(N、BK)、ナイト(PS)、ウィル・オー・ウィスプ(R)	壁の中のブラック・リザード
99	COMMAND POST	97	103	T	T	V	W			RBWV	ローバー(RS)、ナイト(SH、BSH)	
100	GUARD ROOM	97	104	105						RBG	メイジ(H)、ソーサラー(H)、ウィザード(H)、ウーズ(P)、リザード・マン(BK)、ナイト(BSH)	
101	HARNESS STORAGE	95	106	97	W	Y				RBGYW	ドルイド(H)、ナイト(SH)、リザード・マン(BK)	バッグ
102	JAILER CHAMBER	98	107	109	108					RBGY	メイジ(H)、ソーサラー(H)、ローバー(RS)、ナイト(SH、GH)	
103	BARRACKS	99	108							RB	ドルイド(H)、バット(BK)、リザード・マン(BK)	

敵キャラ
ちよっと紹介

先月は前半登場のモンスターを紹介したけれど、残りのモンスターは2種族。今

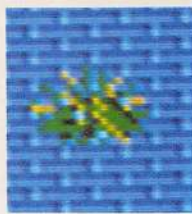
ウィル・オー・ウィスプ族



前作『ドルアーガの塔』にも出てきたおなじみのモンスター。縦横斜め、どんな方向にも移動できる。ウィル・オー・ウィスプ族の登場パターンには2つ、時間切れになると出てくるいやらしいやつと、ほかのモンスター同様最初からいるやつがある。「レッド・ウィル・オー・ウィスプ」と「ブルー〜」がいるが、レッドはデス・スペルかビッグ・バーンの呪文、ブルーはデス・スペルの呪文で倒せる。しつこく追ってくるので気をつけよう。

月は後半登場のモンスターを、先月より大きなペースで紹介。がんばってクリアをめざせ!

アーチン族



たわしのような、ハリネズミのような、イガイガだらけの奇妙なモンスターの「ランド・アーチン」。アーチン族といっても、ランド・アーチン1種類だけ。このキャラクタは『ドルアーガの塔』にはいなかった。プロテクションの呪文を使ってもカイやギルが触れるとやられてしまう強敵だ。デス・スペルかビッグ・バーンの呪文なら倒すことも可能。しかし、ぐずぐずしているとやられてしまうので、倒すよりもパニックの呪文で足止めするほうがより効果的。

No.	ルーム名	ド ア								カギ	登場する敵	アイテム
		R	B	G	Y	W	V	O	b			
104	CHIEF'S QUARTER	100	115							RB	ソーサラー(H)、ナイト(BKC、BC、GM、GH、BSH)、リザード・マン(BR)	
105	BLUE COURT	100	106	116						RBG	スライム(B)、バット(B)、スネーク(B)、ウーズ(B)、ローパー(BS)、ナイト(BC)、ウィル・オー・ウィズプ(B)	
106	HALL OF WARRIORS	101	117	105	W	V	Y			RBGYWV	ソーサラー(H)、ウーズ(P)、ナイト(GH、BSH)、リザード・マン(BK)	
107	CRYPT	102								R	メイジ(H)、ローパー(RS、BS)、ウィル・オー・ウィズプ(R)	
108	BARREL VAULT	102	103							RB	メイジ(H)、ドルイド(H)、ナイト(GH)、リザード・マン(BK)	
109	TORTURE CHAMBER	102	110							RB	ソーサラー(H)、リザード・マン(BK、BR)	拷問道具
110	MAZE VESTIBULE	109	111	113	112	114	T			RBGYW	ウーズ(Y、P、DY)、ランド・アーチン	
111	FIRST CELL	最初から開いているドア(左から) 110、112、113、114									ドルイド(H)、ナイト(BSH)	
112	SECOND CELL	" 110、111、113、114									ドルイド(H)、ナイト(BSH)	
113	THIRD CELL	" 110、111、112、114									ドルイド(H)、ナイト(BSH)	魔法のはしご
114	FOURTH CELL	" 110、111、112、113									ドルイド(H)、ナイト(BSH)	
115	STORE ROOM	104	116							RB	ウィザード(H)、リザード・マン(BK)、ナイト(BSH)	
116	EXERCISE FIELD	105	117	115						RBG	ソーサラー(H)、ローパー(P)、ナイト(SH)、ランド・アーチン	
117	GUEST CHAMBER	106	118	116	121	T				RBGY	ウィザード(H)、ウーズ(DY)、リザード・マン(BR)、ナイト(BSH)、ランド・アーチン	
118	LEADER'S ROOM	117	120	119						RBG	メイジ(H)、バット(BK)、スネーク(BK)、ナイト(GH)、リザード・マン(BR)	
119	STABLE	118	120							RB	ドルイド(H)、ウィザード(H)、ウーズ(P)、ナイト(BSH)	はしご
120	CHARIOT HANGER	118	119	121						RBG	ドルイド(H)、ウィザード(H)、ローパー(P、RS)、ナイト(GH)	
121	COMMON ROOM										ウィザード(H)、ローパー(BS)	
122	WAITING ROOM	121	123							RB	ソーサラー(H)、ウィザード(H)、リザード・マン(BR)	
123	PORTCULLIS	122	127							RB	ドルイド(H)、ウィザード(H)、ウーズ(DG)、ナイト(GH)、ランド・アーチン	
124	UNDER THE MOAT	113	125							RB	スライム(G、BK、R、B、Y、P、DY、DG)、ウィル・オー・ウィズプ(B)	
125	SECRET STAIRCASE	124	126							RB	ローパー(BS)、ナイト(GH)	
126	WATER DUCT	125	◆27							RB	ウーズ(Y、P、DY、DG)、ローパー(BS)、ランド・アーチン	秘密の抜け穴
127	ENTRANT HALL	123	◆128							R	ソーサラー(H)、ドルイド(H)、ウィザード(H)、ナイト(A)、ランド・アーチン	イシター
128	MAIN GATE	◆127										

そして塔をついに脱出!!

表を見るとNo.128まであるけど実質上のルーム数は127部屋。128は「MAIN GATE」というただの出口だ。

実質上のラスト、「ENTRANT HALL」に行くと、来たドアのほかに1つしかドアがない。そして、そのドアの前には女神イシターがたたずんでいる。つ

いに、塔から脱出する瞬間が来たのだ。しかし、このあと何が起きるのかは秘密。ただ、MSX 2版はエンディングがアーケード版と違って、キミに新しい感動を与えてくれることだけはたしか。このラストシーンが、切り抜けてきた数々の苦勞を美しい思い出にしてくれるはずだ。

これが最後の部屋 ENTRANT HALL



ついにラスト。いきなりモンスターの攻撃だ



女神イシター

◆ No.53にいた幻影と同じだけどこちらは本物

◆ このドアを抜ければよいよエンディング。さあ行くぞ



ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

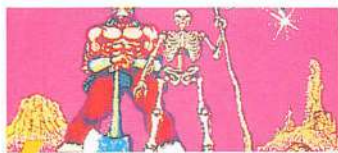
ブレイン・グレイ
☎03-264-3039

媒体	MSX2
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円



人類絶滅後の地球をめぐり、モンスターとエイリアンの戦いが始まる

はるか昔、魔族と人類が共存していた時代があった。その後、地上の支配者を決める戦いに敗れた魔族は、地底深く身を潜め、復活の時をうかがっていたのだ。



①地表に君臨する下準備のために、モンスター(魔族)が偵察に出た



②しかし、何者かによって2体のモンスターの命が、次々に奪われてしまった!

そして未来、人類は滅亡した。魔族にとって、待ち望んでいた時代がやってきたのだ。しかし、彼ら以外にも、その時代の到来を待っていた者がいたのだ……。



③狙撃者の正体は、人類なき後の地球を植民地にするべく飛来した、おぞましいエイリアンだったのだ

④地球を植民地にする、エイリアンから警告

⑤怒る魔族と同時に激しい地震が起こった

⑥地表に落ちてきたモノリスがモニタ上に映る

⑦魔族は異変を探る決意をする

⑧倒されたスケルトンの眼球を、先刻ルートの眼球を、仲間が持ち帰る

⑨眼球は、先刻ルートの眼球を、仲間が持ち帰る

⑩それをみた魔族は地表の異変に議論を交わす

⑪突然ガーゴイルが舌を刺す

⑫目を覚まし、腕力があるし、手先も器用



12体のモンスターの能力を理解して、3組のパーティを編成しよう

主人公となるのは12体のモンスターたち。それぞれ特殊な能力(武器作成、飛行など15種類)を身につけている。冒険には4体ずつ3組のパーティを編成して出るのだけど、能力をうまく組み合わせて編成しないと旅先で困ってしまう場合がある。



①昼、夜、サルバンの破碎日の3つの時間帯ごとにパーティを作る。1体1体名付けることもできる

- オーク**: ④大形の鬼のようなモンスター。手先が器用だ
- サイクロプス**: ⑤大形の鬼のようなモンスター。手先が器用だ
- ミンタウロス**: ⑥一つの巨人。腕力があるし、手先も器用
- スライム**: ⑦牛の頭を持つ、人間型のモンスター。斧の天才
- ドドロロ**: ⑧不定形のモンスター
- スケルトン**: ⑨蘇った死体。独立した種族だ
- ガール**: ⑩人間とゴウモリを足したようなモンスターだ
- ドラゴン**: ⑪人間並の大きさの、とても巨大なへビだ
- ゴレム**: ⑫暗い場所を好む小鬼。オークとは少し違う
- ゴブリン**: ⑬上半身が人間。下半身が鳥のモンスター
- アンドロ**: ⑭武器を持たなくとも強い、頼れる仲間だ
- スフィンクス**: ⑮モンスターだが、美しい女性容姿なのだ
- ハーピー**: ⑯



敵と戦って強くなるほど、モンスターはよりグロテスクに進化する!



経験値を集めればレベルが上がるのはもちろん、モンスターの容姿まで変化する。そのうえ、2種類のモンスターを合体させ、新たなモンスターも作れるのだ。



④戦闘はすべてアニメーションで表示される

LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3 LEVEL4



私たちはこうして進化した! ドラゴンニュートとガーゴイルの場合

合体!



- ①この姿と名前が基本となるのだが
- ②レベルアップで姿・名前が変わる
- ③こうなると原型が分らなくなって
- ④最高のレベルでは、判別不可能
- ⑤合体によって、壮絶に変化したモンスターが誕生するのだ

死ぬほど広い荒れ果てた世界を、付属のマップを片手に歩き回るのだ

地表に建てられた108のモノリスを探すのが、最初の目的。でも、地球全土が舞台なのでゲームの世界は死ぬほど広いのだ。付属のマップとモノリスシールを活用し、旅の苦勞を減らそう。人類が滅亡した後の世界なの

で、RPGにありがちな武器・防具の店などはない。敵を倒すと手にはいるジン(宇宙塵)を材料に、武器・防具作成という特殊能力を用いて作るしかない。旅の途中で出会う数々の事件のごく一部を、下で紹介しよう。



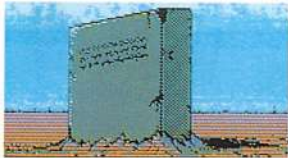
④平面マップ上を移動しているときの基本画面だ



④スタート地点の魔界では、1日1回体力を回復できるのだ

●モノリス

突然、地表に落ちてきたモノリス。その表面には黙示録の1章節が刻まれている。全部で108あり、それらを探し出して黙示録を読んでいけば、物語の全体像が見えてくるだろう……。



④108つのモノリスを回れば、ある場所に入れるようになる

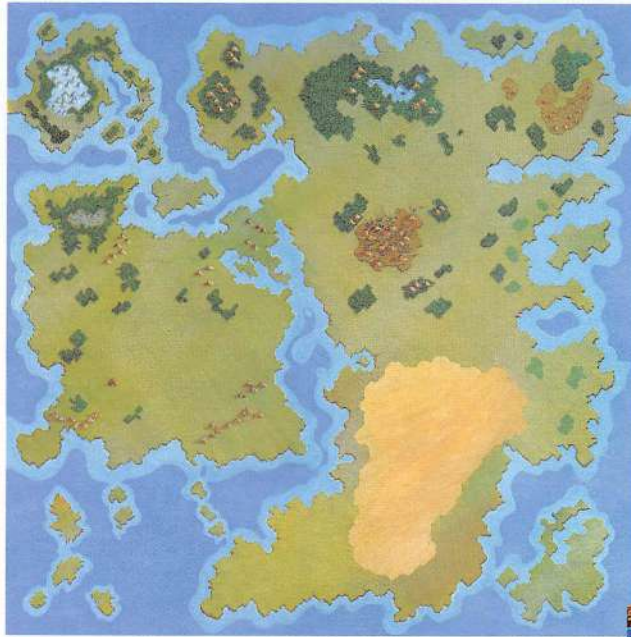
●エイリアンの基地

地球に侵攻してきたエイリアンの前線基地。ちょっと強めのエイリアンたちのパーティがいるので、ある程度レベルアップしてから行ってみよう。戦いに勝てば、ある物が手に入るぞ。



④全部で4か所にあるのだけど、探し出すのは根気がいる

ラスト・ハルマゲドンの世界



④モノリスやダンジョンなど、新しい発見があったらマップに書きこもう

●バスクの木

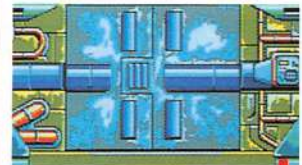
炎に包まれたバスクの木には、^り振り子の剣が刺さっている。この剣は、エイリアンたちの強さに合わせて威力が上がるという便利なものだ。だが、剣を引き抜くためにはある条件が必要だ。



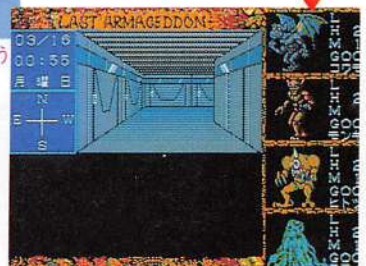
④もしも剣が抜けなかった場合は、レベルを上げて再挑戦してみよう。この剣があれば戦いがラクになる

●ダンジョン

宇宙船、戻らずの塔といった、なにかありそうな場所に行くと、平面マップが消えて、3Dダンジョンが表示される。地表マップだけでも広いのに、そのうえダンジョンまでであるとはね……。しかし、その苦勞を乗り越えてパーティが出会うものは、重要な事件であることは間違いない。



④とある場所にある宇宙船の前だ。内部に入ってみると……



④場面はがらりと変わってダンジョンに。地表には計3つのダンジョンがあるのだ



ゲームアーツ
☎03-984-1136

媒体	
対応機種	MSX MSX2
R A M	16K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

媒体	
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円



片山まさゆきのギャグマンガが原作だ

やっと発売になるんだねえ。でもキミたちが遊べるのは11月からだけどボクなんかはもうさんざんやってるもんね。しかもただで。自慢じゃないよ、仕事だからしょうがない。でもおもわず楽しんでしまった。マンガでは正統派雀士持杉ドラ夫

ら夫とそのまわりの個性的な雀士たちの戦いが描かれていた。個性的といってもこれがナミじゃない。ほとんどギャグのよう。いやギャグなのだった。そんなぎゅわん自己の世界を忠実に再現したこのゲームで、キミは住人の1人になれるのさ。



○ドラ夫の得意技(?)のオープニングデモ。あがったときにしつこく何度も役を宣言しほかのメンツに心理的に攻撃をかける。陰険だなあ

ぎゅわん 自己雀士のプロフィール

テクニク拔群 持杉ドラ夫

こんなにつおいヤツあいないぜつ、と東京は下北沢界限(ううっ、ローカル)では超一流と評判の雀士。そのため挑戦者もあとをたない。いや、すべての登場人物が彼への挑戦者なのだった。なにしろ主人公ですから。しかし彼にも弱点は



ある。タコだ。とにかくわけのわからない打ちかたをすれば彼を混乱させて勝てるかも。

意外性をめざす 迷彩レディー

彼女は勝つことを目的としているのではない。屈折した性格がそうとうひねくり曲がった麻雀を打たせるのだ。人をひっかけることに情熱を燃やすので、彼女の捨て牌は見なくて打ったほうがいいのかも。また、迷彩が完成するたびにみんなに「みてみて」と自慢するのがいちいちうっとうしい。



ワガママいっばい 律見江ミエ

彼女からあがろうとすると「チャイ」といって牌を引こめる。優しい人なら許してあげるところだけど、勝負に厳しいキミはきっとチャイをみとめずにあがってしまうに違いない。だめだめ! そんなことをして何になる。彼女は怒って帰っちゃうかも知れないよ。そんなのヤでしょ。

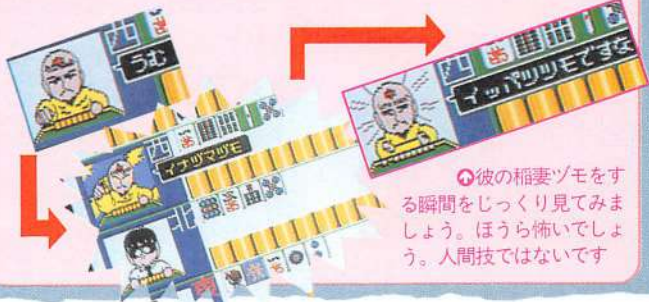


無駄ツモなし ゴッドハンド

彼の麻雀はツモしかない。とにかく、必要牌だけツモってテンパイしたらリーチして1発でツモる。「稲妻ツモ」「真空ツモ」などのツモ技はほとんど格闘技だ。ほうっておくとただただツモり続け、八連荘で役満なんてことはあ



りまえ。ただしテクニックはまるでない。だからツモのペースを乱せばこちらにもチャンスがある。



○彼の稲妻ツモをする瞬間をじっくり見てみましょう。ほうら怖いでしょう。人間技ではないです

サービス精神 店野マス太

店のマスターなんだから、ある程度の腕は持っているはずだけど、いまいち勝てない。まあ、お客さんへのサービスだと思えばね。





2つのモードに楽しい遊びがいっぱい

88版のゲームとしてはかなりの大ヒットになったみたい。ゲームがおもしろくてマンガを読むきっかけになったり、マンガを読んだ人が爆笑しながらゲームをやったりしてね。だからキミたちもぜひマンガを読んでゲームをやってほしいな。よけいなお世話だけで、できることはフリー対戦

と勝ち抜き戦。12人の雀士から3人を選び出し対局するフリー対戦ではいろいろと細かいルールが設定できる。勝ち抜き戦は文字どおりで、半荘やって下位2人が新しいメンツに入れ代わる方式。決勝の成績によってエンディング画面が変化する。どちらのモードでも楽しみなのが、タコ度診断書だ。



サイコロを振る場面がみよ〜にリアル

タコ度診断書 No.01384712008

タコ鳴き度	10%
タコリーチ度	83%
タコツッパリ度	18%
フリコミ回数	0回
チョンボ回数	0回
総合評価	4級

GAME ARTS 日本タコ庄の会

半荘終了ごとに雀力がわかるしくみだ

これが全体画面。そうか麻雀ゲームだったのか



MSX1だとこうなる

MSX2専用じゃないのがうれしい。今日このごろですが、自分の機種のほうが売り切れだとも悲しいの。ところがこのROMは機種によって走るプログラムが違うという画期的な方式。つまり両用なの。ショップでまちがえなくていいね。

牌が大きくってしまおう



理解不能の脳シタコ宮内

彼は麻雀のルールを知らないんじゃない？ つねに自分の手しか見ていないもん。それがグラフィックにも再現されているのが大笑い。ただしあなどってはいけないのだ。ときどきとんでもない手であがり(たとえばタンヤオドラ8とか)大ダコに変身することがある。



自称麻雀の神様 ナノじいさん

山奥で仙人のような生活をして修行したらしいが、ツキがまるでなく勝ったところを見た人はいない。テクニックは一流なんだけど。



麻雀中毒の少女 クリスチーネ・M

女子高生なのに麻雀をすることの喜びを知ってしまったかわいそうな娘。牌をにぎっていないと手が震えるなど、ほとんど末期的である。資金稼ぎに夜のバイトまでしている。だんだん手が高くなるような打ちかたをするので、調子がよくなってきたら要注意だ。



ひたすら暗く打つ 中島ハコ

父が麻雀で借金を作り、母はその借金を返すために懸命に働き、過労で死んだ。そんな彼女の打つ麻雀には怨念がこめられている。



家族が泣いてる 貧乏おやし

ツキなし、腕なし、金なしの3重苦なのに麻雀で生活している。女房と子供3人を抱えてかなり悲惨である。ももとは大金持ちだったのだが、麻雀ですべてを失ってしまった。麻雀をするときには必ずそばで家族が応援している。



バカホン大好き オクトパシーふみ

点数が数えられないほどするどいタコである。自分がタコであることを誇りに思い、日夜タコの普及に努めている。何度負けてもしくしく挑戦してくるので、キミのペースまでおかしくなるだろう。ときどき待ちがわからなくなり、とんでもないことをする。



北家神拳の使い手 北家ケンシロウ

ケンシロウは北家神拳の最後の伝承者だ。北家神拳は北家のときにその技術のすべてが集約される。究極リーチをかけた相手を一撃必殺で倒す。彼に対抗するにはなんでも鳴いて早アガリをする南家聖拳で対抗しよう。



用語解説

メンツ……メンバーのこと/半荘……ゲーム数の最低単位。「半荘2回だけやろう」という/ツモ……ランダムに並べられた牌を順番に取ってくること/下北沢……学生が多い町/チャイ……今のはなしにしてくれという意味/迷彩……一定の傾向で牌を捨てほかのメンツに影響をあたえること/八連荘……親のときに8回連続であること。ほかにもたくさん用語はあるけどわからなければ本屋さんで調べてね。書ききれないもん。



アウトラン

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

気分はシティ・ドライバー

ゲームセンターではすでにおなじみのセガの「アウトラン」がついにMSXになった。

コース内を走るレースゲームと違って、彼女を助手席に乗せて郊外を走るドライブゲームなのだ。というわけで、ドライブにつきもののBGMを選ぶところから始まる。曲はおしゃれなフュージョン系。「マジカル・サウンド・シャワー」など3曲用意されている。

♪ミュージックセレクト



①横断幕の上をよく見ると、FMラジオらしきものがある。3曲のうち1曲を選ぶようになっている。

MAGICAL SOUND SHOWER



②選曲ボタンみたいなのを押すと、周波数らしきもの変わって曲名が変わる。ここでは2曲紹介。



③曲を選択し終わって、ようやくスタートだ……と思ったら、見送りの人があつという間にいなくなつてしまつた!

タイムとスピードがポイント

ゲーム内容は、1区間を規定よりどれだけ速く走れるかが勝負の決め手となる。そして5区間をすべて時間内で走行できればめでたくクリアだ。ドライブ・テクニックの基本だけど、カーブをいかにじょうずな操作で乗

りきるか、じゃまになる車をカーブでよけきるかがカギとなる。つまり、カーブでのスピード調節が大切なのだ。そのためにはエンジンブレーキや、ふつうのブレーキの使いわけが必要だ。もちろんギアチェンジも!

分岐点でコースを選ぼう

1つのコースが終わりに近づくと、分岐点を表す看板が見えてくる。このさきでコースが2



①そろそろ分岐点らしい。残りのタイムが心配だ



②さて、どっちに進んでみようかな。悩んでいると遅れるぞ

③いや〜、やっとタイムが補充できる。この状態でのタイム・オーバーは哀れ

つに分かれるってことなのだ。どっちに進んでも、同じなんだけど景色やカーブの入りかたがちよこっと違う。そして好きなほうのコースを選んだところでチェックポイント通過だ。

規定より速いタイムで通過できれば、その余った分がつぎのコースの規定タイムにどんどん加算されるしくみ。速く走れば走るほど、その分ラクになるというわけだ。もちろん、ここでタイム・オーバーになってしまったら、そこまで。悲しいゲーム・オーバーなのだ。



スコア 4100 タイム 23 ギア スピード 255km/h

タコメーター

障害物

カーブ警告

マイカー じゃまな車



全コース&全ゴール

ゲームセンター版での思い入れが激しいものだから、気になってしまうのが各コースのできと、ゴールしたときのグラフィックとアニメーションがちゃんとあるのかどうかだ。下に紹介している各コースの写真を見てほしいのだけど、遠くに見える景色だってきれいだし、もちろんカーブの位置だって忠実に移植されている。道には起伏もあるし、石の連続アーチ・トンネルもちゃ〜んと再現されている。そこで、ゲーム・オーバーになったり、ゴールした後に出てくるコース・マップをもとにして、各コースがどんなグラフィックになっているかということ

をまとめてみた。ゴールはマルチエンディングふうになっていて、それぞれにちょっとしたオチ(ゴールについたとたん、車が壊れちゃったりとか)がついている。ちょっと小さくてもいいと思う人は、しっかり買って遊んでみてね。



これがコース・マップ。全部の分岐点ではコースが2つに分かれる。行き方のバリエーションを変えて楽しむのだ

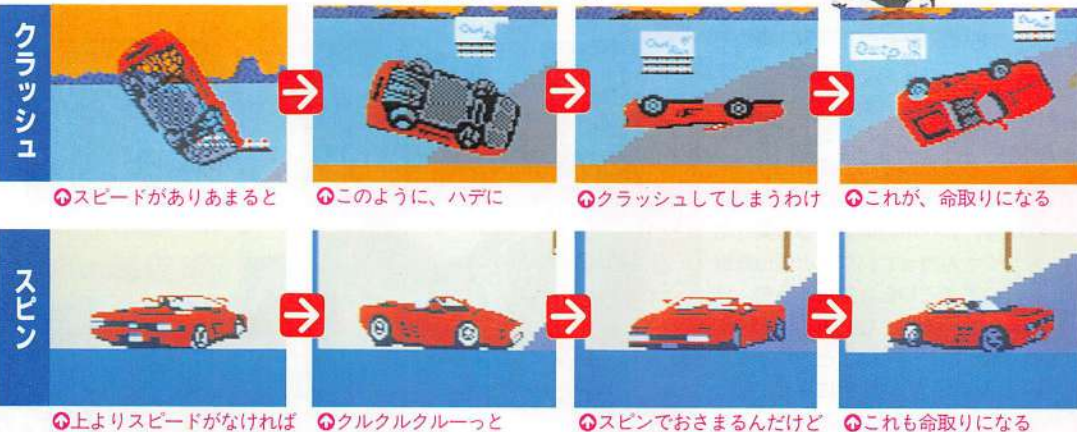


クラッシュには気をつけて!

タイムを気にするあまりにスピード調節をちゃんとやらないと、下の連続写真のような哀れな結果になってしまうぞ。

とくにMSX版はスピード感がかなりあるので、ちょっとしたカーブではゲームセンター版

みたいにエンジブレーキが間にあわず、すぐにドッシャングラガラになってしまうので、ブレーキとギアを併用したほうがいい。ちなみにギアガチャ(すぐにスピードがあがるというウル技)の効果はなかった。



①スピードがありあまると ②このように、ハデに ③クラッシュしてしまうわけ ④これが、命取りになる

①上よりスピードがなければ ②クルクルクルーっと ③スピンでおさまるんだけど ④これも命取りになる

GOAL a



ⓐ 胸上げされて気分がよかったのもつかの間。突然みんなに裏切られて……



GOAL b



ⓑ 車がついにオシャレになってしまった。こんな高級車もったいないじゃないか



GOAL c



ⓒ ランプをこすったら、あらまあハーレムのできあがり。このうえない極楽!



GOAL d



ⓓ カップがもらえると思ったら、ホクの前を通り過ぎて彼女の手へ渡ってしまった



GOAL e



ⓔ 今度はちゃんとカップももらったし、祝福のキスだってもらっちゃったぜ!



ジョイハンドルにも対応してます!

パナミュージアメントプロダクションから発売中のジョイハンドルにも対応。ゲーセン版みたい!





工画堂スタジオ

☎03-353-7724

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

誰がこのアルギース国を再び妖獣に乱させたのか？

ここはアルギース国、第5銀河星団のα星にある王国である。かつて、この国には妖獣が生息していたが、アルギースの祖と民の力で遠くの山中に押しこめて数世紀の間、平和な日々が続いていた。しかし、紀元578年アルギース王家第23代の時代になって、突然妖獣の中に指導者たるべき頭目が現れ、国を襲ったのである。妖獣は間もなくアル



①オープニング画面
冒険の旅が始まる

ギース城を攻め落とし、王と后を殺してしまった。生き残った王子(主人公)は妖獣に立ち向かい、もとの平和を取り戻すべく冒険の旅を始めた。

基本画面

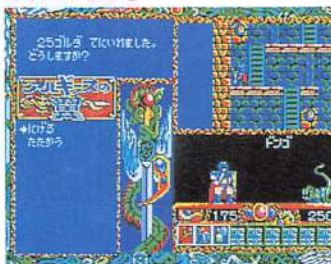


- ①メッセージエリア
- ②有視界マップ
- ③コマンドエリア
- ④バトルエリア
- ⑤マジックポイントエリア
- ⑥主人公の体力
- ⑦妖獣の体力
- ⑧アイテム表示エリア

古文書『翼龍の書』を使って謎を解き明かす

ただやみくもに敵を倒していくだけでは、このRPGは解けない。カギはソフトに入っている古文書『翼龍の書』にある。この書には、アルギース国の歴史や古代文字、長老のことがばなどが記されているのだ。途中で行きづまったとき、この書を開けばアルギースの謎がひとつずつ解け、新たな世界に入りこんで行けるのだ。

①塔や城の中は、町と同じくマップが広がっている。この奥には何か謎が隠されているかも



①謎を解くカギの『翼龍の書』だ。この古文書で古代文字を解読したり、書かれた呪文で精霊に会ったりする



古代文字
精霊に会う

城や塔、天空などが広がるアルギースの世界

アルギース国のごく一部



まずは、RPGのセオリーどおり町で話をして情報を集めてみよう。すると廃墟になったアルギース城や風の塔など謎が少しずつ分かってくる。情報を聞き終えたら冒険の旅に出発。町を一步出るとすぐに妖獣が現れる。レベルの低いうちは薬をたくさん持っていないと弱い妖獣にもすぐやられてしまうぞ。旅を進めるうちに、アルギース国はとにかく広いことがわかる。「翼龍の書」を片手に平和を取り戻すよう健闘を祈る。

©工画堂スタジオ

※セーブするとき、光を通さないテープ等をライトプロテクト部分の両面に貼り、書きこみ可の状態にしなければ動作しない場合があります

ワウドクル ディージャン



アルマーフ レティクス

最初のデカキャラ

奔流神 ほんりゅうしん

この先も強い妖獣たちが続く



ガリバー Goliver

ポセイドン神殿の謎

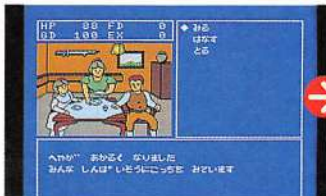
コンピュータブレイン
☎06-649-3820

媒体	LD
対応機種	MSX2専用*
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

勇者ガリバーとなりて地に安息をもたらずべし

ガリバー旅行記を少し変えて、魔物と3Dバトル画面で戦ってレベルを上げたり、人の話をヒントに謎を解くRPGばい要素を入れたコマンド選択式のAVG。その昔、悪い予言者のせいでガリバーが住むイギリス島を中心に世界各地で天変地異が

起き、魔物が出現するようになってしまった。これを静めるには、破れた宝の地図をつないで伝説の4つの秘宝を捜さなくちゃいけない。ガリバーは一片の地図の切れ端をたよりに、8つの島でいいことや危険なことをしながら旅をすることになった。



①スタート画面。左から妹、母、父。この部屋で地図の切れ端を見つける



②酒場。ここではお酒と食料を売っている



③古物商。武器やアイテムはここでそろえる



④宿屋。セーブをするときにここに泊まる



⑤港に出たところ。ガリバーの船「冒険号」

リリパット島にて

まぼろしの4つの秘宝を求めて、ガリバーは船を手に入れました。長いあいだ住んでいたイギリス島のリバプール港をあとにして、北の商港である大阪港に向かいました。家を出るときに母から、言葉が通じないかもしれないから辞書を買うようにと言われたのを思い出



①マストに登って遠くを見てください

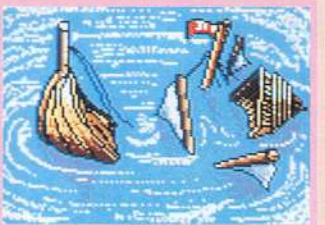


②船の倉庫です。持ち物を点検しましょう



③これが伝説のリリパット島。ついに発見!

ある日、マストに登ったガリバーは青い海にしみのようなものを見つけました。しみは船が近づくとついに島になりました。と、その瞬間にガリバーは海に投げ出されて気を失ってしまったのです。ガリバー達が島にそっと近づいたように、嵐もまた船に近づいていたのです。



④喜びもつかのま、嵐がきて船はあっというまに海のもくずとなったのです

目をさましたガリバーは、体をぐるぐるに縛られていることに気づきました。しかもお腹の上にはふたりの小人がいるではありませんか!

おどろいているガリバーに、王様の格好をした小人が命令をしました。「島の中央にある魔の山のようなおかし。調べてこい」ということなのです。✓



①体が動かない! ええ、小人が乗っている!

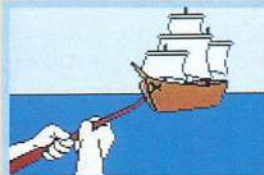


②町はまるでおもちゃ。おっと人を踏みそうです



③3Dのバトルシーン。魔物とばしばし戦おう!

魔の山の頂上には石が置いてあり、それを動かすとつぜん魔物が襲ってきました! 必死で魔物を倒すと、あとには光り輝く「星の剣」が残りました。



④王様、約束ははたしました。えっ、お礼に船を? ワーイ、ありがとう



⑤まばゆいばかりに光る、とても美しい剣です。刃もりっぱで強そうです



⑥王様、約束ははたしました。えっ、お礼に船を? ワーイ、ありがとう

城へ戻ると王様は、こんどは敵国プレフスキュの軍艦を取ってこいと命令しました。海へ出ると敵国の軍艦が待っていて、降参しろと言いました。怒ったガリバーは鎖で軍艦を引いて王様のところへ戻りました。喜んだ王様から新しい船をもらい、新たな冒険へと旅立ちました。



クインプル

クインプル

BIT²
☎03-479-4558

媒体		媒体	
対応機種	MSX2専用	対応機種	MSX2専用
VRAM	128K	VRAM	128K
セーブ機能	PAC	セーブ機能	PAC/ディスク
価格	5,800円	価格	5,800円

いたずらっ子、クインプルとツインプルの2人プレイ

平和にするのが仕事の神様だけど、今は平和すぎてすることがない。そこでいたずら好きの双子のクインプルとツインプルに目が止まった。カエルにしてこらしめてやろう、そう思いついて迷宮に閉じこめてしまった。時間内にいちばん上まで行ければカエルにならなくてすむというのだけど……。

双子で2人プレイ



①プレイのほか2プレイで協力しあうこともじゃましようことも可能

双子の主人公

クインプル ツインプル



カエル

④おじゃまキャラに当たったり、タイムオーバーになるとカエルにされちゃう。2プレイのとき1人がやられてもアウト

ウインドウでいろいろわかる



③STOPキーでウインドウが開く。アイテムなどの状況が一目でわかる

ステージは、メルヘンチックでなかなか楽しくムズイ

ステージにはキャンディがあったりしてなかなかメルヘンチック。だけど「かわいいっ！」なんてみとれているうちにカエルになっちゃうよ。時間制限要注意だ。下にいくつかステージを

紹介しているけど、これは全部お菓子のワールド。このほか(チエスなどの)ゲーム、(積み木などの)おもちゃ、(かぼちゃなどの)野菜のワールドなど全部で100ステージ、5ワールドある。



ステージ1

①ここから上に行く試練が始まる。まずは、楽勝ってところかな?



ステージ2

②左と同じお菓子ワールドの第2面。まだカンタンなうち!

大工屋のむすこは、クイを使って脱出作戦なのだ

大工屋のむすこだからアイテムはクイなのだ。クイはさしたり、投げたり、乗ったりして使う。これだけではあまりにツライので、

お助けアイテムや何かすることによって行けるボーナス・ステージもあるのだ。

クイをつたって昇る

ブロックこわし



敵をやっつける



⑤クイでじゃまなやつはやっつけてしまえ!

⑥クイをいくつもさして足場にするのだからクイで壊して進むのだ

⑦さしたクイを2回踏めば壊れるブロック

⑧さしたクイを1回踏むだけで壊れてしまう

⑨お菓子ワールドのキャンディー・ブロック

⑩画面端のブロック、クイをさすことができる

⑪空を歩くように飛んでるおかしな鳥ガールリン

⑫おじゃまキャラ

⑬アイテム

⑭敵に当たると風船になって1面とぼすこと

⑮ステージ3

⑯ステージ4



エグザイル

破戒の偶像

株日本テレネット
☎03-268-1159

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

第三次世界大戦の危機からイスラムを救うため中世の勇者がタイムワープ

中世のイスラム世界では2大王朝が対立。戦乱渦巻くなか、聖地奪回をめざす十字軍も介入、混乱をきわめた時代にアサシンと呼ばれる戦闘集団があった。アラムート城を根城として、対立する王朝の1つであるセルジューク朝を恐れさせていた。

そして時は流れ、現代をとおり越した近未来。第三次世界大戦勃発の危機せまる199X年

の中東。2大国の謀略から、アラムートの地に幽閉されてしまったイスラム世界の最高指導者ガザル師は、天使ジブリールから、人類がかつて抱えたことのないこの危機を救うため、中世から伝説の戦士が現れるというアラーの啓示をうけた。そして師の前に、700年の時を越えてアサシン最強の戦士サドラーが月光の輝きとともに現れたのだ。

4人のパーティでアクションとRPGを行ったり来たりの2本立て

ゲームは9つのステージに分かれていて、最初のシナリオはアサシンが実際に活躍した中世イスラムが舞台。また、右に示したように進行は大きくアクシ

ョンとRPGのシーンの2本立てで構成されている。

主人公のサドラーは、まず味方の仲間捜しから始め、4人のパーティでイスラムを救うのだ。



人から情報を得る



①町や村で人に会ったら、必ず話そう。重要な情報が得られることもある

ウィンドウで確認



②ステータスや持ち物、武器の装備などは、ウィンドウでチェックできる

第1面マップ

①第一ステージのマップ。最初、移動できる地点は1つだが、場所に関する情報を得るとMAP画面でコマンドを使った移動ができるようになる

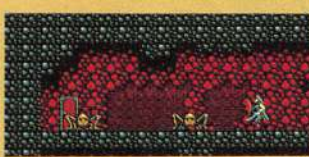


アクションシーン

アクションシーンでは、敵や怪物を倒し、レベルアップするとともにお金をかせぐのだ。宝箱も見つかる。



①バグダッドの都に潜入するために入る地下道がアクション場面になる



②気持ち悪い地下の怪物や敵を倒すといくらのお金と経験が得られる

RPGシーン

情報を集めたり、買い物をしたりするのはRPGシーン。武器や薬類もここで手に入れられる。



①まずは情報收拾が必要。町を歩いている人からの情報が頼りなのだ



②店に入る。楽器屋、ぶるぶるでは仲間のルーミーと出会えたりする

イスラムらしいアイテムがいっぱい

このゲームならではのこった設定のアイテムが、ゲームをもちあげている。オアシス屋では、砂漠ではかかせない水を買っているし、イスラム教にとって重要な聖典も登場する。また、特徴的なのはハシンの麻薬類。急激な攻撃力や防御力の助けになるけど、副作用もある。



③ヤミ屋ではアルコールをはじめ、ハシンのマリファナなどアブナイ薬が手に入る



Soapland story

ソープランド ストーリー



媒体	LD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

みずから鍛えて店を持つ

立身出世 ナンパ編

下にある11枚のポートレイトはこのゲームに登場する女のこのほんの一部である。あきれてしまうくらい女のこがいっぱいいるのだ。うれしいかぎりです。しかも、彼女たちはなんとボクにナンパされるため

にいるのだ。10画面ぶんでいどのちいさな町で、ところせましと歩いている彼女たちに声をかける。くどいてどこかに連れて

いく。スポーツセンターなんかでベターなようだ。そして、相手がその気になったようなら自分の家に連れこんで、まあいろいろあって、おねだりする。運のいいときはお小遣いをもらえる。このお金で女のこにあげるプレゼントを買ったり、スポーツセンターで体を鍛えたりでき

るのだ。また、うまくナンパできると経験値が増える。経験を積むほど女のこがひっかかりやすくなる。お金もたまる。うん、ARPGだ。そして、経験値20、お金200万円以上のときに「オバサン」をクリアすると、自分の店、もちろんソープランドを建てられる。

はじまり



①ゲーム画面。まだ未熟なボク②女のこに声をかけるとナンパモードに入るのだ③スポーツしていいイメージをあたえて④自宅に連れこんで決めたいと思う

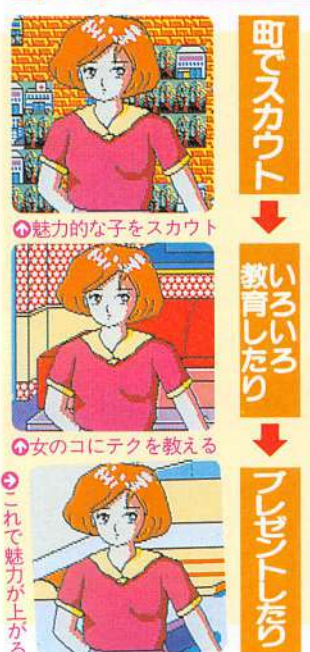
そうそうそう。この手のゲームは

女のこがかわいけりやそれで楽しいのだ。



スカウトした子を育てる

夢のハーレム 経営編 ランパ編



店を持つと毎日経費がかかる。女のこをスカウトして働いてもらわないと破産してしまうのだ。女のこは働くともちろん疲れる。たまには休ませてあげないと出ていってしまう。警察もこわい。だから、ふつうにしても客がよってくるように女のこたちを育てないともうからない。RPG扱い経営ゲームなのだ。





セクシー VOICE

NEW SYSTEM HOUSE OH!
☎075-502-2972

不思議の壁

媒体	LD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

女の子がしゃべるうれしいデモ

このゲームの“売り”は、なんといっても画面に出てくる女の子たちがしゃべること。

とくに、オープニングにあたるデモ画面では、かなり多くの



①風俗予備校の美少女たちが誘拐される事件がつつきづきにおきている

セリフがあって、パソコンから女の子の声が出てきておどろかされる。ゲーム中も、出てくる女の子はみんなしゃべってくれるので、いっそうゲームに熱がはいるというもの。



②誘拐された美少女たちを救い出しに行くのだ

スリル満点の3Dブロックくずし

さて、ゲームのほうはというと、一風変わった3D表示のブロックくずし。

キミが操作するのは四角いワクのレーザーパドル。青いボールが超重力ボール、左右のはしを上下に動いているのはパネルで、やたらと動きまわる青い四角は謎の物体で、いわゆる敵だ。

ゲームスタート後、正面に立ちだかる壁を超重力ボールでくずしていき、壁のむこうに閉じこめられた女の子たちを救い出すのがキミの目的。女の子は全部で6人、つまり全6ステー

ジというわけだ。ステージをクリアすると、おじゃまネコが出てきて、スコアを金貨にかえてくれたり、金貨を超重力ボールとかえてくれたりする。そのあとは、助けた女の子たちのエッチなグラフィックのごほうびも待っているぞ。

このゲームには、隠しコマンドや隠れグラフィックなどもあるので自分で探してみよう。

6人の女の子を助けろ

舞台になるのは誘惑星の学園都市。ここには各種の風俗産業のエキスパートを育成する有名校が集まっている。

誘拐された女の子たちは、いずれも各校の美少女たちだ。ゲームスタートまえには、彼女たちのデータを見ることのできるの、ちょっと紹介しよう。かわいい女の子のためならやる気も出るね!

③この太ったみにくいやつが、おじゃまネコ。すぐに出てきて本当にじゃま

ソープランド“おんが”のオネエ、17才

ソープランド“おんが”のオネエ、17才

ソープランド“おんが”のオネエ、17才

ソープランド“おんが”のオネエ、17才

ソープランド“おんが”のオネエ、17才

④ソープランド財団の娘、みか15才

ソープランド“おんが”のオネエ、17才

⑤キャバクラ学院の生徒、年下大好きな23才

ソープランド“おんが”のオネエ、17才

⑥ソープランド分校の生徒、15才

ソープランド“おんが”のオネエ、17才

⑦キャバクラ学院の特待生、14才

壁をこわすと女の子が...



⑧だんだん女の子のエッチな絵が出て、全部見えたらクリアだ!



レーザーパドル

①これがキミが操作するレーザーパドル。縦横斜めの8方向に移動可能。謎の物体に触れると動けなくなる

超重力ボール

②超重力ボール。このボールで壁をくずしていくのだ。最初ボールは3つしかない

パネル

③このパネルにボールを当てると横へ中央まで動き、ブロックを消してくれる

謎の物体

④この物体に触れると、レーザーパドルがかなしばりにあってしまう。十分注意しよう



熱血風雲 広告マンガ テクポリ番長

テクノポリス編集部
& 佐藤 元

前号までのあらすじ——
日本中の高校を二分して
力をのびした2人の番長は
ついに対決の時をむかえた



はっはっはっ!
西の番長よ
東の番長、
「同人ソフト特集」が
きてやったぞ!!

オレが西の番長
「サイオブレード」
だ!
オマエの相手は
このオレだぜ!



おーし、
1対1の
勝負だ!



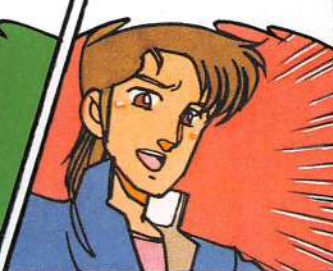
いくぞ
!



待った! 九州の番をはる
「マスターオブモンスターズ」
西の番長を助太刀するぜ



おっと! オマエの
相手は「C.G.ツール
LALF」がしよう



ああ、
「美少女ソフト
コレクション」
は男の戦いを
見守るしか
ないのね
...



さあ～
勝負だ!
緊ぱくの
次号を
待て~~~~

根性と勇気の
パソコンゲーム誌

テクノポリス

10月号
好評発売中

定価480円
毎月8日発売
徳間書店



Mファン大賞をねらう10本+スペシャル1本

プログラムコンテスト
ノミネート作品発表①

さすがにプログラムコンテストとなると気合いが違う。今月は、7月25日までの応募作品163本から選んだ前期ノミネート作品10本を紹介しよう。続いて来月号では後期ノミネート作品を発表する。また、来月号で読者審査員の募集も行うので、よろしく!

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

- Obstacle Race 43
- BALL RACE 44
- そりたん 45
- ぼうんす 46
- PASTEL 1&2 46
- ミニボクシング 47
- SATURN 47
- Toss Toss Toss 47
- W MISSILE 48
- Penalty Kick 48
- たこの海岸物語PART3迷宮編 49



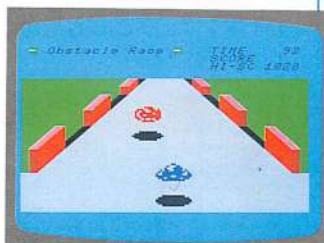
プログラムの王国

エントリー
ナンバー
01

オブスタクル レース Obstacle Race

MSX・MSX2 RAM16K
BY しんたろうの父
RP部門10画面タイプ(7画面)

空を飛べても道を走る
レースは3D高速感覚

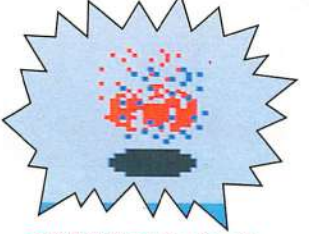


2次元のディスプレイでいかに3次元の雰囲気を出すかがこのプログラムのテーマだ。UFOが地平線から現れてこちらに迫ってくる雰囲気と、自機がまっすぐの道を進む感じがよく出ている。

Obstacleとは障害物という意味。このゲームでは、遠近法で描かれた道のはるか向こうからやってくるUFOが障害物となる。

ゲームが始まると、タイムカウンタが始まり、地平線のう上に最初のUFOが現れる。遠近法のきいた道の左右のブロックが流れるようで、いかにも高速で自機が進んでいるような感じだ。地上に影を落としながらUFOはこちらに近づいてくる。そして、自機のところまでUFOがやってきたとき、このゲームの勝負どころだ。

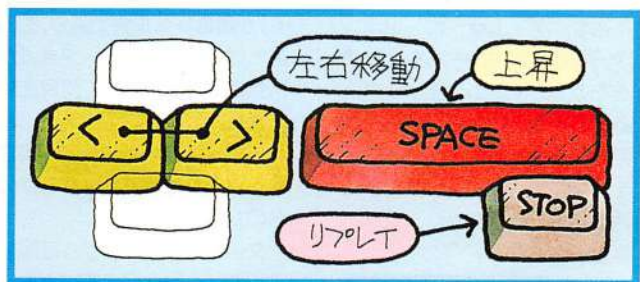
ゲームが始まると、タイムカ



自機のクラッシュシーン

UFOをただよけるのは、かたんなのだが、それでは得点にならない。自機が地上に落とす影には特殊なパワーがあり、こ

➔リストは
60ページ

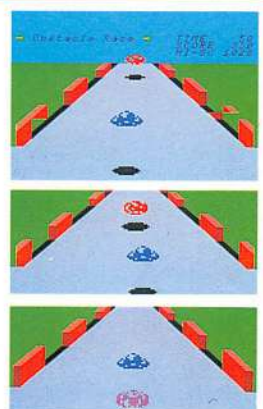


の影でUFOをとらえる(つまり、UFOの真上を通過する)と、UFOが破壊されて得点となるのだ。

うまくUFOを破壊できたときの、自機とUFOとの距離が短いほど得点は高い(最高60ポイント)。つまり、UFOから離れた上空を通過するだけでは、低い得点しか得られないわけだ。

かといって、ギリギリのところですれちがってばかりいると、UFOと衝突して自機がクラッシュする危険が高くなる。

ただし、たとえ自機がクラッシュしても、しばらくすると自機が復活してゲームを続けることができる。そのかわり、復活するまでの時間がロスとなって、得点のチャンスが減るわけだ。



UFOを自機の影にとらえれば得点になる

タイムカウンター(画面の右上)が0になると、ゲームエンド。制限時間内になるべく高いポイントを取るのがゲームの目的だが、立体感とスピード感だけでも、十分楽しいレーシングタイプのゲームだ。

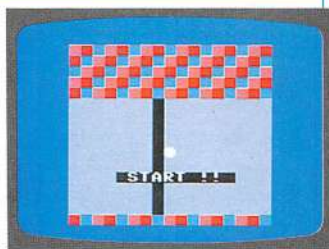
ボール レース BALL RACE

丸いボールを走らせて
世界一速い男を目指す

MSX・MSX2RAM32K
BY TEIJIRO

RP部門N画面タイプ(3画面)

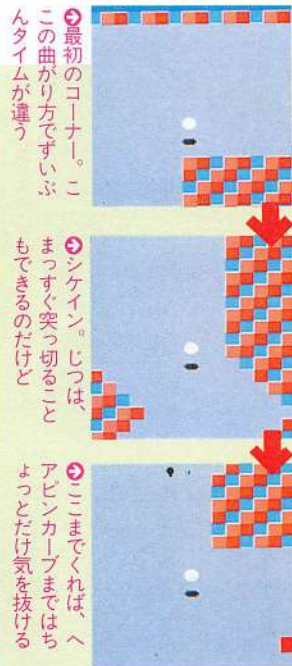
→ リストは
65ページ



基本的には、下のようなコースを3周して、タイムを競うゲーム。

ところが、走るの車じゃなくてふわふわ浮かぶボール。走っている方向がつかみにく、なかなか苦労させられる。

さて、ゲームは、ボールがスタートライン(ゴールラインでもある)にポツンと置かれているところから始まる。スタートの合図とともに、スペースキーを押して加速。ボールは次第に地上から浮かび上がり、やがて最高速に達する。



①最初のコーナー。この曲がり方でずいぶんタイムが違ふ

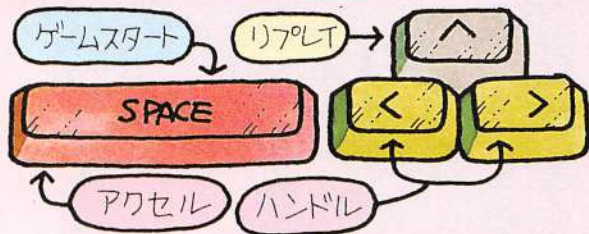
②シケイン。じつは、まっすぐ突っ切ることのできるのだけと

③ここまでくれば、ヘアピンカーブまではちよつとだけ気を抜ける

車でなく、ボールだからこそおもしろい。ふわふわと浮かびあがってスルスと走っていくボールの動きが楽しくてついつい何度もやってしまう。不思議な魅力のコースレーシングゲーム。

最初のコーナーを抜けると、クキクキッと曲がった部分(シケインという)でボカスカぶつってしまうのが初心者の常である。ダメージメーター(画面の上に表示されていてボールが何かにぶつかるたびに減っていく)が最低レベルまで落ち、そのあとは、ヘアピンカーブを4か所抜けて、ようやく1周を終える(1周ごとにラップタイムが出る)。はじめてやって1周できたらそれだけでもなかなかのものだ。

タイムを意識しながら3周もするのは、かなりの集中力を必

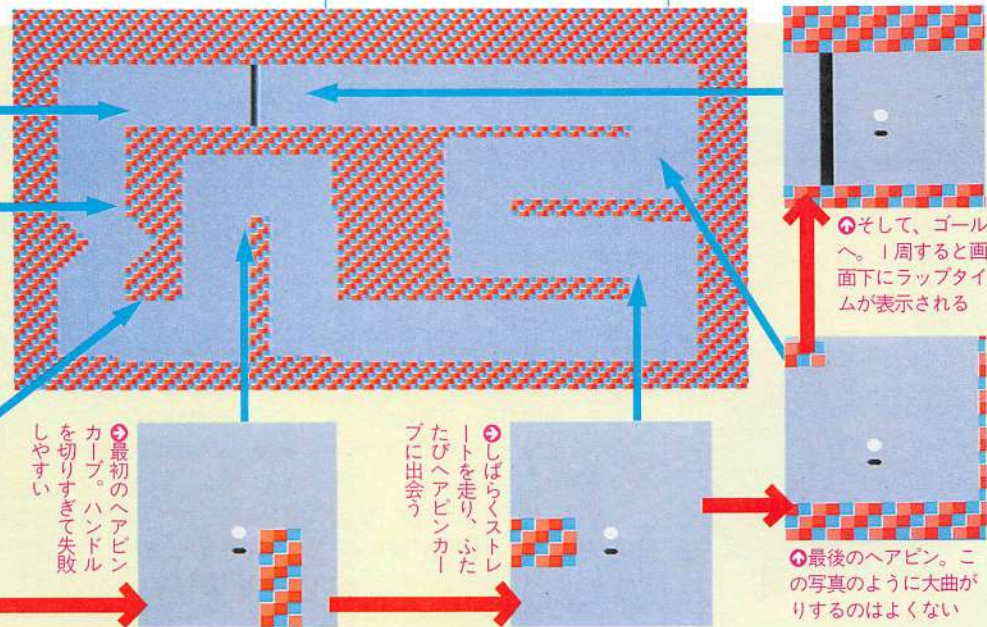


④3周して、それまでの記録を超えると、「BEST TIME!」と表示されて、ベルガーか、ナニーニか、セナか、プロストかという気分になる

要とするだろう。

編集部では、もちろん、このゲームで熱いレーシング大会をくりひろげ、十字軍のムダめし食い編集部Fが135秒台の好記録を出して優勝した。たぶん、

みんなが一生命に仕事しているわきでこのゲームに青春をぶつけていたに違いない。じっさい、最初はボールの方向がつかめず衝突ばかりで150秒を切るのにも苦労するのだ。



⑤最初のヘアピンカーブ。ハンドルを切りすぎて失敗しやすい

⑥しばらくストリートを走り、ふたたびヘアピンカーブに出会う

⑦そして、ゴールへ。1周すると画面下にラップタイムが表示される

⑧最後のヘアピン。この写真のように大曲がりするのはよくない

エントリー
ナンバー

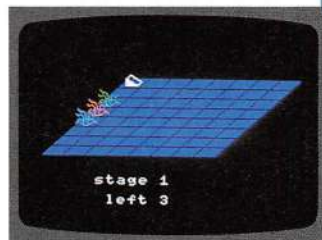
03

そりたん ~solitude tank~

ソリチュード
タンク
tank

すべての敵を撃破する
異次元の孤独なタンク

MSX・MSX2 RAM8K
BY TAI
RP部門10画面タイプ(6画面)



「そりたん」は、副題にあるようにsolitude tank(孤独戦車)の略。たしかに、切り取られたように暗闇に浮かぶパネルの世界にたった1台置かれた戦車は孤独に見える。

パネルの世界では、ステージごとに、地形、敵の現れる場所、それぞれの敵の移動パターンが決められている。

すべての敵を砲撃で破壊すればステージクリアとなり、8ステージをクリアするとコングラチュレーション。パネルからは



敵のただなかへ



ねらいを決めて曲がる



砲撃開始。白い弾が飛んでいく



命中! 爆発のグラフィックがいい出来



今度はこいつだ!



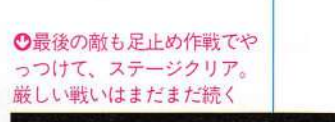
あとはむなしく穴が残る



足止め作戦も有効だ



動けない敵をねらいうちにする



最後の敵も足止め作戦でやっつけて、ステージクリア。厳しい戦いはまだまだ続く



stage 1 left 3

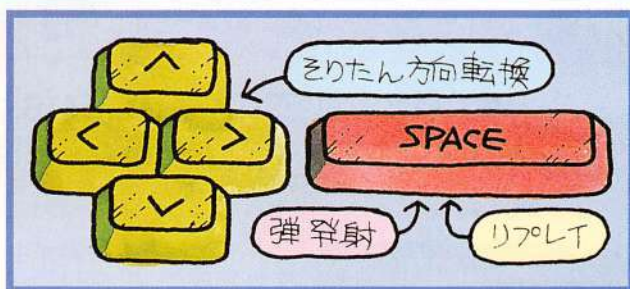
アクションパズルゲームには、今までにもいろいろ傑作がある。しかし、この静かなゲームは、アクションとパズルの結びつきがきわだってユニークで、格段にももしろい。3Dふう画面も光る。

みだしたり、敵と衝突したりすると、そりたんが1台減り、最後のそりたんがやられるとゲームオーバーになる。

そりたんは、パネル上を4方向に動きまわることができないし、停止することもできない。動きもカクカクッと、敵と同じタイミングでしか動けないので、気づいたときにはもう敵とぶつかるか、パネル外にはみだすしかないという状態におちいることもある。

敵を破壊する弾は、そりたんのいるマスから3マス先に落ちる。弾を撃ってから落ちるまでのあいだに少し時間があって、もちろんそのあいだにも敵は動いているので、そのぶんをちゃんと計算して撃たなければならない。しかも、そりたんの撃った弾は、敵だけでなく、パネルも1マスぶん破壊するので、へたに敵をやっつくと、そのときにできた穴の

リストは
66ページ



8ステージも 厳しい戦いが 楽しめる!

Stage 2



右下にいる敵は2つのマスを動くだけで倒すのがむずかしい

Stage 3



敵とぶつからないように安全な地点に避難してから作戦を練る

Stage 4



4匹の敵は中央のマスに集結したり散らばったりと不気味な動き

Stage 5



パネルからはみ出さないように動くだけでもたいへんなステージ

Stage 6



道にへたに穴をあけるとそれだけで自分の道をふさぐことになる

Stage 7



狭い地形なのですぐに戦況は緊迫してしまう難ステージ

Stage 8



最終ステージ。動きまわるのはやさしいが解き方はむずかしい

ために自滅することだってある。

しかも、ステージによってはある1か所からしか敵をやっつけられない場合もあって、そのたいせつな地点を破壊してしまうとすでにそのステージは死

でいることになる。

ただ、敵は基本的に同じ地点を往復するというパターンなので、とちゅうにわざと穴を作って、敵を足止めるテクニックはけっこう有効だ。

エントリー
ナンバー
04

ばうんす

考えると頭が痛くなる
超複雑なパズルゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY GEN
RP部門10画面タイプ(10画面)

→リストは
62ページ



始まりがかっこいい。上の写真のように、まるで日が昇るように「ばうんす」という文字が浮かび上がってタイトル画面に変わっていくのだ。しかも、このゲームは、去年のプログラムコンテストで金の鳩賞を受賞した

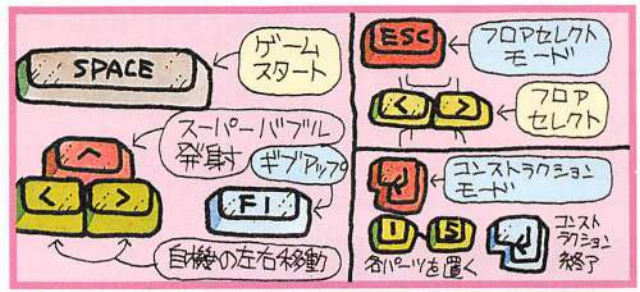
ノーベル賞なみに頭がさえわたっていて多少のパズルでは満足できない人にすすめたい。このパズルを頭のなかだけで解いてしまえる人をわたしたちは「失われたマヤ文明」と呼ぼうと思う。



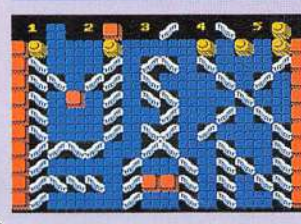
①まずこの位置からスーパーバブル発射。さてこのパズルはどう進んでいくでしょう

『BOSIP』の続編なのだ(ほんとは、最優秀賞だけだ)。

全10面のむずかしいパズルだが、遊び方は単純。自機を左右に操作してスーパーバブル(ふにゃふにゃした物体)を発射し、バウンサー(反射板)を利用して、



コンストラクションモードもありばうんす



1~5キーでキャラクタを選んで面を作っていく(写真はたぶん解けないMファン面)。作り終わったらリターンキー。表示されたデータをメモしておいて、行1030~1120のどれかの面データと置き換えればオリジナル面が遊べるのだ。



②バウンサーを1つ押しだし、左へ進んでいくスーパーバブル

③けっきょく中央付近のデバッグボールに向かっていくのでした

画面のいちばん上にいくつか置いてあるデバッグボールすべてにあてれば面クリア。
バブルがあたるたびにバウンサーの位置がその方向にすれ、

パズルのその後の道筋を予測するのがたいへんむずかしい。
バブルを30発以上発射するか、ギブアップで1ミス。3回ミスするとゲームオーバーだ。

エントリー
ナンバー
05

PASTEL1&2

じっと見つめるだけの
美しい色の華麗な競演

MSX2専用 VRAM128K
BY NOGY
RP部門1画面タイプ

→リストは
54ページ



タイトルを見て、このプログラムが電話のゲームだと思える人はごくわずかだろう。さらに、左の画面写真を見てもなお、これが電話のゲームだと固く信じている人はもっと少ないだろう。



①ゆらゆらと立ち昇る、PASTEL 1のやさしい画面

これは、見る、ひたすら見るだけの2本のプログラムだ。
PASTEL 1は、グラデーションがゆっくりと立ち昇っていくプログラムで、PASTEL 2は、ちょうど反対になった2つ



②チラチラと波が揺れ動いていくPASTEL 2の刺激的な画面

のカラフルな波が重なりあってチラチラと揺れるプログラム。どちらのプログラムの画面も、冬の日のパチパチ燃える暖炉の火のように、なんとなくじっと見つめていたくなる。

エントリー
ナンバー
06

ミニボクシング

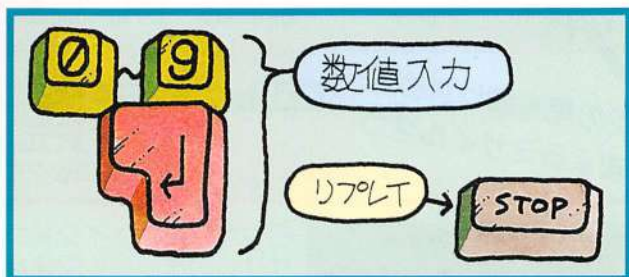
データで戦う、ボクシングシミュレーション

MSX・MSX2 RAM8K
BY CHOCO
RP部門1画面タイプ



RUNさせると、「T?」(敵ボクサーのタイプ)と聞いてくるので、0から32767の数値を入力してリターンキー。続けて、体力(P)、攻撃力(A)、防御力(D)を決める。ただし、この3つの数値の合計は100に決められているので、最初にPとAを決め

▶リストは
55ページ



ば自動的に試合開始となる。左側が自分、右が敵のボクサーで、先にPが0になったほうが負け。自分のボクサーが何人勝ち抜けるか、応援しながら見て楽しむゲームだ。

①自分のエディットしたボクサーと約3万タイプの敵を戦わせる

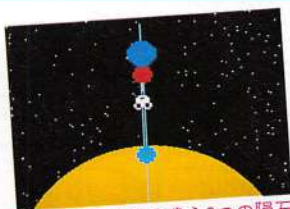
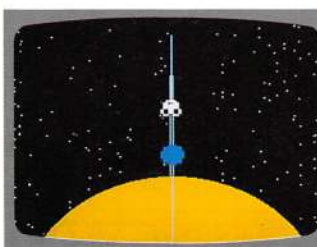


エントリー
ナンバー
07

サタン SATURN

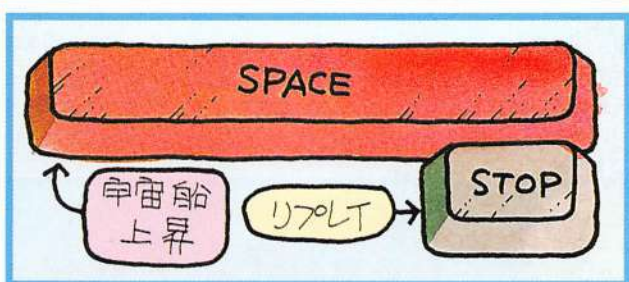
3色の隕石をよけつつ
土星の回りをぐるぐる

MSX・MSX2 RAM8K
BY Nu~
RP部門1画面タイプ



①最終的には色の違う3つの隕石が迫ってきてたいへんこわい

▶リストは
56ページ



土星の輪を周回飛行していると、隕石がビュンビュン飛んできた。ふわふわとまだるこしい自機を操作して、ひたすら隕石をよけて生きのびよう。10秒生きのびると、別の色の

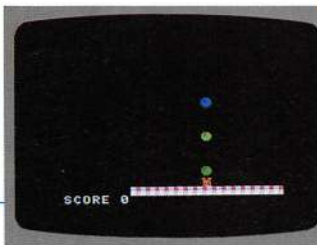
隕石が現れて、ダブル隕石の苦しい状況になる。さらに生きのびるとトリプル隕石。これで1分以上生きのびれば、今年度のノーベル平和賞にノミネートされるわけがないだろ。

エントリー
ナンバー
08

トス トス トス Toss Toss Toss

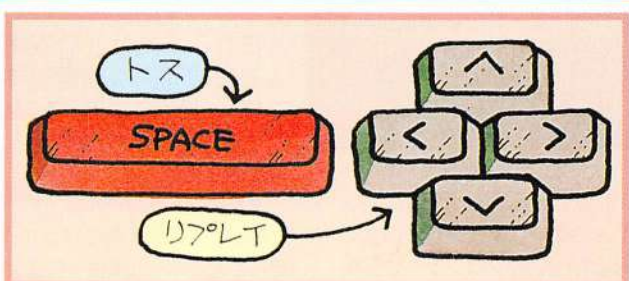
3つのボールを使った
お手玉ふうアクション

MSX・MSX2 RAM8K
BY SHINTAKO
RP部門1画面タイプ



もう9月やというのに、ほんまにあつうおますなあ。わては京都のボードピリアンとす。ボードピリアンゆうても、たいしたもんやあらしまへん。玉3つでお手玉するだけなんとす。

▶リストは
57ページ



あんたはんもやってみやっしや。玉がきたら、タイミングよう、スペースキーをタカッ。操作はこれだけとす。

そやけど、2つ、3つ、いっぺんに落ちてくると、もうパニックとす。落としはったら、ゲームオーバー、ほなさいなら。

スペシャル
プログラム

たこの海岸物語 PART3 迷宮編

リストは
68ページ

さまよえばザナドゥ、
敵と出会えばドラクエ

MSX・MSX2RAM32K
BY 米屋のチャチャチャ
FP部門(11画面+14画面)



去年の5月号に掲載された「たこの海岸物語PART1 海岸編」以来、1年以上かけて、ここに、たこ3部作が完結した。とちゅう、「PURE STAR」という傑作も発表しながら、根気よく最初のテーマを維持しつづけた、米屋のチャチャチャに拍手を送りたい。

彼女「たここ」をいか大王にさらわれたたこは、海岸で鬼島を倒し(PART1のシューティングゲーム)、洞窟を抜け(PART2のパズルゲーム)、ついにいか大王の城にたどりついた。このPART3は、複雑な迷宮になっているいか大王の城をさまようアクションRPGの大傑作だ。

移動シーンはザナドゥタイプ、



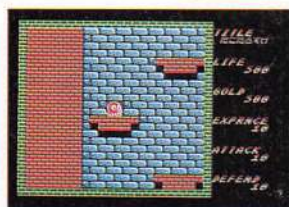
敵は27種類。戦闘はドラクエタイプで進んでいく

天の迷宮

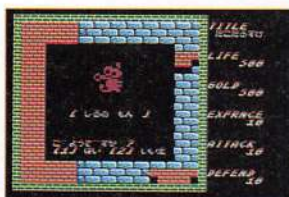


城の天のほうにある迷宮には、謎を解くカギが隠れている

前回の『まものクエスト』、今回のこの作品と2本続けてFP部門(残念だがコンテストの対象外)に大傑作が来た。もうほめることが残っていない。見ればわかる、やればもっとよくわかる。



スタート地点の城の門。ここでスペースキーを押すと門番が現れ、



用を頼むと、ゲームのロード(よむ)、セーブ(かく)ができる

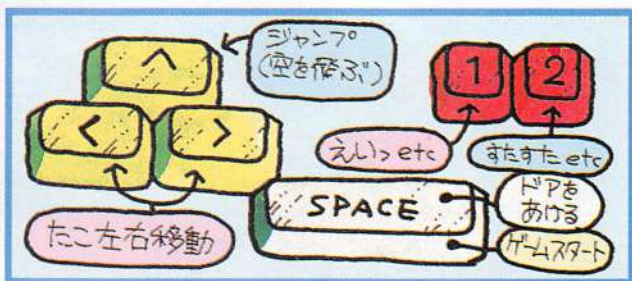
戦闘シーンはドラクエタイプのゲームで、カーソルキーで移動し、数字キーでコマンドを選択して、戦ったり、武器や防具を手に入れたりしていく。謎も多く、たっぷり楽しめるだろう。

母なる海



ちゃんと波うつ海のグラフィックには感激してしまおう

あるものがないとこれない洞窟。本格的な冒険はここから始まる



出演者たち

たこ&たここ

1年以上の歳月をかけて、恋人を探し求めてきた主人公たこと、その恋人たここちゃん。たここは、なんだか色っぽいので、ついたこがうらやましくなるのはわたしだけだろうか

くらげ



くらげちゃんなどの名前を持つ弱い敵。最後のほうで重要な役どころも演じる

かめ



3種類の敵になって出てくるが、各地にある武器屋の主人としても登場する

かに



あまり強くない敵としてもしょっちゅう出てくるが、病院の院長役もこなす

とびうお



とびうおちなどの名前でも強力な敵として登場する一方、協力者でも出演

えび



教会の牧師、謎の仙人、えびちゃんなどの3種類の役を演じわける演技派のえび

たつのおとしこ



とびうおについて強い敵キャラクタだが、城の門番としてはいつも世話になる

ぼおん



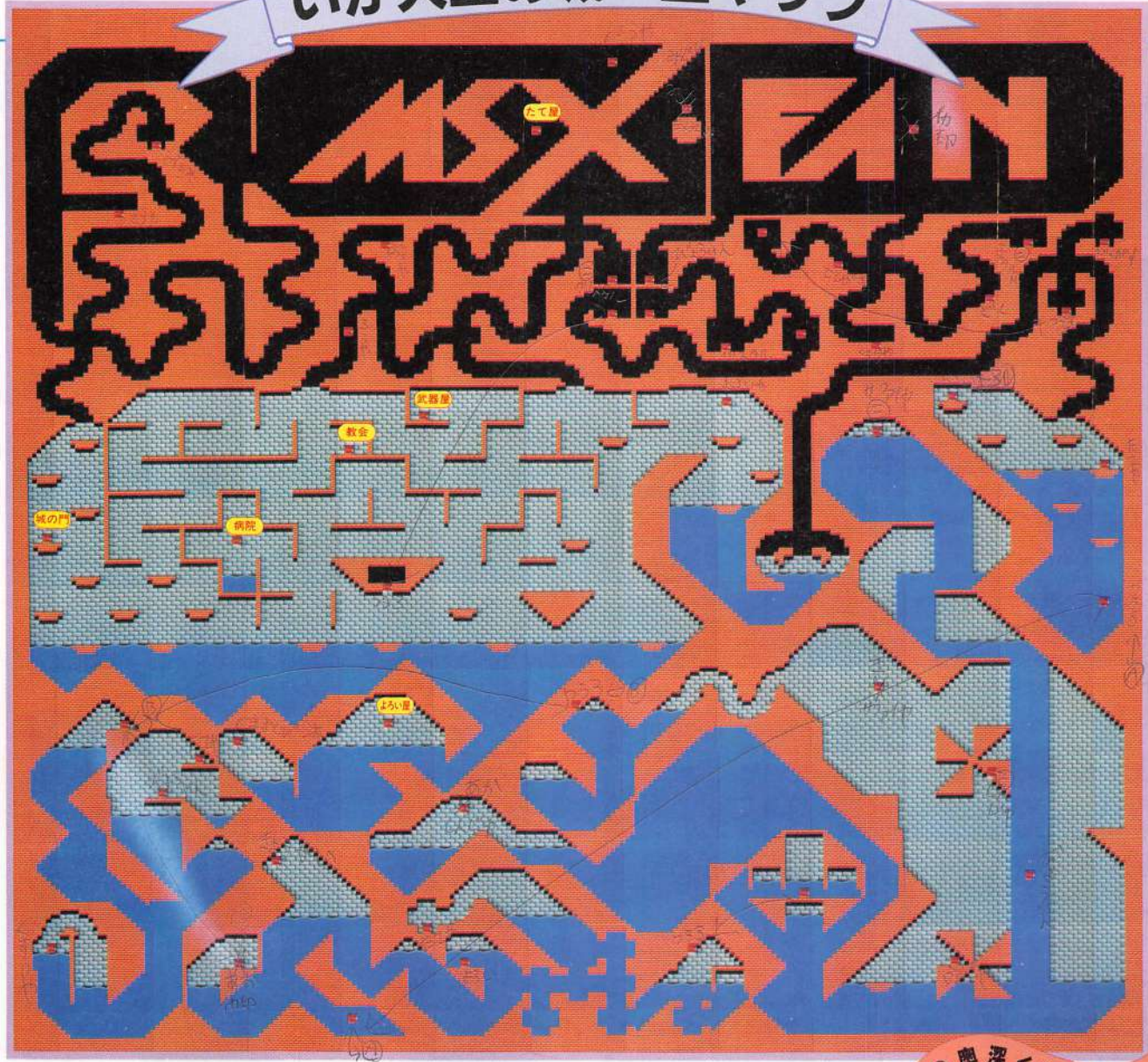
骨。敵のなかではもっとも手ごわい。ワープゾーンの家内役としても登場

謎の洞窟



次のページへ続く

いか大王の城 全マップ



戦闘の基本パターンは、「1」が攻撃、「2」が退却(ただし逃げられないことも多い)。もうひとつ、りぼたこ-Dというアイテムを持っていれば(最初1本だけ持っている)、戦闘時に「3」のキ

ーで飲むことができ、体力が強力に回復する。そして、長い戦いと冒険の果てに「ゆうしゃだこ」(称号。8段階ある)となったこは、本物のいか大王を見つけ、最後の戦いを挑む。

なお、戦闘シーンなどから脱出するときカーソルキーの下を押しておく、自分の持ち物リストが見られる。

8曲もあるBGMもすばらしい。芸が細かい。憎い!

謎の奥深くにひそむ
いか大王はこいつだ!



①武器屋、たて屋、よい屋がある。最初はただだが、あとは有料になる



②まずは、この「ままとびうお」のお願いをきいてあげること



③隠し通路を通してどこかへワープ。あちこちに散らばっている



④謎のえび仙人。全部で4人いる。CHOPsのあいさつを思い出せ

⑤いか大王は奥の奥の奥に隠れていて、むちゃくちゃ強い



300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!



これでキミも パソコン名人

パソコン
サイコロ



暗号作成
& 解読



ニックネーム
投票集計



キミだけの
300のプログラム!

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

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

ハガキをポストへ!

すぐ役立つ!
講座案内資料

無料送呈

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

MSX 対応
パソコン講座

ターボパワーの
パソコン講座で、ともだちに
差をつけろ!

★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで
楽しめ!



キミの作ったオリジナルプログラム募集中!

くわしくは54ページからの欄外を見てください。

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっていないかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

またリストが
かわりました

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 153
↑      ↑
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリス

トで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合
SAVE "CHECK"

●ディスクの場合
SAVE "CHECK", A

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないで(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、MERGE "CHECK" とする。これで、2つのプログラ

●はじめてのファンダム	53
●PASTEL 1&2	54
●ミニボクシング	55
●SATURN	56
●Toss Toss Toss	57
●W MISSILE	58
●Penalty Kick	59
●Obstacle Race	60
●ばうんす	62
●BALL RACE	65
●そりたん ~solitude tank~	66
●たこの海岸物語 PART3 迷宮編	67
●MSXの音楽とサウンド	74
●ファンダムハウス	76

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカードリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ左下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは9月30日必着。

ムがつながる。

③あらかじめ、SCREEN0 WIDTH40

④GOTO9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。

⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえにDELETE 9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、RUN

⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF VS=>9000 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMOD9+1):NEXT:PRINTUSING"#####";VS:S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラムのプログラム確認用データ

```
9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>247 9050>102 9060>???
```

新打ちこみミス発見プログラムのリストに一部変更があります。先月号までの行9050を修正して使用してください。



PASTEL 1&2

VRAM128K

MSX2専用

遊び方は46ページにあります

PASTEL 1

```

10 COLOR 1,0,0:SCREEN8:DEFINT A-Z:R=1:X=8
0:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=0TO1:PSET(67-I,5),0,TPSET:PRINT#
1,"◆◆ PASTEL 1 ◆◆":NEXT
30 FORI=0TO8:FORJ=59TO200:P=POINT(J,I+5)
:PSET(J,I+5),(I*32+I*4+I*3-36)*((P=0)*2+
1)*(I>0)-(P>0)*255:NEXT:NEXT
40 FORI=0TO100:PSET(I+80,156),215-I+I*32
MOD32+IMOD4:NEXT
50 COPY(80,57)-(180,156),0TO(X,56),0
60 IFABS(X-80)>50RRND(1)>.9THENR=-R
70 X=X+R:GOTO 50

```



PASTEL 2

```

10 COLOR ,0,0:SCREEN8,,,,,2:DEFINT A-Z:R=
1:X=80:A=X:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=1TO7:FORJ=0TO1:COLOR I*4+(I*2)*3
2-(I=7)*128:PSET(70-I+J,I),0,TPSET:PRINT
#1,"◆◆ PASTEL 2 ◆◆":NEXT:NEXT
30 FORI=80TO180:PSET(I,156),ABS(28-IMOD5
6)/8MOD4+((I+8)*10)*4:NEXT
40 SETPAGE1,1:CLS:FORI=80TO180:PSET(I,15
6),I-IMOD4-48:NEXT:COPY(60,0)-(200,20),0
TO(60,0),1
50 COPY(80,57)-(180,156),0TO(X,56),0
60 COPY(80,57)-(180,156),1TO(A,56),1
70 IFABS(X-80)>30RRND(1)>.95THENR=-R
80 X=X+R:A=A-R:GOTO 50

```



BY NOGY



試行錯誤をくりかえして
結構苦労
しています

☆「うにゆうにゆ」とわけのわから
ないこのプログラム。作者は、
なにを意図したのだろうかなん
て深く考えないように。おもし
る半分に作っただけなんだから。
というものの色については、い
ろいろ試行錯誤をくりかえして
結構苦労しています。ところで、
少し暑い。風邪をひいてしまっ
た。あっそうだ！ コーラが飲
みたくなったから買ってこよう。
うー、そういうわけだ。



こちらがパステル2

R.....画面の流れる方向

■その他の変数

I、J.....ループ用

プログラム解説

10~20初期設定

●初期設定 ●変数初期設定 ●タイトル表示

30~40画面作成

●ページ0、1に模様元になる線を描く

50~70スクロール

●ページ0、1に表示されている画面をずらして表示する ●スクロールの方向を変える

80くりかえし処理

●各ページのコピー先のX座標設定 ●50行へ飛ぶ

PASTEL 1

変数の意味

■グラフィック座標

X.....画面コピー先のX座標

R.....画面の流れる方向

P.....ドットの色

■その他の変数

I、J.....ループ用

プログラム解説

10~30初期設定

●初期設定 ●変数初期設定 ●タイトル表示

40画面作成

●模様元になる線を描く

50~60スクロール

●表示されている画面をコピーし、ずらして表示する ●スクロールの方向を変える

70くりかえし処理

●コピー先のX座標設定 ●50行へ飛ぶ

PASTEL 2

変数の意味

■グラフィック座標

X、A.....ページ0、1の画面

コピー先のX座標



こちらがパステル1

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)=規定>SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわけ、①1画面タイプ.....1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ.....1画面を超えて5画面までのプログラム。③10画面タイプ.....5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)=規定>内容、形式、長さなどの制限なし。⇒



ミニボクシング

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は47ページにあります

```

1 COLOR7,0,0:KEYOFF:SCREEN1,1:WIDTH16:DEFINTA-Z:ES=CHR$(27):INPUT"T";A:A=RND(-A):FORI=1TO32:VPOKE14335+I,VAL("&h"+MID$(30300F30383028C8C0C020D0E0C0A0A00C0CF00C1C0C14130303040B07030505",I*2-1,2)):NEXT
2 BEEP:CLS:DEFINTA-Z:INPUT"P";P(0):INPUT"A";T(0):D(0)=100-P(0)-T(0):IFP(0)<0ORT(0)<0ORD(0)<0THEN2ELSEM=P(0)
3 PLAY"", "SM50000A", "SO6F":CLS:P(1)=RND(1)*65+10:T(1)=RND(1)*35+10:D(1)=100-P(1)-T(1):IFD(1)<0THEN3ELSEPRINTES"Y/$"—:PRINTES"Y4$A"T(0)T(1):PRINTES"Y6$D"D(0)D(1):PRINTES"Y#$"K"にんぬき":SOUND7,49
4 M$="SM700006L8FFFF4":FORI=0TO1:J=- (I=0):X=RND(1)*3-1:U=RND(1)*9:C(J)=11:IFU=0THENPLAY"S7M700E16":H=RND(1)*T(I)-RND(1)*D(J):E=0:IFH>0ANDL=0THENPLAY"", "O2S14G16":P(J)=P(J)-H:C(J)=8:X=J*2-1:L=1ELSEL=0
5 PUTSPRITEI,(113+I*12+X*3,105),C(I),E+I*2:N$="SL80AAAA4":PRINTES"Y*$P"P(0)P(1):E=1:IFP(I)<1THEN6ELSENEXT:GOTO4
6 PLAY"",N$,M$:IFI=0THENPRINTES"Y&'END":POKE-869,1:RUNELSEPRINTES"Y&'KO":FORI=0TO4000:NEXT:M=M+1:P(0)=M:K=K+1:BEEP:GOTO3
    
```

By ChoCo



男は闇の中へ消えていった

ある夜、1人の男が突如として現れた。「私はヤツに追われている。誰かこの私をかくまってくれないか。そうか、やはりだめか。なぜだ。「受験勉強」という4文字からこの私を半年の間、かくまってくればよいだけではないが。しかし、そんなにいうのならしかたがない。私は行く。そしていつの日か、きっとヤツを征服してみせるぞ。では諸君、その日がくるまでしばらくの間さらばだ！」男は闇の中へと消えていった。こんなにかっこいいこと書いて、また現れたら笑ってやってください。



各パラメータの配分が重要だ

変数の意味

■スプライト座標

X……ボクサーのX座標増分

■その他の変数

A……ボクサーのタイプ
C(n)……ボクサーの色(n←0=自分、n←1=相手)

D(n)……ボクサーの防御力
E……ボクサーのパターン
E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
H……ダメージ
I……ループ用
J……打たれたかのフラグ
K……KOした数

L……パンチが当たったかのフラグ
M……試合まえの体力
M\$,N\$……効果音
P(n)……ボクサーの体力
T(n)……ボクサーの攻撃力
U……パンチを打ったかのフラグ

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●ボクサーのタイプ入力処理●スプライトパターン定義

2 パラメータ

●各パラメータ入力処理

3 画面表示

●ゴングを鳴らす●相手のパラメータ設定●ゲーム画面表示

4 ファイト

●パンチ判定処理●フットワーク判定処理●ダメージ判定処理

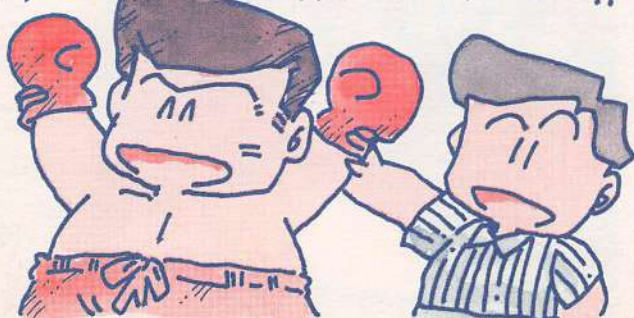
5 表示

●ボクサー表示●KO、ゲームエンド判定

6 リプレイ

●ゲームエンド処理●リプレイ処理●KO処理

カーン カーン カーン!!





サタン

エントリーナンバー07

SATURN

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は47ページにあります

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN2,3:DEFINT A-Z
2 FORI=0TO7:A$="":CIRCLE(8,8),I:PAINT(8,8):FORJ=0TO3:FORK=0TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(256*(JMOD2)+K-(J>1)*8)):NEXTK,J:SPRITE$(I)=A$:CLS:NEXT:SPRITE$(8)="<f~~けけf"
3 CLS:FORI=0TO191:PSET(PEEK(I+768),I)
4 NEXT:CIRCLE(128,256),124,10:PAINT(128,191),10:FORI=0TO1:CIRCLE(128,256),220+I*28,14,,ATN(1)*3.2,192:NEXT
5 SOUND7,7:ONINTERVAL=600GOSUB9:INTERVAL ON:OPEN"GRP:"AS#1:TIME=0:L=0:T=10
6 FORI=0TOL:P(I)=(P(I)+1)MOD8:PUTSPRITEI+1,(112,Y(I)),I+5,P(I):SOUND8+I,P(I)*2
7 S=STRIG(0):T=T+8+(S*16):PUTSPRITE0,(120,T),15,8:IFT<0ORT>176THEN10
8 FORJ=0TO(2-L)*16+64:NEXT:IFP(I)<7THENNEXT:GOTO6ELSEIFT>Y(I)-10ANDT<Y(I)+30THEN10ELSEY(I)=RND(1)*160:GOTO6
9 L=L-(L<2):RETURN
10 INTERVALOFF:FORI=0TO13:SOUNDI,VAL("&H"+MID$("AA0FBA0FCA0F0038101010004000",I*2+1,2)):PUTSPRITE0,,I+2:NEXT:PSET(20,10):PRINT#1,"TIME";TIME*60:POKE-869,1:FORI=0TO3:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:CLOSE:GOTO3

```



By Nun~



私は30秒も生きられませんでした

つい先日までの1か月間、仕事の関係で原宿に行っていました。十何年かぶりの東京ということで喜んでいったのですが、原宿はギャルがウヨウヨ、渋谷に行っても人だらけおまけに何回も道に迷うて散々でした。なぜあんなにたくさんの方がいるんでしょうね。人の波を見ただけで疲れてしまいました。というわけで突然ですが、あなたは土星の輪に突入してしまいました。輪のまわりは隕石がビュンビュンです。ボイジャーが何といおうと隕石だらけなのです。あなたは何分生きていられるでしょうか、もちろん私は30秒も生きられませんでした。

変数の意味

■スプライト座標

T.....宇宙船のY座標
Y(n).....隕石のY座標

■その他の変数

A\$.....スプライトパターン定義用
I、J、K.....ループ用
L.....レベル(0=隕石1個、1=隕石2個、2=隕石3個)

P(n).....隕石のパターン
S.....トリガー入力用

プログラム解説

1 初期設定1

●初期設定

2 スプライト定義

●スプライトパターン定義

3 画面表示1

●星表示

4 画面表示2

●土星、土星の輪表示

5 初期設定2

●PSG設定 ●一定間隔での割りこみ先指定、許可 ●グラフィック画面をオープンする ●変数初期設定

6 隕石表示

●隕石表示 ●効果音

7 宇宙船移動

●宇宙船移動処理(トリガー入力) ●宇宙船表示 ●宇宙船のはみだし判定

8 接触判定

●ウエイト(時間調整) ●宇宙船

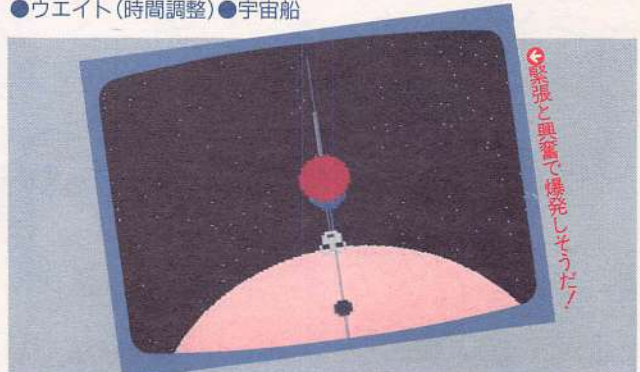
と隕石の接触判定 ●隕石のY座標設定

9 レベル設定

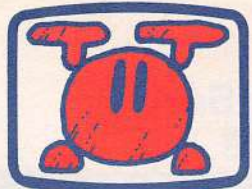
●レベル設定処理サブルーチン

10 ゲームオーバー

●一定間隔での割りこみ禁止 ●効果音 ●リプレイ処理



設定値と興奮で爆発しちゃう!



Toss Toss Toss

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は47ページにあります

BY SHINTAKO

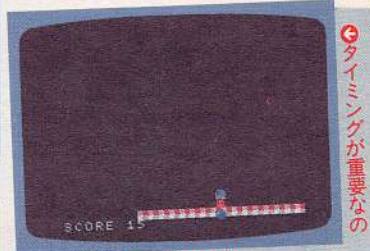
いどく暑かった日の採用通知



その日は、朝から暑かった。まだ寝ているんだい……そのとき、速達がやってきた。まさかと思ったらまさかの採用通知だった。おかげですっかり目ざめてしまった。おお、また玉のゲームか、しかもまたヤンキーじゃなくてワンキーゲーム、このゲームでいくら失敗してもコートの中では泣いてはいけない。うーん、めちゃくちゃな文になってしまった。ところで女性投稿者っているんだべか。

```

10 SCREEN1,0:WIDTH29:KEYOFF:COLOR15,1,1:
DEFINTA-Z:SPRITES(0)="めB~ZZ~ス":SPRITES(
1)="<n°ヨ~<":T=3:E=4:DIMY(T),J(T):R=RND
(-TIME):FORI=1TOT:Y(I)=144:J(I)=-I*E
20 NEXT:VPOKE8204,253:FORI=0TO7:VPOKE776
+I,ASC(MID$("ぞろるやるや",I+1,1))+1:LOCATEI
*2+7,20:PRINT"aa":NEXT:PRINT"SCORE 0"
30 X=132:PUTSPRITE0,(X,151),9,0:V=0
40 FORI=1TOT:Y(I)=Y(I)+J(I):J(I)=J(I)+1:
PUTSPRITEI,(X,Y(I)),I+1,1:Z=STRIG(0):P=P
-(P=1)*(Z=0)
50 IFZ=0ORP=1THEN80
60 P=1:W=0:FORJ=1TOT:LOCATE5,21:IFABS(Y(
J)-144)<3ANDJ(J)>0THENR=RND(1)*3+2:J(J)=
-R*E:V=V+1:PRINTV:W=1
70 NEXT:IFW=0THENV=V-1:PRINTVELSEBEEP
80 IFY(I)<145THENNEXT:GOTO40
90 PLAY"V15C1":FORK=0TO31:FORJ=0TO15:PUT
SPRITEI,,J,1:NEXTJ,K:I=T:NEXT:FORI=1TOT:
FORJ=Y(I)TO151STEP2:PUTSPRITEI,(X,J),I+1
,1:NEXTJ,I:LOCATE0,22:PRINT"GAMEOVER":FO
RI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
    
```



タイミングが重要なもの

リストを打ちこむまえの重要注意

行10にある「■」は、&HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

70トス失敗

●トスが失敗したときの処理

50トス判定

●トスがでできるかの判定

80ゲームオーバー判定

●ゲームオーバー判定

60トス成功

●トスをしたかの判定●スコア加算●ボールの跳ねる高さ設定

90リプレイ

●ゲームオーバー処理●リプレイ処理

変数の意味

■スプライト座標

Y(n)……各ボールのY座標
(n←1=暗い緑、n←2=明るい緑、n←3=青)
J(n)……各ボールのY座標増分
X……自分、ボールのX座標

■その他の変数

E……ボールが跳ねる高さの範囲
I、J、K……ループ用
P……トスがでできるかのフラグ
R……乱数初期設定/ボールの跳ねる高さの設定用
T……ボールの数
V……スコア

W……トスをしたかのフラグ

Z……トリガー入力用

プログラム解説

10初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●

20画面作成

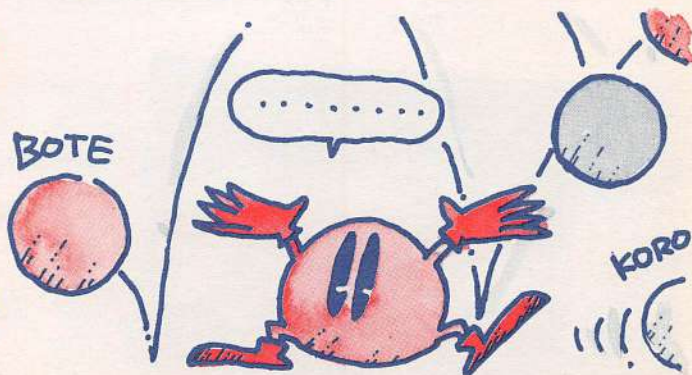
●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義●ゲーム画面作成

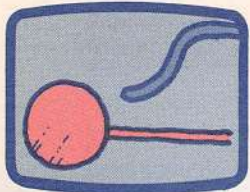
30表示

●自分表示

40ボール移動

●各ボール移動●トリガー入力処理





ダブル

ミサイル

エントリーナンバー09

W MISSILE

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は48ページにあります

```

1 COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(49,99)-(101,151),3,B:LINE(149,99)-(201,151),3,B:FORI=0TO7:READA(I),B(I):NEXT:SETPAGE,1:CLS:LINE(25,25)-(225,185),,B:PAINT(0,0)
2 R=RND(-TIME):FORI=0TO50:M=RND(1)*200+25:N=RND(1)*160+25:CIRCLE(M,N),2:PAINT(M,N):NEXT:FORI=0TO1:X(I)=RND(1)*200+25:Y(I)=RND(1)*160+25:X(I+2)=X(I):Y(I+2)=Y(I):CIRCLE(X(I),Y(I)),3,5+I*6:PAINT(X(I),Y(I)),5+I*6:NEXT:C=1:OPEN"GRP:"AS#1:DATA1
3 S=STICK(B):J(B)=J(B)+(S=7)-(S=3):IFJ(B)=8THENJ(B)=0ELSEIFJ(B)=-1THENJ(B)=7
4 X(B)=X(B)+A(J(B)):Y(B)=Y(B)+B(J(B)):COPY(X(B)-25,Y(B)-25)-(X(B)+25,Y(B)+25),1TO(50+B*100,100),0:IFPOINT(X(B),Y(B))=15THENX(B)=X(B+2):Y(B)=Y(B+2):BEEP:DATA,1
5 IFPOINT(X(B),Y(B))<>11-B*6THENPSET(X(B),Y(B)),4+B*6,OR:SWAPB,C:GOTO3:DATA1,,1
6 SETPAGE,0:PSET(B*100+50,80):PRINT#1,"WIN!":PLAY"S8M500CDEFG":FORI=0TO1:I=-STRING(0):NEXT:FORI=0TO200STEP2:COPY(0,I)-(255,I),1TO(0,I),0:COPY(0,199-I)-(255,199-I),1TO(0,199-I):NEXT:FORI=0TO8:I=STICK(0):NEXT:RUN:DATA-1,1,-1,-1,-1,-1,-1,1,-1

```

BY 大塚元春



たして2で割ったようなゲームです

「MAZE BATTLE」と「ZIR-ETTA MISSILE」をたして2で割ったようなゲームです。ゲームオーバー後の画面が、イースのオープニング画面(?)みたいなのがいいと思います。最近アイデアがでてこないの、そろそろこの本から姿を消すでしょう。姫乃樹リカの「もっとHurry Up.」はいい曲です。相川恵里の「ABコンプレックス」も好きです。だけど、吉田真理子はいまいちだと思えます。ねえ、斉藤くん。(編集部注:姿を消すなんてさびしいことをいわずに、気楽に投稿してください。おねがいだから♡)

変数の意味

■グラフィック座標

X(n), Y(n).....プレイヤー

1、2の座標

A(n), B(n).....プレイヤー

1、2の座標増分

■その他の変数

B、C.....プレイヤーの切り換え用

I、M、N.....汎用

J(n).....プレイヤーの移動方向制御用

R.....乱数初期化用

S.....スティック入力用

プログラム解説

①初期設定

●初期設定●画面表示●変数初期設定

②画面作成

●乱数初期設定●ページ1に星を描く●母星を描く●グラフィック画面をオープンする●プレイヤーの座標増分用データ(行1で読みこみ)

③スティック入力

●スティック入力処理

④プレイヤー移動

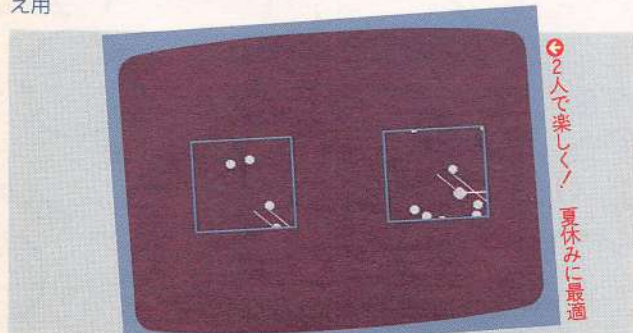
●プレイヤー移動●プレイ画面表示●星、壁に対する衝突判定処理●プレイヤーの座標増分用データ(行1で読みこみ)

⑤プレイヤー表示

●相手母星との衝突判定●プレイヤー表示●プレイヤーの座標増分用データ(行1で読みこみ)

⑥リプレイ処理

●メッセージ表示●効果音●全体画面の表示●リプレイ処理●プレイヤーの座標増分用データ(行1で読みこみ)



2人で楽しく、夏休みに最適



ペナルティ キック

エンターナンバー10

Penalty Kick

RAM8K
MSX MSX2

遊び方は48ページにあります

```

1 COLOR15,12,4:SCREEN3,1,0:R=RND(-TIME):
OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO19:VPOKE14336+I,V
AL("&H"+MID$("3C7EFFFFFFF7E3C9999423C18
1866813CFFFF3C",I*2+1,2)):NEXT:SC=0:P=3
2 LINE(0,100)-(255,100):LINE(50,0)-(204,
100),,B:X=15:Y=83:W=120:Z=175:E=183
3 SX=INT(RND(1)*128+50):SY=INT(RND(1)*80
+1):BX=SX-120:BY=SY-175:IFABS(BX)>ABS(BY
)THENA=ABS(BX)ELSEA=ABS(BY)
4 VX=BX/A:VY=BY/A:DE=-82/A
5 W=W+VX*8:Z=Z+VY*8:E=E+DE*8:IFT=1THENY=
Y+K:K=K+1:IFY>=86THENT=0:Y=86
6 S=STICK(0):X=X-(S=3ANDX<24)+(S=7ANDX>6
):PUTSPRITE1,(X*8,Y),7:PUTSPRITE0,(W,Z):
PUTSPRITE2,(W,E),1:IFSTRIG(0)ANDT=0THENT
=1:K=-13:GOTO 5:ELSEIFZ>SYTHEN5
7 T=0:IFX*8-16<WANDX*8+16>WANDY-16<ZANDY
+16>ZTHENPLAY"L64V15CC+DD+EFG":SC=SC+1:G
OTO2ELSEPLAY"V15L64V15DAEA":P=P-1:IFP=0T
HENH=H-(H<SC)*(SC-H):PSET(32,108),12:PRI
NT#1,"SC=";SC:PSET(32,141),12:PRINT#1,"H
I=";H:POKE-869,1:CLOSE#1:GOTO1ELSE2
    
```

BY Sirius



ぼくはサッカー部員でした

えーと、ぼくはサッカー部員でした。このプログラムを作ったのもそのようなところからきているのです。But中3なので引退しました。別に勉強してません。眠ったり、めぞんを読んだり、グインサーガ(おもしろい本だよ!)を読んだり、絵を描いたり、音楽を聞いたり、眠ったりしているうちに夏休みになってしまいました。本名は3月号のページに載っています。7月30日20時27分 BY Sirius

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自分の座標⇒Xは×8して表示

K……自分のY座標増分

W、Z……ボールの座標

VX、VY……ボールの座標増分

SX、SY……ボールの最終座標

BX、BY……ボールの初期座標と最終座標の差

E……ボールの影のY座標

DE……ボールの影のY座標増分

■その他の変数

A……ボールの移動量

H……ハイスコア

I……ループ用

P……残り回数

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

SC……スコア

T……ジャンプフラグ

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義

2画面作成

●画面作成●変数初期設定

3ボール移動1

●ボールの最終座標設定

4ボール移動2

●ボールの座標増分設定

5ボール移動3

●ボールの初期座標設定●ジャンプ判定

画面いっぱい展開する迫力

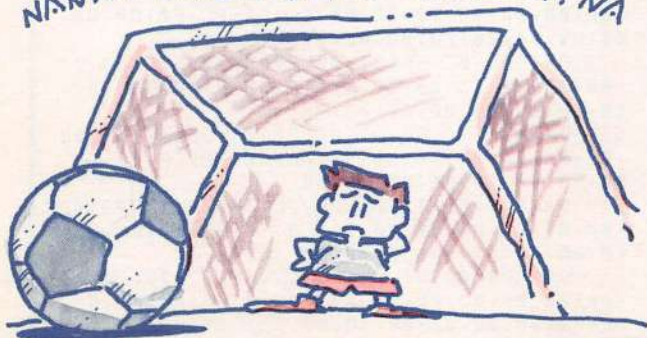
6表示

●自分移動処理(スティック入力)●ボール、影、自分表示●トリガー入力処理

7ゲームオーバー

●ボールキャッチ判定●ゲームオーバー処理●スコア、ハイスコア表示●リプレイ処理

NANKA YAKENI DEKAI "GOAL" DA NA





Obstacle Race

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

```

10 ' --- ショキ ---
20 CLEAR500,&HD800:SCREEN1,3,0:COLOR1,7,
7:WIDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:CLS:LOCATE3,1
1:PRINT"- Just a moment, please. ~":ONINT
ERVAL=50GOSUB330:HS=0:SD=150
30 ' --- キャラクタ ---
40 FORI=384TO976STEP8:FORJ=0TO7:A=VAL(MI
D$("44222111",J+1,1)):VPOKEI+J,VPEEK(I+J
)/A:NEXTJ,I
50 FORI=0TO3:RESTORE450:FORJ=0TO7:READA$
:VPOKE(217+8*I)*8+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
:FORI=0TO4:RESTORE460:FORJ=0TO15:READA$:
VPOKE(177+8*I)*8+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
60 FORI=0TO8:READA$:VPOKE8214+I,A:NEXT
70 ' --- スプライト ---
80 FORI=0TO351:READA$:VPOKEI+14336,VAL("
&H"+A$):NEXT
90 ' --- マシンコ ---
100 AD=&HD800:DEFUSR1=AD:DEFUSR2=AD+397:
FORI=0TO1:FORJ=0TO12:READA$:D=VAL("&H"+A
$):POKEAD+I*397+J,D:NEXTJ,I
110 FORI=0TO1:FORJ=0TO11:READA$:FORK=0TO
31:D=ASC(MID$(A$,K+1,1)):POKE&HD800+I*39
7+J*32+K,D:NEXTK,J,I:GOSUB430
120 ' --- タイトル ---
130 CLS:FORI=2TO8:LOCATE5,I:PRINTSTRING$
(21,"ち"):LOCATE5,I+7:PRINTSTRING$(21,"0"
):LOCATE5,I+14:PRINTSTRING$(21,"ル"):NEXT
140 LOCATE5,5:PRINT"<<< OBSTACLE RACE >>
":FORI=0TO80:PUTSPRITE0,(105,I),4,0:PUT
SPRITE1,(105,I+25),1,1:NEXT:LOCATE5,19:P
RINT"By Shintaro no Chichi":SOUND7,190
150 PLAY"V1506L8CR2CR2CR207C2"
160 IFPLAY(0)THEN160
170 ' --- メイン ---
180 CLS:SC=0:SD=0:TIME=0:INTERVALON:LOCA
TE0,18:PRINTSTRING$(160,"ル")
190 LOCATE1,1:PRINT"- Obstacle Race ~
TIME";SPC(28);"SCORE";SPC(27);"HI-SC":LO
CATE27,3:PRINTUSING"####";HS
200 X=0:Y=0:XX=0:YY=0
210 C=8:R=RND(1)*13-6
220 A=USR1(0):P=1-P:PUTSPRITE0,(112+X,13
0+Y-P),4,0:PUTSPRITE1,(112+X,155),1,1+P
230 GOSUB430:IF(X<XX+32)*(X>XX-32)*(YY=1
20)*(Y>-17)THENSOUND7,183:GOTO290
240 IF(X<XX+5)*(X>XX-5)*(YY=120)THENSC=S
C+(11+Y/4)*10:C=13:SOUND7,190:PLAY"SBM80
0BC8":LOCATE27,2:PRINTUSING"####";SC
250 A=USR2(0):IFSTRIG(0)THENY=Y+(Y>-40)*
4ELSEY=Y-(Y<0)*4
260 S=STICK(0):X=X+(S=3)*8*(X<112)-(S=7)
*8*(X>-112)
270 PUTSPRITE2,(112+XX,15+YY),C,6+(YY>30
)+(YY>70):PUTSPRITE3,(112+XX,40+YY),1,3+
(YY>30)+(YY>70)
280 XX=XX+R:YY=YY+10:IFY>140THENGOSUB31
0:XX=0:YY=0:GOTO210ELSE220
290 PLAY"SBM12000C1":FORI=7TO10:PUTSPRIT
E0,(108+X,126+Y),8,I:PUTSPRITE1,(116+X,1
34+Y),4,I:FORT=0TO200:NEXTT,I
300 FORT=0TO200:NEXT:GOSUB310:GOTO200

```

BY しんたろう



先日、ファンダム通信とテレカが送られてきました。たくさんの方が、投稿しているのを見て、とてもじゃないが私めのプログラムなどが採用されるわけがない。よく今まで採用されてきたものだとして完璧に自信を失いかけていた矢先に届いた採用通知で、なんだかほっとした気持ちです……やれやれ……。ところで、ファンダム通信を見てわかったのですが、「でる杭は打たれる」の吉岡さんが、どうやら同郷のようですね。お互い頑張りましょう。

ほっとした
気持ちです……

```

310 FORI=2TO3:PUTSPRITEI,(0,0),0:NEXT:RE
TURN
320 ' --- タイム ---
330 TI=(5000-TIME)/50:IFTI<0THEN350
340 LOCATE28,1:PRINTUSING"###";TI:RETURN
350 ' --- エント ---
360 B$="104097096":GOSUB410:SOUND7,190:P
LAY"SBM8008L16CR8CR8CR8CR8":GOSUB310
370 LOCATE11,7:PRINT"TIME OVER!"
380 INTERVALOFF:IFHS<SCTHENHS=SC
390 IFSC>1500THENPLAY"V15L1606CECECECE":
LOCATE8,10:PRINT"Congratulations,":LOCAT
E8,12:PRINT"1500Point Clear!"
400 POKE-869,1:B$="232225224":GOSUB410:G
OTO150
410 FORI=0TO2:Q=VAL(MID$(B$,I*3+1,3)):VP
OKE8215+I*2,Q:NEXT:RETURN
420 ' --- サウンド ---
430 SOUND7,182:SOUND6,15:SOUND1,0:SOUND0
,60+SD:SOUND8,8:RETURN
440 ' --- キャラクタ ---
450 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
460 DATA01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,80,C0,E0
,F0,FB,FC,FE,FF
470 DATA146,232,18,225,137,224,32,96,128
480 ' --- スプライト ---
490 DATA01,04,08,2C,5F,9F,FE,77,1F,00,00
,00,00,00,00,00,00,80,60,F0,F4,FA,F3,7F,EE
,F8,00,00,00,00,00,00,00
500 DATA00,1F,7F,FF,FF,7F,1F,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,F8,FE,FF,FF,FE,F8,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
510 DATA00,0F,3F,7F,3F,0F,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,F0,FC,FE,FC,F0,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
520 DATA00,07,1F,07,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,E0,F8,E0,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
530 DATA01,14,68,DC,DF,FB,D3,D3,71,1A,00
,00,00,00,00,00,C0,A8,D6,3B,FB,EF,EF,EF
,DE,58,00,00,00,00,00,00
540 DATA00,03,1C,36,2F,2D,37,1A,07,00,00
,00,00,00,00,00,00,C0,E8,7C,DC,FC,FC,58
,E0,00,00,00,00,00,00,00
550 DATA00,00,03,0E,1B,19,0F,02,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,C0,70,D8,F8,F0,C0
,00,00,00,00,00,00,00,00

```




ばっくんす

エントリーナンバー04

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は46ページにあります

```

10 CLEAR100:KEYOFF:COLOR15,0,1:SCREEN1,
2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMC(15,10),D(15,1
0),DG(3,3),E$(24),R$(9),M$(7)
20 FORI=0TO9:C(0,I)=1:C(15,I)=1:NEXT
30 LOCATE13,10:PRINT"まってね!":FORI=264TO7
51:A=VPEEK(I):A=(AAND224)OR(AAND63)¥2:VP
OKEI,AORA¥20R(224ANDA¥4):NEXT
40 FORI=0TO3:VPOKEB196+I,160:VPOKE8200+I
,48:NEXT:FORI=0TO39:READA$:FORJ=0TO7
50 VPOKE14336+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2
+1,2)):NEXTJ,I:FORI=1TO17:READA$
60 B=ASC(MID$("~アイウエオカキクシスセハヒフヘタ",I,1))*
8:FORJ=0TO7:VPOKEB+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO3:READP(I),Q(I)
70 FORJ=1TO3:READDG(I,J):NEXTJ,I
80 FORI=0TO3:READA$:VPOKE8214+I,VAL("&H"
+A$):NEXT:FORI=0TO9:READR$(I):NEXT
90 FORI=0TO4:E$(I)=R$(I*2)+CHR$(29)+CHR$
(29)+CHR$(31)+R$(I*2+1):NEXT
100 FORI=0TO7:M$(I)="S13M180004L8"+MID$(
"CGCFDGDGCGFCABGGFEGCFGGFCFEACGCFDGDGCGFC
CABBABGEGAAEAFEC",I*7+1,7)+"R9":NEXT
110 '***** TITLE
120 GOSUB550:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,100
),0,0:NEXT:VDP(1)=VDP(1)OR1:CLS
130 F=1:U=0:SOUND7,28:PLAY"V1303L4CDEFL1
6GFR16A8GER16C4","V1405L4CDEFL16GFR16A8G
ER16C4","S0M500L8CCM2000CCM500CCM2000CCM
500L16CC8C8CC8M2000C":X=20:G=8:C=1
140 FORI=100TO50STEP-1:FORJ=0TO53:NEXT:F
ORJ=7TO9:PUTSPRITEJ,(J*32-148,I),5,J:NEX
TJ,I:FORI=7TO9:PUTSPRITEI,7:NEXT
150 LOCATE10,15:PRINT"1988 BY GEN"SPC(50
)"PUSH [SPACE] KEY"SPC(45)"[RETURN] TO C
ONSTRUCTION":LOCATE4,2:PRINTUSING"SCORE:
### HISCORE:###";S;H:GOSUB620
160 X=X+G:I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENGOS
UB550:GOTO690ELSEIFIF$=CHR$(27)THEN660
170 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENS=0:GOTO190
180 G=G*(1+(X>210ORX<10)*2):PUTSPRITE0,(
X,85),13,2:PUTSPRITE1,(X,85),10+C,3+C:C=
CXOR1:GOTO160
190 GOSUB550:CLS:VDP(1)=VDP(1)AND254
200 '***** MAKE SCREEN
210 GOSUB540:GOSUB570:LM=0:RESTORE1030:L
OCATE13,11:PRINT"WAIT! ":IFF>1THENFORI=
2TOF:READA$,B$:NEXT
220 READA$:FORI=0TO8:FORJ=1TO7:B=VAL("&H"
"+MID$(A$,I*7+J,1)):C(J*2-1,I+1)=B¥4:C(J
*2,I+1)=BMOD4:NEXTJ,I
230 READA$:B$=RIGHT$(STRING$(15,48)+BINS$
(VAL("&H"+A$)),16):FORI=1TO14:C(I,0)=VAL
(MID$(B$,I+1,1))*4:LM=LM+C(I,0)¥4:NEXT:C
(0,0)=1:C(15,0)=1
240 FORI=0TO9:A=I*2+5:B=A+1:E$(A)=""":E$(
B)=""":FORJ=0TO15:E$(A)=E$(A)+R$(C(J,I)*2
):E$(B)=E$(B)+R$(C(J,I)*2+1):NEXTJ,I
250 FORI=0TO9:FORJ=0TO15:D(J,I)=C(J,I):N
EXTJ,I:L=LM:GOSUB550:PLAY"O4S0M9000L16AA
8A8GB805C4","O6S0L16AA8A8GB807C4"

```

BY GEN

解くのも苦しいのだ けれども作るのは もっと苦しい



おーひさしぶりです。途中で、このプログラム、もとはソフトが1画面を超えていたのだが、おろりや10画面につめこんでしまった。このパズルは解くのも苦しいのだけれど作るのもっと苦しい。コンストラクションは少し機能不足だけど10面苦しんで解いた人はコンストラクションでもっと苦しんでください。ところで私の住所(実家)を愛知県と勘違いしている編集部員は誰ですか? (この採用通知も愛知県で届いた)

```

260 Z=30:GOSUB540:GOSUB570:FORI=0TO9:LOC
ATE0,I*2+2:PRINT$(I*2+5):LOCATE0,21-I*2
:PRINT$(24-I*2):FORJ=0TO30:NEXTJ,I
270 FORI=6848TO6911:VPOKEI,192:NEXT:GOSU
B560:C=1:V=8:N=0:ONKEYGOSUB450:KEY(1)ON
280 '***** MAIN
290 K=STICK(0)ORSTICK(1):V=V+(K>7ANDV>1)
-(K<3ANDV<14):PUTSPRITE0,(V*16,175),9+C,
0:PUTSPRITE1,(V*16,175),7,1:C=CXOR1:IFZ<
1THENGOSUB450
300 IFK=1THENX=V:Y=10:G=0:Z=Z-1:BEEP:GOS
UB630:GOSUB540:GOTO330ELSEFORI=0TO18:IFP
LAY(0)THENNEXT:GOTO290
310 PLAYM$(N):N=(N+1)MOD8:GOTO290
320 '***** SUPER BUBBLE
330 MX=X:MY=Y
340 X=X+P(G):Y=Y+Q(G):IFY<00RY>9THENGOSU
B590:GOTO430ELSEIFD(X,Y)=0THEN340ELSEGOS
UB590
350 W=D(X,Y):ONWGOTO400,360,360,410
360 A=X+P(G):B=Y+Q(G):IFB<0ORB>9THEN420
370 IFD(A,B)=0THEND(X,Y)=0:LOCATEX*2,Y*2
+2:PRINT$(0):X=A:Y=B:D(X,Y)=W:LOCATEX*2
,Y*2+2:PRINT$(W):PLAY"S0M7000003G16C8"
380 PUTSPRITE3,(0,209):PUTSPRITE2,(X*16,
Y*16+16+(W=2ANDG=1ORW=3ANDG=3ORG=2)*7),1
3,3+W:GOSUB640
390 G=DG(G,W):GOTO330
400 PUTSPRITE3,(0,209):GOSUB640:GOTO390
410 FORI=2TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:GO
SUB650:LOCATEX*2,Y*2+2:PRINT$(0):D(X,Y)
=0:L=L-1:IFL<1THEN480ELSE290
420 D(X,Y)=0:LOCATEX*2,Y*2+2:PRINT$(0)
430 PLAY"S0M1000002G16R16C4":FORI=2TO3:P
UTSPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO290
440 '***** GIVE UP,CLEAR
450 GOSUB580:LOCATE12,11:PRINT" MISS! "
:PLAY"V1503EL8F16EDC4","V1403DL8E16DCD4

```



```

460 U=U+1:GOSUB540:GOSUB560:IFU<3THEN:RE
TURN250ELSEGOSUB550:PLAY"A4EA4EL16GGAR16
GFEB2",F4CF4CL16EEFR16ECD8E2"
470 H=H-(S>H)*(S-H):LOCATE11,11:PRINT"GA
ME OVER":FORI=0TO6000:NEXT:RETURN120
480 GOSUB580:LOCATE13,11:PRINT"CLEAR!":P
LAY"50M1000003LBEGEG16L16AGFAB04C2",S00
5L8GEG16L16AGFAB0406C2":GOSUB560
490 S=S+Z:F=F+1:U=0:IFF<11THEN210
500 GOSUB550:CLS:WIDTH20:LOCATE0,3:PRINT
"CONGRATULATIONS!"SPC(24)"YOU CLEAR ALL
PUZZLE"SPC(23)"BUT...":FORI=0TO6^5:NEXT
510 FORI=6TO8:READA$:LOCATE0,I*2:FORJ=0T
OLEN(A$)÷2:PRINTCHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2))+16):FORA=0TO200:NEXTA,J,I
520 PLAY"V1404L4CDEGBAGFGAGFED2CDEGBAGF
EGABO5C2RRR",V1306L4CDEGBAGFGAGFED2CDE
GBAGFEGABO7C2",S0M1800L802GGCCGGCCFFEEF
FEEGFFGGFFEEEDCCCGGCCGGFFEEFFEEEEEGGG
G03CCCCCC":GOSUB560:WIDTH32:GOSUB470
530 '●●●●● SUB
540 LOCATE10,0:PRINTUSING"FLOOR:## MISS
:## SCORE:### COUNT:##":F;
U;S;Z:RETURN
550 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):LOCATE0
,I*2+2:PRINTSPC(32):LOCATE0,21-I*2:PRINT
SPC(32);FORJ=0TO30:NEXTJ,I:RETURN
560 IFPLAY(0)THEN560ELSEReturn
570 FORI=7TO9:PUTSPRITEI,(I*16-96,0),7:N
EXT:RETURN
580 KEY(1)OFF:BEEP:FORI=10TO12:LOCATE11,
I:PRINTSPC(10);NEXT:RETURN
590 A=MX*16:B=MY*16+16:FORI=0TOABS((X-MX
)*4+(Y-MY)*4)-4:A=A+P(G)*4:B=B+Q(G)*4
600 SOUND2,255-I*4:SOUND3,1:SOUND9,16:SO
UND11,8:SOUND12,0:SOUND13,12
610 PUTSPRITE2,(A,B),13,2:PUTSPRITE3,(A,
B),10,3+IMOD2:NEXT:SOUND9,0:RETURN
620 IFINKEY$<>" THEN620ELSEReturn
630 SOUND7,24:SOUND5,0:SOUND10,15:FORI=3
1TO0STEP-2:SOUND6,I:SOUND4,I+10:NEXT:SOU
ND10,0:RETURN
640 SOUND3,0:SOUND12,22:SOUND13,0:SOUND9
,16:FORI=-10TO15:SOUND2,I^2:NEXT:RETURN
650 SOUNDS,0:SOUND7,24:SOUND10,15:FORI=0
TO31:SOUND4,I+50:SOUND6,I:NEXT:SOUND10,0
:RETURN
660 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
670 K=STICK(0)ORSTICK(1):IFSTRIG(0)THEN1
90ELSEF+(K=7ANDF>1)-(K=3ANDF<9):LOCATE
12,12:PRINTUSING"FLOOR##":F:FORI=0TO100:
NEXT:GOTO670
680 '●●●●● CONSTRUCTION MODE
690 VDP(1)=VDP(1)AND254:FORI=0TO9
700 FORJ=1TO14:C(J,I)=0:NEXTJ,I
710 FORI=0TO9:FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,I*2+2
:PRINT$(C(J,I)):NEXTJ,I:FORI=0TO4:LOCAT
EI*6+1,0:PRINTI+1;E$(I):NEXT:GOSUB620
720 X=1:Y=0:PLAY"V1504L16CD":A=0
730 K=STICK(0)+STICK(1):X=X+(K=7ANDX>1)-
(K=3ANDX<14):Y=Y+(K=1ANDY>0)-(K=5ANDY<9)
:I$=INKEY$:FORI=0TO4:A=AXOR1
740 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16+16),9+A,3+A:NE
XT:DD=VAL(I$):IFDD>0ANDDD<6THEN760
750 IFI$=CHR$(13)THEN790ELSE730
760 IFDD=5THENIFY>0THEN730
770 IFY=0THENIFDD>1ANDDD<5THEN730
780 PLAY"V14E16":LOCATEX*2,Y*2+2:PRINT$(
DD-1):C(X,Y)=DD-1:GOTO730

```

```

790 PLAY"L16EDEFD8G":A$="DATA ":FORI=1TO
9:FORJ=1TO7:A$=A$+HEX$(C(J*2-1,I))*4+C(J*
2,I)):NEXTJ,I:B$="":FORI=0TO15
800 B$=B$+BIN$(C(I,0))÷4):NEXT
810 A$=A$+", "+RIGHT$("000"+HEX$(VAL("&B"
+B$)),4):GOSUB550:CLS:LOCATE5,8:PRINTA$
820 LOCATE10,20:PRINT"PUSH SPACE":IFSTRIG
(0)ORSTRIG(1)THENCLS:GOTO120ELSE820
830 '●●●●● SPRITE DATA
840 DATA 020C081E6340701C,07000000000000
00,40301078C6020E38,E000000000000000
850 DATA 0103070F1E020404080,80808060100C02
7F,80C060B0D8A8D4E4,D4E4D4EAD9B1F7FE
860 DATA 000001070F1B1F37,37171B0F070100
00,000080E0F0F8F8FC,FCF8F8F0E0800000
870 DATA 0708101020404080,80808060100C02
01,8040380404020101,0204020101122CC0
880 DATA 1926404080804040,4080804040242B
10,E038040202040402,010101060808C830
890 DATA 00000000103070F,0F1F3F3F3E1C00
00,000038FCFCFCF8E0,C080800000000000
900 DATA 00001C3F3F3F1F07,03010100000000
00,0000000080C0E0E0,F0F8FCFC7C380000
910 DATA 0333717777F7E0E0,E0E0E0F7F67E7B
71,83C9CEF6F0F8E0E0,E0E0E00787CECC0
920 DATA 1CBFBF0F003F7FFF,E301010303070F
0E,000183830387C7C7,CECEDE9FBF3B7371
930 DATA C1C0C0FCFCF8F8001,133B3B39F8F0F0
C1,E0F0FEFEFEF878F8,F83838F8F878F0E0
940 '●●●●● CHARA DATA
950 DATA 0000000103030F3F,7EF9F55495D6D8
60,1E7DF3EBCBBAF58,A040408000000000
960 DATA 78BECFD7D3D5F51A,05020201000000
00,00000080C0C0F0FC,7E9FAF2AA96B1B06
970 DATA 7FFFFFFF7FFFFFFF,FFFFFFF7F00DB6D
36,E0F4F2F5F2F5F2F5,FFF5F2E5026DB6DB
980 DATA 3F7FFEF7FFFBEC9,F77FBF526D361B
0D,80C0F068746AF5EA,F5CAB54AA5D268B4
990 DATA 7ED4AAD4AAD4AA01
1000 '●●●●● 10^3x-2~,FLOOR DATA
1010 DATA 0,-1,2,1,3,1,0,3,0,2,0,1,0,3,1
,-1,0,1,2,0,F0,90,50,A0
1020 DATA 22,22,22,22,-1,2,2,2,2,2,2,2,2,2
1030 DATA 0004015414C000000010300C0400000
02000180040000100000000000000000,2240
1040 DATA 000030008000308100103050014800
00C02300109000F030300090304000000,0950
1050 DATA 00000000415037144084484101040
4048C40E5302000000000000000000,4422
1060 DATA 154554400400004040000308CE80
0000100000003000000000000000010,2004
1070 DATA 44010400000021154111000043480
000000002A03000C0040010150001003,0200
1080 DATA 50C00000104000009306C426080020
00100040048000030100040080020000,4F02
1090 DATA 02440114340030200000C004040000
404400040400020040000000000000,2192
1100 DATA 101055400080000100300130000160
000040001C303000040032400C8051006,4580
1110 DATA 48400804C208148000148118000108
000D0000C0D021413000223000000400,6806
1120 DATA 1405014C000A004302011880000200
0000000000004C000001000000000300,600E
1130 DATA 8AD9E6D610DBD486CE1081E98687CE
E8,DACF8DCEE989CE1DE1DA10DEEBDBCED58291,
DC7FDC7FDC7F959595

```

行1000、行1020の「は」は、ページの注意参照



当選者発表 ●8月号F・F・B当選者①/「THEプロ野球・激突ベナントレースの定規」=京都府志水徹(兵庫県)山本圭(徳島県)立石治(香川県)竹内亮二(愛媛県)大島義隆/SFX1988のTシャツ=埼玉県編劇家加藤京子(静岡県)増田尚計(岐阜県)馬場隆行(愛知県)豊田憲(三重県)山中齊(滋賀県)山村篤司(奈良県)梅田洋(大阪府)井上貴裕(徳島県)平田仁志→

変数の意味

■スプライト座標

V……自機のX座標⇒×16して表示
 A、B……スーパーバブルの表示用座標/汎用
 P\$(n)、Q(n)……スーパーバブルの座標増分
 G……スーパーバブルの進行方向

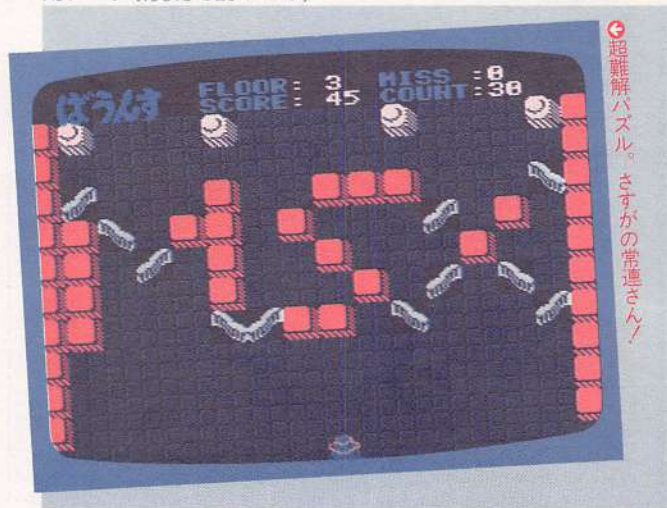
■その他の変数

A\$, B\$……汎用
 C(n, m)……フロアデータ保存用
 C……スプライトの色用
 D(n, m)……フロアの状態
 DD……キー入力用(コンストラクション時に使用)
 DG(n, m)……スーパーバブルの反射方向決定用
 E\$(n)……キャラクタ表示用
 F……フロア数
 I、J……ループ用
 I\$……キー入力用
 H……ハイスコア
 K……スティック入力用
 L……暴走ボールの数
 LM……暴走ボールの初期数
 MX、MY……スーパーバブルのフロア上の旧座標
 M\$(n)……BGMデータ
 N……BGMの番号
 R\$(n)……フロア作成用
 S……スコア
 U……フロア数
 X、Y……スーパーバブルのフロア上の座標
 W……キャラクタの番号
 Z……スーパーバブルの残り数

100 BGMデータ作成
 110 REM文
 120~190 タイトルデモ
 200 REM文
 210~250 フロア作成
 260~270 フロア表示
 280 REM文
 290 自機移動(スティック入力)、スーパーバブルを使い切ってしまったかの判定
 300~310 スーパーバブル発射判定
 320 REM文
 330~360 スーパーバブル移動処理
 370~400 スーパーバブル反射処理
 410 スーパーバブル消滅処理
 420~430 スーパーバブルのみ出し処理
 440 REM文
 450 ミス処理
 460~470 ゲームオーバー判定処理
 480 クリア処理
 490 オールクリア判定
 500~520 オールクリア処理
 530 REM文
 540~670 各種サブルーチン
 540 スコア等表示
 550 フロア消去
 560 効果音出力時の時間調整
 570 タイトル表示
 580 メッセージ表示部分の空白表示
 590~610 スーパーバブル移動表示
 620 キーバツファクリア
 630 効果音(スーパーバブル発射)
 640 効果音(反射)
 650 効果音サブ(暴走ボール消滅)
 660~670 フロア選択
 680 REM文
 690~720 コンストラクション画面作成
 730~780 コンストラクション処理
 790~820 フロアデータ作成
 830 REM文
 840~930 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

940 REM文
 950~990 キャラクタパターンデータ(行50で読みこみ)
 1000 REM文
 1010 変数用データ(行70で読みこみ)
 1020 キャラクタデータ(行80で読みこみ)
 1030~1120 フロアデータ(行220、230で読みこみ)
 1130 オールクリアメッセージ用データ(行510で読みこみ)

KO KAKUTO NANKA
 KINOKOGUMO MITAI...
 (ABU NĒ!!)



超難解パズル。さすがの常連さん!

プログラム確認用データ

リストに一部変更があります
 使い方は52ページをご覧ください

10>121	20>66	30>158	40>236
50>132	60>203	70>89	80>75
90>106	100>132	110>172	120>117
130>40	140>88	150>98	160>222
170>74	180>190	190>61	200>165
210>246	220>229	230>106	240>165
250>101	260>96	270>149	280>175
290>163	300>103	310>28	320>176
330>20	340>169	350>233	360>136
370>21	380>144	390>212	400>56
410>130	420>127	430>112	440>234
450>176	460>137	470>6	480>93
490>86	500>97	510>141	520>245
530>164	540>55	550>253	560>166
570>132	580>39	590>126	600>72
610>55	620>94	630>21	640>33
650>138	660>241	670>215	680>233
690>179	700>154	710>141	720>46
730>243	740>243	750>77	760>209
770>15	780>182	790>228	800>212
810>41	820>201	830>177	840>160
850>240	860>123	870>30	880>94
890>101	900>38	910>122	920>181
930>50	940>216	950>96	960>228
970>83	980>16	990>70	1000>183
1010>78	1020>252	1030>26	1040>249
1050>153	1060>208	1070>162	1080>61
1090>104	1100>25	1110>108	1120>217
1130>149			

プログラム解説

10~20 初期設定、変数初期設定1
 30 太文字処理
 40~60 キャラクタの色設定1、スプライトパターン、キャラクタパターン定義
 70 変数初期設定2
 80 キャラクタの色設定2
 90 変数初期設定3(2×2キャラクタ作成)





ボール

レース

エントリーナンバー02

BALL RACE

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は44ページにあります

```

10 SCREEN1,0,0: CLEAR999,&HBE00: COLOR15,1
,1: WIDTH28: KEYOFF: DEFINTA-W: DEFSNGX-Y: AD
=&HBE00: DEFUSR=AD: FORI=264: T0727: V=VPEEK(
I): VPOKEI, VORV¥2: NEXT: PRINT"WAIT A MINUT
E!!"
20 FORI=0T041: POKEAD+I, VAL("&H"+MID$( "21
F9F74621F8F74E21B2BE091167180611C5D5E501
1100CD5C00E1D101700009EB01200009EBC110EB
C9", I*2+1, 2)): NEXT
30 P$="S0M300006L8": P$(0)=P$+"CFGBCFGBFE
GAB": P$(1)=P$+"05BFEDGFEDC": P$(2)=P$+"L1
6CDEFDEFGDEFDEFGL4BAB": Q$(0)=" CLEAR !!
": Q$(1)=" CRUSH !! ": Q$(2)=" BEST TIME!
40 B=-114: FORI=0T07: B=B-((I>4)*2+1)*((I=
3ORI=4ORI=7)*111-1): A(I)=B: NEXT
50 FORI=0T07839: POKEAD+HB2+I, 104+(IMOD3
)*8: NEXT: A=1332: FORI=0T014: CLS: PRINT14-I
: READL, M, N: FORJ=1TON: FORK=0T010: POKEAD+
HB2+A*K*L, 97: NEXT: A=A+M: NEXTJ, I
60 FORI=0T010: POKEAD+H5A1+I*112, 32: NEXT
70 FORI=0T07: VPOKE&H200C+I, &HEE-I*17+(I>
0)*68: NEXT: SPRITE$(0)="<~<": SPRITE$(
1)="~<": Y=150: GOTO170
80 CLS: FORI=0T021: PRINTSTRING$(28, 136): :
NEXT: A=696: C=7: P=0: Q=0: X=0: D=0: F=5: W=0
90 Z=0: U=USR(A): FORI=0T03: LOCATE9, 15: PRI
NT" START !! ": PUTSPRITE0, (120, 100), 15: R
(I)=0: M=60-(I=3)*12: PLAY"V15L9N=M; L64": F
ORJ=0T0600: NEXTJ, I: TIME=0
100 S=STICK(0): C=(C-(S=3)+(S=7)+8)MOD8: A
=A+A(C): D=D+(D<16)*2*STRIG(0)+(D>0)
110 FORI=0T014-D*2: PUTSPRITE0, (120; 100-D
¥2): PUTSPRITE1, (120, 107), 1: X=(TIME¥6)/10
: LOCATE4, 0: PRINTUSING"TOP####.# TIME####
.#"; Y; X: NEXT: LOCATE4, 1: PRINT"DAMAGE "STR
ING$(F, 152)STRING$(13-F, 144)
120 IFPEEK(A+AD+H51A)>97THENPLAY"02C": C
=(C+4)MOD8: A=A+A(C): D=0: F=F-1: IFF<1THEN1
60
    
```

BY TEIJIRO

究極の アドベンチャーゲームが 登場する

人はどうして欲望の流れに
さからえないのだろうか。
世界といわれる「アフリカの涙」が盗まれたとき
から事件ははじまった。ついに～探偵ロバートシ
リーズ1～「アフリカの涙のささやく声は小さい」
が次号のファンダムに登場する。究極のAVGだ。
という嘘つきTEIJIROでしたよ。



```

130 R=AMOD112: P=P-(R<4ANDP=0)-(R>83ANDR<
96ANDP=2)-(A¥112<13ANDR=23ANDP=3)-(A¥112
>40ANDR=45ANDP=1): U=USR(A): IFP<4THEN100
140 PLAY"07BCB": Q=Q+1: P=0: F=F+3: Z(Q)=X-Z
: Z=Z+Z(Q): LOCATE8*Q-5, 20: PRINTUSING"#:##
#. #"; Q; Z(Q): IFQ<3THEN100
150 E=X<Y: Y=Y+E*(Y-X): W=-1-E*2
160 W=W+1: PLAYP$(W): LOCATE9, 9: PRINTQ$(W)
: FORI=0T05000-(W<1)*4000: NEXT: FORI=0T01
: I=-(STICK(0)=1): NEXT: A=6145: B=-32: FORI=
0T044: B=B+(33-(IMOD2)*2)*((IMOD4>1)*2+1)
: FORJ=0T028-(I+2)*2+(ABS(B)>1)*6: A=A+B: V
POKEA, 32: NEXTJ, I
170 CLS: LOCATE7, 7: PRINT" BALL RACE "S
PC(179)"PRESENTED BY TEIJIRO"SPC(123)"PU
SH SPACE KEY": A=15: B=13: C=1: D=1
180 A=A+C: E=A<10RA>31ORVPEEK(6144+A+B*32
)>32: A=A+C*E: C=C+E*C*2: B=B+D: E=B<10RB>21
ORVPEEK(6144+A+B*32)>32: B=B+D*E: D=D+E*D*
2: PUTSPRITE0, (A*8, B*8): IFSTRIG(0)THEN80E
LSE180
190 DATA112,-1,90,-1,112,26,-1,113,5,-1,
111,5,-1,112,16,-112,1,10,1,-112,26,-112
,1,24,-1,112,26,-112,1,48,1,-112,25,112,
-1,30,1,-112,4,-112,1,30,1,-112,24
200 '[ BALL RACE ] ..... BY TEIJIRO
    
```

リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用してい
ます。打ちこみ終わったらいったんセーブした
のち、RUNするようにしてください。

また、行70に6個ある「■」はキャラクタコー
ド&HFFのカーソルのキャラクタなので、この
ままでは打ちこみません。リストを打ちこむま

えに、あらかじめ、KEY1, CHR\$(255)
と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで
打ちこめるようになります。

変数の意味

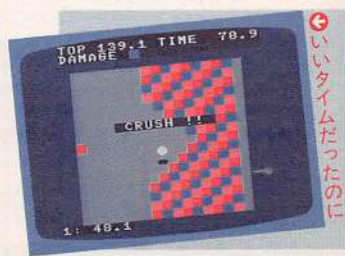
- A.....ボール移動用
- A(n).....ボールの移動増分
- AD.....マシン語プログラムの
先頭アドレス
- B.....汎用
- C.....ボールの移動方向
- D.....ボールの速度
- E.....最高タイム判定フラグ
- F.....ダメージ
- I、J、K.....ループ用
- L、M、N.....コースデータ読
みこみ用
- P、R.....ボールがコースを正
しく周回しているかのチェック
用
- P\$, P\$(n).....音データ
- Q.....周回数
- Q\$(n).....メッセージ表示用
- S.....スティック入力用
- U.....USR関数呼び出し用

- V.....太文字処理用
- W.....メッセージ表示フラグ
- X.....タイム
- Y.....最高タイム
- Z.....1周まえまでのタイム
- Z(n).....各周回のラップ

- 40~60 コース作成
- 70 キャラクタの色設定、スプ
ライトパターン定義

プログラム解説

- 10 初期設定、太文字処理
- 20 マシン語書きこみ
- 30 PSG設定、変数初期化



いいタイムだったのに

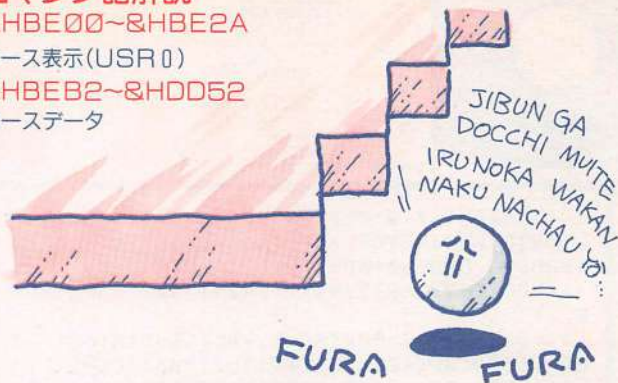


当選者 発表

●8月号F・B当選者◎/「スターヴァージンのフォノシート」=山形県 島本一男・柳江栄一(群馬県)渋谷葉子(埼玉県)菅沼哲也(千葉県)小林健治(東
京都)司修治(神奈川県)伊藤大作・庄子郁穂(愛知県)小長谷隆(奈良県)城之内勉(京都府)金本健児(大阪府)近藤正幸(和歌山県)徳田秀一郎(鳥取県)九十九浩司
(岡山県)白井啓栄(鳥取県)井関作・児玉信(広島県)湯川義信(福岡県)江藤雅也(佐賀県)原幸一

- 80~90 ゲームスタート処理
- 100 ボール移動処理(スティック、トリガー入力)
- 100 ボール表示、タイム等表示
- 120 壁衝突判定処理
- 130 ボールが正しく周回しているかの判定
- 140 1周したときの処理
- 150 最高タイム判定
- 160 ゲームオーバー処理
- 170~180 デモ処理
- 190 コースデータ(行50で読みこみ)
- 200 REM文

■マシン語解説
 &HBE00~&HBE2A
 コース表示(USR0)
 &HBEB2~&HDD52
 コースデータ



プログラム確認用データ リストの一部変更があります
 使い方は52ページを見て下さい

10>108	20>52	30>3	40>120
50>92	60>37	70>190	80>66
90>139	100>143	110>236	120>191
130>97	140>22	150>216	160>14
170>47	180>104	190>169	200>249

RAM16K対応改造法

RAM16KのMSXでラムのように変更するだけです(赤字が変更した部分)。ただし、ディスクには対応しなくりますのでご注意ください。

```

10 SCREEN1,0,0: CLEAR999, &HD000: COLOR15,1,1: WIDTH28: KEYOFF: DEFINT A-W: DEFSNG X-Y: AD=&HD000: DEFUSR=AD: FORI=264 TO 727: V=VPEEK(I): VPOKEI, VORV*2: NEXT: PRINT "WAIT A MINUTE !!"
```



そりたん

ソリチュード
 ~solitude tank~

エンリーナンバー03

RAM8K
 MSX MSX2
 遊び方は45ページにあります

```

10 COLOR15,0,0: SCREEN1,2,0: WIDTH32: KEYOF F: VPOKE8210, &H41: DIMX(3), Y(3), X1(3), Y1(3), C(3), D(18)
```

BY TAI BASICでゲーム作ってる場合じゃないでしょ



ほら、BASICでゲーム作ってる場合じゃないでしょ。でもほら、機械語覚える場合でもないんだよね。ほら、来年は大学受験が迫るからほら、ほらほら、勉強するんだよねほらほら、ほら。

```

150 FORI=0TO3: PUTSPRITEI+3, (X(I)+1, Y(I)-1), C(I), 4: NEXT
```




```

500 IF 20<E THEN FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE
I+2,(64+32*(I AND 1),35+32*(I#2)),E(E,4)
,16+I:NEXT ELSE I=E#7:FOR J=0 TO I:PUTSP
RITE 2+J,(80-I=1)*20+(0<I)*40+40*J,51),
E(E,4),ASC(MID$( "JKLOQMSJKLPRNT",1+(E MO
D 7)+7*(J AND 1),1))-70:NEXT
510 LOCATE 10-LEN(A$)/2,13:PRINT "C "+A$
+" ]":RETURN
520 'GAME OVER *****
530 INTERVAL OFF:GOSUB 860:U=USR(0):CLS:
PRINT SPC(255)SPC(70)"たこは かのしよを たすけることな
く"SPC(56)"ちからつきて しまつた":PLAY"05L8EFEGR8GR
8GCDER8ER8EDC04B05CF4E04A4GR8FE1.":FOR
I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO 30
540 FOR I=0 TO 1499:NEXT:RETURN'WAIT **
550 'INTO ROOM *****
560 U=USR(5):A=VAL(MID$( "24076004114300790
2104123166705006108005009109205003072209
00930440410421422100650431 80031334974
00334420332432270800630720110347800433440
780423341413330",R*3+1,3)):C=A MOD 10:B=
A#10 MOD 10:A=A#100
570 ON A GOTO 610,630,670,680,750,760,78
0,800,820
580 A$="しよの もん":E=4:GOSUB 500:A$=USR6("こ
うてゝすか?")+USR6("[1] はい [2] いいえ"):GOSUB
960:IF I=2 THEN 850 ELSE A$=USR6("なんの こ
う?")+USR6("[1] よ [2] か"):GOSUB960
590 IF I+USR(0)=1 THEN OPEN"CAS:タコ3dat"
FOR INPUT AS#1:FOR I=0 TO 12:INPUT #1,S(
I):NEXT ELSE OPEN"CAS:タコ3dat" FOR OUTPUT
AS#1:FOR I=0 TO 12:PRINT #1,S(I):NEXT
600 CLOSE #1:GOTO 850
610 A$="きょうかい":E=3:GOSUB 500:A$=USR6("よ
うきょうかい"):IF S(6)<10*VAL(MID$( " 1
5 10 50 150 200 3003000",4*S(0)+1,4))
THEN 850
620 S(0)=S(0)+1:A$=USR6("きみに "+S$(0,S(0)
))+USR6(" の しよこゝを ")USR6(" さす
けよう"):PLAY"L805CC#DF#B06CEGG#AB07C":GO
TO 850
630 IF B<7 THEN 650 ELSE A$="とひうお の うち"
:E=5:GOSUB 500:A$=USR6("ままとひうお"):IF S(
9)=8 THEN 850 ELSE IF S(9)<7 THEN A$=USR
6("3びきの わたしの こども")+USR6(" を たすけて おかあ
い!"):S(9)=-S(9)*(0<S(9)):GOTO 320
640 A$=USR6("とらうも ありかとう")+USR6(" おれに こ
の はねを")+USR6(" うけてつてたさい"):S(9)=8:P
LAY"L805G06GFEDFE1":GOTO 850
650 IF (S(9) AND B) OR S(9)=8 THEN A$=US
R6("ろうやには たれも いない") ELSE A$="ろうや":E=5:G
OSUB 500:IF S(9)<0 THEN A$=USR6("こどもか
どらわけている") ELSE S(9)=S(9) OR B:A$=USR6("た
すけてくれて ありかとう")
660 GOTO 310
670 A$="かくしうろ":E=6:GOSUB 500:A$=USR6("と
こかへ いけるんか")+USR6(" これか。 はいるか?")+US
R6("[1] うん [2]いんか"):GOSUB 960:IF I=2 TH
EN 320 ELSE PLAY"L805F#GEGDGCFC#CEC":R=
B*10+C:S(11)=0:GOTO 320
680 A$=MID$( "ふききよよいやたて やくすけ",B*4-3,4):
E=1:GOSUB 500:IF B<4 AND S(B)<>C THEN IF
S(B)<C THEN A$=USR6("また こんど おいて"):GOT
O 320 ELSE 850
690 IF B=4 THEN A$=USR6("ワザをたこ-D ¥5000")
+USR6(" たいよくつぎまっせ!")+USR6("[1] くね [2]
いらん"):GOSUB 960:IF I=2 THEN 850 ELSE IF
S(5)<500 THEN A$=USR6("かか かな たらへんか"):GO
TO 320 ELSE PLAY"05C8G16":A$=USR6("まいとっ
おおきに"):S(5)=S(5)-500:S(12)=S(12)+1:GOSU
B 1070:GOTO 690

```

```

700 IF C=0 THEN A$=USR6("きみに "+S$(B,0))+
USR6(" を せよ"):GOTO 730
710 A$=USR6(S$(B,C)+ " ¥"+MID$(STR$(5^S(B
)*200),2))+USR6("いかにかな?")+USR6("[1]かう
[2]いらぬ"):GOSUB 960:IF I=2 THEN A$=USR6(
"また きてね"):GOTO 320 ELSE IF S(5)<5^S(B)*2
0 THEN A$=USR6("おかにかな たらへんか"):GOTO 320
720 PLAY"05C8G16":A$=USR6("ありかとうこゝさいませ
"):S(5)=S(5)-5^S(B)*20
730 FOR I=0 TO 1:IF B AND 2^I THEN S(7+I
)=S(7+I)+5^C*20
740 NEXT:S(B)=S(B)+1:GOSUB1070:GOTO 850
750 A$=USR6("とくかすたあ"):PLAY"L803CDCDO
2G":S(4)=S(4)#2:GOSUB 1070:GOTO 320
760 A$="こうかん しよ":E=0:GOSUB 500:IF S(10)=
B THEN A$=USR6("その "+S$(4,S(10))+ " を")+U
SR6("この "+S$(4,S(10)+1)+ " と")+USR6("
とっかえたいか"):S(10)=S(10)+1:GOTO 320
770 IF S(10)<B THEN A$=USR6(S$(4,B)+ " を も
って")+USR6(" また もういちど きてね"):GOTO 320 EL
S E A$=USR6("もう なんにも ようはないよ"):GOTO 850
780 A=200+B*100:E(21,0)=A*3:E(21,2)=A:E(
21,3)=A:IF S(10)<>B THEN 790 ELSE E=21-(
S(10)=9):GOSUB 380:IF 0<K(0) THEN A$=USR
6("よむむっ !!"):GOTO 320 ELSE 320
790 IF S(10)<B THEN A$=USR6("かきかか あかぬい
"):GOTO 320 ELSE A$=USR6("もう たれも いない"
)+USR6(" おおきな へや てす"):GOTO 320
800 A$="ひょういん":E=2:GOSUB 500:A$=USR6("ち
ょうを うけますか?")+USR6("[1]うける [2]うけない"):GO
SUB 960:IF I=1 THEN IF S(5)<10 THEN A$=U
SR6("おかにかな たりますん") ELSE S(4)=S(4)+S(5)#2
:S(5)=S(5)#2:GOSUB 1070
810 A$=USR6("おたしに"):GOTO 310
820 A$="えひせんにん":E=3:GOSUB 500:IF S(11)=
B THEN A$=USR6("ほろ ! ほろ !"):S(11)=S(11)+
1:PLAY"L805GG-R8GG-" ELSE A$=USR6(" . . .
. . . ."):S(11)=0:GOTO 310
830 IF S(11)<4 THEN 310 ELSE IF S(10)=0
THEN A$=USR6(S$(4,1)+ " を やす"):PLAY"05L8E
GG#B06C4":S(10)=1:GOSUB 540
840 A$=USR6("わああ!"):GOSUB 540:R=29:PLAY
"L805CC#FF#CC#FF#":GOTO 320
850 A$=USR6("かんは ったね"):GOSUB 1070:GOTO
320
860 FOR I=0 TO 5:PUTSPRITE I,(0,209):NEX
T:RETURN 'SPRITE ERASING *****
870 'ENDING *****
880 INTERVAL OFF:GOSUB 860:FOR I=USR(0)
TO 999:NEXT:COLOR 8,11,11:SCREEN 1:VDP(
1)=VDP(1) AND &HFE:U=USR(6):RESTORE 1200
890 FOR I=0 TO 108:FOR J=0 TO 3:PUTSPRIT
E J,(I+(I*2-232)*(1<J),63),8-(J=0)*7+(J=
2)*7-(J=3),2+(JAND1)-(J<2)*30:NEXT J,I
900 FOR I=1 TO 9:FOR J=0 TO 1:LOCATE 15+
VAL(MID$( "01233321",I,1))*(J*2-1),8-I-(I
=8)-(I=9)*3:PRINT"♥":NEXT:FOR J=0 TO 99:
NEXT J,I:B=&HBD58
910 READ A,A$:IFA=1THENCLS:COLOR1:FORI=0
TO140:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ,(108-I-16*(1<
J),63),,J:NEXTJ,I:VPOKE6912,208:GOTO910
920 IF A=2 GOTO 940 ELSE LOCATE 0,11:PRI
NT CHR$(27)+"M":LOCATE 0,22:PRINT SPC(A)
:IF ""<A$ THEN FOR I=1 TO LEN(A$):PRINT
CHR$(ASC(MID$(A$,I))-2):POKE B,6:NEXT
930 FOR I=0 TO 1999:NEXT:GOTO 910
940 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 940
950 'KEY SENSE *****
960 U=USR2(0)

```

行750の「」は、長音記号です(61ページの注意参照)

次ページへ続く



ン呼び出し
 20~210 タイトル画面表示
 220 REM文
 230 れんがの表示、メインルーチンへ飛ぶ
 240 れんがの表示、タイトル画面のキャラクタ設定
 250 REM文
 260 ステータス項目表示、たこの初期位置設定
 270 ステータス初期化、PSG設定
 280 REM文
 290 ゲームルーチン呼び出し、スプライト拡大
 300 敵スプライトのアニメーションルーチン呼び出し、部屋に入るか戦闘かの判定
 310 メッセージ消去
 320 トリガー入力
 330 ゲーム画面表示
 340 スティック入力
 350 REM文
 360 敵の出現
 370 REM文
 380~480 戦闘モード処理サブルーチン
 490 REM文
 500~510 スプライト表示
 520 REM文
 530~540 ゲームオーバー、リプレイ処理サブルーチン
 550 REM文
 560~860 部屋入室時処理サブルーチン
 870 REM文
 880~940 エンディング処理
 950 REM文
 960 キーバッファクリア
 970 「りぼたこ」を飲む
 980 REM文
 990~1030 アイテム画面表示
 1040 REM文
 1050 メッセージエリアクリア
 1060 REM文
 1070~1090 たこのステータス表示サブルーチン
 1100 REM文
 1110 初期設定、キャラクタ・スプライトパターン定義
 1120 REM文
 1130 データ読みこみ
 1140~1180 キャラクタ名などのデータ(行1130で読みこみ)

1190 REM文
 1200~1220 エンディングデータ(行910で読みこみ)

■マシン語解説

&HD000~&HD171
 BGM演奏(USR0)
 &HD172~&HD1A8
 文字を斜めにして色をつける
 &HD1B1~&HD1E2
 VRAMの各テーブル設定(USR1)
 &HD1E3~&HD1ED
 緑のレンガ表示(USR3)
 &HD1EE~&HD29D
 マップデータ展開(USR4)
 &HD29E~&HD39B
 ゲーム画面表示
 &HD39C~&HD3B0
 VRAMへのブロック転送
 &HD3B1~&HD3DE
 波を動かす
 &HD3E7~&HD3EF
 BGM開始、終了
 &HD3F0~&HD538
 敵出現、入室処理(USR5)
 &HD539~&HD58F
 スプライト0~31を左右反転させてスプライト32~63を作る
 &HD590~&HD5A6
 ゲーム画面復帰(USR7)
 &HD5A7~&HD5F0
 敵出現、入室処理
 &HD5F1~&HD60A

敵のスプライトをアニメーションさせる(USR8)
 &HD632~&HD64D
 マップを小さく表示する
 &HDA30~&HDA58
 PSGデータ、スプライトデータのVRAM転送
 &HDA59~&HDA6F
 ゲーム画面表示
 &HDA70~&HDA85
 「印」データをVRAMへ転送
 &HDA86~&HDAC9
 メッセージ表示(USR6)

■ワークエリア

&HAE00~&HB1FF
 仮想名称テーブル
 &HB200~&HB743
 BGM楽譜データ
 &HB800~&HBC40
 マップデータ
 &HBC41
 波カウンタ
 &HBC42
 ジャンプカウンタ
 &HBC43~&HBC44
 たこの座標
 &HBC45
 いか印のかぎフラグ
 &HBC46
 現在演奏中のBGM番号
 &HBC47~&HBC48
 たこの移動する方向
 &HBC49~&HBC54
 BGM用ワークエリア
 &HBC55~&HBD54
 波のカラーデータ
 &HBD55
 たこの向き
 &HBD56
 敵出現までの残り時間
 &HBD57
 とびうおのはねをもってれば、0以外の数値
 &HBD58
 効果音
 &HBD59
 演奏するBGM番号
 &HBD75~&HBD08
 ドア座標データ
 &HBD09~&HBF3F
 圧縮されたマップ部品データ
 &HBF40~&HBFFF
 周波数データ
 &HC000~&HCFFF
 マップ部品データ
 &HD1A9~&HD1B0
 文字の色データ
 &HD3DF~&HD3E6
 仮想スプライト属性テーブル
 &HD539~&HD54A
 たこの周りの壁判定用データ
 &HD60B~&HD631
 アニメーションデータ
 &HD650~&HD72F
 PSGデータ
 &HD730~&HDA2F
 スプライトデータ

プログラム確認用データ

リストに一部変更があります
 使い方は52ページをご覧ください

■リスト1

10> 60	20>249	30>121	40>249
50>155	60>149	70>156	80>210
90>165	100>149	110>164	120>156
130>249	140> 1	150>233	160>152
170>164	180>192	190> 0	200> 87
210>137	220>175	230> 68	240> 20
250> 40	260>200	270> 20	280>216
290>198	300>100	310> 61	320>131
330>227	340> 60	350> 10	360>135
370> 13	380>130	390>126	400>116
410>255	420>186	430>107	440> 18
450>182	460>151	470> 42	480>137
490>245	500>106	510> 99	520> 3
530> 15	540> 90	550>110	560>228
570>148	580> 48	590> 66	600>121
610>188	620>215	630>233	640> 3
650> 99	660>133	670> 27	680> 87
690>148	700> 60	710>158	720> 91
730> 37	740>115	750>201	760>110
770>102	780> 71	790>198	800> 31

■リスト2

10>235	20> 75	30>187	40>228
50>179	60>221	70>236	80>107
90> 13	100> 71	110> 86	120>168
130>248	140>110	150>152	160>132

170> 33	180>142	190> 74	200> 55
210> 63	220> 18	230>163	240> 48
250> 15	260> 93	270>220	280> 78
290>121	300> 13	310>121	320> 62
330> 22	340>200	350> 95	360> 25
370>181	380>134	390>108	400> 86
410>182	420>210	430>218	440>204
450>203	460>248	470>255	480>233
490>156	500>151	510>194	520>126
530>178	540>231	550> 32	560>127
570>174	580> 94	590>184	600> 29
610>149	620> 37	630>241	640>233
650>138	660>136	670>248	680>251
690> 81	700>133	710> 56	720>140
730>162	740>163	750> 76	760> 92
770>202	780>244	790>247	800>189
810>208	820>175	830>205	840>192
850> 37	860> 56	870> 75	880>130
890>228	900>171	910>241	920> 95
930> 35	940>156	950>198	960>177
970> 13	980> 32	990> 45	1000>141
1010>253	1020>129	1030>135	1040>192
1050> 86	1060> 63	1070>155	1080>102
1090>143	1100> 96	1110> 86	1120> 19
1130>253	1140>187	1150> 96	1160>248
1170> 99	1180> 24	1190>213	1200> 2
1210> 91	1220>125		

MSXの音楽とサウンド



セッション14

解説
&
プログラム

よっちゃん
と読者

続々・読者投稿特集

忙しい、忙しいと忙いってるうちにはや9月もなかば、になるとさすがに涼しい。美しい投稿作品を耳にしながら秋の夜長を楽しむ……。む、む、む、いかにいかに、しめ切りが……。

1. フランケンがやってきた 宮崎県 タラコン

もはやおなじみになったこの読者投稿特集。まずは宮崎県のタラコンの作品。題名どおり「どおおお〜ん」というフランケンシュタインの足音なのだ。打ちこんでRUNすると足音が1回鳴る。そのあとスペースキーを押すたびに足音がするのがミ

ソ。スペースキーを押すと、行30にもどって音を出すというわけです。

ところで、足音に使っているデータは行50だけなのだが、行60にもデータがあります。行50をREM文にしてみると行60はピストルの音だった。

```
10 DIMA(13):RESTORE50
20 FORI=0TO13:READA(I):NEXT
30 FORI=0TO13:SOUNDI,A(I):NEXT
40 IFSTRIG(0)THEN30ELSE40
50 DATA225,10,2,120,250,12,60,48,16,16,1
6,25,50,8
60 DATA124,7,221,5,0,0,111,34,1,56,16,10
0,50,9
```

2. レーザービーム 神奈川県 草薙昭彦

次は神奈川県草薙クンの「レーザービーム」。「キューイン」というレーザービームの音と、「ドーン」という爆発音の組み合わせがなかなか上出来です。「音を大きくすると気分がでるのでよろしく」と作者のコメントが付いている。ゲーセン気分です。

プログラムの解説。行10で音域、ミキサーの状態、音量を決

め、行20のFOR〜NEXTループで急激に音を下げて「ヒュー」という感じを出しています。各チャンネルごとに音の高さを少しずつずらしているのがポイント。行30ではチャンネルAのノイズだけをONにして、ノイズジェネレータとエンベロープで爆発音を作っているのだ。2種類の音を組み合わせるところをチェック！

```
10 FORI=0TO2:SOUNDI*2+1,0:NEXT:SOUND7,56
:FORI=0TO2:SOUNDI+8,15:NEXT
20 FORI=0TO251:SOUND0,I:SOUND2,I+2:SOUND
4,1+4:NEXT
30 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12
,200:SOUND13,0
```

3. DARK SKYとポツ 神奈川県 EMGVT

さて、今回のメインイベントは神奈川県草薙クンの2つの作品。何がよかったのかというと、オリジナルの曲を自分で作っている、というところ。編集部に送られてくる作品の多くは有名ゲームの音楽で、リクエストも「OO(ゲーム)の音楽をやって！」というのが多いのですが、それもいいけど自分で曲を作る楽しさも覚えてほしいなあ、と思う私です。

まず1曲目は「DARK SKY」。プログラムはオールBASICなので難しいところは何もありません。一応解説しておく、
行50 曲名・作者の画面表示
行60 ミキサーでチャンネルA、Bをトーン、Cをノイズに設定する

行70 チャンネルごとの初期設定。B、Cにはエンベロープをかける
行80 イントロ。チャンネルAがメロディー、Bがベース、Cがドラムの役割になる。ベースのデータを4つずつで区切って判りやすくしている

行90〜130 最初のメロディー。ドラムのオカズがきいています
行140〜180 繰り返し
行190〜240 次のメロディー。ベースとメロディーが平行移動するのがテクノ(もはや死語に

近い)っぽいです
行250〜260 サビ。最後にドラムの音が1発鳴っておしまい

もうひとつのプログラムは「ポツ」。こちらはちょっと高級で、マシン語ルーチンを組んでチャンネルごとにエンベロープを変えられるようになっていきます。行70がエンベロープのデータで、チャンネルA、Bのデータ、Cのデータとなっているので、これを変えると音の感じが変わります。いろいろな値(9, 5, 1のセットなど)を入れてためてみましょう。このプログラムではチャンネルAのメロディーとCのベースはエンベロープを長めに、Bの伴奏パターンは歯切れ良く設定してあります。行20から行40までのソフトウェアエンベロープのルーチンはほかのプログラムにも応用できますね。

あとは演奏データを行110〜290にならべて、行300〜500で演奏しています。行310、行420、行490のFOR〜NEXTループも、繰り返しの多いポップス系の曲には便利なやり方です。

AG\$あたりのデータがちよっと変わっていて、おもしろい曲です。
※参考=「マイコンBASICマガジン」8月号(電波新聞社)掲載の「SAVE IDOLS」

『DARK SKY』のリスト

```

10 '.....
20 '● 「 DARK SKY 」 ●
30 '● BY EMGVT-HALT 9918. ●
40 '.....
50 SCREEN0:WIDTH40:LOCATE14,10:PRINT"「 D
ARK SKY 」":LOCATE11,12:PRINT"BY EMGVT-HA
LT 9918."
60 BEEP:SOUND7,220:SOUND6,22
70 PLAY"T200L804V14","T200L803SM5000","T
200L801S":D$="R4C8R8":E$="CR8CR8"
80 PLAY"","DDDD DDDD DDDD DDDD",D$+D$+D$
+D$
90 PLAY"A2GAA+A2","DDDD DDDD DDDD",D$+D$
+D$
100 PLAY"GAA+A2","DDDD DDDD",D$+D$
110 PLAY"GF+4E2","DDDD CCCC CCCC",D$+D$+
"R8CCC"
120 PLAY"A2GAA+A2","DDDD DDDD DDDD",D$+D
$+D$
130 PLAY"GF+405D1","DDDD CCCC CCCC CCCC
CCCC",D$+D$+D$+"R8CCCR8CCC"
140 PLAY"A2GAA+A2","DDDD DDDD DDDD",D$+D
$+D$
150 PLAY"GAA+A2","DDDD DDDD",D$+D$
160 PLAY"GF+4E2","DDDD CCCC CCCC",D$+D$+
"R8CCC"
170 PLAY"A2GAA+A2","DDDD DDDD DDDD",D$+D
$+D$
180 PLAY"GF+405D1","DDDD CCCC CCCC CCCC
CCCC",D$+D$+D$+"R8CCCR8CCC"
190 PLAY"06D16R16D16R16.R16.D4R16.D4","E
EEE EEEE",D$+D$
200 PLAY"C16R16C16R16.R16.C4R16.C4","DDD
D DDDD",D$+D$
210 PLAY"D16R16D16R16.R16.D1.", "EEEE EEE
E FEDE FEDE",D$+D$+E$+E$
220 PLAY"D16R16D16R16.R16.D4R16.D4","EEE
E EEEE",D$+D$
230 PLAY"C16R16C16R16.R16.C4R16.C4","DDD
D DDDD",D$+D$
240 PLAY"D16R16D16R16.R16.D1.", "EEEE EEE
E EEEE EEEE",D$+D$+E$+E$
250 PLAY"A4G4F4E4D1","DDDD DDDD L4ECDE",
D$+D$+E$+E$
260 PLAY"A4G4F4E4D1.", "L8DDDD DDDD L4ECD
M20000E1",D$+D$+E$+"CR8C1"

```

『ボツ』のリスト (ただしRAM8Kの機種では動きません)

```

10 CLEAR200,&HD100:ONSTOPGOSUB510:STOPON
20 POKE&HFD9F,201
30 FORI=0TO50:READS:D=VAL("&H"+D$):POKE
&HD100+I,D:S=SXOR(D*I):NEXT:DATA 21,33,D
1,06,03,0E,08,56,23,7E,3C,77,BA,20,05,CD
,1A,D1,36,00,0C,23,23,10,EE,C9,C5,79,CD,
96,00,C1,B7,28,08,3D,23,56,2B,BA,30,01,7
A,5F,79,C5,CD,93,00,C1,C9
40 IF S<>6260 THEN "DATA ERROR!":END
50 POKE&HFDA0,0:POKE&HFDA1,209:POKE&HFD9
F,195
60 FORI=0TO8:READA:POKE&HD133+I,A:NEXT
70 DATA15,9,2,5,2,0,15,13,5
80 REM SETTING
90 SOUND7,&B111000:PLAY"T120V1504L8","T1
20V1503L8","T120V1503L8"
100 REM PLAY

```

```

110 A1$="04G.R16GA4":B1$="":C1$=""
120 A2$="V15BBB1B4A4G4":B2$="V1503G.G16R
8DG.G16R8DG.G16R8DG.G16R8D":C2$="V1502G1
G1"
130 A3$="AAA1":B3$="F.F16R8DF.F16R8DF.F1
6R8DF.F16":C3$="F1F2."
140 A4$="04F#G":B4$="R8G":C4$="R"
150 A5$="AAA1A4G4F#4":B5$="F.F16R8DF.F16
R8DF.F16R8DF.F16R8D":C5$="02F1F1"
160 A6$="GGG1.GA":B6$="G.G16R8DG.G16R8DG
.G16R8DG.G16R8D":C6$="G1G1"
170 A7$="V15BBB1B4A4G4":B7$="V1503G.G16R
8DG.G16R8DG.G16R8DG.G16R8D":C7$="V1502G1
G1"
180 A8$="AAA1":B8$="F.F16R8DF.F16R8DF.F1
6R8DF.F16":C8$="F1F2."
190 A9$="04F#G":B9$="R8G":C9$="R"
200 AA$="AAA1A4G4F#4":BA$="F.F16R8DF.F16
R8DF.F16R8DF.F16R8D":CA$="02F1F1"
210 AB$="GEE1.FE":BB$="G.G16R8DG.G16R8DG
.G16R8DG.G16R8D":CB$="02G1G1"
220 AC$="D4R8D4R8F4D4R8D4.FE":BC$="F.F16
R8DF.F16R8DF.F16R8DF.F16R8D":CC$="F1F1"
230 AD$="D4R8D4R8F4D4R8D#4.":BD$="F.F16R
8DF.F16R8DF.F16R8DF.F16R8E":CD$="02F1F1"
240 AE$="05C1E2C2":BE$="G.G16R8DG.G16R8D
G.G16R8DG.G16R8D":CE$="02G1G1"
250 AF$="F4E4D4C4D4C4O4B4G4":BF$="G.G16R
8DF.F16R8DE.E16R8DD.D16R8D":CF$="02G1G1"
260 AG$="GGFFEEDDFEEDDCR8G+G+R8G+G+G+G
+R1":BG$="G.G16R8DV14G.G16R8DV13G.G16R8D
V12G.G16R8D":CG$="02G1V14G1"
270 AH$="R8C+C+R8C+C+C+V14R8C+C+R8C+C+
C+C+":BG$="V15G.G16R8DV14G.G16R8DV13G.G1
6R8DV12G.G16R8D":CG$="02G1V14G1"
280 AI$="V13R8C+C+R8C+C+C+V12R8C+C+R8C
+C+C+C+":BH$="V15G.G16R8DV14G.G16R8DV13G
.G16R8DV12G.G16R8D":CH$="02G1V13G1"
290 AJ$="V1404C1.":BI$="V1403C1.":CI$="V
1403G1."
300 PLAY A1$,B1$,C1$
310 FORI=0TO1:FORJ=0TO1
320 PLAY A2$,B2$,C2$
330 PLAY A3$,B3$,C3$
340 PLAY A4$,B4$,C4$
350 PLAY A5$,B5$,C5$
360 PLAY A6$,B6$,C6$
370 PLAY A7$,B7$,C7$
380 PLAY A8$,B8$,C8$
390 PLAY A9$,B9$,C9$
400 PLAY AA$,BA$,CA$
410 PLAY AB$,BB$,CB$
420 NEXT
430 PLAY AC$,BC$,CC$
440 PLAY AD$,BD$,CD$
450 PLAY AE$,BE$,CE$
460 PLAY AF$,BF$,CF$
470 PLAY AG$,BG$,CG$
480 PLAY AH$,BH$,CH$
490 NEXT
500 PLAY AI$,BI$,CI$
510 POKE&HFD9F,201:END

```



MSX
なんでも辞典

ファンダムハウス

ユーザー定義関数

コンピュータは、もともとアメリカで発展したもので、コンピュータ用語には英語が多い。カタカナやアルファベットのまま定着してしまったものもあるし、むりやり日本語に訳してかえってわかりにくくなっているものもある。

BASICにかぎっても、ピンとこないことばはたくさんある。たとえば「ユーザー定義関数」ときくと、いかにもむずかしそうで、近寄りたくない雰囲気があるけれど、率直に言ってこれは、「ユーザー(MSXを使う人)が勝手に決める関数」のことなのだ。しかも、その決め方はじつにかんたんだ。

好きな関数を勝手に決める

自分の好きな関数を勝手に決めるための命令は、
DEFFN〜=(好きな式)
という形で書く。

DEFはdefine(定義する、つまり、決めること)の頭3文字、FNはfunction(関数)の略語。で、この命令を日本語に訳すと、「(好きな式)をFN〜と決める」という意味になる。

「〜」の部分には、たとえばA(X)とかA1(X)といった形でオリジナル関数の名前を入れる。こうして決めておくとオリジナルの関数FNA(X)やFNA1(X)がふつうの関数と同じように使えるわけだ。

たとえば、
10 DEFFNA(X)=3.14*X^2
などと最初のほうで決めているプログラムでは、半径Xの円の面積を計算する関数FNA(X)がBASICの関数グループに追加されたことになる。

あとのほうで、たとえば、
100 INPUT X
110 PRINT FNA(X)
という部分があるでしょう。行100は、半径Xを入力するとこ

名前はいかめしいが使い方はかんたん。ユーザー定義関数は、メモリと労力を節約する。



ろ、行110はその半径を持つ円の面積を表示する部分として働いてくれるのだ。

ユーザー定義関数の目的

ただ、ユーザー定義関数は、1つのプログラムのなかで同じような計算式が何度か出てくるような場合でないとう使う意味がない。もし1回しか出てこないのなら、そこに直接、式を書きこんだほうがとっさりばいからだ。もともと、ユーザー定義関数は、同じ式を何度も書かずにすむようにという節約精神が生んだものなのだ。たとえば、数十字にもなる式が1つのプログラムで何度も出てくる場合、それを全部FN〜にしてしまえば、数百字ぶんの節約になる。打ちこむ手間もはぶけるし、メモリの節約にもなるし、見た目にもわかりやすい。

ば次のようなものだ。
DEFFNV=VPEEK
(6144+X+Y*32)
これで決めているユーザー定義関数FNVには、名前自体にカッコがない。だから、関数を使うときも当然「FNV」という形でしか出てこない。

すると、どうやって、式のなかにあるXやY(これが引数)の値を指定するのか。

考えてみればあたりまえだが、関数FNVを使うときにX、Yという名前の変数の持っている値が自動的に引数の値として使われるのだ。

ちなみに、この関数を決めるときに使っているVPEEK以下の式は、SCREEN1のWIDTH32でテキスト座標(X、Y)に表示されているキャラクタのキャラクタコードを求めるものだ。

「ちゃん付け」する文字関数も

また、ユーザー定義関数は、たいてい数値関数として使われる場合が多いけれど、関数の名前に\$をつければ、文字関数としても使える。

DEFFNAS(X\$)=X\$+"ちゃん"
などと決めればFNAS("タラ")の中身は「タラちゃん」ということになるわけだ。くだらない例ですみませんね。

最後にちょっとした注意。関数を決めるDEFFN〜の命令は、行番号をつけずに直接打ちこんで命令するとエラーになってしまうので、かならず、行番号をつけたプログラムの形にして使うこと。ただし、そのプログラムをRUNさせてユーザー定義関数をいったん決めてしまえば、関数自体はダイレクトモードでも使うことができる。

また、ユーザー定義関数を使った場合は、そうでない場合よりもわずかに実行速度が遅くなるので、プログラムによっては使うのを避けたほうがいい場合もある。

カッコのない関数

ユーザー定義関数は、ときどき、ふつうの変数のようにしか見えないときがある。

というのも、関数はふつう、SIN(X)とかCHR\$(N)とか、かならずおしりにカッコがついているのに、ユーザー定義関数はカッコなしで出てくるものも多いからだ。

関数のカッコのなかに入る数のことを引数ひきすうという。その数をもとにそれぞれの関数がそれぞれの性格に応じて計算結果をはじきだすわけだ。カッコのないユーザー関数も、関数であるからには引数がかならずある。しかし、最初に関数の名前を決めるときに引数を書くのを省略することができるのだ。

ファンダムのゲームプログラムでよく見られる例は、たとえ

シミュレーションゲームに、こだわりたいプレイヤーに捧げる

FAN STRATEGY

情報募集

ジンギスカンプレイヤーが増えているようで、こここのところ投稿が多い。ちなみに、ストラテジーに採用されたときは、当社規定の原稿料が現金書留で届きます。ほかのコーナーよりも得たと思います。

- 募集内容/独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望(全・国・版)、ジンギスカン、大戦略など)の情報を大募集!
- 応募方法/レポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に!
- 送り先/〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記のこと。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

- 武力と統率力を下げて敵大将を捕える 78ページ
- 援軍を呼べる条件 79ページ
- 世界統一のための4つのポイント 79ページ
- 女心と秋の空 80ページ
- 敵の伏兵を出現させる 80ページ



プレイヤーが選択する4人の英雄。生まれも育ちも違えど、野望に燃え、時代に生きた強者たちだった。ジンギスカンだけが英雄なのではない!

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



じょうずな英雄の作り方

byエミちゃん
(東京都)

万事はじめが大切

ジンギスカンをプレイするときには、まずキャラクタを設定しますが、その際、自動ではなく自分で1つ1つの能力を設定すると、最後に100のポイントを自由に振り分けることができま

す。ですから、担当する英雄の各能力値をできるだけ高く、すべて100以上になるようにします。それから、自由に振り分けられるポイントを武力につぎこみます。すると、武力がずば抜けて高く、ほかの能力も高い、パーフェクトな英雄が作れます。

これは編集部で試作したジンギスカンとモンゴル帝国の武将たち。武将を使わなくとも世界征服を果たすのは可能だが、状況に応じて使える人物を作っておくことはいい。とくに親族関係の者は慎重に設定しておいたほうがいい。

統率力	129	100	101	78	40
企画力	104	100	81	70	33
体力	146	120	101	70	40

本文頭の☞は投稿の内容で、★は編集部メッセージです。

モンゴル帝国	カサル	ベルクタイ	ヌカリ	ジェベ
	☞草原の覇者・ジンギスカンにひきいられた草原の遊牧民			
	イングランド	ジェフリー	ジョン	ヒューバー
☞獅子心王リチャード1世は無類の戦争好きだったという				
ビザンチン帝国		イサキオス	アドロニコス	ドゥーカス
	☞史実では1204年に滅亡してしまった			
	日本国	源範頼	源義経	北条義時
☞もっともなじみの深い、鎌倉幕府の源氏の武将たち				

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



武力と統率力を下げ
て敵大将を捕らえる

by中野治正(東京都)

送られてきたレポート

★編集部にはじめて届いたジンギスカンの情報は、大きな角封筒に入った、アレクシオスによるレベル3で世界を征服するまでの緻密なレポートだった。

レポート自体を掲載できればよいのだけれど、またも連載モノになってしまうため、レポートのなかにあったすばらしい戦術を紹介することにした。

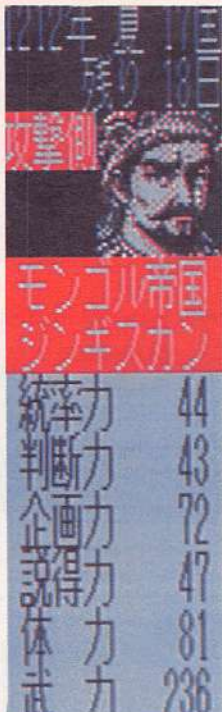
一騎討ちのテクニック

まず、味方本隊の兵士数を、分散移動などを使って敵本隊の30~50%になるようにします。つぎに味方本隊は敵本隊と接触させ、一騎討ちを申しこみます。すると、敵本隊は断てくるはず。そこで、温存していた兵力を導入し、敵本隊を集中攻撃します。一騎討ちを断ると、武力および統率力は半分になってしまうので、敵が一騎討ちを申しこんできた場合、ほぼ確実に、敵将を捕らえることができます。

さて今月も実験しよう

★では、この戦法を実験してみよう。まず、兵士1500で30日分

戦争中のジンギスカン。わりあい早い時期から戦争をはじめたので、あまり自己訓練を積んでいない。武力面での不安がまだまだ残っている



の食料を持たせ、ジンギスカンみずから隣国モウイオに攻めこんだ。攻めこむときの部隊編成は、本隊を50%、分隊1と2はそれぞれ25%にしてある。布陣は、本隊をできるだけ敵本隊の近くに置く。そして、本隊は分散移動ができるまでその場で待機させておき、分隊は敵の分隊を足止めするべく先行させる。

戦争前夜

第17国に攻めこむまえの世界情勢。1か国を振り出しに周囲の国を併合して、領土としては世界最大の国になった。今後領土拡大を図るため、まずは南進しようと考え、第17国を立前線基地とするべく、侵攻を開始した



分散移動できるようになったら、敵本隊の兵力(40)と移動時の兵力減(山がちだから)を考慮して、本隊を半分よりすこし多めの23、分隊を52とした(写真で47になっているのは分散移動時に兵力が5減ったため)。本隊は敵本隊をめがけ、分隊は本隊を追うように移動させる。

接触して一騎討ちを仕掛けると、思惑とおりサハトチンは断り、統率力と武力がそれぞれ45、129に激減した。そこで、つぎのターンから本隊を増強し、全兵力で敵本隊をたたく。すると、敵本隊の兵力が激減し、今度はサハトチンから一騎討ちの申し入れが来る。これを受けて討ち負けせば、サハトチンを捕らえたことになるので、戦争はプレイヤー側の勝利に終わる。

対するモウイオ国のサハトチンは、体力231、武力259。このまま戦って一騎討ちに持ちこまれたら、勝利をおさめるのは運しかないという感じだ



実録・敵大将を捕らえるまで



モウイオ国に侵攻する。まず、2つの分隊を1つにまとめる



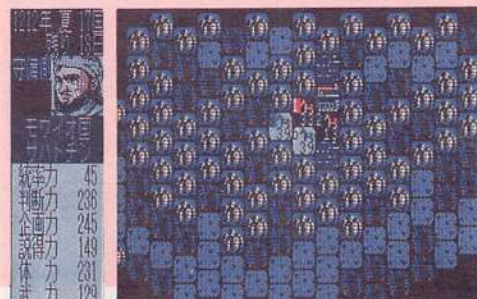
分隊を先行させ、本隊は待機して機動力をつける



小さい戦力で接触。敵は一騎討ちを断ってきた



いよいよ分散移動。本隊を2つに分けて作戦開始



ここでサハトチンの状態を見ると、統率力、武力がぐっと下がっている。温存していた戦力で一気にたたき、一騎討ちで勝利をおさめた

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



援軍を呼べる条件

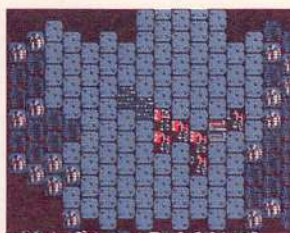
by中野治正クン(東京都)

☞援軍が要請どおりに来てくれる条件がわかりました。

援軍を要請するときの条件は、隣接国が直轄地ではないこと(直轄地に援軍はたのめない)、隣接国の兵力が多いこと(兵力が少ないと、要請より少ない援軍しかこない)、当事国の金が多いこと(金の量と同じまで、兵をおくってくれる)の3点です。

実際に呼んでみる

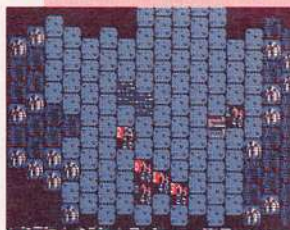
★敵に攻めこまれたとき、兵力が足りなければ援軍を呼ぶしかない。しかし、条件を満たしていなかった場合、効果は低くなる。右の写真の実験では隣接する国の兵力がすでにほかの戦闘のため移動したあとだったので、援軍はわずかしかなかった。



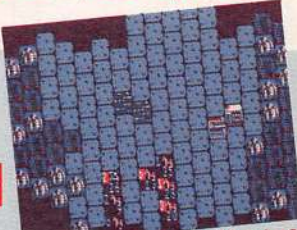
☞1181年の夏のある日、突然隣接するタイチウト族が攻めてきた



☞戦略地図を見ると第2国が近い。援軍を頼むために移動する



☞第2国に隣接する地域に到着。さっそく援軍を30要請したが



☞3日後に現れた援軍は兵力10。頼んだ兵力の3分の1しかない

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



世界統一のための4つのポイント

by山中浩司クン(愛知県)ほか

★ジンギスカンに関する情報は、すこしずつだが、着実に集まり始めている。現在のところ多いものは、ゲームを一度終えてみて気が付いた点の報告、あるいはゲーム開始から世界統一までを記した長大で緻密な手順のレポートなどで、担当者はうなづいてばかり、という状況だ。

ところが、一方ではなかなか国をまとめられず、世界征服を果たせない若葉マークのジンギスカンプレイヤーからの「どうしたらいいのか教えてほしい」

という声も多く届いているのだ(これは「信長の野望〈全国版〉」や「三国志」などでも見られるシミュレーションゲーム特有の状況だ)。

そこで、今までに届いた数々の投稿をもとに、ジンギスカンをプレイする上での4つの重要なポイントをまとめてみた。これらはプレイする上でのいわば心構えのようなもので、とくに、侵攻を開始する前後には絶対に忘れてはならない注意事項なのだ。

1. 自己訓練が勝利を呼ぶ

なんといっても、まずは自分自身が最強の指導者でなければならない。たとえば、戦争になって自軍の形勢が不利であっても、大将どうしの一騎討ちに勝利すれば一発逆転の勝利をつかむことができる。はじめのうちは自己訓練を重視しよう。



☞やはりふだんの精進が必要だ

2. 民心の乱れが破滅のもと

民は、国の礎である。これはジンギスカンでも他のシミュレーションゲームでも同様だ。民心の乱れは住民反乱を呼び、国の屋台骨をたたき折ってしまうだろう。戦争や疫病をはじめとする天災による住民のモラルの低下には十分な配慮が必要だ。



☞税率を上げても民は混乱する

3. 富の分配は内政の基礎だ

下がってしまった住民のモラルを上げるためには、分配で国の富を分け与える。モラルが高いほど反乱は起こりにくくなるし、税率も高くなる。モラルを極端に高くする必要はないが、最低でも100くらいを保てるようこまめに分配をするのが得策。



☞住民のモラルはとても大切だ

4. 戦いに情けは禁物である

ジンギスカンでは、親族以外の人物はつねに反乱を起こす危険性を持っている。戦争に勝利したら、敵将は処刑してしまう。優秀な人材も基本的には登用しない。どうしても必要なときは自分の子供と結婚させ、親族にしてしまう。



☞情けをかけると足元をすくわれる

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



女心と秋の空

by大豆島クン(長崎県)

④ ジンギスカン特有のコマンド
 といったら、なんといってもオ
 ルドだろう。昔から英雄は色を
 好むというけれど、これは自国
 の后をはじめとして、各国から
 送られてきた姫と一夜を共にし
 て子孫をつくるのが目的であっ
 て、ある意味で、大変重要なコ
 マンドなのだ。たとえば、他国
 を攻め滅ぼしたとき、その国の
 優秀な人材が発見されることが
 多いが、そのままでは反乱を起
 こしたりするので安易に將軍候
 補にしたりはできない。しかし、
 自分の子供と婚姻させることに
 よって親族になると反乱を起こ
 さなくなる。そのためには女の
 子(姫)がいることが必要だ。

けれども、オールドのなかの女
 性たちは、なかなかしたたかで、

⑤ 史実ではジンギスカンは数百人もの后や
 愛妾をオールドに入れたというのだが……



たとえ一度は金で歓心を買うこ
 とができて、やがて姫の態度
 がかたくなになり、ついにはふ
 られてしまったりする。1人の
 女性をものにするのは、国を1
 つ征服するよりも難しいときす
 らあるのだ。

★短期決戦では必要ないけどね。

① 連れてきたばかりの
 きは、かたくなである



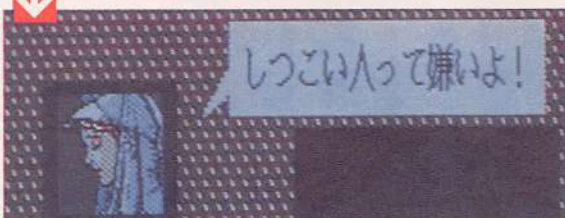
② 時には金で歓心を買わ
 なければならぬことも



③ やつこのことで姫をく
 どきおとすのに成功した



④ だけど、そのうちまた
 拒絶されてしまったのだ



蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



敵の伏兵を
 出現させる

by青木俊介(東京都)

危険なワナをあばく

⑥ HEX戦のとき、敵が伏兵攻
 撃をしかけてきたら、味方の部
 隊は待機して、機動力を分散移
 動ができるようになるまで(機

動力13になるまで)上げる。
 分散移動ができるようになったら、分散した部隊の1つを敵
 が伏兵を配置していそうな付近
 へ斥候(偵察要員)として送りこ
 む。ただし、このときオトリ部

隊の兵力は1にする。敵の伏兵
 は、たとえこちらの兵力が1で
 も、接触したら必ず攻撃をし
 かけてきて姿を現す。

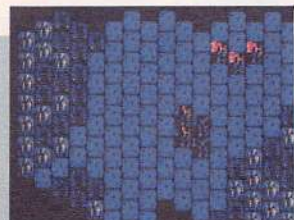
この戦法を使うと、兵士数1
 の損害で、戦闘がぐっと有利に
 なるのだ。

実験した結果は?

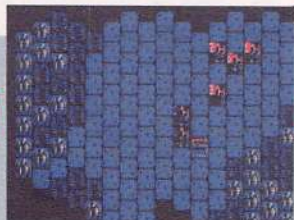
★実際の戦争において伏兵に遭
 遇するのはかなりイタイ。こち
 らの戦術中にも相手から攻撃を
 受けるため、よけいに兵力を失
 ってしまうからだ。

実験した結果、この戦術の成
 功率は良好で、無策のうちに伏
 兵に接触した場合の兵力の損失
 を考えると、たいへん有効な作
 戦だといえる。どんどん活用す
 るべきだ。

ただし、山地や砂漠など、移
 動時の兵力損失が出やすい地形
 が多い国では、それなりの対策
 (斥候部隊の人数を増やすなど)
 が必要だ。また、待機期間が必
 要なので、必然的に長期戦に
 なるため、食料などの十分な備蓄
 も必要となる。



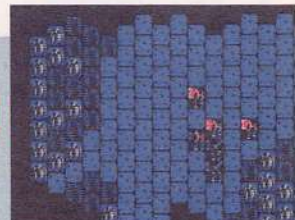
① 兵士1000で攻めこんだ直後。敵
 は騎馬と歩兵の複合部隊だった



② 敵が歩兵部隊を伏兵したので、
 斥候部隊を出動させることにする



③ 兵力1の斥候部隊が敵の伏兵と
 接触、その配置が明らかになった



④ その後、再度斥候を出して敵の
 布陣を確認。一気に攻め落とした

おまたせしました

MSX版登場!!

あのハチャメチャ麻雀がMSX版でデビュー!



※写真はPC-9801版です

MSX2専用 3.5インチ2DD
予価 6,800円

Majaventure

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

まだまだ
あるぞ!!

テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用 (VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- **MSX2**専用 (DISK版)
- X-1シリーズ全機種用
- ※ 以下通販のみの販売中
- FM-7、77シリーズ用 (5"、3.5"版)
- MZ-2500シリーズ用 (要増設RAM)

全機種トランプ付 価格 各6,800円

プロフェッショナル ベースボール

- **MSX** **MSX2**用 (ROM版)
- RAM16K以上 価格 4,800円

Majaventure

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用 (VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用 (2枚組)
- ※ 以下近日発売予定
- **MSX2**専用 (DISK版)

価格 各6,800円

東京終末戦争

トウキョウ ハルマゲドン

- 近日発売予定 /
- MSX2**専用 (2メガROM) 予価7,800円

MSX プログラム コレクション50

ファンダムライブラリー

ROM版なのにリストが見られる /
それぞれゲーム50本以上満載!

☆ファンダムライブラリー①

- **MSX** **MSX2**用
- RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②

- **MSX** **MSX2**用
- RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③

- **MSX** **MSX2**用
- RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録
- 価格 各5,800円

MSX はアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は

通信販売実施中 / (送料無料)

①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21

第一日比谷ビル

株徳間コミュニケーションズ

テクノポリスソフト通販 係

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社

〒105 東京都港区新橋4-10-7

TEL.03(432)4471

ソフト60本 プレゼント付!

読者アンケート

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

回答していただいた方のなかから抽選で60名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは9月30日必着。当選者の発表は11月8日発売の本誌12月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えください。

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦持っていない

② 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨持っていない
- ⑩その他(具体的に記入してください)

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

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

③パソコン通信

④ワープロ

⑤CG

⑥ビデオ編集

⑦コンピュータミュージック

⑧ビジネス

⑨学習

⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでもおもしろかったものを3つまで番号で答えください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII
- ③PCエンジン
- ④PC88系
- ⑤PC98系
- ⑥FM7/77系
- ⑦X1系
- ⑧その他(具体的に記入)
- ⑨どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	王家の谷・エルギーザの封印(MSX2).....12	8	エグザイル.....38
2	ザ・リターン・オブ・イシター.....27	9	クインブルDISK版.....39
3	ラスト・ハルマゲドン.....30	10	ソープランドストーリー.....40
4	ぎゅわんぶらあ自己中心派.....32	11	不思議の壁.....41
5	アウトラン.....34	12	シンセザウルス.....112
6	アルギースの翼.....36		
7	ガリバー.....37		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>サイオブレード
3	<FAN SCOOP>スナッチャー
4	<FAN SCOOP>めぞん一刻・完結篇
5	<FAN SCOOP>琥珀色の遺言
6	<FAN ATTACK>王家の谷・エルギーザの封印
7	特製ディスク・シール
8	<FAN ATTACK>ザ・リターン・オブ・イシター
9	<FAN NEWS>ラスト・ハルマゲドン
10	<FAN NEWS>ぎゅわんぶらあ自己中心派
11	<FAN NEWS>アウトラン
12	<FAN NEWS>アルギースの翼
13	<FAN NEWS>ガリバー
14	<FAN NEWS>エグザイル
15	<FAN NEWS>クインブル
16	<FAN NEWS>ソープランドストーリー
17	<FAN NEWS>不思議の壁
18	<ファンダム>ゲームプログラム
19	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
20	<ファンダム>ファンダムハウス
21	FAN STRATEGY
22	ゲーム十字軍

23	FFB
24	LINKS INFORMATION PAGE
25	<FAN RADAR>シンセザウルス
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンピューターク
4	テクノポリス
5	ビーブ
6	ポップコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	⑩ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	激走ニャンクル	51	ディーヴァ〜アスラの血流〜
2	アウトラン	27	コナミの占いセンセーション	52	ドラゴンクエストII
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	琥珀色の遺言	53	ドラゴンスレイヤーIV
4	アカンベドラゴン	29	サイオブレード	54	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
5	アクロジェット	30	サイキックウォー	55	抜忍伝説
6	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	31	殺人倶楽部	56	信長の野望<全国版>
7	アルギースの翼	32	ザナドゥ	57	ハイドライド3
8	アレスタ	33	沙羅曼蛇	58	覇邪の封印
9	イース	34	ザ・リターン・オブ・イシター	59	パロディウス
10	イースII	35	三国志	60	バブルポップ
11	一石にかける青春	36	THEプロ野球激突ベナントレース	61	ファミックルパロディック
12	ウィザードリィ	37	シャロム	62	ファンタジー
13	F-1スピリット	38	ジーザス	63	不思議の壁
14	エグザイル	39	死霊戦線	64	ボールプレイヤー
15	王家の谷・エルギーザの封印	40	スターヴァージン	65	マイト・アンド・マジック
16	王子ピンピン物語	41	スナッチャー	66	マグナム危機一髪
17	お嬢様くらぶ	42	セイレーン	67	マンハッタンレクイエム
18	ガリウスの迷宮	43	ゼビウス	68	ミュール
19	ガリバー	44	ソープランドストーリー	69	めぞん一刻
20	ガンダーラ	45	ゾイド	70	めぞん一刻 完結篇
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派	46	ソリテア・ロイヤル	71	燃えろ!!熱闘野球'88
22	クインブル	47	ゾンビハンター	72	勇士の紋章
23	グラディウス2	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	クリムゾン	49	第4のユニット2	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	グレイテストドライバー	50	太陽の神殿	75	ワールドゴルフII

★00月号の当選者発表は63ページからの欄外で発表しています。

郵便はがき

105-□□

40円切手を
貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

----- (キリトリ線) -----

MSX・FAN10月号 アンケート回答ハガキ

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

10月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□□

住所

氏名

☎() -

年齢

歳

性別 男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

こぶんしょ ヒーロー 「翼龍の書」に導かれた英雄たちへ

MSXユーザーの皆さん、お待たせしました。PC-88&98で人気爆発の「アルギースの翼」が、いよいよMSXにお目見え。一遍の小説並みに練られた深いストーリーや、今までのゲームの常識を打ち破る個性的なキャラクター、そして、KGDならではの画期的でユニークなアイデアと、とにかく“オイシイRPG”。

舞台となるアルギース王国は、第5銀河星団・α星にある、平和で美しい国。しかし、牙を剥きだし襲いかかる妖獣たちの前に、数世紀にわたる平穏はあっけなく崩れ去ってしまった。残ったものは、人々の血が染み込んだ赤い大地と、アルギースの復興を心に秘めた王子、そして、英雄の出現をひたすら待ち続けていた、一冊の古文書だけだった。こうしたバック・ストーリーの根底には、600年に及ぶ長い歴史が息づき、その壮大なロマンは限りなく広がる。

しかし、やはり最大の話題は、渋いハードカバーの古文書“翼龍の書”。ボードゲームのノウハウを生かした、RPGの流れを変えるニュータイプ・アイテムだ。もちろん、ゲーム進行上でも重

要な役割を果たしている。アルギース王国の至る所で目にする、王国復興のカギである壁画は、解読不可能の古代絵文字。この絵文字を訳す辞書となるのが“翼龍の書”また、“翼龍の書”は、第15代アルギース国王や3人の精霊、5人の長老の残した言葉に始まり、妖獣たちの特徴や戦術の覚え書き、アイテム、魔法、呪文などを記した、アルギース国王家代々に伝わる奥義書でもある。

そして、気になるグラフィックも、文句のない出来。特に注目してほしいのは、マップエリアに時々現れる、油絵調の風景と、コマンドを選択すると自動的に戦闘を開始する、アニメーションの戦闘シーン。鮮やかな魔法での戦闘シーンなどは、ゲームが一瞬、自分の手を離れて、ひとり歩きしてしているような錯覚すら感じるだろう。

最後に、耳寄りな情報をひとつ。アルギース王国復興に成功した優秀な勇者には、オリジナルの終了認定書を、さらに、ノーヒントで事を為し遂げた、超一流の勇者には、アルギース王国金貨1枚を進呈。英雄の名誉として受けてほしい。



●MSX2・3.5インチ2DD・新発売・¥7,800

EXCHIC
COSMIC SOLDIER 2
SF ROLE-PLAYING GAME

サイキックウォーMSX2発売中

機械化サイキックアーマーを開発した帝国軍の侵略を阻止しろ！ 現れると同時に適が攻撃してくるリアルタイム戦闘シーンが迫力満点。BGMをシンセで編曲した、オリジナルミュージックテープまで付いている！



PC-8801SA以降(V2mode専用).....8,800円
PC-8801/mkII.....8,800円
PC-9801シリーズ.....8,800円
MSX2 3.5"2DD.....8,800円
FM77/AV 3.5"2D.....8,800円



MSX2 RAM64K以上 VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組 ¥7,800
POTENTIAL

- ★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース、世界最大の自動車スプリントレース、1988年実際に使用されているフランスGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達との熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
- ★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
- ★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能)
- ★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
- ★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥーク・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
- ★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気盛り上げるアニメーションを多数導入。
- ★戦績は、ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
- ★FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
- ★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。
- *マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン

とま
シグナルが赤から青へ変わる瞬間

静から動へ……………。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

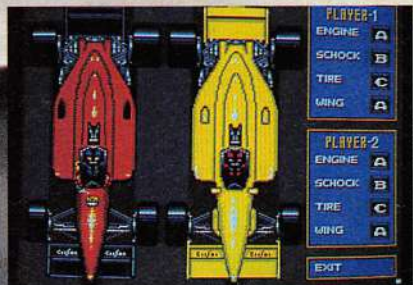
冷たく研ぎすまされた神経と

熱く燃える情熱が死線を越えて爆走する。

めざせ!!
栄光のグレイ

全編アニメーション!
これがA.V.G.の夢だった……………。





テストドライバー。



注意 全商品に特製
ディスクケースとメロディーモジュールが付いています。



SPECIFICATION

- ★「画面数」という言葉は死語になる「全100シーン」を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
- ★アイコンとカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上。【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
- ★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR: サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2: □ FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V: サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo: FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV: 凝結かつ大迫力のFM音源サウンド。
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
- ★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、1/0テーパ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

発売機種・価格▶全機種 ¥8,800

PC-8801mkII(SR以上)(2ドライブ用)5'2D-6枚組▶11月上旬発売予定

- PC-9801VM/VX, PC-286V.....5'2HD-2枚組
- PC-9801UV/UX, PC-286U.....3.5'2HD-2枚組
- X1turboシリーズ*(2ドライブ専用).....5'2D-6枚組
- MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上).....3.5'2DD-3枚組
- FM77AVシリーズ*(2ドライブ専用).....3.5'2D-6枚組

*ディスク枚数は変更される場合があります
*MSX2バージョンの機種のみです

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

©1988 T&E SOFT

サイオブレードグッズ通信販売実施中!



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(ご連絡の方は300円プラス)
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(郵費での請求はお断りします)



T&ESOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティードアンドイソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン
No.18 請求券
Mファン10月号

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



NYANGLE

©1988 MATSUSHITA/BIT²

かわいいファミクルー家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース。抜きつ抜かれつ、せまりくるライバルをふんづけ、けちらし、やっつける！ニヤングルと一緒にタイムアタックだ！FMパナアミュースメントカートリッジ（MSX-MUSIC）があれば、ダイナミックサウンドも楽しめるよ。



MSX2専用 RAM64K
VRAM128K

MSX
MUSIC対応

Game Management Cartridge
S-RAM対応
2DD

ジョイハンドル対応

標準価格 ¥6,800

品番/SW-M005



●MSXマークは、アスキーの商標です。

激走ニヤングル



9月下旬
発売予定

●総発売元

松下電器産業株式会社・パナソフトセンター

〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号・和幸ビル
TEL: 03-475-4721

●企画・開発



株式会社 BIT²

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9・コーヨービル3F
TEL: 03-479-4558

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

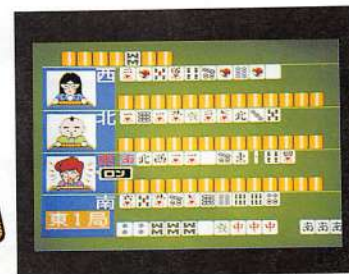
自己中心派



ついに出るぞ
MSX版
定価6,800円



●MSXの画面です



●MSX2の画面です

MSX MSX2 両専用

- MSX 2メガROM, RAM16K以上
- MSX2 2メガROM, RAM64K・VRAM128K以上

- MSX専用, MSX2専用のそれぞれの画面表示がある欲張り設計。
- FM PACを使用すると、ロン、チーなどの音声出力が、楽しめます。
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様。
- ①持杉 ドラ夫 ②律見江 ミエ ③中島 ハコ ④謎のじいさん ⑤北家 拳士郎 ⑥タコ宮内 ⑦ゴッドハンド氏 ⑧店野 真澄太 ⑨オクト パシーふみ ⑩貧乏おやじ ⑪迷彩レディー ⑫クリスチーナ・M
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能)、初心者向け指導モード、オートモード付。



※MSXマークはアスキーの商標です Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン/©1987 GAME ARTS/YELLOW HORN

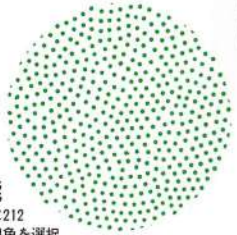
▶ゲームアーツの通信販売は、なんと翌日発送!! 下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後、ゲームアーツまで電話でお知らせください。入金確認後、ただちに宅急便でお送りします。また現金書留もご利用いただけます。(送料無料)住友銀行池袋支店 普通口座1102614



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



株式会社 **ゲームアーツ**
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136



基本機能

- 解像度/512×212
- 色/512色中14色を選択
- スクリーン/6種類固定、ユーザー定義1種類
- 線種/4種類固定

作画機能

- 直線
- 連続直線
- フリーライン
- ボックス (四角形)
- サークル (円)
- スプレー/3種類固定
- ペイント
- ボックスフィル (塗り潰しの四角形)
- サークルフィル (塗り潰しの円)
- イレクター/4種類固定、絵の部分消去

編集機能

- コピー (複写)
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図 (ドット単位)

文字

- 文字種/英字・数字・平かな・カタカナ (ソフト内蔵)
- 漢字・ローマ文字・ギリシャ文字・記号 (JS準拠半角漢字ROM使用)
- 書体/4種類 (ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字)
- サイズ/任意

その他の機能

- ミラー/4種類 (組み合わせ可能)
- メニュークリア (メニューの消去)
- グリッド (方眼の表示と消去)
- パレット (色調合)
- クロマキー (色変更)
- アンドゥー (戻り)
- メニューチェンジ (メニューの移動)
- クリアスクリーン (画面の消去)
- カラーソルの色変更

データ (ディスクのみ)

- セーブ (絵の全体保管、部分保管)
- ロード (絵の呼び出し)

印刷

- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷



スピーディーお絵描きソフト

ガ ラ ク タ

面楽多

マウス一つで思いのまま

MSX2
ROM版
RAM64K, VRAM128K
定価7,800円



和知電子機器株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL (03)255-7401
PRODUCTED BY WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

●MSX2マークはアスキーの商標です。

「イースII」

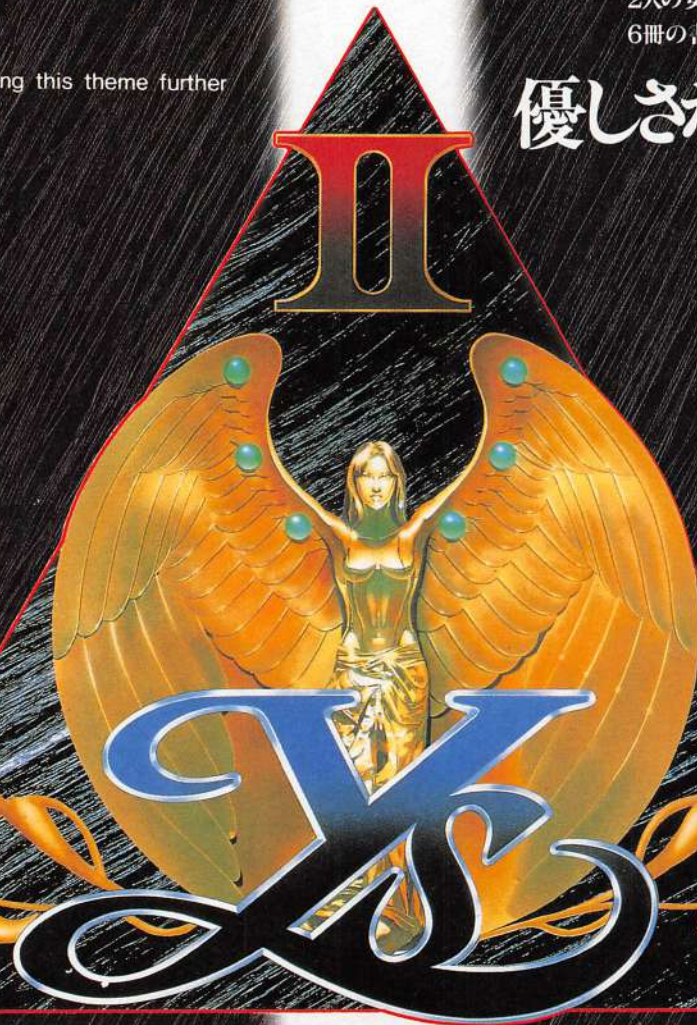
ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



- アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、数々の戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが「入口」に入りやすい、複雑な地形も歩きやすいなど、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。
- 前作の4倍のデータ量を持ち、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの進行をさらに深めました。
- レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲、さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。
イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしてあととイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イースの優しさも継承しさらにクレータアップしたイースII」

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD
3枚組

DISK 専用版

¥7,800



- ジョイスティック対応
- ドライブ使用可能
- パナミュージメントカードリッジ対応(S-RAM)

過渡販売(送料別)

- 現金支払いの優待
 - 代金引換の優待
- ※ 送料別、送料は別途お見積りです。現金書留で送料は必ずお支払いください。
※ 代金引換の場合は、送料は別にお見積りです。送料は必ずお支払いください。
※ 代金引換の場合は、送料は別にお見積りです。送料は必ずお支払いください。
TEL: 03-3344-1111 FAX: 03-3344-1111



9月初旬発売予定

Active Adventure Real Time Roll Playing Game

ガリバー

GOLLIVER

ポセイドン神殿の謎

予言者ヘブライより

「世界の調和を崩したすべての原因は愚かな予言者ヘカテがパンドラの箱の封印を解き放ち、この世を恐怖と狂乱に陥し入れたからである。しかし、全能の神ゼウスのお告げにより、この封印を再び閉じることが出来るらしい。そのお告げとは「聖なる守護神レオを倒せしもの、聖なる扉を開き、命の光を掲げし物によって道は開けるだろう」と。そして、その場所とは、ポセイドン神殿にあるといわれている。その神殿は今何処にあるかはわからないが、こう言い伝えられている。「勇気あるものよ！七つの海にいけ、龍、獅子、鷹、勇者の命揃うとき、ポセイドン怒り引き裂かれし、小さき大地大いなる島一つになりて宝の道開けるなり。」さあ、冒険者たちよ、旅立つがよい!!」

- 敵キャラクター60種類以上
- 臨場感あふれるBGM全6曲
- 画面数100画面以上
- グラフィックスはゼネラルプロダクツが担当!!
- 過去に類を見ないバトルシステム!!



ポセイドン神殿の謎!!
いま、君の手によって解き放たれる。

MSX2

○VRAM 128K以上
○3.5"2DD(1枚組)
定価 6,800円

MSX2はアスキーの商標です。

製作・著作 CBC (協力) GENERAL PRODUCTS

販売元 有限会社コンピューターブレイン ☎556 大阪市浪速区日本橋5-7-10 山田ビル ☎06-649-3820

通信販売：当社の製品が手に入らない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留で有限会社コンピューターブレインまでお申し込み下さい。(送料無料) プログラマー及び各種スタッフ募集：(有)コンピューターブレインでは只今プログラマーと各種スタッフを募集しております。(在宅可能)

1600年の時空を超え、 今! 暗黒神が蘇る。



◎古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマノの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった! 異色漫画家諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。

武の父の死の謎とは! 暗黒神の復活とは! 八章から成る壮大なストーリー! 究極のアドベンチャーゲーム、暗黒神話、いよいよ今秋始動!!



原作本(創美社)プレゼント
「暗黒神話」お買い上げの方々のなかから、先着100名様に諸星大二郎先生の原作本をプレゼントします。

暗黒神話

ヤマトタケル伝説

原作◎諸星大二郎

MSX2 / 3.5"2DD ● 今秋発売予定

東京書籍

東京都文京区本駒込6-14-9
〒113 ☎03-223-3000

ロマン、退廃、夢、墮落。 大正ミステリー。

大正——ロマンを謳歌して華やかに咲きほころび、

散っていった時代の中で。

豪華をまわっていた貿易商・影谷悦太郎が、謎の死を遂げた。

遺言として残されたのは、救済の謎めいた西洋骨牌かるた(ただだった)。

影谷家の怪も琥珀館にひとり乗り込み、森々に捜査を進める私探偵。

藤堂龍之介の前で、相次いで起こる新たな殺人。

影谷が破らに落ちていた給札が意味するものは……?

▼リバーヒルソフトが贈るアドベンチャー・ミステリー。

〈1920シリーズ〉MSX2版制作開始!



MSX2 2DD

〈新発売〉



マンハッタン・レクイエム アナザーストーリー
さつ い くち づけ
殺意の接吻

MSX2 2DD

MSX MUSIC対応 FM音源対応

- VRAM128K以上 ●ディスク3.5"-2DD(1枚組)
 - マウス、ジョイスティック、ジョypad、カーソルキー対応
 - 漢字表示(漢字ROM不要)
 - ※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしますので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。
 - 捜査手帳、登場人物顔写真シール、大型マニュアル、J.B.インデックスブック付き。
- 定価 6,800円

マンハッタンの街で、 もう一人のJ.B.に出会った。

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイアへ言い嘆きなが消え去った。疑念に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは……? 新たな難事件に、J.B.、ハロルドが挑む。前作「闇に翔ぶ天使」の舞台の中で、まったく異なるハード・ミステリーが始まる。アナザー・ストーリー オブ マンハッタン・レクイエム「殺意の接吻」MSX2版ついに登場!

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!(発売元 マイクロキャビン)

- J.B. CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外はリバーヒル情報局よりいろんな情報をテレホンサービスでお届けしています。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217



忘れものは、
届きましたか。

「風の谷のナウシカ」
「天空の城ラピュタ」につづく
宮崎駿監督 最新ファンタジー
'88年大ヒット劇場用アニメーション

原作・脚本・監督……宮崎駿
製作……徳間康快
©二馬力・徳間書店

ただいま
絶賛発売中

宮崎駿監督作品

となりのトトロ

製作・発売元／徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

●制作協力／徳間ジャパン ●販売元／徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

となりのトトロ

●ビスタサイズ ●ステレオHiFi ●カラー86分

VHS	128GH-22	12800円	LASER	98LX-13	9800円
βII	128GB-5022	発売日9月5日	VHD	98HD-1003	発売日9月25日



BASHO HOUSE

ニュータイプシューティングゲーム
テストメント



1ステージ135画面分の広大なマップにくりひろげられる凄絶なサバイバル戦。主人公・イールを待ち受けるのは、36種のザコキャラと18種の中ボスキャラ（こいつらしゃべるのだ）。沈み床、火縄などのトラップには気をつけろっ！



主人公・イールの武器は全部で5つ。始めから持ってる一方向のライフル、前3方向のショットガン、前後2方向のマシンガン、連射2方向のバズーカ、それに敵全滅のハンドグレネード。うまく使いわけて群がらる敵をなぎ倒せ！



ステージをクリアしても、次の面にはいけない。次ステージへのワープゾーンを守護するデカキャラの登場である。こいつが強い！ここに来るまでに十分なパワーアップをしておくことをおすすめする。こんなのが10種類もいるのだった！



みごと10面をクリアしたら、このペンタドラゴンとの一騎討ち！とにかく、首が5つもあるのだから、これは超強い！ハンドグレネードの連射で、体力を弱めてから、決死のなぐり込みなのである。

MSX₂専用

2DDディスク 2枚組

定価6,800円

BASHO HOUSE 〒160東京都新宿区四谷3-11 光徳ビル503 TEL03-225-0913

▶通信販売のお知らせ……現金書留にて、上記の住所に6,800円をお送り下さい（送料サービス）

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

はるか昔…。

魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。

時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一步にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

2Dディスク2枚をフルに活用したオープニング・シーン。

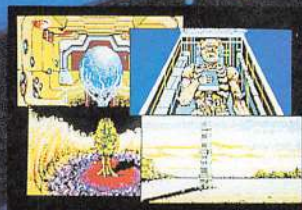
魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。



超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。

どんでん返しに次ぐどんでん返しで繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けて、リアルな仕上がりを見せています。



広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのか、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。そのパターンは150種類以上//

このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも150種類以上いますから、最後まで飽きることがありません。



ラスト・ハルマゲドン

LAST ARMAGEDDON

MSX2 3.5" 2DD 4枚組

7,800円 9月発売予定

PC8801SR以降

5" 2D 7枚組 7,800円

PC9801シリーズ

5" 2DD 4枚組 / 3.5" 2DD 4枚組

5" 2HD 3枚組 7,800円

X1シリーズ 5" 2D 7枚組

7,800円 好評発売中!!

X68000 5" 2HD 7枚組

9,800円 9月下旬発売予定

その豪華な内容は...

- 3.5" 2DD 4枚組 (オープニングアニメ、マップキャラクター、各マップ)
- 豪華マニュアル X2 (カラー48ページ、白黒16ページ)
- 大版マップ (60×60cm)
- チェックシール (マップの重要地点に貼ってチェック)
- ユーザー登録書

● 請求めは、お近くのパソコンショップで、
 通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記
 の上、現金書留で直接当社へお申込みくださ
 い。送料は当社負担となります。

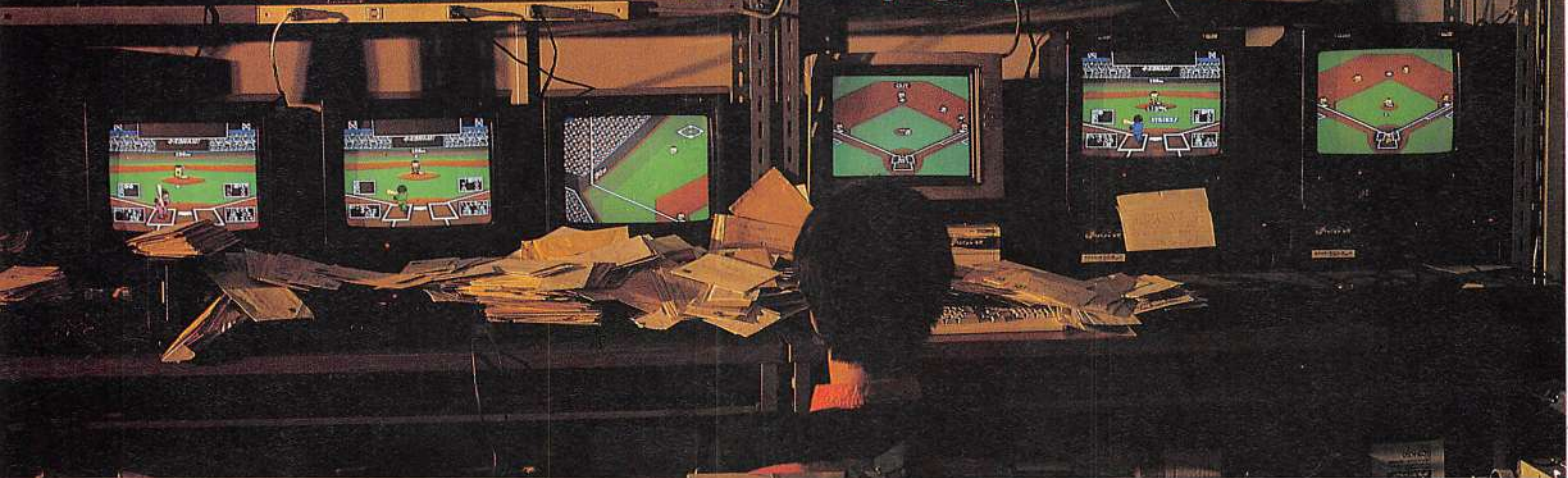
ブレイングレイの最新情報は、東京 03-230-0664
 MSX2はアスキーの商標です。

株式会社 **ブレイングレイ**

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

Game Crusaders

ゲーム 十字軍



ゲームのそき穴

そりゃ、ウル技をたくさん載せたいですよ。でもね、世の中まならぬこともあるんですよ。たとえば、マクドナルドでロッチェシェーキを買うとか、ロッチェアでマックスシェイクを買うとか。ね。



今月のトビラ『激ペナ大会開催中!!』

というのはウソ。大会がおこなわれる前にトビラ用の撮影だけをしたのだ。つまり写っている試合はヤラセ。マスコミってするいでしょ。レンズと照明の性能の関係でディスプレイが白台しか写ってないけど、本

当はもっとある。ディスプレイの前に置いてあるのは大会への投書のすべて。さらにその前はボスの姿。そう、つまりたくさんの機械で大会を開催して、試合経過をボスが見つめるという設定なわけ。

ほっとMILK TURBO

ひまがあったらやってみていいかもしれない

その1。ゲームをたちあげて「Fairytale」という文字が出てきたら(SHIFT)と(1)を押している、隠しグラフィックが現れる。2~3分ほうっておくと違うグラフィックになり、全部で3種類みられます。

その2。ディスク・Bを入れて

ちょっとモニタリナイのでサービス

①その1の1枚目。フリーハンドじゃ



たちあげます。そして35分ほどほうっておきます。待ち続けたこちらにも隠しグラフィックが2枚見られます。

(高知県/近山の金さん・20歳)



②その1の2枚目。うるっとうしたの



③3枚目。やった、エッチだ

④その2の1枚目。スタッフかな



⑤その2の2枚目。おしまいかな



イースII

これは便利。経験値とお金無限増殖ポイント

ジラの家の地下室であることをすると、右下の写真の場所へ行けるようになる。ここは魔物が無限に出現するので、ファイ



アーの魔法を装備して、写真の位置に立ってスペースを押せばなしにしよう。MPがあるかぎり、ほぼ無限にお金と経験値が手に入る。

(兵庫県/引頭尚基・17歳)
☆ただし自分が成長するにつれてお金や経験値は少なくなるのであからず。またMPの残りにも気をつけよう。



④バンパシとここで増殖。場所が微妙に違うとやられる場合もある

意味深長なメッセージが現れる方法を発見!

(Y)と(S)を押しながらプログラムディスクをたちあげましょう。英語のメッセージが現れます。

情報ひっさげ聖なる動物ルーがゾロゾロ出現

氷の世界をぬけて溶岩の世界に入るとまず横に細長い通路がある。ここで邪悪な鈴を使う。どこからともなく、聖なる動物ルーがわき出てきて、チョコマカ動きまわる。テレパシーの魔法を使い、こちらルーに化けて話しかけると意外に重要な情報がもらえるぞ。

(神奈川県/結城哲夫・14歳)

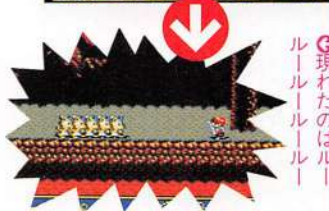
DEDICATED TO T. OHURA

②翻訳すると「T.オオウラに捧げる」となります。スタッフの名前でしようか

す。どうでしょう。

(岡山県/光岡樹一郎・14歳)

③最初は魔物の足音かと思って用心して先へ進んでみると……



⑤現れたのはルー! ルー!ルー!ルー!

ファミリーボクシング

毎度おなじみのマジックキーでございま〜す

マジックキーもしくはアルカノイドのコントローラのボタンを押した状態でポート2に付けて、電源を入れる。メッセージ

が出たら(GRAPH)キーを押すとマジックキーモードに入れます。

(愛知県/瀬山隆昭・15歳)
☆う〜む確かにいいんだけど、パワー255技に比べるとあまり役には立たないなあ。



①ほーら、(GRAPH)キーを押せると要求してるぞ



②もうすっかりこの画面もおなじみになりましたねえ

ソニーならではの方法でちょっと得した気分

(1)(5)(0)のキーを押してスタートすると、パワーが20ある状態から始めることができますが、テンキーしか反応しませんが、テンキーがないとダメです。

(大阪府/星加憲一・13歳)



③確かにパワーは20あるけど、いまさらなんの役に立つ? なにして255技があるもんね

パワー255技のもっといい方法教えましょう

9月号の21ページに載っていた方法はじつはキーボードから直接入力できないし手間もかかる。(W)と入力するだけでいい。楽でしょう。

(宮城県/東村山三丁目・13歳)



④すばやく入力してパワーもこのとおりでございます、はい

ヤシャ

伊織や最空が大きくなってしま爆笑技だ!



①最空とボスキャラが大きくなると迫力あるなあ

アクションシーンのときに、(SHIFT)(ESC)(CTRL)(TAB)(CAP)を同時に押すとキャラクタが2倍ぐらいに大きくなります。

(山口県/河村隆・17歳)
☆みんな高見山。2倍2倍。マルハッチ。ごめんなさい。

通り抜けできます

激ペナのせいなんです。ごめんなさい。覇邪の封印の救ってあげようは次号です。ごめんなさい。ハイライ3の企画もあつたんです。ごめんなさい。質問がたくさんたまってます。ごごごごめんなさい。



臨時休業です!

新コーナー
タイトル未定

ファミクリクス特選キヤグ ランバの調子で、ララランバランバ、トラクターはヤンマー、哲郎は丹波、入れ歯は金歯、大阪は難波、体操はあん馬、わたしはトナマ。以上(福岡県/飯尾雅・13歳) ボクの兄は薬が好きだ。お腹や頭が少しでも痛くなると、すぐに薬を飲む。妹の小虎用のオレシンの味がする頭痛薬を、おやつのかわりに食べる。薬だから体に害はないといっていたが、薬の飲みすぎ(食べすぎ)で胃を弱めてしまい、今はキャベジン(胃薬)を服用している。(徳島県/藤井元重・18歳) ☆キクスに応募するには必ずキヤグを書かないといけなかったの、いちばん多かったのは「ふんがふんが」だった。つまんね!

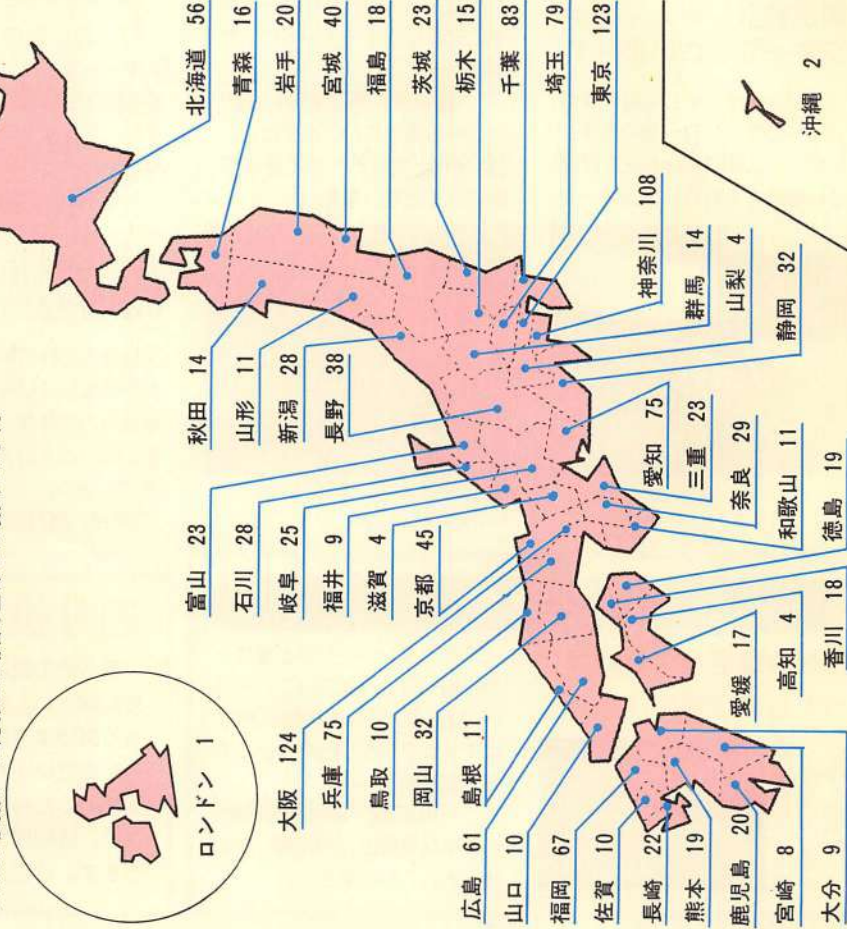


激闘大会(全国版)三二一 No.3

【おもな内容】(1面)激ペ
ナ大会(全国版)本大会、選
大混乱のうちに開幕/選
抜全63チーム紹介(2面)
ベスト8全テータ/大会
ハイライト(3面)優勝決
定戦の様様/激ペナ大会
(全国版)終わる

地区別応募状況一覧

※1人複数チーム応募した場合も全部で1と数えています。



◎本大会の行われた球場の1つとなつたFIXDスタジアム

キング、ワウー、ピー、ジヤン、ヤラララ全国1千万の激ペナオナーの注目を集めていたヤンチャラララ激ペナ大会全国版のFIXDファン主催が、

本大会いよいよ開幕

1945年8月15日、日本はボツダム宣言を受諾し、長いあいだ全世界の人々を苦しめた第二次世界大戦が終わった。ちょうどその43年後の今年8月15日、全国的に注目を集めていた激ペナ大会全国版が東京都港区新橋で開幕し、閉幕した。(2、3面に詳報)

チャンチャラララヤツ8月15日夕刻4時30分チャイ、東京都港区各MSXスタジアムで、リアルローいよいよ開幕した。

ダツダツダツこれに先だって、デロレリ地区別の代表を決める予選大会がダツデツデツ8月12日の両日、レロレリMファン編集部で行われたあうるさい!

応募者は総計1,533人。なかには1人で20チームも送ってくる人がおり、チーム数は2千を超えた。各地区別に見ると、大阪がもっとも多く124人、ついで東京、神奈川の順。ロンドンからは

1通の応募しかなく、海外からの参加のむずかしさを感じさせた。

大会実行委員会では、当初1地区1代表としていたが、地区によってばらつきがあるため、応募者が百人を超えた大阪、東京、神奈川は各3チーム、50人を超えた千葉、埼玉、愛知、兵庫、福岡、広島、北海道は各2チーム代表と決め、特別枠出場の2チームを除く本大会出場61チームを決定した。

この地区予選の方法について、委員会ではすべて完全なトーナメント方式によつて決定したとしているが、一部どれがいちばん速く飛ぶかな方式を使った疑いもたれており、公正激ペナ委員会は、十字軍のボスM(22歳)に事情を聞いている。

概ね大会全国版本大会に出場が決定したチームは以下のとおり。各チームは

●代表する地区名▶チーム名▶作者名(ペネ)の男性は「P」を(ペネ)▶コメント(作者のコメントのない場合は種別雑誌)の順で掲載した

●北海道▶SESSYON▶2 ▶藤井雄介▶作者の闘争も6年

組の級友からなるチーム。エースの1人は本格派左のアンダースロー。作者自身は投手も、1割8分厘厘のひかき投手

●北海道▶HOKKAIDO▶S▶三上生▶アイスピックはもちろ

チーム投球。種別誌は5年以内の選手による種別誌。主役の「おひら」をはじめ、すべて北海道の地名

●青森▶DRUGS▶本郷▶1 ▶番あべの番▶おひらひら

判官丸のりを出して「番あべのり」を「おひら」が「おひら」の好打率と打点をかた

●秋田▶OSUS▶日高▶灘▶亮▶「おひら」は「あなご」

どのおしなチーム

●岩手▶MOUNTAIN▶吉村博明▶左腕のエース「まきん

り」陣しい山のチーム「マウンテン」に「まきん」を「おひら」に

●山形▶WRESTLERS▶佐藤剛彦▶レスラーチーム。本郷打

者は全員「おひら」。各チームは「おひら」を「おひら」に

●宮城▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

強い4番打者「おひら」を主軸とする剛腕の選手チーム

●福島▶YOWA▶工藤健司▶明らかにクセなりの「おひら」

だが、「おひら」は「おひら」を「おひら」に

●群馬▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

と人体の各部分からなるチーム

●茨城▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

ら「おひら」は「おひら」を「おひら」に

●埼玉▶SAITAMA▶熊地誠志▶右力別のトランプスター

●埼玉▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●千葉▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●千葉▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

チームを「おひら」に

●山梨▶STRAYERS▶牧野公治▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

選抜全63チームのロイヤル

●茨城▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●茨城▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YOWA▶工藤健司▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ZIN▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶HUBER▶のり▶P▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶SAITAMA▶熊地誠志▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ALPHAPOWERS▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶LACKIES▶1▶野久保剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶ARMIES▶千葉優一▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶YAMANOTE▶江戸川浩三▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶DRINKS▶小島栄幸▶「おひら」は「おひら」

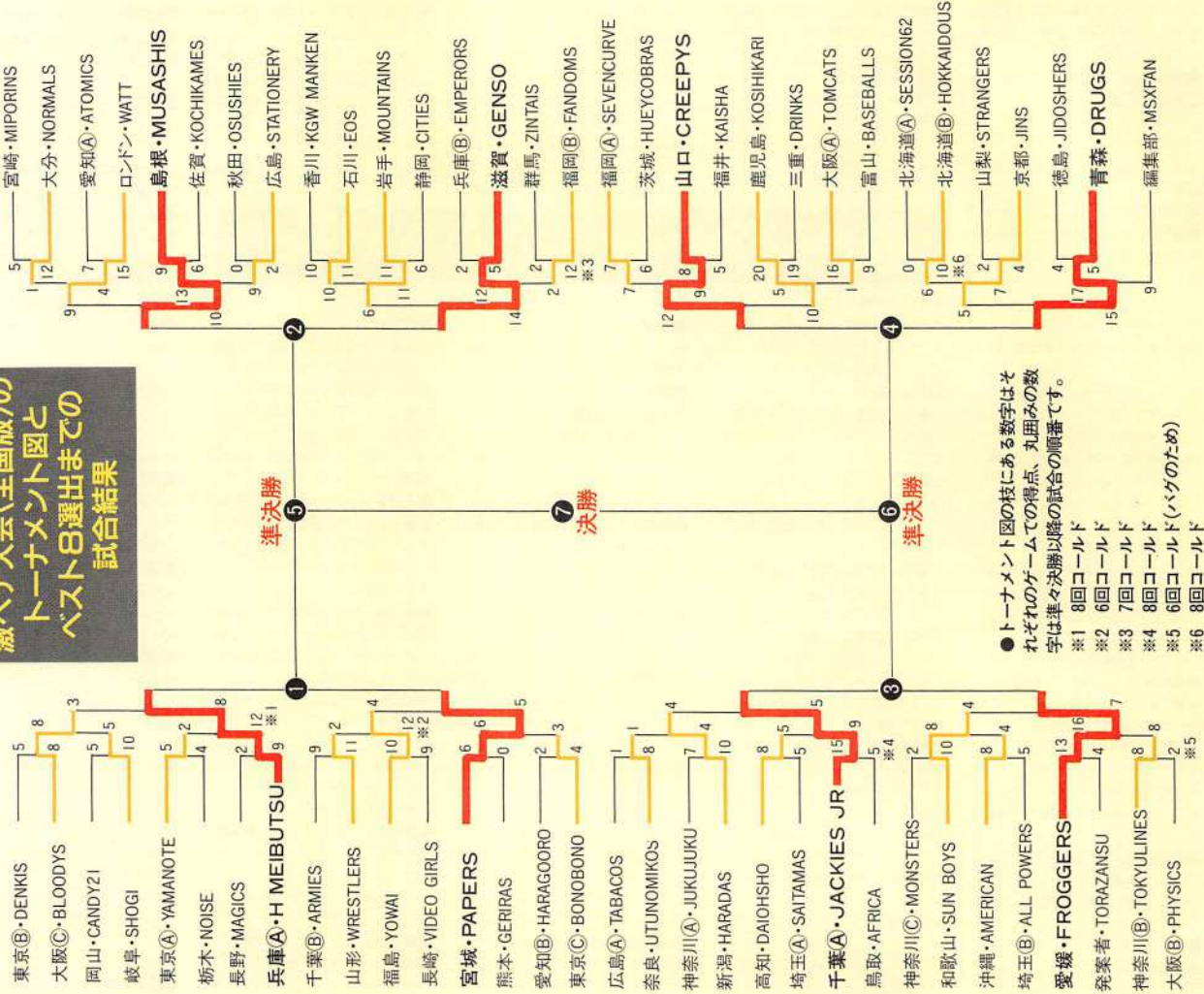
●山梨▶BONOBONO▶仲野哲▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶MOUN▶吉村博明▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶WREST▶佐藤剛▶「おひら」は「おひら」

●山梨▶PAPER▶佐藤八朗▶「おひら」は「おひら」

激ペナ大会(全国版)の トーナメント図と ベスト8選出までの 試合結果



●トーナメント図の枝にある数字はそれぞれゲームでの得点、丸囲みの数字は準々決勝以降の試合の順番です。
 ※1 8回コールド
 ※2 6回コールド
 ※3 7回コールド
 ※4 8回コールド
 ※5 6回コールド(バグのため)
 ※6 8回コールド

ベスト8 早くも決まる

ほほえんだ、笑った、爆笑した

本大会のチームの組み合わせは、あらかじめ用意されたトーナメント図をもとに、実行委員会が独自に開発した「トーナメント組み合わせ決定プログラム」によって順次チームを割り当てていく方式をとった。
 その結果、1回戦から地元をうしの戦いとなった北海道地区の関係者から不満の声があがった。
 一方、福岡地区の2代表は北海道地区と同様組み合わせ順位がとなりあつたにもかかわらず、巧妙にブロックをまたいでいた。福岡地区はトーナメント図を最終的に

作成した市B担当Yの地元であったため、公正激ペナ委員会ではYに詳しい事情を聞いている。

ベスト8まで5時間

ベスト8を決める3回戦までは、Mファン編集部内のA1Fスタジアム第1、第2、F1Xスタジアム第1、第2、松下S5000スタジアム、キャノンV-30Fスタジアムの6球場で平行して試合が行われた。1試合平均32分、3回戦までの計55試合の所要時間のべ29時間20分、1球場あたり約5時間という短時間のうちにベスト



ト8選出まで5時間。
 また、準々決勝以降は、キャノンV-30Fスタジアムすべての試合がトーナメント図の番号順に行われた。
 なお、白熱した決勝戦の様子は3面で詳報。

◎ため押し2ランをあびる、メロメロのMSXFAN 4番手なべちゃ

●期待通りの敗戦

2回戦 責森・DRUGS 17-9
MSXFAN▶つねにも5点以上の差をつけられながらも9回まで戦ったMSXFAN。3度コールド負けの危機に直面したが、そのたびにかみゆなが本塁打を放ち、ギリギリのところまでコールド負けだけは免れた。惜しい。

●バグによるコールド

1回戦 神奈川B・TOKYULINES 8-1▶大阪・PHYSICS▶7回表、死Pチームの外野手が2塁へ悪送球。ボールは3塁前ベンチ前まで転がり、ギヤラリ一變身。しかし、1分たつても2分たつてもPチームの選手はだれもボールを取りに行かない。ついに審判委員会は電源を切り、Tチームの6回コールド勝ちを宣言。珍しい出来事だった。

●完投勝利した3人の投手

たり(ロンドン・WATTS)▶2回戦・対NORMALS戦でのつづき(ランダム・FANDOMS)▶1回戦・対ZINZIS戦で。ただし、これは打線の援護による7回コールド勝ちのおかげ。こなみ(兵庫H・MEIBUTSU)▶この投手はすごい。1回戦・対MAGICS戦で1度目の完投。2回戦・対YAMANOTE戦では8回コールド勝ちによる2度目の完投。3回戦・対BLOODY S戦では9回にスタミナ切れで降板したが、8回まで強豪BLOODY Sを一点に抑えた。

●スタミナゼロ

それはど打つとは思えないNORMALSが大量得点を取った1

ベスト8全チームデータ

H MEIBUTSU

H	0	0	0	2	0	1	6	0	0	9
P	0	0	0	1	5	2	0	3	X	11X

JACKIES JR

J	0	2	3	0	0	0	0	0	3	8
F	1	0	0	0	0	0	1	0	1	3

PAPERS

P	1	0	0	0	0	2	0	0	4	7
M	2	2	0	0	0	1	0	0	5	

FROGGERS

F	0	2	0	0	0	3	0	0	1	7
D	2	0	0	0	0	3	0	0	1	7

MUSASHI-S

M	1	0	0	0	0	2	0	0	4	7
M	2	2	0	0	0	1	0	0	5	

CREEPYS

C	0	0	0	0	0	3	2	1	0	2	8
D	2	0	0	0	0	3	0	0	1	1	7

GENSO

J	2	0	0	0	2	0	1	2	0	1	8
C	1	0	2	0	0	0	3	3	X	9X	

DRUGS

J	2	0	0	0	2	0	1	2	0	1	8
C	1	0	2	0	0	0	3	3	X	9X	

回戦の対MTPORINS戦。じつはMチームの投手は全員スタミナが0に設定されていたのだ。ちなみにNチームのはうは2回戦で1点しか取らずに敗退した。

●四死球最多記録

ウォッチモードでは四死球が異様に少ない。ところが、1回戦、PAPERS対GERIRASの試合でGチームの出した四死球は6。しかもすべて先発投手が出したものだ。せんすいの設定球速は60キロでCSFはすべて9。変化球が曲がりすぎたのだ。

エキサイトした準決勝

●逆転満塁ホームラン

準決勝／宮城・PAPERS 7-1
5 島根・MUSASHI-S▶8回まで3-1で押され気味のPチームは、9回表、2死無走者まで追

い。これ、絶対絶命どころが、そのあと1番あつがみからの3連打で満塁としたらえ、4番ほうがんしが方眼紙にかいたような大会18号の満塁逆転ホームラン(写真左)。その裏、おりがみがMチームを3者凡退に切つても、ゲームセット。Pチーム決勝進出。

●逆逆逆また逆転

準決勝／千葉A・JACKIES JR 9-1 山口・CREEPYS



▶PAPERS 4番ほうがんしの、決勝進出を決める逆転満塁本塁打

▶3回まで2-1で負けていたチームは3回裏、2番くもの2ランで2-3と逆転。ところが4回表、Pチーム2番しようねんも2ランを放ち、4-3と再逆転。その後、7-1と8回裏を迎えたチームは、再びくもの2ランで再々逆転(写真右)して7-8。さらに1点を追加して7-9。9回表に1点を失ったもののけつきも8-7でPチーム決勝進出。



▶大活躍のCREEPYSも、8回再々逆転の2ランを放つ

①準々決勝第1試合

H MEIBUTSU-PAPERS

H	0	0	0	2	0	1	6	0	0	9
P	0	0	0	1	5	2	0	3	X	11X

【勝ち投手】はくし【負け投手】こなみ【勝利打点】げんこう【本塁打】こうべ2(6、7回)、たからづか(7回)/わらばんし(6回)、ほうがんし2(5、6回)、げんこう(8回)

②準々決勝第2試合

MUSASHI-S-GENSO

M	0	0	2	0	0	1	0	0	1	4
G	1	0	2	0	0	0	0	0	0	3

【勝ち投手】こなみ【負け投手】ひせ【勝利打点】むじん【本塁打】さんせ(3回)【おたがいにヒットを打っているのにアウトになる難な攻撃が目だった。】

③準々決勝第3試合

JACKIES JR-FROGGERS

J	0	2	3	0	0	0	0	3	8
F	1	0	0	0	0	1	0	1	3

【勝ち投手】じいめい【負け投手】ひきがえ【勝利打点】こども【本塁打】みせいねん(9回)、おぼさん(3回)【3回Jチームのおぼさんが打った3ラン以外は目立った展開はない】

④準々決勝第4試合

CREEPYS-DRUGS (延長10回)

C	0	0	0	0	3	2	1	0	2	8
D	2	0	0	0	3	0	0	1	1	7

【勝ち投手】げんこう【負け投手】こは【勝利打点】こきぶり【本塁打】が2(6、8回)、こきぶり(10回)、みみず(7回)/くらつく(6回)【げんこうは4番手だがよく抑えた】

⑤準決勝第1試合

PAPERS-MUSASHI-S

P	1	0	0	0	0	2	0	0	4	7
M	2	2	0	0	0	1	0	0	5	

【勝ち投手】おりがみ【負け投手】もうとく【勝利打点】ほうがんし【本塁打】ほうがんし(2(6回、9回)/じゅまる(2回)【9回表のほうがんし、逆転満塁本塁打が光る】

⑥準決勝第2試合

JACKIES JR-CREEPYS

J	2	0	0	0	2	0	1	2	0	1	8
C	1	0	2	0	0	0	3	3	X	9X	

【勝ち投手】げんこう【負け投手】はあめん【勝利打点】くも【本塁打】しようねん(4回)、おとな(9回)/くも3(1回、3回、8回)、こきぶり(7回)【後半の盛り上がりがかすこい】

優勝

山口県代表

CREEPPYS

決勝戦は、先攻PAPERS、後攻CREEPPYSで行われた。宮城代表PAPERS(以下Pと略)はこれまでの5試合でチーム打率3割7分2厘、本塁打11本、総得点35点、防御率4.2。準々決勝、準決勝と最終に逆転勝ちして勝負強さの光るチーム。

一方、CREEPPYS(以下C)は、同じくチーム打率4割3分1厘、本塁打16本、総得点46点、防御率7.24。点を取られたら本塁打でどかんと取り返す強い生命力が魅力のチームだ。

1回裏Pは、1番あつがみ、2番わらばんしが連打して好調な予べりだし。3、4番凡退のあと、だんぼるのレフト前ヒットで1点先取。

1回裏1番のみがショートへ内野安打。くもがピッチャーライナーに倒れたあと、3番がセンター中段に2ラン(写真左)。かんだんに逆転してしまった。

2回裏あつがみげんこうが2安打を放つが無得点。

2回裏6番はえ以下の3連打。9番いまだにがショートフライで退くが、トップに帰つてのみくもの連打で2点追加。1-4と

Pを突き放した。3回裏1死後、いろがみ、はんし、れぼ1との3連打で1点を返し、さらに投手はくしに代わって出てきたひかえのけんとしがライト前にタイムリ、2点目写真上。さらに続くあつがみのヒットでこの回3点をあげ、試合をふりだしにもどした。

3回裏C、3者凡退

4回裏げんこう、だんぼる、いろがみのヒットで1死満塁のチャンスを迎えたが、はんしの浅いセンターフライで、げんこうがタッチアップを強行したが、悲しいかな走力50、本塁でタッチアウト。

4回裏4回から登板したう番投手やすでがレフト前にヒットのみ凡退のあと、くもがスコアボードを越える大ホームランを放ち、4-6。再びCが2点のリード。

5回裏無死かられぼ1との2塁打とれぼ1のヒットで1-3。3番が、1番以下が3者凡退してせつかくの好機をのがした。

5回裏はえ、しろあり、みみずの3連打で1点追加。4-7。



④4回表、Pの代打けんとしの打球は、センター前を抜けるタイムリ

PAPERS、無残な1塁悪送球!

6回裏いろがみ、はんしにヒットが出たが無得点。

6回裏くもがセンター前に3塁打を放ち、続くががセンターへの犠牲フライで1点追加。くもの走力80が生きた。4-8。

7回裏Pの攻撃。センター前2塁打を打つたあつがみが、わらばんしのセカンドゴロで、塁へ進み、1死3塁。げんこうがバックスクリーンに飛びこむ2ランを放ち、6-8とよがりついた。しかし、ほうがんしピッチャーゴロ。だん

ぼるセカンドフライでなかなか続かない。

7回裏1死後、みみず、代打むかでのみくもの4連打で1点を取り返し、6-9。

8回裏はんしの2塁打、れぼ1とのレフト前ヒットで1死1、3塁。投手はずたあに代わって出てきたがようしがここでタイムリ。7-9。しかし、またもや1、2

番が凡退。8回裏1死の塁ではえが平凡なセカンドゴロ。しかし、2塁手がこれを1塁へ悪送球。ボールはてんでんと転がり写真左、だめ押し点。7-10。



⑧8回裏、Pのエラー。それたボールはむなしく転がっていき

最後の最後まで走力がポイント

9回裏げんこうが三振して1死のあと、ほうがんし、だんぼる、いろがみが連続ヒット。1死満塁でこの試合は安打のはんし。疲れてきたこのリリーフうんかの失投をうまくとらえ、センター前にタ



⑩1死満塁8-10。れぼ1とは、うんかの甘い球を打ちにいったが

イムリ。ただ、フライ性の打球だったため、1点にとどまった。それでも1死満塁、打席は本塁打2本、打率3割7分2厘の8番れぼ1と。数字から見て、1死逆転もあながち不可能ではない。お祭りの終盤逆転劇となるか。そこへ、うんかは大胆にも内角に速い球を投げてきた写真上。しかし、打球はピッチャーまっ正面のライナー。しかも、3塁から飛び出した走力40のだんぼるが塁にもどきせず、ダブルプレイ。ゲームセット!

要所要所で走力がポイントとなった。いい試合だった。



①1回裏 Cの3番がの2点本塁打

⑦決勝

PAPERS—CREEPPYS										
P	1	0	3	0	0	2	1	1	8	
C	2	2	0	2	1	1	1	1	X	10X

【勝ち投手やすで(負け投手)といわねって(勝利打点)くも(本塁打)けんとし(5回・やすで)が1(1回・はくし)、くも1(4回・といわねって)【三塁打】くも1【二塁打】あつがみ2、はんし2、れぼ1【一塁打】みも1、かめむし1、はえ1、しろあり1【犠打】が1、みみず1【失策】PAPERS1(8回)

情報 おもちゃ箱

MSX

いろんな情報をたくさん集めた、おもちゃ箱ふう情報ページ

ファン

ファン

ボックス



うわさのからを破って
ついに、新MSX

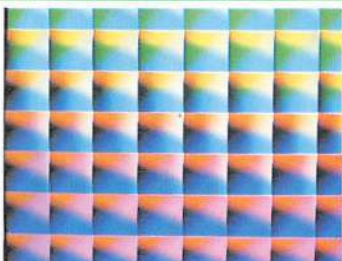
MSX 2+



左右からロゴが飛んできて重なる、MSX 2+の初期画面

そろそろ次のMSXが出るのではといううわさが最近流れていたが、そのうわさが現実となった。アスキーから発表された新しいMSXの名前は、「MSX 2+」(ツープラスと読む)。10月

RGBの画面



最大1万9268色が同時表示可能。この豊富な色で下のような画面が可能になる



YJK方式によるグラフィックのサンプル。まるでビデオのような画面だ

には、松下、ソニー、三洋の3社からMSX 2+の新製品が数機種発売される予定。

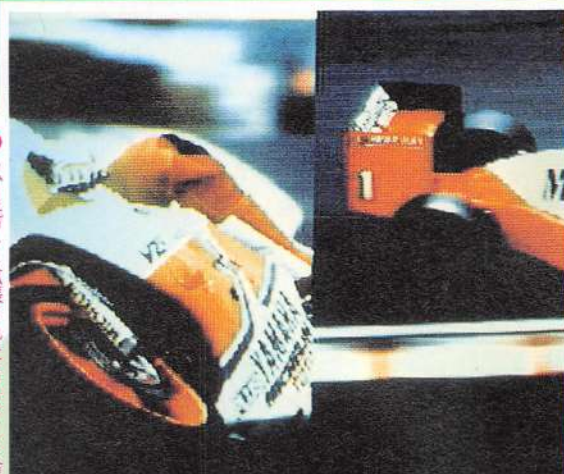
MSX 2+のおもな特長は、

RGBの画面

YJKの画面



しかも新しく拡張されたBASIC命令で縦横スクロールも可能になった



縦横に画面がスクロールする

グラフィックと漢字と音にある。

スクリーンモード10、11、12が新たに加わり(9はない)、YJKという新しい方式で最大1万9268色(今までは最大256色)が同時表示できるようになった。写真を見ればその効果がわかる。

また、BASIC(MSX-BASIC Ver.3.0)の命令で表示画面を縦横にスクロールする機能も加わっている。

さらに、漢字ROM(第1水準)と単漢変換機能(漢字1字ご

YJK方式ではグラデーションがより自然になる

文字+YJK

YJK方式の画面にはRGBの文字なども表示可能



VIDEO

ゲーム情報からお笑いまでいろいろそろったビデオマガジン

- 新しい情報源のビデオマガジンが売れている。今月は専門誌と総合誌まで7本紹介してみた。
- ①GTV(*)=CBSソニーグループ。毎月21日。1980円。おもにローソンで手に入る。ベータ用も発売している。
 - ②GAMERS=大陸書房。毎月20日。1200円。書店とニコマーケットなどで手に入る。
 - ③ファミマガvideo=徳間書店。隔月21日。1780円。書店とおもちゃ屋で手に入る。
 - ④SUPERGAMES=エスピーオー。1980円。不定期刊。山野楽器、書店、コンビニエンスストアで手に入る。
 - ⑤AnimeVisionスペシャル=大陸書房。隔月8日。1500円。書店とニコマーケットなどで。
 - ⑥VINBO=フジテレビ。毎月30日。2250円。ローソンとサンチェーンで手に入る。
 - ⑦天下泰平=西武タイム。毎月20日。2300円。ファミリーマートで手に入る。
- ※GTV以外はVHSのみ



1
ファミコンやPCエンジンのゲームの最新情報がメイン。進行役のCGはい女性は見ていて楽しい



2
やはり最新ゲームの情報をたくさん入れたビデオ。この号はミニエディションゲームの特集



GAMERSより。キョンシー姿の進行役の人が街角インタビューも



3
ファミコンゲーム専門。ウルト技や新作をたくさん紹介している。ミニ本つまだ



4
パソコンからX68000まで幅広い。女の子が必殺技を公開するコーナーが珍しい



5
人気アニメの制作うら話や新作の紹介、声優へのインタビューなど。少しマニア向け



6
少しおとな向けの総合ビデオ誌。ちよつとHだけと内容はバラエティに富んで楽しい



7
三宅裕司が進行役の総合ビデオ誌。マンガやコミックもある。この号はロックを特集



アニメビジョン。主題歌も流れる

天下。アリスシェイカーも登場

今月はスペースの勢力争いに負けてしまった。うるうる。テレネット・ゲーム・ミュージックコレクションVOL.1(写真①)=日本テレネットの「ファイナルゾーン」、「夢幻戦士ヴァリス」、「女神転生」などのサントラ盤。CD3000円、LP2500円、テープ2500円。ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョンIIプラスソー

サリアン・システム Vol.1(写真②)=9月21日発売予定。CD3200円、LP2800円、テープ2800円。ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス=10月5日発売予定。CD3000円、テープ2500円(LPは発売されない)。(以上キングレコード) パソコン・ミュージック/アン

MUSIC

2次元ファイター 最新GM情報 超新人類の子守歌

ジェラス〜悪魔の福音〜(写真③)=サントラ+リメイク盤。9月21日発売予定。CD3000円、LP2500円、テープ2500円。ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン(写真④)=9月21日発売予定。CD3000円、LP2500円、テープ2500円。

コネクション」など8ゲームから20曲収録したジャレコGM集。サントラ盤。CD2800円、LP2200円、テープ2500円。ゲーム・サウンド・ニチブツ=日本物産(ニチブツ)の「テラクレス」など12ゲームを103曲/ノンストップメドレー方式で収録したニチブツGM集。サントラ盤。9月21日発売予定。CD2800円、LP2200円、テープ2500円。(以上ポニーキャニオン) 来月はスペースとるぞ!



(以上アポロン音楽工業) ゲーム・サウンド・ジャレコ(写真⑤)=ジャレコの「シティ・

●FAN・GAL/北田順子とはだれた。私は4月号から買ったのでずっと人形しか見ていない。だれなのか現物が見たい/教えてくれ。(静岡県・小池博)→人形のほうがいいという話があるかないかはしらないが、北田順子とは「FAN・GAL」である。ところでFAN・GALとはすでに死語である。毎年選ぶという話はどーなってしまったのだろうか。ほんとうにいいかげんな業界ではないか。(P)

●プレゼントがほしい人は、官製はがき(下の応募券をはき、①はしプレゼントの番通と名前の住所郵便番通と都道府県名)・氏名・年令・電話番号(受取住所のF.B.でおもしろかったコーナー)④にかかると、しらいこと4つを明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-7 T.I.M. MSX・F.A.N. F.B. さあ応募しなさい係へ。●また、「おはなし」にちろっへイラストやおもしろい話の報告、ドジな話恋の悩み、人になえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能な限りあらゆるものも募集中心 / イラスト掲載者は責任に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製レカを進呈!



ただのお祭りじゃなく、ふれあいがあるから、イベント

MSXサマーフェスティバル

FMバックのキャンペーンイベント「MSXサマーフェスティバル」が、7月から8月にかけて全国で行われ、大好評のうちに終了した。FMバックの聞きこたえはもとより、ユーザーや読者のみんなとソフトハウスの人や編集部とのふれあいの場としてもなかなか楽しいものがあった。特にR-TYPEのクイズ大会では、ゲーム設定のこまかなところの問題にもすぐ手が上がって、つくづくみんなの熱中ぶりに感心してしまっ



岡山 Mファンの出し物はPACマジックと激ペナのMR.Gでした

Mファンは全国10会場すべてに顔を出し、PACマジックや激ペナのMR. Gの発表で活躍。キミは来てくれたかな。



東京 イベントの最終回は新宿のアルタで。さすがに混雑していたのだ



名古屋 みんなのプレイ中の目は、とても真剣だ



神戸 新作ソフトの展示はやっぱりいちばん人気があったみたい

ザソフトウェア・インテックス・オブ・アスキー

これはアスキーのソフトウェアショー。全国7か所の都市(下の表参照)で開催される。新製品の発表やMSX-Write IIなどの製品を体験できるコー

ーがあり、セミナーコーナーでは新製品の使い方も教えてもらえる。セミナーは予約制だけどあとは自由に見られるし、来場者全員にプレゼントもあるのだ。

開催スケジュール

開催地	日程	会場	電話番号
札幌	9/21・22	札幌アスキー45ビル4F アスキーホール	011-265-6645
仙台	10/5・6	フェスティバルプラザ4F A・Bホール	022-263-3941
名古屋	10/13・14	中日ビル5F クラウンホール	052-261-8852
大阪	10/20・21	丸ビル4F 聚落・鳳来	06-341-4411
広島	10/27・28	並木バラスト4F 天平・飛鳥	082-245-1234
福岡	11/1・2	国際ホール16F 大ホールA	092-712-8855
東京	11/17・18	NSビルB1F 大ホール	03-342-3755



●生きる道 / Mファンは好きだが、8月号はきらいだ。それは「激ペナ極秘ファイル」なんか付録にするからだ。ぼくは金を必死にためて激ペナを買いたい。しかたないのでイースIIにしたら2800円しかない。落としたのだ。みんな激ペナが悪い。だからR-TYPEを悪んでください。(愛知県・三浦晃裕)⇒金を落としたのを激ペナのせいにするのは、ひとつの生きる道としていいことだ。人のせいにして最後にこびるというテクを教えられた。(バ)

J&P渋谷店による売りあげベスト10

順位	前回順位	ゲーム名
1	—	FMバック
2	4	THE70野球 激突ペナントレース
3	1	イースII
4	—	クリムゾン
5	—	アレスタ
6	—	パロディウス
7	3	蒼き狼と白き牝鹿・ツシギスカン
8	—	新10倍カートリッジ
9	6	信長の野望(全・国・版)
10	—	ファンタジー

(8月20日調べ)

今月は「FMバック」が1位。しかし逆に、売れ行きがよすぎていきなり品不足になっている。いっぽう、品不足が解消されて2位につけたのは『激突ペナントレース』。1位と2位との差はほとんどないが、『FMバック』の品不足がなければこの差はわからない。今月は都合により「おもしろかった10」はお休みします。ごめんなさい。来月はきっとやります!



ベスト10速報



さあ応募しなさい



琥珀色の遺言のメモパッドと定規



Rulban三世のポスター

お嬢さまくらぶのトランプ
1周年プレゼントの発送がやっと一段落。手伝ってくれた、桜井さん、大角さん、河辺くん、ほんとうにありがとう!
●テクノポリソフトより
①「お嬢様くらぶ」トランプ……10名様

●キングレコードより
④LP版「テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL. 1」……5名様
●リバーヒルソフトより
⑤「琥珀色の遺言」のメモパッド(リフィル用)……2名様
⑥「琥珀色の遺言」の定規(リフィル用)……2名様
しめ切りは9月30日必着。発表は、11月8日発売の12月号の欄外で。応募方法は左の掲示板を見てね。

●東宝より
②「Rulban三世〜バビロンの黄金伝説〜」ポスター……10名様
●アポロンより
③テープ版「ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン」……5名様

ところで、1周年プレゼント用品が余ってしまった!そこで来月号で福袋にしてプレゼントするぞ。お楽しみに!

特報! 文化祭にMSX2無料貸し出し

キミの学校の文化祭でMSX2を使った出し物をやってみないか。おもしろい企画には、松下電器がAIFとGI(ディスプレイ)とFMバックのセットを無料で貸し出してくれるぞ。1か所最大5セットまで、全部で50セット用意してあるぞうだ。ただし、10月1日以降に文化祭をやるところに限る。貸し出しを希望する人は、
①出し物のアイデア(なるべく詳しく)
②出し物をやるクラス名またはクラブ

名③クラスまたはクラブの人数と活動内容③担任または顧問の先生の名前④学校名と生徒数⑤申し込み者の住所・氏名・電話番号を書いて、Mファン編集部「文化祭」係まで(あて先は左の掲示板参照)。しめ切りは9月20日必着。書類選考のうえ、9月25日までに直接本人に連絡する。また、貸し出しを受けた人には、当日の写真とレポートを提出してもらい、Mファン誌上で発表する予定。

おはなしこんにちわ



光ゲンジドラマ「あぶない少年II」の黒沢年男は「ジャン先生」と呼ばれている。あの顔で「OOジャンか」と語尾にジャンをつけるかららしいが、ときにはハングマンの「マイト」とも呼ばれていたスゴイ人である。ところで「3年目の浮気」でスターになったあと、「5年目の破局」で一気にごごかへ行ってしまった弟のヒロシは元気でしょうか。なんとかいえ、黒沢。

●こらっ、バボてめえ、あんまり偉そうにしてるとしまいにや犯したるかあ!! (鹿児島県・さとる)

ほんとに、私にもんくをいうやつは私の360倍くらいガラの悪い。ところで、ほんとに犯していただけるの?

●小池屋スコーンのCMはすばらしい。ぼくはコーチの振りつけを、姉はダンサーたちのステップを覚えようとスコーンも買わずに熱心に見る、へんな姉弟です。(宮城県・ツインカム12)

私は、♪パバリパバのりしお、やっぱりのりしお♪の子どもたちが突然窓の向こうにいたときのことを考えると夜も眠れない。

●ぼくのクラスでは中2にもなって、毎朝歌を歌わなければいけない。7月は「巨人の星」だ。どうかバボさまの力で「妖怪人間ベム」にしてください。(山口県・藤田智)

個人的には「島娘」などにしてほしいが、「人間なんて」とか、そーゆー朝か

ら理屈っぽい歌を歌ってみるのも1日中どんよりしていいかもしれない。「山は死にますか」とか。

●おいバボ、勝負だ。コーラを熱いご飯にかけて食べる。うまいと思ったらぼくの勝ち。テレカをおくれ。ほんとにうまいんだぞ。(京都府・木田昌宏)

甘い。そのむかし、オロナミンコのCM「オロナミンパーティ編」のママはナタマゴを落としてオロナミンセーキとかいうのがあったが、あれを考えればかわいいものはなにもない。

●7月号「しつもんてんわり」の「関西の人」に非常に腹が立ちます。人にものを聞く態度だろうか。困ったものだ。(徳島県・天誅真殺拳)

私はおさないころ、関西弁を話す人はみな芸人だと思っていた。

●光ゲンジの内海くんが、もと「イーグルス」だったのを知っていますか。ファンなら知ってるハズ。(岡山県・内海大好き)

私は5年まえ、宇治正高くんのファンだった。ところでたのきんトリオの「の」はどうしたのだろう。「おれは生きてんだぞ」というヨツちゃんの声が聞こえてきそうだ。元気でいるか、「の」。

●光ゲンジなんてだいキライノ、とか書いてるヤツはきっと彼女が光ゲンジのファンなのだ。(新潟県・メタルスライムベス)

いや、そいつは人気をねたんでいる野村義男がおりも政男に違いない。しかし、たしかに「だいきらいだ。オレの好きな子がアツくんのファンだから」というのは多かった。

●7月号の適当手帖にナゼあのスイカソーダがないのだ/(山梨県・廃棄合体ザコイラー)

●ぼくが今まで体験したなかでいちばんひどかったのは「スイカソーダ」だ。(愛知県・夏目和典)

「ウイズユースイカソーダ」だね。ウイズユーはほかにウーロンソーダも出しているぞ。一本気だ。

●バボさん聞いてくれ。ぼくは見てもしまった。パチンコ屋のなかを

暮らしの適当手帖

10月のテーマ
コンビニおもちや

コンビニエンスストアをブラブラまわっていると、各種のお弁当、雑誌に下着に赤川次郎の文庫本まで、この充実の品ぞろえ。サラリーマンから水商売まで、来るものをこぼさないその体制。しかし、おとなたちに気をつかいながらも、コンビニは忘れていない、子どものことを。あるじゃないか、「志村けん・だいじょーぶだあ大鼓」500円/今やビデオ業界にも幅をきかせつつある最新鋭の企業・コンビニエンスストアに志村けんあり。そこで見つけた、コンビニおもちの数々。

●キョーシーグッズブーム
「ロボ・キョーシー」なる映画も香港で公開中の人気者、キョーシーが今コンビニおもちの主演である。「のびーる、すいつく、まほうの手」「キョーシーハンド」(380円)はスライム状の手がウビョーンと伸びる。キョーシーがキョーシーハンドを使ってトランプをしているイラストがついているが明らかに手を使ったほうが楽だ。「キョーシーのツメ」(300円)は、プラスチックの長いツメを指にはめるのだが、パッケージ写真のキョーシーを見たかぎりでは、みなツメの指をしている。不思議だ。戦うときにはえるのだろうか。おまけになんと(というほどでもないが)お札付きである。このお札だけほしいという人には「キョーシーお札シールセット」(100円)もある。黄色地に赤文字というものすこい配色の4種類のお札のうちにはノリがついていて、おてこにはれるようになっている。そんなにキョーシーになりたいか。

●オーソドックスな安めのおもちや
キャラクター商品はCのために高いが、ほんとうにオーソドックスな100円おもちやもコンビニには置いてある。みことなまでのニセ札、「子供銀行」の「お金あそびセット」(120円)は、本物そっくりなミニチュアのお金が入っているが、一枚を除いて裏はまっしろだ。さらに、「子供鉄道」の「パンチ



◎左上から「お金あそびセット」(下のプラスチック製五百円玉もセットのうち)、「パンチセット」。その下「よいこのふうせん」、その右「キョーシーハンド」。「お札シールセット」、「アイスパンチ」。中央左「ジャンピング親子ケロちゃん」、中央「キョーシーのツメ」(お札シールセットのものより小さめのお札セット付き)

セット」(100円)。各種の切符とパンチのセットだが、特急券は、岡山が300円で品川が750円というすばらしさ。しかし、パンチがついて100円とは安い。

パンチといえば、もうひとつ。人を驚かすおもちや「アイスパンチ」(100円)だ。コーン付きアイスの形をしていて、スポンジ製のアイスの部分が飛び出る! という構造。顔に向けてはいけならしいが、おそらく「ねえアイスあげるからおいでよ」と声をかけて、近づいてきたところをねらう、というひきょうなおもちやであろう。

たまたまネーミングが好きで買ったしまった「ジャンピング親子ケロちゃん」(150円)。ポンプを押すとプラスチックの体にゴムの足を持つこいえるケロちゃんが、とんだり泳いだりするレトロなおもちやだ。ところで、私が買ったものには、親しか入っていなかったが、子は別に買えるということだろうか。人が悪いぞ。

チューブに入ったゴムみたいなものをストローでふくらませて風船を作る「よい子のふうせん」(100円)もババにあげると喜ぶだろう。しかし、間違っって吸いこんでしまおうとラリッてしまいうような危険なところがある。ちなみに、キョーシーグッズ以外は発売元が明記されていない。コンビニおもちやもミステリアスだ。



◎思いつき自体はたいしておもしろくないが、しげちゃんの場合は、ていねいな描きこみかそれをカバーしている。ところで、中学生にもなって、なにが「しげちゃん」だよ。(埼玉県・しげちゃん)

よつんばいではいまるわが父の姿を。ぼく、家出しようかと思えます。(高知県・目立ちたがりや)

よし、「ぼくがかわいい篠沢教授に5000点」のつもりでかわいそうなおまえにテレカをくれてやる/ところで篠沢教授は去ってしまった。さびしいことだ。ぜひ「朝まで生テレビ」に出て全員を怒らせてほしい。

ところで、このあたりにやたらあるピンクの丸はなんだろう。病気になるみたいで気味悪いぞ。



みんなの街『A1クラブ』

のすべて!!



今年の3月号で1回紹介したのだけど、そのときから比べると『A1クラブ』は、広さが3.5倍。建物も17から43にも増えた。通信上の街も、やっぱりふつうの街みたいに生きている。なくなったり改築したり、いろいろだ。

リンクスのメニュー8番が『A1クラブ』だ

リンクスにアクセスすると、最初にネットゾーンが出る。ここがいわば入口だ。全部で14も項目があるけど、今回はMファンのコーナーのある8番の『A1クラブ』を紹介しよう。ここは街になっていて、建物の中に入ると、ゲームや音楽などいろいろなコーナーに参加できるという不思議空間になっている。

ものすごくたいへんだけど全部紹介するぞ

1 駅前喫茶室

どこの駅にもある喫茶室。辺境にあるためか、まだその存在を知らない人が多いみたい。

2 A1クラブK-03駅

ここから右はしのK-07駅をリニアモーターカーが結んでいる。便利な交通手段だね。

3 IDOL MUSIC PRODUCT

アイドルについての情報交換をするコーナーと告白♡するボードのコーナーがある。

4 ネットワーク・ボード

リンクス以外のネットワークの情報交換をするところ。世の中にはいろんな通信があるのだ。

5 ファンタジーのとびら

ドラゴンやエルフ、フェアリーになったつもりで役割を演じながら会話を楽しむというところ。

6 たいらくんの寺子屋

宿題をみてもらっちゃおうというコーナー。先生は数学と英語が得意なんだって。

7 やっちゃん屋台

街にはなぜかつきものの屋台。お酒を飲みながら、見ず知らずの人と人生について語るのだ。

8 地方TV局

その地方でしか見られない番組を紹介しあうコーナー。いったい何が飛び出すのやら。

9 TEENAGE CLUB

13~19才の人だけが参加できるコーナー。青春について語りあうのかな。

10 やすらぎの館

ハメをはずして、自分の個性のおもむくままになんでもかんで

も話しちゃえ、というところ。

11 図書館

リンクスの会員の人が書いた小説やエッセイなどが収められた図書館。いまは2冊だけ。

12 MSXマガジン

ごぞんじMマガの八チャメチャに軽いコーナー。編集部の人が多いせいakaがパンパン。

13 バイクプラザりんくす

バイクが大好きな人のコーナー。シティ派、オフロード派、レース派の3つに分かれている。

14 プー横町

童話の『くまのプーさん』から、プーさんに楽しく愉快な話をしあひましよう、というメルヘンコーナー。

15 PSYCHE

パソコンの意識とかパイオとか不思議なことを考えるところ。

16 ツアインフォメーションセンター

THE LINKS NETZONE	
1 メーロトワラス 02 ツウ	9 ゲームフナツク
2 インフォメーション	10 ネットワークゲーム
3 エビ-888	11 コナエネットワフ
4 かんれい-888	12 音楽工房
5 かんれい-888	13 コナエ工房
6 ヒットワラスエフ	14 ネット
7 ネットワラス	
8 A1クラブ	

お楽しみください。A1クラブは、リンクスの「A1」コーナーの「A1」です。

⑧リンクスの入口。ここから好きなコーナーへ入ります。



A1クラブ 全体マップ

旅行に関する情報交換をしたり、旅の思い出を語るコーナー。

17 St.LEO学園

「ざつだんひろば」と小説「LEOの恋物語」のある青春のコーナー。悩みのある人もここへ。

18 クラシック喫茶コンチェルト

ちょっぴりおとなっぽい会話をクラシック音楽とおいしいコーヒーとともに楽しむお店。

19 元チャットハウス

ここにはチャットハウスがあったのだけど、あまりの人気のためネットゾーンの14番に移転。

20 A1クラブフォーラム

「A1クラブ」の街の住人の集会所。自己紹介から街の憲章制定まで幅広く取り扱っている。

21 インフォメーションハウス

「A1クラブ」内のインフォメーション・コーナー。アクセスしたら最初にのぞいておこう。

22 リンクスビル

会員からの質問やクレームの窓口となるリンクスのセンター。困ったことがあったらここへ。

23 MSX・FAN・NET

Mファンのコーナー。ファンダムのプログラムのダウンロードは超人気。初めての人はめいおう星通信にメールをよろしく。

24 県人会ビル

地方の人が集まって語りあうコーナー。いまは神戸しかない。

25 パル

電気製品の最新情報や、実際も電気屋さんのケンチャンが故障などの相談にのってくれる。

26 Go Doragoon's

RPGでつらい旅をしてきた勇者の冒険を語る場。ゲームとはいえ、いろいろいいたいことも。

27 タイムカプセル

小さいときに遊んだものやこと、を語るコーナー。どんな遊びやお菓子があったかな〜?

28 MUSIC SQUARE

ナツメロからロック、演歌、なんでもかんでも音楽ならジャンルを問わず情報交換。

29 まきひめのおしゃべりRoom

すてきな女性、まきひめさんのアットホームなコーナー。ほんとうに家におじゃました感じ。

30 まいくろ・でーたー

周辺機器やソフトの情報、相談のコーナー。「ハードQ&A・そこが知りたい」などあり。

31 GAME ビル

ゲームのことなら攻略法でもなんでもOK。このゲームはどんな内容か、なんて質問もどうぞ。

32 BASIC HOUSE

MSXのBASICやプログラムの質問コーナー。今度の新MSXはどんなかな〜?

33 アシュギーネ・シアター

ゲームの「アシュギーネ」を題材とした、ゲームの攻略ヒントつきの小説が読める。

34 ガイガー・ラボラトリー

NWG「ダイレス〜ガイガー・レポート〜」に参加するならここへ。MSX2専用。

35 ?

「A1クラブ」の地下に潜む電宮

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

9/2	●ネットワークラリーゲーム大会 9月は、夜を楽しくゆっくりすごすイベントが多い月。さて、毎週金曜の夜はというと、恒例のNWG(ネットワークゲーム)のゲーム大会。全国にちらばった会員の人たちと、同時にスタート。誰がいちばん早くゴールに着くかな。5週連続で勝ち抜いてグランドチャンピオンになるのだ。この大会は、9日、16日、23日、30日にも開催。
9/5	●ガンビータイラのチャットタイム 夏休みには「宿題オタスケマン」だったタイラ先生が、今度はとっても身近なおしゃべりの相手になっちゃった。悩みや楽しかったこと、いろんな夏休みの思い出を、タイラ先生と話してみよう。チャットタイムは、12日、19日、26日の夜10時から。
9/14	●「遠足へ行くぞオノ」 おやつは〇〇円まで。お弁当はこれこれしかじか。自分の部屋から、1歩も外へ出ないけど、チャットやボードで、みんなといっしょに遠足に行ってしまう。というイベント。さて、どこに行きましょうか?

帝国の入口。変わったAVGが楽しめる。一見の価値あり!

36 A1クラブK-07駅

左はしの駅まで、瞬時に移動できる。街が大きくなればなるほど必要な交通手段なのだ。

37 サーキットボード

サーキット上でのいろんなことの情報交換や、ちまたの車の話題などなんでもOKなのだ。

38 A1レーシングクラブ

サーキットの情報や現在のチャンピオンの発表。もちろんNWG「A1グランプリ」はここ。

39 ?

地下にはびこる電宮帝国の出口。無事におとひめさまを助けるとここに出てくるというわけ。

40 クイズ・ハウス

3つの答えの中から1つ選ぶというクイズが全部で10問。正解しないと先へ進めない。

41 らくがき広場

お城だけど、「らくがき広場」で、しかも保育園まである。よくわからない空間なのだ。

42 白百合女学院

伝統あるカトリック系の女子校の生徒としてお話ししよう、という不思議なコーナー。

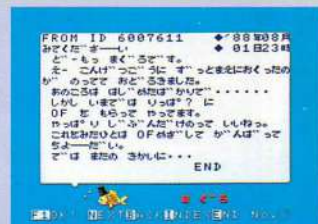
43 ラフレシア女子学園

どこかあぶない女子校。白百合学園もヘンだけど、もっとヘンなのがここ。なんざんしょ? 以上が8月11日までのデータ。なんて広い街なのだ。

めいおう星通信



①よ〜く読むと奥さんなんです。今度はお主人を紹介してくださいね



②こーじくんという名前からまぐろくん。でも、絵は金魚っばいけど?



調子よくチャットをしていたら、あつという間にいっぱいになってポツ。チャットってほんとに人気が高いんだなあ、と思うこのごろ。

さて、Mファンでは初めての人のメールをひたすら待ちつづけるめいおう星通信のコーナーがあるけど、今日は始めて1週間の人と8月号に1度載ったこーじくん。こーじくんはOF(オリジナル・フォーマット)でのメール。これはNWGに参加して優勝するとか、なにか特別なことがないともらえないのだ。いいな。



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 千604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-251-0635

BASICで音色エディット

「シンセサウルス」の音作り画面でFM音源の仕組みの説明もしたことだし、FMパックの拡張BASICを使って音を実際で作ってみるとしよう。

FMパックのマニュアルには、こと音作りについての説明は音無^ナ無^ムといつていい状態で、VOICE COPY という命令の名前しかわからない。そこで、かんたんな音作りプログラムを作った。

■音作りプログラム

MSX-MUSICでは、プリセット音(はじめから付いている音色)のほかに、音色番号83にオリジナルの音を作れるので、ここに行1110~1300のデータを入れて行50のPLAY文で鳴らしている。

■音色データの意味

音作りプログラムのVIB E (ピラフォン)のデータをもと

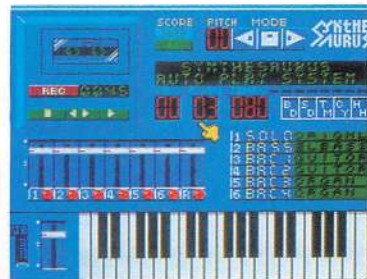
に音色データを解説しよう。音色名 行1110のデータは音色の名前。8文字まで使える。トランスポーズ 行1130の「TRANSPPOSE」というデータは、半音単位で音の高さを変える機能なのだが、ふつうは0のままでもよい。トータルレベル 行1160のTLは音色変化の度合いを決めるパラメータ。値が小さいほど変化の度合いが大きくなる。フィードバック 行1160のFBは、モジュレータの出力を再度モジュレータへ入力する機能。ここに値を入れるとモジュレータの波形が複雑になり、音色を複雑にする。強くかけると、ついにはノイズになる。値が大きいほど強力。マルチプル 行1200と行1270にあるMUL(マルチプル)は、それぞれ、モジュレータとキャリ

アの周波数を設定するパラメータ。キャリアのマルチプルは音の高さを変え、モジュレータのマルチプルは音色の性質を変える(変わる度合いはトータルレベルの大きさで決まる)。

■ピラフォンのデータ

では、ピラフォンの音色の秘密に迫ろう。

まず、キャリア側のデータを見てもらうと、行1260のトレモロ、ピラートはいずれもONだ。これで鉄琴の音が「ウアウア〜」とゆれる感じを出している。エンベロープもON、キー・スケーリング・レベルも弱めに使っている。行1280ではマルチプルをふつうの2に設定。エンベロープは、アタックをすこしゆっくりの8、ディケイは遅い3、サステイン、リリースはふつうの10、8といったところ。このへんの数値は4が8になっても変化の速さが倍になったり半分になったりするわけではない



④「シンセサウルス」のタイトル画面

で、耳で判断する。

モジュレータ側は、おもにピラフォンをマレットでたたいた音の立ち上がりの金属的な響きを作るために使っている。マルチプルは最高の15で高い倍音を出し、エンベロープのアタック、ディケイを11、8とすばやく変化させている。モジュレータのトータルレベルやサステインを微調整して完成した。

音色の見本として、ピラフォンのほかに4つのデータを作った。行1110~1300を入れ替えて鳴らしてみよう。

音作りプログラム by NOP

```

10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 DIM TX(15):DEFN=VARPTR(TX(0))
30 GOSUB 1000
40 CALL VOICE COPY (TX,063)
50 PLAY #2,"@63T@V1204CDEFGAB05C","@63T
60V1204EFGAB05CDE"
60 END
1000 'SET VOICE DATA
1010 READ DS:FOR I=0 TO 7:POKE FNT+I,ASC
(MID$(DS+"",I+1,1)):NEXT
1020 READ D:POKE FNT+8,D*256:POKE FNT+9,
D MOD 256
1030 READ A,D:POKE FNT+17,A:POKE FNT+10,
D*2
1040 FOR I=0 TO 1
1050 A=0:FOR J=0 TO 3:READ D:A=A+D*2*(7-
J):NEXT:READ D:POKE FNT+16+I*8,A+D
1060 READ D:A=PEEK(FNT+17)*(1-I)+D:POKE
FNT+17+I*8,A
1070 FOR J=0 TO 1:READ A,D:A=A*16+D:POKE
FNT+18+J+I*8,A:NEXT
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 :
1110 ' TONE NAME (8&L^*マ7^*)
1120 DATA "VIBE " 0~7
1130 ' TRANSPPOSE (0~?)
1140 DATA 0 0~9
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7) 10
1170 DATA 20,5
1180 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF) 16
1190 DATA 1, 0, 0, 0
1200 ' 16 MUL (0~15), KSL(0~3) 17
1210 DATA 15,1
1220 ' 18 AT DE SU RE (0~15) 19
1230 DATA 11, 8,12,10
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF) 24
1260 DATA 0, 0, 0, 0
1270 ' 24 MUL (0~15), KSL(0~3) 25
1280 DATA 2,0
1290 ' 26 AT DE SU RE (0~15) 27
1300 DATA 8, 3,10, 8
    
```

サンプル1(シロフォン)

```

1110 ' TONE NAME (8&L^*マ7^*)
1120 DATA "XYLOPHON"
1130 ' TRANSPPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 20,7
1180 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA 0, 0, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 2,3
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 10,12,10,10
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA 1, 1, 0, 0
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 2,2
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 12, 6,12,12
    
```

サンプル2(スネア)

```

1110 ' TONE NAME (8&L^*マ7^*)
1120 DATA "SNARE "
1130 ' TRANSPPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 0,7
1180 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA 1, 1, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 15,1
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 15, 0, 6, 8
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA 1, 0, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 1,0
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 12, 5,14,10
    
```

サンプル3(リコーダー)

```

1110 ' TONE NAME (8&L^*マ7^*)
1120 DATA "RECORDER"
1130 ' TRANSPPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 35,7
1180 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA 1, 1, 0, 0
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 4,0
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 8, 6,10, 8
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA 1, 1, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 2,0
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 5, 0,15, 0
    
```

サンプル4(グラスハープ)

```

1110 ' TONE NAME (8&L^*マ7^*)
1120 DATA "GLASSHRP"
1130 ' TRANSPPOSE (0~?)
1140 DATA 0
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 0,7
1180 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1190 DATA 1, 1, 0, 0
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 4,0
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 8, 8,12,12
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (0:ON/1:OFF)
1260 DATA 1, 0, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 4,0
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 1, 1,15,12
    
```

*音色データを変更するときは、データの名前の下にある「DATA」に続く数値を変えてください。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間 / 7月15日から8月14日まで

★期間中に発売になったソフト

7月

15日 / ★ イースII

日本ファルコム (R) 7,800円

人気のアクションロールプレイング「イース」の続編。前作のエンディングで残されたいくつもの謎が、この続編で解き明かされる

★ 美しき獲物たちPART IV

グレートソフト (D) 4,000円

流行の歌をBGMに、かわいいう女の子たちがつぎつぎ登場してくるグラフィック集。他機種では、これでもう4作目になる

20日 / ★ 波動の標的 (漢ROM不要版)

ソフトスタジオWING (D) 9,800円

すでに発売されているアドベンチャーゲーム「波動の標的」の漢字ROM不要版。ディスク4枚組みというちょっと不気味な超大作

21日 / ★ スターヴァージン

ポニーキャニオン (R) 5,800円

同名ビデオのゲーム化。さわいコスチュームの女の子が活躍する、ちょっとC調なSFコメディアクションゲームだ

★ ボールブレイザー

ポニーキャニオン (D) 6,800円

2人プレイが楽しい、SFチックな1対1のサッカーゲーム。小型宇宙艦ロケットに乗るこみ、無重力競技場を走りまわろ

22日 / ★ 第4のユニット2

データウエスト (D) 7,600円

「第4のユニット」の続編。かなしい運命のサイボーグの女の子が主人公のアドベンチャーゲームだ

★ ブロックターミネーター

ドット企画 (D) 6,800円

ちょっとエッチで楽しいブロックくずし。1面クリアすることに、キミに美女がほえみかける。環境モードでデートもできる

★ フライトシミュレーター

サブロジック (R) 5,800円

その名のとおり、飛行機の操縦をそのままシミュレートした本格的シミュレーションソフトだ

23日 / ★ アレスタ

コンパイル (R) 6,800円

超高速スクロールのシューティングゲーム。8種類の特殊兵器を装備してひたすら敵を撃ちまくる、単純で爽快なゲーム

今月から新コーナーが登場。ショップと期間中に売れているソフトをひとまとめで紹介する欲ばりなコーナー。その名も「ぶらりショップひとり旅」。今回は、先月、写真でも登場した平田さんのJ&P町田店だ。

★印.....MSX2専用
(R).....ROM版
(D).....ディスク版

協力 J&P町田店

★ ブロックブレイカー

ホット・ビー (D) 6,800円

画面の上へ上へとスクロールしていく、ちょっと変わったブロックくずし。2人同時プレイもできておもしろさは倍増

★ アクロジェット

システムソフト (R) 5,800円

アクロバット飛行の競技会を、そのままMSXでシミュレート。たくさんある競技を無事にクリアしていざ競技会の優勝をめざせ!

24日 / マグナム危機一髪

東芝EMI (R) 5,800円

敵が現れたらすぐに撃て! 激しい銃撃戦を繰り返すハードボイルドアクション。一度マグナムを撃つ快感を覚えたらやめられない

25日 / FMパック

バナソフトセンター (R) 7,800円

すでに発売中の「PAC」に、FM音源を搭載。MSXでFM音源の美しい音楽が楽しめて、ゲームデータもセーブできる便利もの

26日 / ★ あかんべドラゴン

ウインキーソフト (D) 6,800円

かわいいうキャラクタ「あかんべドラゴン」とその仲間が活躍するアクションゲーム。昔のアニメをパロったキャラがとてもしゃい

29日 / ★ MSX-Write II

アスキー (R) 24,800円

キミのMSX2が便利で使いやすいワープロに。これとプリンタさえあれば、家で気軽にワープロが打てる実用ソフト

8月

6日 / ★ クリムゾン

スクャップトラスト (R) 7,200円

超未来世界で繰り返される壮大なストーリーの、ドラクエIIタイプのロールプレイングゲーム。モンスターもじつに凝っている

9日 / ★ ファンタジー

ボーステック (D) 9,800円

他機種ではもう有名な本格的ロールプレイングゲームの移植版。キミはタイトルどおりファンタジーの世界で謎を解いていくのだ

★ぶらりショップひとり旅

今月は、最初ということで、いつもお世話になっているJ&P町田店の売り場を探ってみた。店内はわりと広くて、MSXのソフトもたくさんならんでいた。

今回の期間中に売っていたのはなんとといっても『アレスタ』と『FMパック』、そして『イースII』の

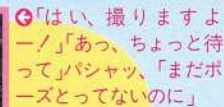
3本。この取材でJ&P町田店に行ったときも『アレスタ』と『FMパック』を握りしめてレジへとむかうお客さんが多かった。やはり、FM音源への関心は高いようだ。そのほかは、スクャップトラストから発売の『クリムゾン』が健闘して売れているようだ。



◎期間中人気のあった「イースII」



◎「アレスタ」と「FMパック」を持ってハイ、チーズ!



◎「はい、撮りますよー!」「あっ、ちょっと待って」バシャッ、「まだポーズとってないのに」



超新作ソフト紹介!

COMING SOON

今月は、いきなり新コーナーの「MSXの画面がなくてもCOMING SOON」はお休み。なぜなら、MSXの新作ソフトはまだまだめじる押しだから。最初のページは、先

月につづきT&Eソフトから発売される期待のゲーム『グレイテストドライバー』を紹介、つぎのページでは1ページまるまる使って、あの『ゼビウス』をドーンと紹介、期待大!!

※画面はすべて開発中のものです。

グレイテストドライバー

■T&Eソフト ■ ☎052-773-7770 ■ 10月15日発売予定

2人で楽しめる本格的レースゲームでキミもF1ドライバー

大迫力のF1レース全16戦を再現するようすごいゲームが登場した。タイトルも、世界に30人ほどしかいないF1ドライバーそのものの『グレイテストドライバー』だ。

上下に2分割された画面。上が1Pで下が2Pというように、2人同時プレイが楽しめる3D表示の本格ゲームなのだ。ゲームのモードは、この2人プレイと1人プレイ、そしてマシンのセッティングを決めるモードの3種類。セッティングのモードでは、エンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングの角度までもが決められる。各コースは、今年の実際の「F1グランプリ」の開催地に基づいて作られていて、それぞれの特徴や天候までもがゲームに関わってくる。各

コースや、その天候にあわせたセッティングを決めるのが、レースの勝敗を左右する重要なポイントとなる。

レースというかぎり、当然敵にあたる他車も出てくる。他車は、理不尽にぶつかってくるだけとか、ただの障害物になっているわけではなく、こちらの動きに対応した本物さながらの走りて競り合いを演じてくれる。

ピット・インしたときのクルーのタイヤ交換や、優勝したときのシャンパンのかけあいなども、さらにゲームを盛り上げて、シリーズ16戦とおしてのチャンピオンシップ・ポイントの争いもおのずと熱が入ってくる。戦績は、ディスクかPAC、FMパックにセーブできるのだ。

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	カーレース



上下に2分割された画面でスピード感あふれるレースが繰り広げられる。ジョイハンドルの対応だ

◎お互いの画面に敵も表示される

◎セッティングは慎重に決めよう

ピットのシーンなどは臨場感あふれるアニメーション処理



◎ダーンとピットロードを走り抜け、ピットクルーの待つピットへと入っていく。修理がすんだらまたピットロードを走り、再びコースへと出ていく

ゼビウス ~ファードラウト伝説~

サーガ

■ナムコ■☎03-756-7651■12月発売予定

アーケードで一世を風靡した、あのゼビウスがよみがえる!!

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	シューティング

ゲームファンなら誰でも知っている、あの有名な「ゼビウス」が遅ればせながらMSX2で登場する。遅ればせながらといっても、この「ゼビウス」はひと味ちがうぞ。1本のソフトで、なんと2種類のゲームが遊べるといううれしいソフトだ。

今までの「ゼビウス」は、地上や空中の敵をひたすら撃ったり、途中に出現する要塞、アンドア・ジェネシスなどを倒して前へ前へと進んでいく、わりと基本的なシューティングゲームで、自機が1機増えるスペシャルフラッグなど、隠れキャラの出るゲームとしても先駆的なものだった。

このソルバルウを主人公とした従来のゲームに加えて、新しくソルグロード、ゼオダレイという2機を加え、3体が合体したガンブミッションとなって戦う合体式のシューティングゲームの2種類が楽しめるのだ。タイトル画面で、従来のゼビウスMISSION1と、新しいゼビウスMISSION2のどちらかを選択してゲームをスタートするわけだ。



①タイトル画面でゲームの選択だ

MISSION1は、アーケード版とまったく同じで、ステージに終わりはなくつづくかぎり背景が繰り返される。MISSION2は、全16ステージの構成で、ソルバルウもパワーアップし、前方に幅広く攻撃できるソルグロードと後方にも攻撃できるゼオダレイという2機が仲間に加わった。そのほか、敵にも新キャラが登場する。従来の敵キャラも登場するが、動きや攻撃パターンも変わっているので、新鮮に楽しめる。

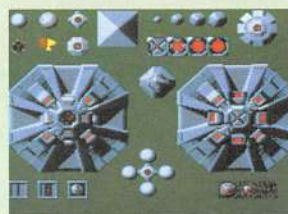


②新ゲームにも昔のキャラが登場



③有名な敵要塞、アンドア・ジェネシス。従来の「ゼビウス」も健在だ

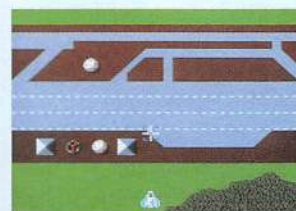
開発中のキャラクタを絵チェック



④これが合体した自機、ガンブミッション。下の写真は開発中のキャラクタたち



あのゼビウスをまるまる再現!!



⑤地形がこまかく再現されていてゲームにも自然と熱が入ってくる



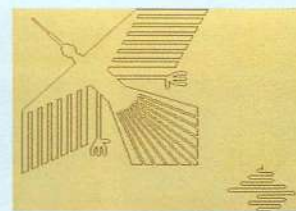
⑥ゲームセンターでやったとおりの「ゼビウス」が楽しめるぞ



⑦グラフィックの美しさもそうとうなもの。これなら満足だね



⑧隠れキャラの位置などもオリジナルそのまま。これがまた楽しい



⑨ファミコン版では再現できなかった地上絵もこのとおり

暗黒神話

■東京書籍 ■ ☎03-942-4138 ■ 10月下旬発売予定

ヤマトタケルの伝説がアドベンチャーに

手塚賞受賞漫画家の諸星大二郎氏の代表作『暗黒神話』をもとにした、日本神話やインド思想などが複雑におこまれたアドベンチャーゲームだ。

舞台は「比叡山・延暦寺」や「白

鳥陵」など、日本に実在する寺社や古墳。考古学好きの少年、主人公の武は、10年前に殺された父の死の謎をさぐっていく。そこで繰りひろげられるストーリーに、ヤマトタケルにまつわる

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

日本神話が関わってくるというわけだ。

ゲームは、章ごとにわかれていて、各章の最後にはデカキャラと戦うアクションシーンが用意されている。そのほかの部分



①背景となるのは実在の日本の寺社や古墳。シナリオも本格的だ。は、コマンド選択式のアドベンチャー。このゲームには、ロールプレイングなどという経験値に似たもので「知識ポイント」という項目が設定されていて、キミがゲームをどれくらい解けたか、ひと目で把握することができるようになっている。



②画面中央上の本が「知識ポイント」。この本の数で進み具合がわかる



③今までのAVGの画面とちょっと配置がちがう



④各章の終わりには超デカキャラとの戦闘がある

テラクレスト

■日本物産 ■ ☎06-353-5211

■11月発売予定

5機合体のシューティング!!

ゲームセンターに登場し、ファミコンに移植されたシューティングゲームのMSX2版。ただ、単なる移植ではなくバージョンアップもしているぞ。

自機は1号機で、2、3、4、5号機と、それぞれ武器の違う仲間の飛行機を、ゲーム中に1機ずつ格納庫から取り出し、合体したりフォーメーション(編隊)を組んで進むのだ。5機合体すると火の鳥になってしばらくの間無敵



①開発中なので自機はまだ色がついていないけど、機数によって何種類かのフォーメーションを組んで戦うのだ

になる。この火の鳥とフォーメーションをうまく利用して戦うところがこのゲームの楽しいところ。

MSX2版では、オリジナルのアーケード版とちがって、フォーメーションの形が自分で決められるようになった。まず、フォーメーションの自機の位置、そして、ビームの発射方向の2つがここで決定できる。これで、ますます楽しめるというわけだ。



②この画面でフォーメーションの形を決める。自機の位置を決めて、つぎにビームを発射する向きを決定する

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	シューティング

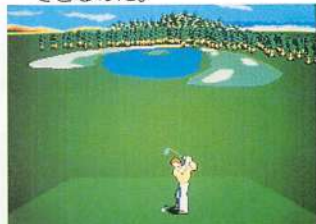
ザ・ゴルフ

■バック・イン・ビデオ ■ ☎03-2269-491 ■ 12月中旬発売予定

3D表示の本格ゴルフシミュレーション

風向・風力、ボールの回転、コースの起伏など本格的にゴルフをシミュレートした3D表示のゴルフゲームだ。

マッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキーズ・マッチ(賭けゴルフ)、トーナメントの4種類の試合が楽しめ、数種類のコースをまわることが可能。ドラコン賞やニアピン賞、ホールインワン賞などもあって、かせいだお金でクラブやボールなどを買って、レベルアップすることもできるのだ。



媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	ゴルフ

③3D表示だからイメージもリアルな感じで打てる

秘録首斬り館

～逐電屋藤兵衛～

■BIT? ■ ☎03-479-4558
■12月発売予定

時代劇風異色アドベンチャー

江戸の町を舞台にした、時代劇風アドベンチャーの登場だ。メッセージも毛筆風で雰囲気たっぷりだ。

表の職は傘張り浪人、顔は役者も逃げ出すほどの美形で、忍術が得意な逐電屋の藤兵衛が主人公。逐電屋とは、様々な理由で江戸にいらなくなった



④メッセージは筆文字でゲームはぐっと盛り上がる。とにかくシリアス

人々を逃がす、逃がし屋のこと。元禄8年の江戸で、3人の娘たちが神隠しにあった。水戸の御老人の依頼で、藤兵衛はこの事件を調査することに……。藤兵衛のまえには、4人の殺し屋が立ちはだかり、事件は意外な方向へと展開していくのだ。



④主人公の藤兵衛はものすごい美形。忍術の使い手だが、術はほとんど我流

媒体	CD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー

孔雀王

■ポニーキャニオン ■ ☎03-521-3161 ■9月21日発売予定

人気漫画のアドベンチャー

ビデオにもなった人気の漫画「孔雀王」のゲーム化。こちらは、コマンド選択式のアドベンチャーゲームだ。

主人公は、魔物を退治する退魔師の孔雀。比叡山の壊滅と同時に起きた怪現象などの調査を始めて、ゲームはスタートする。数々の術を駆使して、キミは真相をあばけるか！



媒体	CD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円
ジャンル	アドベンチャー

④コマンド選択で進行もラクラク。オリジナルな絵がいい

ディスクステーション

創刊号

■コンパイル ■ ☎082-263-6006 ■10月8日発売予定

好評のディスクステーション、ついに創刊

7月に発売になった創刊準備号が好評で、ついに「ディスクステーション」の創刊号が10月8日に発売される。

今度は、2DDディスク2枚となり、予定価格も1,980円とち

よっと高くなった。しかし、内容はぐーんと増え、新作ソフトの紹介はもちろん、今回はシューティング特集ということで「アレスタ」の「ディスクステーション」でしか遊べないオリジ

媒体	CD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	1,980円
ジャンル	バラエティ



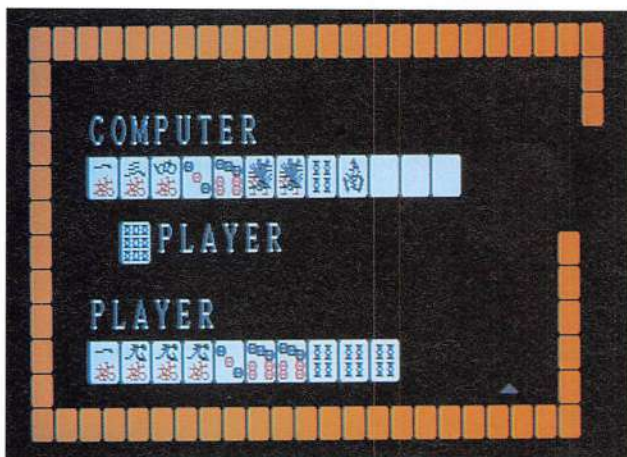
④ナムコの「ゼビウス」が1面だけ遊べるのだ

ナルステータや、ナムコから12月発売予定の「ゼビウス」の1面が楽しめる。

また、コンパイルの社長である仁井谷氏が考えた、ひとり遊びゲーム「黄河」も収録。ほかに

もBASICプログラム「アニメーション製作ツール」など楽しいおまけがいっぱいだ。

まだまだいろんなものが収録予定なので、十分期待できそうだ。もち、Mファンも参加！



④なかなかキレイな「黄河」。麻雀パイを使った、楽しいひとり遊びだ



④セリフ用シナリオ・エディタ



④アニメーションしてみると



④描画用グラフィック・エディタ



④こんな感じで楽しめるのだ

★マークは
MSX2専用の
ゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	
9月	上旬 ★エグザイル(D)/㈱日本テレネット/8,800円	
	上旬 ★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円	
	上旬 シンセサウルス(R)/BIT ² /6,800円	
	15日 ★ソーブランドストーリー(D)/ハード/6,800円	
	中旬 サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円	
	中旬 ★JIS圏基学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円	
	中旬 ★JIS圏基学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円	
	21日 ★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円	
	22日 ★ザ・リターン・オブ・イスター(R)/ナムコ/6,800円	
	22日 ★ハイデッカー(D)/ザイン・ソフト/7,800円	
	30日 ★ウイングマン・スペシャル(D)/エニックス/7,800円	
	下旬 ★マイト&マジック(D)/スタークラフト/9,800円	
	下旬 ★セーラー服美少女凶鑑(D)/フェアリーテール/3,800円	
	下旬 ★めぞん一刻・完結篇(R)/マイクロキャビン/7,800円	
下旬 ★ラスト・ハルマゲドン(D)/ブレイン・グレイ/7,800円		
?	★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/8,800円	
?	★Gulliver(D)/コンピュータブレイン/6,800円	
?	★激走ニャンクル(D)/パナソフトセンター/価格未定	
10月	1日 ★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円	
	7日	★ゲーム十字軍(単行本)/徳間書店/880円
	8日	★MSX・FAN11月号(本)/徳間書店/360円
	8日	★ディスクステーション創刊号(D)/コンパイル/1,980円
	10日	★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイソフト/7,800円
	15日	★グレイテストドライバー(D)/T&Eソフト/8,800円
	21日	★アウトラン(R)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬	★スターシップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円
	下旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
	下旬	★暗黒神話(D)/東京書籍/6,800円
	?	R-TYPE(R)/アイレム/7,300円
	?	★華三弦(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
	?	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	?	★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
?	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円	
?	★クインプル(R)(D)/BIT ² /5,800円	
11月	8日	★MSX・FAN12月号(本)/徳間書店/360円
	下旬	★スナッチャー(D+SCG)/コナミ/9,800円
	下旬	★スーパー大戦略(R)/マイクロキャビン/8,800円
	?	ぎゅわんぶらあ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定(●)
	?	★マイト&マジック(R)/スタークラフト/9,800円
	?	★センターコート(R)/ナムコ/価格未定
	?	★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円
	?	★テレフォンクラブフォーカス(D)/コンピュータブレイン/価格未定

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
発売日未定	★白夜物語(D)/イーストキューブ/7,800円
	★少女遊戯(D)/グレイソフト/7,800円
	★美しき獲物たちPART5(D)/グレイソフト/4,000円
	★コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/価格未定
	★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	★魔王ゴルベリアス(D)/コンパイル/価格未定
	★ディスクステーション2号(D)/コンパイル/価格未定
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/7,800円
	★ガルフォース~怒濤のカオス~(D)/スキャップトラスト/7,800円
	★ガルフォース~虹の彼方に~(D)/スキャップトラスト/7,800円
	★マイト&マジックⅡ(D)/スタークラフト/価格未定
	★サイオブレード(D)/T&Eソフト/8,800円
	★今夜も朝までPOWERFULまあじゃん(D)/デービーソフト/価格未定
	★スターダストハイスクール(仮称)(D)/データウエスト/7,600円
	★ゼビウス~ファードラウト伝説~(R)/ナムコ/価格未定
	★ワンダーボーイⅡ モンスターランド(R)/日本テクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★ザ・ゴルフ(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★シャーロックホームズ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★エメラルドドラゴン(D)/パショウハウス/価格未定
	★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
	★雑学オリンピックPART2(仮称)(D)/ハード/6,800円
	★秘録 首斬り館(D)/BIT ² /価格未定
	★釣りキチ三平~謎の魚編~(R)/ビクター音楽産業/価格未定
	★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★死霊戦線Ⅱ(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★拔忍伝説Ⅱ(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
	★中華大仙(D)/ホット・ビィ/価格未定
	★ファンタジー(D)/ボーステック/価格未定
	★気まぐれオレンジロード(D)/マイクロキャビン/7,800円
	★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/9,800円
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/6,800円
★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円	
★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定	
三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定	

この情報は10月29日現在のものです。

次は、みんなでわいわい遊ぶ マルチプレイヤーゲームを!

EDITOR VOICE

なぜ、いま アドベンチャー

ゲームなのか。ある有力アドベンチャーゲームを開発している有カソフトハウスの方に聞いてみたら、はっきりと「わたしにもわかりません」と答えてくれた。アドベンチャーゲームは、それほどミステリアスなのである。それに比べれば、アドベンチャーゲームを略してAVGと書くことなど不思議でもなんでもない。そのうち、「AVGとは、Audio Visual Gameの略だ」とかなんとか勝手に解釈が登場してくるだろう。そういえば、宇宙のミステリー、惑星レムールのピラミッドのなかもエルギーザの謎でいっぱいである。全60面なんてわたしたちにかかればあつというまに3日間の徹夜くらいて解けてしまうが、エディット機能なんぞについてもこの封印から逃れることができない。うちの編集部はエディット機能付きのゲームにはまりやすい体質なのだろうか。やっと激ペナのエディット機能に落としまえをつけたと思ったら、今度はピラミッドエディットの新しい技の開発にスタッフが夢中になりはじめています。わたしたちの行く末は謎が謎をはらみ謎を生んで、

次号11月号は
UFOの群れを
目撃しそうな
10月8日発売!

AD INDEX

アスキー	121
ゲームアーツ	87
工画堂スタジオ	83
コナミ	122、表3
コンピュータブレイン	90
ソニー	表2、3
T & Eソフト	84、85
電子技術教育	51
東京書籍	91
徳間書店	42、81、94
日本ファルコム	89
パシオハウス	95
パナソニック	86
B I T ²	4
ブレイン・グレイ	96、97
マイクロキャビン	92
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	93
和知電子機器	88

FAN CLIP FMパック 平賀和明

(松下電器産業・PAPディレクター)

ひらがずあき 1960年、広島生まれ。大阪教育大学卒。機種を問わず発売されるゲームはほとんど遊んでみるそうだ。「仕事半分、趣味半分」で自宅はゲームセンターのようにしている。



フトハウスとの付き合いがおもになってきます。

ちょうど、SRAMが入り始めていた時期だったんですが、SRAMを入れるとどうしてもソフトが高くなってしまふ。なんとかならないかという話があって、PACが出てきたんです。FMパックも、いろんなソフト



こうしたイベントの企画も平賀さんの仕事

トハウスの方と話をしているなかから出てきたものです。

マルチプレイヤーゲーム

ほかにもいろいろ考えてます。去年の今ごろは、ジョイスリズというものを考えていました。ジョイハンドルはそこから商品化したものです。ほかにも、MSXにつなぐ自転車とか、安価なボディソニックとかの企画があつて試作品まで作ったんですが、どうしても安くできないので中断しています。

今は、多人数で同時に遊べるマルチプレイヤーゲームを実現する企画を考えているところで。単純にたくさんのジョイパッドをいっぺんに差せるアダプターなどが考えられるし、通信の可能性も考えられますが、いずれにせよ、むずかしいゲームではなくて、ほんとうにみんな楽しく遊べるゲームが実現するといいなと思っています。

ソフトハウスの人も大勢参加した。スナップを撮る平賀さんの近くにハイドライド3の有名なプログラマー藤さんの顔も(左端の人物)



パナミュージメントプロダクション(PAP)というところがある。松下電器産業情報機器部のなかにある一部門であり表には出てこないが、たまたまではない。なにしろ、あのFMパックを世に送り出してくれたところなのだ。「MSXサマーフェスティバル」の大阪会場で、PAPの平賀さんをクリップしてみた。

A1を松下が出したばかりのころ、ぼくは九州で各地の電器店をまわってA1の営業をやっていたんです。その一環として、店頭で「悪魔城ドラキュラ」などを遊んでみせたりしていました。ソフトがあつてこそ、パソコン本体を売ることができるわけですから。

そこを一步押し進めて、ソフトとパソコン本体の橋渡しをする専門の部署として、去年の5月、PAPができたわけですが、ゲームの腕が認められたのが、上司に「平賀、おまえやれ」といわれて、PAPのディレクターという肩書をいただいてしまいました。ほんとうは、ただのヒラなんですけどね。

ソフトハウスとの付き合い

MSXというのは統一規格ですから、メーカーが中身をあれこれ変えるわけにはいきません。やるとすれば、ソフトしかない。そこで、ぼくたちの仕事は、ソ

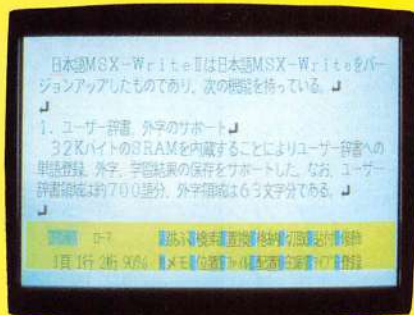


上=イベントは新作ソフトの展示が中心。右=中央ステージでは楽しい催しもあつた

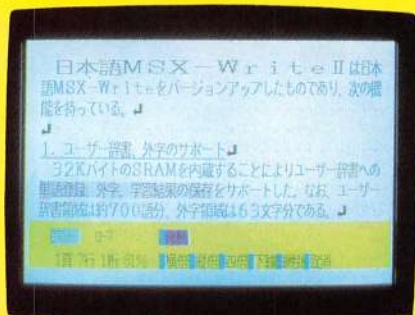


■PUBLISHER=山下辰巳<編集>徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=山森尚 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男+三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+尾上全利+小林英憲+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田樂由紀+諏訪由里子+福田英幸+星野博和+横川理彦<制作> ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デザイラ<釜田泰行+柳井孝之>+若尾輝晃+鈴木潤+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=高木祐一+青柳義郎+逸藤主税+しまつ★どんき+野見山つづじ+中野カンフー ■COVER ARTIST=高柳祐介 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす<村山成幸>+関ワードポップ<筒井雅浩+石塚壮一+崎山裕子+平間順子+藤木紀久枝+姫野典子+佐取恵> ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。



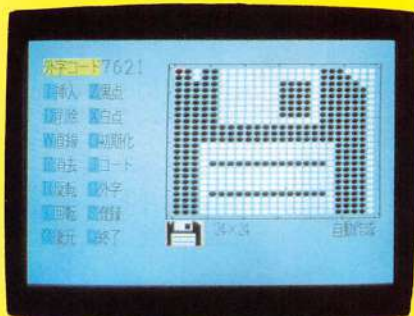
●編集画面→画面下部のコマンド・メニューから選択するだけで簡単にコマンドが実行できます。



●文字修飾→文字修飾は画面に表示されるため、仕上がりをイメージしながら編集できます。



●レイアウト→印刷イメージを見たい、罫線を引きたい…全体が見えるレイアウト画面が便利です。



●外字登録→特殊な文字やマークも簡単に作成できるので、表現力も一段と豊かになります。



●外字コード表示画面→登録した外字を一覧表示。どんな外字を登録したのかを一目で確認できます。

日本語MSX-WriteIIは、自由に単語の登録ができるユーザー辞書や、特殊な文字を作成できる外字登録もサポートした本格的なMSX2専用日本語ワープロソフトです。JIS第1、第2水準の文字6,806文字を漢字ROMとして内蔵しているので、特殊な漢字が入った人名や地名もOK。ブラインドタッチに充分対応する高速変換と豊富な文字修飾機能を備えているので、高品質の文書まで自在に作成することができます。

高速変換+ユーザー辞書や外字もサポート。 本格派日本語ワープロソフト



**MSX₂で
新発売**

▶日本語MSX-WriteIIの主な特長 ●高速変換:従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。 ●ユーザー辞書・外字機能:内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。 ●文字修飾:横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。 ●罫線:太線、細線の2種類の罫線が使用可能。 ●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵。 ●データ互換:MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書き込みが可能。 ●1行40文字モードをサポート。 ●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

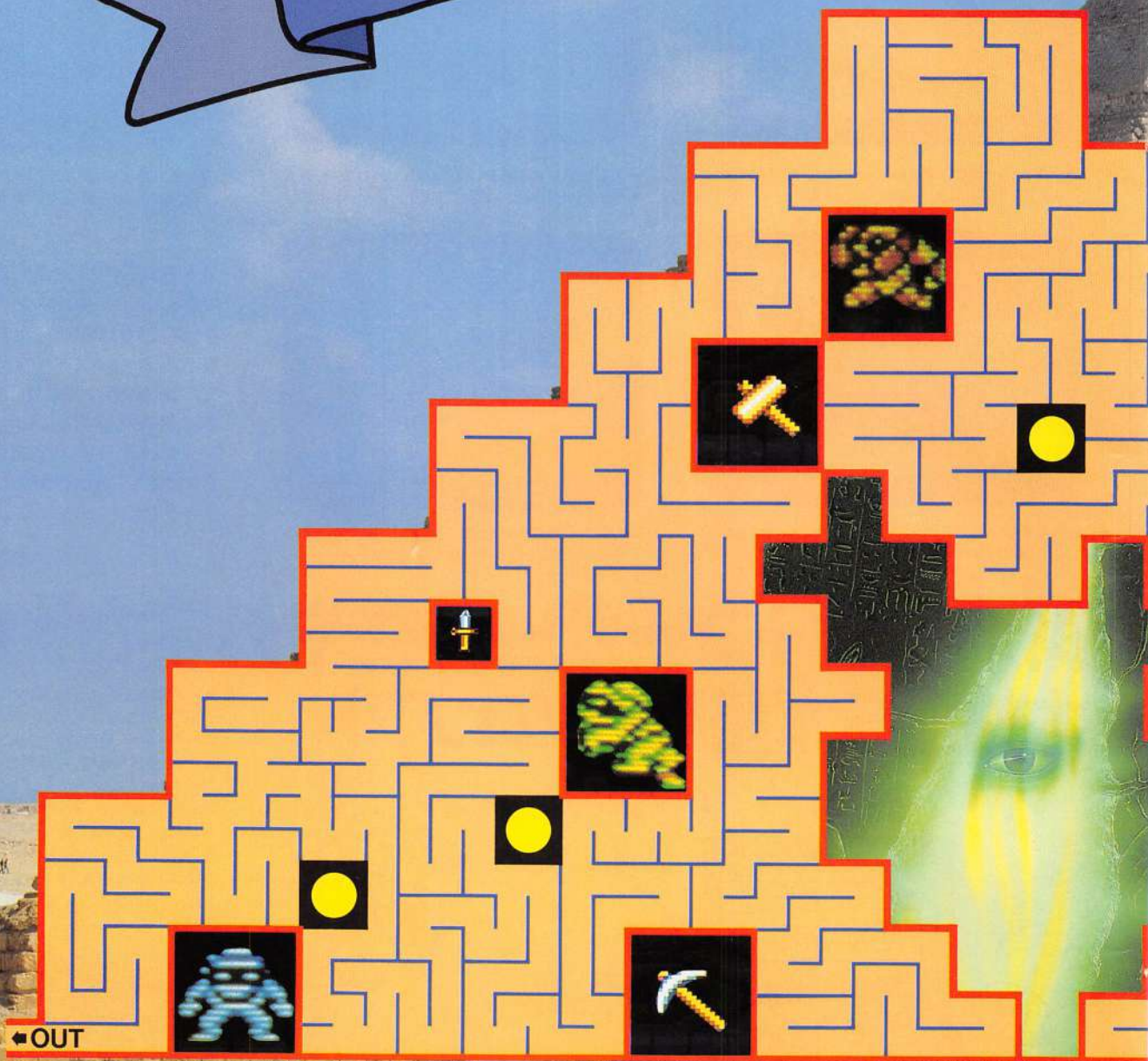


価格:24,800円(送料:1,000円)

MSX₂専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご利用になれます。
は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
MSX₂は、㈱アスキーの商標です。
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

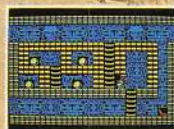
●日本語MSX-Writeユーザーの皆様へ:〔日本語MSX-WriteII〕優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。 ●カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部FAN係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー 株式会社アスキー 営業本部 TEL.03(486)8080

大冒険!ピラミツ



●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX 1

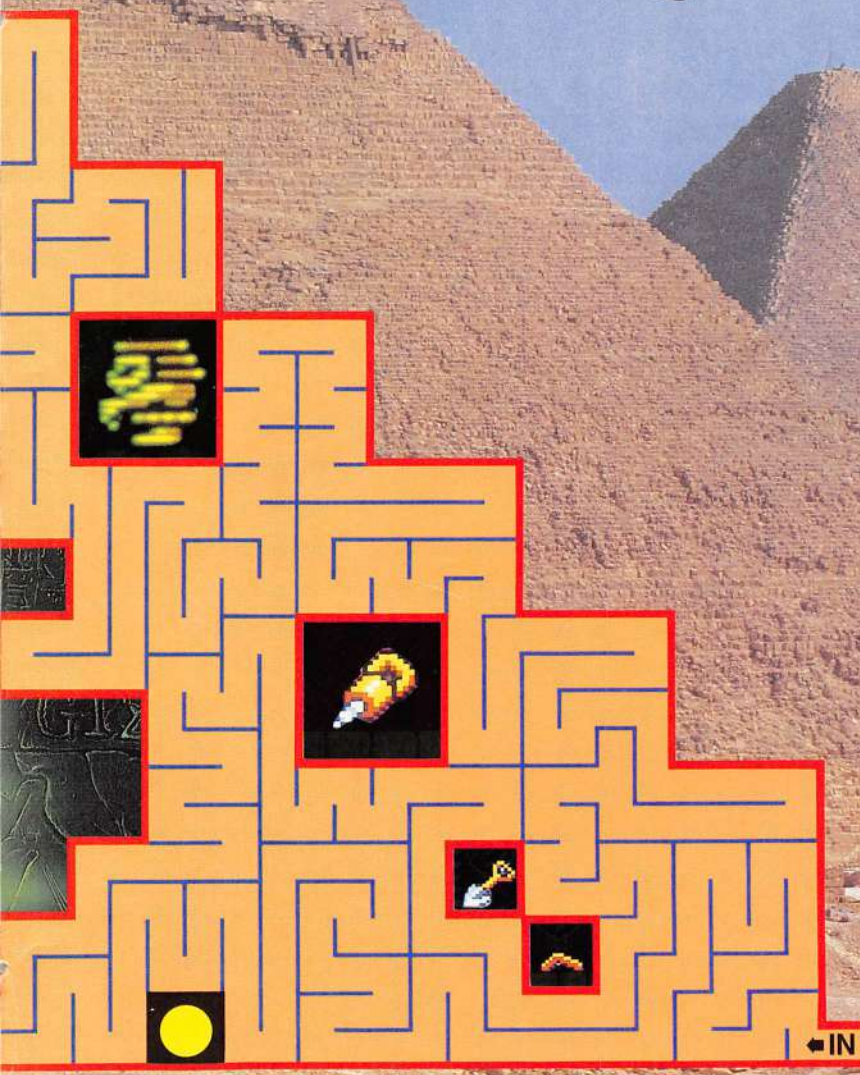


MSX 2



知的にアクション!勇敢にアドベンチャー!
 エディット機能付・本格的シンキングゲーム
 魂はレムールの地、エルギーザへと導かれん——いま、
 地球がピラミッドパワーの危機にさらされている!! はた
 してピック13世は、秘密の扉の封印を解き、惑星レムール
 の中枢ピラミッド『エルギーザ』の機能を止められるか!?

ド・メイズ



王家の谷

ふういん

●画面は、開発中のものです。

エルギーザの封印

© KONAMI 1988 TM

あなたもゲーム
デザイナー

GAME EDIT CONTEST

ゲームエディットコンテスト

内容 『一王家の谷-エルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

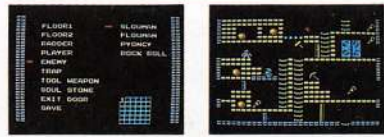
応募方法 商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!)

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

期間 昭和63年9月15日～11月14日

選考方法 各種パソコン雑誌の編集部の方々に、「面白さ」をテーマに選考していただきます。

賞品 入賞者が作ったオリジナルステージ入りの「エルギーザの封印 ROM カセット」を、合計20名様にプレゼント!



エディット画面作成例

偉人類現わる!?西暦2042年の悪夢。

西暦2042年、ネオ・コウベ・シティ——謎の生命体の出現によって、人類は異常な危機に直面していた! 彼らは密かに人を殺害、本人とすり替わり、社会へと浸透してゆく……



MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカード1セット 9,800円
PC8801(SPI以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ) 8,800円

大好評発売中

THEプロ野球 激突!!ペナントレース

タコは地球を救う パロディウス

週刊テレホンサービス実施都市

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| 関東地区
本社:03-262-9110 | 北陸地区
新潟:025-229-1141 |
| 関西地区
大阪:06-334-0399 | 四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399 |
| 北海道地区
札幌:011-851-3000 | 九州地区
福岡-天神:092-715-8200 |
| 東北地区
青森:0177-22-5731 | 福岡-大牟田:0944-55-4444 |
| 秋田:0188-24-7000 | 鹿児島-志布志:0994-72-0606 |

コナミ株式会社

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

MSX1, MSX2対応 [SCC]搭載 1Mビット 各5,800円 絶賛発売中



ボクのFM音源で
ゲームがドスドス
おもしろい。

スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

- ① FM音源でゲームの音が大迫力。拡張 BASIC でオリジナル曲もつくれます。
- ② ゲームのデータセーブもあつという間。電源を切っても、また続きからできます。
- ③ さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。



FM パナミュージックカートリッジ SW-M004 標準価格 7,800円

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。



アレスタ (コンパイル)
(MSX2/2MRROM)
IA8801
標準価格 6,800円
©COMPILE



サイオブレッド (T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
標準価格 8,800円
©T&E SOFT
11月発売予定



めぞるー1 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/4MRROM)
MIC-M036R
標準価格 7,800円
©RTAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
9月発売予定



激走ニヤンクル
(パナソフトセンター)
(MSX2/2DD)
SW-M005
標準価格 6,800円
©MATSUSHITA/BIT²
9月発売予定



R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MRROM)
IM-04
標準価格 7,300円
©IREM
10月発売予定



シンセザウルス (BIT²)
(MSX-ROM)
BM-813
標準価格 6,800円
©BIT²

MSX MUSIC
対応ソフト
S-RAM
対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな？

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格 54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合せはヤマト電機希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部MF係まで、MSXはアスキーの商標です。



FS-A1FM 標準価格 84,800円



FS-A1MK2 標準価格 29,800円



松下電器産業株式会社