

平成元年5月10日発行(毎月10日発行)第3巻第5号(通巻26号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSX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

5

新連載開始!

●LIST

ゲームプログラム9本!

1989/MAY/400YEN

●NEW

プロ野球 ファミリースタジアム

メンバーシップゴルフ

ラプラスの魔

時空の花嫁

ディガンの魔石

怨霊戦記

パチプロ伝説

デリンジャー

モンモンモンスター

ディスクステーション4号

マスター・オブ・マップコレクション

デュアルターゲット 第4のユニット3

●ATTACK

魂斗羅(コントラ)

# ぎゅわんぶらあ自己中心派2



●新連載

その1・BASICピクニック  
その2・記憶のラビリンス  
その3・スーパーデータ学

●秘情報満載

〈第2回激ペナ大会・全国版〉  
春の選抜出場チーム決定!

## ゲーム十字軍

# SONY

プログラミング  
大好きなキミへ。  
ソニーからの  
贈り物である。



It's a Sony

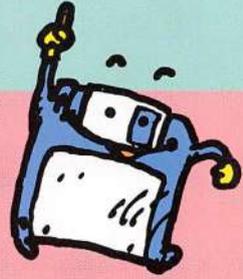


MSX界の  
実力機だ!



FOR CREATIVE MIND  
つくる心をひろげる

Q1: ハカセ、  
「おしゃべりMSX」  
とは何ですか?



Q3: ハカセ、  
ゲームデータ集は  
どう使えるの?

大好評  
発売中!

ではF1ツールディスクIIの全てをご紹介いたそう。



**MSX VOICE RECORDER**



FILE NAME = A:				
T:マイクラボ	P:再生	U:早口	L:読み込み	E:メモリ消去
R:録音	M:逆再生	D:ゆっくり	S:保存	Q:終了
CTRL:マイクラボ、録音、再生の停止	SELECT:ドライブ切り換え			

**A1:** キミの声がパソコンの音声になる、「MSX VOICE RECORDER」のことである。

ラジカセをパソコンに接続するだけで、自分の声を、パソコン上で再生できる。しかも、その声をディスクに記憶することもできるんだ。早口・ゆっくり・逆転再生も可能だ。BASIC上で使えるから、パソコンが人の声でしゃべったり、朝、女の子の声で起きたり、自分の声が出るゲームをつくったり、できる。逆転再生を使えば『さかさことばゲーム』でも遊べるのだ。また、「オ☆ハ☆ヨ☆ウ」「はっぴー」とかおもしろ言葉のサンプル集もついで。これが「MSX VOICE RECORDER」である。よろしいかな？



**Q2:** ハカセ、グラフィックエディターがバージョンアップしたって、本当？



**A2:** 本当だ。自分のオリジナルCGをカラーでハードコピーできる「グラフィックエディターVer.2.0」である。

スゴイ！カラープリンタ(HBP-F1C)対応にバージョンアップ。だから自作イラストなど、いろいろカラーでハードコピー可能になったのだぞ。MSX-JE対応にもなったから、CG中にカッコヨク漢字でタイトルを入れるのもOKだ。

新発売！  
HBP-F1C  
49,800円



**A3:** いろんなキャラや「ドラクエ」などおなじみのゲームタイトル曲を、自分のオリジナルゲームに入れられるのである。



FIXDJで好評のsprayエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャラクター約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対応効果音集だ。爆発音・レーザー音・サイレン・電話のベル音などの効果音集と、おなじみのゲームのタイトル曲集(「ドラゴンクエスト」エニックス/「グラディウスII」コナミ/「トップランディング」パルポル/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。データ集を駆使すれば、自作ゲームはもっと面白くなる。理解できたかな？



**Q4:** ハカセ、もう、これだけ？

**A4:** とんでもない。自然画ライブラリー集を忘れてもらっては困る。

MSX2+の1.9万色の自然画モードを使った「自然画ライブラリー集」もついでおる。疲れたときに目を休めるBGVに使用たまえ。ホッとすると同時に、自然画の美しさにハッとするであろう。



**プレゼントしよう！  
F1ツールディスクII!!**

(期間: '89年2月21日~4月20日)  
HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入してくれた諸君に、進呈いたそう!!! <わくは、店頭でお問い合わせ下さい>



クリエイティブパソコン  
**F1XDJ**

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円(税別)

- ①ゲームがつくりたくてたまなくなるぞ  
「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。とぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついでぞ。
- ②日本語処理機能だって標準装備さ！  
FIXDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、(JIS第2水準漢字ROM)と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

- ③FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。  
8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音・音色データ64音、リズム5音のスケモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

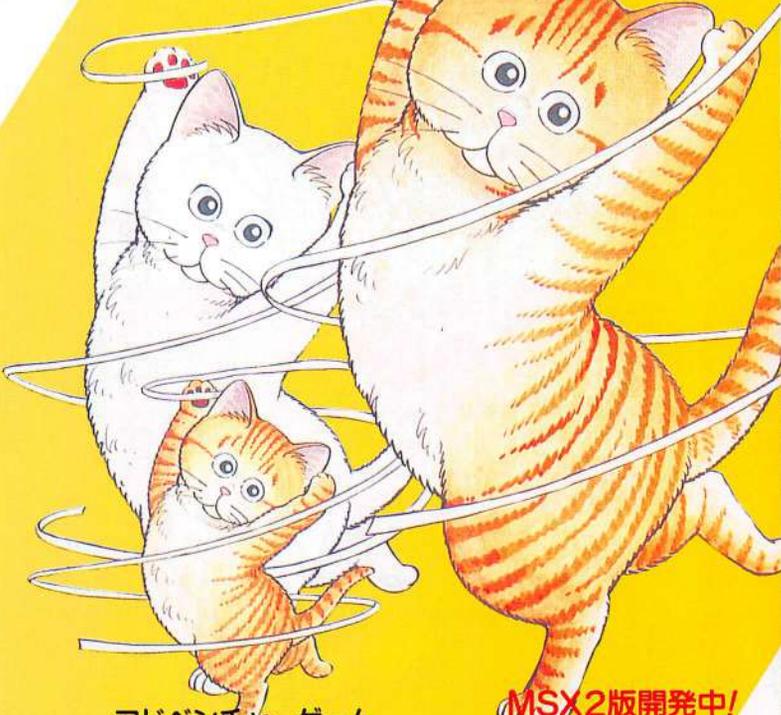
- ④1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

- ⑤横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

■3.5インチ・FDD・内蔵■(スビコン)・連射ターボ搭載■ボスボタン■機能付■集中インジケータ■装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB■美装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット 装備

この誌面に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。

みんなの人気者「ホワッツ・マイケル」がゲームになって新登場。  
 ポッポ誘拐事件を解決するべく、捜査に出かける探偵マイケル。  
 ポッポ誘拐の真相とは何なのか。と話は続きます。  
 ゲームが終わった後にはしる「マイケル劇場」。そしてその後も……。  
 最初から最後まで楽しめる「ホワッツ・マイケル」  
 あなたはポッポとまた会うことができるだろうか。



アドベンチャーゲーム

MSX2版開発中!

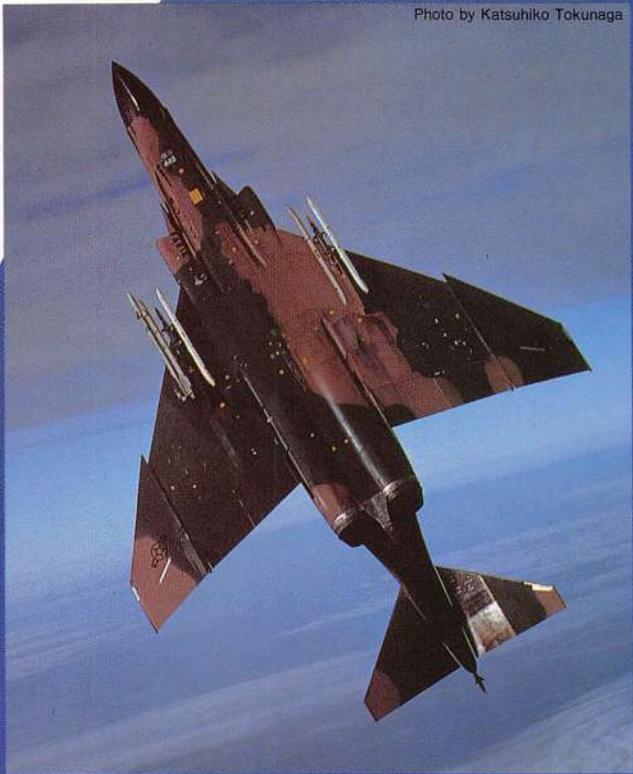


MSX MUSIC対応FM音源  
 (内蔵PSGにも対応)  
 3.5"ディスク版 ¥7,800

# What's Michael?

©小林よここ/講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

Photo by Katsuhiko Tokunaga



1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。



■好評発売中■ MSX2 ROM版 2メガROM・S-RAM付 ..... ¥8,800

シミュレーションゲーム

# SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

■好評発売中■

- MSX2 3.5"ディスク版 ..... ¥7,800
- MSX2 ROM版(4メガROM) ..... ¥7,800



MSX MUSIC対応FM音源  
 (内蔵PSGにも対応)

- テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
- 結婚式面招待状スタイルのカラーマニュアル

アドベンチャーゲーム

# めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJII

※表示価格に消費税は含まれておりません。

★元気にスタッフ募集中★

- ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
- ※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける  
 インフォメーションダイヤル 0593-53-3611



MSX2+ユーザー必見!!  
 映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日に  
 にかえりたい」で使用したイラスト等を  
 なんとそのまま自然色でコンピュータ  
 ラフィックに再現しました。

■好評発売中■

- MSX2 3.5"ディスク版(MSX2+対応) ..... ¥7,800



MSX MUSIC対応FM音源  
 (内蔵PSGにも対応)

- ジョイスティック対応
- オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

# オレンジロード

～夏のミラージュ～

©よつぱら/集英社・日本テレビ・東宝

〈通信販売〉送料サービス  
 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、株マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。  
 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・開発した著作物で半レック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。当社はソフトウェアレック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。



WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

株マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン  
 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

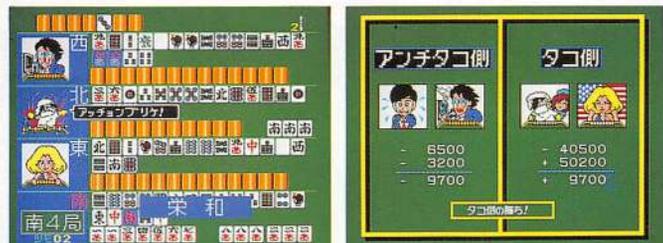


本書に関するお問い合わせは  
☎03-431-1627へ

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

## FAN ATTACK★おもしろさを徹底研究

麻雀の手ほどきから『ぎゅわん自己2』のすべてを追求!



## ぎゅわんぶらあ自己中心派?

..... 6

先月号にひきつづき10面以降の重要ポイントをチェック



## 魂斗羅

..... 14

## FAN NEWS★気になる新鮮ゲーム

投げて、打って、友だちとプレイ!

## プロ野球ファミリースタジアム..... 100

時間を飛び超え楽しいRPGがやってきた!

## 時空の花嫁..... 102

幽霊屋敷をかきわきにラプラス城へ謎を追うRPG

## ラプラスの魔..... 104

キャンペーンモードが8面、マップモードが30面!

## マスター・オブ・モンスターズマップコレクション..... 106

ひそかにトレーニングをつんで、優勝をめざせ!

## メンバーシップゴルフ..... 108

不思議な点描画の経験値のないRPG

## ディガンの魔石..... 110

ジャンプとパンチの痛快アクション

## モンモンモンスター..... 111

人間ドラマも味わえるSFアドベンチャー

## デュアルターゲット 第4のユニット3..... 112

パチプロをめざすパチ夫くんのRPG

## パチプロ伝説..... 113

悪霊や鬼が登場する不気味なAVG

## 怨霊戦記..... 114

美少女モデル美希を救うエッチAVG

## デリンジャー..... 115

## DS fan ディスクステーションの情報ページ 4号と初夏号に迫る!..... 116

4~6月号連続の特別企画。今回はその2回目、114名様に贈る!

## 創刊2周年記念読者プレゼント..... 30

## ファンダム..... 42

●1画面4本+N画面3本+10画面1本+FP部門1本

## はじめてのファンダム..... 50

## MSXサウンドフォーラム..... 70

## ファンダムハウス..... 72

## BASICテクニック..... 37

●BASICのテクニックがピクピクわかってくる新連載

FM音源の演奏プログラムのページ

## FM音楽館..... 73

●MSXドラムパッド/インドネシアをあなたに/グラディウスII

## ゲーム十字軍..... 20

●激ベナ・春の選抜速報/サイオブレード/クインプルほか

ドキドキしながらページをめくると思わずトクしちゃう

## 情報おもちゃ箱 FFB ファンファンボックス..... 32

●ハンディなフラッシュコピー、カシオ「光奇新」.....ほか

## ゲーム百字軍..... 26

●エルギーザの封印のエディットコンテストの特製ROMとは?  
●大型バックマジック:スーパー大戦略

## FAN STRATEGY..... 75

●信長の野望(全国版):浅井長政のおいしい技/北条氏政のおいしい技/寝返りで敵兵を奪う●ジギスカン:弓矢隊の利用/他国の住民をかき集める/裸攻め

RPGファンに贈る新連載!

## 記憶のラビリンス..... 98

●第1回/「イース」シリーズ:アドルを助けた女たち

## THE LINKS INFORMATION PAGE..... 97

●新学期になって仲間がふえればリンクスも新企画でスタート!

MファンのアンケートからMSXのことをまじめに考える新連載

## M-FANスーパーデータ学..... 117

●第1回/つまらなかった記事・おもしろかった記事

## ON SALE..... 118

●今月は2月15日から3月14日まで

## COMING SOON..... 119

●ファンタジーゾーンII/ファンタジーIII/田代まさしのプリンセスがいっぱい/まじゃべんちゃー/秘録 首斬り館

## MSX新作発売予定表..... 123

●3月27日現在の情報を掲載

## FAN CLIP..... 124

●namcoナムコット事業部

## 読者プレゼント..... 80

FAN ATTACK

「ぎゅわん自己」の前に「ぎゅわん自己」なし!

ぎゅわんぶらあ

# 自己中心派2

## 自称!強豪雀士編

麻雀ゲームの新機軸として、個性派雀士を登場させて話題をさらった『ぎゅわん自己』に早くも『2』が出た。前作をはるかに上回る面白さを解剖、用語事典も力作だから読めよ!

ゲームアーツ  
☎03-984-1136  
4月21日発売

媒体	CD-ROM
対応機種	2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

PART 1

究極の強運男「勝ち過ぎの金蔵」からタコ友の会会長「片ちん大王」まで!

## 個性派雀士16人のそろいぶみだつ!



これが16人のこりない雀士たちだ

麻雀というゲームは面白い。始めから結論をいってしまうとミもフタもないが確かに面白い。運と実力とカンのバランスが絶妙で、いつでもスリルとサスペンスの連続である。いい手ができて上られるとは限らないし、最低のハイパイが高手に育ったりする。だが、ゲームとしての楽しさには限度がある。麻雀の楽しさを高めているもうひとつ

の要素は、自分の他に3人のメンバーがいるということで、これがないと麻雀は単にツモっては切るという単純作業になってしまう。相手の打ち筋、性格、腕、ツキ、それにその場の状況が微妙にブレンドされて、えもい

えぬ偶然性の中から面白さが現出するのである。そして、その場その場でシャミセン(出まかせをいって、相手をかくらんさせること)をひいたり、それを間に受けたふりをしたり、というコミュニケーションが麻雀の楽しみを倍増させ、深みを与えているのである。

思っで遊んでるとちっとも面白くない。やはり、相手の打ち手に個性があって、本当にそのキャラと麻雀をしているような気分になさしてくれないとつまらない。そういった相手キャラの個性化を極端におし進めたのが、この『ぎゅわん自己』シリーズである。とにかく、ツキアリモードでの牌の流れまで操作してそのキャラにあった麻雀をさせる、という過激なシカケも含めて、ゲームとしてこれだけ楽しめる麻雀ソフトは他に例を見ない。しかも、そのキャラは片山まさ

ゆき氏の同題のコミックから生み出されたもので、ただでさえ個性的な雀士キャラを事前に知っている、というも大きな魅力だ。登場キャラについては、11ページからの攻略法を見てもらうことにして、まずは『ぎゅわん自己2』の基本的な遊び方、特徴を紹介していくことにしよう。なお、タコ討伐戦と、勝ち抜き戦は前作の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を持っていないとプレイできない。

フリー対戦  
勝ち抜き戦  
タコ討伐戦

3つのモード。下の2つは前作が必要だよ



このルールは変えられない



## 『ぎゅわん自己2』の華、今夜も徹夜でタコ討伐戦!

さて、タコ討伐戦である。これは前作のカードリッジをスロットの2に差し込んでいないとプレイできない。プレイヤーはタコ側、アンチタコ側のどちらかについて、東京の各「場所」を制覇、敵をほろぼすのである。まっ、初めは素直にアンチタコ側について、タコを討伐するほうがいだろう。

タコ側プレイヤーは全12人。



①アンチタコの場合は、本拠地下北沢から。逆だと池袋からだ。

東	南4局	北家	栄和	西家	
対々和	2	断么九	1	ドラ	2
東南西北	2	清貫	8000点		

②パッドハンドとモリケンなら楽勝だ

下北沢から、池袋までの拠点にいるわけで、これをプレイヤーがアンチタコ側のメンバーを1か所につき1人ずつ連れて2対2で闘うのだ。勝負は半荘終了時に、2人ずつの合計得点の上下で決める。だからプレイヤーがラスを食っても、パートナーの力で勝ってしまうなんてこともある。もちろんタコ側についても同様。最初は下北沢が池袋でキマリだが、2番目からはどの順で攻略してもいい。右



③次は笑きのカバとカおりちゃん。



④カリフォルニアレディーも味方にすれば心強い

⑤ゴッドハンドを味方にすれば、何もなくてもいい

ページに、各攻略地での相手キャラと、おすすめてできるパートナーを表にしてあるので参考にしてほしい。アンチタコについては勝ち過ぎの金蔵。タコ側についてたときはゴッドハンド、持杉ドラ夫が強敵になるので、これらのキャラと当たるときになるべく強めのキャラを連れていきたい。

アンチタコについてプレイした場合は、これだけでは終わらないというウワサもある。ぜひチャレンジされたし!

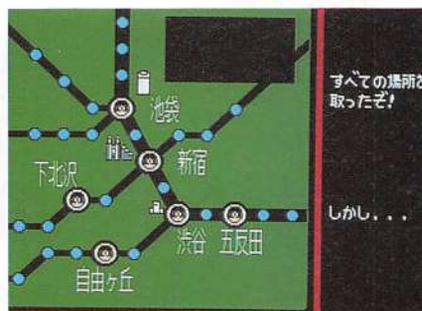


⑥ここは、全自動あたりで

⑦金蔵相手にマスターを使ったら大失敗!



⑧ソニー君も要所では使いたい



⑨やっぱりドラ夫で東京制覇……と思ったら……

る。逆に相手の親をいかにして流すか、というのも親以外のメンバーの大きな関心事であり、ゲーム全体の流れを左右する。おやっばね【親・バネ】[名] 親のハネマンのこと。子のハネマンは1万2千点だから、その1.5倍で、1万8千点。初めて持っている点数が2万5千点だから、これかいかい強いわかるだろう。序盤にこんなのをくらったら、後はラスを逃れるために努力するしかない。

かぜ【カゼ・風】[名] 麻雀には、東南西北という風がある。まず、親が東、その右となりか南、その次が西というふうには、各自の風というものがある。この自分の風のハイはその人にとってだけ、役のつくハイになる。例えば、北の人は、北を3枚集めると、これだけでイーハン(1翻)つく。また、一般に行われる、ハンチャンでは、東場では東が、南場では南がそれぞれ、どの人にとっても役のつくハイになる。だから、東場で親の人は、東を3枚集めるか、ポンすると、それだけでリャンハン(2翻)つくことになる。これをダブ東、南場の南の場合にダブ南という。自分にとって役に立たな

い風ハイをオタ風という。これをアタマにしても、平和(ピンフ)になる。かぞえやくま【数え役満】[名] 数え役満は、6枚の役満と同じ点数に達するもの。13翻に達すれば、数え役満になる。例えば、リーチ一発ツモ、タテチン、3アンコウ、ドラ3。かたいたい【カタイ】[副] なかなか入り込まない人をカタイ人という表現をする。リーチをかけても、安パイしか切らない人にかたいたい」といって、相手の労をねぎらうとともに「なかなか麻雀がおじょうずですね」という、ある種のほめ言葉として使う。かたやまさまきゆき【片山まさゆき】『ぎゅわんぶらあ自己中心派』(マンガ)の作者。最近、念願の自分の雀荘「ミストチョイス」を作った。かべ【カベ・壁】[名・間] 相手にリーチをかけられた場合、完全に安全な安パイばかりを捨てるわけにもいかない。スジにしてもしかり。そこでかべの活用となる。これは、例えば手に4ピンを3枚持っている、さらに場に1枚されているような場合、相手は4ピンを持っていないはずがないので、両面待ちの

場合には、絶対に36ピンの待ちはあり得ないという考え方が。もちろん、シャボや、タンキの場合は、この考え方は通用しない。この場合のように、4枚すべてがわかっていくなくても、3枚持っている、あるいは場に切れているという場合でも、カベと考えられる。もちろん相手も持っている可能性はあるが、1枚しかないの確率が低いと考えるのである。この場合は「ワンチャンス!」といういい方をすることもある。逆に、4ピンが3枚切れている状態で36ピンでリーチをかければ、非常に出る可能性が高い。同じく。かん【カン・槓】[名] 同色ハイを4枚集めると、カンできる。手の内4枚集めれば、暗槓(アンカン)、ポンしたハイをもう1枚持っている(オクトパス・ふみなど)。カンをする、ドラが1枚増えるので、やたらカンを好む人がいる(オクトパス・ふみなど)。かんづも【カンツモ】[名] リンシャンカイホウ(嶺上開化)のこと。カンをする、山の端から1枚ツモることができ。もし、カンした時点で、テンパって、この

ツモでアガリになった場合をいう。イーハン(1翻)上がる。かんだら【カンドラ】[名] カンをしてふえるドラのこと。このウラもドラにする場合が多く、カンウラという。かんぶり【カンブリ・カン振り】[名] リンシャンカイホウは自分でツモるからイーハンあがっているのだが、カンをしてツモった時に捨てたハイ(そのものでも、入れかえた場合でも)が、他の人の当たりハイだった場合、やはりイーハンふえる。麻雀をやっているとショックなことは数知れないが、これはかなりダメージが大きい。すべて自分のせいだから、人に責任転嫁できないからだ。

きもちいい【気持ちいい】[間・ぎII] パラパラがチンイツを上った時にいう言葉。確かに、チンイツを始め、あざやかで高い手を上ったときは気持ちいい。大きい手は、しかし上がったときの効果は大きい、なかなか上がれない。大物手ばかり狙う人は、トップをとりにくい。クリスチーネ・Mもその傾向あり。けん【けん】[名] 形式テンパイのこと。流局になった場合、テンパって

ないと、ノーテンバツを払わなくてはならない。1人だけノーテンの場合は他の3人に千点ずつ、2人ノーテンの場合は、1人につき千5百点、3人ノーテンの場合は、テンパって人に3人が千点ずつを出す。このノーテンをさけるために、上かやいはしないが、形だけはテンパイの形をとっても、テンパイとみなすルールがある。これは採用するかどうかを事前に決めておくこと。『ぎゅわん自己2』シリーズの雀荘ミストチョイスでは認めている。

さくさく【さくさく】[名] 麻雀では、一般に東南場が終わったところで得点を計算するが、トップの人は最低でも3万1千点以上ないと西場に突入するというルールを守っている場合が多い(あるいは3万1千点)。これを西入(シャーニューウ)というが、時間がかかりすぎるという点で、何点でもトップはトップということにし、他にもテンパってなければ、南場でもオーラスでも親が流れる、というルールがさくさくルールである。これにドボンルール、アリアリを組み合わせると、スピーディーなゲーム運びが期待できる。

## タコ討伐隊必殺攻略法

誰(つれていく人)をどこに送り込むか

攻撃側	アンチタコ側	タコ側
池袋	ドラ夫	バッドハンド
新宿	迷彩レディー、ソニー君	タコ宮内
渋谷	誰でもいいんじゃないか?	ハルトン星人
五反田	ゴッドハンド	哭きのカバ
自由ヶ丘	北家拳士郎、律見江ミエ	E. T.
下北沢	全自動の狼	勝ち過ぎの金蔵

### 攻略地ごとの敵側キャラクター

★注意 これはあくまでも目安です。

守備側	アンチタコ側	タコ側
池袋	クリスチーネ・M、貧乏おやじ	勝ち過ぎの金蔵、オクトパシーふみ
新宿	謎のじいさん、ソニー君	タコ宮内、クララ
渋谷	律見江ミエ、北家拳士郎	ブラックザンク、CLFレディー
五反田	ゴッドハンド、迷彩レディー	ハルトン星人、ヤーマネータ
自由ヶ丘	中島ハコ、全自動の狼	哭きのカバ、かおりちゃん
下北沢	持杉ドラ夫、店野マス太	森田健作、バッドハンド

## 念願の雀荘をオープンしてしまった片山まさゆき氏 店の名前は当然「ミスチョイス」

あの「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の生みの親、片山まさゆき氏がついに念願の雀荘を開いてしまった。マンガの中の雀荘「ミスチョイス」があるとおぼしき下北沢のすぐ近くの明大前という京王線の駅の近くに、現実の「ミスチョイス」を作ってしまったのだ。その雀荘がさっすが片ちゃん大王、じゃなかった片山氏、とってもおしゃれな場所で、雀荘という言葉が「つかわしくない。プールバーみたいなのだ。フローリングの床に、ボーズのスピーカー、天井からつるされた、タングステン照明など、どれをとってもプールバー。ただ、そこにあるのがビリヤード台じゃなくて、雀卓だという違いだけ。専用のバーカウンターもあって、20才以上の人はこちらでお酒を飲むこともできる。会員には、磁気カードが与えられ、成績などもコンピュータで管理している、というのイマっぽくていい。お店の人もマスター他若い人ばかりで、雀荘のおじさんとかいうイメージじゃない。お茶を運んでくれるのはみんな若い女性。「これでもうけるとかじゃなくて「ぎゅわん自己」の世界を現実にしたまで。理想の雀荘を作ったかった」と語る片山氏も満足げなのであった。店でしょ。左が片山氏



ねっ！ / おしゃれなお満足げなのであった。店でしょ。左が片山氏

さんげんばい【サンゲンパイ・三元牌】[名] 白發中の各ハイのこと。これらは、カゼパイと違い、いつでもだれても、ポン、またはアンコで持っていれば役にたつ。3つとも3枚ずつ集めると、大三元(ダイサンゲン)、どれかひとつがトイイツなら小三元(ショウサンゲン)＝スーハン・4翻の手になる。役満のことはスキにしても、利用価値が高いハイなので、ハイパイ時に1枚だけあるような時は処理に困る。もう1枚持つて来て、自分でポンできるかもしれない、とい

ってずーっと持っている、他人の当たりハイになるかもしれない、というわけである。リーチなどがなかった場合、このサンゲンパイと、他の何かのシャボなどの場合、サンゲンパイで振り込むとそれだけでイーハン(1翻)あがってしまうのでショックも大きいわけである。

さんまんてんがえし【三万点返し】[名・ル] 一般に点棒は始め2万5千点持っているが、精算するときは、3万点を基準にすること。これは、トップをとった人に有利に働く。例えば、東家2万点(ラス)、南家2万2千点、西家2万6千点、北家3万2千点で終わった

場合、東家は-10、南家-8、西家-4(ウマのない場合)となり、北家は自動的に+22となる。たった7千点かせただけである。ふつうは、これにウマ(ラスは-10、3位が-5、2位が+5など)がつくので、差はもっとひろがる。

しゅんつ【シュンツ・順子】[名] アンコウではなく2万3千4万などの数字がつかないメンツ(面子)のこと。麻雀の基本。

すじ【スジ・筋】[名・間] 相手がリーチなどをかけてきたら、なるべく振り込みたくない。その場合に頼りにするのは現物、カベなどだが、スジも頼りになる。これは、相手がリャンメンマチ(二面待ち)をしていることを前提にしている。例えば、相手が4ピンを切っていたら、47ピンの待ちはないから、7ピンは通る、というもの。もちろん、89ピンと持っている、ベンチャーピンの待ちとすることもあるので万全とはいえないが、逆に、わざと4ピンをきって置いて7ピンで待つと、出やすいわけである。これをひっかけという。実際では、相手は、そう簡単に振り込んでくれないので、この手のひっかけはよく使われる。

逆に、ウラスジというのは、危険なハイを当てるのに役立つ。例えば46ピンと持っている、3ピンを持ってくれば、6ピンを切つて、25ピンのリャンメンにきりかえるケースが多い。だから、相手のカワ(捨てハイ)に6ピンがあれば、25ピンはウラスジになり、警戒の対象になる。この場合、リーチ寸前に同じことをすると、ソバテンになる。反則ではないが、待ちが見え見えというわけで、なるべくさげたい。

せんこうとうし【先行投資】[名・ぎII] ソニー君がドラをきる時うせり。ソニー君は、サンシキなど、技巧的な手を作るので、ドラはジャマというわけだ。ぜんじどう【全自動】[名] むかしは、すべて手積みでツミコミなどをやる人がいたり、そこまでいかなかったも、自分の山に何を積んだかを覚えて、有利に活用する人がいたり、今はこれかできない。しかし、全自動には全自動なりの積み方の傾向はある。それを類推するのも上級者への近道である。

そた【タコ】[名・ぎI II] 純然たる麻雀用語ではないが、

ある意味で「ぎゅわんぶらあ自己中心派」の鍵をにぎる言葉である。ひととていば、ツキだけで麻雀を打つ人、ということになるが、個々の特徴を並べたてると、全体の流れがつかめない、あるいは故意に無視する。人のことを考えない。いま、自分が上がることしか頭にない、ということになるろうか。4枚目のハイが出ると、反射的にカンをしたり、わき目もふらずチイツに走ったり。だが、どんなに冷静で、うまいプレイヤーであっても一時的にタコになることがある。しかし、それこそ麻雀というゲームの瞬間の輝きであり、生命である、という考え方もできる。別にタコ打ちをすすめるわけではないが、このマンガの作者片山まさゆき氏がふだん冷静なプレイヤーであることはよく知られているが、その人がマンガに登場する数々のタコプレイヤーの描写にあれほどの愛情を注いでいるのを見ると、麻雀を面白くしているのは、節度のあるタコである、という感を強くせざるを得ない。もちろん、4人が4人とも、始終タコというのでは、最低の麻雀になる。だが、ある程度以上の實力を持ったプレイヤーが、冷静に打ち続け

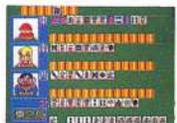
ている最中、突然嵐のようにタコに走るといのが美しいのだ。秩序の中のカオスなのである。たて【立てる】[動] 面前で上がる。タテチン、タテホンなど、役が高くなるので立てるほうがいいのはだれでもわかってはいるが、ついていってしまう人が多い。もちろん、なかなかと上がれない場合もあるので、状況によって立てるかなんかを選ぶのは個人の判断だが、必要以上にならばかきりると、手作りもおそろになり、いつもタイタンばかり、ということにもなりかねない。クララは、なかなか立て上がれないので、立てない少女といわれる。たかめ【高め】[名] 例えば下のような手でリーチをかけた場合、 待ちには147ソになるが、イツソになるのは1ソだけ、あとはただのリーチピンにしかならない。この時、1ソが出ると「高め！」とって上がる(もちろん、そうしてはいけないわけは安くて、しかなさそうに「安め」とつぶやいて、ハイを倒そう。ドをつけて、ドタカメ! ドヤスメ! と叫ぶこともある。

# 実戦的「負けない麻雀」に徹して生き残り!

最後は、勝ち抜き戦。これも前作を持っていないと遊べない。その代わりに、前作のキャラ12人と合わせて28人もメンバーと総当たりで戦えるのだから、これはすごいボリューム。ルールは、プレイヤーの他に3人のキャラが出てきてまず第1回戦。この半荘で上位2位までが次の2回戦へ進めるといふもの。3回戦目は上位3人が決戦に進出、ここでトップをとれば、クリアだ。相手キャラの出現順序は右の表の通り4パターンある。ゲームスタート時に決まるわけである。もちろん、ツキアリで固定になっているので、相手を調子

づかせると、上位2位どころかラスになるケースもしばしば。勝てないとどんどん熱くなってくるもので、そうになると、クララや謎のじいさんにまで負けることもあるからこわい。次ページからの攻略法をしっかりとマスターして冷静に勝ち進んでいただきたい。

❶わーい、金蔵から役満を当たったぞ!



❷気分を変えて再チャレンジ!



❸まっ、このへんは楽勝でいきたい!



❹こんな手、ハツてやがる!



❺またな金蔵! 勝負だつ!

## ぎゅわん自己MSX28人勝ち抜き戦

	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4
1	貧乏おやじ かおりちゃん ブラックザンク	CLFレディー 店野マス太 森田健作	勝ち過ぎの金蔵 迷彩レディー ヤメネーター	ハルタン星人 謎のじいさん クララ
2	ヤメネーター CLFレディー	かおりちゃん 貧乏おやじ	クララ ソニー君	献血のお由紀 貧乏おやじ
3	店野マス太 中島ハコ	ヤメネーター 片ちゃん大王	かおりちゃん 謎のじいさん	かおりちゃん ブラックザンク
4	森田健作 クララ	謎のじいさん ブラックザンク	バッドハンド 中島ハコ	ヤメネーター CLFレディー
5	謎のじいさん バッドハンド	オクトパシー バッドハンド	クリスチーネ 全自動の狼	クリスチーネ 森田健作
6	ハルタン星人 献血のお由紀	律見江ミエ 迷彩レディー	ゴッドハンド E.T.	ゴッドハンド タコ宮内
7	オクトパシー タコ宮内	ババプロ ハルタン星人	タコ宮内 北家拳士郎	律見江ミエ E.T.
8	全自動の狼 クリスチーネ	バッドハンド 献血のお由紀	哭きのカバ ハルタン星人	オクトパシー 片ちゃん大王
9	ソニー君 勝ち過ぎの金蔵	タコ宮内 クララ	ブラックザンク 森田健作	北家拳士郎 ソニー君
10	北家拳士郎 哭きのカバ	勝ち過ぎの金蔵 クリスチーネ	CLFレディー 貧乏おやじ	迷彩レディー 勝ち過ぎの金蔵
11	ゴッドハンド 迷彩レディー	ソニー君 持杉ドラ夫	片ちゃん大王 持杉ドラ夫	ババプロ 店野マス太
12	E.T. 律見江ミエ	哭きのカバ 北家拳士郎	店野マス太 献血のお由紀	全自動の狼 中島ハコ
13	ババプロ 片ちゃん大王	E.T. 全自動の狼	オクトパシー ババプロ	哭きのカバ バッドハンド
14	持杉ドラ夫	ゴッドハンド	律見江ミエ	持杉ドラ夫



❻やっぱり金蔵は恐いよー!



**ち**ー【チー・吃】【名】シュンツを、順番か前の人の切ったハイで完成させること。同じハイを他の人がポンした場合は、ポンのほうが強い。もちろん、ロンが一番強いのだが。  
**て**んぱい【テンパイ・聴牌】【名】ロンでもツモでも、あと1パイで上れる手のこと。  
**と**いつ【トイツ・対子】【名】同じハイが2枚あること。アタマとして絶対に必要。  
**ど**ぼん【ドボン】【名・ル】ふつうのルールでは、東場、南場すべてを消化して半荘が終了するのだが、ドボンルールを採用していること、だれかカシコテン(点棒がなくなる)になると、その時点で半荘終了となる。  
**と**つぶ【トツブ】【名・ル】半荘終了時に一番点棒を持つて人のこと。ゲーム途中で、「いまトツブだれ?」などともいう。  
**ど**ら【ドラ】【名・ル】一般に本来のドラの他に、ウラドラ、カンドラ、カンウラなども含める。これを1枚持っているだけで、イーハン(1翻)ふえるのだからおいしい。だが、ドラを気にしすぎると、手がきゅうくつになる。かねあいがむずかしい。

**な**く【ナク・哭】【動】ポン・チー・カン(ミンカン)などをする事。  
**な**し【ナシナシ】【名・ル】アリアリの反対の完全先づけの名称。クイタンなし、後ヅケなしなど、本格的なルールだが、まれ。  
**の**ーてん【ノーテン】【名】テンパイしていないこと。ノーテンパイの略。  
**の**み【ノミ】【名】カゼハイ、サンゲンハイをないて、それだけで上がること。ドラもなく、千点という場合に「ノミ」と宣言する。のる【ノル】【動】「ドラがノル、など」と使う。  
**は**い【ハイ・牌】【名】麻雀を構成する最も基本的な道具。マズ(ワンス)、ピンズ、ソーズ、各9種4ハイずつ、108枚。東南西北白發中が各4枚で28枚。全部で136枚のハイを使う。はいばい【ハイバイ・配牌】【名】まだ何もツモらない状態の手ハイのこと。  
**ば**っぷ【バップ】【名】チョンボをしたときのマングン払い、ノーテンのときの罰金のこと。  
**は**ねる【ハネル】【動】ハネマンになってしまった、というニュアンス。マングンだと思っていたのが、

ウラドラがのったおかげでハネマンになった場合など、「ハネた!」という。  
**ば**ーれんちゃん【パーレンチャン・八連荘】【名・ル】親が8回上がり続けてレンチャンすると、パーレンチャンになり、以後すべて役満扱いになる、という恐ろしいルール。  
**はん**【ハン・翻】【名】役を数える単位。一般に4翻あるとマングンになるが、正統的な計算方法では6翻ということになる。場に2翻ついている、ということである。  
**ふ**はね【フハネ】【名】点数計算の用語で、翻以外に上がり手の点数となったもの。上がりこの合計点で、得点が変わってくる。これがわからないと得点計算ができていない。  
**ふ**おつ【フオツ】【名】ハルタン星人語の、ポン、チー。  
**ふ**おつ、ふおつ【フオツ、フオツ】【名】ハルタン星人語のリーチのこと。  
**ふ**りてむ【振り込む】【動】自分の捨てハイを他人にロンされること。振り込むとツキが落ちるとされている。  
**ぼ**ん【ボン・碰】【名】手ハイに同じハイが2つあるとき

に、他の人から出たハイをないてミンコウを作るもの。トイトイの流れから、ボンのことをトイという人もいる。  
**ま**ち【待ち】【名】テンパイしたときの上がりハイのこと。34万とあれば25万のラン待ち。23456万とあれば、147万の3メン待ちとなる。单騎待ちは、頭がないとき、あるいはチートイのとき。46ソーとあれば、5ソーの間チャン。89ピンのように7ピン待ちのときが、ペンチャン。  
**め**んつ【メンツ・面子】【名】シュンツ・アンコウなど、3枚で一組になったもの。上がりには、このメンツが4つなくてはならない。マジヤンのメンバーのこともいう。「メンツが足りない。編集部に電話すれば、誰かいるかもしれない」というふうにする。  
**や**みてん【ヤミテン】【名】テンパイしても、リーチをかけたにだまっていること。ダマテンとも。  
**や**く【ヤク・役】【名】ピンフ、タンヤオなどの上がり手の総称。役なしで上がるとチンボ。やすめ【安め】たかめ参照。

**やく**まん【ヤクマン・役満】【名】役満については、マニュアルを参照してください。親は、4万8千点、子で3万6千点。ダブルは、その倍。  
**り**ーち【リーチ】【名】メンゼンでテンパイしたときに、リーチをかけることイーハン(1翻)あがる。ただし、ツモは当たりハイ以外ツモギリしなくてはならない。つまり、手を変えられない。ウラドラ、カンウラ、イッパツなどの特典があるので、人気がある。また、役なしでもリーチをかければ上がる。  
**り**ーのみ【リーのみ】【名】リーチをかけて上がったが、役もなく、ドラもつけない状態。りーぼう【リー棒】【名】リーチをかけるときは、場に千点を出す。この千点棒のこと。他の人が上がったら、この千点棒は上がった人のものである。また流れた場合は、景品として次の回に上がった人のものである。  
**り**ゆーきょく【流局】【名】だれも上がれずに、流れること。  
**ろ**ん【ロン】【名】栄和(ロンホー)のこと。自分でツモるのではなく、他の人の捨てハイで当たること。

PART 5 「敵を知り、己を知らば百戦危うからず」っていうでしょ！  
『ぎゅわんぶらあ自己中心派II』全キャラ徹底攻略法!!

1 勝ち過ぎの金蔵 — 超強運の役満男 —

本名不明。100話、101話(7巻)「最強最後のツキ男」に登場。とにかく、配牌で三元パイ、風パイのアンコが3つはある。そんな手でリャンシャンテン。手に負えない。役満などは当たり前で、ダブル、トリプルもあるのだ。ドラ夫も手こすり、話が2回にもわたった男である。ふつうに戦ったのではまず勝ち目はない。まず、他のメンバーを選



べる場合、いちばん楽なのはE.T.をひき入れるのだ。E.T.に振り込むと「イタイ？」と聞いてくるので、次の回だけゴッドハンド並みのツキになる。これを利用して、金蔵に当たるのである。もちろん、ツモっても待ちを変えてでも、金蔵から当たること。

次は、ハルトン星人。テンパイが早いので、金蔵を直撃してもらえるかもしれない。あまりおすすめできないが、バッドハンド、かおりちゃん、ヤーメネーター、クララなど出上がりタイプ

の雀士を入れるのも手。ここでも、自分で金蔵をねじふせようとしなくて、少しひきょうなようだが、他の人に金蔵を直撃させて、ツキを落とすのがいい。もちろん、自分で直撃できればそれにこしたことはないが、ゴッドハンドを仲間にして、万点棒が飛びかうとんでもない荒れ場にするのも、ヤケクソともいえるが、いいかもしれない。とにかく負けて元々、お金を払うわけではないので、かきませ回すのがいい。ツモ上がりではダメだが、狙い撃ちで直撃すれば

こっちのもので、ノーテンリーチはするわ、振りまくるわでタコの本性を表してくる。でも、こんなにツキがあればいいなあと思う。役満は1回上がればトップをとれるのだ。なんとか、この金蔵のツキを分けてもらえないだろうか、と思うのは、いけないことなのだろうか。

人物紹介中の巻数などは、講談社KCコミックスに準じている。よろしく。

これは待ちハイがなくなってノテンリーチ



おしこわっ！  
点数計算もできないか、こいつっ！

2 全自動の狼 — 必殺コンピュータ雀士！

本名不明。15話(2巻)「全自動の狼」に登場。ドラ夫と負けたほうが下北沢を去る、という勝負をする。すべてのデータをつめたコンピュータを武器にドラ夫

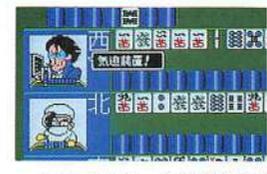


を苦しめるが、最後はドラ夫の気迫ツモに負ける。以降「気迫装置」を開発する。技術、運ともにトップクラス。ダマテンが多く、リーチは絶対に上がれると判断したときにしかかけない要注意人物だ。だが、確率のいい待ち、

ピンフ系の2面、3面待ちなどが多いためスジを見て打てば振り込むことはない。それ以外には特に穴らしい穴はないので、なんと少しでもマンガン以上を直撃、ツキを落としたい。強敵だ。

3 ヤーメネーター — 不死身のアンドロイド！ もう半荘！ —

法などというものは存在しない。負けたら困るが、めったには負けることもないだろうし、もう書きようもないので本当に困る。やい、ヤーメネーター何とかいってみる。お前は、何のために麻雀やってるんだっ！



気迫装置の効き目は？

3 ヤーメネーター — 不死身のアンドロイド！ もう半荘！ —

本名不明。86話(6巻)「ヤーメネーター」に登場。運も技術も中程度のまったくのザコキャラ。



だが、他のタコプレイヤーと同様、人の手は見えない。常に勝負

にくるのでノセると怖いというのはいうまでもない。とにかく何も考えていないから迷彩も何も通じないし、たまたま通ってばかりとかでリーチ合戦で負けたりすると、ショックが大きいのだ。この男に関しては、攻略

法などというものは存在しない。負けたら困るが、めったには負けることもないだろうし、もう書きようもないので本当に困る。やい、ヤーメネーター何とかいってみる。お前は、何のために麻雀やってるんだっ！



ヤーメネーターもたまには上がる

4 ブラックザンク — 患者より麻雀の外科医者！ アッチョンプリケ！ —

本名同じ。16話(2巻)「白い虚塔」に登場。「地獄待総合病院」の外科医である。患者を集めて麻雀を打ち、手術をせがんでも勝つまでやってくれないというヒ



ドイ医者だ。運、技術ともろくなものではないが、絶対パイなど持たずに、手を広くして打ってくるので、テンパイは早く、振り込むとあくまで攻めてくるようになるので油断はできない。

最終盤、トップ目がないと見るとゴーインに国士無双などを狙ってくるので、万にひとつということもあり注意したい。

こんなのが名医だなんて、信じられん



出ました、得意の「アッチョンプリケ」

## 5 かおりちゃん — 暴牌族のつっぱり少女！ バリバリだぜ！ —

本名積木かおり、通称かおりちゃん。30話(3巻)『配牌くずし』に登場。ただ突っ走ることで



か知らない暴牌族に入っている。技術、運ともにたいしたことは

ないが、ツキだとどどん高目を狙って、ダメでマンガンあってもリーチをかけるなどということもあるので、くれぐれもノセないよーに。「バリバリだぜー！」のセリフを吐かせないようにしたい。大物手、特にホン

イツなども多いので読みやすいともいえるが、逆に、絶対オリーことなく、勝負にくだるので、安い手でも広い待ちで振り込ませてツキを落とす、というのが対力オリちゃん対策だ。



③「バリバリだぜ」を出さないように④こわーい！

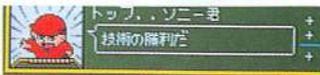
## 6 ソニー君 孤独なテクニシャン！ 技術のソニー！ —

本名ソニー。94話(7巻)『松下くんとソニーくん』に登場。6人用麻雀卓ヘータマックスを持ってミスチョイスを襲うが、松下くんのVHS攻撃に苦戦を強い



られる。運も強く、技術は一級品。ドラなどに頼ることはなく、巧妙な手作りを旨とする。だが、逆に技巧に走り過ぎてテンパイが遅くなり、しかも三色系が多いため、待ちもリャンメンではないことも多い。スジはあまり

信用できない。ソニー君を倒すには速効で出パナをたたくことだ。多くはメンゼンでくることが、一度なくと、テンパイであることが多い。いわゆるタコナキではなく、イチナキテンパ



①うーむ、さすがだ！  
③うー、あんまり暗くならないで！イである。ドラ夫とともに実力派だ。この人にアドバイスしてもらいたいかもしれない。イツツ・ア・ソニー！

## 7 バッドハンド — バッド配牌バッドツモ！ 国士に注意！ —

本名自横山真二(つもやままつぶたつと読む)。極心麻雀の使い手と称して79話(6巻)『BA DHAND』に登場。バッドハンドにバッドツモで、チャンタや、



変な待ちのチートイなどで攻撃してくる、ということになっているがゲームでは、運のなさが災いしてめったに上がれない。ぶつうはまったく無視していてもいいくらいで、この人に一九字牌が流れるので、こっちはタ

ンヤオ牌が自動的に流れてきて、逆に素直な手作りには好都合といえそう。しかし、一撃必殺を得意とするので、最後にきて国士や、ジュンチャンなど高い手を振り込むことのないように注意だけはおこなならないよう。



この人にチートイを直撃されると、ショックが大きい。

## 8 クララ — 悲劇のヒロイン、立てない少女！ クララが立てた！ —

本名クララ。50話(4巻)『アルプスの少女牌子』に登場。大富豪の娘として育ったが足が不自由なので、本当は立てるのになかなか立てない。麻雀も同じで、



立てて役作りをしようと思ってもすぐになてしまい、なかなか立てないのである。イーシャンテンまでいくとすぐなので手は安いが、彼女がないときは要注意だ。また彼女が立てて上がったときには、

変に調子にのることもある。ついてないときにクララに負けると、もう麻雀なんて大きらいだーっ！ という気になることがある。あなどれない。



②ちやいけなかった？



④なにもそこまではしゃぐこたねーだろ？

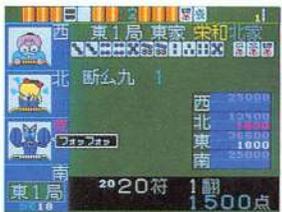
## 9 ハルタン星人 — ウラドラQ 謎のタンヤオ雀士 フォッフッフッフ！ —

宇宙人。59話(5巻)『ウラドラQ』に登場。ミスチョイスに突然落ちてきたイチナキ怪獣カラボン、暴牌怪獣ベキラとともに登場するハイパイ忍者。配牌がも



のすこいので、当然テンパイも早い。技術はないが、運が、E.T.らと同じトップクラスで、簡単には止められない。しかもさらにスピードを上げるために、クイタンなどに走ることも多い。ほとんどがタンヤオなので、一

九がらみの待ちが少ないことが数少ない好材料。なんでもいから早上がりで、ツキを落とすのだ。フォッフッフッフ！



①うーむ、目が回る

③フォッフッフッフしかいんのかっ！

## 10 カリフォルニアレディー — お色気ヤンキー娘 マージョング！ —

本名不明。本当は3人でグルになってUCLA3人娘として第14話(2巻)に登場。3人で通し(イカサマ)をやってマスターをカモにし、ドラ夫の挑戦を受



けるが、困るとすぐ英語になったり、お色気攻撃でドラ夫も手を焼く。ゲームでは1人なのでインチキはしない。実力、運ともかなりのものである。テンパイ即リーチなのでリーチだけはよくかかる。待ちがいいこともあ

るし、悪いこともあるが、リーチにわざわざ振り込むこともないので、慎重に。当たると「マージョング！」といって調子づくので、なるべく最初にたたいておきたい。どこで麻雀を覚えたのだろうか。

①マージョングで調子くずさないよーに



## 11 森田健作 —青春一直線！ 男は一通だっ！

通称モリケン。73話(6巻)『雀荘をかけ抜けるノ』に登場青春もの大流行の70年代の落とし子。



「正義は勝つ」とか「ぎゃふん」とか時代錯誤がハナハダしいのだ。

狙う手は一通一直線なので、読みは楽である。だが上がられてしまっはダメなわけだが、早めに2〜3回当たってやれば「ぎゃふん」となるので、そう恐れる相手ではない。しかし、運はかなりあるほうなのでヘタに

上がり始めるとやっかいだったりする。まっ、ときどきマークすれば問題はなはいはす。その程度のキャラである。しかし、その学生服洗えよなノ

①イツツツには  
②友達よ、泣く  
③んじゃない!



## 12 献血のお由紀 —血液型性格診断で点棒を吸いまくる！—

本名血祭由紀、通称献血のお由紀として28話(3巻)『献血の天使』に初登場。麻雀の打ち方で



相手の血液型を当てむりやり献血運動に協力させてしまう。役

なしのB、強欲のO、責任転嫁のAB、セコアガリのAなどの名言名句を作った女雀士。自分の血液型はB。打ち筋にムラがなく、とらえどころのない打法だ。前半は、相手の打ち筋をじっくり観察しているの、その

間にバンバン上がってしまえば、こっちのものだ。運もそれほど高くないので、上がられても突っ走るということもない。たまにリーチをかけたときに注意するだけ。

④この表情が  
⑤かわいい



⑥すこいアクション

ふだんは冷静そうなのに、大きな手を振り込んだときのリアクションがオーバーで面白い。

## 13 哭きのカバ —哭けば哭くほど手が強くなる！ リンシャン！—

本名むうみん。子供の頃に麻雀を覚えるが、負けてばかりだった。ある時スナフキンに相談したところ、「キミの引きが弱いからだよ」といわれ、以来人のツモを奪うなき



マージャンに徹することになった。87話(7巻)『哭きのカバ』に登場する。運はないが、技術Aクラス。なきまくって必ず上がりにくる。また、他のメンバーがタコだと、なき合戦になり、集中力を乱す恐れがあるが、あ

くまでマイペースで打つこと。カバの上がりはほとんどツモかリンシャンなので防ぎようがないが、早上がりには徹すれば恐くはない。流局になると、必ずテンパイしてるので、なるべくサクサク回すこと。

得意技だっ！ リンシャンでツモルなんての



⑦得意技だっ！ リンシャンでツモルなんての

## 14 E.T. —麻雀おぼえたての強運宇宙人！ イタイ？—

宇宙人。20話(2巻)『キミはE.T.とマジで打ったか……』に登場。突然ミスチョイスに現れ、

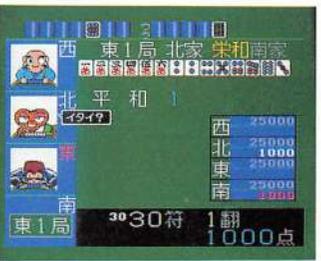


まったく知らなかった麻雀を覚えてしまう。技術はないが、超

強運。自分で役をいってしまうので読みやすいが、放っておくとバカスカ上がりまくるので要注意キャラだ。E.T.と対戦するときはE.T.のツキを借りることだ。E.T.に振り込むと「イタイ？」と聞いてきて、その次の回

だけ最大級のツキになれるので、そこで大アガリをしたいところ。もちろん「E.T.コクシアガル」をさせてはまずいが。物語の心温まるエンディングとは違って敵に回すとやっかいな打ち手ではある。

⑧この「イタイ？」が効くの！



## 15 ハビプロ —チンイツ命のプロ雀士！ ムリチン！—

本名は最近アイドル雀士グループ「オジャンクラブ」を作った馬場裕一プロとのウワサもあるが、あくまでウワサ、推測の域を出ない。本編には登場しな



いが、どこかで見たことがあるような。打ち筋はほとんどがチンイツ狙い。めったに上がれないのでほとんどノーマークでいい。ただ、一発屋のメンモクヤクジョといったところで、終盤タテチンドラドラなんてことも

あるので、用心に越したことはない。技術、運ともに、かなりの線をいっているの、そうはあなごれない。くれぐれも、本当のプロはこんなものではない、ということを知ってほしい。ダマテンで狙い撃ちしてやろう。

⑨んなの、始めからわかっているのに



⑨んなの、始めからわかっているのに



⑩これがコワいのだ！

## 16 片ちゃん大王 —日本タコ友の会会長！ いらねー！—

本名不明。日本タコ友の会会長として、33話、34話に出るが、実際にドラ夫と対戦するのは、



39話(3巻)『きみは王位戦にタコを見たか?』と思ったら直接

には対戦していなかった。運は大したことはないが技術はかなりのもので、タカメを狙わずちまちまと、堅実に上がってくる。こっちが高い手を作ってる時などは、あの「ツモ」の声がにくたしくなってくる。東場て上が

りだすと止まらなくなるという恐ろしい面を持っているので、早めに安くてもいいから上がり続けたいところ。もちろん、守りに入っても、きちんと読んでくるので、広い待ちにして自分でツモるぐらいじゃないとダメ。



⑪着質な上がりを狙ってくるんだ！

調子をくすすすには、直撃でなくとも、上がらせなければいいわけである。

**FAN ATTACK**

ゲーム前半を復習して  
ラストステージまでを攻略!

# 魂斗羅 コントラ

「魂斗羅」の攻撃も2回  
目。ラストステージまでの  
攻略法だけど、前半戦の復  
習もあるから心配ない!

コナミ  
☎03-264-5678  
4月発売予定

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	新10倍
価格	5,800円

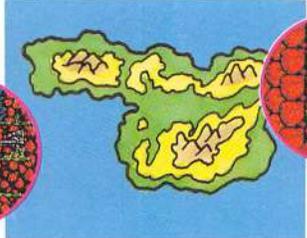
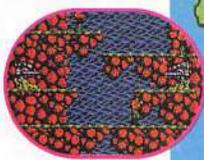
## いざ戦場へ!そのまえに覚えておきたい「魂斗羅」基礎知識

### 侵略者の要塞島破壊が目的だ

正体不明の組織「レッドファルコン」の支配下におかれたガルカ島。美しかった島も、彼らの作りあげた基地や砲台により、いまや難攻不落の要塞島と化している。また、いたるところに

配置された兵士たちが、防御を強化している。彼らの手から島を取り戻すために、キミは最強の闘士「魂斗羅」となり、待ち受ける敵をなぎ倒し、要塞島の中枢を破壊しなければならない。

ガルカ島  
MAP



◎◎溶岩、ジャングル、ツンドラ地帯と、さまざま

### ステージ構成はまさに多種多様

「魂斗羅」は、全部で19のステージによって構成されている。ステージには4つの種類があり、横・縦・3D・ボスキャラだけのステージと、ひとつのゲーム中でいろんな楽しみがあるのだ。



◎右に進むものと、左に進むものがある



◎上に進む面と下に進む面がある



◎3Dでもマッピングの必要なし

### 基本能力を上げるイーグルマークを取れ!

ふと空を見上げると、点滅するカプセルがふわふわ飛んでいることがある。狙いを定めて撃てば、なかからイーグルマークが飛び出す。それを取れば、ジャンプ力・スピード力がある。



◎◎絶えず動いているので狙いにくい!



### 5種類の武器でパワーアップする

ステージ中にある、イーグルマークのついた小型センサーを破壊すると、なかからライフルマークが出現する。こいつを取れば、武器が4種類にパワーアップするのだ。最初から装備しているNORMAL GUNにくらべると強力な武器ばかりだ。



◎◎状況にあう武器を選択



※画面は開発中のものです ©コナミ

# ステージ10以降を生き残るために、ゲーム前半を振り返ってみよう

## ステージ1 熱帯密林

最初のステージだけあって、難易度はそれほど高くはない。確実にMACHINE GUNを取ってしまえば、サクサクと進んで行けるだろう。しかし、最後に待つ砲台群は強力なので、油断をせず破壊していこう。



## ステージ6 殺人センサーNo.2

ふたつめの殺人センサーがあるステージ6。ステージ3の殺人センサーと違って、左右から兵士が出現するので、砲台の弾をよけつつ、そいつらも倒さなくてはならない。ふたつに分裂する弱点もやっかいな相手だ。



## ステージ2 第1地下通路

ステージ1とは画面がガラリと変わり、ステージ2は3Dとなる。ひとつの画面にかならずセンサーがあり、それを破壊しない限り、先に進めない。また、3Dステージはパワーアップできず、厳しい戦いを強いられる。



## ステージ7 ツンドラ地帯

このステージには、強い敵がたくさん登場する。最初は激しい攻撃をしてくる空中要塞。そして、堅い装甲車、ボスキャラと続く。



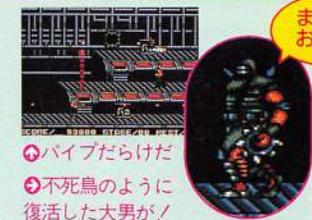
## ステージ3 殺人センサーNo.1

ステージ3では兵士が1人も出現せず、待っているのは巨大砲台群のみ。つまり、ボスキャラだけのステージというわけだ。ステージ2と同じく、ここでもパワーアップできない。頼りになるのは自分の反射神経だけだ。



## ステージ8 エネルギーゾーン

このステージでは、レーザーを撃ってくるトラップに注意しよう。トラップを発見したら、その直前で止まるように。そうすればギリギリでレーザーをかわせる。ここでは、ステージと同じボスキャラが再登場する。



## ステージ4 地獄の滝

またもや新しいステージの登場場だ。ここではジャンプを繰り返して、ひたすら上へ上へと滝を登りつめなければならない。ステージの最後には、エイリアンの頭つきの砲台が待っている。左右からくる兵士に注意!



## ステージ9 異星人ゾーン

このステージに登場する敵は、なんとエイリアン! いままでこのステージでは生身の人間と機械だったのに、どういこと? ステージのなかほどにいる巨大エイリアンにやられなければ、比較的かんたんに進めるだろう。



## ステージ5 第2地下通路

ステージ5は、ふたつめの地下通路だ。ステージ2と違うところは、ステージの長さがすごしだけ長くなっているくらいだ。最後に待っている砲台は、爆雷発射機のないぶん、ステージ2よりも弱い。戦いはかなりラクかわすのだ!



## 敵の正体を推理しつつゲームは後半へ

ステージ8までは、戦争ものっぽい雰囲気だ。ゲームが進んでいたのに、ステージ9では不気味なエイリアンが登場してきた。ガルカ島に巣喰っているものはやはり……。次のページからは、ゲーム後半戦の攻略法を紹介しよう。



## ステージ10

## 洞窟

### 体当たりしてくる敵キャラをかわせ

このステージで初めて登場する灰色の小さな敵は、なかなかあなどれないヤツだ。じっとしているので危害はないかなと思って近寄ってみると、ふいに体当たりしてくるのだから。この敵キャラがたくさんいる画面では、絶えず警戒してしてほしい。



① 敵かな、とかなかなか無害なやつ

② と思わせておいて体当たりしてくるなんて!

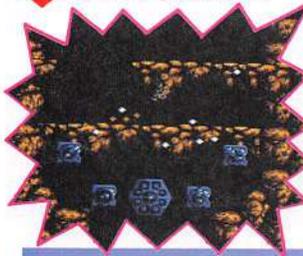
### 谷底に待っていたのは砲台群

ひたすら下へとステージを進んでいくと、やがて谷底に到着する。そこに待ち受けているのは数多くの砲台群だ。画面中央で真上にジャンプをしながら銃を撃っていれば、ほとんどダメージを受けない。へたに動くと敵の集中砲火を浴びしまう!



③ 谷底にまで砲台を設けられているとはね……

④ ひたすら弾を回避だ!



スタート

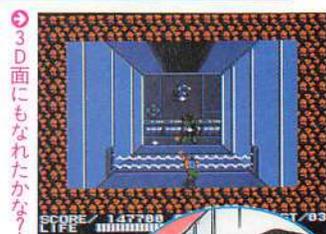


## ステージ11

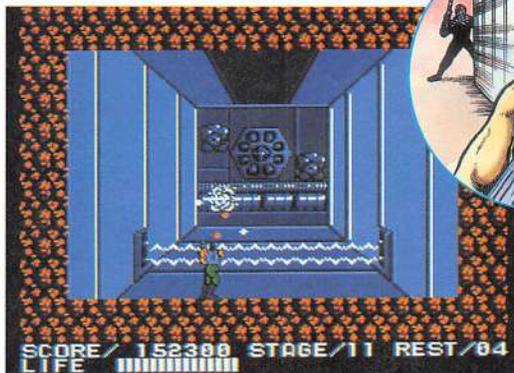
## 第1地下迷路

### 前進のむずかしい3Dステージ

第1地下迷路というステージ名からは、道順がすごく複雑なのでは、と想像してしまうけど、実際はそんなことない。ステージ2や5と同じく、ボスのところまでは一直線なのだ。しかし、砲台やセンサーが破壊しにくい位置にあり、難易度は高いのだ。



⑤ 3D面にもなれたかな?



⑥ 攻撃しにくい位置にセンサーや砲台があるなんて、敵もかしこいね!

## ステージ12

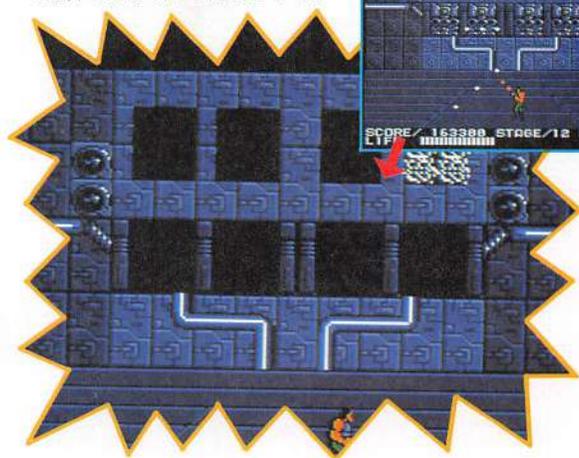
## 殺人センサーNo.3

### 砲台がずらりとならぶ殺人センサー

このステージにある殺人センサーは、まえのステージのものより強さを増している。放射状に弾を撃ってくる砲台がずらりとならんでいて、回転式の砲台まであるので、身動きが取れないのだ。ジャンプをうまく使って敵弾をよけながら破壊しよう。



⑦ いよいよ、といった感じで殺人センサーが登場した



⑧ 激しい攻撃が魂斗罗を襲う!

⑨ 破壊するまでは緊張の連続だ

## ステージ13

## マグマ地帯

### 溶岩の流れるなか砲台と対決

敵の攻撃をくくり抜けて砲台群と対決！と思ったら、このステージの砲台群はいやな場所にあるのだ。砲台はたった2基しかないけれど、いちばん手強い回転式のヤツ。しかも、ところどころからマグマが噴き出し

てくるのでうかつに動けない。画面の右端でジャンプを繰り返して、少しずつでも弾を当てていくのが確実な攻略法だ。くれぐれも中央には近寄らないように。



①へらへらしながら戦っていると……

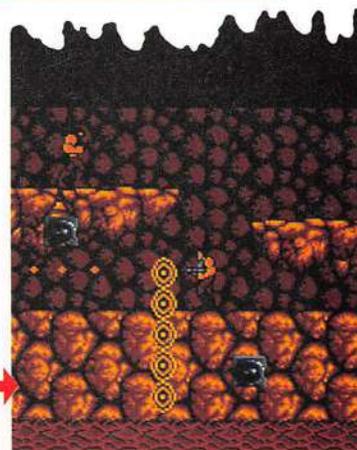


②マグマが噴き出してコワイ思いをした。周囲にも気を配らなきゃ

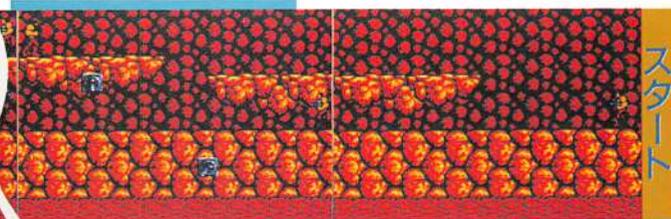
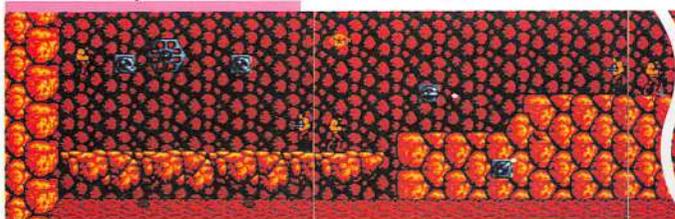
### 噴き出すマグマに気をつけろ!

マグマ地帯というだけあって、ステージの下のほうには溶岩が流れている。背景の一部だと思って気にせずに進んでいると、急にマグマが噴き出してくるので注意しよう。マグマの噴き出す間隔は一定なので、タイミングよく通り抜ければ、まったくダメージを受けないで進める。

③溶岩の流れるステージを進んでいると……



④プワーッとマグマが噴き出した！こいつからのダメージは大きいぞ



スタート

## ステージ14

## 第2地下迷路

### またもや3D面が

このステージもこれといって特徴はない。ただ、ある高さに設置されている砲台やセンサーを攻撃するには、どのくらいジャンプすればいいかを覚えてしまおう。この高さにある砲台には、思いきりジャンプして撃てばいいとか、軽いジャンプをしつつ撃てばいい、て具合にね。



①激しく攻撃されることはないが……

②こいつの攻撃は特別に激しいのだ



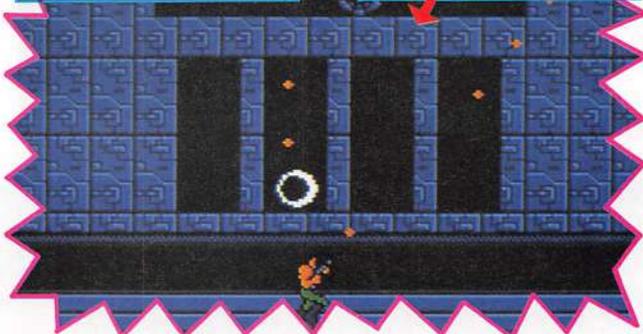
## ステージ15

## 殺人センサーNo.4

### ボスキャラ面だ!

殺人センサーと対決。放射状に弾を撃ってくる砲台が全部で8つもあり、それぞれが違った

タイミングで攻撃してくるのだ。中央付近がもっとも敵弾の飛んでくる場所なので、できるだけ左右の端からジャンプで攻撃するといいだろう。



③開いて撃って閉じて開いて……。休む間もない攻撃に負けないでね!

## ステージ16 地下の滝

### 移動式小砲台のいやらしい攻撃が

固定砲台、回転式砲台にくわえて、新しい種類の砲台が登場する。主人公のいる位置を追って左右に動く、移動式の砲台だ。

こいつの攻撃をかわすためには、絶えず左右にジャンプをしよう。狙いが定まらないので、なかなか弾を撃ってこないのだ。



スタート



### グレネード攻撃する兵士が出現

いままでに出現した兵士といえば、のこのこ歩いてくるしか能がないヤツばかりだった。しかし、このステージでは、グレネードで攻撃してくる骨のあるヤツが登場。この兵士の投げるグレネードは、放物線を描いて飛んでくるのでよけにくいのだ。



### 砲台のまわりに体当たりキャラの大群!

ステージの最後には、いわずと知れた砲台群が待ち受けているけれど、いざ遭遇してみるとびっくりする。なぜなら、ステージ10に登場した手強い体当たりキャラが、団体でいるのだから。四方八方から攻撃されるまえに、先手を打ってすばやく倒してしまおう。



PAWPAWPAW

## ステージ17 マグマ地帯

### ステージ13で見たような砲台群が!

やはりマグマ地帯だったステージ13と同じタイプの砲台群が、このステージに設置されていた。というわけで、以前に使った攻略法を用いれば、ラクに破壊できるはずだ。攻略法を覚えていない人は、必死になって戦おう。

⑥マグマにさえ注意すれば問題なく倒せるだろう

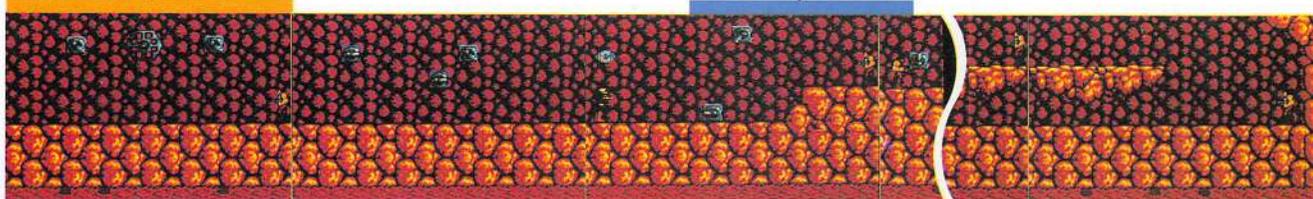


### またもや新しい兵士、飛行兵が登場

ステージ16に続いて、ここにも新しい種類の兵士が登場する。いままでの兵士のように歩いてくるのではなく、ふわふわと飛んでくるヤツなのだ。たいした攻撃はしてこないけれど、動きがつかみにくいので、戦いにくい相手だ。戦わずに無視してしまうというのもひとつの手だ。



スタート



## ステージ18 地下要塞

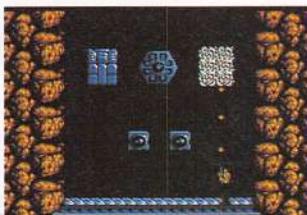
### いままで最強の砲台群が待つ

地下要塞というステージ名にふさわしく最後にある砲台群は、これまでで戦ったどの砲台群よりも強力なものだ。その理由をあげていくと、1. 左右に岩壁があって、動ける範囲が小さい。2. 砲台群の攻撃が一行に行われる。3. 回転式砲台が画面の左右に1基ずつある。以上の理由で、このステージの砲台を破壊するには、かなりの労力が必

要になるだろう。攻撃できるわずかな時間を逃さないように、いつもタイミングを気にしよう。



↑ こんなせまい場所で戦うなんて



↑ 破壊すれば、つぎは最終面



↑ 敵の一斉攻撃だ！ジャンプで回避しろ



スタート

### せまい通路でのつらい戦闘が！

このステージは、最初から最後までせまい通路が続く。自然の地形をうまく利用しているので、かなり堅固な要塞になっているのだ。それでいて、ほかの

ステージと同じように、兵士や砲台が待ち受けている。つらい戦いを強いられるのは、まず間違いない。パワーアップアイテムを逃さず取っていきように！



↑ 確実にパワーアップしておこう



↑ このせまさ！回避もつらいぞ



パワーアップだ！

きびしーっ！

## ステージ19 邪悪空間

### いよいよ残すは最終ステージだ

激しい戦いを乗り越え、ついにやってきた最終ステージ・邪悪空間。ここで生き残るには、基本能力と武器のパワーアップをしておかないと、つらいものがあるだろう。このステージに出現する敵は、赤と黒、2種類のエイリアンだ。画面の上下に開いた穴から、続々と出現する。こいつらと戦っているとときりがないので、走り抜けてしまおうといいだろう。ステージ最後には、弾を吐き出す不気味な物体が待ちかまえている。それを破壊すればキミの任務が終了するのだ。

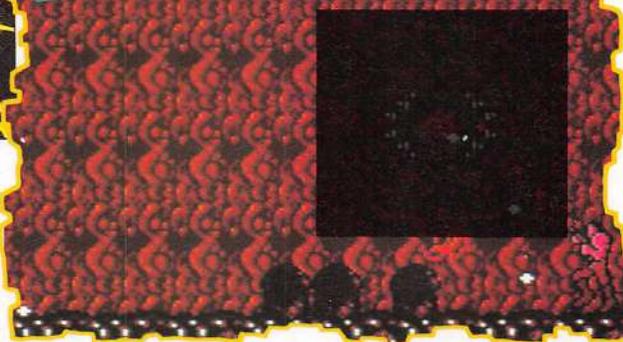


↑ ここまでは、長い道のりだった



↑ 気持ち悪いエイリアンが大量出現

ここが侵略者の中枢なのか？



↑ 最後のボスキャラだ！ザコをよけ、中央にある弱点を集中攻撃しよう

# ゲーム 十字軍 Game Crusaders

今月のウリ

## ●ゲームのぞき穴

学園戦記/ぎゅわんぶらあ自己中心派/サイオブレード/R-TYPE/コナミゲームコレクション/クインブル

## ●通り抜けできます

エグザイルII/学園戦記

## ●そのほか

歌を詠む会/イラスト/のぞき穴子、通り抜け子のその後/みんなで救ってあげよう/激ペナ春の選抜大会速報/新コーナータイトル未定(欄外)



激ペナ  
春の珍事

ピッチャーセ  
ットポジションから  
投げた。キン/ 打ったボ  
ールは高く上って……あっえっ

## ゲームのぞき穴

前号までのあらすじ……



先月突然はじまった連載2コママンガ。本編の主人公のぞき

穴子(東京郊外在住・16歳)は別れ別れになった妹のことを今でもときどき思い出します。

「ある日のこと、馬に乗った男の人が妹を連れて行きました。お母さんは何もいみませんでした。以来、桜の咲く季節になるとおぼろげにしか思い出せない妹のことを思うのです」(本人談)



## 学園戦記

### 隠しグラフィックとデバッグモードのウル技

まず、電源を入れて、ゲームディスクAをドライブ1に入れます。ゲーム画面が現れたらコマンドウインドウを見てください。上からはじめる、ロード、ヘンコウテンとありますが、ここでヘンコウテンを選んでください。画面下にあるメッセージウインドウになにやら作者のメッセージというかわいいわけみたいなものが表示されますが、これは別に読む必要はありません。もう1回同じことをやってメッセージを見たあとコマンドウインドウを見てみるとプロローグというコマンドがひとつ増えて



●電源を入れると女のコがあかンペーをしていたりしてまるで同人ソフトだが、ディスク5枚組みで6800円という価格で全国どこでも買うことができる。もちろん4月からはプラス消費税だ

また、このあとさらにヘンコウテンのコマンドを2回選ぶと、デバッグモードになっていきな



↑女のコの名前はかおりちゃん



↑テニスウェアのかおりちゃん



↑スクール水着のかおりちゃん  
りエンディング付近などからはじめることができます。

(愛知県/不破白人・?歳)  
☆うんちく、デバッグ=電子計算機のプログラムの誤りを見つけ、手直しをすること。同義語



●これが、デバッグモード。このなかから選ぶ



●3番を選ぶとここからはじめるのがうれしい  
に虫取りなどがある。追記、Mファンの隣のソフトウェア部にもエレキE田という迷プログラマがいるが、彼の特技は自由自在にバグを出すことだ(バグを取ることでない点に注意)。

いきなりリリアン 3月号にリリアンの本家の話のリリアンというタイトルが貴 大阪を中心に分布していたというお話が出ていたので、お便りしました。彼はおかまバーのママです。板東菜二がその店のなじみで、板東がやっているラジオ番組に出ているうちにタイトルになったようです。もっとも、リリアンが出てきたのはそんなには早くはなくて、2、3年まえのことです。今でも毎日放送ラジオでは金曜日の2時から出演しているし、いので大阪の人は聞いてみるというでしょう。確かに、不気味なおっさんですが話を聞いてみると、結構おもしろいのです。(大阪府/池田正一・27歳) ☆リリアンは東京でおかまバーを経営しているという情報もある。

## ぎゅわんぶらあ自己中心派

### 持杉ドラ夫が4人になってしまう恐ろしい技

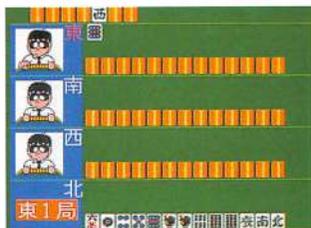
最初の設定画面で勝ち抜き戦を選び、さらにつづきを選んでパスワードの入力状態にします。ここでパスワードをはじめから「82937261」としてリターンキーを押します。ゲームをはじめてみると、対戦相手が全員持杉ドラ夫になっています。サイコロを振る画面の上のほうをよく見てみると、自分まで持杉ドラ夫になっています。とても気持ち悪いです。

(長野県/園田真・16歳)

☆実際のこのメンバーでゲームを試してみるともっと気持ち悪い。



①ここでパスワードを入れる



②3人が3人もドラ夫だからあがるのは大変かと思ったら、コンピュータ同志でふりあうので楽だ

## サイオブレード

### キースとソフィアのキスシーンは3パターン

宇宙編のラブシーンで「キスする」のコマンドが出たら、①いきなりキスする→下の写真へ。②数回話しているとメッセージが変わるのでキス→右中央の写真へ。③ソフィアが目をつぶる瞬間にキスする→右下の写真へ。(群馬県/のっぽらぼう・16歳)



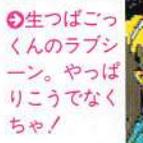
④そんな気分ではないそうで……女ゴコロは複雑



⑤宇宙編シーン2はキースとソフィアのラブシーンでスタート



⑥おでこにチュジャ女のゴは納得しないんだってき!!!!



⑦生つばこくんのラブシーン。やっぱりこうでなくちゃ!

## R-TYPE

### 先月の応用技のつづき まだまだあったりして

(ESC)でポーズをしたあと(F7)を押し、そのあとに次のキーを押そう。

(A)シューティングゲームで

はすこくうれしい「無敵」。(B)やはり実力でやろうと思ったときの「無敵解除」。(C)何度も押しすぎるとひじょうにやっかいになってしまう「スピードアップ」。(D)スピードが上がりすぎた

ときの「スピードダウン」。

(E)「自機増殖」。キーをずっと押しっぱなしにしていれば最大99機まで増えます。

(F)おそらく使い道がないと思う「自機減少」。

(D)無敵と思われたフォースが死ぬ「フォース消去」。

(東京都/山内亮・13歳)



①全部の効果の代表で無敵状態になっているところの現場写真

## コナミゲームコレクション

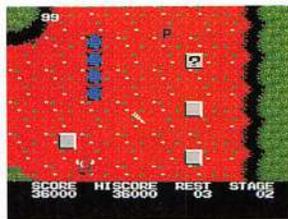
### リバイバルゲームのリバイバルウル技を紹介

魔城伝説 ● 全体のメニュー画面のときに、(I)(N)(SELECT)と左右のカーソルキーを押しながらスタートさせると、残り人数が25になり、(SELECT)を3回押すと1回だけ99カ



①透明は1回きりだけで25も残り人数があるのど……

ウント透明になる。●(Y)(SELECT)と左右のカーソルキーだと残り人数は3になるが、何回でも透明になれる。ツインビー ● 全体のメニュー画面のときに、(Z)(CTRL)を押しながらタイトル画面にし、そのまま(TAB)を押してスタートすると、バリアと分身が付



②透明になり放題だけ残り人数は3。どっちが得か考えよう



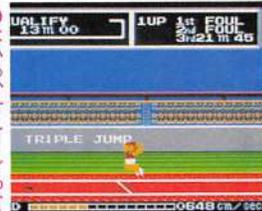
③ほかのマシン(X68000、ファミコン)ではできません。MSXだけさ、やーい!



④はいっ、下をくぐって飛んでおります



⑤アスキーステイックがなくてもこれこのとおり



⑥3段目を跳んだらにうまく着地しよう

いてくる。(TIM/ゲーム十字軍Vol.1)ハイパーオリンピック2 ● 走り高飛びで、バーの下をくぐってモクリアできる。ハイパースポーツ3 ● うまく踏み切り線のところに着地すると世界新がとれる。(千葉県/大橋和雄・?歳)

ハイパーシリーズ ● 連射機能(ジョイスティック、連射ターボなど)で連射しながら、方向キーをゆっくりと間隔をあけて押していると、連打しなくても速く走れます。(東京都/寒河江聡・14歳)

ディスクステーション3号のバトルワーカーサム～サムキック～ 説明書どおりスペースキーを押すとパンチが飛んで敵をやっつけるけど、(SHIFT)を押すとキックが飛んで敵をやっつけます。画面中に1個しか出ないけど、パンチよりも飛距離があって画面のすみまで飛んでいくので、ボスとの対戦のときには便利です。(宮城県/跡部義興・?歳) ☆パンチを打ったあとすこし待たないと2発目を打てないが、キックと併用すればクリアが楽になる。

クインプリクイズ うーむ、今回の応募はイマイチだった。F・Bのさあ応募しなさいは応募券という制限付きで当選確率が全体で2%なので対してこちらはボスターが不正解者全員中25%、正解者中グッズセットで0%、サウンドデータディスクは20%というわけで大穴になった。そういうわけでディスクのほうはまだの機会に持ち越しじゃ。ボスターの当選者は静岡県・川口真、京都府・大河内龍太、グッズセットの当選者は長野県・森田寛、埼玉県・埼玉真、山本隆弘、愛知県・松水希雄、大阪府・長野枝、大阪府・鳥取誠、サウンドデータディスクは北海道・本間貴行、岡山県・佐藤慎祐、おっと、答えを忘れるところだった。答えは「E」でした。

## クインプリ

ボーナスステージの秘密をすべて教えます!

ボーナスステージへ行く方法は、有名なトランプマーク集め

だけではない。以下の10ステージでは、写真のところにある隠れ入口に入るだけで行ける。それだけじゃない。マークで行けるのはボーナス11というス

### ステージ2、8、13



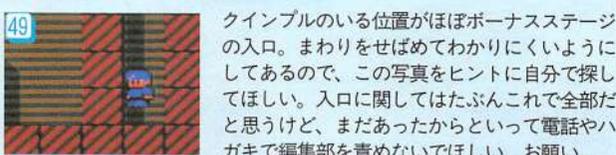
### ステージ14、23、29



### ステージ34、36、47

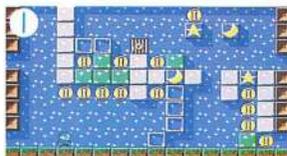


### ステージ49



クインプリのいる位置がほぼボーナスステージの入口。まわりをせばめてわかりにくいようにしてあるので、この写真をヒントに自分で探してほしい。入口に関してはたぶんこれで全部だと思うけど、まだあったからといって電話やハガキで編集部を責めないでほしい。お願い。

ジだけなのに、隠れ入口からならタイマーの1ケタ目の数字によってボーナス1~10というステージへも行けるのだ。(愛知県/アジャパー伯爵・17歳)



① まずこれが1で入ったとき



② どう見ても「きし」と読めるな



③ かんたんにコインが取れそうだ



④ ちょっと頭を使わないと解けない



⑤ むずかしそうでかんたんな面だ



⑥ 登ったり降りたりめんどくさそう



⑦ ながーい縦スクロール面



⑧ これはクインプリだね



⑨ けっこうむずかしそう



⑩ タイムが0だとこの面



⑪ がそうとトランプマークスIIの面に来る

## 歌を詠む会

このコーナーでは毎回イラストを載せます。このイラストの端にある文字からはじまる和歌(五七五七七)を作ってほしい。

今月は4月号のスのイラストからはやばやと送られてきた秀作を2首紹介しよう。



⑥ 6月号掲載予定のお題は「く」だ。ちなみにイラストの作者はクインプリをイメージしているようだ。兵庫県 岩佐和彦の作

すこしとんだけまな  
歩兵たうへりて相手  
なにがてすうか

評 大分県チョコダガ男作。部隊がいっぱいになっちゃうじゃないかという本音が読者の心をうつ。

スパー大戦略  
今日はレタスが  
安いわね

評 和歌山県龍之助の息子作。大幅な字足らずだが採用した。おもしろいものだ。

## イラストのコーナー

毎月力作が送られてくるイラストは大半がスペースの関係でボツになるけど、もったいないので歌を詠む会で復活させたりしてなんとか掲載スペースを確保しようと日夜努力しています。



④ 薄井和蜜の作品。F・Bに對抗したんだけど……



⑤ みかじま太郎、さいとうゆま、まりんすらいむ、山岡みつ子の合作



⑥ 湯口芳之の作品。笑ってしまった



⑦ 石田健一の作品。なかなかシブイ

## 通り抜けできます

前号までのあらすじ……



家族とはぐれた通り抜け子は生活の糧を水商売に求めるしかなかった。北京→天津→徐州→

南京と広大な中国大陸を歩きまわる旅まわりの一座に身を置くようなこともしばしばであった。

家族とはぐれて5年の歳月が流れようというとき、上海の安酒場で酔いつぶれた彼女を手厚く介抱してくれたのが梅田多吾作(上海在住・すし屋経営)であった。こうして、彼女は板前になったのである。



## エグザイルⅡ

**Q** エグザイルⅡはたくさんドラッグが出てきますが、どれがいちばん効くんでしょうか? いやだな、もちろんゲームのなかでの効果に決まってるじゃないですか。

(富山県/葉屋さん・15歳)

**A** とりあえず表にまとめてみました。特徴的なのはAPとACの薬で、いまいるステージで手に入れられるいちばん高価なものなら3段階、そのつぎなら2段階、3番目なら1段階レベルを上げたのと同じ能力が得られます。4番目以下の薬は効果なし。うーん、麻薬だけに常習すると弱いドラッグは効かなくなっちゃうのね。

名称	効果/副作用	実物(?)の効果
バブロン	副作用をおさえる	カゼに効くかもね
ヤンケル	HPが+15回復	ガンバルンバになる
ロリナミンA	HPが+20回復	元気がでるか?
LS D	HPの下限が32増加	凶暴化・危機感の消失
マジックキノコ	MPがMAX値に回復	頭のマッシュルーム化
ベニテング	MPの下限が32増加	精神錯乱、下痢、吐き気。死亡することも
テング	MP下限64増/即死	
マリファナ	各ステージで手に入る薬物で、上位の物から順に3~1レベル上のAPが得られる	高揚感・感覚の鋭敏化
ハシシ		破壊的衝動・無気力化
カート		興奮作用のある木の葉
アンフェタミン		シャブシャブハイ!
ラフィングガス	AP系の薬物同様に上位の物から順に3~1レベルぶんACが上昇	麻酔(歯科手術用)
ヘロイン		強力な抑制作用、幻覚
ダチュラ		恐ろしい幻覚を見る
ヘンペイン	一定時間不死身になる	悪魔的幻覚を呼ぶ
ベヨーテ	空中を飛べる	強い幻覚をおこす

## 学園戦記

**Q** 私は、現在弟のMSX2を使って、画面はキレイでもバグの多い学園戦記をしています。天文部の幽霊とお話ができずに困っています。

(東京都/熊谷美徳・?歳)

**A** 私もこのゲームには泣かされた口ですからバグにはたくさん遭遇しています。ここは①はなす幽霊②はなす幽霊(うらみ)③はなす幽霊(学校)でクリアしました。(F)



③かわいい幽霊なんだって!

## のぞき穴子、通り抜け子のその後

残念だ。4月号でのぞき穴子と通り抜け子のその後という題で作文を募集したら、なんと2通しかこなかった。しかも採用になったのは1通だけというさみしさ。こういう企画は受け入れられるまでにちょっと時間がかかるだけさ、とたかをくくりつつ来月に期待しよう。

さて、イラスト付きの採用作品を紹介する。作・SODOM→「ずっと出した抜け子の手をつかもうとしている手。どうやらこの手の主を抜け子は知っている



①中野先生から、仕事を取っちゃう? とは本人の談。らしい。この手の主はいったい何者? 抜け子とどんな関係が……!? ということでこの続きを送ってきなさい。……という企画はどうでしょう? ☆できるかそんな企画!

## みんなで救ってあげよう

『ラフェール』なんですけどね。ぜんぜんまるっきりわかりません。ぜひ、全部の詳細な解答をください。

(大阪府/青木優・14歳)

☆このわがままな青木を助けてやろうという人は十字軍のラフェール解答係まで送ってきてください。優秀者にはゲームを1本プレゼント。

## 投稿大募集

①ゲームのぞき穴ーウル技。  
②通り抜けできますーQ&A。  
③ザ・ほめぞろーソフトのハードな批評。④ものを書く会ー作文。⑤歌を詠む会ーイラストにあう和歌を書いて送れ。⑥新コーナータイトル未定→その他

なんでもありのコーナー。優秀な人にはゲーム、もう少しの人にはMFファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

# 激ペナ大会〈全国版〉春の選抜



◀晴れた日はドームよりこういう球場がいいね

## 速報/各地区代表決まる

平成元年3月16日「激ペナ大会〈全国版〉春の選抜地区大会」がはじまり、全国47都道府県で熱い闘いがくり広げられた。約7か月ぶりの開催となった今大会から新しく「ディスク選抜」が採用された。この新方式は、コナミ社製『激ペナ』のチームデータを「3.5インチディスク」に記録、このデータをもつ同製品のウォッチモードを使って対戦させるもので、公正な試合を行うとき煩雑な事務作業から下っぱを解放すると、「激ペナ大会実行委員会」は説明している。

### 800枚ものディスクが編集部へ

激ペナ大会実行委員会委員長は語る。「応募の告知を載せてから、そうですね1か月は静かでした。

総数にして100前後、前回の神奈川県大会の総数が108通でしたから、大会が運営できるのかどうかのほうがか不安でした。

しかし、彼のこの心配は参加しめ切り日1週間まえに無用の長物となった。毎日、100を超える単位で参加チームの入ったディスクが送られてきたのである。

「なかには、わざわざディスクを持って来たお父さんもいま

した。きっと、お子さんに頼まれたのでしょね。本大会はもうすぐである。

地区名	チーム数	地区名	チーム名	地区名	チーム数
北海道	30	新潟県	8	岡山県	14
青森県	4	富山県	6	広島県	28
岩手県	4	石川県	8	山口県	11
宮城県	27	福井県	3	徳島県	2
秋田県	7	岐阜県	14	香川県	6
山形県	8	静岡県	21	愛媛県	11
福島県	11	愛知県	53	高知県	6
茨城県	25	三重県	11	福岡県	25
栃木県	5	滋賀県	3	佐賀県	5
群馬県	11	京都府	17	長崎県	7
埼玉県	47	大阪府	57	熊本県	15
千葉県	39	兵庫県	45	大分県	3
東京都	52	奈良県	14	宮崎県	6
神奈川県	77	和歌山県	5	鹿児島県	1
山梨県	6	鳥取県	9	沖縄県	1
長野県	11	島根県	3	合計	782

### 地区大会でドラマ性を再認識

3月20日、大阪府地区大会の決勝戦が行われた。結果は、水口尚亮監督率いる「VENUS 18」が



◀みごとな決勝打となった

「KYOTOLINES」に6-4で勝ち、全国大会へと駒を進めた。この大阪府大会は全57チームと神奈川県大会につく激戦区で、数多くの名勝負がくり広げられた。なかでも、1回戦MIKITANS対KONAMISの試合は延長15回、57分という最長試合時間を記録した。結局、15回の表にMIKITANSの主砲4番みきたんがレフト上段につきささる2ランホームランを

打ち、12対10と試合を決めた。

今大会の傾向としては打撃中心のチームが多く2ケタ得点の試合が数多く見られた。反対にピッチャーがバッターを三振にとるシーンはほとんど見られず、コールドゲームを除いた完封試合は、千葉県大会1回戦のURUTORAMAN対KANTOKU戦だけ、KAN-TOKUのエース「えーす」が完封した。ピッチャーの調整が今後の課題といえそうだ。

惜しくも破れたチームのなかで関係者を感じさせたのが、以下のチームである。大阪府大会「KEGAS」

◀軍人将棋の駒のチーム

→1番すりきず、2番きりきず、3番かせ……けがというより痛いもの一般というチーム、準決勝で敗退。千葉県大会「KIMIGAYO」→1番きりきず、2番きりきず、3番はち……君か代の歌詞のチーム1回戦で敗退。宮崎県大会「THE DRINKS」→1番こかこら、2番すぶらいと、3番あくえりあす、……ジュース類一般のチーム、9番みずか立かせる。1回戦で敗退。「MONSTERS」→今大会でもっとも多いチーム名。「BAGUS」→もと十字軍Sのチーム。予想どおり1回戦敗退。時節からリクルート関係のチームも多く、「2番のしんとうがよく打つんだよなあ」などと会場をにぎわせていた。ただ、ほとんどの人がつづりを間違えており、日本の英語教育の根幹を揺るがす問題として文部省に意見書を提出した。正しくはRECRUITである。

### 条件はそろった。外ウマしなさい

右のページにあるのは全国大会に進んだ、50チームの全チームデータである。あまり大きな声ではいえないが、決勝戦の組み合わせを当てる外ウマをしようと思っている。右ページの県名などの書いている部分の最初にあるわく番の組み合わせを1つ書き(長野県と山口県で決勝戦になると思ったら、

を貼って、5月2日までに着くように「激ペナ春の外ウマ」係まで送ってほしい。もちろん正解者が多数の場合は抽選になるけれど、応募数300につき1人ずつ当選者が増えていく変動当選者数制なので、1200人の応募者からいれは4人の当選者、2100人なら7人という仕組みだ。しかも、賞品は好きな1万円以内のゲームソフト1本なんだから、さあ、外ウマしなさい。

### 代表チームの作者はキミだ!

◀北海道>ALLNIGHTS=二階堂孝彦/◀青森県>KAPPEI STAR=野呂博之/◀岩手県>REVELATION=地主善記/◀宮城県>LIONELS SP=佐々木猛/◀秋田県>F WARS=佐藤英徳/◀山形県>BESTCOLORS=木村拓司/◀福島県>LICENSE=田中雅光/◀茨城県>DYNAMITES=関根貴志/◀栃木県>LIONS=増田稔/◀群馬県>FUJIKO=木村圭吾/◀埼玉県>STRANGERS=伊井敏則/◀千葉県>SHOCKERS=原剛/◀東京都>POWER FULIO=佐藤光浩/◀神奈川県>DRINKSTARS=大野義政/◀山梨県>JAPAN SAKE=小野章英/◀長野県>SAZAESAN=星由雄/◀新潟県>SUPER DRY=渡辺直幸/◀富山県>KONAMIS=宮城勝彦/◀石川県>SD GANDAM=東安宏/◀福井県>DREAMS=西村彰宏/◀岐阜県>ANCHORS=日比野晃久/◀静岡県>2 3TEAMS=大森貴之/◀愛知県>ROCK BAND=福谷寛貴/◀三重県>MAH JONGST=吉岡和樹/◀滋賀県>VARN=芝田正基/◀京都府>3LLS=丹治公宏/◀大阪府>VENUS 18=水口尚亮/◀兵庫県>MINICARS=佐藤仁思/◀奈良県>UECHANS 5=上田浩士/◀和歌山県>MYTHS=久保田長和/◀鳥取県>BEHSEAE J5A=鷺見直紀/◀島根県>SUMIKOU=山田洋一/◀岡山県>IMOANS=赤沢幹広/◀広島県>EQUALS=谷川大士/◀山口県>UBE STARS=野田賢史/◀徳島県>SUMAIRUBAN=尾崎一城/◀香川県>SAINTS=青木崇宏/◀愛媛県>UARDS=真鍋広/◀高知県>JOSEI CLUB=鎌倉陽介/◀福岡県>DEVILS=緒方篤史/◀佐賀県>OTOKU KU=前川浩二/◀長崎県>MID GART2=中尾義之/◀熊本県>SANCHUS=久保田俊臣/◀大分県>FOREIGNERS=XANADU・FAN/◀宮崎県>TM NETWORK=渡木幸雄/◀鹿児島県>DRAQUE ST=山下匡彦/◀沖縄県>OKINAWA=翁長隆夫/◀前回優勝・山口県>JONGGES=原田哲郎/◀前回準優勝・宮城県>NEW PAPERS=佐藤新八郎/◀敗者復活代表・東京都>NEW TOMIS=富張忠克……以上。781試合の地区大会を勝ち抜いた47の地区代表チームに加え、前回約2000チームのなかからみごとな優勝、準優勝に輝いた2チームの作者の新チームがシード参加します。また、50チームをこえる参加のあった(東京、神奈川、愛知、大阪)は急ぎも敗者復活戦を実施しました。来月はいよいよこの50チームがいつか(外ウマが楽しみな)全国大会です。

激ペナ  
応募券

# 決勝トーナメント全50チームのチームデータ

1 北海道

TEAM EDIT  
TEAM NAME BLANKETS...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

1 青森県

TEAM EDIT  
TEAM NAME KAREKISHI...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

1 岩手県

TEAM EDIT  
TEAM NAME REGULATION...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

1 宮城県

TEAM EDIT  
TEAM NAME LICKELS SE...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

1 秋田県

TEAM EDIT  
TEAM NAME F.WESS...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

1 山形県

TEAM EDIT  
TEAM NAME BESTCOLOR...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

1 福島県

TEAM EDIT  
TEAM NAME LICENSE...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

2 茨城県

TEAM EDIT  
TEAM NAME CONCEPT...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

2 栃木県

TEAM EDIT  
TEAM NAME LINES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

2 群馬県

TEAM EDIT  
TEAM NAME FILLING...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

2 埼玉県

TEAM EDIT  
TEAM NAME STEADERS...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

2 千葉県

TEAM EDIT  
TEAM NAME SHOCKERS...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

2 東京都

TEAM EDIT  
TEAM NAME SCHOCKULL...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

3 神奈川県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

3 山梨県

TEAM EDIT  
TEAM NAME JESSE...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

3 長野県

TEAM EDIT  
TEAM NAME SCHEDULE...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

3 新潟県

TEAM EDIT  
TEAM NAME SLEED\_DRY...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

4 富山県

TEAM EDIT  
TEAM NAME SCHOKKEL...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

4 石川県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

4 福井県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

4 岐阜県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

4 静岡県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

4 愛知県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

4 三重県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 滋賀県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 京都府

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 大阪府

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 兵庫県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 奈良県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 和歌山県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 鳥取県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 島根県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 岡山県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

5 広島県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

6 山口県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

6 徳島県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

6 香川県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

6 愛媛県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

6 高知県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

7 福岡県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

7 佐賀県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

7 長崎県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

7 熊本県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

7 大分県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

7 宮崎県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

7 鹿児島県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

7 沖縄県

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

8 前回優勝

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

8 前回準優勝

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					

8 敗者復活

TEAM EDIT  
TEAM NAME DELIVERIES...

DR	NAME	LD	TR	HS	FLN
PI					



エルギーザの封印・まぼろしROM紹介と、  
スーパー大戦略マップエディタの  
まぼろし  
スーパー特集!

# Game Invaders

ゲーム百字軍

すーはーすーはー。そうです。今回の  
対戦相手は、すーはー大戦略なんです。  
LISTの猛攻撃に負けじと、援軍にエ  
ルギーザを呼んで全面戦争なんです。

## コナミ謹製・エルギーザの 封印エディットコンテスト優秀作ROMとは?

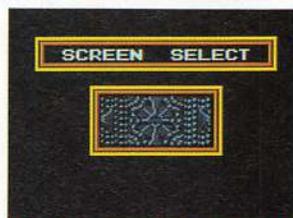
### ● 金色にかがやく特製カートリッジ

■別れたエルギーザと涙の再会  
しばらくエルギーザとは会  
たくなかったが、彼女に新しい  
魅力が生まれたので、再会する

ことになった。その魅力とい  
うのは、コナミ主催「エルギーザの  
封印エディットコンテスト」優  
秀者に贈られる、コンテスト入

選作が封印された特製ROMカ  
ートリッジなのであった……。

■特製ROMの素顔を見てみる  
まず注目するのが、カートリ  
ッジの色だ。金色にかがやく姿  
には荘厳な雰囲気漂っている。



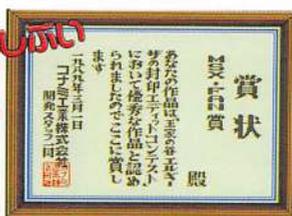
● 5種類の背景が設定できるのだ  
そこには、コンテストの入選作  
20ステージが封印されている。  
わがMファン、Mマガ、コンプ  
ティーク、Beepの4誌が選ん  
だ作品なので楽しめるものばか  
り。ステージの背景を設定する  
機能までついているし、市販さ  
れないのが残念。入選者には  
いい記念品になるに違いないね。



● 金色が目にもまぶしい、コ  
ナミ特製カートリッジのお姿だ



● なにか期待させるタイトル画面



● 超りっぱな賞状をいただいた!

### ● 各誌の選んだステージを紹介

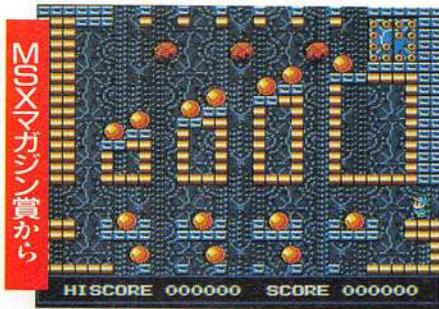
それでは、各誌の選んだエ  
ディットステージを攻略してみよ  
う。と思ったけれど、みんなに  
は入手できないので、攻略法は

やめた。なので、20のエディッ  
トステージをすべて紹介しよう。  
と思ったけれど、スペースの都  
合でMファンをのぞく3誌から、

各1ステージずつを掲載しよう。  
おどろいたことに、Beepの選  
んだステージのなかには、韓国  
からの投稿が含まれていた。海  
外でもはまっている人がいたな  
んて、なんかすこい!



● 入選作は雑誌ごと  
にまとめられている



上田智広 ● ジャンプを多用するステージ



岩崎朋美 ● ストーンの運び方が難解なの



Sim Bum Soo ● 異国の雰囲気がある(ないよ)

# 大型PACマジック導入!

## スーパー大戦略マップエディタ活用法



### ● 人気SLGが百字軍にねらわれた

最近人気のシミュレーションゲームといえば、やっぱりスーパー大戦略。このゲームには全16のマップが入っているけれど、新しいマップはいくつあってもうれしいもの。そこで、2か月

ぶりのPACマジックは、スーパー大戦略のマップエディタと決定した。なお、この記事では、聞きなれない言葉に※印をつけておいた。欄外にその意味が書いてあるので参照してください。



①スーパー大戦略のタイトル画面

②PACマジックの餌食(えじき)にしよう

### ● さっそくプログラムを入力してみよう

今回のPACマジックを利用するには、まずはP29にあるリストを入力しなければならない。行670までを打ちこんだら、いったんディスクにセーブしておきNEW※する。ここまでがPACマジックのプログラムリスト

本体で、行番号5000からのDATA文は、システムソフト提供の「Battle Island」というマップのデータになっている。これを打ち終えたなら、別のファイル名でアスキーセーブ※しておく。この理由は使い方のとこ

ろで説明しよう。

マジックを実行するまえには、プログラム確認用データを使用して、打ちこみにまちがいがないことを確認しておくように。また、PACはかならずスロット2に差すようにしてね。



③マップエディタのメニュー画面

### ● マップエディタの持つ4つの機能

メニュー画面では、数字キーとリターンキーで、使いたい機能を選択する。機能は4つあり、それぞれの内容については、下のカコミで説明することにしよう。使い方がちょっと複雑なので、よく読んでおくようにね/

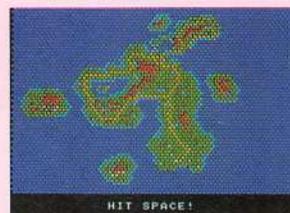
マジックに用いるPACには、どのマップでもいいからブルー国をプレイヤーにしたゲームのスタート直後のゲームデータをセーブしておく。これはPACを初期化するためで、一種のおまじないと考えてくれればい。

## ★ 4. ROM内マップ修正やオリジナルマップが作れる

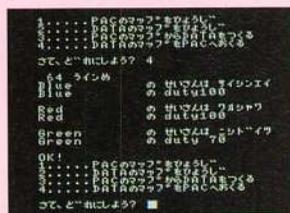
エディットマップの製作には、以下の手順が必要。新マップを作るなら、1行につき64文字からなる64行ぶんのDATA文を、行番号5000から打ちこむ。64文字×64行の理由は、マップの広さが64×64ヘックスだから。P28の地形➡データ変換表を見て入力しよう。作りたいマップを、いちど別紙に書いておくとラク。

DATA文になっているマップがPACに転送される。転送が終わると何か国戦かを自動的にチェックし、各国の生産タイプ、収入率の設定画面が表示される。カーソルキーの左右とリターンキーで決定後、ゲームを開始し、「読込」の「CONTINUE」を選ぶ。これで、PACに転送したデータが読まれ、エディットマップで戦闘開始となる。

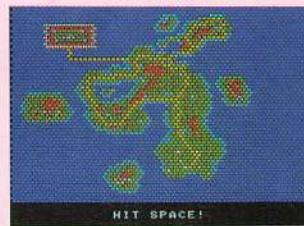
在ROMマップを改造するときは、そのマップでのゲーム開始時のゲームデータをPACにセーブし、機能3でDATA文に変換する。データを改造したらアスキーセーブしておこう。こうして作ったDATA文は、「MERGE」[ファイル名]」でプログラム本体に合体させる。メニュー画面の4番を選ぶと、



④「Diana Island」という3か国戦マップを……



①この画面で生産タイプ等を決定



②4か国戦に改造してみました!

## ★ 1,2. マップをグラフィック表示する

メニュー画面で1番を選ぶとPACにセーブされているマップを、また、2番を選ぶとプログラムのデータになっているマップをグラフィック画面に表示する。自分で作ったり、改造したマップの確認に使ってほしい。そのグラフィック画面での地形については、P28に説明があるので、それを見れば理解できる。



ちなみに、マップのグラフィックは右端が1ドット欠けてしまうけど※、ゆるしてくださいね。

③新マップをグラフィック表示してみたところ

## ★ 3. マップをたくさん保存できる

メニュー画面で3番を選ぶと、PACにゲームセーブされているマップのデータがDATA文に変換され、ディスクやテープにアスキーセーブされる。こうしてセーブしたマップデータは、

DATA文になっているから自由に改造ができてしまう。また、これによってたくさんのマップデータが保存可能になるわけだ。改造方法やDATA文の意味は、つぎの項目でくわしく説明する。

[NEW]MSXが覚えているBASICプログラムをむりやり忘れさせること。ここでNEWするのは、行5000以降のマップデータ部分だけをセーブしたいからだ。【アスキーセーブ】ふつうにセーブしたときとちがって、MERGE命令でプログラムをつなげられる特殊なセーブ。ディスクでは「SAVE」[ファイル名];A、テープなら「SAVE」[ファイル名]」でできる。【1ドット欠け】プログラマの手抜きによって画面のドット数が足りなくなったため、右端のヘックスのキャラクタが画面の外へ出てしまった。

# 特製エディットマップ「Battle Island」で

## 激しい戦いを体験

パー大戦略には入っているけど、MSX版には入ってなかったという、まぼろしのマップである。ぜひ、データを入力して楽しんでほしい。

PACマジックの作者によるマップの攻略も掲載しておいたので、参考にするといいだろう。また、このマップをさらに改造して、小さな島での4か国戦、といった状況にしてみるという楽しみ方もあるね！

### MSX版にはないまぼろしのマップ

今回の記事のために、システムソフトから提供してもらった

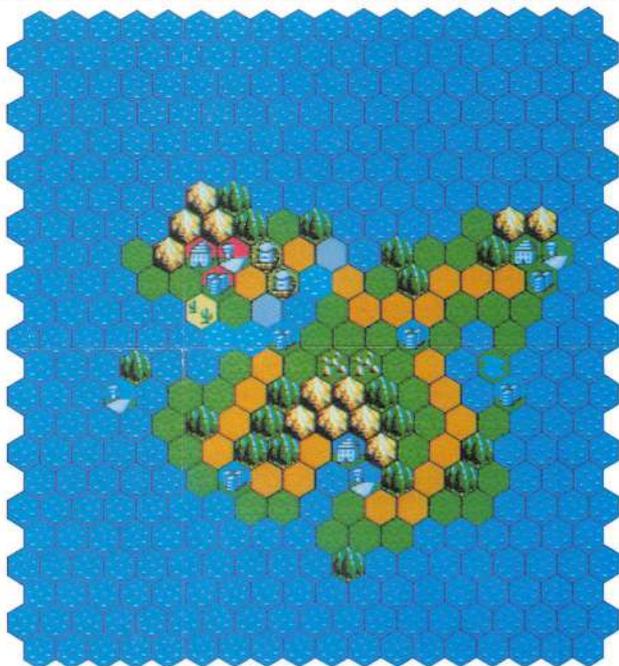
新マップ「Battle Island」。このマップは、他機種版のスー

### マジシャンによる新マップの戦略

**マップ概観** これだけ小さな島に3つの首都があるのだから、2ターン目にして戦闘がはじまる可能性もある。どの国にも2ターン目に占領できる中立都市がある。その都市を占領して兵器を生産できる場所を増やすのがはじめの一手だ。初期状態では、生産できる場所のすくない(地上兵器を生産できる場所は首都を含めても2ヘックスしかない)ブルー国が不利のように見えるが、手番の早さでカバーできる。どの国もほぼ対等の条

件といえるだろう。  
**戦略について** とりあえず、兵器数を確保するのが大切。各国の兵器のZOCにがんじがらめになってほとんど前進できなくなるだろうから、戦闘ヘリと輸送ヘリを組み合わせる敵国の首都を一気にねらうのもおもしろい。とはいえ、戦闘ヘリは高いのでなかなか買えない。  
ブルー国の収入率50%で30ターンくらいで勝つことを当初の目標にして戦ってみるといいだろう。

◎大海にボツンと浮かぶバトルアイランド。手軽に熱い戦いが楽しめる



開戦前の状況	国名	都市	空港	生産タイプ	有利不利
	中立	5	1	生産タイプ	有利不利
	ブルー国	2	1	アメリカ1	ふつう
	レッド国	2	1	ソビエト	ふつう
	グリーン国	2	1	西ドイツ	ふつう

地形→データ											
変換表											
ゲームマップでの表示	プログラムでの表示	地形	データ								
		グリーン国都市	H			平野	P			要塞	Y
		グリーン国空港	I			道路	O			湿地	X
		イエロー国都市	J			橋	N			海	V
		イエロー国都市	K			浅瀬	L			山	T
		イエロー国空港	L			森	M			荒地	Q
		ブルー国都市	B			砂ばく	K				
		ブルー国都市	C				L				
		ブルー国空港	C				M				
		レッド国首都	D				N				
		レッド国都市	E				O				
		レッド国都市	F				P				
		レッド国空港	F								
		グリーン国首都	G								

# Game Invaders

## スーパー大戦略(ROM版)マップエディタリスト

~MSX2/+ ※要PAC~

```

100 CLEAR1000,&H0000:MAXFILES=2:OPEN"GRP
:"AS#2:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H0000:DEFUSR1=&
H0020:AD=&H4003:AA=&H5003:GOSUB500
110 SCREEN1:WIDTH28:KEYOFF:COLOR15,0,0
120 PRINT"1.....PAC07777777777777777777
130 PRINT"2.....DATA07777777777777777777
140 PRINT"3.....PAC07777777777777777777
150 PRINT"4.....DATA07777777777777777777
160 PRINT:INPUT"さて、どこにしよう?";NS:IF NS<"1"
OR NS>"4" THEN 120
170 ON VAL(NS)GOSUB 200,250,300,360
180 GOTO 120
190 :
200 SCREEN5:SETPAGE,1:GOSUB530:SETPAGE,0
:CLS
210 FORI=0TO63:X=(I MOD 2)+2:FORJ=0TO63:
C=255ANDUSR(AD+I*64+J):COPY(C*4,100)-(C*
4+3,102),1TO(X+J*4,1+3),0,TPSET:NEXT:NEX
T:DRAW"BM88,200":PRINT#2,"HIT SPACE!"
220 IF STRIG(0)=0 THEN 220
230 RETURN
240 :
250 SCREEN5:SETPAGE,1:GOSUB530:SETPAGE,0
:CLS
260 RESTORE5000:FORI=0TO63:READPS:X=(I M
OD 2)*2:FORJ=0TO63:C=ASC(MIDS(PS,J+1,1))
-&H41:COPY(C*4,100)-(C*4+3,102),1TO(X+J*
4,1+3),0,TPSET:NEXT:NEXT:DRAW"BM88,200":
PRINT#2,"HIT SPACE!"
270 IF STRIG(0)=0 THEN 270
280 RETURN
290 :
300 NS="" :INPUT "MAP NAME=";NS:IF NS=""
THEN 300
310 OPENLEFT$(NS+" " ".6)FOROUTPUTAS#1
320 PRINT#1,"5000 " "LEFT$(NS+SPACE$(14
),15)
330 FOR I=0 TO 63:PS="" :FOR J=0 TO 63:D=
255ANDUSR(AD+I*64+J):PS=PS+CHR$(D+&H41):
NEXT:PRINT#1,STR$(5010+I*10)+" DATA "+PS
:NEXT:CLOSE#1
340 RETURN
350 :
360 RESTORE 5000:PRINT
370 FOR I=0 TO 63:READ PS:LOCATE 0,CSRLI
N:PRINT I+1;" "+PS;" "
380 FOR J=0 TO 63:D=MIDS(PS,J+1,1)
390 D=INSTR("ADGJ",D$:IF D>0 THEN C(D)=
C(D)+1:IF C(D)=1 THEN FOR K=0 TO 11:A=US
R(AA+13+(D-1)*27+K)AND255:A=A-(A<254)*3
3:CS(D)=C$(D)+CHR$(A):NEXT:C(D)=I*64+J E
LSE PRINT:PRINT C$(D):"コウ 6と 2と 2と 2と
7と 7と":BEEP:END
400 D=INSTR("BEHK",D$:IF D>0 THEN T(D)=
T(D)+1
410 D=INSTR("CFIL",D$:IF D>0 THEN K(D)=
K(D)+1
420 POKE &HD038,ASC(D$)-&H41:Z=USR1(AD+I
*64+J)
430 NEXT:NEXT:PRINT
440 FORI=1TO4:IF C(I)>0 THEN PRINTC$(I):
"0 00000000":S=0 ELSE 510
450 AS=INKEY$:IF AS<>" " THEN LOCATE20,C
SRLIN:PRINTUSING"& " &":MIDS("アメリカ1 ア
メリカ2 ヨシエト 丸山ワウ ニシイツ フラス イギリス
イソビル スウェーデンニッコロ チョウコウ サイゴンエイ "S+
7+1,7):X=ASC(AS+" "):S=(S-(X=28)+(X=29)
+12)MOD12:GOTO450 ELSE PRINT
460 IF INKEY$<>"0" THEN 460
470 PRINTC$(I):"0 duty#":D=5
480 AS=INKEY$:IF AS<>" " THEN LOCATE18,C
SRLIN:PRINTUSING"###":(D+5)*10:X=ASC(AS+
" "):D=(D-(X=28)+(X=29)+6)MOD6:GOTO480
ELSE PRINT:PRINT
490 IF INKEY$<>" " THEN 490
500 POKE &HD038,S:Z=USR1(AA+12+(I-1)*27)
:POKE &HD038,D+5:Z=USR1(AA+4+(I-1)*27):P
OKE &HD038,T(I)+1:Z=USR1(AA+5+(I-1)*27):
POKE &HD038,K(I):Z=USR1(AA+6+(I-1)*27):P
OKE &HD038,C(I)AND255:Z=USR1(AA+1+I*27):
POKE &HD038,C(I)*256:Z=USR1(AA+2+I*27)

```

```

510 POKE &HD038,-2*(C(I)>0):Z=USR1(AA+3+
(I-1)*27):NEXT:PRINT"OK!":RETURN
520 :
530 RESTORE550:CLS:FORI=0TO1:READ D$:FOR
J=1 TO LEN(D$)
540 PSET (J-1,1+100),VAL("&H"+MIDS(D$,J,
1)):NEXT:NEXT:RETURN
550 DATA F4F 4F4 444 F8F 8F8 888 F2F 2F2
222 FAF AFA AAA 7F7 777 AAA 333 A8A BBB
282 888 777 444 EEE 343 1E1
560 DATA F4F 4F4 FFF 8F8 8F8 888 F2F 2F2
FFF FAF AFA FFF 7F7 FFF AAA 333 A8A BBB
282 888 777 444 EEE 434 EEE
570 :
580 RESTORE600:FORI=0TO7:S=0:FORJ=0TO7:R
EADD$:D=VAL("&H"+D$):POKEI*8+J+&HD000,D:
S=S XOR D:NEXT:READD:IFD=0THENNEXTELSEPR
INT"DATA error in":I*8+240:END
590 RETURN
600 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
610 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
620 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,00,13
630 DATA CD,0C,00,32,F8,F7,FB,C9,206
640 DATA 21,FE,5F,3E,02,1E,4D,F5,26
650 DATA CD,14,00,F1,23,1E,69,F5,137
660 DATA CD,14,00,F1,2A,F8,F7,1E,19
670 DATA 00,CD,14,00,00,FB,C9,235
5000 ' BattleIsland
5010 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5020 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5030 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5040 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5050 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5060 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5070 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5080 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5090 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5100 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5110 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5120 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5130 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5140 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5150 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5160 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5170 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5180 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5190 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5200 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5210 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5220 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5230 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5240 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5250 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5260 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV

```

```

5270 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5280 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5290 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5300 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5310 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5320 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5330 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5340 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5350 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5360 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5370 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5380 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5390 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5400 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5410 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5420 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5430 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5440 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5450 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5460 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5470 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5480 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5490 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5500 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5510 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5520 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5530 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5540 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5550 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5560 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5570 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5580 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5590 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5600 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5610 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5620 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5630 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
5640 DATA VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV

```

### プログラム確認用データ(使い方はP49)

100> 80	110>155	120>149	130>128	540>195	550> 38	560>217	570> 34	5260>128	5270>128	5280>128	5290> 90
140>206	150> 78	160>252	170> 54	580>137	590>198	600>204	610>248	5300>211	5310> 30	5320>143	5330> 95
180>143	190> 34	200>179	210> 20	620> 29	630>112	640>204	650>248	5340>144	5350>182	5360> 54	5370>186
220> 44	230>198	240> 34	250>179	660>182	670>187	680> 64	690>128	5380>116	5390> 36	5400>155	5410> 74
260>133	270>239	280>198	290> 34	5020>128	5030>128	5040>128	5050>128	5420>122	5430>128	5440>128	5450>128
300> 88	310> 20	320>221	330>227	5060>128	5070>128	5080>128	5090>128	5460>128	5470>128	5480>128	5490>128
340>198	350> 34	360> 37	370>251	5100>128	5110>128	5120>128	5130>128	5500>128	5510>128	5520>128	5530>128
380> 61	390>114	400>163	410>110	5140>128	5150>128	5160>128	5170>128	5540>128	5550>128	5560>128	5570>128
420> 19	430>105	440> 92	450> 93	5180>128	5190>128	5200>128	5210>128	5580>128	5590>128	5600>128	5610>128
460>135	470> 56	480> 44	490> 89	5220>128	5230>128	5240>128	5250>128	5620>128	5630>128	5640>128	5650>128
500> 65	510> 70	520> 34	530>220								

THE SECOND ANNIVERSARY

4~6月号連続企画

# 創刊2周年記念

## ◆こんなにたくさんプレゼントを



先月号にひきつづき、応援してくださっている読者の皆さんに感謝の気持ちをこめてドド〜とプレゼントを用意(今月は合計114名様)。Mファンもなんだかんだいって2周年をむかえ、3年目に入。各ハードメーカー、ソフトハウスの方々にご無理をいってこんなに多くのプレゼントまで提供してもらった。ほんとうに皆さん、どうもありがとう! これからもがんばります!

さて、今月のプレゼントは2回目ということなので、先月号のつづきの⑩から⑯まで(⑩〜⑯は4月号で掲載。これは3月31日でしめ切り済み)。応募期間は人気のありそうな①〜⑥は先月号にひきつづき応募可能で、この企画の最終号6月号のしめ切りと合わせて5月31日のしめ切りだ。それ以外は月ごとのしめ切りになっている。

応募券のほうは、4月号から6月号まで共通に使えるようになっているので注意。今月号でほしいものがなかった人は来月用にとっておいてもいいわけだ。来月もほしいゲームがなかったとしたら、ハード1本にしぼって一発勝負をしてもいい。4月号の応募券と合わせて6通分の応募も可能だ。

詳しい応募の方法は下に書いてあるので、よく読んで応募してね。ちなみに4月号分の応募ハガキは大きなダンボール箱に、毎日ドカドカ届いている。整理をするのはいへんけど、皆さんの熱い応募ハガキをたくさん待っています。よろしく!

### 正しい応募の仕方

今回のプレゼントは昨年と同じく4~6月号の3か月連続企画。今月がその第2回目だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも共通して使えるようになっている。つまり、今月のプレゼントの中でほしいものがなかったら、また来月使えるというわけだ。よく考えて有効に使ってほしい。

しめ切りは⑩以降のプレゼントが4月30日、①〜⑥は5月31日(両方とも当日の消印有効)。当選者の発表は4~6月号とも7月8日発売の8月号。ちょっと先だけ、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になっちゃうので注意してね!

#### ●応募方法

- ①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書く)
- ②名前と住所と電話番号(都道府県名と名前のふりがなも)
- ③所有機種(MSX1か2か2+かも書く)
- ④年令と職業や学年
- ⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

#### ●ハガキの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM「MSX・FAN」編集部  
創刊2周年記念読者プレゼント係

※M1はMSX対応、M2はMSX2以降、M2/2+はMSX2以降、M2/2+はM2だが2+のデモつき、2+は2+専用、RはROM、Dはディスクの略です

**1** **1名** 松下電器  
**A1WX**  
①内蔵ワープロが評判のMSX2+。ゲーム用の連射機能つき



**31** **3名**  
**R-TYPE**  
アイレム  
②ゲーセンでもゲーム機でも大人気のシューティング。M1/2兼用・R



**2** **1名** ソニー  
**F1-XDJ**  
①プログラミングツールのオマケがついたMSX2+



**32** **3名**  
**スナッチャー**  
コナミ  
②近未来が舞台のAVG。背後に迫る機械人間の謎を究明する。M2・D+R



**3** **1名** 松下電器  
**FS-PK1**  
①プログラムのリストや、ワープロで作成した文書の印字に便利なプリンタ



**33** **3名**  
**F-15ストライクイーグル**  
システムソフト  
③本格的なフライトシミュレータ。地味だけど、奥の深いものがある。M2・R



**4** **1名** ソニー  
**HBP-H1C**  
①ソニーの「プリントショップII」などでカラープリント



**34** **3名**  
**マイト&マジック**  
スタークラフト  
③3D画面の迷路ごんまいの正統派RPG。忍耐と智恵が必要だ。M2・D



**5** **1名** ソニー  
**プリントショップII**  
②誕生日カードや暑中見舞いのハガキなどいろいろ作れる。M2・D(要漢ROM)



**35** **3名** T&Eソフト  
**サイオブレード**  
②宇宙と地球が舞台のAVG。突然軌道をそれた宇宙船の謎を探る。M2・D



# 読者モータープレゼント

もらいました。今月は連続企画の第2回目です!

## 36 アメリカンサクセス

ウインキーソフト **3名**  
 ①工場、農場、鉱山を所有し売買をしながら財テクするマネーゲーム。M2・D



## 41 レイドック2〜ラストアタック〜

パナソフト **5名**  
 ①ムリをすればM2でもプレイできる2+専用のシューティング。M2+・R



## 46 ワールドゴルフⅡ

エニックス **3名**  
 ①プロになった気分で試合に参加し、賞金をかせいでレベルアップ。M2・D



## 51 ソリテアロイヤル

ゲームアーツ **3名**  
 ①ひとり遊びなら伝統のトランプゲームで。絵もきれいだしあきない。M2・D



## 37 POWERFULまおじゃん2

デービーソフト **5名**  
 ①いろいろ個性のある相手や、ぼこ麻雀などバラエティにとんだ麻雀。M2・D



## 42 V/STOLファイター

アスキー **2名**  
 ①地上部隊を指示しながら攻撃する変わったフライトシミュレータ。M1・D



## 47 ダイナマイトボウル

東芝EMI **3名**  
 ①最近またはやっているというボウリング。音声合成でしゃべる。M1・R



## 52 T&E特製ロゴTシャツ

T&Eソフト **10名**

①T&EのオリジナルTシャツ。MとLがあるのでサイズを明記のこと!



## 38 サリターン・オブ・インター

ナムコ **3名**  
 ①カイとギル2人で100以上のフロアを冒険するアクションRPG。M2・R



## 43 軍人将棋

バック・イン・ビデオ **3名**  
 ①裏に魚類図鑑などを隠しつつ世にも不思議な、話題の軍人将棋。M2・D



## 48 ケンペレンチェス

ポニーキャニオン **3名**  
 ①じっくりおとなのゲームを楽しむならこれ。本格的チェスゲーム。M2・R



## 53 アートディンク特製テレカ

アートディンク **5名**

①「ハウ・メニ・ロボット」のアーティストリンクからはオリジナルのテレカだ



## 39 ファンタジーⅡ

ポーステック **3名**  
 ①古典的純正派RPGの一級品。「ファンタジー」の2作目にあたる。M2・D



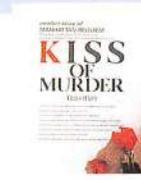
## 44 真・ゴルベリアス

コンパイル **3名**  
 ①美しく優しいリーナ姫を捜し出すアクションRPG。M2/2+・D



## 49 殺意の接吻

リバーヒルソフト **3名**  
 ①都会の夜に消えた美女と青い宝石を追う刑事J.B.が主人公のAVG。M2・D



## 54 イースⅡ財布

日本ファルコム **2名**

①さりげなく持たたいイースⅡの財布。カード収納は4枚まで、小銭もOK!



## 40 FMパック

パナソフト **5名**  
 ①ゲームでないのにベストテンで1位になったFM音源カートリッジ。M1・R



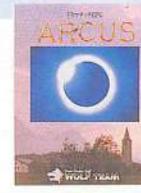
## 45 きまぐれオレンジロード

マイクロキャビン **3名**  
 ①優柔不断男恭介をとりまく三角関係がテーマのほのぼのAVG。M2・D



## 50 アークス

ウルフチーム **3名**  
 ①伝説の金竜と主人公。アドベンチャー要素の多いパーティ型RPG。M2・D



## 55 イースⅡと日本ファルコム特製ディスクホルダー

日本ファルコム **24名**

①日本ファルコムオリジナルとイースⅡの2タイプの3種類のうちどれか



# 情報 おもちゃ箱

# FFB

ファン

ファン

ボックス

消費税にも負けない  
元気な体と、疑惑に  
耐える大きな心臓を

新製品



ピカッとフラッシュ、個性がクッキリ！  
新学期、アイツに差をつけるミニコピー

## カシオ「光奇新(こうきしん)」

最近、ハンディコピーやパーソナルコピーがけっこうオシャレだったりする。パーティの招待状やバースディカードなど、かなりニーズは高いが、値段も高い。「もっとやすいコピー機はないのか」、こんなふうに思っていた人も多いんじゃないかな。カシオは、そんな願いをかなえてくれたぞ。その名もフラッシュコピー「光奇新」。価格7800円で発売中。

さて、紹介をかねて「光奇新・使い方講座」をやってみよう。



①外形寸法=幅100×高さ90×奥行き55mm、重量320g。びかびかの1年生の必携アイテムになりそうな雰囲気

①フィルムシートを本体にセットする。

②原稿(52×28ミリ以内のもの)の上に本体を置き、フラッシュさせてフィルムシートに写しとる(ちょっとコツがいる)。

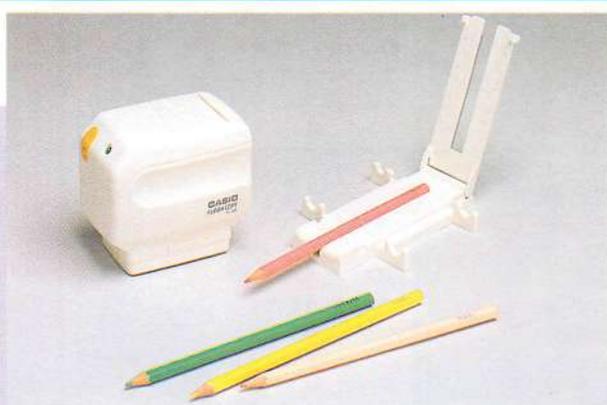
③黒・赤・青・金・銀の中から、好みの色のインクリボンを選びつける。

④印刷したいものの上に本体を置き、フラッシュさせて印刷。

④をくりかえすことにより、何回でも同じものを印刷できる。

本、ノート、下じきなど、インクのりやすい平面にプリントできるのはもちろん、付属のベンシルホルダーを利用すれば、鉛筆やボールペンなどにもかたんにプリント可能。インクリボンは前述のとおり全5色あるから、技術士だいで多色刷りもできそうだ。

電源は単3アルカリ電池6本



④付属のベンシルホルダーを使えば鉛筆に自分の名前などをプリントできる

または別売りACアダプター(2500円)を使用。電池寿命は発光回数150回。フラッシュ部の発光耐用回数は約5000回(有料で交換可能)。インクリボンは黒・赤・青が各600円、金・銀が各700円。

インクリボン(金色)、クッション1枚、インスタントレタリング1枚、イラストシート3枚、

フィルムシート2枚、ベンシルホルダー、単3アルカリ乾電池6本が付属してくる。

自分のトレードマークをデザインして、身のまわりにバンバン印刷しちゃおう。進学、進級シーズンの今、個性をおもいきり押し出して、来年のバレンタインに背中であれさめないように、伏線はっつけよ。

### コンテスト

ハボをCGで表現して  
A1WXをもらおう!

## ディスクパックでCGコンテスト

「ハボ」……この2文字を聞いたとき、キミたちの頭の中には、いったいなにが浮かぶのだろうか。さあ、キミのイメージをおもいきりディスプレイにぶつけてくれ！ Mファン・FFBでは、パナソフト「ディスクパック」(2980円)に入っているグラフィックエディタ「EASY」を

使ってのCGコンテストを突然やることにした。テーマは「ハボ」。無性に創作意欲をかきたてるでしょ。絵ができれば、別のディスクにデータセーブしてどんどん応募してほしい(1人何作品でも可)。7月号のFFBで優秀作品をどんと掲載する予定だ。最優秀作品には、あのM

SX2+「A1WX」をプレゼント。さらに、応募者全員の中から抽選で10名に「スパーキーテレホンカード」をあげる。

しめ切りは4月30日必着。

なお、作品は返却できないので、あらかじめコピーをとっておいてね。後援=松下電器産業株式会社。



④編集部作「光るハボ」。ハボの容姿と性格を象徴的に表現してみました

プレゼント  
係より

「アンケートプレゼント」は、2月号発表「幽霊君」、3月号発表「アークス」を除く3月号発表ぶんまで。「さあ応募しなさい」は、3月号発表ぶんまで。「モニタプレゼント」は、「ラス・ハゲのCD」「デコヒストリーのCD」「シンセサウルス」を除くすべて。以上、それぞれ発送を終了しました。ご不明な点は、お電話(目次参照)がハガキでお願いします。発送の遅れを深くお詫言いたします。



「AOUショー」レポート

去る3月1日、2日の両日、東京の新宿NSビルで「AOU 1989アミューズメントエキスポ」が開催された。会場は新作のアミューズメントマシンを見学するビジネスマンなどで熱気ムンムンだった。なかでも、熱い注目をさらっていたのがナムコのブース。新作「ワルキューレの伝説」「プラス・オフ」、くわえて超新作「ダートフォックス」を発表。ワルキューレはファミコンのものをベースにしたアーケードRPGだ。注目のセガは、話題の「ターボアウトラン」など

を展示。そして、コナミはお得意の野球ゲームで、大リーグをモチーフとした「メインスタジアム」と縦スクロールシューティング「急降下爆撃隊」を展示していた。タイトーは、アクションゲーム「ラストンサーガ2」、3Dグラス使用のシューティング「エンフォース」を展示。

全体に新作ビデオゲームに目新しさが見られなかったが、半面、実際に体を使うゲームがおもしろかった。体感から体験へとゲーム産業は移りつつあるのか。

①ナムコ「ワルキューレの伝説」



②コナミ「メインスタジアム」



③コナミ「メインスタジアム」迫りグラフィックで楽しめる



④セガ「ターボアウトラン」



⑤ナムコ「ダートフォックス」



⑥体験型のバスケットゲーム



HALNOTE ツールコレクション

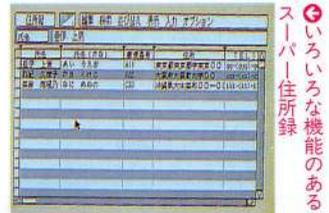
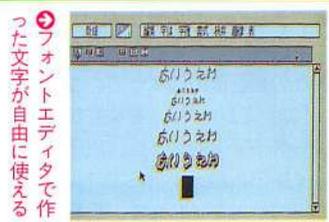
HALNOTEのユーザーにうれしい本がアスキーから発売されている。「HALNOTE ツールコレクション」(アスキー出版局/1200円/A5判)だ。

この本には、HALNOTEを理解するための解説とHALNOTEのシステム上で利用できるいくつかのプログラムが掲載されている。基本システムに収められているソフトだけじゃものたりないというユーザーにおすすめの本だ。

収録プログラムは、住所や生年月日、そして内蔵時計にあわせて年令やバイオリズムまで管理し、さらに住所と名前をはがきに印字できる「スーパー住所録」、自分だけのアルファベットや漢字、かなが作れてふつうのフォントと同じように使える「フォントエディタ」、キー配列



⑦キミのHALNOTEがパワーアップする。これで1200円はやすい



を自分の好きな使いやすいものに変更できる「キーマップ」などの道具のほか、デスクアクセサリとして「電卓」やメインメニューでファイルの内容が確認できる「モア」、学習辞書などのSRAMのデータを保存したり、読みこんだりできる「RAMセイバー」、そしてメニュー画面の上を線や円、四角が動きまわる環境ソフトのような「万華鏡」がある。

これらのプログラムはマシン語だけど、それを入力するための簡易モニタもついている。打ちこむのが面倒な人のためにはちゃんと同名のプログラムディスク(アスキー出版局/3000円)も発売されているぞ。



小説ドラゴンクエスト

『ドラゴンクエスト』といえば、その異常なまでの人気と、日本全国に睡眠不足の人を増やしたことであまりに有名である。スライムのぬいぐるみなどのドラクエグッズで、ワールドを拡大すべくメディア展開をはかってきたドラクエだが、今度は本格的小説になった。

アレフガルド暦1348年。竜王の手により、アレフガルドは再び闇に閉ざされた。かつて、伝説の勇者ロトが魔王からこの国を救うときにつかかった光の玉を竜王に奪われてしまったのだ。人々が絶望の日々を送っていたある日、竜王のもとに1つの予言がもたらされた。「勇者ロトの

血引きしもの、ドムドーラに生まれけり。その者、王女の愛を得しとき、竜王さえ倒す力を持つてあろう」。これを聞いた竜王は、ドムドーラの町人を皆殺しにするよう命じた。かくて、ドムドーラの町は滅亡し、そして、15年の歳月が流れた……。

発行エニックス、著者は高屋敷英夫、カバー・本文イラストはいのまたむつみ。四六判、336ページで、税込定価1300円。



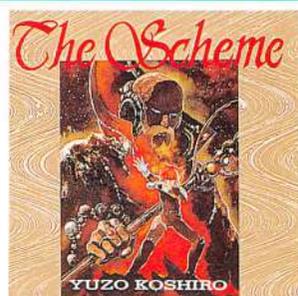
⑧大きさは、縦20×横13×厚さ3cm。かなり大きい、豪華愛蔵本仕様なのだ



●欲望/ほくはビデオゲームが好きだ。でも、ゲーセンは不良の行くところだと親はいうし、友人には「ゲームに金使うならなにを買え」と軽蔑するやつもいる。本来、買い物というのは人間の欲望を満たすもので、それで満たされない人間は別の方法で、たとえあとにはなにも残らなくてもパチンコ、麻雀に走ってもなにも悪くはないと思う。一時でも欲望が満たされ、本人が後悔しないのなら。(岡山・猪原栄一)→まあ時は流れるし。(ハ)

特設  
聴いた  
ZONE

●SYVARION/ZUNTATAドラマ、ギター、サックス、トランペットといった、ズンタタのバンド編成の勝利ともいえる一枚。重厚な生演奏を少年少女合唱団の澄んだ声がラッピングされたサイバーアレンジはすばらしい。チェイスHのドラマを含め、楽しくまとまってきたスズメの一枚。(A・ボニー) ●SETA GAME MUSIC SCENE111トウインイーグルのアレンジはキンギンのハードロックで、歌までついてしまうオドロキもの。SR麻雀のミキちゃん、カスミちゃんの声は、もつちよと聴きたかったな……。 (今月・ボリスター)と次ページに続く



※究極タイガーだけのビデオも同時発売。45分、3605円。(ポニー)

まーじゃんGALS GRAFFITI(ビデオ)=麻雀ゲームの美少女セレクションビデオ。ニチブツ作品、麻雀ゲームの歴史、ゲームエンディング集など。「SR麻雀」は検討中。カラーHi-Fiステレオ30分もの。発売日未定。価格は、VHS、βとも2884円。(ポニー)

デジタル・ビデオ・プレスVOL.2(無料レンタルビデオ)=今回は「AOUショー」がメイン。ナムコのCGゼビウスやSSTバ

# 最新GM情報

MUSIC 読者命で有益情報たくさん掲載  
今月も、少しムチャしちゃった

●テレネット・オーディション募集要項(応募資格)14~20歳までの健康な女性で、1年間株日本テレネットのイメージガールとして契約できる方(保護者の承諾を得た方)。〈応募方法〉①履歴書:氏名、年齢、生年月日、住所、電話番号、職業(学校名)、身長、体重、ボディサイズ(B・W・H)、特技(趣味・スポーツ等)を明記。②写真:上半身と全身(できればセーラー服を着用)のカラー写真各1点。——他薦の場合は、①と②に、推薦者の住所、氏名、生年月日、電話番号、職業(学校名)、推薦のコメントを追加して、日本テレネットへ郵送のこと。〈賞品・賞金〉優子……賞金50万円、副賞

●コナミレーベル設立/  
キングレコードとコナミは、両社の相互協力によって、ついに「コナミレーベル」を設立した。レーベル第1回作品は、以下のメインアルバム1、ミニアルバム3の計4タイトルで、5月21日いきよ発売だ。

①サンダー・クロス/コナミ矩形波倶楽部=第1回作品メインアルバム。アレンジ4曲+オリジナル2タイトル収録。アレンジは、タイトルと「沙羅曼蛇」「A

-JAX』『グラディウスII』(すべてアーケード版)を矩形波倶楽部が手がける。価格はCD 2843円、テープ2369円。

②がんばれゴエモン2=ファミコン版全16曲、効果音付き。

③ゴーファーの野望~エピソード2~=MSX版オリジナル全24曲、効果音付き。

④F-1スピリット/F-1スピリット3Dスペシャル=Fスピリット3DはFM音源。それぞれ

を、オリジナル収録。

②~④は、マキシシングルCD(12cmCDに20分しか収録しないもの)とテープで発売。価格はすべて、CD1442円、テープ989円。

タイトースーパーシューティング(ビデオ)=タイトーの高難易度シューティング「究極タイガー」「TATSUJIN」「飛翔鮫」を一挙収録。5月21日発売。カラーHi-Fiステレオ45分もの。価格は、VHS、βとも9476円。



●六本木のディスコ。コナミレーベル設立発表会での演奏風景



## デジタルビデオプレス サイトONDVDレンタル店一覧

●レコード店  
【北海道】札幌=山野楽器ごとう店/玉光堂四丁目店/玉光堂オーラタウン店●函館=山野楽器ポニーアネックス店●旭川=ディスクポート西武小路●北見=タケタ楽器東急店  
【東北】青森=音楽堂本店●成田本店●盛岡=新星堂盛岡店/キイチ●秋田=全音秋田●仙台=ヤンレイ/新星堂仙台店/フジ楽器/サイト楽器●福島=ざらんど/オリエンタルレコードコロニエツタヤ店●会津若松=フレンズ●花巻=新星堂花巻●郡山=三野屋/新星堂カルチュエ5郡山店  
【関東・甲信越】新潟=ツモリレコード伊勢丹店●長野=トーチク●鹿沼=はしだ楽器●伊勢崎=N.N. ナカジマ●水戸=ヤマギワ●熊谷=新星堂熊谷店●所沢=ディスクポート西武所沢店●大宮=ヤマギワ大宮店●小山=小山ヤンレイ●宇都宮=新星堂Q5●銀座=山野楽器銀座本店●池袋=五番街●新宿=山野楽器新宿小田急店●浦田=コタニ浦田店●吉祥寺=新星堂吉祥寺クローン店/山野楽器吉祥寺サンロード店●立川=新星堂立川ウィル店●府中=新星堂府中ヨカ堂店●八王子=新星堂八王子店●二子玉川=すみや玉川高島屋店●松戸=ヤンレイ松戸店●船橋=イトムC船橋らぼーと●津田沼=山野楽器津田沼バルコ店●甲府=新星堂甲府駅ビル店●横浜=ヨコハマ音楽館/シリアル音楽館●鶴見=オゾン堂カミン店●川崎=新星堂武蔵小杉店●戸塚=ハマヤ電気本店●町田=山野楽器町田小田急店●厚木=レスポック●静岡=すみや本店●浜松=イケヤ本店  
【中部】名古屋=ヤマギワメルサ/ヤンレイ名古屋/愛曲楽器近鉄・太陽サウンドオン●豊橋=ヤマト楽器精文館●豊田=新星堂豊田店●岡崎=大衆堂本店●大垣=電波堂本店●金沢=山香森林坊109店●福井=松木屋本店●四日市=北勢堂四日市店●松坂=カナリヤ楽器  
【近畿・四国】大津=ディスクポート大津店●京都=ビックアポロ●西大寺=大月楽器(奈良ファミリー)●梅田=阪急インクス/阪急デパートレコード売場●吸田=タイエーサウンドワールド●豊中=駅前交声堂●くずは=モール街ワルツ堂●心

高橋=ミヤコ本店●八尾=ディスクポート西武八尾店●藤井寺=新星堂藤井寺店●岸和田=ヤングレコード(トークタウン)●和歌山=音楽文化堂市駅前店●三宮=星電社三宮本店/ダイエーレックス●サンチカ=星電社サンチカ店●名古屋=大倉名谷店●明石=星電社明石店●姫路=星電社姫路店●松山=明屋本店/デュック松山●高知=デュック高知  
【中国】岡山=大森楽器本店●広島=紀伊国屋書店6階レコード部●音響堂フジ広島店/ダイイチパソコンCity●福山=中国ヤンレイ●鳥取=レコードの店セイコ●米子=大番米子店●山口=OK無線ちまきや店  
【九州】福岡=ベスト電器本店/ヨシダ楽器本店/ダイエー原店内サウンドワールド店/サウンドワールド福岡●香椎=ヨシダ楽器ダイエー●北九州=ウィーン・メイト店●久留米=リズムレコード●熊本=帝都無線●長崎=アトムレコード本店/ダイイチ浜デンキ●佐世保=平和堂/川下本店●佐賀=久米楽器●大分=リズムレコード大分店/大分エウ南海堂●宮崎=西村楽器本店●鹿児島=十字屋  
●レンタルビデオ店  
【北海道】釧路=サンホームビデオ釧路若竹店●函館=ブックセンターみはら●札幌=ビデオプラザ・ビックベン/ビデオレンタルYES/ビデオムービー北24  
【東北】山形=ミュージック昭和●仙台=プラザシータショップ仙台●福島=オリエンタルツタヤ●三沢=マックロード●花巻=カルチャーランドマルカン  
【関東・甲信越】八重洲=ビデオオクト八重洲●秋葉原=ヤマギワソフトショップA館●渋谷=チャリリーズX2●東池袋=ゲームプラザ・ゴリラ●新井=プラザシータ●下石井=スクリーン&800●貫井=スクリーン●二子玉川=ヤマギワ二子玉川●新橋=ダイナミックオーディオ新橋店●南小岩=パノラマ小岩店●亀戸=スターウォーズCD館●田柄=ビッケン●赤塚店●高島平=ポニービデオランド●お花茶屋=VIVI●足立=富士ブックス●田端新町=LOOK-1●府中=キッチンハウスふらみんこ●八王子=ラビット●多摩=ニュータウンビ

デオ●武蔵小山=ビデオエイジ武蔵小山●横浜=ワールドビデオ/ビデオレンタル優/ビデオスーパー横浜/ビデオ金沢八景/スクリーン&800横浜●厚木=コレクションシバ●相模原=チャリリーズ橋本●木更津=すみや木更津●市原=すみや市原●八千代台=すみや八千代台●市川=アコム本八幡●船橋=白馬●印旛郡富里=ビデオセンターかずみ●東越谷=すみや東越谷店●春日部=富士ブックス武里●和光=ビデオメイト●川口=川口ウイング●浦和=浦和SOFTBOX●深谷=深谷ビデオプラザ21世紀つくば=ビデオアルファ学園店/ビデオアルファプラスワン●高崎=HOP●静岡=ビデオプラザワークス●新潟=創夢館●松本=ビデオジャック●御代田=スパーやまいちや(Vrex801)  
【中部】名古屋=シネソフト35高針/スペース名東/三洋堂パソコンショップシグマ/トップカメラ●津島=ビデオ・ビカルン津島●津=ビデオランドレインボー●尾西=ビデオタウン80●犬山=HERSHY●盛岡=すみや盛岡店●豊橋=USV豊橋●東郷=チャンネル2和合●西尾=三愛堂●江南=キャットアカデミー●江南●魚津=ビデオハウスB&V●富山=ソフトハウスビーバー  
【近畿・四国】大阪=ビデオプラザアルファ/ビデオコミュニケーションセンター/レンタルビデオ1, 2, 3, 森/富田●平野=ビデオジョイント●八尾=フォーラム八尾●堺=ビデオファミック堺●吹田=ビデオプラザアルファ●北田●豊中=ビックモース●大東=ホームシアター●蓮屋川=オスカ●神戸=コラージュ/ホーリーウッド●京都=ビーバーレコード河原町京室店/ビーバーレコード四条京極店●西大寺=AVフォーラム西大寺●徳島=チャリリーズ●高松=ビデオワールド今里/ビデオロッキー●松山=ビデオイン松山三津店●宇津津=フォーラム四国  
【中国】広島=ポバイ白鳥/ポバイ千田●宇部=ワールド宇部●出雲=スクリーン出雲●倉敷=カック倉敷  
【九州】福岡=ビブレ21●小倉=ディオニー●延岡=映画村●久留米=ビデオアメリカ十二軒屋店●宮崎=アルファ丸島

34 アンケートがきよ  
●質問/MSX-WriteIIとHBI-JIの違いは? また、WriteIIで「はがき書右衛門」と「文書作左衛門」は使えるのでしょうか。パソコンはFIXDを使用しています。(香川・西村良清/6歳)⇒WriteIIがあればXDでも書右衛門や作左衛門を使うことができます。HBI-JIは不要です。JIは、WriteIIにも入っているMSX-JEとMSX2+の漢字BASICをセットにしたものです。(バボの代理)

アム旅行(写真撮影をかねる)/推薦者賞(抽選)……「FM TOWNS」1名、「X 68000」1名、「PCエンジン+ROMROM」1名、「優子テレホンカード」100名。〈応募先〉〒162 東京都新宿区東五軒町1-9片岡ビル ㈱日本テレネット「89イメージガールオーディション」係。くわしい問い合わせは、㈱日本テレネット・宣伝企画部、西沢さんまで(☎03-268-1159)。なお、電話による申し込み、またはオーディション選考過程についての問い合わせはいっさい受けていません。

ンドライブ、ファミコン「MOTHER」の映像なども収録。カラーHi-Fiステレオ30分もの。左ページ下の一覧表にあるお店で無料貸し出し中。(ポニー)  
 ※ポニー新作情報=5月21日カプコン「ストライダー飛竜」「天地を喰らう」のGM集を予定。  
 THE SCHEME—古代祐三—古代祐三氏アレンジの88SRゲームのサウンドボードIIバージョン。氏は「イース」や「ソーサリアン」などの作曲家。4月10日発売。価格はCD2627円、テープ2070円。(アルファ)  
 SETA GAME MUSIC SCENE 1 = 「TWIN EAGLE」「SR麻雀P3」などアレンジ4タイトルと、オリジナル2タイトルを収録。「SR麻雀」のまぼろし豆本全員プレゼントも。4月25日発売。価格はCD2472円、テープ2163円。(ポリスター)  
 T&E SOFT GAME MUSIC SCENE 1 = 「サイオブレード」「レイドック2」のアレンジと、「あーばーみゃーどっく」など4タイトルのオリジナルを収録。4月25日発売。価格はCD2884円、テープ2472円。(ポリスター)



※価格が半額なのはすべて税込価格になっているため。消費税してあるあ

## コンテスト '89日本テレネットイメージガールオーディション

㈱日本テレネットでは、この夏予定のアクションゲーム「ヴァリスII」の発売にあわせて、イメージガールオーディションを実施する。その名も「89日本テレネットイメージガール/セラー服「優子」オーディション」。優子とは、前作「ヴァリス」のヒロイン。選出後は、日本テレネットイメージガールとして1年間、レコード、ラジオなど各メディアで活躍してもらう予定。

オーディションは書類選考の後、パソコン雑誌などで誌上投票となる。キミたち読者が1票投じるわけだ。イメージガールは、後藤久美子で有名なモデル事務所「オスカー」に所属予定。7月にはゴクミばりの美少女が芸能界デビューするかもしれない。今から楽しみだね。応募要項などは上欄外を参照。キミのまわりにカワイイ娘がいたら推薦しよう!



この子が優子ちゃん。やっぱり本物がいいけど、たまに絵のほうがいい人も……

## VIDEO 機動戦士ガンダム0080

アニメファンならだれでも知っている人気シリーズ・ガンダムの最新作「機動戦士ガンダム0080~ポケットの中の戦争~」がオリジナルビデオで登場した。宇宙世紀0079年、地球連邦政

府に対してスペースコロニー群の1つ、ジオン公国(サイド3)が挑んだ独立戦争において、中立を守るサイド6・リア。そこに住む小学生アルは、モビルスーツ(MS)が好きで学校はきらいなふつうの男の子だった。ある日彼の住む街を、突然ジオン軍のMSザクが襲った! 連邦のMSの攻撃で墜落したザクをまぢかに見ようとかけだすアルを待ちうけるものは……。  
 全6巻のうち第1巻は発売中



ジオンのMSザク。ム、ズコックも登場



(第2巻は4月25日発売予定)。ステレオHi-Fi、30分、カラー。VHS、β、LDとも4800円(レンタル可)。発売元・バンダイ。

## プレゼント さあ応募しなさい

2執念祈念プレゼントの勢いはとどまるところを知らない。徹底した業界グッズで今月も勝負だ!  
 ●コナミ&キングレコードより  
 ①「コナミレーベル」ロゴ入り特製トレーナー……2名様。  
 ②「コナミレーベル」ロゴ入り特製テレホンカード……2名様。  
 ①と②は、コナミレーベル設立発表会の引き出物。筋金入りの業界グッズだい。

●エニックスより  
 ③「小説ドラゴンクエスト」……3名様。33ページで紹介のドラクエ本。  
 ●アポロン音楽工業より  
 ④CD版「組曲・ウィザードリィII~リルガミンの遺産~」……3名様。先月約束したとおりサクッとプレゼント。  
 しめ切りは4月30日必着。発表は6月8日発売の7月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。



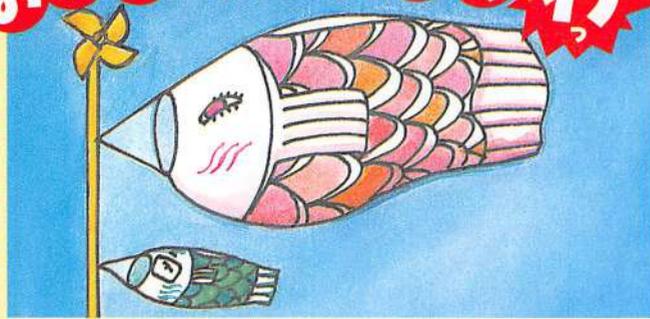
## 掲示板

●さあ応募しなさい! 応募要項! 肩書はかまに下の応募券をはり、①はしプレゼントの番書と名前(住所)も、氏名・年齢・電話番号(今月号のFFBでおもしろかったコーナー④)にかおもしろいこと、以上を記のうえに105 東京都港区新橋4-10-7 T.I.M. MSX・F.A.N. FFBさあ応募しなさい係まで。●また、「おはなしにんちわっへ」のイラストやお便り(妙な詩、恋の悩み、人いえない自己主張エッセイ等)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを当選!



●アブないババ/福岡の伸長ゆりさん、まだ甘い。アブなくて書けないくらいすごい人を知ってるが、友人の父にもアブない人がいて、ベンツに乗って大きな指輪をした手を外へ振って、ほかの車があわててどくのを楽しんでいたとか。(大阪・上江州彰久)⇒まるで「芸能人として平凡に地味に暮らすのかたいせつ」といいながら、夫婦そろってすごい毛皮を着こんでいる大村君のようなババではないか。(バ)

# おはなしこんにちわ



わたしがバボだ。突然はじまるぞ。

●ジョン・ローンと若原一郎はふたこではないか。(大阪・川上亮太)

ミッキー・ローグと岡本信人もふたこだというのか。いってないぞ。

●子どものうわさ話。ケーシー高峰はふたこ。(愛知・香月将隆)

ケーシー高峰が2人で歩いていたらほんとうに怖いかもしれぬ。

●アニメファンは暗くないぞノ(岐阜・石神修一郎)

それはアニメファンはアニメファンとながいから、わからないのだ。……いや、このへんでやめておこう。ムキになると怖そう。

●アンケートハガキの材質が変わりましたね。書きやすいです。とつても。(宮城・石川陸)

ありがたう。細かいところにも気配りを忘れない。MFファンだ。

●アンケートハガキの材質が変わりましたね。書きづらいので、まえのほうがいいです。(埼玉・赤沢護之)

いやー、細かいところにも気配りが行き届かなくて、すまない気持ちのMFファンだ。

●7月に子どもが生まれるので、金銭的に自粛中。だからソフトください。(岡山・佐々木昌江)

ということは下血がピークのところに家庭内自粛をおこなったな。意味がわからないやつはわからなくていいぞ。MSXする妊婦。いやはやおめでどう。

●ほとくの中学の3年3学期末テストでほんとうに出た体育の問題の一部です。○×式で答えるものです。①小谷実男子の得意技は横四方固めである。②王貞治はナムコスターズのバッティング

○広島・山中敏裕(戸惑ふ)のマンガラ石の2枚参照に比べてこいつはおとなだ。どすれれば連者の心をくすぐることができるかよく心得ている。トレスの才能はいまうだが、りっぱに世渡りして出世していくにちがいない。

コーチになった。③カール・ルイスの脚の長さは1m53cmある。④体操の西川大輔は西川きよしの子どもである。⑤鈴木大地は関東平野にある。(神奈川・豊田高志)

子どもにうわさを流しているのは、この問題を作った先生と見たぞ。めったにあげない今月のテレカはこの先生にあげよう。豊田、ちゃんと届けろよ。

●2月26日放送ぶんの「サザエさん」で、マスオが宝くじにあたらんでも買ってやるといったら、われらがヒーロー、カツオは「最新のパソコンを買った」といい、そのパソコンの絵はラップトップパソコンだった。宝の持ちぐされなのに。(愛知・雨宮秀仁)

カツオだってほんとうはパソコンくらいやりたいし、「バイリンガル」なども好きかもしれないぞ。

●ムーミン谷へ行ったら、スナフキンが野村義男にギターを教えた。おもしろかったら載せて。(和歌山・田井善史)

おもしろくないが、わたしはむかし学園祭で、ゲストの寺内タケシに花束を渡したら迷惑なことにキスされたぞ。あれ以来、海外へ行かなくても人生観が変わった。

●「笑点」のオープニングで円楽のまわりのおじさんおばさんはなぜ、必死に円楽を見ないようにしているのだろうか。(福岡・梶原貴利)

全員が円楽を見ていてもおかしいが、つけてカメラとも目をあわせないのもおかしいぞ。突然終わってみよう。



## 暮らしの適当手帖

5月のテーマ：平成元年の猫グッズ

ベッドとともに花ひらく家族天国。血統書付きのベッドでもいようものなら、子どもを高値で売りどばし、またしても家族天国。動物好きとはちがうベッド好き日本人の多い近年、長嶺ヤス子にもわけてやりたい「平成元年の猫グッズ」をとりあげてみようではないか。まずは、いくつかの猫じやらし。



●いっしょにあそ棒(ヤマヒサペット/320円)⇒「いっしょにあそ棒」という棒だ。ヒモの先のビヨコやムカデのマスコットが、どこなく表情がさびげなところに心を奪われる。しょせん、猫にかみちぎられてしまうはかない人生を悟っているのだろうか。

●猫じやらしファンファン(新日本産業/280円)⇒「人間と猫との会話ができる唯一の玩具」だそう。物陰から出したり入れたりすると喜びますの説明もマメでおかしい。

●じゃれ猫ダンス(ハヤシ/350円)⇒リボンをつけたシマシマのヘビのよーなものがついているが、いったいなんという生き物ののだろうか。また、この生き物部分の取り替え用単品もあるそうで、「ターザンズネーク」か「スネークダンサー」くださいと指名して買うそうだ。

●インディアン(発売元不明/550円)⇒このインディアンの顔のアップを、見てほしい。顔から吹き出す7色のじやらしひも。しかも顔は笑っている。人種の問題を超越し、猫はインディアンとじやれる。

猫じやらしでもまだまだあるが、ほかのグッズはネーミングで笑わせてくれる。

●ねこやめられない(東京ペット/1200円)⇒またしてもよくわからない生き物の顔がついていて、首をひっぱり出し、ボタンを押すとずばやくひっこんでしまう。猫は夢中でやめられないらしい。それはよかった。

●猫はニャンと遊び好き(オオネ工業/580円)⇒なんと本毛皮製の白ネズミがつ



◎(左上から)いっしょにあそ棒2種、猫じやらし(2本セット)、じゃれ猫、インディアン、ねこやめられない、猫はニャンと、(右下)たおせまい、猫釣れちゃった ◎猫じやらしの顔の部分のアップ写真

いている伸びるサオ。なにもそこまでなくても……。

●たおせまい(ヤマヒサペット/1250円)⇒たおせまい。「ニャン、あれ? たおしたはずなのにすぐ起きあがる。今度こそ/やっぱたおれないヨ。不思議だな。おもしろいな。気に入ってしまったニャン」だそう(そう書いてある)。これはやはり猫口調なのだろうか。いつこうしゃべったのか聞いてみたいものだ。

●猫釣れちゃった(新日本産業/1250円)⇒オモチャの釣りザオの先に「サラサラ虫」という虫のマスコットがついている高価な猫じやらし。交換ルアーとして金魚、カニも別売りされているが、この会社にはほかに「中国四千年、猫の心理学に基づいて作られた猫玉」や、ペット用エプロン、しかも「お誕生日やパーティ用のスパンコール製のお出かけタイプもあり、カセットテープと猫じやらしがセットになった「猫じやらしソング」などもある。こんなにしてもらって、犬の立場はどうなる。いや、犬にはもっと高価なグッズがいっぱいあるので安心しよう。バグにピンクのエプロン。笑わせてくれる。ちなみにバグとは中国犬の一種だ。終わりで。



◎千葉・菅原由行→スガワラだ。全国の読者諸君、こんなやつにページを独占されてくやしくないのか。「アンジェラス」(3月号115ページ参照)の大口あけていたCGを見たらしい菅原→ガーを持たせたくなっただけのまぬけなイラストを選んでしまった自分か情けない!



★イラスト・評「野見山つつし」  
◎千葉・菅原由行→またスガワラだ。毎月、こいつだけには逃げようと思っているのに、選をみたらこいつだった。「スナッチャー」にひっかかたキグだだけでこゝま、描きこんでくるのはスガワラ(行)だということに気がつき、あ、だからこうした、それでゲイムは解けたのか。ああ、自分か情けない



●メッセージ集/父ちゃんがワカサギとカレイ釣ってきました。まだ生きてます。(北海道・川村直)/みこと! 浪人決定。(京都・山本恵一)/おもしろいこと書くところのせられてプレゼントもらえないので書きません。(静岡・大石卓也)/アリとキリギリスはためになる本だ。感動した。(埼玉・滝本文秀)/編集部のみなさまはスキーをやる方なのでせうか。(北海道・黒木政貴)/最後のやつがなんの脈絡もなく好きだが、浪人おめでどう山本くん。(バ)

# BASIC

## #1 変体文字ツアー

ゲームプログラムを走らせるとときどき変な文字になることがある。この変体文字を作り出すかんたんなテクニックと仕組みをめぐるピクニック。

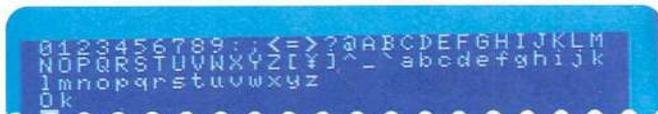
## 変体文字の秘密はVRAMのなかにある

ときどき「BASICを勉強しています」というお便りを見かけて、ちょっとちがうんじゃないかと思う。BASICは勉強するものじゃなく、思考シミュレーションを楽しむものだ。

BASICの基本ルール(命令の使い方)は、たぶんMファンの2ページぶんに入りきるくらいしかない。ただ、そのルールが、ぼくたちのふつうの暮らしとかけはなれているために、マニュアルは厚く、むすかしそうなものになってしまう。

でも、BASICのいいところは、ルールを少ししか知らなくてもいろいろな遊び方ができるという点なのだ。BASICの文法をうる覚えでも、ちょっとした仕組みを知れば、すぐに新しい遊びが発見できる。分厚いマニュアルは、辞書みたいに必要に応じて開くだけで十分だ。

辞書を持って、BASICの不



SCREEN 1のごくふつうの文字と数行のプログラムでちょこちょこっとVRAMをいじくるだけでたとえば下のような変体文字になってしまう



思議な世界にピクニックに行こう。ぼくたちのまえにあるMSXは、わずかなプログラムだけしているんなおもしろい現象を見せてくれるのだ。

### ■変体文字の出生地

今回のピクニックは、ゲームプログラムを走らせたときなどに出てくる、太い文字、斜めの文字、絵になった文字、色つきの文字などの変体文字の秘密と作り方を探っていこう。

変体文字の出生地はVRAMだ。VRAMとは、MSX本体

のなかにある「画面」だと考えてほぼまちがいない。VRAMには、文字の形や色、表示されている位置、スプライトの形や色や位置のデータが記憶されていて、ディスプレイの画面はこのVRAMのデータを光の情報に変えたものにすぎない。

だから、VRAMのデータを直接いじると、それに応じて画面も変わる。では、どうすればVRAMを直接いじれるのか、どういじれば変体文字が出てくるのか。以下、次ページ。

**BASIC** すべてのMSXにROMの形で内蔵されている思考シミュレーションソフト。正確にいうと、BASIC言語用の翻訳ソフト(インタプリタ)がROMになって内蔵されている。ほかのパソコンでも同様に内蔵されるが、ディスクなどで付属していることが多い。basic(基本的)という単語と同じぶりだが、じつは「Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code(ビギナーズ・オールパーパス・シンボリック・インストラクション・コード)」の頭文字を取ったものである。直訳すると、初心者向け汎用記号命令体系となるが、ようするに、計算やゲームや事務処理などいろいろ使えるやさしいプログラミング言語という意味だ。

**VRAM** Video RAM(ビデオ・ラム=画像用RAM)の略。MSXの本体にはメインRAMとVRAMの2タイプのRAMが入っている。メインRAMはたんにRAMともいい、プログラム自体や変数の内容などを記憶しているところ。それに対してVRAMは、名前のとおり、画面表示に関わるすべての情報を記憶・管理しているところである。メインRAMの内容はPEEK関数で読み出し、POKE命令で書きこむが、VRAMはそれぞれVPEEK関数、VPOKE命令でおこなう。VRAMの内容が変われば、それに応じて画面表示も変わる。

**SCREEN 1** MSX-BASICのテキストモードの1つ、およびそのモードにするための命令文。文字の表示がかんたんにでき、しかもSCREEN0とちがってスプライトが使えるため、BASICのゲームプログラムはこのスクリーンモードで作られることが多い。

**アドレス** コンピュータで使うときは「番地」と訳す。MSXのなかのメモリ(RAM、ROM、VRAM)は、2進数8桁ぶん(これを1バイトという)を1単位とする記憶場所をたくさん持っていて、その1つ1つに番地、つまりアドレスがつけられている。この番地を頼りにして、必要なデータを読み出したり、書きこんだりする。

**16進表記** 16進数の形で数を書くこと。10~15をA~Fで表すため、1桁で0~15を表すことができる。頭に「&H」をつけて、たとえば&H0208と書かれ、「アンドエッチゼロニーゼロハチ」というふうには1桁ごとに読む。BASICでは、&Hのついた数は16進数として扱う。

**2進表記** 2進数の形で数を書くこと。1桁で0か1しか表さないの、10進数の10を表すのに4桁必要になる。メモリはじつさいには、この2進数の形で記憶しているの、2進表記で見たほうがわかりやすいデータも多い。右ページのパターンデータはその典型的な例だ。BASICでは、&Bのついた数は2進数として扱う。

**OR** 論理演算の1つ。10進数でこの演算の効果を見るのはむずかしいが、2進表記で見た場合は単純だ。演算の対象となる2つの数をいったん2進表記にして、その2つを重ねあわせてただけで答えになる。右ページのプログラム行60で使われている。

**D¥2** 同じく右ページのプログラム行60の計算。¥は割り算の記号の一種で、ふつう使われる「/」とちがうところは、計算の対象となる数も答えも小数点以下を切り捨てておこなう点。VRAMのデータはかならず整数になるので、この記号を使うことが多い。ちなみに、ある2進数を2で割った答えは、もとの2進数を右に1桁ずらした形になる。また、4で割ると2桁ずれる(2で2回割ったのと同じ)、8で割ると3桁ずれる(2で3回割ったのと同じ)。パターンをずらすときによく使われる。

## SCREEN1のVRAMの構成

SCREEN文を実行するたびに、VRAMはそれぞれのモードに応じて割り振りされ、モード1では以下になる。今回のテクニックではパターンジェネレータテーブルとカラーテーブルだけをとりあげた。ほかの部分はまた別の機会に。

&H0000	パターンジェネレータ テーブル	ス プ ラ イ ト 属 性 テ ー ブ ル
&H07FF		
未使用		カ ラ ー テ ー ブ ル
&H1800	パターン名称 テーブル	
&H1B00		
&H2000		
未使用 (MSX2/2+ ではカラー テーブルの あとにパレ ットテーブ ルがある)		
&H3800	スプライトパターン テーブル	
&H3FFF		

# パターンジェネレータテーブルで遊ぼう

ここでは話をSCREEN1に限定して進めよう。

VRAMのなかには、文字の形を記憶している部分があり、そのエリアを「パターンジェネレータテーブル」という。文字の形は、このパターンジェネレータテーブル(以下PGTと略)にあるデータで決められているのだ。右ページの左右にならんでいるデータは、VRAMのPGTのアドレス(16進表記)とその中身(2進表記)だが、1と0がならんだ中身のほうを薄目で見てほしい。文字の形が見えてくるはずだ。ようするに、データの「1」の部分が文字の形になっているわけだ。

1つの文字は8×8ドットでできているが、その横1列8ドットぶんが2進数8桁(8ビット=1バイト)に対応しているのがよくわかると思う。だから、1文字の形のデータは8バイト、つまり、8つのアドレスにまたがっているのだ。SCREEN1のVRAMでは、ある文字の

パターンはそのキャラクタコード×8のアドレスから8バイトぶんのエリアに入っている。

下や右ページ中央付近にあるプログラムは、どれももともとVRAMにある文字のデータにかんたんな計算を加えることによって新しいデータを作り、そ

れを同じ場所に書きこむという仕組みになっている。

各プログラムの計算の部分で、ここではあまり説明できない。マニュアルやこれまでのファンダムの記事などで調べながら自分で考えてみてほしい。

## いろいろな変体文字用プログラム

### ●乱視文字

```

10 SCREEN1:COLOR 15,4,7:WIDTH 29
20 ST=ASC("0"):LA=ASC("z")
30 FOR I=ST TO LA:PRINT CHR$(I);:NEXT
40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=D AND D¥2 OR D¥4 OR D
70 VPOKE I,D
80 NEXT

```

### ●コンピュータ文字(行10~30は上と同じ)

```

40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=D OR D¥(1-(IMOD8>3))
70 VPOKE I,D
80 NEXT

```

### ●斜体文字(行10~30は上と同じ)

```

40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=D OR D¥2
70 VPOKE I,D¥VAL("84442211",IMOD8+1)
80 NEXT

```

### ●ネオン文字(行10~30は上と同じ)

```

40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=(D OR D¥2) AND 85*(IMOD2+1)
70 VPOKE I,D
80 NEXT

```

### ●鏡文字(行10~30は上と同じ)

```

40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 DD=0:FOR J=0 TO 7:DD=DD-((D AND 2^J)>0)*2^(7-J):NEXT
70 VPOKE I,DD
80 NEXT

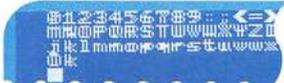
```

### ●極太文字(行10~30は上と同じ)

```

40 FOR I=LA*8+7 TO ST*8 STEP -1
50 D=VPEEK(I)
60 IF (IAND7)=0 THEN D1=0 ELSE D1=VPEEK(I-1):D1=D1 OR D1¥2
70 D=D OR D¥2 OR D1
80 VPOKE I,D
90 NEXT I

```



①パターンを二重にした乱視文字



②下を太くしたコンピュータ文字



③形を斜めにゆがめた斜体文字



④太くして網かけしたネオン文字



⑤左右を反転させた鏡文字



⑥縦も横も太くした極太文字

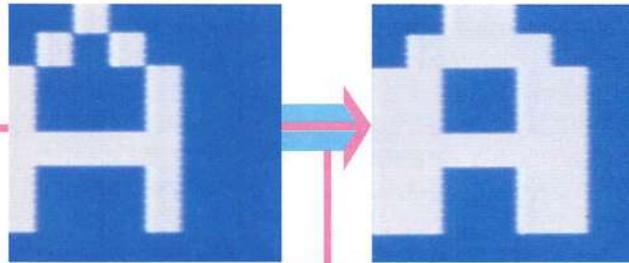
# 文字が太くなる仕組み

使用前 (パターンジェネレータ  
テーブルの一部)

&H01F0(496)	11000000
&H01F1(497)	01110000
&H01F2(498)	00111000
&H01F3(499)	00011100
&H01F4(500)	00111000
&H01F5(501)	01110000
&H01F6(502)	11000000
&H01F7(503)	00000000
&H01F8(504)	01110000
&H01F9(505)	10001000
&H01FA(506)	00001000
&H01FB(507)	00010000
&H01FC(508)	00100000
&H01FD(509)	00000000
&H01FE(510)	00100000
&H01FF(511)	00000000
&H0200(512)	01110000
&H0201(513)	10001000
&H0202(514)	00001000
&H0203(515)	01101000
&H0204(516)	10101000
&H0205(517)	10101000
&H0206(518)	01110000
&H0207(519)	00000000
&H0208(520)	00100000
&H0209(521)	01010000
&H020A(522)	10001000
&H020B(523)	10001000
&H020C(524)	11111000
&H020D(525)	10001000
&H020E(526)	10001000
&H020F(527)	00000000
&H0210(528)	11110000
&H0211(529)	01001000
&H0212(530)	01001000
&H0213(531)	01110000
&H0214(532)	01001000
&H0215(533)	01001000
&H0216(534)	11110000
&H0217(535)	00000000
&H0218(536)	00110000
&H0219(537)	01001000
&H021A(538)	10000000
&H021B(539)	10000000
&H021C(540)	10000000
&H021D(541)	01001000
&H021E(542)	00110000
&H021F(543)	00000000

VRAMのアドレス  
16進表記  
(カッコ内は10進  
表記)

文字の1ラインご  
とのパターンデー  
タ  
2進表記



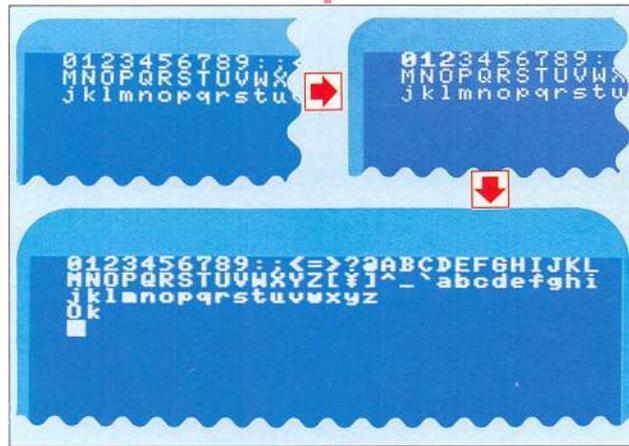
数字の0から小文字のzまでを太くするプログラム

```

10 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:WIDTH 29
20 ST=ASC("0"):LA=ASC("z")
30 FOR I=ST TO LA:PRINT CHR$(I);:NEXT
40 FOR I=ST*8 TO LA*8+7
50 D=VPEEK(I)
60 D=D OR D*2
70 VPOKE I,D
80 NEXT
    
```

ST, LAはそれぞれここで扱う文字群の最初と最後のキャラクタコード。DはVRAMから読みこんだデータ、およびVRAMに書きこむデータ。行10から30で0~zを表示し、行40から行80で下のほうで説明してあるような作業をくりかえしている。

上のプログラムを実行するとこんなことが起こる



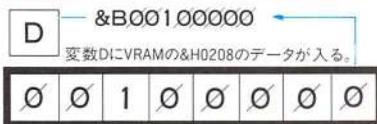
使用后

&H01F0(496)	11100000
&H01F1(497)	01110000
&H01F2(498)	00111000
&H01F3(499)	00011100
&H01F4(500)	00111000
&H01F5(501)	01110000
&H01F6(502)	11100000
&H01F7(503)	00000000
&H01F8(504)	01110000
&H01F9(505)	11001100
&H01FA(506)	00001100
&H01FB(507)	00011000
&H01FC(508)	00110000
&H01FD(509)	00000000
&H01FE(510)	00110000
&H01FF(511)	00000000
&H0200(512)	01110000
&H0201(513)	11001100
&H0202(514)	00001100
&H0203(515)	01111100
&H0204(516)	11111100
&H0205(517)	11111100
&H0206(518)	01111000
&H0207(519)	00000000
&H0208(520)	00110000
&H0209(521)	01110000
&H020A(522)	11001100
&H020B(523)	11001100
&H020C(524)	11111100
&H020D(525)	11001100
&H020E(526)	11001100
&H020F(527)	00000000
&H0210(528)	11110000
&H0211(529)	01101100
&H0212(530)	01101100
&H0213(531)	01110000
&H0214(532)	01101100
&H0215(533)	01101100
&H0216(534)	11110000
&H0217(535)	00000000
&H0218(536)	00110000
&H0219(537)	01101100
&H021A(538)	11000000
&H021B(539)	11000000
&H021C(540)	11000000
&H021D(541)	01101100
&H021E(542)	00110000
&H021F(543)	00000000

プログラムを走らせるとまず0からzまで文字を表示し、次にその文字を0から順に横1ドットぶんずつ太くしていく

たとえばIが520のとき、行50から行70のプログラムはVRAMのデータをこんなふう書き換えている

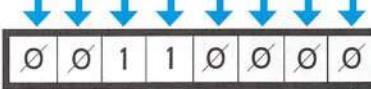
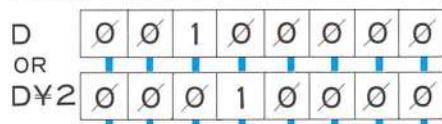
**50 D=VPEEK(I)**



Iの現在値

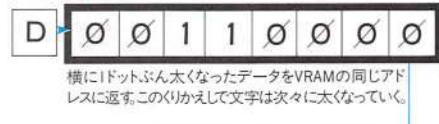
&H0208(520)	00100000
&H0209(521)	01010000
&H020A(522)	10001000
&H020B(523)	10001000
&H020C(524)	11111000
&H020D(525)	10001000
&H020E(526)	10001000
&H020F(527)	00000000

**60 D=D OR D\*2**



D ← &B00110000

**70 VPOKE I,D**



Iの現在値

&H0208(520)	00110000
&H0209(521)	01010000
&H020A(522)	10001000
&H020B(523)	10001000
&H020C(524)	11111000
&H020D(525)	10001000
&H020E(526)	10001000
&H020F(527)	00000000

**キャラクタコード** 文字の管理番号。たとえば、文字Aは10進数で64、16進数で&H41というキャラクタコードを持っている。  
【キャラクタコードの調べ方】

直接、  
? ASC("<文字>")  
(?はPRINT文とまったく同じ機能を持つ)

を実行するとその<文字>のキャラクタコードを答えてすく下の行に表示してくれる。また、逆に、あるキャラクタコードがなんの文字のコードかを調べるには、

? CHR\$(<コード>)  
を実行すれば その文字が表示される。  
※ただし、「月」「大」や「π」、各種のケイ線など(トランプマークと黒丸、白丸は別)、グラフィックキャラクタのコードは特殊なので注意。

①キャラクタコードを調べるとき、  
? ASC(MID\$( "<文字>", 2, 1))-&H40

②文字を調べるとき  
? CHR\$(&H01)+CHR\$(<キャラクタコード>)+&H40

**COLOR文のパラメータ** これは、COLOR <前景色のカラーコード>,<背景色のカラーコード>,<周辺色のカラーコード>

というふうな3つある。第1、第2パラメータに適当なコードを設定して実行すると、すべての文字の前景色、背景色がその値に変わる。第3パラメータの周辺色(SCREEN1で周囲に残って見える色)とは、カラーコード0(透明)の色を決めるものだ。前景色にしる、背景色にしる、カラーコードが0になっていたら、COLOR文の第3パラメータで指定された色と同じ色になる。カラーコード0の色は、周辺色が見えるという意味で透明なのだ。

**カラーデータ** カラーコードは0~15だから、16進数にすると&H0~&HFまで。つまり16進数1桁で表せる。そこで前景色と背景色の組み合わせは、16進数2桁で扱うことができるのだ。これも2進や16進表記のほうがわかりやすい例の1つだ。

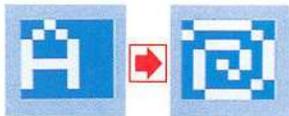
## 文字パターンはもっと自由に変えられる

もちろん、もともからある文字のパターンとは関係なく、好きな文字を好きな形に変えることもできる。この場合は、リストAのように、0と1で2進数のパターンを作って、VRAMに書きこんでいけばいい。

38ページにも書いたが、ある文字のパターンは、PGTでは<キャラクタコード×8>のアドレスから8バイトぶんに入っている。リストAの行10で変数ADに設定される数値は、文字A



①リストAをRUNさせるとこんなふうにならう。Aがうずまき模様になる



②左がもとの文字Aの形。右がプログラムをRUNしたあとの形

のパターンがあるPGTの先頭アドレスだということに注目してほしい。行10のダブルクォート(チョンチョン)で囲まれた文字を好きな文字に変えれば、その文字のパターンがあるPGTの先頭アドレスがADに入るよ

うになっている。  
リストBは、同じことを、10進数とREAD文を使ってやったものだ。なにをやっているのかわかりにくいですが、実際にはこういう形でプログラムのなかに入っていることが多い。

## 大文字のAをうずまき模様に変える

### ●リストA・2進数を使ったわかりやすいプログラム

```
100 AD=ASC("A")*8
110 VPOKE AD+0,&B01111100
120 VPOKE AD+1,&B10000010
130 VPOKE AD+2,&B00111001
140 VPOKE AD+3,&B01000101
150 VPOKE AD+4,&B01010101
160 VPOKE AD+5,&B01001001
170 VPOKE AD+6,&B01000010
180 VPOKE AD+7,&B00111100
```

### ●リストB・同じことをおこなう短い形のプログラム

```
100 FOR I=0 TO 7
110 READ D
120 VPOKE ASC("A")*8+I,D
130 NEXT
140 DATA 124,130,57,69,85,89,66,60
```

## こんなにかんたんに作れるカラフル文字

COLOR文を使って文字に色をつけるとすべての文字を同じ色にしかできないが、VRAMを直接操作すれば、あらかじめ決められた8文字のグループ

ごとに色をつけることができる。たとえば数字の色とアルファベットの色を変えることもできるわけだ。

VRAMの&H2000から「カラーテーブル」という部分がある。ここが各8文字グループの色を記憶している部分だ。

ここでは、1バイト(16進数2桁ぶん)で2色1セットを指定する仕組みになっている。16進数の形にして見るとわかりやすいが、このデータの前半部分が「前景色」を、後半部分が「背景色」を指定しているのだ。

たとえば、カラーデータが&H84なら、前景色はカラーコード8(赤)になり、それ以外の部分はカラーコード4(暗い青)になる。&HF4なら、前景色はカラーコード15(白。16進数のF

は10進数の15)、背景色はカラーコード4(暗い青)になる。

ところで、ある文字用のカラーテーブルのアドレスは、<その文字のキャラクタコード>÷8+&H2000(あまりは切り捨て)

たとえば、数字0のキャラクタコードは48、&H2000は10進数の8192だから、数字0用のカラーテーブルのアドレスは、48÷8+8192=8198

となる。

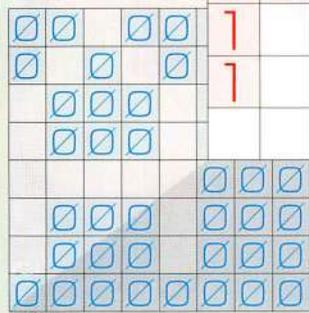
ここを起点にして、それぞれのアドレスに16進数2桁のデータを書きこんで8文字ごとに2まで色をつけてみたのが、右ページのプログラムだ。ただし、行10~30を加えること。

行150の数値をいろいろ変えて試してほしい。



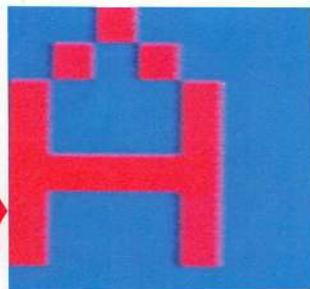
# 文字につく色の仕組み

①文字のパターンの1の部分に前景色で指定された色が、0の部分に背景色で指定された色がつけられる



## 前景色

文字の形そのものの色のこと。フォアグラウンドカラーともいう(たんに英語でいっただけ)。COLOR文の第1パラメータでも指定できる。



②前景色と背景色をあわせる  
と右の写真ようになる



③38ページのプログラムの行10~行30(数字の0から小文字のzまでを表示する部分)と下のプログラムをあわせて実行させた結果。8文字ごとに行150のデータにあわせて色が変わっているのに注目。最後のxyzは、あとに続く大カッコなどの記号群(ここでは表示されていない)とセットで8文字グループになっているので、これだけ3文字ぶんの色づけになっている

## 背景色

文字の形以外の部分の色、つまり、文字どおり背景の色。バックグラウンドカラーともいう。COLOR文の第2パラメータでも指定できる。

## 数字の0から小文字のzに適当な色をつけるプログラム

```
100 COLOR 15,1,1
110 FOR I=0 TO 9
120 READA$
130 VPOKE 8198+I,VAL("&H"+A$)
140 NEXT
150 DATA F4,4F,84,48,8E,38,67,76,FE,8C
```

左のプログラムはかならず38ページのプログラムの行10~行30にくっつけて使うこと。また、太文字などのプログラム全体にこのプログラムをつけると、太文字などに、指定どおりの色をつけることができる。行130は16進データを読みこむときによく使われる技法だ。

## 使用前 (カラーテーブルの全データ)

&H2000(8192)	11110100=>&HF4(244)
&H2001(8193)	11110100=>&HF4(244)
&H2002(8194)	11110100=>&HF4(244)
&H2003(8195)	11110100=>&HF4(244)
&H2004(8196)	11110100=>&HF4(244)
&H2005(8197)	11110100=>&HF4(244)
&H2006(8198)	11110100=>&HF4(244)
&H2007(8199)	11110100=>&HF4(244)
&H2008(8200)	11110100=>&HF4(244)
&H2009(8201)	11110100=>&HF4(244)
&H200A(8202)	11110100=>&HF4(244)
&H200B(8203)	11110100=>&HF4(244)
&H200C(8204)	11110100=>&HF4(244)
&H200D(8205)	11110100=>&HF4(244)
&H200E(8206)	11110100=>&HF4(244)
&H200F(8207)	11110100=>&HF4(244)
&H2010(8208)	11110100=>&HF4(244)
&H2011(8209)	11110100=>&HF4(244)
&H2012(8210)	11110100=>&HF4(244)
&H2013(8211)	11110100=>&HF4(244)
&H2014(8212)	11110100=>&HF4(244)
&H2015(8213)	11110100=>&HF4(244)
&H2016(8214)	11110100=>&HF4(244)
&H2017(8215)	11110100=>&HF4(244)
&H2018(8216)	11110100=>&HF4(244)
&H2019(8217)	11110100=>&HF4(244)
&H201A(8218)	11110100=>&HF4(244)
&H201B(8219)	11110100=>&HF4(244)
&H201C(8220)	11110100=>&HF4(244)
&H201D(8221)	11110100=>&HF4(244)
&H201E(8222)	11110100=>&HF4(244)
&H201F(8223)	11110100=>&HF4(244)

## 前景色 背景色

F 白	4 暗い青
4 暗い青	F 白
8 赤	4 暗い青
4 暗い青	8 赤
8 赤	E 灰色
3 明るい緑	8 赤
6 暗い赤	7 水色
7 水色	6 暗い赤
F 白	E 灰色
8 赤	C 暗い緑

## 使用后

&H2000(8192)	11110001=>&HF1(241)
&H2001(8193)	11110001=>&HF1(241)
&H2002(8194)	11110001=>&HF1(241)
&H2003(8195)	11110001=>&HF1(241)
&H2004(8196)	11110001=>&HF1(241)
&H2005(8197)	11110001=>&HF1(241)
&H2006(8198)	11110100=>&HF4(244)
&H2007(8199)	01001111=>&H4F(79)
&H2008(8200)	10000100=>&H84(132)
&H2009(8201)	01001000=>&H48(72)
&H200A(8202)	10001110=>&H8E(142)
&H200B(8203)	00111000=>&H38(56)
&H200C(8204)	01100111=>&H67(103)
&H200D(8205)	01110110=>&H76(118)
&H200E(8206)	11111110=>&HF1(241)
&H200F(8207)	10001100=>&H8C(140)
&H2010(8208)	11110001=>&HF1(241)
&H2011(8209)	11110001=>&HF1(241)
&H2012(8210)	11110001=>&HF1(241)
&H2013(8211)	11110001=>&HF1(241)
&H2014(8212)	11110001=>&HF1(241)
&H2015(8213)	11110001=>&HF1(241)
&H2016(8214)	11110001=>&HF1(241)
&H2017(8215)	11110001=>&HF1(241)
&H2018(8216)	11110001=>&HF1(241)
&H2019(8217)	11110001=>&HF1(241)
&H201A(8218)	11110001=>&HF1(241)
&H201B(8219)	11110001=>&HF1(241)
&H201C(8220)	11110001=>&HF1(241)
&H201D(8221)	11110001=>&HF1(241)
&H201E(8222)	11110001=>&HF1(241)
&H201F(8223)	11110001=>&HF1(241)

VRAMのアドレス16進表記(カッコ内は10進表記)  
8文字ごとのカラーデータ2進表記  
カラーデータ16進表記(カッコ内は10進表記)

④行100のCOLOR文でいったんすべての前景色を15(16進数F)、背景色を1にしているため、VPOKEしていない部分は&HF1になる

# ファミコン

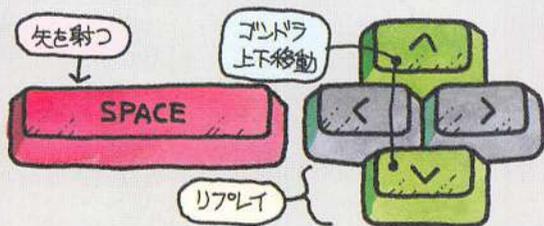
●軽いアクションゲームで遊びたい◎P42<なとやん>(1画面)、P43<M・FANスピリット>(1画面) ●パズルで脳髓を刺激したい◎P43<アルファベットパズル>(1画面)、P44<GRAVITATION>(5画面) ●MSXの新しい可能性を追求したい◎P44<音声合成メーカー>(1画面)、P44<VOICEジャンケン>(7画面) ●友だちとスポーツゲームの腕を競いたい◎P46<Coin SOCCER>(5画面) ●やっぱりRPGに限る◎P47<Monochrome Venus>(4画面) ●信長の野望にあきた◎P48<LAST WAR>(25画面)

1画面

これでもか／のスライム打ち落としゲーム

## なとやん

MSX MSX2/2+ / RAM8K BY ガイム



◎ゴンドラを上下に操作しながら、矢でスライムを打ち落とす

「勇者ナトはスライムの大群に追われ、あるほら穴のゴンドラに飛び乗った。すると、そのほら穴には人々の清らかな心があるのではないか。勇者ナトは背中の矢を抜き、戦いを始めた」というストーリーがついていた。人々の清らかな心とは、床にしきつめられた赤いハートのこと

リストは51ページ



◎はじめのうちはスライムもゆっくり。ちょっと上をねらうと

で、上から攻めてくるスライムがこのハートを傷つけないように勇者ナトは矢を放って、スライムをうち落とししていくのだ。

スライムは弱い。上から攻めてくるといったって、ゆるゆるとまるでやる気が感じられないスピードで落ちてくるのだ。それをねらって放つ勇者の矢は、勢いよくほぼまっすぐ飛んでいくので、バシバシ命中する。

しかし、このやる気のなさは、じつはスライムの手なのだった。スライムを10匹うち落とすとすぐにほんのちよつとすつ、スライムのように変わってくる。あいかわらずへろへろ落ちてくる



◎ゆるやかな放物線を描いて、矢はスライムに命中するのだ

スライムにまじって、ときどきスラスライムとすばやく落ちてくるスライムがいるのだ。勇者は、このスライムに弱い。いつもと同じ感覚で放った矢はスライムの頭の上を通りこし、ハートはスライムに直撃されてしまうことになる。スライムをやっつければやっつけるほど、スライムのレベルはあがり、ハートが傷つくことも多くなる。スライムらしい戦略だ。

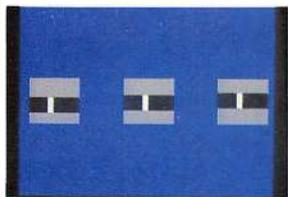
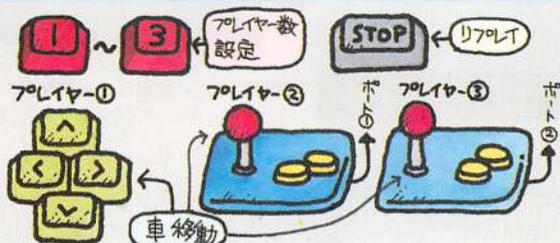
こうして、スライムがハートを5回直撃するとゲームオーバー。どこまでスライムのこの戦略にうち勝てるか、ハイスコアの更新を目指して戦おう。

1画面

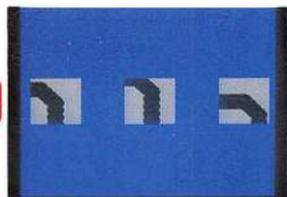
3人同時プレイも可能なレーシングゲーム

# エム ファン M-FANスピリット

MSX2/2+ / VRAM64K BY 大沢元春

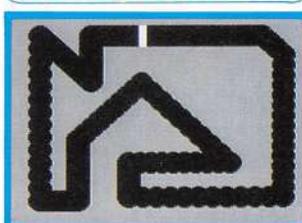


① 3人プレイ。各車はそれぞれ白、緑、赤のドットで表示される



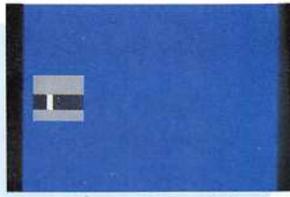
② 3人プレイだとスピードがおそいがせりあっているとおもしろい

👉 リストは52ページ



③ レーシングコース。ただし、この全体図が表示されることはない

要なのはゆーまでもない。それぞれのプレイヤー用エリアは左から1、2、3の順になっていて、各エリアではそのプレイヤーが枠の中心にくるように表示される。もちろん、ほかのプレイヤーも同時に表示される。



④ 1人プレイのときは高速になるので1人でエキサイトできる

1人で退屈なとき、このプログラムを走らせると「?」と出てくるので「1」キーを押してリターン。すると1人プレイの高速レーシングがはじまる。コースを2周するとなぜか「WIN」という文字とタイムが表示される。

そこに友だちが現れたら、STOPキーでリプレイして、今度は「2」リターン。すると2人プレイの中速レーシングがはじまる。先にコースを2周したプレイヤーのエリアの上に「WIN」とタイムが表示される。そこへおとうさんが現れて「わたしもまけてくれ」といったらリプレイして今度は「3」リターン。すると3人プレイの低速レーシングがはじまる。いちばん早くコースを2周したプレイヤーのエリアの上に「WIN」という文字とタイムが表示される。

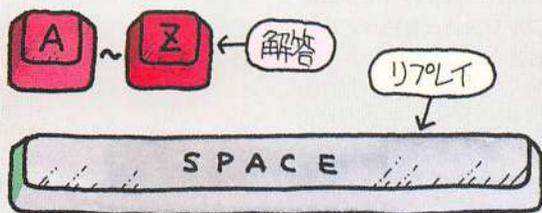
ただし、2プレイヤー以降はジョイスティックが1本ずつ必

1画面

上下左右から迫るカラフル文字あてパズル

# アルファベットパズル

MSX MSX2/2+ / RAM8K BY 白井信之



① こんなわかりきった文字でもけっこう最初はとまどう



② どんなににぶい人でもここまでくればもうわかるだろう

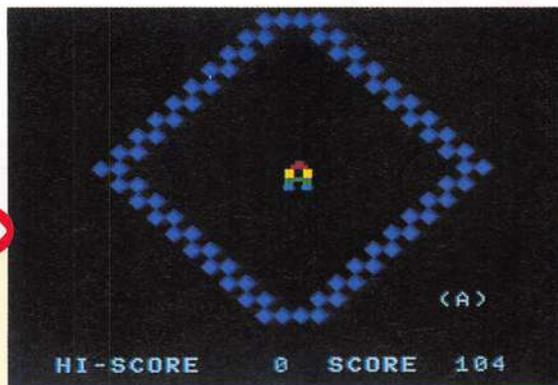
文字あてパズルは、まあよくあるゲームだが、このプログラムはひと味ちがう。

文字を4つにスライスした部品が、それぞれ別の色をつけられて上下左右から登場する。各部品は中央で集合して1つの文字になるのだが、それまでにそれがなんの文字かをあてるパズルだ。出てくるのはアルファベットの大文字だけだが、じつはふつう文字と太い文字の2種類あって、けっこうまどわされる

👉 リストは54ページ

(ただし、答えるときは同じキーを使う)。4つの部品の色がちがっているのもかなり混乱させられるので、文字あてなんてかんたんだと思っている人はぜひやってみてほしい。最後までわからず、答えが出てきてはじめて納得することもしばしばだ。

正解なら少しスピードアップして次の問題が出てくる。早く答えるほど高得点だが、一度でもまちがうとゲームオーバー。

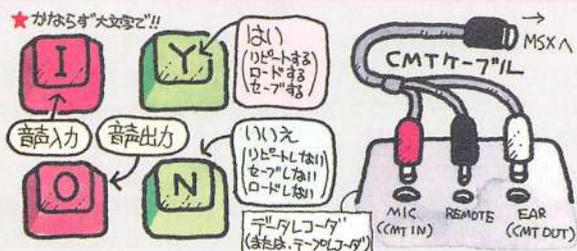


③ 答えた文字は右下に表示され、中央で正解パターンが完成する

音声合成といっても混成合唱団じゃないぞ

## 音声合成メーカー

MSX2/2+ / VRAM64K BY S-I

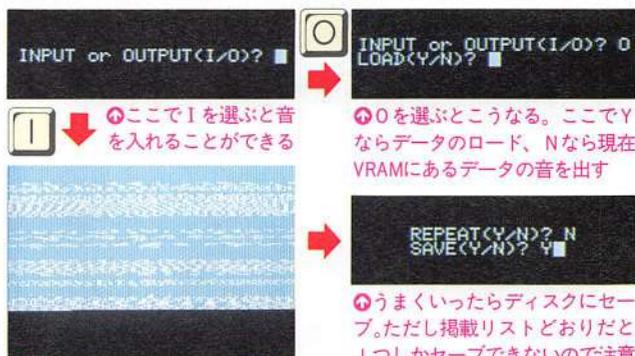


これはMSXからリアルな音を出す科学の実験のようなプログラムだ。

声などが録音されたテープと、データレコーダ(またはテープレコーダ)、CMTケーブルを用意する。テープをレコーダにセットし、MSXとレコーダを

CMTケーブルで接続。そして、プログラムをRUN。

「INPUT or OUTPUT(I/O)?」ときいてきたら、Iを押してリターンキー。いったん画面が消える。レコーダを再生状態にして、スペースキーを押すと、テープが再生され、



①「みなさーん……」という声を入れるとこんな画面が

その音のデータをVRAMに書

きこみ、画面にもそのデータに応じた模様が表示される。「REPEAT(Y/N)?」ときいてくるので、音を入れ直すときはY、これでいいときはN、リターン。

Nを押すと、SAVE(Y/N)? と出るのでセーブするならYを

押してリターン。終わると、finished と表示され、ディスクに「DATA」というファイルネームで音声データが収納される。

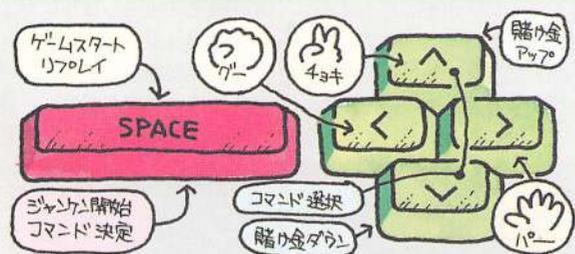
最初のときにOを押すと「LOAD(Y/N)?」と出る。Yを押すとデータがディスクから転送され、Nを押すとそのときのVRAMに応じた音がMSXから出てくるのだ。

ぜひ試してみよう。

そういうわけでしゃべるゲームも登場した

## ボイス VOICEジャンケン

MSX MSX2/2+ / RAM32K BY Somo



①賭け金を設定してジャンケン開始。コンピュータ側の手はくるくる変わる

ジャンケンポン!

単刀直入にいうと、このプログラムはMSXとジャンケンするゲームだが、価値あるポイントが2つある。

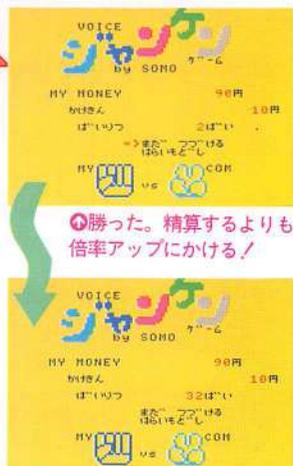
1つは、このゲームが声を出すということ。写真から2つの

フキダシが出ているが、これはムードでつけたのではなく、ほんとうにMSXがこのことばをしゃべるのだ。ほかに、「アイコンデシヨ」とも発声する。

もう1つのポイントは、このゲームが、かなりあつくなるギャンブルシステムを持っているということだ。

最初、プレイヤーは持ち金100ではじまる(ただし、そのうち10はすでに賭け金に入れられている)。賭け金はカーソルキーで増減もできる。ジャンケンに負ければ賭け金を取られ、アイコンならもう一度勝負。問題は勝ったときだ。

ジャンケンに勝つと、勝ち金を精算して持ち金に組み入れることもできるが、それを保留して倍率をさらに2倍して勝負を続けることもできるのだ。たとえば、4回勝ち続けると倍率は16倍、10回ならなんと1024倍に



①勝った。精算するよりも倍率アップにかけろ!

②ヒヤヒヤしながら32倍まできた。うーん、どうしよう……もなる。調子よく勝ち続け、大金を夢見たところで負け、すべてがチャラになった虚しさにはなんともいえないものがある。チャラになる恐怖と戦いながらどこまで倍率をあげられるかにこのゲームのテーマがある。

持ち金が0になると、プレイヤーは破産してゲームオーバー。

5画面 わかっていても解けないアクションパズル

攻略リストは58ページ

GRAVITATION

MSX MSX2/2+/RAM32K BY 杉本崇行

重力方向の指定

SPACE

ゲームスタート / リプレイ



④タイトル画面。ここでボールを動かしてスピードを決める

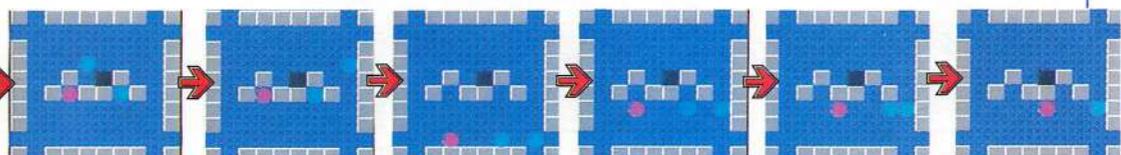
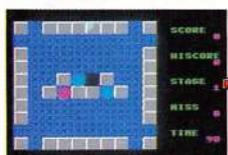
gravitationとは「重力」のこと。ついでに勉強すると、gravityという単語も同じく「重力」という意味だ。このゲームは、タイトルどおり、重力を操作してパズルを解いていく。

最初にタイトル画面でゲームを進めるスピードを決める。左がおそく、右が速い。

用意された各ステージでは、3つのボールが静止している。そのうち2つは水色で、残りの1つはピンクだ。

各ステージに共通する目的は、水色のボールどうしを合体させること。水色とピンクのボールが合体したり、3つのボールの

STAGE1 攻略法



⑤壁のくぼみを利用して最初は水色のボールを1つだけ動かし、下の壁で2つの水色ボールの高さをそろえ、右の壁に押しつけて合体させる

うち1つでも穴に落ちたり、パネルからはみ出たりすると1回ミス。制限時間内に目的を達せられなくてもミスになる。3回ミスするとゲームオーバー。

で、最初書いたとおり、このゲームはボールを操作するのではなく、そのステージ全体の重力を操作することで、ボールを移動させていくゲームだ。

たとえば、カーソルキーの右を押すと、それぞれのボールに右方向の重力がかかる。とうぜん、右側になにもなければ右に「落ちていく」ことになるわけだ。右側に壁があればそこでボールはつかえるし、穴があれば落ちるし、壁のすきまから外に出たりもする。

プレイヤーは、3つのボールがその重力によってどう動いていくかを判断しながら、重力の方向をつこうのいいように変えていくことになる。

水色のボールを右側に動かしたいと思っても、ピンクのボールの右側に穴があれば自滅するだけだし、ピンクのボールがだいじょうぶでももう1つの水色

指がしびれる全8ステージ

STAGE 1

STAGE 2

STAGE 3

STAGE 4

STAGE 5

STAGE 6

STAGE 7

STAGE 8

⑥下の攻略どおりに行えばかんたんに解ける。入門ステージ

⑦右にある水色ボールをまず上のほうに出すことから始める

⑧最初につまずく難面。なかなかまともな頭が混乱してしまう

⑨中央まで水色を持つてくるのだが、ピンクにもあとを追わせる

⑩中央の道を通して水色ボールを移動させる知恵の輪的なステージ

⑪ほとんど穴しかないステージ。一見、解けそうもないが解ける

⑫複雑な気配りが必要な最終ステージ。これを解けばエンディング

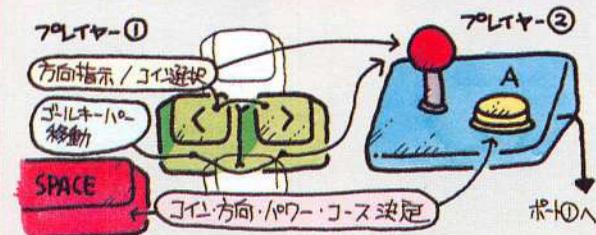
のボールが壁ぎわではみだしかけているのかもしれない。3か所を同時に見ることは不可能だが、それに近い気配りをさかんにしながら、重力の支配者としてプレイするわけだ。すばやいキーの切り換えが必要なステージもあるし、あるていどしっかりした計画をたておかないとどうしようもなくなるステージもあるして、全8ステージクリアまではたっぷり楽しめるだろう。一見、純粋なパズルゲームのように見える画面だが、じつはかなりのアクション要素の入ったゲームなのだ。全ステージをクリアすると、ちゃんとそれなりのエンディングメッセージが出てきて、それなりの気分になる。

静かな戦略とサッカーみたいなエキサイト

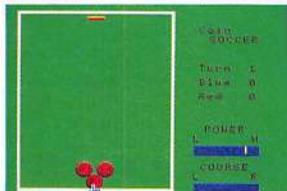
コイン サッカー

## Coin SOCCER

MSX MSX2/2+ / RAM16K BY 波部 齊



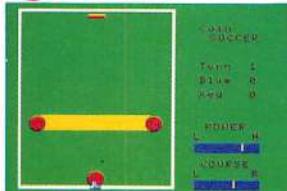
## プレイの手順



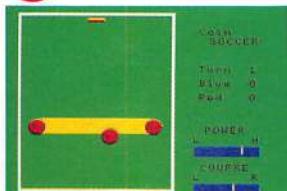
① 攻撃開始。最初は中央のコインをはじく



② 次にはじくコインを決める。ここでは下のコイン



③ 黄色いゾーンを通るようにはじく方向を決める



④ パワーとコースを決定してはじく。コインがツツとすべる

じっさいに10円玉を使って、学校の机の上で遊べそうなゲームだ。なんとなくむかし遊んだような気がしないでもない。

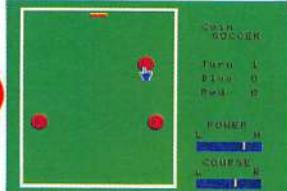
このプログラムは、2人対戦専用。目的はコインをゴール(白枠の上の部分)にはじき入れること。たがいに攻守をかえながら、10回ずつ挑戦し、ゴールした回数で勝負を決める。

## ■コインサッカーのルール

先攻はBlue(青)チーム、後攻はRed(赤)チーム。コインをはじく指と、ゴールを守るキーパーの色がチームカラーになっている。

3つあるコインのうち1つを指ではじき、ほかの2つのコインのあいだを通しつつ、ゴールをねらうのがコインサッカーの基本ルールだ。相手のゴールキーパーや、ほかのコイン、左右と下の枠線にコインが触れたり、またほかの2つのコインのあいだを通れなかったりするとミスになる。

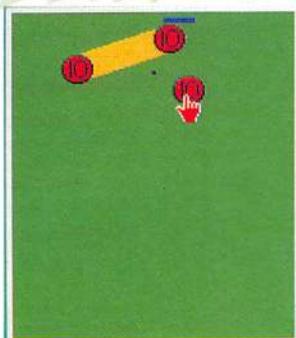
また、画面の右側の表示にあ



⑤ コインが止まり、次にはじくコインを選ぶ

## ゴール!

⑥ ゴールぎりぎりのところまでコインを動かして攻撃すればキーパーは追いつけないことが多い



る「Turn」は野球でいうイニングにあたるものだ。

## ■ゲームの進め方

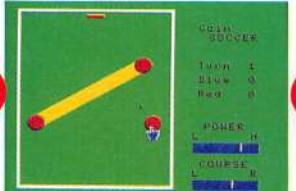
①自分の攻撃順になったら、まず最初のコインはじきのパワーを決定するところからはじまる。「POWER」のゲージが左から右へ流れるので適当なところでスペースキーを押すとパワーが決まり、その力に応じて最初のコインがはじかれる。パワーゲージは、左に近いほど小さく、右に近いほど大きい。

②コインが散らばったら、次はどのコインをはじくか、カーソルキーとスペースキーで決定。同時に残りのコインのあいだに黄色いゾーンが現れる。

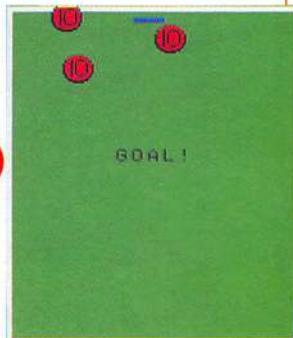
③次にはじく方向を決定する。カーソルキーで点を動かし、スペースキーで決定。

④①と同様にしてパワーを決定。⑤同様に「COURSE」(右曲がりか左曲がりか)を決める。

⑥すべて決定すると、コインがはじかれすべていく。ここまですべて決まると、はじめて守備側のプレイヤーはゴールキーパーを操作できるようになる。それほど速くは動かないので、相手



⑦ 右下のコインを選び、方向、パワー、コースを決定



⑧ 最後に10回ぶんの攻防の結果が表示される。同点引き分け

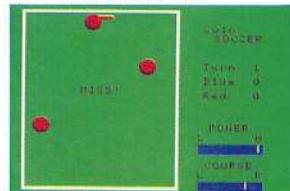
のコインのコースを見極めておくことがたいせつだ。

⑨ミスしたり、ゴールになつたりしなければ、また⑥からくりかえし。

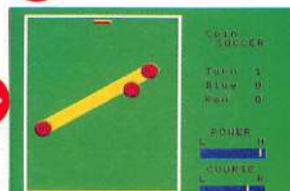
10回の攻防が終われば、結果を表示し、試合終了となる。

スポーツゲームというより、むしろ戦略を楽しむゲームに仕上がってほしい。

ちなみにこのページの写真はMSX2/2+の画面。MSX1ではスプライトがちらつくが、ゲームに影響はない。



⑩ 素直すぎてかんたんにゴールをはばまれてしまった



⑪ 守備側は攻撃側のコインの動きを見極めて動く

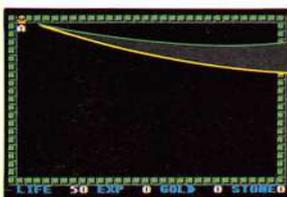
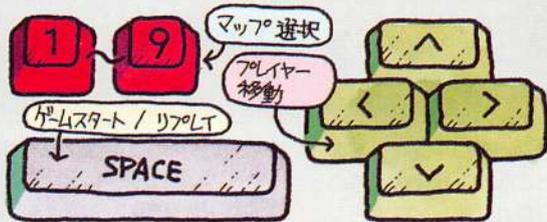
暗闇に隠された見えないビーナスを求めて

モノクローム

ビーナス

## Monochrome Venus

MSX MSX2/2+ / RAM8K BY TEIJIRO



スタート。世界はまだ暗闇のなかにあり、プレイヤーが動きはじめるのを待っている

まず、9つあるマップ (ROOM) のなかから1つを数字で選ぶ。マップによって難易度の差はないので気にしないで適当に選ぶ。しばらく暗闇のまま待っていると、見えないマップが完成して、左上に白くて太いアルファベット大文字のAが現れる。これが



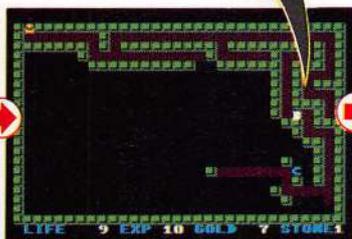
プレイヤーが歩いたり、あたってりするたびに、道や壁がその姿を現していく。ほくの前に道はない、ほくの後ろに道ができる



偶然、右下すみまでたどりついたらボロカスにやられてしまった



例の石にはばまれて進めない。レベルがAでは低すぎてどうしようもないのだ

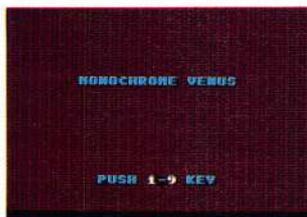


とりあえず、ほかのところで戦いを続けると待望のレベルBに昇格した



さっき通れなかったところもBなら通れる。石も1個増えた

リストは62ページ



タイトル画面で、9つのマップから1つを選ぶ。難易度はどれも同じ



マップを選んでしばらくは暗闇のままゲームがはじまらないので注意

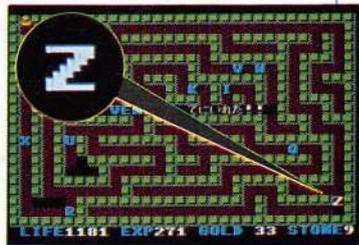
プレイヤーのキャラクタだ、悪いけど。

プレイヤーは、手さぐりで暗闇のなかを動いていく。動いたあとは道が見え、壁にぶつかるとその壁も見えるようになるが、見えない迷路を進むのはなんとなく怖い。

あるていど見えるようになった迷路のすみに、青くて太いアルファベットの大文字が現れる。これが敵モンスターだ、悪いけど。

モンスターとの戦いは、ぶつかりあいだ。ぶつかったときに、いい音がするとダメージを与えた証拠、にぶい音がしたらダメージを受けた証拠。いい音がするように念じながら体あたりをしているとけっこうまくいく。

モンスターに勝つと、GOLD (お金) と EXP (経験値) が、モンスターのレベルに応じて手に入る。あるていど経験値がたまるとプレイヤーのレベルもあがっていく。ちなみに、プレイヤーやモンスターのレベルは、アルファベット順で、そのレベルのときはもろにその文字になっているのでわかりやすい、いいでしょう。



石を9個集め、レベルZになって、ついにビーナスを手にいれた!

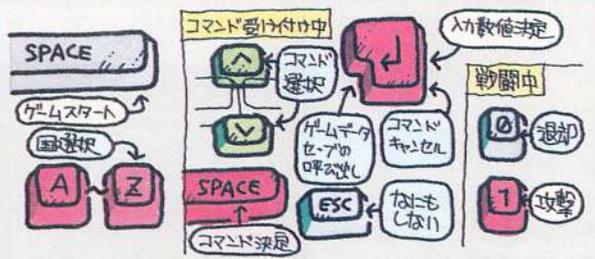
LIFE (生命力) が0になるとゲームオーバーになるので、お金がちょっとたまったら左上にもどってショップに体あたりすれば、お金と引き換えに生命力を増やしてもらえる。このRPGはカーソルキーだけで遊べるのだ、いいでしょう。

目的は、マップの右下すみに凶われているモノクローム・ビーナスを手に入れること。ただし、マップのあちこちに落ちていた9つのSTONE (石) をぜんぶ集め、レベルをZにまであげないと、だめ。条件を満たしていない状態で右下すみに体あたりすると、1回につき生命力が50失われる。

経験値が低いと一定以上の石をひろうことができないので、じつは石もある段階までは壁のような働きをしている、ふうむ。

# ラスト ウォー LAST WAR

MSX MSX 2/2+ / RAM32K BY NAGI-P SOFT



①世界地図とタイトルロゴがかっこいい。スペースキーを押してスタート

## ■ストーリー

2001年1月、4大連合国に分かれていた世界は、国境の争いを発端としてふたたび戦争状態に陥った。キミはたった1つの国を育てあげ、世界を統一し、ふたたび平和をとりもどすのだ。

## ■ゲームの目的

全世界26か国を統一すること。コンピュータは「れっこ国」「ぶるう国」「いえるお国」「ぐりいん国」の4大連合国にわかれ、配下の国々を操作する。プレイヤーは1つの小国を選んで勢力を広げていく。自国が1つもなくなるとゲームオーバー。

## ■ゲームの進め方

最初に、「LOADしますか?」



②世界制覇をはたしたときのエンディングデモ。地球に平和を

(Y/N)」ときいてくるので、はじめてのときはNを、前回の続きからはじめたいときはYを押す。ロードは、テープ、ディスク、PACから三角カーソルで選びスペースキーを押す。

Nを選んだら、国を聞いてくるので好きな国をアルファベットで入力。次に国の名前を聞いてくるので5文字以内(アルファベット大文字・数字記号・ひらがな)で入力。BSキーで1文字もどれ、リターンキーで確定。

③コマンドを実行している国は赤い枠で示されている。今はJ国の戦略中



戦略などのコマンドは各国が順におこなう。自国の順番のとき、必要なコマンドをカーソルで選び、スペースキーで決定して進めていく。

敵国と戦闘するときの勝利条件は①相手側の全滅②相手側の退却③30日を過ぎたときと相打ちのときは守備側の勝ち。戦闘に勝つと国の状態はそのままでその国は戦勝国の支配国になる。なお、核が命中するとその国の力が半減してしまう。

## ■ゲームデータのセーブ

自国のコマンド受け付け状態のときにリターンキーを押すと、セーブ用のメニューが現れる



④移動コマンドで戦闘をしかけ、勝利したM-FAN国配下のJ国

(セーブのキャンセルはリターンキー)。テープ、ディスク、PACのうちから、カーソルキーで好きな媒体を選んでスペースキーで決定。正しくセッティングされていればデータがセーブされる。PACはNo.2のエリアにセーブされる。

## LAST WARデータ一覧表

国の状態	説明
予算	その国にある金の量。1・5・9月に増える。
経済力	その国の経済の様子、開発で増える。
兵力	その国にいる兵士の数。雇用で増える。
武装度	兵力1当の武装量。武器開発で増える。
核兵器	その国にある核の数。核製造で1つずつ増える。
命中度	核1発当りの精度。核開発で増える。
コマンド	説明
移動	兵力を隣接国へ移動させる。他国だと戦闘になる。
核発射	核を他国へ発射する。
開発	経済力を上げる。金が1以上必要。
雇用	兵士を増やせるが、武装度が下がる。
武器開発	武装度を上げる。金が1以上必要。
核製造	核を1つずつ増やせるが、命中度が下がる。
核開発	命中度を上げる。金が1以上必要。

国	都市名	予算	経済力	兵力	武装度	核兵器	命中度
A	ヤクーツク	29	34	38	42	0	-
B	マガダン	28	28	32	35	0	-
C	アンカレジ	34	37	29	35	0	-
D	モスクワ	41	73	82	81	2	71
E	ノシビルスク	53	42	47	50	0	-
F	バンクーバー	75	46	41	48	0	-
G	パリ	61	72	63	63	1	65
H	ベキン	50	54	91	54	1	54
I	ニューヨーク	67	91	70	76	2	71
J	トウキョウ	55	83	83	66	1	58
K	ロサンゼルス	54	57	44	50	0	-
L	カイロ	41	31	52	35	0	-
M	デリー	32	28	48	41	0	-
N	ホンコン	63	50	53	67	1	60
O	ホノルル	45	48	37	43	0	-
P	ダカール	31	43	49	31	0	-
Q	ボゴタ	37	32	40	37	0	-
R	ナイロビ	32	37	42	34	0	-
S	ラゴス	44	32	43	58	0	-
T	ジャカルタ	31	32	65	28	0	-
U	リマ	43	36	39	39	0	-
V	パース	61	49	45	44	0	-
W	フェンスアイレス	53	40	44	43	0	-
X	ケープタウン	39	30	42	46	0	-
Y	シドニー	66	54	49	51	1	47
Z	ウェリントン	59	30	38	52	0	-

## 新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」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を、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

### 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2」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> 200
  ↑      ↑
 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っている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、データが同じならばミスはないと思ってい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、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する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示された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2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

- テープの場合  
SAVE"CAS:CHECK"
- (CSAVEではないので注意)
- ディスクの場合  
SAVE"CHECK",A

### 「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラム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、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータが出てくるので注意。

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プログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、MERGE"CHECK"とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、SCREEN 0 WIDTH 40としておく。

④GOTO 9000とするれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「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となる。

⑤終わったら、確認用データの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。

⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、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2」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またはディスクにセーブしてから、RUN

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを見逃すための戦いははじめよう。

## 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 V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=255*AND(S+PEEK(V+I))*(IMO
D9+1):NEXT I:PRINT USING "#####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

### 新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>134 9050>102 9060>????
```

## プログラムの質問

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあるかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態でも動かないか、どういうエラーがあるかを明記。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。

# ファンダム

プログラムリストと解説

### プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	などやん	51
PROGRAM	M・FANSスピリット	52
PROGRAM	アルファベットパズル	54
PROGRAM	音声合成メーカー	55
PROGRAM	VOICEジャンケン	56
PROGRAM	GRAVITATION	58
PROGRAM	Coin SOCCER	60
PROGRAM	Monochrome Venus	62
PROGRAM	LAST WAR	64
BASIC COLUMN	はじめてのファンダム	60
INFORMATION	ファンダム通信スペシャル	53
SOUND COLUMN	MSXサウンドフォーラム	70
BASIC COLUMN	ファンダムハウス	72

### ファンダム募集要項

- リーダーズプログラム部門(RP部門)  
SCREEN:WIDTH 40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0kは含まない)により3タイプにわけらる。  
①1画面タイプ  
1画面以内のプログラム  
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)  
内容、形式、長さなどの制限なし。  
■投稿上のルール  
①盗作、二重投稿厳禁  
②テープかディスクで投稿する  
③詳しい解説の手紙をつける  
(1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号  
(2)プログラムの遊び方、使い方  
(3)変数の意味・プログラム解説  
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど  
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
- あて先  
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「ファンダム・プログラム」係  
まで郵送してください。  
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。
- 採用の特典  
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
- 季節奨励賞  
季節奨励賞とは、各季節ごとにファンダムに採用されたすべての作品を対象作品として、編集部がとくにアイデアが優秀と認めた作品に対して贈られる賞のことです。  
第6回季節奨励賞は、1989年4～6月号に採用された作品を対象とします。奨励賞を受賞した作品の作者には奨励金として3万円をさしあげます。

### ファンダムアンケート

今月号に掲載されたプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で5名の方に、「MSXプログラムコレクション50～ファンダムライブラリー④～」ディスク版(価格4,800円)をさしあげます。官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム名3本、②住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「ファンダムアンケート」係まで。しめ切りは4月30日必着です。

THE LINEKESでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中!  
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

# はじめての ファングム

## 第8回 Illegal function call

前回で説明した Syntax errorと双壁をなす代表的なエラーがIllegal function callです。このエラーは、発生頻度が高く、しかもエラーの原因が探しづらいという、めんどろなエラーです。

今回ののはじめてのファングムでは、このIllegal function callの発生原因およびエラーが発生してしまったときの対処方法について説明していきます。

### 探しにくい エラーの代表

このエラーは、Illegal (= 不法な) ということばどおり、LOCATE、COLORなどの命令のあとにつづく数値(パラメータと呼ばれる)やCHR\$, ASCなどの関数のカッコのなかに入る数値(引数と呼ばれる)が、決められた範囲外になったときに発生する。

これらのパラメータや引数に

は、変数が使われることが多いため、変数の値を設定する行などが原因で、このエラーが発生することも多く、根本的な原因が探しにくい、めんどろなエラーなのだ。

#### 直接の原因をさぐる

Illegal function callが発生したときも、エラー発生時の基本に従って、

LIST (行番号) ↓

または、

LIST. ↓

### Illegal function callが発生したとき

Illegal function call in 20

Illegal function callが発生したら、基本どおりに、エラーが発生した行をチェックする。

LIST○○ ↓ or LIST. ↓

リストが見にくいときは、COLOR 15, 1, 1 : SCREEN 0 : WIDTH 40 ↓ とする。

PRINT X, Y, ..... ↓

命令のパラメータ、関数の引数、配列変数の添字に使われている変数の値を表示させチェックする。

### 原因となる変数が使われている行 をすべてチェックする

エラーの原因となる変数が特定できたら、その変数が使用されている行をすべてチェックする。とくに、 $X=X+$  というように変数の値を設定しているところはチェックが必要だ。

### Illegal function callが発生する命令

SCREEN	WIDTH	LOCATE
COLOR	VPOKE	POKE
PLAY	SOUND	LINE
DRAW	PSET	PUT SPRITE

エラーが発生した行に上のような命令があったときは、パラメータの確認をすること。上記の命令のほか、ASC、CHR\$, STR\$, RIGHT\$, LEFT\$, MID\$などの関数でもこのエラーが発生する。

として、発生した行が掲載リストと同じになっているかをチェックするのが鉄則だ。上の表にある命令のパラメータや関数の引数、A(n)などの配列変数の添字、PLAY文データになる「」(ダブルクォート)には含まれた文字列にも注意してチェックしよう。

それでも、その行に打ちこみミスのないこともある。むしろ、そのほうが多い。この場合は、パラメータや引数として使われている変数にエラーの原因があると思っていい。たとえば、行250でエラーが出た下のケース2の場合、

PRINT CX(K),GX ↓  
などとして、変数に入っている数値を表示させて、数値が決められた範囲内におさまっているかを確認しよう。

PRINTで変数の値を表示しても、エラーの原因がわから

ないときは、命令文を1つずつ抜き出そう。命令文ごとにリターンキーを押して実行すれば、どの命令でエラーが出るかははっきりする。ただしスクリーンモード2以上でしか使えない命令はエラーになるので注意しよう。**根本的原因をさがす**

エラーの原因が、変数と判明したときは、その変数が使われている行をすべてチェックするしかない。 $X=X+A$ のように、その変数にほかの変数に加えられているときは、計算に使われている変数についてもチェックする必要がある。

また、原因となる変数が、READで読みこまれてきたものであれば、DATA文中のデータの数、READのまわりにあるFOR~NEXTの回数などもチェックしよう。そこまでやれば、打ちこみミスした部分を探し出せるだろう。

### Illegal function call

ケース1

20 PLAY"SO M1000L205CCDCFDAL64":FOR I=256 TO 0775:A=VPEEK(I):VPOKE I,AORA/2ORA/4:NEXT

「Monochrome Venus」の行20でIllegal function callが発生した。プログラムをチェックすると、PLAY文中で、0となるべきところが0になっていて、PLAY文中で起こる典型的な例だ。

### Illegal function call

ケース2

20 COLOR 1,2,2:CLS:FOR I=0 TO 8:READ A\$:B\$="" :FOR J=0 TO 31:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$(A\$,J\*2+1,2))):NEXT:SPRITE\$(I)=B\$:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:DEFFNA(A)=A\*3-5:DEFFNB(A)=STICK(A):DEFFNC(A)=(A\*7)-(A\*3):DEFFND(A)=STRIG(A)  
250 FORK=0 TO 2:PUTSPRITEK\*2+6,(CX(K),CY(K)),1,0:PUTSPRITEK\*2+7,(CX(K),CY(K)),8,1:NEXT:PUTSPRITE5,(GX,5),FNA(BRXOR1),6:RETURN

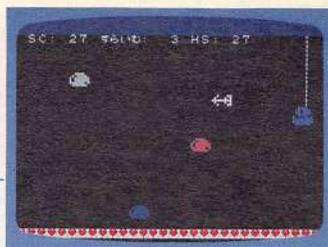
「Coin SOCCER」の行250で発生。直接の原因は、PUT SPRITE命令のカラーコードを入れる部分でFNA(BRXOR1)の値が-2になっていたためだが、根本的な原因は行20でのユーザー定義関数DEFFNA~の定義が間違っていたためだった。

# なとやん

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY ガイム

👉👈遊び方は42ページにあります



ファミコン

```

1 COLOR15,1,4:SCREEN1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z
:WIDTH32:ONSPRITEGOSUB8:VPOKE8208,143
2 CLS:LOCATE0,22:PRINTSTRING$(31,129):SP
RITE$(0)="<nn<●■■~":SPRITE$(1)="#E■E#":S
PRITE$(2)="<^ソソん~":W=1:X=26:Y=1:E=0:FORI
=1TO3:A(I)=I*6:B(I)=I*8:C(I)=1:NEXT
3 SPRITEON:S=STICK(0):W=W+(S=5)*(W<20)-(
S=1)*(W>1):IFX<0THENK=0:X=26:Y=W*8
4 IFSTRIG(0)ANDK=0THENK=1:Z=-6:PLAY"04L4
T120S0M3999C"
5 LOCATE29,W-1:PRINT"!CHR$(31)CHR$(29)"
":PUTSPRITE0,(224,W*8-1),7,0:IFK=0THENY
=W*8:X=26ELSEX=X-2:Z=Z+1:Y=Y+Z
6 FORI=1TO3:PUTSPRITE1+I,(A(I)*8,B(I)),I
+10,2:B(I)=B(I)+C(I):IFB(I)>163THENB(I)=
0:G=G+1:BEEP:NEXTELSENEXT
7 PUTSPRITE1,(X*8,Y),10,1:LOCATE2,0:PRIN
TUSING"SC:### すらいむ:### HS:###":E,G,HS:IF
G=5THEN9ELSEIFE>HSTHENHS=E:GOTO3ELSE3
8 SPRITEOFF:FORJ=1TO3:IFA(J)=XTHENPLAY"S
12M29C":B(J)=0:E=E+1:K=0:C(J)=RND(1)*E¥1
0+1:RETURN5ELSENEXT:RETURN
9 PLAY"S8M999CDEFREDCS11M999CDEGRC"
10 FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:G=0:GOTO2
    
```

## プログラマからひとこと



ちまたで有名  
シヤス君

どーもはじめまして。ちまたでうわさのガイムです。初採用でうれしくて1人でニタニタやとります。このプログラムは「シャロム」のデビル兄と戦い、感動してすぐに作り始めたのですが頭がびねられているので「ブーヤン」になってしまった。やっぱりBASICは最高だ。マシン語はむずい。この主人公は「ナト」というのだが友だちのあだ名になっているなんてロがさけたらいわれへん。

●BY ガイム

ロがさけたらいわれへん

## リストを打ちこむときの重要注意

行2にある「■」は、カーソルキャラクタなので、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キーで打ちこむことができます。また、行5にある「!」(破線)はSHIFT+「¥」キーで打ちこめます。

### 変数の意味

#### スプライト座標

W……ナトのY座標⇒X×B-1  
して表示  
A(n)、B(n)……スライムの座標⇒A(n)は×Bして表示  
C(n)……スライムY座標増分  
X、Y……矢の座標⇒Xは×Bして表示  
Z……矢のY座標増分

#### その他の変数

E……スコア  
G……落ちたスライムの数  
HS……ハイスコア  
I、J……ループ用  
K……矢発射フラグ  
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●スプライト衝突時の割りこみ先指定

**2**画面表示  
●ゲーム画面表示●スプライト

パターン定義(0=ナト、1=矢、2=スライム)●変数初期設定

#### 3 ナト移動

●スプライト衝突時の割りこみ許可●ナト移動計算(スティック入力)●はずれた矢の更新

#### 4 矢発射

●矢発射判定処理(トリガー入力)●効果音

#### 5 ナト表示

●ロブ表示●ナト表示●矢移

#### 6 スライム表示

●スライム表示●スライムが下まで落ちたかの判定処理

#### 7 矢表示

●矢表示●スコア、落ちたスライム、ハイスコア表示●ゲームオーバー判定●ハイスコア判定処理

#### 8 矢の命中処理

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●矢命中判定処理●効果音●スコア加算●スライムY座標増分設定

#### 9~10 リプレイ処理

●効果音●リプレイ処理



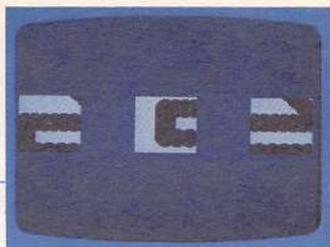
〈ファミコンニュース/その1・ファミコンアンケート3月号 結果発表①〉89年3月号ファミコンアンケート結果発表です。今回は編集部予想どおり、超華麗レーシングゲーム「激走レーシング」が、ダントツで1位となりました。「激走レーシング」は編集部でも大評判でした。最終順位は以下のようになりました。〈1位〉激走レーシング〈2位〉OH! ACTION〈3位〉PLANET BATTLE ふたたび〈4位〉DYNAMITE RACE〈5位〉はさきごっこ

# EM ファン M・FANスピリット

MSX2/2+ VRAM64K

BY 大沢元春

遊び方は43ページにあります



```

1 COLOR15,4,0:SCREEN1:WIDTH32:DEFINTA-Z:
CLS:INPUTL:SCREEN5:IFL<10RL>3THEN1:DATA1
16,33,116,36,116,39,19,5,,3,5,5,14,,8
2 FORI=1TO3:READX(I),Y(I):NEXT:X=95:Y=30
3 COLOR15,14,0:OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE,1:
CLS:CIRCLE(8,8),8,0:PAINT(8,8),0
4 X=X+M:Y=Y+N:IFA=>BTHENA=0:READB,M,N
5 A=A+1:IFB<>0THENCOPY(0,0)-(16,16),1TO(
X,Y),1,AND:GOTO4ELSESETBEEP2,4:BEEP:LINE
(110,30)-(115,46),15,BF:COLOR,0
6 FORI=1TOL:S=STICK(I-1):X=X(I):Y=Y(I):M
=M(I):N=N(I):M=M+(S=3)*(M<5)-(S=7)*(M>5
):N=N+(S=5)*(N<5)-(S=1)*(N>5):K=X
7 B=POINT(X+M,Y+N):IFB=15ANDM>0THENZ(I)=
Z(I)+1:K=116:SETBEEP2,4:BEEP:IFZ(I)=2THE
NSETPAGE,0:BEEP:BEEP:PSET(9+(I-1)*95,60)
:PRINT#1,"WIN":Z:POKE-869,1:RUN
8 IFB=14OR(B=15ANDM<0)THENSETBEEP1,4:BEE
P:M=0:N=0:ELSEPSET(X,Y),0:X=K:DATA11,-10
,,9,-3,9,8,,9,-7,-7,9,-5,5,16,,3,9,-3,
9 X=X+M:Y=Y+N:PSET(X,Y),I+10:DATA13,,-10
10 COPY(X-25,Y-25)-(X+25,Y+25),1TO(9+(I-
1)*95,80),0:M(I)=M:N(I)=N:X(I)=X:Y(I)=Y:
NEXT:Z=Z+1:GOTO6:DATA9,4,4,9,,-4,9,4,,,
    
```

## プログラマからひとこと



ほくでせあつまかん

大沢元春です。ちなみに写真の人は、ほくではありません。川越東高校野球部のO君です。O君の好きなアイドルは伊藤美紀です。彼からの伝言で、「RISAの片思い」という新曲をみなさんを買ってほしいとのことでした。しかし、O君はここに載って全国的にハジをさらすということを知らないのだろうか？

●BY 大沢元春

※注：このプログラムを走らせたあとはSETBEEPコマを実行してビー音をもたせよう。

## 変数の意味

### グラフィック座標

X(n)、Y(n)……車の座標  
M(n)、N(n)……車の座標増分  
X、Y……車の表示用座標  
M、N……車の表示用座標増分／コース作成用データ読みこみ用

### その他の変数

A……コース作成用  
B……コース作成用／衝突判定用  
I……ループ用  
K……X座標保存用  
L……プレイヤー数入力用

S……スティック入力用  
Z(n)……周回数  
Z……時間

一タ読みこみ

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定●プレイヤー数入力処理●車の初期座標用データ(行2で読みこみ)●コース作成用データ(行4で読みこみ)

### 2 初期設定

●車の初期座標データ読みこみ

### 3 コース作成1

●初期設定●コース作成1

### 4 コース作成2

●コース作成2●コース作成2

### 5 コース作成3

●コース作成3●効果音(スタート)●スタートラインを描く

### 6 車移動

●車移動(スティック入力)●移動処理

### 7 周回判定

●周回判定処理●効果音●ゲート

KIBUN WA "FINAL LAP" TTEKA?

### 8 衝突判定

●壁衝突判定処理●効果音●移動前の車消去●コース作成用データ(行4で読みこみ)

### 9 車の表示

●車の表示(ドットを描く)●コース作成用データ(行4で読みこみ)

### 10 画面表示

●画面コピー処理●車の座標更新●時間計算●コース作成用データ(行4で読みこみ)



# 1画面テクニック

『M・FANスピリット』のなめらかな同時スクロールプレイの秘密を探る

## 複数のページ(画面)を使う

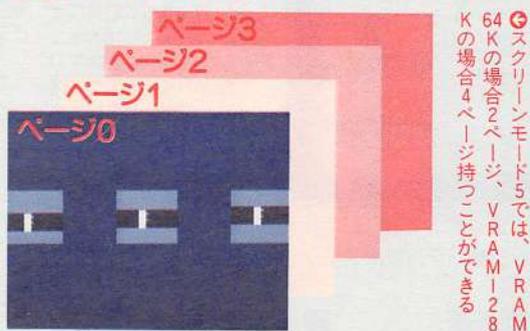
『M・FANスピリット』では、3人までの同時スクロールプレイを行うために、SETPAGEとCOPYという命令が使用されている

SETPAGE命令の説明のまえに、まず「ページ」というものについて説明しよう。MSX2のスクリーンモード5~8では複数の画面が持てるようになっていて、本と同じように「ページ」と呼んでいる。ページの枚数は、スクリーンモード、VRAMの容量によって決まっている。スクリーンモード5では、VRAM 64Kで0~1の2ページ、VRAM 128Kは、0~3の4ページを使用することができる。これら複数のページのなか

から、ビジュアルページ(ディスプレイに表示されるページ)とアクティブページ(図形を描きこむページ)を指定するのが、SETPAGEという命令だ。SETPAGE命令の使い方は、SETPAGE<ビジュアルページ>,<アクティブページ>となる。

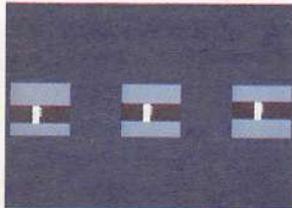
ただし、ビジュアルページとアクティブページは同一ページに指定することもできる。『M・FANサーキット』では、行3の「SETPAGE, 1」でビジュアルページはページ0のまま、アクティブページをページ1に指定して、アクティブページに、コースを描いている(下図参照)。

## SET PAGE命令によるページの指定

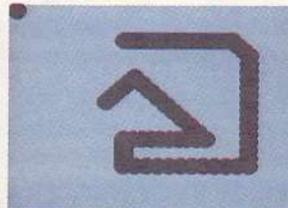


## SET PAGE, 1

ビジュアルページ(ページ0)



アクティブページ(ページ1)

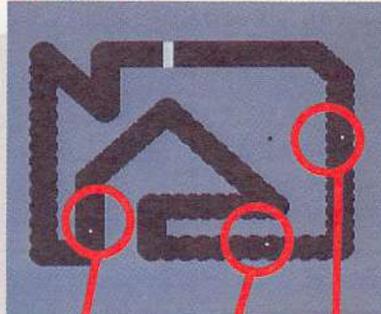


ビジュアルページは表示されるページ、アクティブページは描きこまれるページ。ふつう、両ページともページ0に設定されているが、SETPAGE命令で、それぞれ別のページに設定することができる

## COPY命令による画面の転送

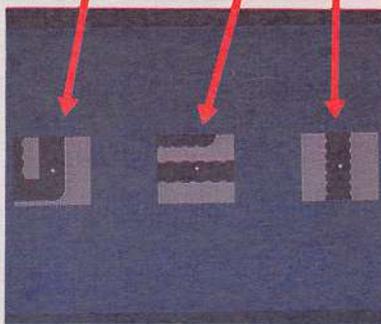
10 COPY(X-25,Y-25)-(X+25,Y+25),1TO(9+(I-1)\*95,80),0:M(I)=M:N(I)=N:X(I)=X:Y(I)=Y: NEXT:Z=Z+1:GOTO6:DATA9,4,4,9,-4,9,4,,,  
①車の座標を中心にして縦51ドット×横51ドット分の図形をページ1からページ0に転送する。

ページ1(アクティブページ)



① ページ1のアクティブページに、コースが描かれていて、車(ドット)もこのコース上を移動する

ページ0(ビジュアルページ)



② ページ0のビジュアルページに、各プレイヤーが走行しているコースの部分の図形が転送される

## 画面を転送する

『M・FANスピリット』で、実際にスクロールをさせている命令がCOPY命令だ。COPYはいろいろな使い方ができる命令なのだが、ここでは図形などを同じページのほかの位置やほかのページに転送しコピーする機能について説明しよう。

「転送」とは、描きこまれている図形の一部または全部をほかの場所にそっくりそのまま写すことである。転送元の図形は変化せずに残る。

COPYの書式は、COPY[<転送元の図形の左上座標>]-[<転送元の図形の右下座標>],[<転送元のページ番号>]TO[<転送先の左上座標>],[<転送先のページ番号>],[<ロジカルオペレーション>]

『M・FANスピリット』では、ページ1のアクティブページに描かれているコースを、各車の移動にともない、COPY命令を使って、各プレイヤーごとに車を中心とした四角の部分だけページ0のビジュアルページに転送している。それをくりかえすことで、なめらかにスクロールしているように見えるのだ。それを図にすると、上図のようになる。プログラム中ではコースの転送は、上のリストの赤く塗られた部分でおこなっている。

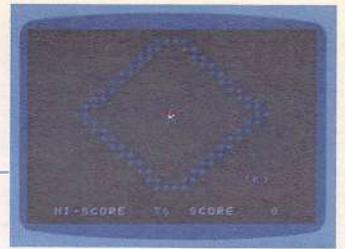
また、コースの作成も、行3で描いた1つの円を、行4で決定した転送先の座標に、行5で次々とコピーしておこなっている。これもコピーのうまい使い方だ。

# アルファベットパズル

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY 白井信之

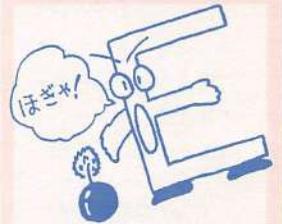
遊び方は43ページにあります



```

1 COLOR14,1,4:SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYOFF
:DEFINT A-Z:DEFUSR=342:VPOKE8208,65:FORI=
776TO983:LOCATE11,8:PRINT"WAIT ♠"983-I:V
POKEI,VPEEK(I-256)ORVPEEK(I-256)/2:NEXT
2 E$=CHR$(27):FORI=-9TO9:LOCATE5+ABS(I),
10+I:PRINT"◆◆"SPC((9-ABS(I))*2)"◆◆":NEXT
:GOSUB6:PRINT"$Y28(?)":M=660
3 SOUND8,10:SOUND1,0:C=RND(1)*26+65:W=C+
INT(RND(1)*2)*32:FORI=0TO3:FORJ=0TO1:B$=
CHR$(VPEEK(W*8+I*2+J)):A$=A$+B$:NEXT:PUT
SPRITEI,(0,208):SPRITE$(I)=A$:A$="":NEXT
:X=124:Y=79:A=USR(0):O$="":M=M+(M>29)*30
:D=0:N=M:VPOKE6745,63:FORI=62TO0STEP-2
4 SOUND0,I*4:PUTSPRITE0,(X-I,Y+4),10,1:P
UTSPRITE1,(X,Y-I),6,0:PUTSPRITE2,(X+I,Y+
8),12,2:PUTSPRITE3,(X,Y+I+12),5,3:SOUND0
,0:FORJ=0TON:NEXT:O$=INKEY$:IFD=0ANDOS>"
"THEN D=ASC(O$):VPOKE6745,D:T=I:N=0
5 NEXT:IFD=CORD=C+32THENS=S+T:GOSUB6:FOR
I=8TO888:NEXT:GOTO3:ELSEPRINT"$Y-+GAME
OVER!":PLAY"T255S8M2004C2":H=H-(S>H)*(S
-H):FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:S=0:GOTO2
6 R=RND(-TIME):LOCATE3,22:PRINTUSING"hi-
score #### score ####";H;S:RETURN
    
```

## プログラマからひとこと



ある人は1画面プログラムを5分ほどで打ちこむことができるようですが、このゲームはキー入力の早い人もぶつうの人もたぶん楽しめると思います。ところでこのゲーム、最初はアルファベットの大文字だけでなくカタカナやひらがなの問題も出るようになっていたのですが、すごく難しくなるので、現在のようになりました。

おいらん難くやせろ...

●BY 白井信之  
編集部注：現状のままでも太文字を含めて52文字ありますので、賢明な判断だと思います。

## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y.....分割された文字の座標の元になる数値⇒それぞれ124,79が入る

### その他の変数

- A.....USR関数定義呼び出し用(キーバッファクリア)
- A\$, B\$.....スプライトパターン定義用
- C, W.....問題決定用
- E\$.....エスケープシーケンス: CHR\$(27)が入る
- D.....解答のアスキーコード
- I, J.....ループ用
- H.....ハイスコア

M.....分割された文字の移動速度決定用

N.....分割された文字の移動速度

O\$.....解答入力用

R.....乱数初期化用

S.....スコア

T.....スコア増分

示●ハイスコア、スコア表示サブ呼び出し●「(?)」表示

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定●USR関数定義(キーバッファクリア)●キャラクタの色設定●大文字のA~Zのキャラクタパターンを太文字にして小文字a~zに定義する

### 2 画面表示

●変数初期設定●ゲーム画面表

### 3 問題作成

●効果音●問題決定●スプライト消去●問題となる文字のスプライトパターン定義●USR関数呼び出し●変数初期設定●分割された文字の移動速度計算●「(?)」表示

### 4 文字移動

●効果音●分割された文字表示●解答入力判定処理

### 5 正解判定

●正解判定処理●ゲームオーバー処理

### 6 スコア等表示サブ

●乱数初期化●ハイスコア、スコア表示



# 音声合成メーカー

MSX2/2+ VRAM64K

BY S-I

遊び方は44ページにあります

## プログラマからひとこと



このプログラムのマシン語部分は、ループを速くさせるために少々ミョウなことをやっていますが、気にしないでください。あと、VRAMへ転送するとき、ビットごとにDATAを書くようにすると、約40秒間録音できるかもしれません。ところで中井君、載ったのでカレーパンおごって。羽室台高校コンピュータ同好会のみなさん、イエーイ。

●BY S-II

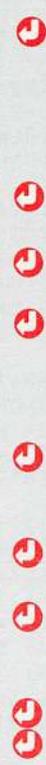
カレーパンおごって！

※注：このプログラムを走らせたあとにはSETBEEP1,4を実行してテープ音をもたせたい場合はコメントアウトしてください。

```

1 CLEAR200,&HCFFF:COLOR15,1,1:SCREEN0:DEFINTA-Z:WIDTH40:KEYOFF
2 FORI=0TO67:POKE&HD000+I,VAL("&h"+MID$("3E01CDF3003E0ECD9600472A26D0CD770178E680CD3501232226D07CFE69C205D0AFCDF300C900002A26D0CD7401E680CD3501232226D03E073DC239D07CFE69C228D0C9",I*2+1,2)):NEXT
3 DEFUSR=&H156:DEFUSR1=&HD000:DEFUSR2=&HD028:A=USR(0):SETBEEP2,4
4 INPUT"INPUT or OUTPUT(I/O)";A$:A=- (A$="I")-(A$="O")*2:ONA+1GOTO4,5,7
5 GOSUB9:SCREEN5:SETPAGE0,0:BEEP:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:A=USR1(0):COPY(0,0)-(256,212),0TO(0,0),1:A=USR(0):A$="":INPUT"REPEAT(Y/N)";A$:IF A$="Y" THEN5
6 A=USR(0):INPUT"SAVE(Y/N)";A$:IF A$="Y" THENSCREEN5:SETPAGE1,1:BSAVE"DATA",0,27008,S:SCREEN0:PRINT"finished":ENDELSE RUN
7 A=USR(0):INPUT"LOAD(Y/N)";A$:SCREEN5:IF A$="Y" THENSETPAGE1,1:BLoad"DATA",S:RUN
8 GOSUB9:COPY(0,0)-(256,212),1TO(0,0),0:A=USR2(0):A=USR(0):INPUT"REPEAT(Y/N)";A$:IF A$="Y" THENSCREEN5:GOTO8ELSE RUN
9 POKE&HD026,0:POKE&HD027,0:RETURN

```



## リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部にマシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったら、かな

らずディスクかテープにセーブしてからRUNするようにしてください。

### 変数の意味

A.....USR関数呼び出し/コマンド入力判定用

A\$.....コマンド入力用(キー入力)

I.....ループ用

### プログラム解説

#### 1 初期設定

●マシン語領域の確保 ●初期設定

#### 2 マシン語書きこみ

●マシン語書きこみ

#### 3 USR関数定義

●USR関数定義(USR=キーバッファクリア、USR1=音声入力、USR2=音声出力) ●BEEP音設定

#### 4 入力、出力選択

●入力、出力選択 ●入力された文字によって各行へ飛ぶ

#### 5 音声入力

●トリガー入力 ●USR関数呼び出し ●音声入力のリピート

#### 6 音声データセーブ

●キーバッファクリア ●音声データのディスクセーブ

#### 7 音声データロード

●キーバッファクリア ●音声データのディスクロード

#### 8 音声出力

●音声出力 ●音声出力のリピート処理

#### 9 ワークエリア初期化

●ワークエリア初期化サブ(アドレスカウンタを0にする)

### マシン語解説

&HD000~&HD025  
音声入力、VRAMへの音声データ書きこみ(USR1)

&HD028~&HD043  
音声出力、VRAMからの音声データ読み出し(USR2)

### ワークエリア

&HD026~&HD027  
VRAMへの書きこみ・VRAMからの読み出しのときのVRAMアドレスのカウント



いじわるファンクションコール/その2・4月号のフォロー②)「BATTLE MAN」の行2530にある「-」はマイナス記号ではなく、カナモードで入力する長音記号です。さらに、4月号に56ページに掲載された「フロントアタック」のリストの行1、2行目の終りの部分「S=S;A=A;」の「;」(セミコロン)が、  
欠けていて「:」(コロン)に見えますが正しくはセミコロン(;)です。ほんとうに、ごめんなさい。

# ボイス VOICEジャンケン



MSX MSX2/2+ RAM32K

BY Somo

遊び方は44ページにあります

```

10 '#####
20 '# VOICE JAPANESE TOSSING #
30 '#####
40 CLEAR200,&HA000:SCREEN1,3:WIDTH32:COL
OR1,10,2:DEFUSR=&HA080:DEFUSR1=&H156:DEF
INTA-Z:KEYOFF
50 FORI=0TO9:READA$:FORU=0TO120:POKE&HA0
80+I*121+U,VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2)):NE
XT:NEXT:READM$,M1$:FORI=0TO6:READA$:FORK
=0TO31:VPOKE14336+I*32+K,VAL("&H"+MID$(A
$,K*2+1,2)):NEXTK,I:READA$
60 CLS:FORI=0TO31:VPOKE6912+I,VAL("&H"+M
ID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORI=1TO2:LOCATE8,
9+(I=2)*7:PRINT"VOICE":LOCATE20,13+(I=2)
*7:PRINT"ケ-ム":LOCATE12,14+(I=2)*7:PRINT
"by SOMO":IFI=1THENLOCATE9,19:PRINT"PUSH
SPACE":FORJ=1TO1:J=-STRIG(0):NEXT:CLS
:NEXT
70 PLAYM$,M1$:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(80-(
I=1)*64,150-(I=2)*50),7:NEXT:FORI=3TO7:Y
=VPEEK(6912+I*4):X=VPEEK(6913+I*4):FORJ=
1TO313STEP3:PUTSPRITE1,(X,Y-J):NEXTJ,I:M
Y=9:KA=1:BA=2:FORI=0TO1:VPOKE8198+I,138:
NEXT
80 LOCATE8,19:PRINT"MY":SPC(12):"COM":LO
CATE15,21:PRINT"vs":LOCATE15,16:PRINT"ま
ゝ っゝする":LOCATE15,17:PRINT"はらゐとゝし"
90 S=STICK(0):J=STRIG(0):I=(KA>1):KA=KA-
(S=2ANDMY-10>0)*10-(S=1ANDMY>0)+(S=5ANDK
A>1):MY=MY+(S=2ANDMY-10>0)*10-(S=5ANDI)+
(S=1ANDMY>0):GOSUB210:IFSTRIG(0)ORBA<>2T
HENPOKE&HA082,&HA1:POKE&HA0F4,&HA3:POKE&
HA0FA,75-BA+KA/5*(KA<155):U=USR(0):AI=0:
ELSE90
100 TE=RND(-TIME)*3+1:CO=RND(-TIME)*9+1:
PUTSPRITE1,(144,150),CO,TE-1:S=STICK(0):
IFSTHENONSGOTO110,100,120,100,100,100,13
0ELSE100
110 PUTSPRITE0,(80,150),8,2:ONTEGOTO140,
180,200
120 PUTSPRITE0,(80,150),1,0:ONTEGOTO200,
140,180
130 PUTSPRITE0,(80,150),4,1:ONTEGOTO180,
200,140
140 POKE&HA082,&HA4:POKE&HA0F4,&HA5:POKE
&HA0FA,&H25:U=USR(0):LOCATE15,16:PRINT"ま
ゝ っゝする":LOCATE15,17:PRINT"はらゐとゝし":I=0
150 IFSTRIG(0)=0THENS=STICK(0):I=I+(S=1A
NDI>0)-(S=5ANDI<1):LOCATE13,16+I:PRINT">
":LOCATE13,16+(1XORI):PRINT" ":GOTO150
160 LOCATE13,16+I:PRINT" ":IFITHENMY=MY
+KA*BA-1:BA=2:KA=1:FORI=0TO1:I=1+STRIG(0
):NEXT:GOTO90
170 BA=BA-BA*(BA<>32):FORI=0TO1:I=1-STIC
K(0):NEXT:GOTO90
180 PLAY"V15T230Q2L8F16EDC8":IFMY=0THENA
=USR1(0):GOTO220
190 MY=MY-1:BA=2:KA=1:FORI=0TO1:I=1-STIC
K(0):NEXT:GOTO90

```

```

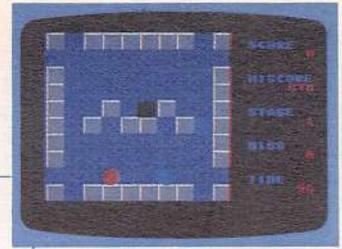
200 AI=AI+8:POKE&HA082,&HA3:POKE&HA0F4,&
HA4:POKE&HA0FA,78+AI*(AI>14):U=USR(0):GO
TO100
210 LOCATE5,10:PRINTUSING"MY MONEY #
,####0円":MY:LOCATE7,12:PRINTUSING"カケ金
#,####0円":KA:LOCATE8,14:PRINTUS
ING"はゝいりつ ##はゝい":BA:RETURN
220 LOCATE0,15:PRINTSPC(32):LOCATE12,15:
PRINT"GAME OVER":IFINKEY$=""THEN220ELSE6
0
230 DATA 2100B146CB783E0028023E01CD3501C
DF9A0CB703E0028023E01CD3501CDF9A0CB683E0
028023E01CD3501CDF9A0CB603E0028023E01CD3
501CDF9A0CB583E0028023E01CD3501CDF9A03E0
028023E01CD3501CDF9A0CB483E0028023E01CD3
501CDF9A0CB403E0028023E01CD3501CDF9A0233
EB3BC208BC9
240 DATA 0E380D20FDC91F00790380003FFFFC0
000D410D8880CCC8CCC4CC46C2EE26E22C2ED26
D2AC2AA2A2CE44C55C558AA154AAC2A85588F2B1
4620C2AC5582B15601E2AC23782186380304384
70EF0070070030300300380180180D80CC06E062
0391DC0E001800C00600F803E00F001E01000000
000000000000
250 DATA 00000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0200001E03007FC79C31C71C38D38D3073C7386F
9EC98C88C19B3133662664CC4C8B1B225636C06C
490D89385312B1A716C42C29C858819394B14B1
F1AF15E14E54E54C54C4C54E1CE0AE03E00603F0
7F81E01F0FB
260 DATA 07C03E03F01F01FC07C03F00F87F01F
003C007007C00000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
1008008001FFFF980002323762762664CC4CC4CC
49C4B955A752E16E34A0BC538D30970A61569853
8D30B71AC25
270 DATA C2984B8538D14E34C25C29C698D3097
0970930834E16E166127883083891C59E0470700
0C0010106020004000A00078030007800F0001C
000780001800000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
0000000000
280 DATA 00000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
EAB157BD7AF4A12F4A16FAF50B52FAB7A50A5942
952B6952A5E38852A54B0A74A952950A54AAA56B
572366ECD982262CCCE6464E0C0800000000000
0000000000000000000000000000000000000000
00C8D8D93244
290 DATA A54A952A50A1162C5CA14A952E5468D
1AB5C8972A556AC5CB94A950A1532E5C892B9726
4C59919181040404040C0D19186CC8C893B1B323
2C8C0C0E0000816080000024811033CA0200000C
1834FDFFDAB56AA11A30EB54AC59D16F409509D2
254A55292254A5420A952A7A5455A13115554545
455915548A0

```



# GRAVITATION

グラビテーション



MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 杉本崇行

🖱️遊び方は45ページにあります

```

10 CLEAR300:SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,1,
1:KEYOFF:LOCATE8,10:PRINT"NOW READING DA
TA":LOCATE6,12:PRINT"PLEASE WAIT A MINUT
E"
20 DIMM(8,11,11),P(8,2),Q(8,2),X(2),Y(2)
,V(8,8),W(8,8),C(3),E(9):C(0)=150:C(1)=1
16:C(2)=60:C(3)=106:FORA=0TO9:READB:E(A)
=B:NEXT:ONSPRITEGOSUB150
30 FORA=1TO8:READA$:FORB=1TO10:BS=MID$(A
$,B*3-2,3):BS=BIN$(VAL("&H"+BS)):BS=STRI
NG$(12-LEN(BS),"0")+BS:FORC=1TO10:M(A,C,
B)=VAL(MID$(BS,C,1)):NEXTC,B,A
40 READA$:BS="" :FORA=0TO31:BS=BS+CHR$(VA
L("&H"+MID$(A$,A*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(0
)=BS:SPRITE$(1)=STRING$(32,255)
50 READA$:FORA=0TO31:VPOKEA+776,VAL("&H"
+MID$(A$,A*2+1,2)):NEXT:FORA=0TO7:VPOKEA
+832,VAL("&H"+MID$(A$,A*2+65,2)):NEXT:FO
RA=368TO719:B=VPEEK(A):VPOKEA,BORB#2ORB#
4:NEXT:FORA=&H2005TO&H200D:READB:VPOKEA,
B:NEXT:ONINTERVAL=4GOSUB230
60 FORA=1TO8:FORB=0TO2:READC,D:P(A,B)=C:
Q(A,B)=D:NEXTB:FORB=1TOA:READC,D:V(A,B)=
C:W(A,B)=D:NEXTB,A
70 CLS:RESTORE400:FORA=0TO5:READB,C,A$:L
OCATEC,C:PRINTA$:NEXT:SC=0:ST=1:M=0:S=2
80 A=STICK(0):S=(S-(A=3)+(A=7)+5)MOD5:PU
TSPRITE0,(92+S*16,88),7,0:FORA=0TO300:NE
XT:IFSTRIG(0)=0THEN80ELSECLS:T=101
90 GOSUB200:RESTORE410:FORA=1TO5:READA$:
LOCATE24,A*4-1:PRINTA$:NEXT:GOSUB210
100 N=0:Z=10:GOSUB200:VPOKE&H200D,C(STM0
D4):FORA=1TO10:LOCATE2,A*2:PRINTSTRING$(
20,"h"):LOCATE2,A*2+1:PRINTSTRING$(20,"h
"):FORB=1TO10:ONM(ST,B,A)GOSUB240:NEXTB,
A:FORA=1TOST:PUTSPRITE2+A,(V(ST,A)*16,W(
ST,A)*16),1,1:NEXT:GOSUB250
110 SPRITEOFF:FORA=0TO2:PUTSPRITEA,(X(A)
*16,Y(A)*16),((2-A)#2)*6+7,0:NEXT:FORA=0
TO2:IFX(A)>10ORX(A)<10RY(A)>10ORY(A)<1TH
ENGOSUB260ELSENEXT:INTERVALON:SPRITEON
120 FORA=0TOS*25:B=STICK(0):IFBTHENA=S*2
5:NEXT:X=(B=7)-(B=3):Y=(B=1)-(B=5):B=S*1
00-A:FORA=0TOB:NEXTELSENEXT
130 FORA=0TO2:IFM(ST,X(A)+X,Y(A)+Y)=0THE
NX(A)=X(A)+X:Y(A)=Y(A)+Y
140 NEXT:GOTO110
150 SPRITEOFF:INTERVALOFF:IFX(1)<>X(2)OR
Y(1)<>Y(2)THEN260
160 N=1:FORA=1TOT:SC=SC+10:BEEP:GOSUB210
:NEXT:IFST<8THENST=ST+1:T=101:GOSUB210:R
ETURN100
170 RESTORE420:SOUND0,0:SOUND1,20:Z=10:G
OSUB200:CLS:FORA=&H2008TO&H200B:VPOKEA,2
40:NEXT:FORA=1TO3:READA$:LOCATE16-LEN(A$
)4,A*5:FORB=1TOLN(A$)/2:BS=MID$(A$,B*2
-1,2):SOUND8,12:PRINTCHR$(VAL("&H"+BS)):
:SOUND8,0:FORC=0TO99:NEXTC,B,A

```

```

180 FORA=0TO2:SOUND1,7-A*3:SOUND8,12+A:F
ORB=0TO9:FORC=&H2008TO&H200B:VPOKEC,E(B)
:NEXTC:FORC=0TO99:NEXTC,B,A:SOUND8,0:LOC
ATE11,20:PRINTUSING"SCORE ####";SC
190 IFSTRIG(0)=0THEN190ELSERETURN70
200 FORA=0TOZ:PUTSPRITEA,(0,209):NEXT:RE
TURN
210 IFSC>HTHENH=SC
220 LOCATE27,4:PRINTUSING"####";SC:LOCAT
E27,8:PRINTUSING"####";H:LOCATE29,12:PRI
NTST:LOCATE29,16:PRINTM
230 T=T-1:LOCATE28,20:PRINTUSING"###";T:
IFT=0ANDN=0THEN260ELSERETURN
240 LOCATEB*2,A*2:PRINT"ab":LOCATEB*2,A*
2+1:PRINT"cd":RETURN
250 X=0:Y=0:FORA=0TO2:X(A)=P(ST,A):Y(A)=
Q(ST,A):NEXT:RETURN
260 INTERVALOFF:FORA=0TO15:SOUND0,A*17:S
OUND1,2:SOUND8,15-A:FORB=0TO50:NEXTB,A:Z
=2:GOSUB200:IFM=2THEN270ELSEM=M+1:T=101:
GOSUB210:GOSUB250:RETURN110
270 Z=10:GOSUB200:LOCATE4,11:PRINT"G A M
E O V E R":IFSTRIG(0)=0THEN270ELSERET
URN70
280 DATA 192,112,80,64,208,96,128,144,16
0,48
290 DATA BF4000804804924AD4804804000BF4
300 DATA 12000000092400000092400000120
310 DATA 7F40007F44144145145145F40005F4
320 DATA 040040040000E0001C000080080080
330 DATA 0000002400100A00400A0100048004
340 DATA 000000FF00100100902003E000000
350 DATA 00400000000000000000000000804
360 DATA 020A008800E02280802E80A00000A0
370 DATA 071F337F4FDF9F9FFFFF7F7F3F1F0
7E0F8FCFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFCF8E0
380 DATA FFFFC0C0C0C0C0C0FFFE0000000000
0C0C0C0C0C0C0C0C080000000000000001824429
999422418,48,208,208,48,48,48,48,254,26
390 DATA 4,6,5,5,7,6,6,5,6,5,3,3,8,8,3,8
,9,2,1,8,1,9,5,7,2,9,3,4,5,5,4,7,4,4,7,7
,4,5,5,7,6,4,7,6,6,5,6,7,7,6,2,2,3,9,4,4
,8,8,9,3,1,2,1,1,2,2,1,10,3,6,7,4,7,5,8,
7,8,8,5,5,2,9,9,2,4,2,4,4,4,7,4,9,6,3,6,
6,6,8,6,5,2,3,10,8,1,4,3,3,3,9,5,1,5,5,7
,2,7,6,9,9
400 DATA 10,4,hhhhhhhhhhhhhh,10,5,hGRAVIT
ATIONh,10,6,hhhhhhhhhhhhhh,8,10,FAST|—|—|
—|SLOW,13,17,1 9 8 9,5,19,PRESENTED BY
T.SUGIMOTO
410 DATA SCORE,HISCORE,STAGE,MISS,TIME
420 DATA 3D3D3D434F4E47524154554C4154494
F4E533D3D3D,594F5520434C45415245442020,2
02020414C4C20535441474553

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボールの表示用座標(n=1:赤玉、n=1、2:青玉)⇒それぞれ×16して表示

P(n, m)、Q(n, m)……ボールの初期座標

X、Y……ボールの座標増分

V(n, m)、W(n, m)……穴の座標⇒それぞれ×16して表示

### その他の変数

A、B、C、D……汎用(ループ用、データ読みこみ用など)

A\$, B\$……各種データ読みこみ用

C(n)……ステージの色用データ

E(n)……エンディング色

H……ハイスコア

M(n, m, l)……ステージデータ用

M……ミス回数

N……ステージクリアフラグ

S……ボールのスピード

SC……スコア

ST……ステージ数

T……時間

Z……消去するスプライトの数

## プログラム解説

10 初期設定、メッセージ表示

20 初期設定、変数初期設定、エンディング時のキャラクタの色データ読みこみ、スプライト衝突時の割りこみ先指定

30 ステージデータの読みこみ

40 スプライトパターンデータの読みこみおよび定義

50 キャラクタパターンデータの読みこみおよび定義、太文字処理、キャラクタの色設定、一定間隔での割りこみ先指定

60 ボールの初期座標、穴の座標データの読みこみ

70 タイトル表示、変数初期設定

80 ボールのスピード設定(スティック入力)

90 スコアなどの文字読みこみおよび表示

100 ステージの色設定、ゲーム画面表示

110 スプライト衝突時の割りこみ禁止、ボール表示、ミス判定、一定間隔での割り込み、スプライト衝突時の割りこみ許可

120~130 ボール移動判定(スティック入力)

140 行110へ飛ぶ

150 スプライト衝突時の割りこみ禁止、割りこみ禁止、ボールの衝突判定

160 ステージクリア処理、オールクリア判定処理

170~180 エンディング表示、効果音

190 リプレイ処理

200 スプライト消去サブ

210 ハイスコア判定

220 スコア、ハイスコア、ステージ数、ミス数表示

230 時間表示、タイムオーバー判定サブ

240 画面表示サブ

250 ステージ初期化

260 一定間隔での割りこみ禁止、ミス処理、ゲームオーバー判定サブ

270 ゲームオーバー処理、リプレイ処理

280 エンディング時のキャラクタの色データ(行20で読みこみ)

290~360 ステージデータ(行30で読みこみ)

370 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

380 キャラクタパターンデータ(行50で読みこみ)

390 ボールの初期座標データ、穴の座標データ(行60で読みこみ)

400 タイトル文字データ(行70で読みこみ)

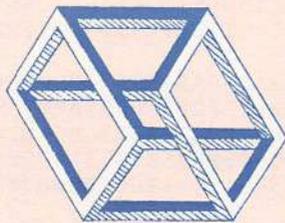
410 スコアなどの文字データ(行90で読みこみ)

420 エンディングメッセージ用データ(行170で読みこみ)



## プログラマからひとこと

## 画期的なシステム



このゲームの魅力は、やはりなんといってもスピード調節ができるということでしょう。市販のゲームは速すぎる、または遅すぎるという悩みのあるあなた。なななんと、「10倍カートリッジ」なして好きな速さに、オオなんと画期的なシステムなんだウルウル。しかし、最高速度にすると、思うように操作できない速さになってしまう……。

●BY 杉本崇行

## プログラム確認用データ

使い方は49ページ  
を見てください

10>164	20>169	30> 1	40> 35
50>125	60>113	70>150	80>244
90> 9	100>105	110>189	120>182
130>208	140>248	150> 11	160> 39
170>205	180>107	190> 80	200> 31
210> 72	220>110	230>232	240>179
250> 9	260> 90	270> 54	280> 78
290>165	300> 56	310>217	320>100
330>111	340> 92	350>164	360> 35
370>219	380> 92	390>135	400>222
410>136	420>194		

## スプライトを消す

```
200 FORA=0TOZ:PUTSPRITEA,(0,209):NEXT:RE  
TURN
```

よく使うスプライトは、テキストの文字や記号、グラフィックの線などと違いCLSで消すことができません。

そこで、ゲーム中でスプライト

を消去する必要があるときは、「GRAVITATION」の行200でおこなっているように、PUT SPRITEA,(0, 209)とします。スプライトのY座標に209(SCREEN 4

~8では217)を入れることにより、Aで指定されたスプライト画面番号に表示されていたスプライトを消すことができます。

またY座標に208(SCREEN 4~8では216)をいれると、指定された面番号以降のスプライトをすべて消すことができます。

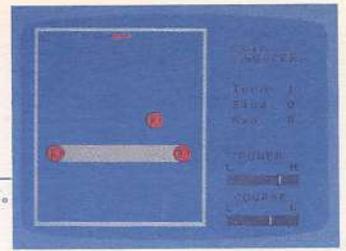
PUT SPRITE命令を使う以外に、スプライトを消す方法としては、VPOKE命令でスプライト属性テーブル(各スプライト面に表示されるスプライトパターンの座標、パターン番号、色を保存しておくところ)に、直接Y座標を書きこむ方法もあります。



当選者  
発表

●3月号ソフトプレゼント当選者◎ 「ポッキー」<東京都>田村英一<岐阜県>大西雅之<大阪府>田中純一 / 「ディスクステーション3号」<福島県>矢吹豊<千葉県>佐藤亮<兵庫県>早崎徳馬 / 「ディスクステーション春号」<宮城県>佐藤康隆<東京都>内郷泉樹<新潟県>石川源晴

# コインサッカー COIN SOCCER



MSX MSX2/2+ RAM16K

MSXとMSX2/2+では画面が少し異なります。

BY 波部斉

遊び方は46ページにあります

```
10 DEFINT A-Z: IFPEEK(&HFAF8)=0 THEN SCREEN 2
, 2, 0: VE=0: ELSE SCREEN 4, 2, 0: VE=1
20 COLOR 1, 2, 2: CLS: FORI=0 TO 8: READ A$: B$=""
: FORJ=0 TO 31: B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1, 2))): NEXT: SPRITE$(I)=B$: NEXT: OPEN"
GRP:" A$#1: DEFFNA(A)=A*3+5: DEFFNB(A)=STIC
K(A): DEFFNC(A)=(A=7)-(A=3): DEFFND(A)=STR
IG(A)
30 LINE(5, 0)-(155, 191), 15, BF: FORI=141 TO 1
81 STEP 40: LINE(175, I)-(237, I+10), 4, BF: NEX
T
40 DRAW"BM180, 15": PRINT#1, "Coin": DRAW"BM
190, 25": PRINT#1, "SOCCER": FORI=0 TO 2: PRESE
T(180, I*15+55): PRINT#1, MID$("TurnBlueRed
", I*4+1, 4): NEXT: DRAW"BM186, 120": PRINT#1,
"POWER": DRAW"BM182, 160": PRINT#1, "COURSE"
50 FORI=130 TO 170 STEP 40: PRESET(175, I): PRI
NT#1, "L": PRESET(231, I): PRINT#1, MID$("HR"
, (I-130)/40+1, 1): NEXT: BR=-1: TU=1
60 BR=BR+1: IFBR=2 THEN TU=TU+1: BR=0
70 LINE(220, 55)-(236, 93), 2, BF: DRAW"BM220
, 55": PRINT#1, USING"##": TU: FORI=0 TO 1: PRES
ET(220, I*15+70): A=0: FORJ=1 TO 10: A=A+TE(J,
I): NEXT: PRINT#1, USING"##": A: NEXT: IFTU=11
THEN 200
80 GX=72: LINE(8, 3)-(152, 187), 2, BF: PUTSPR
ITE0, (0, 208+VE*8): RESTORE 320: FORI=0 TO 2: R
EADCX(I), CY(I): NEXT: GOSUB 250: PUTSPRITE2,
(72, 181), 15, 2: PUTSPRITE3, (72, 181), FNA(BR
), 4: GG=0: GOSUB 230
90 AA=0: GOSUB 260: FORI=0 TO A/2.5: FORJ=1 TO 2
: CX(J)=CX(J)+(J=1)+(J-1)*2: CY(J)=CY(J)
-2: NEXT: GOSUB 250: NEXT: A=0
100 OK=0: B=FNC(FNB(BR)): A=A+B: C=ABS(A) MO
D 3: PUTSPRITE2, (CX(C), CY(C)+10), 15, 2: PUTS
PRITE3, (CX(C), CY(C)+10), FNA(BR), 4: IFFND(
BR) THEN AA=C: GOSUB 280: GOTO 110 ELSE IFB THEN G
OSUB 280: GOTO 100 ELSE 100
110 ZA=-(AA=0): ZB=(AA=2)+2: FORI=1 TO 16: LI
NE(CX(ZA)+8, CY(ZA)+I)-(CX(ZB)+8, CY(ZB)+I
), 10: LINE(CX(ZA)+I, CY(ZA)+8)-(CX(ZB)+I, C
Y(ZB)+8), 10: NEXT: A=0
120 A=A+FNC(FNB(BR)): MX#=COS(A/6): MY#=SI
N(A/6): PUTSPRITE4, (CX(AA)+MX**20, CY(AA)+
MY**20), 1, 8: IFFND(BR) THEN GOSUB 280 ELSE 120
130 GG=0: GOSUB 230: PO#=A/16+4: GG=1: GOSUB 2
30: CO#=(A-30)/4.5+-(A<30)*2*(A<30)
140 GOSUB 260: FORI=0 TO 300: NEXT: FORI=2 TO 4:
PUTSPRITEI, (0, 209+VE*8): NEXT: ONSPRITEGOS
UB 190
150 FORI=0 TO PO**2.5+2: CX(AA)=CX(AA)+MX**
PO#+(CO#*((MY#>0)*2+1))*I/40: CY(AA)=CY(A
A)+MY**PO#+(CO#*((MX#<0)*2+1))*I/40: SPRI
TEOFF: GOSUB 250
160 A=FNC(FNB(BRXOR1)): SPRITEON: GX=GX-((
GX>4 AND A=1 AND GX<136) OR (GX<14 AND A=-1 AND G
X>8))*A*2: IFPOINT(CX(AA)+8, CY(AA)+8)=10 T
HEN OK=-1
```

```
170 IFCX(AA)<50 RCX(AA)>139 ORCY(AA)<0 ORCY
(AA)>175 THEN 180 ELSE NEXT: IFOK THEN SPRITEOF
F: LINE(8, 3)-(152, 187), 2, BF: A=0: GOTO 100 EL
SE 190
180 IFCY(AA)<0 THEN 220
190 LINE(8, 3)-(152, 187), 2, BF: DRAW"BM62, 8
0": PRINT#1, "MISS!": SPRITEOFF: TE(TU, BR)=0
: FORI=0 TO 1999: NEXT: GOTO 60
200 SCREEN 1: WIDTH 30: KEYOFF: LOCATE 1, 9: PRI
NT"Blue": LOCATE 1, 11: PRINT"Red": FORI=1 TO 1
0: LOCATE I*2+4, 7: PRINT USING"##": I: FORJ=0 T
O 1: LOCATE I*2+5, J*2+9: PRINT MID$("XO", TE(I
, J)*2+1, 2): A(J)=A(J)+TE(I, J): NEXT J, I: FOR
I=0 TO 1: LOCATE 27, I*2+9: PRINTA(I): NEXT
210 LOCATE 8, 16: PRINT" HIT SPACE KEY": FORI
=0 TO 1: IFFND(I) THEN RUN ELSE NEXT: GOTO 210
220 IFOK THEN LINE(8, 3)-(152, 187), 2, BF: DRA
W"BM62, 80": PRINT#1, "GOAL!": SPRITEOFF: TE(
TU, BR)=1: FORI=0 TO 1999: NEXT: GOTO 60 ELSE 190
230 FORK=0 TO 800: NEXT: SOUND 8, 15: A=0
240 A=- (A<60)*(A+4): PUTSPRITEGG, (A+176, G
G*40+141), 10, 7: SOUND 0, A+GG*60: IFFND(BR) T
HEN SOUND 8, 0: RETURN ELSE 240
250 FORK=0 TO 2: PUTSPRITEK*2+6, (CX(K), CY(K
)), 1, 0: PUTSPRITEK*2+7, (CX(K), CY(K)), 8, 1:
NEXT: PUTSPRITE5, (GX, 5), FNA(BRXOR1), 6: RET
URN
260 FORK=0 TO 999: NEXT: PUTSPRITE2, (CX(AA),
CY(AA)+10), 15, 3: PUTSPRITE3, (CX(AA), CY(AA
)+10), FNA(BR), 5: FORK=0 TO 500: NEXT: GOSUB 27
0: PUTSPRITE2, (CX(AA), CY(AA)+10), 15, 2: PUT
SPRITE3, (CX(AA), CY(AA)+10), FNA(BR), 5: RET
URN
270 PLAY"T120SM100005C16M5000B4": RETURN
280 PLAY"T120V1505C32", "T120V1304E32": RE
TURN
290 DATA 07182048498A8A8A8A8A8A494820180
7E01804E21209090909090912E20418E0, 00071F
37367575757575757536371F070000E0F81CECF6F6
F6F6F6F6EC1CF8E000, 02050505050505354C201
0100808040400000000A05854540404040808101
010
300 DATA 00000002050505354C2010100808040
400000000A05854540404040808101010, 000202
0202020202331F0F0F0F07070303000000000A0A8
A8F8F8F8F0F0E0E0E0, 0000000002020202331F0
F0F070703030000000000A0A8A8F8F8F8F0F0E0E
0E0
310 DATA FFFFFFF00000000000000000000000
0FFFFFF, C0C0C0C0C0C0C0C0, 000000000000000
1010000000000000000000000000000808000000
0000000000
320 DATA 72, 171, 62, 158, 82, 158
330 '.....
340 '.....
```

## 変数の意味

### スプライト座標

- CX(n), CY(n).....コイン、指の座標
- GX.....ゴールキーパーのX座標
- MX#, MY#.....コインを打ち出す方向を示す黒点の座標増分/コインを打ち出す方向
- CO#.....コインをカーブさせる座標増分
- PO#.....コインを打ち出す強さ(パワー)による座標増分

### その他の変数

- A, B, C.....汎用
- AA.....打ち出すコインの番号
- A\$.....スプライトパターンデータ読みこみ用
- A(n).....合計得点
- B, C.....打ち出すコイン決定用
- BR.....攻撃側のプレイヤーフラグ(FNA~FNDのユーザー定義関数の引数に使用される)
- B\$.....スプライトパターン定

義用

- FNA(n).....手、ゴールキーパーの色設定用(ユーザー定義関数)
- FNB(n).....スティック入力用(添字に入っている変数の数値によりカーソルまたはジョイスティックからの入力を受ける:ユーザー定義関数)
- FNC(n).....スティック入力による座標増分(ユーザー定義関数)
- FND(n).....トリガー入力用(ユーザー定義関数)
- GG.....パワー、コース決定フラグ
- I, J, K.....ループ用
- OK.....打ち出されたコインが他のコインのあいだを通過したかの判定フラグ
- TE(n, m).....nターンまでのプレイヤーの得点
- TU.....ターン数
- VE.....MSXバージョンフラグ(0=MSX, 1=MSX2/2+)
- ZA, ZB.....AA以外のコインの番号(黄色いゾーンを描く

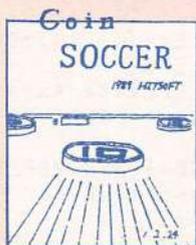
ために、打ち出すコイン以外の2つのコインを識別する)

## プログラム解説

- 10 MSX機種判定(MSXかMSX2/2+かによってスクリーンモードを変更する)
- 20 初期設定、スプライトパターン定義、ユーザー定義関数定義
- 30~50 ゲーム画面作成
- 60 プレイヤーの攻守反転判定、ターン数加算
- 70 ターン数および得点表示、ゲーム終了判定
- 80 スプライト消去、コインの初期座標読みこみ、指表示(1投目)
- 90 コイン移動(1投目)
- 100 打ち出すコイン決定(2投目以降)
- 110 黄色いゾーンを描く
- 120 コインを打ち出す方向を示す黒点表示
- 130 コインを打ち出すコース、パワー決定
- 140 コインを打ち出す方向を示す黒点および指消去、スプラ

- イト衝突時の割りこみ先指定
- 150 打ち出したコインの移動計算、コイン表示サブ呼び出し
- 160 キーパーの座標増分計算、打ち出したコインが黄色いゾーンを通過したかの判定
- 170 コインが場外に出たかの判定
- 180 ゴール判定
- 190 ミス処理
- 200 対戦結果表示
- 210 リプレイ処理
- 220 ゴール処理サブ
- 230~240 コインを打ち出すパワー、コース表示決定サブ
- 250 コイン、ゴールキーパー表示サブ
- 260 コインを打ち出す指表示サブ
- 270 効果音(指でコインをはじく音)サブ
- 280 効果音(ゾーン表示、打ち出すコイン決定時の音)サブ
- 290~310 スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)
- 320 コインの初期座標データ(行80で読みこみ)
- 330~400 REM文

## プログラマからひとこと



たいへんすいません

はじめまして、川西市立川西南中学校2年9組の波部です。ところでこのプログラム、オールBASICなのでコインの動きがとも遅くなっていました。たいへんすいません。マシン語も勉強しているのですが、さっぱりわかりません。だれか教えてくれませんか?

●BY波部奇

## プログラム確認用データ

使い方は49ページを見てください

10 > 69	20 > 37	30 > 20	40 > 88
50 > 234	60 > 14	70 > 178	80 > 14
90 > 216	100 > 79	110 > 182	120 > 183
130 > 27	140 > 12	150 > 145	160 > 228
170 > 74	180 > 130	190 > 68	200 > 194
210 > 95	220 > 64	230 > 214	240 > 59
250 > 47	260 > 171	270 > 129	280 > 212
290 > 187	300 > 229	310 > 151	320 > 219
330 > 240	340 > 198	350 > 62	360 > 118
370 > 12	380 > 59	390 > 198	400 > 240

## グラフィックモードの位置指定

```
40 DRAW"BM180,15":PRINT#1,"Coin":DRAW"BM190,25":PRINT#1,"SOCCER":FORI=0TO2:PRESET(180,I*15+55):PRINT#1,MID$("TurnBlueRed",I*4+1,4):NEXT:DRAW"BM186,120":PRINT#1,"POWER":DRAW"BM182,160":PRINT#1,"COURSE"
```

グラフィック画面に文字を表示させるには次のようにします。行20に「OPEN」GRP:「AS#1」とありますが、これは文字

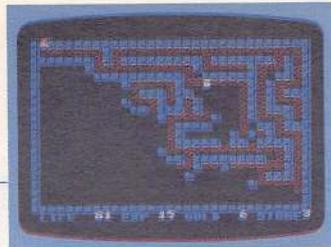
を書くための準備で、たいへんすいません。実際の文字の表示は、上のリストで「PRINT#1,C

oin」とあるように、PRINT#1命令を使います。

そして、行40の最初にある「DRAW"BM180,15」が文字の表示位置の指定です。ここでは、X座標が180、Y座標が15の位置から文字を書き始めるように命令しています。この場合のDRAW命令の書式は、

DRAW"BMx, y"で、x、yに文字を書きはじめたいグラフィック画面の位置のX座標、Y座標(数字)を入れます。DRAW命令には、いろいろな使い方があり、連続して直線を描いたりすることもできますが上のような書式にすると、何も描かずに位置だけを指定することができます。

# モノクローム ビーナス Monochrome Venus



MSX MSX2/2+ RAM8K  
BY TEJIRO

遊び方は47ページにあります

```

10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:DEFFNA=6177+RND(1)
)*29+INT(RND(1)*19)*32:DEFFNB(I)=(I>1)*
2+1)*(1+(IMOD2)*31):DIMP(150)
20 PLAY"SO M1000L205CCDCFDAL64":FORI=256T
0775:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2ORA/4:NEXT
30 FORI=0TO4:READA,AS:FORJ=0TO7:VPOKEA*8
+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):NEXTJ,I:GO
TO30A
40 A=RND(-A):AS=STRING$(31,104):CLS:PRIN
TAS:FORI=0TO18:PRINT" h"STRING$(29,114)" h
":NEXT:PRINTAS:PRINTSPC(13)"ROOM"S:PLAY"
02L2A"
50 A=0:B=0:V=6177:VPOKEV,113:FORI=0TO148
:IFVPEEK(V)=113THENQ=RND(1)*4:FORJ=0TO3:
P=FNB((Q+J)MOD4):IFVPEEK(V+P*2)<>113ANDV
PEEK(V+P)>104THENP(A)=V:V=V+P*2:VPOKEV-P
,113:VPOKEV,113:A=A+1:J=99:NEXTJ,I:GOTO7
0ELSENEXT
60 I=I-1:V=P(B):B=B+1:NEXT
70 VPOKE6781,115:VPOKE6145,120:X=1:Y=1:H
P=50:EX=0:G=0:ST=0:FORI=0TO8:V=FNA:IFVPE
EK(V)=113THENVPOKEV,112:S(I)=V:NEXTELSEI
=I-1:NEXT
80 GOSUB340:FORI=0TO9:GOSUB350:C(I)=1:E(I
)=10:NEXT:GOSUB360:PLAY"L6405CB"
90 FORS=0TO9:A=STICK(0):C=(A=7)-(A=3):D=
(A=8ORA<3)+(A>3)*(A<7)-(A=0):X=X+C:Y=Y+D
100 V=6144+X+Y*32:ONINSTR("hpgsrx",CHR$(
VPEEK(V)))GOSUB160,170,190,200,210,270
110 IFVPEEK(V)<91THEN220
120 IFINKEY$=CHR$(27)THEN290
130 FORI=0TO1:A=A(S):B=B(S):VPOKEA,D(S):
Q=VPEEK(A+B):IFQ=104ORQ=114ORQ=120ORQ<91
THENB=FNB(INT(RND(1)*4))ELSEA=A+B:D(S)=Q
140 A(S)=A:B(S)=B:VPOKEA,C(S)+(D(S)>103)
*(C(S)-D(S)+64)+64:S=S+1:NEXT:S=S-1
150 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,0:NEXT:GOTO9
0
160 X=X-C:Y=Y-D:RETURN
170 FORI=0TO8:IFS(I)=VTHEN Q=I:I=9:NEXT
ELSENEXT:GOTO190
180 IFEX<ST*5THENPLAY"O2C":GOTO160ELSEPL
AY"O6GB":GOSUB190:ST=ST+1:S(Q)=0:GOTO360
190 VPOKEV,103:RETURN
200 VPOKEV,104:GOTO160

```

```

210 IFST<9OREX<250THENPLAY"O2C":HP=HP-20
:GOSUB360:IFHP<1THENRETURN290ELSERETURNE
LSERETURN280
220 FORI=0TO9:IFA(I)<>VTHENNEXT:GOTO120
230 P=I:I=10:NEXT:GOSUB160
240 IFC(P)*RND(1)*10>(EX+15)*RND(1)THENP
LAY"O3C":HP=HP-C(P)*RND(1)*5ELSEPLAY"O7B
":E(P)=E(P)-(EX+15)*RND(1)
250 IFHP<1THEN290ELSEIFE(P)<0THENPLAY"CB
":VPOKEA(P),D(P):EX=EX+C(P):G=G+C(P):G=G
-(G>999)*(G-999):I=P:GOSUB350:GOSUB340
260 GOSUB360:GOTO120
270 IFG=0THEN160ELSEPLAY"O7FGFG":GOSUB16
0:HP=HP+G*10:G=- (HP>9999)*(HP-9999)*10:H
P=HP-(HP>9999)*(HP-9999):GOTO360
280 LOCATE8,9:PRINT" VENUSを、ていねいに!! ":PL
AY"O6L4G2CDEFGAB2":FORI=0TO15000:NEXT:LO
CATE5,15:PRINT" PRESENTED BY TEIJIRO ":F
ORI=0TO15000:NEXT:GOTO300
290 LOCATE10,9:PRINT" GAME OVER ":PLAY"
O3L8FECDC":FORI=0TO7000:NEXT
300 CLS:PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"L6407CEA
":LOCATE6,13:PRINT" TEIJIRO PRESENTS ."
:FORI=0TO5000:NEXT:FORI=0TO30:PRINT:NEXT
310 LOCATE8,9:PRINT" MONOCHROME VENUS":LO
CATE10,20:PRINT" PUSH 1-9 KEY":A=USR(0)
320 FORI=5143TO7343:AS=INKEY$:IFAS>"0"AN
DAS<" ":THENS=VAL(AS):RESTORE380:FORI=1TO
S:READA:NEXT:GOTO40ELSEIFI>6143ANDI<6912
THENIFVPEEK(I)=32THENVPOKEI,103
330 NEXT:GOTO300
340 FORI=0TO7:VPOKE14336+I,VPEEK(520+(EX
*10+((EX*10)>24)*((EX*10)-25))*8+I):NEXT
:RETURN
350 V=FNA:A=VPEEK(V):IFA=103ORA=113THENA
(I)=V:B(I)=FNB(INT(RND(1)*4)):C(I)=RND(1)
)*3+(1+EX*10+((EX*10)>21)*(EX*10-21)):D(
I)=A:E(I)=C(I)*10:RETURNELSE350
360 LOCATE1,21:PRINTUSING" LIFE#### EXP##
# GOLD### STONE#",-HP*(HP>0);EX;G;ST:RET
URN
370 DATA 48,7CEEEEEEEEEEE7C00,103,DF00FB0
0DF00FB00,104,FAF9FAF9FA01AA55,120,3C7E5
A3CC3FF7EFF,1025,71717171613111A1
380 DATA 11,5,1,9,14,4,7,8,10
390 ' [ MONOCHROME VENUS ] BY TEIJIRO

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X, Y……プレイヤーの位置⇒  
それぞれ×8して表示  
C, D……プレイヤーの座標増  
分

## その他の変数

A, AS, B, Q……汎用  
A(n)……敵の座標(VRAM  
のパターン名称テーブルのアド  
レスが入る)  
B(n)……敵の移動する方向  
(VRAMのパターン名称テー  
ブルのアドレス増分)

C(n)……敵のレベル  
D(n)……敵のキャラクタコー  
ド  
E(n)……敵のLIFE  
EX……プレイヤーの経験値  
FNA……VRAMのパターン  
名称テーブルのアドレスを乱数  
で算出(ユーザー定義関数)  
FNB(n)……方向によるVR

AMアドレス増分(ユーザー定  
義関数)  
G……プレイヤーの持っている  
GOLD  
HP……プレイヤーのLIFE  
I, J……ループ用  
P……迷路作成/戦闘処理用  
P(n)……迷路作成用  
S……敵移動用

ST……プレイヤーが手にいれたSTONEの数  
 S(n)……STONEのある位置(VRAMのパターン名称テーブルのアドレスが入る)  
 V……VRAMのパターン名称テーブルのアドレス指定用

## プログラム解説

10 初期設定、USR関数定義(キーバッファクリア)、ユーザー定義関数定義  
 20 効果音、太文字処理  
 30 キャラクターパターン定義、キャラクターの色設定、乱数初期化

40 ゲーム画面表示  
 50~60 迷路作成  
 70 ショップとビーナス表示、プレイヤーの各パラメータ設定  
 80 敵の配置、効果音  
 90 プレイヤーの移動計算(スティック入力)  
 100 移動先の状態により各サブルーチンを呼び  
 110 プレイヤーと敵の接触判定  
 120 ギブアップ判定(ESCキー入力)  
 130~140 敵の移動判定処理  
 150 プレイヤー表示  
 160 プレイヤーの移動計算サ

ブ(進めないときにもとの位置にもどす)  
 170~180 宝石を拾ったかの判定処理サブ  
 190 プレイヤーの移動先に床を表示するサブ  
 200 プレイヤーの移動先に壁を表示、行160へ飛ぶ  
 210 ビーナスを手にいれたかの判定処理  
 220~230 どの敵と接触しているかの判定処理  
 240 どちらが攻撃したかの判定処理(乱数で決定)  
 250~260 ゲームオーバー判定、敵を倒したかの判定処理

270 ショップ処理サブ  
 280 ゲームクリア処理  
 290 ゲームオーバー処理  
 300~330 オープニングデモ、ROOM選択入力処理  
 340 プレイヤーのレベルに応じてスプライトパターン定義をするサブ  
 350 敵のパラメータ設定サブ  
 360 プレイヤーの各パラメータ表示サブ  
 370 キャラクターパターンデータ、色データ(行30で読みこみ)  
 380 乱数初期化用データ(行320で読みこみ)  
 390 REM文

## プログラマからひとこと

## へーんだ!



こんにちは、TEJIROです。4か月ぶりぐらいでしょうか。また次回作が載るまで4か月ぐらいかかるでしょうね。そして、気がついたらファンダムから消えているでしょう。そんな風のようなプログラマになりたい……。なんて思うかよ。オレはファンダムがある限り、ずっと掲載されつづけてやるからな。へーんだ。と悪魔になりつつあるTEJIROでした。

●BY TEJIRO

## プログラム確認用データ 使い方は49ページをご覧ください

10 > 5	20 > 198	30 > 75	40 > 190
50 > 123	60 > 130	70 > 31	80 > 5
90 > 62	100 > 67	110 > 91	120 > 205
130 > 84	140 > 169	150 > 114	160 > 26
170 > 83	180 > 171	190 > 131	200 > 44
210 > 32	220 > 100	230 > 115	240 > 123
250 > 182	260 > 12	270 > 251	280 > 247
290 > 208	300 > 56	310 > 112	320 > 250
330 > 167	340 > 171	350 > 25	360 > 113
370 > 45	380 > 15	390 > 96	

## FANDOM INFORMATION

# ファンダム通信SPECIAL

新装開店しましたファンダム通信SPECIALのコーナーです。これからは、毎月掲載をめざして、がんばってまいりますのでよろしくお願ひします。

さて、5月号選考会では、F P部門、RP部門N画面タイプが好調でした。とくにF P部門

では、本格シミュレーションゲーム、プロレスアクションゲーム、常連の横沢和明くんが作ったリアルタイムパズルなど、バラエティにとんだ作品があり、高レベルの争いになりました。結局「LAST WAR」を採用として、残り2本は順次掲載して

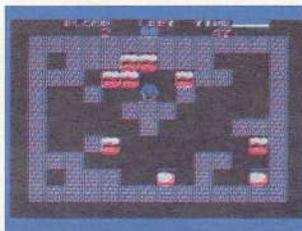
いくことになりました(くわしくは、下のCOMING SOON参照)。

また、「おほしさまとぼくポコちゃん」(1画面タイプ)という作品が、氏名・電話番号の記載がなかったため、不採用になってしまうという残念なことがあ

りました。投稿の際には、かならず記入もれがないかを確認してから投稿してください。

左下で「採用まであと一歩、不採用になってしまった作品」を2本紹介しています。今後のプログラム制作の参考にれば幸いです。

## TARBOT



リアルタイムパズルゲームで、キャラクター、画面構成、スピードともよくできた作品でした。しかし、パズルがかんたんすぎるのが難点でした。パズル難易度をあげて再投稿してください。

## MSX・キーボードシステム

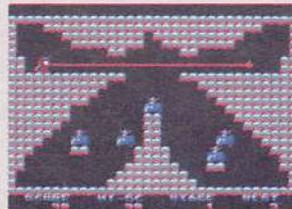


1画面ながら、マシン語を使用して3音同時に出すことができる鍵盤ソフト。画面が単純であり、音色の変化ができないところが欠点でした。1画面にこだわらず、再投稿を望みます。

## Coming Soon

5月号選考会で、激戦となったF P部門。誌面の都合上、3本同時採用することができず、今月号では、「LAST WAR」が採用にな

りましたが、残り2作品については、順次掲載していくことになりました。いずれも楽しい作品です。御期待ください。

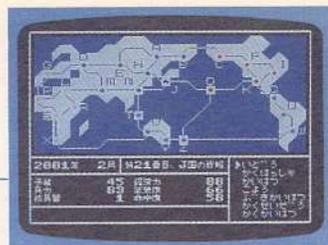


①「RERO-GASS」ペロをビューンと出して動きまわる



②「Count 3」プロレスアクションゲームの決定版。MSX用

# ラスト ウォー LAST WAR



MSX MSX2/2+ RAM32K

BY NAGI-P SOFT 遊び方は48ページにあります

```

10 SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOF
F: CLEAR256,&HDD00:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:D
EFUSR1=&HDD00:DEFUSR2=&HDD20
20 DEFFNA=ASC(I$+" ") -32*(I$>"`")*(I$<"
"):DEFFNB(I,J)=-D(I,J)*(D(I,J)<999)-(D(I
,J)>998)*999
30 DIMA(96),B(96),D(26,9),D$(26):E$=CHR$
(27):A=RND(-TIME):ONINTERVAL=15GOSUB1400
40 A#=327:FORI=0TO95:B#=17897725#/16/A#:
A#=A#*1.05934642#:A(I)=B#AND255:B(I)=B#*
256:NEXT:FORI=0TO2:READA$(I),B$(I):NEXT:
SC=0:SN=0:INTERVALON
50 FORI=264TO751:A=VPEEK(I):A=(AAND224)O
R(AAND63)¥2:VPOKEI,AORA¥2OR(224ANDA¥4):N
EXT:PRINT$"Y+¥1989 BY NAGI-P SOFT"
60 FORI=0TO1:READD$:FORJ=0TO31:POKE&HDD0
0+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT
J,I
70 FORI=0TO11:READD$:FORJ=0TO31:VPOKE143
36+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I
80 FORI=0TO84:READD$:FORJ=0TO7:VPOKE*
8+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:F
ORI=0TO9:READA,D:VPOKE8192+A,D:NEXT
90 FORI=1TO26:FORJ=0TO8:READD(I,J):NEXT:
READD$(I):NEXT
100 '-----TITLE-----
110 CLS:VDP(1)=227:FORI=0TO7:PUTSPRITEI,
(0,80),0,0:NEXT:FORI=0TO3:PUTSPRITEI+8,(
64+I*32,80),15,I:NEXT
120 FORI=1TO16:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ,(0,6
4-I),0,0:NEXT:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ+4,(0,
96+I),0,0:NEXTJ,I
130 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FO
RI=1TO64:FORJ=0TO3:PUTSPRITEJ+8,(J*32+64
,80-I),15,J:NEXTJ,I:E=7:GOSUB1330
140 '-----SET-----
150 IFSTRIG(0)=0THEN150ELSEFORI=0TO6:FOR
J=0TO3:PUTSPRITEJ+8,(J*32+64,8-I*8),15,J
:NEXT:PRINT$"Y "E$"M":NEXT:VDP(1)=226
160 FORI=0TO4:C$(I)=MID$("おっとゝ ぶるう いえるお
くゝいん",1+I*5,5):NEXT:U=USR(0)
170 PRINT$"Y0)LOADしますか?[Y/N]":I$=INKEY$
:IFFNA=89THEN1540ELSEIFFNA=78THENPRINT$
"Y0(あなたはこの大をとりますか?):U=USR(0)ELSE170
180 I$=INKEY$:IFFNA<65ORFNA>90THEN180ELS
ED(FNA-64,2)=4:E=0:GOSUB1330:U=USR(0)
190 PRINT$"Y0&大のなまえはなににしますか?[5もしゝ]":A=0
200 I$=INKEY$:IF(FNA=8)*ATHENJ$=LEFT$(J$
,A-1):A=A-1ELSEIF(FNA=13)*ATHENC$(4)=LEF
T$(J$+" ",5):J$="":GOTO230
210 IF(I$>" ")*(FNA<96)+(FNA>133)*(FNA<
160)+(FNA>211)*(FNA<254)THENIFA<5THENJ$=
J$+CHR$(FNA):A=A+1
220 PRINT$"Y2*"$J$ " ":GOTO200
230 GOSUB1060:Y=2001:M=1:SC=0:SN=1:Z=1
240 '-----MAIN-----

```

```

250 P=RND(1)*30+5:I=1
260 A=RND(1)*26+1:IFD(A,9)=1THEN260ELSEP
UTSPRITE4,(D(A,0)*8-1,D(A,1)*8-2),13,11:
D(A,9)=1:GOSUB1280:IFD(A,2)=4THENGOSUB29
0ELSEGOSUB910
270 I=I+1:IFI<27THEN260ELSEFORI=1TO26:D(
I,9)=0:NEXT:Y=Y-(M=12):M=M+(M=12)*12+1:I
FMMOD4<>1THEN240
280 FORI=1TO26:D(I,3)=D(I,3)+D(I,4)*(RND
(1)+.8):D(I,3)=FNB(I,3):NEXT:GOTO240
290 '-----COMAND-----
300 U=USR(0):GOSUB1290:PRINT$"Y08いとゝう"E
$"Y18かくはっし"E$"Y28かいはつ"E$"Y38こよう"E$"Y48ふ
ゝきかいはつ"E$"Y58かくせいゝう"E$"Y68かくかいはつ":INTER
VALON:GOSUB1340
310 S=STICK(0):B=B+(S=1ANDB>0)-(S=5ANDB<
6):PUTSPRITE0,(184,127+B*8),15,4:FORJ=0T
O200:NEXT:I$=INKEY$:IFI$=E$THEN610ELSEIF
FNA=13THEN1430
320 IFSTRIG(0)=0THEN310
330 ONB+1GOTO340,410,460,510,460,560,460
340 IFD(A,5)=0THENPRINT$"Y6!水木かありません!
":GOSUB1300:GOTO640
350 PRINT$"Y6!とゝの大へいとゝうしますか?["+D$(A)+
"]":GOSUB1340
360 I$=INKEY$:IFFNA=13THEN640ELSEIFINSTR
(D$(A),CHR$(FNA))THEND=FNA-64ELSE360
370 E=D(A,5):F=999-D(D,5):IFE>FTHENE=F
380 GOSUB1260:GOSUB1340:PRINT$"Y6!水木?
[";E;"]":J$="":GOSUB1370:IFF=0THEN350E
LSEIFF>ETHEN380
390 D(A,5)=D(A,5)-F:IFD(D,2)<>4THEN660
400 GOSUB1110:GOTO620
410 IFD(A,7)=0THENPRINT$"Y6!金土かありません!
":GOSUB1300:GOTO640
420 PRINT$"Y6!とゝの大へはっししますか?":GOSUB1340
430 I$=INKEY$:IFFNA=13THEN640ELSEIFFNA<6
5ORFNA>90THEN430ELSEDFNA-64
440 IFD(D,2)=4THENPRINT$"Y6!その大はしふゝんの大て
ゝす!":GOSUB1300:GOSUB1260:GOTO420
450 GOSUB1120:GOSUB620
460 IFD(A,3)=0THENPRINT$"Y6!月火かありません!
":GOSUB1300:GOTO640
470 IFD(A,2+B)=999THENPRINT$"Y6!もうけゝんかい
てゝす!":GOSUB1300:GOTO640
480 IFB>3ANDD(A,B+1)=0THENPRINT$"Y6!"MI
D$( "水木 金土",1-(B=6)*3,3)"かありません!":GOSUB
1300:GOTO640
490 E=D(A,3):GOSUB1340:PRINT$"Y6!かける月火?
[";E;"]":J$="":GOSUB1370:IFF=0THEN640EL
SEIFF>ETHENGOSUB1260:GOTO490
500 GOSUB1180:D(A,B+2)=FNB(A,B+2):GOTO62
0
510 IFD(A,3)<P/10THENPRINT$"Y6!月火かありません!
":GOSUB1300:GOTO640
520 PRINT$"Y*4 " "E$"Y+4"USING" |*:#
.#|":P/10:PRINT$"Y,4 "

```

```

530 E=D(A,3)/(P/10):F=999-D(A,5):IFE>FTH
ENE=F
540 GOSUB1340:PRINTES"Y6!やとう水木?[";E;"]"
:J$="":GOSUB1370:IFF=0THENGOSUB1270:GOTO
640ELSEIFF>ETHENGOSUB1260:GOTO540
550 GOSUB1220:GOTO620
560 IFD(A,3)<100+PTHENPRINTES"Y6!月犬かありま
せん!":GOSUB1300:GOTO640
570 IFD(A,7)=999THENPRINTES"Y6!もうげんかいてゝ
す!":GOSUB1300:GOTO640
580 PRINTES"Y*4"USING"ES"Y+4"USING"金:＃
＃＃I":100+P:PRINTES"Y,4":GOSUB1340
590 PRINTES"Y6!せいぞうしますか?[Y/N]":I$=INKEY
$:IFFNA=78THENGOSUB1270:GOTO640ELSEIFFNA
=89THEN590
600 GOSUB1230:GOTO620
610 PRINTES"Y6!たまにはやすむこともいいてしょう"
620 GOSUB1240:GOSUB1290:GOSUB1300:PRINTE
$"Y2( 日年木"SPC(7)E$Y3( 円時分"SPC(7)E
$Y4( 秒百分"SPC(7):FORJ=0TO6:LOCATE24,1
6+J:PRINTSPC(7):NEXT
630 GOSUB1260:GOSUB1270:GOSUB1320:RETURN
270
640 GOSUB1260:GOTO310
650 '-----WAR-----
660 W=1:PUTSPRITE4,(0,209):PRINTES"Y#'"
-----"ES"Y$"USING"#####＃＃
万＃＃にちI":Y;M;W:PRINTES"Y%"I
-----"ES"Y&"I"CS(D(A,2))"大VS"CS(D(D,2)
)"大I"
670 PRINTES"Y'"I"SPC(16)"I"ES"Y)"I"SPC(1
6)"I"ES"Y*"USING"円時＃＃＃ 円時＃＃＃I":D(
A,6):D(D,6)
680 PRINTES"Y+'-----"ES"Y,
I0:たいきやく 1:さうけきI"ES"Y-'-----
":GOSUB790:SC=0:SN=2
690 IFD(A,2)<>4ANDF*2<D(D,5)THENPRINTES"
Y6!てきはたいきやくしました!":GOSUB1300:D(A,5)=D(A,5
)+F/2+.5:E=0:W=1:GOSUB890:GOTO1000
700 IFF<1THENPRINTES"Y6!"CS(D(A,2))"大の水木
はせんめつしました!":GOSUB1300:W=(D(A,2)=4)+1:GO
SUB890:D(D,6)=D(D,6)+(D(D,5)=0)*D(D,6):I
FD(A,2)=4THEN620ELSE1000
710 IFD(D,5)<1THENPRINTES"Y6!"CS(D(D,2))
"大の水木はせんめつしました!":GOSUB1300:GOSUB1260:PR
INTE$Y6!"CHR$(D+64)"大は"CS(D(A,2))"大のものに
なりました":GOTO870
720 IFW>30THENPRINTES"Y6!"CS(D(A,2))"大の水
木はちからつきました!":GOSUB1300:W=(D(A,2)=4)+1:GO
SUB890:IFD(A,2)=4THEN620ELSE1000
730 U=USR(0):GOSUB1340:PRINTES"Y6!なにをします
か?"
740 I$=INKEY$:IFI$="0"THEN800ELSEIFI$<>"
1"THEN740
750 FORJ=0TO20:SOUND4,50:SOUND5,0:SOUND6
,30:SOUND7,24:SOUND10,16:SOUND12,3:SOUND
13,0:FORK=0TO20:NEXTK,J:SOUND7,56:E=F
760 B=D(D,5)*(D(D,6)/100)*RND(1)*.3:F=F-
B:E=E*(D(A,6)/100)*RND(1)*.3:D(D,5)=D(D,
5)-E:B=B-F*(F<0):E=E-D(D,5)*(D(D,5)<0)
770 PRINTES"Y6!"CS(D(A,2))"大の水木は"B"へりまし
た!":GOSUB1300:GOSUB1260:PRINTES"Y6!"CS(D(
D,2))"大の水木は"E"へりました!":GOSUB1300:GOSUB126
0
780 W=W+1:GOSUB790:GOTO690

```

```

790 PRINTES"Y$3"USING"###";W:PRINTES"Y('
USING"水木### 水木###I";-F*(F>0):-D(D,
5)*(D(D,5)>0):GOSUB1260:RETURN
800 J$="":FORJ=1TOLEN(D$(D)):D$=MID$(D$(
D),J,1):IFD(ASC(D$)-64,2)=4THENJ$=J$+D$
810 NEXT:IFJ$="0"THENPRINTES"Y6!とこの大へもしり
ぞうません!":GOSUB1300:GOSUB1260:GOTO730
820 PRINTES"Y6!とこの大へもしりぞうませるか?["J$"]":GO
SUB1340
830 I$=INKEY$:IFFNA=13THENGOSUB1260:GOTO
730ELSEIFINSTR(J$,CHR$(FNA))=0THEN830
840 E=FNA-64:GOSUB1260:PRINTES"Y6!"CS(4)
"大はたいきやくしました":GOSUB1300:GOSUB1260
850 W=0:IFD(A,2)=4THEND=E:F=F/2+.5:GOSUB
1110:GOSUB890:GOTO620
860 D(E,6)=D(D,6)+(D(E,6)-D(D,6))*(D(E,
5)/(D(E,5)+D(D,5))):D(E,5)=D(E,5)+D(D,5
)/2+.5:D(D,2)=D(A,2):D(D,5)=F:D(D,6)=D(A
,6):GOSUB890:GOSUB880:GOTO1000
870 D(D,2)=D(A,2):D(D,5)=F:D(D,6)=D(A,6)
:W=-D(A,2)=4:GOSUB890:GOSUB880:IFD(A,2
)=4THEN620ELSE1000
880 Z=Z-(D(A,2)=4)*2-1:IFZ=0ORZ=26THEN16
70ELSERETURN
890 INTERVALOFF:IFW=1THENPLAY"V15L804CEG
05CEG06C2","S0M10000L8R804CEG05CEG2","V1
3L803GO4CEG05CEG2"ELSEPLAY"V15L404A-.G.F
2.", "S0M10000L404R4.A-.G2.", "V13L404F.E-
.D2."
900 IFPLAY(0)=-1THEN900ELSEE=0:GOSUB1330
:SC=0:SN=1:INTERVALON:RETURN
910 '-----ENEMY-----
920 FORJ=1TOLEN(D$(A)):D=ASC(MID$(D$(A),
J))-64:IFD(A,5)>D(D,5)*2ANDD(A,2)<>D(D,2)
)THENJ=4:NEXT:GOTO1010ELSENEXT:CM=63
930 IFD(A,3)=0ORCM=0THEN1000ELSEB=RND(1)
*6:IF(CM AND(2^B))=0THEN930
940 CM=CM XOR(2^B):B=B+1:ONBGOTO950,970,
980,970,990,970
950 IFD(A,7)<2THEN930ELSEDE=RND(1)*26+1:I
FD(D,2)<>D(A,2)AND(D(D,4)>200ORD(D,5)>20
0)THEN960ELSEIFD(D,2)<>D(A,2)THEN950ELSE
GOSUB1050:IFD=0THEN950
960 PRINTES"Y6!"CHR$(A+64)"大は金をはっしました!
":GOSUB1300:GOSUB1120:GOSUB1300:GOTO1000
970 IFB<>2ANDD(A,B+1)=0THEN930ELSEF=D(A,
3)/(4-(M-1)MOD4):GOSUB1180:D(A,B+2)=FN
B(A,B+2):GOTO1000
980 E=D(A,3)/(4-(M-1)MOD4):F=E/(P/10):
GOSUB1220:D(A,5)=FNB(A,5):GOTO1000
990 IFD(A,3)<100+PTHEN930ELSEGOSUB1230
1000 GOSUB1240:GOSUB1260:RETURN
1010 PRINTES"Y6!"CHR$(A+64)"大が"CHR$(D+6
4)"大にめめみました!":GOSUB1300:F=D(A,5)*.66:D(
A,5)=D(A,5)-F:IFD(D,2)=4THEN660
1020 IFF*D(A,6)>D(D,5)*D(D,6)THEND(D,2)=
D(A,2):D(D,5)=F/2+.5ELSEDE=D(D,5)/3+
.7
1030 D(D,6)=D(D,6)+(D(D,5)=0)*D(D,6):GOS
UB1260:PRINTES"Y6!"CS(D(D,2))"大のちてゝす":G
OSUB1300:GOSUB1260
1040 IFD(D,2)=D(A,2)THENPRINTES"Y6!"CHR$
(D+64)"大は"CS(D(D,2))"大のものになりました":E=0:GOS
UB1330:GOSUB1300:GOTO1000ELSE1000

```



```

1590 GOSUB1660:OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1:GO
TO1610
1600 IFPEEK(-529)=201THENPRINTES"Y2)DISK
が"ありません!!":GOSUB1310:GOSUB1360:GOTO1540E
LSEGOSUB1660:OPEN"L-DATA"FORINPUTAS#1
1610 INPUT#1,Y,M,P,I,A:FORJ=1TO26:FORK=2
TO9:INPUT#1,D(J,K):NEXTK,J:FORJ=0TO4:INP
UT#1,C$(J):NEXT:CLOSE:GOTO1630
1620 GOSUB1660:E=0:GOSUB1640:Y=D+2000:GO
SUB1640:M=D:GOSUB1640:P=D:GOSUB1640:I=D:
GOSUB1640:A=D:FORJ=1TO26:FORK=2TO9:GOSUB
1640:D(J,K)=D:NEXTK,J:FORJ=1TO5:GOSUB165
0:C$(4)=C$(4)+CHR$(D):NEXT
1630 FORJ=1TO26:Z=Z-(D(J,2)=4):NEXT:E=0:
GOSUB1330:GOSUB1060:GOSUB1280:B=0:SC=0:S
N=1:INTERVALON:GOSUB290
1640 D=(USR1(&H4400+E)AND255)+(USR1(&H44
01+E)AND255)*256:E=E+2:RETURN
1650 D=USR1(&H4400+E)AND255:E=E+1:RETURN
1660 INTERVALOFF:GOSUB1350:PRINTES"Y2)NO
W LOADING..."PUTSPRITE0,(0,209):RETURN
1670 '-----GAME END-----
1680 GOSUB1350:IFZ=0THENCLS:INTERVALOFF:
PRINTES"Y,(G A M E O V E R":PLAY"V15L80
4A-GFE-FFGGFFFFF","S0M10000L8R804A-GFE-4
F4G2","V13L804E-DC03B-04CCDDCCCC":FORI=
0TO8000:NEXT:RUN
1690 SCREEN2:VDP(1)=VDP(1)XOR64:CIRCLE(1
28,128),32,4:PAINT(128,128),4:DRAW"M144,
100C2D8G4L8H4L4H4U7BL24BD27R4D12E8D8F4E4
R4E4U4E8R4E4U4F4R8F4R4BD32BL24D4L8U4R8"
1700 CIRCLE(128,128),32,2,2,3:CIRCLE(128
,128),32,2,.3,1:PAINT(120,120),2:PAINT(1
50,110),2:PAINT(130,155),2:VDP(1)=VDP(1)
XOR64:OPEN"GRP:"AS#1:INTERVALOFF
1710 SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND5,0:FORI=0TO
10:PSET(143+I,100):PSET(143-I,100):PSET(
143,100+I):PSET(143,100-I):SOUND0,30-I*2
:SOUND8,15:SOUND2,31-I*2:SOUND9,15:SOUND
4,32-I*2:SOUND10,15:NEXT
1720 FORI=10TO0STEP-1:PSET(143+I,100),1:
PSET(143-I,100),4:PSET(143,100+I),4:PSET
(143,100-I),1:SOUND8,I:SOUND9,I:SOUND10,
I:NEXT
1730 SOUND6,31:SOUND7,54:FORI=1TO80:PSET
(143+I*2,100-I),15:PSET(141+I*2,101-I),1
:SOUND0,176-I*2:SOUND8,I/8+2:NEXT
1740 FORI=1TO16:PUTSPRITE0,(240-I*8,28+I
*4),15,7:PUTSPRITE1,(256-I*8,28+I*4),15,
8:PUTSPRITE2,(240-I*8,28+I*4),7,9:PUTSPR
ITE3,(256-I*8,28+I*4),14,10:SOUND0,16-I:
SOUND8,I/4+12:NEXT:FORI=1TO15
1750 SOUND8,15-I:FORJ=0TO100:NEXTJ,I:PUT
SPRITE4,(128,63),15,0:PUTSPRITE5,(144,63
),15,1:PUTSPRITE6,(160,63),15,2:PUTSPRIT
E7,(176,63),15,3:SOUND7,56:FORI=0TO1
1760 PSET(8+I,33),1:PRINT#1,Y"年"M"月 "C$(
4)"はせかいをとうした":PSET(200+I,73),1:PRINT
#1,"THE END":NEXT:SC=0:SN=0:INTERVALON:F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOSUB1350:RUN
1770 IFERL=1600THENPRINTES"Y2)DISKをよういし
て"さい":GOSUB1310:GOSUB1360:RESUME1550
1780 IFERL=1480THENPRINTES"Y6!DISKをよういし
て"さい":GOSUB1310:GOSUB1260:RESUME1430
1790 IFERL=1640THENPRINTES"Y2)PACをよういさ
れて"さい":GOSUB1310:GOSUB1360:RESUME1550

```

```

1800 SCREEN0:ONERRORGOTO0
1810 '-----DATA-----
1820 DATA "WWWRRRRWWW[YYYYYYYYRRRY
Y¥¥[[[[[[[[^^^¥¥¥[[YYYYYYYYVVVVYYYY]"
1830 DATA "KよKKよよKよよKKよよFよよFFよよFよよFF
よよHよよHHよよHよよHHよよFよよFFよよJよよJJよよ"
1840 DATA "VVVVYYYYVVV[[[[[LVVV]]]]][[LV
VVVTTTWWWWTYYYYYYYTTT[[[[[[[YYYYY]"
1850 DATA "":F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:F:
F:F?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?K?"
1860 DATA "OVVVVVUUUUUUUUUUOVVVVVVVYYYYY
YYMTTTTTTTTTMRRRRRRRMTTTTTTMRRRRRRR"
1870 DATA "CCFCCHCCKCJCHFHCCFCCHCCKCJC
HFHAAEAAFAAJAAHAFEEAAEAAFAAJAAHAFEF"
1880 DATA 21FE5F3E021E4DF5CD1400F1231E69
F5CD1400F12AF8F700CD0C0032F8F7FBC9
1890 DATA 21FE5F3E021E4DF5CD1400F1231E69
F5CD1400F12AF8F71E00CD14000000FBC9
1900 DATA E0E0E0E070707070383838381C1C1C
1F000000000707070706060606070606F6
1910 DATA 00000000000000008387CECE6761F03018
1B00000000000000C0000F0181E17171E1C1
1920 DATA 0000000000000606F6868787868684
8400000000000006565EBEB76766F6C5858
1930 DATA 01010101E3E3E3E3676767EE6E6E
6EFCCEC7C78E8E9C9C38E0606060707070
1940 DATA 2030383C3C38302000000000000000
0000000000000000000000000000000000
1950 DATA 183C3C3C185ADBDB000000000000000
0000000000000000000000000000000000
1960 DATA A4082D1E78B4102500000000000000
0000000000000000000000000000000000
1970 DATA 000000000000000000000000060F3F7F
FE000000000000000321110B1FFFFEE000
1980 DATA 0000000001FFFFFC0C000C000000
0000000008002FEC0C00000000000000000
1990 DATA 0000000000000000000000000101000000
00000000000000000041EEEF4E0000000000
2000 DATA 0C1C3C7EFEE00000030F3FFF1F0300
00070F1E3E7CFC00381C8EC0E0F0F87C0E
2010 DATA FF8080808080808080FF000000000000
00C040404040404040404040C000000000000000
2020 DATA 1,7C0418FE12143000,2,486EA47C7
CFE2800,3,7C407C48FE284400
2030 DATA 4,1010FE121224C00,5,485EE856F
8C65A00,6,EAAFE28FE547C00
2040 DATA 7,5EAA449AE44EE00,8,887E88761
C5CA400,9,EA08FE28B8A4FA00
2050 DATA 10,48FE5CFE3468B600,11,10FEBE9
49E8CB200,12,1028FEEEA0E0800
2060 DATA 13,1010FE92FE101000,14,207E883
C28FE0800,15,7E427E427E428200
2070 DATA 16,486EA47E3E625600,17,181818F
FFF000000,18,000000FFFF181818
2080 DATA 19,181818F8F8181818,20,1818181
F1F181818,21,7C38FE54FE7C00
2090 DATA 22,1818181818181818,23,000000F
FFF000000,24,000000F1F181818
2100 DATA 25,000000F0F8181818,26,1818181
F0F000000,27,181818F8F00000000
2110 DATA 28,7C447C447C447C00,29,FEBA92B
A96BAFE00,30,DA28FEE84CE85400
2120 DATA 31,0EEAF4EEA0E00,96,0000183
C3C180000,104,0000183C3C180000
2130 DATA 112,0000183C3C180000,120,00001
83C3C180000,129,08EE524A6AC41A00

```

2140 DATA 130,18C808D45462BE00,131,F45E5  
49EFA547A00,132,5E48FE5E6A5CAA00

2150 DATA 133,EABEFEA8FEAAB400,168,FFFFFF  
FFFFFF,169,0000000000000000

2160 DATA 170,0103070F1F3F7FFF,171,80C0E  
0F0F8FCFEFF,172,FF7F3F1F0F070301

2170 DATA 173,FFFFFFCF8F0E0C080,174,FFFFFF  
F00FFFFFF,175,000000FF00000000

2180 DATA 176,EFEFEFEFEFEFEFEF,177,10101  
01010101010,178,FFFFFFFFFEFDFBF7

2190 DATA 179,0000000001020408,180,FFFFFF  
FFF7FBDFEF,181,00000000080402010

2200 DATA 182,F7FBDFEFFFFFFF,183,08040  
20100000000,184,EFDDBF7FFFFFFF

2210 DATA 185,1020408000000000,186,837D7  
D7D017D7DFF,187,FC8282FC8282FC00

2220 DATA 188,7C82808080827C00,189,037D7  
D7D7D7D03FF,190,017F7F037F7F01FF

2230 DATA 191,017F7F037F7F7FFF,192,7C828  
08E82827C00,193,7D7D7D017D7D7DFF

2240 DATA 194,C7EFEFEFEFEFC7FF,195,0E040  
40404443800,196,828488F088848200

2250 DATA 197,808080808080FE00,198,116D6  
D6D6D6D7DFF,199,0D757575757579FF

2260 DATA 200,7C828282827C00,201,FC828  
282FC808000,202,7C8282828A847A00

2270 DATA 203,FC828282FC828200,204,837D7  
F83FD7D83FF,205,FE10101010101000

2280 DATA 206,7D7D7D7D7D7D83FF,207,7D7D7  
D7D8BD7EFFF,208,8292929292926C00

2290 DATA 209,8244281028448200,210,82828  
24438101000,211,FE0408102040FE00

2300 DATA 128,FFFFFF781C3DBFFFF

2310 DATA 12,143,13,79,14,175,15,47,21,2  
44,22,244,23,244,24,244,25,244,26,244

2320 DATA 14,03,1,29,34,38,42,0,00,BEH

2330 DATA 17,03,1,28,28,32,36,0,00,AC

2340 DATA 21,03,0,34,37,29,35,0,00,BF

2350 DATA 06,04,1,41,73,82,81,2,71,EGM

2360 DATA 10,04,1,53,42,47,50,0,00,ADH

2370 DATA 24,04,0,75,46,41,48,0,00,CIK

2380 DATA 02,05,2,61,72,63,63,1,65,DP

2390 DATA 13,05,1,50,54,91,54,1,54,AEJN

2400 DATA 27,05,0,67,91,70,76,2,71,FK

2410 DATA 15,06,0,55,83,83,66,1,58,HNO

2420 DATA 25,06,0,54,57,44,50,0,00,FIOQ

2430 DATA 04,07,2,41,31,52,35,0,00,MPR

2440 DATA 08,07,1,32,28,48,41,0,00,DLN

2450 DATA 12,07,1,63,50,53,67,1,60,HJMT

2460 DATA 20,07,0,45,48,37,43,0,00,JKZ

2470 DATA 01,08,2,31,43,49,31,0,00,GLS

2480 DATA 27,08,3,37,32,40,37,0,00,KU

2490 DATA 05,09,2,32,37,42,34,0,00,LS

2500 DATA 03,10,2,44,32,43,58,0,00,PRX

2510 DATA 12,10,3,31,32,65,28,0,00,NV

2520 DATA 28,10,3,43,36,39,39,0,00,QW

2530 DATA 13,12,3,61,49,45,44,0,00,TXY

2540 DATA 29,12,3,53,40,44,43,0,00,UZ

2550 DATA 03,13,2,39,30,42,46,0,00,SV

2560 DATA 15,13,3,66,54,49,51,1,47,VZ

2570 DATA 17,13,3,59,30,38,52,0,00,OWY

2580 DATAウウウウウウウウエイオウウウウウウウウエイオウウウウ

2590 DATAウウウウウウウウエイヨウウウウウウウウウイイイイウウウウ

2600 DATAウウウウウイイイイイイイイイカイヨウヨウヨウヨウイソウエウウウ

2610 DATAウウウウウイヨウヨウヨウイエチウウウウウウウウウウウウウウ

2620 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2630 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2640 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2650 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2660 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2670 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2680 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2690 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2700 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

2710 DATAウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ

## リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行1880~行1890のデータは、とくに注意して打ちこんでください。打ちこみが終了したら、かならずディスクかテープにプログラムを

セーブしたのちRUNするようにしてください。  
また、このプログラムでは、「ON ERROR GOTO」が使用されていますので、プログラム動作中にエラーが発生してもエラーメッセージ

の表示をしませんので、行1440と行1550の最後にある「ON ERROR GOTO~」はプログラムが正常に動作することを確認したのちに打ちこんでください。

## 変数の意味

### テキスト座標

$D(n, 0)$ 、 $D(n, 1)$ ……国のマーク表示用座標(×B-1、×B-2してスプライト座標としても使用される)  
E……マップ表示位置のY座標増分(そのほかに汎用として使用される)

### その他の変数

D、D\$, F……汎用  
A……順番のまわってきた地域の番号(メイン以外では汎用と

して使用)

A#, B#……BGMの音階データ設定用  
A(n)、B(n)……BGMの音階データ  
A\$(n)、B\$(n)……BGMデータ  
B……実行する命令の番号(汎用にも使用)  
C\$(n)……各国の名前  
CM……コンピュータの行動の制御用フラグ  
D\$(n)……各地域の隣接している地域名  
D(n)、m)……各地域のデータ  
E\$……エスケープシーケンス

用: CHR\$(27)が入る

FNA……入力された文字をキャラクタコードに変換する(英字の小文字は大文字に、ヌルストリングはスペースのキャラクタコードに変換する: ユーザー定義関数)  
FNB(n, m)……地域のデータが999をこえないようにするための関数(ユーザー定義関数)  
I、J、K……ループ用(Iはメインでカウンタとして使用)  
I\$……キー入力された文字  
J\$……入力された文字列  
M……現在の月  
P……相場(月ごとに変化)

S……スティック入力用

SA、SB……BGM演奏用  
SC……BGM演奏用カウンタ  
SN……BGMの番号  
U……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)  
W……戦闘日数/勝敗フラグ  
Y……現在の年

## プログラム解説

10~30 初期設定  
40 PSGデータ設定  
50 太文字処理  
60 マシン語書きこみ  
70 スプライトパターン定義  
80 キャラクタパターン定義、

- キャラクタの色設定
- 90 各地域のデータ読みこみ
- 100 REM文
- 110~130 タイトル画面表示
- 140 REM文
- 150 ゲームスタートの入力判定(スティック入力)
- 160 国の名前設定
- 170 データをロードするかの入力判定
- 180 どの地域でプレイするかの入力判定
- 190~220 国名を入力判定処理
- 230 変数初期設定
- 240 REM文
- 250~280 メインルーチン
- 290 REM文
- 300~330 コマンド処理
- 340~600 各種コマンド処理
- 610 なにもしないとときの処理
- 620~630 コマンドモード終了処理
- 640 コマンドをキャンセルしたときの処理
- 650 REM文
- 660~680 戦闘画面表示、BGMデータ設定
- 690 コンピュータ側の退却判定処理
- 700 攻撃側全滅判定処理
- 710 守備側全滅判定処理
- 720 戦闘日数が30日をこえたかの判定処理
- 730~740 コマンド入力判定処理
- 750 効果音
- 760~790 戦闘処理
- 800~810 退却判定処理
- 820~830 どの地域に退却するかの入力判定処理
- 840~860 プレイヤー側の退却処理
- 870~900 戦闘後の処理用サブ
- 910 REM文
- 920~940 コンピュータ側の行動を選択する判定処理
- 950~960 核発射処理
- 970 各種開発処理
- 980 雇用処理
- 990 核兵器製造処理
- 1000 コンピュータ側のコマンド終了後の処理
- 1010~1040 コンピュータどうしの戦闘処理

- 1050 核を打ちこむ地域の選択処理サブ
- 1060 REM文
- 1070~1090 メイン画面表示サブ
- 1100 REM文
- 1110 移動のための計算サブ
- 1120~1170 核発射処理サブ
- 1180~1210 各種開発計算サブ
- 1220 兵の雇用計算サブ
- 1230 核兵器の製造計算サブ
- 1240 武装度と命中率をチェックするためのサブ
- 1250 REM文
- 1260~1360 ウェイト処理、ウインドウの消去などの各種サブ
- 1370 REM文
- 1380~1390 数値入力判定サブ
- 1400 REM文
- 1410~1420 BGM演奏サブ
- 1430 REM文
- 1440~1530 データセーブ処理
- 1540 REM文
- 1550~1660 データロード処理
- 1670 REM文
- 1680 ゲームオーバー判定処理
- 1690~1760 エンディング処理
- 1770~1800 エラー処理サブ
- 1810 REM文
- 1820~1870 BGMデータ(行40で読みこみ)

- 1880~1890 マシン語データ(行60で読みこみ)
- 1900~2010 スプライトパターンデータ(行70で読みこみ)
- 2020~2300 キャラクタパターンデータ(行80で読みこみ)
- 2310 キャラクタの色データ(行80で読みこみ)
- 2320~2570 各地域のデータ、隣接している地域の名称データ(行90で読みこみ)
- 2580~2710 マップデータ(行1330で読みこみ)

&HDD00~&HDD13 PACを読み書き可能にする  
&HDD14~&HDD1D データを読み、USR関数にその値をわたす  
&HDD1E~&HDD1F 割りこみを許してBASICへもどる。

**&HDD20~&HDD3F**  
PACにデータを書きこむ(USR2)

&HDD20~&HDD33 PACを読み書き可能にする  
&HDD34~&HDD3D データを書きこみ

&HDD3E~&HDD3F 割りこみを許してBASICへもどる

### マシン語解説

**&HDD00~&HDD1F**  
PACからデータを読みこむ(USR1)

### プログラマからひとこと



### 早く打ちこみなさい

RPGはもうあきた、パズルゲームなんてつまらないというファンダム読者のために、ついに登場した史上最高のシミュレーション「LAST WAR」です。ほら、そのキミ、こんなもの読んでいないで早く打ちこみなさい。きっと「信長の野望」や「ジンギスカン」よりもおもしろいでしょう。

●BY NAGI-P SOFT

### プログラム確認用データ

使い方は49ページを見てください

10 > 62	20 > 146	30 > 197	40 > 51	1370 > 18	1380 > 234	1390 > 46	1400 > 26
50 > 153	60 > 95	70 > 78	80 > 48	1410 > 238	1420 > 144	1430 > 63	1440 > 226
90 > 180	100 > 46	110 > 125	120 > 229	1450 > 249	1460 > 52	1470 > 89	1480 > 17
130 > 107	140 > 83	150 > 5	160 > 242	1490 > 226	1500 > 107	1510 > 248	1520 > 157
170 > 14	180 > 109	190 > 108	200 > 69	1530 > 112	1540 > 17	1550 > 156	1560 > 147
210 > 126	220 > 149	230 > 154	240 > 245	1570 > 169	1580 > 84	1590 > 242	1600 > 16
250 > 142	260 > 136	270 > 10	280 > 0	1610 > 93	1620 > 73	1630 > 231	1640 > 126
290 > 47	300 > 217	310 > 134	320 > 50	1650 > 209	1660 > 25	1670 > 92	1680 > 128
330 > 19	340 > 26	350 > 241	360 > 45	1690 > 73	1700 > 89	1710 > 212	1720 > 164
370 > 142	380 > 225	390 > 156	400 > 138	1730 > 98	1740 > 46	1750 > 189	1760 > 36
410 > 142	420 > 251	430 > 173	440 > 112	1770 > 35	1780 > 146	1790 > 202	1800 > 248
450 > 212	460 > 0	470 > 68	480 > 220	1810 > 26	1820 > 30	1830 > 222	1840 > 170
490 > 253	500 > 196	510 > 249	520 > 234	1850 > 130	1860 > 191	1870 > 101	1880 > 48
530 > 44	540 > 179	550 > 140	560 > 91	1890 > 224	1900 > 168	1910 > 185	1920 > 129
570 > 148	580 > 176	590 > 231	600 > 210	1930 > 158	1940 > 102	1950 > 142	1960 > 49
610 > 241	620 > 27	630 > 74	640 > 254	1970 > 2	1980 > 171	1990 > 179	2000 > 77
650 > 73	660 > 165	670 > 11	680 > 201	2010 > 146	2020 > 220	2030 > 73	2040 > 21
690 > 79	700 > 181	710 > 219	720 > 47	2050 > 254	2060 > 143	2070 > 245	2080 > 139
730 > 77	740 > 32	750 > 60	760 > 16	2090 > 201	2100 > 32	2110 > 228	2120 > 153
770 > 36	780 > 140	790 > 128	800 > 137	2130 > 66	2140 > 173	2150 > 219	2160 > 22
810 > 236	820 > 34	830 > 11	840 > 27	2170 > 96	2180 > 247	2190 > 58	2200 > 181
850 > 95	860 > 162	870 > 128	880 > 42	2210 > 34	2220 > 59	2230 > 14	2240 > 52
890 > 48	900 > 131	910 > 77	920 > 241	2250 > 44	2260 > 12	2270 > 0	2280 > 161
930 > 127	940 > 22	950 > 187	960 > 161	2290 > 149	2300 > 100	2310 > 189	2320 > 170
970 > 215	980 > 180	990 > 54	1000 > 26	2330 > 171	2340 > 153	2350 > 21	2360 > 103
1010 > 204	1020 > 118	1030 > 160	1040 > 194	2370 > 255	2380 > 29	2390 > 45	2400 > 131
1050 > 1	1060 > 70	1070 > 12	1080 > 42	2410 > 169	2420 > 143	2430 > 60	2440 > 245
1090 > 250	1100 > 3	1110 > 146	1120 > 2	2450 > 211	2460 > 95	2470 > 249	2480 > 102
1130 > 171	1140 > 212	1150 > 190	1160 > 64	2490 > 20	2500 > 164	2510 > 46	2520 > 166
1170 > 130	1180 > 194	1190 > 220	1200 > 110	2530 > 223	2540 > 172	2550 > 108	2560 > 230
1210 > 51	1220 > 160	1230 > 194	1240 > 249	2570 > 3	2580 > 160	2590 > 93	2600 > 51
1250 > 38	1260 > 251	1270 > 44	1280 > 82	2610 > 9	2620 > 2	2630 > 34	2640 > 255
1290 > 85	1300 > 90	1310 > 18	1320 > 60	2650 > 143	2660 > 139	2670 > 220	2680 > 247
1330 > 207	1340 > 77	1350 > 203	1360 > 148	2690 > 208	2700 > 201	2710 > 166	

# MSX

# フサオサウンド ラム



フォーラム塾長  
よっちゃん

## 第5回

人間は死ぬと、みな20才になるので大喪の礼のあの方も、今は霊界で若返ってらっしゃるはずだ。好きな相撲もとりたい。人間で良かったなと思っていらっしゃるでしょうか。ぼくたちは平成です。

## 規定部門:「平成」

すまん。3月号のサウンドフォーラムに間違いがありました。Y.E.C.火野用心クンの「電動モシン」というプログラムの行10で「SOUND 1, 231」とあるのは「SOUND 1, 213」が正しい。こちらにすると、ぐっとモシンらしさが増します。プログラムを手直しして走らせてみてください。

『時限爆弾』兵庫・鳴戸 Romi

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN1:KEYOFF
:LOCATE8,10:PRINT"BOOOOOOMB!!"
20 FORI=0TO59:SOUND 8,15:SOUND 1,0:SOUND 0,50:SOUND 7,62:FORJ=0TO3:NEXT:SOUND 7,55:SOUND 6,0:SOUND 8,0:FORJ=0TO60:NEXTJ,I
30 COLOR ,6,6:SOUND 7,7:FORI=0TO2:SOUND 8+I,16:NEXT:SOUND 6,20:SOUND 11,3:SOUND 12,34:SOUND 13,0:FORI=15TO0STEP-.1:COLORI,1,1:NEXT
```

あーさて、今回の規定部門のお題は「平成」です。まず、いちやくMSX2+を獲得し、称号「鳴門」を持つRomiクンの作品「時限爆弾」。いやー、こういうのがくると思ったんだ。大喪の礼の日にも、ちょっとした爆弾事件があったけど、ぶじに儀式は終了しました。プログラムは、「チッチッチ」というタイマーはリアルなんだけど、爆発音が爆弾というよりは2B弾(わかるかなあ)程度のしょぼい音で、これがいかにも平成気分だ。

『平成』福島・MOSCOWT 薄井

```
10 R=RND(-TIME):IFSTRIG(0)THEN20ELSEA=INT(RND(1)*239)+1
20 SOUND1,A:SOUND2,A+8:SOUND3,A+16:SOUND7,60:SOUND8,14:SOUND9,14:SOUND10,1
30 FORR=0TO99:NEXT:GOTO10
```

次はMOSCOWT 薄井クン(MSX2)の「平成」。本人も「剃奪カクゴ」といっているように、スレスレの作品だ。今回はゆるしたが、次はそうはいかないぞ。

プログラムを走らせると、ランダムなメロディが流れる。そこでスペースキーを押すと「音が平らに成るのだ。あーダメだこりゃ」(作者のコメント)。ハラホロヒレハレ。

さて、次の2つの作品も、題はおなじ「平成」である。

『平成』神奈川・佐野史明

```
10 PLAY "L64V15T180CCCCDDDD"
+"L64V15T180CCCCDD", "L1V15T180F#FAG"
20 GOTO10
```

「ますますひどくなるリクルート問題、連続放火や幼児誘拐などこの平成の先の明るくなさそうな世の中を音楽にしてみました」とは神奈川の佐藤史明(M)クンのコメント。じつは迷路ゲーム用に考えたものらしいのだが、暗い平成の音として聴くと、納得してしまう。プログラムは涙が出るくらいかんたん。

大阪のMR. NORAクン(MS)の作品は、新元号の発表の瞬間を音+画面で表現したAV効果抜群(?)のもの。

『平成』大阪・MR. NORA

```
10 KEYOFF:SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,4,7:SOUND7,17:SOUND6,31:PLAY"S9M500"
20 PLAY"C32":X=X+1:READA:LOCATEX+5,10:PRINTCHR$(A):IFX=18THEN30ELSEFORI=0TO100:NEXT:GOTO20
30 X=RND(1)*31:Y=RND(1)*22:SOUND0,1:SOUND8,15:SOUND9,12:SOUND10,12:FORI=1TO5:SOUND2,100:SOUND4,200:COLORI-1,I,I:LOCATEX,Y:PRINT"ワー!" :NEXT:GOTO30
40 DATA156,253,153,222,253,154,222,147,234,165,165,165,165,165,237,146,158,146
```

しかし、私は小淵官房長官が「新元号は「平成」です」と額縁を掲げた瞬間をテレビで見ていたが、あの「アレアレ」という気の抜け方は尋常ではなかったぞ。間抜けな時代になりそうだなあ、というのが私の感想でした。

というわけで、最後は、くだらないギャグでしめくくることにしたい。東京のラターミズーカくん(M)から送られてきた「平成大学」という作品は、超C調である。あー、しょうもない、こんなの笑うヤツいいねーよ、とか思いつつ採用している私であった。来月はすっきりがんばることにしたい、してほしい。

『平成大学』東京・ラターミズーカ

```
10 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:COLOR15,4,1:FORI=0TO3:READV,W,X,Y,Z:LINE(V,W)-(X,Y),Z,BF:NEXT:DATA85,0,170,191,9,100,47,155,144,4,115,47,140,88,9,115,103,140,144,9
20 SOUND7,0:AS="ヘイエイ オオ ワカ"ホ"コウ":DRAW"BM16,168":PRINT#1,AS
30 PLAY"S0M10000L804F.A1605E+4.EGE+C.C16C4D4E4C4F4CD4A+AFG.F16F2."
40 FORI=0TO2000:NEXT:DRAW"BM16,176":PRINT#1,AS
50 FORI=0TO3000:NEXT:SCREEN1:KEYOFF:FORI=0TO15:VPOKE984+I,ASC(MID$( "00>0?HSすわ0rb/A)とお",I+1,1)):NEXT:LOCATE6,12:PRINT"それとやらなく！で"しょうか"。"
60 GOTO60
```

### 応募規定

MSXサウンドフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内サウンドフォーラム」規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

# 自由部門: GAN-P☆, MSX2+2. Romi, 「ほうれん草鳴門」に!

自由部門は例によって好調である。日々送られてくる傑作の数々に驚く編集部であった。

トップバッターは坂下佳嗣クン(M)の『DENTIST』、歯医者です。スペースキーを押すと、あのいやなドリルの音が……。わー痛い、痛い。虫歯は体質もあるみたいで、まめに歯磨きしていても虫歯ができる人もいる。あー、歯医者いかにくちや。やだやだ。

## 『DENTIST』福井・坂下佳嗣

```
10 SOUND 8,0:SOUND 7,0:SOUND
6,0:IFNOTSTRIG(0)GOTO10ELSESO
UND 8,15:FORI=50TO25STEP-5:SO
UND 0,I:NEXT:FORI=0TO1:I=-NOT
STRIG(0):NEXT:FORI=25TO80STEP
2:SOUND 0,1:NEXT:GOTO10
```

岡山在中のA1クン(MS)の作品は、新機軸を切り開くもの。MSXのキーを音楽用のキーボードに変えてしまうプログラムです。しかも、1行の中に収めているところが偉いぞ。使う文字キーを順番に並べ、INSTR関数でN(音の高さを指定する命令)の値に読み変えている。文字キーの「C」が050、「/」と「P」が060、「i」が070で半音もちゃんと出ます。CAPSキーやかなキーはOFFにしておくこと。反応がちょっと遅いけど、BASICで出しているのでしたかたないです。こういったプログラムもいいなあ。

## 『TINY KEYBOARD』岡山・A1

```
10 SCREEN,,0:I$=INKEY$:IF I$="
"THEN10ELSEA=INSTR("azsxcfvb
n jmk,./:q2w3er5t6y7ui9o0p^[]
`",I$):A=A-(A>0)*43:A=A+(A>61
)*2:PLAY"V15L16N:A;":GOTO10
```

次は、埼玉のPiノクン(MS)の2作品。2つともシンプル、すっきりとまとまっている。プログラムにもそれぞれの個人のキャラクタが反映されるのがおもしろいところ。

「ルーレット」は、もうちょっと動くかなと思っていると、意外にすぐに止まってしまうところがリアル。「モールス信GOう」は、信号のランダムぐあいがちょうどいいところに設定されているのがGOODです。

## 『ルーレット』埼玉・Piノ

```
10 FORI=0TO48:SOUND 0,21:SOUN
D 8,15:FORK=0TOI:SOUND 8,0:NE
XTK,I
```

## 『モールス信GOう』埼玉・Piノ

```
10 SOUND 7,62:SOUND 8,15:SOUN
D 0,80:FORI=0TORND(1)*100+20:
NEXT:SOUND 8,0:R=RND(1)*50:FO
RK=0TOR:NEXT:GOTO10
```

おなじみのGAN-P☆ですが、ついつい今回も3作サイヨーしてしまった。すでにMSXの称号を持っているので、この3作でMSX2+ということにしよう。で、GAN-P☆クンには新しい称号を授与して「チグリズ・ユーフラテスGAN-P☆」と呼ぶことにするぞ。迷惑かもしれないが、こうするぞ。

さて、まずは「暗殺」から。ビジュアル・シリーズと銘うたれています。「ある大人物が車の外から銃で撃たれて暗殺された。フロントガラスにひびが入る……。音はよくあるものだけど、やはりビジュアル表示がきいている。うまいなあ。

次は、「自動販売機」。「ほとんど当たるわけがないのに期待してランプが止まりきるまで見守ってしまう」という、ありがちな光景。編集部には偏執的な統計マニアがいて、「平均35本に1回当たりが出る」といってます。いやいや、音がそっくりで、よくできている。うまいなあ。

最後は、「やかん」。お湯がわいて、ピーピーいってるところです。音の揺れぐあいがポイントなのですが、十分にイメージがわきます。うまいなあ。

## 『暗殺』埼玉・GAN-P☆

```
10 COLOR,1,1:SCREEN5:COLOR=(1
4,7,7,7):R=RND(-TIME):SETPAGE
0,1:CLS
20 FORS=1TO52:E=RND(1)*196:F=
RND(1)*172:LINE(128,96)-(E+30
,F+20),15:NEXT
30 CIRCLE(128,96),4,14:PAINT(
128,96),1,14:SOUND7,49:SOUND6
,14
40 PLAY"SM10000TC2.."
50 SETPAGE1,0
60 GOTO60
```

## 『自動販売機』埼玉・GAN-P☆

```
10 SOUND 0,42:SOUND 1,0:SOUN
D 7,56
20 FORE=50TO100STEP7:GOSUB60:
NEXT
30 FORE=102TO172STEP7:GOSUB60
:NEXT
40 FORE=179TO297STEP31:GOSUB60
:NEXT
50 E=500:GOSUB60:GOSUB60:GOSU
B60:END
60 SOUND 8,15:FORP=1TO9:NEXT:
SOUND 8,0:FORS=0TOE:NEXT:RETRN
```

## 『やかん』埼玉・GAN-P☆

```
10 SOUND 8,15:SOUND 1,0:A=50
20 A=A+RND(1)*4-2:IFA<30THENA
=30ELSEIFA>70THENA=70
30 SOUND 0,A:SOUND 1,0:GOTO20
```

## 今月の鳴門Romi

さて、常連の第一人者、初のMSX2+を先月獲得した鳴門Romiクンです。今月もすでに規定部門でも採用してしまったのだが、この際「今月の○○○Romi」(称号は毎回変わる)というコーナーを作って、毎月作品をうんぬんすることにしようかな。それはさておき、Romiには新たに「ほうれん草鳴門」という称号を与えよう。遠慮せずにもらってほしい。来月からはそう呼ぶ。

「大都市東京に突然現れた怪獣ゴモラ……。ビルはミニチュアのようにくすれさり、人々は恐れおののき、逃げまわった。そんなときウルトラマンがやってきた。彼は得意のスペシウム光線でゴモラを一撃!ゴモラは断末魔の叫びをあげ、くすれさった……THE END」。はい、何もいうことはございませぬ。ストーリーものもここまでくると絶句、すばらしい出来上がりです。最後に「シュワッチ」があるとよかったですけど、いや、ぜいたくはいいませぬ。来月もお待ちします。



## 『大怪獣とウルトラマン』兵庫・鳴門Romi

```
10 DEFFNA(R)=RND(1)*R:SOUND 7
,10:SOUND 8,15:SOUND 9,8:SOUN
D 10,16:SOUND 1,0:SOUND 5,15:
SOUND 6,31
20 FORL=0TO3:FORI=0TOFNA(4):F
ORJ=0TO45STEPRND(2)+.5:SOUND
0,80+J:SOUND 0,0:NEXT:FORJ=0T
OFNA(199):NEXTJ,I
30 FORI=0TOFNA(4)+1:SOUND11,0
:SOUND 12,16:SOUND 13,0:FORJ=
0TO99:NEXT:SOUND 11,99:SOUND
12,40:SOUND 13,9:FORJ=0TO399+
FNA(99):NEXTJ,I,L
40 FORI=0TO199:SOUND 0,90:SOU
ND 0,100:NEXT:FORI=0TO100:SOUN
D 8,15-I:FORJ=0TO40:SOUND 0,8
0+J:SOUND 0,0:NEXT:I:FORI=0T
O4:SOUND 13,0:FORJ=0TO59:NEXT
J,I:SOUND 12,250:SOUND 13,0:S
OUND 8,0:SOUND 9,0:END
```

## 7月号のお題「びっくり」

はい、7月号の規定部門用のお題を発表するぞ。お題は「びっくり」です。おお、これはナイスだ、という読者の声がかきこえてきそう(?)。びっくりするような音でもいいし、おどかさうようなサウンド&ビジュアル、驚いた人のリアクションetc.、ネタはいくらでもあるぞ。くふうをこらした、または腰がぐだける投稿をお待ちしています。締め切りは4月30日。応募方法は、左ページの応募規定を参照のこと。自由部門の投稿もよろしく。

## 得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するよう(監長)。

## マイナーな演算子

論理演算子の一覧表を見ると、ふつうの英語でもなじみ深いNOTやAND、OR以外にも、XOR、EQV、IMPという得地のしれないものがある。

XORはけっこうよく見かけますが、EQVやIMPはまず見たことがない。

XORとこの2つをいっしょにするとXORが怒りそうな気がするが、ふだんあまり日のあたらぬ2つのはぐれ演算子を紹介するための特別ゲストになってもらって、これらの論理演算子の正体に迫ってみよう。

**排他的なORは人気者**

XORの真理表は、

A	B	A XOR B
1	1	0
1	0	1
0	1	1
0	0	0

となっていて、これをことばで表すと、AかBのどちらか一方だけが真のとき、「A XOR B」が真ということになる。

ORに似ているが、ORはA、Bがどちらも真のときでもやはり真になるやさしさがある。しかし、XORは、どちらか一方しか許さない排他的なORなのだ。そこで、exclusive OR (排他的なOR)と名付けられ、その略でXORと書かれているのだ。

じつは今月号37ページのリストにもこのXORを使ったものがある(「ネオン文字」)。ファンダムのプログラムでも文字パターン定義や、マシン語部分のチェックサム(マシン語データの打ちまちがいなどをチェックするための値)に使用されることが多い。

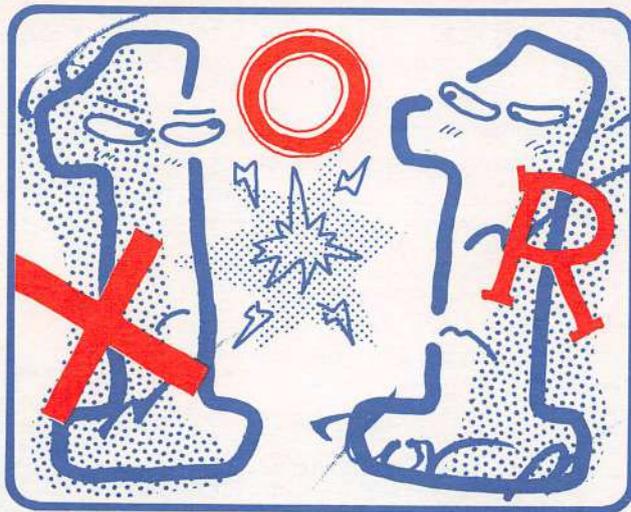
XORは人気論理演算子の1つだから、実例にはたびたびお目にかかることだろう。

**イコールに似ている逆XOR**

EQVの正体はやさしい。EQVのもと、equivalence という単語で、「同等、同価値」



**人気者のXORちゃんに負けなほど個性的なIMPくんに励ましのおたよりを出そう!**



という意味だ。真理表を見ると、その意味を忠実に反映している。

A	B	A EQV B
1	1	1
1	0	0
0	1	0
0	0	1

つまり、AとBの真理値が同値のときだけ、「A EQV B」が真になるのだ。

意味上は、比較演算子のイコール(=)に似ている。もちろん、論理演算子であるEQVはすべて16ビット単位で演算するので、たんに同じか違うかしか見えない比較演算子のイコールとは、本質的にちがうものだ。イコールに似ているからといってEQVの価値がさがらわけではない。しかし、それにしても、よく見てみると、EQVはさっきの人気者XORのたんなる逆なのだ。

論理演算で逆というと、単純にNOTを使えばすぐに作り出せる。それなら、なにも見慣れないEQVを使わなくても、XORがあればそれでいいとみんな思っているのではないか。ようするになんとなくよけいな演算子なのだ。

**世界一マイナーなことば**

BASICで使われることば、つまり命令や関数や演算子や記号の一覧表のあるプログラマが見ていて「どれも一度は使ったなあ」といつつ、「しかし、IMPだけは使ったことがない」とつぶやいた。

それほど、IMPはマイナーである。BASICのなかでは世界一マイナーなことばだといってもいいすぎではない。

IMPは、implication (包含、含蓄) という単語から来

ている。包含とは、包みこみ含むという意味で数学の集合理論のことばだ。「集合」とか「包含」とかのことばは習わないにしても、似たようなことは小学校で習ったはずだ。

「たかしくんのクラスには30人います。そのなかでファミコンを持っている人は15人、MSXを持っている人は8人います。どちらも持っていない人は10人でした。それでは、MSXとファミコンの両方持っている人は何人いるでしょう」

この問題を考えるときにクラス全員を大きな円でかいて、そのなかでファミコンを持っている人の中くらいの円、MSXユーザーの小さい円をかいて考えたと思う。ちなみに答えは3人だが、こういう問題を考えるための理論が集合理論なのだ。このIMPの意味である包含とは、ある集合がべつの集合に包みこまれている状態のことだが、そこでIMPの真理表を見ると、

A	B	A IMP B
1	1	1
1	0	0
0	1	1
0	0	1

包含ということばと、この真理表のつながりがなかなか見えにくい、けっきょく、この真理値をふつうの数値と考えたら、こんなふうにいえると思う。AがBより小さいか等しいときに「A IMP B」は真になる。これがつまり、AがBに含まれているという包含の意味だ。包含は「AならばB」という命題と同等なのだが、話がむずかしくなるのでやめよう。このへんのは論理学に興味のある人だけ勝手に自分で勉強しよう。

もうひとつ、この演算子だけは左右を入れかえると違う値になることがある点特徴的だ。

マイナーでも個性的なのだからにええそうなのだが、いいアイデアが浮かばなかった。だれかIMPを有意義に使う方法を思いついたら教えてほしい。

# FMM音楽館



来る来る、投稿プログラムが送られてきます。連載2回目にしてなかなか充実してきたFMM音楽館。1人で10本以上の作品を送ってくる人もいて、意気込みのすごさにびっくり。

内容はやっぱり人気ゲームのゲームミュージックが多いのだ

が、もとの音楽をかんたんになぞっただけではつまらない。なるほどなあ、と納得させる工夫がほしいですね。

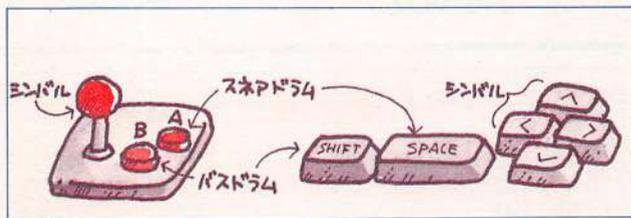
というわけで、今月はアイデアの光る短いプログラム2本と、ちょっと長めだけどカッコイイ『グラディウス2』の3本。

## ドラムパッド

●長野県・Y.E.C.火野用心の作品●

サウンドフォーラムの常連のY.E.C.火野用心クンの作品は、ジョイパッドがドラムマシンに変身する、というもの。下のイラストのように、Aボタンでスネアドラム、Bボタンでバスドラム、十字ボタンでシンバルの

音が出ます。もちろん、ジョイスティックでも使える。テンポが速くなるとちょっと危ないが、おもしろい。ジョイパッドを持っていない人のためにキーボード版も作ってみた。使い方はイラスト参照のこと。



### ●ジョイティック版

```
10 CALLMUSIC(1,0):PLAY#2,"T255V4@A15":S$(1)="S":B$(1)="B!":C$(1)="C":L$(1)="64"
20 SN=-STRIG(1):BN=-STRIG(3):CN=SGN(STICK(1)):S=SNANDB:BN=BNANDBB:C=CNANDB:PLAY#2,S$(S)+B$(B)+C$(C)+L$(SORBORC):SB=1-SN:BB=1-BN:CB=1-CN:GOTO20
```

### ●キーボード版

```
10 CALLMUSIC(1,0):PLAY#2,"T255V4@A15":S$(1)="S":B$(1)="B!":C$(1)="C":L$(1)="64"
20 SN=-STRIG(0):BN=-((PEEK(&HFEB)AND1)=0):CN=SGN(STICK(0)):S=SNANDB:BN=BNANDBB:C=CNANDB:PLAY#2,S$(S)+B$(B)+C$(C)+L$(SORBORC):SB=1-SN:BB=1-BN:CB=1-CN:GOTO20
```

## インドネシアをあなたに

●埼玉県・GAN-P☆の作品●

ふふふ、好みなんです。このプログラム。不思議なエスニック

クサウンド、テンポのズレが生み出す心地よさ、気分はもう亜

熱帯です。

プログラムは、行20で使う音の高さとリズム音を設定して、行50~60でこれらを組み合わせ鳴らしているのだが、チャンネル6とチャンネル7のテンポ

の指定をしていないので(行40)、これがズレになっているわけだ。ここもほかのチャンネルと同じように、「T154」にすると、テンポはそろうのだが味わいがなくなってしまう。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEFINT A-Z
20 FORS=1TO5:READS$(S),P$(S):NEXT
30 DATAC#,H8H8,D,B8B8,E,H8B8,G#,B8H8,A,
40 PLAY#2,"T154@14L8@V117","T154@48L8@V104","T154@10L8@V95","T154@39L8@V100","T154V7"
50 PLAY#2,"<<",">",">>","",">"
60 FORS=1TO4:AS$(S)="":FORP=1TO8:AS$(S)=AS$(S)+S$((RND(1)*5)+1):NEXT:NEXT
70 R$="":FORS=1TO4:R$=R$+P$((RND(1)*4)+1):NEXT
80 PLAY#2,AS$(1),AS$(2),AS$(3),AS$(4),AS$(3),AS$(4),R$:GOTO60
```

## グラディウス2~A way out of difficulty~

●北海道・新家和夫の作品●

思わず少年が「カッコイイ」と叫ぶようなプログラム。たまには素直にこういうものも掲載しなくちゃ(じつは、昨年やっ

たFM音源プログラムコンテストの応募作品なのです)。

行190~210で音色を設定しているので、音色データを表にしてみました。これはDn\$で使っている音で、単独で聴くと立ち上がりの遅い音だが、ほかの音と混ぜると効果的なのだ。

### ■オリジナル音のデータ

	MODULATOR		CARRIER
	減衰音モード	減衰音モード	
TL	21		
FB	7		
DIS	OFF		OFF
VIB	ON		ON
ENV	減衰音モード		減衰音モード
KSR	ON		ON
MUL	9		3
KSL	0		0
AT	8		3
DE	7		3
SU	7		6
RE	1		1

プログラム全体にエコーがかかっているように聴こえるのは、メロディーが入っているAn\$とBn\$で、Bn\$のデータがAn\$と同じデータを「R6」だけ遅らせて鳴らしていることにより、リストは次ページ/

## 注目!

先月号につき、4月末に発売しようとしたまま執筆中のPLAY#ミュージックの単行本の話、ちょっと内輪ネタに振ろう。いま、3月16日の時点では、まだこの本を印刷したり製本するのにいくらかかるのか?といったことも基本といえる数字が見えていない。にもかかわらず、なぜか裏表紙の広告が大日本印刷に入稿されたのだ。「これなに?」という印刷会社の営業からの電話に、「だから、その」を連発するしかない編集担当は今日もまたふたしている。

```

100 '
110 ' The Video Game Music GRADIUS 2
120 '
130 ' A way Out of The Difficulty
140 '
150 '
160 '
170 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,2)
180 '
190 CLEAR 1000: DIM A%(15): FOR I=4 TO 15
200 READ A$: A%(I)=VAL("&H"+A$)
210 NEXT I: CALL VOICE COPY (A%,063)
220 ON STOP GOSUB 1000: STOP ON
230 '
240 DATA ED20,00CE,0000,0000,1559,7187
250 DATA 0080,0000,0753,6133,0060,0000
260 '
270 A0$="016V150V127T160L8Q805
280 A1$="06 V140V127T200L8Q805
290 A2$="G>CDG&G2<A>DF+A2&A
300 A3$="<B->E-GB-&B-2CFG>C2&C
310 A4$="<GF+ED4EF+C4DED4<A4>D
320 A5$="GF+ED4EF+C4DE>C4DEC
330 A6$="FEC<G&G2FEC<G2&G
340 A7$=">FEC<G4>CDG2G16>C16F.E.C
350 A8$="CDE-C&C2CDE-F4D4<B-
360 A9$=">C4.<B4.>C4.D2..
370 '
380 B0$="016V60V127T160L8Q805
390 B1$="024V100V127T200L8Q805
400 B2$="R6G>CDG&G2<A>DF+A4.&A12
410 B3$="R6<B->E-GB-&B-2CFG>C4.&C12
420 B4$="R6<GF+ED4EF+C4DED4<A&A12>
430 B5$="R6GF+ED4EF+C4DE>C4DE12
440 B6$="R6FEC<G&G2FEC<G4.&G12
450 B7$="R6>FEC<G4>CDG2G16>C16F.E16&E12
460 B8$="R6CDE-C&C2CDE-F4D&D12<
470 B9$="G4.G4.A4.B2..
480 '
490 C1$="016V150V127T200L8Q805
500 C2$="G>CDG>CDG<A>DF+AA>DF+A
510 C3$="<<B->E-GB-B->E-GB-<CFG>CCFG
520 C4$="<DA>D<DA>D<DA>D<DA>D<DA>D<D
530 C5$="CG>C<CG>C<CG>C<CG>C<CG>C<C
540 C6$="<B->FB->DFEC<G<B->FB-<B->FEC<G
550 C7$="A>DG<A>DG<A>DG<A>DG<A>DG<A
560 C8$="A->CE-A-CE-A->C<<B->DFB-DFB->D
570 A$="L16<<GAB->C<B->CDEDEFGEFGAFGAB-
580 B$="GAB->C<AB->CD<B->CDE": C9$=A$+B$
590 '
600 D1$="063V150V127T200L8Q806
610 D2$="C1D1
620 D3$="E-1F1
630 D4$="DD2D4.D4.DD2
640 D5$="CC2C4.C4.C&C2
650 D6$="<B-B-2B-4.B-4.B-&B-2
660 D7$=">CC2C4.C4.C&C2
670 D8$="<A-1B-1
680 D9$="G1>G1
690 '
700 E1$="012V100V127T200L8Q503
710 E2$="C4.C4C4CC4.C4C4C
720 E3$="C4.C4C4CC4.C4C4C
730 E4$="D4.D4D4DD4.D4D4D
740 E5$="C4.C4C4CC4.C4C4C
750 E6$="<B-4.B-4B-4B-4.B-4B-4B-
760 E7$="A4.A4A4AA4.A4A4A

```

```

770 E8$="A-4.A-4A-4A-B-4.B-4B-4B-
780 E9$="G4.G4G4GGGGGGGGGG
790 '
800 A$="B!8B!8H4H4H8B!8
810 B$="B!8B!8H4S16S16B!8S16S16B!8
820 C$="B!8H8S8B!8H8B!8S4
830 D$="B!8H8S8B!8B!8S8S8S8
840 F1$="V70V1270A15T200
850 F2$=A$+A$: F4$=C$+C$: F6$=F4$: F8$=F4$
860 F3$=A$+B$: F5$=F4$: F7$=F4$: F9$=C$+D$
870 '
880 A$="M2000R2C16C16R8C16C16R8M4000
890 B$="R4C4R4C4": C$="R4C4R8CCC
900 G1$="S0T200L8Q7": G2$="R1R1
910 G3$="R1"+A$: G4$=B$+B$: G5$=G4$
920 G6$=G4$: G7$=G4$: G8$=G4$: G9$=B$+C$
930 '
940 PLAY #2,A0$,B0$: PLAY #2,A2$,B2$
950 PLAY #2,A3$,B3$: PLAY #2,A4$,B4$
960 PLAY #2,A5$,B5$: PLAY #2,A6$,B6$
970 PLAY #2,A7$,B7$: PLAY #2,A8$,B8$
980 PLAY #2,A9$,B9$: PLAY #2,"R2"
990 '
1000 STOP OFF: SOUND 6,24: SOUND 7,241
1010 '
1020 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
1030 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$
1040 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$
1050 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$
1060 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$
1070 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$
1080 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G7$
1090 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$
1100 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$,G9$
1110 '
1120 GOTO 1020

```

▶プログラム確認用データ使い方は49ページを  
見てください

100>151	110>92	120>244	130>231
140>115	150>59	160>198	170>171
180>198	190>62	200>48	210>50
220>152	230>198	240>2	250>246
260>198	270>179	280>97	290>108
300>200	310>197	320>66	330>96
340>127	350>80	360>176	370>198
380>129	390>130	400>143	410>177
420>197	430>37	440>15	450>103
460>201	470>160	480>198	490>169
500>198	510>23	520>68	530>105
540>33	550>121	560>3	570>217
580>149	590>198	600>178	610>91
620>107	630>56	640>238	650>109
660>122	670>2	680>196	690>198
700>128	710>102	720>108	730>157
740>120	750>104	760>46	770>70
780>63	790>198	800>69	810>124
820>144	830>183	840>96	850>71
860>254	870>198	880>157	890>243
900>93	910>254	920>13	930>198
940>66	950>104	960>134	970>164
980>245	990>198	1000>228	1010>198
1020>235	1030>16	1040>53	1050>90
1060>127	1070>164	1080>201	1090>238
1100>19	1110>198	1120>202	

# FAN STRATEGY

ファンストラテジー

信長の野望(全国版)のゲーム開始直後に効く2つの「おいしい技」がおもしろい。ジングスカンで弓矢隊を利用するの

もなかなかいい。戦略ネタではないけれど、マスター・オブ・モンスターの敵マスターの人格の話も味わい深いですね。



**信長の野望(全国版)**  
(どれもOK)  
浅井長政のおいしい技  
(続・徳川家康暗殺事件)

レベル1で、浅井の能力値を運を80以上、魅力を105以上、IQを100以上にします。ゲームがはじまったら忍者を4雇い、朝倉を暗殺します。朝倉の兵は201もいるので(67や73のことも)、落札すると、とても楽になります。

暗殺成功の理由は魅力にあると思います。自分より魅力のない大名は暗殺できるのです。忍者の数は4で十分。友達は1で十分とさえいっています。

(by PIPi・神奈川県)

忍者の数は友達のいうとおり、1で十分。朝倉の兵力は201の場合と67の場合が半々ぐらいだった。能力値については、本当にPIPIクンの示した値が下限なのかどうか怪しい。そこで、数十回に及ぶ実験を行なった結

果、表1のような下限値がわかった。

ただし、条件がある。運はゲームをはじめると変化している場合が多いので注意する必要があります。魅力の下限値については、完全には詰められなかったことを意味している。つまり、92で成功したことがあり、88以下ならかならず失敗したが、89~91で成功することがあるかどうかは、確認できなかった。

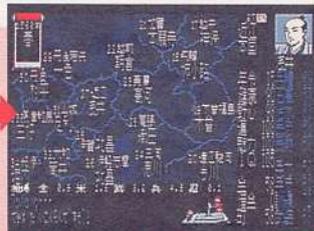
もっと重要なことは、3つともギリギリの値だと失敗したということだ。それが、乱数要素を持たせているせいなのか、ほかに条件がある(たとえば能力値の合計にも下限値を設定しているなど)せいなのかは、よくわからない。そこで、さらに参



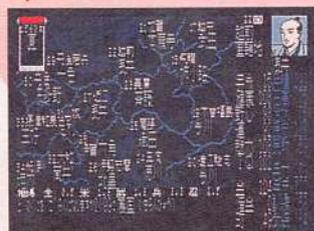
まず、27国の浅井長政を選んで運を81以上、魅力を100以上、IQを100以上にする。この値になるまで何度でもやり直すこと

考として成功例・失敗例を表2に示しておこう。運は初期設定値ではなく暗殺実行したときの値だ。なお、健康と野心はどうでもいい。

たかが浅井長政が朝倉義景を暗殺するための能力値を、どうしてこんなに追求したかというのと、ひとつは暗殺の成否が何によって決まるかを確認したかったこと、もうひとつは相手の能力値が暗殺の成否に影響するかどうか、つまり、先月号で紹介した「特定の大名の能力値を低



いきなり忍者を1雇って22国の朝倉義景を暗殺させる……。PIPIクンの情報どおり、みごとに成功した!



運がよければ旧朝倉領は201の兵力がある。浅井長政は一気に強くなられたのだ

くする技」が暗殺にとってほんとうに有効かどうかを確認したかったからだ。

というわけで、先月号の「能力



表2 ●能力値下限付近の成功例・失敗例

結果		成 功					失 敗				
表1 ●暗殺成功の能力値下限	運	81	100	95	84	106	81	101	81	100	80
	魅力	92	92	108	101	100	100	93	98	102	100
	IQ	94	106	94	105	98	98	95	94	93	107
			魅力+IQ	198	202	206	198	198	188	192	195

表3 ●朝倉義景の能力値を低くして暗殺したときのデータ

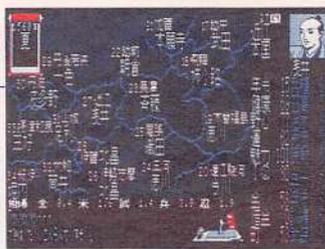
	朝倉義景			浅井長政
	本来の能力(例)	初期設定時	暗殺時	暗殺時
健康	76	83	88	69
野心	108	95	100	77
運	107	76	81	71
魅力	89	61	68	101
IQ	106	74	81	80

値を低く設定したあととキャンセルする」技を使って朝倉義景の能力値を低く設定し、浅井の能力値は前掲の下限値より低くして、暗殺が成功するかどうかを調べてみた。結果は4回実験して3回成功。失敗した1回は浅井の能力値を低くしすぎたせい

のようだ。

成功したときのデータの1つを表3に示しておくので参考にしてほしい。浅井の能力は、魅力は十分だが運もIQも足りない。それにもかかわらず、暗殺が成功したということは、朝倉の能力を低くしたことが効を奏

◎先月号の技で朝倉の能力を落としておく、浅井の能力が低くても暗殺が成功するのだ!



したということになる。

これで特定の大名の能力値を低くする技は暗殺に有効であると証明された、といってもいいだろう。

でこれを叩きます。

敵の2~5部隊の兵力が丸ごともらえるおいしい技です。早いうちに13国をとっておくといいでしょう。

24国の徳川も、高い成功率で同様ことができます。

(by 西村泰浩・山口県)

西村クンは、部隊編成は1560年秋にやるのがいいと書いていたが、1560年夏に攻められたこ

ともあった。

この作戦の場合、よくよく考えると待つ必要はないので、1560年の春にやっておくのが無難だろう。

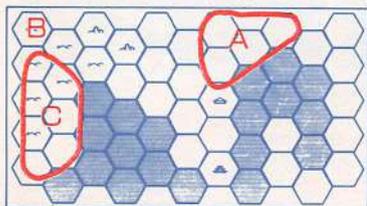
そして、13国を攻めるときには、12国に40ぐらいの兵力を残しておきたいので、40の兵力を残しても勝てそうなくらい兵力がたまるのを待ち、13国に攻めこむといい。



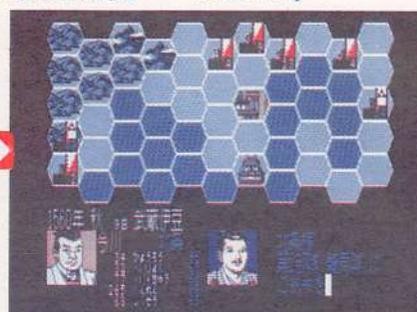
### 信長の野望(全国版) (どれでもOK) 北条氏政のおいしい技

50か国モードで14国の北条氏政を選び、部隊編成を第1部隊20%、第2部隊80%とします。14国のまわりには強い国が多いので、まもなく攻められるでしょう。そのときに、第1部隊を下の図のA

のあたりに、第2部隊はかならずBに置きます。敵はたいていCのあたりに兵を置き、第2部隊以下が味方第1部隊を追いかけますから、第1部隊のまわりが手薄になるのを見計らって、味方第2部隊



◎北条氏政を選んで、攻めこまれたときは、第1部隊(20%)をAのあたりに、第2部隊(80%)をBに配置する。これで右の連続写真のような戦果が期待できるのだ



◎守るものない敵第1部隊を第2部隊で殲滅(せんめつ)!



### 信長の野望(全国版) (MSX2/2+版) 寝がえりて敵兵を奪う

周囲の国の兵を減らす方法。

- ①2か国以上を領有する
- ②おとりに使う国の兵忠を周囲の国の約1.5倍以上にする(300ぐらい)
- ③十分な金を用意する(兵力の5~6倍以上)
- ④兵力を周りの国の半分ぐらいにする(最初の頃なら30~50ぐらい)
- ⑤敵が攻めてきたら寝返りで敵兵

を奪う

寝返りについて

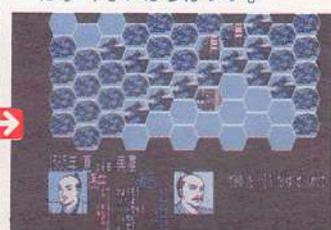
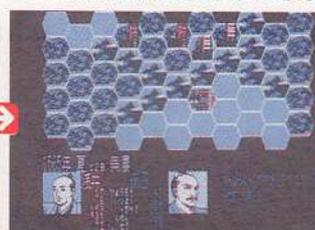
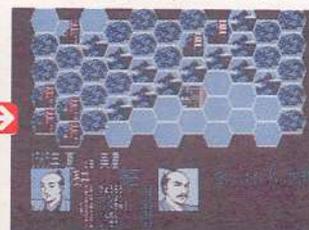
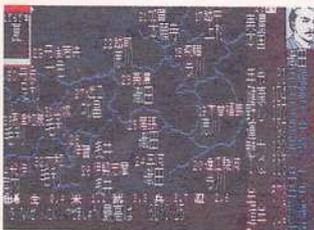
- (1)寝返りは1日に1回しか成功しない
- (2)敵が遠いうちは金1を使って敵の兵忠を下げる
- (3)敵兵を奪うときは狙った部隊の兵力と同じだけの金を使う
- (4)兵力3以下の部隊だと奪えない
- (5)大名の魅力が大きいほど有利

(6)敵の大名の魅力があまりにも大きいと失敗することもある

(by 鎌田竜治・静岡県)

50か国モード、レベル1信長で齊藤の国(23国)を奪って実験してみた。この作戦の最大の欠点は、2か国を持ち、兵忠を上げて金を貯めるまでに時間がかかり過ぎることだ。最初にやったときは1569年までかかってしまった。そのわりには、敵の兵力は減るが、味方の兵力はそれほど増えないので、あまりお勧めではない。ただ、寝返りについての情報は役に立つこともあ

るだろう。補足すると、(a)兵力3以下の部隊からは奪えないとあるが、敵の魅力や兵忠が高いときはもっと多くても取れないこともある。(b)兵忠が敵より小さい場合、寝返りは絶対に成功しない。(c)できれば敵の兵忠を170未満にしてから兵を奪いたい。(d)敵・味方の魅力・兵忠が一定なら、奪える兵力はねらった部隊の兵力によって決まる。(e)この作戦を試す場合、部隊編成はとくに問わないが、部隊数はすくないほうがいい。



◎兵忠を300ぐらい、金を300~400ぐらいにしたあと、兵力を35~40に落としておく

◎敵が攻めこんできたときは、はじめは金1をかけて敵兵士の兵忠をすこし減らす

◎ねらった部隊の兵力と同じだけ金を使うと、敵兵が通常1~4人いて寝返るのだ

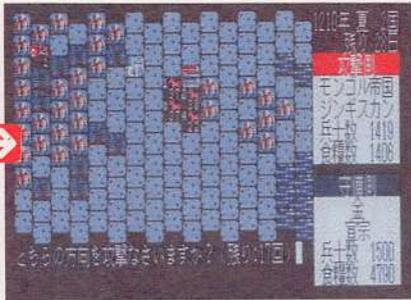
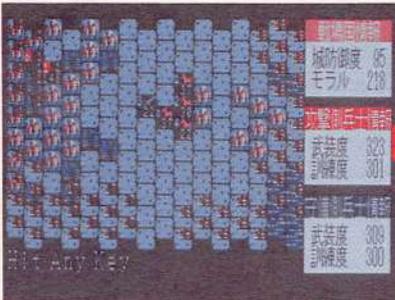
◎準備に時間がかかるのに、1回の戦闘で10~20ぐらいしか兵が増えないのが、おおいなる欠点だ



## ジンギスカン (MSX2/2+版) 弓矢隊の利用

訓練度と武装度を300ぐらいに上げ、本隊を100%の弓矢隊にして敵と同じぐらいの兵力で攻めこ

みます。敵の本隊めがけて遠距離攻撃し、残り2回になったら通常攻撃します。とどめを刺すとき遠



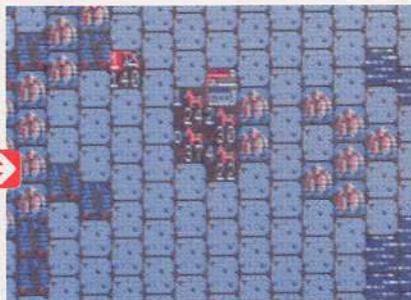
④武装度・訓練度を300以上に上げると、遠距離攻撃が17回もできる

距離攻撃が17回もできるうえ、兵力150(本隊1%, 第1部隊99%)で攻めると、1回の攻撃で9~11人の敵を倒せた。兵の損失もすくなく、兵力150の2国に

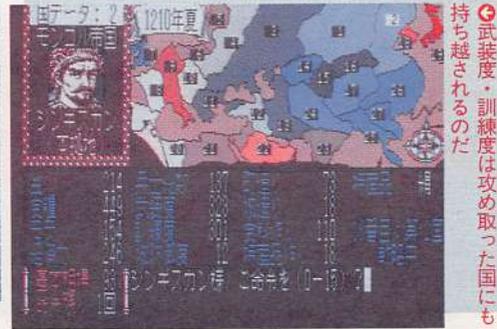
攻めこんで130前後の兵力が残った。しかも、武装度・訓練度は攻め取った国にも持ち越されるので、これはなかなか使える技だ。

欠点は、弓矢隊は足が遅い(機動力2)ので、敵軍のほとんどが騎馬隊(機動力3)だったりすると戦いが長引きやすく、場合によっては30日(命令1回ぶん)で戦える限界)では終わらなくなってしまふこと。そして、準備に時間がかかるため、こちらがいろいろと準備しているうちに他国がひとまわり強くなってしまふことだ。

なお、遠距離攻撃でとどめを刺せる可能性は低いようだ。



④1回の遠距離攻撃で8~13人を倒せるのだ



④武装度・訓練度は攻め取った国にも持ち越されるのだ



## ジンギスカン (MSX2/2+版) 他国の住民をかき集める

源頼朝で1年半で兵を増やし、よい武將を手に入れ、まわりの国を弱くする(戦闘では頼朝が攻め、取った国を本国、もとの本国を直轄地とする)。コマンドをならべていきます。

### ■1206年

春①本隊10%、第1部隊90%に  
(編集部注: 騎馬隊か?)

②全住民を兵にする

- ③18国を兵60で攻め取る
- 夏①本隊10%、第1部隊90%に
- ②全住民を兵にする
- ③2国を全兵力で攻め、耶律楚材を召し抱える。19国は金を蓄える

秋①北条義時を降格させる

②北条泰時を降格させる

③耶律楚材を婚姻させる

冬①兵・住民をすべて食料作りに

②住民をすべて19国に移動

③自分を19国に移動

### ■1207年

春①兵を150ぐらいにする

②統率力を訓練

③26国を兵100で攻め取る

夏①兵・住民をすべて食料作りに

②住民をすべて19国に移動

③自分を19国に移動

(by 喜多剛士・広島県)

レベル5で何度かやってみると、はじめのうちはうまくいったのだが(たいていは1年で終わる)、戦争で負けたり、勝っても残った兵力がすくなくて攻め

こまれてしまったことが何度かあった。

また、そのうち攻めていく予定なのに住民を19国に集めるのは無駄な気がしたし、食料がすくなくのに住民数が多いという状態で冬を越すと、せっかくなかき集めた住民が大量に死んでしまったりする。

しかも、うまくいったように見えても、兵士の武装度・訓練度があまりにも低くなってしまふ。攻め取った国にもこの値が持ち越されてしまうため、このままではあとになって苦しみそうだ。

しかし、19国に食料作りを残し、2国で住民を19国に移動せず、自分だけが移動して全兵力で26国に攻めこむのなら、十分使えそうだ。ただ、いきなり18国に60人で攻めこんで勝ち、しかも2国に勝てるだけの余力を残せる人がどの程度いるかは疑問だ。



④18国・2国でかき集めた住民を19国へ移動させ、すぐに自分(源頼朝)も移動する

④26国の住民をすべて19国へ移動させ、すべての住民を19国に集中させるのだ

④住民は345人もいるが、冬だというのに食料がすくなく、武装度・訓練度があまりにも低い

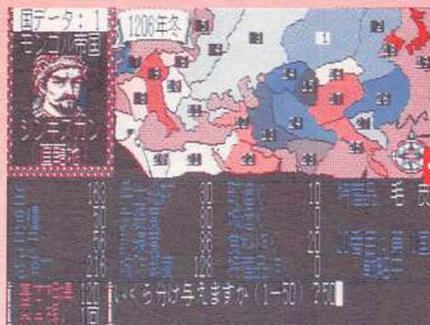
## ジンギスカン(MSX2/2+版) 裸攻め

兵士配分を本隊1%の歩兵、第1部隊99%の弓矢とする。本拠地よりおとり国の順番が先に来たら食糧を0にして敵に攻めこませ、3分の1程度の兵力で同季節内に取り返す。攻めこまれるまえに本

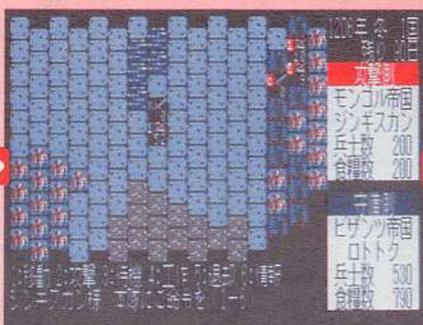
拠地のコマンドになったらわずかでも食糧を送る。おとりにする国は兵の損失を抑えるため、北方の国が最適。

(by 和田英明・埼玉県)

攻め取られた国の本隊が1%



①本拠地より先にコマンドを下せる季節に兵糧を0にする。かなり不確定な条件だ



②本拠地のコマンドのまえに敵が攻めこんだら兵力を覚えておいて3分の1くらいで攻めこむ

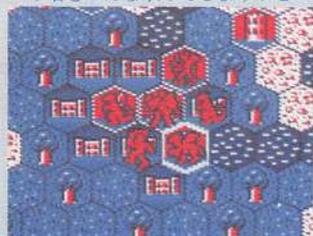


③第1部隊をおびき寄せ、敵の本隊を殲滅(せんめつ)するのだ!

## マスター・オブ・モンスターズ ダダの人格について

マスター・オブ・モンスターズでキャンペーンモードを何度か戦っているとマップ1の敵マスター・ダダのモンスターの召還の仕方がかなりのかたよりがあります。ロック鳥をどんどん召還して塔という塔をみんな取ってしまうかと

思えば、ロック鳥をぜんぜん召還しないで比較的足の遅いモンスターばかり召還することもあります。ロック鳥を召還するダダとロック鳥を召還しないダダとは、同じマップでも難易度がぜんぜん違います。キャンペーンモードは、



①このダダはロック鳥を召還しないやさしい(?)ほう。つまり弱い



②このダダはロック鳥やユニコーンをどんどん召還する。かなり強い!

1回クリアしても、もういちどやる価値があると思います。

もしかしたら、敵のマスターの人格(?)のようなものがいくつか用意されていて、ゲームがはじまる時、ランダムに人格を決めているのではないのでしょうか?

(by わかよ・千葉県)

なかなか興味深い報告だったので、さっそく試してみた。

左下の2枚の写真は、キャンペーンモードのマップ1のダダがターン1を終えた直後だ。

左のほうのダダは、デーモンやグリフォンを数多く召還するのだが、なぜか安くて使えるロック鳥を召還しなかった。それにひきかえ、右のほうのダダはターン2〜3からロック鳥を召還してレッド国のまわりにある中立の塔をすべて占領してしま

った。たしかに人格のようなものがあるような気がする。この件に関しては、追加情報を待ってもっとくわしく調べてみたい。

## 情報大募集!

### ■募集内容

独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、さまざまな経験談など、MSXの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、スーパー大戦略、マスター・オブ・モンスターズなど)の情報を手広く大募集!

### ■応募方法

レポート用紙などに(マップの絵を書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験可能なように、データは詳しく正確に。データのセーブされたディスクやテープな

どがある場合は同封してもらえると助かります。とはいえ、ディスクやテープは返却できませんので、コピーを取るなどしてから送ってください。

### ■送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。情報が掲載された方には、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれかをさしあげます。

しめ切りはありません。

## ちょいネタ伝言板

### ■三国志

★忠誠度の高い武将を戦争で捕らえた場合、召し抱えても忠誠度が低くなるので、いったん逃がし、他国の君主が登用したところを引き抜く。

(by 宮阪勝久・奈良県)

★攻めこんですぐに退却すれば、冬でも兵を失わずに移動できる。

(by 松尾二郎・東京都)

★①「兵糧を1万借りる」、「金を千借りる」などで、外交交渉を断わらせると、忠誠度100未満の武将の忠誠度が下がる。②戦闘中の国を作って、金を送りまくって敵対心を0にする。敵が援軍を送ってきたらその国のすべての武将の忠誠度が下がっている。

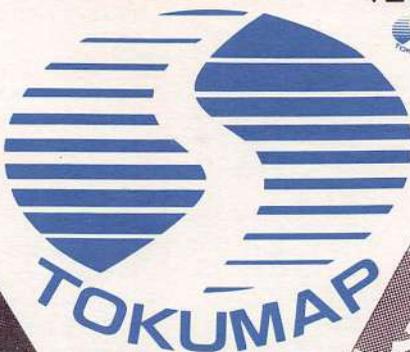
(by 星野博史・三重県)

# トクマップ創刊!



トクマップは、徳間書店の地図、ガイドブックの愛称名です。

地図を変えた



徳間書店の地図



見やすさ No. 1

**トクマップ道路地図シリーズ**

- ① 関東道路地図  
定価1800円(消費税込)
- ※ ② 中部道路地図
- ※ ③ 関西道路地図
- ※ ④ 中国・四国道路地図
- ※ ⑤ 九州道路地図
- ※ ⑥ 北海道道路地図
- ※ ⑦ 北海道道路地図
- ※ ⑧ 東京交通規制地図 1/5万  
※ 発刊予定

**トクマップドライブガイドシリーズ**

- ① 東京日帰りドライブパート1
- ② 東京日帰りドライブパート2
- ③ 鎌倉・湘南・箱根
- ④ 伊豆
- ⑤ 信州パート1
- ⑥ 信州パート2
- ⑦ 日光・那須・塩原
- ⑧ スカイラインの旅  
定価各1900円(消費税込)

**トクマップムックシリーズ**

- ① THE早道マップ(全面改訂版)  
定価2000円(消費税込)
- ② 地下鉄ガイドマップ  
定価2000円(消費税込)
- ③ THEゴルフ場('89関東版)  
定価2300円(消費税込)

**トクマップTHE早道イカ版シリーズ**

- ① 湘南・三浦
- ② 伊豆・箱根
- ③ 房総半島
- ④ 日光・那須
- ⑤ 白馬・清里
- ⑥ 軽井沢・草津  
定価各750円(消費税込)

**徳間書店**

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL.03(433)6231

# 掲載ソフト39本の プレゼントつき!

# 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39名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

■ 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てください。

- ①MSX (RAMBK)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦MSX2+ ⑧持っていない

■ 今後、MSX2+を買う予定はありますか(①で⑦以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

■ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(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(オーディオ用を代用している場合も含む)
- 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ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

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

■ 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

■ 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つだけ番号で答えてください。

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

■ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3

つまで番号で答えてください。

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

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

■ あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。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系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨その他(具体的に記入)
- ⑩どれも持っていない

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

■ 持っているものにすべて丸をつけてください。

- ①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMバック ⑤どれも持っていない

■ MSXのイベントがあったら行ってみたいと思いますか。

- ①ハイ ②イイエ

■ イベントには誰といっしょに行くとおもいますか。

- ①ひとり ②友だち ③家族 ④恋人 ⑤その他(具体的に記入)

■ 会場までの所要時間が何分以内なら行きますか。

- ①30分 ②60分 ③90分 ④120分 ⑤それ以上

■ 入場料はいくらまでなら払っていますか。

- ①無料 ②100円 ③300円 ④500円 ⑤1000円 ⑥それ以上(円)

■ イベントでゲーム以外にやってほしいことに、2つまで番号で答えてください。

- ①ソフトハウスの質問コーナー
- ②雑誌(編集部)の質問コーナー
- ③ゲームミュージック・ミニコンサート
- ④クイズ大会
- ⑤グッズの販売
- ⑥ソフトの販売
- ⑦その他(具体的に記入)



## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	6
2	魂斗羅	14
3	プロ野球ファミリースタジアム	100
4	時空の花嫁	102
5	ラブラスの魔	104
6	マスターオブモンスターズマップコレクション	106
7	ディガンの魔石	110
8	モンモンモンスター	111
9	デュアルターゲット 第4のユニット3	112
10	パチプロ伝説	113
11	怨霊戦記	114
12	デリンジャー	115
13	ディスクステーション4号	116

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ぎゅわんぶらあ自己中心派2
3	〈FAN ATTACK〉魂斗羅
4	ゲーム十字軍
5	ゲーム百字軍
6	創刊2周年記念読者モニタープレゼント
7	FFB
8	BASICピクニック
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
11	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム
12	〈ファンダム〉ファンダムハウス
13	FM音楽館
14	FAN STRATEGY
15	LINKS INFORMATION PAGE
16	記憶のラビリンス
17	〈FAN NEWS〉プロ野球ファミリースタジアム
18	〈FAN NEWS〉時空の花嫁
19	〈FAN NEWS〉ラブラスの魔
20	〈FAN NEWS〉マスターオブモンスターズマップコレクション
21	〈FAN NEWS〉メンバーシップゴルフ
22	〈FAN NEWS〉ディガンの魔石
23	〈FAN NEWS〉モンモンモンスター
24	〈FAN NEWS〉デュアルターゲット 第4のユニット3
25	〈FAN NEWS〉パチプロ伝説
26	〈FAN NEWS〉怨霊戦記
27	〈FAN NEWS〉デリンジャー
28	DSfan
29	Mファン・スーパーデータ学
30	ON SALE
31	COMING SOON
32	FAN CLIP

## 〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビーブ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	PCエンジン

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークス
2	R-TYPE(アルタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ
5	アンジェラス
6	イース
7	イースII
8	ウィザードリィ
9	エグザイル2
10	F-1スピリット
11	F-1スピリット3Dスペシャル
12	王家の谷・エルギーザの封印
13	怨霊戦記
14	ガリウスの迷宮
15	きまぐれオレンジロード
16	ぎゅわんぶらあ自己中心派
17	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
18	孔雀王
19	グラディウス2
20	クリムゾン
21	グレイテストドライバー
22	コナミのゲームコレクションシリーズ
23	琥珀色の遺言
24	ゴーフアーの野望〜エピソードII〜
25	魂斗羅(コントラ)
26	サイオブレード
27	ザナドゥ
28	沙羅曼蛇
29	ザ・リターン・オブ・イスター
30	三国志
31	THE プロ野球激突ベナントレース
32	時空の花嫁
33	シャロム
34	死霊戦線
35	死霊戦線2
36	真・魔王ゴルベリアス
37	新九五伝
38	スナッチャー
39	スーパー大戦略
40	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
41	センターコート
42	大戦略
43	釣りキチ三平・釣り仙人編
44	T&Eマガジンディスクスペシャル
45	ディガンの魔石
46	ディスクステーション各号
47	ディスクバック
48	デュアルターゲット 第4のユニット3
49	デリンジャー
50	ドーム
51	ドラゴンクエストII
52	抜忍伝説
53	信長の野望<全国版>
54	信長の野望<戦国群雄伝>
55	ハイドライド3
56	牌の魔術師
57	パチプロ伝説
58	バックマニア
59	POWERFULまあじゃん2
60	パロディウス
61	秘録首斬り館
62	ファミスタ・ホームランコンテスト
63	プレイボールII
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ポッキー
66	マイト・アンド・マジック
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	マラヤの秘宝
69	ミッドガルツ
70	めざん一刻・完結篇
71	メンバーシップゴルフ
72	モンモンモンスター
73	ラスト・ハルマゲドン
74	ラブラスの魔
75	レイドック2〜LAST ATTACK〜

----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

41円切手を  
貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア  
MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

# MSX・FAN5月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ 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 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ <sup>4</sup> ]
- 6 [ ] [ ] [ 7 ] [ ] [ ] [ ]
- 8 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ ]
- 9 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ ] 10 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ ]
- 11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
- 12 [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ ]
- 13 ① ② ③ ④ ⑤
- 14 ①ハイ ②イイエ )
- 15 ① ② ③ ④ ⑤ ( )
- 16 ① ② ③ ④ ⑤
- 17 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ( 円)
- 18 [ ] [ ] [ ] その他 [ ]

5月号のプレゼントでほしいソフト

-

住所

氏名

名( )

年令

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)



1920 SERIES

藤堂龍之介探偵日記

西洋骨牌連続殺人事件

# 琥珀色の遺言

探偵さん、

ようこそ殺意の館へ。



仕度な洋館は、  
その姿を現し、  
そして、藤堂龍之介は  
その館の主人の  
死の謎を探るため、  
玄関の大きな扉を  
たたいた。



MSX2+

大富豪の貿易商・影谷悦太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。遺産のゆくえをめぐる揺れる影谷家の人々。遺言状の代わりに残された西洋骨牌かるたの謎を追って、私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み、捜査を開始するが、その彼をあや突つかのようになり、ふたたび新たな殺人が起る。

リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリーへ1920シリーズ第一弾、MSX版ついに登場！

発売中

MSX2 MSX2+



- 3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2+対応 自然画の「ミステリーシアター」ディスク
- FM音源対応(全14曲)
- 漢字ROMが必要です。

標準価格9,800円(消費税抜き)

J.B.HAROLD 3

# D.C. CONNECTION



Washington D.C., the center of the huge power which moved the world. The district remains silent though it is field, with ugly aspiration and power struggle in reality. In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried, and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.



すべては、一発の銃声から始まった。

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワースが、ワシントンD.C.への出張中に、何者かの手で射殺された。現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前、所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。そして数日——犯人として市警に逮捕されたのは、事もあろうに彼の息子・フレデリックだった……。事件の経緯に不審を抱いたリバティタウン警察はJ.B. Haroldを派遣、真相究明に乗り出す。スクランタラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影——超大国のかけりを感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過こした青春への複雑な思いが交錯する。アメリカの中核都市・ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B. Harold事件簿#3

# D.C.コネクション

愛と死の迷路

好調開発中

MSX2 MSX2+

- 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フォンサービスでお届けします。
- 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)
- リバーヒルソフトでは、たたいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。



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

# 迫力満点・ミサイル発射 コンピューター海戦ゲーム バトルシップ

日本語・英語の2ヶ国語の説明書付

## コンピューター海戦ゲーム バトルシップ

敵艦隊の配置をよめ!! 作戦をたてろ!!  
君が我が軍の総司令官だ。



●お求めは：全国の玩具店、バラエティーショップ、百貨店、スーパー

価格：¥8,800

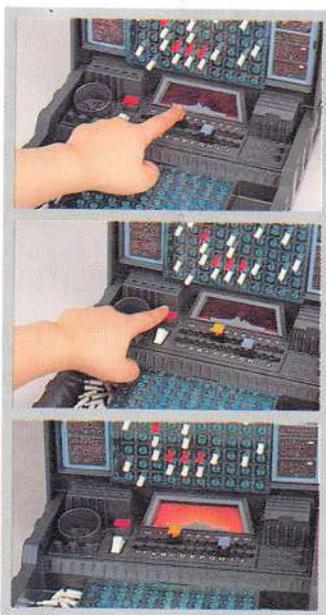
インスタントプログラムは100種。  
日米両軍がどう戦うかは、  
君のコンピューター制御の  
腕にかかっている。

《バトルシップ》は、太平洋戦争中の歴史的  
大海戦であるミッドウェー海戦をヒントにし  
てつくられたもの。

もちろん海戦内容、艦隊編成、艦名などは史  
実とはちがひ、日米両軍近代武器をして激突  
する、近未来コンピューター海戦ゲームである。  
君は今、我が軍の総司令官。敵艦隊の配置を  
よみ、よりの確に、よりの効果的に、敵艦隊全  
滅に実力を発揮しなければならない。

君の大胆な作戦が成功することを祈る。

※ゲームは臨場感あふれるソナー音、スリリ  
ングなミサイル飛来音、命中音、さらにスク  
リーンに投影される火炎シルエットで盛り  
あがる。勝利への道は、100パターンある艦隊  
編成をどうするか、どこにミサイルを発射  
するか、君の推理力にかかっている。



### ●PROGRAM

艦隊の配置が勝利のカギとなる。100種の艦隊  
編成の中から簡単なインスタントプログラミ  
ングでインプット。最強艦隊はどれだ？

### ●FIRE

敵艦隊の配置をよめ、ミサイルを撃ち込め。  
これで海戦の火ぶたが切っておとされる。  
スリリングな一瞬に精神を集中させよう。

### ●HIT

ミサイルが命中した。痛快な命中音が響く。  
敵艦が火炎につつまれる。ヤッター！  
戦いは我が軍有利で、今展開している。

●商品に関するお問い合わせは、下記までお願いいたします。



株式会社 野村トイ

〒111 東京都台東区蔵前2-17-5  
TEL .03-851-7211(代)

4月10日発売

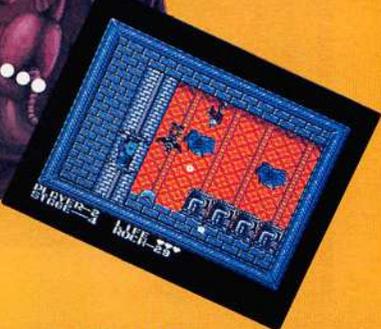


A NEW HORROR COMIC ACTION GAME

# The MONMON MONSTER

# MONSTER

正義はいつらく、時に悲しい。コミカルホラーアクションゲームの登場。



18世紀のドイツ。狂気の科学者、ヴィクトル・フランケンシュタインによって、善の心を持つフランケンと悪の心を持つメガルドが造られた。メガルドは博士を殺し、人類を食糧にする計画を企てた。それを知ったフランケンには人類のため、弟のメガルドを倒す決意を固め、闘いを挑むのだった。フランケンの行く手をさえぎるのは、入り組んだ迷路と数々のワナ。そして、メガルド配下の手強いモンスター群……。各ステージに隠されたアイテムを取り、進めフランケン！お前の超絶パワーアップパンチで見事メガルドを撃破しろ。そして、人類の平和を守るんだ！

コミカルホラーアクションゲームモンモンモンスター

MSX2/2+ (VRAM 128K) ¥6,800

※価格には消費税は含まれておりません。

当社は、当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

制作スタッフ募集中！ 03(360)3621 栗山まで

※ MSX はアスキーの登録商標です。

# HOT-B

製作・発売元 株 ホット・ビー  
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル ☎03-361-4063  
総販売元 アイシーソフト販売株  
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル ☎03-361-4595

資料請求券  
MSX FAN  
80-5

# ACT.

## ACTION GAME

### アクションゲーム

世界最大の自動車スプリントレース フォーミュラ・ワン (F1) グランプリをリアルに再現した、レーシングゲーム。F1マシンのセッティングから、予選、決勝と、全16のインターナショナルサーキットで戦う。300km/hのスピードの世界を君のパソコンで体感してください。



MSX2 / MSX2+  
3.5" 2DD・2枚組 ¥7,800

# TOOL

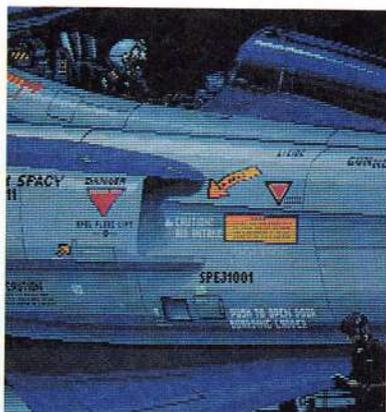
## GRAPHIC TOOL

### ツール



MSX2用で、T&Eソフトが現在もソフトウェア開発に使用しているグラフィックツール。グラフィックエディター、パターンエディター、スプライトエディターの3種類。自分が作ったキャラクターを自由に動かせるアニメイト機能付き。

MSX2 / MSX2+  
3.5" 2DD ¥6,800



MSX is a trademark of ASCII corp.

# T&E SOFT

## GAME MUSIC SCENE 1

サイオブレッド・スーパーレイドック・レイドック2

- ①サイオブレッド組曲 (アレンジ・ヴァージョン)
- ②サイオブレッドオリジナルサウンド全16曲
- ③スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲
- ④レイドック2オリジナルサウンド全14曲
- ⑤レイドック2組曲 (アレンジ・ヴァージョン)
- ⑥あーぱーみやあどっくオリジナルサウンド全4曲

# all 52 曲

- カセット ¥2,400 (X24X-3502)
- CD ¥2,800 (H28X-10002)

★価格は税抜き価格です。

ポリスターより全国の  
レコード店にて  
**4/25 ONSALE**

# SHT.

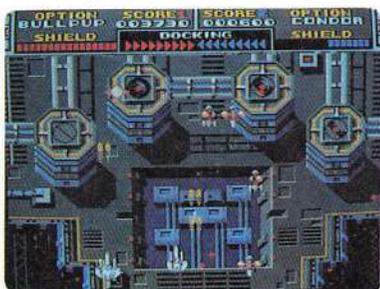
## SHOOTING GAME

### シューティングゲーム



MSX2パソコンの発売と同時にリリースされた、ムビーベースシューティングゲーム「レイドック」。1ドット滑らかスクロールと華麗なグラフィックスが衝撃を与えました。発売当時、レイドックをプレイしたためにMSX2を買った方が多くいたとのこと。つづいてM2-2500、FM77AVに移植され、MSX1 (現在発売中止)、X1で「スーパーレイドック」という名で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンMSX2+専用「レイドック2」では、レイドックのシューティングシステムを継承しながら、1ドット横スクロールステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作性の向上などをめくろみ、シューティングの究極の姿を目指しました。

レイドック  
MSX2 / MSX2+  
3.5" 1DD ¥6,800  
レイドック・2  
MSX2+ 専用  
3.5" 2DD・2枚組 ¥6,800



T&Eマガジン  
No.20 請求券  
M7ファン5月号  
89 総合カタログ  
請求券  
M7ファン5月号

T&E SOFTテレフォンサービス  
052-776-8500

●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。 (送料希望の方は180円プラス)  
●マガジンNo.20ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の、請求券をお送りください。(請求での請求はお断りします)  
●89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(請求での請求はお断りします)



本誌のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が著作権・開発した著作物です。当社ソフトレンタルに対する許可は一切してありませんのでご注意ください。レンタルの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。

T&E SOFT INC.  
製造・販売 株式会社ティアーアンドイソフト  
〒465 名古屋市長東区豊ヶ丘1810番地 PHONE:052-773-7770

MSX2版自己中心派2  
いよいよ発売だぜ……

またせたな  
ふっ……



ぎゅわんぶらあ

キャラクタ麻雀ゲーム  
第2弾

4月21日(金)発売

MSX2, MSX2+ 対応

標準価格6,800円

標準価格に消費税は、  
含まれていません。

# 自己中心派2

## 自称！強豪雀士編

- さらにタコ度アップのシリーズ第2弾！ さてそのキャラクタは？
  - ・勝ち過ぎの金蔵 ・全自動の狼 ・ブラックザンク ・クララ
  - ・カリフォルニアレディー ・ソニー君 ・かおりちゃん ・森田健作
  - ・バッドハンド ・献血のお由紀 ・ヤーマネータ ・ハルトン星人
  - ・哭きのカバ ・E.T. ・片ちん大王 ・ババプロ の16人。
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能)、  
初心者向け指導モード、オープンモード、オートモード。
- ジョイスティックまたは、ジョイパッドだけで操作できます。
- FMPACを使用するとコミカルな効果音、オリジナルBGM、  
さらにロン、チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます。
- 「ぎゅわんぶらあ自己中心派」, 「自称！強豪雀士編」を併用すると、  
タコ討伐戦, 28人の勝ち抜き戦の2つのイベントが楽しめます。

—お知らせ—

長い間、品切れとなっておりましたMSX/MSX2版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が4月21日(金)に  
少数限定販売されることになりました。最後のチャンスですのでおみのがしなく!!



Copyright © 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン  
Copyright © 1987, 1988, 1989 GAME ARTS/YELLOW HORN

※MSXマークはアスキーの商標です。



本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権上の保護を受けています。著作権者に無断で  
プログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を転載、複製、貸与することは法律で禁じられています。



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 Phone03(984)1136

Disc  
station

# ディスクステーション 4号

MSX2 MSX2+  
DS #4

200 VRAM 128K  
MSX AUDIO  
対応

2枚組1,980円

4月8日発売

あーいーいーいー  
あーいーいーいー  
あーいーいーいー



## ●各社続々参入予定

### GUEST

- ナムコ/ワルキューレの冒険
- ブローダーバンド/ディアブロ
- ナツメ/三つ目がとおる
- ボーステック/EGGY
- ソニー/MSXVOICE(アカシロゲーム)

### REGULAR

- コンパイル/スーパーコックス・デモ他
- ゲームアーツ/サムシリーズ・ぎゃあんぶらあ自己中心派2
- アスキー/MSX・マガジン
- 徳間インターメディア/MSX・FAN

#### バックナンバーのお知らせ

DS #0	980円	DS #SP	3,980円
DS #1	1,980円		
DS #2	1,980円		
DS #3	1,980円	*TAKERUでも買えます	

真・魔王ゴルベリアス 7,800円

通信販売を希望する人は、現金書留が定額を替で、商品の定価+送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に入れて送ってくださると幸いです。

#### ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口で差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんお待ちください。

Disc  
station

# ディスクステーション 初夏号

MSX2 MSX2+  
DS#8905

VRAM 128K  
MSX AUDIO  
200  
4枚組4,980円

5月1日発売



- 1枚目/スーパーコックス
  - 2枚目/首切り館のデモ・BIT<sup>2</sup>
  - 3枚目/読者投稿ゲーム
  - 4枚目/アートギャラリー
- 大きな絵特集

グルメ・アクション・RPG

## スーパーコックス

(真・魔王ゴルベリアスのパロディー)

おまけ・読者投稿第2弾

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母VS花むこの母」を君は見たか？  
菅井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするとゆードラマ。見のがした人は泣きなさい。

日本初だ。  
テレビドラマ・タイアップ・ゲーム！  
菅井きん絶賛！！



画面は開発中のものです。

基本はたしかにアクション・ロール・プレイング・ゲームだけど、味つけが全く違う。  
たのしい、のーみそぷー、かわいい、へんなのお、なにーこれえ、もーばかじゃないのおお、ぎゃはははははは、こりゃなんじゃああああ、どかああああん、ぎゃはははもーやめてくれええええなどの調味料をたっぷりを使い、テレビ・タイアップ企画という人気のおかずも盛り付けて、地上MAPと横スクロールの大冒険。自分で自分をむきはじめるミカン、空飛ぶオムレツ、歩くサクランボ。とんでもない敵キャラ相手にコックスのケレススがくりひろげる爆笑アクションRPG。くるくるぼんの舌ざわりと歯ごたえを楽しんでください。

\*表示されている価格には、消費税は含まれておりません。





**近日発売** ★MSX2(3.5DD) ¥8,800 ★PC-8801mkII SR以降(5" 2D) 2ドライブ要(アナログモニター専用) ¥8,800  
★PC-9801シリーズ(5" 2HD、3.5" 2HD)(アナログモニター専用) ¥8,800

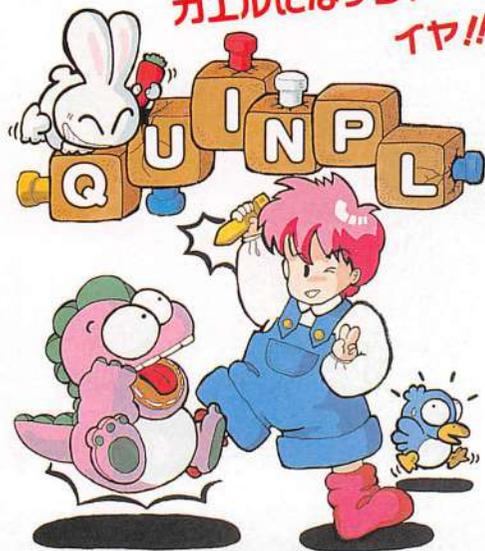


本格派時代劇怪奇  
アドベンチャーゲーム



絶・賛・発・売・中

カエルになっちゃイヤ!!



美味しいゲーム  
クインプル

MSX2 VRAM128K

●3.5" 2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応●1メガROM  
定価¥5,800



FM音源用サウンドツール  
シンセサウルス  
定価¥6,800

MSX MSX-MUSIC対応  
ROMカセット RAM32K以上



ニューシューティングの  
スタンダード  
ファミクル・  
パロディック

MSX2   
RAM64K/VRAM128K  
定価¥6,800 2メガROM



制作/発売元 **株式会社BIT<sup>2</sup>**  
〒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 **BIT<sup>2</sup>販売株式会社**  
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 齊田ビル3F  
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

※製品のお問い合わせは株式会社BIT<sup>2</sup>へ、商品の取扱いはBIT<sup>2</sup>販売株へ。

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT<sup>2</sup>販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT<sup>2</sup>スタッフ募集

●職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

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。



# 4月15日新発売!!



「ロードス島戦記 灰色の魔女」を生んだあの安田均氏が  
 持てる力のすべてを注ぎ込んで作りあげた  
 パソコンゲームデビュー作!  
 幽霊屋敷を探索するゴーストハンターたちを待ち受ける  
 モンスターや罠のかずかず、  
 そして得体の知れない強大な何者かの影。  
 背筋も凍るほどの恐ろしいゲームを、  
 小坂明子さんの素晴らしいBGMにのせて、  
 今あなたにお届けします。

ホラーロールプレイングゲーム **ラブラスの魔**  
 安田均 原作 / 小坂明子 音楽

MSX2 VRAM 128K MSX MUSIC対応

LD 200 3.5" 2DD 2枚組

希望小売価格 7,800円

MSXマークはアスキーの商標です。



ユーザーズテレホン/大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。午後6時から翌日午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆広告中のメーカー希望小売価格には消費税は含まれていません。小売り段階で小売実売価格に別途消費税がかかります。

◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、希望小売価格に消費税分の3%を加えた金額をお送り下さい。



**Humming Bird Soft™**

株式会社エム・イー・シー ハミングバードソフト  
 〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

# ヴァリスII

あれから2年半…“優子”が帰ってくる。



## セーラー服

# “優子大募集”

日本テレネットのニューソフト「ヴァリスII」のヒロイン“優子”はセーラー服の似合う美少女だ。キミのまわりに、同級生に、そんな少女はいないか。いま、我々は、セーラー服の“優子”を捜している。キミたちにも捜して欲しい。推薦してくれたキミにも、ゴキゲンなプレゼントが用意されていることはいうまでもない。キミたちの情報網を働かせて、優子を探そう！

推薦者賞



■FM TOWNS

■X68000

■PCエンジン+CD-ROM<sup>2</sup>

### ■応募のきまり

**応募資格** 14歳～20歳までの健康な女性に限ります。また、1年間日本テレネットのイメージガールとして契約できる方。(保護者の承諾を得た方)

### ■応募方法

#### ●自薦の場合●

①履歴書：住所、氏名、年齢、生年月日、電話番号、職業(学校名)、身長、体重、ボディサイズ(B+W+H)、特技(趣味・スポーツなど)を明記してください。

2写 真：上半身と全身(できればセーラー服か制服を着用)

のカラー写真(サービスサイズ)各1点ずつ。

1+2を封書にて下記応募先までご送付ください。

#### ●他薦の場合●

①推薦する女性の履歴書(自薦と同様)

②推薦する女性の写真(自薦と同様)

③推薦者の住所、氏名、生年月日、電話番号、職業(学校名)、推薦のコメントを明記してください。

1+2+3を封書にて下記応募先まで送付してください。  
※応募された書類および写真は返却いたしません。また、書類・写真の他への使用はいたしませんのでご安心ください。

**応募先** 〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル  
株日本テレネット「89 イメージガールオーディション」係りまで  
**締め切り** 平成元年4月28日(当日消印有効)

### ■選考方法

書類選考のうえ、直接ご本人へご連絡いたします。その後読者による誌上(パソコン誌など)オーディションを行いますので予めご了承ください。

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

### ■賞金と賞品

“優子”……………賞金 50万円 1名  
※賞金は契約金に充当させていただきます。  
副賞 グラム旅行 ※写真撮影をかねる。

### ■推薦者賞(抽選)

■FM TOWNS 1名  
■X68000 1名  
■PCエンジン+CD-ROM<sup>2</sup> 5名  
■優子のテレホンカード 100名

**RENO**  
Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

ユーザー・ホットライン：(03)・268-1268 (045)・784-2800

資料請求券  
MSXフレン  
5月号

好評発売中 /

MSX 2 3.5" 2DD ディスケット

2枚組 RAM64K以上

VRAM128K以上 ¥7,800  
(税抜価格)

●PC-88版も4月下旬発売!

企画・制作・株式会社 ファンプロジェクト



まだ悪夢から醒めてはいない

原発ハイジャック! 同時多発テロ! 突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦る“黄泉路”の恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

# 死霊2 戦線

## WAR OF THE DEAD PART 2

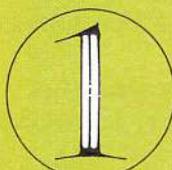
© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

推論型人工知能搭載

# 雀豪



▶人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。▶見やすい4人囲み方式を採用。▶そのほか機能満載。オプション機能として\*半荘獲得点ベスト/ワースト10、役満記録(20回分)、個人記録一覧表。サウンド機能のON、OFF。\*オープン・モード、リアル・タイム・モード機能。初期登録データは性格別に5人分用意。ディスク内には30人までの成績及びデータの記録ができます。成績表示は累計得点順に1位から30位まで表示。同時に勝敗数及び勝率の表示も行います。

好評発売中

MSX 2

(3.5FD 2DD VRAM128K以上)

¥7,800 (税抜価格)



謎の魚に挑戦!

# 釣りキチ三平

釣り仙人編

4月上旬発売

MSX 2 対応2メガロム

¥8,200 (税抜価格)



MSX 2 はアスキーの商標です。

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)  
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バース5F ビクター音楽産業株式会社 (通信販売係) TEL. 03-423-7901

スタッフ大募集!

ゲーム企画・プログラマー・宣伝 詳しくは  
TEL. 03(423)7901 まで

# 本年度最高のアクションゲームとの呼び声高し!!

痛快コミカル・アクションゲーム

# 幽霊君



背すじがゾクッとするほど熱くなれます。

ある時突然「幽霊」になってしまった「幽霊君」は大あわて。以前の記憶もすっかりないからさあ大変。そこへ現れた「おちよこ玉」という「魂」が、「地獄に仲間が捕らわれているんです。助けてください」なんて言うもんだから、話かますますややくよくなってきた。自分のことだけで手いっぱいなのに……。でもなにかありそう、閻魔大王に会えなにかわかるかもしれない。そう思った「幽霊君」は「おちよこ玉」をお共に地獄へ……。

- MSX2の各アクションゲーム・キャラの中でも、幽霊君のハイ・レベルな動きは一見の価値あり。
- 痛快・愉快なキャラは次から次へと30以上も登場する。
- ただでさえ攻略多難なデカキャラが全部で15種。
- MSX2の機能をフルに活用した、美しいBGMとグラフィックが盛り上げる各ステージは大迫力!!
- 全7ステージ。各ステージが20面構成で、ボーナス面が2面用意されているので、**ななんと、合計154画面。**
- ジョイスティック対応(2トリガー)。

ゲーム史上初の特殊攻撃  
**バック・アタック!**  
で敵キャラをブチのめせ!!

**MSX2 (2M BIT ROM VRAM128K以上) MSX2+**  
標準価格6,800円 **4月14日発売決定!**

MSX はアスキーの商標です。 ※標準価格には消費税は含まれておりません。

## DOME



ドームに描かれた反核二元論は、人類存続への希望かもしれない。

プレイヤーがひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて自由に動き回れる——ノベルウェアシリーズの第一弾として登場したこのゲームは、夏樹静子原作の小説ドームを題材としたものなのだ。ドームは現代版「ノアの箱舟」といえるもので、全面核戦争が起こる前に人類存続のための施設「ザ・ドーム」を建設しようという壮大なドラマなのだ。

対応機種：MSX2、PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA、PC-9801 SHARP X-1全機種、FM-7、FM-77AV、X68000  
メディア：5.25寸、5.25DD4枚、5.25HD4枚、3.5寸2D5枚、3.5寸2DD3-4枚  
グラフィック：イメージスキャナーによる画像取り込み  
メッセージデータ：20万字程度(原稿用紙500~700枚)  
標準価格：9,800円



ノベルウェア第一弾として

**MSX2 新発売!!**

株式会社 システム サコム  
SACOM  
〒130 東京都墨田区両国4-38-16  
両国桜井ビル4F  
TEL. 03-635-7609

資料請求券  
MSX・FAN  
5月号



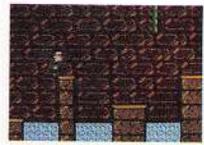
あつちの姫も  
きやわいっしょに!

5月下旬  
発売予定

# プリンセスが 1っぱい

白雪姫、人魚姫、親指姫、シンデレラ姫と、マーシーこと田代まさしが繰り広げる大冒険アクションゲーム。コミカルに、ダイナミックに、縦横無尽に活躍するマーシー。はたして、姫たちを無事救出しHappy-Endを迎えることができるか。 DISK 3.5インチ 2DD

MSX2 予価 ¥6,800



6月下旬  
発売予定

アメリカンドリームが、  
ここに

# ラスベガス

DISK 3.5インチ 2DD  
MSX2 予価 ¥6,800

眠らない街、ラスベガス。ここで、ルーレットやブラックジャック、スロットマシンにキノと、4つのゲームを渡り歩きつつ、さまざまなドラマを経験することができる。アメリカンドリームに取りつかれたギャンブラーのように、ぜひともタキシードを着てプレイを。

※ゲーム画面写真はファミコン用です。



# 運をつかんで 手当たりしだい

運もツキも実力のうち、というけれどこの3つのゲームが、まさに、そう。手当りしたいに進むうちそこらじゅうに、運やツキがごろごろ。しつかりつかんで実力にできるか、さて。

3月下旬  
新発売



またまたフィーバー、  
お店お手上げ。

運か、腕か。クギを調べ、人のウワサ話に耳を立てて、いざ、勝負台を決定。リアルなサウンドとグラフィックが、まんまフィーバー気分。1発の明暗が、もう、こたえられない。開店前に行列するなんて、やってられないネ。

MSX2 ROM 予価 ¥5,800



# 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
- MSX<sub>2</sub>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

### ベースホーム

- MSX MSX<sub>2</sub>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
  - MSX<sub>2</sub>専用 (DISK版)
- 価格 各6,800円

赤川次郎原作  
**死体置場で夕食を**

- 近日発売予定 /  
MSX<sub>2</sub>専用 3.5インチ2DD 6枚組  
予価9,800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 MSX<sub>2</sub>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 MSX<sub>2</sub>用
- RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX<sub>2</sub>専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③

- MSX MSX<sub>2</sub>用
- RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX<sub>2</sub>専用2本収録
- 価格 各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

## 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

■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を書き、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

魔法の国の王女さま  
テッコちゃんは  
魔法のコンパクトを  
持って 人間界に  
修業にやってきました



ああ!  
外国からきた  
ポニーちゃんが  
中將に  
いじめられて  
いる——っ!

よーし  
テクノクマヤコン  
テクノクマヤコン  
**美少女ソフト**  
**総力特集**  
になーれ



いけな——い  
これじゃ  
中將に  
○×△され  
ちゃうかも  
もういちど



**スタートレーダー**  
になーれ  
だめだわ  
これでも  
カワイイわ  
もういちど



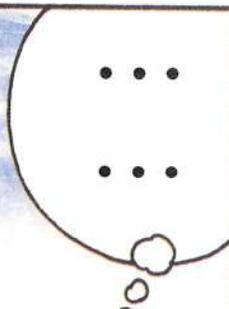
**D.C.**  
**コネクション**  
になーれ ても  
もし 中將が  
金パツしゆみ  
だったら…



そうだ  
**大戦略III**  
だったら  
強そう  
だし  
アブナクない



あーなんというヒニクな  
運命であるー  
テッコちゃんは地雷に  
変身したので何もできな  
いのである このまま  
踏まれて爆発するのか…



魔法の国からやってきたパソコンゲーム誌

## テクノポリス

5月号 好評発売中

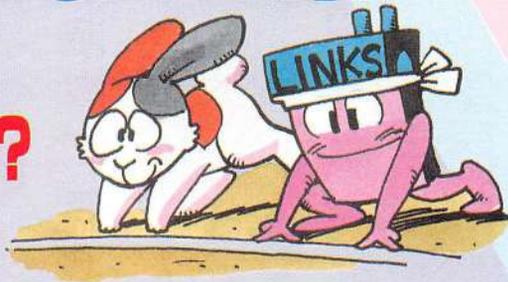
特別  
定価 **590円** (税込み)

毎月8日発売  
徳間書店



※大戦略IIIに地雷なんてないぞー

## 新学期になって仲間が増えれば、 リンクスも新企画でスタートする!?



新年度をむかえて、リンクスではなにやら企んでいるようです。こいつはみのがせないかもしれないぞ!

### THE LINKSライブ の実体はというと

新しい通信を模索しつつ、けっしてむずかしくない楽しい通信をめざしているリンクスでは、またまたなにかを企んでいるようだ。今月から始まる「THE LINKSライブ」もそのひとつ。あるテーマにそって寄せられた数々のメールを再編成して、ひとつの企画としてまとめるというものだ。ふだんは、膨大なメールをいっけにななめ読みす

るようなことはできなかったから、あとから参加した人はなかなかその話題についていけないところがあった。こんなふうにダイジェストとして見られるのはとてもいい。特に、読んでばかりの人には便利だ。

そして、今後はその内容やそれにおまけゲームなどをくわえたものをディスクにまとめて、会員に会報として配る予定もあるのだ。それに、まだまだ隠していることがあるというのだから楽しみだ。やっとなMSX2専用になるのかもしれない。

### 遊・アクセスガイド

リンクス内の  
イベント情報

4/7	<p>●THE LINKSライブ、スタート</p> <p>リンクスのなかの、チャットやBBSなどで集めた意見のあるテーマにそって再編成。その内容をまとめて特集します。第1回は「恋愛について」。いろんな意見や体験談を待っています!</p>
4/13 27	<p>●木曜クイズ</p> <p>2週間に1度、A1クラブのクイズハウスで出題します。これが、意外とむずかしいのです。13日は「春になると出てくる変人クイズ」、27日は「さみしい人のゴールデンウィーククイズ」となっています。ふるって挑戦してみてください。</p>
4/14 21	<p>●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦</p> <p>恒例のネットワークラリーを開催中。毎週火曜日の夜9時にいっせスタートします。今回も、5週勝ち抜くとグランドチャンピオンに認定。そしてメール用のオリジナル便せんをプレゼントします。参加者を待ってま〜す!</p>

## MSX FAN NET



リンクスのご厚意で、1月号のMファンのプレゼント企画にたくさんのモデムを用意してくださった。そうしたら、あたりまえだけど初メールがこんなにたくさん届いた。今月はできるだけ紹介したいと思うのだ。

記事の反響があるのはうれしです!  
どうしてダウンロードできないの?  
楽しんでね!  
ほとんど参加して

もう、メールを書くとゲームのコーナーのなれてる感じ!ももしろいよ  
振りこみ用紙を出す  
ゲームのコーナー  
すてき会員登録だね  
これもよろしくね

楽しんで!  
ほとんど活用して  
またえもんはすく  
50円で2ゲームな  
やっぱり天神様に  
なにしやっかね  
んでどこで?  
お願いに行っただ?

部活ってクラブは  
人生なんてまな  
これからの活躍を  
このメールは2枚  
なにをやってるの?らしいものなのだ  
期待してるぞ!  
のうちの前半なのだ



### 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〉 〒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

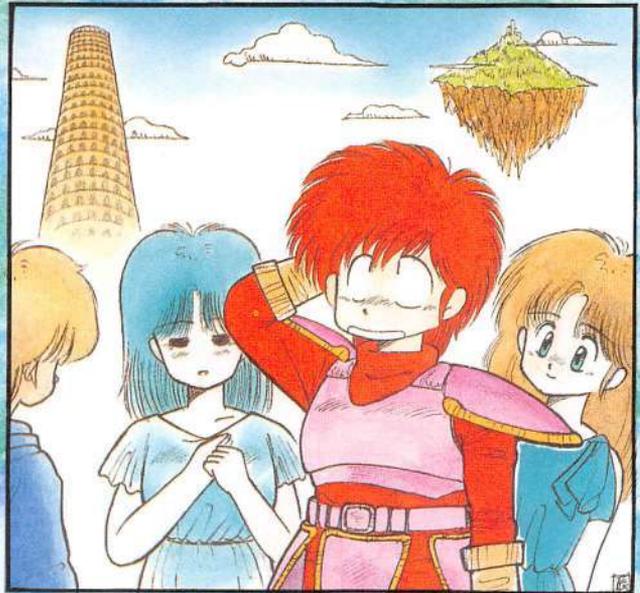
記憶のかなたに輝く心の宝物を探し出せ!

新連載

# 記憶のラビリンス

『イース』シリーズ

## アドルを助けた女たち



①『イース』のタイトル画面は女神



②『イースII』は女神と6人の神官

今月から登場のこのページは、過去のゲームの秘められたメッセージ、ちょっとしたエピソード、忘れられがちなわき役などを通して、ゲームの楽しさ、おもしろさを探っていこうというコーナーだ。

第1回は、87年、88年の各誌

のグランプリを総ナメにして、絶大なファンに支持された『イース』シリーズ。近々、第3作も他機種版で、リリースされるようだが、この際何が『イース』をあれだけヒットさせたのか。そのへんのところを探ってみたいと、いうわけである。

## 人と人がおりなす物語、それが『イース』

RPGをやっているいつも思っているのは、周囲の人々の無関心ぶりだ。こっちは、失われた平和をとり戻すため捕らわれたお姫様をとり戻すためがんばっているのだ。昔のRPGのような、単なる冒険者、賞金がせぎではないのである。それを何だ/宿はすっかり金をとるし、食料だって高いお金で買わなくてはならない。ちょっとでも足りないと売ってくれないし、貸しといってくれ/ などというユーザーも効かない。お金に余裕があるときはいいが、慢性の金不足に悩んでるときなど「お前ら

のために命張ってガンバってんだぞー!」と怒鳴りつけてやりたくなる。「お前らは金のことしか考えないのか!!? それなら、大事な金持って魔王といっしょに暮らしやがれ!」とバセいのひとつも飛ばしたくなる。それが『イース』以前のRPGだったような気がする。

ところが『イース』は違う。誰もが事件に関心を抱いている。もちろん、金を出さないと武器は買えないが、町の人々は何かにつけ主人公のアドルを助けてくれる。もちろんこっちは相手の願いや頼みを聞いてやってる

のだが。まっ、これなんかは持ちつ持たれつというお互い様という感じでよろしい。

さて『イース』で最初にアドルを助けられる女性は女占い師のサラである。彼女は装備を整えて行くだけでクリスタルをくれるし、イースの本の1冊も直接ではないがくれる。その他、実は女神だったフィーナとレアも、いろいろなシーンで助けたり助けられたりする。問題はこれらの人々が、身勝手なストーリーのいいなりになって動かされるのではなく、彼女たちの行動が物語を作り出している点なのだ。

### 業の死をとげた女占い師サラ!



③最初に大事な役を果たすのに、すぐ死んでしまう。かわいそう。

つまり、登場人物たちが自分で考え、自分で行動している。そこが『イース』の物語に厚みと奥行、そして自然さを出しているのだと思う。

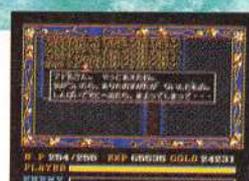
## 『イース』シリーズに共通して登場するフィーナとレア、じつは女神だった



④ハーモニカを吹くだけではなかったレア。タームの塔でも登場する。



⑤神敵に捕らわれていたフィーナ。記憶喪失なんていつちゃって! 本当は女神だったなんて。



⑥『イースII』後半で大切な役を演じるマリア。実は6人の神官の子孫の1人だった。鐘つき堂のシナリオはスリル満点!

# やっぱり、リアは人気No.1アイドルムスメなのだった

と、いうわけで「イース」といえばアドルより有名になってしまったリアである。もちろん「イースII」からの登場人物だが、シリーズを通じて最も人気の高いキャラクタではないだろうか。確かに、オープニング、エンディングで人物としては、ほとんど唯一かなりのコマ数をさいて表示されていて、他のキャラとくらべてぐっと有利ではある。しかし、フィーナとレアの女神2人だって、どっちかはわからないが「イース」のオープニング、「II」のエンディングに表示されている。だが、現実には、リアの人気は抜群で、編集部に送られてくるお便りやイラストは「イース」に関しては、ほとんどがリアネタだ。

登場の回数も多いので、他のキャラより印象深いのは当然だがそれにしても人気が片寄りすぎていて、リアの人気の秘密は何か？ 少し考えてみたい。

まずオープニング。突然、天空のイースヘワープさせられた

アドルを助けてくれるのがリアである。次に、最初のイベントともいえるフレア・ラル救出とも関係するが、リアの病気を直す薬を探す、ということになる。病気を直す薬をパノアのもとに届けると、その時の会話をリアが聞いている。このへんのリアルタイムに動いていくイベントというのが新しかった。いかにも本当っぽかった。

アドルがあちこち歩いている間に、リアは廃坑に入りこんでしまう。このへんから、リアの不可解な行動が始まる。あんなに強くなったアドルでさえ神殿にたどり着くに死にそうになりながらだったのに、どうして病みあがりの女の子が行けるんだ、なんてことはこの際いわないことにしよう。なんでまたそんな危険なところに1人で行こうなどと思ったのか？ ここが問題だ。答えは誰でも知っているように、アドルが好きだから、である。リアはアドルの後を追って廃坑に忍びこむの

だ。薬を届けた直後にお礼をいわれたあと「アドルさん……うん、何でもないの」という言葉がある。ここで、アドルが新しい展開をできるよとこんなに楽しいことはないのだが、それは望むのが無理というものだろうか。だいたい、ゲームを作る人間からいわせると、主人公ほど個性づけにくいものはない。勝手に会話させることができないからだ。主人公キャラはまわりの状況に合わせて動くだけなのだ。勝手に会話をさせたり、プレイヤーが望んでもないことを主人公がやってしまったら、そのキャラに対する思い入れが薄れてしまわないかと作るほうは心配するのであって、これはだいたい正しい。

話をリアに戻そう。リアはその後、銀色のペンダントをくれて、それから石にされてアドルがその呪いを解くとすでにリアの姿はなく、ちょこまか動き回ってばかりいる。ラストのボスキャラとの対決前にも出てくるし、考えてみると途中氷の世界、熔岩地帯以外ではほとんどの場面で登場することになる。こうなると、マリアやキース、フィーナ、レアといったきちんと役目を持ったり、重要な役柄のキャラもかすんでも無理はない。ある意味でアドルという名前すらもかすんでしまう。

それでいて、リアの行動に一貫性があるかといえば、はっきりいってそういったものは無きに等しく、もしもあるとすれば、それはムチャクチャということだけで、いつもアドルの手を焼かせてばかりである。だがそこがかわいいというところが世の中にはある。確かにある。そこがリアの魅力といえるのではないかと、急に結論めいたことをいってしまって申し訳ないのだが、そういう風にも考えてもいいのではないかなと思う。だがもちろん、これにはもっとき

ちんとした理由がある。「イース」を作ったスタッフがリアというキャラクタを生み出した。最初はたんにかわいい女の子を、ぐらいいの気持ちで作ったのかもしれない。それがオープニングにも使おう、どうせだったら中盤にも終盤にも使おう、というスタッフのリアへの思い入れ。それがリアをこんなにも魅力的な女のこに仕立て上げたのではなかろうか。与えられた役割



兵庫県原田博之氏のリア

しか果たさないキャラは魅力には欠ける。リアのシリメツレツぶりこそ人間のものだと思うのである。エンディング近くでフィーナにも意味深な告白を受けるアドルだが、いつものようにハードボイルドな無口をくずさない。リアの恋はかなえられそう。

と、いうわけで今月はリアのことだけで話が終わってしまった。「イース」シリーズについては、またいろいろと考えてみたいと思ってる。RPGファンみなさん、このページでとりあげてほしいテーマを募集しているので、よろしく。感想なんかもあるといいな……。



フィーナもきれいなのにね

## 思い出のリアグラフィティ



③アドル行くところリアありという感じで出没するリア。力はないが、アドルを助きたい気持ちでいっぱい。かわいい女なのだ

④エンディングデモ。ここでも、かわいいリアのグラフィックが。スタッフの想い入れの深さが伝わる

⑤オープニングでこんなにリッチに見せてくれるなんてうれしいじゃないか！最後の微笑が忘れられない！

6月発売予定

FAN NEWS

MSX2+の『ファミスタ』は  
『ファミスタ88年度版』

プラスなのね!



媒体	MSX2+専用
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

## さすがが2+! の美麗スクロールに充実機能満載なのだ!

初代ファミコン版からすでに87年度版、88年度版と3年にわたってベストセラーの名をほし  
いままにしている『ファミスタ』  
がいよいよ、MSX2+専用だ  
が、MSXユーザーの前にその  
姿を現すことになった。ファミ  
コン界でも、野球ゲームブーム  
を巻き起こし、数多くのライバ



④ 2+の性能を最大限に引き出す  
野球ゲームの大作だ!

ルを生み出してきたのに「やっ  
ぱりファミスタだね」といわせ  
続けたのは、やはり動きの  
よさ、タイミングのよさといえ  
そう。そのよさを、そのままM  
SXに持ちこんで、なおかつい  
ろんな要素がプラスされている  
のが、このMSX2+版『ファミ  
リースタジアム』なのだ。投げる  
、打つ、守る、走る、という  
野球の要素が、過不足なく組み  
合わされて、本当に野球をやっ  
ているような気にさせる。ここ  
がミソなのだ。

さて、このゲーム、基本はファミ  
コン版の『88年度版』だが、  
選手データも、トレードなどを  
含めたいまの状態に近づけてあ



ったり、2+にしかない4チ  
ームが加わっていたり、実質的  
には『89年度版』といえそう。

他にも、チームエディット機  
能、将来の追加チームディスク  
の供給など、気になるオプショ  
ンがめじろ押しだ。野球ゲーム  
ファンなら見逃せない!



MSX2+のスクロールはさすが  
にきれい。ジャンピングキャッチ  
やスライディングキャッチなど、  
ファインプレイもできるぞ。

### ピッチャーふりかぶって第1球!



④ 動きもなめらか。左右の上投げ、下投げの差もちろん区  
別してリアル。球種も多彩だ



④ 投げたっ!



④ 投手、打者、走者のメイン画面



④ 快速球でおみあいも見送り!

## 超最新のチームデータで、ペナントレースも超もりあがるぞ!

ゲームは、人間対人間のVS  
モード、人間対コンピュータ13  
チームの勝ち抜きモード、人間  
と好みの5球団で130試合を戦  
うペナントレースモード、コン  
ピュータ同志のウォッチモード。  
ペナントレースモードは、これ  
までのファミコン版にはなかつ  
たものだ。5チームを相手に26  
試合ずつ、全130試合は長丁場  
で、ディスクに経過をセーブで

きるMSX2+ならではの遊び  
方といえそう。これまでの勝ち  
抜き戦では、1回負けるとそこ



④ ゴロは内野安打になりやすい

でゲームオーバーだが、長いペ  
ナントレースではいかに負ける  
か、ということも最後の勝利を



④ 盗塁! エキサイトする場面!

つかむポイントになってくる。  
かけひきをうまくやらないと息  
切れしてしまうのだ。



④ やたーっ! ホームラン!

# 球場はドームと青空の2つ! それぞれの特徴をつかめ!

球場はドームと青空の2球場。ファミコン版では4球場だったが、ここだけだとパワーダウンといえる。だが、ファミコン版



① 球場選択画面

が広さと形が違うだけだったのが、MSX2+版では広さだけではなく、ルールなど細かいところで趣好がこらされている。

ドーム球場はリアルだ。ホームランバッターなどの打球がま上に上がってしまった場合、天井に当たっていきなり落下したり、強烈で飛距離がある場合は天井をつき破ったりすることもあろう。ルールは勝負がつくまで延長戦が行われる。

## ドーム球場



① 早くドームをつき破ってみたいな

## 青空球場



② 新しく12回引き分けルールになる

青空球場では、12回で打ち切り、決着がつかない場合は引き分け。その他、太陽の光が目に入

り、いくらプレイヤーがきちんと守っても選手がエラーをするようになっている。

## 謎の4球団のチームデータをここでだけの話 大公開

### オールドリームズ

<バッター>

名	前	守備	打席	打率	本塁打	走力
1	はやみ	2B	L	.250	4	2.6
2	いわけい	3B	R	.342	28	1.8
3	おずま	LF	L	.400	62	1.4
4	どかへん	C	L	.358	54	4
5	はなかた	1B	R	.372	52	1.6
6	さもん	RF	R	.318	46	4
7	きうしち	CF	S	.333	2	2.4
8	とのま	SS	S	.288	6	2.0
	あぶさん	OF	R	.365	45	4
	くにたち	1F	R	.322	40	1.4
	いつてつ	1F	R	.314	26	1.0
	いからし	OF	R	.306	12	2.0

<ピッチャー>

名	前	投げ	防御率	球速	体力	R	L	F
先	ひゆうま	L	1.96	150	50	16	16	2
先	にかいど	R	1.72	170	50	2	2	2
先	ふむむら	L	2.32	170	55	2	2	6
先	きういち	L	3.00	160	50	16	10	16
リ	はんはん	R	2.56	150	25	8	10	8
リ	さとなか	RU	3.10	145	20	16	16	16

チーム平均打率 .333  
チーム本塁打 377  
チーム平均防御率 2.44  
チーム平均走力 14.5  
チーム総合ランク 特A

おずま、さもん、ひゆうま、はながたの「きよじんのほし」グループにどかへん、あぶさん、さとなかといったアニメやコミックでおなじみの選手ばかりだ! はやみの足は異常だ!



### ナムコスターズ

<バッター>

名	前	守備	打席	打率	本塁打	走力
1	まつびい	CF	S	.272	4	2.0
2	らりいX	SS	L	.280	2	1.6
3	たろすけ	3B	R	.310	22	6
4	ばつく	1B	R	.332	32	4
5	わざやん	2B	L	.257	25	6
6	びる	C	R	.280	10	10
7	わるきゆれ	RF	L	.260	10	14
8	かげきよ	LF	R	.272	10	8
	みらにん	1F	L	.235	6	12
	どらはず	1F	R	.247	11	4
	いしあ	OF	S	.300	4	8
	かい	C	R	.220	15	10

<ピッチャー>

名	前	投げ	防御率	球速	体力	R	L	F
先	めたるはく	L	2.25	160	40	8	8	6
先	あきと	R	2.40	140	40	11	6	2
先	はすこ	RU	3.52	140	35	14	2	4
先	ぎやらか	LU	3.20	135	30	14	14	0
リ	ぜひうす	R	2.90	138	15	6	6	10
リ	どらすひ	RU	4.58	135	15	4	10	6

チーム平均打率 .272  
チーム本塁打 151  
チーム平均防御率 3.14  
チーム平均走力 9.8  
チーム総合ランク A

おなじみナムコスターズだ。まつびいの走力を生かして、短打で点をかせぐのだ。防御率はよくないが、投手陣も充実している。このチームで勝つと妙に気持ちがいいのだ。



### オールドボーズ

<バッター>

名	前	守備	打席	打率	本塁打	走力
1	すばた	CF	S	.293	16	2.2
2	もとはり	RF	L	.383	33	1.2
3	きんぐ	1B	L	.355	55	6
4	みすたあ	3B	R	.353	37	1.0
5	こおじ	LF	R	.336	44	8
6	たふた	C	R	.303	45	6
7	やだわ	2B	L	.369	34	1.2
8	もりみち	SS	S	.306	20	1.8
	ひろわか	1F	R	.314	10	1.2
	かわうえ	1F	L	.370	25	8
	のむさん	C	R	.320	52	6
	てつしん	OF	R	.329	32	1.2

<ピッチャー>

名	前	投げ	防御率	球速	体力	R	L	F
先	えんつよ	L	1.80	160	50	14	10	10
先	むらまや	R	2.08	155	50	12	10	1.2
先	すぐる	R	2.28	145	50	16	4	6
先	そうこん	L	2.00	145	40	10	10	10
リ	1001	R	2.55	150	20	8	12	6
リ	かにやん	L	1.30	160	20	10	10	2

チーム平均打率 .335  
チーム本塁打 413  
チーム平均防御率 2.00  
チーム平均走力 11.0  
チーム総合ランク 特A

すばた、もとはり、きんぐ、みすたあ、かにやんと元ガイアツの名プレイヤーが多い。他には、熱血むらやま、ヘビー級えんつよなど、力強いチームだ。すばたの足は速いぞ!



### メジャーリーグーズ

<バッター>

名	前	守備	打席	打率	本塁打	走力
1	へんたそん	CF	R	.346	20	1.8
2	きんばく	2B	R	.294	30	1.5
3	はつくす	3B	L	.376	22	7
4	すとべり	RF	L	.328	56	14
5	かんせい	LF	R	.322	60	13
6	まつく	1F	R	.288	46	6
7	かあたあ	C	R	.280	26	5
8	おすみす	SS	S	.300	14	1.7
	ぼけつと	R	.372	40	1.2	
	ういんふい	R	.374	50	1.1	
	くらく	L	.298	56	1.0	
	どうぞ	R	.336	48	7	

<ピッチャー>

名	前	投げ	防御率	球速	体力	R	L	F
先	らいおん	R	1.70	160	60	8	6	2
先	ばいお	L	1.90	150	66	7	4	5
先	くらんす	R	2.00	155	54	10	8	5
先	くてん	R	2.20	156	50	5	7	3
リ	えかすり	RU	2.05	140	30	16	8	1.2
リ	りげち	L	1.20	146	25	7	5	3

チーム平均打率 .324  
チーム本塁打 468  
チーム平均防御率 1.84  
チーム平均走力 11.3  
チーム総合ランク 特A

ホームラン数とチーム防御率では、他をダンゼン引き離している強豪チームだ。かんせいの60ホームラン、すとべりの56本はとにかくすごいらいおんの球速160kmも天下一である。





工画堂スタジオ

☎03-353-7724

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

## 多くの要素で十分楽しい本格RPG

ここところ、ちょっと少なめだったRPGに期待の新作が登場した。その名も『時空の花嫁』。タイトルからもわかるように、時間を超え、ファンタジーの世界を冒険するゲームだ。

工画堂スタジオの今までのRPGというと、『サイキックウォー』などに代表される、比較的畫面の変化が少ないタイプのものが多かったけれど、『時空の花嫁』ではずいぶんイメージが変わっている。基本画面となるのは、マップ上を歩きまわる移動画面で、敵と出会ったり、人と会話をしたり、アイテムなどを買うときは、ウィンドウが開くという具合だ。キャラもユニークでかわいいし、グラフィックももうしぶんない。



①これが基本画面。立っている人とは正面からぶつければ話せる



②戦闘シーンはウィンドウに敵を表示し、コマンド選択で戦う

ゲーム自体は、敵と戦って経験を積み、いろんな人から情報を得て、アイテムをそろえていき……という一般的なRPGの構成だ。ただ、タイムマシンでいろんな時代へタイムトリップするのはもちろん、2~3日まえにもどったりと、時間に対してのとらえ方がほかのRPGとは違って来る。決められた日ではないと、情報を得るのに必要な人物と会えなかったりということもあるので、そういうときにタイムトリップが必要になるといわけ。しかし、夜になると寝なければいけないとか、そういう時間の概念はないので、ふだんはそれほど時間を気にして行動する必要はない。かわった要素のひとつといえるだろう。



③建物の中などを移動するときはウィンドウが開き、そこを移動



④建物のなかには、人々と話したり、物を買ったりできる家がある

## まず舞台は16世紀へ、でもつぎは…



⑤ひさびさのデートとミコがさるのあと



⑥とつぜん何者かによってクミコがさらわれてしまった!

⑦キミはタイムマシンに乗りこみ



ケンはおどろきながらも本部へもどると、犯人の乗ったタイムマシンが1503年、16世紀へと漂着したことがわかった。

——というわけで、舞台はまず16世紀へとうつり、キミはさらわれた恋人クミコを取りもどさねばならない。16世紀のロデラーンの町には、貴族やあらゆる者の兵士たちや怪物、数々の事件や謎が待ち受けている。

22世紀。人類はタイムマシンを発明し、時間を超えるタイムトリップを可能にした。しかし、同時に時間犯罪を生み出す結果となってしまった。時空間管理局は、犯罪防止のためタイムパトロールを設けた。

主人公ケン(すなわちキミ)は、念願かなってタイムパトロールの隊員になった。ひさびさに、恋人クミコとお祝いをかねて食事へと出かけたそのとき、とつぜん黒い影がクミコをつつみ、さらって行ってしまったのだ。



⑧16世紀のロデラーンの町にはいろんな人々や敵が待ち受けている。貴族や傭兵隊長、あらゆる者の兵士など、たくさんのキャラクタが登場するので、乞うご期待



⑨16世紀へとタイムトリップしてクミコを救え!



⑩さあ、ゲームスタートだ。まずは16世紀から

©工画堂スタジオ

## ゲーム中もつぎつぎと急展開の連続!

ゲームは、16世紀のロデラーンの町の、ほぼ中央に着いたタイムマシンからスタートする。ここから外へ出るとガラの悪い連中に出くわし、町に入るにはパスが必要だという。とうぜん持っていないので、町の外へ出されてしまった。

町の外を歩いていると、とうぜん怪物に出くわした。さっそく戦闘シーンに突入。戦闘中はコマンド選択式になり、攻撃は



③パスを見せろって? そんなもの持ってないよ! だそ



④とうぜん敵が現れかかってに戦闘シーンに入った。敵もユニークで楽しい

表示されたコマンドを選ぶだけ。ただし、この攻撃がかわっていても、武器や攻撃法を選ぶのではなく、頭、胴体、手足のうち、敵のどの部分を攻撃するかを選ぶのだ。敵にはそれぞれ弱点があるので、どこを攻撃するのが効果的かを見つけるのがポイントになる。戦闘シーンはちょっ



情報を得て!

⑤町の人々の情報は重要。えっ、クミコと似ている人がこの町にもいるの?

とかわっていておもしろい。

町の人々の話を聞き、カポエラという格闘技を習い、修行を積んだ。そして、町の中に入るためのパスを売ってくれるという人がいたので、パスを買って町の中へとむかった。町の中には怪物たちが多く、歩きまわるのは容易ではないが、歩きまわるうちに多くの経験を積み、知力も体力も上がってきた。そして、町の人々の話から、恋人クミコに似た人物がこの町にもいることや、クミコらしき女の子がつかれていかれたということがわかった。いよいよ物語は、大きな展開を見せはじめる!



修行を積み!

⑥カポエラなんて格闘技は聞いたことないなあ。とりあえず修行しちやえ!



町の人を助け!

⑦ときには町の人を助けることもあるのだ

恋人クミコをさがし出せ!?



⑧クミコはいったいどこへ行ってしまったのだろうか?

## ユニークな町の人々がゲームのポイント!!

### 武器屋



町の外で、武器を売っている。値段も高くないので、まずはここで買い物。

### 休憩所



ここでは無料で体力が回復できる。ごはんをすすめられたら食べてみたら……?

### 剣の修行場



うーん、森田健作みたい。剣の腕をみがぐところだ。ほんとに強くなるの?

### 薬屋



ここには何度も世話になる。体力回復や毒消しの薬はいくつ持ってもいい。

### 腕相撲挑戦場



腕相撲で勝ればお金がもらえる。楽に金もうけができるというわけ。ムフフ。

### 魔法使い



町のあちこちにいる魔法使い。それぞれいろいろな魔法を教えてくれるぞ。

### ソードマスター



この元氣なじいちゃんは、強力なスピクラッシュという技を教えてくれる。

### 占い師



お金を払うとヒントをくれる。ほかにもユニークな人がたくさん出てくるぞ。

## 16世紀のロデラーンの町をちょっとだけ!

これはスタートしたばかりのころに歩きまわれる16世紀のロデラーンの町。はじめはマップ下のほうで経験を積み、お金をかせごう!





DIABLE DE LAPLACE

ハミングバードソフト

☎06-315-8255

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

冒険の時は1920年代  
舞台はアメリカ、幽霊屋敷

ゲームの舞台は、1920年代のアメリカ。マサチューセッツ州ニューカム町はすれに、ウェザートップ館と呼ばれる古ぼけた屋敷が存在した。うわさでは、そこには得体の知れないものが果喰っているらしいのだ。プレイヤーは探索者となり、不気味な館に足を踏み入れて、そこに潜むものの正体を調査するのだ。

ウェザートップ館



◎いかに幽霊が出そうな雰囲気

キャラクタメイキングで  
経験をつんだ探索者を作る

このゲームのキャラクタ作成方法は、すこし変わっている。まず、名前・性別・生年月日を決定するのだけど、ここまではよくあるパターンだ。このとき、キャラクタの年齢は、15才に設定される。つぎに、探偵、科学者、霊能者、ジャーナリスト、ディレタント(いわゆるひま人だ)の職業を選択する。そのまま調査に出発してもいいけど、年をとらせて経験をつませれば、能力が上がったり、各種の技能が得られる。ただし、能力が下がるときもあるし、老衰で死ぬこともあるので、30代くらいのキャラクタでパーティを編成するのが、まあ無難なところだ。



◎与えられたボーナスポイント割り振ろう

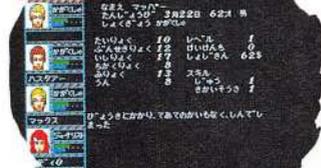


◎経験をつむと、特性値が上がりがりする



◎特性値によって選択可能な職業が決定する

OH MY GOD!



◎年をとりすぎて死んじゃった!



◎4人のキャラでパーティを編成

ニューカムの町を利用して  
スムーズに冒険をすすめよう

ニューカムの町には、調査をするうえで役に立つ場所がたくさんある。調査に出発するまえには、武器屋や道具屋に必要なものを購入しよう。最初にならず買っておくものは、道具屋で売っているカメラとフィルム。館で出会ったものを撮影すれば、証拠になるのだから。そのほか、酒場(禁酒法が実施されている



◎調査に必要なものはすべてそろおうのだ

の)やうらないの店、図書館などがある。最初は使いみちがないけれど、調査が進展するにつれ、きっとお世話になるはず。

武器屋

ナイフや強力な銃器を売っている。銃は弾を購入しないと使えないぞ。



酒場

ここでは、経験をつんだ探索者を雇ったり、情報収集ができるのだ。



教会

仲間が傷ついたり死んでしまったばあいは、ここで助けてもらおう。



道具屋

カメラやフィルム、医療箱などの役に立つアイテムがそろっている。



うらないの店

レベルアップの手伝いをしてくれたり、貴重な助言を与えてくれる。



図書館

調査によって入手したアイテムの鑑定してくれる、便利な場所だ。



## 暗きウェザートップ館に 潜むものとはいったい…

ウェザートップ館に足を踏み入れたら、生きて返れないかもしれない、と覚悟しておくこと。屋敷は、外から見るかぎりでは2階建てのようだ。だが、地下室や屋根裏など、見えないところにも調査が必要な場所があるかもしれない。屋敷の内部には、

さまざまな魔物が潜んでいるだろうし、巧妙なトラップも仕掛けられているだろう。一瞬たりとも気が抜けない、危険な調査が探索者の使命なのだ。しかし、危険が大きいぶん見返りも期待できるというもの。途中で投げ出さずに、調査を続けてほしい。



①屋敷の内部は3Dダンジョン



②手強いものばかりが登場する！

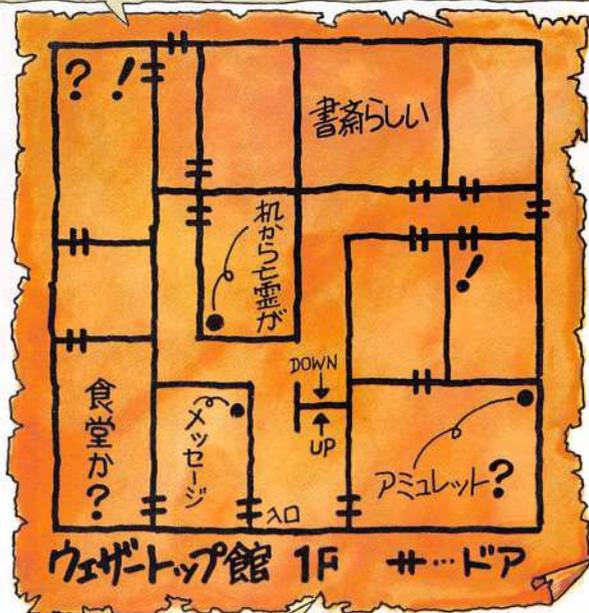


③随所に毒針などのトラップが



④アイテムは巧妙に隠されている

## ウェザートップ館1Fマップ(不完全)



これは、ウェザートップ館から生還後に狂死した探索者が残してくれた、屋敷1階のマップだ。具体的なことは読みとれないが、その

内部にながらあるか暗示している。マップ上に記されている「!」はトラップの位置らしい。新たな探索者の助けになればいいのだが……。

## 館に巣喰う魔物たち 悪しき力を打ち倒すのだ!

屋敷のなかには、不気味な魔物どもの巣窟となっている。彼らを倒すには、武器があればいいというわけではない。なによりも生き残ることを考えて、ときには逃げたり、意表をついて話しかけてみることも必要だろう。



⑤よく作戦を練って戦うように!

<p>⑥ここで紹介する魔物のなかでは弱いほうだ</p>	<p>⑦小さいくせに、ダメージを与える</p>	<p>⑧屋敷1階で最強の魔物。逃げるが勝ちだ!</p>
<p>⑨この世に未練がある幽霊。話しかけると…</p>	<p>⑩便器からめっつと出現したらこわい魔物だ</p>	<p>⑪映画で有名になった、いわゆる騒がしい霊</p>

## 身も凍るような体験が 探索者を強くしていく

屋敷から無事にもどれたなら、そこで得たものをニューカム町の町で評価してもらうことが大切。まず、屋敷内で遭遇した魔物を撮影してあれば、その写真を買ってもらえる。探索者が収入を得る方法は、これだけなのだ。とうぜん、ピンボケの写真は安く買いたたかれてしまう。また、うらないの店にいくと、探索者の得た経験値がある数に達していれば、レベルアップをしてくれるのだ。これによって、ウェザートップ館から生還できる確率が、多少は上がるだろう。

もし、屋敷内でアイテムを手にしたなら、かならず図書館にいった鑑定してもらおう。意外な事実が判明したり、アイテムの効果を教えてもらえるだろう。

### （ レベルアップ ）



⑫うらない師が、レベルアップに必要な経験値を教えてくれるのだ

### （ 写真を売る ）



⑬売ったことのある魔物の写真は、つぎに売るときは値段が安くなる

### （ アイテムを調べる ）



⑭図書館でアイテムを鑑定してもらうには、それなりのお金が必要

発売中

新しいキャンペーンモードは究極の難易度!



システムソフト

☎092-752-5278

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,500円

## ついに出版されました! のマップ集だ

暗雲の垂れこめる空に一筋の稲光りが。いなすまが落ちたところに目をこらすと、1人の女魔法使いが立っている。そしてその隣には、魔界より呼び出された1頭のドラゴンが……。

ファンタジーウォーシミュレ

ーションゲーム「マスターオブモンスターズ」に、とうとう、とうとう、やっとなんとか「マップコレクション」が新たに発売された。

1枚のディスクに、キャンペーンモードひとつに、単体マッ

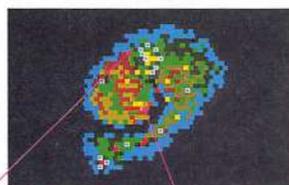
プ30枚。前作で好評だったキャンペーンモードは、よりむずかしくなって、マップ、敵マスター、そして味方マスターも一新されて再登場だ。マスターがなんとサモナーになっているのだ。冒頭に女魔法使いと書いたのは

そのため。単体マップのほうは、全国のユーザーから送られてきた力作から、システムソフトで厳選したものである。どちらも、難易度はかなり上がっている。再び、戦いの火ボタンが切られたのだ!

## キャンペーンモード前半実戦記

### <マップ> 何事も最初がかんじん/しっかりレベルアップだ

まずはキャンペーンの第1マップ。マスターがサモナーに変わっているだけでなく、召喚できるモンスターもサモナーの生産タイプになっている。ドラゴンが2種いるのと、エンジェルのほかデーモンも呼び出せる。その他バーバリアンもいて、こいつは成長するとバーサーカーになる。最初のマップは陸路は右からぐるっと回りこまなくてはならないので、ベガサスなどの空中軍団で北上、塔移動でドラゴンなどをワープさせる。レベルアップ中心に攻めたい。



③ここを前進基地にする

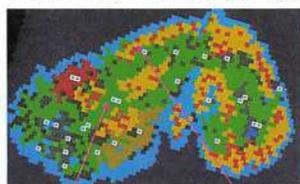


①横一線に並んで総攻撃なのだ!

②ついに、占領。ぎりぎりだった

### <マップ> 南下政策は慎重に。戦力の分散がキー!

32ターンと長い。マップもデカイので、楽な展開は望めない。北端の赤からスタート、南西の青へと、下っていく。中央



④山脈の南側に戦力を集中!



⑤山脈の北側もしっかりカバー!

に山脈があって、その両側がシレッと前線になる。青はバーサーカーを何人もくり出してきて、ほうっておくと、ドラゴンや巨人もあつという間に殺されてしまう。強いわりにレベル2のモンスターなので経験値も少ない。山脈の南端に戦力を集中できれば落とすも同じだ。



⑥いやなバーサーカーは精霊でダメージを!

### <マップ> 短期決戦の八チャメチャ戦線

2番目のマップは超小さいマップ。ドラゴンパピーのようなかっこうだ。15ターンしかないので、レベルアップは1種ぐらいしかできないと思う。くれぐれもマップ1で3種以上レベルアップさせておきたい。右下の中立の塔が乱立しているところに敵マスターが出てきて、ぎっしり、モンスターで埋まってしまう。乱戦は必至だが冷静に攻めたい!



⑦敵も味方も入り乱れて、もう大変。マスターを殺してレベルアップだ!

### <マップ> いきなり超ムズカシになるのだ

4番目のマップは、いきなり超ムズカシになる。始めに3つ塔はあるが、すぐにとられてしまう。敵は始めに12も塔を持っている。とにかく、中立の塔がひとつもないのだ。空中戦力でしか、北上攻撃はできないし、陸上戦力では、ぐるっと遠回りしなくてはならない。ここは陽動作戦で、戦力を海上におびき出し、ワープでマスターに不意討ちだ!



⑧いきなりワープでピンパシノ!

©システムソフト

# これが厳選された 全30マップだよーん!

マップを作るのは簡単だけど、面白くても見て美しいマップを作るのは、至難の技! 文中のデータは、最初に表示した国の順。マスター名は最初の3文字のみで表した。

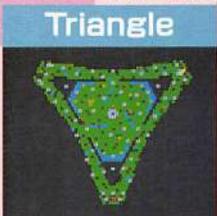
また、プレイヤーは初期状態ではBLUE国に設定されていることが多いが、例外的にRED国になっている場合はそのむね記した。どれも力作ぞろい。じっくりプレイしてほしい。



BLUE/RED 塔数5/5 マスター=ウォー/ネクロ かわいいうドラゴンの姿をしたマップ。2人用でスピードが勝負。空中戦力を活用しよう!



BLUE/RED/GREEN 塔数4/6/4 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ グリーンの攻略がキポイントだ。他の国を担当するのもいい。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数7/6/6/6 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ セイレーンやクラーケンの活用がポイント!



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数3/3/4/10 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 短期決戦型のマップ。第一手が勝負を決める?



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数10/4/4/5 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ ユーザー(は赤のネクロマンサー)。



BLUE/RED 塔数5/5 マスター=ウォー/ネクロ 砂漠の回りの城壁を活用できる。河を渡るところが、ポイントになる。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数6/9/9/9 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 塔の数が少ないので、少数精鋭で!



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数5/4/4/3 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ グリーンを選べば、もっとむずかしいぞ。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数4/5/6/7 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 地形をよく検討してから召喚すること。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数9/12/16/8 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 担当する国で違う戦略が必要。



BLUE/RED/YELLOW 塔数15/13/24 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ その名の通り、三つ巴の戦い。城壁上の戦闘に要注意。



BLUE/RED/GREEN 塔数8/11/7 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ プレイヤーはグリーン。水棲族の活用がポイントのマップ。



BLUE/RED/GREEN 塔数12/3/8 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ プレイヤーはRED。東西に走る河を計算に入れること。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数3/7/4/6 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 水城の主といったところか。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数10/10/10/10 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 陸上型のマスターは使いにくい。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数6/8/10/12 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 水棲族が暴れ回る。タコ大活躍だ!



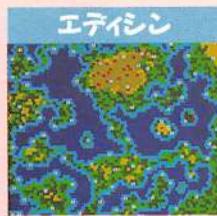
BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数1/1/1/1 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 海からの奇襲に要注意!



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数3/3/3/3 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 先史時代の日本とその周辺のマップだ。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数4/24/15/21 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 各国とも守りが固そうだ。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数5/5/5/5 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 一進一退の攻防がくりひろげられるマップ。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数12/30/18/10 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 魏・呉・蜀の三国志なのだ!



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数5/10/4/4 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ ブルーで勝てる。タコ大活躍だ。



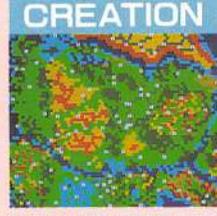
BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数14/6/14/37 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ ブルーで勝てるようになったら他の国へ。



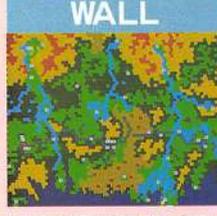
BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数6/7/7/8 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 勢力圏に持てる範囲が狭い青でまず挑戦!



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数13/13/13/12 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ レベルアップしない限り攻めないこと。



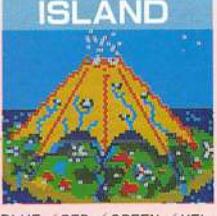
BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数1/4/4/4 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ グリーンでプレイするの面白い。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数4/6/6/5 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ ポイントはブルーとレッドの間の巨大な城壁。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数5/6/5/5 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 難易度最高の大マップだ。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数7/9/9/7 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ 火山が横から見えたユニークなマップだ。



BLUE/RED/GREEN/YELLOW 塔数6/6/6/6 マスター=ウォー/ネクロ/ソーサ/ウィザ ドラゴンで始まりドラゴンで終わる。



# Membership Golf

メンバーシップゴルフ

ソニー  
☎03-448-3311

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

**入門編** たとえ初めてでも、じっくりせめればハンディキャップ<sup>ゼロ</sup>も夢じゃない!



①それぞれのコースのイントロ。クラブハウスだ

ゴルフゲームの基本はやっぱり本物らしさ。コースや天候の状態によって影響をうけるし、プレイヤーの熟練度も重要な要素だ。その点で、このゲームはかなり現実のプレイ感覚に近い。日によって天候が変わったり、

## 正会員登録



②名前を登録すると自動的に顔が決まる

ホールの高低の確認もできるのだ。クラブはバターも入れて14本。コースは6つで、全部で108ホールもある。

ゴルフの腕をあげるためのトレーニングモードもついて、ますます本物らしい。

## プレイ

基本のプレイ画面。グラフキーでコマンドメニューを呼び出して設定を自由に換えられる。



③困ったらキャディーさんからアドバイスを聞く

④左上からホール全体(キャディーさんもここ)、拡大マップ、スコア、パワー設定、タイミング設定、ボール表示

**上達編** 研究、練習、プロになるには秘密の特訓が必要なのだ!

トレーニングモードには3つのコマンドが用意されている。自分の苦手なものを選択して練習しよう。まず、風向きなどの天候データを自由に変更するウエザーコントロール、飛距離をのばせるスイングの練習。そして苦手なホール攻略のためには何度でもプレイできるホール選択のコマンドがある。友だちを出し抜くためにもトレーニング



⑤トレーニング用のコマンドメニュー

はかせせない。

ゴルフの微妙なおもしろさのひとつに、人によってクラブの選び方が違うという点がある。いつ、どういう状態のときに何

を使うか、が勝負のポイントとなるからだ。また、飛距離だけの判断でクラブを選択しても、天候でのボールの止まり方、風向きと風力での飛距離、ホールの形によってボールの飛び方が違ってしまふ。

さらにショットによっても、当然ボールの飛び方が変わってしまう。立っている地形ではスピンのかかり方、スタンスとグリップではコントロールと飛距離、ポジションではボールをたく位置、とチェックするポイントは多い。そして最後の決め手となるのはボールを打つパワー。いろいろ考えて、選んで、注意してもスカやオーバーではしかたがない。このあたりがシミュレーションの醍醐味なのだ。どうしても最初のうちは、思わぬ方向に飛んで、OBや高い木にぶつかることもあるけどそういうときはトレーニングあるのみ。地味な努力が大切なのだ。

## ショット

カーソルとスペースキーでショットを設定。操作はかんたん。フォームのほうはコマンドメニューから選んで決めるのだ。



⑥フォームの設定、スタンス、ポジション、グリップを決定する  
⑦左はパワー設定、右は半円の上で上下、下で左右を設定する

## トレーニングをつめば10人か!



⑧スイングトレーニングでパワーをたくわえて飛距離アップ



⑨最後の難関のグリーン。自動的にクラブがパターに変わる

# 試合編 トーナメントに参加しよう!

トレーニングモードや、ふつうにプレイしてホールをまわるストロークモードでプレイすると、そのときのデータがディスクにセーブされ、キャラクタの飛距離がのびていく。あるていど強くなってきたら、トーナメントに参加してみよう。



ランキング表

順位	名前	スコア	ホール	合計
1	トニー	72	18	90
2	ジョー	75	18	93
3	ボブ	78	18	96
4	ビル	81	18	99
5	ジム	84	18	102
6	サム	87	18	105
7	ディック	90	18	108
8	ボビー	93	18	111
9	ルー	96	18	114
10	ウォーレン	99	18	117
11	ジョージ	102	18	120
12	ベン	105	18	123
13	エドワード	108	18	126
14	ヘンリー	111	18	129
15	テッド	114	18	132
16	ジョージ	117	18	135
17	ビル	120	18	138
18	サム	123	18	141
19	ディック	126	18	144
20	ボビー	129	18	147

トーナメントで50人までのコーススコアが登録される。ランキングアップをめざそう!



トーナメントでは1コース(アウト9ホール・イン9ホールの計18ホール)をまわった結果がランキング表に登録されて、ディスクに保存される。

そして、最高4人までのプレイヤーが参加できるようになっているから、友だちとの試合も楽しめる。ほかのディスクのキャラクタも読みこめるので、成長したキャラクタを参加させることも可能だ。ランキング競争も楽しそうだ。

トーナメントじゃなくても、マッチプレイ(ホールごとの勝負)でのシビアな対決も、緊張感があっておもしろい。

## 優勝編 めざせプロゴルファー!



実際のゴルフ場にはそれぞれクラブハウス(ゴルフ場の管理と食事や休憩所の施設)があって、そこからスタートする。ゲームにもクラブハウスなるものが登場して、プレイするコースのふんいきを、かんたんに説明してくれる。

アウト9ホールを終えると、ハーフタイムでクラブハウスに寄り、ちょっと休憩。そして、後半のイン9ホールまで終わればクラブハウスのデモが見送ってくれる。

プレイごとに修正されるハンディキャップを0にして、トーナメントを勝ち進もう。もちろん目標は優勝だ。強豪メンバー(友だちだったり、おとうさんだったりするわけだけど)になんて負けてはいられないぞ。



18ホールでコース終了。こくろうさまのデモが待つ

## 全6コース

実在する4コースと練習用の2コースで合計6コースが用意されている。各コースとも18ホールずつの全部で108ホールもある。下のマップはそれぞれの最初のホール。図は八王子ゴルフ場全体(番号はホールナンバー)。

### サザンクロスカントリークラブ



静岡県の伊東の南、小室山の山すそのリゾートコース。距離は短めだが変化に富んで方向性を主体に攻めることが要求されている

### 田人カントリークラブ



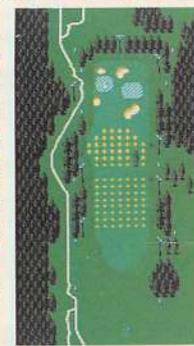
福島県の大自然に囲まれたなだらかな丘陵コース。広くゆったりとしたコースレイアウトでのびのびとプレイ

### シーサイドコース テキサセレント



練習用だがむずかしい。変化に富んださまざまなホールを持っている。必ずパーが取れるようになっているとはいうがなかなか大変

### GMG八王子ゴルフ場



東京の多摩丘陵の美林にかこまれていて。初級者には難しいアウトホールと攻め方がポイントになるインホールがある

### シーサイドコース



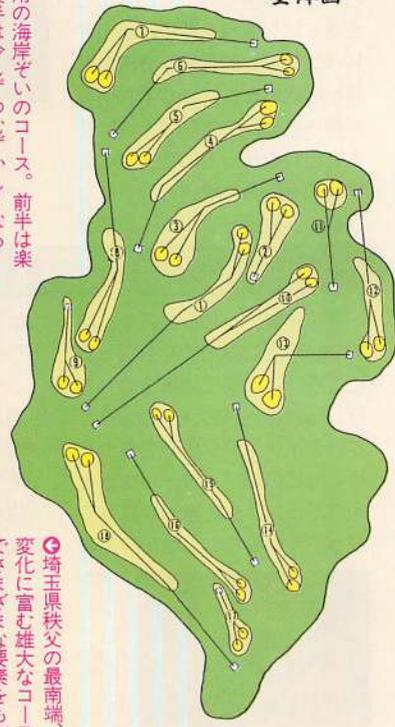
練習用の海岸ぞいのコース。前半は楽だけと後半は少しづつむずかしくなる

### 長瀬カントリークラブ



埼玉県秩父の最南端変化に富む雄大なコースでさまざまな要素をもつ

### GMG八王子ゴルフ場 ~全体図~





# アガる魔石

アーテック

☎0424-87-8631

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

## 最愛の妻アリビアを救うのだ!!

豊かな自然に囲まれたオロの国のカーティアという村で、そこで生まれ育った若者2人の結婚式が行われた。式を終えた2人は村の慣習にしたがって、遠く離れたエウラドーナの国にある「お告げの泉」へと向かう。そ

こで2人の未来を占ってもらうのだ。しかし泉で与えられた予言は、2人に大いなる試練を与えられ、離れ離れになるという不吉なものだった。2人はかたい絆を信じて、励まし合いながら村に戻った。しかし、戻るとすぐに妻のアリビアは病に倒れ、しだいにその姿は異形へと変身し始める。キミは夫のディノとしてアリビアの病の謎をとき、病から救うためにオロの地をあとにした。



左がパラメータで右がマップ画面だ

## オープニング美術館

オープニングは2人が「おつげの泉」からオロに帰るまでのストーリーにあわせて、きれいなグラフィックでムードよく表示される。



## コミュニケーション重視のシステム

このゲームの特徴は、コミュニケーションが重視されているところ。数多くのお会いがあり、会話により情報を得るというアドベンチャー的要素が豊富。会話からはじつにさまざまな情報が得られる。また登場人物はすべて自我を持っていて、たとえ仲間でも自分の思いどおりにならない。お金もアルバイトで稼



敵にあつて戦えば戦闘モードに

ぐし、職種や日頃の行いがディノのパラメータに影響してくる。こまかなところまでいきとどいたシステムになっている。

## ディノの住むオロの町

右のマップはオロの町の一部で、のどかな雰囲気がよくてている。この背景はちゃんと時間がたてば昼から夕方→夜→朝→昼へと変わっていくんだ。スクロールも速くて気持ちがいいぞ!



目が覚めたら夜だった

## オロの町馬小屋付近



オロはちいさな町だけど、上のマップの何倍もあるんだぞ

## ディノを助けてくれる仲間を探せ

愛する妻アリビアの病を、腕のいい医師にみたててもらったところ、「この病には魔法の力が感じられる」と教えられた。そこで、ディノはアリビアを救うために魔法の都マイヨールへと1人旅だった。生活習慣や言葉の違う他種族の住む土地を、運命



仲間になつてくれそうだなあ

にあやつられるがごとくさまようディノ。しかしアリビアを救うためには力をかしてくれる仲間が必要だ。ゆくさきざきで情報を集め、信頼できる仲間を探そう。でも日頃の行いが悪ければ仲間にはできないことだってあるし、仲間にはできても頼みを聞いてもらえないぞ。とりあえず、オロで情報を集めながら、アルバイトをしてお金をためて、アイテムをそろえよう。また国に行くときには、馬と食料を忘れずに持って行こう。

## オロで出会う人々

オロの町は小さいけれどいろんな人が暮らしている。話しかけると食料をくれる人や、人をだましてお金を盗むヤツ、アルバイトをあっせんする人など千差万別。とにかくどンドン話しかけてみよう。



### アリビア

おかえりなさい。無事でよかったわ。

無残にもこんな姿になってしまったアリビア。はやく救われな

### 町の人々



### ディノの家の人々



### 謎の人物たち



4月10日発売予定

美しいグラフィックの痛快アクション



# The MONMON MONSTER

モンモン モンスター

ホット・ビィ  
☎03-361-4063

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニュー
価格	6,800円

## 正義の使者フランケン

フランケン博士は2人の怪物を作った。フランケンには正義の心を持ったがメガルドは凶暴なものとなり、博士を殺し人間を襲いはじめた。フランケンはメガルドを倒すため立ちあがった。



④ ゆくてにはザコどもが待ち受けている

## 知っておきたいアイテム群

いくら操作がパンチにジャンプだけだといっても、ほんとにこれだけだったらおもしろくない。そこで、全部で4つあるラウンドの進行をしやすくするためのパワーアップアイテムを

紹介しておこう。

ロックやボルトなどはあると便利だが、持っていないとクリアはできる。逆にブーツなんかは持っていないとクリアできないので、注意しよう。

## 自分の位置に気をつけて

このゲームのマップは変わっている。いままでの横スクロールのアクションやシューティングゲームはまっすぐ進めばボスの所へたどり着くが、このゲームはボスを見つけださなければならない。しかも、マップ全体が大きな迷路みたいになっていてボスの居場所へ行くには自分の位置を確認しないといつまでもウロウロするはめになる。



④ うっかり落とし穴にはまると……



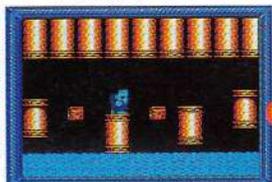
④ 変なところにとばされてしまい探索するはめになる

ロック			1 1回取ると5個手にはいる。自分より上にいる敵に対してはかなり有効。
稲妻			1 発打っただけで稲妻のほとんどは何匹もやっつけられる。つまり、貫通弾。
ボルト			クルクル回るぶん広い範囲で敵をやっつけるスグレモノ。稲妻との併用は最強。
ブーツ			これを持っていないと下からわいて出てくる間欠泉に乗っても死んでしまう。
フランケン人形			フランケンの人形を見つけると1upできる。
ジャンプ			ジャンプしたときにより高く跳ぶためのもの。

## ワナがゆくてをはばむ

もちろん敵キャラがゆくてをはばむが、コースに動くワナがあってコース自体がゆくてをは

ばむこともある。まるでフィールドアスレチックみたいで、とても楽しい。



④ 下に落ちると死んでしまう



④ しかも柱はガクガク動いているのだ

## 基本は電撃パンチ!!

ゲームの進行はいたってかんたんで、敵が現れたらパンチで敵をやっつけ、障害物があれば

パンチで破壊すればいいだけ。アイテムもところかまわずパンチして発見しよう。



④ 破壊できる障害物を壊して進んでいくと……



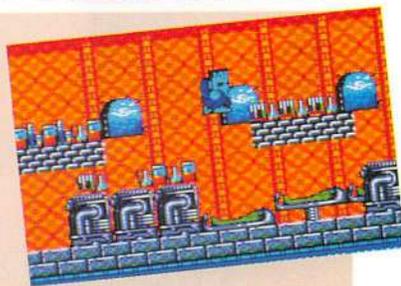
④ 中にはとても役に立つアイテムが隠されていることもある

## 先をちょっとだけ紹介

どのラウンドも似たようなボスだが、さすがに最終のラウンド4はごわいメガルドが待ちうけている。



④ ④ 左がラウンド2のボス。右がラウンド4のラスト





# DUAL TARGETS

## THE 4th UNIT ACT.3

デュアルターゲット 第4のユニット・3

データウエスト

☎06-968-1236

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

### バイオニック・ソルジャーの少女たちがくりひろげるSFアドベンチャー

#### シリーズ3作目はデュアルターゲット

1作、2作と続いてきた第4のユニットシリーズに3作目が登場。今回は、「デュアルターゲット」とメインタイトルもつけられ、十分期待できるぞ。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。キミは、国連統合軍の一員であるBronwinとなつて、セス、アッシュなどの仲間と、宿敵WWWFの野望を打ちくだくのだ。

#### 博士とサイコパワーブースターがうばわれた

統合軍基地で、とつぜん爆発音が！ 警報がとたんに鳴りひびいた。WWWFの奇襲だ。越中博士が開発していた、サイコ・パワー・ブースター(PPB)が、博士もろとも盗まれたのだ。PPBとは、バイオニック・ソルジャー(BS)のサイコ・パワーの増幅装置だ。部屋にいたBronwinも、警報を聞き飛び出した。逃げようとするWWWFのAndroidを、Bronwinとアッシュが追跡し追いつ



3体のAndroidが侵入した!



博士とPPBが盗まれてしまった



Androidを追いつめたところで青いBSが登場

めるが、とつぜん現れた青いプロテクターのBSにじゃまされ、取り逃がしてしまう。

博士とPPB捜索の任務は、セスとアッシュにまかせることになり、Bronwinはふつうの生活にもどつた。そのBronwinに新たな事件が……。学校に行くと、教室でなに者かがサイコ・プラスト(サイコ・パワーによる光線)を発散している。教室をうかがい見ると、そこにいたのはBronwin自身だったのだ。教室で出会ってしまった2人のBronwin。謎はいっそう深まっていく……。



Bronwinが暴れ出した? Bronwinが2人?!



Bronwinどうしの対面

#### メッセージも豊かに喜・怒・哀・楽・謝!!

コマンド選択のときに、「話す」や「考える」などのコマンドを選ぶと、喜・怒・哀・楽・謝などと表示される。これらのコマンドは、プレイヤーの感情を取り入れるためのもので、これによってメッセージなども変化するのだ。これで、より臨場感あふれるゲームが楽しめる。



画面下の感情コマンドでいっそう楽しめる



#### 戦闘シーンはちょっとかわいい!

戦闘シーンになると画面が変わる。戦闘は戦法を選ぶだけでOK。キャラがかわくなる。



まず戦法を選ぶと、下にキャラが表示されて



すれちがいが、技を出す。これ何回かで決着がつく



#### 第4のユニットとは!

第4のユニットシリーズは、死の商人であるWWWFという組織によって、

バイオニック・ソルジャー(一種の強化人間)と呼ばれる生体兵器にされた少女Bronwinの物語である。

彼女は1作目で自分の正体やWWWFのことを知り、2作目では国連統合軍のエージェントとなりWWWFの野望を打ちくだいてきた。そしてまた、やつらの新たな野望を阻止すべく戦いがはじまったというわけだ。しかも「デュアルターゲット」では、2作目で残された謎や、Bronwinに関する秘密が解明される。

#### 主な登場人物たち



##### Bronwin

主人公。WWWFの4番目のBS。今では国連統合軍所属。



##### 越中博士

元WWWFの兵器開発者。逃亡後、統合軍の研究部に在籍。



##### セス

越中博士とともに逃亡したBS。現在統合軍エージェント。



##### アッシュ

セスと同様に、逃亡したBS。統合軍エージェント。



##### スイシーゼ

WWWFのBS。Bronwinとうりふたつ。じつは……。



##### 青いBS(?)

WWWFのBS。正体は秘密。2作目を遊んだ人なら……。

4月上旬発売予定

18歳未満大歓迎! 史上最強のパチプロをめさせ



# パチプロ伝説



ハル研究所  
☎03-252-5561

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	5,800円

## パチンコ修行の旅に出発

メタルスーツにおおわれたパチ夫くんは、パチンコが大好きな少年だ。彼は史上最強のパチプロを夢見て、パチンコ修行の旅に出た。旅の途中で何台もパチンコ台を打ち止めにして、つぎつぎと店を制覇してパチプロに育てるといゲームなのだ。



👉ロボoppみたいなパチ夫くん。彼のめざすパチプロ修行の道はとおく険しいのだ

## 人のうわさをいがして台選び

やみくもにパチンコ台にすわっても勝つことはできない。店内に入ったらまず歩きまわって、人に会うたびに話しかけよう。台の攻略法やよく出る台などの情報を教えてくれるぞ。特に幻のパチプロ才蔵や女パチプロのラン子には会うように。



👉店内にはいったら、まず、人と話そう。情報はできるだけ仕入れるのが攻略のポイントだ

## 必勝法はクギのよしあし

情報をしいて台についたら、その台が出るかどうかクギの状態を調べてみよう。調べたいクギをルーペで拡大してみる。チェックポイントはクギの向きだ。チャッカー(チューリップなど

の入賞口)付近のクギを見て、上を向いていればチャッカーに入りやすくなり、逆に下を向いていれば、玉は入りにくくなるのだ。クギのよしあしで勝負の大半が決まるので、

チェックはおこたらないようにしよう。

規定の台数以上を打ち止めにして、カウンターの店員に話しかけるとその店はクリアし、つぎの店に進める。出した玉は得点になり、一定の得点でパチ夫くんが1UPするのだ。

## パスワードでセーブだ

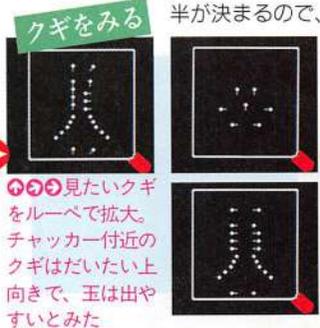
ゲーム中、カウンターの店員に話しかけるとパスワードを覚えてくれるのだ。



👉カウンターで景品が出ればいいのにね



👉62番台のヒコーキ台にすわってみる。クギの調子はどうかな



👉👉👉見たいクギをルーペで拡大。チャッカー付近のクギはだいたい上向きで、玉は出やすいとみた



👉読みが的中。中央の羽根がよく開き、大当たりが連続



👉10分足らずで打ち止め。クギがいいとカンタンに終わってしまう

## 台の特徴をつかんで攻略だ!!

店内のパチンコ台は、おおきく分けて4種類ある。台にはそれぞれ特徴があり、クギの見方もちがってくるのだ。じっくりとねばりなければ

一般台かヒコーキ台、一発勝負にかけるなら権利台かセブン台がおすすめ。それぞれの台に応じた攻略をしよう。

一般台



👉昔なじみのチューリップ台がこれ。中央の入賞口に入れて、チューリップを開きっぱなしにさせよう

ヒコーキ台



👉中央入賞口の羽根が開いてVゾーンに入ると、18回羽根が開きつづける。連続して羽根を動かそう

権利台



👉まわっている中央入賞口の赤い部分に入ると大当たりの権利がもらえ、さらに中央下に入賞すると大当たり

セブン台



👉御存知フィーバー台。数字が回転する台と絵が回転する台がある。3つそろったときの快感はたまらない



# 怨霊戦記

ソフトスタジオ WING

☎0975-32-3929

媒体	
対応機種	MSX2/2+ (拡張ROM)
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

## プログラマー北原の生きた恐怖

プログラマー北原弘行は、ある夜、古池のほとりで頭に激痛をおぼえ失神する。意識を回復し自宅に向かう途中、黒マントの怪人に出会い、怪人がつけていた餓鬼のような化け物に喰いつかれ、ふたたび意識を失ってしまう……。オープニングデモから暗い陰画のようなグラフィックとともに薄気味悪い雰囲気につつまれる。そしてゲームははじまるのだった。



北原弘行



まるで餓鬼のような化け物がとつぜん北原に襲いかかってきた



宮寺大学の田島医師は、北原の友人。よきアドバイザーでもある

## 昼と夜、街は2つの顔を持つ

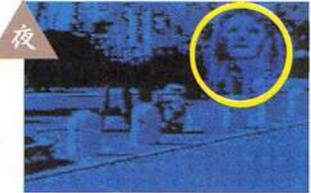
祈とう師有沢鬼土の除霊を見てもすっかりしない北原は、自分で調査をはじめ。

このゲームではプレイ中に時間が流れていて、街のようすも昼と夜では違ってくる。たと

ば、夜になると酒場が開き、昼間は得られない情報を耳にできるし、そのうえ暗闇に得体のしれない物がよぎったような気がしたりする。同じ場所でも、昼夜両方で調査しなくては。



昼間の街は明るい。この街は寺なども多い。この人は観光客です



夜は一転して不気味な雰囲気。〇のなかに幽体らしいものが……

## 青年画家山城はなにがおこったか

病院に収容され診断を受けたが、結果は「野犬に襲われたショックによる幻覚」だった。北原は自分の体験を確かめたい一心で友人の精神科医、田島明弘に相談に行った。田島の部屋で話をしていると、体験が実際にあったのだと思えてきた。しばらく話していると、桜木香という美人新聞記者が田島を訪ねてやって来た。彼女から、山城和人という画家が不気味な怪人と化け物の絵を取りつかれたように描き出したと聞き、山城の家へ向かった。このあと、山城の家で絵を見たり、祈とう師のところへ行ったりするが、このあたりは一直線に進める。謎解きはもうすこし先のようなだ。



桜木香は、山城の画風は暖かみのあるものだったというのだが



黒マントの怪人と化け物の絵だが怪人の顔だけが描かれていない

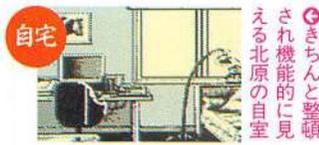
談に行った。田島の部屋で話をしていると、体験が実際にあったのだと思えてきた。しばらく話していると、桜木香という美人新聞記者が田島を訪ねてやって来た。彼女から、山城和人という画家が不気味な怪人と化け物の絵を取りつかれたように描き出したと聞き、山城の家へ向かった。このあと、山城の家で絵を見たり、祈とう師のところへ行ったりするが、このあたりは一直線に進める。謎解きはもうすこし先のようなだ。



霊道教の有沢鬼土。祈とう師だが、なんだかうさんくさい感じ

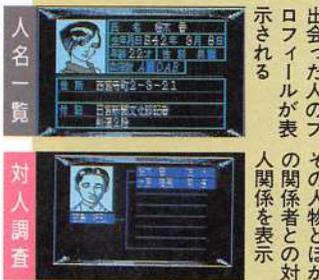
## コンピューターゲームをサエツタ

調査結果は、北原の自宅にあるコンピューターに登録すると自動的に整理される。再確認もかんたんにできるのだ。



自宅。さきちゃんと整頓され機能的に見える北原の自宅

## 表示データ



人名一覧、対人調査、出会った人のプロフィールが表示される、その人物とほかの関係者との対人関係を表示



関連情報、霊調地図、霊や変死にかかわる情報がフルに表示される、霊の出没しそうな地区が地図上に表示される

## そしてさらに不気味な謎を追う

調査を進めるうちに、悪徳不動産屋の社長が全身を喰いちぎられて死亡するという事件があったことを知る。犯人は野犬か、それとも不気味な黒マントの男と餓鬼のような化け物なのか。北原はさまざまな人たちと出会いながら謎にせまっていく。



背後霊と話をしたりすることも



ジャスト  
☎03-706-9766

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

# DERRINGER デリンジャー

## 突然の依頼状が来た!

ある日、私立探偵であるオレのもとへ突然の依頼状が届いた。「美少女モデルの中藤美希が拘



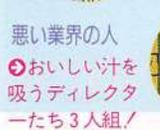
届いた依頼状と美樹の生写真

束されているので内密に調査してほしい……」というのだ。中には彼女の生写真が同封されているだけ。だが、彼女が拘束されているなんて、週刊誌はおろか、テレビなどの話題にもなっていない。依頼状がイタズラでないとなると、いったいどういうことなのだろうか。オレは早速調査におもむいた。

モデル●中藤美希  
超売れっこの美少女モデル。なぜか寂しげ



付き人●八木知世  
いまは美希の付き人だが彼女もモデルだった



悪い業界の人

おいしい汁を吸うディレクターたち3人組!

## コマンド選択式

(もちろんエッチコマンドもある)



ゲームの進行はすべてコマンド選択。エッチなこともできるのがミソ

## 空から雨が降れば…

オレは美希のCFスタッフにうまくめぐりこんだ。撮影が終わって、そっと彼女に近づいて



CFの屋外ロケに来たが、なんだか雨が降りそう

話しかけ始めると、突然雨が降ってきた。雨宿りのためにいったん木かげに避難したあと、彼女の専用ワゴンにかけこむ。ワゴンの中には美希と付き人の知世の3人だけ。ゆっくり話すチャンスだ。ワゴンを運転しながら助手席に座っている知世にまず話しかけた。美希は後ろの座



雨が降ってきた



ワゴン車の中は密室



分かれ道ではどっち?

席ですぐに眠りに落ちてしまったようだ。そこで、オレは知世に依頼状に同封されていた美希の写真を見せた。だが、あまり

関心がないようす。他のスタッフのことなどを聞いているうちに、分かれ道のところへ来た。右へ行くか、それとも左か?

## 林の中の小屋で何かが!?



小屋では事件解決となるかどうかの運命が分かれる



悪いやつらを倒しても、やり残しているような……!

道に迷っていると、林の中に小屋を見つけた。ここで、ひと休みすることにした。いろいろの火にあたりながら、美希や知世に依頼の件を聞いてみるとすこしずつ「拘束されている」という意味がわかってきた。モデルという華やかな仕事も、じつは奴隷のようにつらい仕事なのだ。これもそれも、ディレクターや



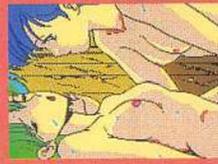
デリンジャー

事件解決にはこの銃、デリンジャーが必要だ

カメラマンなどの男たちが悪いらしい。そこへ、うわさの男たちがやって来た。そして、いくつかの事件が……!?

## ハードボイルドとスペシャルモード エッチ それなりにじつはHでして……

ストーリーモードはハードボイルドとスペシャルの2つ。しかもマルチエンディングの構成だ。おまけに、このゲームにはワゴン車や小屋などの密室が多く、必然的にエッチがしやすい。つまりエッチも多いのだ。



マルチエンディング



媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,940円

※初夏号は4,800円

いよいよ盛り上がっていくディスクステーション。新しいソフトハウスの参加や新企画のシューティングゲームの連載の予告などもあっておにぎわい。そして、初夏号についても紹介しよう。

**DS #4**  
4月8日発売予定  
**新顔のソフトハウスが参加してワイワイキドキ!**

今回の4号は常連のゲームアーツのほかに初めて参加するソフトハウスが3つもある。それもデモとかいうのでなくて、ちゃんと遊べるソフトなのだ。何千円もするソフトを買って、イメージと違って、悔しい思いをするより、こんなふうにするだけでも遊べるのはとてもいい。それに、自分には合いそうもないと思っていたものも、意外と気に入ってしまうこともある。こういう出会いがあると、なんだか得をした気分だ。

さて、もうひとつ注目したいのはコンパイルの「プラスターパン」というシューティング。じつはこのゲームを連載として数面ずつ毎号入れていくという。今回はそのデモだけが予告として入っている。

以上のほかに右に並べた分と、ゲームアーツから「ぎゃん自己2」のデモ、BGVは「デフォルメXKIDS」が入っている。

ディスクステーション4号

**ゲームアーツ**  
**かめんはらだーサム**  
PUSH SPACE KEY  
CONTINUE: F10 ESCAPE: F11

**おさむちゃん**  
**の潮干がかり**  
COPYRIGHT © 1988 GIGAWATT  
SCORE: 000000

**ナムコ**  
**ワルキューレの冒険** (デモ8キャラ圏鑑)  
WALKEURE  
ナムコから「ワルキューレの冒険」が入るといことはMSXでの……は来年の春だそう

**パンドシヤパン**  
**ティアフロ** (10面試プレイ)  
SCORE: 2000 COUNTER: 000  
15パズルの要領でボールの通路をつなげていくパズル。

**ボーステック**  
**EGGY**  
NO SCORE: 000000 LEFT: 111  
SCORE: 000000 PAUSE: F5  
ビヨンビヨンとはねるエギーをあやつるアクションゲーム。

**ツニー**  
**VMOSICE** (デモ)  
MSXがしゃべるソフトを使った旗を上下させるゲーム。

**コンパイル**  
**KIDS (デモ)**  
「かに倶楽部」の「かに」になつたい  
しかしかつごよくないぞ。  
ユーザーから送られてきた写真を、お望みのままのお姿に!

**魔導師マルク3**  
連戦というよりシリーズのおもしろRPG。今回もハチャメチャ。

**MSXFAN**  
**ゲームアーツ**  
ファンダムに掲載のゲームをいくつかつないでリレーで楽しむ。

**DS #SP2**  
5月8日発売予定  
**真ゴルベのパーティー版「スーパーコックス」は4枚組**



妖精のエプロン姿もまたかわいい

洋風料理屋で働いていたケレス。いつしか料理長の娘リーナを愛するようになり、結婚を決める。だが、料理長は2人の結婚を許す代わりにキッチンランドへ修行に行くことを命じた。というわけで、ケレスは冒

洋食ランドでマツシユルームの敵発見

キッチンランドではメロンがバクバク

険の旅に出る。行く先々には洋食や和食の材料が敵として登場したり、ケレスもコックス姿でフライパンや塩コショウで応戦する。さらに「首斬り館」、「ファンタジーIII」、「幽霊君」のデモも初夏号に入る予定だ。

和食ランドには寿司やおにぎりが並び、だいこん畑も見える

# M.F. ANY スーパーデータ

第1回

## つまらなかった記事・おもしろかった記事

by 飯島健男



今回から始まったこのコーナーでは、皆さんのアンケートを集計してグラフ化し、それでなにかをやらさそうと思っている。これを読めば、ホンネが一目でわかるはずなのでなにかと役立ててほしい。はたしてキミは多数派か少数派か。

### 注目されればとにかく勝ちなのだ

では、1回目ということで、読者がMファンをどう思っているかを、毎月やっているアンケート調査の3月号集計分からピックアップしてみよう。

おもしろかった記事で3位のファミスタが、つまらなかった記事の1位という点に注目。お

もしろいと思った読者も多いのだが、つまらないと思った読者のほうが上回るという結果だ。これに関しては、ゲームが悪いのか、記事を書いた担当が悪いのかは読者の判断にまかせるとしよう。どっちにしろ票を集めるということは注目されてい

ることなのだから、話題性は十分。発売後の評判に期待したい。

おもしろかったほうでの1、2位は、編集部でも力を入れている連載なので順当なところ。スーパーデータも早く仲間に入りたいものだ。つまらなかったほうの2位が表紙というのはすこし寂しい気もするが、これは読者の好みもあるといえよう。

### MSXのユーザーはファンダムが好き?

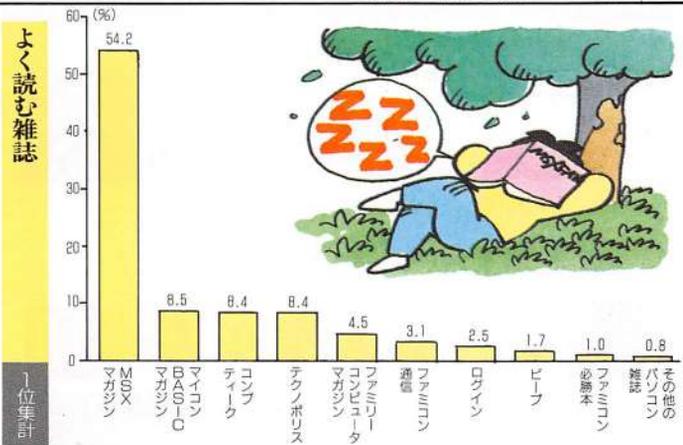
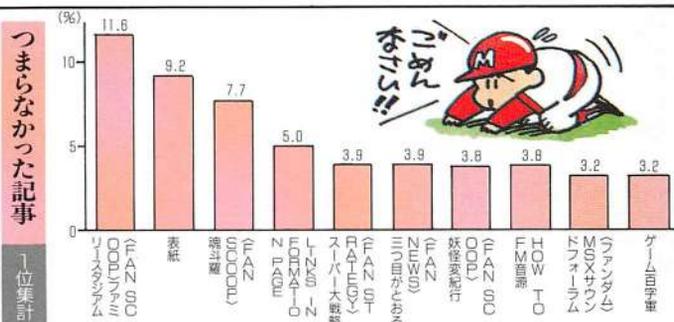
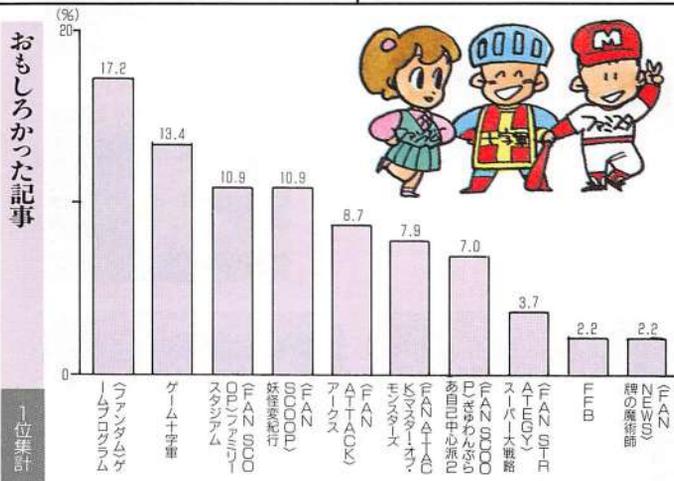
つぎに、もうひとつのグラフを見てほしい。これは本誌以外によく読むゲーム雑誌はなにか、というアンケートの結果である。なかには本誌しか読まない読者もいるだろうが、いちおう世間の動きとして参考にしてほしい。やはり、読者がMSXのユーザ

ーというだけあって、1位はダントツでMマガとなっていた。2位以下をまとめてもかなわないというはすこいが、予想どおりの結果でもある。さすが、ライバルである。

ドングリの中ではトップのマイコンBAS I Cマガジン。こ

れは読者の投稿プログラム雑誌で、いささかファンダムとつづじる部分があり、人気に比例しているようだ。3位以下は見てのとおりだ。

さて、いきなり始まった新連載だが、興味をもってくれただろうか。これからはいろんなテーマで挑戦していきたいと思う。お便りと意見を待っている。



### 来月のお題

今月は第1回目ということで、アンケート集計の結果からデータを選んでみたが、来月からはきちんとテーマを決めてやりたい。そこで以下のようにMSXのイベントをとりあげてみた。実際の回答は80ページの読者アンケートのハガキを使って実施しているのでよろしく!

- ⑭ MSXのイベントがあったら行ってみたいと思いますか。
  - ①ハイ ②イエエ
- ⑮ イベントには誰と一緒に行きたいですか。
  - ①ひとり ②友だち ③家族 ④恋人 ⑤その他( )
- ⑯ 会場までの所要時間が何分以内なら行きますか。
  - ①30分 ②60分 ③90分 ④120分 ⑤それ以上
- ⑰ 入場料はいくらまでなら払っていいと思いますか。
  - ①無料 ②100円 ③300円 ④500円 ⑤1000円 ⑥それ以上( )円
- ⑱ イベントでゲーム以外にやってほしいことに、2つまで番号で答えてください。
  - ①ソフトハウスの質問コーナー
  - ②雑誌(編集部)の質問コーナー
  - ③ゲームミュージックのミニコンサート
  - ④クイズ大会 ⑤グッズの販売 ⑥ソフトの販売 ⑦その他( )

発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

期間 / 2月15日から3月14日まで

そろそろ、新学期にむけて注目すべき新作ソフトたちが名をつらねはじめた。このコーナーを活用して、発売中ソフトをこまかくチェック!

**注意!! 記号が変わりました。**

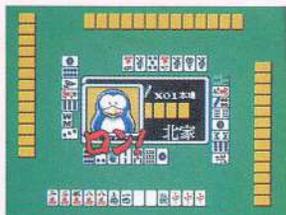
無印はMSX2/2+のソフトです。ⓈはMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。①はMSX2か2+、②はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。☑はMSX・MUSIC対応です。

## 期間中に発売されたソフト

2月

17日 牌の魔術師(R) / コナミ / 5,800円

コナミのゲームキャラクターたちと楽しくマージャンが打てるゲーム。キャラクターの性格設定ができるので、友だちの性格を分析して、設定してみるのもおもしろいかもしれない。



21日 プリントショップII(D:要漢字ROM) / ソニー / 12,800円  
MSXを使って、きれいで楽しいグリーティングカードなどを作れる便利ソフト。カラープリンタにも対応。

22日 コナミゲームコレクション番外編(D) / コナミ / 4,800円  
コナミゲームコレクションシリーズの番外編。むかしのゲーム3本と、新作ショートゲーム4本を収録。

3月

3日 ウルティマI(D) / ボニーキャニオン / 6,800円

かの有名なRPG、ウルティマシリーズの第1作。ウルティマならではの壮大な世界を十分楽しもう。今後「ウルティマII」なども登場の予定。



ドーム(D) / システムサコム / 9,800円

小説のように楽しむゲーム、ノヴェルウェアシリーズ第1弾。近未来を舞台にした社会派アドベンチャー。

3日 マスター・オブ・モンスターズ マップコレクション(D) / システムソフト / 4,500円

同社から発売中の「マスター・オブ・モンスターズ」のマップ集。1度遊んだ人も、また新しく楽しめるのだ。

6日 デュアルターゲット 第4のユニット3(D) / データウエスト / 7,800円

第4のユニットシリーズ3作目。兵器としての宿命を負った主人公ブロンウィンが活躍するアドベンチャー。

7日 少女遊戯(D) / グレイト / 7,800円

かなりエッチで、コミカルなアドベンチャー。出てくる女の子も「ナウ〇カ」や「スケ〇ン刑事」などをパロットかわいい子ばかり。〇調なノリで、深く考えずに楽しく遊ぼう。



8日 ディスクステーション春号(D) / コンパイル / 3,980円

おなじみディスクステーションのスペシャル版。ディスク3枚組で、RPGやアドベンチャーなど、いろんなゲームが楽しめるお買い得なソフト。



10日 美しき獲物たちPARTVI(D) / グレイト / 4,000円

ちょっとエッチなグラフィック鑑賞用ソフト。歌謡曲をBGMに、かわいい女の子のグラフィックをたっぷり楽しめるぞ。グラフィックも美しく、アニメ処理もおりこまれている。



## ソフトなんでもベスト 10

先月からはじまった「ソフトなんでもベスト10」。今月も「J&P渋谷店の売り上げベスト10」はもちろん、またまた読者アンケートの集計結果から、キミたちが買いたいと思っているソフトのベスト10を掲載してみた。みんなが買いたいと思っているソフトがなにかをチェックして、世間におくれをとらないように注意しよう。

来月からは、少しずつながら、かわりだねのベスト10を掲載していくつもりなので、待ってい



▶プレイボール2は無期延期に

てね。また、こういうベスト10を載せてほしいなどの希望があれば、ハガキで、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで。お八ガキ待ってます。

## 読者が選んだ 購入希望ベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	信長の野望 戦国群雄伝
2	4	ディスクステーション各号
3	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
4	10	魂斗羅
5	2	牌の魔術師
6	—	プロ野球ファミリースタジアム
7	—	ディスクバック
8	—	アンジェラス
8	6	スーパー大戦略
8	8	プレイボールII

◎なんと夏発売の群雄伝が1位。光栄のシミュレーションは強い。(4月号アンケート調べ)

## J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション春号
2	2	ゼビウス
3	3	スーパー大戦略
4	7	ラスト・ハルマゲドン
5	1	ディスクステーション3号
6	4	ウィザードリィ
7	5	POWERFULまあじゅん2
8	6	テトリス
9	10	ゴファーの野望
10	—	F1スピリット3Dスペシャル

◎ソフト不足のため顔ぶれは先月同様。10位以内にDSが2本というのはすごい。(3月15日調べ)

協力：サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P明田店、LAOX武蔵小山店

超新作ソフト紹介!

# COMING SOON

おもしろいものは1作だけではものたりないと思う。すると2作目が登場して、いつのまにかシリーズ化して何作も出たりする。今月紹介している『ファンタジーゾーンⅡ』や『フ

アンタジーⅢ』もおもしろいからシリーズ化したに違いない。そうすると、毎月出てくるMSX・FANもきっとおもしろいに違いない。COMING SOONもきっと……。

※画面はすべて開発中のものです。

## ファンタジーゾーンⅡ

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シューティング

■ボニーキャニオン ■ ☎03-221-3161 ■ 5月21日発売予定

### パステルカラーのシューティング

『ファンタジーゾーン』といえばゲーセンはもとより、ゲーム機のほとんどに登場している超メジャーゲーム。その続編が、MSX2に登場した。

ゲームは前作同様パステルカラー調の景色の横スクロールシューティング。主人公オバオバも健在だ。ショップに入れば、いろんなパワーアップパーツも買える。もちろん、敵を倒したときに落ちるお金をかき集める

あたりも前作と同様。ただし、お札もひらひらと登場するぞ。

前作と大きく違っている部分は、1ステージの間にひとつの面から別の面へとワープすること。宙に浮いた敵の基地を破壊すると「WARP」と書かれた青い四角が現れ、そこに入ると別の面へ。これをくり返して、赤い四角のワープゾーンを見つけて、そこにひそんでいるボスキャラを倒すのだ。

少しだけ  
マップ



④ステージ1のマップをちょっとだけ紹介。カミングスーン初のマップ



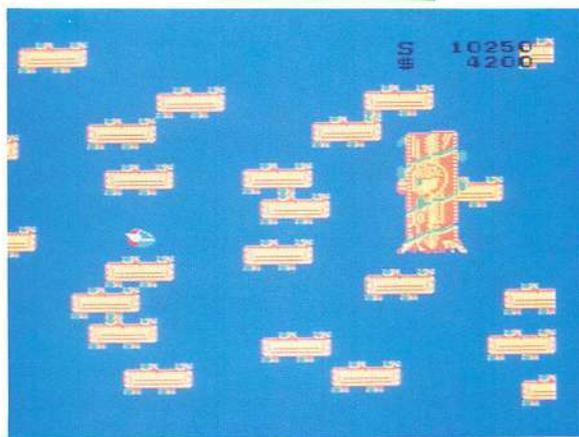
⑤青い四角は別の面へのワープゾーン。赤い四角はボスキャラのどこへワープ!



⑥ショップに入るとこの画面。今回のショップは風船じゃないんだ



⑦ステージ2は海の中? タコとかが飛んできて、うーん、かわいい!



⑧ステージ1のボスキャラ。飛びかう木のすき間をぬって、画面右側のボスを撃ちまくれ!



⑨あいかわらず、パステルカラー調の画面でじつにファンタジック。オバオバくんもひさしぶりだね!

お話だけでもいいですか?

(ソニーからの悲しいニュース) まえまえから発売予定表に名を載せていながらのびのびになっていた、ソニーの『プレイボール2』の発売予定が無期延期になってしまった。先月、『妖怪変紀行』のとき2度とないようにと願っていたのに、また起きてしまった。『メンバーシップゴルフ』も発売日未定になってしまったし、悲しいニュースばかりのソニーでした……。

# ファンタジーⅢ

■ボーステック ■ ☎03-708-4711 ■6月10日発売予定

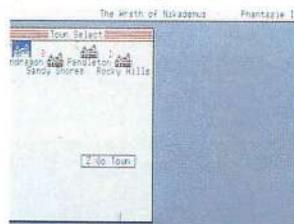
媒体	MSX2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

## 画面もイメチェン。シリーズ第3弾

全米で大ヒットしたRPG、ファンタジーシリーズ第3弾の登場だ。「ファンタジーⅢ」は、1作、2作にくらべ、いくつかの部分で工夫がなされ、画面構成なども変わっている。見た目にはシミュレーションゲームのようになり、ゲームの内容のほうも、いちだんとおもしろくなっている。

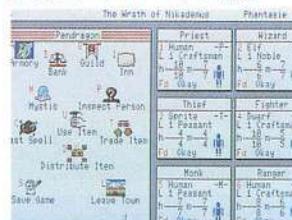
1、2作でも敵となった悪の魔王ニカデモスが今回も敵となる。ただし、ニカデモスも2度の失敗で多くを学び、より強い魔力を手に入れているらしい。それでも、若き冒険者はニカデモスを倒しに行くのだ。しかし、

1人ではこの任務は重すぎる。5人の仲間をひきつれ、6人のパーティで冒険することも、シリーズに共通していることだ。アイテムをそろえ、魔法を習い、敵と戦って経験を積むという、わりとオーソドックスなゲーム形態ではあるが、シナリオなど



①画面はアイコン形式になり、1、2作目とはイメージチェンジ

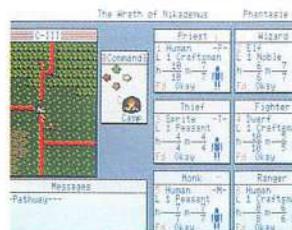
②町の中でもアイコンを選ぶだけ。まずはギルドでパーティ編成



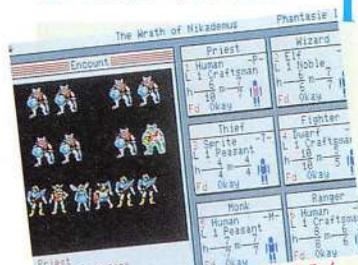
の奥深さは十分キミを楽しませてくれるだろう。

もちろん、1作、2作で育てたキャラクタを呼び出すこともできるので、ファンタジーシリーズをずっと楽しんできた人には、ちょっとした特典がついたようで得した気分だ。

ニカデモスを倒し、キミの手で平和を取りもどせ!



③これが基本の移動画面だね



④戦闘シーンでは、ぞろぞろとみんなであらんで戦うのだ。えいっ!

# 田代まさしのプリンセスがいっぱい

■ハル研究所 ■ ☎03-252-5561 ■5月下旬発売予定

媒体	MSX2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

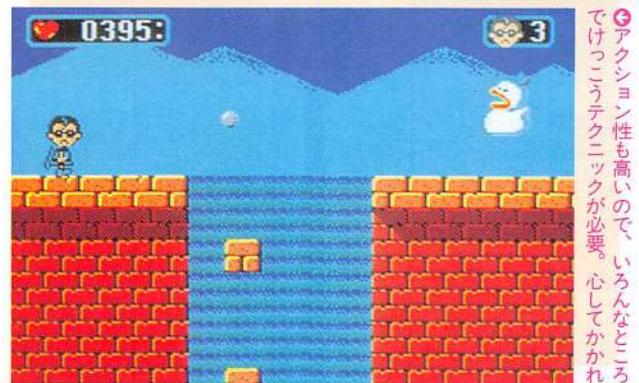
## 田代まさしがゲームのキャラに!?

テレビでおなじみの田代まさしが、コミカルにあばれまくるアクションゲーム、「田代まさしのプリンセスがいっぱい」が登場。童話の世界を舞台にした、楽しいゲームだ。

おとぎの国に、とつぜん魔界の支配者ウルトラ・マージョが現れた。白雪姫、人魚姫、親指姫、シンデレラ姫の4人のプリンセスがおそわれ、とらわれてしまった。そこで、マーシーことわれらが田代まさしが妖精につれられておとぎの国にいき、4人のプリンセスを助けるべく、画面いっぱい到大冒険活劇をく

りひろげることになるのだ。

各プリンセス、それぞれの国がそのままゲームのステージになっているので、全4ステージの構成だ。どのステージもみな、もともとがおとぎの国なのでメルヘンチックな雰囲気は満点。マージョの手下の敵キャラも、かわいくってにくみきれないやつばかり。あのマーシーが主人公だから、とつぜんキャラの動きもコミカルで、キミを楽しませてくれることうけあい。アクションゲーム好きのキミには、なかなかおすすすめの1本というわけだ。



⑤アクション性も高いので、いろんなところでけっこうテクニックが必要。心してかかれ

## お話だけでもいいですか?

〈やる気になったハミングバードノ〉予定表にも載っていなかったのに今月NEWSになっている、ハミングバードの「ラプラスの魔」。じつは「ロードス島戦記」の移植が決まったそうで、それなら原作者の同じラプラスも楽しんでほしいということらしい。担当の私は1年ぐらいまえに取材にいったときラプラスを出したいといっていたのを覚えている。

# まじゃべんちゃー

■テクノポリソフト ■ ☎03-432-4471 ■ 4月上旬発売予定

媒体	☎
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	麻雀

## マーじゃん大好き! でも女の子も...

マーじゃんが好きで、女の子も好き、というキミには『まじゃべんちゃー』だ。

マーじゃんをして勝てば、かわいい女の子が脱いでいくという、ゲーセンによくあるタイプのマーじゃんゲームだ。マーじゃんは、2人対局で、コンピュータの用意した対戦相手を勝ち抜いていくのだ。まずは、友だちの家に行き家族マーじゃん、続いて町の雀荘へ……という具合に、少しずつレベルアップしていく、マーじゃんロールプレイングになっているのだ。勝負は、マーじゃんを3局打って持ち点の多いほうが勝ちとなる。

キミが負ければその場でゲームオーバー、勝てばつぎの対戦相手へと進めるしくみだ。

また途中からは、自分の配牌をコントロールする積みこみなどの「技」が、自分の持つパワーによって、いくつか使えるよう



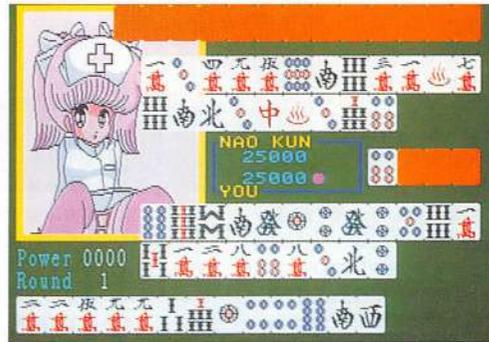
◎ちよびり太めだけどタイプです

になる。この「技」はとっても有効なので、ポイントをつかんで使おう。

相手は、対局中、牌が捨てられるたびにににかしらしやべりかけてくる。いっちょう大きな手でも上がって、対戦相手にぎゃふんといわせてやろう。



◎かわいい女の子も脱いでくれるのでサービス満点のマーじゃんだ



◎局のまえに、積みこみなどの技を使うかを聞いてくる。有効に使おう

# 特別 フォロー 秘録 首斬り館

ちくでんやとうべえ 逐電屋藤兵衛

■BIT<sup>2</sup> ■ ☎03-479-4558 ■ 4月中旬発売予定

媒体	☎
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

## おまたせしましたが、いよいよ登場

1988年10月号で紹介した「首斬り館」。発売のほうがおくってしまったので、異例のケースではあるけれど、フォローの意味もこめて再度カミングスーンに登場となった。

江戸時代を舞台にした、時代劇風アドベンチャーゲームだ。主人公は、いろんな理由で江戸の町にいられなくなった人々を逃がす、逃がし屋という商売をしている、通称逐電屋藤兵衛という男。この男、表の商売は傘張り、うすよこれた着流し姿でとびきりの美形ときている。しかも、我流ではあるが、忍術の

使い手である。逃がしの腕も、そうとうなもので、いうことなしの主人公である。キミは、そんな藤兵衛となって、江戸におきた事件をすばやく解決していくのだ。シナリオも奥深く、エンディングを見るのはかなり困難。後半には、RPGシーンもひかえていて、いっそうゲーム



◎グラフィックもキレイでクワッドですよクワッド!

を楽しませてくれる。

ある日、逃がしの依頼を受けた娘が、神隠しにあい行方不明になってしまった。娘の行方を追ううちに、藤兵衛はなにやら事件に巻きこまれていき、事件の調査に乗り出すことに……。

◎顔にまかれた包帯がふわふわとほどけていく神隠しとも関係のありそうな4人の殺し屋が、藤兵衛のまえにたちはだかり、物語は意外な方向へと展開していく。リアルなグラフィックと毛筆風メッセージで、ひたすらシリアスなアドベンチャーだ。



◎顔にまかれた包帯がふわふわとほどけていく



◎首がころんと……。不気味な雰囲気!

## お話だけでもいいですか?

〈コナミの目玉ソフト、その後のうわさ〉先月このコーナーのコナミの目玉ソフトの一件、少々新しい「うわさ」を耳にしたのでちょっと紹介。まだ、はっきりした話ではないけれど、今年の夏ごろ、激ペナIIが出るといううわさだ。コナミさんに問い合わせしてみても否定はしなかったの、どうやら本当!? 火のないところに煙はたないともいうしね。

MSXの画面がなくても

# COMING SOON

## 新作発売予定表をちよっぴりガイド

### 水滸伝(すいこでん)

●対応機種：MSX2/2+  
●媒体：未定●VRAM：  
未定●価格：未定●ジャンル：  
シミュレーション●発売：  
光栄より夏(6~8月)  
ごろ発売予定。

光栄といえば、ウォーシミュレーションゲーム。その光栄からしばらくぶりに新作が登場する。PC88などで、すでに人気を得ている「水滸伝」だ。

相手の国を占領して、国を統括していくだけのシミュレーションとは違い、領地を増やしつづも、自分自身をみがき、最終的には宋国の腐敗の原因となっている賊臣を倒すことが目的となる。ただし、そのためには強い人物を仲間につけ、皇帝の勅命(ちよくめい)が下りるようにしないと敵の本拠地にはいけないのだ。



シナリオも4編用意され、シナリオごとに主人公を含むキャラクターの人数も違ってくる。シナリオによっては、最大で7人までのマルチプレイも楽しめるのだ。アニメーション処理やセリフも豊富で、グラフィックもなかなか。また、キャラに対するパラメータも多く、リアルにプレイできるのだ。

(写真はPC88版)

### ヴァリスII

●対応機種：MSX2/2+  
●媒体：ディスク●VRAM：  
128K●価格：未定  
●ジャンル：アクション●  
発売：株日本テレネットより  
夏以降の発売予定。

創刊当時からの読者はおぼえていると思うが、本誌創刊号で、マップをバージョンと載せて攻略したアクションゲーム「ヴァリス」の続編が登場。

前作は、かわいい女の子が主人公で、不気味な各面を軽快にジャンプしつつ、剣を振りまわして敵をなぎ倒してつき進むアクションゲームだった。今回も、前作同様のスカッと楽しめるアクションゲームになっている。

MSX版の前にも、PC88、PC98などでも発売される予定になっている。前作のMSX版は



PC88などからの移植で、PC88版などにあったビジュアルシーンなど、多少省略されていた部分というのがあったが、今回は、他機種ともまったく同じ内容で出すということだ。そのためディスク3~4枚組という大作だ。

アクションゲームの大好きなキミにはもってこいのゲームだ。

(写真はヴァリス、MSX版)

### 信長の野望

### 戦国群雄伝

●対応機種：MSX2/2+  
●媒体：未定●VRAM：  
未定●価格：未定●ジャンル：  
シミュレーション●発売：  
光栄より夏(6~8月)  
ごろ発売予定。

光栄期待の新作、2本目は「信長の野望 戦国群雄伝」だ。

戦国時代の日本を舞台にした、やっぱりウォーシミュレーションゲームだ。従来の「信長の野望」と違っているのは、武将に、戦国大名だけではなく、家臣も加わったというあたり。家臣を含む、すべての武将が兵を持っているのだ。これは、やはり光栄から発売されている「三国志」と同じ構成だ。日本を舞台にした「三国志」という感じで楽しめてうれしい。

また、コマンドのシステムが今作ではかわっている。今までのような、ひと季節やひと月にひとつのコマンドというのではなく、コマンドによって、実行する行動力というものが決められている。ひ



と月の間に何度も実行できるコマンドがあれば、何か月もかかって1回だけ実行するコマンドもあるというシステムだ。舞台は近畿、四国などの38か国だけど、楽しさは十分だ。(写真はPC88版)

### ホワッツマイケル

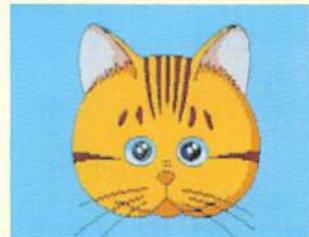
●対応機種：MSX2/2+  
●媒体：ディスク●VRAM：  
128K●価格：未定  
●ジャンル：アドベンチャー●発売：  
マイクロキャビンより5月発売予定。

漫画やテレビアニメで人気のキャラクター、猫のマイケルがゲームの世界にもデビューした。

マイケルが、ちょっと外出している間に、奥さんのポッポがいなくなりました。マイケルは、ポッポを探しに出かけるのだ。

途中、原作ではおなじみの人物や猫など、あらゆる人(猫)の話を聞いて、ポッポの行方を探し出すのだ。これらの人物も、原作同様ゆかいて楽しい人たちがかりで、つつい目的の「ポッポ探し」もおそろそかになりがち。「ポッポ探し」とはまったく関係ないような事件などにも巻きこまれるけど、それもゲーム上必要だし、楽しいのでばんばん解決していこう。

ゲームは、コマンド選択式のア



ドベンチャーなので、いきづまってもいろいろやっていたれば必ず脱出できる。難しさがどうとかよりも、マイケルのかわいさや、シナリオのおもしろさを満喫しよう。

(写真はPC98版)

### お話だけでもいいですか?

(新作の予定に変動あり/)本誌3月号でも紹介した、エニックスの「アンジェラス」。じつは発売のほうがかかりおくらせてしまっている。どうやら発売は4月の下旬ごろらしい。ほかにも、エッチソフトとは思えない人気の「ポッキー」(ポニーテールソフト)も発売がおくらせている。こちら4月中には発売されるということだ。おくらせているソフトたち、はやく出てこい!



# 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。  
 無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。  
 ①はMSX2か2+、②はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。  
 ●はMSX、MSX2/2+対応です。📀はMSX-MUSIC対応です。

## ■本とソフト ※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
4月	1日 ポップレモン(D)/チャンピオンソフト/6,200円
	8日 ①ディスクステーション4号(D)/コンパイル/1,980円📀
	10日 モンモンモンスター(R)/ホット・ビー/6,800円📀
	上旬 釣りキチ三平 釣り仙人編(R)/ビクター音楽産業/8,200円
	上旬 GCALC(D:要ハルノート)/ハル研究所/14,800円
	上旬 パチプロ伝説(R)/ハル研究所/5,800円
	上旬 ディガンの魔石(D)/アーテック/8,800円
	上旬 はっちゃけあやよさん(D)/ハード/3,800円
	上旬 エントフェーラー(D)/全流通/6,800円
	14日 幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	15日 ラプラスの魔(D)/ハミングバード/7,800円
	16日 プライベート・スクール(D)/エルフ/6,800円
	中旬 ⊕ファミスタホームランコンテスト(D)/ナムコ/3,200円📀
	中旬 首斬り館(D)/BIT <sup>2</sup> /8,800円
	中旬 怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円📀
	21日 ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R)/ゲームアーツ/6,800円📀
	22日 ●三つ目がとおる(R)/ナツメ/7,800円
	下旬 アンジェラス(D)/エニックス/8,200円📀
	下旬 魂斗羅(R)/コナミ/5,800円
	下旬 テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	下旬 タウヒード(D)/チャンピオンソフト/7,200円
	下旬 KUMIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円
	下旬 NORIKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円
	下旬 KYOKO(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/7,800円
	? ⊕ミッドガルツ(D)/ウルフチーム/12,800円📀
	? マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円
	? ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
? 天九牌(D)/スタジオパンサー/6,800円	
? まじゃべんチャー(D)/テクノポリスソフト/6,800円	
? 死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円	
5月	8日 MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/390円
	8日 ①ディスクステーション初夏号(D)/コンパイル/4,800円📀
	上旬 リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/6,800円
	中旬 シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円📀
	中旬 カオスエンジェルス(D)/アスキー/価格未定
	25日 MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑤(本)/徳間書店/780円
	25日 ●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑤(D)/徳間書店/4,800円
	下旬 田代まさしのプリンセスがいっぱい(D)/ハル研究所/6,800円
	下旬 雪の国クーレージュ(D)/サイン・ソフト/8,800円
	? ミッドガルツSIDEA(D)/ウルフチーム/8,800円📀
	? ミッドガルツSIDEB(D)/ウルフチーム/8,800円📀
	? ホワッツマイケル(D)/マイクロキャビン/価格未定
	? T&Eマガジンドisksスペシャル2(D:タケルでのみ販売)/T&Eソフト/価格未定
	? ワークスGT(仮称)(D)/BIT <sup>2</sup> /価格未定
	? ●PLAY#ミュージック(本)/徳間書店/1,200円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	8日 MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日 ①ディスクステーション5号(D)/コンパイル/1,980円📀
	10日 ファンタジーⅢ(D)/ポーステック/9,800円📀
	下旬 ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
	? ⊕プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/価格未定📀
	? めいす君(D)/㈱日本テレネット/5,800円
	? ●ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/7,800円
	? ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
7月以降発売日未定	ガウディ(D)/ウルフチーム/価格未定
	信長の野望 戦国群雄伝(媒体未定)/光荣/価格未定
	水滸伝(媒体未定)/光荣/価格未定
	シャティ(D)/システムサコム/8,800円
	白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	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
	ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
	ローグ・アライアンス(D)/スタークラフト/9,800円
	メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円📀
	ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定
	センターコート(D)/ナムコ/価格未定📀
	私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
	内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
	制御図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
	蝶類図鑑Ⅰ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OHI/価格未定
	ヴァリスⅡ(D)/㈱日本テレネット/価格未定
	テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円
	シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/価格未定
	エメラルドドラゴン(D)/パショウハウス/価格未定
	ロードス島戦記(D)/ハミングバード/9,800円
	アグニの石(D)/ハミングバード/6,800円
	美少女コントロール(D)/ハード/6,800円
	殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	ウルティマⅤ(D)/ポニーキャニオン/価格未定
	JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800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
D.Cコネクション(D)/リバーヒルソフト/9,800円	
ハイディフォス(D)/ヘルツ/7,800円	
パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定	
サイレントサービス(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定	

この情報は3月27日現在のものです。

# FAN CLIP

いろんな顔した遊びの大群が  
蒲田から行進してやってくる

## namco ナムコット 事業部



●ナムコのMSX関係はナムコット事業部ナムコット事業課のこの2人だけで取り仕切っている。左が吉積信さん、右が河野光一さん。河野さんは「ゼビ文字」の考案者でもある

「ここ数年、ナムコはMSXから離れていたんですが、去年のはじめころ、私が強く希望して、またMSXに力を入れることになったんです」と語る河野さんは、知る人ぞ知る「ファミコンの河野名人」だ。

去年は「リターン・オブ・イシ

ター」、「ゼビウス」の2本を出し、今年は「ファミリースタジアム」をはじめ、たくさんのソフトを予定している。MSXでの当面の目標はCOMI。ファミスタあたりで抜くのねらっているという。

現在、ナムコのMSX関係の



●「バックマニア」のサンプルをチェックしながら、企画中のワルキューレのRPG用マップとキャラクターデザイン案（一般募集したら500通以上来たんだそうだ）を検討する河野・吉積コンビ。たまたまいあわせた女性は、「ファミスタギャル」として売り出し中の崎山かよこさん



●営業本部ビルの外観。なんとなくカートリッジみたい



●本社ビル1階の受付ロボット。うしろにはお茶くみロボットもある



●ナムコット事業部のある営業本部の1階ホール。まるでゲームセンターのような空間

ほとんどすべては河野・吉積コンビが仕切っている。企画、広報、販売促進、営業、生産管理……プログラミング以外はすべて2人だけでやっているそうだ。

ナムコの人気ゲームをMSXに移植していくのはもちろん、MSXオリジナルの企画にも意欲的だ。ファミコンで人気のあったワルキューレのオリジナルRPGやレーシングゲーム……「今年は1年のトータルで10本くらいは出したいと思っています。まだ秘密ですが、年末にはアーケードからの移植で4メガROMを使ったすごいやつを出

しますよ。それから、歴史シミュレーションゲームとか戦闘ゲームとか学習ソフトもやってみたい」（河野さん）。そばで吉積さんが「歴史シミュレーションは強いところがもうあるからむしろ楽しいですよ」なんて進言したりしている。

今、ワルキューレのRPGの企画も進めているところで、河野さんが線を引き、吉積さんが色をぬったマップが広げられていた。そこに、数日後に発売予定の「バックマニア」のサンプルが来て、BGMに2音変なところがあることがわかった。「これで発売日が2、3日ずれちゃいますね」と吉積さんがつらそうにいう。ソフトの発売日が遅れる現場にはじめていあわせたクリッパーであった。

## EDITORIAL WEATHER

### 消費税が4月

からはじまる。おかげでMファンは本体価格388円、販売価格400円という不思議な値段になってしまった。こういうのを内税というところが、ソフトのほうは外税になるらしく、価格は今までと同じ

で、買うときに3パーセント上乗せされる。つまり、基本的に5800円のソフトは5974円で買うことになる。税金174円。なんだかものを買うたびにチャリティーをやっているような、変な感じ。若くして税金に悩むことになる読者の意見を聞いてみたいものだ。

〈お知らせ〉  
本年4月1日から消費税法が適用されることになりました。本誌の定価につきましては本号より消費税こみとなりますので、ご理解のうえ、今後ともご購読をお願い申し上げます。  
編集部

### 次号6月号は 強烈なゴールデンウィークが過ぎたあとのけだるさのなか 5月8日発売!

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=高橋成年 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITOR=渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+永吉敬男 ■ASSISTANT EDITORS=太田雅季+尾上全利+白戸知巳+神保郁雄+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司+諸橋康一 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTOR=田樂由紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦+星野博和(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+柳沼健+小松雅彦+奥川奈津子+デザイラ(益田泰行+柳井孝之)+鈴木潤+阿部真司+井沢俊二+高田亜季 ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフー/ +野見山つづじ+市川誠+尾台誠+成田保宏 ■COVER ARTISTS=中野カンフー/ +樺嘉光 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+胸ワードポップ(筒井雅浩+石塚社一+崎山裕子+野々峯千尋+矢沢妙子+佐々木のり子+平間順子+蕪木紀久枝+姫野典子+佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

## AD INDEX

アスキー	125
ゲームアーツ	85
コナミ	126, 表3
コンパイル	86, 87
システムサコム	93
ソニー	表2, 3
T&Eソフト	84
徳間書店	79, 95, 96
㈱日本テレネット	91
野村トイ	82
ハミングバードソフト	90
ハル研究所	94
ビクター音楽産業	92
BIT <sup>2</sup>	88, 89
ホット・ビー	83
マイクロキャビン	4
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	81

©徳間書店 1989 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。



夢がひろがる。  
僕がひろがる。  
**MSX**

可能性を標準装備。

## 「僕はクリエイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXべーしっ君」がMSX2+対応になって新登場。15~20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっそう使いやすくなりました。

## 「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持っていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。

## 「僕はネットワークカーだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX-TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェア。XMODEMやTransitによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。

### MSXをより使いこなすための MSXべーしっ君 ぶらす

MSXべーしっ君 ぶらす  
価格6,800円(送料400円)  
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式 ■MSX2+のディスク装置でも読み書き可能 ■MSX2+ ■MSXべーしっ君ぶらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

好評  
発売中



### MSXのための新しい環境を提供する 日本語MSX-DOS2

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵  
価格34,800円(送料1,000円)  
■128KBバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式 ■MSX2+

日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)  
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式 ■RAM128Kバイト以上搭載のMSX2+専用。対応機種(ソニー-HB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256) ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ



### コミュニケーションの世界を広げる MSX-TERM

MSX-TERM  
価格12,800円(送料1,000円)  
■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式 ■MSX日本語MSX-DOS2対応 ■RS-232C対応 ■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

近日  
発売予定



(MSX-TERMの電話画面)

■表示価格に、消費税は含まれておりません。

■MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2、MSXべーしっ君ぶらす、MSX-TERMはアスキーの商標です。■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Over.1.1など順次開発中

■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6階アスキー営業本部TEL (03) 486-8080 株式会社アスキー

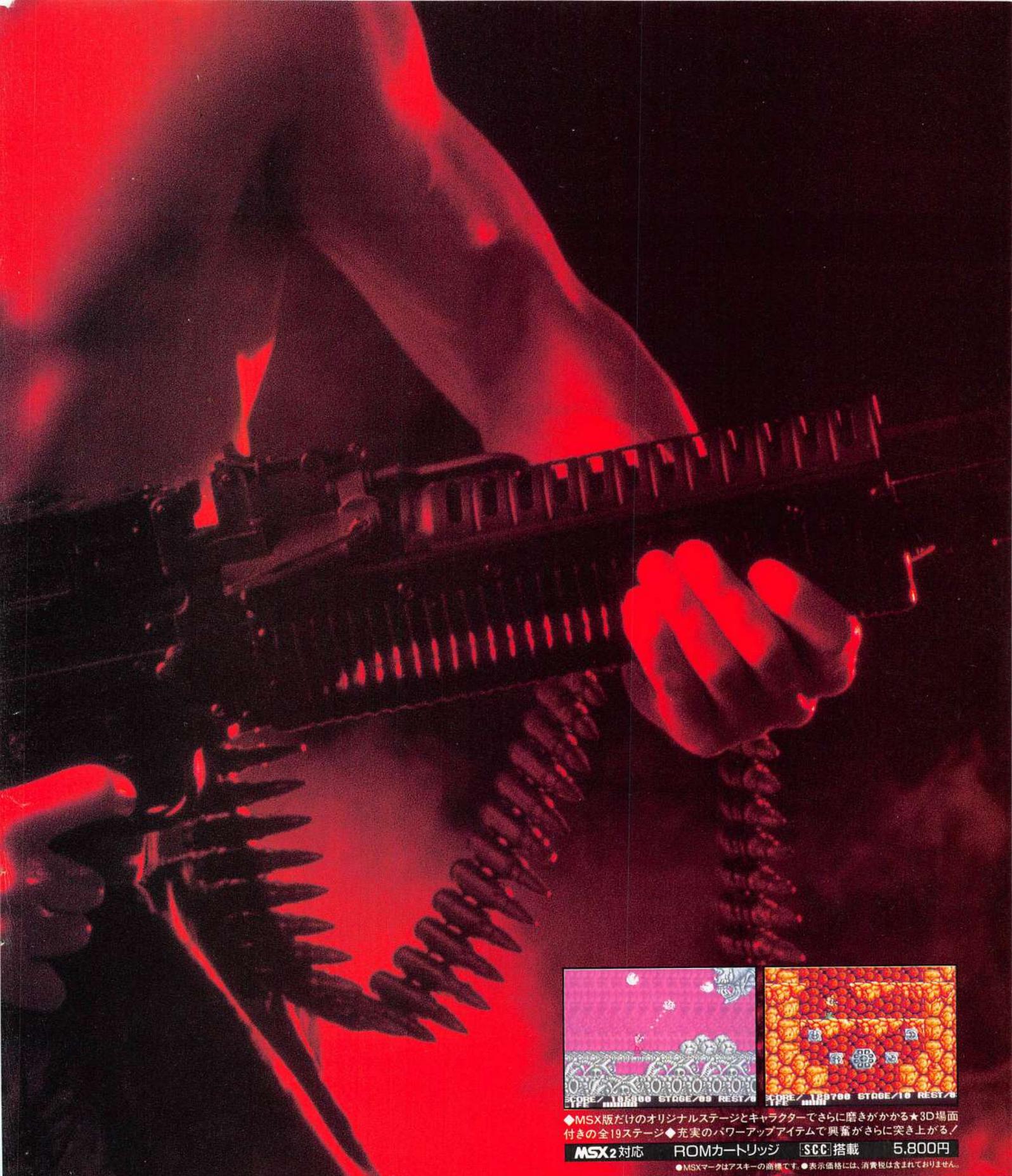
戦争につけるクスリはない。

地球平和のためならば暴れることも正義となる  
コントラ

# 魂斗羅

次世代バイオレンス・フィーチャー「魂斗羅」——'89年4月、宣戦布告  
一度、火の着いた戦争は止められない。全てが燃え尽きるまで。  
コントラは本能を目醒めさす導火線と、  
それを鎮めさせる舞台の、両面の危険性をはらんでいる。  
どちらも、アブナイ……………

© KONAMI 1989



◆MSX版だけのオリジナルステージとキャラクターでさらに磨きがかかる★3D場面付きの全19ステージ◆充実のパワーアップアイテムで興奮がさらに突き上がる!

**MSX2対応 ROMカートリッジ SCC搭載 5,800円**

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。

**コナミ株式会社**

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

