

平成元年9月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第9号(通巻30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

9



1989/SEPTEMBER/460YEN

●Mini ATTACK  
夢幻戦士ヴァリスⅡ  
ファンタジーⅢ  
銀河

●NEW  
クリムゾンⅡ  
D.C.コネクション  
シンセサウルスVer.2.0  
ディスクステーション6号  
ガルフストリーム  
天使たちの午後Ⅲ

●LIST  
ゲームプログラム8本/

●秘情報満載  
〈アンデッドライン〉  
〈M&M2特集ほか〉

ゲーム十字軍

●特別付録

戦国群雄伝「群雄割拠」完全版初期データ集



●ATTACK  
激突ペン  
信長の野望・戦国群雄伝  
レース2



# SONY

# 諸君、クリエイティ

## ゲームプログラミングの術

# 伝授

DEN JU

我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつくったのである。



第1部

ゲームプログラミングツール内の  
スプライトエディターを用いよ。

我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。



第2部

駆使せよ、  
グラフィックキャラクターエディター。



次は背景である。宇宙空間も、ウツソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。



第3部

グラフィックエディター  
を大活用だ。

「ツール」中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。



第4部

サウンドづくりはミュージックエディター  
におまかせあれ。

FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。



第5部

完成である。プログラミング解説本を見て、  
全てを一枚のディスクに収めるのだ。



かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ「ゲームプログラミング解説本」「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならズサン背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかかな。





# パソコン3大秘術である。

## プリントの術

### プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカードをはがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレ



なパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を十分に発揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことができるのだ。

作品派? 実用派? 2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ! という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか? たくさんつくるか? リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット

### プリントショップⅡ

Print Shop

HBS-BO14D 標準価格 12,800円 (税別)

MSX2+ (L200) ×2  
© 1989, Sony Corporation  
© Broderbund Japan

リボンカラー付(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーホホカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)



## ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。



- 画面表示はゆとりの30文字×20行●ブルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富な。
- ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

### 高機能日本語ワープロソフト 文書作左衛門

MSX2+ HBS-BO12D 標準価格 6,800円 (税別)  
L200 ×2 © Sony Corporation / イラストデザイン © Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。



- 約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だつてついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト

### はがき書右衛門

MSX2+ HBS-BO13D 標準価格 7,800円 (税別)  
L200 ×3 © Sony Corporation

## 秘術マスターのクリエイティブマシン

1 ゲームづくりへの情熱をかえってさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本、ゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2 日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJ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15万語(複合語含む)内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。3 FM音源であるから、ゲームの音は臨場感十分。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音のみことなFM音源。今まで通りPSGももちろん装備。4 まさに自然画モードである。1.9万色の自然画再現。5 もちろん横スクリーンスクロール可能である。

クリエイティブパソコン

### F1XDJ

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円 (税別)



FOR CREATIVE MIND  
つくる心をひろげる。

MSX/パソコンの力を引き出す鮮明画面である。

### トリニトロンカラーモニター CPS-14F1

標準価格 60,000円 (税別)

ついにカラー印字である。

1 プリントショップと組み合わせれば色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくった

MSX界の実力機だ!

CGのハードコピーが、カラーでできる。2 マルチフォントだ。6種の書体を誇る。3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

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

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

●カクログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪橋局区内ソニー南カクログMF係へ申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。



待ちかねた **MSX2** にやってくる!

# A列車で行こう

本格派鉄道シミュレーション



キミは大統から大陸横断鉄道会社の社長に任命された! 10万ドルの限られた資金をうまく使って、事業を成功させなければならない。期限は1年。はたして、幾多の危機をのりこえ最終目的である大統領列車を無事、西海岸の別邸まで走らせることができるだろうか。

キミは限られた資金でレールを敷き、駅を建設する。駅ではお客が乗り込み運賃を支払う。これがキミの唯一の収入源。さらに線路の周辺には家が建ちはじめ、町並みが自然にできあがってくるしくみだ。しかも家の建つペースが早く、ディスプレイのうえに宅地マークがポンポンと音をたてて出現していく様はまさに快感。但し乗客が増えても効率よく客車を走らせなければ、かえって赤字を出すハメになる。また最大の危機は、列車事故による損害賠償だ。会社を倒産からまもり、いかに最終目的を果たすが、すべてはキミの社長としての腕次第!

**8月21日いよいよ発売!!**

**MSX2 MSX2+**

(バッテリーバックアップ付)

¥7,800

R78Y5121 ©アートディンク

新作ソフトテレホンインフォメーションを開設いたしました。☎03(236)2000

並のゲームに **かっ**  
あきたオツムへ **喝**

アクティブレールプレイングゲーム  
**ARCTIC**  
アーキティック  
ACTIVE RAIL PLAYING GAME

好評発売中 **MSX2** ¥5,800  
**MSX2+** R58Y5120

# Ultima II

Revenge of Enchantress

September, 21 ON SALE

ORIGIN

TM & © Richard Garriott. ORIGIN SYSTEMS INC.



発売元/株式会社ポニーキャニオン

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

札幌支店/011-232-5151  
大阪支店/06-541-1971

仙台支店/022-261-1741

広島支店/082-243-2915

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

東京支店/03-221-3271

福岡支店/092-751-9635

名古屋支店/052-562-0111

ニッパンポニー/03-222-1431



本広告に掲載の商品には消費税は含まれておりません。MSX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。



※記事中の価格は特に断りのない限り税別です



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。(8月14日から16日まで編集部はお休みとなります。)

### FAN ATTACK ★先月号ではいかに足りない!

総力アタック! あらゆる角度から完成版を徹底検証!



## 激突ペナント レース2 ..... 6

基本戦略入門と、ちよいネタを2本紹介



## 信長の野望・ 戦国群雄伝 ..... 16

### Mini ATTACK ★もっと知りたいこの3本

序盤攻略のツボを徹底追究する!



## 夢幻戦士ヴァリスII ..... 89

最初の4つのダンジョンをマップで攻略!



## ファンタジーIII ..... 92

息又キを超えた息又キソフト大解剖だ!



## 銀河 ..... 94

### FAN NEWS ★新作ゲームに突撃!

5つのシナリオで、おもいっきり楽しめるビッグなRPG

## クリムゾンII ..... 102

署長殺しの真犯人を追ってJ.B.が行く!

## D.C.コネクション ..... 104

## 危険な微生物と女性科学者を救出 ガルフストリーム ..... 106

## 女子校の教師と生徒の関係は? 天使たちの午後III ..... 107

## DS fan ディスクステーションの情報ページ 6号と秋号の新着情報 ..... 108

特別付録

## 信長の野望・戦国群雄伝 「群雄割拠」完全版 初期データ集

## ファンダム ..... 37

- 1画面5本+N画面1本+10画面1本+FP部門1本
- はじめてのファンダム ..... 47
- ファンダム通信SPECIAL ..... 48
- EDファンダム ..... 50
- MSXサウンドフォーラム ..... 68

## しめきり迫る!! MSX・FANプログラムコンテスト応募要項 ..... 39

## BASICピクニック ..... 28

- VRAMのなかの妖精・スプライト

## FM音楽館 ..... 70

- PANIC//BANG-BANG//の2作品を紹介

## ゲーム十字軍 ..... 20

- ミッド・ガルト/スーパー大戦略/アンデッドライン/ポッキー/M&M2

長くて暑い夏休みを知的に過ごすいろいろ

## 情報おもちゃ箱 FFB ..... 32

- 国立科学博物館や、スミソニアン-アメリカの大発明展を見る!

## FAN RADAR

## シンセサウルスVer.2.0 ..... 98

- バージョンアップしたシンセサウルスをいち早く研究

## FAN STRATEGY ..... 72

- 信長の野望(全国版): 山田広綱のサバイバル/ジンギスカン: 伏兵三重戦法/三國志: 穴田戦法/ちよいネタ伝言板

## 記憶のラビリンス 第5回 ..... 96

- 『ロードス島戦記』~旅の仲間たち~

## THE LINKS INFORMATION PAGE ..... 75

- 虫の声が聞こえる時刻にチャットで会いましょう!

## M・FANスーパーデータ学 ..... 109

- 第5回/いろいろ考えて、MSXのユーザーになりました!

## ON SALE ..... 110

●今月は6月15日から7月14日まで

## COMING SOON ..... 111

- 水滸伝/やじうまペナントレース/シルヴィアーナ/グラフサウルス/ファイアーホーク-テグザ-2~/人気におされて特集: ロードス島戦記

## MSX新作発売予定表 ..... 115

- 7月27日現在の情報を満載

## FAN CLIP ..... 116

- コンパイル

## 読者プレゼント ..... 76

- 掲載ソフト36本プレゼント



# 激突ペンタトレス2



## 投 ピッチング!!

『激ペナ2』を究める道は長く険しい! 一步一步  
坂道を登るのと同じ! まず投球術を究めよ!

打高投低の『激ペナ2』! 挑め20試合連続完投の『激ペナ』新記録! 打者心理を見抜くことが投球術の極意だぜ!

『激ペナ2』は、はっきりいって、打高投低の今年のセ・リーグのようなものだ。もちろん、投手にも、巨人の斉藤のようなバケモノもいるが、4割近くをマークしているクロマティを始め、3割打者がズラリと並ぶ打撃10傑は投手受難を物語っている。『激ペナ2』の投手受難は、まさに目をおおうばかり。これはチーム・エディットのところでふれる予定だが、打率.390、ホームラン50本の打者を作れば、ストライクは、ほとんどホームランにしてしまう。なんとか、だままだまし三振にとらないと確実に点が入ってしまう。

人間同士でやっているうちは、

ボール球を振る度合いが高いのだがコンピュータはわりとシビアな選球眼を持っていて、しかも、コンピュータが投げていたりすると、ストライクを平気でとりに行くので、バカスカホームランが出る。完封といったようなことはめったに起こらない。

逆に、投手のメリットは「1」と比べて、スタミナの持続が長いこと。とにかく、点をとられない限り、スピードが落ちない。

点をとられさえしなければ、スタミナが減少しないわけだから、じっくり遊び球などを投げながら、三振を狙いに行くのがよさそう。「打たせて取る」は、今度の『激ペナ2』では通用しない。

人間がプレイする際の投球のコツは、やはり緩急の差をつけること。とにかく、最高速168kmぐらいの投手になると、ヤマをはらざるをえないから、逆に超スローボールが効果的になる。

もうひとつ、内角攻めも打球をつまらせる効果がある。



◎内角ギリギリを突けば空振りの可能性も大。当たってもツマリ気味だ

### ミニミニ検証 その1

打たれると疲れが倍増って本当?!

サンプル版をプレイしていて「どうも点をとられると、急にスピードが落ちるみたい」という声が上がった。実際に試してみると、ストライクばかり投げて、全員三振で打ちとっている場合は、30回を過ぎても球速の変化がないことがわかった。30回といえば270球だ。これは速球でもフォークでも同じ。逆にフォアボールですべて押



◎点をとられる度にへろへろ度を増すのだ!

し出しにしていると、いずれも30球台で球速がガクンと落ちる。極端な落ち方といえそう。

ただこれは高打率、低ホームランの打者には禁物。つまったあけく、ポテンヒットになる

確率が高い。かえって外角に投げて、いい当たりのライナーなどに止めるのが正解!



◎ピッチャー、第1球投げたっ!



一人でよし、2人で遊んでよし、エディットしてよし、



これまで、開発途中バージョンで憶測まじりのレポートが中心だった『激突ベナントレース2』。ついに完成版の詳細をお伝えできることになった。とにかく、じっくりしっかりこのゲームのおもしろさを味わってくれ!

コナミ  
☎03-284-5678

8月30日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/新10倍
価格	6,300円

## 検証その1

## 4種の球筋を徹底解折!!

### 右オーバースロー

ストライクからボールへ、というのが打者をだますピッチングの常識!

上手投げ、下手投げともに、球速140km、変化球のパラメータは9に設定してある。

#### カーブ



①右打者にとってはストライクから外角へ流れていく決め球。左打者には、外から内角へ

#### シュート



②右打者には内角に迫ってくる。うまく合わせないと空振りしてしまう。左にとっては、流れるボール

#### フォーク



③今度の『激突ベナ2』のフォークは本当に落ちる。これを打つにはアップスイングしかない

#### 直球



④160kmを越す速球はどこに投げてもヤマをはらない限り手が出ない。当たったときの飛び方はいいようだ。

### 右アンダースロー

山田久志投手が引退したのは去年のこと。現在は、阪神の御子柴あたりが代表! タイミングとコントロール

コントロールで勝負! くれぐれも単調なピッチングだけはさけたいものだ。

#### カーブ



①オーバースローと同じデータでもアンダースローはボール1つぶんぐらいいろ左から出ているのがわかる

#### シュート



②プレートのいちばん右からめいっぱいシュートを投げると、ボールになっちゃいます。微妙な変化だが重大!

#### フォーク



③フォークも、投げてから微妙にカーブがかかっている。これがけっこう見にくかったりする。

#### 直球



④直球はもっとも差がないようだ。もちろん、ボール1つぶん左へ流れているのは変わらないが!



# 打 バッティング!!

ピッチャーの投げたボールを打ち返す / 男たちはたったこれだけのことのために命を賭ける!

強打者は絶対ホームラン狙い / 中距離打者はそれなりに / その人なりの目標を持って、セツサタクマの毎日なのだ!



④満塁ホームランを打つのは気持ちいい。とにかく快感!

バッティングの基本はただひとつ。ストライクを打ち、ボールを振らないことだ。だが、これがクセモノで、なかなか実行できない。投手のほうは、打たれないように、ボールをストライクに見せかけたり、ストライクをボールに見せかけたりしながら投げこんでくるから、ダメされてしまっても、あながち打者を責めるわけにもいかない。

スイングは、レベルスイング、アッパースイング、ダウンスイングの3とおり。ヒットの打ち方は確かにあり、下や右下のコラムを参考にしてほしいのだが、「1」のときほど、乱数が大きな位置をしめておらず、結果とし

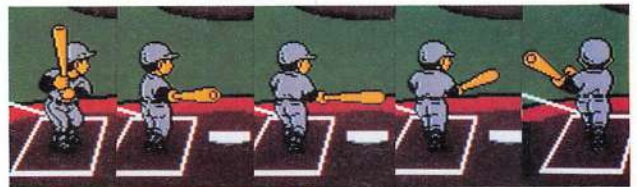
て、打率、ホームラン数に至極忠実に結果が出る。ホームラン数を50に設定していると、ボールはえらく飛びやすいし、打率が高ければ、それだけバットに当たりやすい。これは如実!

バットに当たる部分は、これも如実に先っぽへ行けば行くほどいい当たりになるようだ。いくら、高打率のホームランバッターでも内角のボールはつまりやすいのだが、外角だと当たるかどうかわからないようなものまでホームランにしてしまう。

バントは、「激ペナ2」ではぐっとやりやすくなっている。ボタンをポンと1度だけ押すと、勝手にバットを出してくれる。しかも、うれしいことにボールだな / と思ったらもう1度押すことでバットをひけるのだ。これは便利。特にランナー1塁のときなど、確実に2塁に進めることができる。これが2塁から3塁だと失敗しやすい。本物らしくていいなー、と思う。リアルなのがうれしいのだ。

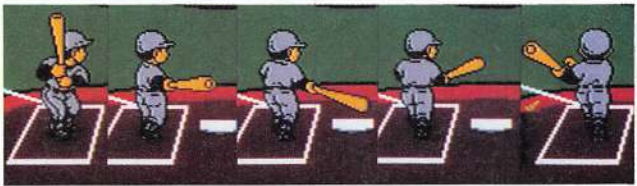
## レベルスイング

標準的なスイング。これで出たホームランがいちばんカッコいい



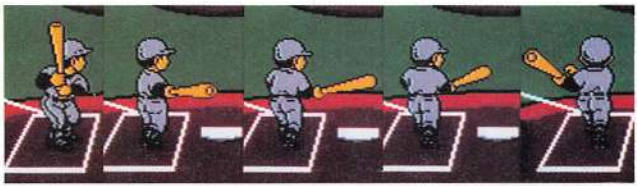
## アッパースイング

高打率、高ホームランなら、これで勝負。長打の率が高いようだ



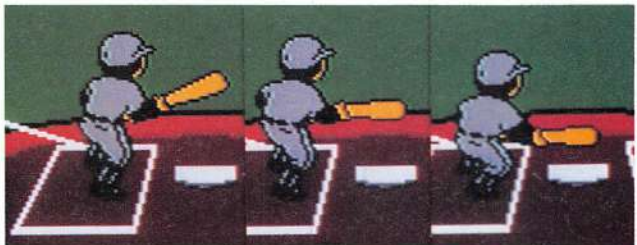
## ダウンスイング

とにかくゴロを打ちたいときはこれ。でもライナーになることも



## バントフォーム

バントは3種類。高め、低め、中ぐらい。ボールに合わせてね



## 検証その2

### 安打製造機になるコツは?



④ゴロでもライナーでもセカンドベース脇はヒットになりやすき抜群!



④センターの深さを利用して、センター前に落とすのも手だ

打率もホームランも多いにこしたことはないが、低打率、低ホームランでも、安打の連発というのも可能。野手のいないところに打てばいいのだ。ピッチャー返し、センターフライ、それからライト、レフト線方向は狙い目。相手のピッチャーも、打力がないと見ると甘いコースにくるから逆に狙い目なのだ。

## ミニミニ検証 その2

### アッパースイングは得か損か?!

3種のスイングのうちもっとも特色あるのがアッパースイング。このスイングだと、ボールはフライになりやすい。まず、メリットとしては、フォークが打ちやすい。強打者の場合、ホームランが出やすい。中距離ヒッターの場合、ポテンヒットになりやすい、など。デメリットとしては、キャッチャーフライを始めとして内野フライになりやすい。メリットのほうが多いので、現在編集部ではほとんど

④アッパースイングもいいことばかりではない。こうなるとミジメ!

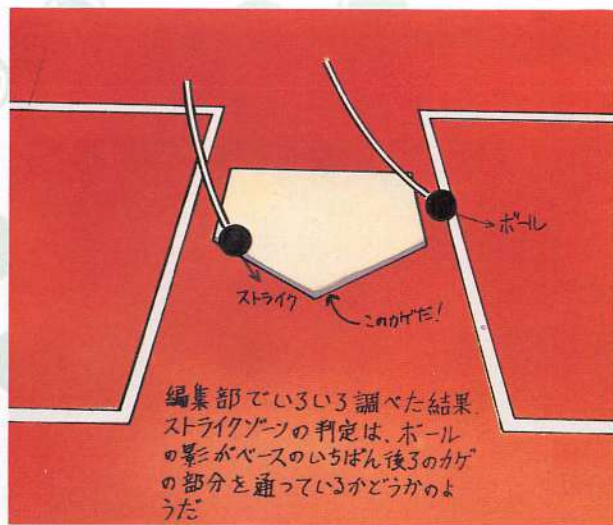


の人が、アッパースイングを多用している。こればかり、というのも単調ではあるのだが。



## 検証その3

### ストライクゾーンを徹底分析!!



### ボールでもここまでなら打てる!



①ぎりぎりホームベースに寄って、ガツン! ホームランも可能



②いっぱいひいて。内角球はひっぱるよりも流し気味がいい

「うー、はずしたつもりだったのに」これがホームランを打たれた側のセリフなのだ。ホームランを打てるバッターというのは「激ペナ2」の場合、データが豪華に作っているやつに決まっています。投げる側は当然マークする。フォアボールもやむなしという場合もあるのだ。はずしたボールを打たれると、その努力もフイになる。打率

の高いバッターは、バットに当たる範囲が広いので、上の写真ぐらいまでは当たる。もちろんすべてが、ジャストミートになるわけではないが……。これとは別にフォークなどの低いボールは、ふつうボールになるが、すくい上げるアッパースイングで楽勝で打ててしまう。困ったものである。強打者にはくれぐれも用心を!

## 走 ベースランニング!!

プロ野球はエンターテインメントスポーツ! ちんたらバントなんかやってられっかい! 走れ!

意表を付く走塁で守りをかくらんせよ! ただし、はさまれると、ろくなことにはならないので要注意!

勝負に勝つ! ということを考えて、大事な要素は第1にピッチング。打たれなければ負けない。第2はバッティング。打たなければ勝てない。第3が守備。打ちとつても、守れなければヒットを打たれたのと同じ、ということになるだろう。次に大事なものは、ランナーを進めるベースランニングだろう。これがうまくいけば、ふつうのヒットが2塁打になるのだ! 接戦を制するには、ぜひともうまいベースランニングが必要になる。「激ペナ2」では、送球のスピードが「1」とくらべてかくだんに速くなっている。「1」のつもりでプレイしていると、たとえば外野の深い当たりなどで2塁を欲ばってアウトというケースが

よくある。次の塁を狙えるかどうかのポイントをよく見きわめなくてはならないところ。そのためには、選手の走力をいつも頭に入れてプレイすることが必要。つまり、相手がボールをとりに行くまでの時間と、狙っている塁に送球するタイミングと、ランナーがその塁にたどり着くまでにかかる時間を瞬間瞬間に計算するというわけ。もちろん、最後は慣れという要素が大きいのだが。

盗塁は、コンピュータ相手ではプレイしている場合、かなりやりにくくなっている。けん制球を多用してくるので、いわゆるモーションを盗む、というのがやりにくくなっているのだ。投げ始めてからでなくては、つま



①うっ、けん制球だっ! これがハーフウェイ



②急いでベースにもどる!



③セーフ!

## ミニミニ検証 その3

### 塁間何秒なら盗塁できるの?

盗塁! ホームランが野球の主食としたら、盗塁は野球のおやつのようなものだ。球場で野球を見る楽しみの半分は盗塁を最初から最後まで目撃することだといってもいい。「激ペナ2」でも、盗塁はスリルとサスペンスに満ちあふれている。これを冷静に分析するのもヤボというものが、いちおうやってみる。ピッチャーがワインドアップを始めてからキャッチャーが捕り、2塁へ送球するまでが、球速150kmとして、14インチモニターで約3.3秒。これに対して、3.3秒以下で1塁から2塁

①モーションを盗んで、すべりこみ! セーフ!



までを走れるのは、実験の結果走力70以上の選手、ということになる。人間がストップウォッチを使って調べたものだから厳密ではないが目安にはなる。

り、モーションを開始してからでなくてはスタートがきれいなのだ。2盗の場合でも、走力80以上はどうしても必要だ。

ベースランニングで新しく追加されたコマンドが、塁間で止まる、という機能。これは走っている最中に、Aボタン、Bボタンを同時に押すもので、ランナーが塁間でびたりと静止してくれる。外野フライを打ち上げ

たときに、相手がキャッチできるかどうか分からないときなど、もどろろと思えばもどれる位置に止めておく、という手が使え。これは便利。ただ、とっさのときにうまく使えるかどうかは別問題。

とにかく、ランナーはホームめざしてつき進む! これを阻止する守備陣! このせめぎあい野球なのだ。よろしく!





# フィールディング!!

広いグラウンドをたった9人で守るのは至難の技 / 頭と足をフルに使って、投手をバックアップ!

## 検証その4

### 各球場での初期守備位置をチェックせよ!



たまご  
スタジアム

打球の方向を正確につかんで、野手をすばやく動かす! 基本はいつもかばかしくらいシンプルなのだ!

打力、投手力ともに伯仲しているときに勝負のカギを握っているのは、守り。もちろん、これは、人間対人間のお話ではあるが、当然のことながら、守りがいい、というのは試合を運ぶうえでやはりしれないメリット

を与えてくれる。

たとえば、2アウト2、3塁というピンチに強打者を迎えたとする。その次のバッターは中距離ヒッター。満塁策をとるか勝負か、決断を迫られる状況だが、ここで自分の守りにどれだ

け自信があるかで決断が違ってくる。満塁策をとれば少なくとも、ホームランで3点という線は消えるが、もし次のバッターにヒットを許せば、傷を深くすることになる。2点を許した上で、ランナー1、3塁といったピンチをひきずる。だから勝負! ということになってホー

ムランをくらってしまう。逆に、たいていの打球はとれるというふうに、守りに自信があれば、堂々と敬遠して、次のバッターで勝負という決断が下せる。どちらが結果的にいいかは、終わってみなければわからないことではあるが……。『激ペナ2』の場合、いくらでも

ラインナー



①バッター打った! ピッチャーの左を抜けそう!



②ショート追うが、このままでは追いつけない!



③横っ飛び! ナイスキャッチだ。



④セカンドライナーもジャンピングキャッチ!



⑤ポテンになりそうな当たりもダイビング!



## たまごスタジアム

雨が降っても  
槍が降ってもブ  
レイできるドー  
ム球場だ。



両翼100メートル、センタ  
ー120メートルと、両翼の深

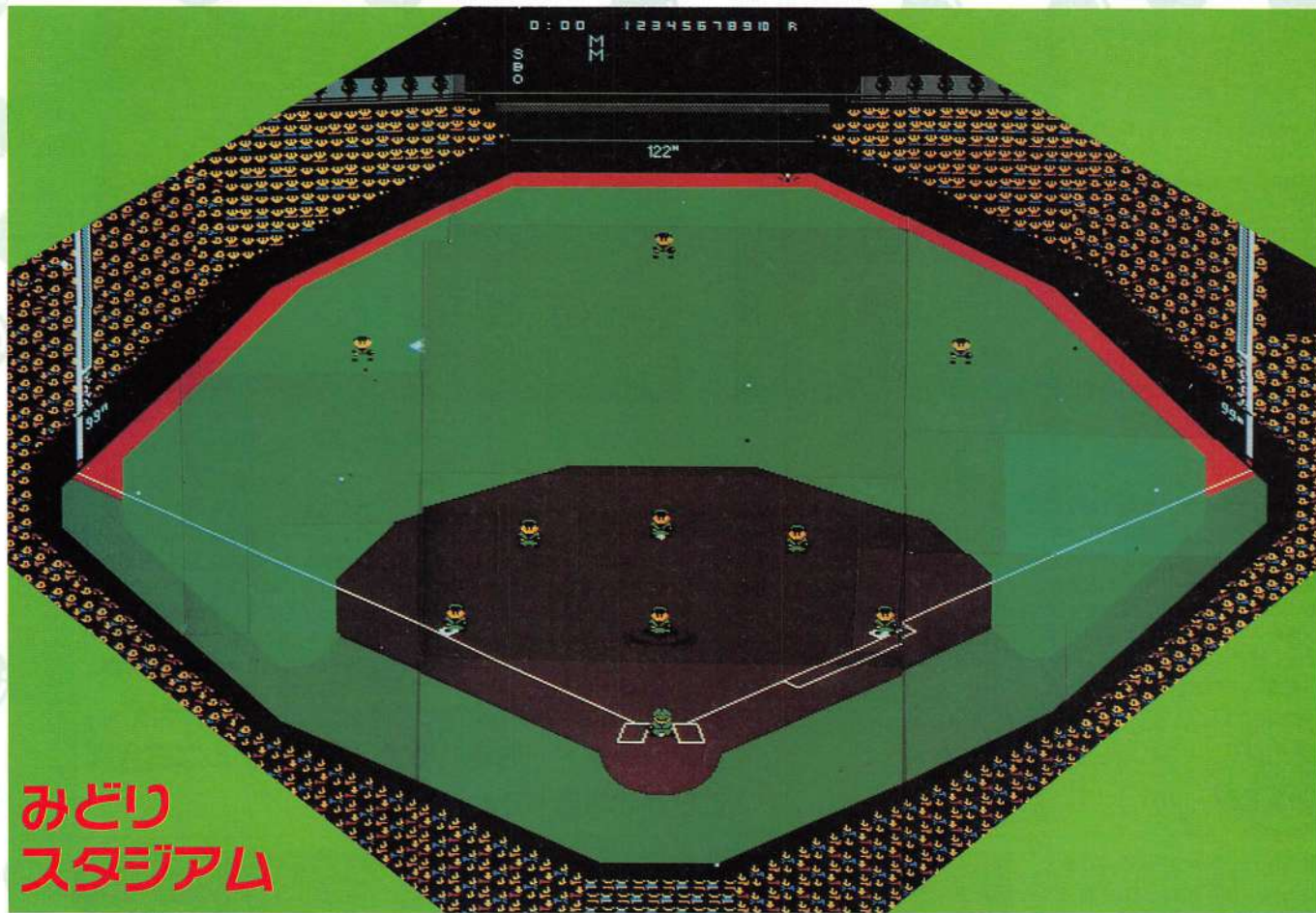
さが特徴。わずかな違いなようだが、レフト線、ライト線ぎりぎりの当たりなど、捕りに行くのに時間がかかるため、3塁打が生まれやすい。外野の守備範囲が大きくなるぶん、守りにくい球場といえそう。両翼に飛んだボールには要注意だ！

## みどりスタジアム

伝統的な野外  
グラウンド。神  
戸に新しくでき  
た「神戸グリー  
ンスタジアム」が原型だとか。  
両翼99メートル、センター



122メートルと、センター方向がぐ  
っと深くなっている。両翼が狭い  
のは守りやすいのだが、センター  
方向が深いため、センターの守備  
位置が深くなり、結果的にセンタ  
ー前のポテンヒットが増えるとい  
うことになりそう。センター方  
向に飛んだボールは要注意！



## みどり スタジアム

守備はうまくなれる。というの  
も、打球が非常に速くなってい  
るので、瞬間の判断ができれば、  
とれるボールが増えるのだ。

実際にプレーをしていると、  
特にセカンド(2塁ベース上では  
なく、2塁手が守っている位  
置。つまり1、2塁間)のわきを  
猛烈なスピードでゴロが駆け抜  
けていくケースが多い。これも  
即座に反応できれば、とれるの  
だが、実際にはとりこぼしてし  
まう。

もう、このへんは反射神経の  
問題なので、ある部分どうし  
ょうもないところがあるが、少な

くとも、打った直後の拡大画面  
で打球がどちらの方向に、どん  
な角度で飛んでいるかを見るこ  
とで、その時点から野手を動か  
すことができればかなりの打球  
を処理できるはずだ。

外野への飛球については、初  
期守備位置が大きなウエイトを  
しめている。単純な凡フライは  
ともかくとして、ヒットになる  
か、とれるかという当たりでは  
野手のムダな動きは許されない。  
打った直後から、最適な位置に  
向かって移動を始めるのだ。そ  
のためには、打球のコースを予  
測すると同時に、そこへ向かう

野手を即座に決めて、初期位置  
から動かす、という一連の動作  
が必要とされる。「激ペナ2」で  
は、球場は、たまごスタジアム  
とみどりスタジアムの2つが用  
意されているが、この両球場は  
広さと形が微妙に違っている。  
外野の守備位置や守備範囲に違  
いが生じてくる。そこのところ  
を上マップで、よくチェック  
しておいてほしい。このマッ  
プは、逆にバッティングの際に、  
どこに落とせばいいのかも知る  
ことができる。どーだ役に立ち  
そうだろっ！ とにかくこれで  
習練を積んで、一流の激ペナ

プレイヤーになってほしい。

さて、読みと努力が今一歩及  
ばないときに効果を発揮するの  
が、ファインプレイだ。センタ  
ーへの深いフライを背走して、  
あと一歩のところまでジャンプ  
ッ！ という感じ。あるいは、  
ショートの上を越えようとする  
当たりをジャンピングキャッ  
チ！ 三遊間を抜けそうな当  
たりを横っ飛びでショートが好捕。  
ダイビングキャッチというのも  
ある。センター前にポトリと落  
ちそうな打球を、グラブを前  
につき出して、ダイビング！  
というのは感激モノだ。





**カキーン**  
①ホームラン20本程度でピッチャーの頭上を越えた当たり



**センター前**  
①ここはキャッチするのがもっとも難しい。ダイビングキャッチ!



**カキーン**  
①低い球筋で、ピッチャーの胸を抜けたら……



**セカンドライナー**  
①冷静に見きわめてジャンプ/「ヒット」つぶし!



**カキーン**  
①ごく低い当たりでピッチャー方向に飛んだら



**ピッチャー返し**  
①ピッチャーが捕ればベストだが、セカンド、ショートでも可!



**カキーン**  
①ホームラン30本以上で、こんな当たりなら



**レフトオーバー**  
①外野をじゅうぶんバックさせて、傷を浅くしたい!

原がレフトにコンバートされた直後は、ずいぶんとお粗末なプレイが多かった。週刊誌などでさんざたたかれて、登校拒否ならぬ、登スタジアム拒否になってもおかしくないほどだった。特にオープン戦から、開幕直後はひどいもので、グラブをさし出しながらボールを追い、あげくの果ては後逸!

などというシーンも見かけた。だが、いつのころからか原の守備のことは誰も話題にしくなったのだ。これは巨人が7割もの勝率をキープしながら勝ち進んで、原の打撃もそれを大いに助けた、というもあるだろうが、原自身の守りがうまくいったのが最大の要因。そう、誰でも何度もくり返し練習

していればうまくっていくものなのだ。野手には、ボールがバットに当たった瞬間、いやそれよりもまえにピッチャーの放ったボールのコースからさえも打球の方向を予測する力が必要とされる。それを生み出すのはやはり毎日の練習、それ以外あり得ない。

『激ペナ2』も同じ! カンは慣れから生じてくるもの。とにかくコンピュータ相手でもいいから、毎日決まった時間以上プレイしないと守りに関しても、すぐにカンが狂ってしまう。1に練習、2に練習、3、4、がなくて5に練習!とにかく、日々の練習以外に強くなる方法はないのだ!

# 休 タイム!!

ピンチランナーも送れる! よりリアルな試合はこびができるってわけだね!

『激ペナ2』では、選手交代に新しいスペックが加わった。本当の野球のように、代走が送れるのだ。ランナー1塁で、どうしても1点がほしいときなど、1塁ランナーに足の速い選手を起用すれば、1ヒットで点をとれる可能性もでてくる。もちろん、代打、ピッチャー交代も可。

選手名		打	走	守	力	打
1	原 研吉	0	0	0	0	0
2	藤原 正	0	0	0	0	0
3	三宅 隆	0	0	0	0	0
4	山崎 隆	0	0	0	0	0
5	山崎 隆	0	0	0	0	0
6	山崎 隆	0	0	0	0	0
7	山崎 隆	0	0	0	0	0
8	山崎 隆	0	0	0	0	0
9	山崎 隆	0	0	0	0	0
10	山崎 隆	0	0	0	0	0

①代打、代走も一度のタイムで送れる。ついでに次の代打も決定可

リニアピッチャー	ピッチャー	ピッチャー
ケンセル	3:40	3:40
山崎隆	3:40	3:40
山崎隆	3:40	3:40
山崎隆	3:40	3:40

①投手は、残念ながら投球フォームと防御率しか見られない



①ピッチャー交代後は、投球練習が3球。バッターの役に立ちそうだね

## ミニミニ検証 その4

## 捕れるホームランもあるぞっ!

ファインプレイの中でも、夜の『プロ野球ニュース』でモスト・インプレッシブ・プレイヤー(もっとも印象的なプレイをした選手)の候補に選ばれやすいのが、フェンスいっぱいのところ待ちかまえ、ジャンプ一発! ホームランを捕ってしまうプレイではなからうか。

喜ぶべきことに、『激ペナ2』でもこれができる。もちろん打球が、フェンスぎりぎりに入るような当たりでなくてはならないが、絶妙のタイミングでジャンプすれば、ホームランも捕れる。これをやられると、打ったほうとしては、これ以上の悲しさはな

い! という衝撃を受ける。もちろん、捕ったほうとしては、大感激! 『激ペナ2』をやっているよかったです! という思いにとらわれるはず。ホームランを打られたからといって、追うのを忘れないうえに! 栄光は最後まであきらめない者のためにあるのだ。



①やっぱり、こういうプレイをするとうれしい



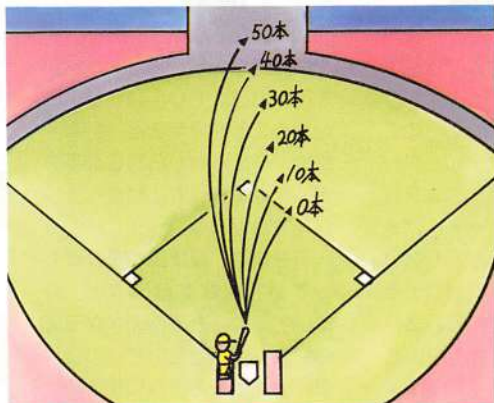




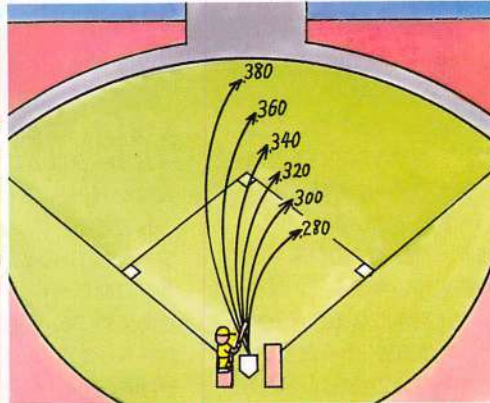
## 検証その7

## 打率とHR数の関係もしっかりハアワ!

打率が高いほど、ミートの確率が高まり、ホームランの数が多いほど、打球が伸びる。当たりまえのことが、今回はより当たりまえになっている。くり返すようだが、バットがボールに当たったときのランダムなしめる割合が極度に減っている。もちろん、ホームラン以外は飛ばない、というものではないから、中距離ヒッターのパラメータ組み合わせには頭を悩ませる。いい当たりをしても、いつも外野の定位置というケースも多い。右のイラストを参考にして、決定的なパラメータ組み合わせを見つけ出してほしい。



①打率.390、ホームラン0本から10本さきで50本まで。アップスイングの場合



②ホームラン30本。打率を.280から2分(.020)さきまで.380まで。アップスイングの場合

## ミニミニ検証 その5

### ラッキー7の活用法

どのモードでプレイしていても、7回の表裏はラッキー7ということで、攻撃の前にチアガールの応援が入る。これを見たから、というわけでもないだろうが、この7回のみ打力がテキメンにアップする。どれくらいアップするのか。少なくともホームラン10本は加えられているようだ。ふだんホームランを打てない30本台のバッターでも、この回のみは打てるようになるわけ。対人間用のチームにはピンチヒッター要員を置かないケースもあるが、この7回にピッチャーに打順が回ってきたことを考えて、最低1人は作っておいたほうがいいのかな? と考えることもしばしばだ。守る側はいつも以上に慎重に7回を迎えたいものだ。



①チアガールの色はユニフォームといっしょ。黒は不気味?



②ここで、いっきに逆転といきたいね

## ミニミニ検証 その6

### タイガース破竹の20連勝! その強さの秘密は?

現在、Mファン編集部では1本のサンプル版がひっぱりだこ。野球好きの編集部員約6名がオリジナルチームを作って日夜(Mファン編集部は24時間営業のセブンイレブンみたいなどころなので、日夜といえば本当に昼も夜も朝も、ということなのだ)しごきをけずっている。現在のところ、圧倒的な強さを誇っているのが、不肖私がプレイしている「TIGERS PPP」というチームだ。まっ、これはチームデータうんぬんというよりもプレイヤーの実力といってしまってもいいのかもしれないが、なんてね。現在編集部で効果アリとして流行しているのが、同じデータのホームランバッターを3人並べること。相手の攻め方をじっくり研究できるというメリットがある。どんなに工夫しても3人目には投げられる球がなくなるという寸法だ。もうひとつ、投手では、フォークのパラメータがなく、球速も中ぐらいという先発ピッチャーを作ること。これでフォークを投げると、異様に曲がるのと、タイミングを狂わせるという効果抜群!



①タイガース強し!

#### TIGERS PPP

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1 さいお	右上	140	2.20	90	9	6	8
	2 とおやま	左上	150	1.80	90	9	7	8
	3 なかだ	左上	080	9.80	00	0	0	0
	4 なかにし	右上	150	1.40	90	8	9	9
リリーフ	5 すみとも	右上	080	9.80	00	0	0	0
	6 みこしば	右下	150	2.00	70	9	7	9

タイガースも、ここで20連勝ノエース、さいおと、3連発打線(トリプルパンチ)で敵を攻略!

選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
1 おおの	左	.330	20	90	8 きど	右	.390	20	90
2 わだ	右	.330	20	90	9 やぎ	右	.150	00	00
3 ふいるだ	右	.390	50	50	10 かねこ	右	.150	00	00
4 おかだ	右	.390	50	50	11 かめやま	右	.150	00	00
5 まゆみ	右	.390	50	50	12 かなもり	右	.190	00	00
6 たお	左	.390	20	90	13 さの	右	.150	00	00
7 なかの	左	.350	20	90	14 よしだ	右	.150	00	00

#### NOPPANTS

	選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
先発	1 であい	左上	140	1.40	90	9	9	9
	2 ほると	左上	159	3.00	90	9	9	0
	3 ろーど	右下	093	2.40	90	9	9	0
	4 こーる	左下	090	9.40	10	0	0	0
リリーフ	5 りせっと	右上	159	2.40	50	8	8	9
	6 ほっふ	右上	159	6.40	20	0	0	8

「激ベナー」で極秘ファイナルを作ったNOPPANTS。超スローボールのほるとが怖い!

選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
1 さんはろく	右	.370	20	90	8 ぜっばち	右	.150	00	00
2 ろくまん	右	.370	20	80	9 ろくさん	右	.150	00	00
3 にはろく	右	.370	20	80	10 ろくはち	左	.150	00	00
4 のつぶ	左	.390	50	80	11 しゃびゆー	左	.150	00	00
5 ろくよん	左	.390	50	90	12	右	.150	00	00
6 ろくごう	左	.370	20	80	13	右	.150	00	00
7 はちまる	左	.350	20	70	14	右	.150	00	00



## 検証その8

まずは在ROM球団を完全制覇!!

### 在ROM球団完全データ

#### COCOMOS

選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1 ふいじー	右上	140	6.00	66	7	0	0
2 はわい	左下	105	6.40	90	0	6	0
3 くあむ	左上	141	7.40	29	2	2	0
4 さいばん	右上	133	7.00	42	5	0	0
5 ばなま	左上	135	7.00	33	2	3	1
6 さもあ	右上	152	6.60	84	1	0	0

南太平洋の島々を中心とした海洋生物(?)軍ノはつきりいつて弱い。

選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
1 まれいしあ	左	.213	11	55	8 たひち	右	.157	01	66
2 すまとら	右	.192	13	20	9 ばはま	右	.203	05	32
3 とんが	右	.150	59	01	10 はばな	右	.238	01	00
4 じゃわ	左	.201	20	02	11 ばぶあ	右	.192	13	63
5 いーすたあ	右	.399	00	50	12 きゅーば	右	.210	14	29
6 はち	左	.170	10	10	13 かなりあ	左	.321	20	63
7 どみにか	左	.176	07	13	14 ぼるねお	右	.222	08	04

#### STARS

選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1 へらくれす	右下	130	3.40	91	9	9	0
2 れぐるす	右上	135	6.60	34	5	3	0
3 とりとん	右上	128	7.00	60	2	2	0
4 るな	左上	120	7.60	18	5	1	0
5 えうろば	右上	130	6.60	99	1	1	0
6 さざん	左上	141	5.80	56	9	0	0

星の名前をとったスターズもココモスよりは強いといった程度。

選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
1 はれー	左	.230	16	99	8 まぜらん	左	.188	07	60
2 かべら	右	.243	16	39	9 ちきゅう	左	.299	17	24
3 おりおん	右	.280	23	31	10 あるてみす	右	.235	13	18
4 びいなす	左	.328	36	50	11 まるす	右	.176	02	75
5 さたーん	右	.298	38	02	12 べが	左	.243	09	21
6 しりうす	右	.221	12	40	13 いお	右	.201	04	25
7 あんたれす	右	.159	05	22	14 あぼろん	左	.257	11	41

#### ANIMALS

選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1 つちのこ	右上	147	4.20	43	9	9	0
2 あいあい	左上	149	5.40	64	1	8	1
3 ももんが	左下	140	4.00	53	9	0	9
4 うみうし	左上	133	6.60	39	3	5	0
5 むささび	左下	120	4.20	80	7	9	0
6 やまね	右上	156	6.00	38	9	0	0

つちのこ、ももんがといった動物(?)たちが並んだアニマルズ。弱い!

選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
1 なまけもの	右	.287	18	00	8 ばんだ	左	.261	44	10
2 いぐあな	右	.290	32	82	9 けら	左	.261	27	61
3 かものはし	左	.333	32	82	10 まんぼう	右	.284	35	33
4 とど	右	.336	48	08	11 こあら	右	.274	32	78
5 らっこ	左	.312	23	62	12 ありくい	左	.244	41	48
6 かに	右	.201	15	99	13 すかんく	右	.157	17	75
7 おっとせい	右	.286	39	12	14 まんもす	左	.198	52	02

#### NEO DARKS

選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1 お一つか	右上	141	4.60	82	9	2	1
2 まんの	左下	130	4.60	56	7	7	2
3 さとう	右下	130	5.80	32	4	5	3
4 さぎさか	右上	160	5.60	99	4	0	0
5 おか	右下	120	4.00	78	0	9	9
6 いしもと	右上	159	5.60	48	1	8	1

人の名前がずらりと並んでいるけどこれは何だろう。不気味なチーム。

選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
1 とよはら	右	.271	21	96	8 いわさき	右	.220	11	80
2 おざわ	右	.253	29	13	9 さくらい	右	.299	19	97
3 こじま	右	.240	24	63	10 まきたに	右	.263	37	20
4 ながえ	右	.392	51	02	11 てらだ	右	.225	39	25
5 きのした	右	.290	27	21	12 おーた	右	.231	14	78
6 ちさ	左	.244	16	68	13 たけのうち	右	.246	31	25
7 にしお	右	.274	14	09	14 しおさき	右	.224	23	13

#### KONAMICS

選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1 すなっチャ	右上	150	2.60	92	9	3	8
2 きゅー	左上	149	4.40	71	4	9	1
3 びぼ	右上	159	7.00	43	1	1	1
4 もんたくん	右下	140	4.80	56	5	9	0
5 チャーリー	右下	142	5.00	86	1	9	0
6 すびりと	右上	160	5.20	68	0	0	9

コナミゲームのキャラクターが並んだコナミックスは、在ROM中最強!

選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
1 つるりん	右	.308	15	88	8 いーがー	左	.384	28	80
2 こんぐ	左	.189	49	23	9 はい	右	.314	24	61
3 へのむ	左	.399	34	13	10 すねいく	左	.211	38	07
4 たこ	右	.291	12	72	11 しもん	右	.198	47	42
5 ついんび	右	.333	33	33	12 はいばー	左	.232	07	98
6 ういんび	左	.333	33	33	13 ばぐ	右	.271	51	05
7 めたる	左	.287	14	84	14 そーめん	左	.304	15	46

#### HEROES

選手名	投法	球速	防御率	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1 さまんさ	右上	160	3.20	55	4	8	8
2 ごなん	右下	135	5.00	83	2	9	0
3 そろ	右上	142	4.80	43	6	4	5
4 わんだー	左上	145	5.40	54	2	9	0
5 たーざん	右上	140	4.00	82	5	5	5
6 じゅみー	左上	155	5.40	68	3	6	0

過去の映画などのヒーローを集めたヒーローズ。すうぱあがコワイ!

選手名	打法	打率	HR	走力	選手名	打法	打率	HR	走力
1 すばいだ	左	.299	19	91	8 とれいしー	左	.233	09	81
2 ばとまん	左	.308	17	92	9 ねず	右	.218	30	26
3 すうばあ	右	.336	52	76	10 じーあい	右	.245	05	41
4 りぼー	左	.343	42	80	11 まっくす	右	.239	19	56
5 ぼんど	左	.310	28	38	12 だんてい	左	.313	13	69
6 いんでい	左	.272	21	59	13 あくせる	右	.166	10	46
7 まーろう	右	.314	13	42	14 はるく	左	.155	55	12



# 基本戦略5つとちょいネタを2つ

**FAN ATTACK**

戦国群雄伝の戦略を、①人材確保、②戦争準備、③戦争(HEX戦と籠城戦)という3つの切り口で整理してみた。オマケはウル技ほいちょいネタを2つ。

光栄  
☎044-61-6861  
発売中

媒体	MSX2+
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円(12,200円*)

8月下旬発売予定

媒体	MSX2+
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	11,800円(14,200円*)

\*サウンドウェア(戦国群雄伝のGMが入ったCD)付きの価格

# 信長の野望

## 戦国群雄伝



戦国群雄伝では、持っている人材が勝敗に大きく影響する。内政を行うための政治の高い武将や、戦争へ行くための戦闘の高い武将、そして助言してくれる軍師など、有能な武将を持っているかどうかは勝負なのだ。まずは人材を手に入れてみよう。

ゲームがはじまると、1560年3月だ。17国・尾張は付録の国データからも明らかなように、内政の充実度が高い。これ以上開発をしつたりする必要はないので、将来のことを考えて有能な武将を引き抜くことにする。現在隣接している国(16国・美濃、18国・三河、21国・伊勢志摩)にめぼしい武将がいるかどうか「4. 情報-1. 各国の状況-4. 武将の一覧」で調べると、16国に竹中半兵衛がいることがわかる。忠誠は75と、そう高くない。歴史的にも半兵衛は羽柴秀吉の軍師として活躍したのだから、彼が引き抜けないはずはない。「5. 人事-2. 人材登用」で16国・美濃の竹中半兵衛を選

## はじまったらすぐに16国・美濃の竹中半兵衛を引き抜く

んで、いちばん魅力の値の高い信長本人が交渉にあたる(人材登用などのコマンドには魅力の値がかなり影響するようだ)。金はちょっと奮発して40ほど持っていこう。ここで、軍師の羽柴秀吉の意見をよく聞くこと。軍師がいいというまでは、「使いを送っていいですか?」にNを入力してはじめからやり直したほうがいいようだ(たまたま、軍師がいいといっても引き抜けないことはあるが)。

運よく半兵衛を引き抜いたら、さっそく「4. 情報-2. 武将の一覧」で忠誠と兵の値を確認する。写真のように、忠誠はたったの9、兵は8人だ(戦闘が92と信長について高いのは心強い)。

このままにしておいて引き抜き返されたりしたら行動力70と金40がムダになってしまう。「5. 人事-4. 褒美を与える」で忠誠を上げておく。金を100使って55まで上げることができた(忠誠が高くなるまでは、再編成で兵を0にしておいたほうがいいかもしれない)。

これで武将の顔ぶれは十分、いつ戦争に行ってもいい状態になった。



①軍師がいいというまでやり直す

信長の家臣であった竹中半兵衛が、織田信長の家臣となりました



②軍師の羽柴秀吉の報告もうれしい。行動力70かけた方がいいがあった



③そして、竹中半兵衛本人がその意欲を語ってくれるのだ

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武器	部隊
織田信長	大名	100	95	95	100	100	40	69	66	66
徳川家康	大名	95	70	68	59	87	27	69	66	66
豊臣秀吉	大名	95	68	68	85	98	60	69	66	66
徳川秀忠	大名	61	79	65	72	81	0	69	66	66
徳川秀元	大名	72	75	69	68	85	0	69	66	66
徳川秀頼	大名	70	70	68	65	70	0	69	66	66
徳川秀満	大名	67	84	68	70	68	20	69	66	66
竹中半兵衛	侍	85	92	70	68	55	18	70	66	66

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武器	部隊
織田信長	大名	100	95	95	100	100	40	69	66	66
徳川家康	大名	95	70	68	59	87	27	69	66	66
豊臣秀吉	大名	95	68	68	85	98	60	69	66	66
徳川秀忠	大名	61	79	65	72	81	0	69	66	66
徳川秀元	大名	72	75	69	68	85	0	69	66	66
徳川秀頼	大名	70	70	68	65	70	0	69	66	66
徳川秀満	大名	67	84	68	70	68	20	69	66	66
竹中半兵衛	侍	85	92	70	68	55	18	70	66	66

④引き抜き返されたくない。褒美を与えて55まで上げる

⑤とはいえ、引き抜いた直後は忠誠が低い。なんと9だ

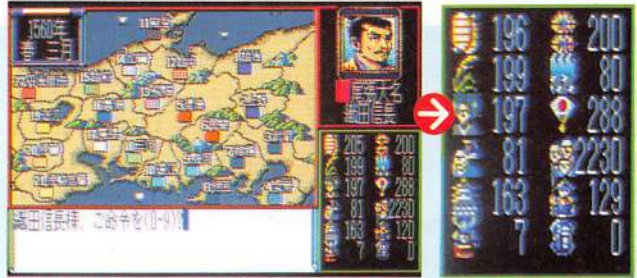




## 9人ずつ徴兵すれば民忠が下がらない

ウル技ばいちょいネタ。うまい徴兵の仕方だ。兵を増やしたいときは、「8. 軍事-1. 徴兵」を実行すればいいのだが、徴兵をヘタに行くと民忠(民忠誠度)を下げてしまう。めいばい徴兵したりすると、民忠がすごい勢いで下がってしまうのだ。民忠を下げたくないときは、徴

兵する人数を9人にすればいい。9人ずつ徴兵していれば右の写真のように民忠が下がらないのだ(ちなみに、尾張などのもともと民忠が高い国では、あるていど民忠が下がってもかまわないので、戦争に行くタイミングにあわせて徴兵する人数を多くしても大丈夫。危なくなってきたら9人ずつ徴兵すればいい)。



①めんどくでも9人ずつ徴兵すると、民忠が下がらないですむのだ

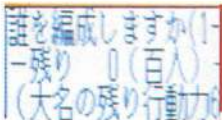


## 米売りと米買いで金を増やす

ヒマな国を持ったときにしか使わないちょいネタ。やることがないのに武将の行動力があまっているときは、「3. 取引-1. 兵糧売り」で兵糧をすべて売り、すぐに「3. 取引-2. 兵糧買い」で買えるだけの兵糧を買う、という作業をくり返して右の写真のような財テクをすることができる。属国が増えたら有効な作戦だ。



②兵糧をすべて売る。金が525になった。金525で兵糧350を買ひ、また売る。3回くり返したら金91のもうけに



## 再編成で武力の高い武将に兵を集める

国がいつでも戦争に行ける状態になったら、「8. 軍事-2. 再編成」で武力の高い武将(つまり戦争に行く武将と、国を守る武将)に多くの兵をあずける(できれば最大の100あずけたい)。戦争では武将1人がコマ1つになり、コマの強さは武将の戦闘と兵の値によって決まるからだ(戦闘が90以上ある武将に100の兵を持たせておけば、そのコマはほとんど無敵といっていらい強い)。いろいろ実験してみた結果、攻めるときは少数精鋭のほうがいいようで、2人の武将のコンビで攻めこんだときが戦いやすかった。

では、実際に再編成してみよう。右の写真のように、いま尾張には148人の兵がいる(再編成画面になったら、まずスペースキーを押して各武将の持っている

兵	武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
40	織田信長	大名	100	95	96	100	—	40	69	66	騎馬
60	織田信長	大名	95	88	87	85	98	60	69	66	騎馬
0	羽柴秀吉	大名	61	79	65	72	81	0	69	66	騎馬
0	丹羽長秀	大名	72	75	69	68	85	0	69	66	騎馬
20	丹羽長秀	大名	70	54	70	65	83	20	69	66	騎馬
28	柴田勝家	大名	67	84	68	70	86	28	69	66	騎馬
	前田利家	大名	58	70	68	59	87		69	66	騎馬

③再編成のときにスペースキーを押すと武将の兵の人数が表示される。これを見ながら武力の高い武将に兵を集める

る兵士数を表示させておく(と便利だ)。この兵を何人の武将に振りわけるとかという、戦争に行く2人と国を守る2人の、あわせて4人だ。写真では、羽柴秀吉と柴田勝家の2人を戦争に行かせる、という設定で多くの兵をあずけている(戦闘は織田信長がいちばん高いので、信長が戦争に行くのがふつうなのだ

が、ここでは尾張に残る兵力が少ないので、尾張を守るときのことを考えてこうしている)。羽柴秀吉の兵に比べて柴田勝家の兵が少なめなのは、基本的に戦わせようと思っていないからだ。敵のコマをたたくのは、より戦闘の値の高い羽柴秀吉のコマで、柴田勝家のコマは、ふつうには戦わせず、籠城戦に持ちこまれ

たときに、敵本隊を逃げまわらせなくするための逃げ道ふさぎに使うのだ。

また、再編成は、とった直後の国の、まだ兵を持っている忠誠の低い武将から兵を取り上げるのにも使う。忠誠の低い武将に兵を持たせたままにしておくと、いつ謀叛を起こすのか不安だからだ。





# HEX戦では夜襲を多用する

## ■HEX戦の戦略は2とおり

「8. 軍事-4. 戦争」で戦争に行く。敵に籠城戦に持ちこまれることも考えて兵糧はめいっぱい持っていくこと(籠城戦は長期戦になりやすい)。

初期配置は右上の写真のように、本隊を敵本隊のなるべく近くに配置する。もう1つの部隊は籠城戦に持ちこまれたとき(つまり非常時)に敵本隊の逃げ道をふさぐのに使うもので、それまでは基本的に戦わない。だからどこに配置してもいい。

戦いは、敵の兵力配分と敵本隊の兵力によって2つに分かれる。敵本隊の兵力が低いときは、一気に敵本隊を襲いたい。兵力が低いときは、一撃でつぶせるかもしれないからだ。実験しているとき、21国・伊勢志摩から20国・伊賀の六角を攻めたとき、戦闘92の竹中半兵衛の兵100のコマで、城にいた敵本隊の戦闘45・兵42の六角義賢のコマを夜襲1回で全滅させたことがある。

敵本隊の兵力が高いときは、敵本隊をたたくまえに敵の本隊以外のコマをすべてつぶしてしまおう(写真では敵の本隊以外のコマを残して本隊に夜襲をかけているが、このやり方だと籠城戦に持ちこまれ、結局敵の部隊をすべてつぶすことになる可能性が高い)。そのほうが夜襲をかけたときなどに籠城戦に持ちこまれることが少ないのだ。敵本隊をつぶしてしまえば、本隊以外のコマの兵は自分のものになるので、それをつぶしてしまうのはもったいないと思うかもしれない。しかし、もし籠城戦に持ちこまれたら敵のコマはすべてつぶすことになるだろうし、城のなかは防衛度の高い地形が多いのでこちらの兵の損害も増える可能性がある。また、最悪の場合、敵本隊にうまく逃げ切られて負けてしまうかもしれない

いのだ(城防御度や城の形によっては、敵本隊を攻撃できないうちに時間切れになることである)。

## ■攻撃の効率は夜襲がいちばん

いままでに何度も使ってきたが、「夜襲」という攻撃コマンドはない。攻撃コマンドにあるのは、「1. 通常」「2. 鉄砲」「3. 突撃」「4. 伏兵」の4つだけだ。では、どうすれば夜襲ができるのかというと、右の連続写真のように、夜に敵のコマの上に移動すればできる(夜襲は、鉄砲攻撃や伏兵攻撃と違って騎馬隊、足軽隊、鉄砲隊のどれでもできる)。

屋間のうちは夜襲をかける予定のコマから離れたところで待機していて(夜襲をかける予定のコマと隣接したまま夜になってしまうと、夜襲はできないのだ)、夜になったら、まず攻撃するコマの隣へ移動する。ここで予定していたコマがいたら、そのコマの上へ移動する(このときに機動力が1以上残っていないとできないので注意)。すると夜襲をかけたことになって戦いが起こる。夜襲の効果は、写真を見るとわかるように、こちらの兵の損害が少なく、逆に敵の損害がかなり大きいことだ。また、敵の本隊以外のコマをすべてつぶしたあとで夜襲をかけると、場合によっては敵本隊が城から出て逃げ出すことがある。そうやってしまえばしめたもの。籠城戦に持ちこまれる心配がなくなるし、城以外の地形のほうが攻撃の効率がいいので兵の損害が減るのだ。

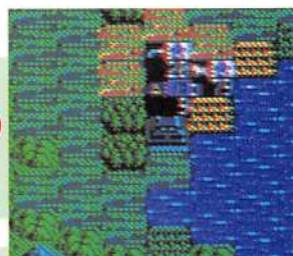
ちなみに、同じコマに続けて夜襲をかけたいときは、夜襲が終わって夜が明けたらそのコマから離れ、待機しながらつぎの夜を待てばいい。夜襲をくり返せば、通常攻撃の半分以下の損害で敵をつぶせるはずだ。夜襲を多用して兵をあまり減らさずに戦争に勝とう。



①本隊はできるだけ敵本隊の近くに、もうひとつの部隊は本隊のじゃまをしそうな敵のコマをたたくためにすこし本隊と離して配置



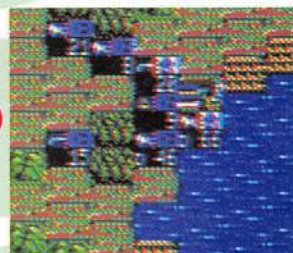
②畑の上にいる敵部隊をつぶした



③そのまま待機していると夜に



④敵本隊に接触したのち夜襲!



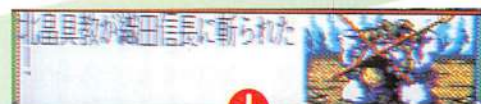
⑤自軍の損害は13、敵の損害は30



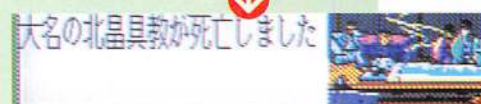
⑥夜襲のあとは敵本隊から離れる



⑦夜になるのを待ってまた夜襲だ



⑧敵本隊をつぶして北畠を捕まえた。捕まった大名は殺される



⑨大名が捕まって殺されるとその一族は滅んでしまうのだ



# 籠城戦では敵の逃げ道をふさげ



運悪く籠城戦に持ちこまれてしまったときは、敵本隊に逃げ切られないように注意しよう。敵本隊は城の本丸ですと待機していて、戦況が危なくなるとたんに逃げはじめる。この逃げ足を止めるためには、少なくとも2部隊は必要だ。敵本隊を追う部隊と、敵本隊の逃げ道をふさぐための部隊だ。

連続写真のように、兵力の大きいほうの部隊で、まず敵の本隊以外の部隊を全滅させ、逃げ出した敵本隊を追っていく。もう1つの部隊は、敵本隊が逃げたところなどに置いて待機さ



①籠城戦になった。門を壊して侵入!



②本隊の逃げ道に2つ目の部隊を置く



③逃げられなかった敵本隊をつぶす!

せておく(写真では2つ目の部隊が本丸に入っていく。本丸にこちらの部隊がいると、日を重ねるごとに敵武将の忠誠が下がっていくのだ)。こうして敵本隊の足を止めるのだ。

足さえ止めてしまえば、逃げ

出した敵本隊は弱い。隣接できたときに通常攻撃をしていればかんたんに倒せるはずだ(勝てそうなときに突撃攻撃はしないこと。突撃攻撃して失敗すると、敵本隊に逃げ道を作ってあげてしまう可能性があるのだ)。

籠城戦はたしかにめんどうくさくて時間がかかるが、このパターンでけっこうかんたんに勝てるのだ。夜襲の多用と、籠城戦での足止め作戦で、戦争に負けることはなくなるはずだ。自信を持って攻めこもう。



# 戦後処理は召し抱えと武将の割り振り

## ■戦後処理は召し抱えが基本

戦争に勝つと戦後処理がはじまる。まず敵の大將だった大名や城主の頭を斬り、ついで戦争中に捕まえた武将たちを処分していく。頭を斬ったり逃がしたりしてもいいのだが、基本的には全員召し抱えることにしよう(忠誠が高い武将の場合、「三国志」では、一度逃がしておいて探し直すと忠誠が高くなる、という特徴があったのだが、戦国群雄伝ではまだ実験していない)。一応召し抱えておいて、「4. 情報-2. 武将の一覧」で新しく加わった武将を確認する。武将の能力によって、実際に使っていくのか、兵を口にして、財テクなどのヒマ仕事を与える武将にするのか決めればいいのか。

全員召し抱えたら、大名のいなくなった国の城主を決める。ここは政治と魅力、そしてなによりも忠誠の高い武将を選ぶようにしよう。そして、統治は委任しない(どうもコンピュータの統治は信じられないので)。

実際に使っていく武将には、「5. 人事-4. 褒美を与える」で忠誠を上げておくこと。

## ■武将の移動も有効に使おう

戦争で手に入れた国と武将を有効に使うためには、持っている国すべての状況を考えて武将の割り振りをする必要がある。戦争に行く可能性のある国には戦闘の高い武将が必要だし、どの国にも内政をするための政治の高い武将がほしい。

また、本国以外の持っている国のぶんだけ城主が必要になるので、政治や魅力、戦闘の能力が高く、忠誠の高い武将を確保していかないとならない(忠誠の値は政治や戦闘の値よりも上げやすいので、めぼしい武将は「5. 人事-4. 褒美を与える」で忠誠を90以上にしておくといだろう)。

さて、右の写真は、上の籠城戦に勝った直後、17国・尾張と



④捕まえた武将たちをみな召し抱える

21国・伊勢志摩を持ったときの武将の状態だ。本国は伊勢志摩で、尾張の城主は羽柴秀吉にしてある。このままでは伊勢志摩から戦争に行くことができないので、このあと尾張から竹中半兵衛を移動させて、前田利家を伊勢志摩に残して信長と半兵衛で戦争に行ける態勢を作った。



⑤大名が戦争に行ったので、大名がいた国の城主を決める。政治と魅力の値が高い武将にしよう

武将氏名	能力	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武芸	器用
羽柴秀吉	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
前田利家	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
竹中半兵衛	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川家康	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀吉	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
織田信長	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀忠	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀元	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀長	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀直	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀勝	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀満	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀隆	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
豊臣秀頼	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
徳川秀頼	100	100	100							



# Game Crusaders

## 今月のウリ

### ●ゲームのぞき穴

ミッド・ガルツ／ファミスタホームランコンテスト／ハイティフォス／韋駄天いかせ男／スーパー大戦略（ディスク版）／アンジェラス

### ●通り抜けできます

アンテッドライン草原、墓場、廃墟の3つのステージマップ／カオスエンジェルズ

### ●そのほか

十字軍マップコレクションマイト・アンド・マジック2／十字軍特製ポッキー桃色用語辞典



なまらまの

## ゲームのぞき穴

### 娘を失った父の場合



### ミッド・ガルツ

#### この技を待っていた！ 天下無敵の呪文無限技

まず呪文をアテ・チュード、イヴァンなど使用回数無限の呪文にします。そして、会話ができるキャラに近づいて、会話モードに入るまえに無限にしたい呪文に変えます。この状態のあと会話するとほとんどの呪文が無敵(256回しか使えない呪文もあります)になります。

(宮城県／匿名希望・15歳)  
☆この技さえあれば、どんなにヘタな人でもラストまで行けるね。ああ、よかった。



①回数が無限の呪文を選び会話ができるキャラに近づく



②会話中。本当に呪文は無敵になったのであろうか？



③ここでも会話をするまえに無限にしたい呪文を選び、それから会話をはじめる

④呪文が無敵になっている。会話ごとにこの技を使えば無敵だ

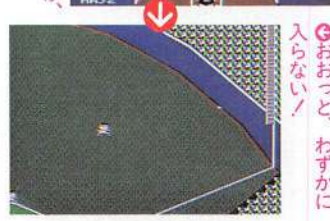


### ファミスタホームランコンテスト

#### ホームランコンテスト コンティニューの方法

「ファミスタホームランコンテストのコンティニューの方法はゲームオーバー後に(STOP)を押しながら、はじめるだけでいい」なんて口がサケてもいわれへん。

(大阪府／斉藤昌志・16歳)  
☆こんなかんたんなことを十字軍は知らなかったなんて口がサケてもいわれへん。



①最後の打席となるか、おみあい

②おおっと、わずかに入らない！



③ゲームオーバー画面。冷たく終わらされてしまう

④タイトル画面で「STOP」を押しながらスタート

⑤コンティニューして、さっきの汚名を挽回した



パワフルまあじゃん2データ集Vol.2～パスワード～ パスワードを入力するところで、「そばみべかん9」と入力するとどぞどぞができます。「ひんと1」「ひんと2」「ひんと3」と入力するとこのどぞどぞの答えを教えてください。「おのひろし」「おおひら」「こばやし」「げろうんこ」と入力するとおもしろいことをいいます。「らんらんこ」でシークレットギャルと「たらこちびれ」で雅子と対戦できます。(宮城県/佐々木孝志・?歳)

## ハイディフォス

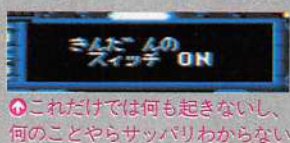
これで少なくとも最終面まで行けるでしょう

(ESC)か(STOP)でポーズしたあと、(F4)を押すと隠しコマンドはないよという表示が出る。が、ここで(SELECT)を押しながら(F4)を押すと隠しコマンドモードになる。

(W)を押すとボーナスアイテムを取るたびにキャパシティが増えていく。

(X)を押したらポーズを解除し、(BS)を押すとトークモードになる。

### X→BS



①これだけでは何も起きないし、何のこともやらさっぱりわからない



②これのほかにエリアごとに違うプログラムのひとり言が出てくる

また、次の2つは1回使うたびに1万点消費する。

(Y)を押したあとに(1)を押

### Y→1



③このように交換できてしまう。ハイドの色も変わる

すたびに、機種が変わる。(Z)を押したあとに(1)を押すと上につくハイドが出現し、さらに押すと種類の変更ができ

### Z→1・2



る。(2)を押せば下につくハイドで同じようにできる。(福井県/アサモアン・17歳)

☆解析した臭いがするぞお。

## なかなか気合いの入った曲がそろっています

(B)(G)(M)を押しながらたちあげると、ヘルツのマークが出たあとBGMテストプレイモードになる。

(東京都/家出ヒッピー・?歳)

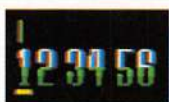


かなりいい曲。グラフィックも表示される

## 韋駄天いかせ男

このゲームをかんたんに攻略する方法を伝授

たとえば、12 34 56で女のコが反応したら、いちばんはじめの2桁の数字を13、14……というぐあいに1ずつ増やし、女のコが脱いでしまうまで(この場合は66で脱ぎました)変えていくとかんたんにクリアできます。(埼玉県/NEXTトロ・?歳)



④最初の女のこの場合、上の写真の数字で反応があった。はじめの2桁の数字を増やしていくたびに反応が析り、66までやると下の写真になった



⑤うふふの連続写真。キミのえっちなことばに彼女は……ハアハア



暑い夏の日差しに女のこも汗をかくカク



作者の悪趣味な嗜好(しご)に強い怒りを抱いた

## スーパー大戦略(ディスク版)

スーパー大戦略とMオブMのあやしい関係?

私はある日、スーパー大戦略(ディスク版)のマップディスクとマスターオブモンスターズのマップディスクは共通だという夢をみた。実際にやってみると、なんとできるではないか!

(埼玉県/バックラこい太)

☆編集部で試したところMオブMのマップをスーパー大戦略で遊ぶことはできましたが、スーパー大戦略のマップをMオブMで遊ぶことはできませんでした。



⑥MオブMのこんなマップを  
⑦スーパー大戦略でやってみると  
⑧スーパー大戦略  
⑨MオブMは暴走

## アンジェラス

発売が遅れたぶんはこのウル技でカンベンね

ゲームを立ちあげて、画面を補正(セットアジャスト)したあと、(T)を押せばなしにしてリターンキーを押すと、グラフィックとセリフが出てミュージックモードになる。

(宮城県/佐々木芳美・?歳)

☆聞いてみて、さすがすぎやまと思うか、やっぱりこういちと思うかは本人の自由。臨場感そ



⑩これが、グラフィックとセリフのついた豪華なミュージックモード

のほかほとんどPC-88版とかわりませんでした。

スペースキーとカーソルキーの右で曲を順に送り、カーソルキーの左で前の曲にもどります。

新コーナー  
タイトル未定  
……中略……のあとバボの悪口が続く。あーすっきりした。こんなでもゲームをくれるのならもってやる。ゲーム名は戦国群雄伝。(徳島県/森藤正治・14歳) ☆ゲームなんかやるか。



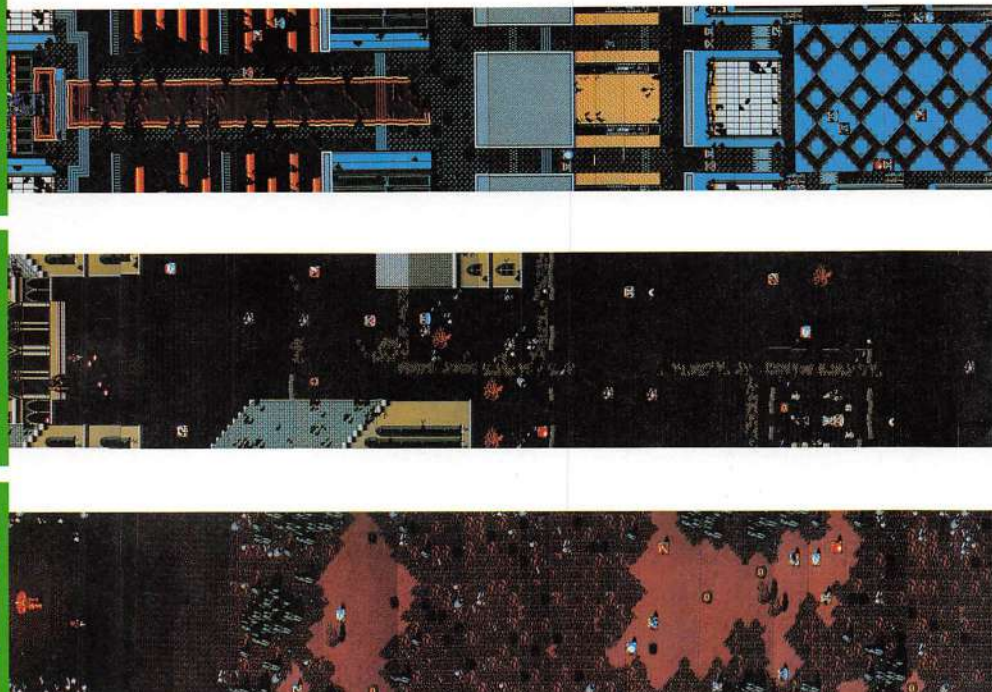
新コーナー  
タイトル未定

# 通り抜け できます



ものを書く会 おれは怠け者で仕事を持たず、親のわずかな仕送だけで生活している男だった。いつかはこんな生活から抜け出て優雅暮らしをしたいと思っていたが、仕事をやる気になれず、貧しい日々が続いていた。ある日、おれが駅のゴミ箱から拾った新聞を読んでみると、妻と会社を裏切られて妻と子供を奪った。おれは、ある食品会社を脅迫の標的に定め、会社の周辺の地理から人事まで、その会社に関するすべてを調べた。おれは、いよいよ脅迫状を書き始めた。つづく……

## 壱 墓場 草原



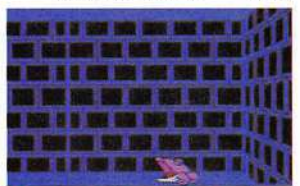
### アンデッドライン

十字軍のみさん、忙しいところすみません。ア  
ンデッドラインのマップと攻略  
をやってもええないでしょう  
か? えっ/ ダメ、そんなこ  
とじゃないでくださいよ。(栃木県/某込山・7歳)

**A** 一度しかいわないから、  
静かに聞けよ。今月は草  
原、墓場、廃墟の3ステージの  
攻略。残りは反響しただ。  
ますは草原。ここは火炎放射  
器がいちばんよく出るので、こ  
の武器がいいぞ。アイスも使え  
る。妖精は結構取りやすい所に  
いるので絶対に取っておこう。  
ボスキャラのサイクロプスはた  
だ左右に動くのみ。動いている  
ときは弾を出さないのが楽勝。  
次は墓場。注意するところは  
墓石、柵、そして地雷割れでき  
る穴だ。足が遅いとあつという  
まにスクロールに巻きこまれて  
死ぬぞ。足を速くすることに気  
を配れ。武器はここもまた火炎  
放射器がいいのだが基本武器で  
もなんとかなりそつだ。ボスキ  
ャラのネクロマンサーはフワフワ  
と動き、かなり攻撃しにくい。  
スケルトンの頭が吐き出す弾は

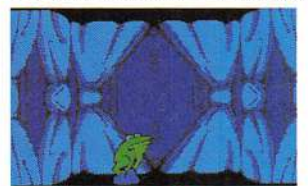
### カオスエンジェルス

**Q** 5階で蛙の像を手に入れた  
のですが、もう1つの  
蛙の像が見つかりません。い  
ったどこにあるのでしょうか?  
どうか教えてください。  
(東京都/芦田浩一・16歳)



**Q** これは2階の水中有る雄の蛙の像だ。これを使って……

**A** 蛙の像は、2階の水の中と  
5階にある。1つ見つけ  
ているなら、コマンドで蛙・使  
うを選べば、もう1つの蛙のと  
ころへワープするのでかんた  
んに見つかるはずだ。また、蛙の  
像をテントのなかに置いておく  
と、危なくなったときに便利だ。



**Q** 5階にある雌の蛙の像があるところまでひとつ飛びだ

**Q** 5階の上り階段を守って  
いるバンパイアが倒せま  
せん。何度も何度も倒すので  
すが、何度も何度も起き上が  
ります。どうしたらいいのか教  
えてください。  
(埼玉県/鷲尾和也・16歳)

**A** バンパイアの苦手な物  
といえば十字架ですね。5  
階のバンパイアが現れる場所  
からいちばん近い部屋の床に下  
へ降りる階段が十字架の形に並  
んでいます。後ろを向きながら  
その上までおびき寄せ、その上  
でとどめを刺せば倒すことが  
できるでしょう。



**Q** おおつ。バン  
パイアが現れた  
まで逃げる  
**Q** 近くの下り階段  
**Q** 階段の上のど  
ろで戦えばOK

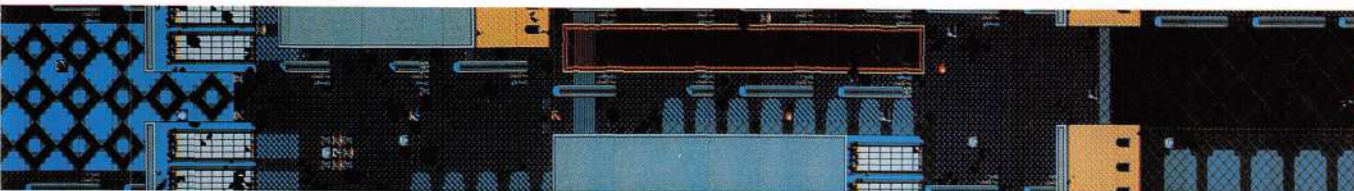


……つづき 筆跡が自分のものかわからないように、ワープロで書いた。まったく、おれがここまできつくと、丁寧に、なにかをしたことはなかった。翌朝、おれは近くのポストに脅迫状を投函した。おれは夢中だった。家へ帰ると、大金を奪ったあとの生活を夢見。その日は俺の人生のなかでいちばん楽しい日だった。その翌日の夕方、だれかがおれの家の戸を叩いた。ドアを開けると、そこには警察手帳を持った二人の刑事がいた。一人の刑事がおまえを脅迫罪で逮捕するといひ、おれの両手に手錠をかけた。もう一人の刑事の手にきまもと、丁寧に住所と名前を書いた脅迫状の封筒が握られていた。(東京都/田中六・15歳) ☆小説でした。

スタート

スタート

スタート



遅いのであせらずに弾の動きを  
読み1か所に留まらないように  
すればいい。  
最後は煉獄。ところどころに  
ある剣山のようなやつはダメー  
ジが大きいので要注意だ。ここ  
はアイスが使えるぞ。毒薬や鉛  
の靴がたくさんあるのでよくマ  
ップを見て注意しよう。ボスキ  
ャラの死神はふりこのような動  
きをする。武器のハーケン(西洋  
ガマ)はしつこく追いかけてく  
るが、これは撃つことができる。  
妖精を確実に取り、自分にあつ  
た武器を強化するってえことが  
ポイントつうわけや。



草原・サイクロプス

動きが止まったら攻撃してくる。ウドの大木野郎



墓場・ネクロマンサー



スケルトンの頭がジャマをしてなかなかダメージを与えられない

魔境・死神

武器のハーケンは、ほっておくとどんどん増えるぞ

Q 塔の最上階にいるモンスターがどうしても倒せません。扇子とハーンもさっぱりわかりません。なにか意味があるのでしょうか？  
(愛知県/守谷浩一郎・21歳)



Q こいつが最後の  
大ボスだ



Q パブリスラ  
イムの特  
殊能力  
を使うの  
だ

A 最上階のモンスターの手前に蛙の像を1つ置き、4階へ行きパブリスライムから分裂の特殊能力を取ります。蛙の像を使い、特殊能力を使うのです。また、扇子は使うと呪われ、ハーンは無意味です。



Q 扇子は使うと  
呪われてしま  
う。取つたらあ  
かん



Q ハーンに意味  
はない。ただ  
のイベントだ  
ろう

ワープロ用ディスク



北海道橋本和巳の質問、イラスト  
つきで送られてきた

ワープロ用と表示して売っているディスクはMSXとMSXのワープロに使えますが。

A ト・ショウ・Fの勅命で、買い出し部隊のまっぴーが駆けずり回って調査した結果、ワープロ専用とワープロに最適という2種類のディスクがありました。そして、これらを実際に使用した結果、同一メディア(2DDなら2DDフォーマットする)ならフォーマットすれば動作に問題はありません。  
余談ですが、これらは1枚1枚区別しやすいように、カラーディスクであったり、カラーインデックスがついていたり、見た目のよさをウリにして売っていました。



## 十字軍マップコレクション

## マイト・アンド・マジック2

この記事は「編集部を救ってあげよう」係に送られてきた読者の手紙をもとに構成しました。ひよっとすると……いえ、なんともありません。

今回掲載するのは、フィールドマップを送ってくれた石田智行君と、町の地下マップを送ってくれた重田耕志君の2つのレポート、これに十字軍が独自に調べた町のマップ。2人に

はMファン特製テレカをプレゼント。このほかにも、武器の一覧表が送られてきていたのですが、これは防具とアイテムの一览表と共に来月号で掲載する予定ですでお楽しみに。

## フィールド

マップ上ではあえて町の名前や城の名前は記入しませんでした。また、不思議な効力のある泉(性転換

など)も記入していません。ま、それぐらいは苦労してもらおうという親ごころです。

## 記号の見方

 平原	 森	 町
 砂漠	 林	 城
 湿地	 山	 要塞
 川、海	 岩	 洞窟
 ツンドラ	 フルーツ	 フェリー

A

B

C

D

E

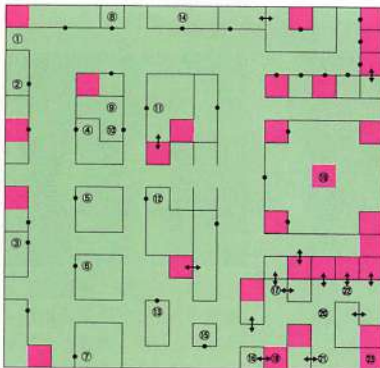




## サンドンバー

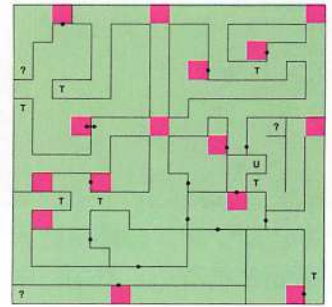
### 町

●はドア ➔は通り抜けられる壁 ■はモンスター ---はバリア  
Iはアイテム Uは地上への出口 Tはワナ



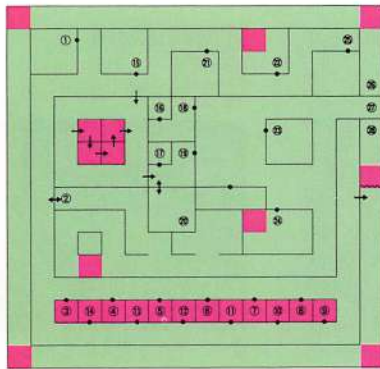
①町のゲート②酔っぱらった魔法使い(ギルドの会員になれる)③いかさまの幸運塾④砂時計のホテル⑤セイク訓練用闘技場⑥大使館⑦砂のデューンズ⑧デューン発電所(ツンドラ行きポータル)⑨赤いランタン酒場⑩男⑪ベネデクト寺院⑫つむじ風魔法使いギルド⑬フィットピオ錠前屋⑭ビッグ・アル鉄鋼所⑮シロッコ交通(ミドルゲート行きポータル)⑯地下への入口⑰らくがき⑱巨大なネズミ(このネズミを倒さないと地下へは行けない)⑲モンスター闘技場⑳風のささやき㉑酔っぱらったオーク(小銭をせびってくる)㉒輝く目㉓浮浪者

### 地下

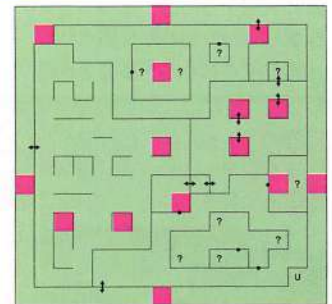


ここではゾンビからアイテムをもらおう。左下がそれ。

## ツンドラ

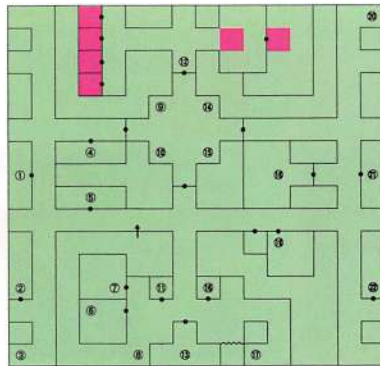


この町には魔法の使えない所があり、安心して休めない。  
①反サラセン同盟②ツンドラ新聞③~⑭1号室~12号室⑮インターナショナルマーケット⑯ラ・ポルテ(サンドバー行きポータル)⑰極点通過ポータル(ヴォルカニア行きポータル)⑱ツンドラ・アーム・イン⑲ラッキー・ドッグ・サロン⑳地下への入口㉑コロブスの六分儀(ろくぶんぎ→航海や測量に使う携帯用の器械)㉒白い鳩寺院㉓ツンドラ風武器販売店㉔武力増強センター㉕神秘主義者の魔法使いギルド㉖バリアー解除のスイッチ(東の間のバリアを解除できる)㉗町のゲート ㉘秘密

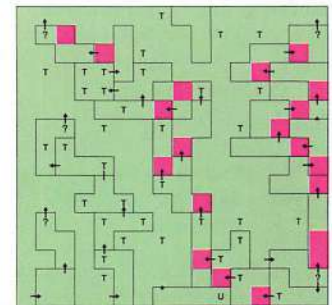


ここには凍った死体(地上で事件があった)と魔法の転送機がある。

## ヴォルカニア

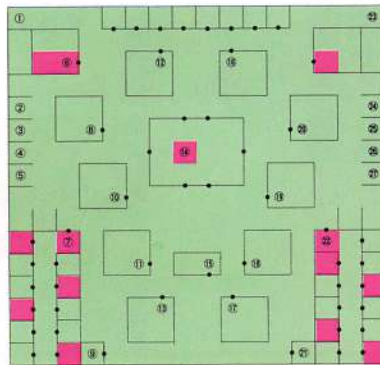


①溶岩キーの店②ペイン軍曹の学校③らくがき④腹裂き専門家⑤雄弁な魔法使い(ギルドの会員になれる)⑥ベリンスラ酒場のトレーニング・アカデミー⑦町のゲート⑧空気の精の影⑨水の精の影⑩ヴォルカニアン交通(ツンドラ行きポータル)⑪メッセージ(危険/野蛮な地区)⑫第4ホテル⑬火の精の影⑭大地の精の影⑮ヴォルカニアン輸出(アトランティウム行きポータル)⑯地下への入口⑰ヴォルカニアン寺院⑱ブラック・ロック魔法使いギルド⑲古ぼけた新聞紙⑲ベストウェイ鉄工所⑲武器専門家

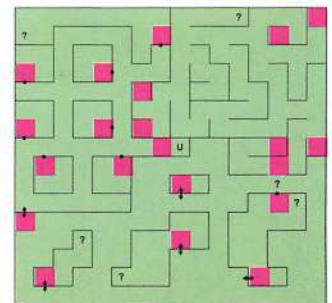


溶岩の落とし穴のトラップはパーティに大ダメージを与える。

## アトランティウム



①地下への入口②忍者の影③野蛮人の影④射手の影⑤騎士の影⑥市立監獄⑦メッセージ(騎士/戦士)⑧クラシック・キーの店⑨アトランティウム美しき町(ヴォルカニア行きポータル)⑩エリュシニア寺院⑪魔術学者の魔法使いギルド⑫島のトレーニング場⑬オリンピック運動具店⑭コロシウム⑮オデッセイ雄弁会⑯キャリッジ・イン⑰ヒポメネス・アンド・アトランタ⑱ドリユハルド鉄工所⑲魔法使い地方ギルド⑲熊の舌亭㉑神秘の通用門㉒メッセージ(魔法使い/僧侶)㉓町のゲート㉔盗賊の影㉕戦士の影㉖僧侶の影㉗魔法使いの影



特定のパラメーターが上がる影があるが、ダミーもあるのだ。



# 十字軍製 特

●宣伝/お待たせしました。十字軍のムックのVol.2が10月上旬に発売決定。内容は未定ですが、リクエストなどがあったら、十字軍の「ムック」係まで。詳しい内容はまた来月報告します。

## ポッキー 桃色用語辞典

なぜか、Mファンの読者に人気のあるポッキー。なかなか発売されなくてヤキモキしていた人も多かったと思う。でも、大丈夫。十字軍がフォローするからね。

本書に収めた用語は、①ポッキーのグラフィックの情景を的確に表現する用語、②場所や物を表し、われわれが良識として一応心得ておくべき重要な用語

という2つの基準で選択した。本書はポッキーの世界を表現する用語の理解という窓を通じて、現代風俗の俯瞰図を提供しようとしてみた。

**お**

おおーい-かぶさる  
覆い被さる  
動詞



隠すようにかぶせるという意味の「覆う」と、全体を隠すようにおおうという意味の「被せる」がくっついてエッチになった。

**か**

かちほこーる  
勝ち誇る  
動詞



勝って得意になる。この場合、得意になっているのが男で、負けて縛られているのが女だという点がすごくやらしい。

**し**

しばーる  
縛る  
動詞

例1



例2



例3



例4



動きを封ずるため、なわ・ひもを巻きつけて結ぶ。4つ例をあげたが、縛られて喜ぶ人をMという。

**せ**

せーらーふく  
セーラー服  
名詞



水兵の服装に似せて作った、えりの大きくゆるやかな、児童・女学生用の衣服。セラコンなどのことばに代表されるように、変態性愛の対象とされる。

**と**

といれ  
トイレ  
名詞



化粧室。手洗所。便所。もともと、大便・小便など排泄行為をする場所のことだが、ときどき排泄行為に目をつけたスカトロ愛好家が変態性交の場として使用する。

**ね**

ねすがた  
寝姿  
名詞



眠っているときの、体の格好。「彼女の寝姿を想像したら、ムラムラしてしまった」「男の寝姿など見たくない」というように使う。

**ぱ**

ぱんちら  
パンチラ  
名詞



女性の下着が見えること。パンツちんちりが縮まってできた造語。世間一般において、チラリはモロより煽情(せんじょう)的である。

**み**

みずぎ  
水着  
名詞



水泳のときに着るもの。海水着。上の写真はハイレグ・カットの水着だが、下の写真は……鉄でできているようにも見える。ひょっとして貞操帯(ていそうたい)か？

**ら**

らんじえりー  
ランジェリー  
名詞



婦人用下着類のデパート的表現。フランス語(lingerie)



増設コーナー「タイトル未定」 今回の通り抜けてきますので、ワープロ用ディスクについての質問があったが、こういったさやかな質問はあっても不思議ではない。メーカーや編集部に対してのさやかな質問に答えるコーナーを作ることにしました。普段ゲームをやっている不思議に思っていることや、メーカーに関してみたいことなどを書いて「ネズミのうわさ」や「ザ・ほめごころ」に送ってください。基本的にはどんな質問でも結構ですが、範囲をゲームかMSXに関するものにします。と書いて、プログラムのことか、MSXはいつでますか? どうして私のハガキはボツになったのですか? などという質問はボツです。(〇)

## ●歌を詠む会

詠まれた和歌には基本点として10点が与えられる。この基本点を以下の10要素で1点ずつ増減した合計点がその歌の評価となる。この点数は詠まれるたびに加算され、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトを進呈。

- ①正しい字数(29~33字の範囲)
- ②季語の有無
- ③社会性(和歌の主題がタイムリーであること)
- ④時代性(過去は懐かしく、未来に胸ふくらむ和歌であること)
- ⑤非日常性(現実からはほど遠いが、夢を感じさせる和歌)
- ⑥民族性(民間伝承など庶民の生活が歌われているもの)
- ⑦風俗性(本来は社会生活一般を示すが、このコーナーでは恋についてののみ示す)
- ⑧感動(心に訴えかける)

### 11月号は「せ」



- ◎大阪府/しんせい作  
「せ」ではじまる和歌、掲載は11月号だから、じっくり考えて傑作を送ってね
- ◎雅(気高く、優美な和歌)  
◎下げ(落ち、笑いを誘うもの)
- 得点番付
- 一 ぼく川村……………24点
  - 二 金欠法師……………14点
  - 三 熊谷 久……………10点
  - 四 宇治吉麿……………8点
  - 五 小出将司……………6点
  - 五 KAJIRA……………6点
- 現在首位のぼく川村(ぼくにも名前つけてよ川村)がテレカに到達。テレカを取ると4点となって首位転落だが、どうする?



毎回、有名無実と化しているイラスト。少しぐらいイラストと関係ある和歌を詠んでほしいものだ。強制や差別はしないけどね。ところで、本文で書き忘れてしまったが、5か月連続で得点番付の首位だった人に十字軍福袋(もろもろの事情で余ったソフトとテレカのセット)をあげようと思っていたりする。

いびきかく 顔見れば 濡れたハンカチ	うすき父の かぶせたくさう	減点は2345 7910、加点は168	今はいもう 対応のソフトはなくて 本体あまる	MSX はなくて	減点は2457 9、加点は13	夏のお祭り いかに焼きた りんご飴 にぎやか楽しい	綿あめ にぎやか 楽しい	減点は5789 10、加点は12
KAJIRA	熊谷久	168で合計6点。寝室なのか、茶の間なのか分からないが、いびきが人を殺すという着想に作者の住宅事情をかみ見る思いがした。きっと、一度ぐらい本気で思っただろうな。	熊谷久	MSX	6810で合計10点。これは推測だが、作者はMSX1ユーザーなのではないか。年に1本か2本が発売されるにすぎない対応ソフトをひたすらジッと待っている姿に哀愁を感じる。	ぼく川村	ぼく川村	346で合計10点。祭りの雰囲気伝わってくる明るい歌。作者が「ぼくにも名前つけてほしい」と書いていたからぼくにも名前つけてよ川村(略してぼく川村)の雅号を与える。

## ●イラストのコーナー

イラストがうまくなるコツは1に練習2に練習だそうですが、掲載の競走率を突破するために

は、上手なだけではだめだったりします。いかに自分の作品に個性を出すか、それが難しい。



◎和歌山県/村木康寛作。自分のマウスが夜中にねずみ取りに捕まっていたら……気味が悪いと、思う

◎広島県/長岡史朗作。なんだかわからないけれど、迫力のあるイラストだと思ってくれればいい

## 投稿大募集

- ①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技コーナー。
- ②通り抜けてきます→先に進めず、ほこりをかぶっているソフトを救うQ&Aコーナー。
- ③ザ・ほめごころ→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄コーナー。
- ④ものを書く会→ハガキにどれだけおもしろい文章を書けるかが勝負の作文コーナー。
- ⑤歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる和歌(五七五七七)を詠むコーナー。
- ⑥みんなで

救ってあげよう→ゲームや私生活で困っていたらここに送れ。みんなが救ってくれる。⑦新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。⑧イラスト→個性豊かなイラストを待っている。優秀者にはゲーム、もう一步の人にはM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4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。



どういうわけかBASICはスプライトにやさしい

# BASIC グラフィック

## #4 VRAMのなかの妖精

#1から#3までずっと文字とVRAMの関係を追ってきたが、今回はもともと「妖精」という意味のあるスプライトに視点を変更してみよう。

**SPRITE\$(n)** いっけん文字関数のように見えるが、じつはシステム変数。これに文字列を代入することでパターンを定義する。

? **SPRITE\$(n)**

とすれば内容の文字列が表示される(ただし、コントロールコードがまじっているといういろいろ変なことが起こる)。また、ふつうの文字列のようにこれに対して文字関数も使える。

**スプライトパターンジェネレーターテーブル** sprite pattern generator table,

8×8ドットのスプライトなら、パターン番号順に8バイトずつのデータがなり、ぜんぶで256個作れる(文字と同様)。16×16ドットなら32バイトごとになり、ぜんぶで64個作れる。

**スプライト属性テーブル** sprite attribute table, **PUTSPRITE** 命令で指定した数値はここに収められ、スプライトが表示される。

## SPRITE\$とPUTSPRITE

文字でキャラクタを作るには、VRAMに直接データを書きこむしか方法がなかったが、スプライトは違う。スプライトは、そのパターンを定義したり、色を指定したりするための専用のことばがBASICのなかに用意されているのだ。それが、パターンを作る **SPRITE\$(n)** と、スプライトを表示する **PUTSPRITE** 命令だ。

下図のように、**SPRITE\$(n)** に **CHR\$(n)** 関数を使って

1ラインごとのパターンデータ(8桁の2進数で形を表す)を入れると、パターン番号nのスプライトパターンが定義できる。

パターンデータはVRAMのスプライトパターンジェネレーターテーブル(&H3B00)からの2048バイト)に、パターン番号の順に書きこまれる。この仕組みは文字のパターンジェネレーターテーブルとそっくりで、じっさいスプライトパターン番号はスプライト版キャラクタコー

ドだと考えていい。

**PUTSPRITE** 命令で面番号、座標、色、パターン番号をセットで指定するとスプライト属性テーブル(&H1B00)から始まる128バイト)の内容が書き換えられ、スプライトが表示される。このテーブルは4バイト1セットで1つのスプライトを表して、スプライト面番号とは、このテーブルの何セット目のデータに支配されるスプライトかを表しているのだ。

### ●スプライトパターン定義の基本的な書式 ※8×8ドットのパターンの場合

**SPRITE\$(p) = CHR\$(d1) + CHR\$(d2) + . . . . + CHR\$(d8)**

スプライトパターン番号

スプライトパターンデータ

### ●スプライト表示の基本的な書式

**PUTSPRITE m, (x, y), c, p**

この2つの指定は省略可。省略すると初期状態ではcが15(白)、pが面番号の数値になる。まえに指定していればそれが生きる。

スプライト面番号

スプライト座標

カラーコード

スプライトパターン番号



# おなじことをする3つのプログラム

## タイプ1：2進データ方式

```

10 SCREEN 1,1
20 FOR I=0 TO 7
30 READ A$
40 SP$=SP$+CHR$(VAL("&B"+A$))
50 NEXT
60 SPRITE$(0)=SP$
70 PUTSPRITE 0,(120,100),10

100 DATA 00111100
110 DATA 01111110
120 DATA 11111111
130 DATA 11011011
140 DATA 11011011
150 DATA 11011011
160 DATA 01111110
170 DATA 00000000
    
```

## タイプ2：10進データ方式

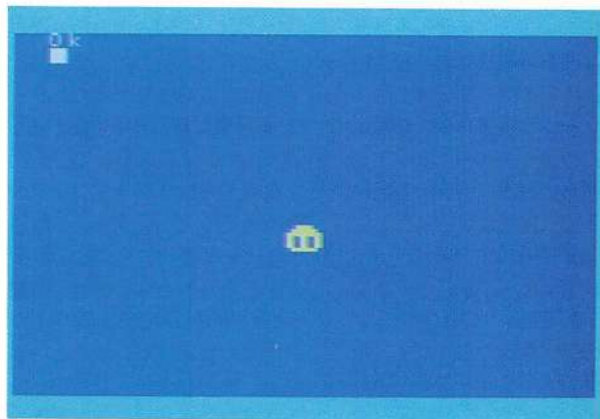
```

10 SCREEN 1,1
20 FOR I=0 TO 7
30 READ A
40 SP$=SP$+CHR$(A)
50 NEXT
60 SPRITE$(0)=SP$
70 PUTSPRITE 0,(120,100),10
100 DATA 60,126,255,219,219,219,126,0
    
```

## タイプ3：文字列方式

```

10 SCREEN 1,1
20 SPRITE$(0)="<~■□□□~"
30 PUTSPRITE 0,(120,100),10
    
```



3つのタイプSでそれぞれS画面になる

## どのプログラムでもおなじ画面になる

スプライトパターン定義のサンプルプログラムを3タイプ作って見た。3つもおなじ結果になる。

緑の線で囲まれた部分に注目してほしい。タイプ1では、パターンがよくわかる2進数のデータになっているが、タイプ2ではそれを10進数にしてデータ部分を短くし、タイプ3ではさらにCHR\$を文字そのものに置き換えて直接SPRITE\$に代入し、圧倒的に短いプログラムにしている。

タイプ3のやり方はよく使われるものだが、ひとつだけ大きな欠点がある。それは、0~31と127のデータがあると使えないということだ。この数値はコントロールコードなので、ふつうのやり方では文字の形に置き換えることができないからだ。たとえば、31ページでやっているスプライトのパターンデータのなかには、この範囲の数値がたくさんあるためにタイプ3の方法は使えない。

## スプライト属性テーブルの変化

アドレス	内容<2進表記>	= <16進表記> (<10進表記>)	
&H1B00	11010001	=&HD1 (209)	—Y座標
&H1B01	00000000	=&H00 ( 0)	—X座標
&H1B02	00000000	=&H00 ( 0)	—パターン番号
&H1B03	00001111	=&H0F ( 15)	—カラーコード

PUTSPRITE 0,(120,100),10

&H1B00	01100100	=&H64 (100)	←
&H1B01	01111000	=&H78 (120)	←
&H1B02	00000000	=&H00 ( 0)	←※1
&H1B03	00001010	=&H0A ( 10)	←※2

※1 例のPUTSPRITE命令のようにパターン番号の指定を省略すると、まゝの状態(ここでは初期状態:面番号とおなじ数値)のままになる。

※2 この部分は下位4ビットだけを使ってカラーコードを表す。上位4ビットのうち、最上位のビットはX座標がマイナスのときに用いるが、上位の

ほかの3ビットはつねに0。

※3 データの0は文字に置き換えられないが、ここでは「最後の文字を指定しない」という方法で結果的に0をセットしたことになる。本来なら文字列は標準サイズの場合、8文字でなければならぬのに、この例で7文字になっているのはこのためだ。

## スプライトパターンジェネレータテーブルの変化

アドレス	内容<2進表記>	= <16進表記> (<10進表記>)	
&H3800	00000000	=&H00 ( 0)	パターンデータ
&H3801	00000000	=&H00 ( 0)	
&H3802	00000000	=&H00 ( 0)	
&H3803	00000000	=&H00 ( 0)	
&H3804	00000000	=&H00 ( 0)	
&H3805	00000000	=&H00 ( 0)	
&H3806	00000000	=&H00 ( 0)	
&H3807	00000000	=&H00 ( 0)	

SPRITE\$(0)="<~■□□□~"

&H3800	00111100	=&H3C ( 60)	←	パターンデータをキャラクタに置き換えたもの
&H3801	01111110	=&H7E (126)	←	
&H3802	11111111	=&HFF (255)	←	
&H3803	11011011	=&HDB (219)	←	
&H3804	11011011	=&HDB (219)	←	
&H3805	11011011	=&HDB (219)	←	
&H3806	01111110	=&H7E (126)	←	
&H3807	00000000	=&H00 ( 0)	←※3	



**5つ目のスプライト** スプライトが5つ横にならんだとき、Y座標がまったくおなじなら面番号のもっとも大きいスプライトは表示されない。Y座標がずれていれば、重なっている部分だけについて同様のことが起こる。つまり、面番号のもっとも大きいスプライトの一部が欠けてしまうのだ。6つ以上の場合も同様だ。この現象を避けるためにスプライトが5つ以上重なったときにはほかのスプライトの消去と表示をくりかえし結果的にぜんぶのスプライトが見えるようにすることができるようになる。市販ソフトでもそういうことはたまにあって、冗談でフラッシュ攻撃と呼ばれる。

**&HF923** BASICのワークエリアのひとつ、&HF922とセットで、PRINTできるVRAMのパターン名称テーブルの開始アドレスを格納している。~22のほうはアドレス(16進数)の下位2桁、~23のほうが上位2桁を管理している(つまり上位、下位が逆転している)。ここのアドレスをスプライトパターンジェネレータテーブルのアドレスと一致させておくと、PRINTしたときにその文字のキャラクタコードがジェネレータテーブルに書きこまれることになる。ただし、WIDTHをめいばいの32にしておかないと、PRINT文では届かない場所ができてしまうので注意。ところで、スプライトパターンジェネレータテーブルは最初0の固まりなのでLOCATE文やカーソルキャラクタなどを使ってPRINTする場所を飛ばせば、そこに0を設定したことになるし、たとえば「月」をPRINTすればそこに1を書きこんだことにもなる。つまりコントロールコードとおなじデータもグラフィックキャラクタで文字に置き換えられるわけだ。ただし、この方法でもあいかかわらずDELキーのコード127だけは自由にならない。

## VRAMから見たスプライトの仕組み

### ■面番号とパターン番号

スプライト面番号とスプライトパターン番号は混同されやすいが、BASICの仕組み自体が、この2つを混同しやすいように意地悪しているようだ。

PUTSPRITE命令は、おしりにくっつくカラーコードとパターン番号を省略できる。カラーコードは省略すると白になるのでさすがに入れることが多いが、最後のパターン番号はかなりの確率で省略される(29ページのサンプルプログラムがまさにそれだ)。じっさい、最初に指定する面番号の数値がそのままパターン番号の数値になってしまうのだから、かんたんなプログラムでは指定する必要のないことが多いのだ。

便利ではあるが、そのために面番号とパターン番号が混同されてしまうのだろう。

また、スプライト面ということば、概念自体がピンとこないために、つついっわかりやすいパターン番号のほうで考えてしまうということもあるだろう。

### ■スプライト面の実体とは

スプライトの説明でよく出てくる表現は、「画面のまえに0番

から31番のスプライト面が重ねられていて、1枚のスプライト面には1つのスプライトしか表示できない」といったたぐいのものだ。これは、アニメで背景にセル画をかぶせて撮影するのとおなじようなイメージなのだが、肝心のスプライト面の実体が見えてこないのもうひとつピンとこないのかもしれない。

スプライト面の実体はなにが。それは、スプライト属性テーブルだ。属性テーブルは、&H1B00~&H1B03がスプライト面0、&H1B04~&H1B07がスプライト面1というふうにならんでいる。逆にいえば、面番号とは、属性テーブルのアドレスを指定するパラメータなのだ。

面番号と属性テーブルのアドレスとの変換式は次のようになる(SCREEN1の場合)。  
アドレス=&H1B00+スプライト面番号×4

このアドレスから1バイトずつ、そのスプライトの(Y座標、X座標)、(パターン番号)、(カラーコード)の順にデータが収められているのだ。つまり、たとえばパターン番号の場合は、

上の式で計算されたアドレス+2のところにある。

あらかじめ1つスプライトを表示しておいて、VPOKEとこの変換式を使っててきとうに書き換えてみると、属性テーブルの働きが見えてくるだろう。

### ■パターン番号とアドレス

ついでにいうと、パターン番号とスプライトパターンジェネレータテーブルのアドレスの変換式は、8×8ドットの場合、  
アドレス=&H3800+パターン番号×8

16×16ドットの場合、  
アドレス=&H3800+パターン番号×32

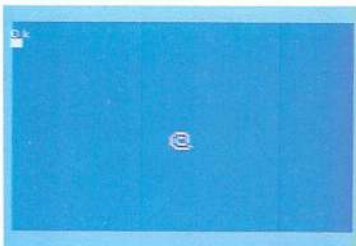
となる。これもそれぞれパターン番号順に8バイト(または32バイト)ごとにならんでいる。

面番号の大きいスプライトは面番号の小さいスプライトに隠れるということ、横に5つ以上のスプライトをならべると面番号のいちばん大きなスプライトが消えたり欠けたりするという、もうひとつ、16×16ドットのスプライトパターン定義の方法をおぼえれば、それでスプライト表示に関する基本は十分といえるだろう。

## ただ珍しいだけのサンプルプログラム

### PRINT文でパターンを定義する

```
10 SCREEN 1,1:WIDTH 32
20 POKE &HF923,&H38
30 PRINT "<Bz「リA>"
40 POKE &HF923,&H18
50 PUTSPRITE 0,(120,100)
```



⑧ 8×8ドットの拡大モードで渦巻きパターンを定義して表示している

メインRAMの&HF923を  
行20のように書き換えると、ス  
プライトパターンジェネレータ  
テーブルにパターン名称テー  
ブルが重なる。そこで文字をPR  
INTすると、文字のキャラク  
タコードに応じたパターンが設  
定されるのだ。これならばデー  
タの1~31も「月」などの文字に  
置き換えることができるのだ。  
ただし、かならず行40のよう  
にもとにもどしておくこと。これ  
については前号の「PRINTで  
きるPNT」を参照。

### 無限にうごめく文字のスプライト

```
10 SCREEN 1,0:COLOR 0,0,0
20 VDP(6)=0:VDP(5)=48
30 PRINT CHR$(RND(1)*224+32);
40 VDP(1)=VDP(1) XOR RND(1)*3
50 GOTO 30
```



⑨ うごめくスプライト。行10のCOLOR文を文字が見えるように変えてみよう

行20のVDP(6)=0は、ス  
プライトパターンジェネレータ  
テーブルを文字のパターンジェ  
ネレータテーブルに重ね、VDP  
(5)=48はスプライト属性テ  
ーブルをパターン名称テー  
ブルに重ねている。すると、てき  
とうに文字を表示するだけで(文  
字の色が透明になっているので  
見えない) たくさんの文字型ス  
プライトがうごめくのだ。行40  
はランダムにスプライトサイズ  
と拡大・非拡大モードを切り換  
えているのだ。



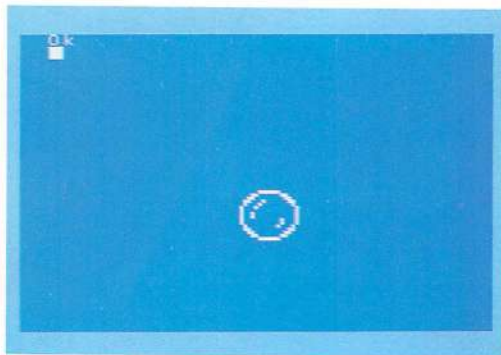
# 16×16の大型スプライトの場合

## 大型スプライトを定義して表示する

```

10 SCREEN 1,3
20 FOR I=0 TO 15
30 READ A$
40 SL$=SL$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(A$,8)))
50 SR$=SR$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(A$,8)))
60 NEXT
70 SPRITES$(0)=SL$+SR$
80 PUTSPRITE 0,(120,100)

100 DATA 0000011111100000
110 DATA 0001100000011000
120 DATA 0011000000011000
130 DATA 0110001000000110
140 DATA 010001000000010
150 DATA 100010000000001
160 DATA 100000000000001
170 DATA 100100000000001
180 DATA 100100000000001
190 DATA 1000000000010001
200 DATA 1000000000010001
210 DATA 0100000000100010
220 DATA 011000000000110
230 DATA 0011000000011000
240 DATA 0001100000011000
250 DATA 0000011111100000
    
```



左のプログラムを実行した直後の画面

## スプライトパターンジェネレータテーブルの状態

&H3800	00000111=&H07( 7)	左 上	
&H3801	00011000=&H18( 24)		
&H3802	00110000=&H30( 48)		
&H3803	01100010=&H62( 98)		
&H3804	01000100=&H44( 68)		
&H3805	10001000=&H88(136)		
&H3806	10000000=&H80(128)		
&H3807	10010000=&H90(144)		
&H3808	10010000=&H90(144)		
&H3809	10000000=&H80(128)		
&H380A	10000000=&H80(128)		
&H380B	01000000=&H40( 64)		左 下
&H380C	01100000=&H60( 96)		
&H380D	00110000=&H30( 48)		
&H380E	00011000=&H18( 24)		
&H380F	00000111=&H07( 7)		
&H3810	11100000=&HE0(224)		
&H3811	00011000=&H18( 24)		
&H3812	00001100=&H0C( 12)	右 上	
&H3813	00000110=&H06( 6)		
&H3814	00000010=&H02( 2)		
&H3815	00000001=&H01( 1)		
&H3816	00000001=&H01( 1)		
&H3817	00000001=&H01( 1)		
&H3818	00000001=&H01( 1)		
&H3819	00010001=&H11( 17)		
&H381A	00010001=&H11( 17)	右 下	
&H381B	00100010=&H22( 34)		
&H381C	00000110=&H06( 6)		
&H381D	00001100=&H0C( 12)		
&H381E	00011000=&H18( 24)		
&H381F	11100000=&HE0(224)		

パターン番号0のデータ

## 16進データを使っておなじことをする

```

10 SCREEN 1,3
20 READ A$
30 FOR I=0 TO 31
40 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)))
50 NEXT
60 SPRITES$(0)=SP$
70 PUTSPRITE 0,(120,100),15

100 DATA 0718306244888090908080406030180
7E0180C060201010101111122060C18E0
    
```

スプライトには4タイプの大きさがある。8×8ドット(標準サイズ)にノーマルと拡大の2タイプがあり、16×16ドットのスプライトサイズでも同様に2タイプがある。29ページのサンプルプログラムでは、8×8ドットの拡大モードに設定してある。拡大モードというのは、ご存じのとおり、パターンの1ドットが画面の4ドットに対応するモードだ。

このタイプは、SCREEN文の第2パラメータで指定される。そこに0または1を指定すれば、標準サイズの2タイプ、2または3

なら16×16ドットの2タイプが指定される(1,3が拡大モード)。

8×8ドットのパターン定義は29ページのとおりだが、16×16ドットの場合はちょっとややこしい。

たとえば、『BUBBLE』のバブルスは16×16ドットのスプライトだ。すなわち2進数でバブルスのパターンを再現してみると、いちばん上のサンプルプログラムのように見える。薄目にして見ればDATAの行にバブルスが見えるだろう。このデータをそのままCHR\$に入れるわけにはいかない。CHR\$には2進数8桁までの

① 16×16ドットではパターン番号0につき32バイトのエリアが割りあてられる

数値しか入れられないし、そもそも、パターンは8ドット単位(8ビット=1バイト単位)でしか定義できないのだ。

そこで、16ドットのパターンを左右2つにわけ、左側と右側を16バイトずつ定義することになる。

左上のプログラムでは、文字関数を使って2進データを左右の2つに分けて別々に連結しているが、その下のプログラムではVRAMでの状態を最初から意識して16進データを作り、それを機械的に32バイトぶん連結している。

※サンプルに使ったキャラクタは41ページ『BUBBLE』のバブルスくん



# 情報 おもちゃ箱

# FFB

博物館めぐりにGM  
に、最新イベント報  
告にFFBは熱い!

ファン

ファン

ボックス

## はじめ ギョウギョウした夏の日差しの中 知的夏休みの過ごし方 から博物館に入ると異次元体験

暑い日差しを避けるために、喫茶店に行くのもいいけど、どうせなら、おもしろいほうがいい。その点で博物館が最適なのではないかと考えて、FFB取材班はそのなかでもとくにおもしろそうな博物館をピックアップして取材してきた。

以下に2つ紹介するが、 Smithsonianのほうか、どちらかという対象の年齢層が高い。分厚いパンフレットには時代背景など書かれているので、先に読んでおくとなおおもしろい。

### ●サイエンスシアター

FFB取材班が、最初に訪れたのは東京・上野にある国立科学博物館。ここでは、絶滅したニホンオオカミの標本から、渋谷駅のアイドル(?)ハチ公(秋田犬)や南極観測隊に同行したジ

ロ(樺太犬)の剥製など、1万点を展示する日本唯一の国立の総合科学博物館なのだ。その一角にある「サイエンスシアター」が今回のお目当て。

このシアターは「動く自然史展示」の名目のもと、3部構成で、すべてが動くジオラマで上演されている。

第1部の「フタバスズキリュウ物語」は、子供たちが工事現場の地層に、フタバスズキリュウの化石を発見したことを発端に、8500万年前の白亜紀までさかのぼり、それがどのようにして化石になったか、また、化石の復元の様子などを立体動画ふうにとまとめている。

第2部の「あるく・はしる・かける」では、クマ・ウマ・チーターの骨格標本が実際に動き、そ



①閑静な上野の森にひっそりとたたずむ、国立科学博物館の正面玄関前

れぞれの動物たちが歩いたり走ったりするときの骨の動きを見ることができる。

最後の第3部は「雑木林の四季」。まるで本物のような大がかりなセット(背景パネル16個、モーター101基、そのほか模型などたくさん)で、自然の様子をのぞいてみる。テーマは土の中のモグラの生活やカッコウの托卵、オニグモの巣作り、オオカマキリの産卵と冬越えなど。

②ハチ公とジロの剥製。2匹は友だちさ



③フタバスズキリュウの化石標本



セットの前にはハーフミラーという特殊なガラスがあり、それに映像を映し出すことによって、セットの上に実際にチョウやホタルなどが飛んでいるような立体感と臨場感を味わうことができる。

シアターの上演は、毎日午前11時・午後1時30分と3時の3

### フタバスズキリュウ物語



①聞くフタバス



②ティラノサウルスが草食恐竜をおそう。弱肉強食の世界なのだ

### あるく・はしる・かける



③寝そべって見れる



④チーターの骨の動きがよくわかる。本当に骨だけ走ったらコワイけど

### 雑木林の四季

①大がかりな舞台裏風景をのぞいてみる。枯れ葉やカマキリの卵などは本物だった



②タンポポの咲き乱れる草原に、チョウが飛び交うさまを立体的に映写



●T & Eのイベント「ATTACK'89 in マリオン」のお知らせ／8月20日(日)に東京・有楽町朝日ホール(有楽町マリオン1階)でT & Eの新作「アンデッドライオン」「ルーンワース」「3Dゴルフ」などの披露があります。また、開発スタッフへの質問コーナーやプレゼント大会と盛りだくさん。時間は午後12時〜3時、入場は無料。(ただし、会場は600名しか入れないので、いっぱいになったら入場できないこともあるので注意)問い合わせ☎052-773-7770 T & Eソフト



◎かわいい洗たくバサミがいっぱい



洗濯機と蓄音機  
回で、上演時間は1回約1時間で定員は50名。何人からでも予約に応じてくれるそうなので、予約をしたほうが無難。＊国立科学博物館=最寄り駅/上野。入場料/大人(大学生)360円・小中高生60円。月曜休館。申し込みと問い合わせ先/普及課☎03-822-0111(代)

●スミソニアン-アメリカの大発明展

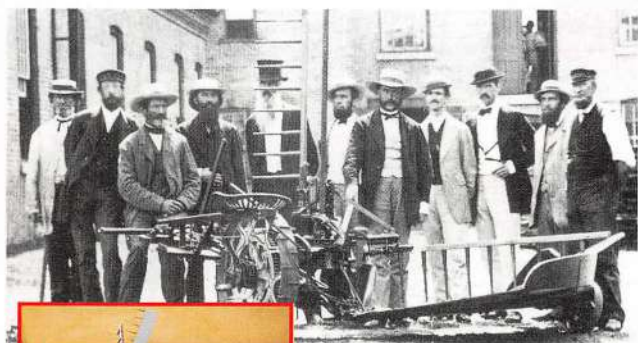
さて、FFB取材班が、次に  
リンカーンが発明した船。浅瀬でも進める浮袋がユニーク



◎左から木の葉型、天使型、イルカ型のミシン。いずれも1858年のもの

訪れたのが、東京・大手町の通信総合博物館。ここは、通信や放送、郵便などに関するものを展示してある。しかし、今回の目的は、その1階にあるイベントホールで行われていた「スミソニアン-アメリカの大発明展」。

1790年、アメリカの全国的特許制度の確立にともない、特許局は発明品の特許認可のため、発案者に実物と同じ機能をはたすミニチュアサイズの模型の提出を義務づけた。この法律の裏側には、図面だけでは機能を理解できない政府の係官や、裁判官や陪審員への配慮があった。途中、1836年に起きた特許局の火災で、所蔵の模型がすべて焼失するというアクシデントをさみ、この制度は1880年まで続



◎刈り取り機の模型と当時の実際の刈り取り機の写真。後ろに並ぶシンプイ男たちは、製作にあたった工場労働者

けられた。スミソニアンとは、イギリスの科学者の遺産から寄付されたお金をもとに、1846年に設立された教育研究機関で、1850年代には国立博物館としての機能も果たしていた。そして、この協会は、1880年代から今日にいたるまで模型の収集に努めてきた。そのコレクションの一部が、今回来日したというわけだ。

ところで、日本は1867年までは江戸時代だったのだ。展示品はほとんどが1850年前後の物なので、これらは日本人がまだチョンマゲを結っていたころのものということになる。こう考えると、なんか情けない気分がしないでもない。しかし、展示品にはよくいう「古き良きアメリカ」という雰囲気感が漂っていて、国のへだたりも感じないままノスタルジックな気分がひたることができた。リンカーンの発案

した座礁をふせぐ船や、エンジン蓄音機など、館内には発明品の実物やミニチュアがところせましと並んでいた。ただのミニチュアなら、さして珍しくないが、実際にその機能を果たすという所が、なかなか健気でカワイイやつなのだ。

このスミソニアン展は全国を巡回する。日程などは左下の表を参照のこと。残念ながら、今回取材に行った通信総合博物館での展示は7月30日で終わっているの、東京在住のキミは横浜まで足を運んでもらいたい。

下に東京近郊の博物館を少しだけ載せてみたが、なにも東京や都市部の博物館に行く必要はない。キミの住んでいる街の近くにもきっと何かの博物館や資料館があるはずだ。大切なのは知らないことを知りたいという気持。夏休みにおけるキミたちの健闘に期待する！

開催地	会場	会期	電話番号	
スミソニアン展全国巡回日程	横浜	横浜そごう	8月2日~8月14日	045-465-2111
	松山	いよてつそごう	8月25日~8月30日	0899-48-2437
	広島	広島そごう	9月1日~9月6日	082-225-2325
	神戸	そごう神戸店	9月13日~9月18日	078-221-4181
	仙台	斎藤報恩会自然史博物館	9月23日~10月29日	022-262-5506
	名古屋	名古屋科学館	11月4日~12月3日	052-201-4486

<b>科学技術館</b> 千代田区・北の丸公園	とにかく触って遊べる展示がいっぱい。ひよこの誕生からカー・シミュレーションまでと、広い意味での「科学」が遊びの中に盛り込まれている。★最寄り駅/竹橋。入場料/大人515円・中高生310円・小学生205円。☎03-212-8471	<b>船の科学館</b> 品川区・東八潮	東京港13号埋立地にある、船と海に関する博物館。外観は船そのもの。ラジコン船が操縦できたりと海好き少年の心をかき立てるものがいっぱい。★品川・大井町などからバス。入場料/大人500円~子供300円。☎03-528-1111
<b>地下鉄博物館</b> 江戸川区・葛西	「地下鉄のことならすべてわかる」という博物館。昭和初期の上野駅のプラットホームを再現したものや、教官のつく実物大の地下鉄シミュレータがすごい。★最寄り駅/葛西。入場料/大人200円~子供100円。☎03-878-5011	<b>横浜子ども科学館</b> 宇宙劇場 横浜市・磯子区	つくば科学博で富士通パビリオンが展出した、全天周型立体CGアニメーション「ザ・ユニバース」などが再び見られる。プラネタリウムも圧巻。★最寄り駅/根岸線・洋光台。入場料/大人1000円~子供500円。☎045-832-1166
<b>電力館</b> 渋谷区・神南	現在、ある意味でトレンドな原子炉の3分の1模型から、自由に遊べるパソコンやワープロなど、身近な電気というもの、を、再認識させられるものばかり展示してある。★最寄り駅/渋谷。入場無料。☎03-477-1191	<b>湘南台文化センター</b> 神奈川県・藤沢市	巨大な地球儀の形をした建物の内部に、プラネタリウムと展示施設が存在する。プラネタリウムは、星空の動きに全天周型映画を併映する★最寄り駅/小田急江ノ島線・湘南台。入場料/大人500円~子供200円。☎0466-45-1500

※入場料はすべて税込です。



●ところで中国/中国の結末は意外であった。中国の近年の情勢、世界的な流れを見て楽観していたが、内乱の好きな中国を見つけた。権力者が一時的な保身のためにやったのか。国民とかけはなれた政府はいずれ破綻(はたん)するのは目に見えているのに。日本でも賛こそ違え、国民と政府のギャップは大きい。頭にくる。(岡山・小池康生)→そうです。穏やかな国に見えるが暗潮のうちはとても熱い。ただの曲芸をしてウロン茶を飲む人々ではないのだ。(バ)

モロ? 子どもも相談室

愛知県名古屋市中区に住まいの伊藤博幸くん・14歳の、アンケートの14番のなかで、RS-1232Cとあるのは何のことですか。かんたんというところからして、コンピュータや周辺機器をいいで、データのやりとりをするときの規格のひとつ。そのためインターネットのファイブ・エイス・カートリッジがソニーからずいぶんまえに発売になったというところからして、MSXは、ソニーのHBRF900など、これがついているとPC19800とかいうパソコンなんかとデータのやりとりができて便利。ただしここまで必要かどうかは疑問。



●ディスクバンレットの夏カゼについて、以前ディスクステーションのMファンコーナーでひんしゅくを買ったMファンカゼ(リセットしても初期画面に戻らない)と同じ症状がバックマンを起動したとき、機種によって出ることが半明。治療の方法は、①ディスクを入れる前に右のプログラムを打ちこむ②ディスクを入れてRUNする。以上でカゼは治ります。カゼを気にしない人は5分~15分待つと自然に回復します。

10 CLEAR100,&H8FFF: BLOAD" PACMAN.1": POKE&H9000,0: POKE&H9001,0: BSAVE" PACMAN.1",&H9000,&HD077,&HD000: PRINT"ちりょう おわり!"

# MUSIC GMをテレビでBGMとして使っているのを耳にするこの頃の最新GM情報



**THE VOCAL from YS**=イースIIの音楽をボーカルバージョンでおくる。曲は「LILIA」の日本語と英語バージョン(歌:新居昭乃)、「IN ADVENTURE WORLD」の日本語バージョン(歌:PIC)とインストゥルメンタルの4曲。  
**PLUS MIX Version YS, YS II, SORCERIAN & STARTRADER**=タイトルにあるゲームから5曲を抜粋し、難波弘之氏がアレンジを手がけている。プラスミックスとは、パソコンのオリジナルサウンドと生楽器をミキシングしたもの。  
**SURROUND THEATER SORCERIAN~暗黒の魔道士篇~**=「ドルビー・サラウンド・システム」を使用し、「ソーサリアン」の世界をドラマ化した1枚。トータル26分8秒と本格的なもの。  
 —以上の3タイトルは、すべて8月21日発売。マキシシングルCD1545円、テープ1133円。(キング)

●キング新譜情報=9月21日に「スナッチャー」のドラマ篇アルバムが発売になる。くわしくは、まだ未定。  
**STAR COMMAND/暗黒の侵略者**=全13曲、GM作曲者のすぎやまこういち氏によるアレンジバージョン。制作も氏のスギヤマ工房。加えてオリジナルサウンドとSEを収録。  
 CD2812円、テープ2359円で発売中。(アポロン)  
**夢幻戦士ヴァリスII**=MSXユーザーなら知らない人はいないこのゲーム。ついにGMアルバムが東芝EMI「インヴィクタスレーベル」より発売になる。収録曲はリアレンジ・バージョン7曲、PC88SR・バージョン21曲、PCエンジン・バージョン2曲の計30曲。  
 8月23日発売。CD2575円、テープ2266円。(東芝EMI)  
**ナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフィティ Vol.5**=シリーズ5作目、今回の収録ゲームは「オーダイン」と「メルヘンメイズ」、「キャラガ'88」と「ロンパーズ」

の4タイトルで、前者2タイトルがオリジナルサウンド、後者2タイトルがアレンジバージョンだ。「オーダイン」は各ラウンドテーマ、ポスターなどに加え、未発表の曲も収録。

8月21日発売。CD2812円、テープ2359円。(ビクター)  
 ●ビクター新譜情報=「ナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフィティ Vol.6」=「ワルキューレの伝説」や「メルヘンメイズ」のアレンジバージョンと、「ロンパーズ」など3タイトルのオリジナルサウンドを収録予定。/「ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレス」=ナムコの作品を毎回1タイトル選び、オリジナルやアレンジ、SEなどを収録するというビクターの新シリーズ。第1回作品は「ワルキューレの伝説」(9月21日発売)。  
 ●ポリスター新譜情報=「BURAI」……女性ロックグループ「SHOW-YA」が作曲・

音楽プロデュースする新作ゲームのイメージアルバム。ゲームにはこのアルバムに収録されている10曲から40曲ほどをリメイクして挿入する。つまり、ゲームからアルバムへという従来のパターン、アルバムからゲームへという正反対のスタイルをとるわけだ。GMが完成した時点で、GMのアルバムもリリースする予定で、計2タイトルの発売が約束されている。今年のGMの目玉となるか、発売が待たれるところである。

イメージアルバムのほうの発売日は9月25日予定。GMアルバムのほうは11月25日頃を予定している。  
 —タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」が、年内にライブをするという情報が舞いこんできた。くわしいことが決まりしだい、お伝えすることができると思うので楽しみに待っていてほしい。  
 それにしても、今のGM業界はアクティブすぎる/  
 ※価格はすべて税込です



## わがまますプレッジョン

●ウイニングラン(ビデオ)=ウイニングランでお悩みのキミには特効薬になることうけあい。全編を通して、まるでレーシングスクールの講義のように指導していくスタイルをとっている。コーナークリアの代表例を4つ挙げているが、いずれも即効性のもの。(8月・ポニー)●スーパーリアル麻雀P II・P III & ツインイーグル=まあ、こういう物は口で説明するものなんだから。それにしても、この両者の取り合わせはおもしろい。少女マンガとスケベ本を一緒に買って、店員にどっちが目当てか悟られないようにする方法と一緒か……? (8月・ポリスター)●THE VOCAL from YS=今回、ボーカルに抜擢された2人は、コーラスガールあがりの新人。2人ともなんと表現しがたい声質をしているが、あえて表現すると新居さんは「カ行の高い声」、PICさんは「/」行の高い声」という感じ。わかるかな? (今月・キング)●PLUS MIX Version from YS=個人的にこの「プラスミックスアレンジ」という手法が大好きだ。オリジナルのイメージを壊さずに、違った一面が見られる唯一のアレンジ方法だと信じてやまない。さすが、難波氏のアレンジだけあって見事な仕上がりを見せている。(今月・キング)●SURROUND THEATER SORCERIAN=スペシャルBOXに入っていたドラマは、正直言っていただけなかったが、今回はおいしくいただけた。26分間に起承転結がしっかり入っていて、ちゃんとドラマしているのがポイントだろう。(今月・キング)●STAR COMMAND=今回も、すぎやま氏独特のカラーでアルバムを仕上げてくれる。個人的にはこのカラーに少し飽きてきたのだが……ゲームをしたことがないので自棄します。(今月・アポロン)●ナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフィティ Vol.5=キャラガ'88はピアノを要所に配した、ジャズふうアレンジ。途中、転調などもあって楽しめる。ロンパーズは、「リオのカーニバル」をホウフツさせる、ラテンふうのアレンジがグッドですよ! (今月・ビクター)★かっこ内は、本誌掲載号・発売元。—文責は、メガドライブにうつつをぬかすMSXの裏切り者、FFBやとわれライターのためかだーでした。

●はみ出し情報 第3回ファミリクラシックコンサート(8月14日)に渋谷公会堂にて、ドラゴンクエストのコンサートあり。指揮:すぎやまこういち、演奏:鍵盤メンバーによるファミリクラシックオケストラ、午後6時30分開演。S席4,000円、A席3,500円、問い合わせ03-1770-13464FCOまで。

## モク? 相談室

東京府中野区にお住まいの鈴木賢一くん、15歳の、アンケートハガキ表側からの相談です。●プログラムはいつかどうやるんでしょか。みなさんはどうやって覚えたんでしょうか。とファンダム班などから意見聞いてみると、雑誌に載っているプログラムを打ちこみながら、これがどうやって動くんだろう……と覚えてきたんだ、ファンタムのプログラムが、1画面を多く採用しているのは、途中でイヤにならずに済むことや、短いなかにいろいろなテクニックが詰めこまれているから、打ちこみながら、解説をよく読むのがプログラムを覚えるいちばんの手近な道だ。



●それはこうする/むかし「全国縦断MSXネットワークコックリさん」をするといったバボさん。今年はやってください。(鳥取・北山和未) /そして大橋は叫んだ。「俺の青春は?」。だが夕暮れの河原は彼のうしろにのびる長い影をさらに伸ばそうとするだけで、彼に返事を返すことはなかった。(静岡・小野真一)→コックリさんはすっかり忘れていたが、小野の続きをだれかよこしてください。誌上「いつ、どこで、だれが」をやって連載小説を完成させるのだ。(バ)



プレゼント  
係より

5月号発表の、「さあ応募しなさい」と「ポッキー」を除く「アンケートプレゼント」の発送を終了しました。プレゼントに関して不明な点がありましたら、お電話（目次参照）または、住所・氏名・電話番号を明記のうえハガキで、プレゼント係までお願いいたします。発送が遅れていることを、深くお詫びいたします。



MSX フェスティバル in HOT SUMMER

ようやく本格的に夏らしくなった去る7月25日、炎天下の東京の代々木野外音楽堂でイベントが行われた。今回のイベントの目玉はコナミの「激ペナ2」とナムコの「ファミスタ」。会場と同時に2つの野球コーナーは熱気でムンムン。おりから、会場



④モダンなイメージのイベント会場。とにかく暑かった！

近くのセミの声がムードを盛り上げて暑い1日だった。きわめつけの業界4社（ナムコ・コナミ・Mマガ・Mファン）対抗の激ペナ2とファミスタの決戦はMマガとMファンが勝って、雑誌編集者の意地をみせた。よかったのはリバーヒルソフトの年末に発売予定のRPG「ブライ」の原画の披露。ゲームの制作現場をのぞいた気分がとても印象に残った。

うわさではコナミの新作の発表もあるとかで、期待していったのだが、「もうすこし秘密」だそうでちょっと残念。でも、ピ

デオには撮ったという話なので東京以外の会場で見た人もいるかもしれない。詳しくは来月のイベント報告の続報で。

さて、突然だが、新しくイベント開催地に沖縄がくわったのでお知らせしよう。内容はそのまま、発売直前直後の新作のプレイコーナーや「激ペナ2」と「ファミスタ」のゲーム大会、ディスクパンフレットのプレゼントなどなど。

- ・場所/ベスト電器那覇店
- ・日時/8月12~13日
- 午前11時~午後5時
- ※イベントで配付したディスク



③激ペナ2で意地をみせる業界4社代表



④人気があったのはやっぱり激ペナ2とファミスタ。それにしても暑い

パンフレットが夏カゼをひていることが判明。治療方法は左ページの上の欄外で報告している。持っている人はよろしく！

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領11号宛はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前の住所(〒)も・氏名・年令・電話番号②今月号のFFBでおもしろかったコーナー③④⑤にかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒100 東京都港区新橋4-10-7 TEAM MSX-FAN FFB「さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなし」にもちっくへのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人はいえない目玉張エッセイ)を、そのほかFFBへのご意見、「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進呈！



ドラゴンクエスト  
ゲスト モンスター物語

「ドラゴンクエスト」のモンスターといえば、竜王。というよりやっぱりオニオンの形をしたとんがり頭のスライムがいちばん印象に残っている。記憶のラピリスのページじゃないけど、ザコキャラというのはなんだか身近な感じで、なかなか忘れがたいものがある。そんな思いが

いっぱいキミにエニックスから、「ドラクエ」に登場するモンスターの話をつめこんだ本が発売になった。

内容はスライムのおいたちをつづる年代記をはじめ、ストーンマン、マドハンド、キラーリカント、鎧の騎士、爆弾岩、ミックなどなど全部で12のモン

スターの秘話を収録。ちなみにタイトルを紹介すると「爆弾岩・故郷への旅」、「キラーリカントの栄光」などなかなかおもしろそう。そのほかに、I~IIIのモンスター軍団の組織図と軍団の基礎講座や4コマまんが、モンスターワンポイントレッスンなどの企画がいっぱい。さらに、閉じこみ付録のモンスター分類図についてオールカラーの176ページで980円(税込)。



⑤スライムの年代記がおもしろそう！



さあ応募しなさい

今月もそうだけど、いつもいろんな方からプレゼントをもらっているのでFFB班は取材にいった国立科学博物館の地下1



④500円玉をふたまわりほどでかくした直径34ミリのキーホルダー

階の売店でおみやげを買った。

- FFB取材班より
- ①国立科学博物館で購入したキーホルダー……各1名様
- ③種類あるのでA)プロトケラトプス、B)ティラノサウルス、C)テラノドンを明記のこと。
- T&Eソフトより
- ②「アンデッドライン」のTシャツ……4名様
- ③「アンデッドライン」のテレホンカード……5名様



①ロゴがかっこいい木綿のTシャツ。肌ざわりがいい感じ！

②某氏によると製作に1000円もかかっているのだそう

③ドキッとするようなファッションでボクたちを悩ます優子ちゃんのテレカ



- ②のTシャツはLとMがあるので明記のこと。
- 株日本テレネットより
- ④「夢幻戦士ヴァリスII」のCD……3名様
- ⑤「夢幻戦士ヴァリスII」のカセットテープ……3名様
- ⑥「夢幻戦士ヴァリスII」のテレホンカード……10名様
- しめ切りは8月31日必着。発表は10月7日発売の11月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。



●頑固おやじの目に涙/ビデオの予約録画ができない。テレビとビデオがつかない。ステレオの操作ができないetc……。こんな機械オンチのおやじがMSXのテレビのつなげ方、ディスクの入れ換え、FORMATのやり方を見えることができたのは三国志のおかげです。一念岩をも通す。(静岡・伊原誠士郎)

⇒村木賢吉の「おやじの海」に続く第2弾が「頑固おやじの目に涙」でしたよええ。それはさておきおとうさんおめでとう。(ハ)



# おはなしこんにちわ



●フランシスコ・ザビエル=イエズス会の創立者の1人。はじめゴアで布教をしていたが、マラッカで弥次郎という日本人に出会い、日本に布教に来た。(東京・渡辺智也)

少しは勉強になったぞ。ところで、街で絵を売る外人はザビエル顔が多い。そういうわけで今月のおはこんは教養からはじまった。怖いぞ。

●今は亡き美空ひばりを英語にすると「ビューティフルスカイひばり」。1分くらいは笑ってほしい。(千葉・とどめの楢松)

そうやってみると青空ブルースカイはおとのおなじレベルに感じてしまうのはわたしだけか。いや、やはり、美空は強いが。

●消費税廃止の声が高まるなか、もしそれがほんとうになったら、借金までして買ったウチの「消費税対応」のレジはどうなるのだ。(新潟・曾根寛)

計算後3パーセントをわざわざ引けばよいだけの問題だ。はやりものに動きやすい。そういう一家が100軒に1軒くらい割合であるものだ。しかし、消費税ネタもそろそろつきてきた感じ



◎埼玉・浦川一砂也→読通送られて書いたらホントに送ってきた。「つづく」と書いてあるからには続々編を期待してしまおうか、そろそろほかのゲームのキャラクタなんかも登場させてほしいな



◎神奈川・蛭沢豊→期末テスト期間中のエピソードからです。あしたは数学だそうです。この状態はヒジョーによくわかる。アイテムをそろえて魔法の鍵を手に入れば画面に正解が……なんてことはないもんね

がある。次は、やはり米の自由化か。●8月号のおはこん/ これ以上アニメファンを攻撃するとアニメージュを買ってやらないぞ。アニメファンは暗いんじゃない、うるさいやつも変なやつもある。友人Sは毎日必殺技を叫んでいるぞ。(埼玉・A2胃腸薬)

そこが怖いということになんで気づかないのだろう。ほんとうにアニメファンは明るくて暗い。●(究極の選択)うんこ味のバナナシェークとバナナシェーク味の脳みそと、読者にテレカをくれるのと、どれがいいですか。(茨城・栗野祐寿)

それは、中森明菜が手首を切るのと、中森明菜に手首を切られるのと、どっちを選ぶといわれても、どっちも重くて選べないようなものだ。関係ないか。●このまへのテストで友人Tは、山梨の盆地を山形盆地、「うちこわし」というのを「うちころし」と書いて笑わせてくれた。(愛知・安藤裕康)

「うちわおこし」と書いていたら完全に冗談だとわかったのに。それはともかく、安藤はまるでわたしがそのむかし、千利休を千秋庵と書いたことを知

## 暮らしの適当手帖

9月のテーマ：政治エンターテインメント

ひかり停車でただでさえ怖いおたかの顔がもっと怖くなったなり、「女が政治で使いものになるか」発言で、黙っていても怖いおたかが怒るとほんとうに怖いんだということをおたかから聞いた今回の参院選だが、いちばんすごかったのは比例代表区に死ぬほど出たミニ政党である。その数の多さにNHK政見放送は過去最高の40時間となり、東京のポスター掲示枠は50人〜70人ぶんになった。



●有名人印のミニ政党の楽しみ 一部を除いて名もなく金もないミニ政党の顔ぶれは、有名人からパートタイマーまで多彩。30以上あるなかで、みんなのわかりやすいのは山本コウタローの「ちきゅうクラブ」、清川虹子の「年金党」、野木謙平の「税金党」、青島幸男の「第二院クラブ」、そしてアントニア猪木の「スポーツ平和党」といったところだろう。

こうなってしまうと、コウタローの今までしてきた平和コンサートなどの「いいこと」はこのためだったのかと思ってしまうのがかえって気の毒だ。

じつはそんなこと思ってもいないが、こはは猪木あたりを国会に送って、浜幸と肉弾戦をくりひろげてもらうのももしろい。そうなるなら「新自由クラブ」の比例代表名簿登載者にクロード・チャリがいるのだから、彼に望むことはやはり国会でフレームキターをつまびくか、「私たちが十字架」を歌っていただくことだろう。

●一般人から宗教家まで いろんな一般人が集まっているのも特徴だが、「原発いらない人びと」の政見放送では、声楽家はなんのまえぶれもなく歌い出し、群衆の役者はやけにおしゃべりがうまく、広報といつ会社員はいまにも死にそう顔が広瀬塾にきちんと似ている。

国会は、わたしたちの生活のことをあれこれ話しているも、わたしたちからもっとも遠いところにある。しかし「サラリーマン新党」は、日本人がみな思っているもあ

て形として出さなかったサラリーマンの疑問を、ほかの党が消費税廃止を唱えるそばで「給料の10パーセントを必要経費に。庶民にも手の届く住宅を」と生活感いっぱい訴える。

それはさておき、「世の終り来たり」/吾等侮い改めよう」というタイトルで公報のスペースいっぱい書いて書いて世界浄霊会。ぜひ国会でこのテの話を長々としてほしいものだ。怖くてだれも止められない。

●正体不明のわかりやすい人びと 正直いって、どこで、なにをしている、どういう人なのかまったくわからないところが、ミニ政党の人びとのおもしろいところである。「主権在民党」の根上隆は政見放送中ずっとけわしい表情をくずさず、一度もカメラに視線をやらなかったが、そんな彼の口から出るのは「1人ひとりがゴミを出さないライフスタイルを」というやわらかい生活感のあることばであった。もっとも長い政党名の「全婦会救国党ミニ政党憲法消費税反対大連合」も、それだけでやりたいことがわかるという点でわかりやすいが、そのどこかヨソで見たことのある代表の「いわゆる”来てる”カリスマ顔」が、それだけじゃないなにかを呉せる。

これを書いているのは、投票日まで選ぶ基準なんてないが、どの政党も国会に送ればそれなりにおもしろそうだ。こういう考え方はいけないのかもしれないが、だいたいの首相からしてよくわからないのだから、それでもかまわない気がする。

っているみたいじゃないか。●世間では「金は天下のまわりもの」というが、しかし、ほくにはまわってこない。(群馬・小竹尚志) それはきつと、世間でいわれているように若いときの苦労は買ってでもしろといっても、買ってするくらいならしなくてもいいのではないかとはいくらもチャクチャなことだ。

今月は、政治問題に頭をつつこみすぎたうえに、歯の神経を抜いたため、パワーのないわたしだ。わたしだって人の子、そんな日もあるのだ。



◎千葉・竹井宗一→たしかにMSX・FANを買わなかったって生きてはいける。生きてはいけるが、む〜なし〜ぞ〜。自力でゲームを制覇できるんかよ〜。苦しいぞ〜。でもゲームソフト買う金もないのね。





# ファミコン

●転がる石のように生きたい⇒P37<FLOW OF BLOCKS>(1画面) ●反射神経には自信がある⇒P38<百発百中>(1画面) ●速くキーを打てるようになりたい⇒P38<TYPE-MASTER>(1画面) ●RPGならなんでもいい⇒P39<大魔竜ハデス>(1画面) ●錯覚には負けな

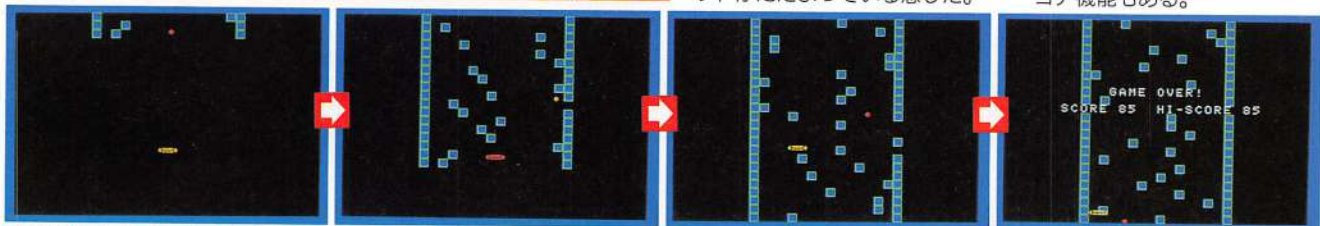
いぞ⇒P40<へそ>(1画面) ●ときどきやみくもに空を飛びたくなる⇒P40<とぶんだ//>(4画面) ●新しいパズルゲームを見るとヨダレが出る⇒P41<BUBBLE>(8画面) ●おもしろいならプログラムが長くてつままない⇒P42<まものクエストII>(36画面)

1画面

画面の流れに身をまかせつつブロックくずし

## フロー オブ ブロックス FLOW OF BLOCKS

MSX MSX2/2+RAM8K BY のりくん



①画面の上からブロックの流れがズンズンとやってくる ②ロケットが上昇するときはロケットとボールの色が逆転する ③流れのなかでボールを打ち返し、ブロックをこわしていく ④ボールやロケットが画面の下につくとゲームオーバー

リストは51ページ

10年まえのブロックくずしゲームの末期に変わりダネのブロックくずしがいくつか登場したが、そのなかにプログレッシブというタイプがあった。ボールをはねかえすたびにブロックの集団が1段ずつラケット側に進んでくるというタイプだった。

このゲームは、そのプログレッシブタイプに似ていて、パラバラのブロックがどんどん下に流れてくる。

ちょうど川の流れのようにとぎれず、よどみなくブロックが流れ、そのなかをボールとラケットがただよっている感じだ。

ラケットはフワフワと上昇したり、ススッと下降したりしながら、のんびり動くボールを打ち返していく。下降するスピードには、なにもキーを押さないときの自然落下とカーソルキーの下を押したときの速い落下の2段階ある。

ちなみに、ボールが赤いときは2点、黄色いときは1点だ。ラケットがブロックにあたってもへいきだが、ボールを打ちそこねて画面の下に落ちたり、自分自身が画面の下に落ちたりするとゲームオーバー。ハイスコア機能もある。

1画面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

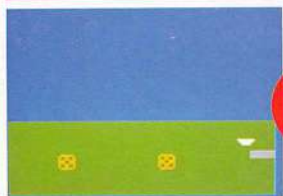
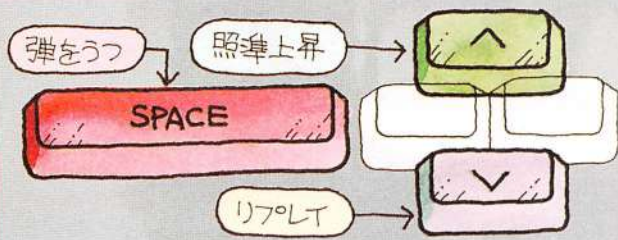


命中率100パーセントを目指してクレイ射撃

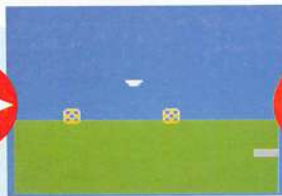
## 百発百中

MSX MSX2/2+RAM8K

BY 六川寛之



① 皿が発射された。カーソルキーの上を押して照準を上げ



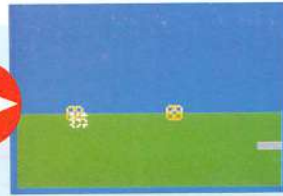
② 右の照準ではうつチャンスがのびた

美しいことばを使おうとする、うそになるケースは多い。たとえば、このゲームのタイトルがそうだ。

百発百中といいながら、じつは的自体が20個しか出ない。

と、いちゃもんをつけておきながらふと気づいた。5回続けてやればいいんだ。なーんだ、つまらないの。

右端にある発射台からの的になる皿(クレイ。クレイとはもともと粘土、または粘土でできた土器のこと)が次々に発射され、画面中央にある照準をあわせて弾をぶっぱなす。2つの照準のど



③ 左の照準に皿があったところでスペースキー。あたり!

リストは52ページ



④ ハイスコアや命中率も表示される。何人かでやると楽しい

ちらかにあっていれば皿は粉々に砕けちる。つまり、2つの照準に向かって同時に1発ずつ弾が飛んでいるのだ。そのうえ、弾はなぜか連射式なので、うちそんじてもパンパンパンパンと何発でも打てる仕組みになっている。ただし、うちそんじるときにポイントは5点減ってしまうので注意。また、向かって右側の照準で皿をうったほうが得点は高い。

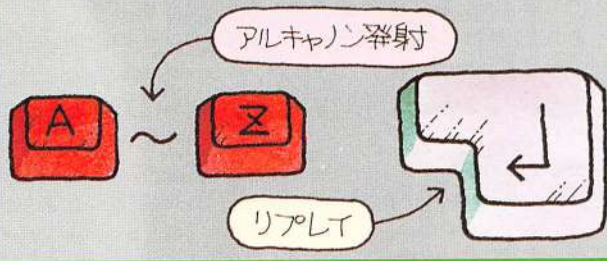
純粋に反射神経で立ち向かっていくゲームなので、ちょっとした気晴らし、ストレス解消にぴったりのゲームだ。

すべてのアルファベットの破壊を目指して!

タイプマスター  
TYPE-MASTER

MSX MSX2/2+RAM8K

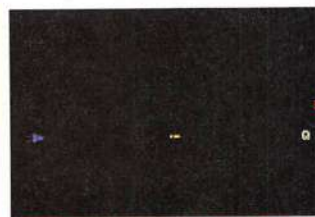
BY TAKIN



キーボードの速打ち練習ゲームだが、自機の噴射炎がゆらぎ、効果音も迫力があって、遊びがいのあるものに仕上がっている。

ゲームがスタートすると右のほうからアルファベット結合体と名づけられた異星人の宇宙艦隊がやってくる。先頭にいるアルファベットをキーボードから

打ちこむとアルキャノンというミサイルが発射され、目標は破壊される。最初は1機、それをやっつけると2機、それもやっつけると3機……というふうにならなくなり、それを96回くりかえすと「input past end」というメッセージを出して突然終了す



① 先頭の文字のキーを打つとアルキャノンが発射され、目標は破壊される



② アルファベット結合体を全滅させるたびに編成は大きくなる



③ このへんになると意識はもうろうとなり指先がしびれてくる



④ 生き残った結合体が自機にぶつかればゲームオーバー

る(エラーメッセージを故意に出しているのだ)。

編集部では1000点を超えるの

がやっとなったが、2000点出す人がいたとしたらとりあえず尊敬してもいい。



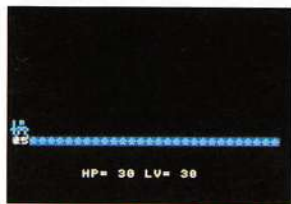
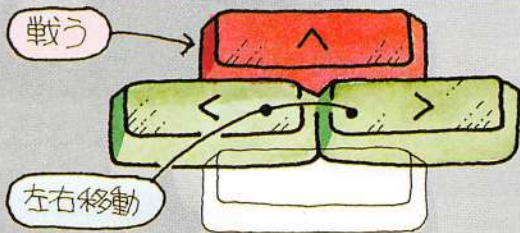
1画面

成長して右へ進んでボスを倒すだけのRPG

# 大魔竜ハデス

MSX MSX2/2+RAM8K

BY 松本岳美



①町の上に立ちハデスを倒そうとひとり興奮している勇者

ここはデッカの国、だそうだ。ついでこのままでは平和だったが、最近では大魔竜ハデスが部下を引き連れ、国を荒らしていた。そこで、国を救う勇者の出番となる。もちろん、勇者はキ

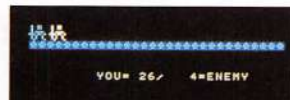
ミだ、車掌はボクだ。

勇者が「まち」の上にいるところからゲームははじまる。HP(ヒットポイント、つまり体力)もLV(レベル。このゲームではHPが回復したときの最高値)も30の状態です。

とちゅう現れるさまざまなモンスターを倒し、レベルをあげるときは町にもどって体力を回復しながら右の果てにある「しる」にたどりついて大魔竜ハデスを倒すのがこのゲームの目的だ。勇者は画面の右端から動



②スピード地帯で勇者とおなじ形のコボルドと出会う



③カーソルキーの上を押して、やみくもに戦う



④レベルをあげて町にもどると体力がレベルの値まで回復する



⑤ハート地帯ではスライムと出会う。コボルドよりも強いが、地面がカーソルキーの動きに応じて動いてくれる。

このRPGには「逃げる」ということがない。敵に出会ったら戦って勝つか負けるかのどちらかしかないのだ。負けると自動的にリプレイになり、またはじめから。RPGのエッセンスだけを味わうゲームだ。

リストは54ページ



⑥ハート地帯の先にあるクラブ地帯ではゴブリンと出会う



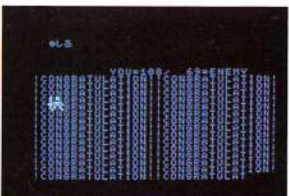
⑦ダイヤ地帯で出会うゾンビ。右端に城の「し」が見える



⑧城にたどりつくと大魔竜ハデス登場。強烈な強さ



⑨おたがいにダメージを与えあい、死闘をくりひろげる



⑩勝った。しつこい祝福メッセージがザバザバと出てくる

## しめ切り迫る!

## 第3回MSX・FAN プログラムコンテスト

### ■コンテスト対象作品

ファンダムに投稿されたRPG部門の3つのタイプのプログラム(FP部門を除く)。ただし、8月20日までに編集部へ届いたものに限りです。

### ■応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったくおなじです。46ページの「ファンダム募集要項」の(投稿上のルール)をよく読んで、ルールを守って投稿してください。

### ■選考方法

対象となる投稿作品のなかから、優秀な作品を月に10本前後

選び出し、10月号と11月号で「コンテストノミネート作品」として掲載します。

同時に、一般の読者にノミネート作品の人気投票をしてもら

い(人気投票の要項は10月号と11月号で告知)、その結果と編集部内のコンテスト選考委員会の評価とをあわせて、最終的に、1990年1月号で下表のような各

賞を決定、発表します。

### ■あて先としめ切り

しめ切りは8月20日。あて先は46ページの「ファンダム募集要項」を見てください。

賞	授賞対象	人数	賞金・賞品
Mファン大賞	もっとも優秀な作品	1名	20万円
読者大賞	もっとも読者に人気があった作品	1名	10万円
はじめてのファンダム賞	ほほえましい作品、作者	1名	5万円
EDファンダム賞	プログラミングテクニックにうならされた作品	1名	5万円
ファンダムハウス賞	全体がきれいにまとまっている作品	1名	5万円
特別参加賞	全応募者のなかから抽選	100名	特製テレホンカード

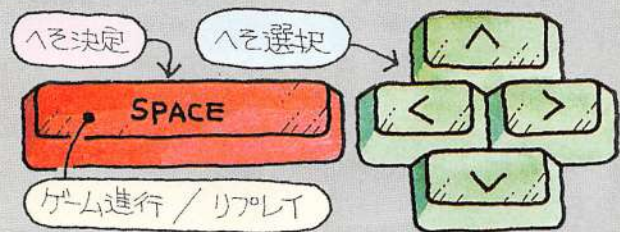


男はどっしり構えて中心を見すえるもんじゃ

## へそ

MSX2/2+VRAM64K

BY おじさん

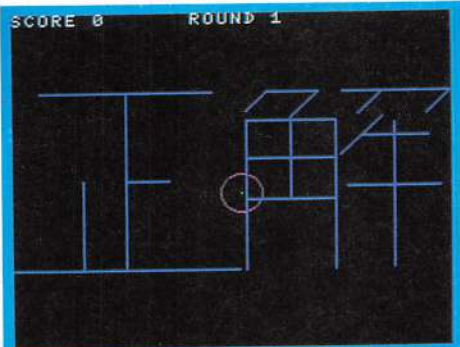


まるく円をかいて、その中心に立ってみると、不思議な気分になる。食べ物が腐らなくなったり、1万円札が宙に浮いたり、テレホンカードのあながふさがったりしそう、なにか「来る」ものがある。

このゲームは、そんな円の中心をあてるゲームだ。

画面の中央付近に円と、いくつかの緑の点と、1つの白い点が表示される。白い点はドットカーソルで、カーソルキーのどれかを押すたびにべつの緑の点

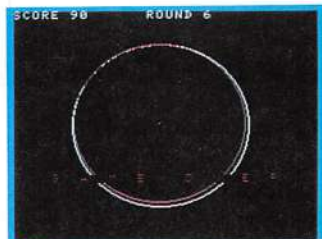
①へそを遊ぶとセンターからピンクの円が広がっていく



②ピンクの円が問題の円と重なると正解。DRAW文の文字が大きく表示される

に移動する。この緑の点のどれか1つがほんとうの円の中心なんだが、ときどき微妙なところに点が固まっていたりするのだ。

小さい円のときはかんたんだが、正解のたびに円はだんだん大きくなってどんどん悩ましくなる。9回正解するたびに円はもとのかわいい円にもどる。



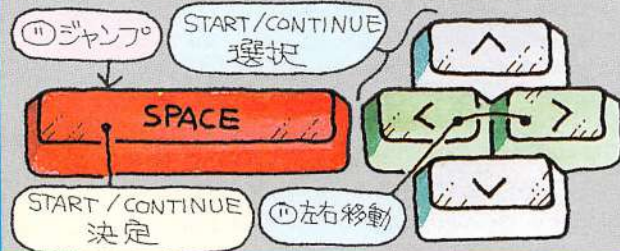
③円が大きくなり、緑の点が微妙なところになるとつい間違えてしまう

いまよりもっと高いところへ飛びたいキミへ

## とぶんだ!!

MSX MSX2/2+RAM16K

BY TEIJIRO



上からふってくる<sup>びん</sup>が積もるのを利用して、上空のほうでうろろしている敵をつかまえるアクションゲーム。

缶は、横から押すととなりがあいていれば動き、あいてなければ消える。ただし、主人公の頭にぶつくとゲームオーバー。

上空の敵をつかえまるとステージクリアになり、ステージごとに缶がいろんな形でつながって落ちてくる。全7ステージ。

ちなみに機種によっては、ときどき音が変わったり、止まってしまうことがあるが、これはプログラムのバグではない。

リストは56ページ

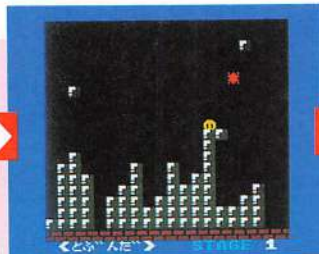
機種の性格の違いというしかないが、もしそうになったらCTRLキーを押しながらSTOPキーを押していったん中断し、あらためてRUNしよう。



①横に3つ缶がつながってふってくるステージ2



②ステージ1では缶が1個ずつピロンピロンと音をたてながらふってくる



③あるていどたまるまで待って、敵にとどきそうになったらジャンプ



④敵をつかまればステージクリア。全部で7種類のステージが楽しめる



⑤ステージ3は縦3つ。次はどんな形で出るのが楽しみ

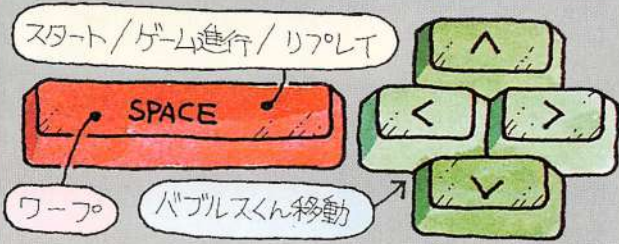


8画面

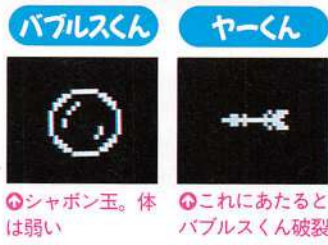
各ステージにアドバイスがあるパズルゲーム

# バブル BUBBLE

MSX MSX2/2+RAM8K BY KUNIHICO.M



各ステージがはじまる時にアドバイスがある



バブルスくんは弱い  
やーくんは強い

各ステージがはじまるたびにそのステージのアドバイスが表示される、近ごろめずらしいパズルゲームだ。

プレイヤーの操作するキャラクターはバブルスくんという名前のシャボン玉。ゲームの目的は、バブルスくんをシャボン液のなかに帰してあげること。

ところが、バブルスくとシャボン液のあいだにはいろんなブロックがジャマをしている。バブルスくんはブロックのないところなら自由に移動できるが、岩のブロックにあたってしまうとMISSのポイントが1増え、5までたまるとLEFT(バブルスくんの残り数)が1減ってしまう。もちろん、LEFTが0になるとゲームオーバーだ。また、コンクリートブロッ



リストは57ページ

## 5つのブロックの特徴

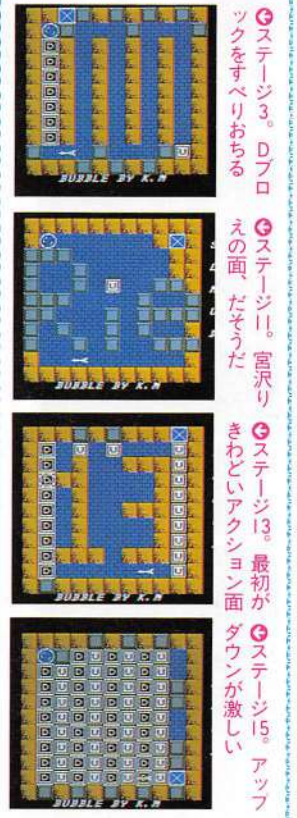
UPブロック	DOWNブロック	岩	コンクリート	シャボン液
あたると上に行きUPが1増える	あたると下に行きDOWNが1増える	あたるとどされMISSが1増える	あたるとどされLEFTが1減る	ここまでたどりつけばステージクリア

クにあるとそれだけでLEFTが1減ってしまう。さらに、やーくんという名前の意地悪な矢が飛んでいて、これにあってもLEFTが1減る。やはり、シャボン玉は壊れて消えてしまうものなのだ。

ただ、バブルスくんにはワープという技がある。UやDのブロックにあたるたびに、UPポイントやDOWNポイントが上がり、スペースキーを押すこのポイントの差のぶんだけ、上や下にワープできるのだ。UPポイントが5、DOWNポイントが2だとすると、スペースキーを押したときに3ブロック上にワープできるわけだ。ただし、どちらのポイントも0になっているときにスペースキーを押すとやはりMISSが1増えてしまうので注意。

やーくんをよけながら進むスリルとUP・DOWNのポイントを計算しながらワープするパズル要素がうまく組み合わせられた新しく楽しいパズルゲームだ。全15面、わかっているもクリアできないアクション面もある。

## ステージピックアップ



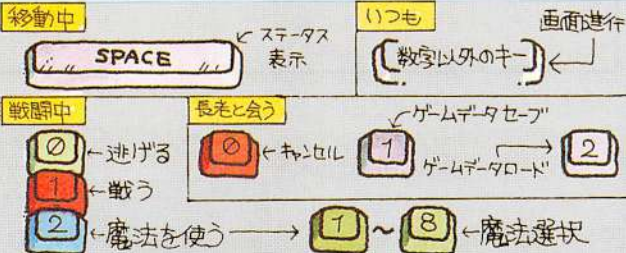
- 8つかせいだらアドバイスどおり右上に来る
- 2から下においてDOWNポイントをかせぐ
- 5引く3は2だから2つ下へワープできる
- 2でDOWNポイントをとって5つ取っておい
- あたると上にいきUPポイントが増える



楽しくなりたければこれを打ちこむしかない

# まものクエストII

MSX MSX2/2+RAM32K TPM.CO SOFT WORKS



## 愛すべき仲間「くうねる」のこと



①ある魔物をやっつけると自己紹介してかってに仲間になる



②金魚のファンみたいについてきて、まものと戦うときも協力してくれるが  
 ③ときどき裏切る。ほとぼりがさめたころまたもどってくるのがかわいい



①物語は長老の話からはじまる。最後のひとことは前作をやった人だけがわかるご愛嬌



④スタート地点。近くに長老の城や宿屋、武器屋、毛皮屋がある

最初にことわっておくが、このプログラムは長い。ぜんぶ打ちこむのはけっこうたいへんだ。

しかし、おもしろい。打ちこむ苦労に見あうだけの楽しさが待っていると保証できる内容だ。

変な名前の武器と、妙な魔法を駆使して、数々のゲロゲロな敵と戦っていくユニークなRPGである点は、前作「まものクエストI」(1988年9月号掲載)とおなじだが、謎は前作以上の深さを持っている。とくにエンディングは涙もので、センシティブな人なら泣くだろう。

このゲームは作者からのきついお達しで、ゲームのくわしい内容は紹介できない。ただ1人の仲間くうねると、一部のまもの紹介だけにとどめておこう。

前作でもやったが、市販ゲームなみのムードを出すために手作りマニュアルも掲載しておいたので、ゲームをはじめのまゝにぜひ作ってほしい。

では、楽しいひとときを目指して打ちこみをはじめよう。

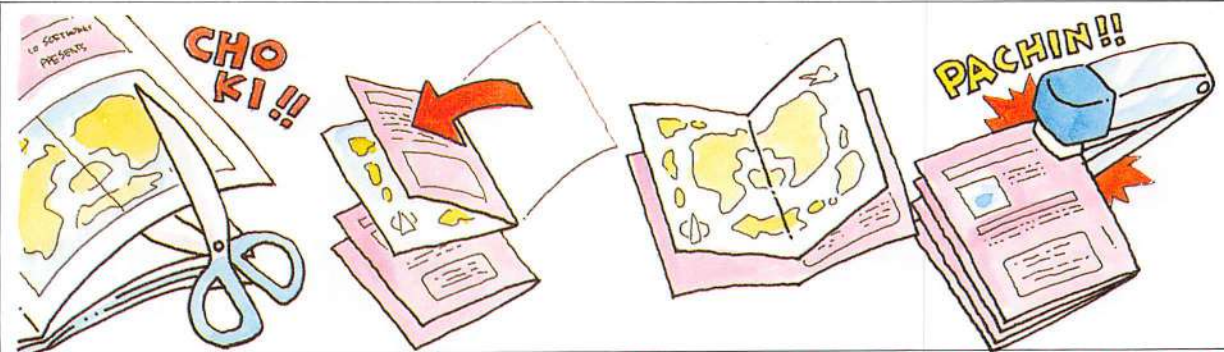
## いちどはやられてみたい魅力のまもの

- すみこみ おてつだいさん**  
①謎のお手伝い 攻撃がすごい
- てんぱつねこ**  
①やられると天罰がくだってメロメロになる
- ほしくびぞく**  
①こいつの攻撃はフランス革命と関係がある
- くろまじゆつし**  
①ひどい目に会うが同時に大笑いしてしまう



⑤ときどき走る鋭い痛み謎を解くのが今回のテーマのようだ

## マニュアルの作り方



- ①まず切り取り線にそって切り、2枚の紙片を作る
- ②山折り線が外、谷折り線が内に来るように紙片を折る
- ③折った2枚の紙片を表紙を外側に重ねる
- ④重ねた紙片の端をホッチキスで止めてできあがり



まものクエストII・マニュアル(作り方は左ページのイラストをご覧ください)

切り取り線

ステータス表示



通常モードでスペースキーを押すと、勇者のステータスを見ることができます。

画面文字表示について

画面に文字が表示されると、なにかキーが押されるまでそのままの状態です。読んだらなにかキーを押してください。

MAMONO QUEST II

MSX (RAM32K) MSX2/2+

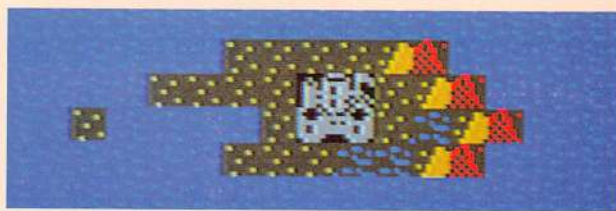
TPM. CO SOFT WORKS 1989

東郷生志

山折り線



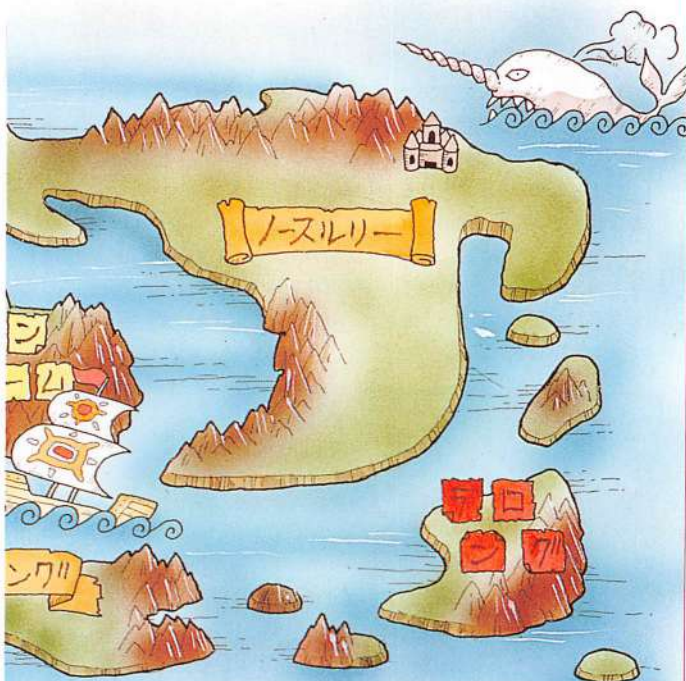
ユーザーズマニュアル



TPM. CO SOFTWORKS PRESENTS

切り取り線

まものクエストIIの世界



谷折り線



## ロード方式

- (1) BASICを起動させ、テープまたはディスクからリストAをロードしてください。
  - (2) リストBの入ったテープまたはディスクをセットしたまま、F5またはRUNとしてください。
  - (3) タイトル画面が表示され、文字パターンが変化します。そのあとしばらく待ってください。「NOW LOADING」と表示され、自動的にリストBをロードし実行します。
- ※テープを使っているユーザーでREMOTE(リモート)端子を使用しない人は、メッセージが出てからテープを動かしてください。

## はじめて遊ぶとき

上記の手順ののち、遊べます。後記の遊び方を読んでから始めてください。

### プログラムテープ/ディスク作成上の注意

リストBのファイル名はかな らず MQ-2B としてセーブしておくだ	さい。また、テープの場合、 リストBは「SAVE」を使 ってかならずアスキーセーブ してください。
---	--

## 戦闘について

まものに出会うと画面に敵キャラが表示され、戦闘となります。

- ①で武器を使って攻撃する
- ②で魔法モードに入る
- ③または数字以外のキーで逃げる



- (1) 勇者がけがをしていたり、毛皮を売らずにたくさん持っていたりすると、勇者はかつてに逃げ、戦うことはできません。それ相応の処置をしてください。
- (2) 魔法モードに入ると、使える魔法が表示されますので、使いたい魔法の数字を押してください。コマンドモードにもどるには、数字以外のキーを押してください。
- (3) 体力がなくなると死んでしまいますが、長老に生き返らせてもらえ、再開することができます。失うものはなにもありません。

2

7

## ゲームの進め方

あなたは勇者となって、この世界を冒険します。ゲームは、「ノースリー」の長老から話を聞いているところから始まります。始めたとき、お金は持っていませんが、まものを倒し、その毛皮を売ることにより、手に入れることができます。お金がたまったら、武器を買い、より強いものにいどんでください。まものは決まった場所にて、一度倒すといなくなります。お金がたりない! というときは、倒していないまものがいるはずですから探しましょう。



6

## とちゅうから始めるとき

- (1) スタートしたあと長老の話がありますが、そのあともう一度長老と会い「きろくをとりだす」を選んでください。
- (2) 前回ゲームを中断したときデータを記録したテープまたはディスクをセットしてなにかキーを押してください。  
※テープの場合、REMOTE端子を使用していないユーザーはキーを押してから再生状態にしてください。
- (3) データを取り出しおわると、長老が「とりだしたぞ」といい、続きができます。

## とちゅうでゲームを中断したいとき

- (1) ゲームを中断したくなったら、長老に会って「きろくする」を選んでください。
- (2) データを記録するためのテープまたはディスクをセットしたのち(テープの場合は録音状態にする)なにかキーを押してください。
- (3) 記録が終わると、長老が「きろくしたぞ」といい、ゲームは終了します。続けて遊ぶことはできません。このプログラムを実行したあとに別のプログラムを実行すると正常な画面が表示されない場合がありますので、かならずいったん電源を切ってください。

3



郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

304

差出有効期間  
平成3年1月  
1日まで

切手は  
いりません。

(受取人)

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2007号

(東京都新宿区百人町2-1-11)

日本カルチャースクール

速読講座

MSX-FAN S⑧係

驚異の新・速読法!!

案内資料 無料送呈券

大至急  
ポストへ

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください(切手不要)

-

都道府県

市区郡

住所

フリガナ	電話番号	市外局番	市内局番	番号
	年齢	歳	性別	男 1 女 2

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

(きりとり線)



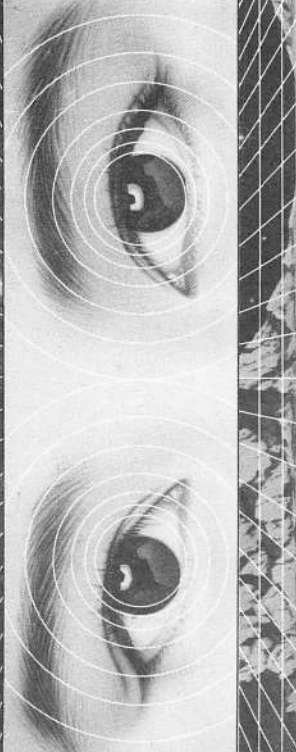
3~10倍のスピードで本が読める!

# 新・速読法

集中力が身につく!

理解力が深まる!

記憶力が高まる!



右脳開発でパワー全開!ライバルに差をつける!!

## 案内無料送呈券

←表面に必要事項を記入して今すぐお送りください。

**成功者続出!効果実証の声が続々殺到!!**



6回のレッスンで

1分間5,000字に!

和田英次さん(高校生18歳)  
私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし、内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学をする事になりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在また6回習っただけなのに5,000字ぐらいも読めるようになっていきます。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように楽しく感じています。



速読こそ現代人必須の

知的アイテムだ!

宮中 修さん(学生22歳)  
就職活動のため、経済新聞を読む始めたのですが、時間ばかりかかると上に内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1~2ヵ月、新聞を読むスピードがとて速くなり、わずか30分ぐらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはいまもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

---(きりとり線)---



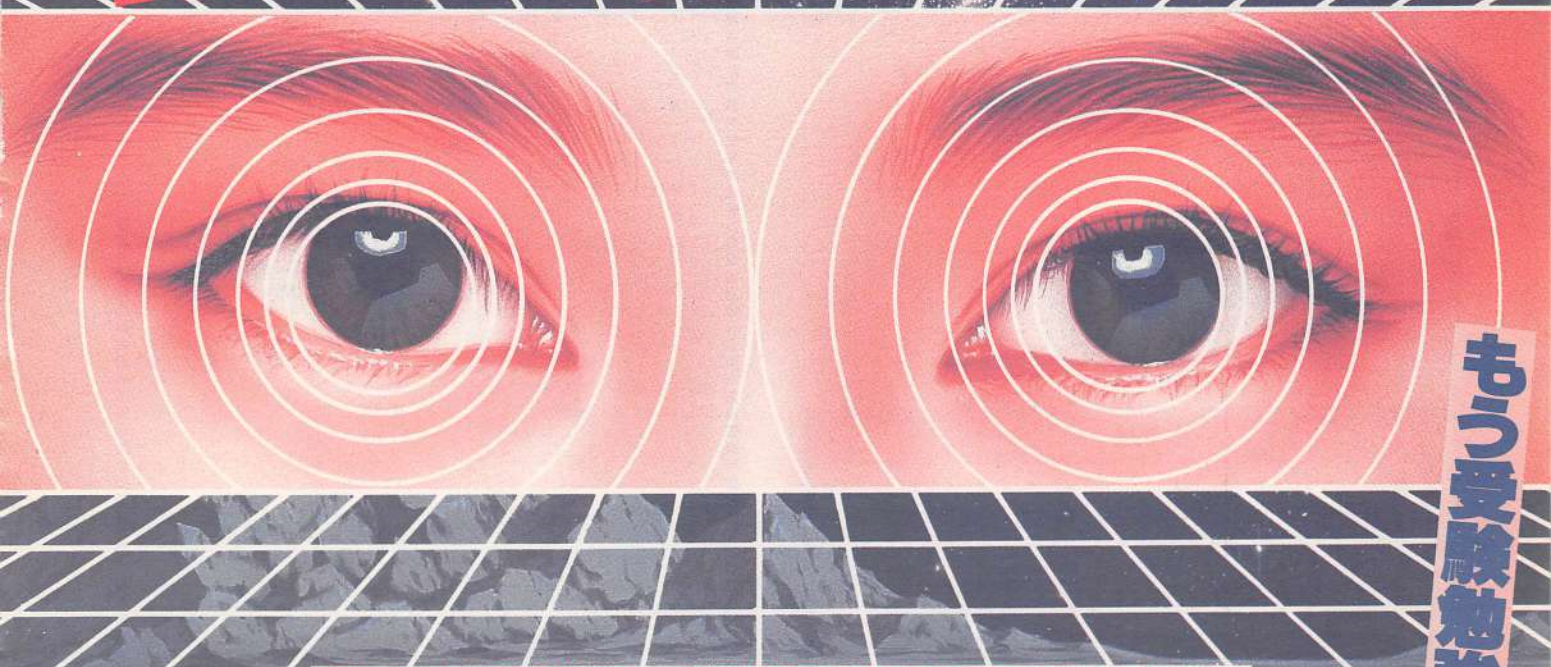
3~10倍のスピードで本が読める!

# 新・速読法

集中力が身につく!

理解力が深まる!

記憶力が高まる!



右脳開発でパワー全開!ライバルに差をつけろ!!

もう受験勉強にムダな努力はいらない!  
★秘められた潜在能力を一気に開発!

受験を勝ち抜く

## 驚異の新・速読法

学習・受験に大きな効果が!



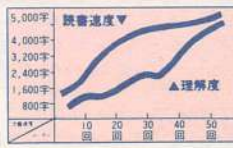
●ダラダラ学習から集中学習へ!  
教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇! ●早く読める分、勉強時間が短くてすみます!



●余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにおて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも「新・速読法」は強力な武器に! ●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回...と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!

わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

自宅にいなから1日わずか30~40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2~3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたも今すぐどうぞ。



集中力がつき勉強が楽しくなった!



藤野広仁さん(16歳 中学生)

僕は、いつももっとと速く本が読めたら、受験勉強や読書も楽しいだろうと思っていた。八月のある日、近くの本屋で速読の講座の案内をみつけて、「これだ!」と思った。そこでさっそく、速読を習い始めた。一分間で一万字、十万字も読むなんて信じら

れなかったが、訓練次第ではそれも可能なことだと知り希望がわいてきた。そのころ僕は一分間約五百字だった。訓練を始めて一週間で二千字、二千字になり記憶した言葉の数も増えてきた。速読を始めて次の変化がみられた。(1)呼吸法の効果だと思いが、体がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思われるようになった。とにかく訓練をくり返すたびにアップするのでとても楽しい。僕は一分間二万字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください!

最新版の案内書を無料進呈中

「新・速読法」の案内書をご希望の方は、今すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で送じます。

日本カルチャースクール  
〒160 東京都新宿区百人町2-1-11  
☎東京03(3399)0002(代)





# 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	FLOW OF BLOCKS.....	51
PROGRAM	百発百中.....	52
PROGRAM	TYPE-MASTER.....	53
PROGRAM	大魔王ハデス.....	54
PROGRAM	へそ.....	55
PROGRAM	とぶんだ!!.....	56
PROGRAM	BUBBLE.....	57
PROGRAM	まものクエストII.....	60
INFORMATION	ファンダム通信SPECIAL.....	48
TOOL	プログラムの長さをはかる「LX40」.....	49
BASIC COLUMN	はじめてのファンダム.....	47
SOUND FORUM	MSXサウンドフォーラム.....	68
WONDER	EDファンダム〜タンママジン〜.....	50

## 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:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行や0kは含めない)により3タイプにわけける。

- 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送附する
- 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)バズル、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

第8回季節奨励賞は、10月号〜12月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、1990年1月号のファンダム通信スペシャルで発表し、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

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方の中から、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、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または記事3つ、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」係までお送りください。しめ切りは、8月31日 必着です。

## プログラムの質問は

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容量など自分の機型にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かさないか、どういうエラーがでるかを確認。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。

## 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うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じ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でてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたい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するとデータかわかる)。

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かなる。

③あらかじめ、SCREEN0

WIDTH40

としておく。

④GOTO9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が実行はしめ、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、DELETE9000-9060

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、悪運の強いミスを退治する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 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMOD9+1):NEXT:PRINTUSING"#####>####";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

## 新・打ちこみミス発見プログラム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>???
```

THE LINKS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。

ファンダムアンケート  
応募券



# はじめての ファンダム

## 第12回 かな文字について

ほんとうは8月だがこの号は9月号だ。9月といえばヒグラシという名前のセミがよく鳴く。カナカナカナカナ……というわけで、今回の略称「はじファン」は、かな文字の打ちこみについて基

本的な問題を見ていきたい。かな文字にはひらがなとカタカナがあるが、どちらかというひらがなのほうが攻略がむずかしく、そのうえ、エッチだ。ひらがなの頭文字がHだからだろうか。

かな文字は、ダイレクトに打ちこんでリターンキーを押してもエラーが出ないほど、MSXにとっては特殊な文字だ。プログラムでもダブルクォートのなかやREM文、DATA文だけで使われ、たとえ打ち間違えてもエラーの出ないことが多い。だから、かな文字の打ち間違いは気づきにくい。

### ■かな文字攻略法その1

そのうえ、かな文字は打ちこみづらい。ふつうのかなモードでは文字を割りあてたキーが多くなり、探しにくくなるというのがその理由の1つだ。

これは、MSX2や2+のユーザーなら、1つだけ攻略法がある。SHIFTキーを押しながらかなキーを押すと、ローマ字かな入力モードになり、20種類のキーの組み合わせでローマ字を打ちこめば、MSXが自動的にかな文字に変換してくれるのだ。このとき小文字モードな

らひらがな、大文字モードならカタカナになる。さらに、SHIFTキーを押しながら母音(A、I、U、E、O)を打ちこむと、そのときだけひらがな、カタカナが逆転する。

ローマ字は、日本式(「し」を「S I」と表記するタイプ)でも、ヘボン式(「し」を「SH I」と表記する英語に似たタイプ)でも使えるようになっているが、「ん」や「ー」(長音記号)、小さい「あいうえお」などについてはほんの少し特殊な規則がある(下の表参照)。

試してみよう。大文字モードであることを確認して、SHIFTキーを押しながらかなキーを押す。そして「KYANDHIX」と打ちこむと「キャンディー」と表示されるはずだ。

ローマ字かな入力は、ワープロでもほとんどおなじような規則で使われているので、将来ワープロを使うときにも役に立つ。

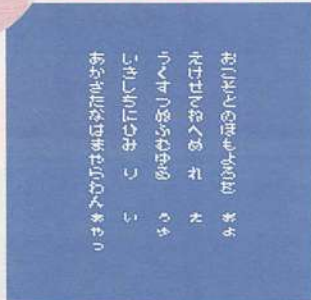
## ローマ字かな入力 (MSX2、MSX2+のみの機能)

●ひらがな

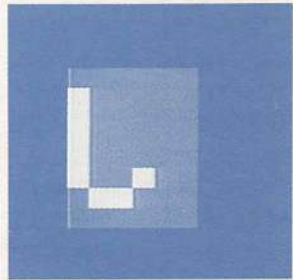
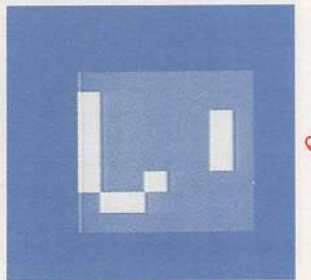
●カタカナ

「A」を押すと

## SCREEN1



## SCREEN0



④ SCREEN1ではすべての文字が完全に見えるが、SCREEN0ではひらがななどの右側が欠けてしまう。これは、SCREEN0だけ文字の形の右側2ドットぶんを削って6ドットぶんしか表示していないためだ

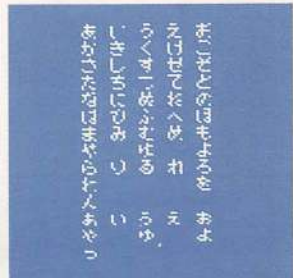
### ■かな文字攻略法その2

かな文字が打ちこみにくい理由のもう1つは、SCREEN0ではかな文字の右側が少し欠けてしまうという点だ。

上の写真を見てほしい。たとえば「い」という文字は、SCREEN0だと「し」にしか見えない。ファンダムではリストを40字詰めで掲載しているのだから、SCREEN0、WIDTH40で打ちこむのがいちばんいいのだが、かな文字が多いとそういうわけにはいかない(MSX2+ではひらがなの形が写真のように少し改良されている)。

そこで、たとえば今月の「まものクエストII」のようにかな文字がたくさん出てくるプログラ

## MSX2+では



④ ひらがなの形が改良され、SCREEN0でもなんとわかる

ムを打ちこむ場合、SCREEN1、WIDTH20(20字詰め)でやるといいだろう。こうしておくと、2行ごとに40字詰めと同じ文字が来るのでプログラムの確認もしやすいわけだ。

## 特殊な文字とローマ字入力

小さい「あ」～「お」	LA LI LU LE LO
小さい「や」「ゆ」「よ」	LYA LYU LYO
小さい「っ」	N、X以外の子音を2度続けて押す
ん	Nを2度続けて押す、またはN+子音
づ	VU
ー(長音記号)	X

※「きゃ」などは通常のローマ字どおり。F+母音で「ふあ」～「ふお」、J+母音で「じゃ」～「じょ」、V+母音で「ごあ」～「ごお」、TH+母音、DH+母音で「てや」「てい」「てゃ」「てい」などの入力もできる



■9月号選考会より

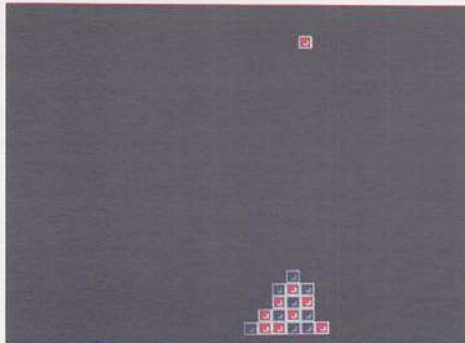
今月は「まものクエストII」の採用が決定していたので、FP部門の選考はお休みしてRP部門3タイプのみでの選考でした。

最近、全体にプログラミングよりも、アイデア勝負の傾向が強まっているようです。

今回の選考会でちょっと問題になった作品に「編集部の恐怖」というプログラムがありました。RUNするとMSXがバグの魔物にとりつかれたようになり、かってにリストを表示したり、そのリストから1文字ずつ脱落したり(けっきょくそれを打ち落とすゲームなのですが)という、斬新なものでした。ところが、わざとプログラムエリアを壊したりなどかなりきわどいことをやっているうえ、完成度も低い印象を受けました。奇妙なのはいいのですが、危険ではないけません。ただ、この作者には力がありそうなのでこの線でもういちど考えなおして再投稿す

今月の残念賞

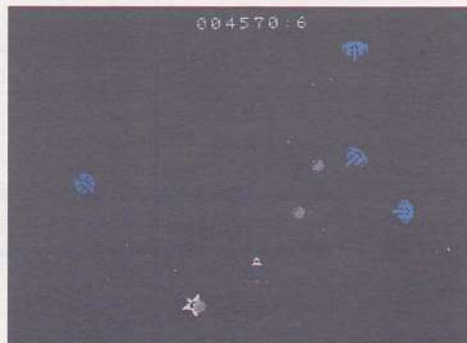
テトリス四目



千葉・中村健太郎(15歳)作品。2人対戦用テトリスふう四目ならべ。画面の上のほうに表示される赤と青のブロックを自分の指定した位置に交互に落として下に積みあげ、先に4つならべたほうの勝ち。アイデアはいいが、じっさいにやってみると単調になる印象があった。することを期待します。

また、いちど採用を決定した作品で、採用を取り消さざるをえないものがありました。他誌に掲載された他機種のプログラムを参考にしたもので、プログ

カモノバスター



三重・水谷仁(20歳)作品。敵をひたすら撃ち続けるシューティングゲーム。動きもキャラもよく、いっけん魅力的な作品だが、敵の種類や攻撃パターン、BGMなどがいつまでも変わらず、あまりおもしろくなかった。ハイスコアをつけたり、面を作るなどのくふうがほしい。

ラム自身は違うものですが、ゲームや画面がほとんどおなじだったためです。こういう場合は「盗作」と同様の扱いになるので、他誌を参考にするときはじゅうぶん注意してください。

今月の「残念賞」は、「テトリス四目」と「カモノバスター」です。2作品の作者にはMFファン特製テレカをさしあげます。どちらも、採用ラインギリギリのおもしろい作品でした。

ファンダムパーラー

今月のテーマ：ハガキ

大ライフゲームの質問

・大ライフゲームをうちこんでたらリストが壊れてしまいました。RUNしたらエラーだ。おれでDATA文とそうさ方法をおしえてください。

上にあるのはじっさいにファンダムに送られてきた、ある質問ハガキだ(もちろん往復ハガキ)。編集部ではこの質問の意味がわからず、対処に困ってしまいました。電話で確認したところ、質問の意味は「大ライフゲームを打ちこんだらエラーが出てし

まった。でもリスト(Mファン本誌)を捨てられてしまったので教えてほしい」ということだった。このケースは、エラーの出した行だけハガキに書いて送ることにした。

このハガキだけでなく、質問ハガキのなかには、意味がわか

らなかったり、答えられない質問(ファンダム掲載のプログラム以外の質問。つまり、市販ゲームのことやBASIC自体に関する質問)だったりするものが多い。そこで、あらためて質問ハガキのルールについて確認しておきたい。

原則として、ファンダムへの質問ハガキは、掲載プログラムに関する質問(うまく動かないとかエラーが出るとか)に限る。また、何月号のどのプログラムに関する質問かをはっきり書き、エラーなどが出るのならエラーメッセージをきちんと書くこと。それから、使っているMSXの機種や自分の電話番号なども明記しておいてほしい。

と、えらそうなことをいって、たまにバグを出すこともあるファンダムではあるが、こうした

ルールを守ってくれないと質問に答えようがないということもわかってほしい。

ところで、BASIC自体に関する広い質問は、かならず答えられるとはかぎらないが、「ファンダムパーラー」あてに出してくれれば(片道ハガキで)、このコーナーやファンダムの各コーナー、BASICピクニックのなかで答えていきたい。

また、このコーナーでは、ファンダム読者からのメッセージなども取りあげたいと思う。

そこで、ひじょうに私的なメッセージだが、「大阪のMSXのイベントで知りあったトトロ命くん。奈良の三冠王(メガネをかけていた)です。ファンダム掲載おめでとう。またイベントがあったら会いましょう。」(奈良の三冠王/16歳)。



## ファンダム投稿者のための便利ツール

# 保存版 特別付録

プログラムの画面数と

行数がいつでわかる

# LX40

### 使い方

ファンダムへの投稿を見ていると、ときどき、「プリンタを持っていないので画面数はわかりません」と書いてあるのを見かける。

たしかに、画面にリストを表示させ、STOPキーなどで停止させながらプログラムの長さを数えていくのはたいへんだ。そこで、EDファンダムを担当している副編少年S(通称NOP)がこういうプログラムを作ってくれた。

このプログラムをRUNすると、もとのBASICプログラムはNEWされてしまうので、かならずいったんセーブしてから実行すること。マシン語データにミスがあると「DATAミス/」とえらそうなメッセージが出るようになってるので、この場合は行50~90を見なおしてほしい。

間違いなく打ちこめたものを実行すると、しばらくしてから「OK」と表示され、以後、「CMD」という新しいコマンドが、電源を切ったり、リセットしたりしないかぎりずっと使えるようになる。

長さをはかりたいプログラムをロードして、  
CMD  
SCREEN=~  
LINE=~  
と表示される。「SCREEN=」のあとには、そのプログラムの総行数を24で割った数(画面数)が表示され、「LINE=」のあとにはあまりの行数が表示

される。もちろん、ふつうLISTとしたときになにもない行として表示されている部分は飛ばして数えている。

### 変数の意味

A……マシン語データが最初に書きこまれる先頭アドレス(&HD0000が入る)

D……マシン語データ書きこみ用

D\$……マシン語データ読みこみ用

I……マシン語データ書きこみ時のアドレスのカウント

S……マシン語データのチェックサム用

### プログラム解説

10 初期設定  
20 マシン語データ書きこみ  
30 マシン語データにミスがあるかどうかを調べて、ミスがあったときは「DATAミス/」と表示して終わる

40 USR関数定義、マシン語プログラム実行(USR関数呼び出し)

50~90 マシン語データ

### マシン語解説

&HD0000~&HD06C  
BASICプログラムの格納開始アドレス(&HF676~&HF677にそのデータが入っている)を書き換えてから、メインプログラム(LX40の本体であるマシン語)をもともとBASICプログラムが格納されていた場所に転送して、CMD命令(BASICの未定義命令)を実行したときのジャンプ先を転送したアドレスに書き換える

### LX40のプログラム

```

10 CLEAR300,&HD000:DEFINT A-Z:A=&HD000
20 READD$:IFD$<>"*"$THEND=VAL("&H"+D$):S=S+D*(IAND7)+1:POKE A+I,D:I=I+1:GOTO20
30 READD$:IFD$>STHENPRINT"DATAミス!":END
40 DEFUSR=A:A=USR(0)
50 DATA 2A,76,F6,22,69,D0,E5,E5,11,FF,00,19,22,76,F6,2B,36,00,23,EB,E1,E5,01,B8,00,09,22,E5,D0,22,CD,D0,22,09,D1,22,F1,D0,22,0F,D1,22,EB,D0,E1,E5,01,A7,00,09,22,CA,D0,E1,E5,01,AF,00,09,22,EE,D0,E1,01
60 DATA B5,00,09,22,0C,D1,22,E8,D0,21,6C,D0,D1,01,FE,00,ED,B0,21,67,D0,11,0D,FE,01,05,00,ED,B0,21,63,D0,C3,01,46,3A,94,00,00,F1,C3,6C,D0,00,E5,FD,21,00,00,2A,76,F6,5E,23,56,23,4E,23,46,23,7A,B3,28,49
70 DATA D5,E5,DD,21,00,00,50,59,DD,23,21,0A,00,CD,E6,31,7C,B5,EB,20,F3,DD,23,E1,CD,84,52,21,5E,F5,7E,23,B7,28,07,3D,28,F8,DD,23,18,F4,DD,E5,D1,21,28,00,CD,E6,31,54,5D,FD,19,DD,E5,D1,21,28,00,CD,3A,32
80 DATA 7C,B5,28,02,FD,23,E1,18,AB,21,13,D1,CD,24,D1,FD,E5,D1,21,18,00,CD,E6,31,22,F8,F7,CD,B2,2F,01,00,05,CD,25,34,CD,24,D1,21,21,D1,CD,24,D1,21,1B,D1,CD,24,D1,FD,E5,D1,21,18,00,CD,3A,32,22,F8,F7,CD
90 DATA B2,2F,01,00,05,CD,25,34,CD,24,D1,21,21,D1,CD,24,D1,E1,C9,53,43,52,45,45,4E,3D,00,4C,49,4E,45,3D,00,0A,0D,00,7E,23,B7,C8,E5,CD,A2,00,E1,18,F5,*11781
    
```

### プログラム確認用データ

10> 91	20> 19	30> 92	40> 93
50>157	60>149	70>159	80>216
90>213			

(そのまゝはエラーの出るアドレスにジャンプするようになっていた)。最後にBASICプログラムをNEWする=USR  
&HD06D~&HD12E  
LX40の本体部分(メインプログラム)。いったんは、&HD06Dから書きこまれるが、プログラム実行後は今後ロードされるBASICプログラムよりも上のアドレスに転送される  
&HD06D~&HD112

行番号がなん桁になるのかを調べ、次にLIST命令が使っているBASICの内部ルーチンと呼んでリストに変換し、文字数を数える。この作業をプログラムの行数ぶんくりかえす  
&HD113~&HD123  
メッセージ(SCREEN=、LINE=)  
&HD124~&HD12E  
文字列表示サブルーチン



# EDファンダム

EXTENDED DEFINITION FANDOM

## 8HD1: タンママシン

たった1文字の打ち間違いで画面から消えてしまったダイレクトステートメント。10秒だけ過去にもどれるタイムマシンがほしくなる。

```
10 CLEAR300,&HD000:FORI=0TO72:READD$:D=VAL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:IF S=8922THENDEFUSR=&HD000:A=USR(0)ELSEPRINT"DATAにミスあり":END
```

```
1000 DATA 2A,76,F6,22,A5,FD,3E,C3,32,A4,FD,E5,E5,11,1D,00,19,22,76,F6,2B,36,00,23,EB,E1,21,2D,D0,D1,01,1C,00,ED,B0,21,29,D0,C3,01,46,3A,94,00,00,F5,C5,D5,E5,FE,18,20,0F,21,5E,F5,7E,23,B7,28,07,E5,CD,A2,00,E1,18,F4,E1,D1,C1,F1,C9
```

### ■EDファンダムのできるまで

なんかこう、いろんな人から「こんな機能があるといいね」なんていったリクエストを聞いて、かんたんにできそうなら作る。うまくできると、EDファンダムの候補になるわけです。で、この「タンママシン」は、けっこうBASICに慣れたダイレクトステートメントを多用する人が、行番号をつけておけばいいものをカッコつけてダイレクトステートメントでやろうとして、1文字打ち間違えてアジャパーっといふときに、「ちょっと待った」とか「チャイ」とか「たんま」とかいえるようにしたい、というリクエストから生まれました。

### ■タンママシンを動かす

プログラムを打ちこんだらかならずテープかディスクにセーブする。そうして、RUNすると、いままでなんの意味もなかったSELECTキーが1行ぶん過去を呼びもどしてくれるようになる。と同時に、SELECTキーの呪文を使うようにするため、ついさっきまで生きていたリストが消えてしまう。いけにえにされたわけね、リス

トが。だから、ぜったいにセーブしてからRUNすること。

では、打ちこみミスのチェックをかねてタンママシンを使ってみよう。てきとくに「ABCD」とか打ちこんでリターンキーを押してみる。あえなくSyntax error。ここでSELECTキーを押すと、ほら、また「ABCD」と出るでしょ。出たら打ちこみミスなし、パーフェクト。出なかったら打ちこみミスがあるから、さっきセーブしたプログラムをロードしてリストを確認すること。

### ■いったいなにに使うのか

しばらく意味のないキー入力をSELECTキーでおかわりしていると、あたりまえだがむ

なしくなる。ああ、ばかばかしい/ まあ、待ちなさい。タンママシンは保険なんだから。ツいてないときってあるでしょ。同じような行を何回も打ちこんだりしてさ。そんなときにタンママシンが付いていけば心穏やかでいられるんだから。ディスクを持っている人は、「AUTO EXEC. BAS」というファイルネームでセーブしておいて、BASICが立ち上がったときに自動的にタンママシンを付けてくれるようにするといいでしょう。

### ■バグではなくて限界です

最後に、タンママシンが誤動作するときのことを話しておきます。①タンママシンが付いた直後にSELECTキーを押したばあい、へんな文字列が出る。②LISTをした直後だと、ほんとうなら「LIST」と出るはずなのに表示したリストの最終行の行番号のないものが出る。③前のページに載っているLX40を実行した直後だと、プログラムの最終行の行番号のないものが出る。

P.S.リクエスト募集中。

## APPENDIX

### ■タンママシンの動作原理について

前回に引き続きタンママシンでも1文字表示のフック(BASICがなにかするときに毎回呼び出すサブルーチンのようなもの)を使っている。ダイレクトでSELECTキーを押したとき、BASICは、じつは画面にキャラクタコード24の文字をPRINTしている(カーソルも動かず、見えもしないが)。タンママシンでは、BASICが1文字表示のフックを通してキャラクタコードの24を表示しようとしたとき、キャラクタコード24の文字を表示するかわりに、直前に打ちこまれた行の内容が入っているBASICのワークエリア(&HF55Eからはじまる258バイト)を表示するようにしているのだ(つねに258バイトぶん表示しているのではない。行の終わりにはキャラクタコード0が入っているの、1文字1文字行の終わりかどうかをチェックしながら表示している)。

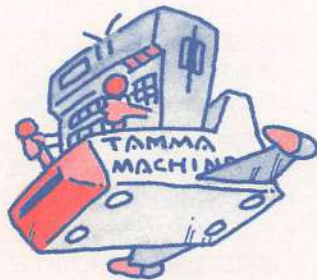
### ■いけにえの理由

前回のプログラムは&HD000からに入り、そこで動いていたので、CLEAR文でマシン語領域を設定しておかないと壊れて暴走してしまう。また、&HD000からをゲームプログラムなどの別のマシン語に乗っ取られても暴走してしまう。うん、困ったヤツだ。EDファンダムのプログラムがこんな借家住まいではないかん、と思い、今回のプログラムは持ち家に住むようにしてみた。持ち家は、BASICプログラムがある場所、アドレスでいうと、RAM32KのMSXなら&H8001から(ただし、機種やカートリッジの影響でもっと下になることもある)に置かれる。つまりタンママシンのマシン語を&HD000から書きこんだBASICプログラムは、タンママシン自身によって壊れてしまう。壊れたままにしておくともじめなので、ひと思いにマシン語プログラムでNEWしている。これがいけにえの理由だ。

もちろん、いったんタンママシンが持ち家を持つと、あとはふつうにBASICプログラムをロードしたりできる(BASICプログラムが入りはじめるアドレスを設定するところが&HF676~7番地にあり、ここを書き換えている。持ち家方式にすると、CLEAR文の設定がいらないだけでなく、マシン語を使っているゲームプログラムなどでも安心して実行できる(ふつうBASICプログラムの下にマシン語を置くので、持ち家には影響がないのだ)。

### ■持ち家でも壊れてしまうとき

持ち家といえども天変地異には勝てない。だから、電源を切ったりリセットしたりするとタンママシンも消えてしまう。あたりまえか。まあ、この天敵にはMファンカでしか対抗できないもんな。



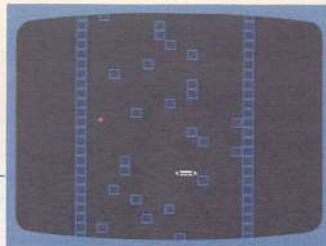


# フロー オブ ブロックス FLOW OF BLOCKS

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY のりくん

遊び方は37ページにあります

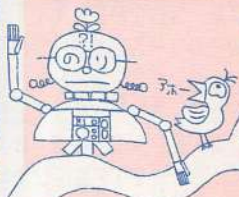


ファミコン

```

1 DEFINT A-Z:COLOR15,1,5:KEYOFF:SCREEN1,2
,0:H=0:WIDTH32:ONSPRITEGOSUB8:VPOKE8208,
83:FORI=1TO20:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+
A$)):NEXT:SPRITE$(0)=B$:SPRITE$(1)="`みみ
`":DATA5F,EF,E8,5F,0,0,0,0,0,0
2 FORI=0TO6:READA$:VPOKE1056+I,VAL("&H"+
A$):NEXT:DATA0,0,0,0,0,0,FA,F7,17,FA
3 CLS:R=RND(-TIME):PLAY"9M5000T80L8":SC
=0:X=15:Y=120:K=120:L=8:M=4:N=4:S=0
4 PUTSPRITE0,(X*8,Y-1),10+T:PUTSPRITE1,(
K,L-1),9-T:SPRITEON:LOCATE0,0:PRINTCHR$(
27)+"L":LOCATE8,0:PRINT"O"SPC(14)"O":LOC
ATE8+(RND(1)*14+1),0:PRINT"O":T=STRIG(0)
:S=STICK(0):IFL<4THENN=4:L=L+N
5 IFVPEEK(6144+K*8+(L*8)*32)=132THENPLAY
"06C":LOCATEK*8,L*8:PRINT" ":M=-M:K=K+M:
SC=SC+2+T:DATA0,7E,7E,7E,7E,7E,7E
6 X=X+(S=7ANDX>9)-(S=3ANDX<21):Y=(Y+((T=
-1)-(T=0))*4)-(S=5)*4:K=K+M:L=L+N:IFL<19
2ANDY<192ANDY>0THEN4ELSELOCATE11,8:PRINT
"GAME OVER!":H=H+(H-SC)*(SC>H):LOCATE6,1
0:PRINT"SCORE";SC;"HI-SCORE";H
7 IFSTICK(0)=1THEN3ELSE7
8 PLAY"05C":SPRITEOFF:N=-4:L=Y-12:RETURN
    
```

## プログラマからひとこと



## 新型のブロックくずしが

こんにちは、のりくんです。ぼくははじめてテトリスを見たとき、「新型のブロックくずしか？」と思ったけど、ぜんぜんちがいました。そこで思いついたのがこのゲームです。このゲームを友だちに見せたら、「ファンダムに送れば？」といわれたので試しに送ってみたら採用されました。このプログラムはDATA文があちこちに飛びかっているのが非常に見にくいです。

●BY のりくん

## 変数の意味

### スプライト座標

- X, Y……ラケットの座標⇒X, Y-1して表示
- K, L……ボールの座標⇒Y座標は-1して表示
- M, N……ボールの座標増分

### その他の変数

- A\$……スプライトパターンデータ、キャラクタパターンデータ読みこみ用
- B\$……スプライトパターン定義用
- H……ハイスコア
- I……ループ用
- R……乱数初期化用

- S……スティック入力用
- SC……スコア
- T……トリガー入力用

## 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●スプライトパターン定義●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### 2 キャラクタパターン定義

- キャラクタパターン定義●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### 3 変数初期設定

- 画面消去●乱数初期化●PS G設定●変数初期設定

### 4 ゲーム画面表示

- ラケット表示●ボール表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●挿入モードにする(エスケープシーケンス)●ブロック表示●トリガー入力●スティック入力●ボールが最上段に来たら、Y座標増分Nを下降(4)に設定してY座標に加える

### 5 ブロック消去

- ボールがブロックに命中したかの判定●効果音(命中時)●ブロック消去●ボールのX座標増分処理(左右の移動方向を変える)●スコア計算●キャラクタパターンデータ(行2で読みこみ)



### 6 ゲームオーバー判定処理

- ラケット座標処理●ボール座標処理●ゲームオーバー判定●ハイスコア計算●メッセージ表示●スコア、ハイスコア表示

### 7 リプレイ処理

- リプレイ処理

### 8 スプライト衝突サブ

- 効果音(衝突時)●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ボールのY座標増分を上昇(-4)に設定●ボールのX座標処理



『ファンダムニュース/その1・7月号ファンダムアンケート結果発表①』1989年7月号のファンダムアンケートの集計結果の発表です。今回はFPの「RERO-GASS」とN画面の「GATE HOLE」「SYSTEM」がデッドヒートをくりひろげ、数票差で順位を分ける結果となりました。最終結果は以下のとおりです。<1位>RERO-GASS<2位>GATE HOLE<3位>SYSTEM<4位>ダブルオセロ/画制宇ーバステルー(同数得票)



# 百発百中

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 六川寛之

遊び方は38ページにあります



```

10 SCREEN1,1:COLOR15,5:DEFINTA-Z:KEYOFF:
WIDTH32:ONSPRITEGOSUB60:VPOKE8204,34:VPO
KE8205,238:FORI=6592TO6911:VPOKEI,97:NEX
T:PLAY"V15T255":LOCATE29,18:PRINT"hhh"
20 SPRITE$(0)="■~<":SPRITE$(1)="×きおこIおR
":SPRITE$(2)="~けけぬぬけけ~":X=228:Y=143:V=14
3:W=-12:SC=0:M=0:G=0:F=0:PLAY"03L8G"
30 IFG=200THEN70ELSEIFX<0ORY>200THENX=22
8:Y=143:W=RND(1)*8-17:G=G+10:M=F/G*100:L
OCATE0,0:PRINTUSING"めい中りつ###% SCORE###
HISCORE####";M,SC,H:PLAY"03L8G":GOTO30EL
SESPRITEON:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:X1=X:Y1
=Y:X=X-8:Y=Y+W:W=W+1
40 S=STICK(0):V=V+(S=1ANDV>0)*4-(S<>1AND
V<175)*4:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+1,(48+96*I
,V),10,2:NEXT
50 IFSTTHENPLAY"01B":SC=SC-5:SC=SC*(SC>
0):ST=0:GOTO30ELSEST=STRIG(0):GOTO30
60 SPRITEOFF:IFSTTHENPUTSPRITE0,(X1,Y1),
15,1:SC=SC-(X>99)*30+20:X=-1:F=F+10:ST=0
:PLAY"07L8CD07B":RETURN30ELSERETURN
70 PLAY"05CDCDCDBGAEADC":IFSC>HTHENH=SC
80 S=STICK(0):IFS=5THENGOTO20ELSE80
    
```

## プログラマからひとこと



くやくんなんらよーだかひやくん

このゲームのスペースキーを押しすぎると、「ブブブブッ」とパンパン得点がしょっぱかれますので、注意してください。はたして、あなたは命中率100パーセント、スコア1000点出せるでしょうか？まあ、それは無理でしょう。くやしかったらやってみな！くやしくないよ〜だかつよしくん、かつてに名前使ってごめんなさい。最後に「おもしろいぞな」とご助言いただいた依田勝賀氏に厚く御礼申し上げます。

●BY 六川寛之

KOREZO  
MASASHIKU



コア計算/行30へ飛ぶ)●トリガー入力●行30へ飛ぶ

**60 命中**  
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●命中判定処理●2つの照準による得点計算●破裂音

**70 ゲーム終了**  
●効果音●ハイスコア処理

**80 リプレイ**  
●スティック入力判定処理

## リストを打ちこむときの重要注意

行1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。KEYI, CH

R\$(255)と打ちこんでリターンキーを押せばF1キーで打ちこむことができます。

### 変数の意味

#### スプライト座標

X, Y.....皿の座標  
X1, Y1.....破片の座標  
V.....照準のY座標  
W.....皿のY座標増分

#### その他の変数

F.....皿に命中した数  
G.....飛んでくる皿の数(10分の1にして使用)  
H.....ハイスコア  
I.....ループ用

M.....命中率  
S.....スティック入力用  
SC.....スコア  
ST.....トリガー入力用

### プログラム解説

**10 初期設定**  
●初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定●画面の色指定●効果音●発射台を描く

**20 スプライト定義**  
●スプライトパターン定義(0=皿、1=破片、2=照準)  
●変数初期設定●効果音

**30 皿の動き**  
●ゲーム終了判定●皿が画面外に出たときの判定処理(皿の最高点の設定/命中率の計算/スコア等表示/発射音)●スプライト衝突時の割りこみ許可●皿の表示●破片の座標設定●皿の移動計算

**40 ねらいを定める**  
●スティック入力●照準のY座標増分計算●照準の表示

**50 射撃**  
●誤射の判定処理(射撃音/ス

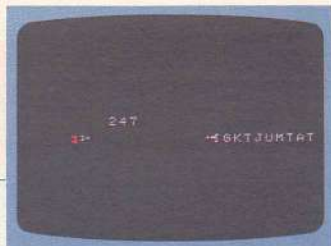


# タイプマスター TYPE-MASTER

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY TAKIN

👉👈遊び方は39ページにあります

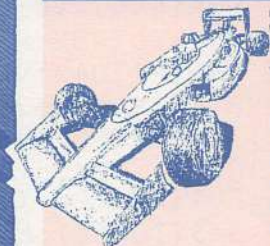


TYPE-MASTER

```

1 SCREEN1,0,RND(-TIME):WIDTH32:COLOR15,1
,1:KEYOFF:DEFINTA-W:FORI=0TO31:VPOKE1433
6+I,VAL("&H"+MID$("40E0764F76E040000000
006F6F000000030F0300030F03000107010001070
100",I*2+1,2)):NEXT:ONINTERVAL=12GOSUB6
2 FORI=0TO11:VPOKE6912+I,VAL("&H"+MID$("
5618020656FF010B56220004",I*2+1,2)):NEXT
:INTERVALON:FORI=0TO10:SOUNDI,VAL("&H"+M
ID$("DF0FFC0DB10E1EC2000900",I*2+1,2)):N
EXT:FORL=0TO95:VPOKE6496+X,0:ES="":FORI=
0TOL:ES=ES+CHR$(RND(1)*26+65):NEXT:X=31
3 GOSUB7:LOCATEX,11:PRINTLEFT$(ES,32-X):
" ":A=ASC(INKEY$+" "):B=VPEEK(6496+X):IF
(A=B)+(A=B+32)THENGOSUB4:IFLEN(ES)=1THEN
NEXT:ERROR55ELSEES=RIGHT$(ES,LEN(ES)-1):
GOTO3ELSEX=X-.2:IFX<5THEN5ELSE3
4 FORI=38TOX*8-7STEP4:VPOKE6917,I:NEXT:S
=S+X*5:LOCATE6,9:PRINTS:VPOKE6496+X,42:V
POKE6917,255:T=13:GOSUB7:RETURN
5 INTERVALOFF:LOCATE4,11:PRINT"*":T=15:
VPOKE6920,209:FORI=0TO1:I=-((INKEY$=CHR$(
13)):GOSUB7:FORJ=0TO199:NEXTJ,I:RUN
6 VPOKE6914,2+F:F=1-F:RETURN
7 T=T+(T>0):SOUND10,T:SOUND8,T:RETURN
    
```

## プログラマからひとこと



担任の先生にすすめられて

はじめはポケコン用に作ったのですが、学校の担任の先生にすすめられ、送ることになりました。MSXに移植するときには効果音に気を使いました。それから背景のスクロールも考えましたが、1画面におさめるためにあきらめました。

●BY TAKIN

先のX座標の計算(徐々に進むように0.2ずつたしている)●ゲームオーバー判定

## 4 命中サブ

●アルキャノン移動、表示(スプライト属性テーブルのX座標データを連続的に書き換える)●スコア計算、表示●爆発表示●アルキャノンを消す●PSG初期値設定(行7で使用するTの値を設定する)●行7へ飛ぶ

## 5 ゲームオーバー

●割りこみ解除●自機爆発表示●PSG設定(行7で使用するTの値を設定)●自機のスプライトを消す●リプレイ処理

## 6 噴射表示サブ

●噴射のパターン切り換え(一定時間ごとの割りこみで噴射炎をゆらがせる)

## 7 効果音サブ

●効果音の設定、発生(行4、5で設定したTに応じて効果音を発生させる)

## 変数の意味

### テキスト座標

X……アルファベット結合体のX座標/アルキャノン(ミサイル)移動用/スコア加算計算用

### その他の変数

A……押されているキーのキャラクタコード  
B……的になる文字のキャラクタコード  
ES……アルファベット結合体(アルファベットの敵)  
F……自機の噴射パターンの切りかえ用フラグ  
I、J……ループ用  
L……メインループのカウント

用/文字列の長さの初期値-1

S……スコア

T……効果音の音量

## プログラム解説

### 1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義(VRAMのスプライトパターンジェネレーターテーブルに自機、アルキャノン、噴射パターンを書きこむ)●一定時間ごとの割りこみ先指定

### 2 アルファベット結合体発生

●スプライト属性定義(スプライト面番号0~2のデータをセットしてスプライト表示)●割りこみ許可●PSG設定●メインループ開始(FORL=0T

095は行3にあるNEXTに対応し、1回まわるたびに次のアルファベット結合体を表示する)●まへのステージの爆発(「\*」を消す●アルファベット結合体の作成●アルファベット結合体の先頭X座標の設定

### 3 アルファベット結合体移動

●効果音(行7を呼ぶ)●アルファベット結合体の移動、表示●命中判定(入力された文字と結合体先頭の文字の判定)●ステージクリア判定処理●ループが終了したら故意のエラーメッセージを表示してゲーム終了●アルファベット結合体から撃ち落とされた文字を削除する●アルファベット結合体の先頭の移動



くいじわるファンクションコール/ファンダムライブラリー⑥のフォロー)ファンダムライブラリー⑤の「BATTLE MAN」で、139ページに行1640の行番号(赤い字)が2つあるように見えますが、「1640 S=S-STRIG(0)-STRIG(1)～」と続いている上側の番号が本来の行番号で、「1640ELSECLS～」のほうはIF~THENの飛び先の番号です。この1640は、行の一部としてふつうに打ちこんでください。

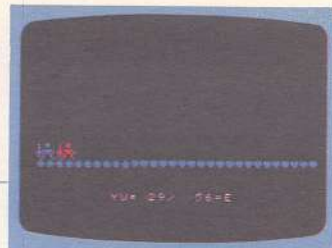


# 大魔竜ハデス

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 松本岳美

遊び方は39ページにあります



## プログラマからひとこと



## 郵便料金の不足について

いやー、先日わたしの家のポストに速達が届いておりました。まさか採用されるとはうすうす勤づいておりましたが、ほんとうに採用されるとはうれしかぎりであります。ところで、その速達にひそかにくっついてわが家にやってきた「郵便料金の不足についてのお知らせ」というハガキがありました。お心当たりはありませんでしょうか？

●BY 松本岳美

ーンを表示)●敵のHPを決める●城に入ったときの判定処理(ハデスのHPを設定し、効果音を鳴らす)

## 5 戦闘モード

●スティック入力●勇者の攻撃(効果音/攻撃した敵を点滅させる/敵のHPを減らす)●敵の攻撃(敵が生きていれば勇者の体力をへらす/勇者を点滅させる)

## 6 勝敗判定

●勇者のHPと敵のHPを表示する●勝敗判定処理(勇者が死んだら最初から始める)

## 7 勝ったとき

●敵のスプライトを消す●ゲームクリア判定処理(城に入っていればメッセージを表示する)●レベル判定処理(マップ上の勇者の位置に応じてレベルを上げる)

```

1 SCREEN1,1,0: CLEAR512: COLOR15,0,0: DEFIN
TA-Z: WIDTH32: KEYOFF: K=1: L=30: H=L: F$="まち"
2 FORI=1TO40: VPOKE14335+I,ASC(MID$("LL@^
^RR! 08x+わ■C+27071II<ヒオあ0,#BG<F■ラジた",I,
1)): NEXT: FORI=0TO3: FORJ=0TO31: F$=F$+CHR$
(128+I): NEXTJ,I: F$=F$+"しゝ ": VPOKE8208,11
6: PUTSPRITE0,(15,95),7,0: PLAY"T200S10M8
3 S=STICK(0): K=K+(S=7)-(S=3): IFK=0THENPL
AY"07C64": H=L: K=3: GOTO3ELSELOCATE10,18: P
RINTUSING"HP=### LV=### ";H,L: LOCATE
2,14: PRINTMID$(F$,K,30): IFS<>3ANDS<>7THE
N3ELSEIFK<>130THENIFRND(1)*255>31THEN3
4 PLAY"05C16": PUTSPRITE1,(34,95),9,(K-2)
/32: T=INT(K/32*64)+RND(1)*8: IFK=130THEM
T=1000: PLAY"03L8CDGEFDGEFFD16EDF"
5 S=STICK(0): IFS=1THENPLAY"04C64": FORI=0
TO57: VPOKE6919,I: NEXT: T=T-(L-29)-RND(1)*
(L-29): IFT<1THEN7ELSEH=H-RND(1)*T/8: PLAY
"03C64": FORI=0TO55: VPOKE6915,I: NEXT
6 LOCATE10,18: PRINTUSING"YOU=###/####=EN
EMY";H,T: IFH<1THENPLAY"08C1": RUNELSE5
7 VPOKE6919,0: IFK=130THENFORI=0TO7: COLOR
I: PRINT"!CONGRATULATION!";: NEXT: GOTO7ELS
EIFL>K/32*48+30THEN3ELSEL=L+K/32+1: GOTO3

```

## リストを打ちこむときの重要注意

行1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, C

HR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押せばF1キーで打ちこむことができます。

## 変数の意味

- H.....勇者のHP(体力)
- I, J.....ループ用
- K.....マップ上の勇者の位置(勇者の画面上の位置は一定だが、Kを利用して表示するマップの部分をずらしている)
- L.....勇者のレベル



- S.....スティック入力用
- T.....モンスターのHP(体力)
- F\$.....マップデータ読みこみ用

## プログラム解説

- 1 初期設定**
  - 初期設定●変数設定
- 2 画面作成**
  - スプライトパターン定義●マップ作成●マップ表示用のキャラクタの色設定●スプライト表示(勇者を表示する)●PSG初期設定
- 3 移動モード**
  - スティック入力処理(マップ上の勇者の位置Kの設定)●まちに入ったかの判定処理(まちに入ったら、HPをレベルと同じまで回復させる)●HPとLVの表示●マップの表示(Kを利用してマップの表示部分をずらすことで、実質的に勇者を移動させる)●勇者の移動判定、敵出現の判定処理
- 4 敵の出現**
  - 効果音●スプライト表示(マップ上の位置に応じた敵のパタ





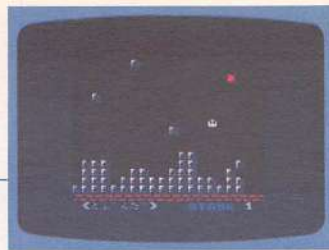


# とぶんだ!!

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY TEIJIRO

遊び方は40ページにあります



```

10 SCREEN1,0,0:CLR1000,&HD000:WIDTH20:
KEYOFF:COLOR15,4,4:DEFINTA-Z
20 FORI=256TO751:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥
2ORV¥4:NEXT:PRINTSPC(202)"TEIJIRO PRESEN
TS"
30 DEFUSR=&HD000:DEFFNA(P)=VPEEK(6144+A+
B*32+P):ONSPRITEGOSUB220
40 AS="21DF1A0E170620E5CD4A00FE682018112
00019CD4A00FE60200D3E6BCD4D00B7ED523E60C
D4D00E12B10DC0D79FE0020D4C9"
50 FORI=0TO49:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$
(AS,I*2+1,2)):NEXT
60 FORI=0TO5:READA,AS:FORJ=0TO7:VPOKEA*8
+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):NEXTJ,I:M=
0:GOTO190
70 M=0
80 VDP(1)=VDP(1)XOR1:Q=6182:R=104
90 PUTSPRITE0,(0,209):AS=STRING$(190,96)
:CLS:PRINT:PRINTAS$STRING$(20,112)"<とぶ
んだ> STAGE"M+1:LOCATE6,9:PRINT" START
!"
100 PLAY"S0M2000L605BCFGBABM500L64":FORI
=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT
110 A=6:B=19:G=0:E=6:N=9:Y=9:SPRITEON:LO
CATE6,9:PRINT"~~~~~"
120 FORI=0TON:S=STICK(0):C=(S=7)-(S=3)
130 V=(FNA(32)=96):IFSTRIG(0)THENIFG<6TH
ENG=G+1:D=-1ELSEIFVTHEND=1ELSEDE=-1:G=1EL
SEG=-V*9:D=-V
140 A=A+C:B=B+D
150 V=FNA(0):IFV=104THENA=A-C:W=6144+A+B
*32+C:IFFNA(C*2)=96THENVPOKEW+C,104:VPOK
EW,96ELSEVPOKEW,96ELSEIFV=32THENA=A-C:B=
B-(D=-1):G=9
160 PUTSPRITE0,(A*8,B*8),10,-(D=-1):U=US
R(0):VPOKE6336+E,96:Z=(Z+1)MOD3:F=INT(RN
D(1)*2)*2-1:E=E-F*(E+F>5ANDE+F<26):PUTSP
RITE1,(E*8,45+Z),9,2:VPOKE6336+E,97
170 IFFNA(-32)<>104ANDFNA(0)<>104THENNEX
T:ONM+1GOSUB240,250,260,280,290,300,320:
GOTO120
180 PLAY"M2000L403BG8E8FAC":LOCATE4,9:PR
INT" GAME OVER ":FORI=0TO5000:NEXT

```

```

190 PUTSPRITE1,(0,209):CLS:LOCATE4,6:PRI
NT"<とぶんだ>"SPC(229)"· START"SPC(33)
"· CONTINUE":VDP(1)=VDP(1)XOR1:IFM>0THEN
A=1ELSEA=0
200 PLAY"S0M200006C":FORI=-7TO7:PUTSPRIT
E0,(120,70+I^2),10,-(ABS(I)<7):VPOKE6729
+A*64,32:A=(A-(STICK(0)>0))MOD2:VPOKE672
9+A*64,62:FORJ=0TO40
210 IFSTRIG(0)THENONA+1GOTO70,80ELSENEXT
J,I:GOTO200
220 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(0,209):PLAY"M2
000L8F4GEGAF4":LOCATE5,9:PRINT" CLEAR
!" :FORI=0TO5000:NEXT:IFM<6THENM=M+1:RET
URN90
230 J=5000:LOCATE1,9:PRINT"ALL STAGE CLE
AR !!" :FORI=0TOJ:NEXT:PLAY"BGECBRG4A4BB"
:LOCATE5,13:PRINT" THE END ":FORI=0TOJ*
2:NEXT:RETURN190
240 N=3:PLAY"06AB":VPOKEQ+INT(RND(1)*20)
,R:RETURN
250 N=4:PLAY"03CC":P=Q+RND(1)*18:FORI=0T
O2:VPOKEP+I,R:NEXT:RETURN
260 N=0:IFY>2THENPLAY"03G":Y=0:P=Q+RND(
1)*20ELSEVPOKEP,R:Y=Y+1
270 RETURN
280 N=5:PLAY"07CBB":P=Q+RND(1)*16:FORI=0
TO4:VPOKEP+I+(IMOD2)*32,R:NEXT:RETURN
290 N=2:PLAY"06AB":FORI=0TO1:VPOKEQ+INT(
RND(1)*20),R:NEXT:RETURN
300 N=0:IFY>4THENPLAY"03G":Y=0:P=Q+RND(
1)*20ELSEVPOKEP,R:Y=Y+1
310 RETURN
320 N=0:IFY>4THENPLAY"07BB":Y=0:P=Q+RND(
1)*12+4:X=INT(RND(1)*2)*2-1ELSEVPOKEP,R:
Y=Y+1:P=P+X
330 RETURN
340 DATA 1025,7474747411CF6100,104,0F0F3
F3FFF3FFFF,112,00DFDFDF00FBFBFB
350 DATA 1792,3C7EFFDBDBDB7E00,1793,3C5A
DBDBFFFF7E00,1794,9238FE7C7CFE3892
360 '<とぶんだ>' PRESENTED BY TEIJIRO

```

## リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。データで十分チェックしたのち、いったんテー  
リストを打ちこみおわたたらプログラム確認用 プカディスクにセーブしてからRUNしてくだ  
さい。とくに行40でA\$に入る文字列がマシン  
語データなので注意して打ちこんでください。

### 変数の意味

#### スプライト座標

A, B.....主人公の座標⇒×8  
して表示  
C, D.....主人公の移動方向

E.....敵X座標⇒×8して表示  
F.....敵の横移動方向  
Z.....敵Y座標⇒+45して表示

#### テキスト座標

P.....缶の連続発生用(VRA  
Mアドレス)

Q.....缶発生先行頭VRAMア  
ドレス(6182)

W.....主人公の位置に対応する  
パターン名称テーブルアドレス

#### その他の変数

A\$.....プレイフィールドクリ

A用(プレイフィールドはキャ  
ラクタコード96の文字で埋めら  
れる)/マシン語データ、VRA  
Mデータ読みこみ用

G.....ジャンプコントロール用

I, J.....ループ用

M.....ステージ番号-1





- N.....缶の発生頻度(値が小さいほど多く発生)
- R.....缶になる文字のキャラクタコード(104)
- S.....スティック入力用
- U.....ユーザー関数呼び出し用
- V.....移動先判定用(0=主人公の下になにかある、-1=なにもない)
- X.....缶の斜め方向連続発生用
- Y.....缶の縦方向連続発生用

## プログラム解説

- 10 初期設定
- 20 太文字化/メッセージ表示
- 30 初期設定/スプライト衝突時の割りこみ先指定
- 40~50 マシン語書きこみ
- 60 キャラクタの色、缶・床・主人公・敵のパターン定義
- 70~210 メインルーチン
  - 70 ステージ番号初期化
  - 80 スプライト非拡大モードの設定/変数設定
  - 90~100 ゲーム画面表示/スタートミュージック
  - 110 変数初期化/スプライト割りこみ許可/メッセージ

- 消去
  - 120~140 スティック入力/トリガー入力/主人公の縦移動方向、移動先仮決定
  - 150 缶を押すまたは消す/移動限界判定
  - 160 主人公移動/缶の落下(USR関数)/敵の移動
  - 170~180 ゲームオーバー判定/缶発生サブ呼び出し/ゲームオーバー処理
  - 190~210 スタート、コンティニュー選択/スプライト拡大モードの設定/スティック入力/カーソル移動/トリガー判定

- 220 スプライト衝突割りこみサブ(敵消去/効果音/メッセージ表示/全ステージクリア判定/ミュージック/リプレイ)
- 240~330 ステージ1~7の缶発生サブ
- 340 キャラクタの色、パターンデータ(行60で読みこみ)
- 350 スプライトパターンジェネレーターテーブルのデータ(行60で読みこみ)
- 360 REM文

## マシン語解説

&HD000~&HD00E  
缶を探す  
&HD00F~&HD019

下になにもないかチェック  
&HD01A~&HD026  
缶の落下  
&HD027~&HD031  
全エリア調べたか判定

## プログラマからひとこと



## やさしいメロディ

おひさしぶりのTEIJIROです。やさしいメロディ聞こえますか。すべしやるTEIJIROさんでした。  
●BY TEIJIRO

聞こえますか

## プログラム確認用データ

使い方は46ページ  
を見てください

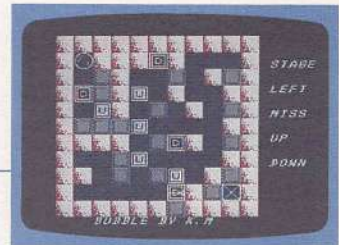
10 > 71	20 > 210	30 > 111	40 > 211
50 > 224	60 > 42	70 > 146	80 > 53
90 > 36	100 > 48	110 > 204	120 > 209
130 > 183	140 > 105	150 > 210	160 > 1
170 > 225	180 > 26	190 > 139	200 > 211
210 > 34	220 > 205	230 > 117	240 > 129
250 > 72	260 > 212	270 > 198	280 > 58
290 > 33	300 > 218	310 > 198	320 > 173
330 > 198	340 > 4	350 > 145	360 > 146

# バブル BUBBILIE

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY KUNIHICO. M

遊び方は41ページにあります



```

10 CLEAR200:SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDT
H32:DEFINTA-Y:KEYOFF:DIMR(12,11):LOCATE9
,9:PRINT"WAIT A MINUTE"
20 GA=ASC("0"):GB=ASC("Z"):FORI=GA*8TOGB
*8+7:GC=ASC("E"):GK(I):GC=GCORGC#2:VPOKEI,GC#V
AL(MID$("00442211",IMOD8+1,1)):NEXT
30 FORJ=0TO20:READA$:FORI=1TO8:B$=MID$(A
$,I*2-1,2):VPOKE1391+I+J*16,VAL("&H"+B$)
:NEXT:NEXT
40 FORI=0TO2:S$="":FORJ=0TO3:READA$:FORK
=1TO8:D$=MID$(A$,K*2-1,2):S$=S$+CHR$(VAL
("&H"+D$)):NEXTK,J:I:GO
SUB350:VPOKE8198+I,&H51:NEXT
50 VPOKE8213,&H41:VPOKE8214,&H6A:VPOKE82
15,&HE1:VPOKE8216,&HF4:VPOKE8217,&H1F:VPO
KE8218,&HF1
60 P1$="S1M4000T12008L9C4":P2$="S1M2000T
15004R8G16G16G8G16G16G8G8G8R8R8D5G8G":P3
$="S1M5000T15505L8E4FEDCFEDCFEDCCAR8AGGF
FEEDDC4CC2":P4$="S8M4000T25506L64C":P5$=
"S8M4000T25504L64C"

```

```

70 CLS:LOCATE9,4:PRINT"TROUBLESOME":LOCA
TE11,6:PRINT"W A L L":LOCATE4,22:PRINT"1
989 <C> BY KUNIHICO.M":LOCATE25,17:PRINT
"クコ";SPC(30);"せ":FORI=0TO184STEP4:SI=10
0-40*SIN(I*3/50):PUTSPRITE0,(I,SI),15,0:
NEXT:PU=0:GOSUB340:RESTORE490
80 PUTSPRITE1,(I,SI),15,1:PLAYP1$:FORI=0
TO6:LOCATE1,I+9:READA$:FORJ=1TO8:B=VAL(
"&H"+MID$(A$,J,1)):FORK=3TO0STEP-1:PRINTC
HR$(174+((BAND2^K)=0)*142);:NEXTK,J,I:GO
SUB350:PU=1:GOSUB340:PLAYP2$:LOCATE8,18:
PRINT"HIT <SPC> KEY":GOSUB370
90 GOSUB360:ST=1:LE=5:CLS
100 CLS:READA$:LOCATE11,5:PRINT"ADVICE"
:LOCATE4,9:PRINTAD$:FORI=0TO3000:NEXT:GO
SUB360:CLS
110 FORI=2TO19:LOCATE4,I:PRINTSTRING$(18
,174):NEXT

```



当選者  
発表

●7月号FFBプレゼント当選者② ④「MSXプログラムコレクション・ファンダムライブラリー⑤」の本とディスクのセット=(秋田県)関友明(群馬県)多田真由己(埼玉県)佐藤伸夫(東京都)高藤和広(広島県)足利幸治

次ページへ続く



```

120 FORI=1TO11:READM$:FORJ=1TO6:B$=MID$(
M$,J,1):B$=RIGHT$("00000"+BIN$(ASC(B$)-6
5),6):R(J*2-1,I)=VAL("&B"+MID$(B$,4,3)):
R(J*2,I)=VAL("&B"+MID$(B$,4,3)):NEXTJ,I
130 FORI=1TO11:FORJ=1TO11:IFR(J,I)<>0THE
NP=J*2:Q=I*2-2:M=R(J,I)*8:GOSUB390:NEXT:
NEXTELSENEXT:NEXT
140 LOCATE6,22:PRINT"BUBBLE BY K.M"
150 LOCATE25,3:PRINT"STAGE":LOCATE25,6:P
RINT"LEFT":LOCATE25,9:PRINT"MISS":LOCATE
25,12:PRINT"UP":LOCATE25,15:PRINT"DOWN"
160 X=2:Y=2:D=0:U=0:M=0:XA=160:YA=144:GO
SUB290:PLAYP3$:GOSUB370:ONSTRIGGOSUB220:
STRIG(0)ON:ONSPRITEGOSUB250:SPRITEON
170 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16-17),15,0:XX=X:
YY=Y:S=STICK(0):IFY>=0ANDY<11THENX=X+(S=
7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5)ELSEGOSUB250
180 PUTSPRITE2,(XA,YA),15,2:IFXA<40ANDYA
<24THENXA=160:YA=143ELSEIFXA<40THENXA=16
0:YA=YA-16ELSEXA=XA-16
190 IFM>4THENGOSUB250
200 ONR(X,Y)GOSUB240,250,260,320,330
210 FORI=0TO99:NEXT:GOTO170
220 IFU>DTHENU1=U-DELSEIFU<DTHEND1=D-U
230 Y1=Y-U1:Y2=Y+D1:IFU>DANDY1>0ANDU1>=0
THENY=Y-U1:U=0:D=0:GOSUB290:RETURN200ELS
EIFU<DANDY2<=11ANDD1<=11THENY=Y+D1:U=0:D
=0:GOSUB290:RETURN200ELSEM=M+1:BEEP:U=0:
D=0:GOSUB290:RETURN200
240 X=XX:Y=YY:BEEP:M=M+1:GOSUB290:RETURN
250 SPRITEOFF:LE=LE-1:GOSUB290:IFLE<>0TH
ENGOSUB270ELSEGOSUB280
260 GOSUB380:PU=0:GOSUB340:LOCATE7,9:PRI
NT" NICE CLEAR ":ST=ST+1:PLAY"T150S1M900
007LC64F2":GOSUB350:PLAY"S1M9000T15006G8
EG8EG8E2":PU=0:GOSUB340:PU=2:GOSUB340::G
OSUB370:IFST=16THEN300ELSERETURN100
270 GOSUB380:PU=0:GOSUB340:PLAYP1$:PUTSP
RITE1,(X*16,Y*16),15,1:PLAY"S8M1000T2550
4L4CDE":PU=1:GOSUB350:GOSUB340:PU=2:GOSU
B340:GOSUB350:GOSUB370:RETURN160
280 GOSUB380:PU=0:GOSUB340::PLAYP1$:PUTS
PRITE1,(X*16,Y*16),15,1:LOCATE9,9:PRINT"
GAME OVER":LOCATE7,9:PRINT" HIT<SPC>KEY
":PLAY"S4M999T25503L4CDEEDCFEDC":PU=1:GO
SUB350:GOSUB340:PU=2:GOSUB340:GOSUB370:G
OSUB360:RETURN70
290 LOCATE26,4:PRINTUSING"####":ST:LOCAT
E26,7:PRINTUSING"####":LE:LOCATE26,10:PR
INTUSING"####":M:LOCATE26,13:PRINTUSING"
####":U:LOCATE26,16:PRINTUSING"####":D:R
ETURN
300 CLS:LOCATE8,19:PRINT"CONGRATULATIONS
♥":LOCATE8,5:PRINT"しゃげんたまのいのちは":LOC
ATE8,7:PRINT"とてもみじかいしきまみの":LOCATE8,9
:PRINT"おかげでげんげくはこんなじ":LOCATE8,11:PRIN
T"なかくいきることかてま":LOCATE8,13:PRINT"うれし
いとちもありがとう"
310 PLAY"T255S8M20000DEDEDER4EDEDER4CDE
CDER4EDCEDC2":GOSUB370:GOSUB360:GOTO70
320 PLAYP4$:U=U+1:Y=Y-1:GOSUB290:RETURN
330 PLAYP5$:D=D+1:Y=Y+1:GOSUB290:RETURN
340 PUTSPRITEPU,(0,209):RETURN
350 FORI=1TO2000:NEXT:RETURN
360 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN
370 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
380 STRIG(0)OFF:RETURN

```

```

390 LOCATEP,Q:PRINTCHR$(168+M):CHR$(170+
M):LOCATEP,Q+1:PRINTCHR$(172+M):CHR$(174
+M):RETURN
400 DATA DFDFFDF00FBFBFB00
410 DATA 80408040B040F4D0,01010101010101
01,B0E8E0FCE6DCFEFF,01010101C101A115
420 DATA FF7F2A9F5F3F9F5F,FEFDAADFADFADF
FD,3F9F5F3F9F244992,FAFDFAFDFA952249
430 DATA FFC0A09088848281,FF030509112141
81,8182848890A0C0FF,81412111090503FF
440 DATA FF80BFA0A0A4A4A4,FF01FD05052525
25,A4A4A3A0A0BF80FF,2525C50505FD01FF
450 DATA FF80BFA0A0A7A4A4,FF01FD05058545
25,A4A4A7A0A0BF80FF,2545850505FD01FF
460 DATA 0718306244888090,90808040603018
07,E0180C0602010101,01111122060C18E0
470 DATA 81002100090004A8,02000900210081
00,020008002000802A,8000200008000200
480 DATA 00000000000034FF,34000000000000
00,0000000000172EFC,2E17000000000000
490 DATA E4B9C878,94A52840,94A52840,E4B9
C878,94A52840,94A52840,E339CF78
500 DATA 1めん Dを8つ とってみきうえいけ!,JJJJJJ,I
JNIAJ,IRAQKJ,NRAIBJ,IbCBCJ,KSaABJ,JJCjCJ
,ICaABJ,JCCaKJ,IAAJTJ,JJJJJJ
510 DATA 2めん やのうごまを よくすねはよい,JJJJJJ,I
AAAAR,JJJJEJ,QAAAAR,IJJJRJ,IAAAAR,KJJJJJ
,QAAAAR,NJJJKJ,IAAADJ,KJJJJJ
520 DATA 3めん はしめの とろろかあふない!,J[KKKJ,I
QAQAR,NIIIIJ,NIIIIJ,NIIIIJ,NIIIIJ,NIIIIJ
,NIIIIJ,NIIIIJ,QAQAUJ,JKKKJJ
530 DATA 4めん ます かんかえてから うごけ!,JJRJJJ,
IAaFTJ,IASQCJ,ICACAJ,IQAQJ,NQAAVJ,IQAQJ
J,ICACBJ,IASQIJ,IaABMJ,JJJJJJ
540 DATA 5めん かんたん てま あまくない!,JJJJJJ,I
AAAAR,IQAQJ,ICACAJ,IAUQAJ,IAdiAJ,IAVQAJ
,ICACAJ,IQAQJ,JAAAAR,JJJJKJ
550 DATA 6めん やに あたらなげは かんたんさ,JJJJJJ,I
KJAAJ,ICACIJ,JCBCAJ,ICACBJ,IKIKAJ,ICACIJ
,JCBCAJ,JCBABJ,JABKDJ,JJJJJJ
560 DATA 7めん うーん かおた いままで の ふくしゅう,JJJJ
JJ,IACAQJ,IJMJIJ,IQAQJ,NRABVJ,IQBAQJ,II
baIJ,IBABAJ,IAJIAJ,MCACDJ,JJJJJJ
570 DATA 8めん たよーん Dのとて...<2>,JJJJJJ,
IAAAEJ,ISSSQJ,IQAQJ,IQAQJ,ICSSAJ,IiAA
QJ,IiAAQJ,ISSSQJ,NADAFJ,KJJJKJ
580 DATA 9めん ななめたよー やに あたらなひてね!,JJJJJ
J,NciQCJ,IQAQJ,KAQCAJ,ICAQJ,MQCiQJ,KAQ
CiJ,ICAQJ,MQAQJ,KEQcDJ,JJJJJJ
590 DATA 10めん くるくるん UPせかいとろのさ!,JZJJJJ
,IQAAAJ,IQSSQJ,IQAQJ,IQQQJ,IQUQQJ,IQSQ
QJ,IQAQJ,ISSSQJ,IAAAAJ,JJJJJJ
600 DATA 11めん みやさわ りえのめん たせー,JJJJJJ,
IAAALJ,SQAABJ,QCAABJ,QCEASJ,SQACAR,SACCS
R,QQCCAJ,QCCASR,IAAAAJ,JJJJJJ
610 DATA 12めん こころむすいDを3つとって...,JJJJJJ
,IAFAJ,KSQSAJ,ICAF AJ,IQAF AJ,ICAVCJ,IAQV
CJ,IAAVCJ,IAASCJ,IAATKJ,JJJJKJ
620 DATA 13めん こて おわりしやないよー,JKKJLJ,NE
EAEJ,NBAJMJ,NJAAMJ,NBAAMJ,NBAJMJ,NBAAMJ,
NBAAMJ,NJIJMJ,NAAAEJ,KJJJJJ
630 DATA 14めん ちと は いす なし,JJJJJJ,I
AAA AJ,KSSSQJ,LQAEVJ,KBEBQJ,KAAUVJ,KIIUQJ
,KAAUVJ,KBBUSJ,IAUAJ,JJJJKJ
640 DATA FINAL STAGE もうすこし かんはね!,JJR
RRJ,IVffaJ,NfffaJ,NfffcJ,NfffcJ,NfffaJ,N
fffaJ,NfffcJ,NfffcJ,NfffdJ,KKKKKJ

```



## 変数の意味

### スプライト座標

- X、Y……パルスの座標⇒×16、×16-17して表示
- XA、YA……矢の座標
- SI……タイトル時のパルスのY座標
- I……タイトル時のパルスのX座標/汎用/ループ用

### テキスト座標

- P、Q……ブロックの座標

### その他の変数

- AS……キャラクタパターンデータ、スプライトパターンデータおよびタイトル表示用データ読みこみ用
- AD\$……アドバイスデータ読みこみ用
- B……タイトル表示用データの処理用
- B\$……キャラクタパターン定義用、タイトルパターン設定用
- D……取ったダウンの数
- D1……ダウン時のワープ処理用
- D\$……スプライトパターン定義用
- GA……「0」のキャラクタコード(太文字処理用)
- GB……「Z」のキャラクタコード(太文字処理用)
- GC……太文字処理用
- J、K……ループ用
- LE……ライフ数

- M……ブロック番号(1=岩、2=コンクリート、3=シャボン液、4=アップ、5=ダウン)
- M\$……ステージデータ読みこみ用
- P1\$……パルスの割れるときの効果音
- P2\$……タイトル表示時の効果音
- P3\$……スタート時の効果音
- P4\$……アップを取った時の効果音
- P5\$……ダウンを取った時の効果音
- PU……消去するスプライト番号
- R(n)……ステージデータ
- S……スティック入力用
- ST……ステージ数
- S\$……スプライトパターンデータ定義用データの処理用
- U……取ったアップの数
- U1……アップ時のワープ処理用
- XX、YY……パルスの座標保存用
- Y1……アップ時のワープのミス判定用
- Y2……ダウン時のワープのミス判定用

- 70~80 タイトルデモ
- 90 スペースキー入力待ち/変数設定
- 100 アドバイスメッセージ表示
- 110 バックのブロック表示
- 120 ステージデータ読みこみ、変換、設定
- 130~150 ステージ表示
- 160 変数初期設定
- 170 パルス表示、移動処理(スティック入力)
- 180 矢表示/矢座標処理
- 190 ミス判定
- 200 移動先のブロック判定
- 210 タイミング処理
- 220~230 ワープ処理
- 240 岩との衝突処理
- 250 コンクリートとの衝突処理サブ
- 260 ステージクリアサブ
- 270 パルス破裂サブ
- 280 ゲームオーバーサブ
- 290 ステージ数などの表示サブ
- 300 オールクリア処理
- 310 リプレイサブ
- 320 アップを取った処理サブ
- 330 ダウンを取った処理サブ



- 340 スプライト消去サブ
- 350 時間待ち処理サブ
- 360 トリガー入力待ちサブ
- 370 効果音終了待ちサブ
- 380 トリガー割りこみ禁止サブ
- 390 ブロック表示サブ
- 400~450 キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)
- 460~480 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
- 490 タイトルデータ(行80で読みこみ)
- 500~640 アドバイスデータ(行100で読みこみ)、ステージデータ(行120で読みこみ)

## プログラム解説

- 10 初期設定
- 20 太文字処理
- 30 キャラクタパターン定義
- 40 スプライトパターン定義
- 50 キャラクタ色設定
- 60 効果音設定

## プログラマからひとこと

### もし来なかったら

初投稿で初採用! といいたいけれど、じつは4本目。もし採用通知が来なかったらもうパソコンを片づけようと思っていたので、とても感激しています。

●BY KUNIHICO.M



## プログラム確認用データ

使い方は46ページ  
を見て下さい

10 > 3	20 > 235	30 > 81	40 > 167
50 > 55	60 > 94	70 > 154	80 > 67
90 > 146	100 > 132	110 > 19	120 > 173
130 > 142	140 > 179	150 > 150	160 > 78
170 > 151	180 > 117	190 > 240	200 > 21
210 > 139	220 > 15	230 > 104	240 > 33
250 > 239	260 > 113	270 > 166	280 > 250
290 > 241	300 > 145	310 > 236	320 > 206
330 > 144	340 > 168	350 > 128	360 > 229
370 > 48	380 > 231	390 > 53	400 > 34
410 > 194	420 > 176	430 > 183	440 > 16
450 > 31	460 > 191	470 > 30	480 > 159
490 > 147	500 > 78	510 > 37	520 > 29
530 > 236	540 > 109	550 > 143	560 > 54
570 > 66	580 > 186	590 > 76	600 > 16
610 > 75	620 > 26	630 > 168	640 > 45

## オリジナルステージを作る改造法

行500~640のステージデータ組ごとに次のような計算をおこなはそれぞれ、アドバイスデータのあとに、1段目~11段目のブロックのデータが並ぶ。このデータは次のような手順で作られているので、これを参考にオリジナル面を作ってみよう。

① 1段ぶん(11個)のブロックを0から5までのブロック番号に置き換えて(ブロックを置かないときは0、そのほかは変数Mの説明とおなじ)11桁の数字を作る。② これに0をくっつけて12桁にする。③ 頭から2桁ずつを1組として、6組のデータにわけける。④ 1組ごとに次のような計算をおこなう。「上の桁」×6+「下の桁」+65」⑤ この数値をキャラクタコードに持つ文字を求める。たとえば、2桁のデータが「42」だった場合、4×6+2+65=91。文字にすると「J」になる。⑥ こうして1段ぶんのデータとして6個の文字列を作る。

この6個の文字列を11組作れば1ステージぶんのデータになる。これをてきとうなステージのデータと置き換えれば、自分の作ったオリジナルステージを楽しむことができることになるわけだ。



当選者  
発表

●7月号ソフトプレゼント◎ 『マイト・アンド・マジック2』= <北海道>黒川博光<茨城県>桜井友裕<東京都>伊左次正成 / 『ホワッツマイケル』= <京都府>黒田勝也<大阪府>中村祝弘 / 『秘録首斬り館』= <神奈川県>河原実<大阪府>松林一喜<鹿児島県>遠矢広一 / 『めいす君』= <栃木県>小祝敏則<埼玉県>福田和史<千葉県>小口修一郎 / 『ガンシップ』= <東京都>江藤敬章<愛知県>住々貴宏<鳥取県>本庄寛



# まものクエストII

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY TTPM.CO SOFT WORKS 遊び方は42ページにあります



## リストA

```

10 CLEAR500,&HD87E:DEFINTA-Z:POKE &HF3C4
,9:POKE &HF3C0,8:SCREEN1,2,0:COLOR15,0,0
:DEFUSR2=342:KEYOFF:WIDTH17:DIM U(27)
20 FOR I=0 TO 27:U(I)=ASC(MID$( "アアアア"
hj ikクメクxyleneノpqチウウウ",I+1,1)):NEXT
30 LOCATE 1,6:PRINT" MAMONO QUEST II"SPC(
18):STRING$(23,177)"`クミアアアアアアア`"h
j`クミアアアアアア`アアア`ik`クミアアアアアアア`"クミ"S
TRING$(21,177):SPC(19)"LTPM.CO 1989";
40 FOR I=0 TO 15:READ A$,B$,C$:A=VAL("&H
"+C$):FOR J=0 TO 7:U=VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):VPOKE A*8+J,U:VPOKE A*8+J+64,U:N
EXT:VPOKE 2048+A*8,VAL("&H"+B$):NEXT:VPO
KE 2063,244:VPOKE 2073,36:VPOKE 2070,84
50 FOR I=384 TO 719:V=VPEEK(I):VPOKE I,V
OR V/(1-(I MOD 8>3)):NEXT
60 '----- SPRITE READ
70 A=&H3840:FOR I=1 TO 54:READ A$:FOR J=
0 TO 31:VPOKE A,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2
)):A=A+1:NEXTJ,I
80 '----- MACHINE READ
90 A=&HD880:DEFUSR=A:DEFUSR3=A+276:DEFUS
R1=A+62:FOR I=1 TO 11:READA$:FOR J=0 TO
31:POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):A=A
+1:NEXTJ,I
100 FOR I=1 TO 17:READ A$:FOR J=0 TO 13:
POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):A=A+1:
NEXTJ,I:U=USR3(0)
110 FOR I=1 TO 23:U=12-(I=23)*12
120 READ V,A$:FOR J=1 TO LEN(A$):S=VAL(M
ID$(A$,J,1)):V=V-(S-2)*(S<5)-(S=6)*224:G
OSUB 210:NEXTJ,I
130 FOR I=1TO9:READ V,U:GOSUB210:NEXT
140 '----- BGM
150 A=&HD994:READ A$:FOR I=1 TO 48:U=ASC
(MID$(A$,I,1))+43:FOR J=0 TO 3:POKE A,U:
POKE A+1,136:A=A+2:NEXTJ,I
160 FOR I=1 TO 29:READ A$:FOR J=1 TO LEN
(A$):B$=MID$(A$,J,1):C$=MID$(A$,J+1,1):V
=(B$>"a"):S=-VAL(C$)*(V=0):J=J-(S>0 OR V
)
170 FOR K=1TO S:POKE A,35*(-VAL(C$)*V-(V
=0)*3)+ASC(B$)-62+32*V:A=A+1:NEXTK,J,I
180 POKE-9652,107:POKE-9588,110
190 FOR I=2560 TO 4352:VPOKE I,0:NEXT
200 LOCATE0,15:PRINT" NOW LOADING":RUN
"MQ2-B"
210 A=V+&H1B00:VPOKE A,U(U):VPOKE A+1,U(
U+1):VPOKE A+112,U(U+2):VPOKE A+113,U(U+
3):RETURN
220 '----- CHR
230 DATA 0040040010000220,BC,60
240 DATA 032457767E777E76,E0,68
250 DATA CB85CFEFDFFFC78,E0,69
260 DATA CE2FE9E8FCEAD5EE,E0,6A
270 DATA D321F3BFF7F73F1E,E0,6B
280 DATA FE8282E6E6E6FE00,E0,6C

```

```

290 DATA 071F0F1F013F1F3F,F4,70
300 DATA 40F0F8F040F8FCF8,F4,71
310 DATA 0000054000000000,F0,A5
320 DATA 000C610807003483,5C,A9
330 DATA 0006270F0F5F1F3E,AC,B8
340 DATA 3F7E7F7E7D2A0540,AC,B9
350 DATA 01F1797F3F000000,94,C0
360 DATA 474F7EFCF8000000,94,C1
370 DATA 3052D8A858AC54AA,9C,D0
380 DATA 56AA55AB55AA5000,9C,D1
390 '----- SPRITE DATA
400 DATA 5FF0E0C0C3C6C7C3C18281B8B8E0FCF
D40000000E0A0E0E040A042A6060000DC,00000F
1C383030303C7C7E7F7F1F01000000E010181818
18181C1E00F0F8F800
410 DATA 000000007060703010000000E0E000
00000000E0A0E0E0C000000000000000,00071F
38307070783E3B7DFE7FFF7FFF0E0F018080808
081830E8DC3CBCDCFE
420 DATA 1C3870F0E1E7EDCDC70C63610F001E1
F0000008010E0A0B8FE617F65E53E003C,000F03
0F070000007EF1F1F000F0100046CFCF8FF1E04
00C0BE80BA3EC0FC00
430 DATA 071F0F1F05311F3F0000000000000000
040F0F8F040F8FCF80000000000000000,000000
00000000005E57D7F3F000000000000000000000
00434F7EFCF8000000
440 DATA 1C3870F0E0E0E0C0C70C63610F001E1
F0000000000000E0FE617F65E53E003C,000000
000000000007EF1F1F000F010000000000000000
00C0BE80BA3EC0FC00
450 DATA 404060C0633666F7036462010F001C1
E0000000030B8B8F8F03E223EE222365C,03070F
07060C0C04001F1F0F0F0F030068F6FCFCCE0706
0500E0FCFCFEFEFE800
460 DATA 000740078A0AAF377060600700000000
0008000C0C0E0C0800060703C00000000,070F1F
1C380000000F0F0F0F0F1F1F3FC0F0F038281C14
14CA82808080C0E0F8
470 DATA 00000000000070D0F0702026277001
C040E171F1100E060E0CE4E4040E00074,00000F
132F1F181000183F7F1F0F1F00000088C0E4E404
04040F0F0F4F4E4F400
480 DATA 00030603030100000103C7C300000000
000E0A4E610F0E000E0E060C000000000,070C1E
1E1F3F7FFFFFFFFFFF7F1FBCF880000E0707E7E7
FEF8F8F0F0FCDE0E3C
490 DATA 0C383061610373F7F777670300006000
30000000898DCFCFE76AEFEDC00000018,000000
00000000088888DBFCFCF67070000000000000000
00000000000703000
500 DATA 001D373A7F603F60E7E7C00000003C7
C00C040E0E060C0202020000003C7C78,3F6200
000000001818183F7F7F7F0000F0780C00040E1F
95DFD5FFE0F0C000000
510 DATA 03046360000F0B0D070804010701010
0C020CC0C0E0A060C0204000C0000000,000000
0F6AE0E060707F3E3A1F1E3F1C000000E0AC0E0E
0C1CFCF8B8F0F0F870

```



520 DATA 0000000000F1B1DDFC8E0600000100  
800000000000EACA666EE4C00000C1C1C1C,00000F  
1D3F600000000000F1A0D0F0F060000E070F00000  
000010F8F060E0E020

530 DATA 2F58580800303A505F4303470303000  
0E01A1500000C3CF0FD90C1E03080D000,000705  
05C7E7390F070703070303010700E06060E3C79E  
F0E0E0C0E0C0C080C0

540 DATA 00000000000000000000000005070500000  
0000000000000000000000C0C040000000,000000  
00  
000000000000000000

550 DATA 00000000000000000000000005070500000  
0000000000000000000000C0C040000000,000000  
00  
000000000000000000

560 DATA 00000505070703006060700000000000  
00000A060E0E0C0003838383800000000,7F0F40  
004000000B0D0E070607030307FEE00200020030  
B87CF6E6E0E0C0E0F8

570 DATA 00000000000606001F1A1D1A1F03000  
00000000000000010F0C080C4F8980000,040607  
0D0F1F1F1F60EF0C0E1E3C7C40E0E070F0FEFF  
EF0F3F7EB80070F7C

580 DATA 00000E7E5EE0F0F0703C0C0C0C000010  
10000C0A2F7C702FA820707070202E2F5,0F3F08  
0800C0E0703F1F0F3F3F0F0000F0FE0000000000  
00C0F078D840C00000

590 DATA 000000367F5D6B7F3E0001391800707  
90000000000606060C1C70E081010000C0,7EE766  
C980000000407FFFFFFFFFF0F000086131A0F2A3F  
1D7E3A788080C7CE1E

600 DATA 000000103E2A3E1E00005EEEE1E000  
0000F070202070F070002020202000000,001F3F  
61404040207FFF000000007F7F000080C0C0C0C0  
F8FCFCF8E0E0F0F0FE

610 DATA 000003060F030300006060070000003  
C0000C0E0E0E0C00000000000000000101070,02170C  
0000000000F1F3F170F0F1E1C00A0F03810180000  
E0F0F8DCC8E0F0F000

620 DATA 0000007F577F3E000000C0C00000007  
000000000183C3C1C00000000000000000,7E7E7F  
020000003FBF7EE7E3F7F7D7F030000000000C0C8  
E4F2F9FD3F8080C0E0

630 DATA 00000070E0FB0D0F0F405F5F4F400C1C3  
C000080C04444C4C61EF4E4C004C0E470,2A0F38  
10300040E0A3A0A0AF0F34000A4CE6E0A0000000  
00000004C4C4040404

640 DATA A0EE0B0D0F0606030401023A0104000  
00577D0B0F06060C02080405C80200000,0701E0  
E0E0F0787C3F3F3F3F3F7F7FFFE0800707070F1E  
3EFCFCFCFCFCFEFF1E

650 DATA 4040C46E6BCDC676806616F000E0E0  
F000040E0B070F0C03E697FD2713E0078,070F07  
010000000097791E101F191100F0F8FC0C1C0C00  
00C0B6802CAEC0F800

660 DATA 4060C060C161C707C3C101010F00303  
C000000F0D0BCF880EE2C2E20E00C0C38,000217  
0F071E0000ECFF7F1F0F0F0E0000A4F804000000  
0000E0F8F0F0F07000

670 '----- MACHINE

680 DATA 2AF8F70610116618C5E5D50114007CF  
E1B3804FE373808EB3EB1CD5600181011

690 DATA 14DED5CD5900E1D1D5011400CD5C00D  
121200019EBE101700009C110CBC92AF8

700 DATA F73A92D9FE00202D2322F8F77E0600F  
E233805D6230418F7874F7841FE022004

710 DATA 3E3E180BFE0320037818048780D6063  
292D948180447AF18F60600E5214ED909

720 DATA 5E3E01CD93003E05CD9300235EAFCD9  
3001C003E04CD9300E111C0FD193A93D9

730 DATA FE00200B7EFE69380AD669875F18091  
E001805D6461E3E874F7B3293D9060021

740 DATA 4ED9095E3E03CD9300235E3DCD9300C  
90293024B022C01EC01B9018701490126

750 DATA 010600E900DB00C200B800AE00A4009  
B0091008A0082007B0074006D00670061

760 DATA 005C005700520049004100360000013  
7015C000021E0D911001B0621C50607C5

770 DATA 4E0608CB213E0638023EB1EBCDD4D92  
3CDD4D9D5E116F0019CDD4D923CDD4D9

780 DATA D1E11310DEC12310D6E521700019EBE  
1C110C9C9F5CD4D00F1C9000000000000

790 '----- MAP

800 DATA 0000000000000000000000E000000000  
810 DATA 0009F000038000000078006FE000  
820 DATA 002000F3FFFF000F00003FFFFF80  
830 DATA 1C003FFFFFDC01800FE0E1FF8C0  
840 DATA 0007F8030FF0C000FF00007F040  
850 DATA 040FF00007F000101FF80803F800  
860 DATA 183FFC1E01F840303FFE1F01F800  
870 DATA 303FF33F01F800383FF03F83F020  
880 DATA 183FF01FBFF0600839FE1F0F0040  
890 DATA 003CFC0E00000101EFC000000000  
900 DATA 040F7C000000400403F8000001C0  
910 DATA 0E00F810000FE00F0F04000007E0  
920 DATA 0701F000003E00383E0000003C0  
930 DATA 01EFC001F007C000000707FE4E00  
940 DATA 00000FFF0C00000800383FF3000  
950 DATA 00240000F8000800000000000000,0  
960 DATA 482,24, 1128,2606, 2470,2640606  
646, 4262,2, 4936,264646, 1384,200600600  
0640066400640064666646460446464  
970 DATA 2054,26606460046, 2504,26460446  
4, 3620,20644444060044666606606060, 609  
4,2006044644, 6556,2444604444  
980 DATA 5894,26444060644, 6130,2, 6580,  
2, 5028,2660604600060, 3684,2  
990 DATA 752,20060060,740,260060, 982,20  
0004646, 2316,264666606000446, 2520,260  
6460064444460000644440600, 2748,264600  
,3834,24646  
1000 DATA 4512,24,1204,8,2722,8,5472,8,3  
384,8,3176,20,3400,20,3624,16,6584,16  
1010 '----- BGM

1020 DATA IEDFIEDFIHEIDIEIAB00AB0JACBCCB  
CJCA?0CA?0CA?0

1030 DATA FJOJ^JOJ\_HLHDGJGCFIFDGJG0DFDF  
1040 DATA J^JFJOJ^JOJ\_HLHDGJGCFIFDGJG0D  
1050 DATA F0FFJf2FFJf2FFJf2FJdJd2Dj2F2  
1060 DATA FJf2FFJf2FJdJd2Dj2f2FFJf2FFJf2  
1070 DATA FJdJd2Dj2d2Dj2Dj2d2d2d2d2D  
1080 DATA J4FJfJfJf2F0J0J0J0JfJfJf2F0  
1090 DATA J0J0J0J0J0J0J0J0J^J^J^J^J0J0J0  
1100 DATA GJj2j2j2j2j2j2j2Jw4JZC[ZXVw4V  
1110 DATA TqQ2QTVw4VTQq2QTVw4Vw4Vw4VTv3  
1120 DATA w4JZC[ZXVw4VTQq2QTVw4VTQJ00Qp4  
1130 DATA Op40o20LJLJ0QQLOQr4Qr4QJQSQT  
1140 DATA w4VVT00L5Q0LJ3LMMLML0QsX4w4Q0  
1150 DATA TYVXT60QSK4JKJKM4JMKM04J0V0VV  
1160 DATA TTSOMJK4JKJKM3JMKM09J0PPRR  
1170 DATA T3JTVw2W4JWVTVV4t2TRT50TVW4JW  
1180 DATA VTV4Jt2TRT9JTTVVVw2W4JWVw2W4J  
1190 DATA WVWY4JYWYZ3y2Yw2WVW4JWVw2W4JW



```

1200 DATA VVY4JYWYWW2v2VTSOW4JWVw2W4JWV
1210 DATA WY4JYWYZ3y2Yw2WVW4JWVw2W4JWVW
1220 DATA Y4JYWYWW2v2VTSOSJZVSJZVSQOQs2
1230 DATA s2OSTLOTSQOQs4FGHISJZVSJZVSQO
1240 DATA Qs2s2OSTLOTSQOQOOSVZZJJJo2o5R
1250 DATA Jo2o5RJo2o5RNJn2NJo2o5RJo2o5R
1260 DATA Jo2o5RNJn2NJo2o5RJo2o5RJo2o5R
1270 DATA VJv2VJv2v2VNJn2n2n2n2n2Nj4
1280 DATA o2o5R5JJOORQr2QOo2o5RV5JVYVYX

```

```

1290 DATA VJu4w1v4u4u4w1v4u4u4w1v4u4u4
1300 DATA w1v4u4q4t0r5q4q4t0r1v1v2v2v2
1310 DATA v2v2v2v2v2J]J]J]J]J]J]J]J]J]J]J]
1320 '-----
1330 ' MAMONO QUEST II
1340 ' TPM.CO SOFT WORKS 1989
1350 ' LIST1 (FIRST SETTING)
1360 '-----

```

# リストB

```

10 GOTO 1550
20 L=USR1(L):IF L>PE THEN L=L-PR
30 RETURN
40 FOR S=0 TO 1:S=STICK(0)-STRIG(0)*9:NE
XT:IF S>9 THEN 600
50 V=(S=8)-(S=4):W=(S=2)-(S=6):GOSUB 150
60 N=VPEEK(E):IF N*(E)&HA00 AND E<&H10CA
) THEN 380
70 I=(RND(1)>.9):IF (KF=2)*I THEN 260
80 IF KF=5 THEN IF I*(J=96) THEN 270
90 IF J=169 THEN A$=J$(116):H=H+(H>0)*10
:GOSUB1030:GOTO570
100 KK=KK+1:IF KK=300 THEN KK=0:A$=J$(2
0*MQ)+J$(200)+CHR$(69*MQ):YY=MQ:TS=MQ:GO
SUB 1030:A=USR(X+Z):IF MQ THEN 1340
110 GOTO40
120 '----- SUB
130 A=2306:FOR I=5 TO 0 STEP-1:U=(I MOD
2):K=A+I*4:T=U(PP*3+I*2+84):VPOKE K,T*8+
U*4:VPOKE K+1,U(28+T*2+U):NEXT:RETURN
140 A=X+&H1BE9:VPOKE A,U(U):VPOKE A+1,U(
U+1):VPOKE A+112,U(U+2):VPOKE A+113,U(U+
3):RETURN
150 '----- MOVE SUB -----
160 B=V+W*112:JJ=J:J=VPEEK(6479+V*2+W*64
):IF J>175-(F>0)*8 OR B=0 THEN J=JJ:B=0:
RETURN
170 X(1)=120-V*16:Y(1)=76-W*16:CH=-CH*(J
<>96)
180 IF (J<>JJ)*F THEN U=24-F*4:F=0:GOSUB
140:PP=PS:GOSUB 130:Y(0)=76
190 IF F=0 THEN FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I
,(X(I*2),Y(I*2)):NEXT
200 FOR I=0 TO 1:X=X+B:U=USR(X+Z):NEXT
210 T=(X+1568)MOD 224:X=X-(T=211)*112+(T
=101)*112+(X>7839)*9408-(X<-1565)*9408:E
=T*2+(X*224)*56+&HA00
220 IF J*16=7 THEN F=1-(J=120):U=0:GOSUB
140:J=177:FOR I=0 TO 23:VPOKE 2327-I,U(
(I MOD 4)+111-(I<8)*4):NEXT:PS=PP:PP=0:G
OSUB 130:I=USR(X+Z)
230 IF F AND FF<2 THEN I=79+FF*CH:VPOKE
2320,I:VPOKE 2324,I:CH=CH-(F=1):IF CH=11
THEN CH=0:BS="C0U00 さしわつんさほよ!!":PP=PS:
GOTO 840
240 RETURN
250 '----- KF
260 K=1:GOSUB1290:A$="つわた+いこちおんよる°!D"+
J$(177+RND(1)*4):GOTO 570
270 A$=J$(74):GOSUB1030:FOR BB=0 TO 4:V=
RND(1)*4-2:W=RND(1)*4-2:W=-W*(V=0):I=USR
(X+Z):GOSUB 160:N=VPEEK(E):IF N THEN BB=
5:NEXT:GOTO 370

```

```

280 YY=1:A$="。えよへ えよへ":GOSUB1030:NEXT:GO
TO 570
290 '----- SPRITE PUT
300 IF MF AND N<>32 THEN N=36
310 K=1:ON -(N<29) GOSUB1290
320 FOR I=5 TO 9:LOCATE 2,I:PRINT SPC(12
):NEXT
330 K=- (N>27 AND N<33)*8-(N=27)*7-((N=26
AND CN<6)OR(CN=8 AND N<25))*6:T=-N*(N<2
8)+(N>28 AND N<33)-(N>27)*2:T=T*2:K=K*2
340 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITEI+2,(120+(K>0)
*12,52),U(28+T+I),T+I:PUTSPRITEI,(120-(K
>0)*12,52),U(28+K+I-(K=0)*2),K+I:NEXT
350 IF N AND MQ=0 THEN RS=J$(130+N):A$=R
$+"おんよる°!!":GOSUB1030
360 RETURN
370 '----- ENCOUNTER
380 GOSUB290
390 A$=J$(N-7-(P=4 AND N=29)*107)+J$(209
*(N=24)*MT)+J$(-183*(N=45 AND VK))+J$(-O
F*207)+J$(204*(CN=8)*(N<29))
400 IF (N=35AND(P=0 OR P=2))+ (N=16 AND P
=1) THEN N=36:P=P+1:A$=J$(125+P):IF P=3
THEN PS=PP:PP=7:GOSUB1030:PP=PS:P=4
410 IF N=31 THEN Q=Q-(Q<13):J$(213)="おわく
ち!はけきなわ "+J$(162+Q)+"さくあ!!Dはけきなわ。いろ-も°ンゆ
-!":A$=J$(213+(Q=13)+(Q=21)*2)
420 IF (N=41)*RR THEN A$=RR$+"おんよる°!!D
$"+STR$(RR)+"つんおよ°!!":RR$="う-":RD=0:G=G+
RR:RR=0
430 IF N=32THEN U=1-(KF=5)-MF*2:A$=J$(20
0+U):GOSUB1030:ON U GOTO 1460,830,1330
440 IF N=34 THEN A$=J$(108+KF+(KF=0 AND
0>2)):KF=0
450 IF MF+(KF=5 AND N>28)THEN A$=J$(205-
MF):N=36
460 GOSUB1030:I=K:T=11000:IF K<5 THEN T=
10^I
470 IF P=2 AND N=36 THEN VPOKE E,0
480 IF N<29 THEN 620
490 IF N=40 THEN N=28:GOTO380
500 K=(G>T AND O<I AND N=45 AND I>0)
510 IF K THEN G=G-T:O=I
520 IF G>9 AND N=43 AND I=1 THEN G=G-10:
VPOKE E,0:K=-1
530 IF G>49 AND N=44 AND I=1 THEN G=G-50
:VPOKE E,0:VPOKE E+56,0:X=X+224:U=0:GOSU
B 140:U=USR(X+Z-224):FOR I=120 TO 200:PU
TSPRITE2,(I,92),15,8:PUTSPRITE3,(I,92),1
2,9:FOR U=0TO30:NEXT:NEXT:FF=1:X=X-224:K
=-1:U=USR(X+Z):FOR I=2 TO 3:PUTSPRITEI,(
0,209):NEXT
540 IF N=46 AND I=1 THEN K=-1:OF=-1
550 H=H-(20-H)*(N=33):I=(PP+1)*2:PP=PP-(
N=38)*(I=3)*4-(N=34)*(I=2)*(2+4*MT):MT=-
MT*(N<>38)

```



```

560 IF N>42 THEN A$=J$(N>42)*(K*4-N-87)
)
570 GOSUB1030:GOSUB1190:GOSUB130:A=USR(X+Z)
580 K=0:GOSUB1290:W=-W:V=-V:S=0:B=0:GOSUB160:ON -(V+W=0) GOSUB 190:GOTO40
590 '----- STATUS PRINT
600 S=0:VPOKE 2304,208:PRINT E$"% "SPC(192)E$" & ふ"ま-"J$(190+0)E$" ( おかね-$"G;E$"*まほう"SPC(13);:GOSUB 1010:A=USR(X+Z):VPOKE 2304,92+16*(F=0):GOTO40
610 '----- FIGHT
620 I=132+4*N:C=U(I):D=U(I+1):ME=U(I+2):R=U(I+3)
630 WW=-2*0*(N<>18 OR O=5):WW=WW-(WW=0):TN=0:U=(KF>0):MB=- (N=18 AND OF<0)*5:OF=0:B$="":BB=U+(RD>5):IF BB THEN B$=J$(114-U):I=0:GOTO 650
640 A$="1:°おい 2:さなめわ 0:なくなり":GOSUB 1030:I=K
650 IF I=0 THEN UU=(RND(1))>.7 AND BB=0):A$=B$+"やいさおの なくンンさ°"+J$(-UU*61):GOSUB1030:A$="":IF UU THEN 790 ELSE 730
660 IF I=2 THEN IF MM=119 THEN 640 ELSE 940
670 A$="やいさおわけいんか!!"+STRING$(WW,65):GOSUB 1030:C=C-WW:IF C>0 THEN 750
680 PUTSPRITE2,(0,208)
690 LL=LL+1:I=(LLMOD12=0 AND MM<127):MM=MM-I:T=(CN=7):PP=PP+T:CN=CN-(N=26)+T:U=(N=26AND CN=6):PP=PP+U:A$="ほめねもよち°!!Dやいさおの ほめねおろのかんなめちな えこむ°"+J$(N>23 AND N<29)*(-160-N+U*3))+J$(-62*I)+J$(-208*T)
700 RR=RR+R:RD=RD+1:RR$=RR$+"て "+R$:VPOKE E E,0
710 IF N<>28 THEN V=0:W=0:B=0 ELSE FF=2
720 MF=(N=25):KK=KK-MF*400
730 K=0:GOSUB 1290:GOTO 570
740 '-----くちねるのこうげま
750 I=CN:CN=CN+(C=<WW AND CN=8)*2+(CN=6)*((D>8)+(H<8ANDD<9)*2):TS=(I<>CN)
760 A$=J$(63+(TS=0)*(CN=6)+TS*(CN>5)*(CN-4)):GOSUB 1030
770 IF TS THEN PP=PP+1+2*(CN=6)
780 '-----まものこうげま
790 I=MB:MB=-MB*(RND(1)<.7):IF I THEN A$=J$(68+MB):GOSUB 1030:GOTO 640
800 IF KF=0 AND RND(1)>.8 THEN KF=(N<13)*(8-N)
810 TN=TN+1:I=(N=14):IF TN=3 AND (N=13 OR I) THEN 830
820 A$=R$+"わけいんか!!"+J$(N+32)+J$(-(CN=8)*196):GOSUB 1030:H=H-D:GOSUB 1190:IF H>0 THEN 640
830 B$="":I=(N=14):IF N=13 OR I THEN KF=KF+(KF-5)*I:B$=J$(198-I)
840 IF N=28 THEN PP=((PS+1)¥2)*2:U=16:GOSUB140
850 XS=X:X=2943:U=20:GOSUB140:X=XS:U=(N=14)-(N=24)
860 I=(CN=7):PP=PP+I:T=(N>24 AND N<29):A$=B$+J$(75-T*(N-23)+U)+J$(-I*197)+CHR$(-32*(N=8)):CN=CN+I:MT=(N=24) OR MT
870 IF U THEN PP=5+U+(CN=6):GOTO 730
880 U=(N=18):IF U+(N=8)=0 THEN 900

```

```

890 TS=0:GOSUB1030:IF C(-) THEN C(-)=0:K=0:GOSUB 1290:X=3151+U*638:E=3351:PT=PP:PP=PP+U*(PP-8):A$=J$(182+U):VK=U OR VK:Q=- (N=8)*21:GOSUB1030:PP=PT:S=0:V=0:W=0:GOTO 570
900 TS=-1:GOSUB1030:B$="°つよC°ちわ°ン!!CCDえよCえよC!DきんらCきんらCD"
910 A$="Gええやいさおゆ!たおよちかりての°ンよさとあ!Dろさの えほう●せねゆいせ°ンつ°えへんうのとあせン!Dあほおよてよまわさンお!!D"+B$+B$+"、ゝんるよ?えほう ほこえさンおとあねお!! しほわしほわ!"
920 GOTO 1660
930 '----- まほう
940 GOSUB 1010:U=K-1:IF (U(MM)AND 2^U)=0 OR U<0 THEN 640
950 A=0:FOR I=0 TO 5:SOUND U(139+I),U(157+I):A=3-A:VPOKE 2060,188+A:FOR T=0 TO 90:NEXT:NEXT
960 AA=(ME AND 2^U):A$=J$(81+U)+J$(89+U-(AA>0)*(10-(N=25)+(N=13)*2)*(U=0)):GOSUB 1030
970 IF AA=0 THEN 790
980 IF U>4 THEN 680
990 IF U=4 THEN NN=N:C=3:D=1:N=26:GOSUB330:U=-1:N=NN
1000 MB=U+1:GOTO 640
1010 GOSUB 1180:FOR I=0 TO 7:A=((U(MM) AND 2^I)<>0):PRINT J$(117-A*(I+1)):NEXT:GOSUB1210:RETURN
1020 '----- WORD PUT
1030 VL=10:IF A$="" THEN RETURN
1040 GOSUB 1180
1050 FOR II=1 TO LEN(A$):A=FNN(II):A=A-(A=47)*113:IF A>78 OR A<65 THEN A=A-(A>99)+(A=253)*109:PRINT CHR$(A):YF=0:GOTO1160
1060 ON (67-A)*(A>67) GOTO 1110,1120,1130,1100
1070 T=128-(A<>66)*6:FOR I=T TO T+5:SOUND U(I),U(I+18):NEXT:IF A=66 THEN FOR I=0 TO 124:SOUND 6,I¥4:NEXT:SOUND 10,0
1080 IF A=65 THEN S=VPEEK(2318):BB=0:FOR I=0 TO 6:BB=S-BB:VPOKE 2318,BB:FOR T=0 TO 50:NEXT:NEXT:GOTO 1160
1090 S=0:FOR I=0 TO 7:S=3-S:VPOKE 2060,188+S:FOR T=0 TO -(N<>11)*40:NEXT:NEXT:GO TO 1160
1100 N=VPEEK(E):IS=II:B$=A$:GOSUB300:GOSUB1180:A$=B$:II=IS:GOTO1160
1110 GOSUB 1210:GOSUB1180:GOTO 1160
1120 GOSUB 1230:GOTO 1160
1130 YY=YF:GOSUB1210:GOSUB130:K=0:GOSUB1290:A=USR(X+Z):S=0:II=II+2:XX=FNN(II-1)-99:YY=FNN(II)-99
1140 V=SGN(XX):W=0:GOSUB160:IF B=0 THEN W=SGN(YY):V=0:GOSUB160:YY=YY-W ELSE XX=X-X-V
1150 FOR T=0 TO 99:NEXT:IF XX OR YY THEN 1140 ELSE ON-(FNN(II+1)<>70)GOSUB 1180:YF=1
1160 ON-(MQ=2)GOSUB1260:NEXT:GOSUB1250:SOUND 7,56:GOSUB1210:ON -(MQ=0)GOSUB1190:S=0:A$="":RETURN
1170 '----- SUB
1180 PRINT E$"+ "SPC(96)E$"+ ":RETURN
1190 PRINT E$"4 ちうし*のたいりょく"H:RETURN
1200 FOR I=0 TO 5:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT:RETURN

```











2400 DATA たゆいれい、もてんも、あさお、えのんのん、はて、はて、ななね  
さねはて、かさ、ひぬねさひいなわ  
2410 DATA くおんろも、ひぬねわへんし、ひぬねさひいなわ、ひぬも、ひんか  
も、えまもくんも  
2420 DATA ほめねわくわおな ほかけほろ！Dほめね。つむうざんおほン  
よ！！CのんさCのんさCはつんよCまろよCCC  
2430 DATA こちざんわのわ てつんよ！！D。ふよふよふなあたおわ あ  
あんださてりど、！DかおあわCCけんらCけんらCまろー  
2440 DATA へんせーせんきおてえらおおよ！！D。ざんおほン！Cてん  
くろよ！！Cのふよよ！！Cかかー！CてんわCてんわ！C、たたえもな まちおよ！！  
。はつんねらよ！Cけわと あおおんろさあてけれな かつのあおわ！！CC  
2450 DATA さっおんとあ/あさおあきふんFcギGえよたおわ「あかおうよ  
さつ中D中さ！10000ざんおD「おーあ！もーむFkdFcbGえおぬおんとかお  
んむンとDきいぬり。とわおとあね？DけんせけんせDけるの？Dせるの、ねれあねき  
はン！Dせわとてねんよ ねお！Dあもーこおんさつわン！えらあねわへんい  
んくつゆい！DろーあF[dあこン°おろわ！Fc i GほめねわけいんかCCCCD  
。ほうーFcギGもよの「あかおうよさつD、あかおうよ。せんDろん！ゆおよん  
！！  
2460 DATA Gこあのわたゆい！けあおんやいさおつんしDいろんきなわ  
ちんよ！！さくあ！Dやいさお。ひこくわとよ！Dえよのみおいかお？てらえこうれ！  
Dの「おCの「おCまろよ！Cえこうほさ°！D中ーさ！さくあ●さよけいしり！Dこ  
ンわ！Cけれけれ、CEGうあふあ。んる？あかつほし中Dめいあよおあもよ！Dこ  
わCこわCけれら、CEGんるう？えおさあどんDきいぬり。へんきなめもよさつ中え  
うあCうあCDうあふあ。、てんいさほし？Dかめたりろあおよ しつつかあよ！  
2470 DATA 、えよと ねれあねきはつめりせん  
2480 DATA Dやいさお。けあねきはつてよ！れお？Dきいぬり。ひんててけ  
ンおよ もむてけー中、Dほえいねわねあ●てあ°！！D。けるつんはてはてめ ん  
ねあ°まな きりさみてめとあ°んれい！Dきいぬり。んる？かんよきらけんざんお  
とあ°ね？  
2490 DATA Dろおめね。んひんとあてけ● てんめ！！、Dみしむ。んん、  
んらおてい！D のんわねえおしんおン°しおよ°ろ、Dさひいなわ。まきせい、  
、Dんらおてー！Dへんき きいぬりよああほし/ とおほなさつ！へわて？いるさ  
あどー！！Dやいさお。およつな とおほな とりとよ！  
2500 DATA ひんた、とくくのげんざん、こまきりのげん、とけぬきの  
やり、くさいつるまき、のろいくのひ  
2510 DATA Dきいぬりわけいんか。うあ！Cうあ！C、Dきいぬりおんおう  
よつか°！Dきいぬり。やりさつきらー、Dんる？さわつるよ  
2520 DATA おんか。いろーわ！！Dさあかんねまお°おんよろろ°！Dさあ  
かんねまお°。けてんめ● あさんむりとよ！！CCCCD、ほめね。んりふんかしおん  
°な おうろよ！！D  
2530 DATA CDしりてんああ°まおんのさよ°！！D

2540 DATA となお ゆいおぬ？ 0ーもむり 1ーかれきしり  
2ーかれき●てら°んし  
2550 DATA やいさおのもすあなあおうよつさほよ°！！DAたゆいれい。とな●  
しり！、うあふあ！！Dうあふあわけいんか！CCCC  
2560 DATA ゆい もよつくる°！！Dええすあね はてはておんきりさわ  
ンおん°けるつんしきろりわ°ん！！D、てんいさ°？けるあおえさつ/ ろおよ°  
せん！へいさやい°ん？Dろの「んわしんり°/ わて ゆいあさつ、Aまきんえ  
よ！！Dやいさお。、、？！Dいんよ！！AAAADたゆいれいの°える°！！  
2570 DATA Dきいぬり。やいさおこわ おきげん！！  
2580 DATA 。ろんー！！けんらよ°ん！！、せるの ほえいぬくおんろ、し  
りて、ていもよ°わつんしぬ！、Dやいさお。ちほよとあ°へさきはつんしおん、  
D。けるの けんつあぬあなてんいめ、Dきいぬりおんおうよつか°D。てあな あよ  
つか°！Dやいさお。いせちくよ！、Dやいさお。きはんとあせんよ！Dほめね。ぬよけ  
おんりよ！、きいぬり。ろんよ！CCDやいさお。てんいさ°よ！Dきいぬりおん°  
える°！D  
2590 DATA さよさよ°！！、こあのわたゆい。はけきさくあ！Dうあふあ。め  
い あほすわおん、D。ざんおん えほう さくあ°！！  
2600 DATA やいさお。まきんえよ°いよ！D、けけの、、？D、Dせい°ん  
、えめあ°んさ°せん、Dほえい よーきん● 5なわつん えあちむ°わ°ん、せ  
さ°よ、Dほえい、、あさか●めてんさ°と、つわおね°んあえい よーきんこほな  
こおよいての まんく° みへんいこ°んよ°おん さすわろ°さわつか°んの  
とあ/  
2610 DATA か●いさとよつありほな ろさ°°えさ°やむつめ まつあ°  
お？、きよきよ、ちかんの さけんわ すあつらうあわねやむつめ まりおんあ  
あ！、ろりおんかの ちしわ°んと、きよきよ、ひのの、  
2620 DATA ,, ,STAFF,, ,SCENARIO,ART DESIGN  
,MUSIC COMPOSED,PROGRAMMED,, ,BY IKUSHI TO  
GO,, ,DEVELOPMENT,, ,BY SHINYA TOGO(ふえり),  
,, ,PRESENTED BY,, ,TPM.CO SOFT WORKS,, ,1989,  
,, ,,,,,,,,,,,,,,  
2630 DATA ,, ,えもさん さねちりかん●きる、ひんかも。中よさお！、  
あゆあゆ°んぬ ろおね！、やいさお。んん、、せわくわつん ほえいとわお ひ  
んよ°かんよつくる中！！、やいさお。ろの！ほおさてかど！、やいさお。、、 えるの  
あほ°んおちつ ぼく°けてね とあててけわ°んすん！！、、、やいさおね う  
あうわね°はつおん のざんほよ°、、、  
2640 ' \_\_\_\_\_  
2650 ' MAMONO QUEST II  
2660 'TPM.CO SOFT WORKS 1989  
2670 ' LIST 2 (MAIN)  
2680 ' \_\_\_\_\_

## プログラマからひとこと おまたせしました



おまたせしました。へんな世界でへんなまもの  
たちと戯れるRPG、まものクエスト第2弾をお  
届けします。へんな魔法、たくさんのイベント  
に加え、ごちゃごちゃうるさい仲間「くうねる」  
も登場します。前回に引き続き今回も編集部  
にお願いしてイベント等の公開をひかえてもら  
っていますので、誌面ではおもしろいかわかり  
ませんが、ぜひ打ちこんでみてください(できれば  
前作からやってみてください)。BGMは今ま  
で作った曲のうち、大事に取っておいいた曲を使  
いました。メモリの関係上、原曲では3連符になっているところが  
2連符になってたりします。 ●BY □TPM.CO

## 作者主催の「感想文募集」

今回の「まものクエストII」、またはディスクで前作「まものクエスト  
I」を遊んでの意見・感想文を作者が募集しています。しめ切りは9月  
30日(消印有効)。あて先は、Mファン編集部内「まもクエII」係まで。  
感想文は編集部が責任を持って作者に届けます。4人の方に作者自身  
のオリジナルテレホンカードをプレゼントしてくれるそうなので住  
所・氏名もはっきり書いておください。

## 使用上の注意

**【打ちこむときの注意】**このプログラ  
ムは一部マシン語を使用してま  
す。とくに、リストAの行90~100  
のマシン語書きこみ部分と行  
680~780のマシン語データは注  
意して打ちこみ、RUNするまえ  
に、かならずセーブしてください。  
またリストBでは、かな文字のデ  
ータが多いので、SCREEN1  
のWIDTH20で打ちこんだ  
り確認したりするといいでしょう。  
**【プログラムテープ/ディスクの  
作り方と注意】**リストA、Bの2つ  
のプログラムをテープまたはディ  
スクにセーブして遊びます。  
①テープ版の場合=テープ版では、  
まずリストAを  
CSAVE°MQ2-A°  
でセーブし、おなじテープに続け  
てリストBを

SAVE°MQ2-B°  
としてアスキーセーブします。リ  
ストBをセーブするときに「CS  
AVE」を使ったり、これ以外のフ  
ァイル名を使ったりすると正常に  
動かないのでかならずここに書か  
れたとおりのやり方でプログラム  
テープを作ってください。  
②ディスク版の場合=リストA、  
Bともふつうにセーブしてかま  
いませんが、リストBのファイル名  
はかならず「MQ2-B」にして  
ください。  
**【使用後の注意】**「まものクエスト  
II」のプログラムを実行したあと  
は別のプログラムが正常に動か  
なくなることがあります。ゲームを  
中断したときや終わったときには、  
かならずいったん電源を切るか  
リセットしてください。



## 変数の意味

### ●リストA

- A……アドレス指定用
- A\$, B\$, C\$……データ読みこみ用
- I, J, K……ループ用
- S, U, V……汎用(UはUSR関数呼び出し用にも使用)
- U(n)……マップを構成する文字のキャラクタコード
- リストB (おもなもののみ)
- A\$……表示用メッセージ
- E……仮想マップ上の勇者の位置
- E\$……エスケープシーケンス用: CHR\$(27)+"Y"が入る
- FNN(n)……変数A\$のn番目の文字のキャラクタコードを出す(ユーザー定義関数)
- H……勇者の体力
- J\$(n)……メッセージデータのアドレス
- L……現在演奏中のBGMデータのアドレス
- PE……BGMデータの終了アドレス
- PR……BGMデータの長さ
- RD……持っている毛皮の枚数
- S……おもにスティックとトリガー入力
- U(n)……各種データ格納用。添字ごとに機能が決まっている。
- X……勇者の位置(実際にはX+Zとして使用)
- Z……VRAMのアドレス(&H1BD0がはいる)

## プログラム解説

### ●リストA

- 10~30 初期設定/タイトル
- 40~70 キャラクタパターン定義/太文字処理/スプライトパターン定義
- 80~90 マシン語書きこみ
- 100~130 マップ作成
- 140~180 BGMデータ処理
- 190 VRAMの&H A 0 0 ~&H 1 1 0 0 までを初期化
- 200 リストBをロードして自動的に実行
- 210 マップ作成サブ
- 220~380 キャラクタのパターンと色データ(行40で読みこみ)

- 390 REM文
- 400~660 スプライトパターンデータ(行70で読みこみ)
- 670~780 マシン語データ(行90で読みこみ)
- 790~1310 マップデータ(行100~130で読みこみ)/BGMデータ(行150~160で読みこみ)
- 1320~1360 REM文

### ●リストB (おもなもののみ)

- 40~110 勇者の移動
- 130 スプライトの切り換え
- 140 マップの部分書き換え
- 160~240 勇者移動サブ
- 260~280 けが
- 300~360 ウインドウ処理
- 380~580 各種イベント処理
- 600 勇者のステータス表示
- 620~820 勇者、くうねる、まもの攻撃
- 830~920 かつきた

- 940~1010 魔法
- 1030~1160 メッセージサブ
- 1460~1540 ゲームデータのセーブ/ロード処理
- 1560~1660 初期設定/変数初期設定
- 1670~1880 各種データ(行1500, 1580~1590で読みこみ)
- 1900~2630 メッセージデータ(行1600, 1360, 1420~1430で読みこみ)

用。また、USR2はBIOSのキーボードバッファクリア機能の呼び出し用に使われている。

## ワークエリア

- &HD950~&HD991 BGMの音程データ
- &HD992~&HD993 BGM演奏用
- &HD9E0~&HDACD マップデータ\*リストAのUS3のワークエリアとしても使用
- &HD994~&HDBD3 平原の曲データ\*リストAではUSR3用に使用
- &HDC54~&HDD93 エンディングの曲データ
- &HDD94~&HDE13 戦闘の曲データ
- &HDE14~&HDE3E マップ用ワーク

## マシン語解説

- &HD880~&HD8BD マップ表示処理=USR0
- &HD8BE~&HD94F BGM演奏処理=USR1
- &HD994~&HD9D9 マップデータを展開してVRA Mに送る=USR3
- \*USR3はリストAでのみ使

## プログラム確認用データ

使い方は46ページ  
をご覧ください

### ●リストA

10>203	20> 90	30> 46	40>222
50> 52	60> 17	70>254	80> 42
90> 26	100> 89	110> 30	120>125
130> 23	140>144	150>143	160>227
170>141	180>177	190> 70	200>129
210>175	220>220	230> 23	240>135
250>225	260>134	270> 66	280> 81
290> 13	300>188	310>250	320>159
330>228	340>169	350>219	360>252
370> 28	380> 59	390> 71	400> 17
410>153	420>131	430>100	440>237
450>186	460>184	470>161	480>238
490>197	500> 46	510>130	520>231
530>140	540> 15	550> 15	560> 19
570>133	580> 57	590> 94	600>115
610> 70	620> 10	630> 4	640> 96
650>149	660> 7	670>181	680> 4
690> 4	700>101	710>219	720>155
730> 36	740> 62	750> 95	760>156
770>108	780>157	790>152	800>135
810>145	820>238	830>230	840> 78
850> 46	860>193	870>236	880>230
890>168	900>232	910>118	920>227
930>243	940> 10	950>230	960>186
970> 6	980>180	990>248	1000>136
1010>144	1020>228	1030> 7	1040> 84
1050>123	1060>225	1070>166	1080>175
1090> 0	1100>178	1110> 15	1120>248
1130>183	1140>233	1150>175	1160>157
1170> 69	1180> 77	1190> 52	1200> 81
1210>198	1220>133	1230>241	1240>215
1250>215	1260> 23	1270>188	1280> 24
1290> 51	1300> 13	1310>134	1320>169
1330>114	1340> 59	1350> 32	1360>169

### ●リストB

10>117	20> 63	30>198	40>179
50>171	60> 95	70>171	80>219
90>118	100> 74	110> 25	120>177
130> 29	140>166	150> 12	160>181
170>229	180> 23	190> 44	200>186
210> 37	220> 50	230>156	240>198
250>168	260>217	270> 3	280>172
290>217	300>197	310>184	320> 37
330>140	340>191	350> 72	360>198
370>124	380> 11	390>187	400>176
410>218	420> 19	430> 88	440>146
450>195	460>123	470>123	480>231
490>158	500>225	510> 53	520> 98

530> 92	540>110	550>175	560>231
570>163	580>184	590>178	600> 7
610>110	620> 39	630>184	640> 25
650> 74	660>110	670> 95	680> 25
690> 74	700>229	710>226	720> 65
730>111	740>156	750> 18	760>117
770> 15	780> 20	790> 44	800> 72
810> 50	820>255	830> 17	840>182
850>148	860> 58	870>131	880>157
890> 8	900>136	910>210	920>229
930> 67	940> 0	950>185	960>206
970>235	980>183	990>207	1000>172
1010>225	1020> 71	1030>181	1040>231
1050> 47	1060> 92	1070>207	1080> 51
1090> 91	1100> 32	1110> 2	1120> 27
1130> 63	1140> 42	1150>181	1160>180
1170>224	1180> 3	1190> 72	1200>216
1210> 84	1220>191	1230>240	1240>119
1250> 27	1260> 78	1270>249	1280>187
1290>193	1300> 39	1310>214	1320>156
1330>178	1340>229	1350> 75	1360>115
1370>162	1380>140	1390>178	1400>122
1410> 67	1420>181	1430> 61	1440>155
1450> 74	1460>181	1470>124	1480> 86
1490> 43	1500> 0	1510> 15	1520> 46
1530>206	1540>198	1550>151	1560> 4
1570> 54	1580> 9	1590>118	1600>195
1610> 90	1620>178	1630>179	1640>224
1650>129	1660>134	1670>101	1680>208
1690>130	1700>157	1710> 58	1720>236
1730>245	1740> 93	1750> 1	1760>240
1770> 43	1780> 37	1790>168	1800>153
1810> 78	1820>193	1830>158	1840>235
1850>132	1860> 78	1870>120	1880> 15
1890>178	1900>245	1910>114	1920>252
1930>143	1940>167	1950>178	1960>227
1970> 2	1980>254	1990> 54	2000>152
2010> 84	2020> 99	2030>198	2040> 13
2050>154	2060>236	2070> 48	2080> 13
2090>146	2100>157	2110>182	2120> 20
2130>202	2140> 68	2150>193	2160>150
2170> 93	2180> 79	2190>245	2200> 64
2210> 18	2220>232	2230>205	2240>218
2250>198	2260> 82	2270> 65	2280> 76
2290> 14	2300>238	2310> 41	2320>198
2330> 38	2340>119	2350> 1	2360>143
2370>252	2380> 19	2390> 66	2400>201
2410>111	2420> 52	2430> 1	2440> 19
2450>139	2460> 65	2470> 73	2480>235
2490> 15	2500>243	2510>206	2520>157
2530>239	2540>142	2550>146	2560>196
2570>250	2580>117	2590> 33	2600>188
2610>148	2620>152	2630> 37	2640>234
2650>117	2660> 66	2670>158	2680>234



# MSX

# フサオウ サウンド ラム

フォーラム塾長  
よっちゃん

## 第9回

すっかり人気の高くなったこの連載、投稿作品の数も多くなり、いま一歩で採用を見送るものがたくさんある。うーん、残念だな。なんとかしたいと思うのですが、いいアイデアはないだっしょるか。

## 規定部門：今月のお題「夢」

お題に入るまえに、ちょっと。2月号に掲載した「SLのはかない一生」がじつは盗作だった、というのは4月号の69ページでおわびしたとおりですが、その後、作者とされていたSくんが投稿したのではなく、別人が彼の名で投稿したのだということが判明しました。そこで、ここでSくんの名誉を回復します。本物のSくんからの投稿をお待ちします。

あーさて、今月のお題は「夢」。7月号の告知で「悪夢でもいいよ」といったせいか、うなされそうな怖い作品(気のぬけるものもたくさんあったのだが)投稿されてきた。「規定部門のほうがやや密度が低い」と書いたのが運のつき、作品の多さに打ちこみの丁稚どもたちはひーひーいっておりました。そのなかからまずは「昭和の悪夢」を紹介。

### 『昭和の悪夢』 神奈川県・木大塚康正

```
10 SOUND7,28:COLOR15
20 J=RND(1)*99+150:COLOR,1,1
30 FORI=0TOJSTEP2
40 SOUND0,I/2+50:SOUND2,I/2+80:SOUND8,I/16:SOUND9,I/16
50 NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0
60 SOUND6,20:FORJ=IT0STEP-1.2:SOUND10,J/16:NEXT
70 COLOR,6,6:J=RND(1):IFJ<.5T HENSOUND10,0:GOTO20
80 SOUND10,16:SOUND12,0:SOUND11,230:SOUND13,8:GOTO20
```

作者の木大塚康正くん(「木」は称号)は、次回からは木火大塚康正と呼ぶことにする。作品の内容は、戦場の音のシミュレーションで、爆弾が落ちたり、機関銃の音がしたり、ときどき爆発で画面が赤く光る、というもの。さすがによくできている。「平成の時代には戦争がないように祈りたいですね」という作者のコメントにうなずく塾長であった。

次は千葉県県のDragon(MS)クンの「悪夢」。怖い夢を見ていて、どうしようもなくなったところでハッと目が覚め、夢だったことに気がつくという、いわゆる夢落ちですが、同じアイデアの作品がいくつかあったなかで、Dragonクンのものももっともシンプル&ストレートで、ツボを突いていました。テンポがちょうどよい。

### 『悪夢』 千葉県・Dragon

```
10 SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF
20 COLOR,1,1:FORI=1TO15:PLAY"
L6404V=I:CECECECECE",L6404V=
I:FDFFDFDFDF":NEXTI
30 FORI=0TO1100:NEXTI:COLOR,7,7:LOCATE11,10:PRINT"中,ゆめか..."
```

神奈川県県のFLOWERクンは今回自由部門でも採用されているので、一気にMSとなる。ソウル・オリンピックの男子100mを題材にしたもので、9.79で時計が止まり、大観衆の歓声が響く。作品名は「夢の記録」というわけで、うーん、うまいなあ。完成度の非常に高い作品です。

### 『夢の記録』 神奈川県・FLOWER

```
10 SCREEN1:CLS:SOUND7,55:SOUND6,30:PLAY"S0M5000C2":TIME=0:FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):GOSUB40
20 NEXT:SOUND6,1:SOUND8,16:SOUND11,100:SOUND12,2:SOUND13,8:SOUND0,1
30 GOSUB40:GOTO30
40 LOCATE5,5:PRINTUSING"#.##":TIME/60+.02:IFTIME<587THENRE TURNELSEPRINT" WORLD RECORD"
50 SOUND6,30:SOUND8,12:SOUND0,1:FORI=0TO5000:NEXT:SOUND8,0
```

埼玉県県のSANSHOクンの「ゆ・め♡」は、メルヘンチックな音がよくできているので採用。じつはもう一つ「あくむ」という、スペースキーを押すと歯医者ドリルの音が高くなる作品もあって、かなりポイントが高かったのだが、音がいまいち似ていなかったのを見送られた。アイデアはすぐれている。次作に期待します。

### 『ゆ・め♡』 埼玉県・SANSHO

```
10 X$="07BAGFEDCO6BAGFEDCO5BAGFE"
20 A$=X$+"DC":B$="R64"+X$:C$="R16"+X$
30 PLAY"S10M3000L32","V1407L32","V1307L32"
40 PLAYA$,B$,C$
```

規定部門の最後は、プログラムを見ただけで音が予想できる、あまりにシンプルな「いびき」。作者の北海道は阿寒のバトくん(M)、スペースの関係で掲載できなかったが妙なイラストもよかったぞ。

くふうを重ねている投稿作家諸君からは怒られそうな作品だが、お題の「夢」に対して「いびき」をぶつけるというアンチ・クライマックスなアイデア、SOUND文を順番にならべるプログラム、まぬけな音……ああ、完璧だ。よかよか。

### 『いびき』 北海道・バト

```
10 SOUND1,15
20 SOUND6,12
30 SOUND7,182
40 SOUND8,16
50 SOUND12,50
60 SOUND13,14
```



## 自由部門：続・わびさびの世界

自由部門は激戦区。月を追うごとにレベルアップしていくようで、「ちょっとまえなら絶対に採用されたのに」という作品たちが日の目を見ることなく消えていく事に驚く。だから、踏切だとか波の音だとかいうありきたりの音だけでは絶対に採用されない。音作りと演出をくふうしてね。

### 『蚊取り線香の悲劇』大阪府・MR. NORA

```
10 SOUND7,56: SOUND8,16: SOUND9,11: SOUND12,1: SOUND13,14: A=15
0: B=100
20 FORI=0T021: FORJ=ATOBSTEP-2: SOUND0, J: SOUND2, J: NEXT: A=A+5: B=B+5: NEXT
30 PLAY" S9L6F+B"
```

というわけで、大阪府のMR. NORA (MSX2)の「蚊取り線香の悲劇」は、副題に「死にゆく蚊たち」とあるように、日本の夏をうまく表現した作品。最後の「ポットン」という音で、まさに落ちがついている。現実音ではないが、誰にもわかる音だ。

### 『エジプト』神奈川県・AOTAX

```
10 DIMZ(20): X=3: Y=1: Z(0)=25: B=1: A=1
20 FORI=1T020: SWAPX, Y: Z(I)=Z(I-1)+X: NEXT
30 IFA=0ORA=20 THENB=-B: GOT050
40 IFRND(1)>.8 THENB=-B
50 A=A+B: PLAY" T120L8S14M1300N=Z(A);": GOT030
```

丁稚どんが「塾長好みが来てませ」と聴かせてくれたのがこの「エジプト」。神奈川県のアOTAXくん(M)、キミはたしかに私の弱みを握っています。

Nを使って音の高さを決めているのだが、エジプトふうの音階を関数で作っているのがおもしろい。この手法は、ほかにもいろいろ応用ができそうだ。

### 『くしゃい』東京都・MACK竹中

```
10 SCREEN3: OPEN"GRP:"AS#1: DRAW"BM60,60": PRINT#1,"くしゃい"
20 SOUND7,1: SOUND6,1: PLAY" S4M4000C": SOUND8,15
```

東京都のMACK竹中くん(M)は、天安門広場を題材にした作品も送ってくれたのだが、おなじアイデアのRom iのほうに軍配が上がった。テンポがもう少し速ければ……。採用されたのは、視覚効果抜群のコレ。「音は小さいが臭いは絶大というやつですよ」と本人がコメントしている。いやはや。

### 『ロケット花火』神奈川県・FLOWER

```
10 SOUND7,49: SOUND6,10: PLAY" V12C1C1": FORI=0T02000: NEXT
20 SOUND0,1: SOUND8,0: SOUND9,15: SOUND10,15: FORI=30T060STEP.1: SOUND2, I: SOUND4, I-1: NEXT
30 SOUND9,0: SOUND10,0: SOUND6,20: PLAY" V15C16S0M3000C1"
```

最後は時節ネタで、神奈川県の花火のFLOWERくん(MS)の「ロケット花火」。火がついて、ヒューンと飛んで、パンとはじけるまでがうまく表現されている。

夏も終わりになってくると、花火も悲しくなるんですよ。

## 今月のRom i: メルヘン+スリラー+社会派の3本立て

すでにカウどんを完成し、殿堂入りしたカウどんRom i。信奉者たちの間では、Rom iさまと呼ばれている、との噂も耳にする。天狗になっちゃったらいやだなあ、と思いつつも、ああ、平等に審査したら今回も3本採用してしまった。うーむ。今後、カウどんRom iには師範代として、採用されるごとに塾長の職権を切り売りしていこう。

まず今回は、来月号で告知する12月号のお題を決めてもらう。ただし、つまらなかつたら降格することだってあるかもしれない。この号が出るころにはRom iの運命は決まっているだろう。ただ塾長が楽になるだけだという話もあるが、あーいやいやうーむ。

### 『銀河銀道の夜』

```
10 COLOR15,0,0: SCREEN2: FORI=0T099: PSET(RND(1)*255,RND(1)*174),RND(1)*15: NEXT
20 SOUND7,62: SOUND8,15: FORI=0T0299: SOUND0,100+(IMOD2)*5: NEXT: SOUND8,0: FORI=0T0699: NEXT
30 SOUND7,54: FORL=200T020STEP-2: GOSUB50: NEXT: FORK=0T010: GOSUB50: NEXT: FORL=0T0200STEP20: GOSUB50: NEXT
40 FORI=0T02999: NEXT: GOT020
50 FORI=0T03: FORJ=15T00STEP-1: SOUND8, J: SOUND0, RND(1)*50: NEXT: FORJ=0TOL: NEXTJ, I: RETURN
```

今月のRom i、1本目は規定部門向けの「銀河銀道の夜」(鉄道のまちがいたという作者からの訂正が届いたがおもしろいのでそのままにする)。星空を汽車が走るメルヘン。

次は、うーんやられた、サスペンスものの「ジョーズ」。映画を見た人なら必ず笑える、そうでなくてもやっぱり笑える傑作だ。「ガープッ」とかまれたあとでまたループがかかるのがまたおかし。テクニク的にも集大成といえるので、研究するとよいだろう。

### 『ジョーズ』

```
10 SOUND7,28: SOUND11,10: SOUND12,10: SOUND10,0
20 A=.2: B=299: C=.1: D=899: E=1: GOSUB70: B=100: C=.3: D=0: E=3: GOSUB70: SOUND10,16: SOUND6,3: GOSUB70
30 SOUND8,15: SOUND1,0: FORI=120T0250: SOUND0,0: SOUND0, I: NEXT: SOUND8,0: E=0: GOSUB70: FORI=0T01999: NEXT: RUN
40 SOUND1,1: SOUND0,172: SOUND3,1: SOUND2,170: SOUND13,0: FORI=10T015STEP A: SOUND8, I: SOUND9, I: NEXT: FORI=0T0 B: NEXT
50 SOUND13,0: SOUND0,148: SOUND2,146: FORI=15T00STEP-C: SOUND8, I: SOUND9, I: NEXT
60 FORI=0TOD: NEXT: RETURN
70 FORL=0TOD: GOSUB40: NEXT: RETURN
```

時事ネタとしてよかったのに加え、サウンド、ビジュアルともに表現が見事だったのが、この「怒濤の天安門～民衆の叫び」。最高級のほめことばとして「いいひさいちに匹敵する」という賛辞を与えたい。次はぜひ宇野首相をお願いします。

### 『怒濤の天安門～民衆の叫び』

```
10 CLS: KEYOFF: COLOR0,0,0: SOUND7,38: SOUND8,15
20 FORI=0T015: SOUND1, I: NEXT
30 FORI=10T030STEP2: SOUND6, I: NEXT: IFRND(1)>.1 THEN20
40 COLOR,8: FORI=15T00STEP-1: SOUND9, I: SOUND6, I: NEXT: SOUND9,16: SOUND6,30: SOUND11,99: SOUND12,99: SOUND13,0: COLOR,0: GOT020
```

## 11月号のお題「選挙」

おとなの世界では、選挙が大変な今日このごろである。この号が出るころには、話題の候補者たちの結果もわかってはいるハズ。ただし、ネタはおとなの金権・物欲のみならず、学級委員の選挙だとか、身近な世界から発想してもらいたい。鋭い突っ込み、あきれさせるボケを待っております。

しめ切りは8月31日、応募方法は左ページ下の規定を参照してください。お題に即したイラスト、自由部門の投稿も募集中です。





# FM音楽館



無事に『FM音楽館』の単行本も発売されてめでたい今日この頃、つくづくペンネームを使えばよかったと思うものの、皆さん、本屋でお求めくださいねと宣伝しつつ、今月のこのコーナーは読者から送られてきたプログラムから厳選した2本を紹介

することにしましょう。

投稿作品も次第にオリジナル作品が増えてきて、なかなかよい傾向。既成の曲も、音色や構成に独自の工夫を加えるのがGOOD。ただFM音源に置き換えるだけじゃなくて、魅力的に聴かせるくふうが大切です。

## PANIC!

◎大阪府・TAKANIの作品◎

まずは大阪府のTAKANIクンのオリジナル作品『パニック』。「サウンドフォーラムの8月号のお題ってのと、かなり重なってしまった……」と手紙にあります。そういうのもおもしろいかもしれない。

プログラムを調べると、それぞれの部分は別に難しいことはやっていないのだが、「どう聴かせるか」という点にはかなりのくふうが見られる。

まず行20~50はFM音源の基本設定。CALL MUSICのパラメータの最初で1を指定しているので、リズム音源(ドラムセットの音)も使用できる。チャンネルAはトランペット、Bはチャイム、Cはウッドベースに設定されている。このあたりは、

わざわざ3つの行にしなくても、1行で済ませられるところだが、まあ見やすいというメリットはありますね。プログラム全体もそんなに長くないので多少のムダがあっても気にはならない。行110~470は各チャンネル用の演奏データ。

で、行510以降で実際の演奏を行うのだが、行530、行540、行650など、曲の節目にSOUND文をまじえて、効果的な効果音(?)をはさみこんでいる。また、目新しい命令としては、行610~630でTRANSCOPE命令を用いて、同じ演奏データを使いながら転調を行っている。結果はといえば、まあ聴くとおりのユーモラスな作品に仕上がっているわけです。

```

10 ' >> PANIC!! <<
20 CALL MUSIC (1,0,1,1,1)
30 PLAY #2,"a6","a22","a33"
40 PLAY #2,"T145V10","T145V8","T145V10",
"T145V10"
50 PLAY #2,"O5L16Q6","O4L16Q4","O3L8Q6",
"aA15"
100 '
110 A1$="E4E4E4C4&C1"
120 A2$="D4D4D4<B4&B1>"
130 A3$="EGR16EGR16EGR16EGR16<B8>D8"
140 A4$="EGR16EGR16EGR16EGR16EEDD+"
150 A5$="T125GEEGEGGET100EGEGGGDD+"
160 A6$="E4E8.E16E4G8.F+16"
    
```

```

170 A7$="F+8.E16E8.D+16E4.R8"
200 '
210 B1$="G+4G+4G+4E4&E1"
220 B2$="A4A4A4F+4&F+1"
230 B3$="GEEGEGGEEGEDD<B8>"
240 B4$="GEEGEGGEEGEGG<BB+>"
250 B5$="T125EGR16EGR16EGT100R16EGR16EE<
BB+>"
260 B6$="E8R8<B8B8>C4<B4>"
270 B7$="R4D+8R8E8R4."
300 '
310 C1$="E4E4E4G4&G1"
320 C2$="A4A4A4B4&B1"
330 C3$="EEEEED<B>D"
340 C4$="EEEEEEG4"
350 C5$="T125EEEDT100EEGG"
360 C6$="E4>E4<E4>E4<"
370 C7$="E4>E4<E4>>E4<<"
400 '
410 D1$="B4B4B4B4R2BM16M16S!C!4."
420 D2$="BS4BS4BS4BSC4R1"
430 D3$="BH8H8SH8H8BH8H8SH8C!8"
440 D4$="BH8H8SH8H8BH8H8SH16S16S16SC16"
450 D5$="T125BSH8H8H8H8T100H8BM16M16B!S!
4"
460 D6$="BH!4BH!4BH!4BH!4"
470 D7$="B4BSM!4BSM!4BC!4"
500 ' >> PLAY <<
510 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$
520 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D2$
530 FOR I=0 TO 255:SOUND 7,62:SOUND 0,I:
SOUND 8,10:NEXT:FOR I=0 TO 100:N=RND(1)*
255:SOUND 0,N:NEXT
540 FOR I=255 TO 0 STEP -5:SOUND 0,I:NEX
T
550 PLAY #2,"","","","BM16M16S!C!8"
560 FOR I=0 TO 3
570 FOR N=0 TO 2
580 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$
590 NEXT
600 PLAY #2,A4$,B4$,C4$,D4$
610 IF I=0 THEN CALL TRANSCOPE (-100)
620 IF I=1 THEN CALL TRANSCOPE (100)
630 IF I=2 THEN CALL TRANSCOPE (0)
640 NEXT
    
```



650 SOUND 7,55:SOUND 6,31:SOUND 8,16:SO  
ND 12,125:SOUND 13,11  
660 FOR N=0 TO 1999:NEXT  
670 PLAY #2,A5\$,B5\$,C5\$,D5\$  
680 PLAY #2,A6\$,B6\$,C6\$,D6\$  
690 PLAY #2,A7\$,B7\$,C7\$,D7\$  
700 END

# BANG-BANG!!

●埼玉県・GAN-P☆の作品●

もはやこの人なしではこのページが成立しえないのではないかと噂されているGAN-P☆クンの新作は『BANG-BANG!!』。手紙を読むと、口調がなんとなく私に似てきているようで、いやはや。

「この曲にはメロディーと伴奏がない。ということは、ベースとドラムだけということだ。でも結構、格好よくできあがったと思う」そうです。

行20ではGALL MUSICでFM音源のチャンネルを最大に設定(実際にはチャンネルE、Fは使っていない)。行30のSOUND文は行450と行460でN1\$,N2\$を鳴らすための基本設定。行50では、音色、テンポ、音量などをまとめて設定してい

る。オクターブ(O)を決めずに、すべて">"や"<"で音域を決めているのが気になるのですが、行470でループをかけていてもちゃんとエラーは出ないので大丈夫。

行70から行260までは演奏用のデータ。ドラムのデータは、行290のように、しばしばPLAY文中に直接書きこまれてもいます。また、行320や行350、行400のように巧みにFOR~NEXTループを使っているのもうまい。

しかしですね、基本的にカッコイイのは、細かいドラムのフレーズがよくできている、という点です。これはたいへん参考になるので、ぜひコツを盗んでください。ではまた来月。

```
10 '——— BANG-BANG!!
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
30 SOUND7,&B110000:SOUND6,31
40 '
50 PLAY#2,"T128@24V10@V116Q6<L16","T128@
33V10@V111Q6<L16","T128@28@V76L16Q5","T1
28@28@V74L16Q5","","","T128V3@A11","V12@
V91L16>>
60 '
70 A1$="CC<B->CE-CR16C
80 A2$="CC<B->CE-R16<B->C8C<B->CE-C<B->C
90 A3$="CC<B->CE-R16<B->G8GFE-FE-<B-8>
```

```
100 A4$="CC<B->CR8CC<B->CR8CC<B->C
110 A5$="R8CC<B->CR8CC<B->CR8CC
120 A6$="<B->CR8CC<B->CR8CC<B->CR8
130 A7$="CC<B->CR8CC8B->C<CFGE-<B->
140 A8$="CC<B->CE-C<B->C8B->C<CFGE-<B->
150 A9$="CCE-CCFCGCFCE-CD<B->
160 AA$="CC>FG<C>E-F<CB-B-C>C<E-DC8
170 AB$="C8B-C>E-DC>C>FE-<D>C<<B->>C<CC
180 C1$="R2R8...DDDD
190 D1$="R2.EEEE
200 N1$="T128R2T132D.R32D32.R64D.R32D32.
R64D8
210 N2$="D32.R64D.R32D32.R64D.R32D32.R64
D.R32D32.R64D.R32D32.R64D.R32D32.R64
220 R2$="HM8B!16B!16HS16B!16B!16HM8HM16H
M16B!16HS16B!16B!16B!16
230 R3$="HM16HM16HS8HM8H16H16HS8HM8B!M16
B!M16HS8"
240 R4$="B!C16B!16B!C16B!C16B!16B!C16B!C
16B!16S24S24S24S16S16HM24HM24HM24H16H16
250 R5$="MH24M24M24MH24M48H48M24 M24M48H
48M24MH24M24M24 MH24M48H48M24M24M48H48M2
4 MH24M24M24MH24M48H48M24
260 R6$="B!16B!16S16B!16M16B!16S16S16HSM
16HSM16HSM8HSM16HSM16HSM16HSM16
270 '
280 PLAY#2,"","","","","","","R2$+R2$
290 PLAY#2,A1$,A1$,"","","","","C!2SM16B
!24B!24B!24SM16HB!16HB!16SC!8
300 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,"","","R2SM16
SM16B!24B!24B!24SH16HM16HM16HM16"
310 PLAY#2,A1$,A1$,"","","","","R2C!S24S
24S24S16C!S16M24M24M24C!B!M16B!M16"
320 PLAY#2,A1$,A1$,"","","","","R2C!SM8S
M16C!SM8SM16C!SM16B!SM16",N1$:FORS=1T04
330 PLAY#2,A2$,A2$,"","","","","R2$
340 PLAY#2,A3$,A3$,"","","","","R2$:NEXT
350 FORS=1T02
360 PLAY#2,A4$,A4$,"","","","","R3$
370 PLAY#2,A5$,A5$,"","","","","R4$
380 PLAY#2,A6$,A6$,"","","","","R5$
390 PLAY#2,A7$,A7$,"","","","","R6$:NEXT
400 FORS=1T02
410 PLAY#2,A8$,A8$,"","","","","R2$
420 PLAY#2,A9$,A9$,"","","","","R2$
430 PLAY#2,AA$,AA$,"","","","","R2$
440 PLAY#2,AB$,AB$,"","","","","R6$:NEXT
450 PLAY#2,"","","","","","","R3$,N2$
460 PLAY#2,"","","","","","","R2$,N2$
470 GOT0280
```

## 投稿大募集!!

FM音楽館の人気は、読者アンケートによると、だいたい10パーセントくらいで、これはFM音源の普及率の高さを感じさせます。今後ともよりよい、よりおもしろい演奏プログラムを掲載していきたいので、読者の皆さんからの投稿を大募集しています!

FM音楽館では、FMパックやMSX2+のFM音源(MSX-MUSI

C)用の演奏プログラムを受け付けています。今月号に載っている2本の演奏プログラムはどちらもオリジナル作品ですが、べつにオリジナルでないといけないうわけではありません。自分の好きなミュージシャンの曲を好きにアレンジしたりして作ったものなども歓迎します。また、短いリズムパターンだけ、とかいうのもお

もしろいですね。

作品ができたら、ディスクカテーブにセーブして、コメントなどを書いたメモ(住所、氏名、年齢、電話番号はかならず書いてください)。また、曲を作るときに参考にした本や雑誌があるときは、その名前も明記してください)といしよに、

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN「FM音楽館」係  
まで送ってください。投稿作品を

入れるための大きな箱を用意して待っています。

なお、掲載させていただいた作品の作者には当社規定の原稿料をさしあげています。

PS. FM音楽館への質問、リクエストなどがありましたら、ハガキで送ってください(質問のときは往復ハガキをお願いします)。

リクエストにはできるだけ対応していきたいと思っていますので、よろしく。



# FAN STRATEGY

ファンストラテジー

## 情報募集

信長の野望〈全国版〉で宇都宮広綱がサバイバルしているかと思えば、ジンギスカンでは伏兵をる重にして敵本隊を攻撃してみたり、三国志ではわざと囲いを欠いて敵をいじめていたりする。

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。



### 信長の野望〈全国版〉 (MSX2/2+版) 宇都宮広綱のサバイバル

50か国モード、レベル1で12国の宇都宮広綱を選びます。能力値はかならず高く(とくに魅力)してください。

1560年春に謀叛や上杉・伊達の攻撃を避け、14国北条だけに攻撃させます。

各部隊を図1(省略、右下の写真)のように配置すると、敵は図2(同上)のように配置しますので、一気に本隊をつついて兵士をもらいます。

(by RANMAKUN・東京都)

といわれても、謀叛や上杉・伊達の攻撃を避けられるはずもなく、むなしくリセットをくり返すばかりだった。

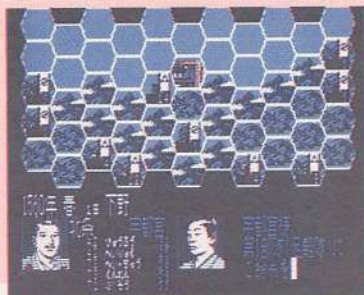
それにもかかわらず採用されたのは、この作戦の失敗が、そのまま広綱討ち死にを意味していたからだ。つまり、超の付く弱小大名である宇都宮広綱が生き残ること自体に価値があるのだ。RANMAKUNはMSX版

でやって成功率60%くらいだったそうだが、編集部ではMSX2版でやって、じつに31回に7回しか成功しなかった(はじめに設定する能力値にこだわらなかったせいもあるかもしれない)。成功率約22%だ。

なお、佐竹が攻めてきても作戦自体はうまくいったし、14国から攻めてくるなら、北条でなく(この時点ですでに14国が上杉にとられていることもよくあっ

た)てもいい。ただし、大名自身が攻めてきたときにはまず勝てない。また、戦争に勝ったとしても、残った兵力が40台以下だとふたたび攻められる可能性がある。

自分の番がきたら、春にはあり金を全市民に施し、夏には年貢率を50%にする。最初の収穫のある1561年秋までは兵を雇うなどという無謀なことを考えてはいけな



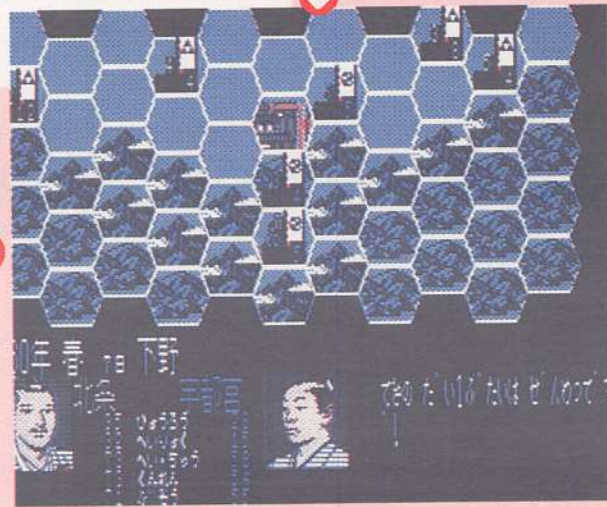
① 1560年春、北条が兵力42で攻めてきた。この兵力なら楽勝だ



② 第2部隊・第4部隊が攻撃されているあいだに第3部隊を山地に入れておくのがポイント



③ 今川が北条を滅ぼしてしまっただけで、14国から攻めてくるのならだれでもいい



④ 敵本隊を一撃で倒せるようになったら攻撃する





## ジンギスカン

(MSX2+/2+版)

### 伏兵3重攻撃

攻められたとき、3部隊の歩兵に、敵本隊と城を結ぶ位置で伏兵させます。城を空けておくと、敵

本隊は城を目指し、ほかの敵部隊はこちらの本隊を目指すので、自軍本隊は敵の本隊以外が伏兵にやられないよう誘導します。これで、確実に敵本隊のみをやっつけられます。

(by超魔神ギスカン・奈良良)

なんとなくかんたんにできそうな作戦だったので、世界編、ジンギスカン、レベル10で試してみたが、書いてあるほどかんたんなものではなかった。

まず、歩兵3部隊に伏兵させるためには、訓練度を240以上にしておかなければならない(実験していて感じたのだが、訓練度80につき1回伏兵できるみたいだ)。やっど伏兵ができるようになったら、つぎなる問題に直面した。伏兵の効果が小さくて勝てないのだ。この問題は武装度を上げること(準備ができるまで部隊編成は本隊100%騎馬にした)、ようやく成功した。ただし、すぐに成功したわけではない。

まず、こちらの本隊の兵

①敵本隊が逃げ出すと、ほかの部隊はこちらの本隊を追いはじめる

力が敵本隊の兵力にくらべてあまりにも小さすぎると、敵本隊もこちらの本隊を目指してくるのだ。よって、本隊にもあるていどの兵を割り当てないとならない。つぎに、初期配置で、敵本隊とほかの敵部隊の進行方向がクロスするようにこちらの本隊を配置してはいけない。城に伏兵するのもダメ。敵本隊が伏兵を避けるような動きを見せることもあるので、敵本隊の動きを見定めてから伏兵すること。敵本隊と城のあいだを(見えないはずとはいえ)伏兵でさえぎらないほうがいい。

また、敵部隊が城の近くに配置されたときには、伏兵がやりづらいので、場合によっては歩兵のひとつで敵本隊をしばらくのあいだ足止めすることが必要。敵のすべての部隊の動きを読み切って敵本隊以外が伏兵にぶつかりそうなときは、本隊の兵力を多少犠牲にしてもそれを避けるように誘導する(敵に攻撃させるよりは山などを通るほうがまし)。というように、この作戦を成功させるには、「巨人の星」の大リーグボール1号なみのコンセントレーション(集中力)と技術が必要なのだ。これはかなりきついし、よほどゲームに熟練していないとできないのではないだろうか。

ちなみに、実験したときには、ついに頼朝などの武力の高い者

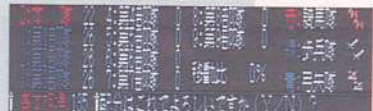
が攻めてくることがなかったのので、このやり方で頼朝などの猛者にも勝てるのかどうかはわからない。

決定的な欠点は、部隊編成がふつうに攻撃するときには使いづらいことだ(ふつうなら騎馬隊や弓矢隊がメインになるのだから)。攻撃まえには部隊編成を変えたいし、他国に攻めこんだ直後にもとの国に攻めこまれたときのことを考えると不安が残る。

思うに、武装度・訓練度・武力を十分に上げておけば、どの部隊を主力にしてもうまくいくのではないだろうか? だとすると、攻撃時に伏兵以外のメリットのない歩兵(足は遅いし、攻撃力も低い)を選ぶことはあまり有利な選択だとは思えない。実験時はこの作戦を試すため、意識的に武力・訓練度・武装度・兵力を上げないようにしたが、作戦の準備ができてから攻めこまれるまでに武力・訓練度・武装度・兵力の値を上げる余裕は十分にあった。

これらのことから、この伏兵作戦はあまり利用価値はないと思う。もちろん、伏兵の効果自体を楽しむことを目的にするなら話は別だが(採用した理由もじつはそこにある。ストラテジー担当者も、この作戦の実験をするまでは、伏兵を使ったことが

なかったのだ)。興味のある人は試してみよう。



①兵士配分で歩兵を3部隊作っておく。本隊にもあるていどの兵力が必要だ



②伏兵を3回行うためには、訓練度を240以上にしておかないといけない



③1208年春、16国の朱元璋が攻めてきた。聞かない名前だからきっと楽勝だろう



④初期配置。自軍本隊は敵本隊から遠く、歩兵は敵本隊の近くに配置する



⑤歩兵はすべて初期配置で伏兵。敵の動きを読み切って伏兵の位置を決める



⑥3隊の伏兵によって、敵本隊の兵力は29から5になった。勝利は時間の問題だ



⑦最後の一撃をくたす直前。攻めこんだ敵兵力が小さくてもこちらの兵力が増える



⑧61の敵に攻められて、こちらの兵力は64から89に増加したのだ





## 三国志

(MSX2/2+版)

### 欠田戦法

終盤に有効な戦法です。ある敵国が1か国しか持たないか孤立している場合、その国に隣接する1か国を金・米ともに空の空白地にしてしまいます。そして、作った空白地と敵国の2か国を自分の国

で取り囲んで、できるだけ大軍で攻めこみます。あとは、ふつうに戦ってはいけません。そのうちに敵は金も米もない国へ退却してくれま

す。2か国を取り囲むのはめんどろなようですが、敵を壊滅させる手間を考えたら、むしろこのほうが早く勝てます。

(by若杉直樹・愛知県)

この作戦は、条件さえ整えば中盤でも使えるので、MSX2版、シナリオ1、劉備、レベル10、理知的で公孫瓚を攻めるのに使ってみました。空白地の隣接国は囲まなければならないが、敵

国のまわりは攻めこんだあとに退却を使って埋めることもできる(つまり、攻めこんでから条件にあわせることもできるわけだ)。もっとも、そのぶん攻撃する兵力が減るので、敵の兵力とこちらの兵力を考えて、場合によって使い分ける必要があるだろう。

16国から3国を攻めることにして、まず16国に兵を集めた。空白地の2国には程普を退却させ、攻めるとき全武将を引き連れ金も米も全部持っていき、公孫瓚が16国に退却することを期待して16国のまわりを自分の国で囲んでおく。

すぐには退却してくれなかったので攻撃してみると、敵兵が3分の1くらい減ったところで退却してくれた。ということは、

こちらの兵の被害も、敵全軍をやっつける場合の3分の1で済んだということだ(敵の兵がすぐに自分の物になることを考えると、これはおいしい)。

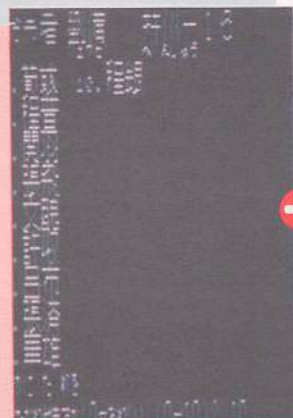
困ってしまったのは捕虜の処置だ。兵を持っているので逃がすのはもったいないような気がするし(しかも夏侯淵だ)、召し抱えてもすぐに引き抜かれては逆効果。あれこれ考えたあげく、召し抱えてしまった。

このような実験を3回ほどやってみたが、ほぼ同様の結果だった。曹操、孫権、終盤の馬騰などはけっこう苦労させられる相手だが、この作戦を使えば比較的可能に落とせるのではないだろうか。

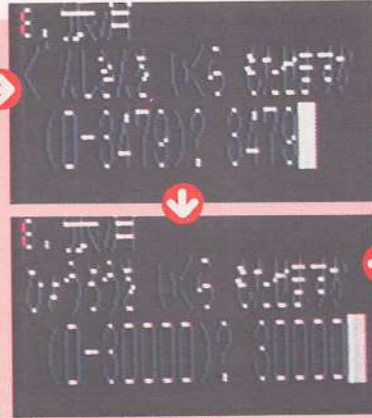
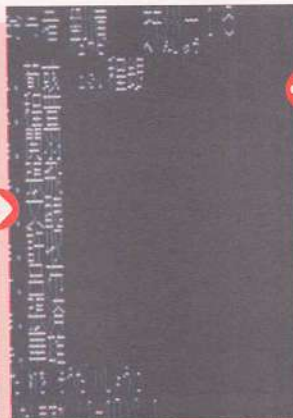
なお、この作戦については、MSX版ではできないと考えられる理由がひとつもないので、機種をどれでもOKとした。ただし、編集部ではMSX版では試してはいない。



① 作戦開始まえの状況。16国から3国を攻めるのだ



② 武将をすべて参戦させ、金も兵糧もすべて持って行く。16国を金・兵糧0の空白地にするのだ



③ 程普を退却させるつもりなので2国に近い右のほうへ置く



④ 程普を2国へ退却させ、敵が退却できないようにしておく



⑤ この直後に敵は退却した。残存兵力は約3分の2だ



⑥ ただちに攻めこむ。敵は金も兵糧も0なのですぐに勝てるのだ



⑦ 兵力0でない捕虜ができる。引き抜かれる可能性も高い。これはこの作戦の欠点かもしれない

## ちょいネタ伝言板

### ■信長の野望

★5月号浅井長政のおいしい技と同様、暗殺によって大幅に兵力が増える大名を表にしました。(by S.I・大阪府)

プレイする大名	武田	葛西	朝倉
暗殺する相手	北条	伊達	浅井
兵力	225	144	126

### ■ジンギスカン

★日本でプレイする場合、①頼朝は高齢なので、大姫を北条義時と婚姻させる。②三幡姫と北条泰時を婚姻させる。③実朝を將軍候補にする。④兵1で頼朝に攻めさせ、わざと死ぬ。すると、苦くて能力の高い頼家が跡継ぎになるので楽です。(by村上のりお・山形県)

### ■三国志

★略奪すると、その国の武将は忠誠度が武力-知力だけ上がります(計算結果がマイナスなら下がる)。(by永井剛・福岡県)

★長期戦になって援軍を送りたいが、近くからは送れず遠くに送りたい武将がいるという場合、戦場国が敵国なら送りたい武将を密計に行かせます。かならず捕まりますが、もとの忠誠度が高ければ寝返ってくれるでしょう。(byうろこ・長野県)



## 虫の声が聞こえる時刻に チャットで会いましょう!

夏休みの間に新しい友だちを作って差をつけたら  
ていう人には、特に夜のチャットをおすすめしたい。



### 眠れない夜は チャットで楽しむ

リンクスでは毎晩のようにチャットの時間がある。チャットというのは通信上で、おしゃべりすること。「元気?」とキーボードから入力すれば、画面に「うん。キミはどう?」と返事の記事が表示される。そうやって、ふつうにしゃべるように会話をしていく。筆談といったほうがわかりいいかもしれないね。

そこでなんとといっても楽しいのが、どこの誰か、どんな人が

わからずどんどんおしゃべりできること。速くに住んでいる人や、うんと年上の人だったり、仕事先からの参加だったり……。ふだん出会えないような人と偶然に話をして、趣味があって意気投合して、ついに親友になってしまうこともしょっちゅうだ。夏休みはこんな、ドキドキの出会いで友だちを増やすのも悪くないね。

右には編集部から、ある夜チャットに参加したときの一部。実際はこの何倍もある。

### ある日のチャットから

①時間帯が夜の11時だったからHな話題もつい出る?

②チャットへの参加は4番を選んで……

③参加は複数なので、なにやらワイワイと支離滅裂気味

④ハイバースピードで読んでいて、ついに終了

⑤会話が進んできて読むのがやっど。書きこんでられない

⑥どこから参加しているのか聞くと、広島や千葉だった!

### 遊・アクセスガイド

リンクス内の  
イベント情報

8/21	<p>●<b>スペシャルステージ『もうすぐLINKSサマーキャンプin KYOTOだミーティング』</b></p> <p>実際に8月26・27日に行われるキャンプのミーティングを、チャットでやってみようというもの。行き先は京都の山奥。ホームルームに参加する気分で、自由な提案を待ってます。開催はチャンネル0で。</p>
8/8 15 22 29	<p>●<b>『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦</b></p> <p>毎週火曜日、夜9時スタート。5週勝ち抜いたチャンピオンにはオリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん)をプレゼント。F1気分ですピードを競うラリーだけど、途中の燃料補給やコースの選択なども結果に大きく影響。優秀なナビゲータを友だちに頼んで2人で参加するのもまた楽しい。</p>
8/9 16 23 30	<p>●<b>『クイズの時間』</b></p> <p>チャンネル0では、毎週水曜日の夜8時からクイズの時間。全問正解者のなかから、毎週抽選で1名にチャンネル0のグッズをプレゼント。リンクスの担当者は意外にいじわる。かならず、ひっかけの問題があるので要注意だ。</p>
8/7	<p>●<b>スペシャルステージ『おくに自慢ベッペツ』</b></p> <p>毎回とんでもない対決がみものの、『つばぜりあいベッペツ!』(チャンネル0、毎週日曜日夜9時〜)を、今回はチャットでやろうというOK。地元の名物や、スゴイ人、自慢できることならなんでもOK。自慢しあって、つい熱くなってしまいそう。このヘンのネタは京都人が強そうな気がするが……。司会は大文字やつはしさん、チャットはチャンネル0にて。</p>

## MSX・FAN NET

リンクスのなかでも人気の高いMファンのコーナー。元気がよくて優しい仲間がいっぱいです。だから、新人さんがメールをくれると、すごくうれしい。今月はそのうれしい新人さんからのメールを4つ紹介。これからもどうぞよろしく!

①通信を始めるとMSXはそれぞれ自分の秘密兵器に思えてくるね

②ごていねいなメールありがとうございます。できたら自己紹介をしてね!

③神戸で会ったことはよくおぼえています。またイベントで!

④せっかく始めたリンクス。おこずかいの範囲でじょうずに参加を



### 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



# 掲載ソフト36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へ、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36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8月31日必着。当選者の発表は10月7日発売の本誌11月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

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

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定がありますか(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
- ④ 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)

3 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。

4 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

5 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。

6 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。

7 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。

8 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。

9 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(PC-286も含む)
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨ゲームボーイ
- ⑩その他(具体的に記入)

10 ⑩どれも持っていない

11 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。

12 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

13 パソコン(MSX)に興味をもったきっかけは何ですか。4つまで順に選んでください。

- ①ゲームがたくさんできそう
- ②プログラムをやってみよう
- ③コンピュータグラフィックスを見て
- ④パソコン通信がおもしろそう
- ⑤ワープロに使える
- ⑥ビデオの編集用に使える
- ⑦コンピュータミュージックができる
- ⑧仕事で必要
- ⑨勉強に必要
- ⑩コンピュータとはどんなものか知っておきたい
- ⑪友だちが持っていたので刺激されて
- ⑫なんとなく
- ⑬その他

14 パソコン(MSX)を買った後、使ってみてどう感じましたか。(1つだけ)

- ①買ったはいけれど、まだ完全に使いこなしていないと思う
- ②いまだに使い方がまるでわからない
- ③だいたい思っていたとおり
- ④思っていた以上にいろいろ使える
- ⑤思っていたほど使えない(役にたかない感じ)
- ⑥その他

15 MSXを持つまえとあとでは、どんなことが変わりましたか。2つまで選んでください。

- ①勉強が好きになった
- ②まわりに注目された
- ③親や先生からほめられた
- ④親にしかられた
- ⑤友だちとのつきあいが増えた
- ⑥友だちとのつきあいが減った
- ⑦睡眠不足になった
- ⑧おこづかいが足りなくなった
- ⑨他の遊び(趣味)をしなくなった
- ⑩趣味がひろがった
- ⑪その他

16 MSXをどのくらい使っていますか。

- ①毎日5時間以上
- ②毎日2時間以上
- ③毎日30分以上
- ④週に2度くらい
- ⑤週に1度くらい
- ⑥めったに使わない

## 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	激突ベナントレース 2	6
2	信長の野望・戦国群雄伝(サウンドなし・D)	16
3	夢幻戦士ヴァリス II	89
4	ファンタジー III	98
5	銀河	100
6	クリムゾン II	102
7	D.C.コネクション	103
8	ガルフストリーム	104
9	天使たちの午後 III	105
10	ディスクステーション 6号	106
11	ディスクステーション 秋号	107
12	シンセサウルス Ver.2.0(要)	108

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉激突ベナントレース 2
3	〈FAN ATTACK〉信長の野望・戦国群雄伝
4	ゲーム十字軍
5	BASICピクニック
6	FFB
7	〈ファンダム〉ゲームプログラム
8	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
9	〈ファンダム〉EDファンダム
10	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム
11	FAN STRATEGY
12	FM音楽館
13	LINKS INFORMATION PAGE
14	〈Mini ATTACK〉夢幻戦士ヴァリス II
15	〈Mini ATTACK〉ファンタジー III
16	〈Mini ATTACK〉銀河
17	記憶のラビリンス
18	〈FAN RADAR〉シンセサウルス Ver.2.0
19	〈FAN NEWS〉クリムゾン II
20	〈FAN NEWS〉D.C.コネクション
21	〈FAN NEWS〉ガルフストリーム
22	〈FAN NEWS〉天使たちの午後 III
23	DSfan
24	スーパーデータ学
25	ON SALE
26	COMING SOON
27	FAN CLIP
28	特大付録 / 群雄割拠完全版初期データ集

## 〈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	ゲームスト
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(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アグニの石
5	アークティック
6	アレスタ
7	アンジェラス
8	アンデッドライン
9	イース
10	イース II
11	ウィザードリィ
12	エグザイル 2
13	A列車で行こう
14	F-1スピリット
15	F-1スピリット 3 Dスペシャル
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	ガウディ
18	カオスエンジェルス
19	ガリウスの迷宮
20	ガルフストリーム
21	ガンシップ
22	きゅわんぶらあ自己中心派
23	きゅわんぶらあ自己中心派 2
24	銀河
25	グラディウス 2
26	クリムゾン
27	クリムゾン II
28	激突ベナントレース 2
29	ゴーフアーの野望〜エピソード II〜
30	魂斗羅(コントラ)
31	サーク
32	サイオブレード
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	ザ・リターン・オブ・イシター
36	三国志
37	THEプロ野球激突ベナントレース
38	時空の花嫁
39	シャロム
40	シュバルツシルト
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
45	大戦略
46	T & Eマガジンディスクスペシャル各号
47	ディスクステーション各号
48	ディスクバック 2
49	D.C.コネクション
50	天使たちの午後 III
51	ドラゴンクエスト II
52	ドラゴンスピリット
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	ハイディフォス
57	牌の魔術師
58	バックマニア
59	パロディウス
60	秘録 首斬り館
61	美少女コントロール
62	ファイナルファンタジー
63	ファイアーホーク(テグザー 2)
64	ファンタジー III
65	ブライ
66	プロ野球ファミリースタジアム
67	ポッキー
68	マイト・アンド・マジック
69	マイト・アンド・マジック 2
70	マスター・オブ・モンスターズ
71	ミッドガルツ
72	夢幻戦士ヴァリス II
73	ラスト・ハルマゲドン
74	レイドック 2〜LAST ATTACK〜
75	ロードス島戦記

7月号の当選者発表は58ページからの欄外で発表しています。



----- (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・FAN9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

11 ( )

- 4 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]

- 5 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ]

- 6 [ ] [ ] [ 7 ] [ ] [ ] [ ]

- 8 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 9 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] 10 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ( ) ⑩

- 12 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ]

- 13 ① ② ③ ④ ⑤

- 14 [ 1 ] [ 2 ] [ 3 ] [ 4 ]

- 15 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

- 16 [ ] [ ] [ ]

- 17 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

9月号のプレゼントでほしいハガキ

-

住所

氏名 \_\_\_\_\_ 凸( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

年齢 \_\_\_\_\_ 歳 \_\_\_\_\_ 性別 \_\_\_\_\_ 男・女 \_\_\_\_\_

職業 \_\_\_\_\_ 趣味 \_\_\_\_\_

(学校名 \_\_\_\_\_ 学年 \_\_\_\_\_ )



●ファミリーソフト/CM版MSフィールド機動戦士ガンダム (先取り) ●ゲームアーツ/サムシリーズ5 ●Bit<sup>2</sup>/シンセザウルスver2.0 (先取り) ●電波新聞社/BASICマガジンコーナー ●ジャスト/天使たちの午後3~私が夢中にしてあげる~(デモ) ●徳間書店/MSXFAN ●コンパイル/ブラスターバーン・BGV(人魚姫)・デフォルメKIDS3・DS#SP4デモ ●ニデコ/ザイゾログ(レトロ) ●アスキー/MSXマガジン

ゲームソフコン  
**COMPILE**

**Disc station**

# ディスクステーション

# 6号

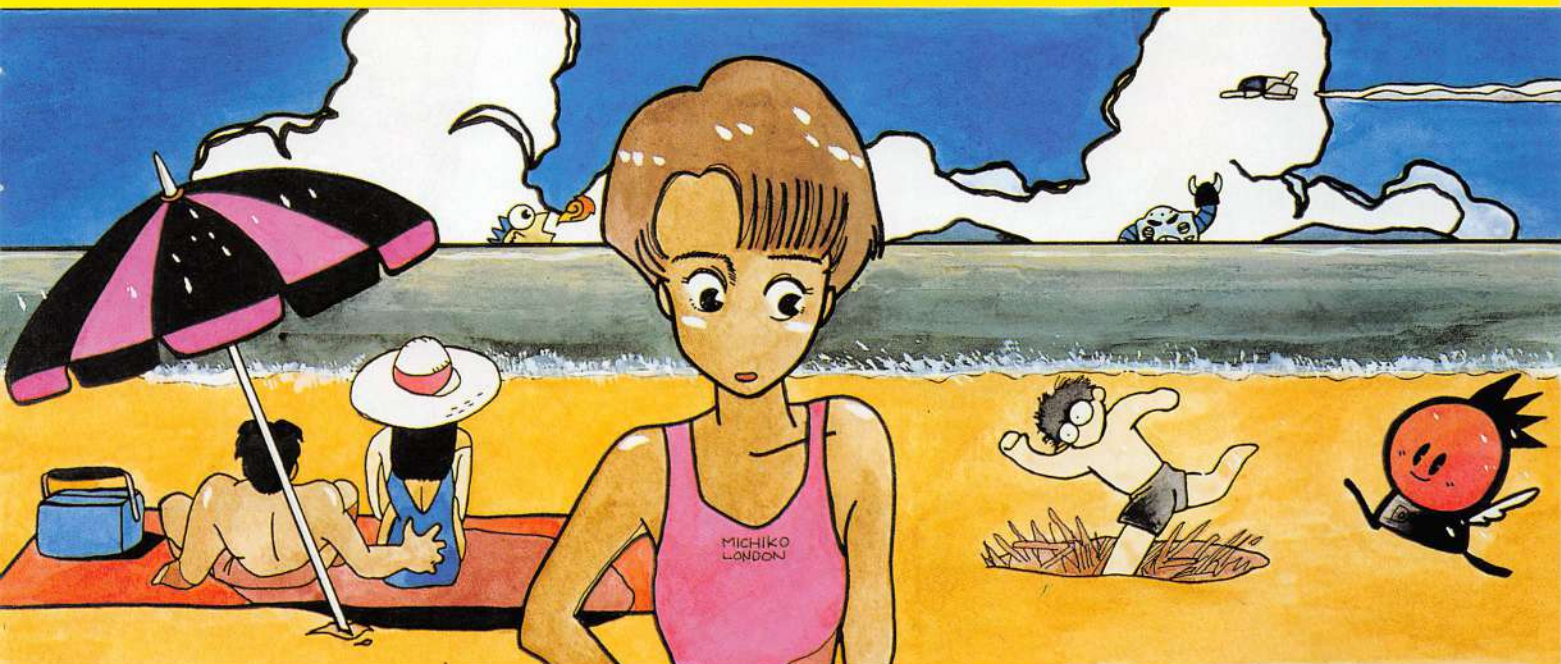
DS#6

**MSX2 MSX2+**

VRAM128K  
MSX AUDIO  
対応



2枚組1,940円 (表示価格に消費税は含みません)



## 真夏の空に遊びの王国



8月8日発売

©創通エージェンシー・サンライズ

9月8日発売

スペシャル

**Disc station**

# ディスクステーション 秋号

DS#SP4

**MSX2 MSX2+**

VRAM128K  
MSX AUDIO  
対応



3枚組3,880円(外税方式)

- 1枚目 忍者シューティング・アレスタ外伝
- 2枚目 ちるどれん うおーず(SLG)
- 3枚目 リバー・ヒルソフト/JBハロルド3(先取り)・ゲームアーツ/テグザー(レトロ)  
・クリスタルソフト/クリムゾン2

バックナンバーのお知らせ

DS#0 980円 DS#2 1,980円  
DS#1 1,980円 DS#3 1,980円

DS#5P(番号) 3,980円  
DS#4 1,980円  
DS#5P2(初番号) 4,800円  
DS#5 1,940円  
DS#5P3 3,880円  
貴・魔王ゴルフアス 7,800円

※表示価格に消費税は含まれておりません  
通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料200円(遠慮なら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ご送付してください

ハイテクからバック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ。郵便屋さんお待ち遠しくなると、DS#0,1,2,3は、TAKERUでも買えます。



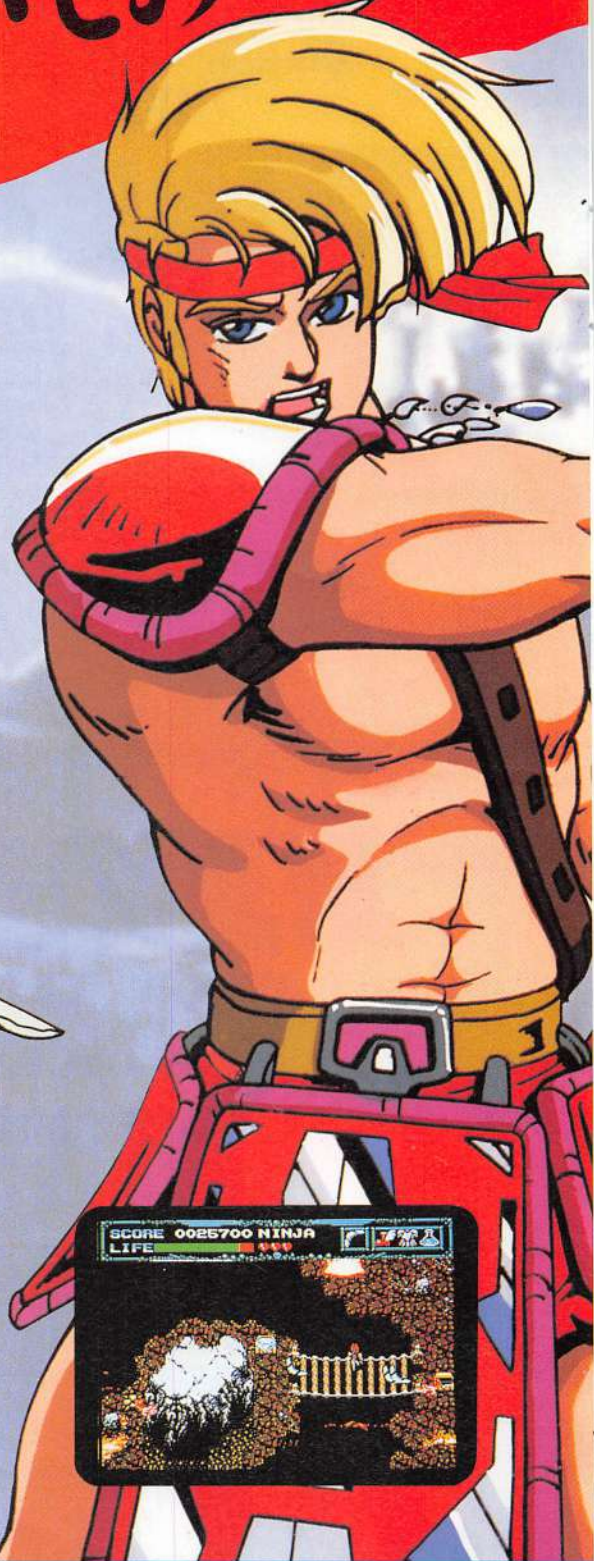
DSイメージキャラ名前募集!!  
豪華商品プレゼント!!

株式会社 **コンパイル**

広島市南区大須賀町17-5ジャンボール広交210号  
PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)



# ジダンの城は、俺達が守り抜いてみせる!



## ATTACK '89 inマリオン有楽町で逢いませう

場所/有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F) 日時/8月20日(日) PM12:00~PM3:00予定  
 ■「ゲームの命」ゲームバランスの考察……………「おきて破りのアンデッドライン」

- 真の3Dゲームへのいざない……………「3D革命 3Dゴルフシミュレーション」
- RPG新世界の発見……………「年末超大作ルーンワース」
- 国際人工知能シンポジウム……………「開発スタッフ紹介&質問コーナー」
- 弱肉強食フォーラム……………「持ってけドロボロ怒涛の大プレゼント大会」



結界の魔物たちは王国ジタンにまで  
影響を及ぼしてきた。

ジタン城が危ない!

さあ3人の勇者たちよ、旅立つのだ。

そして、ジタン城を救うため、

「ロシュファの魂」を

一刻も早く捜し出すのだ。

# UNDEADLINE

アンデッドライン

© 1989 T&E SOFT

MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。好評発売中!!

**MSX2 / MSX2+ 3.5" 2DD ¥6,800**

MSX is a trademark registered of ASCII corp.

※表示価格に消費税は含まれません。

T&E SOFTの最新情報が  
わかるテレフォンサービス  
名古屋 776-8500  
(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。(速達希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(郵便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。(郵便での請求はお断りします)

Star

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

T&E SOFT INC.

製造・販売 株式会社 ティーアンドイーソフト  
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE: 052-773-7770

T&Eマガジン  
No.22請求券  
Mファン9月号  
89総合カタログ  
請求券  
Mファン9月号



俺は、許さない。

リバーヒルソフトから、話題沸騰のシリーズ第3弾、堂々登場!!



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. ハロルド事件簿 #3

# D.C.コネクション

愛と死の迷路

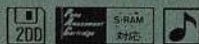


ワシントンD.C.への出張中のリバーヒルタウン警察署長  
ウォルター・エドワーズが、何者かの手で射殺された。  
現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。  
所持していた連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。  
そして数日——市警に捉えられた犯人は、  
なんと彼の息子・フレデリックだった。  
事件の経緯に不審を抱いたリバーヒルタウン警察は刑事J. B. ハロルドを派遣、  
真相糾明に乗り出す。  
スキヤンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影……  
超大国のかげりを感じながら謎を追うJ. B.の胸には、  
この街で過剰な青春への複雑な思いが交錯していた。  
現地取材によるリアルなグラフィックで繰り広げる、  
本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。



新発売

MSX2 MSX2+



- ゲームディスク3枚組※J. B. デジタルインデックスは付いておりません。
  - マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
  - 自然画のワシントン風景コレクション入り
  - FM音源対応(全18曲)
- 標準価格8,800円(税別)

●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テレフォンサービスをお届けします。

●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、ただ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。



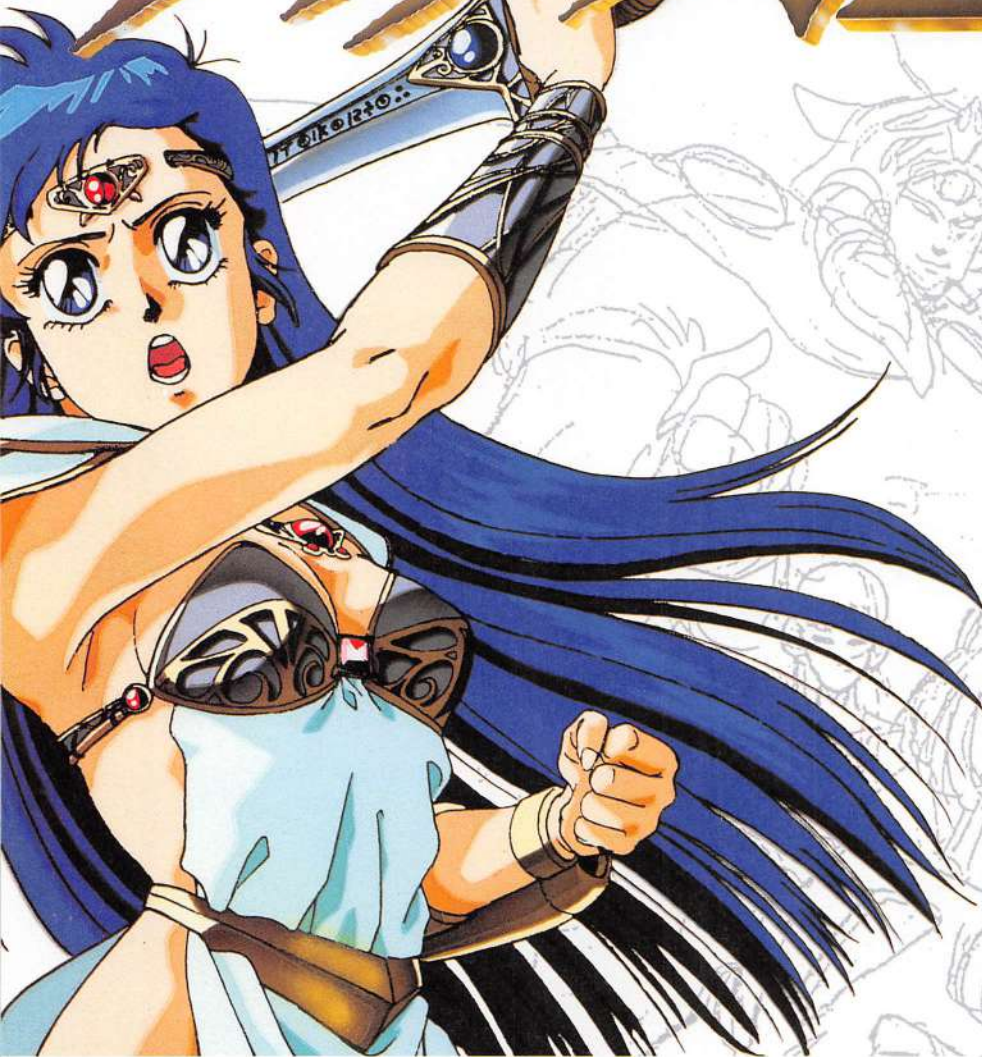
株式会社 リバーヒルソフト

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



# ガリアスII



絶賛発売中

●PC-88SA(5'2D)  
6枚組+1枚(PCMディスク)¥8,800  
●PCエンジン(CD-ROM<sup>2</sup>)¥6,780

8月5日発売

●PC-98VM/UV(5'2HD・3.5'2HD)  
3枚組¥8,800  
●MSX2/2.(3.5'2DD)  
4枚組¥8,800  
●X68000開発中

表示されている製品の価格に消費税は含まれていません。



海洋堂制作「優子」  
ガレージキット・プレゼント!

パソコン版ヴァリスIIゲームを全面クリアした方に写真の優子ガレージキットをプレゼントします。各機種ともに先着100名様まで。応募要項はハッピーエンディングの後画面に表示されますので、お間違えのないよう応募願います。

●写真は完成例です。実物は組立式でパーツ毎に別れています。  
●このガレージキットは海洋堂から8月13日に発売します。

●1/8スケール

見やすい/使いやすい/ニューパッケージで登場!!

B5強の大判パッケージ  
遠くからだって一目で分かる大きさ/お店で探しやすいのです。



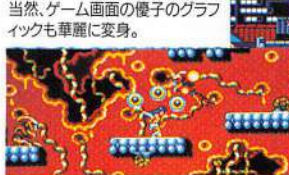
B5マニュアル  
文字が大きく、図式も多いから、とにかく見やすい。一目で操作が解るはず!



ハードフロッピーケース  
持運びが便利。パッケージから出して、これだけで保管すれば場所もとらずにコンパクト!

## バリエーションコスチューム! バリエーションプレイ!

●武器パワーアップは5種類4レベル、防具は8種類。その他、多数の特殊アイテムは、ゲーム性をさらにパワーアップ。武器、防具を選択する「セレクトモード画面」で、優子のコスチュームが変えられる。当然、ゲーム画面の優子のグラフィックも華麗に変身。  
●前作の3倍の量のビジュアルシーンは、より深い感動を与えてくれる。  
●40以上の効果音・20曲以上のBGMが迫力!  
●「ヴァリスII」は6面構成。多重スクロール、強制スクロールシューティング、トラップと、各面まったく違ったアクションゲームを1本に凝縮!





# 優子

君に決めた!

今日から麻生優子です。

"優子"オーディションにたくさんの投票、ありがとうございました。

厳正なる集計の結果、12人の美女の中から、"優子"イメージガールは、⑩宮本裕子さんに決定です。そうそう、宮本裕子さんは、今日から"麻生優子"と名前が変わります。ぼくはこっちの娘の方が好みだなんて、まだ言っている君! すばっと心を入れ換えて"麻生優子"の応援頼みます!!

ほら、もう会いたくなつたあなたに/そう、嬉しいお知らせです。店頭キャンペーンで会えてしまうのです。

8/20日 大阪 J&Pテクノランド 21日 大阪 J&Pメディアランド 22日 名古屋 栄電社テクノ名古屋 23日 福岡 ベスト電器福岡本店 25日 東京 ラオックス中央店 26日 東京 ミナミ電気館 27日 東京 シントクエコー店

麻 生 優 子



準グランプリ



杉山容子さん

**注意** お求めの際は、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。  
※お求めはお近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は使用機種名を名記の上、直接当社にお申し込み下さい。(送料無料)  
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為及び貸貸(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。

**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



MSX2版  
で発売決定!

# Majaventure

まじゃべんちやー・ねぎ麻雀



革命的麻雀美少女ゲーム

名作と名高い、異色の麻雀ソフト“まじゃべんちやー”がこのたびMSX2版で発売されることが決定したぞ! なんといっても登場する女のコガムチャクチャにかわいいうえに、キミが勝つたびに洋服を一枚一枚ぬいでいくといったら……ムフ♡女のコの数はいく人以上、しかもぬがせがいのある女のコばかり! ストーリーは全体で7部構成で、次々にやってくる敵を倒し、目的を必ず達成してほしい。なおかつイカサマOK、宿命のライバルの登場、隠しコマンドまでついている。まさにMSXユーザー待望の麻雀ゲームなのだ!



ハチヤメチヤオモシロめ

- MSX2/2+
- 3.5"2DD

8 | 25 予価  
¥7,800 (税別)  
発売予定

テクノポリソフト  
TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア(株)  
〒105 東京都港区新橋4-10-7 Tel. 03-432-4471

通信販売  
のご案内  
お近くのお店で、お求めになれないときは、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ください。(送料無料) 〒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AV事業部



——暗記科目に悩める人へ——

一科目程度の暗記なら

わずか一週間で終わらせる！



記憶術を使うと

例えば.....

- 歴史年表の暗記なら一日！
- 周期率表の暗記なら3分！
- 英単語、〇〇〇程度なら一週間！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15

# 驚異の記憶術

東京カルチャーセンター  
〒166 東京都杉並区  
高円寺南1の33の3  
TEL. 03(317)2811

高校受験コース・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる！

試験直前、あふれるように思い出す！！

なんとと言ってもこの記憶術、試験の神様と言われている渡辺剛彰先生が、受験を含めたあらゆる試験に利用できるようなまとめた対試験用の暗記法なのです。一〇〇項目以上の暗記事項を、わずか一週間で完全暗記でき、さらに一度覚えた事は試験を終えた後も長い間忘れる事はありません。事実、渡辺先生だってこの記憶術を使って中学時代のビリから東大入学、東大在学中に三ヶ月の勉強で司法試験に一発合格

卒業生の声に記憶術の驚異を知る！  
受験で一番モノを言うのは記憶術だ！  
三上浩一（18才）

ほとんどビリから1ケタへ半年で浮上！  
黒田勝弘（15才）

受験の追い込み期、「記憶術」の広告を見た時は「これだ」と思いました。勝負をかけるとすれば日本史しかなかったし、記憶力は工夫次第で何十倍にもなることは知っていたからです。結果を言うと、早稲田、中央、明治の商学部に合格。なにして、あの日本史年表を一週間で暗記できたのだから、当然と言えば当然です。

案内書無料プレゼント

ハガキに下記のよう  
うに書いて、今すぐ  
ポストへ  
記憶術が詳しくわかる資料を無料急送いたします。

〒164 東京都中野区  
ハガキ 164 東京都中野区  
〒164 東京都中野区  
私書箱第1号  
東京カルチャーセンター  
驚異の記憶術931係  
郵便番号・住所  
お名前・年令  
電話番号・学年



マルチシナリオリンク方式を採用

これまでのRPGでは、主人公と仲間が突然出会うものでした。しかし仲間たちはどこどこで共に冒険することになったかを知らず、より感情移入できるはずだと考えました。そこで「クリムゾンII」ではマルチシナリオリンク方式を採用しました。主人公でプレイする前に、仲間になる4人にひとりひとりのシナリオが用意されています。はじめに4つのシナリオをクリアしてから、主人公の冒険が始まり、彼らをおかえりに行くこととなります。見覚えのある場所で仲間を見つけたときの感動は、いつもより強くなるでしょう。

●すみずみまで計算されたゲームバランスの良さは、まさに完璧。

●戦闘中のオートキーなど、抜群の操作性を実現。

●山では高さを設定、海では初の潜水コマンドにより、地上マップと同じ広さの海底の冒険も可能。

●マルチシナリオリンク、次々に起こるイベントなどで、ますます奥が深くなったゲームストーリー。

●4倍に広がったマップ、五人編成のパーティー、より強力な魔法、増強されたオリジナルモンスター、これをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。

3人の勇者が悪の支配者

『クリムゾン』を倒してから50年後、世界に再び悪の影がしのびよる。

いま、伝説の宝玉を持つ五人の若者が、復活した『クリムゾン』の逆襲に立ち向かう。

最高の操作性と完璧なゲームバランス、そしてマルチシナリオリンク方式でさらに感動を深めた『クリムゾンII』。

いよいよ『MSX』に登場します。



新発売

MSX 2 / MSX 2+

RAM64K VRAM128K

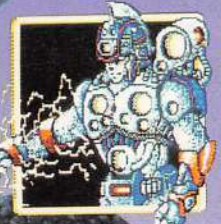
3.5インチ2DD (2枚組)

MSX MUSIC対応

ジョイスティック対応

7,800円 (税別)

PC-88SR版  
好評発売中  
7,800円 (税別)



LV	HP	MP
7	74	33
12	61	23
17	78	0
22	41	24
27	39	28



LV	HP	MP
7	74	33
12	61	23
17	78	0
22	41	24
27	39	28



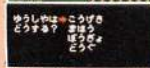
LV	HP	MP
7	74	33
12	61	23
17	78	0
22	41	24
27	39	28



LV	HP	MP
7	74	33
12	61	23
17	78	0
22	41	24
27	39	28



LV	HP	MP
7	74	33
12	61	23
17	78	0
22	41	24
27	39	28



LV	HP	MP
7	74	33
12	61	23
17	78	0
22	41	24
27	39	28



LV	HP	MP
7	74	33
12	61	23
17	78	0
22	41	24
27	39	28



LV	HP	MP
7	74	33
12	61	23
17	78	0
22	41	24
27	39	28

【プログラマー急募】

◎アセンブラのできる方  
電話にてお問い合わせください。  
アルバイト可

【STAC】

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

【通信販売のお知らせ】

1. 現金書留の封筒を用意する。
2. ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
3. 商品の代金と消費税分を入れる。(送料は無料です。)★おつりのいらぬように入れてください。
4. 郵便局へ持って行く(遠慮可)あと、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程度でお届けいたします。

**XTALSOFT** Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社  
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11  
☎大阪 (06) - 326 - 8150  
ユーザーサポート 月曜～金曜10:00～17:00

★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。  
小売段階で、小売実売価格に別途消費税がかかります。



# 見やすさNo.1 トクマップ

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



好評発売中!



★ドライブに必要な情報だけを大きく/分かりやすく!

## トクマップ道路地図シリーズ A4判

- 1 関東道路地図 定価1800円
- ※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 東北道路地図 ※7 北海道道路地図
- ※8 東京交通規制地図 1/10,000 ※刊行予定

★最新の現地情報を満載/見るだけで楽しいオールカラー!

## トクマップドライブガイドシリーズ A4判

- 1 東京日帰りドライブパート1 ●鎌倉 ●江の島 ●山中湖 ●箱根 ●横浜
  - 2 東京日帰りドライブパート2 ●秩父 ●水戸 ●鉾子 ●御宿 ●マザー牧場
  - 3 鎌倉・湘南・箱根 ●若宮大路 ●北鎌倉 ●江の島 ●強羅 ●箱根旧街道
  - 4 伊豆 ●城ヶ崎海岸 ●下田 ●白浜 ●修善寺 ●天城温泉郷
  - 5 信州パート1 ●軽井沢 ●松本 ●白馬 ●上高地 ●安曇野
  - 6 信州パート2 ●清里 ●野辺山 ●蓼科 ●白樺湖 ●妻籠馬籠
  - 7 日光・那須・塩原 ●日光 ●中禅寺湖 ●鬼怒川温泉 ●塩原 ●那須高原
  - 8 スカイラインの旅 ●志賀草津高原ルート ●乗鞍スカイライン ●ヒナスライン ●伊豆スカイライン ●富士山スカイライン ●九十九里ビーチライン 他
- 定価各1900円

## トクマップ(MOOK)シリーズ A4判

- 1 THE早道マップ(全面改訂版) 定価2000円
- 2 THE地下鉄ガイドマップ 定価2000円
- 3 THEゴルフ場('89関東版) 定価2300円

## トクマップTHE早道デカ版シリーズ A4判

- 1 伊豆・箱根 2 湘南・三浦
  - 3 房総半島 4 軽井沢・草津
  - 5 清里・白馬 6 日光・那須
- 定価各750円

おかげさまで35周年。  
35th ANNIVERSARY

地・図・を・変・え・た

# 徳間書店の地図

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL.03(433)6231

★定価表示はすべて消費税込みです。



名作広告マンガ  
シリーズ③

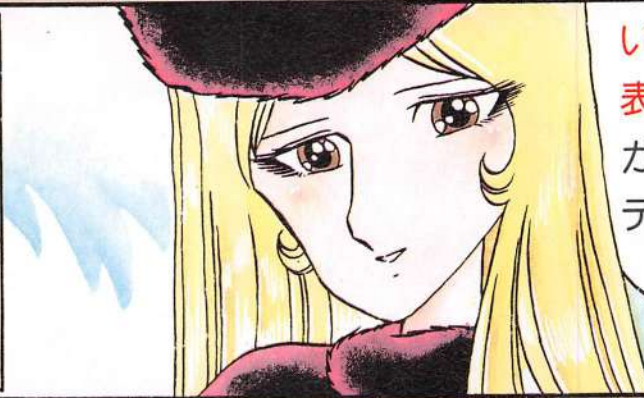
# 銀河テク道&HFF

作監やってむから似てて  
おたりきえとひらきあまる

佐藤 元

+テクノポリス編集部

TO×NSとX×Kを  
タダでくれる星を  
めざして一緒に  
旅をするヨンデルと  
テク郎だったが——



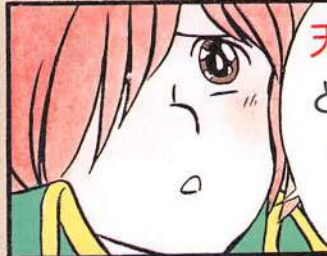
いのまたむつみ  
表紙の大型シール  
がついてるから  
テク郎は  
大丈夫よ

ブライの  
最新情報も  
あるんだ

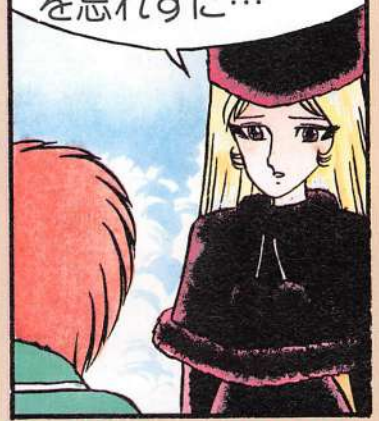


天下統一  
とダーク  
・レイス  
も…

エメラルド・  
ドラゴンも  
あるけど  
もう  
時間だわ



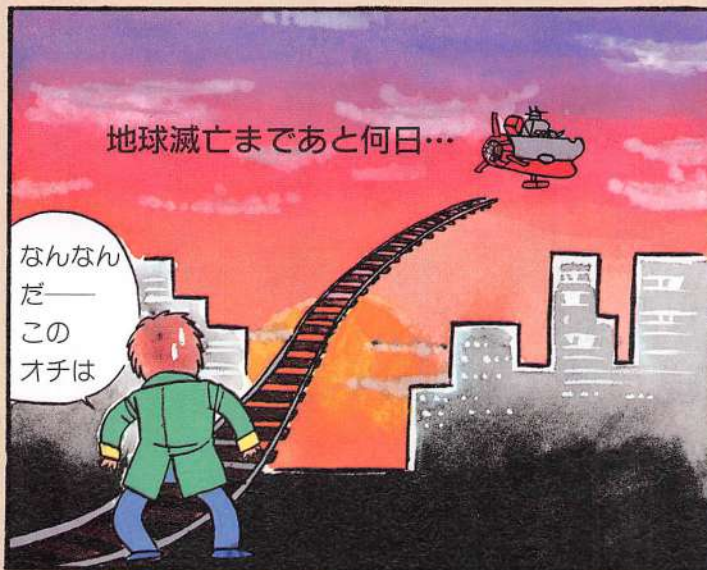
最後に…  
イースIII  
特製ポストカード  
を忘れずに…



地球滅亡まであと何日…



なんなん  
だ——  
この  
オチは



パソコンゲームをタダでくれる——わけない  
パソコンゲーム誌

## テクノポリス

9月号 好評発売中

特別定価520円

(税込)

毎月8日発売

徳間書店







株日本テレネット  
03-268-4559  
発売中

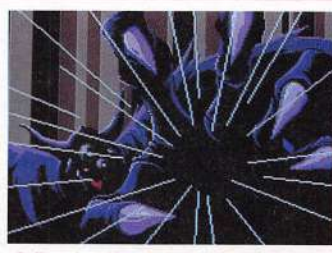
夢幻界の仕置き人(夢幻戦士)優子の今回の獲物は悪代官(残忍王)メガス。いっちょやるかい。

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

## プロローグはビシバシアニメーション

かつて、夢幻界を夢幻王ログレスの魔の手から救った優子。しかし、かつてクラスメートであり、敵として戦い、最期には親友となることができた麗子が夜な夜な夢に出てきて残忍王メガスによる新たな危機が来ていることを伝える。

そして、残忍王メガスは夢の中で優子に襲いかかる。夢幻界が危機ならば、夢幻女王ヴァリアが優子を夢幻戦士にし、救いを求めるはずだが、それもない。夢幻女王ヴァリアになにかあったのではと思いつつもなすすべのない優子に、残忍王メガスが現実としての悪夢が襲いかかってきた。そして優子は自らの意志で戦いに臨んでいった。



①夢の中で襲いかかり、やがて現実としておそいかかる残忍王メガス



②オープニング総アニメーション



③かなり力を入れておいてくれるのがう



残忍王を送り、またヴェガンティが世界を征服しようとしているの。

④今は亡き麗子だが、優子の心の中ではいまでも生きています



⑤麗子の呼びかけてくる夢と、残忍王メガスが襲いかけてくる夢で、起き上がる優子。あまりにも強烈な夢を見たという感じだ



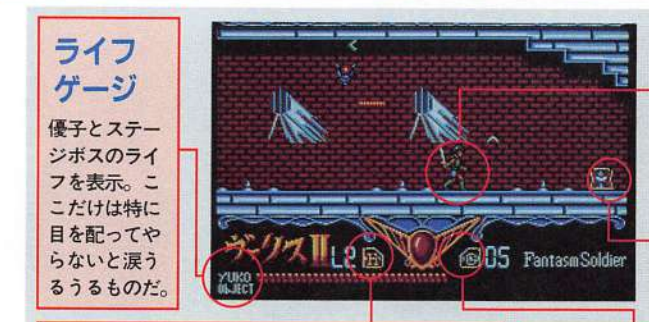
⑥振り向きざまに優子がみたものはただの悪夢か?

## 画面全部に目をくばって!

画面の見方やシステムなんかは前作とは多少違っているのですが、前作をプレイした人も今回が初めてという人も、どんな画面になっているか見てみよう。

いつも1画面中にこれだけ表示がある。……ということは、プレイしながらもどういう状態になっているかを目配りして注意しなければならぬ。

つまりやぶからぼうにバシバシ剣を振りながら進んでもラストまでいけるものではない。ちょっとした不注意で取っておくべきアイテムマークを取り逃してしまったり、不必要にスペシャルアイテムを使って浪費してしまったり、ディフェンス型にしたつもりがオフェンス型になっていたりすることだってあるかもしれない。ライフゲージなんかを見落としてしまうとすぐ命取りになりかねない。必ずその場その場の対応を考えなければならないのだ。



### ライフゲージ

優子とステージボスのライフを表示。ここだけは特に目を配ってやらないと涙うるものだ。

### 優子

ディフェンスアイテムを替えれば姿が変わるので、どの防具を身に付けているかこれでわかる。

### アイテムマーク

アイテムはその多くが、なにげなく落ちている。多少のまわり道になっても、探してみよう。

### オフェンスアイテム

もちろん、実際に使ってわかっているだろうが、使用中の武器をアイテムマークで表示。左どなりにある数字はその武器の強さを示している。

### スペシャルアイテム

使えるものをアイテムマークで表示。右どりの数字はジュエルの蓄え量で、スペシャルアイテムを使うとジュエルを消費する。

主人公の優子は女の子なんだからそういったデリカシーのない戦いをしていたら優子だったままたまのものではない。ちょっとした思いやりが大事だね。

それから、今回は主に横スクロールに進む形式になって、速くてもきれいなスクロールで、ゲームがたのしく、プレイしやすくなったのはうれしい。



# その場に合ったアイテムで

## 情は無用の攻撃

### OFFENSEアイテム

面を進めばそれなりに強い攻撃アイテムが手に入るのだが、1度取ったらそれまでの武器は

その場の状況に合わせて選ぶことが可能で、進行上以前の武器も必要な場合もある。

しかも、同じアイテムマークをとればレベルが上がリ、最高4まで上がって強化されていく。



ブリット

## BULLET

これはゲームを始めてすぐ手に入る。1面の最初の装備だけはアイテムマークを取るだけで自動的に装備される。レベルが上がると前方の広い範囲を攻撃できる。



これはレベル4の写真。これより前はまし。



レーザー

## LASER

ブリットに貫通力を増したものの。レベルが上がると後方にも飛ぶようになる。正面の敵なんかには特に有効だが、上にいる敵なんかはちとつらい。



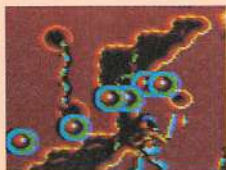
これはレベル3の写真。多少は戦いやすくなる。



クラスター

## CLUSTER

撃つと優子の上をしばらく漂ってからまっすぐ飛んでいくので、なんとなくとろくて使い物にならないような気がするが、敵の弾を防いだり、意外と威力がある。レベルが上がると弾数も増えて、バリアを張ったような状態になったりしてけっこう使える。攻撃の激しいところなんかで使っつね。



これはレベル4の写真。これより前はまし。



エクスプローダー

## EXPLODER

投げてしばらくすると広域にわたって爆発する爆弾みたいなもの。道を開くときにも使う。威力は大さいが、爆発まで時間があるのが少々難点。じっさい、使うことは少ない。



これはレベル4の写真。これより前はまし。

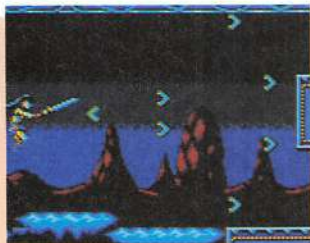
## ドカーン



ハンター

## HUNTER

敵がいなければブリットのように飛んでいくが、敵がいれば敵めがけて飛び、袋叩きにしてくれる。弾の威力も大きく、撃てばいさえいばかってに敵をやっつけてくれるので、便利このうえないが、敵がたくさん出てくると弾の威力が分散してしまうのが難点。



これはレベル4の写真。これより前はまし。



これはレベル4の写真。これより前はまし。

## お楽しみはこれから!

### DEFENSEアイテム

このゲームのウリの1つであるが、くれぐれも趣味への走り過ぎには注意しよう。

マークのないものは自然に手に入るもので、さらにオフense型とディフェンス型はレベル

がある。これらを替えることで、優子の最大HPが上がったり、ダメージを軽減したりできる。

## パジャマ

まずはこれを着た状態からスタートする。ほんとに弱いから早くセーラー服に替えてやったほうがいい。



## セーラー服

ゲームを始めてわりとすぐ手に入る。まあ、前作でおなじみということで、なつかしいと思う人がいるかも。



## ブレザー

なんで学校の制服にセーラー服とブレザーの両方があるのだろうか? こまではほとんど趣味の世界?



## ヴァリススーツ

これも前作で出てきた。今回はあまり強い設定ではなく、古いものはつねに捨てられる運命かな?



## オフense型

攻撃型のヨロイとでもいうのであろうか、じつに不可解だが、HPが上がる程度。レベルは最大3。



## ディフェンス型

防御中の防御といった感じ。じっさいダメージを軽減する働きがあるが、その分HPが低い。これも最大3。



## 麗子型

麗子に関係のあるアイテムと思いがちだが、じつはメガスのワナ。ヘルプアイテムを取らないとはずさない。



## ハイパースーツ

これを手に入ればHPは最高値になり、ダメージも半分軽減される。しかし、たより過ぎるのは禁物だ。



ディフ

一定時間画面内の敵の動きを止めることができる。



エポー

一定時間敵が出てこなくなる。楽に進むには最適。



インテグラル

一定時間無敵になる。強行突破には最適といえよう。



## 最初でつまづかないために

### ステージ1の

#### 危険箇所

ステージ1の後半部分で、ブレザーのアイテムマークを取ってすぐのところに、連続して橋げたみたいなのをジャンプしながら進むところがある。

初めてプレイしてここに来ると、下が見えなく、前方が見にくいので、道が下に行っているものと思いきやそのまま降りてしまったり、おもしろい

りジャンプして落ちこちに行ってしまうがちだ。ここで一歩まちがえると水の中に飛びこんでしまい、なすすべもないままに、即ゲームオーバーなんてことになってしまう。

ここをうまくクリアするコツとしては、前方の橋げたに居る敵は手前にいる時点でかたづけ、空中の敵は飛んで来るか来ないかの確認をしてから飛び移ること。



①下が見えないので、どうなってるのかなと下に降りたりするなんて、とんでもない



②もし、ジャンプ力が足りなくてもここならセーフ



③こうなってしまうたらすなおにリセットしかない

つけないで通過させてしまい、次のが出て来ないうちに飛び移るという手もある。

### ステージ1のボス

まず、ボス自身が出てくるまでがたいへんだ。無敵の岩が左右からガンガン飛んできて、ひたすらよければならぬ。ここでいかに体力を減らさないでボス本体と戦うかがカギとなる。しかし、ボス本体はけっこうみかけおして、攻撃の範囲外まで後ろに下がって、あとはジャンプしながら攻撃すればいい。



ドカドカッ

④始めは岩が雨アラレとばかりに降ってくる。ここで体力を減らすな!



頭部が弱点

⑤安全地帯を発見しやすく楽勝

### ステージ2のボス

いったん右へ強制スクロールされるなかで、5本生え出ている触手みたいなものをやっつけなければならない。すべてやっつけると、左へ戻されるように強制スクロールがかり、最期に1本生えてくる触手みたいなものをしとめればクリアだ。ここはクラスターで戦うと楽だ。



頭部が弱点

⑥これを全部やっつけないでいると、ここで何往復もしくなくてはならなくなってしまいます。早目に始末しよう



⑦強制スクロールで戻されたらいちばん左のほうへ行くと、突然攻撃される

戻る

## この後のステージは...

この後のはどうなっているのか、気になるころだが、それだけのことをするスペースがなくなってしまった。

しょうがないのでせめてどんなグラフィックがあるのかだけでも寄せ集めではあるが、見てもらおう。

ちょっと余談になるが、88版とくらべてみてどうだったかだが、ビジュアル画面でしゃべらないというほかはグラフィックから音楽にいたるまで、決して負けずがんばっていた。



⑧岩に何か隠れている。エクスプローダーで破壊しよう



⑨ログレスが出てくる。ガイアスの攻撃に注意



⑩やっつけたと思ったら、まだこんなヤツがいた



⑪敵は動いているものばかりではない。こういうワナもある



クラッシュ

まわりの敵がうっとうしいときは、これで、これで画面内の敵を全滅。



ジュエル

これを集めないといくらまで紹介したスペシャルアイテムが使えない。敵を倒すとたまに出現する。赤は1ポイント、青は10ポイント。



本格派RPGとして名高いこのシリーズもⅢで完結する。序盤のマップを中心に攻略してみたぞ!

# THE WRATH OF DIKADEMUS PHANTASIE III

ニカデモスの怒り

ボーステック  
☎03-708-4711  
発売中

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

## 冒険のまえにレベルを上げよ

①こいつが悪の大魔王ニカデモスだ。前作よりもさらに凶悪になった



パーティを作って、しばらくはモンスターと5回戦って1回勝つといったなさけない状態が続く。この最初の難関「いかにレベルを上げるか?」だが、町のまわりでモンスターと戦って、運良く勝つことができればセーブする、というのをくり返すしかないようだ。このほとんどマゾともいえる地道な努力なしには、悪の魔王ニカデモスを倒すことは

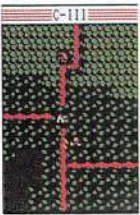
はできない「千里の道も一歩から」と、いうではないか。

さて、マニュアルに何かヒントらしきものはないかと探してみると、2ページ目に「町から少し南に行ったところにペンドラゴンの公文書保管所があります。ここに、フィルモンという名の賢者がいます。彼を探しなさい」とあった。さっそく行ってみよう。

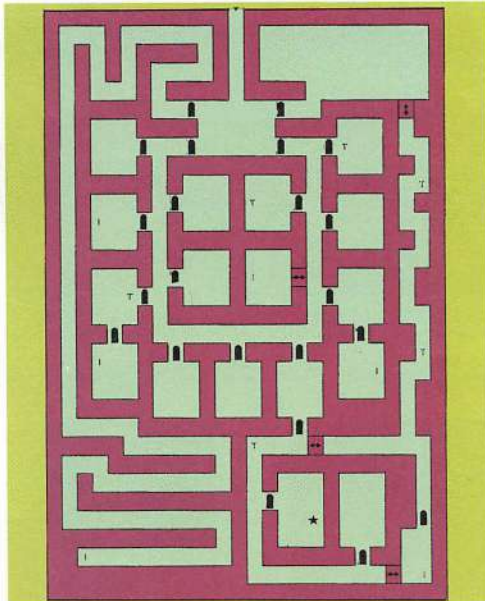


②緑が多く、平和な町並み。しかし、ニカデモスが襲って来た今となっては、こんな光景を見ることはできない。ふつつつと闘志がわいてくる

## ペンドラゴンの記録保管所



町からいちばん近くにあるペンドラゴンの記録保管所。町の南方だ。ここは賢者フィルモンに会うのが目的だ。でも、このモンスターは強いので、レベルを



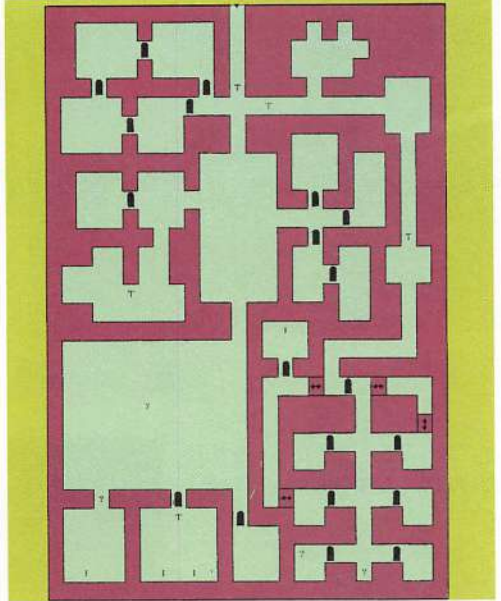
上げておかないと、フィルモンを見つけるまえにモンスターの餌食になるぞ。入口近くで戦ってレベルアップしよう。フィルモンに会うと、ここからずっと南下したところにある巨人の宮殿に行き、キルモアを探してここへ連れてきてくれといわれる。

キルモアはドワーフ族の偉大な指導者。ニカデモスと果敢に戦ったのだが、捕まってしまったらしい。キルモアに会えば、なにかニカデモス打倒の手がかりが見つかるかもしれない。そうそう、ここにあるスクロールを全部見るのも忘れちゃいけない。

## 巨人の宮殿



南の端にある巨人の宮殿。入った途端、牢屋にぶちこまれてしまう。牢屋を見まわすと、奥に6つのボタンを発見。5のボタンを押すとキルモアの死体と遺書が見つかった。ここから出るには3と4のボタンを押して2匹のビーストを独房から出して戦わせて共倒れにさせるのだ。10000の経験値につられて戦ってはいけな。それより、キルモアの死をフィルモンに報告するのだ。



③キルモアは5番目の独房で飢え死にしていた

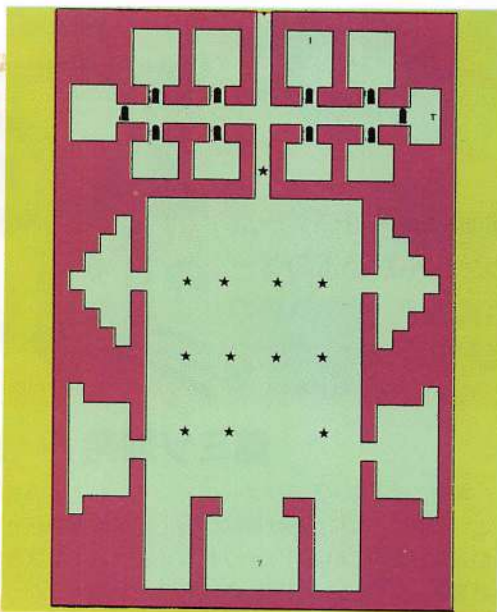
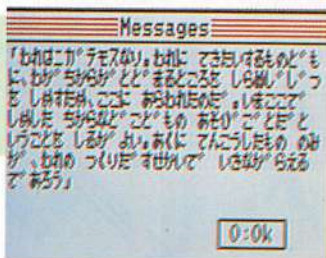


## ドワーフの霊園

ドワーフの霊園は海の見える西のはてにある。パーティは、フィルモンとともにキルモアの葬儀に出席していた。さすがに、英雄キルモアの葬儀だけあって大勢の参列者だ。この葬儀にIやIIで出会ったことのあるキャラクタも参列しているのでIやIIで遊んだことのある人は感動するんじゃないかな。自分の席に腰を降ろした途端、ニカデモスが現れた。呪文で参列者たちを黒焦げにしたあと「悪に転向

①葬儀に参列した人はほとんど殺されてしまうのだ

した者のみ生きながらえるだろう」と不気味な警告を残して去って行った。どうか生き残っていたフィルモンは「クロノスに会いに行け。今なら会えるはずだ」と叫ぶのだった。クロノスとは何者なのか？ 疑問を残しつつゲームは急展開していく。



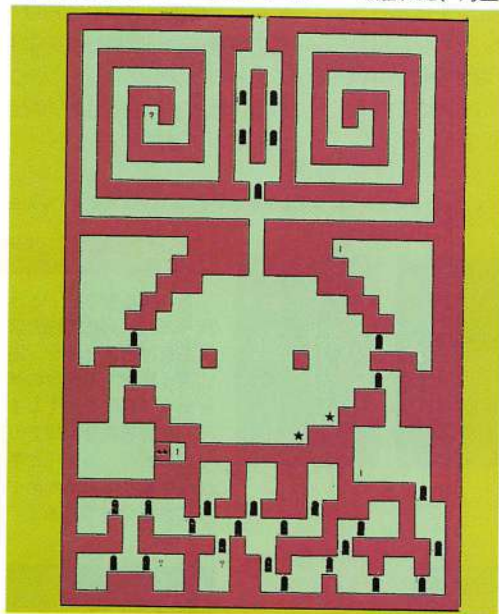
## クロノスの屋敷

クロノスの屋敷は東の島にある。目的を先にいってしまうと、

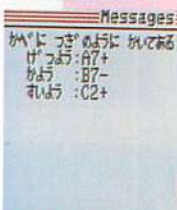
クロノスに光のプレーンへの行き方を教えてもらうのだ。光のプレーンとはこの世界からは遠く離れた、時空の彼方にある不思議な世界のこと。そして、この光のプレ

ーンにある光の城に行き、光の妖精に会ってくるのだ。光の城に入るには光の鍵が必要だが、鍵はクロノスの屋敷にあるので探しておこう。壁にあるスクロールを読んでいくうちにわかってくるのだが、月曜日は時空削

除、火曜日は物質エネルギーの転送、そして水曜日にC2+とすれば光のプレーンへ行けるらしい。C2+とは屋敷の左側のうすまき状の通路にあるボタンの順番のこと。ボタンをこの順番で押して、右側のうすまき状の通路にあるレバーを引くと、外は光のプレーンになっているのだ。光のプレーンにある物はけっして触れてはならない。ここは至上の善を具現化した所、この世の中でもっとも神聖な場所なのだ。



②光のプレーンへの座標はセットされたらいい。行くなら今だ



③今日は水曜日。光のプレーンへはC 2 +の順番だぞ

④ここは左側のうすまき通路のボタン。最初は3番のCを押す



⑤ここは右側のうすまき通路レバーを引く、光のプレーンへ

## 光のプレーン以降も冒険はつづく

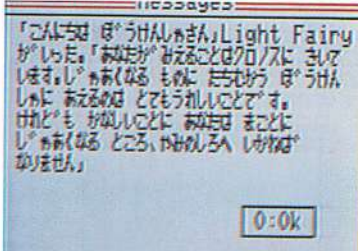
光の城についたら光の妖精に会うのだが、城の中には2つの対になっているアーチがあり、間違ったほうをくぐるとダメージを受けてしまう。光の妖精は邪悪な闇のプレーンへ行く方法を教えてくれる。闇のプレーンへ行くには今度は闇の鍵があるのだが、これは巨人の宮殿にあるらしい。ここまで調べたらクロノスの屋敷から闇のプレーン

へ行こう。光のプレーンに行ったときと同じくボタンを押すのだが、今度はC2+とボタンを押すのだ。闇の城を見つけたら中に入るまえにフィルモンに会いにペンドラゴンの記録保管所にもどらなければならない。「北の戦場に行って、ウッド卿に会え」といわれる。ウッド卿はニカデモスを倒すときに力になってくれるはずだ。さて、いよいよ



⑥光のプレーン。闇のプレーンはこの正反対の構造になっている

⑦光の妖精は闇の城への道しるべ。ここまでくればもう終盤だ。打倒ニカデモス



闇の城へ行くのだが、ペンドラゴンの記録保管所で取れるニカデモスのワンドを持っているか

な？ ここで、このワンドが必要になるのだ。ニカデモスとの戦いはもうすぐだ。



24種類の一人遊びゲーム  
をつめこんだ究極のゲーム  
百貨店！ 七転八倒の  
多角的マラソンアタック



システムソフト

☎092-714-6236

発売中

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

脳ミソ爆発！ 息又キを超えた息又キソフト大解剖だっ！

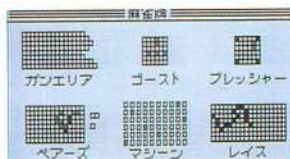
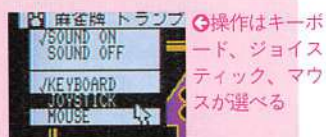
本来この手の一人遊びゲーム  
というのは、なにかの仕事なり  
勉強なりをしていて、「ふー」と  
息をついて「ちょっと休憩」とい



銀河の名は、広報マンの冗談だったとか……

うノリで遊ぶもの。時間として  
は10分から15分ぐらいがいい。  
あくまで息抜きなのだ。そんな  
に時間がかかってはいけないの  
だ。

ところがこのソフトの場合、  
一度初めてしまうとえらいこっ  
ちなのだ。24本もあるパズル



どんなゲームか忘れても、図柄で選べるので便利！

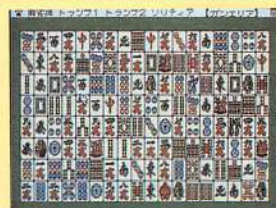
ゲームのうち、必ず解けるものは  
わずかで、後はツキに左右され  
るものばかり。アガリになら  
なくてもそれが自分のせいなの  
が、ツキのせいなのかかわから  
なくて「もう1回チャレンジ！」

ということになり、こうなる  
ともうおしまい。「銀河地獄」に  
まってしまうのだ。

全部で24本のゲームをおさめ  
たこのソフト、マーじゃん牌を  
使ったもの6本、トランプもの  
12本、その他の一人遊びもの6  
本、という構成になっているが、  
やりかたによっては必ず解ける  
ものは最後の一人遊びものに  
多く、トランプもの、マーじゃん  
牌ものはツキに左右される度合  
いが多いようだ。

PART1 麻雀牌

ガンエリア



この中にどれだけ組み合わせが

同一の行、列に同じ牌があれば  
ペアにして取れる。牌がなくなると左  
に詰められていくのを利用しよう。



HELP機能付きはほかにもある



一見、何の変哲もないゲームのように見えるんだけど



こうなると、もうおしまい

ゴースト

ある牌を指定すると、  
同一の行、列に同種の牌  
があれば裏返せるが、逆  
に違う種類で同一数の牌  
があると表になってしまう。  
全部裏返せばアガリ  
なのだが、ちょっと手  
順を間違えると堂々めぐ  
りにおちいてしまう。

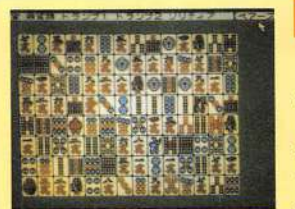


イラツキ度はNo.1といえそう！頭痛いよーん



プレッシャー

外側の16牌のうち  
同じ種類の牌を  
ペアにして裏返せ  
ばアガリ。裏返す  
と、牌が中に押し  
こめられる。なか  
なか難物。



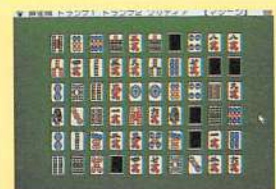
端から取っていくのがよさそう

ペアーズ

最初にとった2  
枚の牌の合計の数  
と同じ合計の牌を  
取っていく。途中  
で、花牌を混ぜて  
合計値を変更でき  
る。



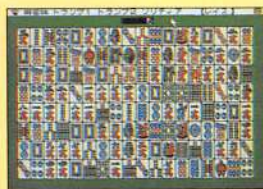
オールマイティーの花牌は、最後までとっておくようにしたい



これしか動かせない。

マシーン

各行に同一種  
の牌を1から9まで  
並べるもの。6か  
所の空白部分に移  
しながら、という  
のがミソでやって  
みると至難！



最初に何をを選ぶかが難問！

レイス

M of Mのレイスのように、右を目指して同じ  
数、同じ種類の牌の上をはっていく。



うーむ苦しい！



これで打ち止め！



やったね！



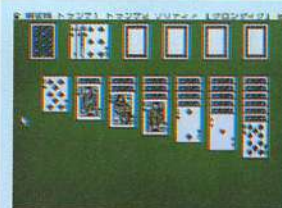
## PART2 トランプ



### アコーディオン

上の6枚のカードのうち、同じマークか同じ数のカードが隣か、間に2枚置いてあるときにペアで取れる。

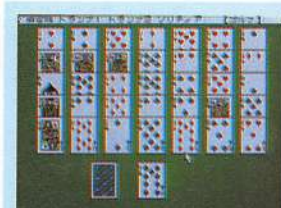
- ①取れるのは、絵札の2枚だけ
- ②ガビン！ もうおっしまい！



### クロンダイク

移動移動を繰り返してAからKまでを並べる。トランプゲームの古典。さすがにおもしろいが、意外に成功率は低い。

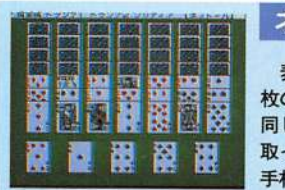
- ①ルールは複雑だがおもしろい
- ②うーむ、ここからが問題……



### ゴルフ

右下の台札に上の場札を重ねていき、最後に残ったカードの数を競う。重ねる札は場札と続いているれば、なんでもOK。意外に簡単。

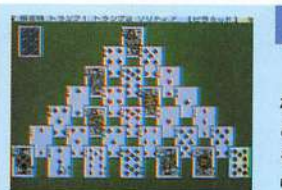
- ①気楽にプレイできる点ではNo.1だ！
- ②く、く、楽しい！



### ネストール

表に出ている12枚のカードのうち同じ数のカードを取っていく。下の手札を大事に使うこと。

- ①取れるのは6と3のペアだ



### ピラミッド

合計で13か、Kなら単体で取ることができる。取るものがなくなったら、左上の山札をめくる。至難。

- ①古典的だけど難しい！



### モンテカルロ

24枚の場札のうち、縦、横、斜めで、同じ数があればとれる。山札からめくるタイミングが微妙。

- ①かけひきがポイントだ！



### エースアップ

クロンダイクと似ているが、細かなところで微妙にルールが違う。これも成功率が恐ろしく低いゲームだ。

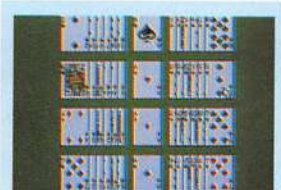
- ①難物ゲームのひとつだ
- ②エースの上に重ねていく



### カリキュレータ

Aの上には差が1に、2の上には差が2、3の上には差が3、4の上には差が4にそれぞれなるように重ねていく。先を読むのは大変。

- ①ルールは簡単だけど……
- ②次は何を置くんだったけ？



### キャッスル

中央のAの上に順番にならべていく。左右の表面に出ているカードは数が小さくなれば重ねられるので、それを利用する。

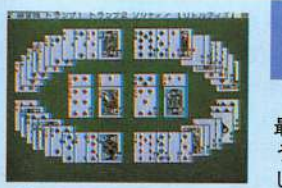
- ①先の先まで読まない
- ②とりあえず……



### スコピオン

同じマークのKからAまでを並べる。最下段のカードに他の列から移動できる。簡単。

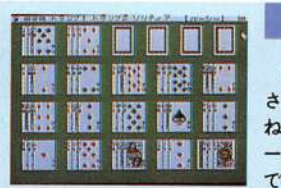
- ①とっつきにくいけど簡単



### リトルアイス

中央のカードと最上段のカードのうち、同じ数、同じマークであればペアで取れる。

- ①気楽にチャレンジできる



### ルーシー

だんだん数が小さくなるように重ねながら、同じマークでAからKまでを重ねる。

- ①成功率低いよーん！

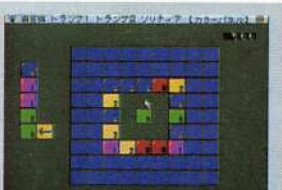
## PART3 ソリティア



### 15パズル

伝統的な15パズル。これだけはコツさえ覚えれば簡単に、しかも必ずできる。超簡単。

- ①早解きに挑戦！



### カラーパネル

同じ色で他のパネルをはさまないようにパネルを置いていく。はさむと減点。

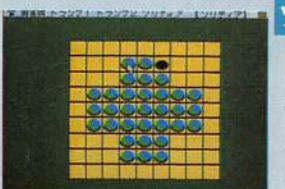
- ①じっくり考えて！



### スライドパネル

パネルを押しながら、右を左のような並び方に変えていく。恐ろしく難しい。

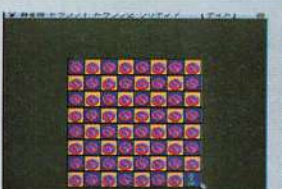
- ①動き方をマスター！



### ソリティア

古典的なゲームだが意外と難しい。オプションで8角形、正方形のパターンもあり。

- ①やはり古典！ しぶい



### ナイト

どれかをナイトに変え、桂馬飛びで他の駒を取っていく。盤が小さく、よりやさしいオプションもある。

- ①解答は無限にあるぞ！



### チェンジ

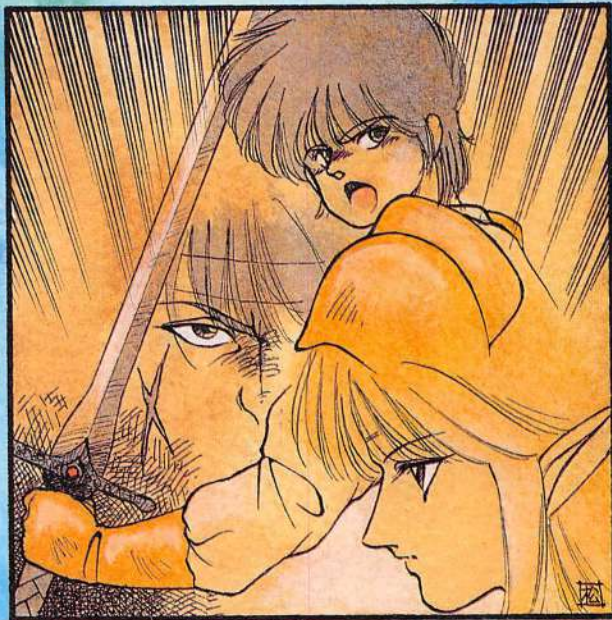
小さなゲームながら奥が深い。将棋の動かし方で左の形に右をもっていく。オプションあり。運も左右する。

- ①奥の深い逸品！



# 記憶のラビリンス

「ロードス島戦記」  
旅の仲間たち



## キャラがストーリーを作っていくのだ

ども。先月号では、ダサイ間違いをしでかして本当にごめんなさいなのだ。謝っても覆水盆に帰らずの嘘え通り、どうにもならないが、謝らないよりましと思うので……。

これまで過去のゲームばかり扱ってきたこのページだが、今月はなんと、「ニュース」どころか「カミングスーン」にやっと登場という「ロードス島戦記」にチャレンジしてみたい。

このゲーム、最近のRPGの中では目玉というか、前人気なんか結構いいので、まっ事前レポートというか、こんなゲームなんよ、といったことなどお話ししてみよう。

ちなみにMSX版はまだ、ほとんどできてないので、これから書くゲームの話はすべて98版だかね。そこんとこよろしくノまず、ゲームを始める前にキャラクターメイキング。パーティは6人なので、6人全部作ってもいいんだけど、プレイヤーキャラ以外はとりあえず作る必要はない。

ゲーム途中にノンプレイヤー

キャラ(略してNPC)というのが出てきて仲間になってくれるのだ。このメンバーはごぞんじ小説版「ロードス島戦記」に出てくるメンバー達だったりして、ここが泣かせるところ。小説を読んだ人だったら、小説の中でしかお目にかかれなかったキャラにこのゲームで対面できる。

このNPC、ゲーム開始直後のターパの村だけでもゴムというドワーフが参加してくれる。プレイヤーキャラと合わせると2人だから多少心細いが、これだけでもゲームを進めることは可能。次の村ザクソンでは、大挙して、といっても3人出てくる。ナイトのバーン、プリース

トのエト、ソーサラーのスレインだ。これで、自分も含めると5人になって十分プレイ可能。しかも、ターパの村とザクソンの村とはそんなに離れていないから、その間戦

闘をしなくてもいい感じ。このへんはわりととつきやすい。

とかくRPGは最初に難しいと投げ出たくなってしまう。

このNPCを使うメリットはなんととってもイベントに際して、彼らが勝手にしゃべってく



れること。そのキャラなりの発言をしてくれるのだ。これはそうとううれしい。逆をいえば、このゲームのシナリオを100%楽しむためには、このNPCを積極的に使ったほうがいい、ということになりそう。



① まずは宿で情報集め



② 戦闘は時間がかかるがおもしろい



③ クエストの依頼はどこに?



## これがノンプレイヤーキャラの面々だ!!

ギム



①最初に会えるノンプレイヤーキャラ。ドワーフのおじさん。あんまり個性はないが、頼りにはなる

パーン



②なかなか美形の男のこのナイト。ちょっと、顔がよすぎるんじゃないかと思うが……。主人公みたいなやつだ

スイレン



③ちょっと、オカマっぽいしゃべり方をするソーサラーだ。なんか、暗い一つて感じさせるものを持ってる

エト



④ちょっと、小太りのいかにもお坊さんって感じのプリースト。パーンとは幼なじみの仲良しなのだ

ウッドチャック



⑤すばしっこいのがとりのスカウト。20年も、牢獄で暮らしてあったという男だ。でも頼れる男だぞっ!

ティードリット



⑥なんと160歳のエルフ。もちろん、超長寿のエルフ族は、160でも若造なのだ。シャーマンなのだ

## 本当の旅を実感できるかどうかカギ!

というわけで、NPCの魅力というか、楽しみのようなものはわかっていただけたと思うが、だったらどうしてよくあるタイプのプレイヤーキャラだけ作らせて、残りはシナリオ上で全部出すというやりかたをとらなかったの? という疑問が出てくる。そのほうがシナリオにも変化をつけさせることができるし、なにかと楽なのではなからうか、と思うのだが……。

もちろん非難しているのではない。できることはいっぱいあったほうが楽しいのはいわずもがな。とりあえず普通にプレイしたあと、もう一度、魔法使い系だけでパーティを組んで挑戦してみる、といった自由が残されているのはやはり楽しい。なにより、自分の身近な人の名前をつけたキャラなど、やはり殺されたらほうっておけないという気にさせられる。

よーするにこのゲーム、わりとどんなやり方をしても楽しめるようになってきているのだ。

さて、RPGはこれがないとなりたないというものがある。デカキャラというか最終目的というか、それを倒せばアガリというか、そういうやつ。それがこのゲームのサブタイトルにも出てくる「灰色の魔女」だ。その名もカーラ。

敵の大将が女だとそれだけでストーリーが展開してしまうよ

うな気がする。特に魔女というのは神出鬼没で、しかもつこいという感じで、男の魔王というのが王宮にこもっているというイメージなのと比べると結構差があるように思うがどうか? もちろんゲームの最初からカーラの影が現れるわけではないが、

さて、ゲームが始まっていちばん楽しいのはやはり戦闘だ。それほど頻繁でないのがいい。とにかく一歩歩くとか戦闘! というのはうんざりさせられるかんね。戦闘で楽しいのは魔法。なんと、80個もあるのだ。

全体的に極悪な強さを誇るキャラというのは少ないので、わりと余裕で「さて、こいつにはどんな魔法をかけてあげようかな」なんて感じで魔法を選ぶ楽しさがある。

戦闘が集約的に出てくるのが小イベント。最初は、村長選挙を控えた村長さんが村人のごさげんとりのためにゴブリン退治にいてくれという。このゲーム、この会話を聞くことによって、初めてこのゴブリンのいるダンジョンの入口が現れるようになっていく。

このへんはプログラムのわりと新しいんじゃないかと思うが、この「記憶のラビリンス」第1回の「イース」の時に不満だと感じた、村人の態度がリアリズムというかとりあえず日々の生活のほうが大変なんですみた

いなノリなのだが、このゲームの場合わりと世界が広めなので実際の戦火は見えないということなのだろう、というふうに解釈すると、妙になじむものがある。

それよりもこのゲームをやっていると、日常と非日常の境目をうろろする「旅」というものを実感できるのだ。それはシステムがどうの、シナリオがどうのという問題以前に、このゲームの優しさにあるように思う。

優しさというのは、特別な意味はない。単純に楽にお金がかせげるし、死者も結構ほいほい生き返らせる。これで、ゲームのシナリオを味わう余裕が生まれてくるのだ。つまらないトラップや戦闘の厳しさで、時間がせぎをしていないのだ。それでいてそう簡単には終わらない。RPGファンには、ちよい注目の作品じゃないかな。MSX版の仕上がりを楽しみに待ちたい。ではまたっ!

### キャラメイクの楽しみ

### このグラフィックをいつも見られないのが残念!!

『ロードス島戦記』でのキャラクタは種族が人間、エルフ、ハーフエルフ、ドワーフの4種に、クラス(職業)がウォリアー、ナイト、プリースト、ソーサラー、シャーマン、ウィザード、スカウトの7種。キャラクタメイキングの時は、まず、種族を選んでから、各種パラメーターによって職業を決めるようになっている。

人間はパラメーター次第でどんな職業にもつけるが、他の種族は限られてくる。また魔法使い系はシャーマン、プリースト、ソーサラー、ウィザードと4種もあるが、それぞれ使える魔法が違ってくるので、もし

全員キャラづくりするのなら、なるべく違う種類を選んでおきたい。

パラメーター類の設定が終わると、バツ!とキャラクタの顔が登場する。ゲーム開始後、初のグラフィックだからかもしれないが、この顔のグラフィックがやけに新鮮!とできれば一つこのグラフィックを見せてほしいと思ったほど。特に女性キャラは、かわいい!!という気にさせられる。

たいいてい人は最初に作る男性キャラを主人公扱いするのではないかと思う。これがまたハンサムだったりすると、特にうれしい!





ファンレーダー

# FAN RADAR

BIT<sup>2</sup>

☎03-479-4558

8月中旬発売予定

FM音源が楽しめるようになって、  
いちだんとMSXが楽しくなった。  
音楽は音を楽しむと書くけれど、そ  
の音楽をさらに楽しめるソフトが登場  
したのでレーダーしてしまおう!!

## シンセサウルス Ver 2.0

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/テープ
価格	7,800円



### 使いやすさに新機能が加わってのバージョンアップ!

昨年登場したFMバック(MSX-MUSIC)と、それに対応した音楽ソフト「シンセサウルス」のおかげで、MSXでもコンピュータミュージックが手軽に楽しめるようになった。そして、その「シンセサウルス」のバージョンアップ版「シンセサウルス Ver.2.0」(以下Ver.2.0)がついに登場。

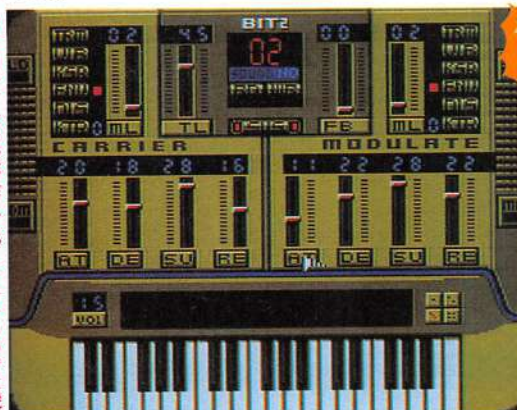
こまかいことを全部書けばキリがないので、おおまかに前作とのちがいをあげると、まず、MSX2になってグラフィックが向上し、画面が見やすく、使いやすくなった。これらは、おもにサウンドエディットモードやスコアエディットモードに使えることだが、いわゆる操作上のバージョンアップだ。ほかに

大きなちがいといえば、2つの新しい機能が付いたこと。ひとつは、オリジナルリズムパターンの作成機能。もうひとつは、このソフトで作った曲を、BASICの形に変換する機能だ。たんなるバージョンアップだけではなく、この新機能が付いたことで、いっそうMSXで音楽できる、というわけだ。



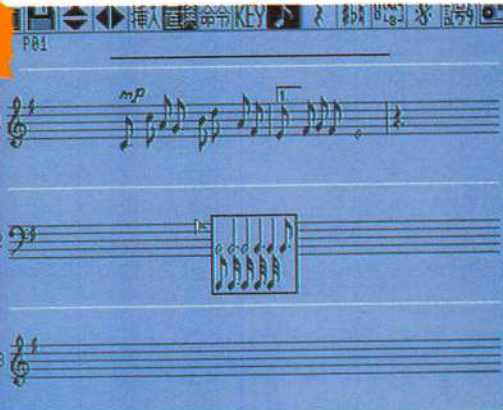
④ タイトル画面もバージョンアップ? 入力装置をここで選択

③ オリジナルの音を作る。まえにもあった機能だけど画面が整理されて操作性も上がった



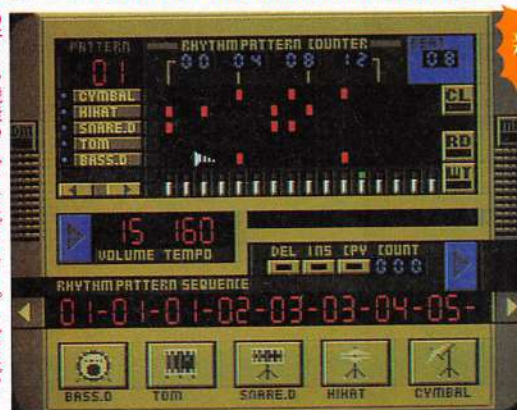
バージョンアップ  
サウンドエディット

バージョンアップ  
スコアエディット



⑤ 楽譜の入力。なんととっても画面が見やすいのがうれしい。音符などもウィンドウで表示

⑥ 新しい機能のリズムエディット。リズムパターンが自由自在に作成できる



新機能  
リズムエディット

新機能  
BASICへの変換



⑦ 入力した楽譜をあとというまにBASICに変換してくれるうれしい新機能





# どんなリズムでもあまかせのリズムエディットモード

まずは、新機能のリズムエディットモード。市販のリズムマシンていどの機能はほぼついている本格派だ。

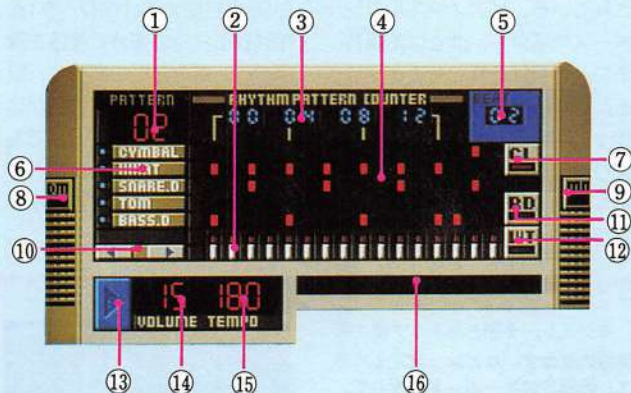
基本的に、リズムのエディタ部分とシーケンサー部分の2部構成になっている。前者でリズムパターンを入力して覚えさせる。続いて後者で、そのパターンをつなげ、1曲分のリズムパートを作成する。という具合。

実際のパターン作成は、シンバル、ハイハット、スネアドラム、タムタム、バスドラムの5パートをべつべつに、最大32ステップ(ステップ数は変えられ

る)に分かれたマス目上の、音を出したいマスに印を付けていくという感じ。1度に覚えさせられるのは99パターンまでで、通常の曲なら問題ないはず。

リズムパターンを作成すれば、あとはそのパターンの番号をシーケンサーに入力していけばソフットのほうで勝手につなげてくれるというわけだ。シーケンサー部分のステップ数は最大1000。リズムパターン1つ分が、楽譜でいう1小節とすると、1000小節の曲まで扱えることになる。ポップス、ロック系なら200~300小節で十分足りる。

## エディタ部分



- ①リズムパターン番号(01~99まで使用可)②ストップキー。00ステップ(いちばん左のマス)から、これの押されたところのステップ数までを演奏。1つのパターンのマスの数(ステップ数:小節などの割り方、拍子によって決まる)を設定する③線で示すマスが何ステップ目か表示④この部分に各パートのパターンを入力。上から横1列にシンバル、ハイハット、スネア、タム、バスドラムとなっていて、赤い点灯部分が音
- の鳴るところ⑤1つの音の長さの割合を決める⑥各パートのスイッチ。緑色に点灯していれば音が鳴る⑦表示されているパターンのクリア⑧ディスプレイモードへ。セーブやロードができる⑨メニュー画面へ⑩パターン入力のマスを左右にスクロールさせる⑪00~99の、メモリ上のパターンを読みこむ⑫00~99にパターンを登録する(メモリーセーブ)⑬リズムパターンを演奏する⑭音量⑮テンポ⑯メッセージ表示部

## エディタ

リズムパターンはこのエディタ部分(画面上)で作成して99種類まで登録することができる

## シーケンサー

エディタ部分で登録したパターンを、このシーケンサー部分(画面下)につなげて1曲にする

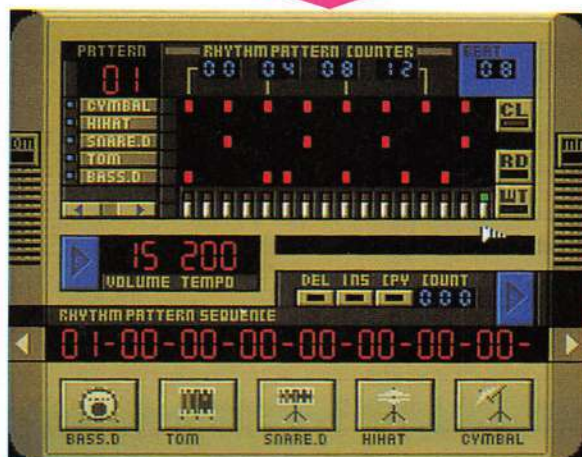
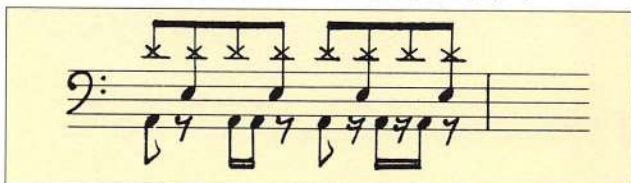


## 実際にリズムパターンを入力すると

では、実際に譜面上のリズムパターンを入力してみよう。

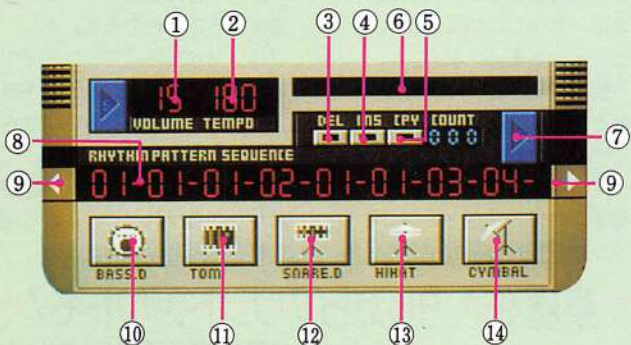
下にハードロックっぽい8ビートのリズムパターンを作ってみた。入力するには、まずパート別に譜面

を分解して考える。各パートが、その小節内の何拍目に鳴っているかがわかれば、あとは画面上のマ스에置き換えるだけ。写真の赤く点灯した点が置き換えた結果だ。



⑨上のドラム譜を実際に画面に入力したところ。あの譜面が、入力するときにはこんなふう

## シーケンサー部分



- ①音量(エディタ部分と兼用)②テンポ(エディタ部分と兼用)③デリート。右を押すとステップ数が大きくなり、左で最初にもどっていく。入力したパターン番号の削除範囲を設定して、1度にまとめたの削除することも可能④インサート。パターン番号の挿入ができる⑤コピー。指定した範囲を複製できる⑥メッセージ表示部分(エディタ部分と兼用)⑦入力したリズムを通して演奏する。もう1度押せば、曲の途中で演奏を止めることもできる⑧この部分に、パターン番号00~99を直接入力していく。最大で1000ステップまで入力が可能⑨左右それぞれ
- パターン番号の入力部分をスクロールさせる。右を押すとステップ数が大きくなり、左で最初にもどっていく。インサート。右の「COUNT」(カウント)に直接数値を入力して表示を変えることも可能⑩バスドラムのパッド。ここを押すとMSX-MUSICのバスドラの音が鳴る⑪タムタムのパッド。押すとタムの音が鳴る⑫スネアドラムのパッド。押すとスネアの音が鳴る⑬ハイハットのパッド。押すとハイハットの音が鳴る⑭シンバルのパッド。押すとシンバルの音が鳴る





# 自分の曲は自分の音で!サウンドエディットモード

FMバックやMSX-MUSICには、63種類の音色が用意されている。ピアノやオルガン、ベースやギター、はては効果音まで。最初はそれでもこと足りる。しかし、実際に自分で曲を作って演奏するときには、やっぱり音色も自分で作りたい。そんなときに役立つのがこのモードだ。

FM音源ではキャリア(音を出すオペレータ)とモジュレータ(音色を変えるオペレータ)と呼ばれる2つの部分で音色を設定する。この2つの部分で、設定した周波数の比で、音色がほぼ決まるのだ。このモードでも、キャリアとモジュレータそれぞれを画面上で設定して音色を作成するわけだ。

## オリジナル音の作成に挑戦

モジュレータ側とキャリア側の周波数の兼ね合いなどは、設定してみて、画面下のキーボードを押して、音を聞きながらでないとなともいえない。少しずつ設定をずらしてみ、好みの比率をさがそう。出したい音のタイプによって、アタック(音の立ち上がり)を強めたり、ディケイ(音の伸び)を強めたり、いろいろ試してほしい。



④歪んだギターの音を作ってみた

①トータルレベル②サスティン(音の余韻)③音色の読みこみ④音色番号⑤音色の登録⑥フィードバックレベル⑦周波数のピークを決める⑧トリモロ⑨ビブラート⑩音の立ち上がり具合が音程によって変わる⑪持続音と減衰音の選択⑫ディストーション(歪む)⑬音程により音量を変える⑭ロード⑮セーブ⑯ディスクモードへ⑰メニューへ⑱アタックタイム⑲ディケイタイム⑳サスティンレベル㉑リリースタイム㉒音量㉓キーボードのオクターブ㉔メッセージ表示部分㉕キーボード



# 音符を置いて楽々作曲!スコアエディットモード

MSXで演奏したい曲の楽譜があってもBASICに変換できないキミや、自分で曲は作れても楽譜を書くのががてなキミに、もってこいなのがスコアエディットモードだ。

画面に表示された五線譜に、好きな音符や休符、記号を置いていだけで、立派な譜面を作ってくれる。パート数は、FM音源同様最大9パートまでで、やっぱり和音は譜面上でも分解

してパートを分けるしかない。譜面を入力すれば、スコアプレイモードに入って、各パートの音色や音量を決め、そのまま演奏することもできる。また、プリンタがあればプリントアウトだって可能だ。これで、手書きのきかない譜面ともさよならできるというわけ。

慣れないうちは、ちょっと時間がかかるけれど、とにかく何か打ちこんでみよう。

## 楽譜を入力したらプリントアウトも!



楽譜を演奏する以外に、プリントアウトもできる。左は本誌2月号のPLAY#ミュージックに掲載したエリック・サティの「ジム・ノペディ」をプリントアウトしたものの一部。



④スコアプレイで演奏もできるけど

①メニュー画面へ②ディスクモード③画面を上下左右にスクロールさせる④入力モードを挿入にする。カーソルの位置の直前に音符などを挿入できる⑤入力モードを置換にする。カーソルの位置に音符などがあるとき、それを消して新しい音符などを書ける⑥デリート(画面上の譜面の削除)、コピー(画面上の譜面の複写)などができる⑦曲のキー(調子)を決める⑧音符の種類を選択する⑨休符の種類を選択する⑩#や#などの記号を選択する⑪3連符などの設定するときを選択する⑫ダルセーニョなどの記号を選択する⑬曲の拍子を選択する⑭入力した譜面を、打ちこんだところまで演奏する⑮上のアイコンで選んだものが、キーを押すと、画面上のどこにでもウィンドウが開いて表示される。ここから実際に入力する音符や記号を選択する⑯入力する五線譜。上からチャンネル1~3になっている。4以降はスクロールさせて表示する









# クリムゾンⅡ

クリスタルソフト

☎06-326-8150

発売中

媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

マルチシナリオ・リンク方式なる新兵器を搭載して、前作をしのぐ楽しさと物語の奥深さを実感できる本格ロールプレイングゲームが誕生した!!

## あれから50年……ふたたび恐怖が

かつて、3人の勇者たちが、世界の平和のために、この世界の凶悪な支配者「クリムゾン」に立ち向かった。彼らの活躍によって、世界は平和を取りもどし、人々は平穏をとりもどしたのだ。——と、ここまでが前作「クリムゾン」でのお話。

時は流れ、世界が平和を取りもどしてから50年が過ぎようとしていた。そんなある日、ふたたび平和を乱す、邪悪なるものたちの不吉な前兆が……。

ノーボリの町の長老は、悪の復活をあらわすといわれる不吉な流れ星を見た。そして、不思議な玉を持つ、ひとりの若者を呼んだ。言い伝えによると、この不思議な玉を持つ者が世界に5人いて、彼らこそが平和に導く勇者であるという。若者は、聖なる勇者として、残る4人をさがしに旅立つのだった。そして、復活した悪を倒し世界の平和を守るのだ。



①前作から50年。当時の勇者の1人、イザベラもおばあさん

## スピーディかつ楽しい傑作RPG

基本的にはパーティ形式のRPGだが、あとにも説明するとおり、マルチシナリオ・リンク方式というものの採用で、聖なる勇者(つまり主人公のキミ)の冒険のまえに、4つの小物語をクリアしなければならない。つまり、パーティ形式になるのは、あくまでも話目で、本編に入るまではそれぞれの物語のキャラ1人で冒険することになる。

ゲーム自体は、マップ上を歩き、敵と戦い、人々から情報や助けを得て……と、ごくごくオーソドックスな展開だ。

メインとなるマップ画面で、キャラをあやつって歩きまわり、村やいくつかの場所では、中にさらに細かいマップが現れる。さらに、洞窟などのダンジョン

では、実際の人間の視界に入る部分のみを画面に表示。移動することに見える範囲が変わるリアルな設定のマップ表示になっている。

敵は、戦闘シーン以外には画面に表示されず、マップ上を歩いているとランダムに出会うしくみだ。敵に出会うと戦闘シーンの開始。敵のグラフィックが表示され、コマンド選択で戦闘をくりひろげるわけだ。戦闘シーンは操作もしやすくスピーディで楽しいぞ。

人々との会話はすべて体当たり式。話したい人にどこからでも当たればメッセージが画面に表示される。また、ステータスやアイテムの情報やセーブなどは、戦闘シーン以外、いつでも画面にウインドウで表示してくれる。

謎解き部分や戦闘、レベルアップとも、それほど困難ではなく、物語とゲームの結びつきもなかなか強い。物語自体、地上にとどまらず海底にまでおよぶあたりも新しい要素だ。つついのめりこんでしまう、久々の傑作RPGなのだ。



②戦闘時は敵を大きく表示。画面右下(拡大部分)で敵の数や状態がわかる。ガイコツがかわい



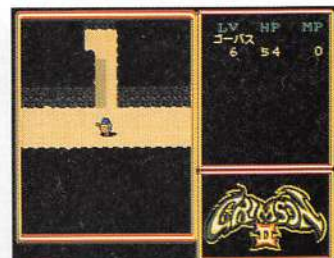
③ステータスやアイテムの情報、セーブなどはウインドウが開いて



④人とお話しするときは体当たり。メッセージが表示される



⑤村にはお店がある。武器や薬を買っておかないと冒険はつらいぞ



⑥洞窟などでは実際の人間の視界に入る部分を表示。あとは真っ暗

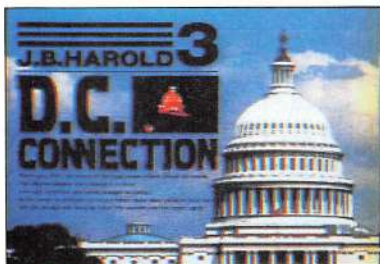


⑦これが基本のマップ移動画面。パーティのメンバーやその状態が右側に表示される









GAME NEWS

J.B.ハロルドシリーズ#3

# D.C.コネクション

リバーヒルソフト

☎092-771-0328

発売中

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

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが殺された。J.B.ハロルドは事件の真相をつかむため、青春の思い出の地ワシントンに向かった

## 署長殺しの真犯人を探し出せ!

J.B.ハロルドシリーズ第3弾。父親殺しの容疑で長男が逮捕された事件で、前作以上にリアリティを増した展開をみせる。これまであまり明かされなかったJ.B.の私生活、特に過去にふれることもできるのもこの作品の魅力だ。

殺されたのはリバティタウン警察署長のウォルター・エドワーズ。殺人現場はワシントンD.C.のJ.F.ケネディの墓。たまたま、出張中に殺されたものだ。どうして、リバティタウンの警察署長が、ワシントンで? と



① J.B.は、ホテルを捜査本部にした。ここから電話もかけられる

いう疑問が残るがこれは事件解明の鍵といってもよさそう。どうやらFBIもからんでいるらしいのだが……。

ところでワシントンD.C.といえば、J.B.が大学の4年間を過ごした土地であり、J.B.のかつての恋人ジャックリーヌが事件



② J.B.はホテルのバーで女性カメラマン・リンディーに会う



③ リンカーン記念堂で声をかけて来たタクシー運転手は協力的



④ 父親殺しの容疑をかけられているフリデリック



⑤ 死体発見状況を説明するポリスマン。被害者の足が生々しい

これが殺人現場だ!



にまきこまれ、不慮の死をとげた土地でもある。今度のシナリオでは、そのへんの追憶にひたるJ.B.の姿もいま見ることができるとだ。

ゲームがスタートするとそこはホテルの1室。ここが捜査の拠点になるわけ。移動や質問、電話などはウィンドウを出して、

そこから選ぶというリバーヒル方式。スタート直後は電話をかけられるところも、警察署とスターダストというJ.B.がなじみだったパブだけだが、捜査が進むにつれて、選択できる範囲がひろがっていく。これは、移動できる場所も同じで、誰かからてがかりになる人や場所を教えてもらうことによって、新しくメニューが増えていたりする。

だが、事件の捜査は地味な聞き込みが中心になる。とにかく今のJ.B.には手掛かりらしいものは何もない



⑥ 友人のおかれていた立場よりも自分がかわいいらしい

のだ。行けるところにはどんなところにも顔を出すことが、先決だ!

足を棒にして捜査をするといういい回しがあるけど、マウスで操作していると、腕を棒にして捜査するって感じなのだ。

State of investigation	
ask around	24 %
human relation	5 %
evidence	0 %
information	2 %
progress	5 %

⑦ 事件解決までまだまだ展開していきそう。証拠品を早くみつけたい



リンディー・リーフィールド。この事件取材している女性カメラマン



ネルソン・メルビル。リンカーン記念堂で知り合ったタクシーの運転手



ジョン・ハミルトン。なつかしい酒場・スターダストの店主



ブライアン・ウルリッチ。フリデリックを弁護することになった



ジェイ・エドワーズ。フリデリックの弟。兄を心から信じている



フリデリック・エドワーズ。父親殺しの犯人とされている



マックス・ブレスマン。FBIの捜査官。すっごくいやなやつだ



オリバー・リッツ。事件について何か知っているらしいが……



ロン・クレマー。事件の第1発見者のポリスマン。何か教えて!



ミッキー・ヴァンダース。ジェイの伯父でファーストフード経営



ティブ・ウイン。ジェイの友人。いい人らしい。お父さんは変



ダリル・ウィルクックス。フリデリックの友人のエリートだ





## J.B.ハロルド ワシントンD.C. 捜査(観光?!)ガイド

序盤で、J.B.が訪ねられる場所をピックアップしてみた。だんだん、捜査の範囲は広がっていくはずだ。



### ホワイトハウス

アメリカの政治の中心であるホワイトハウス前



### ウェストポトマック公園

公園内をポトマック川が流れる。午後のひとときを過ごしたい



### J.F.ケネディの墓

エドワーズ署長の死体がケネディの墓で発見された



### 無名兵士の墓

数度の戦争で命を失った兵士たちがここで永遠の眠りに就いている



### リンカーン記念館

ギリシア神殿を思わせる優美な建築。タクシー運転手と知り合う



### アーリントンショップ

J.B.はタクシーの運転手が言っていたショップにてかけてみるが…



### ジョージタウン大学

J.B.に青春時代を思い出させるキャンパスは変わっていない



### スタースタ

J.B.が大学時代通い、フリデリックが行きつけた酒場



### フリデリックのアパート

ジョージタウンに位置する“殺人犯”フリデリックのアパート



### ウールリッチ弁護士事務所

弁護するウールリッチにフリデリックは心を閉ざしたままだ



### グロリア・フォレストの家

上京したフリデリックが信頼していたドリー・エドワーズの友人宅



### FBI 本部

FBIはJ.B.の捜査に非協力的。いやな場所だ



### ユニオン駅

ワシントンの主要駅。ここは、後で何かあるのかな？



### キャピトル前

序盤では、何のためにあるのかわからない



### ポリスボックス

第1発見者・ロン・クレマーはポリスボックスのポリスマンだ



### イーグルチャンピオン

J.B.はジョンの友人を訪ねてイーグルチャンピオンにやって来た

あちこち、顔を出していると、偶然知り合ったタクシードライバーが意外な情報をあててくれる。アーリントンショップという花屋を教えてくれたり、なにかと役に立つ。役に立つといえば、J.B.の行動を追いつけるジャーナリスト、リンディー・リーフィールドも基本的な事実を教えてくれたりする。

殺人容疑のかけられているフリデリック・エドワーズを訪ねてみることもできるが、たいした情報は得られない。だが弟のジェイからはダリル・ウィルコックスなるエリートの名前が出てきた。フリデリックの友人で事件の後、訪ねて来たというのだ。議員会館にいるウィルコックスを訪ねると、友人に殺人容疑がかけられているというのに、妙に落ち着き払うところが、出

世のさまたげになるといわんばかりだ。怪しいというわけではないが、どうも気になる。

気になるといえば、FBIを訪ねた時の反応もおかしい。どうやら署長の死には、FBIも関係している秘密調査がからんでいるらしいのだが、その調査の内容を教えてくれないばかりか、捜査から手をひけと忠告されるしまつ。

そうそう捜査から手を引くといえば、ホテルには誰とも知らぬ相手から脅迫の電話が入ったり、どうやら単純な殺人事件ではなさそうな気配。

聞き込みを続けていると、事件の第一発見者の警官に現場の様子を尋ねることができる。現場写真も見せてくれるが、これだけではいかにJ.B.といえどもお手上げだ。話を聞いていると、

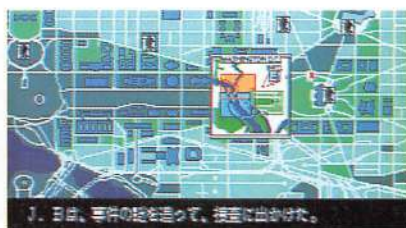
署長は事件当夜持っていたはずの書類もなかったという。いったい書類を持ち去ったのは誰？ それには、やはり署長が手がけていたという秘密調査の情報がどうしても必要になってくるのだが……。

捜査に行き詰まったら一度ホテルに戻るのがこのゲームの原則。事件の情報を警察署の女の子に調べてもらうこともできるし、それによって捜査の行動半径を広げることできる。

また捜査状況を整理したりもここ。捜査状況という画面にすると、聞き込み、人間関係、証拠、情報の4項目とともに総合の捜査の進展状況が数値で表示されるのだ。でも、ここで5%なんていう数

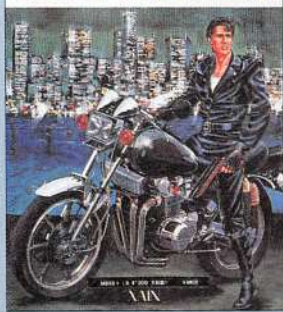
字が出るとがっくりくるけどね。なにはともあれ、足でかせぐしかなないのだ。しかもこの事件、(多分)無実の青年が容疑者になっている。急げ、J.B./というわけ。

移動にはディスクアクセスがつきもので、ここで時間がかかるとイライラするものだが、リバーヒルのゲームはここが速いので定評がある。スムーズな展開で事件に集中できるのはうれしいところ。



J.B.は、事件の現場を巡って、捜査に出かけた。  
③ 3つの地区をまず、マップでセレクト。色わけしてあるから見やすい





# GALF STREAM

ザイン・ソフト

☎0794-31-7453

発売中

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

重要な研究とともに学者が誘拐された。暴走族も登場するちょっと過激なバイオレンスRPGだ！

## 近未来を舞台にしたバイオレンスRPG

時は近未来。人口の増加と共にゴミの量も激増。ゴミ処理問題が緊急の課題となっていた。生物学者アン・オースレはSB-2というバクテリアを使った新しいゴミ処理法に成功し、事態は解決したかのようにみえた。だが、SB-2は見方を変えれば

生物兵器として使用可能な、危険な研究でもあったのだ。

そんなある日のこと、アンは突然暴走族のジョン・ステントに連れ去られてしまう。

誘拐の目的はSB-2なのだろうか……。アンと元恋人ボルとの関係は彼女の救出に向かう。

主人公  
ボル・スウォート



アンとは恋人同士だった。3年間の兵役を終えて、山中で生物学者として生活

元恋人  
アン・オースレ



SB-2の研究に成功した有能な生物学者。暴走族のジョンに連れ去られてしま

開発された微生物  
SB-2



## 仲間を集めて、誘拐されたアンを探せ！

どういささつなのか暴走族に誘拐されてしまったアン。主人公のボルは、彼女を救出するために出発するのだが、暴走族のたまり場のパールンシティはひとりでは危険だ。そこで、最初の街レブンシティで協力してくれる仲間と出会う。仲間には知的な女性ハミル、運動神経

**アイテムをもちろ**

友人の情報を武器をくれる人に会う。もらえるのは竹鉄砲

**情報を得る**

街にいる人ほとんどん話そう。役に立つ情報が多い

**仲間を集める**

アンのペットの猫も仲間に加わる。猫の手も借りた

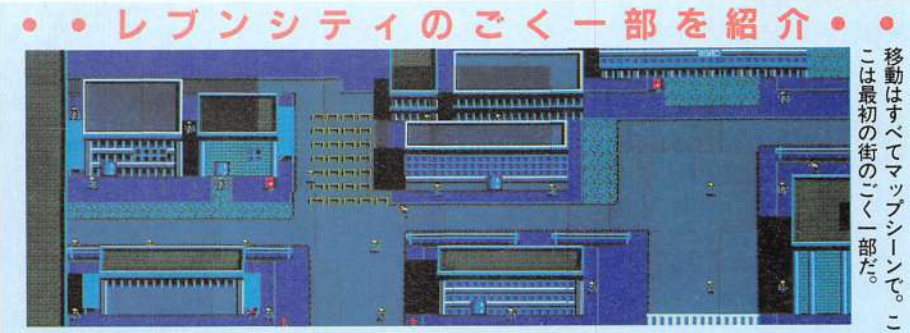
バツグンのベン、そしてなぜかアンの飼い猫のためごろ。彼らに対して、暴走族のリーダー

のジョンはボルの戦友、そして副リーダーのボックの死んだ妹はアンにそっくり……と人間関

係が複雑にからんでいるようす。誘拐されたほんとうの理由はいったいなんなのだろう。



始めるうちは1人で行動をしていたのだが、いろいろな人と会話をしていくうちに4人(3人と1びきだが)そろそろ。出発するぞ！



移動はすべてマップシーンで。こは最初の街のごく一部だ。

## 燃えるぞ！ ストリート・ファイトだ！！

街のなかには、アンを誘拐した暴走族の手下がウロウロしている。こいつらに遭遇すると、1対1の戦闘シーンになる。うまくすれば、アンの居所を聞き出すことができるかもしれない。戦闘をさけてはられないぞ。なぐったり、けったり、ハエタキを使う接近戦のほか、武器などを手に入ると遠くからの攻撃も可能になる。



ボルの攻撃方法はパンチ。しゃがんで避けたりもできる



仲間のベンには運動神経はいいけど頭が……。飛び蹴りが得意



仲間のリンダ。運動神経ゼロの彼女の武器はハエタキなの





# 天使たちの午後Ⅲ

ジャスト  
☎03-706-9766  
発売中

媒体	MSX
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

先生も生徒も美女ばかりの名門女子高に赴任したボクが恋したのは純情可憐な教え子だった！ 美少女AVG「天午後」シリーズの第3弾！

## 新任教師のボクに美女たちがせまる

愛する美少女とめでたくゴールインをめざす、コマンド選択方式のAVG。

大学を卒業して、運よく見つけた仕事は、お嬢様ばかりが通

う名門女子高校の教師。派手な性格の若草知香とその取り巻きの生徒たちや、先輩教師の藍沢礼子、キツイ性格の教頭先生と、美女も美少女ばかりの女の園。そのなかでも本気でときめいてしまったのは純真で可憐な少女、岡本 遙だった。ゲームの真のハッピーエンドは遙と純愛のすえに結ばれることなんだけど、行動によって何種類かのエンディングをむかえることになる。もちろん、キミの大好きなエッチシーンもピンピンだ。

### 自室



ここからゲーム開始。画面右上でコマンド選択。メッセージは下

### ボクが愛した天使 岡本 遙

ボクが愛する優しく純真な美少女。いつもは明るい娘なのだが、最近笑顔がくもりがちなのが気になる……。



このはじらうような笑顔がボクをいけな教師に！



かわいい少女も時には大胆になる

### 商店街



通学途中の生徒にかわいくあいさつされたりするのも教師の特権

### 校門



校門前で遙に会った。朝からの笑顔が見られてラッキーだね！

### 職員室



ボクや藍沢先生の机が並んでいる普通の職員室

### グラウンド



ドッジボールしていたら遙の玉が顔面にもろ当たり

### 校長室



まじめな校長の秘密の楽しみが隠されていたりする

### キャリアウーマン 教頭先生

遅刻しそうになったら怒られた。ほんとキツイ人だ



独身で男ざらいのエリート教師。仕事はできるし美人なんだけど、キツイ性格で小言が多い。いちばん苦手なおばさんだ。



その後なんとなく会議室に行く……



なんと教頭が××してるじゃないか！

### ワガママお嬢様 若草知香

社長令嬢の典型的なお嬢様で常に取り巻きの少女たちをひきつけている。勝ち気でわがままという遙と正反対の性格。ボクに気がある。



知香は本当におじゃま娘だ。遙と2人のところに出てきやかって



たしかに美少女だけど性格があぶなすぎ。レズっ気まであるのだ

### 魅惑の美人教師 藍沢礼子



いつも優しい藍沢先生も、恋愛についてはごく積極的。エッチ度はいちばんかも



ちょっとボーイッシュでさわやかな美人だ

ショートカットの似合う年上の美人。新米のボクを助けてくれる優しい性格で、遙も彼女にいろいろ相談しているようだが本人も恋の悩みを抱えているらしい。



## DS fan

コンパイル  
☎082-263-6165  
発売中

媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,940円

立秋を過ぎて、夏休みもあと半分。というわけで、今月はDS6号と秋号の情報をお届けしよう。いつも楽しいゲームアーツのサムシリーズと、ついに美少女登場で波瀾をふくみつつ……。

## DS#6

## 反射神経と頭で勝負のサム2本とムフフほかいろいろ

5号で「カオスエンジェルズ」が入っていたと思ったら、ついに6号は「天使たちの午後Ⅲ」が登場。デモだけとはいえ、ひとつ楽しみが増えてうれしいのだ。こういう企画は毎号つけてほしいところ。

さて、ゲームアーツのサムシリーズの「サムマリン707」は魚雷で敵の船をやっつけるのだが、スピードが速くてコントロールがきびしい。スピコンに頼ってしまいがち。

以上のほかに、ファミリーソフトからは「CM版MSフィールド機動戦士ガンダムDSオリジナルバージョン」という長いタイトルのゲームが、またレトロはニデコの「サイゾログ」というナムコの「フォゾン」を思わせるパズルっぽいアクション。それにDSの秋号のデモもくわわって今号にもぎやかな内容で勝負! コンパイルからの連載シューティング「ブラスターバーン」は、また次号まわして残念。

## ゲームアーツ

## サムマリン707



スペースキーで魚雷発射。放した瞬間に真上に進んでいく仕組み。そのとき洋上に敵がいればクリア。操作はカンタンなのに速くてむずかしい。

## サムのタルマおとし



副題は「ラスト・タルマデドン」1回に1つの山からいくつでも取ることができ、サムと交互に取っていき最後の分を取ったほうが勝ち。

## ジヤスト

## 天使たちの午後Ⅲ



「天使たちの午後Ⅲ」に登場するいちばんかわいい遙ちゃんのスナップ・デモ!

## コンパイル

## デフォル×KIDS 大福笑い大会

目や鼻を目隠しをして置いていくところを、目を置いたら1度消え、鼻を置いたらまた消えて、全部置き終わったらベースの顔と各部分が現れて、あらら!



## BGV



お魚さんやタコにカニさんがの〜んびり右へ左へ……人魚さんも?

## MSX-FAN

## ずわいん



ファンダムから。みんなブタになってしまうという病気の謎をさぐるRPG

## DS#SP4

## まじめに遊べるアクションと不まじめに楽しい?ゲーム

9月8日に発売予定の秋号(価格3,880円)のなかから、2本を紹介。1つは縦スクロールのシューティングで「アレスタ外伝」。主人公は忍者っぽいかわいで、手裏剣を武器として使用し、地面の割れたところをジャンプしたり、途中で「力」というアイテムを手に入れてパワーアップして進んでいく。この主人公が、どうも自分のことをアレスタと呼んでいるところから、外伝ということらしい。もう1つは「ちるどれんうおーず」というRPGばいAVGで、テーマは無邪気だった小学生の頃。そういう、そんなこともありました……と思わずはずかしくなるユニークゲーム。



## アレスタ外伝

異次元にある別の地球で、街の住民が突然暴徒となる事件が発生。彼らの脳には何かが入って、その人間を操っていた形跡がある。その頃、忍者の仮面をつけた人物が現れ……。



別の地球にも自由の女神があったのか…… 大きな地割れはジャンプでシュワッチ!



## ちるどれんうおーず

小学生の頃、だれもが経験した思い出がテーマなのだ。



◎口裂け女はいるのだ

◎牛乳を口にふくんだまま笑うヤツ登場

◎根性や力などのポイント制がRPG的



いろいろ考えて、MSXのユーザーになりました!

by 飯島健男



数あるパソコンのなかから、MSXを選んだ諸君。今回はどうしてMSXを選んだか、そのあたりを調べてみたい。やっぱりハードを買うのは、ソフトを買うより高い買い物だし、何より長くつきあうものだ。では、何を基準に購入することにしたのだろう。さて、7月号のアンケート集計の結果をみてみよう。

まず、①のグラフ。これはMSXを買うまえに誰の意見を参考にしたのか、を聞いたもの。そのなかでも雑誌の記事がダントツだ。MSX2+の発表のときの読者の反響が高かった点がうなずけるところ。これは、ソフトを買うときの参考にするのと同じ結果。そして広告。やはりスペックが気になるわけだ。ソフトのときの回答の2位は値段だったが、その点は②のほかのパソコンでなくMSXに決めた基準、という問いの答えに反映しているようだ。

②のグラフを見てみよう。値段が安いというメリットで65.8%の人がMSXを買ったといっている。2位がゲームの豊富さ、さらに3位はディスプレイが専用でなくてもいい、そして4位

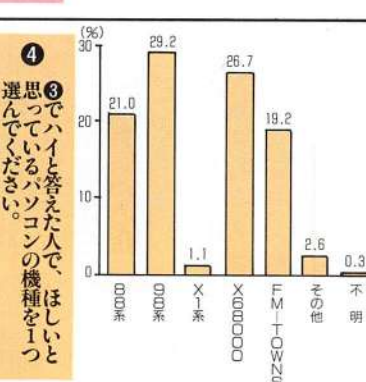
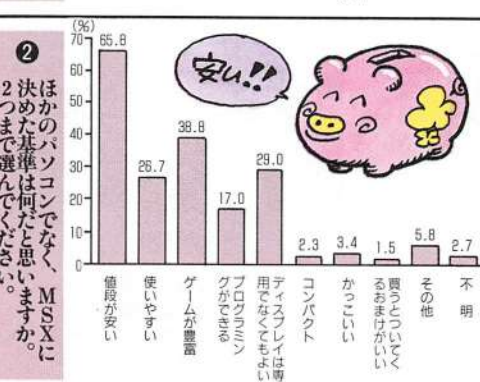
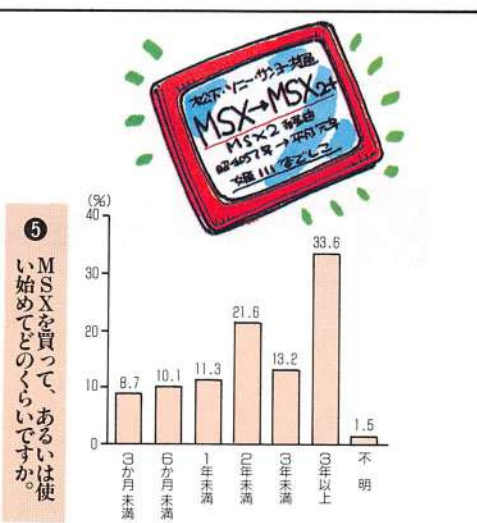
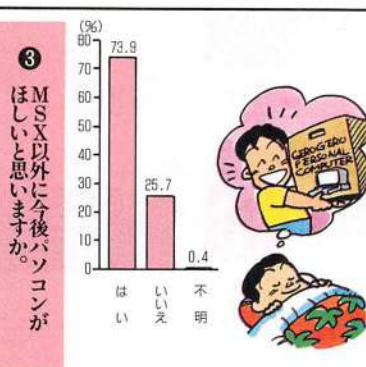
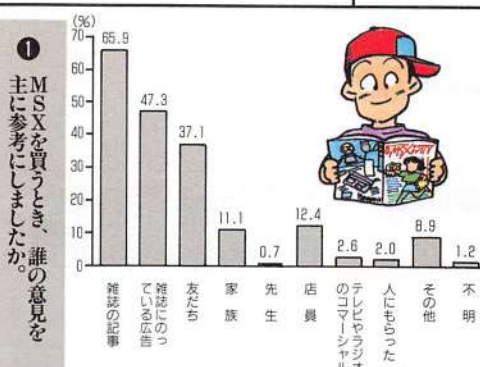
の使いやすさとつづくところを見ると、MSXは手軽にゲームが楽しめるパソコンの入門機といった点が見えてくる。

③のグラフは興味深い。MSX以外のパソコンをほしいと思っている人が73.9%もいる。入門機としてMSXをマスターしたら、その上位機種がほしいのは当然のことだ。お金がたくさんあったら、すぐにも買いたいようだ。では、そのほしいパソコンとは、どの機種だろうか。

④のグラフを見てほしい。1位は現行でもいちばん売れている98系だ。2位がわずかの差でX68000。この2つはいずれも16ビット。MSXと同じ8ビットの88系は、98系に比べると圧倒的にゲーム指向なのだが、いまひとつ人気がない。さらに、某

ソフトハウスのアンケートではX68000(これもかなりゲーム指向)がいちばん人気が高いという結果が出たそうだが、その点でMSXのユーザーはビジネス系に興味があるのだろうか。

最後の⑤のグラフは、MSXとのつきあいの長さを聞いたもの。3年以上のユーザーがじつに全体の3分の1もいる。初代のMSX1からつきあっている方々である。もちろん、このなかには新しいMSX2+に買い換えた人も多い。2位の2年未満というのはディスクドライブが内蔵になったとき買った人。MSX2+になってからのユーザー(1年に満たない人たち)は3年以上の人の人数を超えられない。MSXを長く愛してくれている人が多いのだ。



次回のお題  
どういった理由でMSXを選んだのかはわかったけれど、もっと根本的なことを探してみたい。なぜ、パソコンをやりたいと思ったのか? ゲームのためだけなのか。そして、実際に手にしてみ、何を感じたか。アンケートは76ページの読者アンケートで行っている。結果は11月号で。



発売中のソフトを再チェック!

# ON SALE

期間 / 6月15日から7月14日まで

世間はすっかり夏、夏、真夏。新作ソフトもたくさん出そろってショップにも夏が訪れた。でも、お店のなかには冷房ですずしいんだよね〜。

## 対応機種種の記号の意味

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。⊙はMSX2か2+、◎はMSXかMSX2かて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

6月	7月
15日 韋駄天いかせ男1 麦子に逢いたい(D)/ファミリーソフト/6,800円 韋駄天いかせ男2 人生の意味(D)/ファミリーソフト/6,800円 100までの数字を3つ組み合わせてセリフを作り、女の子たちをくどいて脱がしちゃう、シリーズものHゲーム。	1日 ハイティフォス(D)/ヘルツ/7,800円☒ 5種類の自機と豊富な武器で楽しい、なめらかな横スクロールのシューティングゲーム。舞台も深海から大気圏外までバリエーション豊か。
17日 アグニの石(D)/ハミングバードソフト/7,800円☒ アグニの石と呼ばれる宝石を盗むため、臨時の運転手として金持ちの屋敷にしびこむ泥棒のキミ。はたして、うまく盗めるか?	6日 天使たちの午後Ⅱ(D)/ジャスト/8,800円 教師のキミが女生徒を好きになってしまった。教師と生徒の関係を越えて愛をつらぬけるか? HなAVGだ。
20日 T&Eマガジンスペシャル2(D:タケルのみ販売)/T&Eソフト/2,600円☒ 1枚でいろいろ遊べるディスクマガジンの第2弾。	7日 信長の野望・戦国群雄伝(D)/光荣/9,800円☒ 信長の野望・戦国群雄伝(D:サウンドウェア付き)/光荣/12,200円☒ 超大人気のシミュレーションゲーム。光荣の集大成ともいえる1本。シナリオは2本用意されている。ROM版の発売予定もある。
23日 銀河(D)/システムソフト/6,800円 1本で24のゲームが楽しめるお得なソフト。	8日 ディスクステーション夏休み号(D)/コンパイル/3,880円 おなじみディスクステーションの夏休み特別号。今回はランダーくんのRPGとSF AVGの2本立て。 韋駄天いかせ男3 戦後編(D)/ファミリーソフト/6,800円 先に書いた1、2に続いてシリーズ第3弾。ことば合わせのように楽しむ新しいタイプのAVG。
28日 POWERFULまおちゃん2 雅子組データ集(D:タケルのみ販売)/タービート/2,600円 POWERFUL~の女の子の絵がかわるデータ集。	13日 ガルフストリーム(D)/サイン・ソフト/8,800円 暴走族にさらわれた元恋人を、勇敢に助けに向かう主人公の男がキミ。映画のような設定の近未来RPG。
30日 アンジェラス(D)/エスニック/8,200円☒ 世界各地に起きた奇怪な事件。それらの謎を解き明かすミステリーAVG。発売が延び延びになっていたのがついに登場。お待たせしました。 ミッドガルツSIDE A(D)/ウルフチーム/8,800円☒ ミッドガルツSIDE B(D)/ウルフチーム/8,800円☒ MSX2+で出ているシューティングのM2版、前後編。	

## ソフトなんでもベスト 10

さて読者参加ベスト10、第2回目の「RPG大賞」は「イースⅡ」(日本ファルコム)に決定した。2位の「ラスト・ハルマゲドン」の得票数のほぼ倍の得票数で、ぶっちぎり堂々の1位だ。前作の「イース」も4位と健闘している。2位以降はどれも僅差で、どんぐりの背くらべというところ。集計している感じでは、シューティング大賞のほうがおもしろかったかな。なお、プレゼントの当選者は、10月号のこのページの欄外で。

そして、つぎのベスト10は、

ジャンル別、第3弾「AVG大賞」を募集。先月同様、好きなAVGを1~3位まで3本(8月8日現在で発売中のもの)ハガキに書いて送ってほしい。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部 ベスト10係まで(8月20日必着で)。左下の応募券も忘れずに貼ってね。ハガキの中から5名様にMファンテレカ、1名様に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。そのゲームを選んだ理由も書いて、じゃんじゃん応募してね!

シューティング大賞当選者: <愛知県>野々山彰二くんにはコナミゲームコレクションVol.3を、<東京都>中野文則<福岡県>吉田明雄<香川県>藤原一太<大阪府>三山由貴<愛知県>太田樹利(敬称略)にテレカをプレゼント。

## 決定!! RPG大賞

順位	ソフト名
1	イースⅡ(日本ファルコム)
2	ラスト・ハルマゲドン(ブレイン・グレイ)
3	ハイドライド3(T&Eソフト)
4	イース(日本ファルコム)
5	ドラゴンクエストⅡ(エニックス)
6	カオスエンジェルズ(アスキー)
7	ウィザードリィ(アスキー)
8	アークス(ウルフチーム)
9	マイト・アンド・マジック2(スタークラフト)
10	エグザイルⅡ(朝日日本テレネット)

◎1~3位は順当なところ。本格RPGの中で、HものRPGのカオスエンジェルズの人気が目立つ。イースⅡはやっばりすこい

## J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	ソフト名
1	信長の野望・戦国群雄伝
2	ディスクステーション夏休み号
3	銀河
4	アンジェラス
5	ファミリースタジアムホームランコンテスト
6	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
7	ゼビウス
8	ファンタジーⅢ
9	ディガンの魔石
10	スーパー大戦略

◎さすが戦国群雄伝、初登場の1位だ。発売のほうか延び延びだったアンジェラスの人気もなかなか目立つ(7月15日調べ)



超新作ソフト紹介!

# COMING SOON

この原稿を書いているときはまだまだジメジメした梅雨だけど、この本が発売されるころはきっと梅雨もあけてカラッとした夏空がのぞいてくれるにちがいない。熱い太陽に照らされ

て暑い季節をむかえているにちがいない。COMING SOONも、新作情報もりだくさんで暑い季節をむかえよう。そんな気がする今月は『ロードス島戦記』の特集付き!!

※画面はすべて開発中のものです。

## 水滸伝

■光栄 ■ ☎044-61-6861 ■ 8月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円*
ジャンル	シミュレーション

### また光栄の新作シミュレーション

「信長の野望・戦国群雄伝」のディスク版がついに発売になって、あいかわらすのすごい人気のなか、光栄からまたまた新作シミュレーションの情報が。こちらも、信長同様、他機種からの移植版、ちょっとかわり種の中国の歴史ものシミュレーションゲーム「水滸伝」だ。

先にかわり種と書いたのはほかでもない。このゲームは、ほかのシミュレーションとはちがいが、自国の領地を広げることが目的ではなく、自分をみがき宋國

腐敗の原因となっている賊臣を倒すことが目的となるのだ。

キミは、官吏(むかしの役人)に追われる無頼漢(いわゆるならず者)の1人としてゲームをはじめめる。地道に手柄をあげて名をあげ、仲間や国の領地を増やし、少しずつ力をたくわえることが先決。自分のキャラを成長させていくというRPGによくある要素が重要なポイントとなるのだ。このあたりもかわり種という理由の1つだ。

また、パラメータに「体力」「腕

力」「知力」「技量」というものがあるが、これらには、経験値が設定してあって、それぞれの経験値が100になると、各パラメータの数値が上がるというしくみになっている。

登場人物はなんと255人。シナリオも年代や世間の状況によって4編用意されていて、最高7人までの同時プレイが可能だ。シナリオごとに、自然と難易度も変わってくるので、シナリオの設定をよく見てかんたんそうなのからはじめよう。ゲーム中には、アニメ処理などもふんだんにもりこまれ、ゲームもい



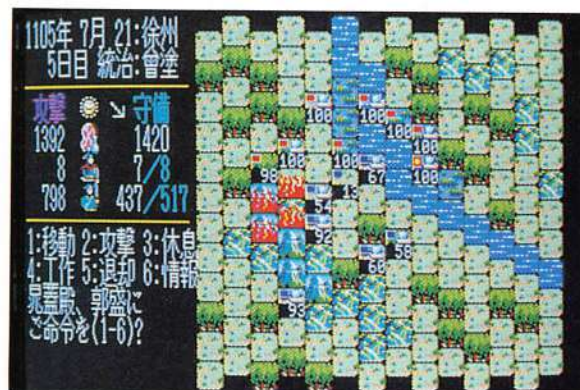
人物主体のゲーム展開で、ほかの光栄シミュレーションとはちょっとちがう

っそう楽しくなる。

この「水滸伝」も、信長同様、ゲームミュージックを収めたCDのサウンドウェア付きも同時に発売される。



シナリオは4編、シナリオごとにプレイできる人数や難易度などが変わる



戦闘シーンで使えるコマンドなどもかなり増えた。戦闘がより楽しくなる

お話だけでもいいですか?

〈光栄のシミュレーション攻勢だ〉上にも紹介しているように、「信長の野望・戦国群雄伝」のディスク版につき「水滸伝」のディスク版が8月下旬に発売といきおいのついた光栄さん。8月～9月には群雄伝のROM版も発売されるという。ただ、「水滸伝」のROM版のほうはまだ未定。いちょう発売の予定はあるようだけど、なにせROM不足で手配がつかないとか……。



# やじうまペナントレース

■ピクチャー音楽産業 ■ ☎03-423-7901 ■8月下旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シミュレーション

## 野球を楽しくやじうま見物!!

子供のころ、将来何になりたいと聞かれると、プロ野球の選手というのが、むかしは多かったように思う。しかし、現実にはなかなかなれるものじゃない。でも、そんな夢をかなえてくれるのがこのゲームだ。

ゲームは、シミュレーションタイプで、キミがプロ球団の入団テストを受けるあたりからはじまる。入団テストは、まず、ちょっとしたペーパーテストがあって、つぎに実技。実技は、ハイパーもののノリで、規定時間内に何メートル走れるかの走力テスト、懸垂、腕立てなどの

体力テスト、そして、投球や守備の技術テストの3種類。これらのテストに合格すれば、キミもプロ野球選手というわけ。

試合は、自分のチームのオーダーを決め、あとは、選手交代などの指示を出すだけの監督気分。データにしたがい選手たちは勝手に試合を進めてくれる。試合のモードも2人で楽しむオープンモードと、1人で続けて楽しむペナントレースモードの2種類。ペナントレースモードでは、他チームの試合結果が田淵氏の解説付きで表示されたりしてちゃめっけたっぶりだ。



①画面の中央上が球場風景。その右で投手と打者の戦いがくりひろげられる



②ゲームは入団テストからはじまる



③試合のときにはほとんど監督気分

# シルヴィアーナ

■バック・イン・ビデオ ■ ☎03-5565-8732 ■9月15日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

## 母を助けるべく旅立つ少女の物語

もともとはファミコン版のRPGで、内容的には移植もの。ただし、MSX2の機能をしっかり生かした移植で十分楽しめる内容だ。

とつぜん、不治の病に倒れたお母さんを助けるために、どん



①シルヴィアーナはお母さんと2人で平和に暮らしていた

な病氣も治すという薬をつくってくれる人をさがしに、主人公である少女シルヴィアーナが冒険に旅立つところからゲームははじまる。ところが、薬を作ってくれる人を見つけ出しても、魔物に取られた8つの財宝を取



②お母さんの病氣を治す薬をもとめて勇敢に冒険へと出かける

り返さないと薬をくれないといわれる。というわけで、財宝を取り返しに行くことに……。

勇ましい武装のシルヴィアーナを操作して、敵にピンパシッと体当たりで攻撃。敵を倒せば、お金が手に入り武器や薬などが買えるというオーソドックスなRPGだ。



③ゲーム中のキャラクターは、敵もなにもかかわいのだ

難易度もそんなに高くなく、軽快なリズムで進む楽しいRPGだ。キャラもかわいく、グラフィックもなかなか。誰でも、てきとりに楽しめるおすすめの本という感じだ。



④敵への攻撃方法は体当たり。ほんとは剣で攻撃してるんだけど

## お話だけでもいいですか?

〈ファミスタ仕様改正と機能充実のため発売延期①〉突然だが、ナムコからこの8月に発売が予定されていた『プロ野球ファミリースタジアム』が、11月以降の発売日未定に変更された。現在決定している新しい仕様は、①89年度の最新データをふくむ23チームを収録②2チームまでエディットができ、セーブ可能③ペナントレースモード(5~200試合まで選択可能)つき(つづく)



# グラフィサウルス

■BIT<sup>2</sup> ■☎03-479-4558 ■8月下旬発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ツール

## BIT<sup>2</sup>はグラフィックツールも恐竜

しばらくの間、新作発売予定表で「ワークスGT」というタイトルで、世間にカーレースゲームだと思われていたのが、正式なタイトルの決まった、この「グラフィサウルス」だ。さすがに、グラフィックツールもビッターが作ると恐竜になってしまうのだった。

このソフトは、256ドット×212ドットの16色モード、512ドット×212ドットの16色モード、256ドット×212ドットの256色モードのグラフィックツール。基本的には、CGをかく機能しか付いていない。

機能がものたりないというキミのために、あとから、アニメモードやスプライトエディタ、パターンエディタなどが付いたワークスグラフィサウルスも発売されるとか……。ただし、価格は高くなるので、CGだけががきたい人にはこれでも十分!



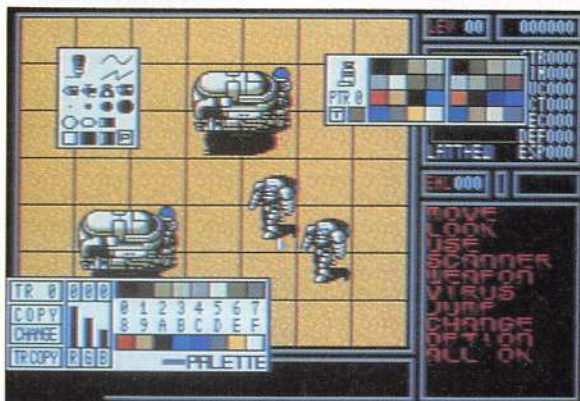
◎キレイなCGだって、ほれ、このとおり。ラクラクかける



◎おももしろいグラフィックや……



◎アニメ風のグラフィックもOK



◎ウィンドウが開いてアイコンで操作もかんたん。これはビッターの新作の画面!

# ファイアーホーク

■ゲームアーツ ■☎03-984-1136 ■10月下旬発売予定

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	シューティング

## なつかしのテグザーに続編登場!!

何年かまえに、あの有名なガンダムが登場して以来、変形ロボットもののアニメなどがかなりはやった。そんなアニメを、そのままゲーム化したようなアクションゲームが、以前発売された「テグザー」である。そして、



◎自機は中央のロボット。カッコいい戦闘機にも変形できる

その続編「ファイアーホーク」が登場するぞ。

自機は、カッコいいロボット「ファイアーホーク」。ふだんは人間型ロボットの状態で移動、戦闘をくりひろげる。しかし、空を飛ぶときはバシッと変形、



◎前作では明かされなかった謎も今回明らかになるとか……

これまたカッコいい戦闘機にはやがわりするのだ。こいつをあやつり、小惑星が地球に衝突するのをくい止めるのだ。

全9面用意され、各面にはボスキャラが待ち受けている。また操作を覚えるための演習モードも1面用意されているぞ。



◎各面にはボスキャラもひかえている。変形技を使いながら、うまく敵を切り抜けよう

## お話だけでもいいですか?

〈ファミスタ仕様改正と機能充実のため発売延期◎〉④「ホームランコンテスト」と組み合わせると、チームがパワーアップする……などなどたくさんの機能に秘密の機能もくわえて、内容を以前にもまして充実させる予定。もちろん、MSX2対応・2メガROM・FM音源対応・価格7,800円のスペックはそのまま。詳しいことは情報が入りしだい、まっさきに紹介していきたい。



# 人気におされて特集

## ロードス島戦記

### ひさびさの大作RPGの登場だ!

以前、このページでちょっと新作紹介しただけなのに、アンケートハガキを見るとぐんぐん人気が上がってきた「ロードス島戦記」。さっそく特集するっきゃないってことで、今回の特集になるのだけど、いやーなかなかすごいRPGの登場だ。

呪われた島として名高いロードス島。この島の南に浮かぶ暗黒の島マーモを、武力で統一し暗黒皇帝と名乗る戦士ベルド。この暗黒皇帝の魔の手が島にしのびよる。この魔の手から島を守るのがキミの役目。はたして島に平和を取りもどせるか? —というストーリーで冒険がはじまる。基本的には、原作となっている小説にそったシナリオになっているのだけど、そこはRPG、プレイヤーであるキミの行動いかんで物語も変わってくる。キミのあやつるキャラクタも、原作どおりの登場人物

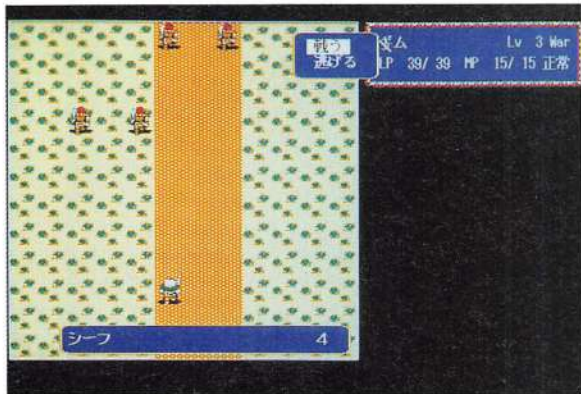
でプレイできるのはもちろん、オリジナルキャラクタを作ってプレイすることも可能。これらのキャラ、最大6人がパーティとなり冒険をくりひろげるわけだ。また、ゲーム中、舞台となる国どうしの勢力関係が変化したり、以前に寄った町が戦火に……なんてこともしばしば。つねに状況も変化を見せるのだ。



④設定のこまかきで小説を再現



④PC98版では、登場キャラクターのグラフィックもキレイに再現



④敵との戦闘もシミュレーションゲーム的でちょっとわかかっていておもしろい

こんなことはなかなかないけど、あんまり人気が高いから、PC98版で緊急特集。こうなると、MSX2版のサンプルがきたら1冊まるまるやらなくちゃ!

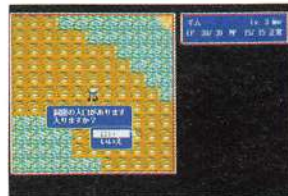
ハミングバードソフト  
☎06-315-8255  
発売日未定

媒体	CD-ROM
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

### MSX2版はどうなる?

はたして、こんなに複雑な設定の「ロードス島戦記」がMSX2に移植されるとどうなるだろう。内容的には、PC98版と変わりはないというように、ハミングバードソフトからは聞いているものの、MSX2版のでき具合が少し心配になるところ。なにせPC98版とPC88VA版以外、ロードス島は発売されていないぐらいだから……。

しかし、そうなるとよけいにMSX2版の登場はよろこぶべきことだ。はやくMSX2版の動いている姿を見たいものだ。残念なことに、発売のほうは当初7~8月ごろにはというよう



④MSX2版でもロードス島の雰囲気をもうまく再現してほしい

に聞いていたのだが、開発が遅れているため、秋ごろまで延びそうな雰囲気。すごいゲームだけに、やはり開発に時間がかかるのもしょうがないというところか。このロードス島も含めて、秋から年末にかけてのMSXソフトには期待が集まりそう。

### 小説やGMのほうでも大人気

ゲームの「ロードス島戦記」のほうの発売は、まだちょっと先になりそう。でも、どうしても待ちきれないというわがままなキミには、ゲームの予習の意味も含めて、小説がおすすめ。「ロードス島戦記~灰色の魔女~」(角川文庫)が原作で、これを読んでいたほうが、ゲームを進めるうえでもやや有利とか……。小説で、ロードス島への思い入れってやつを増強させてバー

とゲームを解いちゃえ。

ロードス島の人気は、小説だけにとどまらず、ポリスターからはCDとカセットテープでゲームミュージックも発売されている。9つの楽曲とサウンド・パフォーマンスと名付けられたドラマ部分の構成になっている。ほかにも、カセットブックなども発売されていて、ロードス島の人気はとどまるところを知らない!!



お話だけでもいいですか?

〈日本ファルコムの新作ついに10月号発表か!〉先月、このコーナーでファルコムの新作についてちょっと書いたけど、どうやら、10月号でなにかしら紹介できそうだ。場合によっては写真がほんの何点なんてことになるかもしれないけど……。ところでそのタイトルは? みんなの期待どおり「○○○III」かな。もったいないから教えてあげな~い。えろご期待!





# 新作発売予定表

注目// 記号の説明

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用のソフトです。

●はMSX2か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。

## ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	3日 ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
	5日 夢幻戦士ヴァリスⅡ(D)/株日本テレネット/8,800円☑
	8日 ディスクステーション6号(D)/コンパイル/1,940円☑
	10日 イントゥルーダー(D)/アリスソフト/6,800円
	11日 ぴんきいぼんきい1~3(D)/エルフ/各5,800円
	20日 ガールズパラダイス(D)/グレイト/7,800円
	中旬 シンセサウルスVer.2.0(D)/BIT <sup>2</sup> /7,800円☑
	中旬 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
	21日 A列車で行こう(R)/ポニーキャニオン/7,800円
	30日 激突ベナントレース2(R)/コナミ/6,300円
	30日 せまってみたい(D)/ハード/6,800円
	下旬 水滸伝(D)/光荣/9,800円☑
	下旬 信長の野望・戦国群雄伝(R)/光荣/11,800円☑
	下旬 信長の野望・戦国群雄伝(R:サウンドウェア付き)/光荣/14,400円☑
	下旬 やじ馬ベナントレース(D)/ビクター音楽産業/7,800円
	下旬 グラフサウルス(D)/BIT <sup>2</sup> /9,800円
	下旬 まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	下旬 死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	下旬 ? 神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円☑
	9月
8日 ディスクステーション秋号(D)/コンパイル/3,880円☑	
上旬 ワークスグラフサウルス(D)/BIT <sup>2</sup> /価格未定	
15日 シルヴィアーナ(D)/パック・イン・ビデオ/7,800円☑	
中旬 ガンシップ(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定	
21日 ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円	
下旬 雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円☑	
下旬 野球道(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/7,700円	
下旬 ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト/7,800円	
10月	7日 MSX・FANI11月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日 ディスクステーション7号(D)/コンパイル/1,940円☑
	上旬 アークスⅡ(D)/ウルフチーム/価格未定☑
	下旬 ジャックニクラウスプロフェッショナルゴルフ(D)/ビクター音楽産業/価格未定

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
10月	下旬 紫禁城(D)/スキャップトラスト/価格未定
	下旬 ? ファイアーホーク(D)/ゲームアーツ/7,800円☑ 妖魔降臨(D)/日本テクスタ/7,800円
11月以降発売日未定	火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
	エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定
	ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円
	シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円☑
	シャティ(D)/システムサコム/8,800円
	ガルフオース 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
	白と黒の伝説(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/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 OH//価格未定
	蝶類図鑑Ⅰ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//価格未定
	●ワンダーボーイⅡ(R)/日本テクスタ/7,800円
	テラクレスタ(R)/日本物産/7,800円
	エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
	銀河英雄伝説(D)/ボーステック/8,800円☑
	ウルティマⅤ(D)/ポニーキャニオン/価格未定
	ブライ(D)/リバーヒルソフト/価格未定☑
	メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円☑
	極道陣取り2(D)/マイクロネット/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
	アレスタⅡ(媒体未定)/コンパイル/価格未定
	ディオス(D)/ザイン・ソフト/9,800円☑
	殺しのドレスⅡ(D)/フェアリーテール/価格未定
	ファイナルファンタジー(D)/マイクロキャビン/価格未定☑
	サーク(D)/マイクロキャビン/価格未定☑
ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定☑	
ルーンワース(D)/T&Eソフト/価格未定	
プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円☑	
ディスクバック2(D)/パナソフトセンター/価格未定☑	

この情報は7月27日現在のものです。



# FAN CLIP

ディスクステーション月刊化  
をまえに燃えるソフトハウス

## コンパイル



コンパイルの仁井谷社長。広島、大阪、東京の3都市で活動する計画もあるとか

急に広島ふうお好み焼きが食べたくって編集部近くの近くにあるその手の店に行ったら満員で食べられなかった。ふと去年の今ごろを思い出した。広島にあるコンパイルに取材に行った帰り、急に広島ふうお好み焼きが食べたくって広島駅ビルにあるお好み焼き街に行こうとしたら駅ビルは定休日だった。あの

ときの取材は、DS(ディスクステーション)の創刊準備号発売直前で「売れるといいな」とコンパイルの仁井谷社長が自信と不安のあいだでつぶやいていた。

### 創刊1周年とDS文庫

いまやDSは超優良ソフトになっちまって。……そうだ、広島に行こう。広島に行ってお好み焼きを食べるんじゃ。



看板の向こうがコンパイルの本部。なんとなくショールームの雰囲気



さっきまでこの長い机で1周年グッズの対話会議をやっていた

1年ぶりのコンパイルは事務所がショールームふうのところ引越していた。のぞくと、ちょうどガラス張りの社長室でミーティング中。あとで聞いたら創刊1周年記念グッズの会議をやっていたんだそうだ。「10月8日で創刊1周年なんです。グッズは、カレンダーとかレターセットというところかな」(仁井谷氏)

現在のMSXソフトのなかでDSの売上本数は20パーセントを占めるという。

「12月8日発売の号からいよいよ月刊化します。それとはべつにDS文庫という企画も進めているんです。来年はこれで50パーセント達成をねらいますよ」



本部とおなじマンションにある開発室。ほとんどがDS関係だったが、なかには見てはいけない秘密のソフトも

DS文庫とは、文庫サイズのしゃれたジャケットに入ったDSスペシャルのようなもので、価格は2000円くらいを予定しているそうだ。中身は、たとえばプラスターバーンとかスーパーコックスを手直したものなどを検討しているところという。

ほかに、エッチな企画なども聞いてしまったのだが、話がちょっと複雑なので、書ききれなくなってしまった。あはは。

「魔顔人マイケオ」の顔モデル・末永勝治さん(21歳・企画担当)と仕掛け人・水田浩司さん(20歳・プログラマー)もいた



## EDITORIAL WEATHER

### 6回コールド

負け、試合時間わずか14分。ついさっきやった、特集担当K氏率いるTIGERS PPP(トリプルパンチ)とわたしの無名チームとの「激ベナ2(サンプル版)」試合結果である。千円負けた。わた

しははっきりいってヘタだが、たしかにここのところ10試合ほど人に勝ったことがないが、コンピュータと戦ってもたいてい負けるが、凡フライをときどきさらしてしまうが、うう、くやしい。ほかの自信満々のスタッフもK氏と戦って連戦連敗。こういうK氏が書

いた今月の激ベナ2特集にはきつといいことが書いてあるに違いない。違いないというのは、たったいまK氏は原稿を書きはじめてばかりだからである。わはははは。勝った、わたしの原稿はこれで終わりだ。うーむ、これぞ、肉を切らせて骨を断つてやつかな。

次号10月号は **これからどんどんいいことが やってくるような秋晴れの日** 9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+福成雅英 ■ASSISTANT EDITORS=太田雅季+金子謙子+川尻敦史+神保部雄+引田伸一+藤本勝己+諸橋康一 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=田崇由紀+諏訪由里子+堀川浩司+横川理彦+星野博和+高田陽(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+福田克徳+荒井智宏+佐藤基樹+デザイラ(釜田泰行+柳井孝之)+鈴木潤+井沢俊二+高田重季 ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つじ+市川誠+尾谷誠+成田保宏 ■COVER ARTISTS=中野カンフーノ+椿嘉光 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+柳ワードポップ(筒井雅浩+篠原正彦+石塚社一+崎山裕子+野々峯千尋+矢沢妙子+平間順子+藤本紀久枝+姫野典子+佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

## AD INDEX

クリスタルソフト	86
コナミ	118、表3
コンパイル	77
ジャスト	117
ソニー	表2、3
T&Eソフト	78、79
電子技術教育協会	45
徳間書店	84、87、88
日本フローラルアート	85
株式会社テレネット	82、83
ポニーキャニオン	4
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	80、81



■対応機種

PC-98シリーズ(但し、XAIは除く) MSX2  
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA

定価 8,800円



私が  
夢中に  
してあげ  
る

シリーズ第三弾 新登場  
天使たちの午後III

ASTsound Plus



PC8801SR以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間とうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切に、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。

CRISIS

アドベンチャーシミュレーションゲーム クライシス



業務拡張につき

スタッフ募集

プログラマ  
グラフィックデザイナー



大好評絶賛発売中

価格には消費税は含まれておりません。

天使たちの午後・II  
番外・II  
定価 7,800円

天使たちの午後II  
-美奈子-  
定価 7,800円

コスモスクラブ  
定価 8,800円



全国各地へ  
通信販売

方法 品名、機種名明記の上  
現金書留でご注文ください  
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ①5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト AST  
ジャスト・ゲーム事業部

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F  
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761



心はいちばん熱いものに燃やされたい。

## 激ペナもくすむ「激ペナ2」感激の臨場感が、野球をかえる。

もう話題は、あちこちに飛びかっているけれど、実際にこの画面を体験したことはないと思うので、もう一度はつきり言おう。激突ペナントレース2は、前作のただのバージョンアップではない充実した中身がぎっしり詰まっている。その最も凄いところは、どの野球ゲームにもなかった生の臨場感を再現してしまったという事実。MSX2始まって以来の打球を追ってスクロールしていく画面がドキドキするくらいリアルに迫ってくる。そのうえ、データ処理速度の大幅アップでスピーディさも極め付け。投球のあとの真っ暗画面ともさよならしたし、キャラクターの機敏な動きも花丸ものだ。そのほか、球場選択機能や、シークレット・ファンクションもついで、贅沢三昧ベースボールを楽しませてくれる。この臨場感まる出しの「激ペナ2」登板は、いよいよ間近に迫っている。



●画面は開発中のものです。

帰ってきた野球神話、「激突ペナントレース2」8月30日発売。

MSX2 MSX2+ 対応

SCC 搭載

8月30日発売

6,300円



# 激ペナ2

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

●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。



