

MSX

magazine



JANUARY/1984

定価 **370**
yen

特集 MSX なんでもかんでも

●みんななかよしMSX ●モニタをつないでみよう ●さあ、ゲームがはじまるぞ ●命令を出すの

●ひとつのソフトで大丈夫はキミだ ほか

MSX BASIC
入門講座

ソフトレビュー



MSX
未来商品
研究室

ハードニュース
& レビュー

●ヤマハVIS-503 ●ソニーHB-55 ●日立HI

ス・ナ・ウ・チ、MSX元年であります。



1
月号

National

—技術でひらく 世界の繁栄—



徹したナショナルMSXパソコン。

君の上達に合わせて進化する。キングコングはダブルスロット設計です。パソコンが初めての人でも、プログラムROMカートリッジをスロットに入れば、手にしたその日から使えます。上達すれば…一方のスロットには拡張RAMやソフトROMカートリッジを。もう一方のスロットには、さまざまなインターフェイスカートリッジを差し込めば、目的に応じて自由にシステム拡張できます。将来は、ボイス機能やシンセサイザー機能などのソフトやハードもぞくぞくと生まれてくる予定です。共通言語MSXベーシックを使いながら、拡張性を満足させてゆく—ナショナルの技術力です。この冬、キングコングの大きな魅力が、日本を熱くします。

MSXだからソフトも多彩に勢ぞろい。ゲームに勉強に…君のアタックを待つ。



ミュージック・ハーモナイザー3



パソコン作曲家



シゴゾーセット



カラー・ミッドウェイ



おてんばベッキー



バスボール

(新発売)



本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円 ▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm
 ▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーディスプレイ&テレビTH14-N25G 標準価格84,800円・プログラムレコーダRQ-8300 標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201 標準価格3,500円(×2本)・カラープロッタプリンタCF-2311(近日発売)・プリンタインターフェイスカートリッジGF-2121(近日発売)……
 ……周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。 ●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。 ●お問い合わせ、カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒561 大阪府豊中市稲津町3丁目1番1号 松下電器産業㈱SBC部 MX係まで。 MSXマークのはいつたものは互換性があります。 ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。 MSXはマイクロソフト社の商標です。



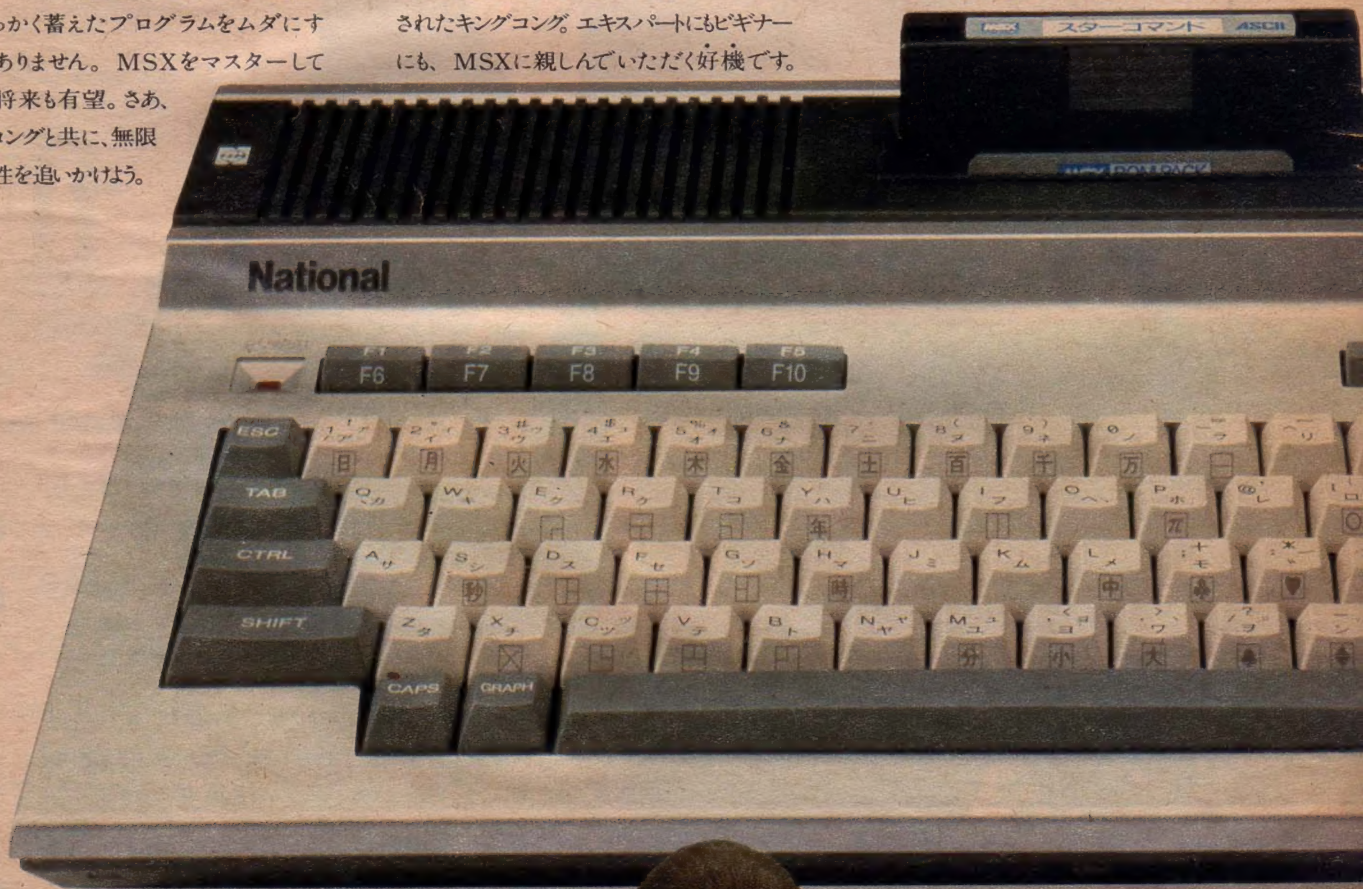
パーソナルコンピュータ
キングコング™

マニアライクなキーボード、基本に

ソフトが生きる。共通言語MSXベーシックを搭載して、キングコング誕生。新しい時代が始まります。パソコンの未来を拓くMSX。これまで問題とされていたソフトウェアの互換性が、ベーシック・インタプリタ上ではもちろんのこと、機械語レベルでも実現しました。さらに、基本I/Oシステム、ソフトカートリッジやテープの記録方式にいたるまで統一されたのです。MSXマークのはいったものなら、ソフトもハードも自由に使えますから、これからはせっかく蓄えたプログラムをムダにすることもありません。MSXをマスターしておけば将来も有望。さあ、キングコングと共に、無限の可能性を追いかけよう。

キングコングは未来を考えた、基本忠実設計。パソコンの流れを変えるMSX。だからこそ、キングコングはその基本思想に忠実に作られています。キーボードは、ビジネスにも使えるマニアライク仕様。うちやすい大型キーが魅力です。より長いあいだ使っていただくための堅ろうなボディ。あきのこないカラーリング。プリンタやプロッタなどの周辺機器も統一性あるデザインに仕上げられています。徹底的にムダを省いて、基本に忠実に設計されたキングコング。エキスパートにもビギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分 強力な32KBベーシックです。14桁の倍精度関数や強力なエラーハンドリング命令などを持ったパワフルなベーシックが、君のチャレンジに鋭く応えます。高度なプログラムづくりはもちろんのこと、基本I/Oシステムが公開されていますから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。その上、16色のカラーグラフィック、8オクターブ3重和音、アニメーションが簡単に作れるスプライト機能など、うれしい特長も満載。



ナショナル MSX

キング

FM-7で、FM-Xの

(人気NO.1)

(話題独占)

モニターになろう。

楽しさ、
これでX倍
エックス

さらに盛りあがるぞ
ハードとソフト。

発売以来、大人気、大好評の富士通の興奮パソコン《FM-7》。人気・実力NO.1をうらづける、豊富な機能のハードとますます充実するソフト。価格も手頃。三拍子そろって、全国の青少年を、ビジネスマンを、おいに盛りあがらせています。



83 15 84 31
実施期間 11/15 ~ 1/31

富士通

君も《FM-X》のモニターになろう。

パソコンファン感涙のお知らせです。人気・実力No.1の《FM-7》を、今、お求めになると、富士通のパソコン《FM-X》のモニターになっていただけます。抽選により200名様、なんと期間は1年間。このビッグチャンスをお見逃しなく。

友だちづきあいできるパソコン《FM-X》

富士通のパソコン《FM-X》は、話題のMSX対応のパソコン。ゲームに、家事に、学習に、家の中で楽しめる市販のソフトがいっぱい。家庭用TVや、お手持ちのスピーカーと接続して使えます。手にしたその日から、だれもが簡単にすぐ楽しめる。いわば親しい友だちづきあいのできるパソコン《FM-X》。ここからパソコンの新しい世界がひろがります。

人気NO.1の興奮パソコン

FM-7

セブン

¥126,000(本体価格・簡易言語ソフト付)

友達みたいなパソコン

FM-X

エックス

¥49,800(本体価格)

新発売

MSX

応募要項 《FM-7》の本体に添付されているアンケートハガキに必要事項と、その裏面下部に①《FM-X》モニター応募 ②本体製造番号(=S/N 本体裏面に表示されています)をご記入のうえ、昭和59年1月31日(当日消印有効)までにお送りください。
※発表は当選者へのご通知をもってかえさせていただきます。



Theアンケート

●キミはプログラマーになれるか?

特集MSX なんでもかんでも

●みんななかよしMSX●ひとつのソフトで大丈夫

●モニタをつないでみよう●"ワクワク"さあ、ゲームが始まるぞ

●使命を出すのは君だ!●ここまできたらプログラム入力もやってみよう

●エラーが出ちゃった! どうしよう●MSX-BASICってどんなもの●MSXホットニュース

MSX BASIC入門講座

ソフトインフォメーション

ソフトレビュー

●ステップアップ●ドラゴンアタック●ぶた丸パンツ●アドベン・チュー太 ほか

MSX ROOM

●レターズコーナー●メッセージボード●プレゼントコーナー

ブックレビュー

ピープル

コンピュータ・ロストラブ

C O N T E N T S

MSX 未来商品研究室

●"2001年からのラブコール" 未来テレフォン

We Love Computer

ハードニュース&レビュー

●ヤマハYIS-503●ソニーHB-50●日立HI

マイコンタウンMSX

ミスターエイズのシネマレビュー/ウォーゲーム

よい子のマンガ/スノウチサトル

用語を知れば恐くない

今月の占いコーナー



6

10

32

36

64

78

82

83

90

92

94

97

110

113

114

116

118

N T S

発行・編集人——塚本慶一郎
 編集長——田口旬一
 編集——高橋純子
 宮川 隆
 制作[AD]——日高達雄
 [デザイン]——藤瀬典夫
 シド・ファイナル・アー
 惣賀淳子
 表紙イラスト——本田年一
 編集協力——橋川幸夫事務所
 東京313センター
 シド・ファイナル・アー
 MAG
 photography——石井宏明
 広告——加藤英雄
 佐藤敏明
 営業——浜田義史
 堀井敏行
 業務——賀川裕子
 鈴木三恵子
 印刷——大日本印刷(株)

1

月号

プログラマー

になれるか!?



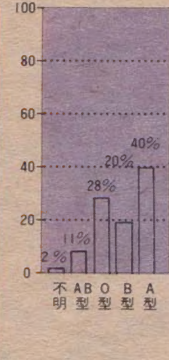
東京出身、未婚のA型、射手座のプログラマー!?

基礎データ

アンケート対象は、プログラマーを中心にした、男一六一人、女四九人の計二一〇人。生年は大正一三年から昭和四三年までと、非常に幅のある年齢層になりました。平均年齢二五・五歳。全体的に若い、フレッシュな業界であると申せましょう。調査地域は、一応全国的に行ないました。

アンケート 属性

職業によっては、星座別に片寄りとかあるのか、というので調べてみると。牡羊座一八人、牡牛座一三人、双子座九人、蟹座一九人、獅子座二二人、乙女座一六人、天秤座一五人、蠍座一〇人、射手座二五人、山羊座二二人、水瓶座二〇人、魚座二三人。



岡山五人、三重・福岡・大阪・千葉四人、広島・大分・長野・山口三人、兵庫・栃木・秋田・群馬・岩手・茨城・愛媛二人、福島・山形・宮城・石川・徳島・鹿児島・宮崎・京都・福井・岐阜・島根・沖縄一人、不明一人。即婚者四〇人、未婚一六六人、離婚者二人、不明二人。

星座

各星座間の差はなくなると考える程、しょう。つまり、たくさんサイコロを振れば、どの目が出るかという確率は等しくなっていくというアレですな。血液型は、かなりハッキリとした値が出ていますが、これはA型の多い日本人という事実の反映です。以上のふたつ

属性に関しては特に問題はないようです。で、ちょっと問題なのが出身地ですが、実はこれには理由があります。ダントツで多いのが東京、ついで神奈川、中部東海、九州、北海道がそれに続いてるわけですが、これ等の地区には俗に言うソフトハウスソフトウェアの会社が多いのです。なあってワケで、以外に地元就職型の産業構造になっているんですな、プログラマーという職種は。後は、他の産業と同じく、地方から上京してこの仕事に就いた人たちというところでしょう。

余談

これは、天才! と呼ばれるゲーム・プログラマーはほとんどが地方、いわゆる田舎に住んでいるという一種のジンクスがあります。どうしてかという点ですね、東京は誘惑が多すぎて、創造的にプログラムをつくるどころじゃない

ワケです。あるソフト会社じゃ社長命令で八丈島あたりに別荘をつくって、そこにプログラマーを送り込み、仕事に集中させようという計画もあったそうだし。なにしろ、コンピュータというのは、良くも悪くものめり込まないとダメ。それには、とにかく何もい場所隔離しなけりゃならぬ、と、その社長さんは考えたのでしよう。論理的には全く正しい。えっ、あなたの友人で東京に居ながらも、コンピュータ一筋、もの凄いやつゲームをつくっている奴がいるって? ああ。でも、ダメなんですすねえそう。ハッカーという人は、彼のような人は、ハッカーと言います。「ハッカー」はスタスタに切り刻まれた者」という位の意味ですが、よくするに極度のコンピュータ中毒者のことです。いわゆるマッド・サイエンティスト、ですな。

テニス、読書、楽器演奏——三拍子そろってマス!?

趣味

アンケート2

コンピュータに関わっている人たちの趣味、と言ひ、ことが好きなのだうと、どうも暗い、はなかなべかと勝手な想像をしているアナタは、十分な偏見の持ち主と言えます。そんなワケないじゃないですか。時代の華とさ言われる成長産業なのですから、みんな活気に満ちあふれ、青春をエンジョイしているのですヨ。

プログラマーのみなさんの趣味は、ス

ボーツ、アカデミック、クリエイティブ、エンジョイ(レジャー)、ぐうたら、ギャンブル、マニア、根暗ら、という八タイプに分類ができるようです。それに、特になしという人も数名いました。人質のあるところでは、やはりテニスがダントツ(二三)です。スキー(一七)ドライブ(二三)オートバイ(一六)といったところが主流になっています。NOWの趣味が多い中で、社交ダンス・畑仕事・雪かきといったシブイ好みもあり、この辺のバランス感覚もさすがと言うべきでしょう。

この他には、音楽鑑賞(二九)、楽器演奏(二四)、映画鑑賞(一六)、読書(二九)、日本文学研究・チェス・天文学・論理学、手芸・洋裁・お菓子作り・インテリアデザイン・酒・食歩き・テレビ・寝る・家でボーツとしての麻雀・競馬・パチンコ・オーディオ・ハム・ビデオ・プラモデル・マイコン・まんが本収集・プロレスなど種々雑多、バラエティに富んでいるようです。

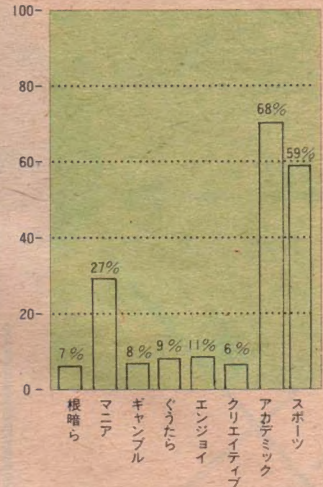
もちろん、朝日新聞を読む・ゲームセンター・スタックいじり・マシン語のサイクル数を数えること・電車やバスに乗ること・秋葉原散歩・盆栽・ゴキブリ退治などの、暗い趣味で人生をモラトリアムしている人たちもそこはかとなくいます。

コメント2

まず、棒グラフの解説からしましょう。よく見るのと数字がヘンですが、現代人たるもの一人の間で二つや三つの趣味はあって当たり前。一人で複数の趣味を書いた人が大変多かったです。そこで、二二〇人のコンピュータマニアたち全体をひとつの人の擬似人格格として促して、その擬似人格の中で、一体どのような趣味が、どの位

のパーセンテージで指向されているのかという、かなりハイテクな分析を試みた次第です。では、大筋はこれ位にして細かなチェックをしてみましょう。

まず、エンジョイ項の中で、「ディスク」というアイテムが無いのが非常に気にか



かるところです。ひょっとして、コンピュータの業界の人々は、ディスクを知らない!!

と、こういう大胆な推理を始めてしまおうといくらでも悪い様に解釈は可能です。面白いのでちょっと続けてみましょう。

まず、ディスクに行かない(知らない)理由として、次の三つが考えられます。

- ① テニス、スキー、バイクなどのNOWイスポーツの、ホントウの本質を理解していない。
- ② 残業と徹夜の毎日に明け暮れていて、帰るのは毎日始発電車のため、ディスクなるもの存在を知らない。
- ③ コンピュータばかり相手にしてきたので、NOWい場所に遊びに行く友達がない。

では順に解説しましょう。

① テニス、スキー、バイクなどの趣味人口が急速に増加したのは「スポーツ健康」という図式からではありません。そうではありません。なぜ、これらのスポーツだけが特権的にNOWいとされているのかをよく考えてみて下さい。

そうです、ギャルです。NOWいスポーツのあるところ必ずギャルがいます。前出の図式は正確には「NOWいスポーツ→ギャル」となるのです。プログラマーという仕事は、なにせ部屋の中で籠りっ放し、ついつい不健康になりがちです。しかし、健康のみを目的とするのなら、ジョギングとか、アスレチック・クラブで陰気に身体を鍛えればよろしい。中年族がほとんど見栄だけでゴルフに打込む姿を毎日目の当りにしていながら、スポ

アスキーとジャンプ、フルータス、フォーカスのフレンド雑誌

よく読む雑誌

アンケート3 これも、アンケート2と同様の集計をしました。やはりマイコン雑誌が多いということ以外には、特に目立ったところはないようです。上位五誌を書きます。

○マイコン雑誌 アスキー(三六)アイオー(二八)ログイン(二四)マイコン(二二)トランジスタ技術(八)

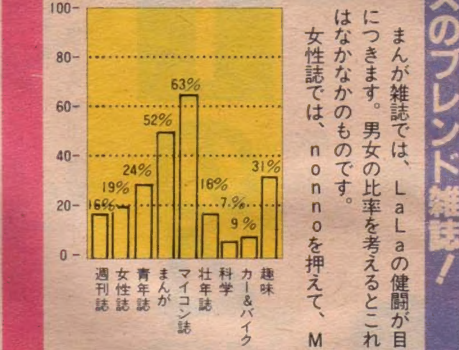
○まんが雑誌 少年ジャンプ(一八)少年サンデー(一六)少年マガジン(一五)ヤングジャンプ(七) LaLa(一六)

●コメント3

○青年誌 フルータス(八)ぴあ(六)月刊レイボーイ(六)ザ・テレビジョン(五)GORO(四)

○女性誌 MORE(七)COSMOPOLITAN(五)anan(五)JJ(四)nonno(四)

○週刊誌 フォーカス(一六)週刊朝日(七)週刊ポスト(三)朝日ジャーナル(三)週刊新潮(二)



まんが雑誌では、LaLaの健闘が目につきます。男女の比率を考えるとこれはなかなかのものです。

女性誌では、nonnoを押えて、MORE、COSMOPOLITANといった二世代、翔んでる女、キャリアウーマンの雑誌が一、二位を占めており、なかなかの先進産業ぶりを見せています。なるほど(と、なぜか納得)。

週刊誌で面白いのが、朝日系の雑誌が二誌入っているのに対し、読売の雑誌が入っていないのが不思議です。ハイ好きなジャーナリストなんつてのをアンケートしたら、築紫哲也なんつて人が一位になるのかしら、どうでしょうかね。

マイコン雑誌は、日本のプログラマーの人気順位として読めるでしょう。

明菜と聖子、ちよつとラムちゃん

好きなタレント

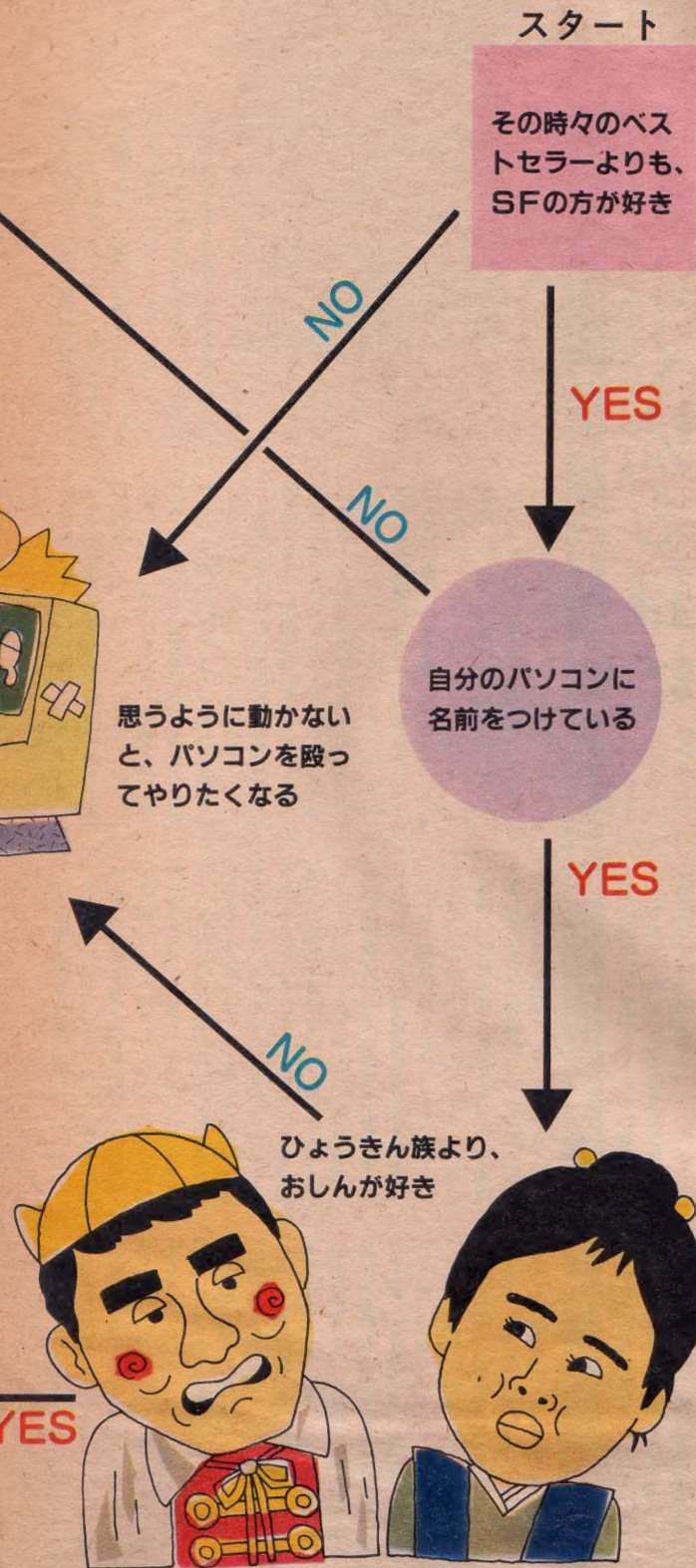
歌手

アンケート4 中森明菜(一〇)と松田聖子(一〇)が同ポイントでトップに上がっています。二位がタモリ(七)三位に郷ひろみ(五)だまさし(六)四位ビートたけし(四)五位が大原麗子・ポール・ニューマン(五)あととも、田中裕子から美保純、岩下志摩からラムちゃんまで(ちなみに男性

と、「ムムッ」と気付いた人。こまできて、「ムムッ」がいたなら、その人は大した洞察力の持ち主です。そうです。ラムちゃんです。ラムちゃん少年サンデー連載の「うる星やつら」に出てくる宇宙の鬼姫。ネ暗のパソコン少年がラムちゃんの原画セルを大切に机の前に貼っていると言う、あのウワサはどうか本当のようですよ。いや、暗くて結構。これはもう「コンピュータ」SF↓ラムちゃん」という恐るべき条件反射の世界です。同じ様な例は超過激な国民番

組「おしん」にも見られるのですから、パソコン少年ばかりを不当に「暗い」と決めつけるべきではありません。ちなみに「おしん」では「おしん」貧乏→涙」という図式が成り立っています。日本漫画家協会賞受賞のいがらしみきお氏の言葉をかきかき、これはパブプロフの犬と同じ世界です。みなさんもこの様な日常の中に埋もれている。パブプロフの犬、現象を見つけて、パブプロフの犬(こ)でもやってみよう。楽しみながら批判性を失わないということが大切なのです。

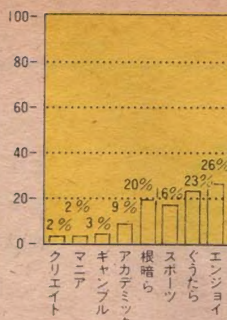
さて、あなたは何型？



イラストレーション 伊藤博幸

プログラマー版 YES・NOチャート

プログラマーの4タイプ



アンケート5
エンジョイ派、ぐうたら派、ネ暗ら派、スポーツ派の計四派が主流になっていきます。多いのは、食事(一一)酒(九)友だちと話す(八)寝る(二九)休日(八)ドライブ(七)テニス(七)仕事(九)といったところ。

ちなみにネ暗ら好みの人のコメントは大田貴子の「デリケートに愛して」で、バービー人形に振りをつけること・森田童子の歌をヘッドホンで聴きながら暗い部屋でアップルIIeのゲームをすること・他人のバグ探し・コメントのスペルミス探し・人のプログラム作りを邪魔

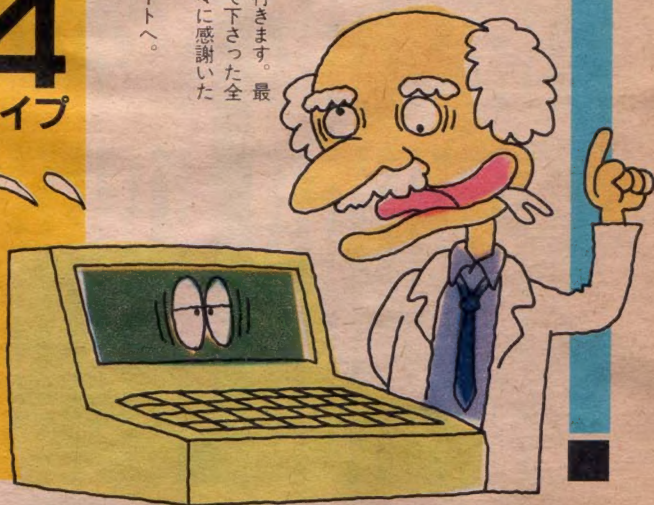
●コメント5
他人のフライベートな時間に対して、暗いもへったくれも **正論** 第一、他人のバグ探しなどは、社会的見地からすれば大変有益な作業に違いありません。一見ネ暗らを装いつつも、社会とのつながりを忘れないその姿に、日本の明日を見る

●この様に、色とりどりに毎日を送っているプログラマーの人々の勇氣と活力に励まされ、MSXもカムバって日本のホームパーソナルコンピュータの世界をつくって行きます。最後に快くアンケートに答えて下さった全国のコンピュータ会社の方々に感謝いたします。

そんなワケで、左のチャートへ。

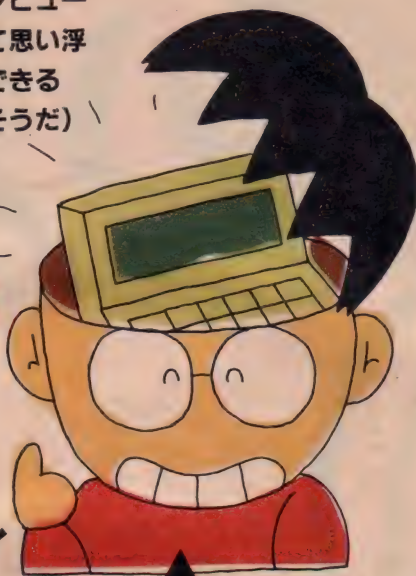
今一番楽しいこと

思いがするではありませんか。ネッ!!



●明るくて暗いのがプログラマーの青春!

頭の中で、コンピューターの内部を全て思い浮かべることができる
(やればできそうだ)



喫茶店に彼女と入ったら、TVゲームをする

A 天才プログラマー型
●傾向と対策
ちょっとしたお金の計算など、そこいらのコンピュータよりも速いあなたは、天才もしくは天才のタマゴです。コンピュータ以上の頭脳がコンピュータを駆使するとうなるか。コンピュータは、あなたのマインドを強力に増幅する武器になってくれるはず。そうと分かれば、あとは行動あるのみです。数年後、あなたが日本のビル・ゲイツとなって世に出るのを期待しています。

B ミーハープログラマー型
●傾向と対策
ゲームがメチャクチャ大好きノと言ふあなたは当然その道のプロフェッサーともいへべき知識と感覚に満ちあふれています。コンピュータの楽しさを誰よりも知っているのがあなたです。あなたの使命は、その楽しさを発見し、開発し、世にバラまいて行くことでしょう。持って生まれた、軽みで飛び回って下さい。失敗も成功も全てが生きてくる、天性のトリックスター——それがあなたです。

C フツいのプログラマー型
●傾向と対策
情報化社会とは、フツいの人々の価値感の多様化、多元化を意味します。そういう意味では「昔フツいのフツいの人へ今色々なフツいの人」という具合、逆に言うならば「フツいのインテリ」だとか「フツいの変態」といった人々がフツイにいるワケです。コンピュータを一度通過したあなたは、フツイじゃないけどフツイだという過激な存在です。淡々とフツイを生きて下さい。

D 隠れプログラマー型
●傾向と対策
西歴一九八九年、政府は隠れプログラマーとハッカーの撲滅キャンペーンを開始した。TVでは毎日、政府広報が流れた——パソコンやめますか。それとも人間やめますか。パソコン中毒に陥り仕事はサボるわ、学校には行かないわという人々が激増していた。しかし、実はそのウラで、人々は新しいコミュニケーションショール回路を構築していたのだ——新人類は絶滅に瀕していた。

YES

NO

NO

YES
ゼビウスのラスト・シーンがどんなものか知っている

NO



NO

NO
ラムちゃんの原画セルを大切に持っている

NO

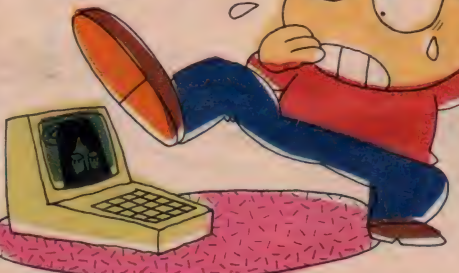
YES
数学が好きだった

YES

YES
パソコンを踏めるか?

YES

NO



NO

友だちとよくパソコンのハナシをする

でもかんでも



ハナコ——えむえすえつくすってなんですか？
タロウさん。

タロウ——だれにでも使えるコンピュータ
なのだそうですよ。ハナコさん。

ハナコ——どうして、だれにでも使える
のですか？ タロウさん。

タロウ——MSXが、たくさ
んの人と仲よくしたいな、と思
っているからですよ、きつと。

ハナコ——でも、わたしにはコ
ンピュータはムツカシ
イ。

タロウ——まあ、この
特集を読んでごら
んなさい。初めてだっ
て、だいじょうぶマイ
フレンドですよ。ハナ
コさん。

MSX

大 百 科

な かん



illustrator:野沢朗

Photograph:石川正勝

Stylist:高橋陽子

model:荒川よしえ

帽子、セーター、ブローチ、パンツ (チェック) キャトルセゾン 03 587 0221

パンツ (キュロット) サンタモニカ 03 498 3260

くつ ボールポジション 03 470 5955

なかがまが少ないの、さびしいな
今まで、ちょっと閉鎖的だったみたいなのね、パーソナルコンピュータって。



シャープ MZ-2000



NEC PC-6001mk II

今までに開発、販売されているパーソナルコンピュータは、みんなそれぞれにすぐれたまとまりを持っているけれど、機種ごとに周辺装置が使えたり使えなかったり、使えても別なインターフェイスが必要だったり、なんとなく閉鎖的な感じがあった。

そして、パソコンユーザーがいちばん困っていたのは、ソフトウェアに互換性がないこと。同じプロ野球スーパースタリオンというゲームでも、PC-8001とFM-7では異なったソフトウェアが必要になる。PC-8001用のソフトウェアは、同じNECというメーカーのマシン、PC-6001でも、そのままでは使えない。だから、おもしろそうなゲームだな、やってみいなと思っても、自分の持っているマシン用に設計されたソフトウェアでなければ使えなかったんだ。

なぜ、こういうことになるのだろうか。マシンごとの特徴を出そうとすると、ハ

MSXなんでもかんでも



マイコンショップのソフト売場はマシンごとのコーナーに分かれている。



富士通 FM-7



NEC PC-8001mk II

ードウェアの仕様は当然違ってくる。また、パソコンは発展途上にある機械で、技術開発によってハードウェアの機能はどんどん向上している。

ハードウェアが違ってれば、その一部であるプログラミング言語を機械語に翻訳する役割を受け持つ部分（インタープリタ）の仕様も違ってくる。同じ言葉でも、機械によって違う訳し方をしてしまうのである。コンピュータは頑固者で融通がきかないから、「こんにちは」という言葉しか知らない機械に、「ごきげんいかが」と言っても知らんぷりされてしまうというような具合だ。

最近ではPC-8001のソフトウェアがそのまま使えるPC-8001mkIIや、FM-8のソフトウェアが使えるFM-7など、ハードウェアの技術革新ばかりにとらわれていたメーカーも、ソフトウェア優先の開発を始めてきている。しかし、それも完全に互換性が保たれているわけではなく、今の時点では、すべてのマシンに豊富なソフトウェアが供給されているとは言えない状況だ。

ソフトウェアの数が少なければ、初心者にとってパソコンは近寄りにくいものになってしまう、というわけで、二重の意味で閉鎖的だったのが今までのパソコンだ。



ひよりのソフトでだいじょうぶ

MSXはソフトウェアもコンパチブル。一つのソフトウェアが、いろいろなマシンで使いちやう。

↓ヤマハ：YIS-503
(モニター=ナショナル：アルファデジタル)



↑東芝：パソピアIQ
HX-10D
(モニター=東芝 コアFS)



↑サンヨー：WAVY-10
MPC-10
(モニター=サンヨー：コスモ)

←ソニー…ヒットビット
(モニター=ソニー…トリニトロン)
HBB-55

画面の絵ははめこみ合成です。



MSXのいちばんうれしいところは、ソフトウェアが共通で使えるということ。MSXのマークの付いているソフトウェアであれば、すべてのMSXマシンに使うことができる。松下もソニーも東芝もヤマハもサンヨーも日立も三菱も、これから発売されるビクターやキャノンのマシンも全部、一つのソフトウェアで同じゲームを楽しむことができるんだ。だから、日立のマシンを持っている友だちのソフトを借りて、サンヨーのマシンで遊ぶ、なんてことも、もちろんOK。

今までのソフトウェアは、ほとんどの場合、一つの機種でしか使えなかった。MSXマークの付いているソフトウェアは、MSXマシンならどの機種にでも対応できる。一つのソフトウェアが、いろんなマシンで使えるから、これまでは使



MSXなんでもかんでも

↓日立：MB-H1
(モニター=サンヨー：コスモ)



↑三菱：ML-8000
(モニター=シャープ：X-1)



←ナショナル：キングコング
CF-2000
(モニター=ナショナル：アルファ
デジタル)



う人が少ないから、という理由で開発の遅れていた学習用のソフトウェアや、家計簿やカロリー計算のソフトウェアなどほとんどできてくるだろ。

コンピュータが難しいのは、プログラミングの考え方が難しいためである。コンピュータマニアと呼ばれる人たちは、プログラムを作る過程を楽しむことのできる人たちだ。けど、ほとんどの人にとって、完璧なプログラムを作るとはあまりにも難しい。プログラムを作るといふ面倒が無くなったら、今までも、もっともつとたくさんの人がコンピュータを使うことができるようになる。家族みんながコンピュータを楽しく利用できるようにになる。コンピュータは本来とても便利で楽しい機械なのだから。

いろんな機種で同じソフトウェアを使うことができれば、ソフトウェアもぐつと豊富になるに違いない。幼稚園からお年寄まで、あらゆる人の希望にあったソフトウェアが、次々に生まれてくるだろう。自分でプログラムを作らなくても、さまざまな使い方が可能になる。

また、カセットテープに記憶されたプログラムは、マシンに読み込ませるのに五分〜十分程度の時間がかかったが、ROMカートリッジのかたちで供給されるMSXのソフトウェアは、ボンと差し込めば、すぐにマシンを起動させることができる。待ち時間なしで、ゲームを始める。このことも、MSXのソフトウェアのいいところである。

MSXみんななかよし

MSX マークさえついていれば、どのメーカーの周辺装置でも接続できちゃう。



キングコング(ナショナル)
+
コスモ(サンヨー)
+
プリンタ(東芝)



MSX



MSXは周辺装置がみんなコンパチブル。MSXのマークが付いていれば、どのメーカーのものでも共通で使うことができる。自分の気に入ったマシンを好きなようにコーディネートできるんだ。ジョイスティックもプリンタもディスクも自由を選べる。(フロッピーディスクについての詳しい情報は来年になってから) MSXでは周辺装置も一つのファミリーになった。MSXのマークが付いているものなら、どのマシンとつないでもちゃんと動くことは編集室でも確認済み。安心してほしい。

コンピュータとつなぐことで、もっと楽しくなるビデオディスクやシンセサイザーも、統一規格であつてこそ、接続が可能になると言ってもいい。

また、サンヨーのMPC-10に付いているライトペンや、シンセサイザーと接続できるインターフェイスが内蔵されているヤマハのCX-5など、今は特定のマシンにしか付いてない機能も、近い将来、他のMSXにも拡張されるようになるだろう。

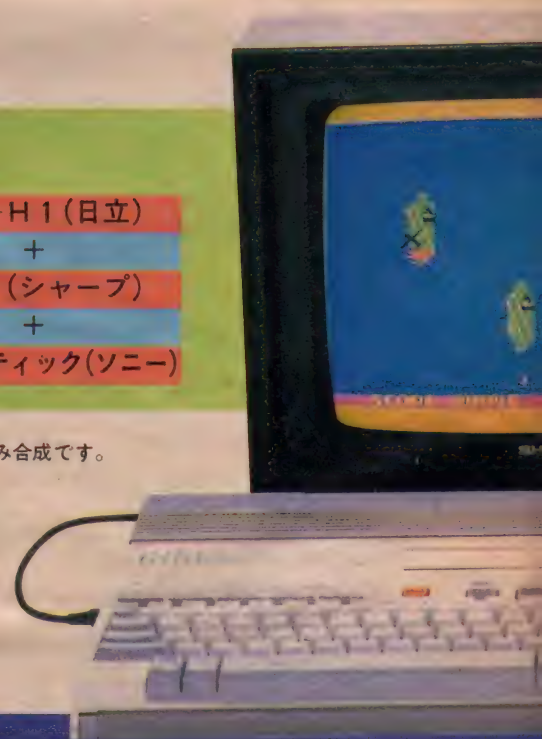
MSXなんでもかんでも



HB-55 (ソニー)
+
コアFS (東芝)
+
データレコーダ (サンヨー)

MB-H1 (日立)
+
X-1 (シャープ)
+
ジョイスティック (ソニー)

画面の絵はめこみ合成です。



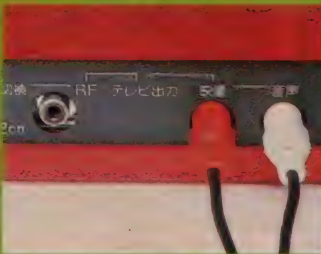
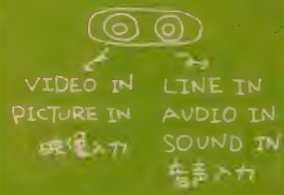
モニターとつないでみよう

テレビのつなぎ方

テレビの裏側を見て、ビデオ端子があれば(写真右上)ビデオ端子の映像入力とMSXの映像出力、ビデオ端子の音声入力とMSXの音声出力をケーブルでつなぐ。映像と音声に対応するよう(写真右下)に気をつけて。アンテナ端子しか持っていない場合(写真左上)は、VHFのアンテナ端子とRFアダプタ端子とつなぐ。MSXのRFアダプタ端子とつなぐ。RFモジュレータを内蔵しているマシンであれば、VHFアンテナ端子とRF出力端子を接続するだけ。(写真左下)



ビデオ入力端子



↑ビデオ端子を持っているテレビとのつなぎ方。

アンテナ端子のつなぎ方



↑市販されているビデオコネクタの片端をアンテナ端子に、もう一端をRFアダプタに接続する。



→RFモジュレータを内蔵していないマシンには別売りのユニットが必要。

RFモジュレータ



今、うちにあるテレビでOK

MSXでゲームをしたいな、というとき、とりあえずはテレビが一台とゲームカートリッジがあればいい。MSXは、普通の家庭用カラーテレビに接続できる。専用のモニターを買わなくてもだいじょうぶ。

RFモジュレータという装置を通せば、普通のテレビでMSXを楽しむことができる。多くのメーカー(サンヨー、ソニー、東芝、日立、富士通、三菱など)のMSXはRFモジュレータを内蔵している。テレビについているVHFのアンテナ端子とMSXのRF出力端子を接続するだけでOK。

RFモジュレータを持っていない松下、ヤマハなどのマシンは、別売りのユニット(価格は未定だが、二万円以下で買えるだろう)でVHFのアンテナ端子へつなぐ。

テレビとMSXが繋がったら、テレビの空きチャンネル(関東は2チャンネル、関西は1チャンネル)を利用してコンピュータを楽しむ。

テレビをみるときは、MSXのRF出力端子とVHFのアンテナ端子を差しかけるだけ。コンピュータのモニターが家庭用テレビで代用できるので、部屋の中が広々と使えるね。端子の差しかが煩わしければ、アンテナ切り換え器が安価で手に入るから、一度ためしてみてはいいかな。



ニューメディア対応 のテレビなら モア・ベター

ソニーのプロフィール、東芝のフラットコア、松下のアルファデジタル、三菱のシティブュイスなど、ニューメディア対応のテレビなら、ビデオの入力端子とMSXの映像、音声出力の端子をつなぐ。テレビの入力をビデオに切り替えて電源を入れれば、コンピュータのオープンニングメッセージが画面に表われる。コンピュータもビデオと同じ感覚で使えるようになった。

ビデオやステレオと接続できるニューメディア対応のテレビは応用範囲が広い。MSXとビデオやビデオディスク、ステレオとのコンポーネントが近い将来可能になるだろう。そうなると、たとえば、MSXとビデオをつないで、自分で撮ったビデオにコンピュータ文字でテロップを入れる、なんていうことができるようになる。ビデオディスクのリアルな映像を利用したゲームもできる。レーシング



ゲームの景色はビデオディスクからの映像、レーシングカーはコンピュータ映像という具合だ。ステレオ出力のあるテレビであれば、コンピュータミュージックと映像の合体が楽しめるだろう。というわけで、MSXを買う機会にテレビをもう一台、と思っているキミには多少高くとも、ニューメディア対応のものをおすすめする。

ゲームをもっと 楽しくする ジョイスティック

キャラクターを動かしたり、ミサイルを発射させたり、カーソルキーやスペースバーでもできるけれど、ジョイスティックがあれば、ゲームがもっとおもしろくなる。

ジョイスティックは、マシンの側面にある一個もしくは二個の接続端子につなぐ。統一規格のMSXであるから、各社で発売されるジョイスティックは、すべてのマシンに使うことができる。



ジョイスティック のつなぎ方



マシンの側面にある一個もしくは二個の接続端子に、別売りのジョイスティック（写真右からアスキー、松下、ソニー、東芝の製品）を接続する。PORT 1がPLAYER 1に、PORT 2がPLAYER 2に対応する。



ワクワク

さあ、ゲームがはじまるゾ

さて、キミのMSXはちゃんとつながったかな？ OKなら、さっそくゲームをやってみよう。



STEP1

MSXはソフトウェアがROMカートリッジで供給される。ROMカートリッジはプログラムが書き込まれているROMが内蔵されていて、カートリッジシスロットに差し込むだけでゲームや各種アプリケーションがすぐに楽しめる。今までのようにLORLDするのに十分間も待たされたり、またエラーがでてやり直しながらもならないからとても便利だ。カートリッジはラベルのついている側

カートリッジはここに差し込む。メーカーによっては、カートリッジを差し込むところが2つあるものもあるが、その場合は番号の小さい方に差し込む。

を手前にしてスロットに差し込む。このとき注意しなければならないのは、必ずマシン本体の電源を切っておくということ。電源を入れたままでカートリッジを差し込むと、ショックでプログラムが壊れてしまうこともあるので気をつけなければいけない。またカートリッジの差し方が中途半端だと、ソフトが動かないでゲームができないことがあるから最後までしっかりと差し込むように。



STEP2

カートリッジが入ったら、いよいよハ
ワオンだ。MSX SYSTEM
Version 1.00の表示(立ち上げ
画面)が出たら、まあゲーム開始。

ゲームの操作方法はそれぞれ表示され
るけれど、このとき主に使うのはカーソ
ルキーとスペースバー(次ページ参照)、
それにジョイスティックだ。カーソルキ
ーはキャラクターを上下左右、それに斜
めの方向に動かすとき、スペースバーは
ミサイル発射のときなどに使う。またジ

ョイスティックはひとつでこの両方の動
きが可能になっている。カーソルキーと
ジョイスティックはゲームの内容によっ
て使いわけるといい。一般的にスピード
のあるアクション性の高いものはジョイ
スティック、上下左右微妙な動きをする
バックマンタイプのはカーソルキー
が使いやすい。ジョイスティックはどこ
のメーカーのものでもつなげられるので、
いろいろ触わってみて自分の好きなもの
を使いたほうがいいね



ジョイスティックを使うとゲームがグーンと楽しくなるゾ

ところで、ここできつておきのゲーム
でコンピュータに負けないための方法を
教えよう。それは危なくなったらマシンの
電源をOFFにすればいいのだ。実に簡
単な方法だろう。電源を切つてまで勝負
に挑んでくるコンピュータはまだかつ
て作られていない。コンピュータを動か
すのも、ゲームで勝つも負けるもすべて
はキミにかかっているというわけだ。そ
れでは健闘を祈る。



MSXなんでもかんでも

キーボードに触わってみよう

指令を出すのはキミだ!

HOME(ホームキー)

カーソルをホームポジション(画面左上)へ移動させる。

INS(インサートキー)

プログラムの修正に使う。一度押すとカーソルが下半分だけになり挿入モードになる。カーソルを移動したり、リターンキーを押すことによって通常モードに復帰する。

SELECT(セレクトキー)

プログラムで割りあてて自由に使える。

DEL(デリートキー)

プログラムの修正に使う。押すごとにカーソルから右の文字がひとつずつ消えていく。

BS(バックスペースキー)

カーソルの左の文字をひとつ消す。

カーソルキー

カーソルを移動するのに使う。ゲームでは、キャラクターを動かしたり、照準を合わせたりなどでよく使用する。

RETURN(リターンキー)

改行するときに使い、そのときに画面上のコマンド、プログラム等をコンピュータに実行、記憶させることができる。

かな(かなキー)

かなキーを一度押すと、ひらがなモードになる。さらにCAPSキーを押すとカタカナが表示される。アルファベットにもどすときは再度かなキーを押せばよい。

GRAPH(グラフィックキー)

このキーを押しながら、グラフィックキャラクター(♥、☐など)の割りあてられたキーを押すとグラフィックキャラクターが出てくる。



スペースバー

空白を作るときに使う。またキーが長く使い易いため、ゲームでは発射ボタンとして良く使われる。

キーボードは、コンピュータの他のものに比べると、JIS配列のものもある。またグラフィック記号は記載されていないものもあるので、自分の使いやすいものを選ぶといいね。



MSXなんでもかんでも

カーソルキーはメーカーによってそれぞれ違うので、好きなのをとりま。プログラムを直すときにとっても便利。



①東芝パビアIQ



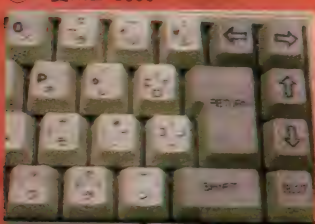
②ソニーヒットビットHB-55



③サンヨーMPC-10



④三菱ML-8000



⑤日立MB-H1



⑥ヤマハYIS503



⑦ナショナルキングコング

F1~F10(ファンクションキー)

それぞれコマンドが定義されている。またプログラムで割りあてて自由に使うこともできる。

- ・ F 1 color (画面各部の色を指定する)
- ・ F 2 auto (行番号を発生する)
- ・ F 3 goto (無条件分岐命令)
- ・ F 4 list (プログラムを画面にリストアウトする)
- ・ F 5 run (プログラムを実行する)
- ・ F 6 color (15(白)、4(暗青)、7(水色)を指定する)
- ・ F 7 cload (プログラムをロードする)
- ・ F 8 cont (一時停止したプログラムを再開する)
- ・ F 9 list (プログラムの最終番号行の次よりリストアウトが始まる)
- ・ F10 run (F5と同じ)

ESC(エスケープキー)

プログラムで割りあてて自由に使える。ポートが出ているため、割り込みより実行スピードがはやい。

TAB(タブキー)

カーソルをタブ位置に移動させる。

CTRL(コントロールキー)

このキーを押しながら別のキーを押すと、キーボードに違った働きをさせることができる。

- ・ CTRL+STOP
プログラムの実行を止める。
- ・ CTRL+R
インサート
- ・ CTRL+E
カーソルより右にあるものを消去。
- ・ CTRL+U
プログラムを一行削除。
- ・ CTRL+I (TABキーと同じ)
TAB位置に移動させる。
- ・ CTRL+^
カーソルを上へ移動させる。
- ・ CTRL+¥
カーソルを右に移動させる。
- ・ CTRL+F
カーソルを文字の頭に移動させる。何もないと右下へ。
- ・ CTRL+H (BSキーと同じ)
カーソルのひとつ前の文字を消す。
- ・ CTRL+J
カーソルを下へ移動させる。(行送り)
- ・ CTRL+K
画面に表示を残したままで、カーソルをホームポジションへ移動させる。
- ・ CTRL+L
CLS (画面上の文字を全部消して、カーソルをホームポジションに移動させる。)
- ・ CTRL+B
カーソルを文字の先頭へ移動させる。
- ・ CTRL+N
カーソルを文字の最後尾に移動させる。何もないと左上へ。
- ・ CTRL+M
リターンキーと同じ働きをする。

STOP(ストップキー)

プログラムの実行を一時停止する。



SHIFT(シフトキー)

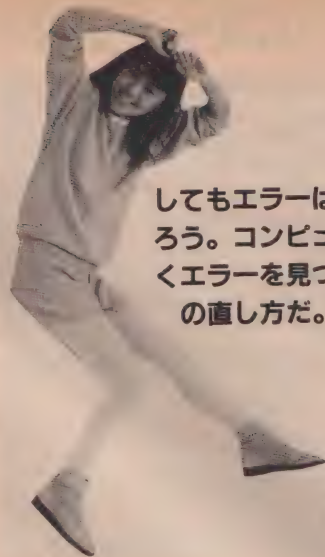
このキーを押している間は、大文字は小文字に、小文字は大文字になる。またキーの中央上に表示されている記号(%、&など)はシフトキーを押すと出せ、カナにロックした状態でこのキーを押すとキーの右に表示されている記号(、。など)が出せる。

CAPS(キャップスキー)

電源を入れたとき、アルファベットは小文字にセットされているが、CAPSを押すと、大文字になり、再度押すと小文字にもどる。

エラーがでちゃった!!どーしよっ

プログラムの実行や再生をする場合、どう出やすい。こんなときどうしたらいいのだから、根気よく直さなくてはならない。そこでエラー



してもエラーはろう。コンピユクエラーを見つの直し方だ。

これはカセットテープからプログラムを再生するときに出るエラーで、音量が高すぎたり、音飛びしたりする場合、プログラムが読み込めなくなってしまう。音量対策としては、トーン（音質）を最高（HIGH）にし、ボリュームを高めに設定すること。音量はちょうどいいところが決まったら、ボリュームに目印をつけておいたりすると次から便利だ。音飛びの場合、テープ表面の傷などが原因というときは、残念ながらあきらめるしか

ない。けれど、事前に防ぐ方法としては録音した後にテープを巻き戻し、CLOCKと打ち込む。そうするとテープに記録されたプログラムとRAM上のプログラムが同じかどうか調べてくれる。OK

Device I/O Error デバイス I/Oエラー



A. Device I/O error

と出たら正しく記録されているというわけだ。また、同じプログラムを二度続けて録音しておく、テープに一カ所傷がついたとしても、一方で再生ができるので安心。他にもテープの早送りや巻き戻しを極力避けるようにしたり、質のいいテープを使う、録音したときと同じカセットで再生するなどエラーの出る確率は大幅に減少させることができる。



Syntax Error

シンタックスエラー

シンタックスエラーは、命令語のスペルが間違っていたり、カッコが抜けていたり、(カンマ)と・(ピリオド)を打ち違えたときなどに起こる。

写真Bはカーラーを表示するプログラムだが、Syntax error in 50と表示されている。これは行番号50に間違いがあるということだ。そこで何が違っていたか調べてみよう。LISTと打って、リターンキーを押す。写真Bがそこででてきたプログラムのリストだ。チェックしてみると50行のLINEとあるべきところがLINEとなっている。あきらかに打ち間違えた。Lをひとつ削除する必要がある。カーソルを移動して修正してみよう。

まずカーソルキーでカーソルを間違えたLの箇所へ移動しデリートキーを押すとカーソル上の文字が消えて右側の文字が一字ずつ左へ移動する。Lがひとつ消えてLINEとなれば成功だ。しかしこのままではコンピュータの中は「LINEのままなので、画面上での修正(スクリーンエディット)をコンピュータ本体に伝えてやらなければならない。それには一行ずつ修正することにリターンキーを押して、カーソルをプログラムリストの下にまで移動させる。そして確認の意味でもう一度リストをチェックしてからRUNと打ち込み、エラーがでなかったらもう一度録音しよう。

削除のやり方がわかったところで、次は挿入の方法だ。文字がひとつ抜けてしまっているなんて場合は、さっきと同様にカーソルを修正箇所に移動し、今度はインサートキーを押す。そしてカーソルが小さくなったら挿入可能というわけ。一字入力することにカーソル上の文字が、一字ずつ右にずれていくはずだ。修正が終わったらリターンキーを忘れずに押して、出来上がり。

ところで、長いプログラムを修正する

B. Syntax error



には、プログラムリストの表示を途中で止める必要がある。ストップキーを押して表示を止めながら修正箇所を探し、見つかったらブレークだ。ブレークのやり方はコントロールキーを押しながらストップキーを押す。OKと表示が出たら修正可能だ。

もちろんエラーの場所がわかっている場合は、「↑」「←」「→」「↓」と打ってリターンキーを押せば、その行だけを表示させることもできる。また、「↑」「←」「→」「↓」で指定した行から最後までを表示したり、「LIST」「↑」「←」「→」「↓」でその範囲を、「↑」「←」「→」「↓」で最初から指定した行までを表示させることもできる。TPOに応じて使いわけよう。

このエラーは指定可能な数値の範囲を越えたり、数値が負の数になったり、また関数の使い方が間違っているときに起こる。写真Cはイリーガルファンクションコールで、エラーが50行にでている。だけど実は、50行ではなく40行にこのプログラムのエラーはある。それではなぜこんなメンドウな表示がでるのだろうか。

それは、40行のプログラムには1から199までの数を12ずつI(変数)の中に入れてなさいというだけの命令しかないのにエラーが起これない。そして50行のプログラムで、カーラーが画面いっぱいに表示されることになるのだけれど、グラフィックスで表示可能な大きさは256×192ビット。この40行のプログラムでは199になっていて、縦の数値の199を越えてしまっている。それで50行にエラーが出たというわけだ。

このエラーはこの場合、カーソルキーを40行の99に移動し、最後の9を2に入れ替えばOK。

イリーガルファンクションコールは、エラーのあった行番号にエラーが表示されるのは限らないので、数値の指定が範囲を越えてしまいうようなところを注意して見たらいいね。

Illegal Function Call イリーガルファンクションコール



C. Illegal Function call

※写真B、Cは見やすくするために画面の中心に「↑」を使用

でも知りたい M S X - B A S I C



M S X - B A S I C と他のパソコンの B A S I C とはどのように違うのだろうか。

INVITATION

M S X - B A S I C は、米マイクロソフト社が開発した標準 B A S I C パージョン 4.5 に、グラフィック機能、音楽機能などを加えた非常に多機能なものだ。標準 B A S I C 4.5 というのは、日本の多くのメーカーが採用しているもので、たとえば、NEC の P C - 8 0 0 1 や東芝のパソピアなどはそれにあげられる。M S X - B A S I C はつまり、P C - 8 0 0 1 やパソピアと同じレベルのマシンといえる。

MERIT

M S X - B A S I C の特徴としてあげられることは、大きく分けて、まず M S X 以外のパソコンが普通 7 桁演算を行うのに比べて、特に指定をしない限り B C D 演算 (2 進化 10 進演算による 14 桁の倍精度演算) を行うこと、そしてグラフィックスは 2 5 6 × 1 9 2 ドットで文字数は、最大 4 0 × 2 4 文字のテキストと 3 2 × 2 4 文字のテキストのふたつが指定できること。さらにサウンド機能は 8 オクターブの音

域と 3 重和音をサポートする P L A Y 文

と、より繊細な音を実現できる S A U N D 文が用意されていることといえる。この P L A Y 文は、音の高さ、大きさ、長さ、速さ、休符などを指定することによって、簡単にコンピュータ演奏ができる。

サウンド文は、P S G (M S X を構成しているプログラムアルサウンドジェネレータ) のレジスタを直接書き換えて音を出すことによつて、(P L A Y 文と違って) 音の出し方を勉強しなくてはならないが P L A Y 文より楽しい音作りができる。

M S X - B A S I C はまた、1 3 6 もの命令が用意されていて、ジョイスティック、プリンタ、カセットレコーダなどの周辺装置を簡単に使えるようになって

●画面モード

M S X - B A S I C で扱う画面には、大きく分けてテキスト画面とグラフィック画面がある。テキスト画面は、文字やプログラムが表示でき、グラフィック画面は、点や線などのグラフィックを用いた絵を表示できる。画面モードの選択は S C R E E N 文によつて行われる。

●テキストモード (S C R E E N 0)

このモードは、最大表示文字数、横 4 0 桁 × 縦 2 4 行、表示文字サイズは横 6 × 縦 8 ドット、画面に表示する文字数は W I D T H 文で指定する。指定がない場合は 3 9 桁となる。画面の色は、背景色と文字色との 2 色をカラーコードから指定する。またこのモードではスプライトやグラフィック命令を使うことはできない。

●テキストモード (S C R E E N 1)

このモードは、最大表示文字数、横 3 2 桁 × 縦 2 4 行、表示文字サイズは横 8 × 縦 8 ドットで指定する。指定がなければ 2 9 桁になる。画面の色は、文字色、背景色、周辺色の 3 色をカラーコードで指定する。またこのモードではスプライトは使えないが、グラフィック命令を使うことはできない。

●グラフィックモード

2 5 6 × 1 9 2 ドットのグラフィックモードは、細い線や円を使って絵を書くプログラムが作れ、8 × 8 ドット単位で色を変えることができる。しかし、このモードでは文字を出すことができず、画面に文字を出す場合には O P E N 文と P R I N T # 文を用いなければならない。

また B A S I C は通常テキストモードになっていて、グラフィックモードとの混同はできない。したがって、プログラムでグラフィックをやりたい場合には、注意してプログラムを組む必要がある。さらにグラフィックモードは、プログラムの終了とともに常にテキストモードにもどるようになっていて。

●マルチカラーモード

このモードは 6 4 × 4 8 ドットのブロックのグラフィックモードで、4 × 4 ドット単位で線や点を打つことができ、画面を 1 6 のブロックに分け、ブロックごとに色が変わるようになっている。また、このモードも文字を表示することができ



M S X - B A S I C の初期画面。これからプログラムを作り始める。

ないので、文字を出す場合にはOPEN文とPRINT#文を使う必要がある。

●カラーコード

COLOR文では16色まで指定できるようなっている。次に表わしたのがその16色だ。またカラーコードで指定する場合には、文字色、背景色、周辺色を一度に変えることができるようになってい

る。

- 0 透明(周辺色)
- 1 黒
- 2 緑
- 3 明緑
- 4 暗青
- 5 明青
- 6 暗赤
- 7 水色
- 8 赤
- 9 明赤
- 10 黄
- 11 明黄
- 12 暗緑
- 13 紫
- 14 灰
- 15 白

●スプライト機能

スプライトとは、独立した画面が0番から31番までの合計32枚用意されていると考えればいいだろう。

スプライトで表現できるパターンは、8×8、または16×16ドットで、SCREEN(画面)のモード、スプライトサイズなどの指定、命令で拡大指定をすれば縦横2倍に表示することもできる。スプライトパターンは、8×8ドットならば256個、16×16ドットならば64個まで定義できる。

スプライトの機能は、2つ以上のスプライトを使った場合に小さい番号(#0)のパターンが手前に見えるということである。しかも、スプライトパターンが重

なったことで前にあったパターンを消してしまうことやパターンを壊してしまうことはなく、画面がひとつひとつアニメのセルのような働きをもっている。

なお、スプライトパターンは同時に32個まで表示することができる。ただし水平方向に5つ以上並ぶと、前から5つ目以降のスプライトは表示されない。スプライトを使って画面に絵を書くプログラムを作る場合には、テキスト画面に背景を書いて、スプライトによって定義したキャラクタを動かすことができる。



MSX-BASICと他のBASICとはどのような関係にあるのだろうか。MSX-BASICが他のパソコンと違うところは、画面に関する使い方だ。他のパソコンは、テキストとグラフィックス画面は別々になっている、文字とグラフィックスの混同は可能になっている。

ところで、互換性がないのはMSX-BASICと他のパソコンのBASICだけというわけではない。他のパソコンのBASICの間でも、画面に関する命令などは少しずつ違うのだ。それではなぜBASICはそれぞれ違うのだろうか。それは、メーカーが独自の機能を持たせたいがために、BASICの仕様をマシンごとに少しずつ特徴を持たせるようにしているためだ。そうすることによってメーカーは各マシンの差別化ができるわけである。

また、ハードウェアの構成も各マシンによって異なっている。CPUがZ80であったり、6809であったりする。そしてこのことによって、コンピュータに

方言ができてしまったわけだ。この方言の違いは、人間にはわかるけれどコンピュータ側には理解されない。だからたとえばPC-8001で録音されたプログラムはFM-7では絶対続むことができない。それはMSXに関しても同じだ。

他のパソコンに録音されているプログラムは、MSXでは全て使用することができない。しかし、MSXに関してだけ言えば、MSXと表示されたマシンとマシンには100%互換性がとれているので、どのマシンで録音しても、そのプログラムは他のMSXで使用することができる。

ところで、他のパソコンのプログラムが、MSXで全く使えないものにならないかという点、絶対にとりわけではない。ある条件を満たしていれば、使うことができるのである。つまり、プログラムの内容を理解して、プログラムがMSXで動くように変更すればいいのだ。ただしほとんどの場合、変更するよりも最初からプログラムを作り直した方が時間はかからないし、またプログラムを知らない初心者にはほとんど不可能な作業であり変更のときには新たなミスが起きないように注意しなければいけないので大変困難なことではある。

しかし、MSXだけを使っている場合には、このようなわずらわしいことは起こらない。テープでもフロッピーディスクでも、マシンによって動いたり動かなかったりということは全くないのである。

画面とプログラムについて理解すれば、MSX-BASICである程度のことができるようになる。ただし、あくまでもMSXをひとつの道具として使いこなすのであれば、特にBASICのことを勉強する必要はない。そのかわりソフトウェアの質が見分けられるように多くのソフトウェアに触れてみることをおすすめする。



M S X ホットニュース

ぞくぞく登場のMSXマシン。どれを買おうか迷っているキミに贈るMSX最新情報

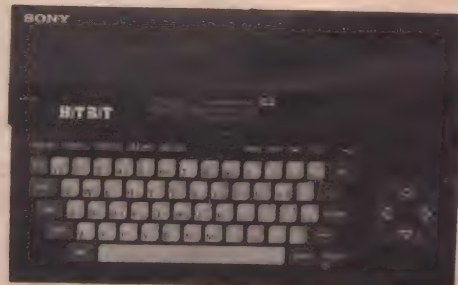
TOSHIBA		SONY	日立	富士通
パンピアIQ HX-10D	パンピアIQ HX-10S	HIT BIT HB-55	MB-H1	FM-X
64kbyte	16kbyte	16kbyte	32kbyte	16kbyte
1個	1個	1個	2個	1個
2個	2個	2個	2個	2個
有	有	有	有	有
フルキー	フルキー	タッチキー	フルキー	フルキー
分割	分割	分割	分割	分割
JIS規格配列	JIS規格配列	50音配列	50音配列	JIS規格配列
無	無	有	無	無
無	無	有	無	無
50	50	50	有	50
無	無	有	有	無
370×245×60mm	370×245×60mm	405×245×67mm	320×305×50mm	380×245×80mm
ブラック、レッド	ブラック、レッド	レッド、シルバー	アイボリー	アイボリー
65,800円	55,800円	54,800円	62,800円	49,800円
発売中	発売中	発売中	発売中	12/10
カセットケーブル 同軸ケーブル(2) グラフィックシール	カセットケーブル 同軸ケーブル(2) グラフィックシール	データカートリッジ要	マシン語モニタ	FM-7と 接続可能
	ソフト内蔵			

キングコングCF-2000(ナショナル)



↑タイプライター型がフルキー

HIT BIT HB-55(ソニー)



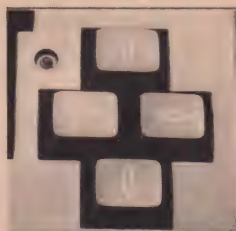
↑タッチボタン式がタッチキー



MSXなんでもかんでも



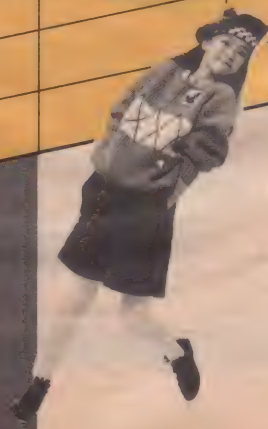
YIS-303(YAMAHA)



パンビアIQ(東芝)

カーソルキーは、四つのキーが分かれていたタイプ(写真右と一枚の板の傾斜によって操作するタイプ(写真左)がある。

	YAMAHA					
	三菱	SANYO	NATIONAL	YIS-303	CX-5	YIS-503
RAM容量	ML-8000	WAVY10 MPC-10	キングコング CF-2000	16kbyte	32kbyte	32kbyte
スロット数	1個	32kbyte	16kbyte	1個	1個	1個
ジョイスティック数	2個	1個	2個	2個	2個	2個
RFモジュレータ	有	有	無	無	無	無
キーボードの形状	フルキー	フルキー	フルキー	無	タッチキー	フルキー
カーソルキーの形状	分割	分割	分割	50音配列	50音配列	分割
キーボード配列	JIS規格配列	50音配列	無	無	無	50音配列
リセットボタン	有	無	有	60	60	60
キャラクタ表示	無	50	無	無	有	有
拡張バス(PIN数)	50	有	無	423×208×68mm	423×208×68mm	423×208×68mm
プリンタIF	有	有	無	グレー	ブラック	ブラック
サイズ(W×L×H)	370×270×70mm	385×242×62mm	430×232×72mm	49,800円	59,800円	64,800円
色	シルバー	ブラックとシルバー ツートンカラー	シルバー	発売中	発売中	12/10
価格	59,800円	74,800円	54,800円	発売中	発売中	発売中
発売時期	発売中	発売中	発売中	発売中	発売中	発売中
付属品		ライトペン				
備考						



※MSX-2+のキーボードは、YAMAHAのYIS-303、YIS-503、YIS-504、YIS-505

コンピュータ をポクたちに

これまでコンピュータといってもポクたちとは縁遠いものだった。遠くから眺めて「あ、いいな」と思っても値段が高かったり、専門知識がないと使えなかったりでついつい敬遠しちゃったのが現実。一部のマニアたちが自由自在にコンピュータを操るのを、横目にみながらずいぶんくやしい思いをしたものだ。ポクたちにできるのは、せいぜいコンピュータゲームで遊ぶくらいだったからね。

MSXホームパーソナルコンピュータが統一企画として発表されてから、だいぶ状況がかわってきた。値段はこれまでの半分になり、性能も大幅にUP！使い勝手もよりバカチヨンに近づきラジカセ感覚で選べるようになったんだ。これならメカに弱いお父さんお母さんにも安心して進められるね。

MSXはマシン本体（ハードウェア）だけでなく、コンピュータに命令を伝える言葉（ソフトウェア）も統一されている。今までコンピュータ普及の障害になっていた多種多言語ということがなくなり、これからコンピュータを勉強しようというポクたちにはピッタリのマシンというわけだ。

今月から連載でBASIC講座が始まる。コンピュータの楽しさに気付いてない友だちを尻目に、BASICをお勉強。いっしょに差をつけてしまおう。

MSXパソコンを用意してください。
このマシンは、National CF-2000
キングコングです。

MSX-BASIC 入門講座 [1]



BASIC てな〜んだ

外国人と話すのにいくら日本語でまくしたててもムダだよ。相手に応じて英語やフランス語を使いわけなくちゃ。コンピュータも同じで、いくら日本語で命令しても何もしてくれない。コンピュータの言葉で話しかける必要があるんだ。音声認識が発達したとはいえ、2000年のポーマンとHALのようにはいかない。あと20年待たなくちゃね。

外国語がいろいろあるように、コンピュータの言葉にもいろいろある。PASCALやFORTRANで言葉を耳にした人も多いんじゃないかな。これ、みんなコンピュータ言語の一つなんだけど、MSXをはじめとしたパーソナルコンピュータではBASICと呼ばれる言語が広く使われている。

BASICとは、Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeの略で、その言葉どおり初心者向けの、簡単に覚えやすいものになっている。いくつかの命令を組み合わせて使うことで、ボクたちにもコンピュータに話しかけることが可能になった。もちろんキーボードをとおしただけだね。

かように便利なBASICだけど、普及にもなって問題点もでてきた。各社がこぞってマシンを出し、独自のBASICを採用したために、統制がとれなくなったからだ。ちよっ

MSXのグラフィック機能

モード	解像度	文字表示数	特徴
テキスト	-	40×24	一画面に多くの文字が表示でき表作成に便利
	-	30×24*1	電源を入れた時の状態
グラフィック	256×192	-	こまかい絵がかける
	64×40	-*2	1つ1つの点に色(16色)が指定できる

注 *1 最大32文字まで可

*2 グラフィックモードでの文字表示にはPRINTが使えず
OPEN "GRP:" AS #1
PRINT #1,
の処理が必要

MSXで使用できる色

0 透明	1 黒	2 緑	3 うす緑	4 青
5 明るい青	6 暗い青	7 水色	8 赤	9 明るい赤
10 黄	11 うす黄	12 暗い緑	13 紫	14 灰色
15 白				

価格マシンとは思えないほど、豊富な機能がそろっているんだ。

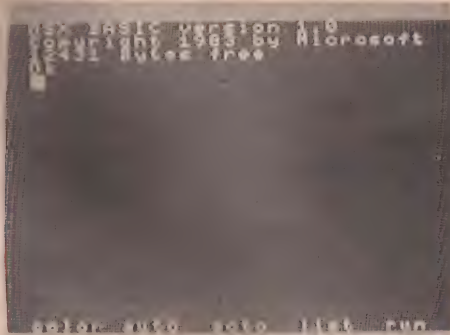
● 256×192ドットグラフィックス

まずはスクリーンモードの話。MSX-BASICには、カナ文字やアルファベットを表示するテキストモードと、イラストやデザインを描くためのグラフィックモードがある。テキストモードは一画面に表示可能な文字数によりさらにわかれていて、40字×24行と32字×24行の二つがある。ここで使える文字はアルファベット、カナ、ひらがな、グラフィック記号の四種類。キーボードから直接入力して、表なども手軽に作製できる。

電源を入れた時の状態がこのテキストモードで、32字×24行にセットされている。40字×24行で表示させるときは、テレビによって左右の文字がはみ出すので注意してくれ。

グラフィックモードはプログラムで設定して使用できる。解像度は、

256×192ドット。これはテレビスクリーンを横256、縦192の小さな点(ドット)に分解し、それぞれのドットを組み合わせてグラフィックスをつくるんだ。256×192ドットの解像度は、アメリカのベストセラーマシン「APPLE II」の上をいくというからスゴイ!



MSX-BASIC

アクションゲームはもちろん、グラフィックスを使ったアドベンチャーゲームも作れるゾ。

●カラー表示16色

MSX-BASICで使用できる色は16色。現在のコンピュータの標準が8色だから、これはちょっとしたものだ。

タイルペイントだ中間色だなんて、色を混ぜ合わせて使う手間もなくなり、ポクたちも安心してカラーグラフィックスが楽しめるようになった。

●スプライト機能

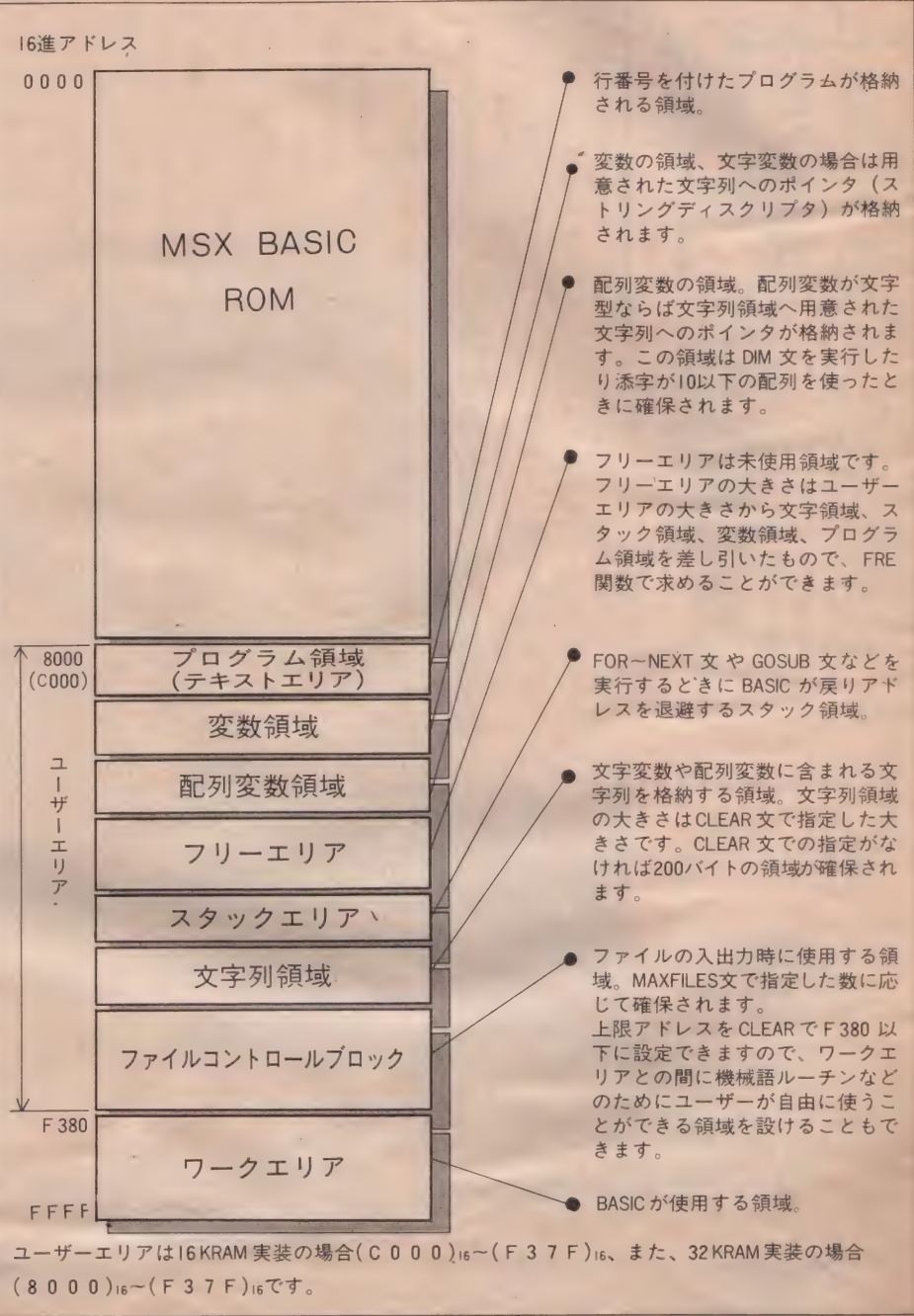
コンピュータを知っている人でも、スプライトという言葉は耳にしたこととはあまりないんじゃないかな。MSX-BASICでは32枚のスプライトと呼ばれる画面を持っていて、それぞれに8×8ドットもしくは16×16ドットのグラフィックパターンを定義できる。2つ以上のパターンが重なったときは手前の面が優先される。

スプライト機能の利点では、たとえばキャラクターを移動させたいとき、同じキャラクターを少しずつ位置をかえて各スプライト面に定義し、順番に表示してやると動いたようにみえる。アニメのセル画と同じだと思つてさしつかえない。もちろん今までのコンピュータだってキャラクターは動かさせたけど、「配列」という方法を用いていたので実行スピードが遅かったのが難点。スプライトを使うと手軽に早く動かせるのがミリョクだね。ただし、スプライトはあくまでもキャラクターを動かすのに

できているので、大きな背景を描くことはできないのであしからず。

●8オクターブ3重和音の音楽機能

MSX-BASICでは8オクターブ3重和音の音楽機能をもっている。コンピュタミュージックはもちろん、ゲームなどの効果音にもさまざまな応用がきく。特に通常の音楽演奏では音の高低、長短、テンポ、大小、音声といったものさえ指定してやれば、だれでも手軽にコ



メモリマップ

ンピュタミュージックが楽しめるんだ。

キーボードを鍵盤に対応させるプログラムも市販されているから、初心者だって安心。ポクたちは頑張つて自分でプログラムを組めるように勉強しよう。プログラムが組めるようになれば、ゲームの効果音を自分で作ったり、グラフィックスと合わせたり、楽しくなること受け合い。

MSX-BASICは他にもコンピュータには不可欠な数値計算、文字の取り扱いなど、どれをとっても

満足いく高水準な機能をたくさんもっている。

これから順次紹介していくこれらの機能を、生かすも殺すもすべてキミに委ねた。心してかかってくれ。

目指せ プログラマー!?

BASIC講座をはじめの上で確認しておきたいのは、ボクたちはコンピュータの専門家を目指してんじゃないってこと。ハードウェアの動作原理やソフトウェアの専門知識なんて知らなくていい、とにかくボクたち素人が気軽にコンピュータをいじることが目標なんだ。

MSX-BASICのコンピュータに指示を与えるための命令は百以上ある。これらの命令は英語を学ぶときの英単語と同じで、それだけ覚えていても使い方がわからなければ役に立たない。ちゃんと文章に組み立てないと会話は成立しないんだ。この講座は『英語会話集』ならぬ『BASIC会話集』だと思ってくれ。気むずかし屋のコンピュータとうまくやっていくための、ちょっと気の利いた会話術を教えるゾ!

コンピュータを いじっちゃうえ!

マシンのセットがすんだら電源を入れてみよう。初期画面が表示され

「OK」のサインが出たら準備完了。いよいよコンピュータに命令を出すゾ!

恐がらずに気軽にコンピュータに触わってくれ、大切なのは、互いにスキンシップできるかできないかにかかっているのだ。

●画面に字を書く

PRINT「MSX」とキーを叩いて、「RETURN」とかかれたキーを押してくれ。次の行にMSXと表示され「OK」のサインが出ただろう。「PRINT」は「文字を表示せよ」という命令なんだ。使い方は、「ローマ数字」と入力する。||

(ダブルクォーテーション)の間には表示させたい文字、数字、グラフィック記号を直接キーボードから打ち込んでやればいい。

電源を入れた時点ではキーボードはアルファベットの小文字が出力されるようセットされている。大文字を出すには「CAP」キー、ひらがなは「かな」キー、カタカナは「カナ」キーと「CAP」キーを同時にグラフィックを出すには「GRAPH」キーをそれぞれ押してくれ。キーボードに関する説明は、特集の中でも取り上げているのでジツクリ読んでホシイ。

●MSXに計算をさせる

コンピュータにはコンピュータらしく計算をさせてみよう。MSXの計算精度はなかなか高く(十四桁の倍精度演算)科学計算や実験データの処理など十分にこなす能力を持っている。

計算をさせるには、PRINT命令と四則演算(足し算、引き算、割

り算、かけ算)などの演算記号を組み合わせて使う。

PRINT「3+5」と打ち込んで「リターン」キーを押すと8が表示される。これだけでは電卓と変わらないが、演算記号の入り組んだ、カッコの付いた計算式や関数を扱ったものも、コンピュータは順序よく処理してくれる。数学の宿題をそのままコンピュータに入力してやれば、一発で答えが出てくるってことだ。もつともノートに書く計算式とコンピュータに入力する式では、書き方がちよつと違うので注意が必要。演算記号の対応表を載せておくのでよく見てくれ。

演算記号

+	→	+
-	→	-
x	→	*
÷	→	/

例: 10x10=100

```

PRINT 10*10
100
OK

```

次回からは実際にプログラムをつくりながら勉強していく。今回のように一度だけリターンを押したら終わりではなく、メモリに記憶して何度でもくり返し実行できるのがプログラムだ。内容もそれだけ高度になるけど、くじけずにガンバロウ。コンピュータをボクたちの手や足にしようゾ!



MSX-BASIC

目を眩うことに充実してくるMSXソフト、年内にはその数100本を超える勢いだ。教育、からゲームまで幅広い分野に魅かタッチリのニューフェイスが続々と登場しているんだ。さあ、キミはどのソフトを使ってMSXとコミュニケーションするのかな!? ソフトの具体的な説明・解説はなんたってMSXマガジンのこのコーナーが一番のり。今月はどんなソフトが登場するか、興味津々だね。あっと驚く、楽しさ面白さがいっぱいつまっているソ。まずは、ズラ〜リとソフトの勢揃い。これでMSXソフトの現状がひと目でわかっちゃう。

FORMATION INFORMATION

注目、熱狂モンのソフトがズラリ勢揃い

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
アドベン・チュー太	ROM	4,800円	M I A	カエルやヘビと戦いながらネズミのチュー太がまんまとダイヤを盗み出します。
I LOVEシリーズ	ROM	4,800円	コナミ	今月号で紹介p.45・46
あーみだーくじ	テープ	2,800円	ポニカ	“オレたちひょうきん族”でおなじみ“あみだ/いば”の武器あみだをMSX対応にした少年向きゲーム。
アニマルケアテーカー/ザ・セブンス・デイ	テープ	4,500円	オーク	今月号で紹介p.41
アニメエディタ “エディ”	ROM	4,800円	H A L 研究所	今月号で紹介p.47
イリーガスEpisode IV	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.55
ウォーリア	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.55
エクステンジャー	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.40
MSX-21	ROM	4,800円	アスキー	独りでもポーカー、ブラックジャックが楽しめるカードゲーム。
MSX ダービー	ROM	4,800円	アスキー	過去のレースデータ盗割り出してくれるマイコン版競馬ゲーム。
おてんばベッキーの大冒険	ROM	4,800円	M I A	おてんばベッキーがエイリアンの住む家を探検、穴を掘って落とせばエイリアンはリシゴに変身。それを食べれば得点になる。
音感トレーニング	ROM	4,800円	リットーミュージック	リズム感や音楽センスを一層磨きあげる……という有意義なソフト。
CAR RACE	ROM	4,800円	アンブルソフト	普通のカーレースに燃料補給という新要素を加え走行距離を競うゲーム。

あ

か

S

O

F

T

IN

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
カエルシェルター	未定	未定	日本ソフトバンク	カエル型エイリアンを迎撃するゲーム。ミサイルを撃つにしたがってカエルは卵からオタマジャクシへと変態また変態。
化学・元素記号マスター	テープ	3,800円	ストラットフォード・コンピュータセンター	ゲーム気分て化学・元素記号がマスターできます。
カップル	テープ	4,800円	アートサブライ	いろいろな種類のカタチや単語、遊び道具など同じ仲間が現われたら素早くキーを押してポイントをあげる感覚ゲーム。覚
カラー・トーチカ	ROM	4,800円	マジックソフト	トーチカに攻めて来る敵を片端から機銃掃射していくカンタンなゲーム。
カラーボール	ROM	4,800円	ハドソン・ソフト	色とりどりのカラーボールをフライパンで打ち上げる。打ち方が良ければ得点になる。カラーディスプレイの美しいゲーム。
カラー・ミッドウェイ	ROM	4,800円	マジックソフト	3機の飛行機で、敵艦隊を爆弾攻撃をしていく戦争ゲーム。
カロリー計算のプログラム	ROM	5,800円	オーク	今月号で紹介p.47
ギャングマン	未定	未定	日本ソフトバンク	\$袋とダイヤを満載したギャングの車を追いかけるカー・レース・ゲーム。
ギャング・マスター	ROM	4,800円	アスキー	銀行に押し入って金を奪い、警察に捕まらないように逃げるギャングゲーム
クレイジートレイン	ROM	未定	SONY	今月号で紹介p.43
クレージーブレット	ROM	4,800円	アスキー	タンク(戦車)とタンクがミサイルを撃ち合って戦うゲーム。
コメットテイル	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.42
ゴルフゲーム	ROM	4,800円	アスキー	クラブの種類から力の入れ具合、バンカー、ウォーターハザード。9つの難コースとプレイヤーが選べる本格的ゴルフ・ゲーム。
コンドリ	ROM	4,800円	クロストーク	今月号で紹介p.53
コンピュータ・オセロ	ROM	3,500円	SONY	難易度を四段階に変えられるオセロゲーム。

さ

た

な

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
ザ・スパイダー	未定	未定	日本ソフトバンク	すさまじいスピードでロケットに向かってくる謎のUFOを撃って、撃ちまくるゲーム。
ザ・ドッキング	テープ	4,800円	アートサプライ	ブロック崩しと英単語の暗記が同時にできるゲーム。
ザ・ブレイン	ROM	4,800円	アスキー	6人までプレイヤーの数をふやせる、音と光を頼りとするMSX版の神経衰弱ゲーム。
THE HUSTLER	ROM	4,500円	コナミ	今月号で紹介p.42
ジグソーセット	ROM	4,800円	MIA	コアラ、蝶、蝶の3種類の絵をジグソーパズルのように組み合わせて完成させる。絵は6から96まで4段階。
ジュノファースト	ROM	未定	SONY	今月号で紹介p.40
小学生の算数・かけ算	テープ	3,600円	オーク	今月号で紹介p.44
小学生の算数・小数I・II	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 //
小学生の算数・ひき算・たし算	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 //
小学生の算数・分数I・II	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 //
小学生の算数・わり算・図形	テープ	各3,600円	オーク	今月号で紹介 //
ジョーキングマン	ROM	4,800円	クロストーク	今月号で紹介p.55
スカイダイバー	未定	未定	日本ソフトバンク	飛行機で空を飛び向かってくる鳥や風船爆弾、エイリアンなど片っ端から撃ち落としていくゲーム。
スクランブルエッグ	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	鳥が次々と生み落としていく卵を撃ち落としながらポロロン号を進行させるゲーム。
スターコマンド	ROM	4,800円	アスキー	現実にはない空想の武器、宇宙船で戦えるロマンあふれるシミュレーションゲーム。
ステップ・アップ	ROM	4,800円	HAL研究所	次々に襲ってくる敵を避けながらビルに仕掛けられた階段を上がり屋上の宇宙船にたどり着くゲーム。
SUPER COBRA	ROM	4,000円	コナミ	今月号で紹介p.40
スーパースネーク	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.43
3Dテニス	ROM	4,800円	アスキー	シングルでもダブルスでも、はたまたマシン相手でも楽しめるMSX版3Dテニス。
SUPER DRINKER	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	街から街へ追いかけるポリスマンをかわしながら、そこかしこに置いてある酒を飲み干して走り続けるゲーム。
スーパービリヤード	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.42
SQUISH'EM	ROM	4,800円	シリウス 発売元(株)アスキー	今月号で紹介p.54
スペースメイズアタック	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.41
ゼロファイター	未定	未定	日本ソフトバンク	敵機と同じ位置に来た時のみ撃ち落とす事ができるという、パイロット気分満点の追撃ゲーム。
TIME PILOT	ROM	4,800円	コナミ	今月号で紹介p.41
TURMOIL	ROM	4,800円	シリウス 発売元(株)アスキー	今月号で紹介p.40
ダビデII	ROM	4,800円	アンプルソフトウェア	攻撃してくる敵機を迎撃しながら、どんどん先へ進んで行くウォーゲーム。ジェット機を8種類の方向に動かして空中戦を楽しむ。
楽しい算数(小4~6・各上下)	テープ	3,800円	ストラットフォード・ コンピューターセンター	今月号で紹介p.45
中学必修英単語(1・2・3年)	テープ	各3,800円	ストラットフォード・ コンピューターセンター	短時間で英単語が暗記できるようにプログラミング。学年ごとに3種類あり。
ドラゴン・アタック	ROM	4,800円	HAL研究所	宇宙から攻めて来る巨大なドラゴンの群れ。かつて大ヒットした「インベーダー・ゲーム」の要はバリエーション。
NYOROLS	ROM	4,800円	MIA	巨大なヘビ「ニョロス」と人魂を分身能力を持つ人間が退治してゆく怪奇ムードのゲーム。

は

ま

や

ら

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
日本史年表	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピュータセンター	能率よく日本史年表が暗記できます。
ハイウェイスター	ROM	4,800円	ウェイリミット	今月号で紹介p.54
バイナリィ・ランド	未定	未定	日本ソフトバンク	64タイプある迷路に一组のカップルを入れて、それぞれ違う道を行かせながらも一緒にゴールインさせるゲーム。
パイパニック	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.51
パスボール	ROM	4,800円	アスキー	3D版の2人制バレーボール。影を頼りにボールの位置を正確につかむのがキー・ポイント。
パソコン作曲家	ROM	4,800円	リット・ミュージック	楽器が弾けなくても、音譜を読めなくても、手軽に作曲が楽しめるソフト。
パワーフェイル	未定	未定	日本ソフトバンク	回路を切断しようとするオジサンをトンカチで気絶させながら、バッテリーから研究所に電力を送るゲーム。
ひつじやーい	未定	未定	ハドソン・ソフト	牧場にいる羊たちを陽の沈む前に柵の中に入れて、狼から守ってあげるメルヘンチックなゲーム。
ピクチャーパズル	ROM	4,800円	HAL研究所	1から15までタテ・ヨコ4段ずつのコマを動かしてブタ、ウマ、ワニ、ゾウ、ネコ等の絵を完成させるゲーム。
ピッキー	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.53
BEE&FLOWER	ROM	4,800円	シンクソフト	今月号で紹介p.53
ファイナル麻雀	ROM	4,800円	MIA	1人から複数の人間まで楽しめるMSX版麻雀ゲーム。
ファイヤーボール	未定	未定	ハドソン・ソフト	部屋中を飛び回るファイヤーボール(人王)を水銀銃と冷凍光線と二段攻撃。
ブギウギジャングル	ROM	4,800円	アンブルソフト	今月号で紹介p.52
ぶた丸パンツ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.50
フルーツサーチ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.52
ブレイクアウト	ROM	4,800円	アスキー	ディスプレイのパターンが120パターンもある高度なブロック崩し。
FROGGER	ROM	4,000円	コナミ	今月号で紹介p.43
ベアーズ	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.52
ヘビーボクシング	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.49
マウザー	ROM	未定	SONY	今月号で紹介p.51
マリンバトル	ROM	4,800円	アスキー	駆逐艦の機雷と対空砲火を使って、せまり来る敵の潜水艦と飛行機を次々に撃退するゲーム。
ミッドナイトビルディング	ROM	4,800円	ウェイリミット	今月号で紹介p.54
ミュージックエディタ	ROM	4,800円	HAL研究所	今月号で紹介p.47
ミュージック・ハーモナイザー3	ROM	4,800円	リット・ミュージック	メロディを入れるだけで、なんとそのメロディに合った伴奏を作ってくれる。
ムーンランディング	ROM	未定	アスキー	手動による姿勢制御とロケット噴射で月着陸船を月面基地に着陸させる宇宙旅行ゲーム。
MOLE	ROM	4,800円	アスキー	穴からビョコビョコ顔を出すモグラを、手にしたハンマーで叩く、「モグラ叩き」のMSX版。
モニタ・アセンブラ/ グラフィック・エディタ	テープ	4,800円	MIA	今月号で紹介p.47
幼児のえいご	テープ	3,800円	ストラッドフォード・コンピュータセンター	幼児向け英語教育用ソフト。
ライズアウト	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.42
ラダービルディング	ROM	4,800円	アスキー	今月号で紹介p.55

が始まった

時の流れを超え、ボクらは今、栄えあるスペースコマンダーとなって勝利に向かって闘い続けるのだ!!

エクステンジャー

ROM 4,800円 アスキー

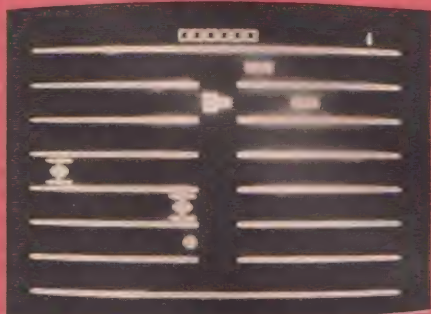


迷えるエイリアンを生れ故郷に連れもどせ!

映画『E・T』は地球に落ちて来てしまった独りぼちの宇宙人を少年が助けてあげるオナシだったね。トコロは変わって、もし恐ろしい多元宇宙に飛び込んでしまったら、君はドースル? 相手の宇宙に突然出現してしまった青エイリアンと黄エイリアン。飛来するプラックホールとホワイトホールを使って入れ換えてあげよう。定められた時間内に戻してあげないと体の色が変わって、二度とブラックホールを通過できなくなる。一面クリアするたびにドンドン難かしくなっていくゾ。そこかしこに置かれてゆく機雷に少しでも触れたらアウト。エイリアン救出は失敗だ。目をロンパりにしながら頑張ろう。宇宙の混乱をきみの機転と知恵で救うのだ!!

TURMOIL

ROM 4,800円 シリウス 発売元機アスキー



スピード感を養って宇宙の迷路を飛び回れ!

宇宙を舞台にした戦闘ゲームにはスピード感あふれるものが多いけど、とりわけスゴいのがこのゲーム。ひっきりなしにせまってくる敵宇宙船を破壊しながら、キミはエイリアンの卵を回収しなければならぬ。おそってくる敵はほんとにバラエティに富んでる。撃つてはこないけど体当りしてくる宇宙船、はたまたタフな戦車型、矢印型の未確認飛行物体やミサイルのまったくきかないゴーストシップなどなど。こいつらがものすごいスピードでキミに襲いかかり、スキあらば卵を取ろうとするのだ。時間がたつと卵はエイリアンに変身。猛烈な速さで飛びまわってしまふぞ。瞬時の判断と決断がゲームの成否を決定する、アメリカで大好評のゲームがついに登場。

ジュノファースト

ROM SONY

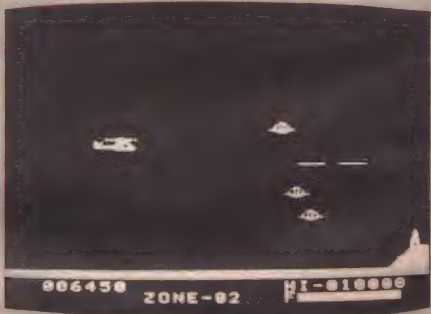


敵の攻撃は素早く激しい。時にはワイプだ

スペースウォーゲームの最新作のひとつ。キミがコントロールするのは最新鋭迎撃機ジュノファースト。なんと、原子力ターボを搭載し、四次元ヘビーワープできる機能を持っている。ジュノファーストに課せられた指令は、敵の攻撃基地マグネットパワーステーションをガス・メーザー砲で破壊することだ。執ように続く敵の攻撃をかわしつつ、砲撃する。反射神経が問われるゲームだ。画面は漆黒の宇宙、そして幾多の宇宙船が飛び交う。サウンドは相変わらずギョングンとダイナミック。古典的な玉スキューンのゲームにワイプという新しい機能が加わり、より難しくなった。で、あるからしてインペーターしかゲームしたことのない人にはとって出来んぞー。

SUPER COBRA

ROM 4,000円 コナミ



高性能ヘリを駆使して、敵基地をやっつけろ!

ついでこの間「ブルー・サンダー」っていう戦闘用ヘリコプターが主役のカッコいい映画が公開されたけれど、キミはもう見たかな? あの映画をゲーム化したのがコレ——というのはまったくのウソだけど、主役はブルー・サンダー並みのスゴい性能のヘリコプターで、これをもって敵と戦っちゃおうというのがこのゲームのネライ。でも、敵の攻撃力もなかなかのもの。うかうかしていると高射砲やミサイルで射ち落とされてしまうのだ。おまけにUFOなんかも出て来たりして、なぜかコイツも敵と同様コッチに攻撃を仕かけてきちゃう。だからして、心してからならなければならないというワケ。反射神経の鋭い人ならカンタンにハイスコアを記録できちゃうハズね……。

新たなスペースファイト

TIME PILOT

ROM 4,800円 コナミ



いろいろな時代の飛行機が出て来る楽しいゲーム

NTVで毎年夏に「全日本鳥人間コンテスト」って番組を放送しているけれど、視聴率はかなりイイんだってネ。自分の力で空を飛ぶっていうのは、いつの時代でも人間の憧れなんじゃないかしらんで、このゲームに出て来る飛行機っていうのはそんな人間の憧れの産物っていう感じの、かなりオリジナル・タイプの飛行機がほとんど。復業機あり、人力飛行機ありと、さまざまな種類の飛行機が飛び交っちゃっているんだけれど、コイツらをキミの最新鋭オンボロ飛行機(？)は射ち落とさしながら、少しでも先に進まねばならないというわけ撃ち落とすほかにもキビンに身を交わすってテクニクもあつたりして、どんどん先に進むっちゃう、人間の文化みたいなゲーム

スペースメイズアタック

ROM 4,800円 HAL研究所



秘宝「フォールス」を目指して迷路星雲をワープだ!

迷路ゲームっていうのも随分たくさんあるけれど、敵だけが迷路を素通りできるのが、このゲームのミソ。無限に青く広がる迷路星雲。これは星でつくられた巨大な迷路なのじゃ。宇宙船に乗り込んで、この迷路を通り抜け秘宝「フォールス」にたどりつくことが、プレイヤーに与えられた使命ですゾ。この「フォールス」なんと16面クリアした後の迷路星雲の奥にヒツソリと隠されているのだ。敵は迷路を平気で素通りして攻撃してくるので御注意を！一面ごとに「フォールスの鍵」にドッキングして、次なる迷路にワープしよう。果たしてキミは最後までワープを続けられるかな。反射神経ゲームでは定評あるHAL研の恐怖の宇宙迷路ゲームだ。



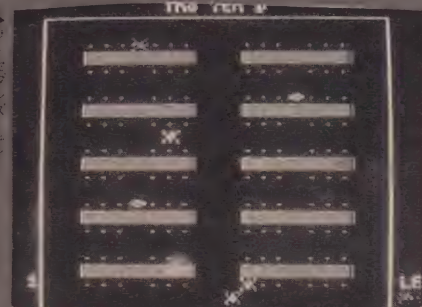
HAL研さんから素敵なプレゼント

おもしろそうなゲームがいっぱい発売されているけれど、お小遣いの額は毎月同じ。これじゃあ1ヵ月1本も買えないやあ……なんて泣いている読者諸君にあのHAL研究所からゲームをプレゼント。今月号で紹介している『フルーツ・サーチ』と、前号で紹介済みの『ドラゴン・アタック』『ステップ・アップ』『ピクチャー・パズル』の4種をそれぞれ2名様に。

●宛先〒110東京都台東区台東2-19-10 (株)HAL研究所『MSXマガジン』係まで。希望ソフト名を1点明記の上官製葉書でご応募下さい。12月25日消印有効

アニマルケアテーカー/ザ・セブンス・デイ

ROM 4,500円 オーク



このソフトの最大の特徴は、1つのソフトで2つのゲームが楽しめるちゃうところ。それでいてお値段は普通のものと同じだし、入っているゲームもオモシロい。もう、お小遣いの少ない中学生、高校生にはたまらん魅力といえるのではないかしらんで、入っているゲームなんだけど「アニマル」のほうは牛を安全に育て上げるゲーム。えさを常に平等に与えなければならぬし、牛泥棒にも気を使わなければいけぬ。なんとも気を使うゲームなんです。もう一つは「ザ・セブンス・デイ」七次元の空間に迷い込み、おまけにエンジンがバラバラになっちゃった宇宙船を修理して元の空間にもどすというゲーム。もちろん敵が攻めて来るので、そっちでも戦わなきゃあならないというわけね。こんなオモシロいゲームが2つも付くんだから、本当にお買い得

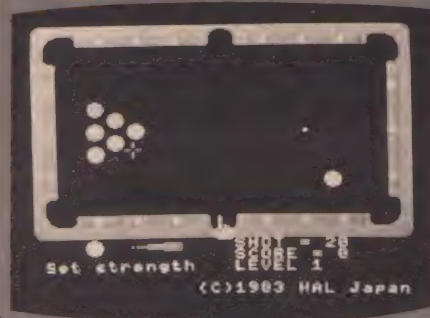
キャラクター物とウオーターの2つを楽しめる!

始めるか!?

バラエティに富んだゲームソフト。さあ、最初にキミはどのゲームのオーソリティになるのかな……!?

スーパービリヤード

ROM 4,800円 HAL 研究所



ワイン片手にビリヤードたしなむタ暮れかな。

タキシードにバッチリ身を固めてワインを傾けつつ、ビリヤードなぞたしなむタ暮れ。紳士たるものたまにはこんな時の過ごし方も必要じゃない? ビリヤードと言えば大人のゲームと考えられがちだけど、このスーパービリヤードを使えばスグに君も名プレイヤーになれるんだ。7個のボールの動きはまさにリアルそのもの。そう本場欧米なみの「プール」競技がまさに存分にやれるのです。難易度はいろいろ変えられるから、初心者で始めた君も腕をミガクにしたがって一流のテクニシャンになるコトも可能だよ。さあ自分の玉以外を全部ポケットに沈めるまで何回かかるかな? 数学的な推理と、微妙なテクニクを駆使してビリヤードの奥義をきわめよう。

コメットテイル

ROM 4,800円 アスキー

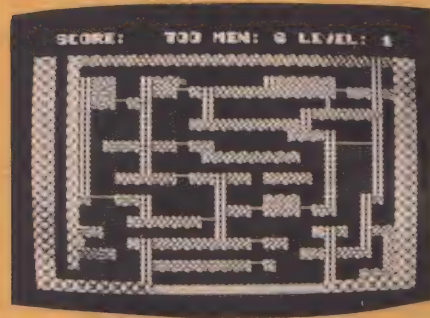


蛇じゃないんだこれ、ほうき星のクネクネゲーム

夜空を駆けぬげる流れ星を君は見たコトがあるかな? 星のように広い宇宙を飛び回る夢は誰でも持っている筈。そんな夢をかなえさせてくれるのが、このゲーム。コメントとは彗星のコト。君は長い尾を持った流れ星になって宇宙を飛び続けなければならぬ。唯一のエネルギーは宇宙を漂う塵たちなのだ。自分と同じ色のソレを食べるとほうきの部分はドンドン長くなる。キミとそっくりの動きをする敵を避けながら飛び回ろう。頭の部分を壁やほうきにぶつけたらゲームは負け。ある程度成長したら、脱出口が開いて次の面へ。画面はナント50面まで。宇宙はとてつもなく広いんだ。何が起るか予測もつかない。さあクネクネとどこ迄も飛び続けよう。

ライズアウト

ROM 4,800円 アスキー

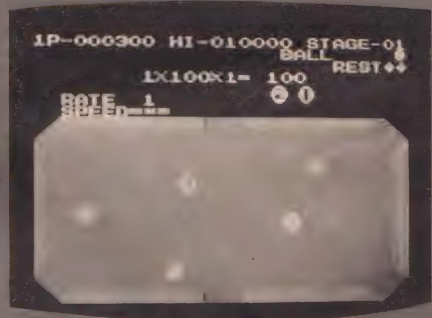


白装束の忍者になつて大阪城を登り続ける!

大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされたひとりの忍者がキミだ。白い装束に身を固めて上へ上へと登り続けなければならぬ。手にする武器は一丁のピストルだけ。城は固い石垣でつくられた迷路になっている。赤装束の敵忍者の追跡をかわしながら渡板を渡り、梯子を登り続けてくれ。行く先々に落ちている千両箱はシツカリといただきたいやあ、その中にたったひとつ上に登れる戸をあける鍵がひそんでいるのだ。下には深い水槽がキミの落ちてくるのを待ち受けているぞ。ピストルで石垣を崩しながら、ときには走り、ときには飛び降りて大阪城を駆けぬげよう。迷路を解くだけじゃなく、バズルの要素も加わって、忍者気分を満喫させてくれるゲームだよ。

THE HUSTLER

ROM 4,500円 コナミ



ポール・ニューマンばりの腕を身につけたいナ

アメリカにはこのゲームと同じ名前の、やたらとアソコのド・アツプ写真ばかりが載っているエロ本があるけれど、このゲームとはまったく関係のないお話。本当はポール・ニューマン主演の映画にもあったように、プロのビリヤード師のこと。つまり、玉突きのことなのです。で、ビリヤードには「三つ玉」「四つ玉」ポケットと、イロイロな遊び方があるけれど、このゲームで遊べるのは「いちばんベシツクな、四つ玉」のビリヤード。まあ、四つ玉で玉に当てるコツをつかんでおきさえすれば他のゲームにも応用できちゃうわけだからして、これだけはしっかり身につけておきたいもの。広いスペースを必要としないっていうのもウレシイね。

キミはどのゲームから

FROGGER

ROM 4,000円 コナミ

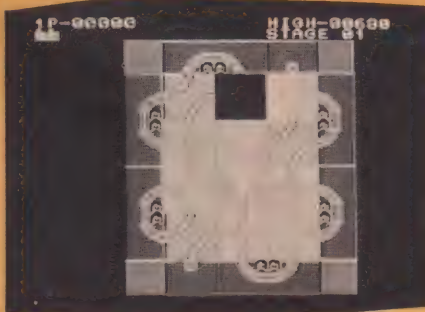


危機また危機を
乗り越えカエル
さんの旅は続く

今年には交通事故が例年に比べて一段と多かつたみたいだけれど、その辺の事情は動物の世界でも同じこと。最近ばかりの山奥だつて、車がビュンビュン飛ばしている。そうなるカエルさんやヘビさんだつて安心して歩けない。こんな危ない道路を無事に渡らして、迷子になったカエルさんを家に帰らせてあげようというのがこのゲーム。車が危ないっていうのはモチロンだけれど、大自然の中じゃあもつと怖いのがイロイロとある。ヘビさんなんてエのもの一つ。捕まったら喰われちゃうんだからバイよね。で、カエルさんの唯一の武器である跳躍力に頼っちゃって、ビュンビュンと、三六計逃げるが勝ちというわけ。カエルさんの動きが可愛イ。

クレイジートレイン

ROM 4,500円 SONY



ポイント操作で
暴走列車をコン
トロールせよ!

運転手が居眠りをしてしまったのか、それとも整備にミスがあったのか!? とにかく乗客を満載した列車が暴走してしまつた。さあ一大事だ。この危機を救うにはクレイジートレインが脱線・追突しないよう素早いタイミングで、ポイントを次々と切り換えてゆくしか方法はないのだ。キーボードの上下左右の合マークを上手にコントロールしてクレイジートレインを誘導する。しかし、いくら上手にコントロールしたところで、クレイジートレインは暴走を止めない。最後には残念ながら脱線してしまうか、突然出現する快速電車と衝突してしまう。どこまで持ち応えられるか、それが勝負なんだ。ダイヤが遅れると危険な暗闇走行になるよ、お気をつけてネ。

邦画にもコンピュータが導入

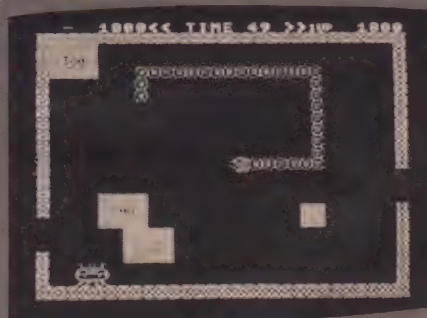
アメリカキャバ「スター・ウォーズ」シリーズのようにコンピュータを映画作りにバンバン取り入れているけれど、日本映画ではそんな話りはほとんど聞かない。ところが来春公開される予定の「さようならジュビター」なるSF映画はアメリカ並みにコンピュータを駆使した映画作りをしているというんで話題になっている。



この映画の監督はSF作家の小松左京。マイコン狂としても有名な彼が、その処女作で使うことになったコンピュータ処理のテクニクはモーション・コントロール・カメラと、ムービング・フロント・プロジェクト・ジョン。もちろんコンピュータ・グラフィックだつてタツプ見られるはずで、そのシーン数はなんと100ヶ所以上とか。ファンとしては今から待ちどおしい作品ですなあ!

スーパースネーク

ROM 4,800円 HAL研究所

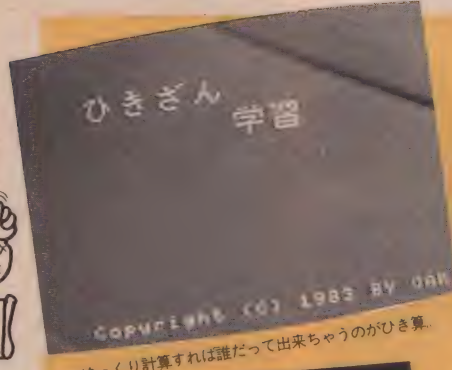
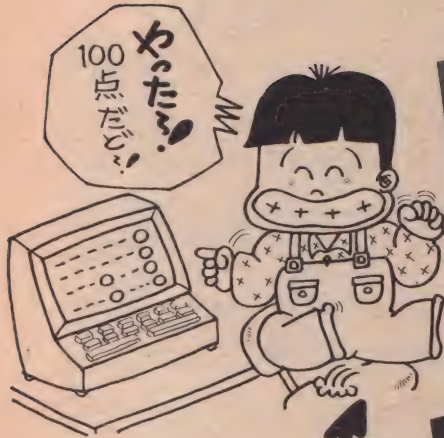


食い意地ののはつ
た蛇になつてエ
サを食べまくれ!

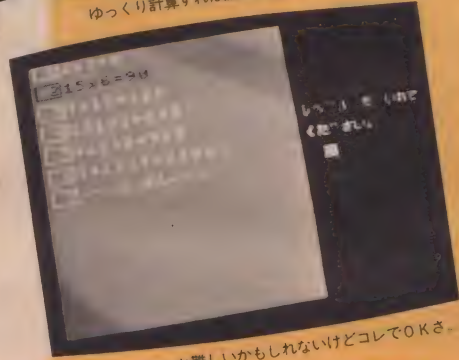
相撲といえはまるい土俵の中での男たちの真勝負です。このゲームは、四角いオリの中に投げ込まれた二匹の蛇の戦いなのです。それも目いっぱい食い意地の張つた腹へコ蛇が得点のついたエサを食べまくります。エサを食べるために、あちこち首を伸ばして進んでいくと、胴体がどんどん長くなっていきまっせ。さあ、そこからがキミの反射神経が問われるトコロ。自分の胴体やまわりの壁・相手の体につつかつてしまつたら一発でオタフツ。ひたすら避けながらエサを食べましょ。食べて食べまくれば得点はアップ。エサもいろいろ。食へてみなくちゃ何が出来るかわからない。ゲーム時間後半になると、いよいよスピードも加速。死にもの狂いで食いまくれ

ハイご明算

MSXは頭の中ですべても算数してるんだ。ピピッと瞬時に一発解答、まちがいなんぞありません！



ゆっくり計算すれば誰だって出来ちゃうのかひき算。



かけ算はちょっと難しいかもしれないけどコレでOKさ。



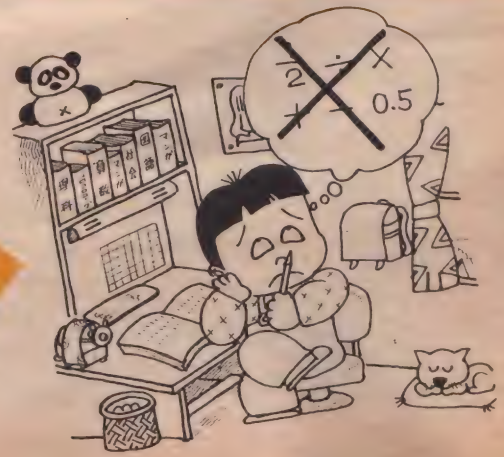
1 + 1 はわかってても 1/2 + 1/2 は難しいかもしれないナ！



これで誰でも算数で5がとれちゃう！ 小学生の算数

算数が苦手って人は多いけれど、その雀の点数もすぐに計算ができてしまう人なたちの話を聞いてみるとたいていの場合、小学校のときに習った基本的な計算を理解していないことが多い。基本をしっかり理解していないから、ちよっと難しくなると頭がこんがらがっちゃってわからなくなっちゃうというわけね。算数が出ればイイ成績がとれるというだけじゃあなく、大人になったときには麻雀の点数もすぐに計算ができてしまうので尊敬もされちゃう。とにかく一生算数はついてまわるわけで、苦手だからって逃げていくわけにやあいかんよね。そんな人向けなのがこのシリーズ。「たし算」「ひき算」から「かけ算」「わり算」「小数I・II」まで出て来るわけ。これじゃあイヤでも難しい計算の方法が身についてしまっ。もうこれからはガリ勉なんて算数の問題はほとんどフォローさつて5だネ！

テープ 各3,600円 オーク



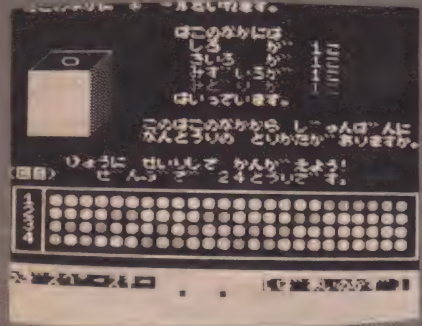
MSXで勉強すると...



解説もバツチリ付いた問題集 たのしい算数 (小4・5・6 各上下)

タイプ3、800円、ストラットフォード・コンピュータセンター

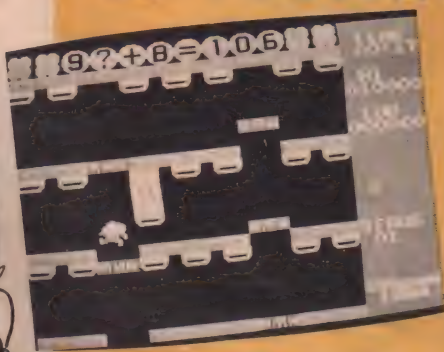
算数も基本的な問題ならば完璧に出来る。やうのだけれど、応用問題になるとチト弱いつて人がいるね。応用が利かないから頭が悪いんだ、なんて悪口いわれてい



るんだろ。うな、そういう人ってのは……。そういう人向けに、基本的な問題から応用問題まで、どこでどう計算を立てていけば良いのかということまで誰にでもわかるように教えてくれちゃうソフトというのがコレ。もちろんお勉強の理解度や進み具合によってレベルを高くても低くも自由に変わらねちゃうから誰でも満足がいくまで学ぶことができるというわけ。本来ならば学校の先生がこういう具合に懇切丁寧に教えてくれればありがたいんだけど、でも、MSXとこのソフトさえあればもうだいじょうぶというわけだね。ただ単なるテストだけじゃあなく、詳しい説明までも解答と一緒に出てくるシステムをとっているのだから理解力も一層向上。とっても親切な家庭教師さんなのですヨ。

I Love算数 / モン太君のいち・に・さんすう

ROM 4,800円 コナミ



ゲームと勉強を同時にやる

いくらMSXを使うからといっても、お勉強はキライノゲームを使っている。つまり、気ろるか。そりゃあ誰だって勉強はキライにきまつている。でも、この勉強が楽しく出来ちゃうとしたらどうだろう。このソフト、タイトルからもわかるようにお勉強が目的な

モン太君は算数の天才。だから問題を見たらすぐさま解答の隠されたルール目がけて走って行く、いろんな敵がぞの間に続々と出て来るけれど、そこは元気なモン太君のこと、一度や二度の失敗じゃあくじけはしない。てなわけで、はたしてモン太君は時間中に問題を解けるのかな？



新学習法!!

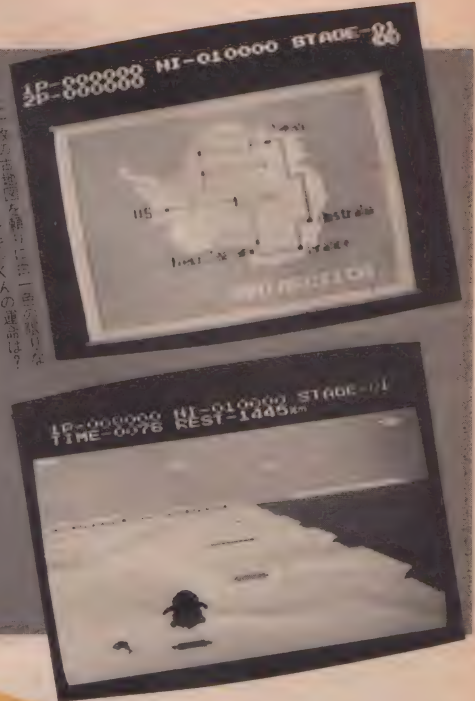
その気になるのがタマラナイ。だってディスプレイの中で社会学習や体操もしちゃうんだ、驚きネエ

けっきよく南極大冒険 I LOVE地理

ROM 4,800円 コナミ

社会科は強いんだけど地理だけは別。という人は多いみたいね。特にムスカシイのが地図の読み方。三軒向うのタバコ屋の角を曲って、それから10メートルぐらい行ったところに郵便局がある……なんてぐらいのところならカンタンなんだけど、本物の地図にはどこがタバコ屋なのか書いてあるわけじゃない。だからわからないって人が出てくるんだろなところで、このソフトも「I LOVE算数と同様ゲームをしながら勉強をしちゃおう」って感じの学習法。それの地理版ってことになるよ、もちろん地図の読み方のお勉強ってことになるわけなんだけど、当然ながらお固い勉強とは違って、ゲームをしながらいつの間にか地図が読めるようになっていくわけね。ゲームの主役は日本生まれのペンギンくん。お父さん・お母さんの生れ故郷に帰った彼は一枚の古びた、でも正確さではピカイチの地図を頼りに南極一周の旅に出かけることになる。そんな彼をイジワルなアザラシがイジメようと待ちかまえているからそれを避けながら進まなくっちゃあならない。食料の魚をつかまえながらのペンギンくん、はたして目的の基地までたどりつけるのか——がんばってエ!

なにか一枚の古びた地図を頼りに南極まで行くんだ。ペンギンくんの冒険は?

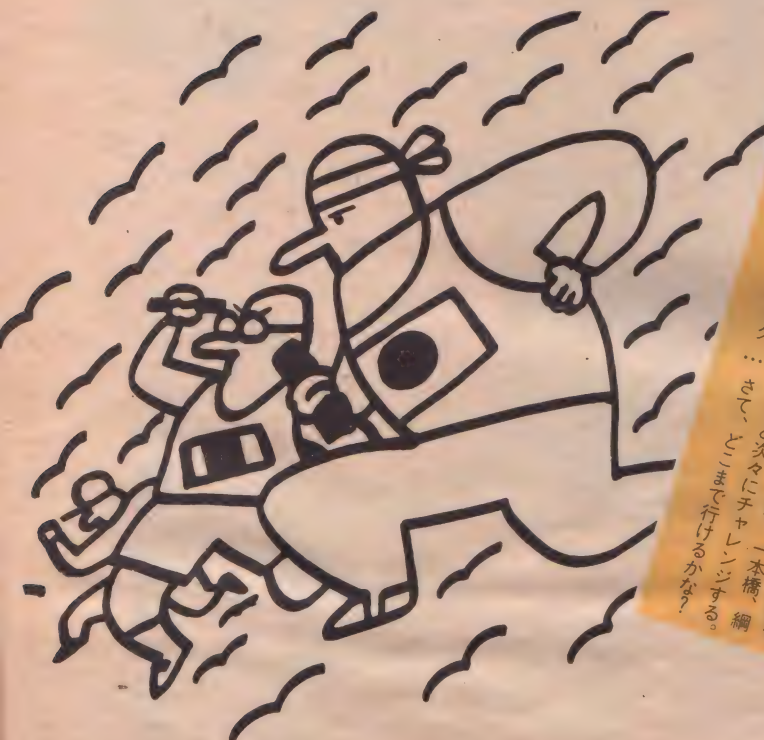


わんぱくアスレチック I LOVE体育

ROM 4,800円 コナミ

さあて、お次は体育のお勉強。といってもMSXのスイッチを切って、外に飛び出すことはない。体育だ強がてきちゃうの、得意な、これこそ科学の発達というか、省エネというか、すさまじい時代ですなあ……。でも、この学習法では筋肉がない、足が早くなるわけじゃない。まあ、ゲームを通じてこのソフトの無言となつていけるファイルド・アスレチックのオモシロさを少しだけでもわかってもらおうというも。本当に筋肉や足を強くしたい人はこのソフトでアスレチック

野外的なアスレチック・フィールドに出かけたほうがイヤな。初めてフィールド・アスレチックに挑戦することになったケンちゃん、なにをどうすればいいのかわからない。それでもケガをしないように気をつけて、飛び石、一本橋、綱上りと次々にチャレンジする。さて、どこまで行けるかな?



これぞ疑似体験的超最

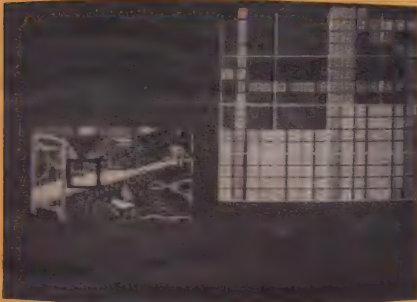
モニタアセンブラ グラフィックエディタ

テープ 4,800円 MIA

ソフトでリフレッシュしよう。二モニタはもちろんザイログ準備。オブジェクトやラベルはVRAMの使っていないエリアに作るの、最大8Kバイトものオブジェクトを作れちゃう。なかなかのパワーの持ち主です。モニタはメモリ内容の表示・変更というごく普通の機能の他に、プ

マシン語もこれさえあればOK

MSXで独自のプログラムを作ってみよう、と考える人には待望のソフト。マシン語をフルに活用してリアルタイムゲームがビビシとプログラムできるのだ。アセンブラのソース・テキストはBAS-ICのエディタで作るので、取り扱いはとっても簡単。それにBAS-ICにはないストリング・サーチ機能もあるのでスムーズにエディティングが楽しめる。既存のソフトにちょっと飽きたなあ、と思ったらこのソフトでリフレッシュしよう。二モニタはもちろんザイログ準備。オブジェクトやラベルはVRAMの使っていないエリアに作るの、最大8Kバイトものオブジェクトを作れちゃう。なかなかのパワーの持ち主です。モニタはメモリ内容の表示・変更というごく普通の機能の他に、プ



カロリー計算のプログラム

ROM 5,800円 オーク

食事は栄養のバランスが大切よ

やせたい、いえいえ太りたい。バストが豊かにならないかしらん。お尻がキュンとならないかしらん。それでね、キリッと顔まで美形になってスタイル抜群ノ、道行く人の視線がホット、熱いのよ、ね。と、いった願望は老若男女を問わず誰しも持つもの。でも、目的達成への努力はとっても大変なんよ。途中でめげる人がいっぱいだよ。だから次から次へと新しい美容・健康法が生まれるんだ。その中でもやっぱり食事療法が一番だね。MSXで栄養をコントロール、カロリー計算でイキイキ生活。さあ、健康素敵ライフを実現しよう。

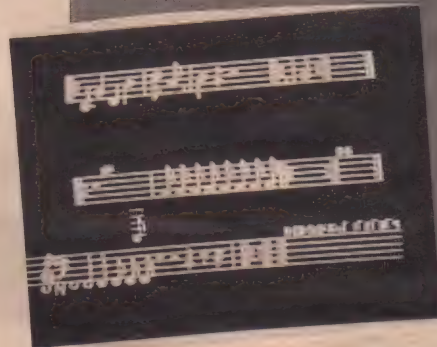
誰でも即ミュージシャンだ ミュージックエディタ

ROM 4,800円 HAL 研究所

楽器を弾けなくても、譜面を読めなくても、音楽の成瀬が悪くても、それからリズム感が悪くても、誰でも彼でもキミでも、このソフトがあれば作曲が手軽にできちゃう、という有難いソフト。キミが目指すのは、かのモーツァルトかシューベルトか。それとも、船村徹か市川昭介か。お気に入りのサウンドを自分で作って、それから作詞も手掛けちゃう。それで、ひとつ歌でも歌えば、こりやもうシンガーソングライターだ。は、は、は、ほんとかしらん。こりや不思議だねえ。笑いが止まらなくなってしまっ。でも、現実だからして、ホント嬉しいのよ。譜面を読む練習をしたければ、既存の曲をインポートすればいい。初歩からの音楽の勉強もOKというワケ。遊べて役に立つソフトですよ。

画面に出る五線紙に音符を置いていけば、自動的にサウンドが出て来る。これで手軽に作曲OK。

てな、嬉しい特徴を持つソフトとしてこの他に「アニメエディタ、エディ」がある。HAL研ROM 4,800円。コンピュータの持つグラフィック機能をフルに使って、イラストや作図が簡単にできるゾ。メニューは22種類も揃って、オリジナリティも抜がるゾ。

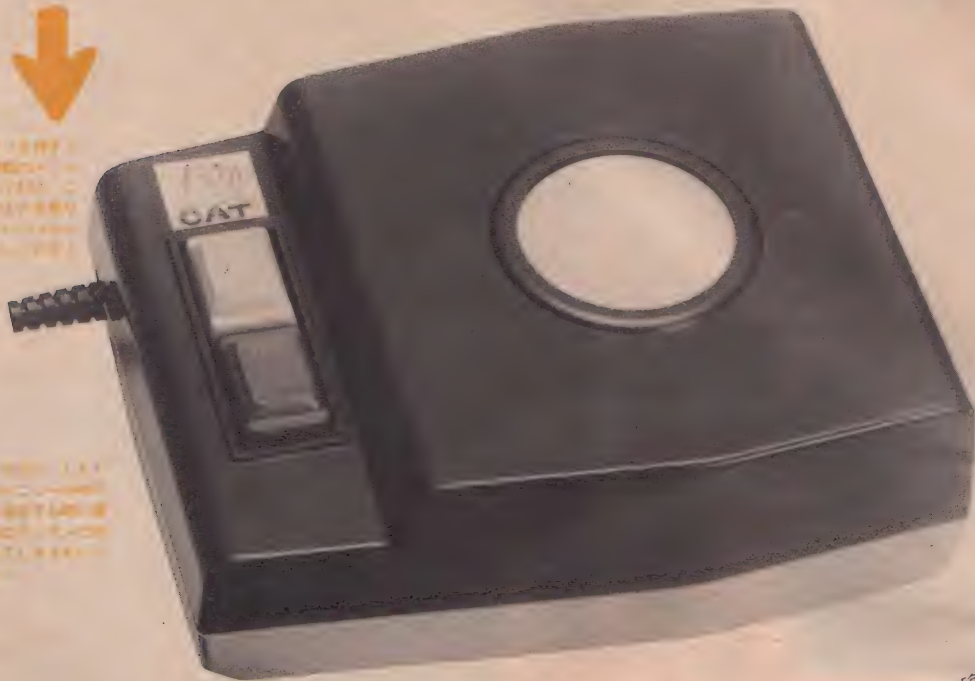


ゲームもグラフィックもこれでお手軽

MSX用トラックボール



コンピュータグラフィックスにチャレンジしようとしているキミに明るいニュースがあるよ。MSX用のトラックボールが発売されたんだ。これからはお絵描きも簡単になるネ!



今話題のコンピュータグラフィックスにチャレンジしたいけれど、手持ちのMSXはMPC-10じゃあないのでライトペンが付いてない。理論上はキーボードだけでも絵は描けるはずだけど、はつきり言ってそれほどの腕馴はないし、第一めんどくさくて——なあって考えている人も多いのではないかしらん。そんなアナタに明るいお知らせ。あのHAL研究所からトラックボールが発売されることになったのですよ。これさえあればお絵描きだってカンタンなのはもちろんだけど、色の選択はできちゃうし、円や楕円、正方形や長方形なんて好きな形をお好みのサイズで描けてしまう。まあ言うならば、コンピュータがお絵描きのお手伝いをしてくれるというワケ。これならば美術の成績が2だからって悲観することは少しもない。機械の力をお借りして、より美しっほい絵が描けちゃうのだから。いやはや、便利な時代ですなあ。

今話題のコンピュータグラフィックスにチャレンジしたいけれど、手持ちのMSXはMPC-10じゃないのでライトペンが付いてない。理論上はキーボードだけでも絵は描けるはずだけど、はつきり言ってそれほどの腕馴はないし、第一めんどくさくて——なあって考えている人も多いのではないかしらん。そんなアナタに明るいお知らせ。あのHAL研究所からトラックボールが発売されることになったのですよ。これさえあればお絵描きだってカンタンなのはもちろんだけど、色の選択はできちゃうし、円や楕円、正方形や長方形なんて好きな形をお好みのサイズで描けてしまう。まあ言うならば、コンピュータがお絵描きのお手伝いをしてくれるというワケ。これならば美術の成績が2だからって悲観することは少しもない。機械の力をお借りして、より美しっほい絵が描けちゃうのだから。いやはや、便利な時代ですなあ。

そのうえ、このトラックボールという機械、ライトペンとしての使い方以外にも、ゲームをするときにはジョイスティックとしても使えちゃう。ゲームによっては微妙な動きができるので、かえってジョイスティックよりもトラックボールのほうが使いやすいぐらいだネ。

まあ、この他にもいろいろな使い方が考えられるわけで、たとえばキーボードを操作できないような子供にだってこれからはMSXを使うことができるのですよ。

このトラックボール、おまけに操作方法をベーシックの文章に変更できるカセット・ジュネレーストが付いて、お値段は2万円弱の手元。



SOFT

PART 2

INFORMATION



パワーフルなツ
クトがキミを
K.O.するぞ!!

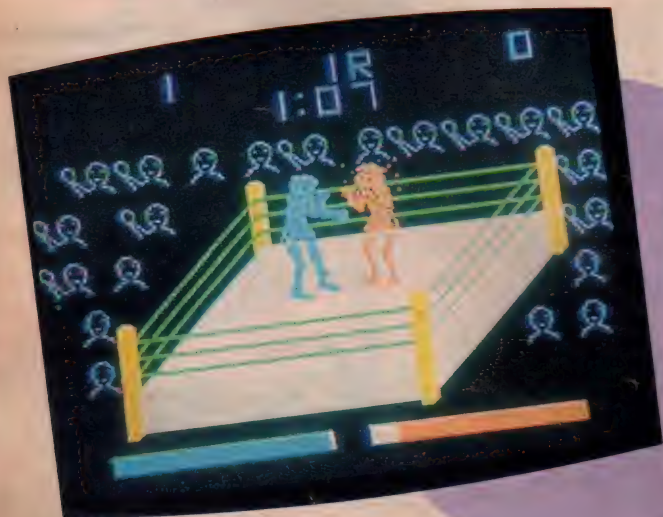
へビーボクシング

ROM 4,800円 HAL研究所

男と男の手に汗握る殴り合
い。プロレスもイイけどボ
クシングはそれ以上の迫力
モノだネ。で、この迫力を
MSXで楽しんじゃおうし
いうのがこのゲーム。なに
せよDタイプだからリア
リティは満点だし、ボクサ
ーの動きだって本物そのも
の。ゲームが白熱化してく
るとMSXゲームというこ
とも忘れちゃって、ついデ
イスプレイを殴りつけて手
にケガをする奴まで出て来
たりして……困ったモノで
すなあ。だってボクサーは
ジャブやフックやストレ
ート、そしてアッパーカット

といた基本的なテクニッ
クはもちろんのこと、クロ
ス・カウンターみたいなブ
ロのボクサーだってめった
に見せないようなハイテク
ニックまで使いこなして来
ちやうのだから。1ラウン
ドは1分30秒。12ラウンド
制なんだけれど、ダウン率
はかなり高い。殴られたボ
クサーは汗を飛ばすなど、
かなりの下迫力!
さてキミは勝てるかな。

ハイテクニックを駆使して敵を倒す。
3-Dボクシングの迫力は本物にソ
ックリ。思わずディスプレイを殴っ
てしまいそうになっちゃせ!!





りゃね、かわい
いほうつが楽し
いに決まってるん



ぶた丸パンツ

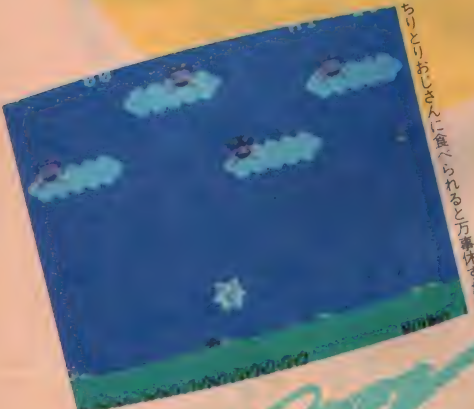
ROM 4,800円 HAL研究所



雷のパンツ君が空から落ちて卵を受け止めようと、ぶた丸は短足でテンテック、テンテック動き回るので



ボクがうわさのパンツ君です



ぶた丸は短足でテンテック動き回るので

主人公の子豚「ぶた丸」君がたまにカワイイのがこのゲーム。ヒットしそうな商品というのにはキャラクタの可愛さが大切な要素だけど、その意味ではこの「ぶた丸」君、言うコトなし。雲の上から現われては、どんどん卵を落としてくる意地悪な「雷のパンツ君。ちっちゃなフライパンかかえて卵を受け止めましょ。無事に受け止めて土管の中に15個貯めれば見事一面クリア。でもチョコチョコと一生懸命に働くぶた丸君、夢中になると石ころにぶつかってズッコケる。卵はどんどん降ってくる。当たればもちろんアウト。あわれ「ぶた丸」君はあの世行き、アーマン。卵だけじゃなくて、大口あけて走ってくる恐怖の「ちりとりとおじさん」なんてのもいる。おじさんは卵の殻を掃除しに来るんだけど、一緒に「ぶた丸」まで連れて行かれないように注意しようね。土の中からはモグラまで出てくるぞ。「ぶた丸」君は赤い卵を受け止めたときだけ「パンツ」君に投げ返してやつつけら

れる。あとはひたすら卵を受け取るだけ。このゲーム、プレイすればする程「ぶた丸」君が可愛く思えてくるゾ。何とか「ぶた丸」を生き伸びさせたい...そんな想いがヒシヒシと胸にせまってくる。大騒ぎのギョウゲゲームの決定版。



ガジガジッ 食べちゃうぞ





パイパニック

ROM 4,800円 アスキー



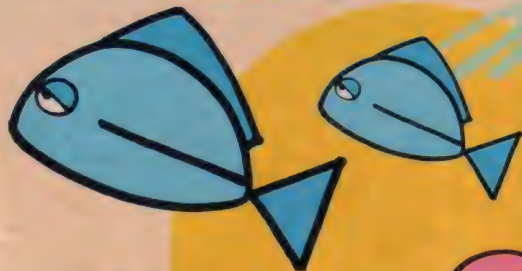
▲ジャン吉くんがハンマーで牌を叩き落とすことがツモなんです

今や雀荘は自動卓が主流。洗牌も積みも、サイコロ振りも機械がすべてやってくれる。こりやホントにラクチン。コンピュータが進展するとも便利になるんだね。と、ところがどっこい。このパイパニック、一応は麻雀ゲームなんだけど、これが実に原始的かつメンドーなんだ。牌はつもつちやくれない、邪魔物はワンサカ出て来る。時間もチックタック追いかけてくる。その中でシッカとドラを見きわめ役作り、そして上がらねばならないのだ。キミの手となり足となり牌をつもったり、並べかえたりしてくれる「ジャン吉くん」を上手にコントロールして頑張ろう。麻雀が強いからといって、見事に上がれるとは限らない。なんたって牌が本当にパニックするあたふた、あわてちゃうゲームなんだ。沈着かつ冷静・敏速に。



▶これ以上、と思つたらロンを叩く。でも間違つてると「チョンボ」が脳天を直撃するのじゃ。アト、サイコロ・点棒に気をつけて。

▶14牌ツモつたら、並べかえをハンマーでポンと叩くと、種類別に見やすく整理される。上がる為にはアト何が必要か考えようね



マウザー

ROM SONY

◀「にゃんこ」の行く手にはオイシイおとこ、インワルネズ公が待ち受けているんだゾ、ニヤニヤ

ぼくは可愛い「にゃんこ」。名前はチトわからぬが、ゲームの主役なんだよ。舞台はビルのようにフロアが何階にも分かれている。「こんち」と1階から入ってきます。そしてはしごをつたって、上のフロアへと上がっていくんだ。途中には大好物の「おとこ」が何匹もころがってる。それは美味しくいただくことにしています。楽しそうだなあ、と思つちや甘いなあ。トムとジェリーじゃないけれど、いじわるなネズ公がやっぱり登場するんだ。そして、上の階から花びんのようなものを投げつけてくる。当たつちやオシマイ。フットワークを生かして右へ、左へ素早く移動。目指す最上階に向けてニヤンとも頑張らなきゃならんゲームなんだ。





のどかだなく MSSXでメル ンしてみよう



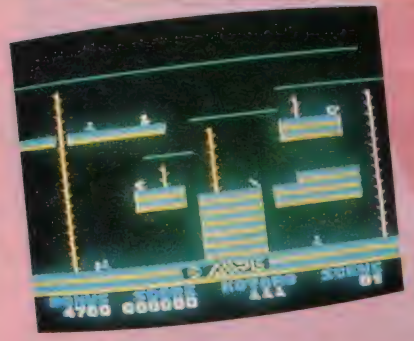
食欲の秋とはいうけれど、食いしん坊には一年中いつでも秋みたいなんもんで、なにを見ても食いたくってたまらない。宮沢賢治の詩の世界じゃあないけれど「東に美味しいソバ屋がある」と聞けば行って試食をして……「みたいな具合に多少の時間や苦労はものの数じゃあない。頭にあるのは、とにかく美味しいモノを食べたいってことばかり。このゲームの主人公もそんな食いしん坊のひとり。ジャン

グルのあつちこつちに置いてあるケーキやローストチキン、キャンディなどを次々に食いまくる。こんな奴に食われちゃあオレたちの食い分がなくなると追いかけてくる男たちを振りきって、食いしん坊クンはどこまで食いまくりの旅を続けることが出来ますかー! あとはキミの腕次第。でも好き嫌いの激しい人はこのゲームには向かないね。食べ残しがあると画面が変らないんだから。

ヘンゼルとグレーテルじゃあないけれど、森の奥にあるというオカンの家めさし食いしん坊は旅を続ける……

ブギウギジャングル

ROM 4,000円 アンプルソフト



フルーツサーチ

ROM 4,800円 HAL研究所



フルーツに目のない女の子たち、数学に弱い男の子、みんな集合だ。頭のトレーニングの時間だよ!

数学の授業でも組み合わせさせていうのは難かしいんだよね。それを楽しみながら身につけちゃおうてのがこのゲーム。何と偉大な! 感涙ですなア。3人から5人の女の子が持っているお皿に、どんな果物が隠してあるかを推理してごう。手がかりはコンピュータが与えてくれるヒントだけ。青いマークの数は果物の種類を、どの女の子かは赤いマークが出てくるよ。最



初は簡単だけど果物がドンドン出て来るサア大変。頭がハチャメチャになってくるコト受け合。試してみられる回数は3人で15回、4人で25回、5人で20回。ヒントを参考に推理を開始しよう。このゲームでキミの頭もフル回転だ。



ROM 4,800円 HAL研究所

ペアーズ

恋人同士かな? かわいキョラクタが一生涯命カードをめぐっていき、黒いオバケに捕まらないように頑張つてヘアのカードを探し出そう。ヘアができれば迷路は減っていきます。

衰弱。

一見すると迷路がつくられてるんだけど、実は裏返りになったカードなの。早い話がこのゲーム、神経衰弱なんだけど、お化けにつかまらないように逃げながらカードをめぐって行くのだ。カードを裏返すと、キレイなフルーツが現われる。同じ札を選べば得点よ。これが簡単そうて実はなかなかムズかしい。逃げるのに必死になってると、めぐったカードを忘れちゃうゾ。ジョーカーカードは本誌でおなじみMSSX坊やだよ。どのカードとペアかはわからない。ハラハラのリアルタイム神経衰弱。



BEE&FLOWER

ROM 4,000円 シンクソフト



コンドリ

ROM 4,000円
クロストーク



今日はボカボカいい天気。お花畑も満開だ。こんな日は人間だけじゃなく蜜蜂も頑張って働きまっせ。てなワケで君は、蜜蜂をあやつって花から蜜を集めるのだ。ニコニコ顔のお陽様が顔を出して、また隠れるまでに何度も花と巣を往復しなければならんのだ。ソルマは厳しいでえ。一生懸命に働いている最中、トンボやスズメ蜂、てんとう虫なんかが邪魔してくるぞ。自然は苛酷ですな。蝶が蜜を吸うと花は枯れてしまふし、野原には捕虫アミを持った小僧たらしいガキが走りまわっているし、もーイヤなんて言わないうて。蜂サンには蜂サンの武器がある。トンボやてんとう虫にはネバネバの蜜でやつつけよう。角砂糖を落とせば少年や蝶は思わず引きつけられてしまうのだ。このゲームは時間制。太陽が移動するにつれて画面背景も淡い青から赤、シアン、またブルーへと美しく変化しますよ。君の一日のソルマは芋虫の数をしつかり

小春日和のお花畑を働き回る蜂サン。一見のどかそうだけど実は敵がウヨウヨしているのさ。さあ天敵のトンボやてんとう虫をかわしながら頑張ってミツを集めましょ

日になりそうだ。蜂は一度刺しても死ぬわけにはまいません。こりや大変な一日になりそうだ。

表示されているからサボるわけにはまいません。虫取り少年も朝目覚め、日暮れ頃には、しつかり家へ帰ります。時間経過がよーく分って楽しいね。ゲームは全部で9面まで。クリアすればする程トンボや、スズメ蜂、てんとう虫達が増えていきます。蜂は一度刺しても死ぬわけにはまいません。こりや大変な一日になりそうだ。



人間ちゆう動物は世の中でいちばん残酷な動物だって説があるけれど、そりやあ本当なのかもしれない。だってフツウの動物ならば自分が生きるためにしか他の動物を殺すことをしないけど、人間は楽しみのためだけにどんどん動物を殺してしまう。いやあ、本当に残酷な動物ですなあ。というワケで、高い崖に巣を作っているコンドリくんの一家の悩みのタネも人間。気球に乗って巣にやって来

ては卵を盗んでいってしまふのですよ。だから巣に近づくと気球はくちばしでつつつき落とさなくっちゃあいけないけれど、そればかりに気を使っていると、今度は猫が巣を荒しにやってくるわけ。気球から射かけてくる矢に気を配りながら、この二つの敵を相手にしなきゃあならないんだから、コンドリくんも大変ですなあ……。まあ、この辺の事情はキミのお父さん・お母さんも変わらんとするけど。

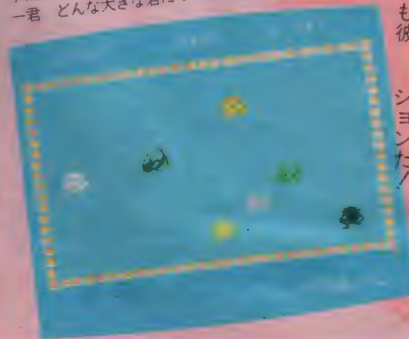
気球からの矢を避けながら、母さんコンドリは人間と猫を相手に一歩も退かない。いやあ、母親っていうのは強いもんですなあ……

ピッキー

ROM 4,800円 HAL研究所

一時期エスパーものの映画が大ヒットしたのは知ってるよね。あるいはスプーンを曲げたり、壊れた時計を直しちゃう超能力少年を見て一生懸命マネした人も多い筈。このゲームそんなエスパー少年が主人公。小柄でかわいいピッキー君、でも彼には自分のまわりの岩を近づけたり遠ざけたりする超能力があるのだ。この武器を使って、悪者の「デビルもぐら」をやっつけよう。岩をうまく動かしてもぐらに当てればOK。岩の不思議な動きはまさに宇宙的なアクションだ。

小柄だけとツオいんだ だって僕は超能力少年ピッキー一君 どん大きな岩だつて自由自在に動かせるんだ



お

とととと、敵に
つかまりそくだに
ぐわんばるぞおお!!

ハイウェイスター

ROM 4,800円 ウェイリミット

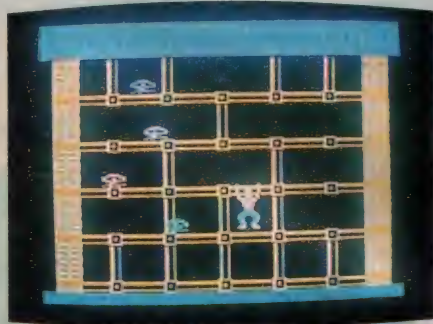


ディスプレイの右側に白旗の位置を示すマップがある。キミはそれを見ながらトマト号を走らせる。黒い軍団の追撃をしりぞけろ!!

出合町でのラリーがスタートする。赤いボディがひとときわひきたつトマト号を駆って、キミは疾走するのだ。ガソリンも車の整備も万全、あとはキミのドライブテクにかかっている。特に変わったルールはない。マップの指示に従って白旗をクリアするだけだ。ただし、行手をはばもうと黒塗りの車が3台トマト号を狙っているゾ。しつこさでは有名な黒い軍団に襲われたら、いくらトマト号といえどもお手上げだ。しかし、ラリーに勝つためには、敢えてこの危険に立ち向かわなければならぬ。さあ、スタートはもうすぐ。キミのトマト号は果たして優勝フラッグをさされるか。

SQUISH'EM

ROM 4,800円 シリウス



クリーピーと呼ばれるビルに住みついた怪物たちが、キミの足を引っぱったり、物を投げつけて邪魔をする。もしつかまったり、落下物にぶつかってしまうとキミは下へ落ちてしまう。ジ・エンドだ。

何やら読みにくいタイトルだけど、これスクイッシュゲームと読むんだ。どういうゲームかと申しますと、お金のいっぱい入ったカバンが放つたらかしにされていると言われる48階建てのビルに忍び込み、カバンを手に入れるというゲームなのだ。しかし、そのビルには何匹もの怪物が住みついでいて、近寄る者をことごとく恐ろしいめに会わせるといふ。それでも、お金の欲しいキミはビルの48階目指して出かけていくのね。さあ、一夜にして億万長者になれるでしょうか。一步スタートしたら、途中で引き返すことはできない。ノルカソルカの大勝負、いざスタートなのだ。

ミッドナイトビルディング

ROM 4,800円 ウェイリミット



スパイと言えば聞こえはいいが、まあ空巣です。真夜中にビルに忍び込み、1階にある重要書類を盗み出す、というゲームなんだ。まず侵入するところはビルの8階。で、各階に3人ずつ巡回しているガードマンに捕まらないようにあたりに気を配りながら進み、下のフロアを開ける鍵を探して1階ずつ降りて行き、書類を盗み出すのだ。

スパイの視野は真夜中ということもあって、自分のまわりだけだ。しかし、ガードマンがどこにいるかだけはハッキリと判る。下の階に降りるために、スパイはまず鍵を探さねばならない。

ウォーリア

ROM 4,800円 アスキー

ヨロイ兜に身を固め、青竜刀を片手に持てば、気分はまるでギリシャ・ローマの戦国時代。迷路の中にある怪物と戦ってカワユイお姫様を助け出せばキミは英雄になれるのだ。ディスプレイ上には常に戦士の体力・防御力・金力等々の状況が表示されていて、これが冒険を続けるうちに出逢う事件や戦いによって増えたり減ったりする。色男、金と女はなかりけり……なんて言うけれど、こうしたものは多いにこしたことがない。なんたって、腹が減っちゃあ戦

は出来ないもんねエ……。迷路はさまざまな方向にわかれていて、どの道を選ぶかで戦士の運命も変わってきちゃう。MSX用としては初のロールプレイングゲームなのです。



迷路中にはいくつもの?が出てくるが、これをいかに処理するかで運命は決まる。ゲームは長時間にわたるのでテープに保存しておいてもイイね。

ラダービルディング

ROM 4,800円 アスキー



時には身をひそめ、時には素早く秘密のビルに侵入し、指令の書類を盗み出す。せ

ゲームの初めにキミには指令が与えられる。「ビルAに侵入せよ。秘密書類を5通集めるコトノ、キミはアポロキヤップに半ズボンの少年探偵だ。ビルには各階に秘密のドアが一杯。中に入ってみなければそこが書類のある場所かどうかはわからない。もちろんトイレやレストラなんて事もあるのだ。おまけに各階には刃物を持ったヤサマ達やウヨウヨと警備している。ぶつかったらもちろんアウト。彼らの目を盗み、唯一の武器である消火器を頼りに階段を登り続けなければならないゾ。屋上に無事たどりつけば次の指令がキミを待っているゾ。

ジョーキングマン

ROM 4,800円 クロストーク

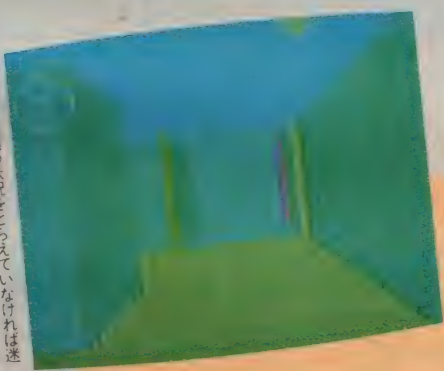


いたすら好きっていうのは好奇心にあふれてるって事なんだ。だから気が向いたら危険をかえり見ずにどこへでも忍び込んじゃう。キミのまわりにも、こんな感じの子いるね。さあキミはいたすら大好き少年。監視員のネコの目を盗んで工場に侵入だ。点検ロボットが頭を出したらハンマーで一発お見舞いしよう。捕まらずに何発たたけるかな？

迷路のように複雑に作り組んだ工場の中はスリルがいっぱい。唯一の武器はトンカチだけだ。さあドンドン叩きまくれノ

イリーガス

ROM 4,800円 アスキー



よおしく周囲の状況をとらえていなければ迷子になっちゃう。しかもイリーガスが出て来たりして、本当に怖いゲームなのですよ。

ここは三次元の迷路の中。キミはカーソル・キーを頼りにここを脱出しなければならぬ。でも、磁石も地図もないのでディスプレイに表示された時計と太陽の動きを常に頭に入れておかなければ、今どの辺にいるのかわからなくなってしまうというわけ。場合によってはいつまでも同じところをウロウロなんてこともよくあるね。おまけに夜は赤外線ビュアーがなければ前も後もわからないほどの暗やみに……。このビュアーのありかもわからないし、落とし穴もあるし、いやあしんどいゲームです。



いま、新しい「自由」がはじまる。ヤマハMSX。

ホームパーソナルコンピュータ YIS303/503

いま、新しい「自由」を獲得したパソコンが、ボクたちの前に姿を現わす。ヤマハからホームパーソナルコンピュータYIS303/503、新登場。基本アーキテクチャーは話題の共通仕様MSX。これまでハードやソフトの「互換性」がないために味わたった不自由さ、それがもう無縁となるドリームマシンだ。目的に合わせてMSX共通の豊富なソフトや周辺機器を選択していけば、ゲーム・学習サポートを始め、ワープロやデータベースに、さらにはニューメディアのインターフェースにまで、ヤマハMSXは、ボクたちの望み通りに変身する。またヤマハ独自の音楽拡張機器やソフトでシステムアップすれば、YIS303/503は本格的ミュージックコンピュータに早変わり。FM音源による高度なサウンドで自動演奏はもち論、音声合成から最高8重奏のオーケストレーションまで思いのまま。その他、自分だけの音作り、演奏データの記憶・再現等、無限の音楽パフォーマンスを秘めている。パソコンの新しい「自由」、ヤマハMSX。



YIS 303

11月10日発売…………… ¥ 49,800



YIS 503

12月10日発売…………… ¥ 64,800

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局
私書箱3号 日本楽器製造株式会社 AY-XH係まで

*MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

MSX

幼児用学習ソフト

まんてんくん

はなもともえ

ランドコンピュータ

まんてんくん

《知力》が芽ばえて伸びる
大切な時期に効果的です

監修 渡辺 茂(東京大学名誉教授・日本マイコンクラブ会長)

子どもの興味と能力に合わせて、楽しく学ぶ習慣をつけるまんてんくん

だから好評

使い方はかんたん。

画面と対話しながらマイペース学習

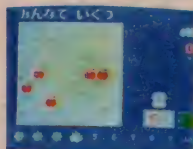
実際の教育の現場で、子供の反応と実績をたしかめた、確かなプログラム

ひらがな使用とはつきりした画面で子供が自主的に学習できます。

映像世代に合わせた

ポップな画像と楽しいサウンド表現

- FM-7(カセットテープ)
- ベーシックマスター-MARK-5(カセットテープ)
- SMC70-777(フロッピーディスク)
- MSX(カセットテープ)



1 数の導入 3-6才

- 1 数えることの学習
- 2 10の合成・分解
- 3 120までの数



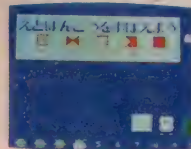
2 計算力 I 4-7才

- 1 合成・分解
- 2 計算式による加減
- 3 一定数からの減法



3 計算力 II 5-7才

- 1 図形による合成・分解
- 2 数の大小比較と数列
- 3 表による加減



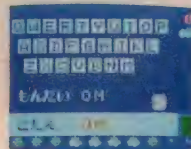
4 記憶力 3-6才

- 1 神経衰弱
- 2 数とアルファベットによる記憶力の問題
- 3 図形による記憶力の問題



5 思考力 5-7才

- 1 図形による演算1
- 2 図形による演算2
- 3 座標



6 反射性 5-7才

- 1 数による反射性の問題
- 2 アルファベットによる反射性の問題
- 3 図形による相関

各巻 ¥9,800(カセット3巻・説明書付)



じゃじゃまる

ほろり

びっころ

ソフトになった人気トリオ

パソコン絵本

MSX

NHK

あかあさんと
いっしょ

にこにこ、ふん

① にこにこ、ふんの
なんだろな② にこにこ、ふんの
おみせやさん③ にこにこ、ふんの
いけるかな

12月発売

株式会社 ランドコンピュータ

お問合せは=東京都渋谷区神南1-19-4日本生命アネックス(株)ランドコンピュータ
パソコンシステム部 ☎(03)462-5858(直通)または(03)462-2211(代表)まで

★ ニックネームは、"CAT" だよ! ★

キーを叩いているだけじゃ、もうつまらない! トラックボールで自由自在にコントロールしてみよう。この "CAT" は、ゲームに、ミュージックに、アニメーションに... etc、何にでも使える万能入力装置なのだ!

このトラックボールはキャットマークの付いているソフトに使えます。



●アニメエディター "EDDY"

©HAL研究所
イラストを描く、作図をする、そんな君にはこの"EDDY"が最高! メニューは豊富に22種類。円、楕円、四角形の自動作図から、ドロー、ライン、ペイントまで、何でも描ける! カラフルさか嬉しい15色。もちろん文字もOK。できた作品は、そのままもBasicに直してもセーブ可能。



●テープソフト
(アニメエディター"EDDY")付
定価 14,800円

●スペースメイズアタック

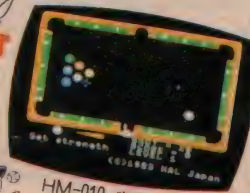
©HAL研究所
宇宙エネルギーを支配する秘宝『フォルス』それは迷路の奥深く、防衛軍に守られている。君はスペースシップに乗り、苦難にめげずに秘宝に迫れ! 『フォルスの鍵』を探せ! 16面の迷路が君を待つ! 運動神経と推理力を競うメイズゲーム。

HM-006
定価 4,800円



株式会社 HAL 研究所

〒110 東京都台東区台東2-19-10木村屋ビル4F ☎03-834-7671



●スーパーヒーロー

©HAL研究所
銀く崩ってミラクルショット! 君はもうマスターの気分! 知的で、大人のムードにあふれたヒーローが、実にリアルにこのゲーム。複雑に楽しめるのがぶつかりあう7個のボール。どこまで推理できるかな? 実力に応じて、難易度を変えて遊んでみよう!

HM-010 定価 4,800円



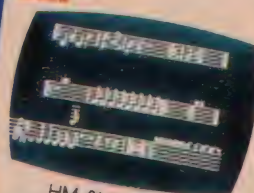
●フルーツサーチ

©TAKARA・©HAL研究所
どの女の子のお皿に、どのフルーツが載っているか? ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう! 順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭を訓練すれば、学校の成績もどんどん上がる? 楽しくするための、おもしろ推理ゲーム。

●ミュージックエディター "MUE"

©HAL研究所
音楽が大好きだから、作曲してみたい。でも楽器は弾けないし、譜面が読めないし... そんな君にぴったりのソフトがコレ! 画面の5線紙に音符を入力していき、即座に音感が跳び出して、君のセンスがアップ! これさえあれば、未来の大作曲家も夢じゃない!

HM-011 定価 4,800円



HM-002
定価 4,800円

ワンダーランド



新生、MSX人へ。

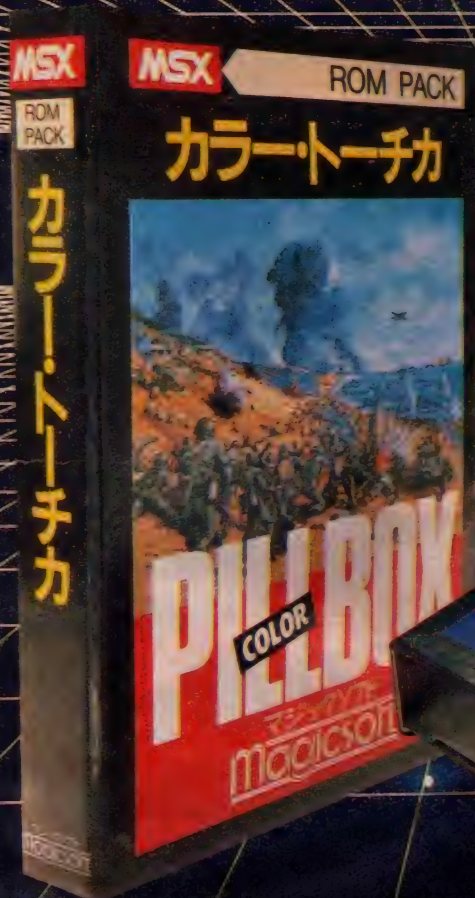
おもしろゲームランド発見、スクランブルせよ。

オールマイティカートリッジが、着のMSXに接続する。

果たるべきMSX時代に、最早く対応して、マジックソフトではいも早くMSX新ゲームを貴のもとへ届けます。

あのカルフォルニア大学バークレイ校(U.C.B.)出身の最高ブレインが誕生させた、新ゲームの戦隊。

まずは、カラー・トーチカとカラー・ミッドウェイ。手にすれば、もうMSX。



カルフォルニアバークレイからの、新しい開発メッセージ。



From Berkeley, CA

マジックソフト
Magicsoft

マジックソフトジャパン株式会社
〒102 東京都千代田区三番町7-13 202
電話(03)265-3945 FAX G.H.G.H.(03)265-4860
MAGICSOFT CORP
3165 Adeline Street, Berkeley, CA 94703, USA
PHONE (415)848-8672 FAX (415)544-6479

●カラー・トーチカ●カラー・ミッドウェイ 両価(各)4,000円

●メモリ容量増設には●システムアップ専用●MSXマークはマイクロソフトの商標です

MSX

SOFTWARE & BOOK

だれにでもコンピュータがとられる。それは、私たちの願いです。まずは、ゲームでコンピュータとつきあってみませんか。さあ、キーボードの上で指をおい動かそう。きつと、新しい世界が広がり始めます。



リ勢揃い、 だから操作は簡単。

1。

ます。

ジックソフト

ジックソフト

BEE & FLOWER



君の操る蜜蜂は蜂の巣と花を往復し蜜を集める。しかし、その間、トボスズメ蜂、虫取り少年までが蜜蜂の邪魔をするから注意。 ■ROM PACK ①

ウェイリミット

ハイウェイスター



ルールはマップの指示に従って白旗をクリアするだけしかし、3台の黒い車が君の車をめがけて突進してくる。やつらをうまくかわせ。 ■ROM PACK ①

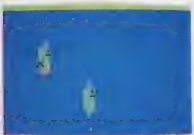
ミッドナイトビルディング



産業スパイの君は、ビルの屋上から忍びこみ一階にある重要書類を盗まなければいけない。各階には3人づつ警備員がいるぞ。 ■ROM PACK ①

ジックソフト

カラー・ミッドウェイ



空母・戦艦・巡洋艦など雲霞のような敵勢が見渡すかぎり威力を発揮。3機の爆撃機を率いてさっそく艦隊に攻撃開始！ ■ROM PACK ①

カラー・トーチカ



敵兵が君のトーチカをめがけて猛攻撃をかけてくる。敵兵の手榴弾で爆破されないうちに、マシンガンで撃退せよ！ ■ROM PACK ①

シリウス

ターモイル



君は宇宙空間の迷路に迷いこんでしまった。次々に襲ってくる敵の宇宙船を破壊しながら、エイリアンのたまごを回収せよ。 ■ROM PACK ①

スクイッシュゼム



実はビルの48階には林束いっばいのカバンがある。そのお金にはカバンを手に入れた人のものしかビルには怪物がいるぞ。 ■ROM PACK ①

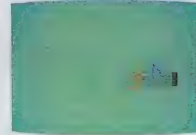
ソフト・ミュージック

パソコン作曲家



MSXから次々に示される色々な曲。そのからお気に入りのメロディ、リズムを選ぶだけで、何とオリジナル曲が作れます。 ■ROM PACK

ミュージック・ハーモナイザー-3



心に浮かんだ自分だけのメロディーをこのハーモナイザーに入れてください。伴奏つきの素敵なオリジナル曲が作れます。 ■ROM PACK

アンブルソフト

CAR RACE



君は迷ドライバー？ハイテクで荒っぽい回りの車を追い越し、走行距離を伸ばして欲しい。ガソリンはどんどん減っていくぞ。 ■ROM PACK ①

SUPER DRINKER



酒のためならお巡りさんも恐くないノボルを全て飲み尽して隣の街に逃げよう。ただ、飲み過ぎたり酔いがさめると大変だぞ。 ■ROM PACK ①

ソフト・ストーリー

コンドリ



君は崖に巣を作ったコンドリ。気球に乗った人間どもが、巣の王子を盗みにくるぞ。さあ、巣に近づき気球をくちばしてつけ！ ■ROM PACK ①

ジョーキングマン



君はいたずら大好き少年。監視員のネコの目を盗んでは、工場に忍び込む作業ロボットが点検の際、頭をだしたらハンマーで叩け。 ■ROM PACK ①

ブギウギジャングル



小太郎くんは何かしてジャングルでプレゼントを集め、あいちやんの家へ。はたして、こわい番人の目をどうかわすか？ ■ROM PACK ①

スクランブルエッグ



ポポロン号は今日ものんびりふわふわパトロール飛行をしている。ん？前方から飛んでくるのは何だ。タタマゴの大群だあ！ ■ROM PACK ①

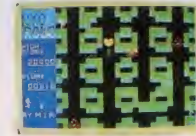
MIA

ファイナル麻雀



持ち点30,000点からスタート。裏ドラあり、カンドラなし、喰いタンありの一番縛りルール。リアルなパイの表示で迫力も満点。 ■ROM PACK

ニョロルス



西暦21XX年。地上は巨大なへび"NYOROLS"の住み家と化し、人魂まで現われる。君の分身能力で"NYOROLS"と人魂を絶滅せよ。 ■ROM PACK ①

おてんばベッキーの大冒険



今日もベッキーは秘密の階段屋敷へ。階段を昇ったり降りたり、穴を掘ったり落としたり。彼女の背後にはエイリアンが迫る。 ■ROM PACK ①

QUICK SHOT™

クイックショットは新しい操縦桿方式で平面的なゲーム展開を立体的で臨場感あふれるものにしてくれるジョイスティックコントローラ。2スイッチ4方向のコントローラなど、新しい機能がいっぱいだ。君もクイックショットでリアルなゲーム展開を楽しんでみよう。



定価 4,200円
(¥1,000)

ウォーリア



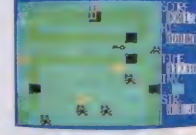
君は王女を救うため、竜の支配する迷宮へ旅立つ戦士。待ち受けているものは何か。経験を活かして、見事、王女を救いだせ。 ■ROM PACK ①

ジグソーセット



「コアラ」「橋」「蝶」「魚」の中から好きなパズルを楽しもう。ピースは最高96個。レベルは、実力に応じて4段階用意されている。 ■ROM PACK ①

アドベン・チュー太



ダイヤモンドをねらって悪魔の城に忍び込んだ勇敢なチュー太。悪魔の手先のかえるを避けて、早くダイヤを見つけなければ。 ■ROM PACK

MSX SOFTWARE

MSX用ソフトが
ROMカートリッジ
手軽に楽しんで欲しい

各定価 **4,800**円(〒500) ①はジョイスティック使用可 ②はパドル使用可 ●RAM16Kバイト以上のMSX仕様のマシンならすべて

アスキー

ゴルフゲーム



MSXカントリークラブへようこそ。当クラブは、バンカーはもちろん、ウォーターハザードあり、立木ありの9ホール。

■ROM PACK ①

MSXダービー



コンピュータが発表するオッズと各出馬馬のデータから勝馬を予想投票。はたして君の予想馬の健闘ぶりやいかに。

■ROM PACK ①

クレージーブレット



君はタンクを操縦しつつ誘導弾で敵を撃破。誘導弾は君の操縦するタンクの方に飛んでいく。2人で遊べば気分は戦場。

■ROM PACK ①

ギャングマスター



君は各場面で出される難問、コマの場所と色当てゲームに挑戦。ゲームを解けた者のみが金庫室に近づけることができる。

■ROM PACK ①

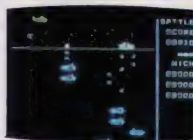
3Dテニス



「来た！フォアだ。やったリターンエース。」手に汗にぎる興奮の本格的スポーツゲーム3Dテニス。MSXカップの覇者は誰？

■ROM PACK ①

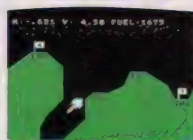
マリンバトル



駆逐艦MSX号を中心に繰り広げられる一大スペクタクル。空から海上、海上から海中への大死闘。さて、君は生き残れるか。

■ROM PACK ①

ムーンランディング



君はおんぼろ月着陸船のパイロット。完全手動による制御とロケット噴射だけで目的地に軟着陸させるのが君の任務。

■ROM PACK ①

スターコマンド



これぞスタートレック型ゲームの決定版。リアルタイムの戦いの中で、宇宙船を操り、宿敵クリムゾンを全滅せよ。

■ROM PACK ①

ブレイクアウト



ただのブロック崩しと思ってなめたらダメ。ブロックのパターンは何と120面もあり、重大な秘密が隠されている。

■ROM PACK ① ②

MOLE



穴から顔を出す8色のもぐらを、8色に変化するハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと大ピンチ。

■ROM PACK ①

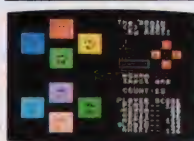
MSX-21



ブラックジャックとポーカーで、君もギャンブラーの気分を味わってみたいか。コンピュータとの駆け引きはスリル満点。

■ROM PACK ①

ザ・ブレイン



君の記憶力にコンピュータが挑む。コンピュータが指定するセルを、音と光を頼りに君はどこまで覚えることができるか。

■ROM PACK ①

パスボール

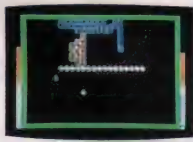


3次元2人制バレーボール。コートに映るボールの影を見て、

レシーブ/アタック上達すれば時間差攻撃もできる。

■ROM PACK ①

コメットテイル



宇宙を飛び続けなければならない彗星コメット。自分と同じ色の宇宙塵を食べると尾が伸びる程度伸びると脱出口が開く。

■ROM PACK ①

ライズアウト



君は大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされた。しかし、忍者と戦いながら登り続けなければならない。迷路は20面である。

■ROM PACK ①

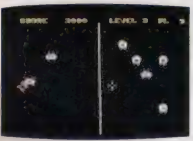
ヘアース



リアルタイム神経衰弱、さあおぼけに捕まらないようカードをめくれ。相手のカードでも自分のでも、ペアを作った方の勝ち。

■ROM PACK ①

エクステンジャー

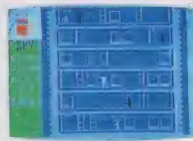


お互い相手の宇宙に出現してしまった宇宙人たち。かれらをブラ

ックホールとホワイトホールを通じてもとの世界へ戻すのが任務。

■ROM PACK ①

ラダービルディング



君の武器は消化器ただ一つ。スパイガードから身をかわし、部屋に隠されている書類を集め屋上にたどり着かなければならない。

■ROM PACK ①

イリーガスEpisode IV



君を待ち受けているものは何か。超高速3次元迷路。時間と太陽の位置から方角を割り出し、夜までに赤外線ビューアを見つけさせ。

■ROM PACK ①

パイパニック



マージャンがでてる人ならどなたでも…。しかし世の中そう甘くない。手段を揃えるだけならあたりまえ。君の頭はもうパニック。

■ROM PACK ①

MSX magazine

不思議だね。

ピアノのキーをたたく時
ピアノの構造を考える人がいるのかな。

難しいことは、得意な人に任せておけばいい。

知りたいのは

「自分のやりたいことが

どのくらい楽しくできるのか」ということ。

やつと、今、

HOW TO から DO ITへ。

パソコンの本音が、聞こえてくる。

この二冊の雑誌が、通訳してくれるから。

だから、MSXマガジン

パソコンを知ってる人へ、知らない人へ。
初めてあたたかい、パソコン情報誌。

毎月8日発売 定価370円(〒250)



MSXテクニカルデータブック

好評発売中

- ①ハードウェア・ソフトウェア仕様書 定価3,500円
 - ②BIOSソースリスト 定価25,000円
- パーソナルコンピュータのユーザーおよびソフトウェアハウスの長年の夢をか
なえたMSXシステム。この2冊は、その柔軟性や拡張性を最大限に活かすため
にハードウェア・ソフトウェアの仕様書とBIOSのアセンブルリストから成りたつて
います。MSX関連のハード・ソフトを作る方々には欠くことのできない資料です。

MSXをフォローする単行本も続々刊行予定

- どンドンBASICがわかるようになる、楽しいMSX入門書。

「MSX BASIC初級入門」(仮題)

- MSXとは何か、どう使いこなすか。ホームコンピュータ時代を先取りする必読の一冊。

「MSXオフィシャルハンドブック」(仮題)

ストラットフォード パソコン家庭教師

STRATFORD C.A.I.

ただいま授業中!



MSX

	MON	TUE	WED	THU	FRI
1					
2					
3					

- コンピューターは、人間がいくら間違えても、決して感情的になることはありません。生徒の学力に応じて、わかるまで何度でも丁寧に教えてくれる——それがパソコン家庭教師の特質です。
- 家庭教師センター学習館が監修にあたり実際の教育現場で開発された実用的な教育用ソフトウェアです。
- 文部省の学習指導要領に準拠していますので、どの教科書にも適応し(幼児のえいごを除く)学習を側面からの確に補足します。



定価

各三八〇〇円 (RAM 32K 使用)
 (カセット+取扱説明書)
 プック型パッケージ入

**データショウ'83
 MSXアンケート
 プレゼント当選者発表**

東芝パソピアIQ
 岡田 治也様 (石川県)
 酒井 啓伸様 (東京都)
 当社オリジナル教育用
 MSXソフトウェア
 中谷 幸夫様 (愛知県)
 他 44名様

第2弾10作品開発中!
 当社のMSX開発予定作品は、幼児から大学受験までの70作品!
 ストラットフォードの教育用ソフトは23機種、326作品。詳しくは、カタログを御覧下さい。

第1弾・9作品

中学必修英単語 中1~中3計3作品 ¥3,800 	楽しい算数 小4~小6各7巻3作品 ¥3,800 	化学(元素記号マスター) 中学生・高校生向 ¥3,800 	日本史年表 中学生向き ¥3,800 	幼児のえいご 3才以上 ¥3,800
----------------------------------------	----------------------------------------	--------------------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)

★教育ソフトの購入を希望なされる場合は上記のプログラム名・機種・電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード・コンピューターセンターMSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です)
 ★当社ソフトウェア総合カタログをご希望なされる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

資料請求券
 MSXマガジン
 1月号

つき合える。

■ソフトも続々、登場します：ライトペンで描いた絵を、MSX-BASICのプログラムに変換するユニークなソフトウェアを始め、画面に表示された鍵盤にライトペンをあてるだけで、コンピュータミュージックの演奏や作曲が楽しめる音楽用ソフト、画面に表示される問題に、ライトペンで答を選んで回答する学習用ソフト、キーを押す代わりに、ライトペンを画面にタッチして楽しむゲームソフトなど、ライトペンならではの楽しみながら使いこなせるソフトが、続々と登場します。



↑この画面の絵は、ライトペンを使って描いたものです。
カラーテレビ C-14VC1(別売)…標準価格93,000円(アンテナ代・工事費別)



豊富なアプリケーションソフトが楽しめるMSXパソコン。

■MSX規格：WAVY10は、多くのコンピュータハードメーカーの間で、仕様の標準化がなされたMSX仕様です。たとえ、どこのソフトウェアメーカーが創ったソフトウェアでも、MSXマークの付いたものなら、すべて使用できます。続々、

登場する豊富なソフトウェアの中から、自分に合ったものを選んで、多彩に活用できる他、強力なMSX-BASICを使って、オリジナルプログラム創りも、思う存分、思いのままに楽しめます。

■簡単、手軽に使えます：さらにWAVY10は、

●32面のスプライト機能 ●8オクターブの音域と、3重和音もだせる音楽機能 ●家庭用カラーテレビが使えるRF出力端子と、AV出力端子の装備 ●カートリッジを入れるだけで使えるスロット ●豊富な拡張端子など、多彩な機能を満載しています。



WAVY 10

ウェイビー・テン

パーソナルコンピュータ MPC-10

標準価格：74,800円(ライトペン、ソフト付)

ライトペンを持つと、 マーキング感覚で、コンピュータと

■**ライトペン標準搭載**：これまでは、高価なビジネスパソコン専用の感があったライトペンを、標準で搭載。キーボードを使って入力するよりも、さらに簡単な、「画面を見て、触れる」という直接的、実感的な入力方法で、誰もが、気軽にパソコンとつき合えるようになりました。まるでテレビやFMの番組表に印を付けるのと同じような、気軽なマーキング感覚で、ゲームを楽しんだり、学習したり、15色のカラーを使っての、コンピュータグラフィックスを描いたりすることができます。

■**線を描く、円を描く、四角を描く**：付属のライトペンソフトを使うと、モニター画面がキャンパスになります。ライトペンを画面にあてて動かすだけで、その通りに自由に線が描けますし、画面上に表示されるテーブルで、ライン、サークル、ボックスなどの命令を選べば、2点を指示するだけで、その2点を結ぶ直線や、一点が中心で一点が外周になる円、2点を結ぶ線が対角線になるような四角形が、瞬時に描けます。フリーハンドでも、図形を利用して、自由自在に描くことができます。

■**15色を塗り分ける**：線画が描いたら、色を塗る。テーブルから、15色のうち1色を選んで、色を塗りたい部分にライトペンをあてると、その周りの線で囲まれた部分全部が、指定した色で塗られます。もちろん、線画を描く時の線の色も、15色の中から自由によびます。また、ズーム機能を使うと、ドットごとに細かな部分の作画・修正もできるうえ、市松模様に塗り分ければ、繊細な色彩の表現も可能。画用紙に絵を描くような気軽な感覚で、コンピュータグラフィックスに挑戦できます。

■**ライン**
ライトペンで指示した2点を結ぶ直線を描きます。線の色は、15色から選べます。

■**サークル**
ライトペンで最初に指示した点を中心、あとで指示した点を外周の円を描きます。

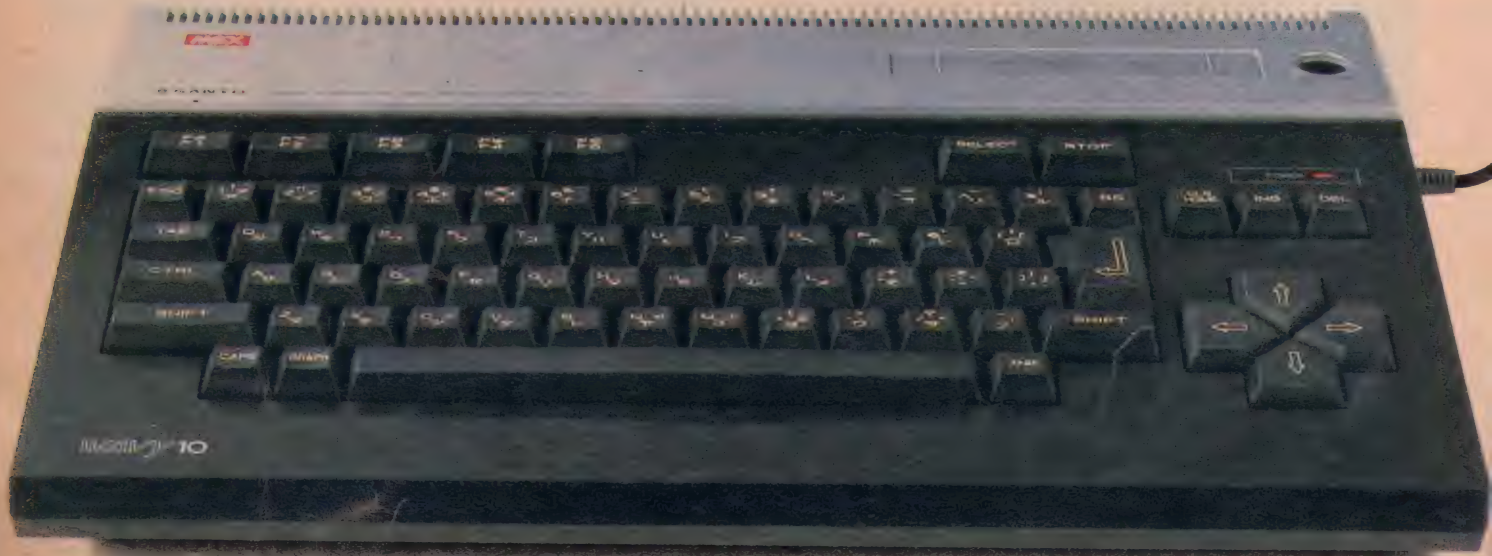
■**バック**
バックの色を変更します。色はカラーテーブルで選択、瞬時に、色が変わります。



■**ボックス**
ライトペンで指示した2点を結ぶ線が対角線になる直角平行四辺形を描きます。

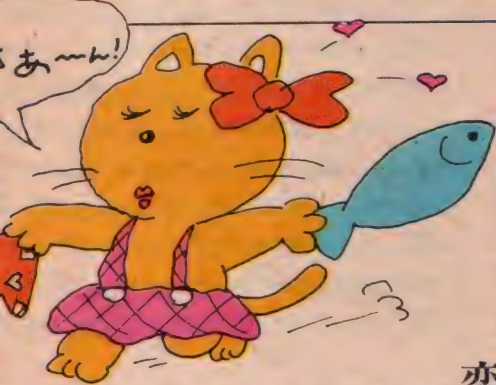
■**ペイント**
線で囲まれた部分にライトペンをタッチすると、その部分全部に、色を塗ります。

■**ズーム**
カーソルの位置の8×8ドットを面積比16倍に拡大。細かな作画・色指定が可能。



〈主な仕様〉●CPU…Z-80Aコンパチブル●ROM…32KB (MSX-BASIC) ●RAM…32KB+VRAM16KB ●表示能力…テキスト表示：32文字×24行、40文字×24行、グラフィック表示：256×192ドット・16色、スワイト機能：32面 ●キーボード…英数字、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号、アイウエオ配列、73キー ●サウンド機能…8オクターブ、3重40音+1効果音 ●ライトペン機能…付属(ライトペン+ライトペンソフト) ●画像出力…RF信号・コンポジットビデオ信号 ●カセットインターフェース…FSK方式、1200/2400ボー ●プリンタインターフェース…8ビットパラレル(セントロニクス社仕様に準拠) ●ジョイスティック…2端子 ●カードリッジスロット数…1個 (MSX規格) ●I/O拡張バス…50PIN ●電源・消費電力…AC100V(50/60Hz)、12W ●寸法・重量…385(W)×62(H)×242(D)mm・2.2kg

ソフトレビュー



これが恐怖のネズミ屋敷。第一面の障害物は一方に転がっていくボールと、水色ネズミが投げ落とす植木鉢。第二面になると回転するバナナや時限爆弾が現れ、第三面では……

ROM 16K 発売日 1月21日 価格 4,500円
ソニー 品川区北品川6-7-35

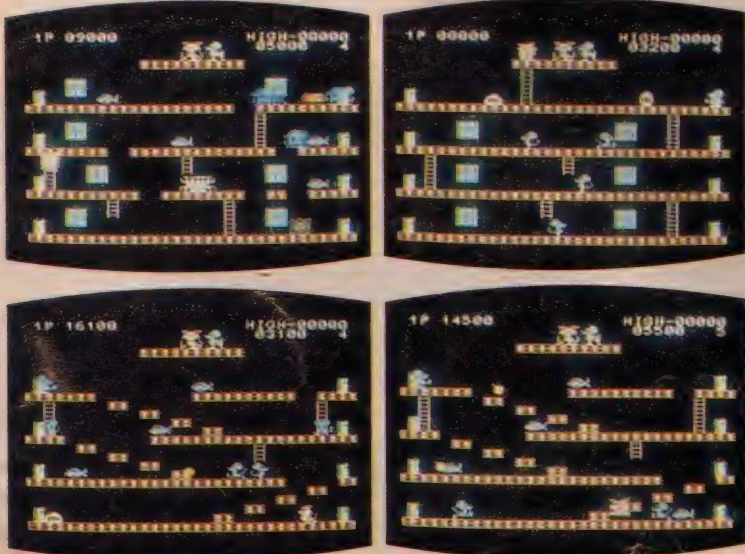
マウザー

ゲームソフト

恋人を救うため奇っ怪なネズミ屋敷に
単身でのりこんだニャン太の運命は!?



■ヤレウレシヤ、愛しいあの娘とついでに、ポー然とみつめるネズミども、ざまーみろ。



幾層にもおよぶ足場と、それを結ぶハシゴ。各階ごとに、当たるとヤバイ妙なボールや、スコイはやさでクルクル回転する大きなバナナなどが次々に現れる。それらをうまく飛び越えながら、ジャマをするネズミたちやサカナを食べて、ある程度の点数をとらないと、ミーコちゃん

「ガールフレンドのミーコちゃん」が、ネズミたちにつかまった。ネコのニャン太は、ガールフレンドを救出するため、単身で無数のネズミたちがうごめく奇っ怪な建て物にのりこむ。

まずは遊んでみました

がいる最上階にはたどりつけない。おまけに、下の方の階でもたつてウロウロしていると、上の階からつくきネズミ野郎が、植木鉢なんかを落とす。これに当たるとアウチ！上から横から、次々に攻撃されると、いくら奮闘しても自漫のニャン太でも、そうそう除けられつない。

まわかし、ネズミやサカナをたらふく食べたなら、最上階に通じるハシゴが現れる。このハシゴの上に、かわいミーコちゃんがかままっているのだ。「ミーコちゃん、今ハイソ〜〜オッ！」ニャン太がハシゴを上りきると、めでたくウエディング・ケーキが流れて一面クリア！しかし、ニャン太とミーコの再会の場面が見たかったねえ、ホント。

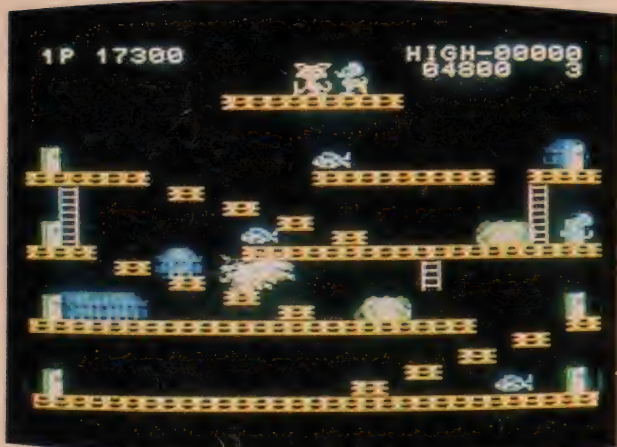
「一家に一台」のホームパソコン時代を目前にして最近、パソコン市場に続々と登場してきたMSX用ソフト。現在のところはまだゲームソフトが中心だが、今年から来年にかけて急激に数が増えてくることは確かだ。今回は、MSXソフトの中で

もどくと自立したオモシロ・ゲームソフトを紹介しよう。

MSX

面白ソフトが続々と登場してきた!

チューイ



これが
得点をか
ぐコツ

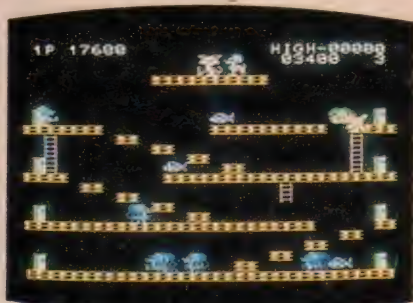
障害物を避けながら目的の最上階にたどりつく——というドンキーコングタイプのゲームでは、障害物を避けるタイミングが最大のポイントとなる。そのため、ゲームをつくる例としては、避けるタイミングをいかに難しくするかがウデの見せどころとなる。

ところが、この「マウザー」では、ボール爆弾やスパナなんかを避けるタイミングは、それほど難しいのではない。しかし「か弱い奴だ」——なんてみてくびつちやイケナイ。実は下の方の階で、ある程度の点数をかせがないと、最上階に上ったとき、ミ

◆いつの世も、ネコとネズミはライバル。ニヤンニヤン、邪魔すんぞ。

れないのだ。というわけで、このゲームは安易な進行を許さない。障害物を避けるタイミングがさほど難しくないかわりに、点数をかせぐためにあえて危険な場所にとまらなくちゃならない。そうしないと、点数がかせげないため、最上階に行っても最後のハシゴが現れないからだ。——まさしく、命かけの恋。感動するねえ。いいねえ。難関を乗り越ってこそ、初めて実る。恋……あこがれるなあ——ウー、ニヤン太の奴がウラヤマシイッ!

◆こちら第三面。より複雑になっている。



サウンドが笑わせます、泣かせます。



MSX 一番の特徴は？
オサム そういわれると困つてしまふなあ。良くいえば、いかにもパソコンゲームらしいゲーム、悪くいえばどこにでもありそいなゲームとなるし……。

MSX なんかつハッキリしない意見だね。印象が薄いついていうこと？
オサム うーん、でもないんだよ。バックボーンとなつてドンキーコングゲームセンターで一時期、流行したゲームで、マウザーはこれをヒントにして作られている)つてゲーム自体、十分面白いし。おまけにこの作品は、効果音や音楽がドンピシャという感じで、プレー中は結構盛り上がりませう。最後にウエディングマーチが流れるだろ、思わずブツと吹いちゃったもん。

MSX グラフィックの方は、どうかな？
オサム あえてシンプルにした、という所かな。色をたくさん使ったり、デザインに凝ったりすると、どうしても動きは遅くなるわな。このゲームは、見た目の派手さより動きのなめらかさ、速さを取った。結局、その方がアキがこないんだよ。MSX なるほど。

ゲームソフト

ぶた丸パンツ

可憐な子豚とカミナリ坊主の仁義なき闘い。はたして子豚に未来はあるのか。

まずは遊んでみた
ついてもついたり『ぶた丸パンツ』。このタイトルからは、一体どんな内容なのか、さっぱり見当がつかないが、はてさて。

まっ青な空に白い雲がボカリと浮かぶ。雲の上には雷がいて、次から次へとカミナリならぬ卵を落としてくる。この雷の名前がパンツ君。で地上で右往左往しながら卵を受けとめようとするのが子豚のぶた丸とかぶた丸とパンツか……安易なネーミングだなや。

キャラクタはそれぞれそれなりにカワイイし、背景は明るく、ゲーム全体にメルヘンチックな雰囲気満ち満ちておりまして、こーゆーのもいいもんだなー、グシヤツ、あつ卵が割れた。おいおい一個くらいはパンツさんドンドン投げてちょーだ、い、しっかりと受けとめ、グシヤツ、

ンツ、グシヤツ、あつまた、グシヤツグシヤツ、最後にぶた丸の頭にグシヤツ、で小豚はあえなく昇天……。まあええ、あと二匹残つとるワイ、とつぶやきながらも、私の目は、次第に三白眼になっていった。諸君、見かけの軟弱さにはだまされてはいかんぞ、かなり本気を出さなやー、このゲームでは生き残れませんで。



白い卵をうまく受けパイプラインへ放りこむとヒヨコになる。黄色の卵は上へ投げ返す。うまくパンツ君に当たるとボーナス得点だ



必死の思いで卵を投げ返すが、小石につまづく。



割れた卵を片付けに、バックマンがシャカシャカと現れた



ぬものはないのである。ただそれだけのことができないつらさ、くやしさとゲームを続けることになる。二



このゲームの繰り返しの中で、雨あられと降りそそぐ卵の動きに目、いや指先を慣らしていくこと。これから始めなきや話は前に進みませんし、また、このゲームのダイゴ味も味わえんてしよう。再度いう。根が単純なゲームに、小手先のテクニクは通用しませんぞ

これが得点をかせぐコツ

白い卵をしゃもじで受けとめ、画面の両端にあるパイプラインに放りこむ。ただそれだけ、いたって単純なストーリーである。しかし、単純なアクションゲームほど始末に負え



タイトル同様、内容も過激にしてよ。

オサム タイトルの過激さに比べ、内容は極めてオーソドックスなアクションゲームだ。

MSX それはホメ言葉、それともけなしてるの？

オサム 両方だな。とりあえずホメたい部分、グラフィックスが鮮明なのがよいね。そして、ストレートに熱中できる

MSX よくないのは？

オサム 卵のカラを掃除するバック

MSX いかにも正統派アクションファンのアナタらしい発言ですね。そのうち、一番面白いゲームはプロックくすだ、なんていいだした。オサム うん、あのゲームはいいねあれぞアクションの原点だった(と遠くを見る目つき)。

MSX ……



おてんばベッキーの大冒険

ゲームソフト

ベッキーを泣かすな、とオジさんはつぶやきながら画面をこらんだ。



穴の中にモンスターを落としたり、急いでふんづけること。モタモタしてるとはい上がってきて、始末に困ることになる



ジナモンスターは穴の中でジタバタもがくのである。そして、ここからが肝心。ベッキーは大急ぎでハシゴに登り、モンスターの頭をエイエイと踏みつける。と、モンスターはリングに変身。これで50点。食べちゃえば100点獲得であります。モンスター

1穴1リンゴ食べる、というあくまでメルヘンチックにこだわるゲーム作りに好感が持てます。最後にアドバイスを一つ。ベッキーはなるべく上の足場に持つていくように。最下層では穴は掘れず、はさみ打ちに合うとアウチなのです。

まずは遊んでみた

「マイ・ネーム・イズ・ベッキー、とゾロシク」

とゆるわけて、このゲームに登場するアメリカの(勝手に決める)女の子、とにかくカワイイ♡歩く姿はまるでフランス人形(なんなんだよ)みたい♡

こんなカワイイコが、どんな舞台で活躍するのかな、んーとナンナニ、何層もの足場がある……!?

そこにハシゴがかかっている……やな予感。あーっ、

モンスターがでてきた。またまたこのパターンか、オ

ジさんはいー加減アキてきたぞ

画面から目を離



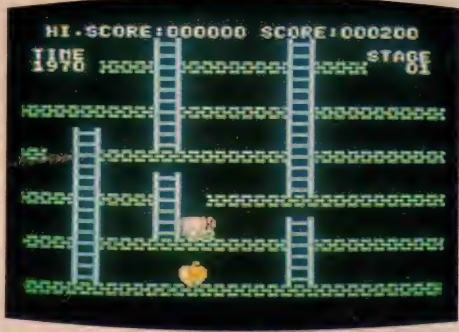
せない。ハテ、ナゼなのかしらん。うん、そうか、全編に流れるBGM(なんとツイストなのだ)と登場人物たちのことなくギクシヤクした動きが不思議にマッチして、ベッキーと一緒に踊っているようなハイな気分になっていくのだ。ホント、このゲームの作者は、BGMに合わせたキャラクタの動きを作っていたいや振り付けしたんじゃないのかしらん。ああ、一晩中踊り続けたい♡

これが得点をかせぐコツ

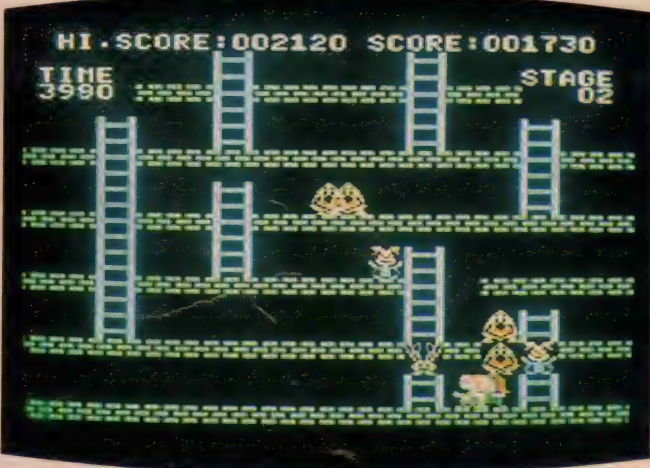
本作品は美のところが、ドンキーコングタイプ(一時期流行ったゲーム)ではない。その証拠に最上級まで登っても画面はクリアされないのである。ではどうすればよいか。

モンスターが近づいたら、えいやっとキーを押す。そくベッキーの真下に穴があき、彼女は一階下へ。ド

このゲームは美のところが、ドンキーコングタイプ(一時期流行ったゲーム)ではない。その証拠に最上級まで登っても画面はクリアされないのである。ではどうすればよいか。



●ワイ、リンゴになった、と喜ぶベッキーちゃん
●一番下の階では穴を掘れない。ワーンいじめっ子、と泣いてもダメなのだ。



おとぎ話の世界も

いいもんだ♡

オサム ストーリーに無理がなく、舌ざわりのよいメルヘンゲームに仕上がっている。

MSX おや、あなたにしては珍しく絶賛しますね。

オサム だってベッキーちゃんがカワイイんですもの♡

MSX ゲツ、その♡というのだけはやめてくれない。

オサム ムフツ♡ エー冗談はさておいて、話を進めます。このゲームは、年齢の高い層にウケそうな気

がする MSX ロリコンの高・大生向けか

オサム もう少し上の年代にも受けるよ、きっと。チュンチュンバキューンのビデオゲームに拒否反応を起すオジさんたちとかさあ。目を血走らせて高得点を競う、という雰囲気じゃないでしょ、コレ。ツイストのリズムに合わせて、ベッキー動かしてただけでも、十分楽しめるもん。

MSX なんか高得点を取れなかったいいわけに聞こえますが、

オサム ……



ゲーム
ソフト

ドラゴン アタック

吼えろドラゴン、叫べカニ! これぞ男のアクションゲーム。

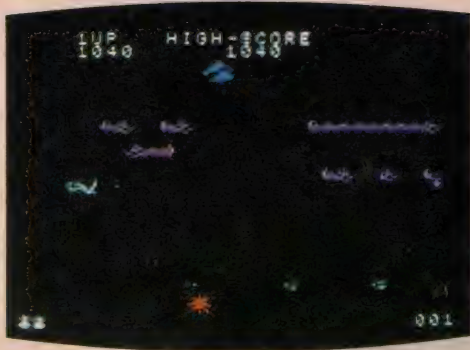
まずは遊んでみ ました

ドラゴンだ、ドラゴンが来るだよーっ、の『ドラゴンアタック』であります。そして、これはインベーターもどきゲームである、と最初っからバラしちゃいます。ゲームのオリジナリティがなんだ、インベーターのどこが悪い、とひらきなおつちやいます。いくらひらきなおるーが、一度この画面を見ればおつりがくるのだ。キャラクターの設定が、グロテスクで毒々しくて、とつてもGOODなのだ。

インベーター役をあいつとめするは、長い胴体をウンニヨロとのたうちまわせたドラゴンさんたち。迎えてはレーザー砲ならぬカニさん。のカニさんがカサコソカニの横歩きしながら弾を撃つね。ちぎれ飛ぶドラゴンの胴体ノ、と、見よ、切断された所から新しい頭がニヨキツと



◆グワッ、やられた。いざ戦わんい一度、アーユーレイディ?
◆イカ型UFO出現やばいぞコレは。



これが得点をかせぐコツ

ドラゴンの数を増やさぬよう、頭だけをねらうーこれは理にはかなっているが、机上の空論でもある。敵はただのたうっているのではない。こちらめがけてバカスカ弾丸を発射しているのだ。のんびり照準を合わせるヒマがないのよ。第一、頭じゃわかってても指先が本能的に引き金にさわってしまふ。で、アシユラのごとくドラゴンを撃ちまくるのである。最初は的が大きいので面白いよ

うに命中して心地よい。頭だけになったドラゴンの群れをプチプチやつけるのも、なかなか気持ちよい。ヤダー気持ち悪い、とゆー人もいいるだろーが、私は気持ちよかった。指先が折れるまで、カニが全滅するまで撃ちまくれ。それ以外に道はない。



ドラゴンアタックのオールスターキャストドラゴンとカニ、そして上の方にいるイカ型UFOに注目 ある程度時間がたつと、この中からツチノコのようなものが飛びだし、弾の雨を降らせるのだ

不気味キャラだから、断固支持したい。



MSX ずい分ノリまくってたよっだけ。

オサム 最近、どのゲームを見ても、うーカワユイ、つうキャラクターばかりだろう。もう、甘ったるくて耐えられせんよ、アタシには。

MSX カワイコキャラクターはためか。

オサム あんなのは女子供にまかせとけはええ。

MSX 差別的発言がでましたな。でも、おたくですよ、さつきベッキーカワユイ♥と騒いでいたのは。

オサム ソ、ソレはソレでねー、まあ、コレはコレでさー……。

MSX んっ? なんだって?

オサム ともかくさっソノ(と急に大声になる)このゲームはさ、みんながみんな喜ぶってシロモノじゃないと思っさ。いわばゲテモノの一種だから、好き嫌いは相当はつきりであると思うよ。ドラゴンのウンニヨロつとした動きを面白がるか否か、要するにそれだけのゲームだけだね。

あたりさわりのないゲームがはびこる昨今だからこそ、この不気味キャラを評価したいんだよ。

オサム 評価したいんだよ。

ゲームソフト

ジュノファースト

三次元空間での皆殺し作戦。
指がちぎれ飛ぶまでキーをたたけ。

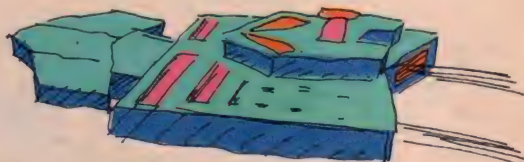
緑の宇宙船を撃つと画面が変わり、敵の攻撃もSTOP



まずは遊んでみ
なにか動物がらみのゲームばかり続いた。ここらで気分を変え、宇宙ものに挑戦してみた。
いかにもそれっぽいオープニングテーマと共に「ジュノファースト」



の世界が広がる。まっ暗な画面上をいく筋かの光のラインが交差し、奥行きのある構図だ。超未来の無機質なイメージが漂っており、当方もメタリック気分になってくる。
さて、何が現れるか——光の地平線に動くものあり。敵機だ。画面奥から近づくに従い、小さな点がだんだん大きく、ロケットの形となり、我が愛機にミサイルを浴びせかけてきた。その間、わずか一瞬。おう、盛りあげてくれるじゃない。乾いたくちびるを舌で湿し、やにわに、チュンチュンズギューンツ、パキューン、パンパンパン、とスターウォーズ開始である。問答無用、説明不要。ただひたすらにチュンチュンズギューンツ、ガシガシガシ。単純なだけとなア、いざ実際にプレイしてみると燃えますぜ、ダンナ。



どうです、いいでしょう。立体感あふれるジュノファーストの世界

これが得点をかせぐコツ

こいつはギャラクシアンタイプのゲーム。細かいテクニクに関して

敵機は常に3機編隊を組んで画面奥からやってくる。最初は点の様だが、近づくにつれUFOの形となり、攻撃も激しくなっていく。味方機は、中央より右か左の端に位置している方が、撃たれにくいようだ。



は、皆さんの方がよく知っているだろーからパス。
このゲーム独自の仕掛けについて一つ二つ伝授したい。
味方のロケットは、身を守るためのバリアーも防護壁も持っていない。その代わり、2秒間だけ四次元空間にワープできるのだ。しかし、正直いってこのシステムは、私には豚に真珠なのである。だって、やばいってときは、ワープキーを押すより、ロケットを移動させた方が速いんですもの。こんなもんより、もう一台ロケットを余分にくれ、といいたい。
それより大切なポイントがある。敵の中に、緑色した少し大ぶりの宇宙船を発見したら、絶対に撃ち落とすこと。ほんの数秒だけど、敵の攻撃がストップし、撃ち放題のただ取りとなるのだ。
ホッと一息の数秒間、こうした救済処置があるのは買える。ゲームに深みができるし、ただ難しい、せわしないではないやんなるもんね。

もつとハードな音が欲しいねえ。



MSX げんなりした顔してるね。オサム やたら動きが速いでしょ、キーもたたき続けたし、疲れましたよ。

MSX 逆にいえば、それだけ夢中になれた。

オサム いまさらインベーターやギャラクシアンでもあるまいし、この手のゲームを見ると思うんだけど、つい血が騒いでしまう。

MSX バブプロフの犬みたい。

オサム ファンツ、元祖ギャラクシアンがいけないんだ。つくづく偉大なゲームだと感心する。キャラクタや設定を変えた子孫が、いまだに数多くでているし、それなりに魅力を備えている。

MSX このソフトに目新しい部分はあるかな。

オサム 動きが立体的で迫力がでてきた。惜しいのは、効果音がいまいちつとこ。もう少し派手に、バラエティを持たせればねえ。一応、合格点には達します。

MSX ギャラクシアンは不滅ですという感じですか。

ゲームソフト

ピクチャーパズル

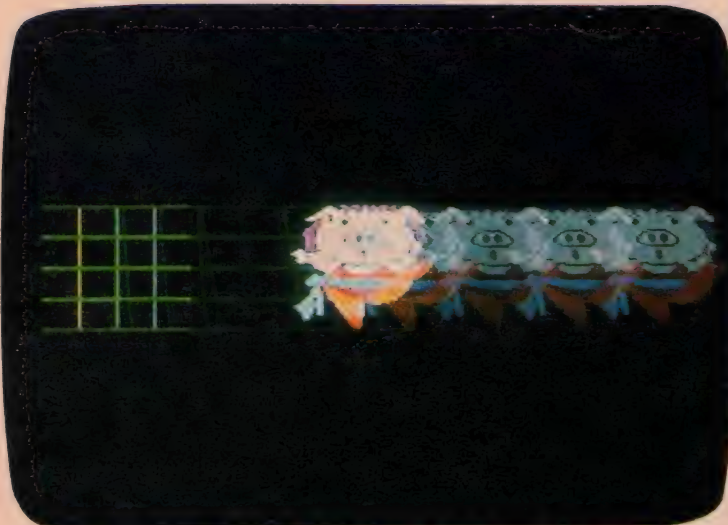
レオタード姿の豚さんが可愛い、
知性派向け絵合わせパズル。

まずは
遊んで
みました

さて、しばし指先は休憩、今度は頭脳、おっと違った頭脳ゲームといきましょう。なに、それほど恐がるシロモノじゃありません、パズルです。

四角いピースをカチャカチャ並べかえ、ピースに書かれた数字を小から大にきれいにそろえるというやつかつては遠足や修学旅行の必需品だったこのパズル。まさかパソコンの中で再会するとはねー。おっと、懐しがってるヒマはない。さっそくチャレンジしてみた。

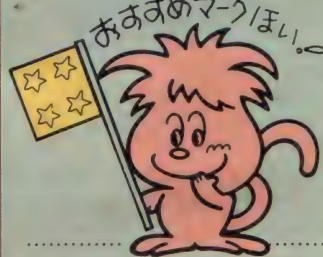
さすがパソコンゲーム、数字合わせばかりか、絵合わせもできるよーだ。メニューは、レオタード姿の豚成金風ワニ、チャールディングな猫など、どれもカラフルで楽しげ。私は豚さ



■なんともトボけたキャラが、ススッとマス目の中に入って準備完了。



ちよいとキツイこと言わしてもらうぜ。



MSX いままで、こういうタイプのパソコンゲームはあったの？
オサム あまり聞かないけど。
MSX けど？
オサム いまさら「ゆるゲーム」をわざわざパソコンでやらなくつてもという気もするわな！
MSX きついな！
オサム メリットもあるんだよ。たとえば、ピースは絶対なくならないということ(笑)。それに、機械がませてくれるので、手軽に遊べる。

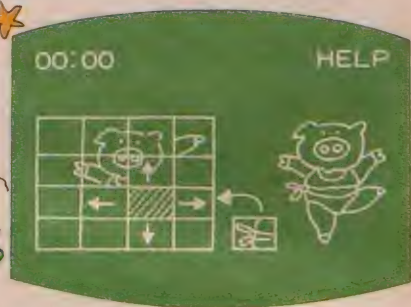
インチキもできない。苦勞してパズルを解くと、マス目の中の動物たちが、ツンツとすまして出てくるでしょ。あの辺もおかししいね。子供に受けるよ、きつと。
MSX それでも不満そうだ。
オサム 引つかるんだよ、やっぱり。昔から、テーブルゲームなんかはパソコンに移植されてきたでしょ。マジヤンとか、トランプとかで、それなりに人気を得てるけども、ゲームの種類によっては、向き不向きがあるんじゃないかねえ。パソコンでこのゲームが遊べる、というだけじゃもう売れないと思うよ。

これが
得点をかせぐ
コツ

パズルを解くのに必殺テクニックはあるのか。この「ピクチャーパズル」の場合は、あるんだよな。

キャラクターがマス目に入ると、あつという間にハチャメチャ分解作業となる。ピコピコ動き回る16個のピース、見ているとなかなか美しい眺め、ゲームのハイライトともいえるんだけど、みとればかりいると徹底的にかき回されて修復不可能になってしまふ。ストップキーは早めに、ですぞ。

あと、この手のパズルゲームの宿命みたいなもんだけど、ある程度形



黒い部分を上下左右に動かし、絵を復元していく。しばらくガチャガチャやっている、どんな絵柄だったか忘れてしまう。そんなときは、ヘルプキーを押すと元の絵が画面右に現れるから、参考にすること。

■こうバラバラになっては、ナニがナンだか？



ゲームソフト

アベン・チュー太

マイツタネ、このキー操作の複雑さには——リアルタイムに新境地を拓く

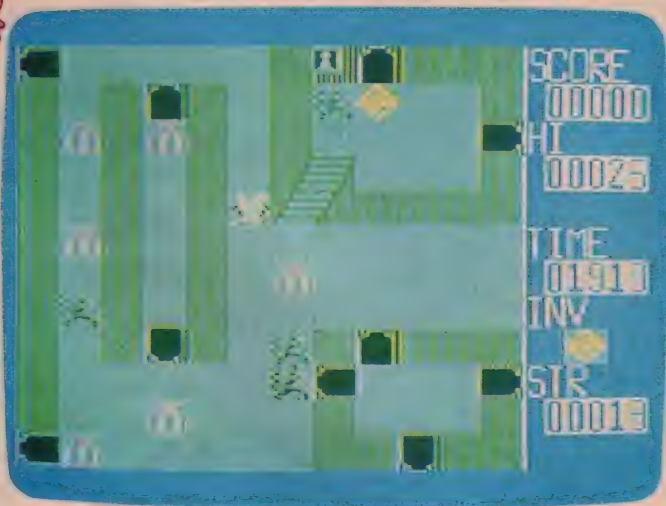
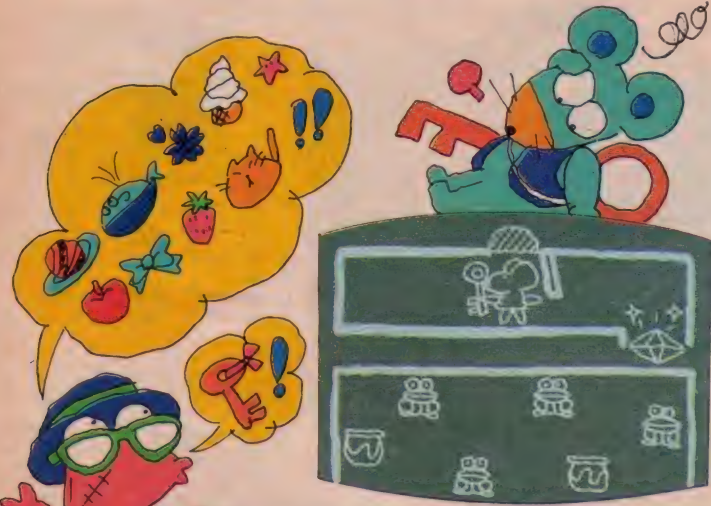


◆とうとう鍵を見つけたゾ!!

だ、チュー太のスタミナがどんどん減っていくじゃないか!
このままじゃヤバイゾ!

ダイヤをさがしたら、図のように出口におくと、ジャマ者のカエルたちを開め出すことができる。ツボの中から鍵を見つけたら、次の部屋へトライ!

まずは遊んでみました
数あるリアルタイム・ゲームのなかでも、ネズミのチュー太が城の中の迷路を冒険するこの『アドベンチャー太』は、異色のゲームだ。
奇妙な城の中に入りこんだチュー太は、部屋のうちこちに意味ありげに置いてある数個のツボを見つけ、好奇心旺盛なチュー太がツボを壊してみると、なかなか鍵が出てきた。
「これはきつと、別の部屋へ通じるトビラにちがいない」——彼は鍵を使ってトビラを開けようとしたが、トビラはビクともしない。
「オカシなア——頭を抱えていたチュー太がふとまわりを見ると、そこらじゅうにたくさんのカエルがいることに気づいた。——と突然、その中の一匹が、チュー太めがけてとびかかってきたのだ。するとどう



◆ダイヤを置く場所が問題だ。

これが
得点をかせぐコツ

このゲームは、なんととってもキ

MSXでこれだけのものができるとは!



MSX ゲームセンターなどでおなじみの、擬似三次元グラフィックスと、アップル・ゲームなんかでポピュラーなリアルタイム・アドベンチャーのミックス版——ネライはオモシロイね。
オサム カールキーのほかにも、B、T、O、P、E、Kのコマンドキーを操作するんだから、ゲームとしてはストコクむずかしいみたいだな

んだけど——
MSX 確かにそうだね。このゲームは日本では珍しいタイプのゲームだから、国産ソフトに新ジャンルを拓いたといつていいかもしれないヨ。
オサム ヘー、スゴイんだネ。
MSX ただ、ストーリー性なんかには、もうちょっとオリジナリティがほしいところだな。それと、画面の配色があんまりよくないから、チュー太の姿がイマイチ、よく見分けにくいんだ。
オサム でも、ゲームはオモシロイヨ
MSX うん、MSXソフトとしては、よく仕上がっていると思うヨ。

—操作が大変だ。他のリアルタイム・ゲームなら、テンキーとスペースキーで足りるところを、ここでは左のようにカーソルキーのほかにも数種のコマンドキーが必要とされる。
B ツボをこわす
T ものをとる
O ドアをあける
P ものをあぐ
E チーズをたべる
K カエルをける

リアルタイム・ゲームで、これだけたくさんキーをたたき分けるというのは、非常にムズカシイ。モタモタしていると、カエルたちに攻撃されて、チュー太のエネルギーはどんどん減っていく。相当、キー操作に慣れないければ、次のステージに移ることができない。

ところが問題は、キー操作の熟練度だけじゃないのだ。次の部屋に進むには、ツボからダイヤと鍵を見つけ、その両方をドアの前に持って行かなくちゃならない。が、チュー太は一度に一つのものしか持てないから、狭い部屋なんかない、まるでパズルになってしまう。また、ツボからはサンリなんかとび出してくることもあり、なかなかスリリングだ。

ゲームソフト

クレイジー トレイン

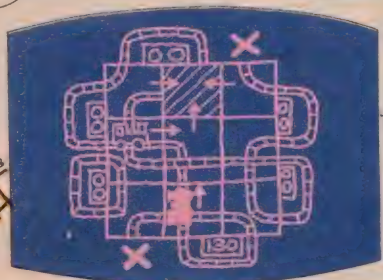
このリアルタイム・パズルゲームは、
反射神経と頭の回転の速さが勝負だ!

まずは
遊
まん
で
た
み

シュツ、シュツ、シュツ、シュツ、
ポオックッ! 昔なつかし蒸気汽関車
の汽笛——いいなあ。あの響きを聞
くと、ボクの遠い記憶が……なあー
んてセンチになつてゐる場合じゃない
のだ。走ろうにも目の前に線路がない
じゃないか、線路がっ!

と、まあこのようにボヤきたくな
るのがこの「クレイジー・トレイン」。
汽車の行く先を考えて素早く線路を
組み合わせなくちゃ、たちまち脱線
してしまふ。画面の駅を全部通過す
ると一面クリア。でもこれがムスカ
シイ。のんびりと「ポッポツ」な
んで鳴るナ! と言いたい。第一、
機関士のボクは鳴らしてないじゃな
いか!

画面は昼と夜を繰り返す。線路の
パズルが難しいだけじゃなく、ブラ
ックトレインが登場すると、衝突し



矢印の方向に進んでいくと、
このままではブラックトレ
インとぶつかってしまう。斜
線部に線路のコマを移動
するタイミングが問題だ。
自分の汽車がBの線路に乗
った瞬間、Bを上に移す。

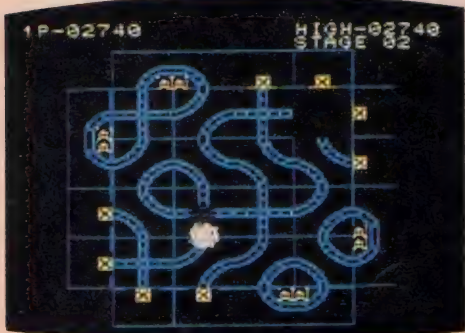
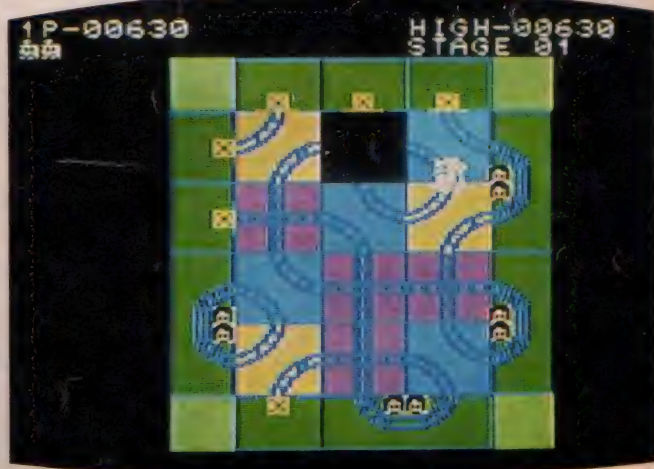
- ◆ステージ1では昼間の場
面。先は長い。
- ◆ブラックトレインと正面
衝突。

しかし、そうは言っても言うは易
し行ふは難し——こうしたハイ・テ
クニックを使えるまでには、そうと
うゲームに慣れてこないとダメだろ
う。単に反射神経を競うリアルタイ
ムじゃなく、パズルの要素が加わっ
ているため、指先と頭の回転の速さ
を競うにはもってこいのゲームだ。



これが
得点
をかせ
ぐコツ
パズルゲームに限らず、思考型ア
クションは、じっくり落ち着い
て先を読むというのがふつうなのだ
が、このゲームはのんびり考えてい

るヒマはない。
うまく指が(人
)によつてはアタマ
が動かずにもた
ついていると、数
字が0になった駅
からブラックトレ
インが現れる。コ
イツに当たるとア
ウチ!
ブラックトレイ
ンとの衝突や脱線
を避けるには、ル
ープをつくってそ
こを回りながら、
線路のつなぎ方を
考えるという手が
ある。また、ブラ
ックトレインが2
台出てきたら、お
互いを衝突させる
という手もある。



やってて飽き
ない、ユニー
クなパズル。



MSX ゲームには「アクション」
とか「アドベンチャー」とかつて、
いろんなジャンルがあるけど、これ
はどのタイプになるのかなあ?
オサム このゲームは新しいタイプ
だと思ふ。パズルの要素とリアル
タイムを、実にうまくミックスして
るから、リアルタイム・パズルゲー
ム、って言ってもいいんじゃないか
な。

MSX グラフィックスやサウンド
はほかのゲームと比べてどう?
オサム グラフィックスは子どもの絵
みたいだけど、それがホノボノとし
た雰囲気をたすに成功しているど
いえる。汽車の音もかわいいしね。
ゲームの内容は、ひとはやった
。ルービック、キューブ、なんかの
解き方に似てるから、あれが得意な
人は、けっこう高得点できるんじや
ないか?

MSX あつ、そうか!
オサム 次にやるときはジョイステ
イクを使って、本物のポイント切
り換えの気分を味わうといいよ。

コンピュータ オセロ

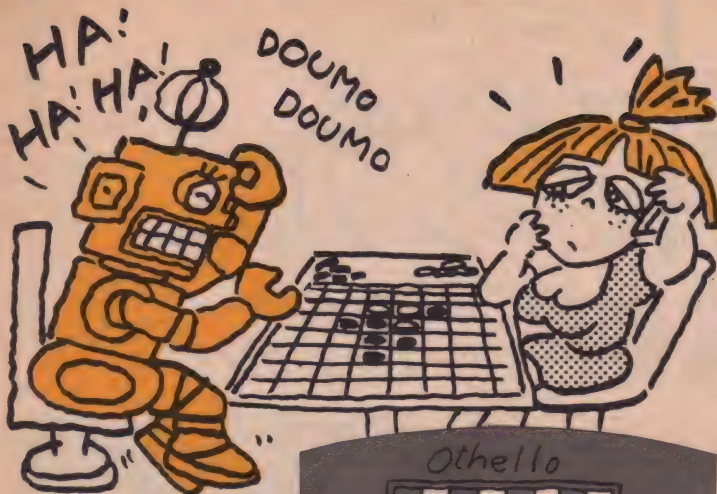
ゲーム
ソフト

白黒のコマが目の前でひっくりかえる！
こんなオセロ、はじめてだ。

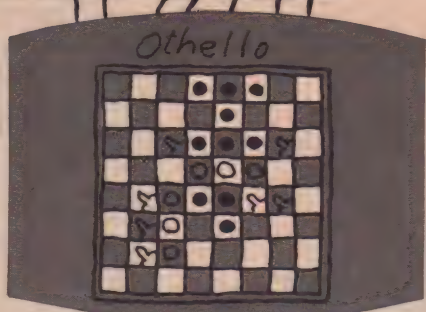
まずは
遊んで
み
ました

コイツは、MSXゲームソフトの
テーブルトップ・ゲームのなかでは
ひとあじがう。

まず、4段階に分けられたなかから
適当なレベルを選ぶ。次に、白黒
いずれのコマをとるかを決める。す
ると、グリーンのゲームボードが画
面に現れ、白黒4つのコマが定石通
り並べられ、いよいよゲーム開始。
「まあ、初戦だからレベル2く
らいでお手並み拝見といこうか」
。コマを置きたい場所を決めたら、
画面上の、指をカーソルキー
で動かし、位置を指定する。よくこ
の種のゲームに、タテ〇、ヨコ〇、
という位置指定のしかたがあるが、
こちらの方が数倍やりやすい。グラ
フィックもきれいで、なかなかよく



プレイヤーは黒のコマ。スペー
スキーを押すと、図のようにコ
マを置く場所を教えてください。



◆これだと、ある程度
いけそうですな。
◆ヤバイ!! 数年先には一挙に形勢逆転か!?



これが
得点
をかせ
ぐコツ

このオセロゲームの最大の特徴は、
コマがひっくり返るその動きが見ら
れることだ。コマが回転するなんて
まったく意味をついていない。

コンピュータ・オセロといえば、
NECのPC用「森田のオセロ」が
その強さで広く知られている。ただ、
これはあまりに強過ぎて、シロウト
の遊び相手としては、ちょっと一
という感じなのだ。

そこにいくと、この「コンピュー
タ・オセロ」はヨワイ……もちろん
「森田のオセロ」に比べて、という意
味で、だ。そして、ヨワイからオマ



シロイ。負けても人間のように泣き
叫ばないから、弱い者イジメが好き
な人も手応えがない↓弱い者イジメ
症候群がなおる……となる。さすが、
家庭用ソフトにピッタシといわれる
MSXソフトだ(パチパチパチ)。
ただ、そうは言っても、だれでも
勝れると思ったら大マチガイ。やは
り、レベル3ぐらいになると、ケッ
コウてこわいのだ。だから、ほどよ
い刺激が味わえる。現代っ子のボク
らにはもってこいのソフトだね。攻
略のポイントには井ゲタづくり。とに
かく一度、トライしてみよう。

グラフィックス
のひねりがき
いてるネ



MSX オセロゲームって、けつこ
うムスカシなんだよね。

「森田のオセロ」
なんか、ちよつとやそつとじゃ勝て
ないからね。こういう種類のゲーム
ソフトは、製作者自身がそのゲーム
に強くなければ、なかなかレベルの
高いソフトはできないんだ。

MSX フィン。じゃあ、この「コ
ンピュータ・オセロ」はどうなの?
オサム MSXの場合、前にも言っ
たように、もともと容量の限度があ
るから、相手の手を読むためのデー
タ入力にも限界があるんだ。それに
してはこのゲームの場合、レベルを
選べたり、コマのひっくり返るさま
が映ったりと、リアルな仕上がりに
なっている。それに、レベルを多少
低目にするのも、言ってみればい
い意味での製作者の「手抜き」だと
思いたいね。

MSX エッ!? というところ?
オサム シロウトでも勝てる、とい
うのは、いろんな意味で大切なこと
なんだヨ。

MSX フィン。

ゲーム
ソフト

ブギウギ ジャングル

MS X版“ロードランナー”ともいえる、オモシロ・アクション。

まずは
遊
まん
し
た
み

主人公の「コタロウ」は、ナゼか3人のハンターに命をネラわれている。彼らは一見、動物園の飼育係。風で、もうとにかくシツコイ。殺るか殺られるかノ。コタロウはハンターたちに殺られる前に、画面のあちこちに置かれてある食糧を手に入れなくちゃならない。

「ナンテ食い意地のほった男ノ」でも彼は必死だ。殺られるとわかっているでも食糧を求めて木に登り、ひたすら走り続ける彼の背中に、私は人間の「性」を感じて、感動に指が震えた……ナンチャッテ。

さて、コタロウの武器というのがグリーンの大岩。この岩を超能力でバカバカ撃って、追ってくるハンターたちを倒す。

でも、撃たれたハンターたちは、一瞬の間気絶するだけだ。自分は殺



右下のコーヒーを目ざして進むコタロウに、襲いかかる敵のハンター。岩を矢印の方向に投げ、ハンターをやっつける。

これが
得点
をかせ
ぐコツ

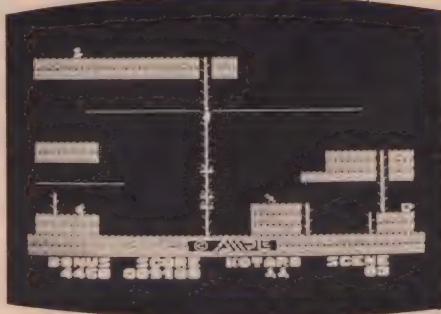
気絶したハンターたちの回復は、意外に早い。それに、早く一面を終えれば、それだけボーナス点も増え

5〜6面あたりからが テゴワイぞ。

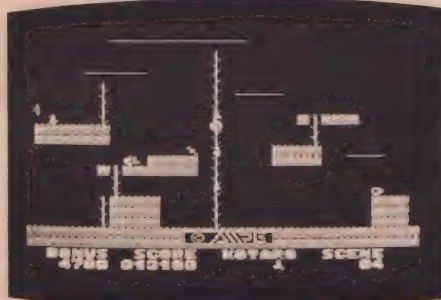


MS X こういうタイプのゲームって、ほかにもあるのかなあ。

オサム うん。MS Xソフトの中にも「スーパー・ドリンカー」という同じタイプのゲームがある。でも、その原型みたいなのが、実はアップルゲームにあるんだ。プロクター・バンド社の「ロードランナー」というのがそれ。この「ブギウギジャングル」はさしづめ「ロードランナー山男・決死の逃亡食欲編」といったところかな。



木に登りながら岩を飛ばすのも至難のワザ



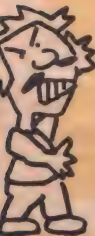
ヤバイ！ これじゃどうしようもナイヨ！！

るので、この際、強気でハンターたちのアタマを踏んづけながら前へ進もう。走りながらのショットも可能なので、ひたすらバカバカ撃ちながら強引に疾走する。
食料はアヒル、リンゴ、コーヒー、キャンディの4種類。生きるか死ぬかの瀬戸際なんだから「フルコースで順番に」なんてヒマはない。食べやすいものからたいらげてゆく。アヒルはキャンディより高得点だと思いがちだが、実はどれを食べても500点、という安易なつくりが、この際ウレシイのだ。

ステージが進むことに難易度が増す。ある一定の道順でなければクリアできないくなる、というのがポイント。このあたりの構成は、どこかみたように、なんとなくもの足りない気もするが、ゲームそのものは非常にオモシロイ。ムツカシクはあるけど、要求される反射神経を、小学校のゴミ箱に捨ててきたような私が、1時間で4面クリアできたんだゾ。要領さえ分かれば、あとは面をクリアしていくのみ。
オノオノがた——
ガンバロウ！！

MS X どちらがオモシロイ？
オサム これを「ロードランナー」と比べるとはムリがあるね。まだまだ格がちがう。ただMS Xは、ROMチップに入るプログラム量に限りがあるから、レベルが落ちるのはしかたないんだ。そのハンディを考えると、MS Xには上出来だといえるね。

MS X もっとオモシロクするにはどうすればいいのかなあ。
オサム たとえば、食料の種類によって得点数がちがうとか、キャラクターを増やすなんてのもいいネ。



ゲームソフト

PASS BALL

色を変えられる、2人制のムズカシ・バレーボール。

まずは遊んでみました

ナニツ、バレーボールだった？
ママカセエナサイ——でも2人制というのは、チト不安だなあ……。
まず、カーソルキーを使ってコートの色を選ぶ。グレー、青、黄、ピンクなど全10色。とつてもカラフルだ。試しに赤茶色にしてみたところ、全天候型のテニスコートみたいで、すっごくリッチな気分になった。そうだが、あたしつてもともと「ハイ・ソサエチー」なんじゃ。
次はチーム名を決める。「ア・ヤ・ノ・コ・ウ・ジ・ヨ・シ・コ」ナンバーテンネ。
さて、いよいよゲーム開始。ところがナント、これが非常にムズカシイ。ジョイスティックを使って、ボールを打とうとするんだけど、それがゼンゼン当たりやしない。まるで、小さなコドモがアタマを押さえられ

て、「コノヤロ、コノヤロ」と手だけ空振りするみたい。パスもトスもあやしい。レシーブがやつと——で、アタクシ、恥ずかしながらアツというまに負けちゃったのデス……
……グッス。

これが得点をかせぐコツ

2人同時になかよく、同じ方向に走るので、2人の間にボールが落ちてお見合いしちゃう危険性、大。注意しよう。また、ボールの落下地点が非常にキャッチしにくい。どこに落ちてくるかわからないので、ホントにアセッテしまう。要はボールの影を目安にすればいいんだけど、これが口でいうほどカンタンじゃないのだ。

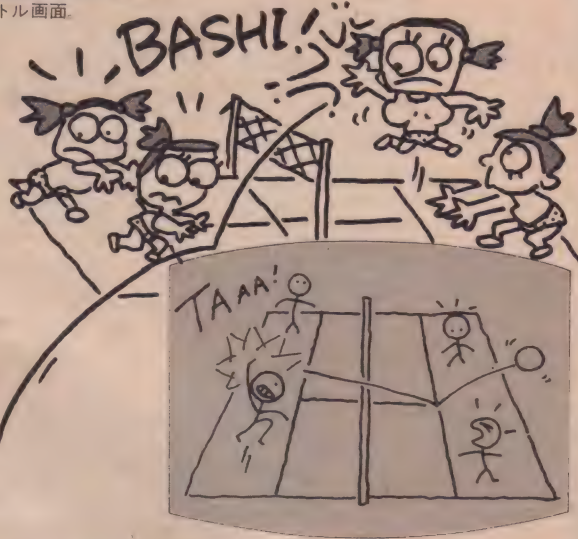
ボールが上になると、ズズーンと目の前に迫ってきてド迫力。さすが3D！なんて、へんなところで感心してしまうのだ。

影を追うことに慣れてきて、やっとボールをレシーブできた。「バシッ——いやー、いい音ですネ。ところがアトが続かない。味方どうしてパスして地面にボールを落とすミジメさといったら、もう泣きたくなるほどだ。いくらなんでも、こ



▲タイトル画面

なにムズカシクしなくてもいいじゃないか、と思っちゃう。
パスしてトスしてアタアティックノ——んなことできるわけねえじゃねーかよオノ——ということ、何度やってもゼロゲーム。ガクツううなだれてスイッチを切るワタシ、ミジメ。



こんなふうコートに落ちるとツライぞ。2人は同時に同じ方向に動くので、その守備範囲をしっかりとつかもう。



●ボールの影をたよりに右往左往。

もう少し楽しめたらいいのにね。



MSX ムズカシいなあ。どうしてこんなにボールを受けられないんだらう？
オサム それは、このゲームが3Dだからさ。
MSX 3D？
オサム そう。三次元グラフィックのことで、アタリの2800「バレーボール」なんか有名だよ。
MSX フーン。人間同士でやると楽しめるかなあ。
オサム それは逆だよ。人間同士だ

と、ラリーが続かないだろう。
MSX あっ、そうか？
オサム このゲームのいいところは、最初にコートの色を選べることだね。この種のゲームでは珍しいんだヨ。
MSX パシッノ——っていう音はどうなの？
オサム いいねえ。音がシマッて、聞いてて気持ちいいネ。ゲームセンターのサウンドが、いよいよパソコンゲームにも登場という感じだね。
MSX フーン、楽しみだなあ。
オサム ただ、もう少し当たるようになってほしいね。ゲームというのはなんてたって楽しめなくちゃね。



必修3 中英単語

中3で習う英単語の予習、復習はこれでバッチリ。

この点がぐくツをかせ

現在のパソコンの普及率を考えると、中学生の英単語の勉強には、まだまだ単語帳なんか一般的な。パソコンで英単語を勉強するなんて「ナウい」、「イマイ」、いや「ミライ」(現在ではもう遅い。未来を先取りするということ)。

コンピュータは検索機能やソーティング機能などが得意で、単語帳はまた別の角度からの学習だと考えてよいだろう。つまり、両者を併用して勉強すれば非常に効率がいい。

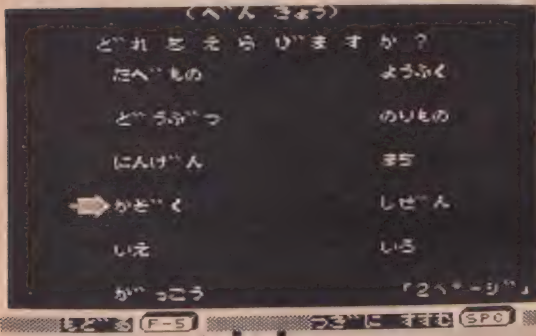
さて、学習のしかたのポイントはいうまでもなく検索機能。たとえば、「AUNT」を確認するために、つづりのはじめから探す場合は「A

まずは遊んでみました

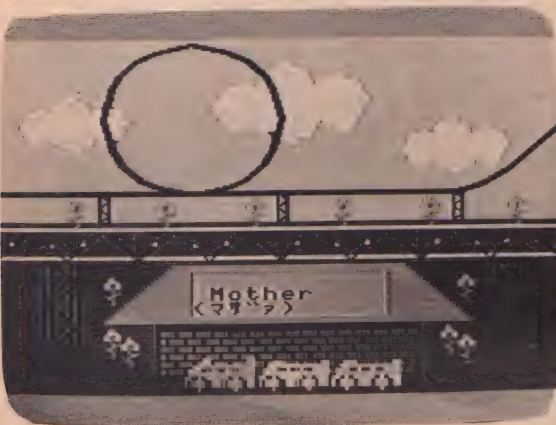
テープをロード、ランさせると黒板の絵が現れ、タイトルが表示される。バックにはNHKの教育放送で流れていそうな「健全」中学生を想わせる曲が流れ、黒板にプリンタの有無を聞いてくる。もしプリンタがあれば、学習内容がプリントできるので「Y」(イエス)と答える。これは復習するとき、非常に役に立つ。勉強家の人はYとすべきだ。もちろんボクは「Y」——ボクの名はヤスシなのだ。

さて次に、単語の検索かテストのいずれかを選ぶ。そして、学習したい品詞を決める。検索を選んだときは検索方法を、テスト指定のときはテスト用プログラムに進む。

ここまでやってくると、学習方法がいかに順序よく進められているかがわかってくる。まあ、教育ソフト



▶ただいま「検索中」デス。



▶さて、この問題、解けるカナ?



とか「AU」と入力。すると、AUで始まる単語がスラスラ……なんて表示される。

で、いろいろやっているうちに、日本語→英語のテストで「?」という表示がなされた。「オカシイ」ボクはゼツタイ、まちがっていない

「ま、これはこれでいいとして、ほかにもスペルのマチガイは「/」、「X」などが表示される、ニツクキやつなだよ、この「中3必修英単語」は、

「ソノ」と、慣れない辞書を引いてみたのだが……。

英単語はMSXソフトではムリ?



MSX 教育ソフトってのはたくさんでてるの?

オサム うん。でもMSX用の教育ソフトは、それほど多くないんだ。このストラットフォードは、このほかにも「化学」や「数学」なんかを出しているんだけどね。

MSX APPLE を検索したら「該当なし」って出たけど……? オサム それは「APPLE」というのが中学一年で習う単語だからだよ。

MSX やつぱり、メモリ容量の関係なのかな。

オサム そうだろうね。やはり英単語のように、大量のデータを必要とするもの場合は、ディスク版でなくちゃね。せっかく検索機能がスグれていても、学年別に分けちゃうとなんとなくヌケがありそうな気分になっちゃうからね。

MSX そうか。

オサム でも、テープ版としてはなかなかよくできているよ。MSXソフトも、こういう教育ソフトが出せるということがよくわかったね。

教育
ソフト

幼児のえいご

ジェットコースターがこたえを運び、
ウサギとカメが○×を示します。

まずは
遊んで
みました

「ダブルプルプル」——プログラ
ムを走らせると、ヘリコプターを想
わせるような音とともに、画面の黒
板にタイトル文字が、一文字ずつ撃
ちこまれる。「ダッ、ダッ、ダッ、
ダッ」と、まるで機關銃を撃つ音み
たい。で、黒板に撃ちこまれた文字
が「幼児のえいご」——おもわずノ
ケソってしまっただ。

気をとりなおして画面を見ると、
勉強かテストのどちらを選ぶかと聞
いてくる。どちらでもイヤなだけで
ま、とりあえず「勉強」を選んでお
こう。このあたりは、どの教育ソフ
トでも似たりよったり。学習手順は
オンナジなのだ。
勉強の項目は、食べもの、動物、
のりものなど、大きく11コのジャン

ルに分かれており、それをしほりこ
んでいくと、望みの単語にたどりつ
くというわけだ。そのため、選択を
何回も繰り返してゆく。

ここで「リンゴ」を日本語から英
単語にするテストを試みよう。ポ
クがこたえをキーで入力すると、画
面は一変して、今流行のシャトルル
ープのある遊園地になり、ジェット
・コースターが、APPLE、とい
う文字を乗せて現れる。そして、駅
で、APPLEの文字を降ろすの
だ。

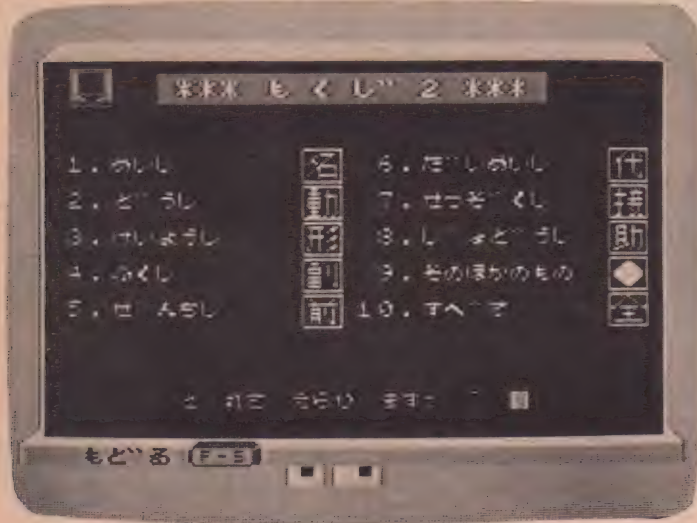
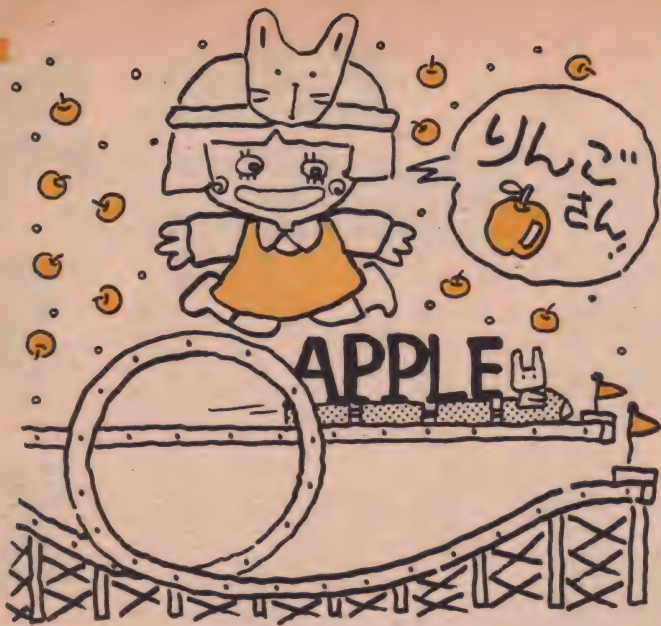
これが
得点を
ぐくぐく
させ

パソコンを利用した教育用ソフト
といえば、アップルの「ステッキ
ー・ベア」や「スベリコプター」な
ど、年少者むけの英単語学習ソフト
がポピュラーだけど、そのMSX版

ソフトでは、まだなかなか質のよい
ものは出ていない。
この「幼児のえいご」は、対象と
なるのが3〜6歳の幼児で、アルフ
アベットをすでに理解していること
を前提としてつくられている。幼児
が対象なので、画面構成は幼児が興
味を持ちそうな楽しいものでなくて
はならない。

その点、このソフトは目的の単語
を選ぶと、選んだ単語の日本語訳を
遊園地のジェット・コースターが運
んできたり、テストの項目では、ウ
サギとカメが答えの正否を示したり
するの、楽しく学習できるように
なっている。

また、どの教育ソフトについても
言えることだが、学習のしかた、関
連づけ、連想させる——といった方
法がとられており、整理・分類して
学習する下地づくりもなる。
ただ、発音をカタカナで覚えさせ
るというのは賛成し難い。また、グ
ラフィックをもっと活用して欲しか
ったように思う。



- 項目を選びます。
- 答を運んできたジェット・コースター。



幼児むけに、
問題を絵にし
て欲しかった



MSX 楽しいソフトだね。ジェツ
トコースターで、答えを運んでくる
って発想なんか、スゴくオモシロイ
なあ。
オサム そうだね。幼稚園の年少組
にでももったような気分になるヨ。
MSX 幼児むけ教育ソフトとして
はどうなの？
オサム うーん……グラフィックな
んかは、なかなか工夫されてるん
だけ、実際に教材として使用する
という点でいえば、幼児を対象とし
るわりにキー操作が複雑だね。
MSX そういえば、ポクにとつて
も少しムズカシかったヨ。
オサム それと、カタカナ文字の発
音というのは、ちょっと考えてしま
うね。発音に慣れることは大切な
んだけど、カタカナで覚えさせると
いうのはよくないんじゃないかな。や
はり、耳で上達すべきだろうね。
MSX もっと絵が見たかったネ。
オサム そうそう。やっぱり幼児む
けなら、文字を運ぶ側よりも、むし
ろ問題に出てくる単語の絵を出して
欲しかったね。

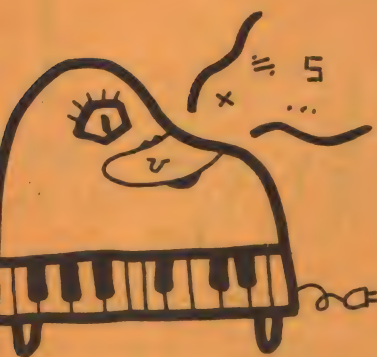
MSXルームは、読者と編集部を結ぶコミュニケーションのベース。楽しいおたより、質問をどんどんちょうだいね。

10月になったらMSXの本がアスキーから発売!と聞いていたので書店で見つけたときすぐに買いました。二〇〇円に感動、限りなく軽く感動、中を開いてあまりのくさくに感動でした。アンケートハガキがつくのはいいんだけど、イエローページってどこにあるんですか? 千葉県佐倉市 林勝義(十八歳)

「限りなく軽くて感動」に感動! 林くん、持ち運びに便利でしょ。編集部の狙いが見事に当たったというわけかな。それから、イエローページのことだけど、実はコレ、データファイル。だったのよね。予定では、イエローつまり黄色いページにしようと思ってたんで、ハガキにはそう書いちゃったんだ。同じような質問がたくさんきてたので、ここでお詫びいたします。ゴメンナサイ。みんな私が悪い!

MSXって何でしょう、と言っておきながら、MSXのMの意味、S、Xのそれぞれが何の略なのかの略なのか説明してくれてない。0号なんだからその辺を教えてほしい。長野県 花井信夫(四十歳)

星とか鳥の名前なんか、よく第一発見者の名前をつけます



が、MSXのMSも提唱社であるMICRO SOFT社のMSをとったのです。Xはこれからという発展をするのナゾであるという意味で、Xをつけた。——これが編集部で調べた結果です。まあ、意義があるけど、名前自体に意味はあまりないといったところで、パソコンとあまり関係ない記事が多いのではないのでしょうか。例えば芸能人など……。もっと直接パソコンに関係ある記事をのせてください。

枚方市 森大(十六歳)

なるほど、森くんの意見にも一理あるね。でも、パソコンでやっぱり人間が動かすものだし、パソコンとつきあうだけじゃ世の中渡れないんじゃないかな。まず、人間様のご意見を伺わなくてはね。そんなわけで、創刊0号では、メーカーさんや、芸能人、ソフトウエアハウスさんに登場してもらったわけなんだ。MSX関係の記事は今後どんどん増えるから、楽しみにしていってね。

その辺によくある情報紙のつもりでMSXマガジンを買った。読みはじめるとあちこちでつかえた。それもはず、コンピュータの話だったのだから。私も科学少年だったんだ。今も科学少年。本職は下っぱ役人なんだけど……。でもMSXマガジンで本当にコンピュータの雑誌なんだろうか。

東京都練馬区 藤田幸一(五十一歳)

MSXマガジンはその辺によくある情報誌です。コンピュータの技術が進歩し専門化する一方で、日常生活にも自然と浸透してきました。コンピュータも科学少年だけのものではなく、文芸少女、文芸中

年(失礼)のものであっていいわけですよ。MSXマガジンがチョットお手伝い。そういう意味では本誌もコンピュータ雑誌です。

今月の星占いはビックリ。パソコン雑誌に占いなんて、何とおもしろい組み合わせ。ずっと続けて下さいな。

大阪市天王寺区 伊藤直樹(十八歳)

星占いのソフトは市販されているのに、パソコン誌には載っていないなんてオドロキだね。パソコン誌はかくあるべきなんて決まってるのだから、おもしろいものがあればドンドン載せていくつもりだ。もちろんプログラムリストだって忘れてないゾ。これからもMSXマガジンに期待していきな。コンピュータの専門知識は、全然ないのですが、昨今新聞誌上ではパソコンなどの文字が氾濫しているの興味はあります。例えば仕事などにとのよう活用できるかなどです。あまり専門知識がないけど動かせるというMSXコンピュータのこと

も新聞で知りましたが、規格の統一は良いことだと思います。

東京都中野区 黒沢一雅(三十一歳)

パソコンを始めた人はたくさんいるようですが、何から始めて良いのかわからない人がほとんどです。そのネックになっているのが専門知識をどう学ぼうかというところですよ。そこでMSXマガジンでは、規格統一され、低価格のMSXマシンを使ってビギナー向けの記事を掲載しようといふ努力しているわけです。ビギナーの皆さん少しづつ覚えていきましょ。少しの積み重ねが大きな結果を生むので

NEC・PCシリーズのGAMEソフトとの互換性はありますか? 周辺装置との関係は?

MSXは、本体は安いかも知れないけれど、満足度を考えると結果的に高くつくのでは……?(お父さんの話です)

豊中市 萩原清子(十一歳)

MSXと他のパソコンとの互換性はありません。しかし、MSXのマークの付いたパソコンはすべてに互換性があります。周辺装置についてもMSXのマークの付いた周辺装置についても互換性があります。

MSXは、本体についてよりも、いかに質の良いソフトウエアが揃うかということになります。つまり、MSXを使って行うゲーム、教育、スモールビジネス等のプログラムが数多く出れば、MSXが多人数に役に立つと思えば、これから、発売される、MSXのソフトに注目しておくことがいいでしょう。

MSXに大賛成。何といつてもソフトあつてのコンピュータですからね。同じソフトが走るマシンが多いというのはいやほいや! 今、NECのPC-8001MKIIを使っているけど、MSXマシンも二台欲しい。ハードメーカーとしてはNECとシャープがいいのがちよつとも足りない。これからもホットなMSXの情報をよろしくお願いします。

横浜市 小野瀬孝志(十八歳)

MSXマシンをサイドマシンとして考えているユーザーの人って多いみたいね。ソフトもだいが出てきているようだし、これらが楽しみつつあるところかしら。ところで、NECとシャープだけ、



ホントに気になりますよ。早くマシンを見たいと、編集部のスタッフも首を長くしているんですよ。孝志くんの気持ち、よくわかります。

MSXマシンが今まで出てこなかったのが不思議です。現状はハードもソフトも閉鎖的。早く鎖国状態から解放してやって下さい。

千葉市 五十嵐俊夫(三十五歳)

PCのソフトがFMで動かなかったのって不思議。BAS ICでもMSXなら大丈夫。BAS I Cだけでなく、マシン語レベルでも互換性が保たれているから、どのメーカーのマシンでもソフトが共通に使える。ハードだって同じで、プリンタやフロッピーも共通だつていうからスゴイ。コンピュータ界の夜明けは近いゾ。

みんなでつくろう レターズコーナー

MSXマガジンでは、本誌に対するご意見、ご感想を募集しています。なんでも結構です。ちよつと気になること、身近にあるオモシロ情報、などもよくわからないこと、など気軽に書いて送ってください。ハガキは本誌あてのじ込みハガキをご使用ください。楽しいおハガキ待ってます。

1月のスケジュール

- ① SUN 元日
- ② MON
- 3 TUE
- 4 WED
- 5 THU
- 6 FRI
- 7 SAT 月刊MSXマガジン2月号発売
- ⑧ SUN
- 9 MON
- 10 TUE
- 11 WED
- 12 THU
- 13 FRI
- 14 SAT
- ⑮ SUN 成人の日
- ⑯ MON
- 17 TUE
- 18 WED
- 19 THU
- 20 FRI
- 21 SAT
- ⑳ SUN
- 23 MON
- 24 TUE
- 25 WED
- 26 THU
- 27 FRI
- 28 SAT
- ㉑ SUN
- 30 MON
- 31 TUE

PRESENT

今月のプレゼントで～す。



◆ソニーHT-BITTシャツ。SMC-777（スリーセブン）と、MSXマシンHB-55と合わせ、ソニーではヒットビット商品として売り出した。そこで、HT-BITの記念Tシャツを20名さまに。



◆創刊10号で紹介したバンナムブックを10名さまにプレゼント。



◆アスキーMSXバッジ50名さま。(3ケ1組)

プログラマ大募集

MSX編集部では、MSXマシンを使ったプログラムを募集しています。投稿する場合は、プログラムをセーブしたカセットと内容、操作方法を書いた原稿をお送りください。

ただし、ご投稿いただいたものは原則として返却できませんので、必要な場合はコピーをとっておいてください。採用分には小誌規定の原稿料を差し上げ、ソフトウェアの販売を行う際には印税をお支払いします。また、他者の著作権の侵害につながるもの、他社・誌との二重投稿は固くお断りします。

MSX早わかり事典

発売！
夢のホームパソコン
『MSX早わかり事典』12月15日発売
予定。ゲームから学習まで徹底解説
朝日新聞電子計算室編
定価二七〇〇円（B5・380頁）
1、総編・MSXとコンピュータシス
テム、2、MSX-BASICの基本
ルール、3、MSX-BASICの命令
4、音と図形の使い方、ジョイステ

ックとタッチパッドなど6、MSXのハードウェア7、MSXのソフトウェア8、Z-80Aの機械語9、プログラム例題集10、付表（機械語一覧表）

スタッフ募集

MSXマガジンでは、編集、プログラマー、編集雑務をしてくれる人を募集しています。ご希望の方は、履歴書（写真添付のこと）を同封の上、編集部までお送りください。

MSXマガジン年間予約

MSXマガジンのご購入、本当にありがとうございます。多数の方々より年間購読のご希望をいただいておりますが、残念ながら年間購読のご予約は受付けておりません。お近くの書店、マイコンショップなどでお求めください。

応募のあて先はすべて

〒107東京都港区南青山五十一-五
住友南青山ビル (株)アスキー

「MSXマガジン」それぞれの係（おたより以外アンケートハガキでは応募できません）

アフターケア

11月8日発売のMSXマガジン創刊号の内容および文章中に誤りがありましたことをご詫言とともに訂正いたします。

- ★P39 ……三段目13行目「RC-9800」は「PC-9800」の誤りです。
 - ★P46 ……三菱ML-80000の発売予定が11月21日となっていますが10月21日の誤りです。
 - ★P65 ……「ザ・ドッキング」は英単語の学習となっていますが誤りです。また、ROM PACKとなっていますがテープベースの誤りです。
 - ★P88 ……ヤマハCX-5の記事中の写真はYIS-303の誤りです。
- 以上慎んでお詫言申し上げます。お気づきになりましたミスは、MSX編集部まで一報をお待ちしております。
- MSXマシンを使った感想も募集しています。編集部までお寄せ下さい。

MESSAGE

集まれ! MSXフェアがスタート

BOARD

メッセージボード



ヤマギワテクニカ「MSXフェア」開催

MSXもいよいよ本格的な動向をみせてきているが、コンピュータハウス・ヤマギワテクニカでは、MSXフェア 第一弾として12月10日より各種のイベントを開催する。

ヤマギワといえは、照明器具などで知られる大手の電器店。支店も多く、今回のMSX規格統一には特に力を入れ、マニア、ビギナー問わずMSXユーザーには心強いショップ。12月10日から始まるイベントの内容は次のとおりである。

●イベント1

メインイベントとして、MSX特設コーナーを設け、ほとんどのMSXハード・ソフトをそろえてお客に自由に触ってもらおうというもの。新聞、雑誌でしか見られなかったマシンをじっくり研究するには良いチャンスだ。

●イベント2

MSXマシンのトップをぎって発表したメーカーといえはヤマハ。ヤマギワでは「ヤマハ・フェア」と題し、YIS 503、YIS 303でシンセサイザーをコントロールした生演奏を聞かせてくれる。

購入者には記念品が用意されているので、楽しみたい人、得をしたい人にはぜひおすすすめしたいイベント。期日は、12月10、11、17、18日となっている。

●イベント3

マシンはほしいけど、クリスマス時やお年玉をもらってからと考えている人は、ヤマギワ・テクニカ5Fで行われるゲームに参加してほしい。12月10、11日の「ゲーム大会」参加者に予約割引券を発行してくれるからだ。お年玉をもらってからも割引きをしてもらえるというわけ。

そのほか、ゲームの優秀者には賞品が用意されているので、自信のあ

る人はほとんど参加しよう。

●イベント4

MSXマシンの購入は決めただけどパソコンは始めてよくわからない。という人は、メーカー別の勉強会に参加してはどうか。予定メーカーは、ヤマハ、ソニー、松下、サンヨーの4社。ただし有料なので行く前に問い合わせしてくださいね。問い合わせ先、〇三二五三〇二二一 MSX担当者まで。

なお、MSXマガジンを持っていくと割引してくれるというから、読者は、当日、本誌の持参をお忘れなく。

●お買い上げ特典

期間中MSXマシンを買った人の特典として頭金九百九十円、残金は一月末支払いという見逃せないシステムが設けられる。

また、アルバイトをしながら収入しようという学生くんには、月々支払い額が二、〇〇〇円というこれまたうれしいクレジット。そのほか、ソフト割引き券、記念品、オリジナル



MSX
magazine

福岡市 安達典利くん(18歳)より

たくさんの人々に愛されてほしいな。

MSXとはなんであるのかを紹介してくれる。MSXを解説説明したり、いままでのパソコンとの



↑ヤマギワテクニカ秋葉原店

「マイコン・ベース銀座」一周年記念感謝祭

こちらは銀座に一年前デビューしたマイコン・ベース銀座。

一周年を記念して、各種のイベントのほかに、MSX祭を開催する。期間は12月20日～1月16日まで。

MSXだけでなく、パソコン全体について知りたいという親子には、「親子パソコン教室」があるので、メカ嫌いのお父さんを引っぱり出すにはいいチャンス。テキスト、飲物つきで親子で一、〇〇〇円というからウレシイね。

期日は、12月4日、11日、18日、25日の四日間。時間は10時30分～12時30分、13時30分～15時30分の一

日。場所は7階の教室。

取付表 接続図入もいっしょにもらえる。本誌持参の人には特別価格制度を用意してくれるので、マガジン片手に、いざヤマギワへGO!

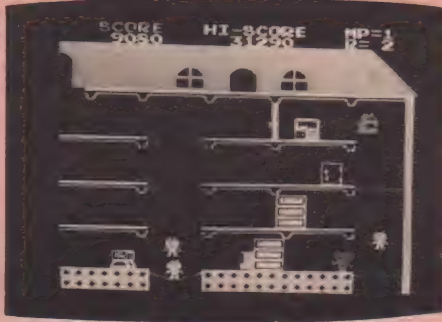
〈おまけ〉期間中先着五百名さまに、アスキーMSXバッジを進呈。ほしい人、集まれ!

MSX ROOM

→MSX用パックマン。
「根性」が違ふとか。話題
を呼ぶのは必至です。



→まさか、あの「マッピー」
までMSXソフトにならるとは。ビデオゲーム
ファンは狂喜するでしょ
うね。



ビデオゲームのファンには大ニュース、
またMSXのファンにもちょっと知らせた
いニュースがあるんだ。「ギャラクシアン」、
「パックマン」、「ディグダグ」など、また最
最近ではあの「ゼビウス」や「マッピー」で
知られる株式会社ナムコから、MSX用ゲ
ームソフトが発売される。この興奮を、さ
っそくみんなに伝えたいのだ!

ナムコット(NAMCOT)とい
うのが、ナムコのMSX用ゲームのプ
ランド名だ。12月つまり、今月)発
売のソフトは「パックマン」と「マ
ッピー」。
すでにソフトハウス数社から、ナ
ムコの許諾を得て作られた、いわゆ
る移植パックマンが、各種種用に発
売されている。でも、MSX用ゲー
ムソフトとして発売されるのは今回
が初めて。
それより、強調したいのは、MS
X用パックマンのアルゴリズム(キ
ャラクタの動きなど)が、本物の
パックマンとほぼ同じだということ
だ。つまり、ゲームセンターで腕を
磨いたときの必勝法が必ず使えるの
だ。今までの移植ソフトは、ゲーム

「ナムコ」のヒット作、「パックマン」と 「マッピー」がMSXゲームになった!

画面やキャラクタを真似るのにせ
い一杯(ごめん)で、ゲームのアル
ゴリズムまでは完全に移植できな
かったはず。だから、今度のMSX用
パックマンは、本物の本物」とい
えるのだ。やったね!(ナムコに取
材に行ったとき、ある人が「今度のパ
ックマンは、根性が違いますよ」と
自信マンマンに語ってくれたので
す。)

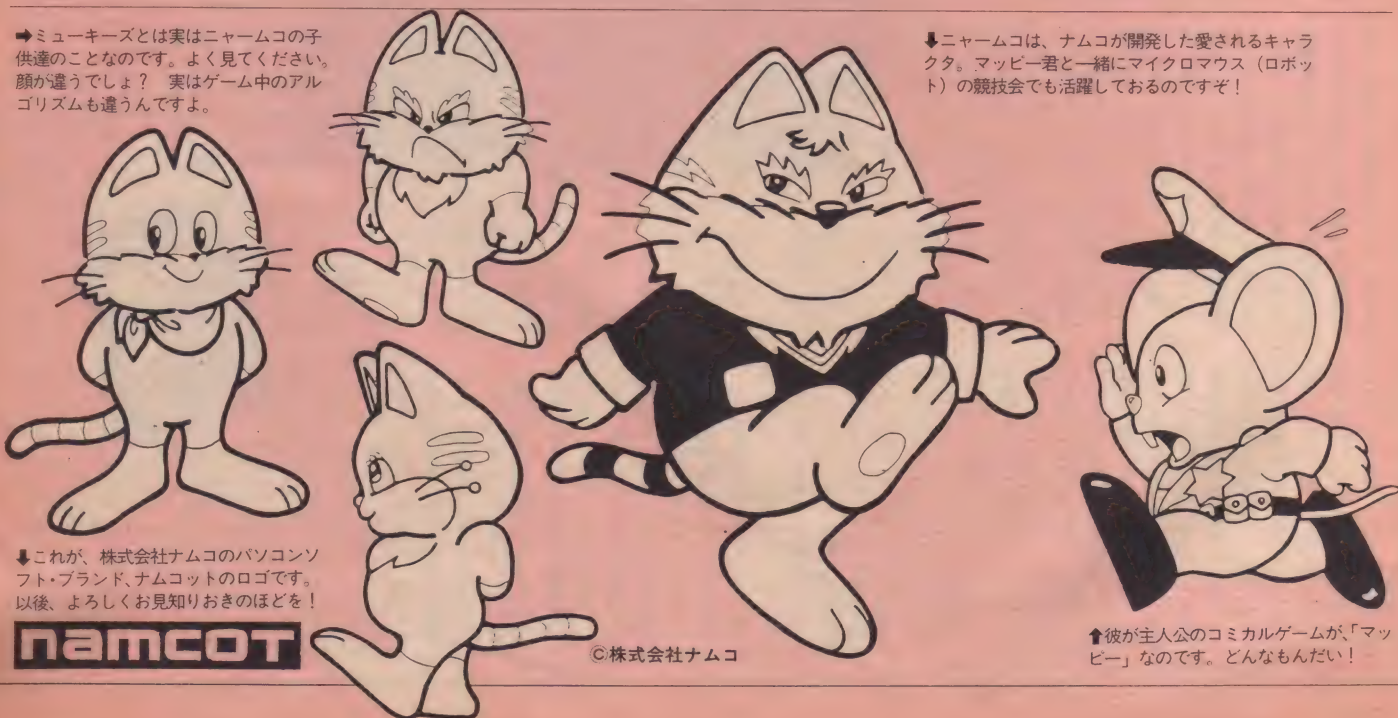
もうひとつ。ビデオゲームの「マ
ッピー」がパソコン用に移植される
のはこれが初めて。ニヤムコ屋敷
のなかにあるパソコンやテレビ、
金庫などをヒーローキャラクタで
あるマッピー君が取り返すゲームだ。
ところが、ニヤムコやその子供た
ちのミーキーズが、マッピーを追
いかけてくるから大変。トラン
ポリンやパワードアを使って、敵(ニ
ヤムコ、ミーキーズ)の追跡を
どうかわすかが問題なのだ。

MSX用マッピーは、画面写真の
とおり、部屋が4段になっている。
これは、トランポリンとびはねて
いるとき、飛び移れる部屋が片方に
4つしかないということ(両方で8
つ、あたりまえか……)ビデオゲー
ム版ではこれが6段になっていたね
そう、つまりMSX用マッピーはオ
リジナルのビデオゲームよりちよ
つと難かしいはずなんだ。

ナムコットでは、「パックマン」、
「マッピー」以後、順次「ギャラク
シアン」、「ディグダグ」、「ボスコニア
ン」など往年のヒット作の移植ゲー
ムを発売していく予定。ラジオCM
も流すぞうだ。MSXで遊べるソフ
トが、いよいよおもしろくなってき
たというお話でした。

↓ニヤムコは、ナムコが開発した愛されるキャラ
クタ。マッピー君と一緒にマイクロマウス(ロボッ
ト)の競技会でも活躍しておるのですぞ!

→ミーキーズとは実はニヤムコの子
供達のことなのです。よく見てください。
顔が違うでしょ? 実はゲーム中のアル
ゴリズムも違うんですよ。



↓これが、株式会社ナムコのパソコン
ソフトブランド、ナムコットのロゴです。
以後、よろしくお見知りおきのほどを!

namcot

©株式会社ナムコ

↑彼が主人公のコミカルゲームが、「マッ
ッピー」なのです。どんなもんだい!

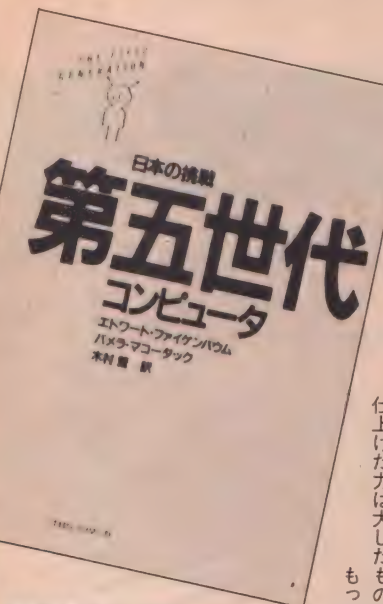
パソコンにしろワープロにしろ、日本製のマニュアルには程度の低いものが多い。日本人お得意の「以心伝心」はこういう面では何の役にも立たない。ノコギリやカンナなら習うより慣れるで使い込んでいくうちに「体が覚える」なんてこともあるだろうが、論理的に動く（論理的にしか動かない）機械の前ではナンセンスだ。あるキーの機能を確かめようとする機能一覧表がない。仕方がないので始めから読んでいくと問題のキーの機能は欄外のへたのところにはかき書いてなくて探し出すのに十分以上かかってしまった、なんていう経験をお持ちの方も多いだろう。その点アメリカ製品のマニュアルは実に良くできている。どうも日米では「説明」という概念自体に差があるのではないかと思えるくらいだ。日本では「説明」や「解説」はつけたし的に扱われている。あくまで大事なものは「本体」なのだ。したがって一度「飲み込んで」しまえばもう「解説」は必要のないものになる。つまり「解説」は読み手をその本体の専門家にするための手助けとして考えられている。と、こう書くと「それのどこがおかしいんだ」という声が聞こえてきそう。病は重い。

マニュアルの本当の目的は専門家だけでなく、その機械が動かせるようにするためにあるのだ。ここところが本当にわかっていないと、いくらお金をかけてもいいマニュアルはできない。あるいはどんなに金をかけてもいいマニュアルを作らなくてはならないということにも気づかない。

「第五世代コンピュータ」がベス・トセラールになった理由はいくつもある。タイミングも良かったし、一種の「青い目の日本（人）論」として読まれたフシもある。しかし根本のところは、この本が解説書として良くてきていたからである。解説書というのもマニュアルと同じく読者を専門家にするための本ではない。しろうとがしろうとのままで、ある事柄がわかるようになるための本だ。日本でも坂村健氏や脇英世氏のような優れた専門家＝解説者も現われてきているが、大きなテーマを大きな本にするときのアメリカ人の圧倒的なパワーにはまだまだ及ばない。

著者のエドワード・ファイゲンバウムはスタンフォード大学の教授でコンピュータによる人工知能研究の最高権威の一人、共著者のパメラ・マコーダックはコンピュータの専門家であると同時にコンピュータ解説の専門家でもある。第五世代コンピュータ構想の核心が何で、それが成功したときにはどんなインパクトがあるのかを世界的スケールの取材によつて緊迫したドキュメンタリーに仕上げた力は大したものである。

もつとも、ファ



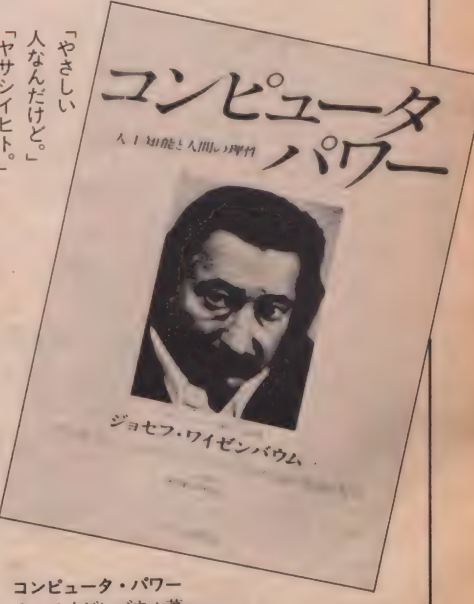
第五世代コンピュータ
E・ファイゲンバウム 共著
P・マコーダック
TBSブリタニカ刊 定価1600円

ワイゼンバウムと ファイゲンバウム よく似た名前の 二人の本を紹介

イゲンバウム／マコーダックの本だけでは「何か大変なことが起きていられるらしい」というところまでは感じられて、それを巡って具体的にどんな人間がどんな動きをしているのかというのわからないのだが、肝心の「人工知能」とは何なのかがもうひとつ説明不足に思われるかもしれない。しかし、これも著者のせいとばかりは言えない。アメリカでは七〇年代後半に「コンピュータは考えることができるか」を巡っての大論争があったのだ。「第五世代コンピュータ」は読者がその辺の予備知識を持つていっているものとして書かれている。

「コンピュータ・パワー」はまさにこの「人工知能問題」を正面から扱った力作。著者のワイゼンバウム博士は「ファイゲンバウムはよく似た名前だがもちろん別人——七〇年代初頭に、コンピュータと日常言語で対話するための実験的プログラム「ライザ」を開発したことで有名になった。この「ライザ」で書かれた「精神分析医システム」はこんなふう動く。

「父を憎んでいる。」
「ドウシテデスカ。」
「父は古いタイプの人間なの。」
「フルイタイプノニゲン。」



コンピュータ・パワー
J・ワイゼンバウム著
サイマル出版会刊 定価2500円

「やさしい
人なんだけど。」
「ヤサシイヒト。」

ワイゼンバウムはこのシステムを怠情な精神分析医のパロディとして作った。ところが「ライザ」のデモンストレーションを見て「将来はコンピュータで精神分析ができるようになる」というコンピュータ万能のバラ色の未来を描く精神分析の専門家が続出するに及んでワイゼンバウムは激しいショックを受ける。人間の「心」の専門家が自らの役割をコンピュータに肩代りさせようと考えるなどとは！

ワイゼンバウムはこの事件をきっかけにコンピュータと人間の理性の問題について考えていくようになる。「コンピュータに何ができるかということだけを追求してはならない。コンピュータに何をやらせるべきか、そして何をやらせてはならないかを見極めることが重要なのだ。」ワイゼンバウムの考察はさらに科学技術と人間」という根源的な問題へと深まっていく。酔っ払いが街灯の下で何か探している。警官がどうしたのかと尋ねると酔っ払いは鍵を落したのだと答える。ここで落したのかと聞くと「あっちで」と遠くの方を指す。「あっちで落したのになんぞとをを探しているのはなぜだ」と警官。「だってこっちの方が明るいや」と酔っ払いが言う。科学技術と人間との関係はこの笑話に似ている、とワイゼンバウムは書いています。コンピュータという新しい街灯ができるのと科学者はその光の届く範囲でだけ「人間」というものを考えるという誤りを犯す。光の届かない（つまりコンピュータの論理に合わない）部分については非合理とか非効率というようなレッテルを貼ってしまいがちである。

「第五世代」がジャーナリストイックな解説なのに対して「コンピュータ・パワー」はコンピュータを通しての本格的文明論にまで踏み込んでいて、といつても決して読み難い本ではなく、それどころかあちこちに思わず吹き出ししてしまうようなユーモアもちりばめられている。特に「ハッカー」（コンピュータ中毒患者の描写など秀逸。そのうえコンピュータのことを全く知らない人のためにはトイレット・ペーパーと白黒の基石だけで作った「手動二進法加算器」によるコンピュータの基本的な作動原理の解説もある。

このようなわかり易くても本質的な奥行き深いコンピュータ解説書が日本人の手で書かれるようになるのはいつのことか。そればかりにくとして、この「第五世代」と「コンピュータ・パワー」の二冊はこれからのコンピュータ社会を考えるうえで読んでおいて損のない本である。

基本的性能がしっかりしていて、あとはなかなか言うことをきかず、ボーツとしている。

そういうコンピュータが最高。

大阪外国語大学で、語学教育に携っていらっしゃる倉谷直臣先生は、大のパソコン・マニア。お気に入りのAPPLEを、自由自在に操って、パソコン・ライフをエンジョイしている。アメリカ留学時代に、パソコンの存在を初めて知ったという先生に、日米パソコンの違い、そしてユニークなコンピュータ観をお聞きしてみた。



パソコン初体験の舞台はアメリカだった

先生とパソコンの最初の出会いというのは？

ボクは、1975年から3年間、アメリカ東海岸のニューハンプシャー大学に客員教授として留学してたんです。当時はコンピュータのこともなんか、ぜんぜん知らなかったんだけれどね。

で、ボクのいたハンフシャー大学というのは、図書館なんかも市民に

開放していて、中学生・高校生や、近所の小さい子供たちも、大学の施設を利用できるようになっている。

その施設のひとつに、パソコンが50台ある部屋があつて、アメリカの若い人たちが、そこでいろいろやっているのを見ていたんです。でもそのころのボクは、パソコンでものが何かも知らないし、関心もなかった。

それが、あるとき、ボクはカードゲームとかボードゲームが好きなんやけど、日本の花札をパーティで向うの学生に教えたんです。そうした

ら、次の日、ひとりの学生が、「さこのう先生に教えてもらった花札を、徹夜でプログラミングした」という。

コンピュータ・ルームに行つてみると、ボクのルール説明や、実物のカードを見て、みごとに、ちゃんとプログラミングしてあるわけ。

カードはグラフィック化されてなかったけども、ルールはきちつとつかんでいて、そのコンピュータを相手に花札で遊べるように作られてある。

それ見て、ボクは「スゴい面白い世界があるんやなあ」と思った。「こんなことできるんか」とつて……。そ

れがまあ、コンピュータとの出会いやなあ。

実際にコンピュータを手に入れたのはいつころですか。

始めたのは、5年ほど前。APPLEから入つて、いろいろ使つてみて、今またAPPLEに戻つてゐるんです。

ボクの場合、面白くて、まず電動タイプライターを買いに行ったのがコンピュータを買いつけたかった。その日、たまたまタイプライターを買いに行った店が休み。ボクはモノを買おうと決めたらその日のうちに手に入れないと、気がすまないタチだから、どうしようと思つてアラアラしてたら、コンピュータの店があつて、タイプライターと同じ様なキーボードを、タイプより安く売つていた。

で、フラツと入つて行つて、「これでタイプと同じことができるんか？」つて訊くと、「できますよ」つてことで……。これは面白いと思つて即、買つてしまった。

工夫するのが楽しいから実用性なんて問題外

機種は何だったんですか。

PETだったんだけどね、すぐAPPLEに買いかえた。

じゃ、コンピュータを仕事に使っているんですか。

いや、確かに最初は実用的な目的があつて買ったんだけど、タイプに使おうということだね。

ただ、コンピュータに道具としての魅力を感じて手に入れる人も、そのうち、コンピュータそのものをどうするかうするつていう方向に行くと思ふんですよ。ちよと、音楽を聴くためにオーディオを買つたのに、いつのまにかオーディオが自立してきて、音楽そのものよりオーディオ

●倉谷直臣（くらたに・なおみ）1938年大阪に生まれる。大阪大学卒業現在、大阪外国語大学助教授として、留学生に英語で日本文化論等を講義。また、バックギャモン協会大阪支部(GAMMON・ASSOCIATION OSAKA (GAO))会長でもある。1975年～67年フルブライト招聘講師として渡米。著書、『英会話上達法』（講談社現代新書）、共著書に、『日本語入門』『新しい日本語』（学習研究社）翻訳書に、『円出づる国ニッポン』（南雲堂）『スパイになりたかつたスパイ』（講談社）『没落のすすめ』（講談社現代新書）などがある。仕事ではパソコンをあまり使つたことがないという根幹からの趣味人である。



の方が面白くなってしまおうというふうにしたい。だから、そういう人は、コンサートに行かない。ボクもそう、コンサート行っても、ぜんぜんいい音が聞こえてこないっていうか……。

それは、虚構の世界だと思っけね。コンピュータも、その、いわば作りモノの世界に遊ぶというところが似ている。だから、あんまり実用性とかいふことはない方がいんじゃないかと思っけ。ボクもタイプ代わりになる、というんでコンピュータを買ったけれど、考えてみると、その目的になかったコンピュータっていうのはどうもなかった。結局、ちゃんとしたワープロとして働くコンピュータってのは、ほとんどないですね。それはそれで良かったと思っけ、欺されたような話やけど。タイプと同様、それ以上のことが記憶できるといわれて、その目的を達成するために、うじやうじやしているうちに、その作業そのものが面白くなったからね。

ボクはアメリカに住んでいたし、いろんな国で暮らした経験があるけど、日本人っていうのは、とくに、そういうものにのめり込んでゆく民族だっけ気がする。

つまり、コンピュータは、先生にとつては、実用性よりも趣味である、というわけですね。

ええ、アメリカ人なんかは、実用的だっけってコンピュータを買っけけど、ボクはあんまりそつちの方は期待しないし、どうでもいいって気がする。

ボクは素質として、ゲームが好きだし、凝り性だし、目的の達成よりその過程を楽しむ人間だから、原稿をワープロでうち込んで、そのディスクを出版社に送れば本ができる、という時代だけと、そういう方面にコンピュータを使う気はないな。コンピュータは、遊び人間にとつ

てはとっても楽しい。オモチャであつても、かまわないと思っけ。

なぜAPPLEにこだわるか

最初にAPPLEを使って、いろいろ買い換えて、結局APPLEに戻つた、ということですが……

そうですね。ボクが、APPLEを好きなのは、APPLEが、コンピュータのプロトタイプだから。ムチヤクチャ完全な、何でもできます、というタイプのコンピュータにはセンズン興味ありませんワ。

APPLEは、基本的にはしつかりしている。でも、そう簡単には言うコトをきいてくれない。自分でいろいろ機械をいじつたりしながら、プザーの音やヘリの音を出す。その過程そのものが楽しめる。

APPLEは、RGB出力してないから画面がボツツとしてイヤだとか、そういうヒトもいる。でも、たとえば、PC-1000に「ロードランナー」がのつてると、これは画面がすごくきれいだ。けど、ここまでバチツと出しちゃうと、見ててちつとも面白くない、幼稚に見える。

どうせ、小さいドットの集合でキヤラクタを描いてるんだから、たいしたことはできないでしよ。APPLEはその辺を割り切つて、全体として、いかにもレスラーならレスラーが走つてるように見せる。細かいドットでやつているのは、ハッキリしすぎてオモチャっぽくなつちゃう。コンピュータっていうのは、いちばん基本的な部分がしつかりしていて、それをユーザーが好きに使えるものであればいい、と思うワケです。

よく、日本の機種で、「自分で改造した場合は保障しない」といふ脅しをかけているのがあるけれど、あれは、パソコンについては、ナン

センスだと思っけ。人間をバカにしてますよ。

「これはブラックボックスとして与えるから、何も文句言わんと、目的になつた使い方をしなさい」というふうな扱い、これだと、買った人間は、それが自分のものの中を見せてもらえない、どう働いているのかわからない。そのコンピュータの中にどんな可能性があるのかとか、どういう変わったことができるか、とかいふことが、全部クロスされてしまつていふ。

そういう商売のしかたなら、コンピュータなんて買わなくてもいい。ゲームやるにしてもゲームセンターにしろ、ワープロ専用機にはかなわない。でも、工夫次第で、いろんなことができる、というのがコンピュータの面白味なんやから。

基本的性能がしつかりしていて、あとはなかなか言うことをきかず、ボツツとしている、そういうコンピュータが最高ですね。

MSXは新しい語学教育をひらくかも

MSXもそれに近いですね。そう、欠陥だらけやしね。MSXは欠点を見せないように、いろいろ

工夫しなきゃならないところがある。APPLEとよく似ている。

それに、語学を扱つてる立場から言つて、MSXは汎用性もあるし、語学教材のソフトをのせるには、最高ですね。

ただ、今の日本のソフトハウスが教育プログラムに手を出すのは、自滅につながると思っけ。というのは、日本のソフトで、英語がムチャクチャなんです。つづりなんかマチガイだらけ。ハードでもそうですよ。富士通のFM-7の本体のウラに、エクスパンション・ポート。つてあるけど、このスベルがちがつている。

これじゃ、外国では売れませんよ。他社のものも、英語の表示で、まったく語学的に成立しないのを平気で使つていふ。

さらに、ゲームのソフトでも、ルールがインチキだつたりね。日本でも、バックギャモンのソフトがいくつか出てくるけれど、ルールがちんとしていふのはひとつもない。

だから、そういう、英語もインチキ、ルールもでたためのソフトを作つてるところが、教育(語学)ソフトに色気を出すというのは、非常に危険な行為だと思っけ。

そういうことを監視する機関が必要ですね。

「使用言語監視委員会」とかね。MSXも、せつかくマイクロソフトつていう大御所がサポートしてるんですけど、そういうソフトの指導とか、チェックの機関を、アスキーなんかで作つたらいいと思っけ。MSXを名乗る以上は、そういうキビシサが必要やな。

語学ソフトも、英語なら英協みたいな權威のあるところが、MSXにつかつて、英検を自宅受験できるようにするとか、通信教育を受けられるようにするとか。そういう、半ば、公器としてのMSX、という

ところまで進んで行けばいい、と思っけ。

MSXが、教育ソフトの分野に進出するのなら、よつほどしつかりした計画をもってスタートして欲しいな。今のソフトにいい加減なものが多いのは、コンピュータが得意でくれているんごうで、ユーザーが自分で工夫するつていうことを忘れてしまつてるところにもあるんやないかな。

たとえば、日本のコンピュータにはグラフィック・キヤラクタがあつて、ユーザーは自分でキヤラクタを作りあげる苦勞をしないから、APPLEはそういうのがないから、APPLEの人、トランプのハードつてにしても、工夫して作つていふ。そこが、素晴らしいワケで、だからボクはAPPLEに戻つちやつた。そのAPPLEがまた、リサとかマックintoshとかの新機種で、これまでと違つた方向を示している。

ボクのような、コンピュータのかかわり方は、これから難しくなるかもしれない。工夫の楽しみが奪われる形で次の世代のコンピュータが発達していくみたいだから。

日本のコンピュータはファッション化してるといふことも言えますね。

ああ、買ったままぜんぜんさわらない人とか、ひとつの目的だけに使つてるとかね。メーカーの方もどんどん新型出したり、化粧だけ変えたり。自社製のモノでも前に使つた周辺機が使えないとか、なんかウサンクサイ。そういう点では、MSXは、僕は革命やと思つてます。これそのものの機能は欠点だらけやけど革命は革命ですね。

日本のコンピュータから、いろんな、うさん臭さ、がなくなつてつたら、いいと思っけ。



ミュージシャンであること、女の子であること、そして、 ふつうに素適な毎日が...

音楽にコンピュータが不可欠に存在になった今、人間の感性ってどう働くんだろう？ 音楽のノリは？ リズムは？
ミュージシャンであることが、とても素直に納得できてしまう……そんな女性ドラマー鈴木さえ子が語る、これまでの生活、音楽、そして私。

天才、とは言わないけれど、あるものになるべく生まれ育った人というのはいるものだ。例えば、鈴木さえ子はそういう人。彼女は、並みはずれて鋭い感受性を持ち、テレビを見るようにクラシックを聴き、プロになるべくピアノを習った。

もし、生まれつきの型どおり進んだら、彼女は今頃、ロングドレスを着てクラシックピアノをひいていたかもしれない。ところが鈴木さえ子は、女の子が美しくなるようにミュージシャンになってしまった。女の子が美しくなるように!! だ。今も、素晴らしく大型の女性になりつつミュージシャンとして成長している。その意味では、鈴木さえ子は巫女的なミュージシャンなのだ。

自然に対して感応する伸びやかな感性、しつかりした音楽的基礎、明晰な頭脳……。どれひとつとって彼女が大きなミュージシャンになる要素じゃないものはない。

不思議の中で生きていたふつうの女の子

デビューLP『毎日がクリスマスだったら』は、おもちゃ箱のパーティのような不思議な世界だった。この世界が、彼女にとつての現実だったと聞いて驚いた。鈴木さえ子の少女時代を思い出すなら、高野文子の『絶対安全剃刀』に出てくる女の子を思い出せばピッタリ。そして、そういう幻想的な世界を18歳の時まで保っていたということが、彼女の核になつていそうな気がする。

幽霊とか見たり、変な体験をよくする子供だったの。この頃少なくともただの幽霊とお友達になりたくて電気消して待つてたりして。そのせいか、草とか動物とかは生まれ変わりで、とか信じたりしててね。一人遊びが好きで子供だったの。一人で空想したりとか。だからデイズニーものなんか、すごく好きだったのね。

遊体離脱して言つて、寝ている時身体がふたつに別れて空を飛ぶっていうのがあるのね。この頃できないけど、子供の頃そういうのしたことがあるの。私の回りに、けつこうそういう体験がある人、いるんだけど、だから、ビーターバン見た時は、そういうのがふつうだと思つてたのね。それは、身体が浮く感じなの。回りは空ばかりかきふわふわ暖かくつて、みんなには頭がおかしいと思われてた。何にでも命があると思つてたから、可愛がつてる人形にサリーちゃんとか名前つけて、正月とかクリスマスに「鈴木サリーちゃんへ」とかいつて手紙出ししたりしてたし。結局、家に手紙が戻つてくるんだけど、今考えると、変わつてるんだよね。夜も、色んな物におやすみなさい言つてるうちに寝ちゃうとか。

なんとなく気が悪いし、特別人に言うことでもないんだけどね。今でも幽霊なんかよく見るけど、あんまり良いことないから、やめるようにしてるの。だけど恋愛の歌つてあんまり興味がないし、むしろ男と女とか関係ない前の部分で子供の遊びみたいなものをLPで出したかったの。タイトル曲も遊体離脱のことを書いてるし。ちよつとミステリーっぽかったりメルヘンっぽかったり、自分が体験してるせいか、作るものもそういう風になつちやうみたいね。

クラシックからロックへ、そしてドラムとの出会い

鈴木さえ子の第二の核は、クラシック。クラシックから吸いあげた良



いものが、彼女の音楽の個性だ。

家のお父さんがクラシック好きでね、家でよくかかつてたから、おなかにいた時から胎教みたいにして聞いてたのね。ずつと聞いてたから、なんかノスタルジーみたいに出てくるのね。懐しいものだ……とか。

それから、音感なんか子供の頃から良かったのね。それで両親がこの子には音楽の才能があるんじゃないかなんて思つたのか、ピアノは4歳頃から習つた。私も嫌いじゃないかな。親は、将来はクラシックのピアニストに……なんて思つてたんじゃないのかな。

でも私自身はクラシック人間じゃない。姉の影響もあつたし、中学からは完全にロックの方に傾いてたからね。野音なんか、みんなで遊びに行つてたし。いちばん印象が強かつたのは、レッド・ツェッペリン。それで親は嫌がつたんだけど、音楽好きでベースなんかひけるボーイフレンドができたつて、じゃ、ピアノひけるならいっしょにバンドやりますんかつて感じてバンド組み出したのが、中学・高校ぐらいかな。ピアノはものすごく練習してたから手はすごく動くんだけど、私にしかできないものをやりなさいつて言われた時、クラシックやつてる人つ

- 鈴木さえ子1957.3.14、東京の国立市生まれ。
- 父はもと声楽家、母はもとピアニスト。彼女自身も4歳頃からずつとピアノの練習を続け、その方向を目指していた。76年、桐朋学園短大に入学。ドラムに魅入られたのは、この頃である。卒業後、ペアトリーチェ、フィルムス、シネマなど数々のバンドにドラマーとして参加。ペアトリーチェはイーストウエストレディス部門に優勝。83年7月、『毎日がクリスマスだったら』でLPデビュー。11月にタイトル曲をシングルカット。来年6月頃に2枚目のLPを予定している。

てそこが弱みな。それを自分でバンド組んだ時にすごく感じてね。その辺がすごく悔しくてね。コピーなんて、メチャクチャうまいんだけど、それでピアノでプロになろうと思つてたから、大学出てからもヤマハのジャズピアノの教室に行つたりしたけど、やつぱり違うなと思つて。他の楽器ひき出したのは、大学入つてからだ。ドラムをバンド組んでやり出したのが、18歳ぐらいかな。ドラムをやつてるときは自由になれたのね。今でも、ドラムがいちばん好きだな。ドラムのこと全然知らなかつたけど、なんか出来たのね。手足バラバラとか得意だったし。努力せずにはうまくてきて、人からほめられたのが快感つていうか(笑)。

LPでいうと詞を書いている曲がひとつしかないんだけど、ことはつて苦手だったからね。クラシックなんてやつてると、ことはつて必要なかったでしょ。フランスの近代のクラシックなんて今でも大好きなんだけど、ラベルとかドビュシーとかいう印象派の人が好きでね。子供の頃ピアノひいてて、『映像第一集』なんてあつて組曲になつて『喜びの島』なんてのがあつて、例えばこは波の音で……という風に、全部音でひけちゃうでしょ。

そういうのでずつと育つてきたか



ら、ことよりも音で表現するほうが、得意だったしね。だったしね。それは教授なんかもそうみたい。ヤマハのポップコンで、女の子が失恋して詞を聞いてみて応募する……とかいう方法じゃないせいもあるけど。始めが違ったせいがすごく大きいみたいね。

コンピュータとの関わりと私のめざす音楽

クラシック人間ではないけれど、音楽の事始めがクラシックであったことが、鈴木さえ子を他のミュージシャンと分ける、大きな原因になっ

ている。彼女が作りたいたい音楽とは、「テクニクではなく楽器で語る音楽、シンフルな音でいつまでもあきない音楽」なのだそう。

クラシックつて誤解されやすいけれど、今私が聴いているフランスのものとかって、とにかくあきないの。

で、ビートルズなんかあきないでしょ。私、ビートルズ大好き！ つてわけじゃないけど、あきないつて、とにかくすごいことなのよね。削りつたものなかで、いちばんあきないものつていうか……。ムーンライダースも、そういうところで好きだしね。

現代っぽいものつて誰でもできるけど、100年たつてもあきないつていうものが、洋服でもオール・デコでもそうだけど、そういうものが好きなのね。慶一くんともそういうところで意見が合ったから。

私、いちばん好きなのは10CCから分かれたゴッドレー&クレムつてバンドがなにしろいちばん好きでねとにかくカリスマ的で、子供の頃からあいうのがやりたいて思ってたの。マルチプレーヤーだしビデオの会社もやってるんだけど。今でもレコードを聴こうとすると、ゴッドレー&クレムを聴いちやうのね。今聴いてもかなわないしね。

で、何があきないものなのかなつて、だんだん考えてきて、いつまでたつても音楽に関係なく大切にしているもの、好きなものを慶一さんと話し合つて書きつらねてきたら、子供のころのものだったりと、今でも見たい映画とかになつていったのね。音楽だけに限らず、いちばん難しいことをやろうとしてるんだらうけど……。何でもそうだけど、人によく思われたらいい気持ちがあるでしょ。音楽だつたら、誰もやつてないカッコイイことをして、人をアツといわせてやろうとか、策略が表に出てきちゃうのよ。スゴイつていわれたらいつかでアカデミックさを出したりとこつて、すごい子供だなつて思つたのね。フュージョンなんて一時テクニックを競い合つた時期があつたけど頂点が見えてきて、で頂点にたどりついたものを今でも聴いてるかつていうと、そうじゃないわけでしょ。そういうものには、とにかくこだわらないようにしようと思つたのね。

そのビート感とかマッド感とか。そういうところの追求つて、永遠じゃないのかな。コンピュータを使った録音つて今は考えられないぐらい普及してるでしょ。今はコンピュータでMC4とかMC8つていうローランドのコンピュータがあつて、それが信号を作つて、その信号に合わせてレコーディングしてつていう、全部それになってるのね。それがいちばんナウいつていわれるせいもあるんだけど。でもフレーズ作つたり動かしていくのは人間だから、コンピュータに支配されるつてことはないと思うけど。

最近ドラムなんか、バスドラなんか、コンピュータで入れてるのね。システマチックだし、ジャストに音が出てくるから、コンピュータの方がうまいんだよね。

でも結局あきると思うのね。やっぱり生身のノリつて、あるでしょ。感性とか感情つて音楽にとつてはいちばん大事だし、そういうのつてコンピュータは人間に勝てないから。フレーズだけを考えるドラマーなんて成立しないと思うな。クラフトワークみたいなになると、あまりにも無機能的だし。

こんどのLPの録音でも、頭で想像しながらひとつひとつ作つてかきやいけないうから、結局コンピュータにお世話にならなきゃできないのよ。とりあえずコンピュータで入れといて、後で無機的でかわいくないから入れなおしたりとか。

例えば、ノリによつてズレてくるところまでコンピュータでできるかもしれないけどそれよりも、ふくらむ・縮むつていうのが感性みたいなもの。気持ちのタメとか。そこまで計算してやるなら、自分で叩いた方が早いね。今はだんだんそういうふうになつてきてるんじゃないのかな。

最近ハリップノイズまで入つてくるぐらいすこいでしょ。立体的になつてすこいしね。何とも言えないのよ。楽器の音楽性によるね。大貫妙子のなんてこんどの録音は、深みのあるアコースティックに近い音にとれるからすこいしね。どういふ音楽をねらつてるかつてことによるんじゃないのかな。

人との出会いにめぐまれて、女の子は素直に頑ばるので

さて、鈴木さえ子は鈴木慶一と結約している。すばらしい拍手との出合いが、彼女の音楽をどんどん成長させてるとも言えそう。それに坂本龍一や立花ハジメや泉谷しげるといった音楽友だちとの接触からも十分に刺激を受けている。そういう彼女の伸び方には、全然負いや無理がなくつていい。さて、今後の彼女は……。

慶一くんも私も好きでよく2人で映画見に行つたりするんだけど、2人とも映画を思い浮かべて曲をつくるのね。殺しのドレス」なんかで美術館迷うシーンの、スピード感がありながら恐い気持ちを出したいつて言ふと、そういう音が出てくるのね。2人でビデオの音を出してつて、イタリヤ映画やフランス映画のビデオ見ながら音を作つたり。そういう2人のやり方だと、すぐできちゃうのよ。

慶一くんつて、すこく照れやだし、子供の心をいつまでも持つてる人なの。YMOとか立花ハジメくんとか泉谷しげるさんとかね、本当にガキ大将みたいなもの。くだらない遊びに夢中になつたりとか。そういう遊びつて、音楽にすこく出てくるからね。私、女の子だから、そういうのを見てすこく良くつてね。女の子つて、なんていうのが変なふうに出てくるでしょう、そういうものが。

メロディのしつかりしたものが好き。昔のYMOのものなんてメロディ



イよりもアレレンジが先にくるでしょう。そういうのつて流行がすぎるの聴かなくなつちゃうもんね。最近のYMOはメロディがあるから好きになつたけど。

歌がもつともつと納得できるよに歌えるんなら、もつと歌やりたいけど、やっぱりどうしても詞だけとかレコードだけでは考えられないのね。映像を思い浮かべて作つてるから、映画音楽のなんだと思うけど。だからやりたいのは、映画音楽とかミュージカル、ああいうのがやりたい。大変なことなんだけどね。セツトも音楽も脚本も全部自分たちでやつて、地方から東京に見にくるみたいな、手作りのやりたいな。男の人だとライブ意識つてのがいつも横にあるから、そういうとこでくじけたりするでしょう。女の子だともつと図太いというか、あんまりそういうことが気にしないでしょ。そういうわがままが素直に出るといいなあと思うな。

ジャコス

借りるが勝ち。

いま、OAパソコンは借りるべきだという思想があります。
それは、OAパソコンの場合、レンタルにすることがきわめて合理的だから。展示会用に、研修会用に、そして決算期に、さらにパソコンラッシュのなか最適の機種をお選びになるためにいま人気上昇中です。

お申し込みはお電話で

03-436-6571(代)

ご希望により、パソコンのインストラクター
及びワードプロセッサのオペレーターを
随時、派遣いたします。

値下げ断行!

ジャコスパソコンレンタル価格表 (単位:月)

	形 式	1ヶ月	半年(※1)
本 体 系	PC-6001	4,300	—
	PC-6001MK II	"	—
	PP-8001	6,200	—
	PC-8001MK II	"	—
	PC-8801	15,900	14,000
	PC-9801	24,500	21,500
	FM-7	9,500	8,400
	FM-8	4,900	4,300
	FM-11	21,500	18,900
	MY OASYS-II	33,600	—

※1:半年で申込の際の1ヶ月料金
1年以上の申し込みは更に割引料金となります。
1日からでもレンタルできます。

★周辺機器(モニター・ディスク・プリンタ・ROM・モデム・カプラーその他)もレンタルでどうぞ。

例:1-3日の料金は1ヶ月料金の1/3 但し、この場合の送料はお客様のご負担となります

レンタルが便利なのは……

- 1 手続きは電話1本、翌日から使えます。
- 2 各メーカーの最新機種がいつもOK。
- 3 もしトラブルがあっても代替機がすぐ届きます。
- 4 低コストで利用できる経済性。
- 5 周辺機器も、きわめて豊富です。

★ビジネス用パソコンの事なら
なんでもご相談ください。
破損、故障の場合の責任は、
お客様には一切ありません。

★パソコン買取り。
ご使用中のあなたのパソコンを
高価で買取ります。

★近日入荷。
"MZ-2200"
"PC-9801F"

電話一本で全国無料配送!!

商品の配送料(返送料は下記のとおりです。)	
翌日料	レンタル料金の総額が15,000円以上の場合(注) 15,000円未満の場合
配送料	全国一律無料配送 (※1)23区片道1,100円
返送料	全国無料、レンタル期日までに返送下さい 実費は、お客様のご負担です

注:レンタル料金が1ヶ月5千円でも3ヶ月申込みは配送料は無料

— お近くのジャコスへお気軽に。

東京 03(436)6571 福岡 092(281)0930
大阪 06(281)1096 仙台 0222(83)0234
名古屋 052(563)0551 札幌 011(281)2001

株式会社 ジャコス

パソコンレンタル事業部 〒105 東京都港区西新橋3-8-3 ランディック新橋ビル

スタッフ募集!

パソコン少年 遍歴の軌跡

藤本繁君 20歳

大人たちの間では、パソコン→一人遊び→コミュニケーションの欠如→ネ暗→困ったもんだという図式に心を痛めているというオハナシもチラホラ聞くが、ここに登場する藤本繁君（現在20歳・アルバイト中）もそのよーに見られる少年だった。それは4年前のことだった。まだまだ巷ではマイコンとかパソコンというよりは遠く存在だと思われていたし、ネ暗ということがばもなかった。「家に来ればゲームができるぜ」という友だちの軽い誘いで、パソコン（TANDY TRS-80）に出会ったのは……。

元来、運動嫌い・人と同じことをするのはアホ・友だちはごく少数・趣味といえば乱読ぐらいという彼の趣味と生活にマッチしてか、藤本君とパソコンの相性は良かった。こーして彼は、コンピュタ・ロストラブを体験したのだった。

「別に、特別に熱中したというわけじゃありませんけどね、世の中にこんなにおもしろいものがあるのには知らなかったという感じでしたね。始めはゲームばかりやってたんだけど、人と同じことやってもつまらないし、もっと知りたいって思って、そいつにマニュアル借りて一週間ほど読んでみたんです。そしたらなんとなくわかるよーになって……」

友人はゲーム以外に興味は示さなかったが、一人遊びの好きな藤本少年はBASICを独学でマスター。いつの間にか彼とパソコンとのつき合いは進行していった。高2の春だった。

つき合えばつき合うほど欲しくなる。知れば知るほどひかれてしまう。パソコンも人間もその辺は変わらないのかどーかは知らないが、彼はパソコンを手に入れたくなった。とはゆーもの高校生身の身、金はない。ただひたすらにアルバイトを続け、当時人気があった日立のBASIC MASTER Jr.を買った。こうして彼とパソコンとのつき合いは、後にはひけないものとなってしまったのだった。

「やっとなら買ったのはよかつたんですけど、その頃どんな機種がよいかよくわかんなくて割と騒がれてるものを買っちゃったんです。それでまずった。BASIC MASTER Jr.ってのはレベルIIって機種のやさなおして、メチャクチャソフトが少なかったんですね。元々古い機種を改造したもだからそれですぐに飽きちゃって、触らなくなっちゃったんです」

そんなワケで始めの苦しい体験だったようだ。これはもつとパソコンを知るべきだと思いついた彼は、マイコンショップに入りびたるよーになる。それで研究の末、次に買ったのが富士通のFM-7。もうその頃には、パソコンなしの生活は考えられなくなっていた。いつの間にか高校は卒業し、彼はマイコンショップで

バイトするお兄さんになっていたのだった。

「秋葉原や渋谷のマイコンショップに通いつめたんです。ドイツ語の専門学校に行ってたんですけど、そこが週2回で暇なもんだから、マイコンショップでバイトできたら一石二鳥だし。でもそーすると、また別なのが欲しくなりだして、ついこの間アップルのコンパチを買いました」

初体験が悪かったのか、深みにはまってしまったのか、パソコン歴4年にして既に3台もの機種を買い替えている。理由はソフトが種類が少ないため……。

「アップルのコンパチは日本では考えられない程ソフトがあるんです。それにおもしろいし、感動できるんですよ。なんで8ビットゲームでこんなに表現できるんだらうみたいな世界があつて……アップルはおもしろい。今までののはけっこうつまんないのが多すぎた。それでよく市販のソフトを改造しちゃったりして遊んでましたけどね。アップル買ったか

らもうそれははしくなくていいし、今は満足してますね」

こうしてマイコン少年はマイコンショップのお兄さんになり、そして今はソフトウェア開発の会社でアルバイトをしている。思えば高2の春パソコンと出会ってからの生活は大きく言っちゃうと人生は、パソコンと共に歩むことになってしまったのである。

「パソコンって文科系も理科系も関係ないでしょ。興味があれば誰にでもできるもんなんですよね。パソコン少年がネ暗だとか言うのはパソコンを遊ぼうとする大人のヒガミですよ。僕は別に暗いとか思いませんよ。かえって機械ばかりいじっていると人と話がしなくなるんじゃないですか」

みんながパソコン始めたら人と同じことをするアホになってしまいませんか？という質問に、「そーですもんね。それならその時は、誰にも真似ができないソフトを作ろうかと思えます」と答えて、藤本君は明るく笑った。



ちよつとだけイミ 真の、ハッカー談義

岸本岳史君 21歳



岸本岳史くん、21歳。東京理科大学応用物理学科の三年生……と書く
と、「わー、アタマいいんだ」と思う

人も多い!

そういう、うれしい誤解は、ほとんどして下さってかまいませんが、ご本人は、ごく普通の大学生。シャイな好青年なのです。

応用数学研究会という、理科大のコンピュータクラブで、IBM4341大型コンピュータを使用中の彼。コンピュータとの「おつき合い」が始まったのは、いつ頃から?

「大学に入るまでは、もちろんマイコンだって持っていなかったし、コンピュータのことも何も知らなかった。

クラブに入った動機は、「何となく面白そうだったから、ついフワフワと笑。特別にキカイが好きということもなかったんです」

どんなクラブなのかな。
「うちのクラブは、応用数学研究会という、もともと学校の計算センターにある、大型コンピュータを使って、数学なんかの数値解析などを

やっているところだったんです。その流れをくんで、今でも内部で四つのグループに分かれているんですよ。

数値解析班と、オペレーション・リサーチ班と、統計班、それと、全然方向が違いますが、OS(オペレーティング・システム)班の四つ。

「一応はOS班なんです。そこで何をやっているの?」
「OS班といっても、大学のコンピュータだから、実際のOSはいじれないので、高度なところでは、簡単なプリプロセッサとかをつくらたり先輩なんかからパスカルの簡単なコンパイラや、パージョンの高い言語を低い言語に変換する言語トランスレータを残して行ったので、そういうのを研究などして……まあ、遊びながら勉強しています」

それじゃBAS-1Cなんかは全然やってないんだ。
「まずクラブに入ると、六月まではフォートランを教わってもらうんですけど、高校の時からパソコンを持っていてBAS-1Cをやっていた奴もいますが、結局クラブではフォートランから始まるので、大体一列に並んじやうみたいです」

それから後は、班別に分かれて研究活動するんだけど、結局やる人はやるし、やらない人はやらないという感じになっちゃっているみたいで低迷してますねえ、うん(笑)。

あとは、バイトでいろんな企業に行くんですが、IBMのマシンが多いでしょ。IBMはだいたいコンパチになっているから、ちよつとやらせてもらったりとかして、そういうところで勉強したりする。そんな感じでやってます」

大学のコンピュータは一年生でも使えるの?
「三年生から。それまでは、パンチ機でプログラムを自分で打って、三年生とか四年生にかけてもらうんで

す。それまではオペレーションできないから、能率なんかもの凄く悪い

ひとと、一日一回しか計算できないとか。計算が上ってくるまで、勉強でもしていればいいだろうけど、もうたいがいポケッとして待つという平和な態度。だから、その反動で、三年生になると入り浸っちゃう人もいますよ」

ハッカーみたいな人、いる? 「ハッカーって?」
コンピュータ中毒のこと。アメリカって、大学の図書館やコンピュータ・センターが二四時間営業ですよ。そこで、夜な夜なコンピュータ・センターに現われては、コンピュータで好きなことやって遊んで、朝になるとまたどこか行っちゃうというほとんど廃人に近い学生がいて、そういうのがハッカー。社会問題になっているんだ。

「……いるなあそういう(笑)。学校には行かない、授業は受けない、成績良くない、単位が取れないって、でも、うちの大学なんかは、単位取れないとすぐ外におぼり出されちゃうから、なかなかそこまで鬼になれないということがあるし、それにコンピュータの稼働している時間が決まっているから、ね。」

やっぱりコンピュータのプログラムなんて、やる時に二〇時間とか集中しないとできないものだから。毎日ちよちよこややって行つてできるものではないですからね。そういう意味では、環境のせいだという気がするな。特に、センターの人間は、管理についてウルサイでしょう。余り自由に使えないということもあるし、だったら、バイト先でちよちよこ使わせてもらった方が気が楽だし、いろんなことも聞かすしね。

むしろ、パソコンハウスに入り浸っているガキの方じゃないのかな、日本のハッカー予備軍は。すこいも

んね、アイツらは。一日中いるっていうし」

向うは、そういうハッカーに混じって、本物のインテリたちも猛勉強しているって言うからね。そういう両極端がないと、ダメなのかもね。

「うん。クラブの予算とか、大学の設備とか。いろいろ制限があるでしょう。今だと、それなりに大学の設備が充実しているから、プログラムとかも充実しているから、料金が高くなり過ぎるといって、TSSも使えないから。その辺のことはあると思う」

産学も直結になっているみたいだしね。
「パソコンでプログラム開発のバイトやっているのは、多いけれど……。そっちの方の鬼は多い(笑)」

パソコンについては、興味はないの?
「あと五年位は、今買っちゃったら損だっていう状態が続くそうだしなあ(笑)。それとやっぱり、ディスクがないと使えないと思うから。逆に、今買ってる人たちは、ゲーム以外に何に使っているんだらうって考えちゃう。自分が死ぬ一日前に買うのがいいって話がある位だから(笑)。今はまだ、オモチャになるコンピュータがあるから、いいやって感じ」

でも、四年になったら引退して就職があるんでしょう?
「うーん。もう皆に言われております。やっぱり、コンピュータ関係の会社に行く人が多いんですけどね。自分では、コンピュータのアーキテクチャーそのものに興味があるんで、そういうことのできるころに行きたいんだけど、会社入ってしまったら、それとちよちよこじゃあないから」

「そうすると、ハッカーになるしかない?」
「ホントに(笑)」

2001年からのラブコール 未来テレフォン

僕たちの身の回りに展開する、最も身近なコミュニケーション・ネットワーク“電話”。その数は日本全国に5400万台。こんなに凄いメディア網を利用しない手はない!! そこで我々未来商品研究所も名乗りをあげちゃおう。21世紀にはMSXテレフォンも出現するかな……!?

もちろん世の中の偉い人賢い人が、こんなに凄いメディアを見逃すはずがない。電話を含む電気通信網の利用は、さまざまな分野で考えられている。もう随分前から専用の通信回線を使ったコンピュータの情報送受が実用化されているのは周知の事実。銀行やクレジット・カードのオンライン化で、キャッシング・サービスも日々、充実している。

そんな代表例以外にも、企業内の情報交流やファクシミリなども世の中いたる所で電気通信回線が利用されている。最近では、パソコン用の音響カプラも登場して、企業や団体レベルでなく、個人レベルでも電話回線を電話以外の目的に使うことが可能になった。

いやいや、これだけじゃすみません。ニューメディアの子供たちは、もっともっと進歩するのだ。そのシンボリック・ヒーローがINS。これは電電公社が21世紀の電気通信システムとして計画している一大プロジェクトだ。その建設費たるや総額三〇兆円というから驚き!

そのシステムを、平たく言っちゃうと、現在のところ、5つの独立ネットワークである電報、電話、電信データ、ファクシミリをひとつにまとめちゃうってこと。

具体的には、アナログ信号で送られていた電話網を、他の通信網と同じくデジタル化する。そして、この5大ネットワークを一本のデジタル通信回線にまとめちゃうわけ。こうすると伝送速度はスピードアップするわ、品質は上がるわ、料金システムは合理化されるわということなし。

これに、大容量の光ファイバーや通信衛星といったシステムが導入されること、ますますグレードアップしていく。つまりはテレビ電話、VRS(画像伝送システム)、キャプテン、ファクシミリ新聞などの多くの通信サービスを低コストで手軽に提供してくれちゃう。

こんな万能ネットワーク時代にはどんな電話だって思いのままに作れてしまう。そこで、当研究所の主任研究員が、常々、こんな電話があったらなあ」と話しているのがコレ。

好みのままに相手にメッセージを!!

●留守がけ電話

つまり留守番電話の便利さを逆転してみようってコトだ。まず、こちら側に伝えたいメッセージがある。これを相手に伝えたいのだけど、たまたま相手が留守しちゃってる。留守番電話もない。帰って来そうなの時間には、自分は他の仕事で外にいるさあどうする。または、同窓会の幹事をやらされることになって一度に、同じ連絡事項を多数に伝えなきゃならない。

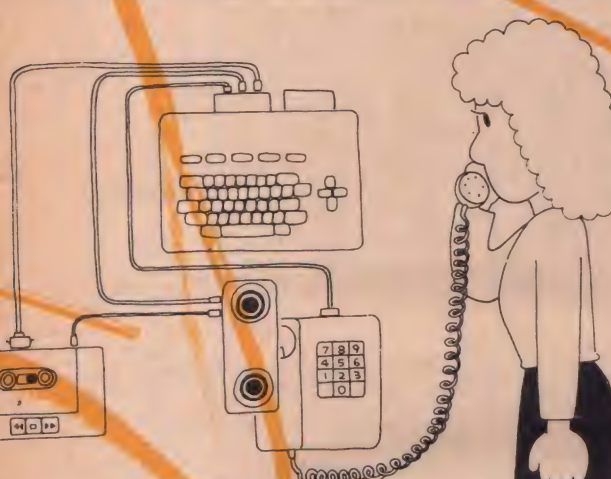
そんな時、留守がけ電話は、初めに自分の声をレコーダーに吹きこみ相手のTEL番号や予定時刻をセッ

トしておけば、後は勝手にメッセージを送り出してくれる。相手が受話器をとって最後まで内容を聞きとると完了サインが出て終了。相手が留守の時のために、何分かおきにつながるまでコールを繰り返す。これさえあれば、連絡のつきにくい相手をつかまえる苦勞もなくなる。かな?

どうして応待が終わっちゃうなんてオモシロ現象も。こうなると、電話ファクシミリと同様、深夜、相手の事務所が閉っけていても情報だけは送っておけるから、便利さも増すだろう。

もっとも商売に使われるとDM代わりにセールス・テレホンがかかってきたりして目一杯困る。また、留守番電話にも対応するようになってくるから、留守番と留守がけと電話

の普及にもなってるイタズラ・ブリントが流行の気配とみる。朝、会社や事務所に出社してみると、どこからともなくイタズラ書きやマンガが送られてきていたりする。夜中の自動受信では、こんな一方的な配信を防ぐ術もないというわけだ。



留守がけ電話

MSXを使って留守がけ電話を実現化するとこうなります。①電話機(ただしMSX対応端子付。これは自動的にダイヤルをプッシュするためのもの)②フック操作/音響カプラ—フックのあげさげやレコーダからの録音を流す(MSX端子付)③レコーダー—ON・OFFやRECコントロールはMSXによって行う④未来テレフォン対応MSX本体⑤テレフォンプログラムROM

●テレホン・カード ショッピング



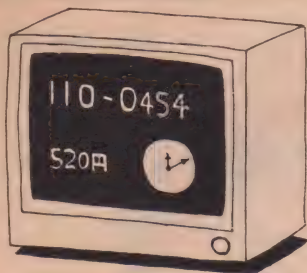
この間から実用化されたカード電話。小銭もいらないし、もう少し台数が増えればかなりの便利モノ。で、どうせならこの際、あのカード規格

ショッピング電話

現在のカード・テレフォンが赤電話にも採用される。しかも、簡単な買い物は専用カードで買えるように!!

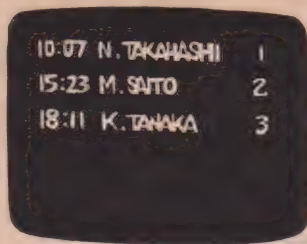
●文字多重電話

つまり、留守番電話に入った相手の声を、すべて文字ディスプレイで読ませちゃおうって仕掛け。声をMSXが音声認識して信号記録化しちゃう。まあ、留守番電話も便利なんだけど、相手からの用件の録音が10分も20分もまともってしまつと、その間中、テレコにくぎづけになってしまうのがめんどうだ。こうしたメッセージは、リアルタイムに聞いていくより、文字情報として、パツパツと流し見した方が早い時もある。そこで、文字に変換されたメッセージを、CRTディスプレイで読んじやおうってワケ。まあ、ここまでは不可能としても、留守番電話に録音されたメッセージの件数、時間、発信者名がわかるだけでも十分便利なハズ。



文字多重電話

留守番電話の録音内容をディスプレイしたり、電話をかけてからの経過時間、料金、相手の番号などをディスプレイする。



こりやもう、読んだとおりのウォークマン版の携帯電話。MSXの利用とは少しかけ離れてしまつけど、こりや便利だつせ。車載電話も結構実用化されて、次なるステップは、バイク用電話、そして、最終的にはこのウォークマン・テレホンだ。とはいえ、忙しく動き回るビジネスマンには、赤電話を捜してウロウロしたり、行列の後ろでイライラしたりすることもなく、絶対ウケる。ましてや最近の長電話おしゃべり族にはピッタリ。自宅からかけていても1時間や2時間のおしゃべりなんて珍しくないよつていう人には、通学や通勤途中に速く離れた友だちと自由に会話できるなんて夢みたいな話だぜ。

●ウォークマン電話

ウォークマン電話
しかしまあ、こんなヘッドホンをしてブツブツ喋りながら歩いている人というのも、ちと無気味ではあります。



●テレフォンナンバーメモリー

LSIチップ内蔵のメモリーカードが最近の流行とか。これを電話番号の記憶に使つてしまう電話番号というのも面白い。出先で友人や仕事先に電話する時、電話ボックスに入つてアドレス帳を開くという行為は結構めんどうくさいものだ。

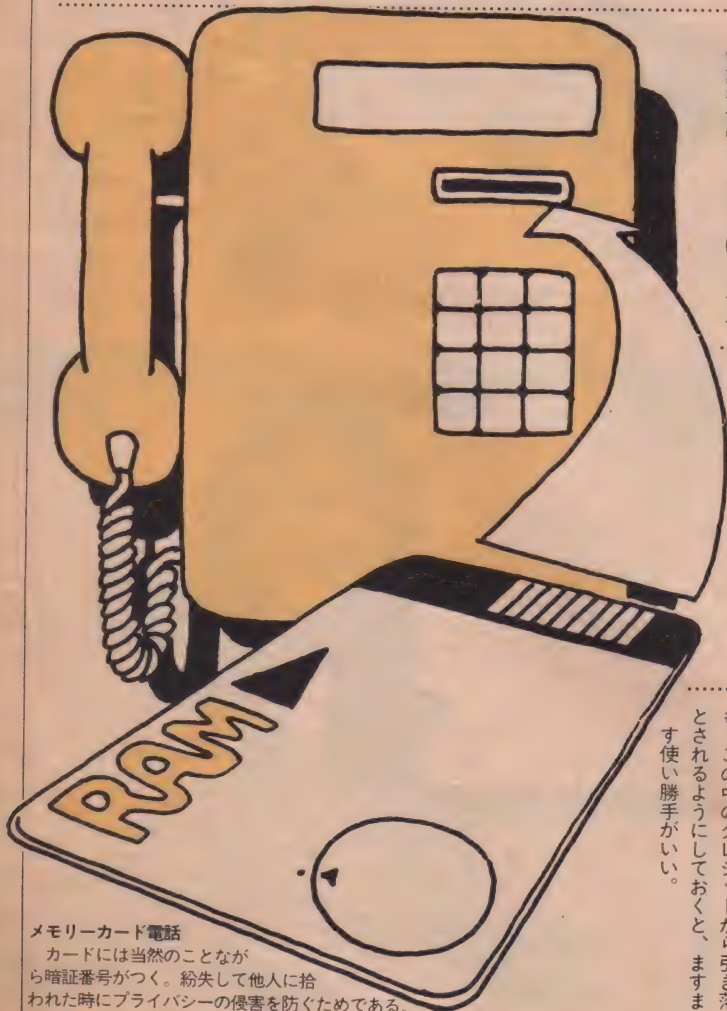
何本もの電話をかけなければならぬ時なども、手帳のあちこちを引くのが意外と大変。よしんばかけ終つても、うっかり手帳を電話機の上に置き忘れちゃつたりする。

その点、このメモリーカードは楽だぞ。この中には、自分と交際のある個人、会社のすべての局番が記憶されている。電話ボックスに入つたら、専用のスリットにカードを差し込む。すると電話機の表示ディスプレイに、次々と記憶された人物名が流れていく。かけた人物が表示されたところでコール・ボタンを押せば、それだけで電話がつながつてし

まうという仕組み。もちろん、リストを前・後に早送りするキーもついている。電話番号のインプットは、もちろん、

街角の電話ボックスでもできるが、ここはひとつMSXテレフォンを使って家でやつてしまいたいものだ。

のまま、タバコやジュースの自動販売機に使えないものかしら……？
それと、テレビやカタログ雑誌を見てのテレホンショッピングに使用したりするとい。電話局内の情報センターが、実際のお金の出入りを監督することになるだろうけど……。
(二)までくると、ホーム・バンキング時代も見えてくる。まあ、物品の販売となると、いろいろ問題も多いだろうけど、タバコなんかは同じ会社同士、仲良くネットワークを張つて、このカードで買えるようにならないかなア。また、このカードが、家庭用の電話機で使えるようになると、よく話題になる電話料金の不明朗なども一気に解決されるんじゃないかなア。



メモリーカード電話

カードには当然のことながら暗証番号がつく。紛失して他人に拾われた時にプライバシーの侵害を防ぐためである。

女性のプログラマと テクニカルライター集団、 それがシステムハウス・オプトだ

「別にそれほどコンピュータが好き
だったわけじゃないんです。ただ仕
事するのが好きで、それでなんと
なくこんなことやってるんです」
という石塚日出子さんは、システ
ムハウス オプトという会社を友人
藤原君枝さんとともに設立して今年

「何かコンピュータユーザーの役に立てる仕事をして
いきたい」ということで女性ふたりが始めた会社があ
る。システムハウス オプトがそれだ。
社長は藤原君枝さん三十三歳、そして
取締役は石塚日出子さん二十九歳。
二年の間に単行本を五冊出版し、
同時に数々のマニュアルを書き
上げている。現在、オプトは
社員が六人。女性ばかり、プ
ログラマや編集スタッフを集
めてガンバっている。今月は
このオプト取締役の石塚さん
に話を聞いてみることにした。

で二年目になる。

石塚さんは北海道生まれ。産業能
率短大でマーケティングを専攻して
卒業後最初に勤めたのは広告代理店
だった。コンピュータを初めて見た
のはちょうどこの頃。広告の仕事の
関係で、会社の人々がテンディのTR
S-80を持ってきた。「何だか触わ
ったら壊れてしまいそう」。それが初
めてコンピュータと出会ったときの
感想だという。

その後、石塚さんは家の事情で会
社を辞めて一時北海道へ帰り、そし
て再び東京へ。就職したのはコモド
ールだった。藤原さんと出会ったの
もこの時期だった。このときから石
塚さんはコンピュータと本格的につ
きあい出す。藤原さんはプログラマ
としてコモドールで働いていたのだ。
「その頃はまだコンピュータが難し



いものだなんて誰も言っていなかった
ときでした。だから私もコモドール
に入ることに何の抵抗もなかったし
。藤原さんとは急に仲良くなって
しまつて彼女の部署にひっぱられち
やっつたんです。そこでの私の仕事は
ショー関係のオペレーションという
ことでした。でも、最初は仕事も少
なかつたんです。それで私は、会社
に置いてあったベットのかわりにマ
イクンを見ながらいじりだしたんです。
わからないところがあると、副社長
をひっぱってきて解説を頼んだりし
てね(笑)」

そんなコンピュータとの格闘が入
社後三カ月くらい続いた。そしてそ
の間に藤原さんは会社を移っていっ
た。
「私を勝手にひっぱって置いて、な

んて思いましたけど(笑)。でも会社が
変わっちゃっても、仕事でわからな
いこととかあると、いつも藤原さん
に電話して聞いたりして、つきあ
いは続いていました」

会社で半年がたった頃、石塚さん
は西武デパートやラポルトのマイ
コン教室の先生として子供たちや一
般の人にマイコンの講義をすること
が主な仕事となつていった。

「最初はすごく疲れました。子供た
ちはケンカするし、質問されても答
えられないなんてこともありまし
た。でも、だんだんと慣れてきて、
それに教えてうちに自分でもコン
ピュータのことがよくわかるよう
になつてきたんです」

そんなとき、ラポルトの方から
休みの日だけでいいから個人的に講
師をやってほしいという話が石塚さ



●ネコのシゲもオプトの一員。みなしやん、
オプトはスタッフを募集しているニャン。ヨ
ロシク」とのことでした。
●藤原さんと石塚さんと書きあげたマニ
ュアルは、数十冊になる。ポイントには誰にでも
わかるように書かれているところだ。





◆栗原文子さん 25才 イラストレーター
コンピュータ好きもいけれど、あまりのめり込まないでホドホドに。



んところに舞い込んで来た。まさに日本がマイコンブームになり出したという時期のことだ。

「ラボポートからの話を藤原さんにしたんです。そうしたら藤原さんがすくなく乗り気になっちゃって。独立してふたりで何か仕事をしないかってことになったんです。私もそろそろ会社を辞めようかと考えていたときなので、それじゃあ、藤原さんはプログラムが組めるし、私はマニュアルが書けるので、ふたりで何かコンピュータユーザーと直接関わってける仕事をしてみようかということになったんです。」

そして独立した石塚さんと藤原さんのところへ最初に来た仕事は、ヤマハのマイコン教室で使うBASIC入門書を書くことだった。プログラムの部分は藤原さんが、マニュアルの部分は石塚さんが書いた。「その時点からマニュアルを書いたりするのが主な仕事になってきましたね。ヤマハではワイズのマニュアルなんかも書きました。」

やがてふたりで仕事を始めて5ヵ

月、ふたりだけではどうしても大きい仕事ができないということで、石塚さんと藤原さんは会社を設立した。それがシステムハウス オプトである。

会社を設立してからの石塚さんと藤原さんの仕事ぶりは目覚ましかった。「マイコンとマイコンをつなぐ法」、「マイコンBASIC入門」（以上、日本実業出版社）、「ハンドヘルド・コンピュータ おもしろ便利ノート」（アスキー出版局）など単行本を次々と書いた。出版社からの「書いてくれ」という依頼は常に絶えないという。

「マニュアルを書いたりするのは、男性よりも女性の方が向いているんじゃないかって思うんです。男性の場合、どうしても文章が固くなってしまし、知ったかぶりっていう書き方になってしまふんですね。その点女性は文章も柔らかいし、できるだけ簡単にわかりやすく書こうとするんです。」

その藤原さんの言葉どおり、今会社には女性ばかり六人、プログラマや編集スタッフが集まってガンバっている。

「今、マイコンはすっかりブームになつてしまったというカンジですけど

石塚日出子

システムハウス・オプト
取締役



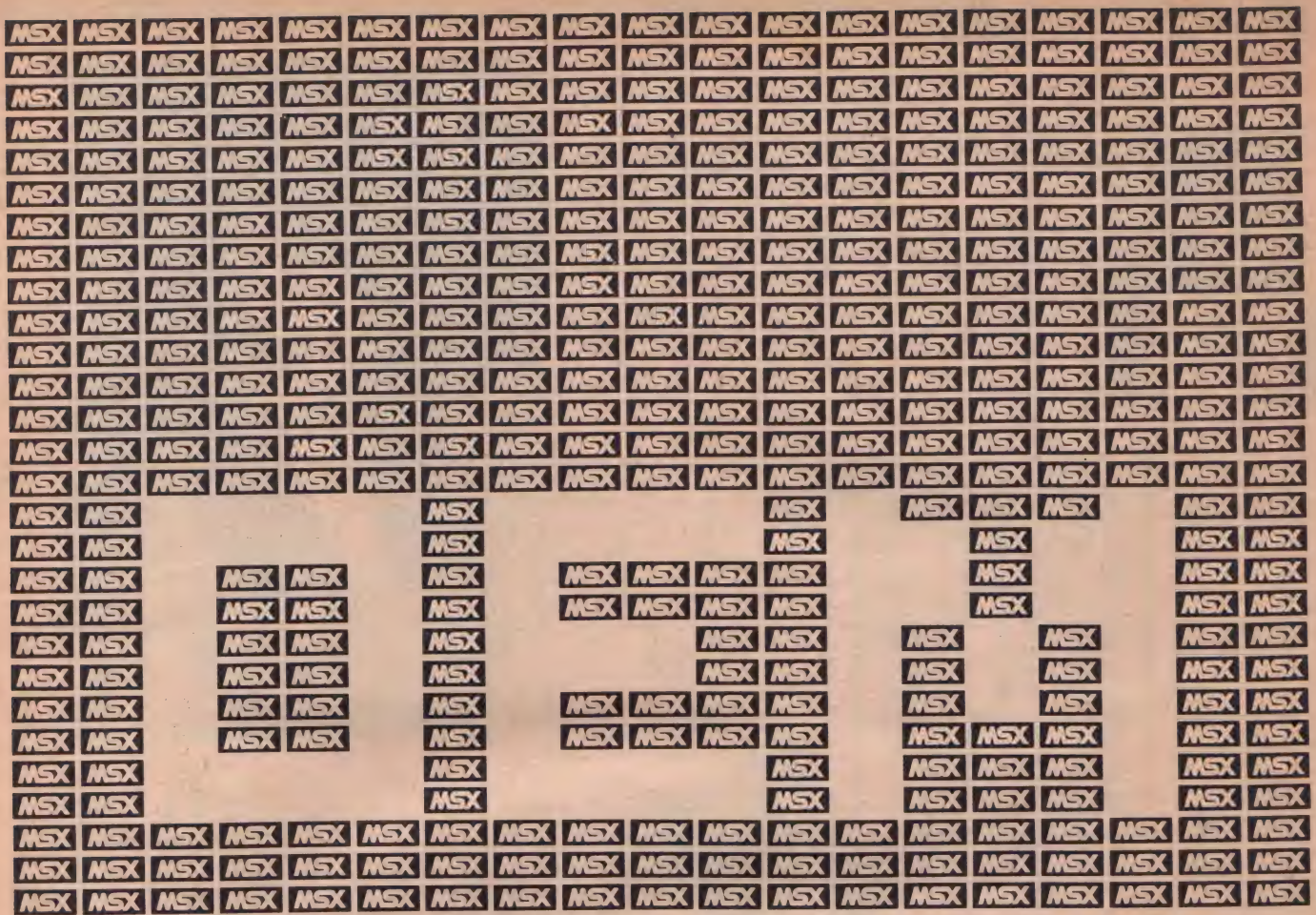
◆江村留美子さん 22歳 プログラマ
コンピュータはやればやるほど面白いですよ。自分でプログラムを作ってみるのもいいんじゃないかな。
◆斉藤高子さん 28歳 テクニカルライター
コンピュータとは遊ぶつもりで長くつきあっていくことをおすすめします。
◆矢沢慶子さん 27歳 総務
オプトはみんな若くてガンバってますのでよろしく。



ど、私の考えていうのは独立したときと全く変わっていませんね。とにかくこれからもコンピュータユーザーのサポートをしていきたいと思ってるんです。」

藤原さんの言葉とは反対に、システムハウス オプトはこれからも時代の波に乗って、どんどん大きな会社へと発展していきたい。六人の女性たちに期待したい。





MSX 対応機 ROMカートリッジ発売

組立から完全商品化まで。

製造元



名幸電子工業株式会社
MEIKO ELECTRONICS INC.

〒252: 神奈川県綾瀬市大上324 ☎(0467)76-6001

発売元

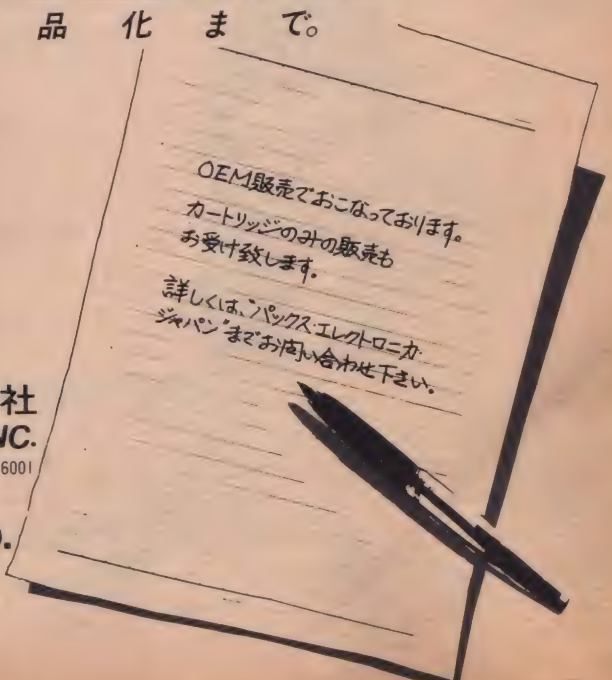


Pax Electronics Japan Corp.

パックス・エレクトロニカ・ジャパン株式会社

〒101: 東京都千代田区外神田3-9-2(末広ビル) ☎(03)257-1085代

FAX: (03)253-6213(GII・GIII)



HARD

News & Review

ハードニュース
& レビュー





メカニックなものが好きで音楽が好きで、一度シンセを弾いてみたいけど自信がない。そんなキミにおススメなのが、ヤマハのYIS-503だ。本体下部のサイザユニット(19,800円)を差し込み「ミュージックキーボード(17,800円)」をつなぐと、8音ポリフォニックの本格的なデジタルシンセサイザに早がわり。オートリズム機能、自動伴奏機能も付いて、キーボードに触れるのがはじめてでも安心だね。演奏データはRAMに記録できるので、オートリピーも可能。練習過程のデータをカセットテープにセーブしておけば、後で聞いて思わず赤面なんてこともありそうだ。とにかく上手い演奏を聞きたいのなら、プレイカードを使った自動演奏が楽しめる。プレイカードセット(12,800円)をスロットに差しこめば準備完了。

ミュージックファン待望

カードリーダーでミュージックデータを読み取って演奏開始。腕に自信があるならメモリーパートを受け持つことだってできるゾ。

発売は来年の春になるけど、「漢字ワープロユニット」も用意されている。約3,000字の漢字ROMが内蔵され、ユーザー登録も可能。カタカナ、かな変換に加えてローマ字変換が使えるのもミリョクだね。

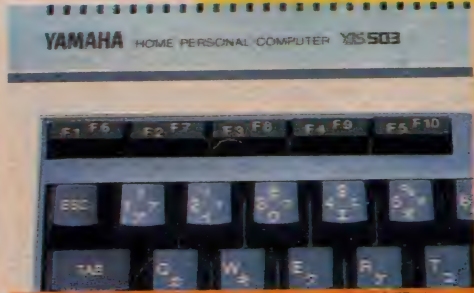
キーボードはステップスカルプチャ方式を採用し、キータッチも上々。リターンキーも大きく、これなら打ち間違いがないね。ユニークなカーソルキーも手伝って外観、性能ともに満足のいくマシンだ。12月10日発売(64,800円)

音楽のためのハード/ソフトに関するヤマハならではのノウハウと、ヤマハMSX専用に新開発された7種類のカスタムLSIによって、本体および周辺機器の回路部分の高集積化を達成。ヤマハ独自の周辺機器でシステムアップすれば本格的ミュージックコンピュータに変身する。

ヤマハ YIS-503



↑本体右側のジョイスティックスロット。2個接続可能。

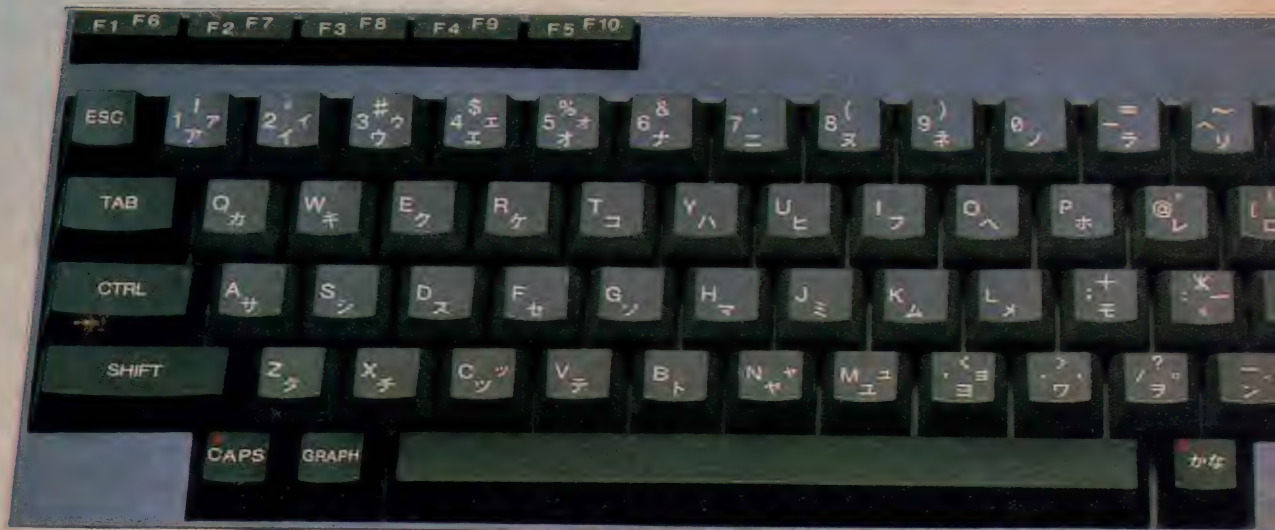


↑スッキリしたファンクションキー。かなは50音配列。



↑ユニークな形状のカーソルキー。使いやすそうだ！

YAMAHA HOME PERSONAL COMPUTER XS503



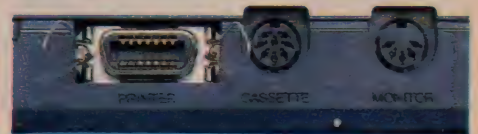
HARD News



↑カードリーダーとインターフェイスカートリッジ。



↑FMシンセサイザの端子群。キーボードをここにつなぐ。



↑左からプリンタ、カセット、コンポジットの各端子。

ソニーHB-55は ビギナー向けの やさしいMSX

ひとびとのヒットヒットというコンセプトで発売されたソニーのMSXマシンHB-55は、初心者向けの親切なホームコンピュータになりそう。手順は簡単なカセット感覚。付属のデータカートリッジをポンと差し込むだけで住所録やスケジュールがすぐに作成できてしまう。キーボードはひらがなカタカナ対応なので、英字の苦手なお父さん、お母さんにも楽しく使ってもらえそう。カラーは、レッドとシルバーの2色。デザインも親しみやすく前面に丸みをつけてある。少しずつパソコンをマスターしようかなという人に最適。

手順は簡単、カセット感覚

パソコンのビギナーにとって一番望ましいマシンは、やはり簡単でわかりやすいということ。

めんどうくさい手順なしで、すぐ使えるマシンがあったら、即、手に入れたいたいのびんなん同意見じゃないかな。ここで登場するHB-55は、そんなユーザーのためのパソコンらしくないパソコン、誰でも使えるホームコンピュータといえそう。

まず、付属のカートリッジをポンと差し込むと、すでに組み込まれているプログラムが働き、特にコンピ

ュータの知識がなくても買ったその日から、パソコンとして使うことができる。

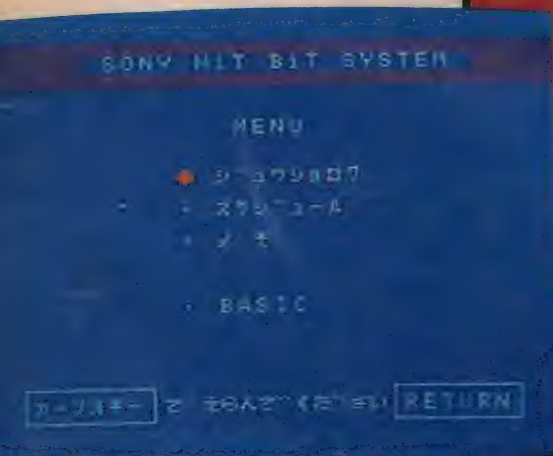
カートリッジは、カセット感覚で差すだけだから、メカに弱いお母さんでも安心して利用してくださいね。キーボードは、キーのストロークが短いため、使われている人にはちよつと打ちにくいかもしれないが、なにしらひらがな、カタカナ対応なのでわかりやすいことこの上ない。

配列は、アイウエオ配列(50音)になっているし、カーソルキーのスペースは広くとってあるため、ゲームをするとき、ほかのキーと一緒に押してしまうという心配がなくていい。

ひらがな
がなだか
お母さん
にも簡単!



◆カセット感覚でワンタッチ



◆スイッチを入れるとこの画面がてくる。



HARD Review



	RETURN	ESC
りつと-359-0266	83-359-0266	
まいくるみ	8958-27-3727	
まいくるみ	8593-51-6482	
まいくる	83-265-6377	
びんし	83-982-6895	
ぼんけんさうし	83-834-7671	
ぼんけん	83-821-1538	
ぼんけん	83-367-3741	
どうかい	83-456-4611	
でれしすどむす	86-632-8925	

■作成した住所録のリストを出したところ。この中から知りたいところにカーソルを合わせて、リターンキーを押すと、住所が出てくる。

■お父さんはHB-55でスケジュール管理。さて12月8日は…『MS Xマガジン』の発売日。『ヘンコウ』を入れておくとうべりだね。『サクジョ』もあるから、必要がなくなったらすぐに削除できる。



毎日、仕事に忙しいお父さんはメモをなくしたりということがないし、家族の行事と、会社の仕事を一緒に入れても同僚に見られる心配もない。なによりも、ボタンひとつでデータの出し入れができる快感を味わってほしいものだね。

住所録だって「ひらがな」だぞ

さつそく動かしてみよう。まずデータカートリッジをスロットに差し込んでメニュー画面を出したら、一番上のメニュー、住所録を作ってみよう。カタカナで「ジュウシヨロク」と書いてあるところにカーソルを合わせリターンキーを押すと住所録の初期画面が出てくる。そこで、サク

セイにして、かなキーを押し、キーボードをたいていくだけ。もちろんローマ字で入力したい人も、かなキーを押さないでそのまま打ち込んでいくだけでいい。

写真のデータは、打ち込んだものをリストで出したところである。ひらがなだから、小さい子供でも簡単に作成することができる。

データは、一本のカートリッジで八〇名分は入るが、足りなくなったら、別売のカートリッジを利用するとい。先方の住所や電話番号が変わったときなども、データを消して打ちなおすだけだから、インク消しや消しゴムなどというめんどうなものを使わなくてもすむわけである。

スケジュール管理もおまかせ

次にスケジュール表を作成してみよう。住所録と同じように、スケジュールにカーソルを合わせリターンキーを押すと、スケジュールの初期画面が表示される。同じように、サクセイにカーソルを合わせリターンキーを押すと画面が変わりすぐに打ち込んでいくことができる。

たとえば〇月×日の「月」や「日」は、GRAPHキーを押しながら「月」日、キーを押すとい、あとは、自分でひらがな、カタカナを使い分けスケジュール表を作っていくのは良いのである。

ゲームで楽しさ倍増

これまでゲームの楽しさには、お父さんだけのものと相場が決まっていたが、ホームコンピュータの出現で、お父さん、お母さんにも楽しんでもらえるようになった。

ゲームの数は、年内でカートリッジ、テープベースを含めて一五〇本ぐらいは出ると思われる。ユーザーサイドとしては、ゲームをセレクトできるから買ってガッカリするといふこともなくなっていくに違いない。



マシンを手に入れたら、あとはソフト次第だからね。ボクたちとしてもソフトハウスに期待したいところだ。

ジョイスティックは、もちろんMSXマークのついているものならどのメーカーでも使えるが、ソニーのジョイスティック、J.S-55は、ビギナーにはちよつと硬いようだが、しかし、デザインがかわいいし、にぎる部分も女の手にちよつと入るぐらいなので安定した操作ができる。ジョイスティックを二本セットして二人でゲームを楽しむのもいいね。J.S-55の価格は四、五〇〇円。



↑ランドコンピュータの教育ソフト“まんてんくん”より。1回に、10問の問題が出るので、キーボードを使って答えていく。その判定によって、“晴れの顔”“くもりの顔”“雨”と三段階の表示がでてくる。初めに、“雨”だった人は、“晴れの顔”(よくできました)になるようにがんばってほしい。



ボクはお勉強にガンバルぞ!

パソコンはお遊びだけと決めこんでいる教育ママゴンさん、お勉強だってしっかりできるんですよ。もちろんソフト次第で学力がアップするかどうかが決まるんだけど、えんぴつとノートにあきあきしているボーヤに最適。絵を見ながらパソコンでおペンキョなんて、さすが現代っ子だね。

ただし、パソコンで学習するだけで成績が上がると思ったら大まちがいです。

いつの世もこればかりは、本人の努力しだいですからね。パソコンとノート学習を上手に使い分けてほしいね。

すでに、学校教育にパソコンを使用しているスクールもあるというから、幼児期からキーボードと慣れ親しんでおくのも決してス・ス・スなことじゃないかもしれない。教育ソフトは今のところ数は出ていないが、ソフトハウスの動向として質の良いもの、楽しいもの、わかりやすいもの、ということ、少々、時間はかかると思うけど、とにかく、ソフトハウスに期待するとしよう。

各部分の名前も覚えておこう

HB-55の独自のソフト内容を説明してきたが、ビギナーとしては、やはり各部分の名称も覚えておきたいものだね。

パソコン雑誌を読むときの参考になるし、最低これぐらいは知ってたほうが今後もないかと便利です。

①POWER(電源)スイッチ—電源を入れるとき押し、切るときはもう一度押し。カートリッジの出し入れは、電源を切った状態で行うこと

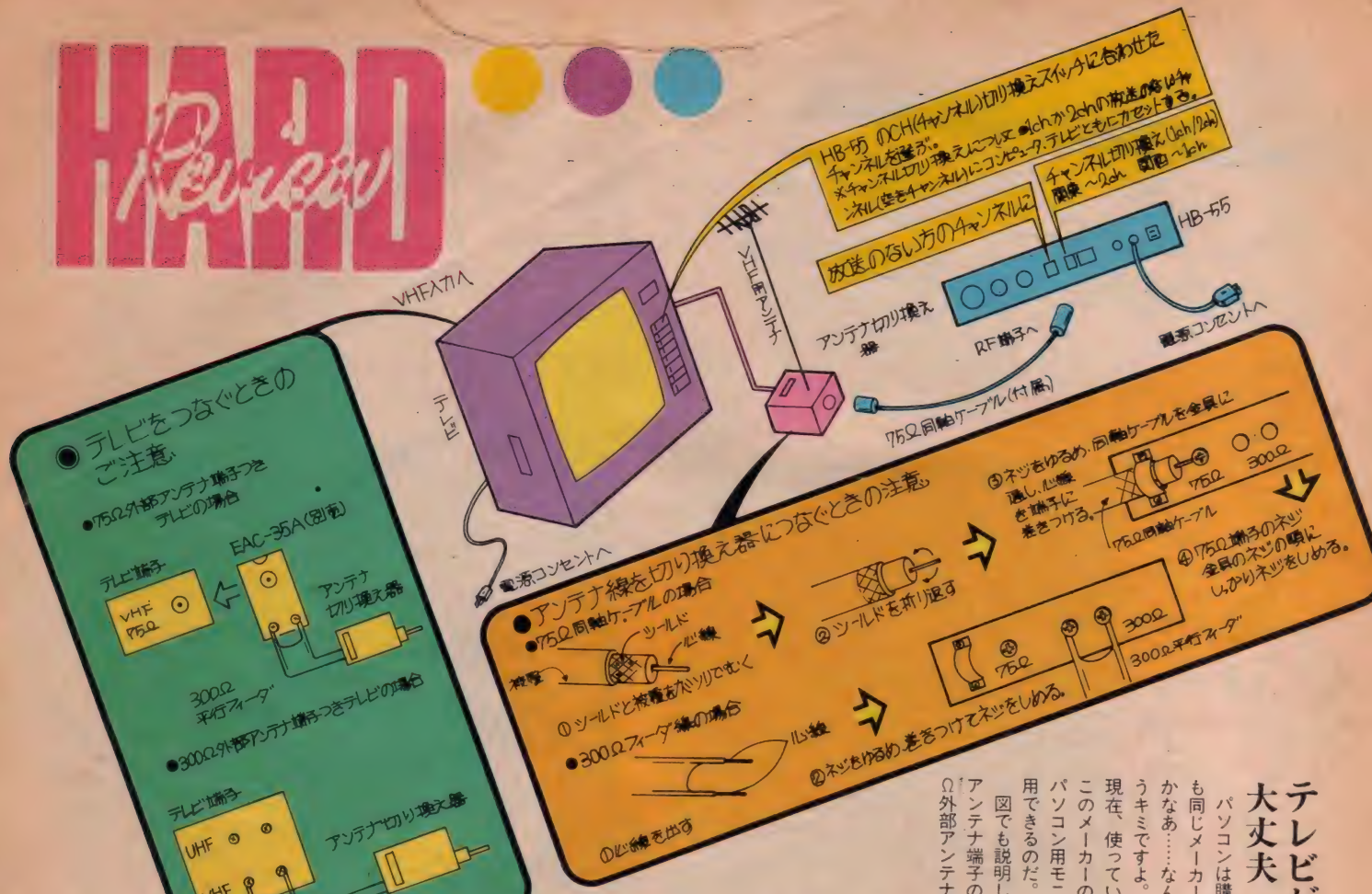
②スロット—ゲームなどのカートリッジを差し込むところ。

④コントローラー—ジョイスティックを差し込むところ。機種によっては、“ジョイスティック”“ポード”と表示されている。

③キーボード—プログラムやデータなどをコンピュータに入力するためのもの。



HARD Review



HB-55のCH(チャンネル)切り換えスイッチに合わせてチャンネルを切り換える。チャンネルの切り換えに失敗すると、放送の悪い方のチャンネルにコンソートテレビにも力が入ります。

放送の悪い方のチャンネルにチャンネル切り換え(2ch/2ch)関係 ~2ch 関係 ~2ch

テレビがあれば大丈夫

パソコンは購入したけど、テレビも同じメーカーのじゃなければダメかなあ……なんて言ってるキミ、そうキミですよ。心配はいりません。現在、使っているテレビで十分、このメーカーのもので大丈夫、パソコン用モニタとしてりっぱに使用できるのだ。

図でも説明してあるが、75Ω外部アンテナ端子のついたテレビと、300Ω外部アンテナ端子つきテレビの場合、合っちゃったりやり方が違ってくるので注意してほしい。

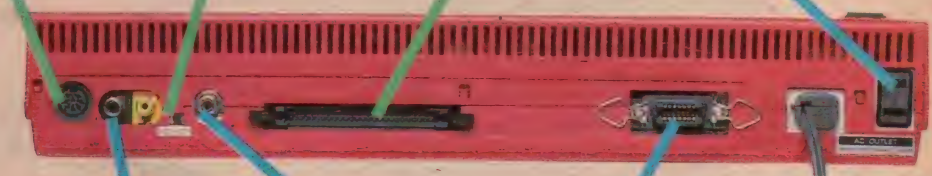
チャンネル切り換えは、空いているチャンネルに合わせるが、一般的には、関東地区が2チャンネル、関西地区は1チャンネルということになる。

ときも、75Ωと300Ωでは異なっている、図をよーく見てほしい。これでもわからなかったら、電気屋さんにかげこむしかないね。

メカに弱い人も、この際、トライしてみよう。めでたく継ぐことができた、初心者がしたら、合格といったところかな。

③ CH(チャンネル)切り換えスイッチ——RF端子から出る信号を1チャンネルか2チャンネルに切り換えるスイッチ。家庭用テレビのRF端子と接続して使うときは、放送のないチャンネルに合わせる

⑧ 電源コンセント——消費電力が、100 Wまでの機器をつなぐことができる。つないだ機器の電源を入れておくと、コンピュータのパワースイッチの入切でつないだ機器の電源も入れたり切ったりすることができる



① テープ端子——カセットテープのケーブルを差すところ。

⑤ BUS——入出力端子で、外部装置(拡張カートリッジなど)とデータのやりとりをするところ

④ RF(テレビ接続)端子——テレビとパソコンをつなぐところ。

⑦ 電源コード

② AUDIO、VIDEO 端子——オーディオ、ビデオをつなぐところ。

⑥ プリンタ 端子——プリンタのケーブルと接続するところ。



●HB-55は、レッドとシルバーがあるが、このカラーリングはトリニトロンの色に合わせてある。

ジョイスティックは二本つなげるよ
ジョイスティック、という名前も、そろそろ覚えてくれたと思うけど、要するに、ゲームソフトなどを操作する棒のことである。カーソルキーを使ってもゲームはできるが、どうもカーソルは苦手という無器用な人には、ジョイスティックをおすすめしたい。

特殊な場合をのぞいては、どこのジョイスティックでも接続して使えるので、自分に合ったものをセレクトできる。

といって、ゲームの腕の悪さをジョイスティックのせいにするのは、ちよつと考えるものだね。その場合はひたすら練習(?)あるのみ。二本まで接続できるので、友だちと競ってみるのもいいね。

HB-55で、キミのライフスタイルをもう一步アップさせてみよう。

HB-55の主な仕様

C	P	U	Z-80 A
R	O	M	MSX BASIC ROM 32 Kバイト HB-55 ユーティリティ SOFT 8 Kバイト
R	A	M	Main 16 Kバイト Video 16 Kバイト
表示	文字		32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス		256×192ドット
カラー表示			16色
スプライト画面			32枚
キーボード			ASCII配列(英・数字・グラフィックス記号) 50音(ひらがな、カタカナ)
インターフェース	R F 出力		1ch / 2ch
	ビデオ出力		コンポジットカラー
	カセット		1200 / 2400ボー FSK方式
	プリンタ出力		MSX規格パラレル
	オーディオ出力		モノラル 1ch
	ジョイスティック		2個接続可能
	拡張バス		50ピン 1 / 0バス
カートリッジスロット		1スロット	
電源			100V・50Hz / 60Hz
消費電力			18W
大きさ			405×67×245mm(幅 / 高さ / 奥行き)
重さ			2.5kg
色(本体)			赤・シルバー
価格			54,800円
付属品			データカートリッジ(4 Kバイト)
			BASICマニュアル「はじめの一歩」
			住所録、スケジュール、メモ帳の説明書
			取扱い説明書
			家庭テレビ用接続ケーブル(75Ω同軸ケーブル) カセット接続ケーブル



強いワイ、今日のお勉
強、終わったぞ!



HARD Review

初心者にとってマシンに向かって、まずなにをするのかということ
は大きな問題点。ROMカートリッジだっとうやうに差し込むの
か、知らない人って多いんじゃないかな。手とり足とり教えてもら
うのもいいけど、とりあえずスイッチを入れてみる事が大切。
日立H1は、スイッチを入れるとすぐメニュー画面が出て、楽に始
められる。とりわけ、ROMの差し込みかたがわからない人は、"F
3"を押してみよう。親切に説明してくれるよ。

軽〜いタッチのプレイメイト パソコン日立H1

パソコンって

こんなにやさしかったの?



■マシンを前にして、なにをしてい
いかわからない人は、とにかく電
源スイッチを入れてみよう。下のメ
ニュー画面がでてくるので、中から
選んでファンクションを押すのだ。

ファンクションキーで メニュー選択

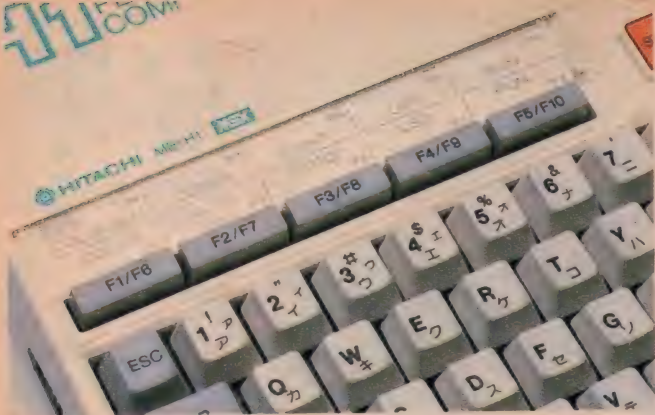


パソコンといえば、触れるときの
恐怖感と、むずかしいというイメ
ジがつきものだった。しかし、日立
から発売されるMSXマシン、H1
は、キャリングタイプのまさに若者
向けのマシンといえそう。色とデ
ザインから見ると、マニアにはちょ
っとも足りないが、軽い気分でパ
ソコンを使ってみようというビギナ
ーには人気が出そうである。

H1の特徴は、初心者でも簡単に
動かせるように、サウンドプレイと
スケッチのソフトが内蔵されてい
るところ。ファンクションキーを押
だけでメニューがすぐに選出せる
のである。まさに軽いタッチのプ
レイメイトパソコンといえそうだ。
ファンクションキーは、キーボード
前面の左上に位置しており、F(ファ
ンクション)で表わされ、F1から
F10までである。F1では通
常のBASICの初期画面、F2
ではモニタ機能の一覧表、F3は
ROMカートリッジのつかいかた、
F4はスケッチ(お絵描き)、F
5はサウンドプレイが、それぞれ
選択できるようになっている。
H1を手にして、まず何をするの
かわからない人はとにかくスイッチ
を入れること。そうするとメニュー
選択画面が出るので、使いたいメ
ニューのファンクションキーを押せば
良いのである。

画面にはもちろん日本語、それも
ひらがな、カタカナで出てくるので
それに従って進んでほしい。初心者
の人は、まずファンクションキーの
位置と名称をここで覚えようね。
メニュー画面でF1からF5まで
使うほかに、ファンクションキーに
はいろんな働きがある。これはB
ASICモードで使うのだが、F11

◆ファンクションキーの内容表示シートはプログラムに応じて取り換えられるのだ。



F1を押してみると BASICの初期画面

まずはファンクションキーの「F1」を押してみよう。ここで出てくるのはBASICの初期画面。プログラムリストを入力するときや、作成するときを使うんだけど、プログラムはまだ作れないという人は、本誌と同じみのリストを打ち込んでみよう。リストを見ながらその通りにキーボードをたたくだけ、というだけでも安心はできない。なにしろパソコン



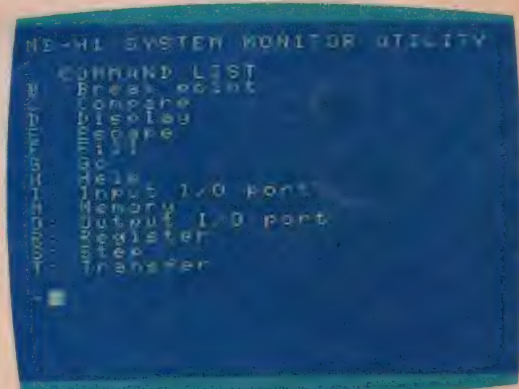
◆F1を押すとBASICモードになり、プログラムを入力できる。

F2を押すとマシン語モニタが出現

さて、ボクたちが日頃コンピュータと話しているのはBASICという言語であるというのはわかったが、それは、会話を円滑にすすむようコンピュータがわざわざボクたちの言葉に似せて話しているということも理解してほしい。しかし、そのつど翻訳しているから実行スピードが多少遅くなるのもムリはないね。どうしてもスピードの遅いのは、ガマンできないとなると、逆にボクたちがマシン語を話さなくちゃならない。しかしMSXのBASICにはマシン語を直接いじるためのモニタ機能がついてない。コンピュータと深いおつきあいをしていきたい人には、ちょっとした足りないところだね。

日立H1は、そのへんを見越してマシン語モニタを標準装備している。F2のキーを押すと13種類のコマンドを備えたモニタが起動する。これは、MSXの開発用につくられ、技術者によって実際に使用されたものだから、十分にそのニーズを満たしてくれるのだ。

さて、ボクたちが日頃コンピュータと話しているのはBASICという言語であるというのはわかったが、それは、会話を円滑にすすむようコンピュータがわざわざボクたちの言葉に似せて話しているということも理解してほしい。しかし、そのつど翻訳しているから実行スピードが多少遅くなるのもムリはないね。どうしてもスピードの遅いのは、ガマンできないとなると、逆にボクたちがマシン語を話さなくちゃならない。しかしMSXのBASICにはマシン語を直接いじるためのモニタ機能がついてない。コンピュータと深いおつきあいをしていきたい人には、ちょっとした足りないところだね。



◆F2でマシン語モニタになる。13個のコマンドをもっている。

◆F3でROMカートリッジのつかいかたを教える。ウレシイネ!

F3はROMカートリッジのつかいかた説明

ROMカートリッジのつかいかた

1. マシンを電源をきり
2. カートリッジを ぎしぎし
3. マシンを電源をいれ
4. スタート します

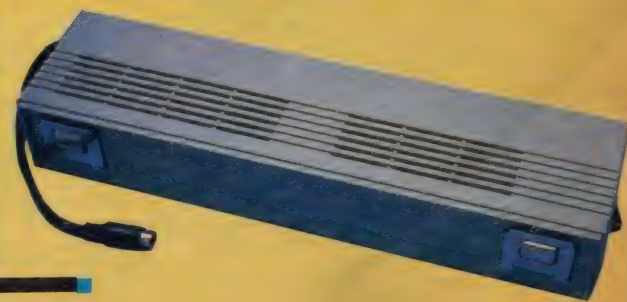
MSX-H1

STOPキーをおすとメニューに 戻ります。

こんなに親切にしているのだから、かとマニアが驚いたかどうかは別として、ビギナーにとつてうれしいソフト機能がF3である。なにしろROMカートリッジの使いかたが、ていねいに図入りで説明してあるからだ。これでもわからない人は、ゲームをやる前にパソコンのつかい方を考えたほうがいいね。まず電源を切るところから始まり、ソフトがスタートするまでの手順を覚えてくれるから、まったくパソコンを使ったことがない人でもすぐにスタートできるようなっている。

方になってくれるのは確実。このモニタだけでもH1を購入する意義はあるんじゃないかな。

電源はどつなつてるのかな



◆本体だけあっても電源がなければ動くはずがない。H1のユニットはワンタッチ着脱式なので片手で持ち運びが重いということはない。欲をいえばバッテリーパックが使えてハンドヘルドコンピュータならいいね。

HARD Review

電源ユニットは本体に
ワンタッチ着脱式
のマニアックな
ドッキングメカを
採用

キャリングハンドルで
持ち運びも簡単よ。

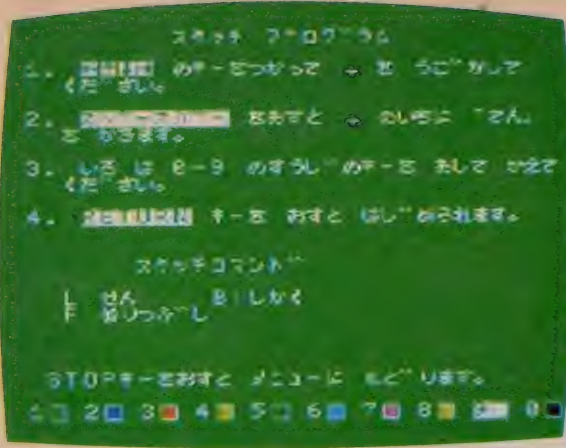
日立MB-H1の取扱説明書



日立H1の取扱説明書は、
ビギナーでもわかりやすい
3つの部分からできている。
『理解編』の『ベーシック基礎編』
『ベーシック文法編』と、操作
方法はもちろんのこと、ベーシッ
クのお勉強がらくらくできるとい
う300ページの親切な構成。



●コンパクトなボディにモニター、スケッチ、
サウンドとさまざまな機能を盛り込んだ日立
のMSXマシン“MB-H1”。カートリッジ
スロットも2つ標準装備で拡張性バツグン。
反射抑制にちよっと自信をもてないボクたち
に、3段階スピード切り換え装置までついて
大納得マシンだ。コンピュータ片手に外へ出
て、友だちの家でゲーム大会なんて芸当も
“H1”なら軽くできるゾ!



◀スケッチの方法が出て
いるから手順も簡単だ

スケッチソフトが 内蔵。F4を押して みよう

スケッチといってもピンとこない
かもしれないが、大げさにいえば、
C.G.(コンピュータグラフィックス)
のことである。HIでは、色と位置
を指定するだけでお絵描きが簡単に

パソコンをむずかしく考えている
ようだったら、まずカートリッジを
使ってゲームを楽しむことから始め
るのもひとつの手かもしれないね。
・そこで、ROMカートリッジって
いうのはなにかということになるが、
簡単にいえばゲームなどのソフトウ
ェアが入っている箱のこと。
これをスロットに差し込むだけで
いろいろなソフトが楽しめるという
わけだ。MSXマシンは、このソフ
トが共通というのが特徴だから、友
だちとROMカートリッジを交換し
て遊ぶことができるのだ。お互いに
ソフトを持ち寄ってゲーム大会をし
たり、お勉強してみるのもいいね。

できてしまう。
画面上に「+」の記号が出るが、
これを動かして位置を決めるのであ
る。動かしかたは、↑↓←→のカー
ソルキーで行う。位置を決めスペー
スキーを押すと「てん」を描く。「て
ん」の集まりが要するに絵となるの
である。
スケッチもある程度慣れると思ひ
どおりの絵が描けるが、とりあえず
は次の三つの動きを試してみるとお
もしろい。
キーボードの[]を押して線を引く、
[]を押して四角をつくる、[]を押し
てぬりつぶしをする。これを使いこ



◀HIに内蔵されているスケッチ
のデモ画面。作成する経過をみる
のも楽しい

スケッチもらくらく。

基本はラインとぬりつぶしから。



HARD Review



←ドレミのお勉強したい人、集まれ!

サウンドプレイを 楽しむにはF5

H-1の特徴をいろいろ説明してき
たが、見るだけではつまらないとい
う人には、サウンドプレイ^①がある。
とりたてて音楽好きじゃなくても
キーボードを押して出る音に、思わ

なせるようになるというんな色を使
ったお絵描きが、自由自在にできる
のである。

MB-H1の主な仕様

CPU	Z-80A
ROM	MSX BASICROM 32Kバイト MB-H1 ユーティリティ SOFT8Kバイト
RAM	Main 16Kバイト Video 16Kバイト
表示	文字 32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス 256×192ドット
カラー表示	16色
スプライト画面	32枚
キーボード	ASCII配列(英・数字・グラフィック記号) 50音(ひらがな、カタカナ)
インターフェイス	RF出力 1ch/2ch
	ビデオ出力 コンポジットカラー
データ	カセット 1200/2400ボー FSK方式
プリンタ	出力 MSX規格パラレル
オーディオ	出力 モノラル 1ch
ジョイスティック	2個接続可能
拡張バス	なし
スロット	カートリッジスロット 2スロット
電源	100V 50Hz/60Hz
消費電力	20W
大きさ	330×61×322mm(幅/高さ/奥行き)
重さ	1.8kg(電源ユニット別)
色(本体)	クリーム色~電源部はグレー
価格	62,800円
備考	3段階スピードコントロールシステム内蔵
	マシン語モニタースケッチプログラムサウンドプレイプログラム内蔵
付属品	家庭用テレビ接続ケーブル(75Ω同軸ケーブル)
	取扱説明書(BASICマニュアルを含む)
	カセットレコーダー接続ケーブル・スイッチボックス

ず夢中になってしまおうほど楽しい機
能だ。
プレイのしかたは、まずF5を押
すと鍵盤がモニタに現われ、そこで
Zを押してみると「ド」の音が出た
り、Xはレ、Cはミというふうに関
キーボードを使っていけば良いのであ
る。
シンセサイザーのような本格的な
音色は出ないけど、誰かの弾くキタ
ーに合わせたり、小さい子のドレミ
のお勉強には十分役に立つはずであ
る。

あるコンピュータサウンドが楽しめる
のだ。
オクターブの高さを変えるには、
ファンクションキーを使うが、一番
低いキーはF1で、F2、F3とい
くほど高くなっていく。

三段切り変えで ゲームもらくらく

ゲームはしたいけどアクションゲ
ームのように速さを競うのは苦手と
いう人には、H-1の持つ独自のもう
ひとつの機能、スピードコントロール
を利用してほしい。
今でこそ、アドベンチャーやパネ
ルなどと出てきてはいるが、やはり
ゲームの主流はスピード感のあるア
クションゲームが中心になりそうだ。
ゲームにすぐれ人間だっていきな

伴奏に合わせて歌いたいという人
は、自分の声の高さに合わせファン
クションを押し、思いっきり歌って
みるのもいいんじゃない? ただし、
二近所の迷惑というものを考慮した
うえで……。

ゲームのテクニクもいろいろあ
るけど、いちばん大事なことは努力
と忍耐。一度やって点数が悪いから
とあきらめないで、何度でも挑戦す
るのがコツ。そして、友だちと勝負
して勝ったら素直に喜び、自慢して
歩くのがキメ手。ひとりでチョコボ
ヨボと部屋の間でバソコンする
時代は終ったんだよね。
ゲームを交換しながらバソコン仲
間をどんどん増やしていこう!

↓左からジョイスティック、カセット
を接続するところ、そして日立オリ
ジナル機能、スピードコントロール

情報

こ
んな
あ
な
ん
な

面白

ニューメディアということばも最近では広く使われるようになってきた。今回は、その中でも実際に活動しているものをいくつかピックアップして紹介してみよう。

ニューメディア

ニューメディアというのは和製英語だそうだが、近頃は「ラブ・ホテル」で世界的に通じるのだから遠慮することはない。(これホント。タイム誌の日本特集号の最高顧問クリストファー氏の本格的日本紹介書『ジャパニーズ・マインド』の中にLOVE・HOTELSという言葉が出てくる。)大体「ラジオ、TV、新聞、雑誌の後に出現した、あるいはするであろう各種の媒体」などと唱えている日には新しいものも古くなっちゃってからね。

ニューメディアの後の最後のメディアという

とまでは有線放送、有線放送をニューメディアというとおかしく聞こえるかもしれないが普及度と商業的にペイしているかどうかの基準で計るなら、これが今のところ唯一のニューメディアかもしれない。最近J-CORという24時間放送英語有線が東京、横浜地区で営業を始めた。ガイジン・コミュニティだけでなくFENファンの日本人リスナーの間にも聴取者を増やし好評だそうである。主たるプログラムは最新の音楽だが、フライト情報その他の生活・便利情報を流している。近くをケーブルが通っていれば月3000円で引ける。

ニューメディアは大メディアではない

大メディアでないところに価値があり、アメリカでニューメディアの恩恵をもつとも受けているのはマイノリティー(少数民族グループだ、と日経を始めとするニッポン・ビジネス・マジョリティーのオジさんたちが口を酸っぱくして説いているわけなんだけど)、その読者のオジさんたちがどのくらいわかっているか、はなはだ心もとないらしいであります。



アメリカではシンキング・テレグラムという商売がはやっております。友だちの誕生日のパーティーなどにこのシンキング・テレグラムを頼むと、指定の場所にきれいなオネエさんが出向いてハッピー・パーティーその他の歌を歌ってくれる。ペリグラムならペリー・ダックスをしてくれる。ストリップ・グラムなんてのもあって、これはもちろんその通りのパフォーマンズをお願いできる。これなんか需要さえあれば日本でも今すぐできるんだけだなあ。

もう少しまじめなところで、「電子メール」があります。これは郵政省が落ち目・赤字の電報の後継ぎとして力を入れている新事業。郵便局に出したい手紙イラスト・図版・写真etcを持っていく。郵便局ではこれをファックスにかけて即日配達してくれる。現在のところ東京大阪の本局でしか受付していないが、近日中に受付局は大幅に増やされる予定。と郵政省では言っておりますが、いずこも同じお役所の常。トップはスズンだことを考えつくんですがなかなか出先まで周知が行きとどかない。本誌のために見本を打ちに(というのか出しに)というの、渋谷局におもむいた某氏は「あー、電子郵便をお願いします」「なんです、その電子何とかがってのは?」「というようやり取りで一〇分以上を費してしまつたとか。B5版で料金五〇〇円。

電子郵便に対抗する電電公社の切り札は公衆ファックス。電話局の端末を送りたい文書を入れれば全国どここのファックス端末へでも即時に届く。将来は配送サービスも考えているそうで、そうならば



創刊おめでとう、電子郵便が到着

電子郵便と真向から激突ということになる。こちらの料金は時間制、ファックスを送信するのに必要な時間に比例する電料を取られる。送信先のファックスの受信速度によって料金は変わってくる。

どちらのサービスもまだ小手調べの段階だが、二一二年のうちには全国展開して本格営業に入るはずだ。キャッシュカードだつて始めは「通帳がなくてもお金をおろせるコンピュータの機械がでるんですつて」といったウワサ話に過ぎなかったのが、あつというまに誰でも持っている必需品になってしまったんだしね。いったん動きはじめると、こつこつのは早いですよ。

とここで、「カラオケ電話」というのがあるんだそうです。つまりその番号に電話するとカラオケが流れてくる。受話器を握りしめて「ナニモナイ、ハルデス・etcと絶叫するという趣向らしい。いやあ、どんなニューメディアが登場してくるのになりますか、おもしろいやらコワイやら。CATVの実用化はまだ先のこつらしいですが、それまでの間も、けっこう楽しめそうなニューメディア戦線であります。

J-COR(ジャパニアン・インターナショナル)コミュニティ・ラジオ TEL(03)4533-5553



フランスのニューメディア スマートカード

「ニューズウィーク」10月10日号によれば、北フランスのカーン市で進められているスマートカード・システムの実験は、順調に進行中の模様である。

スマートカードは、フランスのPPTT（郵便電話庁）がコンヒュータ・ネットワーク社会の決定版として力を入れて開発しているシステムである。カード自体は見たとろ普通クレジットカードと変わらない。利用者は商店で買物をしたときにこのカードをレジの端末に差し込み、暗証番号を打ち込むだけで支払いを済ませることができる。クレジットカードと違うのは、この瞬間に現実に支払いが済んでしまうことである。つまり、スマートカードは、利用者の銀行のコンヒュー

タを操作して、利用者の口座から店の口座へ代金を振込む機能を持っている。端末を自宅に備えればホームバンキングもできるのだ。

この機能の秘密はカードに埋め込まれたマイクロチップにある。つまりスマートカードは、財布に入れて持ち運べる超小型コンピュータなのだ。利用者は、銀行に行かずに代金の支払い、ローン契約、口座振替、明細書の発行などのサービスを受けることができる。

クレジットカードと違って「記憶力」や「判断力」を備えたこのカードの利用法は無限に考えられる。とPPTTでは自信満々らしい。

新しい知的ゲーム登場 コンティエオ

写真のようなカードが42枚で一組になっている。ルールは簡単。交互にカードを並べていく。そのときになるべく多くのマス目の色が連続（コンティエオ）するようになくつつけ方を探そう。上のようなら並べ方だと連続は赤が一五、黄が一〇、青が二と、計二七の目が連続する。カードを置いたときに連続した目の数がそのまま得点になる。一人から四、五人まで遊べる。イギリス生まれだが、アメリカでも大人気らしい。自分が高くなるべく高い点を取ることを狙うのはもちろんだが、同時に他のプレイヤーに長い連続を作らせないようにセコく立ち廻らないと勝てない。やさしいようでなかなか難しい。とくに時間を制限すると緊迫が高まる。小さい子から大人までそれぞれに楽しめるゲームだ。ゲームが進んでいくうちに拡がっていくカードのモザイクがカラフルで美しい。

銀座・博品館

カラオケ用のマン・マシニング・インターフェイス? ボディソニックカラオケステージ

早いもので、今年も残すところあとわずか。待ちに待った忘年会・新年会のシーズンが到来。そんなシーズンになくてはならないものは、何んといってもカラオケ。オケ。バックには一流ミュージシャンの演奏、雲間気は最高潮に達し、マイクを持って、まさにエンターテイナーの気分。マイクを一度握ったらもうはなさない御仁も多いと思う。でもなにか物足りない。そうステージが、カラオケ用の舞台が無いのだ。

そんな発想から生まれたのがその名の通り、ボディソニック社の「ボディソニックカラオケステージ」。これは幅900×高さ110×奥行600mm・重さ15kgの真ちゅう製の演台の中に音を体感振動にかえるトランスデューサ（スピーカ型振動板）と低周波を増幅するパワーアンプを装備。これをカラオケアンプのヘッドホンジャックがスピーカ端子につなぐだけでOK。カラーはブラックとワインレッドの二種類があり、不燃性のパンチカーペット敷きのステージは、デュエットできるだけのスペースは十分あるし、モニタとしてステージに直接ヘッドホンを接続できる。振動の強弱はボリュームつまみによって無段階に調節することが可能で、足元にズンズンと響く振動で曲のテンポが取りやすく、ちょうど足踏みをするカンジでリズムにのることができ、リズム感に自信の無い人でも振動となってリズムが体中に伝わってくる。また、レーザーディスクとジョイントして映像や歌詞を見ながらカラオケを楽しむことができる。しかし、バックミュージックでは圧倒的な効果を得られる反面、歌っている人の声、人声で振動が発生するとうしろでも不自然感が起こりがちである。そこで、人声をリアルタイムで識別し、これをカットする必要が生じる。このため、人声を識別処理する特殊なアナログコン



問い合わせ ボディソニック社 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル 電話 03(405)5991



ピュータの開発も進められている。このカラオケステージの価格は、リース方式で申込金二万円、月々九九〇〇円×24回払い。スナックやバーを中心とした業務用として売られているそうだが、近々、家庭向けとしてひとまわり小さなステージも発売されるそうで、それとともにレーザーディスクのカラオケソフトも増えそう。

これの応用として、喫茶店やライブハウスの床一面にそれぞれ6個、14個（畳一畳に対して）のトランスデューサを埋め込んでBGMや演奏に一役買っている。とくにライブハウス仕様はアメリカでブレイヤーとのコミュニケーションがとれると大好評とか。体に強い衝撃感を与えるバズドラムや、強烈なエレキベースの音



これでアナタも天才プログラマー!? ナショナルバイオフィードバック

を体感振動として体を与えることによつて、強烈なエネルギー感が再現され、ロックなどパワフルな音楽には最適である。日本でも東京・六本木に建設中で、これからはあちこちで普及するだろう。ほかに、映画館や、飛行機やロケットなど各種シミュレーション用とかパーソナルシ

あの、(なぜか、あのがついちゃうんだ) けど片桐機長の「逆噴射」以降、静かに売れている製品がある——と言っても、決して世間サマをお騒がせするようなモノではないので、ご安心を。

精神安定訓練システム「ナショナルバイオフィードバック」——病院でのリハビリから、ヨガの瞑想、スポーツ選手の集中力強化にまで使われているこの機器をさっそく試してみました。

ヒトの精神状態は、脳波、皮膚温度、皮膚抵抗、筋電位などによって検出されるそう、例えば、「ワソ発見器」というのは、皮膚抵抗を測定して心の乱れ、つまり、ワソをついていることを見破ろう

種シミュレーション用とかパーソナルシ
アター(一人で楽しむレーザーディスク劇
場、変わったところでは地産体験館など
) 応用範囲はかなり広がっているようだ。

「バイオフィードバック」も原理は同じ。
心の状態がもつとも端的に表われる脳波
の中から、とくにアルファ波と呼ばれる
脳波を検出する。

このアルファ波というのは、心の安静
状態に検出される脳波のこと。禅やヨガ
などで精神的な訓練、修業を積んで、心を
安静に保つ能力の優れた人は、アルファ
波を随意に出す能力にも優れている。逆
て、ストレスがたまり、精神状態が乱れ
ていけば、自分本来の能力が発揮できな
いわけ。アルファ波を引き出す訓練を行
うことは、心の安静を得る訓練となる。
このアルファ波を用いた、心の訓練をす
るための道具が、この「バイオフィード
バック」なのです。

やり方はごく簡単で、まず、自分の好
きな曲の入ったカセットテープを一本用
意する。センサバンド(アルファ波を検出
するヘアバンド)をつけて、ヘッドホンをつ
ける。カセットをオン。そうすると音
楽が流れてくる。まるでウォークマンの
気分。音楽を聞きながら、心を静めて、
肉体をリラクセスさせていきます。そう
すると、ア—ラ不思議、音楽がだんだん
消えていく……。えっ!? 壊れたのか。
あわてふためくと、また音がジャーンと
聞こえてくる。

どうなっているのかと言うと、アルフ
ア波の出る量が多くなるにつれて、音が
消えていくように設計されているのだ。
ようするに、音を小さくしていくように
精神を集中する訓練(心を静める訓練)を
するわけだ。面白いでしょ。さらに、モ

ードを切り変えることによつて、音楽と
ともにビーという音が出てくる方式もあ
る。この場合は、このビーという音を消
すようにリラクセスすればよろしい。ア
ルファ波の量は、パーセントで数字とし
ても見られるので、カセットを使わなく
ても訓練できる。

ゴルフの青木功プロは、ボールを打つ
ときは、頭の中で、一番良いイメージを
思い浮かべて無心でスイングをするとい
う。「バイオフィードバック」も、同様に
イメージコントロールをすることで、集
中力をつけることができる。余談だが、
SINGERS……の田周率を何と二万ケタ記
憶して、何ケタ目からでも任意に言える

パソコンはアレハミヤ— 104—CPU

パソコンでシンセサイザーやリズムボ
ックスをコントロールする——これ、も
う常識。とは思っていても実際にやると
なると結構むずかしいもの。

でも、こんど発表されたローランドの
「MIDIプロセッシングユニットMPU
401」を使えばかなり簡単にいろい
ろな音創りができそう。

このMPU401で採用しているの
は「MIDI」という国際規格のインタ
ーフェイス。2つ以上の電子楽器をケ
ブルでつないで演奏情報をデジタルで伝
送し、楽器のコントロールをしようとい
うもの。シンセサイザーなどの電子楽器
に限らず、パソコンと楽器を接続して自
動演奏を行なう場合なども考慮されてい
る。

楽器演奏をパソコンに記憶させてプレ
イバックしながらの多重演奏や、記憶さ
せた演奏のリズムを変えたり、リズム・マ
シンをシンクロさせることもできる。

MSXマシンへの接続も近いうちには可
能になるという話だからお楽しみに!!
●問い合わせ ローランドデー・ジ
ー(株) インフォメーションセンター
〇三(二五)一—二六四



上: プロセッシングユニットMP-401
右: 内蔵される基板。質の高い音楽にも
対応できるように専用のCPUを使
ってパソコンからの命令を処理する。

『ウォーゲーム』 WARGAMES

(MGM/UA映画=CIC配給)



監督ジョン・バダム(サタデー・ナイト・フィーバー/ブルー・サンダー)
出演マシュー・プロトリック、デリー・シーター



映

画の中には、すでに多くのコンピュータが登場している。古くは「2001年宇宙の旅」のHAL、そして「スタートウォーズ」に始まるスペースオペラの中には、当然コンピュータが存在していた。しかし、今のコンピュータを描いたものとは言われれば、僕の記憶にはほとんど残っていない。

そもそも、映画にしろ小説にしろフィクションに描かれているように、コンピュータを擬人化してみている人が果たしているものだろうか。今はまだ、単なる機械ではない。とは言え、やはりコンピュータはこれまでの機械と根本的に違う。たとえば、先日こんな事件が報道された。アメリカのある少年が大企業の給与管理をするコンピュータにアクセスし、その中に自分の名前を登録して毎月チャッカリとお金をふりこませていたというのだ。大企業と一少年という、それまでなら何の関係も持ちえない者同士が、コンピュータに

よって同じレベルに立ってしまふ。計算能力が、データ処理がという生活の進歩とは別に、人間環境の変化を促していると思えるのだ。

「ウォーゲーム」は、そんな現在のありえるかもしれない(それがどんなに僅かな確率だとしても)、日常的コンピュータ事件を描いたサスペンスである。大まかな粗筋を言うと：

デビッド・ライトマンは、よくいる普通の男の子なのだが、何となく自分のパソコンを操作するうちに国防省の核防衛プログラムと交信するようになり、たまたま、米ソ戦争のシミュレーションを、ゲームだと思つて始めてしまう。ところが、相手のコンピュータは現実にもそのプログラムの実行していくというもの。

当初、この映画を観たアメリカ国防省の関係者は、「現実とはまったくかけ離れ、単に不安を煽るだけのも」と強く反発したという。ところがである、今年の8月、アメリカのミルウォーキーに住むパソコン・マニアの少年たちが、軍事研究をしている研究所のコンピュータに自分のパソコンを接続し、機密データを盗み出していたことが判明したので。

軍事機密ということで背後関係も疑われたらしいが(映画でも同じだった)、そんなことはなかったみたいだ。そして実は、このことがこれからのコンピュータ犯罪を考えるのに重大な問題点を示しているのだ。というのも、コンピュータ犯罪の多くは「愉快犯」だと言う。自分の力を試す、知的欲求を満たす、面白い……単にそういう理由で犯行におよぶ。防犯する側は相手の犯意が読めないからたいへん困るわけだ。

映画自体は、まず冒頭のミサイル発射シーンのリアルさに圧倒される。それまでジョークを言いあつていた兵士が、緊急命令に反応して、暗号



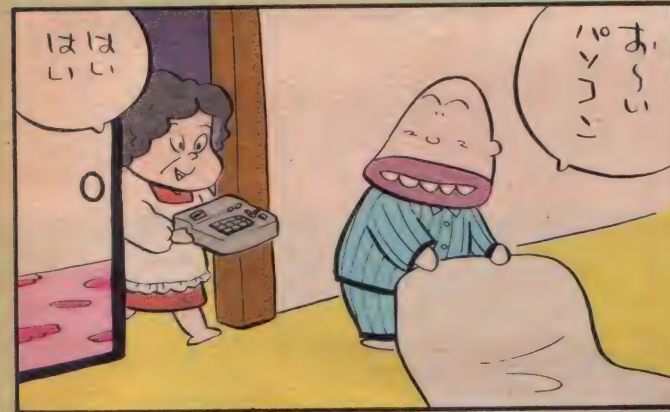
を解読し、最後に発射ボタンを押す(?)までの過程を、スピーディーに描いていく。そして、映像は一転、朝のゲームセンターへと移っていく。始業前の時間を「ギャラガ」をやつて遊ぶデビッド。苦手の生物でF(不可)をもらつても、成績簿の管理をしている学校のコンピュータのパスワードをコソソリ職員室で盗み見、家に帰つてからD(可)に直してしまふ。そんな彼の部屋にならぶパソコン群、フロッピーを入れ、カプラに電話をつなぎ……という部分に、日本のパソコンファンも魅かれるかな。

物語は、そのデビッドがたまたま雑誌で見た新しいゲームソフトの内容を知ろうと電話とパソコンを使って検索を続けるうちに、あるコンピュータ・システムの存在に気づくあたりから核心に入っていく。そこに介入するためのパスワードを捜して一週間も寝食を忘れるデビッド。ついに見つけて入りこんだ相手のコン

ピュータ・ジョシユア、と米ソ戦争のゲームを始めるのだが、ジョシユアはゲームを現実に行しようとする。彼(?)は核ミサイル発射の管理を一手にひきつづける国防省のスーパー・コンピュータなのだ。ゲーム中止の命令を拒否するジョシユアと、驚きながらも何とかしようとするデビッド。後は観てのお楽しみにしておいた方がいいね。

僕の観た感じではB級映画(別にB級で劣るという意味ではなくて)の大作、けっこう楽しめた。ただ残念なのは、前半の緊張感が後半になつて、とたんに「人間くさく」なつてしまふのがちよつと……。ただ、軍事設備やコンピュータ群、電子ロックのドアの破り方とかコンピュータに介入する方法など、別の楽しみもあつて、先の問題提起の部分はさておいても、まあ、十分に面白い。よろしいんじゃないでしょうか。

SONO 1



コンピュータは意外と各方面へ
浸透していたのだった…！

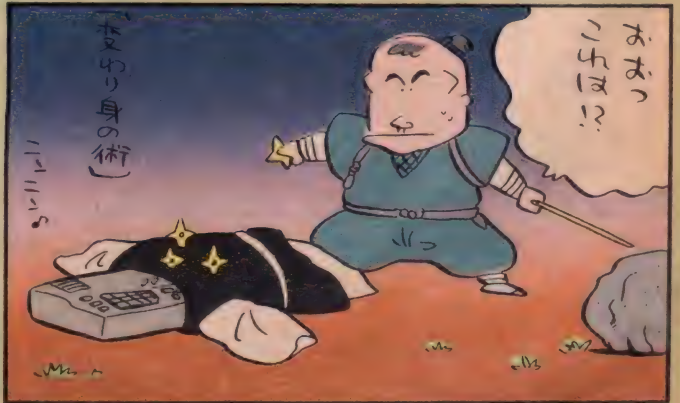
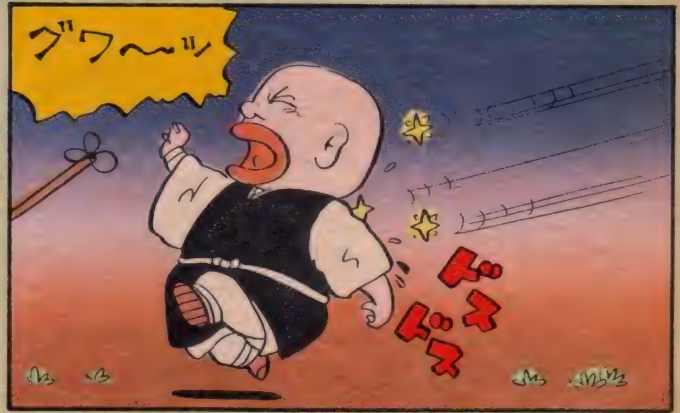
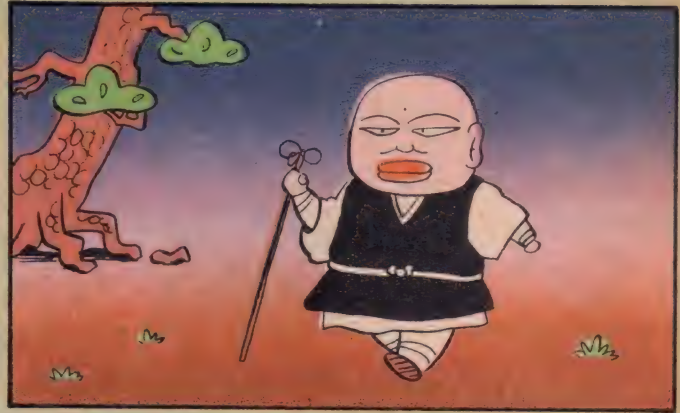
気分は
めつきり
MSX



スノウチ サトル

SONO 3

SONO 2



TERM

用語を知れば 恐くない

専門用語っていうのは、聞いたから
読んだからってわかるもんじゃない。
つねに使うことが早く覚えるコツだ。
この頁は、声を出して読んでみよう。

PA 1 RT

パソコン用語の 基礎知識

ソフトウェア

コンピュータのプログラムを総称して「ソフトウェア」と呼びます。マシン語や、MSX・BASICなどから、MSX-DOSなどのOS(オペレーティングシステム)まで、プログラムと一口で言っても、中身はさまざま。テープレコーダーとカセットテープを例にすれば、テープレコーダーがハードウェアで、カセットテープに入っている音楽がソフトウェア。今では、ソフトとハードというのは、一般用語になった。知識や情報などをソフトと言ひ、機械や部品などの金物(かなもの)をハードと呼んでいる。

ハードウェア

コンピュータ本体。コンピュータの部品や回路、周辺装置などの金物を「ハードウェア」と表現します。普通の機械製品、例えば、手動の鉛筆削りなどは、機械のメカニズムの中に、鉛筆を削っていく動作が埋め込まれています。つまり、ハードの中にソフトが組み込まれているわけです。だから、取手を回すだけで鉛筆が削れる。コンピュータは、ハードウェアの動きはすべて電気信号による命令で制御。その電気信号による命令をつくり出すのがソフトウェアだ。人間だって、ソフト(知識)とハード(身体)がひとつにならないと仕事ができないですからね。

CPU

中央処理装置。CPUはふたつの役割を持っている。
①コンピュータ全体に命令を出して、各装置の動きを制御する。

周辺装置

Central Processing Unit

②演算を行なう。実際の計算は、CPUが行う。いわばCPUは、コンピュータの頭脳だ。CPUの規格には、4ビット、8ビット、16ビット、32ビットがあり、現在のパソコンは、8ビットから16ビットに移行している途中だ。4ビットは、キャッシュレジスタだとか自動販売機に組み込まれている。32ビットは、パソコンよりひとつ上のクラスのコンピュータ、ミニコンに使われている。ちなみに、MSXマシンの頭脳は、Z80という8ビットのCPUを使っています。

●CRT(Cathode Ray Tube)・・・ディスプレイとも呼ぶ、要するにテレビ画面のこと。普及型のグリーンモニタから高解像カラーモニタまで色々ある。このほか、液晶を使ったものも出だしている。
●プリンタ・・・計算の結果やプログラムリストなどを活字にして打ち出す機械。インパクトドットマトリクス式という、ドット(点)のタテヨコの組み合わせて、インクリボンを打って印字するものが一般的。ヨコの印字ケタは、80ケタと130ケタの二つが標準的。カナ、漢字、図形などの用途別に、8ピン、16ピン、24ピンがあり、種類も数多く出ている。
●カセットレコーダー・・・カセットテープを使って、情報を記録しておく外部記憶装置のひとつでスピードが遅く、任意に情報をピックアップできないのが欠点。
●ディスクドライブ・・・フロッピーディスクを使う外部記憶装置。3インチ、5インチ、8インチとある。ディスクは、テープと違ってデータのやりとりの速度が速く、ランダムアクセスできるのが特徴。やはり、一台は欲しい機器ですね。
●音響カプラ・・・電話回路を使って、情報のやり取りをする際に使う機器。電話の受話機をセットして、情報をデジタル信号

号にして受信する

●プロッタ・・・自動図形描画装置。X・Y軸に動くものが一般的。コンピュータで計算した図形を描く。設計・建築などに多く使われている。MSXでは、はがきなどに楽しい絵が書ける、プロッタプリンタが用意される予定。
●タッチパッド、デジタイザ・・・どちらもボード上の(たとえば地図)一点の座標を拾ってコンピュータに入力する装置。たとえば、線をなぞれば絵を描くことも可能。鉛筆感覚の入力装置だ。
●ミュージックキーボード・・・鍵盤を電気的につなげれば、パソコンはピアノやシンセサイザになる。もちろん、それ用の回路とソフトが必要ですがね。今までにない新しい楽器だつてくれる。

●音声入力装置・・・まだまだ未完成だが、音声による入力もすい分進歩してきている。音声認識LSIなどの発展によって、声で入力するワープロも、実現は遠くないだろう。

RAM

Random Access Memory

任意に情報の読み書きができる、内部記憶装置のこと。一度に扱える計算の大きさなども、RAMの容量で決まってくる。ポケコンが2K(バイト)から4K、パソコンが、8K、16K、32K、64K、128K……と倍すつつの値で大きくなっていく。ミニコンや大型コンピュータでは、256Kくらいから、1M……と、グッと大容量になり、複数の計算を同時に行う並列処理も可能になる。

ROM

Read Only Memory

読み出し専用の内部記憶装置。MSXシステムのROMは32K。この中にビットシフト、MSX・BASICが入っている。ROMは、いわばコンピュータの道具箱。ちよいと強力なBASICをフルに使って、32KのROMがどういふもの

FAIRPLAY

キャブテンシステム

Character And Pattern Telephone Access Information Network System

文字図形情報ネットワーク。
電話回線を使った、家庭、オフィス、情報センター、銀行などを相互に結ぶシステム。その名のとおり、文字と図形から成る各種の情報を受像機のブラウン管に映し出される。ブラウン管上についているタッチセンサー、あるいはキーボードを使って、画面と対話できるため、各種チケットの予約や、ホームショッピング、ホームバンキングなど、家庭やオフィスに居ながらにして利用できる。
ニューメディアの柱として、一九八四年一月から商用化される予定。

INS

Information Network System

高度情報通信システム。電電公社が、西暦二〇〇〇年の完成を予定して進めている計画。
わが国には現在、電報、電話、電信、データ、ファクシミリ合計五つの通信網がバラバラにネットワークされている。INS計画は、これらの五つの通信網を光ファイバーを使った一本のデジタル通信網として統合して、伝送速度の高速度と品質の向上を計るとともに、料金体系も統一しようというものである。
キャブテンシステムを始め、ファクツミリ、テレビ電話などの各種通信サービスを手軽に提供することを目的としている。

PA 2 RT

ニューメディア用語事典

キロバイト、メガバイト

Kは、千を表わす単位。Mは百万を表わす単位だ。
バイト(Byte)というのは、0と1だけの組み合わせの表現、ビット(bit)を8けたまとめたもの。8ビットで1バイト、1バイトで、通常の文字などの一語分を表現できる。では、1Mでは何語かな？

なのが、実際に体験して欲しい！

CATV

Community Antenna Television

有線テレビのこと。
テレビ局が遠方にある場合や、ビルなどの障害物によって、受信が混雑な地域でテレビを見るために、共同のマスターアンテナを立てて、そこから有線で各家庭に放送を送るシステムである。
最近では、西武や東急などの大手の企業が、アメリカのケーブルテレビ(衛星を使った独自のネットワーク)にならって、地域型のCATVを計画発表している。有線ゆえの双方向通信が、新しい地域メディア、新しい番組づくりを促すと注目を浴びている。

文字多重放送

テレビ電波には、ほんのわずかすきまができる瞬間がある。文字多重放送は、このすき間を利用して、文字や図形などの情報を送る放送で、いわばキャブテンシステムのテレビ版。
すでにNHKが一〇月三日から、東京、大阪地区で放送を開始しており、それに合わせて各家電メーカも、文字多重放送受信回路内蔵のカラーテレビや、アダプターを発売している。
ちなみにNHKでは、「おしん」の文字多重放送も放送している。見た人は、お便りをくださいな。

VAN

Value Added Network

付加価値通信網。
通信回線の再販サービスのこと。公衆電気通信事業者から、専用の回線をリースして、それを分割してユーザーに再販する業務。あるいは、コンピュータに情報を蓄積しておき、ユーザーが自由にその情報を利用できる通信サービス業務である。一九八二年一〇月の公衆電気通信法の一部改正により、電々公社、KDD以外の民間企業にもVANが開放された。
現在、アメリカ、日本、イギリスでしかVANの民間開放は認められていない。すでに、ヤマト運輸や西武流通グループなどの流通業者がVANに名乗りをあげている。

Hi-OVIS

Highly Interactive Optical visual Information System

双方向画像伝送システムの実験プロジェクトで、奈良県東生駒ニュータウンで行われている。
光通信の技術は、基本的に双方向のコミュニケーションを実現する可能性を持ったものである。キーボードのついた受像機を使うことによって(カメラ、マイクつき)放送中のスタジオとリアルタイムでやりとりができる。
東生駒では、家庭に約一六〇台、学校、市役所などに八台の端末機をモニタとして設置し、テレビ放送の再送信、動静止画放送、文字放送などのリクエストサービスなどを行っている。なお、同様の実験は、多摩ニュータウンでも、OCCISという名で行われ、地域密着メディアの実験として成果を上げた。

HDTV

High Definition Television

高品位テレビ放送。
NHKが開発した、一一二五本の走査線を使ったテレビ方式のこと。きめ細く鮮明な画面と、質の高い音声の高品質なテレビである。ちなみに、現在のテレビ放送は、わが国では五二五本の走査線を使っている。このため、画面を写真に撮ると、ヨコにシマ模様が入るが、高品位テレビでは、ほとんどわからないほどになるという。
『ゴッドファーザー』で有名な映画監督F・コッポラの近作『ワン・フロム・ハー』が、このシステムを応用した映画づくりをしており話題になった。

光通信

Optical Communication

情報をレーザー光の形に変換して伝送する新しい通信方式のこと。
空中に発信する空間伝送と、光ファイバーを使って伝送する二つの方式がある。特に光ファイバーを使った場合、雑音に強く、情報伝送量も多く、かつ高速であるため、INS時代の通信方法として脚光を集めている。テレビ電話や、ニューメディア時代の情報に広く使われる予定である。

対人関係星占い12月10日-1月9日

あなたとあなたの周囲の人との関係性を中心とした占いです。あなたの運勢はあなただけの運勢では判断できないことが多いのです。私たちの悩みも将来も他人との関係にあります。よりうまく生きていくために、運勢のいい人も悪い人も、みんなて世界はできている。

射手座



11/23 - 12/21

★芸術的センスの華ひらく時。もしくは、普通の人はちょっと違った趣味や考え方をもっている人も注目を浴びそうです。そして、このことが射手座の社交運に火をつけてしまっていることになり、友だちつき合いや人の集まるパーティなど、今月の射手座は最高の遊び相手。音楽や絵画などのグループでは、射手座がラッキーマンとなつていい結果を果たしていきます。

山羊座



12/22 - 1/20

★やったぜ、という感じで幸運の続く山羊座です。活力が外からでなく、内面よりじみ出てくる周りで、金運、仕事、愛情といじみ出ている周囲にもいい影響を与えそう。特に魚座の人は、うまくリードして山羊座の幸運を開花させ、ついでに自分の幸運もつかみそうです。堅実な山羊座の人は、この幸運期を確実にいかしていきましょう。注目は損はない。

水瓶座



1/21 - 2/18

★忙しい。やたら忙しい日々が続いている水瓶座。師走のムードをひとりで盛り上げています。当然、つき合いが悪いなんて評判が出ちゃいそうですが、誘っておいて損はない。忙しい中をぬって、喜びをもたらしてくれませう。本来、どっぷりとひたたりこむことの嫌いな水瓶座の性格には、疾走感のある毎日が似あっています。それを悪くならないで。

魚座



2/19 - 3/20

★12月はあわただしいのが普通ですが、とりわけ今月の魚座は忙しい。スケジュールも狂いがちになります。外から見ると、何となく暇そうなので用事を頼んだりしそうですが、実は忙しさに目が回らなかりなものです。やさしいだけに引き受けてしまいがちな魚座ですが、来年度の幸運が約束されているので、年末の苦勞も何のそのという気分です。山羊座とはいっパトナーシップがとれます。

獅子座



7/23 - 8/22

★幸運だった83年の最後を飾るべく派手に活躍する獅子座です。生まれてきてよかったと思いが毎日を送っています。やっかみたくもありませんが、こういう人といっしょにいると周囲まで元気になるっていいですね。また、人間関係においても獅子座が中心となつて、うまくはこびませう。今月は拜みたおしても獅子座にこつこつついていきましょう。特に愛情運最高。

乙女座



8/23 - 9/23

★緊密な関係の中での奉仕の暗示。ということは今月乙女座の人が周囲にいれば色々重宝するということ。ただし、用事が集中するだけハブニングも多く、結果的に失敗に終わることもありそう。やはり、頼りつきりというの考えものですね。また、お互いの秘密が重大なネックにもなりかねませぬ。乙女座とうまくやるためには、オープンな態度が必要ですよ。

天秤座



9/24 - 10/23

★イライラしますね。超多忙の天秤座とつきあうには、笑顔忘れず慎重にというところ。ただでさえあせっているのに、あなとの関係で心を乱しちゃうと、取りかえしづらくなる。今月の天秤座には下手にでた方がよさそう。仕事運、愛情運ともに悪くないので、つき合い方さえ間違えなければ、いいパートナーでいてくれます。

蠍座



10/24 - 11/22

★金銭面で幸運が待っている蠍座です。周囲の人にもおすそわけがあるかも。それに頭も冴えて、そのせいか、やたらモテます。そんな人を見て嫉妬にかられたら大成できません。他人の幸福を心から祝福できればいい。蠍座のバイブレーションがあなたにもいい影響を与えてくれます。お金のことを考えて、思わず二ツコリの蠍座とはお友だちでいていい時です。

牡羊座



3/21 - 4/20

★憧れくらい調子づいている牡羊座。適当にやったことが思わぬ成果をあげたり、異常に人気が上がってモテモテだったり、こんな人にはちょっとぶり意地悪をしたくなるのが人情というもの。しかし、そんな周りの思いも何のその、来年に向かって楽天的な気分の牡羊座は、かえって気分転換できるようにしか思わないかもね。敵に回さないようにするのが賢明です。

牡牛座



4/21 - 5/21

★年末は一時の幸福に酔える牡牛座ですが、厳しい来年に向けてのちよつとした息遣いと思つて見守ってあげましょう。ただ、今月は牡牛座との約束には注意してください。確認の上、また確認。このミスマコミュニケーションの相がどうなるから。ことコミニケーションの問題となると相手のあるものだけに、その不運は本人だけじゃすまなくりますから注意が必要ですよ。

双子座



5/22 - 6/21

★判断を必要とすることが次々と出てくるので、なかなかすすんない事は進みません。それで思わず他人に相談……そんな双子座ですが、素直に出てきたらバックアップしてあげましょう。双子座の周りには、それが好機も落ちているってことなのです。逆に、愛情運に関しては多いに燃えています。精神的にも肉体的にも、愛は双子座にイニシアティブをとらせてGOOD。

蟹座



6/22 - 7/22

★人間関係が入れ替わります。協力者も敵もふえてきそう。というのも、感情的になつてしまふ今月の蟹座なのです。でもね、好きて感情的になつていられるわけじゃないし、これというの忙しすぎて時間追われないからなの。誰だってこんな時はあるもの。余裕をもって許してあげましょう。あなたまでイライラしたら損ですよ。パティにいっしょにいくのは最悪の相手です。

M S Xマガジン年明け第1弾。新たな気分で、挑みます。

記事内容も充実。

BASIC講

座では、MS

X—BASI

Cを使って本格

的な勉強が始動。

特集では、アミユ

ーズメントMSXと題し、ゲ

ームの必勝法、楽しみ方など色

色なノウハウを満載、ハードニ

ユースでは、富士通・FM—X、

キヤノン・V—10、HITAC

HI・HB—H1E、ビクター

・HC—6を紹介、ソフトイン

フォメーションも新しいソフト

をゾクゾク紹介予定。乞うご期

待！2月号は、1月8日発売です。



2月号は、
1月8日
発売です。

●1月号が、読者の皆さんに届くころは、各社のMSXマシンが、各地で手に入る頃でしょう。特に、東京では、秋葉原（ヤマギワ）、銀座（マイコンベース）でMSXFエアやMSX祭が12月から1月にかけて、開催されますので、MSXに興味のある方は、お出かけください。ハードだけでなく、ソフトも多数発売されていることでしょう。

自分に合ったMSXを選ぶには、音楽・シンセサイザーで色々と音作り、ライトペンを使ったお絵かき、64Kフルメモリで将来はDOSを使ってプログラムを作る。などなど、色々楽しみ方があります。自分にあった自分の好きなデザイン、色で決めてください。要は、アキのこないものを自分なりに見つけることですね。年内に揃うソフトは、約90本位でしょう。その多くはゲームなんですが、これから、他の分野（教育、スモールビジネスなど）のソフトも期待していただきたいと思います。といっても、本格的にすばらしいソフトが我々の前に表われるのは、ディスクが発売されてからのお話でしょうね。トニモカクニモ、ディスクが発売されるのを首を長くして待ちましょう。

気になるのがディスクの大きさや値段ですが、大きさは、3インチ、3.5インチが主流になると考えていいでしょう。小さくて、使い易いのがいいです。値段も大きさに合った価格を付けてもらいたいものです。本体価格より、安くなるのが理想的です。MSXユーザーの方は特に、声を揃えて叫びましょう。ディスクを安くしてください！

●アンケートハガキが数多く返って来ます。もちろん、10代、20代の意見が圧倒的に多く、楽しいおたよりで、いっぱいです。これは、大変ありがたいことで、これからも、楽しいご意見・ご希望お待ちしております。30代の方のハガキが少ないのです。少ないのですが、この年代の方のご意見が適格で、一番手厳しいのです。アンケートハガキで「MSX」は、何の略ですか？という質問が多いので、ここで、解説いたします。「MSX」のMとSはアメリカのマイクロソフト社から取り、Xは、未知の物という意味であります。これから先、「MSX」は色々と拡張されますので、最後にXがついているのです。拡張すればする程、マシンの互換性が問題になってきますが、今まで、培ったソフトが、新しい時代のMSXで作動しないという事態が起らないこと。MSXのマークがついているものにかぎって、将来も支障なく使えることに意義があるのです。

●MSXを育てていくのは、マガジンであり、各メーカーであり、ユーザーの方であると思いますので、長い目で見てください。MSXは、アメリカでも話題になっていて、アメリカのソフトハウスもMSXのソフト開発を始めているようです。アメリカナイズされたゲームが発売されるのも、近いことでしょう。やはり、アメリカのソフトは日本のソフトより、多少センスの良い物が揃っていますので、楽しみですね。又、アメリカでは、MSXに関する本も出版するらしく、アメリカからのお客が絶えません。アメリカでMSXのソフトや本が出版されれば、MSXも国際色豊かになります。そうならば、アメリカのMSX、ヨーロッパのMSX、日本のMSXがすべて、共通で使えるようになると楽しいですね。機会があれば、海外情報もマガジンで紹介してゆつつもりです。もう少し、お待ちください。

E D I T O R ' S R O O M

Canon



キヤノンのMSX、新登場。

誰もがうなずく、美しいボディ。誰もがうれしい、使いやすさ。ホームコンピュータ・キヤノンV-10。新しい、パソコンの世界を拓くためのキーワード、MSX。キヤノンから、この話題のMSX仕様を採用したホーム・コンピュータ、V-10。いま、満を持して登場です。

キヤノンV-10、その主なメカニズム。

●共通ソフトが自在に使えるMSX仕様を採用。●拡張性を高める2スロット方式により広がる用途。●RFモジュレータを内蔵し、家庭のテレビとの接続が可能。●16色カラー表示のグラフィック機能により256×192ドット、32×24文字の美しい画面。●両手になじむ本格派、使いやすいJISキーボード。●8オクターブで3重和音、迫力あるサウンド機能。

SPECIFICATION ▶CPU/Z-80A▶ROM/32KB(MSX-BASIC)▶RAM/16KB、V-RAM 16KB▶キーボード/JIS配列準拠、72キー▶表示/テキスト画面(32文字×24行)●グラフィック画面(256×192ドット) カラー▶16色▶I/Oポート/プリンターインターフェイス(8ビットパラレルMSX仕様)●カセットインターフェイス(FSK変調方式)●MSXカートリッジ用スロット●ジョイスティックポート▶サウンド/8オクターブ(3重和音)●オーディオ出力端子▶サイズ/402×218×62mm▶重量/3.5kg

キヤノン販売株式会社 計算機営業部

●東京千108東京都港区三田3-11-28PHONE(03)455-9761・9609 ●大阪千530大阪千北区中之島3-2-18住友中之島ビルPHONE(06)444-4021 ●札幌(011)231-1313 ●仙台(0222)67-3981 ●名古屋(052)565-0911 ●広島(082)244-4615 ●福岡(092)411-2394



MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。MSXマークの付いているソフト及び周辺機器が全て利用できます。



V-10

HOME COMPUTER

標準価格 ¥54,800

資料請求券
MSX
V-10係

TOSHIBA

新発売



IQの差で選べ!

64Kバイトの MSX 対応機。

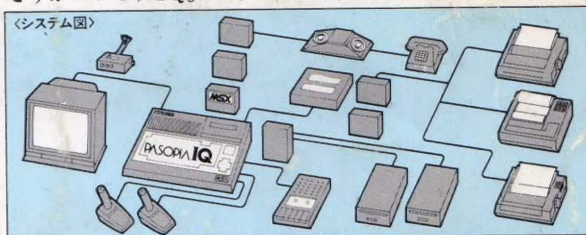
- ズバぬけた実力派、RAM容量64Kバイト。
MSX-BASICによる統一言語で、ソフトの互換性を実現。ゲーム、作曲、グラフ作成、ビジネスなどに幅広く対応。RAM容量は実装64Kバイト。普及タイプの16Kバイト機も同時発売。
- 最初から慣れておこう。JIS配列の本格キーボード。
- 目にも鮮やか16色、迫力の8オクターブ・3重和音。
- RF出力内蔵、家庭用テレビに接続OK。
- 面白さだんぜん、2本のジョイスティック端子付。
- システムアップで即ワープロに。群を抜く先進の拡張性。

増設の60スロット、プリンタインタフェースカートリッジなどの周辺機器も豊富で、目的に

合わせて拡張も思いのまま。例えば、ドットプリンタIIと漢字ROMカートリッジを組み合わせれば、日本語ワードプロセッサに早変わり。宛名書きや、簡単な文章作成などもこなします。

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

さすがパソピアIQ。システムアップすれば、すぐワープロに。



選べる2タイプ。ボディカラーもそれぞれ2色。



HX-10D (64Kバイト) 65,800円
※ボディカラーはブラックとレッドの2色。

HX-10S (16Kバイト) 55,800円
※ボディカラーはブラックとレッドの2色。



●資料のご請求は 〒104 東京都中央区銀座5-2-1(東芝ビル) 東京芝浦電気(株)ホームコンピュータ事業推進部 ☎03(574)5359

資料請求券
PASOPIAQ
MSXマガジン12

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝