



MSX

FEBRUARY/1984

定価 **370**  
yen

ソフトレビュー

MSX-BASIC入門 MSX  
未来商品

●オーディオ編  
研究室

ハード  
ニュース

- 富士通FM-X
- キャノンV-10
- 日立MB-H1E
- ビクターHC-6



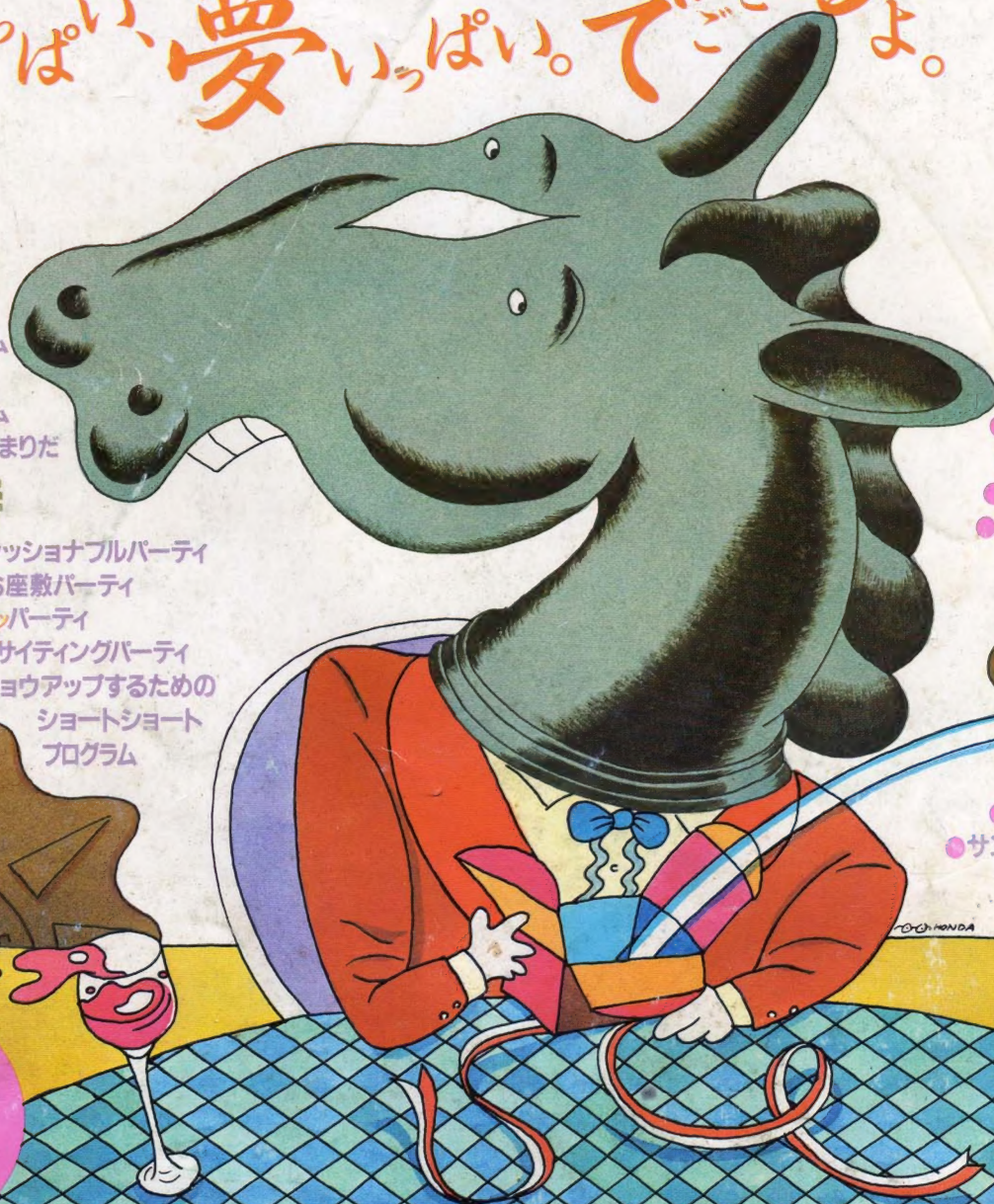
ハード  
レビュー

- 松下CF-2000
- サンヨーMPC-10
- 東芝HX-10
- ヤマハCX-5

# MSX

## magazine

幸せいっぱい、夢いっぱい。でござるよ。



ゲーム  
パーティーへの招待

- MSXゲームパラダイス
- さあ、ゲームパーティーの始まりだ
- ホームカジ風ファッショナブルパーティー
- ほのぼのうきうきお座敷パーティー
- 恋人同士のアツアツパーティー
- はちゃめちゃエキサイティングパーティー
- パーティをショウアップするためのショートショートプログラム



2  
月号

どしどしみるく  
MSX  
プログラム  
リスト

た  
た  
た  
い  
て、  
ご  
ら  
ん  
よ。



# MSXパソコン。

展可能。将来、シンセサイザー機能などのカートリッジ  
生まれる予定。共通言語MSX-ベーシックを使い、な  
ら拡張性を満足させる、ナショナルの技術力です。

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/  
ターディスプレイ&テレビ TH-H4-N25G標準価格84,800円/プログラムレコー  
Q-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/カラープリンタプリンタCF-2311標準価格69,800円/プリンタインター  
フェイスカードリッジCF-2121標準価格9,000円/周辺機器の接続には別売の  
用コードが必要。●ナショナルクレジットローンもご利用ください。●  
お合わせ。カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの  
〒561 大阪府豊中市稲津町3丁目番1号 松下電器産業株式会社SBC部  
係まで、MSXマークのついたものは互換性があります。ソフトウェアも  
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。



# キンゴエング

ナショナル MSX パーソナルコンピュータ (新発売)



## マニアライクなキーボード、基本に徹したナショナル

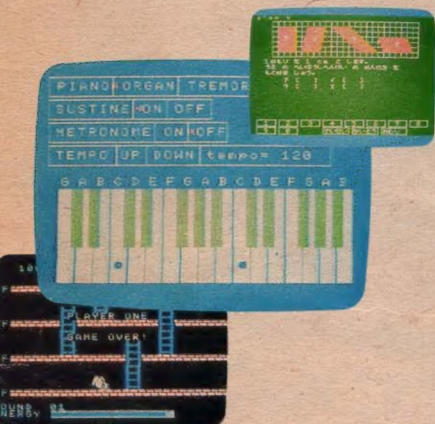
僕らのゴングが復活した。パソコンという、時代を呼吸する新しい生き物となって。共通言語MSXベーシックをしゃべり、MSXの基本思想に徹して、ムダを省いた設計。待ってたんだ、僕らの王者よ。MSXはパソコンの未来規格です。ハードとソフトの互換性が実現されたから、MSXマークのふいたものなら、プログラムも周辺機器も自由に使えます。MSXをマスターしておけば、将来も有望。さあ、ゴングと共に無限の可能性を追いかけよう。

未来を考えた、基本忠実設計です。パソコンの流れを変えるMSX。だから、キングゴングはその基本思想に忠実なのです。例えば、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。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。ナショナルMSXはエキスパートにもピギナーにも、MSXに親しんでいただく好機です。

手ごたえ充分、パワフルな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もろんのこと、基本I/Oシステムが公開されているから、高速な機械語プログラムも効率よく作れます。君の上達に合わせて進化する、ダブルスロット設計。2つのスロットに拡張RAMやROM、様々なインタフェイスカードリッジを差し込めば、自由にシステム

# 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、コンピューター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ー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重和音もたせる音楽機能
- 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。

# MSX

MSXマークの付いているソフト、及び周辺機器がすべて利用できます。

# 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、ライトペンソフト付属)

●MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。●サンヨーパーソナルコンピュータWAVY10には保証書が付いています。ご購入の販売店で必ずお受け取りください(販売店名・購入年月日等の記入されたもの)。  
■詳しい資料のご請求は、三洋電機株式会社 営業本部 PA企画部M係 〒570大阪府守口市大日東町100番地 TEL:06(901)1111(代表)までどうぞ。

# 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つたライトペンを、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」という直接的で、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。

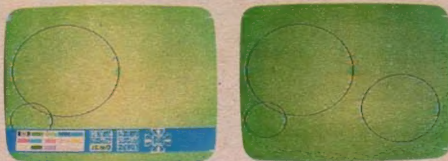
■**線を描く、円を描く、四角を描く**: 付属のライトペンソフトを使うと、モニター画面がキャンバスになります。ライトペンを画面にあてて動かすだけで、その通りに自由に線が描けますし、画面に表示されるテーブルで、ライン、サークル、ボックスなどの命令を選べば、2点を指示するだけで、その2点を結ぶ直線や、一点が中心で一点が外周になる円、2点を結ぶ線が対角線になるような四角形が、瞬時に描けます。フリーハンドでも、図形を利用して、自由自在に描くことができます。

■**15色を塗り分ける**: 線画が描けたら、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。

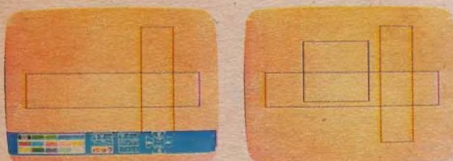
■**ライン**  
ライトペンで指示した2点を結ぶ直線を描きます。線の色は、15色から選べます。



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



■**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。



■**ポイント**  
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。



■**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。



■**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コプロセッサ ●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、スプライト機能: 32面 ●キーボード…英数字、ひらがな、カタカナ、グラフィック符号、アイウエオ配列、73キー ●サウンド機能…8オクターブ、3重和音+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 ●プリンターインターフェース…8ビットパラレル (セントロニクス社仕様) ●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

# おもしろ ソフト コンテスト

募 集 中



テレビ直結、大容量三菱MSX。  
パソコンのソフトウェアのみならず、ハードウェアの互換性をも実現した、MSX。  
この、パソコンの新規準に準拠した、三菱パーソナルコンピュータ、ML-8000形の登場です。



**MSX**

■MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

三菱パーソナルコンピュータ  
**ML-8000**

標準価格 59,800円 (本体価格)

あなたのプログラミングの才能を、「おもしろ・ソフト・コンテスト」で試してみませんか。三菱MSXパソコンのかわいいキャラクターを使ったMSX標準仕様のムービング・プログラム又は、ゲームプログラムを大募集いたします。ご応募いただいた作品の中から、傑作賞として、DIATONE音楽ロボット「ロボティ」Z-10形、SS-Z10形を1名様、佳作賞として、三菱テレビプリンターSCT-P50形を2名様に、そしてご応募いただいた方全員に記念品を進呈。クリエイティブな、オリジナル性あふれた愉快な作品を待っています。ふるってご応募下さい。

## 応募方法

プログラムを収録したカセットテープ（MSX標準システム・RAM32KB以内・補助入出力装置はデータレコーダ）に、あなたのお名前、年齢、住所、郵便番号、電話番号をご記入のうえ、下記のあて先へお送り下さい。

## あて先

〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 三菱電機株式会社電子商品事業部  
おもしろ・ソフト・コンテスト係 電話03-218-3134

## 応募締切

昭和59年3月31日(出当日消印有効)

## 審査と発表

ご応募いただいた作品の中から、厳正な審査のうえ、賞品送付時に直接ご本人にご通知致します。(4月上旬頃)

## ご注意

他人のプログラムの全部又は一部をコピーしたものや、2重投稿は固くお断り致します。入賞作品の著作権は三菱電機株式に帰属するものと致します。応募作品は返却致しませんのでご了承願います。

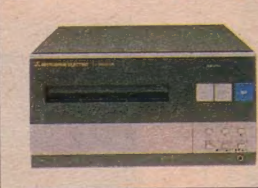
## 賞品

傑作賞——ロボティ—Z-10形・SS-Z10形(1名様)  
佳作賞——テレビプリンターSCT-P50形(2名様)

■ロボティ—Z-10形・SS-Z10形



■テレビプリンターSCT-P50形



カタログ請求券 ML-8000  
MSXマガジン 8402  
あなたの電話番号をご記入ください。

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所 ML-8000係へ。■ML-8000形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保管して下さい。(上手に読んで 上手に取組)



©CHEWIE NEWGETT COMPANY 1983



# FM-7で、FM-Xの

(人気NO.1)

(話題独占)

モニターになろう。

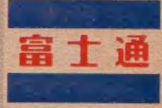
友だちみたいな  
パソコン

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、おおいに盛りあがらせています。



好評実施中 1/31まで



## 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、抽選により200名様に、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。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、た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でできるパソコン《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



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な事項と、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。





特集 ● MSXゲームパラダイス

ゲームパーティの始まりだ

●ホームカシノ風ファッションブルパーティー

●ほのぼのうきうきお座敷パーティー

●恋人同志のアツアツパーティー

●はちゃめちゃエキサイティングパーティー

パーティへの招待 ● パーティをショウアップするためのショート・ショート・プログラム

ソフトマン養成講座

パソコン・すどころ

ピープル ● シーガル社長 桑山義明

MSX未来商品研究室 ● オーディオ編

マイコンタウン

●富士通FM-X ● キヤノンV-10 ● ヒクターHC-6 ● 日立MB-H1E

MSX-BASIC入門講座

ソフトレビュー

# C O N T E N T S

ソフトリスト

MSX ROOM

シネマレビュー

ブックレビュー

用語を知れば恐くない

今月の占いコーナー

よい子のマンガ

ディスクレビュー

●松下CF-2000 ● サンヨー-MPC-10 ● 東芝HX-10D ● ヤマハCX5

ソフトインフォメーション

編集後記

ハード  
ニュース



ハード  
レビュー

8

35

40

42

44

46

49

58

66

77

82

87

88

92

93

94

96

97

110

124

発行・編集人 塚本慶一郎

編集長 田口旬一

編集 高橋純子

中島新吾

宮川 隆

比嘉 晃

制作 [AD] 日高達雄

[デザイン] 藤瀬典夫

シド・ファイナル・アーツ

惣賀淳子

表紙イラスト 本田年一

イラスト 鈴木真由美

山本 謙

佐藤豊彦

編集協力 横川幸次事務所

シド・ファイナル・アーツ

MAG

株コミュニカ

野村圭子

Photography 石井空明

石川正勝

森山成雄

広告 佐藤敏明

竹村仁志

営業 浜田義史

堀井敏行

業務 寛川裕子

鈴木三恵子

印刷 大日本印刷株



# ゲームパーティーへの招待

## 新

年を迎えて、気分はなんとなくウキウキ。外に出るのはまだまだ寒いけれども、部屋の中でパーティーなんかやりたいカンジだ。彼女を呼んで二人っきりでドキドキパーティーをするのもいいし、おもしろい仲間を集めてのワイワイパーティーも楽しい。なんてあれこれ考えていると、夜も眠れなくなってしまうそうだけど、ところで、どうせパーティーをするなら、ありきたりのパーティーじゃつまらない。そこで、MSXゲームパーティーなんてどうだろ

う。せっかくMSXが登場して、パソコンがネクラ少年のものから、みんなのコミュニケーションツールになったんだ。これを使わないっていうテはない。それにMSXならソフトが共通だから、みんなの持っているいろんなメーカーのマシンやソフトを集めていっしょにゲームすることもできるし、これは友だち同士で普段の練習の成果を見せあういいチャンスかもしれない。なんだかちょっと素敵なニュー・パーティーができるような気がしてきた。ネ!





# MSXゲームパラダイス

## どんなゲームがあるのかな？

MSXはまぎれもなくコンピュータだ。決してゲームをするためのマシンではない。学術計算やデータの蓄積処理、電子機器の制御、ワープロなど、その活用分野はとてつもなく大きく広がっている。だけど、いや、だからこそ、MSXはゲームをするためのマシンとしても極めて優秀なのだ。この事実はやはり見逃がせない。なんとなくコンピュータって近づき難いなんて思っている人たちが、楽しいゲームになら心を開けるはずだ。

ひとまずゲームをやってみよう。コンピュータというものに親しんでいきたい。実際マシンを触ってみると、コンピュータなんて恐くもなんともないし、案外カンタンに使用してしまえることがわかる。

MSXは低価格、高性能、しかも共通のソフトウェアが使える。MSXをめぐるパッケージソフトの未来は前途洋々たるものだ。まだ始まったばかりのMSXワールド。その中でもゲームソフトの世界は一歩先を進んでいる。MSXを手に入れたキミたちのために、面白いソフトがたくさん揃い始めているのだ。今、MSXゲームパーティをやるまえに、まずMSXにどんなゲームソフトがあるのかということを知っておきたい。そこで、MSXゲームパラダイスの探検なのだ。

わずか数年前、インベーダーゲームの爆発的なヒットによって、切り開かれたコンピュータゲームの世界は、新しい発想ゲームが生み出されるたびに、確実にその世界を広げてきている。まるで無限に膨張を続ける宇宙空間のように、コンピュータゲームの世界もすさまじい勢いで膨張を続けているというわけだ、もちろんMSXのゲームソフトもそれに合わせてその世界を広げていることは言うまでもない。

このゲームソフトの分類分けには、いろいろな意見があるわけで、一概にはこうだとは言いきれない。というよりは最近では、ゲームがあまりにも複雑怪奇多種多様になりすぎて、分類分け自体が不可能になってきているのかもしれない。けれど、基本的な分類方法は歴然と存在する。わかりやすくするために、この分類法にそってMSXのゲームソフトの現在とこれからの広がりについて考えてみよう。

## アクションゲーム

まず第一は、コンピュータゲームの世界で圧倒的な領土をしめる「アクションゲーム」。巧みなキー操作によって高得点を争うゲームで、インベーダーゲーム、カーレース、バックマンなどが代表格だ。歴史が古いだけに、層もあつい。画面の美しさ、スピード感、設定の奇抜さなどゲームを楽しむ側の要求はますます厳しいものになっている。もちろんMSXのゲームソフトもその厳しい要求に応えたものばかりだ、例えば「ドラゴンアタック」



カーレース

ク」(ハル)は伝統のインベーダーゲームそっくりのゲームだけれど、設定の面白さ、キャラクタの不気味さで、つい我を忘れてのめり込んでしまう。「アクションゲーム」は単純だけに興度合いが決め手だ。

## シミュレーションゲーム

「シミュレーションゲーム」は文字通り仮想体験を楽しむためのゲームだ。例えば、司令官になって軍を動かすウォーゲーム。戦闘だけでなく、領土内の経済活動、物資補給など、なるべく現実らしくして作られていければいるほど、優れたソフトといえるべきだろう。他にも、歴史を忠実に再現する歴史スペクタクルゲーム、経営者となって手腕を試すマネージメントゲーム、臨場感タップリにスポーツを楽しむスポーツシミュレーションなどが考えられる。MSXのゲームソフトの中にも、いくつものシミュレーションゲームがある。「ゴルフゲーム」(アスキー)はコースは9ホールで、バンカー、立木、ウォーターハザードまで揃っているし、ボールを打つ方向、力の入れ具合はもちろん、クラブの種類まで選べる本格派だ。

「シミュレーションゲーム」は、ゲームのアイデア次第で、ありとあらゆる体験が可能な面白ゲーム。まだまだ楽しみな分野だ。



オセロ

## アドベンチャーゲーム

日本ではまだ馴染みうすだけど、海の向うでは人気絶好調というのが「アドベンチャーゲーム」。これは、ゲームが設定する舞台の登場人物となって、自らの判断で数々の難題を解決していくというゲームだ。例えば、ミステリー仕立てのゲームだと、大きな邸宅で行われた密室殺人事件の捜査なんてことになる。部屋の中をいろいろと探し回って証拠物件を見つけ出したり、聞き込みをしながら犯人を追いつめていくというわけだ。

SFあり、メルヘンあり、冒険ありと多彩な謎解きの面白さを堪能できる。MSX用ソフトでは「ウォーリア」(アスキー)がこの分野で、迷路の中にある怪物と戦ってお姫様を助け出すというゲームだ。「アドベンチャーゲーム」もまた、これからが楽しみな分野である。



アドベンチャー太

## テーブルトップゲーム

ゲームのルールがすでに一般によく知られたっているゲームを、コンピュータ用にしたものをも「テーブルトップゲーム」と呼ぶ。カードゲーム(ポーカー、ブラックジャックなど)、麻雀ゲーム、オセロゲーム、バズルゲーム(マスターマインドなど)などだ。当然MSX用ソフトとしても「ファイナル麻雀」(MIA)、「コンピュータ・オセロ」(ソニー)など優れ

たソフトがいっぱい用意されている。

とまあ、ここまでがコンピュータゲームソフトの四つの大きな流れだけだと、冒頭でも書いたとおり、現在のゲームソフトはいろいろな複雑な要素がからまっています。一概にはこれといにくいモノが多い。全然どの分野にも属さない。その他」といべきモノもなくなはないが、そのほとんどは、いろいろな要素がクロスオーバーしているものだ。

例えば、フライトシミュレーションのゲームを考えてみよう。実際のフライトに非常に近い設定であれば文字通り「シミュレーションゲーム」だともいえるし、キー操作の上手下手が大きな要素だけに「アクションゲーム」だともいえる。カ



ファイナル麻雀

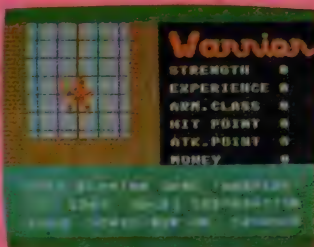


レースにしても、ただただスピードを争うゲームであれば、間違いなく「アクションゲーム」なのだけど、途中で燃料補給や修理なんて要素が入ってくると、「シミュレーションゲーム」だと考えられる。MSXの「GOLF」(アンブルソフト)「スターコマンド」(アスキー)なんていうゲームはまさにこの例だ。

「アドベンチャーゲーム」と「アクションゲーム」がクロスオーバーしているモノも多い。「ラダービルディング」(アスキー)はあるビルに潜入して、秘密書類五通を探し出し屋上まで逃げる、というゲーム。途中、消化器を手に入れて警備員を撃退したり火事を消したりというわけだ。「アドベンチャーゲーム」の要素をしっかり持っているのだけれど、ゲーム中ユックリと考えているヒマはない。ほやほやしているとすぐに警備員につかまってしまふので、すばやいキ操作も重要な要素なのだ。こういうのをリアルタイムアドベンチャーと呼んでいる。「アドベンチャー」(MIA)もリアルタイムアドベンチャーのひとつで「ツボをこわす」「ドアをあける」などコマンドキーが六つもある本格派だ。襲ってくるカエル

を撃退しつつ六つのキーを巧みに操作しなければならぬわけだから、かなりシンドイ「アドベンチャーゲーム」だ。

他にも、本文で紹介する「クレージートレイン」(ソニー)や「ライズアウト」(アスキー)のように「アクションゲーム」と「バズルゲーム」がクロスオーバーしているモノ、「パイバニック」(アスキー)のように「アクションゲーム」と「麻雀ゲーム」がクロスオーバーしているもの



ウォーリア

など、MSXゲームパラダイスもまさに多種多様な顔ぶれをそろえている。分類はともかく、面白ければいいんだけどね、結局。

MSXは拡張性が優れているマシンだけに、ゲームソフトにもいろいろな可能性が秘められている。また、MSXのコンプクトさは、より高速なゲーム、小回りのきくゲームをつくり出しやすくもしているのだ。

MSXゲームソフトの将来はますます有望三重丸というわけだけど、現時点でも、みんなが集まって楽しいゲームパーティを開くには、十分な種類とパワーを持ったゲームソフトがそろっているはずだ。MSXゲームソフトはあなたに合わせて、どんなゲームでもお好みのまま。お気に入りのソフトがそろったらいよいよ、レッツ、パーティ!! といきましょうか。

# さあ、パーティーの 始まりだ

Part 1

パーティーを開くときに、一番大切なのは、まずその準備だ。準備がちゃんとしていなければ、パーティーは盛り上がりせずにシラケてしまう。会場はどうしたらいいか、食事は、飲み物は、飾りつけは、もちろん今回は、MSXとゲームソフトもいる、といういろいろ考えていったら、計画を立ててやらなければならない問題がたくさんある。あー、もうメンドクさい。イヤダ、パーティーなんてヤメタヤメタ、なんていわないで。こういう問題は、ひとり部屋の中にじっと座わり込んで悩んでいたって解決しない。とにかく行動してみることだ。その第一歩として、パーティーの招待状を作ってみよう。



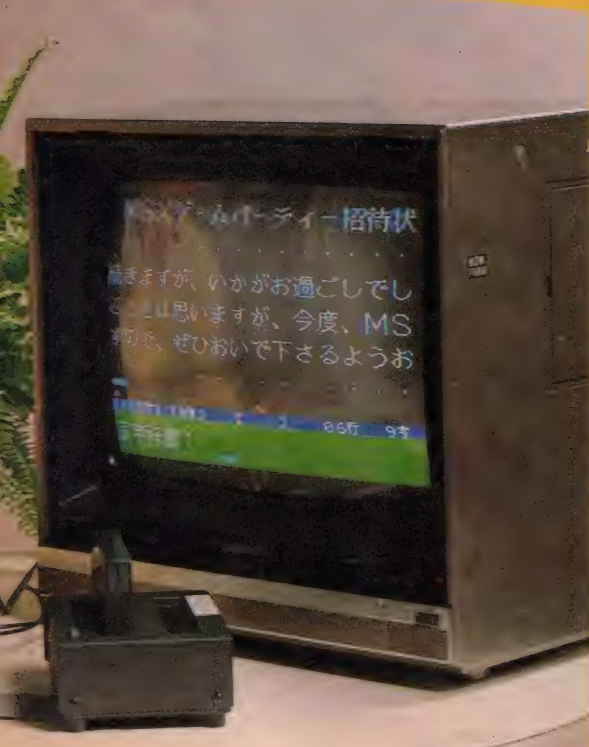
## パーティーの準備の第一歩は招待状作り

パーティーの招待状とは、パーティーの日時や場所などを知らせる通知だ。招待状は少なくともパーティーの二〇日前くらいまでに相手に届くようにしておきたい。もちろんその前ならいいわけだけど、二ヶ月前や三ヶ月前など、あまりにも早すぎたりすると、パーティーの準備をする方も疲れてしまうし、相手もパーティーの日を忘れてしまったりするかもしれないからね。

招待状は返信ハガキを添えて相手に出席か欠席かを知らせてもらうようにしよう。もちろんその返事も一週間くらい前までにはもらいたい。それから、どうせ返信ハガキを添えるんだから、日時や場所を書いて送るだけでなく、みんなにアンケートを取ったかどうか。たとえば、MSXを持ってきてもらえるか、ゲームソフトはどんなものを持っているか。何本くらい用意してもらえるか。こんな

ことを聞いておくといんじゃないかな。MSXはソフトが共通だから、みんなの持っているソフトを集めて使えるし、MSXを五台集めて、一勢にスタートして勝ち抜き戦なんてこともMSXでならできるといいんだけど、パーティーの招待状なんだから、思いきりハデハデにしてみた。イラストなんか書くのもいいし、大勢に出す場合にはプリントアウト

できれいに印刷しちゃうのもいいね。ところで、MSXゲームパーティーの招待状だけど、ふつうの招待状じゃつまらない。そこでMSXで招待状を作ってみるのはどうだろう。MSXにはもちろんワープロの機能もあるし、ソフトは東芝から「日本語ワードプロセッサ」というのが出ている。これを使えばちょっと目立った招待状が作れるかも。



MSX

# ゲームパーティへの招待

※「日本語ワードプロセッサ」は東芝専用でMSXマークは入っていませんので、他のMSXマシンでは使用できない場合があります。

## MSXで招待状を作ってみる

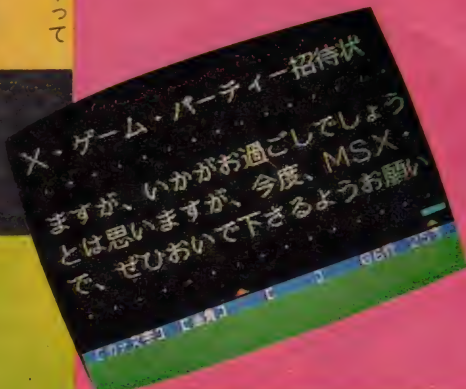
MSXで招待状を作るときに用意するものは、まずMSX、そしてモニタ、ソフトで「日本語ワードプロセッサ」、漢字ROMカートリッジ、カセットテレコ、プリンタなどだ。手順としてはMSXとモニタをつなぎ、「日本語ワードプロセッサ」と漢字ROMカートリッジの両方をスロットに差し込む。この場合スロットが二つついているものはそのまま二つ差し込めばいいが、スロットが一つしかないもの場合には拡張カートリッジが必要だ。その場合には拡張カートリッジをMSXにつなげて、「日本語ワードプロセッサ」の方をMSXのスロットに、漢字ROMカートリッジを拡張カートリッジ



▲MSXはワープロとしても使える。

に差し込む。このとき注意しなければならぬのは、「日本語ワードプロセッサ」だけではMSXで文章の作成はできないということと、拡張カートリッジはメーカーによつてはつながらないものもあるということだ。よく気をつけてほしい。さて、準備ができたらいよいよ文章を作ってみよう。キーボードの使い方としては、アルファベット、数字の入力の仕方はいつもどおり、カナの入力はかなキーを押してから、そして漢字の入力はファンクションキーの2を押して、漢字辞書を引き出し、必要な漢字を選んでから入力だ。この「日本語ワードプロセッサ」には、記号も含めて三五一字が入っているの、ふつうの文章を使うときには全く困まらない。また使い方で特に難し

いところはないので、落ちついてやってみよう。文章が作れたら、あとはプリンタをつないでプリントアウトするだけ。でもその前に文章はカセットテレコでテープにセーブしておくことを忘れないように。



▲文章を打ち込んだ画面



# さあ、パーティーの 始まりだ

Part2



▼おもてなしの準備は、お誘いするだけ済ませたい

さて、パーティーの招待状は上手く作れたかな。招待状を出して返事が来たら、いよいよこれからがパーティーの計画を立てるときだ。いくらMSXとゲームソフトだけあればいいというわけにはいかないからね。食事や飲み物、それからパーティーをショーアップするための小道具なんかも考えてみたい。どんな仲間が何人くらい集まるのか、どんなゲームソフトが揃うか、そんなことがだいたいわかったら、パーティーのスタイルなんかも決まってくるはず。それに合わせて、パーティーの演出方法もあれこれ考えてみよう。とにかくあとはいよいよで勝負するだけだ。

## パーティースタイル

パーティーのスタイルは、その集まる人数なんかで決まってくる。女のコや男のコがたくさん集まるんだったら、広い部屋でテーブルも大きめのを持ってきて、食事は立食型。大勢が来ると、お互い面識がない人どうしなんていう場合もあるから、こういうときは、ちよつとドレスアップしてファッショナブルパーティーなんてどうだろう。それから女の二人に男の二人なんていう場合には、たぶん気心の知れた仲間が集まるんだから、和気あいあいとコタツでみかんでも食べな

らくつろげるホノボノとしたパーティーがいいかもしれない。また、彼女と二人っきりでパーティーしたいと考えているんだしたら、小さな部屋でカクテルなんか飲みながらしつとりとパーティーしたいし、男友達はつかり集まるんだしたら、どんな部屋でもいいからとにかく騒げるところで、ハチャメチャパーティーってカンジかな。こんなふうにして、まずパーティーのスタイルを決めてみよう。

## パーティースタイル

飲み物はパーティーに欠かせない。特にお酒があれば、パーティーの雰囲気はグッと楽しくなる。そこで、どんなお酒がいいかなって考えると、女のコがいるときはカクテルなんかいいかもしれない。カクテルは色もきれいだし、甘くて飲みやすいからね。それから男友だちばかりなら、缶ビールなんか手軽がいいね。お酒はパーティーの雰囲気に合わせて選んで、もちろんお酒の飲めない人もいるだろうからノンアルコールの飲み物も揃えておこう。



▼カクテルは女のコ大歓迎の飲み物





MSX

# ゲームパーティへの招待

なんといってもクラッカーはパーティーに欠かせない▶



## パーティーズ・フーズ

お腹が空いてちやゲームだって楽しめない、というわけで、パーティーでは食事にも気を使いたい。といつても、いろいろとゴチャゴチャ作るのも大変だし、こういうときは手軽でお腹がいっぱいになるものが一番。サンドイッチやフライドチキン、それからカナッペなんかだったら、大勢人が集まるときでも作るのにはカンタンだし、ちょっとつまむのにもってこい。あと、小さなパーティーだったらケーキなんか用意するのもいいね。それからフルーツはあるときれいだし、いつ食べてもいいからほしいし、ポテトチップやキャンディなんかも置いておいたらいいんじゃないかな。



▶キャンドルはつじも気をくばりたいもの

▶お酒はパーティーをグッと盛り上げちゃう



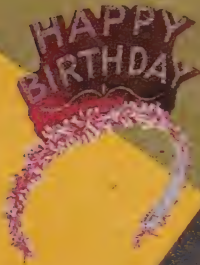
## パーティーズ・プロパティ

飲み物や食べ物が決まったら、あとはパーティーをショーアップするための小道具集めと飾りつけだ。クラッカーやキャンドル、お花はもちろんのこと、仮面なんかもあったら楽しい。それからゲームソフトに合わせて衣装を揃えるのも、ゲームをするのにグリーンとやる気がてきたりして。あとは勝ち抜き戦の表を作るのもいいし、賞品やバツゲームなんかも考えておきたい。いろいろなお店をのぞいたり、雑誌なんかを見てガンバってみよう。

▶お酒を飲むときは、おつまみも

## パーティーズ・ディレクション

パーティーに用意するものが集まったら、最後にパーティーの進行表を作っておこう。これは一番大切なことだ。飾りつけがいくらすばらしくても、パーティーの進行を考えておかないと、みんながシラケてしまう。ゲームの順番などはあらかじめちゃんと決めて、パーティーがスムーズに運ぶようにしておこう。





たまにはリッチな  
気分を味わいたい  
いっちょよつらの  
タキシードとドレスで  
いつもと違う夜を過ごす

ニセモノのお金だけどMSXで  
五万ドルももうかつちやった!



# ゲームパーティへの招待

パーティを開くんだったら、タキシードやドレスを着てシャンパンで乾杯するような豪華で本格的なパーティにしたいなあと思っているキミ。たまにはリッツで大人っぽいムードを味わいたいという気持ちはわかるけど、だいたいちゃんらを着て集まるだけじゃつまらない。せっかくのMSXのゲームもあるんだから、もうひと工夫してカジノパーティとしゃれしてみよう。

カジノは上流階級の紳士と淑女がゲームのスリルと刺激を求めて遊びにくるところ。ちょっと気取った服装でMSXのゲームを楽しむファッションモデルパーティにはびったりの設定なんだ。

そうと決まったら、まず会場を手配しよう。カジノの華やかできらびやかな雰囲気を出すためにも、ある程度の広さやムードがある場所を選ばなければならない。一番手っとり早いのはお気に入りのお店を借りる方法だ。お店の人と相談すれば食べものやドリンクも用意してもらえらるから、キミはMSXゲームを揃えるだけで済む。ただし、三時間借りて三〇万円ぐらいの料金が必要になることは覚悟しなければならぬ。そこでオススメしたいのが、〇〇区民集会所とか青少年会館というヤツ。その地域に住んでいる証明さえあれば格安の値段で借りることができるはずだ。もともと置いてあるものはテーブルとイスぐらいなのが、かえて自分流カジノを作るには好都合かもしれない。

テーブルにはテーブルクロス、むき出しの壁には色とりどりのモール、ムードライトやキャンドルで妖しい光を作り、花を飾る。ルーレットやダーツも用意すると一層カジノっぽい。MSXも一台だけでは足りないから友達に借りて三台は置きたい。もちろんゲームもカジノに



トランプってカジノに一番古くからあるゲームかもしれない。MSXにあぶれた人は、とりあえずこれで遊んでもらおう。

ふさわしいものを選ぶ。たくさんのが遊べるように、一つの面をクリアするのはさけて、賭けが楽しめるゲームを揃えるのがいい。MSXゲームには、もともプレーヤーが持ち点を賭けて勝てば点数が増え、負けると点数を取られてしまふというゲームがいくつかある。競馬ゲームの「MSXダービー」、トランプゲームの「MSX21」と「ポーカー」の三ゲームはキーやジョイスティックの操作の上手下手で勝負がきまるとか、頭で考えてパズルを解いてゆくというものはなく、イチかバチかの勝負に持ち点を賭けるスリルを追求したゲームで、まさにカジノにはピッタリだ。「ビリヤード」

ぜひ用意してほしい。これらのゲームをカジノパーティでは点数ではなくホンモノのカジノのようにお金を賭けて楽しんでしまおう。といってもお金は当然二セモノでなければおまわりさんにかかるから要注意。招待者には会場の入口で会費とひきかえに偽のお札で百万ドルずつ渡してお金持ちになつてもらい、リッチなカジノパーティをより楽しんでもらおうというワケだ。

「くそお。今のゲームで五万ドルも負けちゃったよ」

「あたしなんて三五〇万ドルも持つてるんだから。スゴいでしょ!」

と、パーティが白熱化することマチガイナシだ。

さて、最後に食べものとドリンクを考えた。最後に食べものとドリンクを考

パーティの始めにする乾杯はシャンパン以外考えられない。せっかくのパーティだから思い切って輸入モノの高価なヤツを買いたい。食べものはゲームをしながらつまめるようなもの、フライドチキンやサンドウィッチ、クラッカーなどが便利だ。ドリンクもセルフサービスで勝手に飲めるようにパンチボールを作っておくのがいい。

テーブルをひとつこれらのコーナーにする。と会場がちらかつたり混乱せずにする。

さあ、準備完了。もういつ招待した仲間がやってきても大丈夫だ。メンバーが揃ったら、さつそくシャンパンを配り、クラッカーを鳴らしてカジノらしく派手にパーティを始めよう。

西洋風スゴロク・バックギャモンは日本のスゴロクとは違い、シンフルで洗いつくりだからカジノパーティにぴったりだ。



カジノではチップが現金の役目をする。白は1000\$、赤は5000\$、青は10000\$と色で値段を分けると便利だ。



〈トラックボール〉



MSXゲームは、カーソルキー、ジョイスティック、そしてこのトラックボールでも操作することができる。中央の白いボールを手のひらで転がして方向を指示する仕組みになっているから、縦横上下だけでなくなめらかに動かした方が便利なゲーム。例えばスーパービリヤードにしたい。

▶チップの代わりに偽物のお札を使えば見たこともないような大金を手にすることができるぞ。

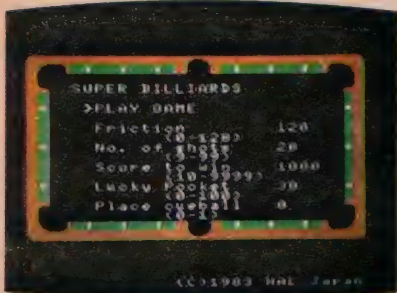


照準が決まったら今度は画面の下で左右に動いているキューで、白球をつく強さを決める。一番右寄り的时候が最強、左寄りのときが最弱だ。ここぞという強さのときにキーを押すと、台の上で白球が動き出し照準に命中するという仕組みになっている。少ない打数でより多くの球を落とした方が点数が高いのはいま

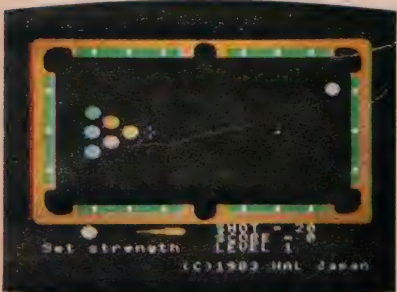
本物よりもおもしろい。スーパービリヤードとMSXダービー

パーティが始まったら、キミはデューラーになってゲームの進行と賭け金の管理を担当しよう。  
さあ、デューラーの合図で「スーパービリヤード」からゲーム開始だ。これは、白球をキューでついで六個の色球をポケットに落としてゆくゲームだ。まずカーソルキーで、白球を当てたい色球に照準を合わせる。右よりとか下よりなど細かいところまで指定できるから、本格的ビリヤードファンもホンモノのビリヤードと同じように角度やクッションを利用する高等技術の腕前を活かせるはずだ。

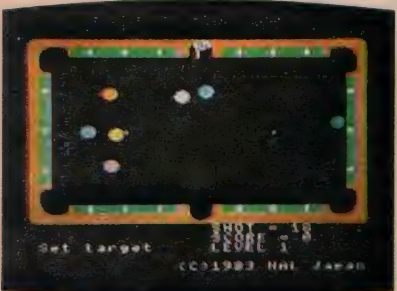
スーパービリヤード



ゲームを始める前に条件を自分で決めているところ。プレイヤーの人数・摩擦係数・何ショットまでに全部の球をポケットに落とす予定でプレーするかetc.




紫色の十字型は照準だ。これをねらった色球に合わせて、画面下の赤いキューで打つと白球が転がって照準にあたる。打ち損じることは決してない



台の上、まん中のポケットに出ている白い手はラッキーポケットの合図。このポケットに球を落とすと、ボーナス点200点がプラスされるチャンスなのだ。

でもないだろう。ここまではホンモノのビリヤードとほぼ同じだが「スーパービリヤード」にはまだおもしろが残っている。ラッキーポケットはそのひとつ。白い手が指さすポケットに球を落とすとボーナス点200点がもらえるのだ。しかもラッキーポケットはゲームが始まる前の画面で100回のうち何回表われるかを指定できるようになっている。この画面で他にも色々な条件を自分で決められるのも「スーパービリヤード」の特徴だ。FRICITIONは摩擦係数の意味。1128までの段階があるが、数字が小さくなるほど摩擦も小さくなって球は小さいヒットでよく転がるようになる。NO OFF SHOTSは全部の球を何打まで落とすかを決めるものだ。999までの幅があり、選んだショット数を打つても球が残っているとゲームオーバーになってしまう。SCORE TOWINは109999点のうち何点得点できれば勝つことになるかを決めるもの。決めた点に達すると全部ゲームが終わって、いなくてもプレイヤーの勝ちが決まる。

▼今、このモニターでは競馬ゲームをしていますという印に、モニターの上に馬の人形を置こう。



PLACER QUEBALLはゲットの最初のショットの白球がMSXの指定通りの位置にあるままでいいなら、プレイヤーが決めたいなら一を選びようになっている。  
デューラーはこれらの条件をプレイヤーに説明し賭け金と配当金を決めてからゲームを始めよう。

次のゲーム「MSXダービー」は四人まで一度にプレーできる競馬ゲームだ。各プレイヤーは三〇〇〇\$づつの予算で一レースにつき四種類まで一枚一〇〇\$の馬券を買うことができる。予想が終わると六頭の馬が走って勝負が決まるのだが、こ

MSXダービー



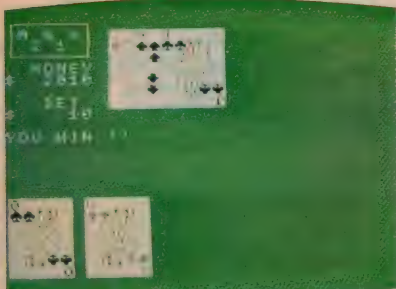
レースは、最後の直線コースからゴールまでが山場だ。負けていた馬が追いつき逆転勝ちする場合が多いから、最後まで目が離せない興奮度の高いゲームになっている。七レースまであるけれど、一レース交替で他の人にもやらせてあげるのを忘れてはいけない。

のゲームはレースそのものより予想までがおもしろい。六頭の馬の過去のレース成績や特徴の詳しいデータをオッズを見ながら予想ができるのだ。データには、能力、血統、脚質、安定度、調教、ダービーの六つがABCや数字で評価されていて競馬新聞を見ているようだ。

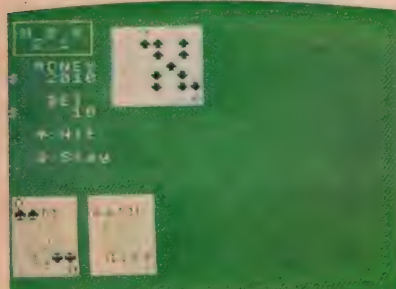
# MSX

## ゲームパーティへの招待

### MSX21



上の2枚がディーラーのカード。下の2枚が自分のカードだ。今のところ合計20だからもうカードをもうわずに、相手のカードが開くの待つかない



持ち金は1990\$。この勝負に10\$賭けているから、勝てば持ち金は2000\$に増えるけれど、負けてしまうと1980\$に減ってしまうのだ

「MSX21」はトランプのブラックジャックとそっくり同じゲームだ。自分の持ち札の数字の合計と相手の持ち札の数字の合計のどちらが21に近いかで勝負する。ただし、合計した数は21を越えてはならない。22以上になってしまつと、自動的に負けたことになるのだ。例えば、自分の持ち札の合計が22で相手が16だとすると21に近いのは22だけれど21を越えてしまつているから、相手の勝ちになるというわけ

それから、絵札はジャックもクイーンもキングも全部10で計算すること、エースは1でも11でも都合がよい方で計算できるといふルールもすっかりすると忘れてしまいがちだから気をつけよう。

### 頭を使わず助だけで勝てるゲームって好きだなあ。MSX21とポーカーね??

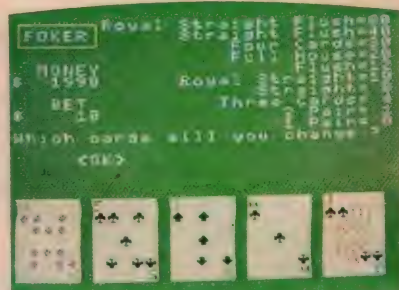


▲カジノで一番手軽に楽しめるのがスロットマシンだ。孤独なゲームだからパーティーでは脇役ね

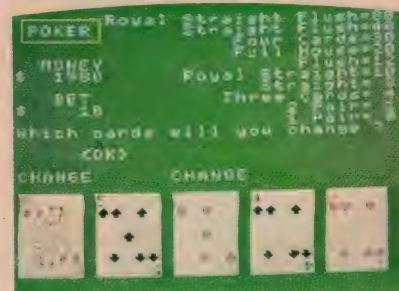
ゲームを始めると、まずMONEY二千円が与えられる。この中から一回プレイするたびに自分が勝つ方にくらぶつBET(賭け)ていかなければならないのだ。自分が勝てば賭けた金額の倍のお金をもらえるが、負けると当然賭け金はとられてしまう。このゲームでは、ディーラーは常に相手、つまりMSXだから21どうしになるとディーラーの勝ちになるのはクヤシイが仕方ない。

また、相手のカードの二枚目はふせられたままだから、開いている一枚目のカードだけで合計がいくつぐらいかを想像しなければならぬ。自分に二枚目のカードがきたときに、HITを選んでもう一枚カードをもらい21に近づくの信じろか、これ以上カードをもらうと21以上で22以上になると判断してSTAYのキーを押し打ち切るかが運命の分れ道だ。

### ポーカー



まったくバラバラのカードが5枚配られた。どのカードを捨てて新しいカードをもらえばよいかの選択は動に頼るしかない。



右上の配当金の倍率表を見れば分るように、ワンペアのままでは賭け金はとられてしまう。ツーペアが揃っても持ち金は変わらないなんてキビシイゲーム

Eをキーで指示する。「MSX21」同様持ち金二〇〇\$を賭けていくのだが、今度はみごとカードが揃うと画面に示された分の配当倍率金を得られるしくみになっている。ただし、ワンペアでは賭け金は返ってこないから、ツーペア以上のカードを揃えなければならぬ。

この二つのトランプゲームは、相手がMSXだけに、勤だけが勝敗のカギという単純で分りやすいゲームになっているうえ一回のゲーム時間も短いから多勢の人が次々プレイするカジノパーティでは重宝するにちがいない。

さて、ゲームが終わつたら、プレイヤーがどのぐらいのお金持ちになったかを調べよう。「一番お金を持っていた人から順番に皆が用意してきたプレゼントを選んでもらい華やかにパーティをしめたい。

◀ミッキーマウスのような耳を頭につけて華やかなムードの演出に一役買うと、ツキも回ってくる!!

▼プレゼントはリボンをかければいってもんじゃないのだ。パッケージで個性を主張する時代ですぞ。

ほのほの  
うきうき

# お座敷 パーティー

寒い冬にはコタツと  
みかんが一番似合う。  
肩を寄せ足をぶ  
つけてコミュニケーション  
するのだ。

## 第 回MSXゲーム大会

パソコン MOLE ゲーム大会	
くろこ	4位 1位
ひろし	2位 3位
けいこ	5位 4位
ゆきこ	1位 5位
りな	3位 2位



いまひとつインテリアが淋しいなと思っ  
たら、パイナップルを飾っちゃおう。あと  
で食べられる一石二鳥の便利モノだ。

MSX

# ゲームパーティへの招待

会場は、誰かのお家のコタツのあるお部屋で十分。女のコと膝をつきあわせてコンピュータゲームを楽しむ。なかなかオツなもんだ。壁には、「MSXゲームパーティー成績一覧表」なんていうのもはりつけておきたい。各ゲームごとの特別ルール（女のコにはハンディをつけてあげるとか、何万点以上得点するとボーナス点をつけるとか、アイデア次第で楽しさは倍増♪）だから、バツゲームをかきこんでおけばパーティーはグッと盛りあがるはずだ。できればトロフィーや楯も用意しておいて優勝者の名前入リリボンなんかをつけていくと、お座敷でのパ-

## 会場は自分の家で決まり！へんに飾ったりしないであるものを最大限に利用する

タキシードやドレスで着飾るなんていうのはどうも僕の柄じゃないというキミ。キミには、ほのぼのうきうき・お座敷パーティー<sup>①</sup>をおススメしたい。

パーティーっていうのは気の合う仲間が集まって楽しいひとときを過ごせばそれでいいのだ。堅苦しく考える必要はない。気軽に声をかけあって、MSXのゲームソフトとともにみんなが集まればそれでパーティーは始まってしまふ。ただ、なんの心くばりもないっていうのは少し考えもの。そこいらにころがっているありあわせのものでいいから、パーティーを盛り上げるための小道具ぐらいいは集めておこう。

テイもいよいよ本格的。次回のパーティー開催を求めるみんなの声が開けることうけあい。主催者にとつてこれ以上嬉しいことはないはずだ。

さて、お座敷パーティーのほのぼのムードにピッタリのゲームをいくつか選んでみた。たくさんの人を集めてやるパーティーだとゲームは単純でわかりやすいものの方がうける。みんなが画面をジーツとのぞき込んで、しばらくしてから「なるほど」とゲームの内容がわかるっていうんじゃシラケちゃうもね。パツと見てパツとわかる。パツと見てパツと楽しめる。ここが肝心なのだ。

「MOLE」（アスキー）は英語でモグ

▼ゲームの最中にメガホンでヤジを飛ばしても相手のミスを誘うのも作戦だ。もちろん応援に使ってもよるしい。



▼本物のおむすびとおもちに見えるけど実は和風パーティーらしく、おもちまで日本イはろうと。そくまで日本ものになっちゃう。



「MOLE」（アスキー）は英語でモグラの意味で、原則は街のゲームセンターの「モグラたたき」とよく似ている。穴の中から頭を出したりひっこめたりしているモグラの頭をハンマーでたたいた数が多ければ多いほどいいっていうわけ。ただし、キミが操るのは立体のハンマーではなくてMSXのキー操作によって動く画面中のハンマーだ。ゲームセンターでモグラの頭をパソコンとパソコンと切りたたき爽快感には欠けるが、13色に色分けされたモグラたちはユーモラスで可愛い。頭をたたかれた時のクシャクシャとした顔も愛敬がある。

このゲーム、時間の経過とともにハンマーの色が変わるところがミソ。ハンマーの色と同じ色のモグラをたたくと減点というルールがあるからだ。一度に2匹も3匹も顔を出すモグラを次から次へ変色するハンマーでたたかなくちゃいけないわけだから、ちょっと気を許すついでに同じ色のモグラをたたいてしまう。なにしろ、ハンマーの色は突然何の前ぶれもなく変わってしまうんだものね。

「右、右、あつ左だー！」

「あーん、また同じ色のモグラをたた

いちゃったあ！」

なんて部屋中がパニックになって楽しい。ゲームオーバーになると点数ができるから、ゲームセンターと同じように0、2000点、運動神経ゼロ、2001、4000点、モグラ以下の鋭さ、などと書いた表を作っておくとそれらしい。

最少得点者をモグラにして、おもちや

のハンマーでビコビコたたいちゃうバツ

ゲームもいいね。たたかれる人はモグラ

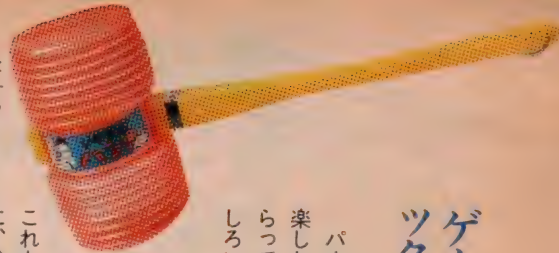
になりきって画面と同じようにクシャク

顔をゆがめてほしいな。

▼おちよこでチビチビやったんじゃ飲んだ気がしないぜという愛飲家、ビール党やジュースの未成年は帆船マークのコップでどうぞ。



▶MOLEで負けた人はモグラと同じように、おもちゃのハンマーでたたかかれてしまうのだ。ピコッとね。



## ゲームは単純明快であればあるほど興奮。パニックをまきおこす。

パーティの主催者は、一緒になって楽しむだけじゃなく、タイミングを見計らって次のゲームを紹介すること。おもいからっていつまでも続けているとパーティは夜中になっても終わらない。

「ザ・ブレイン」(アスキー)はMSXコンピュータがキミたちの記憶力に挑戦するというゲームだ。これもルールがきわめて単純明快だけに、愉快な仲間さえ集まれば興奮パニックは必至。

画面上に表われた数個の色付きキー(三個から八個まで自由に選べるのだが)、通常はカソルキーだけで遊べるように四個にしておくのがいいだろう。をコンピュータがアトラダムに光らせる。その順番を覚えておいて、同じ順番にキーを押していくのだ。コンピュータはこちらが正解するたびに一個づつ光らせるキーの数を増やしていく。五個、六個、七個ぐらいまでは簡単なんだけど、十個、十五個と光るキーの数が増えてくるとさあ大変。最後の方の順番はかりが

気になって最初の方の順番を忘れてしまったり、今さっきまで簡単にクリアしていた覚えていたはずの順番が突然思い出せなくなってしまう。もちろん、ちょっとでも他のことに目を奪われたために、まったく記憶を失ってしまったたり、ともかく集中力、精神力を養うにはもってこいのゲームだ。

音と光を同時に発するので、色の順番だけでなく音の調子も記憶のために大切な要素になる。ター、トゥー、タアー、トゥー、トゥーなんて音の流れが頭の中に残るからだ。クリアした数が増えてくると、色の順番はド忘れしてしまったのに音の調子で覚えていたなんてことがあるから、不思議だね、人間の頭って。

「三個、四個、五個……」とクリアした数をみんなが大きな声で数えて応援してくれるのならいいけれど、突然調子はすれのところで大声を出されたり「次は赤だったわよ」「パーカ、くんじょう色だったぜ」と嘘の情報をおびせかけられると、もういけない。普通なら

▶オレンジ、パパイア、レモン、キウイなどは美しいフルーツはテーブルの華にもなる



絶対間違えないようなところでも間違ったりしてしまう。あくまでフェアーに勝負するかアンフェアーに勝負してみんなの精神力、集中力を強化するかは、パーティーに集まる顔ぶれで決まるだろうね。四個のキーに慣れてきたら、キーの数を少しづつ増やしていこう。老化の第一歩は足腰と記憶力から。記憶力を競うゲームは嫌いだ」なんて言い始めたら、キミもオジンの仲間かもよ。

## MOLE



ずらっと並んだ13色の可愛いモグラたち。穴から顔をのぞかせるモグラたちをハンマーでピコピコたたくとその数だけ得点があがる。

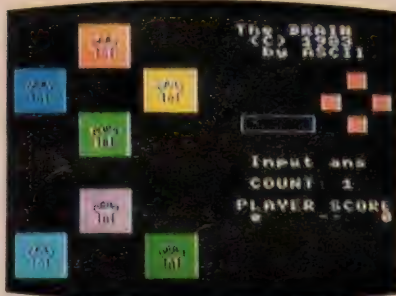


見事ハンマーでたたかれたモグラは、クシャッと痛そうな顔をしてひっこむ。TIMEの箱がいっぱいになる前にMOLEの箱を埋めて、次の面へGO!



▶応援合戦はハデなほどパーティが盛りあがる。応援用の小物をたくさん集めておくのは主催者の気配りだ。

◀バツゲームで歌を歌うときに、こんなおもちゃのトランペットで間奏まで熱演すればいちやくヒーローだね。



キーは3-8個まで好きな数にすることができる。上達したらスライド式にキーの数を増やしてゆこう。8個に増やすまでは、かなりの練習が必要みたいだ。

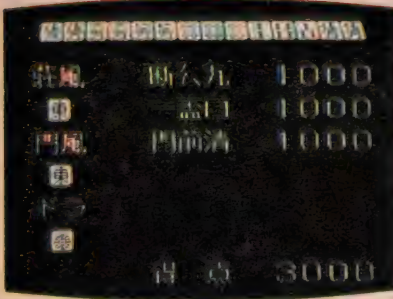
このゲームは記憶力の良し悪しが勝負のポイントだ。コンピュータが光らせた色の順番を覚えて反復する。どんどん光る色の数が増えて頭がパニックになるぞ。

## ザ・ブレイン



# MSX

## ゲームパーティへの招待



見事上がると、役の名前と点数が画面に表示される。親切きまわりないんだけど、本当の麻雀の点数計算とは少々違う計算方法なので参考しなないでね。



左はしにあるのがロンのボタン。間違ってたたくとチョンボの文字が頭に重くのしかかる。右はしのボタンをたたくとちゃんと順番に並びかえてくれる。

## パイバニック



レベルによって障害物が増えてくる。最初はサイコロがひとつ。レベル2ではサイコロがふたつ。レベル3ではサイコロと点棒が登場する。

## パツと見て、パツと楽しめる、ユーモラスな画面がパーティを盛り上げる

麻雀の上手下手だけでは勝負が決まらないだけに、百戦錬磨の上位者も、麻雀を覚えての初心者も同じレベルで戦え

最後に紹介する「パイバニック」(アスキー・一月七日発売)は麻雀ゲームとアクションゲームを足して二で割ったちょっと不思議なゲームだ。麻雀ゲームの思考(ヤクづくり)の楽しさに、アクションゲームのキー(あるいはジョイスティック)操作の巧みさを争う面白さの両方が一度に味わえる。ひとつのソフトで二倍楽しい新発想の面白ゲームだぞ。単純明快ゲームを二つスめた後で、今度はなにやら複雑なゲームをススめられて面喰らっているかもしれないが、このゲームのユーモラスな動きに注目してもらいたい。パツと見てパツと楽しめるところがグーなのだ。

麻雀のルールを知ってさえいれば、このゲームのルールはしごく簡単。左から並んで出てくるパイを、ジャン吉くん(ヒョコヒョコ)走り回る姿がとっても可愛い)のトンカチでたたき落とすことができるだけ高い手を作ればいい。ただ、いろいろと邪魔がはいるのでなかなか思い通りに手作りをススめることができない。待っていたパイが出てきたと思ったら、サイコロが飛んできたり、パイに夢中になっていたり、パイに夢中につき飛ばされてきたり、マジシャンが強いというだけではこのゲームに勝つことはできなくなっている。すでにパイを落としたりところに新しいパイを落とすと前のパイはグシャとつぶれてしまうのだけれど、あせってパイをたたき落とすと必要なパイまでつぶしてしまったりするのだ。

▼和風パーティだから、パツゲームも日本的なものにしてみよう。負けた人の顔にスマミでマルやパツを描いて、皆の笑いにしちゃうのだ。



▲幼稚園のお誕生日会のような飾りつけにするのも悪くない。HAPPY BIRTHDAYの字つきモールド。

。とはいっても、キー操作が巧みになれば、あとは当然麻雀のセンスが問題になってくる。なるべく高い「手作り」(国士無双、大三元、大四喜なんて「手」も時にはできるんだ)、瞬時に待ちを判断する能力が有用であることはいうまでもない。どうしても差がありすぎる、例えば男のコ対女のコの場合でも、レベルが1から4まであって、障害物の数で難易度が変えられるから、レベルの4と1で争えば大丈夫だ。女のコと男のコが二人一組でチームを作って、女のコがキー操作し、男のコが落とすべきパイを指示するという二人羽織風ゲームにしてもおもしろい。得点は画面にでもたものを本物の点棒で配って、最後に合計を計算すればマジジャンの気分も盛りあがるというものだ。

▲パーティのおしまいは各ゲームの得点を合計して高得点者にカップや盾を授与しよう。授賞者は次のゲームパーティまで持っていることができる



◀黄色いゆりの花束は個性派のアノ娘に。花束のプレゼントで2人のパーティはぐっと盛り上がるぞ。

ドライブや映画のデートに飽きたなら、二人つきりでゲームパーティ。甘い夜の始まりだ。

恋人同士の

ゲームパーティ



## ゲームパーティへの招待

キール・ロワイヤルの乾杯で  
パーティは始まる。

いつものデートとちよびり気分を変えて、二人っきりのパーティ。もちろんMSXが重要な脇役だ。二人でほほを寄せ合ってゲームに興じれば、親密度もグッと急カーブ上昇マチガイナシ。

さて、パーティ会場だけど、これはぜひとも、彼女のお部屋にしたいところ。パーティを口実に、初めて彼女の秘密のお城に足を踏み入れちゃうのだ!!

いよいよパーティの当日であります。ここでカンジンなのが、花束を持っていくこと。女のコは、いつだって誰にだって、花束をもらったらカンゲキ百倍なのだ。彼女の部屋を初めて訪問するんだもの、花束の一つぐらい持っていかなきゃ男じゃないね。花束のプレゼントがパーティをバッチリ盛り上げてくれるだろう。

自分で花を選ぶのは難しそうだと思えば、女のコにプレゼントする花束だというのを花屋さんに伝えれば、予算の範囲内で作ってもらうことができる。フトコが林しければ、特上のバラを一輪、リボンを結んで渡すというのはどうかな。ただし、黄色いバラは別れを意味するといふから覚えておこう。

花束を渡すときはヘンにテレたりせず背筋を伸ばして笑顔でプレゼント。彼女もきつと笑顔で応えてくれるはずだ。



▲カクテルグラスの柄の部分にストローを刺して飲むなんて、不思議な気分。

二人だけのパーティだから、BGMも凝りたいよね。BGMの選曲もキミのお役目。お気に入りのレコードの中から彼女の好みも考えてセレクトする。キミが編集してダビングしたカセットテープも、ついでに彼女にプレゼントしちゃおう。



▲スロウな飲みかけのグラスでも飲んでもいいから、かわいくなりたい。ハートでジュリアート。

まずは、キール・ロワイヤルで乾杯。キールはフランス生まれのカクテルで、黒すぐりの実からつくったりキールを白ワインで割ったもの。キール・ロワイヤルは、白ワインのかわりにシャンパンで割る。パーティなもの、ここはおしゃれにシャンパンで。鮮やかな赤い色と甘い口あたりは、お酒が苦手な女のコにも喜ばれることまちがいない。二人のパーティにぴったりのカクテルだ。

ところで、この日はどんなゲームで楽しもうか。

彼女にいいところを見せたいから、まず、キミが選ぶのは「イリーガス」(アスキー)だ。「イリーガス」は迷路ゲームで、ちよびりこわくて不気味なカンジがする。迷路の中にまぎれこんでしまった二人はどうやってここから抜けだせばいいのか?! 地の底で怪物がうめき声を出しているような、気味の悪い効果音。刻々と過ぎていく時間。あたりはやがて夜の闇に包まれる……。こわがる彼女の前に、キミの頼もしさを見せるチャンスだゾ。

そして、頭の回転の速さと運動神経の良さを見せるためにうってつけなのが「クレイジー・トレイン」(ソニー)。これは

一見簡単そうである、なかなかどうして複雑で難しいゲーム。シュツ、シュツ、ボツ、ボツ、と走っていく汽車の線路をバズルの要領でつないでいかなければならない。もたもたしている、線路の無いところまで進んでしまつて、汽車は脱線しちゃう。サジを投げた彼女に代わつて、キミがスイスイとバズルを解いていけば、彼女はもう尊敬のまなざしだ。

彼女と二人で楽しむためには「ペアーズ」(アスキー)がいいんじゃないかな。このゲームは、MSX版神経衰弱。同じ絵のカードを続けてめくると得点になる。ジョイスティックをつなげば、二人が同時にゲームを楽しむことができる。くだもの、野菜、動物のキャラクタもかわいらしい。彼女もきつと喜ぶぞ。

ちよびりお酒がはいつて、甘い雲雨気になつてきた。だけど、二人っきりだからとて、ヨコシマな考えはいけませんぞ。そろそろゲームを始めようか。

▼アイス食うのアイスクリーム、こんなの、これはキスゴイ迫力ないよ。これはキスベがきかない、これはキスベがきかない、これはキスベがきかない。



▶双眼鏡とコンパスを持って、迷路を  
探検する。迷路の出口を探し出せ！  
探検気分は絶好調。



## 迷路に迷い込んだ二人は、果たして、 無事脱出することができるか!?

最初のゲームは「イ  
リーガス」。イリーガ  
スとはギリシャ語で  
「渦巻き」のことであ  
る。

ROMカートリッジ  
を差し込んでスイッチ  
を入れると、そこは三  
次元の迷路の中。とき  
きは西暦二〇四八年  
この迷路は敵地アル  
マザーでの作戦に  
備える帝国軍の地上  
訓練シミュレーター  
なのである。

迷路というと、上から迷路全体を見渡  
せるようになってるものが一般的だが、  
この「イリーガス」は、迷路の中に放り  
込まれているという設定。だから、見え  
るのは左右の壁と前方のみ。どのあたり  
にいるのか、カイモク見当がつかない。  
壁の向こうに時々見える太陽の位置で判  
断しなくてはならないのだ。つまり、場  
合によっては、いつまでも同じところを  
グルグル回っているということもあり得る。

時間がたち、太陽がかたむきはじめ  
ると、画面は夕焼けの赤い色から紫色に変  
わり、やがてあたりはまっくら闇。こう  
なると、赤外線ビューアーがなければ何  
も見えない。このビューアーは迷路の中  
から見つけ出さなければならぬのだが、  
こいつもどこにあるのかわからない。お  
まけにバッテリーが切れるとビューアー  
は使えなくなってしまう。スタミナはア  
ルマザーの時間で約一日分しかないか  
ら、それまでに迷路から脱出するか、食  
料を見つけて出してスタミナを回復しな  
ければならない。落とし穴もあるし、ロボ  
ットは追いかけてくるし、効果音は不気味  
だし、なんとも怖いゲームなのだ。

まずレベル0からスタートだ。ここ  
には落とし穴は無いことがわかってい  
る。そのかわりと言ってはなんだが、食  
料も落ちてないから、一日分のスタミ  
ナが尽きる前に、なんとしても迷路  
から脱出しなければならぬ。気持ち  
を引き締めて、いざ、出発だ。

### イリーガス



左上に見える時計が24時間を経過すると、TIME-OUTだ。前  
方に見えるのは赤外線ビューアー。これを拾わないと、夜に  
なった時、何も見えなくなる。

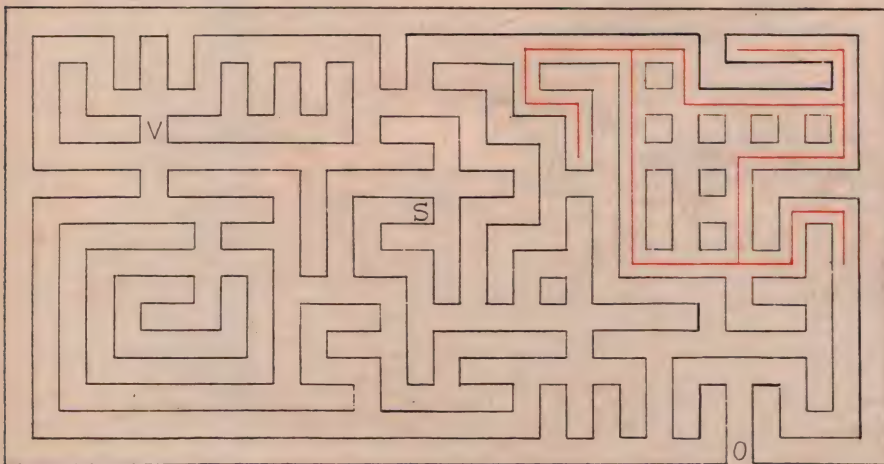


太陽がかたむいて、だんだん画面は紫色に変わっていく。ま  
っ暗になると、時計はデジタル表示になる。写真の画面は赤  
外線ビューアーで見ているところ。



探知機が速い音を出してロボットの接近を知らせている。こ  
のロボットにつかまると死んでしまう。レーザーガンで攻撃  
だ。

▼特別にレベル0の迷路の地図を教えちゃおう。  
\*S\*がスタートの位置。\*V\*は赤外線ビュー  
アーが落ちているところ。\*O\*が出口で、こ  
こまでたどりつくと「IT'S A WAYOUT」の  
表示が出る。図の中で、赤い線が監視用ロボ  
ットの巡回路だ。ロボットはこれ以外のと  
ころには現われない。



レベル0

「アッ! 向こうに何か落ちてきているみた  
い」  
「ビューアーだ。よし、拾わなくちゃ」  
「今度はロボットがやってきたわ」  
「だいじょうぶ、レーザーガンで攻撃  
だ!」  
「キヤア、コワイ。まっくらになっちゃ  
った」  
「ビューアーをつけければ平気さ」  
「ねえ、さっきから同じところを回って  
いるみたい」  
「おかしいな、今来たところを戻って  
みようか」  
「堂々めぐりをしているうちにスタミナ

が切れてタイムアウト。  
そこで彼女と作戦会議だ。キミは地図  
を作ることを提案する。キミが操作をし  
て、彼女が地図を描く。壁につきあたっ  
たら、壁に沿って端から端までとにかく  
進んでみる。わき道の位置をチェックし  
ながら、ビューアーの落ちている場所、  
ロボットが現われるところを確認する。  
地図が完成したら、もうコワイモノナシ  
だ。  
迷路は全部で一〇面あるというから、  
すべてをクリアするには道のりが長い  
が、二人一緒なら迷うのもまた楽しいとい  
うものだ。

MSX

# ゲームパーティへの招待

だが、つなぎ方がマズイと汽車は壁に衝突してしまうし、表示されている数字がになるとブラックトレインが出現するし、こいつにぶつからないように気をつけながら進んでいたら突然夜になってしまふし……。甘くみてもは泣きを見る。

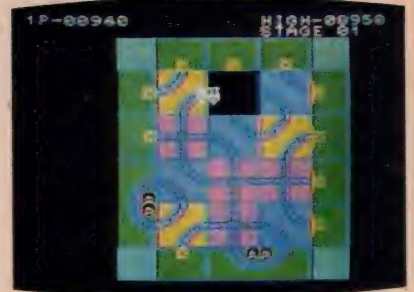
彼女に自慢するためには、パーティ前の特訓をしておいたほうがいいかもね。それとも、キー（あるいはジョイスティック）

▶花束のお札にと、彼女がくれた缶の中には、お手製のクッキーもったいなくて、食べられないよ。



スリルを十分に味わったあとは、「クレイジー・トレイン」に挑戦。初めに「線路は続くよ、どこまでも」のメロディが流れる。だけど、線路は続かないんだ。汽車が脱線しないように、線路をつないであげなくてはならないの

## クレイジー・トレイン

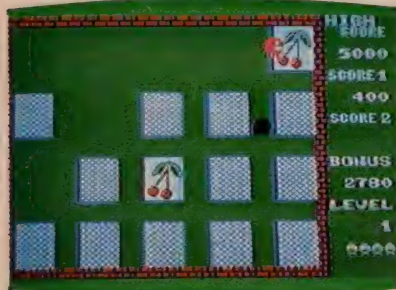


このまま進んだら脱線してしまうぞ。簡単そうなのに、すばやい頭の回転と、すばやい操作がものをいう、なかなかスグレモノのゲームなのだ。

## ペアーズ



モンちゃんをうまく避けながら、1人のときはコッペが、2人でやるときはコッペとイトが、カードをひっくり返す。



次のカードを返すと、前に返したカードはまたふせられてしまう。同じ絵のカードを続けて返したときは、ピコピコッと音がして、2枚のカードは消える。

お次にひかえしは「ペアーズ」だ。このゲームはとにかくキャラクターがかわい。カードを返すキャラクターにはコッペとイトという名前が付けられている。この二人を邪魔するのがおぼけのモンちゃん。カードの中に描いてある絵は一面目がくだもの（ぶどう、レモン、りんご、みかん、メロン、いちご、さくらんぼ、バナナ、パイナップル、トマト）。二面目に出てくるのは野菜（だいこん、にんじん、赤かぶ、さつまいも、とうもろこし、ピーマン、なす、きのこ、きゅうり、た

まねぎ）。三面目は動物（うさぎ、とら、たぬき、ペンギン、たこ、へび、ぶた、ぞう、カンガルー、かに）。コッペとイトがカードに触れると、裏返しになって絵が見える。二枚目を返すと、前に返したカードはまたふせられてしまう。続けて同じ絵のカードを返したときは得点になり、二枚のカードは画面から消える。二人でやるときは、たとえば、コッペがいちごの絵を返したそのすぐ後に、イトがいちごの絵を返したら、それはイトの得点になる。

彼女にもハナを持たせてあげると。これ、なんといつても鉄則ね。

「黒い汽車が出てきたから、ループを作つて閉じてこめて！」  
「なんていうカンジの彼女のアドバイスに従って操作する。女のコは、男のコが自分の命令に従順だと、それだけで気嫌が良くなるってことも、ついでに覚えておこう。まちがっても、この役割を逆にしてないほうがいいと思うよ。」

最後に注意点を二つ伝えておく。  
○自分だけが楽しんで、彼女をシラケさせないこと。  
○彼女にもハナをもたせてあげること。では、素敵なパーティを。

二人の動くスピードが速くなるんだ。モンちゃんにぶつかると思わぬ殺されてしまう。ナイト気分が彼女のことをかばってあげれば、お札にキスの一つももらえるかもね!!

そして、カードの中にはMSX坊やがひそんでいる。MSX坊やはジョーカーだ。どの絵と合うかわからない。最後まで残るのか？ それとも、途中で偶然にも、ペアになるカードをひきあてることのできるだろうか？  
相手に得点させないために意地悪もできるけど、彼女と楽しむんだもの、協力してあげて、彼女に高得点をマークさせてあげましょうぜ。  
記憶力には自信があるという彼女も、モンちゃんにはお手あげだ。一面目は一人だったモンちゃん、二面目以降は二人になる。そのうえ、三面目になると、二人の動くスピードが速くなるんだ。モンちゃんにぶつかると思わぬ殺されてしまう。ナイト気分が彼女のことをかばってあげれば、お札にキスの一つももらえるかもね!!

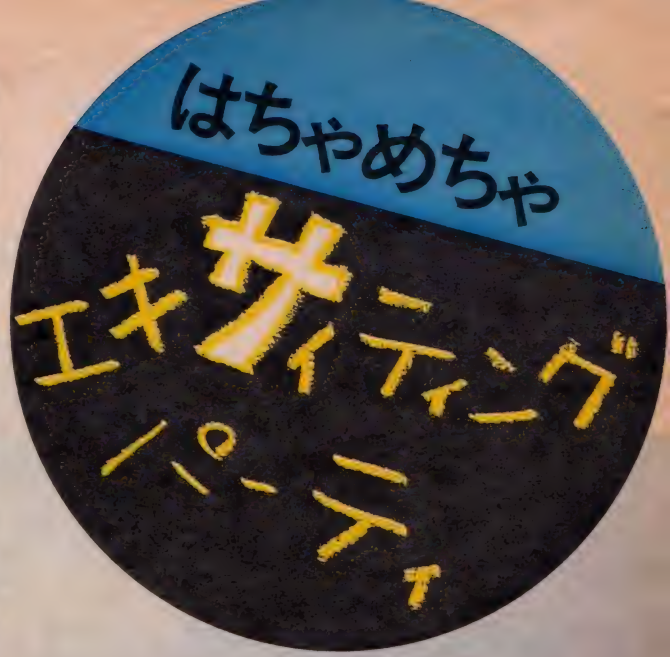
◆キール・ロワイヤルはクレーム・ド・カシスをシャンペンで割る。アツアツの2人にぴったりのカクテル。



▼わけのわかんないコ  
ウモリなんかも買って  
しまっ、パーティは  
とにかく楽しくショー  
アップしてみたい。



野郎が二人集まれば、  
そこには勝負の世界が待って  
いる。酒とMSXと根性と、  
オレたちに女はいらないぜ



## ゲームパーティへの招待

男の道は厳しいのだ  
軽い気持ちでゲームはできない

「オイッ、オレ昨日MSXを買ったんだ。今度オレの家でいっしょにゲームやらなにか」

そんなことを朝学校へ行く途中で会った友達に軽い気持ちで言った瞬間から、男の勝負の世界は始まる。

「そうか、じゃあ次の日曜日にどうだ」  
友達はニヤリと笑いながらノッてくる。なんといってもゲームは男たちの遊びだ、女たちにまかせておけるか、なんて思ってる人間は多くて、これに命をかけるヤツもいる。友達に「ゲームやらなにか」なんてひとたび声をかけられたら、これは普段ひとりて特訓していた成果が見せられるゾってな具合で、ソクOKしてしまふ。

言ってしまった方も、相手があまりにもうれしそうに返事をするものだから、「オッ、こいつはなかなか自分の腕に自信を持っているんだな」

なんて思っただけ、一瞬冷汗ものだけに、そこは勝負好きの男たち。絶対負けられるものかと闘志満々になり、もしこの勝負に勝ったら、オレはゲーム界のチャンピオン、学校の人気ものになれるんだとまで思ったりしてしまう。

そこで、ゲームをやると決まった瞬間から、頭に浮かぶのは「MSXゲームソフト」の文字ばかり。家に帰れば、いつ

もは聖子ちゃんのレコードでも聴きながらポケッとしていてるところを、MSXをひっぱりだしてきて、ソフトをあれこれ片っ端からやってみたりする。「アイツと勝負するにはどのゲームがいいのか」そんなことを考えていると、ジョイスティックを持つ手にも思わず力が入ってしま

ったりして、とにかく、熱く燃えられるゲームがいい。男のゲームの世界は、女たちみたいに、「別に勝ち負けなんて関係ないじゃない。みんなで楽しくやればいいのよ」なんて甘っちょろいもんじゃないから、戦えるゲームがいい。そう思ったりする。

そこで考えたゲームは、「クレイジーレット」(アスキー・二月一日発売)「ヘビーボクシング」(ハル)「ライズアウト」(アスキー・一月七日発売)だ。「クレイジーレット」は戦車と戦車の戦いのゲームで、これはひとりてやってもおもしろいけれど、二人でやると非常に興奮してしまう。コンピュータ相手の戦いよりは、なんといっても相手がいるほうが戦いがあるというものだからね。それから「ヘビーボクシング」。これはなんといっても男のスポーツだし、やっぱり二人でやった方が試合も白熱したものになるはずだ。そして、「ライズアウト」。「クレイジーレット」や「ヘビーボクシング」の



▶パーティをふだんのジバン姿でやるなんてナンセンス。ファッションもピンツとキメて、帽子ひとつにも気を使いたいのだ。

ような体と体のぶつかりあいもいければ、男は体力だけじゃない。頭もよくなくてはいけないのだ。「ライズアウト」は迷路解きのゲーム。これをやるには相当頭を使う。このゲームには明解な頭脳と瞬間の判断力、それから鋭敏な動きが要求される。うん。いいじゃないか。体と

頭の両方で勝負する。これこそ男のゲームの世界だ。というわけでゲームソフトはこの三本に決まり。あとはひたすらゲームの特訓。そして、男が勝負をするというのに、まさかいつもの汚いジバンとトレーナー姿では気持ちもひきしまらない。男は何にでもこってってしまうのだ。そこで、ファッションもキメてやろうと街へくり出す。選んだのはアメリカ陸軍の服と帽子、そしてサングラス。これは「クレイジーレット」が頭にあつたからで、やるとなつたらとことんやる。それが男だ、なんて納得する。そして、家に帰ればまたゲームの特訓。当日どんな作戦でいこうかとMSX相手に考えるのだ。



▶ピストルなんかも集めたゲームで負けたら、ピストルでドーン？

▶男はなんにでもこってしまう。だから「クレイジーブレット」をやるためにはプラモデルまで作って演出してしまうのだ。



## 男は体で勝負する。で、まずはクレイジーブレットとヘビーボクシングだ

いよいよ対決のときが来た。買っておいたアメリカ陸軍の服と帽子、そしてサングラスに身をかため、友達のを今か今かと待ち構える。

約束の時間ちょうどに姿を現した友達を見て、一瞬そのカッコウにガーン。まるでこつちがこういう服でいるのを知ってでもいたかのように、ピシッと上から下までキメている。それもアメリカ軍に對抗してドイツ軍の服なんか着ている。どうしたんだいつものジャージ姿は、とアゼンとはしてみるものの、こうなったらまずまずやる気がでてくるというもの。MSXゲームバーティの始まりだ。というわけで、まず初めに取り出したゲームは

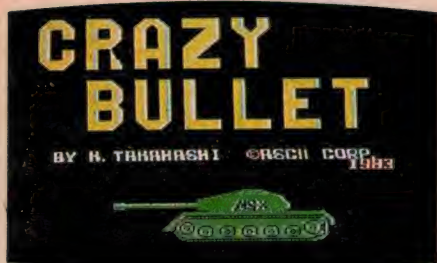
「クレイジーブレット」と「ヘビーボクシング」。どうだ、まいったか、と思っただけで相手の顔を見ると、友達も満足そうな顔をしている。それもそのはず、このゲームは男にとってもたまたまなく刺激的なのだから。ジョイスティックを使って、お互いに攻撃しあうというのはMSXにはめずらしいゲームだし、それだけに興奮もしてしまふ。

「クレイジーブレット」は、戦車と戦車がお互いに攻撃しあうというゲームで、プレイゾーンは全部で九つ。平面的な画面から、まるで迷路のようにいくつもの壁で囲まれた複雑な画面まである。このゲームは相手の打ってくる弾をかわしながら、相手を攻撃しなければいけないので、非常に微妙な動きが要求される。また、平面的な面はカンタンで、複雑な面は難しいかというところでもなく。カンタンな面には隠れるところがないので、とにかく動き回って、相手の攻撃をかわし、自分も弾を射っていかなければいけないので意外と難しいし、複雑な面は、その

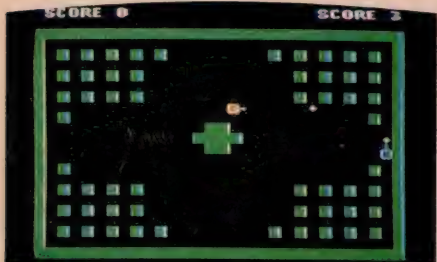
点射たれそうになったら壁に逃げ込めばいいのでラクだったりする。また弾は、相手が射ってくるものだけでなく、壁にあたってはねかえってくるものなどもあるので注意が必要だ。

次に「ヘビーボクシング」。このゲームは画面が最高にリアルで、迫力十分。ゴングの音とともに赤コーナーと青コーナーから出てきた両選手が、お互いにパンチを浴びせあう。ストレート、アッパー、フックとパンチの種類もいろいろで、まわりの観客や、選手の飛びちる汗なども見られるので臨場感にあふれている。またゴングの音とともに刻まれていくタイムも試合の雰囲気を出しているし、両者にあとどのくらい体力が残されているかということや両者のポイント数も画面に表示されるので、ここでどういう攻撃をしたらいいのかということもわかり、それだけに本当に手に汗握る試合となってしまうのだ。このゲームのポイントは、試合開始と同時に素速く相手をリングの隅に追いつけて攻撃していくということにある。そして相手が身動きできなくなったら一気にカウンターのパンチだ。それではジョイスティックを握りしめて試合開始！

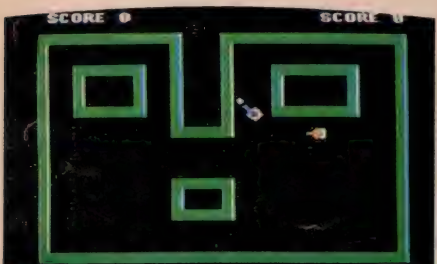
### クレイジーブレット



「クレイジーブレット」は、ジョイスティックを使ってお互いが同時に攻撃しあうというゲーム。だから興奮してしまうのだ。



このゲームには1~9までのプレイゾーンがあり、これは第4ゾーン画面。画面は好きなところを最初を選択できるようにになっている。

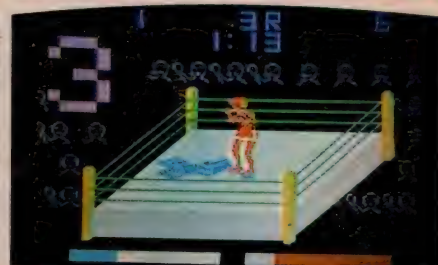
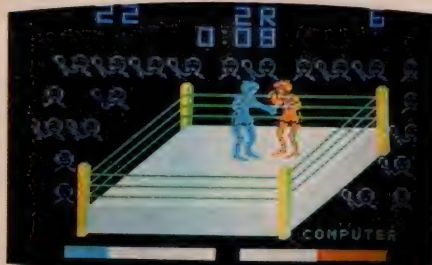


一見カンタンそうに見える画面だが、隠れる場所がないだけに、動きが難しい。

▼サンドバックにクラブ。これがあれば「ボクシング」のムードも盛り上がる。



### ヘビーボクシング

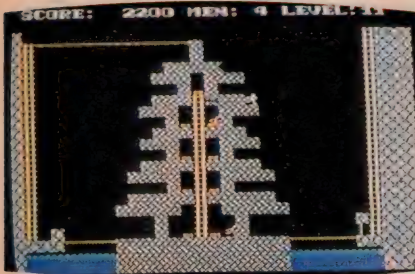


第二ラウンドで残り時間8秒。ポイントは青の方が多いが、体力は赤の方が残っている。さあ、どうなるのか…。

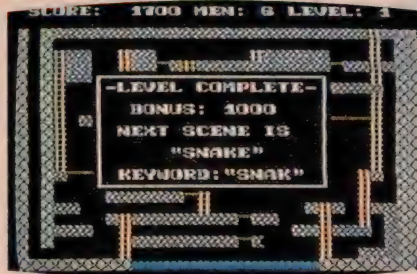
「ヘビーボクシング」はリアルな画面が楽しい。この画面は赤が青をノックアウトして、カウントを数えている場面。



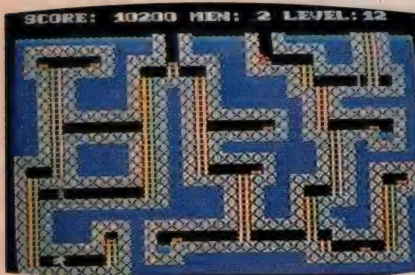
## ライスアウト



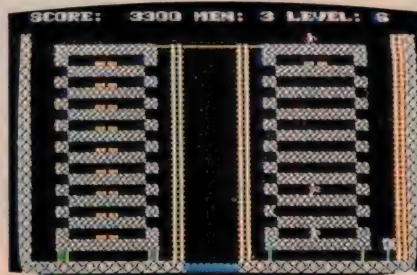
絶対に拾えないと思える千両箱でも、よく考えてやると全部拾うことができるのがこのゲームのおもしろさ。わかるまで悩んでみよう。



千両箱を全部拾うと4文字のキーワードが表示される。次からは[CTRL]と[P]のキーを同時に打って、その後キーワードを打ち込むと、途中の画面からプレイすることもできる。



一見カンタンそうに見える画面だが、千両箱をとるにはどうしたらいいか。城の壁の古くなったところは拳銃で崩すこともできるというところがポイント。



忍者が追いかけてきたからといって、渡り板に飛び降りたりしたらいっぺんに死んでしまうので、気をつけなくては…。



カギは見つからず、忍者には追いつめられてしまった。だけどどうしても忍者に殺されてしまうのはいやだというとき、[CTRL]と[回]のキーを同時に押せば、自殺してしまうこともできる。



迷路はだんだんと複雑になっていき、忍者の追跡は厳しくなっていく。一步間違ったところへ入ってしまうと、先は行き止まり。忍者の目をくらませながらカギを捜すにはどうしたらいいのか。

千両箱を全部拾わなくても各場面はクリアできるけれど、全部拾っておくと四文字のキーワードが出て、[回]と[+]とやっつからこのキーワードを打つと、その面からプレイができる。せっかく十三面までいったのに、また初めからやり直しなんてことはないからとっても便利。また二十面までクリアすると「秘密」が解き明かされるので楽しみだ。さあ、プレイしてみよう。

[回]と[+]のキーを同時に押して、自殺するというテもあるけれど、大変だから、気をつけなければいけない。あの忍者に殺される時のグシヤッという音は本当にやだからね。まあ、もうどこにも行き場がない。だけど忍者に殺されるのだけはいやだ、なんて場合には[回]と[+]のキーを同時に押して、自殺するというテもあるけれど、

もどるので、そこに閉じ込めて葬り去り、次の忍者が現れる前にカギを見つけて扉を開け、面をクリアしていくということだ。面は二十面まであり、その中には忍者が二人で追いかけてくるということもある。こんなとき、ひとりの忍者にばかり気をとられていて、二人にはさきうちになされてしまうなんてことになったら大変だから、気をつけなければいけない。あの忍者に殺される時のグシヤッという音は本当にやだからね。まあ、もうどこにも行き場がない。だけど忍者に殺されるのだけはいやだ、なんて場合には[回]と[+]のキーを同時に押して、自殺するというテもあるけれど、

男は体だけじゃない。頭がよくなければいけないのだ。そこで、今度は頭を使うゲーム、「ライスアウト」で勝負だ。これは日本に乗り込んだ外国人スパイである主人公が、大阪城に忍び込み、忍術についての重大な秘密を探り出すというもので、なかなか緊張につく緊張を味わえる。迷路のような大阪城の中には拳銃にもピクともしない忍者が隠れていて、刀を振りかざしながら追いかけてくるし、古井戸がいたるところにあって、そこに落ちてしまったらもう一巻の終わりだ。



▲「ライスアウト」にはピッケルを持ってゲームに臨むのだ。これでもって大阪城の壁をグワーンと崩してしまう。

追手を逃れながら、古く崩れやすくなった石垣を壊し、カギのかかっている扉を開けるためのカギをいくつもの千両箱の中から見つけだし、それを拾って城の中を進んでいかなければいけない。もちろんカギのかかっている扉もあるのだ、カギが必要かどうかはわからない。迷路は一面、二面と進んでいくうちにだんだん複雑になっていくし、忍者の追跡もきびしくなっていく。これはちょっとややつとは全面をクリアすることはできないゲームだから、やりがいがある。

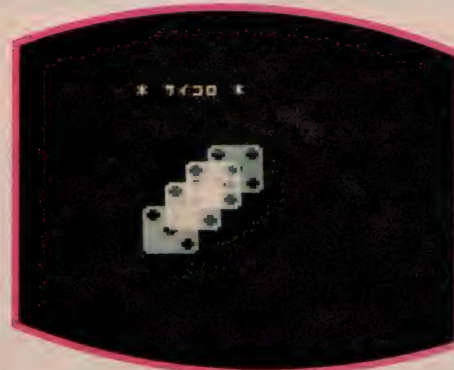
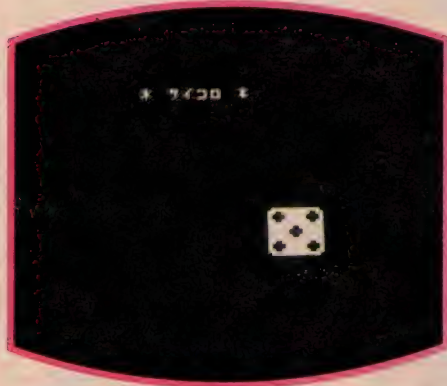
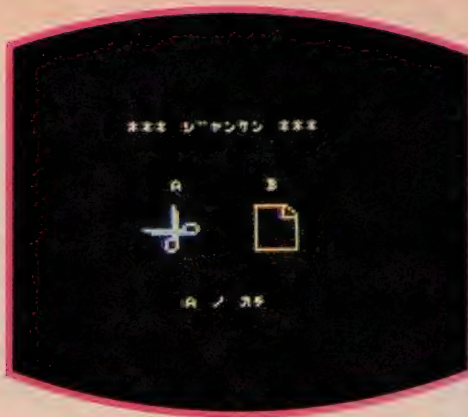
ゲームは一人から四人まで遊べるが、今日のところは二人なので、「二人」というところを選ぶ。それからスピードレベ

ルは、ハイ、ノーマル、ローの三段階があるけれど、まあノーマルというところでもしておこう。ジョイスティックかカーソルキーでキャラクタを動かしていく。毎日特訓に特訓を重ねた結果判明したこのゲームのポイントは、忍者はキャラクタの動きに合わせて追いかけてくるので、それを利用して忍者を誘い込み、どこかの穴蔵に押し込めてしまおうか、古井戸に落としてしまおう、または、拳銃で壊した城壁は、数秒後にまたもとどおりにもどるので、そこに閉じ込めて葬り去り、次の忍者が現れる前にカギを見つけて扉を開け、面をクリアしていくということだ。面は二十面まであり、その中には忍者が二人で追いかけてくるということもある。こんなとき、ひとりの忍者にばかり気をとられていて、二人にはさきうちになされてしまうなんてことになったら大変だから、気をつけなければいけない。あの忍者に殺される時のグシヤッという音は本当にやだからね。まあ、もうどこにも行き場がない。だけど忍者に殺されるのだけはいやだ、なんて場合には[回]と[+]のキーを同時に押して、自殺するというテもあるけれど、

# パーティをシヨールアップする

## シヨートプログラムをつくってみる

MSXゲームパーティはMSXでゲームをするわけだけど、もちろんMSXでできるのはゲームだけじゃない。そこで、パーティをシヨールアップするために、MSXで「ジャンケン」や「サイコロ」のプログラムを作ってみよう。プログラムは短くてカンタンだから、正確に打ち込んでいけば誰にでも作れる。ゲームの順番を決めたりするのもMSXを使えば、これはもう本格的にMSXゲームパーティになるのだ。



### ★おもしろショップ(取材協力店)

	住所・電話番号	営業時間	定休日	グッズ
東急ハンズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町12-18 TEL. 03(476)5461	AM10:00-PM 8:00	第2第3水曜日	プラスチックの馬大 ¥3,500 小2,500 スーパーカシ ¥2,500 キャラクシーガン ¥1,600 タスクの双眼鏡 ¥25,000 コンパス ¥4,000 ポクシンのセット ¥2,800 メガフォン ¥450 ポンポン各 ¥950 スロットマシン ¥2,980 紙ぶぶき ¥1,000 ミツキーマウスの耳 ¥1,450 トランペット ¥2,000 札束型メモ帳各 ¥300 こうもり ¥380 アイスクリームのキャンドル ¥2,500 ソーダーサイフォン ¥12,000 シューカー ¥2,000 ペーパービールコップ ¥220 ワインクーラー ¥14,000 サラダボール ¥3,450 サーバー ¥1,180
アウトポスト	東京都港区六本木4-10-11 TEL. 03(408)7513	AM11:00-PM 8:00	日曜日	ベルトポーチ ¥2,500 カモフラージュキャップ ¥4,200 ヘルメット ¥6,500 トラブルライト ¥3,800 ツルハシ ¥3,800
ヘッドクォーター	東京都渋谷区神宮前1-1-3 TEL. 03(404)4715	AM12:00-PM 8:00	なし	アメリカ軍上着 ¥7,000 パンツ ¥6,500 シャツ ¥7,500 ドイツ軍上着 ¥15,000 パンツ ¥6,500 ヘルメット ¥10,000 帽子 ¥10,000 ネクタイ各 ¥1,000 キャルソンキャップ ¥2,500
アイビーズ・リーグ玉川店	東京都世田谷区玉川3-17-1 南館地下1F TEL. 03(708)3465	AM10:00-PM 9:00	なし	寝ネクタイ ¥4,500 カーディガン ¥16,800 ¥19,500
サザビー	東京都渋谷区元代々木町49-13 TEL. 03(465)3331	AM10:00-PM 6:00	日曜祭日 第3土曜日	パーティ用のプレート各 ¥1,800 ワーレスのフック各 ¥960 ポリミオリジャンハンダラス各 ¥900
キディランド原宿店	東京都渋谷区神宮前6-1-9 TEL. 03(409)3431	AM10:00-PM 7:00	第3火曜日	クラシック ¥250 紙帽子 ¥100 ハート付きストロー ¥300 おもちローソク ¥380 おむすびローソク ¥580 パーティフラッグ ¥170 スペースアエニス ¥1,800 ドリル型ツールバンク ¥3,800 さんかち ¥600 ポーカーチップス ¥1,800 ルーレットゲーム ¥25,000 マスク ¥3,500 プラスチック製の石 ¥680 ¥1,800
レイジースーザン	東京都港区南青山3-8-38-102 青山マンション1F TEL. 03(403)9546	AM11:00-PM 7:00	第3水曜日	ラッパ型グラス各 ¥2,200 ストロー付きグラス各 ¥1,300 ハーフマスク各 ¥400 赤のプラスチック傘 ¥80 ハッピーベースの髪かざり ¥150 ナブキン ¥400
GARAKUTA貿易	東京都千代田区神田小川町3-6 TEL. 03(295)1220	AM11:00-PM 8:00	なし	グラスシューカー ¥9,800 ぶたキャンドル ¥450 サングラス ¥1,800 赤のめがね ¥2,200 イヤーガード ¥9,800 黄色ヘルメット ¥2,800 カメラ ¥12,800 ピンク・黄色のモヘアセーター各 ¥11,000
東亜パッチ・トロフィー	東京都港区南青山3-18-19 TEL. 03(402)4567	AM 9:00-PM 6:00	日曜祭日	トロフィー ¥2,000 カップ ¥4,000 楯 ¥1,700
ビイハウス・INGショップ	世田谷区蒲田4-15 蒲田パーク アベニュー4F TEL. 03(707)0650	AM10:00-PM 8:00	なし	パッケージとラッピングを扱っています。

```

100 ***** ジャンケン *****
110
120 CLS:SCREEN 1,3:COLOR 11,1,1
130 KEY OFF:DIM J(2,2)
140 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2
150 READ J(I,J):NEXT:NEXT
160
170 FOR J=0 TO 2:T$=""
180   FOR I=1 TO 32:READ D$
190     T$=T$+CHR$(VAL("&H"+D$))
200   NEXT:SPRITE$(J)=T$
210 NEXT
220
230 ON STRIG GOSUB 370:STRIG(0) ON
240
250 LOCATE 7,3:PRINT "*** ジャンケン ***"
260 LOCATE 10,8:PRINT "A      B"
270 A1$="L64T255N"+STR$(A*5+50)
280 A2$="L64T255N"+STR$(B*5+80)
290 PLAY A1$,A2$
300 PUT SPRITE 0,(80,80),2,A
310 PUT SPRITE 1,(140,80),2,B
320 A=A+1:IF A>2 THEN A=0
330 B=B+1:IF B>2 THEN B=0
340 FOR I=0 TO 30:NEXT
350 GOTO 290
360
370 STRIG(0) OFF:A=INT(RND(-TIME)*3)
380 PUT SPRITE 0,(80,80),2,A
390
400 A1$="L64T255N"+STR$(B*5+80)
410 PLAY A1$
420 PUT SPRITE 1,(140,80),2,B
430 B=B+1:IF B>2 THEN B=0
440 FOR I=0 TO 30:NEXT
450 D$=INKEY$:IF D$<>CHR$(13) THEN 400
460
470 B=INT(RND(-TIME)*3)
480 PUT SPRITE 1,(140,80),2,B
490 CA=5:CB=CA
500 IF J(A,B)=0 THEN M$="アイコ"
510 IF J(A,B)=1 THEN M$="Aノカチ":CB=6
520 IF J(A,B)=2 THEN M$="Bノカチ":CA=6
530 PUT SPRITE 0,(80,80),CA,A
540 PUT SPRITE 1,(140,80),CB,B
550 LOCATE 11,18:PRINT M$
560 D$=INKEY$:IF D$<>CHR$(13) THEN 550
570 LOCATE 11,18:PRINT
580 STRIG(0) ON:RETURN
590
600 DATA 0,1,2,2,0,1,1,2,0
610 DATA 0,0,1,3,F,3F,7F,7F
620 DATA 7B,77,7F,3F,1F,F,3,0
630 DATA 0,78,FC,FE,7F,BB,FD,FF
640 DATA FF,F7,FB,FF,FE,FC,F0,0
650 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
660 DATA FF,3F,0,1,2,2,2,1
670 DATA 80,80,C0,C0,C0,C0,CE,D1
680 DATA F1,FE,C0,C0,40,40,40,80
690 DATA 3F,20,20,20,20,20,20,20
700 DATA 20,20,20,20,20,20,20,3F
710 DATA F0,28,24,22,3E,2,2,2
720 DATA 2,2,2,2,2,2,2,FE

```

グー、チョキ、パーの  
パターン作り

2つのパターンを  
変化させながら表示  
同時に音出し

1つのパターンになってから  
変化させながら表示  
同時に音出し

勝ち負けの判定と表示

勝ち負け判定用のデータ

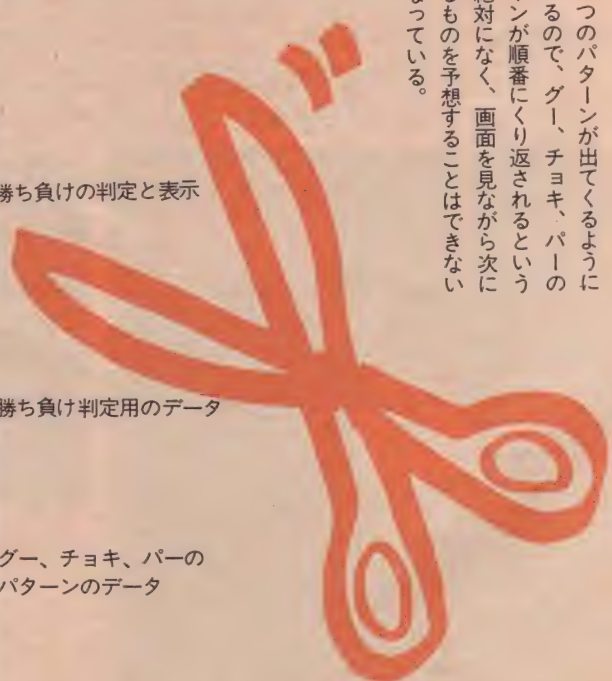
グー、チョキ、パーの  
パターンのデータ

# プログラム①ジャンケン

ジャンケンとは、画面の両側からグー、チョキ、パーの三パターンが点滅しながら現われる。これを二人がスペースバーかリターンキーを押して止めると、勝ち負けの判定がでる。このとき二人は同時にスペースバーとリターンキーを押してもいいし、一人ずつ、先にやる方がスベ

リースバーを、後にやる方がリターンキーを押してもいい。スペースバーは一人が使うと後の一人は使えないので、かならずリターンキーを押すこと。そしてもしあいこになったら、ふたたびリターンキーを押して、初めからジャンケンポン。このプログラムは時間によってアトラン

ダムに三つのパターンが出てくるようになってるので、グー、チョキ、パーの三パターンが順番にくり返されるということとは絶対になく、画面を見ながら次に出てくるものを予想することはできないようになっている。



## プログラム②サイコロ

サイコロは、画面の右上か左上にサイコロが現われて、このサイコロが下にこるがり落ちることによって目の数が出るようになっていく。この目の数を出すときにはスペースバーを押し、もう一度やるときはリターンキーを押す。このサイ

コロも時間によってアトラランダムに目の数が出るようになっていくので、一、二、三、四、五、六の六つの数が順番に出てくるといふことはないようになっていく。

```

100 '***** サイコロ *****
110 '
120 CLS:SCREEN 2,2:COLOR 11,1,1
130 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
140 PRESET(90,10):PRINT #1,"* サイコロ *"
150 CLOSE #1:KEY OFF
160 DIM A$(4),X(16),Y(16)
170 D$=STRING$(32,255)
180 MID$(D$,1,1)=CHR$(127)
190 MID$(D$,16,1)=CHR$(127)
200 MID$(D$,17,1)=CHR$(254)
210 MID$(D$,32,1)=CHR$(254)
220 SPRITE$(6)=D$
230 '
240 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 5:READ D$
250 A$(I)=A$(I)+CHR$(VAL("&H"+D$))
260 NEXT:NEXT
270 '
280 FOR I=0 TO 5:D$=CHR$(0)
290 FOR J=0 TO 5:READ D
300 IF J=3 THEN D$=D$+CHR$(0)
310 D$=D$+A$(D)
320 NEXT:SPRITE$(I)=D$
330 NEXT
340 '
350 FOR I=0 TO 8 STEP .5
360 X(I*2)=I*25
370 Y(I*2)=5*I*1-30*I+75
380 NEXT
390 '
400 S=0:D=1
410 A=50
420 FOR I=0 TO 16
430 N=INT(RND(-TIME)*6)
440 IF N=0 THEN C=8 ELSE C=1
450 A$="L16T250N"+STR$(A):A=A-1
460 PLAY A$
470 PUT SPRITE 0,(S+D*X(I),Y(I)),C,N
480 PUT SPRITE 1,(S+D*X(I),Y(I)),15,6
490 FOR J=0 TO 36:NEXT
500 NEXT
510 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 510
520 D=-1*D:S=S XOR 255:GOTO 410
530 '
540 DATA 0,0,0,0,0,1,3,3,1,0
550 DATA 80,C0,C0,80,0,30,78
560 DATA 78,30,0,C,1E,1E,C,0
570 '
580 DATA 0,1,0,0,2,0,3,0,0,0,0,4
590 DATA 3,1,0,0,2,4,3,0,3,4,0,4
600 DATA 3,1,3,4,2,4,3,3,3,4,4,4

```

サイコロのパターン作り

1~6の数のパターン作り

軌跡のデータ作り

サイコロの表示と音出し

1~6のパターン作りのためのデータ

# ソフトマン養成講座



本講座は、コンピュータに関するテクニカルな講義ではなく、むしろコンピュータの周辺にあるさまざまな事象について首をつっこみ、考察を加えながらコンピュータと、コンピュータ時代のコンセプトとをキャッチアップして行く講座です。頭の体操として読んで下さい。他のBASIC入門などの記事と合わせて読むと効き目がさらに増します。



# パソコン

MSXパーソナルコンピュータ

決められた手順によって数値演算処理を行う

ROM32Kbyte  
RAM32Kbyte  
Video RAM16Kbyte

高68×幅423×  
奥行208mm

2.0kg

シルバー(ボディ)  
ブラック

50/60Hz  
30W (最大)

ROMカートリッジの共用・MSX BASIC・  
英、数、ひらがな、カタカナ、カラー16色表示、  
8オクターブ3重和音サウンド機能

MSX仕様であれば、どこのメーカーの  
ソフトウェアでも使用可能

賢いが、人をカッカさせたり喜ばせたり、  
不思議な性格である

6万4800円 (1g 当り約32.4円)

# 同じ家電製品として パソコンと冷蔵庫を 比べたら、こーなった。



MSX資料提供 日本楽器製造(株)  
冷蔵庫資料提供 松下電器産業(株)

●MSXって、パソコンの統一規格なんでしょう？  
○そーです。電気屋さんで大々的に売っています。  
●電気屋さんで売っているということは、MSXホームパソコンって家電製品なんですかネ。  
○面白いこと言いますねえ。しかし、玩具メーカーがつくったパソコンがオモチャとして売られているんだから、家電メーカーがつくったパソコンを家電製品として見つめても間違っただけじゃないですか。むしろ、そういう積極的な誤解の方がより新しい境遇に導くことが多いですね。それに、もうステレオなんかと変わらない値段なんだし、コンピュータだからって特別扱いする方がむしろおかしいともいえるよね。  
●フムフム。なるほどね。じゃあ、パソコンを家電製品として解読してみるとどうなるのかな。  
○そーですわね。てっとり早いのは、他の家電製品とふたつ並べて比較などして見るのも面白いかも知れないネ。ほら、良くテレビなんか買うときに他社のものと比べて見るでしょ。  
●多少ムチャクチャだけど面白そう。ひとつやってみようではありませんか。  
○ハイ。上の表を注目しましょう。今や生活には欠くことのできない冷蔵庫とMSXを比べてみました。いかが？  
●うん。まず一番目の「能力」のところがね。冷蔵庫の方はよく分かるけれど、パソコンの方は、何だか抽象的な気もいたしマス。たいていの人がここでつまずくのではあるまいか？  
○わかります。けれど、これはこれで非常に具体的なんだけれどね。もうちょっとくわしく説明すると、数学的に何らかのモデルをつくって、それをシミュレートするってコト。例えばスケジューリング管理のプログラ

# ●MSXって、



冷蔵庫	
種類	3ドア冷凍冷蔵庫
能力	生鮮食品等の冷凍冷蔵
容量	240ℓ
外形寸法	高1700×幅550×奥行560mm
重量	56kg
色	パールホワイト・ワインレッド <sup>®</sup> ロイヤル・アボガドグリーン・ココナッツブラウン
消費電力	50/60Hz 90/95W
おもな特長	フリーズルーム・フリーセット棚・ピットリタイプ・フラットヒンジ
互換性	どこのスーパー、酒屋、八百屋などの生鮮食品・飲料でも使用可能
性格	もの持ちは良いが、やや冷たいところがある。時々ふるえているところを見ると、どうも寒がりのようだ
価格	18万円 (1g 当り約3.21円)

ムをつくったとすると、それは、コンピュータでスケジュール表というものの機能を真似して、それを能動的に動かすということなわけ。一番分かりやすいのはゲームね。ヘリコプターの動き方もホンモノ通りに動くでしょ。コンピュータってのはノートや本など、ダイナミックに色々なモノの機能を真似できるわけ。楽器なんかもつくれるしね。単なる計算機ではないのですヨ。

●その次の「容量」は？

○冷蔵庫というのは、どれだけ格納できるかということが問題になるわけだけど、コンピュータは、さっき言ったように、プログラムによって数学モデルをつくりそれにデータを与えて動かして行く。画用紙が大きければそこに描ける絵も大きくなるでしょ。それと同じで、どれだけ量の情報を処理できるかということが表わされるわけです。大体RAM 32Kあればたいしての仕事はこなせます。ちなみにROMというのは、BAS-ICなどが記憶されているところで、32Kというのはかなりの豪華版です。

●色なんだけど、家電にしては少ないですね、パソコンは。

○そーですね。デザインと色は大切な要素だからね。もっと増えると楽しいですな。

●「おもな特長」は冷蔵庫がハードウェア側一辺倒なのに対して、MSXはほとんどソフトウェア側で面白い対比だね。さすがコンピュータね。

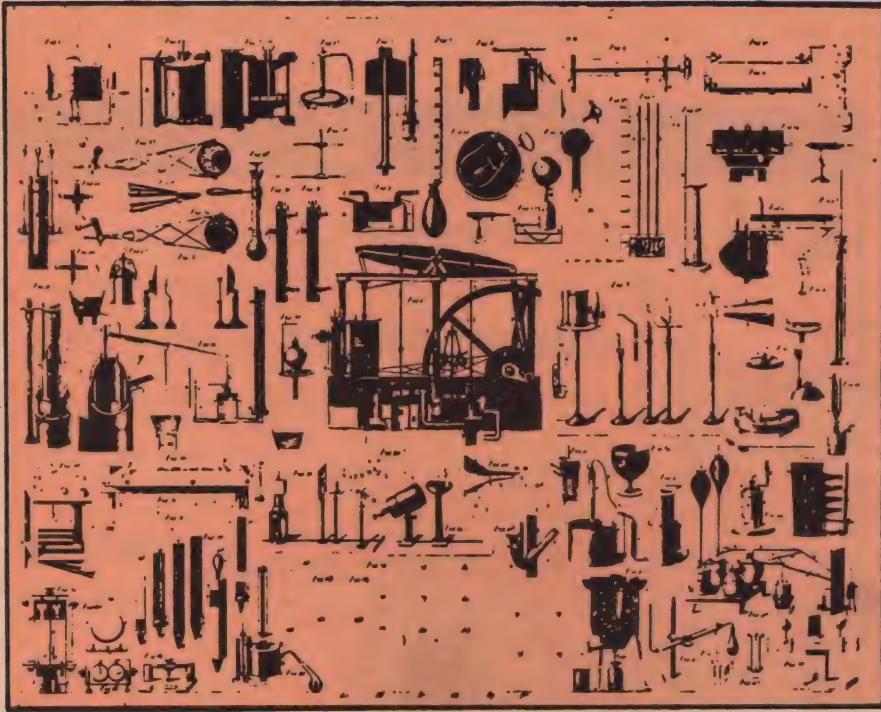
○うん。でもパソコンのキーボードって、もつと軽く小さくなつてヒザの上に乗せて使えるようになるといんだよな。その辺に期待したいね。

●「価格」が、1g当りほぼ10倍の割合というの、まさにコンピュータってカンジ。技術集約的ノ

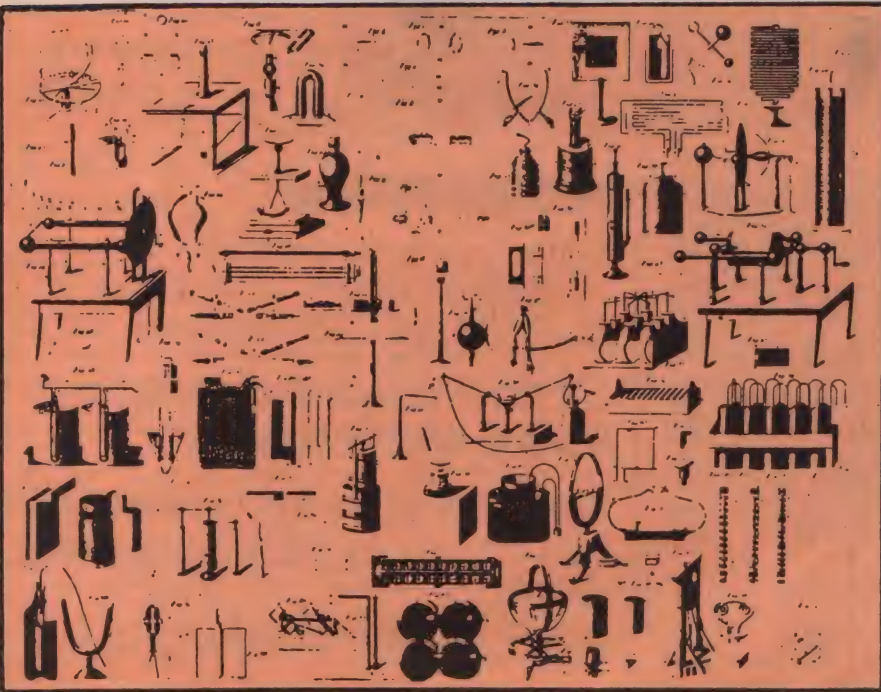
○パソコンはオモチャだって言うけど、それにしても、すごいオモチャだね、やっぱり。

# パソコンを分解してみると、 中身はこーなっているのだった……!!?

(Peter A McWilliams 'The Personal Computer Book', p.1)



◆ The component parts of a personal computer (PLATE1).



◆ The component parts of a personal computer (PLATE2).

## ●とこころで、

カタログだけ見ても、まだ良く分からないところがいっぱいあるんだけど。

● そうなんだ。パソコンっていわば「バンドラの箱」だからね。誘惑に駆られてフタを開けてみたら、災難ばかりドツと飛び出してきた、なんて人も多いしね。

● バンドラの箱の底には、最後に「希望」というものが残されていたわけだけれど、パソコンにも希望は残されているのかしらん。

● それはともかく、この現代の「バンドラの箱」の、箱そのものについて、もうちょっとくわしく考えてみませう。

● うん。特に、前の頁でやった「能力」のところは、もうひとつ良く分らなかったし。具体的にいきましょう。では、また、っとり早い方法を使ってみましょうか。

● どうするの。

● 冷蔵庫とパソコンを分解して見ます。

● なんと！

● ホラ、子供の頃に時計を分解してみたりしたでしょう。

● 小2ぐらいのときかな。時計のメカニズムがわかってうれしかったな。

● そういう風に、機械というのは、分解してみると、どういような仕組みで動いているのかがわかるんだよね。そこで、冷蔵庫とパソコンを分解してみようというわけです。

● そういえば冷蔵庫は、コンプレッサがあって、冷却装置があって……という具合に大体分かっているんだけど、パソコンもコンピュータとなると、まったくといっていいくらいわからなくなる。

● では、冷蔵庫は置いていて、パソコンを分解してみますよ——上の図を見て。

● わっ、何だこれは！

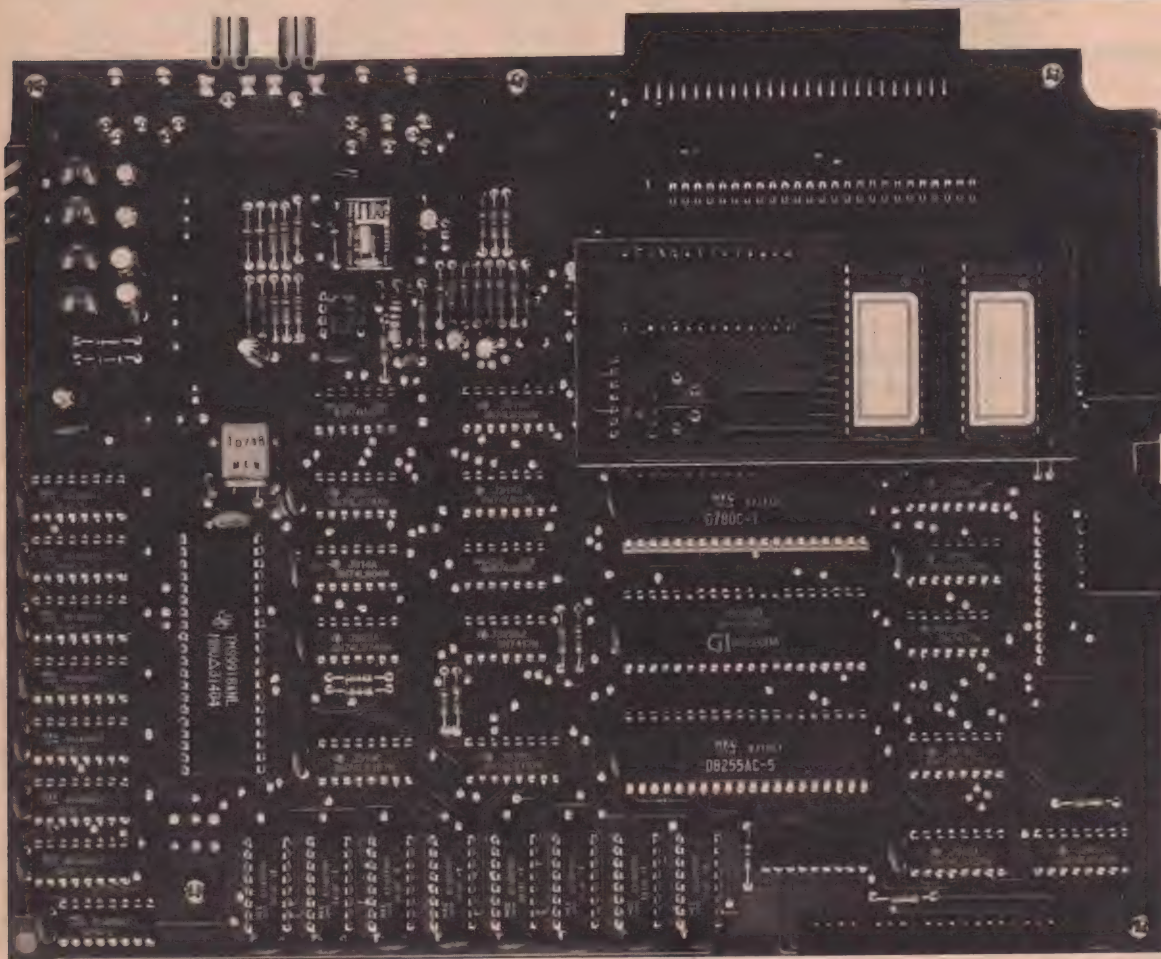
● これは、マクウィリアムズという



# 機

機械を分解してみても、どーしてこれが計算をするのかは解明できないワケなのだった。

パソコン



人がコラージュした「パソコンを分解してみると自身はこうなっているのである」という図なんだ。(くわしくは、MSXマガジン創刊号参照) パソコンというのは、こういうような、錬金術にでも使っていたみたいなの、錬金術にでも使っていたみたいなワケの分からない部品が詰め込まれている魔法の箱だというパロディなんだけどね。でも、実際は、左の図のように、ゲジゲジみたいなLSIが並んでいるだけで、歯車もなければカウンターもない。

- 何だか、右の図の方が実感が湧きます。
- そうだね。実際のパソコンをいくら分解してみても、どうして計算できるのか解明できないと思うよ。
- うーん。ますますわからなくなってきた。
- そこで登場するのが、ソフトウェアというものなんだ。コンピュータのプログラムを総称してこう呼ぶんだけどね。
- そういえば、コンピュータは、プログラムがないと動かないって言うね。でも、プログラムっていうのも分かるようで、いまいち良く分からない言葉なんだけれど……。
- プログラムという言葉は、ギリシア語に語源があるらしいんだけど、「前もって書かれたもの」という意味らしいよ。
- つまり、コンピュータは、ハードウェアにソフトウェアを与えないと動かない機械なんだというワケだ。
- その通り。では一体どうしてそういう機械なのか？ というのと、その秘密は「マイクプロセッサ」という部品にあるんだ。すべてのものは、ここなんだネ。
- コンピュータの不思議の謎はすべてそこにある!?
- そう。おしいけどその謎解きは次号でやるから、

## お楽しみに!

ソフトマン養成講座のお正月ふろくは、パソコン入門  
すごろく。遊びながら、お勉強して下さい。

さあ、キミは、バグやエラーの嵐をかいくぐって、栄  
光のゴールへたどり着けるか!?(なお、初心者の人は、  
92頁の「用語を知れば恐くない」のところを参照しなが  
らプレイして下さい。専門用語の解説が載っています)

# パソコン 入門すごろく

## 遊び方

このゲームには、パソコンを買  
った人なら、誰でも一度は体験す  
る、失敗とか、愉快なことがちり  
ばめられている。

諸君はまず、MSXマシンに家庭用のTV  
を接続したシンプルな条件でスタートする。

途中、ジョイスティック、データレコーダ、  
カラーモニタ、プリンタ、ディスクの五つの

周辺機器を手中にしながらゴールを目指すこ  
とになる。ゴールインしたその日から、諸君

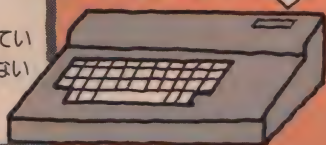
は立派なパソコン・ユーザーだ。

健闘を祈る。がんばってくれたまえ。

●ジョイスティックへ  
進む

●1回休み

1  
START



パパが配線をやったら  
間違っていて動かなか  
った

ママがおしんを見ている  
のでTVを使えない

●1回休み

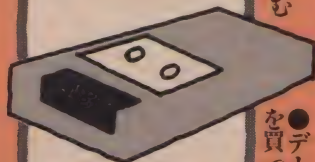
キーボードにコーラを  
こぼしてしまった

算数の問題を解くプロ  
グラムを作ったガウ  
ークマンではSAVE  
できなかった。

グリーン・モニタを買  
ったがキャラクタが何  
色なのか分からない

●1コマ進む

雑誌を持ってきてプロ  
グラムリストを打ち込  
んだ



LOAD中(カセット  
では時間がかかるので  
マンガを読む)

●データレコーダ  
を買った

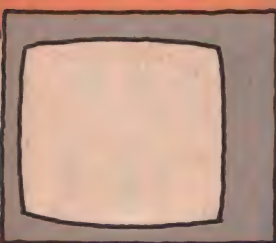
ガールフレンドとゲー  
ムをやろうとしたがジ  
ョイスティックが1本  
しかない

●ジョイスティック  
へ戻り

STOP

もう1度サイコロをふる。  
偶数が出たらカラ  
ーモニタ、奇数ならば  
プリンタへ。

●カラーモニタを買った



●プリンタを  
買った

2



## クイズ

このクイズは、コース3の最後から二番目の  
コマの問題です。静かに解いて下さいネ。

ジャガイモから作られる  
コンピュータの部品は  
何か

答えは92頁にあります

# ゲームの進め方

このゲームは、1、2、3の三つのコースから成っています。まず、1からスタート。「STOP」のコマに入ったらそこで止まって、サイコロをふります。偶数が出たらカラー・モニタ、奇数が出たらプリンタに進んで下さい。コース2は、カラー・モニタから入った人は、プリンタを買

て終了です。プリンタから進んだ人はモニタまでたどり着いて下さい。プリンタとモニタの両方を買うことができたなら、コース3のディスクのところへ飛びます。ルールは、すころくと同じです。



**GOAL**

● 1回休み

● 5コマ戻り

SAVE中につまずいてコードを外してしまつた。もうダメだ!!

クイズをやる。正解ならばゴールイン。不正解なら3コマ戻り

グラフィック機能で絵を描いたが、TVだと余りキレイに見えない

お年玉でジョイスティックを買つた

● 1回休み

アドベンチャー・ゲームをやっていたら分からない単語が出てきたが辞書がない。GAME OVER.

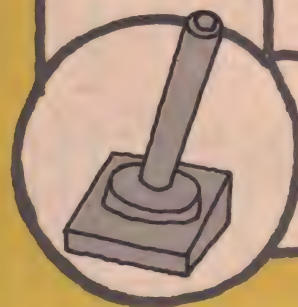
キーボードの配列をだんだん覚えてきた

● 5コマ進む

● 1回休み

ディスクをモニタの上に置きっ放しにして中味がダメになつた

プログラム・コンテストに応募して入賞する。バンザイ!



ゲームでハイスコア達成!

● ジョイスティックを買つた

パパがBASICの特別をしていてパソコンを占領している

● 1回休み

● 1コマ戻り

● 1コマ進む

● 1コマ進む

アイデアがひらめいた。さっそくプログラミングに取りかかる

タイプ・ミスをしてしまった

フローチャートを書いてみる。以外とおもしろい

プログラムを作つたが容量不足でRUNしない!

家計簿計算のプログラムを作ってママにおこづかいをもらった

● 1コマ戻り

ディスクをタテヨコ逆に入れ間違えた。全然反応がなくてアセつた

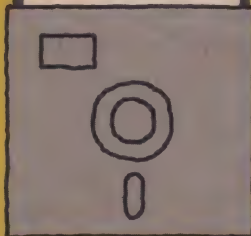
● 2コマ戻り

プリンタの用紙がない☆

ゲームをやり過ぎて目が痛い

● 2コマ進む

● 1回休み



● ディスクを買つた **3**

プログラムのテバックをする。サイコロをふつて1が出たら次のコマへ

オリジナル・ゲーム・プログラム第1号完成。まあまあのお出来だ

ワープロ・ソフトでラブレターを書いた。次の日曜日デートした

テープレコーダのLOAD中にリードエラーが起きた。ボリュームを下げてやり直し

# ルールを守らない子はひっぱたくよ。

都心から少し離れた八王子。ここに本社を持つ株式会社シーガルの代表桑山義明氏は、「誰にでもわかるマイコン入門」などの著書で知られるほか、マイコンショップ、マイコン教室を経営。しかし、そんな桑山氏も実は元サラリーマン。脱サラをしてまでも彼にマイコンをやらせようとした、マイコンの魅力とは何だったのか？ 彼にマイコンとの出会い、マイコン観を聞いてみた。

——まず、マイコンとの出会いについて、お聞きしたいのですが、何年ぐらい前のことですか。

5年前です。54年の1月に、コムドール(ジャパンのPET2001)ってのを、あるパーティで見たんですよ。それ以前も、コンピュータそのものには、興味を持っていました。やっぱり、仕事をやっていける人なら、誰でも興味を持ってほしいからね。私もマイコンを勉強したいなあっていう気持ちは、当然あったわけです。ただし、勉強したくとも、5年以上も前のことで(コンピュータがほとんど大型でなかったからね。それと、マイコンのボードが出始めたころでしたから、そのボードを勉強したりなんかもしたんですけど)、結局、あれじゃあBASICがあるわけでもないし、全然わかりません。そこで、ひとつのシステムとして、できあがっているもの、つまりパーソナル・コンピュータを、買いに行っただけです。これなら、まあ、自分でもできさうだということですね(笑)。それで、仕事をやりながら何か(プログラムなどを)作ったりなんかしているうちに、興味が高じて、その年の暮れにこの店をオープンしたんです。

——そんなに早く!? それで、会社はすぐに、おやめになったわけですか。

そうですね(笑いながら)。その時点で、やって行ける自信が、おありになったんです。いや、それはありませんでした。自信はないけれども、動物のカンでね、なんか起ころぞ、っていう感じがしたんですよ。3年目か5年目かは、わからないけれども、とにかく必ず売れる商品を出さってという感じはありました。ただ、それがあまりにも早く来たからね、1年後ぐらいから、ワッと騒ぎになり出したから。

——ところで、「シーガル」という店名ですが、これはどういう理由で、おつけになったんですか。

西(順一郎)さんの仲間が、シーガルグループっていうんです。「カモメのジョナサン」から、取った名前なんですけどね。丁度ジョナサンがやっているところに、できたんですから。あのシーガル(カモメ)みたいに、知的レベルの高い人たちを相手にして、そういう人たちの役立つものをというところが、もともと思想なんです。だから、当初は「マイコンショップ」とか、「パソコンショップ」とかいう名前そのもので、私としては抵抗あったんですけどね。企業の中で、自身自身の高めようとして勉強したり、企業を革新して行こうという人たちが対象にその店にしたかったわけですから。その道具のひとつとして、コンピュータがあった。

——そのシーガルグループですが、どういった集まりなんですか。

もともとは、西さんが、中心になってきたグループなんです。西さんが開発したマネージメント・ゲームという、マトリックス会計を含めた(企業の)教育用ゲームを受けたメンバーの集まりです。いろいろな企業に入っているメンバーで、なかか会社の中を改革したいと、要するにもっともうかるようにしたいと、そういう気持ちを持っている人たちが教育を受けたわけですね。それで、教育を受けた後で啓発された人たちが、クラブを作ったんです。もう、8年ぐらい前のことになりましたね。

——桑山さんも会員だったわけですね。それに、そのシーガルクラブがもたらせて、マイコンショップを開いたんですか。

いや、シーガルクラブ自体がもたらしたんじゃないんですよ。その思想がもたらしたんですよ。クラブではペーパーのゲームが中心で、マイコンはやってませんでしたから。まあ、



桑山義明(くわやま よしあき)  
昭和21年生れ 信州大学工学部卒業 分析機器専門メーカーである日本分光工業(株)で、設計・営業・広報・人事といったセクションを歴任する  
昭和54年(株)シーガルを設立。マイコンショップ、マイコン教室の経営のかたわら、雑誌等で活躍中。著書に「誰にでもわかるマイコン入門」(日本実業出版社)がある

今では、私自身、シーガル・コンピュータ・クラブというのを作ってまがね。

——それは、どのようなクラブですか。

会員はだいたい20人ぐらい。平均年齢は36歳ぐらいで、いろいろなメンバーがいます。サラリーマンもいれば、学校の先生とか、お医者さんとか、税理士さんもいます。職業的には種々雑多な人たちの集まりですね。マイコンを中心にしたクラブで、八王子の二(二)の(店のあるビル)の5階で発足したんです。毎週土曜日に、5階で会合を開いているんですが、もう発足して3年目ぐらいになるから、楽に100回は越えています。会報も毎月出しています。

——その会合ですが、こういった形でやっているんですか。

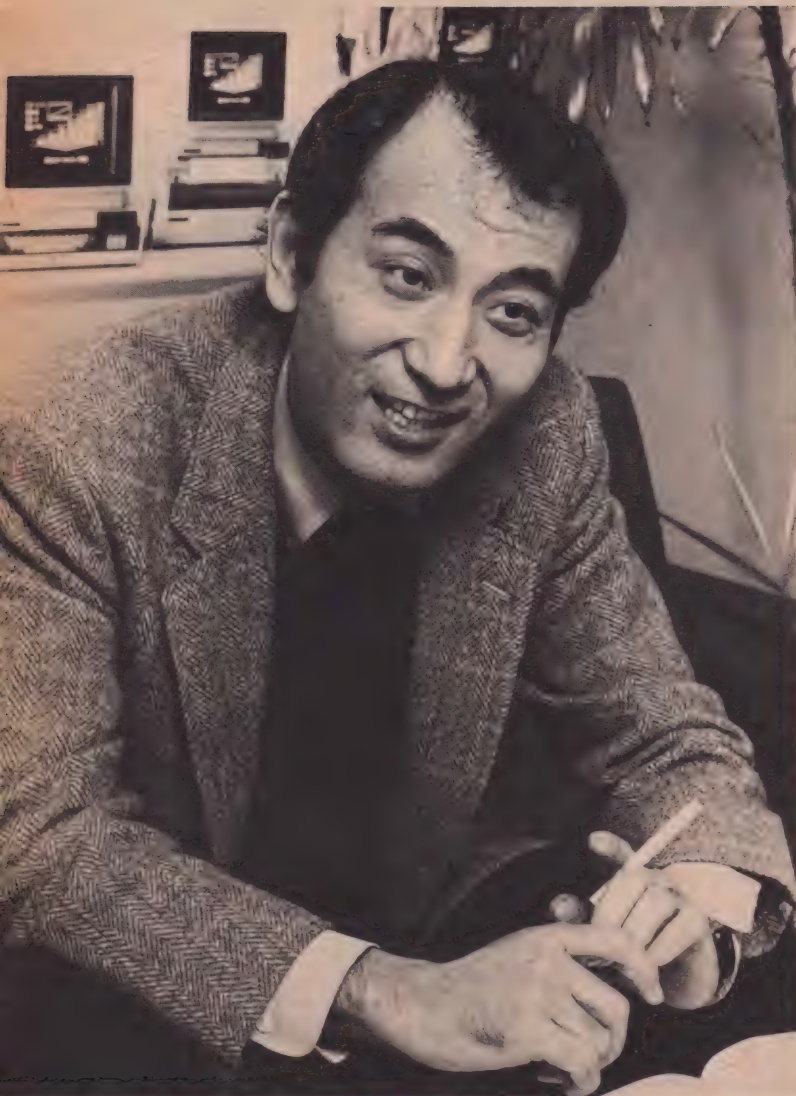
もちろん20人全部が集まれるわけじゃないんですが、だいたい20人から30人ぐらいの会員が毎回来てますね。いつも、テーマを出してそれについて話し合っているんです。別にコンピュータに限らず、自分の興味などの話題を出すようにしています。

この土曜日の会ってというのは、クラブのメンバーが講師になります。だから、会員の資格っていうのは、必ず一回は講師をすることですね。このテーマは、趣味の話でも、仕事の話でも、何でもいんです。我々はコンピュータだけに偏るつもりはありませんから。世の中の情報にも興味を持たなければ、つまり知的情報ですね。それとは別に、外部から講師を招いて月例会も開いています。

——渡辺先生や西さんにも、講師をしていただきました。クラブは、情報交換の場であって、コンピュータはその道具にすぎない。そう考えてます。だから、うちは「コンピュータ命」という感じじゃないですね(笑)。

——その道具を置く店についてですが、最近、売らんかなという態度のパソコンショップがまた増えてますね。どう思われますか。

私自身はコンピュータに価値があるんじゃないかって、コンピュータから生み出される情報に価値があると考えてます。ただし、遊びというのは別ですよ。もちろん、コンピュータも遊びの道具のうちと認めてはいま



◆若者だけでなく、オジさんたちもシンケンだ。



◆毎回、講師が変わりいろいろな意見の交換をする(土曜日の会の風景)。

すが、もともとスタートが、ビジネス向けということですから。要するに、生み出される情報に価値があるのであって、その価値を発見できる人であって、本当は(コンピュータを)使えないわけですよ。

その点、売らんかなの店っていうのは、機械を売ることに對して興味があるわけですよ。だから、我々のアプローチとは全然違うわけですよ。この機械どうですか? っていうアプローチなわけですから。我々は、何に使うんですか? 何のためにコンピュータが必要なんですか? っていうアプローチなんです。もちろん遊びに使うんだったら、それはそれでいいし、あるいは仕事に使うんだったら、そういう仕事でコンピュータを生かそうとしているのか? ということですね。根本的にアプローチの仕方が違います。当然それからんでくる問題も違います。

我々はコンピュータを使って価値を見つけないといけないから、ただ持つてだけじゃ全然価値がないわけです。いかに使えものになるか、っていうことを、我々はサポートしているわけですね。だから、使えない商品には、お客さんに売らせない方がいいですよ。逆にいえば、買わない方がいいですよ。別にパソコンショップが増えていること自体は、悪いこととは思いません。ある層が広がるっていうのは、いいことだから。そこにしかないっていうんじゃない。やりたい人もなかなか行けないでしょ。そういう意味では、ここにもある、あそこにもあるという方が、コンピュータを始めるきっかけが増えるわけですから。

問題が問われる。量はもう満足したと、電気屋さんに行っても、デパートに行っても、どこでもマイコンはあると。そうすると、お客さんや店のレベルアップをどう考えるかが、問題になって来るわけですよ。だからそこに、コンピュータっていうのは本当に使えは使うほどいいものだと、勤めて行く気持ちがあれば、売れなかったらやめてしまえという気持ちでいたら、これは当然やめちやいますよ。企業だからといって、採算ベースばかり考えていては、どんどん淘汰されて行きますよ。これからはね。

最後に、MSXについての意見を聞きたいんですが。はつきりいって、私はMSXっていうのは、ゲームマシンだと思つてます。あれでビジネスをやるという人間は、今の段階では、まずいのでしようから。アプローチの仕方には二通りあると思います。ゲームをやりたい人のためのアプローチと、ゲームを作りたい人のためのものと。現在のMSXのそれというのは、前者の方ですね。やはり、スタートしたばかりですから、目先の機械作りしかないんでしようけど。その点でゲームを作つて行こうとするタイプの子供たちが、満足するかについては少し疑問ですね。ただ、層を広げるとい意味では、大変良いことではあります。

ただ、子供たちにも、ひとつのルールというものを、教え込まなければいけないと思つてます。そこだけ、きつちりさせないと。だから、子供たちが初めて店に来たときには、誓約書を書かせています。それから機械にさわらせるんです。もちろんお金なんか取つたりしてませんよ。誓約書の内容は、店に入つて来るときは、しつかりあいさつしろとか、靴はちゃんとふけとか、使つたら後片付けしろとかといったものです。うるさくしたりしたら、平気でひつ

それと、もう一つは、キーボードに対する制約をせしなかつたのかということですね。これからコンピュータをやるうとする子供たちが、初めて触れるキーを、何で標準化しておかなかつたのでしょうか。これは非常に大事なことで、例えば、メーカーによって、カタカナがアイウエオで並んでいたり、JIS配列になつていたりしたのでは、それが統一されなかつたのが、残念です。

# IMS X 未来商品研究所 オーディオの巻

●構成スタジオ・ハード

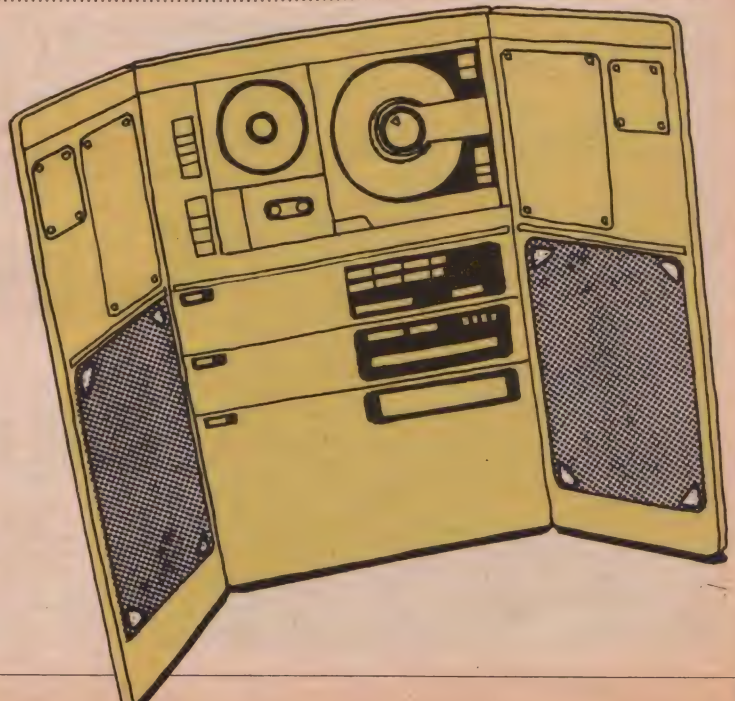
ず、コンピュータ内蔵によるオーディオ機器の発展。安価になったマイコンをコンパクト化、多機能化が進む。ウォークマン・タイプに代表される携帯式オーディオ・システムが、音楽をより身近なものにした。ショッピングをしながら、お気に入りの曲を聴くなんて、10年前まで想像さえもできなかった。せいぜい読書をしながら、レコードを聴くぐらいだった。携帯式オーディオは、音楽を行動の場に参加させた。しかし、現状で満足してはいけない。より行動の中に、音楽を引っ張って行けるはずだ。



そこで、ヘッドホンCD (コンパクト・ディスク) プレイヤー。ヘッドホンの片方のイヤーパーッドが、CDプレイヤーになっている。小型軽量、コードレスノ実に行動的なしろもの。マイコン導

入によってこそ、なせるワザだ。その一方で、大きさ据え置きで、機能を増やすことも考えられる。オール・ディスク・プレイヤーがそれ。フロッピー・ディスクから、レコード、CD、VD (ビデオ・ディスク) まで、ありとあらゆるD-I-S-Cの再生が兼用できてしまうというすぐれ物。これ一台でパソコンのプログラムデータの再生、旧式のミソありレコードからレーザー方式のCD、はたまた再生方式の異なるビデオディスクなどなんでもこなしてしまう万能円盤再生機なのだ。

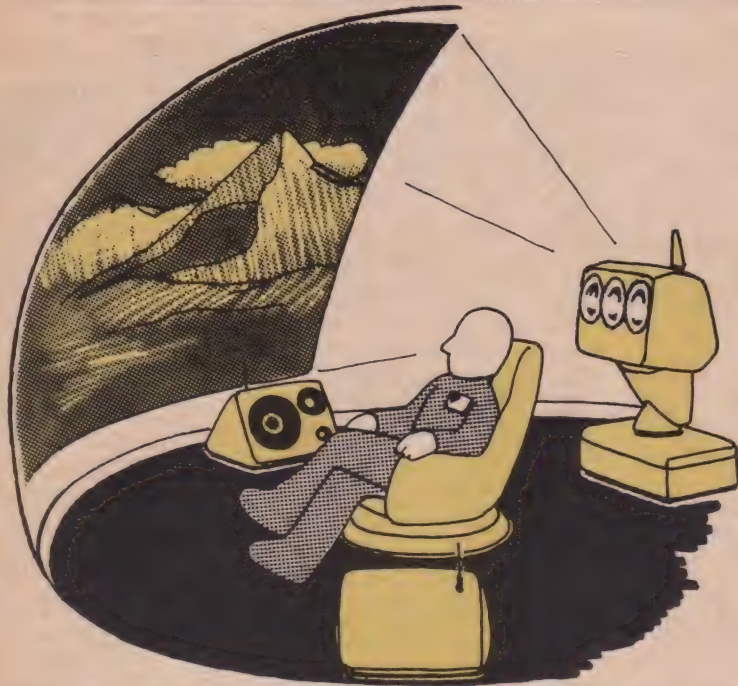
エタワシが、ロウウシ音機を表明してから半年なり。この間、音を出す仕組みは音波に変化し続けた。円盤型レコ・音による音楽の大量複製、デジタル録音再生、そしてレーザーディスク。いま、あらゆる情報システムは、最新のエレクトロニクス技術によって、デジタル化が進められている。オーディオも例外ではない。アナログからデジタルの方向へ向かい、より高音 High Fidelity になっていく。また、音楽自体進化している。録音から、流れている音楽へ。いまは、水・火・風と同じ感覚で取りもみれている。いわば、試食音だ。音楽のなかにいるような感じがとらえられる。そこで今回は、オーディオ界未来の大きな音波の動きとつながる音楽の、またそれをこなすのがどうなるかをあきらまげながら



次に、より生活に密着したオーディオ。すでに住宅メーカーは、リスニング・ルーム備えつけの家を考えている。ダイニング・キッチンやバス・ルームと並んでいる。音楽を聴く部屋も必要とされているのだ。ニーズにこたえ、リスニング空間がいかにかに変化するだろうか。ノン・ケーブル・オーディオは、今までめんどくさかったケーブルの配線を、全てなくしてしまう。これによって、足下がスッキリした空間ができ上がる。発展型として、電源コードすらなくした、ソーラー・オーディオがある。安全だし、ソーラーを利用すれば、省エネルギーにもなるから、とても経済的。

同時に、部屋の音響特性を検知、環境に合った最適な音楽を作り出すリスニング・ルーム・アナライザー。さらに、ユニークなものは、パネル・オーディオ。厚さわずか20ミ

んな部屋に引っ越しても、必ず最高のBGMが流れてくれるというわけだ。また、リスナーのいる位置に対し、最適な音場を計算して作り出すリスニング・ポジション・コントロール。つまり、リスナーが動けば、オーディオ機器も移動する。忠実なロボットを思わせる。そして、極めつきはリスニング・ハウス。身につけたバッジに反応し、家中どこにいても、最高の音楽が流れるというもの。トイレにいようが入浴中だろうが、ごきげんなBGMが期待できる夢のような住宅だ。24時間全てが曲と共にあって、まるでミュージカルの主人公みたいな生活ができる。来客を迎えるBGMも、その人に合わせて用意しておくとした。



りのパネルの中に、全てのオーディオを組み込んだ画期的省スペース・オーディオ・システム。これの発展型としてフスマ・オーディオがある。フスマの中にはめ込んだもので、日本の家庭事情にフィットしたところがミソ。和室でお茶やお花をやりながら、風雅にBGMを聴ける。

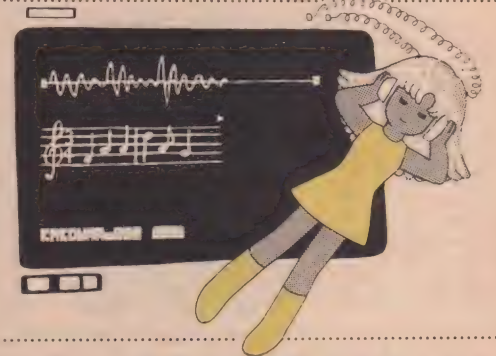
そして音楽がより身近になり、生活の一部となると、聴くものから、するものへと変化して行く。パーソナルな表現のツールとして、音楽が使われるようになる。

入力された音楽がすぐ譜面になって出てくるオート・スコアラ。ギターのコードをコピーしたいと思う人は、そのパートだけの譜面をすぐ手に入れることができる。楽譜を楽器に合わせて出したりすることも可能だ。ピアノのソロの曲でも、それ

をギター用に直した譜面が出てくる。楽器の練習には、持ったこいのマシン。さらにこれは、音の高低を変えずに、速度だけを変えたり、逆に速度を変えずに、高低だけを変えたりもできる。曲を分析しながら、練習すれば上達も早いだろう。

パーソナルっていう意味では、自分の好みの音楽っていうのは、自分だけの選曲で、オリジナルのミュージックライブラリーにできれば最高だ。ここでコンピュータの学習機能をもったオーディオが活躍する。何げなしに耳にしたラジオの音楽を気にいったら、ボンとボタンを押してやる。それでコンピュータが曲の分類をして、それをくり返すうちに、その人にあった好みのベスト10をプログラムしてくれるわけだ。あとはオートチェンジャーよろしく、オーディオまかせに、ミュージックを楽しんでしまおう。

さらに、大脳生理学の進歩は人間の思考をも、オーディオとドッキングさせてしまふ。心理状態に合わせて、BGMを選曲してくれるなんてのも夢じゃない。静かにくつろぎたいときは、自動的に気分が落ちつく



ようにソフトな音楽を、興奮を求めたい時は、ハードな音楽を、順に、心理状態にあわせて選曲してくれる。そして、この機能がシンセサイザーと組みあわせられると、音のイメージをダイレクトにサウンドになおしてくれるオーディオも登場する。楽器を使うなんてまだるっこしいことはしないで直接、パイオリンの音で、このメロディ、いや、激しい嵐の音でこの音楽をという風に、誰でもが作曲家でミュージシャンになってしまえるのだ。

さて、音楽ソースのデジタル化が進むとレコード産業も大きく変わる。レコードやテープはなくなり、音楽は全てデジタル情報となる。レコード産業（この名称自体、意味がなくなるが）は、有線による音楽ソースの切り売りをする。

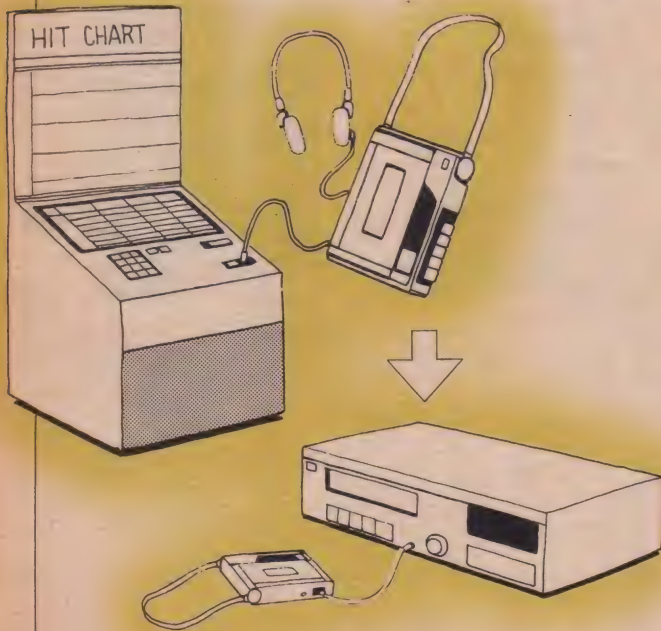
音楽の自販機ともいえるデジタル・ジューク・ボックス。ウォークマンタイプの小型メモリ装置に、デジタル信号で音楽ソースをうつつしかえる

もの。高速ダビングが可能。ヘッドホンでその場で聴くもよし、持って帰って、家庭用ダビング・マシンにうつつしかえるもよし。

電話で音楽ソースをコピーするシステムも登場。ダビング・マシンを電話器に接続。ミュージック・データバンクに電話し、希望のミュージック・コードをフッシュすると、高速でダビングできる。

また、音楽産業各社は、ミュージシャンを一般公募する方法として、電話回線を利用。電話で音楽ソースを送ってもらい、それを審査するのだ。この方法だと、単期間で、世界中のアマチュア音楽家たちの曲を募集することができる。

ヤマハのMSXマシンに代表されるようなコンピュータとシンセサイザーの結合も現実となっている。ここであげた、オーディオの未来も決して遠いことではないだろう。はたして、どのようなスタイルで、実現されて行くものか。大いに期待しようではないか。



# 面白あんなこんな情報

## 海外パソコン雑誌

### ひろい読み

アメリカのパソナル・コンピュータ雑誌の創刊ラッシュはすさまじい。この二年間で少なくとも二〇〇誌、一説では五〇〇誌が創刊されたという。二、三号で消えてしまう雑誌も多いので正確な数は誰にもわからないらしい。日本の大手洋書店に入ってきているのはそのほんの一部だが、それでも各誌とも個性が強くなかなかぎややかなものである。何誌かランダム・アクセスしてみよう。

#### 「バックウォールドの不満」

人気コラムニストのアート・バックウォールド(訳注・日本でも「そして誰も笑わなくなった」や朝日ジャーナルの連載コラムなどで有名)はポータブル・ワープロ専用機が発売されるのを待っている。メーカーはあれもこれもと欲張りすぎて、結局高い機械を作ってしまう。とバックウォールドは言っている。「今私が欲しいのはプリンタなしで六〇〇ドルから七〇〇ドル(一四万~一七万円)のポータブル・ワープロだ。普通の学生や教師や物書きにはデータベースや表計算ソフトは必要ないと思う。タイプライタの代りに使える安いワープロが早く発売されないかと期待している。」

現在、バックウォールドは自宅ではイーグルのパソコン、出先ではエプソンHC20・ノートブック・コンピュータを使っているという。

#### 「衝撃の告白」

美しい女性レポーター・エリザベス・フェラリーニは「インフォマニアの告白」という近著の中でデータベース・ネットワークのススメんだ利用法についての体験を述べている。データベースはデート・ア・ベース(デートのベース)に使えるのだ

そうだ。「コンピュータサーバなどのネットワークの電子掲示板を使って友達を見つけることもできるし、電子メール・ボックスでラブレターをやりとりするのも楽しいわ。」

聞くところによるとコンピュータ・コミュニケーションのこのような文字通りパーソナルな利用は急速に広まりつつあるとのこと。

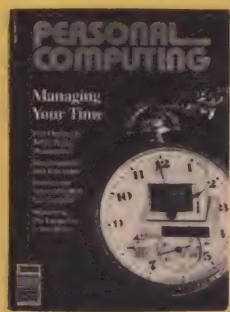
これは「ポータブル・コンピュータ」誌より。

デート・ア・ベースとは苦しいシヤレだが、日経パソコン二月一四日号の「米国はいまテレコンピュータの時代」にも「お見合いデータベース」の話が出ていた。テレコンピュータの大手「ザ・ソース」にもこの「お見合いサービス」があるのだそうで、「趣味は何か、どんな夜を過ごしたいか、など四つの質問に答えてこのサービスに参加する。好みの合いそうな相手を探すと相手の会員番号に電子メールを送ってその後のデートの約束をする。」

パソコンを電話線につないで外部の大型コンピュータや別のパソコンと情報をやりとりするテレコンピュータ時代は日本でももうすぐそこまで来ている。日本版デート・ア・ベースも遠からず登場するでしょうな。

「リーディング・エイド」——視力障害者への福音——  
大きな字でなければ読めない視力障害者のための「ビュースキャン」。

テキスト・システムが開発された。エプソンHC20をベースに、文字や図表を最大六四倍まで拡大表示するシステムが開発された。システムはプリンタケースに入れて持ち歩ける大きさであり、弱視者の教育、就職のために大きな助けとなるはず



問い合わせ先 有名書店・洋書売場にお問い合わせください。銀座イエナ書店 ☎(03)571-2980



である。難点はまだ高価なことで三七五ポンドもする(約一五〇万円)これでは個人的に購入するには負担が大きすぎる。これはイギリスの「マイクロ・コンピュータ・プリントアウト」誌より。

「初心者にとってジャーゴン(術語)ほどいらだたしいものはないが、それは必要でもあるし無くす方法もない。この欄の簡単な解説を読んでおくだけでも、少なくともコンピュータのセールスマンがジャーゴンを連発してあなたをケムに巻こうとするのは防げるだろう。」

コンピュータ用語では世界中のビギナーが悩まされているようである。コンピュータ専門誌ではないが「ホーム・エレクトロニクス・アンド・エンタテインメント」も「テック・トーク」というコラムでコンピュータ関係の新語をユーモラスに解説している。

「コンピュータリズ→コンピュータ関係者が自分たちの仕事をより高級なものにみせるために使用する特殊用語のこと。」

「フットプリント(足跡)→さまざまな付属品を含めたコンピュータ全体の占める面積。パソコンを買ってきて机の上に置いたところ、ノートを置く場所もなくなりましたときに「フットプリントが大きすぎた」などを使う。

ポタンフォビア→コンピュータ恐怖症の重症な形態。コンピュータを恐れるあまり、ブッシュホンやドアベルのボタンさえ押せなくなる。」

「インサイダー」はアップルの専門誌。タイトルのロゴのCの字が喰い欠けリンゴのかっこをしていますがその中に小さく「N」という語が入っている。また「サイダー(SIDER)」はリンゴ酒の意味。「インサイド」にいる人間の意味。インサイダーとかけ合っているわけだ。なかなか凝ったネーミングである。

それに比べて、我が「MSXマガジン」は実にストレートかつシンプルなたイトルだ。これもすばらしい。(ほんとかね?)



日米CATV

最新録レポート

「CATV」電波によって放送されているテレビと違って、有線ケーブルを通して番組が供給されるテレビの新しい形。生活に革命をもたらす、ビジネスの新しい波……と日本中がフィーバーしている話題のニューメディアだ。

先進国アメリカを見てみると、チャンネル数五〇とか一〇〇という地域も出現している。その中の代表が次の三局だ。

★HBO（ホーム・ボックス・オフィス）…映画やミュージカル等のエンタテイメントが中心で、アメリカでは映画館でなくCATVで新作映画を見る風潮が生まれつつある。最近では、映画の製作費を負担するほどになり、ハリウッドを膝まずつかせた。とも称される巨大CATV局だ。  
★MTV（ミュージック・テレビ）…音楽中心。ほら、ベストヒットU

SA)でやっているでしょう。ポップスやロックのプロモーション・ビデオ。いつでも好きな時間にそれが見られると、音楽フリークの間で人気上昇中だ。当初は、日本の貸レコード屋VSレコード業界のように著作権をめぐる問題が起ったようだが、今ではそれも解決。MTVで人気を得れば大ヒット確実、とまで言われるようになったからだ。

★CNN（ケーブル・ニュース・ネットワーク）…CATVの帝王と称されるテッド・ターナーが主催する局だ。アメリカ大陸を通信衛星でネットし、一日二四時間、世界中のニュースを休みなく流し続けているCATV局だ。

このCNNが、来年四月からは日本でも見られるようになる。放送するのは、一九七二年以来、英語放送専門に一〇年以上の歴史を持つJCTV

TV(日本ケーブルテレビジョン)だ。現在、東京都内のホテル、外人居住マンションに端末数約二万個を有するJCTVは、ニュース、映画、ドキュメンタリーといった番組プログラムを朝と夜に提供する一方、それ以外の時間は文字によるニュース放送しているのだけれど、ここがCNNの映像通信の映像ニュースとチェンジされるわけだ。

このJCTVが、いま注目をされているのは、従来の山間部やビルの谷間といった電波が届きにくい難視聴地域で発達してきたCATVと違つた、都市型CATVの最先端にあるからだ。

人口密度が高いほど投資効率が高まることは当然だし、お客さん(利用者)が多い都市型の方がCATVのチャンネル数も多くなるというところで、乱暴な言い方だけでも、これは、秋葉原に電機店が集中しているようなものなんだね。しかも電電公社が、いま全国的にネットしようとしている光ファイバ

今月のフェア

- 福岡玉屋  
「パソコンフェア」  
58年12月30日～59年1月9日  
MSX関連機器を中心とした初売りイベント。  
福岡市博多区中州3丁目  
☎092-271-1111
- マイコン・ベース銀座  
「MSX祭り」  
58年12月20日～59年1月16日  
MSXハード、ソフト展示即売。  
相談コーナー特設。  
中央区銀座1丁目  
☎03-535-3381
- 丸井錦糸町店  
「新製品コーナー」  
58年11月25日～常設  
各社MSXマシンの展示。MPC-10、ライトペンデモ。  
墨田区江東橋3丁目  
☎03-635-0101
- 西友荻窪店  
「MSXコーナー」(仮)  
58年11月18日～常設  
松下、ソニー、日立、東芝、三洋、ヤマハ等のマシンを展示。  
杉並区上荻1丁目

- ☎03-393-1151
- 西武百貨店池袋店  
「MSXフェア」(仮)  
58年11月25日～常設  
フェアは上旬で終了。その後、コーナーとして常設予定。  
豊島区南池袋1丁目  
☎03-981-0111
- 東京旭屋書店池袋店  
「マイコンブックフェア」  
開催期間  
59年1月21日～59年2月20日  
理工学書(専門書中心)の中にMSXのソフトを展示・販売、200点位の書籍・雑誌が用意されている。  
豊島区西池袋1-1-25  
東武エアカッスル10F  
☎03-986-0311
- 平安堂書店  
「ハッピーMSX」  
開催期間  
59年1月2日～1月31日  
MSX中心に理工学書のフェアを行う予定。  
葛飾区新小岩1-48-1  
☎03-655-5988

JCTVの現行番組表

Weekly Program Log  
October-December 1983

TV Program in English

Day	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
Morning	News Today (7:00-7:30)	News Today (7:00-7:30)	News Today (7:00-7:30)	News Today (7:00-7:30)	News Today (7:00-7:30)	News Today (7:00-7:30)	News Today (7:00-7:30)
Afternoon	World News (12:00-1:00)	World News (12:00-1:00)	World News (12:00-1:00)	World News (12:00-1:00)	World News (12:00-1:00)	World News (12:00-1:00)	World News (12:00-1:00)
Evening	News Today (5:00-5:30)	News Today (5:00-5:30)	News Today (5:00-5:30)	News Today (5:00-5:30)	News Today (5:00-5:30)	News Today (5:00-5:30)	News Today (5:00-5:30)

秋葉原に勤める某家電店店員が語る、「今年の冬の値切り方」

ボクは東京・秋葉原の某家電ショップに勤める店員さん。今日は、ボクがお客の側になったって、値切り方を伝授しちゃう。

商品の売り買いっていうのは、やっぱりフィードバック。お客さんと店員の呼吸が見事あったとき、どちらもいい気分になれるわけだけど、実際には、この時、お客さんの方はもつと値切ることができたんだよね。

まず値切りの第一条件は、買う側つまりお客さんの方が優位にたてる状況を設定しちゃうことなんだ。

たとえば、今欲しいと思った商品があるとするでいいよ。そしたら君は、お店に行く前にその商品に対して十分な商品知識を詰め込んでおくんだ。そして次には、目的のお店に入る前に、そこのお店が、どのクレジット

どの変化をもたらすかは分からない。ただ、その先駆としてのJCTVは、英語嫌いな人も、東京のホテルに泊る機会があれば、ぜひ回して欲しいチャンネルだ。

会社と契約して、何というカードが使えるか確かめておく(たいてい、お店の入口のドアに貼ってある)。でね、買いたい商品のコーナーにいったら、さんざつばら悩むふりをして店員の注目をさせ、店員が寄ってきそうになったら、目的の商品の前に立って、所在なさそうに、スイッチなんかを押ししたり、引っこませたりしながら待つんだよね。

「あの……これが欲しいんだけど……いくらになるかな?……そこをもう少し考えたら……」じゃこれにするけれど、赤い色のやつくれる?(メーカーで赤色は作ってないのは調査済み)……えー、ないの?!……どうがないない、この色でいいやとところで〇〇のカードは使える?(使えない)……ガビーン「電車代



考えるときつかり〇〇円(値切った価格のさらに5%引き)しか払えないけど」……というような感じで、20%引きが35%引きぐらいになるまで頑張る。

そしてどめが、商品を包み終え、お金を払う時に、「そういえばこれは、〇〇がないとだめだけれど、〇〇を



付けてくれる?!」と一押し。すると店員さん、半ば顔をひきつらせながら「〇〇はつけられないけれど、X Xなら内緒でつけますよ、まいったね」……っていう具合で商談成立。今回はいじいじした値切り方の秘法を教えたけれど、あくまで限度をわきまえて。本当は極めつけの方法



があるんだけど、これは言えない。ポクでさえ困っちゃうもの。もし、ポクのところに、今教えた方法で値切ってきたら、運が良いね。もう5%引いてあげよう。値切られる方も気持ちよく値切りたい。うまい方法を考えて、値切りにかけてね。待ってるよ。

# 未来の机 インテリ

## ジェント・デスク

インテリジェント・オブジェクトという言葉を御存知だろうか。そんな聞いたことないという人が多いかもしれない。これは一言でいえば、すべての無機物にコンピュータが入るといふことだ。例えばEF1・EG1と呼ばれる車の電子燃料噴射装置(キャブのかわりに高圧ポンプでガソリンをシリンドラーに噴射し、その噴射量とタイミングをコンピュータで制御する)や、コピーマシン(拡大・縮小や同じ原稿から何枚もコピーをとっている途中で割り込みができる)などがある。このインテリジェント・オブジェクトとは、三つの要素から成り立っている。一つは環境認識部、つまり音や匂いや煙などを感知するセンサーである。二つ目はコンピュータに付き、コンピュータで、センサーから入ってくる情報を



問い合わせ先 小泉産業 ☎0720(74)0222(代)

もとに判断する。三つ目はコンピュータに付いた動作部、例えばモーターに、指令を出してその道具を動かす装置である。これを全部、コンピュータが行なう。人間がいちいち指令を出さなくてもいいわけだ。

そこで、このインテリジェント・オブジェクトのデスク版といえるものが、小泉産業の学習机に付く「KCX1-10」。愛称「つくびタセンサー」だ。これは、超音波センサーが人物を感知すると自動的にライトが点灯し、机から離れると20秒後に消えるというもの。まだまだ知的物体というにはほど遠いカンジだがインテリジェント・オブジェクトへの

# リンク革命 CARDS

## リンク革命

### SIXTED PLAYING

誰でも知っているゲームと言えばまずトランプがあげられるでしょう。このトランプ、スピード・クラブ・ハート・ダイヤと四種類のマークがあることは御存知の通り。

スピードは王様・軍人、クラブは農民、ハートは僧職、ダイヤは商人を表わしています。さてこの歴史はというと、今から三〇〇〇年前にインドで使われていたタロットカードがルーツと言われています。一三世紀から一四世紀にかけて、聖地エルサレムを奪還しようとして遠征した十字軍がヨーロッパへ持ち帰ったらしい。そして、一四〇〇年代に現在の四種類の組札によるトランプがイギリスを中心にヨーロッパで大流行となりました。

この歴史あるトランプに今、従来の四種類のマークに新たにクロス、メープルという二種類を加えたシックスストロンプ、ソネットが誕生しました。今までは各一三枚×四の五二枚一組でしたが、ソネットは一三枚×六の計七八枚で一組。今までのトランプと同じルールのゲームはモチロン、ソネットのために新しく考案されたゲームも楽しむことができます。ゲームに参加できる人数も増え、あなたのアイデアで新しい遊び方が生まれます。現在、ソネットのための新しいゲームのゲ

いる引き出しがガバツと開くとかね。何から何まで機械が、コンピュータがやってくれる。インテリジェント・オブジェクトとは、人間の欲望を満足させる代用機だと言えよう。それでは人間は一体、机に向かって何をやるのだからね。



ム集を出版する予定とか。また、トランプというとても似たようなデザインですが、このソネットは水田秀穂氏のイラストで斬新なデザインがなかなかのスタイルです。パソコンのゲームソフトの中でも、麻雀と並んで人気のあるゲームが、ポーカーなどのトランプもの。カードが増え、ルールがより複雑になるにつれて、考える楽しさも倍増する。より面白いゲームを誰かプログラムニングしてくれないかしらん。

# HARD ハードニュース News

寒  
中  
で  
ひ  
た  
す  
ら  
パ  
ソ  
コ  
ン  
の



撮影協力・スキーショップ「ジロー」



FMユーザー、富士通ファン待望のMSXマシン“FM-X”が発売された。FM-7とつなげることを意識したユニークな設計思想。他のMSXとはひと味もふた味も違っているゾ！ FM-7とコーディネートした本体。斜めに入ったスリットがアクセントになって、全体のイメージを引き締めている。“FM-X”を卒業したらFM-7にグレードアップなんてのもいいかもしれないね。

# FM-Xなら 友だちづき合い できるゾ！

MSXという統一規格ができて、喜びはしたもののチョッピリ不安に感じたのは、昔からのパソコン所有者じゃないかな。ソフトが共通になったのはいいけど、PCやFMのソフトの供給が止まってしまったのでは大変だからね。

新しく富士通から発売されたFM-Xは、そんな不安を吹き飛ばしてくれる。単体として使うとMSX仕様のパソコン、FM-7と接続するとお互いに機能増大といことすくめ。キミがFMユーザーなら買うしかない。FM-XにはRFモジュレータの他に、8ビンのRGB出力もついている。輝度調整の関係で表示色が8色に限られてしまふのは残念だけど、RF

出力とうまく使い分けると利用価値が大きい。プログラム中は文字の鮮明なRGB出力で、ゲームには色のきれいなRFとかね。

ROMカートリッジスロットは右側面に一つだけ、左側面には60ピンの拡張バスが装備されている。富士通では、16Kバイト拡張RAM付きプリンタインターフェイスボードを計画中で、この拡張バスに接続することにより利用できる。

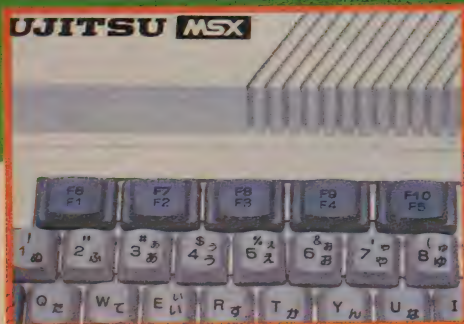
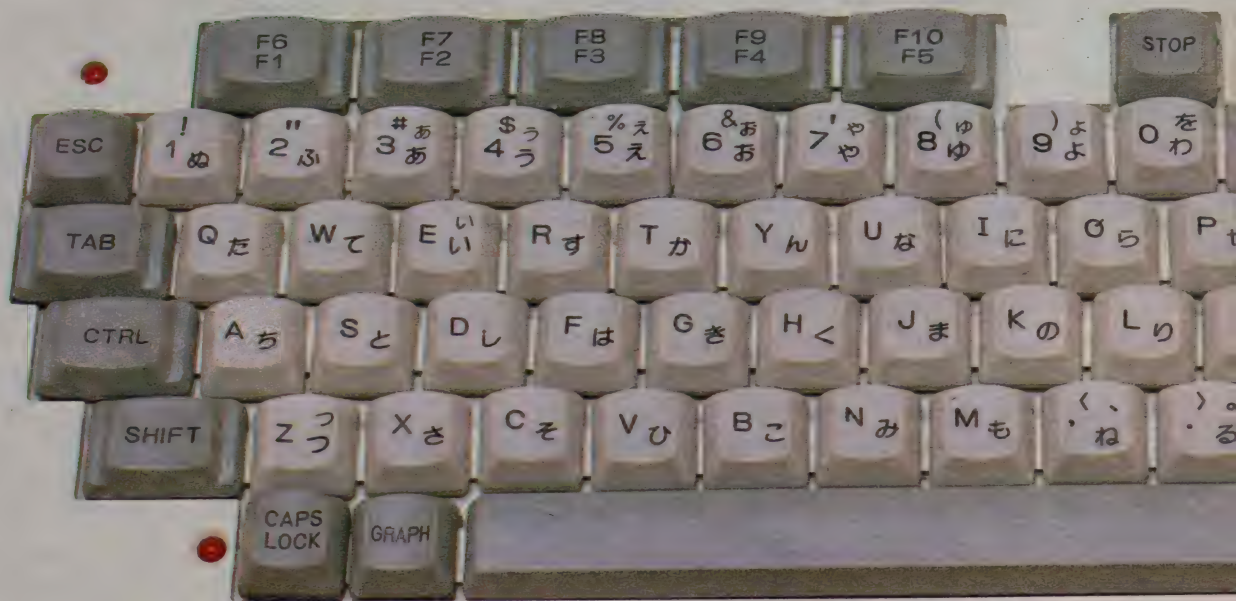
FM-7との接続もこのバスを通して行う。プリンタやCRTなど、FM-7の周辺機器を、FM-Xからコントロールできるので、今までのマシンが有効に使えるね。

12月10日発売(49,800円)



◆富士通から販売されている“FM-7”人気マシンのひとつ

## FM-X FUJITSU MSX



↑指先に馴染むキートップ。タイプミスがぐ〜んと減る。



↑キーボードはひらがな対応のJIS配列を採用。



↑斜めに切られたスリット。デザインが引き締まる



だれもが目を止める、洗練されたデザインのMSXマシンは、キヤノンの「V-10」だ。ユーザーフレンドリーな丸みをおびた外觀。大きくて使いやすいようなファンクションキー。オレンジ色のマークが印象的なカーソルキーなど、キーボード恐怖症なんてどこかへ飛んでいってしまえよう。

もちろんキーボードに慣れ親しんだ人にも満足いくように、JIS配列の本格派キーボードを採用。リターンキーやファンクションキーのスペースが広く配置されているので無駄がない。キヤノン「V-10」でおもしろいのがカートリッジスロット。従来どおりの本体上面のスロットに加え、側面のフタを開けると二つ目のスロットが。

拡張RAMバックや漢字ROMなど、一度差したらそのままといったカートリッジを使うのに便利だね。ちなみに本体内蔵のRAMは16Kバイト、実力にあわせて拡張してほしい。

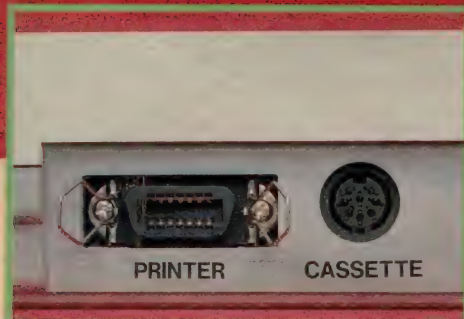
MSXでは標準装備といっていいほど普及したRFモジュラータも内蔵、プリンタインターフェイスまで付いて拡張性バツグン。システムアップを考えているボクたちには、なんともうれしいマシンだ。これなら日本語ワープロやビジネスへの対応も簡単にできそうだね。

バランスのとれたデザインと優れた拡張性を備えたキヤノン「V-10」。なかなかのおススメものです。

12月10日発売定54,800円

家庭用テレビにつなげるコンピュータだから、あまりカタヒジはらないものもいい。こたつの上にメカニクなマシンじゃ似合わないからね。みかん片手にキーボードを叩く、そんな気軽さがウレシイキヤノンV-10。話題集中のMSXマシンに、またひとつ気になるニューフェイスが登場した！

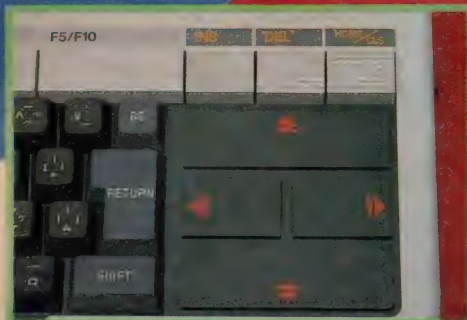
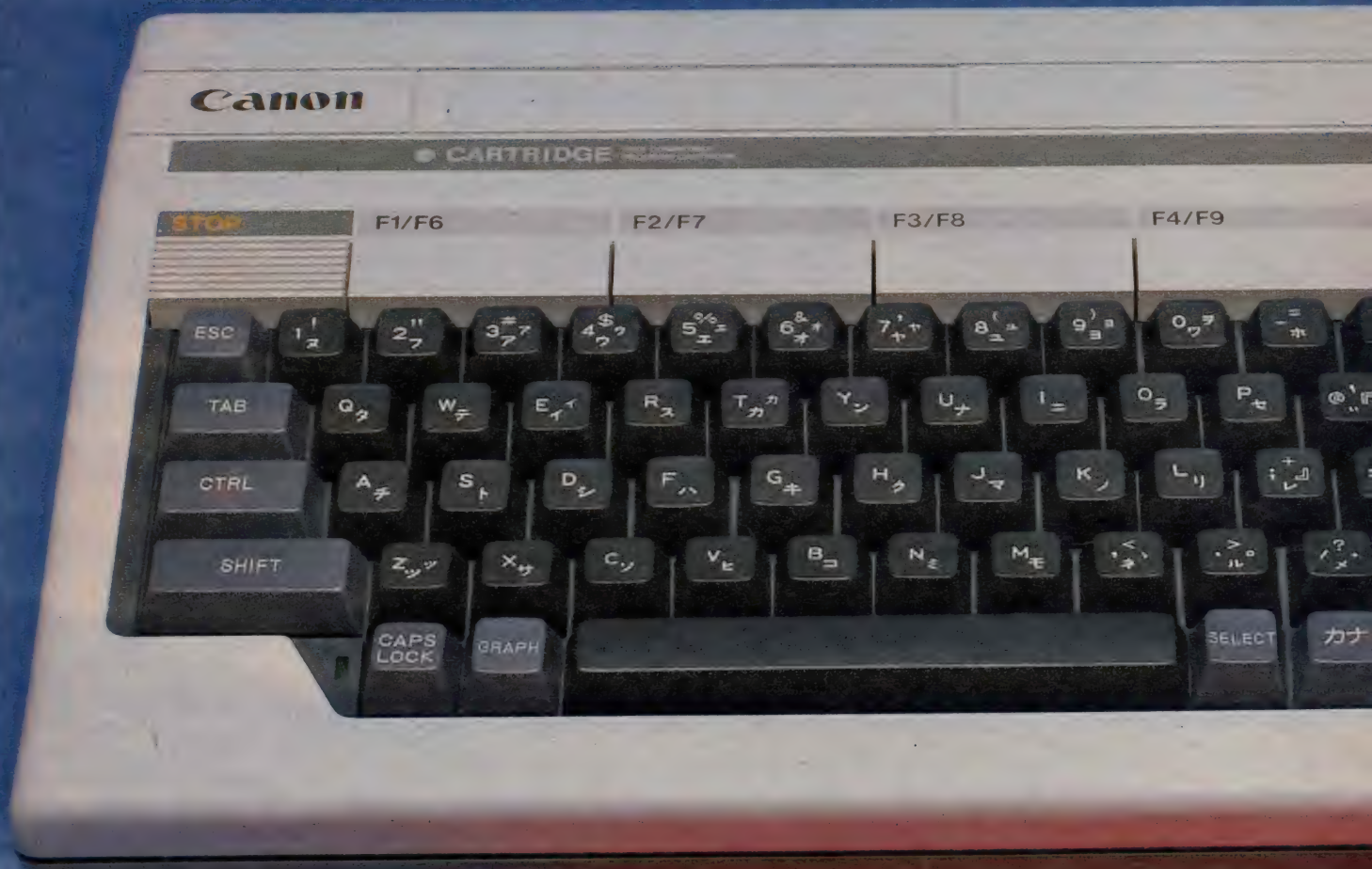
# キーボードはフルスペース。 キヤノンV-10



↑プリンタインターフェイス内蔵。右はカセット端子。

↑手前に2つのジョイスティックのポート。右がキヤノン

↑左側面のフタを開けると、第2スロットがあらわれる。



↑ユニークなカーソルキー。オレンジのマークが目立つ。



↑左から音声、映像端子。右はRFモジュール。



↑本体上部に設けられたROMカードリッジスロット。



一日ごとに多様化するニューメディア時代。ビデオの保有率も20%をとうに越え、一家に一台も目前だ。そんなビデオやビデオディスクをコントロールしてしまおうというのが、ビクターのAVパソコン「HC-6」。オーディオ、ビジュアルの分野では定評のあるビクターだけに、その機能には大きな期待が寄せられている。HC-5に続いて、HC-6を紹介しよう。

## AVパソコン第二弾、 ビクターHC-6

12月に発売されたビクターAVパソコン「HC-5」の性能をさらに向上させたのが「HC-6」。

基本設計はそのままで、高度な使用にも対応できるよう32KバイトRAMを標準装備している。キーボードのストロークの長さもフルに生かし、打ちやすくなっている。性能、外観ともに「HC-5」の上をいく高級感あふれるマシンに仕上がった。

本体下部の60ピンスロットに、スーパーインポーズアダプタを接続すると、VHS、VHDとコンピュータ画面との合成も可能になるわけだ。スーパーインポーズアダプタにはRGB出力もついて、なんとお値段が20,000円という安さ。もちろん「HC-5」にも使用できる。キャブテンシテムなどでも採用された、EIAJ規格の21ピンコネクタだから、ニューメディア対応のテレビとダイレクトに接続できるのがミリオクだ。

スーパーインポーズされた映像は、VTR出力端子を通してビデオに録画できるから、自分だけのオリジナルライブラリーをつくることだってできる。そのほか周辺では、データレコーダ（スピーカー付）が19,800円、ジョイスティックが3,500円。いずれも入手しやすい値段になっている。

コンピュータと映像のクロスオーバーを目指すキミにピッタリのマシン。発売が待ちどおしいね。

1月21日発売(64,800円)





↑左から順にRGB、VHSYNC、VTR、BALANCE。



↑サーチ機能内蔵のパソコン専用データレコーダ。



↑嘴のスーパーインチユニット。(20,000円)



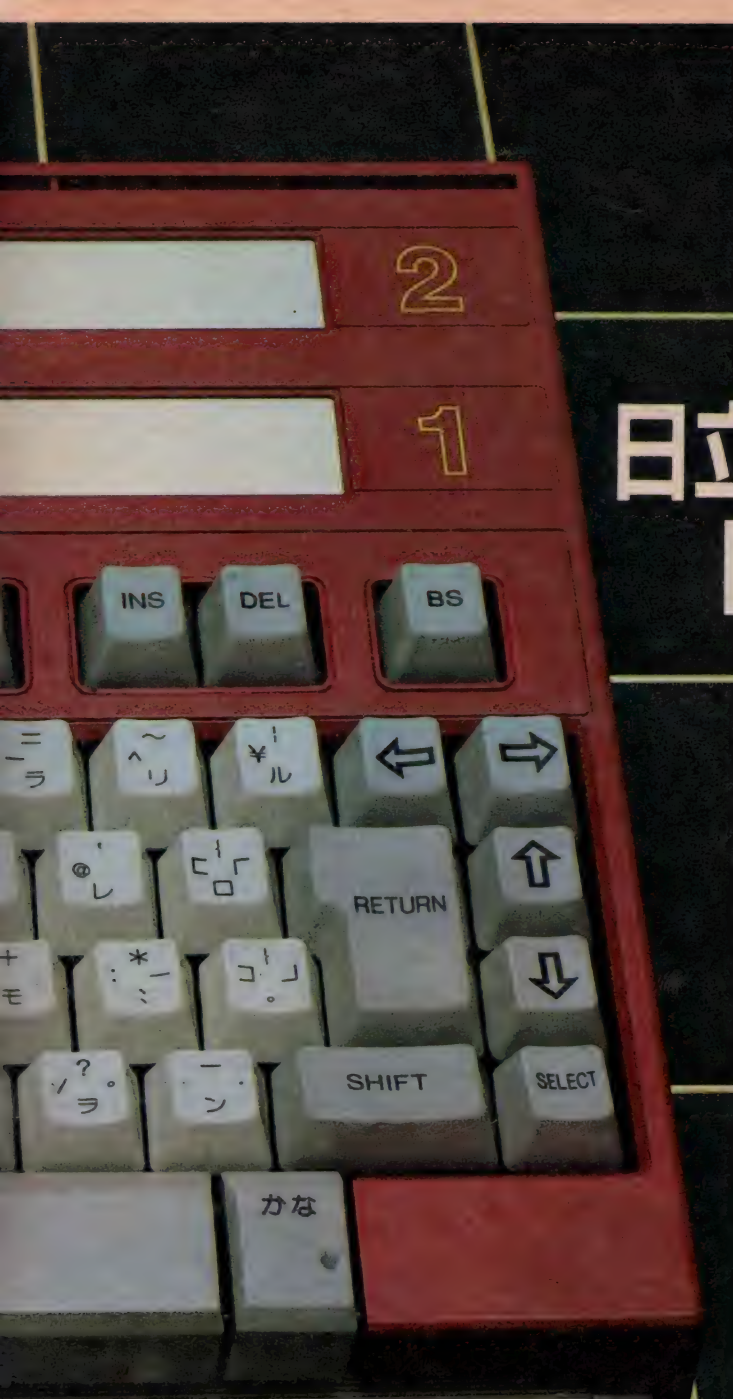
↑吸盤がついて操作性が上がったジョイスティック。片手でOK！



↑本体右側のジョイスティックポート。



↑左から順にプリンタ、カセット、コンポジット。



日立のMB-H1の姉妹機として発売されるのがMB-H1E。MSX仕様のパーソナルコンピュータ「H1」シリーズを強化をはかるとともに、コストパフォーマンスを目的につくられている。ボディはおしゃれなトラッドレッド。女のこにはぜひおススメしたいマシンのひとつである。

「MB-H1」は初心者あるいはビデオ端子のついてない一般の家庭用テレビ保有のユーザー向け、「MB-H1E」はビデオ端子付きテレビ保有者向けとして販売されていく。

# 日立MB-H1の姉妹機 MB-H1E登場!

以前紹介した日立「MB-H1」の姉妹機として登場したのが「MB-H1E」。それも価格をぐんと下げた54,800円で売り出すというから見逃さない。

そこで気になるのは、どこでコストパフォーマンスをはかったかということ。MB-H1Eは、MB-H1に採用したユニークなスピードコントロールやプリント端子をはじめ、コンパクトフロップディスクや日本語ワープロに対応する2スロットのROMカートリッジスロット、本格的なシリンドリカルステップスカルプチャー形キーボード、ポータブル化を考慮した分離型電源ユニットなどの機能は残し、RFコンバータや初心者用の内蔵ソフトなどの機能を外すことにより普及価格を実現したのである。

また、今後はMB-H1は初心者あるいはビデオ端子のついてないテレビ

保有のユーザー向けの高級機として、MB-H1Eはビデオ端子付きテレビ保有のユーザー向けとして販売し、幅広い需要に 대응していくというもの。

デザインはA4サイズのコンプクトボディに、引き出し式キャリングハンドルがついたH1と同じもの。カラーはトラッドレッドとちよつとおしゃれっぽい。

電源は、H1同様本体着脱式の電源ユニットを採用し、将来のポータブル化を考慮しているのも特徴。

日立サイドとしては、MSX仕様のパソコンの出現により急速にそのニーズも多様化するものと予測している。

家庭用テレビ受像機にしても、ニューメディア対応としてビデオ入力端子を標準装備するものが増加しつつあることは間違いないですからね。まさにニューメディア時代のパソコンだ。

1月21日発売(54,800円)

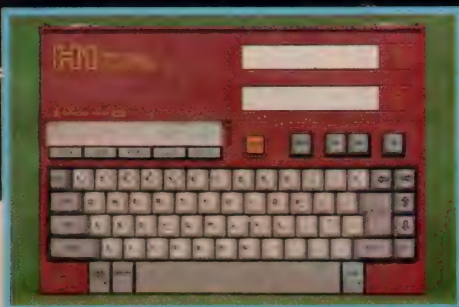


◀H1同様、キャリングハンドルが画期的。まさにヤング向けのプレイメイトパソコンだ。



## H1 PERSONAL COMPUTER

HITACHI MB-H1 MSX



↑左から、プリンタ、オーディオ、ビデオ出力



↑左から、ジョイスティック、カセット、スピード変換

# ダイレクトモードと プログラムモード

プログラムの話しに入る前に覚えて欲しい言葉に、ダイレクトモードとプログラムモードがある。ダイレクトモードは直接モードとも呼ばれ、コマンドを直接打ち込みリターンキーを押すことで実行される。メインRAMには記憶されないのてくり返し実行することは不可能。また複数の命令を同時に扱うこともできない。とまあ難しいことを書いたけど、早い話が前回覚えたPRINT、MSX、RETURNが直接モードにあたるんだ。

プログラムモードは間接モードとも呼ばれてる。これが俗に言うプログラムで、ボクたちがマスタしようにしているモード。行番号に従って順序よく命令をクリアしていくプログラムは、いかにもコンピュータが動いているという印象をボクたちに与えてくれる。コンピュータをただの箱でおわらせないためにもガンバルゾ!

# プログラムを こけるには

プログラムと一口にいつても、在庫管理や給与計算などのビジネスユースから、ゲームプログラムのものまでさまざま。どんなプログラムをつくるにしても、コンピュータに何をやらせるか決めることが大切。プログラミングの最中に頭の中がグチャグチャになるからね。これはBASICやコンピュータの知識の問題ではなく、考え方の問題なんだ。コンピュータは論理的なものだから、手順よく命令を整理しなくちゃね。

# MSX-BASIC 入門講座 第2回

「コンピュータ、ソフトをなげればただの箱なんて言葉があるように、ソフトウェア（プログラム）がないと何もできない。それこそ、床の間の置物、か、漬物の重し」になってしまふね。MSX-BASIC講座第2回は、いよいよそのプログラム作りにかかるゾ。マシンのある人はマシンを、ない人はイメージーションをフルに働かせてプログラムを勉強してくれ。

今回は次のようなデザインを描いてみるゾ。一見すると複雑なこの図形も、順序よく一つ一つステップをふんでいけば難しいことはない。大切なのは、自分で一つ一つキーをたたいて体験してみることだ。MSXはこれまでのパーソナルコンピュータにくらべ格段に安く、ラジカセなみの価格で手に入る。実際に触れてみて気に入ったものを買ってくれ。

頭で想像する以上の素晴らしい世界が広がるゾ!

さっきのデザインは四角形を拡大しながら並べて描いたもの。当然ながらモニタ画面に線がひけなくてはできないね。プログラミングの第一歩として線をひくことを覚えよう。

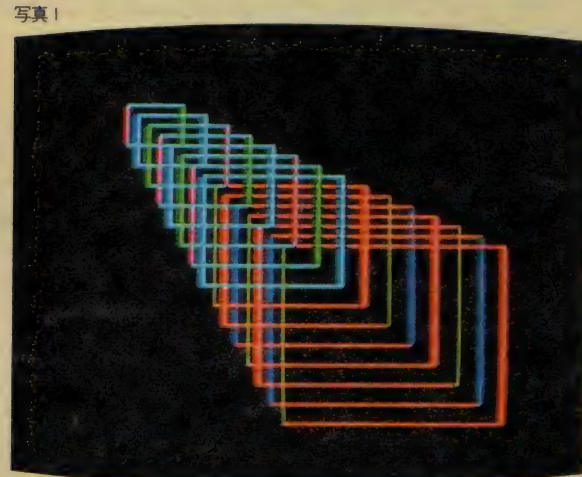


写真1

写真1  
これは線を描くためのプログラムだ。「ワツ難しいもうダメだ」なんていわずに、リストどおりに打ち込んでくれ。プログラムを打ち込む前にNEW RETURNの順でキーを押すこと。これはNEWという命令で、現在コンピュータの記憶装置の中にあるすべてのプログラムや数値をクリアしてカラっぽにするものだ。キミの

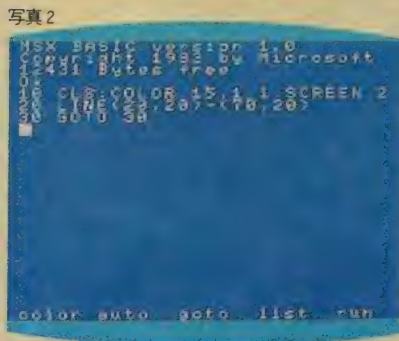


写真2

コンピュータが電源スイッチを入れてすぐの状態ならば、コンピュータはまだ何も記憶していないから、NEW



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。

写真3-1

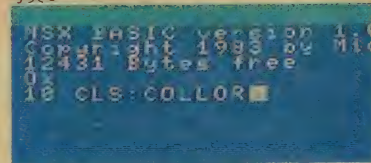


写真3-2

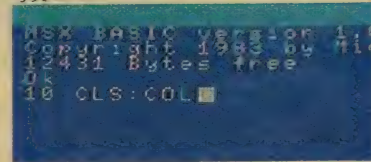
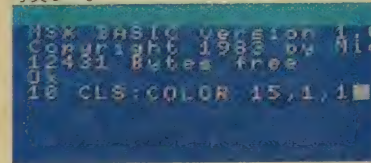


写真3-3



W命令は必要ない。BASICのゲームで遊んだ後は、プログラムがコンピュータの中に残ったままなので、NEWを打ち込んでくれ。そのままプログラムを打ち込んでいくと二つのプログラムがまざってしまうことがあるんだ。新しいプログラムを打ち込むときにはNEWを忘れないようにしてくれ。

いよいよプログラムを打ち込む。写真2のようにプログラムの内容を表示したものをプログラムリストと呼んでいる。プログラムリストの左端をみると、10、20、30、と番号がついているね。これは行番号といって、プログラムの実行の順序を表わしているんだ。このプログラムの場合だと10↓20↓30の順で命令が実行されていくってことだね。プログラムはこの行ごとに打ち込んでくれ。

MSX-BASIC:COLOR RETURN  
スペースを空けるにはいちばん下にある細長いキー。アルファベットは普通のタイプライタと同じ配列になっているから安心だね。一つの行をまちがいがなく打ち終わったら、おもむろにRETURNキーを押そう。このキーを押すことで、その行全体がコンピュータの記憶装置(メモリ)の中に記憶されるんだ。RETURNキーを押さなければ、いくらモニタ画面の上に表示されていてもメモリには記憶されないで注意してくれ。

RETURNを押す前にその行の打ち間違い(タイプミス)に気づいたら、どいうやって直せばよいだろう。キーを押した直後、ミスに気づいたら四のキーを押す(写真3参照)。カーソルが一つ左に移動し、間違えた文字を消してくれるゾ。カーソルとは画面に表われる小さな四角形のこと。次に打ち込んだ文字が画面のどこに表示されるのかを示してくれんだ。一行打ち込んだら次の行も打ち込もう。

20 LINE (20, 20) - (70,  
20) RETURN  
カッコは左右キーを押しながらキーを打ち込むと表示されるゾ。  
30 GOTO 30RETURN  
これで一応プログラムを打ち込むことができた。

すぐにもプログラムを動かしてみたいけど、ちょっと待って。正しく打ち込まれたかどうか確認してみよう。

プログラムの内容を見る命令は、LISTという。  
LIST RETURN  
とキーインすると、今打ち込んだプログラムリストが表示される。打ち込む時には小文字でも、リストをとるとコンピュータが自動的に大文字に変換してくれる。タイプミスがなにかよく確認してくれ。もし間違いをみつけたら、カーソルを間違った

ところまで移動して打ち直そう。カーソルを動かすためのキーはキーボードの右側にある。打ち直したあとにもRETURNキーを忘れずに。修正したことがコンピュータに伝わらないゾ。

**プログラムを動かすゾ**

慣れないキーボードと格闘するのと二十分。いよいよ記念すべき第一号プログラムを動かしてみよう。プログラムを動かすための命令は、RUN。走るって意味だ。

RUN RETURN  
と打ち込んで、写真4のように線が引かれればまず成功。これだけはおもしろくもなんともないけど、より複雑な図形を描くためのステップだからおろそかにしないでくれ。プログラムの実行を終わらせるにはSTOPキーを押しながらSTOPキーを押すこと。Break(行番号と表示されて、ダイレクトモードにもとる。プログラムの内容がどんなものか調べてみよう。スクリーンとかラインとか打ち込んだので、大方の見当はついたかな。

一行目の命令は絵を描く準備をする命令だ。前回でも触れたように、MSX-BASICでは文字を書くモードと絵を描くモードは別になっているんだ。それぞれテキストモードとカラーモードではカラーが16色使える。そこで今のLINE文にカラー命令を加えてみよう。二行目で座標を指定した後に、0を打ち込んでくれ。プログラムを実行すると赤い線がひかれたね。数字を変えてやるとさまざまな色になるゾ。カラーコードの対応は次のとおり。どんな色になるか試してくれ。

写真4



MSX-BASICではカラーが16色使える。そこで今のLINE文にカラー命令を加えてみよう。二行目で座標を指定した後に、0を打ち込んでくれ。プログラムを実行すると赤い線がひかれたね。数字を変えてやるとさまざまな色になるゾ。カラーコードの対応は次のとおり。どんな色になるか試してくれ。

図3 カラーコード表

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

ドとグラフィックモードと呼ばれているからわかりやすいね。MSX-BASICでは特に指示しないかざりテキストモードになっているから、絵を描くにはグラフィックモードにしなければならぬ。SCREEN2というのは、グラフィックモードに切り換える命令なんだ。

二行目をみてみよう。LINEと書いてあるから線をひく命令らしいけど、カッコやら数字やらが何を意味しているかわからないね。この数字は線をひく位置を示しているんだ。

MSX-BASICのグラフィックモードでは横256個×縦192個の約5万個の点を紙み合わせることで絵を描く。このほう大な点の中から任意の点を指定するには横0〜255、縦0〜191の座標で決めてやればよい。

線をひくためのLINE命令は次のような型を使う(図2)。

線の両端をそれぞれ(横、縦)のようにして指定してやると線がひけるんだ。さっきのプログラムだと横20、縦20の点から横70、縦20の点にむかって直線をひくってことだね。線のはじめとおわりの座標を変えると、さまざまな直線がひけるゾ。

さて最後に三行目。今は詳しく説明しないけど、この行がないとうなるか試してくれ。

30 RETURN  
と入力すると三行目が削除される。この状態でプログラムを動かすと、線をひくと同時に画面が消えてしまふね。これを防ぐのが三行目の役割

図1 0 よこ 255

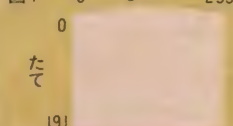
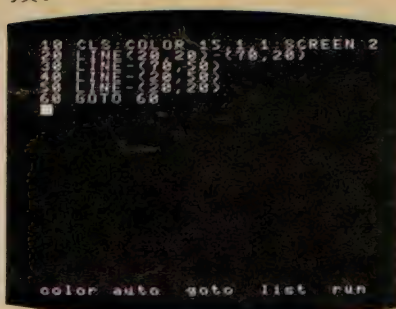
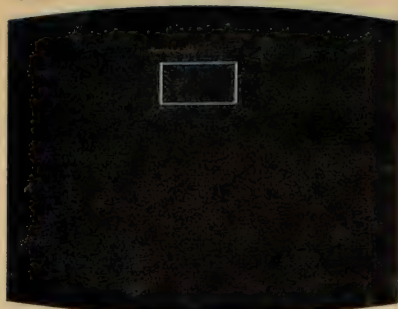


図2 LINE (X1, Y1) - (X2, Y2)  
線をひきはしめる点 線をひきおわる点





りなんだ。一種のおまじないとして覚えていってくれ。尚、GOTOのあの数字は必ず行番号と同じになるゾ。

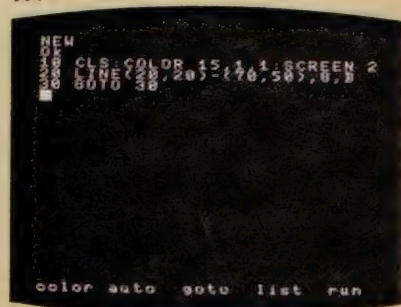
### 四角形を描いてみよう

線のひきかたがわかったら、四角形なんて簡単にかけるね。四つの線をつないでひけばいいんだ。

プログラムは次のようになる。(写真5)

三～五行が少し形がかわっているゾ。線のひきははじめの点(始点)がまえにひいた線のおわりの点(終点)と同じ点であるときは、始点が省略できることになっているからだ。プログラムを動かしてみると写真6のように確かに四角形がかけるね。

写真7

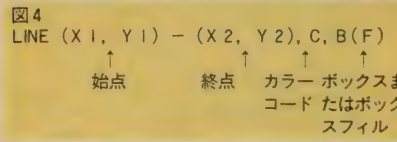


もかけるんだ。今は長方形をかいたけれど、菱形でも台形でも四すみの点を結んでやれば好みの四角形がかけるわけだ。いろいろ試してみよう。

長方形を描くには、もっと簡単な方法がある。SQUARE(四角)といった命令は残念ながらないけれど、LINE命令をちよつと変えるだけで四角がかけるんだ。今入っているプログラムをいったん、NEWで消して、下のプログラムを打ち込んでくれ。(写真7)

・田というのが四角形を描く命令BOX(箱)の略だと覚えればいいね。プログラムを実行すると、指定した二点を対角線の頂点とする四角形が描かれる。一行の命令で描けるんだから効率的だ。

8はさつき覚えた線の色を決める命令だ。これは省略することもできて、田と入力する。表示される色は始めの指定どおり、この場合なら白い四角形が描かれる。LINEに関するもう一つの便利な命令に、BFと



いうのがある。ボックスフルの略で、描いた四角形を塗りつぶすときに使う。もちろんカラーコードで色を指定すれば、好きな色の四角形が描けるゾ。

### 四角をたくさん描いてみる

今の方法を使えば、たくさんの四角形を描くのも簡単みたいだね。田をLINE命令に加えてやればいいんだ。プログラムは次のようになる。(写真8)

さっそくプログラムを動かしてみよう。プログラムの動かすことをプログラムの実行とか、単に実行すると呼ぶ場合が多い。今まではRUN RETURNといちいちキーを押していたけど、ちよつと面倒だね。キーボードの左上にあるファンクションキーを使ってみよう。一番右のF5キーにはREPEATと書いてある。同じ内容が登録されているので、一度押すだけでプログラムの実行が始まるゾ。

プログラムを実行すると、一応意図したとおりの結果は出ているようだ。(写真9)でも、最初にみたデザインにまだほど遠いね。もつとずつと多くの四角形を描かなければダメだ。今の方法では描く四角形の数だけLINE文を用意しなければならぬ。何かいい方法はないかなア。

### 繰り返しに便利なFOR-NEXT命令

写真8のリストをもう一度よくみてくれ。LINE命令の中に、何か規則性みたいなものがみつかったか

写真8



な(図15)。

LINE文のカッコの中の数字がかわっているだけだから、変数で置きかえてしまえばよさそう。LINE命令の書式を説明する時にX2とかY2などの変数を使っているから感覚的にはもうわかっているね。MSX-IBASICで使う変数は先頭がアルファベットでなければならぬ。変数名をどうするかは自由だけど、MSXは最初の二文字しか識別しないので注意が必要。XX1とXX2では、同じ変数だと見なされてしまうんだ。

さて、変数を使ってLINE文を整理するとこんな形になる(図5)。あとは変数Xの値を少しずつかえてやればいいね。ここではXの値を20から90まで2ずつかえて四角形をくり返しかせることにしよう。

このような繰り返しに威力を発揮するのがFOR-NEXT命令だ。FORとNEXTは必ず2つ対で使用。基本的な型は上のとおり(図6)。これだけじゃよくわからないので、例をだして考えてみよう。

FORとNEXTを使ってプログラムをつくってみると次のようになる。NEWでプログラムを消して打ちなおしてくれ。(写真10)

写真9



```
FOR<変数名>=<初期値>TO<終値>STEP<増分>
  くり返す部分
NEXT <変数名>
```

変数を<初期値>から<終値>まで<増分>ずつ  
ふやしながら、NEXTとかこまれた部分をくりか  
えす。

```
LINE (X,X) - (X+50,X+30) ,, B
  ○ X=20のとき
  LINE (20,20) - (70,50) ,, B
  と同じ
  ○ X=22のとき
  LINE (22,22) - (72,52) ,, B
  と同じ
```

増やしなから、三行目のLINE文  
をくり返し実行している。  
できあがった画面は写真10だ。た  
った5行の簡単なプログラムでこれ  
だけのものがかけるとは大したもの  
だね。

ここではXの値を2つつ増やして  
みたけど、5ずつにするとうなる  
かな。CTRL + STOP (CTRLキーを押しながら  
キーを押すこと) でプログラムの  
実行を終わらせてから、カーソルを  
動かして2行のSTEP2をSTE  
P5に打ち直して再度実行してみよ  
う。実行例はのせないで各自確認  
してくれ。(写真11)

最後に四角形が手前にくるほど大

写真12

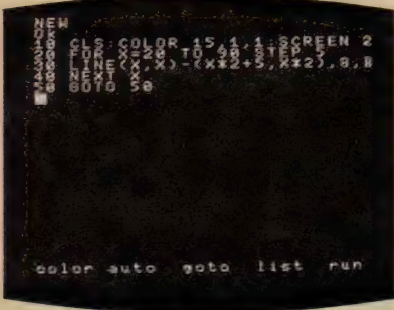


写真11

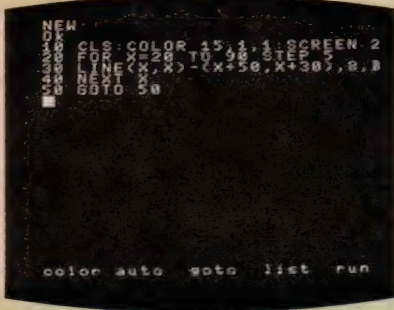
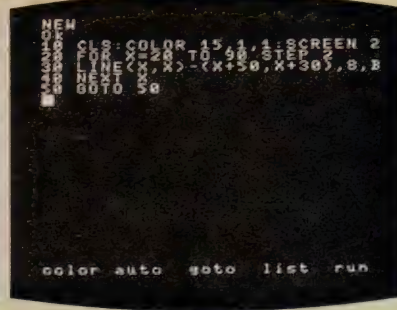


写真10



大きくなるようにしてみよう。実際に  
四角形を描いているところは三行目  
だからLINE文のカッコの中の計  
算式を直せばよいだろう。ここでは  
次のようにしてみた(写真12)。カッ

コの中の\*のマークは、前回でもふ  
れたように、カケ算の記号。アルフ  
アベットのXと間違えやすいため、  
\*の記号をカケ算に使っているのだ。  
足し算だけでなくカケ算を使つたた  
めに、四角形は表示されることに大  
きくなってくるわけだ。かける数を  
2でなく3にしたら、もっと大きな  
四角形になるけど、Xが90のとき、  
X\*3+5は275となって画面からは  
み出してしまうので要注意。  
ともあれ、カッコの中を変えるこ  
とで、いろいろな大きさの四角形が  
かけたね。

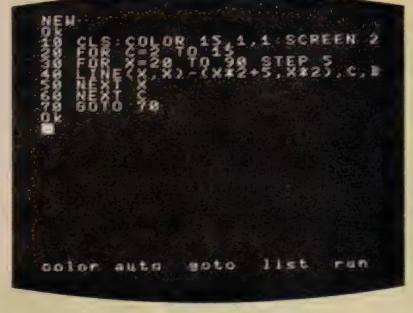
LINE文のカラーコードをかえ  
れば表示される色が変わるのはわか  
つたけど、その度プログラムの実行  
を中止して打ち直すのは面倒だね。  
カラーコードは0から15まで順番に  
ふえていくから、FOR~NEXT  
ループを利用してカラーコードを変  
えるプログラムを作ってみよう。注  
意するのはFOR~NEXTループ  
が複数になったときに、ループ同士  
が重なり合わないようにするってこ  
とだ。写真13がプログラムだ。カ  
ラーコードCが2から始まっている  
のは、0が透明で1が黒のため、四  
角形を描いてもバックの色と同じに  
なってみえないからだ。試しに50行  
と60行を入れ替えて実行すると  
NEXT without FOR in 60  
とエラーが出るはずだ。変数  
Cに関する20行と50行のループと変  
数Xに関する30行と60行のループが  
互い違いに重なっているために、60  
行をNEXTに対応するFOR文が  
みつけれずエラーになったんだ。  
複数のFOR~NEXTループをつ  
くるときは、一つのループが必ず  
他のループの内部(入れ子構造)に

### ラインの色をかえてみよう

NEW	プログラムを消してメモリをカラにする
RUN	プログラムを実行する。F5のキーを押すと便利
LIST	プログラムリストを画面に表示する。F4のキーに登録されている。
SCREEN 2	画面のモードをグラフィックに変える命令。絵をかく前につけるおまじない。
□GOTO □	無条件分岐命令。絵をかき終わったあと、表示させたままにしておく。
LINE	線を引いたり、ハコをかいたりする命令。
+	足し算
*	かけ算
FOR~NEXT~STEP	繰り返しの処理を指定する。
CLS	画面の消去(テキスト、グラフィックが消される)スプライト に対しては、働かない。
COLOR	前景、背景、周辺色の順で表現される。

なることを忘れないでくれ。  
これが一応の目標にたどりつく  
ことができた。今月出てきたBAS  
ICの命令をまとめておくのでよく  
復習してくれ。

写真13



# “CAT”を使えば、もう

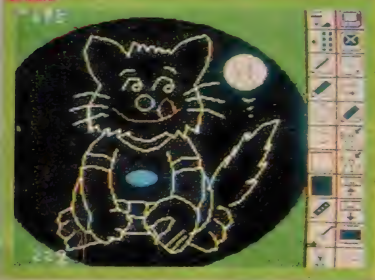


コントローラは自由自在!

NO.3  
ハル  
がつくれば、  
ここまでオモシロイ!



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”

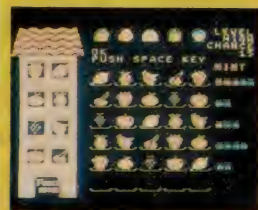
©HAL研究所

手描きのイラストから正確な作図まで、このソフトで君のイメージを限りなくふくらませよう。図形の自動作図、ドロー、ペイント、文字……、選べるメニューは22種、カラーは15色、これだけ揃えば何でも描けるネ！作品のセーブ機能もバッチリ付いてるヨ。HM-012 ¥4,800

このトラックボール

“CAT”は、カーソルを君の思い通りにコントロールできちゃう画期的な入力機器！ しかも、何にでも使える万能ぶり、これからは“CAT”の時代だよ！

定価 14,800円(アニメエディター“EDDY”付)



### ●ミュージックエディター“MUE”

©HAL研究所

未来の大作曲家をめざす君にピッタリ！ 画面の5線に音譜を入力すればサウンドが跳び出す！ さあ、オリジナル曲にチャレンジ！

HM-011 ¥4,800



### ●スペースメイズアタック

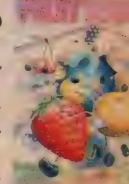
©HAL研究所

宇宙の秘宝「フォルス」を探せ！ 16面の迷路を抜け、敵の防衛を突破した時、それが手に入る。反射神経と推理力でガンバレ！

HM-006 ¥4,800



●フルーツサーチ  
©TAKARA/HAL研究所  
どのお皿に何のくだものがあるのか？ これは数学の勉強にもなる、オモシロ推理ゲーム。ヒントを手がかりに鋭く推理してみよう！  
HM1002 ¥4,800







●**ぶた丸パンツ** ©HAL研究所  
 タイトルからして思わず笑っちゃう、ギャグアクションの決定版ゲーム。でも中身はハードだヨ。  
 「雷のパンツ」君が雲から投げ落とす卵を「ぶた丸」になって必死に受けとめよう！横から出てくる「ちりとりオジサン」にも気をつけて！大忙がしのおもしろゲーム。HM-007 ¥4,800



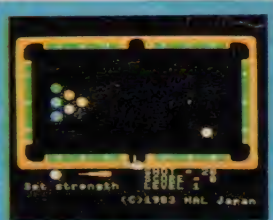
●**ドラゴンアタック** ©TAKARA/HAL研究所  
 宇宙から襲いかかる不気味なドラゴンの群れ！君は勇敢にも戦車1台で迎え撃つのだ。撃たれてもすぐ分裂して生き返る、ドラゴンの恐るべき生命力、早く弱点を見つけないと……。興奮と緊迫のバトルゲームだヨ！  
 HM-003 ¥4,800



●**ステップアップ** ©TAKARA/MARVEL  
 一瞬の油断が墜落につながる。これは死と隣りあわせの危険なビル登りゲーム。屋上までたどり着けば宇宙船が救助に来てくれるけど、怪物たちの攻撃を無事にかわせるかな？高所恐怖症の人、ゴメンナサイ！  
 HM-001 ¥4,800



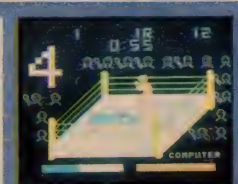
●**スーパースネーク** ©HAL研究所  
 本物のヘビは一週間食べなくても平気だし、ぶた丸はあまり動かないよね。でもこのゲームは違う。君はドン欲なヘビに変身、画面を走り回って「得点エサ」を食べまくるのだ！しかも、壁や自分の胴体に触れると死んでしまうから大変！スリルとスピードの反射ゲーム！  
 HM-005 ¥4,800



●**スーパードリヤード** ©HAL研究所  
 洗練された大人のゲーム、ビリヤード。驚くほどリアルに楽しめるヨ。7個のボールの複雑な動き、じっくり見きわめてミラクルショット！  
 HM-010 ¥4,800



●**ヘビボクシング** ©TAKARA/HAL研究所  
 ゴングが鳴る、試合開始！立体的な画面、自由に使える多彩なパンチ、その上、汗まで飛びちって、迫力満点のファイトが楽しめるヨ。君は慎重に得点をかせぐ？それとも必殺のクロスカウンターを狙う？  
 HM-008 ¥4,800



●**ピクチャーパズル** ©HAL研究所  
 かわいい動物君や数字の図柄。これを16分割の画面でバラバラにしておいて、さあ復元開始！よく考えて順序よくパネルを動かさないで……。これは頭を使う傑作パズルだネ。君は何分で復元できるかな？  
 HM-004 ¥4,800

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



ふふふふ……と笑つて、

自信作一挙7点発表!

やつたらパワーのコナミ工業株

ひかえおろろ! この「プロッガー」が  
目にはいらんか!

ゲームフリークス達に言わせると、アメリカのゲームソフトは日本のものにくらべると、数段上を行っている、ということになるらしいけれど、けっしてそんなことはないのだよというお話しをひとつ。

「プロッガー」っていうゲーム、ゲームフリークを名のる君なら、知らないなんて言わせない。などとなく雑誌で見かけたことがあるだろう。名前のとおり、やたらストイックな「かえる君」が約一匹、お家めざして、それこそデイズニーマのファンタジアよろしく、旅を続けるというゲームなんだけれど、これアメリカのゲームソフトチャートをにぎわせた、超スグレゲームソフトなんだな。

実はこのゲーム、メイド・イン・ジャパン。作つたのはれっきとした日本人。《コナミ工業》がそもそもの張本人なんだ。「コナミコウギョウ?」知らない人には、ハイパーオリンピックはどうか? スーパーコブラなら知ってんだろう? と質問せめてみたい、それほど知る人ぞ知る、ビッグなソフトメーカー。そもそもコンピュータはアメリカからやって来たワケで、それでなくとも、何かというとアメリカ、アメリカってうるさいコンピュータ界で、ここだけが「アメリカなんて目じゃないね。」って顔して、メイド・イン・ジャパンのゲームソフトをおくりこんでいるのだからリッパ。ま、こんなアウトラインぐらい知らない人はモグリだね。

「もつとくわしく知りたいな。」なんて考えてる少女少女のために今日はリポートしちゃう。コナミ工業とは、昭和48年に誕生した、やたら若い会社。若いから発想が自由で、パワー100%。日本では数少ないソフトウエア開発メーカーなんだけれど、ふつうのシステムハウスなら、「こんなソフト作つてちょうだい。」っていうオーダーメイドだね。でも、コナミ工業は、「こんなソフトがおもしろい。こんなソフトは便利だ」と、自主的に開発してニーズ(要望)を作り上げてしまうという、

おそろしくパワーのある会社なんだな。パワーがあるから、やるのがデカイ。やるのがデカイからマネされる——ソフトウエア界の法則(そんなものないけど)とおり、海外でコナミの「海賊版」が出まわっている、というゆるせないけど、大納得なお話しもあるのです。

プロレマのちがひ、コナミさんち  
よく、お勉強してまいりました。

オリジナリティ、キャラクターのユニークさゲーム展開のおもしろさ、どれをとってもおもしろい、いい意味での「プロフェッショナル」を感じさせてくれるコナミ工業のソフト、作つてるほうも自信たっぷりなんだな、これが「私達のゲームソフトは、絵や小説と同じ、作品」として評価してもらいたい。ドンノ(つくえをたたく音)——言いますもんねこんな大自信のお話し、最近耳にしなかつたな。これはプロ、プロフェッショナルの発言です。「アマチュアのみなさんご活躍には心からの拍手を、それでもつて、はやく私達とショーブしましょ」なんていう迫力を感じてしまいます。(考えすぎかなあ。)

ま、とにかく10打数の8安打はかたいな、なんてゼツコーチョー時の張本（知らない人ゴメンネ）みたいに安心させてくれるコナミ工業さんが、MSXゲームソフトを発表してしまおうですよ、これが。MSXマシンっていう願ってもないハードウェアを使って、人類総ゲームマニア化をクワダてているんですね。内容のこーいMSX対応のゲームソフトを、首をながくしてまっついていたぼくたちにとつてこれほどのビッグニュースがほかにあったでしょうか。（なぜかここんところ、コーファン気味だな）

おまけにコナミさんのMSXゲームソフトはすべてロムカードリッジ。どうせやるならばタイプじゃなくてロム/このコダワリがまた泣かせますですよ。

### ナミのMSXソフトとはチガイマス。アプローチのしかたが 良いと思うのです。

今回登場するゲームは全7種類。フロッガーはもちろん、スーパーコブラ、ビデオハスラーなどなど、おなじみのゲームもMSX対応ソフトとして新しくおめえ。おにいさんはおおいにうれしいな。もうひとつ、うれしいのが「教育用ソフト」。キョーイクヨウなんて聞くと、急にアレルギー体質に変身してしまう君にも、コナミ工業の教育用ソフトは心から受け入れられるんじゃないかな。遊んでいるあいだに算数や、地理に強くなれるっていうアプローチがいいよね。少なくとも、こんなソフトでお勉強している良い子たちには、頭テッカチのワンパターン天才は生まれないと思うよ。

### ぼくたち、スーパーウルトラ期待でコナミさんをおうえんします。

こつせりおしえてしまうと、まだまだMSXソフトを発表されそうなカンジ。コナミブランドだけのMSXゲームソフトライブラリーなんてできれば、もつとうれしくなるね。

とにかく、開発チームのアイデアのユニークさ、豊富さ、ブラス会社の持っているいいムード、どれをとってもここんちのゲームソフトはダイジョウブって気になってしまったんだから不思議なものだね。いちどコナミのゲームにトライすれば、もう君はコナミっ子。

このソフトは、MSX仕様のパソコンに対してメーカーの枠を越えてご使用することができます。



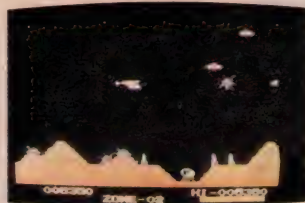
#### VIDEO HUSTLER ¥4,500

(ビデオハスラー)  
玉と玉のリフレクションが興奮を呼ぶ、ビリヤードの楽しさを家庭用アレンジジノ



#### TIME PILOT ¥4,800

(タイムパイロット)  
時空を超えた戦闘機の空中コンバット。襲い来る敵機を次々と撃ち落せろ!



#### SUPER COBRA ¥4,000

(スーパーコブラ)  
敵の対空攻撃は激しいぞ。高射砲が、ミサイルが、ときにはUFOが……。戦闘ヘリコプターで、君はどこまで進めるか?



#### FROGGER ¥4,000

(フロッガー)  
僕はまいこのわんぱくガエル。お家へ帰りたいけど、危険がいっぱい。お家をめざしてジャンプ!ジャンプ!



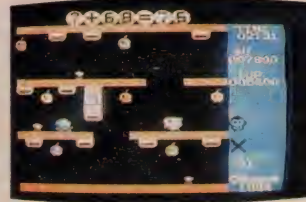
#### I LOVE 地理 けつきよく南極大冒険 ¥4,800

ペンギン君、スケートをはいて南極大陸一周。アザランをかわし魚をキャッチ/さあ、めざす基地は目前だ。



#### I LOVE 体育 わんぱくアスレチック ¥4,800

勉強のやり過ぎはいけなないよ。体力に自信のある君、楽しいアスレチックの世界へ、さあ出発だ。



#### I LOVE 算数 もん太君のいちにさんすう ¥4,800

敵をかわし、ロールをおろして答えをさがそう。もん太君は算数の天才/時間内に何問解けるかな?

# ソフトレビュー

アスキー 〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル TEL (03)486-7111(代)

ROM PACK 4,800円 ジョイスティック使用可

ROM PACK  
マリンバトル



## 駆逐艦を操り空と海から攻め 寄せる敵軍団を粉碎せよ!

## マリンバトル

### 遊び方

19XX年の要人機撃墜に端を発したJABON連邦軍とSOETOR軍の戦いは、小競り合いながら未だに続いている。アホーツク海から総矢海峽へとパトロールをしていた駆逐艦MSX号は、突然未知の敵からの攻撃をうけた。

駆逐艦MSX号の艦長である君は、海底深く潜航する敵潜水艦を撃沈しなければなりません。そのために、駆逐艦を移動させ、爆雷を落としていきます。しかし、ただ落とせば良いというわけではありません。潜水艦は攻撃してきますし、空からも爆撃機やヘリコプターが攻撃してきます。あなたは駆逐艦を左右に動かして、対空砲と爆雷をタイミング良く発射して敵をやっつけてください。

画面の右側には得点などが表示されます。上から順に得点、残りの駆逐艦の数、弾薬の数、ハイスコアになっています。その横のメーターは上がタイマーで下が沈めた潜水艦の数です。赤いところは15隻目のマークです。

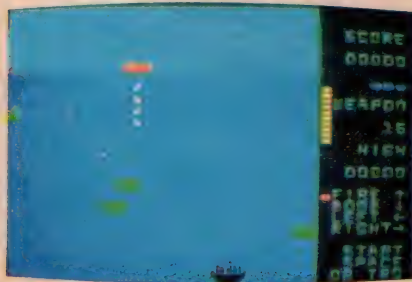
### ゲーム進行

敵の攻撃をかわしながらゲームを進め、タイマーが一番上に入ったときに15隻以上の潜水艦を沈めていると、次の面へ進むことができます。それまでに15隻沈められないと、時間切れでゲームオーバーになってしまいます。次の面に進むと敵の攻撃は一層激しくなります。

レベル4をクリアすると、レベル1にもどり、レベル4は難しいので、なかなかそこまでは行けません。

ジョイスティックを左右に倒すと倒した方向へ駆逐艦が移動します。また、上に倒すと対空砲が発射されます。下に倒すと爆雷が投下されます。(キーボードの場合は、カーソルキーです)

敵からの攻撃は、駆逐艦を左右に動かしてよけてください。駆逐艦の弾や爆雷は、敵の弾には当たりませんので気をつけてください。



↑下にいるのは「ゆーれい船」です。

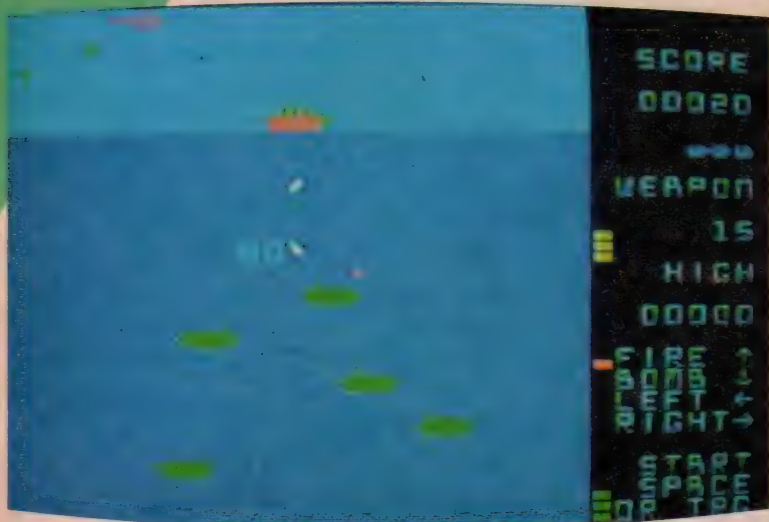


↑スタート画面。

MSXマシンが発売されて、もう2カ月。ソフトウェアもいろいろ発表されています。いにしえのパソコンゲームもMSX用にお化粧直しして再登場。新開発のソフトもどんどん出ますよ!!

# 面白ソフトが続々と登場してきたゾ!

# MSX



↑空を飛んでいるのはヘリコプター。落ちてくる人間は助けなければ減点になる。船から海中に向けてばらまかれているのが爆雷。この画面ではちょうど潜水艦に命中したところで、20点の表示がされている。

## ハイスコアの手引き

このゲームのポイントとは、まず自分の駆逐艦に積載されている爆雷が20発しかない事をいつも忘れない事です。むやみに爆雷を使ってしまつては高得点は望めません。ゲームが始まると最初に海中の浅い場所に潜水艦が現れます。それを狙って爆雷

## CHARACTER

- 潜水艦——潜水艦は、海中を右から左、左から右へと進んでいきますので、タイミングを見はからって爆雷を投下してください。爆雷は、一度に4発までしか投下できません。海底に近い潜水艦ほど得点が高くなっています。
- 幽霊船——海底近くに時々幽霊船が現れます。これも爆雷を使って攻撃してください。得点は、ランダムに設定されますので0点のこともあります。
- 飛行物——上空からは爆撃機やヘリコプターが爆弾を落としていきます。飛行物を、打ち落とすとパイロットがパラシュートで脱出してきました。このパイロットは、溺れないうちに助け上げ捕虜にしないと、減点となってしまいます。ただし、得点が900点以下のときは、減点されません。時々エンジンの故障で脱出してくるパイロットもいますが、もちろん彼らも助け上げなければなりません。
- 補給船——弾薬は、左右どちらかに補給船が現われている間に接続して補給を受けなければなりません。

を一度に4発まとめて落とします。この爆雷が海底に達する頃、海中の深い部分に潜水艦が現われ撃沈する事ができます。ここで第二のポイントとは、爆雷をまとめて落としたり海底に達する迄は残りの玉を使わない事です。次に、上空にヘリコプターが現われたら攻撃します。この時、打ち落とされた飛行物からパイロットが脱

## 縁側向きゲーム(?)

☆ (H)

出してきましたので、すみやかに救出します。これも高得点には大切です。海底を時々現われる幽霊船を撃沈する事も得点アップには大切ですが、ゲームに慣れる迄は無視した方が安全でしょう。

☆ (F)

めまぐるしいチカチカ画面を期待している人にはつきり言つて向いていない。若干敏捷性を欠いた、いわゆる「トロイ人」にのんびりと縁側かなんかで楽しんでもらいたい。内容は単調だから、一日三回毎食後、三日間服用すればよい(?)。

☆ (T)

このゲームを見てると何かを描写き表わすといふことのむずかしさを感じてしまう。「らしさ」というのは何だろうか。船が船らしく見えるのはその形から

## スローなアクション

かなりのんびりしたゲームだね。インベーターゲームがはやっていたころ「ナゴヤ撃ち」とかいふ「型」というか「技」みたいなものがあつたけど、これには必要ないみたい。反射神経とか、運動神経とかを問われるゲームじゃないから、その手のゲームはとつてもダメという人にはかえつてウケルかもしれない。ただし、根っからのアクションゲームファンにはおすすめできない。ゲームが原因でマシンをたたき壊したなんて話は聞きたくないし、メーカーの保障もそんなにはきかないしね

ただ、偶然に命中してしまう爆雷なんてのがすいぶんあるから、意外なおもしろさもあるみたいだ

画面の構成ははつきり言つて少



☆ (T)

この手のゲームは敵を破壊する醍醐味と時間内に得点を上げることに楽しさがあるはず。

し手又キ。海中と空中の区別が色だけというのはいかにもプリミティブな考え方。海中らしさを表現するための小道具、たとえば海草だとか魚だとか、せいたくを言えば海底から立ち昇るアワとかがあれば、もうすこし感じも変わるんだけどなあ

のんびりゲームを楽しもうという人向き。





アスキー 〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル TEL(03)486-7111(代)  
ROM PACK 4,800円 ジョイスティック使用可

# 集中力を傾けハンマーと色の違うもぐらを素早く叩け

# MOLE



◆タイトル画面。歩いているのがモグラさん。

## 遊び方

MOLEのルールはとても簡単です。穴からもぐらが出てきたら、ハンマーを使って叩いてください。制限時間内に一定量のもぐらを叩くと次の面に進みます。反対に制限時間内に一定量を叩くことができなかつた場合はゲームオーバーとなります。制限時間と叩いたもぐらの数は、画面の一番上の2つの箱で表示されます。左の箱が時間、右の箱が叩いたもぐらの数です。左の箱が一杯になるまでに、右の箱を一杯にしてください。一杯になると次の面に進みますが、このとき4匹のもぐらが穴から脱け出し次の面へと逃げていきます。穴の配置は3面ごとに変化しますので注意してください。ゲームオーバーになると得点が表示されます。一人で静かに遊ぶゲームではありません。

## ゲーム進行

このゲームは色が重要なポイントとなっています。まず画面に13匹のもぐらが色分けされて登場しますから、テレビまたはカラーモニタの色調節を行ってください。同系色が多いので、各もぐらの下に表示されている色をキチンと読みとって、作業を進めてください。色調節が済みましたらスペースキーを押します。音楽と共にデモンストレーションが始まります。

再びスペースキーを押すと、今度ハールの説明になります。ここでランクの設定をします。

ランクは右上の赤い四角の中に示されていて、1が一番やさしく8が難しくなっています。カーソルキー $\square$ を押すとランクの数字が変わります。次いでキーとジョイスティックの選択を行います。キーを使用するときはスペースキーを押し、ジョイスティックを使用するときはトリガーボタンを押します。これでゲームがスタートします。



◆叩かれた表情がいいと大評判。

カーソルキーとジョイスティックの選択で、カーソルキーを選んでください。自動的に2人用になります。カーソルキーでもぐらを叩き、ジョイスティックで良いもぐらを出してください。良いもぐらの出し方は、もぐらが一匹も出ていないときに出した方向にジョイスティックを倒すことで行ないます。

ただ、ジョイスティックを倒すタイミングが悪いと良い子モグラは出てきません。普通のもぐらが顔を出していないところに、素早くジョイスティックを倒して下さい。特にななめ方向に倒す場合には、上下、左右と明確に区別しないといけませんから、注意して下さい。



## CHARACTER

◎もぐら——もぐらの中には良い子もぐらもいます。良い子もぐらは叩いてはいけません。ところが、良い子もぐらと悪い子もぐらは、同じ顔をしているので区別が付きません。そこでハンマー内蔵のコンピュータ識別回路が、良い子もぐらの色と、ハンマーの色を同じ色にして知らせてくれます。良い子もぐらを叩くとその面で叩いたもぐらの数が、大幅にマイナスされますので注意してください。もぐらの色はグリーン、グレイ、マゼンタ、レッドなど13色に分かれています。

◎ハンマー——ハンマーは動かしたい方向のカーソルキーを押すか、またはジョイスティックを倒すことによって移動させます。カーソルキーは上下・左右の4方向しかありませんが、画面には8つの穴が登場します。差し引き4つの穴がカーソルキーでフォローできないように思われますが、この斜め方向の4つの穴はその方向を狭む2つのカーソルキーを押すことで、ハンマーを移動させることができます。つまり右斜め上の穴をハンマーで叩く場合は、右方向のキー□と上方向のキー□を同時に押します。左斜め下の穴の場合は□と□のキーです。



テレビ（モニター）のいろど  
ちようせつして ください。  
PUSH SPACE KEY



- ◆同じ色のハンマーで叩くと減点。
- ◆モグラさん全員集合。ハンマーと同じ色のモグラをたたくと減点されるから、ここでTVの色調整をしっかりとやっておくこと。得点が低いのをTVのせいにしようとしてもダメだよ。
- ◆穴は8つ。忙しいぞ。

## ハイスコアの手引き

狙いをつけた穴に素早くハンマーを移動させることがポイントです。

そのためにはジョイスティックよりカーソルキーを使ったほうがいいでしょう。手の動きより、指先の動きの方が早いです。穴の方向もカーソルキーの方がより正確です。

最初のうちは、もぐらを一匹ずつ叩こうとしますが、これでは次の面に進むことができません。何度か失敗を繰り返しているうちに、カーソルキーの感触に馴れてきますから、ここから気持ちをグッと引き締めてゲームを行います。

MOLEは集中力が大切なゲームです。ハンマーと同じ色のもぐらをくぐれも叩かないよう気をつけてください。万一、叩いた場合もゲームを投げ出さず頑張り通すこと。一つの面で2度同じあやまちを犯すと、次の面に進むことは不可能になります。

それから、もぐらは一度に2匹、3匹と現れますから、一匹だけ叩いていては高得点は望めません。もぐらの動きは思った以上に早くありませんから、一度にバシッバシッと出してきたもぐらをすべて叩くことができます。ただし、叩き終えた後もカーソルキーを押し続けていると、ハンマーが穴の上に残ったままになり次に出てくるもぐらを叩いてしまうこととなります。えてして、このケ



ースと同じ色のもぐらが出てくるのが多いのです。必ずハンマーは中央に戻して、次なるもぐらを狙うようにしましょう。

## モグラに同情の声

☆☆☆

(J)

単純だとわれている私メモ、この単純さには頭が下がる。ひたすらでたたかだけなんだからねエ……。

というものの、反射神経の純粋私はこの単純さにもついていけない。

そこで、スピードコントローラーのついている日立、HJでプレイしてみたが、の動きは二つでも、なんと、タイマーは変わらず、結果は悲惨なものだった。可愛いのは、たか、この顔。なんともれたときの痛々しくてイイ。

の色は13種類。同色の減点になるので色盲の人にはおすすりませぬ。

## ゲームのリバイバル

全国各地のゲームセンターで大ウケにウケて、上司に恨みを持つサラリーマンのかたがたや、彼女にふられてヤケをおこした学生諸君のお友だちだった、あの『モグラたたき』がパソコンゲームになって帰って来た。

なんといつてもモグラの表情がいい。たたかれたときの情ない顔を見るとつい「カワイソ」などと口はしる女性もいて、なかなかうまくできてきているのだよ。

操作はカーソルキーでもジョイスティックでも可能。マシンによってはカーソルキーがこのゲーム向きにできていないものもある。

そのときはしょうがないからジョイスティックを購入すべし。

モグラと同じ色のハンマーでたたくと減点されるというおまけま

ただし、ニクイだれかを想像してひっぱたくには最高のゲームである。

☆☆☆

(K)

これから頭を叩かれるとも知らずに、ノコノコ歩いてくるMOLEの姿がなんともフビンド。この純真無垢なMOLEにハンマーを振りかざすのかと思う……。

ハンマーを自在に扱えないと精神衛生的にもよくない。ゲームに負けてパソコンを叩き潰したなんて、笑い話にもならないからね。

☆☆☆☆☆

(M)

同じ色のハンマーでたたかないでいられるのはケチだからかしらネ。何回かやっていると、モグラがかわいそうになってきちゃった。だって文句もいわないでぶたれることに耐えているんだもの。私ももっと耐えなきゃね。

おすすめマウホイ!



でついでに、なかなか高得点は得られないことになっている。このあたり、ゲームとしてはなかなかうまい作りになっているとは思わないか。

裏の吸盤で机上などに固定できるジョイスティックを使っても思わず興奮してパキッという音と共にひっぺがしてしまった人もいたというエキサイトゲーム。



アンブルソフトウェア 〒151 東京都渋谷区元代々木町14-3 TEL (03)466-3170(代)  
ROM PACK 4,800円 ジョイスティック使用可

# ほろ酔い気分で絶好調! お巡りさんもへっちゃらだい

## SUPER DRINKER

### 遊び方

無類の酒好きが、あちこちの酒をかすめてほろ酔い加減で歩いていって、向こうからお巡りさんが追いかけてきます。早く全部のボトルを飲み尽して、次の街へ逃げ!!

画面にはレンガ塀とハシゴで構成された街が現れます。ゲーム開始と同時に3人のお巡りさん(青い人)が追いかけてきますから、彼らにつかまらないように画面中のボトルを全部飲みほしてください。ボトルはひとつの街に7本置いてあります。それを全部飲みほした時点で一面クリアになります。ゲーム進行中の酔っぱらい度に応じて、走る速さがいろいろに制限されます。画面右側の7色の帯のうち点滅しているのが、現在の酔っぱらい度です。真中の濃緑のほろ酔いの時が最も早く走れます。酒を飲むほどに(帯が赤に近づくと)走る速さは遅くなります。また反対にひとつの街でのゲームが長びくと酔っぱらい度もさめ(白に近づくと)同様に走る速さも遅くなります。

### ゲーム進行

まずタイトル画面が現われて、KEY or JOY? と聞いてきます。ここでスペースキーを押すとキーボード側が、ジョイスティックのトリガボタンを押すとジョイスティック側が選択されます。移動は8方向です。たとえば左上に動く場合は、とのキーを同時に押してください。

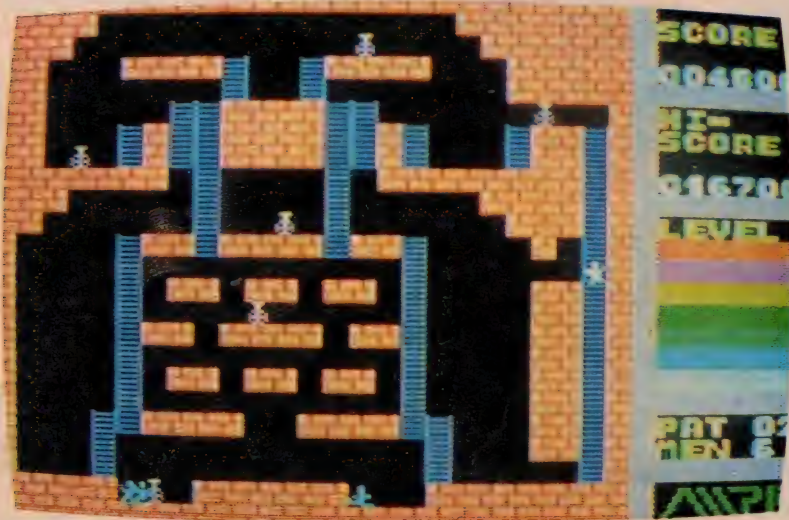
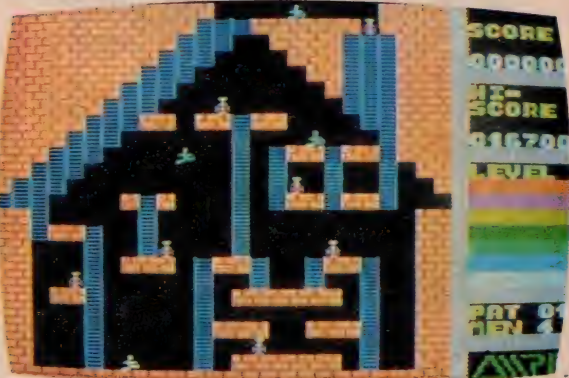
お巡りさんの追跡をかわしながらボトルを飲み尽くします。移動できるのはカーソルキーの8方向(またはジョイスティック)です。またオジサンはスペースキー(またはトリガボタン)でジャンプができます。ジャンプしてお巡りさんを飛び越すこともできますが、はこのそばで飛びそこねて、捕まることもありえます。一面クリアすると、その時の酔っぱらい度に応じて得点が与えられ、MENも最高の9人になるまでひりずつ増えていきます。当然画面はクリアすればするほど難しくなりますので、簡単にボトルは盗めなくなります。

■これが2面目。ここまでは誰でもできるよ。

■これがタイトル画面です



■これが1面目。わりと簡単にできる。



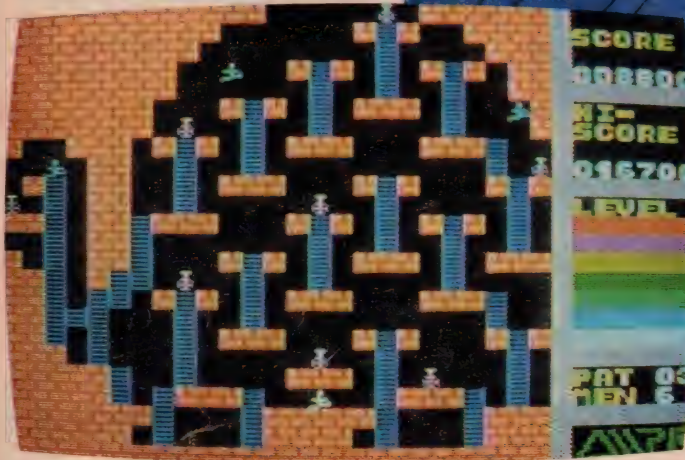


CHARACTER

◎酔っぱらいオジサン——画面の白い人。無類の酒好きですので、街のそこかしこに置いてあるボトルを飲む事が生きがいです。ほろ酔いの時は健脚で動くスピードも速いのですが、泥酔状態やシラフでは遅くなります。オジサンにはジャンプする能力がありますので、お巡りさんを飛びこして逃げることもできます。

◎お巡りサン——画面の青い人。ひとつの街に3人組で現れますが、動きは3人バラバラです。場所によっては動かずにボトルを守るお巡りさんもいます。彼らにはジャンプの能力はありませんが、お酒は飲まないで走るスピードはいつも一定です。

■このあたりまでくると、かなりキツクなくなる。白い人影が酔っ払い、つまりあなた。青いシルエットはおまわりさん。右側のインジケーターはなんと「酔っ払い度」だそう。酔っ払っても走れるなんてすごい。



ハイスコアの手引き

ゲーム開始後3面くらい迄は、ある程度のスピードさえあれば簡単にクリアできます。その際注意しなればならないのは、5本以上ボトルを盗むと酔っぱらい度が上がり動きが遅くなる事です。そこで最後の2本のボトルをあらかじめ決めておく事が大切です。最後のボトルは近くにお巡りさんがいても、抱き合う形でもクリアできます。高得点のコツはジャンプ能力を十分に活用し、お巡りさんの追跡をかわしてMENの人数を増やすことです。5面を過ぎるとスピードだけではクリアは困難になります。ここでのポイントは3人のお巡りさんの動きはオジサンの動きに対応しているという事です。お巡りさんにはジャンプ能力がありませんから、自分の動きに対応させて、身動きのとれない場所に追い込みましょう。3人のうち2人を閉じ

込めれば、クリアは簡単です。ただし一面クリアに時間がかかり過ぎると酔っぱらい度が下がってしまい、せっかく7本ボトルを盗んでも得点はあまり増えませんが、気を付けてください。

酔っ払っても走れる!?



(R)

階段とレンガ塀で画面を構成した逃走ゲーム。無類の酒好きが街のそこかしこに置いてあるボトルをお巡りさんの目をかすめて盗んでいくという発想はバツグン。酔っぱらい度なんていうのがチカチカ表示されているのも楽しい。追いかけてくるお巡りさんをうまく対応させて、動きを封じなければ高得点は無理みたい。最後の面までクリアしていくのは、けっこう時間がかりそう。あえて難点をあげるなら、酔っぱらいオジサンには武器がないことかな。酔っ払って強くなったらボトルを投げ

一面一面また一面

その名も「スーパードリンカー」。未成年の人もこのゲームをやるときは大いにヨッパライ気分です。ってほしい。おまわりさん相手に酒の盗み飲みをしようというゲームだから、あまり上品な内容とはいえないけれど、その辺のところは深く追求しないように。

一面、一面また一面と変わりつづける画面。いつになったら最終画面が出てくるものやら……。色の調子とか動きとかはごくごく平凡でこれといったインパクトはない。もうすこし楽しい画面にしてくれてもよかったですと思うんだけどな。

コツさえつかんでしまえばある程度まではすんなり行ける。でもそこから先がむずかしい。編集部では12面まで行った人がいる

つける位の事もやりたい。それから酔っぱらい度によって動きの速さが変わるっていうけど、画面で見るとあまりハッキリ判らないな。



(T)

ゲームの構成はまあまあで、速さよりは頭を使うことが多い。しかし、キーボード操作、もしくはジョイスティックの操作をうまくやらないとボタンをクリアするのはなかなか難しい。ようするに、機敏性と頭の良さが勝負の分かれ目になっているといってもいい。



(H)

あなたは酔っぱらいなのだ。それもスーパードリンカー、アル中寸前の迷える酔っぱらいだ。ゼニも希望もない。あるのは酒こそ我が命というささやかな欲望だけだ。

このゲームには欲望と闘う人間の苦悩と戦慄の日々が刻み込まれている(――)のではないかな?。

けど、そのあたりで一週間たっても進まないから止めてしまった。最後の面まで(どのあたりで最後になるのか分からない)行った人にはなにかプレゼントしてもいいくらいだよ。

ときどきおまわりさんがおタンゴ状態になってしまったりする挙動不審なところをのぞけば、けっこう楽しめるゲームだね。





アンブルソフトウェア 〒151 東京都渋谷区元代々木町14-3 TEL (03)466-3170(代)  
ROM PACK 4,800円 ジョイスティック使用可

# タマゴを撃てばヒヨコが飛び出すいり卵ゲームだよ

## スクランブルエッグ

### 遊び方

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ます。ん？ 今日はいつもと様子が違う。前方から向ってくるのは……。え、タマゴ……？ タマゴの大群だあ！

のんびりパトロール飛行しているポロン号の前方(画面右側)からエッグ弾が次から次へと飛んできません。キミはカーソルキーでポロン号を上手にコントロールしながら、ミサイルを発射してエッグ弾を撃ち落としてください。ポロン号の飛行と同時に、地形も変化してきますから山などに衝突しないよう注意してください。

画面の下側に得点などが表示されます。2段になっていて、上が進行中のゲームの得点、下が今までのハイスコアです。その右はポロン号の数で、スタート時には3機あり、飛行している1機を加え、都合4機がキミの手持ちの数となります。4機撃墜されるとゲームオーバーです。

### ゲーム進行

画面右側からポロン号に向かって飛んで来るエッグ弾(白)をミサイルで撃ち落とすと、ひとつにつき100点が加算され、ミサイルを1発発射するたびに10点マイナスされます。ポロン号が4機撃墜されるまで、ゲームは続きます。

キーボードとジョイスティックとが同時に使用できますから、どちらで実行してもかまいません。ミサイルの発射はスペースキー(またはトリガボタン)、上下の移動はカーソルキー(またはジョイスティック)で行います。

左右に移動したり、スピードを変化させたりすることはできませんから、ポロン号を上下させることで地形をトレースして行って下さい。

### ハイスコアの手引き

基本的なことはゲームをコントロールするキーボード or ジョイスティックに慣れ親しんでおくことです。このゲームは反射神経をとっても必要とするので、自分の思った場所へポロン号がすみやかに移動するかどうかで、スコアが伸びるかどうか決まります。エッグ弾は不規則な飛び方をさせて来ますが、右上から左下という飛び方は少ないです。地表近くにポロン号を位置させ、白いエッグ弾を十分に引き寄せてミサイルを発射します。効率良く白いエッグ弾を爆発させることがハイ



■タマゴにぶつかるとゲームオーバー。白いタマゴを撃てばヒヨコが生まれる(というべきなのかな)。なんかほのぼのとしていいね。赤いタマゴは超合金製らしく、ミサイルが命中しても『キンコン』だけ。

■タイトル画面だよ。



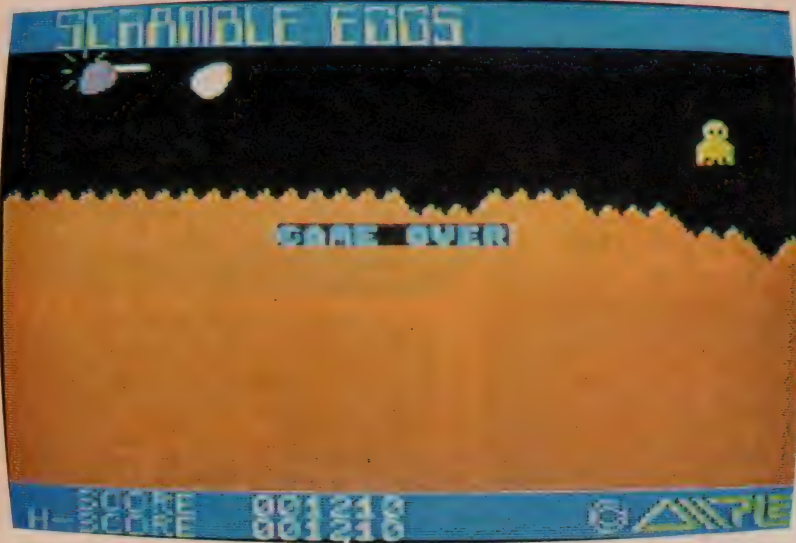


コアのポイントです。ピンクのエッグ弾にミサイルを発射させることは減点の対象になります。それから、ポポロン号を画面の最上部に位置させ、次にポポロン号が画面に登場して来る際に、タイトル文字にひっかかり、無意味にポポロン号が爆破してしまいます。

## ☆☆ ヒヨコは可愛いけど

☆☆ (一)

生まれたヒヨコはどこへ行くんじゃない、え？ 答えんかい、われ、赤い卵はなんじゃ。ヒヨコ生まれんやないけ。無精卵かい。おみやー、人を馬鹿にするもんでにやーよ。でもな、あんまりボヤくとヒヨコ



◆ミサイル発射後に赤タマゴに激突!!

●ポポロン号——最新の迎撃機ポポロン号は、複雑な機能を持ち合わせていません。スピードは一定で、方向を変えることもできません。ひたすら直進するのみです。ただし、エッグ弾や地表との衝突を避けるために、上下の動きがカーソルキーでコントロールできます。また、スペースキーで弾を発射することができます。エッグ弾に当たると得点が加算されます。ポポロン号の弾数は無限です。

●エッグ弾——白とピンクの2種類があります。白いエッグ弾はポポロン号に撃墜されると爆発し、中から黄色いヒヨコが現われ、昇天してしまいます。ピンクのエッグ弾はポポロン号から攻撃を受けても大丈夫、爆破されることはありません。不死身のエッグ弾なのです。エッグ弾はくるくる回りながら右から左へと飛んで行きます。

## CHARACTER

がかわいそうじゃけんね。ゴメンなヒヨコ、許してける。

☆☆ (R)

飛来してくるのが卵で、撃ち当たるとヒヨコが昇天するという発想は面白い。卵の飛行もクルクル回りながら向って来るのでなかなか不気味キャラクタの黄色いヒヨコもかわい。ただ、スピード感あふれるスペースゲームが増えている現在、もうひと工夫ほしい気がする。

☆☆☆☆ (J)

この手のゲームは苦手だが……。からがかえるところはなかなか可愛いが、あはなんなんだろう。撃つても撃つてもガンとして変化がない。おまけとしかいいようがない。またしても日立、H1でトライ。私メ程度の鈍感人間にはスピード2ぐらいが、ちょうどとみた。このスピードでやってみるとなかなかおもしろい。さて、慣れたところで、フツの人の速さでブレい。反射神経のニブさを売りものにしてきた私だけど、どうやら三時間ほどでコツを覚えてしま。が、が出るワ。久しぶりにタコが感動したゲームである。



## 画面にもつひと工夫

音だけ聞いていた人が、思わず「カウユイ」と叫んでしまったのがこのゲーム。いわゆる横スクロールタイプのゲームなんだけど、なんとなく古典的スタイルのロケットやクルクル回りながら飛んでくるタマゴ、生まれてくるヒヨコなんていうキャラクタのかわいらしさがけっこうウケてしま。普通、ロケットからのミサイル発射や爆発なんかの音はビュンビュン、バンバンというのが相場だったんだけど、このゲームはキンコーン、ピンポンという具合で、ぜんぜん殺伐とした感じがしないんだなあ。だからある意味では緊張感がないと感じるかもしれないね。でも平和な感じでかえっていいような気もするよ。

せっかく新しいスタイルのキャラクタや音を創ったんだから、画面をもう少し工夫してほしかったな。いくら行っても行っても変わりばえしない舞台設定じゃやっぱり、キがくるもの。例えば地形がむずかしくなるとか、キャラクタに変化を持たせるとかね。

ほのほのアクションゲームなんて名称がびったりきそ。うなゲーム。





タカラ 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 TEL (03)602-3030(直通)  
ROM PACK 4,800円 ジョイスティック使用可

# 素早いフットワークを身につけて相手のコートにスマッシュ!

# リアルテニス

## 遊び方

芝生の緑がまぶしく光る。観客の大歓声が激しく耳をつき始め。さあラケットをもう一度しっかりと握り直して、センターコートに意識を集中させろ。相手プレイヤーの鋭いサーブが君に襲いかかる!

## ゲーム進行

本体にゲームカートリッジを差し込み、電源をONにする。ゲームがスタンバイされます。[1]キー(1人用) [2]キー(2人用)を押してスタートさせてください。ゲームは最初のゲームは手前のコートがPLAYER 2でPLAYER 1のサーブで始まります。各ゲーム終了時にサーブ権が移り、2ゲーム終了時にコートチェンジします。プレイヤーの操作方法はジョイスティックの場合、8方向に移動し、トリガボタンを押す

ゲームがスタートすると3色のテニスコートが現れ、プレイ開始です。ゲームは一般のテニスゲームと同様に考えてください。ただし画面中央に審判がいてゲーム中は随時判定しますし、また画面右側にはスコアが現れますので、詳しくテニスを知らなくても十分楽しめます。4ポイント先取で1ゲーム勝ちとなります(得点は1ポイントごとに15-30-40-50と増えます。40でジュースになると先に続けて2ポイント取れば勝ちです)。どちらかのプレイヤーが先に6ゲーム取った時点でゲームセットとなり、そのプレイヤーの勝ちです。

## CHARACTER

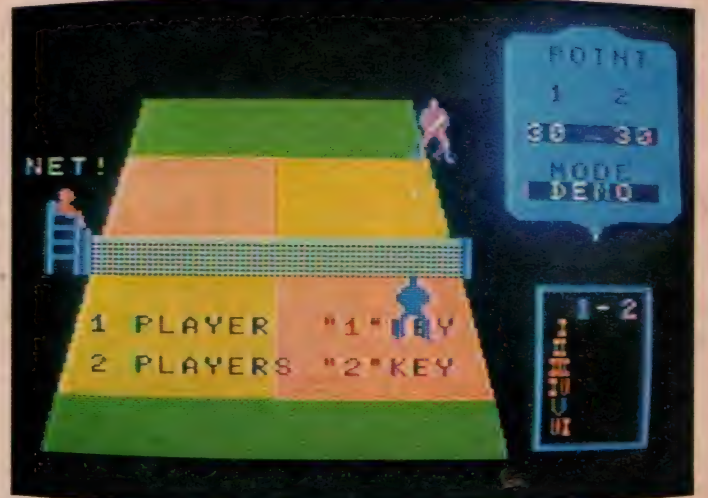
1人用でゲームする場合、PLAYER 1(青いプレイヤー)が操作によって動きます。相手のPLAYER 2(オレンジ色のプレイヤー)はコンピュータになります。コート中央に座っているのが審判で得点やサーブの合図など試合中細かく指示します。

事でサーブができ、また、トリガボタンを押しながらボールを返球するとロビングになります。キーボードで遊ぶ場合の操作方法は[1]または[2]ボタンがサーブ、ロビングに使えます。移動も同様に8方向です。Eボタンで上に、Dボタンで右に、Xで下に、Sで左に移動します。右

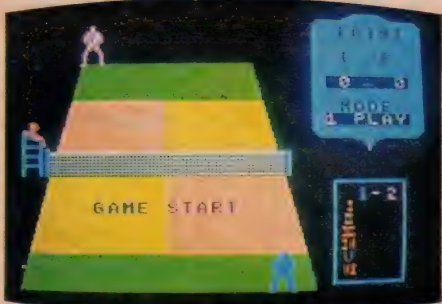
上に移動する場合にはEとDの2つのボタンを同時に押してください。



■ゲームのデモンストレーション。画面にも表示されているように1人でも2人でもプレイできる。審判が実に審判らしく、「NET!」などと叫んでいるところだ。右上がポイント表示、その下がゲームカウント。

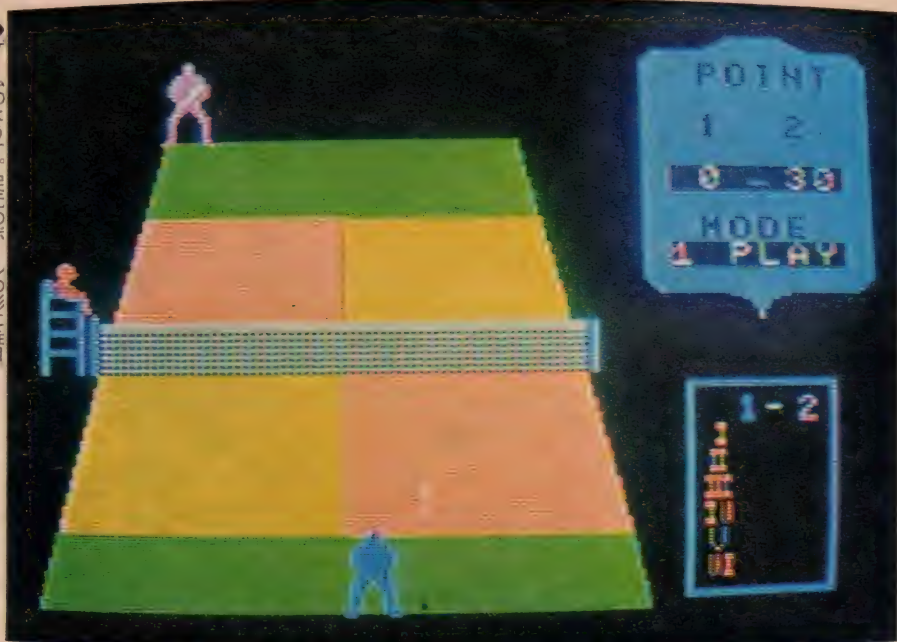


右、左下、左上なども同様です。ゲーム表示はDEMOがデモンストレーション、1Pが対コンピュータ、2Pが2人での対戦を意味しますのでゲーム開始前に選択してください。



●ゲームのようす。足元のボールの影に注目  
●タイトルの画面表示

●さあ、ゲームの始まりだ。



## ■ハイスコアの手引き

テニスを全く経験した事のない方でも十分楽しめるゲームですが、対コンピュータでゲームする場合は非常に多くのテクニクを利用しなければ勝てないでしょう。1ポイント取るだけでも最初は随分苦勞すると思います。プレイヤーの操作はキーボードよりもジョイスティックの方が使いやすいでしょう。キーボードでは操作キーが左側にあるので素早い動きをするには、慣れが必要になります。プレイヤーの動きは前進、後退は素早く動けますが、左右のフットワークはあまり早くありません。そこで相手のボールを見てから左右に動いても間に合いません。先にボールの来る方向をある程度予測しておく事が大切です。ゲームの必勝テクニクはストレートボールストロークとロビングを上手に打ち分ける事です。その際前後のフットワークを上手に使わないと、逆にロビングで打ち返されて抜かれてしまいます。第2のポイントは相手がロビングを上げたたらネットに近づいてスマッシュを決める事です。このテクニクが使いこなせるようになると、かなりのポイントがかせげると思います。

## ●全員が絶賛!!

### ☆☆☆☆

(H)

これはテニスだ。まったくボールグが発狂するほどのテニスだ。マッペンローなどラケットのカドに頭ぶつけて死んでしまうぞ、ほんとに。

ボールの影がコートにくっきり映し出されるところなど、リアル"以外"の何物でもない。いやそれどころか、外が雪でも試合はできるのだから、これはもうウルトラ級の、超リアルだ。

勝てずにくやし涙にくれることもあるだろう。苦しくていつそ首を吊

つてしまおうとも思うだろう。でも負けちゃだめだ。一日やそこらで技術が身につくはずがない。スーパースターへの道は遠い。

### ☆☆☆☆

(R)

マイコンゲームでよくぞここまで... 3D版の臨場感がバツグンだね。テニスラケットがわりのジョイスティックが汗びっしょりになるもんね。とくにボール待ちのプレイヤーの両足がこまめに動いている辺は絶賛。テニスゲームを全く知らなくても十分楽しめる。

### ☆☆☆☆

(T)

リアルテニスと銘打ってあるとおり、とても良くできている。プレイヤーで始めるとコンピュータが相手をしてくれる。コンピュータはそれほど強くない。練習用にはちょうどよいだろう。2人でもできるので友だちとやると相当エキサイティングするに違いない。

## リアルダイナミック

これはかなりすこい!!  
テニスタイプ、つまりネットをはさんでボールを打ち合うゲームというのとは種類があるけれど、こんなのは初めて見た。

リアルテニスという名前のとおり、本当にリアルなゲーム。そのリアルさというの細かいところをテマチマと描写したリアルさというんじやなくて、人間やボールの動きのダイナミックさみたいなものをうまくとらえているリアルさとてもいうのかな、プレイヤーのフットワークやボールのバウンドのしかたにリアリティがあるんだよね。ポイントだって15、30、40とまで、アドバンテージまで表示してくれるし、サーブがきまる。ACE!!なんて表示が審判の近くに出る。思わずヤッター!



なんて叫びながら、ジョイスティックを握ってしまうゲームだよ。そのうち、どのジョイスティックのグリップが自分にぴったりかなんていうことを気にする人がでてきそう。

ほとんど文句のつけようのないゲームなんだけど、遠近感がいまイチ把めないことがあるんだよね。それさえなければ5つ星!!

☆の意味

☆……………少しは見える  
 ☆☆……………もう一声  
 ☆☆☆……………一応OK  
 ☆☆☆☆……………結構いける  
 ☆☆☆☆☆……………最高!  
 このソフトレビューで取りあげるソフトウェアは、ROM、カセットを問わず市販のもです。また、紹介するソフトは多くのソフトの中から選ばれたものですから、たとえ☆印が1つでも紹介されていない他のソフトに比べればはるかにすぐれているということになります。なお、紹介されたソフトに関するお問い合わせは、各メーカー宛にお願いします。

今月の評論家のプロフィール

**F**氏 38歳  
 一部の地域、特に青山、渋谷あたりではかなり有名なデザイナー。本人は「歌って踊れるスーパーデザイナー」と自称しているが、真偽のほどは不明。パソコンに関しては頭に「ど」のつく素人。

**R**氏 20代後半(30歳に近い)  
 フリージャーナリスト。コンピュータとかソフトウェアについてはまったく縁のない人物のはずだったが、何かの机缘でMSXマガジンに關係。MSX関係のゲームについてはほとんど目を通している。

**T**氏 年齢不詳  
 MSなどとかがという雑誌の編集長をなりわいとしている。杉並区の某所に奥さん一人と娘一人を住まわせて、自分はアスキーに住み込んでという話。アスキーがマンション住いのころからこの業界にいる人。

**J**嬢 年齢不詳  
 某誌編集部員。男まさりのバイタリティと徹夜覚悟の仕事ぶりで、皆の喝采をあびている。「パソコンはめんどろでキラリ」といいながらも、真剣な表情でジョイスティックを握る。ホンネ不明の女性。

**H**氏 22歳  
 ライフハウスなどに時々顔を出すという、いわゆる『おぼっちゃんバンド』のボーカリスト。パソコンのことはあまり知らないとのことだが、つかえ、ひっかえゲームをやっていた。簡単操作のMSXを実証。

**M**嬢 年齢不詳  
 妻子ある上司と不倫な恋におちたと自称しているOL。その告白内容が多少ある。かなり、にぎやかにゲームをする人で、パソコン≡ネクラのイメージを拭い去ってくれる。

**K**氏 22歳  
 元埼玉県の会長をやった地方文化の発展のために努力していたという青年。顔だけはポンポンっほいのだが、こうエグイところもあって、結局ようわからんという人物。

ソフトの充実までにはあと少し

MSXマシンも一番発売の早かったものが店頭にならんで2カ月以上になる。普通のパソコンと違って、MSXの場合、各メーカーがそれなりの販売網を駆使して販売しようとするいきこみがある。これはうれしい。例外は楽器店や、家の近所の「電気屋さん」などで売られるものもある。

それに比べてソフトウェアのほうはどうかという、これが少しばかり出遅れている状況にある。どんなパーソナルコンピュータでもそうだが、マシンが発売されてしばらくしないとソフトは充実してこない。ソフトメーカーにしてもマシンを入手しない限りプログラムの作りようがないのだから、これはしょうがない。MSXのように計画から生産への移行の早かったマシンではなおさらだ。このソフトレビューでは都内で発販されているソフトを対象にしている。そのため情報の新鮮さという意味ではあまりはつとしないが、いわゆる購入ガイド的なものとしてはベターな方法だと思っている。

☆印は一つから5つまでの5段階。ただし、少しばかり気を付けてほしいのはたとえ☆印が1つのソフトでも、それは多くのソフトの中から選ばれた5本の中で☆印が1つということ、つまり、このソフトレビューにのるようなソフトだからそれを買っても間違いないけれど、あえてそのうえ評価するならばという意味の☆印なのだ。そこらあたりを考えると読んでいただければ幸いです。

協力感謝

今月の評論家の皆さん、どうもご苦労さまでした。  
 たまたまMSXマガジンの編集部をおとずれたばかりに、有無を言わさず原稿用紙を押しつけられた人たちも、TVの前に座ると突然評論家になってしまったという、なにがパソコンの魔力を見せつけられたような気がします。  
 まったくパソコンを知らぬ人から、元祖パソコンの保有者まで、バラエティにとんだ人選になりました。  
 今後よろしく!!

ソフト充実まであと少し!!  
 ガンバレ、ソフト屋さん。



読

読者の皆さんにお願いします。皆さんが街で見かけたソフトウェアや、雑誌やカタログで見つけたソフトなどで、「これこそ最高!」みたいなものがあつたら編集部までお知らせ下さい。特に教育ソフトやビジネスソフトなら大歓迎です。

# MSX ソフトリスト

12月1日現在

MSXのソフトのことならすべて判る、という便利なリスト。さあ、今年は一切何本のソフトがリストアップされるかな!? 最新情報を見やすい表にして毎号レポートします。今年も注目して下さい、ネ。

VOL.2

あ

か

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	ゲームを楽しみながら自然に学力もアップできる算数ゲームシリーズ。
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『あみだハバア』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	4,800円	オーク	『アニマル』は牛を育てあげるゲーム。『ザ・セブンス・デイ』は七次元空間の宇宙船を修理する。1本のソフトで2通り楽しめる。
アニメエディタ "エディ"	ROM	14,800円	H A L 研究所	手軽に思いのままアニメ・グラフィックスが楽しめます。トラックボール付属ソフト
イリーガスEpisode IV	ROM	4,800円	アスキー	時間経過によって画面の色が複雑に変化する、立体版の迷路ゲーム。
ウォーリア	ROM	4,800円	アスキー	ディスプレイに表示される体力、防御力、金力等を考えながら冒険を続けるロールプレイングゲーム。
エクステンジャー	ROM	4,800円	アスキー	迷える2人のエイリアンをブラック・ホールをつかって生まれ故郷に連れもどします。
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ンゴに変身。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。
カエルシェルター	テープ	2,800円	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。

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
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	ゲーム気分です化学・元素記号がマスターできます
カップル	テープ	4,800円	アートサプライ	いろいろな種類のカクチャや単語、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ける感覚ゲーム。
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	今月号で紹介P112
カラー・ミッドウェイ	ROM	4,800円	マジックソフト	今月号で紹介P115
カロリー計算のプログラム	テープ	5,800円	オーク	今月号で紹介P117
ギャングマン	テープ	2,800円	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	4,500円	SONY	ポイントを次々と切り換えながら乗客を満載した暴走列車を素早く誘導するゲーム。
クレイジープレット	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	長い尾をもった彗星になって宇宙を飛びまわる、ほうき星のクネクネゲーム。
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	気球からの矢を避けながら母さんコンドリが猫や人間と戦い子供たちを守ります。
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。
ザ・スパイダー	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	すさまじいスピードでロケットに向ってくる謎の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	四つ玉のキレイなカラーボールを使ったビリヤードゲームの決定版。
ジグソーセット	ROM	4,800円	MIA	コアラ、橋、蝶の3種類の絵をジグソーパズルのように組み合わせせて完成させる。絵は6から96まで4段階。
ジュノファースト	ROM	4,000円	SONY	四次元へワープできる機能を持った迎撃機ジュノファーストを操作し敵機を破壊するスペースウォーゲーム。
小学生の算数・かけ算	テープ	3,600円	オーク	算数を苦手な科目にしないよう、一番初歩の段階(小学生)を大切に考えて作られたソフト。理解力がつけば算数が好きになるゾ。
小学生の算数・小数I・II	テープ	各3,600円	オーク	〃
小学生の算数・ひき算	テープ	3,600円	オーク	〃
小学生の算数・たし算	テープ	3,600円	オーク	〃
小学生の算数・分数I・II	テープ	各3,600円	オーク	〃
小学生の算数・わり算	テープ	3,600円	オーク	〃
小学生の算数・図形	テープ	3,600円	オーク	〃
ジョーキングマン	ROM	4,800円	クロストーク	監視員の目を盗んで工場に侵入し、点検ロボットにはハンマーで一発お見舞いする。イタズラ少年向けのゲーム。
スカイダイバー	テープ	2,800円	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	アンブルソフトウェア	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追跡させるゲーム。





# MSXソフトリスト

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
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	高性能ヘリコプターを駆使して敵基地を攻撃する反射神経ゲーム。
スーパースネーク	ROM	4,800円	HAL研究所	四角いオリの中で腹ペコな蛇が次々とエサを求めて走り回るゲーム。
3Dゴルフシミュレーション	ROM	5,800円	T&E SOFT	今月号で紹介 P111
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	7個のボールの動きはリアルそのもの。難易度を次々に変えながら微妙なテクニックが駆使できる本格的ビリヤードゲーム。
SQUISH'EM	ROM	4,800円	シリウス 発売元:アスキー	48階建てのビルに忍び込み、怪物を避けながらお金の入ったカバンを盗み出すゲーム。
スペースメイズアタック	ROM	4,800円	HAL研究所	秘宝「フォルス」を目指して迷路星雲を探り続けるゲーム。敵だけは迷路の壁を通り抜けてきます。
ゼロファイター	テープ	2,800円	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	いろいろな時代のオンボロ飛行機たちと闘いながら飛び続ける飛行ロマンあふれるゲーム
TURMOIL	ROM	4,800円	シリウス 発売元:アスキー	体当たりする宇宙船やミサイル、戦車等いろいろな敵をかわしてエイリアンの卵を回収するスピードゲーム。
ダイヤモンドアドベンチャー	テープ	2,800円	マイクロキャビン	今月号で紹介 P112
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	ストラッドフォード・ コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
中学生必修英単語1年	テープ	3,800円	ストラッドフォード・ コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
中学生必修英単語2年	テープ	3,800円	ストラッドフォード・ コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
中学生必修英単語3年	テープ	3,800円	ストラッドフォード・ コンピューターセンター	今月号で紹介 P116
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「インペーター・ゲーム」の要はバリエーション。
南極物語	テープ	2,800円	ポニカ	今月号で紹介 P113
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。
日本史年表	テープ	3,800円	ストラッドフォード・ コンピューターセンター	能率よく日本史年表が暗記できます。
忍者くん	ROM	4,800円	マイクロキャビン	今月号で紹介 P114
ハイウェイスター	ROM	4,800円	ウェイリミット	自分の位置を知らせてくれるマップを頼りに赤いボディのトマト号を走らせて白旗を次々にクリアする。
バイナリィ・ランド	テープ	2,800円	日本ソフトバンク	64タイプある迷路に一緒に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	邪魔物を避けながら流れてくる雀パイを急いで打ち落とし、役ができればテンパイ。冷静さが必要な新しいタイプの麻雀ゲーム。
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	リットーミュージック	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。
バトルシップ・クリプトンII	ROM	4,800円	T&E SOFT	今月号で紹介 P115
パワーフェイル	テープ	2,800円	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。

た

な  
は

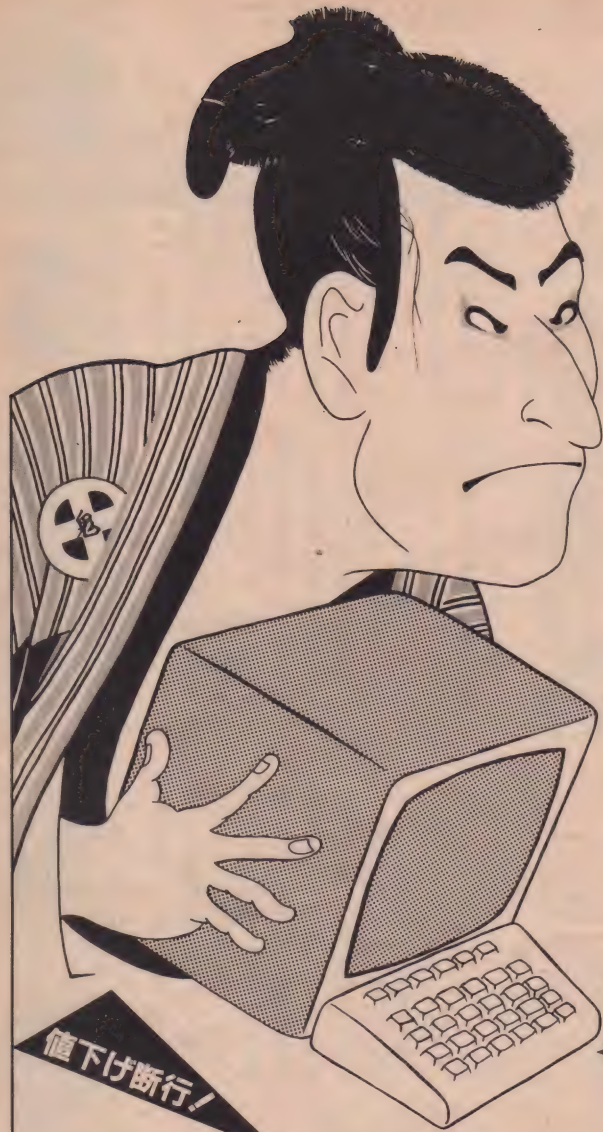
# MSXソフトリスト

ゲーム名	仕様	価格	会社名	内容
ピコピコ	テープ	2,800円	マイクロキャビン	今月号で紹介 P112
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	H A L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プタ、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	H A L研究所	自分のまわりの岩を動かすことができる超能力少年ピッキー君がデビルモグラと闘います。
ピラミッド・アドベンチャー	ROM	4,800円	T&E SOFT	今月号で紹介 P110
BEE&FLOWER	ROM	4,800円	シンクソフト	トンボやスズメ蜂を避けながら、お花畑でミツ蜂が働き回るほのほのゲーム。
ファイナル麻雀	ROM	4,800円	M I A	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(人玉)を水鏡銃と冷凍光線で二段攻撃。
ブギウギジャングル	ROM	4,800円	アンプルソフト	食いしん坊がジャングルのあちこちに置いてあるケーキやローストチキンを食べまくる、動きがかわいいゲーム。
ぶた丸パンツ	ROM	4,800円	H A L研究所	子鬼パンツが次々に落ちてくる雪玉をぶた丸が掃除する、キャラクタのかわいいゲーム。
フルーツサーチ	ROM	4,800円	H A L研究所	コンピュータの与えてくれるヒントを頼りに次々に出てくるフルーツの種類をビタリと推理。
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	自動車が走りまくる道路で迷子になったカエルを無事に家まで連れ帰るゲーム。
ペアーズ	ROM	4,800円	アスキー	カードで構成された迷路を敵を避けながら裏返してゆく、ニュータイプの神経衰弱ゲーム。
ヘビーボクシング	ROM	4,800円	H A L研究所	3Dタイプで臨場感あふれるボクシングゲームの決定版。
マウザー	ROM	未定	SONY	何階にも分かれたビルに侵入し、ネズミを避けながら魚をイタダク。猫が主人公のゲーム。
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。
まんてんくん(各3巻)	テープ	各9,800円	ランドコンピュータ	今月号で紹介 P118
ミステリーハウスI	テープ	2,800円	マイクロキャビン	今月号で紹介 P113
ミッドナイトビルディング	ROM	4,800円	ウェイリミット	自分のまわりしか視野のない真夜中のビルディングでガードマンを避けながら書類を盗み出すゲーム。
MUSIC	テープ	3,600円	オーク	今月号で紹介 P117
ミュージックエディタ	ROM	4,800円	H A L研究所	誰でも手軽に音遊びや作曲ができます。
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。
もぐらたたきキーボード練習	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	今月号で紹介 P116
モニタ・アセンブラ/ グラフィック・エディタ	テープ	4,800円	M I A	マシン語でプログラミングすると手間ひまのかかる図や表も、これで手軽に作成が可能です。
幼児のえいご	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	幼児向け英語教育用ソフト。
リアルテニス	ROM	4,800円	タカラ	今月号で紹介 P114
ライズアウト	ROM	4,800円	アスキー	巨大な迷宮になった大阪城を忍者となって上へ上へと登り続ける。パズルの要素も加わったゲーム。
ラダービルディング	ROM	4,800円	アスキー	指令を受けビルに潜入し秘密書類を盗み出すゲーム。

ま

や

ら



# いざ鎌倉。レンタル

なにか、さあ始めようとする時。情報の処理能力はいまや一番重要なポイント。ジャコスは、そんなあなたを会社を強力にバックアップ。展示会用に、研修会用に、決算期用に；そして、パソコンラッシュのなか、最適の機種をお選びいただくためにレンタルパソコンはいま人気上昇中です。もちろん、住所録用に、ゲーム用に、作曲など自在に使える最新パソコンもあなたをお待ちしています。

値下げ断行!

★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、お客様は一切ありません。

★CF-2000(MSX)入荷! 1ヶ月=4,400円。

お申し込みはお電話で

03-436-6571(代)

ジャコスパソコンレンタル価格表(単位:月)

形式	1ヶ月	形式	1ヶ月
PC-6001	4,300	PC-6001 カラーTV	6,900
PC-6001MK II	"	12インチカラーTV	7,200
PP-8001	6,200	12インチグリーンTV	4,800
PC-8001MK II	"	14インチカラーTV高解度	9,900
PC-8801	15,900	PC用(5インチ ミニ)	16,800
PC-9801	24,500	FM用( " " )	16,800
FM-7	9,500	PC用(8インチ)	32,000
FM-8	4,900	8 0 桁 プリンター	11,900
FM-11	21,500	漢 字 プリンター	14,900
MY OASYS-II	33,600	高 性 能 プリンター	28,100
MZ-2200	10,100	136 桁 プリンター	15,200
PC-9801F	26,300	PC-6001 用ROM	1,600
PC-9801E	17,200	MK2 用漢字ROM	3,900
PC-8801MKII	13,500	8801 用漢字ROM	4,600
PC-6600	11,500	FM2 用漢字ROM	4,200
		データレコーダー	2,400
		家庭用TVアダプタ	1,700

6ヶ月以上の申し込みは更に割引となります。

1日からでもレンタルできます。

例：1～3日の料金は1ヶ月料金の $\frac{1}{3}$ 。但し、この場合の送料はお客様のご負担となります。

## 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。

項目	レンタル料金の総額が15,000円以上の場合(注)	レンタル料金の総額が15,000円未満の場合
配送料	全国往復無料配送	お客様のご負担となります。(例) 23区片道1,100円
返送料	全国無料、レンタル期日までにご返送下さい。	実費は、お客様のご負担で、レンタル期日までにご返送下さい。

(注)レンタル料金が1ヶ月5千円でも、3ヶ月申込みば配送料は無料

— 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

資料請求券 MSX-2

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

もつとMSXのハードについての詳しいことが知りたい。ポクはMSXをつかって音楽をやりたいと思ってるので、音楽の分野でのMSXの活用とかゲーム、グラフィックなど目的別の細かいアドバイスなど載せてくれたら非常に助かる。このマガジンはMSXの教科書になっていいんじゃないかな。

静岡県田方郡 吉村太(16歳)

前回から始まったハード・レビューは気に入ってくれたかな。個々のマシンについての使い勝手や拡張性など、これからもどんどんレビューしていくから楽しみにしてくれ。MSXを使った音楽演奏も計画しているから、吉村クンの期待にもそえるんじゃないかな。

教科書っていつちゃうとおこがましいけど、MSXマガジンはだれもがコンピュータとお友達になれるような、そんな本にしたいんだ。積極的にコンピュータとお近づきになれる人、なりたい人、愉快な話を教えてよ。



私はコンピュータの初心者です。いままでのパソコンは値段も高くムズカシイというイメージがあつて、買いたくても決心がつかずじみでした。そんなところへ可愛いマスコットといっしょにやさしそうなパソコンが出たので、マガジンを買ったのですがちつとも分かりません。もつとやさしくして下さい。そしたらMSXパソコンを買ってゲームを作ったりいっばいやりたいことがあるんですよ。

東京都墨田区 柿園とも子(19歳)

BASIC講座は毎回読んでくれているかな。今はまだ線を引く段階だけど、一年以内でプログラムが組めるように編集部一同がんばってるぞ。それまでは人の作ったプログラムを眺めて勉強。命令の意味がつかめて、各行でコンピュータに何をさせているかわかるようになったらシメタものだ。誰だってはじめは素人。エキスパート目指してともちゃんがんばりな!

ウラ表紙のカラー広告でMSXのゲーム画面を見ていたら、どことなくAPPLEに似ているようです。モニタにもよるんでしょうが、ニジミのMSX、なんてアタ名が付きますんよ。

東京都渋谷区 山崎隆文(23歳)

MSXはRGB出力を持っていないため、文字が思いのほかよくニジんでくれます。バックを黒にしたときが最高です。APPLEEのニジミにもまったくヒケを取れません。まさしく、ニジミのMSX。本領発揮といったところでしようか。今日はカゼで学校を休んだ。Butおとなしくねていたわけではない。で

は何をしていたか? きのう買ったMSX創刊号をベッドの中で読んでいたのです。外は寒いのに、ベッドの中は天国が極楽か? ホカホカ♡朝、表紙を読み始め、お昼すぎに裏表紙の定価三七〇円のところまで読みおえました。とてもおもしろかった!! ※0号の残りはあるのですか。

埼玉県蓮田市 鈴木真(16才)

MSXマガジンさえあればかぜひいても、へっちゃらってわけね。でも毎月8日にMSXマガジン買って、9日は必ず休んじゃうなんていうのはダメですよ。カゼ気味になるのを持ってMSXマガジン買わないで、もつとダメ。それから0号の残りはまだ少しあるみたい。表紙から値段まで読んでMSXポイズは必読。ねっ。

家族用にMSXマシンを1台入手したいと思つていますが、パソコン||TVゲーム機というのはいかにオソマツ!

今少しく、タメになる使い方をPRする雑誌でありたいものです。

文明が市民を白痴化することのないように……。

東京都西多摩郡 棟方忠輔(45歳)

パソコン||TVゲーム機という図式が成り立ってしまう現状には私も編集部でも疑問を持っていますし、棟方さんのおっしゃるように「タメになる使い方」の方向をなんとか見つけようとして努力しています。文明は始めからそこにあっては無く、市民の選択の末に定着するものはずです。MSXマガジンもその指標の一つになればと思います。MSXマガジンを買いました。とてもおもしろい本ですね。前からM

SXに興味があつたのですが、詳しいことがわからないのでこまつていました。本誌である程度は理解できたのですが、まだわからないことがあるので質問します。

MSXはどのようなのか? MSXのブームが来ないまま終わってしまったのではないだろうか?

MSXマシンは16ビットにならないのか?

ソフトは十分になるのか? 本当にビジネスにも使えるのか?

この質問は、誰しも考えていることだと思います。しかし、MSXは、本当に良いアイデアだと思います。

埼玉県藤市 杉山信良(16歳)

MSXはブームにならないでしょう。ブームになってはいけません。ブームになればいいかとは終わってしまいます。MSXはコンピュータとしても一般的な高い便利な道具となるのが本当の姿でしょう。これからは、もつと身近な教育や家庭医学にMSX(コンピュータ)が活躍することはまちがいないでしょう。MSXが16ビットになるかならないかはこれからの問題だと思つています。現在発売されているソフトウエアは新しくなったMSXでも普通に動作することが重要なので、将来のMSXの設計で16ビットが採用されるとはがきりません。ソフトも教育用ソフトやビジネスソフトは用意されますが、フロッピーディスクがMSXで使えるようになってからでしょう。

MSXテクニカルデータブックの価格25,000円は2,500円のまがいではないのですか。データブック①、②の内容等、お知らせください。また当地の書店では

見つかりません、お願い致します。

武雄市 村島晟介(47歳)

MSXテクニカルデータブック②は25,000円なので、決してまちがいでありません。MSXテクニカルデータブック①はMSXのハードウエア・ソフトウエアの基本仕様が詳しく書かれており、定価3,500円で発売されています。テクニカルデータブック②はMSX-BASICのBIOSのソースリスト(アセンブリリスト)をすべて紹介しています。MSX関係のハード・ソフトウエアを作る人にとって必要な資料といえるでしょう。最寄りの書店にない場合には、直接アスキーにご注文、お問い合わせください。



## 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。なんでも結構ですからどしどしお寄せください。ちょっと気になること、身近にあるオモシロ情報、などなど気軽に書いて送ってください。ハガキは本誌あてのどしどしお寄せください。楽しいおたよりお待ちしております。

# 2

## 月のスケジュール

- 1 WED
- 2 THU
- 3 FRI
- 4 SAT 節分
- 5 SUN 立春
- 6 MON
- 7 TUE
- 8 WED MSXマガジン3月号発売
- 9 THU
- 10 FRI
- 11 SAT 建国記念日
- 12 SUN
- 13 MON
- 14 TUE 聖バレンタインデー
- 15 WED
- 16 THU
- 17 FRI
- 18 SAT
- 19 SUN
- 20 MON
- 21 TUE '84メカトロニクスジャパン(晴海)
- 22 WED
- 23 THU
- 24 FRI
- 25 SAT
- 26 SUN
- 27 MON
- 28 TUE
- 29 WED

# PRESENT

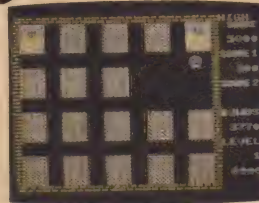
## 今月のプレゼントで～す。



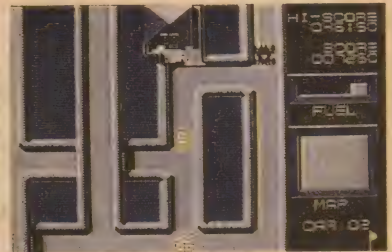
↑アスキー-MS Xバッジ3ケ1組(50名さま)

←MS X・Tシャツを50名さまに。

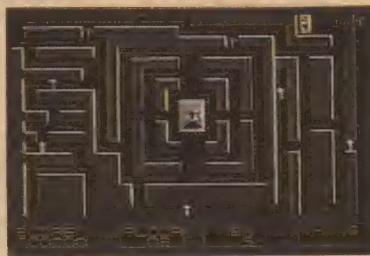
### MSX ソフトプレゼント



●ベアーズ(5名さま)トランプや花札で遊ぶ神経衰弱も楽しいけど、じっくり考えているヒマがないというのがこの神経衰弱。なにしろお化けが追っかけてくるから逃げながら神経をすりへらす辛いゲーム。



●ハイウェイスター(5名さま)マップの指示に従って白旗をクリアするゲーム。グラフィックの質はバツグンだ。



●ミッドナイトビルディング(5名さま)要するに空巣ごっこ。重要書類を盗み出すという夜中にプレイするには最適なゲーム。



●イリーガス(5名さま)困難なゲームが好きな人におすすめ。カーソルキーを頼りに三次元の迷路の中から、いざ脱出!

プレゼント  
応募のあて先  
〒107東京都港区南青山五-11-15  
住友南青山ビル ㈱アスキー  
「MSXマガジン」プレゼント係  
(アンケートハガキでは応募できま  
せん)



●パイパニック(5名さま)その辺にある麻雀ゲームとはちょっとわけが違う。頭脳と反射神経の必要な手のこんだマージャンなのだ。

# MESSAGE BOARD



集まれ！ MSXフェアがスタート

メッセージボード

## 業界初の「MSX クラブ」スタート

銀座にドーンとビルを構えているマイコンベース銀座(オムロン・マイコン・システムズ)では、83年12月1日より、「MSXクラブ」を発足し、その会員を募集している。詳しい内容は次の通り。

### ●MSXクラブの目的

1. MSXの特長を生かした未来型のパソコンとのつき合い方を創造するための情報交換を実現する場とする。

2. 将来のホームコンピュータインク時代を前に、体験を通じて未来社会への認識を深めるとともに、具体的な啓蒙・普及活動を実施する。

3. MSXをテーマに、MSX仲間を創り出し、人間的なふれ合いを通じて明るい夢を提供する。

### ●MSXクラブの活動内容

1. 定期的なMSXコンテストの開催  
ミュージック、グラフィックス、ホームユースなどをテーマにしたコンテスト、発表会、展示会を行う。

2. 定期的なMSXスクールを開催  
MSXの新しい使い方、楽しみ方を定期的にスクールで学ぶ。

3. 情報交換のための機関誌を発行。

## MSXマシンの感想募集

各メーカーからいろいろなMSXマシンが出てきたね。早速、お年玉で買ったってなんでも人もあるんじゃないかな。そこで、本誌編集部ではMSXマシンを使ってみた感想、あるいは「こんな使い方をしているよ」的な具合に、原稿を募集しています。採用者には、小社規定の原稿料を

4 情報交換のためにMSXボードを店内に設置。

5. MSX仲間の交流を促進するためMSXツアアを企画・運営する。

### ●MSXクラブの会員特典

1. MSXクラブが主催する各種イベント、催事に優先的に参加できる。  
2. 機関誌を定期的に無料で購読できる。

3. MSXのハード・ソフトの購入時に特典あり。

4. 会員証を発行。

5. マイコン・ベース銀座内の施設を特別使用できる。

### ●MSXクラブの入会資格

1. 年齢、性別の制限なし。  
2. 当面、〇〇〇名程度の会員組織を予定。

### ●入会金および年会費

1 入会金 五百円  
2 年会費 一名、二、四〇〇円 親子会員三、六〇〇円

### ●事務局

「MSXクラブ」事務局  
〒104東京都中央区銀座一八二一  
マイコンベース銀座内  
TEL 〇三—五三五—三三三一

差しあげておりますので、どしどしお寄せください。形式は自由です。

## スタッフ募集

MSXマガジンでは、編集、編集雑務、プログラマを募集しています。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。われこそはと思う方、ピシッパシッ応募ください。

## プログラム大募集

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、小社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。

## アフターケア

12月8日発売のMSXマガジン1月号の内容および文章中に誤りがありましたことをお詫びとともに訂正いたします。

☆P27……三段目21行目「最後の9をZに……」のZは2の誤りです。

☆P31……表中、SANYOのリセットボタンが「無」になっていますが「有」の誤りです。

☆P33……表中のグラフィックの欄で256X192の後ろは「1\*2」になります。

☆P52……ペーアーズの発売元が「HAL研究所」

になっていますが「アスキー」の誤りです。

以上慎んでお詫び申しあげます。

お気づきになりましたら、MSX編集部まで一報をお待ちしております。

## MSXマガジン 年間予約について

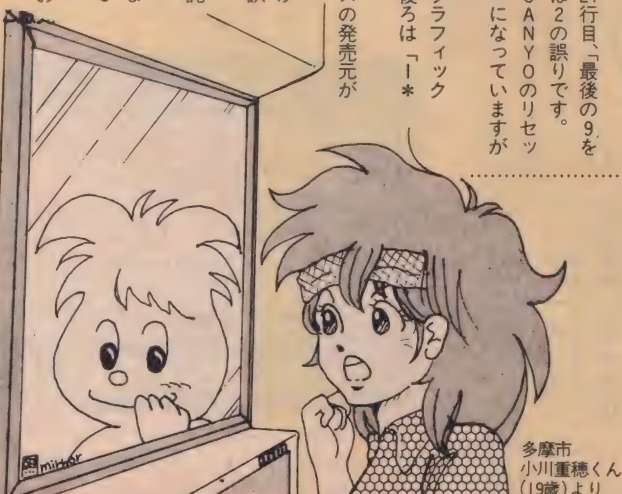
MSXマガジンのご購読、本当にありがとうございます。多数の方々より年間購読のご希望をいただいておりますが、残念ながら年間購読のご予約は受付けておりません。お近くの書店、マイコンショップなどでお求めください。

## 応募のあて先は すべてこちら

〒107東京都港区南青山五十一—五  
住友南青山ビル ㈱アスキー  
「MSXマガジン」〇〇〇〇係  
(おたより以外、アンケートハガキでは応募できません)

☆P109……仕様表中「RAMは32KB」の誤りです。

☆P112……松下電器健康機器開発センターの問い合わせは、TEL 〇七二〇(四四)〇三五一に変更しました。



多摩市 小川重穂くん (19歳)より

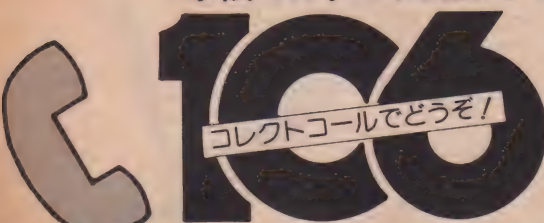
# 電話で深めよう MSX の世界

教育・音楽・ビジュアル・ゲーム…1家に1台ホームパソコン時代到来!!

(各社の機種別機能一覧表)

メーカー・機種名	15回払	表示機能				ROM RAM	サウンド機能	キーボード	インターフェイス	外部記憶装置	拡張スロット
		表示文字	グラフィック解像度	スプライト	カラー						
松下電機 CF-2000	月々 ¥54,800	32字×24行 40字×24行	256×192ドット 64×48画素	8×8 16×16	16色	32KB 16KB+VRAM16KB	8オクターブ 3重和音	キー数73 英、数 ASC II配列	FSK方式	●カセットテレコ ●コンパクトフロッピーディスク 16KB RAM カードリッジ	ROM48KB RAM16又は 64KB
	3,683円×15回										
三洋電機 MPC-10	月々 ¥74,800	40字×24行 32字×24行	256×192ドット	32面	16色	32KB 32KB	8オクターブ 3重和音	英数字 ひらがな カタカナ グラフィック記号 アイエオ配列 73キー	ライトペンインターフェイス カセットインターフェイス プリンターインターフェイス ジョイスティック インターフェイス	データレコーダー	●カードリッジ スロット 1種 ●I/O 拡張バス 1種
	5,027円×15回										
日本楽器製造 YIS-303	月々 ¥49,800	32字×24行 40字×24行	256×192ドット	32面	16色	ROM 32K RAM 16K VRAM 16K	8オクターブ 3重和音 1ノイズ	70キー	カセット、ビデオOUT ジョイスティック×2	カセット	専用サイドスロット ROMカートリッジ スロット
	3,347円×15回										
YIS-503	月々 ¥64,800	同上	同上	同上	同上	ROM 32K RAM 32K VRAM 16K	同上	73キー	同上 プリンター	カセット	専用サイドスロット ROMカートリッジ スロット、 リヤスロット
	4,355円×15回										
CX-5	月々 ¥59,800	同上	同上	同上	同上	同上	同上	70キー	同上	カセット	同上
	4,019円×15回										
富士通 FM-X	月々 ¥49,800	最大 40字×24行	256×192ドット	32画面	16色	●MSX BASIC ROM32KB ●RAM16KB (Max32KB) ●ビデオRAM 16KB	8オクターブ 3重和音	シリンダリカル タイプ	カセットインターフェイス	データレコーダー	1スロット
	3,347円×15回										
東芝 HX-10S	月々 ¥55,800	40桁×24行	256×192ドット	4種類	16色	32KB 16KB	音端子	JIS配列	本体内蔵(カセット、ジョイスティック、RF番号) カードリッジ(プリンター、RS-232C)		本体1 増設2
	3,750円×15回										
HX-10D	月々 ¥65,800	40桁×24行	256×192ドット	4種類	16色	32KB 64KB	//	//	//		//
	4,422円×15回										
三菱 ML-8000	月々 ¥59,800	32文字×24行	256×192ドット	可能	16色	32KB 32KB	8オクターブ および効果音 三重和音	JIS標準配列 HEXテンキー (オプション)	カセットインターフェイス (1200/2400ボート切替) プリンターインターフェイス 内蔵 RFモジュレーター内蔵	カセットデータレ コーダー フロッピーディス クを予定	拡張ボックスを通して 増設RAMボード 漢字ROMボード RS-232Cボード FDD制御ボード をサポート
	4,019円×15回										
ソニー HB-55	月々 ¥54,800	40×24	256×192	32	16色	(32K+8K) ROM 16K RAM	8オクターブ 3重和音+ノイズ1	JIS配列 カナは50音配列	ジョイスティック×2 カセットインターフェイス プリンターインターフェイス 拡張用RAM・ROM インターフェイス 拡張用I/Oインターフェイス	カセットコーダー 拡張用RAM データカートリッ ジ	1
	3,688円×15回										
ビクター HC-5	月々 ¥59,800	32×24 40×24	256×192	32	16色	ROM32KB RAM16KB	8オクターブ 3重和音 +ノイズ	タッチキー	プリンターI/F カセットI/F ジョイスティックI/F×2	カセットI/Fより テープ 拡張スロットより FDD対応可	50pin×1 60pin×1
	4,019円×15回										
HC-6	月々 ¥64,800	32×24 40×24	256×192	32	16色	ROM32KB RAM32KB	8オクターブ 3重和音 +ノイズ	フルストローク	プリンターI/F カセットI/F ジョイスティックI/F×2	カセットI/Fより テープ 拡張スロットより FDD対応可	50pin×1 60pin×1
	4,355円×15回										
日立 MB-H1	月々 ¥62,800	40×24 32×24	256×192	0	16色	ROM40KB RAM32KB	3和音 8オクターブ	JIS標準 アイエオ順 73キー	カセット プリンター オーディオ ジョイスティック	コンパクトフロッ ピー (発売予定)	2
	4,220円×15回										
MB-H1E	月々 ¥54,800	40×24 32×24	256×192	0	16色	ROM32KB RAM16KB	//	//	//	//	2
	3,683円×15回										

掲載以外の商品もお問い合わせ下さい。



コレクトコールでどうぞ!

全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り / お支払いは楽々クレジットで胸キュン!です。

**Acolyte**  
(アコリット)

〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号  
営業時間 / 午前11時～午後7時 年中無休

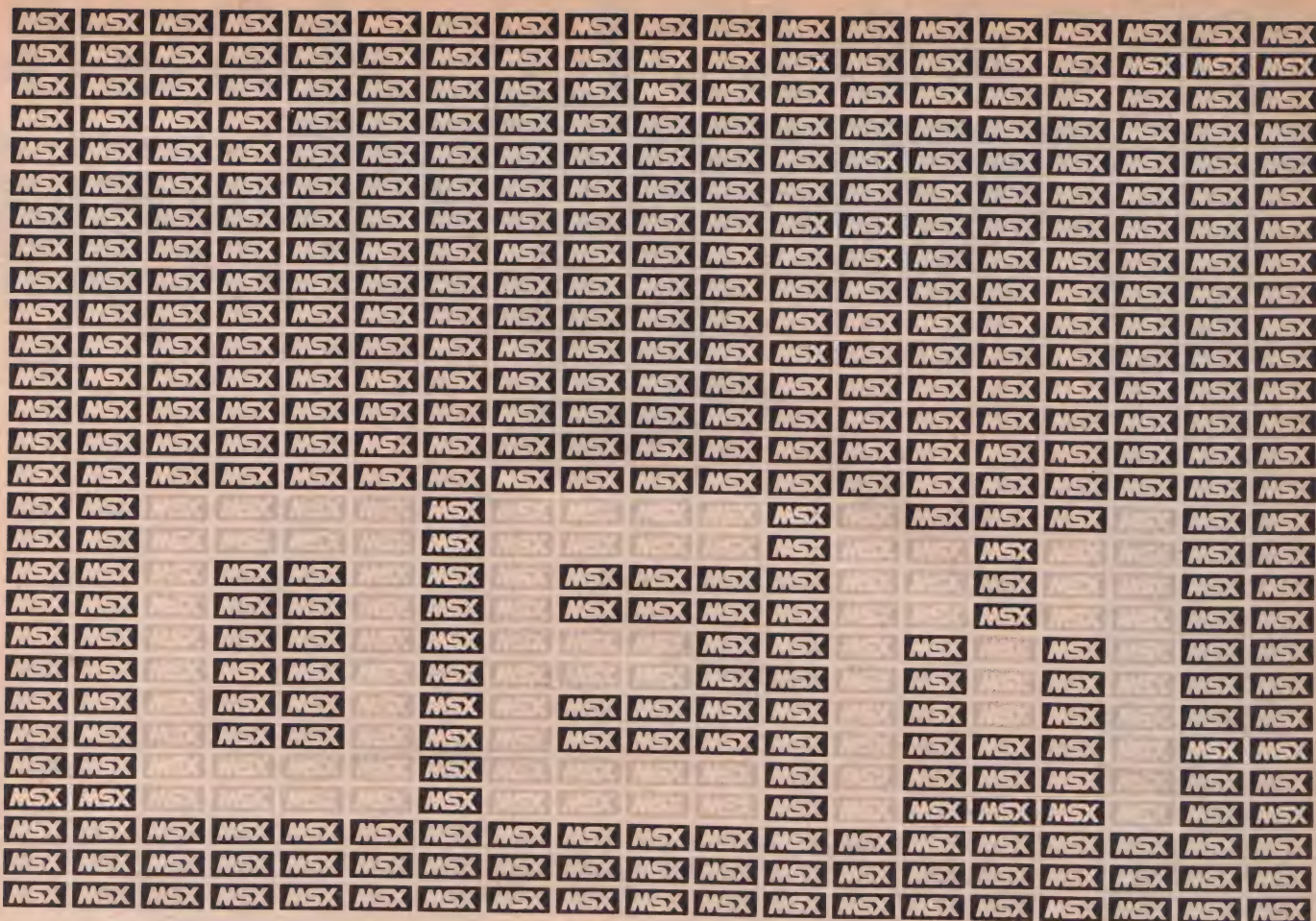
☎03(844)3361

●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他のパソコンの御注文も受付けます。

●他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。





**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



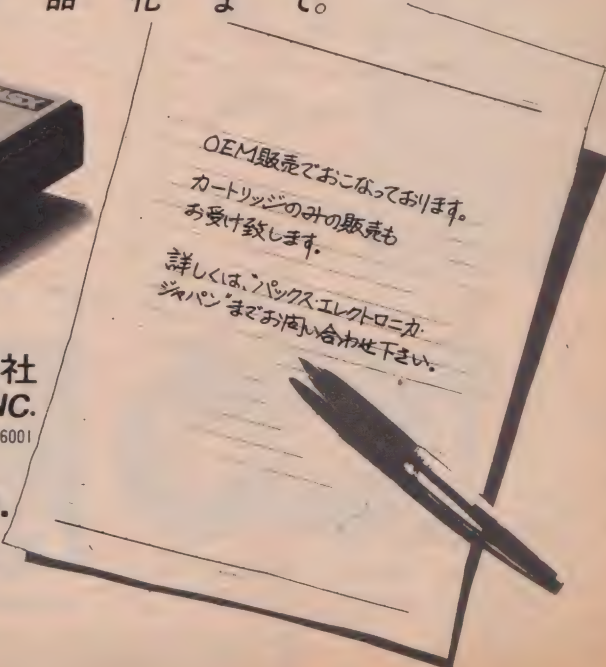
発売元

**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)





ミスターAIDSの  
シネマレビュー

# 陽気な爆弾ソングの リズムにのった原爆狂騒曲。



「アトミック・カフェ」の再映があった映画館は新宿のちっちゃい映画館で、私が行った金曜日は立ち見もいた。いわゆる、スズンダライフスタイルの人とか、いわゆる肩かけ革カバンの人とか、映画マニアの人とか、それ風の人とかがいて、映画館のなかは、それっぽい雰囲気だった。上映と同時にかけ込んで、通路にドタッと座った、サラリーマン組もいた。

アメリカ政府が核戦争のPRのために作った、たぐさんの広報番組のフィルムを編集して「アトミック・カフェ」はできあがった。作ったのは、アメリカの映画・ジャーナリズム関係者3人組。82年夏に向こうで上映されて、大変な反響をよんだらしい。

映画は、広島・長崎への原爆投下シーンから始まる。原爆投下もきのこ雲も、きちんと映る。エノラ・ゲイの機長テイベツの話。投下にあたって、まだ爆撃を受けていない処女地を選ぶ必要がありました。原爆の効力や破壊力を調査するためです。更にトルーマンの原爆投下表明。「原爆が神の道に従って使われますよう、祈ります……」

核爆弾は、昔から、神が与えたもうた、政治的なパワーでしかないんだと思ったりした。映画のなかでは何度も、神のお導き、が使われる。神も安く見られたものである。

映画は、アトミック・ヒストリー

を追ってゆく。ピキニのきのこ雲も至近距離からの実写が映る。ネバダの核実験場のきのこ雲も見られる。きのこ雲は気持ち悪い。米ソの冷たい戦争が始まってからは、アトミックPRがロコツになる。水爆は作るべきかという、街頭アンケートの答えのひとつ。アメリカ人はものを、破壊するより建設します。否も応もありません。そういう人種です。水爆を造りましょう。映画館のなかにドツと笑いが起る。この意見のような考え方が政治の考え方だから、これはパロディになってしまふ。

核兵器から身を守る方法、核はそんなにこわくない……そういう政府のプロパガンダが、フィルムの編集でおもしろいパロディになっている。カントリー風の反核ソングにのって「髪は抜けてもはえてくる」っていうのが、ほとんどアホであった。

2時間余りのこの映画、ちつともタイクツしなかった。アトミック・ヒストリーがやさしく解説されていて、これなら誰でも理解できる。つくづく頭にきてしまふのだ。

未来を考えると、核は色んなところでシンボリックなものだと思う。今の政治のいきづまりの象徴でもあるし、だから進歩が否かのネックでもあるし……。こういう大事なときに、上の方の人たちは何をウダウタつまないことやってんだろ、と庶民の気持ちになってしまふのだ。政治や核爆弾や軍事力や冷たい戦争を、「アトミック・カフェ」は、カンタンの戯画化してしまつた。しかも相手の手の内を利用して。単純なドキュメンタリーではないこういうやり方の反核映画って、とっても大切なような気がする。

今年始め、手塚治虫の解説で放映された、アメリカのTV映画「火星年代記」(原作はレイ・ブラッドベリ)のなかに、地球が中性子爆弾で滅びてしまうシーンがあった。中性子爆

弾は有機体だけに作用する。建物のなから有機体だけがタイム・トリップするようにいなくなつちゃうそのシーンはスゴかった。中性子爆弾って、悲しさの極みだ。

SFの世界が、未来のものとしてものすごく近似値に感じられるのだ、この頃。ホントに、乏しい、メンド臭い……。アルビン・トフライがいうように、今の政治システムは何もかもに対して古くなつちやつたんじやないだろか。いーかげんにしてほしいのだ。核爆弾とか軍事力のために、あくせく働いて税金おさめてんじや

ないのだ! と言いたいのだ。次の進歩に向かって対策を練るためにお金使ってくださいよ。なんといつても新しい時代をひと目見てから死にたいんだから。

The Atomic Cafe



●アトミック・カフェ上映予定 場所: 下北沢 鈴なり巻巻館03(466)0518 日時: 1月13日~2月3日 (日)12時45分/3時0分/5時15分/7時30分 (自) 10時30分/12時45分/3時0分 前売り券1000円 当日券1200円 問い合わせ: アトミック・カフェ事務局 TEL: 03(403)3214

# 2010年 オデッセイ2

A・C・クラーク著

「2001年・宇宙のオデッセイ」の続編「2010年・オデッセイ2」の邦訳出版がいよいよ間近となってきた。発行は早川書房、翻訳は伊藤典夫氏。(全国のオデッセイ・ファンの皆さん、早川書房と伊藤先生に励ましのおたよりを出そう。)

## 一五年後にもなお新鮮な「2001年」

「オデッセイ2」ぐらい書かれるべくして書かれた続編も珍しいだろう。正確に言えば、これは続編ではなく解決編と呼ぶべきかもしれない。前作「2001年・宇宙のオデッセイ」はひとつの謎の上にさらに大きな謎を積み重ねて巨大な謎の山を築き、それがそのまま終幕の最大の謎、あの幻想的シーンへとなだれ落ちていくという構成だった。

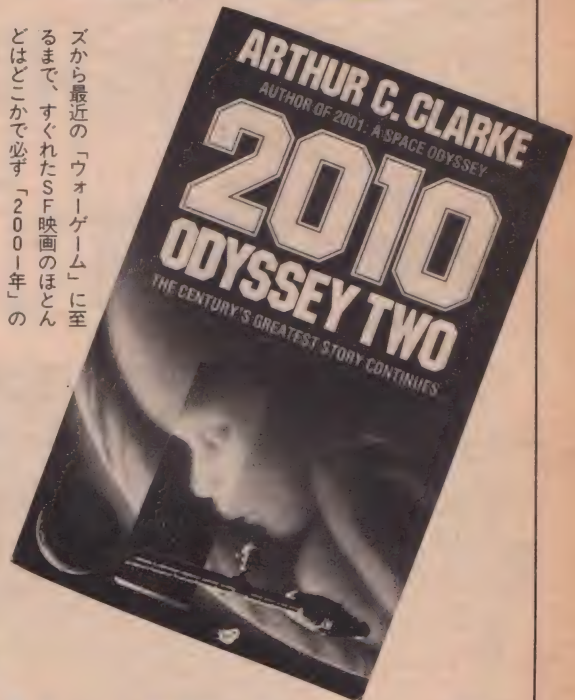
猿人の群れのただ中に出現した黒い直方体「モノリス」。人類の意識の目覚め。人類が初めて使った道具である白骨が空中に投げられるやれがそのまま宇宙ステーションに変容する。月面のティコ火口でのモノリスの発見。モノリスと木星との通信。超知性体の存在の暗示。木星探査船ディスカバリー号の発進。ディスカバリー号のスーパー・コンピュータHALの発狂。木星の衛星イオの付近での巨大モノリス「ビッグ・ブラザー」の発見。そしてポーマン船長の通常空間からの消失と変容。そして

幼児としての再生。

これらすべてはキューブリックの強力なイマジネーションによってリアルな映像として具体化されていた。「2001年」が映画化されたのは一九六八年、ニール・アームストロング船長が「人類にとっての巨大な一歩」を月面に印す前の年だった。以来一五年も経つわけだが、「2001年」は少しも古くさくならないどころか、「スター・ウォーズ」シリーズから最近の「ウォーゲーム」に至るまで、すぐれたSF映画のほとんどはどこかで必ず「2001年」の影響を受けている。

## そして「2010年」

「2010年」もすでに映画化が決定しているのだが、「2001年」があまりに完成された傑作だっただけに、あの水準を超える作品をつくるのは相当の難事だろう。さて、「2010年」の内容だが、ディスカバリー号の遭難とモノリスの存在を探り当てたソ連は宇宙船レオノフ号を建造して木星域の探査を



試みる。レオノフ号にはフロイド博士(「2001年」のオープニングでティコ火口のモノリスを発見した科学者)とチャンドラ博士(スーパー・コンピュータHALの設計者)を始めとする三人のアメリカ人科学者も乗り組むことになる。

木星の衛星イオの付近に到着したレオノフ号はディスカバリー号のサルベージに成功する。チャンドラ博士はHALの再起動に成功し、ディスカバリーとレオノフに分乗した探検隊は「ビッグ・ブラザー」の調査を始める。その頃、地球上では、フロリダのホスピスで死にかけているポーマン船長の母親のもとにポーマン船長の「亡霊」が現われる。やがて、探検隊に対してHALを通じて「一五日以内に木星から離れよ」という謎の警告が発せられる。そして「ビッグ・ブラザー」が何万年かの眠りから覚め、木星の表面へ降下する。ただならぬ事態を察して探検隊は撤退を決定する。遠ざかり行く木星を監視していた科学者たちはある日、「ビッグ・ブラザー」が二つに増えて、二つに増えていることを発見する。二つに増えたわけではない。ほぼ二時間ごとに「ビッグ・ブラザー」は自己増殖

して二倍の数になるのだった。二四時間で一〇二四個、四八時間では一〇〇万を超えることになる。

そしてついにクライマックスが来て、超知性体の意図とモノリスの使命が明らかになる。なんと――本を読んだときの楽しみが減るといけないうのであまり詳しくは説明できないのだが――モノリスは宇宙的規模の土木工事機械だったのである。

## 世界で一番有名なコンピュータ「HAL」

人間と自然言語で対話できるスーパーコンピュータ「HAL」は「2001年」の中でも一番印象に残る登場「人物」だった。スターウォーズのロボットにしろ、スーパーマンIIIの悪役コンピュータ、さらにはウォーゲームの戦略コンピュータにしろすべてHALが原型となっている。

HALの名前の由来もオデッセイ・ファンの間でずいぶん熱心に議論されたものだった。一時は「IBM」をアルファベットで一文字ずつ動かしたものだという説が有力だった。(Hの次はI、Iの次はB、Lの次はMだ。)しかしこの説は「2001年」の中でHALの生みの親チャンドラ博士自身によって否定された。チャンドラ博士はHALは「ヒューリスティック・アルゴリズムミック」の頭文字だと断言している。「発見的・算法的」とでも訳せるだろうか。アルゴリズムというのには「決まった手順」というような意味で、現在のコンピュータは全てアルゴリズムミックである。つまりプログラムによって細かく決められた手順のとおりにはしか動かない。これに対して人間の頭脳はヒューリスティックである。試行錯誤を繰り返しながら問題の解法を発見し、自ら学習して知識を増やしていく。アルゴリズムミックなコンピュータはプログラムが予想していないような状況には全く対応できない。どんな



巨大で高性能の機械であろうと、たとえば漢字を読み取るプログラムが入っていないならば永久に漢字を読めるようにはならない。コンピュータにヒューリスティックな能力を持たせることができれば、そのコンピュータは一定の前提さえ与えられれば未知の問題をいわば独力で解くことができるようになる。

「2001年」が作られた六〇年代の後半ではHALのようなコンピュータはまさしくSFの世界だったが、現在アメリカと日本で開発競争が始まった「第五世代」コンピュータはまさにこのヒューリスティック・アルゴリズム・マシンのものだ。

ということは、このようなコンピュータが完成したときにはHALの「発狂」もSFの世界のこととしてすましてはいられなくなるわけだ。プログラムで規定されたことだけできない機械なら、その故障もプログラムの範囲より外に出ることはない。しかし機械が「自ら判断する」能力を持ったときには、その判断にどんな狂いが出るか前もって予想することができなくなる。

HALの与えられた使命はデイスカバリー号をコントロールして木星まで行き、巨大モノリスIIビッグ・

ブラザーを探査した後地球へ戻ることだった。ところが保安上の理由から、ポーマン船長を始めとする乗員にはこのモノリスの存在は知らされていないと命令されていた。つまりHALは場合によっては「嘘」をつかねばならない状況に置かれていたのである。この矛盾した命令のためにHALは次第に乗員を邪魔者と考えはじめ、遂にあの「反乱」になってしまった、というのがクラークの説明である。

著者A・C・クラークは静止衛星のアイデアを世界で初めて出したことで有名だが、それ以外にも数々の「予言」を適中させている。コンピュータの「発狂」の予言が実現しないように折りたいものだ。

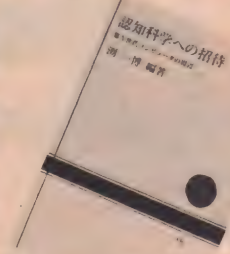
ところでクラークはこの「2001年」の執筆にあたってArchives III (ソフトウェア)を載せたものをワープロとして使ったそうである。クラークはシリランカに住んでいるのだが、原稿は五インチフロッピー一枚に収めて航空便で出版社のあるニューヨークに送り、校正はインド洋上のインテルサット5号を経由する国際データ通信網を利用した、と後書に書いてあった。



### 予言者クラーク

第五世代コンピュータを使ってどんな仕事をさせるのか、また機械自体が生まれていない以上詳しくわかるはずもない。しかし、人間の側の勝手な矛盾した命令がコンピュータの判断を歪め、とんでもない形で人間に向かってバックファイアを起こすことは十分にあり得ることのように思われる。

## 認知科学への招待



●第五世代コンピュータの周辺  
●測一博編著  
●日本放送出版会刊 定価七〇〇円

「コンピュータって何?」とたずねられたら、どう応えますか? 「与えられたプログラムを、手順通りに逐次実行して、情報を高速で処理する機械。つまり人間が、コンピュータのハードウェアに適合したプログラムのソフトウェア(計算の手順)を作り、そこで処理するためのデータを与えてやれば、情報処理上でかなりの能力を発揮するのがコンピュータです」

「それならば、話題の『第五世代コンピュータ』というのは、今までのものと、どう違うの?」

「従来のコンピュータは、その原理を考えたフォンノイマンが数学者であったことから分るように、工学とかの自然科学の研究の産物なんだ。それに対し、『第五世代コンピュータ』は、心理学、言語学の人文科学、さらに将来は脳生理学等の「人間」自体に関わってきた学問を統合して研究されている。つまり、人間の言葉や音声、画像までも理解することができるのが、『第五世代コンピュータ』。そのために、複数の命

令を同時に、かつ並行して処理する能力などが要求される。ほら、人間が何か対象を理解しようとする時には、視覚とか聴覚とかを同時に利用するだろう」

と、ここまでは最低限理解して取りかかるとき(?)なのが、本書『認知科学への招待』副題が、『第五世代コンピュータの周辺』とある通り、その基礎である「認知科学」を解説したものである。編者は、あの、測一博氏。世界的にも話題を呼んでいる、新世代コンピュータ技術開発機構(I-COT)の理事兼研究所長として、第五世代コンピュータ〜人工知能研究の第一線に立っている人物だ。

本書では、人間の記憶、言語等を「認知」する上での分析の前提となる部分も、たんに念に解説されている。「陽子が学校へ行った」という、日常には無意識的に使用されている言葉にしても、それがどのようなプロセスを経て人間に理解されていくかを解き明かすのは、従来は、論理学や言語学等の領域の問題であった。しかし、こうした人間の持つ知的機能をコンピュータ上で実現することにより、第一にコンピュータ自体の有用性を高め、第二にこの試みを通して、人間の知的機能が構造的に解明されるという。

『第五世代コンピュータ』と言う時には、その革新性が産業レベルで話題となることが多いのだが、一方でその途を進むことは確かに、人間のブラック・ボックス、すなわち心の問題を解き明かすことである。

試験管ベビーの誕生などで脚光を浴びている「遺伝子工学」が、生命をその対象としているのに対して、どちらが衝撃が強いとは比較できないが、どちらが従来はタブー視されてきた領域に、いよいよ人間が足を踏み込み始めたことは十分に実感される。

# 天才が大集合。

このたびは、第二回アスキーソフトウェアコンテストに、全国の皆様から多数の御応募をいただき、誠にありがとうございました。皆様からお寄せいただいた作品は、ただいま、審査員により、慎重に審査が行われているところです。さまざまな年齢、職業の方々からお送りいただいた

オリジナル作品は、どれも力作ばかりで、

どんな作品が出てくるかは乞御期待。

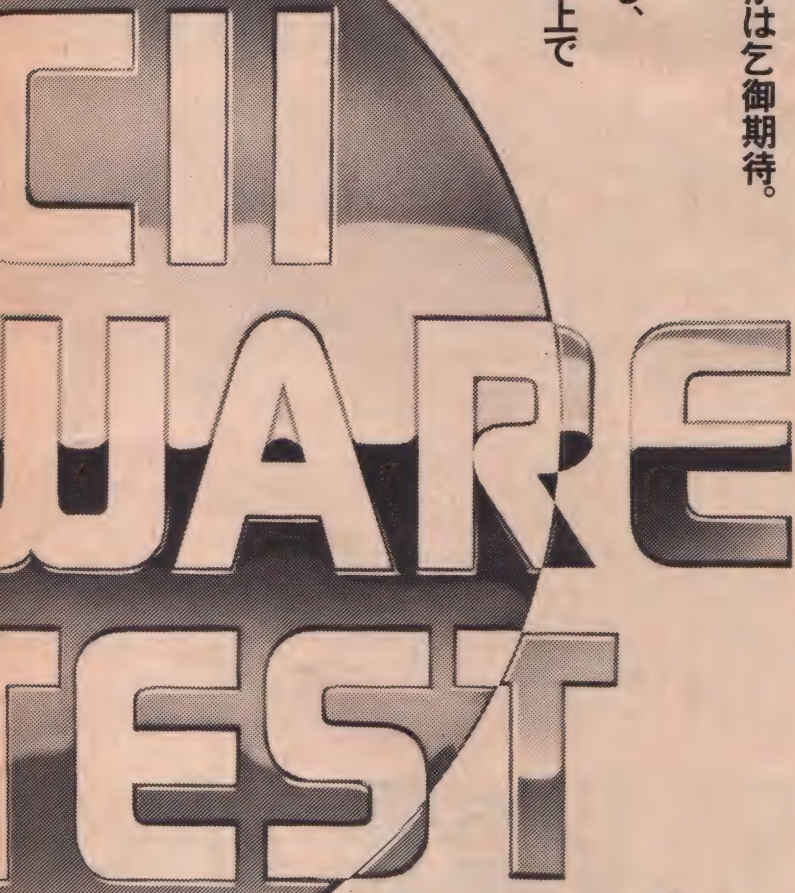
この審査の結果は、

二月十八日に発売される、

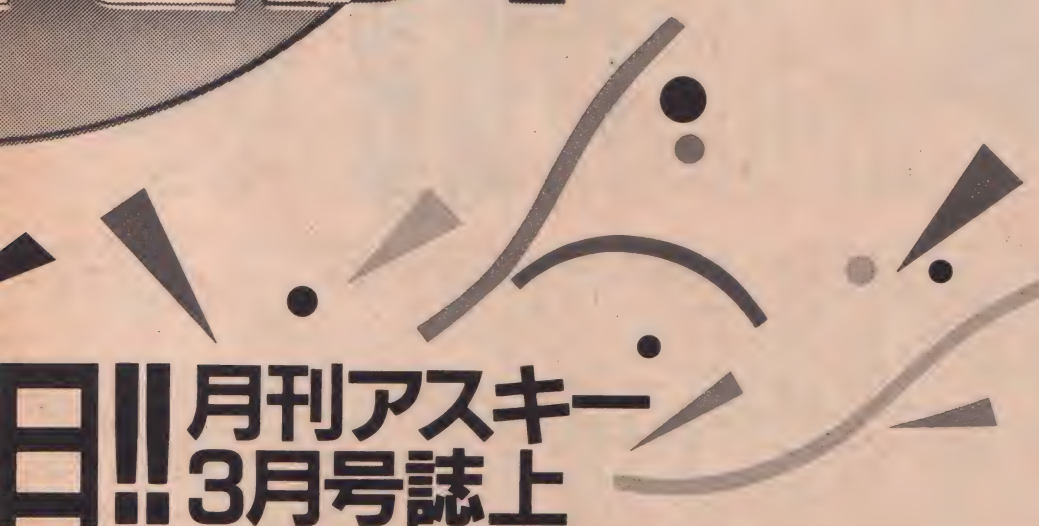
月刊アスキー二月号の誌上で

発表いたします。

どうぞお楽しみに！



SOFTWARE TEST



日!!月刊アスキー  
3月号誌上

The 1st

# AS SOFT CON

## 第①回

## アスキー

## ソフトウェア

## コンテスト

## 中間報告

# 発表 2月18



株式会社 アスキー

〒107 東京都港区南青山5-11-5 友南青山ビル PHONE 03(486)7111(代)

# 用語を知れば恐くない

今回は、40～41頁の「パソコン入門すぐろく」の中から、コマの中の文について解説します。初心者の人、よく読んでネ。

## 8コマ目／キーボードにコーラをこぼしてしまった

特に、シミュレーションゲームや、デバックをしているときなど、コーヒーやコーラなどを飲みながら……ということが多い。特にデバックに熱中してくると、昼食時も、ハンバーガーをもぐもぐやりながらなんてことになる。画面にジツと見入りながら手探りでコーラを……などということをやっていると、飲み物をこぼします。注意しましょう。キーボードがダメになる可能性が高いですよ。うまくいっても(??)、キーボードの調子が悪くなるでしょう。完全防水のパソコンはまだまだ数が少ないですよ。

## 10コマ目／グリーン・モニタを買ったがキャラクタの色の見分けがつかない

これ、実話なんですけど、A氏は、某メーカーのパソコンをフルセット買い求めたのですが、予算の都合から、プリンタをあきらめるかカラー・モニタをあきらめるかという判断に迫られ、「そうだ、モニタをカラーではなく、グリーンに落とせば、一応モニタもプリンタも両方買える」とひらめいたのです。ところが数日後、彼は涙にぐれまじった。「花札ゲーム」をもらってきて、やってみると、何と、赤タンと青タンの区別がつかないではないか、やはりゲーム用には、TVでも良いからカラーのモニタが必要のよう

## 28コマ目／ディスクをタテヨコ逆に入れまちがえた。全然反応がなくてあせる。

ディスクを使っていることが多いジョンボが、ディスクのタテとヨコを逆にしてセットしてしまうこと。ディスクを正面から見ると、中央下の部分にタテに細長く穴が切ってあって、中身が露出している(コンパクト・ディスクだと金属性のカバーがついている)。この部分を前にしてセットするのが正しいやり方なのだが、ポーツとしていると、これをヨコ(右とか左向き)にしてセットしてしまう。このとき、ほとんどのパソコンは、ウンともスンともいわないでじつと止まっているままだから、要注意。

## 33コマ目／アドベンチャーゲームをやっていたら分からない単語が出てきた。辞書がない。GAME OVER

アチラもののゲームは、当然英語で表示が出る。アドベンチャーゲームで表示される英語は、大体簡単な単語ばかりなので良いのだけれど、問題なのは、答えをインプットするときに、読むだけなら何とか分かるけれど、書くとなるとどうもネ……。こんなとき辞書がないと、インプットのしようがない。それで、テキストに入力してみると、「うわっ、やられた」となってしまう。和英、英和の他にアチラの辞書もあると、モア・ベターです。

## 1コマ目／ママがおしんを見ていたのでTVを使えない

MSXマシンは、家庭用テレビに接続できるパソコンだから、お年主なんかで、まず本体だけ買って、お家のテレビにつないでビデオを使うのが一番初めのステップ。そうになると、今までのチャンネル争いがますますエスカレートするかもネ。うーん。困ったね。早く専用のモニター(ディスプレイ)が欲しいね。

## 9コマ目／算数の問題を解くプログラムを作ったがウオークマンではSAVEできなかつた

ウオークマンって録音機能のない再生オンリーの、ヘッドホンステレオ。でしょ。カセットレコーダ。じゃないから、パソコンのソフトウェアを記録はできないんだよね。笑いごとじゃありません。一応、録音もできるウオークマンだったら、役目は果たしてくれるけれど、それでもちよびり不安定なところがある。できたら、ちゃんとしたデータレコーダを使いたいたいところだね。

## 17コマ目(2の下段2つ目)／テータ・レコーダのLOAD中にリード・エラーが起きた。ボリュームを下げてやり直し。

これは、テータ・レコーダを使っていると実際良くあることです。初めの頃は、どうしよう!? などとあせります。こいつうときは、レコーダのボリュームを落として、もう一度LOADして下さい。あわててあちこちポタンを押さないようにしましょう。

## 31コマ目／ディスクをモニタの上に置き放しにして中身がダメになった!

これは、カセットテープでも同じですが、TVやスピーカーなどの上には絶対に、磁気メディアを置き放しにしないこと。記憶させておいたプログラムやデータが外部からの磁性によって壊れてしまいます。なにしろ、磁気ネットワークの影響で、十数万円のソフトがパーになってしまったという、実例もあるくらい。磁気にはご用心を!

# 対人関係星占い 1月10日~2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。



## 牡羊座

3/21—4/20

★学校や社会面で、新しい潮流にぶつかる今月です。しかし、そのためには、まず今までやってきたことからの仕上げが必要です。そんなわけで、ややあせり気味の牡羊座。こんなときは、まわりの友人からのアドバイスや手助けが何よりも力になります。うまく乗り切ることになれば、今年の牡羊座は好調の1年となり、人間関係もより充実したものになるでしょう。ほんのちょっとした後押しを！



## 牡牛座

4/21—5/21

★新年を迎えて何か新しいことに取り組んでみたいという気持ちが高まっていますが、金銭面はどうも低調のようです。今月の牡牛座は大変エネルギーが、人間関係にもぎわっています。新しい知的関心が新しい交友関係を導くでしょう。それが異性であれば恋の予感もあるのですが、何ぶんエネルギーにあふれている牡牛座です、恋の相手に盲目になる危険もあります。グループで行動すれば、誰もが楽しく過せるでしょう。



## 双子座

5/22—6/21

★受験シーズンですが、ひとり落ちつかないような双子座です。映画に行ったり、小説などを買い込んだりしています。あいつは大丈夫なのか？ などとまわりの人も心配です。張りつめていた気持ちがお正月でゆるんでしまっているみたいですねえ。実は当人も、集中できる環境が欲しいのです。ひとり浮き足立っている双子座を誘ってグループで合宿などはどうですか。あなたにもいい刺激になりますよ。



## 蟹座

6/22—7/23

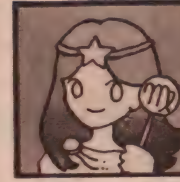
★恋愛に、仕事に、勉学に、人間関係に、金銭面に、すべてがノックしています。新年早々毎日が楽しいですねえ。けれども、気をつけて！ 去年からの疲れがたまっているみたいですよ。健康面に注意信号が出ています。あちこちに引っ張りだこの蟹座ですが、無理な誘いは禁物です。くつろげる雰囲気をつくってあげると、感謝されますよ。新年会などもホームパーティにしてみるのも一案です。



## 獅子座

7/24—8/22

★仕事の方は、うまく行くようになってきましたが、気持ちの方は、1日のうちでも何回も変化します。良いことがあっても、すぐに好ましくないことが起きて一進一退です。とても波がある今月の獅子座です。この時期はつかず離れず、常に同じ距離を持って接してあげてください。野心的な余りストレスもたまりがちです。そんなときは、どこか食事やお酒に誘ってあげるのもいい気分転換になりますよ。



## 乙女座

8/23—9/23

★金運が良好です。思わぬところからお金が入ってきます。乙女座の恋人のいる人は、予想外のプレゼントがありそう。しかし運勢的には、先月からアンラッキーな局面が続いています。そのためにヤケになってムダ遣いをしそうです。近くにいるおすわけにあずかるのもいいかも知れませんが、それならいっそのこと、どこかに遊びに行きましょう。乙女座の運勢は近くにいるあなた次第で好転します。



## 天秤座

9/24—10/23

★何こともガマン、ガマンの月です。実力以上の高望みをすると強烈なシッペ返しをくらうでしょう。何んとかなるさと甘い考えを持っているので周囲の人は厳しい目で見えてあげよう。コツコツと地道な努力をすることが必要なんだということをわかるまで教えてあげてください。特に受験生の人には、あなたの一言によって目覚めてくれれば、必ず合格するでしょう。



## 蠍座

10/24—11/22

★あいつにできてオレにできないわけがない。強気の蠍座です。あまりの傲慢な態度にみんなのひんしゅくをかってしまうかも。でも、できるだけ知らんぷりしてください。あんまりガンガン責めたるとかえって依怙地になりますよ。逆におだててあげれば、調子にのって何んでもひき受けてくれるはずですよ。何んとかとハサミは使えよう、ちょっといい過ぎですが、とにかくほめてあげて。



## 射手座

11/23—12/22

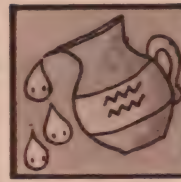
★今までツキにツキまくっていた射手座。あなたもおこぼれをもらっていたかもしれません。しかしだんだんとツキは離れていき、ちょっとしたハブニングが起こりそう。恋人が射手座の人は、思いがけない言動にビックリ。いつまでもダラダラとつき合うのではなくこのあたりではっきりとけじめをつけた方がいいでしょう。それを乗りこえればもうあなたの勝ちです。



## 山羊座

12/23—1/20

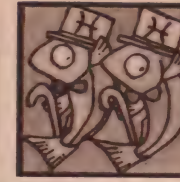
★ナンダ、ナンダいったいどうしちゃったんだ、とみんなが驚いてしまいます。84年絶対オススメ、それが山羊座です。病気がちだったあの人がみるみる健康になります。仕事の方も、今までの努力が実り実績を買われます。友だちに、恋人になって損はありません。どんどんアタックすべきです。ただし、みんなもねらってますので早めの方がいいでしょう。先手必勝これしかありません。



## 水瓶座

1/21—2/19

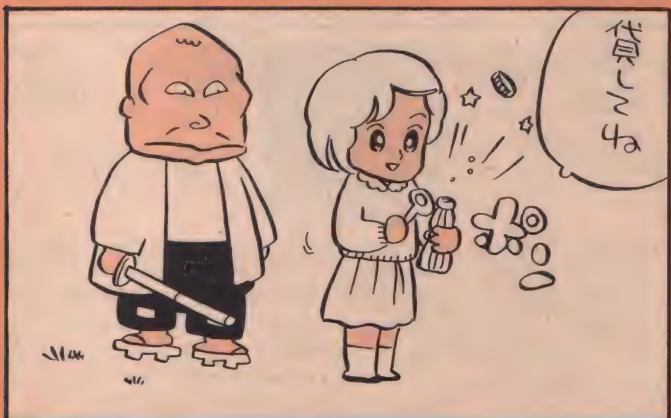
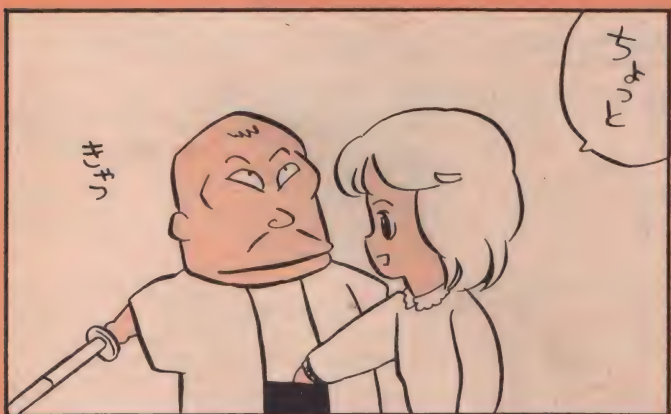
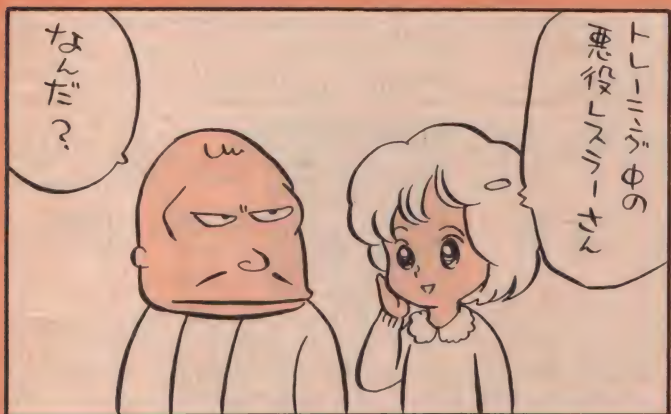
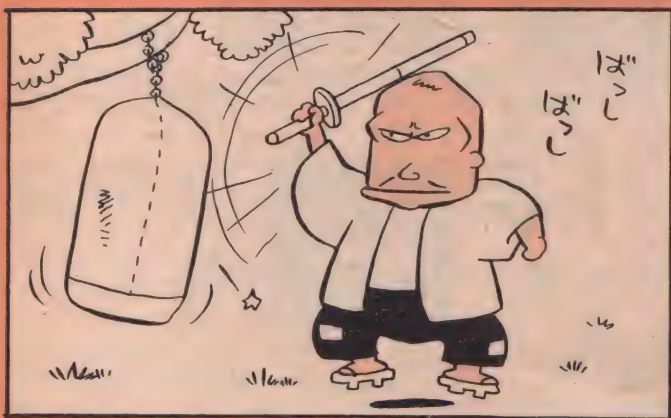
★はつきりいいます。水瓶座の人には、数多くの試験が待ち受けています。あなたはあんまり近づかない方がいい。耐えに耐え、いじらしい程の姿勢をみせる本人の為にもしっかりとっておいてあげてください。本人は耐えることによってきっと活路を見いだすでしょう。そして、試験を乗り越えた時あなたは暖かい手を差し伸べてあげてください。そうすればあなたにプラスとなる人になっています。



## 魚座

2/20—3/20

★パーティや宴会におよばれる機会が多くなる魚座です。交際範囲が広がるということはそれなりに人とのつき合いが多くなるということです。本人には全くその気がないのに誤解をまねく行動を示すかも。周囲からの中傷やうわさ話にいたく傷ついています。あなたはそんなうわさ話に惑わされないで。また、金遣いが荒くなるので、そばにいればかなりおこぼれを期待できるでしょう。



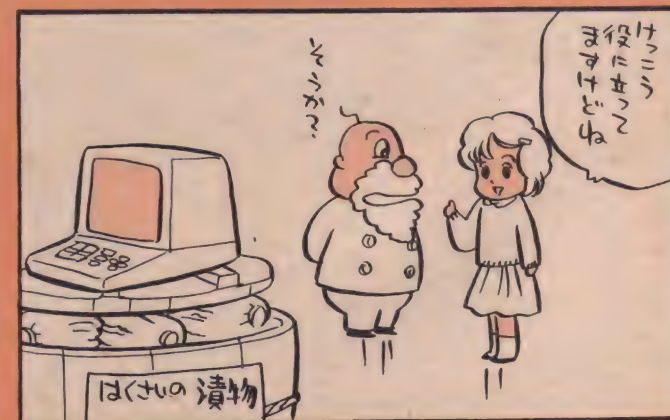
# めっきり クミちゃん

スノウチサトル

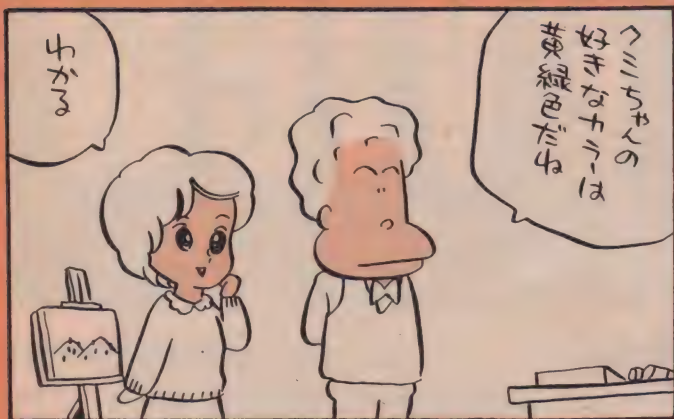




ACT2



ACT3



# disk review

80年代も、そろそろ中半、世紀末に向って、音楽はどうなるのかナァ?

構成 コミュニカ / 文 Shilow ★ Itoh

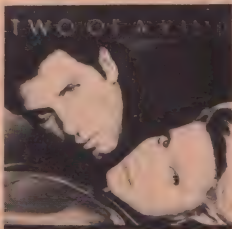
新年早々に「ニ・ユ・イ・ヤ・ズ・デ・イ」のあ  
のU2のライブ・アルバム遂に登場!!  
U2(ブラッド・レッド・スカイ)  
**気になる一枚**



ポリスター 25S192

去年の11月の来日コンサート  
見ました?★いや、すこいバン  
ドでした。アレ生を見なきゃ話  
になりません。生です。絶対に  
生です。コレ、その生のアルバ  
ムです。★そう、あの興奮  
がビシビシ甦る生盤です。でき  
れば二枚組ライブで出して欲し  
かった。ライブ・パフォーマンス  
の実力No.1だから二枚組でも  
十分勝負できちゃうワケ★でも  
一月早々、こんないいアルバム  
が聴けるとは、今年はいいい年  
なりそう。アリガトU2。

今年、話題の映画のサウンドトラック・アル  
バムを、一足お先に紹介。ぜひどうぞ!!



東芝EMI EMS91073

オリビア・ニュートン・ジョン「トウ  
・オブ・ア・カインド」  
①フィジカル・ネエちゃんオリビアの主演第  
三作映画のサウンドトラック★本編は、さておい  
て、このアルバムは豪華なこと。オリビアを  
筆頭にB・スキヤッグス、シカゴ、D・サマ  
ー、スパンダー・バレエ、K・ロギンス、そ  
して共演のトラボルタとのデュエットです。



CBSソニー 25AP2734

オリジナル・サウンドトラック  
「バーブラ・ストライザンド「エントル」  
①バーブラが監督、制作、主演、脚本、歌と  
一人五役の話題の映画★公開予定はゴール  
デン・ウィークでひとあし先にサウンドラッ  
クをワケ★それにしては歌が上手い★天は五物  
を与えた?顔も見ようによっちゃあ、とても  
チャーミングだし、才女です。素敵です。

STEWART COPELAND



アルファ AMP28087

オリジナル・サウンドトラック、ステュー  
・コペランド「ランブル・フィッシュ」  
①これも、コッポラ監督の新作映画とゆっ  
とて話題の映画★そのサウンドラを「ジंक  
ロニシティ」で大スターになったポリスのド  
ラマー、S・コペランドが担当。これも話  
題です。★ポリスの、あの音を期待するとダメ  
ネ★でも、なかなか斬新な音作りには敬服

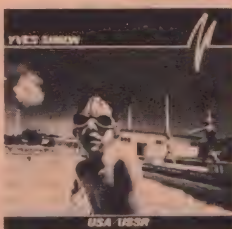
ニナ・ハーゲン「アングストロス」



EPICソニー 25-3P474

驚きました!ニナとジョルジオ・モルダー  
(プロデュース)の結びつきには★しっかりデ  
イスコしてたり、エレクトロ・ポップしてた  
り、これは問題作です。でも、ドイツ語のラ  
ップもイケます★ニナだからできること  
です。この人、絶対に第三種接近遭遇してま  
すよ。いや、きつと宇宙人ですよ。きつと。

イウ・シモン「USA / USSR」



ロンドン・レコード L28B1088

①アルバム・タイトル、何か意味あり気です  
ネ★フランス語だから、よく歌詞が分らない  
けど、きつとメッセーじ色の濃い内容のアル  
バムなんだろう。そう言えば、彼、小説を五  
作ばかり出版しているそう。★音は、と  
てもモダンで、サックスの使い方が好きです  
ネ。★フランスの新しい音ってところすネ。

コンビレーション「レディオ・トエルプ」



25RTL3

英インディペンデント・レーベルのラフ・  
トレッドのコンビレーションアルバム(オム  
ニバス)です。★日本編集集のものが、な  
なか良い構成です。アーティストのチョイス  
がいいです。★なんと言っても、ロバート・ワ  
イアットの「メモリーズ・オブ・ユー」には  
涙しました。はつきり言って、最高!!

エディ・マネー「パーティーの夜」



CBSソニー 25AP2713

①この手のロック・アルバム、我が国では、  
バカ受けしないですネ。なぜですか★アメ  
リカじゃガンガン受けるのに不思議です。②こ  
らで、一発ガンバッテ!!★今年あたりは、受  
けそう。ハスキー・ヴォイスにノリの良いド  
ライブ感、メロディー・ラインも60年代っ  
ぽく覚えやすいしネ。それにルックスもいい。

ABC「ビューティ・スタップ」



フォノグラム 25PP103

衝撃のデビューより一年半ぶりのセカンド  
・アルバムですネ★そう、何かと真偽を問わ  
れるキョウフの二枚目。で、中身は?★ドラ  
ムスに、あのアンディ・ニューマークが参加  
してスケール&パワー・アップ。多少、凝り  
過ぎのところはあるけど、まあ無難なでき  
え。★ドラマを感じさせるところがいいですネ。

# HARD

ハードウェア  
*Review*

NATIONAL  
CF-2000

SANYO  
MPC-10

TOSHIBA  
HX-10D

YAMAHA  
CX5



基本に忠実な2スロットマシン

# NATIONAL CF-2000

ナショナル キングコング



■モノトーンのシンプルなボディにブルーのカーソルキーのワンポイント。

3万店の大販売網を持つ家庭電化製品の最大手メ  
+カーナショナルのMSXマシン。すぐれたコスト  
パフォーマンスとていねいな作りは家電の  
伝統の長いナショナルらしさのあらわれが。  
2スロットの有用性については現在のところ  
未知数だが周辺機器の充実、ソフトウェアのコントロール  
などによってかなりの可能性が見出せる。  
基本に忠実であることがむしろ可能性を感じさせる。  
本当の意味でホームパーソナルコンピュータになるため  
の周辺装置開発に期待。



◆このマシン最大の特徴、2カートリッジスロット。



◆使いやすいジョイスティック。

明るいシルバーと黒のボディ。グレイのコントロール系キーとページユがかった白の文字・記号キー。全体としてモトローンの印象の中に、ざやかなブルーのカーソルコントロールキー。チャタリングなブルーのワンポイントという出で立ちで登場したのが「キングコング」の愛称を持ったMSXマシン、CF-2000だ。

## 大メーカー ナシヨナルのマシン

いわゆるナシヨナルブランド家庭電化製品の普及度は高い。乾電池から冷蔵庫まで、一日のうちどこかで何かのお世話になっていることだろう。CF-2000は業界でも最大手と目されるこのナシヨナルの販売網にのせて供給されるわけだ。家庭電化製品は規格と標準化という土台の上に成り立っている商品だといっても決して過言ではないだろう。

家庭電化製品は規格と標準化という土台の上に成り立っている商品だといっても決して過言ではないだろう。

日常無意識にソケットにねじ込む電球も、この規格と標準化という土台がなければ、その交換という単純な作業にさえ専用のマニュアルを必要とするだろう。また家庭電化製品はそれが一般家庭に入ってゆくがゆえに起ってしまう数々のトラブルに対応できなければならぬという宿命を背負って生まれてくる。ある意味においては信頼性が商品としてのカギとなる。そしてナシヨナルはそんな日本の家庭電化製品をつくり続けてきたメーカーの1つなのだ。むしろナシヨナルの歴史は家庭電化製品のみで占められているわけではない。むしろ家庭電化製品は種々な先端技術やプロフェッショナル用マシンのフィードバックであると考えたほうがよいのかもしれない。交通管制システム、産業用ロボットやコンピュータ、LSI、電源装置などの電子部品、そして住設機器。これらのノウハウの結集が「ナシヨナル」のブランドを持つすべての製品に生かされているといえるのではないだろうか。

CF-2000はそんな環境で育てられたマシンな

## 便利な 2スロット仕様

ナシヨナルのMSXへの対応は早かった。MSX標準化仕様の企画、発表の段階からかなりの積極性を持って取り組んで来ている。ホームパソコンコンピュータの幕あけとなるだろうこの時期、ナシヨナルが積極的な姿勢を見せるのはむしろ当然だったと考えるべきだろう。

さて、CF-2000の最大の特徴は操作面に2つならんだカートリッジスロットだ。スロットが標準で2つ設けられていることによる利点はいくつがある。

まず、スロットにつながる周辺機器を使用しながら、なおかつ他のスロットを利用してROMパック、あるいはRAMパックなどのカートリッジを差し込んでプログラムを走らせることが可能ということがあげられる。今後、MSXマシン向けの周辺機器、出力装置などの多くはカートリッジスロットによる接続を前提として考えられているだろうから、このような使用法を考えた場合、2スロットのほうが便利であることは確かだ。ナシヨナルは既にサーマル

プリンタCF-2301、カラープロッタプリンタCF-2311という2機種のプロッタとそのインターフェイスカートリッジCF-2121を発表している。

また、バックアップ電源の付属したRAMパック等、マシンから取りはずしても内容の消えないメモリを使用すれば、片側のスロットにROMカートリッジなどのコントロールチップ側のスロットにメモリ用のパックを、という使い方も考えられる。

MSXマシンにおいて、最も多く使用されるインターフェースは、このカートリッジスロットだろうから、スロット2個装備というのはうれしい仕様だ。

## 作りのいい ジョイスティック

このCF-2000と同時にジョイスティックCF-2201(三五百円)が発売開始されている。いわゆる汎用タイプのジョイスティックでこのMSXマシンにも接続できるわけだが、これがなかなかいい。色はCF-2000本体のカーソルキーと同じく、ページユのボディにブルーのボタン。右キキ、左キキ両用タイプで、トリガーボタンはスティックのグリップ頭部の他に台部の左上、右上の3カ所にある。どのボタンを押してもまったく同じ働きをするため、置き方や操作方法にかなりの自由度があり、そのうえ、左右対称型だから右手、左手の関係なくグリップできる。

カーソルキーとジョイスティックは同じ使われ方をするような場合が多い。このCF-2201のようにカーソルキーと同様な色調を使ってくれば、「カーソルキー・イコール・ジョイスティック」という等式がかなり直感的に成り立つわけだから、これは親切なデザインといへばいいだろう。

また、このジョイスティック、ほんのわずかに前傾している。この前傾、グリップのしやすさにかなり貢献していることは確かだ。腕を水平にのばすと必ずグリップは前傾する。ピストルのグリップがその銃身に対して直角になっているものがほとんどないことからわかるだろう。むしろジョイスティックを操作するのに腕をのばす必要はまったくないが、垂直に立っているものより、手首がいくぶん楽な感じはする。

## 別売 RFコンバータは



◆別売のRFコンバータ、CF-2111。

MSXマシンからモニタTVに出力する場合の接続は、基本的に3つある。

1つは「RGB出力」と呼ばれる方法で、TVの3原色、レッド、グリーン、ブルーの3色の色信号と、同期信号(水平、垂直に分けられている場合もある)を送り出すというもので、当然、受け取るTV側にも専用の受け取り口が必要となる。精度の高いシャープな画面が得られるが、コストの高いものとなる。

残りの2つが多くのMSXマシンに採用されている出力方法で、「RF出力」、「コンポジット出力」とそれぞれ呼ばれるものだ。

## 仕様

メーカー・品名・型式等	松下電器産業株式会社 CF-2000	
CPU	Z-80A	
ROM	MSX BASIC ROM 32Kバイト	
RAM	16Kバイト	
VRAM	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	16色
	スプライト	32枚
	カートリッジスロット	2スロット MSX規格
インターフェイス	ビデオ出力	コンポジットカラー
	オーディオ出力	モノラル 1ch
	RF出力	別売 (RFコンバータ CF-2111)
	カセットI/O	1200/2400ボー FS K方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	別売(プリンタインターフェース CF-2121)
	拡張バス	
キーボード	ASCII配列 (英・数・グラフィック) 50音配列 (ひらがな・カタカナ)	
電圧	100V 50/60Hz	
消費電力	25W	
大きさ	430 × 72 × 232 (mm: 幅 × 高 × 奥行)	
重さ	3.6kg	
色	シルバー/ブラックのツートン	
価格	54,800円	
付属品	サウンドケーブル ビデオケーブル 取扱説明書 BASIC説明書	

このうち「コンポジット出力」というのは、いわゆる「ビデオ入力端子」の付属したTVと接続するためのものと考えればよい。つまり一般のビデオテープレコーダーの出力をTVにつなぐようにコンピュータからの出力をつなげばいいわけだ。CF-2000にもこのコンポジット出力は装備されている。



細かいところの仕上も良好。「—」状のエアめきを持つ。



あとの一つが「RF出力」だが、このRF出力というのとは別の2つの出力と違って、TV側に特別の受け取り口を必要としない出力、つまりTVのアンテナ端子を利用するものなのだ。

普通、家庭用のTVはアンテナと接続してあるわけだが、MSXマシンのRF出力とつなぐためには、一度このアンテナとの接続を取りはずさなければならなくなる。それを避けるためCF2111ではアンテナ用の端子を設けて常時結線しておけるようになっている。簡単に言えば、アンテナもつなぎっぱなし、コンピュータもつなぎっぱなしでどちらもOKということだ。

## 基本に忠実な入門機

基本的にはこのCF-2000というマシン、かなりのコストパフォーマンスだと思える。

たしかにRFコンバータは別売りだし、MSXマシンとしての基本機能以外に際立った特徴も持っていない。しかし、ビデオ端子を装備して

いるTVがふえてきている今、RF出力は必ずしもMUSTでないかもしれないし、2スロットによる拡張性は、周辺機器が充実してゆく今後を考えると、むしろ最大の特徴となるかもしれない。

基本に忠実な入門機。スーパーではないが高い信頼性。それがCF-2000だ。



これだけあれば、今、家にあるTVを利用して、すぐにも各種のMSXソフトが利用できる。RFコンバータCF-2111はTVのアンテナ線をつないだまま、CF-2000と接続できる設計だ。

ライトペン装備のホームコンピュータ

# SANYO MPC-10

サヨー-WAVY10



◆印象としてはずいぶん固い感じだ。ペンは普段「ペン立て」におさまる。

ライトペンを標準装備した唯一のMSXマシン。インターフェイスのほとんどは標準装備され、ジョイスティック、カセットはもちろん、RF信号とコンポジット信号のどちらでも出力可能。さらにプリンターインターフェイスも装備。

付属のライトペンはなかなかのきばえ。形状、バランスなどもかなり良好。同細のライトペングラフィックスプログラムはけっこう楽しめる。

これ一台ですべてをこなそうという人には最適か。



最近のTVコマシャルでは、やたらとコンピュータ・グラフィックスがはやりだ。「トロ」のような全編コンピュータ・グラフィックスという映画さえあった。

コンピュータ・グラフィックスによる画像——コンピュータの演算で画像を作り出して実在する物と同じように、あるいは超現実的にそれをシミュレーションして、影を付け、回転させ、変形するというタイナミズムを持つ画像。これも一つの点を画面にプロットし、一本の線を引くという、ごく基本的なことの積み重ねなのだ。

コンピュータ・グラフィックスは「CAD」から出発している。「CAD」というのは「Computer Aided Design」の略でコンピュータを使って種々な設計の手助けをしようというものだ。

今紹介するサンヨーのMPC-10に付属するライトペンやその作画プログラムなどはこの「CAD」からのフィードバックによって生まれたものだといつてもよいだろう。

■MPC-10や比により、キーボードの形が比較的、近くなる。見やすい。

## シンプルなスタイル

黒とシルバーのボディ。キーボードも黒、文字のみが白というかなり渋めのデザイン。色とりどりのマシンがふえた今日、そっけない程のシンプルさだ。ただ、黒のキートップに白文字の文字というのは、多くのタイプライターがそうであるように視認性という面から見れば一番いいだろう。キーを見ずにタイプできるような上級者は別として、MSXマシンを購入する層というのは、キーを見ながらタイプする、あるいはキーを押すという表現のほうが適当だと思えるような使い方をすることが多いはずだから、キートップの文字の読みやすさというのは重要な。また、キャリッジリターンキーが縦に長く、大きくなっているのはなかなか使いやすいし、大きな矢印で□と記してあるのもわかりやすい。

## 各種のインターフェース内蔵

このMPC-10にはMSXマシンで考えられるほとんどのインターフェースが組み込まれている。

画像出力はいわゆるコンポジット信号と呼ばれる、TVのビデオ端子に対するものと、RF信号というアンテナ端子に対するものと両方持っているし、カセットインターフェース、ジョイスティックは当然として、I/O拡張バスとプリンターインターフェースまで装備されているのだ。MSXマシンの最小構成としてのイ



このキーボード、一見すると何の変哲もないように見えるが、逆にシンプル・イズ・ベストの好例ともいえる。ただ残念なのはキーをたいたときの感触が少しあいまいに感じることなのだが、これは慣れの問題だろうし、むしろこの感触が好ましいとする人もいた。

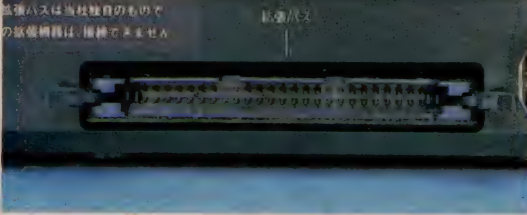
このキーボード、一見すると何の変哲もないように見えるが、逆にシンプル・イズ・ベストの好例ともいえる。ただ残念なのはキーをたいたときの感触が少しあいまいに感じることなのだが、これは慣れの問題だろうし、むしろこの感触が好ましいとする人もいた。

インターフェースはカセット、ジョイスティック、サウンド、ビデオと、カートリッジスロットが一つだけということになっていくから、これはかなりの豪華仕様というべきだろう。

ここでプリンターインターフェースについて少し説明しておこうと思う。プリンターインターフェースというのは市販のあるいはメーカ指定のプリンタに信号を送り出すためのコンピュータからの情報取り出し口と考えるのが一番わかりやすい。つまり、コンピュータが「××という文字をプリンタに出力しなさい」と命令した時にその命令をプリンタに理解できる形に直して送り出すのがプリンターインターフェースなのだ。だから例えばカセットインターフェースといえはカセットに録音できる形にデータを直して送り出したり、逆にカセットから送り込まれる情報をコンピュータが理解できる形にしたりする装置ということになる。

一般的なパソコンでは、このプリンターインターフェースはほとんど標準で装備されているが、MSXマシンの場合、最少構成からは必ずされていないこともあって装備されていないマシンも少なくはない。プリンタ自体、決して安いものではないし、スロットや拡張バスを使ってインターフェースユニットへ接続することも可能だから、なければ困るというものではないにしても、ついていければ便利であることは確かだ。

今後、いろいろな拡張ユニットや周辺機器がMSXマシンのためにラインナップされてゆくだろうが、プリンタ専用のコネクタを装備しているということは、他の拡張用のバスや、スロットを周辺機器のためだけ



■リアにある拡張バス用コネクタ。◆◆2個のジョイスティックポートと並んだ、ライトペン用コネクタ(上)。ほとんどのインターフェースが付く(下)。



## ライトペン付属のマシン

さて、このMPC-10の最大のセールスポイントであり、現在市販されているMSXマシンの中で唯一、このMPC-10が標準で装備している周辺機器、それが「ライトペン」だ。

ライトペンというのは基本的には「ポインティング・デバイス」と呼ばれる周辺機器の一種で、トラックボール、マウスなどと同じ仲間になる。むろんMSXマシンではおなじみのジョイスティックも、また広い意味ではどのマシンにもついているあのカーソルキーも含まれるかもしれない。

ポインティング・デバイスというのは文字どおり「指し示す」ための装置のことだ。画面上打つべき点の位置を示したり、線分の両端点を指示したりする。あるいは、コンピュータがこれを行なう仕事のリストを示し、そのうちの1つをピックアップする場合などもポインティング・デバイスを使用する場面だろう。さて、このポインティング・デバイス、それぞれに一長一短あって、



▲付属のライトペン。仕上がりはかなり良い。  
●カセットデータレコーダ、MR-11DRと。



どれがベストとはいえないが、ライトペンと比較する意味もあるので、ここで少し紹介しておこう。

まず最近、高級パーソナルコンピュータに普及し始めたもので「マウス」というデバイスがある。これはボディの形がねずみに似ているところからつけられた名称。国産のタバコでいえばショートホープ程の大きさのもので、机の上など、平らな台の上を上下左右に動かして使用する。動きはマウス自体で検出してコンピュータに送るため、台が平らであること以外には制約はない。

また、マウスとはまったく逆の考え方に基づいて作られたデバイスもある。最近MSXマシン用のものも発表されたトラックボールがそれだ。マウスがその本体を机上などで動かすという使用方法をとるのに対して、このトラックボール、機器は固定、その中に組み込まれたボール（だいたいビリヤードのボール程度）を手で回すという方法になる。コンピュータのデバイスは大概そうだが、このトラックボールも始めは軍用で手袋をしたまま細かい操作ができるというのがミソだったらしい。

ライトペンに近い操作方法をとるものではデジタイザ、あるいはタブレットと呼ばれるものがある。これ

## 仕様

メーカー・品名・型式等	三洋電機株式会社 MPC-10	
CPU	Z-80A コンパチブル	
ROM	MSX BASIC ROM 32Kバイト	
RAM	32Kバイト	
VRAM	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	16色
	スプライト	32枚
カートリッジスロット	1スロット MSX規格	
ビデオ出力	コンポジットカラー	
オーディオ出力	モノラル 1ch	
RF出力	有	
カセットI/O	1200/2400ボー FSK方式	
ジョイスティック	2個接続可	
プリンタ出力	有	
拡張バス	有	
キーボード	ASCII配列(英・数・グラフィック) 50音配列(ひらがな・カタカナ)	
電源	100V 50/60Hz	
消費電力	12W	
大きさ	385×62×242 (mm:幅×高×奥行)	
重さ	2.2kg	
色	ブラック/シルバーのツートン	
価格	74,800円	
付属品	ライトペン ソフトテープ カセットケーブル ビデオケーブル オーディオケーブル 取扱説明書 MSX BASIC活用書 ライトペン作画解説書	
その他	本体側面にライトペン用コネクタ	

は一枚のボードとペンで構成され、ペンがボードのどこを押し下かを感じするというものだ。ペンのかわりには虫めがねのような形状をしたポインタを使うこともある。専用のボードを使用するから精度は高いのだが、当然ボードを置くだけのスペースが必要となる。

ライトペンというのは、これらのデバイスとは基本的に違う部分がある。マウスにしてもトラックボールにしても、CRT(カソード・レイチューブ。つまりブラウン管のこと)に直接触れて操作することはないが、ライトペンの場合、CRTにタッチすることが操作の基本なのだ。つまり、マウスやトラックボールでは、カーソルキーで画面上のカーソルを動かすように何らかの画面上のシンボルを手元で操作するという形になるが、ライトペンの場合、いきなり画面のあるポイントを指定できるということだ。

このMPC-10付属のライトペン、なかなかうまくできていて、太さは一般的なフェルトペンより

ひとまわり太いというところか。ペンの表面はツヤ消しの黒で先端部分に赤のアクセント。持った時のバランスも悪くない。本体との接続ケーブルも意外と柔らかくて操作の邪魔にはならない。

ライトペン操作の基本は画面に押しつけることだ。このペンの場合、画面に押しつけると先端部分がカチツという音と共に赤いラインの幅だけ首をひっこめて、スイッチ・オンとなる。これでライトペンによるポインタが行なわれたことになる。

ただし、ライトペンを使用する場合に、どうしても避けられない問題

## ライトペンはソフトが決め手

MPC-10には「ライトペングラフィックス」というテーププログラムが付いている。これはこれで楽しいソフトだが、ライトペンの機能を生かせる簡単なメモ用プログラムやスケジュールなど、日常生活のためのプログラムがずっと分かりやすい形

がある。それは「視差」だ。CRTの画面を正面から見ている場合にはあまり気にならないが、すこしでも斜めから見ると、CRT表面のガラスと実際に絵のうつつ出されている蛍光面との間に距離があるためペンでポインタしている場所が見かけとは違ってしまふことがある。特に最近のTVはアクリルなどで前面をカバーしているものもあるから、ずればさらに大きくなる。もし、このMPC-10とCRTを同時に購入するような場合は、そのあたりのことを十分に検討したほうがよいだろう。

単純な操作で使えるようになるだろう。家庭生活に密着した部分でビジネスを続けてきたサンヨーならば可能はずだ。

本体価格七万四、八〇〇円はMSXマシンの中でも高いほうにはいる。各種のインターフェースを装備し、ライトペンまで付属したこのマシン、むしろ買得かもしれない。

RAM64Kバイト実装のマシン

# TOSHIBA HX-10D



◆機能別に色分けされたキーが、なかなかカラフルだ。



MSXマシン中最大の64KバイトRAMを実装。シンプルながらも華やかさのあるデザイン。拡張バス接続の増設！ ロットHX E800は実用的ですくにも使

える周辺機器。ジョイスティックHX J400はシックな装いで登場。

動きはスムーズでグリップも良好だが、ストロークが大きすぎてかえってあいまい。基盤裏の吸盤は非常に役に立つ仕掛。

MSX BASICではサポートしていない64KバイトのRAMをどう使うかが今後のポイント。

子どもの頃夢中になったSFマンガ、おぼえているだろうか。その頃のSFマンガが見せる未来の生活はスーパーホームオートメーションだった。ボタン一つでカーテンは開き、ダスターシュートみたいなフタの付いたカへの一部は夕食のサービス窓口で、メニューを選べば自動化された給食センターからすてきなディナーがとどけられる。いわゆる印刷された新聞というのとは違って、TV画面を見ながら必要な情報だけを選択できる。庭の水まきも自動、洗濯も自動、在宅勤務、在宅学習はあたりまえ、主婦は暇をもてあます……。

よく考えてほしい。こんな生活はもう夢物語でもなんでもない、現実の、あるいはごく近い将来の生活なのだ。ただ、SFマンガの予想とは少し違った形で実現したことがある。それはコンピュータ自体がパーソナルコンピュータという姿で家庭に普及しはじめたことだ。それもMSXという統一規格、すぐれた互換性を持って。

東芝はおもしろい会社だ。何年前か、家庭電化製品にやたらと色物が出た時期があった。赤い冷蔵庫や青いオーブンレンジ、オ



●比較的スクエアな外観。かなりキチツとした印象を与える。

レンジの電気ポット。全部買い込んだらさぞかし台所がにぎやかになるだろうと思われるほどの色氾濫だった。むろん各メーカーごとに統一された色調を使っていたは、シリーズ物として扱っていたわけだが、台所用品すべてが同じメーカーの製品で揃えられるはずもなく、結局、買ったすたびに色の違う台所用品が一個ずつふえてゆくという結果となった。そんな時に東芝は「白」ことを売りにした冷蔵庫を発売したのだ。これが消費者に拍手をもってむかえられたのはいうまでもない。

このHX-10D、考え方によって「白い冷蔵庫」なのかもしれない。MSXマシンとしては確かに豪華な装備だ。RF、コンボジット両方の画像出力を持ち、拡張バスも使える。さらに64Kバイトという大容量のRAM。だがこれはMSXの規格からの正常進化というべきだろう。決して奇をてらっているわけではなく、オールドツクスなものの良さを知っている人の作ったマシン。そんなマシンが東芝HX-10D。パソピアAIQだ。

## JIS配列のカナキー

本体の色はブラッグカレット。キーボードのまわりのハネルはブラックポデーターにはブラッグという組み合わせだ。シフト、リターンなどのコントロール系のキーは濃いめのグレー、スタートキーはレッド、グラフィックキヤラクター用のセレクトキーはグリーン、そしてカーソルキーはブルー。キーそれぞれを意味付けして色分けするのはうまい方法だ。また、それらのキーの色が、全体に沈んだトーンのポデーターに対してデザイン上のポイントになっていて、マシンに華やかな感じを与えている。

キー配列、英数、記号はASCⅠ

方式、カナがJISだ。50音配列の多いMSXマシンでJIS配列のカナキーというのはめずらしい。慣れてしまえば50音配列よりはるかに使いやすいはずだが、ホームユーズを前提としたこのマシンの場合、それが適当かどうか判断しづらいところだ。

キーのタッチはかなり良好だ。適当なストロークと重さだといえるだろう。ただしリターンキーが小さいのは残念だ。

## 周辺機器

HX-10Dと同時にいくつかの周辺機器が発表された。フリンタインタフェースカートリッジHX-1P500、増設I/OスロットHX-1E600、ジョイスティックHX-1J400、漢字ROMカートリッジHX-1M200などがそうだ。

ジョイスティックHX-1J400はなかなかシャイフなデザインだ。マットブラックのポデーターにコバルトブルーのトリガーボタン。グリップ部分はツヤ消しと普通の仕上げの部分を使うように使い分けて雰囲気を出している。トリガーボタンは基部の左側にもついている。同様の働きをする。スティック基部の裏面には吸盤が4つ付いていて机上などにしっかりと固定できるようにしているが、これはうまい方法だ。

スティックのストロークはかなり大きい。手首だけでコチョコチョコと動かす人には向いていない。かなりエイヤツとたおさないで反応してくれないのだ。動きは、変な引っかけりもなくスムーズなだから、このエイヤツさなんかでいえば、かなり良い製品だといえる。ただし問題は基部のトリガーボタンが左側にしかついてないという点で、左右両用と切り替えられないところが今後、ネットクになるだろう。



●ジョイスティックHX-1J400。裏の4つの吸盤で机上に固定可能。



●リアの拡張スロットに接続する増設I/Oユニット。実用的なアクセサリとなるだろう。



●本体後部の拡張バスコネクタ。普段はピス2本で固定されるカバーがつく。

## 実用的な増設I/Oスロット

増設I/OスロットHX-1E600はかなり実用的なアクセサリだろう。このHX-1E600は、本体後面の拡張バスに接続して使用するようになっている。

拡張バスというのは、MSXの場合、カートリッジを挿入する一般の

スロットと大差ないと考えてよい。つまり、各種のインターフェース、例えばフリンタインターフェースなどはカートリッジスロットを使って接続されるわけだが、もしスロットを何かのプログラム等で使用している場合、拡張バス側に接続するという方法をとることになる。普通使用する場合はカートリッジスロット一つで十分だったが、何かの都合で

もつと多くのスロットを必要とする、  
というよきな時のために用意されて  
いるのが拡張バスだ。  
増設I/OスロットHX-E60  
0はまさにそのための周辺機器だ。



▶別売りのプリンターフェイス  
カートリッジスロットに挿入する。

HX-E600のフラットケーブル  
を後面の拡張バスに接続すると、H  
X-10DはI/Oスロットマシンから3  
スロットマシンに変身する。本体に  
I/Oスロット、外部に2スロットだ。  
スロットを3つも使うことなどない  
だろうと思うかもしれないが、周辺  
機器の充実を考えると、そうも言い  
切れない。このHX-10Dは本体内  
にプリンターフェイスを持た  
ないから、プリンタを接続するこ  
とになれば当然スロットを使うこと  
になる。スロットを増設していなけれ  
ばこれでスロットがふさがってしま  
うわけだ。そのうえにプリンタを使  
うようなROMカートリッジ、もつ  
とも分かりやすい例としてはワード  
プロセッサプログラムなどを使用す  
るためにはまだスロットが必要にな  
るわけだ。日本語ワードプロセッサ  
などで漢字のデータカートリッジも  
必要ということになれば3つのスロ



◆MSX10D2態。本体+ジョイスティック2本で、ホビー、ゲームに(上)。本体+増設I/O  
ユニット+プリンターフェイス+漢字ROMカートリッジ。これに日本語ワープロ  
ソフトを加えてスモールビジネスに(下)。



### 仕様

メーカー・品名・型式簿	東京芝浦電気株式会社 HX-10D	
CPU	2-80A コンパチブル	
ROM	MSX BASIC ROM 32Kバイト	
RAM	64Kバイト	
VRAM	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	カラー	16色
	スプライト	32枚
カートリッジスロット	I/Oスロット MSX規格	
ビデオ出力	コンポジットカラー	
オーディオ出力	モノラル 1ch	
RF出力	有	
カセットI/O	1200/2400ボー FSK方式	
ジョイスティック	2個接続可	
プリンタ出力	—	
拡張バス	有	
キーボード	ASCII配列(英・数・グラフィック) JIS配列(ひらがな・カタカナ)	
電源	100V 50/60Hz	
消費電力	17W	
大きさ	370×60×245 (mm:幅×高×奥行)	
重さ	2.8kg	
色	ブラック又はレッド	
価格	65,800円	
付属品	取扱説明書 言語一覧表 グラフィックシール カセットケーブル 同軸ケーブル	

ットなどあつという間にふさがって  
しまう。

### MSXを 日本語ワープロに

先ほども少し触れたが、東芝はこ  
のHX-10Dを日本語ワードプロセ  
ッサに仕立てるための周辺機器を供  
給している。まずこのHX-10Dに  
増設I/OスロットHX-E600。  
つぎにプリンターフェイスH  
X-IP500。あとは漢字ROMカ

### どう使うか 64Kバイト

HX-10DはMSXマシン初の64  
KバイトRAMを実装して登場した  
が、MSX-BASICを使うユー  
ザーにとつてはこれが32Kバイトで  
も64Kバイトであっても残念ながら  
あまり関係はない。なぜならMSX  
-BASICの基本スペックでは、  
RAMに対するサポートが32Kバイ

今後、種々な周辺機器が開発され  
て行くに従って、この増設I/Oス  
ロットHX-E600の必要性は高  
くなるだろう。

ードリッジHX-1200と日本語  
ワードプロセッサプログラムのRO  
MカートリッジHX-1S501だ。  
もちろんこの他モニターTVと漢字  
対応のプリンタが必要になる。  
いくらMSXマシンがコストパフ  
ォーマンスにすぐれているとはいえ  
これだけ揃えると結構な金額になっ  
てしまう。  
プログラム自体まだまだ未成熟だ  
し、おすすめでできるマシンメイクで  
もないが、ここは東芝の心意気を買  
いたい。

ただだからだ。例えば64Kバイト  
をフルに使って長大なプログラムを  
組もうと思っても半分まで行つたこ  
ろでメモリはフルと判断されてしま  
うわけだ。  
この64Kバイトをいかに生かすか  
が、HX-10Dの今後の課題だろう。  
このマシンの特色を生かしたすばら  
しいアプリケーションが発表される  
ことを期待する。

ミュージックシーンに登場したMSX

# YAMAHA CX5

ヤマハCX5



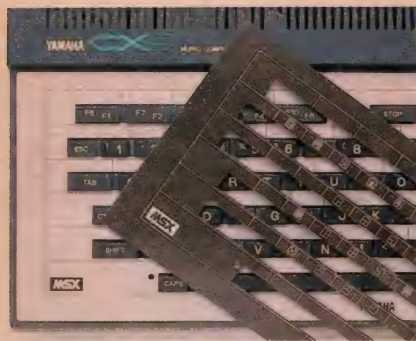
◆ヤマハ楽器と同じアイデンティティの外観は音楽スタジオに持ち込んでもおかしくない。

マットブラックとダークグレー。キートップは黒に白抜き文字。ヤマハの電子楽器たちと同じアイデンティティを持って登場したミュージックコンピュータ。

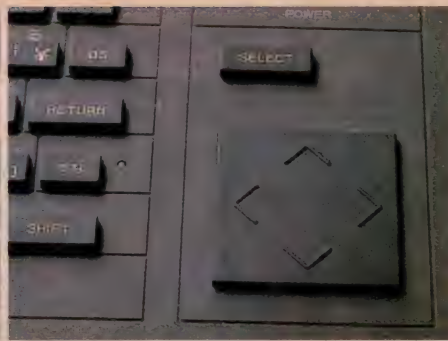
FMサウンドシンセサイザ、MIDIインターフェイスユニットはサイドスロットで、コントローラ、コンポーザなどのソフトはROMカートリッジスロットで。ミュージックキーボードYK-01とFMシンセサイザユニットをCX5と組み合わせるだけで本格的シンセサイザとして即使用可能。

楽器店で販売されるMSXマシン。

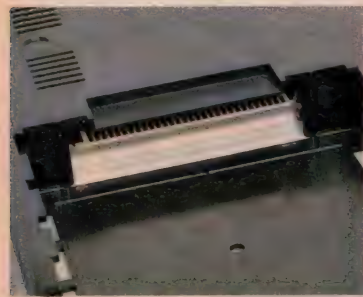




◆オーバーレイシートは2種類付いている。

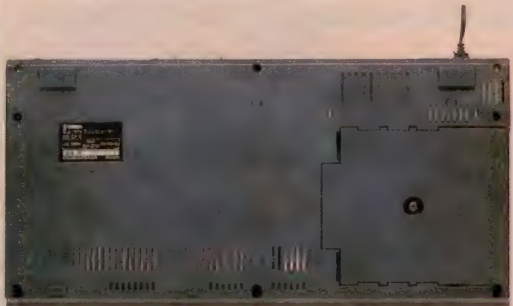


◆意見の分れたカーソルキーの形状。



◆オプションユニット用カードエッジコネクタ。

◆本体底部。右の部分がオプションユニットの取り付け部分。中心のビスで止める。



「いよいよコンピュータがミュージックシーンをドライブさせる日がやってきた。ヤマハ・ミュージックコンピュータCX5。……」  
CX5のカatalog冒頭にはこんなことが書いてある。ライトミュージックの世界ではすでに独自の地位を築いているヤマハがある意味においては最もヤマハらしいやり方で世の中に送り出すのが、このCX5というマシンと考えてもよいだろう。  
MSXマシンの基本機能だけを忠実にトレースすることがむしろメーカーの特色となる場合もあれば、オプションや付加機能が開発者の意図を表現することだってある。

## 電子楽器のノウハウを生かしたMSXマシン。それがCX5だ。YISのミュージックバージョン

ヤマハではこのCX5と同時期にYIS503、303という二機種のみMSXマシンを発表している。価格もYIS503が六万四千八百円、YIS303が四万九千八百円とちょうどこのCX5をはさむ形になる。  
YIS503、303は音楽も楽しめるホームパーソナルコンピュータということで発表された。しかし、このCX5はそのネーミングからも

わかるように、それらとは少しばかり違う意味を含んだモデルなのだ。その違いは販売方法にもあらわれている。

従来パーソナルコンピュータの販売はパソコンショップ、大手家電販売店の専門コーナーなど、基本的には「パソコンを売るための場所」で売られていたわけだが、このCX5は全国のヤマハ特約楽器店を通して発売されるという。

つまりシンセサイザやリズムマシンなどの電子楽器と同様に扱われるわけだ。

「CX5」というロゴタイプもシンセサイザの「DX7」と同じ書体を使用しているし、マッドブラックのボディカラーも他のヤマハ製電子楽器とのアデンティティを考慮して選択されたスキムであるといえる。

電子楽器をパーソナルコンピュータでコントロールしようという発想は決して新しいものでなく、ワンポード・マイコンと呼ばれていた、パソコンではなくマイコン創世紀の基板一枚、即コンピュータという時代から行なわれていたことなのだが、コンピュータ自体を楽器の側にとり込んでしまおう、あるいはもっと進んでコンピュータを楽器の一部として扱おうという発想はなかなか生まれなかった。

ヤマハはCX5を「ミュージックコンピュータ」と呼ぶ。そんな名称にもこのマシンをより楽器に近づけようというヤマハのコンセプトが表れているようだ。

ステージやスタジオでCX5をキーボードの上に重ねて演奏するミュージシャンが現われるのも、それほど先のことでないだろう。

## 基本ハードはYIS503

CX5の基本ハードウェアはキー



◆これだけでこのCX5は本格的なシンセサイザに变身することができる。

◆FMシンセサイザユニットの出力はステレオ。左はMIDIのアウトとイン。



ボードを除いてYIS503とまったく同一のものだ。簡単に言ってしまうとYIS503にYIS303のキーボードを取りつけたものがCX5ということになる。  
YIS303にも使用されているこの「タクト型」と呼ばれるキーボード、見かけの割には使いやすい。むしろ一般のタイプライター型のキーと比較することはできないが、押圧や触感などかなり良好なフィーリングにすることに成功している。ただ、一分間に数十ワードはだいたいぶという人や、いつも手元を見ずにタイプできるという人には物たりないに違いないが……。

このキーボードで一番意見の分かれるところがカーソル移動キーではないだろうか。

直感的な操作というポイントから見ればこのキーの形状はむしろ歓迎すべきものなのかもしれないし、オーディオアンプのボリュームコントロールにもこの形状のものがある。



DX7音色プログラムYRM-14による画面表示。



FMミュージックコンポーザYRM-15で作曲する。

このマシンの性格を考えれば、ソフトウェアによってポリウムコントロールと同様の動きをさせる場合も少なくはないだろうが、いま一つしっくりこないような気がするという人もいないわけではない。

CX5の付属品の中にはキーボード・オーバーレイ・シートと呼ばれるテンプレートが二枚含まれている。オーバーレイ・シートというのはキーボード上に普通に表示されている以外のキャラクターなどがあるとき、キーボードに重ねて使用するもので、CX5のようにキートップが小さく多段シフトでいろいろなキャラクターを選択しなければならぬ場合などは特に必要になるケースが多い。

このオーバーレイ・シートのうち一枚はMSXマシンのスタンダードなグラフィック・キャラクターで、あとの一枚は何も記入のない白紙状のシートとなっている。この何も記入のないシートというのは以外に役に立つ。ファンクションキーの定義を自分で行った場合や、プログラム中で必要なキーのみにマークをしておくと、キーボードにベタベタとテープを貼ったり、直接マーカーペンで書き込んだりするより、ずっとスマートにオリジナルなキーアサインができる。

さて、本体を裏がえすと、全体の四分の一ほどの部分を占めたオプション

ユニット取りつけ部がある。ユニットを装着していない場合にはカバーがつく。カバーの脱着、ユニットの脱着ともに十円玉で回せるビス一本を抜きさしするだけでよいのだが、ユニットの脱着時には、内蔵のカードエッジや、ユニット側のコネクタを傷つけないように少しばかりのやさしさが必要だろう。むしろユニット装着時のガタつきなどはまったくなく、ビス一本による固定というシンプルスにもかわらず、しっかりとしたものだ。ただし、固定用のビスが百円玉では厚すぎて回せないというのは、ご愛敬か。

## MIDI端子装備のユニット

ヤマハではこのCX5をかなり本格的なミュージックコンピュータに仕立て上げる予定でいるらしく、種々のオプションや、ソフトウェアが発売されている。ミュージックコンピュータ入門用のおすすめメイクとしては、CX5本体(五万九、八〇〇円) + ミュージックキーボードYK01(一万七、八〇〇円) + FMシンセサイザーユニットSFG-01(一万九、八〇〇円)というところか。十万円弱で市販の本格的なシンセサイザーに匹敵するマシンが出来あがるのだから、かなりのコストパフォーマンスといえるだろう。なにしろ

## 仕様

メーカー・品名・型式簿	日本楽器製造株式会社 CX5	
CPU	Z-80A コンパチブル	
ROM	MSX BASIC ROM 32K バイト	
RAM	32K バイト	
VRAM	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	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス		
カートリッジスロット	1スロット MSX規格	
ビデオ出力	コンポジットカラー	
オーディオ出力	モノラル 1ch	
RF出力	有	
カセットI/O	1200 2400ボー FSK方式	
ジョイスティック	2個接続可	
プリンタ出力	有	
拡張バス	有	
キーボード	ASCII配列 (英・数・グラフィック) 50音配列 (ひらがな・カタカナ)	
電源	100V 50・60Hz	
消費電力	19W	
大きさ	423×68×208 (mm:幅×高×奥行)	
重さ	約2.0kg	
色	ツヤ消し黒/グレーのツートン	
価格	59,800円	
付属品	取扱説明書 ユーザズ・マニュアル カセットレコーダー用ケーブル キーボード・オーバーレイ・シート×2	
その他	本体底部にオプション用スロット	

「MIDI」という規格について少しふれておこうと思う。

MIDIというのは Musical Instrument Digital Interface の略で、演奏情報をそれぞれデジタル信号でやりとりして、シンセサイザをパソコンでコントロールしたり、リズムマシンで電子楽器の演奏スピードのコントロールをしたりしようというものだ。

規格は国際レベルで日本でもこのヤマハをはじめ数社が参加している。器機としては5ピンのDINコネ

基本的にはまったく普通のパソコンコンピュータとして使用することができるマシンなのだから、FMシンセサイザーユニットSFG-01にはMIDI端子が装備されている。今後、ヤマハのライトミュージック系のラインナップはこの「MIDI」規格による機器相互の接続が考えられており、新世代電子楽器コントロールのスタンダードともいえるこの規格はますます普及してゆくことだろう。そこで、この「MIDI」という規格について少しふれておこうと思う。

## ソフトの充実でハイパフォーマンス

ヤマハではこのCX5をよりハイグレードなミュージックコンピュータとするため、種々なオプションやソフトウェアを用意している。

オプションユニットとしては、ここで紹介したSFG-01をはじめ、RGBユニットのSRG-01やMIDIユニットSMD-01。

カートリッジパックのソフトとしてはSFG-01コントロールのFM音色プログラムYRM-12、D

ルしようという場合には「MIDI OUT」からコントロールのための情報を送り出し、逆にリズムマシンなどのセッティングの状況をCX5でCRTにディスプレイする場合などは「MIDI IN」で情報を受けるといしくみだ。

これからMIDI規格を採用する機器がふえるにつれ、コントロールセンターとしてコンピュータの有効性は高まってゆくだろう。

X7、DX9というヤマハ製のシンセサイザをコントロールするためのYRM-13、YRM-14。作曲楽譜フロセシングのためのFMミュージックコンポーザ、YRM-15など盛りだくさんだ。さらにポータサウンドPC-1000などのプレイカードを使って自動演奏を楽しむカードリーダー付ソフトパックZP A-01なども用意される。

スーパーミュージックコンピュータCX5。今後の展開によっては新しい音楽のスタンダードマシンとなる可能性を秘めている。

# INFORMATION

'83年秋に彗星のごとく登場したドリームマシン・MSXが今、綺羅星となって天空を制し、透明な新世界を迎えた1984年に理想郷を拓くべく輝きを増し、魅惑のソフトを取り揃え、静寂の時を変革する!!

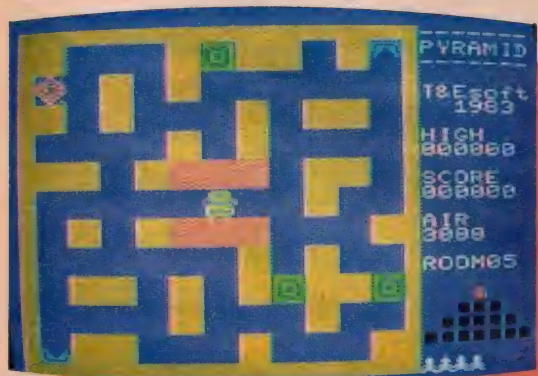
# INFORMATION

## ピラミッド・アドベンチャー

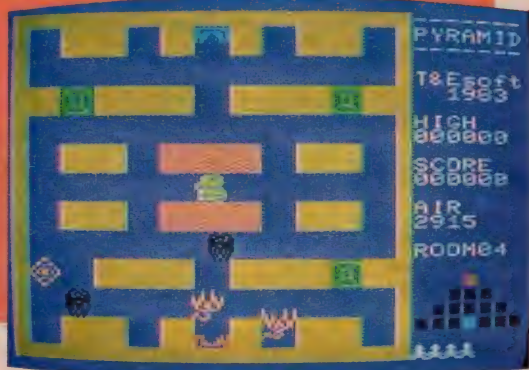
ROM 4,800円 T&E SOFT

ピラミッドのなかに潜入して、その中にある16個の部屋からダイヤモンド入りの袋を見つけ出すゲーム。でも、ピラミッド探険といえは、ツタンカーメン王の呪い。でもお馴染みのように、ピラミッドの中に盗人の手から宝を守るための仕掛けがイロイロとされているのが常識だね。ここでは吸血コウモリ、サソリ、それにミイラ男等がしつかり宝を守っている。キミはこうした怪物達の攻撃をかわしながら、各部屋に3個ある金庫を開けてダイヤを発見しなければならぬ。この金庫の他の2つ

にはキミの身を守るピストルと恐ろしいミイラ男が入っているけど、外見だけではどれにナニが入っているのかわからない。だから金庫を開ける時にはカクゴが必要だ。部屋の中には他に扉が2箇所あって敵に追いつめられればコレを利用すれば、もう一方の扉にまでワープできるのだ。無事ダイヤモンドを探し出し、階段のあるところ迄たどりついたらその部屋はクリアー。次なる部屋へ探索に向うというわけだ。キミの度胸がためされるアドベンチャーゲームの決定版だよ。



↑まずは部屋の中を見てみよう。赤いヒシ形の穴からは吸血コウモリやサソリが出て来る。で、青いトビラでワープをすることができちゃうので、これを使って緑の3つの金庫の中から宝を探し出そうというわけ。



↑黒い吸血コウモリとヒシ形のサンリが2匹ずつ現われた。敵はまだ金庫の中にいる。白い不気味なミイラ男だ。コイツは銃で射つても死ななから要注意。ワープを効果的に使えばクリアーも楽に出来るゾ。



# SOFT

## 3Dゴルフシミュレーション

ROM 5,800円 T&E SOFT



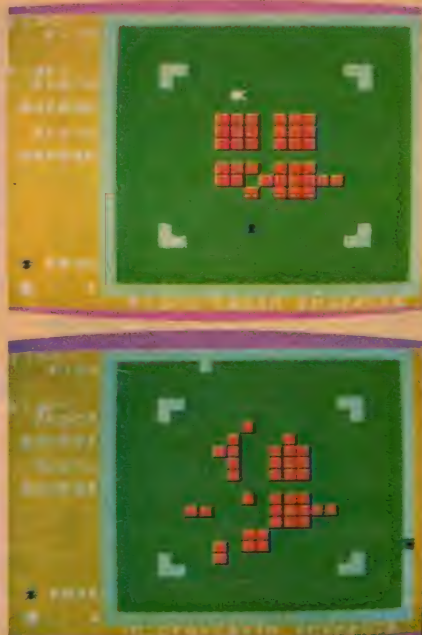
OBを連続したあげく、やっばのことでグリーンにオンさせました。でも、これからが大変だ。なかなか球は思うように飛んでくれない。バターの時には風を認識しなくてもいいはずなんだけど、つい今までクセが出たりして……結果は下のディスプレイのように表示されちゃっ。



日曜日の夕日にゴルフに行くお父さんって多いよネ。やり始めたらヤメられなくなっちゃうほどオモシロイんだよね、あのスポーツは。風や地形を頭に入れて、クラブを選び、そして打つ。一打・一打、打つ時の状況が違うわけだから、どこにどう球が飛ぶのか見当がつかない——そんなトコがウケているんだらうネ。でも、本当のゴルフ場までは遠いし、なかなか自分の番が廻って来ない。おまけにお金もかかるってコトになると、ちょっとボクたちには手の出せないスポーツなのかなあ……、てなコトを考えていたら、MSX用のゴルフゲームが発売されちゃった。しかもコレは3-D方式。ディスプレイにはコースの全景と、球のあるところから見た風景とが同時に映し出されるので、本物のゴルフ場に来たみたいな感じになっちゃう。しかも、クラブの選択はもちろんのこと、打ち上げ角度も決められるし、風向きや速さなんかも計算されているので、まさしくマンマの気分が味わえちゃうというワケ。お金もかからないし、コタツの中でプレイ出来るのだからウレシイねエ。

# ジュピター

テープ 2,800円 マイクロキャビン



虫のクセして、ナマイキにも人間を襲って来るのダ、こんな奴らは片っ端からプチ殺してしまうのがいちばん。射って、射って、射ち殺し、その死体でもってコッチ側の安全をはかる砦を作っちゃうのダ!

その昔「燃える昆虫軍団」って、不気味な虫たちが人間を襲って来る映画があったけれど、このゲームもソレと似たようなもの。虫は燃えないけれど、ナマイキにも大挙してコチラ側に攻め込んで来ちゃう。一匹2匹ならばイザ知らず。団体さんで攻め込んで来られたんじゃあゴキブリ・ホイホイぐらいでは、追いつかない。こうなりゃあ機

関銃でバンバン射ち殺しちゃおう。でも、向こうだって反撃して来るからワカウカは出来ない。ブロックやストッパー、それから虫の死体等を手早く使って砦を作り、敵の攻撃から身を守らなくっちゃやならない。それに、ある点数(もちろん敵を殺した時に入るんだけど)を起えるとお姫様がデイス・ブレイの中心あたりに登場して来る。

彼女を守るナイトはキミなんだ。必死のカクゴで彼女を守ろう。虫が嫌いダノって人はこの機会にウサを嗜すっていうのもいいネ。……というところで、このゲーム・ソフトを5名様にプレゼント。欲しい方は官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)を明記のうえ、〒150 東京都渋谷区神宮前1の8の6の402 MSXマガジン ソフト・インフォメーション係マテ送ってネ。メ切は1月30日の消印まで有郊。発表は発送をもって変えさしていただきますノ

## カラーボール

●ROM 4,800円 ハドソン・ソフト



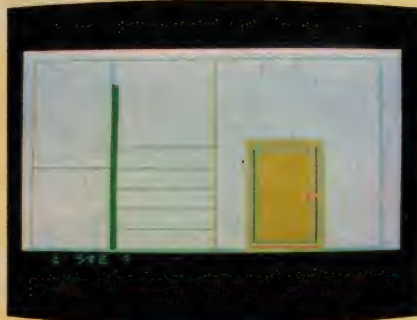
満天の夜空に輝く星々、一人の少女がジッと空を仰いでいる……なんとロマンチックな光景だろう。と、そこに現われたのが雲に乗ったイタズラ小僧のエンジェル。感傷にふける少女に向けて、ボールをひとつ落とします。少女は手にしたラケットでこのボールを受け止め、打ちかえさなければいけない。ボールは打ちかえさるたびに、色を変え、最後は白くなると夜空へと飛んで行きます。乙女チックな女の子向けゲーム。とはいっても、ボールを受けそこなうと悲劇なんだ。今まで、ゴムのように弾んでいたボールが、砲丸のようにゴロゴロ転がります。ぶつかっちゃうともうイケない、エンド。

## ダイヤモンド・アドベンチャー

●テープ 2,800円  
マイクロキャビン



深夜のビル。このビルの一室に時価数億円ものダイヤが隠されているのダ。そこでキミを誰にも気づかずに盗み出してほしい。例によってキミもしくはキミのメンバーが捕えられ、あるいは殺されても当局は一切関知しない。成功を祈るノ。なあって、大昔のテレビ映画風の指令を受けて、ビルに潜入、ほうぼうを探しまくってダイヤを発



この部屋のどこかにダイヤモンドが隠されている。キミは素早く見つけ出せるか!?

見しちゃおうというゲームなのです。つまりはアドベンチャー・ゲームね。デイスブレイに出て来るあらゆる要素の中からヒントを見つけ、一つ二つの謎をとき、ビルのあるダイヤを発見、それを持って、目から脱出できれば作戦成功というわけ。でも、一つでも謎が解けないとそこでゲームは一時ストップ。下手をすれば部屋から出られなくなっちゃうなんてコトもあるのです。だから部屋に入ったならばよく注意して部屋の中を見廻してみよう。ヒントは必ずその部屋のどこかにはあるはずだ。時間はかかるが、おもしろさはピカイチ!

Present  
あるよ〜



## ミステリーハウス

テープ 2,800円 マイクロキャビン

恐る恐る部屋の中に入る。一見にも無い部屋のように見えるけれど、謎がどこかに隠されているハズ。じっくり考えてから行動しよう。探索に必要な道具は早目に探し出しておいたほうがイイよ。とにかく注意してネ。



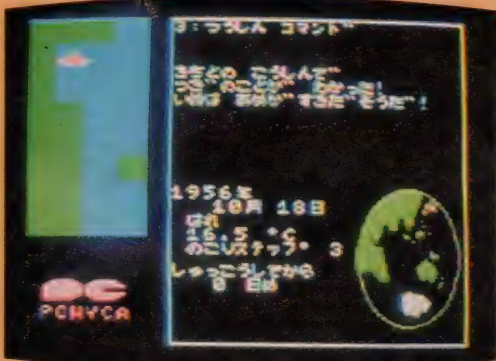
推理小説っていうのはオモシロいけれど、謎が解けなくつちやあちつともオモシロくない。でも、ちよつとも謎が解きかけてきた時の喜び、あるいはタマリマセンなあ。そんな喜びが何度でも味わえちゃうのがこのゲーム。なにせこの家のどこかに隠されている宝石を捜さなくつちやあならないんだけど、そのためにはイロイロな道具が必要になる。その道具だつてこの家の中から探し出さなくつちやあならないのだから大変だ。なにせ道具が一つでも欠けていたら宝石のある部屋までたどりつけないわけだし、仮にたどりついたとしても今度は脱出が難しくなる。もちろん複雑なゲームだから1日や2日で終るつてことはないの、ゲームはテープに撮って置いて、後日中断したところから再開できちゃうのです。このソフトも5名様にプレゼント。応募要領は「ピコピコ」と同じ。どつちが欲しいのか、ハッキリ書いて送つてネ！



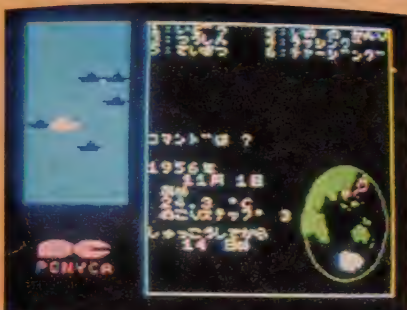
とにかくキャラクターが可愛いくつて、そのうえカラー感覚もバツグン。一見カクタンそうに見えるけれど、その実はなかなか難しいというゲーム。まさしく女の子向けのソフトでんなあ……!!

## 南極物語

●テープ 2,800円 ポニカ



昨年いちばんヒットした映画といえ、タロ・ジロの2匹のワンちゃんでお馴染みの『南極物語』で、この映画を基に作られたのがコレ。でもこのゲームの主役はワンちゃんじゃあない。もちろんワンちゃんも出て来られるけれど、本当はあなたなのです。つまり、観測船・宗谷（今の観測船白瀬の先々代の観測船）を操作して南極までたどりつく。文字で書くとカクタンにたどりつちゃうようだけれど、実はここまで行くのは大変で、荷崩れや犬の健康状態、燃料までも



天候や気温、波の状況に気をくばり航海を続ける。目標の南極はまだ遠いが、こゝでくじけちゃあ男がスタルゼノ

小マメに気をつけなけりやあならない。下手をすれば南極にたどりつく前に犬が全滅、食料も燃料もつてしまふなんてことにもなりかねない。南極に着いてから犬ソリで隊を組んで、そこでイロイロと調査・研究をしなければならぬ。スタート当初から馬力をかけすぎないことが成功のひけつ。それと、時間がかかるとコトも考えに入れとかなきやあならないヨ。場合によっては一昼夜かかつても終らないことだつてあるのだから！

ボールを頭に受けて、地団太踏んで悔しがの女の子が、実にカワイイのです。で、上手く一面をクリアすると、今度はエンジェルちゃんのはつともボールを落して行く。1つの時ならつともかく2つになると、難しさも一段とグレイドアップ。その面も運よくクリアすると、今度はボールが3つ……いやあ、こうなるとロマンチックだなんて言つちやあいられませんなあ！

# 忍者くん

ROM 4,800円 マイクロキャビン



役人の足の早さはそれぞれ違う。どの役人がどのぐらいの早さか、あらかじめ確認したうえでゲームを始めよう。テーマ曲は「ハットリくん」だ。



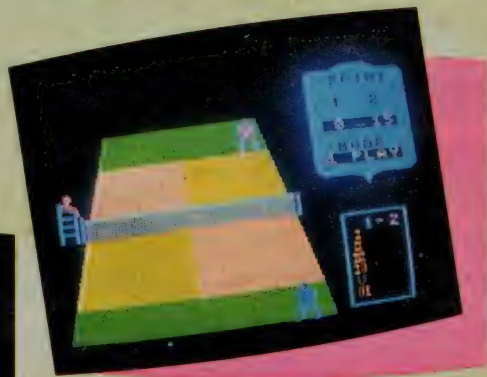
マイコン・ゲームの中でもいちばんベシツクなゲームといえば反射ゲーム。単純だけれど何度もプレイを繰り返していけば自然に腕は上がってくるし、その上達が目に見えてわかるから大好きだつて人も多いよネ。とここまで記録が伸ばせるのかーそれが快感に変わったりして、やり始めたら終らない・止まらないというのがこの種のゲームの特徴なのですヨ。このゲームもそんな反射ゲームの一つ。行く手に立ちはだかる5人の役人の目をかすめ、可愛い忍者くんは部屋を次々に突破して行く。そして忍者として必要な武器を手に入れて行くというのがこのゲームの仕組み。一つの面は10階ずつになっていて、このすべての階をクリアできれば新たな面に進めるというワケ。でも、5人の役人たちはなかなか剛の者たちとみえて、スキを容易に見せようとしな。忍者とは言えまだ修行中の身の忍者くん、姿を消すことも出来ないでチヨコマカと役人の目をかすめて進まなくっちゃあならない。やりすごしたつもりでもちよつとでも部屋から身体がはみ出していると楯でブツ刺されて死んじやうぞ。さあ、キミは何階まで忍者くんを上らせることが出来るかな？

## リアルテニス

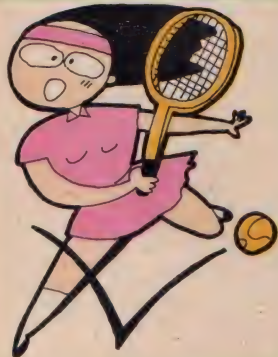
ROM タカラ 4,800円

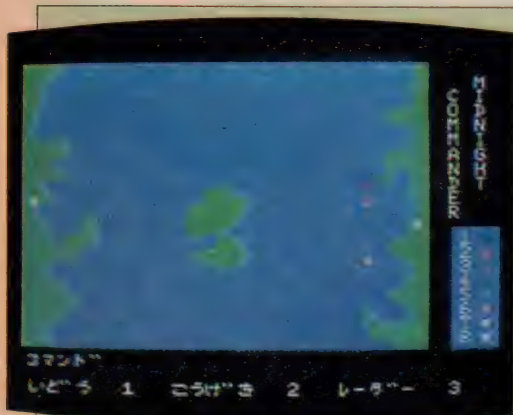


陽のさんさんと照りつけるテニスコートでまっ白なウエアをひるがえして白球を追いかける。たまにはテニスも思う存分やってみたいよね。だけとお金も暇もない：クヤシーノそんな人にピッタリなのが、この3D版リアルテニス。立体コートの臨場感は最高、プレイヤーの動きは8方向だからコートの中も自由自在に走り回れるのだ。ロビングやスマッシュなんて実際には本当にむずかしい技術だけど、このゲームを使えばいとも簡単。キミもすぐに名プレイヤーになれること間違いなし。ちゃんと審判もいて細く判定してくれるし、ポイントもその都度バツチリ表示されるからテニスを全く知らない人でもすぐにゲームに参加できますよ。ゲームは1人用と2人用で遊べるから1人の時は対コンピュータというわけ。これがツオイの。白熱したラリーを繰り返せば、テニスラケットがわりのジョイスティックが汗びっしょりになる事は受け合いよ。



運動神経はまるでダメという人も次にどの辺にボールが来るか勘を働かせればポイントもかなりかせげる。さあ四角いコートの中を軽やかなフットワークを生かして走り回ろう。コナーズやマツケローなんてコウくないゾノ





●ROM 4,800円 マジックソフト

## カラーミズズウェイ

敵を早く発見して、そこに軍団を集結させる。そして頃あいを見はからって攻撃を仕かける。これが勝利への早道だ!

なにこどもでも「F」もしも...ってコトバは逃げのコトバでしかないけれど、現実にはもしもあの時...が...というようなコトが多いいね。この「F」をゲームにもち込んだのがこのゲーム。実際のミズズウェイ海戦は日本海軍のポロ負けに終わったけれど、仮にキミが司令官だったとしたら戦局は一変していたかもしれない。というわけで、キミは手持ちの軍団を駆使して敵と戦ってもらおうというわけだ。敵がどこにいるのか、実際の戦場のようになったかわからない。そこで偵察船や航空機隊を出して敵の位置を知り、作戦を立てなければならぬ。もちろん自分の軍団のそれぞれ船の速度や射程距離を知らなければお話しにはならないというわけだ。いやあ、なかなかオモシロいゲームだね。



主人公のコルウィン王子役のケン・マーシャル、リサ姫役のリセット・アンソニーはともに期待の新人さん。剣と魔法の世界をロマンチックに描いてくれちゃう。なかなかオモシロい作品なのです。期待してネ!



## バトルシップ クリプトンII

ROM 4,800円 T&E SOFT

一般の人がテレビ・ゲームと言う時に、たいいていの場合「ギャラクシアン」を思い浮かべているとか。やっぱりあのゲームの人氣は絶大なもんだ。つたんだ「ネエ」と、改めて思わざるを得ないものでありますよ。て、「ギャラクシアン」をもっと派手にした感じなのがコレ。敵の宇宙船は次々と変わった形ものが登場してくるのでいつも新鮮なムードの中でプレイできちゃう。おまけに敵の攻撃も派手で、なにも前方から攻めてくるとは限らない。横からもどんでん射ってくるし、画面下に消えてしまった敵さえも攻撃を仕掛けて来ちゃうのだ。これはうかつにディスプレイから目をはずせませんぞ。それだけじゃあない。宇宙空間のあちらこちらには機雷が仕掛けられている。もちろんコレに触れたならば一巻の終り。あつ、危ない! その一瞬が命とり...なんていう交通安全の標語を常に頭に思い浮かべながらプレイしなくちゃいけない。敵宇宙船を50機破壊すると母船が現われる。これを逃してなるものか。なにせこの一機で普通の宇宙船の数十分のポイントが稼げちゃうのだから。必死の覚悟で戦いを挑め!!



迎撃開始だ! 敵は5種類の宇宙戦闘機だ。動きは早いし、狙いはたしかた。でもコッチの宇宙船もなかなかのスケレもの。ビーム弾を敵機に打ち込み、地球の危機を救え!

## 新春映画「クルール」はゲームの世界が舞台だ

平和な惑星クルールは、突如襲来した宇宙の大魔法ビーストにより絶滅の危機に瀕していた。自らの王国を破壊され、愛するリサ姫をさらわれた若き王子コルウィンは、宿敵ビーストを倒すべく、戦いの旅に出る。だが、そこに待ちうけていたのは一目の巨人や水晶クモ、そして恐怖の底なし砂の沼など、妖怪変化と暗黒魔術の世界だったのだ...。つてな具合のお話しを聞くと、新種のロールプレイングゲームのシナリオかなあ? なんて思うでしょう。実はコレ、1月の下旬から公開が予定されている「クルール」っていうヒロイック・ファンタジー映画の荒筋なのです。いやあ、なんちゅうか、実に壮大なロマンの世界ですなあ。そのままゲームにしたいくらい。おまけに戦いのシーン

ともなるとレーザー・ガンでビュンビュン撃ちまくったり、飛行シーンではベガサスに乗ったりと、まさしくファンタジックに仕上がっているのですよ。SFXにしても「スーパーマン」のデレク・メディングスが担当しているの、なかなかのもの。特に水晶クモなんていう怪獣は見事です。ドラマのほうも「ザ・テイプ」のビクター・イエーツの監督作といえはかなりのものと想像はつく。ゲーム・ファンにはお推めの作品といえましょう。

# もぐらたたきキーボード練習

●テープ 3,800円 ストラッドフォード・コンピューターセンター



まずはカナの配列を覚える練習だ。アルファベットに比べると文字数が多いだけに、完全にマスターするには、かなりの時間がかかるぞ。



今度はアルファベット。キーボードを見なくても、自然に指が動くようになるまで頑張ってください。コレとっても重要なんだから。

で、その結果は冷酷にも数字で出て来てしまう。まあもぐらに笑われなくらいの成績は取っておきたいもんだね。

MSXは買ったけれど、キーボードのどこにどんな文字があるのか、なかなか覚えられなくて苦労している人って意外に多いんじゃないかしらん。タイプにしても、マイコンのキーボードにしても、3日や5日じゃあ身につかない。習うよりも慣れる——なんてコトワザもあるけれど、キーボードを見なくてもドコになんて文字があるのか自然に手が動くようになるまではかなりの時間がかかっちゃう。なんか早く、しかも簡単にキーボードを打てるようになる方法はないものか、と思っただけで、それが出来たんですね。英文でも、カタカナでも、好きなほうを選んでスイッチを入れる。この時にコレぐらいなら打てるかなあ、と思う速度を自分で入れるワケ。もちろん初心者にはユックリ。慣れて来たなら速度を上げるというわけネ。そうすると、キーボードと同じ配列

で文字が出て来て、そこにもぐらが現われるという仕掛けになっているのですよ。その文字のキーを押せばもぐらを殴ることができちゃうわけね。もちろん先ほど選んだ時間によってもぐらの出ている時間によってもぐらになっている。もぐらを100発100中殴れるようになれば、もうキーボードを打つ時に指先を見がらなくてコトはなくなっているのですよ。さてキミはどのぐらいの確率でもぐらを殴ることができるのかなあ？



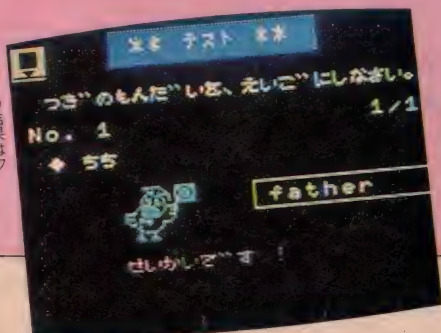
## 中学必修英単語

●中1・2・3 テープ各 3,800円  
ストラッドフォード・コンピューターセンター



中1・中2・中3とレベルに合わせて学習がてきまぐらうのだ

国際化社会とか何とか言っても、英語さえ満足にしゃべれないって人は多い。特に日本人の場合、ヒアリングは出来てもスピーキングがニガ手という人は多いみたいだネ。欧米人の使う英語の9割がたは中学校で教えてくれる単語でコト足りるって統計があるそうだけど、そうなると思えばニガ手というほど日本の日本人は、中学校で習った単語が身につけていないことになる。いやあ、こまったもんだ。で、そうならないようにしっかりと英単語を身につけたらいい人がお勧めしたいのがこのソフト。プログラムは検索とテストの2本立てになって、検索は辞書としての役目は果たしてくる。しかも、うる覚えの単語の意味がわかるように、一文字を入力しただけで目的の単語を探し出すことだってできちゃうという便利な機能を持っているのだ。スコイネ。テストのほうはというと、レベルを自分で決定することができるので、自分の能力に合



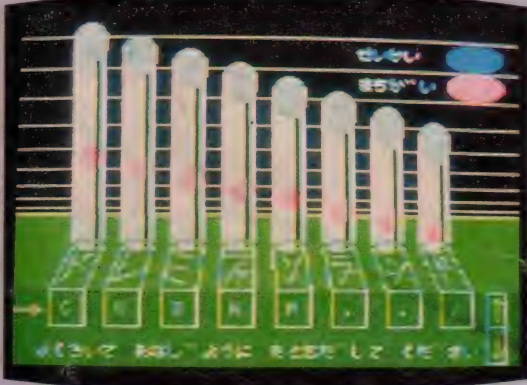
テストの結果はフクロウ先生が判定してくれる



## MUSIC

●テープ 3,600円 オーク

斉藤清六を例に出すまでもなく、世間には音痴の人が多く、今や音楽がなけりやあ夜も日も聞けないって時代なのに、どんな音楽教育を受けて来たんだろうやネ、連中は時代だとはいえ、本当にピアノなり他の楽器なりを演奏できる人となると少ないのではないかしらん。エツ、ピアノ、楽器がないから練習できない？ でもさ、キミにはMSXがあるでしょ。だったらいいでしょう。このソフトを使うことでMSXが楽器になっちゃうんだから。たとえばCのキーを押せばDの音が出るし、Vはレ、Bがミという具合だ。レッスン方法だつてプログラミングされているので、そのとおりにやっただけで見える上達するというわけ。これでピアノのテクニックを身につければ、本物のピアノも楽々弾くことができちゃう。そのうちにMSXを使った演奏会なんてエも開かれるかもしれないネ！



どのキーを押せばどの音が出るのか、ディスプレイに表示されるからそのとおりに押せばいい。これならすぐにソナタぐらい弾けちゃうのでは？

## カロリー計算のプログラム

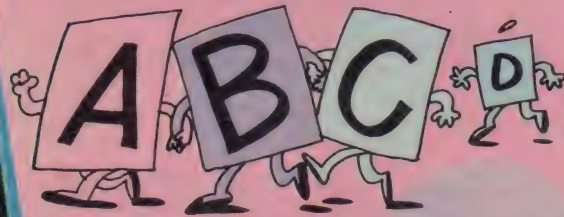
●テープ 5,800円 オーク

先月号でもチョコット紹介したけれど、予想以上にこのソフトに対する反響が大きかったので、今月は九月よりもすつと細かく紹介しちゃう。まず、このソフトで出来るプログラムのデータソース、栄養分析と食品成分のデータベース、そして日々の食事記録と献立検討の4種類。つまり食べたものの種類と重量をインプットするだけで、コンピュータが成分の分析やカロリー計算をしてくれるというわけ。この資料を利用すればダイエット・メニューなんてエものもカンタンに作れちゃうのです。外食の多い人って栄養が片りやすくなるじゃない。そんな人はこのプログラムを利用すれば理想的な栄養

品名	1人分	カロリー	Total
しょうゆ	30	100	9
しょうゆ	4		0.00003
しょうゆ			0.00003
しょうゆ			0.00003
しょうゆ	2.1	6.5	8.40000
しょうゆ			0.00000
しょうゆ			0.00000
しょうゆ			260.0

Ok(Y/N)?

をどうすれば摂れるのかわかるのだ。なにもダイエットを必要としていない人ばかりじゃあなく、健康に自信のない人、美容に気を使う人、病気がちの人、ひとりぐらしで食事の不規則な人、そして、なによりも健康でありたいと願う人にどしどし利用してもらいたい。これさえあれば、自分専用の栄養士さんを雇ったようなものだ。ソフトはテープが2本と、マニュアルが付いて1セット。病気になるって医者にかかることを考えたならば安い買い物と思うんだけど……。MSXだから操作が簡単、おじいちゃんでもお婆ちゃんでも動かせる。だから、家族みんなが利用できるんだ。MSXで健康になれる!! ン、こりやとつても凄いで。



\*\*\* まちかゝ元だ もんだい \*\*\*

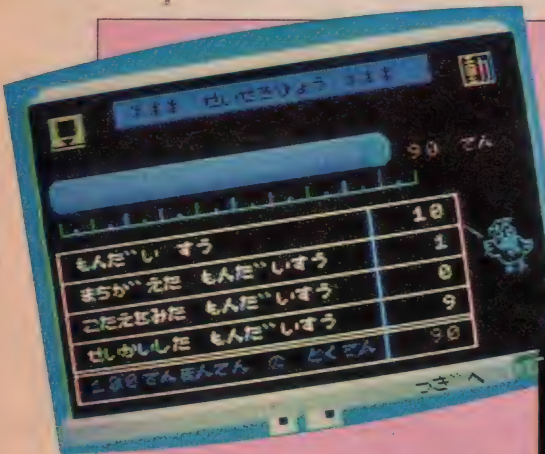
```

1 mountain
   やま
2 ちかかゝ元だ もんだい
   ちかかゝ元だ もんだい

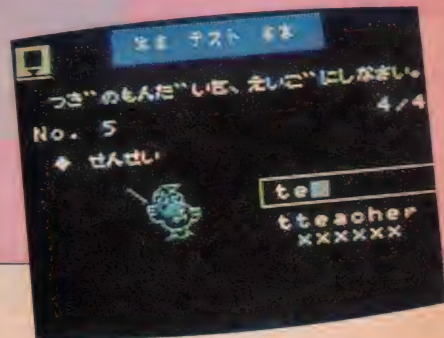
```

どこの間違っているのか、一見してわかるようになってくるのがいいね

わせた学習をすることができちゃう。人間ならば見落としがちのスペルのミスも一文字たりとも見のがすことがないから、シビアーな自分の実力を高めることができるってワケね。こうなりやあ学校の先生よりもすつと親切な家庭教師って感じ。キミもMSXで学習してみない？



テストの結果はすぐに表示される。ただ点数が出るだけじゃあなく、間違った単語がわかるので、それを集中的に暗記すればいいというわけ。これならばバッチリ暗記できそう。



# まんてんくん

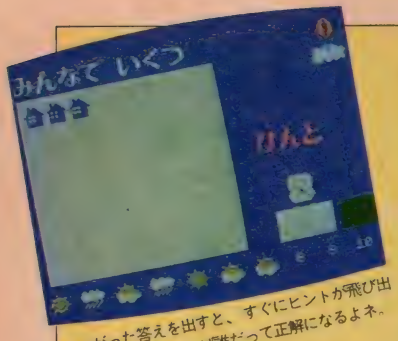
●テープ 各3巻 各9,800円 ランド  
コンピュータ



幼児から小学校低学年の児童までが使いえちゃうというのが「まんてんくん」のセールスポイント。



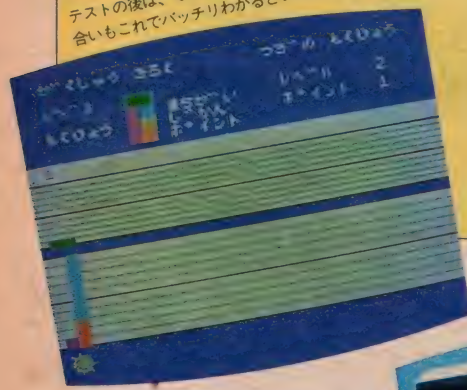
まずはカンタンな問題で自信をつけさせます。答が正しければ、まんてんくんも笑ってくれちゃう！



まちがった答えを出すと、すぐにヒントが飛び出す仕掛け。これならば誰だって正解になるよネ。



テストの後は、その成績が記録される。上達の度合いもこれでパッチリわかるというワケなのです。



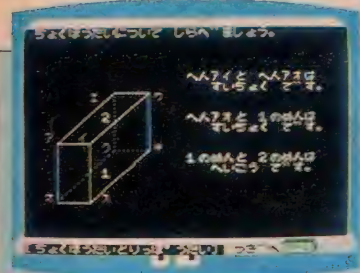
算数が出来ないって人は意外に多いよネ。こういう人って、中学・高校って進むにつれて苦勞するんだ。で、なんで算数ができないかって考えると、昔っからニガ手だったってことになりがち。つまり子供の時にしっかり算数がわかっていなかったから今になって苦勞せざるを得ないというワケ。やっば基本が大切なんだよネ。というワケで子供の時からしっかり算数の基本を身につけちゃうというのがこのシリーズ。数の導入(3〜6歳用) 計算力I(4〜7歳用) 計算力II(5〜7歳用) と、それぞれ能力にわかれているので、どこからでも入っている。もちろん始めっから難しいことを教えたってワカリっこないんだから、始めは簡単に、そして少しずつレベルアップもできちゃうようになっている。そのうえゲーム感覚で勉強できるようにおもしろく考えてあるので、楽しみながら学習できちゃうというワケね。これなら知らず知らずのうちに算数の基本も身につくし、算数すること自体が好きになっちゃうかもネ……いやあ……便利な時代になりましたなあ。オジさんも勉強しなおそうかなあ——なんちゃって。

## 楽しい算数 小4〜小6下

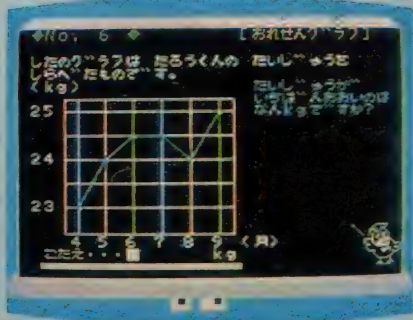
●テープ 各3,800円 ストラットフォード・コンピュータセンター



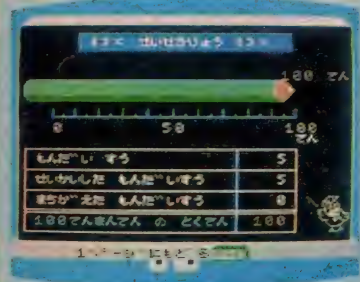
これさえあれば算数もパッチリというのがこのソフト。



ややこしい図形もしっかり学習すれば理解できちゃうのだ。



次はグラフ。テストと学習をくり返しやれば成績も上るぞ。



見る見る成績アップしていくのがわかるのだ！

小学校も4年ぐらいになると算数も計算だけじゃあなくなつて、図形なんていうのが入つてきてやこしくなる。このあたりから算数がダメになつちゃう人も多いんだけど、しっかり基本を教えてくれる人さえいれば落ちこぼれちゃう人もかなり少なくなるのでは……てなワケで登場したのがこのシリーズ。計算も図形も、どちらも学習とテストの2本柱からなつていて、学習して覚えた知識をその後でテストをして確認する仕組みになつている。どこを良く間違えるのか、これでパッチリわかるので学習もしやすいよネ。そのうえ、わからなかったことは何度だってくり返し、くり返し教えてくれる

やう。学校や塾の先生だつてこれほどまでは親切に教えてはくれないつてくらい、何度も同じところを教えてもらえちゃうんだから、いつの間にかニガ手だったところも身につくようになるというワケ。その後でまたテストをすれば、どこが理解できていないのか、自分にもわかるからイイねエ。おまけにこのソフトは文部省の指導要領に準拠しているのだから、どんな教科書を使っているのかわからない。好きなレベルで、その問題を完璧にマスターできるまで学習できちゃうというわけ。いうなれば、とっても出来るイイ家庭教師みたいなものさ。お母さんが泣いて喜ぶソフトなのです。



# 徹底攻略法!!

## ライズアウト

# RISE OUT

ゲームはシンプルほどオモシロい。でも、ディスプレイがいつまでたっても変わらないんじゃあ、いくら高得点を取ったからってアキがきてしまう。てなワケで、人気沸騰なのがライズアウト(アスキー)なのですよ、ハイ。

大阪城の地下にある巨大な迷路に潜入した忍者。手にした武器は岩を溶かすことの出来るガンだけ。これで20ある迷路を突破するにはどうすればいいのか、バッチリのレクチャーしてあげちゃおうというワケなんだよネエ。

## キャラクター 特性を知ることが攻略のポイント

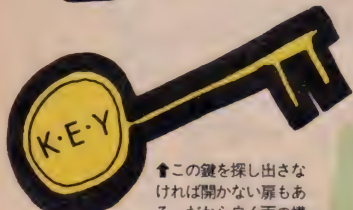


↑これがキミの部下の忍者だ。武器は唯一、岩を溶かせる銃だけ。でも、足は悪の忍者よりはずっと早いし、なんていつか頭がイイ。この頭の良さを去分に生かきまることが出来れば20面なんて簡単に突破できちゃうゾ!



↑こちらが徹の忍者。頭は悪いし、足もトロい。でも次々に新手が登場してくるので、1人や2人殺したからって安心はできない。こいつらを上手く利用するコツを早く身につけちゃおう。

↓これが千両箱。たくさん取ればポイントも上がる。すべての千両箱を取ると、次の面のキーワードが出て来て、次回からはこれを使って好きな画を呼び出すことも出来ちゃうのダ。でも、時にはすべてを取らないほうが良いことも……。



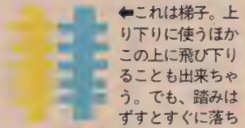
↑この鍵を探し出さなければ開かない扉もある。だから良く面の構成を考えて取らなければならない。ここでは鍵のかくされた千両箱は○で表示してあるからわかりやすいよネ。とにかくこれは早いところ手に入れておこう!



↑君でも、この溶岩銃を使っても溶けないので要注意。この岩と溶ける岩があるとこのことを十分理解しておきたいと、後でエライ目にあいかねないゾ!



↑こちらは溶ける岩銃で完全に溶けるが、すぐに復元し始める。でも、1発目・2発目では溶けないからその性質を利用すれば……後で役に立つゾ!



↑これは梯子。上り下りに使うほかこの上に飛び下りることも出来ちゃう。でも、踏みはずすとすぐに落ちるので注意しよう。



↑これが扉。鍵がなければ開かないものと、なくてもダイジョブなもの2つある。開けておけば落下しても大丈夫なのだ。



↑これは橋。これがかかっているところでは、下に降りたくても降りることはできない。また、上から落ちて来た時も、この橋に引っ掛かることはないのだ! 注意する必要があるのダ。

# LEVEL 3 BEGIN



Aでは敵忍者の誘導の仕方を身につけたい。  
Bは銃で岩を溶かす。後はカンタンなはず

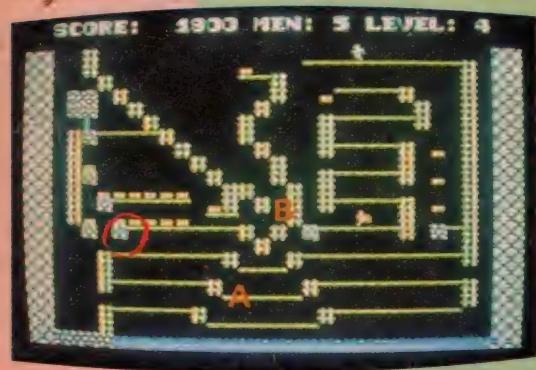
さて、3面ともなると、そろそろ迷路としても複雑になって来  
る。この辺になると鍵の入った千両箱の位置も頭に入れてわか  
なげりやあくりアアできないのだ。というところで、突破の仕方  
なんだけど、目玉となるのは鍵入りの千両箱へと向う左上の階  
段での敵忍者のマキかた。失敗しても何度もチャレンジしたい。



# START

それぞれのキャラクタの特性  
をよく知ろう。そうすればゴ  
ールも目の前に近づくのだ。

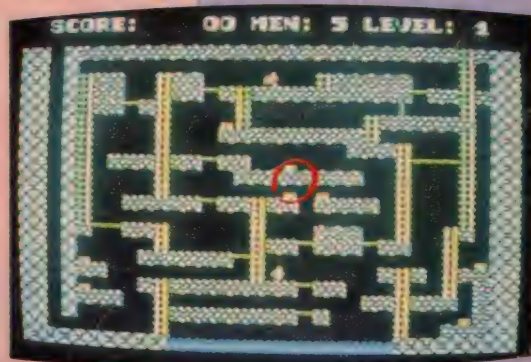
# LEVEL 4 GRASP



Aで敵をかすす。もちろん誘導しなければダメ。  
新たな敵はBでもかすす必要がある。

ここは橋と梯子だけで構成された面。橋と梯子の特性を頭に入  
れないと、下の水地獄にドボンとなってしまう。階段を上るこ  
とはそれほど難しくないが、下りる時、飛び下りる時には注意  
をしたい。絶対に取るのが不可能なところにまで千両箱はある  
ので、あまり欲ばらずに。鍵はなくともクリアできる面だ。

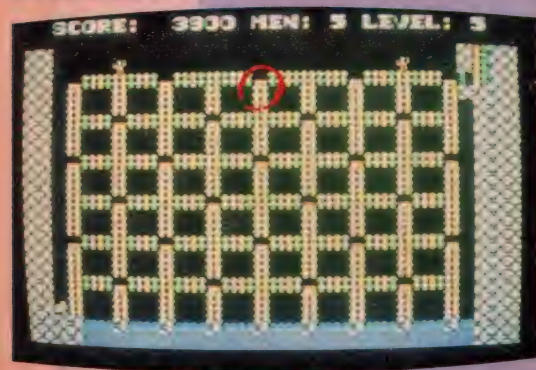
# LEVEL 7 キーワードなし



この面はさほど難しくない。鍵は○の中にあるので、それをまず取って脱出法を考えよう

ここでは敵の忍者の動きについて完璧にマスターしちゃうお  
敵の忍者の動きは意外にトロイ。しかも、頭がチト弱いのか、  
コッチと同じような動きしか出来ないのだ。でもネ、そこで甘  
く見たらイケない。敵はコッチにマカれたと感じたならば、す  
ぐに自殺して、新たな敵が現われちゃうのだから……。

# LEVEL 5 LADDER



ここではとにかく走り回ること。なにせ敵より足は早いんだからつかまりにくいワケだ

この面から敵忍者は2人になる。おまけに面の構成は梯子だけ。  
でも、あまり深刻に考える必要はない。とにかく足は白忍者の  
ほうが圧倒的に早いんだからネ、敵がどこにいるのかを頭に入  
れながら、次にとの梯子を渡ればイイのか考える。池に落ちな  
いように気をつけていれさえすれば簡単にクリアできるのだ。

# LEVEL 2 SNAKE



ここでは敵の足の早さを知ろう。A・B地点  
では特にそれに気を使う必要があるぞ。

一面を無事クリアしたならば今度は二面。この面には原がな  
いの。また駆けながら敵の忍者をやります。せはい。つまり  
かも相手はスグに自殺をしちゃうから、一度も相手をやりす  
必要がある。でも、この辺はまだ簡単。落ちないように気をつけよう！

## LEVEL 7

ASCII

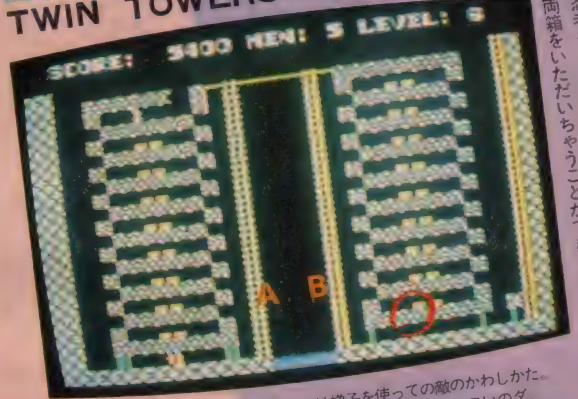


①の千両箱は取れるが、②は取れない。始めに何とかして鍵を手に入れちゃえば安心。

この面ではすべての千両箱を取っちゃおう——なんて欲をかいていたんじゃないか。特に、左側の階段ワキに積み重なった千両箱はなかなか取れるもんじゃあない。初心者はこの辺は捨てて考えよう。そうすりゃあ鍵を取って扉を開けることなんてカンタンに思えるはず。まずは気楽にプレイしてみる。

## LEVEL 6

TWIN TOWERS

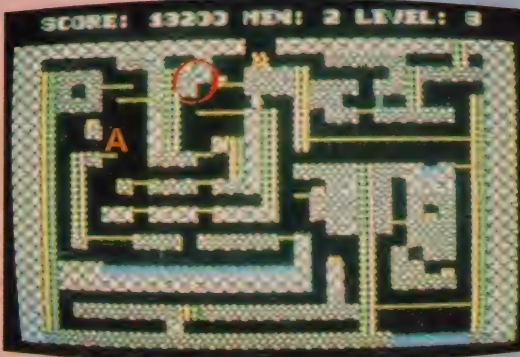


ポイントは梯子を使っての敵のかわしかた。①も②も要領は同じだ。敵はトロいのダ。

さて、この面ぐらいいなる。ポイントには利けるか、ちよつと頭を使わなければわからない。階段を上りこけるの足らざる。岩を溶かす銃の使い方。この面では用すれば敵者をマクことなんてカンタンなものです。ハイ、すべての千両箱をいたたいちやういことができてます。

## LEVEL 8

LOOPS



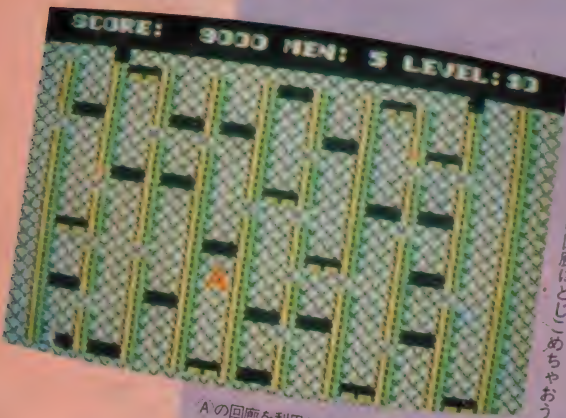
ここで気をつけなければならぬのはAの橋を下りるタイミング。チャンスは一編だゾ。

レベルが上がるにしたがって、ちよつとやそつと考えただけでは迷路を脱出できなくなる。この面なんか、プレイしながら考えていたのでは間に合わない。でも、この面の敵者はこちらが動かない限りは攻めてこないで、じっくり作戦を立ててから始める。敵とのタイミングの合わせ方にも気を使う必要あり。



## LEVEL 10

AMIDA

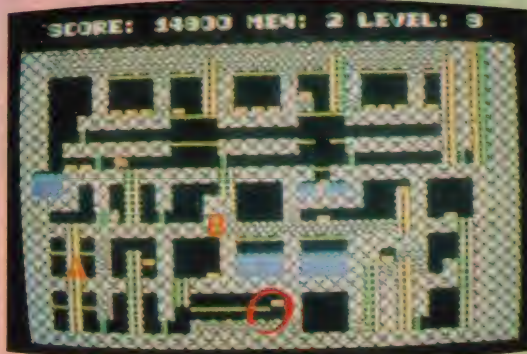


Aの回廊を利用して2人の敵をまく。敵は1人でも2人でも同じようにしてまけちゃうゾ。

壁と梯子だけで構成された面だから、どこかに飛び下りたり岩を溶かして敵から身を守ることはできない。だから利用できるのは十分に身につけているハズだからカンタンにクリアできちゃうよネ。敵は2人とも左下の回廊に同じこめちゃう。

## LEVEL 9

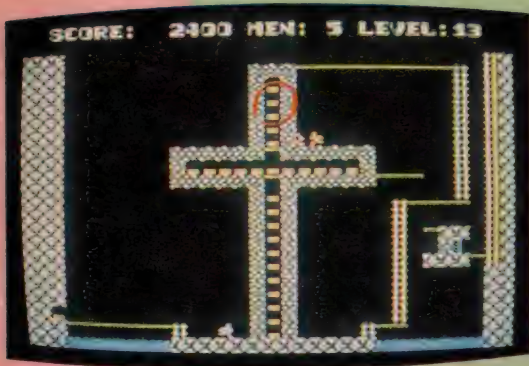
ROOMS



①に敵をさそい込み、その後で②を通して鍵を取りに行く。敵はついて来ないから安心だ。

この面のいちばん難しいところは、鍵入りの千両箱の取り方。ありかたはわかっているけど、ちよつと頭を使わなければソコまでたどりつけない。左側の敵者を下の密室に同じこめた後、岩を溶かしながら鍵のある千両箱までたどりつのがコツ。右下の千両箱を取っていると、残る敵につかまらずやすくなるゾ。

## LEVEL 13



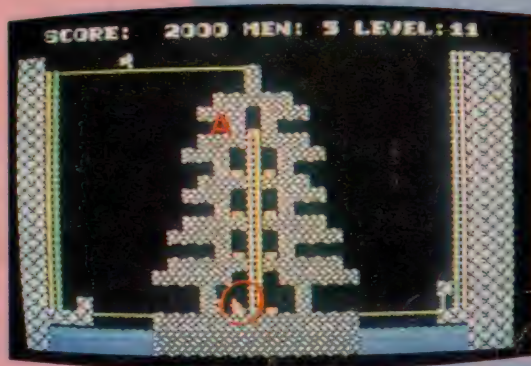
鍵を手に入れた後、敵を十字架の反対面に入れる。その間にコッチは中に入って脱出する。

さて、13面。この面では鍵を取るのにはカンタンなのだが、その後の脱出の方法が問題となる。まずは十字架の上を開け、そこから飛び下りながら鍵を取る。その後で敵を一度十字架の中心とじ込め、出られないようにしてここで始めてコッチも十字架の中に入り、ゆっくり脱出するというワケ。チト難しいン



敵忍者は意外にトロイ。コッチが馴れて来れば自由に誘導操作ができちゃう!!

## LEVEL 11



Aの空間に敵をさせし出す。これでもう安心して鍵を取れるというわけ、カンタンだネ

ここは千両箱のある秘室の中に敵がいる。だからこの敵を部屋から出さなければならぬのだ。左側の梯子から秘室の中の梯子のある最上階の部屋の岩壁に穴をあける。ここから敵忍者を外に出すんだけど、ほおっておくと自殺をしちゃう。彼らが下り始める前に秘室に潜入しなくっちゃあいけないネ

## LEVEL 14



Aに敵をとじこめちゃえば、後はカンタン。梯子を利用して逃げ廻れば簡単に脱出できる

ここも鍵を取る。ここよりも脱出することのほうが難しい面。しかし、敵を左の島の岩ガキの中にとじ込めてしまおう方法を考えれば、意外にカンタンにクリアできる。敵忍者はコッチの動き方によって思いどおりにコントロールできちゃうってことを頭に入れておきたいネ。そうすればなんてことはない面だ。

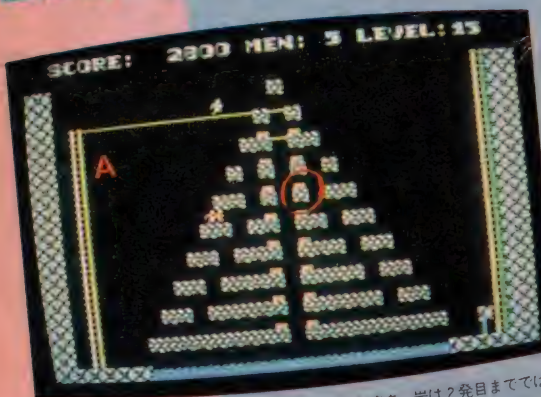
## LEVEL 12



10面と同様、Aの回廊を利用してBに敵をさせし入れる。2人も同じ手に乗るのですよ!

レベル10とかなり似かよった面だけれど、あの面と同様に敵2人を左下の回廊を利用してとじ込めることができる。10面よりもむしろ簡単ならぬに感じるかもしれないが、それはスキが。このゲームのコツをつかんできたためだ。この調子でカンバリやあ20面すべてをクリアするのも夢じゃあないゾ、ガンバレ

## LEVEL 15



Aの地点から岩を溶す。岩は2発目までは復元しないので、その時間差を利用しよう

そろそろ難しくなってきたネ。でも、鍵のありがたわかっていれば、全部の千両箱を盗み出さなくてもOK。狙いを決めればクリアーは簡単。この面では敵を左側に寄せおいて、今度は上のほうの岩をすべて溶かしてしまおう。そこに飛び下りりやあ鍵も手に入るってワケ。梯子によって来る敵はどんどん落せよう



# Lesson

## LEVEL 16



Aの梯子を使い、岩を溶かす。溶けた岩が復元する時間差を使えば鍵はすぐ手に入るのだ。

二二では敵は一人と考えよう。(つまり、下の秘室の千両箱を盗み出す必要はないのである) そうすりゃあ、後はカンタン。岩が溶け、それが復元されるまでの時間を利用して鍵を手に入れ、その後は脱出方法を考えるだけで。一見複雑なようだが、ちよつと考えりゃあ答はみつかる。落ちついて操作しよう。

## LEVEL 19



おちついて迷路を解こう。鍵は一度右側まで行って取って来なければならぬのダ……

ゴールは近いぞ、でも、まずは迷路は複雑になってきた。こゝなりやあずくにゲームを始めずに、しっかり作戦を立てるべきだネ。よおしく考えりゃあ答は出てくるハズだ。この面ではゴールのすぐ近くまで行ってから鍵を手に入れ、それからもう一度スタート地点にもどらなければならぬ。あせらずに……

## LEVEL 17



Aに敵をとじこめちゃえば、後は作業かしやすい。岩を時間差で溶かし、中に入ろう！

二二がいちばん難しい。まず敵は左側の岩のクボミにとじ込めてしまえ。これは馴れば誰にでもできる。その後で岩を溶かして中に入ろう。二二の特性を利用する。この特性を利用して中に入らなければならぬぞ。ガンバレ！！

## LEVEL 20



Aを落下しなから射ち溶かし、出て来た敵はBの様子を利用して秘室にとじ込めちゃえ。

最後の面だ。ポイントは敵の一人を外に出し、さらに反対側の密室にとじこめてしまうところ。そのためには落ちながら島の境の岩を射ち落とさなければならない。せも、ちながら島の外に出ない。安心してチャレンジしよう。岩が溶けなけりゃ敵は外に出ない。早く梯子を上れ！残った敵は足の早さか違ってから怖くはない。

## LEVEL 18



Aの扉をあらかじめ開けておきさえすれば、後は足の早さで敵をまくことかできちゃう。

もう二二まで来ればこのゲームをマスターしたのも同然だ。あ、もう二二まで来ればこのゲームをマスターしたのも同然だ。あ、もう二二まで来ればこのゲームをマスターしたのも同然だ。あ、もう二二まで来ればこのゲームをマスターしたのも同然だ。

# GOAL

## おめでとう

これで攻略！次からは＃や＂のキーを利用して好きなようにプレイできるのダ！！

# 特集健康・スポ

## ーツMSX、

## シェイプアツ

## プのためにM

## SX、野球・サ

## ッカーなどのスコアの管

## 理、相手チームのデータをイ

## ンプットして作戦会議、これからは、

## コンピュータを使って相手を打ち破ろ

## う、MSX-Disk BASIC、M

## SX-DOS全詳解、ハードニュース

## では、ゼネラル・PCT-50、MSXテ

## レビ、SANYO・MPC-11を紹介、

## ハードレビューでは、三菱M

## L-8000、ビクター・HC

## 15、CANNON・V-10

## を紹介、海外情報としてアメ

## リカのソフトハウスを取材。



3月号は、  
2月8日  
発売です。

●編集室は、忙しくも楽しい(苦しい?)日々を送っています。創刊0号から3ヵ月、各地でMSXを見かける機会が多くなっていることでしょう。ただ、地方の方はすべてのマシンを見ることができないのではないかと思います。ただ、今まではパソコンショップでしか売られていなかったパソコンが、これからは、大きなデパートの家電品売場で、MSXが売られるようになります。お年玉でMSXを買いたい人は、近くのデパートへ出かけてみてはどうでしょう。丸井駅の近くのマルイ(西武デパート)では、特にMSX(パソコンのために売場を新設するようです。地方の大きなデパートでもこれから、テレビやオーディオと一緒にMSXを置くところが多くなると思います。

●12月10日発売のポバイを読んてください。当編集室とポバイ編集部が一緒になって、MSXを盛り上げようと、ポバイでは、70ページを使ってコンピュータの特集をやります。そのなかに、MSXマガジンの紹介があります。編集室でも、2月8日発売の3月号でポバイの紹介をいたします。

●コンピュータ専門誌よりは、一般誌にMSXが紹介された方が一般的普及が早くなるような気がしますが、パソコン専門誌はもちろんですが、一般誌にMSXの話題が載れば、より多くの人にMSXを知ってもらえると思います。MSXマガジンだけでなく、より多くの媒体を通してMSXが広がれば、もっとコンピュータが身近かな存在になるのではないのでしょうか。

●YAMAHAから発売されたMSXのCX5ですが、家電売場やパソコンショップにはありません。YAMAHAのCX5は、MUS

# EDITOR'S ROOM

●ICOMPUTERということ、楽器売場に置いてあるのです。ために、YAMAHAの楽器店へ行ってみてください。CX5があるはずですが、CX5は、ミュージックキーボード、FMシンセサイザユニットで97,400円なのは考えられなかった値段ですね。これにFM音色プログラム(7800円)を加えれば、君のCX5は本格的シンセサイザに早がわりする。これだけのシステムでこの機能があれば、あとはキミの腕しだいだね。

●パソコンそれもMSXになってパソコンを目にするところが段々変わりつつあるようです。パソコンショップだけでなく、オーディオショップなどで、MSXが置かれる日は、近いのではないのでしょうか、オーディオとコンピュータが一つになる。それも、マイコン内蔵ではなく、オーディオ機能とパソコン機能が、合体し、一見ただけでは、オーディオなのか、コンピュータなのか、区別がつかないといったことになると思いますが。オーディオとコンピュータが置かれる場所、価格、ニーズがオーディオレベルになれば、MSXはブームではなく、コンピュータが文化になる。社会に根をおろすということになるはずですが、これからのMSXに期待してください。

●コンピュータが、コンピュータらしくなくなる日が近くなります。これからは、コンピュータが私たちの生活の必需品になって行くのでしょう。生活に融けこんだコンピュータと今のコンピュータの形がどれだけ変わっているのかとも興味があります。マガジンの未来商品研究室でも新しく考えられるコンピュータを考えて行きます。

# 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

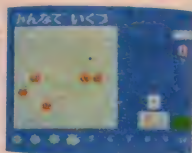
実際の教育の現場で、子供の反応と実績をたしかめた、確かなプログラム

ひらがな使用とはっ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

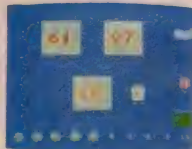
ポップな画像と楽しいサウンド表現

- 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)
- パソピア7 (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



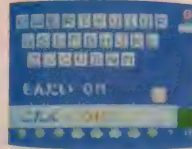
### 4 記憶力 3-6才

- 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(又はフロッピー1枚)・使用説明書・お母様かたへ・学習記録用紙・ご愛用者カード)



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

ママでもかんたんにオンエア

## パソコン絵本

MSX

NHK

おわあさんと  
いっしょ

# ここにふゆ

新発売

1 1ここにこ、ぶんの  
なんだろな

2 1ここにこ、ぶんの  
おみせやさん

3 1ここにこ、ぶんの  
いけるかな

カセット1本  
各巻 ¥2,800



株式会社 ランドコンピュータ

※通信販売は、ソフト名を明記の上パソコンシステム部まで現金書留でお送り下さい。(送料無料)  
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

代理店募集

学習ソフト「まんてんくん」をはじめとする当社のCAIソフトウェアライブラリーを扱っていただく販売代理店を全国的に募集しています。詳細は電話でお問合せ下さい。

リ勢揃い、  
から操作は簡単。

シンクソフト

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、その間トロンボス、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

ウェイルミット

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

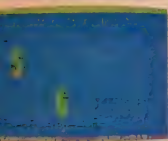
ミッドナイトビルディング



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

シンクソフト

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敵隊に攻撃開始！ ■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階に鉢束いっぱいのカバンがある。そのお金はカバンを手に入れた人のもの。しかしビルには怪物がいるぞ。 ■ROM PACK ①

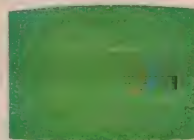
ミュージック

パソコン作曲家



MSXから次々に示される色々な曲。その中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

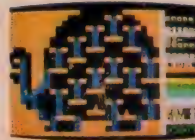
アンブルソフト

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

コトワーク

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子を盗みにくるぞ。さあ、巣に近づく気球をくちばしでつつけ！ ■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、喰いありの一翻縛リルール。リアルなパイ表示で迫力も満点。 ■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"と人魂を絶滅させよ。 ■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

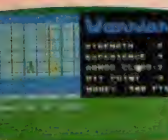
QUICK SHOT™

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に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。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 (税別)

ウォーリア



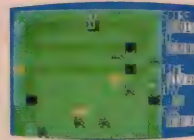
君は王女を救うため、竜の支配する迷宮へ旅立つ戦士。待っているものは何か。経験を活かして、見つけた王女を救いだせ。 ■ROM PACK ①

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・チャー太



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ャー太。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

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

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場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角に飛んでいく。2人で遊べば気分は戦場。

■ROM PACK ①

## ギャングマスター



君は各場面に出される難問の場所とコマの場所と当てゲームに戦う。ゲームを解けた者のみが金庫室に近づける。

■ROM PACK

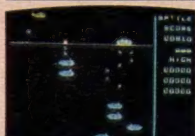
## 3Dテニス



「来たノフォアだ。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

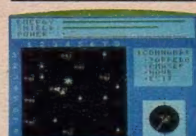
## ムーンランディング



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、宿敵クリムゾン全滅させよ。

■ROM PACK

## ブレイクアウト



ただのブロック崩しと思っただけならダメ。ブロックのパターンはなんと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。コンピュータに挑む。コンピュータが指定するルートを、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

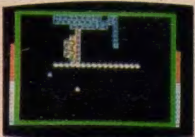
## パスボール



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

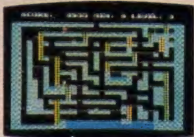
## コメットテイル



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面まである。

■ROM PACK ①

## ヘアース



リアルタイムの経衰弱、さあばけに捕まらぬようカードをくれ。相手のカードでも自分のでも、ヘアースの勝者。

■ROM PACK

## 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



君の武器は消化器だ。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と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だせ。

■ROM PACK ①

## パイパニック



マージャンがきる人なら何でも。しかし、の中そう甘い。手役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

# 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。



**MSX**

化学〔元素記号マスター〕  
中学生・高校生向  
中学必修英文法  
中1-中3各学年別  
中学必修英単語  
中1-中3各学年別  
楽しい算数  
小2-小6各下巻  
日本史年表  
中学生・高校生向  
幼児のえいご  
3才以上  
モグラたたきキーボード練習  
幼児-一般(16K)

定価 各三〇〇〇円  
RAM 32K 使用  
(カセット+取扱説明書)  
ラック型パッケージ  
ジュシ入

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。  
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!

第1弾  
計15作品完成 好評発売中!

<p><b>中学必修英単語</b> 中1-中3計3作品 ¥3,800</p>	<p><b>楽しい算数</b> 小4-小6各下巻3作品 ¥3,800</p>	<p><b>モグラたたきキーボード練習</b> 幼児-一般(16K) ¥3,800</p>	<p><b>日本史年表</b> 中学生向き ¥3,800</p>	<p><b>幼児のえいご</b> 3才以上 ¥3,800</p>
--	--	---	--------------------------------------	--------------------------------------

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)

★教育用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。

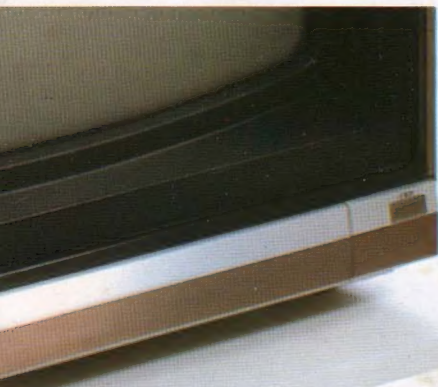
資料請求券  
MSXマガジン  
2月号

Canon

# MSX新登場。

# キヤノンの

家族みんなが使えるホームコンピュータ《V-10》



**MSX**

MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。MSXマークのついているソフトウェアや周辺機器がすべて利用できます。

グッドフェイスでお茶の間へ！ OAメーカー・キヤノンのMSX仕様ホームコンピュータ《V-10》。キヤノンならではのデザインに数々の本格機能を搭載。お茶の間のテレビに接続して、カートリッジをポン。これだけで家族中どなたにでも使いこなせます。テレビやステレオ感覚で、ホビー、学習、自宅でのビジネスにと幅広く活用できる新しいホームコンピュータの誕生です。●MSX仕様のソフトや周辺機器が自在に使えます。●拡張性を高める2スロット方式。●RFモジュレータ内蔵、家庭用テレビに接続できます。●16色カラー表示のグラフィック機能で256×192ドット・32×24文字の美しい画面。●使いやすいJISキーボード。●迫力の8オクターブ3重和音サウンド機能。

# V-10

## HOME COMPUTER

標準価格 ¥54,800(本体)

〔主な仕様〕 CPU / Z-80A ROM / 32KB(MSX-BASIC) RAM / 16KB・V-RAM / 16KB 8キーボード / JIS配列標準73キー一重表示 / テキスト画面32文字×24行(40文字×24行)・グラフィック画面(256×192ドット)：カラー / 16色・ビデオ信号・RF信号 端子 / 0ポート / プリンタインターフェイス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1200 / 2400ボー(ソフト切換)：MSXカードリッジ用スロット2ポート：ジョイスティック2ポート 音声 / 8オクターブ・3重和音・特殊効果音機能・オーディオ出力端子 筐体サイズ / 幅402×奥行218×高さ262mm 重量 / 約3.5kg

キヤノン販売株式会社 計算機営業部 ●東京 / 〒108 東京都港区三田3-11-28 ☎(03)455-9761・9609 ●大阪 / 〒530 大阪府北区中之島3-2-18 住友中之島ビル ☎(06)444-4021 ●札幌(011)231-1313 ●仙台(022)67-3981 ●名古屋(052)565-0911 ●広島(082)244-4615 ●福岡(092)411-2394

資料請求券  
MSXファン  
V-10

# TOSHIBA

MSX

3

月刊エムエスエックスマガジン 2月号

昭和59年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第2号通巻第2号

発行編集人 塚本慶郎 株式会社アスキー

〒100 東京都港区南青山5-1-15 住友南青山ビル 電話(東京)03-4866711(代表)

定価370円

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。

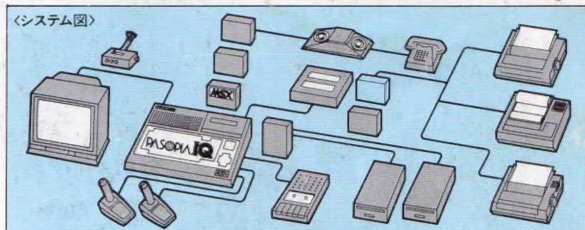
増設1/6スロット、プリンタインタフェースカートリッジなどの周辺機器も豊富で、目的に合わせて拡張も思いのまま。例えば、ドットプリンタIIと漢字ROMカートリッジを組み合わせれば、日本語ワードプロセッサに早変わり。宛名書きや、簡単な文章作成などもこなします。

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。



夢中で遊べ  
夢中で学べ

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。



東芝ホームコンピュータ  
**PASOPIA IQ**

●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 PASOPIA IQ MSXマガジン12

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝