

MSXマガジン



1988
10
定価 380YEN

R-TYPE
ファンタジー
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
王家の谷 エルギーザの封印
M.U.L.E.
ぎゅわんぶらあ自己中心派
めぞん一刻・完結篇

速報! **MSX 2+**

MSXの新しいバージョンを大紹介してしまう

アクティブシミュレーションゲーム登場
ぞわぞわーると

ショート・プログラム
アイランド

おもしろどころが4本だ

特別付録

インターの復活
テクニカルブック

これ1冊で、キミはもう復活専門家

●MSX-PENPAL ●帰ってきたウーくんのソフト屋さん

BASIC プログラミング ツール

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

① グラフィック切り替えアニメ

まずは、自作アニメでミニドラマ。

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



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

② グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、なんでもプリントアウト!

自分でプログラムしたカンゲキ画面、プリントアウトして残したり、友だちに見せたいのが人情。これは、BASICのプログラムやグラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。



鮮明さで差をつけるなら、HBP-F1プリンタだ!



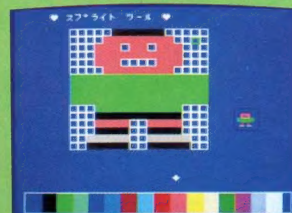
③ 基本楽器・音階プログラム

ゲームのBGMは自分で作る!

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



④ スプライトパターン作成プログラム



カンジンのキャラクターづくりもカンタン!

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

↑たとえば、ここに登場するツール君も、こう描ける。

⑤ カーソル、ジョイスティック、マウス入カルーチン

そして、キャラクターを自在に動かせ!

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

連射機能付ジョイパッド JS-303T 2,000円



⑥ シューティングプログラム

さ、いよいよシューティングの術だ。

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



ゲームで遊ぶか。ゲームをつくるか。ますます身近な、

ゲームの新機。

ゲームは、遊ぶ時代からつくる時代へ。ソニーのヒットヒット。

ゲーマーの君も

今日からプログラマー!

グラフィック エディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派 GE

ゲームの
イトル、
スクリーン
コッテ、
描き直そう。

の画面に描く
のりくらくか
ン スクリー
〜8までサ

色づかいも最大256色までOK。
て、できあがった絵を拡大、縮小、反
移動、複写と、まさにやりたいホダ
GE(グラフィック・エディター)として
に最高の機能を誇ります。もち、その
BASICプログラム上に呼びだし、
ゲームのさまざまなグラフィックスとして
えるのだ。

モニター
CPS-1MF1なら
細かいところまで
鮮明描写!

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

特選ゲーム集

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

① SOCCER(サッカー)

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



② スクーター

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



③ キャリーフルーツ



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

④ 奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)



「チャオ」をカーソ
ルキー又はジョ
イスティックで
操作して遊ぶ
「グラフィカル神
経衰弱」ゲーム。
中身がみごと合
元。不思議な奇
跡がおこります。

⑤ ZIG

(プログラム・リスト掲載)

テニスとブロックくずし
をミックスした、惑星間
「悪魔退治」ゲーム。

これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク

- 目ざまし時計
- ディスクコピー
- 関数グラフ
- F
- MSX-DOS
- ベーシックファイラー

FIXDmk2に
れなくついてくる!
HB-FIXDmk2専用ツールディスク
「特製プログラミング
おたすけディスク」

ディスク内蔵で
49,800円のオドロ機だ。

MSX2 HITBIT

F1XDMk2

9/21
新発売

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

評



Magazine for Home Personal Computer System

特集

ぞわぞわーると 102



今月号の特集は、アクティブシミュレーションゲーム『ぞわぞわーると』だ。海、山、森、草原、砂漠、それに廃虚と化した都市で壮絶なロボットバトルが展開される。もちろん、Mマガのゲームだからコンストラクション付き。自分で最強のロボット軍団を作ろう！



■ん!? 新しいMSX! どんなものか見てみよう 116

速報!! MSX 2+

■新顔がずらっと勢ぞろいしたよ!! 6

MSX SOFT TOP30

■光あるところに影がある。まこと栄光の影に技あり一本! 98

MSXゲーム指南 技あり一本

■ゲームだって基本が大切なのだ 100

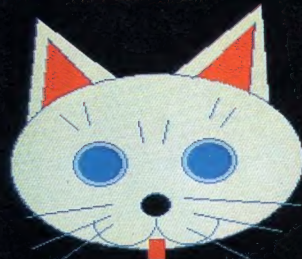
RETRO-MSX

■ソニーの通信パソコンHBI-T7は誰の手に……!? 110

センサーキット

■世界のMSXユーザーと文通をしよう! 114

WE WANT PENPALS!





イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録

イシターの復活
テクニカルブック



●ゲームセンターの興奮がそのままキミのMSXに。カイとギルに迫るものは!? 紹介&徹底解析だ!

ショート・プログラム

長かった夏休みでボーッとした頭にか
つを入れ、プログラムを入力するのだ。

- 1 **バケツシューティング** バケツを持って人だま退治に出発だ——156
- 2 **80日間画面一周** 優雅な気分で気球の旅に出てみようか——158
- 3 **キョンシージャンプ** ビョンと跳びはねるキョンシーが好き——159
- 4 **オペロンロン** こんなの初めて! 新作パズルの登場だ——160

■今月はウーくんがスロットマシンに挑戦!!——122

帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■FM音源ってなに? 音楽ってなに?——126

MUSICピョピョ

■ヘソで茶を沸かせば、熱湯わ〜!——130

おもしろNETWORK

■みんな、本音で笑おうじゃないか、えっ——145

MSX通信

■ファンタジックADVの決定版『ラドラの伝説』が入選!——152

MSXソフトウェアコンテスト

NEWSOFT

- マイト・アンド・マジック……………10
- ぎゅわんぶらあ自己中心派……………12
- めぞん一刻・完結篇……………14
- ラスト・ハルマゲドン……………16
- コナミの古いセンセーション……………17
- アウトラン……………18
- ゼビウス……………19
- サイオブレード……………20
- グレートストライダー……………21
- クリムゾン……………22
- ガリバー……………22
- フライト・シミュレーター……………23
- アルギースの翼……………23
- 三つ目がとおる……………24
- テラクレスタ……………24
- 首斬り館……………24

最新ゲーム徹底解析

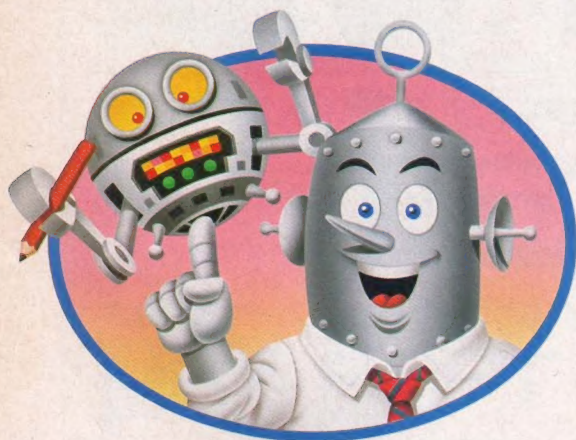
- R-TYPE……………68
- 王家の谷 エルギーザの封印……………74
- 蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン……………80
- ファンタジー……………84
- 第4のユニット2……………88
- ミュール……………92
- ディスクステーション……………96

SOFTWARE REVIEW

- 殺意の接吻……………26
- あかんべドラゴン……………28
- アレスタ……………30
- イースII……………32

- INFORMATION……………138
- EDITORIAL……………162

MSX SOFT TOP 30



おみごと！TOP30圏外からいきなり1位
っていうのは、イースⅡならではの快挙だ。
おまけに兄貴分のイースも16位で頑張っ
てるもんね。えらいなあ。一気に3位のデ
ィスクステーションもオドロキだ。やっぱり
新作ゲーム情報満載の威力ってすごいよね。
アレスタとソリテアロイヤルも元気。今月
は約半分の14本が新顔で、充実度満点だ。

注目 ソフト	順位	先月の 順位	ソフト名
-----------	----	-----------	------

↑	1	-	イースⅡ
	2	5	蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン
↑	3	-	ディスクステーション創刊準備号
	4	4	パロディウス
	5	2	ドラゴンクエストⅡ
	6	1	THEプロ野球 激突ペナントレース
	7	3	信長の野望・全国版
	8	6	三國志
↑	8	-	アレスタ
↑	10	-	ソリテアロイヤル
	11	16	パナアミューズメントカートリッジ
	12	11	抜忍伝説
↑	13	-	ファミリーボクシング
↑	14	-	プロ野球FAN テレネットスタジアム
	15	11	ファミクルパロディック
	16	7	イース
↑	17	-	ブロックBREAKER
	18	13	ハイドライド3
↑	18	-	殺意の接吻
	20	9	F1スピリット

ジャンル

アクション

ロールプレイング

アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されて
いる全国の調査協力店から寄せられた
実際のゲームの販売本数に基づき集計さ
れたものです。

集計期間

1988年7月9日から8月8日までの期間
が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		14690
光栄	MSX MSX2	メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		6220
コンパイル	MSX2	2DD	980円		5160
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		4580
エニックス	MSX MSX2	メガROM	6,800円		3500
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		3400
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		3170
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		2350
コンパイル	MSX2	メガROM	6,800円		2350
ゲームアーツ	MSX2	2DD	6,800円		1420
パナソフ	MSX	SRAM	3,800円		1150
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		1120
ソニー	MSX2	メガROM	5,800円		1070
日本テレネット	MSX2	メガROM	7,800円		1020
BIT ²	MSX2	メガROM	6,800円		990
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		950
ホット・ビィ	MSX2	2DD	6,800円		700
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		680
リバーヒルソフト	MSX2	2DD	6,800円		680
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		610

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	—	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト		26	—	アクロジェット	システムソフト
	22	10	ワールドゴルフII	エニックス		27	15	大戦略	マイクロキャビン
	23	—	直子の代筆	HAL研究所		28	—	麻雀悟空	シャノアール
	24	8	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ		29	14	ガンダーラ	エニックス
	24	—	フライトシミュレーター	サブロジック		30	—	HALNOTE	HAL研究所

1 イースⅡ

やはりきましたねー！ 初登場で1位、やりましたよ。もしやとは思ってたけど、まさかいきなり1位になるとは。でも、イースⅡをプレイした人なら、あたりまえのように思うだろう。あの喜び、あの感動。すべてにおいてビューリホーかつデリシャス!!

前作『イース』の続編であるこのゲーム、アクションとRPG、そしてアドベンチャー要素が巧みにブレンドされていて、少しもプレイヤーをアキさせない。美しいグラフィックとBGM、それに洗練されたシナリオがあなたを誘う。しばらくは1位をゆずらない勢いだ!!

●RPG ●日本ファルコム



2 蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン

予想通りの強さを発揮して、ついに2位になった『蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン』。『信長の野望・全国版』や『三国志』も10位以内に入っていて、シミュレーション陣営には目をはまるものがあるねえ。

ところで、ジングスカンは1度プレイする

とやみつきになるんだよね。時間のたつのも忘れて、ああでもない、こうでもないと思いつつながら国を治めて、領土を拡大していくのが快感という、そんな中毒者がたくさんいるんじゃないのかな。はてさて、ジングスカンのこの勢いがどこまで続くのか楽しみなのだ。

●シミュレーション ●光栄

	源頼朝	源義経	後醍醐天皇	北条時宗
統率力	131	89	63	97
企画力	105	87	113	108
体力	81	74	105	100

これでよろしいですか (Y/N) ?

3 ディスクステーション創刊準備号

なみいる強豪を押しよけて、堂々3位初登場の『ディスク・ステーション』。わずか980円という低価格でありながら、アレスタやソリテア・ロイヤルなんて話題作をテストプレイできるわけだから、人気が出るのも当然だね。コストパフォーマンスはピカイチってところ。

気になるこれからの刊行予定は、10月8日に創刊号を発売して、それ以後は隔月刊になるとか。漢字ROMがないマシンでも、しっかりと漢字表示ができるようになるというから、F1などのユーザーは今からチェックを入れておくだよ!

●アプリケーション ●コンパイル

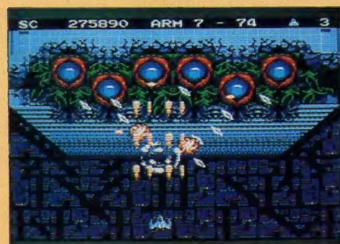


今月の注目ソフト

8位 アレスタ

飛ぶ鳥を落とす勢いで、いきなり8位に登場したのはあのコンパイルの超自信作、アレスタだ。

松下のFMPACに対応したピンビンのサウンドと息もつかせぬハードなゲーム内容が若者にうけるのだ。シューティングならこれ!



TAKERU TOP10

おまたせしました! 今月からタケルのTOP10が新登場だよ。

6、7ページのTOP30ともども、よろしくお願いたします! 『吉田工務店』が1位だなんて、

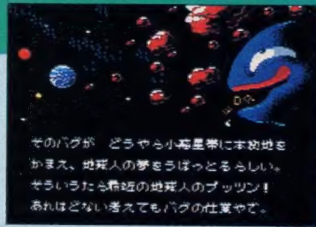
ほんとにウレシじゃないの。あと『アドベンチャーツクール』と『Ball Out』も、もっともっとガンバレ。これから毎月続けていくから、楽しみにしててね。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
2	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
3	ガイアの紋章	NCS	MSX2	4,800円(3.5D)
4	Ball Out	MSXマガジン	MSX、MSX2	3,000円(3.5D)
5	新ベストナインプロ野球'87版	アスキー	MSX2	5,800円(3.5D)
6	王子ピンピン物語	イーストキューブ	MSX2	6,200円(3.5D)
7	カザブランカに愛を	シンキングラビット	MSX2	5,800円(3.5D)
8	麻雀狂時代Special	マイクロネット	MSX2	5,400円(3.5D)
9	キャン・キャン・コレクション	アイセル	MSX2	4,300円(3.5D)
10	忍者	ポストエック	MSX2	5,800円(3.5D)

●8月10日現在

4 パロディウス

●アクション ●コナミ



そのバグが どうやら小惑星帯に到達でき
かえ、地球人の夢をばっどるらしい。
そろそろたも再臨の地球人のプリンツ!
あれはどない考えでもバグの仕業やぞ。

今月もみごとに4位の座をキープした『パロディウス』。もう発売されてからずいぶん時間がたったけれど、まだまだパワーは衰えを見せていないのだ。さすがはコナミって感じだね。

一般的にはシューティングゲームって、なんだかとても殺ばつとした感じがするんだけど、このゲームに限って言えば可愛らしくて、ほのぼのとした感じがする。そんな

なところも、このゲームの魅力のひとつかもしれないね。これから先、強力な新作ソフトがたくさん発売されるけど、来月も来月も上位に入れるようにみんなで思いっきり応援してあげようね。

5 ドラゴンクエストII

●RPG ●エニックス



うみろしし - 20のき
しびれくおし - 20のき
メドーサボール - 10のき

ありゃりゃ、先月では返り咲いて2位だった『ドラゴンクエストII』が、今月では5位だって。トホホ。

このゲームでは“パーティー制”を採用してる。最初はローレシアの王子1人でモンスターどもと戦わなきゃならない。けれど、情報をかき集めていくと、ある所でサマルトリアの王子が仲間になってくれるんだよね。私はこのときの音楽がものスゴく好きで、何回

も何回も聞き返したりしてるんだ。で、ゲームが進むと今度はムーンブルクの女王が……。けっこうドラマチックな展開にとりはだが立つなあ。もっと、息の長く続くゲームだと思っぞ!! ガンバレ~!!

読者が選ぶ TOP20

こちらも、今月から新登場! になってるんだ。毎月データを読者のみなさんが書いてくれるアンケートはがきが、データ フトが一目瞭然。えう、ご期待!

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	-	THEプロ野球 激突ベナントレース	コナミ	435
2	-	ハイドライド3	T&Eソフト	354
3	-	信長の野望・全国版	光栄	231
4	-	三國志	光栄	161
5	-	イースII	日本ファルコム	156
6	-	イース	ソニー/日本ファルコム	151
6	-	パロディウス	コナミ	151
8	-	ドラゴンクエストII	エニックス	122
9	-	グラディウスII	コナミ	68
10	-	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	66
11	-	F1スピリット	コナミ	59
12	-	シャロム	コナミ	52
13	-	沙羅曼蛇	コナミ	41
14	-	ガンダーラ	エニックス	39
15	-	ジーザス	ソニー/エニックス	38
16	-	拔忍伝説	ブレインレイ	36
17	-	ワールドゴルフII	エニックス	33
18	-	大戦略	マイクロキャビン	32
18	-	ザナドゥ	日本ファルコム	32
20	-	アレスタ	コンパイル	29

● 8月16日現在

調査協力店リスト

北海道

- 倶利伽羅パソコンランド ☎011-221-8221
- デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
- ㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
- 九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
- ㈱ダイエー札幌3Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
- 光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
- パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
- SYSTEM INN空文堂 ☎011-641-7911

東北

- 庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
- 電巧堂仙台本店DaC ☎022-261-8111
- 電巧堂DaC ☎022-291-4744
- ㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121

東京

- サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
- ㈱COM MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
- ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121
- ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
- 第一家電業原東パソコンソフト5 ☎03-253-4191
- 真光無線㈱ ☎03-255-0450
- 石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111
- ㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
- ADOマイコンデータショップ ☎03-255-9515
- マイコンショップpulse ☎03-255-9785
- 西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
- マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901

- 丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101
- 東急百貨店 本店 コンピュータショップ ☎03-477-3343
- ソフトクリエイト ☎03-486-6541
- J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
- マイコンペーパー銀座 ☎03-535-3381
- ファーマル大泉OZ ☎03-978-4111
- ㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
- J&P 八王子せごう店 ☎0426-26-4141
- ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
- J&P 町田店 ☎0427-23-1313
- まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

- パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
- パソコンランド21 前橋店 ☎0272-21-2721
- ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
- 鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
- 多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
- ㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
- ㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
- ㈱ボンベルタ上尾 ☎0487-73-8711
- ラオックス 志木店 ☎0484-74-9041

中部

- ㈱ダイエー新潟店 パソコン売場 ☎025-241-5111
- ㈱真電本店 ☎025-243-6500
- PIC ☎025-243-5135
- ㈱パソコンショップΣ ☎052-251-8334
- カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534
- 九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681

- パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
- ㈱すみや パソコンアライランド ☎0542-55-8819
- マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

大阪

- コノミヤパソコンランド 大阪駅前4ビル店 ☎06-341-2031
- マイコンショップ CSK ☎06-345-3351
- J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
- 上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950
- ㈱ニノミヤ エレブランド ☎06-632-2038
- プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
- ㈱ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
- ニノミヤばせこん亭PCランド ☎06-643-1681
- コノミヤセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
- ニノミヤばせこん亭FMランド ☎06-643-2039
- ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
- J&P テクノランド ☎06-644-1413
- 上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
- J&P メディアランド ☎06-634-1511
- 上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
- 上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-634-1131
- 上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
- 上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
- NaMIにっぽんばし ☎06-632-0351
- 上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834-4141
- 上新電機㈱ 泉北パンジヨ店 ☎0722-93-7001
- ニノミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038
- 上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021
- 上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741
- J&P くずは店 ☎0720-56-7295

- J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
- 上新電機㈱ せつとんだ店 ☎0726-93-7521
- 上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323

近畿

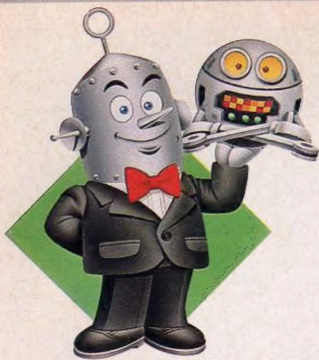
- 上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414
- コノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
- J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441
- 上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761
- 上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041
- J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
- 上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401
- バレックス パソコン売場 ☎078-391-7911
- 三宮セイデン C スペース ☎078-391-8171
- J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
- 上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171

中国・四国

- ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
- ㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
- 宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733

九州

- カホマイコンセンター ☎092-714-5155
- ㈱システムソフト 福岡 ☎092-752-5275
- ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
- ときはデパート トキマイコンセンター ☎0975-38-1111
- ㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166



MSX NEW SOFT

楽しかった夏休みも終わり、かすかに秋の匂いがしてくる今日この頃。うへえ～、夏バテがまだ残っているよ～。なんていつてられないほど、今月もおもしろそうなゲームソフトばかり!! MSXは燃えているのだ。

マイト・アンド・マジック

ついに『マイト・アンド・マジック』が発売される!!
今回はディスクによる発売だが、ROMIによる発売も予定しているとのこと。これでまた徹夜の日々が……。

正統派RPGなのだ!

いよいよ発売されるマイト・アンド・マジック(以下M&Mと略)。そのへんのRPGと違って、ストーリーに奥深さと温みがあるのが特徴だ。ただモンスターをやっつけて、お金と経験値をもらうというものではない。そこが今まであったRPGと一味違うところ。

ゲームのストーリーは、10の小クエスト(旅)と5の大クエストの計15のクエストから成り立っている。どのルートを通って最終クエストに向かうかも、キミ自身が決めることだ。

ゲームのメイン画面は疑似3D表示だけでも、グラフィックが壁や森、岩山などたくさん用意されていて単調でない

のがいいんだよね。それと、モンスターの数やアイテム、魔法といったものが豊富にあるんだ。なんとなく大変そうだけれども、ダイジョーブ。どこかに何かヒントがちゃんと隠されているぞ。

また、各キャラクターには、キミの好きな名前をつけられたり、パラメータを自由に設定できたりする。だから感情移入も簡単にできるってわけだね。自分のつくったキャラクターたちがどんどん強くなって、行動範囲が広がって

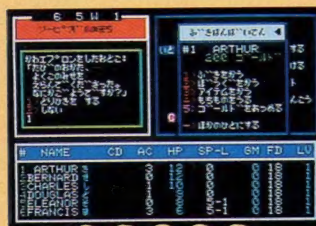


このページに掲載した写真は、開発中の画面を撮影して使用しています。

いくのはウレシイ! この冒険の旅は長くなりそうだから、できれば最初につくったキャラクターたちでクリアをめざそう。初めはどこに行って何をしたら

いいか、とまどうかもしれない。けれどレベルが上がり、情報が出てくると、まるでわからなかった謎が解けて次のクエストへ行けるんだ!

……………出発前にすることは?……………



武器購買店

◆ここではなるべくいい装備にしてあげて。でも爆弾はありません。



酒場

◆情報をくれるのだがビールのDryは置いてはなかったようだ。



トレーニング場

◆みんなで“修行”するのだ。俺にうたれる心配はなきにしもあらず。

まずは、みんなで“支度”をする。なーんも持たないでいきなりダンジョンなんか入ったら、生きては帰ってこれないぞ。それと大切なのが情報。人の話はよく聞いて、メモっておかないと、次に

自分が何をしたらよいかわからなくなってしまうぞ。お金はケチケチしないで使うときにはしっかり使うのだ。装備はみんな平均的にね、えっ、もうできたって、それではいざ“レッツゴー!!”

15のクエストから成る壮大なストーリー!

そして冒険へと……

準備がととのったら、ダンジョンへ行ってみる。初めのうちは何度でも宿屋に行ったりして手こずるけど、ある程度レベルが上がったら、まずどれかひとつ小クエストに挑んでみよう。小クエストをひとつつかふたつクリアしたら今度は大クエストへ進んでいこう。クエストをクリアすることにそれなりの経験値とお金がもらえる。そうこうしていくうちに、真の最終クエストが見えてくるはずだ。敵をやっつけて経験値を稼ぐよりも、クエストをクリアしたほうが効率がいいかもね。また、15のクエストを全部クリアしなくてもゲームは終わらせる（すべてのクエストを見たいという人は、全部やってもいいんですが）。が、注意点がひとつ。"今やっているクエストをクリアしないと他のクエストをやらせてもらえない"ってこと（まあ、「クエストの中断」の魔法を使えば、他のクエストに挑戦できるけど）。

旅が進むにつれてレベルを上げるのは困難になるし謎も難解になってくる。が、このゲームのリズムにのると効率のよい戦闘方法や、謎に対してカンが働くようになるはずだ。こうなってくれば、M&M

入り組むダンジョン

前記したように、いろんなダンジョンが入り組んでいる。ここはまだ初めてのダンジョンなので、地形は複雑じゃないしモンスターも弱い。が、ここである程度レベルアップをしておかないと、この先ツライ目に遭うのだ。はてさてこれから先、どんなことが起こるかは謎だ。さて最終クエストへはどのルートなのか？

の世界観がわかってきて、どっぶり首まで浸かってしまう……。長く遊べるゲームだね。

クエストを通る順番は千差万別。けど、最後にたどり着くのは同じ場所だ。1度ゲームをクリアしても「あつ、このクエスト解いてない」というところをすべてやってみてもいいし、キャラクターを変えてみてリプレイしてみてもいい。

そして、エンディングまでたどりついたら、ホントの嬉しさがわかるのは何者でもなくキミだけだ。

ロールプレイング

- スタークラフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 9月下旬発売
- 価格9,800円



◆何やら頼まれ事のように。ここで「はい」か「いいえ」で道は分かれる……。

◆今、自分がどこにいるのかを知っておかないと、町に帰れなくなって……。

かわいいお姫さまはいないのかなあ

ここはお城の中です。ここもまた「ダンジョン」ふうになっているなあ。お姫さまはいないのかな？「私のために平和を取り戻して」なんていわれようものなら1時間で解いてやる（ウホ™）。



◆うーん、これはマイった。どう進めばこの城の主に会えるのだろうか？

うっそうとした森の中では~~~~~

なーんか不気味な森だ。モンスターの数も多そうだし、町も見当たらないし。と、だんだん不安が募ってくる……。しかしここでくじけたら誰が平和を取り戻すんだ。ガンバレ！と自分を励ます私。



◆なんだか怖くなってきた。敵と会わないようにこの森を抜け出したいのだが。

せまりくるモンスター

ででで、でたっっモンスターども!! このゲームは、町の中にもモンスターが潜んでいる。しかし、これくらいのヤツらはお茶漬けをサラサラッとたべるように、サクサクッとやっつけなくてはこの先タイヘンなのです。もつととんでもないモンスターがウヨウヨいるんだ。それらに対応する武器や魔法を備えておかなければならない。けっこうシビアな問題だ。



みんなの健康状態は!?



戦いが済んだ後は、「キャンプ」を張って、みんなの健康状態をチェックしなければならない。HPは大丈夫？ とか、毒は回ってないかとか。そのままにしておくと、次に会った敵に

やっつけられてしまうかもしれない。また、ひよんなアクシデントによって自分のキャラが死んでしまったらとつても困るし。こまめにキャンプを張るか張らないかで、だいぶ進展が違う。



◆かじやの前でキャンプを張ってみるとうやらみんなに別案はないようだ。



◆これは個人のステータス、レベルが上がれば、これらの値も上がる。

自己中心派

あの人気マンガ「ぎゅわんぶらあ自己中心派」がゲームになってやってきたぞ。ユニークで個性的、ちょっぴりヘンな仲間との麻雀は、ハチャメチャな展開になるはずだ。さあ、ドラ夫たちと一緒にプレイを楽しもうぜ!



©片山まさゆき・講談社 YELLOW HORN・GAME ARTS

みんなの表情に注目!

最近、麻雀の人気が落ちて雀荘にカンコ鳥が鳴いている、という話をよく耳にするんだけど、それに比べて麻雀ソフトって人気あると思わない? アーケード版の移植などもけっこう行なわれているしね。このぎゅわんぶらあ自己中心派(ボクらは略して「ぎゃんじこ」と呼んでみたりするぞ)、原作のマンガでおなじみのミョーなヤツらがせいぞろいしているんだ。本格的な麻雀ゲームの味わいに加えて、キャラクターたちがなかなか楽しませてくれるぞ。

とにかくユニークというかなんというか、キャラクターの表情を見ているだけで親しみがわいてくるんだよね。ゴッドハンドの神が

かった顔といい、オクトパシーふみの無邪気な笑顔、おまけにナゾのじいさんが落ちこんでる顔なんて、腹を抱えてワッハッハッと笑えるのだ。

ところでこのソフトは、MSXとMSX2兼用なんだ。1つのROMでマシンが1か2かを自動判別するから、どちらでも大丈夫なのだ。さらにFMPACに対応していて、「ボン」や「ロン」などの声もFMPACの働きにより聞けちゃうのだ。

フリー対戦で実力アップ

さーて、実際にプレイしてみよう。軽快なオープニングテーマに乗ってドラ夫がドドーンと出てくるんだ。このノリがいいねえ。

ゲーム内容なんだけど、フリー対戦と勝ち抜き戦の2つに分かれ

ていて、ウデに覚えのある人ならいきなり勝ち抜き戦というのもいいけど、ちょっとまだ自信が……という人には、フリー対戦がおすすめ。自分の好きなキャラクターを選んで対戦できて、しかも指導を頼むことができるからだ。指導といっても、教育的指導! みたいなものじゃなくて、次にどのパイを捨てたらいいか、どういう役を狙うかななどを親切丁寧に教えてくれるんだ。これで初めての人でも安心してわけね。たまには先生も間違えることがあるけど、それ



プレイ中の画面だ。相手にまどわされずマイペースでね。

はご愛敬。笑って許そう。

こうやっているんな相手と対戦していると、だんだんうまい打ち方を覚えていくし、みんなオモロイやっちゃなあ、ということがわかるはずだ。ウーンと実力をつけて、このタク! なんて人から言われないようにしようね。

ゴッドハンドの

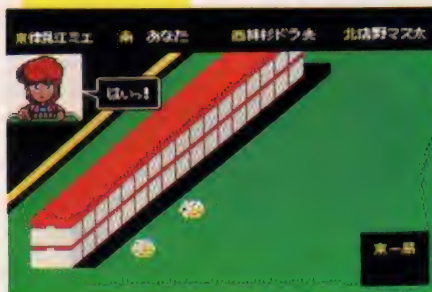
イナヅマヅモだ!



おほ、神よ。ゴッドハンドの恐ろしいまでのツモだ。こゝなりやもうお手上げだね。

ヤッタネ!!

サイコロぶらなきやゲームは始まらない。いい配バィだといね。



カワイーイ。キャッ、キャッしいながらオクトパシーふみがあがったのだ。

個性バクハツ! の仲間たちとプレイしよう!

マージャンに憑かれた面々なのだ



持杉トコ夫

◆ウーン、ドラ夫の読みはスルドイ！ これぞぎゅわんぶらあだ。



津見江ミエ

◆リーチ見え見え、津見江ミエ。意外と手こわい相手だぞ。



店野マス太

◆店のマスターながら、あまり強くないのがシブくていいよね。



迷彩レディー

◆トマト、しんぶんしなんて叫びながら、相手を迷わせるんだよな。



ゴッドハンド

◆おお、これぞ神の手。すごいツモの連続でまいてしまうのだ。



タコ宮内

◆このモヒカン頭がくせものだ。タコなきをしながらもあがるヤツ。



中島ハコ

◆暗い表情にうす笑いを浮かべながら、やっぱり暗くプレイする。



真ッおやし

◆とうちゃん、ガンバレ。子供たちの声援を背に戦う姿はナミダ物。



北家ケンシロウ

◆アタッ、あたッ、アタッ。北家究極リーチの威力はすごいのだ！



クリスティーネ・M

◆黄金のイッパツを持っているんだけど、少々ムラがあってねえ。



オクトバシーふみ

◆わけわかんないことばかりやるんだけど、カウユイから許せる!?



ナゾのじいさん

◆ほっほっ。ナゾのじいさんはやっぱりナゾのままなのであった。

勝ち抜き戦にチャレンジ

そろそろボクはぎゅわんぶらあだ！ と思えるぐらい実力がついて、対戦相手の性格をよーくつかんだら、勝ち抜き戦にチャレンジしてみたいかな。フリー対戦とは違って誰にも手助けしてもらえないから、本当の実力勝負というわけだ。さあ、いっちょう腕

試しといきましょう。半荘が終わって2位以内だと次の対戦に進めるようになってきているから、欲張りすぎて無理にトップを狙い、結局3位になっちゃったなんてことのないように気をつけよう。ウムム、ここでもゴッドハンドやタコ宮内、ボクらの前に立ちふさがってくるのだ。チクショー。

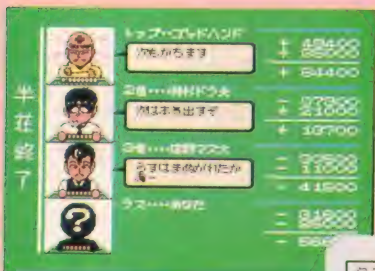
で、うまく勝ち抜いていくと決

勝に進めるぞ。さすがに決勝ともなると、実力とツキの両方ともかね備えたツワモノばかりだから、やりがいがあるねえ。簡単には勝たしてもらえないのだ。

残念ながら負けてしまっても、キミのタコ度をチェックしてくれるから、ちゃんとして反省しようね。

テーブルゲーム

- ゲームアーツ
- MSX、MSX2兼用・メガROM
- ビデオRAM16K/128K
- メインRAM16K/64K
- 10月発売・FMPAC対応
- 6,800円



◆半荘が終了すると、このように得点と順位ができる。今回は残念ながらビリになってしまった。ガックリ。

◆エーイ、このタコ！ と思わず叫びたくなる、キミのタコ度診断表が出るぞ。今度こそはガンバルんだ！

タコ度診断書 No.13319800

タコ鳴き度	0%
タコリーチ度	36%
タコツッパリ度	34%
フリコミ回数	0回
チョンボ回数	0回
総合評価	5級

デカパイになるのね～



◆MSX1での画面だ。キャラクターの表情などは変わってないけど、パイが大きいわ。



MSX1とMSX2の違いを探ってみた。なんとまあ、1では2に比べてこんなにパイが大きくなってしまふのだ。それに、ちょっとばかり画面の色の感じが違ってくるね。でも、ゲームの内容は、まったく変わらないよ。

ああ〜 ビリだったよ〜!

田舎のバアちゃん、裕作も大人になりました

めぞん一刻

完 結 篇

さよなら、そして……

五代裕作の浪人時代からはじまっためぞん一刻も、いよいよ大詰め。保育園に就職も決まり、後はあこがれの響子さんにプロポーズをするだけだ。ファン待望の『めぞん一刻・完結篇』がゲームになったぞ。

愛と感動の8日間だ

一刻館の住人たちにおちよくれながらも、健気に浪人、大学、大手チェーン店の宣伝部（早い話がキャバレーの呼び込みね）と社会生活を営んできた五代くん。一流商社への就職は失敗したものの、保父さんとしての道を決意し、晴れて「いいのみ保育園」への就職が決定した。

また、一刻館の管理人である、響子さんをめぐる三鷹コーチとの三角関係も、三鷹コーチが明日菜さんとの結婚という形でリタイア。あとは、ひたすらオクテの五代くんのプロポーズ次第で……ということまでこぎつけた。

でも、これがハッキリしないん

だな～。めぞん一刻を愛読してた人ならわかるように、このマンガの魅力は五代くん和響子さんの、ささいなことから起きるすれちがいにある。人一倍優柔不断でオクテの五代くん和、人一倍鈍感な響子さん。某国営放送の朝の連続ドラマみたいに、ほんのちょっとしたことが原因で、ストーリーはとんでもない方向へと流れていってしまうのだ。そのあまりの進展のなさに、「え～い、裕作、しっかりせんかい。これ以上グズグズしていると、もう読んでやらんぞ！」なんて思っても、イライラヤキモキしながら続きを楽しみにしてしまう人は、作者の思うツボ。めぞん一刻の世界にドッキリとつかってしまったというわけ。

で、さて、このゲーム・マンガ



◆これがホントの見おさめ。響子さんの笑顔がキミの脳裏に焼き付けながらプレイしよう。©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

もテレビのアニメもとっくに終わってしまっためぞん一刻だけど、「もう一度響子さんに会いたい！」というファンの念願がかなって製作された、劇場用オリジナルストーリー『めぞん一刻・完結篇』をもとに作られている。マンガでは、作者の高橋留美子さんの結婚に合

わせ、さらっと終わってしまったラストだけど、映画版ではひと波乱もふた波乱も。“祝五代・保父試験合格”宴会にはじまる8日間で、無事に五代くんは響子さんにプロポーズをし、結婚にこぎつけることができるのか。まだまだ予断を許さないぞ。

男が結婚を決意するとき Part.1

職場での何気ない会話に“結婚”の二文字が出てきた瞬間、ビビッと反応する五代くん。「就職も決まったことだし、そろそろボクも身を固めようかな～なんて……」と、いつかはみたものの、次第にノロケとなり同僚たちからシカトされるのだった。今晚こそ、響子さんにプロポーズしないとね。



◆いいのみ保育園でのひとコマ。黒木先輩の結婚が決まったんだぞうな。



一刻館の住人たちを研究しちゃおう!

連日連夜の宴会で、五代くんの保父試験合格を祝ってくれる(というか邪魔してまわる)一刻館の住人たち。彼らをうまく手なすければ(ムリだろ～な～)ゲームもトントン拍子に進むはず。性格を把握しておこうね。



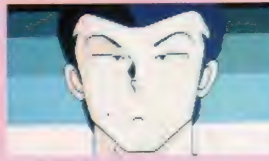
一ノ瀬さん

◆1号室の住人。酒があればすぐに扇子をひろげて踊りだす、根っからの宴会好き。正体不明の旦那と、子供が一人いる。



二階堂くん

◆2号室の住人。一刻館の中では新顔の部類に入る。言葉にトゲがあるが、悪気がないので始末におえない性格。



四谷さん

◆神出鬼没、職業不明の4号室の住人。なめくじのように、あたりを這いまわっている。八神の家庭教師でもあった。



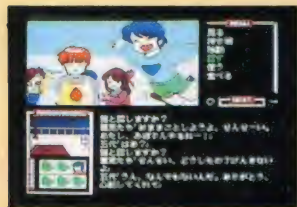
朱美さん

◆フルネームは六本木朱美。その名が示すように6号室の住人である。茶茶丸のホステスをしているが仕事は嫌い。

五代くんの仕事場訪問

■昼の部

保父の資格を取り、晴れて正社員らしいのみ保育園の職員となる。園長先生のウケもよく、また精神年齢がかわらないためか子供たちのウケもいい。優しい保父のお兄さんなのだ。



◆子供たちに慰められるなんて……。

■夜の部

キャバレーバニーの呼び込み兼、ホステスたちの子供の世話係。肩書きが厚生部長なので、「ぶちょ〜ぶちょ〜」と子供たちから呼ばれ親しまれている。お別れ会は涙々なのだ。



◆とにかく子供ウケする五代であった。

五代くんになりきろう

ゲームの進行はコマンド選択方式。響子さんとの結婚を目的としたアドベンチャーだ。ストーリーは、映画版にかなり忠実に作られているので、レンタルビデオとかを借りて一度観てからプレイすると、意外とうまくいくかもしれないよ。いずれにせよ、めぞん一刻を全巻読破した人なら、五代くんになりきってやるのがポイント。響子さんに誤解されてもいいじゃない、猶予は8日間もあるんだから。じっくりと腰を据えて、「最後に笑うのはオレだ！」って感じでプレイすれば、おのずと道は開けるかもしれない。

さて、このめぞん一刻・完結篇で注目したいのが、八神いぶきの



◆響子さんの愛を勝ち取るためには、電話を活用するのもいいかもしれない。

存在。五代くんが大学生のとき、教育実習に行った先の女子高の生徒で、何が気に入ったのか「五代先生」に異常なまでになつてしまった娘だ。今回は女子大生となつて、五代くんと響子さんの結婚を断固阻止すべく、一刻館まで乗り込んでくるぞ。しかも四谷さんをはじめとする一刻館の住人たちが、おもしろがって混ぜっかえすから、話はますますややこしくなる一方。ヘタをすると響子さんじゃなくて、八神と結婚するハメにおちいるか

男が結婚を決意するとき Part.2

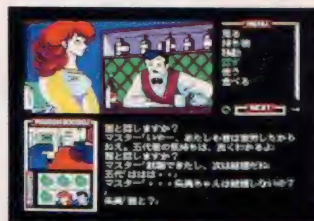


◆「追っかけたほうが負け」という先輩の人生は、勝ったのか負けたのか……。

世間知らずの大学生だった五代に、人生の荒波を教えてくれたのがキャバレーバニーの先輩。職業柄か、人一倍色恋沙汰に詳しい先輩（そ〜いえば、この人って名前がないのね）の言葉だけに、学ぶべきことも多い。あとは、五代がこの忠告をどこまで実践できるかどうかだ。

男が結婚を決意するとき Part.3

「今晚こそ決める！」と思いつきながら、保育園の帰りに立ち寄った茶丸丸でのひとコマ。四十男といったイメージのマスターの哀愁を含んだ言葉に、心打たれる五代であった。ここでピシッと決めとかなないと、彼のように一生独身で過ごすハメになっちゃうかもよ。



◆仕事をサボッてばかりいる朱美さんがクビにならないのは、マスターの愛情!!

お久しぶりねの三鷹さんだ

◆結婚しても歯の“きらっ!”は健在の三鷹コーチと明日菜さん。



かつては響子さんをめぐって、熾烈な戦いを演じた三鷹コーチ。キッカケはどうあれ、今は明日菜さんと幸せな結婚生活を送っているようだ。敵役ともいえるキャラクターを、こんなふうによくフォローしてくれるのも、めぞん一刻の魅力のひとつ。人ごとながら嬉しくなるね。

もしれないから、気合を入れてプレイしよう。

途中データのセーブは1日が終わったとき。パナミュージックメントカートリッジか、データレコーダへのセーブが可能だ。またFM音源に対応しているので、FMPACと併用すれば心地よいBGMを聞きながらプレイできるというわけ。PSG（プログラマブル・サウンド・ジェネレータの略。早い話が本体にはじめから内蔵されている音源のことだよ）から流れる音楽もキレイだけど、どうせならFMPACを用意

して遊んじゃおうね。

それから、年末に向けメガROMが不足しているというから、発売と同時にソフトを買わないと、来年まで手に入らなくなるかもしれない。買うなら今だ!

アドベンチャー

- マイクロキャビン
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 9月下旬発売・FMPAC対応
- 価格7,800円

この笑顔がたまらない

◆こんな笑顔を見られるなら、頑張らなくちゃ。



響子さん真心こめて作ってくれたお弁当を、こんな笑顔とともに手渡してくれる。今日一日、頑張って仕事しな

くっちゃって気になるね。帰りに花でも買って、響子さんを喜ばせてあげようね。寄り道してちゃダメだよ。

ラスト・| モンスター対 エイリアン! ハルマゲドン

今までの敵、モンスターが今度は主役。人類滅亡後の地球の覇権をかけた、エイリアンとの壮絶な戦いが、今ここに始まろうとしている。本格的なRPG!



ただ、荒廃した地表が限りなく続くこの景色を幸いにも目にとめる暇はない。

◆何もない美しい地球。ここにモンスターが住むはずだったが……。

宇宙からの侵略者だっ

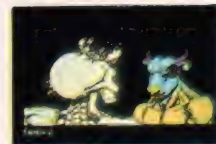
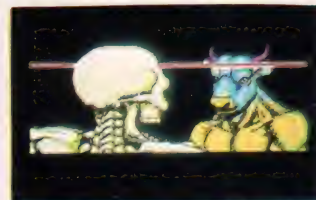
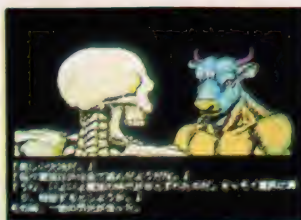
舞台となるのは、人類滅亡後の地球。かつて人類との戦いに敗れ、地下に隠れることを余儀なくされていた魔族、つまりモンスターは今度こそ自分たちの時代がきたと確信していた。

しかし、遠い宇宙から地球の征服を考えている者たちがいた。チリウス星系連合のエイリアンである。彼らは徐々に地球に近づき、地上に進出しようとしていたモンスターに攻撃を加え、降伏を決断するよう促した。そして、いよいよモンスターとエイリアンの、地球の覇権をかけた激しい戦いが始まったのだっ!

ま、これがこのゲームのオープニングを飾る長いストーリーのあらましだ。これだけでディスクを1枚使っちゃうんだからオドロキ。敵となるエイリアンは150種類。その容姿はさまざまで、しかもみんな結構グロいのだ。こんなやつら、とっとと倒しましょう。

とはいえ、そんなに簡単に倒せるわけがない。今まで見たこともないようなエイリアンとの戦いに苦勞しながら、同時に、地球上のあちこちに置かれているモノリスに書かれた言葉を学び、さらにその謎も解かなければならないのだ。このあたりがRPGファンにとってウズウズするところだね。たっぷり頭を使いましょう……。

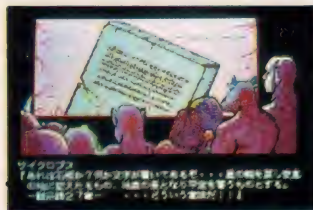
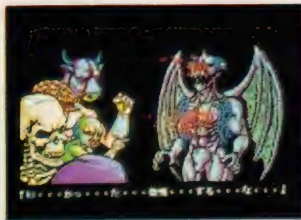
ス、スケルトンが……!?



人類滅亡後、地上の様子を調べにきていたスケルトンとミノタウロス。地上に住めることを確認し、魔界へ報告に帰ろうとした。そのとき、スケルトンの頭に一筋の光線が……。

かはっ!!

エイリアンからの宣戦布告

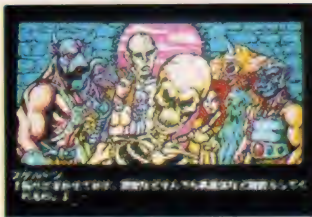


スケルトンとミノタウロスの死を知った魔界では、急拠モンスターの代表を集めた。話し合いの最中、突然ガーゴイルの声を帯を使ってエイリアンからメッセージが届き、ここで戦いの始まりが告げられた。

主役はモンスターだぜ

主人公となるのは、今までゲームで敵キャラとしてさんざん登場してくれていたスケルトン、ゴレム、スライムなど全部で12種類のモンスターだ。それを昼、夜、サルバンの破砕日の3つの時間帯

戦いの—— はじまりだ



◆モンスター勢揃い! ほとんどレコードのジャケットだけどヤル気はありそう。

に行動するパーティーに分ける。各モンスターの特性をよく考えて、最も有利なパーティーを組もう。

モンスターの身になってみれば、やっつと暗闇の地下から美しい地上へ行けるといところだったのだから、そこへ横取りに入ったエイリアンに負けることはできない。

他機種でも人気爆発中のゲームだけに期待ができそうだ。SF好きのキミ、満を持してなさい。

ロールプレイング

- プレイングレイ
- MSX2・2DD・4枚組
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 9月10日発売
- 価格7,800円

コナミの 占いセンセーション

明日は明日の風がふく。それはわかっているけれど、明日の風が知りたい、知りたい、知りたい。そこで、黙って座ればピタリと当たるソフトが登場なのだ。ハズレたらごめん。

占いするのが習慣です

朝もはよからゲームなんぞすると、クリアできたらきつといい日になる。なんて心の隅でこっそり思っちゃったりして、すっかり占いがわりにしてるでしょ。だけどおまかせください。このゲームは純粋な「うらない」でございますんで、占いたいときは、つまり、おまかせください。

占いの進行を助けたり、気になる結果を教えてくれるのは、ペンギンと紙尾さん。よろしくね。

とりあえず名前を登録しなくては始まらない。登録は20名までできるから、みんなで占いまくってちょうだい。占いをするのに必要なデータはセーブしておけるし、占いの結果をプリントアウトすることまでできちゃうのだ。結果を持ち歩いてくださいませ。



さ、まず名前を入力しましょう。これをしなくちゃ始まらない。



天気予報……ではなくて、出身地を入力しての。データは詳しくね。

目的に合わせて4種類

これで占えるのは全部で4種類。まずは道ばたでよくお見かけする手相占い。よく手を洗ってからにしようね、別にいいけど。

そして西洋占星術。単に星座で占うのではなく、データを入力するとあつという間にホロスコープを作ってくれるスグレもの。

こわいぐらい当たってしまう血液型占いもあるよん。占える項目

血が流れてればOK!



相性を占うのが得意だよん。キミとMマカの相性は、当然よいハズ。

ほーれ、ペンギン。涼しがりながらもほんのり照れたペンギンは無条件にいい。



は、これが聞きたかったっていうのがなかなか多いのだ。

最後は、おみくじ。なんと、お参りもできるし、おみくじを結ぶところもあったりするする。

はい、これで自分を占えば、今日もニコニコお菓子は甘い。

アプリケーション

- コナミ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月下旬発売
- 価格未定

黙って座ってピタリとあたればラッキー

ホロスコープでいっ



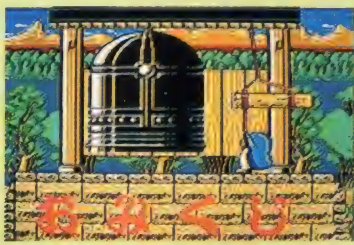
ホロスコープ作成ってとても面倒なんだけど、一瞬にしてこのとーりっ!

お手を拝借っ!

長い目でみた運勢を占ってくれるのがこれっ。左右どちらでも、自信のあるほうの手でやってみてちょうだい。



吉とでるか凶とでるか!?



ぱんぱんっ、と手をたたいておみくじをひく。情緒があつたいへんよろしいです。ひくときに、おみくじの箱が揺れるっていうのもいいでしょ。

礼儀正しい人はお参りもしようね。なーむー……ちがうっ。

青空の下のドライブ!

アウトラン

Out Run

もうアーケードでおなじみの『アウトラン』が、MSX2版として登場なのだ。ゲームセンターでくやしい思いをしたアナタもこれでウッハウハ。



▲アハハ、今日は彼女と2人でドライブなのだ。いいでしょ。

気分はテレビア〜ン

ゲームセンターで好評を博したゲーム、『アウトラン』がポニーキャニオンより発売! ゲーム仕様は、セガ社“マスターシステム”版の移植でなんと、ジョイハンドルにも対応している。ジョイハンドルでプレイしたほうが気分がノリ

ノリになるのだ。

ゲーム内容は、制限時間内に各ステージのチェックポイントを通り、先のステージへと進んで行くのだが、途中には急カーブや、ジャマをしてくる車などが現われて「ウヘ〜」と悩まされてしまう。それに加えて、制限時間を過ぎてしまうと“ゲームオーバー”になっ

てしまう、トホホ。けどネ、ガンバってゴールインできたキミには、美女の祝福が待っているのだあ! こいつぁグーだぜ。

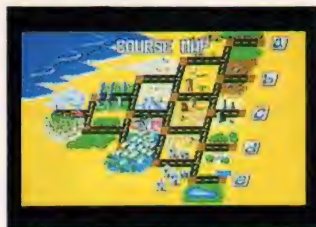
MSX2版は、マスターシステム版と同じ様にBGMを選べるし、しかもFMPAC対応なので、音がよいのだ〜。それに、けっこう敵(?)の車の種類も多いし、スクロールする道の起伏もあるよ。また他の車とぶつかってもクラッシュしにくいというのはイイ。少し当たり判定がヘタな気がするけど、スピード感はスゴイのだ。「あともうちょっとでチェックポイントにたどりつけたのに!」ってなときはホントにくやしい! しかし無事チェ



▲ここでキミの好きな“BGM”を選べる。その日その日の気分を変えてみては?



▲「きゃー、見て大きい雲」。ボクも嬉しい。



▲これがコースマップ、今日どのルートを走ろうかな。けっこう迷うボク……。

ックポイントを通りしちゃうったときなんか、何といたらいいのかわかんない(アル中ではない)くらいうれしいっ、んだわ(そのふるえた手でカーソル操作すると、クラッシュしちゃうけど……)。

まだ私は美女の祝福を受けたことがないんですけど、すべてのコースの美女を見てみたい!! 見たいけどヘタなので、まだとーい先の話になりそうだ。けど、いつかは見てやるぞお! 燃えるっ!!

ゲームの難易度の説明。最初のうちはカンタンです。2、3回クラッシュしてもチェックポイントは通過できますが、やはり後半はノミスでないとクリアはできませんようです。

こーれで毎日思う存分アウトランができるのでウレシイ。

アクション

- ポニーキャニオン
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月21日発売・FMPAC対応
- 価格6,800円



どんぐわっらグッシャーン!! いたーい。もうアナタったら運転ヘタなんだから、免許持ってるの!? ああ、持ってるに決まってんじゃん。ホラ。えっ!? ナニよこれ!! これ“アスキーカード”じゃない! アレホントだ。もう、私が運転するからかして。ドッチャーン!! あらら!?



▲うわっスゲー! この石の門は誰が造ったのだろうか!?



ゼビウス

XEVIOUS

6年前アーケードで登場。ゲームファンのみならず一般の人まで熱中した史上空前の大ヒット作が、長い年月を経ていよいよキミのディスプレイ上にやってくるぞ！ こいつは要注目のソフトだね。

■うひょ、これがMSXの画面だなんて、ゲーム版とほとんど見分けがつかないよーん、とって感激してしまった



頭が高い！このゲームを何と心得るか！

お待ちしましたのよ

いやー『ゼビウス』がアーケードに出現したときはとっても衝撃的でしたね〜。美しいグラフィックが縦方向にスクロールしちゃうし、自機ソルバルウは8方向に自由自

在に動けちゃう。敵が地上物と空中物の2種類いて、それぞれ違う武器で倒さなければならぬのは新鮮だったし、ソルヤスペシャルフラッグなどの隠れキャラが出てくるのもゲームを盛り上げていたよね。今出ている縦スクロールシューティングゲームもほとんどがゼビウスに影響受けてるもんね。

そんな偉大なゲームがMSXでもできるようになるなんて、ホントにうれしくて涙ポロポロなのだ。

なぜに今ごろ……

しかし、ビデオゲーム版が出たのは6年前の12月で、ファミコン版が発売されたのが4年前、とずいぶん昔のことなんだよね。MSXユーザーのなかには、「なんで今ごろ出すんだよ〜ん。ナムコの〇〇(〇〇の中に好きな文字をいれよ

懐かしの風景 1

ゼビウスってどんなやつだけやと考えたときに、真っ先に思い浮かべるのは緑色の森林。そして、黄色い道と青い川。この自然な風景がいい(②へ続く)。



う)」と、思っている人も多いであろう。正直な話、あと2年早く出ていたらな……なーんて考えたりもする。しかし、ナムコをあれどってはいけない。今回のソフトに

はノーマルのゼビウスのほかにもいくつか新企画を盛りこんでくれるぞーである。まだ内容はわからないけれど、これはとっても楽しみだね。期待しよう！

懐かしの風景 2

そして、メタリックな敵の集団が一見ミスマッチなようにいて妙に合っていたりする。こんな風景が、脳裏にこびりついて離れないのである。



ゼビウスと私

ゼビウスが登場した当時は、そのあまりの人気の高さに社会現象としてとらえられるほどで、ゼビウスがきっかけでゲームセンターに行くようになった人も多いハズ。その限らない魅力にひきつけられて、基板ごと買っちゃった！ という人も全国に65,536人以上いるそうである(勝手な推定)。

と、いうわけで今回は渋谷にある某ゲームセンターに行って、そ

このお客さんにゼビウスに対する思い出をインタビューしてみようと思います。題して、「ゼビウスと私」。ジャーン！

まずはギャラクシーフォースにやられている、半ズボンのおにー



◆まだ地上物は完全に入っていないのだ。

さんに聞いてみましょう。あの一、ゼビウスに関する思い出を聞かせてくださいーい。

客A「ゼビウスう？ ギューン、それはほくの一、バババババ、青春でしたー！」



◆自然物と人工物の調和がステキッ！

では次に、奥でニタニタしながら麻雀をしているメガネのオタクさんに聞いてみましょう。

客B「ほ、ほくにとってえ、ゼビウスはあ、い、命ですう」

ハイ、ありがとーございました。



◆早くプレイしたいよね。ワクワク。

シューティング

- ナムコ
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月発売予定・FMPAC対応
- 価格未定

サイオブレード

T&Eソフトの久々の新作は、みんなが待ち望んでいた“全編アニメーション”のSFアドベンチャーだ。ビシバシ動く画面とFMPAC対応の美しいBGMはとっても感動モンだぞ。この秋、期待のソフトだ！

SFアニメゲーム!

21世紀後半、史上初の恒星間有人探査機となった“セプテミス2”は、へびつかい座バーナード星系での任務を終え、地球への帰途についた。しかし冥王星へ200億キロという地点で姿勢制御ロケットに故障が発生。つづいてメインコンピュータ“ラクーン”も、謎のメッセージを残したまま、その通信を断ってしまった……。

こんな感じでストーリーがはじまるのが、T & Eソフトの自信作『サイオブレード』。全編で100シーンものグラフィック。それもすべてのシーンにアニメーション処理



おっと、キレイな夜景デスネー。ネオンがチカチカしてるよう。

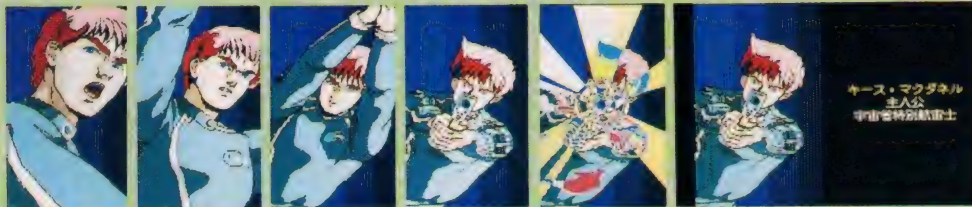
動く動く動く〜!!

これは、主人公の1人の“キース・マクダネル”が銃をズバヒューン！と撃つシーンのアニメーションである（効果音は

がほどこされるという凝りようだ。キャラクターに話しかければ、こちらを振り返ってセリフに合わせて口を動かすし、エレベーターに乗ればフロアの表示がリアルタイムにかわっていく。また、コマンドの入力にも工夫が凝らされていて、その状況に合ったコマンドだけが表示され選択できるという方式。これならムダなくゲームが進められるというわけだね。

サイオブレードの最終目的は、軌道を外れたセプテミス2の乗員の救出と、通信が途絶えてしまったラクーンの追跡調査。さらに時を同じくして謎の失踪を遂げた、ニューロコンピュータの最高権威でありラクーン的设计者であるシュルツ博士を捜すこと。そのためゲームは宇宙編と地上編にわかれ、2人の主人公が同時進行で活躍していく。ゲームはマルチエンディングで、ストーリーが進むにつれ一連の事件の背後に隠された新事実が次々と明らかになるぞ。

テキトー)。こ～んなカッコいいアニメーションがすべてのシーンにちりばめられている、なんて考えると夜も眠れなさそう。



キース・マクダネル
主人公
宇宙飛行士兼探査士



●こいつが問題の恒星間有人探査機セプテミス2だ。故障の原因はいかに……

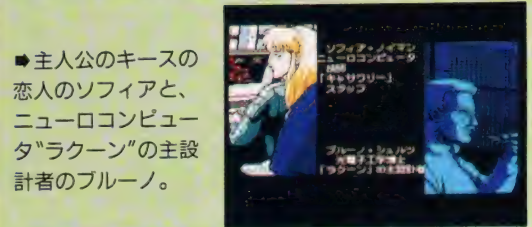
目的地のへびつかい座バーナード星系への往復は約28年。先発の無人探査機を追い越し再び太陽系に還ってくる予定であった

見て見て！
みんな動いてるよーん

個性的な登場人物



◆主人公の1人、ヒューイ・マークフィールド。連邦情報局の工作員だ。見るからにタクマシそう。



◆主人公のキースの恋人のソフィアと、ニューロコンピュータ“ラクーン”の主設計者のブルーノ。



◆彼らが“ブラックトリオ”だ。左からマイケル、ロバート、ボブっていうんだよ。



◆美形のフェミニンさんと日系人医師のジミー柴垣、そして化学分類学者のクリフォード。

アドベンチャー

- T&Eソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
-
- 12月上旬発売・FMPAC対応
- 価格8,800円

F1サーカスの興奮を、今、MSXで! グレートドライバー

日本GPを間近にひかえた10月15日に、T&Eソフトから迫力満点のレースゲームが発売される。それが『グレートドライバー』。F1サーカス全16戦を走り抜き、栄光のワールドチャンピオンを目指すのだ。



▲このページの画面写真は、開発中のものを撮影して使用しています。

2人プレイに大興奮!

まさに自分がF1のコックピットに座ったかのようなグラフィック。オートマチックながらも6速シフトのギヤボックス。アクセルワークに敏感に反応し、レッドゾーンまでストレスなく回るピックアップの良いエンジン。その上1プレイ

ヤー側が赤のフェラーリかマクラーレンホンダみたいで、2プレイヤー側が黄色のキャメルカラーが刺激的なロードス。そしてコンピュータが操るのが、ノンターボ勢とは思えない奮闘を見せる緑のベネトンとなれば、ジョイスティックを握る手にも自然と汗がにじもうというも。深夜のF1中継を

胸躍らせながら見ているキミなら、絶対に「買い」のソフトだ。

ゲーム進行は、第1戦のブラジルGPから最終戦のオーストラリアGPまで全16戦。それぞれ予選走行を経てスターティンググリッドを決定し、本選に臨むというもの。

画面は上下に2分割され、上が1プレイヤー、下が2プレイヤーのコックピットからの眺めを写しだす。2人のプレイヤーの駆け引きはもちろんのこと、コンピュータが操るマシンにもさまざまな性格付けがされ、実戦さながらのバトルが展開されるのだ。もちろん1人でもプレイ可能、FMPAC対応なので効果音もバッチリだよ。



▲みんなの目に触れるのは、これが最初で最後のタイトル画面。残念ながらボツになってしまった、幻の画面なのだ。

マシンのセッティングが大切

だれよりも速く走るためには、それ相応のドライビングテクニックと、思いどおりに走り、曲がり、止まってくれるマシンが必要。各サーキットの特徴や、

レース当日の天候に合わせたセッティングを心掛けよう。ピットストップを減らすような、タイヤの負担を軽くしたセッティングも作戦のうちだ。

ENGINE



▲はじめはノンターボだけど、レースで好成绩を残すとターボも使える。

SCHOCK



▲ソフト、ミディアム、ハードの3種類。コースや天候に合わせて選ぼう。

TIRE



▲軟らかい目のタイヤはグリップはいいけど、それだけ減りも早いから要注意。

WING



▲最高速を伸ばすかコーナーでの限界速度を高めるかかねあいがむずかしい。

実在のサーキットをシミュレート

前にも書いたように、グレートドライバーの舞台となるのは、実際にF1レースが行なわれている16のサーキット。テレビ中継などで馴染みのコースが、画面上に次々と現われてくるわけだ。だからコーナーでのライン取りなどは、一流ドラ

イヤーの走りを参考にしてみよう。ブレーキングポイントやクリッピングポイントなど、セナやプロストの走りを盗んでしまうのだ。また、タイヤ交換や優勝したときのシャンペンシャワーのシーンなど、アニメーションもいっぱい入ってるぞ。



▲これはモナコGPのトンネルのシーン。市街地サーキットならではの。



▲空の色が少し暗い。今日の天候は曇り。絶好のレースコンディションだ。

アクション

- T&Eソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 10月15日発売・FMPAC対応
- 価格7,800円

悪の頭首クリムゾンを倒すのだ クリムゾン



▲モンスターとの戦闘シーン。こーんなグロテスクなモンスターがたくさん出てくるぞ。バンバンやっつけてしまおう。

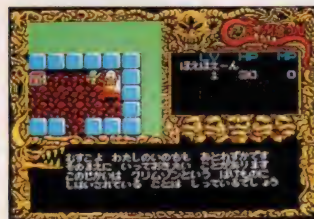
スキャットラストから、ドラクエタイプの本格的RPGが登場！キミは“クリムゾン”を倒せるかな？

RPGの本格派だぞ

超未来のお話。荒れ果てた世界を凶悪な頭首“クリムゾン”が支配していた。キミは両親の死の痛手を乗り越え、世界に平和を取り戻すために戦わなければならない。“クリムゾン”を倒すためには“パドローの勇気”、“ラプノスの正義”、

“ゴライアのカ”という3種類の勇者の証しと5種類の宝玉が必要となる。旅の途中で仲間になってくれるイザベラやアーノルドとともに、打倒クリムゾンを目指そう！

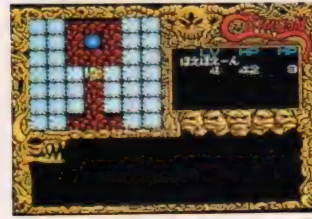
ゲームシステムはあのドラゴンクエスト風で、グラフィックもとても美しく、思い通りのめり込めるようになっているぞ。



▲ここがスタート地点のキミの家だ。母親の死の痛手をこらえてさあ出発！



▲毎度おなじみの宿屋。ここに泊まれば元気満々、精力絶倫(!?)になるぞー！



▲あらあらキレイな青い玉が。ここに重なるとグイーンとワーしちゃっぞ。

ロールプレイング

- スキャットラスト
- MSX2・メガROM/2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中・FMPAC対応
- 価格7,200円/6,800円

みんな知ってるガリバー君の大冒険

ガリバー

あの有名な童話の『ガリバー旅行記』をベースにしたロールプレイングゲームだ！キミはあのガリバーにふんして、七つの海へと冒険の旅に出るのだ！

昔むかしのお話なのだ

何百年も昔、大ブリテン島に空前の大嵐と大地震がおこった。そんな嵐の晩、ガリバーの家の壁のひび割れの中から、古い地図が見つかったのだ。父や町の古物商の話によると、この地図は海の神ポセイドンがその息子トリトーンに与えたあらゆる宝物を納めた神殿の地図であるらしいのだ。

しかも大嵐がきっかけで世界中にオソロシイ魔物たちが出現して

いるという。キミは世界の平和を再び取り戻し、謎の宝島の神殿のありかを探すために冒険の旅に出るのである。



▲丘の上に見えるは主人公・ガリバーくんのお家だ。カミナリがものすごいぞ！

◆これがタイトル画面だ。勇者ガリバー君のロマンあふれる冒険の旅が、今、始まるぞ。キヤーカーワーワービービー



ゲームシナリオはあの『ガリバー旅行記』をモチーフに、ところどころインディ・ジョーンズっぽい

シーンも挿入してあって、とっても親しみやすいのだ。さて、キミは神殿を捜しだし、世界に平和を取りもどすことができるかな？

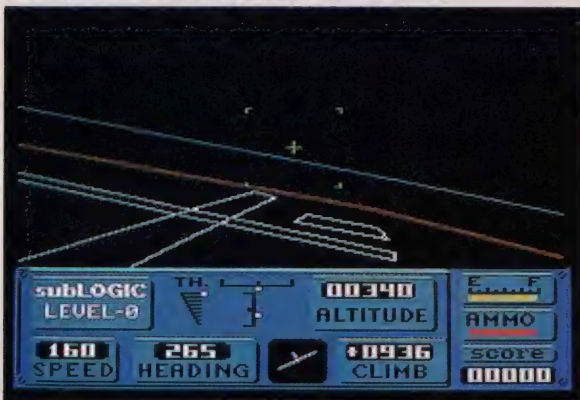


▲町の中にはミョーナ人がいたりする。まずは古物商に話をきいてみてね。

ロールプレイング

- コンピュータブレイン
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 9月上旬発売
- 価格6,800円

▼さて、いよいよ男の闘い(女の子も可)にいくのだ。離陸からこけていてはダメだぞ、キミの任務は重大なのだから……



▼レーダーでの画面、自分の基地が見える



▼くえい、低空飛行のしずきて岩にあたる!?



本格派航空シミュレーション



フライト シミュレーター

魚雷攻撃

私は待っていたのだあ〜、こういう爆撃ダイナマイトドッカーン!! みたいな飛行シミュレーションを。キミは10種類の戦闘任務を成功させるのだ!!



★うひょ、いたいたいのら〜、コイツが敵の軍艦なのら、魚雷で沈めたれー!!

シミュレーション

- サブロジック
- MSX・メガROM
- ビデオRAM16K
- メインRAM16K
- 発売中
- 価格5,800円

師曰く「ヤラレタノラ」

中島天山魚雷爆撃機、これが愛機の名だ。機銃と爆弾、魚雷を使い敵機、軍艦、空軍基地を撃破し

なければならない。英雄的行為に対しては「金鶏勳章」がもらえるだろう(私は命のほうか惜しい)。すぐれたパイロットになるためガンバルのだあ〜。燃えるっ。

ファンタジックRPGの決定版

アルギースの翼

こいつあ「スパークリング」なRPGだぜ!! 何といっても敵との戦闘では、剣での攻撃、魔法での攻撃ともに「アニメーション」するのだあ!!

★うけ、何たこのトクルというやつは? 謎た



★うわあ、やったあ! 新しい展開により他の地へ行けるようになったのだ。が、この先のモンスターはどんなのがいるだろうか?

翼龍の書が付いてくる

この翼龍の書という古文書が、ゲームの中のいわゆる一つのポイントなのだ。翼龍の書には、アル

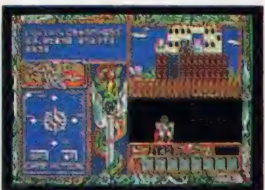
ギース王家に代々つたわる様々な情報や教訓が書き記されている。この古文書はゲーム進行上大変重要な存在となっているので、カップラーメンのフタにしてなくした

とか、フリスビーにして飛ばしてしまったり、などなどの事態にならないように。

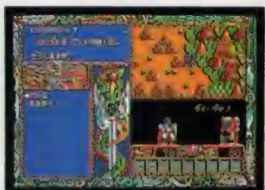
このアイデアは、ボードゲームのノリだけどいざプレイしてみる

と、スゴイ。モンスターどもを魔法でやっつけたときの快感がとにかく最高ののだ!!

★おとまりはタタタって、ホントかよ!



★ティーンジャン。強そうだけと腕前の程は!?



★ガイコツたけの木、どーすれば道は開く?



ロールプレイング

- 工画堂スタジオ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円

三つ目がとおる

手塚治虫原作の人気マンガ、『三つ目がとおる』がアクションゲームとなって登場するぞ。主人公の3つの目をもつ写楽が、誘拐されたガールフレンドの和登千代子を救うため街を飛びだし、進んでいく。6つのステージとボーナスステージをクリアして和登さんをさがさなくてはならないが、最終ステージに待ち受ける悪魔王がなかなか手ごわいのだ。アクションゲームといっても、情報を収集したり、謎解きがあったりと、奥は深い。オプションアイテムでガラ

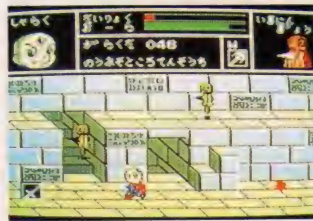


©1988 ナツメ・1986 手塚プロダクション

クタを使うというのも、ちょっと変わってておもしろいね。発売の予定は今年の12月頃で、ナツメから。MSX版で1メガROM。価格はまだ未定だ。原作に忠実にできてから、とけこめやすそう。



◆ここは街の中。あやしい男がいるぞ。



◆のうみそとこころんそうちって何だ!?

FEEDBACK -フィードバック-

テクノソフトから発売される『フィードバック』は、3D画面のシューティングゲーム。なかなか迫力があって興奮することまちがいない。全6ステージからできていて、それぞれ敵キャラに特徴があ

っておもしろいよ。特にステージ2では、江戸時代の日本が舞台となっていて、かど松やら般若の面やらが飛んでくる。BGMも音頭のリズムっぽくて、ついノッてしまうのだ。発売は9月中旬の予定。価格は6,800円。MSX2専用で、2DDのディスクドライブが必要だ。また、FMPACに対応しているので、FM音源によるBGM、効果音が楽しめるちゃうんだよ。3Dとシューティングが大好きなキミだったらこのフィードバック、要チェックのソフトといえるだろう。



◆3Dでスクロールしていくと、次第に最後の敵(この面では城)が現われてくる。



◆ちょっとレトロ感覚なボスキャラだ。



◆終わりは近いぞ。6面までやってきた。

テラクレスタ

ゲーセンで話題を呼んだ『テラクレスタ』がMSX2に移植されるっていう情報は、6月号でもお知らせしたよね。残念ながら、発売予定日が11月に延びてしまったんだ。海から海までを1エリアとして、

16エリアで構成された縦スクロールのシューティングゲーム。業務用から、どの程度忠実に移植されるか気になるところだ。まだ詳細は未定だけど日本物産からの発売で、メガROM版になる予定。



◆タイトル画面。2プレイモードもある。

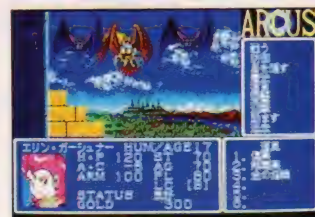


◆フォーメーションが分離したところ。

アークス

ウルフチームから9月上旬に発売される『アークス』。ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムの導入で、オリジナルPC-8801版を超えられるか!? 人工迷路のほかに地形迷路が用意され、フル

カラー・グラフィックの3Dダンジョン。ビジュアルシーンには全編アニメーションが駆使され、操作性もグーンとアップというから、期待しちゃおう。MSX2ディスク版で価格は8,800円だよ。



◆おおっ! なんて美しいグラフィック。

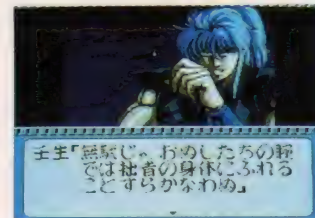


◆キャラクターもこーんなにド迫力!

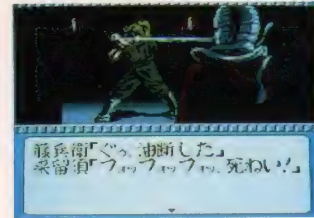
首斬り館

元禄8年江戸を舞台に、様々な理由で江戸にいられなくなった人を逃がす、通称逐電屋の藤兵衛が、水戸の御老人の依頼で、神隠しにあった3人の娘の探索を開始した。

藤兵衛の前に立ちふさがる4人の殺し屋、その一方では数々の首なし死体が発見される……など物語は複雑だ。BIT²からMSX2版ディスク4枚組、8,800円だよ。



◆出た! 4人の殺し屋のうちの1人。



◆藤兵衛あやうし! 油断は禁物だっ。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は8月15日現在のものです。

9月発売のソフト

- | | |
|-----|------------------------------------------------|
| 10日 | ●ラスト・ハルマゲドン プレイングレイ
MSX2/2DD/7,800円 |
| 21日 | ●孔雀王 ポニーキャニオン
MSX2/2DD/5,800円 |
| 22日 | ●ハイデッカー サイン・ソフト
MSX2/2DD/7,800円 |
| 22日 | ●イシターの復活 ナムコ
MSX/ROM/6,800円 |
| 上旬 | ●囲碁入門編 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7,800円 |
| 上旬 | ●アークス ウルフチーム
MSX2/2DD/8,800円 |
| 上旬 | ●シンセサウルス BIT ²
MSX2/ROM/6,800円 |
| 下旬 | ●サイキックウォー 工画堂スタジオ
MSX、MSX2兼用/ROM/7,800円 |
| 下旬 | ●マイト・アンド・マジック スタークラフト
MSX2/2DD/9,800円 |
| 下旬 | ●ウィングマンスペシャル エニックス
MSX2/2DD/7,800円 |
| 下旬 | ●ちょっと名探偵 チャンピオンソフト
MSX2/2DD/6,800円 |
| 下旬 | ●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀 徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/6,800円 |
| 下旬 | ●めぞん一刻 完結編 マイクロキャビン
MSX2/ROM/7,800円 |
| 下旬 | ●フィードバックテクノソフト
MSX2/2DD/6,800円 |

10月発売のソフト

- | | |
|-----|-----------------------------------------------|
| 8日 | ●ディスクステーション創刊号 コンパイル
MSX2/2DD/1,980円 |
| 15日 | ●グレートドライバー T&Eソフト
MSX2/2DD/7,800円 |
| 21日 | ●アウトラン ポニーキャニオン
MSX2/ROM/6,800円 |
| 上旬 | ●コンポーザ・コンバータ キヤンドゥ
MSX2/ROM/6,800円 |
| 上旬 | ●怨霊戦記 ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/8,800円 |
| 上旬 | ●GCARD HAL 研究所
MSX2/2DD/12,800円 |
| 中旬 | ●ミュージシャン1プラス1 キヤンドゥ
MSX2/2DD/19,800円 |
| 下旬 | ●TWILIGHT ZONEII グレイト
MSX2/2DD/7,800円 |
| 下旬 | ●暗黒神話 東京書籍
MSX2/2DD/6,800円(予価) |
| 下旬 | ●ザ・ゴルフ バックインビデオ
MSX2/ROM/価格未定 |
| 下旬 | ●ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲームアーツ
MSX、MSX2兼用/ROM/6,800円 |
| 下旬 | ●R-TYPE アイレム
MSX、MSX2兼用/ROM/7,300円 |
| 下旬 | ●クインプル BIT ²
MSX2/ROM/5,800円 |

11月発売のソフト

- | | |
|----|-------------------------------------------|
| 上旬 | ●サイオブレード T&Eソフト
MSX2/2DD/8,800円 |
| 下旬 | ●スナッチャー コナミ
MSX2/2DD/9,800円(予価) |
| 下旬 | ●コナミの古いセンセーション コナミ
MSX2/2DD/価格未定 |
| 下旬 | ●幽霊君 システムサコム
MSX2/ROM/価格未定 |
| 下旬 | ●DOME システムサコム
MSX2/2DD/9,800円 |
| 下旬 | ●スーパー大戦略 マイクロキャビン
MSX2/ROM+SRAM/8,800円 |

- | | |
|----|-----------------------------------------|
| 下旬 | ●首斬り館 BIT ²
MSX2/2DD/価格未定 |
| | ●テラクレスタ 日本物産
MSX2/ROM/価格未定 |
| | ●センターコート ナムコ
MSX2/ROM/価格未定 |

12月発売のソフト

- | | |
|----|------------------------------------------------|
| 2日 | ●白夜物語・ウィンチェスター家の末裔 イーストキューブ
MSX2/2DD/7,800円 |
| 8日 | ●ディスクステーション2号 コンパイル
MSX2/2DD/1,980円 |
| 下旬 | ●ベトナム1968 スキャップトラスト
MSX2/未定/7,800円 |
| 下旬 | ●ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ
MSX2/ROM/価格未定 |
| | ●少女遊戯 グレイト
MSX2/2DD/7,800円 |
| | ●三つ目がとおる ナツメ
MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定 |
| | ●ゼビウス ナムコ
MSX2/ROM/価格未定 |

発売日未定のソフト

- | |
|----------------------------------------------|
| ●トリートン2 サイン・ソフト
MSX2/ROM/価格未定 |
| ●死霊戦線2 ビクター音楽産業
MSX2/2DD/価格未定 |
| ●プロの碁PART5 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/9,800円 |
| ●天地を喰らう ウィンキーソフト
MSX2/2DD/6,800円 |
| ●通信対局棋力検定編 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定 |
| ●クレイジークライマー 日本物産
MSX2/ROM/価格未定 |
| ●釣りキチ三平〜謎の魚編 ビクター音楽産業
MSX2/2DD/価格未定 |
| ●アメリカンフットボール ビングソフト
MSX2/2DD/6,800円 |
| ●琥珀色の遺言 リバーヒルソフト
MSX2/2DD/価格未定 |
| ●パイレーツ マイクロプローズジャパン
MSX2/ROM/価格未定 |
| ●サイレント・サービス マイクロプローズジャパン
MSX2/ROM/価格未定 |
| ●ガンシップ マイクロプローズジャパン
MSX2/ROM/価格未定 |
| ●ディガンの魔石 アーテック
MSX2/2DD/10,000円(予価) |
| ●東方見聞録 ナツメ
MSX2/2DD/価格未定 |
| ●ファンタジーII ポーステック
MSX2/2DD/価格未定 |
| ●中華大仙 ホット・ビィ
MSX2/詳細未定 |

ディスク版ソフト花盛り!

昨年末に発売された、ディスク内蔵の低価格MSX2の好調なセールスも影響してか、ディスク版ソフトの数がぐーんと増えてきた。でも、これにはROM不足という、もうひとつの要因も

関係してるのだ。だからこれから年末にかけて発売されるROM版ソフトには、十分注意しよう。早めにおかないと、来年までソフトが手に入らないなんてことにもなるかもよ。



やってくれるぜ、J.B.ハロルドくん

殺意の接吻

グラフィックがやたらとカッコいいタイトル画面。J.B.ハロルドシリーズの定評あるストーリー展開は今回も好調で、我々の頭を悩ませてくれるのだあ。

前作『マンハッタン・レクイエム』は、ひよひよいと約3日間で終わった私。おかげですっかり自信にあふれて、この『殺意の接吻』に挑んだのだが……。

あらま、どっかーん、後半で行き詰まりもいいところ、どのコマンドにしても変化がない。そう、今でこそバー・ブレスの“犯人を推理する”のコマンドに気付かなきやどーのこーのとエラそうに書いてるけど、実は私もこれに気付くのに100万年かかったのだ。そしてやっとエンディングを見ることのできたのです、ううっ。

涙を拭いたところで感想文ね。やっぱストーリーの複雑さがよろしいわ。こねくりまわし過ぎかと

思われる部分もあるけど、あまり単純すぎると安っぽくなるからさ、アドベンチャーの場合。

それから登場人物の顔だけは前作と同じだから、役柄や性格を比較してみるっていうのがおもしろいんだよね。ヤクの売人だった人が会社の社長をやったり、故人の役で写真だけでできた人がやたらと喋りまくったり。困るのは前作のイメージが強すぎて、単なる情報提供者を、またこいつが犯人なのではなんて疑いの目で見ちゃったりすること。もし、またこの顔ぶれでゲームを作るときは顔とちぐはぐな配役にしてほしいな。最後に見つけた犯人がジャドだったとか、J.B.の上司がわざ

彼らなしでは始まらない

この親子がいなければ始まらないんだよね、このゲームは。腰痛でお悩みのジャド・グレゴリーと、しっかり者の娘、ジェーン。この2人は、J.B.が集めてきた情報をまとめたり、重要なヒントを与えてくれたりの大活躍。ある程度聞

き込みが進んだら、必ず2人に会いにこよう。そうしよう。

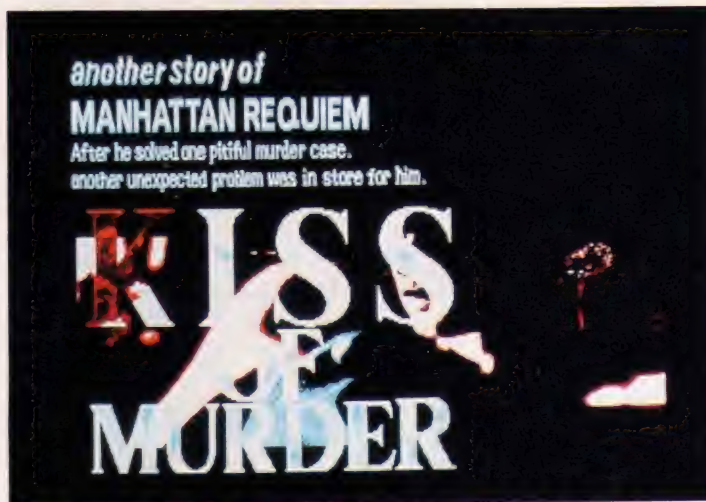
終盤近くになると、ジャドがある事件の犯人の名前を教えたりする。まあ、それをもとにして最終的に事件を解決するのは、J.B.なんだけど。



◆しわ深きことは思慮深きことかな……？



◆ジェーンは仕事を休んで父の手伝いだ



◆映画仕立てのタイトル画面の中でも、群を抜いて素晴らしいのはこれっ！ いよっ！

わざバー・ブレスのマスターに変装してJ.B.に説教するとか、ダメかなあ、ダメでしょうね……。なんか意外性が欲しいよー、あつ、そうだ、サラ・シールズは実は生きていたってのはどう？ 夜中に墓の中から出てきて踊り出すとか……。はいはい、すんませんねえ、どうせ私にゲームのシナリオは書けませんよオォーッ！

うーむ、私の性格上おちゃらけてしまったが、このシリーズにはギャグという要素は一切なく、終始ハードボイルドな空気の中で捜

査は進んでいくのだった。でも、ところどころ、意図的でないことはわかってるけどギャグになっているところがあったりする。たとえば南部訛りのおじさんが出てくるんだけど、これが笑えるんだよね。日本各地の訛りが混ざっているようで、なんとも言いがたい、みょうちくりんな言葉なのだ。で、そのおじさん自身が太ボケに見えてしまうわけ。そんなおじさんを相手にハードボイルドに迫っているのもバカバカしいんだけど、まさかJ.B.に軽くなれとは命令でき

悲劇のヒロイン!!

TVとか映画を見てよく疑問に思うんだけど、いきなり死んでいる役の人っていくらぐらいギャラを貰うんでしょうねえ。写真でしか出てこなくて、回想シーンでも出てこない人ってたまにいるでしょ。どうなんだろう。シリーズきっての美人、サラ・シールズを見るたびにそんなことを考えてしまいます。



J.B.ハロルドを考える

ないっ。でも、斜に構えてたのがコケるのって好きだなあ。

ハードボイルドっていうと、なぜか私はマフィアって言葉が浮かんできて、イコール『ゴッドファーザー』という発想をしてしまうんだよね。私はこれが大好きなのよ。どのくらい好きかっていうと、やたらと使い込んだジョイスティックのレバーを指して「これ、折れねー?」と言ってるのを聞いて、「えっ? コルレオーネ?」と聞き返すほど好きなのだ。スキのない冷たさと緊迫した空気がいんだよね。かといっていつもそんな映画ばかり見てるわけではない。極端な話だけど、私が一番好きなのはコメディの洋画で、俳優ならマルクス兄弟のハーポなのよん

あ、話がズレましたね、うん、結構、大いに結構! あれっ、ダメですか、それでは戻しましょう。

私がアドベンチャーゲームをやる場合、ある程度くぎりのついたところでセーブしてまた明日……というのが普通なんだけど、このJ.B.ハロルドシリーズではちょっと違うんだな。一向にくぎりがつか

ず、ほとんど飲まず食わずで1日が過ぎていく。あんまり感心したもんじゃないね、反省してます。

これがシューティングやらアクションとなると話は別。諦めの早いこと、早いこと。運動神経がブツンと音をたてて切れたあの日から、無理は禁物と自分に言い聞かせて……あ、何言ってるんだろ?

そうそう、手帳の存在も忘れてはいけなね。捜束手帳に顔写真シールを貼って、情報を書き込む作業、地味なようでとても楽しい。スーパーでもらったサービス券を貼るより、ずーっと楽しい。そりゃなんでもかんでも暗記できるっていう人には必要じゃないけど、そんな人滅多にいるもんじゃございません。ほほほ一つ。

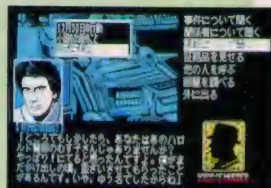
あ、今度はわざと話をズラしてしまいますけど、私、推理小説というものはほとんど読まない人なのです。正しく言うと、小学生のときは推理小説ばかり読んでたのに、今では読まない、とまあ、そんなわけなんです、ハイ。だから現役で推理小説を読んでいる人のように、読み始めた段階で「ふふ、

前作の『マンハッタン・レクイエム』も含めて、聞き込み中に何人からかJ.B.自身に関するコメントを聞くことができる。それらをつなぎ合わせてJ.B.という人間を想像するのも楽しみのひとつだね。

ルックスは渋く、はっきり言っている男なんだろうな。前作でスカウトされそうになったぐらいだし。でね、目つきは鋭いけど、口調は決して感情的にならずいつも穏やか。いいね、いいねえ。仕事に対する熱意はただ者ではない。ふーん、完璧な人間なわけだ。ま、今やゲーム界では、ハードボイルドの代名詞といっても過言ではな

いJ.B.ハロルドであるからそれでもいいけど。でも、ちょっと弱い部分なんかがちらっと見えたりすると、人間味が増して存在感も大きくなるのでは? もろもろに弱くちゃダメだよー、ヒーローなんだからさっ。ちょっとだけよ〜。

父親も有名人!



▲ええっ、そーだったのか。果たして父を越えられるか!?

ん、こいつが犯人だ”なんていう勘の良さはないのですっ。

そこで困ったのは『殺意の接吻』独特のコマンド、“犯人を推理する”がいよいよ必要となったとき、すぐにはピンとこなかったこと。よく情報をまとめて考えればわかりそうなものなのに、不慣れなもので……。でも、最近の私はアドベンチャーばかりやってるから、

多少は深く考える人になったのだ。おかげで、物がなくなってもすぐ犯人がわかるのだ。ね、江守さん。

そんなわけでリバーヒルさん、サラが墓から出てきて踊るというのは……やっぱダメだね。

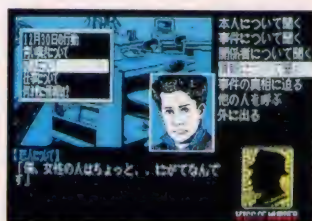
データ: リバーヒルソフト

MSX2、2DD、6,800円

評/中村ジャム

(平和な中野区民)

あぶないっ



▲女が苦手っていうことは、男なら得意なのかー!!? なんて笑ってたら、シャレにならなかったのだ、彼の場合……。

天下御免のBARブレス

バー・ブレスは何ををするところでしょう? セーブするところ。進行状況を見るところ。J.B.ならびに私達が休けいするところ。はい、おしまい……じゃダメなんだよね、今回は。

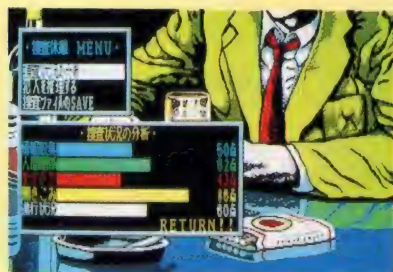
ほれ、今までになかった“犯人を推理する”というコマンドがあ

るでしょ、これに気付かなきゃ後半でゲームが全然進まなくなるんだよ。ああ、身に覚えがありありだわ、ハズかしながら。

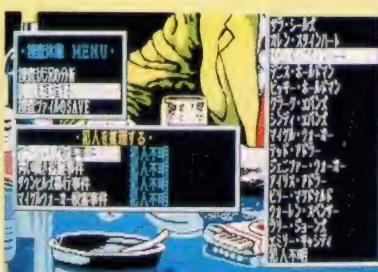
最初から推理があたってなきゃだめということではないのだ。疑わしい人を指名することによって今まで隠していたこととアリバイ

を聞き出し、新たな展開へ進むというもあるんだからさ。

もちろん従来通りに進行状況を見ることもできる。今一番足りない要素は何かもすぐわかるし、疲れたときはここが一番だよー。ここばかり来ても、捜査は進まないけれどね。うん、確かに。



◆どれどれ、あー、まだこんなもんなのか、気合入れなおそうぜ



◆さて、誰か犯人でしょう。答えはわかっているけど教えてあげないっ。

10段階評価

	ジャム	ロンドン	石橋
第一印象	● 9	● 7	● 8
操作性	● 8	● 7	● 7
グラフィック	● 8	● 8	● 7
シナリオ	● 9	● 8	● 8
お買得度	● 9	● 8	● 7

憎さあまって、かわいさ百倍!?

あかんべドラゴン

かわいいキャラが売りの、チェス(?)とアクションが合体したアイデアゲーム。やりこむと結構燃えるのよ、これ。

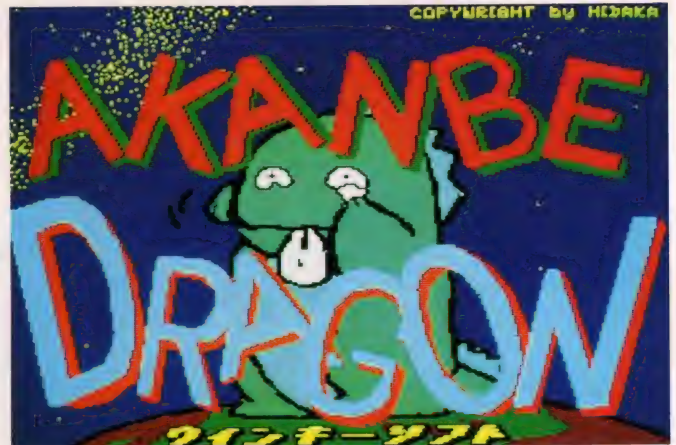
最近「カワイイ」ものが大はやり。何かというと、「きゃあ、かわいいーっ!」という女のこ、さらには野郎どもも気軽にこの言葉を口に出すような世の中。女のこが言うとかわいいから許せるけど、男はちょっと、不気味なカンジです。

あ、申し遅れましたが、今回レビューをまかされた私、小林といいます。かの有名な小林ひとみ嬢と名前が一字しか違わない点から、編集部の中は私のことをロンドンとか言ってます。まったくもう、こんな健全な少年にむかってなんて不謹慎な人々なんでしょうね。

で、そんな私が今回レビューするのはかわいいキャラクターが画面にいっぱい出てくる、『あかんべドラゴン』。画面を見ただけで、い

かにも女のこに好かれるようなホノボノとした雰囲気ของเกมです。ジャンルとしてはですね、うーん一言では言えないけれど、チェスの様に自分の持ち駒を動かしていきつつ、敵駒と駒が重なると一転してアクションモードへと切り替わるという新種。Mマガの読者は知らない人が多いと思うけれど、『アーコン』というゲームもこれと同じ構成で、戦略が少しばかりヘタでも、アクションでその点をカバーできる、という名作ゲームがあるのです。そのゲームと、すこしばかりイメージがダブるところがなきにしもあらず、かなあ。

しかし! しかしてである。『あかんべ』は全体のイメージが圧倒的にかわいい。音楽、背景、キャラ



◆なんとなくホノボノとしたグラフィックと、幸せな音楽がマッチしたタイトル画面。FM-PACのFM音源にも対応してるけど、持っていない人でも音がいいので合格です。

クター、弾までもカワイイのである。この魅力が『あかんべ』に麻薬的面白さをもたらしている。

その魅力の例。編集部で見知らぬ女性が『あかんべ』を半日やって去っていった、という事件が発生した。彼女は一体誰だったのであろうか!? 謎は深まるばかり。もしかして彼女は『あかんべ』に誘われ、自分でも知らぬ間にジョイスティックを握ってしまっていた、ピンクのボディコン、ワンレン姿で青山をうろつくOLだったのではなからうか!? お、恐ろしい。

「おい、ロンドン。何一人ボケやってるんだよ」

あ、ラーメン田川さん。「そんなことやってるんだったらコーラ買ってきてー」

はい。ああ、今日もまた使い走りの日々。まっいいか。腹もすいてきたことだし。そんなじゃ、ポーズをかけて……(アクションモードで戦闘中だった)。アレレ、ポーズボタンがない! 本体にもポーズ機能がない私はどーすりゃいいのっ。あー、やられちゃったじゃないですかあ。

♥かわいき事はよき事かな(1)

コイツが

◆あらまー、カワイイではありませんか。でも変身すると。



こうなる



◆どひゃー、ガメラになってしまったがな。弾がかわいでしょ。



◆ありゃりゃ、やられちゃったのよ、トホホ。舌がカワイイ。

このゲーム、キャラクターが愛らしいヤツが多いんですよ。その中で、特に私が気に入っているのは左の、「ノッシー」ちゃん。こいつはいつもは弱いんだけど、湖で戦うと信じられないほど強い。この子を使えば、敵の王様も一発でやつつけられるのだ。弾も某〇ツクマンみたくてカワイイし言うことナシ。一回使うともう止められませんぜ。それとねー、味方のキャラは弾を撃つ間、やけにレトロな姿に変身するんですよ。左のようにガメラ風になったり、呂マン風とカレインボー戦隊のロビン風(私も知らん)になったり。製作者は一体何處なのだろうか、などとふと、考えてしまう私であります。

貴方のMSXがしゃべります

「まだ青いのお、うわわしゃべったよ、コイツ。このゲーム、本当によくしゃべる。徹夜明けで意識が半分なくなりかかっているときに「がんばるぞお」なんてしゃべら

れると、思わず「はっ!」と、身構えてしまう今日この頃なのです。

私の気に入っているセリフは、「やだなあ」っていうセリフ。本当にいやそうな声が好きだ。



◆面クリアー時の画面。でも、なぜ「赤ずきんちゃん」なのだろうか。わからん。



◆ゲームオーバーになると、このミョーな雰囲気の良いさん(神様?)が現われる。

♥かわいき事はよき事かな(2)

味方キャラだけでなく、敵のキャラのかわいさも『あかんべ』の特徴です。おお、何かこれだけでもトリコになってしまいそうであるな。私の好きな敵さんは、カエルと地蔵。アメリカを匂わせるトランクス。とくに地蔵は表情をあまり顔にださないのがいい。細い目をたまに開くのがとってもキュートな奴だ。

それに反して、各面のキングは皆グロいんだわ。これは感心できません。どうせなら、カータンやゴンタ君の顔かなんかにしてほしいかったなあ(私情あり)。やられる姿も“おそ松くん”な感じ。



やだなあ、また最初からやらなきゃなんないなんてえ。せっかく調子良かったのに。コンティニューのほかに、セーブ機能もほしひ。

そうそう、「やだなあ」で思いたしたけどこのゲームね、しゃべるんですよ。狂おしくなっちゃうほど良くしゃべる。私が初めてプレイしたときコイツ(MSX2のコト)がいきなり「せんとお、かいし!」なんてしゃべるから、驚きのあまり腰がヌケちゃいましたよ、ホントに。それも結構カワイイ女のこの声でしゃべるんです。「がんばるぞお」、「この勝負、もらった!」な

んでね。私はしゃべられるソフトにはヨウいんです。「リバイバー」とか。なーんか、感情移入しやすいです。

それと、音楽がとってもイイんです。1曲1曲が手を抜かれてなくて作り手の情熱を感じる。パターンクリアーの音楽にしても全部違う音楽だしね。特に好きなのはタイトルのときの音楽。音楽全般に言えることだけど、皆聞いているだけでホノボノとしてきて幸せになってしまうのだ。

とまあ良いところを褒めてきたので文句も言ってしまう。アクションシーンはもうちょっと動きに



◆ストラテジック(戦略)モードの画面。敵の大将目指して、進め進めえー!!

変化をつけてほしいなあ。このままでも安全地帯を見つけれたり、敵のニガテナな攻撃パターンをみだしたりと、結構面白いんだけど、アクション大好きな私としては、武器を持ちかえれるとか、盾で敵の攻撃をはね返せるとかもやってみたいのじゃ。わがままかな?

あとね、ストラテジックモードのとき、コンピュータ側も戦略を考えているのだが、私のキングを倒そうとやっきになっているせいか、攻めこんでいる駒以外の動きがオロソカになりがちみたいなんです。おかげでキングを狙う駒の死角に入りこみつつ、敵のキングに近づいていって勝つ。ということができてんですけどね。だってマトモに戦ったら強すぎて勝てないだもん(やはりわがまま)。

最後に、どうしても言いたい点がある。どうして、どうして、2人プレイ用モードをつけないんだ

あつへびメタだ!

ゲームを続けていると、おおお、この指のサインは……へびメタはこんなところまで手をのばして……。 「こーゆーのはバンクスなんだス」(中村談)。



◆バトル(戦闘)モードの画面だ。5面は、熔岩の中での戦いだ。フィー。

よおおお(絶叫)!

「ロンドン、うるせーよ」

あ、すいません。

えーと、何の話だったっけ。そうそう、2人用。このゲームって、1人でやってるとだんだんムシクくなるんですわ。こういうゲームだからこそ、そこが残念でならないんですよ。

データ：ウインキーソフト

MSX2、2DD、6,800円

評/ロンドン小林

(ひと夏の未成年ライター)

10段階評価

	ロンドン	石橋	ラムシ
第一印象	● 7	● 7	● 6
操作性	● 8	● 8	● 7
グラフィック	● 8	● 7	● 7
シナリオ	● 9	● 8	● 7
お買得度	● 9	● 8	● 7

エディットで遊んでみた。

このゲーム、じつはエディットができるのだ。ということで一回やってみましたよ、エディット。ほうほう、なるほど、マップの地形が変えられるのカー。カチャカチャ。こんなものでいいかな。あとは、フム、キャラクターのパラメータが、設定できるな。普段は敵のほうが数倍強いおかげで苦しめられたからなあ。ここは自分を思いきり強くして、相手はへ〇へ〇の弱い奴にしちゃえ。

で、一回遊んでみたけど、あんまり変わりばえしないみたいだね、楽に勝てた。

まあ、全部マップを湖にしたりすると、ハンデがあつて結構盛りあがるのかも知れない。自分を思いきり有利にしたりとかね。



◆エディットで作った画面。私が作ったのではなく、「MADE IN SUIHOH」だ。

でたー、コンパイルの逆襲なのだー!

アレスタ

最近のシューティングの流行はなにかといえば、ハデなパワーアップ、カタいボスキャラ、グロい敵。もちろん『アレスタ』もそーゆーゲームなんです。

ここは都内の某所にある、世界征服研究所。世界征服を夢見るマッドサイエンティスト死神博士と石橋助手は、日夜この場所で最終兵器の研究をしているのだ。そんなある日のこと

博士一っ! 大変です!

「さわがしいやつじゃな、まったく。お前の変は聞きあきたわい。で、今日は何が大変なんじゃ」

はい、日本が巨大奇形植物に支配されたいんです。

「何じゃと! その奇形植物っていうのは誰が作ったんじゃ!」

えーと、コンパイルって会社ですわ。住所も書いてあります。広島市南区大須賀町ってとこですわ。広島があ、1度行ってみたいなー。

あれっ、博士おでかけですか?

「あたりまえじゃ、一介の会社に先を越されてだまっておられるか! その会社にのり込んで、お仲間してもらえるように頼んでみるわい。うまくいけば、半分ぐらいは

もらえるかもしれんぞ。では、行ってくる」

ちょ、ちょっと待っ……。あー、行っちゃったよ。まいったなー。博士が驚いたところで、「博士、大変です!」、「何じゃ!」、「これは、Mマガの広告でした!」、「なんじゃそうか、ハッハッハッチャンチャンで終わりはずだったんだけどなあ。まさか本当に行っちゃうとは思わなかったよ。帰ってきたらおこられるかな?」でも、人の話を最後まで聞かずに飛び出していった博士も悪いよな。そーだそーだ、絶対博士が悪い。でもボクは心が広いから、博士を許してあげるんだ。博士、おこってないから、早く帰っておいで……。

ところでこのゲームなんていうんだろう……。ふーん『アレスタ』っていうのか。おもしろそうだな。博士もいないことだし、やってみようかな。うん、そうしよう。じゃあさっそく買ってこよーっと。



えへへっ、買ってきちゃった。差し込んで、電源を入れてっと。ふわー、オープニングのデモがこってるなー。こーゆーのって見るだけでワクワクしちゃうから、大好きなんだ。じゃ、やってみよ。げっ、コノヤロー! なめんじゃねー、だだだだだ。ドーン。

ふー、終わっちゃった。ふーん、おもしろかったけど、いわゆる普通のシューティングゲームなんだ。最近、この手のゲームが多いんだよな。ゲームセンターのシューティングゲームもそうなんだけど、ほとんどがこんな感じ。自機がス

たずね人



ランダー

■コンパイルのマスコット、ランダー。もし『アレスタ』の中で彼を見かけた人がいましたら、ご連絡ください。

クロールするマップ上で飛んでくる敵キャラと戦いながら、時々敵が持っているパワーアップの素を取ってどんどん強くなっていくんだ。そしてマップの最後には必ず

ユリイ・レノックス



◆レイの恋人。髪を真っ赤に染めているところを見ると、ハンクスののかも知れない。病弱で、趣味は人間ドックに入ること。

レイ・ワイゼン



◆普通の商社のサラリーマンだったか、ある日の星人から変身能力をさすかり、悪と戦うアレスタマンとなる。(コラコラ)

2人はあれしたあいだから

ALESTE
vs.
ZANAC

ROUND 1
自機&パワーアップ



このコーナーではアレスタとその前身であるザナック（ファミコン版）を比較してみたと思う。まずは自機から。ザナックが横移動時にちゃんとなめになる点も捨てがたいのだが、アレスタの特殊兵器2番である波動砲の使い勝手の良さにはかなわず、この勝負アレスタの勝ち。



ALESTE vs. ZANAC

ROUND2 いやな敵キャラ



第2回戦は敵キャラのイヤラしさを競う。アレスタはいきなり自機が弱いうちから、超カタいキャラがガンガンでくるという点はイヤらしいが、ザナックの、すべての弾を吸収し体当たりでしか破壊できないキャラのうっとーしさにはおぼえない。よって、この勝負ザナックの勝ち。



デカくて、カタくて、強くて、コワイボスキャラがいて、弾を雨あられと撃ってくるんだよね。その弾をよけて、こっちの弾をボスの弱点に数十発撃ち込めば、ボスが爆発して1面クリアってゲーム。ま、しかしこう言っちゃうと、『チェルノブ』から『グラディウスII』までいっしょになっちゃうからなんなんだけど、他のゲームをコピーして、パワーアップの種類と、ボスキャラを変えただけ、みたいなゲームも増えてきてるからこまりもんだよなあ。作り易い上に、そこそこおもしろいから、そういう楽なほうに流れていっちゃうのもわかるんだけどね。

そーいえばこのごろグラフィックも似てきてるよなあ。敵キャラ

が、だんだんネバつき始めたってうか、ズルズル、ブニョブニョのスプラッタ世界に突入しちゃってるよね。火付け役はやっぱりコナミの『グラディウス』なんだろけど、映画界でも今はスプラッタブームだから、それに影響されてるのかもしれない。映画の中では、人間ってネバネバした怪物に殺されちゃったり、食べられちゃったりするだけでしょ。でもゲームの中だとそういった怪物を、いとも簡単にやっつけられちゃうんだもんね。わけのわからない機械を相手に戦うよりも、スプラッタ野郎と戦うほうが、日頃のうらみをはらしてやるっ、ていうふうに感情移入できる分、おもしろいのが当然だよなあ。うんうん。

待てよ、とすれば実生活で日頃からうらみを持っている人をボスキャラにしたらおもしろいんじゃないかな？ サラリーマンならイヤミな部長がボスキャラ、学生だったらインケンな先生とかね。ストレスなんか一気に解消しそう。ボクだったらボスキャラはやっぱり博士だな。博士を撃ち落とすなんて、考えただけでも爽快な気分になってくるぞ。フ、フ、フ……。

「何を1人でブツブツつぶやいておる。わしの悪口を、言っておったのではないじゃろうな？」

は、博士、お帰りなさいまし。悪口なんてめっそうもない。博士のことを心配してたんですよ。で、本当に広島まで行ったんですか？

「うむ、コンパイルにのり込んで社長に面会を申し込んだのじやが、受付のねーちゃんに丁寧に断わられてしまったのう。しょうがないから、広島平和コンサートを見て帰ってきたわけじゃ。ほれ、これはみやげのもみち饅頭じゃ」

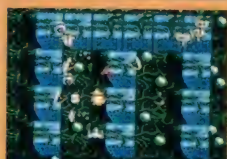
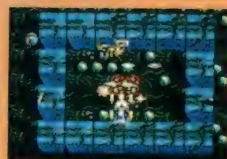
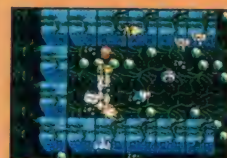
わーい、うれPな。ボク博士のこと大好きです。

「まったく調子のいいやつじゃ」

データ：コンパイル、MSX2、メガROM、6,800円

評/石橋びゅう一太

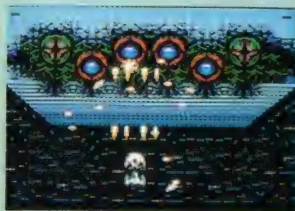
(世界征服研究所助手)



★お一つ、7画面も使用して、自社広告をしているぞ！ さすがはさすがは、のみそコネコネCOMPILEである。しかし、本当にのみそコネコネしちゃうと、死んじゃうぞー。

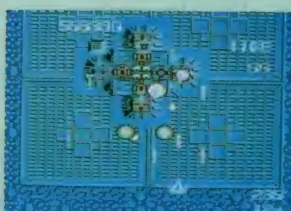
ALESTE vs. ZANAC

ROUND3 かたくて強ーい、要塞



★ビルの屋上にくっついたボスってうのは、なかなか目新しい。8点。

最終戦はボスキャラ、要塞について。色はアレスタのほうがはるかに美しいが、動きはザナックのほうがなめらかで美しい。両者引き分けかと思われたが、ボスキャラがビルの上へばりついているというセンスがすばらしいということで、この勝負アレスタの勝ちとなった。よって結果は2勝1敗で、アレスタの優勝が決定。



★色は地味だけど、各砲台の動きがアルで、見てて気持ちいい。5点

10段階評価

	石橋	ラーメン	ジャム
第一条件	● 8	● 8	● 7
操作性	● 8	● 8	● 8
グラフィック	● 9	● 9	● 8
シナリオ	● 8	● 7	● 7
お買得度	● 9	● 9	● 8

ビヨンド・ディスクリプションだあ

イースⅡ

久しぶりに感動しました。
この気持ちを伝えたい。え、もう解いたって？
それじゃあわかるね、この思いが。

いやー、みなさんお元気ですか。私は元気です。一週間という短い夏休みのなか、おもいきり遊びまくってしまいました。やっぱり北海道はいいですねー、ということと本題に入りましょうかね。

今月は『イースⅡ』です。でもね、悩んだよね、これ。というのは、徹底解析にしようかどうしようか、ということで。で、討議の末ですね、「もう買った人はこのゲームを解き終わってるんじゃないか？」という結論がでまして、レビューでやってしまったわけなのです。



◆イースⅡの出発点、ランス村。人々の温かい人情を感じてしまうのです。

え、まだ終わってない？ うーむ、こりゃ困ったな、じゃあ、こうしよう。前半でヒントを載せちゃいましょう。うん、そうしようっと。みんなが一番頭を悩ませているところは、やはり神殿なんじゃないでしょうか？ てなわけで神殿以降のヒントを教えましょう。では。

①「この場から立ち去れ」と言う敵のいる建物の奥に行きたければ、あらかじめ“聖なる杯”を手に入れてからにしよう。

②で、その“聖なる杯”は、神殿の左側にある、ほかの部屋と違う



◆ジメジメした廃坑内。こんな暗いところでも、アドルは勇敢に進んでいくのね。



◆黄色をベースにしたタイトル画面がとてもオリエンタルだったりする。

壁の部屋にある。なに、ない？

いや、確かにある。アレを使え！

③女のコのひとりくらい、死んでもガクリするな。いつかいいことあるよ。

④石にされた人たちは、鐘つき堂にあるアイテムで元に戻る。しかし、タルフを助けるときに使ったアレがないとダメだぞ。

⑤地下水路のキースに会ったか？

彼はいいやつだ。

⑥脱走者の隠れ家にいる人たちだけが、石にされたわけではない。もうひとりいるのだ。その人に会わないと、それ以降のデカキャラは倒せない？

⑦イース(Ⅰのほう)はプレイしたか？ してないなら、先にイースをやれ。

さあ、これで解けるでしょ？

これが私のお気に入りっ！

左のコラムにもBGMについて述べましたが、そのなかで私のお気に入りの曲があるんですよ。ほんととはどれもワンドラマチックなものばかりなんですけど、今回は2曲だけを紹介しようというわけです。

まずはラムアの村で流れるBGM、“TENDER PEOPLE”。これにはちょっとした逸話がありまして、徹夜明けでプレイしている最中、この曲が流れてきたとたん、思わず泣いてしまったのです。なぜ泣い

たのかは自分でもわからないんですけど、なんだか優しい気持ちになれる一曲です。うーん、この曲の楽譜があったら、ぜひほしい!!

ふたつめは廃坑に入っすぐの“NOBLE DISTRICT OF TOAL”。これは、メロディーもさることながら、音の使いかたがヨイ！ なんか、インダストリアルな音(具体的にいえば、カナヅチで金属を叩いたような音ですね)がいいです。みんなもジックリ聴いてみてね。

ときめいて、アドル[1] BGMに、かく語りき

みんなはもう知ってると思うんだけど、イースⅡにはミュージックモードがあるんですよ。このモードにすると、20曲ものBGMが聴けるんですよ。ゲーム中に聴くBGMと、じっくりとくつろいで聴くBGMとでは、全然印象が違うのだ。これらの曲の数々は、メロディーがいいだけではなく、そのメロディーのよさを十分に引き出す“音”によって、BGMの枠を超えた音楽に仕上がっているのだ。他機種FM音源のBGMに比べ、ちよっとも

の足りなさを感じないこともないが、PSGが奏でる調べはまたひと味違った趣があるのだ。私なんか、このミュージックモードを鳴らしっぱなしにしながら眠るんですよ(マジ)。てへっ。



◆テレパシーの魔法でルーになったら、こいつと話をするんですよ、ダンナ。



◆美しいグラフィックと心が洗われるようなBGMが、プレイヤーを迎えてくれる。



◆ここのBGMって、聴けば聴くほどカッコイイんだよね。もう、シビレちゃいそ。



▲青と白がキレイな氷の面。ここいらへんから、モンスターの猛さがツライのよ。

▲こんな熱そうなところで戦うときくらいは、上半身ハダカでプレイしたいね!?

ではでは気分を変えてイースⅡを鋭くレビューしましょう。

イースⅡを語るまえに、まずは前作のイースについてちょっと触れておかなければなりませんね、やっぱり。私は、とある事情で数回イースを解いたんですが、一番気になったのがスピードでした。とくにスクロールが遅い! んもう、じれったいってありゃしない! たででさえ気の短い私には拷問に思えてならなかったのです。あとはセーブですね。1枚のディスクに1個しかデータをセーブできないのはツライ。画面撮影のために、何枚ディスクを使ったことか。いと悲し……。

なーんて、悪いコトばかり書いてますが、そんな欠点を打ち消すかのごとく、洗練されたシナリオと美しいグラフィックがプレイヤーを“イースの世界”へ誘うのだ。

ゲーム中はナカダルミがなく、終始一貫して適度な緊張感がプレイヤーを包み込む。途中から、スクロールの遅さなんて気にならないんですよ。これは、コンセプトがしっかりしているからでしょうね。

で、イースⅡです。前作の欠点を一掃しているの、最初から気持ちよくプレイできる。スクロールなんか、速すぎるくらいだ。きっと、この速さってMSXの限界なんじゃないのかな? それくらい速い!! シナリオだって、非の打ちどころがないといっても過言ではないのだ。ゲーム慣れている人は2、3日で、そうでない人でも一週間もあれば解けるんじゃないかな。最近のゲームはマップを複雑にしたり、アイテムをわかりづらいつらいつらに配置したりすることによって、難易度を高くしている傾向にあるようだが、それはは

そーれ、やっておしまい!

ダダダダダー(スネアロールのつもり)。それでは3匹目のデカキャラの紹介とまいりましょう。

こいつは口から腸のようなものをガブガブと吐き出すという、スプラッターな雰囲気をもつモンスターだ。ヤツの体や腸のようなものに触れるとダメージを受ける。そして、ヤツにダメージを与えるには、口を開けているときに、その口めがけてファイアの魔法をオミマイす



るといいわけなのさ。コツとしては、腸が本体に戻るタイミングをつかむことです。ハイ。

ときめいて、アドル[2] それは美しくもはかなく……

イースの国に舞い降りた(落ちたといったほうが正しい?) アドルを温かく見守る美しい人、リリア。それはまるで高校時代、通学電車の中で、あの娘と目が合ったような、甘ずっぱい記憶のように……。なーんて歯が浮くようなクサイ話はおいといて。でもさー、やっぱりカワイイよね。見るからに容姿端麗ってカンジだし。でもね、前作に登場したフィーナとアドルの関係も気になるんですよ。リリアは素敵だ! でもフィーナも捨

てがたい! そんなアドルの移り気な心がわからないこともないんだけどさ。この色男があ!! さあ、アドルはどちらを選ぶか? それはエンディングで!!



▲うーんキュート! オリコンでは発売場で堂々3位をマークしてる(うそ)。

つきりってマチガイだと思う。ユーザーがそんなゲームを期待していないのは、ちょっと考えただけで、だれにでも理解できるだろう。その点、イースおよびイースⅡは違う。シナリオとマップ、そしてモンスターがほどよい位置関係を保っているため、比較的スムーズにゲームが進行する。イースの世界を徘徊するモンスターは、いわゆる“敵”としての存在だけではなく、ゲームのエンディングを指示するベクトルとして、確かな存

在感を持っているのだ。まさに、“ひとつの世界”として立派に成立しているところに好感を持った。

プレイヤーによっては、マップが広い! と思っている人がいるだろう。しかし、それは最初にプレイしたときだけで、セカンドプレイ以降は、まったく苦にならない。とくに神殿や地下水路は広く思われがちだが、よくよく考えてみれば、そんなに広くないですよ。とはいっても泣かされましたけどね、私も。

で、総評です。うーん、はつきり言って97点! グラッチェですよ、もう!! ほんとは100点つけたんですけどね。欠点のないところが減点の対象だったりして!?

評/ラメン田川水胞

(筆舌に尽くしがたい子ども)



▲プレイヤー泣かせの神殿です。決して迷子にならないように。大人なんだから。

まさに、絶景!



▲夕日に向かって叫ぶアドル。それにしててもこのグラフィック、スゲーよなあ。

10段階評価

	ラメン	ジャム	ロンドン
第一条件	● 8	● 7	● 8
操作性	● 8	● 7	● 7
グラフィック	● 9	● 8	● 8
シナリオ	● 10	● 9	● 9
お買得度	● 10	● 8	● 9

ドラマチックRPG

ARCUS

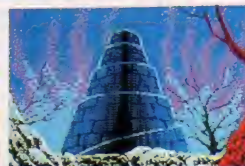
第二世代パソコンRPG
ここに覚醒する



- 人工迷路の他に地形迷路も用意された、フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン!
- 画期的キャラクター・レベルシステムそして、モンスターのイベント化など、ファンタジー物語をビビットに体感!

MSX2版に賭けるスタッフの意気込み!

- オリジナルPC-88版を超えるべく、ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムを導入/漢ロム不要でのオール漢字表示/高細精度のグラフィック・モード7を使用/ディスクアクセスにオリジナルDOS開発/ビジュアルシーンには全編アニメーションを駆使/ FMバック対応/ MSX2ディスク版(3.5"2DD 3枚組)¥8,800



待望のMSX2版
10月上旬堂々リリース!

ミュージック・フロム・ヤンがアークス10月3日・キングレコードより発売

■CD¥3,000/CT¥2,500 発売元:キングレコード

※お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)

※当社は、当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)行為について、これを一切許可していません。もし違反した場合は悪徳対応は罰金が課せられます



Game Creative Staff

WOLF TEAM

株式会社ウル・チーム 〒167 東京都新宿区下高井町2-182 ライトメゾン藤田橋209

タケルでしか、買えないものがある。

吉田工務店

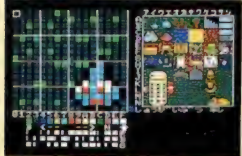
©MSXマガジンソフト

シューティングゲームコンストラクション

ゲームデザイナーへの道は吉田工務店から始まる!

タイトルを聞いただけでは「なんのこっちゃ?」と思った人もかなりいるんじゃないかな。「建築作業用ソフトかって?」、なんとこれが、君のMSX2をシューティングゲームの開発マシンに変えてしまう、すぐれ物だと聞けばほっておくことはできないはずだ。ゲームファンなら誰もが夢見る自分だけのオリジナルのゲーム。シューティングが得意な人もそうでない人も、プログラムを組める組めないに関係なく、この「吉田工務店」なら自分ピタリのシューティングゲームが作れてしまう。しかもプレイヤー、敵キャラ、マップなどのデザインも思いのままにコンストラクション。なお、MSXマガジン編集部では君たちの作ったオリジナルゲームを大募集中だ。気合いを入れて、みんな今日からさっそく始めようではないか!! ■MSX2(V-RAM128K) ■3.5"2DD

このソフトはMSXマガジン6月号が必要です。 **TAKERU価格 ¥3,500**



Personal Network Host Program

網元さん

このソフトはMSXマガジン9月号が必要です。

吉田工務店に続いてこの「網元さん」、ちょっと変わったタイトルだけど、MSX2を使ってネットワークを開局するためのホストプログラムなんだ。BBSと呼ばれる誰でもが書き込んだり、読んだりができる電子掲示板システムをはじめ、特定の相手に手紙が送れる電子メール機能、シスオペとネットワークを通じてオンラインでおしゃべりできるチャット機能もついているんだぜっ!でもせっかくのネットワークも人が集まらなければ仕方ない。そこでユニークな草の根ネットは、MSXマガジンでどんどん紹介しようという企画もあるんだって!これからは網元さんの時代だねっ!

MSX2(VRAM128K) ■3.5"2DD ©MSXマガジンソフト **TAKERU価格 ¥4,000**



ガイアの紋章

MSX2移植版、タケルから独占発売

成長する軍団が進むキャンペーンシナリオ、そして戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコントラクション/強力な魔法の数々(総数15種類)、総数46種のユニットが新登場、30種の美しい戦術マップがゲームをさらに盛りあげる。

■NCS ■MSX2(3.5"2DD) ■FM音源対応
市販価格 ¥7,800 **TAKERU価格 ¥4,800**

TAKERU SHOP LIST

- 札幌 そろ電器YES 5F (011)214-2850
- 札幌 豊島ストア豊島店 (011)827-1435
- 札幌 丸の内ビルヂング (011)241-2288
- 札幌 パソコンショップパソソン (011)205-1550
- 札幌 電巧電子エンタープライズ (011)723-2356
- 仙台 テクノファイトビル (011)853-4470
- 仙台 パソコンセンター仙台本店 (011)853-2772
- 仙台 電巧電子エンタープライズ仙台本店 (011)853-3151
- 仙台 タイエー仙台店 5F (022)261-1251
- 仙台 テクノセンター仙台本店 (022)265-2520
- 仙台 テクノセンターJCB仙台東口店 (022)261-4744
- 仙台 庄子デンキコンピュータ中央店 (022)264-5581
- 仙台 タイエー郡山店電器部 2F (0249)34-2121
- 仙台 大井酒造 (0249)32-0001
- 仙台 庄子デンキ和光駅前店 (0249)31-2011
- 仙台 いわきマイコンショップ (0246)25-1013
- 山形 庄子デンキ山形本店 (0252)42-1222
- 新潟 山形 (0252)45-5135
- 新潟 タイエー新潟店 5F (0252)41-5111
- 新潟 ICランドJ 2F (0256)37-1346
- 新潟 丸専デパート 1F (025)33-4970
- 宇都宮 パソコンランド21南橋店 (0286)82-1009
- 宇都宮 パソコンランド21東橋店 (0286)22-5221
- 大田 パソコンランド21南橋店 (0287)65-7221
- 大田 川又電器店 2F (0287)31-0182
- 大宮 タイエー大宮店 7F (0486)45-4147
- 上野 ポパルビル上層 (0487)73-8711
- 津田沼 イトーヨーカター津田沼店 6F (0474)79-3111
- 千葉 パソコンセンター(PEP)IE 3F (0272)53-8888
- 千葉 八千代台ラオックス八千代店 (0474)95-2265
- 秋葉原 丸専無線ECCS 4F (03)255-4181
- 秋葉原 ミナミ電器ビル 5F (03)255-4040
- 秋葉原 サトームセン(ラジオ館) 5F (03)255-4824
- 秋葉原 サトームセン本店 5F (03)253-5079
- 秋葉原 OVA秋葉原 2F (03)258-3711
- 秋葉原 コムコム (03)251-1523
- 新宿 ラオックス新宿店 (03)530-1241
- 新宿 マイコンショップ 1F (03)535-3381
- 池袋 ビックカメラ池袋東口本店 4F (03)588-0002
- 池袋 上新橋ビル 1F (03)585-4181
- 武蔵野 ヤマザキヨシ(丸の内線)5F (03)706-1838
- 武蔵野 ラオックス吉祥寺店 2F (0422)21-3471
- 小笠原 センバート長崎屋 6F (0422)85-3810
- 三井 丸専無線(Will) 5F (0425)27-5211
- 八王子 ムラチキ 2F (0426)42-8981
- 八王子 JCB八王子店(そく)7F (0426)26-4141
- 昭島 エスエス 3F (0425)46-1141
- 前田 庄子デンキ前田店 1F (027)29-2803
- 前田 JCB前田店 (0427)23-1813
- 横浜 ソフトクリエイティブ横浜店 (045)314-4777
- 横浜 横浜VIVRE! 7F (045)314-2121
- 横浜 丸専無線横浜店 (045)314-2121
- 横浜 タイエー横浜店 3F (045)981-1261
- 横浜 ICコスモランドあざみ (045)901-1901
- 横浜 ICコスモランドかもい (045)394-9636
- 横浜 セックステック(丸の内線)3F (045)442-1771
- 横浜 WAVE EYE (045)314-4777
- 横浜 丸専無線 (0463)22-4147
- 厚木 ラオックス厚木店 オーディオ館 (0462)22-2722
- 厚木 システム・エナココム甲府 (0526)28-5533
- 長野 タイエー長野店 (0262)27-1311
- 松本 イトーヨーカター松本店 5F (0263)36-2311
- 松本 株式会社遠見 (0263)32-6350
- 金沢 丸の内ビルヂング金沢本店 (0762)41-1300
- 金沢 ラッポのやや片町店 (0762)21-6136
- 富山 丸の内カラー駅前店 (0764)41-9075
- 福井 3Q PAS(おくわくメディア館) (0776)23-7821
- 福井 たまややまや (0776)27-5711
- 沼津 メルパ沼津 (0559)22-4958
- 静岡 メルパ静岡 (0542)54-5338
- 浜松 メルパII (0534)64-8412
- 浜松 ホーリー家電販売店 (0534)53-1441
- 浜松 マエタMS&V (0534)73-3981
- 名古屋 実業社テクノ名古屋 (052)1581-1241
- 名古屋 パソコンショップコムロード (052)263-5826
- 名古屋 三友文電器店ターミナル店 (052)263-5833
- 名古屋 丸専無線 第一アミビル (052)264-1534
- 名古屋 丸専無線 第二アミビル (052)263-1626
- 名古屋 名目情報センター (052)261-2341
- 実業社テクノ大島 (052)262-0181
- 豊橋 実業社テクノ豊橋 (0532)52-1231
- 豊橋 タイエー豊橋店 (0532)53-2761
- 豊橋 パソコンショップコムビットセラー (0532)32-7851
- 岡崎 ジャスコ岡崎店 (0564)21-6800
- 豊田 ジャスコ豊田店/パソコンショップJPC (0565)35-1761
- 岐阜 岐阜マイコンセンター (0562)51-6338
- 大府 ステック (0562)49-8555
- 津 津 (059)252-0181
- 四日市 河合無線カデンワールト 四日市 (0593)54-3366
- 大津 Kawai Box 5F (0598)26-0111
- 大津 西宮無線情報大津店 (0776)25-0111
- 日本橋 JCB日本橋店 (03)634-1211
- 日本橋 JCBメディアランド (03)634-1511
- 日本橋 ニミヤエレクトロニクス (03)632-2038
- 日本橋 日本橋ビル (03)643-3217
- 日本橋 ニミヤパソコン・駅前薄井ビル (03)643-2031
- 橋田 JCB厚巻3番街店 (08)374-3311
- 千葉 中川ビルセンター (08)832-3616
- 千葉 上新橋ビル戸田橋店 (0776)25-1212
- 千葉 高谷ビルセンター (0776)23-0111
- 八尾 西宮無線関西八尾店 (079)37-0111
- 奈良 JCB奈良駅前店 (0742)26-2003
- 奈良 JCB奈良駅前店 (075)341-3671
- 和歌山 名目情報センター (073)28-1441
- 神戸 丸専無線三宮本店C-SPACE (078)381-8171
- 姫路 タイエー三宮電器ビルックス (078)391-7911
- 姫路 丸専無線三宮本店 (078)27-1221
- 岡山 姫路コンピュータCOM*PAX (078)394-8644
- 岡山 岡山VIVRE! (0862)32-8881
- 倉敷 倉敷フロンランド (0864)25-4701
- 広島 広島無線ビル (082)248-4545
- 広島 タイエーパソコンCITY (0878)61-6171
- 広島 Sound Check MOVE (0878)61-6171
- 徳島 徳島そうこう7F (0866)25-4056
- 高知 テクノのタグチ (0886)23-0181
- 松山 タイエー松山パソコンCITY (0893)31-6111
- 北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551-6281
- 福岡 ベストマイコン福岡店 (092)781-7131
- 福岡 丸専エレクトロニクス (092)781-4411
- 長崎 ベスト電器長崎新地店 (095)781-1333
- 熊本 丸専本店 (096)372-5411
- 鹿児島 ベストマイコン熊本パソコン館 (096)322-4180
- 鹿児島 ベスト電器鹿児島店 (096)232-2081
- 大分 ベスト電器大分パソコン館 (097)232-0586
- 宮崎 宮崎丸専ビル店 (0985)27-4111
- 那覇 ベスト電器パソコン館 (098)61-0505

ブラザー工業株式会社

新事業推進室1G TAKERU事務局
〒467 名古屋市瑞穂区塩田9-38 ☎(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234
●武尊設置店募集中。詳しいことは上記のブラザー工業及び営業所にお問い合わせ下さい。

MSXマガジン10月号 資料請求券

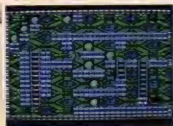
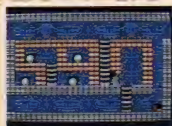
大冒険!ピラミツ



◆OUT

●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX₁



MSX₂



知的にアクション!勇敢にアドベンチャー!
エディット機能付・本格的シンキングゲーム

魂はレムールの地、エルギーザへと導かれん——いま、
地球がピラミッドパワーの危機にさらされている!! はた
してピク13世は、秘密の扉の封印を解き、惑星レムール
の中枢ピラミッド「エルギーザ」の機能を止められるか!?

ド・メイズ



王家の谷

●画面は、開発中のものです。

エルギーザの封印

© KONAMI 1988 TM

MSX1, MSX2対応 SCC 搭載 1Mビット 各5,800円 絶賛発売中

あなたもゲーム
デザイナー

GAME EDIT CONTEST

ゲームエディットコンテスト

内容 『王家の谷-エルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

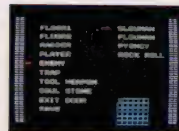
応募方法 商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!)

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

期間 昭和63年9月15日～11月14日

選考方法 各種パソコン雑誌の編集部の方々に、「面白さ」をテーマに選考していただきます。

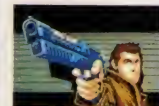
賞品 入賞者が作ったオリジナルステージ入りの『エルギーザの封印ROMカセット』を、合計20名様にプレゼント!



エディット画面作成例

侵入人類現わる!?西暦2042年の悪夢。

西暦2042年、ネオ・コウベ・シティ—謎の生命体の出現によって、人類は異常な危機に直面していた!彼らは密かに人を殺害、本人とすり替わり、社会へと浸透してゆく……



11月下旬発売予定
サイバーバンクアドベンチャー●スナッチャー
SNATCHER™

MSX2対応 3.5"FD(ディスク9枚組)+スナッチャー専用サウンドカードリッジ付 9,800円
PC8801(SA以降)対応 5"2D(ディスク6枚組) FM音源対応(ステレオ) 8,800円

大好評発売中

THEプロ野球 激突!!ペナントレース

タコは地球を救う パロディウス

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区	北陸地区
本社:03-262-9110	新潟:025-229-1141
関西地区	四国地区
大阪:06-334-0399	愛媛-松山:0899-33-3399
北海道地区	九州地区
札幌:011-851-3000	福岡-天神:092-715-8200
東北地区	福岡-大牟田:0944-55-4444
青森:0177-22-5731	鹿児島-志布志:0994-72-0606
秋田:0188-24-7000	

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

FMサウンドで脳髄くだけろ!!

 MSX MUSIC対応
FM音源カートリッジ

  VRAM128K

MSX2+24773 対応機種

絶賛発売中!!



アレスタ
ミュージックテープ

アレスタミュージックテープ発売。定価1980円/通販で買
送料200円わすれと泣いちゃうぞ。スタジオ録音され
シンセサイザーバージョンで君も電腦音楽体験。

スーパーバイオサイバーシューティング

アレスタ

ALESTTE

¥6,80

**Disc
station**

MSX2 DISC MAGAZINE



2DD MSX2
MSX MUSIC対応

略称DS#1

全人類待望の大究極娯楽ニュータイプメディア!!

10月8日堂々の大登場!

新作ゲーム先取りプレイに | ディスクステーション創刊号
ゼビウス・アレスタ特集! | 極楽価格だ

(DS#1オリジナル)

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名、ぎゅわんぶら自己中心派
の他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口
差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。 大宣伝 ゲームアーツ

2枚組1,980円

- またまた売り切れ店続出の可能性あり。どんどこ予約せよ/せよ/せよ/せよ/せよ/.....
- 入手方法は、近くのパソコンショップか通販がハイテクゆうパックで

ゲームコネコネ

COMPILE

通販をご希望の方は、現金書留が定額為替で、定価+送料
200円(速達希望なら400円)を送るべし!!
商品名、機種名、電話番号も忘れず!!

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャープビル 広交10
Phone: 082-263-6006 Fax: 082-263-6049

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

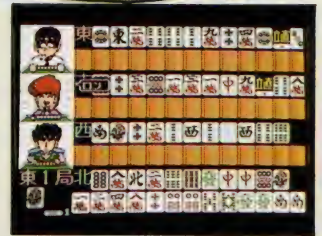
自己中心派



ついに
出るぞ
MSX版
定価6,800円



●MSX2の画面です。



●MSXの画面です。

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

MSX MSX2 両専用

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

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

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



本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています。著作権者に無断でプログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を複製、転載、貸与することは法律で禁じられています。

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



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

POTENTIAL

- ★ 700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。世界最大の自動車スプリントレース。1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニクを持ったトップドライバー達との熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
- ★ F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
- ★ 疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能)
- ★ 新開発のマルチスプライトルーチンにより、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
- ★ 敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
- ★ ビットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気盛り上げるアニメーションを多数導入。
- ★ 戦績は、ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
- ★ FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
- ★ ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。
- ★ マルチスプライトルーチンとは、通常一面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことが可能にした、画期的ルーチン。

とあ
シグナルが赤から青へ変わる瞬間

静から動へ……………。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

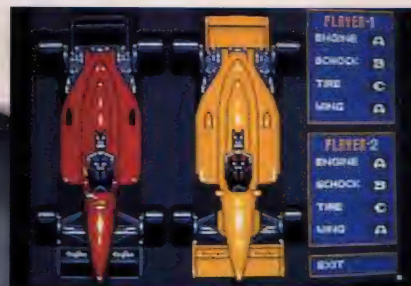
熱く燃える情熱が死線を越えて爆走する。

めざせ!! 栄光のグレイ

全編アニメーション!

アドベンチャーゲーム
これがA.V.Gの夢だった……………。





テストドライバー。

SPECIFICATION

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

注 全商品に特製
ディスクケース
とメロディーモジュールが付いています。



- 発売機種・価格 ▶ 全機種 ¥8,800**
- PC-8801mkII(SR以上) ¥8,800 5.25D-6枚組 ▶ 9月下旬発売予定!**
- PC-9801VM/VX, PC-286V 5.25D-2枚組
 - PC-9801UV/UJX, PC-286U 3.5"2HD-2枚組
 - X1turboシリーズ (2ドライブ専用) 5.25D-6枚組
 - MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5"2DD-3枚組
 - FM77AVシリーズ (2ドライブ専用) 3.5"2D-6枚組
- ディスクの枚数は変更される場合があります。
●MSX2版は2ドライブ専用です。



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

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

サイオブレードグッズ通信販売実施中!



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。送料サービス(送料希望の方は300円プラス)

■マガジン16冊ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求書をお送りください。(業者での請求はお断りいたします)



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

T&Eマガジン
No.18 請求券
MSXマガ10月号



NYANGLE

©1988 MATSUSHITA/BIT²

激走ニヤングル

かわいいファミル一家が繰り広げる過酷でスリルあるホパークラフトレース。抜きつ抜かれつ、せまりくるライバルをふんづけ、けちらし、やっつけろ！ニヤングルと一緒にタイムアタックだ！FMパナミュージメントカートリッジ (MSX-MUSIC) があれば、ダイナミックサウンドも楽しめるよ。



MSX²専用 RAM64K
VRAM128K

MSX MUSIC 対応

2-DISK S-RAM 対応 ZDD

ジョイハンドル対応

標準価格 ¥ 6,800

品番/SW-M005



**9月下旬
発売予定**

●MSXマークは、アスキーの商標です。

●総発売元

松下電器産業株式会社・パナソフトセンター

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

●企画・開発



株式会社 BIT²

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

プログラムの作り方が

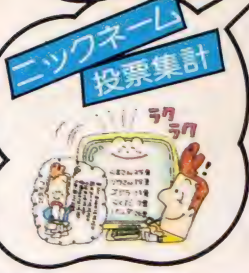
どんどん分かる!



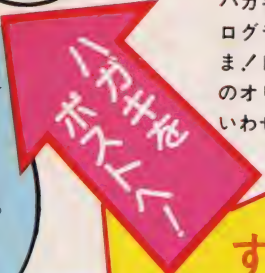
300種の
オリジナル・プログラムが

★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる!

作れる!



楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!



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

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

すぐ役立つ!
講座案内資料

無料送呈

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

★楽しいプログラムが
思いのまま作れる!

プログラムを作って

★友だちが
ビックリする!

自慢できる!

アウトラン

OutRun

スピード破りの 大人気!

あのアウトランが遂にMSX2で登場!!
10月21日発売

MSX2 MEGA ROM
¥6,800 R68Y5814

スピード破りの大人気!
興奮は急ほど、たまらない!!
ゲームセンターで大人気の「アウトラン」
が、今度はMSX2で登場!!スピード感、
操作感、グラフィック、どれをとっても本
物そのもの。加えて、音楽は「Magical
Sound Shower」「Passing Breeze」
「Splash Wave」の3曲をすべて収録。
君の期待を裏切らないぞ。
あのアウトランが遂にMSX2で登場!!



興奮は急ほど、たまらない!!

松下電器バナソニック
ジョイハンドル対応



© SEGA

ポニーキャニオンショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の1ソフト名2機種名3メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をえて【現金書留】又は【郵便振替】にてお記宛お申し込み下さい

【現金書留の場合】

ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申し込み下さい。

【郵便振替の場合】

お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座№東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申し込み下さい。

◆お届けは約10日程度(未発売のものは発売後10日程度)お待ち下さい。クロネコヤマ

◆お願い:商品の性格上、配達時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、又はご返金下さい。

ポニーキャニオンショッピングクラブ

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

いほ孔雀と魔族の戦いが始まる!

密教の総本山・高野山の組織。東高野。魔
 いは、この地に復活しようとする邪悪な魔
 を抹殺する密教界の実動部隊。その東高野
 の修験道の開祖・役(えん)の行者の再来とい
 われる若き退魔師がいる。その名は孔雀。
 我々の日常の数々目に絶えず侵入する「魔」
 この世に「魔」が復活する時。この世に「魔」
 の密法が朗光を放つ!!

孔

雀

王

9月21日
 発売
¥5,800
 MSX2+
 35'200 L595113

このゲームには、かつてない魔が潜む!



事件の謎を解くためには、足くさんの登場人物と話をしなければならない。

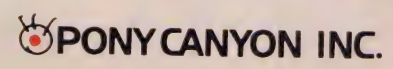
なかには突然怪物に変身するやつもあるぞ

RPGでおなじみの戦闘モードを採用。敵を倒すほど孔雀の攻撃能力は高くなる



販売元 / 株式会社 ポニー キャニオン販売
 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

札幌支店 011-232-5151 仙台支店 0222-61-1741 東京支店 03-221-3271 名古屋支店 052-562-0111
 大阪支店 06-541-1971 広島支店 082-243-2915 福岡支店 092-751-9631 ニッパンホニー 03-667-3741



© 1995 PONY CANYON INC. 開発 株式会社 創映新社・ポニーキャニオン

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン

MSX2版

MSX2版で

9月30日発売!

MSX2専用3.5インチ2DDディスク版

価格7,800円

MSX MUSIC対応

MSXマークはアスキーの商標です。

好評発売中!

PC-8801FA/MA
PC-88VA
PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組
価格7,800円

さらば夢戦士

© 集英社・桂正和
作者/TAMTAM



夢戦士。

感動を、

あり がとう!!

さ・ら・ば・夢・戦・士

ウイングマンを、その仲間達、君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!

ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシールドマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦しながらもシールドマンをことごとく打ち破っていった。ナースはどうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが…。さあ負けるなウイングマン。

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII 悪霊の神々



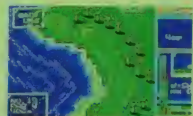
■スタッフ
 モンスターデ
 シナリオ/堀井 良
 音楽/すぎやまこういち
 プログラム/堀井 良
 企画制作/エニックス

手に汗にぎる!
エンターテイメントR・P・G!
 邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀を
 たたきつぶせ!!

プロローグ
 ある日、ローレンシアのお城にひとりの傭つた兵士がたどりついたので。ローレンシアの王様、大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を。ハーゴンは、まがましい神を暗闇から呼び出し、世界を破壊させるつもりです。こゝのままで、や、やがて、サマルトリアもローレンシアも。う、うぐつ。それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン、彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレンシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれ。サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つければ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ。」そう、ローレンシアの若き王子それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。

MSX 2メガROM RAM64K以上
 MSX 2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800 MSX2専用 絶賛発売中!

ワールドゴルフII



パパも夢中!
 スポーツ・シミュレーションゲーム



新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

- アマチュア・国内プロ・世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めさすは、世界トッププロだ。
- トーナメント・トーナメントモードの2構成・全72ホール/トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場。
- ホールの難道にあわせたスムーズスクロール・ズームアップ機能付き
- 賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K以上 3.5インチディスク
 VRAM128K以上 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

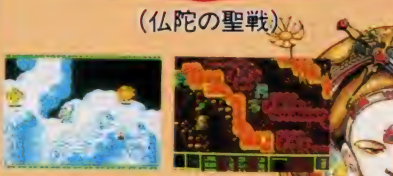
- PC-8801 FA/MA
- PC-88VA, PC-8801 FH/MH
- PC-8801 mk II SR/FR/MR/TR
- 5インチディスク版2枚組…………… ¥7,800
- PC-9801/VX/VM/M/E (FM音源対応)
- 5インチディスク版(2HD)…………… ¥7,800
- PC-9801 UV/U (FM音源対応)
- 3.5インチディスク版(2DD)2枚組…………… ¥7,800
- FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用、2ドライブ専用)
- 3.5インチディスク版2枚組…………… ¥7,800
- X1 turbo II / III / Z (FM音源対応)
- 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)…………… ¥7,800

構成・プログラム/村守 裕志
 イメージグラフィック/真島 真太郎
 音楽/すぎやまこういち

GANDHARA

カンタラ

異色
 シナリオ/イラスト/横村 正
 プログラム/日高 徹
 音楽/すぎやまこういち



(仏陀の聖戦)
 MSX2版 RAM64K以上 3.5インチディスク
 VRAM128K以上 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

- X1 turbo II / III / Z (FM音源対応)
- 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)…………… ¥7,800
- PC-8801 FA/MA, PC-88VA, PC-8801 FH/MH, PC-8801 mk II SR/FR/MR/TR (V2モード) 2ドライブ専用
- 5インチディスク2枚組…………… ¥7,800
- FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用) 2ドライブ専用
- 3.5インチディスク2枚組…………… ¥7,800

速報!!

ANGELUS

MSX2版で登場!

●ただ今、発売に向け開発、絶好調——!

販売元 **Konica** コニカエニックス株式会社

発行元 **ENIX** 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345



マウス一つで思いのまま



基本機能

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

作画機能

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

編集機能

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

文字

- 文字種 / 英字・数字・平仮名・カタカナ (ソフト内蔵)
漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号
(JIS準拠、漢字ROM標準)
- 書体/4種類
(ノーマル・細体文字・影文字・装文字)
- サイズ/任意

その他の機能

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

データ (ディスクのみ)

- セーブ (絵の全体保存、部分保存)
- ロード (絵の呼びだし)

印刷

- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷



MSX²
ROM版
RAM64K, VRAM128K
定価7,800円



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

●MSX2はアスキーの商標です。

Which will you choose.....?



バビロンの 黄金伝説

カイオストロの城

MSX2 MEGA ROM 6,400円
大好評発売中!

MSX2 MEGA ROM 6,800円
発売中!

MSX2はアスキーの商標です。MEGA ROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV

陽あたり良好!

MSX2
3.5"2DD
¥5,800
発売中!



TSURU ADACHI SHOGAKUKAN-TOHO-ASATSU

お問い合わせは ● 〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝株事業部パソコンゲームソフト係 TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE CINEMATIC

- 資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
- 店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います(送料500円)
- ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券
MSX-10

ファードバック



さまざまな時代・次元を超え、



執拗な敵の攻撃をかわし、



ラキシスの暴走を止めろッ!



地球の歴史を守れッ!

時空の彼方へ逃亡した

次元間コンピュータ

ラキシスを破壊せよ!

驚異のつっこみスクロール

MSXミュージック対応

- VDPを駆使したスピード感あふれるグラフィック
- さまざまに変化する背景
- 多彩な攻撃をしかける大型キャラクター
- PAC対応により面セーブ可能
- MSX MUSIC対応の厚みのあるBGM

MSX 2 3.5"2DD
 VRAM128K



対応



¥6,800

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

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

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



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

好評発売中!!

「イースの優しさを感じ、さらにクレイタブルなイースII。」

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD
3枚組

DISK 専用版

ジョイスティック対応
ソフトウエア使用可能
ハードウェアシステムカードリッジ対応(S-RAM)

¥7800



イースIIは、イースの続きです。

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



シンセサウルス

新発売

君も今日から作曲家

MSX-MUSIC FM音源用サウンドツール



MSX-MUSIC対応

MSX2 MSX 2+ RAM 2MB

定価¥6,800

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



武器はクイ!?

クインプリ

近日発売

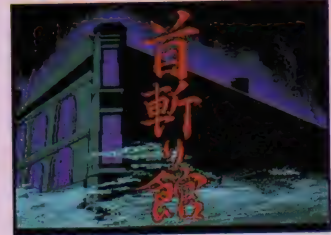
DISK版
同時発売
3.5' 2DD

MSX-MUSIC対応

MSX2 1xガROM・VRAM128K

定価¥5,800

年末発売決定



本格派アドベンチャーゲーム

秘録 首斬り館

ちくてんや とろべえ
— 逐電屋 藤兵衛 —

MSX2 3.5' 2DD

好評発売中! ファミクル・パロディック



MSX2 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

ファミパロイラスト募集中! メ切り
入選者に新作ソフトプレゼント 9月末日

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

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

ファミパロイラスト大会 今月の入賞



東京都分寺市 寺尾幸純様



愛媛県伊予郡 菅 陽様



山形県鶴岡市 FPC様

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

販売元 BIT²販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

株BIT²正社員募集

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

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

パソコンゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!! おなじみ一刻館の面々が繰り広げるグラフィックアドベンチャーゲーム「めぞん一刻・完結篇」～さよなら、そして…～。

やっと就職が決まった! さっそく響子さんにプロポーズしなければ……でもなんていってプロポーズしようか? 悩める五代に一刻館の住人達の魔の手が忍び寄る。君はこの難関を無事クリアして響子さんのハートをこの手にすることができるだろうか!?



「さよなら……物一郎さん……」。

近・日・発・売

MSX2 MEGA ROM

4メガロム ¥7,800

Game Amusement Cartridge 対応 S-RAM カートリッジ

MSX MUSIC対応FM音源 (内蔵PSGにも対応)

- テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
- オールカラーディスクラベル&エンベロープ
- 結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

★元気にスタッフ募集中★

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

スーパー大戦略 11月下旬発売!! ¥8,800
2メガロム S-RAM付

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

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合 商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、株マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい



美記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が著作権・特許した著作物です。レンタルや転売コピーを行なう、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトウェアに対する許可は一切していませんので、ご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

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

THE GOLF

ザ・ゴルフ

- 1 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンス・マッチ、トーナメントの4プレイより選択
- 2 マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能
- 3 トーナメントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レベル・アップを繰り返しながら上位トーナメントに挑戦

現実の試合を
忠実に模した
RPGシミュレーションゲーム
"ザ・ゴルフ"
誕生!

ゴルフの
楽しさ満載!
痛快、爽快プレイザ・ゴルフ

近日発売
予定

MSX2ROM 

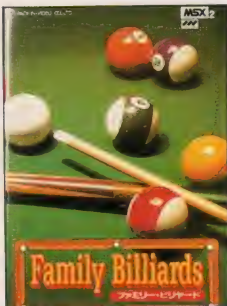
 メガロム仕様
(VRAM128K以上)

■MS-22 ■¥6,800





- メイン画面での臨場感あられる3D表示
- 実際のプレイを忠実にシミュレート
- 奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中



ファミリー・ビリヤード Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2ROM   メガロム仕様
(VRAM128K以上)



■各¥5,800
■MS-14

MSX はアスキーの商標です。



井出 名人の 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ!

MSX2ROM   メガロム仕様
(VRAM128K以上) ■各¥6,800
■MS-18

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑7F ㈱バック・イン・ビデオ PCソフト部

企画・開発・発売元:  株式会社 バック・イン・ビデオ

MSX2
3.5"2DD
¥7,800

ソープランドストーリー



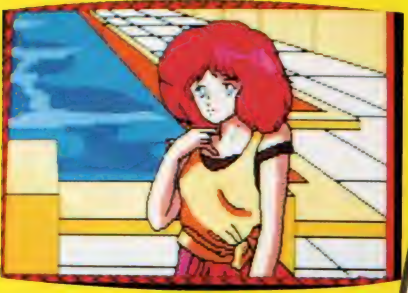
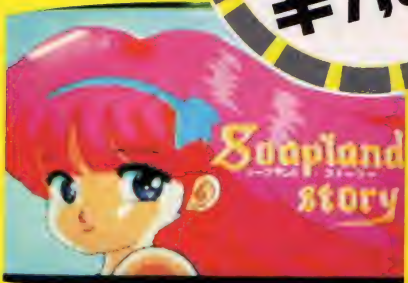
ソープランド……。男性なら一度は行ってみたい甘美な世界。そして賣方がその経営者になれるとしたら!? このゲームでは、単なる客としてスタートし、次第に貯蓄を増やして、いくいくはソープランドの店長としてお店を経営、ハーレムを築き上げるのが目的です。しかし、ゲームでは前途多難。女の子が言うことをきいてくれなかつたり、やぐらにお金を脅し盗られたり……。ソープランドにはいろいろな奮起して、このゲームに取り組んでみて下さい。努力すれば必ず夢は叶います。

か、ゲームでは前途多難。女の子が言うことをきいてくれなかつたり、やぐらにお金を脅し盗られたり……。ソープランドにはいろいろな奮起して、このゲームに取り組んでみて下さい。努力すれば必ず夢は叶います。

あのソープランドストーリーがMSX2版として再来しました。
アダルトタイプとしては希に見るゲーム内容となっており、以下にその特徴を列挙してみましょう。

1. 本格的ロールプレイング形式を採用。自分のキャラがリアルタイムで操作出来ます。
2. 高速グラフィック表示でゲーム進行もスムーズに行なえます。
3. 60人以上のギャルが登場。
4. ジョイスティックに対応。全ての進行がキーボードを使わずに行なえます。

絶 賛 発 売 中



口説き方 教えます!
MSX₂
3.5"2DD
定価
¥6,800

口説き方教えますII
カインドゥ ギャルズ
MSX₂
3.5"2DD
定価
¥6,800

雑学オリンピック
クイズ勝手に成ジャン
MSX₂
3.5"2DD
定価
¥6,800

美少女写真館
わたなべ わたる編
MSX₂
3.5"2DD
定価
¥6,800

美少女写真館
ダブルビジョン (ROM・ディスク)
MSX₂
3.5"2DD
定価
***¥5,800**

HARDグラフィックス総集編
MSX₂ 3.5"2DD 定価 **¥5,800**
当社初のグラフィック集です。未公開オリジナルイラストが、あなたに迫ります。
絶賛発売中!!

9月初旬発売予定

Active Adventure Real Time Roll Playing Game

ガリバー

GOLLIVER

ホセイドン神殿の謎

予言者ヘブライより

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

- 敵キャラ60種類以上
- 臨場感あふれるRPG音楽曲
- 画面数100画面以上
- グラフィックは16ビットカラー
- 過去に類を見ないバトルシステム



ホセイドン神殿の謎!!
いま、君の手によって解き放たれる。

MSX 2

◎VRAM 128K以上
◎3.5" 2DD (1枚組)
定価 6,800円

MSX 2はアスキーの商標です。

製作・著作 CBC (協力) GENERAL PRODUCTS

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

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



*RE・KI・SHI*を創る!

信長の野望 全・国・版

戦国の乱世を鎮めよ! すでに古典、そして頂点、「信長」プレイせずしてシミュレーションを語るなかれ!

MSX2 3.5" 2DD ¥8,800 / 4メガROM ¥9,800

MSX 2メガROM ¥9,800

ファミコン版 2メガROM・S-RAM 内蔵128Kビット ¥9,800

「信長の野望・全国版ハンドブック」¥1,800
豊富な資料を元に、鬼才シブサワ・コウが「信長の野望」を徹底分析/これでおなたも「信長」通!
「信長の野望・全国版ガイドブック」¥880
戦略・戦術テクニック、50ヶ国別攻略法など内容充実オモシロさ満載/ファン必見の一冊!

三 國 志

知力の極限に挑む、君主・武将・軍師の膨大なデータ! 小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム!

MSX2 3.5" 2DD ¥12,800 / 4メガROM ¥14,800

MSX2 2メガROM ¥12,800

開発順調
ファミコン三國志
10月発売予定!



蒼き狼と白き牝鹿

ジンギスカン

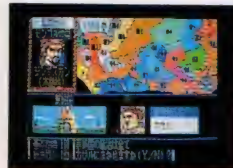
中世世界の制覇を目指す、歴史三部作中、最難最大のゲーム。まだ見ぬ幻の王国が君を待っている!

MSX2 3.5" 2DD / 4メガROM ¥9,800

MSX2 2メガROM ¥9,800

with サウンドウェア (ミュージックテープ付)
各機種12,300円・好評発売中

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」ハンドブック 9月末発売予定 全国書店にて予約受付中/ご予約はお早めに!



■通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。尚、ハンドブック・ガイドブックの通販は致しておりません。

■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。

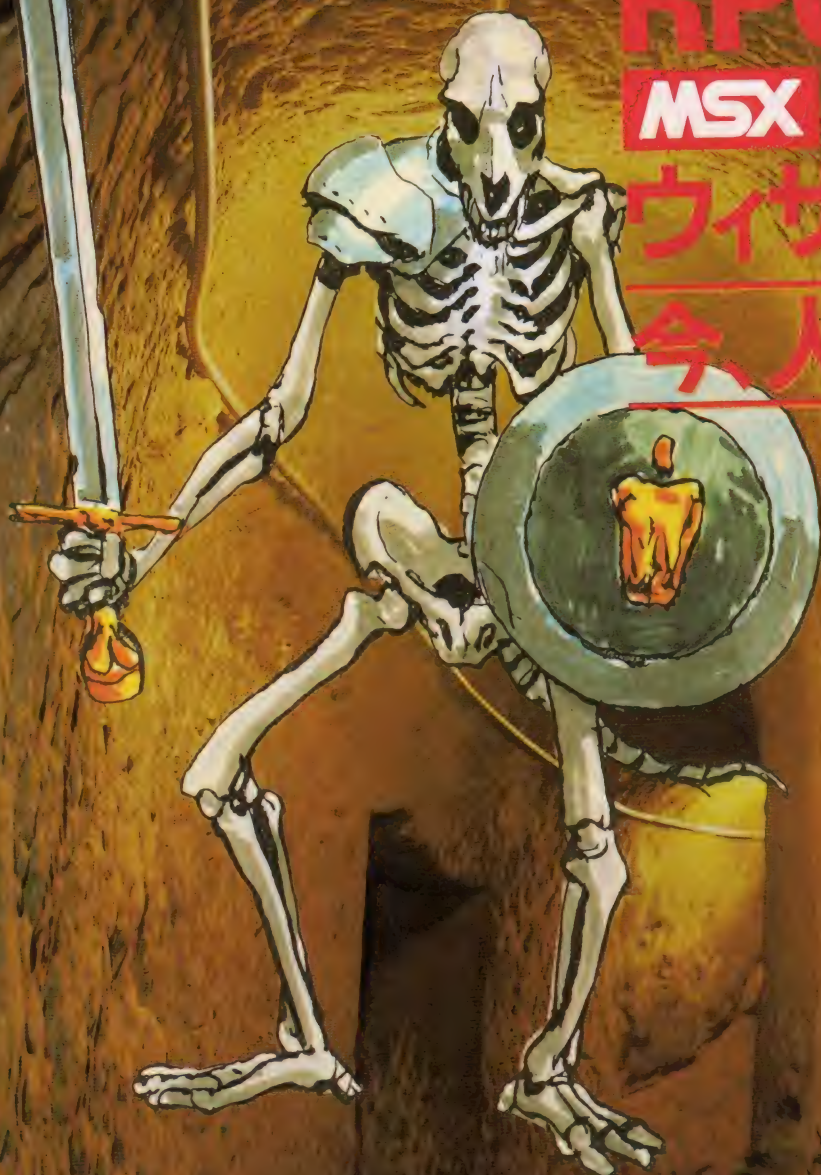
*MSXマークはアスキーの商標です。ファミコンコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

テレホンサービス ■KOEIの最新情報をお知らせします。
☎044(61)1100・☎044(61)8000(ファミコン専用)

RPGの真髓

MSX 2版

ウィザードリィ。 今人気爆発

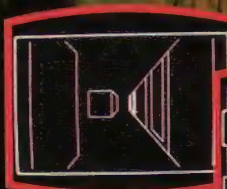


狂気の大王トレポーの世界征服のための2つの条件
最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還——を完遂することがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。

◆ウィザードリィの最大の特徴は、戦闘時の表示能力の高さ。敵のステータスや魔法の威力、魔法の属性などが一目でわかる。また、魔法の威力は、魔法の威力と魔法の属性によって決まる。魔法の威力は、魔法の威力と魔法の属性によって決まる。

洞窟の入口は戦士がかか多々こんで人もなければならぬ。さもない岩の隙間にできた洞れ目といった感じであるが、中に入ると予てに広くなっていて奥の方へとつらつらしている。壁と天井はゴツゴツとした剣さ出しの岩で、味はよく津意して歩かなければならないほど瓦礫で被覆されている。

墓頭に立った戦士がマイマツに火を灯すと、冒険者達の影がゆらゆらと洞窟の壁に照らし出された。振り返った戦士の顔は光と影によって闇の中に無気味に浮かび、まるで希望のかけらもない運命が彼等を出向させたように思われたのだ。



Wizardry

ウィザードリィ



■対応機種 / MSX 2

V-RAM 128K、3.5-2DDフロッピーディスク1ドライブも可

■定価 9,800円

絶賛発売中★

夏休みだ!ウィザードリィのイメージを形にしよう!

キャラクターコンテスト

●募集部門

- ①イラスト部門 ウィザードリィに関するイメージをハガキ大以上の白紙に描いてお送りください。
- ②フィギュア部門 キャラクター、モンスター等のフィギュアあるいはジオラマを作り、これを写真に撮影したものをお送りください。
- ③シナリオ部門 ロールプレイングのシナリオを書いてお送りください。
- ④コスチューム部門 キャラクターやモンスターのコスチュームを作り、10月10日のフェスティバル会場でのコンテストに参加していただきます。(ただし会場への交通費は個人負担になります。)

※各部門の内容以外の事項(材料、大きさ、量、枚数、グループ参加など)は特に制限はつきません。
 ※お送りいただきました作品は返却いたしません。あらかじめご了承ください。*作品は未発表のものに限ります。
 ※作品の著作権はご本人のものとなります。作品を商品化する場合は株アスキーが対応します。
 ※株アスキーの社員の応募は賞の対象からはずれます。

●応募方法

募集部門①、②、③は作品(裏などに必ず住所、氏名をお書きください)と下記の「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入したものを同封の上、また④についてはエントリー募集とし「ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙」に所定の事項を記入しお送りください。

●メ切

昭和63年9月10日(必着)

●発表(受賞式)

10月10日 ウィザードリィフェスティバル会場(東京)、11/18売口グイン、11/11売ファミコン通信広告

●賞金及び賞品(各部門ごとに)

グランプリ 賞金5万円、楯……………1名
 優秀賞 賞金3万円、楯……………1名
 入賞 賞金1万円、楯……………1名
 参加賞(全員) ウィザードリィオリジナルグッズ

メ切迫る!!



9月10日必着

10月9・10日はウィザードリィの日だ!

ウィザードリィ・フェスティバル

(入場無料)

10月9・10日の2日間、東京は六本木でウィザードリィフリークの集い「ウィザードリィ・フェスティバル」が開かれる。米国からはウィザードリィの生みの親R. ウッドヘッド氏も来日予定。キャラクターコンテストやゲーム大会、そしてうわさの新作パソコン版ウィザードリィ4やファミコン版ウィザードリィIIも出展予定。そうそう、当日会場でしか手に入らないオリジナルグッズの即売もある。みんなで遊びに行こう!

●日時 昭和63年10月9日(日) 13:00~17:00 10月10日(祝) 10:30~17:00

●入場方法

「ウィザードリィフェア参加申し込み用紙」の所定の事項に記入し申し込みください。申し込みが切後、入場整理券をお送りいたします。(入場無料)

●申し込みメ切 昭和63年9月10日必着

*ウィザードリィ3モールドールチャージカードをお持ちの方は会場にご持参ください。

〈ウィザードリィフェア'88申し込み送り先〉

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
 株アスキーISG「ウィザードリィフェア'88」係

■ウィザードリィフェアに関するお問い合わせ先

☎03-498-0090 ウィザードリィフェア事務局

株式会社アスキー



ウィザードリィフェア'88参加申し込み用紙

MSX

フリガナ _____

氏名 _____
 〒 _____

住所 _____

電話 _____ 生年月日 _____

職業 _____ 年齢 _____ 才 _____

〈アンケートにお答えください〉
 お持ちのウィザードリィ商品にチェックしてください

パソコン版 ウィザードリィ#1
 (機種名) ウィザードリィ#2
 ウィザードリィ#3

MSX版 ウィザードリィ
 ファミコン版 ウィザードリィ どれも持っていない

昭和63年 月 日

下記の事項で該当するものにチェックしてください。
 (コンテストとフェスティバル両方の参加も可能です。)

- キャラクターコンテスト参加希望
- ①イラスト部門 ②フィギュア部門
- ③シナリオ部門 ④コスチューム部門エントリー
- *作品の裏などに必ず住所、氏名をお書きください。

同封品
 (例えば、モンスターイラスト1点のように記入してください。)

ウィザードリィフェスティバル入場希望(入場無料)
 日時:10月9日13:00~17:00 10月10日10:30~17:00 会場:アートフォーラム六本木(東京・六本木)

世界で初めての快拳!

コンピュータゲームがテーブルトークRPGになった!



Wizardry

ロールプレイングゲーム

ウィザードリィ

アメリカで生まれ、またたく間に世界中でそのおもしろさが認められたコンピュータRPG「ウィザードリィ」。

もちろん、日本でもパソコンだけでなく、ファミコンゲームとしても大好評となっているゲームです。

その「ウィザードリィ」がテーブルトークRPGになりました。

これは、はっきりいって世界初! コンピュータRPGよりもさらに奥深いテーブルトークRPGを、ぜひお楽しみください!

ウィザードリィ ロールプレイングゲームとは?

■ テーブルトークRPGとは、ボードゲームではありません。セットの中にはいっているルールブックを使って、2人~7人のメンバーが集まって、ゲームマスターという司会者の創り上げたシナリオに沿って遊ぶ、自由度の高いゲームです。

■ テーブルトークRPGこそ、コンピュータRPGの元祖なのですが、日本では紹介が逆になってしまいました。これまでのボードゲームとはまったく違ったシステムに対するとまどいがあったのでしょうか。しかし、ウィザードリィRPGは、これまでテーブルトークをプレイしたことのない人でもすぐ馴れることのできるシステムです。まさに、テーブルトークRPGの入門用ゲームといえるでしょう。

■ ウィザードリィRPGのセットには、3本のシナリオが入っています。シナリオの作り方がわからない人でも、これをプレイしてみれば、どのようにすればいいのか、よくわかります。

3本のシナリオのうち1本は、ファミコンになったウィザードリィ「狂王の試練場」をテーブルトーク版のストーリーにしたものです。他に「スポンサーはホルタック」「黒き水晶の花嫁」という2本のオリジナル・シナリオが入っています。

■ このゲームの作者は、ゲーム評論家・ゲーム作家としてあまりにも有名な、安田均氏が率いる、ゲームデザイナー集団「グループSNE」です。ゲームの翻訳、創作に活躍する彼らにとっても、このゲームは初のオリジナルRPGであり、完成度の高さを誇っています。

■ 結論。誰にでもすぐプレイできて、しかも奥深い。パソコンゲームかファミコンゲームだけに熱中しているだけでなく、このゲームでテーブルトークRPGのおもしろさを体験してみませんか?

ウィザードリィ ロールプレイングゲーム
テーブルトーク版

作: 安田均とグループSNE

販売価格: 5,500円

(商品5,200円+送料300円)

●ご希望の方は、下記のご注文用紙に、必要事項をご記入の上、5,500円(送料込み)を現金書留にてお申し込み下さい。

●お申し込み・お問い合わせは
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 アスキー
営業本部 直販部 TEL (03) 486-7114

株式会社アスキー

■申し込み書

「ウィザードリィ ロールプレイングゲーム」

合計代金5,500円(価格5,200円+送料300円)

ご住所 <small>(アパート名・号室番号、法人宛の場合は は郵署名までご記入ください。)</small>	〒□□□□-□□		
フリガナ お名前	連絡先電話番号		

アスキー使用欄(ここには何も記入しないでください)

なお、以上の申し込み用紙は、コピーや自作のものでも、お受けいたします。



役立ちプログラム続々登場! MSX MAGAZINE ソフト

MSXマガジン、MSXポケットバンクに掲載されたプログラム達がソフトになった。ゲームはもちろん、MSXの可能性を何倍にも広げるプログラミングツールから遊んで学べる勉強ソフトまで役立ちソフトを思いきり満載。気のきいたプログラムがMSXとの関係をさらに仲良くしてくれることうけあいだね。プログラムライブラリは気軽に使えてすぐ楽しめるラクありトクありのソフトです。

DISK MSX 第一巻 "プログラムエリアの逆襲"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジン連載記事「プログラムエリア」に掲載した作品の中で、特に実用的価値の高いツールやゲームなどをピックアップして収録しています。

- 主な収録プログラム
コンポーザアナライザ / トーンエディタ/ ビデオプログラム/ プリントスーブラ/ キャラクタ・エディタ/ スプライトエディタ/ 音楽演奏システム/ 他



ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。実用ソフトも学習ソフトもウーくんにおまかせです。

- 主な収録プログラム
おこずかい帳/ 電卓/ 電話帳/ バイオリズム / 英単語辞書/ 占い/ 日本地図マスタープログラム/ 元素記号&元素周期表暗記プログラム/ 方程式/ 他



MSX-DOS スーパーハンドブック

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録しました。多数のMSX-DOSユーティリティも充実しています。

- 主な収録プログラム
COMファイル入力用ツール/ DOS版アセンブラ/ DOS版バッチ/ 多機能モニタ/ 漢字タイプ/ ディスクダンプ/ MSX用受信プログラム/ 他



MSX POCKET BANK プログラムライブラリ Vol. 1~3

Vol. 1

好評発売中

"ツールよ永遠なれ"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



既刊『便利ツール・コキ使って!』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクタ作成ツール、シーケンシャルファイルによる住所録、もの当てクイズ、強力マシン語デバッガ、他。

Vol. 2

好評発売中

"マシン語とゲームの交錯"

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



既刊『マシン語入門 PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。マシン語ゲーム、ディスク版モニタアセンブラ、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

Vol. 3

好評発売中

"にぎやかなる幻想の果て"+実用プログラム集

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録しました。特に家計簿やスケジューラ、データベース・プログラムなどは操作を統一し、誰でも使える親切設計です。

MSXはアスキーの商標です。

X1マシン語ゲーム プログラミング

新刊

河野清隆、日高 徹共著 定価2,500円(送料300円)

マシン語の基本からゲームプログラミングのすべてが学べるユーザー待望の書
マシン語の基礎テクニックから本格的なゲーム作りまでを、著名なゲーム作家である著者がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。楽しみながらマシン語の知識が学べ、はじめての人でも本格的なマシン語ゲームがプログラミングできるようになる、X1シリーズのユーザー待望の一冊です。

DISK ALBUM 28 X1マシン語ゲームプログラミング

定価4,800円(送料400円)

X1マシンを動かしながらゲームプログラミングの実践が学べます。対応機種：X1シリーズ/メモリ容量：64KB/対象OS：シャープHu-BASIC、CZ-8FB01 Ver.1.0(マシンに添付されている)/メディア：5-2D

X1 マシン語ゲーム プログラミング

河野 清隆、日高 徹 共著



アスキー出版局

MSX-DOSアセンブラプログラミング

藤山哲也著

定価1,200円(送料300円)

好評発売中

「MSX-DOS TOOLS」を利用したプログラム開発を初めて解説した一冊

マクロアセンブラM80、リンクローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊です。実用的なプログラムを13本掲載したプログラミングの解説書。



●MSXマガジン別冊

ウーくんのソフト屋さんプログラム集

定価780円(送料250円)

好評発売中

「ウーくん」ファンに贈る、BASICのショートプログラムとまんがを満載!

MSXマガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。「ウーくん」の4コマまんがも掲載した待望の一冊。*プログラムライブラリも好評発売中



MSX 実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著

定価1,200円(送料300円)

好評発売中

MSXをデスクワークで役立つ、実用プログラムを多数掲載!

家計簿、カレンダー、ミニグラフからストリーム型データベースまで、さまざまな情報整理に応用がきくプログラムを多数掲載。どのプログラムも操作環境を統一にし、初心者でも大丈夫!



MSX AV ジョッキー

LAP STAFF著

定価1,200円(送料300円)

好評発売中

映像や音楽がMSXから飛び出してくる! イメージプログラム集

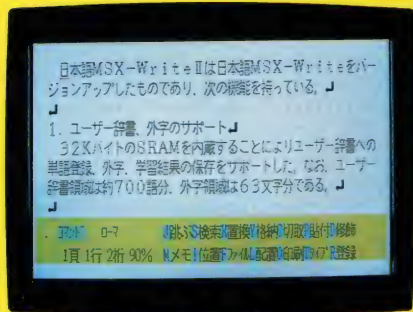
好評「プログラムDJ」のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。話題の映画「ブレードランナー」「風の谷のナウシカ」など計30本の作品のイメージプログラムを掲載。



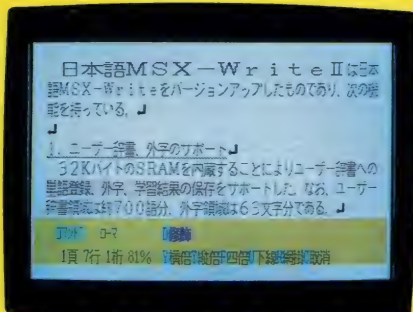
※MSXマークは、アスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル棟アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 株式会社アスキー

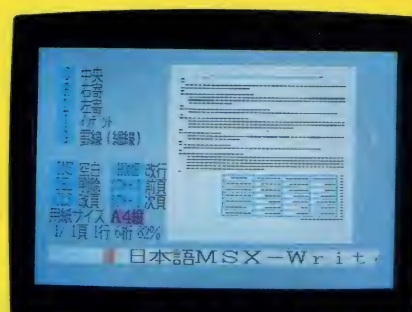
●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。



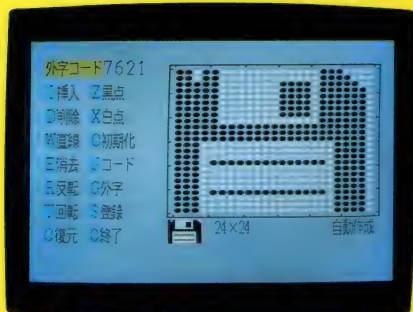
●編集画面→画面下部のコマンド・メニューから選択するだけで簡単にコマンドが実行できます。



●文字修飾→文字修飾は画面に表示されるため、仕上りをイメージしながら編集できます。



●レイアウト→印刷イメージを見たい、罫線を引きたい…全体が見えるレイアウト画面が便利です。



●外字登録→特殊な文字やマークも簡単に作成できるので、表現力も一段と豊かになります。



●外字コード表示画面→登録した外字を一覧表示。どんな外字を登録したのかを一目で確認できます。

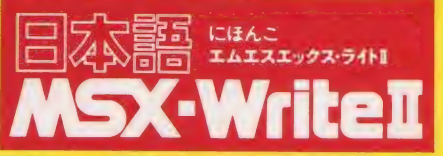
日本語MSX-WriteIIは、自由に単語の登録ができるユーザー辞書や、特殊な文字を作成できる外字登録もサポートした本格的なMSX2専用日本語ワープロソフトです。JIS第1、第2水準の文字6,806文字を漢字ROMとして内蔵しているため、特殊な漢字が入った人名や地名もOK。ブラインドタッチに充分対応する高速変換と豊富な文字修飾機能を備えているので、高品質の文書まで自在に作成することができます。

高速変換+ユーザー辞書や外字もサポート。本格派日本語ワープロソフト



MSX₂で
新発売

▶日本語MSX-WriteIIの主な特長●高速変換：従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能：内蔵された32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録したり、特殊な文字や記号を作って使用することができる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。●文字修飾：横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●罫線：太線、細線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵。●データ互換：MS-DOS標準テキストファイルの読み込み、書き込みが可能。●1行40文字モードをサポート。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。



価格：24,800円(送料：1,000円)

MSX₂専用、128K以上のVRAMを装備したMSX2パソコンでのみご使用になれます。
は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです。
MSX₂は、MSX2+の標準です。
MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

●日本語MSX-WriteIIユーザーの皆様へ：[日本語MSX-WriteII] 優待販売のご案内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にユーザー登録ハガキをご返送ください。●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー 営業本部 TEL.03(486)8080

株式会社アスキー

ホームワークステーションをつくる 日本語MSX-DOS2新登場。



アスキーのキャラバン隊が、あなたに会いにやってくる。

全国7都市、あなたの街にアスキーがお伺いします。会場では、日本語MSX-DOSなど各種ソフトウェアのデモンストレーションなどを行います。この機会にぜひ最寄りの会場にお越し下さい。(入場無料)

開催地	日程	会場名	会場住所
札幌	9月21日(水)・22日(木)	アスティホール	中央区北四条西5-1
仙台	10月5日(水)・6日(木)	フェスティバルプラザA・Bホール	仙台市本町2-4-6

残りの5会場については、次号でお知らせ致します。キャラバンに関するお問い合わせは営業本部まで。

漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

DOS, Disk BASICに共通の日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えて、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。日本語の入力は、MSX標準のフロントエンドプロセッサ仕様のMSX-JEに対応。^{※1}また、MSX-DOS2と同時に供給予定のDisk BASIC2では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。^{※3}

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。

※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。

※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

```

100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT "あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
    
```

Disk BASIC 2のプログラムリストです。漢字用の命令も追加されています。

最大4Mバイトの大容量メモリをサポート

MSX-DOS2では、メモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているメモリをソフトウェアのために確保できます。それによりMSX₂で64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より大量のデータを扱ったり、大規模なプログラムの開発が可能です。

```

A>ramdisk
RAMDISK=32K
A>copy command.com h:
A>dir h:
ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
ディレクトリ H:\
COMMAND.COM 14848 88-03-30 1:03p
14Kバイトが1個のファイルで使用
14Kバイトが使用可能
    
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

MS-DOS version 2.xx 互換のファイルシステムをサポート。

MS-DOS version 2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵 価格34,800円送料1,000円

●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●MSX₂専用

日本語MSX-DOS2 価格24,800円送料1,000円

●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●RAM128Kバイト以上搭載のMSX₂専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604 128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805 256)

●好評発売中

ご注意

●MED、MSX-M80、MSX-C ver.1.1、MSX-S BUGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アSEMBル、コンパイルはできます。) ●漢字対応のMSX-M80、MSX-L80、MSX-Cは現在開発中です。

●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

●MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。

私の部屋には
ネットワークブレインが住んでいる。



好評新スタートをきったアスキーネットただいま **会員募集中!**

◁パソコン通信サービス▷

ASCII NET

アスキーネットのお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐにアスキーネットを詳しく紹介した資料と共に入会申し込み書をお送りいたします。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー電子出版局ネット営業推進部 株式会社アスキー

あなたの部屋から、3つの“ネットワークブレイク”につながる!

ネットワークの向こうに、あなたのブレイクがあります。まさに多彩な顔ぶれ。クリエイティブな、新しいコミュニケーションのはじまりです。つながることが驚きだった時代から、もっと快適で、もっと面白く、もっと創造的な環境を、みんなで創りだす時代へ。パソコン通信も成熟しはじめています。アスキーネットは〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉3つのサービスで新スタート。目的や個性にあわせた“選べるパソコン通信”を実現。あなたの部屋にもネットワークブレイクがやってくる!

ACS 情報人間のためのネットワーク

もっと情報が欲しい。新しい人脈をつくりたい! そんなときは、〈ACS〉です。〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。まさにその道のプロが、きっと応えてくれます。いまパソコン通信は、“ネットワークブレイク”というこれまで考えられなかった新しいコミュニケーションを生みだしています。異業種、あるいは学際、業際の人たちとの勉強会もネット上で実現できます。日本全国の英知と、自由に、好きな時間に語り合うことができ

るわけです。発想にいきつったら、〈ACS〉にアクセスしてください。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。必要な情報はフロッピーに収めたり、プリントアウトすることもできます。〈ACS〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス●お中元の注文にも便利な高島屋ローズショップとのオンラインショッピングをはじめとするトランザクションサービスがあり●そのうえ漢字でのサービスのため読みやすさも抜群。

PCS アクティブなパソコンホビイストのためのネットワーク

パソコンやゲームの道をきわめたいなら、やっぱり〈PCS〉です。〈PCS〉には、日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた伝統がいきっています! パソコンに対する夢や、ゲームに対するウンチュクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君には、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、一人で考えるより、もっとうまくいくと思うよ。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの“POOL”。誰も

が自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、いずれも傑作ぞろい。あまりダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

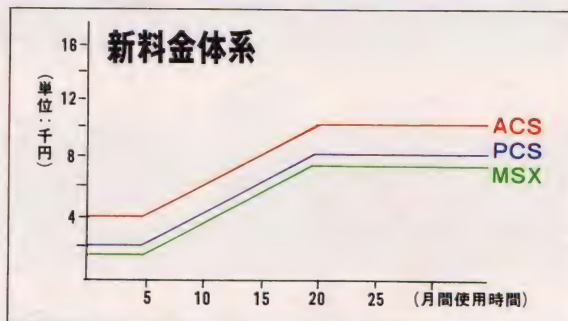
MSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスが好評です。プログラムを打込まなくても、ダウンロードで簡単に手に入ります。

〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークです。〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通社など、ニュースや株式情報・旅などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

- アスキーネット登録料…3,000円〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。
複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。
- アスキーネット利用料金
- 〈ACS〉 ①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月
- 〈PCS〉 ①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月
- 〈MSX〉 ①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月
- 〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。



アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる「アスキーカード」がついにできました! アスキーネットの登録料が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。料金は〈ACS〉4,000円、〈PCS〉2,000円、〈MSX〉1,500円です。詳細は、月刊アスキー8月号P146の広告をご覧ください。



誕生 パソコンに、いちばんよく効くカードです
ASCII CARD
 アスキー・日本ビザ・VISA JOINT CARD
 会員募集中!

MSXゲーム徹底解析

小麦色の肌に白く残った水着のあと。避暑地の恋も今は美しい思い出として残るだけ……。夏休みは終わった。みんないい思い出を作ったかな？ ては、お待ちかねの徹底解析を始めよう。

●R-TYPE.....68	●第4のユニット2.....80
●王家の谷 アルギーザの封印.....74	●ミュール.....82
●蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン.....80	●ディスクステーション.....96
●ファンタジー.....84	



『R-TYPE™』の徹底解析、今月はなんと全マップの公開である!! うーむ、ついでにくるところまで来た、って感じだ。このマップを見てプレイすれば、きっと君にもバイドが倒せる! かもしれない。

■アイレム MSX 7,300円 (ROM)

全8面のマップを大公開の巻

STAGE 1 敵の前線基地へ突入! 装備をかためよう!

1面は全8面中、最も長いステージだ。そのうえ、敵弾の数もわりと多く、敵キャラも手強い奴がそろっている。最初の面だから、といってあなどれないところだぞ。ザコキャラを倒しつつ進んでいくと現れるのがスカントだ。奴の撃つ波動砲をかわしながら、こ

ちの波動砲をおまいてやろう。2発で撃破できるぞ。さらに進んでいくと Gondran が回転しているので、波動砲をためて輪の中に入り、青い弱点を撃てば、すべての砲台が誘爆するぞ。その後はタブロックが3体出現し、ドブケラドプスの登場だ。

★スカント

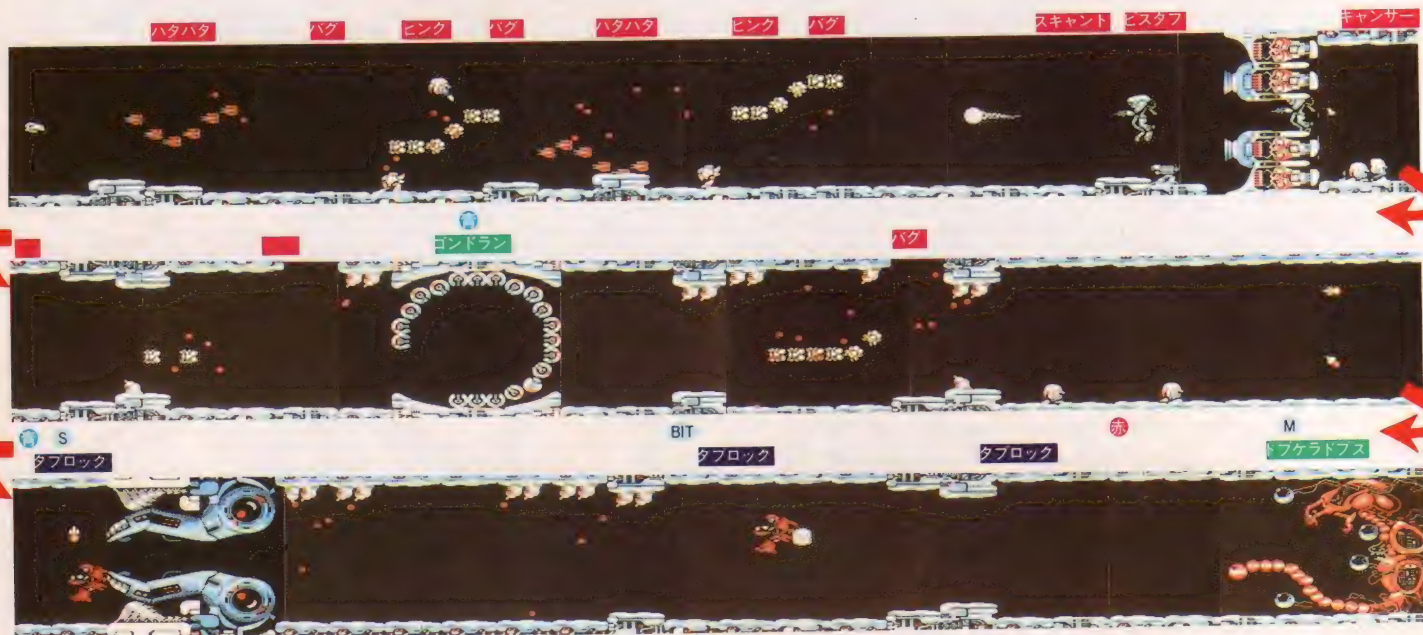


▲フフフ、お前の波動砲より、俺のほうがたくてたくましいぜ! まいったか!

★タブロック



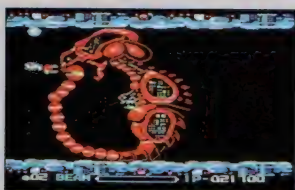
▲こいつの出す誘動ミサイルはしつこい!! ミサイルを発射する前に倒せ!



B OSS 1 ドブケラドプス



▲腹についている顔がこいつの弱点だ。



▲もたもたしているとせまってくるぞ！

ドブケラドプスの攻撃パターンは、しっぽを振りまわすことと、ときおり腹の顔から高速連射弾を放ってくるのだ。2周目になると、しっぽの先から弾を出してくる。上の顔は怖そうな顔をしてい

るが何もしない。こけおとしだね。さて、倒しかただが、一番後ろで待ち、しっぽが下がった瞬間に腹部の顔めがけて波動砲とフォースを同時にたたき込むのだ。成功したら左上に逃げてひたすら連射。

明日のために
その1

波動砲の使い方

波動砲とは、R-9(自機)の最大の武器だ。宇宙戦艦ヤマトを見ていた人にはわかると思うけど波動砲はとてつもない破壊力をもっている。カタいキャラも1、2発で撃破してしまうのだ。

弾の発射ボタンを押しっぱ

なしにしていると、波動エネルギーが充てんされていく。そしておもむろにボタンを離すと、蓄積されたエネルギーが波動砲として発射されるわけだ。カタいキャラはもちろん、貫通力もあるから、ザコを一掃するときも使えるぞ。



STAGE 2 場面はうってかわって、スプラッタ世界に!

メカ世界をクリアして、やってきましたスプラッタ面、ステージ2は今はやりのエイリアン世界での戦いなのだ。

スタート地点に並んで立っている、の一みそのビン詰めのようなものを通りぬけようとする、いきなりおたまじゃくしみたいな、ウッキーが高速で飛んでくるので気をぬかないようにしましょう。

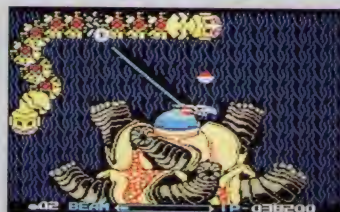
少し行くと、つぼみのようなものが地面にくっついている。これはバルドルといって、ほうっておくと、ゾイドというキャラを次々と生み出してしまふ。とっとと片付けてしまふのが賢明だろう。

進んでいくと、地面からいきなりとび出してくる奴がいる。これがガウバーだ。こいつは波動砲で倒すのが一番早し、楽だ。

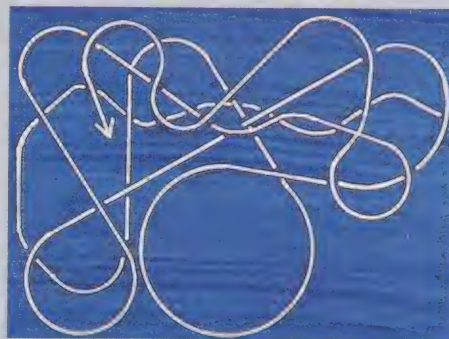
B OSS 2 ゴマンダー&インスルー

2面のボスはゴマンダー、弱点はときどき外に突き出す青い球体だ。さて、このゴマンダー自身はまったく攻撃力がないが、そのかわりにインスルーという巨大なイモムシ状の生物を体内に飼っていて、それに自分

を守らせている変な奴なのだ。インスルーは破壊不可能で、ときおり身体節から8方向に弾を出す。この節は破壊可能だが、ゴマンダーの体内に入ると回復してしまうのだ。とにかく、インスルーの動きを覚えよう。

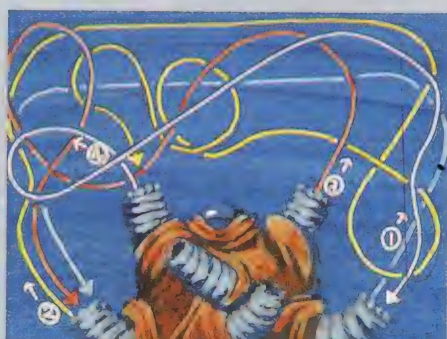


▲インスルーにぶつからない安全地帯を探すのたっ!!



▲こちらは、登場してからゴマンダーに入るまでの動き。

これがインスルーの動きだ!!



▲こちらは、ゴマンダーに出入りする動き。4パターン。

ウッキー

リンク

バルドル&ゾイド

ガウバー

S 黄

青

ガウバー

インスルー&ゴマンダー

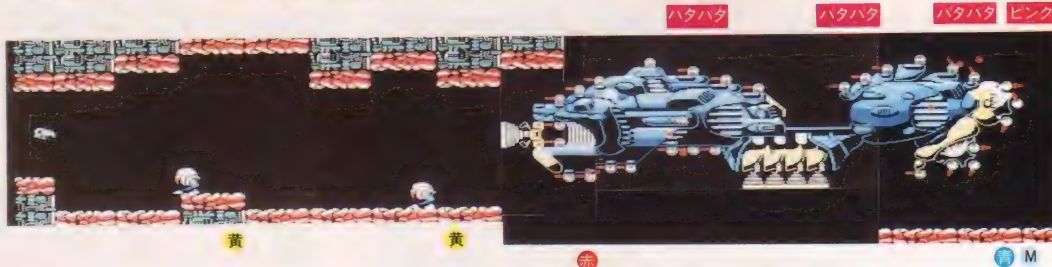
STAGE 3

巨大戦艦出現! デカい、あまりにもデカい

3面は始めから終わりまで巨大戦艦のステージだ。

オリジナル版とくらべると、少し攻撃があまくなってしまったけど、巨大戦艦のイメージはよくできていると思うよ。

フォースの分離、付けかえの練習をするのにいいステージだ。



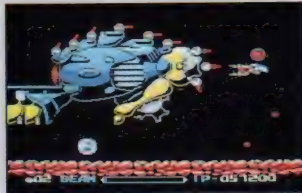
B OSS 3 巨大戦艦



◀逆噴射ノズルは、波動砲で撃つか、分離したフォースをめり込ませて撃とう。



◀このノズルがカタいよね。波動砲だとじれったいから対空レーザーで撃とう。



◀フォースを後ろに付けかえて、砲台を破壊。そのままつっこんでもGOOD!



◀それ今だ! ふところにもぐり込んで、弱点の目玉に波動砲をおみまいするのだ。

STAGE 4

スカルトロンが生み出した糸状細胞ステージ

この面で注意しなければいけないのは、やはりスカルトロンの動きだろう。後ろに糸状の細胞をばらまきながら飛びまわるこのキャラをほうっておくとたちまち身動きのとれない状態になってしまう。早め、早めにやっつけていかないと、あとで苦労するぞ。

スカルトロンの出した細胞は、通常弾で消すことができるが、反射と対地レーザーはまったく役に立たないぞ。そのほか、ビットや

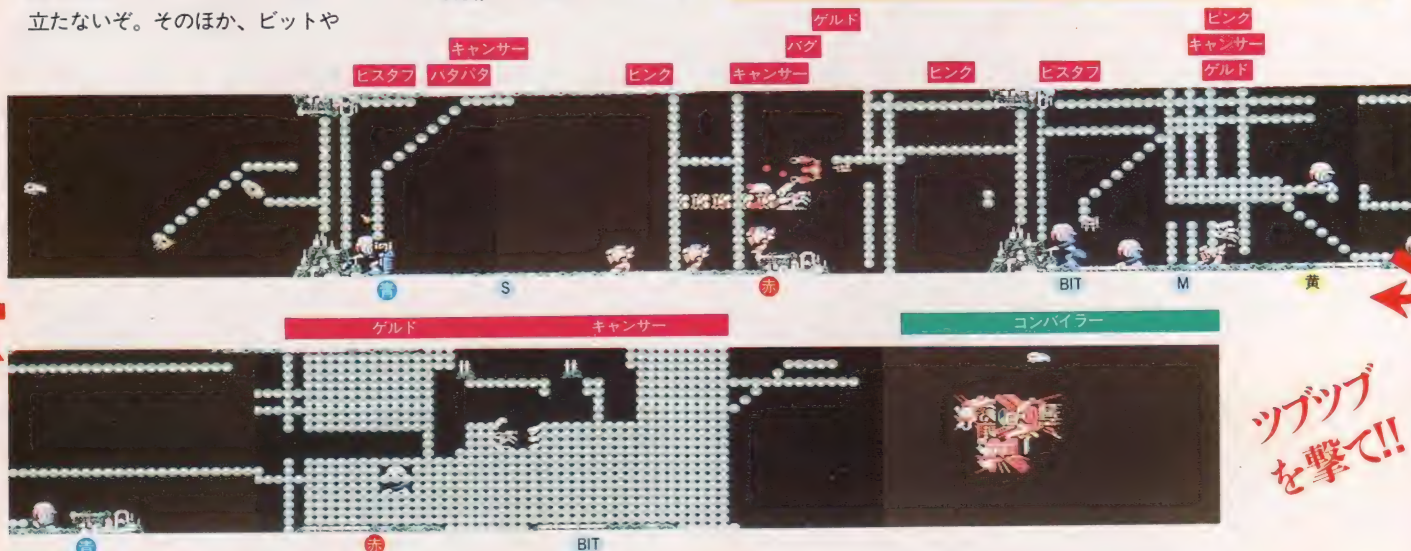
フォースを接触させても消せるので、フォースを分離させて、進路を切り開くという方法も、なかなか有効な技だと思われる。



★ピスタフ
◀こらこら、そんなところでミサイルを発射したら危ないじゃないか!

明日のために その2 ビットの使い方

ビットをただのおマケのように思っている人はいらないかな! ビットは接触した敵にダメージを与えられるんだ。後ろから飛んでくるスカルトロンをやっつけるときは、ビットをぶつけてやるのが一番なんだよ。



ツブツブを撃て!!

BOSS 4 コンバイラー

コンバイラーは3つに分離して、画面内を動きまわる。弱点はそれぞれの青い球体で、攻撃パターンは通常弾と、レーザーの2種類だ。反射レーザーで戦うと、わりと楽に倒すことができるぞ。ビットをめり込ませる技も有効だ。



●分離したときは、それぞれの攻撃のおよばない位置をキープしつつ、敵の弱点を撃つのだ!! 簡単だよな。

●合体したら、フォオースをこのようにめり込ませ、いっしょに動きながらレーザーを撃ちまくるのだ!!

明日のためにその3

レーザーの使い方



◀反射レーザー

反射レーザーが最も役に立つのは、障害物の多い、入り組んだ地形である。6面や、7面ではかなりの威力を発揮するぞ。コンバイラーに有効。

▶対空レーザー

対空レーザーは直線上にいる敵に対しては、最大の破壊力をもつが、弱点は攻撃範囲がせまいということだ。4面、5面にはもってこいだ。



◀対地レーザー

対地レーザーは上下の地面からしか敵が出現しないような2面、8面が最も有効。また、6面の最後や、3面の巨大戦艦にもけっこう使える。



STAGE 5

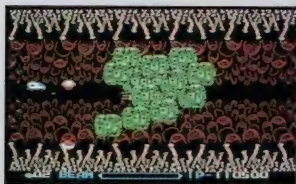
敵の総攻撃が始まった! 気を引きしめろ!

5面はレーザーが雨あられと飛んでくるステージだ。おまけにヘビのようなムーラが大きな顔して画面内を飛びまわっている。

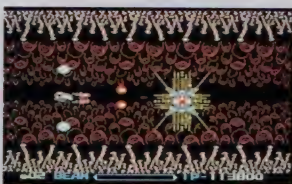
この面はとにかく危なくなったら、一番下に逃げ込もう。上下の海藻みたいなのは、接触しても大丈夫だから安心してつつこもう。ビットがあれば、その位置からジータを破壊することもできるぞ。

BOSS 5 ベルメイド&タコ

このボスはベルメイドという機械で、こいつはまったく弱い。問題はそいつを守っているタコというキャラだ。ベルメイドはこのタコを飛ばして攻撃してくるんだけど、このタコの動きがイヤらしい! そのうえカタい! とにかく、よけながら連射あるのみ!

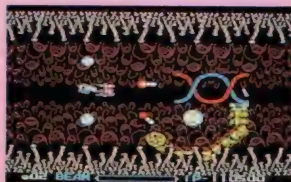


●対空レーザーを撃ちまくるか、ねらいを定めて、波動砲を撃つしかない。

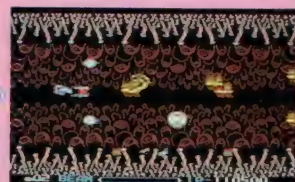


●タコを全部やつつけちゃったら、もうこんなやつただのザコよ、ザコ。

★ムーラ

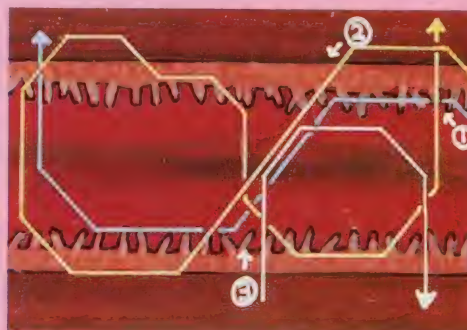


●ムーラを撃って、どんどんダメージを与えていくと、そのうち……。

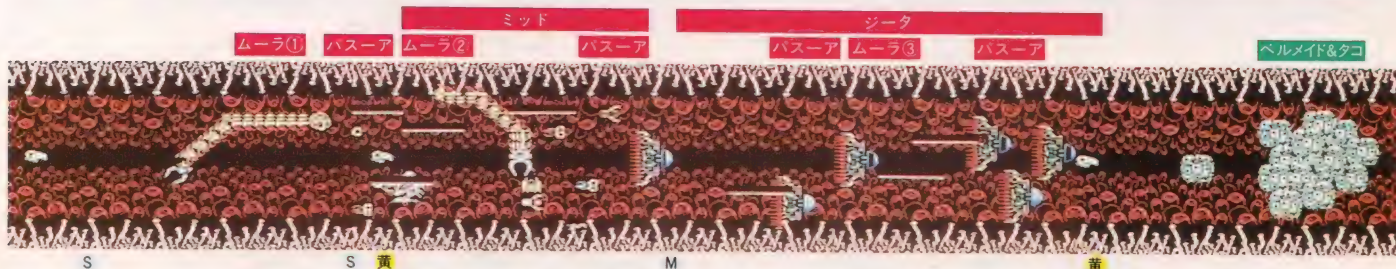


●ほら、ついに爆発した。まさにウルトラダイナマイト。当たると死ぬよ。

こいつは便利!!
ムーラの動きだ



●ムーラを撃たないで逃げまくる、って人はこの図を覚えとくと便利だぜ!

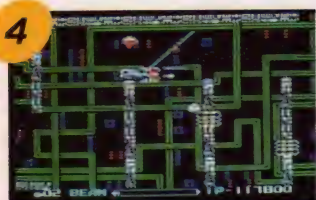


STAGE 6

すばやく正確な動きが要求される超難所だ!

この面は難しい。それだけでなく、めままい通路のなかを、ドップが高速で動きまわってるんだから。でも大丈夫、ドップにぶつからない場所がそこかしこにあるのだ。ただ残念なのは、その場所が自機のはばギリギリしかないせまい空間だということだな。とにかく、パターンを見つけてクリアしよう。

パターンを作ってクリアしよう!



4 自機をこのラインに合わせてニュート撃つ。下におりて行って撃つてもOK。



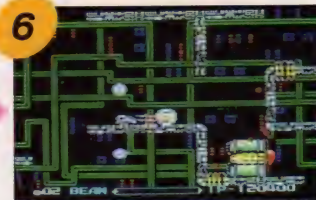
1 上下のニュートをやっつけて、す早く中へ入ろう。入ったら少し下へ下がる。



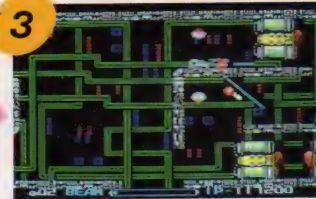
5 左上でぎりぎりまでねばって、ピンクの大群をすべて撃破してから進もう。



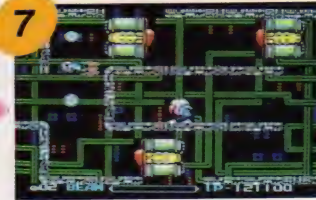
2 ニュートをかたづけながら、この位置に入る。ここはドップには当たらないぞ。



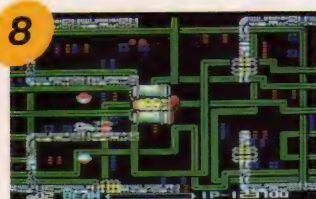
6 ここで対地レーザーに付けかえて、最後のところこそなえるのも1つの手だ。



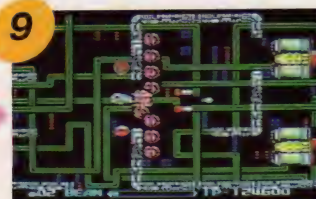
3 ピンクを倒したら、すぐにこの位置へ入ろう。上のニュートの弾に要注意。



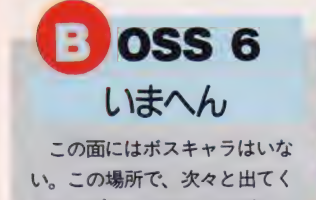
7 タイミングをみはからって、一気にドップと壁の間のすきまにとび込むのだ!



8 この位置で前から来るドップをかすす。このあと上下からドップが出現するぞ。



9 じゃまなニュートをさっさと倒し、最後の部屋に突入だ! 安全地帯へ逃げ!



10 安全地帯はここ、L字型の壁の真下だ。どっちでも好きなほうでどーぞ。

B OSS 6 いまへん

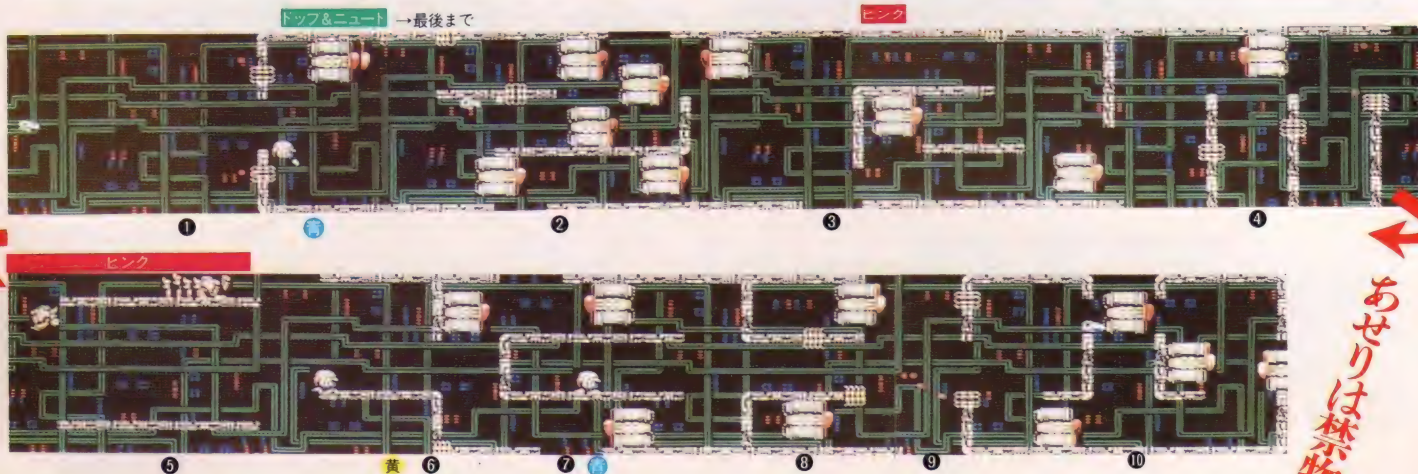
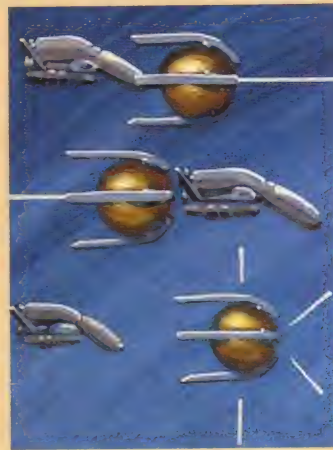
この面にはボスキャラはいない。この場所で、次々と出てくるドップをやりすこしながら一定時間たえればクリアとなる。MSX版は安全地帯があるからそこにいれば楽勝だね。

明日のために その4 フォースの使い方

フォースを前につけばなしでプレイしている人はいないかな? フォースはもっと活用しなきゃね。

前後につけかえて使うのももちろん、ときには分離して使うことも必要だ。

例えば、壁のむこう側にいる敵に分離したフォースを体当たりさせてやっつけるとか、ボスキャラの弱点のところにフォースを固定しておいて、自分は安全な場所にかくれている、なんてこともできるんだよ。フォースは上手に使うって楽しいプレイ。



あせりは禁物

STAGE 7

ゴミ処理場を舞台に最終攻防戦が始まる……

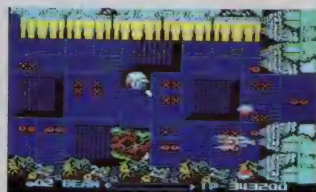
ここはまだ未完成だったのでなんともいえないんだけど、オリジナル版はかなり難しかったから、MSX版も難易度は高くなるんじゃないかな。特に、撃つと爆発する壁に気をつけよう。爆発にまき込まれると誘爆してしまうぞ。ボルドはひょーにカタいので自信のない人は撃たずによけよう。

B OSS 7 ブロク

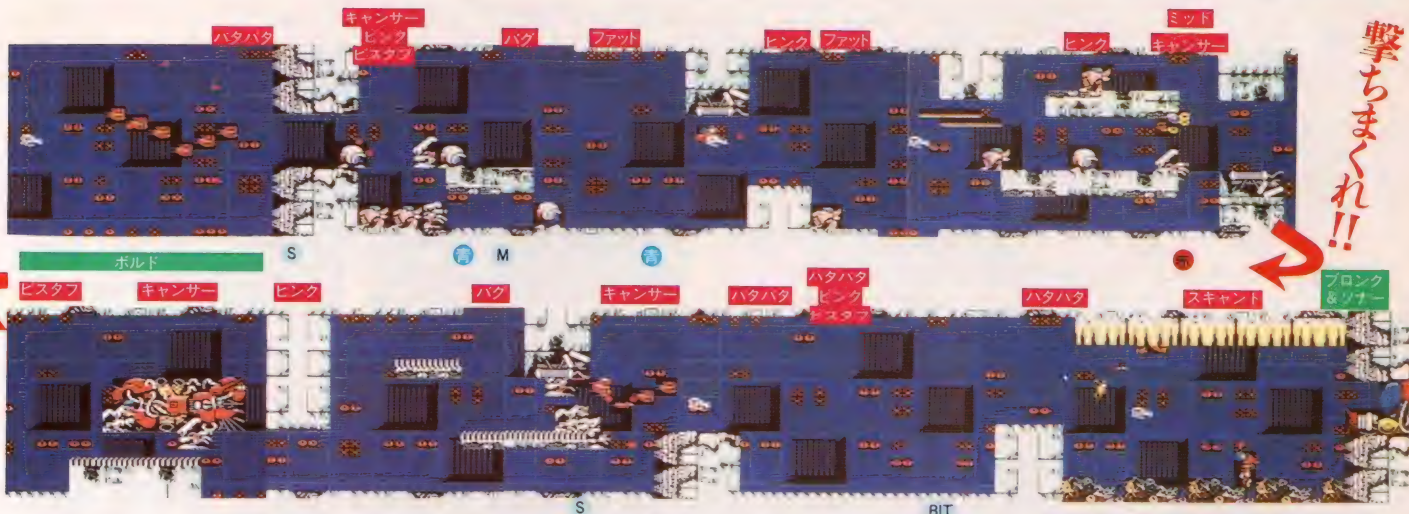
この面のボスは壁のむこうからときどき顔を出すブロクだ。常に上から大小のゴミが降りそいでくるので、一瞬の気も抜けない戦いになるぞ。ゴミを前後によけながら、ブロクが出てきた瞬間に青い核めがけて波動砲を撃て！



▲時間切れを待つ場合はこの場所ね。



▲ゴミといっしょにPOWアーマーが。



STAGE 8

殺る! 今日こそ奴の心臓を止めてみせる!

さあ、とうとう最終面にやってきたぞ。フォースとビット2つという最強状態の場合は、一番後ろに下がって、弾を連射しているだけで、どんどん進んでいけるはず

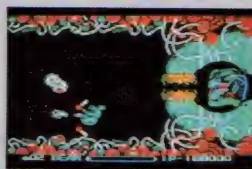
だ。途中でウィンが飛んできたら一度前に出てかわして、再びもとの位置に戻ろう。もし、弱い状態でできてしまった場合は、ひたすら逃げまくって装備をととのえよう。

B OSS 8 バイド

■それ今だ、フォースをたたきこめ!



■ミックンを撃ちつつウインをかわす。



こいつが悪の親玉バイドだ。バイドは触手状のバリアで守られているので、攻撃できないのだ。よって倒す方法は1つ。バリアが消えた瞬間に、フォースを分離させ、バイドにめり込ませる! あとは逃げまくるだけでOKだ。



■やったああ。ついにバイドを倒したぞ。

ウインの軌道だ!



ウインは破壊不能なキャラで、一定の軌道上を動いている。

バイドが吐くウインは2個までで、時間がたつと軌道はずれて、R-9を追いまわすようになるのだ。時間は短いぞ、急ぐのだ!

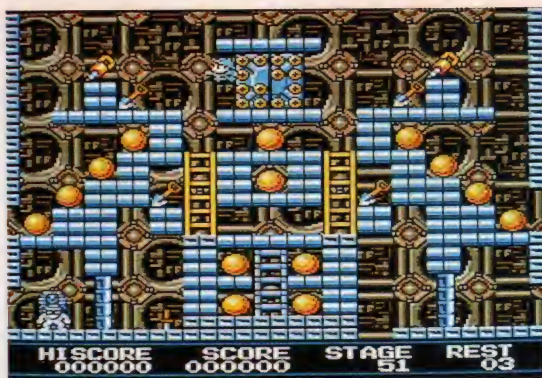


パズル、パズルで今夜も徹夜!?

王家の谷

エルギーザの封印

ずっとアクションゲームを出し続けていた、あのコナミが今回世に放つのは、なんと！ 名作アクションゲーム、『王家の谷』の続編、その名も『エルギーザの封印』。難問、珍問の連続で君の頭を悩ますのは必至。そこで今回はこのゲームを解析するのだ。



■コナミ MSX1 5,800円 (ROM)
MSX2 5,800円 (ROM)

久し振りのコナミのパズル!

時は未来。先祖代々からピラミッドの謎に挑んできたビック家の当主、「ビック13世」は、謎の惑星レムールに眠るピラミッド遺跡群で碑文を発見した。そこには恐るべき事実が刻まれていた。
—魂はレムールの地、
エルギーザへと導かれん—
これによると、古代エジプトの王族は惑星レムールからの植民であり、ピラミッドは死去した王た

ちを、故郷のレムールへと瞬間転送する装置であったのだ。ガーン。さらには、遺体と共に埋葬された財宝は制御装置の役目を果たしていたが、長年の調査、盗掘で荒廃しきったピラミッドは今やコントロールを失い、自爆の道を進んでおり、そのパワーは優に地球を崩壊させてしまうほどになっている。地球を救う道はただひとつ。地球のピラミッドとリンクしてい



◆ピラミッドの香り漂う、タイトル画面。これはMSX2版だけど、MSX1もいいデキ。

る惑星レムールの中核ピラミッド、『エルギーザ』の中核機能をストップさせるしかない。はたしてビック13世は地球の危機を救うことができるであろうか？ とまあ、こんなストーリー。



◆プレイ中の画面。ホント、こんな難しい面はかりて頭の中は大ハニック。

『王家の谷～エルギーザの封印』（以下、『エルギーザの封印』）はそんな重々しい雰囲気ではありますが、中身はコミカルなキャラクターが動く、パズルアクション。シンプルだけど奥の深いゲームなのです。

難問だらけの全60面!

トホホ

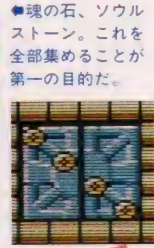
ルールはきわめて簡単。各ステージに散らばるソウルストーンをすべて集めて出口の扉に入ればステージクリア。こう書くと簡単そうだが、実際は各ステージが複雑な構成になっており、道具や武器を使わないと、進めないよう

になっている。さらには道具の使う順番、タイミングを考えなければ解けないのだ。これがゲームの展開を難しく、また面白いものになっている。そんな面が6基のピラミッドに10室ずつ、計60面もあるのだ。これは大変だぞ。

これを全部集めて

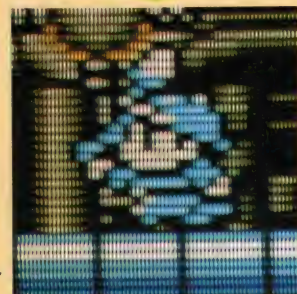


◆封印された扉。封印(黄色の玉)をすべて解けば開くのだー！



クリア

こいつがビック13世



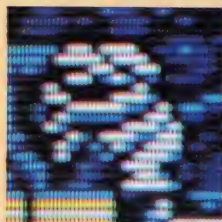
◆スコープをかついだ、勇ましい(?)姿。彼がビック13世だ。ても何歳だろう。

先祖代々エジプトのピラミッドに魅せられて、その神秘に挑んできたビック家の13代目。惑星考古学者という職につく。先祖は何をしたのか。まさか、「墓あらし」?

各面はこんな感じになっておりますです、ハイ



プレイヤーの行く手をおぼむお邪魔虫軍団!

ス
ノ
ウ
マ
ン

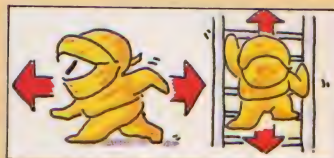
◆どこから見てもフツのミラ。でも弱っちいからかるくモンてしまおう。



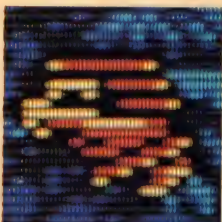
棺の中から現われ、床をウロウロするだけの、ミラさん。動きが単調だから、そんなにイヤな敵ではない。でも、頭上から突然落ちてくるときは注意しろよ。

フ
ロ
ウ
マ
ン

◆へへへ、オレは強いんだぜ。キレンジャーじゃないぞ。カレーは好きだか。



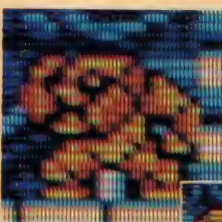
こいつもミラだが、ピックを追い付けてくるので、強敵だ。特にハシゴの上り下りのスピードが異様に速い。あまり友達にはなりたくないタイプといえよう。

ピ
ョ
ン
シ
ー

◆ツタンカーメンみたいなわりに、やけに身の軽いヘンな奴だな。ヒョーン、



その名の通り、ピョンピョンと跳ねてピックを追いかける奴。でもね、彼がジャンプしている間に下を通りぬけられるから、慣れば意外とコワくない敵だな。

ロ
ッ
ク
ロ
ー
ル

◆キョロキョロと辺りを見まわす姿は、「恐くん」に似ている。



キョロキョロしたかと思うと突然岩になってゴロゴロ転がる、岩男。武器では倒せないが、動きを止めることはできるのです。

そして、プレイヤーの操る道具&武器の紹介じゃ

武器

ピックは、敵に対してはまったくの無防備。そこで、武器の登場となるわけだ。これらは敵をやっつけたり、足止めすることができるので、うまく活用しよう。

道具

壁や床を掘ることのできる、道具アイテム。これらをかかずに使うのが、このゲームのカギを握っているといっても過言ではない。慎重に考えて使ってほしい。

ナイフ



敵か障害物に当たるまで、投げた方向に飛び続ける。ペリーナイフ(ナイス)。

ブーメラン



投げて一定距離飛んだのち何にもぶつからないとどつてくる、便利な武器。

ドリル



壁を横に、縦2×横2ブロック分、掘ることができる。掘る音が気持ちイイ。

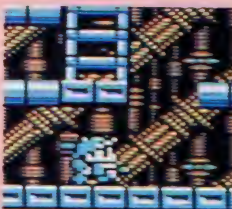
ピック



ツルハシのこと。床下を2×2ブロック掘る。さあ、えんやとっと掘ろうぜ!

アイテムを持っている間はジャンプ不可

アイテムを取るには、その置かれている場所をピックが通過すれば取れます。そのかわり、アイテムを持っている間はジャンプができないよ。



◆アイテムを持つと、そのアイテムを使わないかぎり、ジャンプできない

ハンマー



壁を横に2×1ブロック掘る。つまり、ドリルの半分しか掘れないってコトさ。

スコップ



「船長、その考えは非論理的です。ちがうね。床下を1×2ブロック掘るのだ。

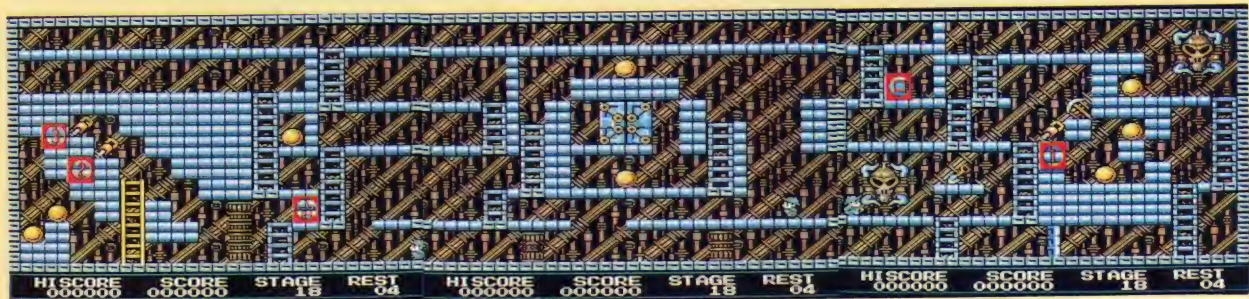
お次は具体的な面を紹介といきやしょうぜ、親分! 「がってんでい!」

いやいや!



それでは具体的にどう解くかをお教えしましょう

STAGE 18

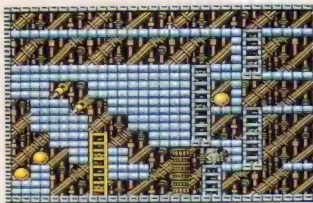


◆では、具体的な攻略をお教えしましょうね。今回、モデルとして取りあげられたのは18面です。

◆基本的にはどの面も使うテクニックは同じ。要はそれらをうまく組みあわせて使えるかなのです。

◆そうそう、この面にあるスコップはダミーなので使う必要はないぞ。考えすぎないよーに。

まず通路を開く

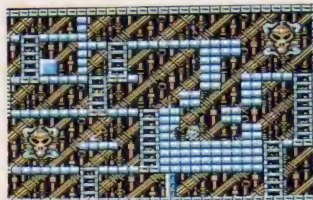


◆まず、ここを掘ることからすべてが始まるのさ、岩が落ちてくるので注意。

この面でも最初やることは、☆印のブロックを掘ること。ここを掘ることで右上の動かせる岩に行けるし、出口への道を確保できるのだ。そして掘るときは必ず①のドリルを使うこと。そうしないと後で詰まることになるよ、ホント。

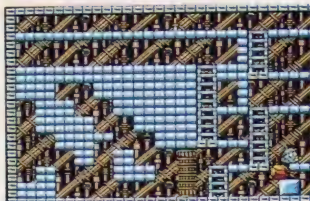
右側はこうして取るのです

次に、取れるソウルストーンは全部とること。左はロックロールにのれば取れるよね。すると問題は右側の部分。②のドリルを取って、道具2つで掘れる、ということに気づけばオーケー。ここはなかなか気づかない人が多いのだ。



◆ここは穴を2回掘るだけでいいのだ。意外と考えつかないでしょ、これって。

岩を、どこで使うか?



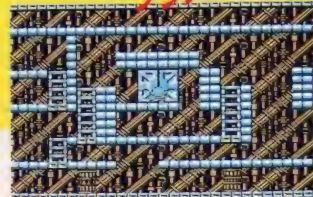
◆画面を見てっ! ほーら、こうすれば渡れちゃうのです。もうすぐクリアー。

そして最大のポイント。真ん中の出口のトコは、③のドリルを使わないと入れないのです。でも穴があいているので渡れない。どうしよか。そう、右の④の動く岩を持ってくるのです。そして誘導でロックロールをはめて、渡ろう。

では、おさらいだ

というカンジでクリアーできるのです。この面は一番最後に、岩の上にロックロールを誘導すること、☆のブロックを掘ることがポイントになっている。各面のポイントを見つけることが大切です。

クリアーじゃ!



◆おおお、本当にクリアーできたよーん。生きてよかったー、と思うとき。ふう。

RETRO-MSX 出張版 ~王家の谷~

いいゲームはいつやってもいいよねえ。そう、RETRO-MSX (出張版)のお時間がやってきました。いやあ、徹底解析のページにこんなコーナーを作っちゃって、少し強引。ゴインマイウェイ、なんてね。

でも、これには深いわけが。エルギーザの封印には「KING'S VALLEY II (王家の谷2)」という副題がついている。IIということはこのもととなるゲームがあ

るはずですね。それが『王家の谷』。発表当時は、「アクションアドベンチャー」と言われ話題を呼んだ名作ソフトです。

それでは少し遊んでみますね。お、面白い。シンプルな構成と、オリエンタルな雰囲気たよう、コミカルなメロディー。プレイした感想は、階段を下りるタイミングがコツとなっており、アクションが前面に押し出されたほどよい緊張感が、でした。



◆画面は「エルギーザの封印」にくらべたら、だいぶシンプル。でも面白さは同じ。



◆ツルバシをかついだ、勇姿。グー



◆ミイラも昔はやせていたのね。

ビック13インタビュー

今回ご紹介するのは、世界一の冒険家、ビック13世(32)さんです。ビックさんはあらゆる冒険に備えて、日頃の運動をかかさないとか。⑤「ええ。冒険のあいまには腕立てをかかさずにしています」ほほう、意外に努力家なんですね。



◆ポーズすると、腕立てを始める。



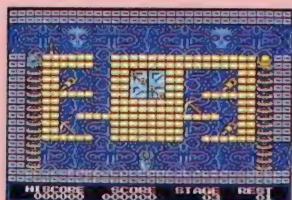
◆飛び散る汗が、男らしいぜ。



実際にクリアーするための基本的テクニック7

1. ステージの広さを知ること

プレイしてみるとわかると思うが、各ステージは1画面から最大6画面の広さがある。さらに、広いステージはT字、L字という変則的な形になっていることがあるので、スタートしたら何画面分の広さがあるのか、形はどうか、などを知ることだ。



▲始めは、面の構造は簡単だが、後のほうはわけがわからなくなる。ひええ。

2. 主人公の動きを把握すべし

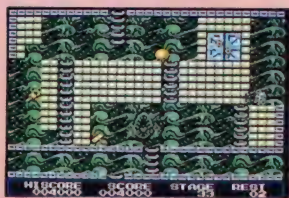


▲ジャンプできる幅を覚えるんだ!

プレイヤーの操るビックの動ける範囲は、意外と制限されている。だから、ビックの操作に早めに慣れること。それが上達への第一歩なのである。

3. 道具を使う場所を見きわめる

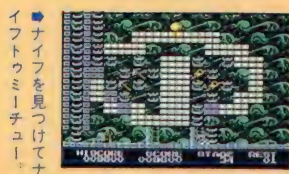
このゲームで最も大切なポイントは、いつどこで道具を使うか、ということ。そこで、まずキミがしなければならないこと。ここは絶対掘らなければいけない、と思う箇所をすべてチェックしてほしい。そしてそのチェックした数と道具の数をてらしあわせて数がたりていれば、次に取る順番を考えよう。ここまでいけば半分解けたも同然だ。道具がたりない!? それはチェックが甘い証拠じゃ!



▲逃げ道を確認しておく、というのもきちんとチェックしておくことだね。

また、基本的には道具はあまらなくなっているの、道具の数があまったら、見落としがないか、もう一度考えてみることだね(例外もあるけど)。

4. 武器を有効に使う



▲ナイフを見つけてアイテムウィッチャー!

敵にはさまれてヤられてしまったよ。こんなことを避けるため、道具を使うとき以外は、できるかぎり武器を持って移動するようにしよう。それが安全。

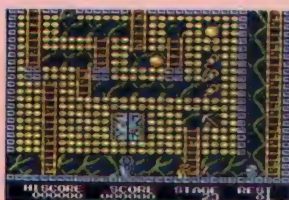
5. 敵を誘導して活用しよう

敵はいくら倒しても、すぐに復活してしまうので、運が悪いと逆に敵に追いつめられてしまうことがある。だから、むやみに倒すより、敵を誘導して遠ざ

けてしまうほうが安全なのだ。

で、その誘導の方法だけど、敵はビックと同じ高さにあわせてから追いかけてくるので、画面の上か下に誘っておき、そのすきに自分の通りたい道を通ってしまう、というようにすればいいのだ。慣れればカンタンだから、すぐマスターできる。

また、ロックロールが岩になって止まっている間は、踏み台として利用できるの、積極的に活用すること。重要テクだ。



▲ここでビックが右のハシゴを上ほると、つられてフロウマンも上ほります。

6. 画面切り換えで敵を消せ!

敵が追ってきた! でもアイテムを持っているからジャンプもできないし、どうしましょ、トホホ。なんてことがよくある。

でも、大丈夫マイフレンド。この画面切り換えのテクをマスターすれば、自分の手をよごすことなく、敵を消してしまえるのです。やりかたは、①敵をある程度ひきつけて、画面をいったん切り換える。②2キャラ分ほどビックを歩かせたら、戻る。③すると、前の画面にいた敵はなぜかなくなっている! かなり重宝するワザですよー。



▲こんなときは、まず左へ一度逃げよう。つてみると……

▲ほらね、敵が消えている。不思議だ!

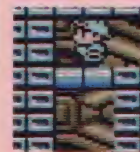
7. トラップに気をつけて

ビックを待ちうけているのは敵だけではない。渡ると消える床、通過すると突然現われる壁、一方通行の扉などの、さまざまな罠が行く手をはばむ。この罠の罠は自分で何度も試して場所を覚えていくしかないみたいだ。



▲付けっ。ハシゴがなくなつた。ガーン!!

▲このハシゴを、まずは上げてみましょうね。



エディットで広がる無限の世界!



『エルギーザの封印』をやっていると、へえ〜、こんな解きかたがあったのかあ、と感心させられる面を、ちよくちよく見かける。

しかし、これらの面をやりこんでいると、プレイヤー側も、「ああ、

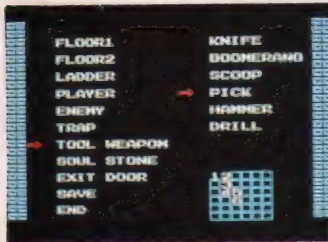
ボクならあそこをこうして、もっと難しくできるのになあ」「私はもっとカワイイ面をつくりたいわ」、というように面をプレイするだけでは飽きたらなくなってくるのだ。しかし、そこらへんもしっか

りとコナミは考えてある。そう、エディット機能がくっついていんですよ、コイツ。これを使ってキミが誰も考えなかったようなスゴイアイデアの面や、何画面にもわたる(最高6画面)大作だってカ

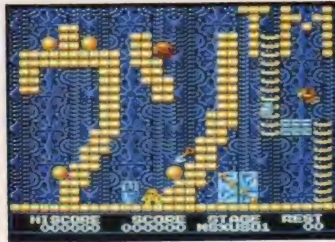
ンタンに作れちゃうのだった。

で、Mマガでも一部の人間が燃えている人々がいるワケ。こういう人々はお互いに難しい面を作って相手にやらせて楽しんでいるみたい。で、今回はMマガが特別に、読者にエディットで作った面を見せちゃう。彼らのコメントものせておくので参考にしてほしい。意外と難しいぞおー。

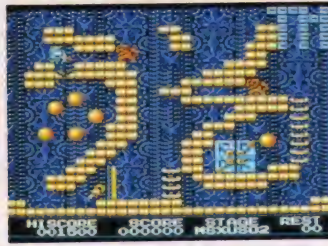
そうそう、このエディット機能、慣れるまでがチト大変。初心者はあらかじめ作る面を設計しておいたほうが楽だと思います。とにかく、一回作ってみよう。面白いから。



▲ハーツリストの選択画面。テーフ、テキストと「新10倍」にセーブができる。



▲Mマガ特製、「ウソ」面。こういうのを作るトコロに、こだわりを感じる。

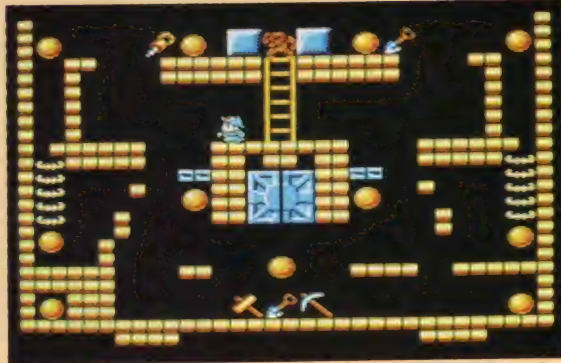


▲今度はひらがなバージョン、「うそ」面。ふざけた面を作るのも面白いぞね。

Mマガの作った面をやってみようじゃないか



作品例 1



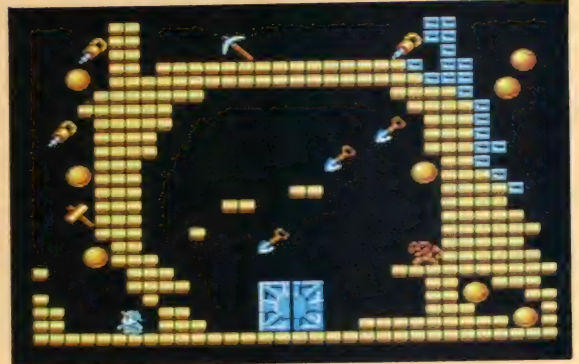
難易度



難易度もお手頃の「LONDON」面。シンプルなデザインだけど扉の左下のソウルストーンをどる取るのがポイントだな。

フムフム、この面は正統的なアイデアでつくられているみたい。でも、こういうのにかぎってやらしいのが多いんだよねー。

作品例 2

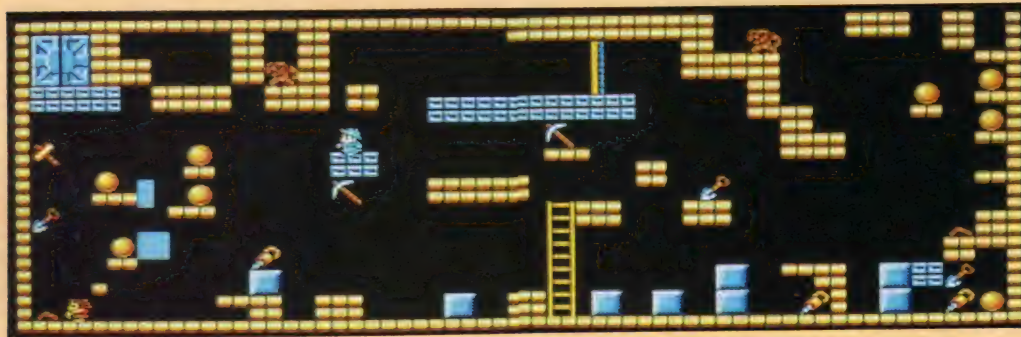


難易度



製作15分、手直し4時間(!)の大作、「SUIHOH」面。「初め、モナリザの顔のデザインだったんだよねー」。そう言われるとそ

んな感じがしてくるな。でも、この面、とつても難しいんですよ。ホント。あるワザを使わなければ、絶対解けない面ですね。



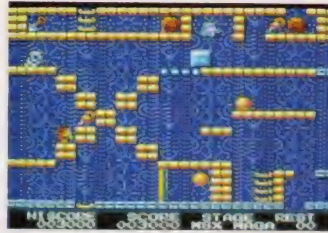
作品例 3

難易度 ★★★★★

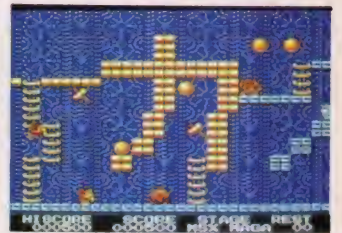
「はっきり言って卑怯です」とはログインのゲーマーS君の談。この「MAKOTO」面は右半分は正統的パズルだけど、左半分はトラップの壁を使わないと解けないのだ。でもトラップはズルイと思うなあ。

ある日、Mマガに一通の手紙がとどいた…

左をご覧ください。横に6画面分もある、超大作。実はコレ、コナミから送られてきた、『MSXマガジン』面なのだ。添えられた手紙には、「ハイ、コナミです。今回はネ、Mマガへの挑戦状として、この面をプレゼントしてあげてる。でも一、ちょっとマヌーなMマガのみなさまには、難しいかもしれないわね。あ、怒った。今ちょっとリムっとしたでしょ。へーんだ、くやしかったら解いてみるってんだ一、おしーりペンペン」と書かれていた(うそだ。こんなこと



◆『MSXマガジン』面を解いているの図。でも、でも、解けないよォー、これ。



◆あつ、ロックロールがやってくるっ！じつはね、これは作戦なの。ほとんどよ。

書くわけないでしょ)。

で、編集部でもさっそくプレイしてみました。——と、解けない。スコップがカギかな？ と思うけど、だれもクリアしてないんで

すわ、トホホ。どうしても最後のほうで詰まってしまうんだよなあ。ま、そんなワケなので読者のみんなも楽しみ(?)を分かちあうために、一度やってみてください。お願い。

エディコンでオリジナルカートリッジをもらってしまおう

“エディコン”って何だ？はい、今から説明いたします。今回『エルギーザの封印』発売にあたり、コナミのイベントとして“ゲームエディットコンテスト”が開かれるのだあ。略して“エディコン”。気軽に呼べて親しみを感じるでしょ。

で、そのコンテストの賞品ですが、上位の20名様には、

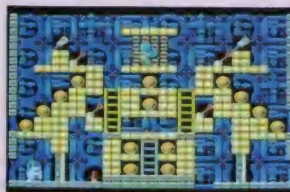
なんと！入賞者の作ったオリジナルステージ入りのROMカセットがもらえるのだっ!!でも1人1通しか応募できないので、よくよく考えて一番お気に入りの作品を送ること。そうだな、ただ意地悪な面よりも、お、コイツやるな、と思わせる面を作るとヨイ。詳しくはコナミの広告で。



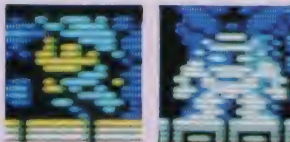
MSX1も、キレイキレイ

MSX1ユーザーの諸君、心配するな。実はこのソフト、MSX1、2版同時発売のソフトなのさっ。グラフィックがそれぞれのハードを生かした造りになっているのをのぞけば、面構成、ゲームバランス、そしてSCCによるノリノリの音楽など、まったく同じ。それにMSX1のソウルストーンはキラキラリン、と輝くんですぜ。

さすがコナミはん、1のユーザーも忘れていない。いいねいーね、いい感じだねー、ホロリ。



◆どう？このグラフィック。信じられないほどキレイでしょ。信じなさい。



◆MSX2? いいえ、◆敵は単色になったMSX1のビクダ。 たケド、いいぜ。

だから……

『エルギーザの封印』はホントによくできたソフトだね。パズル好きなら、絶対買ってしまいたいね。はい。

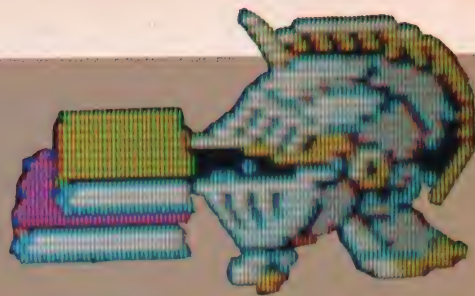


◆この画面を見られるのは、いつの日だろうか……地道にやろうね、みんな。



蒼き狼と白き牝鹿

ジンギスカン



みんな『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』やってるかな？ もう世界統一を果たした人もいると思うけど、ウーン、まだまだだよー、という人のために先月号に引き続きまたまた徹底解析するぞ。目をよくかっぽじって読んでちょうだい。



★砂漠を駆けぬげるモンコル民族を描いたタイトル画面。ウーン、さすがにカッコイイ。



■光栄
MSX / MSX2
9,800円(ROM)
12,300円(サウンドウェア)
MSX2
9,800円(2DD)

オイラはジンギスカン、嵐を呼ぶぜ

先んずれば人を制すのだ!

さーてさて、ジンギスカンをやっているみんなほどの程度まで進んだかな。このゲームもそうであるように、シミュレーションは早くやればいってもんじゃないくて、その過程を味わうところにおもしろさがあるんだよね。まだ全然進まないよー、という人もあきらめずにじっくりと楽しみながら(苦しみながら?)プレイしてね。

で、先月号でも、これだ! と力説したんだけど、ジンギスカンは、一般の名もない人々の動向が

ゲーム進行を大きく左右するんだよね。自分の統治している国の経済状態や、食糧事情、兵士の人数や装備などで、その後の戦略が決まってくるといっても言いすぎではないんだ。エーイムズカシイ! もっと簡単にいえば お金や食糧がなきゃ戦争にいけないし、兵士の人数が少ないと戦争に負けちゃうわけなのね。だから、特に最初のころは3回の命令を有効に使うために、商品相場にいつも注目している必要があるし、国内の住民



の配分に注意して国の経済力を上げたり、兵士の数を増やすことがカンジンなのだ。

話は少しずれるけど、ゲームにのめりこんでくると画面にでてくる数字のデータだけでも、本当に人々がせっせと働いているような気がしてきて、愛着を感じてしまうよね? フム、そうなるくとキミももう立派なジンギスカン中毒患者とっていいだろう。パチパチパチ、拍手をおくってあげようではないか、ご同輩。

じゃあ、具体的にどういふうにゲームを進めていけばいいか、

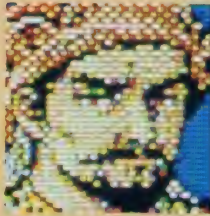
だ。世界編の場合は、モンゴル帝国、イングランド、ビザンツ帝国、日本国の4国の中から好きな国を選んでプレイするんだけど、どの国にも共通していえるのは、先制攻撃が重要だ! ということ。ゲームをスタートしたばかりのころは、ほかの国もまだ力がついていないから、わりとラクに勝てるはずだ。あつ、このとき注意してほしいのは、兵士を分散させないこと。1つか2つの部隊にまとめておくのがポイントなのだ。ある程度勝ち抜いて、供給国ができると、あとはトントン拍子だ。



各国の素顔を紹介する

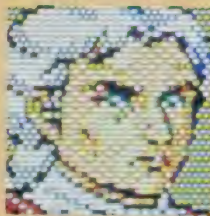
大将

モンゴル帝国



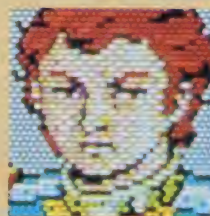
ジンギスカン (50歳)
アジアの大帝国を築きあげたスゴイ武将なのだ。

イングランド



リチャード1世 (48歳)
"獅子心王"の異名を持つ戦争大好きな王なのだ。

ビザンツ帝国



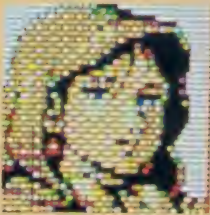
アレクシオス (54歳)
東地中海、東、南欧に君臨する帝国を治めた武将。

日本国

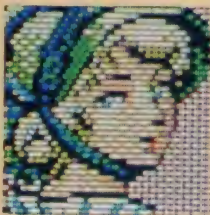


源頼朝 (58歳)
いくくに造ろう鎌倉幕府でおなじみのサムライだ。

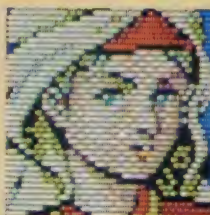
妻



ホルテ



ベレンガリア



テオドーラ



北条政子

特産品



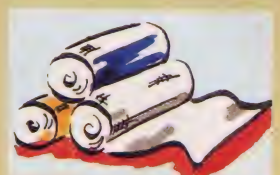
さすがに遊牧騎馬民族。毛皮は得意中の得意のものなのだ。



タータンチェックのふるさとだけあって、織物のさかん所だ。



貴金属は、いつでもどこでも高く売れてなかなかおすすめだ。



絹のはだざわりは、まるで博多人形のようにスベスベなのです。

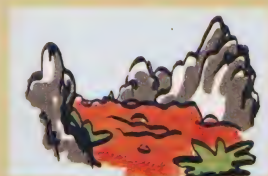
地形



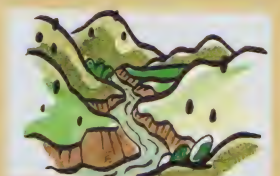
ただひたすら広がる大平原。騎馬民族は移動に便利だ。



なだらかな丘陵が続く島国だ。海に囲まれていて有利? かな。



数多くの国の興亡があった要衝だ。海あり山ありと複雑な地形。



イングランドと同様に四方を海に囲まれている小さな島国だ。

子供

ジュチ……………男 31歳
チャガタイ……………男 26歳
オゴタイ……………男 20歳
トゥルイ……………男 14歳

アーサー……………男 23歳
エレノア……………女 18歳
ヘンリー……………男 17歳
エドワード……………男 13歳

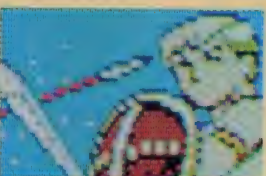
イレネ……………女 20歳
アンナ……………女 16歳
エウドキア……………女 15歳
ラスカレス……………男 13歳

頼家……………男 24歳
大姫……………女 16歳
三幡姫……………女 15歳
実朝……………男 14歳

訓練



砂漠のテントの前で、モンゴル民族は自分をきたえているのだ。



ナイトのふるさと。騎士道精神を発揮して訓練にはげんでいる。



東西文化の接点のこの国は、戦火が絶えたことがないのだった。



さすが武士道ニッポン。竹刀を振って訓練するのでした。

敵を知り己を知れば百戦危うからずや、だ

こうやって戦いに勝つ!

じゃあ、ここで戦争をしかけていったときの効果的な戦い方をちょっと考えてみようか。

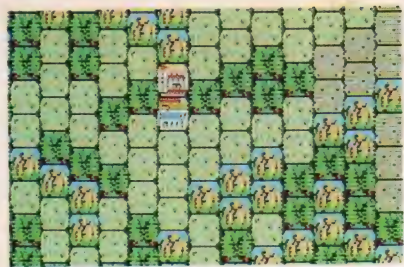
まず、前にも書いたんだけど、戦争をする前に自国の部隊構成を見直す必要がある。どうするかというと、できるだけ部隊数を減らし、本隊の人数を増やしてやるんだ。極端な話、100パーセントの兵士を本隊において残りの部隊をなくしてしまってもいいと思うよ。なんども戦っているキミならもうわかっていると思うけど、ヘックスの戦闘シーンで部隊どうしが戦

うときには、人数の多いほうが絶対的に強いんだよね。特に敵の本隊は、城にいるから防御力が高く、人数の減り方が少ないんだけど、大部隊で攻撃することによってそれをカバーできるんだ。

それから、部隊の種類は、攻め込む国の地形をある程度考えて決めてほしい。中央アジアの大平原やネパール付近は世界の屋根といわれるぐらいきびしい山々の連続だ。世界各地いろんな地形があるんだよね。広い草原がある国には機動力のある騎馬隊を、山や森の

多い国には歩兵隊を主力にするなど自分で工夫してみよう。

で、いざ攻め込んでいったら、ザコどもには目もくれず、敵の本隊めがけてまっしぐらに突っ込んだ。たぶん、戦っているとキミのほうが優勢になってくるはずだから。敵も最後のあがきで、大将どうしの一騎討ちを申し込んでくることもあるから、そのときあわてないためにも自分の能力値は、高くしておく必要があるね。さあ、これで一丁上がりだ。敵の大将を処刑するか、將軍候補にするかは、キミの判断次第だ。



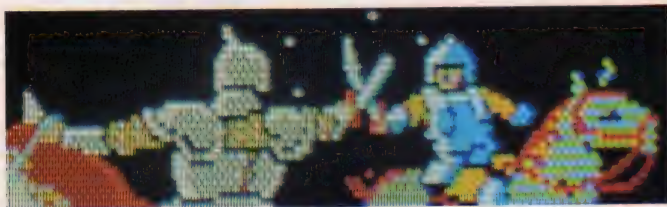
●山また山の連続で、なかなかハードな地形だ。いやだねえ



●ただっぴろい草原の広がる国。ここでは騎馬隊が有利だろう。



●これぞ自然の要害。山と海に囲まれて攻めにくい。いったらホントに



とりあえずは仲良くしておこうか

戦争に勝つための基本は、なんといっても相手より兵士の人数が多いこと。たくさん兵士で攻めた方が、勝てる確率がグーンと高くなるのは当然だね。ただ頭の痛いことに、たとえ戦争に勝ったとしても、その直後は兵力がかなり弱って攻め込まれたらアウト! いっかんの終わりだ。

そこでだ、不戦同盟を積極的に

結ぶことを考えてみてはいかがかな。同盟を結ぶことによって戦争の対象国が減るので、ひとつの国にこころおきなく兵士をつぎ込むことができ、楽勝間違いなし。その後5年間は、その国にいかまうことなく、ほかの国だけに目を向けていけばいいからラクチンなのだ。そうやってじわじわと包囲するように領地を拡大してい

き、不戦同盟が切れたら一気に攻め込もう。まあ、見せかけだけの仲良しというか、これも戦略のひとつだけだね。

あと、攻め込む前に相手国の情報をぜひ手に入れておきたいね。いざ攻めていったら、ドヒヤッ

分のところの倍だ! なんてあせることがないように、スパイを送りこんでおくことは重要なのだ。兵士が足らなければ傭兵などで兵士数を増やしてから攻めるなど、作戦も立てやすいし。これで連戦連勝、世界統一に一步近づくはずだよ。がんばって!



●いつの世も情報を持っている方が勝ちだね。スパイは、必要不可欠なのだ。



●あくまで紳士的に不戦同盟の交渉をしているのだ。一、相手の兵士の数が自ホッペを隠しての交渉なんだけどね。



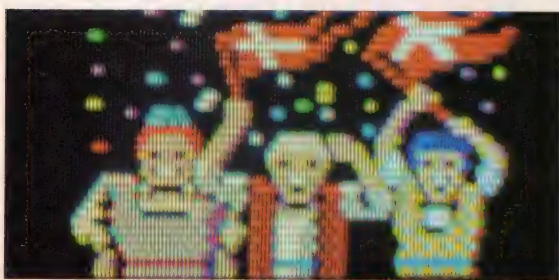


最後のまとめなのだ

- ここまできると、だいたいコツをつかんでくれたんじゃないのかな。じゃあ、先月号とあわせて最後にまとめてみようか。
- 経済力を高めるために、人の配分を十分に考える。
- 商売でお金儲けをしよう。
- 自分や将軍候補をつねに鍛えておくことを忘れずに。
- オールドは積極的に行なう。

- 不戦同盟をうまく活用して戦略を立てる。
 - 兵士の部隊数は少なくして本隊の人数を増やす。
 - 敵の大將を倒すことに全力をつくす。
- だいたい以上だろう。なんども言うようだけど、このゲームはじっくりと気分に浸りながら長く楽しんでちょーだい。

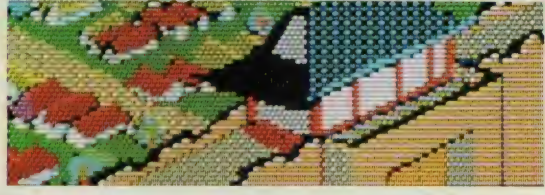
ハッターネー!



アジアとヨーロッパのちがいは こんなところにもあるのだ

世界各地を征服していく途中で、失礼しました。でもね、中国はいそいそとタコにも中国って感じだし、その国々の風景がでてくるよね。戦争を仕掛けていく途中なんだけど、フランスは、オー、シャンゼリゼ(?)だ。いろんな国の特徴が出てかな。あつ、そう、ない。それは

●まあ、おフランスでございます。こんなお城に住みたいいな



●南宋の都、南京の様子だ。さすがに、大都会らしい活気だ。

アメリカで大人気のファンタジーロールプレイングゲーム。

ファンタジー



ジェルノアの章

シミュレーションゲームでは定評のあるアメリカのSSI社から出た本格的ロールプレイの移植版だ。幾多の困難を克服して、悪の魔王ニカデモスを倒せ！ 冒険が君を待っている。

■ボーステック MSX2 9,800円(2DD)

旅立て! 冒険者よ!

剣が力の象徴であり、魔法が知恵を表わす中世ヨーロッパ風の世界。豚顔の怪物や巨人たちが人間と戦い、その領地を奪いあう。魔女が存在し、正義の騎士が悪い竜を退治する。そんな世界の冒険物語がこの『ファンタジー』だ。君も勇敢な戦士や賢い魔法使いと共に旅立つ時がきたのだ!

広い海を渡り、ジェルノアという島にたどり着いた冒険者は人里離れたペルノアという町に入る。

そこにはかつて栄えた町の荒廃した姿があった。事情を聞いてみると悪の魔術師ニカデモスとその部下である無慈悲なブラックナイトの侵略がついにこの島にまでおよんできた。やつらはその脅威の念を維持するために町から町へと悪逆をつくしているというのだ。これこそ自分の求めていた富と名声への冒険、と思った冒険者はギルドで仲間をつのり、ニカデモスを倒すべく旅立つのだった。

これが町の中だ!

ジェルノアには幾つかの町がある。どこの町へ行っても内容は同じなので冒険の拠点に、おおいに活用しよう。



町の鍛冶屋だ。武器、鎧は当然のこと、スクロールや宝石、薬を扱っている店もある。

最初の頃のパーティーは装備が貧弱だ。武器や防具を揃えたい。でもここはグッと我慢してギルドのトレーニングのためにお金は残しておこう。なぜならここで売っているものよりずっと強力な装備を冒険の最中



に見つけるからだ! ある町にはゲームを終了させる大切なアイテムが売られてたりする。

アーマリー



占い師の家だ。タダで占ってもらえるので、その日の冒険が終わる前に一度は寄ってみよう。

神の声を聞いてみようね。ここは最初の頃はあまりたいした意味がないんだけどゲームの後半戦はすごく重要になってくる。ここで指示を受けないとゲームが終了しないのだ。そのへんをよく憶えとくこと。

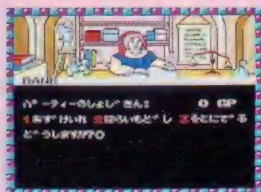
またパーティーのスコアを覚えてくれるので励みになる。50点を超えれば終了もあとわずか!

ミスティック

きたらここに来よう。また町の外にある宿屋はお金を取られるのでお忘れなく。

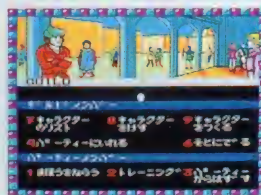
それからセーブする前は必ずここに寄ること。セーブしてもキャラクターたちの体力は回復されないの、次にプレイするときにうっかりHPの減った状態と敵と戦うはめになってしまうからだ。気をつけよう。

ギルド



ギルドでトレーニングをするのはお金が死ぬほどかかるのでコツコツ貯めるようにね。

ギルドとは組合のこと。冒険者のための施設なのだ。トレーニングして体を鍛えたり、魔法を教えてもらったりできる。もちろんボランティアじゃないのでお金は必要だぞ。しかもキャラクターのレベルが上がる度にトレーニングや魔法の代金が高くなっていく。そして頭の悪いキャラクターは魔法を覚えるの



にときどき失敗する! めげずにがんばってくれ。パーティーを組むのもこのギルドなんだよ。

イン



町の宿屋だ。ここでは無料で宿泊できる。泊まればHPとMPが回復するから冒険から帰って

バンク

ジェルノア島の各町の銀行はオンライン(?)で結ばれている。どこの町からでも自分のお金を出し入れできるので大変便利、でも利子につかないよ。念のため。冒険から帰ってきたらお金は自動的に銀行に預けられる。だから買い物したり、トレーニングをしたかったら、ここにきてお金をおろそう。

これが全種族だ!

ロールプレイングといえばやはりキャラクターの作成が一番悩むところだろう。ゲームが終わるまでそのキャラにお世話にならねばならないのだから、

適当に決めたのではちょっと寂しい。ここではどの種族がなにが得意か、また苦手か、を書いてみた。これを参考に選んでみてね。

いわゆるアツウの人々

このファンタジーの世界にはいくつかの種族が共存したり、戦争をしたりしている。この種族はファンタジーRPGならもうすっかりおなじみの一般種族だ。ゲームの初心者はこのキャラクターからプレイしていけばスムーズにゲームが進行していくよ。

この一般種族たちの特徴はどんな職業でも選択できること。だけど職業選択はよく考えてから決めないとあとで泣きを見るぞ!

ヒューマン



なにをするにも一番平均した種族がこの人間族だ。だからどの職業もソツなくこなしてくれる。

エルフ



森の妖精。背が高く耳のとがった美しい種族で、腕力は無いが知力が高い。長寿で有名な種族だ。

ドワーフ



背が低くがっしりした体型の小人族で、腕力と生命力が高いので戦士向き。動きが鈍いのが弱点だ。

ノーム



ドワーフとよく似た小人族だ。ドワーフより賢く動きも素早い。しかし力はそれほど強くないぞ。

ハープリング



歌が好きな陽気な小人族。動きが速く手先が大変器用だ。他のRPGではホビットともいう。

こちら、普段はモンスターな人々

普通のRPGでは敵として登場するキャラクターもこのゲームでは仲間を選べたりする。それがこの怪物系種族(ランダムクリエーターを選択)だ。かなり強い連中なのだが、職業が戦士か盗賊しか選べないし、人間に嫌われている生き物なので町の人はいい顔をしてくれない。だからレベルアップにはすごい大金をふっかけられるぞ。

ノール



狼の顔だけに黄色い毛をした怪物だ。力も強いし、敏捷性もよいほうだが、他に目立った点はない。

ゴブリン



身長120センチ位、すばしっこく醜い生物。小鬼のような格好をしていて、ひねくれものが多い。

コボルド



身長60センチの小さな生き物。あまり強くないがすばしっこくて強い体格だ。犬のような顔。

リザードマン



2メートルはある大柄なトカゲ人間。体中にウロコがあり、水泳がうまい。武器も器用に操る。

ミノタウロス



筋肉隆々の人間の体に牛の頭とすっぽを持つ。その強さは非情なもので、動きもす速い。

オウガー



身長2メートル半、つぶれた鼻にごつい顔をしている。かなり強い生物だが頭が悪いのがガン。

オーク



一般的にゴブリンやオウガーの同類で、他のRPGではザコとして登場する。頑丈な体特徴。

ピクシー



1メートルに満たない身長に、透明な羽根を持っていて、高い機敏さと知能を持っている。

スプライト



チャーミングで社交的な妖精で、エルフに似ている。いたずらが好きで、すばしっこいぞ。

トロール



でかい!そして強い!身長2メートル以上。厚くて丈夫な皮膚と不器用さをもった怪物なのだ。

ようするに♥

こういうゲームをする場合、キャラクターの作成というのは大変重要だよ。面倒だからといって適当に決めたらあとで困るので、考えて決めてね。

このファンタジーは自分のキャラの成長を楽しむゲームだから愛着のわくキャラでプレイしよう。個性的な仲間を作ろうね。それからヒントをひとつ教えてあげよう。ミノタウロスがジェルノアの章のカギを握っているのだぞ。

そして職業を知れ

種族の次は職業だ。ファンタジーには6種類の職業が存在する。どれも冒険には欠かせない職業だぞ。どんな種族がどの職業に向いているかを

考よう。力が強く頭の悪い種族、たとえばドワーフが魔術師になったら後が大変だぞ。でもその大変さがRPGのおもしろさでもあるんだけどね。

ファイター



武器を片手に戦場から戦場へ……。信ずるものは自己の剣のみ！それがこの戦士なのだ。鍛え上げよう。

プリースト



神を信じて、慈悲深く弱きを護る。それがこの僧侶だ。味方を治療したり保護する魔法を得意とするのだ。

ウィザード



魔術師のこと。強力な攻撃魔法で近づく敵を全滅させる。力の強さは必要ないが頭がよくなきヤダメだぞ。

シーフ



身が軽くワナを外したり宝を見つけたりするのが得意な盗賊だ。でも町で盗みはできないので悪しからず。

レンジャー



遊撃手だ。攻撃魔法も防御魔法もソツなくこなし武器も操る。しかし魔法を憶えるのはそんなに早くはない。

モンク



モンクとは修道士のことだ。そう、少林寺拳法の修行僧のような人のこと。魔法も少しはたしなむぞ。

ワープロのインストラクター

人々にワープロの使い方を教え……ち、ちよっとおだれたよこんな書いいたのは！これはウソよ。



わかったかな？

このファンタジーの世界にはいろいろな種族がそれぞれの領地で生活をしている。町はその種族たちの情報の交換場所だから、つねに賑わっているんだ。だから普段は敵のオークやゴブリンといった種族もいるんだ。オークといっても全部が邪悪な生き物じゃないし、なかには悪を憎むヤツだっているから、仲間にできるんだよ。

ギルドというのは、いわば冒険者たちの登録場所、ここに各職業のエキスパートが冒険を待ち望んでいる。出発の準備をしよう！

冒険の手引書2

装備について

敵から宝を奪って町に帰ってきたら、配分モードになる。武器や鎧の各数値をよく見比べながら、効率のいい配分をしよう。

町に入って、「ものをかける」を選べば、パーティーの持ち物一切を配分し直せる。まめにこれを実行して、いらない持ち物は売っちゃってしまおう。



▲さーて、だれに装備させようかな。みんな売ってしまおうか。

冒険の手引書1

キャラクター選びのコツ

初心者にはヒューマンを選ぶといいだろう。人間族はバランスがとれているし、なにより感情移入しやすい。モンスターのキャラはお金がかかるので最初は避けよう。

キャラの属性値は気に入った数値が出るまで何度でもやり直すこと。だいたい、15以上がふたつくらいあればよろしい。

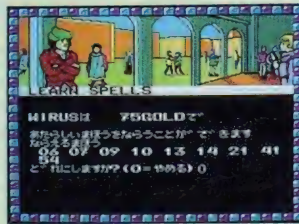


▲でも、モンスターのキャラは強いんだよね。みてみて、この数値の高さ！

冒険の手引書3

魔法を選ぶのだ！

経験を積んだキャラはギルドでトレーニングを受ければレベルを上げることができる。レベルが上がれば新しい魔法が習えるようになるんだけど、魔法選択のときはいっぺんに全部を覚えてもらえるわけではないので、慎重に選ぶように。最初の頃はスリープが有効なので、教えてもらおうべし。



▲ここが迷うんだよねー。どれにしようかな。やっぱり攻撃魔法だね。

打倒ニカデモスへの長い道のりへ!

仲間をそろえ、旅立つ準備と覚悟はできただろうか? ニカデモスは強大な魔術師だ。なみいる戦士ではとてもた立ちできない。まずはニカデモスの部下であるブラックナイトを捜しだす

旅にてかけよう。そうしているうちに自然とレベルが上がり、強い戦士に成長していくのだ。先を急ぎすぎはいけない。地道に運命を切り開き、道を築いてゆくのだ!

ドワーフの地下迷宮

ゲームを初めてすぐ。町を出るとすぐそこにある。昔はここにたくさんドワーフが住んでいたというが、今は邪悪なオークたちの指令センターになってしまった。

ここですべきことはキル



◆冒険を初めて最初に見る風景だ。下に見えるのはドワーフの迷宮

モアに関する情報と、AIRのルーンの取得だ。最初のダンジョンなので、それほど手強い敵は出てこないが、ずるがしこいオークたちは数で攻めてくる! スクロールとある程度の装備も手に入るのだ。



◆ダンジョンのマップはこうなっている。ワナがたくさんあるぞ!

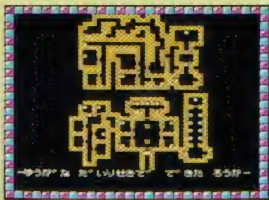
ドワーフのダンジョンをすべて歩き回ったら、次はここにこよう。右に一画面ずれた所にある、パインヴィルの町の真上に位置する僧院だ。

ここではEARTHのルーンがあるのだが、慌ててはいけない



◆あの丸いのはマジックプール。入るとキャラに何かが起こる

い。次のダンジョンでFIREのルーンを取ってからではないと、取れないようになっているのだ。ここに来たらひとまずキルモアに関する情報を集め、僧院長に会って今後すべきことを聞こう。



◆これが僧院のマップだ。ここにもニカデモスの手下はいらるのだ。

ジェルノアの僧院

リザードマンの洞窟

前の2つのダンジョンをクリアするとだんだんと、すべきことが、わかってくるはず。ここでは、FIREのルーンを手に入れるべし。そうすれば、僧院でEARTHのルーンを取れるのだ! かなり強い敵が出てくるので覚悟が必要だ。ファイアーエレメンタルなどは相手にはダメだぞ! ここで必死になって経験を積もう。

ある部屋に入るとワナが作動して熔岩が流れ出てくる。そしてカベにつながれた男と女のどちらを救出するか、という選択になるのだ。ここはキミの判断にまかせるけど、男を救出すれば情報が、女を救出すれば宝が手に入るからね。でもどちらかは、犠牲になってしまう。くそー、ニカデモスめ!



◆ここまで来たら一度町に入って宿屋で体を十分に休めましょ



◆複雑な地形だ。入り組んだ洞窟に強力な怪物がわんさか出るぞ!

戦う時はこーしろ!

戦闘する時、剣で切りつけるだけでTHRUST、ATTACK、SLASH、そして速くの敵に突撃するLUNGEがあるね。なかでも一番効率がいいのはSLASHだろう。レベルが上がれば攻撃回数が増えるので、すごいダメージを与えられるぞ!

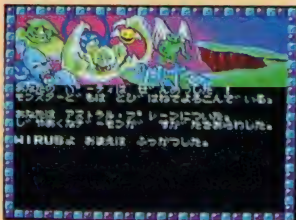


◆戦闘発生! 一番後ろのヤツが強そう。攻撃が届けはいいけど……

パーティー全滅!

キャラクターたちが敵にやられて全滅した場合、アストラル界に送られる。そして不死を得る、復活する、滅びる、のいずれかのさばきを受けるのだ。ここで注意!

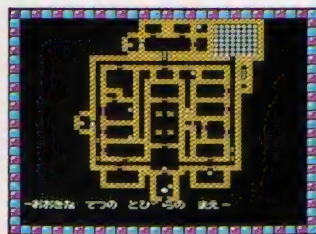
不死を得たキャラはアンデッドになって成長しなくなるのだ。そうなったキャラは早々に諦めて、新しい冒険者を作成しよう。



◆うひゃー死んじやったよ。アンデッドになったり滅んだら最後なのだ。

その後は…

上の3つのダンジョンを制覇できたら次はウッド卿の城へ行こう。ここもすでに敵に侵略され、荒されている。ここには指輪に関する大事な情報とWATERのルーンが眠っているのだ。しかし簡単には取らせてくれないぞ。そしてその次は画面左下の端の城塞都市へ行くべし。キルモアに会えるからね。



◆冒険の旅はまだまだ続くのね。これはウッド卿の城のマップだ。

サイボーグ計画なんかぶつつぶしちゃえ!



第4のユニット2

■データウエスト
MSX2
7,600円(2DD)



▲これがゲーム中の全体画面だ。Bronwinは、セスや滝沢と力を合わせて、「サイボーグ計画」についての情報を探り出すのだ。

タイトルを見てもわかるように、このゲームは続編なんだ。別に前作を知らなくたってプレイできるんだけど、知ってるって知ってないとはオモシロサが段違い! というわけで、10倍楽しくなる前回のストーリー紹介をしましょう。

—ある日、東京上空でなんと航空機の墜落事件が発生した～! 乗っていたBronwinちゃんは記憶喪失状態で武藤優介という少年に助けられたのである。Bronwinは失われた記憶を取り戻すために、独自に調査を続けた結果、自分がWWWFが開発した強化人間のバイオニック・ソルジャー(B.S.)であることを知ったのだ。そのWWWFの正体がオソロシイ軍事組織であることを知ったBronwinは、WWWFをぶつつぶすために統合軍のエージェントに就任したのである。パンパカパーン!

そしていよいよ本編に突入する。Bronwinは越中りょう子という名で、ごく普通の高校生活を送っていたんだけど、高級官僚の誘拐事件が起こっちゃったもんだからさあ大変! しかも背後にはWWWFがからんでいるらしいのだ。というわけでBronwinは統合軍の越中博士に呼び出されたのだ。彼が言うには、統合軍情報部のエージェント、滝沢光太郎がWWWFの新計画の「サイボーグ計画」についての情報を入手したらしいのだ。Bronwinは仲間のセスとともに滝沢と接触して、彼が得た情報を授受し、真相を探らなければならない。

さっそく滝沢に会いに行ったBronwinとセスは、男の人が数人の兵士に襲われている所にくわした。腕力には自信のある2人は、カンタンに兵士どもをけちら

美少女が登場するSFアドベンチャーゲームの第2弾。今回の任務は、死の商人WWWFのもくろむ「サイボーグ計画」についての情報を探り、計画を失敗させることにある。では、任務達成を狙って徹底解析のスタートだ!

して男の人を救出した。

「おれの名は滝沢光太郎だ」
あれまー、それは好都合だよーん。ねえ、さっそく「サイボーグ計画」の情報を教えてちょーだい。

「WWWFは新しい人型兵器としてサイボーグを開発中だ。B.S.より安くて早くてうまいっ(一部脚色)。そして……」

「おしゃべりはそこまでだ!」
突然、なんだかとてもコワソ一な女の人の声がするっ!
「私の名前はカルメンです。ああもちろんウソに決まっています。私の名はダルジィ。おまえたちを倒すために設計された」



▲越中博士の指令を受けるB.S.たち。今回アッシュはここしか出番がないのだ。

宿敵ダルジィが現われた! ダルジィはセスと滝沢に向けてサイコプラストを発射! 2人はどこかへぶっ飛んでしまった。
許せない! Bronwinは怒りを込めてサイコプラストをぶっぱなした。アレ? 全然効かない。
「驚いた? サイキック・インタラプターよ。サイコパワーを封じることができるの。おいで、Bronwin。少し痛めつけてあげる」
ダルジィが襲いかかってきた。
ここで最初のバトルモードに入るのだ。Bronwinは怒りをこめて戦うが、健闘むなしく倒れてしまう。ダルジィが勝ち誇ったような笑みをうかべるなか、Bronwinはひとり敵の基地へと連行されてしまうのだった。ああ、どうしましょ。

宿命のライバルダルジィ登場!



▲部下の男2人をはべらせて(!?), 宿敵ダルジィが突然、現われた! ここで戦闘モードに突入するぞ。



▲我らがBronwin、大健闘もむなくダウン。いくらがんばってもなぜか負けたことになっちゃうのだ。



▲エーン、捕まっちゃったよお。戦いに敗れたBronwinは、WWWFの基地に連れて行かれてしまうのだ。

基地内部で情報収集だ

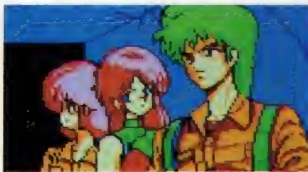
基地の中へ連行されたBronwinは、牢屋に入れられた。いろいろ考え事していると、突然ドアがガバッと開いた。ん？ よく見ると、滝沢さんとセスじゃない。死んだはずだよお富さん。生きていたとはおシャカさまでも気づくめえ。どうして？

「セスがサイコパワーで守ってくれたんだ。どうやってここまで来たかって？ 君の乗せられたUFO型の飛行船に、離陸直前に飛び乗ったのさ」

おお、こいつは好都合だぜ。3人寄れば文殊の知恵、とつても心強い同行者が出てきてくれたもんだ。

さて、いつまでも滝沢たちとの再会を喜んでいてばかりはいられ

あら生きていたのねっ



◆マボロシなんかじゃないよね!? こんな所で2人と再会できるなんて……。2人さえいれば百人かさっ!

ない。さっそく「サイボーグ計画」の情報収集を開始させよう。各階の部屋に入るためにはIDカードが必要になるけど、いくつかロックのかかっていない所もあるので潜入してみよう。部屋の中にはいろいろなアイテムが落ちてたりもするので、じっくりと探してみようね。

情報収集をしているうちに、ある部屋のコンピュータを使ってみたら、「サイボーグ計画」の内容が表示された! 各国の要人を誘拐して、身代金がわりにサイボーグの購入を約束させ、さらにサイボーグの元となる人間は購入国の兵士や一般人を使うらしい。うーん、WWWFのやつらめ、ひどいことをしやがる。こーなったらこの基地

マヌーな兵士



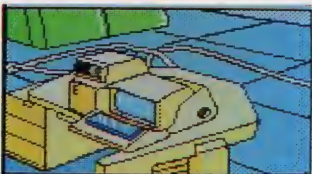
◆兵士たちはみんな同じ顔をしてる。こいつらをバンバン利用してやろーね。

物置の中



◆こーゆー所って、けっこういろんな掘り出し物があったりするんだよね。

士官の部屋



◆コンピュータがデーンと置いてある。どんどんデータを盗んじゃえ! おー。

トイレの中



◆どの職場でもトイレはみんなの社交場。いいコトあるかもしれないぞっ!

弾薬庫の前



◆エーンエーン。なかなか開いてくれないよーん。どうすればいいのかな?

あっB.S.がいる……



◆敵のB.S.(バイオニック・ソルジャー)、レストアちゃんだよ。

カプセルもらいっ



◆2対1だ、勝って当たり前だ。エネルギーカプセルいただき!

を爆破しちゃえ! どこからこーゆー発想が出てくるのか分からないが、Bronwinたちは基地に爆弾をしかけることに決めた。しかし、弾薬庫の扉はとつても頑丈で、

その上指紋の照合装置がついている。どうやって開けるかって? どうやっても開かないんだったら、開けられそうな人を捜してみたら? 指紋が登録されてそうな人……。

くまなく回ろう全3階



B1F

こーこには弾薬庫がある。また、B3階に行くためのエレベーターはこの階でしか乗ることができないので、気をつけるよーに。



B2F

Bronwinが閉じ込められた牢屋のある階。まずこーこで情報収集をするんだけど、なかなかIDカードが手に入らないんだよね。



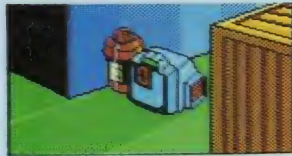
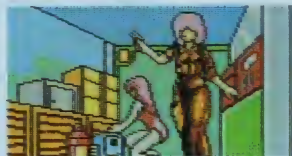
B3F

最初のうちはなかなか来れないB3階。こーこでサイボーグ計画の驚くべき真相が明らかになるかもしれないぞーっと。



爆弾をしかけろ!

まだ行くことができない部屋があるけれど、弾薬庫に入れたら気にせずにセットしてしまおう。やり方は自分で考えてね。ダイナマイトどんどん(古〜い)。



カウント0になると……



D・SYSに突入だ〜

弾薬庫に爆弾をセットしたら、さっそく脱出経路を探そう。爆弾のカウントダウンはどンドン進んでいくので、のんびりしてられない。迅速な行動が要求されるぞ。

まずはB3階に行ってみよう。D・SYSという所に行けるようになっているはずだ。D・SYSには防御システムがついているので、うかつに近づくと黒こげになってしまう。だけど、どこかの部屋で兵士が言っていたことを思い出して、システムの解除方法を考えよう。確か、まだ一度も使っていないアイテムがあったよね。

さて、晴れてD・SYSを通り抜けるようになったら、ひとまず0・Cに行ってみよう。ドアがロックされていないので、簡単に入ることができるのだ。中に入ってみると、何だか妙なフンイキだ。こ

こでBronwinたちは、驚くべき事実を知る。ぬわんと、WWWFは「サイボーグ計画」をかくれミノにして、世界各国のVIPのクローンを作って送り込む「VIPクローニング計画」を推し進めていたのである。誘拐された要人たちがみんな好戦的になって帰ってきた理由がこれで分かるね。しかし、そうすると本物のVIPたちがどこかに捕えられていることになるぞ。

3人は部屋を出ると、0・Cに行った。0・Cに入るにはIDカードが3枚必要になるから、それまでにそろえておこう。中に入ると、大きな地球儀とパネルがあった。パネルには誘拐されていたVIPたちの顔が写っている。Bronwinたちはそばを通りかかったオペレーターの男を捕り押さえて、VIPの居場所を聞き出した。VIPは0・Rという所にいるらしい。さあ急いで救出に行こう……あれ? Bronwinのそっくりさんがいる! あいつは何者……? なんてことを考えているうちにドカーン! と制御室が大爆発。こりゃ大変だ。そっくりさんにかまってなんかいられ



◆そばを通りかかったオペレーターを捕まえたところからVIPの居所を聞き出してやろう

ない。ということで、3人は0・Rへ向かった。0・Rに入るためには、頑丈な2枚のドアを開けなければならないけれど、開け方は自分で考えようね。中には、いるわいるわ、各国の要人が! 我々が助けに来たから、もう大丈夫よん。さあ、みんなで脱出しよう。
「S・Dって所に潜水艦があるよーん」VIPの1人のアリガタイお言葉で、3人はVIPを引きつれてS・Dに



◆各国の要人の顔が写ったパネルがスラートと並んでいる0・C

直行した。あったあったよ潜水艦が。これで脱出できるのねっ! ということでVIPらを潜水艦に乗り込ませた。そのとき……。



◆ここがD・SYSだ。防御システムには十分に注意しておこうね



◆うす気味悪い感じのする部屋。ここには、サイボーグ計画に関する重要な情報が入るかもしれないぞ



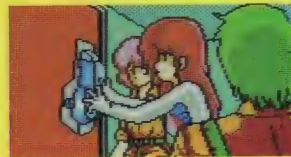
VIPを救出せよ!

WWWFのやつらの悪だくみによって誘拐されていた各国の要人たちはナント基地の中で監禁されて

いた! 急いで助けてあげよう。お礼にアメ玉でもくれるかもしれないぞ(くれないうて)。



◆とても頑丈そうなB・ドア。エライ人に開けてもらうのが一番だ。



◆B・ドアを開けると、またまたカクソうなドアが。こんどは自力で開けろ!



◆中に入ると、そこには誘拐された各国の要人たちの姿が!

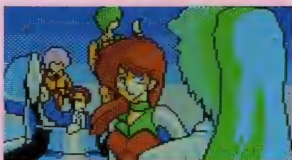


◆「S・Hに潜水艦があるはず!」急いで脱出しろ! 時間かないぞ!



ダルジイと決着をつけるときが来た

各国の要人たちと潜水艦のドックに向かうと、そこに待っていたのは宿敵ダルジイ。ここで決着をつけなければならないのね。ダルジイはとってもツヨイ。だけど、bronwinが倒さずして誰が倒せるのか。がんばれbronwin!



◆潜水艦でさあ脱出! というときに現われたダルジイ。しつこいやつだぜ。



◆いよいよ戦闘シーンに突入! サイコパワーを駆使してがんばれ!!



◆bronwinとの対決に闘志の炎を燃やすダルジイ。星飛雄馬ではない。

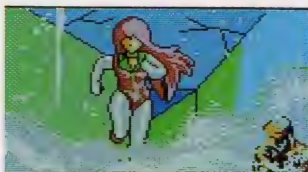
はたして脱出できるだろ〜か!?

潜水艦のドックで待っていたのは、やっぱり宿敵ダルジイ。このヤロー、いつもいつもジャマばかりしやがって。ここで会ったが百年目。今度こそ決着をつけてやるぞ! とばかりにbronwinは1人でダルジイに戦いを挑んだ。今度の戦いではサイコパワーが使えるので、こないだみたいに負けるわけにはいかない。あ、そうだ、戦う前にアレを忘れないでね。まあ、忘れていてもどうにかなるんだけど……

そんなこんなで、ダルジイを倒したbronwin。潜水艦は出ていっちゃったので、1人で脱出経路を探さなければならない。さてどうしたものかと考えるうちに、

bronwinは自分が乗せられて来た飛行船を思い出した。ああ、そうだ。アレに乗れば脱出できるかもしれない。こいつは急がねば、とばかりにbronwinは飛行船のあったハンガーへ向かって走った。やったー! まだつながれているじゃない。ん? だけどなんだか様子がおかしいぞ。ドッカーン! 世の中そう甘くはなかった。飛行船は爆発してしまったのだ。さあ、どうする!? bronwin。

だが、天はまだbronwinを見捨ててはいなかった。近くにコンピュータがあったのだ。使ってみると、非常脱出用格納庫のF・Hの位置が示されていた。前には弾薬庫があるけど、そんなことには

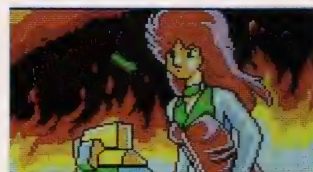


◆「飛行船があったはず!」と、ハンガームえして走るbronwin。

かまてられない、bronwinは急いでF・Hに向かった。しかし、弾薬庫の前まで来たとき、後ろで爆発が! おかげで後ろはガレキの山でふさがれてしまった。困ったなあ。前は火の海だし……。しかし、あきらめてはいけない。確か、前にどこかの部屋で重要なヒントを手に入れているはずなんだ。感動のエンディングは近い。



◆頼みの綱の飛行船が大爆発! ああ、どうしてこーツイてないの〜!?



◆途方に暮れるbronwin。しかし後ろにはコンピュータがあるぞ!

がんばれ、bronwin!

さて、みごと脱出できた人はオメデトウ。だけど、いくつか謎が残ったね。クローン計画の真相、bronwinとうり2つの少女など……。近々、それが解明される日が来るかもしれないぞ。



◆ドッカーン! 大音響とともに後ろの通路がふさがれてしまった。もう後もどりはできない。



◆あたり一面火の海だ。早くなんとかしないと、bronwinの丸焼きがきちゃうぞー。

WWWFの野望は ついにたのだった……



◆脱出に大成功! しかし、WWWFの基地はたくさんの謎を残したままでくずれてしまったのだった……。

GAME OVER



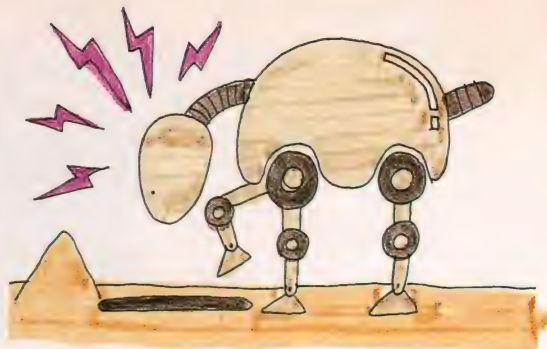
◆がっかりとうなだれているbronwinちゃん。ミョーに色っぽかったりする。



◆ときどき、越中博士が出てきて、とってもありがたいヒントをくれるぞ。

M.U.L.E.

ちょっと、そこのあなた、あーたですよ。なに、のんきな顔してるんですか。たいへんなことがおこったっていうのに。知らないんですか？あの『ミュール』がMSXに移植されたんですよ。えっ、それがどうしたって？ あーた、事の重大さがわかってない。じゃあ説明しますよ……。



■BPS MSX2 7,800円(2DD)

1 ミュール、それはこんなゲームだ!!

『ミュール』ってゲームをご存知でしたか？ 名前は知ってるけどやったことはないって人が多いのではないかな。それもそのはずで、このソフトは5年前にアメリカのアタリ800用として発売されたものなのだ。かなりおもしろらしい、という噂は聞けども、姿は見えずって感じだったわけだな。

ところが、5年たった今、このミュールがMSXに移植されることになったんだからたいへんだ。な

んたって、このゲームはたぶん世界で一番楽しいゲームなんだから。MSX版の発売で日本にもミュール旋風が吹き荒れるのではないかな？

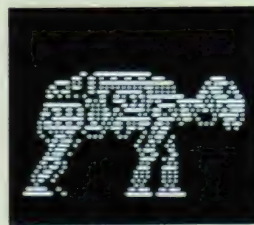
では、ミュールがどんなゲームなのかを、説明するとしよう。まず、頭の中に『人生ゲーム』のようなファミリーゲームを思い浮かべてほしい。それに産業と経済のシミュレーション要素をくわえたものがこのゲームなのだ。

舞台は宇宙の植民地。そこに4

人の開拓者が送り込まれる。彼らの目的はこの土地で産業をおこし、1年のあいだに、なるべく多くの財産を作ることだ。さて、ここからが重要だ。おこした産業の生産物は1ヵ月ごとに集計され、全員が市場へ持ちよって競売をする。つまり、他のプレイヤーと商品と金のやりとりができるというわけ。

おもしろいのは商品の値段が必要と供給によって決まるということだ。そこで自分の生産品を高く

売するために、独占や買い占め、裏切り、だまし合いな一てんてんがしょっちゅう起こるわけなのだ。ねっ、すごいでしょ。こんなゲームはめったにないよ。



■このロボのようなロボットが『ミュール』なのである。

2 これが、君の分身たちだ

メクトロン



■突然変異によって生まれたロボットというところらしい。このキャラだけはコンピュータ専用なので、プレイヤーが使用することはできない。

ゴルマー



■ネカイト銀河からやって来た土地が好きで、新しい土地を見つけたため長い首を突き出し、いつもキョロキョロしてる。鉱物関係に強いようだ。

パッカー



■シリコン星出身。スマイルバッジのようなだが、こう見えても宇宙一の農夫なのだ。しかし、大食いで食糧の消費量もこれまた宇宙一多い。

ボンソイド



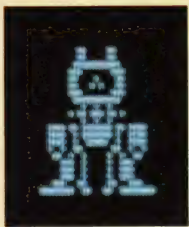
■アームフル銀河からやってきた山男。山登りがとてく好き。山で働かせればこいつの右に出る者はいない。が、逆に平地での仕事は苦手。

スフィロイド



■ロールドー星からやってきた生きているつぼ。とにかく丸い物が大好きで、丸い物なんでも集めてしまう。とくに得手不得手がないキャラ。

フラッパー



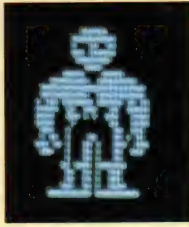
■ポイルドトップ銀河から初めて開拓に送り込まれたキャラクター。素人というわけなので最初の所持金が600ドル多く初心者向けである。

レギー



■アフカニー草原出身。足がひたすら長く、どこでもスタコラと歩いていってしまうのだ。スピードが速いので神経の二倍いい人は選はないように。

ヒューマノイド



■地球人、おそらく日本人だと思うが、宇宙一の働き者だそう。能力が一番だけど貧乏なので所持金が4000ドル少ない上級者向けキャラ。

③ 土地および産業

平地

平地はエネルギー産業や食糧産業に向いている。平地の平均生産量は、鉄鉱石が1、食糧が2、エネルギーが3である。また、1から3までの宝石が取れる可能性もある。この星は平地が多いのでこれをどう使用するかが勝敗のきめてになるだろう。

川

川はもちろん食糧産業に向いている。平均生産量は、食糧が4、エネルギーが2である。川のぬかるんだ土地には坑道が掘れないため、鉄鉱石や宝石はまったく取れないことになっている。川は4区画しかないので人気が高く、取り合いになるだろう。

鉄鉱石

鉄鉱石のマークはつるはしとシャベルが交差したもので表わされる。鉄鉱石はミュールの製造に使用される。店はプレイヤーから買入れた鉄鉱石2個からミュールを1台作り出すのだ。独占してもなかなかもうけにくい、難しい産業だ。

宝石

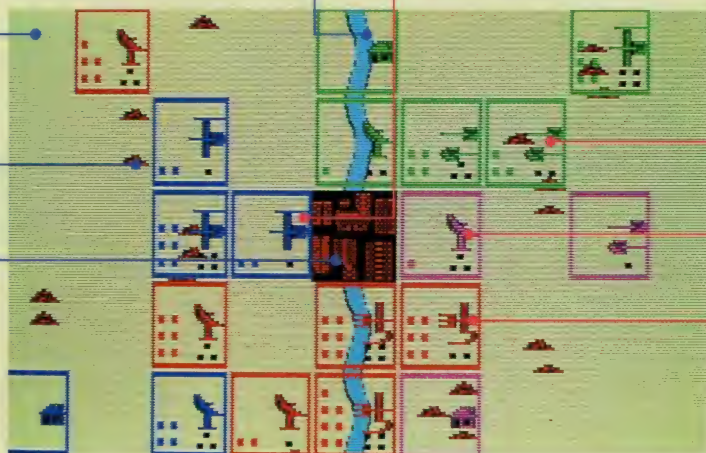
シャベル2本が宝石のマークだ。まちがいなくもうかる産業だが、どこで取れるかは、土地を調査しないとわからない。そのうえ海賊船に根こそぎ奪っていかれる可能性もある。しかし、もし運よく鉱脈が発見できたなら、宝石産業をおこすべきだろう。

山

山地は鉱業にしか向かない土地だ。平均生産量は、食糧、エネルギーともに1、鉄鉱石は1プラスその土地にある山の数となる。平地と同じく、1から3の宝石が取れる可能性がある。鉄鉱業でもうけようと思っている人は、山地がかたまっている場所を急いで取るべきだろう。

街

植民地の中央に位置しているのが、この星唯一の街である。プレイヤーはすべてこの街を出発して自分の土地に歩いて行かなければならないので、土地を取るときは街に近いほど有利ということになる。言い忘れたが、山の上や川の中は、歩くスピードが遅くなってしまふぞ。



エネルギー

バラバラアンテナのマークがエネルギー業だ。エネルギーは、エネルギー自身を除くすべての生産物の生産に使用される絶対に必要な産業だ。エネルギーが不足すると、他の産業の生産も落ち込んでしまう。勝つためには、常に十分なエネルギーを確保しておかなくてはならない。

食糧

鎌と鋤が交差したどっかの国旗のような印が食糧のマークだ。食糧はプレイヤーのエネルギー源である。これが不足すると仕事をやる時間が短くなってしまい、ミュールの設置が十分にできなくなってしまうのだ。エネルギーとともに、独占できれば必ずもうかる産業である。

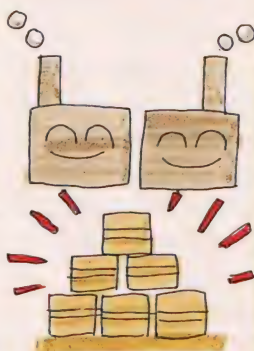
データのみかた

右上のマークは各産業のマークで、その下の黒い点は、その土地の平均生産量を表わしている。左側の点は、その土地で収穫された生産物の個数だ。色はプレイヤーの色だよ。

拡大経済の法則

ミュールの世界には生産性を上昇させる2つの経済法則があるのだ。1つは拡大経済の法則。事業を2倍にすると、利益は2倍以上になるってことだね。

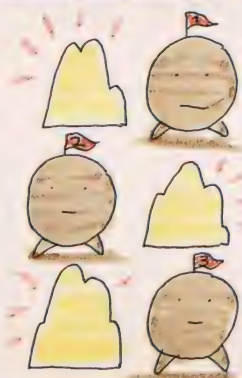
なぜそうなるのか知りたい人は社会科の教科書でも読んでちょうだい。で、具体的には、2つ以上の隣り合わせた土地で同じものを作れば、各土地の生産量が1ユニット増えるということだ。土地はなるべくかためて取ったほうがいいということだね。



生産の学習曲線による効果

えー、こっちもえらく難しいタイトルがついているけど、ようするにどんな産業でも、物をたくさん作っていくにしたがって、より効果的に生産するノウハウがわかってくる、ということなのだ。

ミュールの場合、同じ物を生産する土地を3つ以上持っていたら、それぞれの土地の生産量が1ユニットずつ増えるわけだ。つまり、隣り合った3つの土地で同じ産業をおこせば、2ユニットも増産するわけね。

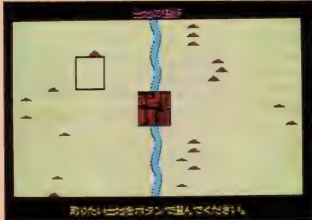


2つの経済法則

4 すべては土地から始まる

では、ここからはゲームの進行を追って説明してみよう。

まず最初に行なわれるのが土地



▲あせて、押しまちがえたりするなよ。

の配給だ。すべての産業に必要なのは、まず土地だ。自分の産業は自分の土地でしかおこせないので土地をたくさん持つことは、勝利を手にするための第1条件となるのだ。

さてその配給はルーレット方式で行なわれる。黒いカーソルが左上から右下まで移動するから、欲しい土地に来たときにボタンを押せばOKだ。

しかし、これは4人同時に行なわれるので、押すのがちょっとおくれると他人に取られてしまうこともある。このへんがまたおもしろいところだ。

配給のほかに土地を競売で手に入れることもできる。もちろん配給ではないからタダというわけにはいかないが、他人より多く土地を持つためには、競売で土地を買うしかないのだ。



▲もっとも高い値を付けた人が買い取る。

5 時間は短い、急げ急げ!

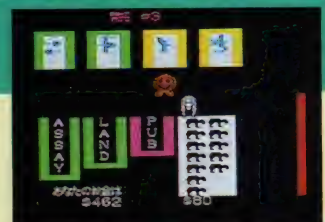


土地を手に入れても、そのままでは何も生み出してはくれない。雑草が生えるぐらいのものだ。そこで登場するのが万能産業ロボットM.U.L.E.である。こいつは非常によくできたロボットで、自分の土地に置いておくだけで、勝手に働いて物を生産してくれるのだ。

というわけなので、プレイヤーのやることは、ミュールを買っていずれかの産業用に改造し、自分の土地に設置しに行くだけである。さて、この動作は制限時間付き

のリアルタイムアクションゲームとなる。まず、街のミュール小屋に入ってミュールを1頭買い、上に4つある改造店のどれかに入る。すると瞬間的に改造されるから、街の外に出て自分の土地までつれていき、小屋に設置して再び街へ。パブに入れば残り時間が金にかわるというしくみだ。

実際には一度設置したミュールを再改造したり、宝石の鉱脈を探したりしなくてはいけないので、わりとあわただしい。



▲悩んでいるひまなどないぞ。急ぐのだ。



▲小屋に正しく置かないと逃げてしまう。

6 運が悪けりゃアクシデント

さて、手に汗にぎるミュールの設置が終わった後は、お待ちかねの生産である。パラパラと小気味いい音を立てながら生産品が積み上げられていく。収穫の喜びをかみしめる心地のよい一時なのだ。

が、その喜びも長くは続かない。ファミリーボードゲームにはつきもののアクシデントというものがある。このアクシデントは大きく2つに分けられる。

1つは個人的アクシデント。これは、「あなたのミュールがタップダンス大会で優勝し200ドルもうけました」といった感じのもので、さ



▲ため込んでいた宝石もこれでパーだ。

ほど重要ではない。

もう一方は、台風、店の火事、海賊船などの全員にかかわってくるものだ。これらは1年に1回は必ず起こるようになっていて、経済のバランスをくるわせるのだ。

その結果、物価が変動してしまうやっかいなものだが、これを逆に利用して金もうけができるようになれば、それこそ巨万の富が転がり込むという、もろ刃の剣であるわけなのだ。



▲店が火事だ! 物価が上昇するぞ!

7 競売は戦いだ!!

いよいよここからがこのゲームのメインイベントである競売である。このシーンは4人全員参加のリアルタイムになる。あ、そうそう、もちろん制限時間付きだよ。

では、一般的な競売の手順を紹介しよう。まず、自分の持っている生産物が表示されるから、余分に持っていれば売り手に、不足していれば買い手にまわる。それが終われば競売の開始だ。買い手は下から買い値のラインを押し上げ、売り手は上から売り値のラインを押し下げる。そのラインがくっついた値段で取り引きが行なわれる。

この競売にはプレイヤーのほか、この街の店も参加するのだが、店はプレイヤーと違いその場で値

段を上下させることはない。その月の相場額で売り買いをしてくれるのだ。また、商品は何個でも制限なく買ってくれるし、在庫がある限りいくつでも売ってくれる。

つまり、プレイヤーの最低の売り値は、そのときの店の買い値ということになる（ただ同然のときもあるが）。

では、最高の買い値はやはり店の売り値か、というところが少しばかり違う。この店は新たな入荷ということは一切しないので、誰かが店に商品を売らない限り、いつか在庫がなくなってしまうのだ。するとどうなるかというと、プレイヤーは自分の商品の売り値を、どんどんつり上げることが可能に

なるのである！ ふだんは安い食糧やエネルギーが、宝石の2倍の値段で売れた、なんてこともよくあることなのだ。

実際には競売はもっと複雑なものになる。なんたって、自分はもうけたい、ほかのやつは損をしろ、ってのが4人集まって競売するんだからね。どうしたって、そこには裏切りや独占とかリベートなーんていうドロドロしたものがからんでくるし、個人のエゴや人間性もかいま見えちゃうんだから恐ろしい。これがまた、おもしろいわけた。

こーやりやもーがりまつせ!



▲宝石は見つけるのは大変だけど、とにかくもうかる。最低でも50ドル、最高だと150ドルで売れてしまうんだから。



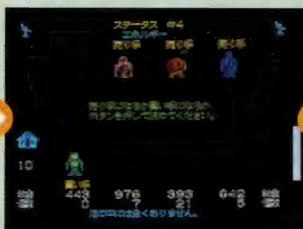
▲安いときに買いためておいて、高くなったときに売ってことね。ま、いわゆるはやりのマネーゲームってやつさ。



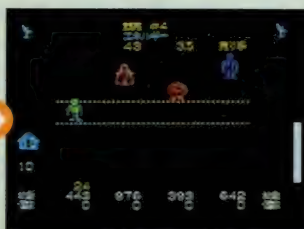
▲これは絶対にもうかる。食糧だって、200ドル以上で売れることもあるんだ。でも、これやると友達なくすかもね。



▲エネルギーの競売をのぞいてみよう。メクトロンはエネルギー不足のようだ。



▲当然、不足している人は買い手。店には在庫がない。高値になるかも？



▲売り手も値段を下げてきた。どうやら30ドル付近で商談が成立しそうだ。

8 ミュールの必勝法は？

ミュールの必勝法、そんなものはない！ だってそうでしょ、『人生ゲーム』に必勝法がないようにミュールだって絶対に勝てる方法なんてあるわけないし、あったらつまらないもの。

でもまあコツみたいなものはあるから、それを伝授してあげよう。

土地を取るときは、なるべく1つにまとまるように取って、拡大経済の法則を最大限に利用すること。そしてなるべくその土地にあった産業をおこすことだ。

産業はまずエネルギー、次に食

糧とおこして、自給自足ができるようにしたほうがいい。食糧は人から買おうなんて思っているとすべ返しをくらうぞ。その後は宝石を探して掘るのだ。

買い占めて独占するのは確かにもうかるのだが、あまりに買いためしすぎると、宝石だろうとエネルギーだろうと腐ってダメになってしまうから、これもほどほどにしておかないと損をするぞ。

鉄鉱石はあまりもうからないがこれといって大損もしないという無難な産業なのだ。

そしてこれが一番重要なポイントなんだけど、自分だけもうかれれば他人はどうでもいい、と思ってやっているとそのうちに植民地全体の経済が落ち込んで、全員が貧しくなってしまうのだ。こうなるともうオシマイだから、注意してほしい。

と、まあいろいろ書いてきたけど、とにかく1度プレイしてみよ。きっと気に入るからさっ。



あのディスクステーションと

Mマガが提携か!?

よろしく
ね〜ん

発売以来、好調な売れ行きを示すディスクステーションと、これまた人気絶頂のMマガが提携。出版界、ソフト業界に波紋を投げかける、この事実が意味するのは？ 隠されたその目的を追う。

提携しちゃったもんね〜

とまあ、そんなわけで(何がそんなわけなんだ?)、提携しちゃったんですわ、ディスクステーションと。"提携"なんて言葉使うと、どっかのホテルの鳳凰の間とかに記者を集めて、正式な契約書を取り交わす調印式でもやったみたいだけど、実態は上の写真のとおり。ディスクステーションの発売元であるコンパイルの仁井谷社長と、Mマガの小島ヘンシュウチョウが、南青山にある編集部で、にっこり笑

って握手をしたってわけ。なんだか子供どうしが「ゆ〜びきりげ〜んまん、ウソついたら……」とかやってみたんだけど、実態も似たりよったり。「提携しましょ」、「そーしましょ」と、いとも簡単に決まっちゃったのだ。

せっかくだから、もーちょっと難しくいうと、「ディスクマガジンというまったく新しい分野をMマガが高く評価し、コンパイルとともに盛り上げていきたいと思ったから」ってことになるかな。ともかく10月に発売される創刊号を、乞うご期待なのだ。

何をやるかといいますと

とまあ、果敢にも新分野に挑戦しようとして、提携の約束を取りつけたMマガだけど、さて、どうしよう。実は何をやるか、まだぜんぜん決まっていなかったり……してもいいかな。とりあえず正式決定ではないんだけど、ディスクステーションの中にMマガのコーナーができます。で、ここでは何をやってもいいって仁井谷社長がしてくれたので(今ごろ後悔してるかな?)、Mマガらしく〜んと面白いことをやろうと思ってます。たとえばM通が出張してしまったり、恐怖のプログラムみたいなの

が出てきたり。それからそれから、小島ヘンシュウチョウや田中パンチのデジタイス画像をオマケでつけちゃおうかな。簡単なツールを用意すれば、着せ替え人形や塗り絵だってできそうだね。

あつ、でも、真面目な企画も考えてます。ショート・プログラム・アイランドの、プログラムサービスなんて魅力的でしょ？



◆談笑する仁井谷社長と小島ヘンシュウチョウ。どんな企画が生まれてくるのか。

創刊号は シューティング特集

それではここで、10月8日発売の(Mマガの発売日と同じだよ)ディスクステーション創刊号の最新情報を教えます。今回の特集(うーん、雑誌してるな)はシューティング。そのひとつ目は、なんとアレスタのオリジナル面がプレイできるという、目が点になってそのままなくなっちゃうくらいの特典で、製品版をクリアしたなら、ぜひ挑戦しましょう。またナムコットから発売が予定されているゼビウスも、一面まるまるテストプレイ。実際にプレイして気に入ったら製品を買いに行くというのが、賢いディスクステーションの読者だったりするわけです。

創刊準備号で好評だった、オマケのゲームもあるあるある！ 注目してほしいのが、仁井谷社長みずから考えたという『黄河』。写真を見ればわかるように、マージャンパイが題材の、ちらっと『上海』を



◆MSX2最強のシューティング『アレスタ』。このオリジナル面が見られるぞ。



◆たかがオマケというなかれ。やれば即座にハマル、超おもしろゲームなのだ。



◆画面のまわりにあるパイがなくなったら、やっぱり流局になるのかな？

意識して作ったゲーム。コンパイルの社員の話では、「社長が考えた独り遊び。暗いぜ！」ってことになるけど、なかなかどうして。ハマってしまったたりして。このほかにも、ゲームアーツからオマケのゲームが提供されるなんて話もあって、ディスクステーション創刊号は大にざわいなのです。



◆待ちに待った『ゼビウス』が登場。まずはテストプレイを楽しんじゃおうね。

田中パンチは語る



あーあー、このマイク入ってますか？ あー入ってる入ってる。どうも、田中パンチです。ディスクステーション、いいですね。おもしろいと思いました。おもしろいものは、だいたい好きなので、今後は、ディスクステーションとさらにおもしろいことをやってみようかと、考えたわけです。何をやりましょうかねえ……。あそうだ、あれをやろう。アイデアが浮かびました。が、まだ発表はしません。もったいぶっているのです。小心モノですから。

コンパイルさんが先陣を切った形になりましたが、今後はますますこのような、電子出版っていうのかなあ、メディアがディスクの情報伝達商品がふえてくるんじゃないかと思えます。これからしばらく摸索の時期を至て、大地に根がつくまで、まあがんばりましょう。こんなんでいいかな。

アニメツールも ついてくる

ただゲームをするだけじゃ面白くない！ なんて人は、コンパイル特製のアニメーションツールで遊びましょう。これには『アニメ制作グラフィック・エディター』と『セリフ製作シナリオ・エディター』の2種類があって、コンピュータのことなんか〜にも知らなくても、サクサクと作れちゃうわけ。このツールで作った作品募集なんてことも、きっとコンパイルは計画してると思うから、みんな張り切って応募しようね。

『新作ゲームの先取りコーナー』なんて、いつの間にかタイトルが

ついたみたいだけど、MマガでいうとこのNEW SOFTで紹介するのは、ゲームアーツの『ぎゅあんぶらあ自己中心派』。残念ながらテストプレイはできないみたいだけど、簡単なデモは入るというから楽しみに待ってましょ。

そんなこんなで、準備号よりぐーんとパワーアップする創刊号。あんまり内容が盛り沢山になったもんで、ディスク2枚組に増殖することになりました。お値段もちょっと上がって、予定価格は1,980円。買うは一時的損、買わぬは一生の損(違うか)、Mマガのコーナーも新設されるディスクステーションに、みんな注目しちゃおうね！



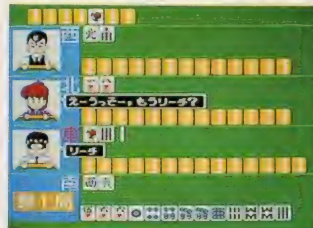
◆アニメツールで作った作品。テキストを入れて、アドベンチャーしちゃえ！



◆この12枚のグラフィックパターンが、バタバタ動いてアニメになるのだ。



◆編集部サンプルが届いて以来、スタッフがハマりきってしまった『ぎゅあんぶらあ自己中心派』のデモもあるぞ。



このゲームは、
「ぎゅあんぶらあ自己中心派」
のデモもあるぞ。

創刊準備0号の好評に気をよくしたコンパイルでは、年末に向け臨時増刊号の発売も計画している。噂ではディスク4枚組とも5枚組ともいわれる増刊号は、年末に発売される話題作を集めて、読者がテストプレイできるようにしてしまうとか。Mマガもディスク1枚分を受け持って、あーでもないこーでもない企画。実はアツと驚くようなことを考えているんだけど、もったいないからまた教えてあげない。来月号で詳しく発表する予定でいるから、みんな

年末には増刊号も発売！

な楽しみに待っていてね。そうそう、「こんなことをやってほしい！」なんて希望があったら、Mマガ編集部まではがきでどどん教えてね。キミの企画がディスクステーションに取り入れられるかもしれないよ。

基本的には隔月に(つまり2カ月に一度)発行されるディスクステーションだけど、チャンスがあれば増刊号もドンドン出していくというのがコンパイルの考え。年末の次は春の新入学シーズンか、はたまた夏休みか。お楽しみに。



8月号で一本を取った山下卓也くんには、本人の希望で『ジギスカン』を送った。よりによって高いソフトを選びやがって。あくまでもゲームソフト1本だからね。HALNOTE1本くださいなんてのは、反則だぞ!!

一本ありの本

いっぽーん!

アレスタ

ミュージックモードね

シューティングゲームの本家であるコンパイルが放った、『アレスタ』にミュージックモードが隠されていたのだあ!! それではその方法をば。キーの **A** **L** **E** **S** **T** のどれか1つを押しながらタイトル画面を出すと、ホラ、タイトル画面の右下に“SOUND TEST”と出たでしょ。これで、全20曲の音楽を聞くことができる! 操作方法は、カーソルキーの **↑** と **↓** で曲

番号を選んで、**↓** で音楽が奏でられ、**↑** で止まる。『ディスクステーション』を持っていれば、その中に入っているアレスタでも同じようにするとこの技ができたりする。アレスタは、FMPAC対応なので、音に厚みがあってすんごくイイのだ! FMPACがあるとないとじゃ、クレープを入れたコーヒードと入れないのと同じくらいの差があるのだ! これですべて、好きな曲

●アレスタは、そのまんまでもイイ音で楽しめるが FMPAC を使えば、ドキュン!! と迫力の音でものスゲーのだ。ぜひ使ってみてほしいアイテムだ!



が聞けてウレシイのなんのコレサイワイ。寝るときに“BGM”にしてもイイしね。なんて聞いて寝たら

夢の中に“トレイターラグ”とかが出てきてうなされちゃったりして。
東京都 細野 勉

激突ペナントレース

魔球!? 超剛速球!!

みなさん、『激ペナ』で燃えていますか? この技は、その名のとおり“超剛速球”を投げることで



★写真ではわからないがとにかく速い!!

きるピッチャーを作ってしまう技なのです。

その方法は、まず、ディスクに自分のチームを作っておきます。次に右のリスト通りにプログラムを打ち込みます。自分のチームが入っているディスクを入れて、このプログラムを走らせると、チームの一覧が表示され、ファイルの名前を聞いてきます。ここで自分のチームのファイル名を拡張子を

```
100 インチキ ピッチャー MAKER
110 CLEAR 200,&HCFFF:DEFINT A-Z:DIMD(127)
120 SCREEN 0:WIDTH 40:CLS
130 PRINT "インチキ シタイ チーム ノ ティスク ラ イレテ ANY
KEY":I#=INPUT$(1):PRINT:FILES:PRINT
140 PRINT:INPUT "FILE ノ ナマエヲ *****.***
ノヨウニ イレテ RET":F#
150 COPY F# TO D
160 D(122)=&HF02:D(125)=&H102
170 D(123)=(D(123) AND &HFF00) OR 15
180 COPY D TO F#:CLOSE
190 PRINT "4バツメ ノ ピッチャー カ" インチキモン テス."
```

含めて入力すると、できあがり。自分のチームの4番めの投手が超剛速球投手に生まれ変わっているんですね。

とにかく、この超剛速球投手の

投げる球は速い。画面に表示されるスピードは170キロくらいでも、目に見えないくらい速いので、バットに当てることすらできません。

宮城県 石坂和俊

ファイアボール

技あり

フリープレイだ!

な設定画面なのだ。いろんなパラメータがあるね。



最初にゲームオーバーになってください。そして次のゲームが始まる前、スコアが表示されてるときに、素早く「ESC」を8連打してください。そうするとゲーム設定画面になります。

そして設定画面の一番上の項目をリターンキーで「1」にします。2番目の項目も「2」にしてください。そして「ESC」を押してゲームをスタートすると、無敵なのです(フリープレイといったほうがいいかな?)。

東京都 安養寺信彦



これこれ! この瞬間、「ESC」キーを8回連打するのだ。あわてずゆっくりね!

ワールドゴルフ

有効!

隠れ土地?

エニックスのワールドゴルフで隠れキャラがありました。まずコース1の1番ホールで、いきなり後ろに打つと、なんと、ラフの平野が出てきますよ。同じようなのはたくさんあります。その中でと

くにおもしろいのは、コース2の9ホール隠れ橋。コース2の11ホール隠れ鳥。コース4の2ホール隠れ湖。コース4の15ホール隠れ橋&隠れ鳥などです。

奈良県 柳本洋和



こーして狙いを自分の後ろ側に合わせろ。そーして力いっぱいショット!



そこには自分の知らない新しい世界があったのだ。と言えは聞こえはいい。

イースII

技あり

隠れメッセージだ!

『イースII』で隠れメッセージを発見したので報告します。そのやり方は、「Y」キーと「S」キーを同時に押しながら、プログラムディスクを立ち上げるのだ。すると、画面に「DEDICATED TO T.OHURA」という英語のメッセージが表示されます。

それにしても、『イースII』っておもしろいですね。エンディングのデモを見たとき、あまりの感動



「T.OHURA」さんって誰のことかな?

に涙がちよちよぎれ、鼻水をチョロッとたらしちゃいました。

千葉県 万行寿也

パロディウス

教育的指導

あんぎゃー!?

ほくは、『パロディウス』で、とってもおもしろいウラ技を見つけちゃったので、報告します。まず、2面のボスとの対決の前にグーをとりま。そして、相手がパーを出したらもうけもの。「ふりだしにもどる」と表示されたときに、ボスの指の間に入ってわざと死にます。するとどうでしょう。はじめにもどったときに、「あんぎゃ(タコするとき)」というのがくり返しでき



「あんぎゃ」の文字がくり返し表示される。ただそれだけ。まったく意味がない。

ます。おもしろいのでぜひ試してくださいね。

愛媛県 八塚徳彦

キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

グラディウス2
第2スロットにQパートを差す!
F1でポーズをかける
① フルパワーアップ
LARS18TH
② ステージスキップ
NEMESIS
③ 一定時間無敵
METALION
と入れ、F1でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 03-486-1824

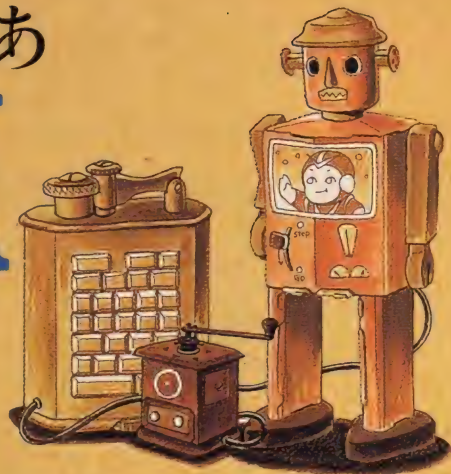
10724
東京都港区南青山
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
技あり一本係

はがきの書き方

き〜み〜は〜、ころのおMSXだからあ

RETRO-MSX

勝ちたいから、とか、優越感にひたりたいから、とか、破壊ゴコロを満たしたいから、とか、そういう目的で、ゲームをするのだと思う。とすると、要は、そういうことが満たされれば、イイゲームなんだと思う。ならば自分にイイゲームなら、イイゲームだなということになる。



ラリーX

1984 ナムコ (MSX1)

このころは、というが、今でもそうなんだけど、ゲームセンターのゲームが家で遊べるというのが、魅力だったわけ。自分の部屋、憩いの場にゲームセンターのゲームが乗り込んできたら、なんだか知らないんだけど楽しい。心理学的見地からすると、なんていうんでしょうかねえ。大学で心理学を専攻している人で、「人がお金を出してゲームソフトを買う、という事

象に対する深層心理についての考察”、なんてタイトルの論文でも書かれてみてはいかがでしょう。

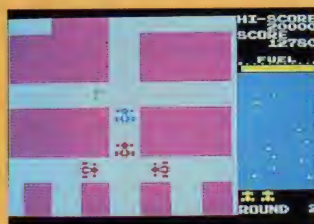


★タイトル。なつかしい、燃えたなあ。

そしたら、Mマガに転載させていただきね。

さて、「ラリーX」。迷路の中には、おじやさんの車や岩といった、障害物がポコポコ。プレイヤーは自分の車をあやつって、点在するフラグを取りながら、右往左往。全部のフラグを取ったならば、おめでとー！ 無事1面終了、と。あまりに有名なゲームだから、そんなに説明はしなくて、いいよね。チャレンジングステージとかいう概念も、なかなか斬新であったな。

なんの虚飾もなく、実だけを追究した構成。当時の名作は、今でも、勝利の感動を与えてくれます。



★あの軽やかなBGMが、思わず口から。



★プワプワと“屁”をこいて妨害工作

ウォーロイド

1985 アスキー (MSX1)

コンピュータは、人間に代わって、人間の相手をしてくれる。でもね、コンピュータを器にして、人間2人で楽しく遊ぶ、というようなジャンルもあるわけだ。



★おんや、アスキーさんのソフトだわ。

ほいでもって、「ウォーロイド」。このRETRO-MSXあてのおたよりの中でも、わりとリクエストの多い部類に属するソフトであります。まだ、ケッコウ、遊んでるわけなんだな、みんな。

ゲームの中身は、いたってシンプル。画面に登場するは、2台のロボットと背景。画面はスクロールするわけでもなく、1つの画面のまんまって感じ。で、ロボット。1プレイヤーならば、お相手はコンピュータ、2プレイヤーならば、

人間2人がジョイスティックでガチャガチャ、と、そんな感じ。上下左右に跳ねまわって、ビームを発射して、相手にダメージを与えて、倒しまえればいいわけだ。

ロボットのバトルっていうのは“ガンダム”あたりから、どうやら1ジャンルを築いた、のかな？ なかなか熱くなれる、このゲーム。ちと気にしても、いいかも。



★背景はいろいろある。ビル、ジャンクル、要塞の内部みたいなのかな。でも基本的には同じ。バトルするだけ

アンティ

1983 アスキー (MSX1)

みなさんおウチは元気ですか？
白アリに食べられたりしていませんか？ 傾いてませんか？

なーんて書いてると、わかった、白アリ退治のゲームでしょ、なんつー声も聞こえてきそうだけ残念でした、その逆だもんね。白アリが主人公なんだもんね。まった

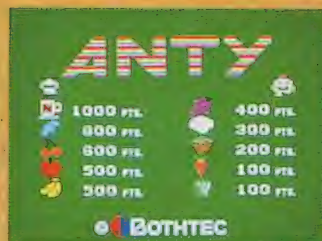
く一体誰が考えたんだろうか。頭
ん中見てみたいわ、ホントに。

で、その白アリが画面上にある木のすべての枝をかじり落としてしまえばいいわけ。敵となるのはテケテケと追いかけてくる殺虫剤。こいつにプシューッとやられたらひとたまりもないのだ。よそ見し



▲もう、はっきり言ってハカにしか見えない笑顔がええなあ。

ていて池に落ちたり、自分のかじった枝と一緒に落ちて死んでしまうのは、あまりに情けない。情けないけど他人事とはとても思えない。例えば、自分で料理したものを食べておなか



▲いかにもかわいいタイトル画面。果物や野菜を取ればさらに得点アップだー！



▲殺虫剤にまぎこまれると、ほれ、ごらんのとーりまっ逆さま。じつに強力だわ。

ああ、胸が痛いわ。チクチクチク。それにしてもこの白アリの笑顔には、何をしてもかなわないね。嬉しいことがあったんだか、アゴがハズれてんだかわからないほど大きな口を開けて笑ってるのだ。結局、なんにも考えてない脳天気なやつなんだろうな。いいな、そういうの、親近感もってしまう。

歩く姿も木に登る姿も、ひたすらほのぼのとしていて緊張感もなんもあつたもんじゃない。でも、私が一番好きなのは、枝をかじるとき「カシカシカシッ」という音、これだね。気持ちいいんだなあ、

この音が。白アリの笑顔とカシカシの音、これだけのためにこの『アンティ』をひっぱり出すことも少なからず……。

白アリという、やっぱり世間の迷惑ってイメージがあるよね。家を破壊しちゃうわけだし。確かに実際見てみるとムカッとするけどアンティをプレイしている間だけは、妙にかわいいやつに思えてくる。この感情移入の程度で勝負は決まるんだな。ふむ。

あんまり難しいこと考えずに、「でへへっ」とか言いながらやるにはぴったりだね、こりゃ。

グーニーズ

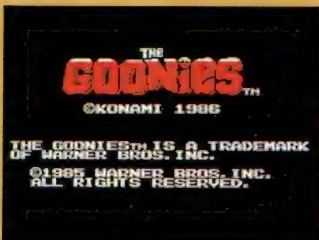
1985 コナミ (MSX1)

「ぐっどおーいなーあふ、ぐっどいなーふ」。それはもうハチャメチャのシンディー・ローパーが主題曲を歌い、興業的に大成功をおさめた、映画「グーニーズ」。見た人も多いことでしょう。

そして、遊んだ人も多いことでしょう。コナミの『グーニーズ』。アクション・アドベンチャーゲーム、というジャンル。いろんな障害物をタイミングよくよけながら

ジャンプしたり、あるいは敵キャラを攻撃したり。コナミさんの得意な分野ですね、これは。

このテのゲームは、著作権モノと言われておりますですね。小説とか映画とか、あらかじめ出版・上演された作品に同期して、ゲーム化する。プロモーションのタイミングさえずれていなければ、作品もヒットして、ソフトも売れるという、一挙両得。著作権元、製作メ



▲グーニーズ。そういえば、ファミコン版なんてのも、あったような気がします。



▲足で蹴ったり、ハチンコで撃ったり。跳びはねてよけたり。素朴で、好きだわ、私。



▲画面構成上の仕掛けが多い。ビジュアルでもアクションでも、飽きさせないようにとの心遣いですね。

ーカーさんともども大喜び。このグーニーズに関しては大当たり！という感じでしてました。

しかしですね、話はちとそれますが、原作モノ、著作権モノのゲームソフトというのは、笑いと涙が隣合わせなんです。当たればデカイが、はずしたときには……。なかなか悲惨な結果を招いてしまうのです。原作作品といちじるしくイメージがちがうとか、原作とは名ばかりで、ゲーム自体の内容

はヘニョヘニョのポケポケだったりして。結構、はずしたもののほうが多かったりして……かな、どうかな？ わかんないや、ハハハ。

話を元に戻しますが、このグーニーズは大成功だったんですよ、いやほんと。当時、ゲーマーのみなさんは、このソフトを自腹で買って、遊んでいらっしやいました。ゲーマーさんの自腹購入ソフト、これほど身元を保証されたソフトはございませんことね。

アクティブシミュレーションゲーム

特集

ぞわぞわーると

MSX2(VRAM128K)

『ぞわぞわーると』は、そんじょそこのシミュレーションとはちょっと違うぞ。大胆な操作方法を採用したリアルタイム、アクティブシミュレーションだ。もちろんコンストラクション付きだよん。

アクティブな人たちよ! これがぞわぞわーんどだ!

お待たせしました。先月号でアクションゲームとシミュレーションゲームが融合したオリジナルのゲームをご紹介しますっていったでしょ。これなんですよ、コレ、『ぞわぞわーんど』。みんなで作って創ったんです。このソフトは、ゲームで遊ぶのはもちろんのこと、『吉田工務店』のように、マップやキャラクターを思いどおりにエディットできるんだ! ちゃんと各種パラメータの設定もできるし、いうことナシって感じ。今回はこ



の『ぞわぞわーんど』を特集でドーン! と、ご紹介いたします。むずかしいゲームではありませんから、足なんかほぐしちゃってカルーイ気分で読んでみて。

ゲームの基本はシミュレーションなんだけど、ホラ、シミュレーションってコマンド出して、データを吟味して、とけっこう地味でしょ。が、Mマガではこの要素に、『アクション』のかくし味を入れたのだ。これがオモシロさを“倍増”させているんだよね。



マップモード

約3画面分の広さのマップです。このマップ上で、ロボットたちを動かして作戦をたてるのです。作戦をたてるときは、その画面だけでなく、全体を見るようにしましょう!

戦闘モード

やっぱりゲームは“アクション”だ。この『ぞわぞわーんど』では、ロボットたちのパラメータによって“動き”、“武器”などが違うので個性あるアクションが楽しめる。



エキサイティングなバトルだぜ〜!!

この『ぞわぞわーんど』には、2つの画面モードがある。まず1つは地形を見わたす“マップモード”。それと、ハデハデなアクションを繰り広げる“戦闘モード”だ! ほかに、“グラフィックエディタ”の画面などがあるのだけれども、それらは後のページでね。で、“マップモード”である。この画面で自分のロボットを動かして作戦をたてるのだ。ここでのロボットの配置具合を考えないと、敵に負けてしまうから慎重に。

そして、自分のロボットと敵のロボットが重なると“戦闘モード”に入る! マップには、森、草原、砂漠、岩場、海、都市の全部で6つの地形がある。ロボットたちには、得意とする地形、苦手とする地形など得手不得手がある。いかに、自分のロボットの得意とする地形で敵と戦うかが、このゲームのコツなのです。敵と戦ってダメージをうけてしまっても、あわてず自分の制圧している都市に行けば、ダメージを回復してくれるからへいきだよ。

1PLAYER GAME

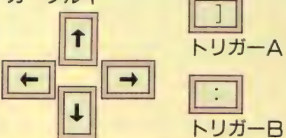


コンピュータが相手をしてくれるのがこのモードなのだ。ちょっとキー操作のところを見てみてね。カーソルはそのままだけれどトリガーAが□で、トリガーBが■なのだ。ちょっとややこしいが、すぐにナレルよ。また、ポート1にジョイスティックをつないでも、1PLAYERで遊べるよ。

画面には自軍のロボットたちが配置されている。カーソルの“手”をトリガーBを使い変化させ、トリガーAでロボットを動かす。敵もこちらの動きに反応して動きたすのだ!!

キー操作 PLAYER1

カーソルキー

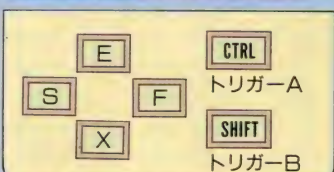


2PLAYER GAME



1人でプレイするよりも、やっぱり2人で遊んだほうがゼツタイに楽しい!! そこで、2プレイヤーのキー操作方法です。カーソルは、上[↑]、下[↓]、右[→]、左[←]、となっていてトリガーAが[CTRL]、トリガーBが[SHIFT]となっている。こちらもジョイスティックに対応しているので、ポート2にジョイスティックをつなげば、2人で遊べるのだ。画面は2分割されて、相手が動かすのを待つなんていうわずらわしさがまーたくないんですよ。まさに、リアルタイムだよ。

キー操作 PLAYER2



操作

作戦モード

まずは作戦モードで、自分のロボットの配置を決める。ロボットは、敵味方おのおの最大30台まで配置できる。手の形のカーソルを自軍のロボットと重ねて、トリガーAを押すとホラ、そのロボットにコマンドを与えることができる。トリガーBでカーソルの形状、つまりコマンドの変更ができる。海に強いロボットは海沿いを、

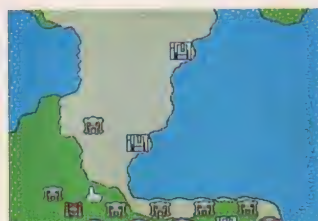
陸に強いロボットは陸を、というように、自軍のロボットの“個性”を知った上でロボットにコマンドを送るように！ここでの作戦立てが、勝者となるか敗者となるかのわかれ道なのだ。

このゲームは、基本的に“リアルタイム”で進行しているので、コマンドを入力している間も敵の部隊は、じわじわ(ぞわぞわ)と侵攻してくるのである。だから、ウカウカしていると、作戦をたてるヒマもなく戦うことになってしまうのだ。

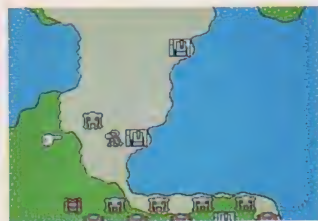
まずは下の表を見てほしい。このゲームでのカーソルの説明だ。カーソルの形状をトリガーBで選んで、トリガーAでロボットにそのコマンドの命令を与える。ポン

ポンと押すとホラ、手の形状が変わるでしょ。これでロボットたちはキミの思いどおりに動いてくれる。さあ、敵のロボットたちをケチンケチンにやっつけろ～!!

カーソル					
	<p>▲これは右を向いているでしょ。右へ進めのコマンドです。ずーと右へ行くと、ロボットは止まるのだ。</p>	<p>▲手の指が上を向いているでしょ。そう、これでロボットは上に進んでくれるのだあ。いけえ!!</p>	<p>▲これは右を向いているでしょ。右へ進めのコマンドです。ずーと右へ行くと、ロボットは止まるのだ。</p>	<p>▲左を向いているから左に進む。これまたずーと、ロボットが左に進むと、画面のスマミで止まってしまふ。</p>	<p>▲下を向いているので下に進むのだ。敵と会いたくないときに、このコマンドで後退するのだぞよ。</p>
すぐにわかるって！	コマンドの意味				



① まずは、2本足のロボットを上に進めてみました。どんどん上に行ってしまう。すべてのロボットにこのコマンドの命令を与えると、みんなぞわぞわっと行進し始めるのだ。



② 次に他のロボットを右に進めてみました。ずーと右に進んじやうとロボットは画面から消えちゃうと思うでしょ。心配しなくても、ちゃんと画面の右スマミで止まってくれるよ。



③ お次は、前進しているロボットを止めてみました。カーソルをロボットにあわせて、トリガーAを押すと、ロボットはその場所に止まってくれちゃう。とってもカシコイ?



④ なんと海の上も進んでいけちゃうのだ!! しかし、海上を得意としないロボットを海に入れて敵と戦うハメになったら? 戦闘モードで負けちゃう確率が高くなってしまふ。

…で、こういう展開になるのだ!

BEFORE



▲うーん、平和だ。シーンと静まりかえったゲームフィールド、これから熾烈な戦いが始まるとは誰が思うだろうか? あ、私だ。

とりあえずゲームをプレイしてみました。この画面ではまだロボットを動かしていません。それより、敵のロボットの配置が気になりますよね。こうへえー、いるいる、15体かあ、こっちと同じ戦力だね。都市は全部で8カ所。どのようにロボットたちを進めたらよいかけっこう悩む。

先にも書いたとおり、そのロボットによって得意とする地形、苦手とする地形があるのでなるべくそのロボットの得意とする地形を進み、苦手な所へは近づかないほうがイイんだけど。いざ戦いがはじまるとさうもいってられん。

いよいよロボットの侵攻が始まりました。けっこう真ん中あたりまできましたが、相手の敵ロボットがこちらに反応して動きだしてきます。このときに、なるべく多くの都市を制圧しておいたほうが有利なんです。だって、全都市を制圧するか敵のロボットを全滅させたほうが、ゲームの勝者になるし、敵との戦いでダメージを受けても、ここにくればダメージは回復されると、いいことづくし。けれど、敵もこちらの都市を狙っているので、ウカウカしていられない。守っていかなきゃ、大幅な戦力ダウンにつながる!

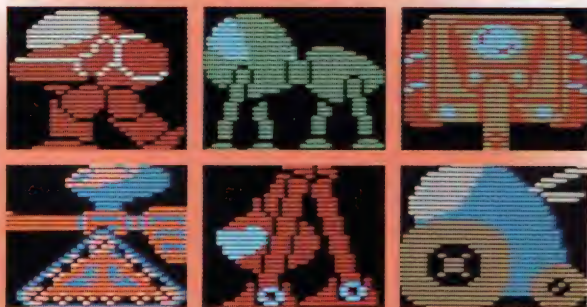
AFTER



▲いよいよ、ぞわぞわっとロボットが攻め込めてた。すぐそこに都市があるのでどーしてロボットを置かないんだろバカ! あ、私だ。

これらを操るのだっ!

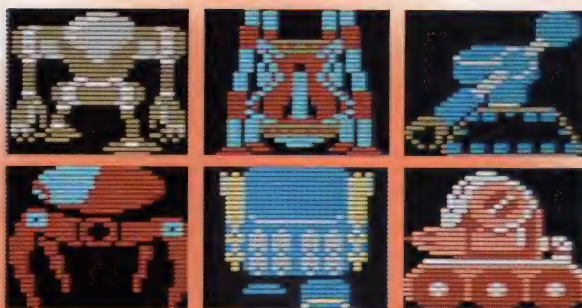
1
P
L
A
Y
E
R



これらが、1PLAYERのロボットたち。写真では6種類しかいませんが、ホントは10種類もいます。なので、2PLAYERとのロボットたちと合わせたらナント20種類!! と

豊富に取り揃えてあります。自分でオリジナルのロボットもエディットできるので、これまた種類は無限なのだ。キミもかっこよくて強いロボットをエディットしろー!

2
P
L
A
Y
E
R



そして、こっちが2PLAYERのロボットたち。自分でロボットをエディットするときは、より強力な武器をつけたいけど、重くなって動きが鈍ってしまうという欠点も

ある。そこいらへんのバランスが問題ではあるな。あとは、自軍のロボットのクセを知り、コツをつかめば、誰にも負けないロボット軍団のできあがり!

己れを知り、敵も知るのだ!!

戦闘モード

いよいよ『ぞわぞわーんど』のメインとも言えるアクション戦闘モード! このモードのときの操作方法は、カーソルで上下左右、トリガーAで弾の発射、トリガー

Bでジャンプと、これらを組み合わせて相手のロボットをスクラップにするのだ! それにつけても、6つの地形があるので、それらに応じた戦いをしなければならない。

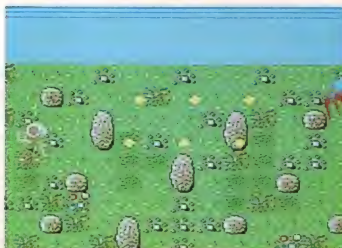
どうしてもタイプによってはそのロボットの苦手な部分が出てくる。そういうときは、もうその

ロボットは犠牲にして、なるべく敵のロボットにダメージをあたえておく。そして、その地形を得意とする自分のロボットを急いで動かして、やっつけてしまおう!

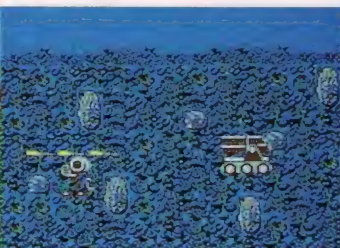
敵とのかけひきも戦闘モードでは大事な要素なのだ。それと、うまく地形を利用して、岩や木などを

たてにして敵の弾を防ぐというように、いろいろな戦い方ができるのだ!

この戦闘モードで勝つか負けるかで、後々の勝敗にひびいてくるんだよね。作戦をいかにうまく運ばせるかは、この『戦闘モード』にかかっているといえる。



▲これが草原のところ。ここの地形が苦手というロボットはいないでしょう。



▲海のフィールド。ここでは動きが鈍くなってしまふ、先手必勝なのです。



▲ここが都市、くちはたビルなんかかあって、戦闘意欲が燃える!?



▲そして岩場。障害物である岩がコロコロあって動きにくそうだね。

勝利条件

勝敗はどのようにして決まるのか? それは、『敵のロボットを全滅させた』か『すべての都市を制圧した』かのどちらか。どちらも条件がキビシ〜のだが、やってできないことはない。もう守るべき都市が少なくロボットも少ないようだったら、まず攻めるのは一時休んで、都市の守りに専念してみる。

都市の近くにいればすぐにダメージが回復できるからね。そうすれば、勝てる望みがでてくるかも。すべての都市の制圧はチトたいへんかもしれないので、ロボットの全滅のほうがいいかも。鉄則は、ダメージをうけたら都市にかえり、相手がダメージをうけていたら都市に入る前にやっつけるのだあ!



▲敵のロボットたちをすべてやっつけてしまえば、キミの勝ちということになる。
▼すべての都市を制圧しても、キミの勝ちということになるんだこれがー。

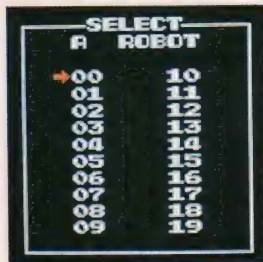
もう一戦 やってみれ〜!!

ROBOT CONSTRUCTION

ロボット コンストラクション

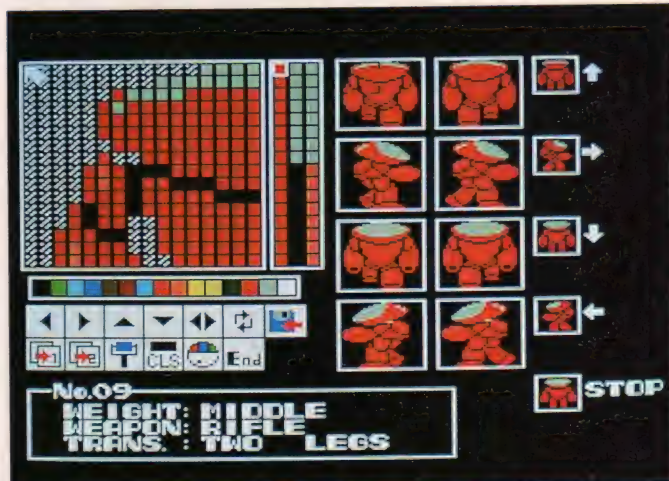
『ぞわぞわーど』のメインメニューでROBOT CONSTRUCTIONを選ぶと、ロボットを自分の好きなようにデザインを替えたり、装備を替えたりすることができるコンストラクションモードになる。

はじめに、00から19までの、20種類のロボットの中から、どのロボットをエディットするか聞いてくるので、カーソルキーでエディットしたいロボットの番号を選び、トリガーAを押す。



■はじめに、どのロボットをエディットするかを決めるのだ。

『ぞわぞわーど』には、マップモードと戦闘モードがあるけど、ロボットのデザインを替える場合は、この両方をエディットしなければならない。さらに、動きのパターンもあるので、十分にアイデアを練ってからとりかかろう。



■ロボットコンストラクションで自分のオリジナルロボットをデザインしよう！

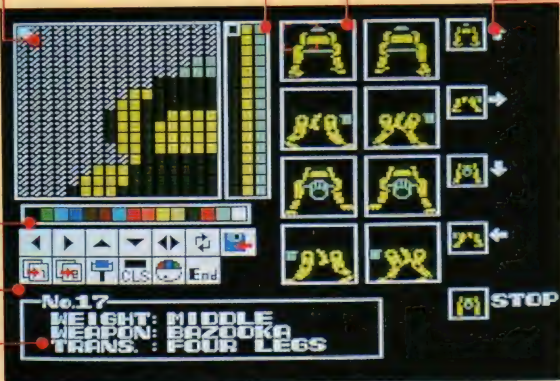
エディット スクリーン

カーソルキー、またはジョイスティックでカーソルを移動、トリガーAでドットをセットし、トリガーBでドットをリセットする。色はカラーパレットの中から選択する。

カラーパレット
アイコン

装備パラメータ

カラーエディット スクリーン



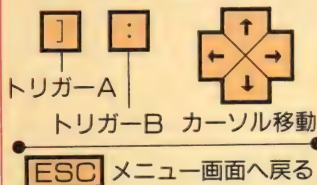
戦闘モード用 ロボットスクリーン

マップモード用 ロボットスクリーン

ロボットは戦闘モード用とマップモード用をそれぞれ別に用意しなければならない。それぞれに上下左右の動きのパターンが必要。マップモードでは、さらに停止しているときのパターンも必要。かなり根気がある作業だ。

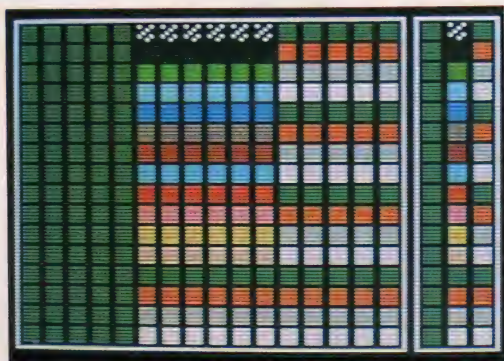
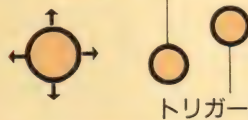
キー操作

●キーボード



●ジョイスティック

カーソル移動 トリガーA



■スプライトの1枚めと2枚めを重ねた3つめの色がどうなるか実験してみた。3つめの色は1枚めの色と2枚めの色の論理和によって決定される。ま、そーゆーもんだと思ってちょうだい。

スプライトの ムスカシイ話

『ぞわぞわーど』の戦闘モードでは、MSX2のスプライト2枚重ねという機能を使っている。カラーエディットスクリーンの左がスプライトの1枚めの色。真ん中が2枚めの色。右が1枚めと2枚めを重ね合わせた色というふうになっている。

スプライトというのは、ちょうど、テレビ漫画のアニメーションと同じように、背景とキャラクターを別々に描いて、キャラクターだけを動かすときに、

とても便利な機能なのだ。

MSXのスプライトというのは横1ライン上に1色しか使うことができない。ところがMSX2の場合は、このスプライトを2枚重ね合わせて、横1ライン上に3色まで使うことができる。

赤いセロハンと青いセロハンを重ねると、紫色に見えるよね。それと同じ。ただし、この3つめの色は、スプライトの1枚めと2枚めの色で決まるので、勝手に選ぶことはできないぞ。

アイコンの使い方

『ぞわぞわーど』のロボット
コンストラクションではアイコン
を選択することで、いろいろ
な機能を使うことができる。

カーソルキーで矢印をアイコ

ンの上を持っていき、そこでト
リガーAを押せばいい。アイコ
ンは視覚的にわかりやすくでき
ているので、どんな機能なのか、
おおよその見当はつくだろう。



塗りつぶし

カラーパレットで
色を選択した後に、
このアイコンに矢印を合わせ、ト
リガーAを押すと、その選択した
色でロボットのエディットスクリ
ーンがすべて埋められるのだ。



データのセーブ

ロボットコンス
トラクションで作成
したロボットのデータディスク
に保存（セーブ）したいときは、
このアイコンに矢印を合わせ、ト
リガーAを押せばいいのだ。



コピー

コピー1はロボッ
トの全身を別の場
所にコピーし、コピー2は赤い枠
で囲まれた部分だけをコピーする。
トリガーAでコピー元を指定し、
コピー先に矢印を移動した後、も
う一度、トリガーAを押すと完了。



左移動

描いた絵が1ドット
ずつ左に移動する。



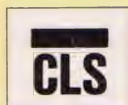
上移動

描いた絵が1ドット
ずつ上に移動する。



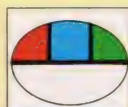
左右反転

ロボット全身の絵の
左右が反転する機能。



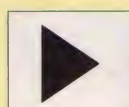
画面クリアー

現在、エディット中
の画面を消去する。



パレット

このアイコンを選択
するとウィンドーが
現われ、カラーパレットを任意の色
に変更することができる。トリガー
A、Bでカラーコードを選択し、カ
ーソルキーの上下でRGBの選択、
左右でRGB各値の増減ができる。



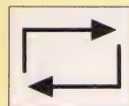
右移動

描いた絵が1ドット
ずつ右に移動する。



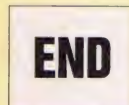
下移動

描いた絵が1ドット
ずつ下に移動する。



回転

このアイコンを選択
することに90度回転。



終了

エディットを終了し、
次のロボットを選択。



装備を決める

さて、ロボットのデザインが
決まり、エディットが完了した
ら、ロボットの装備を決めよう。
画面の下にある、装備パラメ
ータの枠の中なら、どこでもいい
から、矢印を持っていき、トリ
ガーAを押そう。

装備のパラメータは大きくわ
けて3つある。1つめは、ウエ
イト(重量)だ。ライト級、ミド
ル級、ヘビー級の中から選ぶ。

2つめは、ウエポン(武器)だ。
ライト級は軽いので動きが速い
長所を持つ。しかし、重い武器

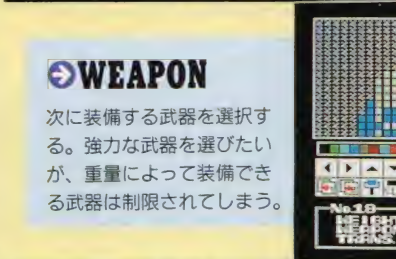
は装備できない。逆にヘビー級
は動きが遅いけれど、威力のあ
る重い武器を装備できるわけだ。
ミドル級は、その中間ってとこ。

3つめは、トランスポート(移
動手段)で、2足、4足、4輪、
6輪、ベルトの5タイプの中か
ら選ぶ。2足、4足タイプのロ
ボットは、砂漠では弱いがジャン
プができるという長所を持つ。
またウエイトによって選べるト
ランスポートが制限されるので、
そのへんを考慮してロボットの装
備を決定しよう。



WEIGHT

まず、ロボットの重量を決
める。重量が軽ければスピー
ドは速く、逆に重ければ
スピードはのろくなるのだ。



WEAPON

次に装備する武器を選択す
る。強力な武器を選びたい
が、重量によって装備でき
る武器は制限されてしまう。



TRANSPORT

2足、4足、4輪、6輪、
ベルトの5タイプがある。
ロボットのデザインに合
わせて移動手段を選択しよう。



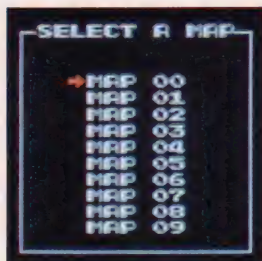
個性的なロボットを作るのじゃ!

MAP CONSTRUCTION

マップ コンストラクション

『ぞわぞわーど』には、あらかじめ、00から09までの10種類のマップが用意されている。このマップも自分の好きなようにコンストラクトすることができるぞ。

MAP CONSTRUCTIONをメインメニューで選び、00から09までのどのマップをコンストラクトするかを選ぶと、マップコンストラクション画面になる。画面の下の方にはマップのパーツが並んでい



●00から09までのマップの中から自分で作りたいマップを選ぶ。

る。地形パーツには、大きくわけて、草原、森、岩場、砂漠、そして海がある。地形パーツは約100種類ちかくもあり、これらのパーツを組み合わせて、ひとつの広大なマップを作っていくわけだ。



●約100種類の地形パーツを組み合わせてマップを作る。ちょっとしたパズルだね。

パーツを選んで、マップ上に 置いていくだけの手軽さだ!



●地形パーツを組み合わせても、数が多いので実質上、無限の組み合わせが考えられる。

では、じっさいにマップを作る作業を説明しよう。マップ上の好きな位置にカーソルキーを持っていき、トリガーAを押すと、現在、選択されている地形パーツがマップ上に置かれる。

地形パーツの選択はトリガーBを押しながらカーソルキーの上下左右で行なう。

地形パーツは16×16ドットで構成されており、ひとつのマップは、このパーツを縦32個×横15個を並べた大きさだ。つまり、3,360個のパーツでできている。

ここで注意してほしいのはゲーム中、重要な役割を持つ都市の数で、ひとつのマップに置ける都市の数は30個までと決められている。また、途中でマップコンストラクションモードから抜けるときは[ESC]キーを押す。



●ゲームでは、この都市を制圧することが目的なのだ。

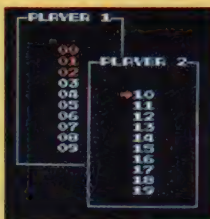
都市の数は30個以下ね!

マップが完成したら、 ロボットを配置しよう!

マップが完成したら、トリガーAとトリガーBを同時に押ししてほしい。まずは、戦闘に参加するロボットを指名する。00から09までが、PLAYER 1、10から19までが、PLAYER 2のロボットだ。この中から、それぞれ3体のロボットを指名する。カーソルキーの上下で番号を選びトリガーAで決定。指名をやり直す

ときはトリガーBを押そう。

指名が終わると、じっさいにロボットたちをマップ上に配置することになる。トリガーAがロボットの配置。トリガーBがロボットの選択だ。配置できるロボットの数はPLAYERごとに30体まで。トリガーAとトリガーBを同時に押すと、データをディスクに書き込んで終了する。



●番号が赤くなっているのが戦闘に参加するロボットたちだ。どのロボットを出すかも作戦のうちなのだ。

●PLAYERごとにロボットは1体から30体まで配置できる。マップ上のどこに配置してもかまわないが、やはり、まとめて配置したほうが何かと便利なのだ。



アクティブシミュレーションゲーム

全国130店舗

ぞわぞわーるとは **TAKERU** で販売中!



ぞわぞわーると

対応機種 MSX2 (VRAM128K)
メディア 3.5インチ2DD
価格 3,500円

今月の特集で紹介したアクティブシミュレーションゲーム『ぞわぞわーると』は全国130店舗のTAKERU設置店で買ってくださいね。

もう、MSXマガジンの読者なら、すっかりおなじみになったTAKERUだけれど、TAKERUというのはパソコンソフトの自動販売機のこと。パソコンショップやデパートに設置してあるのだ。各地域のTAKERU設置店リストは、ブラザー工業の本誌広告ページに載っているぞ。さらに詳しく知りたい人は、下記のブラザー工業、TAKERU事務局まで問い合わせてみてね。

ところで、TAKERUの中にCD-ROMが使われていることを知っているかな? CD-ROMといえば、大容量の記憶メディアとして有名。いままでにTAKERUで発売されたソフトをどどーんとまとめて記憶しちゃっているのだ。CD-ROMがじっさいに使われているなんて驚きだね。

TAKERUについての問い合わせ先
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局
〒487 愛知県名古屋瑞穂区堀田通9-38
☎052-824-2493

企画およびアイデア大募集!!

MSXマガジンでは、これまでもさまざまなコンストラクションゲームをお届けしてきた。6月号では、アドベンチャーゲームを作れる、その名も『アドベンチャーツール』。7月号では、シューティングゲームを自分で作れる『吉田工務店』。8月号では、ちょっと変わったボールプレイングゲーム『ぼーるあうと』。9月号はゲームではないけど、ネットワークのホスト局を作れる『網元さん』。

そして、今月号のアクティブシミュレーションゲーム『ぞわぞわ

ーると』となるわけだ。
今後もMSXマガジンでは続々とすぐれたゲームやコンストラクションツールを発表していくつもりだ。そこで、どんなゲーム、またはコンストラクションツールを作ってほしいかキミたちの意見やアイデアを編集部まで送ってほしい。
ところで、アドベンチャーツールで作ったゲームや吉田工務店で作ったゲームの応募がたくさん集まったので、優秀作をそろそろ発表したいと思っている。これはホントに、傑作ぞろいなのだ。

いぬさなこ

先月号で紹介したネットワークホストプログラム、『網元さん』の発売がたいへん遅れてしまいました。先月号を読んで、さっそくTAKERUに買いに行ってくれた人、ほんとうに、ごめんなさい。

網元さんは、MSX2でネッ

トワークのホスト局を開けるプログラムですが、自分でネットワークを開局するには、網元さんのほかに、通信モデムカートリッジと2DDのディスクドライブ、それに電話回線が必要です。詳しくは、今月号のネットワークの記事を読んでね。

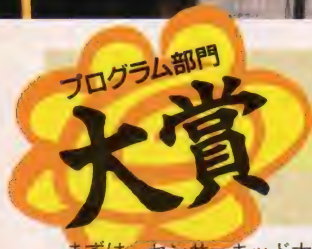
あて先



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
MSXマガジン編集部
企画・アイデア大募集係

輝け！ センサーキット大賞

8月号で募集したセンサーキットの活用アイデア、プログラムにたくさんの応募ありがとう！ みごと大賞を取れば、ソニーの通信パソコンHBI-T7がもらえるとあって、じつに応募総数1,269通！ なかには、センサーキットのことをわからずに応募してくる横暴なはがきも目立ったが、とにもかくにも、きびしい選考の結果、ここに“輝け！ センサーキット大賞”を発表するのだ。拍手！



音、光、温度センサーを使った環境ソフト

センサーキャット

香川県 宮本義則
賞品 ソニーHBI-T7

まずは、センサーキット大賞、プログラム部門の発表だ。これは文句なしに、香川県、宮本くんの送ってくれたセンサーキャットに決定した。

センサーキャットは光、音、温度に敏感に反応する猫のこと。いわゆる、ひとつの環境ソフトと言えるかもしれない。しかし、ふつうの環境ソフトと違うところは、ディスプレイ上の猫がまわりの環

境に反応するところ。ディスプレイ上の猫が光や音、温度に反応してくると表情を変えるのがポイントなわけね。

編集部で、このセンサーキャットのプログラムを走らせていたら、人気者になってしまった。はじめ、何だろうと寄ってきた人が自分の話す声に反応して、耳をピクピクさせたり、光に反応して、目をクリクリしたりするのを知ると、決まってちょっかいを出してくる。

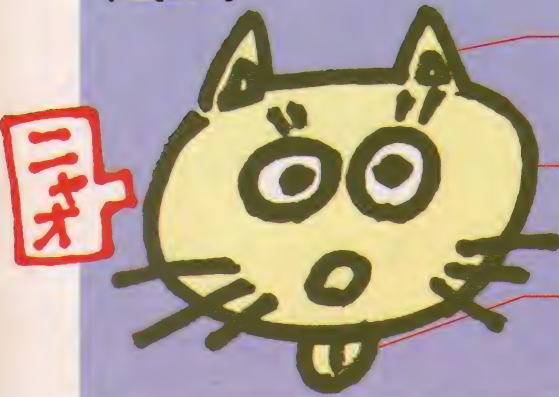
みんなが放ったらかしにしていると、ときどき「みゃあ！」と鳴いて、いかにも、かまってほしいという素振りを見せるのだ。

海外のアクティビジョンという会社が作った『リトル・コンピュータ・ピープル』という風変わりなソフトがある。ある日コンピュータの中に人が引越してきて、勝手気ままに生活をはじめた。キミは、ただその生活ぶりを観察するというもの。ファミコンにも『アップルタウン物語』という題名で移植されたから

知っている人もいるかな？
なんか、そのリトル・コンピュータ・ピープルに相通じるものがセンサーキャットにはあると思う。ちょうどディスプレイの中に猫を飼っているようなカンジなのだ。おまけに、この猫は猫舌だから、熱いミルクをあげると、舌をペロペロさせちゃうぞ。

センサーキットの光、音、温度の3つのセンサーをうまく使い、猫の特徴に当てはめたところが成功のポイント。こんな環境ソフトって今までになかったよね。

図解 これがセンサーキャットだ！



音センサー

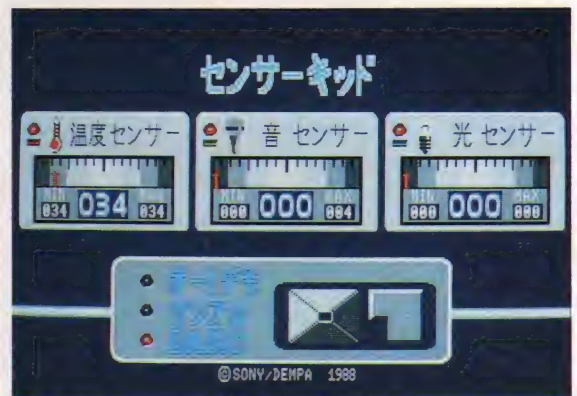
猫は音に敏感だ。ちょっとした物音や人の声にも音センサーが反応して耳をピクピクさせるぞ。

光センサー

女心と猫の目はクルクルと変わることは周知の事実。光センサーが部屋の明るさをキャッチ。

温度センサー

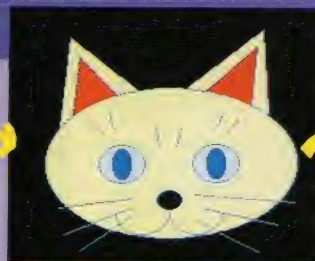
猫は昔から猫舌と相場がきまっている。温度センサーが熱いか冷たいかを判断してくれるのだ。



◆センサーキットには、音、光、温度の3つのセンサーがある。これらのセンサーの値は、BASICの拡張コマンドで簡単に使うことができるのだ。

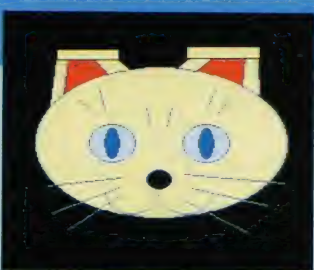
光センサー

部屋の明るさに応じて猫の目が8段階に変化する。センサーキッドの光センサーはかなり指向性が強く、光センサーの前に人が立っただけでもクルクルと敏感に反応するから面白い。



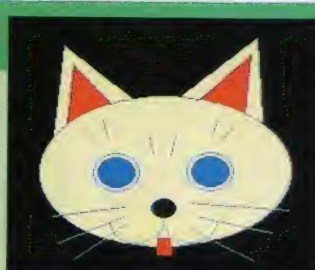
音センサー

センサーキッドの感度レベルは0~7まで。数字が大きくなるほど感度が鈍くなる。あらかじめ感度を0に設定しておく、近くで人の話し声があったら、耳をピクピクさせるのだ。



温度センサー

何か熱いものに温度センサーが触れると、猫が舌をペロペロと出す。猫舌の人にはとっても役に立つ(?)。温度センサーの感知範囲は摂氏マイナス5度~100度までだから注意してね。



センサーキッド LIST

```

100 SCREEN 5,0:COLOR15,1,1:CLS:UX=15
110 COLOR=(6,3,3,4):I=6:GOSUB 280
120 GOSUB 350:PAINT (90,40),11,6:PAINT (150,40),11,6
130 PAINT (90,50),8,6:PAINT (155,45),8,6
140 SETPAGE 0,1:CLS:RESTORE 260
150 FOR I=15 TO 15+30*7 STEP 30:READ DS
160 CIRCLE (I,80),12,6,,,DS:CIRCLE (I,80),15,6,,,1:PAINT (I,80),4,6
170 PAINT (I,67),14,6:NEXT:I=1
180 PAINT (1,1),11,6:SETPAGE 0,0
190 COPY (121,158)-(129,172),0 TO (200,160),1:GOTO 240
200 '
210 _OTO(T):IF T>0 THEN GOSUB 500
220 _ONDO(N):IF N>50 THEN GOSUB 580
230 _HIKARI(H):H=INT(H/4):IF H>7 THEN H=7
235 R=INT(RND(1)*70):IF R=50 THEN GOSUB 620
240 UX=15+30*H:FOR J=0 TO 1
250 COPY (UX-15,65)-(UX+15,95),1 TO (80+60*J,90),0:NEXT:Z=H:GOTO 210
260 '
270 DATA 1.0,1.2,1.5,2.0,2.6,3.2,5.0,9.0
280 '
290 CIRCLE (125,105),82,6,,,73
300 CIRCLE (125,134),8,6:PAINT (125,100),1,6
310 CIRCLE (142,145),17,6,1/1*3.14,0*3.14
320 CIRCLE (108,145),17,6,1*3.14,0*3.14
330 RETURN
340
350 RESTORE 390
360 FOR I=0 TO 3:READ A$(I):A(I)=VAL("&H"+A$(I)):NEXT
370 IF A$(0)="@" THEN RETURN ELSE LINE (A(

```

```

0),A(1)-(A(2),A(3)),6:GOTO 360
380 '
390 DATA 3D,04,69,2E,3D,04,35,4B
400 DATA 43,13,5D,33,43,13,3E,41
410 DATA BA,00,BD,42,BA,00,89,2D
420 DATA B6,0D,B2,3D,B6,0D,93,31
430 DATA 65,85,34,8C,37,A2,64,8D
440 DATA 65,93,42,B0,8D,82,CD,89
450 DATA C2,9B,92,8D,8E,97,B6,B2
460 DATA A2,52,AA,46,A1,3F,9C,4C
470 DATA 5A,4E,57,3F,49,47,53,51
480 DATA 75,4D,77,5B,82,5C,85,4D
490 DATA @,@,@,@
500 '
510 COPY (54,2)-(103,39),0 TO (10,160),1
520 COPY (140,0)-(192,38),0 TO (70,160),1
530 LINE (54,2)-(103,39),1,BF:LINE (58,32)-(98,38),11,BF
540 LINE (140,0)-(192,38),1,BF:LINE (143,30)-(188,37),11,BF
550 FOR I=0 TO 70:NEXT
560 COPY (10,160)-(59,197),1 TO (54,2),0
570 COPY (70,160)-(122,198),1 TO (140,0),0:RETURN
580 '
590 LINE (121,158)-(129,172),8,BF
600 FOR I=0 TO 50:NEXT:COPY (200,160)-(208,174),1 TO (121,158),0:RETURN
610 '
620 RESTORE 670:C=64
630 FOR I=0 TO 13:READ A: SOUND I,A:NEXT
640 FOR I=0 TO 17:SOUND0,C+I:FOR J=0 TO 3
650 NEXT J,I:FOR I=0 TO 30:NEXT
660 FOR I=0 TO 13:SOUND I,0:NEXT:RETURN
670 DATA 64,0,0,0,0,0,0,124,16,0,0,192,34,10

```


アイデア部門
大賞

体汗! 自転車レースゲーム

千葉県 吉野哲也
賞品 ソニーHBI-T7

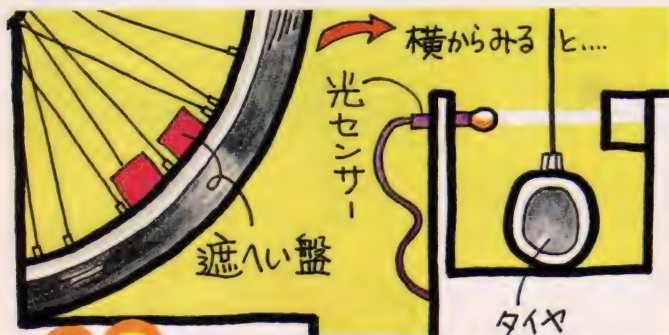
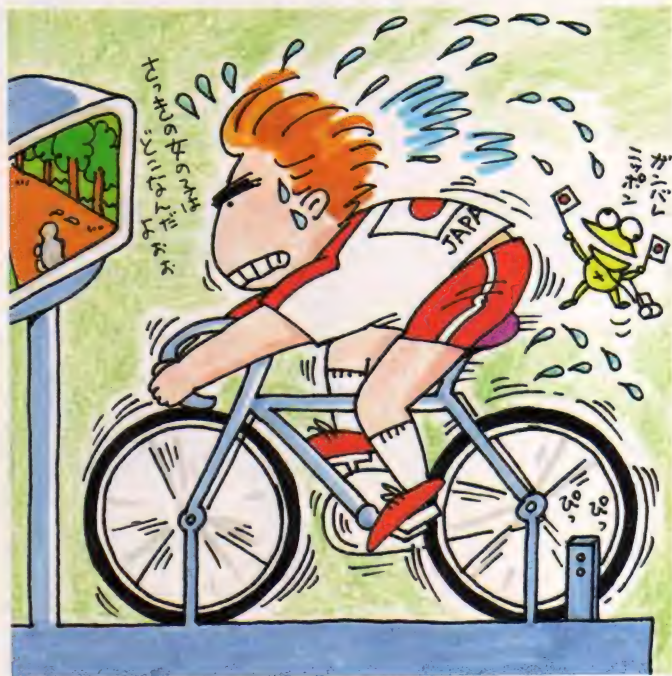
千葉県の吉野君は、光センサーと自転車を結び付けたアイデアを送ってきてくれた。

自転車の後輪に遮へい板を取り付け、その遮へい板をはさむように光源と光センサーを取り付ける。そーすると、車輪の回転に合わせて光が通ったり、遮られたりするわけだ。

これを応用すれば、自分で自転

車を漕ぐスピードに合わせて画面上の自転車も動く自転車レースゲームが作れそう。また、太り過ぎの人には、毎日、自転車で一定の距離を走らなければならないようなゲームも作れるんじゃないかな。

ゲームセンターでは、匡体が動く体感ゲームがはやっているけど、こちらは、思いきり体を動かして汗をかく体汗ゲームというわけね。



アイデア部門
大賞

秘孔あたたたたたゲーム

愛知県 小林 貴
賞品 ソニーHBI-T7



はっきり言って、今回の応募の中でいちばん多かったのが、この手のアイデアだ。音センサーを使い、声を出すとパンチを繰り出すボクシングゲームとか、声でハードルを飛び越すゲームとか、枚挙にいとまがない。

光センサーを使ったものでも、懐中電灯をピストルに見立てて画面の敵と早撃ち競争をするという

アイデアもあった（これは実現可能だし、なかなか面白いかもしれない）。

というわけで、なぜ、このアイデアが大賞なのかというと、光センサーを指にテープで巻き付けるというシンプルな発想につきる。あまり夢中になると突き指をしてしまいそうだけど、その緊張感がまたたまらなかつたりするわけだ。





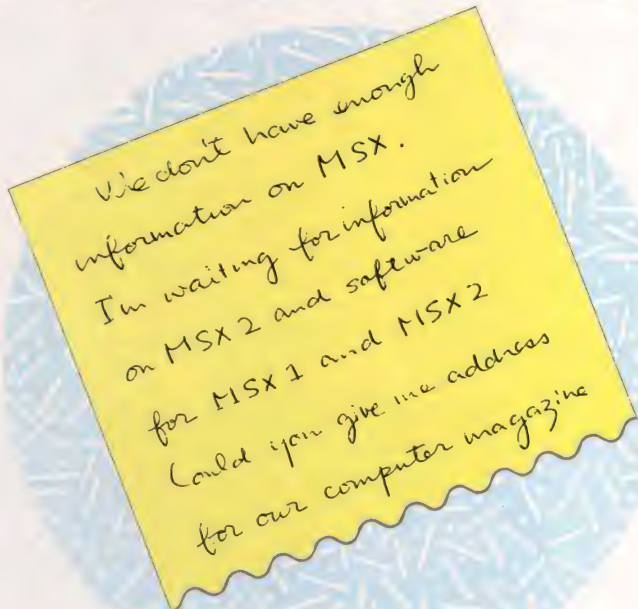
WE WANT PENPALS!

日本のMSXユーザーと文通がしたいよー

そんなわけで、時代は文通です。いきなりですが、海外文通の時代が、大きな足音をたててやってきましたー!

おおげさなあ……と思われるかもしれませんが、実際、MSXユーザーご指名で、世界各国から沢山の手紙が、アスキーにゾクゾクと届いているんです。

MSXの出生地は、みんなも知っている通りこの日本。マイクロソフト社とアスキー社の提唱によって、作られました。そして、この日本から、約70万台のMSXが、海を渡って様々な国に流れついています。ヨーロッパ、アラビア、アジア、オセアニア……まさに、オール・アROUND・ザ・ワールド。



しかし、哀しいかな、ここに There is a problem! それぞれの国では、MSXに関する情報の少なさに泣いている人たちがたくさんいるのです。確かに、下の写真のようにそれぞれの国でMSXの専門誌はでているのですが、日本ほど大きなマーケットにはなっていないのが現状。

で、各国のMSXユーザーの声が日本に集中してきたわけです。「アスキーさーん! 日本のお友達を紹介してー!」さあ、MSXの母国に育つ私たちの番です。みんなで、地球をまあるくしましょう。

from France

さて、こちらコマンドレプーふるむフランスのMSXマガジンなのです。表紙はヨーロッパの古城っほいのですが、ひっくり返すとアラ怖い! MSXに斧が食い込んでいるのです。「lire」は「読む」、"MOURIR"は「死ぬ」という意味。すなわち、「この雑誌を読むのか、読まないで死ぬのか?」って読者を脅かしてるわけで、やっぱりフランスって怖いね……。

下のページは日本のソフトの紹介で、ご覧の通り『グラティウス』と『F1スピリット』です。

ジャン 表紙をひっくり返すと
LIRE MICROs MSX
EU MOURIR!

from the World

すらすらと並んでヨーロッパよりのどりみどりー
オランダ、西ドイツ、スペイン、イタリア、フラン
スそれぞれの代表がそろってMSXオリンピック。

How to write

Tamako Atsuyaki
6-12-1 Minami Aoyama
Minato-ku Tokyo
Japan 〒107-24



Computer Forum Magazine
24 East Churchill Avenue Soearwood 6163
WESTERN AUSTRALIA

さて、エア・メールの書き方のお時間がやってきました。

まず、宛名は、封筒の中心から、右下あたりにまとめて書きましょう。右上は切手をはるために、左上は発信人である、あなたの氏名、住所を書くためにあけておきましょう。

名前、番地、町名、都道府県、国の順番で書きます。ちなみに左上の差し出し人は、厚焼玉子ちゃんでした。

文面は、右の文章を参考にしてください。完璧な手紙にはなっていないかもしれませんが、意思はつたわると思います。

これは一例ですが、この文章をそのまま使つてくれちゃつてもオーケーです。

Hi!

I am a reader of MSX MAGAZINE in Japan.

I am a boy 15 years old and I have MSX2 computer with a floppy disk drive.

Would someone in your country like to be a penpal with me? We can exchange information and maybe MSX programs.

This is my address:

Tamako Atsuyaki
6-12-1 Minami Aoyama
Minato-ku Tokyo JAPAN

Thank you.

むずかしく、考えないでくださいね。ただ、

“Hello! How are you?” っていうような簡単な英語でいいのです。学校で習った単語を並べるだけで、通じるものです。アスキーに届く手紙には、フィンランド、オランダ、フランスなどの、英語を母国語としない国の少女少女たちもたくさんいるので、簡単な英語で書いてきています。

それに、共通言語がMSXなのだから、MSX1とか、MSX2って書くだけで、もう今日からは、同じ目的を持った同志です。KONAMIなんていうのは、あこがれのブランド名になっているのかもしれないし、同じ趣味を持った人間どうしのコミュニケーションっていうのは、最高に面白いはず。

日本で作られたソフトが、ちょっと装いを变えて売られている場合もあるそうなので、興味がある人は、市販のソフトの交換ができるかもしれません。

もちろん、オリジナルのプログラムも絶対、喜ばれることうけあいです。ご自慢のプログラムを見せてあげてください。家で使わなくなっているディスクドライブを送ってあげてもいいかもしれません。リサイクル運動だあ。

こうやってネットワークをひろげていると、コンピュータ以外の事でもいろいろな情報が入ってくるかもしれないし、いつか外国旅行をしたときに、その土地を案内してもらえるかもしれません。

興味をもった人は、右上の手紙の文章を参考に、一筆書いてみてください。とにかく、自分の年と、持っている機種、ディスクの有無などが書いてあれば、わかってもらえるはずですよ。

とりあえず、初回の今回は右の3国を選びました。みんなの書いた手紙はそれぞれ、専門誌の編集部や同好会のクラブなどに届き、日本のMSXユーザーとして誌面に紹介される予定です。

うー早く返事が返ってくるというですねー。こういう試みは初めてなので、わが編集部としてもドキドキ……。楽しい交流が始まるというなあ。

Mマガとしても、ドンドン外国の雑誌社と連絡を取り合って、面白い情報があったら、紹介していくつもりです。もし面白いソフトが手に入ったら、教えてください。

あ て 先 は こ ち ら

オーストラリア

Computer Forum Magazine
24 East Churchill Avenue
Spearwood 6163
WESTERN AUSTRALIA

イギリス

Luther De Gale
Electrocoin Arcade Club
81 Tottenham Court Road
London W1A 1BY ENGLAND

フィンランド

Kaj G Backas
Tarkk'ampujankatu 14
SF-00140 Helsinki
FINLAND

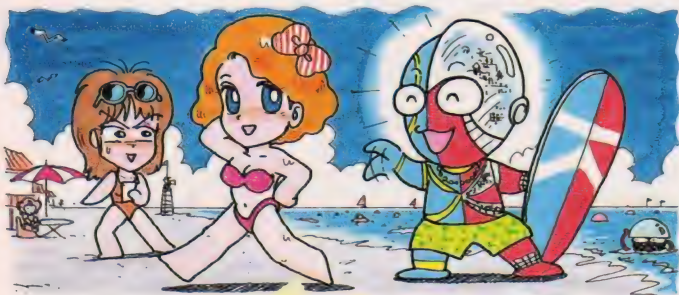
今回はこの3国の住所をご紹介します。好きな国を選んでもいいけど、3通書くと、夢もひろがりそう！ 下の雑誌はオーストラリアの専門誌です。



速報!

MSX 2+ ついに発表 詳細徹底レポートだ!

いろんなウワサがとびかっていたMSXの次期バージョンが、ついに発表になったぞ。その名もMSX2+(プラス)。いくつかの点で機能アップがおこなわれている。どこがどう変わったのか、それらを探ってみよう。



◆これがMSX2+の画面だ。19,268色の表示ができるようになって、より自然に近い感じの映像が出せる。そのほか、日本語処理やスクロールなどもパワーアップしている。

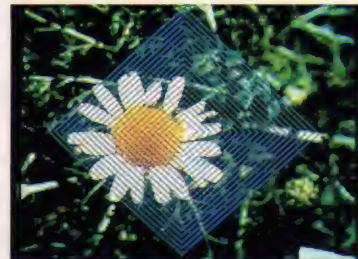
表示できる色数がグーンと増えたのだ

いやー、ついに発表されましたねえ。いつ出るのかと心待ちにしていたんだけど。で、今回発表になったのは、MSX2+(プラスと読んでね。以下2+と表記する)ということで、大きな変更点は、だいたい4つになるかな。それじゃ、ど

こがどうパワーアップされたのか、ひとつひとつじっくりと見ていくことにしよう。

えーと、まず最初は、画面に表示できる色がグーンと増えたことがあげられる。な、なんと、19,268色も出せるのだ。いままでのMSX2が256色なのを考えてみても、どんなに増えたかわかるよね。これによって、より自然に近いタッチで画面に表示

できるようになったんだ。自分が写した写真も、その感じを失わずに、2+の画面に表示できるということだね。自分の感覚で好きなように加工して、楽しみながら画面に出して遊べるわけだ。



◆こんなこともできる。取り込んだ写真に模様をいれたんだ。



◆MSX2での画面だ。人物などの実際の写真では、どうしても色の階調が粗くなって、ゴツゴツした感じになる。



◆同じ写真を2+で表示してみた。MSX2との違いがよくわかるね。さすがに、きめの細かいところまで表われている。



◆このように写真と文字との合成もできるんだ。ただしこの場合は、表示できる色の数が減ってしまうけど。なんだかビデオのタイトルの感じだね。

じっさいに画面をつくってみると……

じゃあ、実際に写真を取り込んで2+の画面に表示してみることにしよう。今回、モデルさんにご登場願ひ、撮影することになった。

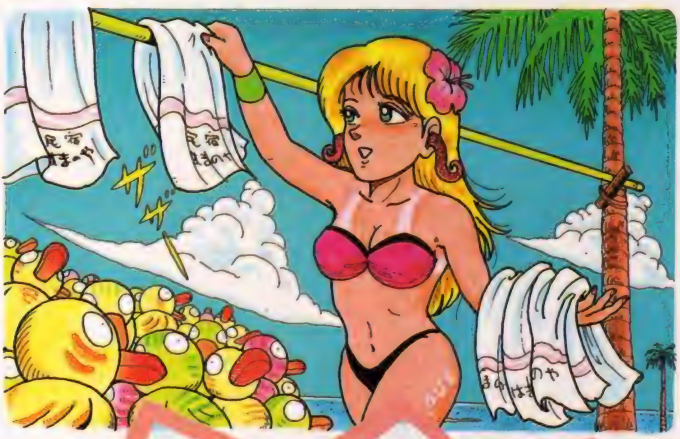
ふだん、画面ばかり撮影しているせいか、女性の撮影ということで、カメラマン氏はもちろん、みんなノッて撮影は順調に進んだんだ。いいねえ、いい表情だよ、その表情もう一度もらおうか、ってな調子でなかなか楽しいものだった。そんな話はもういいって？
ハイ。では本題に入るとしましょ。まず撮影した写真をスキャナーで読み込んだあと、それをYJKと呼ばれる形式に変換するんだ。なんじゃそれは？ と思う人も少

なくないだろうから説明するけど、横256ドット×縦212ドットで、1ドットあたり8ビットで情報を持ち、連続した4ドットを一組として色を表現するもの。YJK方式でデータを持っていて、それをRGBに変換して表示することになる。またSCREENモードが新たに10から12まで追加されて、このモードでYJK方式が使えるんだ。わかったような、わからないような感じだけど、まあ、いいか。

とにかく、いままでよりも多くの色が出せるということは、いろいろな楽しみ方ができそうだね。キミのやり方で、こいつを十分使いこなしてみよう。



◆某月某日、モデルさんを囲んでの撮影会とあいなつた。終始なごやかな雰囲気のもと、撮影は進行していったのだ。2+の画面は、さすがに自然な感じで映しだしてるね。



◆Mマガ編集部のある大仁堂ビルの受付のおねえさんだ。なかなか美人だろー。この笑顔で毎日ボクらをむかえてくれるんだ。みんなにも、その感じがうまく伝わると思う。



◆あっぱれ！ 某社員のお子さんの志久真くん。子供ってカワイイよねー。



◆ウッ！ 水着姿が目にしみる。ドギマギしてしまうね。このようにMSX2+では、細かいところまで鮮やかに映しだすのだ。だからといって、あんまり見つめすぎちゃダメ。

日本語もラクラク扱うことができるよ

```

10 CALL KANJI
20 SCREEN 7:COLOR 1,3,3
30 LOCATE 18,2:PRINT"あなたの好きな飲み
   物は何?"
40 LOCATE 20,4:PRINT"1: 高原の岩清水&#36;オ
   レンジ"
50 LOCATE 20,5:PRINT"2: 五香麦茶"
60 LOCATE 20,6:PRINT"3: 午前の紅茶"
70 LOCATE 20,8:PRINT"1から3を入力してく
   ださい"
80 I$=INPUT"1:"
90 PRINT I$
100 LOCATE I$,25,10
110 IF I$="1" THEN PRINT"それでいい?"
120 IF I$="2" THEN PRINT"いいえ"
130 IF I$="3" THEN PRINT"いいえ"
140 GOTO 70
    
```

color auto goto list run

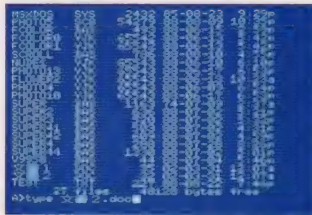
■実際にプログラムのなかに日本語を使ってみる。画面に対し、LOCATEやPRINT文で文字出力が可能だ。

お次に、2+でパワーアップされたところというのは、日本語処理なんだ。いままでのMSX2では、日本語処理があまり得意じゃなかったんだけどね。で、どう変わったかという、JIS第1水準の漢字ROMが標準で搭載され、また第2水準もROM搭載のカートリッジなどを使用すれば表示できる。

漢字を使うためには、まず最初に「CALL KANJI」で、漢字ドライバを起動させることによって使用可能となる。こういうものをフロントエンドプロセッサと呼ぶんだ。これにより、すでにあるプログラムでも、BIOSを使用した文字の入出力を行なっているものは、プログラムの変更なしで、漢字の入出

力ができるんだ。

当然、MSX-JE対応のワープロソフトがあれば、連文節変換で入力できるし、なくても単漢字変換ができるんだ。ワープロを打つ感覚で、プログラム中に漢字を入力することができるから、いままでみたいにJISコードとニラメッコということがなくなるんじゃないのかな。



■MSX-DOS上で、漢字を使ってみた。ファイル名も日本語で大丈夫だね。

卓 午 事 の カ ニ ジ ー

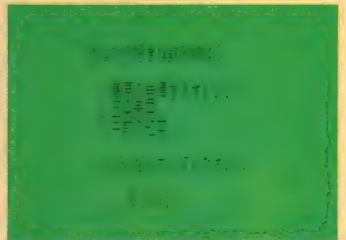


たとえばこんな感じで

じゃあ、実際にどのように入力していくのかを試してみよう。まず[CTRL]キーと[SPACE]キーを同時に押すと日本語入力モードになって、カーソルが画面の一番下に出る。そこで、変換したい文字を入力すると、いくつかの該当する漢字が表示されるから、その中から選択することになるんだ。ただしこの場合は、単漢字変換だから、いきなり長い文章や熟語とかを入れても変換してくれないんだ。出した漢字の読みをひとつひとつ入力しないとダメだから、そのつもりで。



■実際にプログラミングしてみた。このようにBASICで日本語をカンタンに使える。

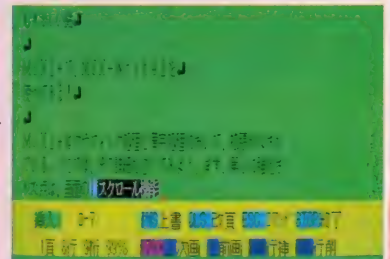


■上のプログラムをRUNさせてみると、こんな画面がすぐにできちゃうのだ。

ワープロソフトが味方だ

もしキミが『MSX-WriteII』などのMSX-JE仕様のワープロソフトを持っていれば、いつも使っているような感じで、サッサッサッと連文節変換ができちゃうんだ。レンブセツヘンカンってナニかという、よーするにっぺんに長い文章を入力しても、変換キーを押せば、たちどころにパッと日本語してくれるというとてもアリガたくて便利なもの。ぶっちゃけた話、単漢字変換だとまだるっこしくてイヤになっちゃうという人には、おすすめだ。

グラムをつくるときに、漢字を使いたいのに使えない、というイライラが解消されることになるね。慣れたワープロソフトの変換方法で、作業効率も上がるだろう。やっぱり自分の手になじんだ(?)ソフトとゆーのは、重宝な物で、いとおしくなるのだ。



■入力した文章が、文節ごとに切られて変換される。ワープロと同じ感覚でドンドン入力できるね。

FM音源でイ音が

グラフィック関係が強化されて、あとは、为什么呢？ 目とくれば鼻——ちがうちがう。まだ、嗅覚に訴えるインターフェイスはさほど発達していません。そう、耳。従来のPSG(プログラマブルサウンドプロセッサの略です)に加えて、FM音源でゲームやその他のソフトが楽しめてしまうのだ。

すべてのマシンにFM音源が載っているというわけではなくて、一応オプションということらしいんだけど、おそらく今後発売されるハードの主力機には、ほとんど搭載されている! と思っていいみたいだよ。

さて、そのFM音源部の内容。どんなものなのか? FM音源として9音プラスPSGの3音で、合わせて12音。あるいはFM音源から6音プラス、リズムの音色が5音プラスPSGが3音で14音。音源の使い方では発声数は変わるんだけど、つまりは最大で14音まで同時発声できるようになるわけなのだ! ということ。

ん? まてよ? その話どこかで聞いたことがあるぞ!? そう、聞いたことがあるでしょう。パナソフトから発売されている『FMパナアミューズメントカートリッジ』(略してFMPACだね)に、そんなような拡張BASICが載ったぞ! そのとおり。FMPACが持っているFM音源拡張BASICがMSXの規格となってしまった、というわけさ。

FM音源とは一体どういうものなのでしょう? ざっと説明しておきましょう。

FM音源のFMは、FM東京とかFM大阪とか、ラジオのFMというのと同じ意味。意味はというと、Frequency Modulation、周波数変調。知ってましたか。

音の波をいくつも重ね合わせて、

```

LIST
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
30 CALL VOICE(a24,a14,a12)
40 SL=4:DIM S$(3,SL)
50 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 /
110 /
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,I)
140 NEXT:GOTO 120
150 /
160 DATA t188v15o514
170 DATA c4.c8r2r8e4.c<g>
180 DATA c4.c8r2r8e4.c<g>
190 DATA d4.d8r2r8f4.d<a>
200 DATA d4.d8r2r8d4.<bg>
250 /
260 DATA t188v13o418
270 DATA c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c
280 DATA <bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<bg>c<b

```

◆CALL MUSICなど、ほんの少々の“おまじない”で指示してやれば、今となってはやや貧相なPSGの音が、いきなりFM音源に!

いろいろな音を作り出す。ひとことで言えばそういうことになるわけなんです、FM音源の音作りに関して言えば。一連のヤマハのシンセサイザー“DXシリーズ”に採用されている音作りの原理です、といったほうが話は早いかな。

MSX2+上でのFM音源のスペックを説明しておきましょう。

2オペレータ方式。アルゴリズムは1つ。つまり、キャリアとモジュレータが直列に並んでいるものが1パターンだけ。音色のデータとしては、あらかじめ64音色がプリセットされていて、ピアノやバイオリン、ホルンなどをはじめ、効果音など、多彩な音がすでに用意されている——専門用語で説明してしまいましたが、もし、チンプンカンプンという人は、今月号の“MUSICピョピョ”のコーナーをご覧ください。そこで、さらに詳しく説明してありますので、おお、なんと用意周到なのであり

ましようか。

上にある大きな写真は、実際にその拡張BASICを使用してみた例なのだ。“CALL MUSIC”あるいは“CALL VOICE”そして“PLAY”命令のあとについている“#2”などが、その新しい書式。使い勝手としては、従来のPLAY文とほとんどかわらない。簡単に、FM音源がBASIC上でイジれてしまうわけなのだ。

さて、このFM音源のゲームなど、ソフト上での対応がありますが、はどうなっているのでしょうか? は

い。MSXのFM音源に対応しているソフトには、8分音符が目印の、“MSX MUSIC対応”というひとことが、どこかに表示されているのです。MSX MUSIC対応と書かれているソフトは、FM音源のイイ音で楽しめる、という段取り。

残念ながら、その出力はモノラル、つまり1系統しかないのだけど、しかるべき音響装置につなげば、かなりの高音質で耳を楽しませてくれる、ということはバッチリ保証します。MSXの音楽シーンに、ちょっとした波が来た感じ、そんな気がします。ゲームの半分は、音楽がしめる!



◆写真は、BIT2の『シンセサウルス』。このようなソフトが今後どんどん出現!!

◆作曲ツールなどが充実してくれば、さらにおもしろいことができそうですね。

横にも1ドットスクロールするんだ!

さらに、2+での機能アップは1ドット横スクロールが出来るようになったことだ。いままで横スクロールというと、どうしてもごちない印象があったんだけど、これでそれは解消されるでしょう。ゲームがいちはやく対応してくれて、より完成度の高いものが出てくるのではないかと、ひそかに期待しているきょうこの頃なので、うん、楽しみだなあ。

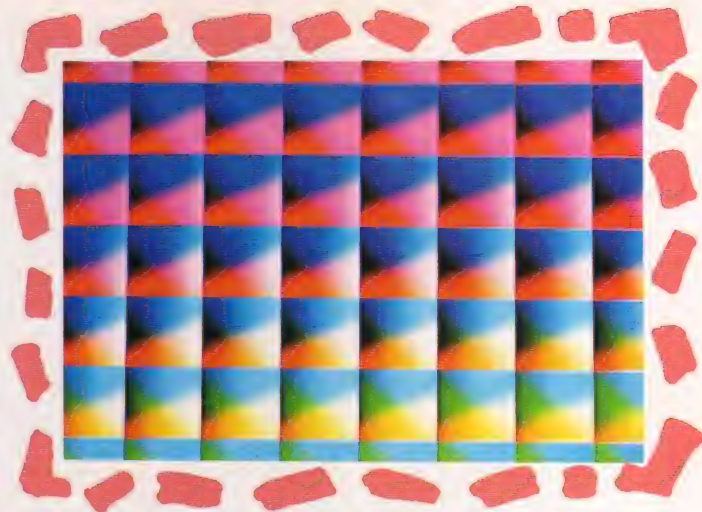
ちょっと難しい話になるけど、こういう芸当ができるようになったのは、いままでのVDP (Video Display Processorつまり、画面表示を制御するチップ) V9938が、新たに機能が追加されたV9958にかわったからだ。それにともなって、“SET SCROLL”というステートメントがBASICに追加されたぞ。SET SCROLLについてちょっぴり突っ込むと、水平、垂直方向どちらでも、スクロールしたいドット数をパラメータで指定してやることで、カンタンにスクロールする。これで、前後左右滑らかなスクロールができるようになった。もうギクシャクした感じがなくなるね。ただし、SCREEN0のときは、動作

が異なって、パラメータの意味がかわってくるから要注意だ。詳しいことは、また、ご報告しますね。とにかく、立ち上げ時の“MSX”のロゴが左右からスーッと出てきて目を引くの。スクロールが滑らかなことで、まったく印象が違って来るから不思議だねえ。



◆この画面がスクロールすると、はたしてどうなるのか。乞うご期待。

◆やっぱり、あんまりかわりばえしないのだ。そりゃそうだよねえ。



◆ほら、見て見て。滑らかにスクロールしているでしょ。といっても写真だとぜんぜんわからないよね。残念だ。これは、自分の目で実際に見てもらおうかしらうがないか。

が異なって、パラメータの意味がかわってくるから要注意だ。詳しいことは、また、ご報告しますね。

とにかく、立ち上げ時の“MSX”のロゴが左右からスーッと出てきて目を引くの。スクロールが滑らかなことで、まったく印象が違って来るから不思議だねえ。



◆2+の立ち上げ時の画面。おなじみの“MSX”は横からスクロールしてくるのだ。

そのほかいろいろMSXに関するお話

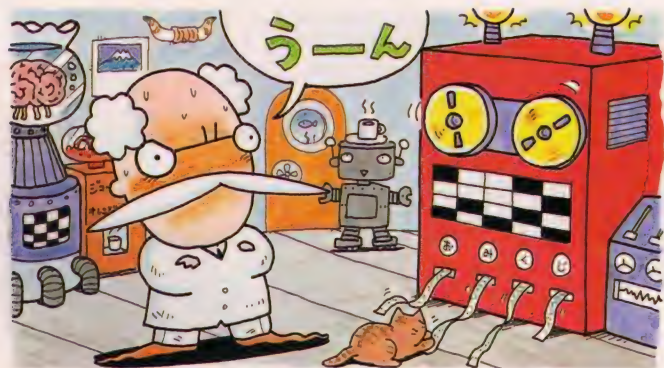
こうやってみると、様々な環境が整ってきたなあ、という感じがするMSXなんだけど、いかなもんでしょうか。やっぱりゲームをするだけじゃもったいない! という人にもだんだん満足できるようになってきたんじゃないのかな。

プログラムを組みたい人には、Cコンパイラなどもあるし、ハードディスクも使いたい! というチマタの声が高まれば、そのうちにハードディスクインターフェイスなども出てくるかもね。パソコン通信の熱も高まっていて、本誌で

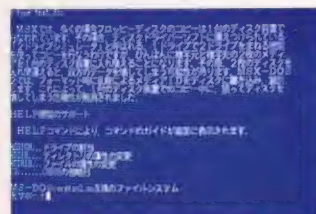
もとりあげているように、あちらこちらでみんな楽しんでるよね。

ワープロやデータベースなどのアプリケーションソフトがそろってくると、オジ様たちのビジネスにも便利になるし、いろんな使い道が考えられて、より有効な道具としてMSXを使いこなせるんじゃないかな。

ゲームにしても、FM音源や横スクロールの強化で、ますます充実した物が出てくるんじゃないかな。いま出ているゲームでFM対応のものなんて、臨場感がスゴイ! もんね。これからどんなソフトが出てくるか、目が離せないのだ。



◆もうお馴染みMSX-Write IIの画面だ。これもそろえておきたいソフトのひとつだね。



◆DOS2の画面。直接2+と関係ないが、これもMSXを有効に使うための道具だね。

MSX2+発表を機に

MSXで新しいハードも発表されたことだし、ほんじゃあMマガもなんかやったろーかい！ ややノリの異常な我々は、さらにハード的にMSXの多機能化に援護射撃をしよう、と、ゴソゴソと動き始めてしまいました。さー、これ、どうしましょ。

なんでも突っ込んで可能性の追求をば!

MSXのハードが、今また始動を開始した。それじゃあついでに動いてしまえい。そういう軽いノリで、Mマガは走り出してしまいました。

「MSXって、けっこうなんでもできるように作ってあるんですよ。スロットのところになんでも出てるし……」。これは、MSXの設計にたずさわっている、アスキー内の某氏のことは、MSXのカートリッジスロットは、何もゲームだけを差すところではない。ディスクドライブも差さってるし、WriteⅡなんかも差さってるし、センサーキッドなんてのも差さってるし。そんじゃあ、大根でも人参でも何でも差しちゃえ、ということ(?)、アスキー社内のMSX関係者の一部を総動員して、ハード的にいろいろ実験をしてみることにしてみましたよー。

今後、読者のみなさま方のお

声も聞かせていただきながら、ハード的な面でもMSXの限界に挑戦していきたいと思えます。どうかアイデアをくださいませね。

で、手始めに、考えたのは、ラップトップのMSXを自分で作ってしまえい!!

こんなこともできる ようですよMSXって

今、ラップトップ型のパソコンが大流行。もうちょっとしてプラズマディスプレイが進歩して、カラー化も進めば、ラップトップがあたりまえー、ということにもなりかねない、かも。

そこで、我がMSXをラップトップにと……考えても不思議ではないよな。ラップトップ型のMSXって売られてないんだから。それでは自分たちでデッチ上げちゃえと、作ってみたところが、おーちゃんとできるできる。

基板を自作し、ジャンク屋



◆ただスロットにユニットを差すだけで、液晶表示が楽しめる、かもしれません。いやほんと。

さんで入手した液晶につないで、ドライバをROMに焼いてスロットに突っ込むと、ちゃんと液晶面に字が出るんですね。試作機1号は見事に成功いたしました。

回路ができれば、あとは外観。パテ盛りしてプラバンを張って、えーいボディをフルスクラッチじゃ! ただMSXって電気をいっぱい喰っちゃうやつだから、電源をどうするか問題となりそうだけどね……こういう調子で、いろんなインターフェイ

スの可能性を、製作記事を交えながら、次号より連載を開始したいと思います。間に合うかしら、基板おこし。ねえ中田さん。なんとかしてくださいよお。山下さんもご協力お願いしますね。と、社内的な根回しもしながら、とりあえず次号からのこのテの記事に乞うご期待です。どうか、お楽しみに。



◆ほれ、ちゃんと字が出てるでしょ。ウソの記事じゃないんだからねっ!

へっへっへ
これからMSX
を、おもしろく
してやるぜ!

帰ってきた

ウーくんのソフト屋さん#3



PLAY

MSX

MSX2

RAM32K以上

イラスト&コミック—桜沢エリカ

プログラム——杉谷 成一

ウーくんの スロットマシン



気分はラスベガス!!

カジノ"ウーくん"へようこそ!! ルーレットにポーカー、ブラックジャックとどれもオモシロそう。でもカジノではやっぱりスロットマシンが楽しいのです。運を天にまかせてスロットを回し、ここ!! というところでスロットをストップさせる。この一瞬がたまらないのです。一度当たりだすと、もう止まりません。次から次へと賭けてしまっ、あれよあれよといううちに、持ち金が減って、結局はスッカラカン! そんなことにならないように遊んでくださいね。

プログラムの使い方

このプログラムはマシン語を使用しています。打ち込みミスをしたまま走らせると大変危険ですので、プログラムを一度セーブしてからRUNするようにしてください。

RUNさせると、スロットマシンの絵柄を描き始めます。10個の絵柄を描き終わったら、スロットマシンを表示してゲームスタートです。[R]キーを押すと賭ける金額が

だんだん増えます。最高20まで賭けることができますので、好きな金額だけ賭けましょう。スペースキーを押すとスロットが回り、もう一度スペースキーを押すとスロットが止まります。

同じ絵柄が揃ったとき、サクランボが左側に1個または2個ならんだときが当たりです。倍率は揃った絵柄によって違います。

なお、持ち金がマイナスになると、お金を借りてプレイできます。


```

1000 /*----- ウーくん / スロットマシン -----*/
1010 CLEAR 300,&HBFFF
1020 SCREEN2:CC=5:COLOR 15,CC,0:CLS
1030 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1040 GOSUB 2270
1050 DEF USR0=&HC000:DEF USR1=&HC003
1060 DEF USR2=&HC006:DEF USR3=&HC009
1070 GOSUB 1640
1080 R=RND(-TIME):CR=50
1090 GOSUB 1570
1100 /*----- MAIN -----*/
1110 R=INT(RND(1)*10):IF R=5 THEN P1=INT(RND(1)*10):P2=P1:P3=P1:GO
TO 1150
1120 P1=INT(RND(1)*10):IF P1=01 THEN GOTO 1120
1130 P2=INT(RND(1)*10):IF P2=02 THEN GOTO 1130
1140 P3=INT(RND(1)*10):IF P3=03 THEN GOTO 1140
1150 O1=P1:O2=P2:O3=P3
1160 K$=INKEY$:
1170 IF (K$="B" OR K$="b") AND BE<20 THEN BE=BE+1:CR=CR-1:GOSUB 15
70:GOTO 1160
1180 IF K$=" " AND BE=0 THEN BE=1:CR=CR-1:GOSUB 1570:GOTO 1210
1190 IF K$=" " AND BE>0 THEN GOTO 1210
1200 GOTO 1160
1210 PLAY "V1505L64E"
1220 D=USR1(D):D=USR1(D):D=USR1(D)
1230 D=USR2(D):D=USR2(D)
1240 D=USR3(D):D=USR3(D):IF INT(RND(1)*2-1) THEN D=USR3(D)
1250 K$=INKEY$:IF K$<>" " THEN GOTO 1220
1260 PLAY "E"
1270 FOR I=1 TO 5
1280 D=USR1(D):D=USR1(D):D=USR2(D):D=USR3(D)
1290 FOR W=1 TO 8:NEXT W
1300 NEXT I
1310 IF P1=PEEK(&HC11B) AND PEEK(&HC11A)=0 THEN 1340
1320 D=USR1(D):D=USR2(D):D=USR3(D)
1330 FOR W=1 TO 10:NEXT W:GOTO 1310
1340 IF P2=PEEK(&HC11D) AND PEEK(&HC11C)=0 THEN 1370
1350 D=USR2(D):D=USR3(D)
1360 FOR W=1 TO 15:NEXT W:GOTO 1340
1370 IF P3=PEEK(&HC11F) AND PEEK(&HC11E)=0 THEN 1390
1380 D=USR3(D):FOR W=1 TO 20:NEXT W:GOTO 1370
1390 IF P1=0 AND P2=0 AND P3=0 THEN BI=200:GOTO 1510
1400 IF P1=2 AND P2=2 AND P3=2 THEN BI=100:GOTO 1510
1410 IF P1=6 AND P2=6 AND P3=6 THEN BI=80:GOTO 1510
1420 IF P1=9 AND P2=9 AND P3=9 THEN BI=70:GOTO 1510
1430 IF P1=4 AND P2=4 AND P3=4 THEN BI=60:GOTO 1510
1440 IF P1=7 AND P2=7 AND P3=7 THEN BI=50:GOTO 1510
1450 IF P1=5 AND P2=5 AND P3=5 THEN BI=40:GOTO 1510
1460 IF P1=1 AND P2=1 AND P3=1 THEN BI=30:GOTO 1510
1470 IF P1=8 AND P2=8 AND P3=8 THEN BI=20:GOTO 1510
1480 IF P1=3 AND P2=3 AND P3=3 THEN BI=10:GOTO 1510
1490 IF P1=3 AND P2=3 THEN BI=5:GOTO 1510
1500 IF P1=3 THEN BI=1:GOTO 1510
1510 PRESET (70,144):PRINT #1,BE;"*";BI;"=";BE*BI
1520 FOR W=1 TO 500:NEXT W
1530 LINE (0,144)-(255,155),CC,BF
1540 CR=CR+(BE*BI):IF CR>30000 THEN CR=30000
1550 BE=0:BI=0:GOSUB 1570
1560 GOTO 1100
1570 LINE (48,176)-(240,190),CC,BF
1580 COLOR 15
1590 PRESET (48,176):PRINT #1,"CREDIT="

```



▲あーあ、またはずれちゃった。ちえっ。



▲さて、今度はいくら賭けようかな……。



▲やりました！ スリーセブんです。

各行の説明

- 1000~1090 初期設定
- 1100~1150 ストップしたとき、表示する絵柄を乱数で決定する
- 1160~1200 賭け金とスロットマシンを回すときのキー入力を見ている
- 1210~1380 絵柄をスクロールさせ、スロットマシンをとめるときのキー入力を見ている
- 1390~1560 当たり、はずれの判定と結果を表示する
- 1570~1630 持ち金、賭け金を表示する
- 1640~1780 画面の初期化をし、スロットマシンを表示する
- 1790~2260 10個の絵柄を描くサブルーチン
- 2270~2320 マシン語を書き込むサブルーチン
- 2330~2520 絵柄をスクロールさせるためのマシン語データ

プログラム解説

絵柄は40ドット×40ドットで描かれています。最初に表示される10個の絵柄にはそれぞれ番号があって、左上から右に0~4、左下から5~9となります。回転するときは0から順に回ります。これらの絵柄は1790行から2260行の間で描いていますので、ここを参考にして好きな絵柄にするのもおもしろいんじゃないかと思います。

このプログラムでは、10分の1の確率で全部同じ絵柄になるようになっています。これは1110行で判定しているので、この行にあるRND(1)*10の10を6にすると、もう少し絵柄が揃う確率が高くなります。プレイしていて、「どうも当たらないなあ」という人は、ぜひやってみてください。あと、スペースキーを押すごとに1個ずつ絵柄がとまるように改造してみるのもおもしろいかもしれませんね。



```

1600 PRESET (160,176):PRINT #1,"BET="
1610 PRESET (104,176):PRINT #1,CR
1620 PRESET (192,176):PRINT #1,BE
1630 RETURN
1640 /*----- SCREEN SET -----*/
1650 LINE (0,0)-(255,79),15,BF
1660 GOSUB 1790:COLOR 15
1670 PRESET (208,120):PRINT #1,"L-J|":LINE (240,120)-(247,127),15,
BF:LINE (248,120)-(255,127),CC,BF
1680 D=USR0(D)
1690 LINE (0,0)-(255,63),CC,BF
1700 PRESET (0,56):PRINT #1,"          "
1710 FOR I=&H1900 TO &H19FF:VPOKE I,&HFF:NEXT I
1720 FOR I=0 TO 6:AD=&H1902+(I*32)
1730 FOR J=1 TO 3:AD=AD+1:VPOKE AD,&HFD:AD=AD+1:VPOKE AD,&HFE:AD=AD+
D+6:VPOKE AD,&HFE:AD=AD+1:VPOKE AD,&HFD:NEXT J:NEXT I
1740 AD=&H1903+(7*32):FOR J=1 TO 3:VPOKE AD,&HFA:FOR I=1 TO 7:AD=AD+
D+1:VPOKE AD,&HFB:NEXT I:AD=AD+1:VPOKE AD,&HFC:AD=AD+1:NEXT J
1750 J=0:FOR I=&HC300 TO &HC3FA:POKE I,J:J=J+1:NEXT I
1760 D=USR1(D):D=USR2(D):D=USR3(D)
1770 PRESET (72,24):COLOR 8:PRINT#1,"ウーくん スロットマシン"
1780 RETURN
1790 /*----- エラカク -----*/
1800 /*----- 7 -----*/
1810 PSET (0,0),15:COLOR 8
1820 DRAW "A0BM+4,+2R31D1364D163D162D161D261D261D3L7U5E1U2E1U2E1U1
E2U1E2U1E5U5L17D7L7U13"
1830 PAINT (7,5),8
1840 /*----- スポート -----*/
1850 PSET (40,0),15:COLOR 4
1860 DRAW "A0BM+20,+2D1F1D1FD1F5R1F6D1F1D2F1D663L161L3H1L1H1L1H1D3
F1D1F3L14E3U1E1U361L161L161L3H1L1H3U6E1U2E1U1E6R1E5U1E1U1"
1870 PAINT (40+16,24),4
1880 /*-----BAR 1-----*/
1890 PSET (80,0),15:COLOR 1:GOSUB 2210
1900 /*----- サクラホホ -----*/
1910 PSET (120,0),15:COLOR 12
1920 DRAW "A0BM+15,+2R1F1R2F1R4E1R3D1L3D1L6U1L3U1L2"
1930 DRAW "A0BM+6,+265D261D161D261D4R1U4E1U2E1U1E1U2E5R1D10F1D4F2R
1H2U4H1U9"
1940 PSET (120,0),15:COLOR 6
1950 DRAW "A0BM+7,+2364D6F4R7E3U7H4L6BR1864D7F3R6E4U6H4L5"
1960 PAINT (12+120,32),6:PAINT (28+120,32),6
1970 /*-----オレンジ -----*/
1980 PSET (160,0),15:COLOR 13
1990 DRAW "A0BM+2,+21A1R3F1R2F1R1F5D1F1D1F1D2F1D761D261D161D165L16
1L261"
2000 DRAW "A3R3F1R2F1R1F5D1F1D1F1D2F1D761D261D161D165L161L261"
2010 PAINT (160+16,16),13
2020 /*----- 5 -----*/
2030 PSET (0,40),15:COLOR 8
2040 DRAW "A0BM+4,+2R31D6L24D8R2E1R1E1R1E1R6F1R3F1R1F4D2F1D861D263
L161L261L12H1L3H1L2H3U5R7D2F1R1F1R1F1R8E1R1E1R1E2U6H2L1H1L1H1L1H1L
361L161L261L161D1L7U21"
2050 PAINT (8,40+8),8
2060 /*-----BAR 2-----*/
2070 PSET (40,40),15:COLOR 14:GOSUB 2210
2080 /*----- オレンジ クチ -----*/
2090 PSET (80,40),15:COLOR 10
2100 DRAW "A0BM+17,+2R3F1R2F1R1F5D1F1D1F1D2F1D761D261D161D165L161L
261"
2110 DRAW "A2R3F1R2F1R1F5D1F1D1F1D2F1D761D261D161D165L161L261"

```


新ぼくくん



```

2120 /*--- ホケムマク -----*/
2130 CIRCLE (120+19,40+20),18,11:PAINT (120+19,40+20),11
2140 PSET (120,40),15:COLOR 1
2150 DRAW "A0BM+8,+12R1U1R5D1R2BM+12,-1L5G1L1G1D5F1D5G1L3H1L1BM-2,
+1L2G2D2BM+5,-1R8D2G2L3H3BM+10,-4R1F1R1F1D1"
2160 DRAW "A0BM+2,-13L5D1L1U1R1U1R3BM-13,+2H2L3G1D1R1U1R4"
2170 /*----- BAR 3 -----*/
2180 PAINT (80+16,40+16),10
2190 PSET (160,40),15:COLOR 12:GOSUB 2210
2200 RETURN
2210 /*----- BAR -----*/
2220 DRAW "A0BM+2,+5R35D2L35U1R35BM-35,+4R7D1R1D1R1D4L1D1D1D1R1D1R-
1D1R1D6G2L9U18R6F2D3G1D1L5D1R5F3D4D1L1D1L8U16"
2230 DRAW "BM+17,-2G1D2G1D3G1D3G1D3G1D3R1U3E1U3E1U3E1U3F1D2F1D
3F1D3F1D3F1D3L1U3H1U1L5U1R5U1H1U3H1U3"
2240 DRAW "BM+6,-4R8U1R1D1R1D5L1D1L1D1L7D10L1U18R7F2D3G2L6U6BM+4,+
8D3R1F1D1F1D1F1D1R1U1H1U1H1U1H1U1L1U2"
2250 DRAW "BM-31,+12R35D1L35D1R35"
2260 RETURN
2270 /*----- マシンコ セット -----*/
2280 RESTORE 2330
2290 AD=&HC000
2300 READ D$: IF D$="END" THEN RETURN
2310 POKE AD,VAL("&h"+D$)
2320 AD=AD+1:GOTO 2300
2330 /*-----DATA-----*/
2340 DATA C3,0C,C0,C3,78,C0,C3,92,C0,C3,AC,C0,21,00,00,CD
2350 DATA 25,C0,11,00,08,CD,6E,C0,21,00,20,CD,25,C0,11,00
2360 DATA 28,CD,6E,C0,C9,11,00,C3,01,00,0A,CD,59,00,21,00
2370 DATA C3,11,00,D0,CD,3E,C0,11,E8,D3,CD,3E,C0,C9,3E,05
2380 DATA F5,E5,D5,CD,57,C0,E1,11,28,00,19,E5,D1,E1,01,00
2390 DATA 01,09,F1,3D,20,EA,C9,3E,05,F5,01,28,00,ED,B0,E5
2400 DATA D5,E1,11,A0,00,19,E5,D1,E1,F1,3D,20,EC,C9,21,00
2410 DATA D0,01,D0,07,CD,5C,00,C9,21,05,19,DD,2A,14,C1,FD
2420 DATA 21,1A,C1,CD,C6,C0,DD,2A,14,C1,CD,FF,C0,DD,22,14
2430 DATA C1,C9,21,0E,19,DD,2A,16,C1,FD,21,1C,C1,CD,C6,C0
2440 DATA DD,2A,16,C1,CD,FF,C0,DD,22,16,C1,C9,21,17,19,DD
2450 DATA 2A,18,C1,FD,21,1E,C1,CD,C6,C0,DD,2A,18,C1,CD,FF
2460 DATA C0,DD,22,18,C1,C9,3E,07,F5,3E,05,F5,DD,7E,00,CD
2470 DATA 4D,00,DD,23,23,F1,3D,20,F2,01,1B,00,09,E5,CD,04
2480 DATA C1,E1,F1,3D,20,E2,FD,7E,00,3C,FE,05,20,0D,FD,7E
2490 DATA 01,3C,FE,0A,20,01,AF,FD,77,01,AF,FD,77,00,C9,01
2500 DATA 05,00,DD,09,DD,E5,E1,01,FA,C3,A7,ED,42,20,04,DD
2510 DATA 21,00,C3,C9,F5,C3,F5,C3,F5,C3,04,09,04,09,04,09
2520 DATA END
    
```

変数リスト

- BI 賭け金の倍率
- BE 賭け金
- CC 画面のバックの色
- CR 持ち金
- D 絵柄をスクロールさせるためのマシン語ルーチンを呼び出す
- DS マシン語データ書き込み用
- I,W ループ用
- O1,O2,O3 前回プレイしたときに表示された絵柄の番号 (左からO1,O2,O3)
- P1,P2,P3 スロットマシンをストップさせたときに表示される絵柄の番号 (左からP1,P2,P3)
- R 乱数の初期化をする、3個の絵柄が全部同じになるかを判定するためのフラグ

お・知・ら・せ

このコーナーでは、みなさんからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらいいなと思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってね。採用者にはMマガ特製グッズをプレゼントします。どしどし応募してね!

あて先はこちら

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株アスキー MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

田中パンチ先生による——なんでもかんでも



MUSIC ピョピョ!



最近、このコーナーへのおたよりがかなりふえてきた。質問、デモテープ、意見感想。タイトルがはずかしい(?)わけのわからないコーナーだけあって、硬軟とり混ぜて、いろいろな質問があるので、床に転がり回りながら読んでます。

第5回 所感、および、FM音源というものについて

多岐にわたる反応

どうも、田中パンチです。このMピョというページは、なんか実体のない、つかみどころのないページだなあとつくづく思っているんですが、自分でも、ええ。しかし、それがいい方向に幸いしております、ゲームミュージックを中心としたプログラム投稿から、デジタルものについての質問、オリジナル・デモテープもいろいろ届いております。まとめて感謝。

質問! 東京都の前田孝志クン。「どのメーカーでもいいですから、なるべく安く性能のいいエフェクター、MTRを教えてください。ちなみに使用機材は、DX-7ⅡFD、MC-300、SFG-05、YK-20」

持ってますねえ、あなた。15歳でしょ? そりゃわたしもなんとか人並みにと思って無理してローンでDX-7ⅡFDを購入しましたがけどお、今でも毎月1万円払ってますけどお、そうですね、我がが高校ぐらいのときは、アナログモノシンセとコンポオルガン、それにちょっと高級感を出すために、どっかからストリングス(ローランドのRS-09とか、おーなつかしくて涙が出るわ)を借りてきて、の、それぐらい。それが今や、DXはあたりまえの世界ですからね。

と、感傷にひたっている場合ではなく、お答えを。そうですね、キーボードでのエフェクターならば、とりあえずデジタルリバーブ、それからデジタルディレイ、気分によってグラフィックイコライザー、コーラス。そんなところが必要でしょうか。特に自宅録音で遊ぶということであるならば、最低でもデジリバはほしいところですね。デジタル・マルチ・エフェクターとして、ヤマハからREX50(49,800円)、SPX90Ⅱ(89,800円)が出ています。それぞれ、リバーブをはじめ、いろんなエフェクトを内蔵していて、おもしろいです。SPX90Ⅱがあれば無敵ですけどね。ちと高いですか。

デジリバだけでいいやおっしゃるならばBOSSのハーフラックシリーズの、RRV-10(29,800円)がいいかもしれません。

そんでMTRですが、今ではどれもこれも、かなり性能がいいですから、dBXあるいはドルビーCがついているか否かを目安に、10万

円以下のものを、おさいふと相談して、いいんじゃないでしょうか? ヤマハ、TASCAM(TEAC)、FOSTEX、MUSIC WORKS、そしてVestaxあたりから、6~7万円前後でいいのが出てます。お店で自分でいじって、決めてください。

さて、デモテープの到着状況といえ、ガツーンとすごいのが届きました。熊本を中心として、じわじわその範囲を広げつつある、「有機生命体羽田野真理」(バンド名だよ)。同期もののメインを取っているのがMSX。ヤマハのシンセ

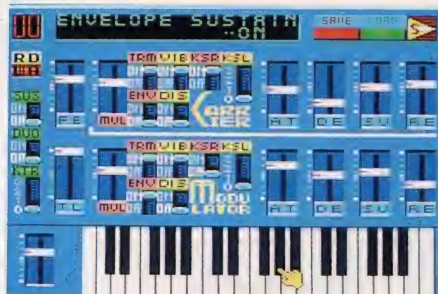
サイザーユニットSFG-05を使用し、MIDIコントロール。

「バンドとしては去年、東京下北沢の屋根裏でライブをしたり、宝島という雑誌などにも紹介されました。(中略)あと、まとめてこーゆーデモテープ出しちゃうという企画ね、必要だったらノッチャうよ。なんとたのもしい。ほえー、P-MODELあたりと共演なさったこともおありですか!? と、曲を聞かせていただくと、オーこりゃPOP! ぜび、取材にい。

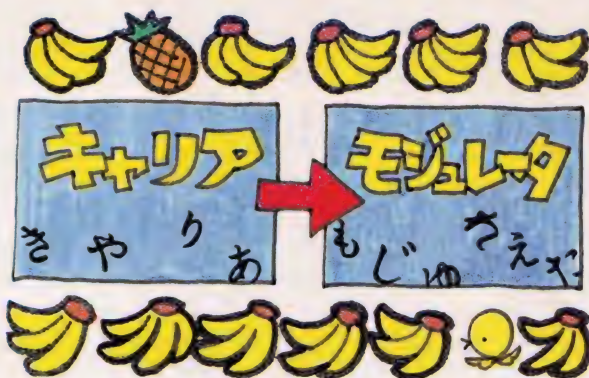
ありゃもうスペースが尽きたか。



2オペレータだ



◆「シンセサウルス」の音色エディット画面。ほらね、キャリアとモジュレータというふうになっているでしょ。2オペレータなわけだ。MSXのFM音源ってのは。



ではFM音源の話題

では、今月の本題ですね。FM音源とは何か？ MSX2+の記事のところにもFM音源ということばがポンポン出てましたね。またこのコーナーでもここ最近ではFM音源に対応した音楽リストを載せておりましたが、考えてみたら、FM音源そのものについての説明には、ほとんど触れていませんでした。ハハハハハ。

FM音源の理論は、今からもう20年以上前に発見されていました。ビブラートの研究を進めていくうちに、おんやあいろんな音を作ることができるなあ、と、偶発的に発見されたとも、聞いております。あっ、これはアメリカの某大学の研究室での出来事でありました。

それで、それからずいぶんたった、1975年、ヤマハがその理論、FM音源のライセンスを取得したのです。そしてさらに、その商品化には6年以上の月日が流れ、最初に実用化されたのは何かといえば、かの有名なGS1。そして一般にも広く使われるようになったのは、さらに2年後の1983年。DX-7が発売された年以降ということになりますか。

FM音源でいろんな音を作る、それはくだいていうと、いろんな波形、周波数の音の波を合成して、新しい音にしてしまうということです。ほんじゃ、ちとイラストを見てもらいましょうか？

ポーというような音、正弦波クンがあったとします。ポーっというっています。ここに、ほかの波クンが訪問したとしましょう。するといきなり、ほかの波クンは正弦波クンにおそいかかる！ キャー。なんと正弦波クンとほかの波クンは合体してしまいました。ここで、数学やら物理で習った知識を総動員いたしましょう。波の合成。

ほかの波クンが、非常にゆっくりとした周波数だと、合成された音は、ただゆったりとビブラートがかかった音、という認識になります。うねったような音ですね。が、しかし、ほかの波クンの周波

数が異常に高かったときは、正弦波クンは、持ち前のポーという音ではすでになくなり、ピーとかピャーとか、音質自体が変化していくのです——こういうことが、FM音源の音作りの考え方なんです。

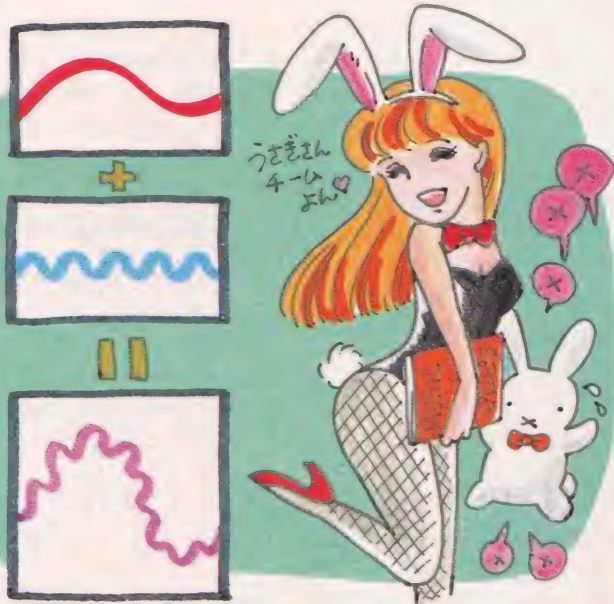
じゃ、ここで、専門用語に置き換えて、もう一度説明しましょう。キャリアという箱があります。キャリアは、とりあえずある特定の波形の音を、ただただ発生し続けるもの、ということにしておきます。それで、そのキャリアに、モジュレータという同じような箱をつなぎます。このモジュレータは、キャリアをゆさぶる、ゆさぶ

り屋さんとして働きます。

キャリアが発声しました。そこにモジュレータの発生する、また別の周波数の音を合成します。キャリアの音は、モジュレータのゆさぶりのために、別の音質になってしまいました。キャリアの音量を変えてみましょう。キャリアの音は大本、元締め音ですから、全体としては、全体の音量が低くなったというイメージです。では、モジュレータの音量を変えてみましょう、今度は。すると、ゆさぶりをかける張本人の動きの量ですから、これは音質に影響が出る。こうなるわけですね。わかりましたですか？

それでですね、キャリア、そしてモジュレータの箱のことを、オペレータと呼ぶんですね。ですから2オペレータ、ということになりますれば、キャリアとモジュレータは1個ずつである、たる意味となるわけ。

で、MSXのFM音源のスペックは、キャリア1個、モジュレータ1個の2オペレータ方式と、こーなるわけなんです。ん、まだ説明不足のところがありますので、次ページでも少々補足を加えます。



ROCKIN' ROLL

ジャジャジャジャ、ジャジャジャジャ。最上段でソロをとるのはやはり、ディストーションの効いたギターだな。生楽器でも演奏してみしてほしい。

The musical score is presented in three systems. Each system contains three staves: a vocal line in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 2/4 time signature, and two guitar lines in bass clef. The first system shows the beginning of the piece with a melodic line and a rhythmic accompaniment. The second system continues the melody and accompaniment. The third system features a guitar solo in the upper staff, indicated by a '7' above the staff, while the vocal line continues with lyrics.



アルゴリズム？

もうすこし、FM音源について説明します。FM音源について回る専門用語に、あと、アルゴリズムというのがあります。MSXでのFM音源にはあまり関係がないんですが、この際ですから説明しておきましょう。

オペレータの数が2個なら、どう考えたってつなぎ方は1種類しかあり得ないんですが、オペレータの数が4個とか6個とかになると、そのオペレータのつなぎ方にバリエーションが出てきてしまいます。直列につなぐのか？ 並列につなぐのか？ 並列につなぐと

して、6オペレータの場合、3対3か？ 2対4か？ さてそのつなぎ方のことを、アルゴリズムと呼んでいるのです。32アルゴリズムと書いてあれば、つなぎ方が、全部で32個用意してある、そういうことになりますですね。

これだけ説明しておけば、だいたい理解していただけたことと存じます。これより先の細かいことは、使って慣れる、しかないですから。いくら理論がわかっていって、使えなきゃ、現場の人間としては意味がないし。なんでもそうですけど、使ってみて、体験してみてください、体で覚えるというのが、最良の理解方法だと思います。その

手助けとなるのが、マニュアルであり、参考文献と。興味を持たれた人は、楽器屋さんの書籍コーナーで、DX関係の本をバラバラめく

ってみてください。もっともっと詳しく、FM音源とは何ぞや？ ということが書かれています。ふー、お疲れさまでした。



POPOさんのお言葉

譜面の2段目を見てちょーだい。下のほうの音は、8分音符で同じ音をきざんでるでしょ。それでえ、その上の和音の構成音が上昇、下降している。それでトトタタトタタというリズムを出している。そんなノリがリフのリズムですね。

ギターをやってる人なんか、このバリエーションを覚えておけば、アドリブ大会とか、ちょっと体を

動かすためのノリの曲とか、そういうときに便利だわ、きつと。便利っていうのは、ちょっと変な言い方かもしれないけどね。

あ、それでね、わたし、ゲームするのも好きなんだわあ。今度はそういう感じのも作ってみたいわね。既製のゲームももちろんいいんだけど、やっぱり目ざすはオリジナルってとこかな。

今月の課題曲は

あやや、課題曲の説明が最後のページに来てしまいましたねー。

今月の課題曲は、これ。ROCKです。ROCKですなあ、たいへん大ざっぱな分類ですけど、まあとにかくROCK。ノリは、リフ。聞いてもらえば、わかるっしょ。いわゆる、ROCKN' ROLLのノリ。

えーと、では最後に業務連絡を。まだまだ非公式なんですけれども、一部のこのソフト業界、出版業界の人々のあいだで、どっか場所を借りてライブを、という話が盛り上がっています。ケッコウ、昔バンドやってましたあ、とか、今でも家で少々、なーんて人が多いですよ、やはり。実現できたらイイナと考えてます。

それから、9月、10月、年末に向けて、いろいろな音楽関係、それもデモテープを送付して、というようなイベント、コンテストがいくつか催されますね、例年どおり。現在すでに申し込みが始まっているのが、カセットテープでおなじみのAXIAが主催する、"AXIA MUSIC AUDITION'88"。カセットテープにオリジナル曲を録音して、10月31日必着で応募するがよろし。詳しい応募方法、応募用紙などは、音楽関係の各雑誌に載ったりしますので、そちらを。

ちょっとお金を出して、ちょっといい機材を買い込めば、音質的にはおそろしくかなりのハイクオリティが引っぱり出せるこのこ

時世。MTR買って、あとデジリバとか、デジタルのエフェクターがいくつかあって、それにDATでもマスターレコーディングに使えば、音質だけは(?)プロも顔負け。それが数10万とかで一式揃っちゃうんだから、いやほんと、10年前だと考えたら——あー、また昔の話がくすぶり始めました。やっぱ、年なのかしらん、ゲホゲホ。



さて次号では、もうちょっとアクティブに、このMビヨを展開させてみたいと思います。何をするかは、そりゃ来月号をお楽しみですよ。やっぱ、音楽は、常に外を向いていなければいけませんよね。ふんふん。人に聞いてもらって、初めて音楽なんですよ。ふんふん。MSXで、また再びMIDIの波が来ればいいのにね。ふんふん。ま、やれるとこまでやってみましょ。このページでね。

●さらにおたよりを!●

もっともっと、お願いします。みなさんのデモテープを聞くのが、楽しみです。音楽関係のハード、特にMIDIに関するハードなんですが、じわじわと進んではあります。しばし、お待ちください。それで、音楽に詳しくて、MIDIもわかるハード屋さん、ご連絡くださいよね。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MUSICビヨビヨのいろんな係までよろしくね 係まで

ROCKIN' ROLLリスト

```

10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@24,@48,@24,@0,@0)
40 SL=6:DIM S$(5,SL)
50 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,I),S$(4,I),S$(5,I)
140 NEXT:GOTO 120
150 '
160 DATA t170v150418
170 DATA f+32a1&a2.r8.r32
180 DATA ed16c16ed16c16r2r4.f+af+b
190 DATA >c<bg>g1&g4gr8d
200 DATA cdc<age16d16cdc<aa&a2
210 DATA r4.>>gf+gf+gf+gf+edcdc8&
220 DATA c4r8ef+ar8a4e-16d16cdc<a4.
250 '
260 DATA t170v150318
270 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaa
280 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaa
290 DATA dddddddddddddddddd
300 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaa
310 DATA eeeeeeeedddddddd
320 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaa
350 '
360 DATA t170v150418
370 DATA r1r1
380 DATA r1r1
390 DATA r1r1
400 DATA r1r1
410 DATA r4.ededededr8r2
420 DATA r1r1
450 '
460 DATA t170v110418
470 DATA eef+f+eef+g4gf+f+eef+4
480 DATA eef+f+eef+g4gf+f+eef+4
490 DATA aabbaab>c4c<bbaab
500 DATA eef+f+eef+g4gf+f+eef+4
510 DATA bb>c+c<bb>c<a4abbaab
520 DATA eef+f+eef+g4gf+f+eef+4
550 '
560 DATA t170v110318
570 DATA aaaaaaaaa4aaaaaaa4
580 DATA aaaaaaaaa4aaaaaaa4
590 DATA >ddddddd4ddddddd4
600 DATA <aaaaaaaa4aaaaaaa4
610 DATA >eeeeeeed4ddddddd4
620 DATA <aaaaaaaa4aaaaaaa4
650 '
660 DATA t170v7@a12
670 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8hs!8h8h
b!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8h8hs!16s!16
680 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8hb!8hs!8h8h
b!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8h8hs!16s!16
690 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8hs!8h8h
b!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8hs!8h8hs!16s!16
700 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8hs!8h8h
b!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8hs!8h8hs!16s!16hs!8
710 DATA hb!8hb!8hs!8hb!8hb!8hs!8hs!8h8hb!
8hb!8hs!8h8hb!8hb!8hs!8h8
720 DATA hb!8hb!8hs!8h8hb!8hb!8hs!8h8hb!
8hs!8h8hb!16b!16hb!8hb!8hs!16s!16hs!16s!16

```




おもしろネットワーク NETWORK

先月号の特集で紹介した『網元さん』を見て、自分もパソコン通信のホスト局をやってみたいと思っている人も多いはず。そこで、おさらいとして『網元さん』でネットワークを開局するまでの手順と注意点などを説明していきたいと思う。これを読めば、キミもシステムオペレーターなのだ。

■ ■ ■ 網元さんでネットワークを作っちゃお！ ■ ■ ■

1

網元さんはネットの元締め!

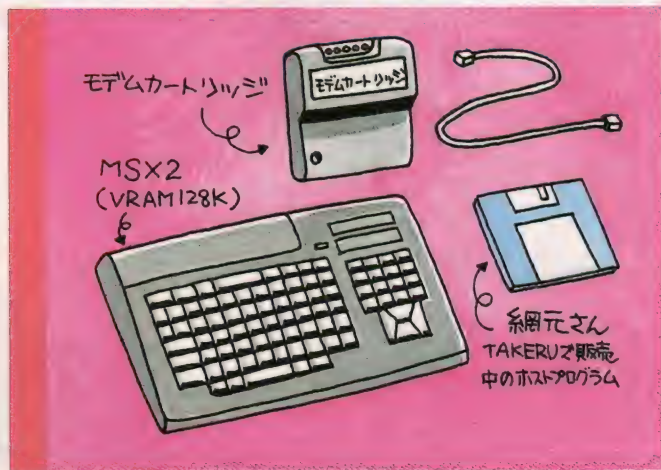
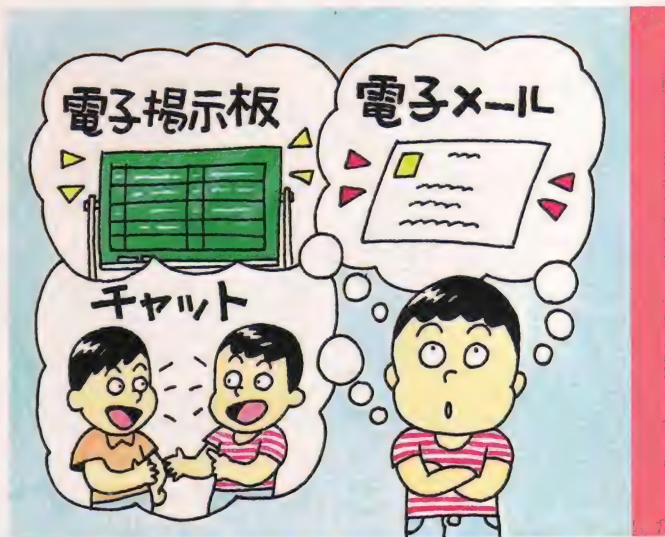
『網元さん』は、MSX2をホストコンピュータにしてネットワークを運営することができるプログラムだ。個人用のホスト局としては機能も豊富だぞ。

では、網元さんでどんなことができるのかというと、まず、BBSと呼ばれる電子掲示板がある。BBSに書き込んだものは、コンピュータのファイルに蓄えられて、ほかの人が読みたいとき、いつでも読めるようになっているわけだ。

電子メールは、ネットワークを

使った手紙だ。電子メールのよいところは、配達に時間がかからないってことかな。ポストしたら、一瞬で相手の郵便箱に届いちゃう。もし、自分宛にメールが届いているときは、アクセスしたときに、“You have a mail!”と表示され、手紙が届いていることを教えてくれる。

網元さんには、チャットという機能もある。これは、お互いにキーボードから打った文字でリアルタイムのおしゃべりを楽しんじゃうというものだ。



2

モデムカートリッジが必要!

パソコン通信は電話回線を使ってデータを送ったり、受け取ったりする通信手段だ。そのために、パソコンのデータを電話回線で送ったり、逆に電話回線で送られてきた信号をパソコンにわかるようなデータに変換する装置が必要になってくる。それがモデムカートリッジってやつだ。

モデムカートリッジの代表選手としては、パナソニックFS-CM1、

ソニーHBI-1200などがある。

網元さんでネットワークを開局するには、これらのモデムカートリッジと、あたり前だけど、ホストプログラムの網元さんのディスク、そしてディスクドライブが1台必要、なのだ。

ディスクドライブとモデムの機能をすでに内蔵しているMSX2、たとえばFS-A1FMやHBI-T7なんかだったら、網元さんのディスクがあれば、完璧というわけ。

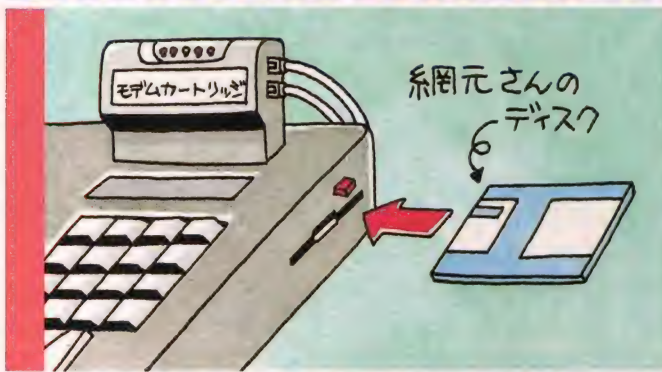
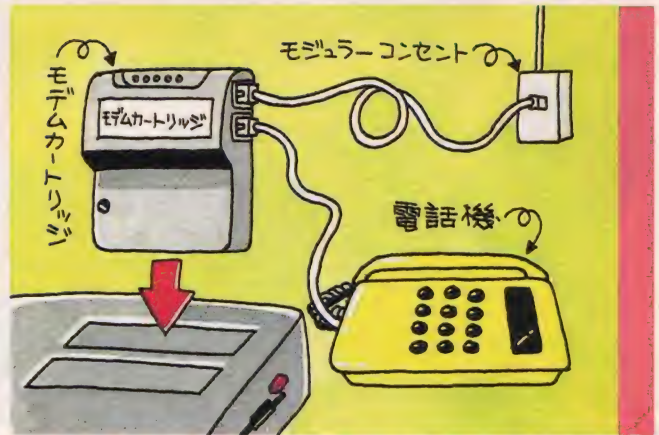
3 モジュラープラグってなに？

最近、カラフルでシャレたデザインの電話機が安く買えるようになった。それらの電話機のほとんどはコードの先ちょよにモジュラープラグというやつがついている。

モジュラープラグってのは、よーするに電器製品の電源コンセントみたいなもん。モデムカートリッジと電話機や電話回線をつなぐ場合も、このモジュラープラグを

使うのだ。

キミの家の電話が、モジュラープラグを使えるようになっていればラッキー。モジュラープラグをバチンと差し込むだけで接続は完了する。そーでない場合は、モジュラーソケットに替える必要がある。近くの電話局に問い合わせをしてみよう。工事費を含めて、だいたい3,000円くらいで取り替えてくれるようだ。



4 ネット元さんのお出ましたあ!

さて、準備がすべて整ったところで、いよいよネット元さんの登場となる。ネット元さんをディスクドライブにセットして、リセットボタンを押そう。MSX-DOSのコマンド入力待ち、「A>」と画面に表示されたら、「HOST」と入力して[RETURN]キーを押す。

すると、ネット元さんのプログラムをディスクから読み込んで着信待ちになる。つまり、誰かがアクセスしてくるのを待っている状態になるわけね。

誰かがアクセスしてくると、自動的にMSX2が電話を受け、相手のIDとパスワードをチェックして正しければ回線をつなぐわけだ。

5 今日からキミもシスオペだ!

シスオペというのはシステムオペレーター、つまり、ネットを管理してトラブルがないように運営していく人のこと。なんとなくカッコいいでしょ。でも、責任も重大なのだ。

ネットワークを始めるにあたっていちばん重要になってくるのが電話回線の問題だ。ネットで電話回線を使っている間は、ふつうの電話としては使えないからだ。本当ならネット専用の電話回線があればいいんだけど、そうも言っていられない。

そこで、ふつうの電話があまりかかってこない時間帯、たとえば、夜の10時から朝の6時までをネットで使うというふうに分ける方法が考えられる。一緒に暮らしている家族には十分に理解してもらうことと、協力がが必要になってくる

ね。また、いちど運営時間を決めたら、絶対にその時間を守るようにしましょう。自分の都合で運営していたり、休んでいたりしては、アクセスする人が困ってしまう。

ま、こーゆーふうによくネットを開局するってことは、すごく大変なことばかりのようだけれど、自分のMSX2がホスト局になり、その中でいろんな人と知り合いになれる楽しみは、やってみなきゃわからないのだ。

ネット元さんの詳しい使い方については、ネット元さんのディスクの中に入っているマニュアルを読んでほしい。ネット元さんのディスクを立ち上げて、MSX-DOSのコマンド待ちのとき、KTYPE HOST. DOCと打ち込み、[RETURN]キーを押すと、マニュアルが表示されるのだ。

何かわからないことがあったら編集部へ質問のはがきを送ってね。



MSX2ネットワークホストプログラム

『ネット元さん』

TAKERUで好評発売中!

MSX2(VRAM128K) 2DD 4,500円



音と映像FMP-NET

放送はおさしみだから
直前配達がおいしい!

インタビュー 千倉真理

AMラジオで7年間、働いている私としても、最近のFMラジオのパワーには、羨望のまなざしを送っていたのですが、ここにまた、新しいムーブメントが、いきおいよく顔をだそうとしています。「ねえ、知ってるう？ FM東京がパソコン通信をやるんだってー」ほら、こんなうわさがあちこちで聞こえる。その名も「FMP-NET」、

さっそく、のぞいてみました。まず最初の画面は、「予定」、「本日」、「放送済」の3つの項目に分かれてそれぞれの番組内容と、そこでかかる曲と歌手名が詳しく書き込まれています。「生放送以外の番組は、選曲ができしだい、オペレーターが打ち込むようにするつもりです」と「FMP-NET」の生みの親、田村明さん。ま

た、「放送済」に関しては生放送でかかった曲も含めて、全曲インプットしてあるので、ラジオを聞きながら、「ああ、いい曲だったなあ。誰が歌っている歌なんだろう」なんていうときに便利。即、アクセスしてもいいし、1週間くらいはネット上に残しておいてくれるので、後日、確かめることも可能。

FM東京では、平常から曲目に関する問い合わせが多くて、そのたびにオペレーターのお姉さんたちが、電話で受け答えをしているのですが、このFMP-NETを利用すれば、外国のミュージシャンの名前や曲目なども、正確なスペルで伝わるはず。

好きな番組のプログラムをダウンロードしてプリントアウトすれば、そのままカセットラベルにもなってしまうという、スグレモノなのです。

公開録音、講演、FM東京主催のコンサート、試写会のお知らせも大切な情報、申し込みも電子メールをシスオベアてに出せばOK。ちゃんと抽選の対象になります。

本部はここだ!



◆半蔵門線の終点半蔵門駅から歩いて3分……ジャン! FM東京あり!

ネットとは関係ないけど、FM東京のビルの下を小林克也さんが歩いていました。残念ながら、城達さんには会えなかった。そういえば、このビルの最上階に、「ジェットストリーム」という番組の名前をとったメンバーズクラブがあるそうです。さて、部屋では、ディレクターさんたちが書いた選曲表を見ながら、オペレーターの女性が、ネットに情報を書きこんでいました。本番の前日の夜に選曲表ができると、遅くまで残ることになってしまうそうです。

でも、みんな、新しいことを始めようとしているパワーがみなぎっていて、とても明るい職場でした。パワーの源は、やっぱり、こちらの田村明さん。入社当時はエンジニアだった田村さんは、今や、販売促進課とメディア開発部を兼任する主事。自ら、「FMP-NET」のシグオペさんもやっています。「これからのパソコン通信は、個人的コミュニケーションと、一般的な情報と、用途がはっきりしていくのではないのでしょうか」とのこと。



◆このコンサート、行きたかったー。イベント情報もNAPLPSでご覧ください。



◆ひたすら番組を打ち込む女性。曲名も細かく書き込む。



◆「FMP-NET」の影の生みの親、田村明さんはとても爽やかです!



◆FMP-NETの会員になれば、自動的にNIFTY-serveにもアクセスできます。

あなたもブーニン

ロック、ポップス、ジャズ、スクリーン・ミュージック、歌謡曲など、22ジャンル、3,000曲に及ぶ音楽のデータサービスもある。

演奏のキーを変えないで、テンポだけを変えたり、好きな楽器の音だけを抜き出したり、自分の好みのアレンジに変えることも可能。



◆このデータサービスを楽しむためには、音楽ソフト『芸達者』が必要です。

さて、お次は音楽演奏と創作用の音楽データサービスです。専門家が編曲した本格的なコンピュータ・ミュージックがパソコンで演奏できてしまう。なんと、8つの楽器音とパーカッションによる厚みある演奏は、かなりというか、相当本格的。

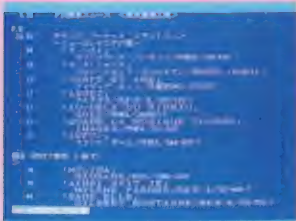
画面には、楽譜、音符の進行、キーボード演奏、楽器編成のうえに歌詞まで映し出されちゃう。

「完全に自分の好みじゃないかもしれないけど、一応のベースを用意したんです。初めてやる人にとって、いきなり音符を打ち込んでいくのは大変だと思うので、こういうデータベースを使いながら好みの曲にしていってもらえたらと思っています」と田村さん。

いわゆるぬり絵を用意してくれているので、あとは、自分たちの好きな色に染めていけるわけです。

これだけで酔えそう……

ラジオっていうのは、聞き流す媒体だと思っていました。でも、こうやって一曲、一曲味わうこともできるんですねー。



◆ここまで、細かくスケジューリングされていると、とまどってしまいそう。

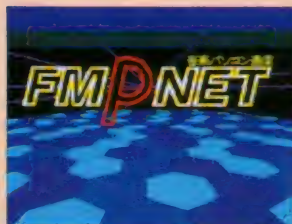
ここまでくると、インフォメーションの域を超えている。作っている人が面白がってやっているなあっていうのが伝わってくる。



◆グラスに氷が入り、ウイスキーがそそがれていく……次、ダブルでお願い。

色ちがいよ!

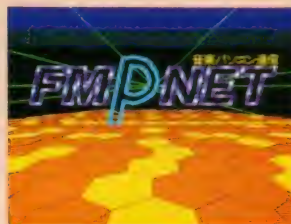
「わー、ディスコみたいですね」「でしょう? 記者会見用に派手にしたんですよ」と田村さん。「色が変わって、合図するー!」



◆一度、パソコンのフロッピーディスクにデータを取り込み、画像を再生。

と、昔の洗剤のCMソングを歌ったのは、本誌の副編集長。

「我々としても、コリにコッタ画像をやってます」と田村さん。



◆NAPLPSの絵は、どんどんコピーしてひろげていってほしい、とのことです。

さて、いよいよ力が入ってきたぞ。FMP-NETが誇る映像データ、NAPLPSの登場です。

「これは、すごいですよ。テレビのディスプレイをキャンバスにする会社がありましてね、そのスタッフが苦心して作った絵です」と、田村さんが力説するとおり、きれいな画面が現われる……。

画家が絵を描くとき、布のキャンバスと紙のキャンバスとは、当然、描く物も描き方も変える。画像のデザインをする人も、テレビ画面のことをよくわかった人でないと、いい作品ができないっていうのが、そのスタッフの信念だそうです。

暗い部屋でFMを聞きながら、画像を見つめるのも、やけに東京してるなあ、なんて感じてしまう。

ただし、NAPLPSの再生には、専用映像ソフトが必要なので、注意してください。

それにしても、こういうひとつひとつのワザを、イキイキと語ってくれる田村氏。

「ね、すごくいいでしょう? って言えなくちゃだめだと思うんですよ。情報っていうのは作っている人が面白いと思ってやってないと受け手は満足しないんですよ」はい、なるほど。それって情報の鉄則かもしれませんね。

LESSトーク、MOREミュージックのFM放送ならではのFMP-NET。選曲、音楽、映像のデータベース以外にも、放送に、おさまりきれない情報やインタビューを送ってくれるというのも楽しみです。

「僕はこれからのパソコン通信っていうのは、もっと用途がはっきりしていくのではないかと、思うんですよ。仲間内でのコミュニケーションはそれなりに面白いけど、それはそれで完全に個人的なものですよね。それぞれが対等に共存する、共和国のようなものであっていいわけです。でも、それとは別に、一般的な情報に関しては、徹底的に明るくしていったほうがいいと思うんですよ」

田村さんも、今はパソコン通信の底辺を広げる時期だと力説していました。FM放送ができて今年で20年。最初はマニアックな人のものでしかなかったFMも今では国民的な存在。FMP-NETにも大きな夢を持ちたいですね。

お問い合わせはこちら

(株)エフエム東京
TEL.03-221-0080(代)
FMP-NET係
テスト期間中は月会費は無料。
ただし楽曲使用料は有料。



◆1階の奥の突き当たりに構えたるは、ネットの源をつとめるガンちゃん。

渋谷の道玄坂をのぼっていくと、左手にヤマハ渋谷店。お店の奥では、ボイス・バンク・ネットワークのシスオペをつとめる、ガンちゃんこと武田元彦さんがニコッ！「このネットは2年前にできたんですが、僕がシスオペになったのは、この4月です」

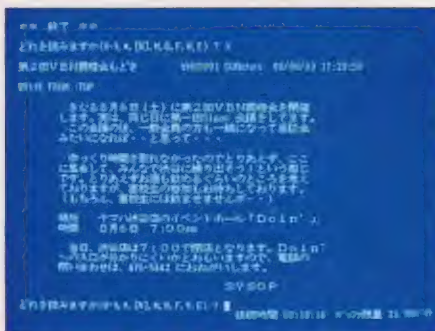
最初は1回線だったのが、今は4回線で運営している、高校生と20代の社会人が多いネットです。

会員は現在3,000人。今までは無料だったのだが、この9月から、有料制になりました。

しかし、こうやってボードが外にむかって開いているネットって珍しいですよねー。

「そうなんです！ ここに来れば、みんなに会える、っていうのがボイス・バンクの売り文句なんです」なるほど……。

ヤマハ渋谷店で待ってます VOICE-BANK NETWORK



◆集合した後は、焼き鳥屋さん？ お好み焼きもいっけー。

「僕はもともと草の根ネットが専門でしたから、ネットの仲間どうして集まるのが大好きなんです」。オンラインより、オフラインのつきあいのほうが多かったですね。お店の人も最近では、よく書き込みをしてくれるそうです。

「何しろ、音楽楽器を売る、ツワモノたちが、自分たちの手で触って感じた新製品の紹介をしてくれるんですから。こんな信用のおけることはありませんよ」

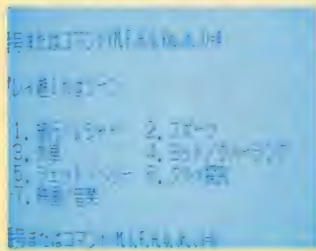
ほかの人のチャットを盗み見るコマンドもあつたり、ネット上で高校生どうしがけんかしていたり、とてもおちゃめなネットみたい。手作りの暖かさを感じてください。

お問い合わせはこちら

ボイス・バンク・ネットワーク
☎03-476-5441(ヤマハ渋谷店)
9月から有料です。
入会金 2,000円
会費 3,000円(半年)

渋谷で場所をさがしてます 海外屋パラコムネット

まず、マンションに驚いた！ 教えられた通り、渋谷の公園通りをのぼっていくと、エー？ 二、ここは、あのサンマさんも住んでいるといわれる、ぜいたくマンションではないか！ オートロック完備で、なおかつ、入館証明を書かされてしまった。



◆とても高級なムードがただよっている。



◆高級マンションの一室をぜいたくに使っています。

すごい所に事務所をかまえていますねー。

「いやあ、この辺で、1階のスペースがとれる所を探してるんですよ。なかなか見つからなくて困ってるんです」というのは、「海外屋パラコムネット」を地道に計画してきた陰の仕掛け人、霧墨さ

んと。とてもおしゃれです。「うちはですねー。パソコン通信を手段にしているところがありまして、通常のVANとはちょっと違うんです。遊ライフ情報という遊ぶための情報がありましてね、優雅に痛快に豪快に遊ぶための情報を網羅しているんです」

本当に、雰囲気が不思議。「どんなにいい情報でも絵にかいた餅になってしまうのは、意味がないんです。その点、うちではメールをだしてくれた場合には、必ず相談にのりますし、情報を活用する際には、全面的バックアップするつもりです」

どうも、ここはショッピング情報が非常に充実しているみたい。それも、世界一流ブランド商品、イブサンローランや、バリーのゴルフウェアなどが破格のお値段でお求めになれるみたい。はっきりした価格は、入会してないので教えてもらえませんでした。



◆ネットジャックに触れてみた。

「とにかく、ぼくらは、空箱は売れません」。情報の質を選ぶ時代を迎え、自信たっぷりの一步を踏み出す勢いが感じられました。秋からの動きに注目。

お問い合わせはこちら

海外屋パラコムネット
☎03-463-2100
(日本マックintosh)
月額受信料 2,000円
(NECのネットジャックでも可能)

THE LINKS

千倉真理さんとお話ししちゃった♥

8月15日、16日、17日の3日間は、MSXマガジンのイベント、千倉真理さんとネットワークでおしゃべりしてしまおう！ ということで、真理さんが編集部から、THE LINKSにアクセス。リアルタイムで大勢の人とおしゃべりできるチャットルームに乗り込んだのだ。

真理さんはMSXマガジンの編集者のほかに文化放送のDJもやっている人だから、おしゃべりはお手のもの。でも、キーボードを叩くよりは、口のほうが先になっちゃうみたい。はじめはTHE LINKSのチャットっていうのが、どーゆーものなのかわからないで、編集部で「きゃあー、きゃあ

ー」言いながら必死でキーボードを叩いていました。

真理さんとおしゃべりできる！ というので、THE LINKSのチャットルームには、ほんとうにたくさんの人がきてくれた。あまりに大勢のため、真理さんもちょっと混乱気味だったけど、THE LINKSの会員のひとと直接お話できて楽しい3日間でした。

A1クラブの中にあるMマガハウスには、ちよくちよく真理さんも書き込みしているの、そちらのほうもよろしくね。THE LINKSのメニュー画面から、SM4CAまたはSM4CBと打ち込んで、[F1]キーを押すと、直接、Mマガのボードに行くことができるよ。

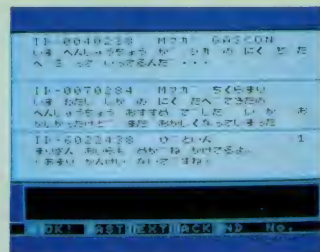
今回のTHE LINKS情報は、8月1日から31日まで開催されていたパソコン通信大博覧会の総決算報告なのだ。夏は終わっちゃったけど、これからはパソコン通信にいそむ秋だね。



◆編集部からTHE LINKSのチャットルームにアクセス中の千倉真理さんとガスコン金夫。



◆チャットルームに入ると「ちくらまりのおしゃべりタイム」があった。感激！

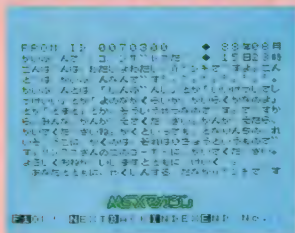


◆こんなカンジで、みんなと気軽におしゃべりできるのがチャットのいいところ。

MSX通信の逆襲!

●替え唄コーナー●

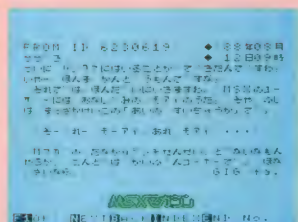
はい、はい。替え唄コーナーです。たくさんのお応募ありがとうございます。た・かーさんは、もうM通の常連だし、ビニオン18Tさんの替え唄も面白かったよ。というわけで、GIGさんのモアイの替え唄をここで紹介しちゃお。



◆ほほほ。パンチ先生は、松阪慶子じゃなくて、松阪牛で有名な神戸出身よ。

●回文コーナー●

えーとね、回文コーナーは8月21日からだったので、この原稿を書いている時点では、まだ始まってないの。ま、そーゆーことだから、応募作を紹介できないけど、次回のMSX通信のページに期待してもらいましょ。

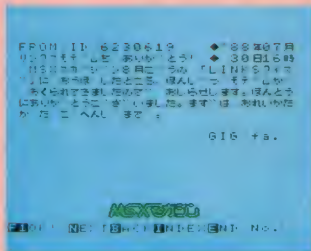


◆回文ならぬ怪文で、LINKS会員をケムにまいてしまうパンチ先生なのだ。

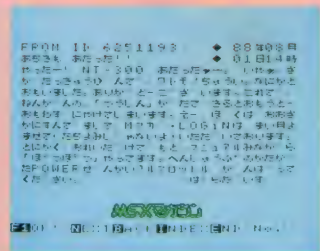
LINKSモデムが当たった人おめでとう!

今回のパソコン通信大博覧会のイベントの一環としてTHE LINKSモデムを100台プレゼントするクイズには、たくさんのお応募がありました。当選発表は商品の発送をもって替えさせていただきました。いきなり、THE LINKSのモデムが届いてびっくりしちゃった人も

いるかもしれないけど、すごくラッキーだったわけね。THE LINKSのMマガハウスにも、モデムが当たっちゃったよーん、という人から、さっそく感謝の書き込みがあったので、ここでそのほんの一部を紹介しよう。ほんとに、おめでとさんでした。



◆GIGくんは、さっそく替え唄コーナーにも応募してくれたのね。これーモアイ。



◆こんなに喜んでもらえる、こっちは思わず、にやけてしまいますです。おます。

おもしろネットワークガイド NETWORK GUIDE



先月号で紹介した『網元さん』の登場で、自分でネットワークを運営することも夢ではなくなった。全国にMSX2をホストマシンにしたユニークな草の根ネットが誕生し、MSXユーザーの輪がどんどん広がっていけばいいな。

MSXマガジンお湯ネット(試運転は無事終了)

感謝

話題も沸騰して熱湯沸く!

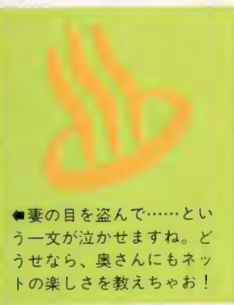
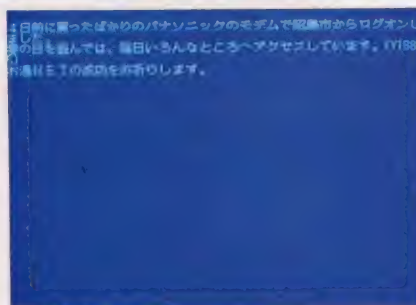
Mマガでも、なんかへんなネットをやりたいな、それじゃ、情報電話を使ってやってみようか。つてな具合で冗談から始めたようなお湯ネットだけど、予想に反してけっこう反響があって、こちらがびっくりしてしまった。

ふだんは情報電話として使っているのに、ネットを運営する時間だけ、FS-A1FMと電話回線をモジュラープラグで接続する。とたんにアクセスがあり、FS-A1FMの着信機能が動きました。

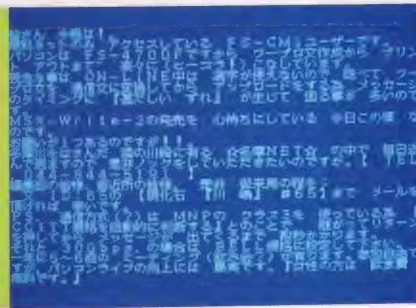
今回は試運転ということで、Mマガに掲載されたショートプログラムのダウンロードサービスが

インだった。ところが、FS-A1FMの着信機能では、アクセスしている人が、はたしてうまくダウンロードできているのかどうかをモニターできないので、FS-A1FMのディスクドライブのアクセスランプを見つめながら、気をもんでしまった。みんな、うまくダウンロードできたかな?

なにはともあれ、お湯ネットはなかなか好評のうちに3日間の試運転を無事終了した。こーなると欲がでてきて、もうちょっと本格的にお湯ネットをやってみたくなってしまうのが人情でもんだよね。ちょうど、『網元さん』もあることだし、そう思うでしょ?



●妻の目を盗んで……という一文が泣かせますね。どうせなら、奥さんにもネットの楽しさを教えちゃお!



●多摩NETの川嶋さんからの御便り。多摩NETについては、草の根ネットのコーナーでも紹介したいなあ。

新

網元さんを使った お湯ネットを計画中!

そんなわけで、今、『網元さん』を使った、お湯ネットを計画しているのだ。『網元さん』に興味があり、自分でネットを開局したいと思っている人にとっては、百聞は一見にしかず、じっさいに『網元さん』を使っているネットを見ることがいちばん参考になるよね。

また、すでに『網元さん』を買ったんだけど、使い方がよくわからない人もあるんじゃないかと思う。そーゆーフォローもネット上でできるし、これは一石二鳥ってなものだ。

それなら、うだうだ言っていないで、すぐにでも始めればいいのかと思うかもしれないけど、ひとつ

問題があるのだ。それは電話回線の確保なんだよね。

どうせ、やるならネット専用の回線が欲しい。ところが編集部で直接、外線につながっている電話といえば、情報電話とFAXくらいなのだ。

キミたちが自分でネットを始めるときに、いちばん問題となるのも、この電話回線のことだと思う。ほとんどの家に電話はあるだろうけど、パソコンを置いてある部屋に電話があるとは限らない。その場合、パソコンの置いてあるとこ

ろまで、電話線を引っ張ってこなきゃならなくなる。まあ、近くの電話局に頼めば工事してくれるわけだけど、その前に家族の理解と協力を得ないとね。

そんなわけで、編集部でもネット専用の回線を作ろうとすると、けっこうたいへんなのよ。そのへんの問題がクリアーされたら、このコーナーで報告したいと思う。

乞うご期待!

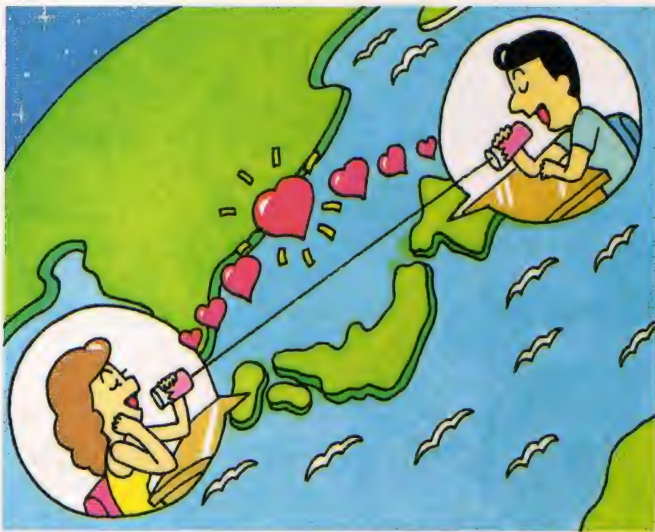
全国津々うらうら

草の根ネットめぐりのネットぐり

『網元さん』でネットをつくっても、そこにアクセスする人がいなければ、ネットワークの意味がないよね。このコーナーでは、『網元さん』のホストプログラムを使ったネットもどんどん紹介したいと思っているので、応募してほしい。はがきを待ってるぞ。キミのネットを全国の人に紹介しちゃうチャンスなのだった!

◆通信手順◆

通信方法	全二重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR+LF



●たこちゃんNET

自作ホストプログラムでネットを運営している。ホストはMSX2なのでMSXユーザーも多い。休日は24時間、運営しているとのこと。

所在地	和歌山県和歌山市
シスオペ	上垣内 匠
回線番号	☎0734-79-2291
通信速度	300/1200bps
運営時間	21:00~1:00

●Z-NET

豊富なボードと機種別に用意しているライブラリーが特色。オプションでX-MODEMをフォローし、画像通信などもサービスしている。

所在地	和歌山県和歌山市
シスオペ	吉田博健
回線番号	☎0734-52-3339
通信速度	300/1200bps
運営時間	22:00~24:00

●BIO-NET

オンラインサインアップでIDが取れる。1回アクセスすると、ユーザーレベルを上げてくれるので、メールも使えるようになる。

所在地	秋田県大館市
シスオペ	田山伸也/佐々木修
回線番号	☎0186-49-3481
通信速度	1200/2400bps
運営時間	24時間

●FBI-net

マシン語講座から、あだると秘宝館まで、幅広く豊富なメニューが魅力。ハムレットゲームもある。現在は、4回線で運営している。

所在地	東京都荒川区
シスオペ	中村守利
回線番号	☎03-805-3232
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

●銀河通信

NHKが視聴者と双方向に情報を交換するために運営しているネット。シティーインフォメーションという番組とジョイントしている。

所在地	東京都渋谷区
シスオペ	NHKスタッフ
回線番号	☎03-481-1819
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

全国

草の根ネットのシスオペ様
あなたのネットを紹介させてくださいな!

このコーナーでは、今後も引き続き全国の活動的に運営している個性的な草の根ネットを紹介していきたいと考えてます。で、このコーナーで自分のネットを紹介してほしいシスオペさんがいらっしゃいましたら、ネットの所在地、シスオペ氏名、受け付け電話番号、通信速度、運営時間、通信手順、それと、あなたのネットの簡単なPRと活動内容を書いて、右の宛て

先か、もしくは右に掲載したネットワークのIDまでメールをください。また、今後はじっさいにこちらが取材に行き、ネットを運営するにあたっての苦労話や、面白い出来事などのお話を伺って、詳しく誌面で紹介したいとも考えています。取材に行っても構わないということであれば、その旨も書き添えてください。よろしくお願ひします。

◆電子メールの宛て先◆

●アスキーネットACS	acs02030
●アスキーネットPCS	pcs07332
●アスキーネットMSX	msx00160
●THE LINKS	0040238
●PC-VAN	XEA49650
●NIFTY-Serve	SGE00030
●EYE-NET	GHF002
●マスターネット	aaz193

◆はがきの宛て先◆ 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1



スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『草の根ネット募集』係

INFORMATION



AV

無駄な時間ははぶいちゃおう



◆テープの操作と音量の調節はリモコンで。◎日本ビクター(株)☎03・580・2861

片時も音楽を聞かずにはいられない人に、あたかも救世主のごとく出現したヘッドホンステレオ。

技術革新のおかげでどんどんかしこ〜くなってくれてうれしいんだけど、曲と曲の間のあの沈黙だけはどうにもいただけないよね。

その点、日本ビクター(株)から発売された“高感度ヘッドホンステレオシリーズ”の第3弾はほんとにエライ。なんてたって業界初の“ブランクスキップ&クイックリバース”機能搭載なんだから。

つまり、曲間をとばしてくれて、おまけに最後の曲が終わったら自動的に反転してくれちゃうわけ。

再生専用タイプが26,800円。チューナー内蔵タイプが39,800円。

RADIO

いも虫にするか、フィンガーにするか

プロ野球もいよいよ大詰めって感じで、こりゃ目か離せない感じ。ここでは“目が離せない!”じゃなくて、“耳も離せない!”人に、“ながら族のためのちょい聴く、耳当て携帯ラジオ”を紹介しちゃおう。プラチナ万年筆(株)から発売された『授業中・勤務中』だ。

これには2つのタイプがあって、写真の上2つがすでに発売されている“イモムシタイプ”、下2つが9月発売予定の“フィンガータイプ”。ちっちゃくて、ラジオらしくないから授業中や勤務中でも誰にもバレずに聞けちゃうぞ。フィンガータイプは、“マニキュアを塗った指”を想定してるってことだから女性向けなんだって。イモムシ



◆両タイプとも価格は1,980円。◎プラチナ万年筆(株)☎03・834・3416

タイプ、フィンガータイプとも、FMラジオ機能付きは9月発売だよ。ちょっと遊び気分で楽しめちゃうようなラジオだ。

CAMERA

アップもお得意! 遠くもOK!

いまどき、いろんなテクをいっぱいもってなきゃカメラとは呼べないよね。野外の写りはバツグンだけど室内がイマイチ、なんて情けないヤツはカメラじゃない!

しかして、ミノルタカメラ(株)

から発売された『ミノルタMAC-TELEクォーツデート』はなかなかやるんだ。38ミリと80ミリの2焦点レンズが内蔵されてるから近くも遠くもOK! 別売の専用テレコンバーターを使えば、さらに105ミ

リの望遠撮影もできるよ。露出も自動的に補正してくれちゃうし、逆光でもバッチリなんだ。しかもフラッシュは1.8秒のスピード充電。

このカメラさえあればあとはキミの腕次第さ。



◆本体価格は47,800円。◎ミノルタカメラ(株)☎03・435・5511

GOODS

これさえあれば寂しくないよね

まだまだ寝たいのに、血も涙もなく激しく鳴りひびいてくれちゃう目覚まし時計。好きな人の声だったら、喜んでとび起きちゃうのになあ。これって万人に共通した思いだよな。そんな万人の夢をかなえてくれて、おまけになんと、話しかけたら返事までしてくれちゃう時計が出た! リズム時計工業(株)から発売された『マイコール』だ。

ちなみに、対話型時計は業界では初めて。少し説明すると対話型っていうのは、こっちがキーワードを言ったらそれに対応した、あらかじめ録音

されてる返事が返ってくるというもの。たとえば“おはよう”だったら“おはようございます”ってなくあい。これはもう、朝っぱらからウレシサきわまる時計だね。



◆15,000円。◎リズム時計(株)☎03・833・7311

GOODS

来たるべき冬にそなえちゃおう



◆大7,000円、小5,000円。◎(株)吉徳☎03・863・4419、西川産業(株)☎03・664・8161

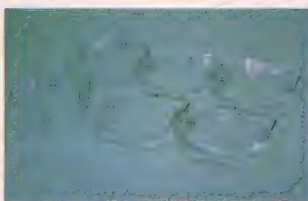
短い夏がアツという間に通り過ぎていっちゃって、今やもう、ことあるたんびにしみじみしちゃう

季節。そんなとき、これさえあれば寂しさなんかどこ吹く風とばかりにたのめしいのが、(株)吉徳と西川産業(株)から発売されたぬいぐるみ『遠赤外線犬ダンペイ』。

一見すると、ごく普通のぬいぐるみなんだけど、この子たちはちょっとエライ。なにしろ体にくっつけてだっこしていると、ぽっかぽかしちゃうぞ。ぬいぐるみに内蔵されているサーモセラミックが、人間の体温を吸収して遠赤外線を放射するからってわけ。このけなげさが何ともいとおしいね。寒い冬に向けて要チェックグッズだ。

TOY

割らないように遊んでね!



◆割らないように。価格は1,500円。◎東洋ガラス(株)☎03・501・5328

遊んだ後はお皿としても使えちゃう一石二鳥のガラス製パズルを紹介しちゃおう。東洋ガラス(株)から発売された『ダイスプレート』。

お皿の各辺に描かれているサイコロの目が、同じになるようにお皿を並べていくパズル。初級、中

級、上級の3種類があって、それぞれの正解は初級が9通り、中級が3通り、そして上級は1通りだけしかない。

なお、ご親切にも、解けない人には正解を郵送してくれるとか。ネジのささった木の棒をどうやってボトルに入れたのか考える『不思議ボトル』も頭の体操にいいぞ。2,500円。



◆不思議ボトル(木ネジタイプ)。質問も受け付けてくれる。2,500円。

GAME

ブラックユーモアかるただよ



◆トランプにもなる。価格1,500円。◎(株)バウダイ☎03・842・5166

カルタなんてもう、死に絶えちゃったのかと思いきや、こんなにキョーレツな

今、人気バツグンの四コマ漫画『コージ苑』が、『良い子のバンダイ』からカルタになって発売されたよ。

カルタなん

のが出ちゃうとはオドロキだ。お正月にやったりする『百人一首かるた』だと、教養ないのがバレちゃうからいやだった人も、このカルタなら『ユーモア』と視力のよさだけで乗り切れるぞ。対象年齢は『シャレ』のわかるあなた向け!だって。例えば、『し』は、『しんで花実が咲くものか』。シャレつけたつぷりの人も、そうでない人も秋の夜長にぜひともおためしあれ!

GAME

集中力が勝負だぜ!



◆1人から4人用。5,800円。◎(株)セガ・エンタープライゼス☎03・742・7068

勉強にしろ、パソコンゲームにしろ、とかくこの世は集中力のあるヤツが強いと思わない? そこで、楽しみながら集中力がピシバシ鍛えられちゃうゲームがこれ。(株)セガ・エンタープライゼスから発売された『パーティサイモン』だ。『サイモン』が出す光と音の信号を覚えて、そのとおりにカラーレンズを押ししていくゲーム。

1人遊びもできるのですよ。

TOKYO DISNEYLAND

イラスト・コンテストのお知らせ

今月号から、このインフォメーションのコーナーで、東京ディズニーランドのいろいろな情報を、みなさんにお伝えできるようになりました。以後、よろしく!

というわけで、第1回目の、東京ディズニーランド・インフォメーションは、『東京ディズニーランド5周年記念・イラスト・コンテスト』についてです。

11月18日は、ミッキーマウスの誕生日。おめでとう。いつも、お世話になってます。そこで、今年



◆マイケル・ジャクソンもファンなのだ。は東京ディズニーランド開園5周年記念にも同期しまして、ミッキーに贈るバースデーカードのコンテストを開催することになりました。そうです。

応募期間は、昭和63年9月15日から11月18日まで(必着)。官製はがきの裏面に、『ミッキーおめでとう!』を表現したイラストを描いて、送るのです。筆記用具は自由。

応募に際しては3コースあり、Aコースは小学生以下、Bコースは中学・高校生、そしてCコースは一般。と、こうなってます。それで、はがきの表の下半分に、住所、氏名、年齢、性別、職業、コース名、電話番号を書いて、どんどん応募しましょう。アメリカのディズニーワールド・ペア招待など、いろんな賞品が待ってます。

あて先
〒100-31 東京都東京国際郵便局
私書箱5163(DE)
東京ディズニーランド
5周年イラスト・
コンテスト係まで



◆これからちょうど、いい季節ですよ。

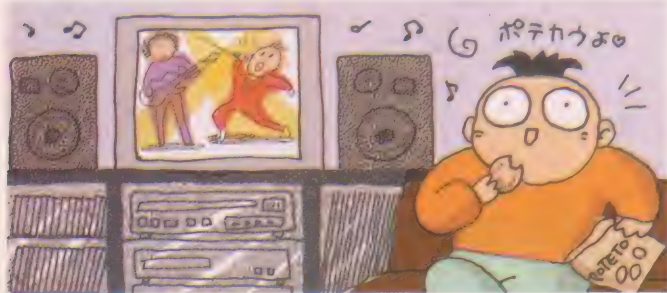
キングCGMシリーズの新作だよ



◆CD3,000円、LP2,500円、CT2,500円。
 ㊟キングレコード(株) ☎03-945-2111

日本テレネットの4大ヒットゲームのレコードがキングレコード(株)から出たぞ。

『テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.1』っていうんだけど、『ファイナルゾーン』、『夢幻戦士ヴァリス』、『女神転生』と『神羅万象』に挿入されてる全曲をサウンド・ボードⅡののっけて収録した、グレードアップバージョンなんだ。ウレシイ。



花のあすか組!/音楽編アルバム



◆価格LP、CT2,800円、CD3,200円。問い合わせ先は本文中を見てね。

『花のあすか組!/音楽編アルバム』が出るぞ。

アルバムの内容なんだけど、3人で歌っている主題歌のほかに、それぞれがソロで歌っているドラマの挿入歌や花のあすか組のセリフなどが収録されていて、なかなか盛りだくさんの内容になっているのだ。期待できそうだね。

ここでみんなにプレゼント。あすか組のポスターを10名にあげちゃうのだ。応募のあて先は143ページのプレゼントと同じで、あすか組のポスタープレゼント係としっかり書いて送ってね。

フジテレビ系で放映中のドラマ『花のあすか組!』で活躍しているあすか組に注目している人は多いんじゃないのかな。石田ひかりちゃん、小高恵美ちゃん、小沢なつきちゃんが元気ハツラツ頑張っているよね。その主題歌シングル『悲しげだね』が9月1日に発売されたのに続いて、9月21日に

問い合わせ先はLPが(株)ポニーキャニオン ☎03-221-3233、CDが(株)CBSソニー ☎03-266-5841、カセットがテイチク(株) ☎03-502-4131となっているのでよろしく。

千倉真理の

映画も大好き!

この夏、いろんな出会いを求めて、海へ山へ繰り出した人たちはたくさんいますよね。理想のボーイフレンド、ガールフレンドを見つけられた人もほんの少しいるだろうし、傷ついた人も結構いるかもしれないし、これから後悔する人も少なからずいるでしょうけど、『カジュアルセックス?』は、80年代の恋に楽しく、つつこみをいれました。



◆男性必見の女のこの映画だ。ニュー東宝シネマ2ほかにて、9月上旬より全国ロードショー。恋のアドベンチャーゲーム。

ロサンゼルスで仕事を持つ25歳の女性が、主人公。彼女たちは、ずっとシングルで暮らすのもいやだし、エイズが怖くて、もう行きずりのセックスなんてとてもできない……ということで、ヘルス・リゾートに健康な男性と、安全なセックスを求めてやってきます。そして、それぞれに、目的の男性は見つけるのですが……という読み切りコミックのような軽さ。

もともとミュージカル・コメディーだったということもあって、独白のシーンがあったりもして、不思議なノリの映画です。リー・トンプソンもめちゃかわいい。

残暑おみまい申し上げます。夏の恋の傷がいやせない女の子は左下の『カジュアル・セックス?』で元気をだしてね。

さて、気持ちを入れかえて、こちらはアパルトヘイトをテーマにした、ドキュメンタリー映画です。

南アフリカ独特の人種差別の法制度をアパルトヘイトといいます。少女時代、ヨハネスブルグに住んでいた女性ショーン・スロボが、自分の子供時代の出来事を脚本にしたのがこの『ワールド・アパート』。彼女は、先日来日して、私も彼女の記者会見に行ってきたのですが、白人でありながら、アパルトヘイトに反対する活動家の両親を持ち、治安警察から目をつけられる家庭に育った彼女の少女時代というのは、とても孤独なものでした。



◆今年のカンヌ国際映画祭で、主演の女性3人がそろって主演女優賞獲得。10月上旬より公開。

お父さんは亡命し、お母さんは逮捕されて抑留。そういう両親を持つということで、白人の友達も去ってってしまう……。白人どうしに起こる差別を含めて彼女の目から見た世界を、とても淡々と描いていました。

関心がある人はもちろん、まったく関心がない人はどんなことがあっても見ましよう。

GAME

ウィザードリィのテーブルトークRPG



コンピュータRPGの超人気者『ウィザードリィ』が、なんとテーブルトークRPGになって新登場!

実はもともと、コンピュータ上

で今ボクたちが遊んでいるRPGって、元をたどれば、このようなボードゲームが生みの親なんだよ。

このゲームは、ルールブックを使い、2人~7人で、ゲームマスターのつくったシナリオに沿って遊んじゃうボードゲーム。

これまでテーブルトークRPGをしたことのない人でもすぐ遊べちゃうよ。シナリオは、3本のうち1本がファミコンになった『狂王の試練場』で、ほかの2本はうれしいことにオリジナル!

作者は、安田均氏率いるグループSNE。キミも遊んでみてね。

BOOK

秋の夜長は読書に限るっ!



◆定価1,100円。
◎(株)岩波書店
☎03-265-4111

読書の秋!、って言葉もあることだし、たまには本を読んでジックリ考えてみるのもいいんじゃないかと思えます。

かの、つかこうへいさんの『菜の花郵便局』は、とっても不思議なおいのする本だから紹介しちゃおう。

疑い深いおまわりさんと、ウルトラお人好しな“菜の花郵便局”の人たちとの、けったいなカットウを描いた表題作、手違いで召集令状が来なかったばかりに戦争へ行けなかったお父さんのウッパンを描いた『手紙——戦争その一』と『なっとう部隊——戦争その二』、学生紛争に身を投じた往年の活動家の“なれの果で”を描いた『飛龍伝』。この3つの異なった世界が君の頭を悩ませてくれそうな一冊。

VIDEO

ニューヨーク東8番街の奇跡



スクリーンにさまざまな形の異星物を登場させてきたスティーブン・スピルバーグが、この作品で紹介する

のは、何とフライング・ソーサー宇宙人(?)。一見は無機質な鉄の塊だけど、ハンバーガーを上

手に作り、おまけに子供まで産んでしまう。言葉をしゃべらないまでも、その存在感たるやスゴい。

さすがスピルバーグ先生、アイデアが光っている。とはいえ、彼は製作サイドで、監督したのは『ドラゴンスレイヤー』(未公開ながらビデオ化されているので是非観てほしいSFファンタジーの傑作、SFXがすごいのだ!)のマシュー・ロビンズ。ソーサーたちは、地上げ屋

のイヤがらせに悩むボロいアパートの老夫婦、売れない芸術家、お人好しの妊婦たちを助けて大活躍する、かわいいヒーローなのだ。また、登場人物を大人にしたことによって、ほかのSFファンタジーとはちがう優しさが出たところがいい。

“夢”は子供だけのものじゃないんだものね。



●発売/販売元
CICビクター・ビデオ
●9月23日発売/107分/15,800円

ジュリア ジュリア



世界初のハイビジョンを使用した映画がこれ。日本ではビデオでの登場だ。走査線1,125本という、鮮明

画像をまずは楽しみたい。

物語はSFミステリーだ。新婚旅行の最中に夫を亡くしたジュリア(キャスリーン・ターナー)が6年後のある夜、夫と息子がいる違う世界に次元スリップ。後半もうひとりの男(スティング)が絡んできてミステリー色が濃くなってくる。だからSF映画好きよりも、むしろ

ミステリー・ファンにお勧めの作品。ターナーが不安にかられる美女を妖しげに演じ、対するスティングはあまり見せ場もなくして損な役まわり。どーして彼はいつもこんな男ばかり演じちゃうのかしら、とファンは悩んだりして。

●発売/販売元
CBS/FOX
●発売中/98分/16,500円



となりのトトロ



最近よく感じるのが日本映画の不振。その中でただひとつ気をはいているジャンルがアニメ界なのだ!

といい切れるきっかけとなったのがこの宮崎駿の『となりのトトロ』。ビデオになって再び見ると、不思議なクリーチャーと少女のふれあいというありがちな物語の中に、日本の良き時代、みんなが忘れかけていた純粋な気持ちがキッチリ描かれているのに気付く。同監督による『風の谷のナウシカ』、『天空

の城ラピュタ』が手に汗握る長篇冒険小説ならば、この『トトロ』はさしずめ良質のさわやかな短篇小説の味わいだ。

それにしても、気になるのはあの“ネコバス”。今誰を乗せてどこを走っているんだろうか?

●発売/販売元
徳間ジャパン
●発売中/86分/14,800円



VIDEO

コナミのビデオで文学しちゃう



「雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ」で有名な宮沢賢治の童話『風の又三郎』が、あのコナミから叙情豊かなビデオになって新登場!

◆カラー作品。30分。価格は7,800円。©コナミ(株) ☎03・265・0557

小さな分校

に「三郎」っていう転校生がやってきて、みんなに「風の又三郎」って呼ばれ、やがて風のように去っていくというお話。豊かな自然と、ありのままの少年たちの描写が印象的な作品だ。

原作を読むのがおっくうな人でもこんなビデオがあれば、お手軽に賢治の世界が楽しめちゃうね。

ナレーターは、自然愛好家のC.W.ニコルが担当してるよ。

CAMPAIGN

007シリーズキャンペーン



◆9月末日までの特別価格は1,800円。©レーザーディスク(株) ☎03・495・9865

「007シリーズ」って、アメリカ映画界の「寅さん」みたいだと思いませんかあ?

とにかく出るときに大ヒット。なんと今年で26年も続いているんだってさ。ほーんとにこの息の長さには感心しちゃう。

去年、「007」の25周年を記念して作られた『JAMES BOND HAPPY ANNIVERSARY 007』が、「007スペシャルディスク」として、レーザーディスク(株)から30センチLDになって発売された。これには、ハイライトシーンはもちろんのこと、見どころの紹介もはいつてるんだ。絶対にお買い得! 値段も安いし、うれしい悲鳴。

NEWS

サイトロンレーベル・ファンクラブ発足



◆これがメンバーズカード。©サイトロン・アンド・アート(株) ☎03・498・7273

ゲームエンターテインメントの総合レーベルのサイトロンにファンクラブができたぞ。名称はF.S.G.(Friendly Scitron Game Entertainment)っていうんだ。

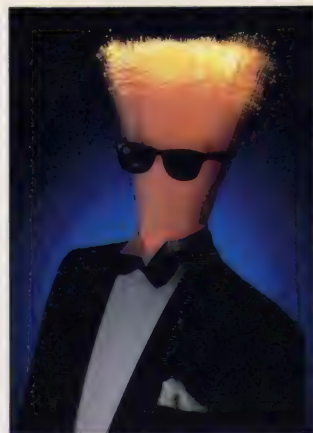
ゲームミュージックの最新情報が目白押しのファンクラブだから入会する価値大だね。

入会金1,000円。半年会費1,200円。詳しくは60円切手を貼った返信用封筒を同封して下記へ送ったら入会案内を送ってくれるよ。

●入会案内申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート(株)内
F.S.G.入会案内希望係

NEWS

第5回「エスカ」アイデアコンテスト



◆なんと最優秀アイデア賞の賞金は100万円だっ。がんばっちゃおう。

「エスカ」って知ってるかな。三菱レイヨン(株)が作ってるプラスチック光ファイバーなんだけど、この新素材・光ファイバーの特徴を



◆所定の応募用紙を使用のこと。締め切りは9月16日。これは過去の入賞作品。

活かした製品やシステムのアイデアを公募しているのだ。

応募資格、応募方法など詳しくは下記のフリーダイヤルまで。

●応募のあて先
〒104 東京都中央区京橋2-3-19
三菱レイヨン株式会社 広報室
エスカ・アイデアコンテスト係
・問い合わせ
フリーダイヤル ☎0120・14・1444

EVENT

第37回全日本オーディオフェア



第37回 5・9・10 サンシャインシティ
全日本オーディオフェア

◆出品予定社数は74社。昨年は25万人入場。©日本オーディオ協会 ☎03・403・6649

日本オーディオ協会主催の「第37回全日本オーディオ・フェア」が開かれるよ。日進月歩の勢いのAV業界をいち早くキャッチしたい人は絶対に行かなきゃって感じ。

サンシャインシティ会場の入場料は前売りが700円、当日売りが800円。輸入オーディオ会場(ホテルグランドパレス)は入場無料。

●会期

①サンシャインシティ会場
・招待者専用
10月4日(火) 10時~17時
・一般公開
10月5日(水)~9日(日)
10時~17時(最終日は16時まで)

②輸入オーディオ会場

・招待者専用
10月5日(水) 11時~13時
・一般公開
10月5日(水) 13時~19時
10月6日(木) 10時~19時
10月7日(金) 10時~19時



PRESENT

ディスクステーション創刊準備号

こんなに安くていいの
かなって感じの超安価ソ
フト『ディスクステー
ション』。創刊準備号は爆発
の人気なんだってさ。

なんてったって980円
だからね。この大英断に心から拍
手をおくっちゃう。おまけに5名



の方にプレゼントしてくるなん
てコンパイルさまさまだね。

ハイドライド3のレコード



先月号で紹介
した『ミュージ
ック・フロム・
ハイドライド3』
をキングレコー

ド(株)から5名の方にプレゼント。
『ゲーム・オリジナル・サントラ・
バージョン』と『スーパー・アレン
ジ・バージョン』とかなるすく
れものだよ。応募してね。

コナミゲームミュージックコレクション



コナミの超強
力4大ゲームの
ミュージックを
集めたレコード
が出たぞ。『グラ

ディウス2』、『ラビリンス・ランナ
ー』、『悪魔城ドラキュラ』、『チェッ
カーフラグ』の4つがはいって
るんだ。感激だね。キングレコード
から5名の方にプレゼント。

ミッキーマウスのTシャツ



今年がミッキーマウス生誕60周
年だって知ってた!? それにして
も息の長い人気だね。

そこでだ、ミッキーの誕生祝い
もかねて(株)バンダイからディズ
ニー・ビデオが3,500円~5,800円
という画期的な低価格で発売されて
いるんだぞ。

これならおこづかいでも買えち
ゃうね。おまけに、発売記念とし
て、ミッキーのTシャツを15名の方
にプレゼント。応募しちゃおう。

♡ごめんなさい

※先月号(8月8日発売号)の
インフォメーションの記事(142
ページ)のなかで、流しそめ
ん器『グルメン島』の発売元が
宇宙興産となっておりますが、
宇宙貿易の誤りでした。

つつしんで訂正させて頂きま
す。関係者のみなさま、及び読

者のみなさまに、大変ご迷惑を
おかけしました。

また、おもしろNET WORK
の記事(106ページ)のなかで、ソ
ニーの電話機、『IT-V2000』の定
価が記載されておりませんでした。
定価は59,800円です。つつ
しんでおわびいたします。

応募しなかったらさか立ちしたって当たらないぞ! 当たり
たい人はハガキで応募してね。締め切りは10月8日厳守だよ。

オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇



『沙羅曼蛇』の
MSX版のオリジ
ナル・サウンド
がカセットにな
って新発売。

MSX 版収録
の全曲はもちろ

んのこと、SEコレクションも収録
してくれちゃってるんだ。おまけ
にロゴ・ステッカーとカラーピン
ナップが付いてるなんて、うれし
いじゃないの。アポロン音楽工業
(株)から5名の方にプレゼントだ
よ。ドシドシ応募してね。

電子遊戯大全 テレビゲーム



待ってたんだ
よね、こんな本。
テレビゲーム
の歴史がひと目
でわかっちゃう、
ためになる本な
んだ。その名も

『テレビゲーム』。『電子遊戯大全』
ってサブタイトルがついてる。
あのなつかしのインベーダーゲ
ームも載ってるし、有名なゲーム
とかゲーム作家の紹介も目白押し!
(株)U.P.U.より5名の方にプレゼ
ント。のがす手はないぞ。

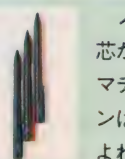
コナミのジグソーパズル



あのコナミからジグソーパズル
が出たよ。ジグソーパズルって

つたら風景とか動物なんかが通り
相場だったけど、さすがコナミ、
ゲームキャラクターシリーズとイ
メージフォトシリーズの2本立て
なんだ。その中から『グラディウ
ス』、『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』
を各1名の方にプレゼント。希望
のタイトルを明記してね。

使い捨てオートマチックシャープペン



ノックなくても
芯が出てくるオート
マチックシャープペ
ンはもうおなじみだ
よね。でも芯の長さ

が12センチ(430メートル分書け
ちゃう)もあって、しかも100円っ
ていうのはウレシイじゃないか。
その『ランナー』を(株)トンボから
30名の方にプレゼントだよ。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部

インフォメーション プレゼント係 ○○希望

人気ゲームが目白押しに発売されそうな今日このごろだぜ!!

BIWEEKLY

ファミコン通信



©LIGHT & SHADOWS, INC.

18号絶賛発売中 特別定価320円

特別付録

最新16ゲーム解法大案内

ゲームはやっぱりクリアしないことには面白くない!! ということで、アドベンチャー、RPGのヒントを徹底的に教えるのだ。

最新ゲーム徹底解剖

ドラゴンボール/ファミコンウォーズ/ファンタジーゾーンII/イース/源平討魔伝/ビバラスベガス

19号は9月16日発売

パソコン情報誌一つ一たら、もーこれでんがな!!

LOG IN

9月16日号

特別定価450円 発売中!!

そろそろ涼なってきましたなあ。わたしらも、長いこと商いやらしてもろてますけど、パソコンのことなら、やっぱり老舗のログインさんですな。なんせ情報の質と量と早さが違いませ。

最新ゲーム徹底解剖!!



琥珀色の遺言
スタークルザー



沙羅曼蛇
XENOSAGA 新篇



特別付録

ラスト・ハルマゲドン

第2の地上探索の道標



読者と編集者の触れ合いパーティオ

さあ、今日も今日とて、ガンセキオープンに乗っての登場だ。我らのM通のボトムパワーをルックアットしろーお。

MSX通信

愛して
タムシ



じゃぱんいちのOLゲーマーのゆくえは……?



この原稿のまの菅沢さん。

突然ですが、女の子がゲームに手を出さきっかけって、なんででしょう。男の子のソレとはどこかちがうような気がする。特にゲームセンターに女の子が行くのって、わりと抵抗あるよねー。私の場合、はじめて行ったのが4年ぐらい前。友人と待ち合わせしたときに、私にはめずらしく早く着きすぎてしまい、時間をつぶすためにふらふ

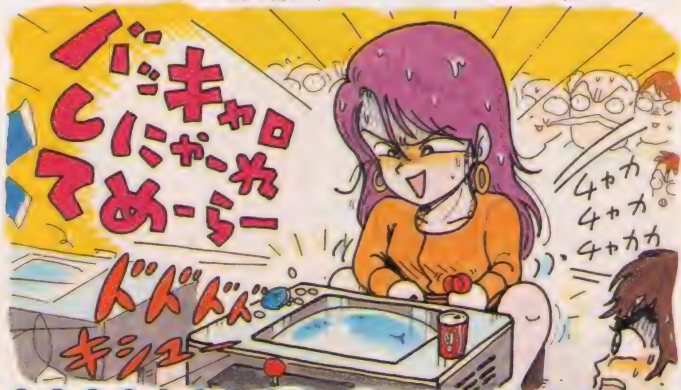
らとはいつてしまったのがはじまり。そこでやった「バックランド」がやみつきになっちゃって、それ以来ほとんど毎日渋谷のゲームセンターに友だち誘ってかよったの。

その渋谷のお店っていうのが、名前は忘れたけどどうす暗くて客もほとんどいない、いかがわしそうなどところ。そこにいたんだ、謎のOLゲーマーが。毎日行ってる私もヘンだが、このOLはもっと異様だった。当時25～26歳で、全体的に地味な雰囲気、メガネかけて、どっからどう見ても会社帰りのOL風。そして、夕方6時頃になると必ずひとりで出現し、無表情でゲーム機の前にすわり、これまた無表情でゲームをはじめる。

店内のゲームをひととおりプレイすると、音もなく彼女は去って行くのであった。カッコイイ!!

いつの日からか、このお店に行く私の目的は、ゲームすることから彼女を観察することへと変わった。彼女を題材に小説を書こう

かと考えたぐらいだ。お友達になりたいっ。話しかけようと何度も試みたけどなかなか勇気が出ず、結局果たせないまま私はその店には行けなくなってしまったの。今でも彼女はあの店にいるのだろうか。誰か知ってたら教えてくれー。



田中パンチさん、二科展入選より20周年

やっば、ワシ、道をあやま、たかもしけんわー



加川良こと田中パンチです。でもね、なんなんだよー、なんでみんな信じてくれないの？ 中学のころからバンドでROCKやってたっていったら、みんなウソだっていうし、鈴鹿サーキットのオートバイライセンス持ってたっていても、信用してくれないし、子供のころ、二科展に入選したことがあるっていても、誰も信じてくれないの。そりゃ、今はこんなだけどさあ、昔はポートピアで漫才もやってたりしたんだよ。いいじゃないかよ、そんなんでも。

千倉真理さんROCK生活8周年

あれよ、あれよという間に7年が過ぎ去り、気がつくと8周年！くえーっ！年をとるはずだ。なんせ、ラジオに初めて声をのつけたのが、大学1年生の19歳だったわけで……あれから色々な恋が訪れ、さまざまな恋が行き過ぎ、めくるめく青春に悔いナシなのです。仕事してたのか、遊んでたのかわかりませんが、とにかくラジオって面白い。ただ、そんなに長くやるものでもないと思ってる。



●千倉さん、Mマガ編集部にて。



Mマガ編集部をぐるーりと見わたして、周年を持つ人をあたってみたところ、こんなに集まりました。無理やりかな、強引かなという周年もありますが、はた目にはそう見えても、ご本人さまにとってみれば、なかなか重要であったりするときもあるので、まあ今日のところはケンカ両成敗、三方一両損でお許しあれ。

中村優子嬢のところ、へびのイラストが載っておりますが、これは、Mマガ編集部の小山俊介くん(23歳)が描いたものです。なんてまたへびかと申しますと、中村

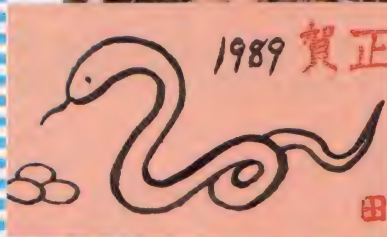
さんが無類のへびメタ、グラム、パンク好きでして、そのへびメタのへびを取って、へびと、そういうことなんです。ついでに彼女はへび年生まれだそうですし。

で、なんで小山くんがそのイラストを描いたかといいますと、彼女自身ではぜったいイラストを描かんと言いつ張るものですから、業を煮やした鎌倉に住む小山くんは、自分で描いたと、そゆわけ。

いやー、森羅万象、世の中どこでながつなごっていくものやら、まったくわかりませんわいな。はっはっは。

中村優子ROCKIN'ON購読10周年

●こりゃ普通じゃないわな。



ほー、今年で購読10周年ってことは、あと3年読み続ければそれまでの人生の半分はロッキング・オンと共にあったということになるな。漢字とカタカナが多い文章をそんなに読んでたわりに自分の文章にはそれが何ら影響されてないんだわ……な、なんですよ。そうそう、並行してポンプっていう雑誌も読んでただけどつ。え、知らない!? あ、そう。いいの、今度Mマガに入った人が知ってたから、そんなわけ。

その他の周年



ほかになにか周年を探してみたところ、周年ではなかったが、次号でMマガは60冊にあたるようですね。ということは、あ、5周年じゃないか！なんだあ、そうだったのか。それじゃあ、次の号では、5周年を記念して、キャンプかなんかやろう。

まだほかに、執念の刑事っていうのもあるけど、私もメロンパンは好きだ。あ、そうそう、映画の「あぶない刑事——ふたたび」ってやつ、あれおもしろいから、観たほうがよいよ。もう終わっちゃった？ うーん。

周年なんてものは、どこにでもころがっているようで、しかし、けっこう趣の深いものである。身のまわりの周年を見つけて、共に寿ごう。

みんなは何周年か!?

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

蒼き狼と白き牝鹿 イーゼス艦

アメリカの巡洋艦タイコンデロガをはじめ、駆逐艦ブルーアンズ、アーレイバーク級など、広範囲からのミサイル攻撃に対処できるようなイーゼスシステムを組み込んだ戦艦のことを、イーゼス艦と呼ぶ。すべての対戦における対応をコンピュータが行なう。目標の探知、攻撃武器の選択、ミサイルの誘導など、すべて自動化されているのである。

さてそんなイーゼス艦のすべての機能を利用して、天然記念物に指定され、絶滅の危機に瀕している青色をした狼、ニホンアオオカミと、突然変異で生まれた白い鹿を探し出す、というバックボーンストーリーを持つシミュレーションゲームが、この『蒼き狼と白き牝鹿 イーゼス艦』なのである。

最新鋭の軍事コンピュータのすべ

現代の世相を鋭くとらえた、MSXゲームレビュー(うそ)のコーナーだ。今月は、これまた特に、社会派のゲームをご紹介します。

てをシミュレート。ボタンひとつでニュークリアーウェポンも、ほら、このとおり。しかし、このゲームでは、軍事目的では、それらのコンピュータを使わない。天然記念物の青い狼と白い鹿を無事保護するためだけに使用するというのがミソ。そのあたりはさすがイラン・イラク停戦記念と銘打ってあるだけのことはありそう。

残念ながら、ゲーム進行中の画面は軍事機密のため公開できない。タイトル画面だけでかんべんしてほしい。しか

し、タイトル画面だけからでも、このゲームの持つ力強い何かは、感じとってもらえるだろう。え、そうだと、なんとかな言えよ、え、そうだが。ポコ！ エーンエーン。



■これがそのもっぱら噂のタイトル画面ということ。

愛してタムレ& 替え唄大募集

今月から、このコーナーも装い一新。愛してタムレ&替え唄大募集ということで、内容を一部改めまして、みなさまの食卓へ。

夏休み中に、MマガがTHE LINKSの中で行なったイベントのコーナーに、『MSX通信の逆襲』というのがありました。THE LINKSってというのは、ネットワークの名前だよな。

それで、そのネットの書き込みの中に、いくつか替え唄もありました。ありがとね、書いてくださって。その中の一作品をご紹介します。ハンドルネーム、GIGさんの作品。モアイの唄。節は愛の水申花。ほーれ、「あーれーモアイ〜」。『バンチさ〜ん、それ、ネットワークのページで写真で紹介しましたよお』。おや、誰かと思えば金矢さん。そうでしたか。わたしやむずかしいページ読まないもんでね。

そんでね、模範実技です。葉緑素の唄です。節は、かの有名な桜田淳子のヒット曲、私の青い鳥。では、声を大にして唄いましょう！ セーの、「よーおりょくそ、ここへ、クッククック……」。同様の替え唄で、バラダイス銀河の節でも可能だね。

もひとつ最後に。兵庫県の橋本孝俊くん。15歳。受験がんばってよね。ちょっと発売が遅れている、コナミのスナッチャーの唄。節は、おもちゃのチャチャチャ。もう、わかっちゃったかな？ でも、いこうね。ほれ、「おもちゃの、スナッチャチャ、おもちゃのスナッチャチャ」。

では来月も、こんな感じで。



MSXクイーンならびに 女子大生/ツッコン/ツッコン大募集

うーむ、一度懲を切ると、くるわくるわ、キツガイな写真ばかり。一体どこがMSXクイーン&女子大生大募集なのか、わからんようになつたわい。採用した我々が悪いといえは悪いんだろーけど。でも、おもしろければいいという方針で……でも、最近、そういう方針だった某TV放送局もつまらなくなってきたから、ひかえるところはひかえないとならぬなと感じてはおりますが。んーと、なんのことだっけ。あー、方針です。今月で、もう終わりかな？ なんかすんげー写真、届きませんか？ ハイレグの水着のとかあ。

とりあえず今月の持ちネタで、まあまあとりあげて、おもしろそうなのは、これ。

静岡県のペンネーム、メンソレータムちゃん。高校2年生の女性です。ほとんど準レギュラーの人。送ってくれたフォトは、犬。彼女の名前はポコちゃんだそうです。ポコちゃんの性格は、気が荒くておく病でヘルシー、とのこと。そうですか。

もうひとつ。これも常連さんだけど、静岡県のペンネーム、ダニエル宇並くん。「写真は、私、ダニエル宇並の弟、ポールマツカートニーVer.3の姿です。バスト、ウエスト、ヒップは秘密♥」。もう好きにして。

さて、次号で、このMSXクイーン大募集のコーナーは幕を閉じるのであろうか？ それはキミたちの投稿の質、写真の質しだいなのだ。へ？ 早く終わっちゃまえて？ そんな悲しいこと言わないでー。いっていいのは、ゴマとオモテヤマネコだけよ。



■ポコちゃん。年齢不詳。



■ダニエル宇並の弟くん。

マヌーな フレーズシリーズ

フレーズではないのだが、先日、神戸に出張に出かけたとき、たまたま通りがかりのアーケードで、なにかしら撮影が行なわれているらしく人垣ができていた。おー、おしゃれな街、神戸での撮影か！ お、ビデオだな、ちゃんとプロ用のソニーのやつだ。さて、被写体は、と見ると、ちょんまげのかつらをかぶったオッサンと40がらみの和服のオバハンときたないコドモ。そこで、すし屋に入り出たりしてカメラハしてやんの。で、しばらく見てるとわかってきたんだけど、どーやら地方TV局のCF撮りだったみたい。あー、マヌーマヌー。ほんで、それをじっと、かたずをのんで見てたわたしもとてもマヌー。

で、今月の投稿はというと、あん

まりいいのがないんだよなー。わたしは視力は悪いが、見る目はあるので、時にはキビシイのだ。さらに、努力して、来月こそはキミがスターだよー。

でしようがないから、自分で書いてちょう。神戸の街で見かけた風景。「テレビ、雑誌、マスコミでおなじみの、安心の店」。見ただけである。入ってはおらぬ。マスコミでおなじみのって、わしや知らんわい！「ピチピチギャルと、楽しいひとときをどうぞ！」。見ただけである。しかし、ピチピチとギャルというのは、なんだかならんものか。もう、ギャルということばを聞いただけで、体中に、**恋心イボ**が走りぬける。ギャルということばはキライでも、そのものは好きだがね。では来月ヨ。

いよいよよいよい
朝から回文大作戦

今月は珠玉の名作が大盛り。テンポよくいこう！
でーわあー、まーずー、さいしょーのー、あッテンポが悪かったね。クーツ、失礼しました。では、最初のおたより。東京都のペンネーム、多摩から来た湯田クン。有名人シリーズ。「確か明菜、泣き明かした」、「引田天功、闘魂で、たき火」。ドリフターズ編。いろんな編があったものだ。「志村氏、かしら無視」、「仲本、この子ごの子供かな」、「産着かたづけ自決高木ブー」、「イカす加藤、氷こう溶かすかい?」、「いかりやの背にニセのヤリガイ」。すごいなあ、キミ考えたの？ コリヤ、将来の青島幸男だなあ！ 次、埼玉県の川原卓也クン。これもいい。「私、ガケで転落、車で、丸くくらんで、で、けがしたわ」。彼はほかに短編、「池と時計」、「像、どうぞ」、なども送ってくれている。どうもありがとう。ダメかと思った回文にも、復興のきざし。世の中の回文好きのみなさん、お体を大切に。

激突 4コマ漫画対決

さあ、いきなり始まってしまったこのコーナー。読者のピープルから送られてくるグレートな4コママンガのなかから挑戦者を選び、チャンピオンの4コママンガと対決させるという、パワフルかつバイオレンスなコーナーなのだ。なお、その月のチャンピオンには好きなゲームソフト1本をプレゼント！ おー!! 詳しくは来月号で紹介するので、下の2つの4コママンガでニュアンスをつかんで、来月の募集にそなえろー!!

今月の編集部
の粋な野郎!!



■松本陸一。脱サラのちログインの編集者となる。人一倍の行動力とハイタリテイーを持つ。彼ほど囁望されている人はいぬ。

世知辛い世の中である。殺伐とした社会である。人が人へのしり、禁断のギャグでおかしさを取るのが常套手段。もっと、人の心に直接タッチできるような、ほのほのとした企画はないのか！ じゃあ、提案しよう。人を誉める、イイ人を紹介するコーナーだ。今月の編集部内の粋な野郎！

第1回目の槍玉、あいやーちがうちがう、第1回目的人格者として、みごと選出されたのは、お隣の編集部、ログイン編集部の松本陸一クンだ。「彼は、普通のサラリーマンから脱サラして、編集者に。彼は、世間の荒波にもまれてきただけあって、大人の男性の感じがします。きつと、いろいろとモテる人だと思えます」(伊藤ガビン)。「彼は、イイ人です」(金井哲夫)。「わりとわたし、ぼっちゃりした人が好きだから……」(高橋敦子)。などなど、激賞の声が、そくそくと寄せられている。

まだ、編集部に入って半年に満たないが、持ち前のガッツとパワーで仕事をこなす松本クン。街で見かけたら声でもかけてあげよう。

この企画に
オチはない!!

魔界伝説	弱気なネコ

純粋なおたよりコーナー

仕事や勉強の合間に、ちょっとおたより書いてみませんか？
するとね、ぐんぐん背が伸びるんだって、どひゃひゃあーっ！



も人並みにそんな消しゴムを買ったんですよ、小学生のときに。そしたら隣の席の子が「これ、いい匂いだなあ」と言った直後、消しゴムに噛みついたのだ！ ううっ、買ったばかりだったのに。まだ一度も使ってなかったのに。ああ思い出したら腹がたってきた。よし、今なら間にあう。復讐するにはどうしたらいいでしょうか？

石絵の香りの編集者

つ い最近カレーを食べた。僕はカレーが好きだ。しかもかつカレーも好きなの、わははっ！
(千葉県 鷗殿 秀悦)

も うこの本はおもしろくて、涙がでそう。どんな本よりも最高さーっ。
(兵庫県 青野 利光)

⊙ 私もカレーが好きだ。しかしかつカレーはダメ。私はかつも天プラもうなぎもたらこもイクラもホタテもウニも嫌いなのだ。ほかにも食べられないものは山ほどあって、おかげで外で食事をするときなんかとっても困るんだわ。ほとんどお菓子が主食となっていて、年中無休の目まいが……。でも命に別状はなさそうだし、嫌いなものまでムリして食べる気はしないのだよ。うちの弟は小さいころから肉と野菜と魚が嫌いで、ごはんとラーメンとハンバーグしか食べてなかったけど生きてる。そんな環境の中で育った私は、つい最近まで自分の好き嫌いに気がつかなかったのだ。めでたい。

好き嫌いといえば、昔どーんと流行った『黒ネコのタンゴ』のB面の曲が思い出されますねえ。え、しらない？ あ、そう。

ニッキニヤッキな編集者

⊙ だせだせー、涙でも血でも汁、ちがった、汗でもだしてしまえー。でもさ、泣くときはトイレで泣こうね。キミは男のコなんだし。

私も最近、北海道に行って何度か泣きましたよ。やっぱり故郷っていいですねー！ 久しぶりに両親に会い、思いっきりアマエてしまいました。うちの父さんは人のカオ(私ね)を見るたびに「お金ちょうだい！」ってうるさいし、母さんは「ちゃんとゴハン食べてる？ 貯金してる？」と心配するし。若いころは「うるせーな」と思っていたけど、考えてみると自分を心配してくれる人がいるって、いいもんですね。あ、涙が……。なーんてねーん。まー、1週間の夏休みはそんなわけでユツリと過ごしてまいりました。中学時代の後輩と麻雀したり、UNOしたり、ドライブしたり、麻雀したり、飲みに行ったり、麻雀したり。おっと、

考えてみれば麻雀ばっかりしてたなあー。なんのための夏休みだったのかしら。でも、いいや！ 仕事のこともなんか気にしないで遊んでばかりだったしねー。もう遊びグセがついちゃって、仕事なんてしてらんねーよ。ねー、林くん麻雀やりに行かない？ 仕事！？ ちえっ、つまんねーの。みんなも忙しそうに仕事してるし、私も仕事(してるフリ)しよーっと。

あっそうそう、私の姉の友達の石橋さん、正月に帰りますから飲みに行きましょうねー。みんなでさー。うーん、早く冬休みになんないかなあー。ちょっと気が早過ぎますね。うーむ。

故郷を愛する編集者

友 人からゆづってもらった私のMSXはコーラの香りが漂います。昔前流行した、匂いが出るエンピツのようで、うれしくてうれしくてしようがありません。復讐するにはいったいどうしたらいいでしょうか？

(埼玉県 寺本 真澄)

⊙ いいな、うらやましいなっ、コーラの香り付きMSXなんて。そんじょそこらでは手に入らないもんね。ファンタオレンジだとビタミンCっぽくてさらにいいけど。復讐なんて考えずに、手と手を合わせて感謝しましょう、なーむー。匂いが出るエンピツ、消しゴム、ノート、ボールペン、ああっ、なんでもこいっ！ とにかく小学生のころって、そういう文房具を使う子が多いんだわー。ま、消しゴムなんて、どれ使っても30円ガムみたいな匂いがしてたけどね。私

八 八が、かちよーになった。
(埼玉県 遠藤 敦史)

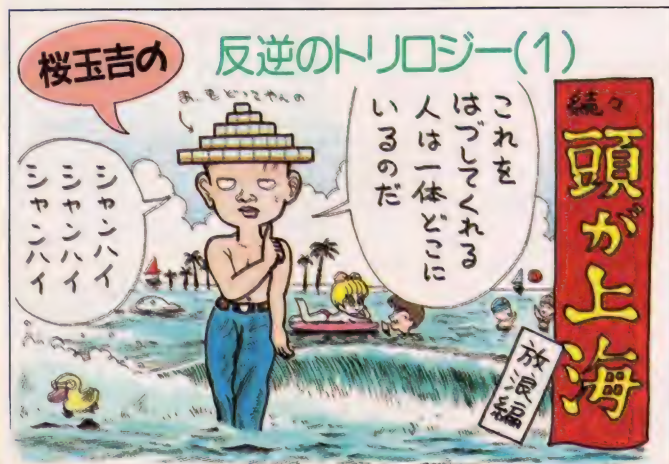
⊙ おめでとー！ これで今夜から、キミの家の夕食には、おかずが一品ふえることでしょう。といったら、やっぱり大学イモだ。あれって、ごはんのおかずにするにはヘンだし、おやつに食べるのもピンとこないし、でもおいしいから食べたいし、だからちょっとぜいたくしようかな一つとときに、おかずの横にそっと加えるのだ。

ところで、かちよーというのは、課長のこと？ それとも家長か？ 落語家というのも考えられるな。中国人だったりなんかして。あつそれはカキョーね。そんで、このパパってもちろんおとうさんのことでしょ？ 洋服や車やマンションなんか買ってくれちゃったりするパパじゃないよねー。まあ、いづれにしろ、めでたいめでたい。

かちよーのパパがほしい女性編集者

え 一つと、しつもんです。PILは今、なにをやってるんですか？ だれか教えてーって感じ。
(東京都 しど)

⊙ そーですか、あなたは、パブリック・イメージ・リミテッドちゃんのファンなんですか？ それは心強い体弱い。PILっていうのは、ロックバンドですが、そんなことはさておき、Mマガ編集部菅沢美佐子という女性が入ってきたんですけどね、その人がね、PILのブ



MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

今月のソフコンの入選作は、千葉県に住む鈴木くんの『ラドラの伝説』。市販ゲームも真っ青の本格派ロールプレイングゲームだ。そして来月は……もしかするとキミの番かもしれないよ！



第2席入選作品

ラドラの伝説

MSX・MSX2 RAM32K以上

千葉県/鈴木一輝くん



◆山あり谷あり海ありのガルヴァランド。剣や防具に身を固め、打倒ガーディスを目指してキミはひとり突き進むのだ！



魔物たちが徘徊するガルヴァランドの地に、ふたたび平和を取り戻すためひとりの勇者が旅立った。情報を集めアイテムを探し、キミはガーディスを倒すことができるだろうか。

◆RPG好きなら 注目だね！

ハイライドもドラクエもイースも、み～んなクリアしちゃったよ～ん！ なんて人なら、このラドラの伝説に挑戦してみよう。ガルヴァランドというひとつの大きな大陸と、それに隣り合った島からなる世界を舞台に、新たなる冒険の旅が始まるのだ。

主人公はもちろんキミ自身。町で情報を集め、戦闘で受けた傷をいやし、魔物たちが待ち受ける世界へと旅立っていこう。目指すはガーディスを封印し、ガルヴァランドに平和を取り戻すこと。そのためには5つのクリスタルや封印の書、魔法のカギなどなど、集めなくてはいけないものは多いぞ。魔物を倒しレベルを上げ、ガーディスの住むメルガード城に急げ。

操作方法



◆キャラクターの移動や、コマンドの選択はカーソルキーで。ジョイスティックでもプレイできるよ。

SPACE

◆コマンドウィンドーの表示や確定には、スペースキーかトリガー1が対応。

ESC

◆エスケープキーを押すと、画面にPAUSEと表示され、ゲームの進行が一時的に止まるよ。



◆コマンドを表示したマルチウィンドーから抜けるときに使う。ジョイスティックではトリガー2。

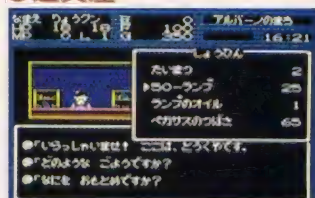
オープニングはアルバーノの町

ゲームのスタートは、ガルヴァランドの最北端に位置する町、アルバーノ。まずは武器や防具を買い、冒険の旅に出る準備を整えよう。所持金は350ゴールドだから、あれもこれもというわけにはいかないけど、自分なりに必要なものを選んで買っていく。そうそう、「腹が減っては戦はできぬ」というように、食料を仕入れることも忘れちゃダメだよ。せつかく魔物と戦って経験値を得ても、食料がなくなるとどっかの荒野でのたれ死んだんじゃ、浮かばれないもんね。

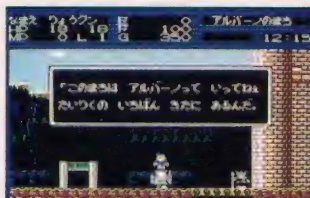
また、このゲームには時間の要素が取り入れられていて、夜になると魔物に出会う確率が高くなったりす

る。時間の経過は画面の右上に表示されているけど、それに合わせて空の色も変化するから注目だよ。レベルが低いうちは、町の外に出るのは屋間だけしておいたほうがいいかもしれないな。

●道具屋

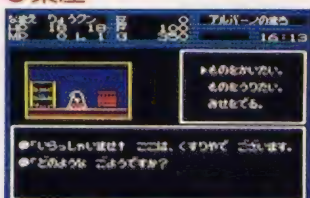


▲ペガサスの翼があると、どこからでも一瞬にして町に戻ることができるぞ。



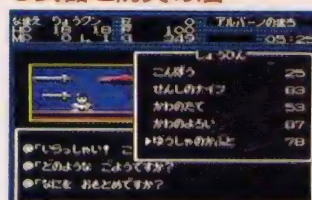
▲町のシーンは横スクロール。隅のほうに洞窟もあるから忘れずに行くように。

●薬屋



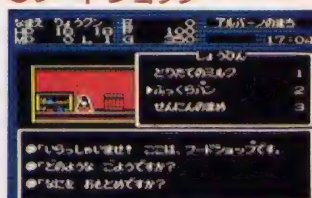
▲薬草や毒消し草は必携アイテム。持っている限り、お金がある限り買っておこう。

●武器と防具の店



▲武器や防具を買ったら、装備することを忘れずにね。物を買うこともできるよ。

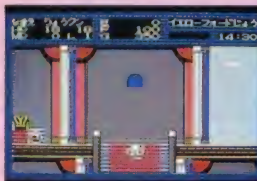
●フードショップ



▲売ってるものはミルクとパンと豆。味覚より満腹感が得られればいい!

王様に会って話を聞こう

店をまわって装備を整えたら、いよいよ王様に会いにいこう。場所はイエローフォード城、町の中央部にある城だ。石造3階建て、築273年、3LDK、振り分け、敷金2礼金2、日当たり良好、駅近し、新婚さん希望のこの城の階段をのぼっていくと、最上階に王様が待っている。そしてゲームの目的がキミに明かされるというわけだ。もちろん王様以外にも、城の中にいる人物とは話をしていこう。思わぬ情報が手に入るかも。



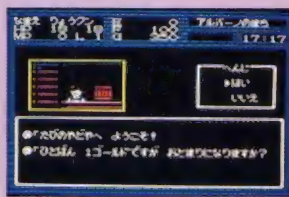
▲豪華な城の中。王様は派手好きかもね。

▲王様とご対面、お后やお姫さまはここに?

HP、MPの回復は宿屋でね

戦いで傷ついた体をいやすには、宿屋に泊まるのが一番。アルバーノの町の宿屋は一晚1ゴールドと激安なので、ガンガン利用してし

まおう。寝てる姿は下の写真のとおり。「よく眠れましたか?」という質問に「いいえ」と答えると、もう一晚タダで泊まれるよ。



▲薬草でHPを回復するより、宿屋に泊まったほうが割安なだった。



敵を倒して経験値を稼げ

旅の支度が準備万端整ったら、いよいよ冒険へと出発だ~! 町の外に出ると画面中央にはメインマップが表示される。カーソルキーの上下左右で移動して、ガルヴァランドを探索してみよう。

敵と出会うと画面は戦闘モードになる。ここで使えるコマンドは、戦う、道具、魔法、逃げるの4種類。「戦う」は文字どおり武器や素手で敵と戦うもの(まあ、素手では勝ち目はないと思うけど……)。「道具」を選ぶと薬草などを使ってヒットポイントを回復することが

できる。自分のレベルが上がると7色の「魔法(本当は8種類ね)」を使えるようになるけど、はじめのうちはジツ我慢の子でいようね。そして、どう見ても勝てそうもない相手に出会ったら、迷わず「逃げる」を選ぼう。でもそんなヤツに限って、まわりこまれたりするんだよね。

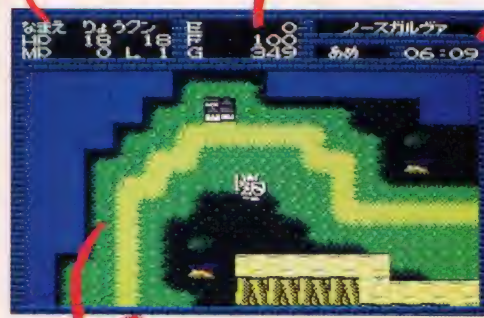


▲敵と出会うとこんな画面になる。左には敵のHPやMPも表示されているぞ。

ゲーム画面はこんな感じ

キャラクターの名前と、ヒットポイントやマジックポイント、そしてレベルを表示。

Eが経験値、Fが食料、Gがゴールドを表わしている。経験値がある程度増えるとレベルが上がるよ。

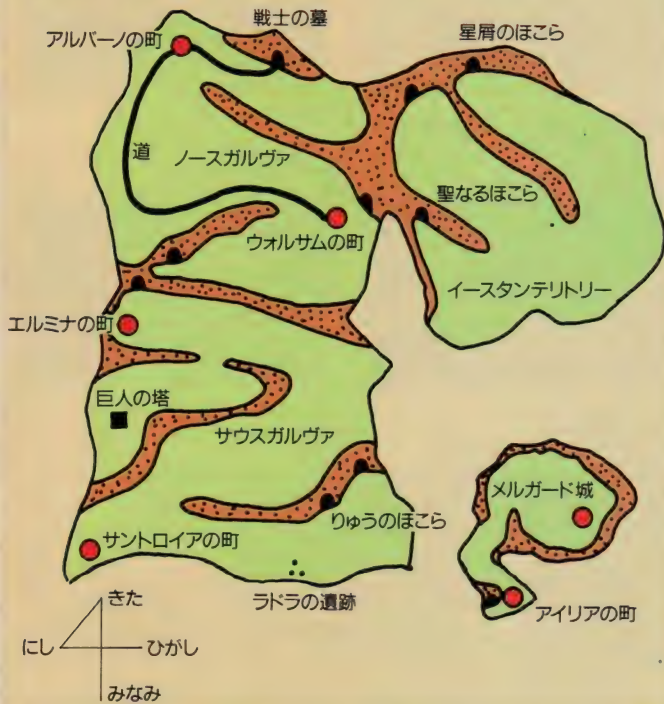


上が現在地、左下が天候(地上)かオイルの量(ダンジョン内)、右下が時間。7時から20時が昼で、20時から7時が夜。

地上ではメインマップ、塔やほらに入るとダンジョン、そして町では横スクロールの地形が表示される。

MAIN MAP ガルヴァランド

START地点



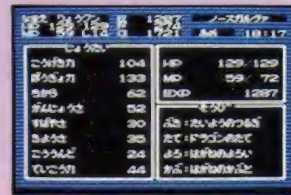
編集部からひとこと

ゲーム自体はよくあるタイプのRPGなんだけど、ゲームバランスが良いのでけっこう楽しめるね。スタート時点で好きな季節やラッキーナンバーなどを入力するってのも面白いし、時間の要素がゲームに反映されているのもいい。マップ自体は、市販のゲームに比べてそんなに広くないので、マップングする必要もないみたいだ。

ただ残念なのは、BGMがちよっと単調なこと。プログラム自体はこなれてるだけに、最後の詰めとして胸がワクワクするようなスコアBGMをつけてほしかった。それから、もうちょっと謎解きの要素を増やしてもいいんじゃないかな。最近のゲームが全般に難しくなってるだけに、ちょっと物足りなく感じてしまった。

ステータス表示もOK

コマンドの中の“つよざ”を選ぶと、ご覧のようなステータス表示が可能になる。持ち物をチェッ



クしたり、自分が見える魔法を調べたり。自分の状態をよく把握したうえで、敵と戦おうね。

また、お店で買った武器や防具は、そのままでは使えない。店を出たらかならず“つよざ”を選んで、“武器や防具を装備する”ことを忘れずに。そして不要になった古い防具などは、持っただけでもジヤマだから店に戻って売ってしまえばいいね。

◆ 新展開したらすぐにセーブ

レベルが上がるにつれ、だんだんと行動範囲も広くなり、戦い方も大胆になってくる。でも新たな発見をしたり、重要なアイテムを手に入れたときは、すぐにセーブするように習慣づけようね。このゲームでは、自分のキャラクターが死んでゲームオーバーになっても、その直前にいた町から再開することができる。持ち物やレベル

もそのままの状態なので、「まあ、死んでもいっか〜」なんて軽い気持ちで戦うクセがついちゃうんだよね。でも、やっぱり命は大切にしてくちゃダメ。それに死ぬごとに所持金は半分になってしまうので、せっかく強い装備を買おうと思っただけでも、しばらくの間おあずけをくってしまうよ。

それでは最後に、ラドラの伝説をクリアするためのヒントを少し。スタート地点の“アルバーノの町”を出たら、近くにある“戦士の

墓”へ行こう。ここで手に入るアイテムは1つ。次にレベルを上げ、呪文を1つ覚えたら、“ウォルサムの町”へ行く。ここからイースタンテリトリーの“聖なるほくら”と“星屑のほくら”を探検し、アイテムを1つずつ集めたら、多少の未練を残しつつもエルミナの町へ

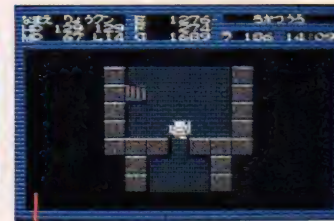
急ごう。そして“巨人の塔”でアイテムを1つ取ったら、“サントロイアの町”へ。ここを拠点に“ラドラの遺跡”と“りゅうのほくら”を調べ、合計2つのアイテムを手にしたら“アイリアの町”へ。このあたりまでくると、呪文も6つくらいは覚えているはずだ。そしていよ

まほう ※全部で8種類あるんだよ

呪文	効果
リ・ムルカート	HPを回復させる (最大値の60パーセントまで)
バル・フレイム	炎の呪文 (敵に向けて炎がほとばしる)
バル・スリート	敵を眠らせる呪文 (眠っている間に攻撃しよう)
レス・ヴォーン	敵の呪文を封じる (敵が強いと効かないことも)
バル・ジェルド	結界を作る (これより低位の呪文はきかなくなる)
バル・ヴォルド	いかづちの呪文 (たいていの敵は一撃で倒せる)
リ・ターナ	テレポートの呪文 (プレイヤーが最後にいた町や城へ)
バル・サガルド	爆裂の呪文 (ラドラの伝説最強の呪文だ)

ガルヴァランドは

巨人の塔



地下通路

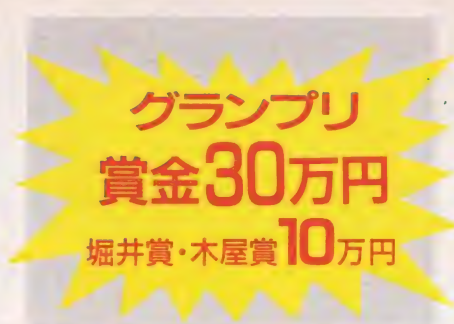
迷路にはなっていないけど、やたらと強い敵が待ち受けているぞ。

イースタンテリトリー

“MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト”では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。その際ゲームのバージョンアップが可能な作品は、プログラムを修正したものを対象として審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。お楽しみに。

- 募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門
- 応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマ



みんな応募してね

ガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限りです。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。プログラムの一部コピーに関しては、メインルーチンだけでなく、さまざまな処理を行なうためのサブルーチンも対象となります。プログラムを作成するうえで参考にした書籍や雑誌などがありましたら、必ず明記してください。また、ゲーム

のアイデアに関しても、あくまでもオリジナルの作品に限りです。既成のゲームに修正をほどこしただけのものはお断わりいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)
- ②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
- ③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。



あて先はこちら

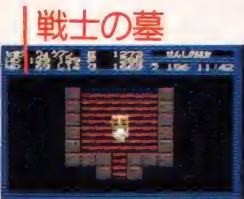
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウェア・コンテスト係

いよ“メルガード城”。といっても、まだまだガーディスを倒せるのは先の話で、これでやっと旅の半分が終わったくらい。もう一度ガルヴァランドを歩きまわり、取り残したアイテムを揃えてから“メルガード城”に戻ってくるのだ。先は長いぞ!



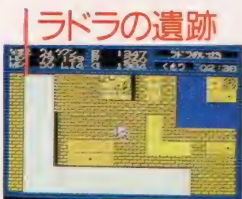
▲ゲームの途中データは、こまめにディスクにセーブすることを忘れずに!

でっかいど〜!



戦士の墓

▲ラドラの伝説の冒険は、ここからスタートするのだ!



ラドラの遺跡

▲迷宮への入り口が3つ。アイテムが隠されているのはどこか



星屑のほころ

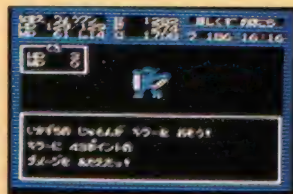
▲宝の箱は見えるものの、扉に鍵がかかっていて行くことができない場所がある。ここには2度くることになるから覚悟してね。

TAKERUで好評発売中

このページで紹介した『ラドラの伝説』は、ブラザーのソフトウェア自販機タケルで販売しています。伝説の勇者となってガルヴァランドを旅してみたいってキミは、ブラザーの広告にある設置店リストを参考に(なんと全国に130店もあるんだぜ)、最寄りのパソコンショップまで買いにいったね。3.5インチのディスク(2DD)に入っていて、価格は2,000円だよ。

またこのソフトは、MSX1とMSX2で起動した場合はちょっと色が変わるけど、メインRAM 32K以上のMSX1、2どちらでも

作動します(つまりMSX1、2兼用ソフトってわけだね)。だから、「ボクはMSX1しか持っていないんだよ〜!」なんていってるキミも、どんどんプレイしてほしいな。そして最後までクリアしたら、Mマガ編集部まで「クリアしたよん」ってのと、ゲームの感想を報告してね。楽しみにしてるよ!



ラドラの伝説——ファンタジックRPG
(MSX・RAM32K以上)……2,000円

SHORT PROGRAM ISLAND

リストの打ち込みは慎重に、RUNする前にならずセーブしよう。



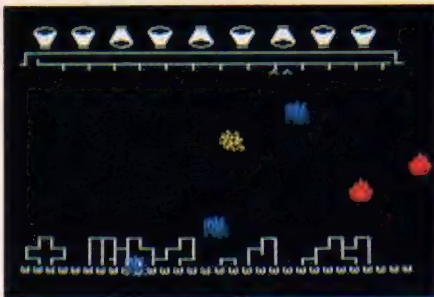
空飛ぶゲーム特集

うだるような夏のクソ暑さもホトボリがさめ、このまま一気に涼やかな秋へと突入しようという今日このごろ。みんな元気にゲームしてるかな？ 今月は飛ぶ(跳ぶ)ことに関係したプログラム3本プラス1本。みんな楽しんでね。



なまぐさポーズの人魂退治

バケツシューティング



●バケツをひっくり返すと水がこぼれる。うまく人魂に当たればスコアが加算されるぞ。

MSX・RAM16K以上
by MASA

こうして遊んでね

昔々あるところに、夏になると人魂が出るという墓地があったとき。毎晩毎晩ふわふわと漂っていたそう。それを聞いた怖い物知らずの村の僧侶が、まだ明かるいうちにバケツに水を入れ、墓の上に仕掛けておいたのじゃった。水をかけて火を消してしまおうと考えたのじゃ……。

とまあ、こんな感じではじまるのがバケツシューティング。夜になって人魂が出てきたら、バケツをひっくり返して火を消そう。操作はカーソル左右キーで、^^^

マークをひっくり返したいバケツの下にもっていき、スペースキーをポン！ と押すだけ。すると水がこぼれて、うまく人魂に当たれば火が消え、しばらくの間動けなくなるというわけ。ド真ん中に当たるほうがスコアが高いから、しっかりと狙ってくれ。

9個あるバケツをすべてひっくり返すとゲームオーバー。スコアが表示され、ハイスコアを更新すればメッセージも出てくる。高得点を取るコツは、1個のバケツの水でいくつの人魂を同時に消せるかだ。限りある水を有効に使って、ガンバロー！

バケツシューティングLIST

```

100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 32
110 COLOR 15,1,1:KEY OFF:GOSUB 680
120 B#=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
130 REM ●●●●●● MAKE STAGE
140 CLS:FOR I=0 TO 8
150 LOCATE I*3+1,0:PRINT "7I"+B#+ "2I"
160 NEXT:A=RND(-TIME)
170 PRINT "
180 PRINT "
190 LOCATE 0,19
200 PRINT "
210 PRINT "
220 PRINT "
230 PRINT STRING$(30,"w")
240 FOR I=0 TO 2
250 X(I)=RND(1)*250:Y(I)=RND(1)*120+50
260 NEXT:FOR I=0 TO 8:BL(I)=0:NEXT:SC=0
270 REM ●●●●●● FIRE MOVE
280 FOR I=0 TO 2
290 IF T(I) THEN T(I)=T(I)-1:GOTO 340
300 X(I)=X(I)-INT(RND(1)*5)*2
310 Y(I)=Y(I)+INT(RND(1)*9)*2-8
320 PUT SPRITE I,(X(I),Y(I)),8,0
330 IF X(I)<-16 OR Y(I)<30 OR Y(I)>210 THEN
N X(I)=250:Y(I)=RND(1)*120+50
340 NEXT
350 REM ●●●●●● WASSER (GER)
360 K=STICK(0)+STICK(1)
370 IF K=0 THEN 410
380 LOCATE X*3+1,4:PRINT " "
390 X=X+(K=3)*(X<9)-(K=7)*(X>0)
400 LOCATE X*3+1,4:PRINT "^^"
410 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN GOSUB 570
420 FOR I=0 TO 8
430 IF BL(I)<>1 THEN 540
440 FOR P=0 TO 2
450 PUT SPRITE I+3,(WX(I),WY(I)),5,1
460 FOR K=0 TO 2

```


改造するならココ

画面に出現する人魂の数を増やしてみようかな？ 人魂の移動はFOR-NEXTループで処理しているの、280行の

```
FOR I=0 TO 2
```

の2を、好きな数に変えてやればいい。ただし、ここで変えた値を、プログラム中の当たり判定のループのところ、460行の

```
FOR K=0 TO 2
```

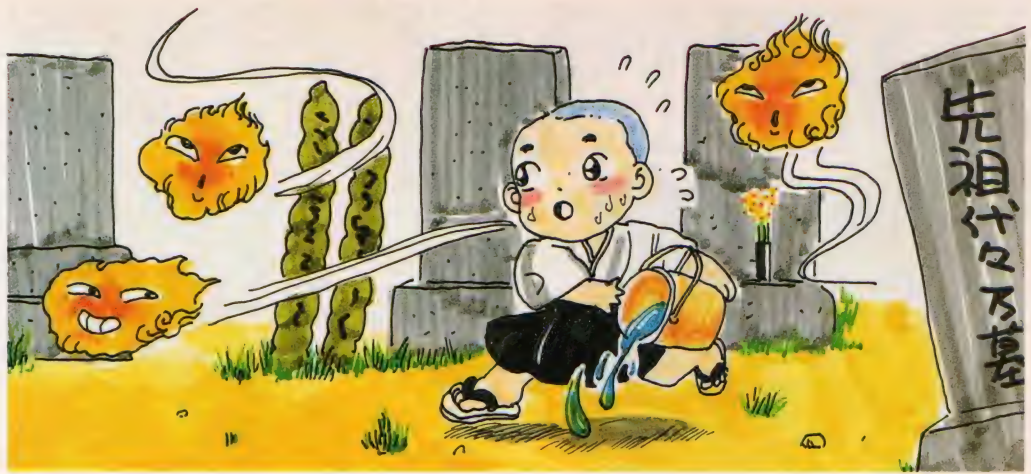
の2の部分にも入れなくちゃいけないから注意してね。また、この値を9より大きくするとエラーが出るけど、そのときは

```
105 DIM X(n), Y(n), T(n)
```

という行を追加してね。このnというのは人魂の数だから、280行や460行で入力したのと同じ値を入力するんだよ。

また、数を増やしたら、今度は人魂に当たらないように水をこぼす

ってのも面白そう。1本のゲームで2度楽しめるわけだね。それにゲームオーバーの処理をしている650行のIF SC>HS THEN~の不等号の向きを反対にしよう。低得点が、ハイスコア(ロースコア?)として設定されるぞ。そうそう、



```
107 HS=500
```

という行を追加するのも忘れないでね。この500というのが、とりあえずのハイスコアで、それ以下のスコアをあげることができたら、ハイスコアが更新されるという具合だ。通常のゲームに飽ききたら試してみよう。



◆バケツを全部ひっくり返すと、スコアが表示されゲームエンド。ハイスコアは更新できたかな？

恐怖のプログラム再び

ふっふっふっふ、キミは私のことを覚えているかな。8月号で読者をパニックにおとしいれた恐怖のプログラムだ。あれから私はMSXの内部を徘徊し、あらたなる恐怖を探し求めている。そして発見し

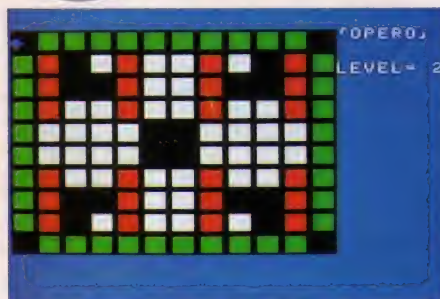
たのがこれだ！ わすか1行のプログラム。しかし、これを実行するだけで、MSXの機能は崩壊し、キミの頭脳は破壊される。止めるなら今だぞ。さらばだつ。わあっはっはっはっ。

```
10 A(1)=VDP(1):A(0)=A(1) AND &HBF:F
OR I=0 TO 2:I=I MOD 2:VDP(1)=A(I):F
OR J=0 TO 60:NEXT J,I
```

```
470 IF ABS(WX(I)-X(K))<14 AND ABS(WY(I)-Y(K))<14 THEN GOSUB 550
480 NEXT
490 WY(I)=WY(I)+2:NEXT
500 IF WY(I)>210 THEN BL(I)=2
510 CT=0:FOR F=0 TO 8
520 IF BL(F)=2 THEN CT=CT+1
530 NEXT:IF CT=9 THEN 620
540 NEXT:GOTO 270
550 PUT SPRITE K,(X(K),Y(K)),10,2
560 SC=SC+1:T(K)=20:RETURN
570 REM ●●●●●● WASSER SET (?)
580 IF BL(X) THEN RETURN
590 BL(X)=1:WX(X)=X*24+16:WY(X)=20
600 LOCATE X*3+1,0:PRINT "オカ"+B$+"#7"
610 RETURN
620 REM ●●●●●● END OF GAME
630 LOCATE 8,5:PRINT "YOUR SCORE IS"
640 LOCATE 9,10:PRINT SC:" POINTS!"
650 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 9,15:PRINT "GREAT HUNTER!"
660 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 660
670 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 130 ELSE 670
680 REM ●●●●●● CHARACTER
690 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 730
700 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
710 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
720 NEXT:GOTO 690
730 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
740 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
750 FOR I=0 TO 15
760 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
770 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 730
780 DATA 7,031C2040607C3F3F,4,C0380402063EFCFC
790 DATA 7,1F1F0F0F07070007,I,F8F8F0F0E0E000E0
800 DATA 0,070007070F0F1F1F,カ,E000E0E0F0F0F8F8
810 DATA #,3F3F7C6040201C03,7,FCFC3E06020438C0,END,
820 DATA 0,0000000505060E2D2B383717130807,80B0D0058B8B8DAEEEF6F4F4E408F0
830 DATA 1,00082B3A2E2A2B3A2A220B2A22002100,80B89898EBAB8A8FAA0A8FAA008AA2220
840 DATA 2,0406221C253D550A7B55120F14050000,0020308030D03C2CB8BA00C96524400
850 DATA 5963,
```




3色のタイルでカラー統一 オペロンロン



●白、緑、赤のコマが置かれた面を、どれか1色に統一しよう。色の選択が勝敗を握っているよ。

MSX・RAM32K以上
by Nabe

こうして遊んでね

まずゲームの説明だけど、10×12のマス目の中で、数カ所にまだコマが置かれていない空白の部分があるよね。そこに自分で選択した色のコマを置いていき、マスが全部埋まった時点で1色に統一できればOKだ。コマの置き方はオセロに似ていて、同じ色のコマで他のコマをはさんで色を変えていく。でも、はさまれたコマの色が複数ある場合は色を変えることはできないし、斜め方向のコマの色を変えることもできない。それから、コマは無条件にどこでも置くことができる。このへんはオセロと違うから間違えないようにね。

キー操作はカーソルやスティックで矢印を移動させて、スペースキーかトリガーAボタンで色を選択、リターンキーかBボタンで決定というわけ。色の選択時には、セレクトキーでキャンセルするこ

とも可能だよ。また、コマの置き方を間違えてどうしてもクリアできなくなったら、ESCキーを押そう。同じ面から再スタートできるぞ。途中の面からプレイするには、ゲームをRUNして“WAIT”というメッセージが出るまで、プレイしたい面の番号を押し続けよう。

このゲームは1～9面までであるけど、3面くらいまではわりと楽にクリアできるハズ。どの色に統一できるかを見極めれば、そんなに悩むことはないんじゃないかな。ここでコツをつかんで、魔の4～7面に挑戦しよう。残る8、9面というのはオマケで、マルチプレイヤーの陣取りゲームになっている。友だちが遊びにきたときとか、3色のコマを使ってだれが一番多く取れるか競うと盛り上がるよ。コマの置き方はパズルのほうとまったく同じ。ただ、ゲームが終わったあとのコマの数の集計は、自分で数えてね。

ショートプログラム投稿募集のお知らせ

MMガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができたなら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛てに送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたし

ます。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿はお断わりいたします。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショート・プログラム係

オペロンロンLIST

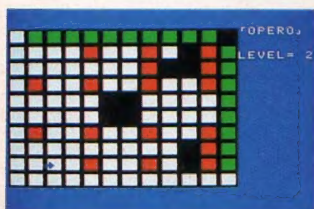
```

10 SCREEN1,0:WIDTH32:KEY OFF:COLOR 15,4,4
20 DIM CO(22,18),C$(3,4),C(22,18)
30 L$=INKEY$
35 IF L$=<>" THEN LE=VAL(L$):L=1
40 IF LE=0 OR LE>10 THEN LE=1
50 FOR I=1 TO 4
60   C$(0,I)=CHR$(167+I)
70   C$(1,I)=CHR$(144+I)
80   C$(2,I)=CHR$(151+I)
90   C$(3,I)=CHR$(135+I)
100 NEXT I:PRINT "** WAIT **"
110 X$="0000000000000000-2":Y$="0-20000000002"
120 S$=" 1 3 5 7"
130 CR(1)=15:CR(2)=12:CR(3)=6
140 /----- Sprite & Chr$
150 FOR I=1 TO 8
160   READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
170 NEXT I
180 SPRITE$(0)=B$:PUTSPRITE 0,(0,4),4,0
190 FOR J=0 TO 24 STEP 8
200   FOR I=0 TO 7
210     READ A$:B$=VAL("&H"+A$)
220     VPOKE 1088+I+J,B:VPOKE 1160+I+J,B
230     VPOKE 1216+I+J,B:VPOKE 1345+I+J,B
240 NEXT I,J
250 VPOKE 8209,97:VPOKE 8210,241
260 VPOKE 8211,193:VPOKE 8213,17
270 /----- カメン セイワ
290 READ AL:A1=AL
300 FOR Y=0 TO 18 STEP 2
310   READ A$,B$
320   A$=RIGHT$(BIN$(VAL("&H"+A$)),12)
330   A$=A$+RIGHT$(BIN$(VAL("&H"+B$)),12)
340   FOR X=0 TO 22 STEP 2
350     A=VAL("&B"+(MID$(A$,X+1,2)))
360     Z=X:C(Z,Y)=A
370 NEXT X,Y
380 LOCATE 24,0:PRINT "OPERON"
390 LOCATE 24,3:PRINT "LEVEL=";LE
395 IF L<>0 AND L<>LE THEN L=L+1:GOTO 290
400 FOR Y=0 TO 18 STEP 2
410   FOR X=0 TO 22 STEP 2
420     A=C(X,Y):CO(X,Y)=C(X,Y):A1=AL
430     LOCATE X,Y:PRINTC$(A,1)+C$(A,2)
440     LOCATE X,Y+1:PRINTC$(A,3)+C$(A,4)
450 NEXT X,Y:L=0
460 /----- メイン
470 SET BEEP 1,4
475 ST=STICK(0) OR STICK(1):IN$=INKEY$
480 TG=STRIG(0) OR STRIG(1)
490 IF INSTR(S$,STR$(ST))<>0 THEN 540
500 IF TG=-1 THEN 610
510 IF IN$="" THEN 530
520 IF ASC(IN$)=27 THEN 1220
530 GOTO 470
540 X=VAL(MID$(X$,ST*2,2))
550 Y=VAL(MID$(Y$,ST*2,2))
560 IF X1+X=-2 OR X1+X=24 OR Y1+Y=-2 OR Y1+Y=20 THEN BEEP:GOTO 470
570 X1=X1+X:Y1=Y1+Y
580 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8+4),4,0
590 GOTO 470
600 /----- コマ ショリ
610 IF CO(X1,Y1)<>0 THEN BEEP:GOTO 580
620 CR=1
630 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8+4),CR(CR),0
640 IN$=INKEY$:RG=STRIG(3)
650 TG=STRIG(0) OR STRIG(1)
660 IF IN$="" THEN IN$=""
670 IF TG=-1 THEN 710

```


改造するならココ

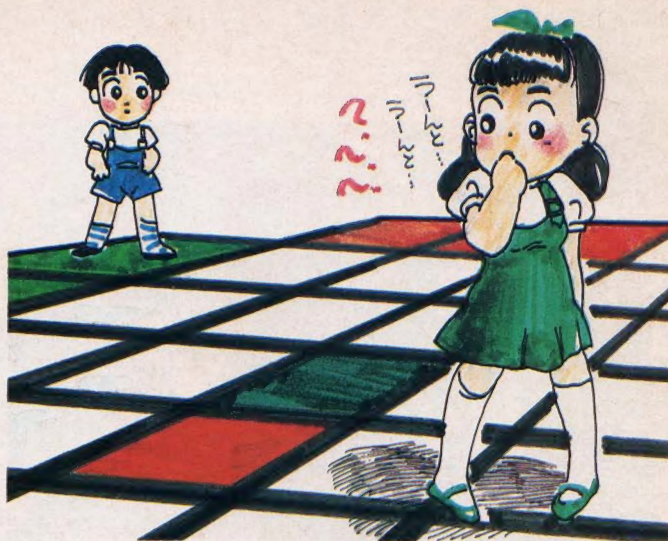
面をすべてクリアしてしまつたら、今度は自分のオリジナル面を作っちゃおう。面のデータが入っているのは1310行から。1行につき1面のデータとなっているか



■うっ、ハマってしまった。白の中にとり残された赤が、ガンだな〜。

ら、これを新しいデータに置き換えてしまえばいいわけだね。

それでは1310行を例にとって、データの構成を説明しよう。まずはじめの16という数字は、その面にある空白のマスの数を表わしている。次に33FCという16進数があるけど、これを2進数に直すと1100111111100。先頭の11は約束手として付けるもので、その次からの12個のデータが10×12のマスの左上から右に6個分のマスを表わしている。00が空白、01が白、10が緑、11が赤だ。こうしたデータを全部で20個用意すれば、ひとつの面を表わせるというわけ。



```

680 IF RG=-1 OR ASC(IN$)=13 THEN 750
690 IF ASC(IN$)=24 THEN 580
700 GOTO 640
710 CR=CR+1:IF CR=4 THEN CR=1
720 PUT SPRITE 0,(X1*8,Y1*8+4),CR(CR),0
730 FOR I=1 TO 50:NEXT I:GOTO 640
740 '----- Xサカシ
750 FOR X2=0 TO 22 STEP 22:SI=0
760 IF X2=0 THEN SU=-2 ELSE SU=2
770 FOR X3=X1+SU TO X2 STEP SU
780 IF X3=-2 OR X3=24 THEN GOTO 830
790 IF CO(X1+SU,Y1)=0 THEN 830
800 IF X3=X1+SU THEN C1=CO(X3,Y1)
810 IF SI=0 AND CO(X3,Y1)=CR AND CO(X3-
SU,Y1)=C1 THEN GOSUB 860
820 IF CO(X3,Y1)<>C1 THEN C1=9
830 NEXT X3,X2
840 X3=X1:GOSUB 860:GOTO 920
850 '----- Xヌリツブシ
860 FOR X4=X1 TO X3 STEP SU
870 LOCATEX4,Y1 :PRINTC$(CR,1)+C$(CR,2)
880 LOCATEX4,Y1+1:PRINTC$(CR,3)+C$(CR,4)
890 CO(X4,Y1)=CR
900 NEXT X4:SI=1:RETURN
910 '----- Yサカシ
920 FOR Y2=0 TO 18 STEP 18:SI=0
930 IF Y2=0 THEN SU=-2 ELSE SU=2
940 FOR Y3=Y1+SU TO Y2 STEP SU
950 IF Y3=-2 OR Y3=20 THEN GOTO 1000
960 IF CO(X1,Y1+SU)=0 THEN 1000
970 IF Y3=Y1+SU THEN C1=CO(X1,Y3)
980 IF SI=0 AND CO(X1,Y3)=CR AND CO(X1,
Y3-SU)=C1 THEN GOSUB 1030
990 IF CO(X1,Y3)<>C1 THEN C1=9
1000 NEXT Y3,Y2
1010 Y3=Y1:GOSUB 1030:GOTO 1090
1020 '----- Yヌリツブシ
1030 FOR Y4=Y1 TO Y3 STEP SU
1040 LOCATEX1,Y4 :PRINTC$(CR,1)+C$(CR,2)
1050 LOCATEX1,Y4+1:PRINTC$(CR,3)+C$(CR,4)
1060 CO(X1,Y4)=CR
1070 NEXT Y4:SI=1:RETURN
1080 '----- アトシヨリ
1090 A1=A1-1:IF A1=0 THEN 1110 ELSE 580
1100 '----- クリア チェック
1110 CH=CO(0,0)
1120 LOCATE 5,20:PRINT "Check....."

```

```

1130 FOR Y=0 TO 18 STEP 2
1140 FOR X=0 TO 22 STEP 2
1150 IF CO(X,Y)<>CH THEN 1220
1160 NEXT X,Y
1170 '----- Clear!
1180 LOCATE 5,20:PRINT "Clear!!"
1185 SET BEEP 4,4:BEEP
1190 LOCATE 5,21:PRINT "-- Hit Space --"
1195 IF INKEY$<>" " THEN 1195
1200 CLS:LE=LE+1:GOTO 290
1210 '----- No Clear
1220 LOCATE 5,20:PRINT "Fail"
1230 LOCATE 5,21:PRINT "-- Hit Space! --"
1240 IF INKEY$<>" " THEN 1240
1250 CLS:GOTO 380
1260 DATA 0,18,10,FE,FF,FE,10,18
1270 DATA 0,0,3F,3F,3F,3F,3F,0,0,FC,FC
1280 DATA FC,FC,FC,FC,3F,3F,3F,3F,3F,0
1290 DATA 0,FC,FC,FC,FC,FC,FC,0,0
1300 '----- Level 1
1310 DATA 16,33FC,32AB,3955,3157,3955,3557
,3955,3557,3055,3954,3157,3550,3055,3556,3
055,3556,3054,3556,32AB,33FC
1320 DATA 20,32AA,3AAB,3B1D,374E,3B0D,370E
,3B5D,375E,3954,3156,3954,3156,3B5D,375E,3
B0D,370E,3B1D,374E,32AA,3AAB
1330 DATA 32,32AA,3A20,3EAA,3A22,3E75,3500
,3AB0,38E2,3AB0,38EA,3AB0,38EA,38B0,38EA,3
035,35DF,38AA,3A2B,30AA,3A2B
1340 DATA 68,3C00,3003,3000,3000,3000,3000,3
05D,3BA0,3000,3000,3C00,3003
1350 DATA 28,3000,33FC,32EE,33FE,32DE,33FE
,32DE,33FE,3ECE,302A,3EE,35D6,3EDE,35D6,3
ECE,3028,3F55,3540,32AA,3554
1360 DATA 45,3241,31AB,30B2,32A2,32D2,3402
,32BA,3AAB,3056,3E70,3006,3700,306A,3690,3
2AA,36A0,30A6,32A2,32A1,3254
1370 DATA 48,3000,3000,302F,3F80,3F4B,3E1F
,3162,3894,32AB,32AB,32AB,3162,3894,3
F4B,3E1F,302F,3F8C,34FC,33F0
1380 DATA 200,3600,3000,3C00,3000,3000,300
0,3001,3402,3201,340C,323C,328C,343C,3281,
3000,3000,3401,3403,3E08,3306
1390 DATA 200,3000,3000,3000,3000,3000,300
0,3000,3000,3000,3000,3000,3000,3000,
3000,3000,3000,3000,3000,3000

```




来月号の特集は、ロールプレイング
 なんだぞ！ オリジナルゲームも
 登場する。また、ロールプレイングゲームの徹底解析も充実。秋は、やっぱり、RPG!! またMSX2+の話題も当然載ってたりする。豊富、が、一番であるな!!

STAFF

- | | | |
|---------|----------|--------------|
| 発行人 | 塚本慶一郎 | 小島 文隆 |
| 編集人・編集長 | 塩崎 剛三 | 河野真太郎 |
| 副編集長 | 宮野 洋美 | 藪 暁彦 |
| 編集スタッフ | 金矢八十男 | 田中富美子 |
| | 船田 巧 | 唐木 緑 |
| | 水野 震治 | 浜村 弘一 |
| | 下山 牧子 | 金田一 健 |
| | 渡辺 妙子 | 宮川 隆 |
| | 宮地 千里 | 大塚由利子 |
| | 入澤 貴志 | 有沢 清子 |
| | 鈴木 弘明 | 都竹 喜寛 |
| | 二本 康夫 | 斎藤 伸 |
| | 森本 真理 | 渡辺 江里 |
| | 江守 依子 | 中村 優子 |
| | 小倉 倫子 | 松本 隆一 |
| | 田川 実 | 菅沢美佐子 |
| 制作スタッフ | 本間 智嗣 | 荒井 清和 |
| | 田宮 明子 | 佐藤 英人 |
| | 刑部 仁 | 小林 俊介 |
| | 河野 輝幸 | 前田実穂子 |
| 編集協力 | 上野 利幸 | 山口 裕生 |
| | 田中 芳洋 | 土方 幸和 |
| | 可徳 剛 | 高橋 義信 |
| | 渋谷 洋一 | 柴田 英春 |
| | 伊藤 裕 | 藤高 信博 |
| | 折原 光治 | 三井 徳久 |
| | 大森 穂高 | 三須 隆弘 |
| | 鳥田 雄人 | 下田 春彦 |
| | 林 英明 | |
| 制作協力 | 三輪 悦子 | admix スタジオB4 |
| | CYGNUS | 渡辺 葉子 |
| | 内山 泰秀 | 秋本由喜子 |
| アメリカ在住 | トム・ランドルフ | |
| フォトグラフ | 水科 人士 | 八木澤彦彦 |
| イラスト | 佐久間良一 | 桜 玉吉 |
| | 城戸 房子 | もろが 卓 |
| | 山口 志乃 | 大賀 葉子 |
| | 明日 敏子 | なかのたかし |
| | | 水口 幸広 |

情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい! MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために、"MSXマガジン情報電話"を開設しているのだ! 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ!

東京

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 11月号は 10/8 発売! 予価 380円

恐竜

決死の原子炉防衛作戦



MSX2-DXは
たぶんも絶賛発売中よニ!!!

- 操作は簡単、内容は奥深く初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
 - ボードゲームでは再現しにくい乗敵や、核汚染が広がる様子などをリアルにシミュレート。
 - マップは全部で16種類あります。
 - グラフィック類は総てMSX2用に書き下ろし。
 - バトルモードではフルカラーのキャラクターで戦闘が楽しめます。
- ▶ 対応機種 / MSX2専用(3.5インチ・2DD)
 - ▶ ディスク / 1ドライブ
 - ▶ 定価 / 6,800円
 - ▶ VRAM / 128Kバイト
 - ▶ メインRAM / 64Kバイト



DATAWEST

データウエストは今、「遊びおもしろめ」
データウエスト株式会社

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)
TEL.(06)968-1236

