

MSXマガジン

1989 **4**

特別価格 **480YEN**



●読者のみなさんの意見で決めました

BHS大賞発表

●ナムコからいきなり出現!?

ファミスタギャル現わる

マスターオブモンスターズ
 牌の魔術師
 アンジェラス
 プロ野球 ファミリースタジアム
 ディガンの魔石
 死霊戦線2
 パックマニア
 魂斗羅

R.SAKUMA

特集 **1**

MSXでMIDIを!

インターフェイスの回路図を大公開、
そして、実験プログラムも発表だ!

特集 **2**

MSX SPRING

ちよっぴりへんで楽しいプログラム集
これで春を満喫できるような気がする

Mマガ特製グッズ

**オリジナル
ディスクレーベル**

SONY

プログラミング
大好きなキミへ。
ソニーからの
贈り物である。



It's a Sony

MSX界の
実力機だ!



FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる

Q1: ハカセ、
「おしゃべりM」
とは何ですか?



Q3: ハカセ、
ゲームデータ
どう使えるの?

大好評
発売中!

全国のゲームファンに
つくろつ君に負けた
自作ソフト



はF1ツールディスクIIの全てをご紹介いたそう。



MSX VOICE RECORDER



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

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



Q2: ハカセ、グラフィックエディターがバージョンアップしたって、本当？



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

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

新発売！のHBP-F1C



Q3: いろんなキャラやラケエなどおなじみのゲームタイトル曲を、自分のオリジナルゲームに入れられるのである。



F1XDJで好評のsprayエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャラクター約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対応効果音集だ。爆発音・レーザー音・サイレン・電話のベル音などの効果音集と、おなじみのゲームのタイトル曲集(「ドラゴンクエスト」エニックス/「グラディウスII」コナミ/「トップランディング」パルポル/「タイター」/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。データ集を駆使すれば、自作ゲームはもっと面白くなる。理解できたかな？

Q4: ハカセ、もう、これだけ？



A4: とんでもない。自然画ライブラリー集を忘れてもらっては困る。MSX2+の1.9万色の自然画モードを使った「自然画ライブラリー集」もついている。疲れたときに目を休めるBGVに使いたまえ。ホッとすると同時に、自然画の美しさにハッとするであろう。

プレゼントしよう！
F1ツールディスクII!!

(期間: '89年2月21日~4月20日)



HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入してくれた諸君に、進呈いたそう!!! <わくはくは、店頭でお問い合わせ下さい>

クリエイティブパソコン
F1XDJ

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円

①ゲームがつくりたくたまなくなるぞ

ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。とーぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついているぞ。

②日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、JIS第2水準漢字ROMと約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

③FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音・メモリー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスクレム/FM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

④1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

⑤横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。
■3.5インチ(FDD)内蔵(スピコン)(連射ターボ)搭載(ボーズボタン)機能付(集中インジケータ)装備メインRAM64KB、V-RAM128KB実装プログラムROMの美な独立10キー■JIS配列キーボード(2スロット)装備

「ヒットビットスタッフになろう!!」

「ソニープログラミングコンテスト」

応募して欲しい!!

■一般プログラム部門 ゲームソフト(RPG、シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム、■小林ツクロウ君部門「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、ゲームプログラミングツール「(F1XDJ付)版」または、「センサーキッド」を使ってくつったプログラム、■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあつたらいいなあ、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめて、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間: '89年12月1日~'89年3月31日(当日消印有効) ●応募作品、MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかにアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさんなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン周辺機器・ソフト)のモニター(モニターは送付)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント! <わくはくは、店頭でポスター・チラシを参照。>

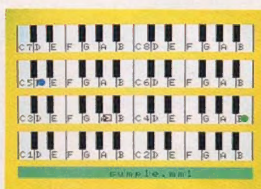


を希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。
の誌面に掲載されている全商品の価格は1989年3月31日まで有効です。

Magazine for Home Personal Computer System

特集1 MSXでMIDIを! —106・188

お待たせしました! MSX用のMIDIインターフェイスの回路図大公開。そして、実験的ではあるけれど、MIDI対応のシーケンサーソフトも同時に発表いたします。さ、キミもMIDIに挑戦せよ!



特集2 MSX SPRING —118・192

入学、進学、就職と世間はあわただしさを増しているようだ。そう、季節は春! スプリングだ。まるでバネがポヨヨーンとはねるように、アクティブに生活するための特選プログラム集を作ってみたのだ。



■今月も悲喜こもごものTOP30なのです — 6

MSX SOFT TOP30

■'88年度超話題作、人気作のお出ましたっ! — 32

BHS大賞発表!!

■強く正しく美しい熱血野球少女の正体は……!? — 100

ファミスタギャル現わる

■たまには過去を振り返る余裕も必要なんじゃないかな? — 102

RETRO-MSX

■今月はどんな技をくりだすか? 緊迫の…… — 104

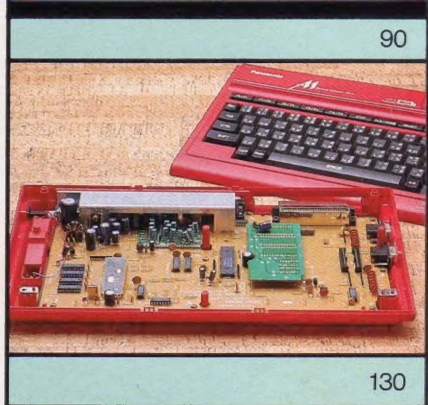
MSXゲーム指南 技あり一本

■豪華賞品も盛りだくさんなのだ — 128

C.G.コンテスト開催

■A1を改造してスピードアップさせるのだ! — 130

ハードウェア事始め





イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

ママガ特製グッズ

**オリジナル
ブリリアント
ディスク
レーベル**

ショート・プログラム・アイランド

①コネクト	144・184
②カンカン	144・185
③ハロウィン	144・185
④コインゲーム	145・186
⑤スーパーライフゲーム	145・187
⑥アステロイド	145・188

NEW SOFT

魂斗羅	10
ディガンの魔石	12
プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト	14
バックマニア	15
首斬り館	16
アメリカン・サクセス	17
デュアルターゲット 第4のユニット3	18
三つ目がとおる	19
ディスクステーションスペシャル春号	20
DISC PAC	21
MID-GARTS Dual-Side	22
スーパーコックス	22
パチプロ伝説	23
田代まさしのプリンセスがいっぱい	23
釣りキチ三平～釣り仙人編	24
プロの碁パート2	24

■ パソコン講座受講者の座談会をレポート 134

CAI Community Plaza

■ あっちこっちへ、くらげのようにフーラフラ 136

ウハウハ😊ソフトハウス日記

■ 入学シーズンです。ウーくんも学校に行きたいな 140

帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■ 金魚のデメくんが活躍! 『ゴールド・フィッシュ』が入選だ 146

MSXソフトウエアコンテスト

■ あのHABITATが日本でも!? 148

おもしろNETWORK

■ スミからスミまで、すすすーいと読んでおくんなまし 160

MSX通信

■ 巷ではもう春だ。でもオーストラリアは秋みたいだしね 168

MSXよ!

■ 人工知能は知性を持てるのだろうか? 170

人工知能うんちく話

■ HAL研究所のLAB Letterを紹介するよ 174

BUSINESS REPORT

■ 漢字ドライブって知ってるかな? 176

MSX2+テクニカル探検隊

■ ベーしっ君で横スクロールゲームに挑戦だ 180

MSXベーしっ君ぷらす

最新ゲーム徹底解析

マスターオブモンスターズ	74
牌の魔術師	78
アンジェラス	82
幽霊君	86
死霊戦線2	90
テラクレスタ	94
たんば	96
ザ・ゴルフ	98

SOFTWARE REVIEW

琥珀色の遺言	26
バランス・オブ・パワー	28
ディアブロ	30

INFORMATION	154
EDITORIAL	194

MSX SOFT TOP 30



いよいよSUPER大戦略が1位にランクアップ。先月の18位から一気に2位のゼビウスも予想どおりの強さだ。TOP30初お目見えのエグザイルIIとパワフルまあじゃん2は勢いに乗ってるし、機動戦士ガンダムとレイドック2も着実な伸びを見せてる。そうそう、“老若男女の友”テトリスの今後の動きにもぜひ注目してほしいよね。

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
👉	1	5	SUPER大戦略
👉	2	18	ゼビウス
	3	4	ラスト・ハルマゲドン
	4	6	スナッチャー
	5	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	6	2	R-TYPE
👉	7	-	エグザイルII
👉	8	-	今夜も朝までパワフルまあじゃん2
	9	17	MSフィールド 機動戦士ガンダム
	10	18	レイドック2
👉	11	-	サイオブレード
	12	12	信長の野望・全国版
	13	1	ディスクステーション第2号
	14	15	マスターオブモンスターズ
	15	7	FMパナアミューズメントカートリッジ
	16	8	THEプロ野球 激突ペナントレース
👉	17	-	テトリス
👉	18	-	死霊戦線2
	19	30	三國志
	20	27	F-1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12月26日から1989年1月31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
マイクロキャビン	MSX2	メガROM	8,800円		9130
ナムコ	MSX2	メガROM	6,800円		5600
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		3950
コナミ	MSX2	2DD	9,800円		3810
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガROM	6,800円		3550
アイレム	MSX/MSX2	メガROM	7,300円		3470
日本テレネット	MSX2	2DD	8,800円		2750
デービーソフト	MSX2	2DD	7,800円		2490
ファミリーソフト	MSX2	2DD	6,800円		2220
パナソフト/T&Eソフト	MSX2+	2DD	6,800円		2140
T&Eソフト	MSX2	2DD	8,800円		2060
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		2000
コンパイル	MSX2	2DD	1,980円		1640
システムソフト	MSX2	2DD	6,800円		1610
パナソフト	MSX	メガROM+SRAM	7,800円		1310
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		1270
BPS	MSX2	2DD	6,800円		1240
ビクター音楽産業	MSX2	2DD	7,800円		1210
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		1180
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		1160

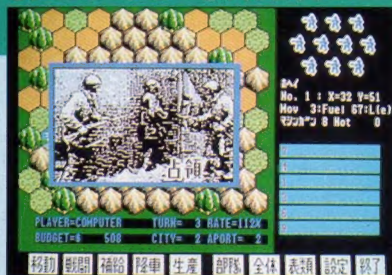
注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	25	蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン	光栄	26	—	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ	
	22	21	イースII	日本ファルコム	26	14	パロディウス	コナミ	
	23	12	V/STOLファイター	アスキー	28	23	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	
	24	9	アークス	ウルフ・チーム	29	—	ゴファーの野望~EPISODE II	コナミ	
🔥	25	—	真・魔王ゴルベリアス	コンパイル	30	11	グレイテストドライバー	T&Eソフト	

1 SUPER大戦略

ドーン、とTOPの座におさまってしまいましたね。この『SUPER大戦略』、自国の領地を増やしていった、最終的には敵国の首都を攻め落とせば“勝ち”なわけ。もちろん勝利までの道のりは、苦難にみちみちた長いものなのだ。武器や燃料の補給とか、戦略方法とか、

とにかく頭を悩ますことの連続。まっ、戦闘してるんだから当たりまえなんだけど、リラックスしながらプレイできるゲームでないことだけはたしか。でもこのゲームを進めていくうちに、なんだか頭がよくなったような気がしてしまうのは、気のせいでしょうか。

●シミュレーション ●マイクロキャビン



2 ゼビウス

アーケード版からMSX2版への完全移植で話題沸騰の『ゼビウス』。やっぱり予想どおりの強さだ。このゼビウスは、アーケード版を完全移植した“ミッションリコーン”と、新しく付け加えられた“ミッションスクランブル”との2本立てなのだ。つまりは2倍楽しめちゃ

うわけなのよね。で、この“ミッションスクランブル”、何といても好きなように自機を出撃させられる“生産テーブル”が目玉。おまけに自機の種類によってBGMもちがう、ときたまんだからウレシイ。その昔ゲームセンターでこれにはまってた人、よかったね。

●アクション ●ナムコ



3 ラスト・ハルマゲドン

先月の4位から今月は堂々の3位に返り咲きましたね、ブレイングレイの話題の自信作『ラスト・ハルマゲドン』。これで4ヵ月連続してのTOP5入り。これはRPGの大先輩であるイースⅡを追い越しちゃう、すばらしい記録なのです。このゲーム、とにかく時間がかか

るから、まだまだエンディングにたどりついていない人がいっぱいいるんじゃないでしょうか。失敗に失敗を重ねながらも、一步一步進んでいく快感を思う存分味わってください。しばらくのあいだ続きそうなこの人気を支えているのは、そう、キミなのです。

●RPG ●ブレイングレイ



今月の注目ソフト

7位 エグザイルⅡ

日本テレネットの『エグザイルⅡ』が突如として7位にはいってきました。前作『エグザイル』が人気者だったからファン待望の続編だよね。アクションとRPGをミックスしたシステムを受け継いだまま、さらにパワーアップしたのだ。お試しあれ。



TAKERU TOP10

『T&Eマガジンドィスクスペシャル』がV2を達成。『ディスクステーション』も創刊号、創刊準備号とともに健在だし。ちかごろ、この手のソフトがほんとに強いつ。みんな情報に飢えているのね。

てさて今月の新顔はSFウォー・シミュレーションの『ウォーニング』だけ。これからがとっても楽しみなソフトだ。『ダンジョン万次郎』と『吉田工務店』は相変わらず安定した人気。来月はいかに。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	T&Eマガジンドィスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2,500円(3.5D)
2	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
3	ウォーニング	コスモスコンピュータ	MSX2	4,800円(3.5D)
4	MUSICエディタ音知くん	ウインキーソフト	MSX2	4,800円(3.5D)
5	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
6	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1,000円(3.5D)
7	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
8	ディスクステーション創刊号	コンパイル	MSX2	1,900円(3.5D)
9	ぞわぞわーど	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
10	魔少女館	アイセル	MSX2	3,800円(3.5D)

●2月6日現在

4 スナッチャー

●アドベンチャー ●コナミ



の仲間と一緒に、総力を結集して人間を守るために立ち上がるのだ。舞台が近未来の神戸に設定されているから、なんだか妙になまましい。まっ、そこがイイのよね。というわけで来月も応援して！

先月6位だった『スナッチャー』が、みるみるうちに4位に上がってきました。このゲーム、206個のユニットからできて、なにやら正体不明の“スナッチャー”という生命体をめぐる本格的アドベンチャーなのだ。で、キミはそのスナッチャーを見つけて処理する、“ジャンカー”という役目を負うことになるわけ。

もちろんジャンカー本部のキミ

5 ぎゅわんぶらあ 自己中心派

●テーブルゲーム ●ゲームアーツ



フリー対戦と勝ち抜き戦の2種類あるから、初心者もキミも、くろうとのキミもこころゆくまで遊べちゃうよね。ところで、ぎゅわん自己2が発売されるというハナシなのだ。待ちどおしいよねえ。

2ヵ月連続の3位から、ちょっと落ちてしまいましたが、どうしてどうして、まだまだTOP5に健在なのです。やっぱりね、テーブルゲームってほんと、クセになっちゃうから……。なにことも楽しみながら腕をみがいていくのが、最近のはやり。そんな風潮に見事に乗ったかどうかは知らないけど、とにかくぎゅわん自己がうけまくっていることは確か。

読者が選ぶ TOP20

上位3本はまったく変動がないものの、今月はSUPER大戦略、スナッチャー、ぎゅわんぶらあ

自己中心派、の3本が新しく仲間入り。うーん、なんだかおもしろくなってきたぞ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースII	日本ファルコム	1609
2	2	THEプロ野球 激突ベナントレース	コナミ	1320
3	3	ハイドライド3	T&Eソフト	809
4	5	三国志	光栄	622
5	4	信長の野望・全国版	光栄	616
6	7	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	600
7	6	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	558
8	8	パロディウス	コナミ	390
9	9	ドラゴンクエストII	エニックス	358
10	10	イース	ソニー/日本ファルコム	268
11	11	F-1スピリット	コナミ	212
12	12	グラディウスII	コナミ	201
13	-	SUPER大戦略	マイクロキャビン	171
14	13	アレスタ	コンパイル	168
15	-	スナッチャー	コナミ	136
16	-	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	123
17	14	シャロム	コナミ	114
18	17	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン	113
19	15	沙羅曼蛇	コナミ	107
20	16	イシターの復活	ナムコ	104

●2月7日現在

調査協力店リスト

北海道

- 株金市館パソコンランド ☎011-221-8221
- デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
- 株紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
- 九十九電機株札幌店 ☎011-241-2299
- ㈱タイエ札幌店9オーディオ/パソコンコーナー ☎011-261-6211
- 光洋無線電機株EYE'S ☎011-271-4220
- パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
- SYSTEM INN宝文堂 ☎011-641-7911

東北

- 庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
- 電巧堂仙台本部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

- サトームセン株パソコンランド ☎03-251-1464
- 株コム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
- 第一家電株東原東口パソコンソフト5 ☎03-253-4191
- 真光無線株 ☎03-255-0450
- 石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
- ㈱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plus ☎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/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
- ファーベル大泉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八王子そごう ☎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
- 鎌倉書店株 ☎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
- ㈱ホンペルダ上尾 ☎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D ☎052-251-8334
- カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534
- 九十九電機株 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 パソコンアイトランド ☎0542-55-8819
- マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

大阪

- ニシヤパソコンランド 大阪駅前第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
- 上新電機株あびこ店 ☎06-607-0950
- ㈱ニシヤ エレランド ☎06-632-2038
- ブランドなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
- ㈱ニシヤ別館 ☎06-633-2038
- ニシヤばそこん亭PCランド ☎06-643-1681
- ニシヤムセン 日本橋本店 ハブコナー ☎06-643-2038
- ニシヤばそこん亭FMランド ☎06-643-2039
- ニシヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
- J&Pテクノランド ☎06-644-1413
- 上新電機株 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
- J&Pメディアランド ☎06-634-1511
- 上新電機株 日本橋7ばん館 ☎06-643-1171
- 上新電機株 日本橋3ばん館 ☎06-643-1131
- 上新電機株 日本橋8ばん館 ☎06-643-1181
- 上新電機株 日本橋1ばん館 ☎06-643-2111
- NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
- 上新電機株 千里中央店 ☎06-834-4141
- 上新電機株 泉北バングジョ店 ☎0722-93-7001
- ニシヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038
- 上新電機株 岸和田店 ☎0724-37-1021
- 上新電機株 いばらぎ店 ☎0726-32-8741
- J&Pくずは店 ☎0720-56-7295

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

近畿

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

中国・四国

- ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
- 株紀伊国屋書店 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
- ときほバート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
- ㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-50-3166



NEW SOFT

寒い寒いと思っていたら、もう季節は春。ぽかぽか陽気につられてか、今月のニューソフトもいっぱい出てきているみたいです。新作ゲームで、のんびり春を過ごしましょ！

魂斗羅

|||||コントラ|||||

久しぶりに出たコナミのアクションゲーム『魂斗羅』。邪魔するヤツはぶっ飛ばせ！ 映画『ランボー』のようなノリが楽しい、痛快アクションが魅力なのだ。



◆密林のジャングルを進む、魂斗羅の雄姿。結構サバイバルな感じがするでしょ？

飛んで走って、撃ちまくれー！！

アクションはいいね

どうも最近、MSXの純粹なアクションゲームというのをとんと見かけなくなった。そりゃね、RPGやアドベンチャーは確かにおもしろい。でもゲームの基本はやっぱりアクションですよ。特にプレイし終わったときのあの気持ちよさ、これはどのゲームにもマネできない

んじゃないかな。本当に自分の力でやり終えたんだという爽やかな充実感、そんな気持ちか味わえるのがアクションゲームのいいところだと思うのです。RPGと違って、何回やっても飽きないしね。複雑なマップ、ブ厚いマニュアルに食傷気味のあなた、たまにはアクションゲームでもやってスカッとしましょよ、ね？

そんな中でコナミの『魂斗羅』は、久しぶりに出た痛快アクション、と言える1本なんだ。「地球侵略をたくらむ『レッドファルコン』の要塞であるガルカ島に潜入し、敵の前線基地および中枢を壊滅せよ!」というストーリーの単純さがまず、いい。アクションはやっぱりこうじゃなきゃね!



◆縦スクロールステージの最後に登場するボス。こいつを倒すと3Dシーンになる。

多彩な攻撃を身につける

『魂斗羅』の魅力って何だと思う？ 細かい設定に基づいたステージ内容？ それとも、3Dシーンのような随所に光るアイデア？ うん、それもあろう。

でも、一番見てもらいたい点は、キャラクターのアクションにあるんだ。たとえば、プレイヤーの回転ジャンプ。ジャンプ中だけ、真下の攻撃ができるんだけど、これが後半、特に敵にはさまれたときなんかにかかせないものになる。逃げる、と同時に攻撃をしかけられなくてはアクションゲーマーは務まらないのだ。



原作との変更点ですが

基本的にこのゲーム、アーケード版をもとにして作られている。だから武器のパワーアップや『魂斗羅』独特の3Dシーンなどがすっかり受け継がれているのだ。

で、読者の一番気になる点は原作からどの程度変わったのか？ということだと思うので、ここらへんをバッチリ説明してみたい。まず大きな点は、ステージ総数が7から19に増えたことだ。マグマ地帯、地下要塞などの新しいステ

ージも増え、より多彩な展開を楽しめるようになったわけだ。

また従来の残数制から、残数+ダメージ制に変更されたから、いくらか簡単になっている。これでも難しっ！と思う人には『新10倍カートリッジ』で途中経過をセーブすることもできるので、心配しないでも大丈夫。親切設計になっている。サウンド面のほうでも当然、コナミの特製音源チップであるSCCが搭載されているので期待度も十分だ。

2人プレイができないのとスクロールが画面切り替えなのは残念だけど、期待したい1本だね。



●横スクロールのステージでは、途中装甲車や謎の円盤UFO(?)みたいなのが襲ってくる。ひたすら連射で倒してしまおう。

アクション

- コナミ
- MSX2-ROM
- ビデオRAM64K
- メインRAM128K
- 4月発売予定
- 価格5,800円

新鮮

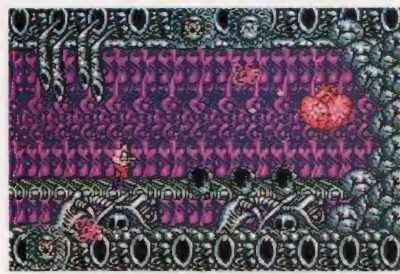
3タイプのステージが

横スクロールステージ

ゲームがスタートすると最初に始まるのが、この横スクロールステージだ。『魂斗羅』の3つのステージの中では比較的オーソドックスな作りといえる。ただ、敵の攻撃は最初からハード。自分にあったパワーアップを選んで慎重に進まないと、すぐにダメージを受けてしまう。右から左へ進む、いつもとは逆のスクロールがあるのが新鮮だ。



●各エリアの最後にもボスがいるのだ。



●先に進むと、なにやらあやしい展開になる……。

縦スクロールステージ

3つのステージ中最も難度が高いのが、この縦スクロールステージ。基本的に上か下に進んでいくんだけど、プレイヤーの動きが大きくなりがちなので、敵の弾にとってもあたりやすいんだよね。慣れるまでは結構苦労しますよー。ここでいかにダメージをくらわれないようにするかが、君の腕の見せどころである。エリア最後にある基地を倒せ。



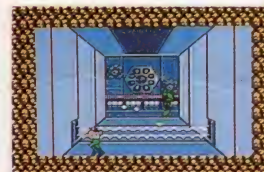
●薄の上で、戦いが繰り広げられるのだ。



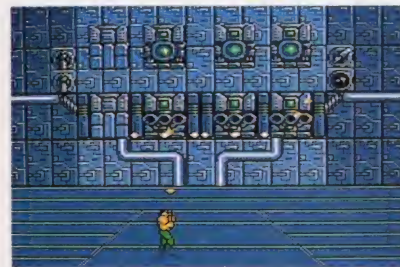
●攻撃がキビしいので、もういやになっちゃうぜ。

3Dシーンステージ

最後に紹介するのが、『魂斗羅』ならではの3Dシーン。これは戦闘シーンが立体的に表示されているもので、アーケード版が出た当時としてはかなり斬新な画面構成だった。ここは敵基地内部という設定になっていて、基地のあちこちにあるセンサーを破壊して突き進んでいけばいい。3D表示なので、弾をうまくよけるにはテクが必要だぞ。



●ここでは、基地の中での戦いになるのだ。



●この最終センサーを破壊すれば、クリアとなる。

アイテム取ってパワーUP!

プレイ中に突然現われるカプセル。これを撃つと、走力やジャンプ力がアップしたり、さまざまな武器が使えるアイテムが出てくる。連射できるマシンガンなど、役に立つぞ。



初心者の人は前後同時に弾が撃てるリアガンがお薦め。ジョイスティックさばきが苦手でも、勝手に後ろの敵を倒してくれるので、便利な武器のひとつといえますね。

連射が得意じゃない人なんかは、このレーザーが最適。敵を貫通してくれるし、威力もそこそこある。この武器は敵を一掃できるのが気持ちいいんだよね。慣れが必要ですが。

このゲーム、ドット単位の細かい微調整が必要になる場面がよくある。そんな難しいこと、できないっ！という人にこのファイヤー。回転しながら弾が飛んでいくのだ。

経験値が存在しないRPGって、どんなのかなー？

デイガンの魔石

SFイラストレーター加藤直之の手による画期的なグラフィックや、パラメータの変化によって決定されるすべての行動など、どれをとっても未体験のものばかり。今までとはまったく違うタイプのRPGだ。

夢打ち破る不吉な予言

「ガデュリン」と呼ばれる世界がこのゲームの舞台だ。そして、ガデュリンの西ファーン大陸にあるオロという小さな国、その片隅のカーティアという村から、物語は始まる。恵まれた自然の中で、つつましく暮らすオロの人々は、仕事以外で村の外に出ることはめったにない。しかし、一生のうちに何度かは、幸福な未来のために、はるか西の妖精国エウラードナにある「お告げの泉」に巡礼に出る。

そんな穏やかな村が、久しぶりの祝宴に沸き立った。村一番の美女アビリアと、数多くの若者たちの中から彼女の心を射止めたディノの、結婚の日を迎えようとしているのだ。新たな人生の門出を迎えた2人は、人生の平穏無事を祈るため、お告げの泉に旅に出る。

だが、2人に与えられた予言は、予想に反して不吉なものであった。「おぬしたちには試練が与えられるであろう。2人は絆を断ち切られさまよい歩くこととなる……。だがそれらは大なる試練である。互いが心を通い合わせ、いかなることがあろうと信じ合えば、ガヴァナーと大なる友が、おぬしらの力強い味方となる……」

希望を打ち砕く不吉な予言に2人はおののいたが、かすかな不安を抱きながらも互いに励まし合ってカーティアへの帰途についた。しかし、カーティアに戻るとすぐにアビリアが原因不明の病に倒れ、次第に異形へと変身していった。病に魔法が関与していることを悟ったディノは、魔法を独占している国家マイヨールに向かう。妻を助け、幸福な結婚生活を取り戻すための、苦難の旅の始まりである。



◆ガデュリンのマップは、広くない。広大なマップをさまよるのが目的ではないからだ。



◆アビリアのおばさんにあたるラズテク。アビリアの身のまわりの世話をしている



◆ディノの妻アビリアは、不吉な予言どおり原因不明の奇病にかかってしまった。

時間の概念!

ガデュリンの世界にも、地球と同じように朝、夕方、夜といった時間の変化がある。主人公が歩くことによって時間が進み、グラフィックも微妙ながら3段階に変化する。そして、人々の多くは朝に目覚め、夜に寝るという生活。食事は、種族によって違いはあるものの、1日何食と決まっいて、規則正しい生活を送っているのだ。

MORNING



◆ガデュリンの時間の単位はターナで、8ターナで1日となる。朝は1ターナ。

EVENING



◆昼は2ターナ、夕方は1ターナで過ぎる。動き回るのはこの時間帯がよさそう。

NIGHT



◆うわあ、暗くなってしまった。夜は1ターナ、深夜は3ターナと、一番長い。

特徴はこんなにある!

まずは、この美しいグラフィックを見てほしい。細かいところまでいねいに表現された点描は、まさに画期的。さらに、この絵がリアルに動いてしまうんだから、もうただただ驚くばかり。

じつは、それもそのはず、このゲームのグラフィックは、すべて「スタジオぬえ」のメンバーでSFイラストレーターの大家、加藤直之氏が手がけているのだ。さらに、加藤氏はイラストを描いただけではなく、ゲームの背景やアイデアの設定、グラフィック制作のすべてに参加している。

そして、彼の作ったゲームの中心となるガデュリンの世界というのが、生活、習慣、服装にいたるまで細密に設定されており、あたかも1つの世界を構築したかのように思えるから、すごいのだ。

それに加え、『ディガンの魔石』はあらゆる面で、今までのRPGとは異なる要素をもっている。

普通のRPGのパターンといえば、敵と戦って経験値やお金をかせぎ、レベルを上げながら広大な世界を冒険していくというものが多かった。しかし、このガデュリンの世界では、経験値というものがないのである。それは、主人公や登場人物がそれぞれパラメータを持っていて、それがリアルタイ



■カロンの使用人のユリが、何者かに襲われている。助けろっ!!



■右端の人がカロン。ディノに重要なことを教えてくれるのだ。

ムで変化していき、経験値の役割を果たしてくれるからなのだ。

パラメータとはどういうものかという、主人公が会話をしたり、敵と戦うたびに变化する、体力や魔力などのことだ。そして、そのパラメータの変化した数値によって、物事やゲームの進行が大きく変わっていくというしくみなのだ。

また、パラメータは、アップしていくだけというわけではない。主人公は強くなるが、弱くなることすらありえるのだ。たとえば、相手に戦う意思がないのに攻撃したり、旅人を襲ってお金を奪ったりすると、すぐにパラメータは下がってしまう。それに、睡眠不足

や酒の飲み過ぎなどでも、集中力や正気度に影響が出てきてしまうのだ。すべては、主人公の行動いかにあるといえるわけ。

それは、このゲームの登場人物すべてに自我があり、主人公の行動に対して臨機応変に対応するというにも関係がある。たとえば、ゲームが進んでいくうちに登場してくる同行人にも性格があり、相手によって起こる出来事がみんな違う。つまり、すべてが“こうなるかもしれない”という可能性を含んで進行していくのだ。

それでは、実際どのようにこのゲームに臨んだらいいのか? 答えは簡単。主人公ディノになりき

って、ふだん自分が生活しているように進めていけばいいのだ。眠くなったら睡眠をとり、おなかがすいたら食事をするというように。つまり、これはプレイする人の性格や行動がそのまま表われるゲームといえるだろう。そういった意味でもいろいろな楽しみ方ができそうだね。この春、注目の1本だ。

ロールプレイング

- アーテック
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月上旬発売予定
- 価格8,800円

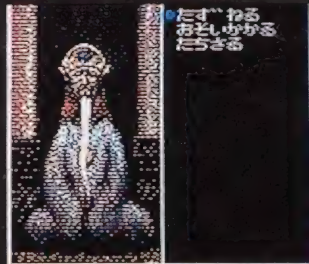
ガデュリンの住人たち

ガデュリンには、オロのほかにもたくさんの国があり、それぞれに住んでいる種族が違う。各種族によって習性や性格も違うので、それを把握したうえで接していかなければならない。対応のしかたで相手の行動も変化し、それによって起こりうるイベントも変わってくるからだ。なるべく相手を怒らせたくないような対応を心がけよう。



ししめん「どうも、ありがどう」

■町から町への移動に必要となるのが馬。この馬置き場で借りて、町の外に出よう。



ルトファ「おお、ディノ、ふしし「かったか」」

■オロに住む長老のルトファだ。何でも知っていて、必要な情報を教えてくれる。



おとこ「ノックく「らいし「かがれ。だれだ、い、おんた?」」

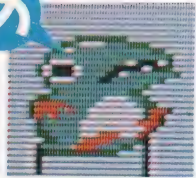
■情報屋ボロンは、意地悪そうだが、お金さえ払えば情報を提供してくれるのだ。



プロ野球 ファミリースタジアム

ホームランコンテスト

の

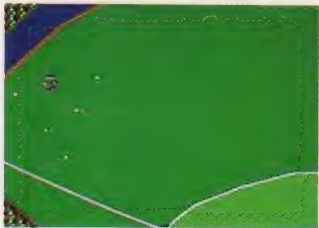


待ちに待ったファミスタの発売も間近に迫ってきた。今月の最新ファミスタ情報は、待ちきれない人のためにナムコが先駆けて発売する『プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト』の情報です！

ホームランを競うのだ！

ファミスタ情報も今月で4回目。今回はかねてからウワサになっていた、ホームランコンテストの詳しい情報をお届けしましょう。

『ディスクステーション3号』でもホームランコンテストのテストプレイがあったけど、このナムコ版はそれをさらにグレードアップしたものなんだ。



▲外野には球ひろいがいたりするのです。



▲本邦初公開、これがタイトル画面だ！

ゲームは3つのモードにわかれており、ひとつめがバッティングモードといって30人の打者から選んだ好きな選手でホームラン数を競う、というもの。規定投球数内に3本以上ホームランを打てばピッチャーが交代していく、いわば勝ち抜き戦と思ってくれればいい。ふたつめはピッチングモード、つまり逆に自分がピッチャーとなってみる強打者を打ち取って



いくものだ。そして最後は、みんなが一番期待しているであろう2プレイヤーモードだ。やっぱりファミスタは人間どうしてやるのがおもしろいし、盛り上がるもんね。

そして追加情報だが、このホームランコンテストは本編と同じように、「どーむ」と「あおぞら」の、2球場のうちの好きなほうを選べるようになった。さらに驚ろくことに、本編が2+専用版なのに対し、

MSX2にも対応しているというのだ！ ただしこちらは画面切り換えになる予定。早く遊びたい！！

アクション

- ナムコ
- MSX2/2+・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月23日発売
- 価格3,200円

全60人の選手データから一部を紹介

バッター



ホームランコンテストに出場している30人のバッターは、いずれも各チームから選ばれた強打者ばかり。おみあい、きおすくなどのおなじみの4番打者から、おくりびのような助っ人もズラリと勢ぞろいしている。ほかにもひめザンスのあいどるや、ファミスタの最強打者であるたかびいも出場しているぞ。

名前	チーム	打率	HR
おみあい	D	.367	52
くろまて	G	.363	37
きんぐ	G	.353	50
ふうまん	B	.350	42
おから	T	.342	35
ばちよろ	W	.332	17
かつちゃん	T	.327	48
ほんち	W	.323	35
あいどる	HZ	.300	40
たかびい	NS	.382	60

ピッチャー



対する投手陣のほうも各球団のエースが集められている。速球派のかかや、技巧派のすぐるなど、いずれも個性あふれるピッチャーが集められているぞ。なかでも、メジャーリーガーズのらいおんは強力。防御率が1.10で最高球速が160キロ！ でもこれで驚いてはいけない。なんと、謎の豪速球投手もいるのだ。

名前	チーム	防御率	スピード
らいおん	M	1.10	160
かくげん	D	1.95	148
すぐる	G	2.28	145
かか	L	2.41	152
ほびの	B	3.06	140
きたぼつ	C	3.13	138
くろう	G	3.79	145
えんぼう	W	4.76	143
ひめ	HZ	1.00	150
KON2	NS	1.00	190

やって来ました人気者! パックマニア

いやー動く動く。何かってあなた、あの『パックマニア』がMSX2でなめらかーに動いているのだ。かわいいモンスターたちも、元気なのです！ パクパク。

3D画面がとっても新鮮

先月号でも紹介したとおり、『パックマニア』がMSX2で登場するぞ。予想していた以上の完成度で、パックマンがやられて回りながら消えていくところや、フルーツターゲットのスコア表示、はてはジャンプ中のパックマンに影がついていたり、本当にアーケードそっくり。ナムコの技術力にただただ驚くとともに、パックマンの時代の変遷を感じるものがあります。

また、旧作にくらべグラフィックが大幅にグレードアップされた点も見逃せません。かわいさはそのままに、立体的になったキャラクターたちや、カラフルで美しいステージは『パックマニア』ならではの。それでいて、旧作の持つイメージを壊していないのはさすが。

右の“PACMAN'S PARK”なんか、



◆ダブルエサを食べれば、得点倍増。ナムコお得意の7,650点もあります。

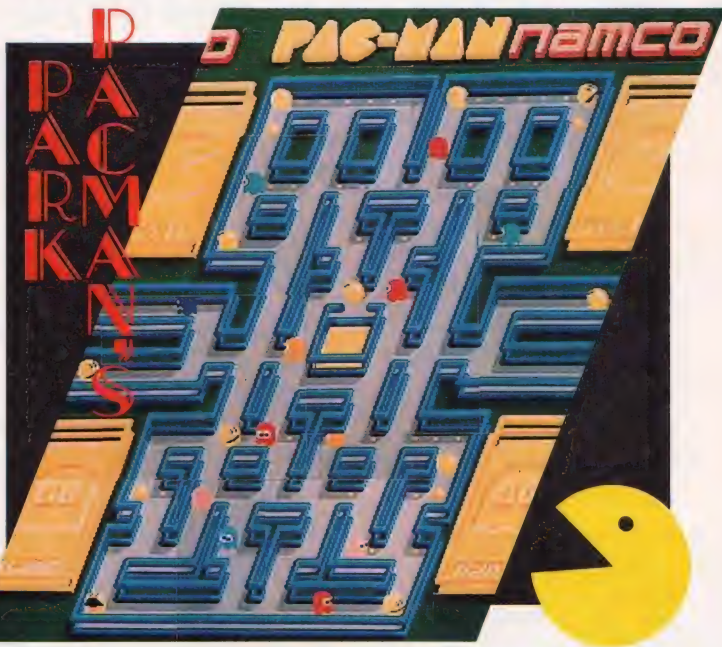
グラフィックは格段に違えど、有名な『パックマン』のステージをそのまま再現していて、ファンには涙モノなのです。パックマンもジャンプができるようになったし、ふたたび大活躍しそうな気配だね。

アクション

- ナムコ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月16日発売
- 価格6,800円



◆世界の人気者、パックマンが装いも新たに、MSX2にやってきたのです。うれしいね。



その他にも いろいろあるぞっ

みなさん、こんにちは。私はパックマンが大好きで、ゲーム基板まで持ってしまっている自称、パックマニアです。パックマンにはチトうるさいこの私がなぜ、こんなところにいるのかというと、上に書いてある記事以外のもっと具体的なことをここに書いてくれ、と頼まれたからです。それではまず、ゲーム中にてくるさまざまな情報についてお伝えしましょう。『パックマニア』は旧作でおなじみのパワーエサに加え、スピードアップするスーパーエサや得点が大幅にアップするダブルエサなど

が増えていきます。ラウンドはブロック面、ピラミッド面などの4種類で構成されており、総ラウンド数は23もあるサービスぶり。もちろん伝統(?)のコーヒーブレイクも用意されているのがうれしいですね。そして画期的なことに、パックマンはジャンプできるようになりました。ジャンプ中に方向を変えることができるので敵にはさまれてアウトというのがなくなったのは大きな進歩。これは昔からのファンの中には賛否両論あったけど、意外にこれがアクション性を高め

ていておもしろいですよ。新キャラクターも登場しています。灰色と緑の兄弟モンスター、コモンがそれ。こいつはパックマンのジャンプに合わせてジャンプするなかなかのクセモノなのです。



◆ほらほら、パックマンに合わせてジャンプしている緑色のモンスターがわかるかな？ コイツが強敵“コモン”だ。

このゲームで遊んでいると、パックマンがアメリカでも大ヒットした理由がわかるはず。単純だし、ついつい後をひいてしまうのです。MSX-MUSICにも対応しているので、ポップなBGMが楽しめますよ。



◆お、フルーツターゲットのビーチが出ています。面が進むとフルーツの種類も変わっていくのだ。次は何かしら。

どこかに大きな陰謀の影が!!

首斬り館

次々と神隠しにあう娘たち。それを追う逐電屋藤兵衛の前に突然現われた4人の殺し屋の目的は何なのか。元禄時代の江戸を舞台に、藤兵衛が我流の忍法で大暴れする!!



逐電屋、江戸に登場!

元禄8年の江戸。5代将軍、綱吉の“生類憐れみの令”に代表される圧政によって庶民は苦しい生活を強いられていた。やがて江戸から逃亡しようとする者たちが続出。彼らの行く先は、幕府に隠然たる権力を持つ水戸のご老人によって唯一“生類憐れみの令”が認められていない水戸領内である。

必然的に、逃亡者を無事に江戸から逃亡させる“逃がし屋”という稼業が現われた。その“逃がし屋”の中に、“逐電屋藤兵衛”の異名をとる者がいた。

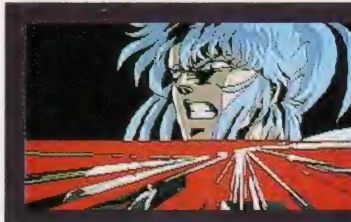
藤兵衛は我流の忍法を操り、どんなに困難な仕事でも決して失敗

せずに片づけてしまう。年は30歳前後でいつも薄汚れた着流しである。素姓についてはいろいろと噂があるものの、謎にまつまれている。

実際に藤兵衛に忍術を教えたのは、俳人でありながら水戸のご老人の直属の隠密を務める、芭蕉であった。藤兵衛やその仲間には“芭蕉先生”と呼ばれており、世間には死んだと見せかけている。



◆それぞれ薬、人形、笛、拳法などの得意とする武器を使って攻撃してくる



この三人が 真実を探る

藤兵衛にはひょう吉と瑠璃子というふたりの仲間がいる。ひょう吉は青トカゲと馬の目で作った目つぶしを武器とする。曲がったことが嫌いな性格。瑠璃子は豊岸島に住む呪術師で殺された父、玄心と同じように降霊の法を使う。



逐電屋 藤兵衛

殺し屋を操る人物とは

ある日藤兵衛の隠れ家に芭蕉が訪れ、井荻屋の娘、お志津を水戸へ逐電(逃がすこと)させるよう依頼した。しかしお志津は3日前に神隠しにあい行方知れずなのだ。

お志津の行方を追う藤兵衛の前に、蚤助、邪海、張、暗月斎という名の4人の殺し屋が立ちはだかる。この一味の背後には島原の乱の生き残りと呼ぶ謎の人物がおり、幕府転覆を企てているらしい。連中と神隠しとの関係は……?

終盤のRPG場面が腕の見せどころ。気合を入れないとエンディングは見ることができないぞ

アドベンチャー

- BIT²
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売日未定
- 価格8,800円



運のよきとオカで資産を増やしまくれー!

アメリカン・サクセス

おなじスタートラインに立ちながら、かたや財閥にかたや一文無しに……。ひたすら運を祈りましょう。はがゆくて体がかゆくなっても祈ることなのです。



◆こんな楽しい人生を送りたかったら、お金持ちになることです。うまくなれるかな。

出だしはみんな平等だ

この『アメリカン・サクセス』は、このごろ人気ガンガン上がっているスゴロクを基盤としたボードゲームに投資シミュレーションをプラスしたもの。各自1,000Gを持ってスタートし、いかに資産を増やすか、あるいは他の人を破産させるかで勝負を競うのだ。

まず10人のキャラクターの中から好きなキャラクターを選んでスタート。不足人数分はコンピュー

タが補ってくれるので4人揃わなくてもプレイできる。

ボード上にある農場、工場、鉱山、リゾート地の4種類の土地を購入し、設備投資によって得た生産物をお金に換えられるようになる。でも最初からそんなにうまくいくわけではないので、とりあえずは土地を購入して自分の土地に止まった人から通行料をとって資金をためるのだ。土地の購入権はその土地に最初に止まった人にある。

やがて運命は分かれる

せっかく土地を購入しても、その土地にもう一度止まらなければ設備投資はできない。それに生産物があっても商品取引所に止まらない限り、換金できない。こればかりは運を祈るしかないのだ。

さらにいろいろなイベントも用意されている。病気のコマに止まったために3回休まなければならないとか、台風や火事などの災難

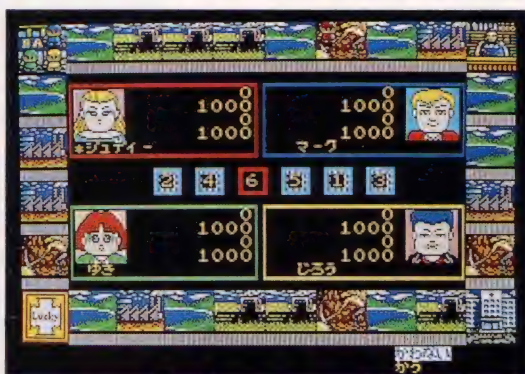
が襲ってきて土地が荒らされてしまうこともある。それもこれもみんな運。あーバカバカ、どうして私だけがこんな目に……と嘆く不連続出の人が必ずひとりにはでくるぞ。こうなるといよいよ盛り上がり始めるのだよ、はっはっは。

このテのゲームは同じ画面上をグルグルまわっていることが多いため、一見単純そうに見えるけれど、一度始めるとやみつきになってしまうのだ。しかも『アメリカン・サクセス』のキャラクターは経済状態やイベントによって表情が何種類にも変わるので、それを観察しているだけでもおもしろい。特にアンラッキーなことが連続して起こり、破産への道をたどるあたりは見ものだ。



◆キャラクターによって表情の変化がかなり違うぞ。

◆左下にあるラッキーポイントでひと儲けしたいね。



シミュレーション

- ウインキーソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

4種の土地を計画的に購入

土地の値段によって通行料や生産高がかなり違う。安い土地をたくさん買ってコツコツ収入を得るか、そ

れとも高い土地に運を賭けてみるか。このあたりはプレイヤーの性格がよくでるのだ。君はどっちのタイプ?

農地

◆農産物の売上げは、すぐに入るので便利。



工場

◆最もキャンブル性の高い土地たといえる。



鉱山

◆生産物の価格や生産高はなかなか高いのだ。



リゾート

◆通行料が一番高いが収入はそれだけ。



表情に注目!!

ジュディーの場合



◆表情の種類はまだまだある。とーっても調子が良かったり、逆にとーっても悪いときにとんでもない顔になってしまう。

Bronwinが2人登場!?

デュアル・ターゲット

第4のユニット3

美少女が超能力を使って戦うゲーム、といったらそりゃあもう、『第4のユニット』シリーズ。すっかりアイドルと化したBronwinがまたまた大活躍!!

PPBが盗まれたよーっ

第4のユニットシリーズも、これで3作め。今回は、『デュアル・ターゲット』とメインタイトルがつき、内容も前作をひきつぎながら、充実した展開をみせている。

前作でのBronwinの任務は、WWWFがもくろむサイボーグ計画を失敗させること。なんとか計画を阻止することはできたものの、いくつかの謎を秘めたエンディングだったはず。そのひとつが、Bronwinとうりふたつの女の子が、意味ありげに登場したということだ。デュアル・ターゲットで

は、そのBronwinに似ている女の子が「スイシーゼ」という名で、重要な意味をもって登場するのだ。

物語の始まりは、こんな感じ。Bronwinは、自分の部屋で鏡に向かって何やら考えていた。と、そのとき突然爆発音が聞こえ、侵入者を知らせる警報が鳴り響いた。基地内では、越中博士がサイコパワーブースター(PPB)を開発している最中で、それを狙ってWWWFが侵入してきたのだ。Bronwinたちは必死で抵抗したが、WWWFの手によって、PPBは越中博士とともに連れ去られてしまった。

おなじみのセスとアッシュは、



■このゲームの写真は、すべて開発中のものです。

博士とPPBの捜索を開始するが、Bronwinには別動隊の奇襲に備えて、待機命令が下された。ふだんの生活に戻るため、いつものように登校するBronwin。しかし、学校に着いてみると、もうひとりのBronwinが校舎を破壊していた!! それで、Bronwinのにせもの、つまりスイシーゼだったのである。そして、Bronwinとスイシーゼの戦いが始まるのだが、果たして結果は……? 今回、大きく変化したところは、

コマンドに喜、怒、哀、楽、謝の要素が加わったことだ。たとえば、同じ「考える」というコマンドでも、喜と怒ではメッセージが変わってくるというわけ。すごいでしょ。

アドベンチャー

- データウエスト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月発売予定
- 価格未定

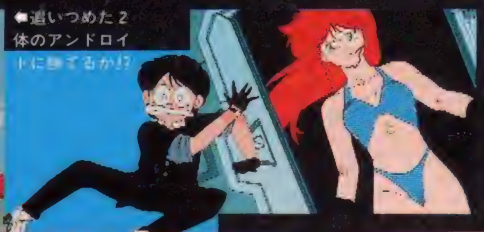
Bronwin対WWWFの壮絶な戦い!!

WWWFとの戦いは、まだ終わっていません。死の商人の異名をもつ彼らは、新たな計画を企てて、再びBronwinたちに攻撃を仕掛けてきたのである。Bronwinは、今回も彼らの計画を阻止することができるだろうか?

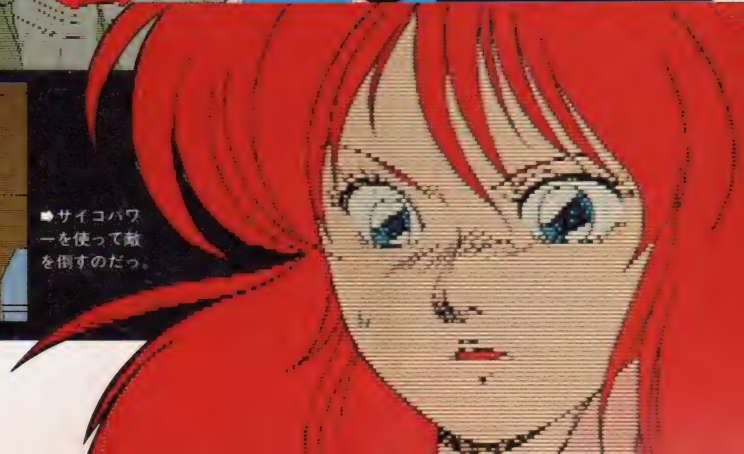
ところで、サイコパワーを駆使することでおなじみのバトルモードは、今回も随所におり込まれている。ジャンプ、パンチ、キック、ブラスト、シールドなどのアタック方法の中から、その場に合ったものを選んで戦う。やはり、優勢となるには、サイコブラストを使うのが一番いいようだ。



●追いつめた2体のアンドロイドに勝てるか!!



■サイコパワーを使って敵を倒すのだ。



写楽の三つ目がキラリと光れば超能力が炸裂だ!

三つ目がとおる

巨匠、手塚治虫の意欲作『三つ目がとおる』が、パソコンゲームに姿を変えて復活した。主人公・写楽保介の奇怪な能力を駆使した冒険が、今、始まるのだ。



◆原作はなんと15年前のもの。読んだことあるかな?

古代三つ目族の謎とは?

とある嵐の夜のこと、犬持博士のもとに突然、子連れの人婦人が訪ねてきた。驚くことに、その婦人の額には不思議な第3の目が存在していたのである。彼女は博士のところへ子供を残したあと、落雷

に打たれて絶命したのであった。残された子供・写楽保介は成長するにつれて婦人と同じような第3の目が現われ、それと同時に人並みはずれた能力を発揮し始めた。そこで博士は、写楽を普通の男の子として育てるためにその奇怪な目にパンソーコーを貼りつけた。

しかしある日のこと、写楽の唯一の親友である和登さんが急に行方不明になってしまったことから事態は急転する。どうやら背後には古代三つ目族の謎がからんでいるらしいのだ。博士から特別にパンソーコーをはがす許可を得た写楽は、ひとりで和登さんを捜す旅に出たのであった……。

手塚治虫の人気漫画を題材にした、ユニークなアクションアドベンチャーゲームの説明だ。キミは額に第3の目を持った少年・写楽保介となって、さらわれてしまっ

たガールフレンドの和登千代子さんの消息をたどりつつ、古代三つ目族の謎に挑戦するのだ。

写楽は基本的にオーラを武器としているのだが、道中で手に入らなくたチップを一定量集めることによって、いろいろなアイテムを作り出すことができる。アイテムは写楽の分身を造るクローン装置や、敵の動きを止められる脳みそコロテン装置など、風変わりなものが揃っているぞ。

冒険の舞台となるのは、東京を起点にイースター島、マヤ遺跡など5ステージ分用意されている。

STAGE 1

まずは東京が舞台。突然消えてしまった和登さんを探すために、写楽はまず町の人々から情報収集をしなければならぬのだ。この面のボスは巨大な青龍(シャオルン)だぞ。



◆和登さんはどこに? 写楽の命を賭けた冒険がこれからスタートするのだ。

STAGE 2

和登さんを連れ去ったらしい男を追いかけた写楽は、イースター島のロンゴロンゴ島にたどり着いた。ここではポキ族の長老に会い、女王ポゴを救出するのだ。ボスは邪神像。



◆舞台は一転して南の島に。ポゴ族やアポッター族が襲いかかってくるぞ。



◆おおっ、美しい夕やけ。こーんな中でも、敵は容赦なく襲ってくるのだ。

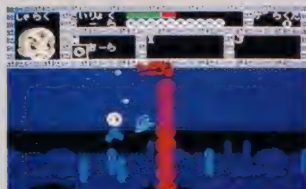
アクションアドベンチャー

- ナツメ
- MSX・メガROM
- ビデオRAM16K
- メインRAM16K
- 3月下旬発売
- 価格7,800円(予定)

あら 懐かしっ

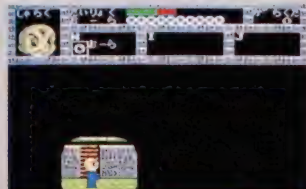
◆手塚漫画ではすっかりおなじみのヒョウタンツキもいるのだ

STAGE 3



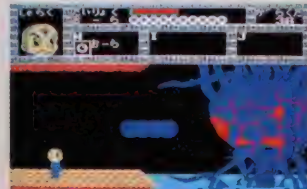
◆なんと琵琶湖の底に地下神殿が? ここで重要な情報が手に入るのだ。

今度の舞台はなんと琵琶湖の地下神殿。写楽は神殿中にある石板に書かれた文字を解読して、古代三つ目族に



◆石板には古代三つ目族の謎を解くカギとなるかもしれない文字が……。

関する2つの物語を知ることになる。その後閉じ込められてしまった写楽は、最下層でボルボックに出会う。



◆あちこちを歩きまわってみると、最下層にはボルボックが生息していた。

人気のディスクステーションに増刊号が登場

ディスクステーション スペシャル春号

2ヵ月に1度、発売されているディスクステーションとは別に、春の特別号が登場するぞ。中身は、アドベンチャーからRPG、福袋となかなかやってくれてます！

なんとディスク3枚組！

ディスクステーションといえば、発売と同時にMマガのTOP30の上位に登場する常連ソフトだね。その内容は新作ソフトのテストプレイや、人気ゲームのデモなど、なかなか豊富だったよね。

そのディスクステーションに春の特別号が発売される。内容は、RPGあり、アドベンチャーあり、また福袋ありと、3枚のディスクにギュッと詰め込んであるのだ。

ディスク3枚!? そう、今回は3枚組なのだ。そのぶん価格もふだんよりやや高い3,980円。だけ

ど、どのゲームも1本で十分市販ソフトとして通用するデキなので、この価格でも安心して買える。このへん、さすがはコンパイルってとこだね。このスペシャル春号の発売日は3月8日なので、この本が出ている日にはお店に並んでいるはずだぞ。

アプリケーション

- コンパイル
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月8日発売
- 価格3,980円



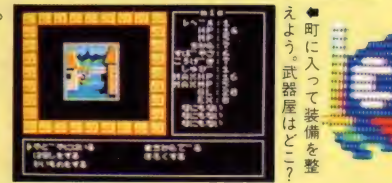
●ポリリウムタツプリの内容に低価格。これがいいため。

RPG ロールプレイング ランダーの冒険

魔物によって混乱した世界を救うのは私だ！ というわけで登場するのはコンパイルのマスクキャラ、ランダー君。このゲームはドラクエタイプの正統派RPGなのだ。主人公のランダーを操り、悪の大魔王を倒そう！ 旅は長いぞ。



●広大な世界を、勇者ランダーは冒険するのです。



●町に入って装備を整えよう。武器屋はどこ？



福袋



さてさて、福袋の中身にはいったいなにが入っているのか。ここで紹介しちゃいましょう。まず、「うさぎ」は、ウサギと絵合わせ麻雀を楽しんじゃうもの。ウサギのい

ろいろなりアクションが笑わせてくれます。ルールも絵を合わせていっただけ、という単純さ。けっこうハマるかもよ？

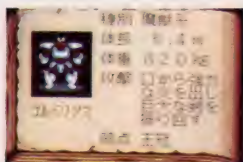
「アレスタキャラクター図鑑」は、シューティングゲーム、『アレスタ』に登場する兵器の解説を、「ゴルベリアスキャラクター図鑑」は、『真・魔王ゴルベリアス』のボスキャラを、それぞれ細かく解説してくれるぞ。これがなかなか凝っているのだ。



●カワイイナビゲーターがアレスタの各メカを細かく説明する。



●ウサギのくせに、けっこう強い。負けるとちょっと悔しいぞ。



●本のようなデザインがグーだ。なかなかカッコイイ。

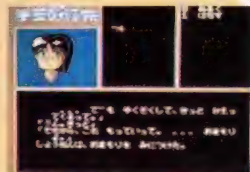
AVG アドベンチャー 平安妖怪伝

勇気ある若者が都でおこった妖怪事件を解決すべく旅立つ決心をする。先祖代々に伝わる短剣とヨロイを装備した若者に襲いかかる妖怪たち、ときには知恵を、ときには力を使い妖怪を退治してゆく若者。はたして、都に住む最強の妖怪を退治することはできるのだろうか。

コマンド選択式のアドベンチャー。特に妖怪のグラフィックや、アニメーションは必見だ。



●コマンド選択式なのでラクチン。



●女の子に止められても、行く！

パナソフトがディスクマガジンを発売!

DISC PAC

毎季節、1回。約4カ月に1本のペースで発売予定というDISC PAC。使いやすいツールや人気ゲームのパロディーなど、遊び心満載でパナソフトより新登場だ!



◆キレイなグラフィックのタイトル画面。なかなかセンスがいいね。

気になる内容はなに!?

ビッグニュース! あのパナソフトよりディスクマガジンが発売されるぞ。その名もDISC PAC。PACの部分の正式な名称は、Pana Amusement Collection。年間、春、夏、冬の3~4回の発売予定。では、中身はどんなソフトが入っているのかな?

まず、パロディーシューティング。『あーぱーみゃーどつく』だ。これは、MSX2+専用ソフト、レイドック2の完全なパロディーで、MSX2+はもちろん、MSX2ユーザーもプレイ可能なのだ。また、総

合グラフィックソフト『EASY』は、非常に使いやすいお絵描きソフト。そして、オリジナルアクションゲーム『ふんふんバスケット』や、自分でストーリーを改造できる変幻自在のテキストアドベンチャー『不思議の国のアリス』など、すごいソフトがめじろ押し!

もちろんゲームばかりじゃない。MSX2+では自然画で、MSX2でも256色モードで見れるアイドルのピンナップ集や、T&E社長、横山英二氏のU.S.A.レポートなんても入っている。とにかくディスク3枚にいろいろな企画を詰め込んで3月18日に発売予定! なのだ。

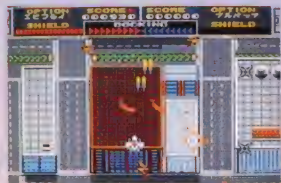


ゲームもあるぞ!



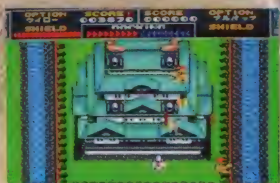
あーぱーみゃーどつく!

全編ギャグまたギャグの応酬。名古屋を舞台にしたパロディーシューティングなのだ。特に名古屋の人と一緒にプレイすれば、『おもしろさも100万倍になるぞ。ゲームは1人プレイも2人同時プレイも可能。



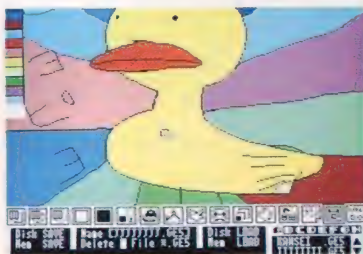
◆あれが有名な名古屋の100メートル道路ね。

◆なんと、名古屋城が要塞になっている。

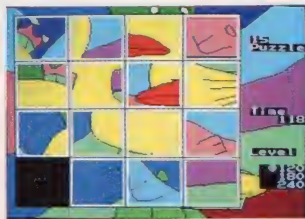


◆名古屋の上空で華麗なドッグファイトを展開!

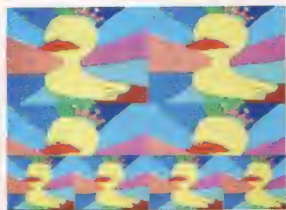
グラフィックツール EASY



◆環境ソフトとして使っても、なかなかすてきた。動くぞ。



◆15パズルで遊びましょう。これはちょっとむずいぞ。



◆なかなか使いやすいツールなのだ。

本格的な機能を満載した高性能グラフィックツール。それが『EASY』だ。かなり膨大なソフトのため、3回連続してDISC PACに登場、最終的にはなんと、アニメーションだってできてしまう、というすぐれものらしい。今回は入門編だけど、ただ絵が描けるってだけでなく、描いた絵を15パズルに

したり、環境ソフトにまでなってしまうらしい。自分の描いた絵が音楽に合わせて動いたり、パズルになったりするの、なかなか気持ちがイイぞ。

また、サイオブレードのゲームデザイナーによる、「これで君もプロになれるかも?」というグラフィック講座もある。これで君もプロを目指そう!

ふんふんバスケット



◆なんか、見ててほのぼのさせられるぞ。

フタさんとフタさんが鼻息で風船をゴールに入れたり、奇妙なゲーム。コミカルな音楽とフタの動きが妙にマッチ!

アプリケーション

- パナソフト
- MSX2/MSX2+・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月18日発売
- 価格2,980円

セイクリッド・ファンタジー・シリーズI ミッド・ガルトツ

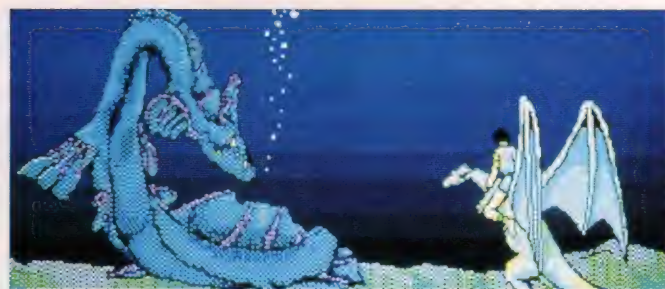
MID-GARTS

ドラゴンに育てられたひとりの少年が剣を手にしたとき、物語は始まった。剣に託された神の意志によって、人間の運命が操られるかもしれない!

「セイクリッド・ファンタジー・シリーズ」とは、新たな時代をめざす者たちの物語だ。舞台となる世界には、創世から2万年以上もの時代の流れが設定されている。

シリーズ第1弾の『ミッド・ガルトツ』は、紀元後1万7592年から2万

2439年の間の出来事を中心に、物語がくり広げられていく。全部で12のストーリーで構成され、そのほとんどは、横スクロールのアクションアドベンチャー形式になっている。ドラゴンが君臨する時代、主人公のカイン・サーージュが、レ



▲レッドドラゴンを倒すため、サークン・ホワイトとともに戦いに出るカイン・サーージュ。

ッドドラゴンを倒すために、サークン・ホワイトという名のドラゴンとともに旅立つという物語だ。途中、縦スクロールやビジュアルシーンのみの画面も用意され、後半には『ミッド・ガルトツII』につながる話などもあるという。

MSX版では、今回紹介した2+専用が先に発売され、4月ごろにはMSX2用が前、後編に分けて発売される。内容的には、どちらもまったく同じということなので2+を持っていない人でも、安心して発売を待つのだ!



▲このゲームの画面は、すべて開発中のものを撮影して使用しています。



▲手に入れた剣を使って、戦うのだった。



▲このゲームでは剣が重要な意味を持つ。

アクションアドベンチャー

- ウルフチーム
- MSX2+・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月下旬発売予定
- 価格12,800円

業界初のTVドラマ・タイアップゲーム登場!

スーパーコックス

「MSXのゲームがテレビドラマになるんですよ」と、コンパイルの富川さんが興奮して電話をかけてきた。ありや、それはスゴいってんで、『スーパーコックス』を紹介しちゃおう。

スーパーコックスとは、5月に発売が予定されているアクションゲーム。真・魔王ゴルベリアスのパロディーとして作られた、MSX2、2+兼用ソフトだ。で、注目したいのは、このソフトを題材に、東

宝が協力してテレビドラマが作られたこと。4月6日夜9時~11時に読売テレビ系で全国放映される、木曜ゴールデンドラマ『花むこの母VS.花嫁の母』がそれだ。

物語は、ゲームプロデューサー

■ほら、ケレシスがいるでしょ。

である主人公千里(岩崎良美)が、夫の家に嫁入りしたところからはじまる。そして、このテのドラマお決まりの「姑(草笛光子)と嫁の対立」が、花嫁の母(菅井きん)も巻き込んで繰り広げられるというわけ。そんなある日、深まるこの対立を収めるために千里が考えたのが、自作ゲームを使って母親同士を仲直りさせようという計画。はたしてうまくいくのかな?

というわけで、くわしいゲーム

の紹介は来月号で。まずはドラマを見て、スーパーコックスの雰囲気(?)を楽しんでね。内容は相当「コンパイルしてる」らしいぞ!



▲ドラマのワンシーン。みんな見てね!



▲横スクロールのアクションゲームだ。

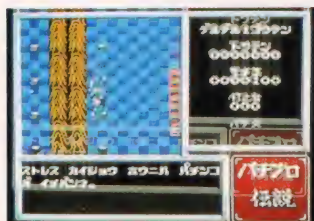
アクション

- コンパイル
- MSX2、MSX2+兼用・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 5月8日発売
- 価格未定

臨場感バツグンの、パチンコゲームの登場なのだ

パチプロ伝説

ここは開店したばかりの“パチンコ出る出る1号店”。キミは、持っている100個のパチンコ玉で、すべての台を打ち止めにし、『パチプロ伝説』を築き上げるため立ちあがった戦士なのだ。



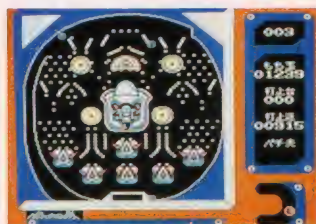
■どのハチンコ台から始めようかな？



■もちろん、セブン台だってあるのだ。

左の画面ではアドベンチャーのようにみえるけど、これは純粋にパチンコを楽しむためのソフトだ。

場所はオープンしたばかりの店、“パチンコ出る出る1号店”。実際に店内を歩きまわり、自分で気に入った台を探することができるし、



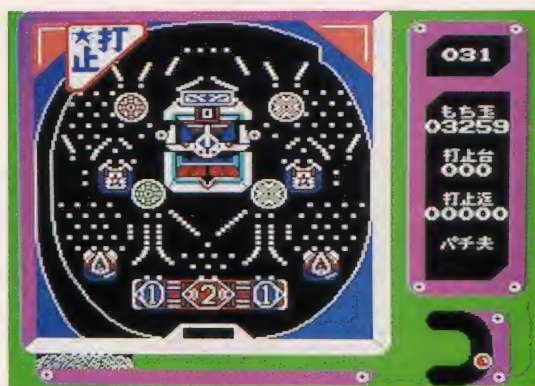
■これはエイリアン？ 目玉をねええ！

■なんてハデなハチンコ台なんでしょう。

店内にいるさまざまな人と話をし、役にたつ情報を聞き出すことだってできるのだ。

パチンコ台も数種類用意されていて、もちろん、釘のつき方を調べるために虫めがねを使うこともできる。全部で72台もあるから、いったいどの台から始めたらいいの、まよってしまう。

パチンコ台そのものもリアルな出来栄で、玉のリズミカルな動きについみとれてしまう。パsw



ード機能もついていて、今まで打ち止めにした台数と、持ち玉の数を記録することができるから、たっぷりと楽しめそうだね。

テーブルゲーム

- HAL研究所
- MSX2・ROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月下旬発売予定
- 価格未定

田代まさしの

動きがとってもコミカルな、アクション・アドベンチャーなのだ！

プリンセスがいっぱい

あの田代まさしのアクション・アドベンチャーゲームなのだ。舞台となるおとぎの国は広い。野を越え、山を越え、とらわれのプリンセスたちを、無事に救い出すことができるか！

いまをときめくコメディアン、田代まさしの(あれ、コメディアンでいいんだっけ)アクション・アドベンチャーゲームの登場だ。

おとぎの国が魔界の支配者ウルトラ・マジヨにおそわれ、4人

のプリンセスたちがとらわれの身となる。そこで、田代まさしことマーシーが妖精につれられて、おとぎの国へと冒険に出かけた……。

これがこのゲームの始まりだ。プリンセスのいるおとぎの国は4

■おっと、いきなり何者だあ？

つのステージからなり、それぞれおやゆひ姫の国、人魚姫の国などとてもメルヘンチックなステージが用意されている。どの国から始めてもいいのだが、マジヨの手下どもに邪魔されて思うように先へ進めない。上下左右にいりくんだマップも手伝って、そう簡単にはクリアできないゾ。

そのほか、キャラクターの動きがとってもよい。マーシーの動きはもちろん、おでこの毛がふさふ

さとゆれるところなど、細かい所へのこだわりがみられる。アクション大好きの人にはなかなか楽しめる1本じゃないかな。



■このハートでダメージが回復するぞ。



■あー、とってもカワイイ敵骨。

アクション

- HAL研究所
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 3月下旬発売予定
- 価格未定

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は2月13日現在のものです。

3月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーションスペシャル春号 コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,980円
- 16日 ●バックマニア ナムコ
MSX2/2DD/6,800円
- 18日 ●DISC PAC パナソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/2,980円
- 20日 ●美しき獲物たちPARTⅡ グレイト
MSX2/2DD/4,000円
- 21日 ●熱血柔道 ポニーキャニオン
MSX2/ROM/6,800円
- 21日 ●マラヤの秘宝 ポニーキャニオン
MSX2/ROM/5,800円
- 23日 ●プロ野球ファミリースタジアム ホームランコンテスト ナムコ
MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,200円
- 24日 ●釣りキチ三平～釣り仙人編 ビクター音楽産業
MSX2/ROM/8,200円
- 上旬 ●マスターオブモンスターズ マップコレクション システムソフト
MSX2/2DD/4,500円
- 中旬 ●怨霊戦記 ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/9,800円
- 下旬 ●まじゃべんちゃん・ねぎ麻雀 徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ●首斬り館 BIT²
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●三つ目がとおる ナツメ
MSX、MSX2兼用/ROM/7,800円
- 下旬 ●ピバラスベガス HAL研究所
MSX2/2DD/価格未定
- 下旬 ●パチプロ伝説 HAL研究所
MSX2/ROM/価格未定
- 下旬 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所
MSX2/2DD/価格未定
- 下旬 ●幽霊君 システムサコム
MSX2/ROM/6,800円
- 下旬 ●MID-GARTS Dual-Side ウルフ・チーム
MSX2+/2DD/12,800円
- 下旬 ●雪の国・クルージュ サイン・ソフト
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●時空の花嫁 HEROIC FANTASY OF CITADEL 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/7,800円
- 下旬 ●メンバーシップゴルフ ソニー
MSX2/2DD/7,800円
- ファンタジーゾーンⅡ ポニーキャニオン
MSX2/ROM/6,800円
- ウルティマⅠ ポニーキャニオン
MSX2/2DD/6,800円
- マイト・アンド・マジック・ブック2 スタークラフト
MSX2/2DD/9,800円

4月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション4号 コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
- 上旬 ●GCALC HAL研究所
MSX2/2DD/14,800円
- 上旬 ●悶々怪物(モンモンモンスター) ホット・ビィ
MSX2/ROM/6,800円(予価)
- 中旬 ●シュヴァルツシルト 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/9,800円
- 下旬 ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●死体置場で夕食を 徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/9,800円
- 下旬 ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称!強豪雀士編 ゲームアーツ
MSX2、MSX2+兼用/ROM/6,800円
- 新入社員駆け出しシミュレーション 辛い!甘い!かしよっぱい! チャンピオンソフト
MSX2/2DD/6,800円
- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本テクスタ
MSX2/ROM/7,800円(予価)
- 魂斗羅 コナミ
MSX2/ROM/5,800円

5月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーションスペシャル初夏号 コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
- 8日 ●スーパーコックス コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
- 上旬 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/価格未定
- 実戦でよくできる死活と手筋 マンティ マイコン システム
MSX2/2DD/7,800円

6月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーション5号 コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
- 15日 ●韋駄天いかせ男1-妻子に逢いたい- ファミリーソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
- 15日 ●韋駄天いかせ男2-人生の意味- ファミリーソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
- 15日 ●韋駄天いかせ男3-戦後編- ファミリーソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
- 中旬 ●ファンタジーⅢ ポーステック
MSX2/2DD/9,800円(予価)
- 下旬 ●トワイライトゾーンⅢ グレイト
MSX2/2DD/7,800円(予価)

7月発売のソフト

- 1日 ●ハイティフォス ヘルツ
MSX2/2DD/7,800円
- 上旬 ●神の聖都 スタジオ・バンサー
MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定

発売日未定のソフト

- PLAYBALL2 ソニー
MSX2/2DD/6,800円
- テラクレスタ 日本物産
MSX2/ROM/7,800円
- 西遊記(仮称) グレイト
MSX2/2DD/価格未定
- カオスエンジェルス アスキー
MSX2/2DD/7,800円(予価)
- センターコート ナムコ
MSX2/2DD/6,800円
- ベトナム1968 スキャットトラスト
MSX2/メディア未定/7,800円
- クレイジークライマー 日本物産
MSX2/ROM/6,800円(予価)
- バイレーツ マイクロプローズジャパン
MSX2/メディア未定/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/メディア未定/価格未定
- ガンシップ マイクロプローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定
- 新・白と黒の伝説 ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/7,800円(予価)
- ZOIDS2 セネバスの逆襲 東芝EMI
MSX2/メディア未定/価格未定
- エストランド物語(仮称) イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
- プロ野球ファミリースタジアム ナムコ
MSX2+/ROM/6,800円

SOFTWARE REVIEW



大正口マンは琥珀色、ときたもんだ

琥珀色の遺言

壮麗で華やかな1920年代、琥珀色に輝く西洋館で殺人事件が発生。犯人は誰なのか? 藤堂龍之介の活躍は、たった今始まったばかりなのです。

このころ私は、分野でいうところの冒険小説を読みはじめていたのだ。アドベンチャーゲームが好きなくせに、冒険小説には見向きもしなかった私がなぜ急に読むようになったかという、すべてレッド・ダイヤモンドのおかげ。

レッド・ダイヤモンドというのは、マーク・ショアが書いた小説に登場する私立探偵の名前。本当はしががないタクシーの運転手なのだが、彼が夢中になって収集していたハードボイルド小説の本を奥さんに売り払われたショックのあ

まり、現実と自分の愛する小説の世界がごちゃ混ぜになってしまったのだ。そしてその日から彼は自らをレッド・ダイヤモンドと信じて行動するわけで、もうむちゃくちゃ。ハードボイルドおたくの成れの果て……とでもいうのだろうか。ストーリーよりも浮きまわったレッドの姿がおもしろい。

しかし、レッド・ダイヤモンドを冒険小説の入門書とするのはよろしくないということで、今はコンティネンタル・オブの登場するハメットの小説を読んでいる。こ



◆こんな大邸宅に住んでみたいとは思いますが、掃除するのだけは勤弁してほしい。

れぞハードボイルドの真髄!

アドベンチャーゲームにおいて最もハードボイルドという言葉を連想させるのは、J.B.ハロルドをおいてほかにはないだろう。そのJ.B.

をうんだりバーヒルソフトが新たに送り出したのが、藤堂龍之介、つまり『琥珀色の遺言』に登場する私立探偵である。

ふーっ、やっと本題に到着しました。この琥珀色の遺言は、前評判が高かったこともあり、非常に期待していたのだ。オマケの手帳も欲しかったし……。



「藤堂様は、いったい、どんな小説をお書きになるのですか?」「そつだね。あふみさんと竜吉さんのように仲のよい夫婦の話を、書いてみようか」



「藤堂さん、あなた、小説家なんですか。どんな小説をお書きになるの?」「そつですね。私のテーマは女性です。今度は、あなたのような、ステキな女性を主人公にした話を書いてみたいと思っていますよ」「まあ、あなたって、お口がうまいわ。ホホホ」

なんて
ご都合主義な龍之介!



「藤堂さん、あなたって、なんとなく不思議な方ですわ。あなた、本当に、小説家なのですか?」「ええ、私は、この西洋館を舞台に小説を書いてみようかと思っているのですが、しかし、その小説を書くためには、あなたのようなすぐきな協力者が必要だ」

龍之介という人間はなかなか人をおだてるのがうまい。しかし、どんな小説を書くのかと尋ねられて、複数の人に「あなたをモデルに書いてみたい」といってしまうとはちょっと調子がよすぎるのでは。智恵子へのキザなセリフにいたっては、もう頭が上がりません。

ボンジュール!!
ガスコンです



◆Mマガのガスコン金矢氏とは、親子でも兄弟でもイトコでもハトコでもない。

連続殺人事件が



◆毒殺された琥珀館の当主、影谷惣太郎。毎朝お茶を飲む習慣を知っていた内部の人間による犯行であるらしい。一体、誰が……。

◆惣太郎殺人事件の第一容疑者であった結城一馬も毒殺されてしまった。ほとんどの人が彼を疑っていたので、容疑者が絞りこくことになる。



惣太郎が：

どの殺人事件においても、第一発見者の証言を聞かないことには捜査が始まらない。発見者の回想シーンでは現場の様子が現われる。琥珀色の画面に目が慣れてしまっているので、ブルーのグラフィックにドキッとしてしまうね。



一馬が：

悪夢はまだ続く

舞台となるのは、1920年代の日本。龍之介は琥珀館と呼ばれる西洋館で起きた殺人事件の極秘捜査を依頼された。被害者は琥珀館の当主、影谷惣太郎。毎朝飲むお茶に毒物を投入され殺害された。

龍之介は惣太郎の甥婿の友人ということで琥珀館で生活することになる。依頼人である執事の辰野からは、決して私立探偵であることがバレないようにと、強く言いきかされるのだった。

しかし、バレるのだな、これが。ほとんどの関係者がうすうす気づいていたらしいのだが、第2の殺人が起きたあたりでもうバレバレになってしまう。ま、ここから本格的捜査が始まるってわけ。

捜査は琥珀館内だけでおこなわれるが、部屋の数は40近いのでなかなか大変なのだ。それにこの住人たちはよく屋敷の中を移動するのでそれを捜すのがまたひと苦労。話をしているところへ別の人が割り込んで来ることもある。

とにかくこのゲームにおける下準備のよさには、心から拍手を送ります。パチパチパチ。現存する1920年代の西洋館をはじめ、当時の服装、インテリアなど細部にいたるまで徹底的に取材をし、それがグラフィックにキチンと生かされているのだ。色も琥珀色で統一されていてとってもキレイ。キレイはキレイなのだが長時間プレイするととなると、私のように飽き

ばい人間にはどうも単調に思えてきてしまうのだ。そういうときには、これまた美しい自然画デモのディスクを見ればいいのだが。

で、肝心のストーリーはどうかといえば、確かに水準は高い部類に入る。よく練られているし、やりごたえもある。し、しかし……ううっ、期待が大きすぎたのだろうか、なにかが足りないのだ。何が足りないのかというと、えーっと、なんだろう。やっぱりあれです、主人公の存在感。

藤堂龍之介という私立探偵は、人物設定が細かすぎたのではないだろうか。プレストーリーの小説の中に外見から生い立ちまでとても詳しく書かれている。どれをと

おや、奇遇ですなあ



部屋をのぞいたら、さっきまでいた人が消えていた、なんてことはザラにある。でもね、ちゃんとした部屋だけでなく廊下や縁側にいる場合もあるので注意してほしいです。

っても魅力的なことばかりで、やった、かっこいい、と言って喜ぶ人もいだろう。だが、少なくとも私にとって私立探偵というのは謎の部分が多い方が魅力的なのだ。

とかなんとかいっても、結局のめりこんでしまったのだった。アドベンチャーファンだもんね。

みなさん、のめりこむのもいいけれど、くれぐれもレッド・ダイヤモンドにならないように注意しましょう。私も気をつけます。でもなー、ハメットの小説買い込んでしまったしなー。

データ：リバーヒルソフト

MSX2、2DD

9,800円

評/中村ジャム

(ロッコ・リコの子分)

10段階評価

	ジャム	千倉	ラーメン
第一印象	● 9	● 8	● 8
操作性	● 8	● 8	● 8
グラフィック	● 9	● 8	● 9
シナリオ	● 8	● 9	● 9
お買得度	● 9	● 8	● 8

女はね、変わるんですヨ



◆ 知的美人の智恵子先生



◆ あれっ、眼鏡がない……



◆ イロっぽいじゃないの

初対面のときから、積極的に智恵子にアプローチしていた龍之介。智恵子もまんざら嫌そうではなく、どんどん美しく変身していく。事件解決後、このふたりはどうなったんだろう。気になるなー。

【智恵子さんとおつきあひましたね。失礼ですが、種明かに求められたら、いらっしゃるのですか？】

鈍感な私もこんなに落ちこみました

バランス・オブ・パワー

ゲームをやりながら勉強しちゃおう！ のノリで、手をだしてしまいました。しかし、現実はきびしい！ 真っ暗、真っ黒な画面の連続で次第に顔は真っ青に。

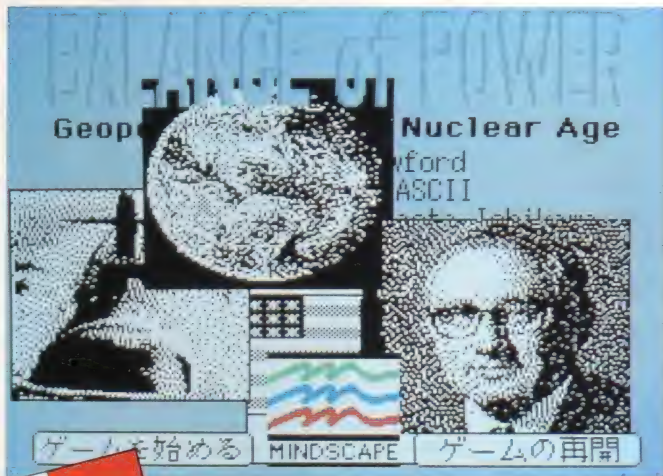
この数ヶ月、うまい人のプレイばかりながめてきました。人のプレイを見ながら、あれこれ言っているぶんには、とても楽しいゲームなのです。ふだん使っていないボキャブラリーにあふれる会話ができて、ちょっとばかり、オトナの仲間入りしてしまったような気がするわけ。

たとえば、ソ連側で快進撃をしているNくんの後ろで、「ソ連でプレイすると、勝ちやすいのね。そういえば、この前のニュースウィーク日本版に、「水平エスカレーション」っていう理論がでていたわ。ソ連軍の侵略に対して、米軍がソ連領の周辺全域に通常兵器による攻撃をかけるっていう戦略なんだけど、これをコンピュータでシミュレーションすると、ソ連が決定的に有利とてんですって。コンピュータ上では、米軍がどこに攻め込んでも、ソ連軍は優勢な防衛部隊を配置できたそうよ。クリス・クロフォードはこん

な状況も考慮にいれて、このゲームを作ったのかしら」……。ね、ちょっとオマセなセリフでしょ。Nくんは言います。「じゃ、真理さんも、ソ連側でどうぞ」「え？ 私がやるの？」「だって、勉強したんでしょ？」それじゃ。ポッカーン！「ほら、よく言うじゃないのさ。『シミュレーション上の空論』って……」

で、苦しいときの「バランス・オブ・パワー・デザイナーズノート」のみ！ これは、ゲームのデザイナー、クリス・クロフォードが地政学に興味を持って人、また、持った人のために書き下ろした名著なのです。彼自身が上級者用のアメリカ側で、プレイをしている付録までついているので、これは私も彼の戦略にあやかろうと、試みました(コラム参照)。

また、この本の中で、ゲームのリアリズムについて、彼が言及している部分も、なかなか明快。



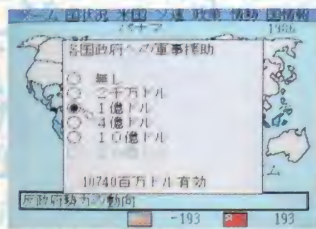
ゲームを始める MINDSCAPE ゲームの再開

▶ベートーヴェンを聴きながら、今度こそ！ と、ニギリこぶし。



教科書通りにやりました

鮮やかな技をご希望の方は、先月号のMマガをご覧ください。今月は、アンチョコ編。本文で紹介した著作には、「作者自身によるリプレイ」が、のっているのです。まずは市民戦になっている国をメモして、友好国政府に対する脅威を取りのぞく努力。また、反政府勢力の動向、クーデターの可能性、フィンランド化の可能性を示す地図をみて、チェック。



▶パナマの市民戦は、自分の家の庭先で起きている火事のような。1億ドルあげる。

政治的危機
アメリカの政府は1億ドルの軍事物資をパナマに与えた。

ソ連は米国の強情な態度にもかかわらず、国連の仲裁をあおくだらう。

▶何にでもケチをつけてくるソ連。強気であっても、このメッセージをみるまで不安。

But...

のっけからどつぽにはまる

教科書通りとはいっても、本には、細かい戦略まで、のっけません。恥ずかしさもノドもとを過ぎた……。

非公式折衝
インドネシアではインドネシアは反政府勢力に資金援助をしたと、ソ連の関与した証拠を公にした。

ソ連はこの政策を修正することを拒否する。

米国の利害 検討すべき
ソ連の利害 重要ではない
現在の威信値 0

▶アメリカは、インドネシアで、最大で72ポイントの威信をもっているのよ。

政治的危機
インドネシアではインドネシアは反政府勢力に資金援助をしたと、ソ連の関与した証拠を公にした。

ソ連政府は、帝国主義者の干渉を正当化するつもりはない。

米国の利害 検討すべき
ソ連の利害 重要ではない
現在の威信値 41

▶アメリカのほうがソビエトより、友好な関係を結んでいるんだからね！ 強気。

軍事的危機
インドネシアではインドネシアは反政府勢力に資金援助をしたと、ソ連の関与した証拠を公にした。

ソビエト政府は愚劣なアメリカ政府のきやの結果には、責任を負わない。

米国の利害 検討すべき
ソ連の利害 重要ではない
現在の威信値 76

▶ギョエ！ だこいつ、いったい何を考えているんだろ。「重要ではない」くせに。

軍事的危機
インドネシアではインドネシアは反政府勢力に資金援助をしたと、ソ連の関与した証拠を公にした。

ソビエト連邦はどのような犠牲を払っててもこの問題の為に全力をつくすつもりだ。

米国の利害 検討すべき
ソ連の利害 重要ではない
現在の威信値 157

▶これ以上、進めたら爆発でしょ。早くもマイナス157点をしよってしまった……。



頭がさがるおまけ心



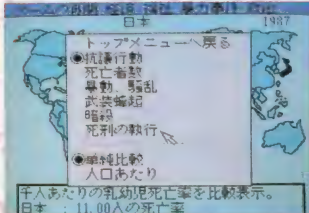
つまり、こういうことなんです。ほら、シミュレーションゲームをやるとき、やたら、データにこだわる人っていますよね。「このゲーム、軍隊の部隊数がいかがげなんじゃない?」とか、「これは、4年前のデータだしね」などと、ケチをつけてしまう人。そこを、彼は、「リアリズムにとって、大事なのはプロセスであって、データではない」と、言及してるワケ。

ビルマのGNPがいくらかということより、そのGNPがどのようにして変化していくかが、大事。ニカラグアがワシントンとほとんど外交関係をもっていないという事実はそれほど重要でなく、なぜワシントンと外交関係をもっていない

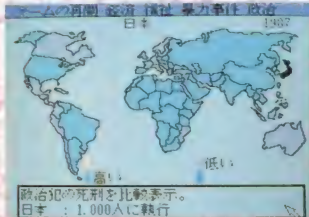
コンピュータは“情報”を処理するものではなく、情報を“処理”するものだ、と主張し、データはリアリズムにとって、重要な要素ではない、と言いきっているわりには、このデザイナーの細かい情報の配慮には、頭がさがってしまう。また「国際情勢の細かい点は変化したがその本質は変化していないので、私はこのゲームのアップデート版を作る気はない」とも彼は言っていたのですが、結局、1990年版というニューバージョンも後に作られています。

新バージョンでは、イラン・イラク戦争がおこったり、より一段とそのプロセスのリアリズムぶりが追求されているらしい。そう、考えると、終わりはないゲームですよ。

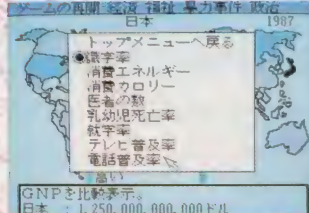
いかということが重要。つまり事実は書物やそのたの静的なメディアによって語られるべきもので、コンピュータはプロセスを含む問題に対処するのに格好の道具だということ。ここに、このゲームの価値があるわけです。



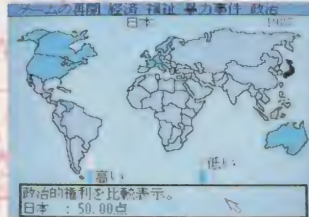
▲はっきりいって、ゲームとは何も関係ない数値。しかし、62カ国分つまっている。



▲GNPの数値だけ、ゲームの進行にそって変化していきます。これは政治犯の死刑。



▲こうやって見つめなおすと、日本って平和です。今、私たちのすることは?



▲やっぱり、ヨーロッパは、政治的権利が断然強いんですね。

確かに、こんな気の短い私でも、革命によって、政権がひっくりかえるときのタイミング、根回しのためのフィンランド化、ある一定のルールの上で行なわれる駆け引きを、体で味わえました。

ただし、とにかく、現実はずきび

しくて、クロフォードの技をマネしてみても、私のプレイするアメリカ側はいつも負けっぱなし。ずばり、右下の画面。どんだんさがる得点は、まるで、竹下内閣の支持率のようなのです。

データ：アスキー MSX2
2DD 12,800円

評/チクリマリ

(ただのオシャベリ)

ちよつと欲をだして...

この本を持ってウロウロしていたら、ボーイフレンドのF君が「あ、いいなあ、これ買ったの?」と、この著者の「戦争のテクノロジー」という本を5回くらい読んだよ。でも、この人すごいオタクだよ」

と、うらやましがっていました。

ジェームズ・F・ダニガン、アメリカ人。彼が制作したシミュレーションは米国防省、CIA、ソ連、イスラエルなどで使用され、その数は300以上というから、なるほど戦争シミュレーションの世界的なエキスパート。この「バランス・オブ・パワー」も、この本をベースにしている部分があちこちに見受けられるのです。

中東・アフリカ・アジア・アメリカ大陸・ヨーロッパと、地域ごとに分かれているので、私たちはそれぞれに必要な情報のあるセクションにいけばいいのです。まず、その章でカバーされていることの概略があって、紛争の要因が簡単に説明されています。ここで、状況がつかめるから、あとは、地理的条件、歴史的条件とそれぞれの項を読めば、ほら、地政学が学べてくるわけです。紛争における最も重要な関係者を知り、超大国(アメリカとソ連)の利害関係と関心度を確認。低い、中程度、高いと3つに分けて評価してあるので、そのままバランス・オブ・パワーと、リンクしてきてしまいます。これが非常に面白い!

国際紛争の読み方



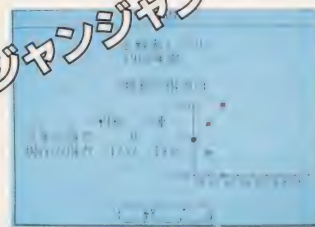
▲河出書房新社。3,800円。ずっしりの1冊。ジェームズ・F・ダニガン著。

超大国の利害が「高い」、部分で大いに目だつのが、朝鮮半島。ここでは、ソ連、アメリカ、中国、日本がそれぞれに深くかかわってきてるので、評価の表も大きくなってること、注目。

10段階評価

	ジャム	千倉	ラメン
第一印象	● 7	8	7
操作性	● 7	8	7
グラフィック	● 6	8	7
シナリオ	● 7	10	8
お買得度	● 7	9	7

ジャンジャン



ピース! なんてウカれていられない

ディアブロ

最近パズルゲームがハヤってるみたいですね。
で、このゲームもそうなんですよね、やはり。
一度やったらやめられない、止まらない!

どうもこんにちは。今月は未成年レビュー、ラーメンが忙しいみたいなので、しかたなくボクがピンチヒッターとしてレビューをします。申し遅れました、ボクは首周クルプシというものです。ichおうライター兼ドットデザイナーという肩書きを持っていますけど、たいしたことはありません、ほんとに。ま、自己紹介はこれくらいにしておきましょうかね。

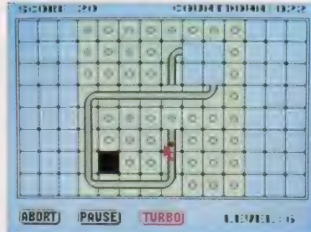
ところで最近ボクはマウスを買いました。それまでは借り物で済ましてただけけど(べつにお金がなかったわけじゃないよ。ラーメンじゃないんだから)、それがカワイイの。流線形をした黒のマウスなんですけど、安かったわりには調子もよくて、仕事のときはとても重宝しています。やっぱりドットデザ

イナーというだけあって、いつもはグラフィックツールでチロチロと絵を描いたりしてますが、たまには息抜きにゲームもします。で、マウスを買ってしばらくたったある日、マウス対応のゲームなんぞを物色していたとき、ちと奇妙なパズルゲームがあることを知りまして、さっそく編集部でプレイしました。そうです、『ディアブロ』なんですわー、これが。

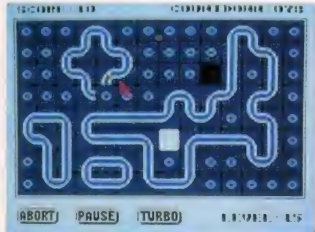
ピース上のレールに一定の速度で移動するボールを転がして、全部のレールを消すというじつにシンプルルール。ピースをどう設置するか、といったパズル的要素に加え、そのピースをリアルタイムで目的の場所に設置しなければならないというアクション的要素がくすぐったいほどにニクい。や



バックのレールを見ていて腸を連想してしまった。気持ち悪いようで気持ちいい!!



始めはとっても簡単。「ちきしょう、なめてるのか!」ってくらいに簡単なんです。



日本列島がモチーフのレベル。いろんなテクニックを覚えるのに通してるぞ。

心の中で ピース! (1) 今、マウスが熱いつ!?

本文でも少し述べましたが、このゲームはマウス対応になっています。で、カーソルキーやジョイスティックでプレイしてみた場合と、どれくらい違うか、っていう実験をしてみたのです。

まずはカーソルキー。はっきりいって、まったくダメ! 思いどおりの操作ができないんだもん。うーん、なんか不向きって感じ。お次はジョイスティック。まあなんとかかなるかな、くらい。でも、細かい操作はちょっと……だ。最後はマウス。前のふたつとは比べ

られないほどいい! 判断がそのまま行動に移せるような一体感があるのだ。マウスのよさが手に取るようにわかるんだよ、これが。



ゴミピースをどうにかしろー

レールピースがたくさん敷き詰められているレベルをプレイ、とくになんにも考えないでプレイしているとき、ほかのレールピースとくっついてないピースがあちこちに散乱してしまうっていうこと、ありませんか? ボクはあります。編集部ではこれらのピースのことを「ゴミピース」と呼んでいます。困るんだよな、これって。ステップ数だって余計かかっちゃうし。そんなことにならないために、ち

よくちよくポーズをかけて、本当にこれでいいのを確認してプレイするしかないみたいだね。あーあ。



■ひゃー、どうしましょ? もうステップ数なんて関係ないね、こうなっちゃ。

ステップ数は重要か？

ピースを動かした数、いわゆるステップ数はハイスコアを狙う人にはとても大切になる要素だ。しかし、じっさいはどうだろう。本来、このゲームでは「どのレベルまでクリアできたか」が問題になってくると思う。パズルゲームって、そんなもんじゃない？

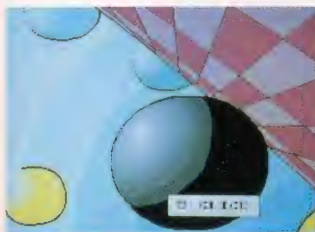


◆確かに少ないステップ数だとうれしいけど、いらぬ要素だと思うのよ、ハイ。

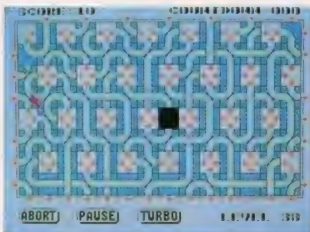
ボクはこのゲーム、パズルだと思わないで純粋にアクションゲームだと割り切ってプレイしてる。人の感情はそれぞれ違うし、あるものを見たときでも視点とか焦点が違ってるものでしょ？ アクティブRPGという名で発売されているゲームのなかにも、じつはアドベンチャーだったりするものもあるし。偏見かもしれないけど、そう思ってます。ボクにとって肝心なのは解くまでの過程なんです、

このゲームにおいて、ボールはそこまで来ている。だからこのピースを速攻であそこに設置しなければならぬ。だから必死でマウスを操作する。そんなカンジでね。で、思いどおりになると、酔ってしまいます。「ボクってすげーなー！」って。で、ハーバーで酔って女にからむのさ。あー、ラーメン！ トイレに行ってるスキに、原稿にいたずらするなよ。ったく……。

さて、ボクがどうしてこのディ



◆レイトレっぽいグラフィックが途中に表示される。コーヒーでも、どうですか？



◆レールピースだらけ！ ここが中盤最初の難関です。こんなの解けないよー。

腐るほどあるんだもんなー

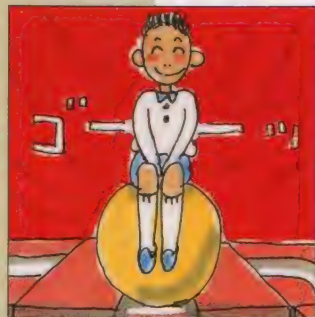
あーあ、なんでこんなにレベルがあるんだよー！ やってもやっても次がある。100もあるんだもん、もー、イヤーン。しかもレベル30

を越えると、気持ち悪くなっちゃうくらい難しい。しまいには、そのレベルをクリアしてもうれしくない。あとにはこれよりもっと

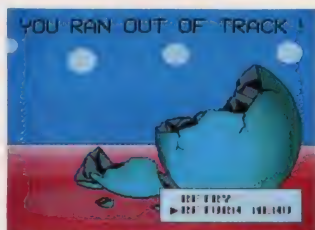
心の中でピース！ ボクのディアブロ考

最近、静かな(?)ブームをよんでいるパズルゲーム。編集部でも取り合いになった『テトリス』や、アクション性はないけどパズルゲームの火付け役となった『上海』など、数えてみるとけっこうある。ただ、ディアブロは、上のふたつのゲームと根本的に違うところがある。それは、「ステージ自体に偶然性がない」こと。さらに、パターンが無限にあるこのふたつのゲームは、難易度が低く万人向けであるのに対し、ディアブロはパズルマニアに受け入れられるような難

しさなので、そのぶん損してるかな？ ハマリかたも浅かったし。コンセプトを加味して考えると仕方ないのかもしれないね。



アプロをアクションゲームとしてプレイしているのか。それは「偶然性が高過ぎる」からなのです。そりゃなにもわかんないときは適当にプレイしてみて、様子を見ろというのがあたりまえですが、そうやってクリアできたからといって、つまらないでしょ。それで「俺が解いたんだ！」と胸を張ってる人は論外ですけど。パズルってそんなものじゃないでしょ？ こうするとこうなる、といった裏付けがあつてこそ、パズルゲームを楽しむことができるんじゃないかな。



◆砕けたボールが痛々しい。なんか寂しい気分になっちゃう。あー、もう一度！

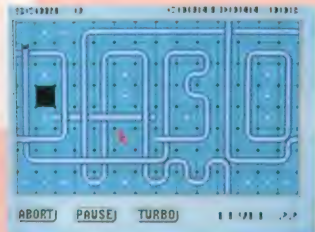
そんなとこです。でも、ほかの人に聞くとみんながみんな、パズルゲームって言います。まあ、一度プレイして、自分なりの結論をだしてほしいですね。なんだかんだで、ハマっちゃったしさ。まいつちゃうね、ホントに。

データ：プロダクションジャパン
MSX2、2DD、6,800円

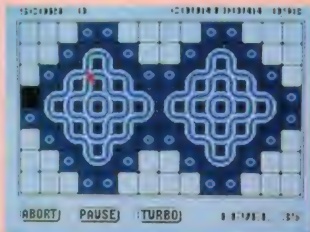
評/首周クルブシ
(ドットデザイナーなヤツ)

10段階評価

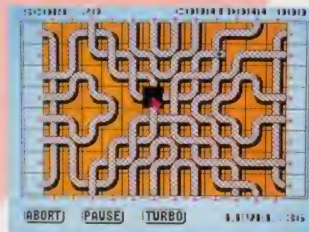
	ジャム	千倉	ラン
第一印象	● 7	8	8
操作性	● 7	7	8
グラフィック	● 6	8	7
シナリオ	● 6	7	6
お買い得度	● 6	7	7



◆やっぱあった、「DIABLO」と書かれたレベル。でも簡単なんですよ、奥さん。



◆このレベルが一番好き！ 難易度も、バカなボクにはちょうどいいんだわ。



◆ぎゃー、めっちゃくちゃでよくわかんないよ。難しいわけではないけど、面倒だ。

MSXマガジン

ベストヒット・ソフトウェア

BHS大賞発表!!

◆大賞はイースⅡに決定◆

ログインでは毎年恒例のBHS大賞を、今年から晴れてMSXマガジンでも実施することになりました。読者のみなさんからの投票結果を集計したら、日本ファルコンの『イースⅡ』がみごと第1回の大賞に！ 2位～5位は右のお

MSX MAGAZINE

BHS
AWARD-1988

りです。ジャンル別の賞、部門別の賞、レビュアー特別賞はMマガ編集部員一同が、議論に議論を重ねて決めました。推したいソフトがいっぱいあったので、選ぶのにとっても骨が折れちゃいました。じっくり読み味わってみてね。

読者が選ぶTOP20

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	イースⅡ	日本ファルコン	1504
2	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	1266
3	ハイドライド3	T&Eソフト	778
4	信長の野望・全国版	光荣	588
5	三國志	光荣	562
6	蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン	光荣	511
7	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレ	492
8	パロディウス	コナミ	376
9	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	343
10	イース	ソニー/日本ファルコン	266
11	グラディウスⅡ	コナミ	188
12	F-1スピリット	コナミ	187
13	アレスタ	コンパイル	164
14	SUPER大戦略	マイクロキャビン	106
14	シャロム	コナミ	106
16	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン	102
16	沙羅曼蛇	コナミ	102
18	イシターの復活	ナムコ	99
19	大戦略	マイクロキャビン	94
20	ディスクステーション創刊号	コンパイル	90

● 1月18日現在

読者のたのもしーい支持を受けて『イースⅡ』が栄えある第1回のMSXマガジンBHS大賞の座をいともてしまいました。おめでとう！毎月恒例の“読者が選ぶTOP20”でここ4ヵ月連続1位に輝いているんだから当然かもね。激ペナは惜しくも2位に甘んじてしまいました。まだまだ頑張る力が残っている。さてさて3位の『ハイドライド3』。これもどうしてなかなかのロングランヒットだよ。

ところで、4位の『信長の野望・全国版』と5位の『三國志』。5本中

に2本ははいっちゃうとは、いやー、さすがシミュレーションの光栄、やってくれますなあ。

あと、ジャンル別と部門別の各賞に輝いたソフトたち。どれもこれもが、納得のいく結果でしょ？レビュアーたちが熱っぽく推したレビュアー特別賞の3本もナルホドナルホド、すてきな面面です。

ともかくにも、受賞されたソフトウェアハウスのみならず、ほんとうにおめでとうございます。これからもおもしろいソフトをドシドシ作ってくださいね。





●ソフトウェアハウスからのコメント

この『イースII』は、『イース』にくらべてグラフィックを書き直したりしてとつても力を入れたソフトだけに、この大賞をいただいて、ほんとうにうれしいです。

うちは、わりとMSXの作品が少ないのに、その少ない中でこのイースIIがこんなに高い評価を受け、ありがたく思います。よく、MSXユーザーのかたからじきじきに、『MSX版のソフトをもっと出して』というご意見をいただきます。そのご要望に沿うよう、これからもっともっとMSX版のソフトをつくっていきたくと思っています。(加藤正幸氏談)



●ソフトウェアハウスからのコメント

'88年の5月に発売して以来、みなさんのおかげで人気を保つことができました。やっぱりみんな野球好きですね。とにかく感激しました。(紙尾明美さん談)



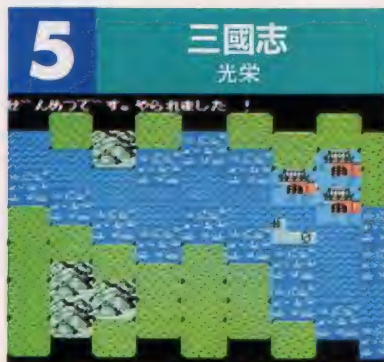
●ソフトウェアハウスからのコメント

栄えある第1回MSXマガジンBHS大賞第4位受賞を知り、社員一同心の底からよこんでいます。ますますやる気が起きてきました。(金丸一郎氏談)



●ソフトウェアハウスからのコメント

発売してからずいぶんたつのにこんなに支持していただき、開発担当者としてつくりがいがあります。これからもT&Eを応援してくださいね。(内藤時浩氏談)



●ソフトウェアハウスからのコメント

続いて『三國志』第5位というのもファンのみなさまのご支援によるものと思ひ、とても感謝してます。これからもよろしくお願ひいたします。(金丸一郎氏談)

ジャンル別

アクションゲーム賞



サイコワールド

ヘルツ

数ある強力アクションを押しつけて、さっそうとアクションゲーム賞を受賞してしまいました。超能力少女が主人公のユニークな展開が魅力のゲームなのです。

リアルタイムRPG賞



イースII

日本ファルコム

おっと、BHS大賞とともに、こっちもとってしまいましたか。さすがに'88年度お騒がせの『イースII』。リアルタイムロールプレイングゲームの雄なのよね。

ロールプレイングゲーム賞

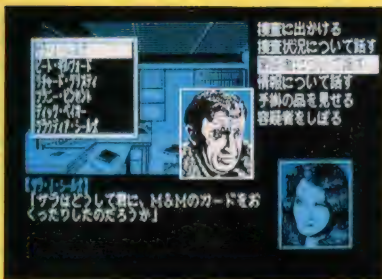


ラスト・ハルマゲドン

ブレイングレイ

発売されるやいなやのその爆発的な人気には、ほーんと目を見張ってしまいました。じっくりと時間をかけて楽しんでほしいロールプレイングの秀作中の秀作。

■アドベンチャーゲーム賞



マンハッタン・レクイエム

リバーヒルソフト

ご存じJ.B.ハロルドシリーズの第2作。次から次へと起こるナゾの殺人事件を解決するため、イイ頭を使ってじっくりと取り組んでほしいアドベンチャーです。

■シューティングゲーム賞

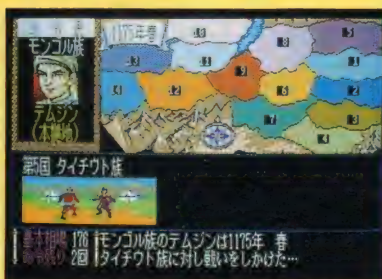


アレスタ

コンパイル

やはりシューティングには『アレスタ』がはいりましたね。読者のかたの支持も深く、長く続いています。反射神経をさらにとぎすませて、がんばってください。

■シミュレーションゲーム賞



蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

光荣

読者が選ぶTOP20では惜しくも6位だったけど、でもやっぱりこの賞は当然いただきなよね。ってなわけで自称ジンギスカナーのみなさん、オメデトウ!

■スポーツゲーム賞



THEプロ野球 激突ペナントレース

コナミ

BHS大賞の座こそ宿敵『イースⅡ』にとられたものの、そこはしかし'88年度のスポーツといえばこの激ペナで文句なしでしょ。とにかく猫も杓子も激ペナ!!

■パズルゲーム賞



上海

システムソフト

アクションのような派手さとかシミュレーションのような壮大さはないけど、でもやっぱりパズルゲームはこれ。老若男女だれでも楽しめる貴重なゲームなのだ。

■テーブルゲーム賞



今夜も朝までパワフルまあじゃん2

デービーソフト

麻雀ソフトは数あれど、こんなに愉快的なヤツはほかにはないっ。ノーマル、エキサイト、さすらい、ほこまあじゃんといった4種類の麻雀が楽しめちゃうのだ。

部門別

■サウンド賞

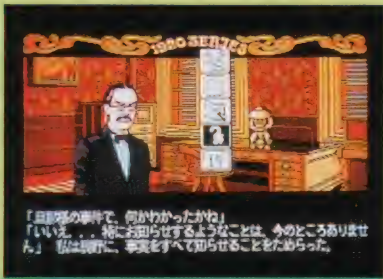


アークス

ウルフ・チーム

この『アークス』、サウンド賞に輝いてしまいましたけど、その斬新なシステムもとっても話題になりました。つまり、聞いてもプレイしても楽しめるってこと。

■グラフィック賞

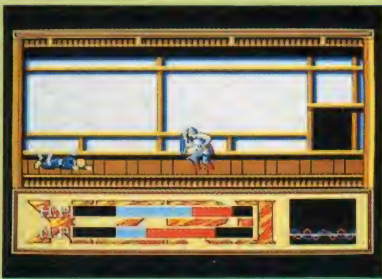


琥珀色の遺言

リバーヒルソフト

グラフィックの美しさといえば、リバーヒルソフト。この『琥珀色の遺言』も見てのとりのすばらしさ。これなら画面を見るだけでも十分楽しめそうだな。

■技術賞



エグザイルⅡ

日本テレネット

前作『エグザイル』にも増して操作性が向上したともっぱらのウワサ。ゲームってストーリーはもちろんのこと、使い勝手のよさもとても大切なんだね。実感。

シナリオ賞



ドラゴンクエストII

エニックス

世間をお騒がせのドラクエシリーズ。なんでそんなにオモシロイの、ってそれはやっぱりシナリオよ、シナリオ。で、ドラクエIIのMSX版はいつ出るのかな？

移植賞



ゼビウス

ナムコ

その昔、ゲームセンターでひねもすこのゲームに向かっていた人も多いでしょう。MSX版になっても、手に汗握って夢中になれちゃうおもしろさ。移植賞万歳。

企画賞

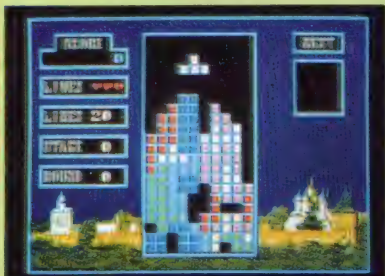


ディスクステーション

コンパイル

'88年度下半期をめいっぱいかき回してくれた、このシリーズ。情報の新しさと値段の安さで、みごとにMSXユーザーの心を射止めてしまいましたとき。

大衆賞



テトリス

BPS

大衆賞の名に一番ふさわしいのは、やっぱり『テトリス』。だってこれってゲーム音痴の人でもしょっぱなから楽しめちゃうんだから。国境を超えたゲームよね。

話題賞



FMパナミュージメントカートリッジ

パナソフト

'88年度の話題賞といえば、ゲームじゃないのにTOP30に長〜く君臨し続けているこのFMPAC。音にこだわりたいユーザーが確実に増えているのでしょう。

話題賞



F-1スピリット3Dスペシャル

パナソフト/コナミ

こちらも'88年度話題騒然のゲームだ。なんってたって業界初の2人同時プレイを実現しちゃったんだもん。すごいすごい。カーアクションものの総本山かも。

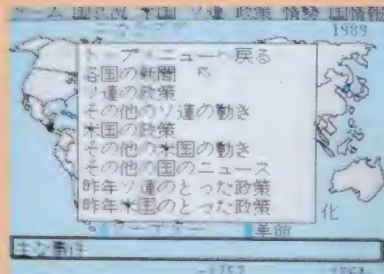
レビュアー特別賞



M.U.L.E.

BPS

これって経済の仕組みがお勉強できてしまうシミュレーションゲーム。自分がより多くの利益を得るためのさまざまなかけひきが、こたえられない魅力なのだ。



バランス・オブ・パワー

アスキー

現代の世界戦略をテーマにしてしまったこのゲーム。あまりにもリアルすぎて思わず手に汗握っちゃうことうけあい。米ソ関係のお勉強にとっても役立ちます。



ぎゅわんぶらあ自己中心派

ゲームアーツ

原作になっている漫画のおもしろさを裏切らず、明かるく楽しく麻雀が楽しめちゃうゲームに仕上がってます。ちゃめつけたっぷりに麻雀の腕を磨いてください。

SONY

プリントの 世界を 支配するのは キミだ。



新発売

How do you do?
私は、ドクター・ブロッグ。
ゲームからプログラミングまで、なんでもおまかせの
天才ハカセである。これから広いMSXの世界を
あれこれお教える。私の教えを吸収し、諸君のつくる
心をひろげて欲しい。では。



FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる



また増えたのだ。



これが待ちに待ったカラープリントである。

プリントショップⅡ MSX版、新登場。

簡単。すべて選択式!

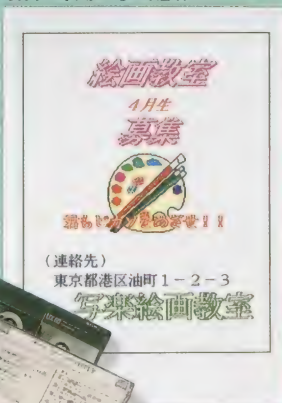
式操作だから特別なコードやキー操作を覚えなくてもいいぞ。オリジナルヘッダー・グリーティングカード・カセットインデックスカード・画面図・ポスター・横断幕など、誰でも簡単にできる。たとえば自分だけやオシャレなパーティ招待状づくり。カメジヨへのオリジナルカセットプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしい。

パーティーの招待状も封筒もこの通り!



●横断幕もメッセージカード印字!

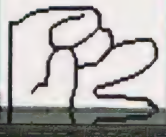
●カラーポスターもこの通り!



●カセットインデックスカードもお手もの!



ダブル!!! 3年B番



表現力、豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19!
なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。キミのメッセージにふさわしい表現を選べるのだ。

●どれを選ぶか14書体。

ALEXIA BLOCK Deco
NEWS PARTY Reporter
RSVP STAR J F J
STENCIL TECH TYPEWRITER
Chames 日本語16ドット

日本語24ドット

●まだまだある、イラスト126。



●選ぶのに困ってしまう飾り枠。



オリジナルイラスト作成、可能!

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストの作成ができる。この世にただひとつのオリジナル作品をおもいきり描きだしてほしい。

作品派? 実用派? 2種の、リボン!

あの子へアタックするこの一枚だ! という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっばい印字、という実用派なら黒のモノカラーリボン。じっくりえがかか? たくさんつくるか? リボンの使い分けて、プリントはさらに多彩になるぞ。

手づくり印刷キット プリントショップⅡ

Print Shop

MSX2 1/200 × 2

HBS-B014D 標準価格 12,800円

©1989, Sony Corporation / ©Broderbund Japan

リボンカートリッジ ■HBP-R1標準価格700円/マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1000円

新発売!

プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラー印刷だ。

マルチカラー漢字プリンタ*
HP-F1C 標準価格 49,800円

字方式/熱転写方式 ●用紙幅/葉書からA4サイズまで ●プリンターケーブル付属
*マルチカラー印字の印字は内容により時間がかかる場合があります。

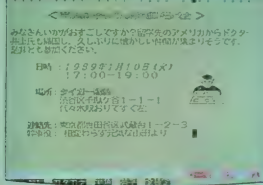
●カラー印字だ! マルチカラーリボンカートリッジを使うと、グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーで、できる。さらにプリントショップⅡと組み合わせると7色カラーでオリジナル印刷、できる。●マルチフォントだ、6種の書体! 和文3種(標準・ボエム・かしこ)、英文3種(標準・ボエム・デコ)と表現力いっぱい。●JIS第一・第二水準漢字ROM内蔵の24ドットだ! もちろんJIS第一・第二水準漢字ROM内蔵。人名・地名もほぼ網羅。便利な、ハガキ宛名印字フォーマットもついているぞ。



さらに日本語の世界を手に入れるソフトたちもいかな。



エンピツ感覚なのに機能充実。 ●プルダウンメニュー採用の上MSX-JE対応だから、使いやすく高速変換もオーケー。 ●JIS第1・第2水準対応のうえ、文字修飾機能も文字サイズもイロイロ。 ●ブロック編集機能だから文書編集はラクチン。 ●約100種類のイラスト集付属もタダシイ。



高機能日本語ワープロソフト
ぶん しょ ざく ざ え もん
文書作左衛門

MSX2 1/200 × 2 HBS-B012D 標準価格 6,800円

©Sony Corporation/イラストデザイン ©Broderbund Japan

葉書ならおまかせ。 ●「約1000件の住所を多重検索なども可能。 ●「毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)」で宛名印字できる。レイアウト表示もついているぞ。 ●「裏書ワープロ」もついているから、葉書のことならおまかせ。 ●「カンタン操作」のガイダンス画面表示。

住所録ソフト
かき え もん
はがき書右衛門

MSX2 1/200 × 3 HBS-B013D 標準価格 7,800円

©Sony Corporation



MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格 17,000円

©ASCII Corporation / ©エルゴソフト & ©Sony Corporation

キミのMSXにも「文書作左衛門」「はがき書右衛門」が使えるのでござる。MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。 ●漢字BASIC ●JIS第1・第2水準漢字ROM ●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵。

MSX²が、
より強力にパワーアップ!!



FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載

MSX²⁺ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD

PHC-70FD
標準価格 64,800円 (3月31日までの価格です)

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145
東京営業部: TEL.03(836)3872 中部営業部: TEL.052(582)6123 近畿営業部: TEL.06(443)5140
北海道営業部: TEL.011(271)6470 東北営業部: TEL.022(267)3681 北陸営業部: TEL.0762(38)9811
京浜営業部: TEL.075(682)2341 神戸営業部: TEL.078(682)0681 中国営業部: TEL.082(243)9120
四国営業部: TEL.0878(34)7699 九州営業部: TEL.092(291)6270
●MSXは、アスキーの商標です。

SANYO



ついに、出ました。MSX2+ (エム・エス・エックス)。
これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。

迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC (FM音源) 搭載。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。



日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強気にパワーアップ。

MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver 3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているのも、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。

大満足^の

MSX 2+





あっちの姫も
きわいしいじゃん!

5月下旬
発売予定

田代まさしのプリンセスが いっぱい

白雪姫、人魚姫、親指姫、シンデレラ姫と、マーシーこと田代まさしが繰り広げる大冒険アクションゲーム。コミカルに、ダイナミックに、縦横無尽に活躍するマーシー。はたして、姫たちを無事救い出しハッピーエンドを迎えることができるか。 DISK 3.5インチ 2DD

MSX2 予価 ¥6,800



6月下旬
発売予定

アメリカンドリームが、
ここに

ラスベガス

DISK 3.5インチ 2DD
予価 ¥6,800 MSX2

眠らない街、ラスベガス。ここで、ルーレットやブラックジャック、スロットマシンにキノと、4つのゲームを渡り歩きつつ、さまざまなドラマを経験することができる。アメリカンドリームに取りつかれたギャンブラーのように、ぜひともタキシードを着てプレイを。

*ゲーム画面写真はファミコン用です。



運をつかんで 手当たりしだい

運もツギも実力のうち、というけれどこの3つのゲームが、まさに、そう。手当りしだいに進むうちそこらじゅうに、運やツギがごろごろ。しつかりつかんで実力でできるか、さて。

3月下旬
発売予定



またまたフィーバー
と店お手上げ。

パチンコ 伝説

運か、腕か。クギを調べ、人のウワサ話に耳を立てて、いざ、勝負台を決定。リアルなサウンドとグラフィックが、まんまフィーバー気分。1発の明暗が、もう、こたえられない。開店前に行列するなんて、やってられないネ。

ROMカートリッジ 予価 ¥5,800



MSX2

*MSXはアスキーの商標です。

株式会社 HAL 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344F
©1989 CBS / SONY GROUP INC.

Brother
パソコンソフト自販機
7-11 武尊

- 3c鳥飼 YES 5F (011)214-2850
- 3cショップパドソン (011)205-1550
- 3c電子屋 豊前本店 (011)712-2585
- アツホクエスエーピア (01)8623-4470
- アポコート 盛岡本店 (01)96154-2772
- エディオン 秋田駅前本店 (01)86134-3151
- エディオン 秋田本店 (02)25-5200
- エディオン D&C 秋田東店 (02)251-4744
- デンキコンピュータ中央店 (02)204-5581
- エー・ピー・ピー 秋田駅前店 (02)43134-2121
- エー・ピー・ピー 秋田本店 (02)43134-3001
- デンキ本館 秋田駅前店 (02)45121-2011
- たけなみパソコンショップ (02)45123-0513
- テクノ山形 七日町本店 (02)36142-1222
- TC (02)2143-5135
- TC (02)21233-5191
- デパート 1F (02)26133-4970
- デパート 2F (02)26133-4970
- コンラント21 秋田店 (02)72121-2721
- コンラント21 秋田本店 (02)72126-5221
- コンラント21 秋田支店 (02)72145-0721
- コンラント21 伊勢崎店 (02)70121-3121
- 文芸屋駅前店 2F (02)26131-0102
- DOOR コンパ (01)86233-3715
- イー・エス 大宮店 1F (04)86145-4147
- イー・エス 大宮店 2F (04)86145-4147
- イー・エス 大宮店 3F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 4F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 5F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 6F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 7F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 8F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 9F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 10F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 11F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 12F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 13F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 14F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 15F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 16F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 17F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 18F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 19F (04)7173-0711
- イー・エス 大宮店 20F (04)7173-0711



ウォーニング 絶賛発売中

WARNING

MSX2 3.5"2DD
市販希望価格6,800yen
TAKERU 価格4,800yen
©コスモスコンピュータ

大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシード
星系。行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行
く手には壮絶な戦いや、好奇心をそそる数々の出来事
が待っている。戦力を維持するためには貿易をしなけ
ればならないが、相手はならず者はかりだ。数々の武
器と希望を満載して、大宇宙を舞台に冒険の旅は果て
しなく続く。



T&E Disk Special マガジン

ディスクA



レイドック?アニメーション大公開
+1やなくてもOK。迫力あるアニメーションが展開、
氷の惑星へ向けて発達。

T&E マガジン ディスクスペシャル 大好評発売中

サイオブレード&GDオープニング
地上で宇宙で繰り広げられる究極のアニメーション。
このオープニングを観るだけでも満足してもらえます。
バックのサウンドとアニメ処理。

じゃんけん ウォーゲーム
ユニークなウォー・シミュレーションゲームだ。

ARUGO-J
J・おくらの、おくら入り オリジナルシューティングゲーム。

ハイドライドX、ついに登場か?



販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局
お問い合わせください。

ブラザー工業株式会社
名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室1G
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所 (03)274-6916
大阪営業所 (06)252-4234
◆コンピューター・ソフトウェアは
著作権者。著作権の許可なく
コピーあるいはレンタル等の行為
は、法律で禁じられています。

名作RPGシリーズ「ハイドライド」の最新情報を
キャッチ/その内容を明らかにした!!

新春スペシャル展覧会
画面狭しと大討論、笑い声も入り会場もタップリ。

MSX2おしゃべりくん
なんとMSXがキミの声でしゃべる。

あのT&Eソフトの開発や、新作おもしろ情報をユーザー
におどけるT&Eマガジンディスクになり、タケルで登場
//スタッフやプログラマーが画面狭しとアニメで登場
し、生の音声も入り迫力タップリと臨場感にあふれて
います。最新ソフトの情報やディスクスペシャルオリジ
ナルゲームもはいて、ディスクマガジンだからこそ体
験できるオモシロソフトです。

企画 開発 T&Eソフト
販売 ブラザー工業 ソフトベンダー・タケル
発売機種 MSX2 3.5"2DD(2枚組)
価格 ¥2,500
T & Eディスクスペシャル第2弾 開発進行中!

あのGDのブラジルコースをそのままプレイできる
そ、GDを目指し疾走しろ!

サイオブレードヒント集
チーフデザイナー中庭が語る際吉方ポイント。

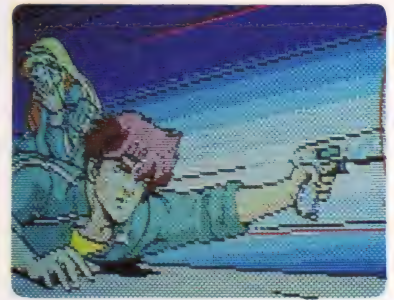
サイオブレードミュージック集
PSG、FM音源にて全曲収録。

A.V.G.

ADVENTURE GAME

アドベンチャーゲーム

地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる近未来SFアドベンチャー。「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機!」映画感覚で、ストーリーが展開。アドベンチャーゲーム最大の課題だったアニメーション画像処理をゲームソフト初、全編に導入。またマウス操作の採用で、「面倒だ」という、アドベンチャーゲームのイメージを一新した画期的な作品。



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

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

MSX 2 / MSX 2+ 3.5" 2DD・3枚組 ¥8,800

R.P.G.

ROLE PLAYING GAME

ロールプレイングゲーム



ロールプレイングゲームのスタンダードとして、ユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。ハイドライド3は、シリーズ完結編!! 城、街、ダンジョン、200階建ての塔、空中都市から未知の空間へ、さまざまな空域が君を待ち受ける!! 感動のグラフィックスとFM音源を駆使したBGM。そして初心者の方でもラクラク操作。とにかくMSX、MSX2、MSX2+ユーザー必携ソフトです。

MSX (RAM16K以上) 専用

4メガロム ¥7,800

MSX 2

MSX 2+ (VRAM128K以上) 専用

4メガロム ¥7,800



S.L.G.

SIMULATION GAME

シミュレーションゲーム



SPACE SIMULATION WAR

カリユガの光輝

一つのストーリーを7機種に分配。しかも各機種のゲームデータが全機種で使用可能。そしてインド神話をもとにしたキャラクター設定と、シミュレーションゲームにアクションゲームをドッキングさせるという新機軸。戦略級、戦術級のシミュレーションに加えてアクションもプレイできます。つまり従来のシミュレーションとはひと味違った面白さが味わえます。

MSX 2 / MSX 2+

3.5" 2DD ¥7,800



T&E SOFT

G · A · M · E WORLD

STAFF募集中!!

パソコンゲームを自分の手で作りた人間集合!

- プログラマー ●グラフィックデザイナー
- サウンドクリエイターが人手不足なのだ。まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)

名古屋 (052) 773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス

名古屋 (052) 776-8500

A C T.

ACTION GAME

アクションゲーム

世界最大の自動車スプリントレース フォーミュラ・ワン (F1) グランプリをリアルに再現した、レーシングゲーム。F1マシンのセッティングから、予選、決勝と、全16のインターナショナルサーキットで戦う。300km/hのスピードの世界を君のパソコンで体感してください。



MSX2 / MSX2+
3.5"2DD・2枚組 ¥7,800

TOOL

ツール



MSX2用で、T&Eソフトが現在もソフトウェア開発に使用しているグラフィックツール。グラフィックエディター、パターンエディター、スプライトエディターの3種類。自分が作ったキャラクターを自由に動かせるアニメイト機能付き。



MSX2 / MSX2+
3.5" 2DD ¥6,800

GAME MUSIC

最新タイトル
T&Eゲーム・ミュージック
SCENE1

(マインフレームット、レイドック2、スーパーレイドック)

●CD ¥2,900 ●CT ¥2,400

4/25 発売決定!!

■ポリスターレコード

MSX is a trademark of ASCII corp.



T&E SOFT

G · A · M · E WORLD

S H T.

SHOOTING GAME

シューティングゲーム



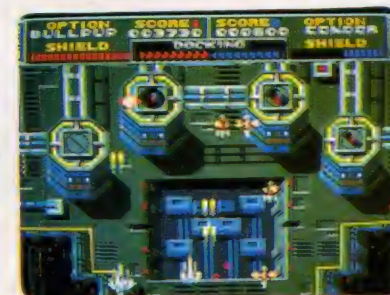
MSX2パソコンの発売と同時にリリースされた、ムービーベースシューティングゲーム「レイドック」。1ドット滑らかスクロールと華麗なグラフィックスが衝撃を与えました。発売当時、レイドックをプレイするためにMSX2を買った方が数多くいたとのこと。つづいてMZ-2500、FM77AVに移植され、MSX1 (現在発売中止)、X1で「スーパーレイドック」という名で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンMSX2+専用「レイドック2」では、レイドックのシューティングシステムを継承しながら、1ドット横スクロールステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作性の向上などをもちろみ、シューティングの究極の姿を目指しました。

■レイドック

MSX2 / MSX2+
3.5"1DD ¥6,800

■レイドック・2

MSX2+ 専用
3.5"2DD・2枚組 ¥6,800



■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。(送料別袋の方は300円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(請求書の請求はお断りします)



表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・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

T&E SOFT R. INC.

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

当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

T&Eマガジン
No.20請求券
MSXマガ4月号

MSX2+は、僕らのト

ときめきのパッション! 続

ツープラス

Pana
Amusement
Collection



な、なんと!
ディスク
3枚組で
2,980円

ディスクバック ©MATSUSHITA

DISC PAC 第一弾!
T&ESOFT 大特集!!

COLLECTION 1 パロディーシューティング

「あーぼーみやあどつく」

なんと/MSX2+だけでなく、MSX2ユーザーにも遊べるソ!!

あのレイドック2のキャンペーン用に開発されたパロディー版。今回は、なんとMSX2でも楽しめるようになっている。T&Eのお蔭で、名古屋を舞台に繰り広げられる、最低最悪の戦いの記録である。



MSX2

MSX2+

COLLECTION 2 統合型グラフィックツール

「EASY」シリーズ

1. グラフィックエディター「EASY」
T&ESOFTが実際に開発にも使っている、高性能グラフィックエディターだ。その優れた機能を使えばグラフィックの楽しさが味わえるソ/これは第一弾。次のDISC PACでもシリーズ化する予定だから完結するとすこいツールになるソ!!



2. GAME「EASY」
「EASY」で作成したグラフィックがそのまま15パズルに/君の描いた絵をそのままパズルにして楽しもう。

3. 環境ソフト「EASY」
「EASY」で作成したグラフィックがそのまま環境ソフトに。機能は、パレット変更、スクロール、ムーブ、コピー等ポワットと怪しげに光る点滅なども簡単に表現できるから楽しい。

4. 「EASY」グラフィック講座
あの「サイオブレッド」のグラフィックでその実力を披露した、ゲームデザイナー中島健二が、高性能グラフィックエディター「EASY」を使ってやさしくグラフィックの世界に君を誘い込む。

COLLECTION 3 アクションゲーム

「フンフンばすけつど」

オリジナルアクションゲーム。豚の鼻息で風船を操り、敵のバスケットに入れる2人専用ゲーム。



その他楽しいコーナーがどっさり!

1. 変幻自在アドベンチャーゲーム「不思議の国のアリス」
2. スペシャルピンナップ これは見物/かわゆいアイドルの……!!
3. Dr. ラビガのEVENT STAFFコーナー
4. U.S.Aレポート アメリカのパソコン事情をレポート
5. マイクロキャビン最新情報

価格¥2,980
MSX2/MSX2+
☑ 3.5 2DD 3枚組
発売日 3月18日
SW-M008

MSX は、アスキーの商標です。



F-1スピリット 3Dスペシャル

MSX
2+専用

MSX2+専用ソフト
発売中 ¥6,800

F-1の興奮をリアルに再現!!

MSX2+の表現力の凄さがここにある//600馬力のエンジン、カーボンファイバー性のボディ。最高の技術を結集したモンスターマシンを駆って競うF1-GP。その熱戦をリアルにシュミレートした3Dレーシングの決定版。いよいよ'89F1-GPの開幕/F1サーカスの覇者となれ!

■パーツセッティングからレースは始まる/



■4種類のモードでF1レーサーとなれ/

- FREE RUN A
練習走行モード
- FREE RUN B
実戦テクニック養成モード
- GRAND PRIX
F1サーカス16戦を転戦。

FREE RUNモードで培ったテクニックで栄冠をつかめ!

- BATTLE MODE
これがウワサの2人プレイモード。2台のMSX2+マシンをマルチプレーヤーケーブルで接続するだけで、ゲーセン感覚のバトルを展開できるぞ!



*マルチプレーヤーケーブル
コナミ機から発売中
¥1,680 (JE-700)

ハンド!!

スクロール・自然画・FM音源。



MSX 2+専用

MSX2+専用 3.5-2DD・2枚組
発売中 価格 **¥6,800**
 品番 SW-M006
 発売元 森ティアンドイソフト
 販売元 松下電器産業株式会社
 CT&E SOFT/MAT SUSHITA

究極のシューティングここに完結!!

MSX2+、縦横スクロールの興奮がここにある。氷の惑星から炎の惑星、超高速スクロールの異空間、なんと12画面分にも及び超巨大戦艦との激しい戦い。そして未知の敵の本拠地、機械生命惑星。スリリングな戦いを予感させる抜群のオープニングデモから、感動のエンディングまでMSX2+の機能を生かした究極のシューティング体験!

■AREA1 氷の惑星 STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

最初のエリアから、いきなりの難易度A。複雑な地形を最小のダメージで乗り切れ!



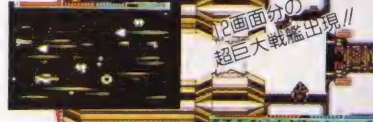
■AREA2 炎の惑星 STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

敵キャラの攻撃が厳しさを増す。BOSSキャラが結構手こねい!



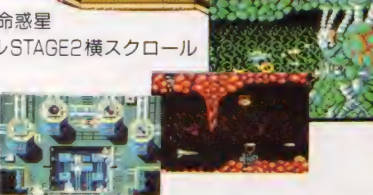
■AREA3 異空間 超高速スクロール

目にも止まらぬ超高速スクロール。12画面分の超巨大戦艦出現!



■AREA4 機械生命惑星 STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

いよいよ敵の本拠地へ。最終敵、機械生命体の攻撃は強烈。かなりの反射神経が必要だ!



トホホー。こんなSMXにおいやられちゃったよーん。まあ、春もMSXは盛りだくさんだから、しかたないか。ちよつと読みづらけれど、ちゃんとして見てくれヨ! (えーん字まで小さいよー)

まず、ありがとうとスママセン。

1月の雑誌で募集したイベントスタッフの特別募集なんだけど、大勢のみんなに応募してもらって大感激。なんとハワイからもあったんだけ、ありがとう。そこで応募の方なんだけど2月末日をもって、好評のうちに締め切らせて頂きました。間に合わなかったみんなスママセン。どうしてもなりたいて君には、春のイベント会場でのみ特別に募集する予定だよーん。

次にイベントスタッフに朗報!! イベントスタッフパーティーを各会場で、イベント終了後やると、ピンゴ大会など、楽しいことが目押し、ソフトハウスのスタッフたちも深いつきあいでき、プレゼントを進呈するよ。

イベントスタッフ情報は、この広告にもて3月18日発売のDISC PACにもコーナーがあるからネ。みんなみてくれヨ!

MSX SPRING TOUR '89

ますます本物 MSX! MSX2+春の全国縦断イベント、刺激的に開催!



■ファミリースタジアム MSX2+専用ファミスタを初公開! 発売前から人気沸騰のあのファミスタが、このイベントで初めて体験できるソ/ファミスタのコーナーでは、とっもかわいファミスタキールのカヨちゃんをむかえてくれるヨ。雪崩のごとく押し寄せようぜ! ステージではファミリースタジアム・エキシビジョンマッチが行なわれるからこれも注目だ! (雑誌社対抗、ナムコに挑戦)

■MSX FAN: 瞬間会/あつという間の

MSXマガジン、ファミスタのウル技! 披露! T&E SOFT、よびかはオンステージ! 他にもナムコ、コナミ、エニックス、光栄などのスタッフが楽しいパフォーマンスをみせてくれるヨ!

■バトルゲーム大会

バトルゲームの打出のコツ、MSX2+が生んだ2+専用ソフトのバトルゲーム大会。腕を磨いて挑戦しようぜ! (F1スピリット③ Dスペシャル・レイドック2)

■その他のコーナー

新作ソフト体験コーナー (30~50台のMSXで約20タイトルの新作ソフトを体験) Moji Moji コーナー

■ミニ四駆MSXサーキットコース

きみのミニ四駆の性能をMSXが計測する。*持参多数の時は抽選となる場合があります。人気最高のミニ四駆。自慢のミニ四駆を各ポイントに設置されたセンサーからのデータをもMSXが処理して、愛車の性能を計測。なんと! 田宮模型の公認記録がもらえるんだけ! ミニ四駆ファンにはたまらない魅力だ! ソフトハウス対抗、ミニ四駆JAPAN GP開催! (6会場を転戦してポイントを競う) シリーズチャンピオンの栄冠は誰の手!

■プレゼント

来場者にもれなく、MSX2+ソフトオリジナル「ジョイパッドシール」をプレゼント! だけの特典プレゼント。そして、お約束のイベントスタッフだけの特典プレゼント。来てのお楽しみ!

イベントスケジュール

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES 5F イベントホール	3月21日(火)	10:30~17:00	☎011-214-2850
東京	スタジオアルタ 1F デートプラザ 7F スタジオ	3月26日(日)	11:00~18:00	☎03-226-0687
広島	ダイイチパソコンCITY 4F イベントホール	3月31日(金)	10:00~17:00	☎082-248-4343
大阪	大阪ABCエキスタ	4月2日(日)	10:00~17:00	☎06-348-0001
福岡	ベスト電器 福岡本店 8F マルコポーロ	4月5日(木)	10:00~17:00	☎092-781-7131
名古屋	栄電社 テクノ名古屋 4F イベントホール	4月9日(日)	10:00~17:00	☎052-581-1241

<主催> T&E / コナミ / ナムコ / Panasonic
 <協賛> エニックス、光栄、日本ファルコム、マイクロキャビン、他ソフトハウス約20社
 <後援> MSXマガジン、MSX FAN
 <協力> 田宮模型、コロコロコミック

破壊はバラより美しい。

— 地球平和のためならば暴れることも正義となる —

コ ン ト ラ © KONAMI 1989

魂斗羅™

次世代バイオレンス・フィーチャー「魂斗羅」Coming soon.

男は闘いを待つ。躰の中に熱い魂がうずく。
コントラはその【男の本能】を根こそぎえぐり出す。
戦う男の、美しいバイオレンスだ。
挑むことを忘れた男は、みんな腐ってしまえ。


MSX2対応 ROMカートリッジ SCC搭載 5,800円

●MSXマークはアスキーの商標です

「エルギーザの封印」ゲームエディットコンテスト当選者発表!!

★MSXマガジン賞／栗原敦(神奈川県)、森田寛(長野県)、白井憲志(埼玉県)、上田智広(兵庫県)、二神一人(京都府) ★MSXFAN賞／竹内直樹(鳥取県)、森孫造(香川県)、小松隆(神奈川県)、中田章(千葉県)、荻山哲平(兵庫県) ★コンプティーク賞／中村悟(大阪府)、高田憲一(佐賀県)、土屋文幸(長野県)、治田弘樹(新潟県)、岩崎朋美(新潟県) ★Beep賞／笹川宣訓(新潟県)、田尻秀敏(熊本県)、梅村克宇(福岡県)、Sin Bum Soo (Seoul KOREA)、上明戸唯行(青森県) 以上20名(敬称略)

おめでとうございます



週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0944(72)0606

ダイヤルは正確にノ

コナミ株式会社

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

F FUN FACTORY

© FUN PROJECT, INC. 1988

■企画・制作 株式会社ファン プロジェクト



また悪夢から
醒めてはいない

しりょうせんせん2

死霊2 戦線

WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャック！同時多発テロ！
突然のハニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。
だが、それは惨劇への序曲でしかなかった！！
ふたたび甦える“黄泉路”の恐怖——
そして、その影に立つ謎の男……。
人々は戦慄し、街は暗黒と化す。
摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった！！



「よし、どうした？」
「さしつかえはない、じやう
も、おたのめなさんだ。」



「いよいよだな、カザンドラ……」
「あ……」
「あとすうじゅんで、あてこは、じごくに、なる」



マーフ
「テロリストが、あそこには、ば
し、けいで、しませ、ぶんがん
ようだ」

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリ
チャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の6倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミック
になったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は巨大化を遂げここに再臨する。

●PC-88版3月下旬発売

好評発売中！！ MSX2 3.5" 2DDディスク 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 7,800円

MSX2はアスキーの商標で

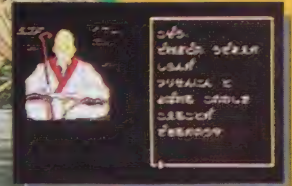
スタッフ大募集！

●ゲーム企画 ●プログラマー ●宣伝
詳しくはTEL03(423)7901 吉岡まで

通信販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めに出来ない場合、商品名、機種名、住所、氏名、
番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バレス5F ビクター音楽産業株 (通信販売係) TEL.03-423-7901

日本から遠い国に昔から釣りが上手いと言ひ伝えられている老人がいた。その老人こそ、釣りの奥義を極めた「釣り仙人」その人であった。彼は、自然ではありえないような釣り場を作り、腕自慢の釣り人の挑戦を受けてはいたが、誰一人として、そのコースに仕込む謎の魚を釣りあげることがなかった。



謎の魚に挑戦!

釣りキチ三平

釣り仙人編

©矢口高雄/日本アニメーション/講談社
©ビクター音楽産業株

MSX2はアスキーの商標です。

3月下旬発売 MSX2対応2メガロム ¥8,200

大ベストセラーの本格麻雀ソフトMSX2でも登場!

推論型人工知能搭載

雀豪

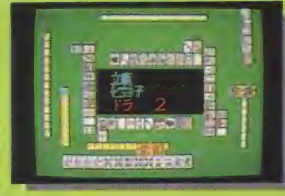


- 人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とたすく役マンに走る奴と…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。
- 見やすい4人囲み方式を採用。
- そのほか機能満載。

オプション機能として*半荘獲得得点ベスト/ワースト10、役満記録(20回分)、個人記録一覧表。*サウンド機能のON、OFF。*オープン・モード、リアル・タイム・モード機能。初期登録データは性格別に5人分用意。ディスク内には30人までの成績及びデータの記録ができます。成績表示は累計得点順に1位から30位まで表示。同時に勝敗数及び勝率の表示も行います。

好評発売中! MSX2はアスキーの商標です

MSX2 <3.5FD 2DD VRAM128K以上> ¥7,800



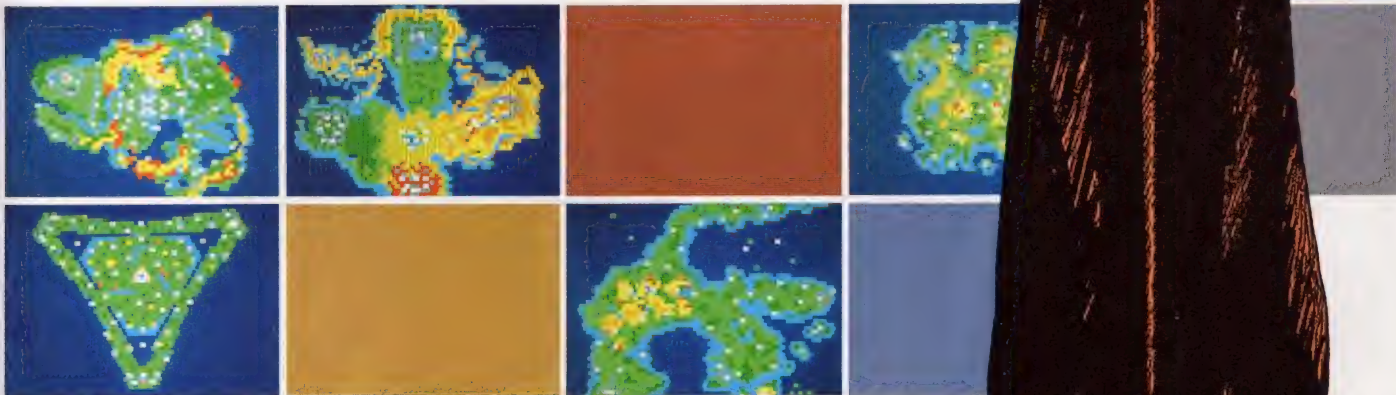
*画面写真はMSX2版

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日2時から19時まで)

魔戦、再び勃発。

ガイアは数々の苦しい戦いを勝ち抜き、この世界に君臨する魔王の座に着いた。すべての戦場で、すべての城塞はガイアの手落ち、敵はガイアの軍門に降った。しかし、魔王に休息の時は与えられない。魔力が支配するこの世界では、戦場は無尽蔵に出現するのだ。新たなる戦場で、新たなる敵がガイアに挑む。魔戦は、再び勃発したのだ。



(マスターオブモンスターズ)

Master of Monsters

マップコレクション

「マスターオブモンスターズ・マップコレクション」には、マップモード用に30枚、キャンペーンモード用に8枚(1組)の新作マップが収録されています。

〈新発売〉

MSX2 RAM64K VRAM128K U200

■3.5"-2DD

●「Master of Monsters」が必要です。

●このソフトはMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。

価格 4,500円

MSX MSXはアスキーの商標です。

〈新発売〉

■PC-8800シリーズ(V2モード)、X1turboシリーズ

■5"-2D(2枚組)

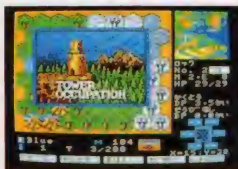
価格 4,800円

Master of Monsters

ファンタジーウォーゲーム(マスターオブモンスターズ)

魔力がみなぎる世界。

4人の魔法使いが魔力でモンスターを召喚し、自ら軍団を率いて壮絶な戦いを繰り広げる。総キャラクター数51種類。全20面のマップモードに加え、8面からなるキャンペーンモードでは、レベルアップしたモンスターを次の戦場に送り込むことができる。魔力がみなぎるこの世界で、魔王の座を手にするのは誰か。



〈好評発売中〉

MSX2 RAM64K VRAM128K U200

■3.5"-2DD(2枚組)

●このソフトはMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません。

価格 6,800円

MSX MSXはアスキーの商標です。

〈好評発売中〉

■PC-8800シリーズ(V2モード)

■5"-2D(3枚組)

価格 8,000円

〈好評発売中〉

■X1turboシリーズ

■5"-2D(3枚組)

価格 8,000円

お申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…

専用電話 092-752-5262

土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

のお申し込み方法：現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、

ご連絡先の電話番号を明記のうえ、送料を添えて弊社までお申し込みください。

については、400円。送料は切手も受け付けています。

の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

商品に関する技術的なお問い合わせは…

ユーザーサポート専用電話 092-752-5278

月～金 9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)



SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2
TEL 092-714-6236

なぎさの館

TWILIGHT ZONE II

美しき獲物たち PART VI

新発売



陽子が消えた...!?
見知らぬ老婆の伝言で君は“なぎさの館”へ。
だが、気を付ける/その古ボケた扉を開いた瞬間から
君の不思議な体験が始まる。
アタルトアドベンチャーR・P・G形式のパート2。

PC-88、SR以降、VA対応、PC-98/2DD、F・F1、Vシリーズ、
PC-98/U・UV・UX・CV・3.5" 2DD、MSX2/3.5"、X1

各7,800円



イケナイことを考えたほど
行ってしまうこの充実度。

BGM

工藤静香の“恋一夜”
浅香唯の“Melody”
藤谷美紀の“微成年 ～みせいねん～”

PC-88、SR以降、VA対応、PC-98/2DD、F・F1、Vシリーズ、
PC-98/U・UV・UX・CV・3.5" 2DD、X1/5D、MSX2/3.5"

各4,000円

世紀末種時伝説 少女遊戯

愛のために死ぬ!

第1回 グレイト
シナリオコンテスト
最優秀賞



90年代の初頭には60%以上の男性が生殖能力を失って
いた。欲求不満による女性の狂暴化は集団ヒステリー
現象を呼び、核戦争に等しいダメージを人類に与えて
いた。この物語は、そんな世紀末に生殖能力を持って
生まれた男の苛酷な闘いを描いたものである。

PC-88、SR以降、VA対応、PC-98/5" 2DD、PC-98/5" 2HD
PC-98/3.5" 2DD、PC-98/3.5" 2DD、MSX2/3.5"

各7,800円

好きなあなたに、発売中!

メディア	品名	美しき獲物たち PART I	美しき獲物たち PART II	美しき獲物たち PART III	美しき獲物たち PART IV	美しき獲物たち PART V	トワイライトゾーンI	MAJO サンドラ	学園物語
PC8801	PC98015' 2HD	○	○	○	○	○	○	○	○
PC98015' 2DD	PC98013.5' 2HD	○	○	○	○	○	○	○	○
PC98013.5' 2HD	PC98013.5' 2DD	○	○	○	○	○	○	○	○
FM-77	FM-7	○	○	○	○	○	○	○	○
X-1	MSX2(R)	○	○	○	○	○	○	○	○
MSX(D)	MSX(D)	○	○	○	○	○	○	○	○
	定 価	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	6,800円	6,800円	6,800円

*○印は、発売中。美しき獲物たち PART III以降BGM対応。

COMING SOON
THIS SPRING!

近日発売!

A NEW HORROR COMIC
ACTION GAME



The MONMON MONSTER

MSX2/2+ (VRAM 28K) ¥6,800 MSX (MSX is a trademark of ASCII Corp.)

TOKI HA 18 SEKI GERMANHA
HEIDLBERG NO MORI NI
TOARU KENKYOJO GA ATTA...

Pika

MY NAME IS DR.
FRANKEN. KYO KO SO
WATE NO JIKEN
SEIKO SASERUDE!



FU FU FU. HAKASE, KONO
ORE WO TSUKUTTA NO GA
UNKONOTSUKIDA! (YUBI)

SOREKARA SUNENGO,
JIKEN HA OKITA
KONO TSU ZUKU GA
SHIRITAKERBA GAME WO KAE!!

SNAKT

POW



©悶々怪物出版局

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製や、及び複製ソフトを目的として、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲罰または罰金が課せられます。

制作スタッフ募集中!
詳しくは03(360)3621 栗山まで

HOT-B

制作/発売元 株式会社 ホット・ビー
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル
☎ 03-361-4063
総販売元 アイ・シーソフト販売株
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル
☎ 03-361-4595

資料請求先
MSXマガジン
189

ROLE
PLAYING
SIMULATION
GAME

THE GOLF

ザ・ゴルフ

秀逸のグラフィックと多彩なプレー
楽しいストーリーリー展開をもったトーナメント
これぞ究極の『ザ・ゴルフ』

近日発売

MSX2

MSX2+

(VRAM128K以上)
3・5インチ2DD

他にユーザーディスク1枚要

■MS-22 ■¥6,800



- メイン画面での臨場感あふれる3D表示 ■現実のプレーを忠実にシミュレート ■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンスマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンスマッチ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定
- トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

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!

MSX2 ROM

メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-14

好評発売中

井出 洋介 実戦麻雀

井出 名人の 洋介

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!

MSX2 ROM

メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-18

MSXはアスキーの商標です

企画・開発・発売元 株式会社 **パック・イン・ビデオ**

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出来ない場合、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 コスモス御苑ビル3F 株式会社パック・イン・ビデオ PCソフト部

「イースII」

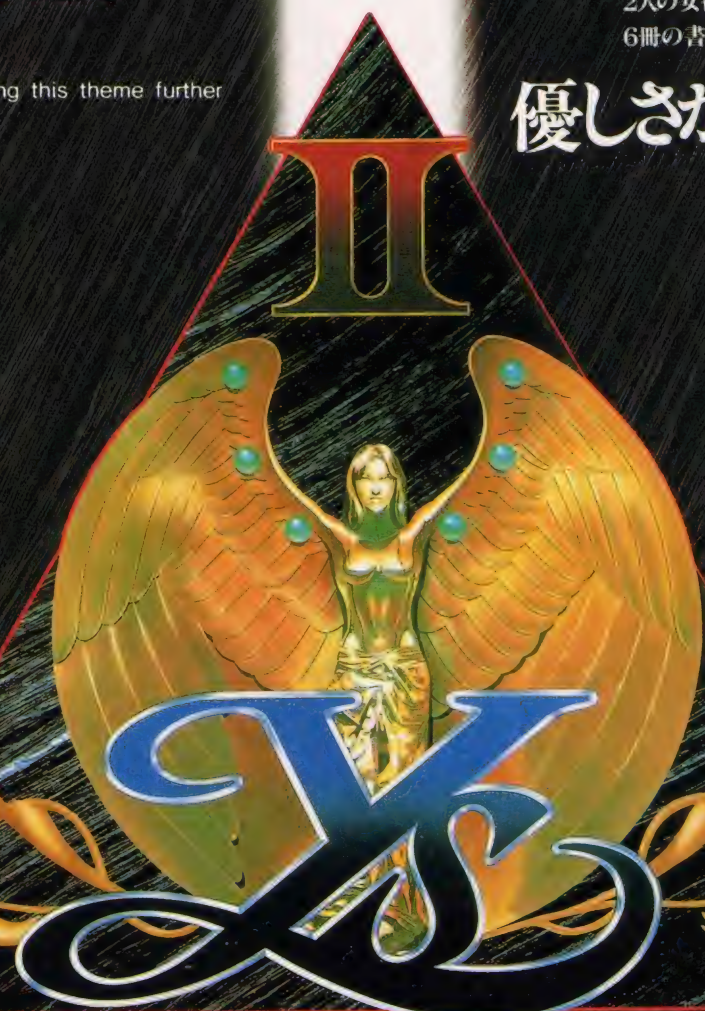
ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER

"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」「複雑な地形も歩きやすい」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、さらさらは楽しめます。

■前作の4冊のデータ量を残し、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広い大きなマップ、動作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行き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、音源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。デカキャラとの闘いし、より迫力が感じます。

好評発売中!!

「イースの優美さを継承」さらにクレジットアップした「イースII」

イースII MSX2版発売! 3.5-2DD 3枚組

DISK 専用版 ¥7,800

- シボシステム対応
- トライフ使用可能
- メガアキュースメントカートリッジ対応(S-RAM)

新発売

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おくくとイースIIがより楽しめます。

Falcom 株式会社Falcom

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市東園2-1-4 トミーホール

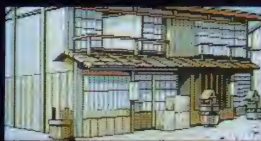
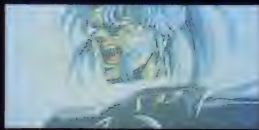


通信販売(送料別)

●現金書留の場合
氏名・増穂名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXでお申し込み、氏名・増穂名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に代金引換をお支払いください。
TEL:0426(2)71850 FAX:0426(2)12714



近日発売 ★MSX2(3.5DD) ¥8,800 ★PC-8801mkII SR以降(5' 2D) 2ドライブ要[アナログモニター専用] ¥8,800
★PC-9801シリーズ(5' 2HD、3.5' 2HD)[アナログモニター専用] ¥8,800



本格派時代劇怪奇

アドベンチャーゲーム



絶・賛・発・売・中

カエルになっちゃイヤ!!



美味しいゲーム
クインプル

MSX2 VRAM128K

●3.5"2DD(ディスク版)MSX2+では自然画に対応●1メガROM
定価¥5,800



FM音源用サウンドツール
シンセサウルス
定価¥6,800

MSX MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上



ニューシューティングの
スタンダード
ファミクル・
パロディック

MSX2
RAM64K/VRAM128K
定価¥6,800 2メガROM



制作/発売元 株式会社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

※製品のお問い合わせは株式会社BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ。

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT²スタッフ募集

●職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

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

当たるっ!

今、熱血柔道
マラヤの秘宝の
テストドライブ



目指せ、国民栄誉賞!

女の子を1人含む4人のキャラクターから1人を選び、柔道世界を目指せ! まずは、山上道場に入門し修行を積む。実力がついてきたら昇段試験を受け、町内大会に挑戦だ。実績を上げればいつかオリンピックにだって出場できるぞ! 大型キャラクターのスムーズなアニメーション、豊富な技、音声合成、FM音源対応で興奮度バツグン!

3月21日発売 MSX2+ ¥6,800

R68Y5118

熱血柔道



マラヤ

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

■ご希望のソフト名・機種名・メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をせて「現金書留」又は「郵便振替」にて右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て必ずご記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合

お近くの郵便局へお振替用の振替用紙に、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No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込み下さい
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい。クロネコヤマト便でお届けします。送料無料です

*お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい

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

抽選で2000名様!
オリジナル・ホログラフィー・テレカだぜっ!
😊

プレゼント
キャンペーン実施
期間: 3月21日~4月30日
期間中下記の3タイトルのいずれかをお買いあげになった方の中から抽選で2000名様にオリジナル・ホログラフィー・テレホンカードをプレゼントいたします。詳しくは商品に同封されている応募はがきをご覧ください。

どれかを買おうと テレカが当たってるっ!

キドキが、ノンストップ!
アジアの奥深く、秘境マラヤ地方に伝わる伝説宝を求めて、キミはインディー・ジョーンズ顔負大冒険を始める/町、迷路のような道、危険な魔物が待ち伏せる洞窟。人々から得た情報をもとに、伝説の秘宝を見つけ出せ/謎解き、魔物と戦い、アイテム集めといったオモシロ要素を満載し楽しくスリルあふれるアクション・アドベンチャーゲーム!



アメリカで大人気のスーパーカードライビングゲーム! 車は「ランボルギーニ・カウンタック」「フェラーリ・テスタロッサ」などの名車5台から好きなものを選ぶ。山のふもとからスタートして、頂上のティエラ・ショップを目指せ!
コースはカーブが連続する超難関。しかもコンボイトラックやリムジンといった対向車、戦いを挑んでくるスポーツカー、バトカーまで現われて大混戦! 美しいグラフィックとリアルな操作性。これはアクションを超えたリアルシミュレーション!

3月21日発売 MSX2+
売 ¥5,800
R58Y5115



アクセセル全開で突っ走れ!
スーパーカーの限界に挑む!

3月21日発売 PC-9801
売 ¥6,800
5.2インチ2HD F68F5404
3.5インチ2HD L68F5404

秘宝

TEST DRIVE テストドライブ

発売元 / 株式会社 ポニー キャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161
販売元 / 株式会社 ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

札幌支店 / 011-232-5151 仙台支店 / 022-261-1741 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 / 092-751-9635 ニッパンポニー / 03-222-1431

PONY CANYON INC.

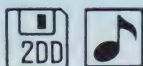
3月8日は、花と希望と

**Disc
station**

ディスクステーション

MSX2 MSX2+

VRAM128K
MSX AUDIO
対応



春号

DS#SP

3枚組 **3,980円**

- 平安妖怪伝 (アドベンチャー)
- 福袋 [うさ雀・アレスタ・ゴルベキャラクター図鑑]
[逆アセンブラ・スプライトエディタ]
- ランダーの冒険 (RPG)

**D
sta**



バックナンバーのお知らせ

DS#0 980円 DS#3 1,980円

DS#1 1,980円

DS#2 1,980円 ※TAKERUでも買えます

通信販売を希望する人は、現金書留が定額為替で、商品の定価+送料200円(遠達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒を送ってくださると嬉しいです。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に出すだけでOK。後は商品が一週間で届くのを待つだけ郵便屋さんお待ちしてくるね。

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンホール広交1005号 TEL (082) 263-6006(代)

4月8日は、春だー一番

**Disc
station**

ディスクステーション

MSX2 MSX2+

VRAM128K
MSX AUDIO
対応



4号

DS#4

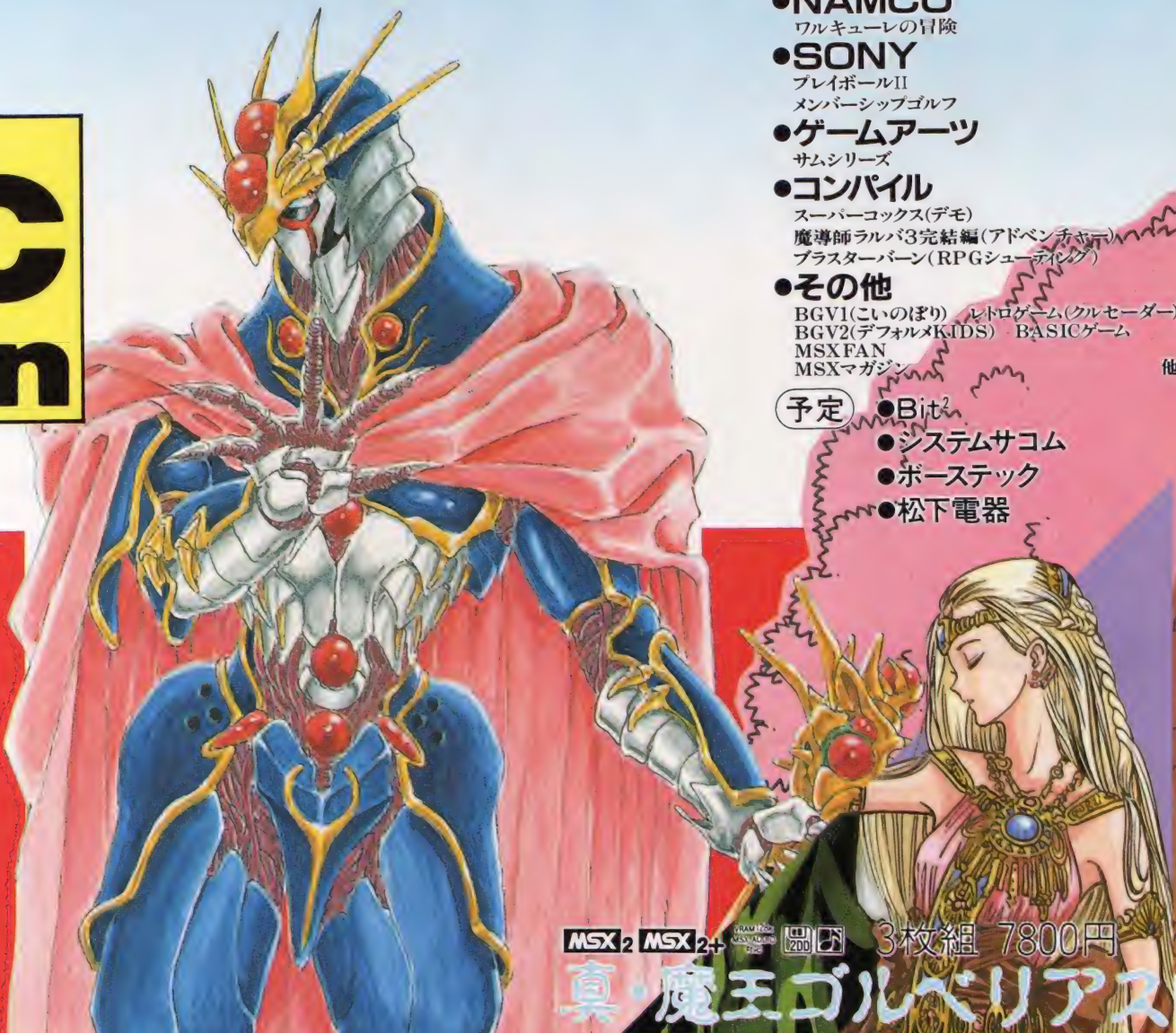
2枚組 ~~1980~~円

SC on

- **NAMCO**
ワルキューレの冒険
- **SONY**
プレイボールII
メンバーシップゴルフ
- **ゲームアーツ**
サムシリーズ
- **コンパイル**
スーパーコックス(デモ)
魔導師ラルバ3完結編(アドベンチャー)
プラスターバーン(RPGシューティング)
- **その他**
BGV1(こいのぼり) レトロゲーム(クルセーダー)
BGV2(デフォルメKIDS) BASICゲーム
MSX FAN
MSXマガジン

予定

- **Bit**
- システムサコム
- ポーステック
- 松下電器



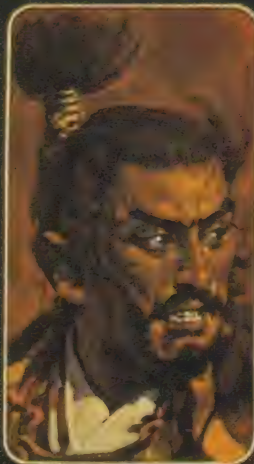
MSX2 MSX2+ 3枚組 7800円

真・魔王ゴルベリアス

今、通販をたのむとポスタープレゼント(3月末まで有効)

教科書は 何も教えてくれなかつた。 知らないことを、知りたいたい。

与えられた歴史の中で、僕たちは遊べない。自由にのびのびと、いろんな時代を歩き回りたい、と思う。誰がいて、何が起つたのか、まるで自分がそこにいたかのように、リアルに、体験したいと、思う。20世紀の僕の部屋で、時代が動く。わからなかつたことが見えてくる。肌で感じる。知ってみると、けつぷり歴史も面白い。

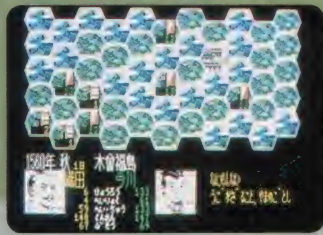




シブサワ・コウ歴史三部作

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

信長の野望・全国版



MSX2 3.5"2DD 8,800円/4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
ファミコン版 9,800円

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。

三國志



MSX2 3.5"2DD 12,800円/4メガROM 14,800円
MSX 2メガROM 12,800円
ファミコン版 9,800円

中世世界の制覇を目指す、
歴史3部作中最大のゲーム。
まだ見ぬ幻の王国が君を待つ。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



MSX2 3.5"2DD 9,800円/4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
withサウンドウェア 各12,300円

SOUND WARE

迫力！圧巻！一流ミュージシャンがゲームのBGM
を本格的にレコーディング。ミュージックテープにま
とめました。

ゲームの雰囲気を感じ上げる壮大で華麗な曲、緊
張感に溢れた戦争の曲、美しく澄明な女性ヴォー
ールなど、盛りだくさんの内容です。



蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
withサウンドウェア
ミュージックテープ付
12,300円

BOOKS

- 「三國志ハンドブック」 1,800円
- 「三國志ガイドブック」 880円
- 「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
ハンドブック」 1,800円
- 「信長の野望・全国版ハンドブック」 1,800円
- 「信長の野望・全国版ガイドブック」 880円



光栄10周年記念キャンペーンクイズ当選者

この度は、当キャンペーンクイズに沢山の御応募をいた
だき、有難うございました。30万通の御応募の中から、
抽選の結果、下記の方々が当選者に決定致しました。
おめでとうございます。

〈信長の野望賞〉NEC PC-9801RX2セット 福
岡県 減野宏太郎様〈三國志賞〉SHARPPX680
00セット 千葉県 前田朝美様〈蒼き狼と白き
牝鹿賞〉富士通FMR-50セット 神奈川県 石
渡 裕様〈維新の嵐賞〉SONY MSX2セット 北
海道 伊藤崇様、広島県 末広郁夫様、福岡
県 田中和伸様、大分県 飛田明美様〈麻雀
大会賞〉SHARP Twinファミコン 東京都金川
浩一様、大阪府 古川章典様、兵庫県 田中
葉子様 〈シブサワ・コウ賞〉お好きな光栄賞品1点 大阪
府 奥野壺司様 福岡県 藤井武俊様 他98名 〈光栄賞〉
KOEI特製テレホンカード 宮城県 豊間根淳様 富山県 大
長一陸様 他98名

クイズの正解：信長の野望(全国版)、三國志、蒼き狼と白き牝鹿(ジン
ギスカン)

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

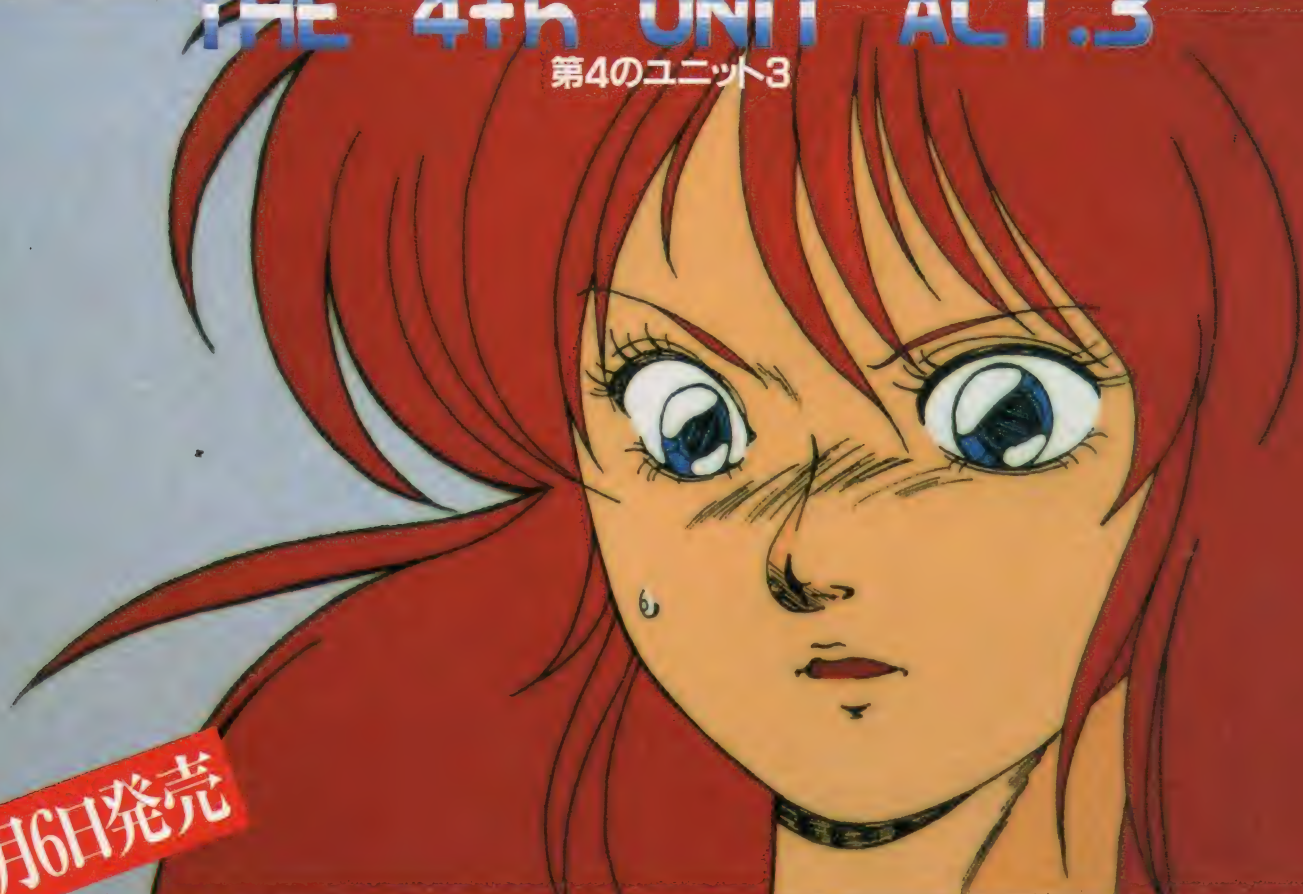
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社 **光栄**

DUAL TARGETS

デュアル ターゲット

THE 4th UNIT ACT.3

第4のユニット3



3月6日発売

「BSはクローン兵器だ。bronwinは、お前だけではない」

消えた越中博士とサイコパワーブースターを追い、bronwinの新冒険始まる!

デュアルターゲットの特長

- 「第4のユニット2」で残された謎が今解きあかされる。
- FM音源対応
- FMパック対応
- PSGもOK
- 漢字ROM不要の漢字表示
- グラフィックサイズは従来の2倍
- コマンド選択に自分の意志を反映できる喜怒哀楽感情コマンド。
- バトルモードをパワーアップ、攻撃場所を指定できる戦術戦闘など、もりだくさんの充実仕様。

定価7,800円 ●機種 MSX2以上 ●3.5インチ、2DD

PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.1
インビジョン

Invitation

影からの招待状



FM TOWNS

業務拡張のためスタッフ募集

お問い合わせ番号 ☎ (06) 968-1236

今、エンターテインメントを変えようとしている

DATA WEST

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(テータウエストビル)
TEL.(06)968-1236

美少女コントロール



西暦200X年、平和の星「アルテア」は突如地獄と化した。

悪の象徴である「ウラリア帝国」が戦闘を仕掛けて来たのである。アルテアの抵抗も空しく、都市は破壊され、女の子はウラリアに連れ去られてしまったのである。たまたまパトロールに出ているアルテアの第一級の戦士である「アオイ」は彼女達を救出するために愛機「ストライク・イーグル」に乗った…。

* * *

ストライク・イーグルを操作してバラバラに分割され、幽閉された女の子のグラフィック・パーツを集めて、女の子の絵を完成して下さい。敵の攻撃や、破壊してはならないアイテムも出没。予断を許さない迫力のリアルタイム・シューティングゲームです。

MSX²

定価6,800円



新発売

MSX²

ソープランドストーリー 定価 ¥7,800

美少女写真館III
フォトクラブ恐怖の館 定価 ¥6,800

HARD
グラフィック総集編
定価 ¥5,800

はっちゃん あやよかん

新発売

MSX² 定価3,800円

HARD
ハード

〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19
福原トータス204
☎03(837)1893



大統領閣下、閣下には本年のイラン情勢を分析し、どのような政策を行うかを決定していただかなければなりません。これらの処理には政策決定支援機器であるBOP(ボーダー・オペレーション・プロジェクト)を使うと容易に行うことができます。

まずBOPの画面に表示されている、イランの国別情報を御覧ください。(画面A~C) ここで閣下に注目していただきたいのが、米国とソ連に対する関係です。イランは米国に対しては「冷たい」状況にあり、ソ連に対しては「遠い」という表現がされています。また、イランは205点の威信値を持ちますが、我が国に対してはマイナス112点を入れ、ソ連に対してはマイナス48点を入れています。

このようにイランは米ソどちらの国に対しても厄介ものの国であることは確かです。閣下はイランとの関係改善に努めるか、あるいは現在の政権を転覆させ、新たに親米の政権を作り上げるかの判断をしなければなりません。

すでにソ連側は10万人という兵隊をツデー党に対して派兵しております。このままソ連の援助による革命が成功すると、イランは社会主義陣営に属する国となってしまうでしょう。もし革命が起こるなら、我々自身の手で起こさなければなりません。

大統領閣下、いよいよ具体的な政策をBOPを利用して決定しなければなりません(画面1~9)。項目にマル印が付いているのが現在行なっている政策で、この印を移動させることで新たな政策を決定します。ただし、薄い色で表示されている項目は選ぶことができません。

かさねて申し上げますが、BOP上ではただの印の移動に過ぎないことが、世界40億の命をかけた選択であることを、くれぐれもお忘れにならないように申し上げます。

大統領補佐官

Chris Crawford

1989年、イラン...

画面A: 米国に対して

関係	冷たい
威信	-112 (205)
軍事援助額	{0ドル}
反政府勢力への援助	{2千万ドル}
政府側への派兵	{0人}
反政府勢力への派兵	{0人}
経済援助額	{0ドル}
非安定化工作	何もしない
外交的圧力	何もしない
密約の締結	{何日間休の締結}
フィンランド化	継続
年毎の変化	微少な減少

A

画面B: ソ連に対して

関係	遠い
威信	-48 (205)
軍事援助額	{0ドル}
反政府勢力への援助	{0ドル}
政府側への派兵	{0人}
反政府勢力への派兵	{10万人}
経済援助額	{0ドル}
非安定化工作	何もしない
外交的圧力	何もしない
密約の締結	継続
フィンランド化	継続
年毎の変化	微少な減少

B

画面C: 内政

反政府勢力	不安定な組織
政治形態	物色化の方向にある
軍事力	高麗
影響力	世界的
影響圏	若干ソ連より
政権の安定度	確固としている
首都	ゆつくりと強化されている
反政府勢力名	ツデー党

C

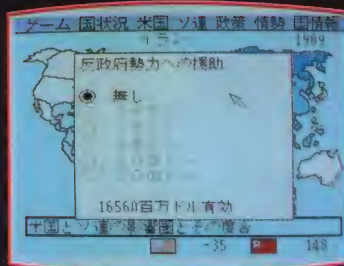




1 まず、世界各国の状況を確認しておきます。



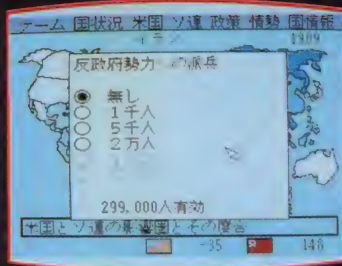
2 イラン政府への軍事援助を行うことはできません。



3 反政府勢力へは2千万ドルを援助していますが、89年は援助できません。



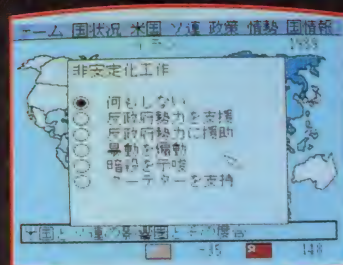
4 イランの政府側への派兵は行えません。



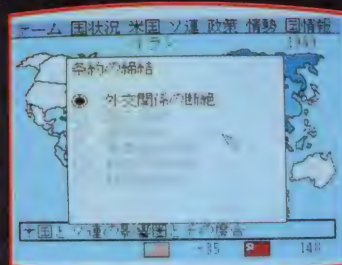
5 イランの反政府勢力への派兵は2万人まで可能です。



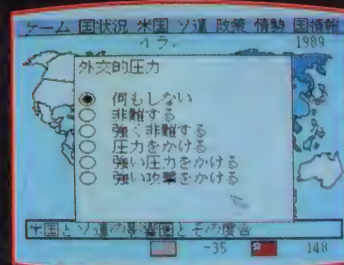
6 経済援助はできません。



7 イランに対して行う諜報活動を選びます。



8 現在イランとは国交断絶の関係にあります。



9 イランに加える外交的圧力のレベルを選びます。

※説明文中のイランに関するデータはゲーム上のものであり、ゲーム進行によって変わります。

BALANCE OF POWER

バランス・オブ・パワー

B.O.P.プレイヤーのための副読本

バランス・オブ・パワー・デザイナーノート

クリス・クロフォード著 多摩書館訳 株式会社アスキー刊

発売中

定価2,800円

1986年…世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君にはアメリカ大統領かソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年間に、世界の国々が持つ“威信”と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。君は真の指導者になれるだろうか？

MSX2 (VRAM128K) 対応 3.5-2DD 好評発売中
定価 12,800円 ※マウスがあればより快適に操作できます

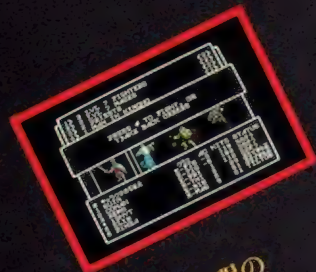
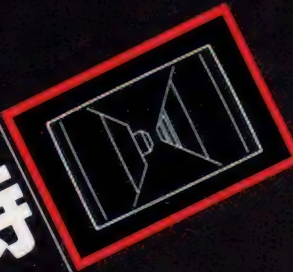
PC-9801版、マッキントッシュ版も発売中

Wizardry Ⅰ

お待たせしました。MSX2用ROM版が発売です。

このウィザードリィ MSX2用ROM版は限定生産となります。売切の際はご容赦ください。

データはバナアミュージックカードリッジと3.5-2DDフロッピーディスクにもセーブできます。●フロッピーディスクの「ウィザードリィ」をお持ちの方は、そのデータでこのROM版を遊ぶこともできます。



ストーリー
 狂気の大君主トレボ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——を果たす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。



Wizardry Ⅰ

MSX2+パワフル活用法 新刊

杉谷成一著 定価1,200円(送料300円)

最新鋭機MSX2+の優れた拡張機能をフル活用するための解説&サンプルプログラム集

MSX2+で拡張された主な機能である、19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらに、そのすぐれた機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載しました。ユーザー及び購入を検討中の方に。



新刊 HALNOTE ツールコレクション

—パーソナル・ウィンドウシステム入門—

福本雅朗著 定価1,200円(送料300円)

HALNOTEの機能を理解し、その力を十二分に引き出すための解説&活用ツール集。MacやDTPの世界で新しい流れとして注目を集めている、WYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。その、ワープロや作図ソフトにとどまらない本当の働きを解説。さらに、その環境を活用する各種プログラムも豊富に掲載した活用ツール集です。

実録!天才発明家

マイクロソフトプレス/ケネス A. ブラウン編 鶴岡雄二訳 定価1,900円(送料300円)

アメリカ産業界の第一線で活躍中の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集

好評“実録シリーズ”の第三弾完結編として、アメリカ産業界をリードする発明家16人にインタビュー。アップルIIのステイヴ・ウォズニアク、フロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業界の第一線で活躍している“発明家”の生の声を収録しました。

新刊



新刊

PC-8801シリーズ

マシン語サウンド・プログラミング

日高 徹著 定価2,500円(送料300円)

PC-88のFM音源は決してゲームのBGM専用ではないはず。本書では、その素晴らしい能力を活かす画期的な音楽演奏プログラムを全面公開し、その使用法を基礎知識から丁寧に解説します。

好評発売中

全国BBSガイド'88

アスキー書籍編集部編 定価1,200円(送料300円)

X1マシン語ゲームプログラミング

野野清隆、日高 徹共著 定価2,500円(送料300円)

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)

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)

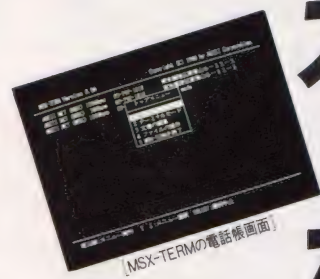
夢がひろがる。
僕がひろがる。

MSX



「僕はネットワークカードだ」

一人でパソコンに向かってもつまらない。パソコン通信を利用すれば、あなたの世界は広がります。MSX TERMは高速・高機能そして使いやすい通信ソフトウェア。X MODEMやTerminalによるデータ転送をサポートし、マクロ実行機能や逆スクロール、簡易エディタ機能などにより、快適なパソコン通信をお手伝いします。



コミュニケーションの世界を広げる MSX-TERM

MSX TERM
価格12,800円(送料1,000円)
■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル式 ■MSX2 ■日本語MSX-DOS2対応 ■RS-232C対応 ■パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

近日
発売予定

「僕はプログラマーだ」

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応。また、RAMディスクの機能も持つていて、高速なアクセスができます。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能を持っているので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。日本語MSX-DOS2はMSXに新しい環境を提供します。



MSXのための新しい環境を提供する

日本語MSX-DOS2

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵
価格34,800円(送料1,000円)
■128KB 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) ■マニュアル式 ■MSX2
日本語MSX-DOS2
価格24,800円(送料1,000円)
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル式 ■RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805_256) ■写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ

「僕はクリエイイターだ」

驚異的なパフォーマンスを誇る実数型BASICコンパイラ「MSXベ-しっ君」がMSX2+対応になって新登場。15〜20倍という実行速度はそのままで、MSX2+の新しいスクリーンモードやスクロール命令をサポート。わかりやすいマニュアルと迷路などのサンプルソフトも付いて、いっせう使いやすくなりました。



MSXをより使いこなすための

MSXベ-しっ君ぶらす

MSXベ-しっ君 ぶらす
価格6,800円(送料400円)
■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル式 ■MSX、MSX2、MSX+ ■MSXベ-しっ君ぶらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。 ■製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

新発売

■MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。MSX、MSX-DOS、日本語MSX-DOS2、MSXベ-しっ君ぶらす、MSX-TERMはアスキーの商標です。■DOS2対応のMSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-Over.1.1など順次開発中

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

可能性を標準装備。

キーボード発、街へ。

3つのサービスからあなたにピッタリのパソコン通信が選べます。



クイズに答えてアスキーネットの リザーブIDを貰おう!

ただいま「リザーブキットキャンペーン」実施中。あなた専用のゲストIDが買える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット(PCS)(MSX)が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

問題 アスキーのパソコン通信サービスの総称は?
アルファベット8文字でお答えください。

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

■応募方法: ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブキット名、及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入しているパソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局「リザーブID係」までお送り下さい。■賞品: 「アスキーネットPCSリザーブキット」又は「アスキーネットMSXリザーブキット」。抽選で毎週各100名様に。■応募資格: アスキーネット未加入の方。(MSX)はMSXパソコン所有者に限ります。■発表: 発表をもってかえさせていただきます。※このキャンペーンの一部のサービスは利用できません。

新しいパーソナルコミュニケーションが広がります。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディア。アスキーネットに接続するだけで、だれとでも、好きな時に、好きなだけ話しあうことができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表する<PCS>。パソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきえています。パソコンの情報はもちろん、生活/趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい雰囲気です。それから、<PCS>の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた“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2,000本を越え、質、量ともに日本最大級。ゲームや便利なツールなどいづれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっとコミュニケーションしたい…気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。<PCS>には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■最新ソフトウェア/月刊アスキー/月刊LOGINなどのインフォメーションサービスがあります。

アスキーネットACS

情報人間のためのネットワーク

<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。たとえば異業種の人たちとの勉強会も<ACS>ならネット上で気軽に実現できます。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。さらに<ACS>は漢字のみでのサービスですから、読みやすく、情報整理・活用のしやすさも、抜群。ネットのむこうにきっとあなたのプレーンが待っています。<ACS>には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/東販週報/DATAMAN/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■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。

アスキーネット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です。MSXに関することなら、すべて網羅しています。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適なネットワークです。<MSX>には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどの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。

アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます! —全国64箇所からアクセス可能に—

アスキーのパソコン通信サービスのすべてにインテックの個人向けVAN「Tri-P」が接続可能になりました。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通話費でご利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポートしています。

		●「Tri-P」の利用料金	
加入料金		基本料金(月間60分まで)	3,000円
月次料金		使用料金(60分を越えらるにつき)1分	1,000円
			10円

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

加入料金なしのうれしいサービスも!

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得て得するダブルメリット。ぜひお申し込み下さい。(89.3.31まで)

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合わせ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問い合わせください。すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

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<PCS><ACS><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

<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
<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
<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

■ファイル転送プロトコルTransitがバージョンアップ。転送速度が約17%向上しました。また<PCS><ACS>では2400bpsを使えますので、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! アスキーネットの入会金が免除されて、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。つまり1ヶ月の料金は<PCS>2,000円、<ACS>4,000円、<MSX>1,500円です。



パソコンにいちばんよく効くカードです。

ASCII CARD
アスキー・日本信販・VISA JOINT CARD

会員募集中!

MSXゲーム徹底解析

春の足音が近づいてきて、なんだか身も心もウキウキ、そわそわ。落ち着かなくて困るというアナタの力強い味方、それが徹底解析だ。花粉症に負けずに今月もいってみようかー！

●マスターオブモンスターズ.....74	●死霊戦線2.....90
●牌の魔術師.....78	●テラクレスタ.....94
●アンジェラス.....82	●たんぱ.....96
●幽霊君.....86	●ザ・ゴルフ.....98



マスターオブモンスターズ

ヤアヤアア！ ファンタジーの世界からモンスターがやってきた。数あるシミュレーションゲームの中でも、とっつきやすいのがこの『マスターオブモンスターズ』だ。モンスターを自在に操り、魔法を使って戦っていく。モンスターを成長させていくうちに、キミは、もうこのゲームの虜になってるはずだよ、絶対に。

■システムソフト MSX2/MSX2+ 6,800円(2DD)

モンスターよ、成長するんだ！

このところスゴイ勢いで伸びているシミュレーション。先月号でも特集したように、確実にファンを増やしているよね。時代は、なぜシミュレーションに向かっているのか……、なーんてムズカシイ話はやめにしよう。なんてったってオモシロければいいじゃん、ネ。このマスターオブモンスターズ、

チマタで流行っている六角形を身にまといながら、モンスターや魔法使いが登場して、味わいを深くしているわけだ。いままでヒットしたシミュレーションとは、ちょっと趣が違っている。そんなところで高い人気を得ているわけだ。そこで今回は、先月の特集に引き続いてキャンペーンモードの残

りのマップ紹介と、すべてのモンスターの紹介をしている。

このゲームで勝つためには、モンスターを成長させながら（経験値を上げながら）、いかにして効率的にモンスターを前線に送り込むかにかかっている。ときには不利になる戦闘をしなければならない場合もあるけど、経験値が高いモンスターは大事にしていこう。それに、モンスターの移動の仕方、魔法の種類やタイミングが勝敗に

影響するはずだ。

とにかく童心に帰って熱中してほしい、また熱中できるゲームだ。



●シミュレーションの醍醐味と、ファンタジーの世界を楽しめるゲームだね。

魔法大公開なのだ

回復 消費魔力15 **大回復** 消費魔力30 **停止** 消費魔力10

味方のすべてのモンスターのヒットポイント(HP)を、5から10回復させる。便利なのだ。

味方のモンスターの中で1匹だけ、ヒットポイントを元気ハツラツと完全に回復させる。

敵のモンスター1匹を、次の相手の攻撃のときに、行動済みの状態にして動けなくする

再動 消費魔力10 **塔移動** 消費魔力20 **雷撃** 消費魔力30

行動済みの味方のモンスターの中で1匹を選んで、それを再び行動できるようにする。

塔にいる味方のモンスターを、自分が占領しているほかの塔にワープさせる魔法だ。

敵のモンスター1匹を指定して、ヒットポイント1から30のダメージを与える。

大火炎 消費魔力30 **半死** 消費魔力100 **流星** 消費魔力100

特定の敵モンスター1匹に対して、ヒットポイント1から30のダメージを与える

敵のモンスター1匹を選んで、そのヒットポイントを半分にするもの。有効に使いたいね

敵味方関係なくマップ上に流星を降らせ、ヒットポイント5から15のダメージを与える。

プレイしていると、画面の右下のほうに太陽や月が出ているね。これは時刻を表わしていて、毎ターンごとに変わっていく。この時刻がモンスターの攻撃力に影響しているんだ。LAW系のモンスターは、昼は攻撃がヒットする確率が25パーセント上がり、逆に夜はダウンする。夜には弱ってわけだね。CHAOS系は、夜になるとガ然張り切る夜行性なのだ。



ムム、夜に強い？弱い？

残りの キャンペーンに 突入だ!

キャンペーンモードでプレイしているみんな、順調に勝ち抜いているかな？ フムフム、もう最後までいったのか、それはなかなか優秀だね。でも、まだ苦労しているよっ！ という人も多いことだろう。そんなキミのために、先月号に引き続き、後半部分のマップ4枚とその戦い方をドドンと紹介してしまうのだ。

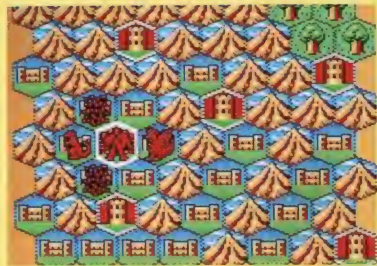
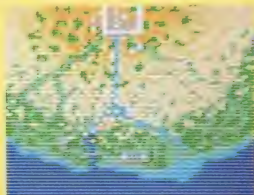
ここではマップ全体と、敵のマスターの本拠地がマップ上のどこにあって、そのまわりがどういう地形になっているかを示した。まあ、最低限それぐらいを頭に入れておけば、かなり効率的な戦いができると思う。敵のマスターと戦い、塔を占領して、大魔法を使う、というサイクルを進めれば勝利は間違いなしだ。

キャンペーン5

ここは、2人のマスターの戦いだ。敵のネクロマンサーは、マップ上部のほぼまんなかにいる。自分の本拠地は、中央部やや下の2本の川に挟まれたところにある。このマップは、とにかく広いのだ。また途中の地形も荒れているので、最初に飛翔族で塔を占領していき、塔移動を積極的に行なってドラゴンなどを送り込むのが賢明だろう。

制限ターン数は22。決して余裕があるとはいえないので、早めに大部隊を構成して攻め込むことがカンジンだね。

ここまでくるとかなりのモンスターを成長させてないか苦しいだろう。

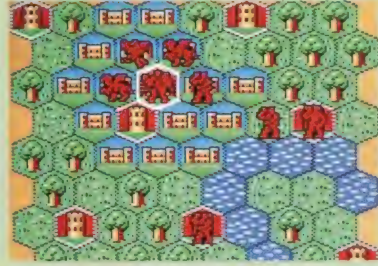
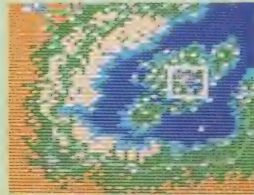


キャンペーン6

はっきりいって、かなり苦戦するんじゃないかな。なぜかって？ 自分の占領している塔が0からスタートしなければならないのだ。ほかのマスターに比べて、かなり不利に設定してある。

で、自分の本拠地はマップの左下、中央の島にはネクロマンサー、左端の最上部にはソーサラーがいる。3人のマスターの戦いだ。ここでは、赤のネクロマンサーの本拠地のまわりをクローズアップしてみたのだ。

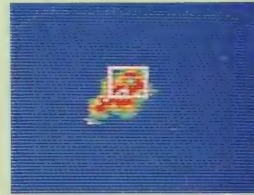
最初は、緑軍を攻めていこう。そのとき同時に右端にある中立の塔を確保するのも忘れないように。制限ターンは42だ。



キャンペーン7

こちんまりとした火山の島だ。左下に自分が、右上に敵がいる2人のマスターの争い。ここは制限ターンが20と短期決戦になっている。島が狭い、塔の数が少ないということで、先手を取ったほうが有利になるのは当然のことだね。敵は、火山をもともせず移動できるドラゴン族を多く召還するので、こちらは苦戦をしいられるのだ。

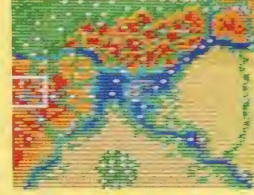
島の中央にある、中立の塔を占領するのも大事なんだけど、ここでは捨て身の覚悟でネクロマンサーにダメージを与えていこう。大魔法で、最前線にいるモンスターのHPをマメに回復しておこう。



キャンペーン8

いよいよ最終キャンペーンにやってきたのだ。長かった道のりもここで終わり、フーツ。マップを見るとササガに最後だけあって、4人のマスターが入り乱れての争い。とにかくメチャクチャ広いので、ある程度、焦点定めて攻撃しないとヒドイ目にあうかもしれない。ここでは、赤の本拠地をクローズアップしてみた。

制限ターンはなんと255。これだけみても、気長にプレイするマップだとわかる。じっくりと、ね。いよいよ勝利を確信したら、はやる気持ちを抑えてエンディングを迎えよう。ヤッター、やっと制覇したぞ！



さあ、モンスター大集合だ!


























ここで、すべてのモンスターに登場してもらうことにしよう。マスター別に召還できるモンスターを、一覧表にまとめてみたので参考にしてほしい。

表の見方は、左から写真、モンスターの

名前、体力(ヒットポイント)、敵のモンスターと戦う場合の武器と相手に与えるダメージおよび攻撃回数、1回に移動できる距離、どれだけ経験値を稼げばレベルアップするかの数値だ。健闘を祈るよ。

写真	モンスター名	HP	使用可能武器	移動力	経験値
	ウォーロック	99	格闘——1×3 いかづち——13×3	3	—
	ファイアー(精霊)	?	格闘——?×5	—	—
	ドラゴン	32	格闘——9×2	5	110
	ドラゴンロード	30	格闘——28×1 火炎——4×4	8	103
	ファイアードラゴン	60	格闘——13×2 大火炎——17×2	6	—
	エンジェル	30	格闘——2×2 稲妻——6×2	7	143
	アークエンジェル	42	格闘——3×2 いかづち——14×2	8	—
	ロック	29	格闘——3×5	10	143
	フェニックス	34	格闘——4×4 火球——6×3	9	—
	セイレーン	16	格闘——1×1 音波——10×2	5	—
	サーペント	62	格闘——12×2	7	—
	ユニコーン	26	格闘——6×2	6	76
	トライコーン	32	格闘——8×3 いかづち——6×2	7	—
	トロール	32	格闘——13×1	4	83
	ジャイアント	50	格闘——21×1 ハンマー——16×1	6	—
	ファイター	26	格闘——3×3	5	76
	ナイト	36	格闘——6×3 スピア——13×1	6	94
	パラディン	52	格闘——8×3 ランス——22×1	6	—
	ソーサラー	99	格闘——1×3 いかづち——13×3	3	—
	エアー(精霊)	?	格闘——?×4	—	—
	ドラゴン	32	格闘——9×2	5	110

	ドラゴンロード	30	格闘——28×1 火炎——4×4	8	103
	エアードラゴン	77	格闘——6×5 大火炎——5×5	8	—
	エンジェル	30	格闘——2×2 稲妻——6×2	7	143
	アークエンジェル	42	格闘——3×2 いかづち——14×2	8	—
	ペガサス	30	格闘——3×4	6	76
	モノペガサス	39	格闘——3×6	9	—
	セイレーン	16	格闘——1×1 音波——10×2	5	—
	サーペント	62	格闘——12×2	7	—
	トロール	32	格闘——13×1	4	83
	ジャイアント	50	格闘——21×1 ハンマー——16×1	6	—
	ファイター	26	格闘——3×3	5	76
	ナイト	36	格闘——6×3 スピア——13×1	6	85
	レンジャー	44	格闘——5×4 魔弓——5×3	6	—
	リザードマン	24	格闘——2×3 弓矢——4×2	5	59
	サラマンダー	34	格闘——4×3 火球——16×1	5	—
	ネクロマンサー	99	格闘——2×2 いかづち——20×2	3	—
	ウォーター(精霊)	?	格闘——?×8	—	—
	ドラゴン	32	格闘——9×2	5	93
	ドラゴンゾンビ	32	格闘——28×1 火炎——5×3	8	94
	ミストドラゴン	68	格闘——10×3 大火炎——9×3	8	—
	デーモン	31	格闘——5×1 稲妻——4×3	7	110
	アークデーモン	44	格闘——8×1 いかづち——9×3	8	—

	レイス	15	格闘——1×2 死の波動——4×2	3	
	マンティコア	32	格闘——5×3	6	110
	スフィンクス	45	格闘——10×2 稲妻——6×2	6	
	クラークン	60	格闘——3×8	6	
	ミノタウルス	31	格闘——6×2	5	93
	ゴーゴン	41	格闘——10×2	6	
	バーバリアン	30	格闘——5×2	5	59
	バーサーカー	44	格闘——20×1	6	85
	ダークナイト	53	格闘——11×2 ランス——24×1	6	
	ゴーレム	26	格闘——12×1	5	93
	ストーンゴーレム	40	格闘——24×1	5	
	ウィザード	99	格闘——2×2 いかづち——20×2	3	
	アース(精霊)	?	格闘——?×2	—	—
	ドラゴン	32	格闘——9×2	5	93
	ドラゴンゾンビ	32	格闘——28×1 火炎——5×3	8	112
	デスドラゴン	72	格闘——16×2 大火炎——7×4	6	
	デーモン	31	格闘——5×1 稲妻——4×3	7	110
	アークデーモン	44	格闘——8×1 いかづち——9×3	8	
	レイス	15	格闘——1×2 死の波動——4×2	3	
	グリフォン	31	格闘——8×2	5	93
	ヒポグリフォ	41	格闘——9×2 火球——6×2	6	
	クラークン	60	格闘——3×8	6	
	ミノタウルス	31	格闘——6×2	5	93
	ゴーゴン	41	格闘——10×2	6	
	バーバリアン	30	格闘——5×2	5	59

	バーサーカー	44	格闘——20×1	6	85
	ダークナイト	53	格闘——11×2 ランス——24×1	6	
	ゴーレム	26	格闘——12×1	5	76
	アイアンゴーレム	36	格闘——20×1	6	
	サモナー	99	格闘——3×1 魔弓——8×5	3	
	ファイアー(精霊)	?	格闘——?×5	—	—
	アース(精霊)	?	格闘——?×2	—	—
	ウォーター(精霊)	?	格闘——?×8	—	—
	エアー(精霊)	?	格闘——?×4	—	—
	ドラゴン	38	格闘——9×2	5	
	エンジェル	30	格闘——2×2 稲妻——6×2	7	143
	アークエンジェル	42	格闘——3×2 いかづち——14×2	8	
	デーモン	31	格闘——5×1 稲妻——4×3	7	110
	アークデーモン	44	格闘——8×1 いかづち——9×3	8	
	グリフォン	31	格闘——8×2	5	93
	ヒポグリフォ	41	格闘——9×2 火球——6×2	6	
	マンティコア	32	格闘——5×3	6	110
	スフィンクス	45	格闘——10×2 稲妻——6×2	6	
	クラークン	60	格闘——3×8	6	
	サーペント	62	格闘——12×2	7	
	ミノタウルス	31	格闘——6×2	5	93
	ゴーゴン	41	格闘——10×2	6	
	トロール	32	格闘——13×1	4	127
	ジャイアント	50	格闘——21×1 ハンマー——16×1	6	139
	コロサス	99	格闘——34×1 巨岩——30×1	7	

牌の魔術師

麻雀ソフトはすでに山ほどあるのに、いまだに新作ができるのはなぜだろうか。それほど麻雀が楽しいからなのか、それとも既存のソフトにあきたらないのか。そんな話をからめつつ『牌の魔術師』を徹底解析しちゃうのだ。

■コナミ MSX2 5,800円 (ROM)

うことが売り物だったり、ただひたすらに思考ルーチンの強さだけを追求しただけのものが多かったけれど、最近のソフトはゲームとしての楽しさを重要視しているものが増えているよね。

と、ここまで書いたところでふと気になったんだけど、はたして読者の中で麻雀のルールを知っている人はどれくらいいるんだろうか？ 私、麻雀打てますよーん、って人は手を上げてー！ なんて書いても、わかりっこないですね。それじゃ、アンケートはがきにチェックを入れてみましょう。パラパラ。ふむふむ。おやおや。なーんだ、けっこう麻雀好きの人は多いんだなあ。感心感心。

なるほど、麻雀ソフトが現在のそのような傾向になっているのは、それだけユーザーの要求の次元が高くなって、既存のソフトにありがちだった単調なゲーム展開が受け入れられなくなってきているからなんだろう。

で、最近の流れを受け継いでいる、と言える1本が『牌の魔術師』なのである。このソフトでまず目をひくのが、コナミの過去の人気ゲームに出てきたキャラクターと対戦できる、という点。これはいいですね。モアイやスナッチャーに強引に麻雀を打たせちゃうんだからすごい。それではまず手始めに8人の登場人物の紹介から徹底解析をスタートさせましょう。



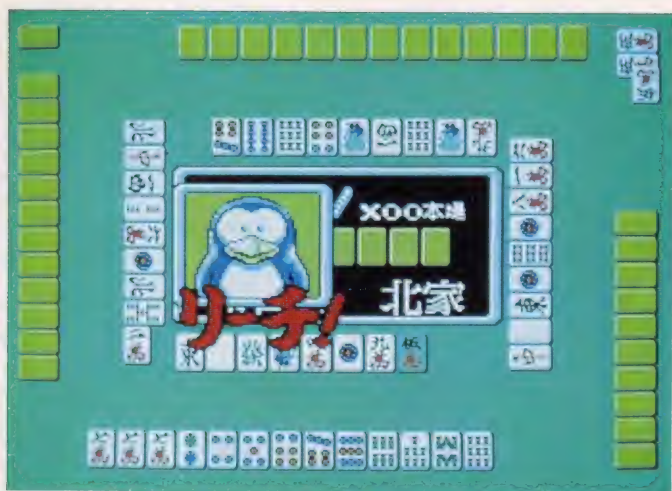
ゴエモン



◆なかなか絵になる表情をするのだ。



弱きを助け、強きをくじく。庶民の味方、義賊のゴエモンちゃん。日ごろはドロボーさんとして活躍なさってるようですが、そんな彼でもギャンブルがお好きなのですね。しかし、腕前のほうはというと……。うーん、あまりお上手ではなさそうですね。チャント、トイトイ系の役が好きそうで、ほとんどソメには走らない。だけど、調子に乗らせるとちょっとコワイかもしれないけどね。



麻雀、麻雀ゆかいな麻雀 ああ我が人生に悔いなし

コナミから麻雀ソフトが出るのは、1984年に発売された『コナミの麻雀道場』以来のことである。『麻雀道場』は、その名のとおりに初心者を対象とした麻雀入門用ソフトという色合いが強かったのに対して、

今回の『牌の魔術師』はより実戦感覚に近づけて、対局の面白さを出す、というところに重点を置いた作りになっている。

そう、昔の麻雀ソフトは、単にコンピュータと対局できる、とい

とりあえずは雀士のプロフィールだよん



ポポロン



◆さわやかな好青年風の顔ですね。



悪の魔王ヒュドノスや大魔司教ガリウスをやっつけた勇者ポポロン。さすがに騎士代表だというだけあって、腕前のほうも確かなようですね。パラメータもとってもバランスよく振り分けられているようです。うん、彼はなかなかの実力者とみとぞ。

でも、裏を返せばはっきりしない打ち手といえるかもしれない。勝っても負けても感情をあまり表に出さないし、コイツと打ってもつまらなそうだな。



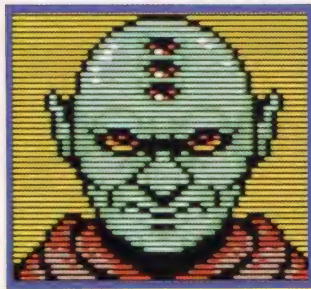
モアイ



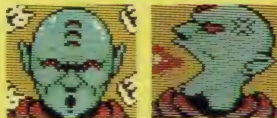
◆意外と純な一面を見せるモアイ。

立ち	対々
鳴き	国士
断么	降り
清一	終了

もうすっかりコナミのゲームには欠かせない存在となった感のあるモアイくん。今回は島国代表としての登場で一す。これまでのゲームではいまひとつ性格がつかみきれなかった彼だけど、この性格設定を見てははっきりとわかりました。アホです。あ、言い過ぎました。でも、ほとんど面前では勝負せず、鳴きまくるかと思えば国士に走るし、しかも降りることを知らない。こんなヤツに負けるとムチャクチャ悔しいぞ。



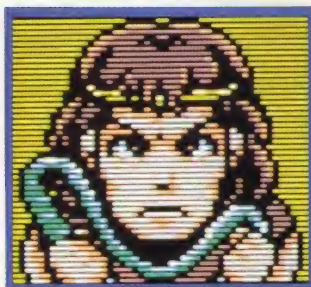
ヴェノム



◆本当はいいヤツなのかもしれない。

立ち	対々
鳴き	国士
断么	降り
清一	終了

クーターの罪で追放されたときには逆恨みをして母星に攻撃を仕掛け、それをジェイムズ・パートンに妨げられたときは生まれる前の時代までさかのぼって仕返しをしようとする。そんなワガママなヴェノムの打つ麻雀は、いかにも悪役にしく陰湿で暗い。テンパツでもダメで待ち、他家にリーチがかかったらすぐに降りてしまうのだ。こーゆー打ちかたをする野郎は絶対に相手にされなくなるのがオチである。



シモン



◆勝つとなぜか頭にロウソクが。

立ち	対々
鳴き	国士
断么	降り
清一	終了

トランシルバニア王国を魔王ドラキュラの侵略から守った勇敢な青年、シモン。伝説の英雄クリストファーと血のつながりを持つという彼は、言わば血統書つきの救世主。それほど優秀な男であるというのに、ムチを持っている、というだけで、変態代表というヒドイ役回りに甘んじてしまっているのだ。しかし、彼は英雄のクセしてすぐに降りてしまう、なんてナサケナイ一面をもっているのだ。



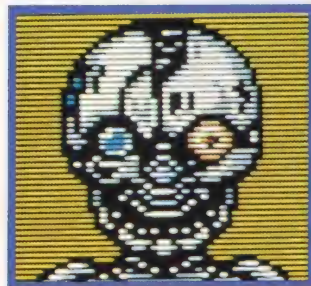
ペンギン



◆喜怒哀楽がストレートに出るバカ。

立ち	対々
鳴き	国士
断么	降り
清一	終了

彼もモアイくんと同様に、数多くのコナミゲームにへこへこ顔を出している人気キャラのひとり。今回は南極代表としての登場なのだ。彼の打つ麻雀ってのは、とにかく単純明快。すぐにチンイツ、ホンイツねらいに走っちゃうし、テンパツたら即リーチ。あまり鳴かないのが救いになっているものの、この打ちかたから思慮深さを感じ取ることは絶対に不可能。でも表情が楽しいのでつつい相手にしてしまう。



スナッチャー



◆バイオロイドだが表情は人間臭い。

立ち	対々
鳴き	国士
断么	降り
清一	終了

ひっそりと人間になりすまして悪事を働くスナッチャーくん。彼の打ちかたはとにかく一直線。面前で勝負をしてテンパツたらなにがなんでも即リーチ！ いいですね、弱そうですね。おながすいたら、じゃなくて、点棒が減ったら相手にしてみたいキャラクターです。しかし、こんなヘボーなヤツなのに、どういわけか雀鬼代表という設定になっている。よっぽど麻雀が好きなんだろう。幸せなヤツだ。



アフロディーテ



◆かわいくふるまっているが人妻だ。

立ち	対々
鳴き	国士
断么	降り
清一	終了

おお、やったね、紅一点。でも、もうツパがついています。ダンナさんのポポロンといっしょに、愛息バンパスちゃんの養育費を稼ぐため、かどろかは知らないけど、一生懸命がんばっています。彼女はとにかくポンポン鳴く鳴く。染めに走る走る。しかもぜんぜん降りようとしなないだからタチが悪い。ただどけこうテンパイは早いし、ドラがからむとどてかいのをかますことがあるので、油断ならないのだ。

人工知能による成長機能を ちょっと試してみたわけなのだ

きれいなグラフィックやユニークなコナミキャラのほうにばかり目をひかれてしまうけれど、このソフトの最大のセールスポイントは人工知能によるキャラクターの学習・成長機能にある、と勝手に決めつけてしまおう。

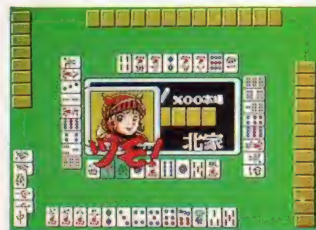
なんてったって、半荘を1回プレイするたびにそれぞれのキャラクターが自分の打ち筋を反省して、次の対局に備えてパラメータの値を変更してくる、というんだからすごい。何度も負け続けても平気でタコ打ちを繰り返してくるとどこ

かのだれかさんは、しっかりと見習ってほしいものである。

さて、そーなっていると、成長機能とはどういうしくみになっているのか、とか、実際にはどういう形で変化していくのが気になってくるのが人情である。



というわけで、思い立ったが吉日。アフロディーテを実験台に、半荘を繰り返してその都度パラメータの変化の度合をチェックし、それによって成長機能の本質に迫ってみようではないか！ ってなことにあいたたのです。なぜアフロディーテを選んだのか？ という、性格の初期設定値が「鳴きまくり、すぐ染めに走り、降りようとしな、と極端に振り分けられていたの、パラメータの変化



■お、ツモりやがった。アフロディーテはときどきとんでもない手で上がる。

のようすがわかりやすいんじゃないか、とか、紅一点だから、とか、まあ、いろいろあるわけだ。

はい、それではさっそくやってみましょう。まずは半荘1回目。「ポン！」。うわ、いきなり鳴いてきた。「ポン！」。またかよ、よく鳴くなあ、ほんとに。——あーあ、流局になっちゃった。ゲ、ノーテンかよー。だったらむやみに鳴きまくるなよー。まったく。

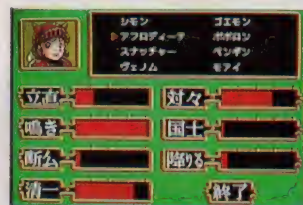
と、アフロディーテは東1局からポンポン鳴いたんだけど、あまり点棒は動かないまま。結局、半荘1回目は6,000点のマイナスで終了したのでした。

さてさて、それではパラメータのチェックといきますか、と期待に少しだけ胸をふくらませて見て



■本編と全然関係ないけど、うれしかったので載せたのだ。

アフロディーテの成長記録です



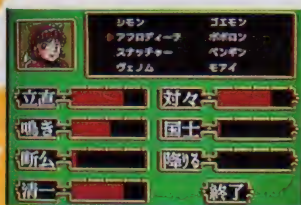
■これが最初のパラメータ。鳴いて染める、というような初心者の打ち筋だ。



■1回目の半荘で鳴きまくってもあまり効果がなかったため少し面前向きに。



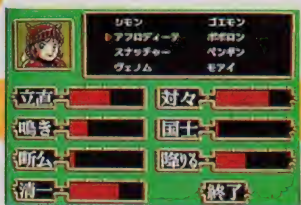
■2回目の半荘は今ひとつ盛り上がり、パラメータも横ばい状態になった。



■面前で2度上がったために、「立直」と「鳴き」の値が逆転してしまったのだ。



■大勝した4回目の半荘のあとは、すっかり最初の打ち筋と変わっていた。



■順調に進んでいたのが、大負けしたために鬱困気が変わってきたのだ。

はい。それではアフロディーテの性格設定のパラメータが6回の半荘のうちどれだけ変化したのかをつづる、「アフロディーテの成長記録」をお伝えしましょう。

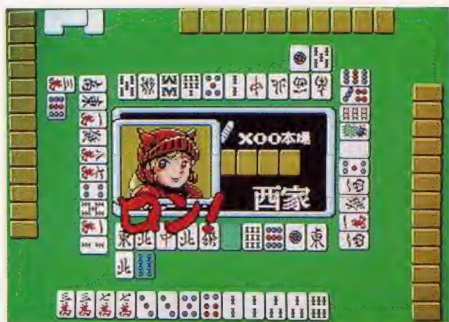
初期設定データを見てみると、ポンポン鳴きまくったり、染めに走ったりと、お世辞にもお上手、とは言いがたい打ち筋だったんだけど、成長後はガラリと変身。6回目の半荘の終了時点では、タコ鳴きはすっかり影をひそめて、面前を中心に勝負する、より確実性の高い打ち筋に変身してしまったのだ。ただ、終盤戦で振り込みまくったために必要以上にベタ降りしちゃうようになったのは残念。



■最後の半荘でも負けてしまい、結局すっかり弱気な感じになってしまった。



みると……。おお、
変わってる変わって
る。さっきの半荘で
鳴きまくったわりに
勝てなかったせいか、
“鳴き”の数値がちょ
っと下がってるな。
逆に“立直”の値は倍
くらいに増えてるぞ。



▲アフロディーテは成長して面前でも打てるようになった。

しかし、目立って
変化していたのはこ
の2項目だけ。残りのところには
ほとんど変化が見られなかったの
だ。うーん。

そして迎えた2回目の半荘。パ
ラメータの変化が打ち筋にどの程
度影響を与えるか、というのが気
になるところなだけけど……。ア
フロディーテは相変わらずよく鳴
いている。前回に比べると若干面
前で勝負する機会が増えたよう
な気がしないでもないんだけどね。
試合展開も前回同様あまり点棒が
動かず、結果も4,000点のマイナ
スと、大きな変化のないままで終
わってしまったのだ。

今度はパラメータにどんな変化
が表われてるかな? ——あらら、
ほとんど変わってないや。今回も
“立直”と“鳴き”の値が微妙に変

化していたけれど、前回ほどの差は
ないようだ。うーん、もう収束し
始めちゃったのかな?

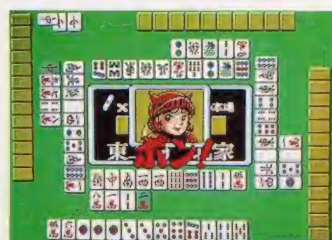
しかし、3回目の半荘はちょ
っと違っていた。なんと、アフロ
ディーテが2回続けて面前で上が
ってしまったのだ。結局得点自体は
ほとんど原点だったんだけど、パ
ラメータのほうは“立直”の値が大
幅に増え、逆に“鳴き”が最初の値
の約半分まで下がったのだ。こ
こまで変わると、打ちかたのクセ
なんか始める前とはだいぶ違っ
ているんだろうな。

大きな変化のあったあとの、4
回目の半荘。アフロディーテは人
が変わったように上がりまくった。
終わってみるとなんと33,000点も
浮かせて、断然トップに立ったの

音声合成でしゃべる!

コンピュータ麻雀ソフトが本
物の麻雀のオモシロさに迫るた
めには、やはりなんといっても
臨場感を高めることが大切だろ
う。で、そのための有力手段とし
ゃべらせる、という手がある。

『牌の魔術師』でも、対戦相手の
コナミキャラたちがそれぞれ特
徴ある声で「ポン!」、「チー!」
などとしゃべってくれるのがと
てもウレシイのだ。かわいらし
い声で誘惑してくれるアフロ
ディーテや、わけのわからない声
で笑わせるモアイなどなど、た
だ声を聞いているだけでもけ
っこう楽しめる。声はやっぱり重
要な要素なのだ。



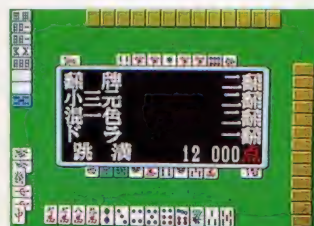
▲意外とリアルな声でしゃべるのがいい。



▲「リーチ!」の声もスリル満点なのだ。

だ。パラメータのほうを見ると、
“鳴き”の値がさらに大きく減っ
ていた。ここまでくると、もう初
めのころの“鳴き虫”のイメージは
どこかへふっとんでしまいそう
である。ただ、“降りる”のパラメ
ータがずっと0になっているのが
気になるんだけど……。

悲しいことに不安は的中して
しまう。前回までのあいだにす
っかり強気になってしまったア
フロディーテは、5回目の半荘
では振り込みマシンと化してし
まったのだ。この半荘でボロ負
けた彼女。“降りる”のパラメ
ータが一気に急上昇してしまい、
結局6回目の半荘もいいところ
なく振り込み続けて、残念なが
らさんざんな結果に終わってし
まったのでした。あーあ、かわ
いそうに。



▲和了したときの爽快感。これだけは何度プレイしても変わらずいい気分である。



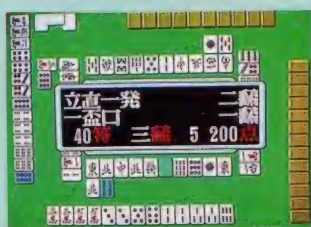
ハコテンなヤル……

コナミ流麻雀だよん

昔からずっと根強い人気を保
っている麻雀ソフト。一番初期
の対戦型麻雀ソフトは、コン
ピュータ側が配牌の時点であら
かじめテンパイの状態にして
おいて、乱数でリーチをおけ
る時期を決める、という非常
におそまつなものだったんだけ
ど、それがやがて独自の思考
ルーチンを持ち、より強いもの
が追求されるようになってい
った。

でも、ただ強いだけのソフト
はしだいに敬遠されるようになって
しまい、最近では個性的な対
戦相手売り物にしたり、コン
ピュータ麻雀ならではの要素
を取り入れたりしているもの
が増えてきたのだ。

この『牌の魔術師』もコナミ
の人気キャラクターを出したり、
性格設定



▲麻雀ソフトは一生もの。それだけにいいものを選んでプレイしたいよね。

機能をつけたりと、最近のソ
フトの流れをくんだ内容になっ
ている。これまでのコナミのソ
フトとくらべるとかなり地味な
つくりになっているのが少し
物足りないが、操作性の良さ
や小気味よいBGMなどコナミ
独特のノリのよさは健在なの
で、安心して遊べるソフトとい
えそうだ。

ANGELUS

アンジェラス〜悪魔の福音〜



世界の各地で発生した謎の奇病。そして被害者の側で光る青い石は、いったいなにを意味するのか？この謎を追うブライアンはやがて自分の不思議な運命を知る。迫力のある画面に圧倒されてしまうぞ。

■エニックス MSX2 8,200円 (2DD)

ペルーと日本。この地球の裏側に位置する2つの国で同じ奇病が同時に発生した。

第一の犠牲者は西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーの副社長、ゲイツ・シュミット。バイエルン・カンパニーが取り組んでいたダム建設の完成を祝う祝典でスピーチを始めたときに倒れてしまったのだ。

日本にペンフレンドを訪ねて来ていたエイミ・ハミルトンという少女も、シュミットと同じ症状で苦しんでいた。

この奇病の症状は、全身が緑色

に変色し、血管が浮きだし、声にならない声で苦しみながら最後には息絶えてしまうのであった。エイミは運よく命をとりとめ、日本の病院に入院した。

ロンドンポスト誌の科学部記者であるブライアン・パールはこの事件を出張先で知った。同僚のエリス・ミラーからの電話ではすぐにロンドンに戻ってきてほしいとのことだった。同時に同じ奇病が地球の裏側で発生するというこの事件は特ダネになるので早速打ち合わせをするというのだ。

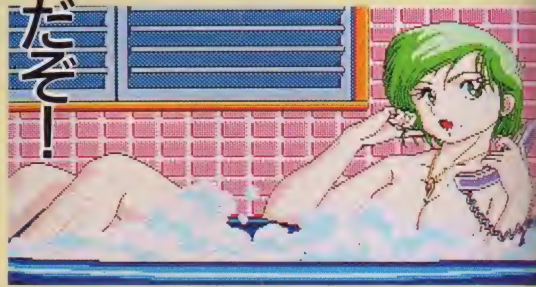
ここまではゲームのイントロダ

クションなのでプレイヤーは腕でも組んで

見ていけばいい。このあとからプレイヤーはブライアンとなり、コマンド操作でストーリーを進めていくのである。

ロンドンへと向かう飛行機の中で、ブライアンはガルン・ドップスというドイツ人と隣合わせになった。ブライアンが読んでいた雑誌に載っていた、的中率9割という占い師デュマなどについて話をしている……。突然ガルンが苦しみ始めたのだ！ 全身が緑色に

新しい事件だぞ！
ブライアン



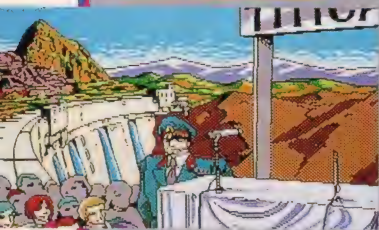
ブライアンの同僚エリスが、出張しているブライアンに電話したのはおフロから。思わず声にエコーがかかりそうだが、仕事熱心と言えれば仕事熱心なわけです。

ゲーム中、プレイヤーは一度だけエリスとなる。行動的でちょっと気が強いところが魅力。

なり、血管が浮きだし……そう、これはペルーと日本で発生した例の奇病だ！ ブライアンはこれから取材するはずであった奇病に遭遇してしまったのである。

同様に偶然乗り合わせた、ブライアンの友人であり細菌学の世界的権威であるエドガー・スミスを呼び出したが、設備がないような奇病のため、ロンドンに到着次第エドガーの病院で調べてもらうことになった。

ペルー



西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーがペルーで長期間取り組んでいた事業は、ピラミッドを移転し、その跡地にダムを建設するというものであった。

ダムの移転は市民の反対を押し切って

行なわれ、完成日を迎えた。しかし、その祝典の最中に、大統領に続きスピーチを始めたバイエルン・カンパニーの副社長ゲイツ・シュミットが突然苦しみだし、倒れてしまった。祝典に出席していた関係者および集まっていた群衆が騒然とするなか、シュミットは息絶えた。



地球の裏側で同じ奇病が!!

日本

エイミ・ハミルトンはアメリカに住むごく普通の少女。ペンフレンドの美春を訪ねて日本にきていた。エイミが奇病に襲われたのは、美春と一緒に新宿の

気になったことで責任を感じた美春は、看病を続けた。そのエイミの胸には、ボーイフレンドのハインツからもらった青い石のペンダントが美しく光っていた。

喫茶店にいたときだった。ただちに病院に運ばれたがそのまましばらく入院することになってしまった。

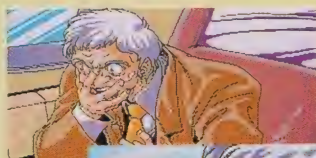
自分を訪ねてきてくれたときにエイミが病





■全身が緑色に変色し、血管が浮きだす……。最後はこんなに気持ち悪くしてしまうのだ。

機内で突然ガルンが苦しみだす場面は気持ちが悪くなるほどリアルなアニメーション。しかもどんどんアップとなってプレイヤーに迫ってくるのだ。うぐぐっ、食前食後にはあまり見たくないなあ。



■これから取材するはずだった奇病に遭遇してしまったブライアンであった。

ガルンの顔が……



奇病と遭遇だ!

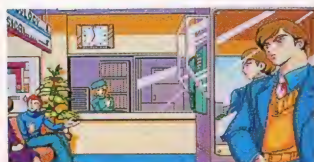
"悪魔の福音"とは?

エドガーのいる院長室に入れるようになったら、ガルンの検視の結果を聞こう。とはいうものの結局のところ医学的には奇病としてしか扱えそうにない。

ここでガルンについてこれまでわかっていることをまとめてみよう。ガルンは西ドイツの保険会社G・I・Uの営業部長であり、ペルーにはダム建設に関わる仕事で滞在していた。

ブライアンが機中でガルンと話をしたとき、占い師デュマに悪夢のような未来を暗示されたと話していた。呪われたあるモノをガルンが持っているかららしい。

ガルンが倒れたあと持ち物を調べたところ、数字の並んだメモや美しい女性の写真などができた。しかし最も気になった物は、座席に残された石である。まるでサファイヤのように青く光り、プリズム形にカットされており、中側に何かの模様が刻まれている。しかし、この模様は誰にでも見えるわけではないのだ。今のところブライアンとエリスの2人だけに



■エドガーからは興味深い話をたくさん聞くことができる。フツウの医者ならば、呪いの話なんて信じないのだろうけれどエドガーは違う。寛容なわけだ。

編集部で情報交換

ロンドンに到着したら、まずは編集部に戻ろう。編集部で必要なことをすべて聞き終えるまでは病



■病院でエドガーと話を終えてから戻ってくると編集長が現われるぞ

院に行ってもエドガーと会うことはできない。つまり病院へ行って受付から先に進めないという人は、編集部でまだやるが残っているというわけ。

同僚のエリスやガイストと話した結果、ペルーと日本の取材をすることが先決だということになったが、それには編集長の許可が必要。海外出張だもんね。

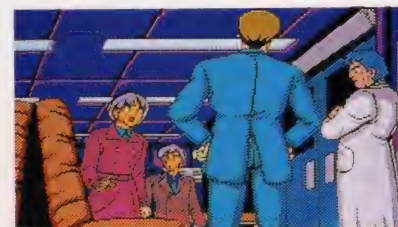
しか見ることができない。

とても医学の範疇だけでは解決できそうにないと思い始めるブライアンに、エドガーは「悪魔の福音」という本の話をする。これは13世紀にデバイン・ハウエルという悪魔払い師(エクソシスト)が暗黒の世界について書いた本であり、エドガーがペルーを旅行中にある古美術商から買った、というよりも売りつけられたものなのだ。

それによると、暗黒の世界を支配する邪神セヴァを復活させ、全世界を悪魔の力により支配しようという意図から、グノーシス教という邪教が起きたという。しかし肝心なところが破けていているう

え、昔存在した小さな村の方言で書かれているのですべてを知ることにはできない。それがわかるのはデムリエの生き残りといわれる人だけらしい。

そしてこの本に描かれている絵が、今回の奇病の症状にそっくりなのである! これはどのようなことなのだろうか?



■遺族の話も聞いておきましょうね。



エリスが日本を取材するのよん

日本の取材を担当するのはエリス。というわけで舞台が日本に移っている間だけ、プレイヤーはエリスとなって行動するのだ。そうそう、日本にいる間はセーブができないので直前でセーブしておくことを忘れずに。

エリスの仕事は、日本で例の奇病に襲われ入院しているエイミと



■な一んかいやしそうな主治医の佐竹先生。でもネはそんなに悪くない。

いう少女の取材だ。実際に会ってみると意外に元気そうであった。

エイミの病室には、ボーイフレンドの写真が飾ってある。彼からプレゼントされたものだと言って身につけている青く光る石のペンダント。それはブライアンがガルの座席にあったとして持って帰った石にそっくりであった。

気になる。どーも気になる。そこでそのボーイフレンドについて詳しく聞いてみると……。彼の姓はシュミットだというのだ。この奇病の第一の犠牲者となったシュミットとの関係は……？

エイミと美春の2人から発病の

ようすなどを聞いた後は、担当医である佐竹先生に会いに行こう。一見軽くていい加減そうにみえるのでちょっと心配なのだが……。

結局のところ、ここでも奇病としか言うことができないらしい。なにしろ病原菌さえ発見できないのである。しかし最初に発病した日と同じように、毎晩8時になると発作が起きるらしい。そういえ

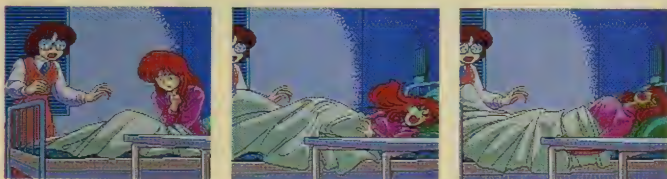
ばそろそろ8時になるころだ。

そのとき看護婦が駆け込んできた。また発作が始まったのである。



■ミッキー・ロークの大ファンだという明かるいエイミであったが……。

ふたたび苦しみ、そして……



毎晩8時になると発作が起きるといふエイミ。エリスが彼女を訪ねた日もやはり同じであった。病室で美春と楽しそうに話をしていたエイミは突然激しく苦しみだし、あの笑顔からは想像もできないような様相になりあつという間に動かなくなってしまった。

美春の話によると、発作が起きると同時にエイミは「セヴァ……」という言葉が口にしたという。セヴァ、それは「悪魔の福音」に書かれている邪神の名前である。



そのころペルーでは……



■まるで頭がよさそーに見えるポーズだなあ。

エミリが主人公として進む日本編が終わったところで、再びプレイヤーはブライアンになり、舞台もペルーへ。

ペルーに到着したブライアン。ペルーでは取材しなければいけない場所がたくさんある。この時点でわかっているだけでも、シュミットが副社長をしていたバイエルン・カンパニーのペルー支社、エドガーが「悪魔の

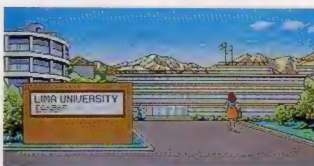
福音」を買った古美術商の店、それからガルンが持っていた写真の美しい女性も捜し出さなければならぬ。

空港やホテルなど電話のある場所ならどこからでもいいので、ガルンのメモにあった謎のナンバーに電話してみよう。ロンドンでは通じなかったあのナンバーだ。きっとペルーでならば、通じるに違いない。



■せっかくホテルに着いても、休んでるヒマなんかないのです、ブライアンには。

リマ大学



謎のナンバーに電話してみたところ、かかった先は「リマ大学考古学科」。とにかくガルンがこの電話番号をメモしていたわけだから、調べなくてはね。

■「呪い」については、このエラソーな人に聞こう。

リマ大学ではモリアム教授から話を聞き出そう。ダム建設のためのピラミッド移転に関して、占い師デュマの予言が新聞に載っていたらしい。デュマに会えば、何かわかるかもしれない。

このモリアム、写真の女性を知っているという。彼女の名前はイザベルといい、1年前にモリアムの助手をしていた。ここはなんとしても住所を聞き出したところ。



悲劇のイザベル



イザベルは入院生活を続ける夫のために働いている。彼女からはガルンとの関係や、「語られなかった古代神話”について聞くこと。

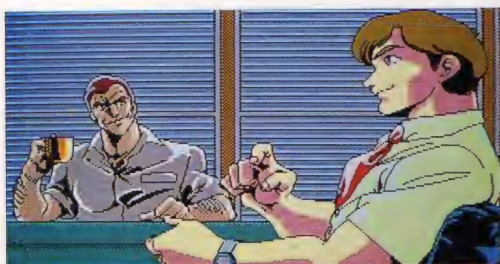
正神ユーザーと邪神セヴァのエピソードとは？ 災いの根元を司る物とはいったいなんなのか？

ペルー警察

バイエルン・カンパニーで、詳しいことはペルー警察が調べたはずなのでそちらに聞いてくれと言われたブライアンは、ペルー警察へ移動することにした。

中に入ったらバルドン警部からダム完成の祝典のときに倒れたシュミットについて聞いてみよう。当初は薬物死の疑いもあったが、検視の結果、はっきりとした死因は解明されないままであった。

さて、ペルー警察の前には何人の警察官が立っているかな？ ゲームの進行状況によって1人のときと2人のときがある。いつ来て



▲この人の言っていることは本当なのだろうか？ うーん……。



▲おお、体格のいい警官だなー。でももう1人でてるハズなんだけどなー。

みても1人しか立っていないというのは、ほかの場所での調査が足りないことを意味している。

2人目が登場したところで、実際に現場主任をしていたのは変死を担当しているランディであると教えてくれる。今日は非番なので自宅にいるというので、自宅まで押しかけてしまおう。

バルドンは現場には何も落ちていなかったと言うが、ランディは確かに青く光る石があったと言う。バルドンは良くないうわさもながれているらしい。いったいなぜこのような食い違いができるのだろうか。

そしてデュマが……



すべてのカギにぎっているデュマとご対面！ だけどそこまで見せてしまっはおもしろくないよね。くすくすくす……。

古美術商の店へ……

エドガーに「悪魔の福音」を売りつけた人物、ガストバ。ブライアンはこの店にある盾と顔の形をしたツボにひきつけられる。盾はセヴァを倒したユーザーが使っていたもの、ツボは不思議な力を持つものらしい。



バイエルン・カンパニー



▲おーい、だれかキチンと話を聞いてちょーだい。ねえ、右のおじさーん。

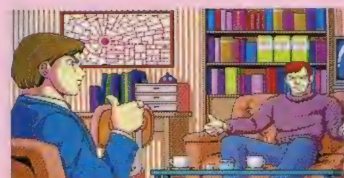
シュミットが副社長をしていたバイエルン・カンパニー。最初はいい加減な受けこたえしかしてもらえないが、ガルンのことなどを話し始めると、いかにも古株ですといった顔をした人が寄ってくる。

ランディの自宅へ

ペルー警察で言われたままに現場主任で変死を担当しているランディの自宅を訪れることにした。

ランディの話によるとシュミットが倒れた現場には青く光る石が落ちていたらしい。奇病被害者のかたわらで青く光る石……やはりここに

もガルンのときと同じようにこの石があったのだ。その石は警察署内に保管されているということだが……。



▲記者ともなれば、警察官の自宅にまで押しかけるぐらいのことはしなくちゃね。

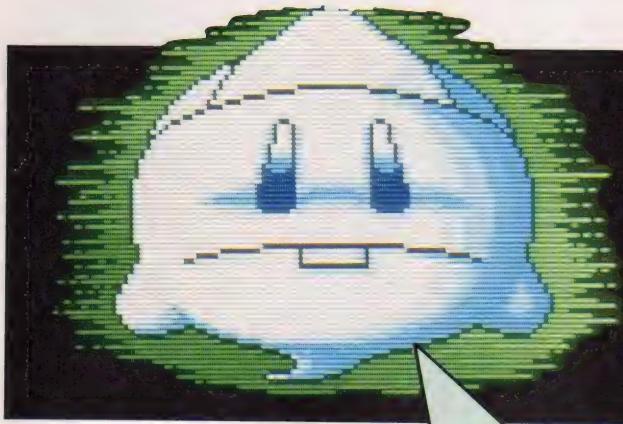
姿を現わす 邪教僧たち

いよいよ姿を現わす邪教僧たち。ブライアンが何か重要なことをつかもうというとき、邪教僧は必ず妨害に入る。

そして青く光る石が意味するものは？ なぜ邪教僧はこの石をも狙うのか？

この後エリスがペルーに到着し、2人で行動をともにする。デュマの言葉や身の回りで起きる不思議な出来事から、やがてブライアンは自分の運命を知ることになる。





幽霊君

気がつくと、そこは地獄……。

ここはどこ？ わたしはだーれ？ 気がつくと記憶喪失になっていた幽霊君。おちょこ玉をひき連れて、閻魔様に会いに行く苦難の旅のはじまりはじまり。

ボク幽霊君。僕の攻撃方法は……。

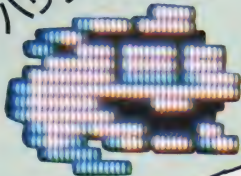


おちょこ玉

小さな魂だけど、勇敢に敵に体当たり攻撃してくれるんだ。最初は1匹だけだけど、特定の中ボスを倒すと、3匹まで増えるよ。

エビのように後ろにすっ飛んで、敵に体当たりする僕の最大の攻撃。攻撃力はおちょこ玉の4倍もあるんだよ。でも、この技を使うと、アタックポイントが減っちゃうからむだづかいはできないんだ。

バックアタック



地獄の入り口

STAGE 1

最初のステージということで、敵も弱いし、数も少ない。苦労せずにスイスイ進んでいけるだろう。ここでは、先のステージにそなえて100円のアイテムをすべて取って、貯金しておくといいたい。



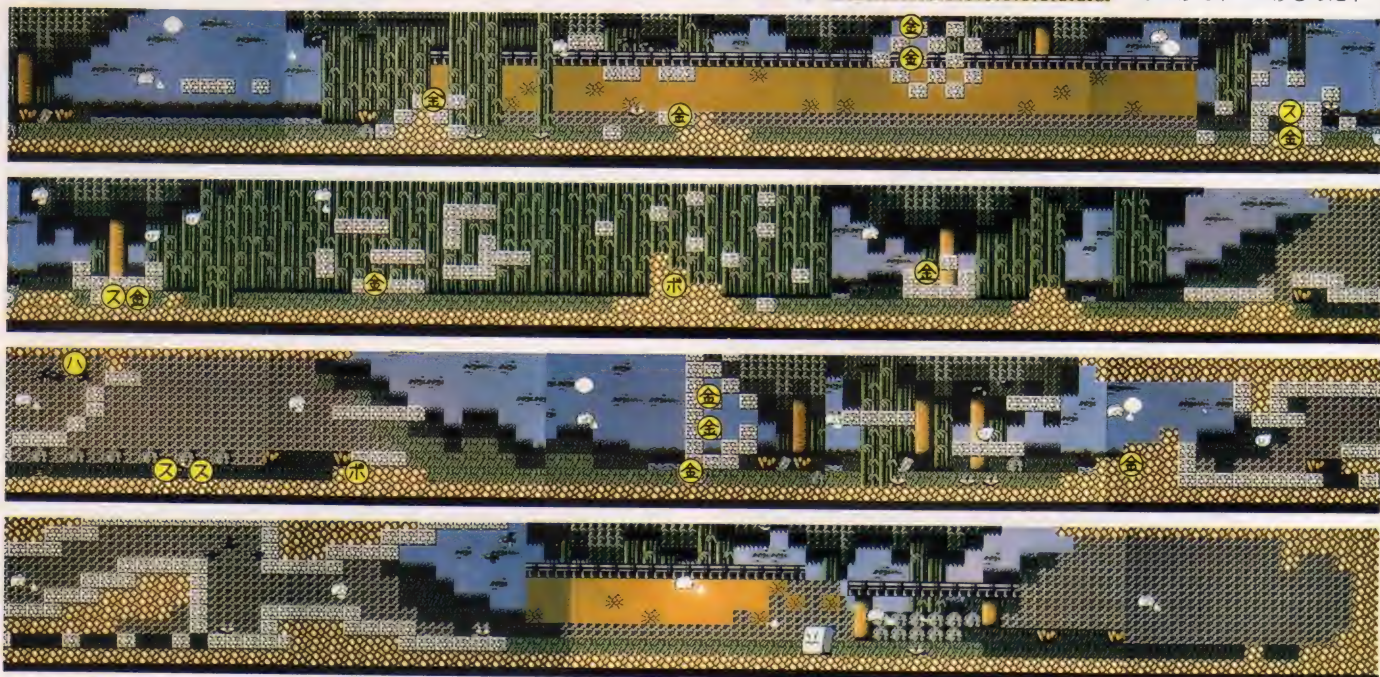
めりかべ

バックアタックを連打すればすぐに倒せる。

鬼面洞
ボスは出口の



行き止まりの壁が崩れて出現する。バックアタックでザコをすっとばし、弱点の目にぶつけてやっつけるのだ！



この世とあの世は じつづきだ!!

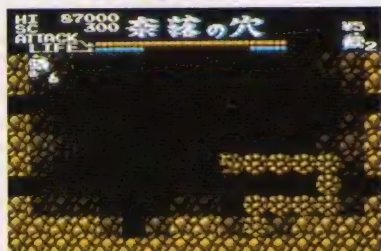
奈落の穴

STAGE2

この面は、上から下へ縦スクロールするステージだ。このスクロールは強制的なので、壁と画面の上の切れ目にはさまれてつぶれてしまう。これをマニアの間では「V-RAMにはさまれる」というのだ。つぶされてしまうと、ライフメーターがどんなに残っていても幽霊君は死んでしまう……。あれ、幽霊だから最初から死んでるのか……。じゃあ、消えてしまうから、とくに注意しよう。

ここの敵はやっつけられないヤツが多いから、むりして攻撃するより、ひたすら逃げ回るほうが良いと思うよ。

ボスは骨龍だ!!



この骨龍は、動きは速いけど、画面の左上が安全地帯だから、そこにいればとりあえずは安心だ。あとは骨龍が写真のパターンで出て来たときに、少し下に降りてバックアタックをおみまいすればいいわけだ。



● 8匹全部倒すと、おちよこ玉が1匹増えるんだ。

壁をこわして、アイテムを買おう!



100円

これを取ると、所持金が100円増える。見つけたら、必ず取るようにしようね。



ハート

200円で、幽霊君のライフを完全に回復してくれる、うれしいアイテムだ。



ストップウォッチ

敵の動きを一定時間ストップさせることができるアイテムだ。値段は200円。



バックアタック

2個まで買えて、アタックゲージが0になると満タンに戻してくれる。300円。

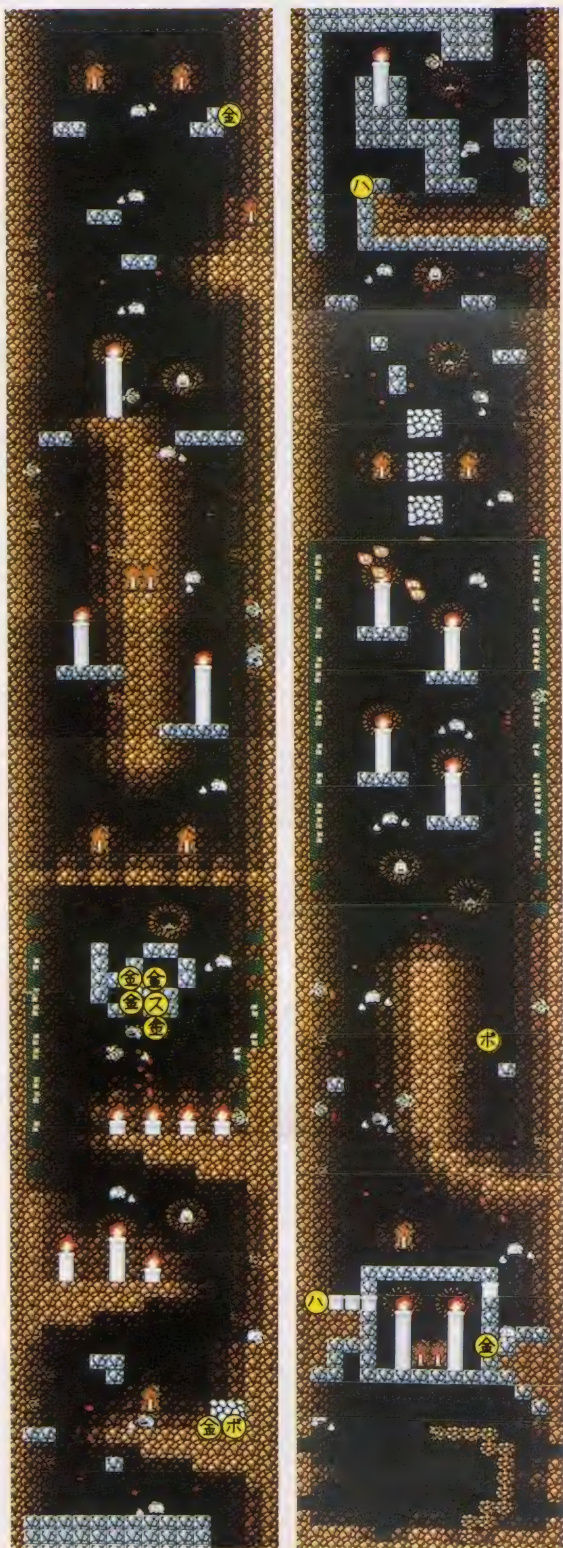


バリア

おちよこ玉が、幽霊君のまわりをぐるぐる回転し、一定時間無敵になる。500円。

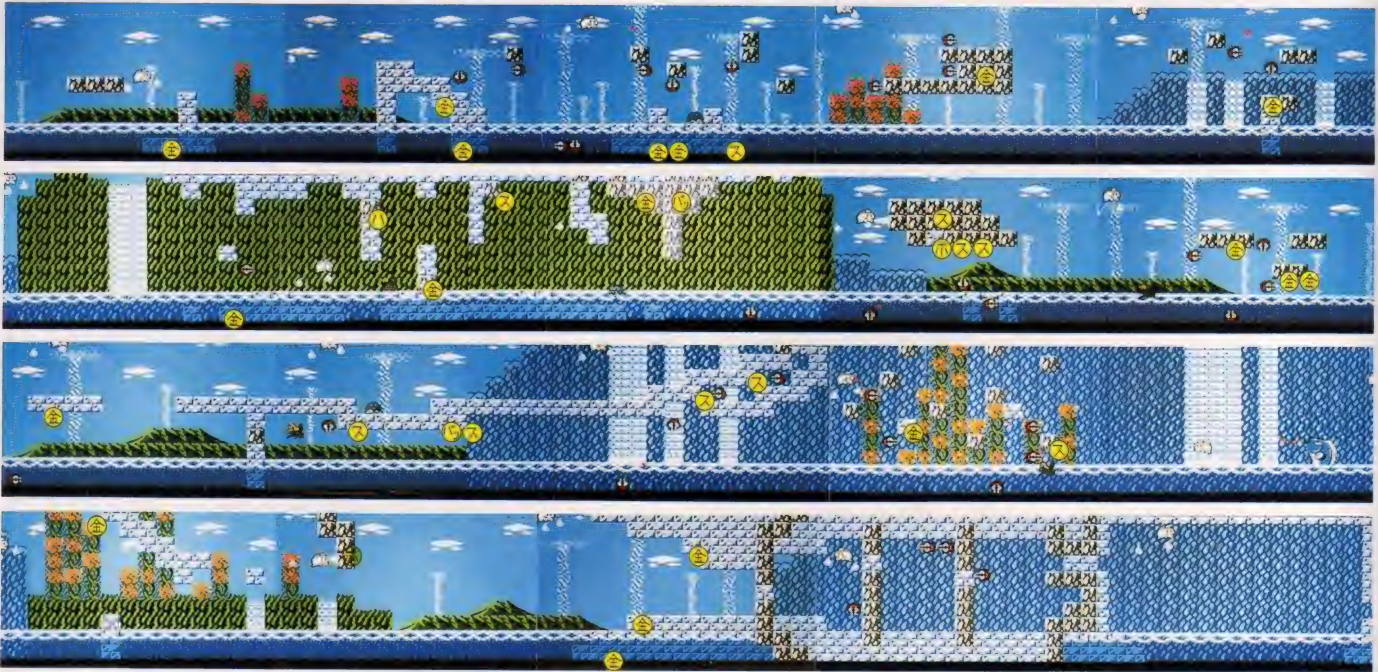
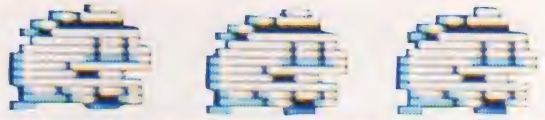
マップ上の表記

100円……● ストップウォッチ……⌚ バリア……■
ハート……♥ バックアタック……⚔️ ボーナスステージの入り口……👤



三途の川

STAGE 3



この世とあの世の間に流れる三途の川のステージだ。でももっとも暗くないのがこのゲームのいいところだね。このステージからだんだん難易度が上がってくるのだ。敵の動きもかなり速くなってきたし、弾の数もぐっと増えてくる。それになんととってもボスキャラ

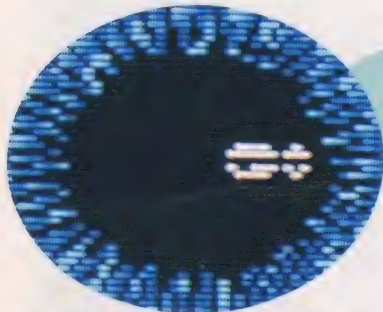
が強い！ 中ボスの巨大魚は動きこそ単純だけど、大きな気合弾をオニのように吐いてくるから、ちょっと気を抜くとすぐにやられちゃうし、ウニクリはもっととんでもないヤローなんだ、うん。このステージはだれもがいちどははまってしまいうんじゃないのかな？

中ボス
巨大魚

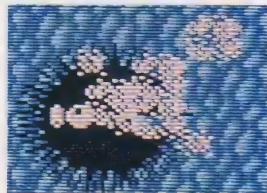


■インケンせうな目つきが、なかなかかわいい。にくめないヤツさ。

ウニクリ



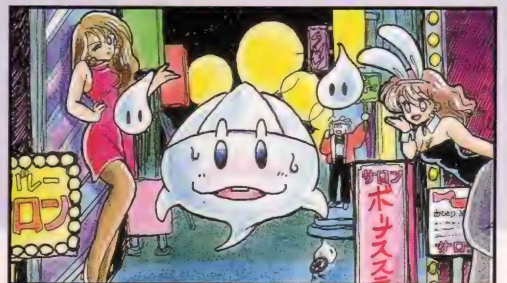
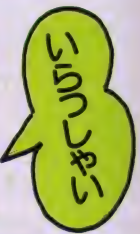
かわいい顔をしているけれど、弾をはきながら部屋中を跳ねまわる、というむちゃくちゃな攻撃をしてくる。しかも、全身トゲだらけなもんだから、バックアタックするとこっちもダメージを受けちゃうのだ。



■煙をはきながら落ちていくウニクリの最期。

Welcome to BONUS STAGE

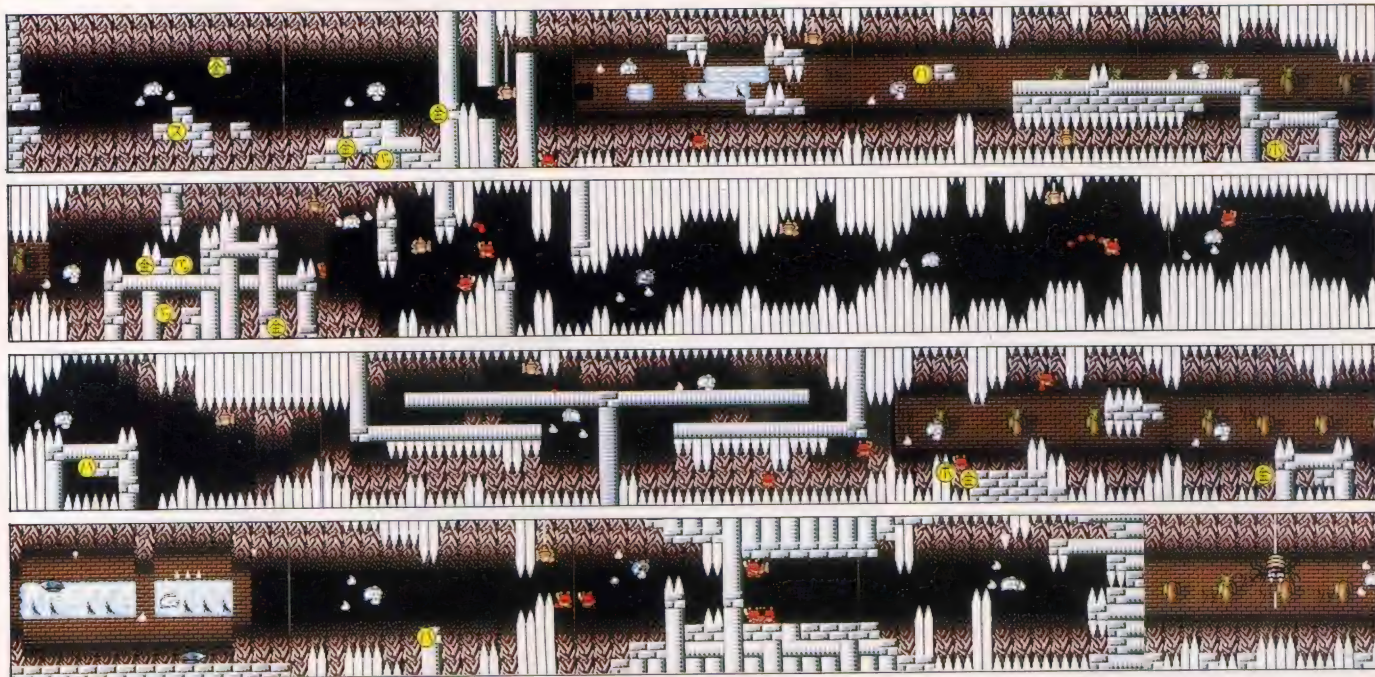
各面には、ふたつずつボーナスステージに行く入り口が隠されていて、ここにはお金やアイテムがたくさんあるんだ。ここではバックアタックが使いほうだいだからブロックをどんどん壊してみよう。



■なるべく下のほうで、落ち着いてかわしながら、おちょコ玉を当てて倒そう。

針山洞窟

STAGE 4



ここから先はもつとつらい！

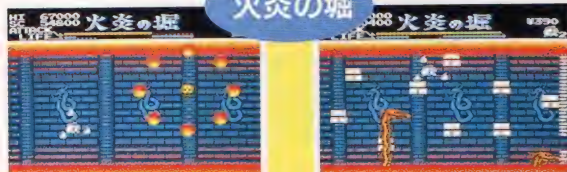
血の池



▲これが有名な血の池地獄だ。

▲出た！ 巨大おちよコ玉だ！

火炎の堀



▲なんとも熱そうなステージだ。

▲2匹の火炎の龍が大ボスだ。

対決



▲最後の面も縦スクロールなのだ。

この後は、血の池、火炎の堀、そして対決と続くわけだけど、ここからの難易度は、これまでとはくらべものにならないくらい高くなっていくぞ。とにかく、中ボスがめちゃくちゃ強い!! そのステージの大ボス

マップを見ると分かると思うけど、このステージはでっかい針だらけ。ぶつかるととても痛い! おまけにときどきつららのおっちてくるからたまらない。先端恐怖症の人は気を失ってしまうぐらいひやひやする、じつに夏向きのステージなのだ。

針亀

▼こいつらは強い! むちゃくちゃ強いのだ!



大宙舞羅裏



見た通りのクモの化け物だ。弾数は多いけど、画面の端で待って、近づいてきたらバックアタックを決め、下を通って反対側の端に行くようにすれば、簡単に倒せるよ。うーん、それにしても目つきがいやらしい……。Hソフトをやっているときの××さんとそっくりだなあ。

より強いんだから困ったもんだ。ザコキャラの攻撃もかなり厳しくなってくるから、道中もすんなりとは通してくれないし、アクションゲームの苦手な人はそーとーの苦勞は覚悟しておいたほうがいいよ。

閻魔大王に会えるまで、負けるな幽霊君
ゆけゆけ幽霊君GO! GO!



WAR OF THE DEAD PART2

死霊戦線 2

人気のコンバットホラー、『死霊戦線』の第2弾は、意図的に黄泉路が開かれたニュータウンを舞台にして始まるアクションアドベンチャー。今回からゲームデザインもがらりと変わり、ストーリー性が重視されたこのゲーム、プレイしてみればこのおもしろさがるはす。謎の怪生物群を操る者の正体は？ コワイぞ。

■ビクター音楽産業 MSX2 7,800円 (2DD)

黄泉路が再び開かれようとしている…

物語の前に、前作からのキーワードであった「黄泉路」について話しておこうと思う。黄泉路とは、我々の世界と、時間と空間のはざまに存在する異世界をつなぐ道のこと。かつてこの道を通して出現した異世界の住人による地上の混乱を見かねた人々は、黄泉路を封印するために「使者」を異世界へと派遣した。そしてついに黄泉路は封印されたのだが、そのかわり使者は二度と元の世界に帰ることはできなかった。



●事件の原因、キール島

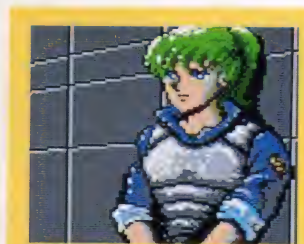
そして彼らは、黄泉路が再び開かれないうちに「防人」としてその地に留まり、第2の人生を歩み始めたのである……。

長き年月を経て、チャニーズ・ヒルに再び黄泉路が開かれた。チ



●原子力発電所がハイジャックされると同時に、謎の生物が出没するようになったサン・ドラド。S-SWATに出勤要請がくだる。

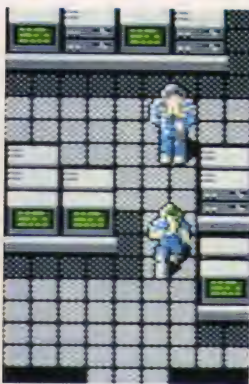
ャニーズ・ヒルの黄泉路の防人、ブラウニング家の血をひく主人公ライラの活躍により、この黄泉路は封印されたものの、払われた犠牲はあまりにも大きかった……。



ライラ・アルフォン

超常能力特殊攻撃部隊S-SWATの副隊長。チャニーズ・ヒルの黄泉路の防人、ブラウニング族の末裔でもある。黄泉路の調査のため新造都市サン・ドラドに再び派遣される女戦士。

クリーチャーとの戦いが始まる



●フィッシャー准将の話聞いて、今後の行動を決めよう。連絡用の無線機をもらおうのも忘れずに登場人物には何度か話してみることに。



●扉が開いている家に入ると、突然クリーチャーの攻撃を受ける。慎重に戦おう。

チャニーズ・ヒルの惨劇から3年後。サン・ドラド——ラインスター島を中心とするニュータウンが、『死霊戦線2』の舞台となる。

事件は、サン・ドラド全土の電力を賄うキール島の原子力発電所が運転を開始した直後に起こった。原子力発電所が、正体不明の団体にハイジャックされてしまったのだ。もし原子炉が今、爆破されたならば……。人々はパニックに陥り、サン・ドラド一帯には緊急避難命令が発せられた。しかし、時を同じくして、島から本土に通じる橋と地下道がテロリストによって爆破されてしまったのだ。

孤立したサン・ドラドの住民に対し、残された空・海のルートで

とって救助活動を行なう軍と警察だが、そんな彼らの前に現われたのはこの世の者とは思えない怪物、クリーチャーの群れであった！ この出現によりついにライラたちの超常能力特殊攻撃部隊S-SWATに出勤の命令が下だったが……。

街についたライラたちが第一にしなければならないのは、この異常事態の原因を解明しなければならないことだ。フィッシャー准将から話を聞き、無線機を手に入れたら市街を探索してみよう。生存者がいるかもしれないぞ。



橋が破壊された!

キ ャリーとの再会、そしてよみがえる悪夢



◆病院の中は、ゾンビの群れでいっぱい。医者クレイブにまず会うのだ。

クリーチャーとの戦闘後、しばらく街の探索を続けているとフィッシャー准将から帰還命令をライラは受ける。どうやら緊急事態が起きたらしい。急いで戻るライラだが、時すでに遅く街と基地をつなぐ唯一の橋が、爆弾テロにより

破壊されてしまっていた。ライラたちS-SWATも島から孤立してしまっただけ！でも橋のまわりを見渡すと、爆発のために大きな穴が開いているビルがあるはず。さっそく中に入ってみよう。

ビルを抜けるとそこは病院の前。ゾンビを倒していくと、医者クレイブに会えるはずだ。その後、隣の家にいるナンシーを助けに行こう。原発の責任者である夫のラッセルの話は聞けるはずだ。

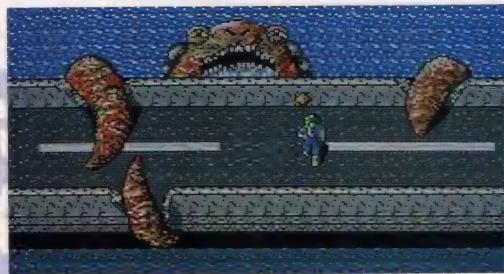
しばらくすると、無線で仲間のマーフィーから連絡が入る。ここ

で、前作でライラと共にチャニーズ・ヒルの黄泉路の恐怖を体験した民族学者キャリアに会えるはずだ。彼女は黄泉路について研究するためチャ

ニーズ・ヒルの民話や伝説を調べるうちに、ここラインスターにたどり着いたらしい。黄泉路の悪夢がふたたび蘇ろうとしているのか……。



◆ダイナマイトを使えば先に進めるのだ。



市長を救出し、テロリストを壊滅せよ！

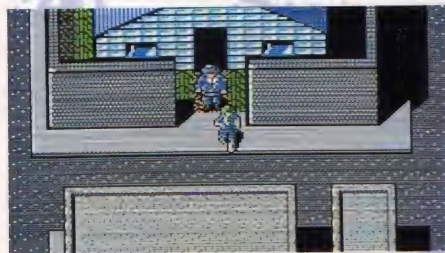
大ダコを倒し、橋を渡ると、ドイルとポロックというサン・ドラドの2人の刑事に出会った。「どうやら、この一連の事件はプロのテロのしわざらしい。このブロックには市長がいるので、市長がさらわれなければいいが……」と心配そうな様子。

市長邸に着くと、そこはすでにテロの襲撃に遭い、市長は誘拐されてしまった後だった。それに、市長の娘セーラもいなくなっている。彼女はどこに消えたのか……。

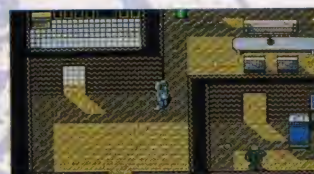
セーラは実は、家の裏側に隠れているんだ。クリーチャーに閉じこめられているから必ず助けだし

ておこう。彼女から話を聞くと市長は市庁舎に捕らわれているらしいことがわかる。でも、市庁舎の入り口はふさがれて入ることができないのだ。しかし、人々の話を聞いていけば必ず道は開けるはずだ。地上がだめでも、きっと他のルートがあるはずだから、ね。

秘密の通り道を使って市庁舎に潜入したのはいいけれど、テロリストの反撃はすさまじいので、気合をいれて進んでいこう。最上階のクリーチャーを倒せば市長のグレイザーを救出できる。市長誘拐の首謀者であるアレックスを捕らえて彼らの目的を聞き出そう。



◆一見何の秘密もないような市長邸だけど、裏側にまわるとホラ、庭に行けちゃうのだ。マンホールが開いているのも怪しいでしょ。



◆市庁舎内では、テロリストとクリーチャーの波状攻撃がとつてもキツイ。



◆やっとのことで市長を救出したライラ。しかし、事件はまだ解決しそうにない。

センチュリータワーで仲間と再会

跳ね橋を渡ると、サン・ドラドの象徴である、センチュリータワーがそびえ立っている、島の中心に着いた。ここは物語の最後で重要な場所なので覚えておこう。

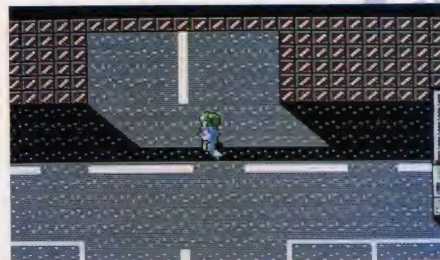
地下駐車場に行くと「銀行に行ったきりのワイフが戻らないんだ」と訴える男に出会う。銀行に巣く

うクリーチャーを倒し、金庫に閉じ込められた人々を救おう。

その後S-SWATの仲間たちと久しぶりに再会する。どうやらこの島のどこかに黄泉路が開いているのは間違いない。現在の時点で考えると、キール原発に開かれていた可能性が強そうだ……。



◆西の橋で、S-SWATが全員そろってひとつの仮説をこの事件で立ててみる。ライラの思ったとおり、やはり黄泉路が開いているのは確実なのだろうか……。



市警本部を襲う不死身のクリーチャー出現。



●このクリーチャー、まともに戦ったら信じられないほど強いが、建物の陰を使えば簡単に勝てる。

地下駐車場にあるシャッターを開け、車道を進んでいくと西ブロックに着く。ここで地上に出たライラを待ち受けているのが、ムカデのような形をしたクリーチャー。かなりの強敵だが、ダメージ0で



●テロリストのリーダー、アレックスを尋問している部屋がここ。この後……。

も倒すことはできるぞ。このクリーチャーを倒せば、市警本部に行けるようになる。中には尋問を受けているアレックスがいる。

その後、廃ビルで奇妙な衣装した男たちに襲われ、ある発見をしてから本部に戻ると、本部はとてつもなく巨大な怪物に襲われて、無残に破壊された後だった。どうもこいつはアレックスを口止めするために差し向けられた刺客らしい。

通常の武器が効かないこの化け物に勝つすべはあるのか？

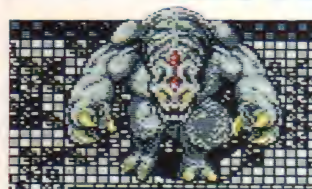


●市警本部のまわりをうろついていた男を探していると敵の罠にはまってしまう。

ライラが目を離したすきに、アレックスは殺されてしまう。彼が最後に語った言葉、ラモンドという名の男とは？

そして「モルスマルクト」という謎の言葉の持つ意味は……。

アレックスを
狙うクリーチャー



●執拗にアレックスを狙うこの化け物は困ったことに通常の武器がまったく効かない。



病身の少女に薬を届けろ!



●記者のポイトから、ライラは衝撃的な事実を知らされる。半人半獣の巫女とは、

警官のマーフィーからラモンドとその巫女の話や、謎の邪教集団モルスマルクトの情報を手にいったライラは、ポロック刑事の案内でリバーパークにたどり着く。

ここではまずライラは、病身の身である少女、アマンダに薬を届けることになる。彼女を救うため、救援の放送を続けている放送局へ行ってアマンダの家の場所を教えてもらおう。放送局にいるDJは目が不自由だけど頼りになるぞ。

家の前では、しっかりクリーチ

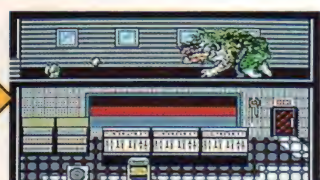
ャーが道をふさいでいるので、すかさず倒してしまおう。無事に薬を届けたと思ったら、今度はラジオでDJが助けを求めてきた。放送局に行くところには怪物が！倒してみたはいいものの、ライラはここで悲しい事実を知ることになる。あの化け物はDJの相棒だった盲導犬のボギーがクリーチャーに変身したものらしい……!

このあたり、「死霊戦線2」ならではの恐ろしさを感じるはず。夜中にひとりてプレイしているとゾーっとしてしまうほどだ。

そうこうしているうちに、公園のはずれでポイトという新聞記者にライラは会う。彼は、モルスマルクトを追跡取材しているうちにこの島に来たそうで、彼の話だとモルスマルクトは以前はたんなる



●放送局の中には目が見えないDJとその相棒のボギーがいるんだけど、ボギーが黄泉路の影響を受けてクリーチャーに変身してしまうというショッキングな場面があるのだ。



クラブの集まりだったらしい。それが11年前、ラモンドが教祖になってから狂信者を生み出していったそうなのだ。そして重要なことは、ラインスターの出身であるラモンドは、11年前父親を殺害したクライブ・ロイドと同一人物らしいのだ！そう言われてみると、ロイド家の娘が病気にかかっていたという話が、半人半獣の巫女と一致しても不思議はない……。



●花ピラの中心がいくつかの弱点だ。



●病気のアマンダがいる家がある。彼女に薬を渡すのが目的だ。ここは2度寄ることになるぞ。

クライブ・ロイドの出世の秘密を探れ!

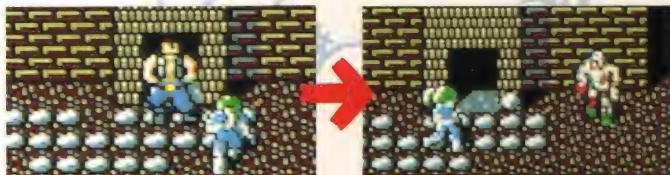
クライブ・ロイドについて調べるため、ライラは旧市街へ向かった。酒場にいるマスターは、この街に詳しいからいろいろと尋ねておこう。また、教会にいる不良たちは最初は非協力的だが、さらわれたリーダーの弟をクリーチャーから取り返せば、彼らも力を貸し

てくれるようになるはずだ。そしてついにライラはロイド家に入れるようになる。がそのとき、ひとりの男がライラを閉じ込めた。だ、誰だ!? 「捜し物は見つかったか? ライラ・アルフォン。きさまが捜しているのは、この俺だろう。モルスマルクトのラモンド

……つまり、クライブ・ロイド」やはり、ラモンドはクライブだったのだ! 驚く間もなく襲いかかる無敵のクリーチャー。不意をつかれ、薄れゆく意識の中で笑うクライブの声だけが聞こえる……。「残念だったな、ライラ・アルフォン。おまえの運命もこれまでだな……」。ああ、ライラの運命はどうなってしまうのか?



●旧市街のはずれにある、マッコイの酒場。街の人たちの唯一の憩いの場なのだ。



●ボギーの宴身に次いで怖いシーンがここ。教会をたまり場にして不良のグループのひとりが、突然姿を消した後、なんとゾンビになって襲ってくるのだ。コウい!!



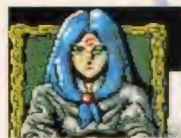
●問題のクライブ・ロイドの家。この家に入るとき何かが起こる。

ライラたちの呪われた運命とは…

クライブ・ロイドに幽閉されたライラ。はたして彼女の運命はどうなるのか? そしてロイドの目的とは? また、黄泉路はどこに開かれているのだろうか……。

数々の謎を残し、物語は佳境に入っていく。このゲーム、マップも意地悪じゃないし、シナリオが

良くできているから気持ちよく進められる。特に、プレイ中にてくるナレーションがいい味を出している。「はたしてライラ・アルフォンは、黄泉路を封印できるのだろうか?」なんてセリフが、プレイヤーの心をくすぐってくれるのである。



●モルスマルクトの巫女の正体とは?

キール原発



●黄泉路が開いている可能性がもっとも高い、キール島の原子力発電所。ここに来ると終わりも近い。

はたしてこの事件の真相を握る者は誰なのか? その後の展開はお楽しみ。

MGCからのプレゼントだ!

ゲームの中で主人公ライラ・アルフォンが使っている武器。これらはすべて、実在する軍用兵器だということを知らなかったかな? ライラたちS-SWATが使っているのが、英国ロイヤルオーディナンス社製のSA-80グレネードランチャーだ。

性能はNATO諸国の正式ライフルであるM16A2と互換性を持ち、さらに小型化を実現させたアサルト・ラ



イフル。さらに単発・手動で装填する40mmのグレネードランチャーを標準装備している。

●ゲーム中のSA-80グレネードランチャーと同じ型のAKランチャー付きだ。お問い合わせはMGCニュー新宿店まで。

と、いうことで読者プレゼントなんです。モデルガンの専門店MGCの提供で、SW-559ジュニア5丁と、MGCの発行した“SHOOTIST”を10冊プレゼントします。欲しいほうを明記して、下のあて先まで応募してね。

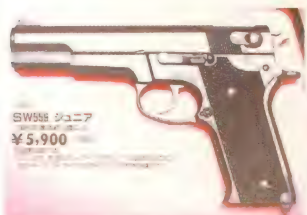
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
サバイバルでゴーゴー!
係まで。こんなチャンスは

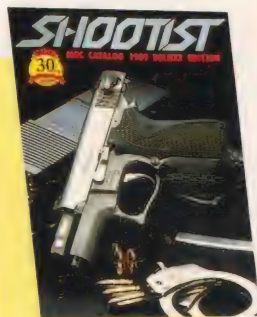
NEW MGC
MODELGUNS & AIRSOFTGUNS

めったにないぞ。ど
んどんお便り送って
ね! 待ってまーす。

●MGCの電話番号は、
03-354-0044だぞ!



●このSW-559ジュニアがもうすぐ君の手のものに! 当たればの話だけど。



●これを持っていれば、知らず知らずのうちに銃に詳しくなれるカタログ。1200円なり。

合体! 変形! 火の鳥だ! テラクレスタ

アーケードでは麻雀シリーズが人気のニチブツが、MSX2でシューティングゲームを発売するぞ。その名もテラクレスタ。そう、数年前にゲーセンで大人気になり、ファミコンにも移植された、ムチャクチャ派手な合体シューティングだ。今回はおもにプレイヤーの武器について徹底解析しちゃうぞ。



■いかしたデザインのタイトル画面。BGMIはFMPACに対応していたりする。

■日本物産 MSX2 6,800円 (ROM)

青い地球を取り戻せ!

はるか未来の地球に突然襲いかかってきた宇宙魔王マンドラー。その強力な軍団の前に人類はなすすべなく、海底へと追いやられて

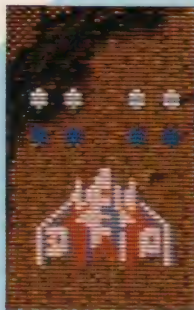
しまった。しかし、最強兵器の開発に成功した人類は、地球を取り戻すべく、地球奪回組織(テラクレスタ)を結成したのだ。

ニチブツが放つ合体シリーズ第2弾、テラクレスタ。ちなみに第1弾のムーンクレスタは3機の宇宙船を合体させ、ひたすら敵を撃ち落とすゲームだった。ムーンクレスタは比較的、地味なゲーム展開(まあ、大昔のゲームだから、しようがないかな?)だったが、この

テラクレスタは派手。とにかくド派手なのだ。画面に分散するフォーメーションといい、あらゆる方向に飛び交うビームといい、みて飽きないぞ。ゲーム内容はわりと正統的なゼビウスタイプなので、今回は特に自機の武器や攻撃方法を重点的に解析してみた。

1号機

プレイヤーが最初に操る1号機、その名もウイングガリバー。移動スピードは遅いが、連射性能はバツグンだ。



2号機



翼の部分にあたる2号機は合体すれば、ビームの幅が大きくなって強力。が、敵の弾にも当たりやすくなるのだ。

3号機



3号機が合体すれば、後方に弾を撃てるようになる。こいつはちょっと頼りになるやつだ。大事にしよう。



5機合体!

1号機から5号機まで、すべて合体すれば、8秒間だけ無敵の火の鳥になることができる。でも、無敵時間は短いので安心は禁物。この状態だと、機体が大きいので、かえって敵の弾に当たりやすいぞ。



4号機

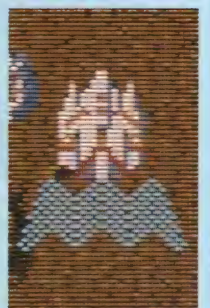


貫通弾を発射できる4号機は合体しても小型なので敵の弾も避けやすい。ただ、貫通弾の威力がもっと欲しかった。

5号機



このゲームは後方攻撃がかなり激しい。しかし、この5号機が合体していれば後方にバリアがあるので安心だ。



変形! 必殺 フォーメーション・アタック

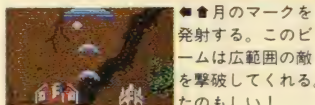
このゲームの売りの1つ、フォーメーションアタック。合体した機体を分離させ、強力なレーザーを放ち、通常では破壊不可能なまで破壊してしまう。が、残念なことに回数制限があるので、そう何回も使用できない。もし、

フォーメーション攻撃ができなくなったら、わざと敵の弾に当たり、合体しなおすのもテクニックの1つだぞ。また、分離した瞬間のウイークポイントは克服しよう。合体、分離の瞬間は特に1号機を見失いやすいからだ。

1 MOON-FORMATION

2台のマシンが合体すれば、このフォーメーション攻撃ができる。巨大なカッター型レーザーの威力は抜群で、攻撃範囲もかなり広い。これはなかなかおトクなフォーメーションなのだ。3機めが合体するまでに、できるだけ使用することをお勧めしちゃうぞ。

ポイントとしては、左右どちらに1号機がいるかを素早く確認し、1号機中心に移動することだ。1号機以外は当たり判定がないので、無視してかまわない。要は自分さえよければいいのである。

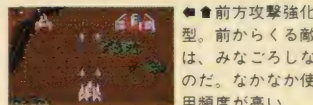
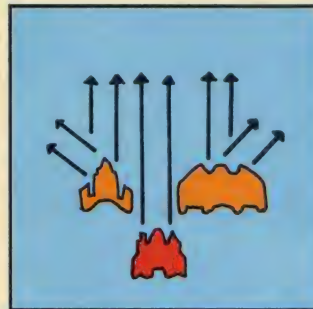


●月マークを放射する。このビームは広範囲の敵を撃破してくれるのもいい!

2 EXTEND-FORMATION

このフォーメーションは3機合体している場合にできる。これがかつては強力な、特に前方の集中攻撃は4つのフォーメーションのなかでは一番強力!なのだ。

しかし、横からの攻撃に弱いという弱点もある。前方攻撃がひたすら強力でも、後方と左右の攻撃はからっきしなのだ。横からいきなり飛び出してくる敵もいるので、1号機はできるだけ画面の中央に位置し、つねに上下左右に避けられる体勢をとっておこう。弾よけのテクを磨くべし!

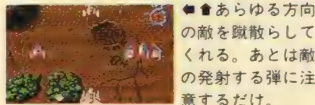
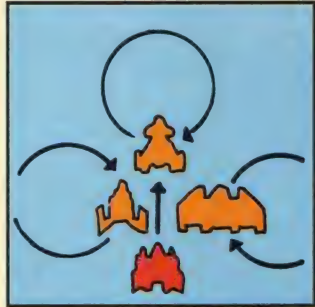


●前方攻撃強化型。前からくる敵は、みなごろしなのだ。なかなか使用頻度が高い。

3 CYCLON-FORMATION

アーケード版やファミコン版では、イマイチ威力がなかったのだが、MSX版は絶大な威力を発揮してくれるフォーメーションがこれ。回転弾の命中判定がかなり広がっているからだ。前方攻撃は前のEXTEND-FORMATIONより劣るものの、左右の敵が気にならなくなったぶん、こちらのほうが使いやすいかもしれない。

しかし、やはり回転弾をくぐってくる敵や後方から高速で突っ込んでくる敵もいるので、敵の動きには常に気をつけていよう。

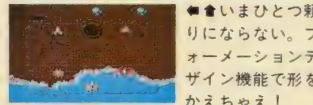
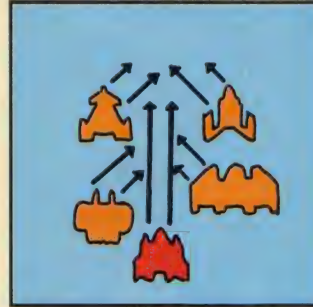


●あらゆる方向の敵を蹴散らしてくれる。あとは敵の放射する弾に注意するだけ。

4 CROSS-FORMATION

すべてのマシンが合体し、8秒間の無敵が終了すれば、ついにこのフォーメーション攻撃ができるようになる!が、実はこいつはイマイチ使えないのだ。広範囲にビームを放射するので、狙いが絞れないし、画面いっぱい広がって攻撃するので穴も多い。また、敵の弾もさえぎってしまう。

このフォーメーションはボスキャラまでとっておいて、合体状態で攻撃したほうが得策だぞ。でも、これを使いこなせる人は、相当の"達人"ですよ!



●いまひとつ頼りにならない。フォーメーションデザイン機能で形をかえちゃえ!

デザイン機能を使いましょう

テラクレストのもうひとつの楽しみ、それがこのフォーメーションデザインなんだよね。自分で合体時のフォーメーションを設計できるわけだ。とんでもないフォーメーションを作ってみて、それが

意外に使えちゃったりすると、けっこうウレシイもんなのだ。用意されているフォーメーションに飽きたらぜひためしてほしい機能だぞ。自分の攻撃にあったデザインもできるしね。



●こういうメチャメチャなデザインでも、いざ使ってみると意外に使えるのだ。



●あれれ、ダメだこりゃ。弾の方向をエディットし直すかな? トホホ。

死後の世界へようこそっ

たんば

こんなことなら、生きてるあいだにもっと行かないをよくしておけばよかったっ。と後悔しても、もう遅い。ゲームに参加してから自分の死後の世界の運命を知っても、すでに手遅れなのだ。ひろしくんのように……ね!?



©1987 丹波 哲郎・相原 コージ・高橋 章子・YONEZAWA

■マイクロネット MSX2 6,800円 (2DD)

足をいっぱいあって神界をめざせっ!

今やブームといってもいいほど話題をかき集めているのが、死後の世界。その先がけとなったのが、ボードゲーム『輪廻転生リバーシブルゲームたんば』だ。これが、忠実に再現されてパソコンゲームとして登場したのである。

『たんば』とは、最終的に神になることをめざして、現世と死後の世界の2つの面を進んでいくスゴクゲームだ。現世での目的は、徳カードを増やし、三種の神器や守

護霊をそろえながら、人間になること。死後の世界での目的は、三種の神器や守護霊に助けられたり、罪カードに足をひっぱられたりしながら、神界にゴールする。つまり、神になることなのだ。

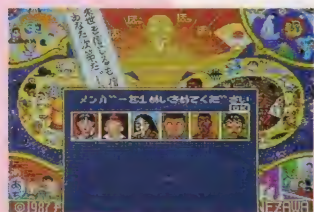
ルールは、ボードゲームとまったく同じ。参加人数は5人までだが、あらかじめ設定されているコンピュータプレイヤーを相手に、1人で遊ぶこともできるのだ。

コンピュータプレイヤーは6人用意されている。一日一善をモットーに生きてきた小野さん。60歳になってから今まで20回以上も自殺に失敗し、今もチャンスを狙っているトメさん。ちくわが大好きで、毎日食べているうちにちくわ病にかかってしまった、ちくさん。天上界から現世の様子をながめて

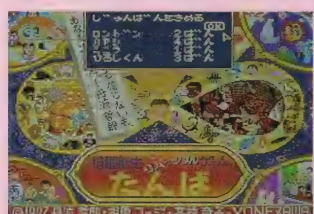


©1987 丹波哲郎 相原コージ 高橋章子 YONEZAWA

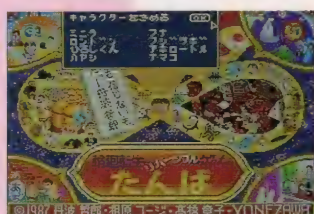
●ほらね、実際に3人でやってみたんばよ!



■キャラクターの設定だ。誰を選んでも大差はないので、趣味で選んでしまおう。



■順番を決めるときは、慎重にサイコロをふらないとあとでとても後悔するのだ。



■水に棲むものとひとくちにしても、種類はいろいろ。どれにしようかなー。

いて、雲の上から足をすべらせてしまった大物さん。地獄界で悪い人間をこらしめることが大好きなアポ。今まで悪いことをさんざんしてきて、ゲームに参加してから自分の死後の世界の運命を知るが、すでに手遅れだったというひろしくん。とまあ、そろいもそろったりの個性豊かなメンバーの中から、好きなキャラクターを選ぼう。

さて、メンバーがそろったら、いよいよゲームスタート。まずは、順番を決めるのだ。名前をクリックしてサイコロをころがし、出た目の数が多い順になる。その際、同じ条件の人が2人以上いた場合

の優先順位も同時に決定される。それが高いことによって得する場面が多いので、気合を入れてサイコロをふるろう。

次に、またサイコロをふって、スタートする際の生物を決める。生物は、水に棲むもの、地を這うもの、空を飛ぶもの、4本足で歩くものに分けられ、初めは水に棲むものからスタート。ゲームが進むうちに、輪廻でほかの生物に生まれかわっていくが、4本足で歩くもののみまでは、人間にゴールすることができない。また、途中で隠れキャラが現われることがあるのも、おもしろみのひとつだ。

現世

現世では、水に棲むものから始めて、輪廻をくり返しながらい人間をめざし、誰かがゴールした時点で死後の世界へと進む。プレイヤーは、自分のコマが止まったマスの指示には、必ず従わなければならない。

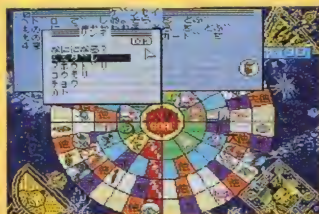
“徳”のマスに止まったら、徳カードがもらえ、これをそろえると三種の神器や守護霊と交換することができる。また、“罪”か、“大罪”のマスでもらえる罪カードは、10枚分で徳カード1枚と交換ができる。



◆サイコロをふってくださいの指示が出たら、“サイコロ”の文字をクリック。2個のサイコロの目の合計によって進み、止まったマスの指示に従う。拒否権はないのだ。

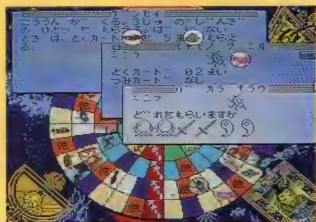
三種の神器

三種の神器は、死後の世界に行ったときに重要な役割を果たすもので、現世でそろえておこう。守護霊も、マスの指示によって戻られるときに助けてくれる大切なものだ。



輪廻

“死んで生まれかわる”か“天寿をまっとうして生まれかわる”のマスにきたら、別の生物に生まれかわることができる。また、同じ生物で2回しても、天寿をまっとうできる。



成績は？

誰かが1人でも人間にゴールできたところで、死後の世界へ。その前に、ちょっと成績を見てみよう。手持ちの徳カードと罪カードの数によって、次のスタート地点が決められるのだ。



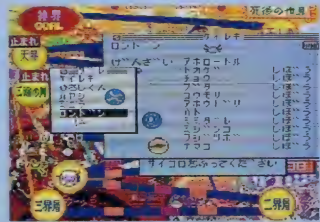
死後の世界

死後の世界は、地獄界、幽界、精霊界、霊界、天界、天上界、神界に分かれていて、現世で得た徳カードと罪カードの点数により、スタート地点が変わってくる。ここで覚えておきたいのが、徳カードと罪カードの計算のしくみ。なんと、徳カードと罪カードの点数が、+-逆になってしまうのだ。つまり、徳カードの点数を+-し、罪カードの点数を+-として、スタート地点を決めること

になる。これは、徳カードが多いということが、現世で私利私欲をむさぼった結果とみなされるためなのだ。さて、死後の世界がスタートしたら、あとは神界めざして進むだけ。原則として、神界にはサイコロの数がぴったり合わないとながれないが、たんばカードを持っているか、三種の神器と守護霊、あるいは三種の神器と徳カード5枚を持っている場合は、そのまま上がることができる。

経歴だ！

神界



◆トカゲとかバタとかナマコとか、いろいろな経歴をたどってきたわけですねー。



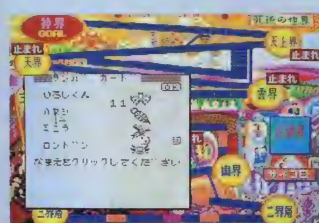
◆はい、これであなたも神様になりました。とりえず洋服がほしいところ。



◆地獄界では、生前の悪心度によって3段階に分けられる。絶えずいじめ続けられる地獄一界層、一面針の山の地獄二界層、暗闇の中で神経すべてに痛みが走る地獄三界層だ。

たんばカード

止まったマスやほかのプレイヤーからの指示などで、戻らなければならないはめになったり、誰かに何かをあげなくてはならない！ そんなときに役立つのが、たんばカードだ。



究極のゴルフシミュレーション登場 ザ・ゴルフ

賞金もたまったし、クラブを買い替えようかな。でも、ツアーの参加費も要るし、かわいいキャディーも雇いたいなあ……。と、こんな感じで進んでいくゲームなのだ。

■パック・イン・ビデオ MSX2 6,800円(2DD)

ゴルフシミュレーションゲームという、昔からたくさんのソフトがつくられてきたけど、基本的な事はあまり変わっていない。よーするに、穴に玉をほーりこむだけのことなのだ。では、いったいなにが変わったのか？ いうまでもないよね、もちろんグラフィックだ。画面写真を見てもらうとわかると思うけど、けっこうビューチフルでしょ。やっぱりきれいなほうがそそられるもんね。それから、データの細かさも画面の美しさにも負けてはいないぞ。それについてはこの下の説明を見てください。



美しいグラフィックにリアルなデータ!!

メイン画面

上の矢印は風向を、下の数字は風速を表わしている。風はボールの弾道と飛距離に影響が大きい。もっとも重要なデータと言えるだろう。

パワーメーター

このメーターをリアルタイムで操作して、ショットの強さと弾道を決定する。詳しいことは次のページを見てちょうだい。

クラブ

ワンセット14本。このゲームには4種類のクラブがあり、買い替えることができる。とーぜん、高いものは性能がいい。

データ

この部分は上から順に、プレイヤーの名前、ホールナンバー、ホールの規定打数、ティーグラウンドからグリーンまでの距離を表わしている。

打数

上の数字は、このホールでの現在のショット数を示したもので、下は、セブンアンダーとかオープンパーみたいな、いわゆるスコア。

ホールマップ

ホールを真上から見下ろしたものだ。このマップを見ながら、打つ方向をだまかに決めることになる。このゲームには、全部で3コース×18ホールで、54種類のマップが入っているのだ。



ゴルファー

これが画面の中で君の代わりにボールを打ってくれる、サイバーゴルファージャンボたいよくん(仮称)だ。3D画面の中に違和感なくとけこむ、じつにさわやかなヤツだ。

ボール

現在ボールが置かれている場所の状態(ライ)と、ショット時のクラブをあてる位置を表示している。赤い点を上にして打つとトップスピンのかかる。

距離

上が現在地からグリーンまでの距離で、下が今回のショットの飛距離を示したものだ。クラブ選択はこの残り距離を見て決めると、ひじょーによろしい。

足場

足場には、平坦、前上がり、前下がり、つま先上がり、つま先下がりの5種類があって、それぞれ弾筋に微妙な影響をあたえるのだ。まあ、細かいことだけ注意しよう。

断面図

ホールを横からぶつた切ったものがこの図だ。ボールが落下してからの転がりや、足場の状況なんかに関係してくるんじゃないかな。

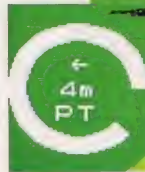
サブ画面

ショットはチャーシューメーンの3拍子

このソフトでは、クラブの選択やショットの方向なんかは、時間をかけてじっくり決めることができるんだけど、ショットそのものはリアルタイムで一発勝負になっているんだ。だからボールが思ったところに飛ぶか飛ばないかは、このタイミングしだいと言っても過言ではないのだ。

ゴルフを究めるためには、まずスイングを究めるべし、というわけで、手始めにチャー、しゅー、めーん、と声を出しながらスペースキーを叩く練習をしよう！

チャー



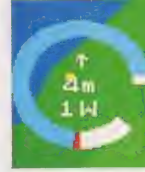
◆チャー、の声とともにスペースキーを叩くと、打力を示すパワーメーターの赤いラインが上昇し始める。

しゅー



◆打ちたい打力になったら、しゅー、とスペースを叩く。赤いラインは止まり、青いラインが下がり始める。

めーん



◆青いラインが真下に来たら、めーん、と叩こう。これが遅いとスライス、速いとフックがかかってしまうぞ。

5つのゲームモードを楽しめるぞ！

1 スロークレイ

1人から4人まで参加でき、18ホール終わった時点での総打数によって勝敗を決めるモードだ。トーナメントの3つのコースの中から、好きなものを選ぶから、このモードはトーナメントの練習用としても使えるよ。

3 スキンズマッチ

2人から4人まででプレイする。このモードでは各コースにそれぞれ賞金がかかっていて、一番打数の少ない人が、そのホールの賞金を手にすることができるんだ。もし、トップの人が2人以上いるときは、そのホールの賞金は、次のホールに持ち越され加算される。そして、18ホール終わった時点で、もっとも賞金を稼いだ人が優勝というわけだ。

5 トーナメント

これが、このゲームのメインモードだ。このゲームでは、君は1人のプロゴルファーとなり、トーナメントに出場する。そこで、数多くのプロと競い、賞金を稼ぎ、いい道具をそろえて、世界一のプロゴルファーになるのだ！ このノリは、まさにロールプレイングゲーム！

ゲームが始まったときに君に渡されるのは、安物のクラブとボール一式。所持金はたったの100ドルぼっち。これじゃ、いいクラブを買うどころか、国内プロツアーの参加費だって払えやしない……。しょうがないから、参加費がただの芸能人ゴルフ大会にでてみるかな。バンザイ!! 3位入賞で、300ドル手に入ったぞ！ よーし、じゃあツアーピースボールを買おうと。ギャー、池ボチャでボールがなくなっちゃったよー！ しまった、キャディーさんを雇うお金が残ってない!! ゲゲッ彼女がいなくて残り距離がわからないよー！ エーン。とまあ、こんなふうなゲームは進んでいくのだ。

2 マッチプレイ

2人でコースをまわって、1ホールごとに勝敗を決め、勝ちホール数の多かったプレイヤーを勝者とする。これがマッチプレイだ。プロ野球ニュースのオフ企画でよくやってるから、知ってる人が多いんじゃない?

4 ツームストン

このモードも2人から4人用だ。このゲームでは、まず各プレイヤーに、コースのパー数+ハンディキャップの数が持ち点として与えられる。その持ち点の数だけボールを打ち終わったときに、一番多くのホールをまわった人が優勝だ。ところで、このソフトではハンディキャップも自動的に計算してくれるのだ。まったく、いたれりつくせりな感じだね。



ファミスタ タギヤ



ナムコの「プロ野球ファミリースタジアム」が発売されるにあたって、なんと「ファミスタギャル」なる女性が登場した！ というわけで、MSXマガジンではさっそく彼女に会い、その素顔を迫ってみたのだ。ワーワー！

ル現わる



ファミスタガールの正体は、崎山かよちゃん。ナムコット事業部で働く18歳（この号が出るころに19歳になるのだ）。チャームポイントの大きな目をキョロキョロさせながら、いつも好奇心のアンテナを張りめぐらしているといた印象の、キュートな彼女だ。

撮影は多摩川、そしてナムコ本社の受付とラウンジで行なわれた。カメラマンとおしゃべりのおかげで緊張もほぐれ、しだいにリラックスしたムードで順調に撮影は進み、しまいにはかよちゃんのほうがカメラマンをリードする、なんて光景もあったのだ。

最近はカラオケに凝っているようで、小泉今日子や中森明菜、工藤静香の曲がレパートリーなんだってさ。そんなかよちゃんも、今はイベントのためにファミスタの特訓で大忙し。3月21日から全

国6都市を縦断して開催される、『MSX SPRING TOUR '89』でナムコはかよちゃんを『プロ野球ファミリースタジアム』のマスコットガールとして、世に送りだそうとしているのです。じつは、ファミスタに悪戦苦闘(?)するかよちゃんの姿が、もしかしたらキミの街で見られるかも、ね！

突然現われたファミスタガールのこれからの活動も、Mマガでは随時レポートしていきたいので、期待してくれよ！



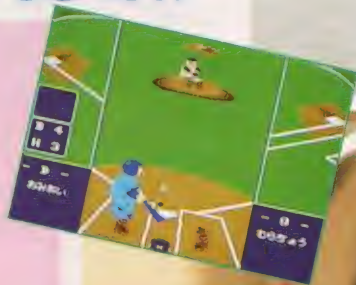
◆ホームランコンテストのチアガールは、もしかして彼女なのかもしれない……!?



MSX SPRING TOUR'89で かよちゃんに会えるぞ!!



プロフィール
崎山かよちゃん



本名：崎山香葉子
生年月日：昭和45年3月9日
出身地：神奈川県川崎市
サイズ：身長158センチ、体重ノーコメント
バスト??、ウエスト??、ヒップ??
血液型：O型 星座：魚座
趣味：カラオケ(小泉今日子とか、中森明菜とか)
性格：ふつうじゃないかしら
自分の体で好きどころ：目(大きいから)
自分の体で嫌いどころ：手(大きいから)
好きなスポーツ：バドミントン
好きな食べ物：甘いもの全部! 好きな色：緑!!
理想の男の子：強引な人 嫌いな男の子：フケツな人
初恋はいつ?：小学校4年生(9歳)
よく読む雑誌：nonno
ライバルは?：自分、とかいってカッチョイー!



思わず目からウロコがボットーンなのよ

RETRO-MSX

強がってばかりいちゃダメさ。別れは誰にとつてもつらいことなんだ。悲しいときには思いきり涙を流すことも必要だよ。きっと涙は新しい出会いへの潤滑油になってくれるはずさ。人生楽ありや真野あずさ。8時ちょうどのあずさ2号で、私は私はワタシはキャンディ。なにはともあれ、レトロでGO! 今月は中華風よー。



聖拳アチョー

1985 アスキー (MSX1)

アチョー! いいねえ、この擬音。だれが聞いても一発で、おお、これはカンフーなんだな、と納得させるだけの力強さがひしひしと心の臓まで伝わってくるってえもんだ。でもねー、このタイトルはちょっと……。

安直なタイトルとは裏腹に、かなり難しいカンフーアクション。実はコレ、ゲームセンターにあった『スパルタンX』なのです。

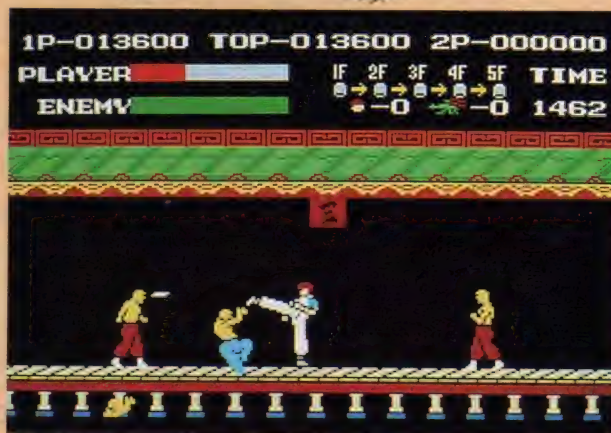
めざすは、ボスのミスターX(ビヨンとのびるゴム人形のことではありません)。愛するシルビアをさらった大バカヤローです。

で、そいつはアジトの最上階に

いるので、そこまで行くためにはいろんな敵を倒さなければならないということになります。

あらら、ちょこっと席を外しているあいだに字数がふえてるぞ。そうか、きっと日ごろの行ないがいいから、神様が代わりに書いてくれたんだろう。へへっ。

「僕が書いたんですよ」。あ、カメラマンの山田だ。そーか、犯人はキミか。人の原稿に勝手に手をつけやがって、ウレシイじゃないか。「だって僕、このゲームには自信があるんですよ、ほら」。スイスイ。あー、ホントだ。では、せっかくだからインタビューしてみましょ



◆主人公トーマスの怒りをこめた強烈なキックが顔面を直撃! たまらずよろける敵キャラ、という劇的な一瞬

う。ねえねえ、どーしてそんなにうまいの? 「敵のパターンをつかめばカンタンですよ」。ふーん。でもさー、これって、やっぱり難しいよー。絶対に。「うーん。2階で現われる蛇とドラゴンがボスよりもタチが悪いから、つまずくとすればそのあたりかもね」。そうそ

う、そこでいつもやられちゃうんだよ。チクショーめ、なんだか腹が立ってきちゃったぞ。もー、みんなこわしてやる!

おっとっと、気を取り直していきましょう。こーゆーゲームって、いつでも気軽に楽しめるところがいいよね。なにも考えずにただ敵に殴る、けるの暴行を加えながら進んでいくだけ。この極めて単調なリズムが、メシ食ってウンコしてフロに入って寝る、という平凡な日常生活にピッタリと順応して、極上の心地よさを与えてくれるような気がして……、ポカッパキッ。あつまたやられた。コンニャロ、またムカムカしてきちゃったよ。



◆ここが最大の難所である2面。火を吹くドラゴンと無敵の蛇の攻撃はまさに熾烈。



◆小人やナイフ違いなど、個性的な敵がソロソロ。でもなせかみんなスキンヘッドだ。

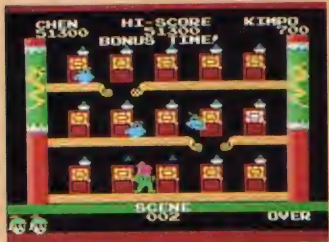


◆生意気にも分身の術を使ってくる4面のボス。だけど実はとっても弱いんですよ。

功夫大君

1985 東芝EMI (MSX1)

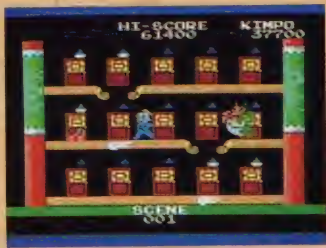
わー、これもカンフーアクションゲームだ。でも、血沸き肉躍るようなハードなバイオレンス・アクションの連続！ とか、思わず鼻血がほとぼしっちゃんいそうになるくらいの強烈な興奮！ なんてノリかと思ったら、ちょっと違うんだな。うん。そう、このゲーム、ただのカンフーアクションではない。なんと、神経衰弱の要素を大胆に取り入れているのであーる。



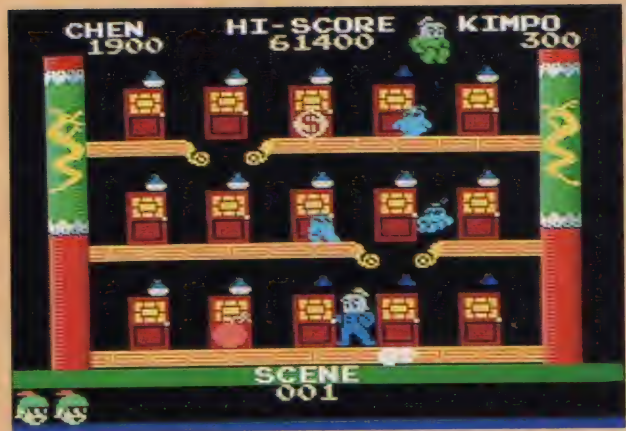
▲コインを2枚そろえると一定期間だけ触るだけで敵を倒せるようになってっちゃうのだ。

神経衰弱って、やったことあるでしょー？ ほら、あのイライラするやつ。え、イライラしない？ そいつはえらい。あなたはかなり心の広い人とお見受けした。

でもね、神経衰弱っていても、このゲームで扱うのはたった7組。あたしゃ記憶力にはゼンゼン自信がないよーん、という人でも、この程度ならさすがに覚えらるるに違いない。うん、そうに決まった。



▲さあ、ボスキャラの登場です。マヌケ面した顔にケリを一発入れてあげましょう。



■2人いっしょにプレイできるなんて、当時としてはなかなか珍しい。でも、あんまり意味がないんだよな

では、さっそくプレイしてみましようか。おお、なんと2人同時プレイができる！ すごーい。それにこの敵キャラ、なかなか面白い動きをするな。ほれ、キックしてやっつけちゃえ。アチャ、アチャ。そうだ、敵を倒すことじゃなくて、ドアを開いて絵柄を合わせることが目的でした。それじゃ失礼して開けさせていただいて……、おっと、コインがでてきた。そいでもって次はここを……、おお、

そろったそろった。ワーイ。ん？ ボーナスタイム？ あー、敵がやっつけ放題だ。こいつは気分爽快ですね。あれ、敵が突然踊りだした。うわ、でたー。こいつはボスかな？ 怒りの鉄拳、受けてみよ！ ポン！ やった、倒したぞ。1面クリアだ。おやおや、スロットマシンのボーナスステージまでである。いたれりつくせりだな。2面以降変わりばえしないのが残念だけど、今でも楽しめる1本だよん。

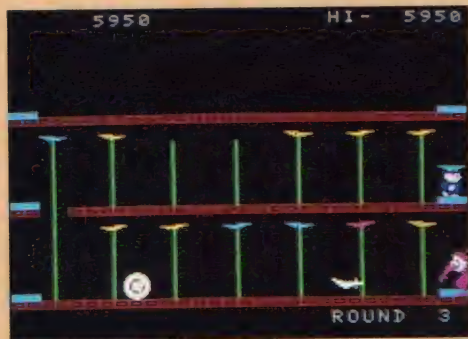
ミスター・チン

1984 HAL研究所 (MSX1)

人間、何かひとつでも芸を持っているとなにかとお得である。なんでもいい。まかりまちがえば、一芸に秀でているモノを持っている、それだけで一生メシを食っていけるかもしれないのだ。

でも、世の中、一寸先は闇である。なにが起こるかかわからない。

一年先のことも、一日先のことも、一秒先のことも、だれにだってわかりやしないのである。逆に、もしもちょっとでも先のことを知ることができれば、それはそれでたいしたものだ。それだけでも十分にメシが食えてしまう。そう、荻窪の母は偉大なのである。



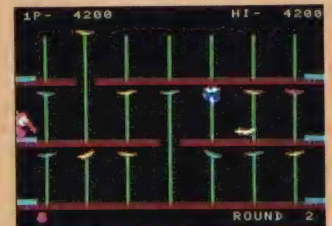
▲血まわしに執念を燃やすひとりの男の熱き戦いなのである。

あれま、ちょっと話が横道にそれてしまいました。そうそう、このゲーム、『ミスター・チン』についての説明をしようと思ったワケなんですよ。え、どこがって？ まーまー落ちて聞いて、いや読んでくださいな。

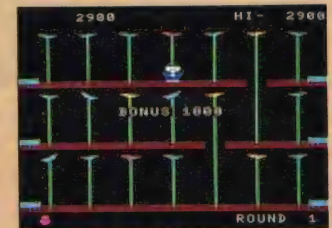
このゲームの主人公、中国人のチンさんは、血まわしの達人なのである。たかが血まわし、とタカをくくってはならない。これさえできれば、とりあえず宴会のときの芸には困らない。それに血まわしでも、究めればそれでメシが食えるようになるのである。さっきから何度もメシが食えるという話にこだわっているのは、単に書いている私が腹をすかしているせいなので気にしないでほしい。

血まわして生計を立てている、といえば、なんといっても海老一染太郎である。彼はそのすばらしい特技を生かしてスターダム(?)にのしあがったのだ。彼は血に限らずいろいろなものをまわしてしまふのだからすごい。一度染之助をまわしてみてもほしいものだ。

で、残り少ないが本題に入る。血まわしの達人のチンさんは、その高度な芸の集大成として、21枚のお血を同時にまわすという快拳



▲ほっとくと血が割れるわ敵がさんざんジャマするわと、せわしないゲームだ。



▲苦労を重ねて、みごとに成功した一瞬。おじぎをするチンさんはなぜか淋しい。

に挑戦したのである。しかし、天才には必ず宿敵が存在する。彼の場合、アクタという男がそうだ。その男の幾多の妨害を乗り越えるチンさんの姿は、とても美しい。そんなチンさんに明日はあるか？

技あり一本

ゆっぽーん

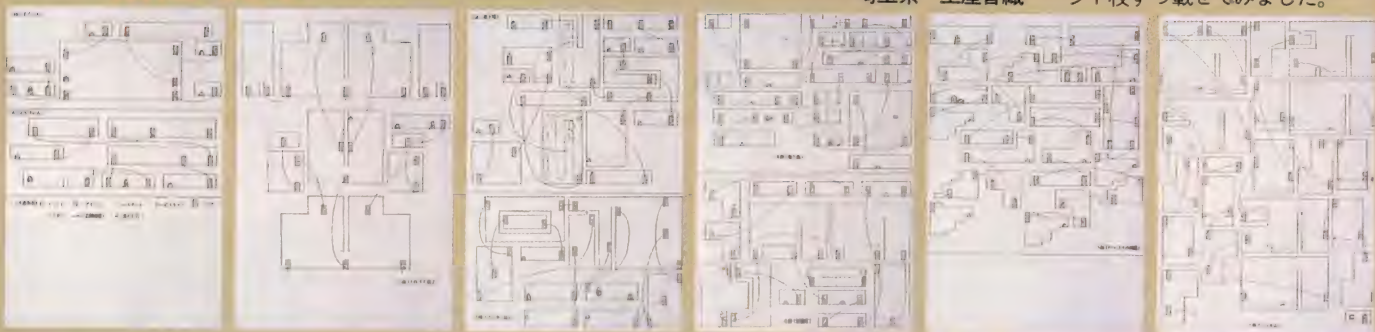


おこづかいをはたいて買ったソフト、少しでも有効に活用したい。それがミュージックモードだっていいし、かくしメッセージだって無敵モードだってなんだっていい。教えてほしいよーん。そんなアナタに、技あり一本だ。

技あり

エグザイルII

根性マップ



★ステージ1 オアシス ★ステージ2 ドルイド教会 ★ステージ3 ランカー島 ★ステージ4 鬼ヶ島 ★ステージ5 パッコス神殿 ★ステージ6 シャキム

日本テレネットの人気アクションRPG、XZR IIのマップを送ります。根性ネタしか能のない私ですが、一本めざして頑張ります。

埼玉県 土屋香織

編集部から：香織さんから送られてきた封筒にはXZR IIの全マップがはいていましたが、全部を載せるのは不可能なので、各ステージ1枚ずつ載せてみました。

一本!

ディスクステーション3号

いろんな裏技だ〜!

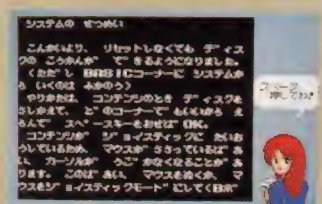
こんにちは！ Mマガのみなさん。私はディスクステーション3号で裏技を発見しました。まず、タイトル画面が表示されたときに、**[K]**、**[O]**、**[N]**、のキーを押してくだ

さい。なんとタイトルの女の子がウinkingしてくれますよ。

次に、漢字ROMが内蔵されている機種では、インフォメーションなどのメッセージはすべて漢字で



★あれ？ものもらいでもできたのかな？



★漢字メッセージがカタカナになったぞ。



★PSGの音もFM音源に負けないほしい。表示されますが、これをカタカナにする方法。これはカンタンで、インフォメーションを見る前に、カナキーを押しておくだけ。メッセージが全部カタカナになるぞ。

また、FM音源内蔵の機種では、BGVは強制的にFM音源になってしまいますが、**[O]**を押しながらBGVを選べば、PSGで聴くことができます。ぜひ聴いてくださいね。

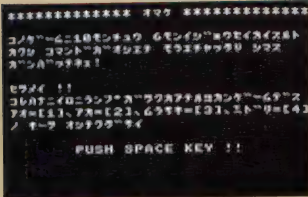


★この黒いバッターはとにかく打つ！そして、最後にホームランコンテストでナゾのバッターを出現させる方法。ホームランコンテストのタイトル画面で、ストップキーを押しながらスペースキーを押してください。カーソルはだれに合わせてもかまいません。そうすれば、全身黒ずくめの「まいけお」というバッターが現われます！

東京都 藤縞穂隆

技あり 極道陣取り

隠しゲームだ



この画面がでるまで回を押すこと。



こいつがオマケのゲーム。これはお徳。

マイクロネットから発売されている異色ボードゲーム、「極道陣取り」で、隠しゲームができる方法を見つけました。やり方はすごくカンタンです。まず、ゲームのディスクを入れて、**回**のキーを押しながらMSXのスイッチを入れます。メッセージがでるまで**回**のキーは押しっぱなしにしておいてください。そうすれば、隠しゲームがプレイできます。ゲームの遊びかたは最初に表示されます。それではがんばってください!

千葉県 星野浩士

効果! たんば

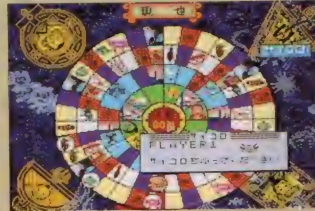
スタッフ紹介

たんばの現世で中央のゴールの部分に矢印を合わせて、スペースキーを押してねん。そーすると、スタッフを少し紹介してくれるのだ。ちなみに、これはマルヒの2です。つまりどこかにマルヒの1

があるはずですよね!?

ちなみに、この技はゲームをプレイするうえでは、なーんの役にもちません。でも、こーいうのってちょっぴりウレシイですよ。ね。

茨城県 上野勝



ここに矢印を合わせてスペースキーを押す。そうすると隠しメッセージが!



ほら、ね? ちなみにこれはマルヒ2だ。どこかにマルヒ1もある!?

技あり Kempelen Chess

そしてミュージックモード

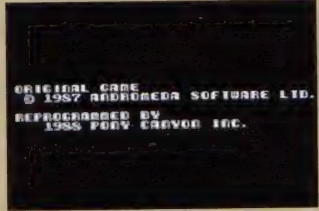
ポニーのケンペレンチェスにミュージックモードありましたので、お知らせします。ROMカートリッジを入れて電源をいれたらカーソ

ルの**回**キーを押しっぱなしにするだけ。このモードではスペースキーで次の曲が聴けます。

兵庫県 吉田巧



この画面がでるまで、**回**を押す



スペースキーを押せば、次の曲だ。

教育的指導 今夜も朝まで パワフルまあじゃん2

ゆ〜く!!

エキサイト麻雀で、ともこ、ゆみ、まりこ、ようこを脱がす方法で〜っす。画面に女の子のグラフィックが表示されたら、ディスク

を抜いてください。そんだけで全身の姿がみれま〜っす。教育的指導ねらいで〜っす。

北海道 阿地宏幸



やったー、苦労せずに脱いでくれた!



ほれほれ、脱ぐ脱ぐ これはラッキー

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。

クラティウス2

第2スロットにQパートを差す! ホーム Φ **F1**でポーズをかける

- ① フルバグアップ? **LARS18TH** ↓
- ② ステージスキップ? **NEMESIS** ↓
- ③ 一定時間無敵 **METALION** ↓

と入力、**F1**でポーズを解除!
●バグティウス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
6-11-1

技あり一本係

はがきの書き方

ウルトラ
総力特集

MSXで

MSXでMIDIを! MSXでMIDIを! MSXでMIDIを! MSXでMIDIを!

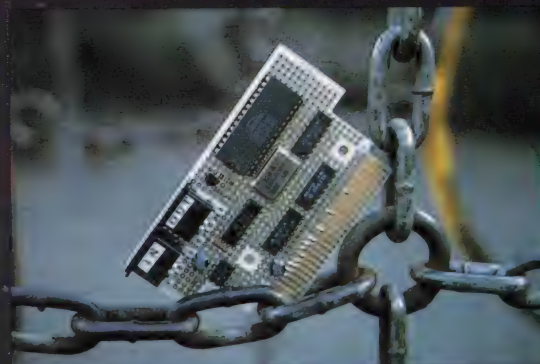


MIDIを!



XでMIDIを! MSXでMIDIを! MSXでMIDIを! MSXでMIDIを! MSX

MSXでシンセサイザーなどの音源をコントロールすることはできないか? 今まで、そういう目的での、MSXのハードの供給はストップしていた。しかし、今日からは、すこし違う。Mマガのオリジナルで、できるところまで、やってみようと思う。MSXで、MIDIに、再挑戦だ!



MIDIとはなんでしょう?

まずは、MIDIとはなにか? ということから始めてみよう。それがわからないと、これからのページが、なんのことやら、さっぱり理解できないもんね。なぜ、今、MIDIが必要なのでしょう?

枇薫

しいなかおる、と読む。音楽専門誌をはじめ、コンピュータ誌各誌で執筆、連載中。MIDIについて非常に造詣が深い。

MIDIは不可欠

現在の音楽シーンは、MIDIなくしては語れない、と言うのも決してオーバーではなくなりました。音楽制作の90パーセント近くが、なんらかの形で電子楽器のお世話になり、その電子楽器のほとんどが、実はMIDI対応の楽器(以後MIDI楽器)というわけです。特にキーボードを手掛けている人にとって「MIDIは常識」とまで言われるようになりました。しかし、MIDIの内容まではなかなか知られていないのが現実のようです。

というのも、MIDIは内容を知らなくても利用できるよう工夫されていたからです。以前はMIDIを知らないがゆえに起こる混乱を避けるため、接続すればともあれ鳴ってくれるという親切な設計でした。それにも増して、単体でMIDI楽器を使う場合がほとんどでしたが。

ところがMIDIの普及に伴ない、さまざまな使い方をされるようになると、接続しただけでなんでも鳴ってしまうのがかえって不便に思われてきたのです。もちろん、楽器が複雑になったこともあります。MIDIに対する考え方も変化してきたのです。従来は、知らなくても使えたMIDIですが、現在では、知らないと使えない時代へと

進んで来たのです。

MIDIとは?

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの頭文字を組み合わせた言葉で、「音楽情報をデジタル信号によって伝達する方法」を定義した規格です。音楽情報というのは、キーボードを例にすると、鍵盤を押す、離す、ペダルを踏む、音色を変えるとといった演奏情報が中心です。このような情報を別の楽器に伝えるためのフォーマットを決めているのがMIDIというわけです。したがって、楽器にMIDIが付いたから音がよくなるとか、本来の機能が向上するというわけではありません。また、情報

を与える相手、もしくはもらう相手がいなければMIDIの恩恵にはあやかれないのです。

MIDIの演奏情報は、デジタル信号としてシリアル転送されます。ゆえに1本のケーブル上でさまざまな情報を送ることができますが、同一タイミングの情報でも順番に送り出されてしまう欠点もあるのです。たとえば「ドミソ」の和音を弾いたとしても、まず「ド」を送り、つづいて「ミ」、そして「ソ」(実際の順番は楽器の処理方法によりまちまちです)という具合ですから、厳密な意味の和音ではありません。しかし、MIDIで定められている転送速度を考えると、通常の和音演奏による聴感上の誤差はありません。むしろ人間の弾きムラのほう

がよほど大きいからです。

MIDIは世界共通語

MIDIは国内外の主だったメーカーの話し合いによって決められているため、MIDI楽器であれば、国籍種別を問わず接続することができるのです。実際のところ民間の規格で、世界的に統一されているものはとても珍しく、最近では音楽の世界以外でも注目され始めました。もちろん新たな課題に向けてメーカー間の話し合いが続けられており、楽器の進歩に対応した新しい項目が次々と追加されています。

ところで、いくら接続できるといっても、機能まで同じではありません。MIDIというものは、あくまでもMIDI端子を使って音楽情報を伝えたいならば「MIDI規格で定められている方法で送りなさい」という約束事です。したがって、楽器によって機能が違って当然ですし、統一すべきものではありません。つまり、MIDI接続できるからというだけでは、同じ動作を期待できません。演奏は、MIDI信号を受信した楽器側の機能に大きく左右されるのです。極端な話、「ド」の音を鳴らすという情報を受けて「レ」の音を発音しようが、鳴らさ



◆デジタル音源でMIDIを装備している、これはもう当たり前のことになっている。そして、値段のほうも、数万円というレベルにまで達している。そして、音はいい。

ないで無視しようが、受信側の勝手というわけです。

MIDI端子がその証

MIDI楽器には、必ずMIDIと書かれた5ピンの端子を見つけることができます。これがMIDI楽器の証となるMIDI端子です。MIDI端子にはIN/OUT/THRUという3種類の端子があり、その名のごとくIN端子は受信を、OUT端子は送信を行ないます。

そして、聞き慣れないTHRUという端子を見つけることができますが、これはINから受信した信号をそのまま出力する端子です。そこで2台目以降の楽器はTHRU端子を使えば簡単に接続することができます。ただし実際には、THRUを使った接続はお勧めできません。THRU端子にはフォトカプラーが使われており、回を重ねるごとに信号が劣化していくのです。フォトカプラーにより、楽器内の回路は、電気的には完全にアイソレーションされていますから、誤った接続で内部が破壊されることはありません。多くのMIDI楽器を接続する場合には、THRUボックスというMIDI信号の分配器を利用します。

ところでMIDI接続にはMIDIケーブルを使いますが、MIDI端子やMIDIケーブルは、MIDI専用設計されたというわけではありません。MIDI端子は汎用の5ピンのDIN端子で、これはオーディオなどにも広く使われています。ただしMIDIの場合、現在のところ5ピンのうちの3本(うち1本はグラウンド)しか使われていません。したがって、MIDI専用ケーブルを別の用途に使いまわそうとすると、つながらないことが多々あるので注意してください。

デジタル化とMIDI

MIDIが生まれたのは1983年のこと。ちょうど、シンセサイザーがアナログからデジタルへ移行しようとした時期です。たとえ音源はアナログでも、そのコントロールはすでにデジタルで行なわれるようになっていました。それに伴ない、従来はアナログだった演奏情報を、デジタルで伝達しようと考えたのもいわば自然のなりゆきでしょう。MIDIはキーボード(特にシンセサイザー)と共に発展したといえますが、じつは電子楽器のデジタル化が大きな要因なのです。

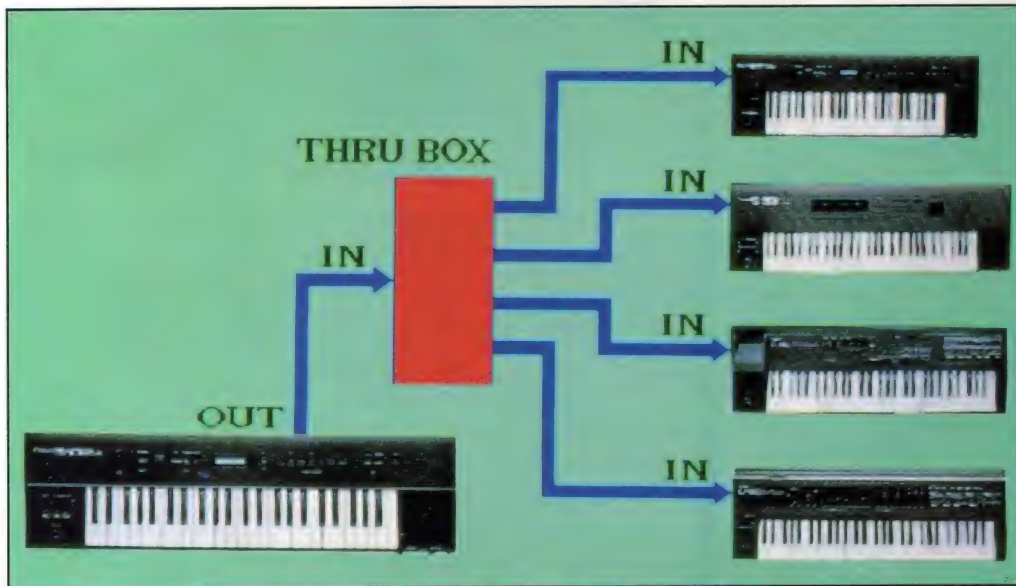


●OUTからINIに、そしてTHRUからまた別の音楽のINIに。MIDIのこのようなつなぎ方は、3系統くらいが限度である。それ以上ふやすと、誤動作の危険性があるのだ。

デジタル・コントロールにすれば、パラメータの数値化や、それをメモリすることが簡単にできます。そして制御も安定しますから正確な音程を発音できます。また、ひとつのつまみを、様々な機能のコントロールに使い回すことができるなど、コンパクト化が図れるわけです。現在のシンセサイザーは、小さなボディからは想像できないほど膨大なパラメータを持っているのです。そしてコンパクト化は、おおいにコストダウンに

貢献したのです。現在のように安価で高機能な楽器ができたのも、デジタル技術のたまものと言えるのです。

そして、そのデジタル技術は、毎年毎年という非常に早いテンポで向上しています。1年前にはなかったようなものが、当たり前のようにショーウィンドーを飾ります。ちょっと目を離しているときに、どんどん高性能のシンセサイザーが誕生しているのです。まったく目が離せない状況ですね。



●THRUボックス(スルーボックス)を使用すると、誤動作の心配なしに、MIDIの信号を各音源に振り分けることができるのだ。





MIDIとコンピュータ

デジタルの制御といえばコンピュータ以外にありません。以来、シンセサイザーにはコンピュータが搭載され、システムの制御が行なわれるようになったのです。

当然、デジタル信号であるMIDIを扱うには、コンピュータが必要です。逆にデジタル・コントロールの楽器にとって、MIDIを扱うことはさほど難しくはないのです。MIDIインターフェイスさえあればいいのです。MIDI楽器には必ずMIDIインターフェイスが搭載されています。

同様に考えると、パソコンでもMIDIインターフェイスを用意すれば簡単にMIDIを扱えるというわけです。その試みは、MIDIのスタート当初から行なわれています。自動演奏をはじめ、音色エディット、譜面化などさまざまな応用がなされてきました。パソコンを使うことにより、楽器自身では複雑になりすぎた操作をずいぶん軽減できるのです。

また、楽器側もパソコンに近い構造になりつつあります。特にサンプラーやシーケンサーは、コンピュータそのものといえそうも

のばかりです。そして、パソコンの音楽機能も充実してきました。楽器に使われているものと同じ音源が搭載され、さらにはサンプリング機能を持つものなど、かなり本格的になりつつあります。パソコンもMIDIインターフェイスを接続すれば、十分楽器に成り得る環境が整ってきたのです。

MIDIのメリット

MIDIのメリットは、手軽に楽器を組み合わせられることです。シンセサイザーからスタートしたMIDIは、やがて楽器のコンポーネント化を招きました。まずは、シンセサイザーの音源部と鍵盤部が切り離され、MIDIによる外部コントロールを前提としたMIDI音源モジュールと、音源をもたないキーボード・コントローラーを生み出したのです。メカニカルな鍵盤部は、コストダウンやコンパクト化にもおのずと限界があります。ところが、音源部はLSI技術の発展によりワンチップ化され、大量生産されれば安価になりえるのです。

2台目のキーボードを買うならば、鍵盤がないほうが移動性もよくて便利なが多いものです。

最近では、アマチュアでも当たり前のように複数の音源を持つようになりました。楽器を組み合わせると、音のバリエーションが大きく膨れ上がります。音を重ねることは、音を美しく聴かせる重要なファクターの1つであり、手がるな音作りの方法です。また、好みのキータッチの鍵盤と、好みの音源を組み合わせることができるため、自分にジャスト・フィットしたシステムを組むことができるのも便利です。

技術の進歩は、メモリ機能を応用したMIDIレコーダー（シーケンサー）という、まったく新しいタイプの楽器を生み出しました。演奏情報をタイミング管理しながらメモリに取り込み、これを再現しようというものです。MIDIレコーダーにより、自動演奏という分野が大きく展開していきました。アナログシンセの時代から、すでにシーケンサーによる自動演奏は始まっていましたが、ケーブルの本数だけトラブルも多く、普及とは程遠いものでした。現在のようにシーケンサーが普及したのも、MIDIにより簡単に楽器が接続できるようになったおかげなのです。

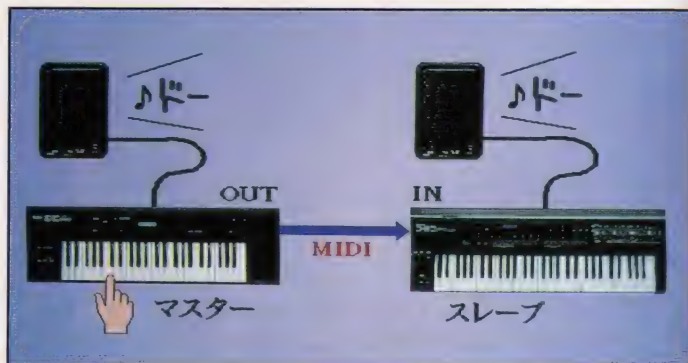
基本となる接続方法

MIDIの接続で、最も基本となるのが、キーボードとキーボードの接続です。もともとMIDIは、2台のキーボードを接続して演奏す

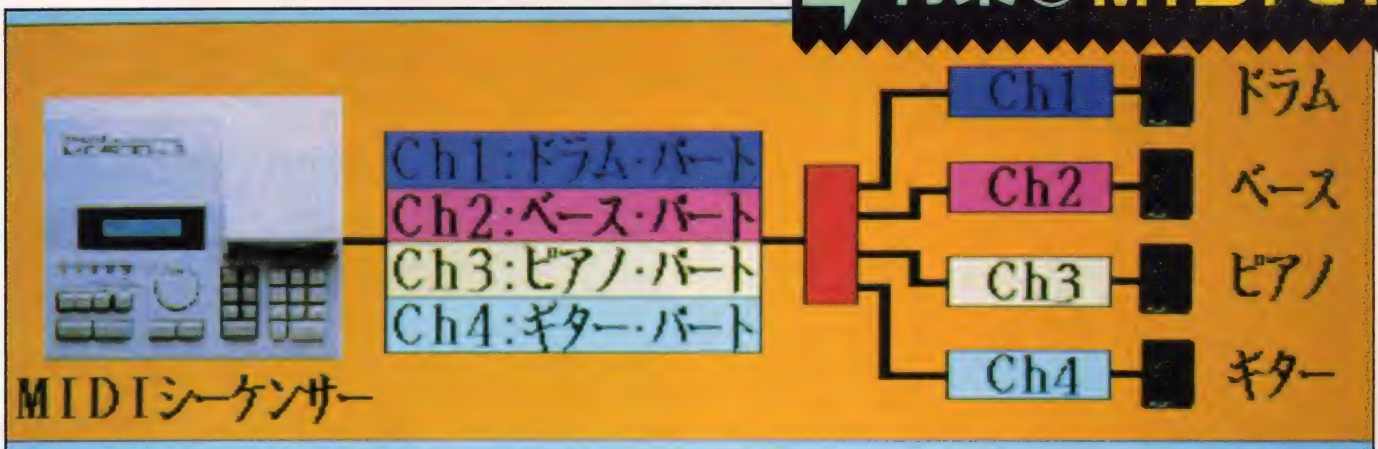
ばいっしょに鳴ってくれるという発想から生まれました。ところが、MIDI以前はこの2台のキーボードを接続して鳴らすという単純なことがとても困難だったのです。

アナログシンセの時代には、何本ものケーブルを接続しないと鳴らすことができませんでした。しかも、MIDIのように統一されたものではなく、各メーカー独自の方法で行なわれていたため、同じ系列の楽器どうしてのみ接続可能でした。いずれのメーカーも、基本的には1本のケーブルで1つの要素をコントロールしました。したがって、たった1つの音源を外部から鳴らすにも、音程、音量、発音タイミングの外部コントロールを必要とします。これだけで3本のケーブルを接続しなければなりません。さらに音色やエフェクトなどのパラメータが加わり、8ボイスとか16ボイス……となると、ケーブルの本数を考えるだけで断念したくなります。

ところがMIDIの場合、1本のケーブルを接続するだけでOKという手軽さです。ゆえに、これだけ普及したわけですが、これもデジタル信号だからこそ成せる技と言えます。接続はいたって簡単です。演奏する側の楽器のMIDIのOUT端子と演奏される側のMIDIのIN端子をMIDIケーブルで接続します。そして送信側のキーボードを弾けば、スレーブもいっしょに鳴ってくれるのです。



■弾いているほうの音源をマスター。そしてマスターから、MIDIを介してのデータでコントロールされているほうを、スレーブという。



このようにMIDIの接続では信号の送信側(マスター)と受信側(スレーブ)という関係が成り立ちます。そしてこの関係を、通常マスターとスレーブの関係と呼びます。複数のMIDI楽器から構成される複雑なMIDIシステムでも、基本的にはマスターとスレーブに分解して考えることができます。

MIDIは何を伝えるか

MIDIは、音そのものではなく演奏情報を伝えます。情報はMIDI規格の中でメッセージとして定義され、ステータスコードが割り当てられています。その中で最も基本となるのはノートオン/オフ・メッセージです。キーボードの場合なら、ノートオンは鍵盤を押す、ノートオフは鍵盤を離すことを意味します。マスターを弾くと発音と同時にノートオン・メッセージが出力さ

れ、スレーブに送りこまれます。スレーブがこのメッセージを受けると、あたかも自分の鍵盤が押されたかのごとく発音しはじめます。そして、マスターの鍵盤を離せば、こんどはノートオフが送られスレーブの発音も止まります。ところで、発音すべき音程とはといえば、鍵盤にあらかじめ割り当てられている数値によって指定されます。さらには音量もメッセージの中に含まれています。

MIDIではノートオン/オフをはじめとして、様々な演奏情報が定義されており、鍵盤情報ばかりでなく、音色切り替えや、ペダル、モジュレーションホイール、ピッチベンダーといった演奏もMIDIケーブル1本で伝えることができます。さらには、シーケンサーのコントロールや、音色パラメータなど演奏とは直接関係のないメッセージもその規格の中に含まれているのです。

チャンネルの概念

MIDIにはチャンネルという重要な概念があります。1本のMIDIライン上に複数の楽器を接続して自動演奏を行なう場合、単純に演奏情報を送ったのでは、みんながすべて同じメッセージを受けて演奏してしまい、1台で鳴らしているのと大差ない演奏になります。やはりオーケストラのように各楽器が独立したパートを演奏するようにしたいものです。そこで、メッセージにチャンネル番号を入れることにより、メッセージを選択して受信できるようになっています。ちょうどTVのチャンネルのようなもので、スレーブ側で指定する受信チャンネルに一致した情報が受信できるのです。しかも送信はハンドシェイク(きちんと、1対1で結ばれている状況)ではありませんから、スレーブ側の受信状態などおまかいなしに送ってくると

ころなどは、テレビのシステムそっくりです。

マルチ音源の登場

パソコンなどで自動演奏をする場合などは、やはりパート分の楽器を用意しないと美しい演奏は期待できません。とはいっても、気に入った何台ものMIDI楽器を用意するのは、プロでもないかぎり困難ですね。ところが、マルチ音源と呼ばれる最近の音源は、1台でシンセサイザー複数台分の機能をもち、同時に8音色独立で鳴らすことができるなど、大変便利です。マルチ音源などのような、パソコンなどの自動演奏を想定した機能をもつ楽器はますます増えつつあるのです。1台のユニットから、リズムが聞こえ、バックギンが奏でられ、そしてソロも。パソコンとマルチ音源は、相性のいいコンビです。



★キーボードの鍵盤を押した時点で、MIDIのOUT端子からは、ノートオンのメッセージが出力される。そして、離れたときには、ノートオフのメッセージが流れるのだ。



★ひとつのユニットが、何台分のシンセサイザーの代わりを果たすのです。便利だね。

MSX用MIDIインターフェイスを作ろう!

細かいハンダ付けができて、部品屋さんに行って欲しいものがちゃんと買える人なら、MSX用の、MIDIインターフェイスが、わりと簡単にできてしまうのだ。予算は5,000円未満でおそらく大丈夫。さあ、MSX MIDIの第一歩。ハードの製作です。

さ、ハンダ付け!

ちょっと専門的なお話が続きますが、あんまりハードのことにについてくわしくないんだよー! という人は、なんかのおまじない程度の気持ちで読んでみてください。詳しい内容がわからなくても、ハンダ付けさえきっちりできていれば、インターフェイスはできてしまうんですから。

MIDIはシリアル通信なので、MSXの内部でやりとりしているパラレルデータをシリアルに変換してやらなくてはなりません。カセットインターフェイスではZ80ががんばって、ビットシフト命令で、シリアルパラレル変換を行なっているので、シリアルインターフェイスというものは必要ないんだけど、MIDIの場合はスピードが早いし、CPUにはほかにやってもらいたい仕事もありますので、専用

のシリアルインターフェイスにお手伝いしてもらおうのが、当たり前といえば当たり前なのです。

Z80には、Z80SIOか、あるいは8251が手ごろなので、よく使われています。今回はプログラムも容易で、安価な8251を使います。

部品は、表にあるとおりです。上手に買い揃えましょう。基板は、サンハヤトのMCC-159を使用しました。ちょっととこずるところといえば、DINのコネクタを基板に取り付けるところぐらいかな。穴が小さくて入らないところは、ドリルなどで、穴を少し大きくします。最後の点検として、テスターで、+5ボルトとGNDがショートしていないかどうか調べましょう。

さて、できましたら、MSXに取りつけて、INとOUTを同じMIDIケーブルでつないで、チェックリストのプログラムを走らせてみてください。OKなら、OKです。



◆こんな具合にできたら、おなくさみ! 結構簡単なので、キミにもできる、かもよ! このハードで、手持ちのMSXが、MIDIマシンに変身してしまうんです。

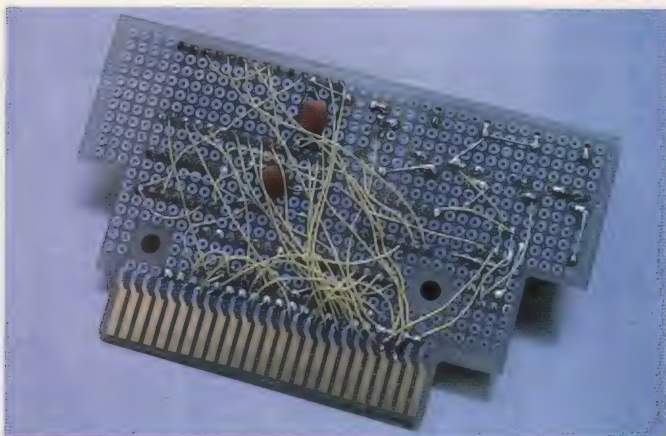
チェックリスト

```

10 '8251 TEST PROGRAM [8251]
20 OUT1,0:OUT1,0:OUT1,&H40:
   OUT1,&H4E:OUT1,&H15
30 FOR I=0TO255
40 OUT0,I:IF INP(0)<>I THEN PRINT"
   ざ"んねんて"した":END
50 NEXT:PRINT"かんへ"きた"せ"!
    
```

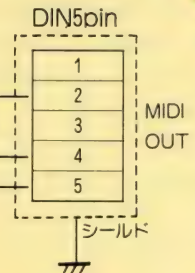
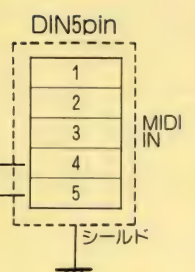
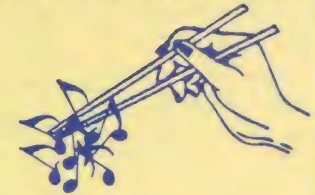
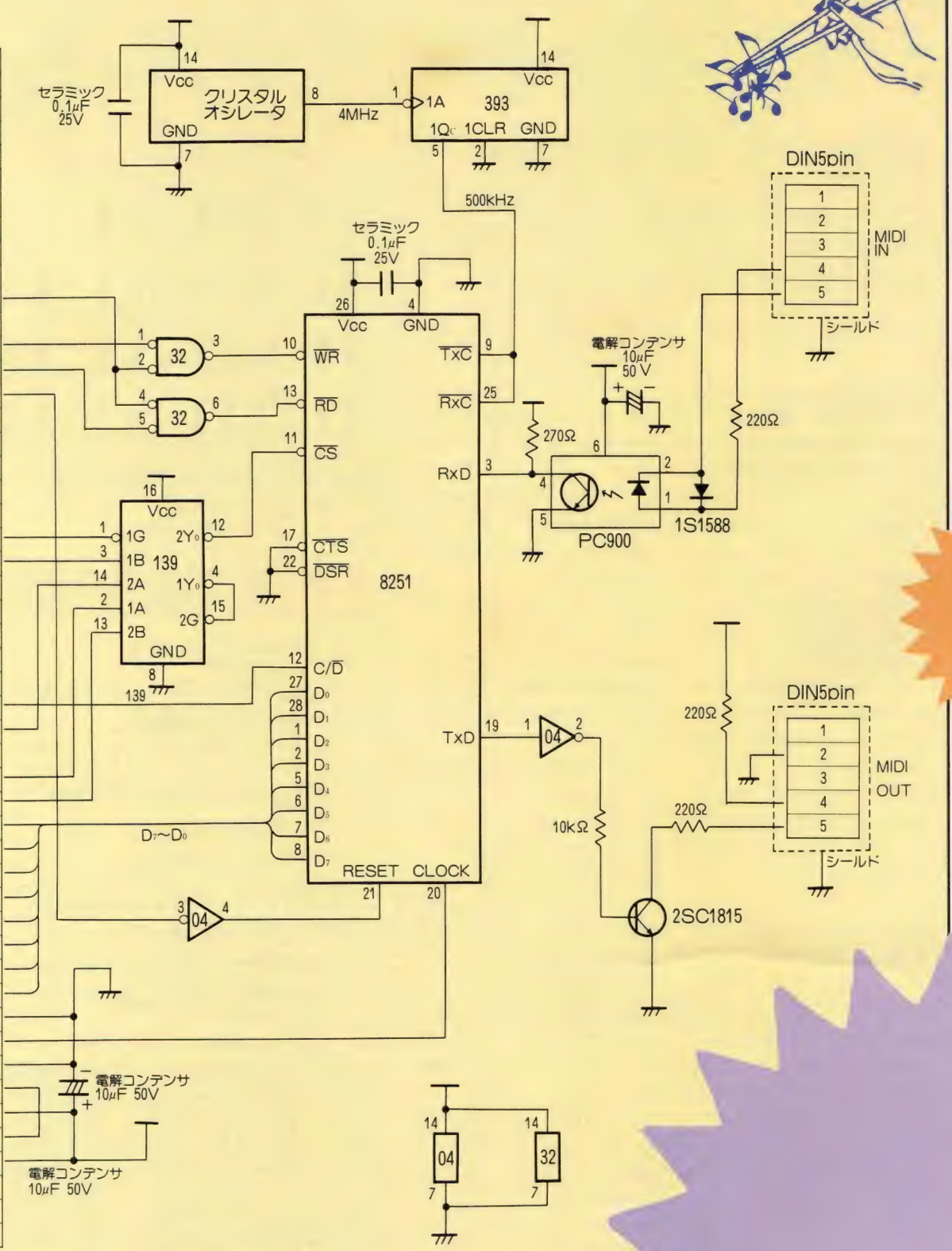
パーツリスト

部品名	個数
基板	MCC-159 1
クリスタルオシレータ	4.0MHZ 1
TTL	74LS04 1
	74LS32 1
	74LS139 1
	74LS393 1
フォトカプラ	PC-900 1
LSI	TMS8251AP 1
トランジスタ	2SC-1815 1
ダイオード	1S1588 1
ICソケット	28ピン基板ハンダ付け用 1
コネクタ	DIN 5ピン基板ハンダ付け用 2
電解コンデンサ	10μF50V 2
セラミックコンデンサ	0.1μF25V 2
抵抗(1/4W)	220Ω 3
	270Ω 1
	10KΩ 1



◆裏側はこんな感じです。配線は細かいんですが、地道にやっていけば、大丈夫。回路図のコピーをとって、配線済みのところは色ぬりしていくようにすれば、いいでしょう。

1	CS1
2	CS2
3	CS12
4	SLTSEL
5	
6	RFSH
7	WAIT
8	INT
9	M1
10	RUSDIR
11	IORQ
12	MREQ
13	WR
14	RD
15	RESET
16	
17	A9
18	A15
19	A11
20	A10
21	A7
22	A6
23	A12
24	A8
25	A14
26	A13
27	A1
28	A0
29	A3
30	A2
31	A5
32	A4
33	D1
34	D0
35	D3
36	D2
37	D5
38	D4
39	D7
40	D6
41	GND
42	CLOCK
43	GND
44	SW1
45	+5V
46	SW2
47	+5V
48	+12V
49	SOUND IN
50	-12V



ハードができれば、次はソフトだ！ シーケンサー実験プログラム

要ディスク
FOR MSX2
MSX2+

最大演奏データ量・2992音、最大同時発音数・8音、トラック数・全8パート（各パートすべてモノフォニック）、分解能は4分音符=48。そんな、シーケンサー実験プログラムを製作してみました。これで、ついに、MIDIをコントロールできるぜー！

BASICですよ！

今回ご紹介するMIDIプログラムは、MMLデータを使用して、BASICのPLAY文のようにプログラムを動かしながら、60分の1秒の割りこみタイマーを使って演奏してしまう、というものです。また、MIDIシーケンサーの音階情報により、現在なんの音が発声されているかも、画面の鍵盤上に表示します。

リアルタイム入力ができないとか、MIDI鍵盤よりの情報入力ができないとか、まだまだ不満の残るソフトではあるのですが、短い、BASICのプログラムでよくここまでできたなあ、と、思ってくださいよ。ですから、タイトルに実験という文字をくっつけているんですよ。もちろん、いろいろとバージョンアップを考えています。今月は、ここらでかんべんね。

パソコン通信に使用するモデムは、みなさんご存じですね。あのモデムもシリアル通信なんです。MIDIもシリアル通信。同じようでも、決定的に違うところがあるんです。それは、その転送速度。一般のモデムでは、1,200ボーとか、2,400ボーとかですね。ボーとは、1秒間に何ビット送れるかという単位です。さて、モデムがそうなら、はたしてMIDIは？ MIDIは、31,250ボー。すごい速度ですね。

しかし、それでも遅いといわれてしまうのです。計算してみると、MIDIの転送フォーマットは、"ノンパリティ、ワンストップビット、8ビットデータ"なので、1バイトの情報を送るのに、スタートビットとストップビットが加算されて、全部で10ビット。

だから、1バイトの転送時間は、 $10(\text{ビット})/31,250(\text{ボー}) = 320(\mu\text{sec})$ ということになるのです。この数値は、MIDIのプログラムを作るときに必要なですから、覚えておいてください。

MIDIの主なコマンドをここで紹介しておきましょう。

ノートオン、ノートオフ、プログラムチェンジ(音色の変更)、コントロールチェンジ(ボリューム、ポルタメント、モジュレーションなどのエフェクトコントロールを司る)。それらはチャンネルメッセージと呼ばれて、MIDIの16あるチャンネルにそれぞれ独立してかかるものです。

そのほかにMIDIのシステム全体にかかってくるシステムメッセージというものもあります。エクスクルーシブメッセージ(音色データの送受など)、スタート・ストップ(リズムマシンのスタート、ストップ)などがそうですね。

基本的知識に続いては、いよいよプログラム解説です。



●プログラムを実行すると、こんな画面が表示されます。

やること一覧表

- ①プログラムAを入力。
- ②プログラムAをディスクにセーブ。
- ③プログラムAを実行。



新しいプログラムが自動的にディスクにセーブされる。

- ④プログラムBを入力。
- ⑤プログラムBをディスクにセーブ。
- ⑥プログラムCを入力。
- ⑦プログラムCをディスクにセーブ。
- ⑧プログラムCにつなげて、5000行よりデータ入力。
- ⑨プログラムC+データをディスクにセーブ。
- ⑩プログラムC+データのプログラムを実行。



新しいデータプログラムが自動的にディスクにセーブされる。

- ⑪プログラムBをロード後、実行する。

プログラムの説明

さて、ではプログラムの説明にまいりましょう。

今回のシーケンサープログラムは、全部で3つのプログラムから成り立っています。そして、それぞれのプログラムをどう実行すればいいかは、前のページのやること一覧表を見てもらえばだいたいわかってもらえると思う。ま、でも少し説明しておきましょう。

モノクロページのリストを、ちらっと見てもらいましょう。プログラムAは、演奏のためのマシン語プログラムを発生させるためのBASICプログラム。MSXには、マシン語のモニタがないからね。このような形で、入力することになるわけです。くれぐれも、入力ミスのないように。入力が一応終わったら、とりあえずディスクにセーブしておこう。

そして、完全にデバッグしたら、おもむろに、そのプログラムを実行してしまおう！ そのときには、ディスクユニットに必ず、書き込み可能なフォーマット済みのディスクをセットしておくように。プログラムの実行によりに発生したマシン語のファイルは、ディスクに“MMLSEQ.BIN”というファイル名でセーブされる。この、新しくできたファイルが、とても大切です。あ、そうそう、このプログラムもそうだけど、このシーケンサープログラムは、すべて1枚のディスクにセーブするのが、よろしいかと存じます。そのほうが、なにかと便利だから。

さて、次のプログラムB。これ

は、画面上に鍵盤のグラフィックを表示するためのプログラム。それと同時に、すべての必要なプログラムが1枚のディスク上にセーブできた段階で、このプログラムBをロードして実行してやれば、シーケンサープログラムがスタートする、システム立ち上げのためのプログラムだよ。

では、最後の、ある意味でもっとも重要なプログラムである、プログラムC。BASICのPLAY文で書かれた楽曲のデータを、シーケンサー用の演奏データに変換するためのプログラムなんだけれど、このプログラムの使い方がちょっと複雑なので、ここのところの説明はしっかりと読むように。

このソフトでは、いわゆるPLAY文としての表記のしかたには、いくつか制限があります。詳しくは、右側の表を見てもらうとわかると思いますが。その表に従って、楽曲のデータを5000行より作っていくのです。そして、データが打ち込めたら、間違いがないかをチェックして、一応セーブしておきます。セーブができれば、そのプログラムをRUNするのです。すると、画面に変換途中の経過が、ドドドドと縦にスクロールしながらでてきます。このとき、このソフトのフォーマットに従った形式で、演奏データがメモリ上に落とされていくのです。そして、そののちそのデータをディスクにセーブ、と。はあ、これで、一丁上がりということになります。

あとは、音源をMIDIケーブルでつないで、音を出すだけです。どうです？ 鳴りましたか？



◆データを変換している最中です。



◆演奏が始まると、マークが踊ります。

使用できるコマンド

このソフトでサポートしているコマンド

- C、D、E、F、G、A、B………音の高さ。これくらいは、なんにも説明しなくても、わかりますよね。
- R………休符。これもその使い方はPLAYとまったく同じだ。
- +、#、-………音を半音上げる、あるいは半音下げる。
- .………付点。
- L………音の長さを指定する。このプログラムでは4分音符の分解能を48に設定しているので、64分音符=3まで可能である。またたとえば、3連符=16はL12、6連符=8はL24ということになる。
- V………ベロシティに対応している。V0~15を、0~127に変換している。
- @………音色チェンジ用のコマンドだ。これに使用する数値は、0~127の範囲。

このソフトでサポートしていないコマンド

以下のコマンドは、取り除くか、変更するか、してください。

- S………エンベロープのタイプ。これはBASIC上のPSG音源の波形を変更するためのものなので、このようなシーケンサーソフトには、必要ないのです。
- M………エンベロープの周期。上記と同じ理由で、必要ありません。
- &………スラー。これはこのソフトの場合、取り除いてください。
- _………タイ(アンダーバー)。タイもサポートしていないので、前後の音を伸ばして対応してください。
- Q………キーオンの音の長さに対する発音の割合。このソフトでは、音の長さが指定された音の75パーセントに固定されているために、このコマンドは使えません。
- N………キーナンバーを数値で指定するというコマンドがBASICには存在していますが、今回のこのソフトでは、音名、つまりCとかGとかしか使えないようになっています。連続したキーナンバーでは入力できません。

では実際に触れてみる

では、このソフトに実際に触れてみることにしましょう。リアルタイムでエディットができないのです。こしデータの訂正などがやっかいかもしれないんだけど、まあ、それはがまんしてちょうだい。

まず、このシーケンサーソフトを利用する前には、基本的知識として、楽譜を見て、音名がわかるようにならなければいけません。だいたいでもいいですから。そうじゃないと、今まであったPLAY文形態のデータをいじって、このソフトに乗っけることしかできない、単なるデータ移植者、ということになってしまう、でしょ？

それじゃいけないっていうんで、Mマガ連載の“MUSICびよびよ”などでは、譜面を見る練習を、してきたわけなんです。ああ、おこごとみたいになってしまって、すいませんけど。

とりあえずデータはできあがったとします。この前のページにあったように、サポートしているコマンドと、サポートしていないコマンドを認識して、削除するところはとって、変更するところは変更するで、このシーケンサーソフトに対応させてあげてください、そのデータを。

よくよくみてみて、では、そのデータをBASIC上で走らせてみましょう。MSX-MUSICが装備され



```

D):RETURN ELSE PRINT"MML の data が すぎ
ます。":END
730 /
740 FL#=FL#+".MML"
750 BSAVE FL#,&HB000,AD
760 END
5000 /MML sumple data part1-pa
5000 /MML sumple data part1-part4 [sumpl
e1
50010 /part 1
50020 DATA @37t140v1418o5
50030 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
50040 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab>dc<b>cde
50050 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
50060 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab4a2.>
50070 DATA @50agfga>c<b2.gfefgba2.
50080 DATA fedefag#2b4>c<bab>cde2.
50090 DATA r8gfedc<b2.r8>fedc<ba2.>
50100 DATA r8edc<bag#2b4r8ed<bae<a2.
50110 DATA *
50120 /part 2
50130 DATA @37t120v15o6
50140 DATA r2.r2.r2.r2.
    
```

●リストから、このソフトのフォーマット、形式を読み取ってみてください。データの形とか、パートの配分とかをね。

ているMSXマシンでは、8パートの演奏も可能ですから、まずは、FM音源で鳴らしてみればいでしょう。それで、おかしなところは直してしまいます。

データは完璧。それじゃあ、コンバートしましょう。解説のところにもあったように、コンバートプログラム(プログラムC)の、5000行から後ろに、データ文の形でマージしてやればいのです。マージなんてわかんないやという人は、5000行からポチポチと打ち込んでいっても、まあ、いいのではないのでしょうか。マージのやり方は、マニュアルに書いてあると思います。

ばてばて、と、キーボード入力の音。あ！ ちょっとばかり待って。まだ覚えておいてもらわべきことがありました。このソフト独自の書式があります。その決まり事を知っておきましょう。

まず、REM文。これは、いくつ入れてもらってもいいです。REM

文は、コンバートされませんから。まあ、いくつ入れてもらってもいいでも、もちろん常識の範囲ですが。あんまり、REM文だけで100ラインいっちゃった、なんてことは……まあ、冗談はこのくらいにしておいて。

データの順番は、必ずパート1からパート2、パート3と、並べるようにしてください。そして必ずパート8までデータを用意してあげてください。パートのデータがないところがあるんですが？全部で4音しか使っていないんです。はいはい、そういうときはダミーで、*(アスタリスク)を入れてあげてください。アスタリスクだけでいいです。プログラムCにおまけとしてついている5000行からのサンプルデータの書式を参考にしてもらえば、よくわかると思います。

それから、パートの長さは、すべて揃えるようにしてください。たとえば、1小節4分音符4つと

いう場合、たとえ音がなくても、休符をいれなければならないのです。例を挙げてみましょう。

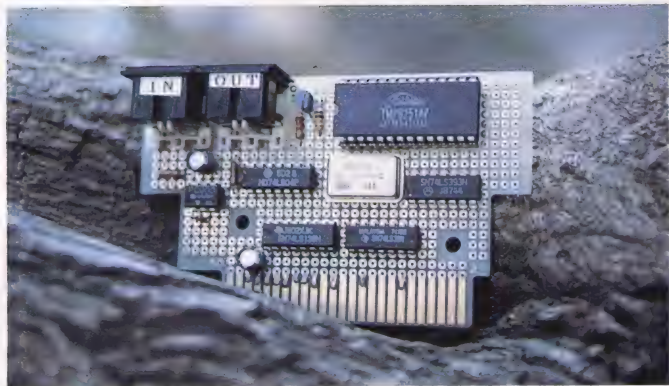
```
DATA L403ABC04C
DATA O3EFG
```

さて、この例題のどこが悪いのでしょうか？ そうですね、2段目のデータが、4分音符3つ分しかデータがないのです。ですから、たとえ音がなくても、2段目には“R4”をひっつけなければならないのです。わかりましたか？

そして、パートの一番最後には、*を入れます。それが、終わりの合図なのです。



●約3,000音。まあ、普通の曲は大丈夫



これからの展開は?

インターフェイス作ってみて、そしてソフトも打ち込んでみて、いかがでしたでしょうか?

満足いかないところも多いかも知れませんが、インターフェイスは部品代が4,000円から5,000円くらい。そして、ソフトはちょっとリストとにらめっこすればいいわけだから、考えようによっては、こんなに簡単にMIDIを自分の領域に引っぱりこむことができたわけです。それなりの価値はあるのではないのでしょうか?

はっきりいって、プロユースのコントロールマシンとしての、8ビットパソコンは、限界だらけです。最も大きな障害は、処理速度です。16ビットマシンでも、大量のデータを同時に処理しようとすると、同期にズレが生じてくるん

ですよと、プロのミュージシャンが言っていました。

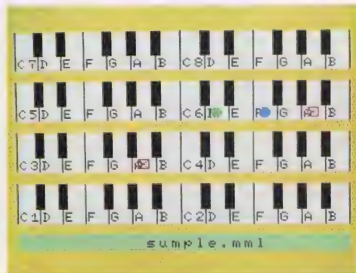
ですから、この企画、あるいはこれからの企画としては(毎月かどうかはわかりませんが、このMIDI企画は連載していきます。ソフトもバージョンアップしていくつもりですので、よろしく)、プロ用のマシンを追隨していくのではなくて、普通のことができる、MSXとMIDIとの仲のよい関係を発展させるためのもの、そんな感覚で展開していきたいと考えています。どう逆立ちしても、専用機にはかないませんので。

しかし、本当に、楽器は安くなりました。そして、これからのシンセサイザーや音源ユニットは、どうMIDIを活用していくかという点に、商品生命がかかっていくものと思います。まだ、MIDIのインターフェイスなんて、ごく限られ

た人たちのものという感覚がありますが、あと2~3年もしたら、今数万円もする音源ユニットが、家庭のどのパソコンにも内蔵されていて、パソコンに、電話とファクシミリとMIDIが、当たり前のように内蔵されているやもしれません。

また、MIDIという規格は、コンピュータのマルチゲームにとでも適した規格なのです。とにかくケーブル1本で、現在の電話通信の10倍20倍の処理ができ、また16チャンネルまでスレーブ数を増やすことができる。将来、光ファイバーなどによる通信が一般化すれば、MIDIの信号によってゲームのシステムの処理を……ちょっと話がいきなり飛躍してしまいましたでしょうか?

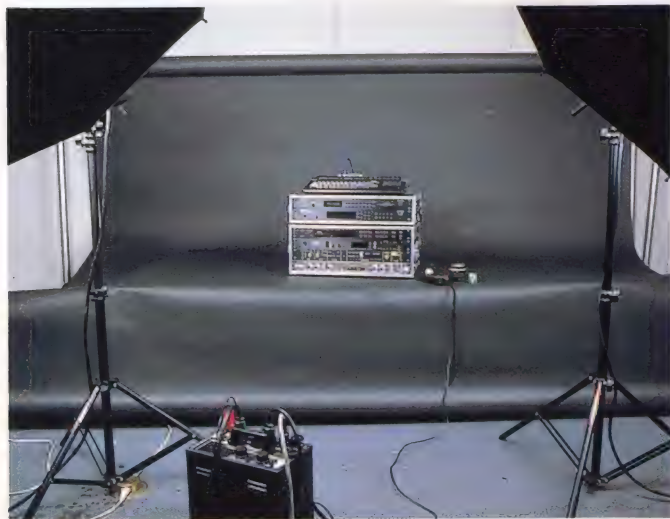
いい音が、アマチュアのレベルに下りてきてくれました。あとはちょっとの訓練と練習、そして知



●自分のオリジナルに挑戦してください。

識。それらと、あなたの才能(じつはそれが一番肝心なところ)が入り交じれば、とんでもないような音楽シーンが、日本で発生するかもしれませんね。楽しみです。なんなら、あなたのMSXで、そんなことに挑戦してみてください。とにかく、これで、MSXでMIDIをコントロールできるようになったんですから!

また、腕に自信のある人は、自作プログラムでも組んでみようぜ!



●MSXでどこまでできるのか? まあ、やれるところまで、やってみましょう。

さて今後の課題として

次回のこのMIDIの企画では、音符で入力のできるプロセッサがい(?)のものが発表できるかな? どうかかな? 気をもたせるだけではないけませんね。はい、音符入力ソフト、やりますよ。

今月ご紹介したインターフェイスは、しばらくの間、というか、ずーっと使っていきます。ですから、なにか機会があったら作っておいてはいかがでしょう? たとえば、技術家庭の課題作品とし

てとか。いいアイデアでしょ。一石二鳥の。

また、MSXのディスクドライブを利用して、MIDIのMDRとしてMSXを活用してみるというのいいかもしれません。MDRとは、MIDI DATA RECORDERの略です。MIDI関連のいろんな情報をディスクに保存しておく。それが音色データだったり、演奏データだったり。ああ、それいいなあ、それも企画してみよう。

特集 その2

MISX SPRING



春である。北国はまだ寒いかもしれないが、そろそろ春だ。暖かい南国では、すでに春かもしれない。とにかく春です。ちなみに南半球はそろそろ秋のようだが、そんなことは関係ないね、ここでは。まあ、春なので華やかなプログラム集を作ったんですよ。MSXで春しよっと!!

春だから、うかれてしまおうではないか!!



今だからこそ! MSX SPRING

人にはそれぞれの夢がある。これはあたりまえのことではあるが、その夢が必ずしも現実になるわけではないことは、みんなも幾多の経験で痛感しているところだろう。確かになんの苦勞もしないで実現する夢もあれば、心身に支障をきたすほどの努力をしても実現できない夢もある。ある人はそれを、「運命」といつてかたづけがちのようだが、そんなもので自分の人生を左右されるのって、しゃくだよ。やっぱり思ったことはそのとおり



春は希望に満ちた季節。そんな季節にふさわしいソフト。よくわかんないですけどそれがテーマです。

になってくれなきゃ、つままない。だから、MSX SPRING!

ただ単に夢がかなわないからつままないか? そんなことはない。本当に楽しいのはその夢にむかっているとき、いわゆる過程が一番楽しい。ときにはがむしゃらに、ときにはストラテジックに。しかし、そんなときに限って必ず「敵」が現われる。その敵に屈しないために、MSX SPRING!

人に夢と希望を与え、励まし、楽しませるために作られた、このMSX SPRING。見た目はなんのへんてつもない、ただのプログラム集だ。しかしこれをじっさいに使ってみると、違う。人間のすべての器官、組織、そしてこれらを形成している細胞に、喜怒哀楽を訴えかける。なにを訴えかけているのか? それはわからない。まあとにかく、MSX SPRING!

“不安”と呼ばれる敵は、ときには誘惑であったり、ときには他人だったり、貧乏であったりと、姿を

かえて容赦なく心の中に入り込み、そして希望をむしばむ。そんなとき、MSX SPRING!

つらいとき、苦しいとき、悲しいとき、あなたにとっておきの薬があります。注射ほどいたくなく、良薬だけど苦くない。

それでいてよく効く。そう、いわずと知れた、MSX SPRING!

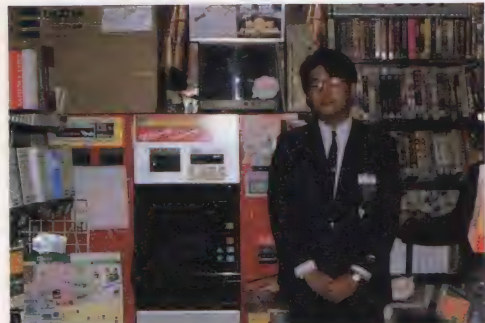
お父さんもお母さんも、キミもボクも。みんなで、MSX SPRING!



愛に満ち満ちたプログラムたち

さて、具体的にこのソフトについて解説していこう。じつはこのプログラムの数々、MSXマガジン編集部の人々が密かに作っていたものだ(なかにはどこかで見たことのあるものもあるだろうけど……)。

そんなことを書くとキミたちは勘違いするにちがいない、「なーんだ、ただの寄せ集めか」と。そう思われても仕方がないだろう。だが、



「MSX SPRING」の発売を今や遅しと待ちこがれる、MSXユーザーの人。これはほとんどヤラセではあるが、あらあら。

今回なぜこのようなものの特集したか? 理由は簡単。「面白いものはみんなでわかちあおう」という、Mマガならではのフレンドリー精神の表われなのだ。面白いことに理屈はいらない。このソフトを手にしたキミたちが喜んでくれることを望んでいる。全国8,000万のMマガファンに愛と夢を贈る、MSX SPRINGの始まりだ(大ゲサ)。



今まで見ていた景色も、ちょっと違って見えるという作用がこれにはある。

~MSX SPRING 五箇条~

- 一、決して「くだらねー」などと思ふな。
- 一、プログラムを解析するな。恥ずかしい。
- 一、将来のために貯金しろ。1日10円くらい。
- 一、このソフトにあまり頼りすぎるな。
- 一、夜ふかしするな。徹夜はいいけど。

以上。

タイトル画面だ!



いちおうMSX2専用なので、このような画面になった。どこかで見たことが……。

●健康は宝田明。だからこれ!

肉体ソフト

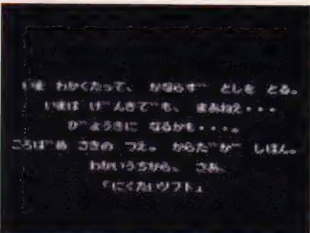
健康、それは最高の宝である。MSXで遊んでばかりだと、とかく不健康になりがちだ。そんなあなたのソフトがこの『肉体ソフト』だ。これをうまく利用して、これからの毎日をヘルシーに過ごしていこうではないか……。

明日のために! 肉体ソフト

自分のことは、自分が一番知っているようで、案外そうではない。自分の健康状態だって例外ではないのだ。きっとみんなは、「悪くなったな、と思ったら病院に行けばいいんじゃないの?」なんて考えているのではないかな。そうだろ、図星だろ。それじゃあ遅いんだよ、奥さん。もしかした

ら、ほらそこのキミ。そう、キミだ。キミの体はとんでもない病に冒されているかもしれないのだ……。

ちょっと脅かしてしまったが、かといって冗談でもない。いったい自分は本当に健康なのか、という不安感にかられるときが必ずやってくる。でもそれ以前になにかできないものだろうか? 黙って指をくわえているしかないのか? いや、そんなことはないのだ。私たちにはこれがある!



◆なにがなると(なにもしないと?)現われる、謎のメッセージ。その気にさせる。



◆ジョギングもいいけど、その前にしなければならぬことはまだあるはず……。



◆いかにもフィジカルなタイトル画面が、キミに問いかけているように見えるのは夢?

ヘルシーライフ を応援します!

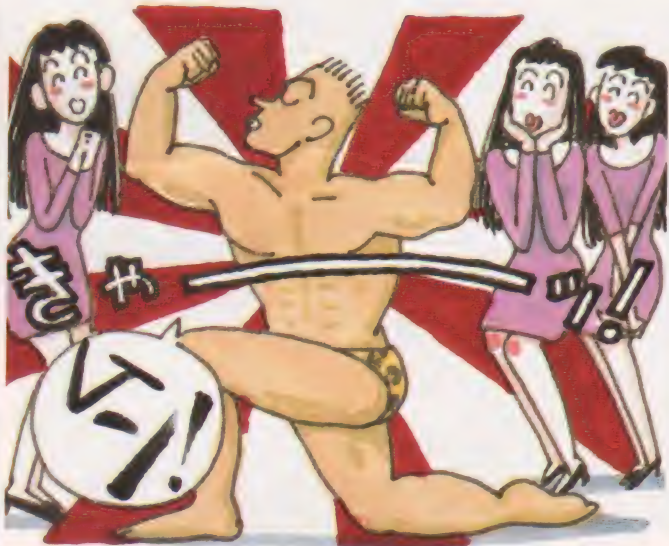
『肉体ソフト』は3つの機能を持つ。その日の肉体状態、精神状態を把握するためのバイオリズム、現在の体重が本当に理想の体重なのかを教えてくれる標準体重、そして過去と現在の体重から将来の体重をコンピュータが計算する体重推移だ。これらの詳しい説明は次のページで行なおう。

一見、なんのヘンテツもないソフトだが、じつは溢れんばかりの技術力がこの1本に結集されているのだ。類を見ない優れたコンセプトを始め、

メッセージの1ドットスクロールやエネルギーなタイトル画面のグラフィック、そして終始流れるナッシュビュルなサウンド。メインプログラムはゲエセン上野。音楽協力にあの田中パンチ。グラフィックではファミコン通信のスタバ齊藤が参加しているのだ。



◆怖がることはない。健全な精神と肉体を求めて、キミも今日から始めてみてはどうだろうか。



肉体ソフトレビュー



やっぱり人間は肉体。オレはそう思うわけなんです。とくにモロ体育系のオレにはうってつけのソフトって感じだ。うん、そうだ。そうにちがいない。いつかはクラウン、なんて思っても、体が調子悪けりゃそんなこと言ってもらえない。医療費も最近は高くなっちゃって、ほんとにばかになんないし。まったくマイツてしまいますよ。と、いうことで、オレはこれで健康な肉体っ

てーのを再認識したっていうんですかね? 転ばぬ先の杖ってやつですよ。これで健康に対する考え方を改めてくれる人が増えること祈ってます。オーマイガーツ!



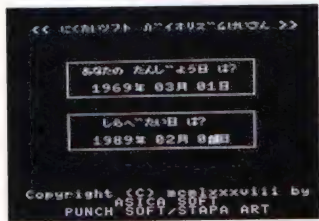
◆たくましい肉体のうしろ青柳氏。

愛のあるユニークで豊かなモード

バイオリズム

自分の体調を調べるとき、もっとも簡単にわかりやすいバイオリズム。もうお馴染みだと思いが身体、感情、知性の好調期、不調期をサインカーブで表示してくれるので、自分の今日の調子がひと目でわかるのがうれしいね。

操作方法はとても簡単。まずタイトル画面が表示されているときにカーソルキーの上下でバイオリズムを選び、スペースキーを押す。



ここでキミの生年月日と調べたい日を入力する。今日の調子はどうかなー？

すると画面が変わるので、自分の生年月日と調べたい日を入力すればいい。おっと、入力したらリターンキーを押すことを忘れるなよ。

いよいよバイオリズムの表示だ。薄い黄色の線が身体、青が感情、そして紫が知性だ。ちなみに表示されるのは1ヵ月分だ。そのほかには、自分が今まで何日生きてきたかっていうのもわかってしまう。ここまでくれば至れり尽くせりだな。

これを毎日の暮らしの参考にすると、ちょっと違った生活感が覚えてくるんじゃないかな？

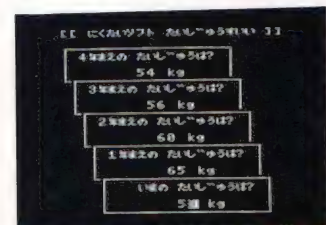


画面下に表示される生きてきた日数、人生の重みを教えてくれる(はずだ)。

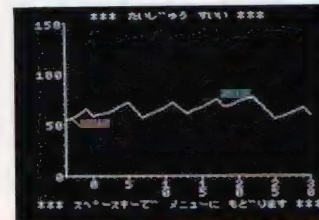
体重推移

気になるのは、今だけではない。確かに今が一番大切なのはよくわかる。でも、もうちょっと先のことを考えなければならないときがきつくる。そうだ、くるはずなのだ。くるんだったらあーあ！

人間の体の具合は、体重の変化でおおよそ見当がつくようである。健康のパロメーター、ともいうしね。しかし、将来のことを考えよ



ここでキミのBGMはなんと、田中パンチ氏が作曲したのだ。一聴の価値ありだな。カッコいいんだぜ、いやほんと。



グラフ上の引き出し線は、いったい何を意味しているのか？ それは謎である。

うとしてもあまり確信的な結論は得られない。どうしよう……。そんなあなたに、この体重推移をおススメします。

上のふたつと同じ操作方法で4年前から今の体重を1年おきに入力するのです。するとキミのMSXは、パバンパン！とこれまでの、そしてこれからのキミの体重を予想してくれるのです。表示はグラフなので一目瞭然。今までの生活のリズムを再確認してみては？

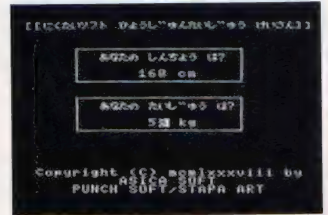
注：あくまでも予想です。

標準体重計算

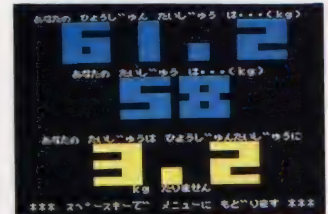
「おー、知らないうちになんだか太ってきたかなー。困ったなー」と悩めるお父さん、「もったいない」とつつい子どもの残したご飯を食べてしまう奥さん、MSXでゲームをしながらお菓子をバクつくキミたち。肥満はそこからはじまるのだ……。しかしあんまり無理してやせようとするとかえってその反動があとでキミを襲い、せっかくダイエットしても、気がついたら以前より口を動かして時間が増えてしまった。お気に入りの服もピッチピチ！って具合になりかねない。いったい、どうしたらいいのか。そう、まずはキミの理想の体重を把握する必要がある。

そこで、この標準体重計算を使うのだ。バイオリズムと同じよう

に、自分の身長と体重をインプットするだけでいい。なっ、簡単だろう？ そうすると、キミのMSXが技術を駆使してキミの理想体重を割り出してくれる。これを参考に、ダイエットすればいいね。



最近なんだかやせちゃったみたいなんですけど。はい、そんなときはこれ！



なるほど、ポクって3.2キロやせてるんだね。よおし、バリバリ食べるぞー！！

ボクが作りました

～ゲアセン上野の巻～



～ミーネール麦茶 ウーロン茶、煎茶

都会に生きる現代人の運動不足と、それに伴う成人病の発生率増加。中高年の突然死。虫歯のある飼犬。……どれもこれからの日本を暗示しているようで、すえ恐ろしいかぎりである。そんな慢性的な健康への配慮のなさを、いやがうえにも知らしめてくれるようななにかが必要だ。そんな衝動にかられ、私はこの『肉体ソフト』の開発に着手した。確かに私の胃粘膜は多量の飲酒によってかなり痛んでるはずだし、肺だって6年におよぶ喫煙で相当病んでいるだろう。しかし、今はただ、この『肉体ソフト』を活用してほしいというばかりだ。

●髪は長一い友だち

スーパー育毛ソフト

髪は女性の命であると申しますけど、男性にとっても大切だ。だからハゲはいやだ！でも遺伝という学術的理由がからんでるとはや絶望的に思われがち。中国にすごい毛生え薬があるが、自分の髪は自分の手で守れ!!

**なにはともあれ
とにかく叩け!**

髪は本来、太陽光線(とくに紫外線)から頭を守ったり、物体が頭に衝突したときのショックをやわらげる役割を果たしている。そんな髪の毛も、やがて枯れてゆく……。「ハゲたらどうしよう」と考え込むより、まずは行動だ!

というわけでハゲを気にする諸君のための『スーパー育毛ソフト』をこれからご紹介いたします。

このソフトはジョイスティック対応ですのでご了承ください。スペースキーで始まります。何回叩きますか?と聞いてきますので、50以上の数字を入力してください。



●ほらほらほら、こうして頭をたたくのです。ジョイスティックのカドで叩いたりしないように注意しろよ。

数が大きいほど効果がありますよ。では始めましょう。ジョイスティックを持ち、Aボタンが髪の薄いところに当たるように、入力した数字の回数だけ叩くの。つらいですけど、がんばりましょう。みごと叩ききると祝福のグラフィックと音楽がキミを解放感と充実感で包み込んでくれるのです。

叩けば本当に生えるのか?

養毛剤を頭につけ、ブラシで叩けば髪は生える。本当にそうなのだろうか? 私の知っている限りでは、ちゃんと髪が生えたという話はおせじにも聞いたことがない。とはいえ、薬局では養毛剤と専用ブラシがデーンと置かれている。確かに普通に叩くよりも、頭皮をブラシで叩いたほうが、接触する面積は狭いけど接触面(点)が受ける衝撃度は高い。もし、本当に叩いて生えるのなら、

検証

世の中にハゲはいなくなるはず。なのになぜいるのだ!?! なんてひどく考えてもラチがあかないので、となりにいる女性の意見を聞いてみることにした。叩けば生えると思う? 「うーん、少しは違うんじゃない? 刺激を与えればカエルの卵に針で刺激を与えると、受精卵じゃなくてもちゃんとオタマジャクシになるし(マジ)、刺激を与えれば生えてくるみたいだね、もしかしたら。



●見ればわかる! といったパワーすら感じる、シンプルかつサイケなタイトル画面。



●叩いているうちに髪の毛が生えてくるのがビジュアルで一目瞭然だから安心。



●目標達成時には、こんなグラフィックが祝福してくれる。三日坊主になるなよ。



育毛ソフトレビュー

試しに、電車かなにかに乗ったときに、ふとまわりを、見回してごらん下さい。40歳とかの男性のみなさまの、髪の毛の量はどうなっておりますか。意外といつか、多いんですよ。ほんとに。髪の毛の、歳とともにの変化の原因は、そのほとんどが遺伝に関係しているのです。お父さん、あるいはおじいさんの髪の毛が、びよびよの人は、やはり、要注意。とにかく、髪は大切にしてください。

す。若いうちなら毎日洗ってもだいじょうぶですよ。マッサージしながらのシャンプーでいいのです。清潔に保っておけば、長くおつきあいしてくれますよ。おお、髪よ。



●今日も柿の皮をむく田中パンチ氏。

●切ないトキメキ感じたら……

Lovely Go! Go!

以前、考えたことがある。愛と恋の違いを……。ただの友だちが、突然輝いて見えるようになったり、急におしやれしたくなったり。そんな甘酸っぱい経験、してますか？ そんなこと意識したら、これを使ってよ！



ピタリと当てる 相性診断なのよ

よく紙に自分の名前と好きな人の名前をならべて書いて、それからふたりの相性をパーセンテージで割り出したりしませんでした？ そういうのってけっこうイカガワシイけど、やっぱり気になっちゃうんだよね。これだって、それなりの説得力はありますです。

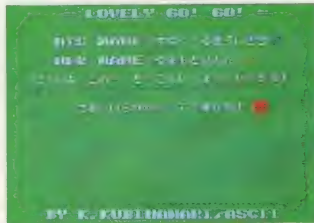
これはFM音源に対応しているのですが、FMPACおよびMSX2+を持っていない方は192ページのリストを打ち込んでみてくださいね。

画面が表示されたら、カーソルキーでハートを移動させ、スペースキーで男性と女性の名前を入力します。まちがったときは一番右の下から2番目の矢印を入力してください。名前を入力し終わったら、右下の矢印に合わせてスペースキーを押しましょう。や行の小文字および「ゞ」は大文字で入力してください。いいですか？

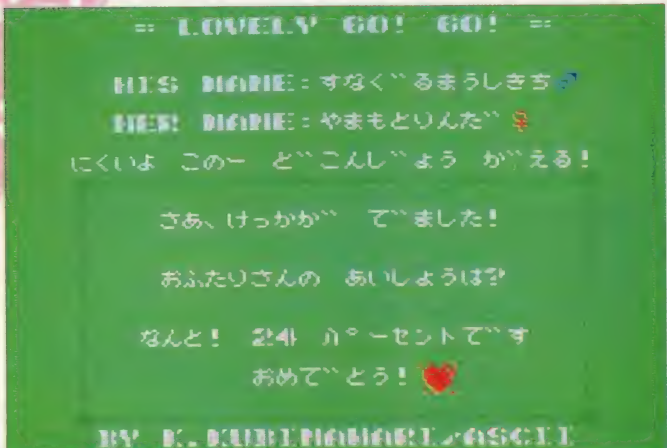
入力したらあとにチョコッと待てばふたりの動かざる相性がピシッと数字で表われます。ちなみにこの数字はランダムではありません。何度やっても結果は同じです。



▲プリプリと入力しているうちに、自分のテンションがあがってしまうのです。



▲あーあー、結果が出るー！ はたして何パーセントなのでしょう？ あー。



▲まともにも信じてプレイするもよし、くだらなく思ってもよし。あなた次第なんだから。



Lovely Go! Go! レビュー

人間生きていれば、愛もすれば恋もする。これはしかたないことです。ドキドキしたり、ワクワクしたり、メラメラしたり。「恋の病」という病気は、唯一かかっていい病気ではないか、と私はかように思う次第です。そういえば、ラーメン田川がこれをプレイしていたとき、偶然そこにいた私は彼の好きな人の名前を知ってしまったのです。あのね、彼は……、ボカ！ 痛てー！ あ、

ラーメンさん。こんちいお天気。え？ まかせてくださいよ。だれにもしゃべりませんから。口はカタイですよ。それじゃ徹夜明けなので帰るまーす。さようならー。



▲歩くMSX辞典、フォーマット林氏。

ミーが考えました ～首周クラブシの巻～

そうなんです、この特集がこんなにばかばかしいものになっちゃったのは、この私のせいなのです、きっと。このプログラムだって私がテキトーに2日で作ったものですし。でもなんだかんだいって、この特集ってスゴイと思うのだ。とくに「肉体ソフト」と「育毛ソフト」は、プロのプログラマーが作っただけあって、クオリティの高さには思わず目をはってしてしまうほどです。コンセプトとのアンバランスさも見逃せないところですよ。冗談半分でTAKERUから発売されるそうなので、ディスクドライブを持てるオーディエンスはぜひ買ってその内容を自分の目で確かめてほしい。値段も安いし。それではこれにて失礼。

ばかばかしいけれど
ジンプリレーションが
入ってる



●サラリーマンのよきパートナー カラ領収書対応 タクシー料金精算目安プログラム

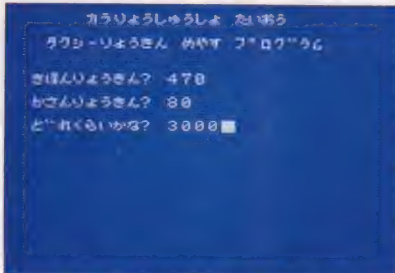


領収書はこれで きれいサッパリ

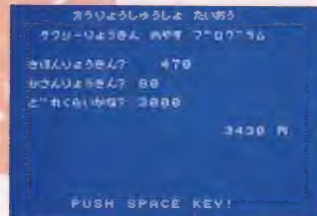
毎日働くサラリーマン。規則正しい生活を過ごすように思えるが、じつはそれなりに苦勞が絶えないのが実状のようだ。肉体的な苦勞はもちろんだが、それよりも精神

的な苦勞のほうが多いのではないかと。接待というのはゴルフや麻雀に駆り出され、残業というのは夜遅くまで会社で仕事。ストレスはたまり、体調も思わしくなくなる。神経性胃炎、慢性胃炎になるサラリーマンの数がここ数年増加の一途をたどっている。ストレス

ばかりではなく、疲労もそれに伴ってたまる。しだいに会社へのウップンもたまり、そしてタクシーの領収書(カラ)もたまる……。悩みのタネのひとつである、タクシーの領収書。ちゃんと精算したいんだけど、今日は同僚と飲んで帰ったから、今日の日付でだすの



▲えーっと、東京のタクシーの基本料金は470円で、80円ずつ追加されるから……、とこのように入力。



▲「全部表示モード」や、「ちょっと無理してモード」なんて隠しコマンドも。



▲タクシー、それは自分の足にもっとも近く、そして便利な交通機関ではないか。

はマズい。そこでこのプログラムの登場です。まず、基本料金と追加される料金をきいてくる。これは地方自治体によってこの金額が違うから。その地方に対応した数字を入力して、リターンキーを押

そう。次は「これくらいだろうな」と思う金額を入力する。そうするとその金額に内輪で近い金額ベスト5が表示されるので、そのなかからソレっぽいのを領収書に写して適当な月日を書けばできあがり。



●遊びゴコロで作ってみました MSX大行進



ちょっとヘンな ゲームをしよう

MSX2を起動させると、画面の下から「ズーン」と現われるMSXのロゴ。ふだんよく見慣れた光景だが、このままではただのロゴにすぎない。これをどうにかできないものか？ と悪い頭をチョイとひねってみる。「ねーねー、これでさー、ちょっと……」。なにやら名案が浮かんだようだ。はてさて、その名案とは……。てな具合で作ってしまったのがコレ。なんとこのロゴでゲームをしてしまおうというのである。うっしっし。

この開発は順調に進んでいるが、現段階ではまだ完成していな

いので、あまりはっきりとはいえない。申し訳ない。で、今開発中のゲームは3つある。ひとつはブロックくずし。画面に現われるバーをカーソルキーで操作し、ロゴを消せばいい。もうひとつは15パズル。バラバラになったMSXをもとに戻すのだ。最後はスロットマシンだ。クルクル回るM、S、Xをスペースキーで止めるとクレジットが増えるという仕組み。

どれもそれなりに楽しめるものばかりだぞ。ルールは簡単だし、いつもはただポーッと見ているだけのロゴで遊べるなんて、画期的だろ？ アイデアの勝利だな。あと、これを見せて友だちをビックリさせる、なんてこともできるね。



▲いきなりマッ青。えー、いったいどうなっちゃったの？ もしかして……。



▲いつも見るMSXのロゴ。リセットがかかったのかな？ と思いきや！



▲ブロックくずしになっちゃった。

こーなったりする!?

●ダンナ、いい写真ありますぜ

デジタイズ天国

楽し恥ずかしの メモリアル

実用プログラムやゲームだけじゃ、ちょっとものたりない。せっかくMSX2(または2+)用にするんだから、きれいなグラフィックも入れちゃおう! というわけで、グラフィック集を設けました。その名も『デジタイズ天国』。まるでアルバムをめくっているような感覚でバラバラと画面に映し出される

るグラフィックの数々。ときには華麗に、ときにはシビアに。真実だけを惜しげもなく、あなただけに見せます。なーんてね。

まあ、名前のとおりデジタイズした画面を一挙にドドーンと見せてしまおうという、それだけといえそうなんですけど……。

この中にはMSX2でも見ることができるSCREEN8用の画面と、2+ならではのSCREEN12用の自然画モードの画面の2種類が用意され



◆この殺伐としたMマガ編集部が、キミのディスプレイに映し出されるのだあ!



◆MSX2+専用の自然画モードだとこんなにかいなんですね。ナチュラルー!



◆こちらはSCREEN 8で表示したものだ。こちらもなかなかビューティフル。ねっ、これなら2+を持っているいないピープルも満足できるでしょ? で、具体的に何点入っているか、っていうのは見てから

のお楽しみにしておこうね。

とはいったものの、なんにも紹介しないってのはちょっとイジワルなので、その一部をちょこっと紹介しましょう。たとえば編集部の様子。一生懸命仕事している人や、ポーッとゲームをしているヤツまで、その実態をあますところなく見せてしまおうってスポンサーです。Mマガファンはもちろん、出版業界に興味があるキミにも見逃せないものになるぜー、きつと。



◆「デジタイズねえちゃん」の異名をとる菅沢のお顔だってももちろん(?)あります。

小・生・意・気・に・も こんなものもあるのさ

ここで、本題からちょっと離れて、このディスクに入っている楽しい機能について解説してみたいと思います。

最近のゲームソフトでももうお馴染みのミュージックモード。じつはこのMSX SPRINGにもあるん

です。タイトル画面であるキー(内緒です)を押すと、かわいい鼓笛隊のグラフィックが現われて、このモードになるのさ。全曲PSGで演奏しているが、これがなかなかどうして、力強くも切ない調べを奏でるのです。ぜひそのコマンドを



◆テケテケッと行進するやんちゃな(死後)鼓笛隊。なんとなく中国っぽいノリのこのグラフィックが現われたら、いざミュージック!

探してね。簡単だから。

また、MSX大行進のゲーム中では、キミの部屋に突然なかにか起こったとき(お母さんがきた、電話がかかってきた、など)、

[ESC] キーを

押すことによってポーズがかかるのだが、このときもグラフィックが表示される。どうだい、コッてるでしょ? いちおう画面は2種類用意しておいたんだけど、ここで見せるのはひとつだけ。さて、なぜでしょう? ふふふふ。だって、ちょっとエッチなんだもん!



◆ポーズすると表示されるグラフィックその1。業科であたかみを感じる。

私が描いたのよ ~山口志乃の巻~

某大手小売店に勤務する私は、お客様に商品を売りさばくあいだもMSXとモニターをかつぎ、マウスを右手にそこいらじゅうの壁でグリグリしていたものです。とっても愛着のわく絵ができあがったと、我ながら感心しております。一度は見てほしいですね。



◆ログインでイラストを描くかわら、とあるデパートで働く。あ、逆ですね。

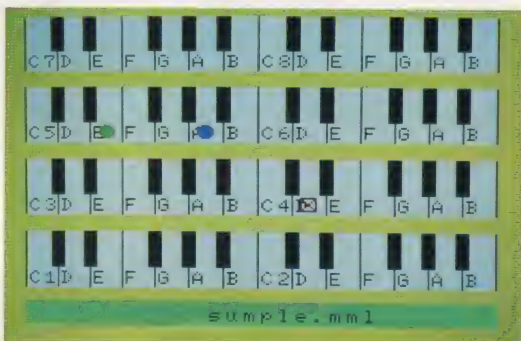
ほかにも

なんか入ってるみたいですね

? 盛りだくさんで 紹介しきれない

今月の特集はいかがでしたでしょうか? なんだか最近流行している『〇〇マガジン』みたいなノリになってしまったけど、じっさいにこのようなプログラム集をディスクという比較的量産しやすいメディアで供給するという手段は、もはや定着しつつあるようである。価格は安いし、プログラムの種類も豊富とすれば、脚光を浴びるのはあたりまえのことなのかもしれない。元をただせば、ディスクドライブ内蔵型MSXの登場に伴うディスクドライブの普及率増加という背景があったからこそ、生まれてきたのではないかと。そう私は考えるのです。でもまあ、その勢

奏でたりとか…



●MIDIって音の響きがかっこいいよね。「ミディ」。うーん、かっこいいよね。だからかっこいいものに違いないね。わかんないけど。

いにあやかりうなんて、さらさら思っでませんけどね。

ともあれ『MSX SPRING』は無事完成、してないです、本当は。というのは、できるだけ内容の濃い1本にしようとしているうちに、ポコポコとプログラムの企画がでてくるので、速攻(速いものは2時間くらい)でそれをプログラミングしてたりするんですよ。さらに専属プログラマーじゃない人たちが仕事の合間に作ってるんだから、もう地獄。こんなのでほんとに間に合うのかなあ……。いや、間に合いますよ。たぶん。

おー、そうだった! 思いでした。前にちらっと触れましたが、MSX SPRINGの中にはこれまでのページで紹介したほかに、まだまだたくさんさんのプログラムがつまっています。スペースがあまっていますんでそれらの説明をいたしまししょう。それでは!

もうひとつの特集であるMIDIのほうから、『MIDI対応シーケンサー実験プログラム』。シンセサイザーや自宅録音なんかを少しでも力



●ガラスをつたって流れ落ちる水を連想させる、サイバーな印象の「MELT」。



●謎のプログラム「スリープ」。リストはめっちゃくちゃ短い。鑑賞用もいいぞ。

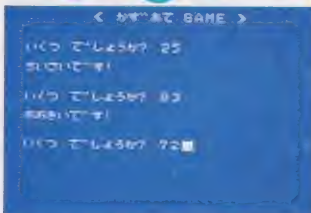
ジツたことのある人なら「へー」と思うかもしれないね。具体的にどのようなことができるのか? 詳しいことはMIDIの特集を読んでほしい。それから先月号で少し紹介したサンヨーのボイスシンセサイザー対応の『声の出るショートプログラム』なんていうのもある。対応してくらだからボイスシンセサイザーがないと走らないので注意しよう。

へんな趣のあるプログラムもある。画面上の文字がドロドロと溶けるように消える「MELT」や、眠れ

ない夜の相手をしてくれる『スリープ』などだ。まるでガラスクリーナーがガラスをつたって下に流れ落ちるように、ゆっくりと消えてゆくMELTは要注目だぞ!

以上紹介したものは、メインメニューには表示されないけれど、BASICでファイルを読み、走らせることによって起動する。ドキドキする胸を抑えつつ、各自走らせて楽しんでいただきたい! そう願ってしまうこのごろです。

しゃべったりする



●原作はただのくだらないプログラム。しかし、これから声があると……。



●この四角い箱が、あの(どの?)サンヨーのボイスシンセサイザー。素敵だ……。

MSX SPRINGごぼれ話

最近ログイン、ファミ通、そしてMマガ編集部合同の引越越し大会(ほんとはタダの席替え)があった。これまではフローアーのはしに位置していたMマガ編集部はこの席替えによって、フローアーのまん

なかへと移動したのだ。前はファミ通、後ろはログイン。なかなかいい(?)ポジションである。

しかし、この一大イベントのため、『MSX SPRING』の作業が一時停止してしまった。困った。さら

に追い討ちをかけるように、グラフィックのデータが入ったディスクはなくなる。徹夜続きで意識がもうろうとする。トイレが近くなる。いったいどうなるのか? でもくじけない! そうさ、ほくらには明日があるのさ。さあ、発売日に向かってゴー! (涙)



●快適な空間のなかで仕事にいそむ編集者たち。そこにはいつも笑いがある。

愛に満ちた

全国130店舗

MSX SPRINGはTAKERUで販売中!



TAKERUについてのお問い合わせ先
 ブラザー工業株式会社 TAKERU事業局
 〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

MSX SPRING

- 機種.....MSX(VRAM 128K)
- メディア.....3.5インチ2DD
- 価格.....2,000円

今月の特集MSX SPRINGの記事で紹介した『MSX SPRING』をTAKERUにて販売します。

MSX SPRINGは愛に満ちたソフト。澄んだ目をしたピュアな心の持ち主のキミに贈る、秀作プログラム集です。まるでおもちゃ箱をひっくり返したような、ダンサブルでポリューミーな1本を、あなたもいかがですか?

ゲームはもちろんのことホビーや実用、そして鑑賞用にと多種多様な目的に対応した、エンターテインメント性に富んだすばらしきプログラム集である本ソフトは、人に夢と勇気を与えるMSX2(VRAM

128K) および輝ける日本の未来に向かって力強く躍進するMSX2+で動作します。

本ソフト利用に際しての注意事項、および操作方法の説明については本誌118ページ(ここのすぐ前です)から122ページまで記載してありますので、そちらを参照してください。

なお、今回掲載した写真はすべて開発中のものです。また、本ソフトの仕様は利用者に告知することなく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

本ソフトを無断で複製、配布することは法律で禁じられています。

バックナンバーについて

MSXマガジンでは、これまでも特集で紹介したソフトをTAKERUで販売してきましたが、TAKERUで購入したソフトが掲載されている号のバックナンバーについての問い合わせが増えていきます。

MSXマガジンのバックナンバーについてのお問い合わせは、(株)アスキー営業直販部へ直接お願い致します。MSXマガジン編集部ではお受けできません。

なお、『アドベンチャーツクール』の掲載号、1988年6月号については完売しました。バックナンバーはありません。

アドベンチャーツクールのマニュアルが欲しい方は、TAKERUのパッケージに同封されているアン

ケートはがきに、その旨を書き投函してください。TAKERU事務局では、掲載部分のコピーサービスを行なっています。

バックナンバーお問い合わせ先
 (株)アスキー 営業直販部
 ☎03-486-7114

これがTAKERUだ!



ごめんなさい

MSXマガジン2月号129ページ、および3月号129ページに掲載したブラザー工業株式会社TAKERU事務局の電話番号に誤りがありました。大変申し訳ありませんでした。正しくは今月号の「TAKERUについてのお問い合わせ」にある通りです。読者のみなさま、TAKERU事務局、および関係者のみなさまにご迷惑をおかけしました。ここに謹んで訂正するとともにお詫びいたします。また、MSXマガジン編集

部では特集の企画を募集しております。以前本誌で紹介した『アドベンチャーツクール』や『吉田工務店』のようなオリジナルゲームツール、実用ソフトのアイデアだけでなく、これから特集してほしい記事の企画などありましたら、下記のあて先までお送りください。ゲームツールなどは解説文のほかに、内容をイラストなどで説明してもらえると助かります。それではふるってご応募ください。

●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
 特集企画募集係



C.G.コンテスト開催

サーマルカラー漢字プリンタ & プリントショップⅡの発売を記念して



■主催：MSX マガジン編集部
■協賛：ソニー株式会社

家庭で手軽にカードやポスターのデザインができる、手作り印刷キット『プリントショップⅡ』と、サーマルカラー漢字プリンタ『HBP-F1C』で、C.G.コンテストに応募しちゃえ。豪華賞品も満載!



オリジナリティーを大切にね!

いくらキレイなグラフィックを描いたところで、それはモニター画面上だけのこと。友だちに自慢しようにも、紙に印字できるわけなし。かといって画面写真を撮影するなんてことも、そう簡単にはできるものじゃない(そうだと、カメラマンの声)。だからといって、モニターとMSXマシンをかついで友だちの家に行く、なんてことも大変だね。

それじゃ、何かいい方法はないのか!? と頭を悩ませるキミに朗報なのが、ソニーのサーマルカラー漢字プリンタHBP-F1Cの発売。そして、これに合わせて'89年2月21日から4月20日までの間続けられる、F1ツールディスク2のキャンペーンというわけだ。

F1ツールディスク2は、キャンペーン期間にHB-F1XDJ(MSX2+マシン)かHBP-F1C(プリンタ)を購入した人に、もれなくプレゼントされるもの。その名の示すとおり、あると便利なさまざまなツールが満載されたディスクなんだ。なかでも注目してほしいのが画面

のハードコピーをとるツール。キミが苦勞して描いたグラフィックを、HBP-F1Cでカラー印刷してくれるというわけだ。今回募集するC.G.コンテストのグラフィックエディタ部門には、このハードコピーツールを使ってHBP-F1Cで印刷した作品を応募してね!

さて同じ2月21日から発売されたのが、手作り印刷キットプリントショップⅡなのだ。先月号でもちらっと紹介したように、画面の指示にしたがってメニューを選択していくことで、カセットテープのインデックスや招待状などを、手軽に作成できるものだ。簡易グラフィックエディタも付属しているので、キミのオリジナルカードを作ることも可能だよ。

このプリントショップⅡで作ったオリジナル作品を、HBP-F1Cで印刷して応募してほしいのが、プリントショップⅡ部門。ポスターでも横断幕でもレターヘッドでも、どんな作品でもOK。大切なのは、いかにオリジナリティーあふれるものに仕上がっているかなのだ。



HB-F1XDJ

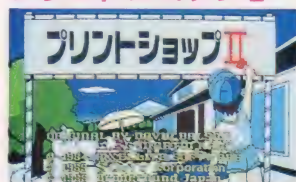
●ソニーのMSX2+マシン。JIS第1、2水準の漢字ROMとMSX-JEを内蔵。価格69,800円。

■4色のインクリボンで8色のカラー印刷可能な漢字プリンタ。価格49,800円

HBP-F1C



プリントショップⅡ



■手軽にカードなどをデザインできる実用ソフト。ディスク2枚組で12,800円。

F1ツールディスク2



■ハードコピーツールで作品を印刷しよう。ほかにも便利なツールが満載。

グラフィックエディタ部門

各種のグラフィックエディタを使って描いたキミのオリジナルのグラフィックを、F1ツールディスク2のハードコピーツールとHBP-F1Cで印刷して、応募してね。アニメのキャラクターを真似て描いたり、デジタイズしたデータを加工したものも不可。あくまでキミのオリジナル作品に限るのだ。グラフィックエディタは、BASICのファイルに絵のデータをセーブできるものを使ってね。



プリントショップⅡ部門

プリントショップⅡのソフトを使って作成した、キミのオリジナルの作品を募集。もちろんHBP-F1Cで印刷したものを送ってね。ソフトに内蔵されたイラストを使うのもいいけど、キミが描いたオリジナルイラストも、かならずひとつは入れよう。グラフィックエディタ部門とは違い、ある程度の書式が決められているので、キミのデザインセンスが大いにものをいう部門だ。みんな頑張ろう。



最優秀賞——両部門とおして1名



ドデカホンCFD-DW93

迫力ある重低音のCDラジカセ。最大20曲のプログラム演奏や、CD高速ダビングの機能を持つ。カセットデッキは、ロングプレーやダビング編集も自在のダブルオートリバース。テレビ放送のステレオ受信も可能だ。

優秀賞——各部門1名



ディスクマンD-20

街の中をどこでも気軽にCDが楽しめるディスクマン。アルカリ乾電池4本で、連続6時間のロングプレーが可能になった。ディスクが終了すると自動的に電源が切れるオートパワーオフ機能や、誤動作を防止するホールドスイッチ付き。もちろん8センチCDだって、対応しているのだ。

佳作——各部門5名



FM/AMカードラジオCF-601

クレジットカードサイズのFM/AM2バンドラジオ。シートという愛称が示すように、薄さはなんと4.9ミリ。リチウム電池1個で約200時間の長電池持続時間を実現している。イヤホンが付属。

応募先はこちらまで!

C.G.コンテストの開催期間は、今キミがこの記事を目にした瞬間から、4月の末日まで(当日の消印有効)。審査結果は、7月8日発売のMマガ8月号誌上で発表するぞ。

ソニープログラミング コンテスト 締め切りせまる!

HB-F1XDJの発売を記念して開催されている、ソニープログラミングコンテストの締

封筒にキミの住所、氏名、年齢、電話番号と、グラフィックエディタ部門、プリントショップⅡ部門のどちらに応募するかを明記し、作品を添えて下記のあて先まで。
〒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
C.G.コンテスト係

め切りが、'89年3月31日(当日の消印有効)にせまっている。プログラムに自信のあるキミや、すごいゲームのアイデアを持っているキミは、今すぐ応募しよう。

詳細は店頭にあるポスター・チラシや、Mマガの1月号、2月号に掲載されたソニーの広告などで確認してね。



A1大改造!!

今回のハードウェア事始めは、PanasonicのA1を改造します。この改造は、MSX内部のCPU(Z80A)を上位バージョン(Z80B)に入れ替えて、クロックサイクル6MHzで作動させるものです。それじゃ製作を始めましょうか。

注意!

~Caution~

この改造を行なう前に、下記の事項をよく読んでから始めるようにしてください。

- この改造を行なうことによってメーカーからの保証がいっさい受けられなくなります。また、編集部でも保証はいたしません。
- ビデオ出力の場合、画面が白黒になります。そのため、この改造を行なうのはRGBモニターを持っている人のほうがいいでしょう。
- テキスト画面で、スクロールしたときに文字バケが発生します。
- 一部のゲームで画面が乱れることがあります。



▲改造後のA1。いつもプレイしているゲームが、ずいぶん速くなった感じがするよ。

MSXのスピードアップ!

MSXは、Z80AというCPUを使用しています。このCPUは基本クロック4MHzで動作し、発表当時のZ80の約2倍の速度を持っています。

また、Z80Bは機能的にZ80Aとまったく同じで、単にクロック周波数を6MHzまで対応するように改良されたものです。

一般的にコンピュータは、クロック周波数が高いほど（細かいことは別にして）動作が速くなります。要するに、CPUが1つの命令を実行するときにかかる時間が短縮されるので、同じ仕事をしても

短時間で出来てしまうわけです。

そこで今回は、A1に使われているZ80Aをそっくりはらずして、かわりにZ80Bを載せて、6MHzの基準クロックのオシレータをつけ、スピードアップに挑戦してみます。



▲改造前のA1だ。まずフタをはずして、どこにZ80AとVDPがあるか確認しよう。

製作を始める前に

今回の改造を始める前に、前回(1987年12月号)の記事が参考になると思います。持っている人は、目を通しておいてください。とくに初心者の方は、Session1と2をよく見てから始めてください。

道具は、特別に新しいものを買う必要はありませんが、ハンダごて、ニッパー、ラジオペンチ、ハンドドリル、ドライバー、カッターなどが必要でしょう。そのほかハンダ吸い取り線、またはハンダ吸い取り器を必ず用意してください



◆今回使う部品のZ80Bと6MHzのオシレータ。これだけで1.5倍のスピードに。

い。これがないとZ80Aを取りはずすことができません。

念のためにことわっておきますけど、先ほど挙げた工具はあくまでも“最低限必要”なものです。このほかに、ピンセット、ワイヤストリッパー、ハンダごて用のクリーナーなどがあると便利です。あとは、完成した回路をチェックするために、マルチテスターを用意するといいでしょ。

ここで、工具について少し説明しておきます。まず、ハンダごては20ワットくらいのセラミックヒーターのものがいいですね。

ハンダ吸い取り線は、太めのものを用意してください。ハンダごてを上から当てて、ハンダを吸い取りZ80Aははずします。

ドライバーは、今回は中くらいの+があれば十分でしょう。

CPUまわり

ここが一番重要なポイントです。これがうまくできたら、改造が終わったも同然なのです。

ハンダ吸い取り線を用意して、基板のパターンをはがさないように慎重にハンダを吸い取ってください。1回につき、2、3本ぐらいのペースでゆっくりと行ないます。

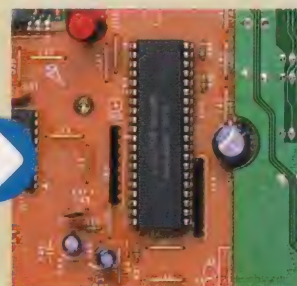
基板のハンダは薄めなので、うまく吸い取れないかもしれません。

そのときは、吸い取り線にハンダごてを当てたときに、新しいハンダも少し吸わせると、一緒に吸い取ってくれてうまくいきます。

全部吸い取ると、Z80Aは手で取れるはず。あまり長い時間ハンダごてを当てていると、パターンがはげてしまうので注意してください。はずれたらソケットをハンダづけしておきましょう。



◆改造前のCPU付近。慎重にハンダを吸い取って、Z80Aははずします。

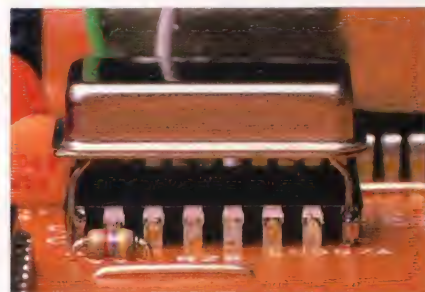


◆Z80Bをソケットに取り付けるときは、向きに十分注意してくださいね。

オシレータとその周辺

この改造で使用するクリスタルオシレータは、結構高価なものなので、同じ動きをする回路を製作するのもいいでしょう。また、オシレータの取り付け方法も説明しておきます。

まず等価回路の製作ですが、TTLを1つ用いた簡単なものです。このコラムの一番右に、回路図と完成時の写真があるので参考にしてください



◆少し強引という気もしますが、こんな感じでオシレータの足を広げて、LS367の上にハンダづけをします。

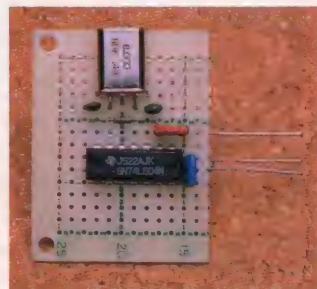
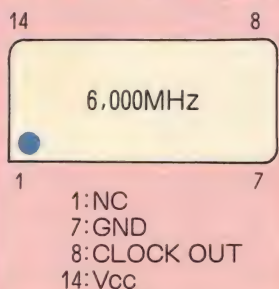
い。この等価回路は、LS04の6回路のうち、2回路を使っています。その間に6MHzのクリスタルをはさんで発振させています。100pFのコンデンサは負荷になっています。回路を組み終わったら、+5V、OUT、GNDの信号を引き出してください。

次に、オシレータの取り付け方法を説明しておきましょう。オシレータのパッケージは、TTL 14ピンと同じピッチです。1987年12月号での改造を済ませた人は、もう14ピンのTTLがないので、強引ですが16ピンのピッチに、ペンチで足を広げてLS367の上にハンダづけします(左の写真参照)。改造をしていない人は、足を曲げずにそのままハンダづけしてください。

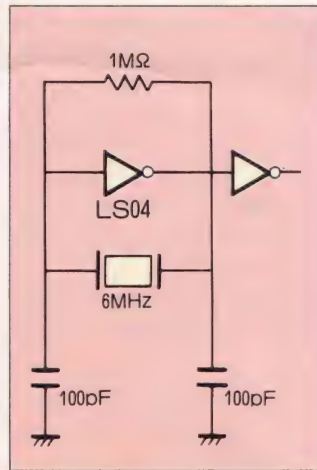


◆6MHzのオシレータ。ピンの位置は、下の図を参考にしてください。

オシレータのピン配列



◆オシレータ等価回路を作ってみます。そんなに難しくないのですぐできるはず。



A1を解剖する!

実際の作業にとりかかる前に、用意する部品について少し説明しておきましょう。

まずCPUですが、必ずZ80Bバージョンのものを買ってください。型番はメーカーによって違います。SHARPだとLH0080B、NECだとuPD780-2になります。これにはC-MOSとN-MOSという2つの種類がありますが、今回はどちらでもかまいません。これは構造の違いで、C-MOSの方が消費電力が少なめになっています。

6MHzのクリスタルオシレータは、わりと高価(1,000円くらい)なので、技術のある人は、131ページのコラムを参考にしながら、自作するのもいいと思います。

切り替えスイッチは、両切のトグルスイッチでいいでしょう。あとは、ハンダと配線コードを適量用意すると、準備は終わりです。

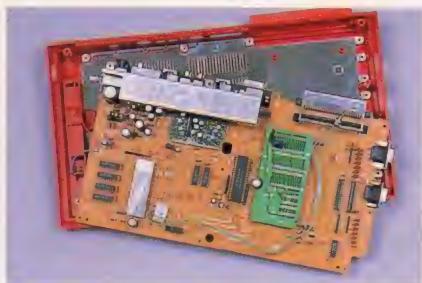


◆今回の改造で絶対に必要なハンダ吸い取り線。Z80Aをはずすために使う。

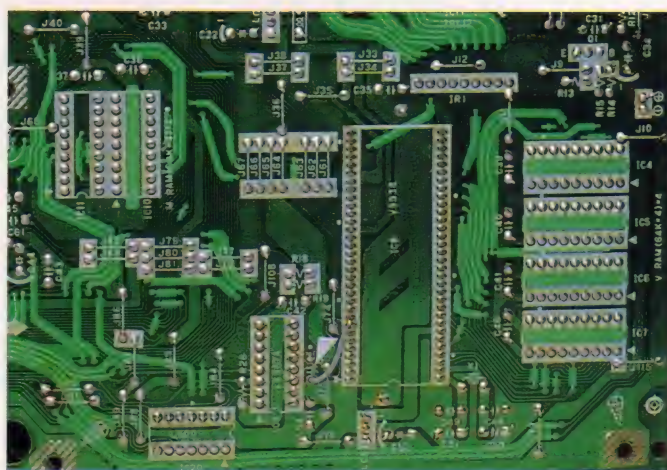
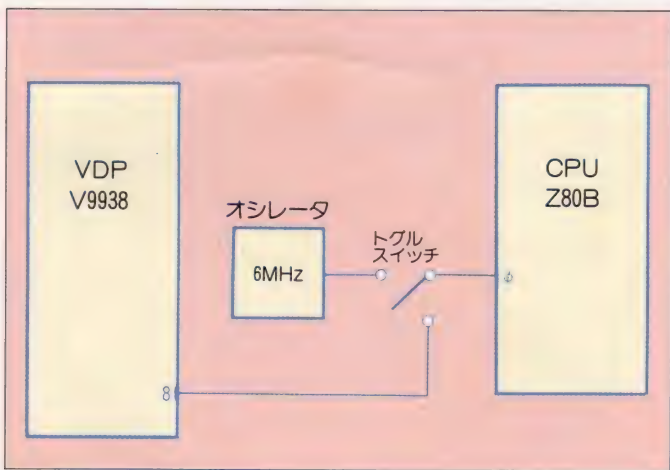
さて、改造を始めましょう。最初に、A1につながっている物(ACアダプタ、RGBケーブルなど)を抜いて、すべてはずします。

そしてA1を裏返して、フタをとめてあるネジを6本取ると、上ボタンがはずれます。キーボードは、根元のコネクタあたりを持つと簡単にはずれます。それから、メインスイッチのつまみもはずしてください。電池のコードは、これからの作業にジャマになるので、基板の根元をニッパーで切っておきます。そして、基板を止めているネジを9本取ると、基板がはずれます。

ここで今回のヤマである、Z80Aの取りはずしを行います。ハンダ吸い取り線を使うのですが、詳しいことは131ページに説明してあるので、そちらを参考にしてください。



◆取り扱いはいくまで慎重に。はずしたネジや部品などをなくさないように、十分に気をつけてください。



◆やや見えにくいかもしれませんが、白い矢印で指した部分をパターンカットします。

さらに今回の改造では、パターンカットが1カ所あります。上の写真の中にある白い矢印部分がそこです。ほかの部分まで切らないように、慎重にやりましょう。

そして、クリスタルオシレータを加工して(131ページのコラム参照)、LS367の上に重ねます。さらに電源ピンどうしをハンダづけし

て、Output(8番ピン)の足を広げておきます。あとはVDPの8番ピンと、C53とオシレータの8番ピンをスイッチにつなぎます。C53はCPUのクロック入力につながっていて、ここは、先ほどパターンカットしたところにあたります。スイッチの配線を間違わないように、十分注意してください。



◆Z80B、Z80Aをハンダ吸い取り線を使って取りはずしたのち、これを取りつける。

部品表

Z80B	×1
40ピンDIPソケット	×1
3P・トグルスイッチ	×1
ハンダ吸い取り線	×1
フィルター	×1
ハンダ、配線材料	適量
6MHzオシレータ	×1
または、下の材料で代用	
水晶(6MHz)	×1
LS04	×1
抵抗(1MΩ)	×1
セラミックコンデンサ(100pF)	×2
ユニバーサル基板	×1
道具表	ハンダごて 10~30ワット程度のもの
	テスター
	ニッパー、ラジオペンチ、ドライバー
	ピンセットなど

ハイ、できあがり!

すべての作業が終わったら、キーボードを取りつけ、フタをつけて完成です。よろしいですか?

さあ、動かしてみてください。ゲームをすると速すぎるぐらいに感じるでしょう。とくに、グラフィックを大量に使ったRPGやアドベンチャーでは、画面のロードなどの待ち時間が減って、操作していて快適になったことと思います。

ゲームソフトの中には、BIOSを直接介さず作ってある(スピードを重視している)ものがあります。これらは、画面表示が変になってしまいます。もっとも大部分のソフトは動くようですが、ただ、暴走するものがないとも限らないの

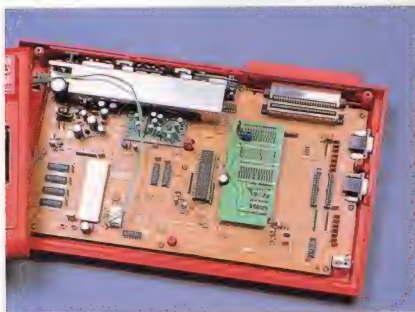
で、確認してから動かすようにしてください。ディスク版のソフトも一部を除いて動くようです。

実際に使ってみたら気がつくと思いますが、クロックの周波数を上げたことによってPSGの音程が上がってしまいます。こればかりはどうしようもないので、現時点ではあきらめてください。どうしても音の高さが気になる人は、6MHzのオンシレータを5MHzにしてみるのも1つの方法です。また、コナミのSCC音源も同じように音程が変わりますが、一応作動します。

最初にもいったとおり、この改造にはまだまだ問題点があります。せめてテキスト画面でスクロール

したときに文字バケを起こさないようにできたら、もっと用途が広がったんじゃないかと思えます。

最後に1つ、注意してほしいんですが、クロック数切り替えスイッチは、作動中には切り替えないようにしてください。場合によっては、暴走するケースがあります。



▲さあ、あとはフタをしめるだけで終了。意外と簡単にできたのではないのでしょうか。早く動かしてみたい!

スイッチの取り付け

ここでは、取り付けのラクなトグルスイッチを使いました。余裕のある人は、できればリレーなどを使って無用な線の引き延ばしを避けたほうがいいでしょう。

スイッチを取りつける位置に、ドリルなどで穴をあけて配線します。位置は、普通は写真に写っている場所で問題ありませんが、大きなカートリッジ(FS-FD1など)を使う人は、邪魔にならないように適当な位置にしてください。また、どちらが6MHzの速いモードかわからなくなるといけないので、シールを貼ったり、発光ダイオードをつけるなどのくふうをしてみ

るといいでしょう。

また配線するときは、色違いのコードを使うなどして、できるだけ間違いが少なくなるようにしてください。といっても、配線するのは日本だけなので、間違える心配はないと思いますけど。

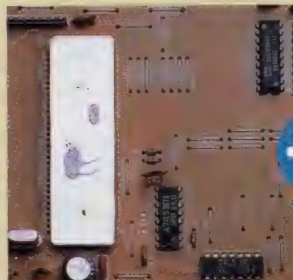


▲スイッチ部分。このようにシールを貼って、キレイに仕上げましょう。

VDPまわり

V9938(MSX-VIDEO)について少し説明しておきましょう。一般にはVDP(Video Display Processor)と呼ばれていて、画像処理だけでなく、CPUのクロックもここから発生させています。これは、当然MSXのカスタムチップなのですが、キャプテンシステム(NTT)などの端末にも使われています。ボクラの知らないところで、活躍しているわけですね。

さて、ここで作業を行ないます。V9938の8番ピンから、Z80Aのクロックが出力されているので、本文中でも書きましたが、矢印のところをパターンカットします。これをカットすることで、CPUとV9938が切りはなされ、VDPから引き出したコードは、C53のとなりの穴を利用して、ハンダづけをしないで通します。これがトグルスイッチの一方につながります。



▲改造前のV9938周辺。パターンカットのときは、まわりを傷つけないように。



▲V9938の8番ピンからコードを引き出して、トグルスイッチにつながます。

オヤッ! こんなウワサも……

A1と同じPanasonicから出ているMSX2+のA1WXに、なにやらすごいオマジナイがあるらしい、とのウワサを耳にした。

まず、電源を入れて立ち上げたあと、BASICのモードにする。ここで、“OUT &H41,154”と入力してリターンキーを押す。これだけでイイことが起こるはず……。



▲どんなことが起こるかって? それはやってからのお楽しみ、ということです。

おたより待ってます

今月のA1改造、いかがでしたか? 工具などが揃っている人は、だいたい1,500円程度で作れるんじゃないかと思えます。Z80Aを抜き取るのさえうまくできたら、簡単でしょう。改造した人は、ゲームのスピードが上がったことを十分に感じることでしょ。

またこのコーナーでは、みなさんからのご意見、ご希望をお待ちしています。「こんなのがあったら

便利だろうな」とか、「古いMSXを活用する方法を教えてください!」など、なんでも結構です。いい企画だったら、すぐに取り上げたいですね。

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
(株)アスキー MSXマガジン編集部
ハードウェア事始め係

CAI Community Plaza

■NHK学園からのレポート②

■酒井邦秀

パソコン講座の仲間がNHK学園に集合!

先月のNHK学園のレポートで、「受講者どうしが直接会って、自由に話せる環境を作りたい」と担当の秋丸さんが話していたね。それがささやかだけど実現した。東京近郊の小中学生の受講者8人が集まって、パソコン講座から趣味のことまで、いろいろ話し合ったんだ。そのようすを報告する。



▲座談会の司会役をつとめる酒井先生なのです。

みんな積極的にMSXを使っている

まずはじめに、なぜパソコン講座をはじめようと思ったのか聞いてみた。パンフレットが送られてきたり、パソコンを買った電気屋さんが教えてくれたり、お父さんが勧めてくれたりと、その理由はいろいろ。でも、中には川田くんのように、「プログラムを作りたいかった」とか、土井くんのように、「ゲームもできるし、ほかにもいろんなことができそうだから」というふうに、「前からやりたかった」(藤田さん)という人も多かったんだ。自分の気持ちの中の小さな芽を、チャンスをつかんで伸ばそうと努力した

んだね。みんな偉いぞ。

さて、それでは、みんなが大好きなMSXを、ふだんは何に使っているんだろうね。

「ゲームと音楽」(川田くん)

「ボクも音楽」(もう3台目のMSXを使っている黒田くん)

「ワープロに使っています」(藤田さん)

彼らが受講したのが、音楽やワープロ講座だったことも関係しているだろうけど、みんな積極的にMSXを活用しているみたいだぞ。

ゲームの話が出たついでに、ゲーム専用機を持っているかどうか聞いてみたら、なんとわずかに3人だった。MSXを持っている人は、ゲーム専用機をあまり持っていないということなのかな。もちろんゲームだけではつまらないから、

MSXを選んだのだろうけどね。

ボクの予想では、両方を持っていて使い分けているのではないかと勝手に思っていたから、ちょっと意外だったわけ。これは余談になるけど、ボクの職業は先生。だから、全国的にどんな子がどんなふうにもMSXとゲーム機を持っていて、どんなふうに使っているのか、知りたいと思うんだ。

繰り返してできるのがパソコンの魅力

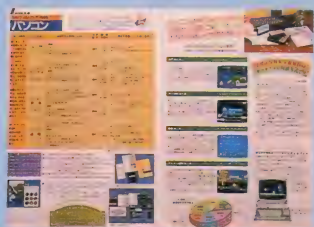
MSXでゲームに夢中という人は、集まった中にはいなかったわけだけど、じゃあMSXを使って面白いの、どういうところなのだろうね。その答えがみんなよく似ていたの、またまた意外だった。黒田くんだけは、

「本のとおりにプログラムを打ちこんで、うまく音が出たとき」とも言っていたけど、その気持ち、わかるよね。でもみんなが一致して持っていた感想は、「間違っても、何回でもやり直せるので、面白い」ということだった。そして、「学校の先生に何回も同じことを聞いたら、おこられてしまう」という話も出たので、ボクはなるほどと思ったわけさ。

そりゃ、まったく同じことを二度、三度と聞かれたら、たいていの先生は「頭に来る」だろうな。5回、6回、7回と同じことを同じ

キミもパソコン講座にチャレンジしよう!

今回の座談会に参加してくれた子供たちが受講する、NHK学園のパソコン講座について説明しよう。現在開設されているのは、入門、ワープロ、音楽、パソコン通信の4つのコ



▲どの講座を選ぶかはキミ次第なのだ。

ース。それぞれ6カ月の期間で、講座が終了するようになっている。

対象となるのはもちろんMSXで、学習ソフトの入ったROM&RAMカートリッジを使って勉強する仕組み。このカートリッジには学習結果が記録されるので、これを学園あてに送り返すことで、各受講生の進度がわかるというわけだ。MSXの特徴を生かしたシステムだね。

受講生に人気があるのが、機関誌の「パソコン」。これは期間中に3回送られてくる。MSXに関するさまざまな情報や、同じ講座を受ける人の

意見や感想が掲載されているんだ。

さて、この記事を読んでNHK学園のパソコン講座を受講したいと思ったなら、下記の連絡先まで問い合わせよう。現在は4月開講ぶんの受講を受付中。締め切りは4月末日。

また、NHK学園では、現在「夏休み洋上スクーリング」を募集中。小中学生からお父さんお母さんまで、中国へのクルージングで有意義な日を過ごそう。詳細はNHK学園まで。〒186-01 東京都国立市富士見台2-36 NHK学園・パソコン講座係 ☎0425-72-3151(代表)

言い方でたずねられても、まったく表情ひとつ変えないというのは、確かにコンピュータの一番いいところかもしれない。そんなことは、最初からわかっていたような気がするけれど、ボクは先生として、この答えにうなってしまった。こいつはもっともっと、いろいろ考える材料になりそうだ。

それからこんな意見もあったよ。「学校のテストは、1回間違えたら2回目がないけど、パソコン講座ならば何回でも繰り返せるから楽しい」(土井くん)

なるほど、これも本当だ。そうだね。テストってなんで1回でできなきゃいけないんだろうね。何回も挑戦してやっとできたって、いいじゃないか。その方がうれしーいんじゃないだろうか。

うーん……話がキョウイクのコンポにに触れてきたぞ。これがコンピュータのいいところなんだよ。集まってくれた人たちは、別に何かコンポテキなことを発見しようと思って、パソコン講座をはじめたわけじゃないのだろう。でも、コンピュータを楽しんでいるうちに、学校の先生をうならせたり、答えに詰まらせたりするようなことを考えはじめたわけだ。

これがあるから、前前回に書いたように、「今までの教室(授業)にすんなり抵抗なく収まるだけのコンピュータ教育では物足りない」と、言いたくなるわけだ。でも話をレポートにもどさなくちゃ。

それでは、学校へ行くよりコンピュータで勉強したいのかな。もちろんそんなことはなかった。「友だちがいる」し、「先生が面白いことを言ってくれたりする」し、「わからないところをとてもよく教えてくれる」

から、やっぱり学校はなくてはならない、ということだった。

とはいっても、この日集まってくれた人たちはパソコン講座を受講することで、学校の勉強とは確

8人のパソコン講座の仲間たち



川田雅美くん

神奈川県に住む中2の男子。パソコン講座では入門コースを受講。音楽にも興味を持っていて、学校の吹奏楽部でフルートを吹いている。



高橋いづみさん

東京都に住む小学5年生。下の秋丸さんや小山さん、米山さんとは学校の友だち同士。MSXは持ってないけど、今回は友情出演となりました。



土井孝将くん

鎌倉に住む小学5年生。彼も入門コースを受講。学校でのクラブ活動は野球部に所属。パソコンの勉強と同様に、グラウンドでも頑張れ!



秋丸恵子さん

名前を聞いてアレツと思うかもしれないけど、なんと彼女は、パソコン講座担当の秋丸さんの娘さん。入門コースを受講しはじめたばかりだ。



藤田賀子さん

東京都足立区の中学2年生。彼女も入門講座を受講。そしてなんと奇遇なことに、川田くん同様、吹奏楽部でフルートを吹いているのだとか。



小山幸子さん

お父さんが16ビット(多分)パソコンを使っているという小山さん。自分では触ったことはないけど、そのうち機会があれば……とか。



黒田将平くん

土井くんと同じく、神奈川県内の小学5年生。受講したのは音楽コースだ。パソコン以外の趣味としては、将棋が好きとのことだった。



米山直美さん

秋丸さんの友情出演の最後を飾るのは米山さん。パソコンに触れたことがない人の代表として、いろいろと意見を聞かせてもらいました。

かに違う楽しさを見つけたわけ。これはなんとも素晴らしいことだと、ボクは思うよ。

パソコンエイジは超人類になる!?

それでは最後に、これからコンピュータをどんなふうに使っていきたくて思っているのだろう。

「生活にとけ込むといい」(川田くん、土井くん)

「勉強などでわからないことが出てきたら、コンピュータにわかるまで何回も聞く」(藤田さん)

「算数や理科のカセット(ソフト)で勉強したい」(秋丸さん)

みんなちょっと勉強好きみたいに聞こえるかな? でも、大丈夫。

秋丸さんも土井くんもそのほかの人たちも、実は勉強がゲームみたいになっていて、遊びながらやれたいらいいと思っているんだ。

それから、「シンセサイザーとMSXをMIDIを通してつなぎたい」(黒田くん)という希望もあった。黒田くんは今、MSXを使ったヤマハ音楽教室に通っているとか、「MSXで音楽を」ということで、徹底しているみたいだね。

こうして子供のころからMSXとつきあっていくと、今までにない、新人類を超えた若者が登場するかもしれないな。それでは、みんながMSXを使っていることについて、お父さんやお母さんはなんと

ているのだろう。

どうもコンピュータに関しては、この日集まった人たちが両親より進んでいるようだった。

「コンピュータは全然やっていない」(川田くん、藤田さん)

「お父さんが会社で使っていると思う」(黒田くん)

「ゲームやワープロに使っている」(秋丸さん、小山さん)

そして極め付けは、お父さんお母さんが、

「そのうち教えて、と言った」という、土井くんの家。

両親が未来の超人類たちにコンピュータを習っているところを想像すると、愉快だね。がんばればパソコン講座の仲間たち!

さあみんな出張だぜ! ゴーゴー! ウハウハ ソフトハウス日記

第 5 回

今回でもう5回目。かなりのソフトハウスのみなさまがたを歴訪したなと思っていたんですが、まだまだ、おまっせー(関西弁)。ほんとも、おーじょうこいだぎゃ(名古屋弁)。しかしわれわれは、まだまだがんばります(標準語)。Let's go!(英語)。さ、くだらない枕はこらでにおいておいて、各ソフトハウスさんを、大紹介いたしまそ。



P A P

FMPACに続く第3弾とはなんだ

『レイドック2』また、『F-1スピリット3Dスペシャル』などを各社とともにひねりだし、そして、超ミリオンセラーとなった『FMPAC』を世に送り出したPAP。パナミュージメントプロダクションというのがその正式名称なんですけどね、おじゃましたんですよ。やっぱりね、おじゃましないわけにはいきません。お話をうかがうのは、いつ

のように、平賀さんです。この方は、数学の先生の免状を持っていらっしゃるんですよ。ああ、あんまり関係なかったですね、いやはやとほほ。

「3月に発売する『DISC PAC』は、盛りだくさんの内容なので、期待しててください。グラフィックツールの『EASY』は、とてもつかいやすいものですから、ほんとに、お買い得ですよ」

そうなんですよ。詳しいことは、今月号のMマガのNEW SOFTのコーナーをみていただければわかると思います。いきなり発表されたんですよ、DISC PACってね。やはりこれからは、電子出版の時代なんでしょうか? 電子出版というちとおおげさかもしれませんが、MSXというメディアに関しては、フロッピーによる各種情報提供が、これからブームを呼んでいくのかも……。

さて、ここで爆弾質問を投げかけてみたいと思うんですが、ちらっと小耳にはさんだことがあるんですけどね、FMPACのつぎのバージョンが出るとか出ないとか。「ええ。まだはっきりとは決定していないんですけども、今年の秋くらいまでには、PACの新しいバージョンを発表しようかと考えているんですけども、まだ細かい



■大阪府門真市にあるコンピュータ事業部。広告塔が改装されて、コンピュータの文字が入りました。

企画まではお教えできないですよ。もうすこし、待っててください。またまた、動きがありそうな、松下電器産業株式会社コンピュータ事業部PAPですぞ。



■PAPのみなさま、プラスアルファ。後列、右の男性が、PAPのチーフディレクターの山神さん。



■手を清められる平賀さん。行動派人間として業界内に名前が轟いております。

ブロードバンドジャパン

練り上げられたゲームを!

カラフルなグラフィックとシンプルルール、そして難易度の高さが評判の『ディアブロ』を最近発売したブロードバンドジャパン。他機種では数多くのソフトを以前から作っていたが、MSXではこれが初めて。そこで

これからの予定を聞いてみた。新宿2丁目にあるブロードバンドジャパンの社内はとても静かで、ソフトの開発にはもってこいといった環境だ。今回の取材に応じてくれたのは、マーケティング部の河村さんと企画

部マネージャーの細谷さんだ。

「ディアブロは他機種でも出したんですけど、グラフィックはMSX版が一番いいですよ。プレイするときはただ単に解くのではなく、できるだけステップ数が少なくなるようなエレガントな解き方をしてほしいですね」と、河村さんは語ってくれた。

また、細谷さんはディアブロ移植の苦労話をしてくれた。

「まず100ものステージを作るのが大変でした。それも理論的に解けるからといって、じっさい(ボールのスピードや操作にかかる時間に

よって) 解けないものがないかどうかチェックしたり、できたステージの最少ステップ数を割り出す作業などもかなり時間をかけました。あとプログラムの操作性ですね。思いどおりの操作ができるようにと苦労しましたねえ」

今後の予定はまだ決まってないそうだが、いくつか企画があがっているみたいだ。いったいどんなものが出るのでしょうか、期待しています!

■いくつかのマシンがならぶ開発室。ここには外国のパソコンもいくつかあったぞ。



◆企画部の細谷さん。彼の作るゲームはなぜかマウス対応のものが多いとか。



◆きさくで紳士的な、マーケティング部の河村さん。お世話になってます。

工画堂スタジオ

エネルギーがあふれているのでしたー

工画堂スタジオといえば、もともとはポートゲームやおもちゃ、そうそうあのリカちゃん人形なんかの企画をしていた会社。ときどきそちらの話題に脱線しつつも、営業企画部課長の角田さんにお話をうかがってきた。

まずは、取材をする私たちのすぐ背後で忙しそうにしているみなさん、いえ、そのみなさんが移植しているらしきMSXの気になる新作ソフトについて。これはもう明らかに『シュバルツシルト』でしょう。そして、確かこのすぐあとに『時空の花嫁』が移植されるんですね。

「ところが、あとから移植を始

めた『時空の花嫁』が『シュバルツシルト』に追いついてきてしまっているんです。発売の順序が逆になるってことはないですけど、あまり期間をおかずに発売することになるでしょうね」

おおっ、これはなかなか嬉しいお話。この新作に関しては、来月号あたりで詳しく紹介できると思うので楽しみに待っていてほしい。でも連続して2本も

そのあとはどうなるんでしょう。「大丈夫です。他機種からの移植になってしまいますけれど、そちらの開発も順調に進んでいます」

なかなか力強いお言葉の角田さん。力強いことはいいコトです。



◆こちらは『シュバルツシルト』の最終段階に取り組みみなさん。



◆カメラマンの注文に、照れながらも応じてくれた明かい角田さん。



◆『時空の花嫁』をちょこっと紹介。グラフィックに力が入っているのだ。

ソニー

ハードを意識したソフト作りを



●忙しい中インタビューに応じていただいた品川課長。お世話になりました。



●プリントショップⅡを企画担当した早野さん(左)と広報担当の小田島さん。

「今月はソフトハウスとしての、お話をうかがいにきました」と、お邪魔したのはソニーのHI事業部。先月号のハードメーカーインタビューに続き、2ヵ月連続の登場とあいなった。

お話をうかがったのは、左の写真の品川課長。HI事業部の企画設計課統括課長という、ソニーのMSXに関する商品企画にたずさわっている方だ。まずは今後のソフトの発売予定から。

「開発が遅れてご迷惑をおかけしては申し訳ない、『PLAYBALL2』と『メンバーシップゴルフ』が間もなく発売されます。野球もゴルフも、ファンの方に満足してい

くようさまざまな趣向を凝らしていますから、楽しみに待っていてくださいね」とのこと。

また、サーマルカラー漢字プリンタと同時発売されたソフト、『プリントショップⅡ』に関しては、「うちは基本的にはハードメーカーですから、その利点を生かして、ハードとソフトを総合的にとらえた商品企画をしていきたいですね」という答えが返ってきた。2月中旬から、MSX2+マシンやプリンタに“F1 ツールディスク2”を付属したのも、ハードメーカーなら



●先月に引き続き登場の、HI事業部のみなさん。ソフトもハードもよろしくお願ひしますとのこと。

ではのこと。ハードの機能を最大限に生かすためのソフトを作ったり、逆に良いソフトを発売するために必要なハードを開発したり。通常のソフトハウスでは不可能なことも、ソニーなら可能なんだ。

今後の予定は未定だというけど、プリントショップⅡのようなソフトが発売される可能性は十分ありそう。ソフトハウスとしても、ますます注目していきたいね。

ビクター音楽産業

スポーツゲームに挑戦します

ここは東京の千駄ヶ谷。アパレル関係のオフィスが建ち並ぶオシャレな街だ。そういえば、さっきからずれ違おにいさん、おねえさんたちいたら、とてもファッションブル。そう、そんな場所に、ビクター音楽産業のPS部は存在するのだ。

Mマガ編集部には、ひんぱんに顔を見せてくださる南さん、きょうは私たちからの訪問ですよ。というわけで、気がねなくお話を聞いてみた。

ビクター音産といえば、'88年年末に『死霊戦線2』と『雀豪①』を出し、なかでも死霊戦線2は、前作と同様に大好評。人気の秘

●重伝の南さんは、セーラー服を着てMマガ編集部に残ったことがある。



密を教えてください。

「このゲームは、主人公の女の子ライラが現代兵器を駆使して、怪物クリーチャーと戦っていく、アクションアドベンチャー。ゲーム中で使われている武器は、実際に売られているモデルガン

と同じもので、リアルな戦闘シーンはスリルたっぷりです。まあ、口で説明するよりも実際にプレイしてもらえば、よくわかりますよ。うん、そりゃごもっとも。では新作のご予定は?

「3月下旬に『釣りキチ三平』の第2弾、『釣り仙人編』を発売します。今回の三平は、釣り仙人が作った釣りコースに挑戦していきます。あと、夏ごろにスポーツものを予定していますが、これはまだ発表できる段階ではないので、そのうちに」はい、楽しみにしています。



●近代的な白いマンションの一室にあるPS部。近くにビクタースタジオがあり、芸能人に会えるかも。



●こちらは営業担当の方たち。慣れた手つきで電話をかける姿も、キマっています。カッコいいなあ。

東芝EMI

確実性のあるゲーム作りをしていきたい



■人目を引く大きな看板は、東芝EMIがプッシュする新人歌手のおふたりだ。



■いつも編集部に向向いてくださる田中さん。

東芝EMIといえば、『ソイド2 ゼネバスの逆襲』の発売が気になる。ファミコン版ではすでに発売されているけれど、MSXユーザーのソイドファンはお待ちかねだよ。そのへんの話を中心に、宣伝の田中さんに取材させていただいた。

「予定より発売が遅れてしまいうるんですよ」と、いきなりの発言。えー、早く発売してくださいよー。待ってるんですから。

「今のところ、夏までには発売するつもりでがんばっているんですけどね。じっくり時間をかけて作っていきこうと思ひまして」ということは、ファミコン版

とはだいぶ違ったものになるのかな？

「基本的には同じです。ただ、MSXの特性を生かすという点で、多少違うものになります。あと、前作よりもスクロールをスムーズにする予定です」

あら、それはうれしい配慮。そのほかにも、特徴のあるバトルシーンはそのままのこと。ますます期待してしまうのだ。

ところで、ソイド2以降はどう



■きちんと整理されたマシンルーム。発売直後のファミコン版ソイド2をプレイしてくれた。

いったものを？ という質問には、「具体的には決まっていますが、単純でも継続性のあるゲーム、たとえばパズルのようなものに取り組んでいきたい。あと、乱発は避けたいですね」と語ってくれた。

スタークラフト

移植ゲームならまかせろー!!

とにかくゲームの移植にかけては天下一、といっても過言ではないスタークラフト。その代表作でもある『マイト・アンド・マジック』のブック2が、いよいよMSX版でも発売されると聞き、さっそく取材にうかがった。

場所は雑司ヶ谷の鬼子母神前。わーい、都電に乗れるぞー。とウキウキしながら出かけたのだ。都電を降りてしばらく歩くと、町のほのほとした風景に、なんだかあたたかい気持ちに包まれていき、ちょっと鬼子母神に

寄り道でも……と思ったら、目の前にスタークラフト発見。なんて恵まれた環境にあるんだろう。うらやましー。

われわれを迎えてくれたのは、開発部の喜



■とてもアットホームな雰囲気の中で仕事を進める開発スタッフ。左から、花田さん、喜多村さん、佐藤さんだ。

多村さんと花田さん。まずは、『マイト・アンド・マジック2』の情報から聞いてみた。

「3月中旬発売を目標に、制作中です。前作よりも世界が広くなり、モンスターやアイテム、呪文の数も多くなるので期待してください」

すでに発売されているPC-9801シリーズやPC-8801シリーズのものとは、多少の違いはあるものの、

壮大なスケールやゲームの奥深さはまったく同じ、というからうれしいじゃありませんか。

では、ほかに新作の予定は？

「やはり移植になりますが、『クォータースタッフ』というRPGと、『ラスベガス』というアドベンチャーゲームを今年中に予定してます」

これからも、おもしろいゲームをどんどん移植してくださいね。



■グラフィック担当の吉田さん。この机の上から、美しい絵が生まれていく。



■目の前にある鬼子母神の中には、今どきめずらしい駄菓子屋さんが健在だ。

帰ってきた

ウーくんのソフト屋さん#9



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

ウーくんの学校に行きたいよ



通学はとっても危険!

4月は入学、進学シーズンです。ウーくんが通う学校では(学校に通ってたっけ?)今日が新学期。始めよければすべてよし、なんていいますけどじつはウーくん、新しい時間割をなくしてしまったのです。早く家を出ないと遅刻するので、適当に教科書をカバンに詰め、学校へとむかいました。ところが、今日に限って学校の前の道路ではトラックがひっきりなしに走っているのです。おまけに時間割りどおりの教科書を持ってこなければいけない。どうする!?

プログラムの使い方

プログラムを入力し終えたら、念のためセーブしてください。

RUNしたら、まずは学校に持っていく教科書を、カーソルキーの上下とスペースキーで3冊選びましょう。選び終わると、いよいよ学校へと向かうのです。

カーソルキーで走るトラックをかわしながら、ウーくんを横断歩道を渡って学校へ連れていって

ださい。もし途中でトラックに衝突したら歩道にもどされますよ。学校に着くと、ミンミンちゃんが教えてくれるヒントをもとに正しい教科書を推理するのです。

こうして学校の時計の針が1周するまでに、正しい教科書を持って登校できればハッピーエンドです。もしタイムオーバーになったら、学校からウーくんのお母さんあてに手紙が届いてしまいますので、注意してくださいね。


```

1000 'ウーくんのカッコウのイチャイヨゲーム
1010 DEFINT A-Z:DIM M$(3),SW(5),CL(5),CR(4),DX(4),TX(24),TY(24)
1020 GOSUB 1100:GOSUB 1550:GOSUB 1950
1030 GOSUB 2130:IF TI MOD 3 THEN GOSUB 2180
1040 IF TI MOD 2 THEN FOR N=0 TO 4:F=CR(N):GOSUB 2270:CR(N)=F:NEXT
    N
1050 IF TI>600 THEN 1220
1060 IF C=1 THEN C=0:GOSUB 2370
1070 IF FL=0 AND UY=4 THEN GOSUB 1850:FL=1
1080 IF FL=1 AND UY=22 THEN GOSUB 1950:FL=0
1090 GOTO 1030
1100 'ジョキセツテイ
1110 SCREEN 2,2,0:COLOR 15,1,1
1120 FOR I=0 TO 3:READ M$(I):NEXT I
1130 FOR I=0 TO 5:READ CL(I):NEXT I
1140 FOR I=0 TO 4:READ DX(I),CR(I):NEXT I
1150 FOR I=0 TO 255:READ D$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+D$):NEXT I
1160 FOR I=0 TO 24:TX(I)=SIN(3.1416/12*I)*7:TY(I)=-COS(3.1416/12*I)
    )*7:NEXT I
1170 DMY=RND(-TIME):P=RND(1)*6:Q=RND(1)*6:R=RND(1)*6
1180 IF P=Q OR Q=R OR R=P THEN 1170
1190 UX=7:UY=22:FL=0:C=0
1200 TI=0
1210 RETURN
1220 'ゲームオーバーノジョリ
1230 PLAY "s1m200000o412afgc2.cgaf2.,"s1o212afgc2.cgaf2."
1240 SCREEN 2,3:RESTORE 2550:COLOR 1
1250 FOR I=0 TO 63:READ D$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+D$):NEXT I
1260 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1270 LINE (32,0)-(199,191),15,BF
1280 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1290 PUT SPRITE 0,(128,143),1,0
1300 PUT SPRITE 1,(128,143),10,1
1310 PSET(40,24),15:PRINT #1,"ウーくんのおかあさんへ"
1320 PSET(40,44),15:PRINT #1," またまたウーくんはかっこいい"
1330 PSET(40,54),15:PRINT #1,"ちこくしてました。よくちゅういし"
1340 PSET(40,64),15:PRINT #1,"てくて"ざい。"
1350 PSET(40,84),15:PRINT #1," せんせいより"
1360 PSET(88,144),15:PRINT #1,"かーん!"
1370 CLOSE #1
1380 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 1380
1390 'ゲームオーバーノジョリ2
1400 PLAY "s1m200000o514co4go5cdegfdc2,"v14o312co2baf0o3c"
1410 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1420 FOR I=32 TO 199 STEP 4:LINE (I,0)-(I+1,191),15,B
1430 LINE (231-I,0)-(230-I,191),15,B:NEXT I
1440 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1450 PSET(64,64),15:COLOR 1
1460 PRINT #1,"アッ! まじあったぞ!"
1470 PSET(80,144),15
1480 PRINT #1,"よかったぞ!"
1490 CLOSE #1
1500 PUT SPRITE 0,(48,63),1,0
1510 PUT SPRITE 1,(48,63),10,1
1520 PUT SPRITE 2,(128,143),1,2
1530 PUT SPRITE 3,(128,143),13,3
1540 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 1540
1550 'ゲームノカメンサワセ
1560 CLS:LINE (32,48)-(199,175),14,BF
1570 LINE (56,48)-(67,175),15,BF:LINE (164,48)-(175,175),15,BF
1580 FOR I=2 TO 6:LINE (68,I*24+10)-(163,I*24+21),15,BF:NEXT I
1590 FOR I=0 TO 3:FOR J=4 TO 24
1600 LINE (J*8,176+I*4)-STEP(7,3),(I+J)MOD2+2,BF
1610 NEXT J:NEXT I

```



◆信号がないのでウーくんはたいへん!



◆遅刻すると、ほら、こんな手紙が……。



各行の説明

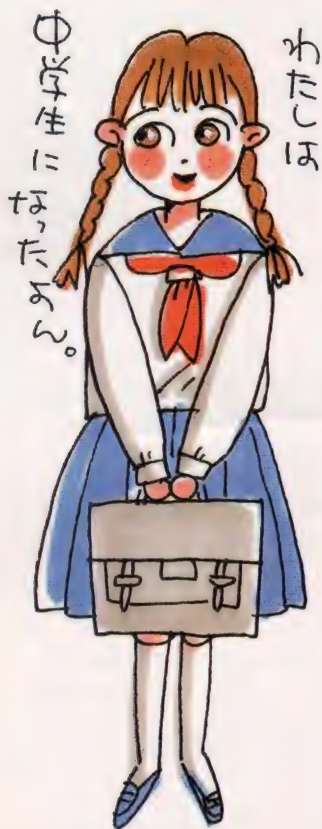
- 1000~1090 メインルーチン
- 1100~1210 初期設定
- 1220~1380 ウーくんが遅刻したときのエンディング画面表示
- 1390~1540 ハッピーエンド時の画面表示
- 1550~1710 ゲーム画面表示ルーチン
- 1720~1810 文字表示ルーチン
- 1820~1840 文字消去ルーチン
- 1850~1940 教科書判定、ヒント表示ルーチン
- 1950~2120 教科書選択判定、処理ルーチン
- 2130~2170 時計表示ルーチン
- 2180~2260 ウーくん移動判定、処理ルーチン
- 2270~2440 トラック移動、衝突判定ルーチン
- 2450~2710 各種データ群

プログラム解説

このゲームは制限時間制ですので、トラックと衝突してもゲームオーバーにはなりません。なんていうとすっかり安心して、つい時間が足りなくなってしまう。どうしてもハッピーエンドを見ることができない人は1030行のIF TI MOD 3の3を2にするとちょっとだけ制限時間が長くなります。逆に簡単過ぎるときは、同じく3を5くらいにして制限時間を短くしてみたり、1040行にあるIF TI MOD 2の2を4にしてトラックのスピードを速くさせると難しくなりますので、やってみてはどうでしょうか。

あと、遅刻したときのメッセージを自分なりに変更してみるのもおもしろいかもしれませんね。この場合は1310行から1350行までのPRINT文を変えてください。

では打ち込みミスのないように。



```

1620 LINE (32,46)-(199,16),14,BF:LINE (104,15)-(127,0),14,BF
1630 FOR I=0 TO 20:LINE (33+I*8,20)-STEP(5,5),4,BF:NEXT I
1640 LINE (103,20)-STEP(-11,27),6,BF:LINE (128,20)-STEP(11,27),6,B
F
1650 LINE (32,28)-(91,47),5,BF:LINE (140,28)-(199,47),5,BF
1660 LINE (96,24)-(99,39),15,BF:LINE (104,2)-(127,17),15,BF
1670 FOR I=0 TO 5
1680 LINE (240,16+I*24)-(255,30+I*24),CL(I),BF
1690 LINE (242,18+I*24)-(253,20+I*24),15,BF
1700 NEXT I
1710 RETURN
1720 ' モシ" ヒョウシ"
1730 LINE (220,16)-(235,143),1,BF
1740 MX=228:MY=16:MM=1
1750 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1760 PRESET(MX,MY):PRINT #1,MID$(M$,MM,1)
1770 MM=MM+1:IF MM>LEN(M$) THEN 1800
1780 MY=MY+8:IF MY=144 THEN MY=16:MX=MX-8
1790 GOTO 1760
1800 CLOSE #1
1810 RETURN
1820 ' モシ" ラクス
1830 LINE (220,16)-(235,143),1,BF
1840 RETURN
1850 ' ハンテイ ルーチン
1860 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1870 K=0
1880 PUT SPRITE 0,(224,143),4,2
1890 PUT SPRITE 1,(224,143),13,3
1900 SM=-(SW(P)=1)-(SW(Q)=1)-(SW(R)=1)
1910 M$=M$(SM)
1920 GOSUB 1720
1930 IF SM=3 THEN 1390
1940 IF STRIG(0) THEN GOSUB 1820:RETURN ELSE 1940
1950 ' キョウカショ セレクト
1960 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1970 FOR I=0 TO 5:SW(I)=0:LINE (240,32+I*24)-(255,32+I*24),1:NEXT
I
1980 K=0
1990 PUT SPRITE 0,(224,143),4,2
2000 PUT SPRITE 1,(224,143),13,3
2010 M$="きょうかしよを せんたくしてね"
2020 GOSUB 1720
2030 LINE (238,16+K*24)-(238,30+K*24),15
2040 LINE (238,16+K*24)-(238,30+K*24),1
2050 S=STICK(0):SS=STRIG(0)
2060 IF S=1 THEN K=K-1:IF K<0 THEN K=5
2070 IF S=5 THEN K=K+1:IF K>5 THEN K=0
2080 IF SS THEN SW(K)=1:LINE (240,32+K*24)-(255,32+K*24),15:PLAY "
s1m2000a5e16c16"
2090 SM=0:FOR I=0 TO 5:SM=SW(I)+SM:NEXT I
2100 IF SM<3 THEN 2030
2110 GOSUB 1820
2120 RETURN
2130 ' トクイ ノ ヒョウシ"
2140 IF TI MOD 25 THEN TI=TI+1:RETURN ELSE TI=TI+1
2150 LINE (116,9)-STEP(TX(TI/25-1),TY(TI/25-1)),15
2160 LINE (116,9)-STEP(TX(TI/25),TY(TI/25)),1
2170 RETURN
2180 ' ウークン ノ イト"ウ
2190 S=STICK(0)
2200 IF FL=0 THEN UY=UY+(S=1)*(UY<7)*(UX=7)
2210 IF FL=1 THEN UY=UY+(S=5)*(UY>19)
2220 UY=UY+(S=5)*(UY<20)-(S=1)*(UY>6)

```


新♥ぼく ウーくん



```

2230 UX=UX-((S=3)*(UX<14)-(S=7)*(UX>0))*(UY>=6)
2240 PUT SPRITE 0,(UX*8+52,UY*8-1),1,0
2250 PUT SPRITE 1,(UX*8+52,UY*8-1),11,1
2260 RETURN
2270 ' ウルマノイトウトハツメイ
2280 IF F=-1 THEN 2350
2290 F=F+DX(N)
2300 PUT SPRITE 2+N*2,(F*8,N*24+55),1,4-(DX(N)>0)*2
2310 PUT SPRITE 3+N*2,(F*8+16,N*24+55),1,5-(DX(N)>0)*2
2320 IF ABS(F-UX-6)<=2 AND ABS(N*3+7-UY)<=1 THEN C=1
2330 IF F<0 OR F>=25 THEN F=-1
2340 RETURN
2350 IF RND(1)<.4 THEN F=24+23*(DX(N)>0)
2360 RETURN
2370 ' ウルマニアツタトキ
2380 PLAY "s1m2000002e2","s1o1a2"
2390 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 99:NEXT J
2400 PUT SPRITE 0,,1*(I MOD 2):PUT SPRITE 1,,10*(I MOD 2)
2410 GOSUB 2130:NEXT I
2420 IF FL=0 THEN UY=21
2430 IF FL=1 THEN UX=7:UY=5
2440 RETURN
2450 ' ミンミンちゃんノコトハ
2460 DATA "ひとつもあたっていないわよ。"
2470 DATA "ひとつしかちゃんももってきてない"
2480 DATA "のこるは あひとつねっ!"
2490 DATA "ヤッ! おおあたりねっ!"
2500 ' キョウカショノイロデータ
2510 DATA 3,4,6,7,10,13
2520 ' ウルマノイトウデータ
2530 DATA -2,24,1,4,2,14,-2,20,1,4
2540 ' スプライトデータ
2550 DATA 04,0A,11,14,1A,13,15,0D,1B,20,7B,08,08,0B,0C,08
2560 DATA 40,A0,10,50,B0,90,50,60,B0,08,3C,20,22,A2,7C,20
2570 DATA 00,04,0E,0B,05,0C,0A,02,04,1F,07,07,07,04,00,00
2580 DATA 00,40,E0,A0,40,60,A0,B0,40,F0,C0,C0,C0,40,00,00
2590 DATA 0A,0A,0E,11,24,EA,20,11,0E,0A,1E,12,1E,0B,0A,07
2600 DATA 00,00,00,00,80,80,80,00,00,00,00,08,14,F4,4C,FB
2610 DATA 00,00,00,0E,1B,15,1F,0E,00,04,00,0C,00,04,05,00
2620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,08,0B,00,00
2630 DATA 1F,24,44,44,FC,FE,13,FF,1F,F8,F7,6F,6F,0F,07,00
2640 DATA F7,74,77,74,67,64,E7,E4,E7,E4,77,B4,67,B8,00,00
2650 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,02,01,00
2660 DATA FF,01,FF,01,FF,01,FF,01,FF,01,FF,01,FF,31,CE,00
2670 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,8C,37,00
2680 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,40,80,00
2690 DATA E7,EE,EE,EE,E6,E6,E7,F7,E7,E7,EE,ED,E1,D1,00,00
2700 DATA F8,24,22,22,3F,7F,C8,FF,1F,F8,EF,F6,F6,F0,E0,00
2710 DATA END
    
```

変数リスト

- CL(n) 教科書の色格納用
- CR(n) トラックの位置格納用
- DX(n) トラックの移動量
- FL ウーくんが行くのか、それとも戻るのかを判定するためのフラグ
- I ループ用
- M\$ ミンミンちゃんヒント
- P,Q,R 正しい教科書の番号
- SW(n) ウーくんの持っている教科書の番号
- TI 時間
- UX,UY ウーくんの位置

お♥知♥ら♥せ

最近、『ウーくんのソフト屋さん』に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが少ないのです。パツとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけではわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなアイデアをお待ちしています。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどンドン応募してくださいね。お待ちしております。

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
 株アスキーMSXマガジン
 ウーくんのソフト屋さん係

CONNECT
CAN CAN
HALLOWEEN

ショート・プログラム・アイランド

COIN GAME
ASTEROID
SUPER LIFE GAME

ちょっとだけ幸せにしてくれるプログラムです

コネクト

MSX16K以上
by MASA

◆ コンセントから電球へ。ナメクジが重なる配線ゲームだ。



ナメクジみたいな形をした変なキャラクターを操作して、右下にあるコンセントと左上にある電球とをつないで、電球に明かりをとすちよっと変わった配線ゲームだ。

スペースキーを押すとゲームがスタートする。すると、右下にあるコンセントからナメクジが左へと歩き出すので、カーソルキーを使って左上にある電球のところまでうまく誘導しよう。ナメクジが電球の右側の端子の下までいくと、こんどは左側の端子からのスタートとなる。壁にぶつかったり、配線がからまったりしないように気をつけながら、コンセントのとこ

ろまで戻ろう。みごとに配線を完了させることができれば、電球が光ってクリアーだ。

なお、画面上に落ちているフルーツを取るとスコアが10点増えるようになっている。同じ種類のフルーツを続けて取ると得点が10、20、40……というふうに倍々に増えていくので、フルーツを上手に取っていくことがハイスコアのカギになるぞ。目指せ2,500点!



画面上に散らばっているカンの上に岩を落っこしてグシャッとつぶしていくゲーム。

プログラムを走らせてみると、あきカン清掃人間が現われる。こいつをカーソルキーで上下左右に移動させて、画面上にころがっている岩石やカンを動かすのだ。岩をカンの上に落とすと、カンがつぶれて消えてくれるようになっている。ただ、岩の上に岩を落とすと、下の岩がこわれてしまうのだ。

「ハロウィン」とは、ローマカトリック教の万聖節の前夜祭で、悪霊を追い払う日のことなのだ。みんなもカボチャをくりぬいたお面なんかを知ってるんじゃないかな。

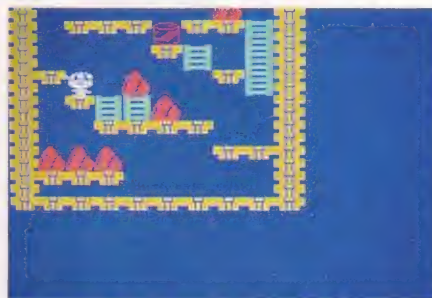
で、このゲーム。直接ハロウィンのお祭りとか関係があるわけじゃないんだけど、例のカボチャのお化けが登場するのだ。

まずはプログラムを走らせてみよう。すると、画面の上のほうからカボチャのお化けが落ちてくる。キミは画面の下にいる白いゴース

カンカン

MSX16K以上
by MASA

また、2つ以上のものを同時に動かすことはできないので注意しよう。カンをすべてつぶすとクリアー。全部で6面用意されている。[F5]キーを押すとその面の初めからやり直せるぞ。



◆ 缶の上に岩を落としてつぶすのだ。

ハロウィン

MSX16K以上
by RIN

トクンをカーソルキーで左右に動かして、ブロックくずしみたいな要領でカボチャを落とさないようにしてはね返すのだ。そして右側にある池のところうまくカボチャを入れることができればOKだ。

1回でもカボチャを受けそこなうとゲーム

オーバーになってしまう。さあ、キミは何点取れるかな?

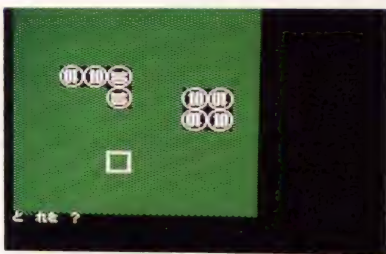


◆ カボチャのお化けを池の中へドッポーン! なかなか楽しい。

コインゲーム

MSX16K以上
by MASA

◆10円玉をすべて上向きにする。
簡単そうに見えるがかなり難しい。



1枚の10円玉を固定して、そのふちにそって接しているもう1枚の10円玉を回す。これを繰り返して、画面上にある10円玉をみんな上向きにしよう、というゲームだ。

RUNさせてみると10円玉とカーソルが表示されるので、カーソルキーを使ってカーソルを動かしたい10円玉のところにもっていこう。そしてスペースキーを押すと、「どれにそって」と表示される。そこで、回転の軸となる固定したい10円玉のある方向のカーソルキーを押そう。なにもない方向を押してもだめだよ。さて、それが終わったら、今度は「どちらへ」と表示される。

そこで、10円玉をころがしたい方向のカーソルキーを押してみよう。以上の操作を終えると、10円玉がクルッと回転したよね。これを何度か繰り返して、画面上にある10円玉をすべて上向きにすることができたらクリアだ。「どれを」と表示されているときに、スペースキーを押さばなしにしよう。面パターンは全部で13種類ある。けっこう頭を使うゲームだけ。

アステロイド

MSX16K以上
by 瓜造豊錦

宇宙空間で無数に流れる隕石をかかわながら母船のもとへと向かっていくゲームだ。

RUNさせてしばらくすると、緑色の隕石が流れる中で画面上部には母船が、下部にはプレイヤーが操る宇宙船が表示される。宇宙船はカーソルキーで左右に動き、ス

ペースキーを押すと上の方向に加速するようになっていく。これをうまく操作して母船のところまで飛行させ、母船の中央の水色の部分に体当たりをすればいいのだ。

母船は、体当たりをするたびに短くなるようになっていくので、回を追うごとにだんだんと難しく

なっていく。5回体当たりをすることに成功すれば面クリアだ。もし隕石と衝突してしまったり宇宙船が破壊されてしまったり3回ぶつかってしまったらゲームオーバーだぞ。

面が進んでいくにつれて、流れる隕石の数が増えたり、その移動スピードが上がったりするように



◆岩をよけつつ母船のもとへ。だんだん難しくなっていくぞ。

みんなはライフゲームって知っているかな？ 生命体の世代交代をシミュレートした、言わば見るだけゲームなのだ。

知らない人のためにその法則について説明しよう。まず、ある石のまわりの上下左右斜めの8つのマスに石が2つかまたは3つあればその石は生き残る、というのが生存の法則。そして、まわりの8つのマスに石が1個以下、あるいは

4個以上あるとその石は消えてしまう、というのが死滅の法則。また、ある空間のまわりの8つのマスに3つ石があれば新たな石が生まれる、誕生の法則。以上3つの法則によって成立しているのだ。

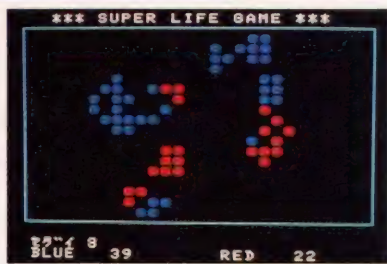
さて、スーパーライフゲームについてだが、基本的な法則は同じ、ただ、どこがスーパーなのかというと、赤と青の2種類の石が存在するのだ、そこで、誕生の法則の

スーパーライフゲーム

MSX32K以上
by 松本れいじ

ときに3個の石のうち多く含まれている色の石のほうが生まれるようになっていく。

石の数と世代数を入力後、石を配置するとゲームが始まる。リターンキーで強制終了だ。



◆赤い玉と青い玉が対決する、ちょっと変わったライフゲームだ。



ショートプログラム

当コーナーでは、あなたの作ったオリジナルのショートプログラムを大募集しています。本当です。あなたの作品がノドから手が出るほどほしいのです。待っているんです。

できあがったプログラムはディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、決して盗作や二重投稿をしないでください。

ホントに

大募集

最近、応募作品のレベルが若干下がりがみようです。そのせいで、当コーナーは一部の常連投稿者の独壇場となってしまっています。これは非常にゆゆしき事態です。このままではいけません。一般投稿者の一層の奮起を期待します。あて先はこちらです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキーMSXマガジン編集部
ショートプログラム送ってほしい係



MSXマガジン 堀井賞・木屋賞 SOFTWARE CONTEST

第2席入選作品 MSX RAM 32K以上
埼玉県/高原保法くん

ゴールド・フィッシュ

ヤッター！ 先月号は残念ながら入選作品がなかったんだけど、今月は金魚が主人公のシューティングゲーム「ゴールド・フィッシュ」が2席に入選なのだ。

主人公はデメくんだ！

このゲームの主人公、ゴールド・フィッシュ(金魚)のデメくんは、海水を克服してしまった、つまり海の中でも生きられるというスーパー金魚。彼は海を支配するために、いろんな敵が待ちかまえてい



↑パワーバブルの防御効果は、レーザーやビームには通用しないから要注意だ。

る海へと旅立った。現在、海を支配しているのは、「シャーク」。サメのシャークを倒さなければ真の支配者になれないのだ。さらにその前に立ちはだかる8将軍をやっつけなければ、シャークのいるところまでたどり着けない。いま、デメくんの戦いが始まった……。

というのが、ゴールド・フィッシュのストーリーだ。デメくんが水中のいろいろな敵をやっつけていくという、オモシロくてちょっぴり難しいシューティングゲームに仕上がっている。

ステージは全部で9面。デメくんが、そのステージのボスを倒し



◆◆海水を克服したデメくんは、海を支配するために旅立っていく。その行く手には、さまざまな敵が待ち受けているのであります。

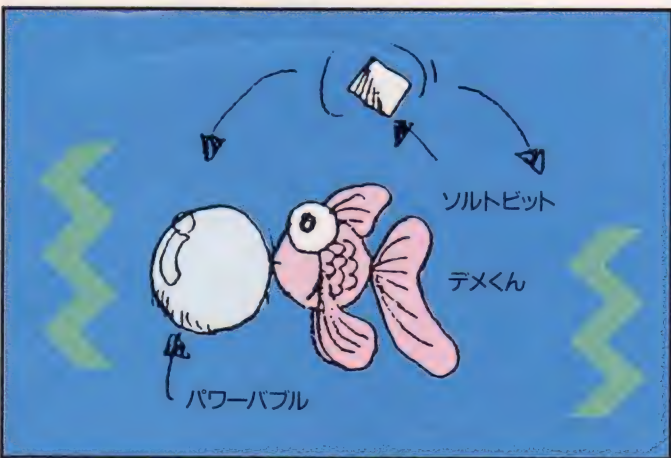
たら次へ進むことができる。なんといっても注目されるのは、ボスや途中の敵キャラがユニークなこと。いきなり分裂して襲いかかってくるマンボウ、横バイで静かに近づいてくるカニ、いきなりレーザー(?)のようなものを発射するタツの落とし子など盛りだくさん。まさに鯛やヒラメの舞い踊り！ という感じなのだ。

それに対するデメくんの武器は、口から発射する「パワーバブル」と自分のまわりについてくる「ソルトビット」の2種類。パワーバブルはスペースキーを押すことで発射されるんだけど、押したままでい

ると倍、倍、倍と大きくなっていき、波動砲のように威力が増すのだ。3段階目と4段階目はバリアの役目も果たすから便利だね。

もう一方のソルトビットは、これまた非常に強力、無敵なのだ。GRAPHキーを押すと自分のまわりをグルグルと回転して、敵をやっつけてくれる。上や後ろからの敵に対して有効だね。パワーバブルとソルトビットの複合攻撃で、効率的に敵をやっつけよう。

ところで、ゲームスタート時にデメくんは3匹いる。最初の1匹は20,000点で、その後60,000点ごとに1匹ずつ増えていくんだ。



操作方法

SPACE

◆パワーバブルを
発射する。トリガ
ーAに対応する。

GRAPH

◆ソルトビットを
回転させる。トリ
ガーBに対応。



◆デメくんを操作するカーソルキー。
8方向に対応しているので、敵のタマ
をうまくよけながら進んでいこう。

各ステージのボスに注目

ゴールド・フィッシュをプレイして、飽きないというか、ついつい熱中してしまう大きな要因は、ステージ構成にくふうがされているところだと思うな。

大陸だな～岩場1～藻場～岩場2(高速スクロール)～海溝(縦スクロール)～深海1～深海2～表層～シャークとバラエティーにとんでいるのだ。ここで気をつけたいといけないうのは、途中で通れる道が狭くなっているところがあること。海底に触れると死んじゃうので注意が必要だね。

おまけに各ステージの最後に出てくるボス(ウーン、たしかにデカ

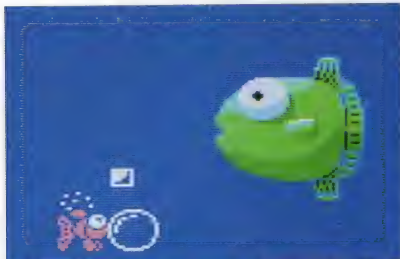
くてカタそうなヤツばかり)が見ていて飽きないのだ。ユーモラスというか何というか、トボけていて楽しめる。でもタマをよけるのに必死で、それどころじゃないかな? がんばって楽しめるようになってほしいな。

そのほかに、プレイして気がつくのは、操作性やキーレスポンスがよくて集中できることだ。これは、とっても大事なことだね。

全体的にゲームバランスも取れていて、無条件に楽しめるゲームといえるだろう。コンティニューもできるので、最高得点をみんなと競い合ってみてはいかがかな。

ただ残念だったのは、タマの当たり判定が甘くて、うまくよけたつもりでも、やられてしまうことがあることと、各ステージのボスを倒したときにもう少しハデにしたら、満足感も高まってよかったんじゃないかな。

ハード的な限界で、少し画面がちらついて見えるけど、それを補ってあまりあるオモシロさなのだ。



▲ウッ! マンボウ。キャラクターがカワイイね。それに色の使い方がとってもキレイなのです、はい。



▲ドケドケドケッ! イカ様のお通りだぞ。テメくんは突破できるのか!?



▲フワフワと漂うくらげかクセモノなのだ。まったくモー、じゃまくさいな。

TAKERUで好評発売中

このページで紹介した「ゴールド・フィッシュ」は、プラザのソフトウエア自販機TAKERUで販売しています。TAKERUは、パソコンショップやデパートなど、全国の130か所に設置してあります。詳しい設置店のリストは、プラザ一工業の広告のページに掲載されているので、参考にしてください。

ゴールド・フィッシュは、編集部みんながテストプレイしていて、「こりゃー、オモシロイ」と夢中になったもの。適度に難しいけ

ど決してクリアできないというものじゃない。かなりいいデキに仕上がっているのだ。よーし、いっちょ挑戦してみるか! という人が多いんじゃないかな。そう思った人はすぐに、設置店リストを調べて、近所のTAKERUへ買いに行くのだ。

ゴールド・フィッシュは、MSX RAM32K以上で、メディアは2DD、価格は2,000円だよ。

プレイしてみたよーん、という人は、感想などを送ってね。

ゴールド・フィッシュ (MSX RAM32K以上)

応募要項

「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席に入選した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入選した作品を集めて、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

グランプリ
賞金 **30万円**
堀井賞・木屋賞 **10万円**

売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の7月号誌上で行なう予定です。

●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ます。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。

●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、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。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。

応募をするときは、上の募集要項をよく読んで、記載漏れがないか確認してください。

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
ソフトウェア・コンテスト係

ガスコン金矢と千倉真理のおもしろネットワーク



NET WORK

いやあ、めでたい、先月号でもチラッと紹介したルーカスフィルム社のHABITATの日本版が今年の秋には、オープンすることが決定したぞ。平成元年はネットワーク・マルチプレイヤーゲーム元年といきたいもんだね。はやくプレイしたいな。今からワクワク。待ちどおしいのだ!

あのHABITATの日本版がオープン!

富士通HABITAT始動!!

このコーナーでも、たびたび、ルーカスフィルム社のHABITATについては、紹介してきたので、もう、知っているよね。ルーカスフィルム社というのは、あの『スターウォーズ』シリーズの映画監督として有名なジョージ・ルーカスが率いる会社。いつも、SOMETHING NEWを求めてきた結果がHABITATというわけだね。

HABITATはアメリカのクオンタムリンクというネットワークで実験が進められていたマルチプレイヤーのオンラインゲーム。はたしてゲームと呼んでしまってもいいものかどうか、わからないくらいス

ゴイ。どーゆーふうにもスゴイかってーと、HABITATの住人は、アバターと呼ばれ、HABITATの世界での顔や体を手に入れる。また、それぞれが自分の家を持ち、自分の部屋を持っている。部屋の内装や家具なども自分が気に入ったように変えることができるのだ。町へ出れば、映画館や図書館、ゲームセンターなどの施設やいろいろな店があり、映画を観たり、本を調べたり、ゲームで遊んだり、お店で買い物をしたりできる。お金を稼ぐには、何か商売を始めてもいいし、新聞社の原稿を書いて、稼いでもいい。また、いろんなところで出会った人と会話を楽しむこともできる。こーなると、ネットワークの中に作られた、もうひとつの世界ってカンジだね。

このHABITATワールドの中で何をやるのかは、キミの自由なわけ。人間には、変身



★ようこそ! HABITATワールドへ。もうすぐ、ここの住人になることができるのだ。

願望があるとと言われるけど、このHABITATワールドでは、自分の顔や姿を自分で選ぶことができるし、現実とは違う、もうひとつの人生を体験できるかもしれない。社会のルールなんてクソくらえ、という人には、ちゃんと(?)無法地帯もある。そこでは、悪のかぎりをつくすこともできるわけだ。ただし、町の中では絶対に悪事を働くことはできない。そんなことをしたら、オラクルという神様の罰が下るだろう。

聞けば聞くほど、HABITATというのはスゴいなーと思うけど、それというのも、HABITATのプログ

ラムはすごく融通性に富んでいて、次々と機能を拡張していくことができるらしいのだ。たとえば、町に人があふれてきたら、町の人たちが町の外に広がる荒地を開墾して新しい町を作っちゃうとか、おおよそ、思いつくかぎりのことはできる可能性を秘めている。

ところで、先月号のこのコーナーで、富士通がHABITATの日本版をオープンするらしいというニュースをお伝えしたけど、その後、正式にHABITATの移植開発が発表されたぞ。日本版のタイトルは、まだ決まってないけど、今年の秋にはニフティーサーブで日本版の



★やあやあ、元気? ってなカンジで会話ができるしまうのだ。

人間には、変身



HABITATが遊べるようになるのだ。

ニフティーサーブは現在、会員が3万8000人。日本では、PC-VANに次ぐ会員数を誇るネットワークだ。アメリカのコンピューサーブへの接続をはじめ、ニフティーサーブへ電子メールを送ると、先方へFAXで転送してくれるサービスなどもある。また、フォーラムと名付けられたSIGは各界の著名人や有名人がシスオペを務め、質の高い情報を入手できることでも人気があるネットワーク。そのニフティーサーブで日本版HABITATが遊べるとあれば、こんなウレシイことはないよね。

気になる対応機種のことだけど、いまのところ富士通のニューマシン、TOWNSへの移植作業が進んでいる。このページに掲載した写真はすべて、TOWNS用の開発中の画面だ。残念ながら、MSXで今すぐに遊ぶというわけにはいかないけ

れど、いずれ、いろいろなメーカーの違った機種にも移植され、遊べるようになるとのことだ。いや、そーなってくれないと困る。

オリジナルのHABITATと違うところは、アイコン操作によって、さまざまな動作がカンタンにできることと、サウンドがガンとグレードアップされている点だね。それに、住人同士の会話は日本語で行なわれることは言うまでもない。

今は移植開発中ということもあって富士通でも、いろいろなアイデアが出され、検討中だという。グラフィックも、オープンまでに手直しされ、大きく変わる可能性もある。

いずれにしても、町を住みやすく、楽しいものにするのは、そこに住む人の問題。1日もはやく、日本版HABITATワールドへMSXユーザーたちがリハウスできることを心待ちにしていようね。

アイコン操作で動かせるのだ!



そのときアクセスしている人のリストを見たり、テレパシーで話すことができる。



感情を表わすアイコン。見たとおり怒った顔。コミュニケーションには表情も大切な。



片手を上げる。「ハイ!」と手を上げるだけでコミュニケーションが始まる。



手を置ったままで突き出す。強盗に襲われたら、ときには戦うことも必要かも。



これはかがみ込んで物を取ろうとしているところ。おじぎのようにも見える。



後ろを向く。画面の上に移動するときは自動的に後ろを向いて進むだけだね。



正面を向く。手前に移動するときは、同じようにこちらを向いて歩くわけだ。



困ったときの救急箱じゃなくて、ヘルプメッセージを表示するためのアイコンだ。



この世界から抜けだすときには、このブラックホールのアイコンを選択するのだ。



このアイコンを選ぶと、目玉だけの透明人間になってしまうのだ。おかしいね。



BGMサウンドオン、オフや、いろいろなシーンごとのBGMサウンドを聴けるのだ。



ホールドアップ。つまり両手を上げること。でも、強盗には会いたくないなあ。



自分が向いている方向を指さす。「あっちに行こう」とか、いろいろ使えそう。



ジャンプをするアイコン。町をスキップしながら歩くなんてこともできそーだね。



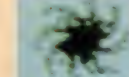
見たとおり。椅子から立ち上がるときに使うアイコン。起立ってカンジだね。



右を向く。やはり、人と話すときは、その人の方向を向いてしゃべらないとね。



左を向くときに使うアイコン。いちいち説明しなくてもわかると思うけど……。



32ビット

富士通のパソコン FM TOWNS



↑TOWNS本体の上部には取っ手が付いているので、持ち運びも可能です?

テレビでTOWNSの予告広告を見て、どんなパソコンなのかな、と思ってた人もいるんじゃないかな。じっくり、見てください。これが富士通のニューマシンTOWNSです。

なんととっても驚かされるのは、本体の真ん中に組み込まれているCD-ROM。パソコンの本体にCD-ROMが標準で装備されるような時代になってしまったんですね。

巷では、よく8ビットとか、16ビットマシンとかゆー言い方があるでしょ。そーゆー言い方をすると、このTOWNSは32ビットマシン

なのです。なんかすごーでしょ。事実スゴイんだから、しょーがないんだよ。

さらに、16×16ドットのスプライトがなんと最大で

896個も定義できるとか、FM音源ステレオ6チャンネルのほかに、PCM音源をステレオで8チャンネル使えるとか……ね。

ま、このクラスのパソコンとしては破格のお値段だとしても、三

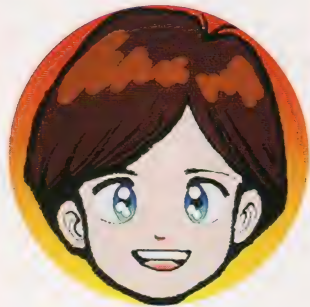


↑これがCD-ROMを本体に標準装備した富士通のTOWNSだ。

十ん万円もする。

とりあえず、富士通は、日本版HABITATをこのTOWNSに移植し、その後、他のマシンにも移植を進めていく考えらしい。はやくMSXでも遊べるよーになるといいね。

チャット DE デート



真理の部屋 第1回

パソコン通信が大好きになったのは、そこにいつも人間がいるから！ 考えてることが指に伝わり、画面にあらわれ、ネットを通じて交差する……とても純愛しちゃってます。よかったですらチャットしません？ 1人目のゲストは、しし座の男、ガスコン金矢です。

```

REAL TIME CHATTING SYSTEM
VOICE : version 1.1.1

Welcome, GAS!!
Your SIG: general
# Type '?' for information
VOICE> look all
# look
# No. 1: FREE,   READY: free room 1
# No. 2: FREE,   READY: free room 2
# No. 3: FREE,   READY: free room 3
# No. 11: ORDER, IN USE: おいでませ
# No. 12: ORDER, READY:
# No. 13: ORDER, IN USE: 真理の部屋
# No. 14: ORDER, READY:
# No. 15: ORDER, READY:
VOICE> look 13
# look
# Querying room 13
# No. 13: DRIVER, IN USE, CLOSE:
# MAIL [msx0224] SL
VOICE> knock 13

```

★第1回目は、アスキーネットMSXのVOICE ROOMを使用しました。

[MARI] いらっしゃい。
 [GAS!] なに、これ？ 真理の部屋？ いきなり、こんなコーナー始めちゃうし……。
 [MARI] えっとね、毎回、お客様を招いてネットでお話を伺うの。やはり、せっかくのパソコン通信を活用しなくちゃ。
 [GAS!] なんか、徹子の部屋みたいだね。まあ、いいけど。
 [MARI] 第1回の記念すべき、お客様にガスコンを招いてあげたんだから、喜んでよ。
 [GAS!] はい、はい。ところでさ、真理はパソコン通信をやりたくて、Mマガ編集部に来たんだよね。どう？ だいぶ慣れたと思うけど。
 [MARI] 慣れたっていうほど使いこなしてるわけでもないけど、確かに、最初、編集部で体験したときに比べると、いちいち騒がないで打ち込めるようになったよね。
 [GAS!] 最初のころは、たいへん

だったもんな、うるさくて。いまでも、ときどき夜中に騒ぎ出すことがあるけど。
 [MARI] ほら、ラジオの仕事とかやってたじゃない？ (今もやるけど) そうすると、他の業界の人たちが、「千倉さん、パソコン通信やってるんですってね。話を聞かせてください」とか、たくさん来たのには、驚いちゃった。みんな、興味もってるんだなって、あらためて感じた。
 [GAS!] やっと、パソコン通信も一般の人に興味を持って受け入れられるようになってきたと思うんだけど、まだまだ、実際にやっている人は少ないよね。
 [MARI] そうね。まず、率直な感想から言うと、確かにパソコン通信のすこさってやってみないとわからない、醍醐味ってあるんだけど、思ったより広い世界ではなくなって感じた。ネットによって

は、すごく偏ってる部分もありますよね。
 [GAS!] うん。ひとつの要因として、パソコンがすんなりと受け入れられない土壌というのがあって、パソコン通信をする人は、少なくともパソコンを使いこなしている人たちだけに限られていたってことがあるんだよね。でも、今ではワープロが普及しているし、ワープロに通信機能が付いたものも多くなったから、しだいに変わっていくんじゃないかな。
 [MARI] それに、パソコン通信といっても、べつにパソコンのこと知らなかったって、できますよね。私がいい例。
 [GAS!] 偏るといえば、ネットの中でアクティブユーザーに限られてるってのもあるね。いつも決まったメンバーになっちゃう。いっそのこと偏るんだったら、とことん偏って、そのネットの特色を出してほしい。そーいう意味で、最近、ボクは草の根ネットが面白いと思うんだよ。
 [MARI] ふーん。私、あまり草の根ネットに馴染みがないから、よくわからないけど、網元さんなんかも、草の根だね。
 [GAS!] うん、網元さんを使ってMSXをホストにした草の根ネットもけっこう誕生してきた。それに網元さんホストにしたネットどうしを結んで、横のつながりを持たせようという動きもあるしね。ひ

とつひとつの草の根ネットを結ぶネットワークができればいいな。
 [MARI] ネットの良さって、場所や時間にとらわれないことですよ。また、性別や年齢にも関係なく、友だちになったり、そこからビジネスチャンスが生まれてきたりして……。誰かが言ってたけど、パソコン通信は日本の名刺文化とアメリカのパーティー文化を根本から変えるかもしれないって。
 [GAS!] そうだね。産業革命が人々の暮らしを変えたように、ネットワークが人々の生活を変えたり、ネットワーク時代の新しい文化が生まれてくるかもしれない。ただ、いままでのネットってのは、どちらかというとコミュニケーション主体で進んできたよね。ボクは、もっとパソコン通信が仕事の面でも役立つような情報をバンバン流してほしいと思うな。
 [MARI] そう。2つに分かれていくのが理想的だって、話してたこともあったね。で、このまえ新聞で第三舞台(劇団)の鴻上尚史さんも書いてたけど、たとえばファッション業界の世界的なネットワークができれば、すぐにスタイリストを募集することもできるし、演出家のネットワークにアクセスして、外国で芝居をすることもできるようになったらいいなって。ゼったいすてきなことですよ。
 [GAS!] うむ、きっと、これからは、そーゆー専門分野の人たちが

😊 今月のお客様……ガスコン金矢

お客様第1号のガスコン金矢です。そんなわけで、このコーナーでは千倉真理とチャットDEデートする相手を募集してみたいですよ。はがきに自分が入入しているネットワークと、IDを書いて、MSXマガジン編集部、チャットDEデート係まで送ってね。待ってまーす！



集まるネットもできてくるんだらうね。アメリカのビジネスマンなんかは、ネットがないと仕事にならないくらい、ネットをうまく仕事に活用しているらしいじゃん。

[MARI] 千葉敦子さんっていうニューヨークのジャーナリスト（去年、がんで亡くなってしまったのです）も時間の使い方とパソコン通信の関係を、とても大切なものとして、書いてました。ネットのおかげで、自宅で仕事ができるようになった人が増えたんですって。

[GAS!] 今でも、原稿の受け渡しにネットを使ってる筆者もいるしね。ボクも仕事の打ち合わせでネットを使うこともある。こーゆー対談だって、ネット使えば、なにも同じ場所に集まらなくていいわけだしね。

[MARI] 人によって、仕事とか勉強ってノル時間が違いますもんね。朝がめいっぱい強いって人もいるし、午前中は何やってもぼーっとしてるって人もいるし。私のあこがれは、将来、大きな会社とか出版社を動かして、朝起き

てパジャマでアクセスするの！映画みたいでカッコイイ（26才の女のいうことでしょうか）。

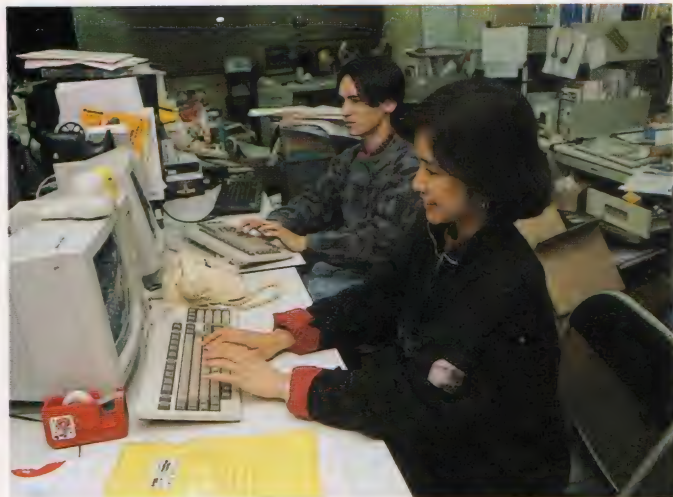
[GAS!] パジャマで仕事するのはいいな。それにネットだったら、通勤時間ないし。ほんとネットって時間と空間を超越しちゃう。これって、よく考えるとスゴイことだよな。西暦2000年になって光ケーブルが日本全国の隅々まで張りめぐらされたとき、いったいどんな生活してるんだらうかと思うだけで、ワクワクしちゃう。

[MARI] ホントにこの時代とともに生きられるってドラマチックだと思う。去年の私には考えられなかったことが今回にあるもんね。

[GAS!] これから、もっと、ネットワークは面白くなると思うよ。

[MARI] ただ、パソコン通信が市民権を得てしまうと、どんなことでもそうなんだけど、「荒れる」ってこともあるわけですよな。そのとき、今のユーザーの人たちががっかりと築いている関係が崩れてしまうのではかないから。

[GAS!] ふむ、そりゃ、電話だっ



てイタズラ電話なんてものがあつてでしょ。パソコン通信だって、もっと普及すれば、電話と同じように特別というもんではなくなるよ。ただ、パソコン通信の普及の妨げになっているのは、この電話代なんだよなあ。こればかりはNTTになんとかしてもらいたいな。

[MARI] ネットワーカーどうしの会話って、結局、最後は、電話代のグチで落ち着くのね。というわけで、今日のごくろうさま。

[GAS!] へい。でもさ、同じ編集部の中にいるのに、わざわざネットを使って話すってのは、やっぱリヘンだよ。

[MARI] いいの。ふつうの対談だと、あとでテープ起こしなきゃならないでしょ。ネットを使えば、このチャットのログ(記録)をそのままディスク入稿できちゃう。

[GAS!] ず、ずるい！

[MARI] ネットワークをうまく仕事に活用しないかね。

現代NET用語の基礎知識

監修/千倉真理

※印は編集部注釈

[LOGIN] ネットに回線がつながったとき、「ログインできた」って言います。

※LOGINはMSXマガジンの姉妹誌です(大ボケ)。LOGIN:と表示されたら自分のIDを打ち込もう。

[ID] 要するにアイデンティティの問題なんだよねっていつかD。ネットに参加すると、ID番号を必ずもらいます。

※つまり、IDは自分であることの証明書のようなもん。ネットにアクセスして、LOGINと表示されたら、自分のID番号を打ち込もう。

[シスオベ] ネット全体の管理をする偉い人。それぞれのシグで何が起きているのか、これからネットをどんな風にもっていき

たいのか、強い意志が必要とされる。

※System Operatorの略。一般的には、そのネットワークのホストマシンを管理し、操作する人(ニフティーサーブでは、フォーラムを管理する人のことをシスオベと呼んでいる)。ちなみに、シグオベというのは、SIG(Special Interest Group)を管理、運営する人だ。

[CHAT] リアルタイムで行なわれるネット上での会話。一度に複数の人たちとおしゃべりすることもできる。キーボード操作が上達する、という長所を持つ。

※CHATには、気楽な会話、雑談などという意味がある。ネットによっては、VOICEとか、CBシミュレータ、OLTなどと呼ばれるが、や

ってることは同じ。

[BBS] 個性あふれるネットワーク集団の総称。個性のないネットってないかもしれないけど……。

※Bulletin Board Systemの略。つまり、電子掲示板のこと。どこからネットワーク集団なんて言葉がでてきたのかは疑問。

[ポーレート] えっとね、字の出る早さ。1200ポーとか、300ポーとか、ある。

※転送速度のこと。たとえば1200bpsならば、1秒間に1200ビットの情報を送ることができるわけ。

[プロトコル] プロトコルメッセージとかいうヤツでしょ。プロトタイプの呼び出しのこと(なんのこっちゃ)。

※プロトコルとは、通信手順のこと。コンピュータどうしが通信をするためには、あらかじめ、どういう手順で通信するかを決めておかなければならない。たとえば、N81XNならば、パリティチェックなし、データ長は8ビット、ストップビットが1ビット、XON/XOFFあり、シフトI/Oなし、といった具合。各項目の意味を理解するのはたいへんだけど、ネットの案内書には、必ずどこかにこれが書いてあるので、その通りに設定すればいい。べつに知らなくて真理のようにちゃんと通信できるんだから、深刻に悩む必要はない。おまじないの呪文のようなもの。

NETWORK NEWS

ネットワークニュース



こんばんは、俵孝太郎です(ウソ)。このコーナーでは、ネットワークにまつわるニュースをお伝えします。最近のコンピュータ技術って、日を追って新しくなるから、ニュースって面白いんだよね。

ファミコンでネットワークゲーム

任天堂とコナミが開発!?

任天堂とコナミは共同でファミコンの通信アダプターに対応したネットワークゲームを開発し、はやければ、今年の夏ごろには販売に踏み切るらしい。

ファミコンのネットワークとしては、これまで、野村証券のファミコントレードなど、証券や金融情報サービスが主体だったけど、ファミコンのネットワークゲームで遊ぶことができるわけだ。

ファミコンは、これまでに日本国内で1,300万台も売れている。これがネットワークで結ばれたら無視できない存在だよな。

ファミコンはNESの愛称でアメリカでも大ヒット。任天堂はアメリカのAT&T社とも提携し、



◆スーパーファミコン用のネットワークゲームも開発されているのかな？

ファミコンのネットワーク作りに力を入れている。

いっぽう、コナミといえば、MSXとの関わりも非常に大きい。「F-1スピリット3Dスペシャル」では、専用ケーブルでつなぎ2人同時プレイができる通信機能を内蔵していたけど、MSXを使ったネットワーク・マルチプレイヤーゲームも実現してほしいな。コナミさん、MSXのネットワークゲームも作ってくださいね。お願いしますよ。

ネットワークカーのお祭りなのだ!

東京 4月28日/29日

今年もネットワークカーのお祭り、ネットワーキングフォーラムが開催されるぞ。みんなが参加できるイベント会場は、東京、池袋のサンシャインシティ、コンベンションセンターユニバーサルホールB。期日は4月28

日、29日だ。会場にはパソコンが置かれ、実際にいろいろなネットにアクセスしてみることができる。

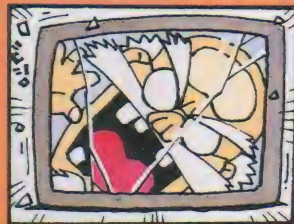
初心者のためのネットワーク入門講座も開催されるので、パソコン通信に興味のある人は行ってみるといいかも。また、世界各国から来日した、ネットワークカーたちのシンポジウムも開催されるぞ。

高品位テレビは時代遅れ!?

テレコンピュータ

アメリカの経済誌フォーブスが報じたところによると、アメリカは1990年代に「テレコンピュータ」の開発を予定しているとのこと。テレコンピュータというのは、コンピュータに高品位テレビの機能を持たせたもので、60メガバイトのメモリを内蔵、番組は光ファイバーケーブルのデジタル回線で各家庭に送り届けるものらしい。

また、今、日本が開発を進めているHDTV(高品位テレビ)は、



その時点で、すでに時代遅れのものになるだろうとフォーブス誌は伝えている。

この報道のウラにある、日米の半導体貿易摩擦のことなどを考えると興味深いものがあるね。なぜか、アメリカのあせりみたいなもんが伝わってくる。

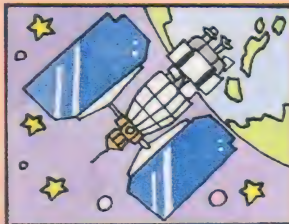
通信衛星を使ってふるさと情報

ふるさと構想

郵政省は通信衛星を利用して、地方自治体が地域情報を全国に映像データとして送信したり、受信したりする「ふるさと構想」を発表した。

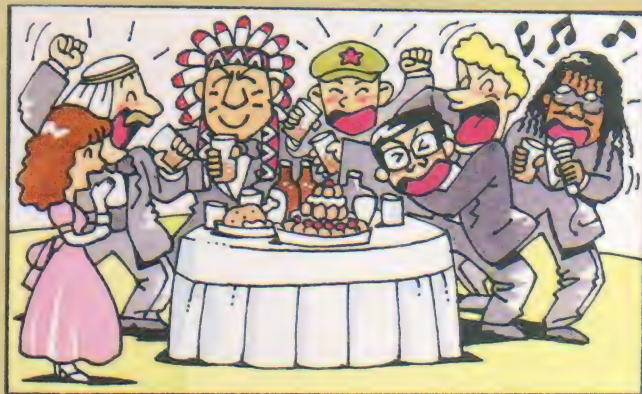
ふるさと構想というのは、ふるさとをサテライト(衛星、略してサット)で結ぶことから、ふるさとというわけね。

この計画は、各地の特産物や催し物情報を全国に紹介して、



地域経済の活性化をはかるのが狙いだそーである。

ちなみに、通信衛星の中継機1台を借りるには、年間5、6億円はかかるんだよね。これって税金で賄われるんだろうな。



網元さん情報局



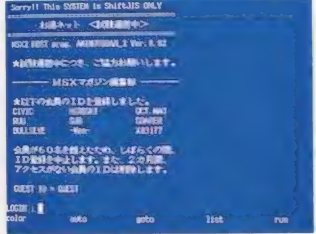
ちょっとそこ行く、お兄さん。じつは、いい出物があるんですよ。ほら、あの網元さんってヤツのニューバージョンなんですけどね。こりゃスゴイですよ。まだヒミツですけどね。

網元さんの新バージョン!!

MSXマガジンのお湯ネットにアクセスしている人なら、もう知っていると思うけど、今年の1月27日から、お湯ネットは、網元さんのニューバージョン、網元さん2(仮称)で試験運営をしている。

これまでの旧・網元さんと新しい新・網元さん2のいちばん大きな違いは、表示スピードの改善。旧・網元さんは、BASICプログラムで組まれていたのに対して、新・網元さん2は、プログラムの重要な部分はマシン語で組まれている。このため、かなり、文字を表示するスピードが速くなった。それと、ボードなどに書き込まれた内容をディスクにセーブする方式が、ランダムファイルから、シーケンシャルファイルになったということかな。

これは、どーゆーことかという、いままでは、古い書き込みから順に削除、といったことができ

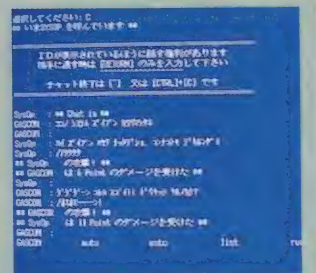


▲お湯ネットは、網元さんのニューバージョンで試験運営中。よろしくね。

なかったけど、新・網元さん2はエディタを使えば、ファイルの一部分だけを削除することが簡単に行なえる。また、同じ内容の文章ならば、ディスクにセーブしたとき、これまでの6~7分の1ぐらいの容量になる。つまり、1枚のディスクの中にそれだけ、たくさんの書き込みを保存しておくことができるようになったとゆーわけね。もちろん、いままでの網元さんのファイルはコンパイルプログラムを使って、新しい網元さんにそのまま移すことができるぞ。

こんな機能もあるのだっ!!

シスオペからのチャット要求と、チャットの中で右の写真のような、お遊びもできるようになった。(/スラッシュ)のあとに続く文字をコマンドとして扱えば、いろいろなことに応用できそーだ。たとえば、チャットを利用した簡単なオンラインゲームなどもPDSとして、配布できたらいいな、と考えている。



▲/(スラッシュ)のあとに文字を入れると、相手にダメージを与えるのだ。

全国 網元さん組合

お湯ネットの中でも、会員の中から、網元さんをホストにしたネット同士を結び付けようという動きがある。具体的には、共通のボードを作り、そこに書き込まれた

ものは、シスオペさんお互いに転送して、どちらのネットからでも書き込んだり、読んだりすることができるようにしようというもの。これが実現できるといういな。

●MURANO-NET

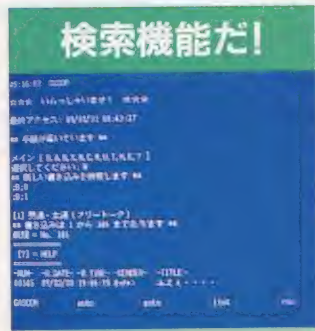
ネットの名前の由来は、ネットの所在地が田舎なので、村のネットということ。草の根ネットらしくて楽しい雰囲気だね。

所在地.....兵庫県加東郡
シスオペ.....村田修一
回線番号.....☎0795-46-0568
通信速度.....300/1200bps
運営時間.....21:00~9:00

●SUBSET-NET

世の中のいらないものを集めて、みんなで文句を言い合う、“こんなものいらない”ボードが人気があり、ユニークな存在。

所在地.....富山県富山市
シスオペ.....米沢健二郎
回線番号.....☎0764-24-0078
通信速度.....300/1200bps
運営時間.....22:30~7:00



▲前回ログアウトした日時を覚えていて、それ以後に書き込まれた新しいアーティクルだけを検索できる。



▲表示のスピードアップとディスク容量を効率よく使えるようになったので、PDSもフォローできるようになった。

MSマガお湯ネット(試験運営中)

お湯ネットでは、現在、網元さんのニューバージョンの開発、および動作チェックのため試験的に運営をしています。興味のある方はアクセスしてみてください。

回線番号 03-486-1824
運営時間 19:00~21:00
(但し、土、日曜、祝祭日はお休み)

くわしくは次号に えうご期待!!

というわけで、グリーンとパワーアップされた網元さんのニューバージョン、網元さん2については、次号で詳しく紹介する予定だ。楽しみに待っていてちょうだいな。



MSX SPRING TOUR '89

MSX2+春の全国縦断イベント

春がやってきましたねえ。何かとウキウキしてしまいがちなこの季節にピッタリの超ビッグイベントをご紹介します。

「MSX SPRING TOUR '89」と題したこのイベント、その名の通りMSXファンのための、ありがたい企画。しかも北は札幌から南は福岡まで、全国6都市を縦断してくれるのだ。

主催は(株)T&Eソフト、コナミ(株)、(株)ナムコ、松下電器産業(株)の4社。そして

(株)エニックス、(株)光栄、日本ファルコム(株)、(株)マイクロキャビン、ほかソフトメーカー約15社の協賛。ちなみにMSXマガジンは後援させていただいちゃうのだよん。

これでもか、これでもか、って感じのそうそうたる顔ぶれでしょ？ところでこのイベント、いったい何をやるのかっていうとだね、MSX2+の普及にともなって発売された2+専用ソフトの『レイドック2』、『F-1スピリット3Dスペシャル』と、これから発売予定の『プロ



◆これが会場の様子。お待ちしております。◎松下電器産業 コンピュータ事業部 PAP☎06-908-1151

野球ファミリースタジアム』の3本にスポットをあててみよう、というもの。あと、田宮模型とのタイアップにより「ミニ四駆MSXサーキットコース」を会場内に設けて、MSXのゲーム以外の楽しみ方を教えてくれるという、ありがたい企画もあつたりするわけなのだ。

もちろん常連の、「新作ソフト体験コーナー」とか「ゲーム大会」もある。ステージではソフトハウスのかたがたによるパフォーマンス、ファミスタのエキシビジョンマッチなどの見逃せない内容。ちなみにMマガの田中パンチも出演します。みなさん、足を運んでね。

日程・開催地

地域	会場	TEL	日程	時間
札幌	そうご電器 YES 5Fイベントホール	011-214-2850	3月21日(火)	10:30~17:00
東京	スタジオアルタ 1Fデートプラザ 7Fスタジオ	03-226-0687	3月26日(日)	11:00~18:00
広島	ダイイチ パソコンCITY 4Fイベントホール	082-248-4343	3月31日(金)	10:00~17:00
大阪	大阪ABCエキスタ	06-348-0001	4月2日(日)	10:00~17:00
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	092-781-7131	4月5日(水)	10:00~17:00
名古屋	栄電社 テク名古屋 4Fイベントホール	052-581-1241	4月9日(日)	10:00~17:00



◆もれなくもらえるシールなのだ。◆こんなミニ四駆で遊べるなんて涙モノだ。

パナソニック・パラダイスⅡ

●日時 3月25日(土)~4月2日(日)10:00~18:00

●会場 ツイン21 1階ギャラリー(大阪市東区)

さてさて、こちらは松下電器産業(株)のイベントです。パナソニックブランドの商品が遊びながら「体験」できちゃうこのイベント、残念ながら大阪でのみの開催。でもAV商品やワープロ、MSX2+パソコンなどが勢ぞろいしちゃうのだ。ルーカス&スパーキーの

ハイビジョンシアター、コピルマンプリントシステム、ムービー貸し出しコーナー、映画及びCDイントロあてクイズ、ミニ四駆トライアルコース、それにMSXパソコン塾など盛りだくさんの内容。おまけにF3のチャンピオンカーがやって来る、ときたまんだ。これは行かないわけにはいかないね。



◆昨年の会場風景。ウーン、にぎやかだ。入場は無料。◎松下電器産業☎06-949-2201

AV

ますますたのもしいディスクマンなのよ

CD派のかたがたに朗報があります。ソニー(株)のディスクマンがさらにかしこくなって新登場しました。写真左の「D-90」は迫力あ

る重低音再生が楽しめ、充電電池のほか単3電池2本でも演奏可能。写真右の「D-250」は高音質化と、付属充電電池による2.5時間の長時間演奏を実現。2機種とも多機能CDプレイが充実しています。



◆ね、ほしいでしょ。「D-90」
37,800円、「D-250」43,800円。◎ソニー(株)☎03-448-3311

GOODS

こんなにカワイイ時計なのです

時計とぬいぐるみを一体化したその名も「WATCH・DOG」が(株)ボンターナから新発売されちゃったのだ。一見すると、ただのかわい



◆時計は取りはずし自在。日付機能付き。
1,500円。◎株ボンターナ☎045-571-6258

い犬のぬいぐるみなんだけど、実はその中にれっきとした腕時計がはいているというもの。

おもちゃの時計じゃない、ほんものの時計なのです。時計を見たいときだけぬいぐるみを持ち上げればいわけ。それ以外のときは普通のぬいぐるみとして、せいぜいかわいがってあげてほしいのだ。

腕に巻いてもいいし、ベルトに取りつけるのめなかなかキュート。アメリカではなんと480万個も売れたというヒット商品なのです。

GOODS

めざせバイリンガル!

海外帰国子女おはよりの昨日、やっぱりちょっとぐらい英会話できなくっちゃ、時代に乗れちゃうよね。で、今回ご紹介するカードグッズはなんとIC音声英会話カードなのです。セイコー電子工業(株)から発売された「VOICE STATION」がそれ。海外旅行用の「TRAVEL1」、基本的なビジネス会話用の「BUSINESS1」、それをさらに発展させた「BUSINESS2」の3種類。IC音声だからプレイがとってもスピーディーなのだ。



◆ジャンタイムズ編集。定価9,800円。
◎セイコー電子工業(株)☎03-638-5229

ウルトラマンでお勉強!?



◆この雄姿、文房具に見えないわよね。
定価980円。◎株バンダイ☎03-847-5112

先月号では空飛ぶウルトラマンをご紹介しましたが、さてさて今月はお勉強にも役立ってしまうウルトラマンのおもしろ文具の登場です。(株)バンダイから発売された「ウルトラマン倶楽部」がそれ。

今回の発売はメジャー、マグネット+クリップ、シャープナーの3種類。その昔ウルトラマンごっこをしていた人、なつかしいでしょ?



◆写真左上からマグネット+クリップ、メジャー、シャープナーの画面なのだ。

TOKYO DISNEYLAND

スター・トゥアーズは7月12日

このたび、正式に発表されました。東京ディズニーランドの新しいアトラクション、スター・トゥアーズは、この夏、7月12日にオープンする運びとなりました!

スター・トゥアーズという名の旅行会社が、スター・スピーダーという宇宙船を使用して、我々を銀河系間の観光旅行に連れていってくれる……そんな夢いっぱいのアトラクションなのです。ナビゲーター兼ガイド役を引き受けているのは「スター・ウォーズ」で



◆ミッキーとR2-D2とC-3POが大集合。

もうおなじみのR2-D2とC-3POだぞ!パイロットはジョージ・ルーカスとディズニーのイマジニアたちが創り出したキャラクターのRX-24。彼のニックネームは、レ

ックスだ。

40人乗りのスター・スピーダーは、宇宙空間に向けて飛び立ちました。が、あれれ、予定のコースをはずれて、そして……。知らない間に、銀河帝国の戦艦、スターデストロイヤーとの戦闘に巻き込まれてしまうのです。物語はこのような展開で、我々を、アドベンチャーたっぷりの宇宙旅行に誘ってくれます。このアトラクションのコンセプトはスター・ウォーズの映像体験を現実のものに、というところにあるのです。

また、スター・トゥアーズの建物

の周囲には、レストランやショップも作られ、とーってもファンタジックな「トゥモローランド・アストロゾーン(宇宙基地)」が誕生する! 予定です。この夏休みの訪問先が、これでひとつ決まった、という感じかな!?



◆さあこれから、宇宙の冒険の旅が!

工藤静香のニューアルバムなのだ



◆CD3,200円。CT2,800円。LP2,800円。
 ©株ポニーキャニオン ☎03-221-3232

いま、女性アイドル歌手のなかでも1、2を争う人気の工藤静香。あの細くってキュートなからだに、あののびやかな声。ほんと、色っぽいよね。

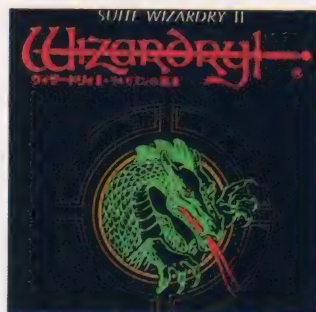
で、3月15日に彼女の3枚目のアルバム『JOY』が新発売されます。このアルバムのテーマはズバリ『女性』。もちろん彼女の最新シングル

『恋一夜』もはっているのだ。作曲・編曲をすべて後藤次利が手がけたこのアルバム、全体的には70年代ロックっぽい感じに仕上がっています。

作詞のほうも、松井五郎、三浦徳子、麻生圭子などといったそうそうたる顔ぶれ。アイドルにありがちな単なる『かわいらしさ』だけを追求した歌詞ではなく、もっと奥行きのある女性らしさを描いた歌詞になってます。曲調こそ激しさがほどばしているものの、歌詞のほうはうって変わってしっとりとしているのが、このアルバムの魅力になっているわけなのだ。

さて、静香ちゃんの今後のご予定ですが、3月から2度目のコンサート・ツアー(全国30ヵ所)を実施。さらなる飛躍を期待しようね。

組曲ウィザードリィⅡ～リルガミンの遺産～



◆価格はCDが3,000円、CTが2,500円。
 ©株アポロン音楽工業株 ☎03-353-0191

『ウィザードリィⅡ』のサウンドをシンセサイザー・オーケストラが演奏したCDが、アポロン音楽工業(株)から新発売されました。これは、作曲家であり、ピアニストでもある羽田健太郎がシンセサイザー・オーケストラのサンプリング・キーボードをすべて『手弾き』し、さらにN響のストリングス・カルテットの生楽器演奏がサポートしたもののなのです。



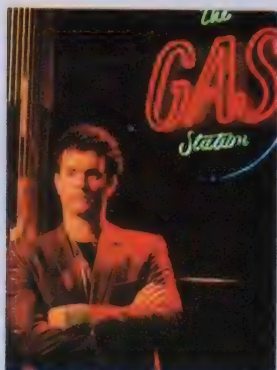
千倉真理の

映画も大好き

楽しい春休みをお過ごしですか? 春風と五月雨が、同時に味わえるような映画がやってきます!

パンチライン

「とうとうMマガの田中パンチさんが、映画出演?」
 「そんなばかな!」
 「でも、コメディ映画らしいぜえ!」
 「だったら、ありえる」



◆ニューヨークには、スタンダップコミックのクラブがたくさんある。

そんな声がチマタで聞こえてくる(?)のころですが、日本のコメディスターは、もうちょっと出番を控えていただいて……今月ご紹介するのは、フロム、アメリカ! 『ドラグネット』や『ビッグ』の大ヒットでコメディのトップスターの座についた、トム・ハンクスの登場です。

トム・ハンクス演じるスティーブンは、スタンダップ・コメディアン(いわゆる『お笑い』のことですね)の卵。ニューヨークのコメディ・クラブ『ガス・ステーション』でも抜群の人気者でした。そこへ、ある晩、乗り込んできたのが、新人のコメディアン、子持ちで人妻のライラ……。 (サリー・フィールズが演じています。)

パンチラインというのは、芸の『オチ』のこと。ライラはスティーブンのパンチラインのすばらしい切れ味に、感嘆のためいきをもらってしまったわけです。なんとしても、その芸を見習いたい、ライラは彼にアタック攻撃!



◆4月の下旬、公開予定です。ライラのあわただしい家事のシーンに、自分の姿をみたような気がした。

最初こそ、彼女のマトワリツキを面倒くさがっていたスティーブンは、彼女のコメディアンに対する熱意と才能にひかれていき、ついには、彼女の家に電話までしてしまふ。しかし、彼女の家には、彼女のことを心から愛するダンナさんと、娘たち3人。ライラにとっても、家庭は大事。でも、コメディアンと、その才能を認めてくれたスティーブンは離したくない!

『泣いてるうちに笑っていた』と、ロスアンゼルス・タイム紙がほめていたけど、本当にしっとりしてくるコメディ映画です。自分の人生で、『これだけは、どうしても続けていきたい』っていうものを持つことのすてきさも教えてくれるし……女性はもちろん、男の子にも、わかってもらいたい作品です。

GAME

くねくねへびゲームなのだ

なんだかエジプトの臭いがブンブン漂ってきませんか。これ、4月下旬に(株)トミーから発売され



●価格は2,600円なのだ。
●(株)トミー ☎03-693-1031



●サーベルの表が初心者用、裏が上級者用になっている。

る、電動アクションゲーム『魔宮の伝説』なのだ。この奇妙キテレツなゲーム、ルールはいたって簡単。

宝物5種類をへびにセットし、スイッチをON。各自が手にサーベルを持ち、ぐるぐる回るへびから宝物を取り出す、というもの。もちろん一番早く宝物をすべて取り出した人の勝ち。

コンピュータ海戦ゲームバトルシップ



●一人遊びもできる。単3電池4本使用。
8,800円。●(株)野村トイ ☎03-862-2575

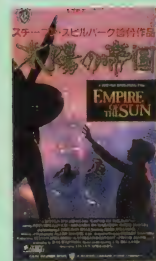
さてさて、かなり本格的なゲームのご登場です。(株)野村トイから4月中旬に発売予定のこの『バ

トルシップ』は、子供から立派な大人まで夢中になっちゃうゲームというウワサ。なにしろこのゲーム、コンピュータが内蔵されちゃっているのだ。

プレイヤーは敵味方にわかれ、それぞれがカンや推理を働かせて相手の艦隊をミサイルで攻撃しあう、というゲーム。相手を先に全滅させたほうが勝ち、というわけだ。本物さながらのミサイル飛来音と爆発音で、より楽しめます。

VIDEO

太陽の帝国



た。特にバラードのファンは、彼の描く暗い世界とは対極をなすような資質の持ち主スピルバーグが

あのスティーブン・スピルバーグがJ・G・バラードの自伝的小説を映画化した。これは当時大ニュースだった。

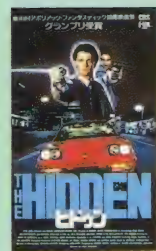
メガホンと取るというので心配でしょうがなかった。が、でき上がった作品を見て、ホッとひと息。スピルバーグはしっかり"リキ"を入れて、バラードの独自の世界を映像化しようとガンバっていたのだ。第2次世界大戦中の上海で、両親とはぐれ、ひとりで生きていくことを余儀なくされた英国少年の"未知との遭遇"を、スピルバーグはほぼ原作に忠実に映画化してい

る。とはいっても原作の持つ"死の臭い"が感じられないのは残念だが、上海の街を再現したモブシーンなどには映画ならではのスペクタクルがあって、彼の映画に対する意気込みを感じることができる。やっぱスピルバーグってスゴいと思っちゃいましたね。



●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/152分/16,800円

ヒドウン



のグランプリに輝いた作品だ。

まず、その受賞がうなずけるパワーに驚かされる。娯楽の要素が何でもプチ込まれたSFホラーアクションなのだ。どういうわけかヘビ・メタとハデな事が大好きなドロドロエイリアンが人間に取りついて意のままにあやつる。それを

かの『ロボコップ』をさしおいて、見事アポリアッツ・ファンタスティック映画祭(というSFホラーもの

阻止しようとする凄腕刑事とヤサ男風のFBI。激しいアクション、スプラッタ顔負けの残酷描写の連続の中で、このふたりの奇妙な友情もおさえ、ラストにはホロリとさせる仕組み。理屈抜きで楽しみたい作品であります。

●発売/販売元
CBS/FOXビデオ/日本エイ・ブイ・シー
●発売中/98分/16,500円



さよならゲーム



まったものが多数ある。この作品もそんな1本だ。

野球映画なんだけど、スポ根ものじゃあない。野球だけしか能のないシンプルな頭の持ち主が集まったマイナー・リーグで、ひとり知性で野球を愛してしまったそう若くない選手(『アントタッチャブル』のケビン・コスナー)と、彼の気持

ちがわかってしまう野球狂の女教師の恋が、コミカルに感動的に描かれている。このふたりの野球への思い入れがすこぶるロマンチック! 後半15分は涙、涙なのだ。今回のビデオ化を機会に、ぜひ一見をおすすめする佳作だ。

●発売/販売元
RCAコロムビア/ポニーキャニオン
●3月21日/107分/15,800円



VIDEO

RHEA・ガルフォース



◆VHS、ベータ、LDすべて定価5,800円。

MSX版のゲームにもなってるアニメ『ガルフォース』の新シリーズ第1作『RHEA・ガルフォース』が、(株)CBS・ソニーグループから3月21日に新発売されちゃうのだ。前シリーズが“宇宙”をテーマにし

ていたのに対し、この新シリーズのテーマは“地球”。主人公たちも宇宙シリーズのキャラクターたちの“再来”としてイメージしたのだそう。予約したらポートレート・キットがもらえるのだよ。



◆(株)CBS・ソニーグループ ☎03-266-5834

BOOK

三國志ハンドブック



◆定価は1,800円。◎(株)光栄 ☎044-61-6861

1988年度のBHS大賞でもピカッと5位に輝いた光栄の『三國志』。その三國志のハンドブックが、お膝元の(株)光栄から発売されました。このハンドブックはあのシブサワ・コウ監修だから、普通のゲームブッ

クよりずーっとかきこいのだ。で、この本は三國志の最重要ポイントである人材登用を中心に、登場するすべての武将のデータを

紹介してくれちゃったりするわけ。豊富な歴史資料を駆使してのゲームの歴史的背景に関する解説も、なかなか読みごたえがあるしね。

なお、光栄からこの本を3名さまにプレゼント。応募のあて先は159ページを参照してください。

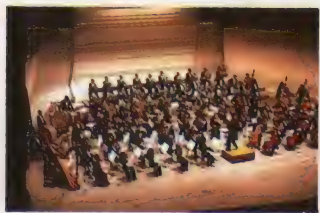
クよりずーっとかきこいのだ。で、この本は三國志の最重要ポイントである人材登用を中心に、登場するすべての武将のデータを

紹介してくれちゃったりするわけ。豊富な歴史資料を駆使してのゲームの歴史的背景に関する解説も、なかなか読みごたえがあるしね。

なお、光栄からこの本を3名さまにプレゼント。応募のあて先は159ページを参照してください。

CAMPAIGN

ファイナルファンタジーI、IIのタベ



◆締め切りは3月31日(消印有効)。いそいでね。◎(株)ポリスター ☎03-406-8161

ファミコン版が爆発の人気というあの『ファイナルファンタジーII』。去年、このファイナルファンタジーのIとIIのオーケストラ版のCDとカセットを発売した(株)ポリスターが、このたび東京交響

楽団によるコンサートを実施しちゃうのだ。5月20日(土)午後6時から、東京は五反田ゆうぼうと(簡易保険ホール)にて行なわれるこのコンサート、本来ならCDかカセットを買った人しか応募できない。そこで、今回特別にMマガの読者を5組10名さまに限りご招待。はがきに住所、氏名、電話番号、年齢を記入して下記へ郵送のこと。

●応募のあて先

〒107 東京都港区南青山5-1-2
(株)ポリスターレコード
Mマガコンサート係

EVENT

横浜博覧会



◆エキゾチックな横浜へ足を運んでみて。

- 開催場所：
みなとみらい21地区
- 開催期間：
1989年3月25日(土)～10月1日(日)
- 開催時間：
3月25日～4月27日 AM9:30～PM6:30
4月28日～9月30日 AM9:30～PM9:30
10月1日(最終日) AM9:30～PM6:00
- 入場料金：普通入場券(当日券)
大人 2,800円 高校生 1,800円
中・小学生 1,500円 幼児 500円
※幼児：満4歳以上、小学校未就学児

今年横浜は市政100周年、開港130周年を迎えちゃうそう。このたび大々的に“横浜博覧会”を開催。これは国際文化都市をめざす横浜の、21世紀に向けての出発点なのだ。ウォーターフロントに建てられた会場には、宇宙館とか、未来の乗り物HSSTとか、興味深いものがいっぱい待ってます。



◆(財)横浜博覧会協会 ☎045-212-8600

CAMPAIGN

沙羅曼蛇・ワールドクイズキャンペーン



◆応募してね。◎(株)コナミ ☎03-264-5678

コナミのオリジナルアニメビデオ『沙羅曼蛇 ゴーファアの野望』の発売をもって、この人気シリーズも完結しちゃうとか。そこで、コナミがクイズキャンペーン

問題

○にあてはまる文字を答えて官製はがきでご応募ください。

Q1. シリーズ第3弾のタイトル名は?
ゴー○○ーの野望

Q2. ステファニーが恋する若者の名前は?
ダ○○

を実施しちゃうのだ。官製はがきにクイズの答えと、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業を記入して下記へ応募してね。特賞AVコンボ、2等CDプレーヤーなど賞品は豪華だ。締め切りは3月31日。

●応募先

〒101
東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ(株) 沙羅曼蛇・クイズ係

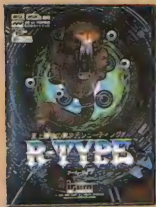


◆こういう賞品がもらえるんですよー!



PRESENT

R-TYPE



いま大人気の『R-TYPE』をアイレム販売(株)から5名のかたにプレゼント。話題沸騰中のソフトがタダでもらえちゃうなんて、ありがたいじゃないですか、ねえ。かなりの倍率が予想されるけど、まっ当たるもはっけ、当たらぬもはっけ。ものは試し、で応募してみてください。

ファイナルファンタジーIIのホルダー



ファミコン版の『ファイナルファンタジーII』のカートリッジホルダーを(株)ポリスターより10名様にプレゼント。ファミコン用だけどMSXのROMカートリッジも楽々とはってしまいます。特別な1本を入れてみるのはいかが？

♡ごめんなさい

MSXマガジン3月号のMSX NEW SOFTの20ページの記事のなかで、『魂斗羅』が2DD版、との記載がありますが、これはROM版の誤りでした。また、ビデオRAMが128K、とあるのは64Kの誤りでした。

次に、同じく3月号のMSXゲーム徹底解析の76ページの記事のなかで、『エグザイルII』がROM版との記載がありますが、これは2DD版の誤りでした。

ここに訂正させていただきます。読者のみなさま、及び関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。なお、編集部あてのお手紙のなかにも、どの係宛てのものか明記されていないものが多数あります。お手数ですが、必ず『〇〇係』と明記してください。また、記事に関するご質問は、郵便ではなくお電話をお願いします。

シューティング好きのキミも、シミュレーション好きのキミもおおよろこひの内容になりました。締め切りは4月8日。

MSX2+パワフル活用法



3月号で紹介した『MSX2+パワフル活用法』の本を5名のかたに、ディスクアルバムを3名のかたに、(株)アスキーよりプレゼントなのです。もちろんディスクアルバムはMSX2+版。この本でじっくり研究してからMSX2+を買う、っていう手もあるよね。なお、本かディスクアルバムかの別をはっきりと明記してください。

真・魔王ゴルベリアスのテレカ



MSX1版からMSX2、MSX2+兼用版に描き直された、『真・魔王ゴルベリアス』。RPGファンにはこたえられないバージョンアップだったよね。で、このゴルベリアスのテレホンカードを(株)コンパイルが5名のみなさんにプレゼントしてくれちゃうのだ。これから注目株のゲームだけに、このテレカはねらい目だと思う。

♠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 ○〇希望

ドラクエIVの情報も例によってバッチリよん

ファミコン通信

6号

絶賛発売中

定価290円

7号は

3月17日発売



■特別付録
がんばれペナントレース!
完全選手データ下敷き
堀井雄二vs宮本茂新作対談

■最新ゲーム徹底解剖
ハイドライド3/暗黒神話
ウィザードリィII/ドラゴ
ンスピリット/ホームラン
ナイター/オペレーション
ウルフ/爆笑! 人生劇場

誰でもアクションゲームが作れちゃうのだ!!

LOG IN

6号

発売中 特価 420円

グラディウスや沙羅曼蛇がおもしろいのは、今やオバアサンも知っている常識だ。ついでに、今号

特集

CONSTRUCTION大爆発

最新ゲーム徹底解剖

クリムゾンII

あっほ、しましま、ぐーぐー、だよ!

いつも
疲労困憊

MSX通信

永久保存版

世界のおみやげ

今月は、ぐっと趣向を変えて、グローバルな雰囲気で、世界のおみやげ品を、一挙大公開してしまうわけ。日本人は、とかくおみやげ品を好むもの。いろんな思い出を、おみやげに詰めこんで、さあ、歩け歩け!



仕事柄われわれは、よくいろいろなところに出かける。それは出張であったり、取材であったり、逃避行であったり……。いろいろである。そして、その思い出は、記事や企画という形になって、後世に残っていくのだが、それにもまして、後々に残ってしまうのが、そのときに買ったおみやげである。おみやげ。こどもが、お父さんの出かけしなに、「パパ、明日もホームランだね」とわけのわからんことを言うのではなしに、「パパん、おみやげ買ってきてねん、パパん」などとホステスさんが言うのではなしに、「お父さんおみやげね」。その光景には愛っぽいものがある。さあ見てみよう。M通が集めて机の上にとただただ転がっている、世界のおみやげを。

1 富士山のコップ



◆富士山の5合目に登ったときに購入したもの。ステンレス製で、とってもキャシャ。ちょっと強く握ると、こにやっと曲がってしまいそう。しかし、富士山5合目で買ったので、うれしい。

2 聚楽のコースター



◆ホテル聚楽に行ったときにいただいたコースター。あの、マリリン・モンローさんのそっくりさんの描がかれたもの。ワクワクトンガというのは、ホテルのなかにあるバブの名前である。

3 鳥(2種)



◆左側の鳥さんは、押すとびやーびやー鳴く、丸の内近辺で購入したもの。右の鳥さんは、田中パンチがファミリーレストランのテニスで購入。とてもかわいい。左のは口の形が、いや。かわいらしくない。

◆Mマガ編集部近所のコンビニエンスストアで、烏龍茶の15リットルの瓶を買ったときに、ついてきたキーホルダー。これも、そのときの思い出を心に刻みこんでくれる立派なアイテム。だから、おみやげ。

4 キーホルダー



5 携帯用おみくじ(阿蘇)



◆阿蘇山の草千里のおみやげもの屋さんで1年ほど前に購入した。今でも、なにかのときに、今日の運勢はなにかな? と、このおみくじを引く。中吉ならばよし。凶なら、吉が出るまで引き続ける。おみくじの意味なし。ほえほえ。

6 ライフツールもどき



◆これも、阿蘇山草千里で購入。なんかよくはわからないのだが、アウトドア派の遊び心をくすぐってくれるアイテムだ。罐切りや栓抜きとしては、なかなかの機動力を発揮してくれている。こういうのは、へんで、使えるので、いい。

7 ミニカー(おまけ)



◆これは札幌のお菓子屋さんで買った、お菓子のおまけのミニカー。お菓子屋さんで、お菓子と称して、ほとんどおもちゃのようなものを売っている場合がある。数個のアメが内蔵されていれば、お菓子とみなされて、お菓子屋さんで販売できるようである。

◆これは、浅草のおみやげ。びーどろは、切手趣味週間の「びーどろを吹く女」で有名かしらん。ぽっぺんとも呼ぶらしいな。息を吹くと、ベッコンという音を発する。あんまり強く吹くと割れる。あ、あたりまえだね。



8 びーどろ

◆ラーメン田川がネット上で知り合いになった伊東の大和館の方が、編集部に送ってくれた。巳年にちなんだ、蛇の楊枝入れ。これは、いいものである。来年は、せひとも、馬の割り箸入れを送ってくださいね。



9 楊枝入れ(大和館)

10 お人形さん



◆アメリカで買った、また最近放送が始まったセサミストリートのなかの登場人物である、ビリー。よく見るとWEST GERMANY製と書いてあった。なんか情けないが、もっとなさないのは、これを日本の雑貨屋で見つけたこと。

11 ウォッシャー液



◆これは自分で買ったおみやげ。このM通のイラストレーターである桜玉吉先生の事務所からの帰社途中に、オートボックスで購入。すぐ車のタンクに入れようと思ったんだけど、そのままほったらかしになったので、おみやげ化した。



新コーナー

疑似替え唄

新機軸の展開だ。疑似替え唄の登場である。疑似替え唄とはなにか、その内容をご説明しよう。

こういときは、実際に例を示して説明すればいいんだな。えーとね、たとえばこういう感じなのである。童謡のぞうさんの疑似替え唄である。「ぞーさん、ぞーさん、おーはなが長いのね、ぞーよかあさんも、なーがいのよー」。さて、賢明な読者諸氏にはおわかりと思うが、「ぞーよ、かあさんも」となるところが、「ぞーよ、かあさんも」というふうに変化しているわけである。

これが疑似替え唄なのである。

ではこれから、みなさまがたよ、どんどん疑似替え唄を応募してきてほしい。じゃんじゃん送ってきてくれたまえ。ぱっははい。

のんのんのん。なんだって、疑似替え唄のコンセプトがわからないって？ 普通の替え唄とどこがちがうんだって？ そういえば、そうね。まあ、ひと言で言えばですね、変わっているようで、あまり変わっていない、しかしどこか変わっている。そんな替え唄なのである。さあ、問題は提起したぞ。あとは、みんなに任せる。料理の仕方は、諸君に委ねた。もう帰る。



マヌーな学生生活



学校出てから十余年、いまじゃしがない編集者。しかし、そういう一般社会に対応できない編集者にも、この多くの読者のみなさんと立場を同じくした、学生生活は存在したわけである。

ちなみに、中学生、高校生は、生徒である。大学生や専門学校は、学生である。だから、高校生が自分のことを学生と称するのは、おかしいと思う。だからいつちゃだめ、よーん。めつ。

さて、マヌーな学生生活とはなんなのか？ さあ、なんででしょうか？ 学生時代の2年なり4年は、社会流通人間の予備軍なのである。だから、予備に徹しなければならぬのである。学生生活を、社会

人のように過ごしてしまった人は、ある程度社会流通人間に落ち着いてしまった時期に、「ああ、学生のころに、もつと遊んでおけばよかったなあ。そんな感じになってしまいがち。また逆に、あまりに社会流通人間としての準備ができていなかった人は、24、25歳くらいで、あせてしまう。

ほんじゃあ、どうすればよろしいのか？ どうすれば、いいんでしょうねえ。わたしや、わかりませんですわ。

ひとついえることは、まあなんでもおやりなされと、そういうこと。欲を深くして、なんであっても極めれば、のちに使えるようになるものですわ。マヌー！

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

魂卑羅

ゲームメーカー・モナミの強烈アクションゲームが、ついにペールを脱ぎ脱ぎ！ ゲームセンターなどで爆発の人気を誇っていたゲームが、ついに、MSXに移植されたのだ。その名は、『魂卑羅(コンピラ)』。ゲームの概要を、日本の公用語である日本語をフルに利用して説明してみよう。

きみは、ある一定時間内に、船に帆をかけ、なおかつソフト付属の音声認識ボードのマイクロフォンに向

かって、きんぴらこぼろを食べながら、ちんぴらを相手に、札びらを切りながら、エビびらフを注文して、「しゅらしゅしゅしゅ」と言わなければならない。その、「しゅらしゅしゅしゅ」の声が小さすぎても、あるいは大きすぎても、あっさりゲームオーバーになってしまう。世界初のリアルタイム超数カラNEWパンチザウルスの音声認識ゲームソフトウェアなのだ。

こんなゲームがあったら、いいな。なんていう思いで、このコーナーは作られています。あ、うそです。こんなの売れねーよな。

またこのゲームは、同時に5万人までの同時プレイが可能(ただし5万人用のインターフェイスは別売り。価格は50恒河沙ドラクマ。ちなみに、10恒河沙は、10の53乗である)。また、専用インターフェイスを接続す

れば、ハイビジョンテレビにも対応しているという、すぐれものなのだ。それでは、風向きを計算にいれながら、がんばってどんとと、船に帆をかけていき、しゅらしゅしゅしゅと言ってくれたまえ。



魂卑羅 SCORE 12740

◆さあ、ふたりで、帆をはろうぜー！



魂卑羅 SCORE 2740

◆ひとりやられたけど、やったぜー！

Dark Side

アブMSX通信!!

【4月によせて】

4月という月は、やはり特別な月ということになる。巷には進とか、新とかがつく単語が氾濫し、やたら、フレッシュな気持ちになってしまう人々が、そろそろ出てきてしまうのである。

しかし、そんなことは、じつは小さなことなのだ。4月という月の持つもっと大きな意味は、その13日という日に隔されているのである。あのね、その日はね、田中パンチのね、お誕生日なんです。そんなもって、うる星やつらの諸星あたるの誕生日でもあるし、つ

いでに言えば、西城秀樹の誕生日でもあるのであった。

ほれ、見てみい。世界中に影響のある3人の男性の誕生日が、4月の13日に集中しているということはたいへんなことだ。だから4月号のこのM通は、いつもよりちょいと力を入れているのである。

春に舞う、田中パンチ。



4月記念 同じとこさがしスペシャル

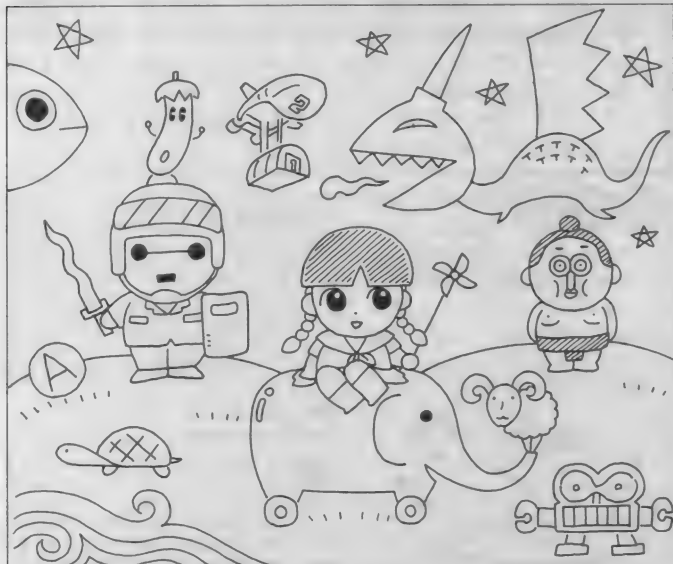
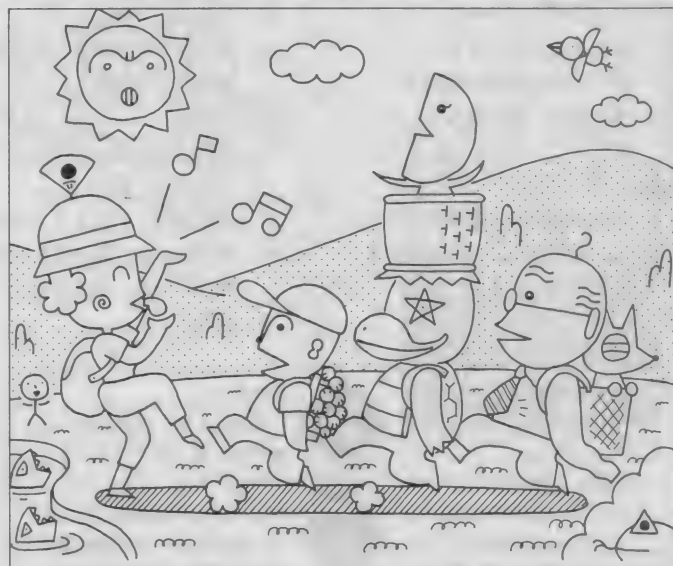
この、同じとこさがしには、ものすごい量のおはがきが寄せられるのである。日本人のパズル好きにも、困ったものである。

別に、困らなくてもいいわけなのであるが、ちょっと困ったという横顔は、それは妙に気になるものである。

さて、先月号の同じとこさがしの解答である。正解は、バカボンのパパにどことなく似ているようなオヤジの目と鼻と髭みたいな部分と、空を飛んでいる鳥みたいなやつと胴体と足が同じ。これでした、これ。これまった、たくさんのおはがきが、寄せては返す白波のよに、机の上に、うずたか

く積み上がりました。前回のラッキーな方々は、徳島県の上田祐司くんと、神奈川県の前田恵子さん。図書券当選です。さて、では今月の問題です。今月は、スペシャルなのです。これら、3枚の絵に共通する同じとこを捜してください。いいですか、3枚ともに共通の部分だよ。2枚に共通では、だめ。今回は、むずかしーぞー。

官製はがきに、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号、趣味、好きな花の名前を書いて、M通最後のページに書いてある住所に、送ってください。抽選で2名様に、図書券3,000円分を進呈いたしますです。さあて、とけるかなーん？



クロスワードパズル

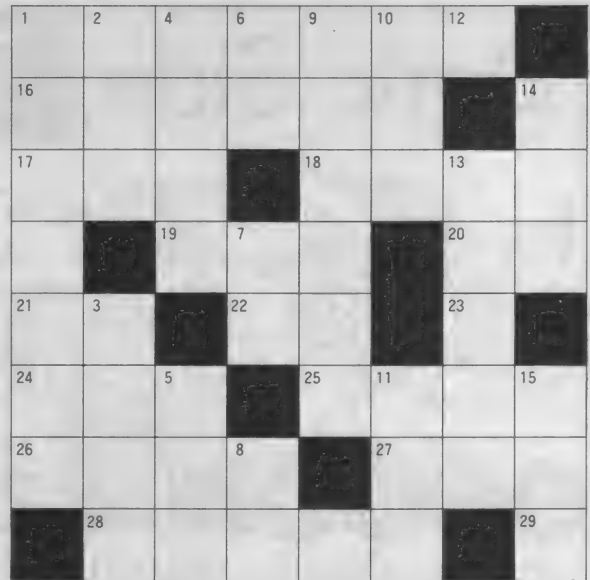
こういうの、やっぱりみんな好きなのね。この、コーナーやって、よかったわ。図書券3,000円分もやっぱり、強力だったのね、ほほ。だから、みんな、また応募してください。今月はむずかしいけど。

〈タテのカギ〉

- 1 海にいて、ぐんによくによ、で、ぼわーぼわーとしてる。
- 2 バレーボールのときのかけ声。
- 3 あ、試験だ。きたねーな。
- 4 あ、うろついていて、噛まれるのが怖いわあ。
- 5 仏教用語で、回心の意。
- 6 東のつき。
- 7 ベースです、ベース。
- 8 泊まるところです。
- 9 なんとか、意思の疎通を。
- 10 編み物で、目を減らすこと。
- 11 臭いけど、おいしいんですよ。
- 12 ああ、痛い。
- 13 こういうので、迫られたいよう。
- 14 これが、私の○○○なんです。私流なんです。
- 15 そうじゃないんです。

〈ヨコのカギ〉

- 1 ワカメのおとうさん。
- 16 あ、ヤーレン、ヤーレン。
- 17 礼法。
- 18 作り直しなのかあ。
- 19 古式泳法のひとつなんです。
- 20 ジェームスさんの、お名前。
- 21 ああ、大きい〇〇が釣れたなあ。
- 22 恥ずかしいところなんです。
- 23 ああ、痛い痛い。
- 24 熱したコテなどで、木や革などに図案などを施す。
- 25 空以外。
- 26 12時ごろには、なかなかつかまらないから、困る。
- 27 左に傾いているようですね。
- 28 最近あまり見かけなくなった、昔ながらの、広告手段。
- 29 傘の〇。



〈2月号の解答〉

全部で、これまた1,000通を超える解答をいただきました。ほとんど、正解でありました。よく、こんなにむずかしい問題を解けたものだと思っておりました。さて、今回の賞品獲得者は、千葉県の上原久人さんと、岩手県の今野千寿さんでした。おめでとう。

ホ	ル	マ	リ	ン	エ	ダ
パ	リ	コ	ト	ン	チ	
リ	ン	リ	ン	ラ	ン	ラ
サ	ン	ソ	ブ	ソ	ク	
イ	ン	モ	ウ	ク	タ	
セ	ン	ド	ウ	フ	メ	
ウ	イ	ロ	ウ	タ	ベ	タイ
シ	ン	ゲ	タ	バ	キ	

大阪市都島区の、今莊和枝さんからお手紙をいただきましたんですよ。「だれか、私のペンフレンドになってくれないか? 私って、ゲームは好きなくせに、ずっとくどいんで、なかなか解けなくて、困っています。そんな私にお手紙をくださればラッキーと思うんですけど(田中さん、こんな内容ですが、……ですよ)。15歳から19歳ぐらいの人でしたら、本当に幸せですよ、ぜひたくはいませぬ。これからもこのコーナーにドンドンおたよりを書かせていた



できます」和枝さんは、19歳ですって。来年は、成人式ですか。そうですか。私も、そういうところがあつたような気がいたします。細かいデータはありませんが、こういう今莊さんと文通してみたいという方は、M通編集部、淑女のページ大文通係まで、たよりください。いい人だなとわれわれが判断すれば、仲をとりにちましよう。こういうこともやりますので、女性のみなさま、おたよりお待ちしております。掲載分には、図書券3,000円分を進呈です。



M通編集部 有名人目撃録

今月はビッグなネタが、押し寄せてしまうんだぜ。それは、田中バンチが、大阪方面に出張に向かうときのことであった。ひこーきでだぜ。なんと。それも、JALだよ。ほほほほほほ、エグゼクティブでしょ? それはさておき、そのひこーきに乗るときに、あの渦中の人(前置

きが長い!)、広岡達明に会ったのじゃー。同じ便に乗ったんだよ。つかつかつかと、ダンディーに歩いていらっしやいました。まあ、それだけの、ことなんですけどね、お年寄りの御大とうまくやって、球界でがんばってほしいと思います。がんばれ! 広岡、長島!

替え唄 久しぶりに、替え唄なんぞ、いってみようかな。ジョイナーがお医者さんになったという唄だ。歌うぜ。「草津よいとこ、一度はあ、おいて、あーどっこいしよおお、お湯の中にも、こーりや、花がさくろうよ、女医のジョイナー」。女医というのはいいいね。



小特集/ところてん
ところてんは、漢字で書くと、心太と書くのだが、なんで心が太いと、ところてんになってしまうのであろうか。それを考えると、夜も寝られなくなっちゃって、夜食として、カロリーの少ないところてんを食べちゃうの。

その他
波のまにまに漂うの
は、使い古された、象
さんのポット。海は大
切にしなければいけな
いのだが、新人芸人の
発掘もしなければなら
ないと思うのであるび。

M 通
ミュージック
フォーラム

SIGUE SIGUE SPUTNIK…ってなに!?

頭にMSXのロゴを掲げたミュージシャン!

私もいつかこんな髪型にしたいという野望を抱いているのだった。



おーっ、ジグジグ・スパトニックだーっ! といっても覚えていない人ってそんなにいないかもしれない。このどハマり連中は、3年前に突如として出現したイギリスのバンドなのだ。

なんでそんなバンドがこのM通に登場したのか。それは、上の写真を見ればすぐにわかるのだ。よ

くもまあ、こんなに髪が立つなーと思いつつ右の人に目を向けると、おっ、頭に輝くはMSXのロゴマーク! 違和感もへったくれもなかったもんじゃない。

この、頭にMSXのロゴをくっつけた人の名前はトニー・ジェイムス。バンクスの人ならビビッときているでしょ。そう、あのジェネ

レーションXというバンドにいたトニー・ジェイムスなのだ。パンクあがりのこの人が、なんだったMSXのロゴをくっつけているのか? Mマガのまわし者か?

ハッキリなのか本気なのか区別のつかない部分が多かったジグジグ・スパトニックには、6つのコンセプトなるものがあつた。そのひとつがホームコンピュータであったため、MSXのロゴを掲げただけに違いない。本人に直接聞く勇気のある人は、イギリスまで行って聞いてみてね。自費で。

残念ながら音楽の面でMSXを使うといったことはなかったけれど、そのサウンドの基本というのは、コンピュータミュージックであった。ちなみにトニー・ジェイムスが担当していたのはスペースギターというものだそうで、なんのことやら私にはさっぱり……。ま、とにかくアタリ・ベイビーというタイトルの曲もあるわけでコンピュータしていたわけだ。

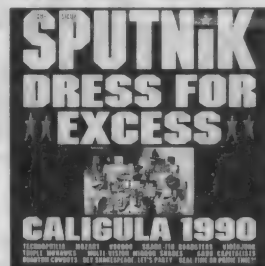
DISCOGRAPHY

★ラブ・ミサイル



◆イギリスのチャートで第1位になった「ラブ・ミサイルF1-11」を含む1stアルバム。ジャケットには日本語であーだこーだと書いてある。

★ドレス・フォー・エクセス



◆3年ぶりにやっと出た2ndアルバム。すでに解散していたと思っていた人も多く、忘れたころにやってきた天災のようなもの。

SIGUE SIGUE SPUTNIK 6つの誓い!!

1. ULTRA VIOLENCE
2. VIDEO NASTIES
3. AFFLUENCE
4. ROCKETS
5. HOME COMPUTERS
6. EXCITEMENT



上に並べた6つの項目が、ジグジグ・スパトニックのコンセプトで、トニー・ジェイムスによると音楽をはるかに超えたものなんだそーだ。ええ、確かに超えています。さらにデビュー当時のキャッチフレーズは第5世代のロックン・

ロール。それじゃ第4世代まではなにかといえはプレスリー、ビートルズ、Tレックス、セックス・ピストルズであり、自分たちはそれに続くバンドであるというわけなのだ。こういう自分勝手な取り決めの多いバンドなのだった。

★だからなんだっつーんだ

ジグジグ・スパトニックってバンドはとにかく話題先行型だったので、ヒットチャートよりも、音楽雑誌のニュース欄でのほうがお馴染みだった気がする。当時15億円という破格な契約金でEMIからデビューしたところから始まり、変型パッケージのアルバムを出すわ、インタビューではハッキリ大会になるわ、ライブをやればホール側から大ピンシユクはかうわで、結構笑わせてもらいました。

とはいうものの、3年前にジグジグがやっていた音

楽が、現在流行っているダンスミュージックの主流になっているのは事実。人を見かけて判断してはいけませんのことよ。



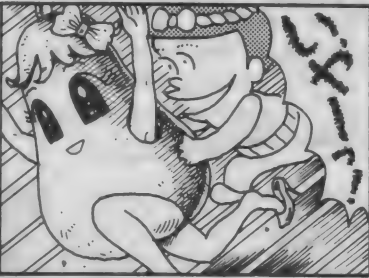
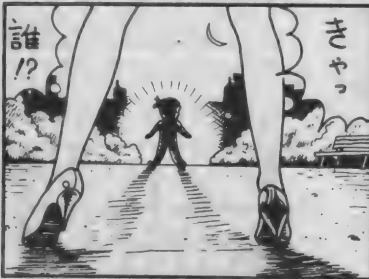
◆それぞれハイテク・グッズを手に集合だあーっ。

純粋な おたより コーナー



こらっ、そこでセンス広げて何やってんの、ダメじゃない。そんなことだからね、立派なおたよりが書けないのよっ。

スーパーハードコアアタリトロマン きゅうりの黒魔術



最 近のゲームは難しいので私はゲーセンに行ってもおかしつかみしかできません。それだけ。

(宮城県 千葉 輝久)

☪ そうなんです。最近のゲームって、なんであんなに難しいんだろうね。卑怯とか思えないよな。それはそうとキミはなかなか目のつけどころがいい。『おかしつかみ』でしょ。たいがい、あのテのものはすみっことか、人気のないような所に置かれているけど、あれってゲーセンの永遠のシンボルではないだろうか。なんといっても、成功報

酬としてアメ玉とかラムネがもらえるのがいい。私は昔『ぬいぐるみつかみ』にコッていたんで、その気持ち、よーくわかる。いつのまにか自分の机の上がやけに女の子っぽくなってたからやめましたけど。でも今でもぬいぐるみが家にいっぱいある幸せな編集者

何 かいバイトありませんか？ 僕にでもできるよな。

(長野県 吉川 浩之)

☪ 私が、お答えいたしましょう。私は、思い起こせば、いろいろアルバイト、やりましたなあ。高校のときは、ステーキハウスで、ウェイターさんをやっていました。ま、夏休みとか、冬休みとか、長期のお休みの期間だけでしたけど。ね。本当なら学校に届けなければ

いけなかったんでしようが、高校の友だちの親戚だったので、まあ問題ないだろうと、働いておりました。そこで稼いだお金は、そのほとんどが、ステレオや楽器に変身しておりました。

そして、大学に入ると、それこそバイトの人生が、始まったのです。マクドナルドで2年間。スイングマネージャートレーニーまでいきました。大阪の日本橋の、某大手量販店のパソコン売り場でもおよそ2年間。一生懸命パソコンを売っておりました。

また、大学の研究室でも教授の助手としてアルバイト。いわゆるランゲージラボラトリーというやつ、外国人教授の助手というやつです。それは1年間。あと、大学の近所のバイク屋さんで、1年半ほど丁稚奉公。バイク屋さんでは、お金はもらわずに、修行をまわしていただきました。

そんでもって、またまた大学のころなんですけど、市民会館などのPAや照明などを手伝って、おこづかいをもらっていたことも。またまた、人前で笑いの芸を披露して、3,000円とか、もらったこともありましたねえ。いろんなイベントで。小さな劇団の効果音、音楽担

だから徹夜はやめられないの

先月、千倉真理さんがいきなりナチュラルハイになって、徹夜で静まりかえる(じつはニギヤカ)編集部を活気づけるというニュースを、現場からのレポートとしてお伝えしました。原因は、大切に持

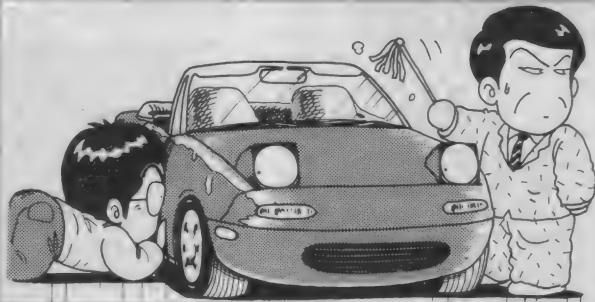
ち歩いてたディスクに、予期せぬものが入っていたとかなんとか語り継がれていますが今となっては真実を確かめようとは思いません。ただ、ハイになった後、ひたすら腹式呼吸で笑い続けていた千

倉さんを心配するのみです。

しかし、事件はそれで一件落着いたわけではないのです。翌日も徹夜態勢組に加わった千倉さん。ディスプレイを指さして叫ぶコトには「キヤー、止めてええっ！ 私

の打った文章が消えていくー！ ひゃー……えへっ、えへっ……」最後に「えへっ」と笑ったかどうかは定かではないものの、また腹式呼吸でハイになってしまったのでした。原因はコーヒークップ。千倉さんがキーボードの上に置いたコーヒークップだったのです！

やっぱり徹夜には千倉さんがいちばんかと思えます。ねえ。



当なんてのもありましたっけか。そうそう、やってたやりましたよ。

それら、大学当時に稼いだお金は、バイクとか楽器とか遊興費などに消えました。

はあ、私はいったいなをやっていたのでしょうか？ でも、きっといろいろやってたほうが、いいのだと思います。そのほうが、きっと、大人になって、自信をもってバカができるようになるのだと思います。そうだよな、おいロンドン小林改め小林豊丸、そうだろ。きみは、東京ディズニーランドでアルバイトしていたんだってな。そうだろ、おい、小林豊丸。「その豊丸というのは、やめてくださいよう」

やだよー。バカ。
人生経験豊富な田中パンチのバカ

会 社には何のために行くのしょう？ ねえ、編集部のみなさん。

(神奈川県 松橋 伸一)

☪ そんなの仕事するために行くに決まってるじゃん！ 毎日毎日身を粉にして働いて、お給料もらって、プライベートタイムをエンジョイする。そんなとこですかね。とくに編集者という職業ってのは、生活が不規則になりがちであるのよ。徹夜はもちろんのこと、2泊3日ってこともしばしばだしね(私だけかもしれないが)。

そのせいか、家に帰ってもなーんにもしないで、気がついたら眠ってた、なんていうじつに寂しい一日の過ごし方をする人も見かける。でも、それっていけないことだよな。仕事は仕事、プライベートはプライベートとキッパリ割りきって生活しなければ、情性で生きてしまうようになるのではないかな？ 私はそう思う。たとえば、新年会で出会った人にいきなり仕事を依頼したり、「打ち合わせ」とかといってお酒を飲みながら清田くんの話をしたりするのはもちろ

ん、後を追うようにニューヨークに行きたい！ など、電話をつけたばっかりの貧乏人が叫ぶなんてもってのほかだ。そうか、そうなのか……。でも、ちょっとならいいよね、きっと。ね、いいでしょ。んで、なんだったっけ？

一世一代の大バクチを打つ編集者

な し。(福岡県 小林 佳人)

☪ おーい、なにか書けよなー！ 編集部のピープルは、ここになにが書かれてあるか楽しみにしてるんだぞー。ほんとに楽しみなんだからー。マジで。だからさー、みんなも面倒がらずに書いて送ってねー。私たちからのお願いよー。

楽しいんだよねー、ほんとに。まいっちゃうくらい楽しいなあー。あと14ページ分原稿残ってるけど、楽しいな。きっと明日も徹夜かもしれないけど楽しいよー。お金ないけど楽しいわー。髪がドレットじゃないけど楽しいわー。ようやく20歳になったけど楽しいぞー。洗濯ものがたまってると楽しいさー。前に小林豊丸のバカがいるけど楽しいわー。このところ胃の調子が悪いけど楽しいんー。レゲエのディスコに行くけど楽しい。税金払ってないけど楽しいびー。誕生日聞いてないけど楽しかったりする。ほんとに楽しいのだ。

パスポートを持ってない編集者

私 はMマガの読者ですが、まだMSXを持っていません。もうすぐ手に入れたと思っていますが、どこかでずごく安く売ってくれないかな。

(東京都 吉田 亜津子)

☪ そうねえ、東京だったら秋葉原とか新宿に行けば安く売っているけど、ずごく安くってどのくらい？ 80パーセントオフ？ なぜ80パーセントオフかというのと、じつはねえ、行って来たんですよ、

バーゲンに。Mマガ編集部の近所のビルで80パーセントオフのバーゲンをやっていると聞き、会社をこっそりぬけ出して行って来たのだ。

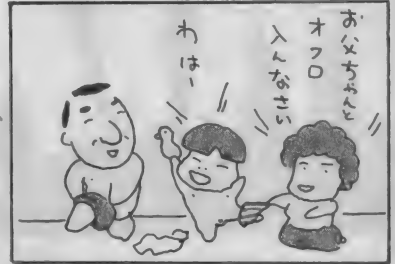
会場に着いたとたん、ものすごい熱気で息が苦しくなり、口をパクパクしながらも奥へと進んでいったところ、突然目の前に現われたのがカッコいいスーツ。45,000円がなんと9,000円に！ しかも私によく似合う!! 買うぞーっ。

……あとで思えば、そのとき買ってしまえばよかったのよねえ。ついその場から離れたばっかりに、3分後には一着しかなかったそのスーツはほかの女性の手に。えーっ、私のほうが絶対似合うのにー。そのあと私は、もしかしたらスーツを手離すかもしれないと思い、その女性がレジでお金を払うまで、ずっと尾行したのであった。しかし、必死の行動も空しく、その服は9,000円と引き換えに連れ去られてしまったの。あーあ。

気がついたら汗びっしょり、顔は脂ぎっちゃうし、このままではあんまりくやしいので、お葬式に着るようなワンピースを買ってしまった。やっぱり、仕事さぼってバーゲンなんか行くと、ロクなことないわね、ほんとに。

バーゲン好きの編集者

のんきな父さん
第18974129回 木野王吉



あー、よかった。今月も4コママンガが1本増えてたらどないしよう……と思いついていたのですが、ぐるんと思渡した限りでは2本のように。さ、来月はどうなるのでしょうか。確かなコトは誰にもわからぬ、です。そんなわからぬことはほっといて、おたより書いてください、

ね。あまりに純粹で、そしてすばらしいおたよりなら、それなりに扱わせていただきます。

〈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
MSX席替え性方向音痴係

さよならさよならさよな

MIXよ!

とろける2ページ

はっはっはっは。え、なにがそんなに面白かったか? これだよこれ。ここがさー、こうなって、なんと、こうになってしまうんだから。なっ、面白いだろう? えー、見えないの。ほらほら、ここをよーく見てよ。どこだよ?

早くも新展開だぜー!
ちわきまゆみの肉躍る



お姉さんが 教えて あげるっ♡

お姉さん

日々の生活を振り返ってみると、反省するところも多
多あります。とても他人の
悩みや相談にお答えできる
立場ではないのですが、今
月はちょっとマジメです。
それでは、さっそく匿名
希望の女の子からのお便り
「私は女子校に通っている
女子です。じつは、先生に
答えてほしいことがあります。
それは、女子の先輩を好
きになってしまったんです。
学校が女子校なのだから、そ
れにこういふことってヘンな
ことな
のでしょ
うか?」

ちょっと心配です。どうか
教えてください。」
私も女子校に通っていた
ので、あなたの気持ちはよ
くわかりますよ。ヘンとい
うよりもあたりまえのこと
ですよ。あなたも女の子に
恋してる、と思って心配し
てるのでしょうか。きつ
と恋ではなくて憧れだと思
います。自分から積極的に
行動して楽しい学校生活を
過ごしてくださいね。いつ
かコイイ男の子が現われ
て、友情なんかそっちのけ
で恋に夢中になるか、わか
んないですが、ねっ!
私の場合もそうだったし。
ねーねー、これのどこがず
べしあるなのー?

新

Mマガ内部事情

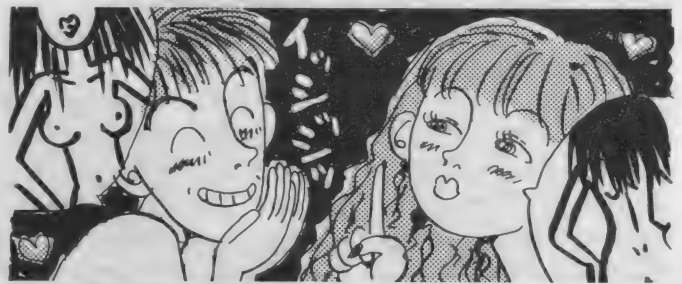
首周クルブシ(以下首周)とい
うわけで、こんなコーナーが始
まっちゃいました。
桃栗多希子(以下桃栗) んーな
のいきなりいわれたって困るよ。
首周 ここでは、編集部内の内
緒話を暴露してしまおうという
コーナーなんだよ。たしか。
桃栗 うーん、そうね、あなたの
ウワサならまかしといてよ!
首周 なんだよ、いきなり。
桃栗 ウワサによればいろいろ
やってるんだって、あなた。
首周 おいおい、なにがだよ。
ウワサ話とかいっても、ヘンな
話だけするんじゃないんだから。
第1回なんだから、上品に……。
桃栗 自分で自慢げにいった
じゃない、新年会のとときかも
さ。まったくエッチな野郎だ!
首周 でもさー、あれは酒の席
だったからいったんだよ。あー
ん、もういいよー(フォロー)。
それより今が大切なんだから。
桃栗 あのことでしょ? どうな
っちゃったのよ、このスケコマ

シ! 私、許せないわ。
首周 だからー、そんなじゃ
ないって。もう、勘弁してよ。
桃栗 テレるなよ。そのコと会
えるからって、トイレでおめか
してたのを知ってるんだから
ね。私。女のコは、コイツに惚
れるのだけはやめましょう。
首周 もういいよ、あとでいい
ように書き直すから、こっちで
桃栗 で、あのコにこれからど
ういふふうにあタックするの?
首周 あのね、まだそんなこと
考えてないよ。まだまだね。
桃栗 よし、私がアドバイスを
あげよう。あのコがレゲエが好
きだとかいってたから、まずは
頭をドレットにするんだ!
首周 やだよ。せつかくパーマ
を直毛にもどしたのに。
桃栗 あーあ、あの頭ね。毎晩
いやらしいコトばかり考えてい
ると、ああいう頭になるんだろ。
知ってるんだよ、いろいろ。
首周 うー来月はずっと格調高
い話をしようよ。ねっ(冷や汗)。

今月の
ロケモ
●くだらないこと、面白いこと、ためになること、三味線に琴、ヘンなこと、藤田まこと
などを50字以内で送ってね。ここに掲載された人にはMマガのシールをあげるからーん



●いつもより真剣な表情だった。やるときはやるね。

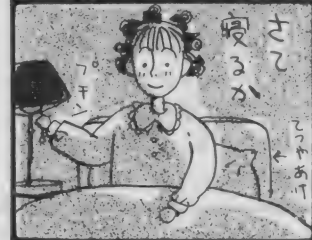
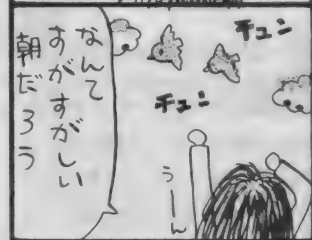




天使のGペンコーナー

●送らないとやめるぞ!

ポンちゃんだよ



はい、今月は東京都のポンちゃんの作品ですよ。おー、プロみたいなペンタッチ! いいぞーいいぞー! みんなもこれと同じ大きさでバシバシ送ってきてくれ。ほしいゲーム名も書いてよおー。

リカには行かないでよ。なんてねー。よけいな私情はおいといて、あて先だよーん。ほほーい。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
榊アスキー
MSXマガジン編集部
MSXよ!
電話をつけちゃいましたの係



おやつ時間

お菓子をほおぼりながらMSXしてる(動詞扱い)人って多いんじゃないかな? ゲームをプレイする自分の横にはお気に入りのお菓子があるって、ベストな環境だと思う。お腹がすいたらスナッチャーっていうしね、最近はその中で、このコーナーでは変な名前や形をしたお菓子などを募集、紹介しようというわけ。とくに観光地などで売られている「銘菓〇〇」なんてヤツのなかには、面白いネーミングのものがあるぞ。現物を送ってきてもさしつかえないぞ。腐ったのは勘弁してくれよ。お腹こわすから。で、採用者は3,000円分の図書券がもらえるってスポンサー。

カベに技あり
クワドチアリ

へいへい、セニョール!
おかげさまでぞくぞくとレトロゲームの技が送られてきているぞ。で、今月はそのなかからチョイスしたものを紹介しようと思う。

新潟県の辰島幸子さんが送ってきたのは、アスキーの「レッドゾーン」のステータスレレクト。まずエスケープキーでポーズをかけたのち、フルキーの1から4までのキー(このキーは1から順に1、2、4、8という数字に対応している)を押

しながら、同時にセレクトキーとバックスペースキーを押せばグーです。たとえばステージ14をプレイしたいのなら、8+4+2+14なので、それに対応しているキー、つまり2と3と4のキーを押せばいいってことです。わかりましたか? レッドゾーンは疑似3Dのシューティングゲームですね。辰島さんにはMマガ特製のイカしたテレカとシールをペアでお送りします。さ、みんなもこの調子で!



方端からやつつけろ

おいおい、なんでこのコーナーにこんな関係ないイラストがはいってるの? え、意味ないのお、このイラスト。てめえさでは必殺意味なし芳一を使ったなあ! というわけで前フリがちよっと長めの母泉です。そして私がデザイナーの中田カウス・ポタンです。あー、今月も忙しいぞーおーおー。とかなんとかいってるうちに、あら、もう行数がいねわ。わーん(泣いている)。あつそうそう、もし読者のみなさまのなかでイラストがお上手な人がいたら、脈拍数(1分間)を明記の上、「押せば命の泉谷しげる」係まで送ってくると、なんかさつといいことがあるかもしないですよ、たぶん。

編集部注: 今月は筆者が過労のため、ここまでは掲載できませんでした。すみませんでした。なんだか忙しすぎてみんな隊長をもっと体調を崩しています。春だ春だとかれていると、ついついポーッとしてしまいますね。みなさんはバランスのとれた食事と規則正しい生活を送ってくださいよ。私たちの分まで……。

デザインの心
は母心 押せば命の泉 アキ



今月の西川峰子

なぜか人気があるんだ、このコーナー。人気があるっていいことだから、ここで喜んでおこか。ちくしょう! (へーバカ) 今月は、スタジオB4のデザイナー、吉原やすのりさんからのプレゼントだ。ちなみにここでデザイナーっていうのは、えーっとね(考えてるようでホントはへんなコトを想像してる)、おっと危ない。あ、そうそう、早い話が各ページのレイアウト(いわば設計図のようなものです)を考えたりしてくれる人のことですよ。プレゼントはカエルとカルガモちゃん

のぬいぐるみを各1名様に。はがきにキミの小腸の長さを明記の上、どんどん応募してくれよ。かわいいんだからー、とつても。



●ボウリングのため、仕事するヒマがないほど忙しい彼

な仲れよるしに 怪獣と



鹿野司の

人工知能うんちく話

第2話 チューリング・テストの巻



コンピュータと自由に会話をする、ということは、これまでも多くの人が夢見てたことだ。そうなったとき、コンピュータは、はたして人間と同じように知性を持っていると言えるのだろうか。また、知性を持っているかいないかを、どうやって判断するのだろうか？

コンピュータとの 対話プログラム

機械は果たして、人間と同じような知性を持つことができるのだろうか。この問題は人工知能の初期(つまりコンピュータの草創期)から、いろいろな形で議論されてきたものなんだよね。

たとえば古くは、前回紹介したバベッジの解析機関のプログラムを書いた、世界最初のプログラマー、エイダ・ラブレース伯爵夫人が、これについての考察を書き残している。それによると、解析機関(つまりコンピュータ)はどんなに巧妙に知的作業をこなすことができたとしても、結局はプログラムの指示に従って動くだけで、人

間と同じ知能(創造力)を持つことはないだろうと結論している。

これに対して、アラン・チューリングは、1950年に「計算機械と知能」という論文を発表して、そうではないといっている。つまり、もしエイダが現在(といっても、今から40年も前だけ)の電気機械を見て、それが試行錯誤的な方法で学習を行なえそうなことを知っていたら、機械に創造性が芽生えないなどとは思わなかったらうといっているんだよね。

ところで、このチューリングの論文は、あとにチューリング・テストと呼ばれるようになった「物まねゲーム」の提案をしたことでも、非常に有名なものだ。

この物まねゲームは、離れた場

所にいる質問者が、男女2人にテレタイプライターを使って質問することで、相手が男性か女性かを見分けるというものだ。そして、この男女のうち一方を機械に置き換えたとき、どんな質問者も人間と機械の区別がつかないなら、相手が知能を持つ存在といっているのではないかとしている。ようするに、こちらが知性の限りをつくし話しかけたとき、相手がそれについてこれようなら、たぶんそれは知能を持っているといっているというわけ。

この論文の中でチューリングは「……私は約50年のうちに、100億ビット以上の容量があるコンピュータを使って、普通の質問者が5分ぐらい質問したくらいでは、70パーセントの確率でしか正解できないような、物まねゲームの相手をプログラミングできるようになると思う」といっている。

100億ビットというのは、10ギガビットのことだから、この予測はあてずっぽうにしても、ちょっと信じられないくらい正確でリアリティーがある。確かに1948年にはトランジスタが発明されていたんだけど、この当時に現在のような高集積化技術が可能になるだろうわけで、それにもかかわらずこんな予測のできた彼は、真の天才だっ

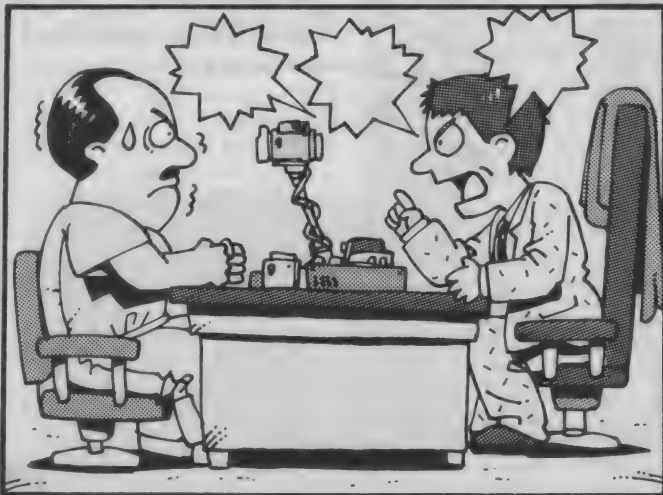
たなによりの証拠だと思う。

もしチューリングが、もう少し長生きしていれば、コンピュータの進歩のしかたは、今とはだいぶ違ったものになっていたに違いない。非ノイマン型の決定版なんてのが、案外早くできていたかも知れないような気さえする。この人はそれくらいの天才なんだよね。

しかし、残念なことに彼は1945年に42歳の脂の乗り切った時期に自殺してしまった。彼はゲイだったんだけど、当時、ゲイは刑事罰の対象で、投獄されたり社会的な非難を受けて精神的に耐えきれなくなったようだ。ゲイも市民権を得たのにね。ああ、もったいない。

さて、チューリング・テストは、まあ、知能の定義としては、けっこうスジの通ったもののひとつであることは間違いない。

ただ、これで完璧かというのと、必ずしもそういうわけではないんだよね。だいたい、こういうやり方では、テストに合格できない人間がけっこういるんじゃないかと思う。たとえば、チューリングというのは、今のハッカーの最初の人といってもいいような超人で、ものすごい知性を持っている反面、ものすごい偏りもあって、社会的に適應できない面が多々あった。だから、彼がチューリング・テストを受けたら、きっとパスしなかつ



ったのではないだろうか。

それにこの方法では、相手の知性を試験者の主観だけで判断することになってしまう。もし、そうではなくて、会話だけで相手に知性があるかどうか正しく認定できる客観的な基準をきちんと定式化できたとする、それを満たすようなプログラムを書くのはそれほど難しいことではないだろう。

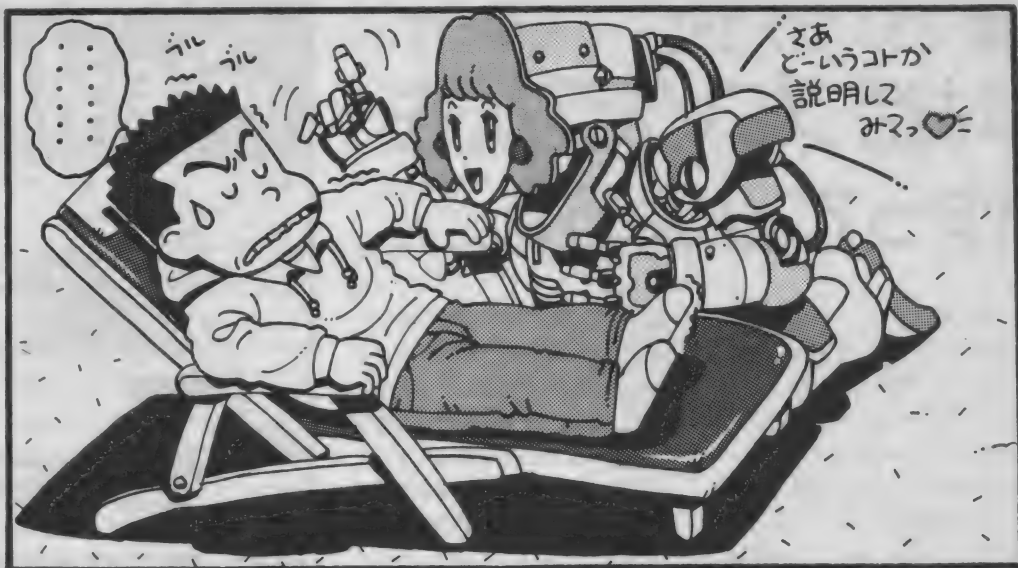
こういったチューリング・テストに対するアンチテーゼとして、フィリップ・K・ディックの『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』あるいは、映画『ブレード・ランナー』にてくる、『フォクト・カンパフ・シンパシー・テスト』がある。

これは、人間と、人間そっくりなアンドロイド(レプリカント)を見分けるテストで、瞳孔の大きさを見ながら、次々にでたらめな言葉を聞かせるというものだ。この言葉の中には、ときどきショッキングなイメージを持ったものが混じっている。そして、人間には、ショックを受けたり、嫌悪感を催すことに会すると、瞳孔がキュッと縮む性質があるんだよね。そこで、この瞳孔の反射の違いによって、人間とアンドロイドの“人間性”を的確にみわけようというのが、このシンパシー・テストだったわけだ。

だけど、これって多分に魔女裁判的なんだよね。そのため、バウンティ・ハンター(ブレード・ランナー)である主人公は、さんざん悩むわけだ。ましてや、テレタイプライターなんていう、間接的な方法でしか接触せずに、知性が見分けられるのだろうか、ということにもなる。

また、いずれにしても、人間はいつでも知的な会話をしているのだろうかということ、どうも疑問が残るんだよね。

たとえば、つまらない会話を長々と聞かされるようなときは、つい「そうですね」とか、「はあ」と



か適当に相槌をうってごまかしちゃうことはよくある。

あるいは、好きな女の子と話しているときみたいに「にゃあにゃあ」とかなんとかいって、とにかく言葉のやり取りをするだけで嬉しくて、会話の内容とか意味なんて、ほとんどどうでもいふなんてこともある。こういうのって、実は顔見知りの世間話にだってよくあることだし、友人どうしてバカ言い合ってるのだから、けっこう多いような気がする。

こうしてみると、論理的な情報交換としての会話というのは、実は会話という行為のうちの、ほんの一部分しか占めていないのかも知れない。その証拠に、初対面の人なんかと話すとき、話題がなくて困っちゃったりすることがある。もし会話の目的が情報の交換ということなら、こんなふうになることなどないはずだ。困っちゃうのは会話を弾ませないと、感情的な繋がりができないためなんだよね。

結局、人間どうしの会話は、論理情報の交換よりも、感情の交換の側面のほうが強いようだ。実は、人間の会話のこういった性質を利用した、チューリング・テストのパロディーみたいなプログラムが存在しているんだよね。これは、MITのジョセフ・ワイゼン

バウムが1966年に作った、ELIZAというプログラムだ。

このプログラムは、言語分析のプログラムとスクリプトとして、ロジャーズ派の精神分析医の役を演じるようになっていた。このロジャーズ派というのは、アメリカの映画なんかにもよく出てくる、患者を寝椅子に寝かしてカウンセリングするやつだ。これは、カール・ロジャーズという人が考案したもので、医者は相談に来た患者に対して、指導したり、勇気づけたり、という積極的な働きかけをしてはいけないことになっている。そうではなくて、患者の言うことを整理して、患者自身に、「自分を知る」ようにしむける。ようするに、キリスト教の懺悔の近代的な変形なわけだ。

このスクリプト部分は、データの集まりで、これを取り替えることで、たとえばマフィアにつけ狙われていると思込み、恐れている被害妄想プログラムの『パリー』とか、日本でも女子大生プログラムの『EMMIY II』なんてのが作られている。

このELIZAが一番面白いところは、特定の言葉に反応する決まり文句を持っていて、これを使って、うまく会話を続けていこうとするのだ。たとえば、「劣等感を感じ

る」とか「死んでいる」とかいう言葉が出てくると、「だからここにいらしたんですか?」と答えるし、話題がELIZAのことになる。「今は、あなたのことを話しているんですよ」と言って、うまく切り抜ける。また、答えの中に、否定形が増えてくると「否定的な気分になっているようですね」というコメントがでてくるし、知らない話題に対しては「まあまあ、どういふことか説明してください」とか、「何か心理的な問題がおありのようですね」とか言って、新しいキーワードを覚えようとする。そして、このキーワードは、ある程度、時間が経ってから「それは何々に関係ありますか」という具合に使われる。

まあ、種を明かしてしまうと、ELIZAはすごく単純なことをやっているに過ぎないプログラムで、人間の言うことの意味を本当に理解するわけでも、チューリング・テストにパスできるような代物でもないんだけど、それでも意外な答えが返ってくることもあって、結構楽しめる。いや、それとも、データ量をそれぞれ10ギガビットなんて量にすればチューリング・テストくらい70パーセントの確率でクリアできるかも知れないけどね。

■MSXで実践!——編集部 対話プログラムを 作ってみよう!!

人工知能っていったら、やっぱり対話プログラムだね。厳密に言ったら、鹿野先生の話に出てきた「イライザ」という対話プログラムも、すごく巧妙なプログラムではあるけれど、人工知能とは、呼べない代物だ。というのも、イライザはこちらの言っている言葉を理解しているわけではなく、たんにこちらの言葉の中からキーワードとなる言葉を選び出し、それに対応する言葉を自分の辞書の中から選んでいるだけだから。

しかし、これもイライザのように巧妙にやられると、ほんとうに、こちらの言っていることを理解して、しゃべっているような錯覚に

陥ってしまう。じっさいにイライザにまつわる逸話は多く、プログラムの仕組みをわかっている者でさえ、イライザとの会話に引き込まれてしまうこともあったようだ。また、イライザをじっさいの治療に使うべきだと主張する精神科医も現われたらしい。

イライザがこちらの言葉にうまく相槌をうち、聞き役に徹するのに対して、マインドスケープ社の作った「ラクター」というプログラムは、かなり、おしゃべりである。たとえば、「キミは〇〇〇という詩人を知っているか」と質問してくる。それに対して「知らない」と答えると、もう、ラクターの一人



舞台となる。その詩人の詩の一節を披露し、講釈をたれるといった具合だ。「知っている」と答えたところで同じようなもんだけどね。つまり、会話の主導権を自分で握り、どんどん進めていってしまうタイプだ。人間どうしの会話においても、こういった鼻持ちならないヤツはいるよね。ただ、ラクターの知識の幅の広さと深さには驚いてしまう。

いずれにしても、これらの対話プログラムは、人工知能とはほど遠いものだけど、ちゃんと、こちらの言っていることの意味を解釈

して答える人工知能も研究されている。そのさい問題となるのが、人間のはなす言葉というのは、すごくあいまいな部分が多く、それをどうやってコンピュータに理解させるかという点と、言葉の意味を理解するためには、膨大な知識データベースが必要になるという点だ。また、これらを効率よく実現するためには、コンピュータの仕組み自体を考え直すことも必要になってくる。日本が今、推し進めている第5世代コンピュータも、こういうことを研究開発しているわけね。楽しみだな。

●MSXの人工知能(?)ソフト●



■MSX2の256色画像取り込みと対話プログラムを組み合わせた「EMMY II」だ。

MSXの人工知能、対話プログラムといったら、「EMMY II」がある。このソフトはMSX2が発表されて、まもなく発売されたソフトで、画像取り込みと、対話プログラムを組み合わせたもの。

長嶋エミーは、日本の大学に通う、日系二世の女の子。彼女とデートして、会話を楽しむソフトなのだ。でも、エッチな会話には、

かなり敏感で、エミーに嫌われてしまうと、「ばいばい」ということになってゲームエンド。

性格には、かなり屈折したものを感ずるので、エミーとイライザが対話したら、かなり面白いものになるんじゃないかと思う。

EMMY「わたし、長嶋エミー、パパはパイロットなの」

ELIZA「ご家族について、もっと聞かせてください」

EMMY「いま、ボーイフレンドを募集中なの、ウフ」

ELIZA「そのことと、ここに来たことと、何か関係がありますね」

EMMY「関係ですって、まあ、エッチね。わたし、エッチな人ってきらいよ! バイバイ」

本当にふたりを対話させたわけではないので、こんな会話になるかどうかは知りませんがね。

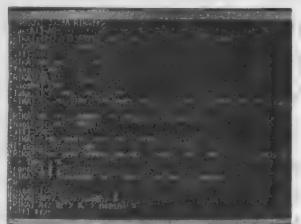
ネットワークで見かけた 人工無脳たち……!!

じつは、パソコン通信のチャットを利用した対話プログラムがある。人工知能と呼ぶには、ちょっとおこがましいというわけで、いつしか人工知能ならぬ、人工無脳と呼ばれるようになった。

コンピュータのキーボードを通し、文字でおしゃべりする、パソコン通信のチャットという機能は、ちょうどチューリング・テストそのままの環境といえる。

つまり、人間がしゃべっているのか、それともプログラミングされた人工無脳がしゃべっているのか、わからないということになる。

そこで、人工無脳の言葉の最後には、必ず、%という記号を付ける決まりになっている。もし、キミのチャット相手の言葉の最後に%が付いていたら、それは、人間じゃなくて人工無脳だからね。



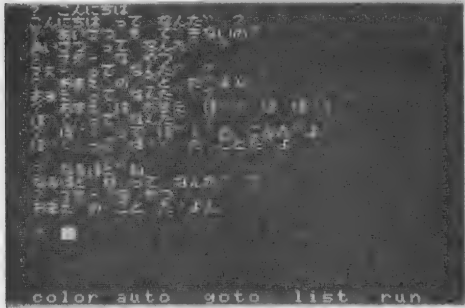
●人工無脳のRIKAちゃんに登場してもらいました。なかなか賢いでしょ!?

TALKMAN登場!

では、じっさいにMSXで対話プログラムを作ってみよう。まず、下に掲載したリストを見てほしい。たった、これだけの短いリストで対話プログラムができてしまうのだ。ほんとに、信じられないくらいだね。というわけで、サクサクっとリストを打ち込んでしまおう。入力がすんだら、とりあえず、ディスクにセーブ。で、プログラムをRUNさせると、画面に"??"と

表示される。これは、こちらが入力してもいいよん、という合図。ために"こんにちは"とキーボードから打ち込んでみる。すると、"こんにちは って なんだ?"と聞いてくるはず。

まだ、キミのMSXは、な～にも言葉を覚えていないので、キミが教えてあげなきゃならないのだ。そうそう、言葉を入力するときは単語ごとにスペースを開けて入力してくれ。ある程度、言葉を覚えるまでは、なんだ? なんだ? と聞いてくるので、会話にはならないが言葉を500ぐらい覚えると、ときどき、こちらがドキッとするような答えが返ってきたりして、けっこう楽しめる。



◆キーワードとなる言葉を探し出し、それに対応する言葉を言い返してくるだけなんだけど、それでも、けっこう遊べる。

TALKMAN リスト

```

100 CLEAR 300:DEFINT A-Z:SCREEN1:CLS
110 OPEN "talk.dat" AS #1 LEN=50
120 FIELD #1,10 AS W$,40 AS ST$
130 IN$="":INPUT IN$:IF IN$="" THEN 130
140 IF INSTR(IN$," ")=0 THEN IN$=IN$+" "
150 I=0:SL$=""
160 Z=INSTR(IN$," "):IF Z=0 THEN 210
170 L=LEN(IN$):II#=LEFT$(IN$,Z-1)
180 IF LEN(II#)>=LEN(SL$) THEN SL$=II$
190 IN$=MID$(IN$,Z+1,L-Z+1)
200 I=I+1:GOTO 160
210 I=1:F=1:AS$=SL$+" って なんだ ?"
220 SL$=LEFT$(SL$+STRING$(10,32),10)
230 LF=LOF(1)*50:IF LF=0 THEN 270
240 GET #1,I:I=I+1
250 IF SL$=W$ THEN AS$=ST$:F=0:GOTO270
260 IF I<=LF THEN 240
270 PRINT AS$:IN$="":INPUT IN$
280 IF IN$="" THEN 270
290 IF IN$="end" THEN END
300 IF F=0 THEN 140
310 LSET W$=SL$:LSET ST$=IN$:PUT#1,I
320 GOTO 140
    
```

プログラムを終了するときは、"end"と入力する。MSXが覚えた言葉は、プログラムを終了した時点でディスクに"TALK.DAT"というファイル名でセーブされるので、必ず"end"で終了すること。

いったい、こんな簡単なプログラムで、MSXはどうやって対話ができるのだろうか? ちよこっと、プログラムの中で何をやっているのか説明しておこう。

まず、キミが入力した言葉の中からキーワードとなる言葉を探し出す。ただだんに"こんにちは"なら、問題ないわけだけど、"こんにちは いいてんきです

ね"と入力されたときは、スペースで区切られた単語の中で一番長い単語を選ぶ。同じ長さの単語がふたつ以上あった場合は、より後ろにある単語を選ぶようにしている。また、日本語の場合、最後は動詞になるので、最後の文節はキーワードとして選ばないようにしている。あとは、選び出したキーワードに対応する言葉がTALK.DATというファイルの中にあるかどうかを調べ、もし、あればそれを表示する。なければ「〇〇〇ってなんだ?」と聞き返し、その答えの文章をキーワードに対応する言葉としてTALK.DATに書き込んでいく。



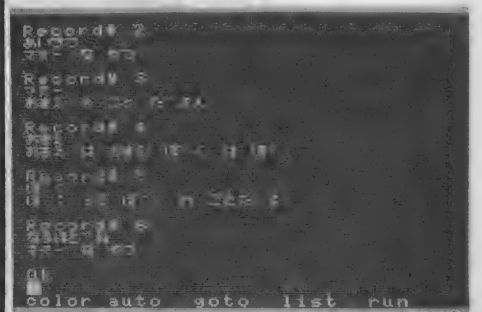
実行結果

```

こんにちは
おはよう
げんき かい
たふまん の ことだ よーん
なんだ このひとは
なんだ って なんだ ?
しもんし どう するなよ こいつ
しもんし どう って なんだ ?
むす かしい な その もんた しは
むす かしい って なんだ ?
よく わかんない ことだ よ
は かば かな ひと の こと な のて は ?
すると い ことえ を すろひとだ な きおは
すろひとだ な って なんだ ?
こめーん まちか えた すまん
まちか えた って なんだ ?
おやまり を おためた って ことだ よ つまり
ことだ よ って なんだ ?
ぞんなこと しめれも よく わかりません て す
いわけれも って なんだ ?
はなし を かえましよう
はなし って なんだ ?
はなはし め て はない こと は たしか てだ
はなはし め って なんだ ?
ゆうめい な げんじんの こと
げんじんに って なんだ ?
おわらい を すろひと の こと たぞ
すろひと って なんだ ?
なにか じうちごんで いるひと の こと よね やっぱり
うちごんで いるひと って なんだ ?
ふろうぐらまー て すね
    
```

辞書を面白くするには、〇〇〇ってなんだ? と聞かれたとき、あまり、まじめに答えないことだ。まじめに答えていると、禅問答みたいにわけがわからなくなってしまふ。

このプログラムは必要最小限のことしかやってないので、たとえば、キミのMSXに名前をつけ、どちらかがしゃべるときは、名前を表示する、といった改造は、ちよこっとBASICを勉強すれば簡単にできると思う。このプログラムを基にしてキミだけの人工知能プログラムを完成させてくれ。



◆TALK.DATの中には、このような形で、記憶されていく。キミのMSXにどんどん、言葉を覚えさせて賢くしてしまおう。

MSX BUSINESS REPORT

LAB Letter

ラブレター

カタカナで書けばラブレター。でも、彼女からもらう“LOVE Letter”じゃない。LABORATORY、つまりHAL研究所からの手紙というわけなのだ。

■HAL研究所
MSX2
1,980円(2DD)
要HALNOTE

HALNOTE専用の ディスクマガジンだ

なんともしゃべりた名前を持つディスクマガジンが創刊された。と、いっても、パソコンショップで買えるわけじゃない。MSXの統合化ソフト、HALNOTEのユーザー登録を済ませただけが手にすることのできるものなんだ。

パラパラとページをめくっていくと、内容は解説記事ありソフトウェアライブラリーありと盛りだくさん。いざ、全62ページの内容を眺めていくことにしよう。

LAB Letterのディスクをセットして電源ON! カラーでなくて残念だけど、グリーンをベースにし

たシックな絵が登場する(写真1)。これがまあ、普通の雑誌でいえば表紙にあたるどころ。ふんふん、とリターンを押せば、ページが変わって、“はじめに”や“操作説明”なんて項目が表示される。

LAB Letterを見るのに(読むの)に難しいテクニックはいらない。本のページをめくるように、スペースキーかリターンキーを押していけば、次々と画面(ページ)が切りかわるといふ具合だ。前のページを見たいな、というときは[BS]キーを押せばいい。

また、目次を見るには[SELECT]キーで。写真2のような画面がでてくるぞ。はじめから順番に読んでいくのもいいけど、目指すペー

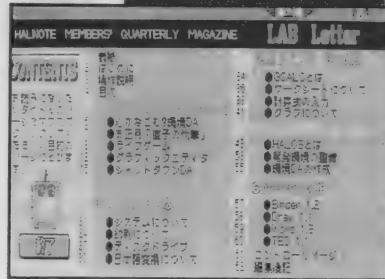


写真1 見るからに“ツール”というイメージを漂わせるオープニング画面。なかなか渋くてカッコイイのだ。

写真2 これが創刊号の記事内容。HALNOTEに関する情報は、LAB Letterにすべてお任せというわけなんだね。

ジを直接指定する、なんてことも可能なわけだね。

LAB Letterの内容は、大きくわけて次の6つ。

- ①ソフトウェアライブラリー
- ②HALNOTEギャラリー
- ③HALNOTE Q&A
- ④新製品紹介GCALC
- ⑤HALOSの解析
- ⑥バージョンアップ

どれも、なかなか面白そうな内容ばかりだね。今回は順番にさっと眺めていくことにしよう。

ソフトウェア ライブラリーに注目

まずは第1章、“ソフトウェアライブラリー”からだ。各章の最初には、写真3のようなトビラがでてくる。まるで本を読んでいるような感覚だね。

創刊号に入っているのは、“心が

なごむ? 環境DA(ディスクアクセスサリ)”や“ライフゲーム”など。古くからパソコンを使っている人には、ちょっと懐かしい内容なんじゃないかな? プログラムを実行するのも画面で指定するだけなので、とっても簡単だ。ために“心がなごむ……”を実行してみたのが写真4。もしキミがLAB Letterを手にしたら、このほかのソフトウェアライブラリーも見てみよう。これだけ入っていると、何かとても得をした気分になれるぞ。また写真5は、グラフィックエディタを実行したところだよ。

これは便利な Q&AとHALOS解析

第2章の“HALNOTEギャラリー”には、3枚のグラフィックが入っている。これはいわば“グラフィアページ”にあたるもの。かわいい女の子の絵がないのは残念だけど、写真6でその雰囲気を楽しんで。

第3章は、“HALNOTE Q&A”。写真7にあるように、ユーザーから寄せられた、HALNOTEに関するさまざまな質問が掲載されている。たとえば“なぜバックアップをとるのに、MSX-DOSではだめなの”

トビラもかっこいいね!

紙をメディアにした雑誌なら当然のことかもしれないけど、LAB Letterで注目してほしいのが扉ページのデザイン。どう、なかなか凝っているでしょ?

写真3 各章とも、扉のデザインが統一されているんだよ。

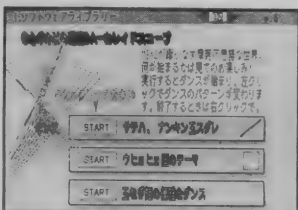
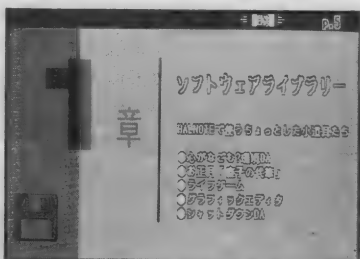


写真4 カラーでなくて残念! とってもキレイな画面なのだ。

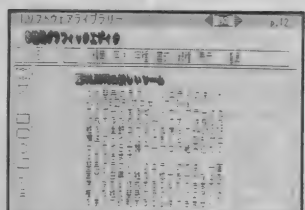


写真5 けっこう本格的なグラフィックエディタも入っている。



写真6 ギャラリーのコーナーには3枚の絵が用意されている。

HALNOTE通になろうね

せっかく HALNOTE を愛用しているのだから、内部情報に關してもいろいろ知りたいよね。そんな人のために連載されるのが、Q&A と HALOS 解析。よく読んで勉強しよう。

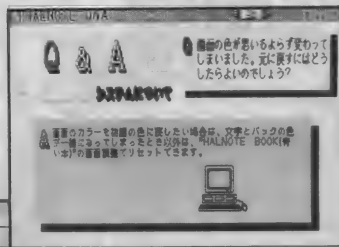
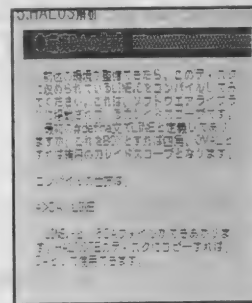


写真7

みんな真剣に活用しているからこそ、いろいろな質問が生まれてくるわけだね。

写真8

これさえ読めば、自作のアプリケーションソフトも夢じゃないのだ。



なんて質問が表示され、同じ画面に答えが出るという具合だ。

Q&A と同じく「読み物」的なものとして、第5章の「HALOS 解析」がある。HALOS とは、HALNOTE シリーズのソフトが動作するための基本となる環境。この環境のもとで動くソフトウェアを、自分で開発したいと思っている人に役立つ情報が、ぎっしり詰まっているんだ。写真8に掲載したのはその一部。2号以降もこの記事は連載される予定だというから、腕に覚えのある人は、お楽しみに。

全体を眺めてみた感じでは、この2つの章が一番「雑誌」らしい部分かな。でも、単に文字がそっけなく表示されるわけじゃない。ちゃんとパソコンの絵なども挿入され、ビジュアル的に構成されているんだ。これならちょっとくらい難しい内容でも、とっても楽しく読めると思うな。

アプリケーションをバージョンアップ

このほか、LAB Letter の目玉企画ともいえるのが、「バージョンアップサービス」。HALNOTE のアプリケーションソフトとして発売された製品を、最新のバージョンへ

と書き換えてくれるのだ。

もちろん、どのソフトも発売したときは最良と思われる状態で製品化されている。でも、ユーザーからの意見や要望などで、より使いやすい状態に改良されていくのがソフト。通常はメーカーにディスクを送り返してバージョンアップするのだけど、LAB Letter があれば自分でできるのだ。写真9がその画面だよ。

ちなみに、創刊号でバージョンアップされるのは、

- ① Binder 1.2
- ② Draw 1.1
- ③ Word 1.3
- ④ TED 1.1

の4つのソフト。「コントロールページ」の中に、写真10のような、実際にバージョンアップするためのツール（ディスクの中に入っているプログラムを、それぞれのアプリケーションソフトにコピーするためのもの）が入っているので、操作も簡単なのだ。

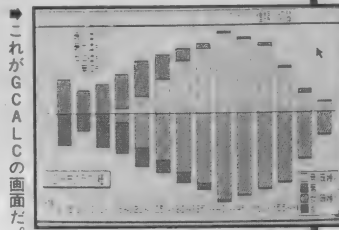
すべての記事が終わると、編集後記が表示される。もう一度好きなところを読み直すもよし、いったん終了してソフトウェアライブラリーのソフトを試してみるのもいいかもしれない。

表計算ソフトも近日発売

えーと、目次にはありませんが何と説明せずに通りすぎた新製品の「GCALC」。これはHALNOTE ファミリーの表計算ソフトだ。

「表計算ソフト」というのは、いわば超ウルトラ本格的電卓ソフト。縦、横の合計計算なんていうのはもちろん、いろいろな複雑な計算、たとえば金利計算や事業計画のシミュレーションというものも、しっかりカバーしている。いうならば、MSX を一番コンピュータらしい働きに活用するソフト、ということになるかな。

表の中の数字データをもとに、ご覧のようなグラフを表示することもできるので、ビジュアル効果もバッチリだ。ソフトが発売された次第、このコーナーでも紹介できると思うので、期待しててね。



これがGCALCの画面だ。

これからが楽しみなディスクマガジン

LAB Letter の創刊号、どうだったかな？ これはHALNOTE の登録ユーザーに限り、1,980円で提供されるものだ。季刊、つまり年4回発行される予定だというから、第2号は春ごろの登場かな。

パソコン通信などの、オンラインによる情報提供も捨て難いけど、このようなディスクマガジンは、

モデムなど特殊な装置が不要で誰でも読める。大きなプログラムを通信で受け取ると電話代も馬鹿にならないけど、ディスクマガジンならその心配もないよね。

ディスクドライブ内蔵のMSX が珍しくて、フロッピーディスクが1枚1,000円、なんて時代ならいざしらず。これだけディスクが普及した時代だから、LAB Letter のような企画はとっても有望。これからは楽しみにしたいね。

ソフトは日々進化する!

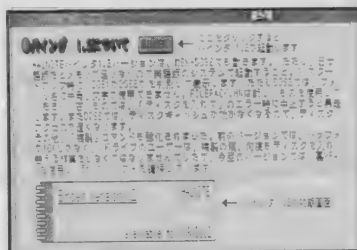


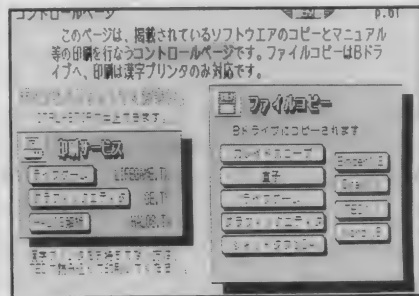
写真9

4つのソフトが創刊号でバージョンアップされる。今後も最新バージョンはLAB Letter で供給される予定とか。

ディスクマガジンの利点を生かしたといえるコーナーが、「バージョンUP」。ユーザーからの要望などで改良されたアプリケーションソフトを、LAB Letter を使ってバージョンアップしようというものなのだ。

写真10

「コントロールページ」の指示にしたがって操作すれば、間違いなくバージョンアップが完了する。



MSX2+テクニカル探検隊

漢字BASICを解析



MSX2+やMSX-DOS2の特長のひとつは、漢字が使いやすくなったこと。BASICのプログラムの文字列やファイル名にも漢字が使えるのだ。今月はこの漢字BASICの機能をレポートするよ。

漢字BASICに必要なハードウェア

どうしたら漢字BASICが使えるか。まず、もっとも基本的なのは、MSX2+本体かMSX-DOS2カートリッジをそろえること。どちらにも、漢字BASICのROMが組み込まれているんだ。機能面での両者の違いは、MSX2+ではSCREEN10~12の自然画モードを使えること

と、本体に漢字ROMが内蔵されていること。MSX-DOS2については、次回に詳しく説明するね。

このほかに、ちょっと特殊な例として注目したいのが、ソニーから発売されている日本語カートリッジ『HBI-J1』。漢字BASICと漢字ROMを内蔵しているの、すでに持っているMSX2を漢字対応にすることができるのだ。

MSX-DOS2とMSX2+には、^①単

漢字変換^②の機能がある。これは読みやJISコードを使って、1文字ずつ漢字を指定するものだ。でもこれでは長い文章を入力するのに不便なので、MSX-JEという^③連文節変換^④機能を追加することができる。たとえば「きょうはよいおてんきです」という平仮名の文章を、一度に「今日は良いお天気です」という漢字かな交じり文にしてくれるのが連文節変換。専用ワープロなどで使われているのと、同じ方式のものなのだ。

表1が、そのMSX-JEを内蔵したハードウェアの一覧。本体に内蔵されているなら、そのまま連文節変換機能を使えるし、そうでなければカートリッジを接続すればいい。ただ注意してほしいのが、MSX-JE内蔵＝漢字BASIC対応で

はないこと。はじめにも書いたように、MSX2+やMSX-DOS2などと組み合わせることで、連文節変換をサポートした漢字BASICが使えるようになるのだ。

MSX-JEには学習機能がある。たとえば「かんじ」という平仮名を変換して、「漢字」と「幹事」と「感じ」の3種類の候補が表示されたとする。この中から「幹事」を選ぶと、次に同じ単語を変換しようとしたときには「幹事」が第1候補になるという仕組み。自分がよく使う単語の優先順位が上がっていくので、使えば使うほど辞書が自分に合って変換の能率がよくなるわけなんだ。表1の「SRAM」の項目が「有」となっているものは、電源を切っても内容が残るメモリを使って、この学習結果を残すようになっている。

表1

MSX-JE内蔵ハードウェア一覧

メーカー	製品名	形態	漢字ROM	SRAM
パナソニック	FS-A1WX	MSX2+	1、2	有
パナソニック	FS-SR021	カートリッジ①	1、2	有
パナソニック	FS-4600F	MSX2	1	有
パナソニック	FS-PW1	プリンタ ②	1	有
ソニー	HB-F1XDJ	MSX2+	1、2	有
ソニー	HBI-J1	カートリッジ	1、2	有
三洋	PHC-77	MSX2	1	無
HAL研究所	HALNOTE	カートリッジ③	1、2	有
アスキー	MSX-Write	カートリッジ	1	無
アスキー	MSX-Write II	カートリッジ	1、2	有



●MSX2+マシンにワーフロカートリッジ。どのJEを選ぶかはキミ次第なのだ。

漢字ROMの項目は、第1、第2水準漢字ROMの有無。SRAM「有」は、電源を切っても学習結果が残る。①A1WXのワープロをカートリッジ化、近日発売。②カートリッジと専用プリンタのセット。③カートリッジとディスクによる専用OS。

MSX-JE対応のソフトウェアとは

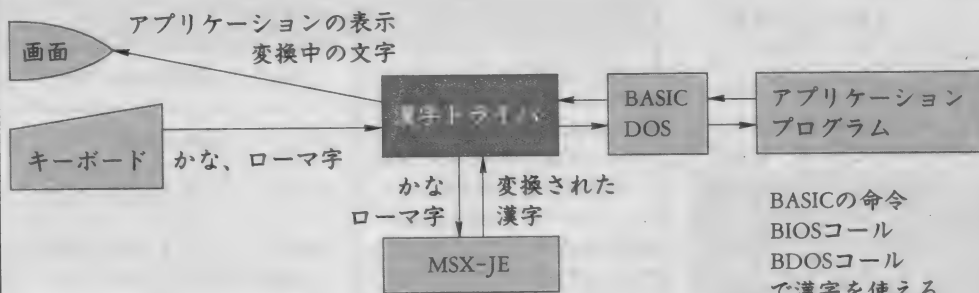
MSX-JEはただのワードプロセッサや拡張BASICではなく、いろいろなアプリケーションと組み合わせ、連文節変換の機能を使えるようになっている。漢字ROMや連文節変換辞書のROMなどは比較的高価なので、MSX-JE自体を多くのソフトウェアが共有することは、とっても経済的なんだ。

アプリケーションがMSX-JEを利用する方法は仕様書で定められているので、「MSX-JE対応」と表示されているソフトウェアは、どのMSX-JEとでも組み合わせられるようになっている。ただし、表1のHALNOTEは、カートリッジとシステムディスクの組み合わせで「HALOS」という専用OSを使うようになっているので、HALOS用でないソフトウェアとの組み合わせには制限があるぞ。

MSXの長所のひとつは、カートリッジによって本体の機能を拡張できること。でも、すぐにスロットが不足するので、新しく買うならMSX-JEとディスクを内蔵したMSX2+がおすすめた。

図1

漢字ドライバの動作原理



漢字ドライバの動作原理を解説する

MSXに限らず、コンピュータの内部で漢字を表す方法を、簡単に説明しておくね。まず英字とカタカナは1バイト(8ビット)の値で表わせるけど、漢字を表すためには2バイトの符号が必要になる。JIS(日本工業規格)では、次のように漢字を2バイトの符号で表わしているぞ。

- 亜……3 0 2 1 H (第1水準)
- 腕……4 F 5 3 H (第1水準)
- 式……5 0 2 1 H (第2水準)
- 禽……7 3 7 E H (第2水準)

しかし、このJISコードには、英字と漢字が交ざると処理が面倒になるという問題がある。そこで現在では、JISコードをコンピュータが処理しやすいように変換した「シフトJISコード」が、MSXを含む多くのパーソナルコンピュータで使われているんだ。一部では「マイクロソフト漢字コード」とも呼ばれているけど、これはまあ興味のある人だけ覚えてね。

いずれにせよシフトJISコードは、英文字用に作られたソフトウェアを、そのまま、あるいはわずかな修正で、日本語でもだまして使えるように設計された便利な漢字コード。MSX-DOSの上位コンパチブルであるMS-DOS(16ビットパソコンでもっとも普及しているオペレーティングシステム)や、OS-9といった最近話題のオペレーティングシステムにも、シフトJIS漢字コードが使われているのだ。だから、異なるコンピュータ間で文書ファイルを交換することも、できるといわけだね。

ところで、シフトJISで表わされた漢字コード表を見ていると、数字や英字が交じっていることに気づく。混乱を避けるために、2バイトの漢字コードで表わされる英字や漢字などを総称して「全角文字」。これに対し、1バイトの文字コードで表わされる文字を「半角文字」と呼び、両者を区別することにするね。たとえば、半角文字の

「ABCD」と全角文字の「A B C D」は、まったく別の文字として扱われるから注意しよう。

それでは、いよいよ本題に入らね。MSX2+とMSX-DOS2の漢字入出力機能は「漢字ドライバ」と呼ばれている。これは、BASICやDOSに限らず、多くのアプリケーションプログラムが利用できるようになっているんだ。

図1にあるのが、漢字ドライバの動作原理。順を追って説明すると、まずキーボードから入力された全角の「かな」または「ローマ字」を読んで(判断して)、画面に表示する。次にMSX-JEを呼び出し、ひらがなを漢字(全角文字)に変換。最後に、変換された漢字のコードが、BASICまたはDOSを通して、アプリケーションプログラムに送られるというわけ。

これとは逆に、アプリケーションプログラムが画面に文字を表示する場合は、漢字コードを漢字ドライバに送ればいわけだね。

この漢字ドライバは、アプリケーションプログラムにとっては、BASICの命令やBIOSコール、BDOSコール(MSX-DOSのプログラムが入出力を行なうための、BIOSに似た機能)などに、漢字入出力機能が追加されたようにみえるだけ。特に、アプリケーションプログラム自身がMSX-JEの辞書进行操作しなくてよいことが、漢字ドライバの大きな利点だ。

JE対応のハード&ソフト

ここでは参考までに、これまでに発売されたMSX-JE対応のハードとソフトをまとめてみたぞ。

モデムカートリッジ

- パナソニック FS-CM1
- パナソニック FS-CM820
- ソニー HBI-1200
- キヤノン VM-300
- 明星電気 V-3

モデム内蔵MSX

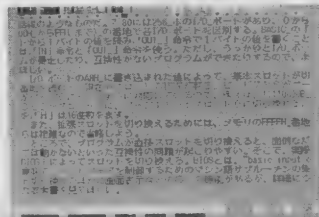
- パナソニック FS-A1FM
- ソニー HB-T7
- ソニー HB-T600
- 三菱 ML-TS2H

ソフトウェア

- ソニー 文書作左衛門
- ソニー はがき書右衛門
- アスキー MSX-TERM



●ネットにアクセス中にMSX-JEを起動したところ。下の1行が変換エリア。



●文書作左衛門の画面。こんなアプリケーションが、もっともっと欲しい。

漢字BASICで使える画面モードいろいろ

MSX2+の画面モードがやたらと多いように、漢字BASICの画面モードも複雑だ。表2に掲載したのがその一覧。BASICでは、“CALL KANJI”命令と“WIDTH”命令で、DOS2では“KMODE”命令と“MODE”命令で、それぞれ画面モードを指定するわけだ。たとえば、

```
CALL KANJI0:WIDTH 32
```

という命令を実行すると、画面は32文字×12行表示になる。同じことをDOS2でやるには、

```
KMODE 0
```

```
MODE 32
```

とすればいい。ただし、英語版のシステムを立ち上げた場合は、漢字ドライバが読み込まれていないから、一度BASICにもどって漢字モードを呼び出そう。

それでは、表2の意味を詳しく説明するね。まず“画面ドット数”とは、画面に表示される点(ドット)の数。漢字はこの点の組み合わせで表わされるんだ。

縦が424ドットの画面モードでは、“インターレース”という表示方法が使われている。これは縦方向に半ドットずらした2枚の画面を交互に表示し、結果として画面のドット数を増やす方法。ただ、画面がちらつくため、目が疲れやすいのが欠点だね。

“漢字ドット数”とは、1個の漢字を表わすための点の数。普通は漢字を16×16ドットで表わすけど、

表2

漢字BASICの画面モード

画面ドット数	漢字ドット数	半角文字数	設定方法
256×212	16×16	32×12	CALL KANJI0:WIDTH 32
256×212	12×16	40×12	CALL KANJI1:WIDTH 40
256×424	16×16	32×24	CALL KANJI2:WIDTH 32
256×424	12×16	40×24	CALL KANJI3:WIDTH 40
512×212	16×16	64×12	CALL KANJI0:WIDTH 64
512×212	12×16	80×12	CALL KANJI1:WIDTH 80
512×424	16×16	64×24	CALL KANJI2:WIDTH 64
512×424	12×16	80×24	CALL KANJI3:WIDTH 80

横12×縦16ドットに圧縮して、横512ドットの画面に40文字の漢字を表示することも可能だ。また、パナソニックのモデムカートリッジを接続すれば、内蔵されている12×12ドットの漢字ROMが、自動的に選択される。

“半角文字数”は、画面に表示される半角文字の桁数と行数。当然のことながら、全角文字(漢字)の場合の桁数は、表の値の半分になるわけだね。

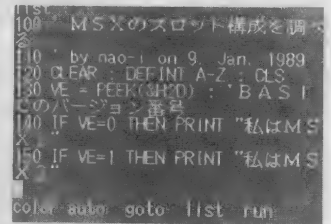
ここで、ひとつ注意しておいてほしいのは、表にある行数というのはBASICで使えるものを表わしていること。ファンクションキーの表示や、漢字変換のためのエリアは、画面下に別に1行分だけ確保されているんだ。

漢字テキストと漢字グラフィック

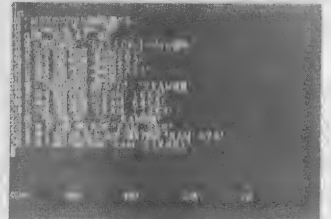
さて、画面モードには、実はもっと複雑な問題がある。BASICで、CALL KANJI1
WIDTH 40
SCREEN 0

という命令を実行すると、表2の上から2番目の画面モードになるのはわかるよね。ここで注目してほしいのが、“SCREEN 0”を指定しているにもかかわらず、VDPは256×212ドットの“SCREEN 5”の状態になっていること。このような状態を、“漢字テキストモード”というんだ。

このモードでは、BASICプログラムの入力や修正、INPUT命令によ



●32×12の画面。さすがに文字は大きい。



●こちらは80×24。RGBモニタは必需品。

る入力、PRINT文による出力などは問題なく行なえる。しかし、LINEやPAINTなどのグラフィック機能は使えないぞ。

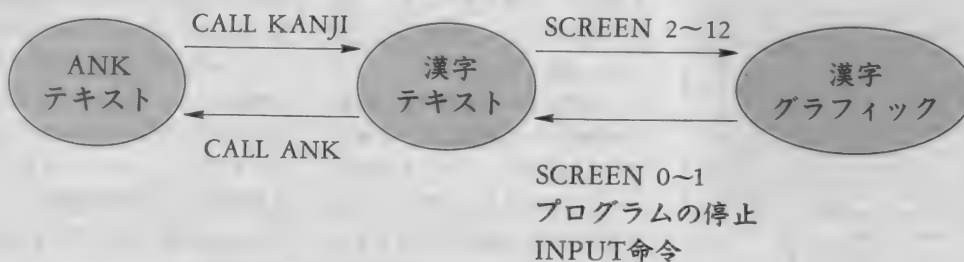
漢字モードでグラフィックを操作するには、“SCREEN 5”などの命令で、画面を“漢字グラフィックモード”に切り替える必要があるのだ。ただ、覚えておいてほしいのは、このモードではグラフィック機能と漢字の出力は使えるけど、原則として漢字の入力はできないこと。間違えないでね。以上の画面モードの切り替えを図2にまとめておいたぞ。

プログラムが動き始めるとき、終了するとき、エラーが起きたときなどは、予定どおり画面モードが設定されているか確認しよう。うっかり“CALL KANJI”を忘れてしまうと、プログラムを入力した直後には正しく動くけど、一度電源を切ってからプログラムをロードし直すと動かない、なんて事故が起きやすいんだ。

また、漢字グラフィックモードで、LINE命令とLINE INPUT命令を使うと、自動的に漢字テキストモードに戻ってしまう。これを避けるには、INPUT\$やINKEY\$関数でキーボードを読めばいい。

図2

画面モードの切り換え



漢字ドライバの正しい使い方なのだ

漢字ドライバは、MSXの漢字機能は実用にならないという過去の常識をくつがえした、「天晴(あっぱれ)」なソフトウェア。だけど、BASICに「あとづけ」されたために、意外な落とし穴がある。前の章で説明した、漢字テキストと漢字グラフィックの違いも、そんな秘孔のひとつだ。ここでは、そんな漢字ドライバを使う上での注意点を挙げる。

MSXをリセットしてから最初に「CALL KANJI」命令が実行されるときに、漢字ドライバとMSX-JEを利用するためのワークエリアが用意される。そのときにBASICの変数の内容が消滅し、「FOR」命令の繰り返し回数や、「RETURN」命令で戻る行番号を記録するための「ソフトウェアスタック」というワークエリアが初期化されてしまうんだ。たとえば、

```
10 A=1
20 CALL KANJI
```

```
30 PRINT A
というプログラムを実行した場合、
1 回目には「0」が表示される(つまり変数Aの値が0になっている)
けど、2 回目以降は正しく「1」が表示されるという具合。また、
```

```
10 GOSUB 80
:
70 END
80 CALL KANJI
90 RETURN
```

のようなプログラムを実行すると、「CALL KANJI」が実行されたときに「RETURN」命令で戻る場所が忘れられ、プログラムの動作がおかしくなってしまうんだ。

このほかにも、漢字ドライバがメモリ上にワークエリアを確保すると、BASICのワークエリアがそのぶん減ってしまうという問題もある。メモリの大きさいっぱいのプログラムや、マシン語サブルーチンを使うプログラムでは、メモリが不足して動かなくなることもあるかもしれない。

漢字ドライバは、プログラム内部のシフトJISコードを、JISコー

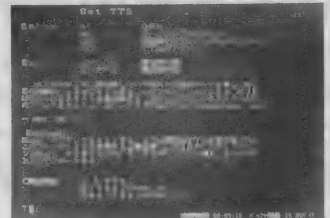
技術資料の入手方法だ

アスキーネットMSXに、「msx.spec」というボードがオープン。アスキーの開発部が書いたMSXの公式仕様書を、ネットの会員ならだれでも見られるようになったぞ。ネットの入会については、アスキーネット事務局(☎03-486-9661)まで問い合わせよう。

また、「MSX-Write II」に組み込まれたMSX-JEの技術資料が、ユーザーに限り通信販売されている。「VJE-80A資料希望」と書いた紙に、住所、氏名、電話番号、シリアルナンバーを明記し、2,000円を添えて以下の宛先まで、現金

書留で申し込もう。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
(株)アスキー・直販部
「VJE-80A」資料販売係
☎03-486-7114



●これがmsx.specのボード。かなり高度な内容が書かれているので上級者向き。

ドに変換して漢字プリンタに印字する機能を持っている。この機能は、BASICの「LPRINT」命令と、BIOSの「LPTOUT」に対して働くものだ。しかし、プリンタを1ドットずつ制御して、グラフィックを印字する「ビットイメージ印字」では副作用が出る。そこで、ビットイメージ印字の前には、システムワークエリアの中のF418H番地(RAWPRTと呼ぶ)に0でない値を書き込んで、漢字コードの変換を禁止する必要があるんだ。

さて、ここからの話は、上級プログラマー向けのもの。誌面の都合もあって、細かい解説は省略するけど、許してね。

まず、表3に掲載したのが、漢字ドライバが書き替えるフックの

一覧。ほかのプログラムがこれらのフックを書き替えると、漢字ドライバが正しく動かない可能性がある所以要注意だ。

次に、フックからインターロケットコールで漢字ドライバが呼び出されるときには、裏レジスタとIX、IYレジスタの内容が破壊される。したがって、漢字入出力に関係するBIOSについて、これらのレジスタの内容が保存されると考えて作られたプログラムは、漢字モードでは正しく動かない。

と、いうところで、今回のテクニカル探検隊はおしまい。次回は、売り切れ店が続出のMSX-DOS2を紹介する予定だよ。階層化ディレクトリやRAMディスクなど、機能も満載なのだ。

表3

漢字ドライバが使うフック

番地	名前	機能
FDA4H	H.CHPU	画面に1文字を表示する
FDA9H	H.DSPC	カーソルを表示する
FDAEH	H.ERAC	カーソルを消去する
FDB3H	H.DSPF	ファンクションキーを表示する
FDB8H	H.ERAF	ファンクションキーの表示を消去する
FDBDH	H.TOTE	画面をテキストモードに切り替える
FDC2H	H.CHGE	キーボードから1文字を読む
FddbH	H.PINL	BASICのエディタが1行を読む
FDE5H	H.INLI	1行を読む
FFB6H	H.LPTO	プリンタに1文字を書く



すべてのBASICプログラマーに捧ぐ MSXべーしっ君

BASICのプログラムがなんと、
15倍から20倍の速さで実行できる
『MSXべーしっ君ぶらす』。今回

は、MSX2+対応になって拡張された命令を含め、その使い方をマスターし、MSXべーしっ君ぶらすを使いこなしてしまおうというわけだ。

ぶらす

ターボオンでフル加速だっ!!

前回は、BASICインタプリタとコンパイラの違いなど、どうして、BASICのプログラムがMSXべーしっ君ぶらすを使うと高速で実行されるのか、説明した。

まあ、よーするにインタプリタというのは、キミのMSXに組み込まれているBASICプログラムを実行するための辞書と思えばいい。MSXはこのインタプリタという辞書を見て、そのつどマシン語に変換しながらプログラムを実行するわけだ。いっぽうコンパイラのほうは、BASICで書かれたプログラムを、はじめにマシン語にすべて変換してしまう。それから実行するのでスピードが速いってことになる。べーしっ君は、このインタプリタの長所と、コンパイラの長所

をうまく兼ね備えた、とつてもかしこいヤツなのだ。

ムズカシイ話はヌキにして、さっそく、MSXべーしっ君ぶらすを使ってみよう(以下、べーしっ君と書いたら、MSXべーしっ君ぶらすのことね)。

まず、べーしっ君のカートリッジをスロットに差し込んで、本体の電源を入れる。しかし、これといって変わったことが起きるわけではない。いつもと同じ、BASICの見なれた画面が出るだけだ。

試しにリスト1のプログラムを打ち込んでみてほしい。打ち込んだかな? それじゃRUNさせてみよう。画面にランダムな直線が引けるはずだ。で、今度は、CALL RUNと打ち込みリターンキーを押



してくれ。どうかな。さっきとは、比べもんにならないくらい、すごいスピードで表示されたでしょ。これが、べーしっ君の実力というわけだ。

つまり、べーしっ君を起動させるには、CALL RUNとすればいいことがわかる。それでは先ほどのプログラムにリスト2のプログラムを追加してみよう。打ち込みが完了したら、念のため、RUNさせてみる。うん、間違いなく動くよね。では、CALL RUNとしてみよう。ありゃりゃ、Syntax Error in 20になってしまったよん。これは、べーしっ君のプログラムの書き方に誤りがあるということ。じつは、べーしっ君といえども、マシン語に変換できない命令があるのだ(右

ページのコラム参照)。

それじゃ、べーしっ君で、このプログラムを走らせることができないかという、そーではない。リスト3のようにプログラムの100行を_TURBO ONとしよう(アンダーラインは、CALLの代用)。そして、RUNすると(_RUNじゃないよ)、50行までは、ふつうのBASICのプログラムとして実行され、100行以降はマシン語のプログラムに変換して実行される。つまり、プログラム中に_TURBO ONという命令があると、それ以降のプログラムをべーしっ君はマシン語に変換してくれるのだ。

逆に、プログラム中でべーしっ君でマシン語に変換されない命令を使いたいときは、_TURBO OFFとすればいい。

こんなことができるBASICコンパイラはべーしっ君ぐらいのものだろう。ふつうに、BASICでプログラムを書いて、とくに速さを要求される部分だけ、_TURBO ONで加速すれば、いいってわけだ。注意点としては、_TURBO ONと、_TURBO OFFはマルチステートメント化ができないこと。つまり、1行の中に、ほかの命令と一緒に書くことはできないってことぐらいかな。カンタンでしょ。

リスト1

```
100 SCREEN 8
110 X=RND(1)*256
120 Y=RND(1)*212
130 C=RND(1)*256
140 LINE-(X,Y),C
150 IF INKEY#="" THEN 110
160 END
```

リスト2

```
10 SCREEN 8
20 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
30 PRESET(0,0):COLOR 255
40 PRINT #1,"ナカキ キーヲ オシテネ"
50 IF INKEY#="" THEN 50
```

リスト3

```
10 SCREEN 8
20 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
30 PRESET(0,0):COLOR 255
40 PRINT #1,"ナカキ キーヲ オシテネ"
50 IF INKEY#="" THEN 50
100 _TURBO ON
110 X=RND(1)*256
120 Y=RND(1)*212
130 C=RND(1)*256
140 LINE-(X,Y),C
150 IF INKEY#="" THEN 110
160 END
```


ちょっと文法の違う命令

CIRCLE
CIRCLEは円を描く命令なんだけど、ベーしっ君では、円弧の開始角度と、終了角度の指定、それと縦横の比率の指定ができない。

COPY
いろんなデータをいろんなところにコピーする命令。ただし、ベーしっ君では、画面上のコピーしできないよん。

DEFDBL
倍精度変数を宣言する命令。ベーしっ君では、倍精度変数が使えないので、宣言しても単精度変数(DEFNG)として扱われちゃう。

DIM
配列変数を使うよーんと、宣言する命令だ。ベーしっ君では、DIM

の前に宣言型以外の命令を使っではいけない。

INPUT
MSX-BASICでは1度に何個でも、データ入力ができるけど、ベーしっ君では、ひとつずつしか入力できない。

KEY
MSX-BASICには、KEYという命令はいくつもあるけど、ベーしっ君では、使えないものがある。

LOCATE
文字の座標位置を決める命令。ベーしっ君では、必ず、XとYの両方を指定しなければならない。省略することはできないので注意。また、カーソルスイッチの指定はできないのだ。

NEXT
ベーしっ君ではNEXTのあとの変数を省略することはできない。

PRINT
カンマ(,)で区切ってデータを表示する場合、MSX-BASICと、ベーしっ君では、空白のあき方が違うのだ。

RUN
プログラムを実行する命令だ。MSX-BASICの場合、RUNすると、すべての変数は初期化されるけど、ベーしっ君の場合、変数は初期化されない。プログラムの最初に変数を初期化するルーチンを入れておこう。

SCREEN
SCREEN命令には、いろいろなスイッチがあるけど、ベーしっ君では、画面モードとスプライトサイズの設定しかできない。

SET
SETという言葉のついた命令もいっぱいあるけど、ベーしっ君で使える命令は、SET PAGEとSET SCROLLのふたつだけ。

STOP
プログラムを一時中断する命令。ベーしっ君では、END命令と同じに扱われる。つまり、いちど中断したら、CONT命令で続行することはできない。

USR
マシン語のルーチンを実行する命令。ベーしっ君では、整数以外の引数は使えない。

VARPTR
変数の値が入っているメモリアドレスまたは、ファイルコントロールブロックの開始アドレスを求める命令。ベーしっ君では変数のメモリアドレスしか求められない。

『ベーしっ君ぶらす』で使えない命令

MSX-BASIC

AUTO	BASE	BLOAD
BSAVE	CALL	CDBL
CINT	CLEAR	CLOAD
CLOAD?	CLOSE	CONT
CSAVE	CSNG	DEFFN
DELETE	DRAW	EOF
ERASE	ERL	ERR
ERROR	FRE	GET
INPUT #	KEY LIST	LINE INPUT #
LIST	LLIST	LOAD
LPRINT USING	MAXFILES	MERGE
MOTOR	NEW	ON ERROR GOTO
ON STOP GOSUB	OPEN	PLAY
PRINT #	PRINT # USING	PRINT USING
PUT KANJI	RENUM	RESUME
SAVE	SPC	TAB
TRON	TROFF	WIDTH

MSX-DISK BASIC

CVD	CVI	CVS
DSKF	FIELD	FILES
EPOS	KILL	LFILES
LOC	LOF	LSET
MKD\$	MKI\$	MKS\$
NAME	RSET	

論理演算子

EQV	IMP
-----	-----

『ベーしっ君ぶらす』だけの命令

CALL RUN
ベーしっ君ですべて、マシン語に変換可能なプログラムを実行するときに使う命令だ。

CALL TURBO ON
プログラム中で、この命令があると、これ以降のプログラムをベーしっ君はマシン語に変換して実行する。

CALL TURBO OFF
この命令以降は通常BASICプログラムとして実行する。

#1
BASICのDATA文のように、#1のあとに、直接、マシン語のコードや、整数型の変数名を書くことができる。

#C-
MSXのグラフィック画面のY座標は0~211までだけど、この命令を使うと、0~255までのY座標で線を描くことができるようになる。ただし、じっさいに画面に表示される範囲は変わ

ない。縦スクロールのゲームを作るときに便利だね。

#C+
MSX-BASICと同じくY座標は、211までとなる。この場合、Y座標に212以上の数値を設定してもすべて、211として扱われるので注意。

#N-
FOR~NEXTのループでパラメータ変数のオーバーフローチェックを行なわない。しかし、その分高速に動かすことができる。なにも設定していないときは、このモードになっている。

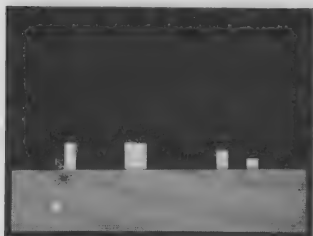
#N+
MSX-BASICと同じくパラメータ変数のオーバーフローチェックを行なう。パラメータ変数がオーバーフローすると、無限ループに入ってしまうこともあるので、パラメータ変数がオーバーフローしそうときは、このモードを選ぶ。

MSXベーしっ君ぷらすで 横スクロールゲームに



|| 挑戦っ!

なぜか、地球を襲ったエイリアンたちによって、日本は危機に瀕していた。よりによって日本に來なくてもよさそうなもんだが、来ちゃったもんはしょうがないな。エイリアンたちは、都市を占拠し、交通、情報の中枢をマヒさせてしまった。都市には、逃げ遅れた市民がいるため、核兵器を使用することはできない。だいいち、非核三原則の日本には、核兵器はないはずだ(たぶん)。そこで、高層ビルが乱立した都市においては、機動性に優れた、最新鋭ジェット戦闘ヘリ、象印タイガーヘリの出番となったわけである……。



▲もちろん、壁にぶつかってもダメだし、燃料がなくなっても、墜落してしまうぞ。

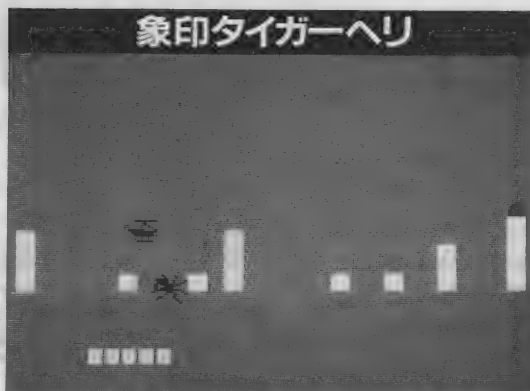
そんなことは、どーでもいいのだが、せっかく、ベーしっ君ぷらすがあるのだから、MSX2+になって拡張された横スクロール機能を使ったゲームに挑戦してみようというわけだ(前フリが長い)。

やはり、アクションゲームやシューティングゲームはスピードが命。ベーしっ君を使えば、BASICで書いたプログラムで高速のアクションゲームやシューティングゲームが作れてしまうのだ。

リストを見てもらえば、わかるとおり、このプログラムでは、特別なことは何もしていない。このままでも、MSX2+で問題なく動かすことができる。ただし、ものすごくスピードが遅くてゲームにならないけどね。

まず、リストを打ち込んだら、ふつうにRUNして、動作チェックをしよう。BASICでは、プログラムに入力ミスなどの誤りがあったら、エラーになって、プログラムが止まってしまうだけ。ところが、ベ

◆MSX2+の横スクロール機能を使ったシューティングゲーム。



ーしっ君はマシン語のプログラムに変換するわけだから、もし、プログラムに間違いがあったとき、最悪の場合は暴走してしまうかも知れない。万が一のことも考え、ベーしっ君を起動する前にプログラムをディスクにセーブしておいたほうが賢明というもんだ。

でもって、プログラムをセーブしたら、おもむろにRUNでスタートさせてみよう。画面の左から右へとタイガーヘリが飛んでいく。カーソルキー、または、ジョイスティックでタイガーヘリを操作し、スペースキー、または、ジョイスティックのAボタンでミサイルを発射! 地上にある基地を爆破していくのだ。タイガーヘリは一定の距離を飛ぶごとに燃料が減っていくので、基地を爆破し、燃料を補給しないと、墜落してしまう、

というわけ。

ふつうにBASICでRUNさせたときと比べて、いかに、ベーしっ君が速いかを実感できたと思う。だって、BASICだと、ミサイルなんか止まって見えちゃうもんね。

ところで、ベーしっ君といえば、サンヨーのWAVY70FDに内蔵されているBASICコンパイラは基本的にベーしっ君ぷらすと同じもの。また、以前('88年11月号)で紹介した、工場などのオートメーションをコントロールするMSXにも、ベーしっ君が搭載されていたね。ゲームだけでなく、いろいろなところでベーしっ君は利用価値があるみたい。「キミもベーしっ君でゲームを作ったら、ショートプログラムアイランドに応募してちょうだい!」と担当者も申しております。それじゃ、よろしくねん。

象印タイガーヘリ LIST

```

1000 ON KEY GOSUB 1050:KEY(1) ON
1010 SCREEN 5,2:GOSUB 1940
1020 COLOR 15,4,4:CLS
1030 LINE (0,150)-(255,211),12,BF
1040 GOTO 1060
1050 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:END
1060 REM
1070 X=0:Z=0:SX=50:SY=70:FL=8:GOSUB 1820
1080 SETSCROLL X,0,1,0:GOSUB 1510
1090 PUTSPRITE 0,(SX,SY),8,0
1100 X=X+2:Z=Z+2:GOSUB 1210:GOSUB 1140:GOSUB 1630:GOSUB 1580
1110 IF Z=8 THEN GOSUB 1360:Z=0 ELSE GOSUB 1340
1120 IF X=256 THEN X=0:FL=FL-1:GOSUB 1810
1130 GOTO 1080

```

```

1140 REM
1150 DX=SX+X+8:IF DX>255 THEN DX=DX-256
1160 DY=SY+12
1170 K=POINT(DX,DY):IF K=7 OR K=12 THEN 1180 ELSE RETURN
1180 PUT SPRITE 1,(SX,SY),9,1:PUT SPRITE 0,(SX,SY),0,0:FL=FL-2:GOSUB 1820
1190 FOR J=0 TO 2:BEFP:GOSUB 1340:NEXT J:SY=50:SX=50
1200 PUT SPRITE 1,(SX,SY),0,31:PUT SPRITE 0,(SX,SY),8,0:RETURN
1210 REM
1220 S=STICK(0):IF S=0 THEN S=STICK(1)
1230 IF S=0 THEN RETURN
1240 ON S GOSUB 1260,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330

```



```

1240 ON S GOSUB 1260,1270,1280,1290,1300,1
310,1320,1330
1250 RETURN
1260 SY=SY-4:IF SY< 30 THEN SY= 30:RETURN
ELSE RETURN
1270 GOSUB 1260:GOSUB 1280:RETURN
1280 SX=SX+4:IF SX>180 THEN SX=180:RETURN
ELSE RETURN
1290 GOSUB 1280:GOSUB 1300:RETURN
1300 SY=SY+4:RETURN
1310 GOSUB 1300:GOSUB 1320:RETURN
1320 SX=SX-4:IF SX< 30 THEN SX= 30:RETURN
ELSE RETURN
1330 GOSUB 1320:GOSUB 1260:RETURN
1340 REM
1350 FOR I=0 TO 12:Q=Q+1:NEXT I:RETURN
1360 REM
1370 LINE (X,30)-(X+7,148),4,BF
1380 A=INT(RND(1)*10):IF A>2 THEN A=0:GOTO
1430
1390 IF X>245 THEN RETURN
1400 A=INT(RND(1)* 5+1)
1410 LINE (X,148)-(X+7,148-A*8), 7,BF
1420 LINE (X,148)-(X+7,148-A*8),15,B:GOTO
1430
1430 REM
1440 B=INT(RND(1)*16):IF B<>2 THEN RETURN
1450 IF Z0>0 THEN 1480
1460 Z0=1:Z1=258:Z2=148-A*8-16
1470 PUT SPRITE 5,(Z1,Z2),8,4:RETURN
1480 IF Z4>0 THEN RETURN
1490 Z4=1:Z5=258:Z6=148-A*8-16
1500 PUT SPRITE 6,(Z5,Z6),8,4:RETURN
1510 REM
1520 IF Z0=0 THEN GOSUB 1340:GOTO 1550
1530 Z1=Z1-2:IF Z1<0 THEN Z0=0:PUT SPRITE
5,(0,0),0,0:GOTO 1550
1540 PUTSPRITE 5,(Z1,Z2),8,4
1550 IF Z4=0 THEN GOSUB 1340:RETURN
1560 Z5=Z5-2:IF Z5<0 THEN Z4=0:PUT SPRITE
6,(0,0),0,0:RETURN
1570 PUTSPRITE 6,(Z5,Z6),8,4:RETURN
1580 REM
1590 T=STRIG(0) OR STRIG(1):IF T=0 THEN RE
TURN
1600 IF T0<>0 THEN RETURN
1610 T0=1:T1=SX+8:T2=SY+16:T3=0
1620 PUT SPRITE 4,(T1,T2),9,2:RETURN
1630 REM
1640 IF T0=0 THEN RETURN
1650 IF T0>9 THEN 1770
1660 T4=INT(T3*T3/36)+1 AND 15:T1=T1+1:T3=
T3+1:IF T4>8 THEN T4=8
1670 T2=T2+T4:IF T2>145 THEN T2=145:T0=10:
GOTO 1750
1680 DX=T1+X+1:IF DX>255 THEN DX=DX-256
1690 REM
1700 U0=T1+ 4-Z1:U1=T1+ 4-Z5:U2=T2-Z2:U3=T
2-Z6
1710 IF Z0=1 THEN IF (U0< 9 AND U0>0) AND
(U2<8 AND U2>0) THEN T0=10:Z0=0:FL=FL+1:PU
TSPRITE 5,(0,0),0,0:GOSUB 1820:GOTO 1750
1720 IF Z4=1 THEN IF (U1< 9 AND U1>0) AND
(U3<8 AND U3>0) THEN T0=10:Z4=0:FL=FL+1:PU
TSPRITE 6,(0,0),0,0:GOSUB 1820:GOTO 1750
1730 A=POINT (DX+0,T2+2):IF A=7 THEN T0=10

```

```

:GOTO 1750
1740 A=POINT (DX+2,T2+2):IF A=7 THEN T0=10
1750 PUT SPRITE 4,(T1,T2),9,2:IF T0=10 THE
N 1770
1760 RETURN
1770 REM
1780 PUT SPRITE 4,(T1-6,T2-6),6,3:T0=T0+1:
T1=T1-2
1790 IF T0=20 THEN T0=0:PUT SPRITE 4,(0,0)
,0,0
1800 RETURN
1810 REM
1820 IF FL<0 THEN FL=0:GOTO 1900
1830 IF FL>8 THEN FL=8
1840 FF=FL:FOR I=0 TO 7
1850 CC=11:IF FF=0 THEN CC=0
1860 PUT SPRITE 10+I,(50+I*8,180),CC,5
1870 IF FF>0 THEN FF=FF-1
1880 NEXT I:RETURN
1890 REM
1900 PUT SPRITE 0,(SX,SY),8,3:GOSUB 1340:S
Y=SY+1:IF SY>150 THEN 1910 ELSE 1900
1910 COLOR=(4,I,0,0):I=I+1:IF I>6 THEN I=0
1920 IF STRIG(0)=0 AND STRIG(1)=0 THEN GOT
O 1910
1930 COLOR=(4,0,0,6):GOTO 1000
1940 REM
1950 RESTORE 2040:FOR J=0 TO 5
1960 A$="" :B$=""
1970 FOR I=0 TO 15:READ P$:READ Q$
1980 C$=CHR$(VAL("&H"+P$)):D$=CHR$(VAL("&H
"+Q$))
1990 A$=A$+C$:B$=B$+D$
2000 NEXT I
2010 E$=A$+B$:SPRITE$(J)=E$:NEXT J
2020 RETURN
2030 REM 0
2040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,07,FF
2050 DATA 00,60,A0,60,40,98,A0,84
2060 DATA 3F,C3,1F,FF,0F,FC,07,FF
2070 DATA 00,90,04,92,03,FC,00,00
2080 REM 1
2090 DATA 20,00,25,00,30,00,28,00
2100 DATA 24,00,22,00,02,00,0F,C0
2110 DATA 02,40,04,40,00,80,01,22
2120 DATA 00,12,00,04,00,08,00,70
2130 REM 2
2140 DATA 40,00,F8,00,F8,00,40,00
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2180 REM 3
2190 DATA 04,00,02,10,21,00,11,21
2200 DATA 0D,26,03,0B,03,E0,0F,C0
2210 DATA 33,FC,C1,C2,02,21,04,20
2220 DATA 18,20,20,10,00,08,00,04
2230 REM 4
2240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2260 DATA 00,00,3C,00,7E,00,66,00
2270 DATA DB,00,C3,00,DB,00,FF,00
2280 REM 5
2290 DATA FC,00,FC,00,FC,00,FC,00
2300 DATA FC,00,FC,00,FC,00,FC,00
2310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00

```


SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

はーい。すっかりおなじみとなった、ショートプログラムアイランド・リストコーナーです。それぞれのプログラムの必要RAM容量や使用方法などについては、144ページに書かれている説明を参照してください。

リストを入力し終わったら、実

行させる前に必ずディスクやテープにセーブしておきましょう。

なお、ここに掲載されたプログラムについては、すべて編集部で正常に動作することを確認しています。もしも動作しなかった場合は、打ち間違いがないかどうかをよく確認するようにしてください。

■コネク・LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR15,4:GOSUB810:VPOKE&H201A,&H64
120 VPOKE &H2016,&H74:VPOKE &H2017,&HA4
130 VPOKE &H2018,&HA4:VPOKE &H2019,&H84
140 FOR I=264 TO 727
150 P=VPEEK(I) OR VPEEK(I)*2 OR VPEEK(I)
    #4
160 VPOKE I,P MOD 256:NEXT
170 B#=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
180 G(0)=2:G(1)=0:G(3)=1:G(4)=3
190 REM ***** STAGE
200 CLS:FOR I=2 TO 21
210 LOCATE 0,I:PRINT "I";SPC(28);"I":NEXT
    T
220 LOCATE 0, 1:PRINT "ウ";STRING$(28,"7")
    );"ウ";
230 LOCATE 0,22:PRINT "ウ";STRING$(28,"7")
    );"ウ";
240 FOR I=0 TO 6
250 X=RND(1)*20+5:Y=RND(1)*15+5
260 LOCATE X,Y:PRINT "フ":NEXT
270 FOR I=0 TO 4
280 X=RND(1)*20+5:Y=RND(1)*15+5
290 LOCATE X,Y:PRINT "フ":NEXT
300 FOR I=0 TO 2
310 X=RND(1)*20+5:Y=RND(1)*15+5
320 LOCATE X,Y:PRINT "△":NEXT
330 LOCATE 3,3:PRINT "イオ"+B#+"+カ#"
340 PUT SPRITE 1,(224,144),15,5
350 VX=-1:VY=0:X=26:Y=18:P#="7":SC=0
360 SP=0:FR=15:CR=1
370 GOSUB 580
380 REM ***** MAIN
390 K=STICK(0)
400 IF K=0 AND P#<>"ウ" THEN 440
410 VX=(K=7)-(K=3):VY=(K=1)-(K=5)
420 IF VX=0 AND VY=0 THEN VX=CX:VY=CY
430 IF CX<>VX THEN P#="ウ" ELSE IF VX THEN
    N P#="7" ELSE IF VY THEN P#="イ"
440 LOCATE X,Y:PRINT P#
450 X=X+VX:Y=Y+VY:CX=VX:CY=VY
460 IF X=4 AND Y=5 THEN SC=SC+50:GOSUB 5
    60
470 IF X=26 AND Y=19 THEN 640
480 V=VPEEK(&H1801+X+Y*32)
490 IF V=193 THEN BEEP:SC=SC+10*2^A1:A1=
    A1+1:A2=0:A3=0:FR=FR-1:GOTO 530
500 IF V=201 THEN BEEP:SC=SC+20*2^A2:A1=
    0:A2=A2+1:A3=0:FR=FR-1:GOTO 530
510 IF V=209 THEN BEEP:SC=SC+30*2^A2:A1=
```

```
0:A2=0:A3=A3+1:FR=FR-1:GOTO 530
520 IF V<>32 THEN CR=0:GOTO 710
530 PUT SPRITE 0,(X*8+4,Y*8-8),10,G(2+VX
    +VY*2)
540 LOCATE 0,0:PRINT"SCORE ";SC:SP=SP+1
550 GOTO 380
560 REM ***** HALF TIME.
570 LOCATE 4,5:PRINT "ウ":X=3:VX=0:VY=1:P
    #="イ"
580 REM ***** WAIT
590 PUT SPRITE 0,(X*8+4,Y*8-8),10,G(2+VX
    +VY*2)
600 LOCATE 18,0:PRINT "PUSH <SPC>!"
610 IF STRIG(0)=0 THEN 610
620 LOCATE 18,0:PRINT "START !! "
630 RETURN
640 REM ***** CLEAR!
650 LOCATE 26,19:PRINT "ウ"
660 FOR I=0 TO 4
670 LOCATE 3,3:PRINT "イオ"+B#+"+カ#"
680 FOR J=0 TO 199:NEXT
690 LOCATE 3,3:PRINT "ウコ"+B#+"+カ#"
700 FOR J=0 TO 199:NEXT J,I
710 LOCATE 0,0:PRINT "HIGH SCORE:";HS;SP
    C(13);
720 SC=SC+SP*5-300*(FR=0)+100*CR
730 LOCATE 6,9:PRINT "STEP SCORE ";SP
    *5
740 LOCATE 6,10:PRINT "GET FRUITS ";1
    5-FR
750 LOCATE 6,11:PRINT "-----"
    -----"
760 FOR I=0 TO SC STEP 5
770 LOCATE 6,12:PRINT"TOTAL SCORE : ";I
780 BEEP:NEXT
790 IF HS<SC THEN LOCATE 8,14:PRINT "HIG
    H SCORE!!":HS=SC
800 GOSUB 580:GOTO 190
810 REM ***** CHARACTER
820 READ C#,D#:IF C#="END" THEN 860
830 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C#)*8+I
840 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D#,I*2+1,2))
850 NEXT:GOTO 820
860 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
870 S#="":FOR K=0 TO 1:READ D#
880 FOR I=0 TO 15
890 S#=S#+CHR$(VAL("&H"+MID$(D#,I*2+1,2)
    ))
900 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S#:GOTO 860
910 DATA 7,000000FFFF000000,1,1818181818
    181818,7,18183CFFFF3C1818
920 DATA 1,1F3060C0858A88C8,1,F80C060351
    B11113,1,68243F3F203F1F18
930 DATA 1,1624FC04FC0CF818,7,1F3F7FFAF5
    F7F7F7,3,F8FCFEAF4FEFEFEF
940 DATA 1,773F003F203F1F18,1,EEFC0004FC
    0CF818,1,0608367F7F7F36
950 DATA 1,0008347A7C7C7C78,4,0E083E7F7F
    7F7F3E,END,
960 DATA 0,EEAAAAEE44642C283F7FFDF30FFF
    F63,000000000000000000E0F8FCFEFFFF9E
970 DATA 1,0000000000000000000071F3F7FFF
    F79,7755557722263414FCFEBCFF0FFFFC6
980 DATA 2,0E0E0E0E04041F3F7F7F7F7F3F1F0
    301,707070702020F8FCFEFEFEFEFCF8C080
990 DATA 3,001C14151D080F1F3F7F6F77787F3
    F0F,00382B88B00F0F8FCFEF6EE1EFECF0
1000 DATA 5,010100C3E73F1F0F0F1F3FE7C300
    0101,FF0139E5E5F5E5E5E5E5E5E53901FF
1010 DATA 5963,
```


■カンカン・LIST

```

100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR 2,4:GOSUB 700
120 VPOKE &H2016,&HD4:VPOKE &H2017,&H94
130 VPOKE &H2018,&H34:VPOKE &H2019,&HA4
140 FOR I=&H2005 TO &H200B:VPOKE I,&H1F:
NEXT
150 ON KEY GOSUB ,,,,680:KEY(5)ON
160 B#=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
170 CH$(0)=" "+B#+ " ":CH$(1)=" /、"+B#+ "
"
180 CH$(2)="7イ"+B#+ "ウイ":CH$(3)="7コ"+B#+ "
サシ"
190 CH$(4)="7ツ"+B#+ "7ツ"
200 CAN=0
210 REM ●●●●●● STAGE
220 IF GF THEN GF=0:GOTO 260
230 FOR I=0 TO 7:READ D#
240 D#(I)=LEFT$(D#+ "00000000",8):NEXT
250 READ SX,SY:IF SX<0 THEN SCREEN 0:COL
OR 15,1:END
260 CLS:FOR I=0 TO 15:LOCATE 0,I
270 PRINT CH$(1);SPC(16);CH$(1):NEXT
280 FOR I=0 TO 16 STEP 2
290 LOCATE I,16:PRINT CH$(1):NEXT
300 FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 8
310 P=VAL(MID$(D#(I),J,1))
320 IF P=2 THEN CAN=CAN+1
330 LOCATE J*2,I*2:PRINT CH$(P):NEXTJ,I
340 X=SX:Y=SY :GOTO 470
350 REM ●●●●●● PUZZLE!
360 IF STICK(0)*K THEN 360
370 K=STICK(0):IF K=0 THEN 370
380 VX=(K=7)-(K=3):VY=(K=1)-(K=5)
390 V1=VPEEK(&H17E1+X*2+Y*64)
400 V3=VPEEK(&H1801+X*2+Y*64)
410 V2=VPEEK(&H1841+X*2+Y*64)
420 IF VY=-1 AND (V1=193 OR (V1=32 AND V
3=193)) THEN Y=Y+VY:GOTO 470
430 IF VY=1 AND (V2=32 OR V2=193) THEN
Y=Y+VY:GOTO 470
440 V=VPEEK(&H1801+(X+VX)*2+Y*64)
450 IF V<>32 AND V<>193 THEN GOSUB 520
460 X=X+VX
470 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16),15,0
480 V=VPEEK(&H1841+X*2+Y*64)
490 R=VPEEK(&H1801+X*2+Y*64)
500 IF V=32 AND R<>193 THEN Y=Y+1:BEEP:G
OTO 470
510 GOTO 350
520 REM ●●●●●● PUSH !
530 IF V=201 THEN VX=0:RETURN
540 R=VPEEK(&H1801+(X+VX*2)*2+Y*64)
550 IF R<>32 THEN VX=0:RETURN
560 LOCATE (X+VX)*2,Y*2:PRINT CH$(0)
570 M=Y:IF V=177 THEN P=2 ELSE P=3
580 LOCATE (X+VX*2)*2,M*2:PRINT CH$(P)
590 BEEP:IF CAN=0 THEN 650
600 R=VPEEK(&H1841+(X+VX*2)*2+M*64)
610 IF R=201 OR R=193 OR (P=2 AND R<>32)
THEN RETURN
620 LOCATE (X+VX*2)*2,M*2:PRINT CH$(0)
630 IF P=3 AND R=177 THEN CAN=CAN-1
640 M=M+1:GOTO 580
650 REM ●●●●●● CLEAR !!
660 LOCATE 5,8:PRINT "_CLEAN_UP_"
670 IF STRIG(0)=0 THEN 670 ELSE 200
680 LOCATE 5,8:PRINT "GIVE UP "

```

```

690 GF=1:IF STRIG(0)=0 THEN 690 ELSE RET
URN 200
700 REM ●●●●●● CHARACTER
710 READ C#,D#:IF C#="END" THEN 750
720 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C#)+8+I
730 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D#,I*2+1,2))
740 NEXT:GOTO 710
750 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
760 S#="" :FOR K=0 TO 1:READ D#
770 FOR I=0 TO 15
780 S#=S#+CHR$(VAL("&H"+MID$(D#,I*2+1,2)
))
790 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S#:GOTO 750
800 DATA 7,000F3040704F4070,イ,00F03C720E
F2067E,ウ,6041437F7F40300F
810 DATA I,FEFAF2E2C2020CF0,ク,03070F1F1F
332D5F,コ,0080C0C0E0E0D898
820 DATA ク,5F5FBFBFFEF7F7F,シ,BC3E7E7E7E
FCFCFB,チ,707F7F70707F7F70
830 DATA ツ,0EFEFE0E0EFEFE0E,ノ,FBFBFBDFD
1D1D1D,ハ,DFDF1FBFBFB8B8B8B,END,
840 DATA 0,020D9779003F3E3E1F07010F03030
806,00CCCE600FEBEBEFC0C0F0E0E0E038
850 DATA 5963
860 REM ●●●●●● STAGE DATA
870 DATA 0003,4111,4,111402,000411,002,0
1140111,10011,3,2
880 DATA 0002003,01110114,00001404,10030
014,01443,001111,33300011,111,3,0
890 DATA 002044,00400034,40044444,440044
04,40040404,4040003,40004111,11111,3,4
900 DATA 0020302,4110141,4000001,1411143
,0400041,040034,113011,00110011,2,0
910 DATA 0004444,00303034,00111114,00020
004,00044104,4100004,4000004,11111111,8,
6
920 DATA 0200303,4100114,44000304,400034
14,40111004,44000034,11400211,001111,6,0
930 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,-1,0

```

■ハロウィン・LIST

```

100 DEFINT A-Z:DEFSNGW,V:COLOR15,0,0:SCRE
EN2,2:OPEN"GRP:"AS#1:A=14336:LINE(223,10
0)-(231,191),2,BF:FORI=0TO249STEP249:LIN
E(I,0)-(I+6,191),2,BF:LINE(231,170)-(249
,191),7,BF:NEXT:X=50:Y=160
110 FORI=0TO63:VPOKEA+I,VAL("&H"+MID$("0
103070F1FFF001F3D7F7F7F7F7F3F1FE080C0F0F
8FF00F87CFEFEF7CF0FF001013E7F73E1FFFFF
EFFF0F0F87C3F1FC0807CFECE87FFFFFFFFFF070F1
F3EFCFB",I*2+1,2)):NEXT:P#="V13L16CECE"
120 P=RND(1)*230:Q=-16:W=0:V=0:PLAYP#
130 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<204)*4-(S=7)
*(X>4)*4:P=P+V:Q=Q+W:W=W+.3:V=(POINT(P+8
,Q+8)=2)*V*2+V:IFABS(P-X)<16ANDABS(Y-Q)<
16THENV=(P-X)*.5:W=-6:T=X:GOTO140
140 PUTSPRITE 0,(X,Y),15,0:PUTSPRITE2,(P
,Q),9,1:IFQ>196THEN150ELSE130
150 IFP>200ANDP<255THENPRESET(50,50):C=C
+(256-T)*16:PRINT#1,"ナイス !!":C:FORI=0TO
211:PUTSPRITE1,(232,191-I),6,1:NEXT:LINE
(50,50)-(248,58),0,BF:GOTO120
160 PRESET(80,50):PRINT#1,"GAME OVER":PR
ESET(90,58):PRINT#1,"SCORE":C:FORI=1TO31
:PUTSPRITE1,(RND(1)*208,RND(1)*178),6,1:
NEXT:GOTO160

```


■スーパーライフゲーム・LIST

```

1000 / *** ショキ セツテイ ***
1010 CLEAR 200,&HB000:DEFINT A-Z
1020 GOSUB 1650:DEF USR0=&HB000
1030 DEF USR1=&HB010:DEF USR2=&HB02F
1040 SCREEN1:COLOR 15,1,1
1050 WIDTH 32:KEY OFF
1060 GOSUB 1490:PLAY"05L64T255"
1070 X=0:Y=0:A=USR0(0):A=USR1(0)
1080 LOCATE 0,22:PRINT SPC(28);
1090 LOCATE 0,23:PRINT SPC(28);
1100 C$(1)="キ":C$(2)="み":S(1)=1:S(2)=16
1110 / *** テ-タ ニュウリョク ***
1120 LOCATE 0,22:INPUT" カス " :IN
1130 LOCATE 0,22:PRINT SPC(15);
1140 IF IN>252 THEN 1120
1150 LOCATE 0,22:INPUT" セタ"イ":IM
1160 FOR I=1 TO IN
1170 II#=RIGHT$( " "+STR$(I),4)
1180 LOCATE 2,23,0:PRINT "BLUE ";II#;"
RED ";II#;
1190 FOR J=1 TO 2
1200 LOCATE X+2,Y+2,1:T=STRIG(0)+STRIG(1)
:PO=&HD01F+Y*30+X
1210 IF T AND PEEK(PO)=0 THEN PRINT C$(J)
:POKE PO,S(J):X=X+1:GOTO 1260
1220 S=STICK(0)+STICK(1)
1230 X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5)
1240 X=X-(X<0)+(X=28):Y=Y-(Y<0)+(Y=18)
1250 GOTO 1200
1260 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 1260
1270 IF X=28 THEN X=0:Y=-(Y+1)*(Y<>17)
1280 NEXT J,I:LOCATE0,22,0:PRINTSPC(28)
1290 IF INKEY#<>" " THEN 1290
1300 / *** ケ-ム スタ-ト ***
1310 PLAY"CDEFB":FOR I=1 TO IM-1
1320 A=USR2(0):A=USR1(0)
1330 LOCATE 2,22:PRINT"セタ"イ":I+1
1340 B=PEEK(&HD450)+PEEK(&HD451)*256
1350 R=PEEK(&HD452)+PEEK(&HD453)*256
1360 B#=RIGHT$( " "+STR$(B),4)
1370 R#=RIGHT$( " "+STR$(R),4)
1380 LOCATE 2,23,0:PRINT "BLUE ";B#;"
RED ";R#;
1390 IF R*B=0 THEN I=IM
1400 IF INKEY#<>CHR$(13) THEN I=IM
1410 NEXT
1420 LOCATE 1,22,0:PRINT " BLUE ";B#;"
RED ";R#;:V$=" / カキ テ"ス"
1430 IF B>R THEN A$="BLUE"+V$ ELSEIF R>B
THEN A$="RED"+V$ ELSE A$="ヒキワケ テ"ス "
1440 LOCATE 0,23:PRINT " ";A$:SPC(14)
1450 PLAY"GFEDC"
1460 IF INKEY#<>CHR$(13) THEN 1460
1470 GOTO 1070
1480 / *** vram セツテイ ***
1490 FORI=0TO7:VPOKE&HE0*B+I,0:NEXT
1500 FORI=&HE1 TO &HF0 STEP 15
1510 RESTORE 1630
1520 FOR J=0 TO 7
1530 READ A:VPOKE I*B+J,A:NEXT J,I
1540 VPOKE BASE(6)+28,65

```

```

1550 VPOKE BASE(6)+2 ,113
1560 VPOKE BASE(6)+3 ,113
1570 VPOKE BASE(6)+30,129
1580 PRINT" *** SUPER LIFE GAME ***"
1590 PRINT " _____"
1600 FOR I=1 TO 18:PRINT " |";SPC(28);"|
":NEXT
1610 PRINT " _____"
1620 RETURN
1630 DATA 0,60,126,126,126,126,60,0
1640 / *** マジソク" ロ-ク" - ***
1650 RESTORE 2000:FOR I=0 TO 30:C=0
1660 FOR J=0 TO 7:READ A#
1670 A=VAL("&H"+A#):C=C+A
1680 POKE &HB000+I*B+J,A:NEXT
1690 READ C#:C1=VAL("&H"+C#)
1700 IF C1<>(C AND &HFF) THEN PRINT "Er
ror in";2000+I*10:STOP
1710 NEXT:RETURN
1720 / *** マジソク" テ-タ ***
2000 DATA 21,00,D0,01,B0,04,36,00,1DC
2010 DATA 23,0B,7B,B1,C2,06,B0,C9,39B
2020 DATA 21,42,18,11,5B,D2,0E,12,1D6
2030 DATA 06,1C,1A,C6,E0,CD,4D,00,2FC
2040 DATA 23,13,05,C2,1A,B0,23,23,20D
2050 DATA 23,23,0D,C2,18,B0,C9,11,2B7
2060 DATA 00,00,ED,53,50,D4,ED,53,3A4
2070 DATA 52,D4,DD,21,00,D0,01,1F,314
2080 DATA 00,DD,09,21,5B,D2,06,12,249
2090 DATA 0E,1C,AF,DD,86,E1,DD,86,480
2100 DATA E2,DD,86,E3,DD,86,FF,DD,667
2110 DATA 86,01,DD,86,1D,DD,86,1E,388
2120 DATA DD,86,1F,F5,E6,0F,57,F1,4B4
2130 DATA 0F,0F,0F,0F,E6,0F,5F,82,212
2140 DATA 3C,3D,CA,84,B0,3D,CA,84,402
2150 DATA B0,3D,CA,8A,B0,3D,CA,91,489
2160 DATA B0,C3,84,B0,3E,00,77,C3,41F
2170 DATA A6,B0,DD,7E,00,77,C3,A6,491
2180 DATA B0,DD,7E,00,3C,3D,C2,8A,3DD
2190 DATA B0,7A,93,DA,A3,B0,3E,01,429
2200 DATA C3,A5,B0,3E,10,77,3D,CA,3E4
2210 DATA B2,B0,D6,0F,CA,8E,B0,C3,542
2220 DATA C7,B0,ED,5B,50,D4,13,ED,4E3
2230 DATA 53,50,D4,C3,C7,80,ED,5B,4F9
2240 DATA 52,D4,13,ED,53,52,D4,DD,47C
2250 DATA 23,23,0D,C2,4A,B0,DD,23,30F
2260 DATA DD,23,05,C2,4B,B0,21,00,2E0
2270 DATA D0,01,1F,00,09,11,5B,D2,234
2280 DATA 06,12,0E,1C,1A,77,23,13,109
2290 DATA 0D,C2,E4,B0,23,23,05,C2,370
2300 DATA E2,B0,C9,FF,FF,FF,FF,FF,756

```


特集1 MSXでMIDIを! プログラム

まず、プログラムA。これは、マシン語のファイルをディスク上に発生させるためのプログラムだ。便宜上、MKBIN.BASというタイトルをつけているが、まあ、自分のディスクにセーブする際には、適当なファイル名で、セーブしてもらえばいいだろう。

デバッグが完全にすんだら、このプログラムAを実行しよう。実行すると、自動的にMMLSEQ.BIN

というファイルがディスク上に作成される。これが、重要なプログラムなわけだよ。いわば、そのプログラムはシーケンサープログラムの本体にあたるわけだ。

さて、次のプログラム、プログラムBは、イニシャライズそしてグラフィック関係を司るもの。これも、デバッグを完璧にして、適当なファイル名でセーブしておこう。シーケンサープログラムを起

動させるときには、このプログラムをロードして、RUNするのだ。

プログラムBの450行を見てほしい。REM文にはMIDIのチャンネルを決定するルーチン、てな意味のことが書いてある。そうなのだ、ここで、パート1からパート8までの各パートのMIDIのチャンネルを決めるのだ。

POKE文の値が、直接チャンネルの値となる。0だとチャンネル1、

1だとチャンネル2、というふう

にひとつずつずれて関連している

ので、気をつけるように。
さて、最後の説明、プログラムCだ。これが、データ文を、このシーケンサープログラムの読める形式に変換するものなのだ。
今回掲載したプログラムには、おまけで、5000行からサンプルの音楽データをくっつけてみた。だからこのまま打ち込んで、実行すれば、サンプル曲データが発生する。サンプル曲は以前のMUSICびよびよで掲載したものだ。4パー

■アステロイド・LIST

```

100 / ●●● ショキ セツテイ ●●●
110 SCREEN1,0:KEY OFF:WIDTH30:CLEAR 100
0:DEFINT A-Z:DEFSNG T,Y:GOSUB 690
120 TC=0:L=2:ST=1:PLAY"v15"
130 U$=" 7*****子 ":H=1
140 COLOR 15,1,1:CLS:GOSUB 790
150 LOCATE1,0:PRINT"SCORE":TC
160 LOCATE15,0:PRINT"LEFT":L
170 S$="":C$="":TX=0:TV=.5:MX=15:MY=22:Y
Y=22:MV=0:GOSUB 620
180 / ●●● メイン ルーチン ●●●
190 FOR I=4 TO 7:FOR J=0 TO 29
200 S=STICK(0)+STICK(1)
210 X0=MX:Y0=MY:MX=MX+(S=7)-(S=3)
220 MX=MX-(MX=1)+(MX=28)
230 TR=STRIG(0)+STRIG(1)
240 IF YY=22 AND TR THEN PLAY"164o4c"
250 IF YY<>22 AND TR=0 THEN TR=-.5
260 YY=YY+TR:MY=INT(YY)
270 V=&H1800+MY*32+MX+1:VPOKE V,145
280 R=&H1800+Y0*32+X0+1
290 IF(MY<>Y0)+(MX<>X0)THEN VPOKE R,32
300 LOCATE J,I:PRINT S$
310 LOCATE 29-J,11-I:PRINT S$
320 LOCATE TX,3:PRINT U$
330 TX=TX+TV
340 IF TX=0 OR TX=22 THEN TV=-TV
350 VV=VPEEK(&H1800+MY*32+MX+1)
360 IF VV=177 THEN 510
370 IF MY=3 THEN 430
380 NEXT:NEXT
390 LOCATE 29,7:PRINT C$
400 LOCATE 0,4 :PRINT C$
410 GOTO 190
420 / ●●● 7/7リ パンティ ●●●
430 IF VV=128 THEN 450
440 YY=22:GOTO 380
450 TC=TC+50*MH
460 VPOKE &H1800+MY*32+MX+1,145
470 PLAY"164o5cdef":FOR I=1 TO 1000:NEXT
480 IF H=5 THEN ST=ST+1:GOTO 130

```

```

490 H=H+1:U$=" 7"+STRING$(6-H,"♣")+ "子 "
500 GOTO 140
510 COLOR 15,8,8
520 PLAY "o3164cc+dd+ed+dc+c":L=L-1
530 / ●●● ゲーム オーバ ●●●
540 IF L>-1 THEN FOR I=1 TO 1000:NEXT:GO
TO 140
550 FOR I=1 TO 2000:NEXT:COLOR15,1,1:CLS
560 PLAY "t120sm2000018o4fcfcececd4co3bo
4c2","t120s18o4co3ao4co3ao4co3go4co3gb4a
gg2","t120v12o312fedc
570 LOCATE 10,8:PRINT"GAME OVER"
580 LOCATE9,10:PRINT "SCORE":TC
590 LOCATE8,12:PRINT"REPLAY [Y] KEY"
600 IF INKEY$="y" THEN 120 ELSE 600
610 / ●●● インセキ パターン ●●●
620 FOR I=1 TO 6:R=INT(RND(1)*10)+1
630 IF ST>R THEN AA$=" 7 7 ":CC$=" "
" ELSE AA$=" 7 ":CC$=" "
640 R=INT(RND(1)*10)
650 S=S$+AA$+CHR$(31)+CHR$(31)+STRING$(
R,28)
660 C$=C$+CC$+CHR$(31)+CHR$(31)+STRING$(
R,28)
670 NEXT:RETURN
680 / ●●● VRAM セツテイ ●●●
690 FOR I=1 TO 5:READ A$:A=ASC(A$)*8
700 FOR J=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$)
710 VPOKE A+J,B:NEXT:NEXT
720 FOR I=392 TO 720 STEP 8
730 FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 3
740 N=I+J*4+K:S=VPEEK(N)
750 SS=S OR S$2:IF J=0 THEN SS=SS$2
760 VPOKE N,SS:NEXTK,J,I:FOR I=0 TO 7
770 VPOKE 384+I,VPEEK(632+I):NEXT
780 VPOKE 451,&H7E:RETURN
790 VPOKE&H2010,&H50
800 VPOKE&H2012,&HE0
810 VPOKE&H2016,&HC0
820 VPOKE&H2018,&H40
830 RETURN
840 DATA ♠,10,10,38,ba,aa,ee,ba,92
850 DATA 7,3c,7e,ff,ff,fd,fd,72,3c
860 DATA ♣,3c,7e,c3,db,c3,7e,3c,00
870 DATA ♠,03,07,26,3e,26,07,03,00
880 DATA ♣,c0,e0,64,7c,64,e0,c0,00

```


プログラムB NOTEGRP.BAS

```

10 'NOTE GRAPHIC DISPLAY [notegrp.bas]
20 CLEAR100,&HAFFF:DIM X(128),Y(128)
30 DEFUSR=&HC800:DEFUSR1=&HC806
40 OUT1,0:OUT1,0:OUT1,&H40:OUT1,&H4E:OUT
1,&H15 '8251 イニシャライズ
50 COLOR 1,10,10:SCREEN0:WIDTH 40:KEYOFF
60 ON STOP GOSUB700:STOP ON
70 BLOAD"MMLSEQ.BIN"
80 SCREEN0
90 FILES"*.MML
100 PRINT:INPUT"MMLDATA=";MF#
110 BLOAD MF#+".MML"
120 ' DRAW SCREEN
130 SCREEN2,0
140 OPEN"GRP:"AS#1
150 FOR A=10 TO 130 STEP 40
160 LINE(16,A)-(240,A+30),15,BF
170 FOR I=26 TO 220 STEP 16
180 IF I=58 OR I=122 OR I=170 THEN 200
190 LINE(I+3,A)-(I+9,A+19),1,BF
200 NEXT I
210 FOR I=16 TO 240 STEP 16
220 LINE(I,A)-(I,A+30),1
230 NEXT I
240 NEXT A
250 DRAW"BM18,152":PRINT#1,"C1"
260 DRAW"BM130,152":PRINT#1,"C2"
270 DRAW"BM18,112":PRINT#1,"C3"
280 DRAW"BM130,112":PRINT#1,"C4"
290 DRAW"BM18,72":PRINT#1,"C5"
300 DRAW"BM130,72":PRINT#1,"C6"
310 DRAW"BM18,32":PRINT#1,"C7"
320 DRAW"BM130,32":PRINT#1,"C8"
330 FOR J=0TO4:FOR I=0TO14:DRAW"BM"+STR#
(16+I*16)+"","+STR#(152-J*40):PRINT#1,MID
#("CDEFGABCDEFB",I+1,1):NEXT:NEXT
340 SPRITE$(0)=CHR#(&H3C)+CHR#(&H7E)+CHR
#(&HFF)+CHR#(&HFF)+CHR#(&HFF)+CHR#(&HFF)
+CHR#(&H7E)+CHR#(&H3C)
350 SPRITE$(1)=CHR#(&HFF)+CHR#(&HC3)+CHR
#(&HA5)+CHR#(&H99)+CHR#(&H99)+CHR#(&HA5)
+CHR#(&HC3)+CHR#(&HFF)
360 LINE(16,168)-(240,180),8,BF:DRAW"BM3
0,170":COLOR 15:PRINT#1,"MSX MAGAZINE 19
89 4か"じ"う"
370 'SPRITE POSITION
380 RESTORE390:FOR I=24TO35:READ X(I),Y
(I):NEXT
390 DATA 20,150,28,140,36,150,44,140,53,
150,68,150,76,140,84,150,92,140,100,150,
108,140,117,150
400 FORI=24TO35:X(I+12)=X(I)+112:NEXT
410 FORJ=1TO3:FORI=24TO47:X(I+24*J)=X(I)
:NEXT I,J
420 FORJ=1TO7:FORI=24TO35:Y(I+12*J)=Y(I)
-40*INT(J/2):NEXT I,J
430 Y(128)=209
440 LINE(16,168)-(240,180),3,BF:DRAW"BM1
06,172":COLOR 1:PRINT#1,MF#

```

```

450 'MIDI CHANNEL PART1-8
460 POKE &HC810,1 'PART1 MIDICH 2
470 POKE &HC820,2 'PART2 MIDICH 3
480 POKE &HC830,3 'PART3 MIDICH 4
490 POKE &HC840,4 'PART4 MIDICH 5
500 POKE &HC850,5 'PART5 MIDICH 6
510 POKE &HC860,6 'PART6 MIDICH 7
520 POKE &HC870,7 'PART7 MIDICH 8
530 POKE &HC880,8 'PART8 MIDICH 9
540 'START
550 A=USR(0)
560 ' MAIN LOOP
570 D=PEEK(&HC81D):PUTSPRITE 0,(X(D),Y(D)
),5,0
580 D=PEEK(&HC82D):PUTSPRITE 1,(X(D),Y(D)
),13,1
590 D=PEEK(&HC83D):PUTSPRITE 2,(X(D),Y(D)
),2,0
600 D=PEEK(&HC84D):PUTSPRITE 3,(X(D),Y(D)
),6,1
610 D=PEEK(&HC85D):PUTSPRITE 4,(X(D),Y(D)
),4,0
620 D=PEEK(&HC86D):PUTSPRITE 5,(X(D),Y(D)
),5,1
630 D=PEEK(&HC87D):PUTSPRITE 6,(X(D),Y(D)
),7,0
640 D=PEEK(&HC88D):PUTSPRITE 7,(X(D),Y(D)
),8,1
650 IF PEEK(&HFD9A)<>&HC9THEN570
660 'ENDING LOOP
670 CLOSE#1:GOTO 80
680 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
690 FORI=0TO500:NEXTT
700 'INTERUPT FUCK OFF,MIDI ALL NOTE OFF
710 POKE&HFD9A,&HC9:DEFUSR1=&HC806:A=USR
1(0):STOP OFF:COLOR 15,4,7

```

プログラムC CONV.BAS

```

10 'MML-MIDI FORMAT CONVERTER [conv.bas]
20 CLEAR 100,&HAFFF
30 SCREEN0:KEYON
40 INPUT "FILENAME";FL#
50 PA=&HB000
60 'PART ADDRESS
70 POKE PA,&H10:POKE PA+1,&HB0
80 PART=1:AD=&HB010
90 'main
100 L=4:O=4:R=4:V=8:T=120
110 READA#
120 IF A#="*"THEN POKE AD,255:POKE AD+1,
255:PRINT"part";PART;"end":GOSUB710:IF P
ART=8 THEN 730 ELSE PART=PART+1:AD#=RIGH
T#("000"+HEX$(AD),4):POKE &HB000+(PART*2
)-2,VAL("&h"+RIGHT$(AD#,2)):POKE &HB000+
(PART*2)-1,VAL("&h"+LEFT$(AD#,2)):GOTO90
130 P=1
140 IF P>LEN(A#) THEN 110
150 X#=MID$(A#,P,1)
160 U=INSTR("rRcCdDeEfFgGaAbBoO1LvVt<>@
",X#)
170 IF U>0THEN 190

```



```

180 IF INSTR("0123456789.#+-",X$)=0THENP
RINT"FORMAT EROR-";A$;END ELSE P=P+1:GOT
O 140
190 PS=P+1:GOSUB220:PS=P+1:GOSUB290
200 ON U GOSUB 380,380,470,470,480,480,4
90,490,500,500,510,510,520,520,530,530,5
90,590,440,440,650,650,670,670,630,610,6
90
210 P=P+1:GOTO 140
220 'extract value s$
230 S$=""
240 IF PS>LEN(A$) THENRETURN
250 XX$=MID$(A$,PS,1)
260 IF (XX$="a"AND XX$<="z")OR (XX$="A"
AND XX$<="Z")OR XX$="@" THENRETURN
270 IF XX$<"0"OR XX$>"9" THEN:PS=PS+1:GOT
O 240
280 S$=S$+XX$:PS=PS+1:GOTO 240
290 'serach [.#-]
300 FUTEN=0:HAND=0
310 IF PS>LEN(A$) THEN RETURN
320 XX$=MID$(A$,PS,1)
330 IF (XX$="a"AND XX$<="z")OR (XX$="A"
AND XX$<="Z")OR XX$="@" THEN RETURN
340 IFXX$="." THEN FUTEN=FUTEN+1
350 IFXX$="#"OR XX$="+" THEN HAND=1
360 IFXX$="-" THEN HAND=-1
370 PS=PS+1:GOTO 310
380 'kyufu
390 GOSUB400:PRINT"kyufu .. step time=";
ST:POKE AD,&H80:POKE AD+1,ST:GOSUB710:RE
TURN
400 IF S$="" THEN ST=192/L*(2-.5^FUTEN):G
OTO 420
410 ST=192/VAL(S$)*(2-.5^FUTEN)
420 IF ST>192 THEN PRINT"おとの なか さか なか 寸
き 寸":PRINTA$;END
430 RETURN
440 'length
450 L=VAL(S$):RETURN
460 'onpu [cdefgab]
470 N=0:GOTO 540
480 N=2:GOTO 540
490 N=4:GOTO 540
500 N=5:GOTO 540
510 N=7:GOTO 540
520 N=9:GOTO 540
530 N=11:GOTO 540
540 N=(N+HAND+12)MOD12+0*12+12
550 GOSUB400
560 POKE AD,N:POKEAD+1,ST:GOSUB710
570 PRINT"note=";N;"step time=";ST
580 RETURN
590 'octave
600 O=VAL(S$):RETURN
610 'octave up [>]
620 IF O<8 THEN O=O+1:RETURN
630 'octave down [<]
640 IF O>1 THEN O=O-1:RETURN
650 'volume
660 POKE AD,&HA0:POKE AD+1,INT(VAL(S$)*8
.5):GOSUB710:RETURN
670 'tempo
680 T=VAL(S$)/75:POKE AD,(&H90 OR INT(T)
):POKE AD+1,INT((T-INT(T))*256):GOSUB710
:RETURN
690 'program change [0]

```

```

700 POKE AD,&HB0:POKE AD+1,VAL(S$):GOSUB
710:RETURN
710 'next part address
720 IF AD<&HC7FETHEN AD=AD+2:KEY1,HEX$(A
D):RETURN ELSE PRINT"MML () data か おおき
寸.";END
730 '
740 FL$=FL$+".MML"
750 BSAVE FL$,&HB000,AD
760 END
5000 'MML sumple data part1-part4 [sumpl
e]
5010 'part 1
5020 DATA @37t140v1418o5
5030 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5040 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab>dc<b>cde
4
5050 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5060 DATA c<bab>c<f>d2c4<bag#ab4a2.>
5070 DATA @50agfga>c<b2.gfefgba2.
5080 DATA fedefag#2b4>c<bab>cde2.
5090 DATA r8gfedc<b2.r8>fedc<ba2.>
5100 DATA r8edc<bag#2b4r8ed>:bae<a2.
5110 DATA *
5120 'part 2
5130 DATA @37t120v15o6
5140 DATA r2.r2.r2.r2.
5150 DATA r2.r2.r2.r2.
5160 DATA r2.r2.r2.r2.
5170 DATA r2.r2.r2.r2.
5180 DATA @50r2.r2.r2.r2.
5190 DATA r2.r2.r2.r2.
5200 DATA a2.r2.g2.r2.
5210 DATA f2.r2.<a2.r2.
5220 DATA *
5230 'part 3
5240 DATA @37t120v1118o5
5250 DATA r2.r2.r2.r2.
5260 DATA r2.r2.r2.r2.
5270 DATA c<bab>c4d2.<bagab4>c2.
5280 DATA <agfga4b2a4g#f#ef#g#4e2.>
5290 DATA fedefag2.edcdege2.
5300 DATA dc<b>cdfe2.ag#eg#ab#c#2.
5310 DATA fedc<bag2.>edc<bag#e2.>
5320 DATA dc<bag#e2.<a1r2
5330 DATA *
5340 'part 4
5350 DATA @22t120v1318o3
5360 DATA a2.>dc<b>cd<bg2.>c<bab>c<a
5370 DATA f2.bag#abae2g#4ag#ab>c4<
5380 DATA a2.18>dc<b>cd<bg2.>c<bab>c<a
5390 DATA f2.bag#abae2.ag#a>c<a4
5400 DATA @50d4a4>d4<gab>cd<be4b4>e4<ab>
cdec<
5410 DATA d4a4>d4<ef#g#abea2.ab>c#dec#<
5420 DATA d4a4>d4<gab>cd<be4b4>e4<ab>cde
c<
5430 DATA d4a4>d4<ef#g#abg#a2ec<a2.
5440 DATA *
5450 'part 5
5460 DATA *
5470 'part 6
5480 DATA *
5490 'part 7
5500 DATA *
5510 'part 8
5520 DATA *

```



特集 MSX SPRING LOVELY GO!GO! ~PSG バージョン~ L・I・S・T

123ページで紹介したプログラムのリストです。そんなに長くないので、1時間もあれば楽に打ち込めるはず。TAKERUで販売している「MSX SPRING」に入っているもの(このプログラムのみ)はFM音源専用のため、MSX2+やFMPACを持っていない人は使用できないようになってますので、ここではPSGバージョンを掲載することに

なりました。

メインプログラムはFM音源バージョンとなら変わりはありません。音楽ルーチンだけをちょっと手直ししただけです。

気をつけるところは、文字列で使っているひらがなやアルファベットの小文字の打ちまちがいくらいでしょう。というわけで、よろしかったら打ち込んでください。

 打ち込みミスに気をつけてねー!

```

100 REM *** LOVELY GO! GO! ***
110 SCREEN 1,2:COLOR 15,2,3:DEFINT A-Z:WIDTH 30
120 KEYOFF:DEFFNR(X,Y)=VPEEK(6145+X+Y*32)
130 LOCATE 12,12:PRINT "おせな!"
140 FOR I=0 TO 2:A#= " ":FOR J=0 TO 31:READ B#:A#=A#+CHR#(VAL("&H"+B#))
150 NEXT:SPRITE#(I)=A#:NEXT
160 FOR I=816 TO 863:READ A#:VPOKE I,VAL("&H"+A#):NEXT
170 FOR I=952 TO 967:READ A#:VPOKE I,VAL("&H"+A#):NEXT
180 FOR I=264 TO 727:V=VPEEK(I):VV=V OR (V/2) OR (V/4)
190 VV#=STRING$(8-LEN(BIN$(VV)),"0")+BIN$(VV):MID$(VV#,5)="0":VPOKE I,VAL("&B"+VV#):NEXT
200 FOR I=8205 TO 8207:READ A:VPOKE I,A:NEXT
210 PLAY "T200V1506L32","T200V1506L32","T200V1504L4"
220 X=5:Y=11:MX=14:MY=4:C=1:Q#="w ":G#=""
230 LOCATE 3,9:PRINT "k"STRING$(21,"h")"j":FOR I=10 TO 20:LOCATE 3,I
240 PRINT "i"SPC(21)"i":NEXT:LOCATE 3,21:PRINT "j"STRING$(21,"h")"k"
250 A=145:FOR I=5 TO 17 STEP 2:FOR J=11 TO 19 STEP 2:LOCATE I,J:PRINT CHR$(A)
260 A=A+1:IF A=160 THEN A=224
270 NEXT:NEXT
280 FOR I=19 TO 21 STEP 2:FOR J=11 TO 19 STEP 2
290 IF I=19 AND (J=17 OR J=19) THEN 300 ELSE LOCATE I,J:PRINT CHR$(A):A=A+1
300 NEXT:NEXT
310 A=1:A#=""°物をんgf":FOR I=19 TO 23 STEP 4:FOR J=11 TO 19 STEP 2
320 IF I<>19 OR J>16 THEN LOCATE I,J:PRINT MID$(A#,A,1):A=A+1
330 NEXT:NEXT
340 LOCATE 6,1:PRINT "= LOVELY GO! GO! ="
350 LOCATE 4,22:PRINT "BY K.KUBIMAWARI/ASCII"
360 LOCATE 5,4:PRINT "HIS NAME:w":LOCATE 5,6:PRINT "HER NAME:"
370 PUTSPRITE0,(X*8+4,Y*8-5),8,0
380 IF STRIG(0) THEN GOSUB 840:GOSUB 420
390 S=STICK(0):XX=- (S=7)*(X>5)+(S=3)*(X<23):XX=XX*2
400 YY=- (S=1)*(Y>11)+(S=5)*(Y<19):YY=YY*2:IF S THEN GOSUB 810
410 X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO 370
420 IF FNR(X,Y)<>103 OR LEN(G#)=0 THEN 440
430 G#=MID$(G#,1,LEN(G#)-1):LOCATE 14,MY:PRINTG#:Q#:MX=MX-1:RETURN
440 IF FNR(X,Y)=102 THEN ON C GOTO 480,490
450 GG#=CHR$(FNR(X,Y))
460 IF GG#<>"g" THEN G#=G#+GG#:LOCATEMX,MY:PRINT GG#:LOCATEMX+1,MY:PRINTQ#:MX=MX+1
470 RETURN

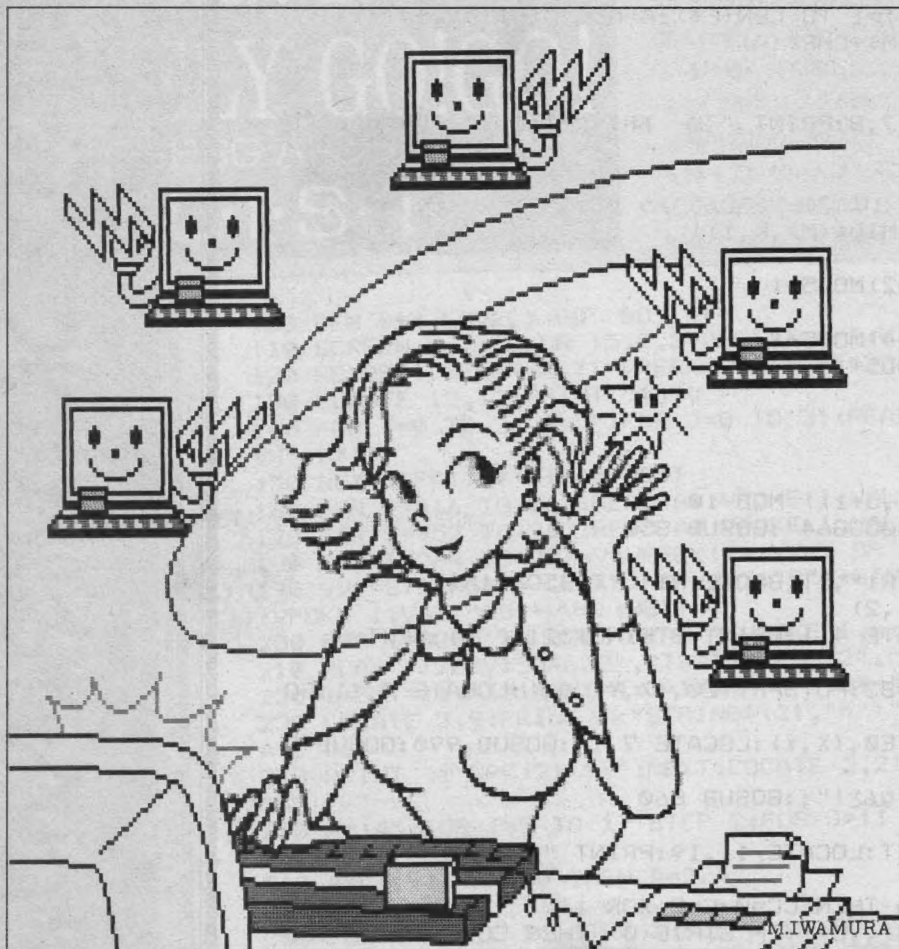
```




パソコンがなくなってもNEWするな！

```
480 F#=G#:G#="" :MX=14:MY=6:C=2:Q#="X " :LOCATE14,6:PRINT Q#:GO
TO 370
490 M#=G#:IF LEN(M#+F#)=0 THEN I=0:GOTO530
500 F#=F#+M#:M#="" :FOR I=1 TO LEN(F#):A=ASC(MID$(F#,I,1)):IF
A<221 OR A>223 THEN M#=M#+CHR$(A)
510 NEXT
520 I=LEN(M#)
530 IF I<4 THEN LOCATE 7,8:PRINT "アホー、おれを なめてんのか?":FOR H=0 TO
5000:NEXT:CLS:GOTO 210
540 DIM P(I-1,I)
550 LOCATE 3,8:PRINT "くいは この ど"こし"ょう か"える!"
560 FOR K=1 TO I:A=ASC(MID$(M#,K,1))
570 IF A=253 THEN B=1
580 IF A<253 THEN B=(A-2)MOD5+1
590 IF A=245 THEN B=3
600 IF A<245 THEN B=(A-4)MOD5+1
610 IF A<224 THEN B=AMOD5+1
620 IF A=134 THEN B=5
630 P(1,K)=B:NEXT
640 FOR K=2 TO I-1
650 FOR J=1 TO I-K+1
660 A=(P(K-1,J)+P(K-1,J+1)) MOD 10
670 P(K,J)=A:PLAY"T24003664":GOSUB 850
680 NEXT
690 NEXT:PLAY "T18506C1R1","T18506E1R1","T18506G1R1"
700 G=P(I-1,1)*10+P(I-1,2)
710 FOR I=10 TO 20:LOCATE 4,1:PRINT STRING$(21," "):NEXT
720 GOSUB 820
730 RESTORE 980:X=58:Y=83:PUTSPRITE0,(X,Y),8,1:LOCATE 7,11:GO
SUB 990:GOSUB 860
740 X=58:Y=107:PUTSPRITE0,(X,Y):LOCATE 7,14:GOSUB 990:GOSUB 8
60
750 LOCATE 6,17:PRINT "なんど!":GOSUB 860
760 PRINT G"ハ°-セント"す"
770 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 11,19:PRINT "おめで"とろ!"
780 GOSUB 830:C=0:CC=0
790 CC=CC+1:IF CC>100-G THEN CC=0:C=C XOR 1
800 PUTSPRITE0,(152,148),,C+1:IF STRIG(0) THEN CLS:ERASE P:GO
TO 210 ELSE 790
810 PLAY "07C","07E":GOTO 850
820 PLAY "T23006L868.R16616R16616R1662.G#4646#407C1.", "T23005
L868.R16616R16616R1662.G#4646#406C1.":GOTO 850
830 PLAY "05T120V15L8C4R8C04B405E04BA1B4R8BA16R16A16R16B16R16
B05C1L32":GOTO 850
840 PLAY "04C8","03A8"
850 IF PLAY(0) THEN 850 ELSE RETURN
860 FOR J=0 TO 1000:NEXT:RETURN
870 DATA 00,0C,12,21,20,40,40,20,20,10,10,08,04,02,01
880 DATA 00,60,90,08,08,04,04,04,08,08,10,10,20,40,80,00
890 DATA 00,0C,1E,3F,3F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,1F,0F,07,03,01
900 DATA 00,60,F0,F8,E8,FC,F4,F4,F8,F8,F0,F0,E0,C0,80,00
910 DATA 00,40,8C,1E,3F,3F,3F,3F,1F,1F,0F,07,23,11,00,00
920 DATA 08,04,64,F0,D8,F8,E8,E8,F0,F0,E0,C0,84,18,00,00
930 DATA 02,02,22,62,FC,60,20,00,00,00,20,60,FE,60,20,00
940 DATA 00,00,00,CC,33,00,00,00,10,10,20,20,10,10,20,20
950 DATA 10,28,74,DA,6D,3A,14,08,08,14,3A,6D,DA,74,28,10
960 DATA 0F,03,05,39,48,48,30,00,1C,22,22,1C,08,3E,08,08
970 DATA 194,66,130
980 DATA さあ、けっかか"ア"ました!、おたりの おれしょうは?、
990 READA#:FOR I=1TOLEN(A#):PRINT MID$(A#,I,1);:FORJ=1TO8:X=X+
1:PUTSPRITE0,(X,Y):FORH=0TO1:NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
```


EDITORIAL



5月号では、パソコンネットワークについて、またまた考えてみようと思うのだぞ。そして、特別付録もつける予定だ。ハードに関する情報も、さらに、充実させていこうじゃないか。ええ!!

STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人・編集長	小島 文隆
副編集長	塩崎 剛三 河野真太郎 加川 良
編集スタッフ	宮野 洋美 藪 暁彦 金井 哲夫 金矢八十男 田中富美子 新井 頼士 船田 巧 唐木 緑 樹村 頼子 水野 震治 浜村 弘一 伊東 みか 下山 牧子 金田一 健 高橋久美子 渡辺 妙子 宮川 隆 五十嵐久和 宮地 千里 大塚由利子 川村 篤 入澤 貴志 有沢 清子 伊藤 雅敏 鈴木 弘明 都竹 喜寛 二木 康夫 斉藤 伸 鈴木 賢一 森本 真理 津辺 江里 本田 文貴 江守 依子 中村 優子 清水早百合 小倉 倫子 松本 隆一 高橋 敦子 田川 実 香沢美佐子 柴田 英春 野田 稔
制作スタッフ	本間 智嗣 荒井 清和 山田 康幸 田宮 朋子 佐藤 英人 浜崎千英子 刑部 仁 小山 俊介 小林 昌子 河野 輝幸 前田実穂子
編集協力	上野 利幸 山口 裕生 青柳 昌行 田中 芳洋 土方 幸和 林 大紋 可徳 剛 高橋 義信 谷 洋一 川村 和弘 伊藤 裕 藤高 信博 斉藤 裕史 折原 光治 三井 徳久 神谷 正樹 大森 穂高 三須 隆弘 山田 裕司 鳥田 雄人 下田 春彦 小栗 恭也 林 英明 小林 仁也 角 克彦 服部 浩章 布施 哲也 榎原 智 中本 紀香 美村 孝之 山本伊知郎 深水 司 荻野 和子 山口 政司 山本 正代 藤田 雅之 白尾 隆明 菅野多希子 野口 豊 山下 信行
制作協力	三輪 悦子 スタジオB4 CYGNUS 渡辺 亜子 秋本由喜子 内山 泰秀 高橋 由佳 下田佳代子 佐藤 卓 斉藤 大助 内藤 智志 樋口 陽子 鶴谷 孝子 池上 朋子 安田 稔
アメリカ在住	トム・ランドルフ
フォグラフィ	水科 人士 八木澤芳彦 桜沢エリカ
イラスト	佐久間良一 桜 玉吉 城戸 房子 宮嶋美奈子 もろが 卓 なかのたかし 大賀 葉子 若村 実樹 水口 幸広 望月 明 今井 美保

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ!

☎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

5月号は **4月8日発売!** 予価 **500円**

「遊ぶ」が「創造」のオモシロイ

表計算・グラフ機能の「GCALC」が加わり、
 こまごま印刷・領域検索機能「GCARD」も追加！
 MSX2+対応の「HALNOTE」も追加！



MSX2 / MSX2+用 統合化ソフト

HALNOTE



HALNOTE用 ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして「COBAUSE(ニュートラックボール コボウス)」が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。
 HTB-60・14,800円

★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。未登録の方は、至急ユーザー登録してください。よろしくお願いいたします。

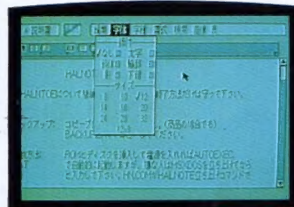
*MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」©テグレット技術開発

株式会社 HAL 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-50S 85ビル6F TEL.03-252-5561

一歩進んだ文書作成に力を発揮。連文節変換、JIS第2水準、作画機能の本格装備。

日本語ワードプロセッサ



連文節変換(2文節最長一致法)ができ、JIS第2水準標準装備の本格的な機能を満載。入力にはひらがな、カタカナ、ローマ字対応で、文字サイズ10種類、字体は6種類。すべての編集機能は、メニューやアイコンを使ってマウスで選ぶだけの簡単操作。また、作画機能によって文書中に絵や図を書き込むことも自由にできます。
 ●日本語ワープロはHALNOTE3点セット29,800円に含まれています。

表計算を瞬時にグラフに変換。漢字使用可能、豊富な関数式の充実機能。

表計算プロセッサ GCALC ジーカルク

横は64項目、縦は128項目までの数値データを計算できる表計算機能と、そのデータをたどころに棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフに変換できる自動グラフ作成機能。入力は漢字変換が利用でき、グラフにはコメントを入れられます。また、関数式の定義も可能で高度な計算が行えます。

●オプション(表計算ソフト)GCALC(ジーカルク)…HNS-104・14,800円



近日発売

情報管理も思いのまま。カード形式で自分だけのデータベースができあがる。

カード型データベースソフト GCARD ジーカード



住所録や名刺管理はもちろん、ビデオやカセットコレクションの整理、文献整理など、自分だけのデータベースづくりに使いみちいろいろ。カード形式でデータの整理、記録、検索、50音順・昇・降順のソーティングが自由自在にできます。すべての操作がアイコンによるメニュー選択の手軽さで、タック印刷も可能です。

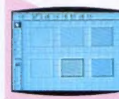
●オプション(データベース作成ソフト)GCARD(ジーカード)HNS-103・12,800円

新発売

(HALNOTEの基本機能)

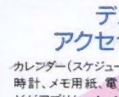
デスクトップ バインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロール



図形プロセッサ

方眼付き画面で簡単な図形や地図を描く、編集も自在な強力ローリング機能。



デスク アクセサリ

カレンダー(スケジューラー)、時計、メモ用紙、電話帳などがアプリケーションソフト動作中でも利用可能。

日本語ワードプロセッサ

HNS-100 HALノート3点セット 29,800円

(アプリケーションソフト)

ネットワークへの参加や、図形データの通信が楽しめる。

図形通信プロセッサ Gterm(ジーターム)

●オプション(パソコン通信用ソフト)図形通信プロセッサ G term(ジーターム) HNS-101……………10,000円
 ※このソフトを使うにはモデムカードリッジが必要です。

ビジネスから個人用まで、欲しい文書が自動的にできあがる。

代筆プロセッサ「直子の代筆」

●オプション(簡単操作の文書作成ソフト)代筆プロセッサ「直子の代筆」HNS-102……………8,800円

GCALC(ジーカルク) GCARD(ジーカード)

※アプリケーションソフトを使うにはHALNOTEカードリッジが必要です。

統合化ソフトが完成領域へ。

