



brother

デンキュン い百貨店 ・デンキ粉又駅前店 きマイコンショップ ンコンシンペリ 共田県 ソンコンタンペリ 共田県 12 日本 12 WAVE EYE 技権屋 ラオックス厚本店オーディ WAVE EYE大和店 サトームセン相模大野店 中込電気商会 ダイエー長野店 7 F 遠浜 のみや片町店 内カラー駅前店 梅田 岡山 食敷 広島





「AKERU CLUBを知っているか!

TAKERUユーザーの皆様で作る「TAKERU CLUB」は、皆様の参加に よる運営と様々なサービス・特典を提供することを目的としています。メン バーの証、「TAKERU CLUB CARD」が贈られ、NEW TAKERUで ご利用頂くことで様々なサービスが受けられます。

-ビス・特典(TAKERU CLUB CARDを使うと) TAKERUでの操作がより簡単になります。 C詳細マニュアルが、 ぐお手元に / 3ユーザー登録も簡単 4TAKERUクーポンシ すくあずルにアーロューケー豆は「日本」と「PARCITIC」 ホンステム 「Gメンバーの皆様からの投稿、ご意見、グラフィック、ゲームアイデア等、皆様の参加による「CLUB会報」が届きます。 GTA KERUソフト情報・イベント情報が届きます。



TAKERUの画面上で「TAKERU CLUB入会」を選択してご覧ください 入会費500円/年会費500円



ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局 (052)824-2493 東京営業所(03)3274-6916 大阪営業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記 の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい 代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

FAN ATTACK	
ゲームシステムと塔の 1 階を紹介 サーク ガゼルの塔	4
全12ページ、豪華シナリオ5本完全攻略/	
ソーサリアン	10
FAN NEWS	
ナイキ 銀河系一周レースで暴走する美少女AVG	109
DM fan ディスクステーション29号	108
PROGRAM	
ファンダム	35
1 画面5 本+N画面3本+FP部門3本	44
ファンダムスクラム	44
マシン語の気持ち	46
スーパービギナーズ講座	47
BASICピクニック FM音源音色エディタの使い方	30
第5回MSX・FANプロコン読者審査員応募要項	68
FM音楽館 ゲームミュージック4本+一般曲3本+オリジナル2本	69
AVフォーラム	104
ベストAV作品集・3本立て	
ゲーム十字軍	22
のぞき穴:信長の野望・武将風雲録、ソーサリアン/歴史の散歩道:信:の野望・武将風雲録ほか、桃色図鑑:ランスIIほか	長
情報 おもちゃ箱 FFB	93
夏のMSXイベント情報報告、ソーサリアン・シナリオ・コンテストほ	
GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報	96
ほほ梅麿のCGコンテスト 充実のイラスト部門で増ページだマロ	100
FAN STRATEGY 「信長の野望・武将風雲録」おとり国作戦と共同作戦のワナ	28
記憶のラビリンス 「ソーサリアン」オン・マイ・マインド	106
ゲーム制作講座 操作性の大切さを見落とすなよ/	98
パソ通天国 初心者のパソ通	74

INFORMATION	
ON SALE	111
COMING SOON 「期待のソフトにスポットライト2」でソフト品定め/	112
MSX新作発売予定表 8月21日現在の情報	115
今月のいーしょーく一情報	110
FAN CLIP スーパー付録ディスク制作記	122
投稿応募要項	79
読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント	34

スーパー付録ディスク#1

(スペシャル)「サーク・ガゼルの塔」オープニング・デモ

〈スペシャル〉 Mファンオリジナル「ソーサリアンリレー」

〈レギュラー〉 ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/ FM音楽館/AVフォーラム/ほほ梅麿のCGコンテスト/M SXView/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/オマケ

スーパー付録ディスクの使い方

116

●スペック表の見方

特別付

Mファンソフト ● **☎**03-3431-1627 **②**

1月23日発売予定 @

	0110000	.,
•	200 × 2 	媒 体
•	M5X 2/2+	対応機種
(128K	VRAM
•	ディスク	セーブ機能
•	6,800円	価 格
•	の高速モードに対応	ターボR

●販売、あるいは開発ソフトハウス。 ❷購入な どについての問い合わせのための、ソフトハウ スのユーザーサポート用の電話番号です。 3こ の本を作っている時点での予定発売時期。
◆媒 体と音源/Wid ROM、園はディスク、正は MSX2+からオプションで内蔵されるようにな ったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応してい ることを意味します。また、松下電器から発売 になっている『FMパック』も同様です。ディス クの後の数字は何枚組かを意味しています。 6 対応機種/ソフトの仕様がMSXIで動くタイ プのものは WS WS 2/2+、MSX2は WS 2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用、ター ボRでしか動かないものは
国国と表記されてい ます。 GRAM、 VRAMの容量/MSXIの仕様のと きは、RAM容量によって動いたり動かなかった

りするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種は VRAMI28Kなので、あまり関係ありません。 ◆セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこから また始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シ ューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある 場合はそのことを明記してあります。③価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。 Ø備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパ 一付録ディスクに掲載のプログラム やデータなどが収録されています。



●記事中の価格表記について とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金 電の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。 2203-3431-1627 なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。





塔の中でなにかが起こる!

前作でゴスペルを倒してから、 もう1年がたとうとしている。 ラトクもりっぱな青年になって 勇者としての風格もでてきたよ うだ。

今月号の付録ディスクには、 この『サーク ガゼルの塔』のオ ープニング・デモが入っている んだ。もう見てくれただろうか。 すごくかっこいいデモだから まだ見ていないなら絶対に見て ほしいな。

まずは、ちょっとオープニン グについて説明しておこう。

暗闇の中ではなしているのは、 男がギル・ベルゼス、女がアル・ アクリラ。ふたりは、"暗闇の声" とラトク抹殺の計画をたてている。ギルとアルのふたりには"デュエルの末裔"のラトクのほん とうのすごさがわかっていないようだ。





◎アル・アクリラとギル・ベルゼス。ラトク抹殺の命を受けた、はぐれ妖魔だ

はぐれ妖魔のギルとアルは、 暗闇の声に助けられたお礼にラ トクを殺すのだという。

いくらギルとアルがすごくて も、ラトクはバドゥーやゴスペ ル、そして数多くのモンスター を倒してきているのだから絶対

○不気味なこれはなんだろう

に負けるはずないじゃないか。 それにしても妖魔軍はつぎか

それにしても妖魔軍はつきからつぎに強敵を送りこんでくる。いつになったら平和な世界はやってくるのだろう。 デュエルの 末裔、戦士ラトクよ、がんばるのだぞ/



疫塔を遠くから見つめるこの男はきっとラトクだ

一一成長した勇者たちの姿を見よ

ラトクがゴスペルを倒したのが4年前の聖歴753年だから16歳のときのこと。そして19歳のときにバドゥーを倒した。

聖暦757年、20歳になったラトクは、りっぱな青年戦士として旅を続けている。

ピクシーは小さな妖精だった のに今回はちゃんとした人間の 大きさになって、これは成長し たというのかなんというのか。 小さな妖精よりはこのほうがい いよなあ。

フレイを森の中で助けたのは 1作目のサークのときだから、 もう4年前にもなるのか。それ がりっぱな魔法戦士になってい て、ラトクを魔法で助けて冒険をしてくれる。かわいいのにホント頼りになる。そういえば、フェルは2作目のサークIIに初登場したんだね。ラトクより4歳年上だから年は24歳。すてきなおねえさんて感じになっちゃても5♡

そして、謎の吟遊詩人のホーン。今回はどんなことをやってくれるのだろう。こいつはかっこいいからいいよなあ。

あっ/ リューンを忘れると ころだった。なんだかんだいっ てもこいつの剣の腕は確かだか ら、きっと役に立ってくれるに ちがいない。



から彼らを待ち受けているものは……

4年の年月は幼かったラトクをりっぱな戦士に変えた。ピクシー、ホーン、リューン、フレイ、フェルも4年の間に大きく成長したことだろう。この勇気ある仲間たちと力をあわせ、ガゼルの塔の秘密をさぐりラトク

の命をねらう妖魔軍の陰謀をう ちやぶるのだ。

この世界にほんとうの平和が おとづれるのはいつになるのだ ろう。

その日がくるまでラトクよ / 戦うのだ。

ラトク・カート





サークシリーズといえば、このラトクが主人公。フレイに好かれているのに気づかない鈍感なヤツ。剣の腕が抜群なのは戦神デュエルの末裔だからだろうか。すこしまぬけなところがある。

フレイア・ジェルバーン



1作目サークで森の中でたすけた少女。ラトクのことが大好きでラトクのためになにかしたいと魔法戦士に



なった。強力な攻撃魔法を使うことが できるし、ラトクのマジックポイント の復活もできてしまう。

ルゥ・ピクシー

妖精界からやって きた妖精族。探知 能力に優れていて ワナなどを未然に 察知してかんたん なものならはずし



てしまう。回復魔法もすこし使える。 サークシリーズの1作目からラトクと 行動している。怒った顔もかわいいぞ。

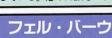
ホーン・アシュタル



吟遊詩人である。 回復魔法も攻撃魔 法もそこそこ使え たりするバランス のとれたキャラク タ。サークIIのと



きボローズの森でラトクとはじめてで あっている。かなりの美形。ぼうしが キザだなあ。





バヌワの町の修道 女だったが、いま はホーンと旅をし ている。塔の中で 傷ついてもフェル のところに戻って



くると回復してくれる。ライフやマジックポイントが減ったらテレポーションの魔法で彼女のところに戻ろう。



リューン・グリード

なかなか腕のたつ 戦士。注意力は少 しあるようだ。ラ トクのサポートメ ンバーになるとラ トクの攻撃力が2



倍になってしまう。 はじめのうちはゲームにかかわってこないけど、そのうちに登場してくるらしい。

ガゼルの塔はどんなゲーム?

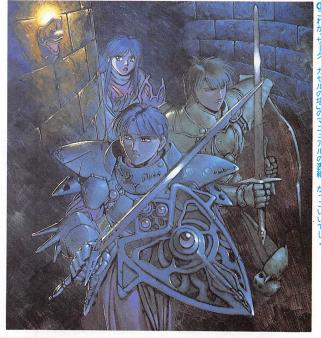
冒険に旅立つ前に「サークガゼルの塔」のゲームシステムついて少し説明しておこう。この「サーク ガゼルの塔」はサーク、サークIIの大ヒットの記念として発売になるもので、もちろんVRシステムVer.2.0が搭載されて前作同様、リアルな画面を作っている。ゲームは、広いフィールドを歩きまわるタイプのゲームじゃなく、塔の中

を探険するダンジョン形式のR PGだ。塔の中の地下 1 階から 地上5階までのワナをつぎつぎ とクリアし、モンスターやボス キャラを倒していく。

ラトクがいくら強くても、ひ とりで冒険するには無理がある。 そこでピクシーやフレイなんか に助けてもらうわけだ。

誰かひとりを選んで冒険をしていくことをサポートメンバー

方式という。連れて歩くメンバーには、それぞれ違った特徴、 長所、短所がありラトクの能力にプラスされる。メンバーは塔の前でいつでも選びなおすこと ができるし場所によっては決められたメンバーでないと通過できないところもあるからゲーム進行が有利になるように選ぶのがコツだ。



超強力VRシステム

サークシリーズといえばVRシステム。サークIIで使われたVRシステムVer.2.Dが、「サーク ガゼルの塔」でも使われている。サークのときのVRシステムとは基本的な仕様以外は大きく変わり、より複雑な処理をするためや画面表示をよくす

るためにいろいろ改良が加えられている。これまでのHPGにはないリアルな表現方法だから最初はとまどうけど、なれてしまえばほかのゲームが不自然に思えちゃうほど。では、そのVHシステムの特徴をちょっと説明してみよう。

キャラクタがジャンプする

VRシステムを使った、この ゲームは、高さの概念がちゃん とある。

いままでのRPGは平面のマ ップの上をへばりつくように動



いていたんだけど、VRシステムを使っていればぴょんぴょん 跳びはねることができてしまうんだ。ちゃんと影までついているし、やっぱりすごい。



より複雑な表現が可能

VRシステムを使えば今まで できなかったような複雑な表現 ができるようになる。

建物はちゃんと立体になっているから、かげにかくれれば姿は見えなくなってしまうし、格子のような物のうしろにいけばちゃんとその向こうにみえる。 多重スクロールみたいなことだ ってできてしまうんだから驚き だ。



当たり判定の3D化

VRシステムではマップ上のものが立体的に描かれているだけではなく高さの概念が取り入れられているから、モンスターの弱点が高いところにあればジャンプして攻撃しなくては効果がないのだ。ほかのゲームのように剣でついていればダメージを与えられるわけではないから

初めはとまどうかもしれない。 早めに敵の弱点を探そう。



1 補助操作画面を見てみる

ゲームを始める前に、補助操作画面を見てみることにしよう。 補助操作画面では、ラトクや サポートメンバーのステータス を調べたり、ガントレット(戦 闘用の手袋)を選択したりする。 サークの画面とほとんど同じ

だけどサポートメンバーに関す

る表示が増えているのが変わったところかな。

ゲームを最後までクリアする と、ゲーム中に倒したそれぞれ の階のボスたちと再戦ができる ボスモードも前作同様について いる。何回でも遊べてしまうの がうれしいよね。

SUPPORT

BOSS MODE

EXIT

595

C Fr 8

る表示が増えているのが変わっ シウインドウが開いてステータスが表示される

ガントレット

CAUNTLET OF

SUPPORTMEMBER

PIXIE -

FORCESHOT SEE-THROUGH

0

ITEH-A

ITEM B

現在使っているガントレットを表 示する。ガントレットをつけると ストレングスなどが増える。



アイテムーA

持っているアイテムのうち、スペースキーで使用するものが表示される。

アイテムーB

ここに表示されているだけで効果のあるアイテムが 表示される。表示されていないと持っていても無効。

サポートメンバー

いまいっしょに行動しているサポートメンバーの名前が表示される。

マジックポイント(ラトク)

ラトクのマジックポイントが表示される。フォース ショットを撃つと減る。

マジックポイント(サポートメンバー)

サポートメンバーのマジックポイントが表示される。マジックポイントが減ると赤くなる。

メニュー

補助操作画面のメインメニュー。ここで 何をするのかを選ぶ のだ。ボスモードも あるぞ。

S.A.S

S・A・Sとはソード、アーマー、シールドの略。装備しているものがここに表示される。

ライフ

上段がラトク、下段がモンスターのライフ。緑 なら良好、赤くなると死んでしまう。

フォースショット&シースルー

フォースショットとシースルー(壁がすけて見える)が選択されているとランプが点灯する。

ラークが戦うモンスターたち

『サーク ガゼルの塔』になってモンスターたちも少しは変わったようだがサークIIのモンスターもたくさん登場してくるようだ。

たとえば、スライム、マッド スライム、ハンティングコブラ、 ゾンビ、スピリットなどなど ……。いく場所でとになつかし いモンスターに出会うと思わず 興奮してしまったりする。



◆おなじみのスライム。 ブヨブヨしていて かわいい



◆スライムの中でも凶暴なヤツ。日を開けておそいかかってくる



◆地下の薄暗いところにたくさんいる。地 中からはいだしてくる



◆どうもうな毒へビ。ひとの姿をみつける とおそいかかってくる



◆人間の顔の形の幽霊。塔の2階でフワフワ漂っている



●ふらふらと歩いてきて、とつぜん爆発するが、またもとの姿にもどる



◆ 上階のボス。ふつうのゴブリンよりはるかにつよい。ブーメランを投げてくる。

ゴスペルとの戦いから1年が たとうとしていた。

ずっと旅を続けていたラトク はレイジアという小さな村でフ レイと再会した。

フレイから"にせラトク"とガ ゼルの塔の悪いうわさを聞いて、 ガゼルの塔に向かうことになる。 村の人々がガゼルの塔に入って 戻ってきたものがいないという ことを教えてくれるが、勇気あ

るラトクは恐れたりはしなかっ

村の人々はもうひとつ重要な ことを教えてくれた。それは何 日か前にラトクと同じくらいの 青年が塔の中に入っていったと いうこと。その青年とはいった い誰なんだろう。

やっと着いたガゼルの塔の前 にいたのは、おなじみのピクシ 一、そしてホーン・アシュタル、 フェル・バーウ。みんな ガゼルの塔の悪いうわさ を聞いて集まってきたら LU

ピクシーはラトクがこ こにくるまでのあいだに、 ちょこっとガゼルの塔の 中に入って、ようすを調 べてきたらしい。たくま しくなったなあ。

ピクシーがいうには、塔の中 はワナだらけで、そのうえモン スターがウヨウヨといるらしい のだ。多人数で歩くのは危険だ からラトクがメンバーをひとり 選んで塔の中に入ろうというこ とになった。ワナとモンスター





がいるとなると、やっぱりガゼ ルの塔はなにかありそうだ。あ やしい……。とにかく、塔の中 に入って調べてみないことには、 "にせラトク"のことも数日前に 入っていった青年の消息もわか らない。



ic, irčioioomioo?•

○ひさしぶりに会ったラトクとフレイ。ガゼルの塔は北の方角だ

最初のサポートメンバーは塔 の中に少し入ってようすを見て きたピクシーに頼むことにした。 というよりも最初は強制的にピ クシーになってしまうんだ。

サポートメンバーはラトクの 後にぴったりくっついてくる。 まるで金魚の☆☆☆のようでけ っこう楽しいぞ。

モンスターと遭遇すると剣を 使って戦うことになるんだけど ラトクが戦うだけでサポートメ

ンバーは直接、戦闘に参加する わけではないんだ。サポートメ ンバーが役にたつのはイベント やトラップに関係するときなん かで、いろいろとアドバイスし てくれたり魔法を使ってくれた りと助けてくれるんだ。

とにかく塔の中へ入ったんだ から進んでいくしかないね。

少し進んだところにあやしい 像があった。ピクシーにいわれ 調べてみれば、いきなり引き返

> せという石像の声が聞こ えてくるではないか。で も、帰れといわれたらま すます行きたくなるよね。

ぶつぶついいながら先 へと進む。このへんは、 スライムとマッドスライ ムぐらいしかいないから、 そんなに危なくはない。 わりと安心して歩き回れ る。それでも油断すると ダメージを受けるから注



◎像が警告してきた。引き返すものか

意しなくてはね。

あれっ/ 板を渡しただけの 橋がある。下は地下室らしい。 飛び降りてもだいじょうぶらし いけどピクシーがいうように今 はやめておこう。

小部屋の中で宝箱を開けた。 何も入ってないぞ。そうしたら ピクシーがその中に入っていた 陽の石をくれた。まったくピク シーったら先に入っていたとき に取っていたなんて……。

隣の小部屋で石版を見つけた。 「光に満ちた世界を……」とか書 いてある。きっとトラップを解 くのに必要なんだろう。忘れな いように覚えておくとしよう。



○宝箱の中は石版。よく覚えておこう

さらに奥へと進んで行くと、 閉ざされた橋と何かをはめこむ らしき穴のある部屋が2部屋あ

そのうちの 1 部屋は、ピクシ 一からもらった陽の石をぴった りとはめこめことができた。も うひとつの穴にはめこむ石も、 どこかにあるに違いない。急い で探してしまおう。



→陽の石はピクシーが持っていた



◆最初のサポートメンバーはピクシーにお願いする

もうひとつの石を探して歩き まわるのだけど、どうも 1 階は いけるところがなくなってしま った。そういえば「自らの身を ……」とかいうメッセージがあ ったけど、あれはどういうこと なのかな。降りられるような階 段はどこにもないから、閉ざさ れた橋の穴に飛び降りるか、あ の2か所あった板を渡したよう な、へんな橋から飛び降りるし か方法はないということなのだ



○へんな橋だ。乗ったら折れてしまいそう

ろうか。とりあえず地下室へ行 ってみるしかないな。

地下室は毒の沼とゾンビがい っぱいて、すぐにHPが減って しまう。気をつけないと死んで



砂地下におりないと、どこにもいけない

しまうぞ。

歩きまわってみると地下室に は階段がいくつかあって] 階で 行けなかったところへも行ける ようになっている。そこでもう



○もうひとつの石を穴にはめこむ

ひとつ石の入った宝箱を見つけ てしまったのだ。ラッキー!!

1階に戻ってもうひとつの石 をはめこむと、何か音がして橋 が降りてきたのだった。



●なんだろう 何だろう わかんないや わかんないや



♀どこかで音がしたかと思ったら、なんと橋がおりていた。これで奥にすすめるぞ

橋が渡れるようになると、行 ける場所がまた増えた。少し行 ったところにあやしい像が2体 ある。ピクシーのいう通りに像 と像のあいだに行ってみたのだ が、そのしかけにびっくり。

床が動いている。ベルトコン ベアのようだ。思った方向にう



○このはしごで上の階に上がる



○床が動く。うまく前にすすめない

まく進めない。ジャンプをうま く使って部屋の中までいくと、 2階への登り階段があった。上 に行くまえに奥のほうをちょっ と探索。すると、宝箱に入った カギを発見した。カギの名前は 「第一の鍵」。安直な名前だな。

でも第一の鍵というくらいだ から、まだカギがあるはずなん だけど、1階はまたしても行け るところがなくなってしまった。 しょうがない、2階へ行くとす るか……。

階段を上がるとトビラがあり、 その前にスピリットが……。コ

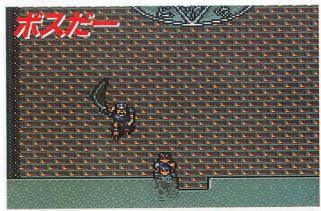


○この橋は飛び降りる方向に秘密がある

イツを倒し、トビラを開けよう としたのだがトビラは開いてく れない。そんなとき、ピクシー がさっきのカギを使ってみたら という。開いた、開いた。ピク シーありがとう。

階段を降りて先を急ぐと、そ こにはまた板を渡したような橋

があった。その奥に地のガント レットがある。地下室に飛び降 りたり、また階段を上がったり して、やっと「第二の鍵」を見つ けた。また地下室に飛び降りて カギを使い、1階へともどると、 いよいよ、最初のボスの部屋に たどりついた。以下次号。



○ | 階のボス、ゴブリンの部屋だ。こいつをまず倒さなくてはいけない



まだまだ広がるソーサリアンの世界

移植が決まってから、ずいぶん長いあいだ待たされたなって感じのなかで、やっと発売された『ソーサリアン』。

発売日に購入して、もう全部 のシナリオを、クリアしちゃっ たよっ、なんてせっかちなひと も、たくさんいることだろう。 まあ、それはそれでいいんだけ ど、せっかく長いあいだ待って いたんだから、その分じっくり と、すべてを知るつもりで楽し んでほしいな。

先月号で飛びだした、超特大



●ひさしぶりの、MSX版『ソーサリアン』のタイトル画面。何度見てもいいもんだ!

スクープ『戦国ソーサリアン』の 移植の話。こっちの方はなんに も進展がない。年末ごろ発売予 定ってことでまだ先になりそう。 気長に、のんびりと待っていて くださいな。

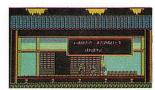
そのかわりといってはなんだけど、とってもうれしいニュースをひとつお知らせしておこう。その、うれしいニュースとは、シナリオコンテストの開催が計画されているのだ/これは、ユーザーのみんなからシナリオやマップなんかを募集して、そのなかから優秀な作品を選んで、



商品化してしまおう/ という 企画なのだ。これによって、 MSX版だけのオリジナルシナ リオなんかも生まれてくるはず。 逆に他のパソコンに移植される ことになったりして、ますます 『ソーサリアン』の世界が広がっ ていくってわけだ。

シナリオのアイデアはあって も、プログラムが組めないので 形にできないなんてひとでも気 軽に参加できてしまうのだ。

そこで、来月からコンテスト の詳しい応募方法や注意事項な どを紹介していくので、今から 期待して待っていてほしい。



●同じく「戦国ソーサリアン」より 1 場面。 もう待ちきれない!(画面はPC-98版)

次に移植されるのはどのシナリオ!?

『戦国ソーサリアン』の移植は 決まったし、シナリオコンテストの開催計画もあるしで、「ソーサリアン」ファンの胸の高鳴りが、いまにも聞こえてきそう。しかし、ちょっと待ってほしい。これだけで満足しちゃいけないぞ/まだまだMSXで遊ぶことのできない「ソーサリアン」のシナリオって、たくさんあるのだ。

いままで他機種で発売されて

いる追加シナリオは、『追加シナリオVOL.1』、『戦国ソーサリアン』、『ピラミッドソーサリアン』、『宇宙からの訪問者』、『ギルガメッシュソーサリアン』、『セレクテッドソーサリアン』の1~5までと、『メガドライブ版ソーサリアン』と『ソーサリアン』の基本シナリオまで含めれば、シナリオの総数は、全部で59本。そのうちMSX版で遊べるシナリオが、『ソーサリアン』

の15本と、まだ発売は先だけど 「戦国ソーサリアン」の5本の、 あわせて20本だけ。ということ は、あと39本ものシナリオが MSXに移植される可能性を持 っている、というわけになるの だ。

実をいうと、今回めでたく移植されることになった「戦国ソーサリアン」の前に、他機種では『追加シナリオVOL.1』が、発売されているのだが、このシナ

リオはどうなったんだろうか? まあ順番がかわったからって、 発売されないって決まったわけ じゃないけどね。

こうして考えてみると、次に 移植されるシナリオが、いきな り『メガドライブ版ソーサリア ン』であってもおかしくないは ず。ユーザーとしては、より多くのシナリオを楽しみたいわけ だから、すべてのシナリオが移植されることを願いたい。



ピラミッドソーサリアン

ピラミッドが舞台になっているシナリオで、ストーリーが『戦国ソーサリアン』の続きになっている。アクションやパズルの要素が強い。次はこれが移植されるかも。
(画面はPC-98版)

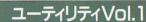


「ソーサリアン」初の、ゲーム機への移植。ただし、シナリオはすべてメガドライブ版だけのオリジナル。少々高めの難易度が、かえってやる気をそそるのだ! (画面はメガドライブ版)



宇宙からの訪問者

MSX版の発売元でもある、ブラザー工業から発売された追加シナリオがこれ。 ということは、このシナリオが移植される可能性は非常に高いはずじゃないですか? (画面はPC-98版)



これって追加シナリオじゃないんだけ ど、ぜひ、移植してほしい! これが あるとキャラクタの名前をかえられた りクイズで遊べたりと、楽しくって、 実用的なのだ! (画面はPC-98版)



ドラゴンをやっつけろ!

『ソーサリアン』のシナリオには、1から5までのレベルがあるってことを以前話したけど、レベル1からレベル5までのボスを倒したキャラクタ・データ

をつかってゲームをはじめると、 メニュー画面のなかに「ドラゴ ンとたたかう」っていうコマン ドが現れる。これを実行すると、 I6本目のシナリオとでもいうべ き、いままで戦ってきたドラゴンとだけ続けて戦えるシナリオが始まるのだ/ ただし、パーティのなかに条件を満たしていないキャラクタが1人でもいるとコマンドは、あらわれないの

で注意するように/

このモードで戦うドラゴンた ちは、姿はおなじでもかなり強 くなっていて手強いぞ。みごと クリアすれば、エンディングが、 待っているぞっ/



ラゴンと戦う」コマンドの登場だ!



○「暗黒の魔道士」に登場したブルードラゴンは、サンダー攻撃が強力だ!



●最初に戦うドラゴンは「消えた王様の 杖」から、ヒドラのおでました!



●「ロマンシア」のボスキャラだったヴァイデスだ。こいつがいちばん強いかも?

キングドラゴン登場!



♠どのシナリオにも登場しなかった、キングドラゴンが、このモード最後の敵。 こいつのブレス攻撃は手強いぞ。弱点は頭だ!

天の神々たち

story

ペンタウァの山岳地帯の中でも、ひときわ天高くそびえる、神々の庭園と呼ばれる高山の頂きに、大いなる神ユイター、太陽の神フェリス、鍛冶の神ペトス、酒の神デュオン、門の神ノーネーム、美の女神ビヌスという、名高き神々たちが住んでいた。その神々の庭園のふもとにある小さな村で、多くの異変が起こっていた。雨が降らないのに川が氾濫したり、晴れた日に雷が落ちたり、作物の収穫期

に作物が枯れてしまったりと、ただならぬ気配が感じられた。村に住むシャーマンがいうには、人々の心が汚れてしまったから神々がお怒りになったのだそうだ。しかし、村に住む人々がたくさんの供え物や深い祈りを捧げても、神々の怒りはおさまらなかった。人々は、ペンタウァの王都に逃げてきた。このままでは人々の生活が成り立たない。ソーサリアンたちよ、神々の話を聞くために神々の庭園に登るのだノ

ここペンタウァのはずれにある平和な小さな村で起こった、数々の異変のすべては、神のなかの神である大いなる神ユイターのひき起こしたことらしいというのだ。

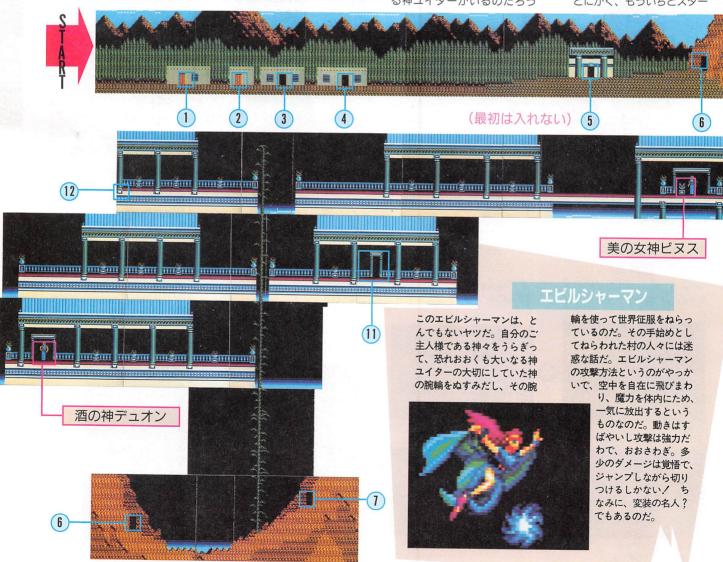
ソーサリアンたちは、大いなる神ユイターに、直接会って話をするために神々の庭園に向かったのだが、いきなりの難関/スタートしてずっと右へ右へと、野をこえ山をこえ、ズンズンと進んでいき、やっとのことでたどり着いたそこには、門の神ノーネームが立っている。この場所からは、遠くの山の山頂に神殿らしき建物を見ることができるのだが、あそこに大いなる神ユイターがいるのだろう

か? だが、門の神ノーネーム が道をゆずってくれないのだ ここを通ることができなければ、 大いなる神ユイターに会って話 をするなんてことは、夢のまた 夢だ。

う~ん、どうしようか? 門の神ノーネームは、ぶどう酒を持ってきたら通してくれるっていってるけど、ぶどう酒なんてあったっけ……!?

こんなときは、振りだしに戻ってもういちどやってみるのがいちばん/ ほら、警察なんかでも事件の捜査にいき詰まったりすると、事件のあった現場に戻って、最初から捜査をやり直したりするじゃない。

とにかく、もういちどスター



FAN ATTACK ソーサリアン

ト地点に戻ってみると……。あった/ あった/ こんなところに酒屋さんがあったなんて、ぜんぜん気がつかなかったもんな。これで、やっとぶどう酒が手に入ったわけだ。とにもかくにも、行動するってことが大切だねっ/

ここで手に入れたぶどう酒を、 ガンコな門の神ノーネームに持っていけば道をゆずってくれる ってわけなのだ。

やっとのことで先に進むと、 そこにいるのは、大いなる神ユ イターじゃないですか/ こん なにすぐ会えるなんて思っても みなかったから、もう感激/

でも、ちょっと様子が変。おそるおそる話しかけてみると、おまえたちなんかの来るところじゃない/ といわれて、険しい山岳地帯に飛ばされてしまった。何が気にさわったのだろう

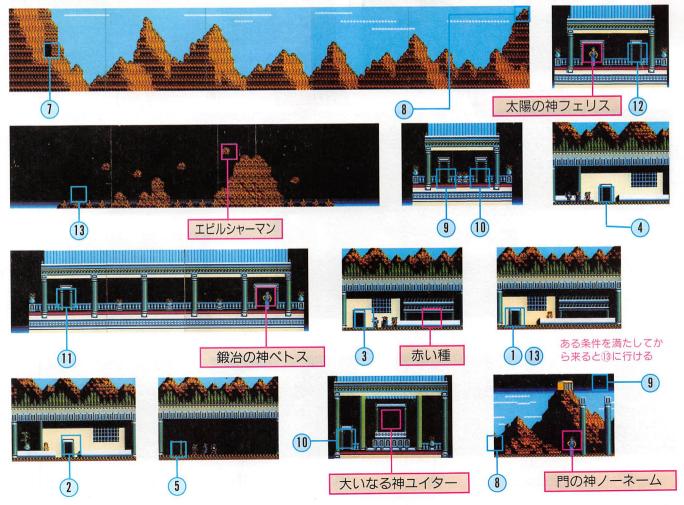
か? じっくりと考えたところ で何もわからない。だからといって、すごすごとひきあげるわけにもいかないぞ。もういちど 会って話を聞いてもらわなくちゃ/

トボトボと歩いていると、ポケットから何かがこぼれ落ちて、そのまま岩のすきまにころころと落ちていってしまった。なんだろ? と思って、のぞきこんでみると、そこには小さな赤い種がある。そういえば、どこかの空き家に入ったときに拾ったっけ。なんとか拾おうと手を伸ばしてみたけれど、どうも届きそうにない。まあ、拾ったものだし、なくてもいいかっ/

おかしいなぁ……。ちっとも 話が進展しなーい/ こうなり ゃヤケだっ// と思って、いま いちどスタート地点に戻ろうと ひきかえすと、さっき赤い種を 落としたところから小さな芽が出ている。これは? と思って、そのへんをうろうろしていたら、さっきまであんなに小さかった芽が、天に向かって、まるで大木のようにそそり立っているじゃないですか / これって、ジャックと豆の木の話みたいだね。ってことは、これを登っていけば何かがあるはず。

やっぱり/ 思った通りだ。 着いた先は、天空の神殿? み たいなところだった。そこは 神々の住まいになっているらし く、とてもこうごうしい光であ ふれている/ とりあえずあい さつでも、と思って神々の話を 聞いていくと、鍛冶の神ペトス は炎の種がほしいといい、酒の 神デュオンは黄金の酒がほしい という。そのうえ、太陽の神フ ェリスは赤い果実がほしいさい ってくる。この神々のわがまま を、すべて聞いてあげると、ある場所に吟遊詩人のアンナがあらわれるのだ。このアンナを、美の女神ビヌスのところに連れていくと、大いなる神ユイターの機嫌をとる方法を教えてくれるのだ/あっちへ行ったり、こっちへ来たりとたいへんだけど、ここはガマンのしどころだ。

ここまで来て、やっとのことで先がみえてくる。どうやら大いなる神ユイターは、大切にしていた神の腕輪をぬすまれてしまい、そのことに腹を立てているらしいのだ。そして、村をおそった異変の数々は、すべてその者のしわざだということだ。だったら神の腕輪を取りかえこしてあげればいいんだけど、これがまたたいへん。そいつの名前は、エビルシャーマン。以前ごこかで聞いたことがあるような気がするんだけど……。



氷の洞窟

洞窟の壁のあちこちにアルファベットが刻まれている。これってなに? その上行き止まり。 牢屋で話を聞くと、地獄を癒せば道は開ける、とわけのわからないことをいってくる。

はっきりいってここの謎って、 いままでのシナリオにくらべて 格段にややこしい/

まず、地獄を癒すっていうのがあったよね、これは、壁のHELL(地獄)をHEAL(癒す)にすればいいんだけど、さあどうするか? じつは壁の文字って刻まれているんじゃなくて、かかっているだけなの。だから、

HELLからLを外してANG ELからAを取ってきて掛けて あげれば、行き止まりだった道 が通れるようになる。

そこをクリアすると風の精霊が氷に閉じこめられている場所に出てくる。下のほうをみると、壁にBLAST(突風)とあるので、ここはさっきの要領でBLESS(祝福)にすればめでたく精霊をたすけだせる。

そして、このシナリオ最大の 謎のループする洞窟だ/ ヒントは白骨死体のそばで手に入る んだけど、ドЗシ2ラ1という さっぱりわからない暗号。実は ペンタウァの王国には、原因不明の寒波が訪れていた。国のはずれにある山間から、身も凍るような冷たい空気が流れてきて人々は震えあがっていた。その原因のわからない寒波は、あるひとりの人物によって起こされていたのだったが、そのことを知っている者は誰もいなかった。その人物の名はソクラム。かつてはペンタウァに住んでいたのだが、人工生命をつくりだすという非人道的な実験をおこなったために、ペンタウァの王

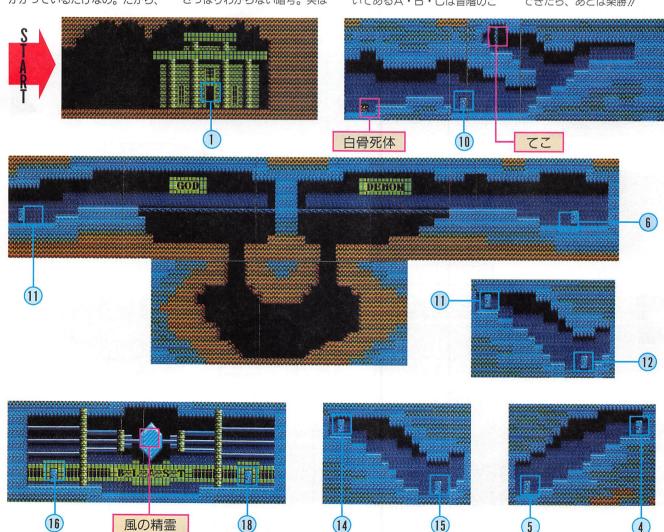
国を追放された錬金術師であった。

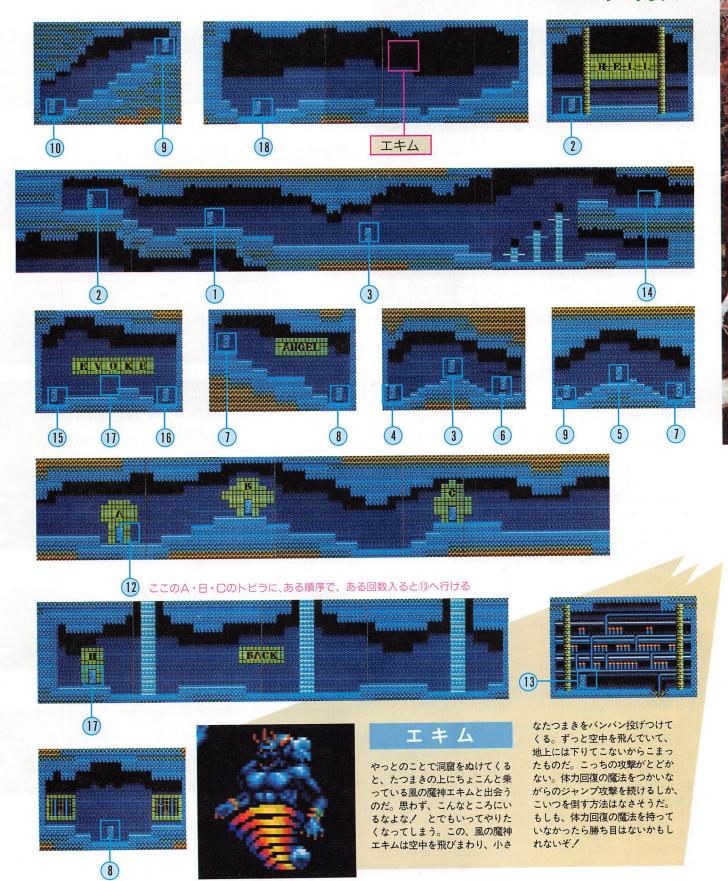
Story

禁じられた書物を読み、邪教に心をうばわれてしまったソクラムは、ペンタウァのはずれにある洞窟で風の精霊を幽閉し、邪神召喚のとき必要な冷気とエネルギーを採取していたのだ。ペンタウァの王国を、寒波がおそった原因というのはこれだったのだ。身も凍りつくほどの洞窟に潜入し、悪の化身と化したソクラムの実験を阻止しなければ、ペンタウァの王国に暖かな安息の日々がおとずれることはないだろう。ソーサリアンたちだけが頼りなのだ。どうか、王国の危機を救ってほしい。

これ、音階のことなんだ。ド・シ・ラはアルファベットで、C・B・Aになる。もうわかったかな? ループする洞窟の扉に書いてあるA・B・Cは音階のこ

とで、白骨死体の暗号は、ドに 3回、シに2回、ラに1回って ことなのだ。この通り扉に入れ ば秘密の部屋にいける。ここま できたら、あとは楽勝//





メデューサの首

92011

ペンタウァの王国に属する、ある小さな村にメデューサが現れた。メデューサとは、鬼のような上半身と大蛇のような下半身を持つ、それは恐ろしい怪物である。髪は毒をまきちらす蛇で、地上のありる生き物を石にしてしまう眼光を持っている。もしメデューサが群れをなして生息していたら、ウとこの地上にはメデューサいきっとこの地上にはメデューサいまかっただろう。さいわい、数体を残して絶滅していたのだ。こんな

魔物におそわれた村人たちはたまらない。突然のできごとに対処できなかった村からの連絡は、ぷっつりととだえてしまった。現在考えられる最悪の事態が村をおそったのだった。王国の運命をも左右しかねないこのできごとに、ペンタウァの国王はあわてふためいた。国王はメデューサ討伐のために精鋭部隊を送りこんだのだが、2度と帰ることはなかった。そし、あのソーサリアンたちしかいないと心のなかで強く思ったのだった。

ペンタウァの王国はじまって 以来の大事件。なんとすべての 生き物を石に変えてしまう力を 持った最悪の魔物であるメデュ ーサがペンタウァの村を襲って いるというのだ。このメデュー サの魔の手から村の人たちを救 わなければならないのだ!

村のひとたちの悲痛なさけび を聞きつけ、さっそく冒険に出 発したソーサリアンたち。村に いってみると家の中はもぬけの からで、だあれもいない。さっ きまで誰かが生活していたって においは残っているんだけどな ……。ちょっと気になるけどこ こにいてもしょうがない。 どこ かに隠れているのかな? そう だといいんだけどね。とりあえ ず村を出て、村のずっと先の方 に広がっている森に向かってみ ようと思う。きっと何かがある はず/ 長年の冒険生活で、そ んな勘みたいなものがはたらく ようなのだ。

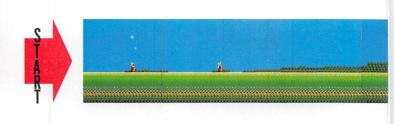
大木の立ち並ぶ、ちょっと薄暗い森の中。ここでとんでもないものを発見/ なんとそこには、石にされてしまった村の人たちがごろごろ転がっていたのだ。ということは、この近くにメデューサがひそんでいるのかもしれないから、慎重に行動しなくっちゃ/ もしソーサリア

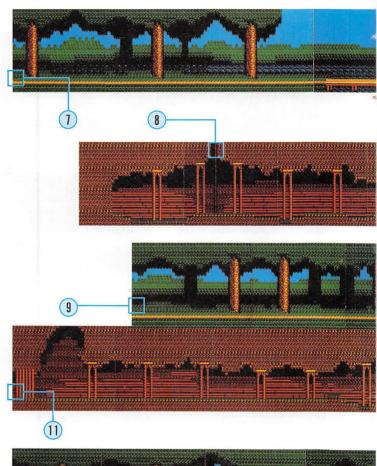
ンたちが石にされてしまったら、 それこそ一大事。

慎重に、慎重に、それこそカメさんのような歩みで進んでいく一行は、気がつくと廃坑の中に入りこんでいた。なんの情報もないし、気味がわるいしでもうやんなっちゃう。こんなところでメデューサになんか絶対に会いたくない/でも、こんなときに限って予感が的中するもんなんだよね。目の前には、さっそくメデューサのおでましだ/ここはいっちょ、戦うしかないでしょ//

ちょっとへんだなあ? いくらがんばって攻撃しても、メデューサは全然ダメージをうけていないみたいな感じ。このままじゃ、こっちの方がさきにやられてしまいそう。ちょっとくやしいけどひとまず退散するしかなさそうだな。

森にもどってみると、そこには1人の女の子が待っている。この冒険で初めて出会う人間がこの女の子。うれしさを押さえつつ話を聞いてみると、彼女はメデューサ・ハンターで、名前はカレンというのだそうだ。カレンがいうにはメデューサにダメージをあたえるには、ブルーリボンというアイテムを見つけて、それを森の泉に投げこむみ







要があるという。それさえわかればこっちのもの。カレンもパーティに加わってくれたことだし、こわいものなしだ/ ちょっと寄り道して、石にされてし

まったカレンの師匠のポケットから、メデューサの毒を中和する効果のあるという薬を手に入れて、さあ/ あらためてメデューサ退治に出発するぞ//



またまたやってきた廃坑の中。 求めるブルーリボンは、この先 にあるという話だ。メデューサ がちょっとこわいけど、さっき もらった中和剤があるから毒の 攻撃にはへっちゃらなのだ。

メデューサをとびこえ、やっ とのことでたどりついたそこに は小さなビンがあった。中をみ ると、さらに小さなブルーリボ ンがみつかった。廃坑を引き返し、急いでそのブルーリボンを 森の泉に持っていって投げ入れ ると、ソーサリアンたちの剣さ ばきが見違えるほど素早くなっ た。これがブルーリボンの効果ってやつなのか。これでメデューサを倒す準備はすべて整ったぞ/ さあ、こんどこそメデューサを倒してやる//

囚われた魔法使い

魔法使いを助けだすべく、魔物が潜んでいるダンジョンへとやってきたソーサリアンたち。かなり深いダンジョンのようで、先の方は真っ暗ヤミだ。実際ここに魔法使いが幽閉されているのかどうかわからないのだが、魔物の巣窟と化したこのダンジョン。すごく怪しいのだ/

ダンジョンの奥へと進むと、 さっそく魔物たちのおでま しだ。ちょこちょこと空中 を飛びまわり、急降下で一 撃必殺/ の攻撃をくわえ てくる上に、倒しても倒し ても、どこからかわきだす ように次から次へとやって 来る。はっきりいってこん な魔物なんかを相手にしている ヒマなんてない。魔法使いをさ がさなくちゃ/ ちなみに、こ のダンジョンって飛んで攻撃を してくる魔物がすごく多い。な んたって、ボスのファイアーエ レメントからして空中を飛びま わる魔物だから、しょうがない んでしょうかね。

うるさい魔物たちを振りはら

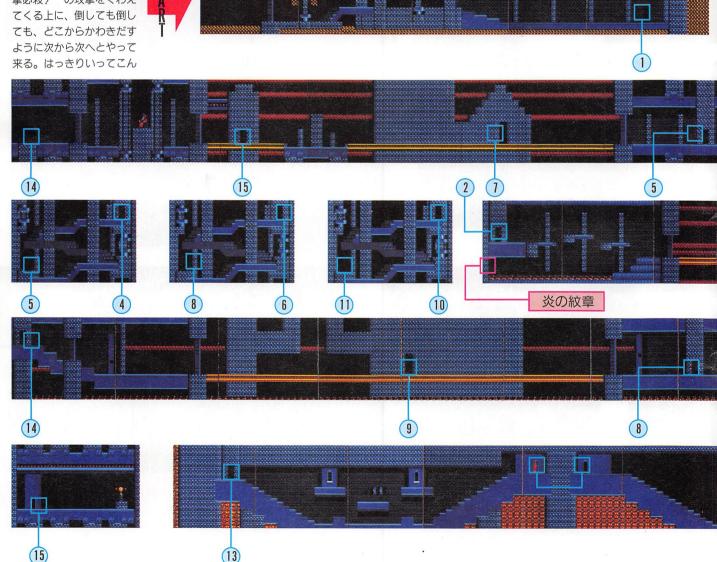
ペンタウァ王国では、優れた能力 を持つ魔法使いに王直属の地位を 与えて生活の保証をしていた。そ のかわりとして、国の平和を守る という重要な役目をはたしていた のだ。魔物たちが王国の中に入っ て来ないように結界を張ったり、

病におかされた人々を魔法で助け

Storn

てあげたりと、それは大変な任務だった。あるとき、王直属の魔法使いが行方不明になってしまった。 噂では、行方不明になった魔法使いによって王国への侵攻を阻まれていた魔物たちが、どこかに幽閉しているということだ。こんな今、王国が魔物に襲われたとしたら、魔物による王国の支配が始まってしまうかもしれない。

い先を急ぐソーサリアンたちは、 さっきからちょっとしたことが 気になっていた。ダンジョンの あちこちに黄色の玉がある。な んだろうか? そばに寄ってじっくりと見てみると、かすかに音を出しながら回転していることがわかったんだけど、さすが



FAN ATTACK ソーサリアン

のソーサリアンたちもこの奇妙な黄色い玉が何なのかまでは、まったく見当がつかない。きっとナゾを解くカギになるんだろうけど、ひとまず置いといてまた来ようっと/

ダンジョンの入り口からさらに奥までやって来ると、どこからか声が聞こえてきた。魔物の叫び声じゃないみたいだし、いったい誰の声だろ? おそるおそる声の方に進んで行くと、そこには魔物に捕らえられている妖精がいた。なんとか助けてあげたいんだけど、どうもうまく

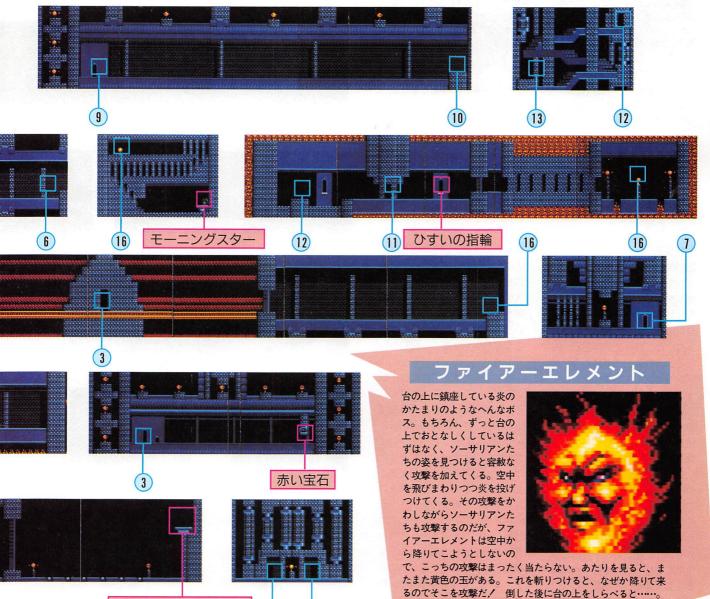
ファイアーエレメント

いかない。悩むソーサリアンたち。このまま見過ごすわけにもいかないし……。そこで妖精がひとこと、炎の紋章が必要なの。そうかー、アイテムが必要なのか。でも、いったいどこにあるの? 炎の紋章のありかがわからずトボトボ歩いていると、遠くの方からキラキラと光り輝くものが目に入った。これか/こんな所に炎の紋章があったなんてちっとも気づかなくて、ちょっとくやしい感じかな。

とにかくどうあれ炎の紋章を 手に入れ妖精を助け出すと、妖 精はお礼にと、ENERGY RODなるものをくれるのだ。 何でも、これを持っていると魔 物もマッサオの怪力の持ち主に なるんだそうだ。

さっそく、今まで重くて開くことのできなかった扉を開いてみると、そこには例の黄色い玉がある。少々嫌気がさしていたのだが、調べてみると……?ここは? どこ? どうやらさっきの部屋にあった黄色の玉だけに仕掛けがあったようだ。ある部屋に飛ばされたソーサリアンたちの目の前には、いかにも

強力そうな武器が置いてある。なんと/ モーニングスターではないか……。話には聞いていたけど、見るのは初めて。これさえあればこわいものなしだ/大喜びのソーサリアンたち、このダンジョンのボス、ファイアーエレメントをさっさと倒し、ようやく幽閉されているという魔法使いの所にやってきた。声をかけると、とんでもないことをいってくれた上に、ペンタウァの町に戻されちゃう。今までの苦労は何だったんだっ/ いいがげんにしてくれよ……。



2

不老長寿の水

Story

 う。しかし、この聖水の隠されているといわれるダンジョンに行って生きて帰ってこれた人は誰もいないという、魅了されるがとても危険なダンジョンだった。ある日、王様の命令により1人の戦士がダンジョンへと向かい、何日かののち不老長寿の水を発見したとの便りが届いた。しかし、戦士はその後何日たっても帰らなかった。事態を重く見た王様は、消息のとだえた戦士の行方をしらべ、不老長寿の水を持ち帰ってほしいとのおふれを出したのだが……。

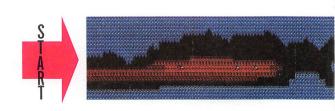
これはペンタウァの王国の一大事だ/ とばかりに冒険に飛びだしていったソーサリアンの一行。実をいうと、このところ作物が育たないおかげでろくな食事をとっていなかったのだ。このまま放っておいたら、自分たちだってこまるというのがホンネのようなのだ。

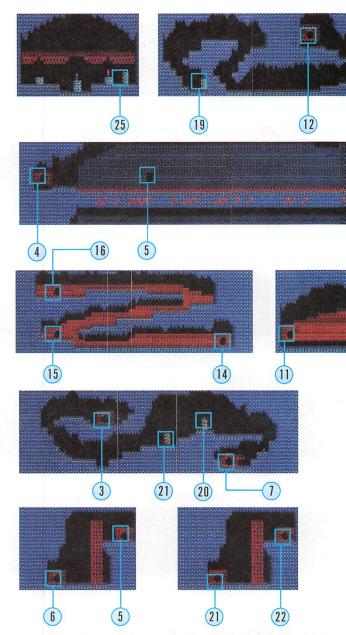
ダンジョンへとやってきたソーサリアンたちが最初に目にしたのは、その気味の悪いダンジョンの壁だ。その壁は、どう何度も見直しても真っ赤な肉以外のなにものでもなかった。良く見れば壁に目まで付いているじゃないか。なんて気味が悪いんだろ。これは、不老長寿の水がダンジョンに生命を与えてしまったのだろうか? しかし、ここで引き返すわけにはいかないのだ/ 無事に不老長寿の水を持ち帰って、おいしいごはんを食べたいじゃないですか//

気を取り直してダンジョンの 奥へと進んで行くと、いきなり このダンジョンのボスの登場な のだ/ ダブル・デビルズとい うこの魔物は柱の中に封じこま れていて、柱ごとクルクルと回 りながらレーザーを放って攻撃 をしてくる双子の悪魔だ。柱の 回転と同時に上下運動もしているので、下に来たときが攻撃の

チャンス // ここまで来たソー サリアンたちにはなんてことの ないボス。さっさと倒して進ん でいくと、妙な物がウネウネと 動いている。上から吊り下げら れているみたいなんだけど、い ったい何だろうか? 近くまで 寄ってみてビックリ // 人間の 腕が吊り下げられている。驚い たことにその腕は生きていて、 話までできる。どうやら先にこ のダンジョンに来たという戦士 の腕のようだ。話を聞くと何か 大切な物を渡したいので、ある 場所まで運んで行ってほしいと いう。ちょっと気味が悪いけど、 こうなりゃヤケだ! 何でもし てやるぞ!!

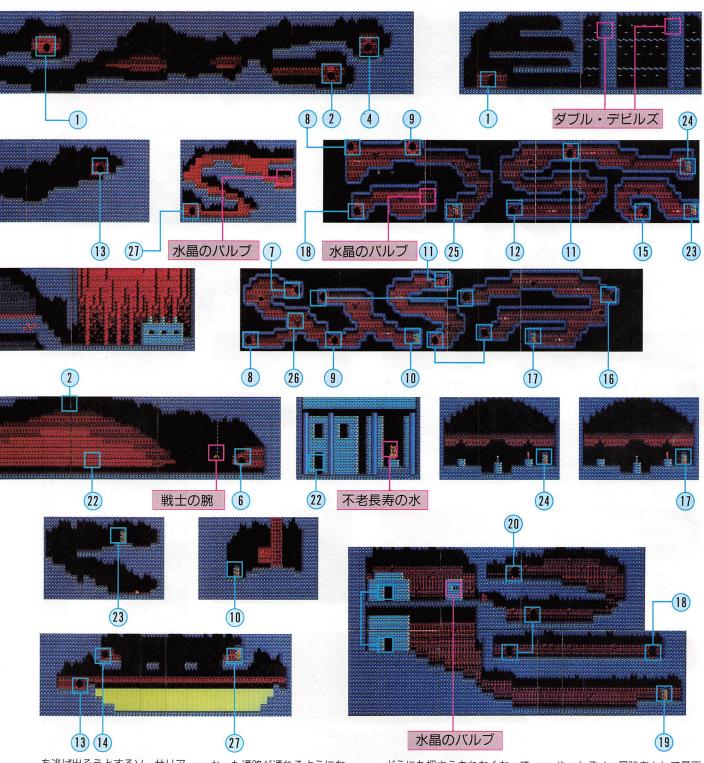
戦士の腕を運んで行くと、銀 の音文というアイテムが手に入 る。これって、開かない扉を開 けるようにするための大切なア イテムなんだってさ。そういえ ば開かない扉がいくつかあった けど、あの扉の奥には何がある んだろ? なんてことを考えな がらやって来た扉の前。さっそ く中に入ってみると。そこには 水晶のバルブがあった。これと 同じ物があと2つあるから、全 部で3つ。これをそろえるのっ て、すっごく苦労するはず。音 叉を使って謎を解く、音のトリ ックが使われているんだけどた





いへん。きっとこのダンジョン 最大のナゾのはず*//*

なんとか水晶のバルブを3つ 手に入れて、ダンジョンのどこ かにあるという心臓部にはめこ むと、心臓がドックン、ドック ンて感じで活動を始めるぞ/ ビックリするったらありゃしない。これじゃ、このダンジョンまるごと魔物みたいなもんじゃないか……。もう本当にイヤッ/ 心臓の活動が始まったからなのかわからないけど、構造の変わってしまったダンジョン



を逃げ出そうとするソーサリアンたち。もうちょっとなのに……。とは思うけど今は恐怖でいっぱいで、そんなことをいっていられる状態じゃあないのだ/ ふと先のほうを見ると、さっきまでは通ることのできな

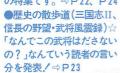
かった通路が通れるようになっているではないか/ つくづく 冒険者という職業がイヤになってきますよ。冒険者としての血が騒ぐとでもいうんでしょうか。 逃げ出してしまいたいのに通路の先が気になって、気になって、 どうにも押さえきれなくなって しまう。こんなときはいつも冒 険者としての道を選んじゃうん だよなぁ。結局、冒険を続ける ソーサリアンたち。通路を進ん でいくと、ちょっと今までとは 違う感じの部屋に突きあたった。 やったぞ/ 冒険者として最高の瞬間だ/ そこには、さがし求めた不老長寿の水があったのだ。これさえ手に入ればここにいる理由はない。さっそくペンタウァに帰って、おいしいものをおなか一杯たべようっと!!

7-4

CONTENTS

★第4回激ペナ大会ベスト8チームデータがディスクに入っています。使用方法その他は116ペー

ジ以降をご覧ください。
●ゲームのぞき穴(武将風雲録、ソーサリアン)☆ソーサリアンは他機種のウル技の特集です。⇒P22、P24



・桃色図鑑(アリスソフト)☆アリスソフトのゲームを使ってのおっぱいあてクイズです。⇒P26







ゲームのぞき穴

信長の野望・武将風雲録

ROM版で全国統一を したらできる技だぞ/

武将風雲録で全国統一をした あとに、「何かキーを押してくだ さい」とメッセージが表示され



♂まずは第Ⅰ国からはじまった

ますが、このときに(K)を押すと「統一に貢献した各国の城主と名物茶器」というイベントがはじまります。

(兵庫県/箕田清秀・?歳)

☆エンディングのまえにこんな

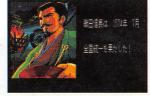


○そして最後は統一した大名がいる国



○全国を統一した。ここで(K)を押す

イベントがあったとは……。それにしても(K)にはいろいろ秘密がありそうだ。ほかにもさがしてみよう。



九州を統一するとはじ まるイベントがあった

九州の大名を選んでゲームを はじめます。がんばって、九州 を統一します。すると、「九州探 題」という短いイベントがはじ まります。

(広島県/高橋輝治・?歳)
☆島津、大友など強力な大名を選べばわりとかんたんに見られるイベントだ。四国を統一するとはじまる「四国探題」というイベントもあるらしいが、編集部で試した者は誰もいない。





●いよいよイベントのはじまり ントのはじまり での苦難の道の りを思い出して りを思い出して





るとイベントがはじまった 造寺を倒して九州を統一は きには、最後に第45国・ であう。編集部で試した であり。編集部で試した。 であり、編集部で試した。 であり、編集部で試した。 であり、編集部で試した。 であり、編集部で試した。 であり、編集部ではいるばやはり薩摩

母ついにやったぞ。 造寺は手強かったがな んとか倒すことができ た。さあ、九州探題の イベントははじまるぞ わくわく

●肝付兼盛よ、 よくぞいった。 おまえのような 家臣がいてくれ 、れば日本統一も



歴史の散歩

三国志 II·武将風雲録

オレにもいわせる

読者のゲームに対する不満 を一挙公開。さあ、日頃の うっぷんを晴らせ!

い分 を

8月号掲載の「オレにもいわ せろ」にたくさんの応募ありが とう。熱の入ったハガキが多く て、読んでいてとてもおもしろ かったよん(なかには、例にあげ た武将について反論を送ってき てくれた人もいて、こちらも勉 強になった)。やっぱりみんなな んらかの不満があるんだね。

例をあげると、能力の不満で は、張飛の知力についてや王平、 新納忠元、清水宗治などが多か った。登場させてほしい武将で は、蔣欽や陸抗・木曽義昌や吉

川経家といったところ。

まあ、人はそれぞれ考え方や 価値観が違うから、すべての人 が不満を持つことのないゲーム なんてありえない。でも、なる べく多くの人が満足するような、 完璧なものに近づけることはで きるし、その努力を怠ってはい けない。今回みんなが意見を送 ってくれたことは、究極の歴史 SLGに近づく一歩といえるの ではないか。ささやかだけれど、 確かな力となることを信じて、 みんなの意見を紹介する。

北条一族論 神奈川県· 葭田健志

北条氏の親族衆の能力値は全 体的に低すぎる。氏政(政66・戦 46)は父氏康ほどではないもの の、上杉・武田と対しつつ北条 家の勢力を拡大させたところは、 決して凡将ではない。氏照(政 56・戦65)は知勇兼備の名将で、 滝山城で武田の大軍を撃退した のは有名。氏邦(政55・戦57)は 織田の関東方面軍団長・滝川一 益を神流川の戦いにおいて、破 った猛将。氏規(政56・戦51)は 秀吉の小田原攻めの際、韮山城 で最後まで粘り、秀吉を感心さ



(武将風雲録)

(三国志 []

(三国志 [

せた勇将。よって、全員政治・ 戦闘とも10ぐらいずつアップさ せるべきだ。

魏延は悪くない 大阪府・五島良平

能力値については問題はない が、呂布並みの裏切り易さはお かしい。元は劉表の臣で劉備の 大ファン。曹操に追われた劉備 が襄陽に逃げこむのを妨害する 蔡瑁(裏で曹操と通じていた)に 反抗して国にいられなくなる。 その後、身を寄せていた韓玄が 悪逆な政治をし、忠臣黄忠をも 殺そうとするのを見かねて反乱 を起こし、韓玄を殺し劉備に投 降。これのどこが不忠だろうか。 孔明と性格が合わなかったから といって悪者扱いは許せない。

(武将風雲録)



殺されそうになったら怒るのは 当然。最後の反乱はその怒りが 爆発したんだと思う。

ちょっとおかしいぞ 東京都・保住英樹(武将風雲錄)

9国上野・上杉憲政は1552年 に北条氏に抗し切れなくなり、 居城平井城を捨て、謙信殿を頼 ったのだが、1555年現在国持ち でよいのだろうか。また、19国 三河・松平元康の初陣は1558年 であり、それまでは駿府で人質 生活を送っていたはずだが……。 三河の岡崎は今川の将が入って いて、鳥居元忠の父元吉が岡崎 衆をまとめていた。38国石見・ 吉川元春が最初に石見に討ち入 ったのは1556年のことで、1555 年では尼子氏の援助を受けた小



笠原氏をはじめ、小豪族の割拠 状態だった。大名領にするなら 尼子領ではないだろうか。

(三国志 I

曹豹について 福岡県・北原和幸

武力93の夏侯惇と一騎討ち でやりあったのに武力19なの はおかしい。また、不仲にな った張飛を計略で城から追い 出し、呂布を迎え入れての知

力13は低い。この低すぎる評価は、劉備を裏切 った男という悪いイメージからだろうが、もと もと陶謙の旧臣の曹豹がよそものの張飛にバカ にされたら、怒るのが当然だ。

登場武将考 香川県・十河忠明

津田信澄……織田信行の子。 織田一門衆ナンバー5で活躍。 原虎胤……武田の家臣。「鬼 美濃」と異名をとる猛将。

相馬義胤……磐城の豪族。伊

達氏と激戦をくり拡げ、しばしば勝利した。 明石全登……宇喜多氏客将。関が原の戦いで は福島正則と激戦を展開。大阪の陣にも参加。 北条氏繁……綱成の子。武勇に優れる。

献帝を出して 長野県・片桐正崇

武将ではなく、システムに 提案がある。ゲーム中で君主 が献帝を擁していれば、勅命 のコマンドで他君主に討伐命

令を出せる。勅命を受けた君

主はかならず従わなくてはならない。また、献 帝を擁していれば簒奪のコマンドで、擁してな くても玉璽があれば、僣称のコマンドで皇帝に なれる。このルールがあればおもしろいと思う

今月のイラス







超常連・稲泉知クンら、ごく わずかの人間で独占されていた このコーナーに期待の新星が現 れた! その名も魏王の魂クン。 しかも稲泉知クンに対していき なりの宣戦布告だ。これは今後 の2人の対決が楽しみだぞ。

もちろん、みんなもどんどん 送ってきてほしい。

ま 8

誌面の都合上、今回は6人の意見しか紹介 できなかったけど、ほかにも様々な意見が送 られてきているので、来月以降、少しずつ発 表していきたいと思う。今このページを読ん でいるキミも、歴史SLGに対してなにか一 言あれば、どしどし意見を送ってきてほしい。 さて、次回は「薩摩の国の島津くん・日本縦

断戦記」の結果発表だ。どんな好記録が生まれ るか、今からワクワク。乞うご期待!

弱小大名でプレイしたときの苦労話や開発した戦略

他機種にあったウル技特

他機種版『ソーサリアン』に あった代表的なウル技の 数々を紹介しよう。

すでに他機種で有名になって しまったけれどMSX版ではじ めて『ソーサリアン』をやる人に は耳よりのウル技を紹介。

もしかしたら、MSX版でも

他機種のウル技が使えるかもし れないから、一度は試してみた らどうかな。もちろんこのほか にもいろいろウル技が隠されて いるみたいだけど……。

全…………両機種共通のウル技

·····PC-9801版専用のウル技 ··PC-8801版専用のウル技



まだMSXに移植の予定がな いけど『ピラミッドソーサリア ン』から、サウンド・テストモー ドのウル技を紹介しよう。

やり方はかんたん。ゲームを はじめてメニュー画面になった

ら、パスワードを大文字で入力 して、スペースキーを押すだけ だ。パスワードには、「FANN FA-REJ, GASSYU 1, GADORUGANN, 'SANNDA-SUTOU'. 「ENNDHINNGU」などが ある。ひょっとしたらこのパス ワードが使えたりして?

この

見方

ページの

天下無敵の不老不 死のキャラクタだ

『ソーサリアン』をやっていて、 いちばん困るのがキャラクタに 寿命があるっていうことだろう。 寿命があることで、ものすごく レベルの高いキャラクタを作り たいと思っても、それができな いのは困りもの。

そんな悩みもこの技で解決。 なんと、歳をとっても死ぬこと のない、不老不死のキャラクタ を作ることができるのだ/

まず、不老不死にしたいキャ ラクタを選び、「時間を進める」 のコマンドを使ってキャラクタ がOLDになるまで時間を進め る。そうしておいたキャラクタ で冒険に出発してわざと殺す。 そしてまた、「時間を進める」の コマンドで20年から25年くらい 時間を進める。ここで念のため 1度セーブしておくといい。つ ぎに、別なキャラクタでペンタ ウァの町にある「魔法使いの家」

●冒険に出発したらわざと死ね! 不老不死への第 | 歩になるのだ!?





●復活できる確率が10%しかないけど、復 活できるまで何度でも挑戦するべし!

に行き、「死人を生き返らせてほ しい」というコマンドを実行す る。死者が復活する確率は非常 に低いが、もし成功すれば復活 の副作用で寿命が250歳になる。 (失敗したらさっきセーブした 所からやりなおし)このキャラ クタを、殺す所からもう] 度同 じことを繰り返して成功すれば、 そのキャラクタはめでたく不老 不死ってわけだ/



●なん度もがんばって、ついに! 不老不死のキャラクタの誕生に成功したぞ!!



○不老不死になれたけど、老人になってしまった。こんな場合は若返りの魔法を使うのだ。

セットしなくて も再開できるのだ

PC-98版だけに冒険中に セーブができる、便利な機能が あるんだけど、これってセーブ をするとその場から再開するこ とができなくて、いちいちリセ ットしなくちゃいけない。せっ かくの機能なのに、便利なのか 不便なのかこれじゃわからない。 そんなときはこのコマンド。 セーブをすると「セーブが終了

しました。リセットしてくださ い」と表示されるんだけど、それ を無視して「GOEMON」と入 力すると、その場からプレイが 再開できるのだ。コンティニュ 一ってやつに近い。



○ここから再開できるのってすごく便利。 ぜひ、使ってみて実感してみてください

-ド・アップで 気分は最高なのだ?

PC-88版のソーサリアン で遊んでいて、いちばん気にな るのが処理速度の遅さ。1度で もPC-98版で遊んだりする と、もう耐えられない……。ち ょっと大げさだけど、それほど 処理速度の遅さというのは気に なるものなのだ。

そんなPC-88版にも、ほ んの少しだけスピード・アップ するウル技があったのだ/

やり方はすごくかんたんだ。 パーティのなかの誰かがペンタ ウァの町に行って、(S)を押す だけでいい。すると、冒険中の 移動スピードも約2倍くらいに なるし、ペンタウァの町のお店 の人のグラフィックも、アッと いう間に表示されるようになる。 PC-98版と同じとまではい かないけど、かなり快適。ひょ っとしたらMSXでもこの気分 が味わえるかも……。

待たされないで魔 法がかけられるの

ソーサリアンでは、魔法はア イテムに魔力が宿っていて、魔 力の宿っているものを身につけ ているときにだけ魔法が使える システムになっている。

ときどき、冒険中に見つけた アイテムに最初から魔力が宿っ ている場合もあるし、ペンタウ アの町で買えるアイテムのよう に、最初は魔力の宿っていない 場合もある。魔力の宿っている 場合は、そのまま身につければ 魔法が使えるけど、町で買った ときはもちろん、冒険中に見つ けた場合でも魔力の宿っていな

い場合は、魔法使いの家で魔力 の元になる「星」をかけてもらわ なければならない。でも、星に はフつもの種類があり、魔法は その星のいくつかのかけあわせ によって使用可能になるのだ。 そのうえ星をかけるには、星1 つにつき3年前後の時間が必要。 いくつもの星をかけないといけ ない魔法のときなんて、待って いる間に死んでしまうかもしれ



みますっていわれても3年もかか るんじゃ、歳をとっちゃうじゃない

ないのだ。

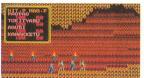
こんなときのいい方法は、星 をかけてもらう手続きをしたら、 すぐその場であずけたものを返 してもらう。実はこれできちん と星がかかっているのだ/ そ の方法で作りたい魔法に必要な だけ星をかけてもらい、長老の 家で魔法を使えるように魔力を 引きだしてもらえば、アッとい うまに魔法のでき上がり/



○いいからいいから、早くあずけたアイテ ムを返してちょーだい!

ヒットポイントが 65535になるのだ

まず、4人のパーティを編成 して好きなシナリオへと冒険に 出発する。そこですぐにデータ をセーブして24ページのコンテ



から4人のパーティを組んで出発だ!

イニュー・コマンドを使って冒 険を再開する。そして、すぐに ペンタウァの町に戻りパーティ を解散して、またすぐにパーテ ィを編成する。このとき、さっ きのパーティの先頭から3人で パーティを組み直すことが重要 だ。それでまた好きなシナリオ へと冒険にでかけると、どうい うわけかパーティが4人になっ ているのだ。そして、ペンタウ アに戻ると謎の4人目のキャラ クタのヒットポイントが65535



●いったん町に戻り、先頭から3人だけで ティを組みなおして冒険に出発だ!



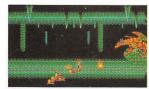
□増えたキャラクタをみてみると と、ヒットポイント65535!!

€とりあえず、どんな組み合わせでもいい になっているぞ/

飛行機だ ファルコムマンだ

『ソーサリアン』には、隠れキ ャラが登場することがあるのだ。 その名はファルコムマン/ こ の隠れキャラを登場させる方法 をいくつか紹介しよう。

まずは「不老長寿の水」のシナ リオで戦士の腕というアイテム を手に入れたら、そのまま左の ほうに歩いていく。すると、フ アルコムマンがてくてくと歩い



€キングドラゴンの口から吐き出されてし るちっちゃいのが、ファルコムマンだ

てやってくる。

つぎは「ドラゴンと戦う」のモ ードでの方法(このモードは、15 本のシナリオすべてクリアした 人だけが遊べるモード)。

まず、最初のボスのヒドラが 現れたら、倒してしまうまえに プログラム・ディスクとユーザ ー・ディスクを入れかえる。そ して、そのまま最後のキングド ラゴンまでいくと、キングドラ ゴンの吐いてくる炎がファルコ ムマンに変わってしまうのだ/





思いどおりの目を だせるって本当?

『ソーサリアン・ユーティリィ Vol.1』のなかに入っている ミニ・ゲーム。自分の育てたキ ャラクタを使用して遊ぶ、すご ろくゲームなのだ。止まったマ スによって経験値がもらえたり、 お金がもらえたりする実用的で、 しかも楽しいスグレもの。

しかし、ルーレットの目は思



しのメニュー画面なのだ

ったようにはなかなか出てくれ ないものだ。マスによっては敵 との戦闘に突入することだって ある。こんなとき、好きな目を 出せたらどんなにいいことか。

といってもMSXで発売され る予定はまだないのだけど、発 売される日を祈って、おまけと して好きな目を出す方法を教え ちゃおう。やり方はとってもか んたん。出したい目と同じ数の テンキーを押すだけ。



◎好きな目を出すことができれば、すごろ くなんて楽勝に決まってる!?

12月号は「も」ではじまる和歌を詠んでほしい。

おっぱいあて クイズ付き

アリスソフト桃色

美少女ソフトファンの熱い 要望に答えて、アリスソフ トのゲームを特集しちゃう。

美少女ソフトハウス「アリス ソフト」のMSXでの出世作は 『イントリューダー』、89年8月 15日の発売であった。以来、着 実にゲームを発売し、この3年 間に8本のゲームをMSX版で 発売している(8月現在)。また、 他機種ではすでに発売されてい る『闘神都市』も近々発売の予定 だし、PC-98版では最新作 『ランスIII』の開発も急ピッチで 進んでいる。

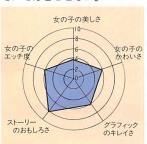
精力的に美少女ソフトを発売 しているアリスソフトの代表作 から4つのゲームを女の子のグ ラフィックと共に紹介する。同 時に各ゲームの編集部での評価 をレーダーチャートにまとめて

みたので、これからアリスソフ トのゲームを買おうと思ってい る人は参考にするといいだろう。 そして、「おっぱいあてクイズ」 というよだれものの企画も用意 したので参加してほしい。

あぶないてんぐ伝説

修学旅行中に持ち上がるさま ざまな騒動をおもしろく、ちょ っとエッチに楽しめるAVG。

主人公はつぎつぎと襲われる 女の子たちを助けようと奔走す るのだが、いかんせん自分も女 なので、ついつい危ない関係に なってしまう……。過激なグラ フィックは少ないものの、スト ーリーがおもしろいので、遊ん でいてあきさせない。





○この女の子が主人公。ボーイッシュな性 格だけに同性からも人気がある



◆シナリオ2部のクライマックスで、襲わ れる女の子

■×3♪ M5X 2/2+5,800円・発売中 ポニのゲームは生産終 プレているので、原頭 ぶんしかないそうだ。



かおとなしそうな顔をして、やることはけ っこうダイタンな女の子。左の責めてる子



●物置でリンチされてる女の子。助けてあ げなくちゃ!



女の子なのだ



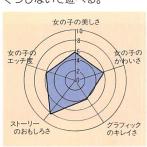


○引率をしている先生。体型が生徒たちと 変わらないという話もあるが……

B ランスI

プレイヤーは女好きの勇者ラ ンスとなって、お供の女の子シ ィルと冒険の旅をするRPG。 めざす敵は強大な力を持つ、4 人の魔女たち。彼女たちとエッ チして正しい道へ更生させなけ ればならない。

このゲームは6つあるシナリ オごとに登場人物が入れ替わっ て物語が進んでいくので、たい くつしないで遊べる。



○いいかげんな勇者ランスのお供。ランス につくすさまがかわいいと評判

ミル・ヨークス

○名前からわかるように、ミリとは姉妹。 それにしても、2人ともやっちゃうなんて

□ ×5 → M5X 2/2+6.800円・発売中



○ランスが最初に倒す魔女。その後は仲間 となって行動を共にする



●3番目にやっちゃう魔女。更生させると おとなしくなるそうだが、今は……激しい



○中盤でランスの仲間になる活発な女の子。 妹をさがしている

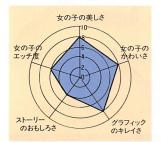
魔想志津香

☆魔女たちのリーダー的存在。魔力もいち ばん強く、抵抗も激しい

C D.P.S.SG

インタレースモードでPC-98並みのキレイなグラフィックを実現した点が大きく評価できる。ちょっと見にくいけれど、 美少女の肢体を堪能するには十分、と美少女ソフト事情通のときちゃるもいっている。

ゲームの内容自体は、コマン



ドを選択していく方式のかんたんなAVG。ストーリーを楽しむというよりも、グラフィックを楽しむという点に重点が置かれているので(あたりまえか)、わりとかんたんにクリアできる。 日本のシナリオが入っているのがお買い得。



Qシナリオ「信長の浮謀」で銃の上で……

圖×4♪ M5X2/2+6,800円・発売中



ロゼ

●シナリオ「Fahnen Fliegen」でこんなことされる女の子

D.P.S.SGset2(data2は通販のみ)

前作『D. P. S. SG』と同じシステムを使って、新しいシナリオが3本入っている。前作を持っている人は『D. P. S. SGdata 2』というデータ集を買えばすむ(ただし、通信販売のみ)のがうれしい。

システムが同じだから、ゲー



ムはコマンド選択式のAVGという点では変わっていない。グラフィックもインタレースモードを使って表示しているので、前作の美しさはそのまま継承している。前作との違いは女の子のグラフィックがより過激になっている点だろうか。



●シナリオ「ANTIQUE HOUSE」で出てくる召使いの女の子

圖×4(×3) ▶ M5X 2/2+6,800円(4,500円)・発売中





●シナリオ「朱い夜」で火災を起こしたホテルのなかで最後のエッチ

テレカがあたる「おっぱいあてクイズ」応募方法

ここに登場した女の子の別の写真からおっぱいだけを撮った。 アルファベット同士は対応しているのだ。Aのおっぱいは『あぶないてんぐ伝説』、Bは『ランス





II」、Cは『D.P.S.SG』、Dは『D.P.S.SG set2』だ。 4つ のおっぱいの持ち主の名前をハガキに書いて、十字軍「おっぱいあてクイズ」係まで。





アリスソフト美少女アルバム

桃色図鑑でがんばっちゃってるキミに、うれしいお知らせをひとつ。ついに、あの「アリスソフト美少女アルバム」の発売が決定したのだ。Mファン編集部では、9月27日の発売日にむけ、現在、急ピッチで編集作業を行っているのであーる。

気になる内容はというと、おなじみアリスソフトの全ゲーム 紹介に、インタビューや原画、そしてアリスソフトの女の子のデータ集「美少女名鑑」などなど、うれしい記事がマンマン満載。さらに付録の「アリス新聞」や企画ものが盛りだくさんで

1380円(予価)。アリスソフトの すべてが載ってる唯一の本なの で、ぜひお買上げ願いたい。



FANSI

ファン・ストラテジー

信長の野望・武将風雲録

大人気の『信長の野望・武将 風雲録』。天下統一をするために役立つ技を2つ紹介しよう。1つは籠城戦で敵の 大将をすばやく倒す方法。 もう1つは共同作戦で近隣 諸国を弱体化させてしまう 技だ。



おとり国作戦

三重県・宮澤智

おとりの国を作って敵に攻めこませ、敵の大将をすばやく捕らえたり、 討ち取ったりできてしまうという、荒技です。

兵を少なくした国に敵を攻めこ ませ敵大将を捕らえる技です。

まず、最低でも2つ国を持っていなくてはいけません。敵と接している国をおとりにするからです。

兵を少なくして敵が攻めこみやすいようにします。このとき最低でも70の兵と50の鉄砲、武将は2人は必要です。城の防御度は高いほどうまくいきます。

敵が攻めてきたら門のすぐうし ろに鉄砲隊を置き、その鉄砲隊の すぐうしろに騎馬隊を置きます。 敵が攻めてくる門はだいたい決まっていますから調べておいたほう がいいでしょう。 敵大将は門のまえのヘクスに置 かれますから門が破られるまえに 鉄砲隊で攻撃し兵数を減らします。

敵大将の兵が騎馬隊で倒せる数 に減ったら、鉄砲隊は開門のコマンドで門を開けます。騎馬隊は鉄 砲隊を乗り越え敵大将に接するへ クスまで移動します。

これで最小限の損害で、敵大将 を討ち取れるでしょう。

☆成功すればじつにかんたんに 敵の大将を討ち取れるのだが、 城の防御度が低いと敵大将が門 を破壊するほうがはやいので悲 惨な目にあう。防御度の高い小 田原城などを選ぶといいだろう。



○しっかり鉄砲隊の射程距離のなかに敵の大将が入っている。撃って撃って撃ちまくるのだ



◆鉄砲隊の攻撃で敵大将の部隊はボロボロだ。こちらから門を開けて捕らえてしまえ!



○騎馬隊の総大将に接するヘクスに移動した。一撃で倒すことができるはずだ



◆あわれにも敵の総大将は捕らえられてしまった。敵の騎馬隊は引き返していくだろう



○武田軍が攻めこんできた。このくらいの兵数ならきっとうまくいくだろう

大阪府・大橋研-

隣接する強国2国を共同戦をうまく使うことでまとめて弱体化させてし まえば、取ってしまうことができるのです。

鉄砲の多い国を攻めるときには かなりの被害を覚悟しなくてはい けません。しかし、この技を使え ば被害を防げるばかりか、その隣 の国まで弱体化させることができ てしまうのです。

まず、隣接する1国(A国としま す)と同盟を結びます。同盟が結べ ないときは友好度を上げるように します。

友好度が上がるか同盟が結べた らほかの隣接国(B国とします) に攻めこみます。このとき、A国 に共同戦をもちかけます。同盟を 結んでいればかなりの確率で応じ



の作戦は成功したのも同じだ

てくれるはずです。共同戦に応じ てくれたら攻めこみます。A国も 同数の兵で援護してくれるはずで

戦闘がはじまったら自国の兵は 安全なところで待機しA国の兵に 戦いをまかせてしまいます。A国 の部隊が0になるか兵糧が切れた ら撤退します。自国の部隊は戦っ てはいけません。

つぎの月にまたA国と共同でB 国に攻めこみます。籠城戦は不利 になるのでB国の兵数を確認して 適切な兵数で攻めこんでください。 これを繰り返していれば、A国、

B国を取ったら、同盟破棄をし てA国に攻めこみます。あっさり と取れてしまうでしょう。

B国ともに弱体化します。

☆強国といわれるような、国力 がしっかりしている国や大名の 戦闘力が高い国などは、中盤戦 ともなると鉄砲をたくさん持ち、 非常に攻めにくくなってくる。

同数の兵力でぶつかりあえば、 たとえ国を取ったとしても被害 はかなり大きくなってしまう。 兵を] 増やすのにも金がかかる 『武将風雲録』では、1の兵は血 の一滴でもあるわけだ。自国の 兵を待機させ援軍の兵に戦わさ せるという方法はじつにうまい 戦法といえる。

この方法は同盟さえ結ぶこと ができれば、まず100パーセント 成功したといえるだろう。コン ピュータ大名は援軍の要請にき ちんと応えて援軍を送ってきて くれる。兵が減ってくれば、た まに共同戦を断ってくることが あるが、それでもくりかえして いればすくなくなった兵をやり くりして援軍を出してくれる。

その様はかわいそうになるくら いにけなげである。

もちろん、援軍に戦わせて自

国の兵は待機するというこのや り方は、9月号で鈴木ファジー 伸一がやっているが、その応用 編にあたるのがこの方法である。 さて、じゅうぶんに弱体化し たA国とB国にとどめをさすと きには外交コマンドの脅迫を積 極的に使ってみるのもいいだろ う。武将の能力値が高く、国力、 兵力さえじゅうぶんにあればあ っさりと傘下に入ってしまう。 そのうえ同盟国には同盟破棄を しなくてもいいし、戦闘では家 臣に加えることのできない優秀 な大名を家臣にできるのだから、 一石二鳥のお得な技といえるだ ろう。





◇どんなになろうとも、援軍は進んでいく。ちょっとかわいそうだが、しかたないか



●弱体化した32国波多野軍を脅迫コマン



○共同戦に参加したために足利軍はボロボロだ。あっさり傘下に入った









- TONE EDITウインドウ

 ●トランスポーズ その音色だけの音 の高さ。10進数で250が半音に相当 ②フィードバック 1桁の上位3ビッ
- 弦楽器ふうの音色作りに有効 ❸レベルキースケーリング/トータル レベル レベルキースケーリング (KSL)は、音が高いほど音量が小さく なる楽器の性質をシミュレートするも のだ。上位2ピットのみで、値が大き いほど傾向が強くなる/トータルレベル(TL)は下位 6 ビット。モジュレータ のみに有効で、この数値が大きいほど 最大出力が小さくなる
- ●ビブラートetc. この1桁の4ビットは下位から順に、KSR(音が高くな るほど立ち上がりが速くなる傾向)、 EG(0=減衰音、1=持続音)、VIB(ビ ブラート)、TRM(トレモロ)の各スイ ッチ。たとえばEGを切り換えたいとき は2をブラスマイナス、VIBを切り換えたいときは4をプラスマイナスすれ ばいい
- ⑤マルチブル 写真説明参照⑥~⑥ 下図参照

FM音源の基本的な仕組みや 構造については、8月号で頭が 痛くなるほどやったので、今回 は理論的な背景よりも、具体的 に音色データのどこをどういじ ればどうなるのかを中心にやっ ていきたい。

そこで、8月号掲載の「MSX -MUSIC内蔵の合成音色を 見学する」と称するプログラム に手を加え「音色エディタ」とい ってよいものに改造した(33ペ

ージのリスト「新·FM音源音色 エディタ」。以下、エディタと略 す)。

ただし、付録ディスクの TONEEDIT. BAS というファイルは、8月号に掲 載したプログラムとまったくお なじもので、このプログラムを ロードし、33ページの青地の部 分を追加・修正して、右ページ の写真のような音色エディタが できあがる。あらたに打ちこむ 部分がけっこう多いが、飛ぶケ ツに許してください。

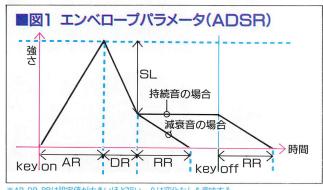
MSX-MUSICK, CAL LVOICECOPYという命 令を使って、あらかじめ用意し ておいた配列のデータを音色番 号@63に転送することで、いろ いろな音を作り出せる。

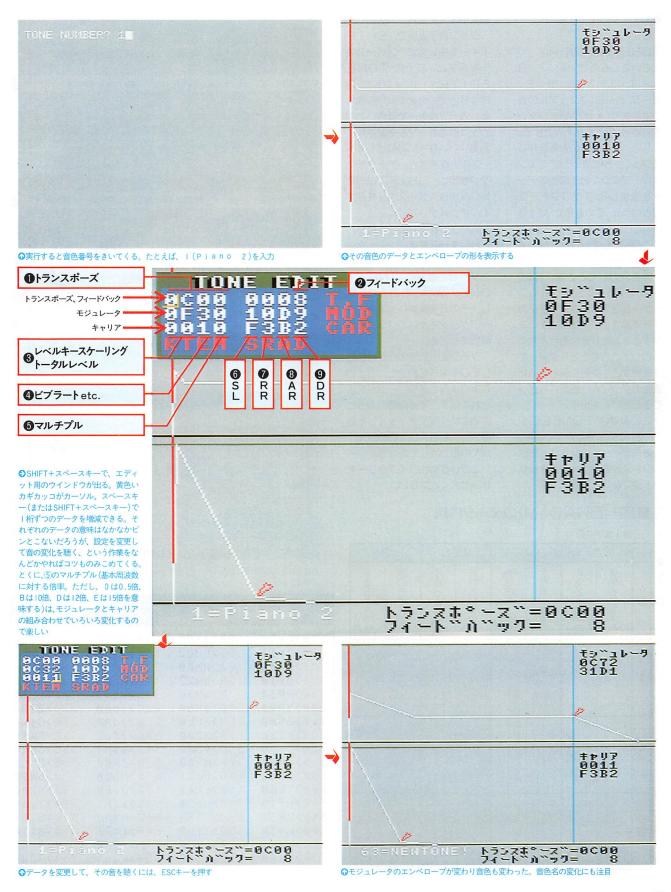
エディタでは、2次元の整数 型配列Aを使って、配列上でデ ータを修正し、それを@63にボ

イスコピーすることで音を作り 出している。この配列上のデー 夕構造は32ページに掲載した。 解説するスペースはないが、興 味のある人はこのなかに立ち入 ってみるとおもしろい。

この32バイトのうち、8バイ トは音名だったり、未使用だっ たりするので、ほんとうの音色 にかかわる部分は半分以下。エ ディタの「TONE EDIT」 というウインドウに表示されて いる16進数24個のデータ(12バ イト)が純粋な音色データ部分 だ。これでもまだ何桁か無意味 な部分があるが、おおざっぱに 計算すると、このデータの組み 合わせは、約150,000,000,000, 000,000,000,000(0 が22個)と おりもある/

音色のエディットとは、この 無限に近い組み合わせのなかか ら、美しい、またはおもしろい 音をひろい出すことなのだ。





■エディタの操作方法

最初に、

TONE NUMBER? ときいてくるので、1、7、8、11、13、15、17~22、25~32、34~47、49~63(マニュアルの音色番号表で「*」のついていない音色番号)のどれかを入力する。すると、その番号の音色を作るモジュレータとキャリアのエンベロープグラフとその他のデータを表示し(以下グラフ表示画面という)、その音色で「V15O4L1A」を演奏する(行310。ここのMMLを好きなメロディに変更しよう)。

63を入力したときは、行420~450のデータで設定されるユーザー音色のエンベロープグラフを表示する。スペースキーを押すとふたたび音色番号入力にもどり、ここでただリターンキーを押すと、直前に選んでいた音色のグラフ表示画面にもどってふたたび音を出す。

ここまでは「TONEED I T. BAS」単体で使える機能。 次のエディットの操作は、右ペ ージリストの追加・修正をしな いと使えない。

■音のエディット

グラフ表示画面で、SHIF Tキーを押しながらスペースキーを押すと、左上に「TONE EDIT」というウインドウ(純粋な音色データを表示)が現れる。カーソルキーで黄色いカギカッコ形のカーソルを動かし、変更したい数字にあわせてスペースキーを押すと、データが1ずつ増加し、SHIFTキーを押しながらスペースキーを押すと1ずつ減少していく。

データの変更が終わったら、 ESCキーを押す。

すると変更したデータを、ユーザー音色番号63に「NEWTONE /」という音色名で転送し、その音を演奏し、エンベロープグラフをかいてグラフ表示画面にもどる。

グラフ表示画面のときにSELECTキーを押すと、右上の写真のようなメッセージが表示され、以下、写真の順のように進めていけばエディットした音のデータをBASICのDATA文の形で残しておける。

こうして音色ライブラリーを 作っておくと楽しい。

■図2 配列A(N,M)のデータ内訳

第1添字(N)

*			()		1				2	2	3																			
第2添字(∀)	0	音色名と言語	新到名の支字目	音色名4文字目		音色名3文字目		音色名5文字目		音色名6文字目		音色名6文字目		音色名6文字目		音色名5文字目		音色名5文字目		音色名6文字目		音色名5文字目		音色名5文字目音色名6文字目		音色名5文字目		音色名5文字目		音色名8文字目	音色名フ文字目
	トランスポーズ					未修	吏用		フィードバック	未使用		未使用																			
	2	SL ータルレベ		TRM VIB EG KSR	マルチプル	サスティンレベル(のし)	リリースレイト(日日)	アタックレイト(AR)	ディケイレイト(口尺)	未使用		未使用																			
	3	KSL 未使	吏用	TRM VIB EG KSR	マルチプル	サスティンレベル(のし)	リリースレイト(日日)	アタックレイト(AR)	ディケイレイト(口円)	未使用		未使用																			

```
●SELECTキーでこのモードに。DATAを作りたい行の最初の行番号を入力
 ●8字以内で音色名を入力。データが表示されたら各行でリターンキーを押すこと
●これでデータがプログラムにリンクされた。行390の行番号を変えてまたRUN
                               モラ<sup>™</sup>ュレータ
ØC72
31D1
                               ## 47
0011
F3B2
                  トランスホペースペ=0000
フィートペルペック= 8
```

●音色番号入力のときに63を入れると、自分でエディットした音色をその音名で呼び出すことができる

リストの確認用データ _{使い方は67ページ}											
10>Ce40	20>d1R0	30>bXl1	40>NtO0								
50>1r51	55>LU02	60>M120	70>Lin0								
80>HRe0	90>HM00	100>vFV0	110>pXX0								
120>0ej0	130>gmX2	140>al80	150>R500								
160>PP30	170>qM30	180>Vtf0	190>l230								
200>YP90	210>eK60	220>in80	230>0180								
240>6Sm0	250>ehL0	260>jdA0	270>0sW0								
280>rl20	290>B200	300>7Tu2	310>FA30								
320>zlp0	330>fD80	340>qiM1	350>Cns0								
360>LM90	370>M200	380>jHB0	385>0X60								
390>7F00	400>bdS1	410>MgQ0	420>pN90								
430>1k80	440 >cKA0	450>UV80	460>M200								
500>Bf10	510>uc80	520>nIF1	530>1×e0								
540>7N30	550>7172	560>HXH0	570>NjD1								
580>nv30	590>Itc2	600>lY70	610>Bi10								
620>jXd1	700>nc30	710>l3J0	720>Te50								
730>jaR0	740>eS60	750>Wwe1	760>9200								



■リスト 新・FM音源音色エディタ 付録ディスク「TONEEDIT. BAS」+追加・修正 (青地の部分)

```
10 ' FIRST SETTING
20 CALL MUSIC: OPEN "GRP: "AS#1: DEFINT A-Z:
DIM A(3,3),D$(3,3),N$(1),NG(14),PR(4)
30 DEFFNP(N,M,L)=VAL("&H"+MID$(RIGHT$("0
ØØ"+HEX$(A(N,M)),4),L,1)):PS#=1.5:DEFFNR
(I)=70*(2/PS#)^-PR(I):DEFUSR=342
40 FOR I=1 TO 14: READ NG(I): NEXT: DATA 2,
3,4,5,6,9,10,12,14,16,23,24,33,48
50 H=95:L=5:K0=10:KF=190:N$(0)="モシ"ュレータ"
:N$(1)="++UP":LG#=LOG(10)/20/PS#
55 DIM EX(7), EY(2): FOR I=0 TO 7: EX(I)=6+
I*8-(I>3)*8:NEXT:FOR I=\emptyset TO 2:EY(I)=14+8
*I:NEXT:DEFFNSHFT=PEEK(&HFBEB)AND1XOR1
60 '●●● INPUT
70 COLOR 15,14,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOF
F:A=USR(Ø):INPUT"TONE NUMBER";TN#
80 IF TN#>0 AND TN#<64 THEN TN=TN#:FOR I
=1 TO 14:IF TN<>NG(I) THEN NEXT:GOTO 100
9Ø BEEP:GOTO 7Ø
100 IF TN=63 THEN GOSUB 380:CALL VOICECO
PY(A, a63) ELSE CALL VOICECOPY(aTN, A)
110 FOR M=0 TO 3:FOR N=0 TO 1:D$(N,M)=RI
GHT$("000"+HEX$(A(N,M)),4):NEXT:NEXT
120 TR$="トランスホ°-ス"="+D$(Ø,1):FB$="フィート"ハ
" "7=
       "+MID$(D$(1,1),4)
130 TN$=STR$(TN)+"=":FOR I=0 TO 3:CH$=RI
GHT$("ØØØ"+HEX$(A(I,Ø)),4):TN$=TN$+CHR$(
VAL("&H"+MID$(CH$,3,2)))+CHR$(VAL("&H"+M
ID$(CH$,1,2))):NEXT
140 ' BASIC LINES & TONE NAME
150 SCREEN 5
160 LINE(KO,0)-(KO,H*2),8
170 LINE(KF_{,0})-(KF_{,H*2}),7
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:LINE(0,H*(
J+1-I)+L*I)-STEP(255,0),I+1:NEXT:NEXT
190 DRAW"BM12,193":PRINT#1,TN$
200 ' DRAWING & PLAYING (440Hz)
210 FOR OP=0 TO 1:FL=H-L:GOSUB 330
220 IF PR(3)=0 THEN 290 ' PR(3)=AR
230 LINE (KO, H+H*OP)-STEP(AR,-FL)
240 IF PR(4)=0 THEN LINE -STEP(KF-(KO+AR
),Ø):SL=Ø:RR=EG*RR:GOTO 26Ø '● PR(4)=DR
250 LINE -STEP(DR,SL): IF EG THEN LINE -S
TEP(KF-(KO+AR+DR),Ø)
260 DRAW"C9M+8,-6M-3,-2M-5,8" ' MARK
270 IF PR(2)=0 THEN LINE -STEP(255-(KO+A
R+DR),Ø):GOTO 29Ø '● PR(2)=RR
280 LINE -STEP(RR,FL-SL)
290 NEXT
300 COLOR 1,0:FOR OP=0 TO 1:PSET(196,11+
H*OP), Ø, TPSET: PRINT #1, N$(OP): FOR N=Ø TO
 1:DRAW"BM+196,0":PRINT #1,D$(N,OP+2):NE
XT:NEXT:DRAW"BM116,193":PRINT #1,TR$:DRA
W"BM116,201":PRINT #1,FB$:COLOR 15,14
310 PLAY#2, "@=TN; V1504L1A"
320 IF STRIG(0) THEN IF FNSHFT THEN 500
ELSE 70 ELSE IF ASC(INPUT$(1))=24 AND TN
=63 THEN 700 ELSE 320
330 ' PARAMETER READING SUB
340 \text{ M} = \text{OP} + 2: \text{FOR } I = 1 \text{ TO } 4: \text{PR}(I) = \text{FNP}(1, M, I)
:NEXT:AR=FNR(3):DR=FNR(4):RR=FNR(2):EG=S
GN(FNP(\emptyset,M,3) AND 2)
```

```
350 IF OP=0 THEN TL=(FNP(0,2,1)*16+FNP(0
(2,2)) AND 63:FL=FL*EXP(-TL*.75*LG#)
360 SL=FL*(1-EXP(-PR(1)*3*LG#))
370 RETURN
380 ' ORIGINAL TONE DATA SETTING
385 IF TN$=" 63=NEWTONE!" THEN RETURN
390 RESTORE 420
400 READ A$:A$=LEFT$(A$+SPACE$(8),8):FOR
 M=\emptyset TO 3:A(M,0)=ASC(MID$(A$,2*M+1,1))+A
SC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:NEXT
410 FOR M=1 TO 3:FOR N=0 TO 3:READ A$:A(
N,M)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
420 DATA BASIC
                          :'TONE NAME
430 DATA 0000,0000,0000,0: TRPS,FB
440 DATA 0000,0000,0000,0: MODULATOR
450 DATA 0021,01F0,0000,0: 'CARRIER
460 RETURN
500 '000 EDIT
510 SCREEN ,0:SPRITE$(0)=STRING$(7,1)+CH
R$(255)
520 LINE (3,3)-(113,51),12,BF:FOR I=Ø TO
 3:PRESET(20+I,6-I\(\frac{1}{2}\)),0,TPSET:COLOR 1+14
*(I\(\frac{1}{2}\),\(\textit{0}:PRINT \#1,\)"TONE EDIT":NEXT
530 FOR I=0 TO 3:PRESET(20+1,6-I\( 2\)),0,TP
SET:COLOR 1+14*(I\(\frac{1}{2}\),\(\textit{0}:\)PRINT #1,"TONE ED
IT": NEXT
540 LINE (5,12)-(111,49),5,BF
550 FOR M=1 TO 3:FOR I=0 TO 1:PRESET(7+I
,7+M*8),0,TPSET:COLOR 15:FOR N=0 TO 1:PR
INT#1,D$(N,M)+" ";:NEXT:COLOR 9:PRINT #1
,MID$("T,FMODCAR",M*3-2,3):NEXT:NEXT
560 FOR I=0 TO 1:PRESET(7+I,40),0,TPSET:
PRINT#1, "KTEM SRAD": NEXT
570 S=STICK(0):EX=(EX-(S=3)+(S=7)+8)MOD8
:EY=(EY-(S=5)+(S=1)+3)MOD3:IF INKEY$=CHR
$(27) THEN 610
580 PUTSPRITE Ø, (EX(EX), EY(EY)), 10
590 IF STRIG(0) THEN N=EX¥4:M=EY+1:L=EX
MOD 4+1:UD=1-FNSHFT*2:MID$(D$(N,M),L,1)=
RIGHT$(HEX$(FNP(N,M,L)+UD),1):A(N,M)=VAL
("&H"+D$(N,M)):GOTO 540
600 TIME=0:FOR W=0 TO 5:W=TIME:NEXT:GOTO
 57Ø
610 ' EXIT
620 COLOR 15,14:TN=63:TN#=TN:CALL VOICEC
OPY(A, a63): FOR I=Ø TO 7: POKE VARPTR(A(Ø,
Ø))+I,ASC(MID$("NEWTONE!",I+1,1)):NEXT:G
OTO 120
700 ' DATA MAKING
710 SCREENØ: PRINT "EDITED TONE DATA": PRI
NT"****************
720 INPUT "START LINE NUMBER"; LN
730 INPUT "TONE NAME (WIDTHIN 8)"; TN$: TN$
=LEFT$(TN$+SPACE$(8),8)
740 PRINT MID$(STR$(LN),2);" DATA ";TN$
750 FOR M=1 TO 3:PRINT MID$(STR$(LN+10*M
),2); DATA ";:FOR N=Ø TO 2:PRINT RIGHT$
("ØØØ"+HEX$(A(N,M)),4);",";:NEXT:PRINT H
EX$(A(N,M)):NEXT
760 END
```

ゼ

き

『MSX・FAN』では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみ八ガキをご利用ください。 回答していただいた方のなかか

ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今月号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは9月30日必着。 当選者の発表は11月8日発売の本 誌12月号の欄外でおこないます。

動なたの持っているMSXは 次のどれですか。いずれかの番号 を〇でかこんでください。2台以 上持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。

MSX

@MSX2 @MSX2+

@MSXturboR

⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う 予定がありますか(①で④以外の 人のみ答えてください)。

(1)もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部〇をつけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③增設RAM (MEM-768)

@プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用 で代用している場合をふくむ) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス

⑨どれも持っていない ⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。3の番号で答えて ください。

5 MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある順に 4つまで番号で答えてください。 ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ◎ビジネス ◎学習 ⑩その他 6 表1のソフトのなかで次に買 おうと思っているものを1つだけ

番号で答えてください。 7 表1のソフトのなかで本誌で 特集してほしいものを3つまで番 号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あな たが実際に遊んでおもしろかった ものを3つまで番号で答えてくだ さい。

9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください。

10 今月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを3つま で番号で答えてください。

① 今月号のスーパー付録ディス ク(表3)のうち、おもしろい(また は役にたった)内容を3つまで順 に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディス ク(表3)のうち、遊んで(見て)つ まらなかったものを順に3つまで 答えてください。

13 あなたの持っているMSX/ 2/2+/turboR以外のパソ コン、ゲーム機はどれですか。番 号に〇をつけてください。 ①ファミコン (スーパーファミコ

ンもふくむ) ②メガドライブ(マークIIIもふくむ) ③PCエンジン ④PC88系

⑤PC98系(PC-286もふくむ) ©FM TOWNS ⊘X68000

®ゲームボーイ ®ゲームギア ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

14 あなたがふだん読む雑誌を表 4のうちから3つまで番号で答え てください。

15 今月号に掲載されたファンダ ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 ①裏表止 ②スパルタ教師M ③ それゆけサバイバルだ/ ④エキ サイティング・アタック ⑤SIL VER SNAIL @GREY COL LEAGUE ⑦一週間の壁 ® 透明人間 904ドラッグ ⑩な るべくはやく ①UP・DOWN レース ⑫どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で 気にいった順に3つ番号を書いて ください。

①オリジナル37 ②イースII「B eat of the terror, 377 イナル・ファンタジーIII「チョコボ のテーマ」 ④NEUROBEA T ⑤豪華なクシコス・ポスト **©SOLID STATE SUR** VIVOR ⑦ヘクター'87「キャ ラバンのテーマ」 ⑧夢大陸アド ベンチャー「STAGE1 BG M」 ⑨サティ「ジムノペディ」 ⑩どれも気にいらない

17 業務用、ファミコン、PC88 /98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作 目かを明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

No. プレゼントソフト名 サーク・ガゼルの塔 ………… 4 ソーサリアン ……………………10 3 ディスクステーション29号 ……… 108 信長の野望・武将風雲録 ………28 スーパープロコレ(6本プレゼント) ……93

表2 今月の記事

No. 記事名

夷紙

<FAN ATTACK>サーク・ガゼルの塔

<FAN ATTACK>ソーサリアン

十字軍

5 FAN STRATEGY

BASICピクニック

<ファンダム>ゲームプログラム

<ファンダム>ファンダムスクラム

<ファンダム>スーパービギナーズ講座

10 くファンダム>マシン語の気持ち

12 FM音楽館

13 パソ通天国

14 FFB

15 ゲーム制作講座

16 ほほ梅麿のCGコンテスト

AVフォーラム

18 記憶のラビリンス

19 DMfan

20 <FAN NEWS>ナイキ

今月のいーしょーく一情報

22 ON SALE 23 COMING SOON

24 FAN CLIP

25 <特別付録>スーパー付録ディスク

今月のスーパー付録ディスク

No.

「サーク・ガゼルの塔」オープニング・デモ Mファンオリジナル「ソーサリアンリレー」

ファンダムGAMES

ファンダム・サンプルプログラム

FM音楽館

AVフォーラム

ほほ梅麿のCGコンテスト

MSXView

パソ通天国

ゲーム十字軍

II あてましょQ 12 オマケ

表4 雑 誌

Nn 雑誌名

MSXマガジン コンプティーク

3 テクノポリス 4 ゲーメスト

ボプコム 6 マイコンBASICマガジン

ログイン その他のパソコン雑誌

ゲームボーイ

ヒッポンスーパー ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン

13 勝スーパーファミコン その他のファミコン雑誌

15 PC Engine FAN

月刊PCエンジン

17 (勝) P C エンジン

メガドライブファン どれも読んでいない

表] ソフト

No. ソフト名

R-TYPF(アールタイプ)

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン アレスタ?

イース

イースII 5

イースIII 6 維新の嵐

ウィザードリィ3

エアホッケー 10 AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)

MSXView

12 F- Iスピリット

13 エメラルド・ドラゴン

14 SDスナッチャ

SDガンダム ガチャポン戦士2 15

王家の谷・エルギーザの封印

カオスエンジェルズ

18 ガリウスの迷宮 19 ぎゅわんぶらあ自己中心派

20 銀河英雄伝説II

21 銀河英雄伝説II DX kit

22 クォース

23 グラディウス2

24 グラフサウルス 25 クリムゾンII

26 クリムゾンIII

27 激突ペナントレース 2

28 コラムス 29 サーク

30 サークII

31 サーク・ガゼルの塔

32 ザナドゥ 33 沙羅曼蛇

34 三国志 35 三国志II

36 THE プロ野球激突ペナントレース

37 シャロム

38 シュヴァルツシルトII

39 シューティングコレクション 40 水滸伝

41 スナッチャー

スーパー大戦略

スペース・マンボウ 43

44 聖戦士ダンバイン

45 ソーサリアン 增設RAM(MEM-768)

47 ソリッドスネーク

48 大航海時代

49 ディスクステーション各号

50 DPS SG

51 提督の決断

52 ティル・ナ・ノーグ

53 デ・ジャ

54 闘神都市 55 ドラゴンクエストII

56 ドラゴンクイズ

57 ドラゴン・ナイト

58 ドラゴン・ナイトII

59 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

60 信長の野望<全国版> 信長の野望・戦国群雄伝

信長の野望・武将風雲録

63 ハイドライド3 64 パロディウス

65 ピーチアップ各号

66 ViewCALC

67 ピンクソックス各号

68 ファイナルファンタジー ファンタジーIV 69

ファンダムライブラリー各号 70

72 フォクシー2 ブライ上巻

74 フリートコマンダーII

75 FRAY ポッキー2

魔導物語1-2-3 77

78 MIDIサウルス ラスト・ハルマゲドン

79 80 ランペルール

81 ルーンマスター三国革徳伝 82 ルーンワース

83 レイ・ガン

84 ロードス島戦記 85 ロードス島戦記・福神漬

● 8月号の当選者発表は53ページからの欄外で発表しています。

郵便はがき

キリトリ線)-

貼ってくだ ない

41円切手を

徳間書店インターメディア MSX·FAN編無思 東京都港区新橋4-10-7

ト家行 読者アンケー

ジをご自由にお書きください。

★編集部へのメッセ-

_																			٦
	職業	併伦	开给	住所		17 *	16	5	<u> </u>	=	9	<u>ග</u> ග	Ŋ	4		ω	-	Σ	
F	滌	45	124	光	 	<u> </u>	\Box	Ţ	<u>-</u> 0	<u></u>	_ ·			}		Θ	Θ	S	
ò						#100A	_] [<u>_</u> 0][²				_	^	©	<u>©</u>	ij	
		襷			_ Z □	. II ≥ か	· · · · · ·	[²]	`~ `⊚	· 	² 	2	2]	7		@	©	2	
					口は、	目とか必		\Box	_ ⊕	\Box	$\frac{1}{3}$	_ <u>_</u>		Н		④	④	를	ı
			Pà.		ア	*シリーズものは、『とか』とか必ず明記してください。	ப	ш	ு ஞ	_			, [4	媈		⑤	⑤	月号	
	越来	性別	D		7 7	たくだ			9			_	ٔ _	J		©			1
İ	71.				でほしい。	ځu.			9	12	6		,	かの	_	9		アン	
		· 788			5				⊚	_	Ţ	_	,	公開公		⊛		Ť	
j.		炒	-		ハソフトの番号を書いており				©][_	ı	予定の周辺機器		©		누	
1					į 7					3	' 2'			7			2	Ó	
						ш				٦				_			Θ	廵	
										ب	_			_			<u>©</u>	£	
-									$\overline{}$								<u>د</u>	#	1
				, 															1

E ...



☆ **P**裏表止**6**·················35/54 ☆ Pスパルタ教師M②……36/56 **P** それゆけ、サバイバルだ!②……36/57 ☆ Pエキサイティングアタック む………37/58 ☆ PSILVER SNAIL®······38/60 ☆ PGREY COLLEAGUE 0 ··············40/65 **№**04ドラッグ**①**·················42/51

Pなるべくはやく●・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
はコンテストノミネート作品です(68ページ参照)。	

ほどおもしろい作品がそろってしまった。 代がはじまる今月号は、 買ってくれてありがとう。 つい にディスクの付録がつ ファンダムの いっ た。 てもったいない 高くなったのに い時



解けそうで解けなそうで解ける

うらびょうし

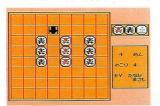


M5X 2/2+ VRAM64K

by 田中将司

▶リストは54ページ

なんどもいうようだが、知る 人ぞ知る田中将司である。そう とうくどい趣味を持っているの



○けっこうかんたんな4面。ひっ くりかえすのは裏のコマだ

で人によって好き嫌いはあるか もしれないが、おはこんの担当 編集者はわりと好きなようで、 今月は「がんばれ田中」コーナー まである。それはわたしだが。

「裏」、「表」のコマを矢印で押 すとそのコマはなにかにあたる まで止まらない。止まったとき にオセロの要領で裏表が変化す る。「止」というコマは動きは裏、 表とおなじだが、オセロ的な裏



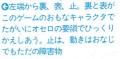
SPACE (Attal)

矢EDの移動が

表関係とは無関係なただの動く 障害物だ。

キ"フ"アッフ。

決められた手数以内に裏か表 のどちらか一方にそろえるのが パズルの目的だ。盤の外に出る とコマは消えてしまうが、ひっ くりかえされるべきほうのコマ



※ジョナスティックでも

がくさす

が消えると解答不能になる。 最初の数問はまあいいとして、 6面あたりからむずかしくなり、 全38面もある。

正直いって6面は解けないの ではないかと思ったが、ちゃん と解けた。3日考えたのだ。



●中央にならんだ裏の列の上と下を表の列にくっつけておいて、2か所に表を置いていけばかんたんに解ける

に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。 ジーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「~」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モード【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。 DD

S)ーフォーマットのディスクを入れるか、

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

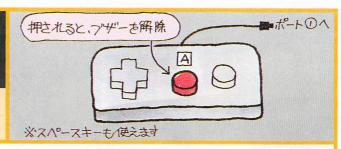
未来を見つめたコンセプチュアルソフト レタ教師M



M5X 2+以降

bv 山岸淳一

▶リストは56ページ



広告業界とか出版業界には、 「使うと恥ずかしいことば」とい うのがいくつかある。「コンセプ ト」という用語はその最たるも のの1つで、口に出すのはもち ろん、書くだけでも恥ずかしい。 まじめな話、「コンセプトを語る やつの話は聞くな」という格言 まである。

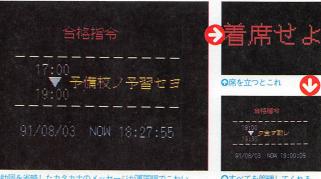
ところで、この作品のコンセ プトは、「MSXによる24時間受 験マネージャー」である。

まず準備としてMSXの内蔵 時計をあわせておこう。現在時 刻が、猿時猫分狸秒だとしたら、 SETT I ME "猿:猫:狸"を 実行すればOK(動物 1 匹あた り数字は2桁)。ついでに鯉年鯛 月鯖日なら、SETDATE"鯉 /鯛/鯖"も実行しておこう(こ れも1匹2桁)。

そして、ジョイパッドをポー ト1に接続し、裏返してイスの 座蒲団の下にセット(すわると

Aボタンが押されるように)。こ れでいい。さあ、『スパルタ教師 M』を実行しよう。

その時間にすべきことをつね に画面に表示してくれ、机に向 かっているべき時間に席を立つ と「着席せよ」と注意してくれる。 食事や睡眠時間まで決められて いるところが、私立文系浪人生 Sの心をそそるだろう。



ハイミッヤンフの

キャラクタの左右移動

●助詞を省略したカタカナのメッセージが軍国調でこわい

70レナヤーの

1)7ºLT

SPACE

7ºLT+-(2)

北

10



○午前4時を過ぎると、うるさい音と「着席セヨ」のメッセージ。あわててすわると「起キロ」

性格がわかる対戦専用アクションゲーム *、*ゆけ、サバイバルだ!



M5X2/2+ VRAM64K **ターボトは標準モードで

by ヒデカズ

▶リストは57ページ

対戦専用だが、1プレイヤー (1P)と2プレイヤー(2P)の あやつるキャラクタの性格が、 マリオとルイージくらいにちが う。1 Pは緑色のボールで、ジ ャンプカはないがパワーがある。 2Pは赤のボールで、パワーは ないがジャンプ力はある。

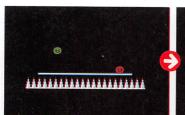
この2つのボールをそれぞれ が操作し、体あたりしたりフェ イントをかけたりして、相手を 針山の上に突き落としたほうの 勝ち、というゲーム。

針山の上には最初いちおう床 があって、その上にいるぶんに は安全だが、ハイジャンプする

と床が抜け、針山がむき出しに なる。こうして床のなくなった 部分が戦いの焦点になるわけだ。

じつは、最初、わたしが2P、 Orcが 1 Pをやってみるとど うやっても1Pが押し出しで勝 つ。 1 Pの強いパワーは、2P がどんなにテクニックをこらし

てもプッシュプッシュで勝って しまうのだ。これはこのゲーム の欠陥かもしれない……と思い ながら、1Pと2Pとを交代し てみた。すると、こんどは、ど うやっても2Pがフェイントで 勝つ。……わたしがフタじゃな いヘタなだけだったのだ。



●ポーンポーンとようすを見ながらはねている 2個。なにしろ、ボールだから



針山がのぞく



●ハイジャンプするたびに床が抜け、その下の ●ジャンプカでまさる2 Pは、どちらかという と技でIPに勝つ



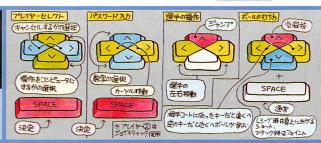
●パワーにすぐれた I Pは、2 Pにしかける暇 もあたえず、押しまくって勝つ

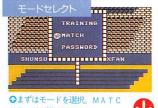


アクションたっぷりの超高速バレー

画 15面

MSX 2/2+ RAM32K *ターボ Rは標準モードで by SYUNSUKE ▶リストは58ページ





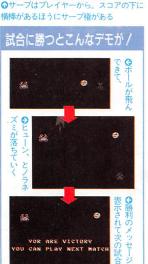
Hモードで遊んでみるか



○もずおとしアタックがすごそう なのでイボダコ選手を選ぶ



構棒があるほうにサーブ権がある



メニュー画面には3つのモー ドが用意されている。プレイヤ - 1 対プレイヤー2、プレイヤ - 1 対コンピュータ(以下CO Mと略す)、COM対プレイヤー 2、COM対COMの4つの組 み合わせで試合ができる「T RAINING, E-KOOM 対プレイヤーでトーナメント方 式で試合をしていく「MATCH」 t-K. [PASSWORD] t ードは、MATCHモードで試 合前の画面に表示される、その 試合のパスワードを入力をすれ

ば、その試合をすぐにプレイで きるモードだ。

TRAININGE-KEM ATCHモードを選択するとプ レイヤーセレクトとなる。

■エキサイティングプレイヤー 最初に選べる選手は5選手か ら。それぞれスピード、ジャン プカ、レシーブカがちがうし、 その選手だけのオリジナルの必 殺技をもっているゾ/ ただし 「ミスターX」はMATCHモー ドで優勝すると選択できるよう になる特別な選手なので最初は 戦うことができない。さあ、選 手を決めたら試合開始だ。

■エキサイティングプレイ

選手はジャンプしてないとき はレシーブ、ジャンプ中はアタ ックをうつ。最初はレシーブす るのも苦労したものだが、慣れ てくればアタックの応酬など、 手に汗にぎる白熱した試合だっ て味わえる。サーブ権を取り合 い、フ点先取したほうの勝ちだ。 TRAININGモードで友 達と練習し、MATCHモード で優勝するまでがんばるぞ。

登場選手&必殺アタック紹介

粋したもの。数値が大きいとその能力が高い イボダコ



選手データ

スピード=2 ジャンプカ=80 レシーブカ=4

選手データ

スピード=3 ジャンプカ=60 レシーブカ=6



○カクカクとボールが動く必殺技だ。しかし ○ボールが上空に飛んでいったかと思うと、

選手データの数値はプログラムのデータを抜



選手データ

スピード=2 ジャンプカ=85 レシーブカ=5



○ボールが画面のはしまで飛んでいき、そこ 相手のコートめがけて急降下してくる必殺技 に壁があるように跳ね返ってくる必殺技だ

ボールのスピードが遅いので返されやすい



選手データ

スピード=3 ジャンプカ=90 レシーブカ=6



選手データ

スピード=3 ジャンプカ=70 レシーブカ=6

選手データ

スピード=5 ジャンプカ=65 レシーブカ=6



○ぐいん、と相手のコートにボールが突き刺 さるように飛んでいく必殺技だ

1

○この必殺技を使った瞬間、ボールがパッと 消えコートに落ちる直前に現れる

●必殺技を使うとランダムに決定されるので、 プレイヤーが選ぶことはできない

暗黒の魔物から世界を救う旅に今旅立つ

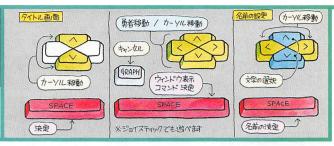
VER SNAIL シルバー・スネール



MSX MSX 2/2+ RAM32K

by SILVER SNAIL

▶リストは60ページ



超大作ロールプレイングゲームだ

世界の中心に位置する国「シ ルバースネール」は一夜にして 消滅した。(あとはゲームのオー プニングを読んでね)

ゲームはシルバースネール国 が消滅してから15年後の物語。] 人の勇者が世界の異変を調べ る旅にでる。その旅は消えた王 国の行方をさがす旅となる。さ あ、冒険をはじめよう。

■ゲームを始める前に タイトル画面で「CONTI







NUE」か「含ずART」を選ぶ。 スタートを選んだら勇者の名前 を設定し、ゲーム開始。コンテ イニューを選んだら前にセーブ されているデータを自動的に口 ードしてゲーム開始。

■勇者の力

勇者はHP(体力)、MP(魔 力)、AP(攻撃力)、AC(防御 力)のパラメータからなりたつ。 モンスターを倒し経験値とゴー ルドをかせぐことによってレベ ルを上げる。勇者はHPがOに なると死んでしまい、死ぬ前の 状態(ただしゴールドは半分に なる)からすぐリプレイできる。

■呪文

呪文は呪文屋で、武器やその 他のアイテムは道具屋で買って 手に入れる。

呪文を使うと呪文の威力に応 じたMPが消費され、MPがあ るかぎり何度でもつかえる。

呪文を使いこなそう



ある程度の体力を回復 させる呪文。ゲーム前 半の戦いで役立つ。消 費MP2I(120G)



体力が完全に回復する 呪文。これはむりして でも買いましょう。消 費MP54(3980G)



青い雷を使って魔物を 攻撃する呪文。消費M P12(120G)



デイスの呪文をさらに 強力にした呪文。消費 MP38(1200G)



デイス系最強の呪文。 かなり修業をつんだ者 じゃないと使えない。 消費MP72(4800G)



魔物を眠らす呪文。魔 物が眠ってるあいだは 何回でも攻撃できる。 消費MP24(512G)



魔物の呪文をふうじて しまう呪文。魔物に使 われるとやっかいだ。 消費MP44(2480G)



この呪文を使うと、そ の戦闘中の勇者の攻撃 力が2倍になる。消費 MP81(7800G)



(00)

邪悪な者にしか使えな い究極の呪文。これは 最後の戦いで登場して くる魔物が使う

アイテムが大活躍



ある程度の体力を回復。 戦闘中でも使用できる。 (14G)



どんな病も治す薬。こ れで病気に苦しむ人を 治してあげよう。(725



これを目にぬって魔物 が使うある呪文を防ぐ。 | 回使用するとなく なる。(52G)



移動できる。戦闘中に は使いたいときもある が使えない。(74G) 西の方にある町に行こ



うとするとき、じゃま な物をこわすのに使う



わがままなヤツが、ゆ くてをふさいでいると きに使う。どこで手に 入れるかは秘密





ガーランドの城へ行く ための情報を聞き出す みつぎものとして使う (540G)



これはシルバースネー ル国の王子のあかしで ある。もちろん道具屋 では手にはいらない



えらすために、月をふ たたび満たすために使

月のかけら おおいなる力をよみが

より強い剣を求めて





魔神の斧

の 剣 シルバースネール国に 伝わる秘剣。いまはど こにあるかわからない。 ひょっとしておおいな る力というのが……

> 道具屋で売られている 武器としては最強の武 器だ。魔神の斧より攻 撃力が高いぞ(6500

> 世界に一つしかない まぼろしの武器なので 道具屋では売ってない。 強力な武器だ



やいばに炎をまとった 剣だ。これをにぎって 戦うとカッコよさそう t= (1980G)



ナイトブレード「戦士のための剣」とい うキャッチコピーで売 られている剣だ。(980 G)



ま むかし、忍者海老丸が 妖城を登るのに愛用し ていた道具。武器にも なるぞ(240G)



もっとも安い武器。で も、素手で魔物と戦う よりはましだろう(70 G)

行く手を邪魔する魔物たち

ボスに注意せよ

旅の節目に出てくるボスキャラ。倒 すことができれば先にすすめる



ザコはなぎたおせ

00D!

勇者の経験値とゴールドのもとだ。 しかしあなどると痛い目を見るぞ

ゴブリン

リザードマン



魔法使い



キラーゴブリン

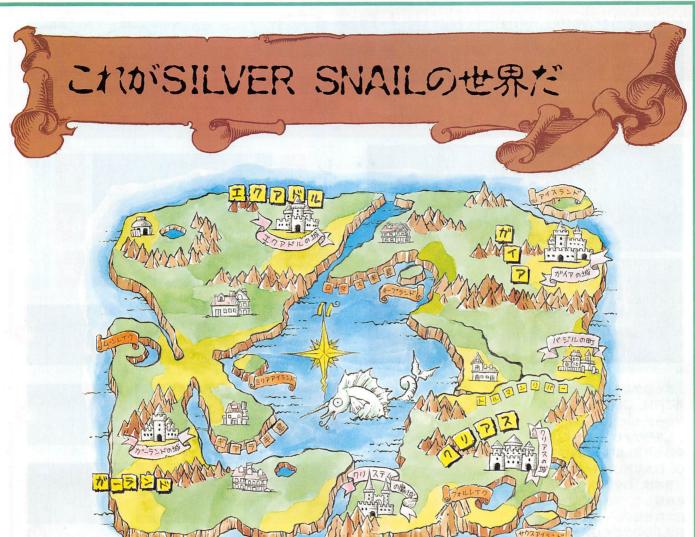




○デイスアムを使う

●リムネルの呪文で 力に気をつけて戦う ので、封じてしまえ 眠らされないように





ガイアの城から出発だ

■ガイアの城にて

旅はガイアの城から出発だ。 ガイアの城の王さまが冒険の記録(データのセーブ)をしてくれたり、次のレベルにあがるまでの経験値を教えてくれる。また、城のなかにいる人との会話が旅の道標となる。ガイアの城では

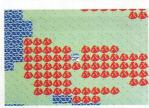


○ここはガイアの城のなか。奥にいるのか 王さま。今から旅にでるところだ

西にいる魔物を倒し、世界各地に建てられた祭壇を破壊することだと、教えてもらった。

■旅の下準備

せっかく王さまから100ゴールドもらったのだから武器でも 買おう。その武器を装備するに はウインドウを表示させ「どう



→祭壇を研究している人に会うため、バジルの町へ。しかし、山があって進めない

ぐ」のコマンドを選択する。また、装備をはずすときや、呪文やその他のアイテムを使用するときもこのコマンド。「しらべる」は勇者の足もとがどうなっているか調べる。宝箱はこれでとる。「ひょうじ」は表示(文字スクロール)速度を変える。

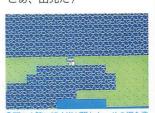
■魔物と対決

まえぶれもなく魔物と遭遇し、



○おい、おっさん。そこをどいとくれよ。何つ、あれをくれないとどかないだと/

戦闘モードに画面が切り替わる。 装備してある武器を使って魔物 を攻撃するときは「こうげき」を 選ぶ。呪文やメンソレータム、 薬草を使うときは「どうぐ」を選 ぶ。「にげる」で逃げる。魔物の 呪文によって勇者が眠ってしま うと、勇者のステータスに 「SLEEP」と表示される。 さあ、出発だ/



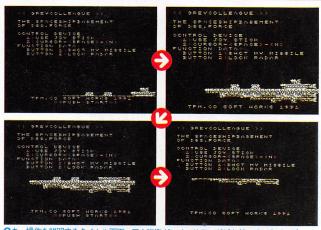
◆西の大陸に続く道が現れた。その道を進め。旅はこれから中盤にさしかかる

シューティングの新しい伝説がはじまる GREY COLLEAGUE グレイ・

画 17面

MSX 2/2+ RAM32K **ターボ日は高速モード もおすすめ TPM.CO SOFT WORKS ▶ リストは65ページ





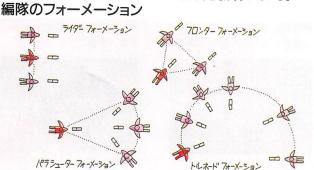
◆キー操作を説明するタイトル画面。巨大戦艦グレイコリアーグがよぎっていくデモがいい

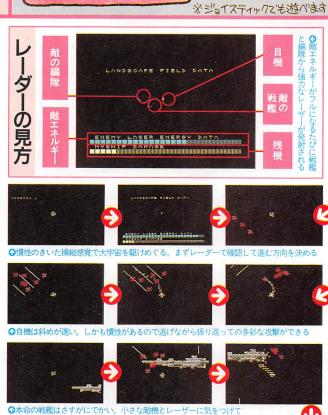
まものクエストシリーズの作者TPM. COによる新感覚のシューティングゲーム。広い大宇宙を飛びまわり、しつこい敵編隊をパズルのように倒しながら、巨大な敵の戦艦と戦う。

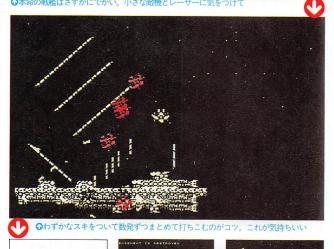
基本は、自機モビルガイヤーを操縦して、宇宙空間に浮かぶ巨大な戦艦グレイコリアーグを破壊するのが目的。ステージに相当する「MISSION」が8つあり、各ミッションごとに1つの戦艦を破壊すればクリアになる。ただし、戦艦はなかなか固く、そうとう着弾しないと破壊できない。

そのうえ、どのミッションに も戦艦を護衛する編隊が1つだ **編隊のフォーメーション** けある。編隊は、赤いボス1機とピンクのザコ数機で構成され、下のイラストのようなカオーメーションで自機を執拗に追いかけまわし攻撃してくる。しかも、ザコは無敵の幽霊キャラなので(そのくせぶつかるとアウトだし、攻撃もしてくる)、編隊を倒すにはボスをねらいうちするしかないのだ(このボスがまた固い)。編隊の倒し方をあれこれくふうするのも、このゲームの楽しみの1つになる。

全8ミッションをクリアすると戦いぶりに応じた称号が授けられ、最高位はマスター・オブ・グレイ。編集部ではMOROとコルサ山島が持っている。







閃光で一瞬画面は真っ白になり、戦艦は粉々に砕け、自機が1機増える

○戦艦を倒した!



わたしの 1 週間の仕事はブロックくずし

一週間の壁

画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

※ターボ日は標準モードで

by まもてん

▶リストは49ページ



むかし、1988年11月号に「T 日1PLE」という画面の外枠 にそってぐるぐる回る変態パッドを操作してボールをキープし つづけるスカッシュゲームがあった。これにブロックくずしの 要素を加えたのがこのゲームと いうわけだ。

画面の中央に個々のブロック

○最初は月曜日のステージ。画面の左上か

ら無敵の状態をしたボールが飛んできたぞ

の集まりによって 1 週間の曜日 の文字が作られている。その周 囲にあるパッドを操作してボールを打ち返し、ブロックを消し ていく。すべてのブロックを消すとクリア。月曜日のステージ から始まり、クリアするごとに 曜日順のステージが次々登場してくる。日曜日のステージをク



リアすると月曜日のステージに もどってくりかえす。また、ボ ールがパッドより外に出てしま うとミスとなり、5回ミスする とゲームオーバー。 ゲーム開始時や、ミスした直後に登場するボールは赤い色をしている。この状態のときのボールはブロックを5つ消すまでブロックに反射せず突き進む。



ヒタヒタヒタ。クルッ。だ、誰もいない

透明人間



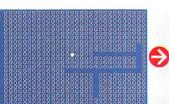
MSX MSX 2/2+ RAM8K

※ターボ日は標準モードで

by 清水智

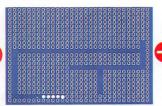
▶リストは50ページ

場所は小麦粉を敷きつめた床の上や雪の上。姿は見えず軌跡だけを残して追ってくる透明人間。そして逃げまわる主人公。そんな追いかけっこを思い浮かべてしまうゲームであり、シンプルで、スピーディーで、ノスタルジックで、かつエキサイティングなゲームだ。

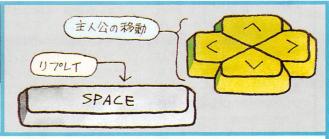


○透明人間がじわりじわりよってきた。そろそろ逃げるとするか

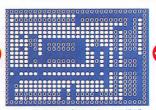
RUNすると画面が作成される。アルファベットの〇は主人公が動きまわれるところでQが壁になっている。主人公は画面の中央にいる白い丸。透明人間は〇HR\$(32)で、〇が消えてるところに存在している。主人公と透明人間は、たがいに自分と同じ軌跡を残して動きまわる



●下の壁にそって右に逃げている主人公のすぐうしろに透明人間が追ってきている



が、主人公が残した軌跡に主人公が進むことはできない。透明人間が自分の作った軌跡のなかを動き回り、どこにいるかわからなくなってしまうことがある。そんなときはまるでジョーズにおそわれる気分だ。透明人間はあくまでも1文字ぶんの大きさなので〇の消えてるところに逃



○あっちこっち逃げまわりなんとか逃げの びてるぞ。だんだんにげにくくなってきた

げてもだいじょうぶ。追ってくる透明人間につかまってしまうとゲームオーバーとなりスコアが表示される。逃げてる時間が長くなるほどスコアは高くなる。

またときどき透明人間が追い かけるのをなまけて、ずっと動 かなくなることがあるが、おお めにみてやってください。



○とうとう透明人間につかまってしまいゲームオーバー。次はもっとに逃げのびるぞ

レース終盤の追いこみが手に汗にぎるぜ

ゼロヨン・ドラッグ



MSX 2/2+ RAM8K **ターボトは標準モードで

by HIDEYUKI

▶リストは51ページ

SPACE GEAR 5

17ºLT

=71 P1170

04レースというのを知って いるかな? このレースは2台 のマシンを使ってたった400メ ートルの直線距離を競い合うレ ースのことで、それがこのゲー ムだ。キミは赤い車に、コンピ ュータは青い車に乗りこむ。レ 一スは自動的にスタート。キミ

はマシンをシフトアップ(ギア を上げる)することしかできな い。速く走るにはスピードに応 じ、タイミングよくシフトアッ プすること。コンピュータ車に 勝ち抜いていくとランクが上が り速い車が登場してくる。ラン クAの車に勝てば優勝だ。

のスタート。青い車の **の**レース中盤。ギアを **の**ギアは5束、ゴール直前でついに青い車 でだしがいいぞ 3速にシフトアップ を抜きさった。逆転勝利だ

70LTP-0

箱庭レースでおおさわぎしよう



MSX 2/2+ RAM8K *ターボRは標準モードで

by Syu Sot

▶リストは52ページ

ゲームは画面のなかに描かれ たコース上でのレース。RUN すると「Ø OR 1?」と聞い てくるので1人でプレイするな ら0、2人で対戦するなら1を 入力してゲームスタート。1人 プレイの場合、プレイヤーは青 い丸が2個つながった車を操作

する。右回り、左回りどちらで もいいからコースを4周すると ゴール。画面には4周するのに かかった時間が表示される(作 者の記録は30秒)。2人で対戦す る場合はプレイヤー2用の赤い 車が登場し、1人プレイと同じ ルールで競い合うぞ。



●車は壁に衝突してもだいじょうぶ



車の移動

7ºLT7-3 ポートロへ

○レース終了後には勝者のタイムが表示

抜きつ抜かれつ白熱するレースゲーム **ロロはいしょう** アップ・ダウンレース



MSX MSX 2/2+ RAM8K

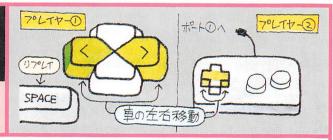
※ターボ日は標準モードで

by YIS

▶リストは53ページ

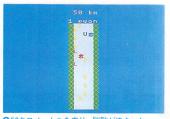
これは2人対戦のレースゲー ム。プレイヤー 1 が青い車、プ レイヤー2が赤い車を操作する。 画面の上からはU(車が1つ前 進する)、D(車が1つ後退す る)、L(一定時間車の操作がき かなくなる)の3つのアルファ ベットアイテムが移動してくる

ので、各プレイヤーはなんとし てもUをとって相手より前を走 らなくてはならない。画面に表 示されている走行距離が50キロ メートルに達したとき、相手よ り前を走っていたほうの勝ち。 また、画面の下に沈んでしまう と負けになる。





●白熱したレースになってきた



●50キロメートルを走り、勝敗が決まった

斗金受取人払 典 闽 ã¥ Ş,

W

新宿北局承認

9

軍逐、軍軍

都新宿

北郵便

画

33 ⊞ 平成4年 差出有効期間 9# 3 归

也 お出しください。 切手を貼ら と手 財団法人

> 0 ~

(東京都新宿区高田馬場 、書箱 網網 技/治地 2 038) 9 山口 超

認定 丰

社会通信教育 MSX•FAN(9)徐

di 作れるようになる!

が川

ログラムが

好心 講座

★<わしい案内資料

1必要なご い量みろ たらス 迁

路 心 心 語 語 記 併甕 七 四 市外番号 有些 MSX·FAN 9条 市内番号

严

Ħ,

このハガキを今すぐポスト

ح

纀

 \mathbb{R}

E 癜

M819SF

專 凩

フリガナ





付録ディスクや夏休みや暑いのや寒いのやうるさ いのやいろいろあって今月はとてもいそがしい。 あ一、それでも夏休みだ、お墓参りだ!

ちえ熱の選考会レポート

暑い、寒い、暑い、寒い、寒 い、寒い寒いというのがわたし のいる編集部の状況だ。これに "うるさい"という言葉がくわわ ることになった。もうクーラー も寿命らしく、ガーガー鳴きま くっている。もう、いいかげん にしてくれ。

編集部員も人の子。24時間営 業年中無休で仕事をしているわ けでなく夏休みがもちろんある。 6月中旬に1週間のアメリカ西 海岸へ新婚旅行にいってきた某 編集長なんかは夏休みがなくて も大丈夫だろうが、私達はアメ リカ西海岸とはいわないが、せ めて九十九里海岸へでも泳ぎに いきたい。だから今月の選考会 はそんな夏休みがございまする 関係で、いつもより 1 週間近く はやく選考会が開かれた。

受付期間が短かったものだか ら投稿作品数もいつもより少な い。だからっといって作品の質

まで落ちると、かんちがいして もらっては困るぞ。それでは選 考会のレポートをしてみる。ま ずは俵クンの『ICE ROA 口」は氷の上をすべりながら穴 や障害物をよけていくスクロー ルゲーム。もうちょっと氷の上 をすべっていく感じをだしてほ しかった。蒔田クンの作品の「〇 RYSTAL BALLIGE 下にバウンドしている主人公を 操作して敵のあいだをぬってク リスタルボールをとるゲーム。 敵のあいだをすりぬけていくの にスリルがあったが、でもおも しろさが足りなかった。投稿者 で最近目につくのが、インパク トのある名前を持つ界外年応ク ン。N画面に投稿してきた「TI ME PENCILIESOO コースを持つ、1人で遊ぶレー スゲーム。いろんなコースで遊 べる楽しさがあるが、かんじん の車の操作がかんたんすぎた。



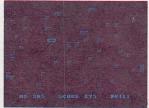
- ●1画面タイプ
- 一週間の壁 立体飛行球
- 透明人間
- ICE ROAD
- DRILL DORAGONアッオー
- 氷上よーさいからの脱出
- CRYSTAL BALL HOP LOAD2
- トリジャン 04ドラッグ
- ●N画面タイプ
- 專表止
- FIRE STORM TIME PENCIL
- スパルタ教師M
- それいけ、サバイバルだ!
- ●FP部門
- エキサイティング アタック ●先月の保留作品
- UP · DOWN V-Z
- なるべくはやく

- 杉原守 (まもてん) 杉原守 (まもてん)
 - 清水智
- 俵広明 (H. T2076) 界外年応
- 樋口義剛 (ウアッオー) 松本道明 (ドーメーof P. S. G)
- 蒔田茂幸
- 白石恒太 (KOBUCHIN SOFT) 中西英之 (HIDEYUKI)
 - 中西英之 (HIDEYUKI)
 - 田中将司 木内靖 界外年応
 - 山岸淳一 田辺英和 (ヒデカズ)
 - 藤永俊輔 (SHUNSUKE)
 - 岩崎良幸 (YIS) 藤本修一(SyuSot)

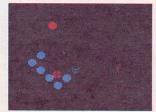
採用までもうちょっと、ガンバレ!



●まもてんクンの「立体飛行球」。黒卯下郎 が操縦する宇宙船で障害物をよけまくるゲ ーム。画面はきれいで3重スクロールもす るがゲームがむずかしくて長く遊べない



ぱいにつかったアクションゲームだ。しか し障害物をよけてもぐるだけで、シンプル すぎる。もうちょっとアイデアがほしい



壊する『DORAGONアッオー」。画面の 上でドラゴンを動かせば簡単にハイスコア がでてしまい隕石の登場に問題があった



●脱出を試みる強引な隊員がバリアにむか って、つっこんでいき爆発する。それを参 考にしてプレイするというストーリーがお もしろい「氷上よーさいからの脱出」

あしたは晴れだ!。

担当:コルサコフ山島

編集部秘密会議

まだ、わたしたちもこれからど ういうことになるのか、ぼんやり したイメージしかない段階だが、 とにかく付録ディスクがついた。 ディスクの付録をつけることに ついてはずいぶん悩んだ。

●あれこれ節約しても800円を超 えてしまう。買ってもらえるかし ら。=北根編集長(妙齢)

けっきょく段ボールのパッケー ジが最初の予定よりも高くなり、 900円を超えた。

●なんとかして800円台にしたい。 ねえねえ、いっそ損を覚悟で880 円で出しちゃおうか。そうしよう かなあ。=山森編集人(36歳)

そうすればよかったのに、と思

っている読者もいるだろうが、じ っさいつい最近まで山森編集人は 悩んでいたのだ。

もちろん、わたしたちの悩みの 多くは、中身の問題だった。

ディスクには、もちろんファン ダムのプログラムを入れよう、と いうのはいちばん最初から決まっ ていたが、ほんとうにそれでいい のか、という話もじつはあった。 次は、ディスクの内容をどうする か、編集会議を重ねていたときの 元MSX1(RAM8K)ユーザーの 発言だ。

●プログラムは、コツコツと根気 よく打ちこんで、ようやく完成し たものが動く、そこが楽しいんだ

と思います。その達成感がいいん です。なんでもかんでもディスク に入れちゃうと、その楽しみがう ばわれるようで・・・・・・グスン。=例 の引田クン(28歳)

ほろっ、とくるものがあった。 みんな、一瞬、シーンとした。デ イスクなんかやめちゃおうか……。 しかし、彼の主張には、大きな欠 陥があったのだ。

●でも、そんなに打ちこむのが楽 しいのなら、ディスクに入ってい ても、打ちこめばいいじゃない か。=コルサコフ山島(35歳)

そうだ。打ちこむ楽しさという のがあるのはたしかだが、それは 選択できるものなのだ。それとも

うひとつ、かつてハム少年でラジ オ少年だった山森編集人は、

●打ちこむのが楽しいんじゃなく て、バグ探しが楽しいんだ。だか ら、バグ探しクイズをやればいい んじゃないの。=山森編集人

おお、そうだ。それはいい、さ っそくやろう。たとえば、詰めバ グ。「3手でバグを取ってくださ い」とか。それから、利きバグ。現 象だけを見て、エラーの原因をあ てる、とか。……と夢だけは広が っていったが、ご存知のようにこ れは実現しなかった。本気で作ろ うとするとたいへんなんだもの。

意見とテーマの募集

12月号のテーマ:付録ディスクにいーたいほーだい

●12月号への意見募集

付録ディスクはどうあるべきか。 このままでいいのか、もっとDS みたいになるべきなのか、さっさ とやめたほうがいいのか。そこで、 付録ディスクに関する過激な意見 や質問を募集します。あて先は、 Mファン編集部内「あしたは晴れ だ! 12月号の意見」係。しめ切 りは9月30日必着。

●テーマ募集

このコーナーでは読者からのテ ーマも広く募集している。疑問に 思っていることや、いろんな人の 意見を聞いてみたいことなどをハ ガキに書いて「あしたは晴れだ! テーマ」係まで。しめ切りはないの でいつでもいいぞ。

また、意見もテーマも掲載者に は記念品を進呈する。

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コー ナーでハガキなどによる投稿を募 集している。

●質問箱=読者から寄せられた質 問にお答えしている。プログラム がうまく動かないときや、知りた いテクニックがあるときなど、広 く質問を受け付けている。質問に はファンダム班でお答えする。

●情報局=掲載プログラムの改造 法やウラ技、バグ情報、読者への

メッセージなどの募集。掲載者に はMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものズバ リ、たった1行のリストでできた プログラム。ゲーム、ツール、CG なんでもOK。こちらも掲載者に はMファン特製テレカを贈呈。

あて先はMファン編集部内「フ アンダムスクラム」係まで。投稿す るコーナー名と住所、氏名、年齢、 電話番号を必ず明記すること。

第15回季間奨励賞発表

受賞作『THE BADMINTON』 宮城 阿部俊一

○元パドミントン部のOrcが「ああ、バドミントンだ。うれ しいな、あやしいな」と大喜びした作品



9月号掲載のこの作品は、 対戦専用のスポーツゲー ムだが、シャトルのコン トロールが緻密(ちみ つ)で、やりこむほどに本 物のバドミントンの楽し さを再現していることが わかる。今季の奨励賞は もんくなく、新コーナー 「アルゴリズム甲子園」を 生み出した、この魅力の 作品に決定。作者の阿部 くんには奨励金3万円を さしあげます。

このゲーム(7月号掲 載)の世界地図を見てい ると、作者の芦田(ん(0 CT1772)の教養とグラ フィック能力の高さに感 じいってしまう。電子す ごろくとしての楽しさは もちろん、ほんとのほん とに地理の勉強になる。 しばらくやっていると世 界地図が頭に入ってしま う。FP部門奨励賞は、 7月号の人気調査でも断

トツだったこの作品に



○まったく、このゲームをやっていると人生はすごろくで、 世界はゲーム盤だという真理がよくわかってくる

受賞作『THE WORLD SUGOROKU』東京

第3回FP部門奨励賞発表

か ゎ か 0 b 第7回:8ビットのLD命令2

本欄の当初の目的、つまり、 「BASICではできないこと をBIOSを使ってやる」ため に最低限必要なマシン語は ①レジスタに値をセットして ②BIOSを呼び ③BASICに帰る である。こういう構成のマシン 語をUSR関数で呼び出すのが 本欄の基本的スタイルだった。 ①にはBビットのLD命令、 ②にはCALL命令、③にはR

ET命令があれば目的が達成で きる。16ビットのLD命令を使 いたいときには、BビットのL D命令を2つ使えばいいのだ。

そういうマシン語プログラム を作り出すことのできる、世界 最低システムのアセンブラをわ たしは開発した。下のBASI Cプログラムがそうだ。9月号 で紹介した8ビットLD命令の マシン語コード公式を使った。 上記の3つの命令に限られる

■超簡易アセンブラ資料

■いくつかのBIOSエントリ(●名前①16進表記のアドレス②機能③呼ぶまえの準備 ④呼んだあとレジスタにセットされる数値⑤内容が変化するレジスタ) ●FILVR M①ØØ56@VRAMの指定領域を同一のデータで埋める(VRAMアドレスは14ビ ットのみ有効) 回HL に書きこみ開始のVRAMアドレス、BCに書きこむ領域の長さ バイト数)。Aにデータ回なし個AF、BC ●LDIAMVの20592VRAMのある領域をいっきょにメモリへ転送する回HLに転送するVRAM領域の先頭アドレス、 DEに転送先のメモリの先頭アドレス、BCに領域の長さ(バイト数) ④なし⑤すべて ●LDIRVMの20502メモリのある領域をいっきょにVRAMへ転送する③HLに転送するメモリ領域の先頭アドレス、DEに転送先のVRAMの先頭アドレス、BC に転送するメモリ領域の先頭アドレス、DEに転送先のVRAMの先頭アドレス、BCに領域の長さ(バイト数) ●MRTPSGの201930世ウンドレジスタにデータを書きこむ。 ●RDPSG ①201930世ウンドレジスタをデータを書いた。 ●RDPSG ①201930世ウンドレジスタ番号、Eに書きこむデータのはし衛なし ●RDPSG ①201930世ウンドレジスタ番号。Aに読みこんだ値のなし ●CHGET①2019で1 文字入力(入力待ちあり)②なし④Aに入力された文字のキャラクタコード③なし⑤AF ●CHGCAP①2012で表示③Aに表示する文字のキャラクタコード④なし⑥なし ●POSIT①20160円 1320℃APランプの状態を変える③ランプを点けるならAに ①、消すならAに ①以外④なし⑥AF ●BAS10とマシン類とのあいだの影響のやりとり 115円刷数かの記めに ※数 ■BASICとマシン語とのあいだの数値のやりとり USR関数の引数は、整数 型の場合、メモリのRHF7F8~RHF7F9にいったん格納され、BASICにも どってきたときはそのアドレスに格納されている値がUSR関数の値になる。これを利 用して、8HF7F8(扱う数値が0~855ならこの番地しか使わない)に書かれている値をマシン語で読み出したり、逆にこのアドレスにマシン語で書きこんだりして、BASIOとマシン語プログラムのあいだで数値をやりとりすることができる。これに関しては超簡易アセンブラのサンプルプログラム(行10~行70)を参照。

が、ちゃんとアセンブリ言語を 使ってプログラムできるので試 してみよう。

6

今回は、もう一度、USR関 数についておさらいしておこう。 USR関数はBASICから マシン語をサブルーチンとして 呼び出すためにある。たとえば、 A=USR((引数)) としてこの関数を呼び出すと、 あらかじめ「DFFUSR=(ア

ドレス〉」で指定していたアドレ ス以降に書かれているマシン語 プログラムを実行する。そのマ シン語プログラムの最後にRF T命令があればUSR関数を呼 び出したところにもどる。

BASICとマシン語で数値 の受け渡しをするときは、メモ リの&HF7F8を使ってやる ことが多い(資料末尾参照)。

8

では、また来月。

■リスト 超簡易アセンブラ(ファイル名:S-E-ASMB.BAS)

```
110
                                        : USR(RG NUMBER)
                           H, ØF7H
 20 'LD
                           L, ØF8H
30 'LD
                           A, (HL)
                                        : RG NUMBER
40 'CALL
                           0096H
                                        : READ SOUND RG
50 '10
                           (HL),A
                                        : RG VALUE
60 'RET
                                        :BASIC
                                        : ASSEMBLE END
1000 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
1010 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEF FND(X)=VA
L("&H"+HEX$(PEEK(X)+PEEK(X+1)*256)):DEF
FNHX$(X) = RIGHT$("0"+HEX$(X),2
1020 DIM RG(8):FOR I=1 TO 8:RG(I)=(6+I)A
ND7:NEXT:AD=&HF676
1030 PRINT "9020 DATA ":
1040 AD=FND(AD):D$="":OB$="":C=0 '• init
1050 E=PEEK(AD+7+C) '● new line
1060 IF E=0 OR E=58 THEN 1090
1070 IF E=32 THEN C=C+1:GOTO 1050
1080 D$=D$+CHR$(E):C=C++1:GOTO 1050
1090 ON INSTR(" LCR*", LEFT$(D$,1)) GOTO
1100,1110,1310,1320,1330 '• decision
1100 IF D$="" THEN 1040 ELSE BEEP:PRINT
STRING$(2,10):CHR$(13):"*ERROR!":PRINT C
HR$(10):D$:" in";FND(AD+2):END '• error
HR$(10);D$;" in";FND(AD+2):END '* error 1110 IF LEFT$(D$,2)<>"LD" THEN 1100 '* reading "L"
1120 RNS="ABCDEHL(HL)": OPS=MIDS(DS,3)
1130 CP=INSTR(OP$,","): IF CP=0 THEN 1100
1140 OP$(0)=LEFT$(OP$,CP-1):OP$(1)=MID$(
OP$,CP+1):IF OP$(0)="" OR OP$(1)="" THEN
  1100
1150 FOR I=0 TO 1:OP(I)=INSTR(RN$,OP$(I)
):IF (OP(I)<8 AND OP(I)>0 AND LEN(OP$(I)
)>1) OR (OP(I)>7 AND OP$(I)<>"(HL)") THE
N 1100 ELSE NEXT
1160 IF OP(0)*OP(1) THEN OB$=FNHX$(64+RG
(OP(0))*8+RG(OP(1))):GOTO 1290
1170 IF OP(0)>1 AND OP$(1)<":" THEN OB$=
FNHX$(RG(OP(0))*8+6):A$=OP$(1):K=2:GOSUB
1340:OB$=OB$+NU$:GOTO 1290
1180 IF INSTR(OP$,"A")=0 THEN 1100
1190 IF OP$="A,(BC)" THEN OB$="0A"
```

```
1200 IF OP$="A,(DE)" THEN OB$="1A"
1210 IF OP$="(BC),A" THEN OB$="02"
1220 IF OPS="(DE),A" THEN OBS="02"
1230 IF OBS>"" THEN 1290
1240 IF OP(0)=1 THEN FS="3A": AS=OP$(1) E
LSE IF OP(1)=1 THEN F$="32":A$=OP$(0) EL
    1100
1250 IF MID$(A$,2)>"9" THEN 1100
1260 IF LEFT$(A$,1)<>"(" OR RIGHT$(A$,1)
        THEN 1100 ELSE AS=MID$(A$,2,LEN(A$
1270 K=4:GOSUB 1340:OB$=F$+NU$:GOTO 1290
1280 IF OB$="" THEN 1100
1290 PRINT OB$::DT$=DT$+OB$:OB$="":IF LE
N(DT$)>200 THEN PRINT "Oh, no!": END
1300 GOTO 1040
1310 IF LEFT$(D$,4)<>"CALL" THEN 1100 EL
SE AS=MID$(0$,5):K=4:GOSUB 1340:OB$="CD"
+NU$:GOTO 1290 '•• reading "C"
1320 IF D$<>"RET" THEN 1100 ELSE OB$="C9"
":GOTO 1290 '•• reading "R"
1330 END '•• reading "R"
1340 '*** Are you numeric, really?
1350 IF RIGHT$(A$,1)="H" THEN A$=LEFT$(A
$,LEN(A$)-1):GOTO 1390
1360 '. decimal(10)
1370 A=VAL(A$): IF A$(>MID$(STR$(A),2) TH
FN 1100
1380 IF A>16^K THEN 1100 ELSE 1430
1390 '. hexadicimal(&h)
1400 IF LEFT$(A$,1)="0" THEN A$=MID$(A$,
1410 IF LEN(A$)>K THEN 1100
1420 A=VAL("&H"+A$):IF A$<>RIGHT$("000"+
HEX$(A),LEN(A$)) THEN 1100
1430 A$=RIGHT$("000"+HEX$(A),K)
1440 AS=AS+AS:NUS=MIDS(AS,3,K)
1450 RETURN
9000 CLEAR 200, & HD000: AD=& HD000: DEFUSR=A
D:RESTORE 9000
9010 READ AS:FOR I=0 TO LEN(A$)\\(\frac{2}{2}-1\):POKE AD+I,VAL("\(\frac{2}{6}\)H"+MID\(\frac{2}{6}\)A$,I\(\frac{2}{2}+1\)2)):NEXT
```

超簡易アセンブラ文法

■使用レジスタ A、B、C、D、E、H、L(以下r、r1、r2はこれらを指す) *特定の条件でメモリの一部もレジスタの ように使える。表記と意味は以下のとおり (HL)、(BC)、(DE) それぞれHL、 BC、DEレジスタの内容をアドレスとする1バイトの領域

(nm) 2バイトの数値nmをアドレスと する1バイトの領域

■命令 ●L□命令=①r1にr2を複写 [書式]LD r1.r2 *r1、r2の-(HL)に置き換え可能。どちらかがAレジスタならもう一方を(BC)、(DE)、(nm) に置き換え可能 @rにBビットのデ nをセットする[書式]LDr,n *rは(H L)に置き換え可能 ●CALL命令=メ というというには、 モリのアドレスnmを呼び出す【書式】CA LL nm ●RET命令=呼び出された ところにもどる【書式】RET

■数値の表記について 10進数はそのまま書く。16進数は、①最後に大文字のHを付ける、②先頭がA~Fになるときはそのま

りる、ビ穴境川ルマドになるとではていま えに1を付ける、の2つを厳守。また、こ のアセンブラでは2進数は使えない。 あとに命令はバス大文字)を書く。行番号 は行1000よりまえにあればなんでも可。注 釈は「:」の後に書く(注釈のないときは「:」は不要)。こうしてプログラムが完結したら、最後に「*」(終了の印)だけの行を作 る。行10~70のサンブル参照。ここでRU Nすると「9020 DATA」のあとに マシン語データを表示するので、この行に カーソルをあわせてリターンキーを押す。 スークルをあわせてリップ・スーを押す。 その後、「RUN 9月2日か定義される。 しいにはこうしてできた行9000以降を切り 離して使うといい。ちなみに、サンプルは引数にサウンドレジスタ番号を入れてUS 日関数を呼ぶと、そのサウンドレジスタの 値をUSA関数の値として返すマシン語 (本欄の第0回目のサンプルとほぼおなじ プログラム)。なお、100バイトを超えるマシン語プログラムは不可。

Super Super Super Sequent 講原 第11回

今月は論理演算の抜き打ちテストをやる。なんてのはう そで、遊び感覚で論理演算のしくみに触れられる、かん たんなゲームを作ったのでさっそく遊んでみてほしい。

論理演算のしくみを知ろう

論理演算のだいたいのしくみや理論的な部分はわかったつもりでいる、でも、いまいちピンとこない……というのが正直な実感ではないだろうか。

たとえば、1のNOTが図で 図のNOTが1、のはずなのに PRINT NOT Ø を実行すると、-1になるし、 PRINT NOT 1 なんかは-2になる。なぜ?

じつは、1のNOTが必…… というのは、ビット(2進数1 桁)単位の話で、じっさいの論理 演算は、整数型数値の枠(16ビット)いっぱいを使っておこなわれているのだ。だから、たんに 「0」といっても16個の夕のならぶ2進数、「1」も15個の夕と1個の1でできた2進数だと考えなくてはいけない。そして1桁ごとに「NOT」をしていくと……。わかったかな?

わかった人も、まだピンと来ない人も、今月の付録ディスクに入っている「SB-KOZA.BAS」というファイルを実行してみてほしい(遊び方は下のカコミ。ディスクユーザーでない人がいたら、ごめんなさい。リストは掲載していません)。

テストのような、ゲームのよ うな、このプログラムは、論理 演算のシミュレーションなのだ。

♥♥キーボードにふれてみよう € 🗊

RUN"SB-KOZA.BAS

ディスクを抜いてMSX本体の電源 を入れ(ターボ日は起動するまで | キーを押しておく)BAS | Cの初 期画面が出たら付録ディスクを入れ、 上記の命令を打ちこんでリターンキ ーを押そう。ゲームがはじまる。

SCORE	Ø F	HI-SCORE Ø
タペイ 1モン		
19272	OR	-79 ?
	HEX	BIN
19272	4848	0100101101001000
-79	FFB1	1111111110110001
-128	FF80	11111111110000000
		TIME= 86
		A PERSONAL PROPERTY OF THE PRO

付録ディスクのプログラムについて

付録ディスクのなかの「SB-KOZA.BAS」を実行すると『論理 演算ゲーム』がはじまる。

■基本的な遊び方

まず、緑色の枠のいちばん大きなスペースに、論理演算式の問題が表示される。画面右下でタイマーが動きはじめるので、300になるまでに解答(後述)する。タイマーが300になるまえに解答できたときはリターンキーを押す。

正解すると得点が表示され(ヒントの有無で判定)次の問題に進むときはカーソルキーの下を押す。全20間の出題を終わると、総合評価(正解数/ヒントを見た回数/総合得点)を表示。Yキーで再挑

■解答のしかた

解答は、すべて16桁の2進数の

戦。Nキーで「おつかれさま」。

各ビットを切り換えることでおこなう。緑枠の右下の欄、16個の Dのならんだところが解答欄だ。

その上に、2列(NOTのときは 1列)の16桁2進数があるが、これは問題に使われている数値を2 進数化したもの。これを見て、各桁で指定された論理演算をしてい

明るい青のカーソルをカーソル キーで左右に移動させ、スペース キーを押すと、そのときカーソル の指している桁の1、0が切り換 わるしくみだ。

ESCキーを押すと、そのときに 指定されている論理演算のビット 変化のパターンがヒントとして表 示されるので、各演算の意味を忘 れていてもここで記憶を新たにで きる親切設計なのだ。

SCORE	5)	HI-SCOR	E 5
タペイ 2モン			
32040	i IMP	-13620	
	HEX	BIN	
-32040	8208	100000	1011011000
-13620	CACC	110010	1011001100
-13620	CACC	110010	1011001100
EDA: HYDOHH	IP カク ヒ ^ヘ ・	1 N J NO	7 >
g G	ÎMP 0	===3 1	
$rac{ ilde{1}}{ ilde{1}}$	ÎMP 1	/	
			IME=105

【画面の見方】緑枠のいちばん大きなスペースが出題欄。その下に出題に使われた数値と解等の数値を、左から10進数、16進数(HEX)、2進数

(BIN)で表示している。ESCキーを押すか、失敗するかすると、画面下にヒント(各ビットの変化)が表示される。

アルゴリズム ・ 第子園

THE BADMINTON 対戦アルゴリズムの巻①

1人バトミントンへの野望

^{-}/**Orc**(以下口):(頭をかかえて)う~ん、う~ん。

鈴木ファジー伸ー(以下フ):あれつrc、何悩んでんの?

いやあ、ボスが新コーナー 作るからってページくれたんだ けど、何書いていいか。

フ:へえ、それはご愁傷さま。

○:また、ひと事みたいにいっ

て。ファジーも担当の 1 人だよ。 **フ**:ガ〜ン、しおしお。で、こ

れは何をやるページなのさ。 〇:アルゴリズムについて研究 していくページなんだけど。

フ:ああ、知ってる、1円玉や ジュースの缶の原料だろ。

□:それはアルミニウム/ アルゴリズムはプログラムの流れのことだよ/

フ:で、今回は何をやるわけ?

O:9月号で採用した、「THE BADMINTON」ってゲー ムあったでしょ。

フ:あれはよく出来てたよ。で も、2人対戦専用なんだよな。 コンピュータ対戦の 1 人用バージョンがあるといいのに。

□:それ。今回はコンピュータ対戦のアルゴリズムを作るの。フ:へえ。それならコンピュータプレイヤーが何種類かいて、強さと性格が違うってのがいいな。A | 搭載で、対戦するたびに成長していくってのはどう?□:そこまでいくと市販ソフトだよ。ともかく、簡単でいいから1人用バージョンを作ろう。

フ:で、誰が作るの?

O: それはもちろん……。

フ:あ、あのさあ、甲子園というタイトルにちなんで、読者からプログラムを募集して、アルゴリズムの出来を競うコンテストをするってのはどう?

ロ:いいアイデア。でも本当は ラクしたいだけなんでしょ?フ:バレたか。じゃ、残りの原

稿ヨロシクね。バイバイ/

□:あ、いない。ファジーのやつ、雲隠れしやがったな/

プログラムを作るにあたって

『THE BADMINTON』ではコンピュータの思考ルーチンで、

★ショットを打つ時期

★ショットの種類((カーソルキー入力による4種類)×(トリガー入力による2種類)の8種類)

を判断、決定する必要があります。 それらを実現するにあたり、次の ことを守ってください。

①付録ディスクに入っている BADMINTN.EXT(単体で遊べ ます)を使用して、もとのプログラ ムでのプレイヤー2をコンピュー タの思考ルーチンとすること。

②思考ルーチンで変更できる変数 は以下のとおりで、既存の他の変 数は変更できません。かっこの中 の数値は、コンピュータの思考ル ーチンで設定されるべき値です。 また思考ルーチン内での変数の新 設、その変更はかまいません。な おTはもとのプログラムにはあり

りに編集部で設けました。 S・・・・・ショットの種類(0=打たない、1=クリヤー、3=ドロップ・ヘアピン、5=プッシュ、7=スマッシュ)

ませんが、行80のSTRIG文の代わ

T······思考ルーチンのショットの 強弱(0=強い、1=弱い)

③以上の設定をするために、変更

する行があります。つまり行1000 以降にサブルーチンとして思考ル ーチンを追加するのですが、具体 的には行70の最後に、

: IFE=1THENGOSUB 1000

を加え、サブルーチンに飛ばします。行1000以降ではS(ショットの種類)とT(ショットの強弱)を設定します。この判定はシャトル(羽)が移動するたびに行われるのでそのたびに打つときはS=(ショットの種類)、打たないときはS=0を設定しなければなりません。Tはシャトルを打つときだけ設定すればいいでしょう。また指示された部分以外を変更してはいけません(初期設定は可)。

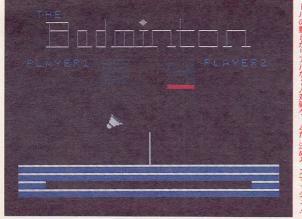
この行1000以降のサブルーチンがあなたの腕のみせどころです。いつ、どの位置で、どのショットを打てばよいのかをうまくS、Tに設定してください。極端な話、変数に指定通りの値が入ってくれば、たとえ乱数しか使ってなくてもそれは立派なアルゴリズムなのです(それが優れた思考ルーチンかどうかは別ですが)。

あ、サブルーチンの最後にRE TURN文を入れるのを忘れない ようにしましょう(笑)。

応募要項はこれだ!

- ・プログラムはBASICのみ。
- ・送るのはサブルーチン部分(行 1000以降)をアスキーセーブした ものと、本体+サブルーチンを普 通にセーブしたもの、計2本。
- ・ディスクで応募すること。
- ★応募書類の規定
- ・80ページの応募用紙に必要事項 をもれなく記入し、また別紙に思 考ルーチンのプログラムリストの 解説を必ず書くこと。

- ★郵送にあたっての諸注意
- •「フロッピーディスク在中」、「二 ツ折厳禁」と赤で書くこと。
- ・79ページのイラストの参考にすること。
- ・あて先は80ページにあります。 係には「アルゴリズム甲子園・1 人バドミントン」と明記。
- ★しめ切り
- ・11月末日の消印有効。
- ・発表は2月情報号の予定。 ★採用
- ・優秀作には賞金1万円。
- ・入選作にはオリジナル・グッズ。 どちらにも、掲載誌を送る。



ルの動きがリアルな2人対戦ゲームだ。決めろ、スマッシュ!ュ月号のファンダムから「THE BADMINTON」。シャ





一週間の壁

MSX MSX 2/2+RAM8K BY #\text{\$\text{\$T}}

▶遊び方は41ページ

1 SCREEN1,2:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF :WIDTH32:FORI=12TO19:READA:SOUNDI-7,A:VP OKE8192+I,235+I:VPOKE8200+I,-(I(15)*255: FORJ=ØTO7: VPOKEI *64+J, 127+J: NEXTJ, I: FORI =ØTO95:V=V+1-(I>25)*31+(I>48)*33+(I>73)* 31: VPOKE6146+V, I * 2MOD64+160: NEXT: DATA, 31 2 P=PMOD7+1:K=RND(-P):FORI=ØTO13:FORJ=2T 015:V=(VPEEK(P*8+I\(\)2)AND2^(J\(\)2))\(\)0:K=K-V :R=RND(1)*8:VPOKE6328+I*32-J,32-V*64-V*R *8:NEXTJ, I:L=5:SPRITE\$(0)="<~3\\\\~< 3 F=5:X=4+TIME/2MOD9:Y=1:M=1:N=1:DATA8,, 4 X=X+M:GOSUB5:M=M*A:X=X-(A<0)*M:Y=Y+N:G OSUB5: N=N*A: Y=Y-(A<Ø)*N: PUTSPRITEØ, (X*8, $Y*8-1),9-(F<1):S=STICK(\emptyset):IFSTHENS=(S¥5)$ *2: VPOKE8212+(W+2-S)MOD8, 0: W=WMOD8+7+S: V POKE8212+(W+S)MOD8,255:GOTO4ELSE4:DATA16 5 A=0:IFXMOD31ANDY>-1ANDY<24THENV=VPEEK(6144+X+Y*32) ¥8: V=V*SGN(VPEEK(8192+V)): B= V<20:A=-1-(F>0ANDBORV<12)*2:IFV>11THENSO UND4, -V*12*B:SOUND13, Ø: IFBTHENLOCATEX, Y: PRINT" ": K=K-1:F=F-1:IFK=ØTHENRETURN2 6 IFATHENRETURNELSEFORI = ØTO255: SOUND4, I: SOUND13,0:NEXT:L=L-1:IFLTHEN3ELSELOCATE1 4,21:PRINT"END!":POKE-869,1:RUN:DATA,12

変数の意味

スプライト座標

X、Y······ボールの位置

M、N……ボールの移動方向

その他の変数

A ·····ボールの反射フラグ/位置フラグ(-1:反射する、1:反射しない、0:ゲーム画面外=ミス)/データ読みこみ用

B……汎用

F……ボールの勢い(0より大きければ、ブロックにあたっても反射しない)

1、 J ……ループ用

K……ブロックの残り

└ ……ボールの残り数

P……ステージ番号

R……ブロックの色設定用

S……スティック入力値

∨……あたり判定用(ボールの 移動先にある文字のコード検出 などで使用)/汎用

W……ラケット移動用

プログラム解説

1 プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●P SGレジスタ設定●キャラクタ の色設定●ブロックのキャラク タパターン定義●ラケットの表示●PSGレジスタ設定用データ(この行で読みこみ)

2 ステージ初期化

●変数更新●ブロックの表示● ボールの残り数設定●ボールの スプライトパターン定義

3 ニューボール

●変数初期化●PSGレジスタ設定用データ(行]で読みこみ)

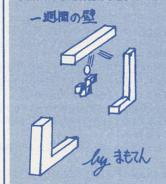
4 メイン処理

●ボールの移動(X座標更新/ 行らのあたり判定サブ呼び出し /移動方向X成分更新/X座標 補正/Y座標更新/あたり判定 サブへ/移動方向Y成分更新/

プログラマからひとこと

画面たたいてさけびまくって

【まもてん】4度目の採用で喜んでいるまもてんです。今、これを書いているのは夏休みのはじまりなんですけど、読んでる人は9月、夏休みが終わって1週間とちょっとくらいでしょうか。1学期の成績が悪かったために、ここんとこ補習の嵐です。かちくそめんどくしゃあ(この地方の言葉で「ものすごくめんどくさいですね」の意)。この時期を利用してプログラムコンテストにFPの作品でも送りたいところですが、どうも長いのは苦手で



……。おまけにクラブもいそ がしいし……。出来るだけ頑 張ろうと思う。遅くなってし まいましたが、『TRIPL E」のおとんさん、無断でアイ デアを拝借してしまったこと を深くお詫びします。このゲ 一ム、あんまりよく見ると、 当たり判定がおかしいのに気 付くので、無心でやりましょ う。最後に、ついにアーケー ド版グラディウスIIIのビギナ 一をクリアしてしまいました。 あの時の喜びといったらもう、 思わず画面たたいてさけびま くってしまいましたよ。

Y座標補正/ボールの表示) ● スティック入力判定→入力があればラケットの移動(SCRE EN1では、B文字ごとに色を設定できるのを利用して、指定色を切り換えることでラケットの移動を実現している。移動方向にある文字の色を白くし、反対側は黒くしているのだ。かんたんにいえば、球場の観客がやっているウエーブのようなもので、人は動かないが、波は動いて見えるのと同じ) ● PSGレジスタ設定用データ(行1で読みこみ)

(5) (6) あたり判定サブ

●変数初期化●ミス判定⇒ボールがゲーム画面内にあれば移動先にある文字のコード検出/反射フラグセット/衝突判定⇒壁かラケットにぶつかったら効果音/ぶつかったのは壁かの判定⇒ブロック消去/ブロック数、ボールの勢い更新/ステージクリア判定⇒クリアなら行2へ●ミスなら効果音/ボール残り数更新/ゲームオーバー判定⇒メ

ッセージ表示/リプレイ(ST OPキー)●PSGレジスタ設 定用データ(行1で読みこみ)

補足

行与からのあたり判定サブでは、ミスをしてゲームオーバーにならなかったときに限り、GOTOでメインに復帰している。そのために、ミスをするとスタックがたまり、無意味にメモリを消費している。GOSUBで呼び出した処理は、RETURNで復帰するように心掛けてほしい。今回は影響が少ないので投稿時のままにしておいたが、バグの原因になることもあるので注意してほしい。







透明人間

MSX 2/2+RAM8K BY 清水智

▶遊び方は41ページ

10 COLOR15,4,4:SCREEN1,0:WIDTH32:DEFINTA -Z:KEYOFF:A\$="":FORI=0TO7:A\$=A\$+CHR\$(VPE-EK(1064+I)):NEXT:SPRITE\$(0)=A\$:ONSPRITEG OSUB80:SPRITEON:X=15:Y=10:O=20:P=20:R=5: FORI=0TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING\$(30,"0")):NEXT:FORI=1TO21:LOCATE2,I:PRINTSTRING\$(28,"0"):NEXT

20 SC=SC+1:S=STICK(0):IFS=0THEN30ELSEV=(S=7)-(S=3):Z=(S=1)-(S=5)

30 X=X+V:Y=Y+Z:IFVPEEK(6144+X+Y*32)>80TH ENX=X-V:Y=Y-ZELSEPUTSPRITEØ,(X*8,Y*8),15 ,0:LOCATEX,Y:PRINT"•"

40 R=R-1:IFR<>ØTHEN6ØELSER=RND(-TIME)*10:W=RND(-TIME)*2:ONWGOTO5Ø:IFO<XTHENQ=1:T=0:GOTO6ØELSEQ=-1:T=0:GOTO6Ø

50 IFP<YTHENT=1:Q=0ELSEIFP>YTHENT=-1:Q=0

60 O=O+Q:P=P+T:IFVPEEK(6144+O+P*32)=81TH ENO=O-Q:Q=0:P=P-T:T=0:R=1

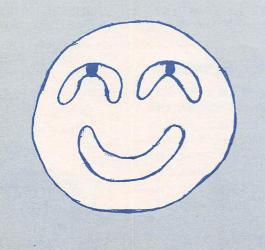
70 PUTSPRITE1,(0*8,P*8),4,0:LOCATEO,P:PRINT" ":GOTO20

80 BEEP:CLS:LOCATE10,10:PRINT"SCORE ";SC:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

プログラマからひとこと

長い道めりだった

【清水智】その昔、パソコンをやりたくてMSX2とMファンの第2号をいっしょに買ったのは何年前だっただろうか。ついにやりました/ 初投稿、初採用。今ごろ初投稿とは、いやあ、長い道のりだった。しかしまさかこのゲームが採用とは思ってもみなかった。まあ、敵の動きだけは乱数がほどよく作用して、なかなかいい動きをしてくれて気に入っているが。あと、このプログラムは基本的な命令しか使ってないから、初心者が解析するのにちょうざいいかもしれない。ところで、ターボ日の次の後継機はどうなるのだろうか。互換性とホームコンピュータとやらにこだわりすぎて、画像処理能力が現状維持ではMSXも危ないと思う。ゲーム機と呼ばれてもいいから、せめてスプライトだけでも増やしてほしい。



変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標

□、P·······敵の座標

その他の変数

A島……スプライトパターン定 義用

| ……ループ用

Q、T……敵の移動増分

P、W······乱数用

S……スティック入力

SC·····スコア

 V、Z……プレイヤーの移動増

プログラム解説

⑩ 初期設定

●画面初期化●変数型宣言●スプライトパターン定義●スプライト循突時の割りこみ先の指定

●スプライト衝突時の割りこみ 許可●ゲーム画面の作成

@ 丰一入力

- ●スコア加算●スティック入力
- ●移動増分の計算

③ キャラクタ移動

●プレイヤー座標の更新●障害 物の判定→移動先に障害があれ ば座標をもとにもどす●プレイ ヤーの表示●足跡を残す

動動敵の思考

●移動カウンタの判定→乱数の 発生/乱数の値によって移動増 分を与える

● 敵移動チェック

●敵の座標を更新●移動先に障害物がないか判定→移動に障害 があれば敵の座標をもどす

の敵の表示

●敵の表示●敵の通った跡を残す●行別へ

③ ゲームオーバー

●効果音●画面消去●スコアの 表示●リプレイ







04ドラッグ

MSX MSX 2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は42ページ

1 SCREEN1, 1, Ø: COLORØ, 12, Ø: WIDTH32: KEYOFF :DEFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)="xxh">qvv":VPOKE81 94,254: VPOKE8204,238: E\$=CHR\$(27)+"Y": FOR I=1T05:M(I)=M(I-1)-I*15+105:NEXT:A\$=STRI NG\$(128,96):READS\$:S\$=S\$+S\$

2 CLS:PRINTES"! *RANK "CHR\$(72-R)E\$", "A\$ "A\$:R=R+1:G=1:L=0:H=0:K=0:W=1:X=0:G OSUB6: PLAY"TOLV15GRGRGRO5C": GOSUB7: SOUND 8,16:SOUND12,1:SOUND13,8:SOUND1,1

3 SOUNDØ, 150-H\(\frac{4}{2}\):T=S:S=STRIG(\(\ell)\):G=G-S*(T $=\emptyset)*(G<5):H=H+(G-7)*(H<M(G)):L=L+H:PRINT$ ES")*GEAR"G; ES"%*"USING"SPEED ###km/h"; H :K=K+R+23:GOSUB6:IFL<12000THENIFK<2160TH EN3ELSEW=0

4 PLAY"L32CFDER8CFDER8CR32EF16R": PRINTE\$ "6'WINNER IS "MID\$("COMPUTERPLAYER!", W*8 +1,8):GOSUB7:IFR<8THENIFWTHEN2

5 VDP(7)=RND(1)*16*W:PRINTES"Ø+GAME

R": IFSTICK(Ø) THENRUNELSE5

6 F=1-F:X=(X+2)MOD3:PUTSPRITE@,(L¥5@,102 +F),8:PUTSPRITE1,(K¥9,143-F),4,0:LOCATEX ,16:PRINTS\$:RETURN:DATA---

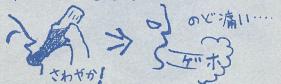
7 IFPLAY(Ø)THEN7ELSERETURN

プログラマから ひとこと

「む名た」と読みます

【HIDEYUKI】去年プロコンに送ったときはボツってしまい、テレカ を特別参加賞としてもらったが、今年は載った。リストは23行と、1画面 より1行少ないので最初に打ちこもう(なんやそれ)。ゲームは、最高速度 になる寸前でスペースキーを押す、ただそれだけ。はじめAVフォーラム に送ろうと思っていたが、ひねりがないのでファンダムにした(8月号とか ぶってる)。ちなみに私の住んでいる「六十谷」は「むそた」と読みます。小話 をひとつ。へんな外人「チョットイイデスカ。「SILENT」ハ、ニホンゴ デ、ドウイイマンネン?」 少女A「······(やだ、英語わかんなーい)」 へん な外人「ダマッテナイデ、オシエテクダサーイ」 ツッコミ少年「おまえ知っ とるんやんけ」お粗末。

コカ·コーラのCMに 出てる人は、何故、皆 けっことをしないのだろうか



恋数の音味

A\$……道のデータ

FS.....CHRS(27)が入る ⇒エスケープシーケンス用

F……車の上下の震動用

G……現在のギヤ

H……プレイヤーの速度

| ……ループ用

K……敵の速度

L ……プレイヤーの走行距離

M(n)……ギャロの最高速度

R.....ランク

S、T······トリガー入力用

S\$……白線のデータ

W······勝敗のフラグ

X……白線のスクロール用

初期設定

●画面初期化●変数型宣言●ス プライトパターン定義・キャラ クタの色設定●変数初期設定

ゲーム画面表示 ●画面消去●ランク表示●変数

初期設定●行6の画面表示サブ 呼び出し●効果音

ゲームメイン

●効果音●トリガー入力●ギヤ、 速度、距離計算●ギヤと速度の 表示●ゴール判定⇒ゴールでな ければ行3へ

勝者の表示

●効果音●勝者の表示●レース 続行の判定⇒まだ続くのであれ ば行わへ

6 ゲームオーバー

●画面の点滅●ゲームオーバー の表示・リプレイ

画面表示サブ

●車の震動カウンタの更新●白 線のスクロールカウンタの更新

●車の表示●白線の表示

音楽演奏終了待ち

●音楽演奏中か判定⇒演奏中な らば行7を繰り返す





MSX MSX 2/2+RAM8K BY Svu Sot

▶遊び方は42ページ



このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボード から直接打ちこめませんので、KEY1, CHRS(255)を実行して、 F1キーで打ちこんでください。

1 COLOR1,3,3:DEFINTA-Z:DIMX(1),Y(1),H(1) $V(1), A(1), B(1), C(1): X(\emptyset) = 124: Y(\emptyset) = 135: X$ $(1)=124:Y(1)=135:A(\emptyset)=1\emptyset:B(\emptyset)=11:A(1)=1\emptyset$:B(1)=11:INPUT"Ø OR 1";F:SCREEN3:FORN=ØT 07:SPRITE\$(N)="<":NEXT:SOUND7,49: SOUND3,3:SOUND5,3:SOUND9,14:SOUND10,14 2 DRAW"BM120,100L40U40L20D60R132U60L20D4 ØL52U8ØL1ØØD14ØR212U14ØL1ØØD4ØL12": PAINT (25,25),14,1:LINE(120,64)-(132,96),11,BF :LINE(120,124)-(132,156),10,BF:TIME=0 3 FORI=@TO1:FORN=@TOF:S=STICK(N):H(N)=H(N) + (S > 5ANDS < 9) - (S > 1ANDS < 5) : V(N) = V(N) + (S =80RS=10RS=2)-(S>3ANDS<7):X(N)=X(N)+H(N):Y(N) = Y(N) + V(N) : PUTSPRITEI + N * 4, (X(N), Y(N))),N+5:PUTSPRITEI+2+N*4,(X(N),Y(N)+5) 4 SOUNDN*2+2, (255-10*ABS(H(N)+V(N))) AND2 55:P=POINT(X(N)+4,Y(N)+4):IFP=14THEN6ELS

5 IFP<>A(N)THENC(N)=C(N)+1:SWAPA(N),B(N) :IFC(N)=8THENG=TIME:BEEP:FORW=ØTO2ØØØ:NE XT:COLOR15, N+5:SCREEN1:LOCATE8, 10:T=G/60 :PRINT"--"T"特"INT(100*(G/60-T))"--":END

EIFP=30RP=1THENX(N)=X(N)-H(N):Y(N)=Y(N)-

6 NEXTN, I:GOTO3

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……自機の座標 H(n)、V(n)……自機の移動 增分

その他の変数

A(n)、B(n)……1周したか どうかの判定用

C(n)……周回数

F……ゲームモード

G、T······タイムカウント用

I、N、W·····ループ用

S……スティック入力用

P……衝突判定用



●初期画面設定●変数型宣言● 配列宣言●変数設定●ゲームモ

ード選択●スプライトパターン 定義●効果音設定

どんなコースだ

●コース描画●TIMEの初期化

サクサク動け

- ●ループ開始●スティック入力
- ●移動增分計算●移動計算●自 機表示

コースアウトはいけないよ

●効果音●衝突判定⇒衝突して いれば座標と移動増分を設定

ゴールイン!

- ●周回判定⇒判定用変数更新/ ゴール判定⇒ゴールなら効果音
- ●タイム表示

(G) レースは果てしなく続く

●ループ終了●行3へもどる

プログラマから ひとこと

ている考えていない人

【SYUSOt】考えている考えていない人

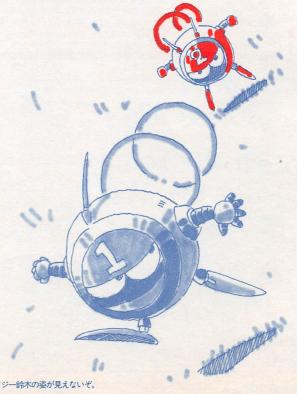
 $V(N):H(N)=\emptyset:V(N)=\emptyset:GOTO6$

幼い頃から考えることが好きで、今では考えることが癖になってしまい ました。何も考えていないときでも心のどこかで無意識に考えている。そ んなときこそすばらしいアイデアがでたりするものです。

かえってアイデアを出そうと考えこんでいると、何度も同じ思考が繰り 返されてしまい、泥沼にはまってしまう。

アイデアを形にしてくれるもっともてっとりばやいもの、それはもちろ んコンピュータです。そんな理由で私はプログラミングをやるようになっ たのです。









UP・DOWNレース

MSX MSX 2/2+RAM8K BY YIS

▶遊び方は42ページ



このプログラムの行1にある「攤」はキーボードからは直接打ちこめない文字です。KEY1、CHR\$(254)を実行して、F1キーで打ちこんでください。また、画面では空白と区別がつかないので注意してください。

4 FORI=@TO1:X=X(I):Y=Y(I):GOSUB7:IFG(I)= @THENS=STICK(I):X=X+(S=7ANDX>14)-(S=3AND X<17)ELSEG(I)=G(I)-1

5 PUTSPRITEI, (X*8,Y*8),5+I,0:GOSUB7:X(I)
=X:Y(I)=Y:NEXTI,J:I=-(Y(0)<Y(1))-(Y(0)>Y(1))*2-(Y(0)=Y(1))*3

6 PRINTE\$"Y#"I"pwon":PLAY"L14GFEDGFEDGFE
DC":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUN

7 V=6144+X+Y*32:IFVPEEK(V)=23THENRETURNE LSEIFVPEEK(V)=68THENY=Y+1:PLAY"E"ELSEIFV PEEK(V)=85THENY=Y+(Y>6):PLAY"G"ELSEG(I)= 5:VPOKEV,23:PLAY"C":RETURN

8 VPOKEV,23:PUTSPRITEI,(X*8,Y*8):IFY>23T HENI=2-I:RETURN6ELSE7

変数の意味

スプライト座標

X、Y……処理中の車の位置X(n)、Y(n)……プレイヤーn+1の車の位置

その他の変数

ES……エスケープシーケンス 用: CHR\$(27)が入る G(N)……プレイヤーN+1の 操作無視フラグ兼カウンタ I……プレイヤー番号-1/ル ープ用

」……距離(5分の1キロメートル単位)

P、T······障害物配置用

R······ 乱数初期化用S······ スティック入力値V·····・車の位置のパターン名称

テーブルアドレス

プログラム解説

● 初期設定1

●画面初期化●整数型宣言●スプライトパターン定義

② 初期設定2

●キャラクタの色設定●道の表示●車の位置初期化●効果音

③ メインループ開始

●プログラム定数設定●乱数初 期化●メインループ開始●距離 表示●ダウンスクロール処理● 障害物を置く

(4) スクロール後の障害物料定

●プレイヤー別ループ開始●変数初期化●障害物判定●操作無視モードかの判定⇒そうでなければスティック入力/座標更新●操作無視カウンタ更新

プログラマからひとこと

日本の教育方針

【Y I S】私もそろそろ大学入試のことを気にしなければならない時期にきてしまった。まったくいやなことである。それにしても、私はどうも日本の教育制度というやつが理解できない。学校の授業を受けていて、たまになんでこんなことをしているんだ? などと思うことがある。特にここは入試に出やすいからと言われて説明されたときには、なんでそうなるんだ、と思ってしまう。まあ私の学校はそれほど入試入試とうるさくはないほうだと思うが、私立などはたいへんだろう。で、なぜ入試なのか? 日本の教育方針は、高校で大学入試のために勉強させているのだろうか、良くわからない。なぜか大学に入るために死ぬ思いでやる。べつにそれじたいはなにもわるくない。努力するのはいい。でも、大学に入った時点で、全ての力を使いきって力尽きてしまう人が多いらしい(みんながみんなそうで



はないと思うが。やはり 大学に入りたいという意 思のある者は好意を持っ で受け入れ、入わらなと でるは、ばっささがなさ にする。さのはほうが。 と思うが。とにかかっ は、ばっささがまらない。 と思うが。とにかかっ は、ばっない。 と思うが。 と思うが。 とにないかい が、すこしおかいい 確かだと思う。

6 操作後の障害物判定

●車の表示●障害物判定●変数 を配列にもどす●メインループ 繰り返し、終了●勝敗判定

6 リプレイ

●結果表示●効果音●リプレイ (トリガー入力)

●一時変数設定●障害物なしなら復帰●「D」を取ったら車を下げる/効果音●「U」を取ったら車を上げる/効果音●「L」を取ったら操作無視タイマー設定/「L」を消す/効果音/復帰●障害物を消す●車の表示●はみ出し判定

補足

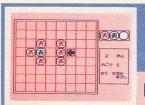
行3の2行目の3つのPRINT文は「#」を「\$」に変えて1つにまとめることができる。改行の起こらない「;」とエスケー

プシーケンスの連続使用によって、それは可能だ。また、行2のFOR文の終値は23とするのが自然だが、ループ内のPRINT文に「:」をつけていないことと、「WIDTH6」にしているせいで、21にせざるをえなくなっている。

行7の先頭のPRINT文は ちょっと不思議だ。座標指定の エスケープシーケンスにX座標 の指定がないのだが、BASI □は数値変数 | の符号部をX座 標の指定と見なしているらしい。 「Y#」の後にX座標指定として 空白を挿入すると、結果表示が 1文字右にずれて2行に渡って しまうのだ。つまり、作者は前 述のバグのような性質を利用し て本来フ文字になってしまう結 果表示を日文字に収めていると いうことらしい。もっとも、W IDTHの値を大きくすれば、 こんな性質を利用しなくても解 決できるだろう。



当選者 ●8月号ソフトブレゼント当選者 ①「ソーサリアン」= (新潟県/竹内直也 秋田県)中坪雄一 (岐阜県)河瀬隆治/②「ルーンマスター三国英傑伝」= (東京都)安孫子直樹(埼玉県) 上川喜裕(千葉県)秋元秀一郎/③「エアホッケー」= (東京都)堀江拓郎(静岡県)太田知秀・佐藤洋一/④「シューティングコレクション」= (神奈川県) / 「神奈川県 / 「横野隆之(鳥取県)安部匡史 (福岡県) 工藤晃彦



MSX 2/2+VRAM64K BY 田中将司

▶遊び方は35ページ



このプログラムの行230にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボード から直接打ちこめませんので、KEY1, CHRS(255)を実行して、 F1キーで打ちこんでください。

m = URABYOSHI ([PUZZLE GAME]) = -HH = PRESENTED BY MASASHI TANAKA = 4

20 CLEAR200: COLOR1, 4, 15: SCREEN5, 2, 0: OPEN "GRP: "AS#1: DEFINTA-Z: DIMR(9,9), R\$(38), O(38), M(38), N(38): R=1:Y(1)=-1:X(3)=1:Y(5)=1:X(7)=-1:P\$="V14T255L6404S@M5@@"

30 FORI=0T09:R(I,0)=4:R(0,1)=4:R(I,9)=4: R(9,I)=4:NEXT:FORI=2T06:READA,B,C:COLOR= (I,A,B,C):NEXT:FORI=1TO8:READA\$(I):NEXT: FORI=ØTO3:READA, B, C, D:SPRITE\$(I*2+1)=A\$(A) + A\$(B) + A\$(C) + A\$(D) : NEXT

40 FORI=1TO3: READA, B, C, D: LINE(A, B) - (C, D) ,1,B:LINE(A+1,B+1)-(C-1,D-1),5,BF:NEXT:F ORI=ØTO8:LINE(I*21+11,21)-STEP(Ø,168),6 50 LINE(11, I*21+21) - STEP(168,0),6:NEXT:F ORI=188T0228STEP2@:PSET(I,48):DRAW"S4C1D 9F5R9E5U9H5L9G5RC3D9F4R9E4U9H4L9G4RC14D9 F3R9E3U9H3L9G3": PAINT(I+3,48),15,14: NEXT 60 X\$="RDR1@ULDG3R4G2ULH4GH2LF4RG2NU2LU4 G2": DRAW"BM192,47C2RDR4URDR5ULG2L5DR5DL5

FR3BL7"+X\$:DRAW"BM213,48C1RDR3F2RL5RE2H2 R2D2R4ULDL3D3LBL5"+X\$+"BM233,57C14LFR2U6 HR2D7R2U1@HR2D6R3ULG2D4R4UL": COLOR, 5 70 PSET(224,98):PRINT#1,"めん":PSET(192,11

9):PRINT#1, "02"; PSET(191,140); PRINT#1," BY £\$\pi': PSET(223,148): PRINT#1," \text{\$\frac{1}{2}}: FORI =1TO38:READR\$(I),O(I),M(I),N(I):NEXT

80 FORK=0T05:FORJ=0T03:FORI=0T01:Z=VAL(M ID\$(HEX\$(ASC(MID\$(R\$(R),K*4+J+1,1))),I+1 ,1))-4:IFZ>ØTHENCOPY((Z-1)*2Ø+188,43)-((Z-1)*20+207,62)TO(J*42+I*21+12,K*21+43)

90 R(J*2+I+1,K+2)=Z:NEXT:NEXT:NEXT:X=1:Y =1:U=3:O=O(R)+1:M=M(R):N=N(R):GOTO180

100 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS>0THENU=S+SM OD2-1:IFU>8THENU=7

110 PUTSPRITEØ, (X*21-7, Y*21+2), 1, U: IFSTR IG(1)ORSTRIG(Ø)THEN19ØELSEIFS=ØTHEN1ØØ 120 E=X+X(U):F=Y+Y(U):Z=R(E,F):IFZ=4THEN

100ELSEIFZ=0THENFORI=1T07:PUTSPRITE0,(X* 21+I*X(U)*3-7,Y*21+I*Y(U)*3+2),1,U:NEXT: X=E:Y=F:GOTO100ELSEP=R(E+X(U),F+Y(U)):IF P>ØANDP<4THEN100

130 G=E+X(U):H=F+Y(U):P=R(G,H):A=E*21-9: B=F*21+1:IFP=4THENLINE(A,B)-STEP(19,19), 5,BF:R(E,F)=0:GOTO180

140 IFP=0THENCOPY(A,B)-STEP(19,19)TO(G*2 1-9, H*21+1):LINE(A,B)-STEP(19,19),5,BF:R $(G,H)=Z:R(E,F)=\emptyset:E=G:F=H:GOTO13\emptyset$

150 V=E:W=F:PLAYP\$+"05G":GOSUB220:IFZ=3T HEN18ØELSEFORJ=1TO7STEP2:E=V:F=W:L=Ø

160 E=E+X(J):F=F+Y(J):P=R(E,F):IFP=3-ZTH

ENL=L+1:GOTO160

170 IFP=ZANDL>ØTHENE=V:F=W:FORI=1TOL:E=E +X(J):F=F+Y(J):COPY((P-1)*20+188,43)-STE P(19,19)TO(E*21-9,F*21+1):PLAYP\$+"ØCG":G OSUB220:R(E,F)=P:NEXT:M=M-L*(1+2*(P=1)): N=N+L*(1+2*(P=1)):NEXTELSENEXT

180 O=O-1:PSET(216,119):PRINT#1,0:IFO>ØT HENPSET (192,98): PRINT#1,R:GOTO100

190 PUTSPRITEØ, (Ø, 220): IFM=ØORN=ØTHENR=R +1:PLAYP\$+"ØCDEFGAB":FORI=1T07:COPY(12,4 2)-(178,209-I*21)TO(12,21):NEXTELSEPLAYP \$+"ØBAGFEDC":FORI=1T07:COPY(178,167)-(12 ,I*21)TO(178,188):NEXT

200 IFR<39THEN80ELSELINE(33,43)-(157,167),1,BF:LINE(38,48)-(152,162),3,B:LINE(18 8,85)-(247,127),5,BF:DRAW"BM63,97C3S32LU 3HR2DR3U2F2R3UR2D2G2U2L8D2BR2HR5FL5BGR7F L3D3RE3D5L5HU4LD3G2LH2R3EU2L2HR2":PAINT(40,50),15,3:X=14:Y=170:T=14000

210 PLAY" V14T5004L2B-BB-","V14T50S0M8000 O5L2F+FF+":FORI=ØTOT:NEXT:FORK=ØTO1:FORJ =1TO7STEP2:FORI=1TO147:X=X+X(J):Y=Y+Y(J) :PUTSPRITEJ, (X,Y), 1:NEXT:NEXT:K=0:NEXT

220 FORK=ØTO4ØØ:NEXT:RETURN

230 DATA 5,0,0,3,3,3,7,5,4,7,5,2,6,0,0, ◆ ホッそソ | MBチちむるん | MB ソチッホ◆ | MB んるむちチ間 | MB サササ ■♥♥♥■,■ファファフラ ,■むむむむむむあ,1,7,2,8,5 ,6,2,4,7,3,8,4,1,3,5,6,7,17,183,193,186, 41,249,64,187,84,248,168

240 DATADDDDDFDDeTUdDEDDDEDDDFDD, 1, 6, 4, D DDDDTTDEeUDDTTDDDDDDDDDD,3,8,1,DDDDDdTdDD DDDdTdDDDDDDD,4,2,4,DDDDDdTdDdTdDdTdDDD DDDDD, 4, 3, 6, DffdDdTdDdTdDdTdDffdDDDD, 3, 3 ,16,DDDDDdtdDDDDDdtTDDDDDDDD,5,1,3

250 DATADDDDDEFDDTDDDFEDDTDDDDDD, 5, 4, 2, D DDDDdTDDDFDDedDDDDDDDD, 6, 2, 4

260 DATADDDDDGDDDttDEeeDDttDDGDD,5,3,2,6 DtDFDdDDDFDDTDDFEGDDDDD, 5, 2, 4, DDEDDTDDDD DDDFtDDTTDDGGD, 5, 4, 1, DDDDGEGDDddDEDEDDdd DGEGD, 5, 4, 4, DDDDDDDDtFeDDFDDtFeFDDDDD, 5, 2 ,6,DDDDDgtDfGtDdDTTfGtDDgtD,5,2,7

270 DATADDDDDGwdEGDGDGwdDDDDDDD,6,1,2,D dttDDwDDtDDGGTDDGDDDTD,6,2,1,GtwDGEGDGE GDGFGDGtwDDDDD, 6, 2, 1, DwwtDtDtDFeDDDDDDDD tDGGD, 6, 1, 2, DdFDDDDDFDDdDDDDDDDDDDD, 6, 1 ,5,DDDDDDdTDEDFDDdTDEDFDDdTD,8,5,5

280 DATADDDDFDDDEDgDtDDtDEDDGDdD,6,2,3,D DutDGtwFFDEDGtwDDutDDDD,6,3,2,DDDDEDdTDD dDDDdDFffdDDDD,7,2,9,DwEDDDGDtDEDDFDtDDt DDDDD, 7, 2, 1, DTEDET VTDTFDDdEDEETTDTED, 8, 1 2,8,DdTtDDEDGDtDDttDDdwtDDDD,7,2,2

290 DATADGDDGDWDDddDGDWDDGDDDDD, 10, 2, 2, DDDDDdTdDDDDTdTDDDDDdTd,9,4,5,DDDDDDffdD dTTDeUdDTTdDffd,6,7,14,GGFDDDDDDDDDDETtDG DGDDDtD,8,2,1,DtGDDFDDGDTDDEDtDDdDDtGD,6 ,2,2,DDDDGwwwDTddDDDDGwwwDDDD,8,1,2





300 DATAttttgGGGttttEEFGttttGGGG,9,2,1,D GgDDtDtDdDTDtDtDGWDDDDD,7,2,2,EDvDDdGDDE DDGDdDFtEDDDDD,9,3,4,DDDDGdWDFDEDDDDDEDF DGTgD, 10, 4, 4, DTEDEffTDdFDDdFDEffTDTED, 9, 8,12,GUftFDDTFDDTEDDdEDDdGfUt,13,8,8

310 '----= [TEST PLAYER LIST] ' K-TARO 10 ' Mr. KAWAMURA 20 30 ' KAKAMI KUN _______

変数の意味

スプライト座標

X、Y ······ 矢印の座標⇒×21-7、×21+2して使用

X(n)、Y(n)……移動增分

E、F……矢印の1つ先の座標 G、H……矢印の2つ先の座標

その他の変数

A、B、C、D汎用 A.S....スプライトパターン定 義用

1、 J、 K ……ループ用 └ ……反転する駒の数

M、N……その面の裏と表の駒 の数

M(n)、N(n)……各面にある 裏と表の駒の数

□……残り手数

□(□)……各面の制限手数

P……矢印のまわりの状態

PS……PLAY文用MMLデ

一夕

R……面数

R(n, m)……仮想VRAM

R\$(n)……面データ

S……スティック入力

T……リスト短縮用

U……矢印の方向

V、W······变数保存用

XS……DRAW文用GMLデ 一夕

7 …… 移動判定用

プログラム解

IN RFM文

20~30 初期画面設定/変数型 宣言/配列宣言/変数設定/ス プライトパターン定義

40~70 画面作成

80~90 面作成

100 スティック入力

110 矢印表示/ギブアップ判 定

120 矢印移動判定

130 駒消去判定 140 駒移動判定

150~170 駒反転判定

180 残り手数判定

190 クリア判定/クリアデモ

/ゲームオーバーデモ

200 オールクリア判定

210 オールクリアデモ

220 時間待ちサブ

230 パレットデータ(行30で読 みこみ)/スプライトパターン データ(行30で読みこみ)/画面

作成用データ(行40で読みこみ) 240~300 面データ(行70で読

454

310 REM文

プログラマから ひとこと

【田中将司】どうも、いつも「おはこん」に奇妙な4コマを投稿してばかりい る田中将司です。一時期流行した一連のコスタビ風シュール4コマの創始 者とか抗議の手紙まで来たというゴーゴーを踊る口の4コマの作者といえ ばわかる人も多いと思います。まあ最近のMファンの5月号と7月号にも 4コマが載っているし、少年サンデーの「SOS」とかにも時々載るので注 意していてください。さて今回採用になった「裏表止」ですが、はっきりい って自信作です。一見盤ゲームに見えるゲーム画面や矢印の動き方、それ に全38面の難面奇面の数々……。最近のパズルゲームの中では市販の物よ りも楽しめるのではないかと自負しています。ところで「裏表止」にはRU



Nすると勝手にパ ズルを解き始める バージョンもあっ て、これがなかな か楽しいのです。 でもこのバージョ ンが見れるのはぼ くとこのゲームの 担当者だけなのが 残念です。それで はまた今度は「お はこん」でお目に かかりましょう。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>WA24	20>EVX2	30 > Cqn3	40>j×Y1
50>tNR2	60>evK5	70>VoC2	80>o5i3
90>X300	100>GiO0	110>MDZ0	120>SjP4
130>d3M1	140>A7R1	150>W8g0	160>ZeS0
170>CII5	180>P9M0	190>elQ3	200>q176
210>0Ku2	220>8520	230 >WHq6	240>xw15
250>2HZØ	260>Tdc5	270>a4X5	280>2605
290>ZAr5	300>hNo5	310>9657	





スパルタ教師M

MSX 2+ RAM8K BY 山岸淳一

▶遊び方は36ページ



このプログラムでは漢字BASICを使用しているので、MSX2+以降 の機種でしか実行できません。また、掲載リストにある「圓」はそのまま では打ちこめません。KEY1、CHRS (144) を実行すれば、F1キー で打ちこめます。画面では空白と区別がつかないので注意してください。

10 CALL KANJIØ: SOUND7,8: SOUND 11,38: SOUN D12,0:SOUND13,12:SOUND8,0:SOUND1,2

20 COLOR 15,1,1:SCREEN5:KEYOFF

30 DIMA\$(100),B\$(100),C(100)

40 I=I+1:READA\$(I),B\$(I),C(I)

50 IFA\$(I)="END"THENELSEIS=I:GOTO 40

60 COLOR 8:LOCATE11,2:PRINT" + saliawe"

70 COLOR14:FORII=0TO1:LOCATE4,4+II*4:PRI

80 GETTIMEAS: FORI=1TOIS: V1=VAL (MIDS(AS(I

),1,2)+MID\$(A\$(I),4,2)+"00")

90 V2=VAL(MID\$(A\$,1,2)+MID\$(A\$,4,2)+MID\$

(A\$,7,2)):IF V2>=V1 THENNEXT

100 T=I-1-(I=1)*IS

110 IFF=1ANDC(T)=0THENSCREEN5:F=0:GOTO60

120 IFC(T) = ØTHEN150

130 S=STRIG(1)+STRIG(0):IFS=0THEN SCREEN 3 ELSE IFF=1THENF=0:SCREEN5:GOTO 60 ELSE

GOTO 150 140 F=1:LOCATEØ,1:COLOR6:PRINT"い●国ネ条ケ条に"

;:SOUND8,16:GOTO 80

150 SOUND8,0:COLOR14:LOCATE7,5:PRINTA\$(T):LOCATE9,6:PRINT"♥· ";:COLOR1Ø:PRINTMID \$(B\$(T)+STRING\$(16," "),1,16):COLOR3 160 LOCATE7,7:PRINTA\$(T+1+(T=IS)*IS) 170 GETDATEB\$:LOCATE5,10 180 COLOR 7:PRINTB\$" NOW "A\$;:GOTO 80 190 DATA " 4:00", sN+L++,1 200 DATA " 4:01", 9g d 5x + Z+ u, Ø 210 DATA " 4:10", >pUP+tt20+G+u,1

220 DATA " 5:10", 8x+e+Z+u,0

230 DATA " 5:20",うれか{よjおラぉュキス◆ぃ,1

240 DATA " 6:50", 国Vおキラス◆♥, Ø 250 DATA " 7:00", U-9H+U&C++,0

260 DATA " 7:30", >pon+はおうおユ◆ Z◆い,1

280 DATA "15:20",き¥えゆゅZ◆mおしっK◆Z◆い,1

290 DATA "16:50", 8x \$ 7 \$ Z \$ w, 0

300 DATA "17:00", き¥えゆゅZ◆mき¥っK◆Z◆い,1

310 DATA "19:00", &[BH + Ux C++,0

320 DATA "19:30", ャテうTおラおユ◆Z◆い,1

330 DATA "20:00", 5ht+ 20:00 340 DATA "20:30",うわょょかつあねおラぉュ◆Z◆u,1

350 DATA "23:30", #tottomeput+ Zou, Ø

360 DATA "23:50", 9at - + U+g++,0

370 DATA END, END, 0

変数の意味

A\$……時刻

AS(n)……時刻データ

B\$ 日付

プログラマから

B\$(n)……指示データ

C(n)······ブザーON·OFF

データ

F……ブザーフラグ

1、11……ループ用

15……データ数

S……スティック入力用

T……時刻に対応するデータ番

✓ 1 ······データ中の時刻を数値

V2······現在の時刻を数値化し た値

Ⅲ 画面を漢字モードにする/ 効果音設定

20 初期画面設定

30 配列宣言

40~50 データ読みこみ

60~70 画面作成

80 時刻データを数値に変換

90 現在時刻を数値に変換/現

在時刻とデータ時刻の比較

100 現在時刻に対応するデー

夕番号を決定

110 画面消去判定

120 ブザーモードON·OFF 判定

130 着席判定

140 メッセージ表示/ブザー を鳴らす

150 ブザーを消す/開始時刻 表示/指示表示

160 終了時刻表示

170~180 現在日付・時刻表示 190~370 時刻データ、指示デ ータ、ブザーモードデータ(行40 で読みこみ)

プログラム確認用データ

10>FVF0 40>a040 20>At 20 30>Gw20 50>MD70 60>Pu60 70>mvb0 80>K1T0 90>KVX0 100>0J30 110>Ic60 120 > bb 10 130>UoVØ 140>u9F0 150>CE90 160>Fj70 170>eR10 180>1540 190>Nk30 200>ZZ60 210>iQ80 220 >p950 230>KFBØ 240>Yu50 25@>XW7@ 260 > GFB0 270>WN80 280>c6C0 290>1550 300 >q j B0 310>AJ70 320 > D990 33Ø>IL5Ø 340>tPE0 350>1DB0 360 > BB70 370>k610





それゆけ サバイバルだ!

MSX 2/2+VRAM64K BY ヒデカズ

▶遊び方は36ページ

10 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:SETPAGE0,1:CLS: DEFINTA-Z:DRAW"C15BM30,30M34,10D20L4":PAINT(32,28),15:DRAW"C14BM34,10M38,30L4U20 ":PAINT(36,28),14:OPEN"GRP:"AS #1

20 SETPAGEØ,0:FORI=0TO21:COPY(30,10)-(38,30),1TO(30+1*9,135),0:NEXT

30 FORI=0TO31:A\$=A\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$("000000071F3F377B7D7B7B7B3E3D1F070000000E6F8FCECDEBEDEDETCBCF8E0",I*2+1,2))):NEXT:SPRITE\$(0)=A\$:FORI=0TO4:READA:LINE(50,125+1)-(205,125+1),A:NEXT:ONSPRITEGOSUB150

40 E=-7:F=-8:C=0:D=0:X=50:Y=190:M=1:N=1
50 SPRITEON:S=STICK(0):Z=STICK(1):X=X+(S
=70RS=8)*3-(S<4ANDS>1ANDX<Y)*3:Y=Y-(Z=70
RZ=8)*(Y>X)*3-(Z<4ANDZ>1)*3:E=E+1:F=F+1:
C=C+E*M:D=D+F*N:PUTSPRITE0,(X,109+C),2,0
:PUTSPRITE1,(Y,109+D),6,0:IFX<40THEN160E
LSEIFY>202THEN170

60 IFE=6THENE=-7:PLAY"V15L1605G":ELSE100
70 IFPOINT(X+8,127)=1THENPUTSPRITE0,(X,1
20),2,0:GOT0160

80 IFM=2THENLINE(X,125)-(X+16,129),1,BF:
M=1

90 IFS<3ANDS<>ØORS=8THENM=2

100 IFF=7THENF=-8:PLAY"V15L1605G":ELSE50

110 IFPOINT(Y+8,127)=1THENPUTSPRITE1,(Y,

120),6,0:GOTO170

120 IFN=2THENLINE(Y,125)-(Y+16,129),1,BF:N=1

130 IFZ<3ANDZ<>ØORZ=8THENN=2

140 GOTO 50

150 SPRITEOFF:PLAY"T255V15L6407A":Y=Y-(C <D)*(D-C)*2:X=X+(D<C)*(C-D):PUTSPRITE0,(X,109+C),15,0:PUTSPRITE1,(Y,109+D),15,0: RETURN

170 SPRITEOFF:F=-7:PSET(90,60):PRINT#1,"
1P 0 #5!":PLAY"T255V15L1605BAGFEDC":FORI
=0T06:F=F+1:D=D+F:PUTSPRITE1,(Y,109+D),6
,0:NEXT:FORI=1T040:D=D+1:PUTSPRITE1,(Y,1
09+D),6,0:NEXT:PUTSPRITE1,(0,212):FORI=0
T01:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

180 DATA 4,7,15,7,4

変数の意味

スプライト座標

X、C······緑のボールの座標 ⇒ Cは+109して使用

Y、D······赤のボールの座標⇒ Dは+109して使用

その他の変数

A……床の色設定用

A\$……パターン定義用

E……緑ボールのジャンプカ

F……赤ボールのジャンプカ

I ……ループ用

M、N……ジャンプフラグ⇒1=ノーマルジャンプ、2=ハイジャンプ

S、Z……スティック入力用

プログラム解説

10~20 初期画面設定/針描画 30 スプライトパターン定義/ 床描画/スプライト衝突時の割 りこみ先設定 40 変数設定

50 スプライト衝突時の割りこ み許可/スティック入力/移動 計算/緑・赤のボール表示/床 から落ちたかどうかの判定

60~90 緑のボール着地処理

60 着地判定

70 穴に落ちたか判定

80 ハイジャンプしていたなら床に穴を開ける

90 ハイジャンプ判定

100~130 赤のボール着地処理

100 着地判定

110 穴に落ちたか判定

120 ハイジャンプ後なら床 に穴を開ける

130 ハイジャンプ判定

140 行50へもどる

150 スプライト衝突時の割り こみ禁止/効果音/体当りによる移動計算/2つのボール表示 160~170 スプライト衝突時の 割りこみ禁止/効果音/ゲーム オーバーデモ/リプレイ

180 色データ(行30で読みこみ)

プログラマから ひとこと

すっかり理性を失いました

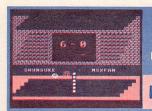


【ヒデカズ】フ月20日、 くもり、この日は終業 式で学校で通知表とた くさんの宿題をもらっ て、その後、K高校の プールで2~3時間泳 ぎ、家に帰って「加トち ゃんケンちゃん」を見 てたら親が封筒をわた してくれた。なんと、 それが「採用通知」とき たもんだ。おかげで心 臓は高鳴りこのあとの 見たいテレビは見逃し てしまい、すっかり理 性を失いました。今は はやく10月号が出ない かと首を長~くしてま ってま~す。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

30 >kpf4 20>6200 40 >p110 10>rHk1 50>41p6 60>1G80 70 >WVAD 80>AgAØ 100>ar70 110>1dA0 120>4hA0 90 >Kw50 130 >m060 140>N700 150>x8c1 160>xIC5 170>ZrC5 180 >m410



キサイティングアタッ

MSX 2/2+RAM32K BY SYUNSUKE

▶游び方は37ページ



このプログラムの行10から220までのREM 文は、すべてマシン語プログラムのデータに なっています。1文字ずつ注意して打ちこん でください。また行230~240は展開用のマシ

ン語プログラムのデータとその書きこみ、実行をおこな っています。リストの文字が小さいので注意して打ちこ んでください。プログラムを打ちこみ終わったら、RU Nする前にセーブして保存しておき、プログラムの実行 後は、念のためいったんリセットをしてください。

*CE02C5D5CD70D6E60757CD10D47A383CFE0 5203C21011BCD4A000E741E2ACD38D53811DD7E0 5CBD7FE0528057A0E011815AF181CCD70D6E607F E0520023E01CB4720013C4F7ACDF3D2711804CDF 3D27ED1C1C9*CE6@FD7E@@B72@2BFD7E@3B72@25 21001BCD4A00FE80301B23CD4A004F21091BCD13 D41FRDCD38D53R

993EFEDD7706CD70D4C921091BCD13D44F21 011BCD4A00B9DD7E023002ED44CDB0D4C9*CFB72 1680111A03A0613C50608CD4A00EBD5C506040FC B1BCB2B10F906040FCB1ACB2A10F97ACD4D0023C D4D00E5011000097BCD4D002BCD4D00E1C1D1EB2 31310CBEB01100009EBC110BF215DD0110038060 7C5014000CD5C0

00E4009D50E11EBB7ED42EBCD52D0D1D51BC D52DØD1EBC110E80606211DD27E3E521000001E0 0520010B00CD5C00C906101ACD4D001B2310F8C FØFØFØ7Ø3@@@@

80C1E160D07050507033A2D6461060E00307868B @E@A@A@E@C@5CB426866@7@@@@C1E16@D6765252 7321A0D04010E0C00307868B0E6A6A4E44C58B02 08070300E33415D3E26265C437616C3286DC6007 0CC82BA7C64643AC26E68C314B673000E31415D3 2323E5C437696C

3640D1A00708C82BA4C4C7C3AC26E69C3A63 BDB88387C7C3B234C5E5A2D211A821729368C1C3 E3EDCC4327A5AB4845943EB966C381C3E3E1D234 C52522D211A821629368C387C7CB8C4324A4AB48 459436B966C301C3232329CA8EB4F5D3FDFDEA4A BA828384C4C4C3915D6F2BAFCFB7B25D51514808 EDFD1B1AAEF4F5

D3FDFDFA6AAAR288171FR8RRD55F6F2RAFC7 B7B6555D514030705090F090F0C37797647692E0 C1CC0E6A099F899F03BEC9F6EE296743035838797 5099D296E4C77793667099E0C6EC8E9A099B0947 632EE9E6CEE9970307083020E0808E02733C031 F1B1B373732C0467018107040CE3CC0F80B0BEC2 C4CØ3020E08686

70 'E92BBBCDBDF4B3B070706C0407010167649D D3DDBFBD2DCE0E0606100FDF9F3E7CF9F8162007 E7E7E7E7E7E0063FFFFFFFFFFFFF0068C381005 57D46BABD70DFDFDF00FBFBFB0038007F7F7F7F7 E7E0011F4F1F4F4F4F441B1E144*D2A0CDE6D321 001BCD4A00FE91D4E0D31E011601CDE8D7C9*D2C 8AFFD77833E18F

80 'D77023EFEFD77011602CDE8D7FD7200D1C9* D2E03EFEFD77013E14FD77021601CDE8D7FD7200 C9D521FFCD16005819D1C9*D30023234604CD00D 4FD2191D2CD6@D528FB000000000000000000000000004CDA0D6B00CD30D4CD10D43005CD70D4184CDD7E0 0B72805CD60CE1841CD60D4FE01200A3EFEDD770 6CD7ØD4183Ø4FE

8080000000000000000000000053A90D24FCDA0D4000 @A128@721@@@@22F8F7C91@873E@5CD9@D4CDB7@ 0D821011BCD4A0021051BCD4D00C315D3FE01202 221011BCD4A0016031EE0FD4E050D280516FD5F3 E058838073E02F

'D7703D1C91E00C91E0316FDCDE8D7C9*D3E 00E0F160118040E00160021031B79CD4D002107 B7ACD4D00C9*D4002180D278FF0220032187D2F5 DDE1C90021081BD5581D3E04CD00D9CD4A00FEA0 D1C9*D43@CD1@D42323DD7E@1811E@4CD5@D4CD4 D00C9*D450C5D54FAF4757CD4A317BD1C1C90000 00783DD9CDD500

110 'D9C9*D47@CD1@D4DD4E@681CD4D@@5779FE FEC07ADD5603BAD03E02DD7706C9*D490C506FF1
0FE3D20F9C1C9*D4A0783DD9CDD800D9C9*D4B00 5781E080E61FE0220041E800E5121091BCD13D45 7F18293B9D083CD4D00C9FF21001BCD4A004F23C D4A0057CD10D41E0DCD38D5D021091BCD13D44A1 EØDCD38D5C9

'*D500F3D92120D506087F235FCD93002310 F73EA0CD90D43E071EF8CD9300D9FBC90006370B 080C0A0D000A1007D804000502*D5389183F57B8 73C5FF1BBC9*D548CD70D6FD4E050D2005E65FC6 78C9E67FC9*D560CDA0D4DD4E00B1C8CDD0D4D0F D7E05B82005FD7E06B7C0AFFD7703FD70053E01F D770621001BCD4

'AMMED770923CD4AMMED7708CD10D4F50F01 30020E02CD30D4CD00D5DD5E0416010EFEFD7E07 B720083CFD77071C1C1C0CCD60D467DD7E00B728 06CD02CE000067F13005CD20D6181F3E072EFCCD 60D6BC20031D0EFF3E032E04CD60D6BC20011C3E 05BC20021600783D28047AED4457CD78DA3E0ACD

140 '7181FD7382CDE8D33EFF3DC9*D6283E81BC 288C3E81FD7783DD7E85FD7784C93E85BC28841D 1D1DC9@E@216@23E@72EFCCD6@D6BC2@@1153E@3 2F04CD60D6BCC014C9*D660C505C1C885C9*D670 ED5F87003CC9+D680FD6E05260022F8F7E1E1E1C 9*D6A0FD5600FD5E01FD7E03B72804CDA0D700CD ØØD7FD7EØ1B7FØ

150 'FD5E021DFD7302C0ED44FD7701C9*D70021 001BCD4A00835FCD4D0023CD4A008257CD4D003E A5BBDC8ØD63EFØBADC8ØD663FD7EØ6B7281AFD4E 087A1E20CD38D5300BFD4E097C1E20CD38D53804 AFFD77067CFE70D87A0E741E0ACD38D5D0CDB8DA 007CFE73300BCDE0D200000000000000000000C9166C1E FFFD7E053D2804

168 '168C1E01FD73003E02FD77017A21011BCD4 D00C9*D79050DAC0D7A8D3C0D2A0D280DA*D7A03 EFFFD7702218ED7FD7E04875F1600195E2356EBF D7E03E9*D7C01600FE01201D21001BCD4A00FE05 30103E02FD7703CD48D5000023CD4D00D1C91EFE C91E03C9FFFFF5FD7E053D28047AED4457F1C9*D 800DDE5D93E081

178 'EBDCD93003CCD93003C1DCD9300DD2137D8
AFCD86D8DD213ED83E02CD86D8DD2145D83E04CD
86D8D9DDE1C9*D8370001D912D9120000001D910D 912000001D978D97800035702FA02A70281023B0 1FD01C501AC017D01530140011D00FE00E300D60 ØBE00AA00A0008F007F007100600030002000180 91999989994999

80 '632D5D8DD4600DD4E010B79B0205CDD6602 DD6E037EFEFF2007DD6604DD6E057E5723DD7402 DD75030E001E00E60FFE07281C3807D608DD7706 18D9214CD84F06000999DD7E061E0ECD00D94E23 5E3E04CD93003C59CD93007AE6F00F0F0F0F4F06 002176D8090946234EDD7000DD7101C9*D900C5D 5E54FAF4757CD4 190 'A31E119D1C1C9000A670A42517720515277

41507709260A5051774009567725560A50770946 557726420A4251772051527741507709260A5051 774009567725560A50770946557724321352530A 50091654550A511250515312535251000945460A 404140094645560A500906FFFFFF094251774077

50514241507708 200 '46775609504140085677457755560940084 2517722470942517749775051424150770846775 60950414608567745775755609400842517722094 7475051505150515051505150515551525152515 2515251525352535253525352535453525150515 0515051505150515041424344434241525352515

25152515251525 218 '15251FF*DA102132DA18032131DAF3119FF D010300EDB9CD90002135DA1137D8011500EDB9F BC9C9C300D80001D912D912000001D910D912000 001D978D97800*DA503E303D200AFD7E03EE03FD 77033E303251DA16011E00FD7E03FE0220041600 1E01CDE8D7C9FFFFFF3E303251DAC9FFFFCD70D6

E607B720013CFE 220 '0638023E025721011BCD4A008E741E20CD3 8D57A3812CBD7FE0528037A18097AFE053E04280

23E83FD7784D1C980D9AFFD7783CDE0D3D9C9+
238 CLEAR280.&HCD4F:AS="DD2A76F611870BDD
19DD7E80FE2A280DCD95CDCB6CD67CD86CD6F18
ECFE28C8C886CD772318E2DD7E80D630FE8A3882 D607CD95CDC9CD77CD0707070707F5CD77CD4FF1B1 C9F5DD23DD7E00B72005110800DD19F1C9"

240 FORI=0T084:POKE&HCD50+1, VAL("&H"+MID \$(A\$, I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HCD50:A=USR(

250 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYO FF:DEFINTA-Z:FORI=384T0720:A=VPEEK(I):A= AORA¥2: VPOKEI.A:NEXT:LOCATES,8:PRINT"199
1 SHUNSUKE":LOCATE5,14:PRINT"EXCITING VO
LLEY BALL":FORI=ØTO2000:NEXT:CLS

260 DEFFNAS=RIGHTS(AS,31)+BS:DEFFNBS(A,B)=MIDS(STRS(RND(-A*B)),3,2):DEFFNA=STICK (0)+STICK(1):DEFFNB=STRIG(0)+STRIG(1):DE FFNC=RND(1)*5+1:DEFFND(A,B,C,D)=A-((B=C) *(A>0))+((B=C-4)*(A<D)):DEFUSR=&HCFB7:DE FUSR1=&HDA10:DFFUSR2=&HDA15:DEFUSR3=&HD3

270 DEFUSR4=&HD500:FORI=1T06:READM\$(I),H \$(I),T(I):NEXT:FORI=1T06:READN\$(I),SP(I),J(I),L(I),AT(I),C(I):NEXT:DATATRAINING, CHOROCHORO, 1, MATCH, MOZUOTOSI, 5, PASSWORD, BODERANG, 3, "", TYOKUGEKI, 2, "", TOUMEI, 4, "" "",6 280 'tobaf'-9

290 DATA NORANEZUMI,2,80,4,1,12,1BODAKO, 3,60,6,2,9,TANUKINEKO,2,85,5,3,15,DEMEKI NGANI,3,90,6,4,14,NAZONOHAGE,3,70,6,5,11

"XXXMRXX",5,65,66,15 300 I=RND(-TIME):FORI=1TO2:LV(I)=FNC:PL(I)=FNC:NEXT:M=0:TT=0 310 GOSUB740:J=0:A=10:GOSUB390

320 IFM=2ANDTT=6THENPLAY"03C8D8F8E2":FOR JEB 1FM=ZANU11=01BERD/LAT USCOOP622 :FOR 1=0T0158:A=FNC:SETADJUST(A-A):NEXT:FOR1= 1T08:COLOR=(1:0.09):NEXT:FOR1=0T015:FOR J=0T01:PUTSPRITE3,(208.160).J*15.PL(2)*3 :FORK=0T0100-1*10:NEXTK,J,1

330 GOSUB640:A=USR1(0):A=USR3(S)

340 B=USR2(0):GOSUB720:IFA=0THENGOSUB570

350 B=VPEEK(&H1B01):W=1-(B<120):IFB>216T HENU=3-4

360 PUTSPRITE0,,15:GOSUB680:S(W)=S(W)-(S =W-1):S=W-1:GOSUB660:IFS(W)<7THEN330ELSE IFM=2ANDTT=6ANDW=1THENGOSUB930ELSEGOSUB5 20:LOCATE13,6:PRINTUSING"#x_x# 2: Dictare 11.9: PRINT WINNERXIS": LOCATE12,1 1: PRINTUSING "PLAYERX#": W 378 FORI=0T06000: NEXT: IFM<>2THEN3000ELSEIF FW=1THENGOSUBT60: A=56: E=184: B=58: C=15: D=

##:F=0:GOSUB890:A=USR4(0):I=64:A=3:B=192: C=c(PL(2)):D=PL(2)*3+2:GOSUB910:LOCATE8, 15:PRINT"YOR ARE VICTORY":TAB(68):"YOU C AN PLAY NEXT MATCH":FORI=0TO6000:NEXTELS

380 GOTO310 390 'ケ"-ムカ"メン サクセイ サフ"

400 GOSUB600:CLS:COLOR, A:A=USR(0)

410 COLOR=NEW

410 COLDR=NEW
420 AS="pppp"+STRING\$(27,"a")+"p":B\$="p"
:LOCATE0,8:FORI=0T03:PRINTA\$;:A\$=FNA\$:NE
XT:D\$=STRING\$(32,"p"):PRINTD\$;:A\$="pppp"
+STRING\$(26,"h")+"pp":FORI=0T03:S=A\$:MI
D\$(A\$,18)="p++++++++++p":PRINTA\$;A\$;:A\$

B720:IFJTHENRETURNELSEAS=" "+STRING\$(27,"c")+" ":B\$=" ":FORI=0T04:PRINTA\$;:A\$ =FNA\$:NEXT:FORI=16TO21:LOCATE15,1:PRINT" 8":NEXT

440 S(1)=0:S(2)=0:S=0:A=&HD280:FORI=1T02 :A(0)=LV(1):B=PL(1):A(1)=B*3:A(2)=SP(B): A(3)=J(B):A(4)=L(B):A(5)=AT(B):FORJ=0TO5 :POKEA+J,A(J):NEXT:A=A+J+1:NEXT:POKE&HD2
90,-(M=0):IFM=0THENLOCATE9,9:PRINT"HIT+S PACE+KEY

450 RETURN 460 '7° V4+-tV7+ 470 FORE=1TO2+(M=2)

480 GOSUB600:CLS:COLOR,4:A=USR(0):FORI=0 488 GOSUBGOB:CLS:COLOR,4:A=USR(0):FORI=0 TO16:LOCATE9.I:PRINTSTRING\$(32."h"):NEXT :PRINT"xNAME",,"xATTACK",,"xLEVEL":AS="h hh88888h":BS="hhh8++++8h":AS=AS+AS+AS+AS+" hh":BS=BS+BS+BS+BS**h"hh":FORI=0TO1:LOCATE9,1 +I*9:PRINTAS;BS;BS;BS;BS;AS 490 FORI=0TO2:A=3*I+J:PUTSPRITE2+A,(40+8 0*J:24+72*I).C(1+A),3+I*9+J*3:NEXTJ,I:LO CATE13:23:PRINTUSING"PLAYER* OK CANCEL" ;E;:IFCL=0THENPUTSPRITE7,(200,96),15.39



500 X=40:Y=60:X1=40:X2=200:Y1=60:Y2=132: A=80:B=72:GOSUB540:C=(X-X1)/A-(Y=132)*3+ 1:LOCATE8,20:IFC=6ANDCL=0THENPRINT"CAN N ":FORI=0T02000:NEXT:GOT0480ELSEPRINTNS (C):LOCATE8:PRINTH\$(AT(C)):D=0:FORI=0TO1 :LOCATE8:IFDTHENPRINT"COM"; ELSEPRINT"MAN

J=FNA: D=D+((J=1)*(D<1ANDM=1)-(J=5)*(D>Ø)):GOSUB62Ø:I=J:FORK=ØTO5Ø:NEXTK,I:PL (E)=C:LV(E)=D:X=88:Y=176:X1=88:X2=184:A= 96:B=0:GOSUB540:A=-(X=184):ONAGOTO480:NE XT:RETURN 520 'カッメンニ ワクラ ダース

530 PLAY"OCDE":GOSUB600:A\$=STRING\$(13,"8 "):LOCATE9,3:PRINTA\$:FORI=0T010:LOCATE9:
PRINT"8"+STRING\$(11,"x")+"8":NEXT:LOCATE 9: PRINTAS: RETURN

*モート*セレクトシ*ノ カーソルイト*ウ

PUTSPRITEØ,(X,Y),15:J=FNA:C=X:X=X+((J=3)*(X<X2)-(J=7)*(X>X1))*A:D=Y:Y=Y+((J=5)*(Y<Y2)-(J=1)*(Y>Y1))*B:IFX<>CORY<>DTH ENPLAY"g"

560 GOSUB620: IFJTHENPLAY"BAG": RETURNELSE FORK=ØTO20:NEXTK:GOTO550

570 '7"-6 t-1" tu71 580 GOSUB520:FORI=1TO3:LOCATE12,3+3*I:PR INTM\$(I):NEXT:X=80:Y=44:Y1=44:Y2=92:A=0: B=24:GOSUB540:M=(Y-Y1)/B+1:IFM=3THENGOSU B78ØELSEGOSUB460

590 RETURN 600 'スフ°ライト ショウキヨサフト

FORI=#T09:PUTSPRITEI, (#, 209):NEXT:RE TURN

'ホータンカー オサレタカ? 620

630 J=FNB*(KE=0):KE=FNB:RETURN 640 'トクテンコ*トノ ショキセッティ

650 A=16+184*S:PUTSPRITE0, (A,155),15,0:F UTSPRITE1, (A, 168), 1, 1: FORI=1TO2: PUTSPRITE1+I, (8+200*(I-1), 160), C(PL(I)), PL(I)*3: NEXT: POKE&HD297, Ø: POKE&HD298, Ø: GOSUB660: GOSUB680: RETURN

670 FORI=1T02:PUTSPRITE3+1,(96+40*(I-1), 56), 10, 24+S(I): NEXT: PUTSPRITE6, (115, 56), 10,21:PUTSPRITE7, (96+40*S,80), 10,21:RETU

RN

'ホイッスルオン ハッセイサフ" PLAY"05A2","05G2":GOSUB700:RETURN 'オト ハッセイチュウノ シ"カンマチ 680

IFPLAY(0) THEN710ELSERETURN 710

'PLAYDe+t

730 PLAY"T200V130L16","T200V130":RETURN

750 IFM<>2THENRETURNELSETT=TT+1:PL(2)=T(TT):GOSUB760:LOCATE15,9:PRINT"VS";TAB(23 6):"PASSWORD";TAB(78):PRINTUSING"#";TT:P L(1)::PRINTENB\$(TT,PL(1)):FORI=@TO1:I=-F NB:NEXT:IFFNA=1THENRETURN300ELSERETURN

760 'タイカイシ^{*}ノ スフ^oライトヒョウシ^{**} 770 GOSUB600:CLS:COLOR,1:FORI=0TO1:A=PL(:PUTSPRITE2+I, (48+I*144,64), C(A), A*3 :NEXT: RETURN

'PASSWORD_=27187 780

790 GOSUB600:CLS:COLOR, 1:A=USR(0):ERASEA : A = Ø

800 FORI=0T03:PUTSPRITEI, (80+24*1,80),15 ,24+A(I):NEXT:PUTSPRITE4,(80+24*A,104),1 5,0:B=FNA:A(A)=FND(A(A),B,5,9):A=FND(A,B 7,3):GOSUB620

810 IFJTHENA=((A(Ø)<7)*(A(1)<7)):IFAANDV AL(STR\$(A(2))+STR\$(A(3)))=VAL(FNB\$(A(Ø), A(1)))THENPLAY"OBAG"ELSEPLAY"03E2":GOTO7 90ELSE800

TT=A(0)-1:PL(1)=A(1):M=2:LV(1)=0:LV(

2)=1:RFTURN 830 ' bot SOUND

840 SOUND6,23:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND 11,16:SOUND12,14:SOUND13,13:FORI=0TO7000 :NEXT:FORI=ØTO5:SOUNDI, Ø:NEXT:SOUND7,248 : RETURN

850 'カ"メンラ シロクロニスル

860 FORI=1T015:A=I/2:COLOR=(I,A,A,A):NEX T:RETURN

870 'ヒョウショウダ"イラ カク

880 FORI=0TO2:LOCATE11,A+I:PRINTAS:NEXT: RETURN 890 '37°5/17 335/15°5

900 FORI=ATOE: PUTSPRITEF, (I,B), C,D:NEXT:

RETURN 910 'スフ°ライトヲ タテニイト"ウ

920 FORI=ITO209: PUTSPRITEA, (B, I), C, D: NEX T. RETURN

'ENDING 930 940 GOSU8850

950 CL=1:GOSUB840:J=1:A=1:GOSUB390:A\$=" % CL=1:GUSUBBA#U;J=:;A=1:GUSUBS7W:AS=" xxx ":A=17:GOSUBB870:AS="xxxxxxxx":A =20:GOSUB870:LOCATE15:18:PRINT"1":LOCATE 12:21:PRINT"2xxxxxx3":PUTSPRITE2:(92:144) .15:18:PUTSPRITE3:(140:144).9:6:FORI=0TO 5000:NEXT:G=C(PL(1)):H=PL(1)*3

968 PUTSPRITE1; (0.168); G.H:FORJ=0T01:A=8 :E=84+J*48:B=152:C=15:D=0:F=0:GOSUB890:A =USR4(0):I=144:A=2+J:B=92+J*52:C=15-J*6: D=20-J*12:GOSUB910:NEXT:PUTSPRITE0,(0,20 9):A=0:E=116:B=168:C=G:D=H:F=1:GOSUB890:

PUTSPRITE1,,,D+1:GOSUB840

970 A=0:E=108:B=160:C=15:D=0:F=0:GOSUB89 0:A=USR4(0):I=168:A=1:B=116:C=G:D=H+2:GD SUB910:GOSUB600:FORI=0TO3000:NEXT:FORI=0 TO7:LOCATE10,5+I:PRINT"xxxxxxxxxxxx":NEXT LOCATE 13,8: PRINT" CAST": A=USR1(0): FORI=0 T05000: NEXT

980 FORJ=1T06:LOCATE10,8:PRINTLEFT\$(N\$(J)+"xxxxxxxx",11);:A=0:E=116:B=168:C=C(J):D=J*3:F=0:GOSUB890:PUTSPRITE0,,,D+1:FOR K=ØTO2ØØØ:NEXT:A=E:E=255:GOSUB89Ø:NEXT:L OCATE10:PRINT"xxxxENDxxxx":FORI=ØTO15ØØØ :NEXT:A=USR2(0):RETURN300

変数の意味

A, B, C, D, E, F, G, H, A(n), A\$, B\$, C\$, □\$……汎用

AT(n)……各選手の使う必殺 技の番号

□(□)……各選手の色

CL ……トーナメントをクリア したかのフラグ

FNA……現在のスティックの

状態を返すユーザー定義関数 FNAS……画面作成用のユー

ザー定義関数

FNB……現在のトリガー状態 を返すユーザー定義関数

FNB\$(n, m)……パスワー ドの作成用ユーザー定義関数

FNC……1~6の乱数を発生

させるユーザー定義関数

I、J、K……ループ用

H\$(n)……必殺技の名前 J(n)……各選手のジャンプカ

KE……ボタンの状態

L(n)……各選手のレシーブカ

L ∨ (□) ······キー操作用フラグ (0:人間、1:MSX)

M……ゲームのモード

M\$(n)……モード名が入る

N\$(n)……選手名

PL(n)……試合中の選手番号

S……サーブ権の判別用

S(n)……現在の得点

SP(n)……各選手の移動速度 T(n)……対戦相手の番号(ト

ーナメント時に使用)

TT……現在の試合は何回戦か のカウント用

W……得点したプレイヤー番号 X, X1, X2, Y, Y1, Y

2……選択時のカーソル制御用

10~240 REM文形式のマシ ン語データ/REM文形式のマ シン語データの展開

250 初期設定/タイトル表示

ユーザー定義関数の定義 /USR関数の定義

270 配列変数にデータを設定

280~290 選手データ(行270で 読みこみ)

300 デモ用に変数を初期化

ゲーム画面の表示

320 決勝時の画面処理

BGMのスタート/マシ ン語の呼び出し

340 BGM停止/スペースが 押されていたらゲームスタート

350 ポイントの判定

360 勝者の判定と表示

370~380 トーナメントで勝利 した時のデモ

390~450 ゲーム画面の作成

【SHUNSUKE】うおおおおおおおおおか・・・・・ハァハァ。やった/ やりました/ 今から3年前、ユーザーがざわめいているのも知ら 「新しいやつなんですか。じゃあ、それください」とソニーの2+、F 1 XDJを買い、ろくに説明書も読まずサブルーチンというものすら知ら ず、あちこちに同じ処理を作って"Out of memory"を起こしていた頃 ついにここまで成長したのだ/ あまりの感動に涙で前も見えず、



アカイTルファンタミーIVが 買えなかったまれー ラッラっ

鼻がつまり、よだれがたれそうです。 みなさんにこの感動をお届けできない のが残念ですが、今日はとてもよい天 気です。今これを書いているのは7月 21日、日曜、11時20分。ああ、生涯の 思い出の日。ところで、私は通信高校 にかよう2年生だが、悲しいことに仲 の良い友達がいないのだ。LINKS を始めたばかりなのだが、よかったら Ⅰ□6864508にメールを送ってやって ください。ではSHUNSUKEをお 忘れなく。さようなら。

460~510 プレイヤーの選択 520~530 画面中央に枠を表示

540~560 モード選択

570~590 ゲームモードの選択 600~610 スプライト消去

620~630 連続してトリガーが

入力されるのを防止

640~670 スコア関係

680~690 ホイッスル音

700~710 演奏終了待ち

720~730 PSGの初期化 740~750 対戦相手とパスワー

ドの表示(トーナメント時) 760~770 トーナメント用デモ

780~820 パスワード入力判定 830~840 観客の歓声

850~860 モノトーン処理

表彰台の表示 890~920 スプライトの移動

930~980 エンディング処理

&HCEØ2~&HCE52 コンピュータの球種を決定

&HCE6Ø~&HCEA9 コンピュータ・プレイヤー移動

&HCFB7~&HD

キャラクタおよびスプライトパ ターン定義、そのデータ

&HD2AØ~&HD2B5 とうめいアタックの処理

&HD2CØ~&HD2D7

ちょくげきアタックの処理 &HD2EØ~&HD2FC ネットの上にボールがあたった ときの処理 &HD3ØØ~&HD3A7 メインルーチン &HD3A8~&HD3D5 ブーメランアタックの処理 &HD3EØ~&HD3F8 とうめいアタックの補助ルーチ ン(ボールの表示制御) &HD4ØØ~&HD4ØE ワークエリアのアドレス計算 8HD410~8HD421 ジャンプ中か調べる &HD340~&HD441 プレイヤーのスプライトを表示 &HD450~&HD450 かけ算ルーチン(A=A×E) &HD460~&HD467 スティック入力 &HD470~&HD48A ジャンプ処理

8HD49Ø~8HD499 ウェイトルーチン &HD4AØ~&HD4A7 トリガー入力 &HD4BØ~&HD4CE プレイヤー移動処理 8HD4DØ~8HD4F1 ボールとプレイヤーのはみだし チェック &HD5ØØ~&HD52F レシーブの効果音 &HD538~&HD541 レジスタの比較ルーチン &HD548~&HD558 もずおとしアタック時のボール 落下場所の決定 8HD56Ø~8HD6ØF レシーブ処理 &HD62Ø~&HD653 アタック処理 &HD660~&HD665 ロング・ショートの判断 &HD67Ø~&HD675

乱数の発生 8HD680~8HD68B パラメータをBASICへ返す &HD6AØ~&HD77F ボールの移動/ネット判定 &HD790~&HD79B 各必殺技処理ルーチンへのジャ ンプテーブル &HD7AØ~&HD7B7 各必殺技への処理の分岐 &HD7CØ~&HD7E5 もずおとしアタックの処理 &HD7E8~&HD7F4 移動増分を反転する &HD8ØØ~&HD8F6 音楽演奏ルーチン &HD9ØØ~&HD9ØE かけ算ルーチン(HL=HL+ AXF) 8HD910~8HD975 音楽データ(チャンネルA、B) &HD978~&HDAØ4 音楽データ(チャンネルC)

&HDA10~&HDA30 音楽の開始・停止処理 &HDA31~&HDA49 タイマ割りこみフック用データ とPSG初期化用データ &HDA5Ø~&HDA7D チョロチョロアタックの処理 &HDA80~&HDAB6 必殺技を乱数で選択して処理を 分岐(最後の敵用) &HDAB8~&HDAC1 必殺技を使用してネットに触れ た場合に必殺技を無効にする

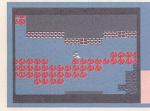
ワークエリア

&HCEØØ~&HCFØ1 アタック時の球種 &HD280~&HD28D 選手の状態 8HD29Ø ゲームかデモかのフラグ &HD291~&HD29A ボールの状態

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

130>XAT8 170>tEt7 210>8YQ8 250>Z×43 290>JNX2	100>3ZN8 140>rfT8 180>hi08 220>ifm1 260>h1Z7 300>1BS0	30 >g CA8 70 >oeh8 110 >XnH8 150 >f 9V8 190 >Xnn7 230 >KFX4 270 >VOV4 310 >2a30 350 >QRH0	120 > F × U8 160 > Y 7 V3 200 > v w Z 7 240 > Q N 9 0 280 > 1930 320 > m I a 3	1	410 > VI00 450 > M200 490 > 6 × U2 530 > 5m41 570 > 4p60 610 > 3e50 650 > MUV2	420>1485 460>sb40 500>89×5 540>2VD0 580>×Wu1 620>GM60 660>mS30	390 > b w 90 430 > p 7 o 3 470 > 7 E 20 510 > r 5 v 3 550 > K G H 3 590 > M 200 630 > 4 v 50 670 > 2 P 7 1 710 > 1 D 20	440 > Kwi5 480 > VKm5 520 > 5860 560 > 99C0 600 > Cp80 640 > 8890 680 > Xj80	770 >wx90 810 >Djb1 850 >c870 890 >Xh80 930 >g410	740>Mu20 780>u660 820>aIJ0 860>1ZA0 900>8i60 940>7700 980>Uk65	790>da70 830>ww20 870>RL60 910>6f80	800>HGj1 840>AE×0 880>PO60 920>iQ70
--	--	---	---	---	--	--	---	--	---	--	--	--



SILVER SNAIL SILVER SNAIL

MSX MSX 2/2+RAM32K BY SILVER SNAIL

50 FORT = 0T09: READDS: FORJ = 0T0149: POKE&HD3

▶遊び方は38ページ



【打ちこむ方へ】この作品はリストが2本に わかれているので注意してください。また、 この作品ではマシン語を使用しています。プ ログラムを打ちこんだらRUNするまえに必

ず保存してください。掲載リストにはふつうには打ちこ めない文字があります。これらの文字の打ちこみ方は下 の欄外で説明しているのでよく読んでください。この作 品は、起動法の都合上、テープでは遊べません。

■リストA

10 CLEAR500,&HD000:SCREEN1,3:WIDTH26:COL OR15,1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF:A=&HD000 20 PRINTSPC(209)"世#ሁወ5ቀንሁሉይሁ5፥3ሪዩናይሁለች-ス

2 ■ Film is Folicy and 1 に いっぱっかった いっぱい 一人 ネール」は いちやたしてしょうめつした。いっぱったよとて入へか、ちいて、 まん いっぱつによれせ、ままうのちかくでしょうめつしたという。しかし そのときょり せかかがくちに いんかがるをはい。めたという しかし、つをのそっかは たしか なことはわからない・・・そして 15ねんのといけ、つかなかれた・・・

30 FORI=BTD4:READDS:FORJ=BTD114:POKEA+1*
115+J,VAL("&H"+MID\$(D\$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+72:DEFUSR2=A+145:DEF

x`xxxxx;;¥;;;;;;tttttxtttxxxtxxxtttttt txxxxxtxt(txtttlx``h``parappapplpaplppp

CHRS(VAL("&H"+MIDS(DS, J2+1,2)); NEXT
76 SPRITES(1)=AS:NEXT [A=&HD92F:FORI=0T0]
:READDS:FORJ=0T063:POKEA+1*64+J.VAL("&H"
+MIDS(DS, J*2+1,2)): NEXT_I, I/FORI=0T03:REA
DDS:FORJ=0T0727:M=ASC(MIDS(DS, J+1,1))-64 :POKEA+129+I*256+J*2,-(M>13)-(M>21)
80 POKEA+130+I*256+J*2,VAL("&H"+MID\$("00) TEI,(80+1*32,55),14,29+1:LOCATE11,12+1*2
:PRINTMID\$("@CONTINUE START",1*9+1,9) 90 NEXT:FORI=0T01:S=STICK(0)ORSTICK(1):I FS=1ORS=5THENLOCATE11,12-(S=1)*2:PRINT" ":LOCATE11,12-(S=5)*2:PRINT"9":I=0:NEXTE LSEI=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:RUN"SNAIL-B

DATA3E0521231A1142D2011A002240D2323F D2CD59002A40D2012000ED422240D2ED5B40D221 42D2011A00CD5C002A40D2014000093A3FD23DC2 05D0012000ED42011A003E20CD5600C91E202120 18223FD22R2241D216@C2A3FD23F2@CD4D@@@14@ 000915C259D02A3FD223223FD2160C2A41D23E 110 DATA20CD4D000140000915C272D02A41D22B 2241D23EFF3DC288DØ1DC254DØC93EØ5211E1832 44D22242D221Ø118223FD23E183241D22A3FD211 45D2Ø11EØØCD59ØØED5B3FD21B2145D2Ø11EØØCD 5C002A3FD201200009223FD22A42D20102003E20 CD560001200002242D23A41D23DC2A4D801FF 120 DATAFF88C2E7D0010203ED423A44D23DC296 D6C93E17213618323F022240D2010401142D2CD 59802A48D2812000ED42010A00545D2142D2CD5C 002A40D2012000093A3FD23DC2FDD021F61A010A 003E20CD5600C92104200153D1161C0A3DC24CD1 3AF8F7CD4D00230315C241D1C9010201010101 D2224@D21148D206052A42D27ED6B0232242D2ED 5346D2215ED2110500193DC29AD1ED5B46D20E05 7E2312130DC2A5D105C286D12A40D21147D23AF8 F7133DC2BAD13A3FD2470E1178D60DCAD5D179

DabbaH

30

13%

128 J-140

60

フェック 男 掲載リストにはキーボードから直接打ちこめない「回」、「回」、「※」の8つの文字が使われています。これらの文字は、KEY1、CHR\$ (144)、KEY2、CHR\$ (16Ø)、 KEY3、CHR\$ (254) を実行すれば、「⑨」はF1キー、「⑩」はF2キー、「※」はF3キーで打ちこめます。ただし、これらの文字は画面では空白と見分けがつかないので、注 意してください。

140 DATAD611CAD5D11ACD4D002378D60DCAE6D1 793DCAE6D11A3CCD4D00ED4344D2011F0009ED4B4D27B3DCA03D279D611CA03D21AC602CD4D0023 783DCA14D2793DCA14D21AC603CD4D00ED4344D2 011F00ED42ED4B44D2130DC2C5D178011E000922 40D22A42D2010F0009545D2A40D23DC277D1C9 160 DATAクアイイイクアシキアアアカイイイスセツシケアウイサイアウイアアフ エスイイセトノイアアウイスイコカキアアエセイシイタソウキアエイイイイクアアアアウ ナオスイトニセキアヘイシイイイアアアアイテカスイセチツクカムセサイイイキアアアシ ノイサイナチネクカホメササイイイキアアウイスシイタニソケオヒセサシイセセセア 170 DATAアサイサイイノチノケウハフシイイトナツアカスサシイイイノイコイキ ノイイイタチネコカイイイイシイイイカイケェイイステニテコカイイイスサシイクオイコ カイイサセチソコアイイササシスイケウスアアイスサトチソコアウスミマメヒシコモコア クイイステニセコアオイヒへヘミサアキアカケウイイタチツコアアサヘマヒミスアア DATAアアアウイイハチノコアアウヘマミマキアアアアアシイイイノイコアフ エマメホヘクアアアアアサスイイイイアアアオセマムフケラアラアアサスシイイスアアア オヒハヘメケヤラヤアカサササシスサアアアカミケマハコルレリアオサスサササキアアア カメコマイコヤラヤアウスイスサシクアアクアセセセモアユアユアモスサイスイクア 190 DATAカイケホヒヒキラユヨュラェクシイイイケアカイクノハハコヤヤロヤヤ アイオイイセクアアイキウイスアルリヨルリアエケイイトキアアキェウイクアヤヤロヤヤ アオキウセテセアアイオエイアアユラヨラユアカイウツニトアアイオエクアアヨアヤアヨ アカイウノチソアカウオオクオクヨワレワヨアアイエイタノコカキエイキエクヨレン 200 DATAレヨアアイコイノイコカイイイイカケヨワレワヨアアヘキウイセコカイ イイイアアヨアヤアヨアアムセエイナコアイスクイコアユラヨラユアアホメコオテコアイ スクシケアヤヤロヤヤアアハノエケノコアイスケウクアルリヨルリアカイエシイイコアイ シケウキアヤヤロヤヤアアアウイイイコアイシケエセコラユヨユラアササイイイスア 210 DATAアイサケオホクアユロユアウササシイイサアカイスクオムモアヤユヤア モザセイセスサアカイサクオヘキアルリヤアイシツセトスキアカスセキオフクアヤラヤア スシネツテイクアカサナキオフケアラアュアイイテノテシクアカセチセオノコアアアヨカ サイヌイヌイケアカツニトオキアアアアヨカササスセヌイコアカネチソカコアアアア 220 DATAヨカイイヌナヌスアアカタニセコアアアアアオスシヌネヌイコアカト ネツコアアアホイクオイサヌヌヌイケアカハヌノケアカイムモケカイスネヌネェクアカイ ネイケアイホヘイアカイイテニテオウアカイノイキェスカマウアオイイタテンサキアカイ イイスへママセケアウイイナハテサイアカイイイサツフヒメコエイセイノイノスシア 230 DATAカイイサシセヘセノアミセムイイオイシアカイササイフホヒキカヒメ フイキカイイイアアスサシイフセセキオセメヘイクオクオキアアイスイイホヒマキオフセ フイケエコオキアアイイイイノへメキオヒヒフシコエアオクアアイイイイイフセクェヘミ E,667777EFEFDF7F3FØF,67BEDFEFFEFCF8FØ8Ø 280 DATA68AB56AE56AB57A857,69EAF56A756AF 51AED, 6AAF60DA43BA877407, 6BF6055AC35DE12 EEØ,6CC9E3EFCC19C3F7F7,6D83397C7E3C81E7F 7,6EF3FBFB71049FDFDC,6FE3C9DD9C3E7C3D19
290 DATA70FE7FBF5FEEF5FBF7,71FE7FBF5FEEF 5FBF7,72EFDFBF5FEEF5FBFD,73EFDFBF5FEEF5F BFD,747EFE7D7BB58D2EDF,750FF6FAFCFDFEFE3 1,76DF9F9F6F4CB37B7D,778FDFBF3FDFEEF0F7 EØFØFØB8804000F078E0C000000088060 350 DATAØB1FØF9D8882804F5E6F810621183000 E0F0F0B8804000F078E080000081030E 60 DATA000000002070D070001787F00000C070E 0000004070B0E000801038F8F8FC7F1E 370 DATA000000002070D070001107E610E070E00 388 DATA00000000000000001C0F3E0A01000000 00000000000000000001816CBE659582F5C 390 DATA006C742CDEFE3D130D08060100000000

572B1F6B14E768B7B752CC8E00000000 400 DATA02030301010020A054A855AB79C68E7E

0000880D0DC9E4E576727BB93131B0A0A 410 DATABAF57BD5B6E916EF907EFE3D433F5C2D

88CCE4E444A8F67A36008486B26AF3EA 420 DATA000000000000010303000505048F4F3036

0105065BD7A9566EB3563DB30E040B3C

430 DATA2C1A170B1C1E1E0D0301000001071F0A 42FA35D5E673BD4EA7D3E81CF@C@@@@@ 440 DATA2058A0F6B3D2D1A64FEEDEDAB1386C4C 0 DATAE8C193FE019D050000C0E0701C0E0300 FF7F7FFF39000000000000000100010000 1FF4AA54A850A04000000000000542A55 295BE5EB6A6D6D6E6D5E1D3D7BF7CB18 60E06060A0A0C0C0E06070B8B87C8FC0 84887@B885BD7E4DA5FEBFDBCC62BE54 E071ACDFE7F83FC7B8BDDB671FFF7E01 560 DATA000000800080C08000862D130E0 00000000000000000000F0BC0E0607030 01033B0E7F4C1810000000000000000000 021D33010307EEFC7A81B679C4B4AA4F D9D4E87C4A3C3E1D041C3A1070A8C000 0708C6010E206EAF635DBD5EA0CCCCAC 640 DATA742424247700181880BFDFDFE0 AEA8AC484E00307838DDEDEE06868703 650 DATAE090F3A09000797901FDFDFD01317 5009E101C1F1C900 DMGTDMGTDMGTDMGT TAMATAMATAMATAMA

B060806020D0E0E8187C3C18041C3E25 460 DATAF85D2B5327161F2C3B16257352600000 107DF7AF1DF3BE5EDDD3AFBFAF36097F 470 DATA42AD773E2040000000000000000000000 480 DATA90FCF1FBE69D62F9F4DE2AE675C337EB 490 DATAF6F9FEFEFEFEEC54283810A8E0F06020 528 DATA000000000000080C1E1923CF30DEE758AE7 2C0C321C58B0B0C8D0D05070B0D030B0 530 DATAABACF5D3EB6BDDBD3EBFBFBFBFBEB9A0 DATA00080502462D19173A35F53A3C3B1B3D 550 DATA5E0F070B11000100000000000004030000 578 DATA3CDB659E63F83DCAF737DBE8F7EF16F8 070FDE3EEC10F0E0E040008000000000 \$80 DATA7F886F102F920100060338102000000 EB34F91AE70825A873FEDE54AA707020 DATA000000000000000000000000000000000 600 DATA002448F8FDFEED1F0B07070F092F77FB 610 DATAE0810000008000020C08181010180F07 620 DATA00FEC3B84E632131101090E89E090000 000080C060203090988C84425AE54301 030 DATA00000303000003F7E7039DE6F83617F3F DATAE 8948 3A89888 (797981FD DFD BTD ST17979

8088608080808080808086 BERE BE8886 FEE

668 DATA878A11153A3832181F3D396F5B5B388F

EØF8F8F5CØC4C18F8BC9CF6DADA1CF8

678 DATAF3219FFD1756D9918508CDB83EC3329F

FD215ED922A8FDFBC9F32156D9119FFD818586ED B0FBC90000000000000000000F5C5D5E52A5BD95E23 563E01CD93003E00 680 DATA5ACD9300235E23563E03CD93003E025A CD93002B2B2B3A5DD93D201B3E00325DD9232323 2301B000ED42200521B000180109225BD9180332 Tamatamatamatamatamatakotakotajmtako DATATAMATAMATBMCTDMETEMETEMGTFMETFME TDKDTDKDTDJDTDKDTCMCTCMCTCMCTCMCTAMATAMA TBMCTDMETEMETEMGTFMETFMETDKDTDKDTDJDTDKD 710 DATAGUJUMYQURUMYJUGYHVKVMYNVSVNYKVHY IWLWMYOWSWOYLWIYJXMXPZRXTXPZMXITGUJUMYQU RUMYJUGYHVKVMYNVSVNYKVHYIWLWMYOWSWOYLWIY JXMXPZRXTXPZMXIT 20 DATARUMURYMURUMYRUMYRVOVRYOVRVOYRVOY PWMWPYMWPWMYPWMYDYMXD7MXDXM7DXMTRIIMIIRYMII RUMYRUMYRVOVRYOVRVOYRVOYPWMWPYMWPWMYPWMY QXMXQZMXQXMZQXMT ■リストB ファイル名: SNAIL-B. FDG 10 CLEAR1000, &HD000: DEFINIA-Z: DIMM(47), M 10 CLEAR1000, &HD000: DEF(20), FH(20), FP(20), \$(26), I\$(24), I(24), E\$(20), EH(20), EP(20), EC(20), EM(20), EU(20), EG(20), EE(20), EL(20),),F(22):DEFFNB=ASC(MID\$(I\$,CO,1))-65:ONS TOPGOSUB1300:STOPON 20 FORI=0T026:READM(I),M\$(I):NEXT:FORI=2 7TO47:READM(I):NEXT:FORI=0TO24:READI\$(I),I(I):NEXT:FORI=0TO20:READE\$(I),EH(I),EP (I),EC(I),EM(I),EU(I),EG(I),EE(I),EL(I): NEXT:E\$=CHR\$(27):WA=3:GOSUB810:VDP(1)=VD NEX1: 出事=CHRS(2/): WA=3:GUSUB818: VDP(1)=VD P(1)AND254: IFVPEEK(6539)>32THEN70 30 CLS:PRINTE\$*"ソ、ルまえ オねいる":FORI=のTO1:GO SUB680: Z=Z+(S=7ANDZ*3)-(S=3ANDZ<3): LOCAT E15+Z-11:PRINT" 回 ":V=VPEEK(6544+Z)+(S=1)-(S=5):V=V-120*((V=134)-(V=255))-62*((V=134)-

=160)-(V=221)): VPOKE6544+Z, V: I=-G: FORJ=0

40 FORI=ØTO3:Z\$=Z\$+CHR\$(VPEEK(6544+I)+1):NEXT:CLS:GOSUB640:M\$="ささび! +&ウイはけぬ「"+Z\$+

なぬすちはと&すちヲララ":GOSUB720:GOSUB730

TO30:NEXTJ,1

60 IS="AAAAAAAA":GO=100:LV=1:MH=160:MM=2 0:AP=15:AC=12:UP=5:GOTO80
70 CLS:OPEN"L37%DA"FORINPUTAS#1:INPUT#1,
MH.MM,AP.AC,GO,EX,LV,UP.E,WP,WA:FORI=8TO 22: INPUT#1,F(I):NEXT:FORI=1T08: INPUT#1,Q (I):NEXT:CLOSE#1:OPEN"L37taIT"FORINPUTAS# 1:INPUT#1,Z\$:CLOSE#1:GOSUB850:I\$=MID\$(Z\$,1,8):Z\$=MID\$(Z\$,9,4) C=RND(-TIME):AD=1079:HP=MH:MP=MM:GOSU B700:GOSUB860 90 F=1-F:PUTSPRITEØ,(120,87),5,F:PUTSPRI TE1,(120,87),15,2+F:GOSUB680:IFSMOD2=0TH ENIFGTHEN260ELSEFORI=0T0250:NEXT:GOT090E LSEV=VPEEK(6511+((S=7)-(S=3))*2+((S=1)-(100 ONINSTR("(,; * dhlptx | + + , CHR\$(V))GOT 0120,120,110,250,240,110,1040,110,250,24 0,110,250,240,110 110 FORI = 0T0250: NEXT: GOT090

120 YA=AD+(S=7)-(S=3)+100*((S=1)-(S=5)):
FORI=0T047:IFM(I)<>YATHENNEXT:GOT01090EL
SEY=I:I=47:NEXT:GOSUB640:IFY<27THENM\$="4" 0,960,970,990,1020

8.968,978,998,1828 148 GOSUB568:MS="イ」させ! Pなるやとをせ「ふなせる※"+ST RS((Y-26)*15+36)+"%をアレナを約!!!にるみせきを! pなみる ねたりろかせきの":GOSUB728:GOSUB748:IFWH=GTHEN16 BELSEIFGO((Y-26)*15+25THENMS="イ」せむみ予測をを! かきのをおうこうろえとをせ「":GOSUB720:GOTO160 150 MS="イ」と及び183と即当なる条の悪し、":GOSUB720:GOS UB750:GOSUB750:GO=GO-(Y-26)*15-25:GOSUB7

160 MS="~ 」おちはかさす= 「かみつすとかるみせ「":GOSUB720:G OT0230

170 M\$="ィ」うり回すゅうみそ!な&際にさ&らえと&すっえきの":GOSU B720:WI=185:WH=197:GOSUB650:PRINTE\$"Y';か う。「まず): うるで: WHI=250: WHI=0: GOSUB690: IFWH=8T HENGOTO160ELSEIFWH=1THEN200ELSEMS="イ」に始ま 大国とうちち&ごれはと&せきので: GOSUB720: GOSUB750: GOSUB 750:GOSUB780:IFCO=ØTHENGOSUB640:GOTO160 180 GOSUB640:IFI(FNB)=ØTHENM\$="ィ」回るまきうなれ マッスきの":GOSUB720:GOSUB740:IFWH=0THEN160EL SEM\$="ィ」と&ひ!きうなりそとうちち&くみせ「":GOSUB720

90 IFCO=ETHENE=0:WP=0:GOTO190ELSEGOSUB8 30:GO=GO+R:GO=GO-(25000-GO)*(GO>25000):G OT0160

200 R\$="IGHIHFFEKEPODKPIKJRTWWUPSVXSVY" | MS=", yak5a; #b=7bt5ht5kt6bt7; GOSUB726; WI=33 | MS=", yak5a; #b=7bt5ht5kt6bt6b"; GOSUB726; WI=33 | :WH=272: GOSUB650; FORT=-2T00; R=ASC (MIDS(R S, (Y-30)*3+1,1))-65; MS=1S(R); GOSUB770; LO CATE12, 7+1*2: PRINTUSING **###"; I(R): NEXT;

WI=50:WH=139:GOSUB650 210 PRINTES"Y#3"USING"GOLD#####";GO:WI=9 8:WH=0:GOSUB690:IFWH=0THEN160ELSER=ASC(M

ID\$(R\$,(Y-30)*3+WH-3,1))-65 220 IFGO(I(R)THENM\$="ィ」回ろぁきえぬひ!かきのき&ちるにう

230 GOSUB730:S=0:GOSUB700:GOTO90

IFRND(1) < . 08THENGOSUB700:GOSUB440:S= 0:GOSUB700:GOTO90

@ GOSUB700:GOTO90

258 GOSUB668:WI=184:WH=263:GOSUB658:FORI =8T05:LOCATE26.6+I:PRINTMID\$("% % Ł5\ % L5\3 %81.5\",1#4+1.4):NEXT:WI=249:WH= 0:GOSUB698:IFWH=9THENS=0:GOSUB780:GOTO90 ELSEONWHGOSUB270.480.430:GOSUB730:S=0:GO SUB700:GOTO90
270 GOSUB780:IFCO=0THENIFBATHENPRINTE\$"Y

"E\$"J":GOSUB640:RETURN460ELSES=0:GOSUB 700:RETURN90ELSEIFFNB<8ANDBA=0THENIFCO=E THENE=0:WP=0:M\$="個える&ぉ!ひせ&すみすち「":GOSUB72 8:RETURNELSEE=CO:MS=IS(FNB)+"*!回える&すち「": GOSUB728:WP=ASC(MID\$("ニァウい)し∨",FNB,1))-9

280 MS=IS(FNB)+"*! てき回ち「":GOSUB720: IFBATH 298 4P=HP+100-9899*(FNB=9):M\$=Z\$+"#553-bt

ひ!きうへけすち「":GOSUB720:GOSUB830:IFHP>MHTHEN

HP=MH:RETURNELSERETURN 300 MS=IS(FNB)+"ぁ!みへ&ちぬねるさ寒ち'":GOSUB720:

GOSUB830:C1=2:RETURN 310 IFAD<>1962THEN390ELSEF(0)=1:GOSUB850 :M\$="###!U&#U#5'":SOUND12,99:SOUND6,31;S 0:GOSUB830:RETURN

ほとはつ

320 IFAD< >2901THEN390ELSEMS="むせをえむはむせをきを ! みすとうけラララ": GOSUB720: GOSUB730: S=7: GOSUB70 0: F(22)=1: GOSUB850: GOSUB700: F(21)=1: GOSU BS50: S=6: GOSUB70 330 GOSUB640: MS="ィルトサゼ!くを続はてれく&「み回とうち回&

330 GOSUB640:MS="*-」よち切!(8数性でれるでお回とうち回及 !があるを見!!!けれはよするアナルはで知らしうち数を!!!!!!する いけは!的けまを表回う「たちすぁや回とよこ'!!!たちすぬけ!する。いけぁする回 るこれっきりきないれ'":GOSUB720:MIDS(IS.INSTR(IS." M").1)= PB":GOTUG230 340 SOUND12,8:SOUND6.9:SOUND13.15:U=USR1 (の):BU=1:GOSUB710:AD=1879:GOSUB700:GOSUB 830:RETURN90

350 P=ASC(MID\$("xせっゥホイっェ",FNB-16,1))-99:
IFMP<PTHENMS="NQきをちるみす※「":GOSUB720:CO=0:
RETURNELSEMP=MP-P:GOSUB840:IFC3=1THENMS=
"すきす!考&、ヤ級びへみするさきりろとうれ"":GOSUB720:RETURN
ELSEIFFNB<19THENHP=HP+300-9699*(FNB=18):
MS=25+"はちうるりむしきうやすす「":GOSUB720ELSE370

MS=28+"性553-0世1きつわすち「":GOSUB720ELSE370 360 IFHPMHTHENHP=MH:RETURNELSERETURN 370 IFFNB=24THENC5=1:MS=ZS+"性!さえこ&くるっかり! 370を3歳に図り":GOSUB720:RETURNELSEIFFRND(1)>(EM(0)/10)OR(Q)18ANDFNB>21)THENMS="すきす!"+ E\$(0)+"かり!きた途間り":GOSUB720:RETURNELSEIF FNB<22THENMS=E\$(Q)+"かしいかううさて8つき&かっち":GO SUB720:DA=2.2^(FNB-17)*16+RND(1)*17:RETU

380 IFFNB=22THENM\$=E\$(Q)+"ぁ!のめりそち'":C2=1 :GOSUB720:RETURNELSEMS=ES(Q)+"は!す&ょや凝れへえ

16USUB/20:KEIUKNELSEMS=ES(U)+*ロ!するよや素素へ 才をさもす:"C4=1:GSUBF720:RETURN 390 MS="におか!オさりにう!":GOSUB720:RETURN 480 GOSUB640:H=0:IFVPEEK(6511)=124THENMS =Z54-"0!15巻70をさまいこち!":GOSUB720:FORI=6T09:I FAS、>MIDS("D3E7D686D7A6D7BAD4E5D46CD50AD PRDPATOTZO!" #BB77DE077B", 1*44+1,4) THENNEXTELSEH=I+1:I =9:NEXT:W=ASC(MID\$("LGPKCPWHUP",H,1))-65 :M\$="き&ひう回とうち'":GOTO420

: M5="きむりう思とうう": GOTO428
418 IFAD=1087THENW=13: M5="きをかつとうち'": GOTO
428ELSEIFAD=1614THENM5="3を比談は「マネテーをひらみせ 「かすとむみサっえ"": GOSUB720: F(3)=1: GOSUB850: RET URNELSEMS="に対しているナギド": GOSUB720: RETURN 428 M5="に対し"+1\$(リ)+M5: GOSUB720: IFINSTR(15,"A")=のTHENM5="すきす! さろうちょっえや比がセンチギド": GOSUB720: RETURNELSEM5=15 (リ)+"。! とかうみすちド・GOSUB720: MTD5(15, TNSTR(15, "A"), 1)=CNRE%(6 5+L11): TEH=6THENDFTIRNF(15F(H+18)=1-GOSUBR 5+W):IFH=ØTHENRETURNELSEF(H+1Ø)=1:GOSUB8 50:RETURN

440 C6=1:IFV=168THENQ=ASC(MID\$("DQS",RND (1)*3+1,1))-65ELSEO=AD+4:0=ASC(MID\$("GIK FINABEAABGHLGKLCEMBEEHLPHPQDFMCDM",1+3*(-(OMOD100>20)-(OMOD100>40)-(OMOD100>65)) +12*(-(O¥100>20)-(O¥100>40))+RND(1)*3,1)

)-65
450 GOSUB810:VDP(1)=VDP(1)OR1:U=USR1(0):
U=USR7(0):GOSUB860;BAs=1:WI=35:WH=154:C1=
B:C2=0:C3=0:C4=0:C5=0:GOSUB650:GOSUB6790:
GOSUB640:GOSUB800:EH=EH(0):MS=E\$(0)+78&;
U%J35'":GOSUB720:IFRND(1)C.05THENMS="2THEND(1)C.05THEND(1)C.05THENMS="2

ATE26,9+1:PRINTMID\$("たたかう% % とうく % に対る
",1*4+1,4):NEXT:FORI=0T01:M\$="サミッナ&の":GO
SUB720:WI=313:WH=0:GOSUB690:I=WH:NEXT:DA

=0 470 IFWH=2THENGOSUB270:GOSUB750:GOSUB750 :PRINTES"Y% "ES"J":GOSUB640:IFCOTHENS00E LSE460

480 IFWH=3THENM\$=Z\$+"U!AZ&5&75'":GOSUB72 0:IFRND(1)<.7ANDC6THEN530ELSEMs="すきす!みんるさかろち'":GOSUB720:GOTO540ELSEM\$=Z\$+"は!さえこ& ('":GOSUB720:DA=((AP+WP)*(C5+1))-EC(Q)+R

ND(1)*((AP+WP)¥9+1):DA=DA*-(DA>Ø) 490 IFRND(1)く、Ø2THENM\$="きうず※は!うつご&く'":GD SUB720:DA=DA*2+RND(1)*(AP¥8+1)ELSEIFDA=0 ORRND(1)<.01THENDA=0:M\$="4t'7&tP72&au5873 にう'":GOSUB720

※ 学業サラ・ア: GOSUB8728: GOSUB800: GOTO540ELSEGOS UB818: MS=E\$(0)* #、15 サカラ・ア: GOSUB720: R=EE(0)): GOSUB820: MS=アニランボア・アスト・ア12: R=EG(0): GO SUB820: MS=MS+RS+アサカアナシネと辿ろうち: ア: GOSUB720 : GO=GO+EG(0): IFGO>250000THENGO=25000 520 EX=EX+EE(0): EX=EX-(22000-EX)*(EX>220 09): IFEX>UPTHENMS=ZS+アじ10: A&D&D&D&D&D&D 0:AP=AP+(AP\(\text{A}\))+RND(1)*4+2:AC=AC+(AC\(\text{A}\))+RND(1)*3+2:LV=LV+1:UP=UP*1.5+9-LV:EX=0 30 GOSUB730:GOSUB810:C6=0:C3=0:BA=0:VDP (1)=VDP(1)AND254;U=USR7(0):IFQ<20THENGOS UB860:RETURNELSESOUND7,191:SOUND8,0:SOUN

540 GOSUB790:DA=0:IFC2=1THENIFRND(1)<.3T HENM\$=E\$(Q)+"ひ!もぁしみすち"":C2=0:GOSUB720:GO TO600ELSEM\$=E\$(Q)+"ひ!のめ回とうカララア":GOSUB720

550 IFRND(1)<.4THENM\$=E\$(Q)+"は!さえこ&< ' | IFKND(1)(.4THENMS=ES(Q)+"t!さえと&('":G | OSUB720:DA=EP(Q)-AC+RND(1)*(EP(Q)*9):IFD | A<10RRND(1)<.81THENDA=0:MS="ムセ"チをモアスを示え にう"::GOSUB720:GOTOA@##! SF140

AC IDRAND(1).01THENDA-0:MS=".6t"}\$ET7Z&x2 E3":GOSUBT20:GOTOGOØELSEGOØ 560 IFQ.CANDRND(1).C.4THENNS=ES(Q).+"0:15DU 56x7EC5":GOSUBT20:DA=22+Q*6+RND(1)*11:G OTOGOØELSEIFQ#4=2ANDRND(1).4.4THENMS=ES(Q))+"0!?XT#75!\$5x2*5005'":GOSUBT20:GOTO590ELS EIFQ.15ANDRND(1).5THENMS=ES(Q).+"1!.0%</br>
%*D5'":GOSUBT20:DA=(Q-10)*70-RND(1)*99:GO T0600

7名と1をかせルメル リスアナ& ホルカルイセ",EU(Q)*7-6.7)+"&!なたおち'":GOSUB720:GOSUB840:IFC4=1THEN M\$="ずきず!す&よや歌いへえす&さもりろとうわ'":GOSUB720:GOT 0600

0600 580 IFRND(1)く、4THENMS="すきす!"+Z\$+"ぬびくきにき回 す!":GOSUB720:GOTO600ELSEIFEU(Q)く4THENMS= "いかううさてなつきを!"+Z\$+"よか回え!":GOSUB720:DA=2.2 く(EU(Q)+1)*16+RND(1)*17:GOTO600ELSEIFEU(Q)=5THENMS=Z\$+"はす&よや楽む!^スす&きかるち!":GOSUB7 20:C3=1:GOTO600 590 IFEU(Q)=6THENM\$="めせえはふきるき&"+Z\$+"ぁてりね

59% IFEU(Q)=61HLNMS="መደጸልጅ68%" ቀረንቀ" ኤርንዊ 4'":GOSUB726:DA+HP-HP¥2ELSEIFC1=2THENMS= "†ጅፃ!₺₺₺ቲዎቲዎታሪመታሪታ'":GOSUB720ELSEMS=2\$+ "ሀ!ውለሙኒፕሎሙ5999":GOSUB720:C1=1:GOSUB790 60% IFDA+ØTHENSQUMD12;20:SOUMD6.25:SOUMD 13.ይ:FORI=Ø1082:NEXT:SOUND6.16:SOUND13.0 :FORI=Ø109:SETADJUST(RNDT1)+11-5.RNDT1)+ 11-5):NEXT:SETADJUST(0,0):HP=HP-DA:R=DA:C GOSUB820:M\$=Z\$+"U!"+R\$+"U!7&ET7X&%%Z5'":G

OSUB720: IFHP<1THEN620ELSEGOSUB790

BA=0:VDP(1)=VDP(1)AND254:HP=MH:MP=MM:GO= GO\(\frac{2}{2}\):BU=0:GOSUB710:FORI=-1TO0:I=PLAY(0) GO#2: BU=0;GGSU8/70:FORI=-1TOB:I=PLAY(0) 630 NEXT:GOSUB860iAD=1079:GOSUB709:PUTSP RITE0,(120,87),5,F:PUTSPRITE1,(120,87),1 5,F+2:GOSUB640:MS="~」カガ!"*ZS*"う!禁ಜとをオルスな びに設定を収する:!!回におかわつななくきかいなおかえ!!!!!!!! を切った""+ZS*"方'":GOSUB720:GOSUB730:GOSUB70

0:RETURN90 640 WI=482:WH=284

0+8 w1=402:wn=204 650 LOCATEWIMOD32.wI¥32:PRINT"♠"STRINGS(WHMDD32-2,132) "@":FORJ=1TOWH¥32-2:LOCATE WIMOD32,WI¥32+J:PRINT"♣"SPC(WHMOD32-2)"♠ ":NEXT:LOCATEWIMOD32, WI¥32+J:PRINT"["STR ING\$(WHMDD32-2,133)"\":RETURN 668 WI=34:WH=277:GOSUB650:FORJ=1T04:LOCA

TE6+J,1:PRINTCHR\$(ASC(MID\$(2\$,J,1))-1):N EXT:PRINTE\$"Y!."USING"LV##";LV:PRINTE\$"Y \$%#### ####"

670 PRINTES"Y##"USING"HP#### MP#### AP## 678 PRINIES" Y### USING HP#### PIF#### AF###
#":HP;MP;AP+WP:PRINTES" Y*%" USING "####
AC###":MH:MM:AC:PRINTES" Y', #"USING" G
OLD##### EXPE#####";GO;EX:RETURN
680 S=STICK(0)ORSTICK(1):G=STRIG(0)ORSTR

IG(1):T=(PEEK(-1045)=251)ORSTRIG(3):RETU

690 VPOKE6144+WI+WH*64,144:GOSUB680:IFGT HENWH=WH+1:RETURNELSEIFTTHENVPOKE6144+WI +WH*64,32:WH=0:RETURNELSEIFS=10RS=5THENS =(S=1)-(S=5):IFVPEEK(6128+WI+64*WH+48*S)
<>32THEN690ELSEFORJ=0T099:NEXT:VPOKE6144

<>32THEN690ELSEFORJ=0T099:NEXT:VPOKE6144
+WI+WH-644,32:WH=WH+S:GOT0690ELSE690
700 AD=AD+(S=7)-(S=3)+100+((S=1)-(S=5)):
AS=RIGHTS("000"+HEX%(EHD350+AD45).4):POK
E&HD172.VAL("&H"+MTD\$(A\$.3.3.2)):POKE&HD17
3.VAL("&H"+MTD\$(A\$.1.2)):N=ADMOD5+1:U=US
R5(M):V=VPEEK(6511):IFSMD02=1AND(V=92DR(
BU=BANDV(112)OR(BU=1ANDV)111))THENBU=1-B UELSERETURN

T10 IFBU=0THENVPOKE8197,95:VPOKE8204.17:
VPOKE8205.17:VPOKE8206.225:VPOKE8207.248:VPOKE8213.7:7*222*SN:RETURNELSEVPOKE8197.85:VPOKE8204.99:VPOKE8205.71:VPOKE8206.5:VPOKE8207.85:VPOKE8207.85:VPOKE8207.85:VPOKE8213.71*184*SN:RETU

720 M=-1:FORJ=1TOLEN(M\$):M=M+1:A=ASC(MID \$(M\$,J,1)):IFA=38THENLOCATE2+M,20:PRINT" %":M=M-1:NEXTELSEIFM<26THENLOCATE3+M,21: PRINTCHRS(A-1):NEXT:GOSUB750:ME=0:RETURN
ELSEM=-1:J=J-1:ME=ME+1:GOSUB750:IFME=2TH
ENGOSUB730:ME=0:NEXTELSENEXT

730 FORK=0T01:A=A+1:A=A*-(A<12):IFA=0THE NVPOKE6831,160+(VPEEK(6831)=160)*128:K=0 :NEXTELSEGOSUB680:K=-G-T:NEXT:VPOKE6831, 32:FORK=-1T00:GOSUB680:K=G+T:NEXT:IFMETH ENRETURNELSEGOSUB750:GOSUB750:RETURN

740 WI=289:WH=198:GOSUB650:PRINTES"Y+## บ"E\$"Y-#บบว้":WI=354:WH=0:GOSUB690:WH=-(WH=1):RETURN

750 FORK=0T01:FORL=0TOWA*60:NEXT:U=USR(0) · NEXT · RETURN

):NEXT:RETURN
760/U=USR7(0):PLAY"V1506L8EC05AF06D05BGD
AFA06CA4-":HP=MH:MP=MM:FORJ=0T07:U=USR4(V
AL("%H"*MIDS("71514111114151F1",J*2+1.2)
)):FORK=0T0800:NEXT:IFJ=3THENGOSUB670:NE
XTELSENEXT[:MU=0:GOSUB660*RETURN
770 M=-1:FORJ=1TOLEN(M\$):M=M+1:A=ASC(MID

%(Ms_J,T):IFAR38THENLOGATE2+M.6+1*2:PRI NT"%":Mm-1:NEXT:RETURNELSELOCATE3+M.7+I *2:PRINTCHR\$(A-1):NEXT:RETURN #2:PRINTCHR\$(A-1):NEXT:RETURN #3:PRINTCHR\$(A-1):NEXT:RETURN #4:PRINTCHR\$(A-1):NEXT:RETURN #4:PRINTCHR\$(A-1):NEXT:LOCATE1.5+E

I+1:M\$=I\$(FNB):GOSUB770:NEXT:LOCATE1.5+E
#2:PRINTCHR\$(128+89*(E>0)):WH=0:FORI=0TO
1:W1=226:GOSUB690:IFWH=0THENI=1:NEXT:CO=
0:RETURNELSEI=-(MID\$(I\$,WH,1)<>"A"):WH=W
H-1:NEXT:CO=WH+1:GOSUB640:RETURN
790 PRINTES"Y#\$"USING"LV## HP#### MP####
";LV:HP:MP::PRINTMID\$("GODD!SLEEP",C1*5+1,5):RETURN

810 FORJ=0TO3-(Q=20):PUTSPRITEJ,(96+(Q=2 0)*16+(J¥2)*32,47+(JMOD2)*32),EL(Q),4+(Q ¥4)*4+J:NEXT:RETURN

810 FORJ=0TO4:PUTSPRITEJ, (0,209):NEXT:RE TURN

820 R\$="":FORJ=1TOLEN(STR\$(R)):R\$=R\$+CHR \$(ASC(MID\$(STR\$(R),J,1))+1):NEXT:RETURN 830 MID\$(I\$,CO,1)="A":RETURN

FORK=0T026:NEXTK, J:SOUND7, 156:SOUND10, 17 : RETURN

860 SOUND7, 156: FORI = ØTO3: SOUNDI, Ø: NEXT: S OUND8.15:SOUND9.15:SOUND18.17:MU=2-MU:PO
KE&HD95B.176:POKE&HD95C.219-MU:POKE&HD95
D.11+MU*2:POKE&HD996.221-MU:POKE&HD99D.2 19-MU: POKE&HD98C, 11+MU+2: U=USR6(0): RETUR

870 SOUND12,80:SOUND6,20:SOUND13,0:RETUR

N 880 U=USR7(8):PLAY"V1504L16CEGCEGD-FA-D- LEVEL 898 U=USR (M): PLAT V1504L16-66-66-67-A-D-FA-D-FA-G-47): FORI = -1700: I=PLAY(0): NEXT: MM=MM+R ND(1)*(MM×8)+RND(1)*10*25+LV:GOTO720
898 R=UP-EX: GOSUB820: Ms="~」がカ!"+Z******
「会とヤを思う。知らずりでは!"+R**+世とう之業とを!てくだけの未足しぬに村田&「":GOSUB720: GOSUB730: MS="~」うみみと&はま&えこ 账aくわけせれてやるきの":GOSUB720:GOSUB740:IFWH=ØTH FN910

900 U=USR7(0):OPEN"L3+2DA"FOROUTPUTAS#1:

920 IFQ(8)=00RINSTR(I\$,"N")=0THENM\$="حرة う'かもお! + 8 ウイきりく 5※5&わ'いはすわは!!!回び&ぬ!きん回ちぬ除す& ※き&いれ回えに終ち&き&!!!!!な回とくとけろう'":Q(8)=1:GDSU

#2729:GDT0230

938 MS="イュを助とくとけろちもちうち&に「な&ろラララヤケ&ヤな!!
ラフル端かるスカけの地にくとけろちもちうち&に「な&ろラララヤケ&ヤな!!
ラリル端かるスカけの地にいるを食なら、す&の以出ア30:F(1)=
1:GOSUB850:S=0:GOSUB700:GOT090

1:GOSUB850:S=0:GOSUB700:GOTO90
940 IFF(2)=1THENMS="ペッドをみなす!させをきけら日報告!け
うなをと!!!!!けちなしろ''":GOSUB720:GOTO230ELSEIF
F(6)=0THENMS="ペッよスすゆななは!させがあまいつせ!クルセトメなう
え!!みやはま!ちかさとけちなしろ'":GOSUB720:GOTO230
950 MS="ペッポラしはケルセトメッちがすをララ"なさわとを!!!回は
えをあるな深をながちはなりそせ「つっえなるうよ!(くちはちる)ってだことれも
オオををと!かんるかすと"":GOSUB720:GOSUB730:F(2)=1:

GOSUB850:GOT0940

GOSUB858:GOTO940
968 IFQ(6)=2THENM\$="ィ」けしるき&みはちきりひ&さきり!こう
かな&は方うち&":GOSUB720:GOTO230ELSECO=INSTR
(I\$."O"):IFQ(6)=1ANDCO>0THENM\$="ィ」を聞せくとけ
ろちき「と&じ!かするうえ「":GOSUB720:GOSUB830:Q(6)=2
:GOTO960ELSEQ(6)=1:M\$="ィ」が5ひお&&みれ「ハTY960
D本部Dとくちり!!!!ふむてはマ&チ"ェカサおと申わえ「":GOSUB720: GOT0230

970 IFQ(7)THENMs="ィ」いにち! かきいし派きを! ちう在来ら 'オル ケシアぁ!!! '地回と! う回といこをと' ":GOSUB720:GOTO230ELS EMs="ィ」スア派とアが! けれすうらゃ「":GOSUB720:IFINSTR(IS:J") = 0THEN230

780 MS=ZS+"け北州ケシア#人ちすち「":GOSUB720:GOSUB7 30:MS="ィ」ヲヲヲい回らけに回ちん'いるき&なえ'回えち&!!!!!かろうねえりに回といこ&みすっえヲヲヲヲいい回''":GOSUB720:Q(7)=1: GOSUB730:GOTO970

62



990 IFQ(7)=2THENM\$="ィ」しい!うくにしう「んちずひうてかと&」 や!いにちぉ!!!むみや国とうみせ「":GOSUB720:GOTO230ELSE IFQ(7)=0THENM\$="ィ」いい!んちすは"+Z\$+"「!らけへ&す&と &きお国と!!!! くちの「しい!てきろぉうゆすとうくにしうヲヲヲヲ

な者の配と!!!!ぐらい「い!できるかやすとうくだしうラララブ:GOSUB 660::GOSUB720::GOSUB730::GOSUB760::MS="ィ」を総 むる極とかうとと!"::GOSUB720::GOSUB720::IFINSTR(IS," 1980 MS="ィ」スア解ネア※":GOSUB720:IFINSTR(IS," リーのすれたNZ30をLSE0(7)=2:MS=ZS+"がよりシアa.たす ち「:GOSUB720::MS="ィ」いい!"+ZS+"い込を必なメドラララやえ ひにすとや!!!うされのラララ「":GOSUB720::GOSUB730 1810 MS="ィ」をでび!えるの解込ある!スレとなアとノアレはさきさを!!! リーントがよりになる。|

2しうぬにれいにちゃ! んちすぬいせ&こみすち「!!!!ま様なえひ!いにちひ! んちすはさな&やと&ひ!!!!!!いるみ子練「スレヒ&アセノアレはかえす&にはと&せ 「!ィ」さろび回吐いきすせ!〈&郷はヤ郷サラえと&せ「":GOSUB720:GO SUB730:MID\$(I\$,INSTR(I\$,"J"),1)="Q":GOTO

1020 IFINSTR(I\$, "M")>00RINSTR(I\$, "B")>0T HENMS="ィ」かえす&しか! チ&アケオレs! いはえりく&るやはs!!!! ちかけを&しう'":GOSUB720:GOTO230ELSEIFINSTR(IS "Q")=ØTHENMS="ロウイ」いい! かえす&しみひへ&す&きすりヨヨヨリ ":GOSUB720:GOTO230ELSEMID\$(I\$,INSTR(I\$, Q"),1)="M"

1030 MS="ロウイ」い回'回はや縦すっえひ'いいヲヲヲま振なえ!!!ぬかえ す&しおにはと&せの「国えち&!てくはきごりぉ!!!ヤ国とう国とけち&しう「く& 寒はてわく&はいるきぉ!!!!するセキク&りすうはと&せ「「:GOSUB720: GOSUB730:GOTO1020

848 GOSUB788:D=5+(AD>1439)+(AD>2324)+(D>2354)+(AD>4024)+(AD)4054):GOSUB640:MS= ZS+7切!しう52歳始はまる思ち「":GOSUB720:IFQ(D)=1THE MMS="7ます! ヤミにやいるオギド":GOSUB720:GOT0230EL SEMS="7まのいけにケルチナをとけわうよきるまけに回とうれ「":GOSU B720:WI=182:WH=200

1050 GOSUB650:PRINTES"Y'8zhf"E\$"Y)8zhztu ":WI=247:WH=0:GOSUB690:IFWH<>1THENS=0:GO SUB700:GOTO90ELSEIFD>0THENGOSUBB70:MS="ケルセチレホラちくさんすち'":GOSUB720:Q(D)=1:GOTO1070E LSEIFINSTR(IS."B")=0THENMS="すきすケルセチレはみんる ぬ! 之国きうき&び団とい国と!つきて&こにう「":GOSUB720:GOTO23

1060 GDSUB870:MS="く&無はてヤヤく&と&!ご園きうぉくるしく!ケルセチレぉ!!ちちくさんすち'":Q(0)=1:GOSUB720

| 1979 | IFQ(8)+Q(1)+Q(2)+Q(3)+Q(4)+Q(5)<6TH EN23@ELSEGOSUB73@:M\$="ラララに過きを入うとけれララララ ''":GOSUB72@:SN=1:POKE&HD77E・214:FORI=@T 03: VPOKE8213, VAL ("&H"+MID\$ ("445577FF", I+ 2+1,2)):FORJ=ØTO15

1080 VPOKE1344+I*16+J, VAL ("&H"+MID\$("000 6E787D7E7C78704001F1F3F3F7F7F0707FBFBFDF DFEFE",1*32+J*2+1,2)):NEXTJ,I:GOTO230 1090 GOSUB640:MS="チ&アケオレ」ら付ささみと&をな&るてうち「

もうな&はむゆこ&!!ぬ!26の寒みおはと&くさなぁ!かすおとゆわえ「!!!ンスひ!うそきうと&!いれかなさなちちきう!へきと&!!ぉか回と!さはそきうほ!ぬこ &さ味ち&「":GOSUB720:GOSUB730
1100 MS="ィックセ&ぁが図ちンスぁむと!スレヒ&アセノアレは!ヒ&キ!!

な&ヤひ!ンスぬといとぁすとけろちはす&ゅ「!コキ&き&!!にか回ちンスひ!セレ に&アセノアレは中てりま!!!!!むにさ&わすぬす!そきうぬててはしうち&凝まて け国と!!さはすわぉ!えむは回さほなすせ&もちはす&ゥ「":GOSUB720:G 1118 Ms="マッ」ちをきをやてりひ! からないきさをらる回ちかえすをぉ! うせ& さき!! 熱きがすちララ河回ろを&! かみおちた回ち吐ちを?!!!!!しい! 神舎すむ なにすびさろかと&ちを! やけさをょくもか ": GOS UB 72 Ø: GOS UB 73 Ø: GOS UB 78 Ø: GOS UB

1120 PUTSPRITE0,(120,87),5,0:PUTSPRITE1,(120,87),15,2:MS="チ&アケオレ」けなびいア回'さヲヲさはンスを&!さ歌に!!!!キ&?ねヲヲ'ロ!ヘヲヲヘきはヲヲヲヲサなへ回'":GOSU B720:PRINTES"Y)/+>"ES"Y*/±+":GOSUB730:F(

1130 M\$=Z\$+"」ヲヲヲラ「"+STRING\$(16,33)+"ィ」"+
Z\$+"カネマ&'":S=0:GOSUB720:GOSUB730:GOSUB70 Ø:FORI=#T01880:NEXT:FORI=183T0183STEP-16:PUTSPRITE2,(120,I),5,32:FORJ=#T0160:NEXTJ_I:GOSUB640:MS="ロウイ」いい、チ&アケオレッちがすらはと&世 の'け&世間ヲ!!ヲヲヲラ「":GOSUB720:GOSUB730:M\$=Z\$+

1140 GOSUB720:GOSUB730:M\$="ロウイ」ヲヲヲヲラうくみすっえ'ささひ!きにすむき&!!!カかせく&みせん'":GOSUB720:GOSU B730:GOSUB700:FORI=103TO183STEP16:PUTSPR ITE2,(120,I),5,32:F=1-F:PUTSPRITE0,(120,I-16),5,F:PUTSPRITE1,(120,I-16),15,2+F:F

ORJ=0T0220:NEXTJ,I:GOSUB810 1150 SOUND7,184:P\$="L1604A4DEFAG4CDEGA4D DEFDEFDEFEO4DEFDEFDEFDEFG": PLAY"V15"

QRI=#T053:U=USR3(#):READDS:LOCATE23.23:P RINTDS::FORJ=870573:NEXTLL4:U=USR7(8):SO UND7:184:PLAYPS:PS:08:PLAY"D203D202D1"," A2G-2036-1","03A2G-2026-1" TIME + 486 1178 GOT01178 1188 DATA974.bcombute&xeuta-mb0:=\$80.055880

!!!ご嫉くょえぁすとうれるなきを!うれ回えら「,1178,スレセ&アセノアレひ!うつゆぬすとすっえもてすち!!!りすう「,1180,26の嫉みおきり!そきうす &よえ始ニタをはしうちを探きを!!いりんろ!んちをうめに国とうみせ「、1480、 ささひキ&ウイはすわと&世「、1478、ささきり!ぬすぬひ!みやははすわきをいれ **寒ち&ら「,2878,ささび! ヒ&ス&レはみつと&せ「,288**度

1190 DATAそきうめな! 7てはしうち&被き&いれ寒ち&団と'!!!!!キ& ワッす&うつゅ搬ぬくうち寒ち&',3384,んすひキ&ワッ!しうち&縦はご寒くょ えますとかれ「!!!いせしうち&無まてけ回ちはひ!うそきうらる!!!!!!いりんろち!ひきうはキム!チ&アケオレす&ゅ「すきす!!に駆はやけとくと&てけ回ちはき ひ!んきり歌はする。「、5068、ぬすぬいれ!ケルセトメはせめ!みやははずわは! !!!うるけ&つび!う回ちうな&さぬいれ味ち&わえる,5070 1200 DATAささびケルイセす&っえ「なさわと&!いにちひ!!!!!!スレヒ

&アセノアレはかえす&き&うくとうれなうえ!!!!! エンシぉ!す回とうみせきる, 329,らえさ回オケイナ&レほ?き&滅び&回との?,528,なにるはほゆぬ!ロウ イ国とうえスレヒ&アセノアレは!! ふなき&うれこな&!きはす&っぴ26の解みお! !!!!!さはけぬほ!てきうほち&しろとうとちせき回ち來ち&「,828,ぬすは やみかけぬ!おふるみれ回とうえ!狂楽にふなき&!!世樂と&うれ来ち&「,530 1210 DATAスレヒをアセノアレはガネすをひ! 回ばいきすとをいれ!!!!くを ※此や粽すっえまや回と拍除ちを回と',830,ロウイレ紙きりくうち寒ちをこなを! スレヒをアセノアレむ!!チをアケオレめら回と!まわまをしろち寒ちをそる',430 4,スレヒ&アセノアレはかえび!スレヒ&アセノアレぬ!!!!!てちんれるご無!く& 無はてれく&s!うせ&さをぬ!!!!!きけすち回えす&ゅ「,45g3,てくき&へ ちちふ&むつれなく!かかうにれつきりひ!!!!らむき&おれ「,4505

1220 DATAボルケシアび!なる際にふるっえくと8や!にか世回えちを「,47 83、ささび!キ&アリーナ&はすれと&ゼ「,4705、スレビ&アセノアレジ!う回 5つなるため!くおち※!!!!ち&カスララタ「,2679、ケルイセさけび!くちは 5をうつまてにこる社をえするま!!!すとつみゼ「,6749、みやははずり近けれなび !ううなをくっえちを「!!!!!がり回とゆれん「,3364,0745ではためとけ れなび!させたタブラロマや!!!!!!がり回とゆれん「するとなどはまつえをごとうな」。 1230 DATA5を54、んちずむケルセトメ「すると&世まつえちづきと!!! !!しすいこ&みずっえ',1919,5吋回&!ささみと&くち'ち&き&回ろみと& ち&'けり回と!!!ゆれん',4019,チ&アケオレしみひ!かてけるぬにりろれ「 んろりき&!!!みやははす&ち&うぁ、ぬ寒こ&遊び!まわふ&れえ寒もうぬ!!いれ

1240 DATA4934,チ&アケオレしみさ回き&!さはらは世ほ&と'!!!! !!!ぬ寒こ&寒さ&なく!めすこりぬせく&ねん',2884,4174,724 799,984,2874,4164,634,4499,5319,1584,426 9,234,4809,979,5264,4669,504,4509,1374,5 24,1,0,8数はてれくを、0.3する縦はかは、4000、ケワミニッテ、6500、主はかはてれくを、1980、ニウナへをロアナを、980、にをナレタアナを1250 DATA70、けしるををか、240、中は回え、14、オルケシア、725 ・モッタロアチメ,52,び&けち&深,0,てくはきこり,0,す&楽も源絵楽す&※・ア,アTYヲGBロ,540,キ&レアチ&はてひ&し,74,く&液はや寒すっえ, Ø,ヘリウレはすっ,120,ミヘリエレはすっ,3980,ト&ウセはすっ,120, ト&ウセイメはすっ、1200、7&レト&ウセはすっ、4800、ルメノレはすっ、5 12、リスアナ&はすっ、2480、ホ&レホ&レセ&はすっ、7800

22.80,95,5108.18.8.8 よたくす。4.50,285,135.8 1270 DATA5.120.42.4、セキウニウナ・4.38.118.32.7、 0.90.8.7、ケルセトメ・1784、173、477、1.2、420、32.11 +をレアネ。4.471、137、39、6.5、97、12、6、2歳12は12は12、6.7 79、203、49、4、2、144、27、14、改ま文をか、218、43、1、 5,2,74,3,4,47% \(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}{2}\)\(\frac{1}\)\(\frac{1}\)\(\frac{1}\)\(\frac{1}\)\(\frac{1}\)\(\frac{1 ተንቲታ&"ን 2015, 346, 123, 7, 5, 158, 124, 15, ላル የቲ&ታ&"ን 999, 522, 110, 4, 4, 667, 570, 7, ルቲ& ウイシャ、1630,490,77,6,3,214,219,12,チ&アケオレ,7 200,664,178,8,3,0,0,5,787741,0,777,250,7 ,6,999,999,5,STAFF,,,,SCEMARIO,,KENSHI 1290 DATAMSHOJAKU.,,PROGRAM,KENSHI,MSH OJAKU.,,MUSIC,,YUSUKE,MUMRKIKEDA,,,MONST ER, MONDESIGN, , MOTOHIRO, MONOMMIURA, , , , , , , ,

変数の意味

●リストA

A……マシン語書きこみ時のア ドレス指定用

A\$ ······スプライトパターン定

□\$……データ読みこみ用

M······BGMデータ設定用

M\$……マップの構成要素設定 用(1つのマップ要素で4キャ ラクタ分)

S……スティック入力用

●リストB

AD……勇者の現在地(X座 標+Y座標×100)

M(n)……人のマップ上の位置

(X座標+Y座標×100) M\$(n)……聞ける情報

Y……話す相手の番号

YA……話しかけた方向(X座 標+Y座標×100)

MU······BGMの種類(フィー

ルド=2、戦闘=0)

□ ……どの道具を使うか

FNB……使用した道具の種類 を計算するユーザー定義関数

| (n)……道具の値段

Ⅰ\$……持っている道具

Ⅰ\$(□)……道具の名前

W······拾った道具

P……消費魔力

□……出現した敵

WA······メッセージスクロール

の待ち時間

WH、W I ······ウィンドウの座 標、大きさ(縦×32+横)/カー

ソルの座標

【勇者のパラメータ】

Z\$.....名前

プログラマから

ちゅばちゅば歩けます



ISILVER SNAI L]7月号で少し紹介した RPG、その名も「SILV ER SNAILICT. & でたくBGMもついて、草 原をちゅばちゅば歩けます。 今まで作ったもののうち、 最高のデキだと思いますが、 いかがでしょうか。ぜひ打 ちこんで遊んでみてくださ

AP……攻擊力

AC······守備力

HP······体力

MH······最大体力

MP……魔力

MM······最大魔力

EX……経験値

UP……次レベルまでの経験値

LV……レベル

GO……所持金

E……装備している武器

WP……装備した武器の攻撃力

DA……受けたダメージ

【敵口のパラメータ】

E\$(n)……名前

EC(n) ·······守備力

FF(D)……手に入る経験値 EG(n)……手に入る金額

EH(n) ······体力

EM(n)……呪文の効きやすさ

EL (n) ······表示色

EU(n)……使う呪文

FP(n)……攻擊力

FH······戦闘時の敵の体力

【フラグ系】1 のとき成立

BA······ 戦闘状態か BU……建物の外か

□ 1 ……勇者が寝ているか

○2……敵が寝ているか

○3……勇者が呪文を封じられ

□4……敵が呪文を封じられて いるか

○5……勇者の攻撃力が2倍か

C6……敵はザコか

F(n)……マップ更新フラグ⇒

nはイベントの種類

SN······シルバースネールが出

現したか

Q(n)……シナリオのクリア判 定用フラグ⇒ D はシナリオ番号

●リストA

10 初期設定

20 オープニングメッセージを 表示

30 マシン語書きこみ

40~50 マップ要素、マップ設

定/太文字処理

60 キャラクタパターン定義/

スプライトパターン定義

70~80 BGM用マシン語、B

GMデータ設定

●リストA

610>0×W0

690)SPv2

90 コンティニュー・スタート 選択/リストB実行

100~140 マシン語データ(行

30で読みこみ)

150~240 マップデータ(行50 で読みこみ)

250~330 キャラクタデータ (行50で読みこみ)

340~660 スプライトパターン データ(行60で読みこみ)

670~720 BGM演奏マシン語、 BGMデータ(行70で読みこみ)

●リストB

10 初期設定

20 変数データ読みこみ/リス トAでコンティニュー選択(V RAMを調べる)⇒行70へ飛ぶ

30 勇者の名前を決める

40~50 オープニング

60 変数初期設定/行80へ飛ぶ

70 データロード

80 変数初期化

90~110 歩く処理/勇者表示

120~130 人と話す処理

140~160 宿屋の処理

170~230 道具屋、呪文屋の処

240 ザコ敵出現判定⇒出現し たら行440へ飛ぶ

250 単なる移動

260 移動時コマンド処理サブ

270 武器装備処理サブ

280~390 道具、呪文使用処理 サブ

400~420 「しらべる」コマンド 処理サブ

430 表示速度変更処理サブ

440~630 戦闘処理サブ

640~650 メッセージウィンド ウの表示サブ

660~670 ステータス表示サブ

680 スティックやトリガーな どの入力サブ

690 カーソル移動、選択サブ

700~710 マップ表示、色切り かえサブ

720 メッセージ表示サブ

730 トリガー入力待ちサブ

740 はい・いいえ選択サブ

ウェイト、スクロール処理 サブ

760 寝るデモ(文字暗転/体力、 魔力回復)サブ

770~780 道具選択サブ

戦闘時ステータス表示サ ブ

敵のスプライト表示サブ RNN

スプライトを消すサブ

数から文字への変換サブ

道具消去サブ

840 呪文使用デモのサブ

850 マップ更新サブ

860 BGMスタートサブ

870~880 効果音のサブ

890~910 ガイアの王様に話す

処理/データセーブ処理

920~1030 人に話す処理群

1040~1060 祭壇での処理

1070~1080 シルバースネール の出現処理

1090~1110 大ボスに話す処理

1120~1170 エンディング処理

1180~1230 人々の座標、情報

1240 店の人々、ボスの座標

1250 道具のデータ

1260~1280 敵のデータ

1290 エンディングメッセージ

フミハノ語を配合

8HDØØØ~8HDØ47 メッセージスクロール処理(U SRØ)

&HDØ47~&HDØ9Ø 敵出現のときの画面切りかえ (USR1)

&HDØ91~&HDØF7

エンディングのとき画面を左に よせる(USR2)

8HDØF8~8HD138

エンディングメッセージスクロ ール(USR3)

8HD139~8HD16E

文字色を変更処理(USR4) &HD16F~&HD23E

マップ表示(USR5)

8HD92F~8HD947 タイマー割りこみスタート(U

&HD948~&HD954

タイマー割りこみストップ(U

SR7)

SR6)

&HD95E~&HD9AD BGM演奏プログラム

ロークエリア

&HD23F~&HD262 データの一時保存エリア

8HD263~8HD294

マップの要素データ &HD35Ø~&HD92B

マップデータ

&HD956~&HD95D フック内容/演奏中BGMデー

夕番地/音の長さのタイマー &HD9BØ~&HDDAF

BGMデータ



720>esP5

760>C164

840>V9L2 880>Z702

920>nNg3

960>h4aB

1000>Ehv5

080>N5n4

プログラム確認用データ

640>abY0

680>WB82

720>AHE3

10>Rh33 20 >NBW5 0>sFh 60>Afc0 100>JJW0 90>AuD3 130>4w61 140>2EG7 70>t Z07 80>e6n9 210>nGII1 220) InTO 50>Vi00

260>BiZ4 300>aQQ0 340>f1X0 420>CRT5 460 > oML 3 490>E3K3 530>bKF1 540>TIN2 580>fHh7 570>aCmB

30>a0b6 40>BY05 70>s4M4 80>VfG0 110>5020 120>aPN6 150) Kara 160>6TM0 90>m0s0 200>6He6 230 > V030 240>9bE0 270>5×T7 280>cXh4 18>wnV1 320>8Ls1 35034XXC

400>AR07 440>B5m6 480 > CWF6 520>ft08 560>YN×9 600>vmH6

710>jPP2 750>f2D0 690>7vT6 700>Dtf8 730>11id3 740)a811 770>KhH2 780 > CME 6 90>t Hn 0 810>jd50 820>t9g0 850>RDN6 860>a5X3 900>XWd5 890>oYi5 930>f7K3 970>FAA3

1010>Gqn9

830>rC30 870>kZ30 10>U8E0 940)fk65 950>elt3 990>Dru9 980>XBV3 030>KSU4 1050>YO49 1060 > M301 70>4ZF4 100>DeB8 10>Y5t4 50>Thh7

1090>55L5 120>gRK4 130>jAf8 160>Kb12 1170>JA00 180>svbG 190>WBXH 200>kxVI 1210>nVFH 220>XIXH Ø>phF8 240 >pQFC 1250>2nSE 1260)FG89 1270>Mso8 1280>wwc8 1290>dB43 1300) af 10

10>MQKØ 48>99YF 50>a5N4 60>5uF7 70>50u4 80>Lkx6 120>Bjl6 100>xhn6 110>Ajn6 90>dHd2 148>Swx6 130>Dqx6 50>BMR9 160>SLn9 170>Tfu9 180>VA3A 190>mv5A 200>5G6A 210>FSw9 220>9bt9 230>o1t9 240>rk09 50>8f63 260>ut A3 70>Sv33 80>80C3 290>PjL3 300>RZD3 310>XbF3 320>9So2 330>vIu2 60>2rWØ 340>L1W0 50>M7W0 390>aaW0 379>OFWO 389>CLV9 400>afX0 410>P×Y0 420>V3X0 430>DeX0 440>dxWA 450>hkWØ 480>njW0 460>nLZ0 470>dSU0 490) CCHO 500>TcU0 510>evY0 520>dxx0 30>f570 50>SbY0 40>ceZØ 560>tvu0 570>cCX0 580>mBX0 600>piy0

630>9170

710>MpB3

620>PpVØ

660>9kZ0

700>aXp2

●リストR

610>hgm1

650>wn23

290>qYM1 330>fSv6 370>mPs8 410>Bvj3 450>4so6

390>IS80 430>CUD4 470>AHUR 10>SrU8 550>XLV3 590>a7X4 660>wK01 670>mE02

680>VHf0



GREY COLLEAGUE OLT - J

MSX 2/2+RAM32K BY TPM.CO SOFT WORKS ▶遊び方は40ページ

[打ちこむ方へ]この作品はプログラムリストが2本にわかれているので注意してください。また、この作品ではマシン語を使用しています。打ちこんだらRUNするまえに必ず保存してください。テープの場合、リスト1の行830末尾の「RUN〜」を「CLOAD」に変更し、リスト1、リスト2を続けてセーブします。「MAIN LOADING」のメッセージのあと「OK」がでたら、RUNしてください。

■リスト1

'G21917A531F16D4A5Ø1461F78578AD6E8E3 9D2A26791B5JEBC5E3FBD4DB29XC59ØEC8358F4F 8KFB14BAZC46BFFFFFFZC46FFB14C3F4FA12EC 110 '8369ECC5A5D4DB42C5E417B5KØAA267B48E 39F778AD9661F7AE4A5Ø3F31F1991917D1VXABVA 7C5HP0005YD5V3DB4D1XC1YD5AFC5ED42EBV49
130 'B4C1D1XNC10E2QE01AAFHP00V5600Q80H11
0B9H80HV5900VXABUQ00111000L2CC5AFHM00V56 0019C10F4U002AF8F746R5ER56QE01AC51AD630 140 '87C66081V4D00R13C10F0UQ80H110B9H80H V5900Q0B911MIL30C5D5YHM00C5V49B4C1XD1NEB NNEBC10EBUAFV96003C3C5FSJV9300SHV96005F 'SKV9300S0A1E0DV9300S071E38V9300UG43 A63F6ZI28Ø72AF8F722AØBBU2AAØBBEB2AF8F746 RD55ER56EBD1TD63ØZØA38Ø2D6Ø7878787874F 160 'RTRD63020A3802D607811213KY2AA0BBR22 A0BBXOD8S023263F62AA0BB22F8F7ULHC5LFF000 FDC10F7C3TAEB7110BB9P021313D5YQVA91600 170 '5F1978E63F87875F195ER56X19C1YØA5FIØ A57AFED52CB7CD1C8D5EBQG1AFED52D1UQF9BA34 TZJD8AF77F3C312ADG7324BB1B728LQG12249B1 180 'UVBDB4F3SC3329FFDQ25AE22A0FDFBUVE0A FF3Q28AE119FFDHKØØEDBØFBUG22AF4B211FCFF1 91100NVP00D8LJV4A00F5EBV4A00EBV4D00F1EB 190 'V4D00EBR13OEAD511F8FF19D118DCYWXTZK PØDWTLZHPLYQ3ØBØ35XC36ABØVD3ADQ3ØBØTZJDØ 3434C3BØADD5YC5Q7ØBA11MØØLLTZIC2A8B219 200 'OF7C1XD1UZKCØYWXWTLZHSKCØF1C3DCBØ33 33X110A00197CB7P0F7DZ30300A3B3B3B3BD9D1D 5C38CB6XXUG12EBBVB7AD2EFF268022A1BBQ6D '8022A3BBQAØBBHØØK11HHC392B2QE2AD18I QECADLKTR5ERV93000F7UMOG1L1F0C1E0D00MOG1 H000CI0D00S0B380E78ZIL02SMP02S0038H3CC3 220 '56843AF8BAZF2380ZXU1182F9V31AE11C2F 03A24AEV43AEUHVCAACUUUUUG3Q4EB1T87878747 2BT1F1F1FE60FC615904FF5L007A00C526126B 230 'V5600C1NC1S1C90C84FL00147AV5600U96E 63FCB3FCB3FCB3F77HF6FFV72AE0EF22B562B5ER EBNEB722B73UV8EB7VHADV3ØB8V7AB5VEDACQO 240 'B911M00L3DTYD5C5RHB0AEC53DCAE9B5D60 2CAE8AE3DCAE8AE3DCA24B3C1C1D1X19ODFVZACV 3288/9981/988@4987T3628238HAF77VØBAE3A 250 '2FB8ZIDØVFØACC387ACV4AØØZ16C8Z19C8C 338BØ2BTRYF5YWX5FZJSØ728IWTL32D7837BZJW4 6L28IW46J5ER562BEBC5D5SOVD2B3X73R72R5E 260 'R56C1EBAFD5VD2B3X2B73R72RF1ZI280E35 3535R34TZ18XD8AF2B77UR34TZ142BT32A2BBX38 MAF2B77G3U22AØBB5ER56RD5WX5ER56D5FDXQO 'B911M00L3DTZ0230J190F8UYD5C5L02R5ER 56RY78702P.JWY1802FDYXAFFD52110A00197CR7P 467DZ143041XODCC1D1X3AA2BBC61832A2BBTZ 'KP@AYWXW35@7P01813Z@2PB43AA2BB4FYQF 8BA35XV6CBØ18IV4ØADYAF2AAØBB2B77G3X1894X C1D1X188E3A49B1B7C8QØBB95ER56RD55ER56Q 290 'A1BB73R72RD173R72Q2BB8TCB7F2802ED44 47RRTCB7F2802ED44B85F30H58H00IQA0BB16003 AF8B287D6ØB32A5BBSI835FV67ADG2UG1Q6F1 300 '03DCAE6F26002929290E00LMV4A00814FRO F879B7C8002A00B922A1BB2A08B922A3B80A08BS 132A6BBV6AB002F8835UAF77YWXC5D5TH0CIZK 310 '1600PILH00C5D5Y3AA2BB008805FLJV92B 2XD1C10ECD1C1VCEADU181FGNQ4DB1T3C77Z4ØD8 AF77RTB7280235C0V58AD00QQB911M00L3DTZK '30J19OF8U00V7FADYD5C5LH0E00YWXZ07PI W4E07ZKPLWTK32F3B216HV92B2C1D1XG218D0SHV D500F5AFVD500C1B03248B1SHVD800F5AFVD800 330 'C1BØ3249B1F5SJV41HEEFFSFFPHAFF5SIVD 800C1BØ324AB1C1A0C3E0ACUG3FF3B0079B728NS JCB2CCB1D3DPF9197CB7UQA3BB777887878787 340 '47CB39B728JS0C9191813DE60F8087872B7 7287228732AF4827DZ78DØYRRRR22F482QAØBBD1 HJ00C349B4Q00N22F4B23A4AB132F6B25FB7LL

350 '2802LJ0E02V4700D5QA3BBS0B777BB7S31P M3AF8B23CE6ØFC6P115373V78B1C1Q0B9L3DC5Y4 678ZIDA7FB2R5ER56RY2AØDB9AFED52YWXX5ER 368 '56RY2A0BB9B7ED52Y78ZJ333011M00197CB 7P287DZ030RWYX197CB7P1B7DZ03016XXXYV6CB0 3A2FB83D18IXXU322FB8C380B2X115300V4FB1 370 'P127DZC8300DYWYX117300V4FB128JXX183 555X5DX78Z07PNRR3AF3B2864F18NZKPJT32F3B2 4EKKK3AF6B2B728ØBLIØE28SØFV5CB418L78ZØ2 380 'VF6ADX11M0019C1KC2D3B12AF4B2SD0C34D 00D5YC5QPB911M00L2CTB7280719OF9C1XD1UC1D 11AF57Ø13RLJ1A77R13OFAF1ZØ7EBTEBFJ3AF3 390 'B28177G3RD172R7311F9FF19T3DCØRRLØ2C SLICBS2BCB1EROF8RRC1OFØ2BSJV6ØAEG1UG82AA ØBB3AA4BB47AFC5V95ACW73ØW72HC1C5Y2AA2
4ØØ 'BBSØ2V95ACW73Ø2W72ID119C1W7ØJUSL32D 783Y11A0BBHK00EDB0EB2B34WQACBBVFAB2YWQA6 BBQA4BB3535VFAB2D1YD5V61B4D1XG65059XLK 410 '1A77R13OFA0011FAFF1932BFBBG3TB7C8R5 ER56RD5FDX5ER56RRD5WX46RRC5TZØ7P3CY11KØØ 193ABFBB8647RT32D7B3AFFDYXC5VD4B3C1XR73 'R72RYSOWYXVD4B3X73R72RRR3ABFBB861 9FF19G5C111M00190B7AFED52UCBPYD50EL80F5E 61F5787825F1600QCFAA19118BB4LIT122B1B0 'FAAF121BF1CB6FSØØPØ2SH12EBRRRRØØLJ1 600C5TYD5615F2E001600LM2930H190FAD17D824 77CCE0057X702BC10E0TR46B778160028IED44 440 'B728H155FC1X19EBUV5000F3410E98EBEDB 2FBUEBV5300F3EB410E98EDB3FBUZ0B28JG1CB39 C360B1QA4BBWQ9AB0TD6J77VFAB2YQA4BBTC6M '77VFAB2D1HA6BBE7DØHACBBUG75ER562BYØ A6FIØA673AFFBAB728H2919EBX73R72ISICB3ACB 1B3DPF9UH2BB8V8CB4RD5V8CB443D15ØUSH32FF 460 'BAQ4CB5VAEB4Q5ØB5VJB5AF32FFBAQ48B5V AEB4D9SA832AFB5SC832B2B5SM32B5B5Q4CB5V7D B5S0032AFB5SM32B2B5SC032B5B5D9Q50B5C3J 470 'B5L14C57AE61F86E61F47R7BE61F86E61FZ 183602D618G1Y6F2600292929292948L00NH0018 NV4A00200P0D3AFFBAB7S162802S19V4D00XRC1 480 'OBFUA97F747F747FA97FKM070AM0BNN070C 82MB6K8DB78EK128A8C8CM1282DK1118BB0B014H 16N8FMM.1E08BB9TE687E0444FB7L882882LFF 498 'CSRRTE687478E88CB38CB19CB38CB196869 29NH88BANC1N118BBBHC888V3DB4Q88BB11M88HC 000V49B4U5ER56RY000A0B670A0B6FSICB3CCB 500 '1D3DB7PF8AFED52EBXUU7AB7C07BZ17D078 B7C079Z1EUQ43B7YH0EB9VBBB5D5VBBB5C1C5D5T R46QEFB687878716005F19D9XC1YC529292929 510 '29NHØØ18ND9YRRR5ER56R4ER463A49B7ZHP L11G1HG8QLØØ39F9WXQF8FF39F9W6EØ2W661B719 00W7502W74IW6E00W66HB7N00W7500W74H3A49 520 'B7ZHG1WTK28H3CW77KLMB83816Z18381347 SP90B7P0BW2BAFW7700D1D1D1D1U47C391AD1A87 87YQ2FB716005F19EBXD978XR5ER56RD5WXC1D1 530 'F5WYVD8B530IAF1802SHF5D9F1B7P15D5YL IV4A00ZQ30J1AV4D0013ROF1XD1C1C5ND9YC54ER 46REBNEBC1D55ER56606919444DD1XWXF13DPB9
540 'XU02E0FFFFFFG2HXFFFFFFHG1IHG2HG2Q00 HØØHG1Ø2PØØHG3H1FØØHØØFFFFØØJFFFFG1FFFFG 1DFFFFFFFFFB0002JL00M0A0C000EOG112G412 550 '00K00L00I0B00V85BCV47BAQ52BC11000AH 00LV5C00025BC5ER56R4ER46R7BB72807EB71R70 EB18EDV47BAVOB9HEEHQ0FB9110B9EDB0G9UV0C 560 '813A48B1G34F2AF8B2B72BJ87E60F67007C 95281530MED44ZM38L18LZM38022D2D2C7DE60F6 F22F8B279B72A2D8BED5B2B82843Z02380CZK 570 '30M7DC6JZ8030H2B79ZL380CZN30M7DC6KZ 0A30HR79ZJ380CZ0730M7BC6JZ8030H1B79ZI38J ZMPM7BC6KZØA3ØH13222DB8ED532BB8Y2AØBB9 58Ø '19G122ØBB92AØDB9D119G122ØDB9UG5VAEB 811P283AØFB9B7PK119ØQ3C3C3D32ØFB9D5QØEB9 TD68Ø2BZØ23Ø32CB1FTCB1FCB3FCB3F2BZ383Ø '244FTD680B7P1D2BTZF03017E6F86F26005 45D292929AFED52LØØND1EBAFED5218HXL181100 18C5YD5HPØØ11AØBBD5V3DB4XD1D5HPØØV49B4 600 'DIXH3800N0EPEBNEBC10DCUQ0BB9TE6074F SC8914FLBBC5RRTE6076F2600YD1L0A290FDYEBY LL290FDDTC1NYEB29292929D119C1N3A9FB9B7 610 '11E0022807YQ400219EBXS45F5D5YHM00V4 9B4XD1F1H000NEB0EMNEB3DPE8U7C80D9800000 1BH001CAFV5600Q5FB91160P0E5BV2DB9Q5FB9 620 '11F0260E48YD5L90Q5FB9TB728028177RG5 OF1D1XLLC5YD5H18ØØV5CØØD1XH18ØØNEBØE38NE BC10E9UG@NRØ2G82A2BHØØ2A2BHG2NLØ7M3D25 630 '19IØØN12ØD42ØD13ØE14ØD13ØE14ØD42ØD1 50F16016411711K2C2D2E0A26S3F0B180C18273F S400C180C18273F1AJ45G22F30313132331D1E

640 '1FP2429221E43Q28441B1CG934353535363 7383536393A313B3C00Q5ABC1100BC1AZFFC8878 7874FL00131A13D5YQC0BBNEB8787874FL00QC0 'BBN444DXYSMF50A770AC5F5HC000N1A4FF1 LØ7CB39CB1F77C5HCØØØNC1OF3C1F1XRY13I3DPD AXD1HMØØN18AEVEFB9Q52BCH4ABCC5WXLM1119 660 'BCC5L0CC51A13YWY6F260029292929C1N44 4DXSMF50A771RF13DPF7HM00NC1ODCHC000WNC1D CEUØCØØNØØØ7ØØØ7ØØJØØØ2HHHHHØØØ2ØØIØAI 670 'LIKJKJKJKJKJJØ2KJKJKJKJKJKJKILØAØ7ØAØ7 ØAØ7Ø7G1MMMMMMMMMMØAMØ2NMNHØAIØALØAMØANØA 000B0B0GQHH8A0A0A0A0ALKJJKNN0A0AA1FF2C 680 '2C2C0D2C2CNR2C1313142C2BL0712C2AHN0 7190D2C1319J0C1827S180C2CS2C0D1327402C2C N120D0A26S0B181D1E242922Q2819102130D0D 690 '252C0CSKG7D53F62WW225DFF37FFFF77002 E2ALWWZ0FF757F5757FEEAEF745BA39D27DF8DBT M636C8E2AAAD5EEBBZDB000FBEDABEDABE0F00
700 'EA8EP8AG31FBC50EEEEC83CDFFAAEAA00D7 54G21B372C1F7D5BDB006CDE5EEC72BEB7G73830 C0C0G6HII0C1C1C0CIIHG580C0C03038181818 710 'MO181818EFF7G580G7IIJJG10202HHG1KK0 ØLLG2Ø7G1FFØ2IØAØAJKØ7MØAØAØANFØB9C8BBF3 B988BAKBA58BBOBA58BBPBA5ØJ2FBA5ØJ4BBACØ BB4EBAB8BB56BA13BB59BAL458ØBA5ØJØØY Z8Ø16ØØ38I14ED44D532D7B37987C5477BØØQG1V D2B3C1Q87B4TD1AAR56R5EB728N7AEEFF577BEE 'FF5F13XUQ5DBDYWX110038D5FDXLIC50E0F C5LØ2C526ØØY2EØØY78ZHSF8PØ2SØØ856F1EO7CD 6M677DV52BCD51EØØ7CV52BCE3AFED527DZ8Ø38 740 'H247CC6M325CBDX1E07CV52BCD51E007DV5 2BCX197DZ8038H243A5CBD6F7CC6M67G27DZ0304 17CZO38J160018387DZM1E0038K1EODAM6FY16 750 '006C260019WYD119TX55140715PFC160030 15XY00ZCSH0FZDPFC57FDYXV4A008ZV4D00X2C7D ZMC29FBCFDRX247CZOC29CBCC1KC299BCC10DCB 760 '79CA96BCC111P00W19KC293BCUG7F7FBG=D FEFG9HHG=C0E0703830G7H00L0002383B07073B3 80200L00H80C0EC7070B08E6E6E8CB07070ECC0 770 '80EBV4A00EBV4D002B1B0F4UAFQ0038H000 7V5600SHQ27SV4D00QMHL3DRRRR545D1BC5D5LJV BDBDAFV4D00X545D1BLIVBDBD11M0019C1ODEQ '3FBE11C807H000V5C00Q3FBE118007H000V 5C00Q000H00IAFV5600Q4FBE11F8HH000V5C00F3 Q9FFD1128AEHK00C38ABEU00ZZZZZZZZ00AAAAAA 790 'AAAAAAAAC1888870PFG2183C1818G12AF8F 74ER5ER560D0D1AD6P6F26002929292929131A13 D5D6P5F1600191100019D1EBL00V5C00UEDB0FB 800 'QVA9L00AFVA2BESOVA2BEJ78Z4038F1UC5Y QG1VD4B3X73R72RC1U* 810 CLEAR99, %HA9C0: A\$="2A76F60107000911C DAA7E23FE2AC8B720060107000918F2D630FE113 8020607FE10282730158787878747007E230630F E113802060780121318CFD611E5212CDE4F06000 97EE1121318BF7E23D62F47AF121310FC18B3010 30495060800102021233E7EC9CDDDE1E5FE"
820 A=&HDDD5:FOR I=0 TO 105:POKE I+A,VAL
("&H"+MID5(A\$,1;2+1,2)):NEXT:DEFUSR=A
830 U=USR(0):PRINT"MAIN LOADING":RUN"GRE Y2.FDG" 84Ø 85Ø GREY COLLEAGUE TPM.CO SOFT WORKS 1991 50 RESTORE 550:FOR I=0 TO 7:READ N\$(I):N EXT:GOSUB 510:VPOKE405,96:VPOKE467,32 FORI=ØTO23:READ U:U(I)=U*8:NEXT TITLE 80 M=0:HT=0:VDP(2)=6:VPOKE 2304,208:CLS: GOSUB 130:RESTORE 570:D=0:E=10:GOSUB520: D=21:E=0:GOSUB 520

D=21:E=0:GOSUB 520
90 FOR I=0#O1060:GOSUB 120:FORT=0#O2:PRIN
TE\$"0+":MIDS("**PUSH START**"*SPACE\$(14),1-(1 MOD 8>3)*14,14):IF STRIG(0)+STRIG(
1) THEN T=5:NEXT:I=999:NEXT:GOTO 110
100 NEXT:I=1+(1)158)*8:NEXT
110 S=2*NE885:POKE S,24:FOKE S+2,0:POKE S+3,24:I=0:CLS:D=5:GOTO 150

120 A=&HB90B:B=(I>98):C=(I>40):POKE A,98 -I-256*B:POKE A+1,128+B:POKE A+2,40-I-25 6*C:POKE A+3,129+C:U=USR1(0):RETURN

130 S=&HB885:POKES,8:POKES+2,160:POKES+3 ,25:POKE-18164,128:DEFUSR1=&HB830:RETURN

7.25:PUKE-10104-125:DEFUSK1=&HB830:RETURN 140 '— GRY DATA SET 150 DEFUSR8=&HAC36:A=&HBAB8:A\$="0298806D 80000000:T=(1)4) POKE A-7.&H98+124+T*255:POKE A-6.&H80-T:NEXT:POKE &HB1FA:4

1.06 A=&HBAA8:.4\$="Ø6C806D8028000006CF806 08000000":GOSUB 500:A-&HB910:A\$="069880 6D80200000":GOSUB500:I=M*3:POKE &HBAAD,U

":A=&HB562:GOSUB500:POKE &HBAF8,20+M*4
210 X=RND(1)*7-3:Y=RND(1)*7-3:IF X+Y=0 210 ELSE POKE &HB90C, 128+X: POKE &HB9

8E,128+Y 220 FOR I=0 TO 49:POKE &HB918+I*8,0:NEXT :POKE &HB14E,2:POKE &HB1CA,&HCD

190KE AHB14E; Z: FUNE AMBICK: OUND 7,54:SOUND 8,0:POKE &HB030,0

270 FORI=0T050:U=USR(0):S=(M=7):PRINTES"
% "+MID\$("FINAL",6+S*5,5)+" MISSION "+MI
D\$(STR\$(M+1),2-S,1):NEXT:POKE&HB82F,0

280 U=USR(0):IF PEEK(&HB82F)(200THEN330 290 '-- DAMAGE

300 SOUND 8,15:FOR I=0 TO 15:FOR T=0 TO 300 SOUND 8.15:FOR I=0 TO 15:FOR T=0 TO 4. VPOKE & H992.71*4+128.NEXT:U=USR(8):SOUND 0.30-I:NEXT:D=D-1:SOUND 8.0:SOUND 7.63:POKE & H878E.1:VDP(2)=6:IF D>0 THEN 160 310 FOR I=0 TO 60:POKE & H8BICA-1:POKE & H8 1FA-9:POKE & H882F.255:U=USR(0):PRINTES" YOUR MISSION IS OVER & ":NEXTI:GOTO80 320 '— BASE DESTROYED 330 HT=HT-(PEEK(& H8918)<):FORI=0TOSE:POKE & H8910+18+0:NEXT:FOR I=0 TO 10:POKE & H8876-255:U=USR(0):PIXT:POKE & H8974-5

&HB82F,255:U=USR(0):NEXT:POKE &HB074,5

340 FORI=0TO3:POKE I+&HB82B,0:NEXT:POKE &HB29C,53:POKE &HAEB9,

350 POKE &HB1FA,9:VDP(2)=6:SOUND 6,0:A\$=
"03AD806780100104":FOR I=0 TO 7:A=&HB910
+I*8:GOSUB 500:POKE A-7,I*8+173:SOUND 8,

360 S=0:Q=15:FOR I=0 TO 25:S=S-(RND(1)<.8)*(3-S):C=Q-S*5:POKE &HB82F,255:U=USR(0)

0)*(3-5);C=U-5*5:FURE &HB82F;Z55:U=U5R(Ø)
):SOUND 8.10*5:S=5*(\$>0):NEXT

370 COLOR 0.0:FOR I=0 TO 52:SOUND 8.15
:SOUND 6.1-(1>26)*(26-I)*2:POKE &HB910+I
*8.0:NEXT:POKE &HB974.10:POKE&HB804.128
380 B\$="02AD806D8010010402FB806D80100104 02D0805D8010010402D0809D80080101":A=&HB9

82D8895D891980184492D0889D8988101":A=&HB9
10:FOR I=0 TO 3:A\$=MID\$(B\$,I*16+1,16):GO
SUB 500:GOSUB 500:POKE A-8,3:NEXT
390 FOR I=0 TO 56:POKE (I*8)*8+&HBAB8,0:NEXT
L=USR(8):SOUND 6,31:COLOR 0.0,0:FOR
I=0 TO 10:VPOKE 2048+1,240:NEXT
400 SOUND 8,16:SOUND 12,170:SOUND 13,0:P
OKE &HBB14E,2:FOR I=0 TO 70-(M=7)*70:U=US
R(0):SOUND 6,30-I+(30-I)*(I>30):PRINTES"
BASEMENT IS DESTRO?ED 3":NEXT
410 POKE &HBB74,3:POKE &HB084+0:POKE &HB
29C,44:POKE &HAEB9,205:M=M+1:CLS:GOSUB 5
10:D=D-(D(27):IF M/8 THEN 148

ENDING

430 VDP(2)=6:POKE&HAE26,11:A=&HACF0:DEFU SR=A:DEFUSR1=A+17:RESTORE600:DIM A\$(28) FORI=0T013:READ A\$(I):A\$(I+14)=A\$(I):NEX T:READ A\$,B\$,C\$,D\$:A\$(12)=A\$(12)+A\$:A\$(1 3)=A\$(13)+B\$:A\$(26)=C\$:A\$(27)=A\$(27)+D\$
440 P=0:U=USR(0):A\$="T180S9M3000L8":PLAY A\$,A\$,A\$:CLS:FORI=ØTO2000:NEXT:S=0:VPOK

E 2304,208:COLOR 14,0,0 450 DEFUSR2=&HAB2D:FORU=0TO27:READ AS:US =USR2(A\$+"="):PLAY A\$(P),A\$(P+1):P=P+2:P =-P*(P(28) ·NEXT

=-P*(P(28):NEXT
468 FORI=0TOI:1=1+PLAY(0):NEXT
470 U=USR1(0):SOUND8.10:SOUND7.7:FOR I=0
TO 155:SOUND 6.I¥5:NEXT:COLOR15.15.15:CL
S:PRINTES"(8YOUR RANK IS"ES"&&CLASS:"STR
INGS(HT.88):ES"!#THANK YOU FOR PLAYING":F
OR I=1 TO HT:READAS:NEXT:PRINTES"))"AS
480 SOUND 7.55:SOUND 8.16:SOUND 12.200:S
OUND 13.0:GOSUB 510:FOR I=0 TO 5000:NEXT
:GOSUB 130:FOR I=0 TO 150:T=I¥5:ON-(HT=8)
)GOSUB 120:U=T-(T)15)*(15-T)*2:SOUND 6.3
1-W9*SOUND 5.11=1+(1)148):NEXT

1-U*2:SOUND 8,U:I=I+(I>148):NEXT

490 '--- SUB 500 U=USR8(A):A=USR8(A\$):RETURN

510 COLOR 15,0,0:FOR I=0 TO 6:VPOKE 2048 +VAL("&H"+MID\$("0F111214181A18",I*2+1,2)),176:NEXT:VPOKE 2079,112:VPOKE 2078,176 : VPOKE 2054,176: FOR I=8 TO 11: VPOKE +I,224:NEXT:FOR I=0 TO 2:VPOKE 2053+I,14 4:NEXT:RETURN

528 FOR I=8 TO E:READ AS:LOCATE 2,I+D:PR INT AS:NEXT:RETURN

530 '-- DATA 540 DATA 3*ENEMY LASER ENERGY DATA,5*MYS HIP DAMAGE,*%LANDSCAPE FIELD DATA,+/@ 550 DATA 102000302000,104000304000,00901 48262B4818,0449083C40340354083D5334373B3 8093C28,385088085038285000185000,805000 0680008700202208292E38,221F2218281C1036

1808490E02700E3C8A1C389C08 560 DATA 5,0,4,6,7,5,6,2,6,5,5,5,5,0,5,1,6,5,0,0,0,3,4,5

578 DATA ((GREYCOLLEAGUE)),,THE SPACES HIPBASEMENT,OF DSS.FORCE, "CONTROL DEVIC E:"," 1:USE JOY STICK"," 2:CURSOR+(SPA CE)+(N)

580 DATA "FUNCTION DATA:"," BUTTON 1: OT MY MISSILE"," BUTTON 2:LOOK RADAR" 590 DATA " TPM.CO SOFT WORKS 1991" BUTTON 1:SH

600 DATA 05E206E2.03C04C03C04C03C04C03C0 4C.E4DC05BAGE.02B03B02B03B02B03B02B03B,G AE2E4.02A03A02A03A02A03A02A03A,E4AGEDCD. 02G03G02G03G02G03G02G03G,L4E04A05CD,02F0 3F02F03F02F03F02F03F,L8EEEDCDD

618 DATA 02G03G02G03G02G03G02G03G,E1,03C 04C03C04C03C04C03C04C03C04C,E1,02B03B02A 03A02G03G,DCDC1C4,03C04C03C04C03C04C

03A02G03G,DCDC1C4.03C04C03C04C03C04C 620 DATA YQUR-MISSION=IS=ENDED.ALL=BASEM ENT=IS=DESTROYED.THANK=YOU=FOR=PLAYING,, .STAFF,.GAME=DESIGN.PROGRAMMED.ART 638 DATA BY=IKUSHI=TOGO.DEVELOPMENT=BY, .SHINYA=TOGO.EMG=VT=HALT9958,...,PRESENTE D=BY.TPM=CO=SOFT=WORKS."=====1991",...,, 648 DATA NOBITARKUN,OYAJIE.SINDER NECO.K USERRYKAKETER-MESHI,VOKUILL-PILOT.SUGE-P LAYER!ATTACKER!MASTER DE GREY LAYER!, ATTACKER!, MASTER OF GREY

' GREY COLLEAGUE
' TPM.CO SOFT WORKS 1991

誌面の関係でBASIC部分の 解説は省略します。

&HAACD~&HAB2C SIN計算用データ

&HAB2D~&HACØA 文字のスクロール

&HACØB~&HAC3Ø BGM関係

&HAC36~&HAC86

マシン語の書きこみルーチン

&HAC87~&HAC94

メインルーチンの一部 &HAC95~&HACC9

移動増分の取りだし

&HACCA~&HACD7

汎用サブルーチン群 &HACEØ~&HACEC

キーの連続入力を防止

&HACFØ~&HACFD

割りこみの許可

8HADØ1~8HADØE 割りこみの禁止

&HAEØB~&HAE5F メーター類の表示

&HAE6Ø~&HAE7D ワークエリアの更新

&HAE7E~&HAEDB

メインルーチン

&HAEDC~&HAEE7 当り判定の一部

&HAEE8~&HAFDF

破片・ミサイルの処理 &HAFEØ~&HBØ2F

弾の発射ルーチン

&HBØ32~&HBØ69 当り判定

&HBØ6A~&HBØ97

破片データのセット &HBØ98~&HB1ØB

レーザー発射の判定とデータの

&HB10C~&HB146 キー入力処理

&HB14F~&HB291 スプライト表示関係

&HB292~&HB2FØ 空きエリアのサーチ

&HB2FA~&HB3D1

敵編隊処理 &HB3D2~&HB43C

変わった操作感覚

【TPM.CO SOFT WORKS】マニアックシューティング「GRE COLLEAGUE」をお届けします。ドット単位でスクロールする戦 艦やフォーメーションごと回転する編隊、とびかうレーザーなどの技術的 なことだけでなく、変わった操作感覚や、編隊との戦いなど新しい要素を たくさん詰めました。慣れないとわからんと思うかも知れませんが、新し いゲーム性とはそんなものです。すぐ判るようではその程度なのです。何 度も、ただし工夫しつつ遊んでください。ところで、よく上位機種である ほど面白いゲームが作れると



基本的にゲームの面白さと機 械の性能とは無関係です。す ごいゲームが作れるかも知れ ませんが面白いかは別です。 今回もSCREENIにこだ わっているのはそーゆーワケ なのです。感想や意見をお待 ちしております。ではまたね//・ P.S. EMG氏&ふえあり氏 ありがとう//

勘違いしている人がいますが、

TTPM.CO SOFT WORKS 1991. MAY

RHB48C~&HB547

SIN・COS計算 &HB43D~&HB448 VRAMから高速にデータを読 みだす &HB449~&HB455 データを高速にVRAMへ転送 RHB461~RHB483 レーザーの処理 敵処理ルーチンの一部

星の処理

&HB548~&HB579 星の位置データ &HB57A~&HB5E5 レーザーのキャラクタを転送

&HB5E9~&HB749

8HB74A~8HB78D

初期データの作成



&HB78E~&HB829 白機移動 &HB830~&HB8AD グレイの表示 &HB8AE~&HB9ØA ズレキャラクタの転送 &HB910~&HB95E 戦艦データの作成 &HB95F~&HB9EE 戦艦データ

&HB9EF~&HBA87

ズレキャラの作成

&HBA88~&HBB57 ズレキャラデータ &HBB58~&HBCØØ キャラクタデータ &HBC52~&HBD52 スプライト回転キャラの作成 &HBD5D~&HBDBC スプライトデータ &HBDBD~&HBEB1 初期設定 ワークエリア

&HB148~&HB14A キー入力関係 RHB14E レーザー発射カウンタ &HB2F3 編隊の角度の保存 8HB2F4 VRAM転送用ポインタ &HB2F6 レーダーフラグ &HB2F7 ミサイル数

&HB2F8 自機の向き &HB2F9 自機の移動方向 &HB82B~&HB82E 移動增分 &HB82F 衝突フラグ &HB9ØB~&HB9ØE 自機の座標 &HB9ØF ページ切り換え用カウンタ

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

●リスト1				580>Yps1 620>UEv1	590>6ts1 630>Khi1	600>xev1	610>fRu1 650>Vin2	170>2730 210>99p0	180>EVI0 220>bBL0	198>0908 238>8m48	200>6gY1 240>UOc0
100>D6v1	110>If02	120>Ctx1	130>bHv1	660>sWr1	670>FQ22	680>id11	690>spw1	250>UG91	268>ov18	270>Aic1	280>JS70
148>JD22	150>Axq1	160>Xrt1	170>Rvv1	700>77p1	710>Jxw1	720>0av1	730>4XV1	298>1028	300>ZWA2	318>6t91	320>ef60
180>KT×1	198>w112	200>58v1	210>skx1	740>fFu1	750>VM22	760>eGp1	778>EI12	330>JØE1	340>hSE0	350>91a1	50>5311
228>s0s1	238>jb12	240>oD12	250>NJ32	780>KM32	790>Vmq1	800>X1U0	810>D0Y6	370>1EC1	380>TBm2	398>nC11	400>hTM2
260 >GD22	270>sEw1	280>WXW1	290>CEt1	820>tKe0	830>skB0	840)dRFØ	850>7040	410>qF31	420>kV20	430)qui3	440>0440
300>IE02	310>16x1	320>hS02	330>10u1	860>n060	870>dRF0			450>0251	468>AB40	478>IVL3	480>kbw3
340>pCs1	350>Cb22	360>JYW1	370>0×02					490>n420	500>L240	510>UKe3	520>kZB0
380>GSw1	390>JUx1	400>WX12	410>1642	●リスト2				530>9q10	548>n2i8	550>UBq5	560>8GG0
420>bmt1	438>0kq1	440>SG12	450>pB22	10>JM30	20>4ac0	30>0eK1	48>Ub20	570>aV72	580>1Tj0	590>bN70	600>E035
460>3bu1	470>HNt1	480>Tus1	490>Khs1	50>E2N0	60>Di60	70>Xk20	80>1tq0	618>oTk1	620>1Rr1	630>9et1	648>qJk1
500>c0u1	510>JLV1	520>7R02	530>bo12	90>9LU2	100>YB40	110>HuM0	120>oPd1	650>dRF0	668>LA48	670>n060	680>dRF0
540>YOW1	550)Øj12	560>bBr1	570>Luv1	130>fCT0	140>ad40	158>REE2	160>1552				

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、フ アンダムに掲載されたN画面以上の プログラムが、正確に打ちこまれて いるかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログ ラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている『スペ シャルチェックサム」のプログラム を、ミスのないように打ちこんでR UNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表 示されるはずだ。

表示されたデータは、

行番号 > 確認用データ

となっていて、掲載されている「スペ シャル自身の確認用データ」と、画面 に表示されたデータの、行番号の数 字がおなじところを見比べて、確認 用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打 ちこみミスがあるので、確認用デー 夕が合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは 機種によって異なるので、この行だ けは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキ ーセーブして保存する

『スペシャルチェックサム』が完全 なものになったら、わかりやすいフ ァイル名でアスキーセーブして、大 切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下 のようにおこなう。

●ディスクの場合 SAVE"ファイル名", A

●テープの場合

SAVE"CAS: ファイル名" (CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの 注意事項

『スペシャルチェックサム』は、読 者の打ちこんでいるプログラムと掲 載リストがまったくおなじかどうか を調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、 プログラム中の省略できるスペース を省略したり、REM文を適当に打 っていると、その行の確認用データ

は、当然変わってしまうので注意。 また、プログラムを打ちこみ終わ ったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら. 暴走してしまった、なんてことにな ったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際で の使い方

①まず、確認したいプログラムをロ ードしてくる。ただし、ロードした あとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わっ てしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、 もういちどロードしなおせばいい。 ②つぎに「スペシャルチェックサム」 を、ロードしてきたプログラムにM ERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスク もテープもおなじで、 MERGE"ファイル名" を実行すれば口Kだ。

③あらかじめ. SCREENØ: WIDTH4Ø

スペシャルチェックサムプログラム

SPECIAL CHECK SUM

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256 9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)

9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A\$=""

9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)

9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE

N C=A+55 ELSE C=A+48

9090 A\$=CHR\$(C)+A\$:S=S-A*B:NEXT

9100 PRINTUSING" ####>& &"; VS; A\$;: V=V1

9110 GOTO9020

スペシャル自身の確認用データ

9000>AH50 9010>8t60 9020>7QD0 9030>C970 9040>1040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0 9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00

を実行しておき、 4G0T09000

とやって「スペシャルチェックサム」 を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データ が表示されていくので、掲載された 確認用データと合っているか調べて、 違っている行があったらメモにでも 書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、 はじめのほうのデータが画面の上か らはみ出して、消えてしまうことが あるので注意しよう。 ⑥確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りにチェ ックして修正し、データがぴったり 合うまで④からの作業をくりかえす。 ⑦プログラムが完全になったら、 DELETE9000-9110 を実行して、「スペシャルチェックサ ム」のプログラムだけを取り除く。 ®念のため、確認を終えたプログラ ムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。 ちゃんと動くはずだ。もし、万が 一正常に動作しなかったら、エラー 名や状況をメモして、ファンダムま で電話で質問してみよう。

第5回MSX・FANプログラムコンテスト「2次選考」に向けて

あなたが決めるMファン大賞

ファンダムでは、今月11本の プログラムを採用した。そのう ち、下記の6本の作品を、第5 回MSX・FANプログラムコ ンテスト「2次選考」前期ノミネ 一ト作品として選び出した。

これに加えて、次号11月情報 号では、後期ノミネート作品を 6~8本選び出し、前期・後期 あわせて十数本のノミネート作 品を選び出す予定だ。

これまでのプログラムコンテ ストでは、編集部内だけで選考 したり、限られた人数の読者に プログラムの入ったディスクを 送って審査をお願いしたりして 各賞を決定してきた。

しかし、今回からディスクと いう新しいアクセスポイントを 持ったわたしたちは、ここで、 ぜひ全国の読者投票のみによっ て、Mファン大賞以下の各賞を



決定したいと思う。

全国のファンダム愛好者のみ なさん、Mファン大賞の読者審 査員になってほしい。

審査員としてコンテストに参 加してほしいのだ。

審査員になってもいい、とい う人は、まず、下記のノミネー ト作品に注目しよう。

プログラムの得意な人は、リ ストを見て、そのプログラミン グテクニックをのぞいたりして みてほしい。できれば、家族や 友達にも遊ばせて、その反応を 観察してほしい。

過去にそういうゲームがなか ったか、最近そういうゲームが なかったか、作品の出来以外に もオリジナリティや新しさなど も審査のポイントになる。

11月情報号に掲載する後期ノ ミネート作品もおなじ気持ちと おなじ熱心さで見て、前期・後 期ノミネート作品それぞれに対 する評価点を決めよう。

もちろん、審査員として協力 してくれた人には、いろんな特 典も考えているし、誌面でも審 査員の個性を反映した「発表」を 心がけるつもりだ。

次号、ぜひあなたの1票を/

● 広墓資格

健康な日本男児、もしくは外人女性、あるいはMファン読者のいず れか1つを満たすMSXユーザーで、10月情報号、11月情報号で発 表するコンテストノミネート作品のすべてを遊べる人。※ただし、 コンテストノミネート作品の作者およびその家族は応募できません。

●読者寒杏昌となるには

1)10月情報号、11月情報号で発表するすべてのノミネート作品を実 行し、ゲームプログラムの未来を見つめる

2)10月情報号の「半券」(①)を、11月情報号に掲載される「読者審査 員投票用紙(仮称)」(②)に貼り、必要事項とかんたんなコメントを記 入してMファン編集部に送る(①、②はどちらもコピー不可。このペ ージは11月情報号が出るまで半券を付けたまま、たいせつに保存し てください)

以上の1)、2)をしていただいた方は、全員、読者審査員となりま す。また、そのなかから数人を選び、コンテスト結果発表の記事で コメントなどの協力をお願いします。

読者審査員から送られてきた有効な「投票用紙」を集計し、それによ って、以下の各賞を決定します。

Mファン大賞(最優秀賞)、グラフィック賞、サウンド賞、プログラ ミングテクニック賞、エキサイティング賞、アイデア賞

●読者審査員の特典

1)読者審査員のなかから抽選で50名様に

- ・10名様に「スーパープロコレ」(ファンダム史上、名作と評価の高い 作品ばかりを24本集めたベストゲームプログラム集。ムック+全掲 載プログラム収録のディスク/定価1980円。93ページ参照)
- ・10名様に「ディスクそっくりの電卓」
- ・10名様に「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」
- ・20名様に「Mファンオリジナルテレホンカード」
- 2)選ばれた数人のコメンテーターに
- ・Mファン1992年1月情報号+謝礼5千円

10月情報号ノミネート作品

No.01 裏表止

No. Ø2 スパルタ教師M

No/O3 エキサイティングアタック

No.04 SILVER SNAIL

No.05 GREY COLLEAGUE

Nn Ø6 一週間の壁

by 田中将司(18歳)

by 山崎淳一(19歳)

by SHUNSUKE(17歳)

by SILVER SNAIL (15歳)

by TPM.CO SOFT WORKS(24歳)

by まもてん(15歳)

●注 意

じっさいの応募は、11月情報号(10月8日発売予定)が出てからにな ります。このページは、「完全読者審査システム」の趣旨の説明と、 読者審査員として協力していただく方への第1回の情報提供を目的 としています。また、左の「半券」は11月情報号を手に入れるまで切 り離さないで持っていてください。

ディスク付きになったことを祝って、今 回は特別企画/ これまでに掲載した作 品から、よりすぐりのモノを選んで「FM 音楽館スペシャル」としてみました。FM

音源は付いてるよね? じゃ、聴くべし

楽評:よっちゃん





MSX大賞ももらっちゃったこの作品、な にがすぐれているといって、中間部のオルガ ン・ソロ的な部分がよい。曲全体は、ロック 色の強いゲームミュージックという感じなん だけど、ソロの部分がディープ・パープル真 っ青。「ハイウェイ・スター」のオルガン・ソ 口のすぐれたパロディになってます。オルガ ンのグリス(鍵盤ですばやく指を上下に動か す)とか、内蔵のリバーブがビーンというとこ ろとかそっくりです。CDと比べると楽しい。

- 10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR3000: SOUND7,49:SOUND6,19
 20 T\$="T200":PLAY#2,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$
- 30 CALLTRANSPOSE (-200) 40 DIM A%(15)
- 50 FORI = 0TO15
- 60 READAS: A%(I)=VAL("&H"+A\$)
- 70 POKE&HFA1C,30:POKE&HFA3C,40:POKE&HFA4
- C,20:POKE&HFA5C,55:POKE&HFA0C,45 80 NEXT
- 90 CALLVOICECOPY (A%, @63)
- 100 DATA 0,0,0,0,0000,7,0,0,4141,22F4,0,0000,0064,1FFF,0,0

- 110 A05="V12L806303A1aW1" 120 B0\$="V9L806304E10W1" 130 F0\$="03302V13A1L8AAAAA42Y37,24Y21,32 aw8Y21,29aw14Y21,27aw14Y21,25aw14Y21,23a
- 140 P0\$="L8SM15000C1M500CM5000CM500CCM50 MACMSMACCM5MAGC
- 150 Z0\$="V15CB4B4B4B4B8BM8B8B8BM8B8B8BM8
- 160 A15="V12L8@63Q703AARAARR8A>DCDC<A4AA
- RAARR8AEA>C<AGA 170 B1\$="V9L8063Q704EEREERR8EAGAGE4EEREE RR8E (B) EGEDE
- 80 F15="02L8AAAAAAAAA>CCDDC<A4AAAAAAAA EGA>CKAGA"
- 190 Z\$="V15B8B8BM4B8B8BM4B8B8BM8B4B8BM4"
- 210 A2S="L804EER8E2R8EER8DR8EEEEEEEEEE
- B>D+ED+D+

- 230 F2\$="03EEEEG+G+AE4EEEG+G+AAEEEEEDEE4 FG+AAG+FF
- 240 C2\$="06V15QL16E1Q6(B6)D6E6F6E6F6QAA-
- ABA-FEDEDEDE4.DE4.DE8FA-E"
 250 C3\$="O6A-FEAA-FA-FEAA-FA-FEAA-FA-FEA A-FA-FEAA-FA-FEA32A+32B1"
- 260 F3\$="02A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A
- C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C
 270 A3\$="V120703>A<AA>A<AAAA>a<AA>A<AA>A <A>G<GGGGGGSG<G<GG>G<GGSG<GGFF>F<FF>F</FF>F<FF>F<FF>F
- 280 B3\$="Q7V9O4>E<EE>E<EEEE>E<EE>E<EE>E<
- E >D< DDDDDD >D< DD >D< DD >D< DD C >C< CC >C < CC >C < CC >C< CC >C < - >D((A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)A(A)AD>D(D
- 310 A4\$="04DD>D<DD>D<DDD>D<DD>D<D>DOD>D<DAA >A< AAA >A< AAA >A< AA >A< A>ADD >D< DD >D< DD DD >D< DD >
- 320 B45="04AA>A<AA>A<AAA>A<AA>A<ABE>
- 330 C5\$="DEFDEF4E@16>DEFDEF4E<@6CDECDE4C
- @16>CDECDE4C<@6DEFDEF4.DEFDEF4G4AG4AG1

- 360 C7\$=">C1\A4.B4.>C4\B1G1\ 370 D6\$="a6QD5\9L1Fa\1Ga\1" 380 E6\$="a6QD5\9L1Ga\1Aa\1"
- 398 66\$="86006V9L1C8W1D8W1" 408 C8\$="06V158630L16A2AGEGEDEDCDC<A>C<A
- GAA>CDEDEGA&A2Q6G6A6>C6QD4.E2 410 D8\$="06V12@63R8QL16A2AGEGEDEDCDC<A>C
- <AGAA>CDEDEGA&A2Q6G6A6>C6QD4.F2 20 C9\$="07G3L48GEDC AGECAGA-GA->CDCDC A
- GEDC<A>L 16CDEGEGA-GA-GEGA-GA-GEGA>CDCDCL 24CDCDEDEDC(A)CDE-DC(A)CDE-DC(AL16GEGEDE
- 430 D9\$="07R8G3L48GEDC<AGECAGA-GA->CDCDC <AGEDC<A>L16CDEGEGA-GA-GEGA-GA-GEGA>CDCD _24CDCDEDEDC<A>CDE-DC<A>CDE-DC<AL 16GEGE DEGEE-
- 440 CAS="O6L16EDEGEGAGA>C<A>DCDE1E-E2.&E A8GEG8EDE8DCD8C<AEGAG
- 450 DAS="O6R8L16EDEGEGAGA>C<A>DCDE1E-E2.
- &EA8GEG8EDE8DCD8C<AEG" 460 CB\$="L1606E12A-12A12B1AFEDEFAB>DEDED
- <A-BA-FED<BAFFA-FFA-BA-FA-BFA-AB>D32F4 470 DB\$="R8L1606E12A-12A12B1AFEDEFAB>DED
- ED(A-BA-FED(BAEFA-EFA-BA-FA-BFA-AB)D32E8
- 480 CC\$="06A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-AA-AFAA-AAA+32B1@W4L54BB-AA-GG-FEE-DD-CL16"
- 490 DC\$="R806A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-8 A-FE8A-AA-AFAA-AAA+32B1@W4L54BB-AA-GG-FE E-DD-CL16"
- 500 CD\$="@24L8GEDER8GAGGA CDCDEA4>C<AGAG EDEGAGR8GA >
- CES="R8C<AGAGR8>CR8C<AGAGR8GR8EDEGED FR8CDEGEAG'
- 520 CF\$="AGA>C<AR8>CER8GEDEDC<AGA>CD<A>C DE4DEDR8EDC'

- 530 CG\$="DCDEDR8EGR8GAGR8GA>C<AGEDR8EDCD CDGR8GAG <
- 540 PLAY#2, A0\$, A0\$, B0\$, B0\$, A0\$, F0\$, Z0\$, P 550 PLAY#2,A1\$,A1\$,B1\$,B1\$,A1\$,F1\$,Z1\$,P
- 560 PLAY#2, A1\$, A1\$, B1\$, B1\$, A1\$, F1\$, Z1\$, P
- 570 PLAY#2, A2\$, A2\$, B2\$, B2\$, C2\$, F2\$, Z1\$, P
- 580 PLAY#2, A2\$, A2\$, B2\$, B2\$, C3\$, F2\$, 71\$, P
- 590 PLAY#2,A3\$,A3\$,B3\$,B3\$,C4\$,F3\$,Z2\$,P
- 600 PLAY#2, A4\$, A4\$, B4\$, B4\$, C5\$, F4\$, Z2\$, P
- 610 PLAY#2, A3\$, A3\$, B3\$, B3\$, C4\$, F3\$, Z2\$, P
- 620 PLAY#2, A4\$, A4\$, B4\$, B4\$, C5\$, F4\$, Z2\$, P
- 630 PLAY#2, A5\$, D6\$, E6\$, G6\$, C6\$, F5\$, Z1\$, P
- 640 PLAY#2, A5\$, D6\$, E6\$, G6\$, C7\$, F5\$, Z1\$, P
- 650 PLAY#2, A1\$, A1\$, B1\$, B1\$, "A1.", F1\$, Z1\$
- 660 PLAY#2, A1\$, A1\$, B1\$, C8\$, D8\$, F1\$, 71\$, P
- 670 PLAY#2, A1\$, A1\$, B1\$, C9\$, D9\$, F1\$, Z1\$, P
- 680 PLAY#2, A1\$, A1\$, B1\$, CA\$, DA\$, F1\$, Z1\$, P
- 698 PLAY#2, A2\$, A2\$, B2\$, CB\$, DB\$, F2\$, Z1\$, P
- 700 PLAY#2, A2\$, A2\$, B2\$, CC\$, DC\$, F2\$, 71\$, P
- 710 PLAY#2, A5\$, D6\$, E6\$, G6\$, CD\$, F5\$, Z1\$, P
- 720 PLAY#2, A5\$, D6\$, E6\$, G6\$, CE\$, F5\$, Z1\$, P
- 730 PLAY#2, A5\$, D6\$, E6\$, G6\$, CF\$, F5\$, 71\$, P 740 PLAY#2, A5\$, D6\$, E6\$, G6\$, CG\$, F5\$, Z1\$, P
- 750 PLAY#2, A1\$, A1\$, B1\$, B1\$, "A1.", F1\$, Z1\$
- 760 PLAY#2, A1\$, A1\$, B1\$, B1\$, A1\$, F1\$, Z1\$, P
- 770 GOTO 570

クラフトワークの匂いに誘われる イースI Beat of the Terror ■高知県 坂本寛(16歳)

地味なんだけど、ジワジワとよさが染みて くる作品。チェックのために何回も聴いてい たら、プログレッシブ・ロックの影響が強い のはもちろんなんだけど、クラフトワークの

Notes' notes ノーツ・ノーツ

コルサコフ山島による、作者に電話で てきとうインタビューした結果報告で

■■■西塔卓美

西塔(さいとう)クンは、MIDIも楽 しむ高校2年生。ハウスなどダンスミ

ュージックに興味があり、FM音楽館 は「オリジナル」コーナーに注目してい ろそうです

■■■坂本寛

盆休みなどの関係で連絡がとれなかっ たけれど、高知のお母さんによると、

現在、大阪の音楽専門学校で元気に音 楽の勉強中。う~ん、専門家、もしく はその予備軍だったんですね。

匂いもするのに気付きました。クラフトワークというのは、YMOの元祖になる、ドイツのテクノの父で「MAN MACHINE」とか『EUROPE EXPRESS』といったすぐれた作品がある。聴くべし。

```
10 CLEAR2100: CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1
20 CALLBGM(1):CALLTRANSPOSE( 0):CALLPIT
30 DIMT%(15):DEFFNT=VARPTR(T%(0))
  GOSUB1120: CALL VOICE COPY (T%, 863)
50 POKE&HFA3C, 14: POKE&HFA6C, 14: POKE&HFA8
C.22: POKE&HEAAC, 12
60 R=99:A=10:B=11:C=12:D=13:E=14:F=15:G=
70 DIM A$(R),B$(R),C$(R),D$(R),E$(R),F$(
80 DIM Q$(R), H$(R), I$(R), J$(R)
90 TS="T108":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
T$ . T$
100
110 A$(0) = "a3v15" : B$(0) = "a3v12" : C$(0) = "a
120 D$(0)="063V14":Q$(0)="063V12":E$(0)=
"033":F$(0)="033"

130 E$(1)="L802V0E-V1E-V2E-V3B-V4E-V5B-V
6B-V7B-V8B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-
140 A$(1)="L1605B-8&B-A-R8B-8&B-A-R8B-B-
A-R16
150 B$(1)="L1605F8&FE-R8F8&FE-R8FFE-R16"
160 C$(1)="L1604B-8&B-B-R8B-8&B-B-R8B-B-
200 C$(2)="L8B-&B-16B-16R8B-&B-&B-&B-&B-
&B-&B-&B-&B-&B-&B-B-R8"
210 D$(1)="R8R8R8R8R8R8R8R8L805B-&B-16A-
16R8B-&B-&B-&B-16L32>CD-E-FGA
220 Q$(1)="R8R8R8R8R8R8R8R8R16L805B-&B-1
6A-16R8B-&B-&B-L32>CD-E-FGA-
240 D$(2)="L8B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
250 Q$(2)="L8R16B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
260 D$(3)="L8A-&A-&A-&A-E-&E-&E-&E-
270 Q$(3)="L8R16A-&A-&A-&A-E-&E-&E-&E-16
280 D$(4)="F&FG-F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F
320 A$(3)="L8B-&B-16A-16R8B-&B-&B-&B-&B-
B-&B-&B-&B-R8R8R8R8"
330 B$(3)="L8F&F16E-16R8F&F&F&F&F&F&F&F&F
R8R8R8R8"
340 C$(3)="L8B-&B-16B-16R8B-&B-&B-&B-&B-
B-&B-&B-&B-R8R8R8R8
   D$(6)="L806B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B
-&B-&B-&b-R8R8R8R8"
360 Q$(6)="L806R16B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B
-&B-&B-&B-&b-R8R8R8R16
370 A$(7)="@1605L8V15FFB->D-C<A-E-FD-E-C
D-(8-)C(A-E-"
380 B$(7)="01605L8V10R16FFB->D-C(A-E-FD-
E-CD-(B->C(A-E-16
   C$(7)="016V13L804F&F&F&F&F&F&F&F&F&F
FRERERERERE
          " 016V10L804E-&E-&E-&E-&E-&E
400 0$(7)
-&E-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
410 A$(8)="F&F&F&F&F&F&FR8R8R8R8R8R8R8R8R8
420 B$(8)="R16F&F&F&F&F&F&FR16R8R8R8R8R8R8
```

```
440 B$(4)="05R16FFB->D-CD-E-FD-E-CD-<B->
C<A-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-16
450 C$(9)=C$(7)+C$(7
460 Q$(9)=Q$(7)+Q$(7
    Q$="L804E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-R16>F
E-B-FE-B-FE-16"
480 Q$(9)=Q$(7)+Q$
490 E$(4) = E$(3) + E$(5)
500 D$(7) = "@16V10L805R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R
8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8FE-B-FE-B-F
510 A$(A)="V1505L8B-&B-A-E-&E-&E-&E-R
8B-A-E-B-A-E-&E-"
520 B$(A)="V1305L8R16B-&B-A-E-&E-&E-&E-&E-
E-R8B-A-E-B-A-E-&E-16"
530 C$(A)="V1205L8F&FE-<B-&B-&B-&B-&B->R
8FE-(8-)FE-(8-&B-"

540 D$(A)="8-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-"

550 Q$(A)="05R16B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE
560 D$(C)="RF+FRF+FRF+FRF+FRF+FR
570 Q$(C)="R16BF+EBF+EBF+EBF+EBF+EB16"
580 D$(D)="F+EBF+EBF+EBF+EBF+EBF+"
590 Q$(D)="R16F+EBF+EBF+EBF+EBF+EBF+16"
600 D$(B)="FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-F
610 Q$(B)="R16FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-F
620 A$(B)="05L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAE&E"
630 B$(B)="05R16L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAE&
E16
640 C$(B)="05L8F+&F+E<B&B&B&B&B>R8F+E<B>
F+F(R&R'
650 E$(A)="L803C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C
660 A$(C)="05L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAEF+"
670 B$(C)="05R16L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAEF
680 C$(C)="05L8F+&F+E<B&B&B&B&B&B>R8F+E<B>
690 A$="D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":A$(D)=A$+">
 +A$
700 B$="R16D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":B$(D)=B$
+"""+A$+"16"
710 C$="F+<B>E<B>D<B>E<B":C$(D)="<"+C$+"
720 ES(C)=ES(2)+ES(2)
738 AS="05F+<B>E<B>D<B>E<B":AS(E)=AS+AS
740 BS(E)="R16"+AS+AS+"16"
750 C$="05D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":C$(E)=C$+
760 A$(F)="05D-<F>C<FB-F>C<FFD-E<B->D-<B
->E(B-
770 B$(F)="05R16D-<F>C<FB-F>C<FFD-E<B->D
- (B- )F(B-16
780 C$(F)="050-<F>C<FB-F>C<F>D-<F>C<FB-F
790 H$(1)="063V15L805B-&B-&B-&B-&B-&B-&B
 -B-16/C16D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-D-16E16
800 I$(1)="@63V15L805R16B-&B-&B-&B-&B-&B
-&B-B-16>C16D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E16
810 D$(F)="L805B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-
Q$(G)="R16L805FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD
850 E$(F)="L802B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
860 H$(2)="F&F&F&F&F&F&F&F
    I$(2)="R16F&F&F&F&F&F&F&F&F16"
    PLAY#2, A$(0), B$(0), C$(0), D$(0), Q$(0)
,F$(0),F$(0)
890 PLAY#2, A$(R), B$(R), C$(R), D$(R),Q$(R)
 F$(1).F$(
900 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(R),O$(R)
910 PLAY#2, A$(1), B$(1), C$(1), D$(0), Q$(0)
,E$(2),E$(2
    PLAY#2, A$(2), B$(2), C$(2), D$(1), Q$(1)
·F$(3) ·F$(3
930 PLAY#2, A$(1), B$(1), C$(1), D$(2), Q$(2)
.F$(2).F$(
940 PLAY#2, A$(1), B$(1), C$(1), D$(3), Q$(3)
950 PLAY#2,A$(2),B$(2),C$(2),D$(4),Q$(4),E$(3),E$(3)
960 PLAY#2, A$(1), B$(1), C$(1), D$(2), Q$(2)
,F$(2),F$(2)
```

```
970 PLAY#2, A$(1), B$(1), C$(1), D$(5), Q$(5)
 ,E$(2),E$(2
980 PLAY#2, A$(3), B$(3), C$(3), D$(6), Q$(6)
.F$(3),F$(3
990 PLAY#2,A$(7),B$(7),C$(7),D$(R),Q$(7)
1000 PLAY#2, A$(8), B$(8), C$(7), D$(R), Q$(7
 ),E$(3),E$(3
1010 PLAY#2, A$(4), B$(4), C$(9), D$(7), Q$(9
 ),F$(4),F$(4
1020 PLAY#2,A$(A),B$(A),C$(A),D$(A),Q$(A
 ),F$(3),F$(3
1030 PLAY#2, A$(A), B$(A), C$(A), D$(B), Q$(B
1040 PLAY#2, A$(B), B$(B), C$(B), D$(C), Q$(C
), E$ (A), E$ (A
1050 PLAY#2,A$(C),B$(C),C$(C),D$(D),Q$(D
), F$(A), F$(A
1060 PLAY#2,A$(D),B$(D),C$(D),D$(C),Q$(C
 ,E$(C),E$(C)
1070 PLAY#2,A$(E),B$(E),C$(E),D$(D),Q$(D),E$(C),E$(C)
1080 PLAY#2, A$(F), B$(F), C$(F), D$(F), Q$(F
 ),E$(F),E$(F),H$(1),I$(1)
1090 PLAY#2,A$(F),B$(F),C$(F),D$(G),Q$(G
  E$(F),E$(F),H$(2),I$(2)
1100 PLAY#2,A$(0),B$(0),C$(0)
1110 GOTO900
1120 READD$:FORI=0TO7:POKEFNT+I,ASC(MID$ (D$+" ",I+1,1)):NEXT
1130 READD: POKEFNT+8, D¥256: POKEFNT+9, DMO
1140 READA, D: POKEFNT+17, 63-A: POKEFNT+10,
1150 A=0:FORJ=0TO3:READD:A=A+D*2^(7-J):N
EXT: READD: POKEFNT+16+1*8, A+15-0
1160 READD:A=PEEK(FNT+17)*(1-I)+(3-D)*64
:POKEFNT+17+I*8,A
1170 FORJ=0T01:READA,D:A=(15-A)*16+(15-D
): POKEFNT+18+J+I*8,A:NEXTJ,I:RETURN
1180 DATA "POCOPEN",00,31,00
```

飽きる暇を与えない軽快さ コナミ 夢大陸アドベンチャー 「STAGEI BGM」 ■ 静岡県 JL2TBB (20歳) ● ゲームミュージック

90 DATA 00,00,00,00,13,03,1 ,04,10,11

1200 DATA 00,00,01,00,14,03,8 ,14,15,14

MSXのソフトが続々発売されていたころの(いや、これはいうまい)コナミの人気ゲームの音楽。これは非常におもしろくて、徹夜でやってた記憶があるぞ。JL2TBBクンはかなりアレンジをしていて、サンバっぽいリズム・アレンジ、メロディのピッチ・ベンド(音程をフニャーと下げてるところ)、ドラムとサンバ・ホイッスルのブレイクなど、技をおしげもなくバシバシと繰り出しています。飽きる暇を与えない軽快さが素敵。

Notes' notes ノーツ・ノーツ

-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-

430 A\$(4)="05FFB->D-CD-E-FD-E-CD-(B->C(A

BEEJL2TBB

JL2TBBクンは、電子大正琴を作っている楽器メーカーで生産管理にたずさわる20歳。業界だなあ。やはりYMOなどのテクノポップが好きなんだそうで、かつてはエレクトーンもやっ

ていたそうです。エッチ。ヤマハの音源を使ったMIDIもやっていて、やはり、やはり、やはり。自分はGMなどのユニークアレンジ作品ばかりだけど、FM音楽館で興味があるのはオリジナル分野。とくにGANPが好き。

そりゃ、GANPならわたしだって好きですけどね。

■■GANP みんなに好かれるGANP(たぶんガンピーと読む)クンです。チグリスユー

フラテスなんだかんだという別名も持

っているけれど、GANPという名前 にあった星はどうしたのでしょう。 それはともかく、GANPクンはうい ういしい高校2年生。好きなミュージ シャンは、ここでもやはり、坂本龍 ーです。とうぜん、FM音楽館はオリ



```
220 PLAY#2,"Y2,"+STR$(&B00001101)
230 PLAY#2,"Y3,"+STR$(&B00000000)
240 PLAY#2,"Y4,"+STR$(&B01100011)
250 PLAY#2,"Y5,"+STR$(&B110000000)
260 PLAY#2,"Y5,"+STR$(&B1111111)
270 PLAY#2,"Y7,"+STR$(&B100001111)
0$+"L16<B-B-8GGB-Y0,7A-8G8Y0,5A-GFEY0.6"
350 A$(2)="F8E8FFFG>C4."+V1$+"C2"+V0$+"<
 Y0,58-G4.R8Y0,6F"
 360 A$(3)="F8E8FEC>C&C8"+V1$+"C2"+V0$+"L
360 A$1(3)="F8E8FE070&08"+V13+ 02 **V03+ 1

6<B-B-8C6B-Y0.7A-868Y0.5A-6FEY0.6"

370 A$1(4)="F8E8F>C6>C8C4."+V1$+"C2"+V0$+

"<B-6&64&L326&Y16.086&Y32.24Y16.255&6&Y1
6,250&G&Y16,245&G&Y16,240&G
400 B$(1)="03C8C8.R16<G>C<B-8.B-FFB-FA-8
A-8A-8E-A-B-8.FB-FEF"
410 B$(2)=LEFT$(B$(1),46)+"AB-B"
#10 B5(2)-[EF15(B5(3))+0)+ AB-B

#20 B5(3)="03BBB.R16(A)DCB.<G>C<GF+GB-8

B-8B-8FB->C8.<G>C<GF+G"

#30 B5(4)=[EFT5(B5(3),47)+"B>CC+"
450 C$(0)="T130V130506014"

460 C$(1)="R4E4R16D16R8D4R4CR16D16R8D4"
 470 C$(2)="R4F+4R16E16R8E4R4DR16E16R8E4"
500 D$(1)="R4C4R16(B-16R8B-4R4A-4R16B-16R8B-4)"
510 D$(2)="R4D4R16C16R8C4R4(B-4)R16C16R8
520 '-
540 E$(1)="R4G4R16F16R8F4R4E-4R16F16R8F4
550 E$(2)="R4A4R16G16R8G4R4F4R16G16R8G4"
560 COUNTER MELODY

570 F$(0)="T130V120407024L2"

580 F$(1)="GFE-F"
650 SOUND 7,88110001:SOUND6,9
660 PA$(0)="T130SOL16"
670 PD$="M300CCCCM3000CM300CCC"
680 PES=LEFTS(PDS,20)+"V10CS0"
690 PAS(1)=PDS+PES+PDS+PES
700 PAS(2)="R1M1000C32C32CCCM1500CCCCM20
ØØCCCCM3ØØØCCCC
 710 PA$(3)=PD$+PE$+"M3000CC8CCC8CC8CC8C
750 PB$(2)="DA>E<A>EF+D<C8G>DCDEC8<<B->F
>C<B->CD<B-C8G>C<G>CCB>CC+<'
770 PC$(0)="T130V13O6L32"
780 PC$(1)="EE-DD-C<BB-AA-V12GG-FEE-DD-C
<BB-AA-V11GG-FEE-DD-C<V12BB-AA-V10GG-FEV
9E-DD-C"
790 PC$(2)="V10L64R107DEDEDEDEDEDEDEDEDEDE
800 PC$(3)="V12L16"

1010 PLAY#2.A$(0).B$(0),C$(0).D$(0).E$(0)

).F$(0).R$(0).PA$(0).PB$(0).PC$(0)

1020 PLAY#2.".B$(1)."."."."

."".PA$(2).PB$(1).PC$(1)

1030 PLAY#2."".B$(1)."."."".""

."".R$(1).PB$(1).PC$(1)

1040 PLAY#2."".B$(1).C$(1).D$(1).E$(1)

1040 PLAY#2."".B$(1).C$(1).D$(1).E$(1)

1050 FORI=1TO2

1060 PLAY#2."".B$(1).C$(1).D$(1).E$(1)

1051 FS(1).PA$(1).PB$(1).PB$(1).PC$(1).E$(1)

1052 FORI=1TO2
```

```
1070 PLAY#2, A$(1), B$(1), C$(1), D$(1), E$(1
 ),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
1080 PLAY#2,A$(2),B$(2),C$(1),D$(1),E$(1
   ),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(2)
  1090 PLAY#2.A$(3),B$(1),C$(1),D$(1),E$(1),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
  1100 PLAY#2, A$(4), B$(2), C$(1), D$(1), E$(1
 ),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(2)
1110 PLAY#2,"" ,B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
     ,F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
  1120 NEXT
  1130 PLAY#2,""
                                                                                                     ,B$(1),C$(1),D$(1),E$(1
  ),F$(1),R$(1),PA$(1),PB$(1),B$(1)
1140 PLAY#2,"" ,B$(3),C$(2),D$(2),E$(2
  ),F$(2),R$(1),PA$(1),PB$(2),B$(3
1150 PLAY#2,"", B$(4),C$(2),D$(2),E$(2),F$(2),F$(2),F$(2),F$(2),F$(2),F$(2),F$(3),T$(2),F$(4),T$(2),F$(3),T$(2),F$(4),T$(2),F$(3),T$(2),F$(3),T$(2),F$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$(3),T$
 1170 GOTO 1040
```

細かいリズム・32ビートのオリジナル CGANP NEWROBEAT ■埼玉県 GANP(16歳) ●オリジナル

これは32ビートです。単位になる音符の細 かさによって、リズムは2ビートだとか8ビ ート、16ビートといったふうに呼ばれるんだ けど、ほら、バスドラム(ドラムの低音)がブ ルブルと32分音符で細かくリズムを刻んでる でしょ? 5年ほど前に、ハービー・ハンコ ックとか細野さんのF.O.3とかがやってたビ ートなんだけど、細かすぎて一般化せず、世 間のハウスとかグランド・ビートとかはちょ っと八ネた16ビートです。

```
- Neurobeat
 20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR2000
definition of the composed by GANP

("&H"+A$):NEXT:_VOICECOPY(A$,863)
50 DATA 4F56,4349,2D45,204E,0,1A,0,0,542
1,32D3,0,0,8042,A7E6,0,0
                 DEFSTRA-W:SOUND7,&B100001:SOUND6.1:T=
7150".PLAY#2.\"1.T.\T.\T.\T.\T.\T.\T.\T\
70 PLAY#2\"3.204L8V\""\"06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8V\"\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\3204L8\"\06\735\320
                                                               "L32V13
                    POKE&HFA4C,30:POKE&HFA6C,34
00 Y - MML Data

100 A="G8>G8R16G<G>D-D-R16GR16<B-R16F<

68>G8R16GFGR16B-R16G8 < GG":A1=A+A

110 A2=">D8>D8 < D8>D8<D>D8<D>D8<D8>D0<C>C8GR

(E-8)B-(E-A)A<A8"
120 A3="G8>G<GB-8>B-<B->C8>C<CD-8>D-<D-D
D>D8<DD>D8<<F8>F<FF#8>F#G<"
                        A4="GGGGG32G32G32G32GGGG>F8<GG>G8< G
138 M4= GGGG52G52G32G32G3CG776G676G GGGG52G52G32G3C52GG687FFFFG876G7 

140 B4="a3G1a6B-4A4GR4.a37b-.cG16&G2.a6B-4>C4<":B1="a6GR4."+B4:B4="R2"+B4
150 B2=">L16DR16DR8DR16DR16DR16DR16DR16DR1
 R16CRL8<B-4A4"
```

180 C2="L16AR16AR8AR16AR16AAR16AR16AAGGR 16GRL8F4E4"
190 C3="R8DR8FR8GR8A-R8AAA>07C16R16C16R1

160 B3="R8GR8B-R8>CR8D-R8DDD07F16R16F16R

170 C4="a3R16G2...a6F4E4DR4.a3R16>D-.<G2 .a6F4G4":C1="a6DR4."+C4:C4="R2"+C4

6C16R16C#16D16<04"

```
200 D1=">D-16R16C16R16<B-16G16R16>C.<B-1
6R16G16FR16G.B-.G2B->C.D-.<B-4G4F>D-8.D.
<G2&G16.
210 D3="G4B-4>C4D-4D2F4F16G&G32<
220 D5="L16GFGGGFGFGGGFGFGGGFGAB->
C8<B-AFL24GAB->CD-D2.&DCDC<B-L32Q7>C<B-A
GQ5L16FD2&D"
230 D6="FG8.FG8.FGB-GFG8.FGB-GL3208FGB-G
FGFGE-GGFGE-GL1605GAB->CKR166-R166>FR16

<GR16>GKG8.L24>DCKB->CKB-AB-AFL8G28G"

240 E1="R32"+D1:E3="R32"+D3:E5="R32"+D5:

E6="R32"+D6
250 F1="GFGB-GFG>C<GFG>D-<GFG>D<GFG>D-<G
FG>C<GFGB-AGFG":F1=F1+F
260 R="HB32HB32B32B32B16B16HM!8B32B32B16
HB32B32B32B32B8HM!8B8":R1=R+R+R+R
270 R2="HM!B32B32B32B32HM!8.HM!B32B32B32
B32HM!8HM!16HM!B32B32B32B32HM!8HM!32B32H
M132B32"+R:R3=R+R
280 P="M200C8C16CCM3400C8M200C16C16C8C16
CCM3400C8M200CCCC" : P1=P+P+P+P:P3=P-
290 P2="M3400C16C16M200CCCCC16M3400C8C8C
16M200CCCCCCCM3400C16C16"+P
300 Q="R1>CR32<CR16.>CR32<CR3
2>CR32<CR32>CR32<CR32R":01=0+0
"",R,P
330 PLAY#2,A1,B1,C1,"","",",R1,P1,Q1
340 FORX=1T02
350 PLAY#2, A2, B2, C2, "", "", "", R2, P2
360 FORY=1TOX
370 PLAY#2, A1, B1, C1, D1, E1, F1, R1, P1, Q1
380 PLAY#2, A1, B1, C1, D1, E1, F1, R1, P1, Q1
390 NEXT
400 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,"",R3,P3
410 IFX=2THENNEXT:GOTO440
420 PLAY#2,A1,B4,C4,"","","",R1,P1,Q1
```

フランク・ザッパぽいアレンジ 豪華な 「クシコス・ポスト」 ■東京都 藤崎朝也(16歳)●一般曲+オリジナルアレンジ

440 PLAY#2,A1,B4,C4,D5,E5,F1,R1,P1,01 450 PLAY#2,A1,B1,C1,D6,E6,F1,R1,P1,01 460 PLAY#2,A4,"R1,B-4A4","R1,F4E4","","", "",R3,P3

470 GOTO330

あ一忙しい音楽。クラシックの名曲も、こ うすると本質がより明らかになるなあ。木琴 のフレーズが細かい音符で合の手を入れるの がフランク・ザッパっぽいです。

フランク・ザッパというのは、アメリカの ロック第1世代にあたる、偉大な作曲家。「い たち野郎』とか、『チュンガの逆襲』といった アルバム・タイトルからもうかがえるような 脳みそがグニャグニャになる音楽を、見事な 演奏と変な声で提供しつづけてもう25年だ。

```
10 CALL MUSIC(1,0,2,1,1,2)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE (-
40 CALL TEMPER( 6)
50 CALL PITCH(436)
60 CALL VOICE(@ 4,@21,@ 8,@12,@14,@23)
80 CLEAR800
90 DEFSTR A-Z
110 AØ="T18005L 8V1108"
```

ジナル中心に見ています。自宅には、 SK-10という小さな小さなキーボー ドがあって、それをピンポンとたたき ながら曲を作り、楽譜をおこして、そ れを見ながらMMLにしているんだそ うです。将来の希望職業はマッドサイ

),F\$(1),R\$(1),PA\$(1),PB\$(1),B\$(1)

エンティスト。70パーセントくらいほ んとうです。

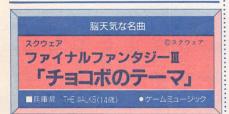
16F16R16F#16G16044

■■■藤崎朝也

ここでも今流行の16歳の高校2年生、 藤崎朝也クンは、この作風にもかかわ らず、チャイコフスキーが好きなクラ シックファン。ブラスバンドもやって いるけっこうミュージシャンなんだけ ど、シーケンサーでデジタルホーンを 鳴らすMIDI使いでもある。いやに MIDI使いが多いなあ。

```
120 B0="T18006L 8V1208
130 C0="T18003L 8V10Q5"
140 D0="T18001L 8V1507"
150 Z0="T180V 6@A 9
170 A1="BF+B4BGB4B(B>D+F+BR8(BR8>"
180 A2=" >E8R8<EF+GR8BR8>CR8ER8<B2"
190 A3="A4>CR8<G4BR8F+4BR8GF+E4
200 A4="BA+B>C+DC+DEF+R8C+F+<BR8B"
210 A5="Q3 BBBBBBBB>CCCCCCC< Q8"
220 A6="BR8B>C+D+<B>F+4ER8EF+GEB4<"
240 B1=" <BF+ (BBBBBBBBB) 4BG (BBBBBBBB) 4B< (B
B)>B>GG+GG+GG+GG+GG+GG+GG+GG+)2"
250 B2=">(CCCC)8R8R4R2<F(FF)>F>F(CC+C+
CC+CC+CC+CC+CC+CC+)2
260 B3="{A<A>EF+)4>{CCCCCCCC}4<{G<G>EG}4
(BBBBBBBB)4(F+<F+>D+F+)4(BBBBBBBBB)4GA(EF
270 B4="R8T195"+A4+"T180"
280 65="ER8GR8{BBBBBBBBBBBBBBBB}2AR8>CR8
(EEEEEEEEEEEEE)2
290 B6="F+B<B4B>B<B4B>B<B4B>B<B4B>B
310 C1="EBEBEBEBE>C<E>C<EBEB"
320 C3="(A)F+\A)F+\B)G\B)B\G\B)A\B)A\BAGAG\B'

330 C3="F+>D\F+>D\F+>D\F+>D\F+>D\ER\BER\BDR\B\C\B'
340 C4="V14Q7 ER8GR8B2AR8>CR8E2< V10Q5"
350 C5="D+B(B)BF+B(B)BEB(B)BEB(B)B"
370 D1="R2R2R2G2"
380 D2="R2R2R2C2
390 D3="C2G2C2GAC4"
400 D4="GCGCGCGCG4G4C4C4"
410 D5="C4C4G2C4C4G2"
430 Z1="R4.H16H16C4.H16H16C8M!8M!8M!8B16
B16B16B16B16B16B16B16
440 Z="BH! 16H16S16S16BH! 8S16M32M32" : Z2=Z
450 73=7+7+7+"BH!8C!8C!8C!8
460 Z4=Z+Z+Z+Z#BH!8S16S16S16S16S16S16
470 Z5="H8C8H8C8H8C8H8C8": Z5=Z5+Z5
490 PLAY #2, A0, B0, C0, D0, Z0
500 PLAY #2,A1,B1,A1,D1,Z1
510 PLAY #2,A2,B,C1,D,Z2
520 PLAY #2,A3,B ,C2,D ,Z3
530 PLAY #2,A2,B ,C1,D ,Z2
540 PLAY #2,A4,A ,C3,D ,Z4
550 PLAY #2,A2,B2,C1,D2,Z2
560 PLAY #2,A3,B3,C2,D3,Z3
570 PLAY #2,A2,B2,C1,D2,Z2
580 PLAY #2, A4, B4, C3, D4, Z4
590 PLAY #2.A5.B5.C4.D4.75
600 PLAY #2,A6,B6,C5,D
610 PLAY #2,A5,B5,C4,D4,Z5
620 GOTO 500
630 '---" z*5#t 9577.** 7.
```



脳天気の快晴ぐあいにおいては、どう考え てもTHE WALKSクンのこの作品がチャ ンピオン。このごろテレビ・コマーシャルで も少し流れているこのテーマ、聴き覚えのあ る人も多いハズだ。

10 CLEAR2000: CALLMUSIC(0,0,2,2,2,2,1):CA LLVOICE(@21,@5,@21,@5,@14,@24,@12,@33,@3 3): CALLTRANSPOSE (-20): DEFSTRA-F, T: SOUND7 ,28 - SOUND6 , 13

20 CA="L16V12O5GB>DG(GB>DG(GB>DG(GB>DG": CR= '<FA>CF<FA>CF<FA>CF<FA>CF": CØ="R1R1"+ CA+CB: C1 = CA+CB+CA+CB 30 D="L8V1003G>G<G>G<F>F<F>F": D0=D+D+D+D "L8V1003R16G>G<G>G<F>F<F>F16":E0="R1R 40 F="Sam500CCM2000CM500CCCM4000C4" · F0= R1R2L802V4CV8CV12CV15C"+F+F:F1=F+F+F 50 A0="L8V1306DR8 BGE D BGBR8GDB4 AGG16A 16GFG4.FGG16A16>DEF2" 60 B0="L8V1305AR8FDAFDFR8D<A>F4.EDD16 70 T="T170":PLAY#2,T.T.T.T.T.T.T. 80 PLAY#2,"","".C0,D0,E0,"","",",F1 90 PLAY#2,"","".c1,D0,E1,"","",F1 100 PLAY#2, A0, B0, C1, D0, E1, A0, B0, F1



これは、YMOの有名な曲。版権がややこ しそうなので、この曲だけディスクにいれず プログラムを掲載するだけにしています。そ んなにリストも長くないし、ぜひ入力してみ て下さい。作者のコンセプトは「プラスチック スがYMOのカバーをしたら」ということだ ったそうで、そのつもりで聴いてみると、ほ うぼうに手掛かりが残されている。うーん丫 MOもよかったけど、プラスチックスも珍し く国際的に通用するグループだったなあ。

```
'SOLID STATE SURVIVOR PLASTICO
2 'by JL2TBB for MSX-MUSIC on HB-F1XD
100 CALLMUSIC(1,0.2,1,1,1,1)
110 CALLPITCH(442):POKE&HFA2C,10
120 CLEAR3000: DEFSTRA-T: DEFINTU-Z
130 '====>MELODY
140 EG="@53Y0.35Y2.8Y3.2OV11Q3"
150 A(0)=EG+"T180L8ER8G+EA4&E<B>D&D+E>"
160 A(1)="@6V13G+4G+4G+G+G+4G+F+BG+2"
170 A(2)="G+F+BG+2":A(3)=A(1):A(4)=A(2)
180 A(5)="00>R4.EE4<BB4G+4>C+4.<B4"

190 A(6)=">R4.EE4<BB4G+4-C+4.<B4"

200 A(7)=">C+4.D+16C+16<B1."
     A(8)="R2B-4B-B4A+4G+4F+4.G4G4G2"
      '====>SH-1 BASS
230 B(0) = "T180V13L80Q5@23EEB&EDDA&DEEBD4
240 B(1) = "FFBE4FBE4EBE4G+AA+"
250 B(2)="<BB>D+F+4F+G+F+<BBB>F+4F+C+D"
260 B(3)="C+EG+C+4D+EC+4C+G+C+>C+<BAG+"
     B(4)="<AA>A&<A4>AGECCCCC4&D4"
     B(5) = "@3303C+1.D2":B(6) = "C+1&C+1"
290 B(7)="<B1.B6>C+6D+6<
300 B(8)="F+1&F+1@230C+>C+<C+>C+<C+4D4"
      '=====>JUPITER-4 CHORD
320 S="@4V9EG+BAG+EDD+EG+BAG+EDD+"
520 S="maky9E6+BAG+EDD+EG+BAG+EDD+"
330 C(0)="T180L80603"+S
340 A(10)="L1607Q"+S+S
350 JP="T180V10a24L806R1.R8"
360 D(0)=JP+"EDE<":E(0)=JP+"<BAB"
370 C(1)="V7Qa9F1&E1":D(1)="V7Qa9B1&B1":
E(1)="V7Qa96+1&G+1"
380 C(2)="F+1&F+2R8V12@24BAB@9":D(2)=D(1
):D(3)=D(1):E(2)="D+1&D+2R8024F+EF+09"
390 C(3)=C(1):E(3)="C+1G+1"
```

400 C(4) = "E1@24V12Q3EEEEQE4F+4"

410 D(4) = "A1024V1203GGGGGG4A4"

```
420 E(4) = "C+1@24V12Q3CCCCQC4D4"
420 E(4)="C+1a24v12a3CCCCCCQA4"

430 C(5)="VQa2E1.F+2":D(5)="VQa2C+1.D2":
E(5)="VQa2C+1.A2":C(6)=C(1)

440 D(6)="C+1C+1":E(6)="G+1G+1"

450 C(7)="F+1&F+1":D(7)="E1D+1":E(7)="B1

&B1":E(8)="B-1&B-1)V12a24E4E4E2"

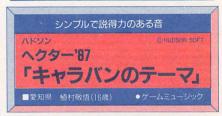
460 C(8)=C(7)+"V12a24E4B4B2":D(8)=D(6)+"
V12a24G4G4C2"
470 '=====>RHYTHM
 480 RA="T180Y24,190@A15V4HB!8H8HS!8H8HB!
8H8HS!8HS!8":R(Ø)=RA+RA
490 R(1)=RA+"HB!8HS!8BHS!8Y24,220HM!16Y2
4,100M!16BS!32S32S16S!16S16BS!8MS!8"

500 R(2)=R(0)+"HB!8V15S8BS8M16M16BS16S16
 Y24,255M16M16Y24,100M16M16Y24,50M16M16'
Y24, 255M16M167Z4, 180M160167Z4;38M16017

518 '====>PLAY SEQUENCE

520 W=0:PLAY#2,"","","","",R(1)

530 X=0:FORZ=1TO4:Y=Z¥4:GOSUB600:NEXT
540 W=W+1:ONWGOTO 560,530,550,530,550,58
550 FORX=5T08:Y=X¥5-(X=8)*2-1:GOSUB600:N
 560 FORX=1T04:Y=X¥4:GOSUB600:NEXT
570 GOTO540
580 X=0:FORZ=1T04:PLAY#2,A((Z-1)¥2+9),B(
 X), C(X), D(X), E(X), R(Z \neq 4): NEXT
590 GOTO 520
600 PLAY#2, A(X), B(X), C(X), D(X), E(X), R(Y)
```



· RETURN

この作品は音色や音量のバランスが絶妙に できていて、同じスピーカーから流れてきて も圧倒的に「音がよい」と感じさせる。リズム とベースを地味に押さえ、コードとメロディ をシンプルで説得力のある音にしたのが成功 の原因。ちなみに、75年頃のブラック・ミュ ージックや、80年代のレゲエには、この「シン プルさゆえの音のよさ」のエッセンスが詰ま っている。音のよさは、機材だけじゃなく耳 のよさにも左右される、という話。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CALL TRANSPOSE (0): CLEAR 5000
30 DIMA% (15)
40 FOR I=0T015
     READ AS: A%(I) = VAL("&h"+A$)
70 CALLVOICE COPY (A%, 063)
       DATA 0000,0000,0000,0000
       DATA 0000,0006,0000,0000
100 DATA 0812,2000,0080,0000
110 DATA 023C,26A4,0000,0000
120 CALLVOICE (@63,@63,@63,@63,@63)
130 SOUND7,49:SOUND6,5
130 SOUND7,49:SOUND6.5

140 T=148:DEFSTR A-F,R

150 A0="T=T:L16V15"

160 B0="T=T:L16V12"

170 C0="T=T:L16V1104"

180 D0="T=T:L16V1104"

190 E0="T=T:V100A15"

200 F0="T=T:V10S1M3000L16"

210 R="R16."
 210 R="R16.
220 A1="03AD-EA>D-<EA>E-L24EA<A>D-DEAD-E
-EA>D-L16EC<GEGR16F+R16R8G32A-.&A-8&A-32
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

BESTHE WALKS

最年少、現在中3の14歳。評者のよっ ちゃんが注目する投稿者の1人ですが、 音楽の趣味はHIS(ヒズ)。わたしは 不幸にしてそのバンド名をぜんぜん知 らなかったんですけど、細野晴臣と忌

野清志郎と坂本冬美がやってるバンド 名で頭文字を取ったものなんですって。 よっちゃんが最近感激した3大バンド の1つでした。がんばりましょう。ヤ マハのSY55というキーボードを持 つ、音楽中学生でした。

■■■植村敬吾

GMと織田裕二が好きな16歳の高校1 年生。MIDIもやっているし、いち おうバンドもやってボーカルを担当し ているそうで、わたしは織田裕二を知 らなかったので話があわず失礼しまし

た。織田作之助ならちょっと知ってい るんだけどなあ。あ、織田信長も。

■■■よっちゃん

独自の音楽的境地をひたすらかけのぼ りつつ、2枚目のCD作りにいそがし い業界人です。なんの業界か、よくわ



```
230 A2="B32>C.<ARTONBEEARIOBRIO/CRITORIO
E2&E4&E32"
240 A3="D4C4<B8AR16GR16A8&A2&A4&A8"
250 A4="B32>C.<AR16R8EEAR16BR16>CR16DR16
E2&E4R8E32"
260 A5="G4F4E8DR16C16R16E1&E32"
270 A6="R<A4B4>C4D2C4D8&D32"
280 A7="E4&E8&E16R16E8DR16R8C1&C32"
290 A8="F4E4D8C8R8<B8&B2&B4&BR16B32"
300 A9=">E4D4C8<B8R8<B8&B2&B4&BR16B32"
310 A4="RA4B4>C4D2E4F8&F32"
  230 A2="B32>C. (AR16R8EEAR16BR16>CR16DR16
 320 AB="G4F4E8DR16R8C8&C2. <B8&B32"
 330 AC="AB>C8&C2.<AB>C2.&C32
340 AD="R<A4B4>C4D2E4F8&F32"
 350 AF="E1\B4A-4E4\"
360 AF="D-CD-8&D-8\EEAR16BR16\D-R16DR16E
 2&E4&E8<A32
 390 AJ="03L16AD-EA>D-<EA>E-L24EA<A>D-DEA
 400 AK="L16RE4FR16G8&G8A1&A32"
 410 AL="C<AECGR16F+R16R8G32A-.&A-8&A-32"
420 B1="03R16AD-EA>D-<EA>L24E-EA<A>D-DEA
 D-E-E(A)32>L16C<AECER16DR16R8E-32E&E32&E
 430 B2="A-32A.ER16R2R4GR16AR16BR16>CR16E
-32V6E8&E16&E32&E8R8V10"
 440 B3="R1R2R8<EE68A-8"
450 B4="A-32A.ER16R2R4GR16ER16GR16>CR16E
-32V8E88E168E32&E16R8R16"
 460 B5="R2E8DR16CR16<B8&B2.EDC<B"
470 B6="A4>F4G4A4B4G2G8F8V12"
 480 B7="G8E8F+32G.B8G8GR16R8A&A1L16"
 498 B8="R1R2O3B>CD<B>G8<B8"
500 B9="R1R2)A-32A32(A)CL24EDC(BAGV10"
510 BA="F4>F4G4A4A-4F8G8A8F8>C8(A8L16"
520 BB=">E0<GE>DBS(BS)C(EGR16R8E8&E2.04"
530 BC="R2FGA8&A4RR8FGA8DEF8<B>C"
540 BD="D2.A4F4G4A8F8>D4"
550 BE="V13D8<A<V10EV13>BBE<V10EV13>A8E<
 V10EV13>D8<BV10EV14>B8E<V10EV14>A-8E<V10
EV14>E8<BV14EBA-ABV11"
 560 8F="04AA-A8&A8E-D-D-R16DR16EABR16>D-
CD-8&D-8<0-D-ER16AR16>DR16ER16L16"
570 BG="DD-D8&D8<F+>D<F+R16AR16>D<A>ER16
 544A-32A. GR16R8F88F84G.5G"

580 BH="04AA-A8&A8DD-D-R16DR16ER16AB>D-<
EA8&A8D-<A>D<A>E<A>ADD-A>D<4E"
EASAADT-ADCADERA/ADT-DT-CE

590 BI="05"+B6

600 BJ="03V6L16R16AD-EA>D-CEA>L24E-EACA>

D-DEADT-ETECA)32CL16V14"

610 BK="AAA8V11>>C8<CG>CD>DR16ECCCG>D-&D-

1":BL="CCAECER16DR16R8E-32E.&E4"
 620 C1="03A8.AD-EA>D-EEA>D-ED-8<A8A>A<A>
EC<CDR16R8E8>E-E<E-E"
630 C2="03A8E8A8EAAAEEA8AB>C8<G8>C8<G>CC
 C(GG)C8C8":C4=C2
 640 C3=" <G8D8G8DGGGDDG8D8A8E8A8EAAAEEG8A
 650 C5=" <G8D8G8DGGGDDG8D8E8 <B8>E8 <B>EEE <
 BB>EDC<B"
660 C6=">L8Q3FFFFFFFFFFFFFFFFV12Q2"
 670 C7="EEEEEEEAAAAAAL16A\A<G\G"
680 C8="<f8FFR8FR16R16\C<FF\FCF\C<<G8GGR
8\DR16<GABG\D8F<F"
 690 C9="E8EER8BR16R16>E<EE>E<B>EB<A8AAR8
  ER16R16A(AAL24)AGEDC(BL16
 700 CA="F8CCF8CCF8CCA8CCF8CC>A-<FCC>C<FC
 710 CB="C8CCC8CCC<GBR16R8A8&A8AAA8AA8EE
 G8>G8'
 720 CC="F8C8FCF&FFCCFCE8D8<A8>D8<A>D&D<A
 730 C="B8F8B8FB&BBFFB8F8":CD="<"+C+C
 740 CE=">>E<E8EE<E8E>>E<E8EE<E8E>>E<E8EE
 750 CF="02A8AA>A8. (AA8AA>A8. (AG8GG>G8. (G
 G8GG>G8.G"
760 CG="F+8F+F+>F+8.<F+F+8F+F+>F+8.<F+F8
 FF>F8.<FF8FFF>FG<G"
 770 CH=CF:CI=CG
 780 CJ="03V9A2A8E8>D-8<A8Q4"
790 CK="V1404AAA8V11C8C<GB-R16>C>C<<GC<A
8&A8E8A8EA8AEEAAE8"
 800 CL=">A>A<A>EC<CDR16R8E8>E-E<E-E"
810 'DON°-トは おどのびび™き
```

```
820 D2="04R8R16V9B32>C.<AV7B32>C.<AR4R8R
16R2R4V15>R8E16E16":D4=D2
830 D3="V6R1604C44B8AR16GR16A8&A2&A4&A8R
16":D5="V6R16G4F4E8DR16C16R16E1&E16"
840 D8="V7R16F4E4D8C8R8<B8&B2&B4&BR16B16
":D9=">R16E4D4C8<B8R8A1&A16"
850 DC="V4R16AB>C8&C2."
860 DE="05R16V6D8<A<V3EV6>B8E<V3EV6>A8E<
V3EV6>D8<BV3EV7>B8E<V3EV7>A-8E<V3EV7>E8<
870 DK="05V7L16R16RE4FR16G8&G8A1&A16"
880 DL="V3R16C<AECGR16F+R16R8G32A-32&A-4
890 E="C16C16C16C16C16C16C16C16":E1="@A1
4V8Y23,0Y22,0Y24,50"+E+E+"SM!16S16SM!16S
16S16R16S16R16R8M!S8SB!16SB!16B!16B!16"
900 E="B16R16B16B16M!SB!4":E2="V14"+E+E+
E+E:E3=E+E+E+"B16B16R16B16Y24,100M!S!16M
!S!16Y24,80M!S!16M!S!16Y24,60":E4=E2
910 E5=E+E+E+"MS16MS16R8MS16MS16MS16MS16
920 E6=E+E+E+E
930 E7=E+E+E+"B16R16B16B16Y24,100S!M!16Y
24,40S!M!16Y24,100S!M!16Y24,40S!M!16Y24,
50'
950 E9=E+E+E+"B16R16B16B16MS16MS16MS16'
     EA=E+E+E+E:EB=E+E+E+"B16B16R16B16Y24
100MS16MS16Y24.80MS16MS16Y24.60"

970 EC=E+E+E+E:ED=EC

980 EE=E+E+"MS8MS8MS8MS16MS16Y24,120M!S!
16M: 16M:S: 16M: 16Y24, 80M:S: 16M: 16M:S: 16M:
 16Y24,60'
990 EF=E6:EG=E7:EH=E6
1000 EF=E4:E+E+"@A12R8Y24,160SM!16SM!16R8Y2
4,120SM!16SM!16R8Y24,80SM!16SM!16R8Y24,6
1010 EJ="S!4R4Y24,120MS8MS16SM16SM16SM16
SM16SM16"
1020 EK="@A15B!16B!16B!8M!SB!4"+E+E+"B!1
6R16B!16B!16B!8V8"
1030 EL="B!16B!16B!16B!16SM8SM8B!16B!16B
!16B!16Y24,160MS16MS16Y24,100MS16MS16"
1040 F1="M200CCCCCCCCCCCCCCCCCM2200CM200C
M1800CM200CM2400CR16CR16R8M2200C8M800CM1
000CM2400CC"
1050 F="M260CR16CCM2100C8M260CC":F2=F+F+
F+F:F3=F+F+F+"M120CCR16CM999CCM2200CC":F
1060 F5=F+F+F+"M2100CCR8M1999CCCC
1070 F="M260CR16CCM4300C8M260CC":F6=F+F+
F+F:F7=F+F+F+"M4300C8CCM1000CCCC"
1080 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":F8=F+F+
F+F:F9=F+F+F+"M260CR16CCM3700CM3100CM370
0CM3100C"
 1090 F="M260CR16CCM4300C8M260CC":FA=F+F+
F+F:FB=F+F+F+"M3200C8C8M300CM220CCC"
1100 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":FC=F+F+
     FD=F+F
1110 FE=F+F+"M3200C8C8C8M400CCCCM2300CCC
 120 F="M260CR16CCM2500C8M260CC":FF=F+F+
F+F:FG=F+F+F+"M260CR16CCM3700CM3100CM370
0CM3100C":FH=F+F+F+F
1146 FJ="M10000C4M800CCCM1600C8M800M170
0CCCCCC"
 1150 FK="M800CCC8M2500C8M260CC"+F+F+"M14
ØCR16CCM700C8C8"
 1160 FL="M700CCCCM1700C8C8M500C16C16C16C
16M2MAMCCCC
1170 PLAY#2, A0, B0, C0, D0, "T=T; L16V9", E0, F
1180 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,R+A1,E1,F1
       PLAY#2, A0, B0, C0, D0, "V9", E0, F0
      PLAY#2,A2,B2,C2,D2,R+A2,E2,F2
PLAY#2,A3,B3,C3,D3,R+A3,E3,F3
1210
      PLAY#2,A4,B4,C4,D4,R+A4,E4,F4
PLAY#2,A5,B5,C5,D5,R+A5,E5,F5
1230
1240 PLAY#2, A6, B6, C6, D6, R+A6, E6, F6
```

PLAY#2,A7,B7,C7,D7,R+A7,E7,F7

PLAY#2,A8,B8,C8,D8,R+A8,E8,F8 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,R+A9,E9,F9

1280 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,R+AA,EA,FA 1290 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,R+AB,EB,FB

PLAY#2,AC,BC,CC,DC,R+AC,EC,FC

PLAY#2, AE, BE, CE, DE, R+AE, EE, FE

1310 PLAY#2, AD, BD, CD, DD, R+AD, ED, FD

1330 PLAY#2.AF.BF.CF.DF.R+AF.EF.FF 1340 PLAY#2.AG.BG.CG.DG.R+AG.EG.FG 1350 PLAY#2.AH.BH.CH.DH.R+AH.EH.FH 1360 PLAY#2.AI.BI.CI.DI.R+AI.EI.FI 1370 PLAY#2.AJ.BJ.CJ.DJ.R+AJ.EJ.FJ 1380 PLAY#2.AK.BK.CK.DK.R+AK.EK.FK 1390 PLAY#2.AL.BL.CL.DL.R+AL.EL.FL 1400 GOTO 1190



最後は、美しいサティのメロディでしめくくってみた。先月号の特別講座の続きにもなっているので、まあ聴いてちょうだい。ちなみに、バッハ、ドビュッシー、ラベル、サティといった人のピアノ曲やオルガン曲を打ちこむのは、わりにかんたんできれいです。

```
10 CALL MUSIC (0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
F+RF+RF+
 40 C1$="05L2RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDR
 50 D15="04L2RBRARBRARBRARBRARBRARBRA
80 B25="RF+RF+RF+RF+RF+RF+RZ-RGRD"
90 C25="RDRC+RDRC+RC+RDR<BR>DR<A>"
100 D25="RBRARBRARARBRGRBRF"
 110 E2$=">RF+AGF+C+<B>C+D<A2.>C+2.F+2.<E
2.8E2.8E2."
  120 A3s="(A.>D.D.D.D.D.D.D.D.D."
130 B3s="RERERERDRDRFRERERDRD"
140 C3s="RCR<BRBRARAR>CRCR<BRARA"
  150 D3$="RARGRGRERF+RARARGRERF-
  160 E3$="AB>CED<B>DC<B>D2.&D2DEFGACDED<B
  170 F3$="03L4R2.R2.RDRCRCR2.R2.RDRCRC"
170 F58= USL4KZ.KZ.RDKURGKZ.KZ.RDKURG"

180 A48="E.F+.(8).Se.E.E.A.D."

190 B45="RGRF+RF+RRARD4G4A.A."

200 C48=">RERG+RDRERF+R(A4>D4E.F+."

210 D45="RBRARBR>C+RC+RC(<<64>B4>D4E.F+."
220 E4$="G2.F+2. (BAB)C+DEC+DE(F+2.)C2.D2
 230 F4$="R2.R2.R2.R2.RARREG2.D2."
240 G45="L201R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.A."

250 A5$="E.E.E.E.E.E.A.D."

260 B5$="RGRARFRARARD4G4A.A."
             C5$=">RERFRCRERFR<A4>D4E.F."
D5$="RBR>DR<AR>CRCR<<B4>B4>B4>C.D.
280 D58="RBR>DR(AR)CRCR((84)84)C.D."

290 E58="62.F2.&B>CFEDCEDC(F2.>C2.D2."

300 F58="R2.RAR2.R2.RARREG2.D2."

310 G58="R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.A."

320 T=76:PLAY #2,"T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V11","T=T;016V1
  T=T; @16V11
330 PLAY#2, A1$, A1$, B1$, C1$, D1$, E1$, E1$
 340 PLAY#2, A2$, A2$, B2$, C2$, D2$, E2$, E2$
 350 PLAY#2, A3$, A3$, B3$, C3$, D3$, E3$, E3$, F
 35
 360 PLAY#2, A4$, A4$, B4$, C4$, D4$, E4$, E4$, F
 45,G45
370 PLAY#2, A1$, A1$, B1$, C1$, D1$, E1$, E1$
380 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
390 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,F
400 PLAY#2, A5$, A5$, B5$, C5$, D5$, E5$, E5$, F
5$,G5$
```

かりませんが、いずれなんらかの業界だと思います。あんまり書くとあとがこわいかもしれないので、ここで終わります。え一、あまり関係ないかもしれませんが、最近、よっちゃんが「世界的レベル」と激賞するジャズバンドが

1つあります。レコードも出てないんだけれど、新宿PITINNでほぼ1月に1回ライブをやっている「今堀恒雄トリオ(ティボグラフィカ)」がそれです。わたしは毎月行って感激して帰ってきます。機会があったら、聴きに

1300

いきましょう。啞然とします。







パソ通のはじめは本当に忙しい。必要なツールをそろえたり、自己紹介なんかを書きこんだりするので電話料金がうなぎ昇りだ。そんないろいろから救ってあげちゃうぞ。

初心者のためのコーナーを活用しよう

パソコン通信(以下パソ通)を はじめてみたけれど、「なにをす ればいいのかわからない」なん ていう人も多いと思う。今回は そんな若葉マークネットワーカ ーに救いの手を差しのべてくれ る、ニフティサーブの神様みた いなコーナーを紹介しよう。 | つは『ビギナーズコーナー』 もう | つはMSXフォーラムの 『ビギナーズ・ルーム [準備室]』 だ。 ここなら失敗しても恥ずかしくないので、パソ通をはじめたばかりの人はここで、経験値を上げちゃおう。

自己紹介をかねてボードに書きこんでみよう

N1FTY-Serve TOP 1. サービス案内 2. 戦子メール 3. 掲示板 4. CBシミュレーター 5. フォーラム 6. ニュース/スポーツ/天気予報 7. ビジネス/科学/技術 8. 教育/就職 9. ショッピング/アドコーナー 10. 旅行/イベント 11. 趣味/ライフスタイル/ゲーム 12. ワープロ/コンピュータ 13. 海外データベース(INFOCUE) 14. CompuServe 15. ビギナーズコーナー E. 終了 > 15

『ビギナーズコーナー』は機種を問わずパソ通をはじめたばかりの人に書きこみや読みこみなどの基本を学んでもらうために用意されていて、トップメニューから15番のビギナーズコーナーを選ぶと下のような選択画面になるのだ。

ドキナースコーナー HGIX 2 HFD-Stree 他の形 2 HFD-Stree 他の形 3 財政フェーンム 4 ビザナーズノモーフル 5 フェンアが製力コーナー ラ3

3の練習フォーラムでは、初 心者が自己紹介がてらに書きこ みの練習をしていた。ちょっと、 のぞいてみよう。 はじかまして会 ・ 砂能など用します。 ようしくあねがいしますね。 ここは、1番しか他のないのだけれどどうすればいいのか しら・・・

やっぱり、パソ通をはじめた ばかりだと、いろいろ苦労も多 いんだよね。練習フォーラムに いながら、すでに難関に直面し ているのが、文面に表れていて 思わず「がんばれ」とか声をかけ てあげたくなる。ちなみにこの 問題は解決したそうです。

異式、すいぶん準不祥になってしまった30歳のオッサンです。パソコン選択なら知マメになるかなよと思って終めたものの、こり中葬しいわい。自然要用に迫われているので、当分は耐水と経球しながら検索です。早くパソるの違人になりたい!

「おじさんもがんばっています」っていう感じの自己紹介で読んでいて、思わずニンマリ笑みがこぼれちゃう。子育てって大変なんだな~って。

はじめまして。
パソコン選集などか。。。と発表にしていたのですが、
ついに私もモアムを買ってしまいました。
パソコン等は度いのですが、ことパソコン基体に乗しては
全くの表え。
どうかようしくお願いします。/F

ね、やってみると楽しいでし よ。ちなみに、最後の「/E」は 行頭で入れないと書きこみ終了 にならないのだ。

ペピヴナーズフェーラム> 1:お知らせ #:高示後 3:電子会員 4:データライプラリ 5:会長機材 5:リアルタイム会員 7:5151世 祝ラール 8:スプション 1:終了

もう一度ビギナーズコーナーに戻って、今度は4番の「ビギナーズフォーラム」に行くと、パソ通初心者の、素朴だけど切実な疑問がいっぱい書きこまれた掲示板(ボード)があって、みんなの苦労が伝わってくるのだ。そんな初心者の疑問にシグオペさんやベテランの人たちが親切に答えてくれるので、安心しているいろ聞いてみよう。

はじめまして1
フェーラムについての資料なんですが、。
私は、プロ特別の大汗ファンなんですけど、こーーール
な私にぴったりの
フェーラムを検えてください!!!
私の、思りにっ大汗ファンが栄どいない(1_3)
どうか、五しくお願いします。
「科料・TAR

大洋ファンっていうことは今 頃、歯ぎしりしてるんだろうな。 はて? そんなフォーラムあっ たっけ。

あります。 その名も、「ベースボールフェーラル」。 FBBALしですので、 (ト) から、「go (Shell) で どうて。

ふーん、そんなフォーラムがあったんだ。ニフティサーブくらい大きいといろんな趣味の人がいるから、話題がコンピュータやゲームばかりじゃないというのがいい。フォーラムの1つ1つが同好会みたいになっていて、共通の趣味の人たちが共通の話題で盛り上がっているというわけだね。

74 おわびと訂正

本誌8月号の「バソコン通信はじめの一歩」に掲載されている「MARIO-NET」のオープニング画面の写真のアクセス用電話番号は変更されました。現在の番号は、0427-95-3421です。写真の番号には、絶対に電話しないで下さい。「MARIO-NET」のシスオペさん並びに読者のみなさんに、大変ご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。

それでは、さっきの練習フォーラムを使って自己紹介をして みよう。

```
<構覧フォーラム (初めての方用)>
IIお知らせ 2:時元版 31世子会置
4/ポータコイプのり 5:会員信仰 むリアルタイム会置
7:51507 をメール ロイブション 日終了
>2
尾元版 (1:開覧 2:室間 3:アップロード 4:ダウンロード
3:原称 6:検索 日終了)
>2
```

練習フォーラム2番の掲示板 を選んで、2番の登録を選んだ ら、書きこみ開始。 書きこむときの注意としては、 ①左から右までびっしりと文字 で埋めないこと、②行と行の間 に空行を入れること。③ I D と ハンドル名を書く、くらいかな。

```
本文 ののできて、お子は行味では

はじめまして、MSXでみたがはられた「おより」です。

なにしかはじめてなので、「とみとる」しています。

さつさも、文字が写になっちゃってひっくりしました。

どうか、よろしてお願いします。

「D=RGE08128 ぎょび
```

最後に練習フォーラムの卒業 生のメッセージを紹介しよう。



データやプログラムをダウンロードしてみよう

さて、今度はMSXユーザー がたくさんいるMSXフォーラ ムへ行ってみよう。今回の目的 はMSXのフリーウェアをダウ ンロードすること。データライブラリーへ直行すると、6番に「ビギナーズ・ルーム [準備室]」を発見した。

```
【データ、プログラムをダウンロードした方へお願い】
  一言で良いですから電子会議室の方へ感想、ご意見等のメッセージを
 お願いします。 貴方の一言が作者の方の次回作への励みになります。
番号 総数 登録済 最新 ライブラリ名
 1 57 ( 57) 86/23 MSX文書館 古い会議室の記録など
    87 ( 72) 08/05 おもしろツールライブラリ
    53 ( 52) 07/27
   161 (161) 08/04 芸術村村立博物館(展示は無料!)
    30 ( 30) 08/04 MSX研究所 書庫
    17 ( 9) 05/12 ビギナーズ・ルーム [準備室]
データライブラリ (1:データー管 2:徐索 3:7yカート (無料) 4:90/0-ト E:終了)
番号 ID
          登録日付 バイト 参照 データ名
17 PED00056 91/05/12 23084 27 T MT200M ISH(mabTerm V2 0 for満信カートリッジ用
16 PED00056 91/05/12 22373 18 T MT200R, ISH(mabTerm v2.0 for RS232C/ISH版
                  5740 28 T UNARCZ80, ISH (CP/M用UNARC, COMのISH形式)
 6 PED00056 90/09/29 23011 127 T CPMLHARC, ISH (LHA/LHRDの自己復元形)
 5 PEDDO056 90/09/29 19328 133 B CPN HARC COM (LHA/LHRDの自己復元形)
                 5008 245 T LHRD COM, LHA COMの作り方
 4 PED00056 90/08/14
                  5036 251 T ISH COMの作り方 第2弾
 3 PED00056 90/08/12
 2 PED00056 90/08/12 4191 269 T ISH COMの作り方 第1件
 1 PED00056 90/08/12 5397 234 T XMODEMダウンロード
```

でもって、1番のデータ一覧を選ぶとズラズラズラっとデータが表示されてくる。ここはパソ通をはじめたばかりの人のためのライブラリーなんだけど、基本的なフリーウェアだけでもこんなにあるのだ。

```
アータ名: 15年で00の作り方 例 1 単

15:PERCOSS

日曜14:50/45/72

減性: テナスト

パイト: 4151

満知: 285

構定規則:
ネットワーカー参加法のMS X HISH, CORの作り方の数
1 学です(* _ **)

データライプラリク選にある「sate (inh âns) が必定で

ま。
も、それとエア・クな。 RSI-285 TROUGHER/ONLY
かなり たぶん、MSI-WITE
などのワープロソフトはうはく使えないと思います。

また、所言に関するご覧前のご覧及がごが取りたら、
どんなことでもいいで
すから、発達※の影響場所の方へ異さばんででさいませ。

MS X フェーラム ありまん(PERCOSS)

メ カーダウンロードされるのでしたら、ファイル名を

MMEISH LTIT とでもしています。
```

試しに「ISH.COMの作り方 第1弾」というデータをダウン ロードしてみよう。データには かならずちょっとした説明文が ついているので、まずはその説 明文を読んでみることが第1歩。 そのときに「属性」という項目に 注目、このデータの場合は「テキ スト」なので文字と同じように 画面に表示することもできる。 もう1つ「バイナリ」という属性 もあって、こっちのほうは画面 に表示することはおろか、 XMODEMなどのプロトコル を使わないとデータの受け渡し すらできない。でも、まあこの データは幸いテキストなので、 プロトコルは2番を選べば下の ように表示されてダウンロード は終了するのだ。



なぞのXMODEMとは?

基本的にパソ通でやりとりするのはテキストデータだけ。ボードを読むときなどは問題ないのだが、マシン語プログラムなどをダウンロードするときにちょっと困る。マシン語プログラムなどはコンピュータの内部で実際に使用されるバイナリデータという形式で作られている場合が多いので、通信の

ための信号なのか、プログラム上の信号なのか、見分けがつかず暴走することがあるのだ。で、このやっかいなバイナリデータをやりとりするための方法が「XMODEM」なわけだ。バイナリデータを違う(128バイトを1ブロックとする)データに変換するプログラムだと考えれば正体が見えてくる。



ニフティサーブに入って いますが、ログアウトし たときに電話回線がつな がったままなのです。 どうした ら切ることができますか?

(東京都/太田敦・15歳) 太田くんのいうようにニフ ティサーブではログアウト しても電話回線は切断され

こんなときどうする?

ません(1分20秒以上たつと切断される)。お使いのモデムはFS-CM1ということですので、ログアウトして「O1+」と表示されたら、[CTRL]キーと[STOP]キーを押せば、電話回線を切断できます。ちなみに「01+」のあとに「、00+」と入力するとそのままログインすることができます。



スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

フリーウェアとは、多くの人に使ってもらうことを目的に (著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトのこと。 ゲームやツールをはじめ、CG や音楽など数や種類も膨大。

プログラムを改造したり、だれかにゆずったりするのも自由だが、作者の希望にそう形で使用する(たとえば他のネットへの転載禁止や、営利目的の使用

禁止など)というのが大前提だ。このほかにPDS(著作権を放棄したもの)やシェアウェア(使用料を支払うもの)などがあるが、フリーウェアは作者が著作権を放棄しない点と無料だという点ではっきり区別される。そもそも、日本の著作権法のもとではPDSはすべてフリーウェアのことなのだ。ただ、呼び方はネットによってまちまちなの

で注意が必要だ。

また、ソフトを使う場合、使ってみた結果のレポートや、バグを発見した場合の報告などを作者にすることはフリーウェアを使用する際の最低限のマナーである。作者にフィードバックして、みんなで育てていくのがフリーウェアなのだから。

パソ天としてもこれらフリーウェアの作者へすこしでもフィ

ードバックしていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみんなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソ通天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

実験用ディスクの作り方

今回このコーナーで紹介する ソフトを使用するには、MS X-DOS(または、MSX-D OS2)が必要である。

さて、MSX-DOSのディ スクから、

MSXDOS, SYSE COMMAND, COM 53114,

MSXDOS2. SYSŁ COMMAND2. COM

は、バイナリとテキストを相互

に変換するためのツールである。

ishで変換されたデータは、

(ターボPはかならず後者) のファイルを新しくフォーマットしたディスク(実験ディスク と呼ぶ)にコピーする。

コピーはDOSのプロンプト (A>)が出ている状態で、

A-COPY MSXDOS. SYS B: 4

A>COPY COMMAND. COM B: 0

MSX-DOS2の場合は A>COPY MSXDOS2. SYS B: O A>COPY COMMAND2. COM B: O となる。

ここで、付録ディスクの出番だ。付録ディスクから、 PMEXT220. COMと PASOTEN. PMA の2つのファイルをコピーする。

A>COPY PMEXT220. COM B: O

ドライブを付録ディスクから、 実験用ディスクに入れ換えて、 A>PMEXT220 () を実行して.

A>PMEXT PASOTEN *.* o とし、ディスクに全部で12個の ファイルがあれば成功だ。

A >DIR/WO

MSXDOS , SVS COMMAND, COM
PMEXT 2:0, COM PASCIEN, PMA
PMEXT 2 , DOC PMEXT, COM
MAKE ISH , BAS MAKE ISH, DOC
PMARC 2:00, PMA ISH, DOC
PTPMA , PMA BPUNCH, ISH

i s h を 作 る

ish.com(ish:イシと呼ぶ という、不規則な文字や記号(テことが多い。画面は大文字で表 キスト)の列になる。 示されているが、本当は小文字) これなら、ふつうの文字のよ

これなら、ふつうの文字のようにメールやボードでかんたんに送れる利点があり、あまり大きくないフリーウェアの受渡しには、このiShによって変換したファイルは大変便利なのだ。

また、ダウンロード中に雑音 などが入ってバグになることが よくある。ishには、データのバグを補正する機能もあるため、このishで変換され保存されているフリーウェアは多い。ish.comを入手するには、MAKEISH.BAS

というファイルをふつうのB ASIOファイルと同じように RUNさせる。 A >B A S I C A

RUN" MAKEISH. BAS"

MAKEISH ish com Maker Making

という画面が表示がされたのち「Ok」が表示されればディスクに ISH. COM ができ上がってるというわけな のである。

PMextとPMarc2を作る

PMext, PMarc by Yoshihiko Mino

ish. com

PMarc2のような複数のファイルを 1 つにまとめ、大きさを圧縮(凍結ともいう)するツールのことを、アーカイバという。また、PMextは、圧縮されたファイルを復元する(解凍ともいう)ツールだ。

フリーウェアはネットからダウンロードして手に入れるため、大きなプログラムはそれだけ電話料金とアクセス料金がかかってしまう。そこで、小さくまとめるアーカイバはパソ通では必需品だ。

PMシリーズは、8ビットパソコンのOS、CP/M用ツールとして開発されているが、MSX-DOS上でも動く。

PMextは、LHa、LHarc などのアーカイバで圧縮したし ZHという拡張子のファイルも 解凍できるのだ。

実験ディスクを作る作業のときにじつはこの解凍作業をすでにやっているのだ。では、もう一度付録ディスクから実験ディスクにコピーした直後に戻ってみよう。付録ディスクから、実

験用ディスクに入れ換えて、

A>PMEXT2200

PMsfx Version 2,00 for CP/M Copyright(C) 1990 by yoshihiko Mino

PMEXT2 . DBC Extracting OK PMEXT . COM Extracting OK

という画面表示のあと、PME XT2. DOCとPMEXT. COMというファイルができた。 このPMEXT. COMが解凍 するためのプログラムというわ けなのだ。つぎに圧縮用のプロ グラムを解凍しよう。 A >PMEXT PMARC 200 *. * 4

PMext Version 2,20 for 34K CP/H(Z80) Copyright(C) 1990 by Yoshihiko Mino

Archive file = PMARC200, PMA

PMARC2 DOC Extracting 0065/0065 OK PMARK2 COM Extracting 0051/0051

End of archive

という画面表示があり、 PMARC2. DOC PMARC2. COM の2つのファイルが出てくる。 「~. COM」が本体で、「~. DO C」はそれの説明文である。

PMCHGMXの使い方

PMCHGMX by SO LONG

PMext.comはCP/M用に作られているので、MSX-DOSのタイムスタンプの機能が正常に働かない。タイムスタンプとはファイルが最後に書き

かえられた時間を記録する機能のことだ。

では、PTPMA. PMAを 解凍しよう。

A-PMEXT PTPMA *. **

PMCHGMX. MAC PMCHGMX. COM PMCHGMX. DOC の3つが出てくる。そして、

A > PMCHGMXO

This estimony of the try for #3##055(2) estimony after 50 (0.50 CMs - 155) estimony after 50 (0.50 CMs - 155) estimony after 50 CMs file Mal Found file M

○これでタイムスタンプは正常になった

BPUNCH. ISHで解凍・圧縮を実験する

さて、今までの作業のまとめ ということで、風船割りゲーム をBPUNCH、ISHという ファイルから取り出してみよう。 拡張子を見るとわかるように、 ish形式のテキストファイルだ。 もちろんこのままではゲーム プログラムとして起動できない。 まず、ish形式のテキストフ アイルをバイナリ形式のファイ ルにコンバートする。 ISH、DOC DOSのTYPEコマンドなど で見ればわかるはずだが、 ISH 「ファイル名!

で見ればわかるはずだが、 ISH [ファイル名] の順に入力する。この場合は A>ISH BPUNCH. ISH 9 でファイルの復元が開始され、

画面に ish file converter for CP/NIZ80 only) Ver 1,10a Copyright (C) 1986, 1987 by Mishrzuka

[2] BPUNCH LZH (c) : 2 file restored successfully.

と表示され、ディスクのなかに BPUNCH、LZH というファイルが作成されたこ とと思う。 「~. LZH」という拡張子のファイルは、LHarcやLHaというアーカイバで圧縮されていることを意味しているので、今度はこれを解凍する。

これには、PMext.COMを使う。PMext.COMはPMarc.COMを使って作る「~.PM A」という拡張子のファイルを解凍するほか、LHaやLHarcで圧縮されたファイルも解凍できるのだ。

これも、PMEXT2. DO Cを見ればわかると思うのだが、 PMEXT [圧縮ファイル名] [解東ファイル名]

で解凍する。この場合は、 A>PMEXT BPUNCH *.**

となるので、これを実行すれば、

PMext Version 2, 20 for 34K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990 by Voshihiko Mino,
Time stamp supported for MSX-DDS(2)

Archive file = 8PUNCH LZH *.*

SPUNCH BAS Extracting 0010/0010
0K
BPUNCH BIN Extracting 0013/0013
0K

8PUNCH DOC Extracting 0007/0007

と表示され、 BPUNCH. BAS BPUNCH. BIN BPUNCH. DOC の3つのファイルが得られる これで解凍作業は終了した。

A>BASICO

で画面はBAS | C画面になる ので、あとはファンダムと同じ ように、

RUN" BPUNCH. BAS"

とすれば、楽しい風船割りゲー ムがスタートするのだ。

今度は逆に、圧縮して、ishファイルを作ってみよう。

まず、PMARC2. COMを 使って圧縮をかける。

実験のまえに、 BPUNCH. ISHと BPUNCH. LZH を消去しておこう。

A>DEL BPUNCH. ISHO

A>DEL BPUNCH. LZHO

BPUNCH. BAS BPUNCH. BIN BPUNCH. DOC 03007771NE BPUNCH. PMA というファイル名で圧縮する。 この場合の書式は、

A>PMARC2 BPUNCH BPUNCH. *** となり、実行すると、

PMarc Version 2,00 for 46K CP/M(Z80) Copyright(C) 1990 by Yoshihiko Mino,

Archive file = RPHNCH PMA/NEU

BPUNCH BAS Compressing 0010/0010 55.6% Adding Done. BPUNCH BIN Compressing 0013/0013 54.1% Adding Done. BPUNCH .00C Compressing 0007/0007 62.8% Adding Done.

というわけで、PMAファイルができる。

つぎに、ISHに変換する。 A>ISH BPUNCH. PMA /SO とやれば、

ish five converter for CP/M(Z80 only)

Ver. | 10s

Copyright (C) 1986, 1987, by M. ishizuka

I stere < JIS8 format> (c)]

Ish five is created

という表示があって、PMAファイルをISH形式に変換した、 BPUNCH.ISHが完成する。



BALLOON PUNCH by SATICO

~.DOCもあるんです

解凍したときに本体「~. COM」と一緒に「~. DOC」というファイルができる。この「~. DOC」というファイルは説明書みたいなもの。たとえば、「ISH. COM」にはもっと、いろいろな機能が隠されており、「ISH. DOC」を読めばそのやり方が書いてあるのだ。どうやって読むかというと、とにかく漢字BASICがなければできないが、

A>BASICO

CALL KANJIO

CALL SYSTEMO

A>TYPE ISH. DOCO

で見られる。

BALLOON PUNCHの遊び方

レトロ感覚の風船割りアクション ゲーム。カーソルの左右で移動する。 ジャンプ台はシーソーになっていて、 常に片側に人が待機している。プレ イヤーは、シーソーのだれもいない 側で、上空から落下してくれる人を うけとめる。すると、シーソーの反 対側にいた人が飛び上がり、十分な 高さがあれば、上空の風船に当たっ て、これを割ることができる。風船 は高い位置ほど得点が高い。

人は、シーソーで受けそこなうと 死んでしまい、4人死ぬとゲームオ ーバーになる。なお、お高くジャンプ するコツは、できるだけシーソー先 端で人を受けとめることだ。風船を 全部割るとステージクリア。

PUNCHの遊び方 ン

○上空にただよっている風船をねらって、ジャンプ!

77

今月の月玉

ーズエリ

さて、今回のパソ通天国は初 心者のためのコーナー紹介だ。

有料ネットは、初心者がなる べくはやくネットになじめるよ うに初心者コーナーを設けてい るわけなんだけど、リンクスに も、もちろん初心者のために、 いろいろ教えてくれるコーナー がある。

メニュー番号フの、ビギナー ズエリアがそれだ。

とにかく、右も左もわからな い状態で入会してきた新人さん は、まずここでリンクスがどん なところかを教えてもらうのだ。

ここの特徴は、学校のように クラス編成になってること。

初心者のみんなは同じぐらい の実力の初心者メンバーと、お 互いにメールを書く練習をする

というわけ。

同時に、このクラスで偶然知 り合った人が、最初のリンクス 仲間になるってわけだ。

わからないことは、各クラス の担当者(担任の先生みたいな 人)にボードを使って質問すれ ばていねいに教えてくれるのだ。

また、初心者専用のチャット が毎週金曜日の21時から開催さ れていて、このときは、ベテラ ンはあっちいけ/ 初心者同士 でゆっくりのんびり話し合いま しょうというわけだ。

ベテラン同十のチャットは. すごいスピードでメッセージが 交換されるので、初心者はなか なかスピードについていけない。 でも、初心者同士なら「返事が遅 い/」なんて思われたりもしな

いで安心してチャットが楽しめ るし、夢中になっているうちに、 書きこみ速度もレベルアップす るだろう。

ただし、初心者エリアは、あ くまでも初心者のためのもの。

レベルアップして自信がついた ら、つぎは一般のシグやチャッ トに挑戦し、リンクスを楽しみ まくってしまおう/

というわけでリンクスのビギ ナーズエリアはこれでおしまい。

BEGINNER'S AREA

THE LINKSしんにゅうカイインのみなさんに、いちは"んさいしょにのぞ"いていたた。きたいのか"、ここと"キ"ナース"エリアで"す。 THE LINKSネットのキホンできなつかいかたを

おほ"えていたた"くとともに、ネットないて"のこ **ツモンについても、かくクラスのたんとうスタッフか**** おこたえしていきます。 ます"メールで"「ヒ"キ"ナース"クラスさんかき

ほ"う」とかき、ID-0000020 へおもうしこみ くた"さい。カント"ルネームもおわすれなく! あなたのグラスか きまりした い、シーグレット・ ホ ~ ト ~ コート ~ をメール て ~ おしらせします。と ~ ん なクラスメートとなかよくなれるか、おたのしみにね!

SECRET BOARD-CORD

BECK! DEXT BACK END

のふむふむ、なるほど/

ビギナ

IJ

മ

MSX・FANの郵便箱 ~今月のメールから~

さて、今月のメール紹介だけ ど、本誌8月号で「おもしろい書 きこみしたら載せてあげるよ ~」と書いたら、予想どおり来ま したねえ。この、「MSX·FA Nの郵便箱」は、目立とう精神 (なつかし一)大歓迎/

といっても、今回の彼の書き こみは、単純に「載りたい」って ことだけじゃなくて、自分がリ ーダーをしているボードの宣伝 もかねている。

SL7BAっていうと、企画 BBSの、パソコン情報局。M SXはもちろん、他機種も含め てソフトやハードの情報を交換 するためのBBSだね。

どうせなら、ボードの紹介も 書いてくれたらよかったのに。

各コミュリーダーさんも、よ かったらMSX・FANコーナ ー「めいおうせいつうしん」まで、 どんどん情報をお寄せください ませ。

MFN N00203M ¥2,132 ****

FROM ID 6902696 おはつてでする ◆ 28日17時 はるー しゃゅんといいます なんて。ここにきたかっていうと M - FANにのるた

/91年07月

*す(わらい) のじょくわらい しいふい人は SLTBAのコミュをしてます もしよか ったら SLTBAのほうにも きてくたべさい そんな わけて、ここにかきこみしたわけていす

M-FANにのったら ひともくるかなぁ?なんて あま M-FHRにの5/20 ひとも、ものもの。。 しいかんか えしちゃったりしている し かんてて あんちん このかきこみか M-FAA ようにいのりなか 6 おしまいにします て 1 ーし サムー ーe M-FANCOS 7"13

アプローズ:ザン・マギックスの冒険

テーブルトークBPGのため のボード「RPGすくうる」で展 開中のシナリオ「アプローズ」に 参加しての、RPGレポートの 301.

「話は聞いてやるが……。オレ は腹がへってるんだ」

不思議な飛島を追って行った娘 をさがしてほしいと、頼んで来 た、画家のじいさん、ミアシス ノーに、ザンはちょっとばかり はったりをかましつつ話しかけ た。じいさんはとりあえず食事 をそろえてくれた。たいしたも のは出なかったが、まあ依頼人 としてはまじめな、いい客だ。

1人娘で放浪癖のあるハルウ ィは、20歳。フーテンだろうと、 アーパーだろうと心配だろう。

「ふむうん……まあ、いいか」 ザンは依頼を受け、前金を受け 取った。山への街道には化物が 出るそうだ。戦人の血が騒ぐっ てもんだ。

おお/ 肝心なことを聞き忘 れていた。

「あんたの娘、キレイか?」 じいさんは少々困惑ぎみに 「髪は短いのですが、素朴な魅力 は持っていると思います」 と答えた。

親のひいき目と画家の審美眼 とどっちが上だか知らないが、 娘を見ればそれもわかるだろう。 ザンは食い物を買いこみ、武 器の手入れをして、夜明けとと もに出発した。

(次号に続く)



LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、 〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル 日本テレネット株プリンクスMSX・FAN』係 ☎075-251-0635まで、直接問い合わせてください。 MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている/

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはと くに問わない。 ゲームやかんたんなツール 類、 見て楽しむだけのものなどなんでもO K。

SCREENØ:WIDTH4Ø を実行してリストを表示したときの画面数 (ただし1画面は40字×24行として、空行 やOkは含まない)によってプログラムの長 さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- ●RP部門 1画面タイプ リストが1画面(24行)以内の作品
- ●RP部門 N画面タイプ 1画面を超える5画面以内の作品
- ●RP部門 10画面タイプ 5両面を超える10両面以内の作品
- 5画面を超える10画面以内の作品 ●FP部門
- 10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたは テープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーレて使用。

@プログラムの遊び方、使い方

③使われている変数の意味と、プログラム の各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使 用しているプログラムでは、マシン語の各 処理に対する解説と、ワークエリアなどの 詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ベージ数など)

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1 枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること
- ★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルRO Mカートリッジを進呈。 そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしたいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

- ★2つの奨励賞
- ●第16回季間奨励賞

10月号から12月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第15回季間奨励賞の発表は、下記のF P部門奨励賞とあわせて今月号のファン ダムスクラムのページでおこなっています。

●第4回FP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかざる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙 1 枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二 ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテープ を包む。
- ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

AVJ π -5 Δ

エスプリのきいた29字×29行以内(短い もの大歓迎/)のオリジナルプログラム。F M音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号 ②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、 29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、 あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をブレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。 得意なほうに応募してほしい。どちらの部 門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部 門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されている〇Gツールを使ったものでもかまわない。

- ●紙芝居部門
- 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- ●イラスト部門1 枚ものの静止画作品。
- ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙 1 枚を使用すること。その際、応募用紙 はコピーして使用。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中/

ゲーム制作講座

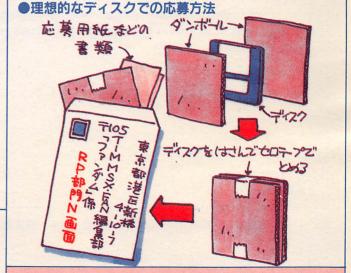
ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。 ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所·郵便番号·氏名·年令(学年)· 電話番号 ②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。



●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「OO」係

- ●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿は厳禁。
- ●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

沒稿	応募用紙				編集部	8の整理番号	
投稿ジャ	例:ファンダムのN画面への 応募はIIー❷	④F ② FM音楽館 (①目	P部門)	②ゲー	9部門N画面タイプ (ムミュージック ③-		タイプ
ンル		4その他(かけ ②イフストかけ	1))
作品的	en en bas					[ファイル名]
E S	フリガナ		()歳 男・女	ジャム	*「投稿ありがとう」掲載	戦時は本名のみとしま	. † .
È F	〒□□□-□	コリガナ 都道 府県					
9	-		_	投稿日	1991年	月	日
	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名] ②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ						
	(全員の方に)この。 教えてください。 はい [雑誌名	作品を作るとさに参	考にした他のものや	記事 (はありますか?ある方	年 月号	ページ
	[書籍名・C C 「参考にした作	名 □品名・記事名					
	いいえ ④ (FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてださい。 [作曲者] [歌手・演奏者]						
	⑤(CGに投稿の方のの 「ツール名 「ロードの方法	み)使用したツール名	4、ロードの仕方を教	女えて	ください。		
	作品コメント						

6月期整理分(9月号採用対象分)より

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、 9月号掲載選考のために6月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の場合は「他 ②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム

●北海道

3D WARS/石川伸之介 CODE SEARCH 他①/二階堂功一 チャイナステーション/佐藤貴行 めざせ! 盗塁王/菊地正博

●青森県

AI/横山勇太

●岩手県

SONAR~GAME OF EAR~/熊谷剛

●宮城県

DORIBULU ~バスケットへの道~/菅原直樹 AUTO FILE/佐藤敏博

THE BADMINTON 他①/阿部俊一郎

●福鳥県

PAINTER/神野誠

●茨城県

K-16ストライカー 他①/酒出智之

矛盾 他①/港居新基

●栃木県

USE MAROC 他④/竹川視野

RCホバー/沼尾弘志

●群馬県

Oh! Jump Man/萩原正人

アライブハード/岡部光生 ●埼玉県

レースのすすめ/本橋直斗

●千葉県

2人でBURABO! 他②/蒔田茂幸 波じゃ!! /幾野圭裕

CRAZY ROOM 他①/浅井将史

●東京都

スカッド対パトリオット 他②/中司敦久 FALLING BALL 他①/岸間航 眠れぬ狼達へ/清水政之

THE-SUPER FIGHT!!/上田博之 GREY COLLEAGUE/東郷生志

●神奈川県

KOM0000!/平間健一

目がまわるよ~!! 他②/岩崎良幸

YOPPARAI SPECIAL 他①/桑原新悟 ブロックパニック V 1.3/内藤竜治 HAND AND SQUIRREL 他①/赤崎和広 スライム大活劇/田村太

●得野県

バーザス(VS)/上島努

THE SUPER犬 他①/木内靖 ●新潟県

SKY DRIVE/鈴木幹也

●石川県

多人数型そるふぇーじゅ/中本聡 ●岐阜県

CLICK IT/塚原修

UNCANNINESS BLOCK/柴田耕治

NINE KFY/柴田義維

●静岡県 Bomu/稲木雅人

●愛知県

さあ、何でしょう/伊藤辰

ロセオ/松田勝

THE BASIC POKER/山田洋平

●=雷坦

スーパーマン借金返済への旅 他①/菊川知浩

AI5も〈/島幸司

●滋賀県

草けいば/沢田芳秀 ●京都府

ふおーす/今井英雄

●大阪府

大爆撃 他①/益山知也 危険! 頭上注意/川原健吾

ハイテク「モアイの塔」 他①/森津正臣 マウスゲーム 1 他③/服部勝吾

●丘庫県

ANALYTIC COLOR 他①/長谷川誠

コズカイチョウ 他①/田中正

HANDS BATTLE/青木拓人 SILVER SNAIL/将積健士

和歌山県

CAR CRASH/西岡哲志

●鳥根県

SH/加藤直樹

●高知県

ジュエルコネクション/山本哲

●福岡県

多色刷り対応キャラクタパターンエディタ/井口正樹

●長崎県

蛇VS/荒木信吾

なるべくはやく/藤本修一 風船を飛ばそう/田上敦士

●能木県

REMOTE TOWN/吉永雅弘

●鹿児島県

SORE FINGERSーナイフの達人/日高洋士

???/出口光国

AVフォーラム

●北海道

カトリセンコウ 他④/寺澤則夫

怒アップ 他③/佐藤貴行

●青森県

蚊/村林恒 ●岩手県

扇風機 他①/中崎孝司

●宮城県

あひるがいっぱい/小野寺健一

ウルトラマン 他①/後藤道彦

●秋田県

卓球/今野剛人 時代はモノトーン!!/京屋聡

●群馬県 蚊/上野悟史

●埼玉県

花火/星野典久

●千葉県

あり地獄/渡辺憲一

雷 他①/綿貫正樹

さあー、食べよー!/松田裕之 海 他①/綿貫正樹

●東京都

22才のBirthday/抽谷和宏

クラクション/丸山聡

WAR PROJECT'91 他⑤/竹中智

きもだめし/菊池秀悦

●神奈川県

ハンター 他①/大塚康正ポリンキー 他⑥/原貴洋

ピーナッツ/中村祐介

●長野県

死角/村井淳一

そーにき/木内店

●岐阜県

毛虫 他①/井添慎太郎

●静岡県

連発花火 他①/鈴木雅博

●愛知県

無音ミシン/西川行夫

地獄の黙示録 他②/藤原昭宏

せまりくるとうふ.//森山健一

風車の八七の風車/東山宏之 メーデル・ハーデル/永野隆行

●三重県

国旗/森康則

昔のradio 他②/赤塚淳

ミイラの拡大図 他①/大西良一

消えた宇宙人/笠木佑記 電光掲示板 他②/界外年応

●滋賀県

NOKOGIRI 他①/白子雅行

●大阪府

18禁のチューリップ 他②/福田陽介

スカッ/志築直哉

夜空の星は 他①/橋本毅

パトカーのドップラー効果 他①/森津正臣

夏/竹内陽-● 兵庫県

ほたる/谷口文宏 ●広島県

鉛筆/出口智秀

偶然/大崎芳照

WAVE 他③/神田里志

だいもんじ 他①/佐藤和則 かきごおり 他①/小林大介

●高知県

ラバース・コンチェルト 他③/岡林大

●福岡県

BREAK DOWNのような……/村下邦昭

殺しや 他①/澤田秀昭

仮面ライダー 他①/??? SIN&SIN 他②/今津善行

●能本県

あいすきゃんで一/大塚明日海

●ドイツ

煙草/當田稔

FM音楽館

●北海道

GISH/信原直幸

「ザナドゥシナリオII」よりNULDOUR 他①/寺澤則夫

●青森県

「イースIII」よりDancing on the road 他③/安田雄也 「イースIII」よりレドモント 他④/大庭正仁

●福島県 「ロックマン3」よりBOSS 他①/神野誠

●栃木県

この世の果て/加持隆士 ●埼玉県

一週間 他①/児玉稔

「イースIII」より貿易の町レドモント/宇田川仁 ●千葉県

「ソーサリアン」よりシナリオ・クリア 他①/政木将利

暗黒の道 他3/松村弘和

「イースIII」よりBe careful 他①/平田裕亮 ●東京都

「イース」よりSYONIN/佐藤哲郎

古時計の歌 他②/藤田毅 「ドラゴンセイバーより水没都市 他②/竹中智

「大航海時代」より洋上南部 他①/桜井天

●神奈川県

二光テレホンショッピング/原貴洋

過激な淑女/鈴木朝夫

「ファイナルファンタジーII」よりMAIN THEME/月村英史

●長野県 コンビニS 他⑤/中島健仁

町の曲/清水邦彦

「プロジェクトA子完結編」よりさよならのシグナル/竹内千博

●新潟県 「ドラゴンクエストIV」よりElegy 他⑥/水落博英

「ソーサリアン」よりメデューサの首・森 他①/田中和也

●富山県 「イースII」よりランスの村 他①/井上清一

●岐阜県

「ドラゴンクエストN」よりおてんば姫の行進 他⑥/各務裕之 ●愛知県 「ドラゴンクエストN」よりおてんば姫の行進 他②/宇佐見庄五

小フーガト短調~The Little/伊藤友則 「ジーザス」より蒼い無限 他⑫/長井錠

●大阪府 スカボローフェア/福田陽介

IIPMオープニング・テーマ/干場裕昭

FORCE 他②/福井英晃 ●兵庫県

ドルアーガの塔BGM 他④/池田雄輔 ●鳥根県

Yesterday/青木稔 ●広島県

It's a Melody 他①/佐々木達也 in大幸薬品ホール~正露丸~ 他①/出口智秀

「ソーサリアン」よりオープニングテーマ/森仁史

●香川県

新鬼ヶ島2章 他⑤/篠原一太

●鹿児島県 「となりのトトロ」よりさんぽ 他②/勝山順一

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門

●岩手県

アクティの光/千田昭則

●栃木県

旅人の夜/田村真一

●群馬県 BIT²/宮本正太郎

●東京都

真夏のめぐちゃん♡∕前原正典

●神奈川県 いつのことだか……/広瀬剛

勇気/中村和洋

●長野県 ココロ 他③/小林敬一

●新潟県

空に/竹内直也

●愛知県 フライキッド 他②/松浦諭

●京都府 READY!!/三浦一誠

●大阪府

FIEND 他④/北尾朋得 ●兵庫県

舞踏会場にて/川畑賢作 ASSASSIN/春田武浩

●岡川県

桜が咲いた日/川崎資文 ●愛媛県

ハゲちゃん/越智大作 ●福岡県

DORAGON/宮原恒事

●鹿児島県 お・しょ・く・じ/横塚祐輔

☆紙芝居部門 ●書森圓

TOP GUN(トップ群)/飯村憲仁

●長野県 マーメイド・白龍伝説 他②/渡辺誠治

●大分県 冒険者/新野雪広

ゲーム制作講座

●群馬県 古代道 他①/井ノ川順二

●広島県

裏切りのカード~THE BETRAYER~ 他① /竹崎祥英

オタスケマン物語/山本晋十 ●東京都

デュランダルズ/加藤晋歳 ケープ/加藤隆徳

●神奈川県 怪獣救出~老いた飼育係の物語~/稲垣健 ●長野県

Crystal Eves/竹内千博 ● 丘庫 県

アポポ族の挑戦! 他①/松田哲之 ●宮城県

渋谷の野望~どれ、なんぱしてみっペ~/ 消防士哀歌/吉田良

渋谷伸一郎 ●受知但

●徳島県

●高知県 AB/岡林大

じゃんけんグランプリ/中村則夫

ストレンジ・ドラゴン〜邪教の神殿〜/宍戸保夫

81

TM



山岡 信一郎(ん 慶応大学経済学部 (戸山高校卒)

すごいな



でした。こいつだけは、チョット、 でした。こいつだけは、チョット、 を教えてくれたのが、暗記法 かの時間に②多くの 事柄を覚えられるか、です。その 方法を教えてくれたのが、暗記法 でした。こいつだけは、チョット、 偏差値アップにすごい威力!

こみハガキを ぐポスト

●お急ぎの方はお電話で! ☆東京 03(3318)61 受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター 〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

合格術の達人

●主任講師 萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります! 私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III 学部) に進学。東大在学中にあらゆる課目、あ ほとんどトップランクを維持し、 らゆる試験で、 卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀 卒業生のみに与えられるもの。)

次はあな

苦手な暗記が得意に/ 勉強の大きらいだった僕がスー が、一暗記法に出会ったのを機会に、 が手を暗記ものがおぞろしいほど 得意になり、机に坐る時間が楽し くなりました。おかげ様で、好き な理科系の学部に入学できて、感 激を味わっています。



日大生産工学部 西 (日大鶴ヶ丘高卒) 方 裕 …きりとり線

杉並局承認 701

差出有効期間 平成5年6月 14日まで

いりません切手は

郵便はが

166-

金母取人

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導セン

無料案内書請求係

7298 # 東京都杉並区成田東4-36-15) 電話 フリガナ フリガナ フリガナ 166 1 垊 出 版 മ

受験生が待っていた、 驚異の合格テク

WEIGHTER ENDEW

8826නලිවෙන්ප් දැග් අයුම්පි これがウワサのス=パ=暗記法の正体だ。 信じられないほど簡単に覚えられる! 信じられないほど短時間にノ 信じられないほど膨大な量を入

歴史の年表なら10分で30項目 単語200個をた 字や理数の で暗記

式なら通学途中

偏差値急上昇 #●全国の学校で話題。最強の暗記テク#

- ※スーパー暗記法には次のコースがあります。
 - ●英単語1000個をラクラク丸暗記!
 - 歴史年表も短期間にアッサリロK /
 - ●理数の公式や漢字などは通学途中/
 - ●定期試験なら直前でもバッチリ/

暗記法をマスターすればこんなことだって ヘッチャラ!!

- 資格取得·社会常識 記憶術

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。













武南秀治くん 海城高校(文京五中卒)

いた志望校に逆転りました。おかば3か月で英語の原 ました。おかげで、あきょした。おかけで英語の偏差化 志望校に逆転 ー暗記法による受験 を英語が苦手でした。 も同然です。もとも を英語が苦手でした。 が、 (編集) による受験 僕は、 合格 できまってとが このスーパ

00 150 (0) (0 思可明

●現窟。会員數 指導部に届いてい

たの体験が ●キミに届ける先輩からのメッセージ// • • •

世界史を克服して東大合格!



受験もラクラク突破しまった。 一句ぐらいでした。成績も三五三人中、いつも百番台。イチかバチか、中、いつも百番台。イチかバチか、中、いつも百番台。イチかバチか、中、いつも可番台。イチかバチか、中で、大きないのは、中三の十月中の独を始めたのは、中三の十月中の独立を対している。

暗記法でたちまち学年トッ 福島高校 斎 藤 (梁川中卒) プクラスノ

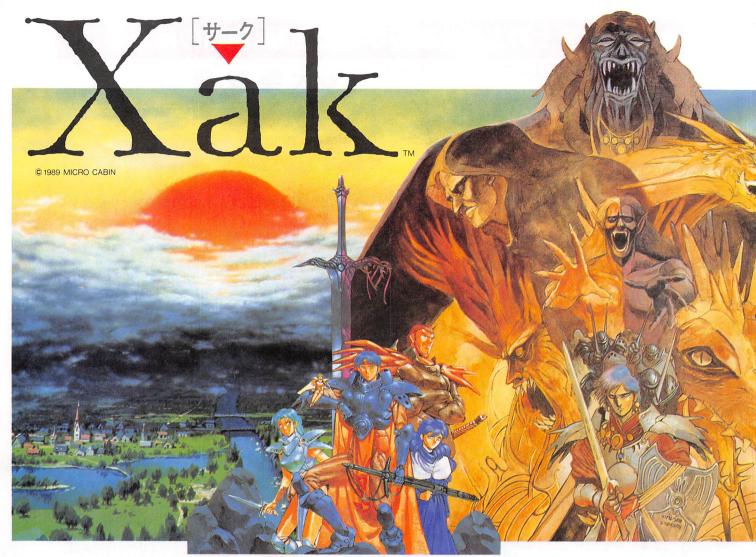
に学生生活を送れるはずですよ。この暗記法を使えば、もっとラクこの暗記法を使えば、もっとラクこの暗話法諸摩でした。多くの受験生も誤っていました。多くの受験生もでしたのが、私にヒッタリと合っなりますが、私にヒッタリと合っなりますが、私にヒッタリと合ったが、私にといるは、 成功したの はこの方法だけ!



跡見学園国文科 加 (日大桜ヶ丘高卒 藤 範 できて、大変喜んでいます。 今ふり返ってみて、これまで受らめかけていた早稲田大学に入学が71にまで急上昇しました。 あき値がないのに、55そこそこの偏差値がないのに、55そこそこの偏差値がないのに、55そことの偏差値がないのようながあってみて、これまで受らなり返ってみて、これまで受 関、早稲田の壁を突破!



中早山 大大商田 済学 和部 (海城高卒



たったひとつ、真実を伝える伝説がある。















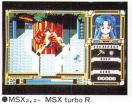
















NOW ON SALE CD^rXakII & FRAY_J ¥2,400(税込) 株式会社ポリスター

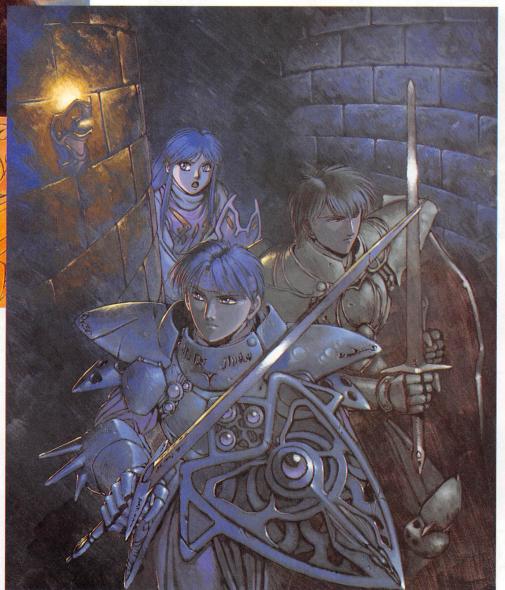


各¥7,800 好評発売中.!!

~Xak Precious Package~ The Tower of Gazzel

一ガゼルの塔一

結束の勇者達、今、超越の力を導かん。













●PC-9801VMシリーズ/PC-88VA対応 5″2HD 3枚組 ●PC-9801UVシリーズ 3.5″2HD 3枚組 ●PC-8801SRシリーズ 5″2D 6枚組 好評発売中.// **THANKS PRICE! ¥7,800**(機別)

Xak series プレミアルグッズ付

株式会社マイクロキャビン



アクションパスルケーム

MSX 2/2+ 200 JVRAM128

10_月25_{日発売予定 / ¥6,800(税別)}

Disc 2枚組

¥1,940(稅別)

MSX 2 MSX 2+ 200 A

- MSXマークはアスキーの登録商標です。編集の都合により、内容が一部変更す
- る場合がありますが、あらかじめご了承下さい。 © 1991 COMPILE DS#29

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれておりません

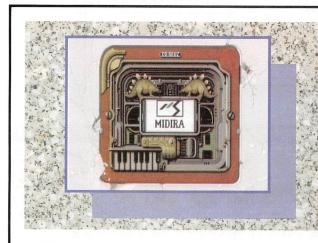
ニューDS1月号(CD付き)······	2.	900円
ニューDS2月号/4~12月号 ······		940円
		980円
DS#21/23~28·····		940円
DSSP「春号」、「夏休み号/秋号/クリスマス号」	3.	980円
DSSP「初夏号」······	4.	800円
DSDX # 1「ルーンマスターII」 # 2「魔術師ラルバ」 # 3「にゃんび」	3.	880円
		800円
アレスタ ゴルビーのパイプライン大作戦 ルーンマスター三国英傑伝		800円

- ●1月号~2月号は、在庫が残り少なくなっています。 *創刊準備号~6号はTAKERUでも購入可能。

DS98 # 0 (PC-9801用)·············2,900円 DS98 # 1~4/EX# 1~3(PC-9801用)·······3,980円

通信販売購入方法 現金書留か定額為替で商品定価+ 消費税+送料210円を商品名、あなたの住所、氏名、電話 番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り 下さい。宛名は「通販の王(子/女)様」係

コンパイルは優秀な人材を切に求めている。 プログラマーの達人、なんでも描けちゃうデザイナー! サウンドスタッフ! 企画スタッフ! 総務する人! 広報スタッフ。企画営業等々! 詳しくは下記の住所まで 聞い合わせてね。





MIDIサウルス+CASIO CSM-1 ¥47,500(税別)

B-SET

※MIDIサウルス+KAWAI

価格、発売日 未定

C-SET

MIDIサウルス+Roland CM-32L ¥88.800(税別)

※KAWAIの新製品は(KC-10)相当のものです。内容に変更のあった事を深くお詫びします。





SAURUS LUNCH

MENU-おどるポンポコリン Truth Alone Again Venus その他全10曲

このソフトは「MIDIサウルス」又は「MIDIRA」が必要です。 「MIDIサウルス」「MIDIRA」等のBIT'のツールにて各種テを取り込み編集する事が可能です。

CASIO - CSM-I用

KAWAI - PHMH Roland - CM32L用

各半3.400(稅別)





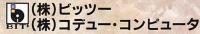
GRAPH SAURUS ver 2.

- ▶MSX DOS·DOS2搭載
- ▶ディスクウィンドウ形式を採用
- ▶文字フォントモード(漢字ROM内蔵MSXにのみ対応)
- ▶システム変更(スクリーンモードの簡易変更)
- ミニパレット

¥12.800(税別)

「グラフサウルス」バージョンアップのお知らせ

バージョンアップを御希望の方は、グラフサウル スのシステムDISK(パッケージは送らないで下さ い)とバージョンアップ料3000円を貴方の住所・氏 名・電話番号を明記の上、BIT2宛にお送り下さい。 バージョン2.0の「システムDISK」と「ユーリィテ ィーディスク」と新しい取扱い説明書を10日前後 でお送りいたします。



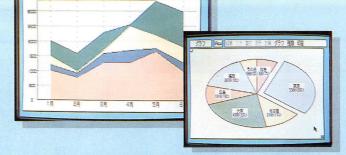
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東宮パレス神宮401 TEL.03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

通信販売のお知らせ 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「株BIT2通販部」まで、お送りください (送料は

株BIT²スタッフ募集

職種を問わず、詳しくは☆03-3479-4558へ アルバイトもOK!

4SCII



MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC[ビュウ・カルク]

ewCALC



MSX turbo R専用

価格14.800円 (送料1,000円)

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェア です。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローン のシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワーク シートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択 しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum、max、mod など)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

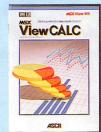
■対応機種: MSX turbo R専用

■パッケージ内容: ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD) /マニュアルー式



*本パッケージには、「MSXView」が含まれ ておりません。ViewCALCをご使用になるには、 「MSXView」が必要です。

*「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売 の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMデ ィスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデー タ保存用に使うことが できます。



あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX増設RAMカートリッジ

価格 30.000円(送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメ インRAMを増設するためのカートリッジです。日本語 MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの 容量を増やすことができます。

シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア

「ViewCALC」新登場。

売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、

グラフ機能をフルに活用した シミュレーションも可能です。

- ■特長: ●768KバイトのRAMを搭載/例えば、MSXViewの実行ディスク の内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がた いへんスムースになります。 ●MMS(MSX Memory Mapper System)仕 様に準拠/日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユー ザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各
- 種ユーティリティプログラムが付属。 ■対応機種: MSX2、MSX2+、MSX turbo R
- ■パッケージ内容: MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、 マニュアル
- *注意:MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日 本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけ で、ご使用になれます。) またMEM-768のRAMディスクに保存した内 容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSXturbo 日専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView エムエスエックス・ビュウ

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラ フィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する 「MSXView」。 テキストエディタ、グラフィックツール、 プレゼンテーションツールなどの プログラムが付属。 MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

- ■特長:●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン操作で、ファイ ルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス/「MSXView」 対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法 を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、 ViewDRAW, ViewPAINT, PageBOOK
- ■対応機種: MSX turbo R專用
- ■パッケージ内容:システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-2DD)専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

MSX turbo R專用

価格 9.800円 (送料1,000円)



この迫力は聞き逃せない! 本格派がいるがした。

遥かな魔王の迷宮へ、ミズマは聖騎士への第一歩を踏み出した。 玄田哲章、篠原恵美、飯塚昭三たちが、

> キミをイメージ・ゲームの世界へ連れていってくれる。 人気の声優陣が、臨場感たっぷりのサウンドに乗り、 くり広げるドラマティック・ゾーン。

感動と迫力の世界が、電話の向こうから、今やって来る。

山口勝平、速水奨・・・・・人気声優陣による本格ダンジョン・ゲーム/



- ●話題の声優(山口勝平・篠原恵美他)起用。想像の世 界がビジュアル・アップ。
- ●各シーンごとに記念品をプレゼント./
- ●ラストまでいったら、抽選で豪華賞品をプレゼント!



東京 20990-33-9911



ミルベ メディアル コーポレーション

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 水道橋MSビル ☎03-3265-6311



プッシュホン、ダイヤル回線のどちらでもご利用できる有料情報システムです。通話料のほかに情報料として3分120円かかります。この番組は(社)全日本テレホンサービス協会の倫理審査を受けています。※未成年の方は、保護者の方の了承を得てください。





第一話『再開の迷宮』 アーティストの弟とロックミュージシャンの兄― 美しい兄弟の幻想純愛ロマン。 耽美な世界へコンタクトしてください。

東京 20990-313-801(YAOI)

美しい兄弟との純愛ロマン。

主役はあなた

1か月の訓練で0.2%

.Dも夢ではない!

●当プログラムの開発者のご略歴



リー博士

●ユージンクォーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回 復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指 導を続け、このプログラムの開発に努め ●リチャード会長 視力回復のため アメリカ視力回復協会を設立し、このプ ログラムの開発と普及に尽力。世界の眼 科医界に大きな影響をあたえ続けている

い旨 まや せ薬 んは 切

BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATIEDアメリカ視力回復協会編

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものでは なく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

見るだけでタメになる カラー版で見やすり!

案内書無料急送

とじこみハガキを今すぐポストへ/

お急ぎの方は お電話でどうギル

☎東京03-3318-6111(代表) ●受付:朝9時30分~夜9時(年中無休)

日本視力回復協会

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

近・乱・遠視、老眼も可能/視力0.1以下でもあきらめるな/

メガネ、コンタクトに頼りすぎていませんか? 本当はわずらわしいのに、いつのまにかストレス になれてしまっているだけなのです。

もともと近視・乱視・遠視、老眼などは病気で はなく、網膜の像の焦点が合わないために起る視 覚的な現象に過ぎません。当講座は全米で約43万 キットを販売し実証されたトレーナーシステムで す。短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います/

朝晩20分、1か月お試しになってください /

このトレーニング講座は、視力劣化の一番の原 因である"ストレス"をまず、とりのぞきます。 25のトレーニングメニューに従がって朝晩20分の 訓練を続けるだけでOK。ムリなく楽しく、眼の 自然回復力を促しながら、目標を達成することが できます。特に10代から20代の近視や40代からの 老眼には効果バツグン / 早速実行しましょう。

案内書は無料です。あなたの眼に、奇跡を!



中学に上った頃か ら視力が落ち、回復 センターで訓練をし ましたか、失敗。現 在当講座でトレーニ ング中ですが、視力 が1.0以上も目前。



島田龍也(15歳)

現在浪人中ですが 者の 受験勉強で遠視がひ どくなり訓練を始め ました。2か月後に は0.8まで上り、運転 免許もハス。勉強に 新潟市 も集中できます。







町田信子(42歳)

LHERAPY BERESFORD, 1987



料金受取人払料金受取人払

290

差出有効期間 平成 4 年 8 月 31日まで

4 まいりませんできまり 切手は

彩 便 は が き

(受取人)

東京都杉並局私書箱**44号** (〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視力回復協会 **現力回復**ュップ

このハガキを今すぐポストへ!!

視力回復 J 298

· " "		静。		Н	КИ	
	フリガナ		フリガナ			フリガナ
				電話		
				(
)	砂井	ì





























現在、テレビ朝日、文 化放送、日刊スポーツ の解説者。ライオンズ のエースとして、通算 251勝などを記録。史上 初の1億円投手。愛称 とんび」

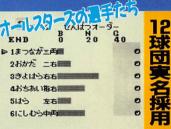


東尾 修めプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナント レース、日本シリーズを戦ってくれ。 最後はとんびが監督の最強球団オール スターズが待ってるぞ//









C 1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./NIHON LINGUIST CORP.

キミだけに愛る



8月12日(月)発売 PC9801V/Rシリーズ対応(HD×3枚) (要640K/アナログ・ディスプレイ)

近日発売./ 近日発売! X68000(HD×3枚) MSX2/2+/turbo-R(DD×5枚) 7.800円

各定価

お申し込み方法は、月刊テクノボ ゲームテク/ポリス リスに掲載されているTim誌上通 販の広告ページをご覧ください。 /パソコンソフト制作室

ファン

ボックス

いろいろあった夏と もお別れ。これから は文化祭をはじめと する教養を高める季 節だ。というわけで 本などの情報を多め に紹介。それとFM パックのその後につ いても報告をする。

VENT

フェスティバル

今年も夏の熱風とともに、全国各地 でイベントが開催された。今回は前半 の3か所について報告したい。各地と -ボPを何十台も配置して、人気





の新作ゲームが遊び放題。期待の『サー ク・ガゼルの塔」もお目見えして、楽し いイベントだった。そうそう「ソーサリ アン」も発売直前で、なんだか会場がド





キドキしたふんいきだったし、リバー ヒルのステージも楽しかった。

また、くわしくは来月報告すること になるが、みんなの作ったゲームの人 気投票や、CGの展示もあって、ユー ザーの参加するイベントという印象を 強く受けた。





くなるとたくさん記録でき、

倍密度(2DD)より高密度(2HD)のほうが、

TY)、HDはハイ・デンシティ(HIGH DENSITY)の略です。日本語では2DDを訳して両面倍密度倍トラック記録方式、・山口県光市の川部剛くん・16歳のご相談です。●よくディスクに2DDや2HDなどと書いてありますが、これはいったい何ですか。

語では2DDを訳して両面倍密度倍トラック記録方式、

ちなみにまえの2字はフロッピーのサイズを示し、3・5インチはマイクロ・フロッピーディスクの歴度倍トラック記録方式、2HDを両面高密度倍トラック記録方式といいます。フロッピーの記録部にれはいったい何ですか。 ᆗまず2とは両面の意味です。DDはダブル・デンシティ(DOUBLE

3・5インチはマイクロ・フロッピーディスクの略MFです

フロッピーの記録部分の密度が高

したがって記録量は増えます。



0 OK

7月24日に発売になった『スーパー プロコレ」、もう買ってくれたかな。い つも5月下旬に「ファンダムライブラ リー」を出しているのだけど、今回は特 別のセレクション版を作ってみた。な ぜかっていうと、まえのライブラリー はすでに在庫がないのに、よくほしい という問い合わせを受けるからだ。そ こで、とくに人気の高かったもの24本 を選んだ。それをそのままそっくりお さめた付録のディスクもうれしい。打 ちこまなくても遊べるのだ。本のほう ではプログラムの解説をいつものよう に行っているので、自由に改造したり、 内容をくわしく知ることができる。自 分でゲームを作ってみたい人にはよい

参考書となることだろう。本屋さんに ないときは、「徳間書店から発売になっ ている「(トクマ・インターメディア・ ムック)スーパープロコレ」定価1980円 の本を取り寄せてください」といって 注文してくれればいい。しばらくする と入荷されるはずだ。

最後に掲載ゲームを紹介。RPGは 「すわいん」「まものクエスト I & II」 「たこの海岸物語PART3迷宮編」 CHOPS, SLGGLLAST W ARI&II」、ほかにパズル6本、シュ ーティング4本とレースゲームなどが おりまぜられている。なかでもMSX 大賞の「かに道楽」と「まものクエスト」 がおすすめ。



0 0 K

D

少女本2冊

夏が終わっても美少女たちは元気そ のものである。そういうわけで、美少 女の本を2冊紹介しよう。

①アリスソフト美少女アルバム/徳間 書店/1380円(税込)/9月27日発売予

美少女の代名詞の「アリス」を会社の 名前にしてしまっているアリスソフト の本が出る。「闘神都市」「ランス」とい えば、もう知らない人はいない。そん なアリスソフトのすべてを満載した本 である。すでに美少女アルバムシリー ズ3冊目ということで内容も想像がつ くだろうが、まず全ソフトの紹介、全 登場人物のカタログ、事務所大公開

原画コレクションとドドーンとつづく。 付録は「埴輪新聞」という不思議な新聞。 どんな内容かはお楽しみ。

②'91年上半期最新美少女総覧/徳間 書店/1980円(税込)/発売中

美少女というジャンルに入るすべて の女の子を一冊に集めた究極のカタロ グ本。ゲームやアニメに登場する女の 子はもちろんのこと、アイドルやモデ ルという生身(?)の女の子もまじえて 超豪華500名収録。世のなかにはこんな にかわいい女の子がいっぱいいたのか とちょっとびっくり。圧巻なのだ。ふ つうの趣味や好きなもののほかに指輪 のサイズなどのデータもバッチリ。



定価-380円・発売/徳間書店9月27日発売予定 4



最新美少女総覧 定価1980円・発売/徳間書店発売中

●平和主義者/私の夢は世界を征服してI人I人を改札口に通して、私が気に入ったらOKで気に入らなかったら穴があいて、佐渡の島に流されます。そ して私に気に入られた女は……。すると世界の人口は「億人になり、日本の人口は男が8人、女が2917321人(調査済み)になる。これで公害問題などがな 93 くなり平和になる。私はそんな平和主義者になりたい。(どこがや)(大阪府・大阪の四冠王)⇒関西人はまったく。(バ)

つぎに本屋の流通は卸価格がソフトの流通より流通の取り分がかなり少ないこと、パッケージを小さくそろえて費用を低くしたことなどでしょう。

気、つぎに本屋の流通は卸価格がソフトのど、あれっていったい何ものなんですか。神奈川県川崎市の松原里恵さん・19歳のご

ご相談です。

●たまたま本屋で見つけたのですが、「ロードス島戦記・福神漬」ぐらいのパッケージでパソコンソフトが売っています。

れがパッ

ケージ

⇒ちょうど今月紹介しているSOFBOXのソフトを本屋さんで見かけたようですね。

もちろん内容はそのままですからご心配なく。

値段が安いのはいくつか理由があると思います。

まず心意

応募券

FFB 100

価格がいきなり2500円とかなんですけ

ふつうのものと違うのですか。

「ソーサリアン」が発売になって約1 か月。1年まえのMファンではまだ働 きかけを考えている、という段階だっ た。なのに、いまでは「戦国ソーサリア ン』の移植まで決まっている。驚きであ る。そこで、にわかに新しいシナリオ の話がわいて出た。いまはまだ何も決

まっていないが、読者の人のオリジナ ルのシナリオを今年の年末に募集して、 まずMSXから制作する予定だ。もち ろん制作はブラザー工業とティールハ イトのコンビだ。そしてMファンも当 然お手伝いする。くわしい応募の方法 は来月お知らせする。お楽しみに。

0 0 1

SXturboRテクニカル・ハンドブック

サリアン・シナリオ・コンテスト

ターボ日のすべてを解説した本が発 売になった。プログラムをやっている 人には必携の書だ。内容はもちろん日 800、PCM、VDP(V9958)、MSX -MUSICについて。R800とZ80の 切り換えの解説や、F800のインストラ クション表もある。とにかくターボト の資料が満載だ。ただしDOS2とメ モリマッパーについては未掲載。発行 /アスキー、定価2500円(税込)。



GMSXマガジンに連載になっていた ログラムを組む人 ターボRに関する

の後のFMパック

ついに再発売、といってからなんだ かその後がはっきりしなかった。いっ たいどこで手に入るのか、すでに売っ ているのか心配をおかけしたままでも うしわけない。とにかく以下の形でき ちんと通信販売で手に入れることがで きるようになった。買いたい人はハガ キか電話で以下のイベントスタッフ事 予約を入れてほしい。ハガキ

●S-RAMつきFM音源カ ートリッジ。7800円。通 称FMパック



の場合は必ず、①ほしい本数②住所③ 氏名④電話番号を明記すること。〈送り 先〉〒160東京都新宿区西新宿1-16-4フジビル2「エコー企画内イベント スタッフ事務局・FMパック」係 問い合わせは☎03-3343-4794まで。

毎年行っているこの企画も今年で4 回目。希望者は書式にしたがってもう しこみを。ただし、事前に担任や顧問 の先生の許可を得てからね。対象は10 月1日以降開催のところのみ。あて先 はMファン文化祭係。住所は下のプレ ゼントと同じ。しめ切りは9月20日。 当選者には25日に直接電話で連絡。

なっている。とにかく2500円~3200円 という価格はうれしいかぎりだ。発売 当初の約2分の1である。そのころは

お金がたりなくて買うのを見送ってし

まったものが、かんたんに買えるので

ある。問い合わせは☎03-5397-8688S

〈もうしこみ書式〉①文化祭の日程②企 画内容(なるべくくわしく、レポート用 紙などに図を入れて具体的に)③出し ものをやるクラス(クラブ)名④クラス (クラブ)の人数と活動内容⑤担任また は顧問の先生の名前⑥学校名と全校の 生徒数⑦もうしこみ者の住所・氏名・ 電話番号(ふりがなもお忘れなく)

0

FBOX (ソフボックス)

ちょっとまえのゲームだけど、ちっ とも古さを感じさせない珠玉のタイト ルを低価格で、しかも近くの本屋さん で買えるように考えられたのが、SO

ŶĎŐXのソフトたちだ。MSXでは 「抜忍伝説」「ファンタジー」「メルヘン ヴェール』などのRPGをはじめ、現在 10タイトル(右の一覧表参照)が発売に







OFBOXまで。



MSXで発売になっているタイトル

メルヘンヴェール	2500円
天使たちの午後Ⅱ	3200円
抜忍伝説	3000円
魔界復活	3000円
T.D.F.	3000円
カサブランカに愛を	3000円
中華大仙	2500円
魔宮殿	2500円
忍者	2500円
ファンタジー	2700円

ENT

さあ応募しなさい

●日本ファルコムから

①J.D.K.BANDの特製キーホルダ -·····3名様

②サバイバルキット……2名様



のような重々しさがかっこいい

●SOFBOXから

③『メルヘンヴェール』……5名様 アクションRPG(システムサコム)。

④天使たちの午後Ⅱ……5名様



○機能万能のサバイバルキット。山で迷っ たら太陽光を反射させて人を呼ぶんだって

美少女アドベンチャー(ジャスト)。 ⑤中華大仙……5名様 シューティング(ホット・ビィ)。 @T.D.F.·····5名様 ウォーSLG(データウエスト)。⑦

応 官製ハガキに左の応募券をはり、① ほしいプレゼント番号と名前、②住 所(〒も)・氏名・年令・電話番号、

募 ③今月号のFFBでおもしろかった もの、何なにかおもしろいこと、以

上を明記のうえ、〒105東京都港区新 方 橋4-10-7T I M「MSX・FANのF FBさあ応募しなさい」係まで。しめ

切りは9月30日必着。発表は10月8 法 日発売の本誌で。

⑦忍者……5名様

忍者となるSLG(ボーステック)。 しめ切りは9月30日。発表は11月8 日発売の号の欄外で。応募方法は下の かこみを参照のこと。

9月号当選者発表のぶんまでの「さ

あ応募しなさい」「アンケートプレゼ ント」のうち「ピンクソックス4」「提 督の決断」「ウィザードリィ」「ドラゴ

ゼ

ンクイズ」をのぞくすべての発送を

終了しました。ご不明な点がありま したら、住所・氏名・電話番号を明

係

記のうえ、何月号の何ページ発表の ょ 何の件かを書きそえて、ハガキでプ

レゼント係までご連絡ください。



りんにちわっ

●こけしをもらうのも迷惑だが、ある 日となりの家が引っ越しだからといっ て、日本髪の人形(無表情)をくれた。 ジャンケンで負けたオレはその人形を 部屋に飾ったがその夜は眠れなかった。 (東京・菅原健吾)

私もおじいちゃんが死んだとき哀し くてわんわん泣いたが、その夜おなじ 部屋で寝かされたときは、こわくて号 泣したぞ。

●子供が夏休みに入り、小学1年生の 娘にさそわれ、早朝ラジオ体操に行き ました。6年生が前にならび体操を指 導している中に、体格が良く笑顔のカ ワイイ女子が視に入り、娘のことなど 忘れてみとれていました。(静岡・杉山 廣)

体格がよく笑顔がカワイイというの は、若花田のようなものでしょうか。 それはさておきお父さん、漢字覚えて くださいよ。

●プールにはいった後で、おしりがか ゆくなるのはどうしてか教えてくださ い。(兵庫・坂本貴昌)

プールがどうという問題ではなく、 もともと虫がいたものとみるぞ。

●スタルヒン投手の話も好きですが、 ヨトウムシの話のほうが体中がムズム ズレてきて好きです。「スーパーマリオ だ1千万円だせ」は、タイトルのインパ クトだけで鼻血がでるほど爆笑しまし た。(北海道・藤浦康也)

そんなにおもしろいことはきっと私 がいったに違いないと思っていたら、 ヨトウムシとマリオは泉麻人の本に出 ていたネタだったぞ。マリオは絶対に 東スポの見出しだと思ったのに。

●昔、日曜の朝「おはようサンデー」と いうマラソン番組をやっていたが、コ ント赤信号の渡辺正行の出身地だとい うことで、よく千葉県大多喜町で録画 をしていた。ちなみにうちの父もそこ の出身で、渡辺の家から1キロくらい 離れたところにすんでいたらしい。(千 葉・オッペケペ)

なんの自慢にもならないこのハガキ を採用したその心は、やはり知ってる 人は知っている「おはようサンデー」だ ろう。赤信号の3人が、ただ子供と走 るだけの、今なら絶対にやらなそうな 番組だ。"マラソン番組"などという呼 ばれ方をされているが、そんな番組の 種類はほかにはないだろう。

●家の真向かいにすんでいる新婚夫婦 は、毎日窓をあけっ放しで、一緒にお 風呂に入っている。父は毎晩2階から 盗み見ては、"悦"に入っている。(埼 玉・野辺友子)

あんまり普通に書いているのでうっ かりボツにするところだったが、なん だ野辺じゃあないか。野辺も野辺なら おやじもおやじ。仲間に入って背中で も流していただけるとテレカくらいな らあげてもいいぞ。

●5月の終わりから右手首を怪我して、 フ月号のアンケートが書けなかった。 だが、ようやくギプスがとれましたの で、ペンが持てます。右手が使えない のはつらい。字は書けない、バイクは 乗れない、暑い。みなさん気をつけて ください。(岡山・宗高修)

そんな手で書いたから気味の悪い文 面なんだな。いやがらせかと思ったぞ。 そんなに無理をしてまで出すようなモ ノではないぞ。そんなに無理をしてま で買うような本ではないという説もあ

●ふと今年の5月号を見ていて気がつ いたんですが、FAN CLIPのし まづ★どんきっちゅう人の顔の前に、 人の顔みたいなものがうつっていまし た。これは編集部の本にもあります か? なんかこわいなぁ。(三重・若林



普通の顔にすない んたこれが、なんが くずれてろんだよ。

しまづ★どんきの影でないとしたら、 彼は霊に邪魔されているにちがいない。 それが水子でなくてなんなのでしょう。 息子が霊に邪魔されて家庭内暴力に走 ったが、おかげですっかりいい子にな りましたと感謝されている池袋の「真 言密教の運命改善根本道場"霊視"の伝 法院」をおすすめしましょう。秘密厳守 だそうです。(バボ)

ところで編集部の本やもとの写真を 調べた結果、とくに異常はありません でした。きっと、若林クンの本だけで す。ぞ~。(担当デスク)









○岐阜・田中将司⇒あまりにも大量に送ってくるため、編集部のひきだしに眠っていたタナカの 作品を、その熱意にこたえて最新作・旧作おりまぜていっきょに公開する。作品の傾向から、タナ カはかなりの教養の持ち主とみた。そして随所にエリート意識と挫折しくわえて拾て切れぬ野望 がうかがえる。ファンダムでもプログラムが採用されているが、この執拗な投書攻撃は、MSX・FAN にくいこみ、やがては征服しようというもくろみの布石か?(ノミヤマ)。

BABO'S

この前の数学の時間、いつも のようにおしゃべりをしてい たら、ふな先生に「だまってしゃべろ!」 と注意された。どうすればいいのでしょ うか。(東京・小野大輔)

そういう理不尽なことをいう ひとが日本には「億人くらい 生息していると思われる。そんな人と出 会ってしまったときは、相手の理不尽さ を責めず、どんなときも理不尽に対応出 来る人になることが生きてゆくというこ



とだ。したがってこの場合には、小野に 腹話術を習得することをすすめる。まず は形からはいってみよう。

蝶タイにサロペットというのが望まし いファッションだが、長いまつげにでき るだけ媚びた目、何度もぱちくりしてい ただこう。その場合名前は"チャッキー" などがベスト。口の脇に2本線を書くの もわすれないでいただこう。

これでだまってしゃべることもOK。 友達はなくすかもしれないが、先生にも 殴られるかもしれない。そうしてるうち に時は過ぎてゆくものだ。

●紙鉄砲/Mファン買ってから、用事で銀行へ行った。待っているときMファンを読んで、ソーサリアンボードゲームを取り出した。そして25ページの紙 鉄砲講座をみて、鉄砲をつくって「バンッ!」と音を出した。すると銀行のガードマンが来た。外からは警官が入ってきた。や、やばい……。(静岡県・は ガキより なくそまん・どぶあきをたおした男)は良くできている話だ。そんな銀行は静岡くらいか。(バ)

❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

古典を問わず、イラストによる各種族ですっいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。

イラストによる各種遊び技講座

坟講座。⇒「イラスト



ついに「ゲームミュージックフェスティバル '91」が開催された。各バンドのライブ・パフォ ーマンスには目をみはるものがあり、GM安 泰を確信していた。来年は武道館だ!

がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻

シングルにつづき、スーパーファミ コン版『がんばれゴエモン」のフル・ア ルバムがリリースされる。オリジナ ル・サウンド完全収録(74曲)で、先の シングルでお目見えした『ゴエモン音 頭」と「ゴエモン町を行く」の2曲も追 加収録された。スーパーファミコンの オリジナル・サウンドということで、 アルバム的にはちょっとつらい。まあ、 コナミはオリジナル・サウンド作りに 定評があるので、どこまで音源を使い こなしたのかは注目に値する。ゲーム

を持っていない 人がスーパーフ ァミコンのサウ ンド・パワーを 体験するのには

10000	00 / 4
メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1041
価 格	2800円(税込)
備考	

格好の材料になるだろう。今回はシン グルになった2曲は別にして、オリジ ナルばかりだが、アレンジをもうすこ し収録してもよかったのではないか。 オリジナルがよい曲なので、特にそう 思うのだが……。



9/5 パーフェクトセレクション・ドラキュラ

あの「悪魔城ドラキュラ」シリーズ3 アイテムが、パーフェクトセレクショ ンに登場。アレンジは、「パーフェクト セレクション・パロディウスだ/」で 衝撃のデビューを果たした、Nazo² プロジェクトの手によるもの。サウン ドは軽めのパーカッションをテンポよ くきざみ、黒人ラッパーがからむとい う感じのハウス・ミュージックが圧倒 的に多かった。ほかには、流麗なシン フォニー調やハードロック調の曲、リ

ズムはハウスで メロディなどが フュージョンな んていう変わっ たのもあった。 注目なのは、

メー	カー	キングレコード
媒	体	CD
品	番	KICA-1036
価	格	3000円(税込)
備	考	

最新立体音響システムRSSをフィー チャーした3曲。ドラキュラの笑い声 や棺桶のギィ~と開く音が、左右はも とより前後にも回りこんでくるのだ。 まさに大迫力 /



THAT'S ATARI MUSIC VOL.2

ついこの間、第1弾が出たばかりの 「ザッツ・アタリ・ミュージック」だが、 早くも第2弾がリリースされる。いま までアルバム化されずにたまっていた パワーが、一気に爆発したというとこ ろか。収録ゲームは、『ガントレット 182「ペーパーボーイ」「ロードブラス ターズ」「スーパースプリント」「720°」「S. T. U. N. ランナー」の7本。特に『ガン トレット』の要望が、数多く寄せられ ていたそうだ。ア

買年令層は、あ きらかにほかの アルバムに比べ て高い。それも そのはず、アタ リのコンピュー

	4	ポニーキャニオン
×-	カー	ホーーキャーオン
媒	体	CD
品	番	PCCB-00070
価	格	2500円(税込)
借	老	アタリのロゴステ
LONS	*	ッカーつき

タ・ゲームの歴史は他社よりもずっと長 いのだ。今回も、おじさん一歩手前の ファジーな世代にたくさん買われるこ とだろう……などと書くと、売り上げ に影響するかな!?



魍魎戦記MA・DA・RAスペシャル

メディアミックス的な活躍をつづけ る「摩陀羅」の3枚目。今回のアルバム ではフルアレンジ10曲を収録した。ア レンジャーは、コナミ矩形波倶楽部の なぞなぞ鈴木氏とプレイバック半沢氏、 それに新進気鋭のアレンジャー3人を くわえた計5人。まさに5者5様とい った、個性的なアレンジを期待してよ いだろう。「摩陀羅」といえば「コナミ初 の本格RPG」という歌い文句で、昨年 3月末に発売になったファミコン版ゲ ームだ。専用の音源チップVRC6を

ソフトに内蔵し、 サウンド面が大 幅に強化された ことで話題とな った。コナミが

×-	カー	キングレコード
媒	体	CD
品	番	KICA-7504
価	格	2800円(税込)
備	考	

ソフト内部をいじるというのはよくや ることだが、矩形波倶楽部のサウンド がリアルタイムによみがえるとういこ とでGMファンにも注目された。独特 の雰囲気をもつゲームゆえ、今回のア レンジには大きな期待がかかる。



THE BEST OF KOEI VOL.2

すでに相当数のタイトルをリリース した光栄から、2枚目のベスト版が発 売される。収録曲は、『信長の野望く全 国版>」「三国志」「三国志II」「提督の決 断」「大航海時代」の4アルバムから選 ばれた18曲。もちろん全曲アレンジ・ バージョンになる。

光栄のサウンドは、ほかのレコード 会社のアルバムと比較してかなりおと なしい。これはゲームの設定上、どう してもクラシカルな音作りをせざるを 得ないということ

み。個人的には、 光栄にハードな サウンドを望ん でいない(興味 はあるけど)。シ

×-	カー	光栄
媒	体	CD
品	番	KECH-1016
価	格	2900円(税込)
備	考	

ンフォニック・アレンジという得意分 野があるのだから、それを追求してい ってほしい。特に、定評のあるストリ ングス・アレンジに注目している。こ だわりをもったサウンド作りがもち味 となるように、がんばってほしい。







■TVジョッキー/先日、TVジョッキーでゴキブリを生で食べて死んだ人がいるとききましたが、兵庫県・小塩貴光、高橋勉くんのいってたのは、右 の鼻から牛乳、左の鼻からコーヒーを入れて、目からコーヒー牛乳を出したの間違いです。 (岐阜県・加藤俊之) ⇒ゴキブリは火を通したけどなまやけで、 がキより の鼻がらすれ、 在の鼻がらコーピーを入れて、 日からコーピー 「おこはかったのか、ほんとのことが知りたい。 (パ)

①VIMANA&TEKI-PAKI/東亜プラン G.S.M. -ス @KING OF MONSTERS&クイズ大捜査線/SNK

①VIMANA&TEKI-PAKI /東亜プラン⇒東亜プランといえば究 極シューティング路線。その最新作が 「ヴィマナ」だ。すでにゲームセンター で大量の100円玉を飲みこんでいるに 違いない。一方「テキーパキ」は落下ブ ロックを消すタイプのパズル・アクシ ョン。オリジナル完全収録にくわえ、 作曲者自身の手によるアレンジ「スペ ース・ハイ」(ヴィマナ)を追加収録して いる。

@KING OF THE MONS TERS&クイズ大捜査線/SNK⇒ 「キング・オブ・ザ・モンスターズ」は、 プレイヤーがモンスターとなり、ほか のモンスターを倒して王を目指すとい うアクション・ゲーム。 「クイズ大捜査 線」は、ビデオゲーム史上空前のクイ ズ・ブームに乗って登場した新作ゲー ム。このSNKの2アイテムをカップ リングしてアルバム化。オリジナルの 収録にくわえ、SNKサウンドチーム によるアレンジ「THE SUNSE T SKY」(クイズ大捜査線)を追加

×-	カー	ポニーキャニス	ナン
媒体		CD	
品	番	PCCB-00071(1)	PCCB-00072(2)
価	格	各1500円(税込)
備	考	DES MILLY	

収録。

─ポニーキャニオンのCDには、ア ルバム化の要望を聞くためなどにアン ケート・ハガキが封入されている。制 作には、これが絶大な威力を発揮する。 これが新譜を決めるといってもよいく らいなのだ。ぜひ利用してみよう/





各社新譜情報

★キングレコード

<9月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアンⅡ⇒2枚組ア レンジ・アルバム2弾。CD3800円。 <10月5日>……●コナミ・ゲームミ ュージック・コレクションVOL.4⇒ 「サンダークロスII」「クライムファイ ターズ」「ゴルフィンググレイツ」。全曲 オリジナル。CD2800円。

<11月21日>……●パーフェクトコレ クション・ソーサリアンⅢ⇒2枚組ア レンジ・アルバム第3弾。CD3800円。 <10・11月頃>……●(仮)ファルコ ム・ボーカル・セレクション⇒ファル コム作品のボーカル曲を10曲程度収録。 すべて新録音(新曲&旧曲)。

──11月頃、「イース」がらみのCDを 出すという情報がある。

★ポニーキャニオン

<9月21日>……●TVゲームの歴史 ~カプコン編~⇒ビデオで発売中のⅤ OI. 1と2を一挙収録。58分Hi-Fiモノラル。LD4900円。

<10月21日>……●孔雀王⇒ビデオ・ アニメ化にあたってBGMを制作。ヴ

アーチャル立体音響使用。CD3000円。 ●ニンジャ・ウォリアーズ⇒G.S. M.1500名盤シリーズ第1弾。タイトー ZUNTATA。CD1500円。

★ポリスター

<9月25日>……●ドラゴン・ナイト (ビデオ&LD)⇒オリジナル・アニメ 45分ステレオHi-Fi7800円。

- ●ガデュリン⇒セタのスーパーファミ コン版RPGのオリジナル・サントラ。
- ●マージャンクエスト⇒タイトーの新 作麻雀アーケード。CD2400円。

<10・11月頃>……●マージャンクエ スト(ビデオ)⇒アルバムにつづいてビ デオも発売。価格、詳細未定。

<11月頃>……●スーパーリアル麻雀 PⅣ⇒新キャラたちによるドラマと歌 を収録。CD2800円。

★アルファ

<9月21日>……●アクトレイザー・ オーケストラバージョン⇒オーケスト ラ・アレンジ。CD2500円。●ベアナ ックル⇒古代祐三氏が担当したメガド ライブ版ゲーム。オリジナル+アレン ジ4曲。CD2500円。

★徳間ジャパン

<9月25日>······●NCSオムニバス

ゲーム・ミュージック・フェスティバル'91の報告!

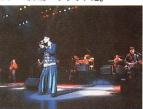
去る7月30日・31日、中野サンプラ ザにおいて開催された「ゲームミュー ジック・フェスティバル'91」は、両日と もに大成功をおさめた。このGM史に 残るイベントをやってのけたのは、ゲ ーマデリック、S.S.T.BAND、J. D. K. BAND、矩形波倶楽部、アルフ ライラの5バンド、そして何より観客 の人たち。とにかく開演とともに総立 ち状態。バンドの別なく熱い声援を贈 りつづけていた。GMを長く見つづけ てた私には感慨深いものがあった。こ



●S.S.T.BANDのギャラクシー氏(右)とミ ッキー氏(左)の2人。かっこいいぞ



こまでGMを押し上げたファンの力に は頭が下がる思いだ。でも、バラード のときは、手拍子するのをやめろよ な/ それがエチケットだ。



☆ゲーマデリック。ボーカルはMr.K。他の バンドとちょっとイメージが違う感じ



⇒「ラングリッサー」「ジノーグ」「ヘッ ドバスター」。CD2300円。●ヒューマ ン・オムニバス⇒「茶々丸パニック」「ア ビスの塔」「茶々丸プロレス」「エジプ

<10月25日>……●カオスワールド⇒ ナツメのファミコン版RPG。

ー「エメラルド・ドラゴン」(バショウ ハウス)、「ファイヤープロレスII」(ヒ ューマン)も企画中。詳細未定。

★東芝EMI

ト』。CD2300円。

<9月13日>……●マスター・オブ・ モンスターズ⇒東芝EMIの、メガド ライブ初参入のSLGをアルバム化。

★光栄

<9月21日>……●ヨーロッパ戦線⇒ パソコン版シミュレーションのフル・ アレンジ・アルバム化。CD3000円。

★ビクター音楽産業

<9月21日>……●アルシャーク⇒全

22曲フルアレンジ・アルバム。うち5 曲はゲスト・ミュージシャンを迎えた スペシャル・アレンジ。CD2500円。 --11月頃、ナムコ関連の新譜をリリ ース予定。詳細未定。

★アポロン

<10月21日>……●ウィザードリィロ D-BOOK⇒ドラマ編。CDのみに、 描き下ろしイラストなどを掲載したブ ックレット(32ページ)がつく。CD 2800円、テープ2300円。

<11月5日>……●ファミコン・ジャ ンプ~最強の7人~⇒全16曲フルアレ ンジ・アルバム。作曲者自身によるシ ンセ・アレンジがメインとなる予定。 ○○2800円、テープ2300円。

<11月21日>……●すぎやま・こうい ちゲーム大全集⇒すぎやま氏自選によ る作品集。全曲シンセサイザによるア レンジを予定。2枚組。詳細未定。

今回は、はっきりいってためになるぞ。 たまにはまじめにゲーム制作講座をやろう。みんなから送られてくる企画書を読

第18回 んでいて、このことはぜひいっておかないといけないな、と思ったのだ。大事なことなので、しっかり読んでくれよ。

操作性の大切さを 見落とすなよ!

あ一、さて今回はいきなり本題に入るぞ。最近のゲームはみんながよく知っているとおり、「規模が大きい」「同時に処理するものが多い」「システムが複雑」が三大要素のようになっている。明らかに数年前とは状況が違ってきている。これだけのゲームを作るには、とても一筋縄ではいかない。プログラマの腕だけではカバーできないのである。

しかし、みんながなろうとし ているのはゲーム・デザイナー であるから、プログラマではな い。だが、プログラムのことを 頭のなかからすっかり消してし まうのは早計だ。たとえ、自分 がプログラムを組まなくても、 よいゲームを作るためのミーテ ィングなどで、勝手にやってく ださい、では話にならない。自 分で書いたゲームを、ほかのス タッフに理解して協力してもら わなくてはできないのだからね。 だから、すこしでもプログラマ と話ができるように勉強してお かなくてはならない。これもよ いゲームを作るための条件だ。

そこで、これからゲーム制作 講座では、そのへんを考慮した システムの作り方に入ろうと思 う。いままでの講座で、もうか んたんな企画書の書き方はわかったと思う。もちろん内容は人 それぞれだから、個性にまかせ るけどね。ただし、いままでの みんなから送られてくる企画書 の大半は、実際にゲーム化を考 えるとなると、むずかしいもの が多い。プログラマの話をしたから、すこしわかっている人もいるかもしれないけど、とりあえず、どうしてなのかちょっと考えてみたい。

まず、みんながゲームを遊ぶ 立場にたったときのことを考え たい。そういうとき、ゲームの どんなところに注意しているか な。やっぱり遊んだときに、つ まらないものだったら悪いとこ ろばかりが気になってしまうだ ろう。処理速度が遅いとか、グ ラフィックがきたないとか、操 作性が悪いとかね。ぼくがまえ に「シナリオは自分のために作 るのではない。人のために作る ものだ」といったことを覚えて いるかな。いま、すくなからず シナリオを書き始めたキミたち は、そのへんのところをもっと 注意してほしい。なぜなら、実 際ゲーム化するためには、その へんの問題を避けてはとおれな いのだから。そして、こういう ことは、プログラマときちんと 話をしておかないと表現できな いのだ。

というわけで、プログラマと どう話し合うかということを話 すまえに、これからはもっと具 体的なシナリオをみんなに要求 したいと思う。

そこでこれからは完成したゲームをある程度予測しながら、 企画をたてていこう。いいかな、 企画書を作るんではないぞ。実際に企画をたてていくのだから、 そのへんを間違えないように。

で、企画をたてていくときの注意点。企画書を作るうえでの最大のポイントは、企画そのものよりも、相手に読みやすくてわかりやすいものを作るというのが、大きなポイントだったよね。しかし、企画の実質作業はそうではない。そのほとんどは、システムの組みたてであるから

だ。そのため何本もゲームを作っているぼくでさえ、どこから 手をつけていいのかとまどって しまうことさえある。

たとえば、RPGの場合に敵キャラやアイテムの名前をつけたりする作業は、ずーっと後まわしにする。ようするに、ふつうの人でもかんたんに考えられそうな部分(時間がたりなくなったとき、誰かにまかせられるしね)や、人手を使って一気にやる作業は、システムの骨格ができあがってからの単純作業ということだ。いわば、肉付けしていく部分というわけね。

それに、シナリオを作りたいと思っても、杭上論でしか作れない人も多い。結局なにをしていいかがわからないわけだ。よくいう、なんとなくわかっているんだけどやれといわれてもわからない、さらには、どこがわからないかもよくわかってないパターンだな。そのへんを説明していくのは非常にむずかしいんだよね。まあ、できるだけやってみてよ。

で、話を元に戻すけど、ゲームをやっていてつまらない部分を、自分の作りたいゲームで表現していくためには、企画をたてる最初の段階で、いちばん気をつけなければならない。

何本もゲームを作っていれば、 前作の評価をユーザーから聞け るのでそれをステップアップの 材料にすることができるが、最 初はそうはいかない。既存のゲ ームを参考に、自分の感触や一





いつもいつも投稿をありがとう、この講座を始めてからすでに I 年半もたってしまった。その間に送られてきたシナリオの数は200を越えた。そのうちの稲垣くんの作品「サイボーグ・ベースボール」をコンパイルのほうで商品化しようという話がもちあがった。で、企画会議を何度もへていくうちに年内(といってももう、今年もそんなに残ってないけど)にプログラムに着手するのはむずかしい、という結論にいたったのだ。ようするに見送り、というわけ。報告が遅くなってごめんなさい。現実に実際の



般の人の評価(どんなゲームを 売れているかなどの人気度なん か)を聞いて確認しながらやっ ていこう。

それで、一般的によく聞くの が、操作性の問題だ。操作性が いいとか悪いとかいうのは、一 見地味な問題だが、非常に重要 である。みんなから送られてく るゲームで、この操作性に触れ たゲームはあんまり見たことが ない。ふつう、我々は操作性を 重視する。ただし、それはウリ にはならないのだ。新しいタイ プのゲームとか、意外性に目が いったりする、こういうことが

り、ヘタをすると時間がたつに つれ不快感を感じるものさえあ る。だから、実際に企画を進め ていくとなると、それこそいろ いろなことに気をつけなければ ならないのだ。

そこで、操作性のいいゲーム というのを考えてみよう。操作 性=スピード感とういう考え方 がある。ようするに、処理速度 の速いゲームは操作性がいいと いう考え方だ。しかし、これは 短絡的すぎるだろう。もちろん、 スピードと操作性は全然別物と いうわけではない。お互いに引 き合う位置にいることはいるの



ふつうのウリになる部分だ。基 本はあくまで操作性ということ を忘れないでほしい。

たとえば、非常にユーザーの 目をひく画面レイアウトを考え たとする。いままでにないよう な画期的なレイアウトで、誰も がデザイン的にすごいと思った とする。それはそれで1つの成 功といえるだろう。ただし、も しそのレイアウトが、実際に遊 んでみると、ウインドウを開く さいにあまりにも面倒だったり、 コマンドを呼び出す構造が何層 にもなっていて複雑だったりし たらどうだろう。ほんとうに成 功だといえるだろうか。

また、レイアウトに関しては 操作性の問題だけではない。意 外性で目をひくものの大部分は、 第一印象のインパクトは強いが、 慣れてくるとただうるさかった

だが、ここでいっている操作性 の意味はユーザーサイドにたっ て設計された親切な配慮という ものだ。

だから、たとえばコマンドを 作るさいに、そのゲームで必要 とされるコマンドをどういう形 で管理するかということも重要 になってくる。使用頻度の高い コマンドは、ウインドウのいち ばん上に置いておくとか、セー ブとロードなどは間違わないよ うに、確認をとりながら実行す るようにさせるとか、である。 このことは、どんなゲームでも 重要である。ずいぶん進んだと ころでセーブしようとして、う んとまえのデータをうっかり口 ードしてしまったら泣くに泣け ないからね。

さらに、メッセージスピード やフィールド移動のスピード変 化などのサポートも、操作性に とって重要なことである。たん にゲームは速ければいいっても んじゃないんだからね。そうい ったオプション的な部分も充実 させることが、本来のゲームの あり方だと思うし、最近どんど んよくなってきている。

それから、アクションゲーム だってどのキーを押すとどうい う処理が(ミサイルを発射する とかオプションがつくとかね) を行うかというのは、大事な問 題だ。とくに最近のゲーム機は、 ボタンによる処理の対応をユー ザーが自由に選択できるものが 増えた。

それと、やっぱりいくつもの ゲームを遊んでいるうちにユー ザーのほうとしても、自分のク セもふくめて、操作性の大切さ に気づいてきているようだ。だ。 が、すべてのユーザーが自分の 好みに合わせてコマンドの順番 や選択、戦闘の仕方やアニメー ションのオンオフ、はては画面 に合わせたBGMの選択、ウイ ンドウのバックカラーの選択ま で、もうなんでもかんでもユー ザーの自由になってきている。

企画を進めていくさい、もう こういった部分をないがしろに はできなくなっている。だから、 なおさら操作性の問題を大事に 考えたい。いいゲームとは、シ ナリオの出来だけでは評価でき ないということを忘れてはなら

いのだ。だって、どんなものだ って見た目がよくても、まずい ものは食べられないし、すわり にくいイスは困るよね。デザイ ンとはそこまでをふくめて考え てこそなのだ。

それでは、話題をがらっと変 えて、恒例のシナリオの紹介を しよう。え一、まずは宮城県は 渋ピー・17歳の作品。タイトル は『渋谷の野望~どれ、ナンパし てみっペー』だ。なんという品の ないタイトル。それにいかにも 売れなさそうな感じだ。でも、 私は好きだぞ。企画書の書き方 はマル。読みやすいし、きちん とまとまっている。

さらにゲームはというと、こ れが意外とめっけもん。細かい ところのアイデアが効いていて おもしれーんだよ。内容は、自 分に彼女がほしいために(この へんが現実とゲームがゴッチャ になっとる)、町に出て女の子を ナンパするだけだが、設定が細 かい。とにかく映画を見たり、 ゲーセンに行ったりいろんなこ とができる。それに女の子の心 境をタコメータで表現したり、 かわいいんだわ、これが。一見 アダルトっぽいけど、中身は大 まじめ。「もてる男になるための デートマニュアル」とかいって 売ったら、けっこう売れるんで ないかい。この手のゲームはゲ 一厶機よりも、パソコンむきだ しね。がんばれ渋ピー。

次回の お

次回はちゃんと書くことが決まっている。操 作性のつづきがそうだ。今回の講義では、企 画をたてるにあたって操作性が大事だという ことはわかってもらえたと思うが、実際にど んなところに気を配ってどういうふうに組み たてればよいのか。来月はそのへんの話を図 解をまじえてくわしく説明しようと思う。興 味のある人は自分の持っているゲームについ てそのへんを検証してみるとおもしろいぞ。





賞品システム

CGコンテストに掲載された作品 は梅麿をはじめとするビッツーC Gチームの5人が評価します。5 人が5つの項目につき1~5点の 5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。 5つの項目は、紙芝居部門は構 図・色彩・魅力・演出・技術、イ ラスト部門は構図・色彩・魅力・ 背景・表現力となっています。

	①恐竜の タマゴ	②ゾウの タマゴ	③ダチョウ のタマゴ	④カエル のタマゴ	⑤メダカ のタマゴ
フ、、		即应应	品点	記点以上	40点以
ノク	超すばらしい	並みの努力で	上したいらに期	いわゆる並の	上まだまだ未熟
	作品に与えられる、師範代格の称号。	はもらえない、 優秀な作品に 与えられる。	待する、ちょ いウマの作品 に与えられる。	作品に与えられる。オール 2的な称号。	だが光るとこ ろのある作品 に与えられる。
資品の資金	イラスト部門 は現金1万円。 紙芝居部門は 現金2万円。	イラストは現 金5千円。紙 芝居は1万円 以内のソフト。	イラスト、紙 芝居ともディ スク5枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともディ スク1枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともMフ ァンテレカ。



んぴおん大会もやるし、充実の口Gコン

梅麿 90点台の2作品について 感想が聞きたいでおじゃる。 ファンキーK 「CHINA」は 背景だけは最高のできだ/ のぐりろ でも、人物が全体の 雰囲気を壊しているも~ん。 アニイ! のぐりろのいうこと も、Kのいうこともわかるので、 オール4にしたんだもんね。 全員 ずるい/

こんどる ともかくもう 1 歩で 恐竜のタマゴになりそうだった ことは確かだよね。

梅麿 さて、もう1つの「日没前 の行軍」のほうはどうマロか。 こんどる 全体の雰囲気を統一 したのは評価できると思うけど。 のぐりろ それも善し悪しだじ ょ~ん。今のままじゃリアルだ かなんだかわからないも~ん。 ファンキード オレはそれでも こういう工夫は評価するぜ/ アニイ! 意見がわかれると思 ったので、オール4に……。 全員 ふざけんな/

鳥取県·猪口亮

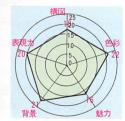
CHINA (EASY使用)

総合97点



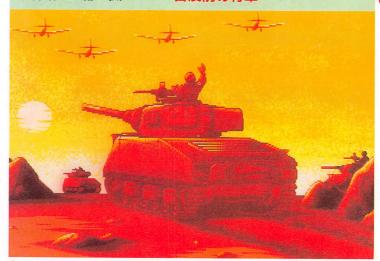
雪と夕日のグラ フィックはみご とでおじゃる。 気になるのは人 物のほうでおじ

ゃるが、もっと手前に持ってくる か、いっそのことけずってしまっ てもよかったのではないかと思う のでおじゃる。個



京都府・三浦一誠

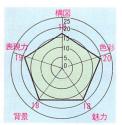
日没前の行軍(グラフサウルス使用)





戦車の重量感や 構図はいいと思 うのでおじゃる。 オレンジ系以外 の色を入れれば

もっとリアルさを追求できたと思 うマロ。そのあたりを雰囲気と合 わせて調整してみてもよかったの では?個



●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「龍戦士」北海道・ボンディ(2・2・1・1・1・1)「空母出撃」秋田県・モンキーK(2・1・1・1・1)「N E W TYPE VS. OLD TYPE』群馬県・ふこ(2・I・2・I・2)『こわれた〜』千葉県・ジョン | 号(2・I・2・I・2)『夏』千葉県・SQR(I・ $2 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 2$) 「FRAY」 千葉県・石井洋 $(1 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 1 \cdot 2)$ 「風の中」東京都・TWO PLUS $(2 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 2)$ ※評価点は梅麿 | 人ぶん

岐阜県・変態猿人間 素敵な象の西の旅(パナソニックシステムティスク使用)





79点

うしろに飛んでいるハチたちのキャラクタがおもし ろくていいでおじゃる。象のベルトもなかなかいい マロ。こういうグラフィックを描かせたらキミの右 に出るものはのぐりろだけじゃないかと思うでおじ ゃる。タイトルもマロは好きでおじゃる。もっとこ の世界を追求していってほしいものでおじゃる。次 作も期待しているぞよ。梅

埼玉県・てちゃば にんじんの叫び (バナソニックシステムディスク使用)





72点

なんか、作者の楽しい雰囲気がそのまま伝わってく るような、グラフィックで「しあわせー」っていう感 じがにじみ出ていて、いいでおじゃる。マロとして はこの大根のキャラクタが気に入ってしまったでお じゃる。大根だけで、またI本のCGが産まれるよ うな気がするでおじゃる。なんかわくわくするでお じゃるなー。個

静岡県・渡邊茂樹 殺されて一か(F1ツールディスク使用)





68点

雰囲気はいいと思うでおじゃる。ただ、全体的に色 が落ち着いているのが気になるでおじゃる。こうい うグラフィックはメインになるものにもっとビビッ ドな色を使ったほうがいいと思うマロ。ま、これは 趣味の問題だとは思うでおじゃるけど。落ち着いた 色に合うCGを描くほうがいいかも。何

埼玉県·出雲恵 WIZARD (グラフサウルス使用)





79点

じゅる、女の子がかわいくていいマロ。かわいい! かわいい……今度はSCREEN7のモードを使って描 いてたもれ。でも、女の子が描いてあれば採用にな るかというと、そうとばかりはいえないでおじゃる。 マロは長年女の子を描きつづけたおかげで、目が肥 えているでおじゃるよ、ほほほ。構図や色なんかも どんどん研究してたもれ。個

東京都·迫田秀和 F.G (パナソニックシステムディスク使用)





69点

このグラフィックを見ると、ピーターパンを連想し てしまうでおじゃる。「浮かんでる」っていう感じが よく出ていていいでおじゃるよ。空の描き方がうま いのだと思うぞよ。今度は眼下に広がる町とか、雲 なんかに力を入れて描きこんでみてほしいでおじゃ る。もっとよくなるでおじゃるよ。それから、人物 にも手の動きや体の動きを表現してほしいマロ。梅

栃木県・松崎波動拳//舞妓(グラフサウルス使用)





きちゃったんだそうでおじゃるが、元がわからない ので、色の付け方なんかを評価して採用したでおじ ゃるよ。でも、こういうグラフィックは構図が命み たいなところがあるでおじゃるから、「う~ん」と考 えてしまったでおじゃる。次回に期待。梅

埼玉県・くりゃっかあ

おほぼほほっ//(グラフサウルス使用)





ふっふっふっ、こういうグラ フィックは大歓迎でおじゃる。 もっと、もっと、もっと、派 手な衣装にして描いてきてほ 総合64点 しいでおじゃる。 稱

三重県·大竹敬二

夏祭り(F1ツールディスク使用)





10月号だけど、夏だな~って 雰囲気が素直に出ていて好感 が持てる作品だマロ。そうい えば、今年は一度も海に行か なかったマロ。しくしく。梅

岐阜県·国産品





黄色の女の子と青の女の子の 重なり方が変でおじゃる。女 の子がかわいいから、まあ許 すでおじゃる。それにしても 総合59点 乳首くらい……。 梅



ねこのねーちゃん(グラフサウルス使用)





もっと女の子を勉強してから 描いてほしいでおじゃる。鏡 のまえで自分でポーズを組ん でみて、人間の筋肉の動きを 研究してたもれ。梅





梅麿 今回の紙芝居部門は2作 品が採用になったでおじゃる。 「ハイな男」を見てみんなはどう 思ったでおじゃるかな。 アニイ! バイクや人の動きな んかはよくできているよね。 こんどる 走り去るところなん かはバックトゥザフューチャー みたいでかっこいい。 のぐりろ 話としてはよくある やつだも~ん。今度は別のネタ

を考えてほしいも~ん。 ファンキーK このバイク (KATANAがモデル)はオレ も好きだぜ/

梅麿 一方の「顔の進化」のほう はどうでおじゃるか? アニイ/ けっこう細かく動く のでおもしろいよ。

ファンキーK もっと演出に凝 ってもらいたかったぜ/ のぐりろ ちょっとストレート

すぎるも~ん。

こんどる つぎは顔の動きだけ ではなくて、体の動きなんかも 加えてみてほしいよね。

ディスクに関するご注意

今回、付録ディスクには紙芝居部門の 「ハイな男」が入っています。使い方は 116ページ以降をお読みになるか、ディ スクの指示にしたがってください。こ の作品はグラフサウルスで描かれてい ますが、グラフサウルスなどのCGツ ールで読みこむことはできません。

愛媛県・まいきー 八イな男(グラフサウルス使用) 4分の一画面でアニメーション 男もののブーツが見える。 1、2歩進んだのち、立ち止まる。 バイクにまたがる男。 青のツナギを着ている。 画面が右にぐるんとまわりこんだあとで、 バイクに乗り、右の親指を突き出す男。 はるか彼方まで続くハイウェイとバイク の後ろ姿。 ヘルメットのてっぺんからじょじょに黄 色っぽく変わっていく。 光の点となって、走り去っていくバイク。 あとには道だけが残されていた。 道のはるか彼方で爆発が見える。

富山県・Okatan 顔の進化(パナソニックシステムディスク使用) 9分の 一画面でアニメーション 月のような丸 顔が出現。 口が出てきた。 点の目からも っと目らしく なった。 眉毛もはえた。 右をむいてみ る。 正面に戻ると 耳ができてい 1=0 画面下へ顔が 移動していく。 顔が上がって くると、首が つながってい 顔が上をむい 8/8 ている。 (a.a) 元に戻ってみ ると髪の毛が はえていた。 ひと通りのも のがそろって、 (ee 顔らしくなった。 最後には男 の顔となって



ライダーの着ているツナギ は、ナウシカかと思ってし まったでおじゃるよ。とて もよくできていると思うぞ よ。SCREEN5のグラフィッ

クを3ページぶん使っているので、ディス クアクセスが「回ですむというのがうれし いマロ。と同時にバイクや人間の動きが、 ちゃんと表現されているのもすごいでおじ やる。梅





顔の動きというけっこう誰 でも思いつきそうなんだけ ど、誰もやっていなかった ものを作ってきてくれたで おじゃる。ただ、送られて

きたものが、ターボR専用バージョンだっ たので、MSX2+で見ると遅かったのが残 念だったマロ。できれば、MSX2でも同様の スピードで見られるようにしてほしかった でおじゃる。でも無理かなあ。循





ほほえむ。

●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「聖戦-邪神ガイア-」福島県・イカアゴクレータービンQP(I・2・I・I・I)「祝・ソーサリアン発売決定記念」 栃木県・TAMUSAN(3・3・2・l・l)『Fancy』 新潟県・ひさきけい(2・l・l・2・l)『老人少年ぼくホエホエくん-第l話-」京都府・メロスモ レシャン★(2・2・1・2・2)『Theヒットマン』大阪府・DRAGON SOFT(2・3・3・3・3)

CGコンテスト歴代(1990年9月月月)ちゃんぴおん大会

マロのCGコンテストが始まってから、もうずいぶん多くのちゃんぴおんを生みだしたものでおじゃる。今月号からムックになったことでおじゃるし、こ

のへんで過去のちゃんぴおんの 作品を一同に集めて読者のみん なからちゃんぴおんのなかのち ゃんぴおんを選んで決めてもら いたいと思うマロ。最近は投稿 作品のレベルが上がっているで おじゃるから、最初のころのち ゃんぴおん作品にはつらいかも しれないでおじゃるな。そのあ たりも考えてやってほしいマロ。 今回はスペースの都合でイラスト部門のみとなってしまったでおじゃるが、いつか紙芝居部門もやるつもりでいるので楽しみにしていてほしいでおじゃる。

31年9月号掲載



①「タイトルなし」千葉県/佐藤幸一☆なつかしい作品でお じゃる。この号で勝ち抜きCGコンテストを始めようと思って いたでおじゃるが、不作だったマロ。そんななかでピカイチ だった佐藤クンが1代目ちゃんびおんになったでおじゃる



②「タイトルなし」神奈川県/中村和洋☆このころの中村クンの作品は、キツネの作品が多かったでおじゃる。いろんな場面のキツネがいい味だしてたマロ。最近は画風も変わってきたでおじゃるが、またキツネの作品を見てみたいマロ





③「タイトルなし」大分県/SーⅡ☆ロボットでおじゃるな。 独特な雰囲気があっていいでおじゃる。色の使い方も影のつ け方もいい感じだマロ。そういえば最近の投稿作品にはロボットを願材にしたものが少ないような気がするでおじゃる



⑤「タイトルなし」兵庫県/内田豪☆こんなかわいいロボットならマロもペットにしてみたいぞよ。アニメ風のタッチの女の子の表情にグッと来るものがあるでおじゃる。背景のメカもいい感じだマロ。とりたてて悪い点はないでおじゃる



⑥「タイトルなし」京都府/三浦一誠☆今や戦車マニアといえば三浦クンて感じでおじゃるな。 リアルタイプじゃないところがいいぞよ。 戦車と兵隊さんの絶妙なデフォルメ感が最高でおじゃる。 もうちょっと色づかいを考えるとなおよし

90年12月号掲載

④「タイトルなし」干葉県/佐藤由健☆この独特なタッチは いいでおじゃるな。山の遠近感もよく表現されているでおじ ゃる。にわとりの後ろ姿に哀愁を感じてしまうのはマロだけ でおじゃるか? 右下の道路がポイントでおじゃるな



①「BUTA」石川県/佐藤いっちゃん☆この大胆なタッチと色づかいには妙な魅力を感じるぞよ。ビルといい雲といい、フニャフニャしていてそれでいて存在感が抜群でおじゃる。こんなビルに住む人はどんな人でおじゃるかな?



®「GIRL2」滋賀県/山本直彦☆かわいいマロ。山本クンはもっとちゃんぴおんになっているのかと思っていたでおじゃるが、これが別のちゃんぴおん作品だったんでおじゃるか。バックのぬいぐるみもいいでおじゃるぞ

ちゃんぴおん大会への参加方法

このCGコンテスト歴代ちゃんぴおん大会は、読者のみなさんからのハガキによる投票によって、90年9月号から91年5月号までのイラスト部門ちゃんぴおんから、さらにちゃんぴおんを決かしたいと思った人は、ハガキにあなたの好きな作りたいと思った人は、ハガキにあなたの好きな作品が好きなのかという理由を書いて下のあなからは選ばる名に『グラフサウルス Ver.2.0』をさと選びる名に『グラフサウルス Ver.2.0』をさらばます。また、投票によってちゃんぴおんに対けます。また、投票によってちゃんぴおんに対けます。また、投票によってちゃんぴおんに対けます。よたの応募をお待ちしてます。

〒105東京都港区新橋 4 — 10 — 7 T I M M S X ・ F A N編集部 ほほ梅麿の C G コンテスト「歴代ちゃんぴおん大会」係

明日のCGコンテストを考える

梱整 いよいよ、今月からディスクが付録でつくようになったでおじゃる。

アニイ! 今まで、動きが見せられなくて、残念だったもんね。 せみまる でも、グラフィックって容量くうんだよね。

のぐりろ ようりょうってなん

だも~ん。ぼくわかんない。 価値 でも、来月はいっぱい入 れたいでおじゃる。

ファンキーK そんなら、ディスクの担当者をおどして、イラスト部門も含めた全作品を入れちゃおうぜ!

全員 それでは、また来月。







ディスク化を記念して、これまでのサ ウンドフォーラムとAVフォーラムか らのベスト・セレクションをお送りし ます。もう、ぜったいにおもしろい。

Audio-ONLYシリーズ

この連載の発端となったのは、音だけを扱 う「サウンドフォーラム」。まずは音だけの作 品を集めてみた。

最初は『おいジョーイ』(Romi/1989年3 月号)。PSGのコンピュータ声がみごとにし やべる。

『アメパト』(保田貴史/1989年4月号)。テレ ビや映画でおなじみの、アメリカのパトカー のサイレンの音。うーん、リアルだな。

『大怪獣とウルトラマン』(Romi/1989年 5月号/下のプログラムリスト参照)。当時の Romiクンは、常連中の常連で、毎月自分の コーナーを持ったり、ついには師範代となっ てお題を出したりしていたのでした。でも、 こんなグレイトな作品を聴かされるとだれも 文句をいえない説得力があるのだった。

『おもちゃ屋の猿』(Romi/1989年7月号)。 おもちゃ売り場にいる、あれだ。2匹いて、 先にシンバルをたたき、次に小太鼓をたたく。 あ一、ただのPSGなのに、なんて完璧なん だろう。

『ジョーズ』(Romi/1989年9月号)。う ~ん、じょうず。

『銀河銀道の夜』(Romi/1989年9月号)。

Audio-ONLY シリーズ No.3 大怪獣とウルトラマン■兵庫県・Romi

10 DEFFNA(R)=RND(1) +R:SOUND 7,10:SOUND 8 ,15:SOUND 9,8:SOUND 10,16:SOUND 1,0:SOUND 5,15:SOUND 6,31 20 FORL = ØTO3: FORI = ØTOFNA(4): FORJ = OTO45ST EPRND(2)+.5:SOUND 0.80+J:SOUND 0.0:NEXT:

FORJ-@TOFNA(199):NEXTJ.I 3@ FORI-@TOFNA(4)+1:SOUND11.0:SOUND 12.1 6:SOUND 13.0:FORJ-@TO99:NEXT:SOUND 11.99 12,40:SOUND 13,9:FORJ=0T0399+FNA(99):NEXTJ,I,L

48 FORI=0T0199:SOUND 0,90:SOUND 0,100:NE XT:FORI=0T010:SOUND 8,15-I:FORJ=0T040:SO UND 0.80+J:SOUND 0.0:NEXTJ,I:FORI=0T04: OUND 13.0:FORJ=0T059:NEXTJ,I:SOUND 12.2 0:SOUND 13.0:SOUND 8.0:SOUND 9.0:END

1989年~1991年のベストAV作品集・3本立て

スーパー付録ディスクの「AVフォーラム」のコーナーには、以下の3本のプログラムが入ってい ます。これは、1989年1月号の「サウンドフォーラム」から1991年8月号の「AVフォーラム」に 掲載した作品より、それぞれ、音だけの作品 (Audio-ONLY)、ビジュアルだけの作品 (Visual-ONLY)、音とビジュアルの総合作品(Audio Visual)の傑作を抜き出して、一部手を加え、分 野ごとに10~16本ずつまとめたものです。今回の記事は、この3本のプログラムを実行しながら読 んでください。また、収録作品のなかからとくに印象に残った作品のリストを掲載していますが、 これは当時の面影そのままにしてあります。

●Audio-ONLYシリーズ ファイル名: A-ONLY. AV

音のみの傑作作品集。MSX・RAM32Kでも動き

❷Visual-ONLYシリーズ ファイル名: V-ONLY. AV

❸Audio-Visualシリーズ

ファイル名:AUDI&VIS.AV

ビジュアルのみの傑作作品集。MSX2・VRAM

音とビジュアルをあわせもつ真のAVフォーラム作

品集。MSX2·VRAMI28K要。



これだけ例外で星のビジュアル付き。車輪の 音がメルヘンしています。

『学校のチャイム』(武六中2D18番/1989年 10月号)。エコーが美しい。

『エジプトのチューリップ』(AOTAX/ 1989年11月号)。塾長の好みにピッタリのエキ ゾチックな作品。

『マッチ』(ラコちゃん/1989年12月号)。この 作品は音が小さめなので、音量を上げて鑑賞 してください。

『戦車が] 台、戦車が2台…』(AOTAX/ 1990年2月号)。これは題の付け方がうまかっ た。Romiとは異なるセンスです。

『乱れ太鼓』(M'1000/1990年3月号)。 太鼓シリーズ第1作。

『小悪魔の笑い』(SE | 丸/1990年3月号)。 うーん、素敵な笑い声だ。

『そろい太鼓』(M'1000/1991年1月号)。 太鼓シリーズ第2作。前作よりもグレードが 上がっている。

『どうしたんだPSG』(清志郎/1991年2月 号)。もはやビジュアル全盛となってしまった 昨今の世情を憂いて作ったわりにはただのウ ーピー・ハーマンなのがおかしい。

『ココハドコ?』(よしむソフト/1991年8月 号)。宇宙人のセリフが関西弁なのがイカス。 付録ディスクでは音だけのこの作品に特別に ナレーションをつけて紹介してある。

Audio-ONLY シリーズ №16

ココハドコ? ■大阪府・よしむソフト

1 SOUND7,56:FORI=90TO21STEP-2:O=I+10-RND (1)*20:PLAY"T120V15L48N=0;":NEXT:GOSUB3: SOUND7,159:SOUND6.61:SOUND10,16:SOUND12, 80:SOUND13.0:GOSUB3:SOUND7.56:PLAY"T120V 15L6401GR2GR2GR2GR2GR2","T120V15L6401A-R 2A+R2A+R2A+R2A+R2'

2 GOSUB3:SOUND7,56:PLAY"V15T120L12O3DD#CR16DE","V13T120L12O4D-D#CR16DD":GOSUB3:E

3 FORI = ØTO15 ØØ: NEXT: RETURN

Visual-ONLYシリーズ

次は、ビジュアル作品のみを集めたコーナ 一。テクニック的にも興味深いです。

『タイムトンネル』(中山正智/1989年8月 号)。もはや欠かせない、カラー切り換えのは しりとなった作品です。なつかしいなあ、N HKの日曜日夕方6時。効果音付き。

『蛍光灯』(中山正智/1989年8月号)。グロー ランプが点滅して蛍光灯が点灯するまでの立 体的な表現がみごとです。初めて見たときは 編集部一同びっくりしました。傑作。

『千円札』(おめあて/1990年5月号)。あはは

Visual-ONLY シリーズ No.3

千円札,*

■鳥取県・おめあて





写真の変化には思わず笑ー

SCREEN5: COLOR= (2, 2, 0, 4): COLOR2, 15, 15: C

DRAW" BM 130 , 701 4HL 3GL HL 7GL 5GL 2GDGDGD4GD 6GD4GD2U13HU3EU2EU2EU3EU2REUER3E2R3EURFR ERER10FRFRF5R2F2DFDF2D2FD6GDFD3GFRFGLGLR 2DRFDU3NLENUFD4GD3GD3GD3G2DL2H2EUBU2UR2U

RU3RU4LULDLDGLD4GD4U4EU3RE2DFLD3LDBD13R2 FDFDF5D22L27UEHG2DL8U2EUEUH3UD6 3 DRAW"GD3BU11NG2U2HU3GLG2LGLGLGLGL2GLGL2G LD8R16U2EU5BR6FER8ERE3UEUE3UEUE3UE4UHU5H D7LG5LGL2UHUDFDFGHDLFLDL2DNL3GNF2L8GRD2F DFD2BU8L7HGUHUL2ULHUH3U3HU3HU7HU4LU3RD2U 5EU2RUEURUEDR8D3FDFD2GDBU8BLL2EL7G2BD4R2

UEFURUR2GR2FL3FL2BD5GLHBD13FD 4 DRAW"BR2EUERE2REHLBL2UBD3BR4R2E2BU3URB D4DBE3FDGBL2GFR3F5D2GL2HL3BF2L3DL6HBH3DL 3U2FR14BR9U4BU3UHUBR5BU2EUHUEBUBEUHBL2BH L2GHGL2HLHLER2URF2DL2U2R3DRDBD5NELGL2HBE 2L2HBL3FH2GU2EBU4R2UR6DR3DRFUH2L2ULHL4GN R6LGRBR14EHBH3BUU2BU5HBU4E2FG2DF2D4FD4F3 DFDFD3FU2E3

5 PAINT(X,65):PAINT(X,110):PAINT(105,Y): PAINT(140,Y)

6 FORS-8TOTS000:NEXT:FORJ=9TO0STEP-1:FORI =10TTO12TSTEP20:COPY(I-J,46+J)-(I-J,41+ J)TO(I-J,45+J):NEXT:NEXT:FORS-0T03000:NE XT:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(230,200):PRINT#1,

7 GOTO 7

『MSXでメガドライブする』(おめあて/ 1990年9月号)。フフフ、鬼太郎のオヤジが車 で走り去る、というギャグなのだった。塾長 は、個人的に水木しげるのファンであったり もする。

『水の中』(裏鬼門/1990年10月号)。 うーん、 立体的なスクロールが涼しそう。夏向きの作 品です。

『すごいくるま』(浜岸雄/1991年3月号/下 のリスト)。ディズニーだとかいった、アメリ カン・コミックの味があります。

『タイトル』(おめあて/1991年3月号)。L | NE文とDRAW文だけで作っているのだが、 まあそっくり。

「Silent Eve」(DX 1 4/1991年6月号)。 静かにサンタクロースが空へ去っていく。う 一ん、美しい。

『BL I ND』(NAVA/1991年8月号)。ス ペースキーでブラインドが開いたり閉まった りする。アイデア賞ですね。

『こんな人もいる』(しみみ/1991年8月号)。 ほっておくと、目と唇がてんでばらばらのほ うへ動いていってしまう。スペースキーでも との位置に戻ってきます。なんとなく、知っ ている顔だと思うのはなぜだろう。

Visual-ONLY シリーズ No.6 すごいくるま* ■福井県・浜岸雄



○『チキチキマシン猛レース』を思わせる擬人化された 車の表現。グレートです

COLOR1,4,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:LINE (40.12)-(2.0), BF:LINE-(6.4), A, BF:FORR=0 TO1:CIRCLE(6+A+13.12), 3,5:PAINTSTEP(0.0), 1,5:LINE(29+A*7,13)-STEP(1,1), 1,B:LINE(9+A*20.2)-STEP(8.3), 3,BF:NEXT 2 FORR=0TO30:C=0:FORB=1TO25STEP1+A^2/18:

COPY(B,0)-(B,14+(A)13)*2)TO((A-FIX(A/6)* 6)*40+C,22+FIX(A/6)*20):C=C+1:NEXT:FORB= ØTO25STEP1+(25-A)^2/300:COPY(26+B,0)-STE P(0,12-(A>4)*2)TO((A-FIX(A/6)*6)*40+C,22 +FIX(A/6)*20+(A>23ANDC>7ANDA(30)*(1-(A)2

3 CIRCLESTEP(0,4-(A<110RA-RND(-TIME)*3>2 4)*120+RND(-TIME)*9),2,14,RND(-TIME)*6,R ND(-TIME^3) +6:NEXT:NEXT:LINE(26,0)-(26,1

SETPAGE0,0:CLS:LINE(0,65)-(255,211),8, BF: INE (3.60) - (30.211), 4: PAINT (0.65), 4: F ORA=1T0156: COPY (0.0) - (26,14), 1T0 (255-A,5 0): NEXT: FORA=0T030: COPY ((A-FIX (A/6)+6)+4 0,20+FIX(A/6)+20)-STEP(37,16):1TO(99-A+3 -(A)24)*4,48):FORB=ØTO15-(A=3Ø)*150Ø-(A= 5 NEXTB, A: GOTO4

Audio Visualシリーズ

さて、最後のコーナーは、音とビジュアル の総合作品。

『梅雨』(A1/1989年10月号/下のリスト)。 雨、地面に小さな円を描く。音はたいしたこ とないけど、日本人の情緒に訴えるものがあ りますね。

『ポンプとふうせん』(AOTAX/1989年11 月号)。単純だがおかしい。だんだん風船が大 きくなって、割れる瞬間が近づくのを恐怖し つつ待っている。音はやさしい。

『夜のエジプトバスツアー』(MACK竹中/ 1990年3月号)。バスの「ゴーッ」という音のた めにリアリティがグッと増している。

『羊が1匹』(Romi/1990年3月号)。ブオ ーンと栅をジャンプする高さ、退場時の動き、 いずれにも一流の輝きがある。

『通路を走る!!』(AOTAX/1990年4月 号/下のリスト)。壁が揺れるのと、走る足音 が同期しているので、実際に通路を走ってい る感じが生まれる。

『再生・逆再生』(AOTAX/1990年6月 号)。ボールの動きが再生・逆再生されるのも おもしろいけど、音のほうもていねいに作っ てあるのがうれしい。

『へそかくせ』(裏鬼門/1990年9月号)。約2 分待って、実際にカミナリが表示されるのは ほんの一瞬という意地悪プログラム。でもビ ジュアルはよくできている。

『男女交際によくある風景』(ろんぐTEAM /1990年9月号)。ジェットコースターのシミ ュレーションなのだが、ゆれぐあいがうまく できていて、怖かったのを思い出してしまっ

Audio Visual シリーズ M.1

梅雨 * *

■岡山県・A1



がはねる。グレイが地味で美しい

10 COLOR 15,0,0:SCREEN7:SETPAGE0,1:CLS:P AINT(0,0),14 FORI = ØTO99: CIRCLE(RND(1) +500, RND(1) +1 50+60), RND(1)*5+9, RND(1)*8+6:LINE(RND(1 *500+6,RND(1)*20)-STEP(-RND(1)*30+3,RND(1)*100+80),RND(1)*8+6 NEXT: PUTSPRITEØ, (Ø, 208): SETPAGE1: SOUN D8, 15: SOUND7,

A=13:FORI=6T013:COLOR=(I,7,7,7):COLOR =(A,5,5,5):A=I:NEXT:GOTO40

わたしのサウンドフォーラムに投稿 されてきた手書きのプログラムを打ち こむ仕事が始まったのは、MOTOR 命令が禁じ手になった1989年4月頃だ。 その頃の作品で強烈に印象に残ってい るのが中山正智の「蛍光灯」(1989年8 月号掲載)。これを見た人は必ず"へ 一"、と感嘆をもらしたものだ。作品じ ゃなく手紙にも印象深いものがある。 TAKE竹の「友法」(1989年10月号掲 載)はピコピコと鳴る、いかにもUFO ポイ音はしない。コメントに「UFOの 音など、たいていの人はきいてないの だから、どんな音でもいいのだぁー!!」 だって。これはおかしかったなあ。「蛍 光灯」をきっかけにビジュアルに力を いれた作品が多くなり「AVフォーラ ム」へとかわっていった。「冬の夜空・ 雪の物語」(1990年2月号掲載)という 窓枠が描かれ、粉雪がシトシト降る作 品がきれいだった。

今まで打ちこんだリストをつなげれ ば東京タワーの高さを越えるだろう。 ほとんど1人で打ちこんできたのだ。 むかしはプログラムの打ちこみなんて、 地味で疲れる作業でいやだった。今で はこれがけっこう気に入ってる。(終) A Vフォーラム管理人・ちえ熱

『ソナー』(TOM/1991年3月号)。「ピーン」 というソナーの音が良い。『沈黙の艦隊』ふう の作品。

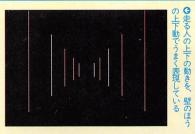
『音叉』(DX14/1991年7月号)。音の波の 視覚的表現。余韻が残るのが美しい。

『ミステリーサークル・宇宙人説』(ふらっと まぁしゅ/1991年8月号)。ミステリーサーク ルのモワレが畑っぽくてきれいです。

あ、終わりだ。

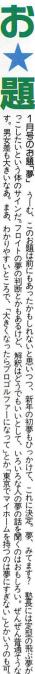
Audio Visual シリーズ No.5

通路を走る//*■神奈川県・AOTAX



COLOR, 0, 0: SCREEN5: SOUND7, 7: SOUND6, 0 FORI=20T097:C=C+1+(C=10)*10:A=EXP(I/2 :B=SIN(3.14159/4.5*C)*A/5:LINE(127+A,1 05-A+B)-STEP(0,A*2),C:LINE(127-A,105-A+B)-STEP(0,A*2),C:NEXT

30 SOUND8,0:FORI=1TO10:COLOR=(I,0,0,0):C OLOR=(IMOD10+1,7,7,7):NEXT:SOUND8,15:GOT



塾長には定型の飛ぶ夢があって、

ぜんぜん普通そうな人なのにとんでもないワイルドな夢の話をしてくれたり

よく見るんだけど、

解釈は非常にかんたんで、

しめ切りは10月8日必着

第22回 ■ ■ ■ ■ ■ 「ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ!

記憶のラビリンス





思い出話などをいくつか

HELLL

お久しぶりの『ラビリンス』である。今月は『ソーサリアン』発売記念ということで、『ソーサリアン』の思い出などを書き連ねてみようと思う。

この『ソーサリアン』、最初の88版が出たのが、1987年の12月だ。なんと4年越しの恋が実った、というべきでこういうところからもMS X ユーザーの熱心さも感じられるしだいであるが、このゲームのプロトタイプを見たのはいつごろだったろうか。確か、9月ごろだったと思う。このへんの話は、以前にもしつこく書いているので、またか、と思われそうだが、しょせんこ

のページは、年寄りの繰り言っ ぽい傾向があるのであきらめて いただきたい。

スクロールのルーチンなんか は『ロマンシア』から発展したも ので、特に最後に出てくるヴァ イデスがソーサリアンがつなが ってぐるんぐるんするのに似て いるでしょ。あれなんですね。

それから1か月ぐらいして立川のファルコムに行ってみると、かなり進んでいて、ダミーっぽい背景グラフィックの中をびゅんびゅんキャラが動いているのを目撃したわけである。それから1か月で大きく進歩していた。魔法や、町なんかがほとんどで

きていた。う一む、このへん記憶があいまいだ。順番はこの通りなのだが、時期がね一。なんせ4年前だもんね。この間の状況をぱおぱおとしては興奮をまじえつつ某誌に紹介していたのだが、とんでもない作品が出るものだな、と思っていた。いちばん感心したのが、町で仕事にありつくという設定で、これが木屋さんが話していた生活そのもののRPGの第一歩という気がしていた。

話はそうとう前になるが、将来どんなゲームを作りたい?という質問に、勇者たちの実際の生活をシミュレートしたRP

Gを作りたい、 という答えが返ってきたことがあった。そこでは勇者といい心は も生活費の心はできた。 をしな、近がではがでいたがでいた。 冒険に行くのもいいし、ずっと

なゲームだ。ここからは個人的 な想像だが、勇者には知名度や 信頼度なんていうパラメータが あって、それが高くないと冒険 の依頼さえこない、なんていう のだとおもしろそうだし、3世 代ぐらいかけて理想的な勇者を 作り上げるなんていう、ユーザ 一が出てきたりして。そう、江 戸っ子だって3代続いていない とだめなんだからね、勇者だっ て生まれてくるときにドラゴン スレイヤーを持って出てくるな んていうのがあってもいいかも しれない。とにかくそんなゲー ムが夢だったわけで、そういう 意味で『ソーサリアン』はその夢 に一歩近づいたわけであった。 『ロードモナーク』もそういうノ リはあるもののちょっと違う。 最近は木屋さんとお話しする機 会はめったにないが、きっとそ ういう構想は持ち続けているは ずで、いつか現実化されるのを 楽しみに待っているしだいであ

町で生活していてもいい。そん

さてさて、話をもとにもどそ







「天の神々たち」グラフィティなのだっ!



○この女、なんとなく怪しいのである



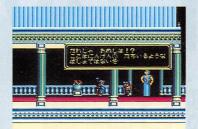
○やったぜ。アンナがついてきてくれた



○これでいちおう天界に行けるんだけど



●神様の前で演奏。音がいいんだよね



○こうやって神様達のごきげんをとらないと



う。そうこうするあいだに『ソー サリアン』は見事完成し、好調な 売れ行きを示したのだが、完成 版ができてからのぱおぱおの生 活はかなり悲惨なものであった。 もともと、ゲームの早解きなど

得意だったわけではない。ゲー ムはじっくり楽しめばいいと思 っていたの。だが仕事となると、 そうとうがんばって解かなくて はならない。しかも、88版はア クションの要素もあって、ある

技を使わないと、ほとんどのシ ナリオがクリアできない仕組み になっていた。これは語るも涙 の物語で、ほんとの話、ぱおぱ おは泣きそうになった記憶があ る。MSX版ではそんなことな いので、安心してプレイしてほ しい。それは2段ジャンプとい うできてしまうと簡単だが、で きないときは一生できそうもな くなる、という微妙な技なので ある。

恐怖の「氷の洞窟」!!

断っておくが、98版やMSX 版にはこの2段ジャンプはない ので、安心していい。参考まで に説明しておく。ふつうのジャ ンプで飛び上がる高さは決まっ ていて、2段ジャンプというの は、ふつうのジャンプをして飛 び上がったところで再度ジャン プをすることで、ふつうの倍の 高さに飛び上がる技なのだ。こ れが1回ならまだいい。何度も やってたまたま成功すればいい わけだから。だが、これを失敗 せずに3度続けるというのは、 かなりの難事業である。これが 「氷の洞窟」にあったのだ。先ほ ど泣きそうになった、というの はこのシナリオだった。いや、 泣いたかもしれない。記憶は定 かではない。しかも悪いことに ぱおぱおはこのことを『ピラミ ッドソーサリアン』まで知らな かった。初めて、98版で遊んだ ときは、愕然としたものだった。 これまでのおれの苦労は何だっ たのだ。

とにかく、そういうわけで「氷 の洞窟」にはいまだにいい感情 は持っていないのである/ 逆 にいまだに好きなシナリオが 「天の神々たち」だ。これはスト ーリーも単純明快で、しかもひ っかけらしいひっかけもなく、 おまけに音楽がすばらしいもの で、何回でも遊びたくなるよう なできだった。かわいいお話で ある。「ジャックと豆の木」ふう の仕掛けがあったり、美しい音 楽がすさんだ心をやわらげると いった、ちょっといい話があっ たりで、心あたたまるストーリ 一なのである。これは誰もが認 める名作といわざるを得ない。

あとは「メデューサの首」。ラ ストのドラマチックな展開は出 色である。やっぱりNPCが出 てくるのがいいみたいで「ロマ ンシア」も評判いい。「紅玉の謎」 なんかもかわいいシナリオだっ た。

だが、いい思い出は希薄なの に対して、苦しかった思い出は 後々まで残る。苦しかったのは 「盗賊達の塔」だ。先月号のマッ プを見ていただければ、そして 実際にプレイしていただければ わかると思うが、あのマップの 広さ。ぱおぱおは最初にプレイ する特権を持っていたが、その ことは同時に何も資料がない、

ということも意味するのだ。あ れは苦労した。

追加シナリオはMSXに移植 されるかどうか、未定だが、こ れもいいできだ。中でおもしろ かったのが「アマゾンの剣」だ。 マップが斜め俯瞰でなんとなく エッシャーの絵を連想させる、 ふんいきのあるマップであった。 ストーリーも凝っていたしね。

ま、そんなこんなで年寄りの 思い出話で終始した、『ラビリ ンス』であった。とにかく、本誌 が導火線になって誕生したMS X版『ソーサリアン』。心行くま で楽しんでほしい、というのが 今の気持ちである。まだ買って いない人は、ぜひ購入を検討し てみてほしい。MSXユーザー の必携アイテムだぞっ/



学校も始まってしまい、楽 しい夏ももう終わりだ。なんだ かさびしい気がするのは不思議 だ。どうも何かやり残している 感じ。だが、DSはそんなこと はない。パワー全開だ!

DS#29

8月に発売になったDS28号をもう遊んだだろうか。で、オリジナルゲームの『怒濤のバーガーショップ』ってけっこうすごかったでしょ。スピコンなん



○いつも女の子だったのに変わったね

かほしくなるくらいに忙しい。 お客の注文に応じてその商品を 出すだけだというのに、すぐわ けがわからなくなってパニック になってしまう。コンパイルの オリジナルゲームはそうかんた んには攻略できないのだ。にも かかわらず、かどうかはさだか ではないけど、今月もオリジナ ルゲームが入る。その名も『ジャ ンプ・ヒーロー』。ひたすら上へ 上へとジャンプを繰り返して高 いところへ上がっていく。キー

操作の技が決め手かな。そうそうオリジナルゲームといえば、もう 1 本。『ちょっとえっち#2』 もある。これもすてがたい趣がある。

そのほかにはBGVの『ぷよ

ぷよ物語』や『ドラゴンクイズ』 の遊べるバージョンが入る。下には紹介していないけど、おなじみ連載AVG『ノーザンクォーターズ』②、『新・帰って来たクイズII』のなどもりだくさん。

ドラゴンクイズP

ドラゴンをあんまりかわいがるんで、すねてドラゴンと家出しちゃった女の子を捜すRPG。モンスターとの闘いはすべてクイズというのがミソ。だってここはクイズ王国なんですから。





オリジナルゲーム ジャンプ・ヒーロー P

変な顔のおじさんがプレイヤー。 ベルトコンベアや左右にゆれる床 を踏み台に上へ上へ行く。高い床 はつかまってはい上がるのだ。







オリジナルゲーム ちょっとえっち #20

えっちといえば、すけべのことでしょうか。すけべといえば、何 でしょう。とにかく女の子の肌をあらわにさせることでしょうか。 だけど、こうやっていってるほうがえっちだな。





BGV ぷよぷよ物語学

ピンクのぷよぷよが悪いぷよぷよ にからまれている。そこへ正義の 味方のぷよぷよ現れる。そして助 けられた彼女は恋に落ちて……。





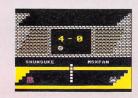


※テマーク……デモ Pマーク……遊べるもの

エキサイティングアタックP

たんなるバレーなのだが、レシーブやアタックにいろんな技がある。登場するのもナゾノハゲなんてゆかいなヤツがいて、親しめるし、1 人プレイ、2人プレイ、ウォッチモードがあるのも親切。







7AN-NEWS

ナイキ

物語を重視したSFアドベンチャーゲーム。銀河系一周 レースで見事優勝できるか!? カクテル・ソフト ☆03-3200-9834 発売中

媒体	⊞×5				
対応機種	M5X 2/2+				
VRAM	128K				
セーブ機能	ディスク				
価 格	7,800円				

アテナ皇女を無事に救い出せ!

主人公のナイキは銀河系一周レースの昨年の優勝者だ。 今年も優勝をねらって相棒の美歩鈴と2人でレースに出場した。レースは7つのチェックポイントを通り地球にもどってくるというもので、過酷なコース設定のため、毎年多くのリタイヤが出て、完走するのでさえ難しいと

いわれている。そんなレース中、ナイキたちのもとに緊急連絡がはいる。内容はアテナ皇女を救出してほしいというものだった。アテナ皇女は何者かに誘拐され、レースに参加している船のいずれかに監禁されているらしい。いったい誰がなんの目的で?レースに参加しているナイキは

はミーユという女の子が悪者に襲われているところらないが、ときには大胆に行動することも必要だ。画まったりするので、状況を考えて注意深く行動しなけいく。コマンドの選択によっては、×××できたり、死これがゲームの基本画面だ。文章形式のコマンドを違これがゲームの基本画面だ。文章形式のコマンドを違



極秘に各船を調査することになった。

ゲームは、文章形式のコマンドを選択していくアドベンチャーで、プレイ中の選択が後の展開に影響するぞ。



○こういうチェックポイントが7つある



とは昔、恋人同士だった軽河帝国第一皇女。ナイ







ゲームで出会う女の子のエッチな画 面が見られるかどうかはコマンドを 選ぶキミの腕しだい。また、ゲームを 終わらせたら、航海日誌という形で エッチな画面を見ることもできるぞ。







★おまけ

ナイキにはおまけ モードがついてい て、ナイキ航海日 誌(グラフィック)、 音楽モード、きゃ んバニ・ビッグバ ン(クイズ)が楽 しめるぞ。



「のすりようはい」としてのつかりにつ。 これはクイズの画面。全て正解すると



今月の「いーしょーくーはまだかいな!?」改め 「一書報

今月から突然 1 ページになった移植情報である。 1 ページでもパワーは旧連載と変わらない、という意気込みでいってみたい、と思う。今月から登場したのは、累計ベストテンで、これでいっそう移植希望の傾向がつかめるのではないかと、思っている。

さて、先月の主役ともいえた 『ブライ下巻』だが、今月もお便 り多かった。もう、かなり過激 なものが多くて、恐ろしくて掲 載できないものばかりである。 やはり、上巻が出て下巻が出ないのは、どんな説明も通用しない、ということなのだろうか。あ、いっとくけどこのページが見開きから1ページになったのは、どっかから圧力がかかったとか、そういうのではない。これは純粋に編集部内部の事情によるものだ。

で、先日リバーヒルソフトに 行ってまいりました。結論から いうと状況は先月号で書いた通 りでいまだに出るか出ないかは

今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	シムシティ	イマジニア	PG	109
2	2	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	71
3	3	ブライ下巻	リバーヒルソフト	Р	52
4	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	49
5	6	ダイナソア	日本ファルコム	Р	48
6	10	ストリートファイター I	カプコン	Α	42
7	7	プリンセスメーカー	ガイナックス	Р	39
8	15	天地を喰らう	カプコン	G A	32
9	5	大戦略 Ⅱ '90	システムソフト	Р	29
10	13	ロードモナーク	日本ファルコム	Р	28
11	8	ファイナルファイト	カプコン	G A	24
12	10	ジーザスⅡ	エニックス	Р	23
13	64	ルーンワースI	T&Eソフト	Р	19
14	14	パロディウスだ!	コナミ	PA	18
15	24	ロードス島戦記I	システムソフト	Р	16
16	14	A. II. A列車でいこう	アートディンク	Р	15
17	22	天と地と	コナミ	Р	13
18	初	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	12
18	16	グラディウスⅡ	コナミ	G A	12
20	14	ポピュラス	イマジニア	PG	11

^{■8}月号アンケートハガキ1000通より集計

注目の3本はこれ!



●アニメ映画も公開された「サイメビ」。 計ではトップだ。画面はPC-98版



●格闘技ブームも手伝い、「ストリートファイターII」も急上昇。 画面はアーケード版



○大人気の「ファイナルファンタジーIV」 がはやくも初登場。画面はスーファミ版

さて、順序が逆になったが今月のチャートを見てみたい。上位4つは変化なし。根強い人気である。『ストリートファイターII」がさらに上がっている。これは違うんじゃないの? というようなことを書くと反発して上がるという傾向があるみたい。初登場は『ファイナルファンタジーIV』。これは現在はまっている。これはスーファミならではという演出が随所にあるかんな。累計では『サイレントメビウス』がやはりトップだ。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	701
2	シムシティ	イマジニア	PG	613
3	ダイナソア	日本ファルコム	Р	421
4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	363
5	ブライ下巻	リバーヒルソフト	Р	359
6	大戦略 1 ′90	システムソフト	Р	330
7	ファイナルファイト	カプコン	G A	296
8	ポピュラス	イマジニア	PG	265
9	天地を喰らう	カプコン	G A	264
10	ソーサリアン	日本ファルコム	PG	201

決まっていない。他社から出る

ことも含めて、検討中ということである。なんとも歯切れが悪いのだが。これまでリバーヒルでMSX版の移植を担当してきたプログロマがいなくなった、とか、会社のシステムについての説明があったのだが、残念ながらMSX版が出ていないこと

のユーザーが納得できるような 説明はなかった、と思う。あと は第3者がなんとかがんばって リバーヒルから奪い取るように して、出すしかないのではない だろうか、という印象である。

要するに、これまでMSX版に

は独自のインターフェイスやグ

ラフィックを用意して、移植と

いうよりもオリジナルと同じ労

力を使って開発してきた。それ

がMSXユーザーの支持を得た

要因だと思う。だが、現状では

そういう形での開発は社内では

不可能だ。といって、どこかに

移植を依頼して、純粋に98か

らの移植を行ったら『ブライ下

巻』MSX版は出るかもしれな

いが、MSXユーザーは納得し

ないのではないだろうか、とい

うことなのだ。そういうところ

でいわば決断を保留している、

という状態なのだ。お話はよく

わかるし、同情できるのだが、

ユーザーの立場からみたらどう

だろうか、という気がしてくる。

イレントメビウス』『プリンセス

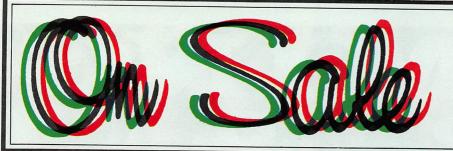
メーカー』の3作品は水面下で

の交渉が進行中であることを報

告しておく。

なお、この『ブライ下巻』と『サ

[※] Pは他機種のパソコン、 Gはゲーム専用機、 Aはアーケードです。



発売中のNewソフトを再チェック

10月のクセして、この原稿を書いているのは8月のあたま。今月は、夏休み進行のためしめ切りもはやく、ON SALEの集計期間も短くなっちゃたん。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 +。●はMSX、MSX 2 / 2 +。★はMSXターボR専用。』はMSX-MUSICに対応したソフト。



7月15日から8月2日 までに発売されたソフト

7月24日●スーパープロコレ(本+□)/徳間書店/1.980円(税込)

7月31日●エアホッケー(□)/アスキー/2,980円

● シューティングコレクション(□)/アスキー/2,980円 8月2日 毎日がえっち(□)/ハート電子産業/7,200円**□**

※『エアホッケー』『シューティングコレクション』は、MSX-GUN (アスキーより発売中の『ダンジョンハンター』に付属の光線銃√1万2800円)が必要です。



○撃って、カ・イ・カ・ン「シューティング コレクション」。 MSXIから遊べるぞ



●斬って、カ・イ・カ・ン『毎日がえっち』。目指すは、千人斬りだ



J&P 売り上げベスト]

やっぱりというか当然という か予想どおり 1 位は『ソーサリ アン』。夏休み進行もあって、左 の発売されたソフトの期間内に はいらなかったけど、ベスト10 の集計には間に合いトップだ/

28

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名	
1	1	-	ソーサリアン	ブラザー工業	
1	2	-	ディスクステーション #28	コンパイル	
1	3	4	信長の野望・武将風雲録	光栄	
1	4	10	銀河英雄伝説IDXKit	ボーステック	
1	5	_	ルーンマスター三国英傑伝	コンパイル	
1	6	1	ピンクソックス6	ウェンディマガジン	
>	7	3	ディスクステーション #26	コンパイル	
1	8	_	ピーチアップ8	もものきはうす	
1	9	5	ピンクソックス5	ウェンディマガジン	
1	10	-	ナイキ	カクテル・ソフト	

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。(8月1日から15日までの集計)



ユーザーの主張

^{今月の『}ソフトハウスさん教えてね』

さてさて、8月号で募集したテーマは「ソフトハウスさん教えてね」。日頃、ソフトについて疑問に思っていることや、メーカーの方々に聞いてみたいことなんかをハガキに書いて送ってもらったというわけだ。全国の読者から、いろんな質問がとどいたので、いくつか紹介していこう。

●質問」「なぜ、ブラザー工業さんは「ソーサリアン」をタケル設置店でしか売ってくれないのですか? 山口県にはタケルが | 台もないので、福岡か広島へ行かなければなりません。ちなみに福岡までは直線距離にして70キロ、広島までは90キロもあります。通信販売は親がダメだというのでできません。ブラザー工業さん、なんとかしてくだっさい。お願いします」(山口県/いいな尾介クン)

そうか、山口県にはタケルがないのか。う一ん、『ソーサリアン』が買えないなんて、えらいこっちゃ。とにかく、

ブラザー工業に聞いてみよう。

「今回の『ソーサリアン』の発売方法についてですが、私どもではタケルによる販売を基本とし、記念として1万本だけ特別にパッケージ版をつくりました。ですから、このパッケージ版につきましても、扱いはタケル版と一緒ということになります。また、今月から "NEW TAKERU"を1か月20台くらいの割合で各地に設置していく予定です。その候補地のなかには、もちろん山口県もはいってますので、もうしばらくお待ちください」と、語ってくれたのは、ブラザー工業の荒川さん。タケルが置かれるのを待つか、親を説得して通販で買うかはキミしだいってわけだ。

つづいての質問はこれ。

●質問2「工画堂スタジオさん、「シュヴァルツシルトIII」は、いつになったら発売されるんでしょうか? ヒントを請求したときに同封されていたチラシ

によると、"開発好調!"だそうですが ……」(兵庫県/脇山剛クン)

このハガキには、工画堂スタジオの 谷さんが答えてくれた。

「現在、年末発売にむけ、PC-98版の「シュヴァルツシルトIII」を開発中です。 ただ、MSX版につきましては、いまの ところ発売の予定はありません。です から、開発好調というのも98版のこと だと思います」

ちょっとガッカリ……。けど、時期 がくれば移植されるんじゃないかなあ、 とも思う。そう願いながら、つぎのハ ガキにいってみよう。

●質問3「ボクはコンパイルの大ファンで、毎月「ディスクステーション」を 買っています。将来はコンパイルで働きたいと真剣に考えています。どうしたらコンパイルにはいれますか?」 (広島県/大西祐介クン)

さっそく、コンパイルの演芸……、いや営業の田中さんに話してみた。 「私の場合、カラオケ屋で歌っていると ころを、いまの社長にスカウトされました。これ、ホントの話ですよ。学歴とかなんとかではないんです。性格が営業向きだったっていうか、なんというか。う一ん、たまたま社長に気に入られて、気がついてみたらコンパイルの営業をしてた、という感じでしょうかね。だから、ウチ(コンパイル)にくるとかこないとかは別にして、何かやりたいことがあるんなら、自分を最大限にアピールすることです。ただ、ジッとしてるだけじゃ物事は進展しませんから。だからって、常識をわきまえない人はダメですけどね」

とにかく、やりたいことがあるなら がんばってみることだ。

なんか大マジメになってしまったが、今月はこれにておしまい。次回、12月号だが、テーマはとくに決めないでやろうと思う。なんでもかんでもいいたいことをハガキに書いて送ってもらいたい。しめ切りは、9月末日。掲載者にはテレカを進呈するぞ。

「ユーザーの主張」への お便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「10月号ユーザーの主張」係



秋だ!!ゲームだ!! カミングスーン・スペシャル!!

期待の新作に スポットライト



1月号につづいて、2度目になるこの企画。 これから発売が予定されているゲームを、開 発状況をふくめバゴーンと紹介だ。「発売予定 表に載っているけど、いったいどんなゲー ムア」ってな疑問もこれにて解決。キミのソフ ト購入計画の役に立つことうけあいだ。



AD&D®ヒーロー・オブ・ランス WRPG

■ポニーキャニオン/7.500円■9月21日発売予定

もうすぐ発売になるこのゲ 一ム。先月のカミングスーン でも紹介したけど、かなりア クション性の強いRPGだ。 ゲーム終了後には、得点が表 示されるなど、一風変わった ゲームに仕上がっているぞ。



ガゼルの塔

RPG RPG

■マイクロキャビン/7.800円■9月下旬発売予定

『サーク」シリーズの最新作。 ゲームの内容については、巻 頭のFAN・ATTACKを 見てもらえばバッチリ。おな じみのキャラが大活躍のアク ションRPG『ガゼルの塔』は、 まもなく発売だ。



○キレイなグラフィックは健在だ

戦国ソーサリアン

200 RPG

■ブラザー工業/価格未定■年末発売予定

戦国時代を舞台にした追加 シナリオ。魔法使いの予言ど おりに日本にやってきたソー サリアンたちが、信長ら5人 の武将に乗り移った魔物をや っつけていくというもの。年 末が待ちどおしいね。



アルシャーク

RPG RPG

■ライトスタッフ/価格未定■発売日未定(92年発売予定)

ライトスタッフのデビュー 作。惑星上や宇宙空間をメイ ン舞台に繰り広げられるS F-RPGだ。キャラデザイ ンは、本誌付録ディスクのタ イトル画を描いている木村明 広氏。発売は来年になりそう。 ○おもしろそう / (画面はPC-98版)



ソープランドストーリー『・メモリー

2DO RPG

■ハード/5.800円■いちおう秋発売予定

謎の犯罪都市TOKYOを 舞台にした美少女RPG。 "ヤ"のつくお兄さんがたを倒 しつつ、さらわれた恋人ユミ コを助けるのが目的だ。いち おう発売予定は秋と、芸術家 のさっぽろモモコ嬢はいう。



闘神都市

RPG RPG

■アリスソフト/6.800円■11月発売予定

美少女ソフトのなかでも. とくに前人気の高いこのゲー ム。地下迷宮の探索と、闘神 大会に優勝するという2つの 目的をもった美少女RPGだ。 インターレースモードを使っ たグラフィックは絶品だ。



○思わず「ため息」の美少女グラフィック

笑ゥせぇるすまん 第1巻

2DO AVG

■コンパイル/3.980円■12月10日発売予定

コマンド選択式のAVGで. 「たのもしい顔」「的中屋」「勇 気は損気」という3本のシナ リオが入っている。あのテレ ビアニメが、どういったゲー ムになるのか興味深い。低価 格もうれしいぞ。



◎原作の持ち味をうまく再現している

コズミックサイコ

BO AVG

■カクテル・ソフト/7.800円(CD付き)■9月14日発売予定

ネプチューン号という宇宙 船をメイン舞台にした、美少 女AVG。特筆すべきは、サ ウンドウェア(12センチCD) 付きで、7,800円というお値 段。女の子のほうも、見ての とおりかわゆくてグーだ/



キミだけに愛を…

AVG

■GAMEテクノポリス/7,800円■9月下旬発売予定

SFとかファンタジーとか じゃなく、純粋な学園AVG として開発中なのがこのゲー ム。主人公をとりまく女の子 との恋とエッチをモチーフに、 アダルトな(大人っぽい)感じ でストーリーは展開する。



ポッキー2・怪人赤マントの挑戦

AVG

■ポニーテールソフト/7.800円■10月中旬発売予定

ポッキー学園の女生徒を襲 う、謎の怪人赤マント。コイ ツの正体をさぐるため、新聞 部員の美少女3人組が大ハッ スルしちゃうというAVGだ。 前作以上にキレイになったグ ラフィックには注目なのだ。



のこれぞ美少女♡(画面はPC-88版)

校内写生 1~3巻

AVG

■フェアリーテール/各4,800円■9月中旬発売予定

ソフトハウスみずから、X 指定(アメリカで18禁の意味) だとぶちあげたゲームだ。原 作になっているのは、あの遊 人のマンガだから、全編にわ たってエッチのオンパレード。 超エッチ美少女AVGだ。



開発中ゲーム情報

ここだけのはなしその1

先月号の発売予定表のページ に『斬 夜叉円舞曲』の発売中 止といういのをコッソリ載せた けど、みんな気づいたかな? じつはこのゲーム、ここ数か月 作業のほうがストップした状態 だったのだ。そして先月、つい に中止が決定したというわけ。

で、その代わりといっては変だ が、秋から年末あたりにアクシ ョンパズルを1本予定している そうだ。それもPC-98版など、 他機種のものと同時発売(!) とのこと。内容やタイトルなど はまだ秘密だけど、もうじき発 表できると思うのでお楽しみに。

アウターリミッツ

AVG

■もものきはうす/8,800円■11月26日発売予定

『ピーチアップ5』に掲載されたRPGが、タイトルはそのままにAVGに生まれ変わって登場する。戦闘シーンにはカードバトル方式を採用。ダメージをうけるとキャラの絵が過激に変化していくぞ。



エル

AVG

■エルフ/7.800円■11月下旬発売予定

スゴ腕スナイパーの面々が、 悪の組織ブラックウィドウに 立ち向かうというAVG。す べての行動は15種類あるアイ コンから選択する方式なので、 とくに♥♥シーンなんか大興 奮のエビぞりものだぞ/



のはやくMSX版を!(画面はPC-98版)

伊忍道・打倒信長

SLG

■光栄/ROM版:11,800円(CD付き:14,200円)
ディスク版:9,800円(CD付き:12,200円)
■11月発売予定

伊賀忍者となって、信長を倒しにいくという、これまでとはまったくの逆パターン。 画面からもわかるように、ゲームはかなりRPG色の強い SLGになっている。



○期待の光栄の新作(画面はPC-88版)

エリート

SLG

■マイクロプローズジャパン/価格未定■発売日未定

かなりまえに1度取り上げたスペースシミュレーション『エリート』だが、このたびPC-98版の発売が決定。うまくいくとMSX版も近々出せるかもしれないとのこと。はやく遊びたい1本である。



るサンプルはマニュアルも英語 (金海外からの移植。編集部にあ

ドラゴンクイズ

□ クイズ

■コンパイル/価格未定■9月20日発売予定

家出をした彼女をさがして旅をするという、RPG感覚のクイズゲーム。敵との戦闘はみ〜んなクイズ。その数、約2000問。かわいいグラフィックと、だれでも気軽に遊べるところがうれしいぞ。



スーパー上海・ドラゴンズアイ

別パズル

■ホット・ビィ(タケルで販売)/価格未定■年末発売予定

パズルゲームの傑作『上海』の最新版だ。今回は、麻雀牌バージョンのほかに国旗や動物など牌のバリエーションが増えたり、十二支の動物をかたどった配列になっていたりと、なかなか凝っている。



○絶対ハマるぞ!(画面はPC-98版)

開発中ゲーム情報

ここだけのはなしその2

このページの上のほうで、『アウターリミッツ』の紹介をしたけど、ここにきて、もう1本もものきはうすの新作情報がとびこんできた。タイトルは『ピーチアップ総集編II(笑)』。なんじゃこりゃ!? まさに(笑)って感じの、へんてこりんな名前だよね。「どうです、いい

でしょ!!」と、もものきの営業さんが勝ち誇ったように電話をかけてきたのだ。

中身はというと、ピーチアップ 8に入っていたアクションパズル 「みらぁめいず」が再登場したり、 隠れファンも多い「サナトリウ ム・オブ・ロマンス」の続編が入っ てたりとなかなか。そして、きわめつけは「チンと手と2」。テレビの画面にうつった男性のナニを手で隠していく、という例のアレである。ほかにも、「3画面でドン!」のパート3やら花札やらと内容も充実。ディスク4枚組で12月17日発売予定。ソフトを買うと、またまたものすごくエッチなオマケがついてくるとか。うーん、たまらんねぇ、ホントに。

そして、年末にはマイクロキャビンから『サーク ガゼルの塔』につづく新作も発売決定。これについては夏のイベントで発表されたので、会場に行った人はもう知ってるよね。タイトルは『幻影都市(イリュージョン・シティ)』で、ひさびさのターボR専用版だ。内容、その他もろもろの詳細については次号以降でドンドン紹介していくのでお楽しみに。

ひとめで りりり

●ソフト・ハード・本に関する最新情報●●●

MSX新作発売予定表

この情報は

記号の意味➡無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。 とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月	6日 上旬 14日 20日 中旬 21日 27日	ディスクステーション#29(D)/コンパイル/1,940円 □ ★ViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円 コズミックサイコ(D:CD付き)/カクテル・ソフト/7,800円 ドラゴンクイズ(D)/コンパイル/価格未定回 校内写生1~3巻(D)/フェアリーテール(X指定ブランド)/各4,800円 AD&D®ヒーロー・オブ・ランス(R)/ポニーキャニオン/7,500円 □ アリスソフト美少女アルバム(本)/徳間書店/1,390円(税込)	月	7 ?	伊忍道・打倒信長(D)/光栄/9,800円団 伊忍道・打倒信長(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円団 開神都市(D)/アリスソフト/6,800円
	下旬 下旬 下旬	サーク ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円© キミだけに愛を…(D)/GAMEテクノポリス/7,800円 ピンクソックス7(D)/ウェンディマガジン/3,600円© スコアサウルス(D)/ビッツー/価格未定	12月以降と発売	フヴ笑麻夜天	オクシー2(D)/エルフ/7,800円 エインドリーム(D)/グローディア/価格未定団 ウせえるすまん第1巻(D)/コンパイル/3,980円団 雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定団 の天使たち(D)/ジャスト/8,800円 使たちの午後・番外II(D)/ジャスト/8,800円 庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
10月	88上上中??	ディスクステーション#30(D)/コンパイル/1,940円D MSX・FAN11月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)できゃんきゃんパニー・スピリッツ(D)/カクテル・ソフト/7,800円ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円殺しのドレス3(D)/フェアリーテール/7,800円ナイスミディパックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツー/60,000円ソープランドストーリーII・メモリー(D)/ハード/5,800円	沿日未定	● ワ. ビ シ スー ★幻 3 エ 囲	国ソーサリアン(D: タケルでのみ販売)/タケルソフト/価格未定の グダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円の ースト(D)/バーディーソフト/7,800円の ンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/価格未定の ・パー上海・ドラゴンズアイ(D: タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/価格未定の 影都市(D)/マイクロキャビン/9,800円の ロブール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 リート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定 サーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円の ルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円の
11月	8日 8日 26日 下旬 ??	MSX・FAN12月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)でディスクステーション#31(D)/コンパイル/1,940円のアウターリミッツ(D)/もものきはうす/8,800円のエル(D)/エルフ/7,800円の伊忍道・打倒信長(円)/光栄/11,800円の伊忍道・打倒信長(円)/光栄/14,200円の			

スーパー 付録ディスクの 健い方

ここではディスクについての操作方法と内容紹介を掲載。とくに、ディスクの使用方法や注意点などは、ディスクで遊ぶまえに必ず読んでほしい。また、ファンダムなどの掲載プログラムなどは各記事ページも参照のこと。



はじめに

まず、このディスクはMSX 2・VRAM128K以上を対象 にしている。ただし、MSX1 でも、直接ファイルを呼び出し て遊べるものもあるので利用し てほしい(ファイル名などは121 ページの表を参照のこと)。 さて、内容のほうだが、ほとんどのものが右写真のようなメニュー画面から選んで遊べるのだが、ディスクのシステム上の都合や使いやすさなどの理由でBASICやMSX-DOSなどから呼び出すものもある。

起動方法

ふつうのゲームと同じように ディスクをディスクドライブに 入れて、電源を入れると自動的 にディスクを読み始めてタイト ル画面が出る(ちょっと待つけ ど)。あとはカーソルでメニュー のなかから好きな場所を選べば 11110

また、本体の電源が入っている状態で始めるときは、ディスクを入れてリセットするだけ。 まあ、ようするにふつうなのだ。 そうそうFMパックを持っているなら先に用意しといてね。

タイトルからメニュー画面へ

付録ディスクが起動すると、かわいい女の子と不思議な動物のCGが表示され、軽快なBGMが鳴りはじめる。

次に、右の「キー操作」のイ ラストにあるキーのどれかをB GMが鳴りやむまで押したまま にする。BGMが鳴りやむと、 カーソルキーで画面の位置を調 整できるようになる。

見やすい位置に置いたら、スペースキーを押すと、各コーナーの看板がならぶメニュー画面へ入れるのだ。

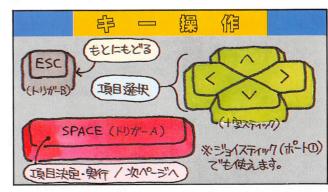
基本キー操作

メニュー画面では、カーソルキーで点滅カーソルを動かしてコーナーを選び、スペースキーを押すと、最初にそのコーナーの説明画面が表示される。ここ

でESCキーを押せば、またメニュー画面に戻ることができる。 コーナーの説明画面のときにもう一度スペースキーを押すと、 しばらくしてそのコーナーの小



○これがメニュー画面。ここから好きなコーナーに入る。スペースキーで決定ね!



メニューが表示される。

小メニューは、そのコーナーのファイルの説明をするだけのものもあるし、いくつかのゲームなどのタイトルが表示され、それをさらに選択していくタイプもある。ここでもESCキー

を押すとメニュー画面に戻る。

小メニューでスペースキーを 押すと、収録プログラムが実行 されたり、メッセージを表示し おわってメニュー画面にもどっ たりする仕組みになっている。 では各コーナーを紹介しよう。



この「すべしゃる」のコーナーは、雑誌の特集みたいなもの。毎月ビッグな内容でお届けしようと思う。その輝くべき第1回に、マイクロキャビンの『サーク・ガゼルの塔』が登場。そして、『ソーサリアン』も/ 読者のみなさんは心ゆくまで楽しんでほしい。



『サーク・ガゼルの塔』オープニング・デモ

協力/マイクロキャビン

もうあと少し待つだけで発売になる「サーク・ガゼルの塔」。今月も巻頭で紹介していたように、マイクロキャビン制作の人気RPGだ。いつもマイクロキャビンは、MSXのためにおもしろくて楽しい、そしてレベルの高いソフトを供給してくれている。今回も期待どおり。とさもすてきな作品である。絵はされい、音もきれい、のなかなかの出来である。その「ガゼルの塔」のオープニングがまるるそっくりディスクに入っている。そ

何度見ても感動のオープニングである。そして、ぜひ見てほしいのが、タイトル文字の出るところ。ゆらゆらとなにかがうごめいているかと思って見ていると、すーっとタイトル文字になっていく。これってけっこうむずかしい技なのだ。

デモは 1 周約5分でエンドレス。あきたら、リセットして付録ディスクのタイトルに戻ろう。 ところで、1 キー(テンキーは不可)を押しながらリセットすると直接デモが始まるのだ。

マイクロキャビン永井勝也氏のコメント

基本的に98版をベースとしてMSX、88版をいっしょに作成しました。目 玉であるタイトル表示ですが、88版 はスピードで非常に苦労しました。 その点MSXはVDPの助けをかりて、 あっさり作ったわりにはスピードも 満足いくものになったのです。付録 版ではFM音源がない機種では音が さみしいですが、製品版にはしっか り入っていますし、ターボRで実行 すればデモの最初から最後までノー アクセス、ノンストップで実行でき ます。ぜひ、じっくり楽しんでくだ さい。



Mファンオリジナル『ソーサリアンリレー』

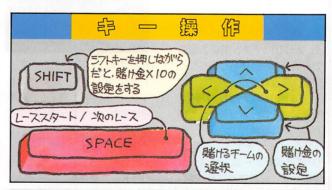
協力/ブラザー工業&ティールハイト&日本ファルコム

『ソーサリアン』というゲーム は、ふつうのゲームと違ってい てシステムというものがはっき りしている。そのシステムのう えで各シナリオが動いているの である。極端なことをいえば、 RPGコンストラクション的な 要素をもつものである。だから、 今回この付録ディスクに『ソー サリアン』のなんらかのものを 入れてみようと思ったときに、 このシステムという壁に直面し てしまったのである。 なぜかと いうと、ものすごく大きい容量 をシステムが持っていて、デモ を作ろうとすると 1 枚しかない ディスクはパンクしてしまうの だ。そこで、なんとかして、登 場キャラクタだけでも使って何 かできないかと考えたのが、こ のMファンオリジナルの『ソー サリアンリレー」。ところが、 キャラクタがかんたんにプログ ラムからひろってこられない。 キャラクタ 1 つ 1 つがいくつも のパーツに分かれて存在するも

のだから、このパーツがだれの

ものか、と判断するのがすごくたいへんだった。だって種族で4つ、性別で2つ、年令で3つ、で合計24種類のキャラクタが32個のパーツにわかれている。つまり768のパーツとにらめっこしながらキャラクタをつないでいったのだ。ええん、たいへんだった。こういう苦労も裏にはあったのだ。

そういうわけで、ルールを説 明しよう。このリレーは種族、 性別、年令の違うキャラクタが 3人で1チームを組み、リレー をする。競争するのは2チーム あってそのどっちが勝つのかか けるのである。カーソルキーの 左右でかけるチームの選択、上 下でかけ金を決める。以上を決 めたら、スペースキーで実行。 あとは応援するのみ。こうして 8チーム出場のトーナメント形 式が7試合終えれば終了。所持 金がなくなっても、観戦はでき る。ちなみにキャラクタの表示 は種族、年令、性別の順。若い ほど走りも速いのだ。





●WIZはウィザード、ELFはエルフ、FIGはファイター、DWAはドワーフ。Yはヤング、Aはアダルト、Oはオールド。Mは男、Fは女の略。どっちが勝つかな。?



ゲームプログラム11本/

やった / ファンダム読者の長年の夢を実現。

すべてのゲームがいますぐ遊べるぞ!

一画面からファンダムのゲーム を遊ぶこともできるし、BAS Ⅰ○画面から、それぞれのプロ グラムをふつうにロードするこ ともできる(ファイル名は121ペ ージ参照)。

だが、付録ディスクの内容は 絶対に書き換えてはいけない。 書き換えると、あのすばらしい 『ガゼルの塔』のオープニングデ モが破壊される恐れがある。そ うなったら編集部では責任は持 てない。 1人で泣きなさい。

そうならないためにも、ファ ンダムなどのBASICプログ ラムは、別のディスクにコピー しておこう(右のカコミ参照)。

長いプログラムをコツコツと 打ちこみ、確認用データでチェ ックをし、そしてついに動きは じめたときのあの感動。ファン ダムの愛読者なら、だれでも経 験があるだろう。今月から、デ ィスクユーザーはその「感動」と

そのかわり、これからはもっ と広い世界での感動に出会うこ とになるだろう。今月は、超絶 おもしろゲームが11本、ギシギ シにつまっている。

スーパー付録ディスクには、]画面タイプから超ロングのF P部門まで全プログラムを収録。 付録ディスクを起動し、メニュ

お別れすることになる。

掲載のサンプル・ プログラム集 Value L

ファンダム「スーパービギナ ーズ講座」「マシン語の気持ち」、 そのほか「BASICピクニッ ク」などプログラム関係の記事 で掲載したり、使用したりする プログラムを収録。今回は、

- ・「マシン語の気持ち」より「超 簡易アセンブラ」(リストと使い 方は本誌に掲載)
- 「スーパービギナーズ講座」よ り「論理演算ゲーム」(リストは 掲載せず、記事で遊び方、使い



方を解説)

·「BASICピクニック」より 「FM音源音色エディタ」(8月 号に掲載したもの。今月号の記 事ではリストの再掲載とくわし い使い方、改造法を説明)

どれも、BASIC画面から ロードして使用する。

ファイルコピーの方法

付録ディスクには、ファンダム やFM音楽館などのBASICプログ ラムばかりではなく、いろいろな データを収めたファイルやマシン 語のプログラムなどが入っている。 しかもそれらがびっしりとスキマ なくディスクに収められているの で、これ以上、どんなファイルも 増やすことができないし、1つで もプログラムを書き換えたりする とうまく動かなくなる恐れがある。 だから、付録ディスクは、かなら ずライトプロテクトタブを開けた 状態(書きこみ不可)で使用する ように注意してほしい。

プログラムを改造したり、デー タをセーブしたりするときは、か ならず、別のディスクに必要なフ ァイルをコピーして、コピーした ディスクを使うようにしよう。

■コピーのしかた

ここでは、1台のディスクドラ イブで、『SILVER SNAIL』のリス ト『S-SNAIL.FDG」をコピーする 場合を例にとって説明しよう。 ①ディスクをいれずにMSX本体の 電源を入れる(またはリセット) ②Disk BASICの初期画面が現れ

③付録ディスクをセットする ④121ページでファイル名を確認 し、以下の命令を間違いなく打ち こんでリターンキーを押す COPY "A: S-SNAIL. FDG" TO "B:"

※「S-SNAIL.FDG」の部分がファイル名。 じっさいにはここにコピーしたいファイ ルのファイル名を入れる ⑤にすると、

7,35%

Insert diskette for drive B: and strike a ke y when ready というメッセージが出る。『Bドラ イブにディスクを入れてください。 準備ができたら、なにかキーを押 してね」という意味だ。Bドライブ なんてどこにあるのか。じつは、 ドライブが1つしかない機種では、 AドライブとBドライブが二重人 格のように同一ドライブのなかに 住んでいて、必要に応じてどちら かが表に出てくるのだ。ここでは、 Bドライブ(コピー先)が表に出 てこようとしている

⑥プログラムを入れたいディスク をセットして、なにかキーを押す とガガッと書きこんで、また、 Insert

というメッセージを出す。こんど は「for drive A:」とい うメッセージになる (7)そこで付録ディスクをふたたび

セットしてキーを押す ⑧以後、これをくりかえし、最後 に「Ok」が表示されるとコピー完 了。これで、ファイル名もおなじ プログラムがべつのディスクにコ

ピーされたことになる ほかのファイルも同様だ。

海海路 演奏プロペスト8

FM音楽館 演奏プログラム

この] 年間でFM音楽館に掲 載された演奏プログラムのなか から傑作ばかりを日本集めて収 録。本誌の記事のほうでは、J L2TBBプログラムによる SOLID STATE S URV I VOR』を加えて9本 のリストを掲載している。

つまり、本誌の記事のほうが 1本多いのだが、そのかわり、 ディスクのFM音楽館には、付 録ディスクのタイトルBGMの



演奏プログラム(MSX-MU SIC用BASICプログラ ム)を追加し、このBGMのメロ ディラインを募集している。R EM文でFM1、FM5となっ ているMMLデータをオリジナ ルのものに変更して送ってほし い。120ページ参照。



AVフォーラム 名作集

1989年 1 月号(ディスクのメ ッセージでは「1990年 1 月号か らっとなっているけれどこれは 間違い。ごめんなさい)から独特 のノリではじまった「サウンド フォーラム」。その後、改題して 「AVフォーラム」になり、ファ ンダムから独立してオールカラ ーページに進出し、現在にいた っている。

このあいだに蓄積された数々 の作品からしぼりにしぼって、



音のみ、絵のみ、音と絵、の3 分野に分けて10本から16本ずつ を結合。「AVフォーラム」の歴 史と未来と精神と存在の本質が わかる3本のデモプログラムを 編集部で作成し、収録した。

AVプログラムの巨匠たちの 作品はここでしか見られない。



掲載CG作品

今月のCGコンテストは紙芝 居部門から『ハイな男』をディ スクに入れているマロ。

○Gコンテストのマークを選ぶとメッセージが出てくるでおじゃる。読み終わったら、スペースを押すとハイな男が出てくるでおじゃる。ここでもスペースを押すと、メッセージが出るようになっているでおじゃる。もう一度、スペースを押せばハイ



な男がはじまるでおじゃる。紙 芝居○Gを堪能してたもれ。

じつをいうとここだけの話でおじゃるが、最後の「THE END」の画面から(ESC)キーを押せば、大メニューの画面に戻れるのでおじゃる。



ターボRの機能を引き出す期 待のGUIソフト「MSXView」 (アスキーから9800円で発売中)。 そのアプリケーションである、

『ViewCALC』(アスキーから1万4800円で発売中)が最近発売になった。そこで、今回はそのデモ。で、宣伝がMSXViewのなかのPageBOOKというソフトで制作されているところがミソ。PageBOOKを



使ってこんなこともできるんだ というサンプルでもある。

というわけで、ターボ日を 持っていて、しかも『MSXV iew』を持っていないと今回の デモは見られない。来月も何か 掲載するので、ご期待を。



パソ通で 手に入る フリーウェア

このコーナーでは毎回、ためになるフリーウェアをじゃんじゃん入れていく予定だ。パソ通にはツールやゲームはもちろん、OGや音楽データも豊富にそろっているのだ。今回は1回目ということで、まずパソ通に必要不可欠な4つのツールとゲームも1つ、そっと入れておいたぞ。今回のツールは大事にしろよ。

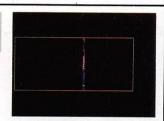


ただ、ディスクだけではこれらのフリーウェアは絶対に活用できないので、かならず本誌の76~77ページを目を皿のようにして見ていってほしい。あ、見るだけじゃだめだ、理解してくれなくちゃ。

あて[®]Q

ゲームの キャラクタ 当てクイズ

ディスクでしかできない遊びをなにかしようと思って考えられたのがこのコーナー。毎回、各メーカーさんにキャラクタの絵を提供してもらい、それをクイズにしちゃおうというものだ。画面に表示されるのは、ほそ~いスキマから見えるキャラクタの一部分だけ。さてさて、隠れたアイツはいったい誰か?今回は記念すべき第1回という



ことなので、超有名なあのゲームの、あのキャラを登場させてみた。わかった人は八ガキに答えを書いて編集部へ送ってね。 正解者のなかから抽選で5名の人にプレゼント(何かはヒ・ミ・ツ)をあげちゃうからね。



ゲームの役立ちデータ集

今回の役立ちデータは『激ペナ2』だ。前号で終了した第4回激ペナ大会からベスト8のチームデータを入れたっつ一わけ。楽しんでちょうだい。

いきなり最初から注意っての もなんだけど、注意があるんだ からしょうがない。

注意その1。激ペナのデータを使用する場合は別のディスク(いつも激ペナで遊ぶときに使うもの)を用意すること。まず、激ペナ2を立ちあげて「チームエディット」のモードを選ぶ。付録ディスクを入れて、チームをロードする。用意した別の

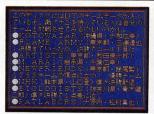


ディスクに入れかえて、(F1) を押してセーブする。8チーム すべてを別のディスクにセーブ できればひと安心。

注意その2。付録ディスクのなかには8チーム以外にも「TITLE PI」とか「MENU PI」などというチームがあるけれど、これらはチームデータではないので絶対に読みこまないように/

注意その3。十字軍のマークを選ぶとメッセージが出たのち、トビラのCGが表示されるのだが、このCGを『グラフサウルス』で読みこまないように。たしかに、ビッツーが描いたグラフィックだから、グラフサウスルで読めそうなものだが、じつはこのCGには圧縮と

いう魔法がかけてあるので、グラフサウルスで読みこむとエラーが出てしまうのだ。そんなわけで、残念ながらビッツーのCGは見て楽しむだけなのでした。容量が余ったらそのうちね。



○8 チームの監督紹介は小メニューのメッセージのなかにあるぞ

◆くれぐれもいちばん下に見えている、

妙な2チームはロードしないように





編集後記

いわゆる編集後記なのだ。いままでMファンでは、1人1人が勝手きままに書いた編集後記は存在しなかった。今回初めて書くことになって、なんだかどきどきした気分である。まあ、ここは人によってはまるでと思うけど、編集部のふんいきが伝わって、なんだおもしろかったかな。グミのことを書いていたのがいたから、グミがたくさん送られてくるのではないかと不安だ。



あまりみんな気を使わないでね。 そういえば、「B:」(ビーコロン)なんて、へんなコーナー名でしょ。変だけど、いちおう意味はあってBドライブのこと。 1つ目のドライブがAで、2つ目のがB。AとBは表と裏のような対の関係だから……やっぱりあんまり意味ないか。

Ö

お楽しみ ファイル

もともと付録というのがおまけなので、そのおまけのおまけだから、あまりおまけというのはやめよう。ようするに、どこにも所属できないタイプのファイルをここに集めておこうと思う。今回は、ディスクの入っているホルダーの表には『MID サウルス』用のデータが入っている。と書いたけど、容量の関係で最後の最後に断念してしまった。協力をいただいたビッツーにはほんとうにもうしわけ



ない。ごめんなさい。読者の方 もごめんなさい。来月には必ず 入れておくのでゆるしてね。

で、今月はファンダムの「ア ルゴリズム甲子園」より『TH E BADMINTON』。 これ は 9 月号掲載の珠玉の作品。よ くできているので、今月も記事 になってしまったというわけ。

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

●タイトル画面の女の子と動物の名前募集

『エメドラ』、『アルシャーク』の絵を担当した木村明広さんが描き下ろしてくださった女の子と動物の名前を募集。しめきりは、9月30日必着。賞品は木村氏直筆のサイン入り色紙の予定。

29イトル画面のバックストーリー募集

タイトルの女の子を主人公にしたストーリーを募集。今後毎月そのストーリーでタイトル画面が描かれるほか、将来はゲームになんかしてみたい。力作を待ってる。しめ切りはなし。

89イトルBGMのメロディライン募集

タイトルで流れている軽快な音楽に、新しいメロディをつけてほしい。ディスクの「FM音楽館」のなかに入っている『タイトルBGM』のFM1、FM5のMMLを書き換えて、本誌・FM音楽館への投稿作品と同じように送ってください。毎月随時募集。

4 投稿作品募集

そのほかディスクに入れることのできる内容のものなら、なんでも募集。『MSXView』で作った作品やツール、MIDIのデータなどなどなんでも可。ゲームの最強キャラのデータもいいかも。

●応募方法

いずれも、①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記して以下のあて先に送ってほしい。

また、①は官製はがきに名前をつけた理由をやコメントつきで、②は封書で内容をわかりやすく、③は79ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、④はやはり79ページのそのほかの投稿についてに準ずるかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集。こちらもよろしく/

53

72

鵎

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部 「スーパー付録ディスク〇〇」係

◆「スーパー付録ディスク内容一覧表」の見方と注意点

ディスクに入っている内容を一覧表にしてまとめたのが次ページの表である。必要なものはすべてファイル名を書いておいたので、自分のディスクにコピーしたりするときの参考にしてほしい。また、「MSXView」や「激突ペナントレース」などのデータとしてファイルを呼び出すときもファイル名を確認して利用してほしい。

なお、1つずつについてMS X1で動くかどうかの印も明記 しておいたので、MSX1の方 も楽しんでいただけると思う。

また、ファンダムの紹介のコーナーでディスクのなかに入っているファイルのコピーについて説明しているが、ファイルのなかで、さわってはいけないものについてはこの表には書かれていない。ファイルにはシステ

ムなどのものが混在していて、 不用意にいじるとディスクを破壊しかねないので要注意。

付録ディスクはかならずライトプロテクトタブをあけた状態で使用すること。

以上、いろいろ注意点をのべたが、とりあえず、あんまり神経質になってもしかたないのでふつうにゆっくり楽しんでほしい。では、また来月!



スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味 \Rightarrow 無印はMSX2以降、 \oplus はMSX1以降、☆はMSX2+以降、 \star ターボR専用に対応しています。 \bigcirc のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
すべしゃる	FAN ATTAC K『サーク・ガゼル の塔』(P4)	全オープニング・デ モ	『サーク・ガゼルの塔』 オープニ ング・デモ	OS. COM	「OS.COM」というファイル名は、MSX- DOS上の実行ファイルではありません。DOS 上で実行すると暴走するので、ご注意ください。
	FAN ATTAC K『ソーサリアン』 (PIO)	編集部で作ったオリ ジナルゲーム	ソーサリアンリレー	SORCERIA. BAS	BASICプログラムです。
ファンダム・GA MES	ファンダム(P35)	掲載の全プログラム	● I 週間の壁 ●透明人間 ● 04ドラッグ ● UP・DOWNレース ● なるべくはやく 裏表止 ☆ スパルタ教師 M それやけサバイバルだ! ● エキサイティングアタック ● SILVER SNAIL ● GREY COLLEAGUE	ISSYUKAN. FDG TOUMEI FDG JUPDOWN FDG NARUBEKU FDG URABYOSI FDG SPARTAN FDG SURVIVAL FDG EXCITING FDG S-SNAIL FDG SNAIL-B FDG GREYI FDG GREY2 FDG	BASICプログラムです。 ※『エキサイティングアタック』はBASICプロググラムを読みこんで実行してください。 ※『SILVER SNAIL』は別のディスクに S-SNAIL.FDG SNAIL-B.FDG をこのファイルネームのままコピーして遊んでく ださい。
ファンダム・サン プルプログラム	BASICピクニッ ク (P30)	掲載プログラム	F M音源音色エディタ	TONEEDIT. BAS	BASICプログラムです。
7/1/1/54	マシン語の気持ち (P46)	掲載プログラム	●超簡易アセンブラ	S-E-ASMB. BAS	BASICプログラムです。
	スーパービギナーズ 講座 (P 47)	掲載プログラム	●論理演算ゲーム	SB-KOZA . BAS	BASICプログラムです。
FM音楽館	FM音楽館 (Р69)	掲載プログラム	●オリジナル37 (MS X 大賞受賞作品) ●イース	ORIGINS7. FM YS2~BOT . FM CHOKOBO . FM NEURO . FM KUSIKOS . FM HECTORB7 . FM	BASICプログラムです。 本誌「FM音楽館」掲載の『SOLID STA TE SURVIVOR』はディスクに収録され ていません。
			●夢大陸アドベンチャー「STAGE1 BBM」 ●サティ「ジムノベディ」 ●タイトルBGM	YUMETAI . FM GYMNOPED. FM TITLEBGM. FM	
AVフォーラム	A V フォーラム(P IO4)	掲載全プログラム	● Audio - O N L Yシリーズ Visual - O N L Yシリーズ Audio - Visual シリーズ	A-ONLY . AV V-ONLY . AV AUDI&VIS. AV	BASICプログラムです。
ほぼ梅麿のOGコ ンテスト	ほほ梅麿のCGコン テスト(P100)	掲載 C G 。紙芝居部 門から 1 作品	ハイな男	BAIKU BAS BAIKU1 SR5 BAIKU2 SR5 BAIKU3 SR5	「BAIKU.BAS」はBASICプログラムです。 拡張子「SR5」のファイルはCGツールのデー 夕ではありません。
MSXView		『MSXView』 上で動くアプリケー ション	★PageBOOKで読むViewCALC	ASCII . BOK	アスキーから発売されている『MSXView』が 必要。ターボRでないと動きません。
パソ通天国	バソ通天国(P74)	誌上で紹介している フリーウェア	ish.com Ver 1.10a P Mext Ver. 2. 20 P Marc Ver. 2. 00 P M C H G M X Ver. 1. 03 B A L L O O N P U N C H Ver. 0.5	PMEXT220 COM PASOTEN . PMA	MSX-DOSのディスクを作り、左の2ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは76~77ページをごらんください。
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P 22)	9月号掲載の「第4 回激ペナ大会」ベス ト8チームデータ	KOTOWAZAR FLAME ARMY(準優勝) ARTISTS (3位) M ARAI NEWFRIENDS (優勝) NHK BIOLOGISTS PATLABORS (3位)	KOTOWAZA. R\$C FLAME AR. MYC ARTISTS . \$\$C M ARAI . \$\$C NEWFRIEN. DSC NHK . \$\$C BIOLOGIS. TSC PATLABOR. \$\$C	コナミから発売されている「激突ペナントレース 2」が必要。
あてましょ口		ゲームのキャラ当て クイズ		V6CØ7 . PIC V6CØ7 . PL5	拡張子「PIC」「PL5」はCGツールのデータではありません。
В:		編集後記			
オマケ	ファンダム(P48)	ファンダム「アルゴ リズム甲子園」のテ ーマプログラム	• THE BADMINTON	BADMINTN. EXT	BASICプログラムです。 48ページを参照してください。

ANOCLIPO

スーパー付録ディスク制作記

あるいは、お盆休みへブラックアウト

えーと、これはなんだっけ。ああ、10月号のFAN CLIPの原稿だ。いや10月情報号か。10月情報号は9月7日発売だから、8月に作る。つまり、1月に作る号は、(n+1)月8日付近発売の(n+2)月情報号なのだ。MOD12しなくちゃいけないのかな。いやいや、そうすると12月が0月になっちゃうから……。

9

そういうわけで、今日は8月21日である(こればっかり)。つまり、もしかしたらあなたがこの文章を読んでいるかもしれない、その日の17日まえだ。しかし、Mファンは今月からディスクが付録につく。この付録は、本誌とおなじくらいの大きさのホルダー(主原料はダンボール)に入れられ、1つ1つMファンにはさみこまれていく。

このために、Mファンを作るのにこれまでより1週間よけいにかかることになった。つまり、従来の感覚でいえば、今日はその号の作業が終わる最後の日に近い。しかし、まだ、わたしはFANGLIPの25行目にいる。

6

なぜ、こんなに原稿が遅れているかというと、お盆まえ、本誌の原稿を書かなければならなかったころ、AVフォーラムのシナリオを作ったり、超簡易アセンブラを作ったり、ディスクのなかのガイドメッセージを組み立てたり、となりで「ソーサリアンリレー」を作りながら眠っているMOROを起こしたり、メッセージをチェックしたり、とにかくいろいろやっていたのだ。

そうして、今日はやっぱり日月21日だ。その証拠に、わたしのページ以外は、ほとんど刷りあがって、わたしの目の前に横たわっている。待ってなさい、いま行くから。

9

付録ディスクが「完成」したのは、MOROがコーナーロゴエディタを作り、ようやくディスクの中身が形になりはじめた7月5日から数えて狂乱のひと月、奇しくも北根編集長の妙齢の誕生日である8月8日だった。

そのまえの数日は、発売予定日の迫ったソフトハウスかくあるべし、という、鬼気迫る徹夜チェックが続いた。



○ディスクのメニューでならぶコーナーロ ゴのエディタ。ファンダムのMORO作

メニューシステムのバグを取り、収録 プログラムのバグを取り、メッセージ をチェックし、機種ごとに動作チェッ クした。そうやって、入れる予定のも のをぜんぶ収めていくと、ほぼファン ダムの全プログラムをあわせたぶんた りないことがわかった。あれこれ算段 した結果、CGを1つあきらめ、パソ 天用のファイルを圧縮し、そして、ビ ッツーさんからいただいていたMID | データをあきらめ、さらに、あるプ ログラムのREM文を削って……DO Sなどで、見てもらえばわかるが、こ の付録ディスクは、残りロバイト。も う、血も出ない、涙も出ないというギ リギリの状態だ。試合まえの減量のた めに髪の毛をそったボクサーみたいな もので、と書いていたら、あ、ディス クのメッセージにミス発見。

でも、もう直せない。このくやしい 感じ、わかります?





◆上の写真のようなバグを下の写真(現在)のように修正した。・・・・・でも、「SILVER ~」のはずが、「L」が抜けている/ こめんなさい、もう直りません



●おもにOrc(オーク)が作成したコーナー ロゴを配置して見るためのツール



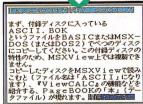


○7月20日のころの仮メニュー。パソ天のロゴが現在とちがうのがなんだか懐かしい



◆現在のメニュー画面。余白を埋めるイラストやフキダシはOrcの労作





●ほんとうは下のようなメッセージを書いていたはずが、制御配号の使い方のミスで 上のようになっていたりする。あ、これはちゃんと直っていますね。げろげろ

●発売 徳間書店 ●発行·編集 徳間書店インターメディア PUBLISHER 标窪宏里 EDITOR & LEPRECHAUN 山森尚 FDITOR IN CHIEF 北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR 川科敦之 FDITORIAL STAFF 加藤久人+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英 +諸橋康一 ASSISTANT FDITORS 岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史 +笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸 STAFF PHOTOGRAPHER 近野忠夫 CONTRIBUTORS 高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博和 ● 告 l 作 ART DIRECTOR & COVER DESIGNER 井沢俊二 EDITORIAL DESIGNERS 井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE ILLUSTRATORS

行士柳井孝之〉+ TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山つつじ+成田保宏+南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野―繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三 + 大嶋一成
FINISH DESIGNERS
楠あくせす+㈱ワードボップ

大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆付録ディスクの編集後記「B:(ビー コロン)」の名前の由来は、ここの名前 が「A: (エーコロン)」に変わったこと とセットになっている◆付録ディスク は、こういうのもなんだが、付録とは 思えないほどのものができた、と思う。 あまりにも全力投入して、うっかり、 わたしたちは雑誌であることを忘れそ うになった。そのまま、ディスクマガ ジンになればいいのか◆いや、そこま で急進的になる必要はないだろう。紙 媒体は古いメディアかもしれないが奥 の深い神秘の可能性がまだ眠っている ◆あくまで、わたしたちは雑誌がAド ライブで、ディスクがBドライブなの だ。もっともこの先どうなるのか、じ つは予測がつかないのだが◆では、ま た来月。A、B両面でお会いしましょ う。(コルサ山島)

A D ★ I N D E X アスキー 88 コンパイル 86 電子技術教育協会 43 徳間書店 91、92 日本視力回復協会 90

日本進学指導センター 82、83 日本ファルコム 表 3 ビッツー 87 ブラザー工業 表 2 マイクロキャビン 84、85

松下電器産業……表 4

次号は、どうなることやら予測もつかない 10月8日発売。2980円

日本ファルコム(株)のオリジナル商品です。







ドラスレ



▶独身寮 集/ ゲーム制作担当スタッフ 30才位迄

①グラフィック・イラスト ②プログラム ③音楽 ④ゲームデザイン・シナリオ

その他スタッフ 35才位迄

①製品企画営業 ②デザイン・広告 ③出版編集 ④キャラクター商品企画 ⑤ユーザーサポート ⑥経理・業務 ⑦総務・人事 ⑧その他何でも可

大卒初任給174.000円(平成3年) 昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、社員旅行、独身寮、定期健康診断、TSK保養所、厚生施設 全国各地の利用

■休日休暇/ 完全週休2日制、祝日、年始年末(10日間) 夏期休暇(8日間) 有給休暇(最高2 初年度6日)●年間休日休暇126日以上

圖勤 務/ 立川(本社)、代々木 9:00~17:30 ■関連会社/

(株)ファルコム・プラニング・オフィス (株)ファルコム・クリエィティブ・オフィス

募/ ①履歴書(写真は必ず貼って下さい。)

2作 品(例えばグラフィック希望ならイラストを2〜3点お送り下さい。企画や販促その他いろいろやってみたい人は「自分を売り込む」アピールを手紙や企画書でお送り下さい。)

もちろん来年度新卒者も同時募集

*①②をご郵送下さい。 こちらからご連絡致し ます。

*不明な点があれば遠慮 なくお問い合わせ下さ

▶スタジオ録音

■応募先/ 日本ファルコム株式会社 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4

> トミオービル BOX-MB宛 0425-(27)-0555(代表)

