

MSX・FAN
MOOK

毎月ディスク・マガジンが付録!!

MSX・FAN

新しいことを始める季節というわけで、今月で隔月発売に変更。
気分を新たに、じっくり読めて、楽しめる内容でおおくりするぞ!

ATTACK

キャンペーン版大戦略II

かすたまキット

テグザー

秘情報満載

(蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史、キャラコンベスト5ほか)

ゲーム十字軍

テクニックで勝負の
超名作アクション『テグザー』収録!



ロボットから
飛行機に
変形自在アクション

ロボットから飛行機へと自在に変形して、突き進むアクション。執拗に迫ってくるたくさんの敵。でもそんな手応えが気持ちいいのだ。

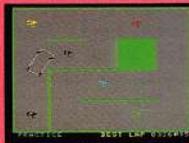


「テグザー」

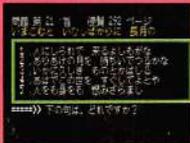
今月のファンダム/ 経営SLG、勉強ものほか全11本



COMPANY



バズドライバー



小倉百人一首

好評連載
プリメ倶楽部
internationalization(国際化)
紙芝居&動画教室
同人地下工房

特別付録 スーパー付録ディスク

- ファンダムGAMES/『COMPANY』『バズドライバー』『小倉百人一首』他全11本
- FM音楽館/オリジナル『偽善者VOX』、GM『ザナドゥ』より他全7曲
- AVフォーラム/お題「顔のパーツ」●掲載CG/表紙CG他全5点&動画CG1点
- フリーソフトウェアから音楽関連ものとデータ『MGSEL』『MGSDRV』他全5本+MGS用データ(GM6曲)●MIDI/『SLIME WORLD』から3曲(CM-32L用)
- 『MSXView』のDAを作るツール『ViewKIT』
- オマケ&クイズほか

付録にプログラムをいっぱい収録したディスクをつけるようになって、投稿のレベルは上がりっぱなし。そんな今月は、まじめに楽しい会社経営シミュレーション『COMPANY』、長い車体でドライブング・テクニックを要する『バズドライバー』、百人一首の下の句を答える勉強ソフト『小倉百人一首』。それと学生の身分である勉強をテーマにしたハイパー式の『めざせ1番!』がおすすめ。さらに、紙芝居&動画教室へ送られてきた「北風と太陽」も、センスの効いた作品。バズ天からはMGSを中心とした音楽演奏ツールやデータなど。いずれも秀作ぞろいで徹夜の覚悟がいるのだ!

1993
APRIL
▶ MAY

980YEN

4月
情報
5号

BURAI

Riverhill Soft Inc.

ブライ 下巻 完結編

光が、闇が、

秋々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを融合した斬新なゲームスタイル。天界電神城のオーブリングから六千年前のキラボス、そして感動のエディングまで。全7章構成でおくるエンターテインメントRPG。

好評発売中

MSX2 / MSX2+ / MSX Ⅱ パッケージ価格 ¥8,800 (税別)

企画/開発: 株式会社リバーヒルソフト
©1993 RIVERHILL SOFT/河本プロダクション/パンドラボックス

涙のキャンパス



好評発売中

大城高校で起こった美人美術女教師が墜落死した。警察は自殺だと断定したけど、幼なじみのゆり子は「絶対、殺人事件よ」と言い張る。おかげで私立探偵の「俺」は調査を始めるハメになったんだけど、調べていくうちに事件は思いがけない方向に……!

- 美しいビジュアルとミュージックがおりなす、学園推理アドベンチャー
- 文字は大きく漢字表記で親切設計。
- 移動時のディスクアクセスを速くし、コマンドはスピーディーなウィンドウ形式
- 思い切った低価格でお届けします。

TAKERU 価格 **¥2,900** (税別) ■対応機種 MSX2/2+/turbo R ■企画・制作 ユーザーサイド

TAKERUにあの名作ソフトが続々登場!!

お値段もぐっとディスカウントして再登場。MSXユーザーは大注目!!

- **好評発売中** (価格はすべて消費税込です。)
- 「Xak」(マイクロキャビン) ¥4,400
 - 「Xak II」(マイクロキャビン) ¥4,400
 - 「Xak-ガゼルの塔」(マイクロキャビン) ¥3,900
 - 「FRAY (MSX2/2+版)」(マイクロキャビン) ¥3,900
 - 「FRAY (turbo R専用版)」(マイクロキャビン) ¥3,900
 - 「THE TOWER (?) OF CABIN〜キャビンパニック」(マイクロキャビン) ¥4,800
 - 「銀河英雄伝説 II」(ポーステック) ¥4,900
 - 「銀河英雄伝説 II デラックスプラスキット」(ポーステック) ¥2,900
 - 「イース」(日本ファルコム) ¥3,900
 - 「MSX DOS TOOLS」(アスキー) ¥7,000

- 「MSX C Ver1.1」(アスキー) ¥7,000
 - 「MSX TERM」(アスキー) ¥6,000
 - 「MSX C Library」(アスキー) ¥7,000
 - 「MSX S-BUG」(アスキー) ¥6,000
 - 「アグニの石」「ラプソスの魔」(ハミングバードソフト) 各 ¥3,800
 - 「ロードス島戦記&福神演」(ハミングバードソフト) ¥5,800
 - 「シュヴァルツシルト」(工画堂スタジオ) ¥7,800
 - 「シュヴァルツシルト II」(工画堂スタジオ) ¥7,800
 - 「シンセサウルス Ver2.0」(ビッツ) ¥3,800
 - 「ファミルパロディック」(ビッツ) ¥3,000
 - 「首斬り館」(ビッツ) ¥3,000
 - 「ピンクソックス1〜7」(ウェンディマガジン) 各 ¥2,000
 - 「ピンクソックス8」「スーパーピンクソックス」(ウェンディマガジン) 各 ¥3,000
 - 「どしふんスベシャル」(ウェンディマガジン) ¥1,800
- 青字のタイトルは4月上旬発売の予定です。

プレゼントのお知らせ!

名作再登場を記念して、お買い上げの方にプレゼント! 「TAKERU CLUBカード」を使用して下記のソフトを購入した方の中から抽選で、以下のソフトハウス・オリジナルグッズを差し上げます。(93年3月31日までに購入した方に限りさせていただきます。)

マイクロキャビンのソフトをお買い上げの方に
オリジナルハードフロップケース 10名

ポーステックのソフトをお買い上げの方に
「銀河英雄伝説」キャラクターバッジ 5名

日本ファルコムのソフトをお買い上げの方に
「イース」ディスクホルダー 10名
「イース」キャラクターバッジ 1名

ハミングバードソフトのソフトをお買い上げの方に
ティッシュ&眼鏡ふき&ロードス・ステッカーのセット 10名
ロードス島のセーム皮地図 1名

*TAKERU CLUBカードを使用するだけで抽選の対象になります。

FAN ATTACK

- 4 **キャンペーン版大戦略II・かすたまキット**
新しいキャンペーンゲームに挑戦!
- 10 **テグザー**
付録で遊ぶならこの攻略も読むべし!

PROGRAM

- 25 **ファンダム**
経営SLGとバス・シミュレータをふくむ11本!
- 36 **ファンダムスクラム**
- 40 **スーパービギナーズ講座**
- 42 **マシン語の気持ち**
- 61 **アル甲**(ヒット・アンド・ブロー思考ルーチン選考結果)
- 34 **ファンダム次号予告**
- 62 **あしたは晴れだ!** (テーマは「オリジナリティを求めて」)
- 72 **BASICピクニック**
多色刷りへのアステップ
- 64 **FM音楽館**
オリジナル6本+GM2本+FM音楽塾
- 90 **AVフォーラム** 今月のお題は「顔のパーツ」

14 ゲーム十字軍

のぞき穴：蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史ほか／通り抜け：ソリッドスネークほか／読者対抗マルチプレイ：第3回直前情報／歴史の散歩道：期待と感動? の最終回／桃色凶鑑：キャラコンテストベスト5

- 76 **情報おもちゃ箱 FFB**
AOU1993レポート、アムラックスシアターほか
- 78 **GM&V** 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報
- 98 **ほぼ梅麿のCGコンテスト**
今月も力作せいぞろい!

- 96 **紙芝居&動画教室**
初心者向け紙芝居講座：お絵かきさんから動きに進級
- 94 **同人地下工房**
同人サークル・Interpreter Softwareに突撃
- 84 **パソ通天国**
「いち、このパソ通」と「草ネット探検隊」を新設
- 22 **プリメ倶楽部**
マルチプレイのはじまりだよ
- 92 **internationalization**
国際課によせられたお手紙

INFORMATION

- 24 **ユーザーの主張** ユーザーとソフトハウスと編集部とのホットライン
- 105 **COMING SOON** シムシティ、TAKERU情報ほか
- 107 **MSX新作発売予定表** 2月17日現在の情報／ON SALE
- 114 **FORE!** 「マルチメディア時代」を予感させる3DO
- 79 **投稿応募要項** (応募用紙／投稿ありがとう)
- 82 **読者アンケート** 掲載ソフト21本プレゼント

- 69 **MIDI三度笠**
MIDI入門講座とレベルアップのためのテクニック
- 63 **GTフォーラム** パナソニックのプリンタFS-PC1特集

特別付録

スーパー付録ディスク # 19

<オールティーズ> 『テグザー』

ロボットと飛行機が変形自在のアクション!

<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/アル甲5/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほぼ梅麿のCGコンテスト/MSXView/紙芝居&動画教室/パソ通天国/あてましょQ/オマケ/MSX-DOS

108 スーパー付録ディスクの使い方

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒体	☐ × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボ円の高速モードに対応	

●販売、あるいは開発ソフトハウス。●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。●この本を作っている時点での予定発売時期。●媒体と音源。☐はROM。☐はディスク。☐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。●対応機種/そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1専用、MSX2はMSX2/2+、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☐と表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様ときは、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以降のほとんどの機種はVRAM128K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。●価格/消費税別メーカー側の希望販売価格です。●備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー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曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことは HANAMI/ホルスタイン渡辺

今月からパワーUPしようと思っていましたが(いつもまじめにやっています)、ワケあってあわててやったのでいつもどおりの感じになってしまいました。この存在に気づいている人っているのかな。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。なお、1992年1月情報号以前のMSX・FAN、スーパープロコレの1と3は完売となりました。そのほか在庫が少なくなっていますので早めにお問い合わせください。また、なるべく発売期間中か、本屋さんへ発売前に予約するなどお買い求めになることをおすすめします。

※「美少女ゲーム」「美少女ソフト」は徳間書店インターメディア株式会社の登録商標です。

FAN ATTACK!

春の徹夜大戦略あかつきをおぼえず

キャンペーン版 大戦略Ⅱ かすたまキット

『かすたまキット』ついに発売！全国のTAKERUの前でピクシーが、フレイが、三浦くんの魔法使いが、ついでにサム・ロスベルがキミが来るのを待っている！

マイクロキャビン
(TAKERUでのみ販売)

☎0593-51-6482

3月12日発売予定

媒体	5.25"×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,500円
ターボRの高速モードに対応	

ついに発売、TAKERUへGO!

春といえば花見。花見の会場は大戦略の狭い地域でのZOC固めにも似て、なかなか動けない。しまいにや強力なユニット

に攻撃されてお金をとられちゃうこともある。気をつけよう。おまたせの『かすたまキット』は、いよいよ3月12日に発売に

なる(はず)。コンテストに入賞した、たくさんのマップやユニットなどを収録している。マイクロキャビン作のユニット

(※印)もあわせて、新しく増えた生産タイプは下の6種類。今までのユニットの生産タイプも大部分健在だ。

どれを選ぶ? 6つの生産タイプ

「サーク」ファンなら
サーク混成チーム



「サーク」シリーズのキャラクタが全員集合。サークファンならこの生産タイプを使うしかない! 写真は軽戦車役のリューンくん

メカフェチのあなたに
Dr. モービックのロボット軍団



「ボトムズ」なんかの、機械油のニオイがしてきそうなドロドロしたSFが好き人にはこれ! 写真は兵員輸送用ヘリのD29だ

4000年の歴史は感じないが
スーパー中国軍



おさだがシャレで作っただけのはずなのに、なぜかここにいる。これぞようたんから駒というヤツだろうか? 写真は人民兵ターボR

「いっくぼーん」ファンなら
なぞのぐんだん



コミカルなユニットたちがたくさんの楽しい生産タイプだ。写真は、いろいろか好物であるともっぱらの噂の魔法使い、得意技は空中戦

SFファンなら
マニアックソルジャー



これは、1月号の発売直前のころに送られてきた。色つきのディテールグラフィックが新しいね。写真は戦闘ヘリのトイショップ・ソルジャー

ムツコロウを尊敬するあなたに
ヤンキー動物軍団



あやしげな動物たちが飛びまわるこの軍団は、もう普通じゃおもしろくないというアブノーマルな人むけ。写真は攻撃機のはくちょうさん

※今回、開発途中のバージョンをもとにしていますので、細かい仕様変更になる場合があります。

あらたなキャンペーンに挑戦

今回は新しいキャンペーンゲームをさっそく攻略してみよう。先月号でも書いたように、今回のキャンペーンは、はじめに「サ

ーク混成チーム」(以下、サーク軍)と「クラウド大佐軍」(以下、クラウド軍)のどちらでプレイするか選択でき、それによって

シナリオの展開がかなりかわってくる。とりあえず今回はサーク軍でプレイすることにした。どうせ

なら新しいユニットを使いたいもんね。それでは、キャンペーンの前半、マップ1から5までを攻略だ!

Mファンに
いいたい放題!

★MSX。このすばらしいハードをもっと楽しみたい。そんなことを思い出したのはつい最近です。私がMSXを手に入れたから、かれこれ3年近くなりますが、今更にもう一度Mファンにいいたい放題! MSXを運ぶあたるところへ出ましよう。新巻着ですが、これからもよろしく。(大阪府・木原町15歳・MSX2+) ★最近メチャクチャMSXに感謝している。安宿で、Mファンのようなすばらしい雑誌があり、家庭用テレビで遊べ、さらにはパソコンでも可能で、日本語MSX1DOS2までもあるようになった。なぜ、未来がないのだろうか。(愛知県・松野聖史・18歳・MSX2)

MAP1 First encounter

まずは軽く小手しらべ

制限ターン20



サーク混成チーム
都市: 4
空港: 1
港: 1

クラウド大佐軍
都市: 5
空港: 2
港: 1

ポイント

これといってポイントもない、単純なマップだ。敵の首都までには北と南のルートがあるが、どちらもたいしたちがいはない。しいていえば北のほうが距離が短いので攻めやすい。一方のルートに敵の攻撃を防ぐための最低限のユニッ

トをむかわせて、もう一方のルートから大攻勢をかけても、戦力を2等分して同時に攻めても、どちらの戦法でもいい。どちらにしても、敵の先頭の部隊にあたるより早く両国のあいだにある川を渡ってしまうことが攻略のカギとなる。まん中を進んでくる航空部隊には気をつけよう。

はじめのマップで登場するのはサーク軍とクラウド軍。クラウド軍は、アメリカ1と2の選抜チームとなっている。

敵は南北のルートに均等の兵力を送ってくるはずなので、こちらも南北に同量の兵力をさくことにする。どちらかの敵戦力がとぎれたらそのスキをのがさずに進撃するためだ。

はじめに、足のはやいリユーン(軽戦車)を大量に生産する。

こいつは、AMX-10RCを強化したようなユニットで、山にも登れるが、いかんせん攻撃力が貧弱すぎるので使いすてと考えたほうがいだろう。

川をこえて、最初に敵と出会うあたりで作戦ミスに気づいた。敵ははじめから主力のM1エイブラムズを出しているのに対し、こっちのリユーンは弱すぎる。ポロポロにされてしまい、後続のラトク(主力戦車)やシャナ(対

サーク混成チーム

Price 2600 ピラー	Price 1800 サークラウド	Price 1800 ルトク	Price 1600 フレイ
Price 700 フルドラゴン	Price 300 インボラ	Price 1500 ダイ	Price 600 ラトク
Price 500 ゾク	Price 300 リユーン	Price 350 シャナ	Price 450 スリ
Price 400 ミル	Price 350 エア	Price 200 フレ	Price 50 ホド
Price 200 ホソ	Price 4000 カタバノ	Price 5000 ゴキ	Price 10000 アマノク

◎これがサーク軍の面々。はじめは顔の見分けがつかなくて、けっこう苦労するかもしれない。

クラウド大佐軍

Price 3400 M1エイブラムズ	Price 1900 F-111	Price 2100 バリア	Price 1400 インフレ
Price 700 カタチ	Price 300 ブラッパ	Price 1500 アサヒ	Price 600 M11エイブラムズ
Price 300 MS01	Price 300 M163エイブラムズ	Price 500 ADATS	Price 400 MLRS
Price 350 ホク	Price 350 LVT-7	Price 200 ほきゅう	Price 100 ほい
Price 200 ジャス	Price 4000 アサヒ	Price 5000 くろ	Price 10000 くろ

◎クラウド軍はアメリカのユニットで構成されている。イーグルとホーネットがないのからちょっと残念。



◎12ターン、なんとかこのあたりの都市群を占領。敵の攻撃をしのぎつつ後続を待つ。空ミサイルが追いつくまで戦線は膠着してしまった。

これで4、5ターンほどロスをしてしまったが、そこから戦力を再編成してなんとか敵を追いもどして、川のみこうに足がかりを作った(川のみこうの都市を占領して補給拠点を作った)。これで14ターン。15ターンもあればケリがつくとおもった



◎南のルートはまだまだ苦戦中。こっちは12ターン

が甘かったようだ。

その後は、後続となる部隊を生産しつつ、それが前線にくるまでは防御効果の高い地形で防御に徹し、敵の攻撃がとぎれたところで首都になだれこんで占領した。19ターン。予想よりかなり苦戦したが、「まあ、なれないユニットだったから」ということにしてしまおう。

こいつに注目 シャナ サーク混成チーム

サーク軍団の地上ユニットでは唯一の対空ユニット。足は遅いけど、攻撃力は絶大。とてもたよりになる。とくに、空港が少ない地域や軍資金がない序盤戦などでは重要になる。移動力、燃料が少ないのであまり広い範囲をカバーしきれないということもあるので、多めに生産しておきたい。

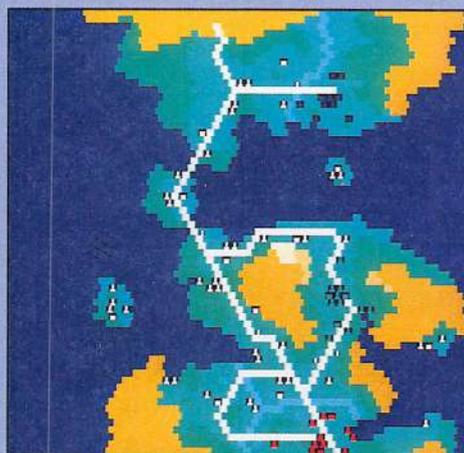


◎強力な弓矢で敵をバンバンおとす。たよりにしてまず。ハイ

MAP2 Terrorism

MFファンに
いいたい放題ノ

★ディスクがつくようになってから買わなかったんですが、今回初めてディスクを買いました。ディスクはいいですね。気に入りました。これからもがんばってください。(大阪府/小山貴子・18歳・F S I A W S X)
★私の入部している部活ではMSXをやっています。そのため、よく学校にMSXFANなどのパソコン雑誌を持っていったりするけど、やっぱりMSXFANがいちばん人気が高いですね。(神奈川県/渡部登美子・13歳・H B I R I X D J) ★今月のレッドゾーンは、昔のソフトなのに3D処理がすごい。地面がなめらかに動いているのに驚きました。(神奈川県/橋川栄一・17歳・F S I A I W X)



サーク混成チーム
都市：7
空港：2
港：1

クラウド大佐軍
都市：10
空港：2
港：2

ネオフロンティア
都市：8
空港：3
港：2

ポイント

BLUEは、ほかの2国とややはなれた位置にある。GREENやREDのある陸地までは輸送機で部隊を運んだほうがずっと早い危険も大きい。序盤では陸路を通して陸上部隊を移動させ、GREEN付近の空港を占領してから航

マップ2で新たに参戦するGREENの生産タイプはネオフロンティアという。実質的には旧ソビエト軍とおなじ。航空戦力はフォージャー、ホッカムを筆頭に使えないのがそろっているし、対空ミサイルのゲンフルもガネフほどには脅威でなく、主力戦車のT-80もしょせん二流と、たいしたことはない。

このマップでは、BLUE首都から主戦場であるGREEN付近まで、陸路からいく場合は5~6ターンかかるのに対し、輸送機を使って空路からいけば2ターンですむ。そこで、はじ

空輸送にきりかえるようにするといいたろう。REDのクラウド軍の場合のはじめからGREENと正面からの戦いになる。BLUEがやってくるよりも早くかたづけられればいいが、はじめは適当なところで防御線をはって、GREENに2正面作戦を強いるという方法も、消極的だが、ある。

めの3ターンまでに生産(再配置)したユニットは陸路を通して移動させ、それ以降は輸送機を使うことにした。

6ターンでGREEN首都の手前のY字路に到着。だが、3ターンぐらいからREDとGREENの戦闘がずっと続いていたせいか、こっちにはほとんどユニットがいない。おかげでほとんど抵抗を受けないままGREEN付近の空港を占領することができた。前線の空港を確保できたので、航空ユニットを投入し、同時に輸送機を使って地上部隊の空輸を開始した。

ネオフロンティア

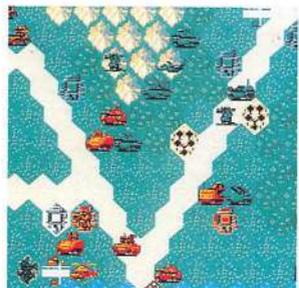
Price 2800 MiG-31	Price 3100 Su-27	Price 1800 Su-24	Price 1300 フォージャー
Price 750 ホッカム	Price 250 Mi-17コップH	Price 1500 ZSU-X	Price 550 T-80
Price 500 T-72	Price 400 ZSU-X	Price 350 SA-13ゴッフル	Price 350 SA-6ゴッフル
Price 400 M1973	Price 350 BMP-2	Price 200 ミサイル	Price 100 爆弾
Price 200 ジェット爆弾	Price 5000 くらげ	Price 10000 くらげ	Price 4000 くらげ

ネオフロンティアの部隊はコンピュータに使わせるとホントに弱い。フォージャーやMiG-31は対空兵器のいいマトなのだ

対GREEN戦において気をつけなければならないのは、後ろにいるゲンフルだ。不用意に航空機を前に出すぎないようにしよう。今回は、航空部隊はシャナがひきうけ、対空兵器はラトクでつぶし、戦車はフレイで空爆というコンビネーションでサクサク進んだ。敵ユニットが少ないので楽だ。

そのままGREENの首都にただれこむ。ほとんど抵抗らしい抵抗もなく、GREENは14ターンで滅んだ。

つぎの対RED戦は、わりと苦戦した、やはりクラウド軍と



REDとGREENがはげしく戦闘中。BLUEはまだ前線に来ていない

サーク軍では、陸軍の質がぜんぜんちがう。M1エイブラムズの性能はラトクよりひとまわり上だし、おなじ補助戦車でも機動力重視の弱っちいリユーンと強力なATMミサイルを搭載したM901では勝負にならない。フレイ(攻撃機)や、ブルードラゴン(攻撃ヘリ)で援助してやらなくてはならない。

しかし、いくら個々のユニットの性能で勝っていたとしても、GREENを占領して経済的に優位にいるBLUEのゴリ押しにかなうはずもなく、REDは23ターンに陥落した。



フレイで首都のユニットをつぶしてホーン(エリート兵)でGREENを占領

激突

戦闘機になったピクシー(左の写真)は、装備1がAAMと機関砲、装備2がAAM2と機関砲と、まったくトムキャット(右の写真)と同じだ。はたして、この両者ではどちらが強いのか? AAMの攻撃力ではピクシー80に対してトムキャットが70。AAM2の攻撃力ではピクシー67のトムキャット65と、ピクシーが優勢。防御力は両者まったくの互角だ。ただ、機関砲の攻撃力で比較すると、ピクシー36に対してトムキャ

ピクシー VS トムキャット

ット46になる。しかし、機関砲のヘリに対する攻撃力では、ピクシー85のトムキャット81で、これまたピクシーが優勢である。移動力、燃料は同じだし、値段はピクシー2600にトムキャット3400と、ピクシーのほうが圧倒的にリーズナブルなお値段。総合してかなりの差でピクシーが有利だといえるだろう。このマップではじめてピクシー対トムキャットの戦いがあった。結果はピクシーの被害が1機に対してトムキャットの被害は4機。



対空防御	移動力	AAM	AAM2
68	15	80	67

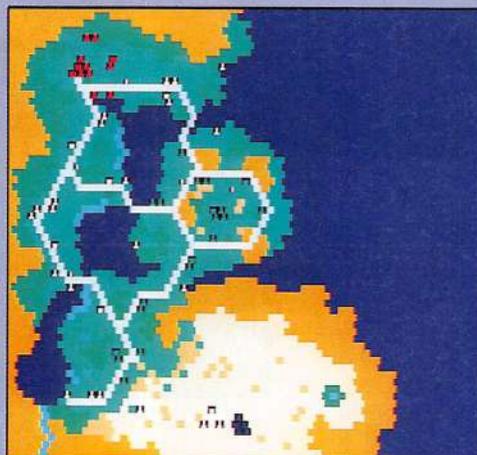


対空防御	移動力	AAM	AAM2
68	15	70	65

MAP3 Sacrifice

ポイントは3つの橋

制限ターン28



サーク混成チーム
都市：4
空港：1
港：0

クラウド大佐軍
都市：7
空港：2
港：2

フランス
都市：14
空港：4
港：2

ポイント

これもマップ2とたいしてかわらない3国のマップ、と思ったら大まちがい。まん中のGREENは守りにくい地形にあり、かんたんに占領できるのだが、問題はその後だ。BLUEではじめた場合は、REDの手前の橋に苦勞する

今回のGREENの生産タイプは、名門おフランス軍。「スーパー大戦略」のころから見ると、空のラファールと陸のルクレルクが加わって、アメリカなどともほぼ互角に戦えるような戦力になっている。ただ、長距離の対空砲がないので、人間どうしでやるとやはり不利。

このマップのポイントとなるのは、REDとGREENのあいだの入り江にかかっている3本の橋だ。以降、GREENの上の橋を橋A、GREENの左のを橋B、いちばん下のを橋Cとよぶ。

だろう。敵は艦船をもっているのに対して、自軍は艦船を生産できないからだ。また、REDではじめた場合は、BLUEのまわりの砂漠に苦戦するだろう。砂漠は守りやすく攻めにくいし、地上ユニットは燃料が心配だ。どちらにせよ、終盤に攻撃機が大量に必要になってくるだろう。

まず、地上部隊をGREENにむけて移動させる。GREENのルクレルクは強敵だが、ほかのユニットはたいしたことない。それにGREENまではほ



あまりに守りにくいGREENの首都。他人の不幸は自分の幸福だ。攻めやすいぞ

フランス			
Price 3400 ラファール	Price 2700 S-2000	Price 2300 S-30F1	Price 1300 S-1000
Price 500 ガゼル	Price 250 S-2000	Price 1500 ゆめろ	Price 550 ルクレルク
Price 500 AMX-30	Price 200 AMX-10RC	Price 350 DCA30	Price 350 DCA
Price 400 155GCT	Price 350 AMX-10P	Price 200 ミサイル	Price 100 ゆめろ
Price 200 ジェット	Price 10000 くろ	Price 5000 くろ	Price 4000 ゆめろ

フランス軍、トレードマークのミラージュは、ラファールにおされて目立たなくなりました

とんどが平地であるし、フレイで援護してやればかんたんにGREENをおとせるだろう。それと同時に橋Cのほうにも少数の部隊を移動させる。

このマップでもREDとGREENの戦闘が先にはじまり、GREENはあまりBLUEに気がまわらなかったらしく、対BLUEにやってきたのはAMX-10やDCA30などばかり。BLUEの主力部隊とはパワーがちがいがすぎた。ほとんど足止めをくらうこともなく、13ターンでGREENを占領した。

ここからREDを攻めるのだが、橋A、橋Bには駆逐艦や空母がいて通れない。だからといって橋Cまで主力部隊をもどすのもめんどろなので、橋Bを突破することにした。

橋Bの手前に部隊を結集させ、急いで生産したフレイを結集させて、集中攻撃でなんとか橋の付近にいた駆逐艦をたおして橋をわたった。ここで生産したフレイが前線に来るのを待たつた、

3ターンをロスしてしまった。橋のむこうの都市群にいくつかのRED部隊がいたが、橋Cにむかわせた部隊とて挟撃し、全滅させた。そこから一気に攻めこみ、REDを22ターンで占領。橋の攻略に思いのほか手間どってしまった。

こいつに注目

フェル サーク混成チーム

フェルは、補給車である。なぜにここでフェルに注目するのかというと、フェルだけにFUEL(燃料)を補給してくれるなんて、イカすジョークだな、というだけである。それはともかく、補給車は行軍のさいにはかかせない存在。敵におそわれないように大切にあげよう。



フェルはとっても敵身的な人。「わたしの燃料をお楽しみ」なんていけません

この3つの橋がポイント



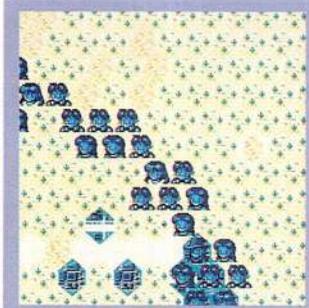
橋Cは問題なく手にはいるはず。ここまではREDもやってこない



橋Bはまわりに港が多い。ここで守りをかためられたら手も足もでない



橋Aは、RED側がとて守りやすい地形になっている



ソロソロと砂漠の巡礼のように歩くサーク軍。むかうのは聖地ではなく死地なのだ

Mファンに
いたい放題!

★低価格でディスクをつけるのはたいへんだと思いますが、そのおかげで私達読者は今まで打ちこむのをあきらめていた作品も体験でき、またディスク特有のランダム・アクセスする作品を投稿できるようになったことは、ひじょうによいことだと思います。本誌のほうも、昔と比べると実用的な内容が増えてよくなりました。MSX衰退のなかで、MSX・FANには今でも進化を続けているのがうれしいです。これからもがんばってください。いひ

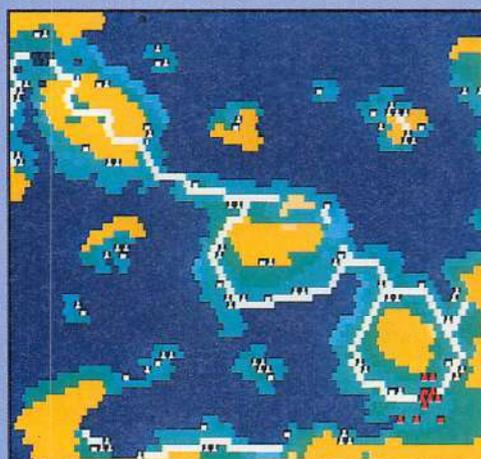
大阪府 川瀬都未・39歳・P・H・C・23
★レッドゾーンは、とてもおもしろかった。ストレスを解消させるのにやくだつております。(石川県 芳原浩・18歳・H・B・F・I・X・D)

★MSXの愛好者として、この雑誌の編集が気に入っています。技術的な連載記事は大歓迎です。特に初心者向きの点。また、AVフォーラムには、創作意欲が溢れてきました。毎月期待していますので、未水く続くよう頑張ってください。(広島県/三重県/三浦市/35歳・F.S.I.A.S)★仕事上UNIX言語で動作しているワークステーションを扱っているの、そろそろMSX・FANをやめてUNIXの雑誌に切り替えようと思っていますが、ディスタの内容がとても充実しているのでMSX・FANをまだやめることができません。(埼玉県/村岡治・35歳・F.S.I.A.S)

MAP4 Bad Luck

こまめな補給がポイント

制限ターン30



サーク混成チーム
都市：6
空港：2
港：0
クラウド大佐軍
都市：7
空港：3
港：2

ポイント

2か国戦だが、マップの端から端までを使いきっている。そのため、陸上部隊の燃料切れが心配。それに、ぱっとみると広い場所のようで、侵攻路が意外にせまい。とくにBLUEの首都の手前の山地などは1本道なので、先頭が敵

やっとならぬ艦船ユニットが活躍できるマップになった。ゴスペル(駆逐艦)、アマドック(空母)、カティルキング(輸送艦)の出番だ、と思ったのに、首都から5ヘックス以内にある港は中立だった。

港を占領して艦船を生産し、それと同時に地上部隊を移動させる。今回は燃料切れにならないようにフェルをたくさんつれていったはずだったが、中央の島にいったあたりで半分くらいのユニットが燃料切れになってしまった。考えてみれば全部のユニットをおなじく動かし

との戦闘や燃料切れなどで足止めをくらったりしたらパニックになってしまうかもしれない。また、BLUEとREDの間の最短距離からはずれたところにたくさんの都市がある。これを確実に占領して経済力をつけることも大事だ。しかしこちらは余裕があったら、という程度でいい。

たばあい、補給をうけられるユニットは毎回おなじわけで、1度も補給をうけられない運の悪いユニットがいたというわけだ。

中央の島では、まずREDの航空部隊がおそってきた。トムキャットはシャナで、イントルーダーやF-111はピクシーでむかえうつ。ホーンやラトクを数部隊全滅させられたが、なんと全滅させることができた。

そのうち、陸上では敵の地上部隊、海上では敵の艦船部隊との戦闘になった。

陸上の戦いでは、REDがぐりぐりアパッチの大群に意外に

こいつに注目 アマドック サーク混成チーム

アマドックは空母だが、通常の艦船のように1つのシルエットが一とあるのではなく、ちいさいユニット10個で構成されている。ちなみにカティルキングもおなじだ。こうなったのは、おそらくプログラムの都合だと思うのだが、この場合1ユニットあたりの値段が1000ということになるので、実質的な値段は普通の空母とかわらないのに、やられたときの精神的なダメージが大きい。そのかわり、動いているときは大艦隊を動かしているみたいでちょっと気分がいい。



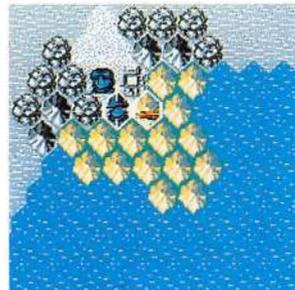
①アマドックは、いまピクシーを輸送中。なんか不気味な光景

苦戦させられてしまい、なかなか先に進めなくなってしまった。フレイやピクシーで援護しようにも艦隊の護衛にいそがしく、なかなか陸上部隊の援護にまで手がまわらなくなってしまったこれはかなりまずい状態だ。

そのかわり、海上ではかなり優勢。ふつうの駆逐艦より耐久力のあるゴスペルの対艦ミサイルと、フレイの爆撃で艦船を沈め、航空機はアマドックのSAM2とピクシーで攻撃するとい

う方式で、完全に制海権を手に入れることができた。

制海権を手に入れてしまえばこっちのもの。海からRED首都を牽制し、地上の戦闘を優位にすすめられるようになった。そして、28ターンにようやくREDを占領。中央の島は、一見してなんでもないようで、道は遠回りだし、近道には川があるし、意外にクセのある地形だ。今回はここをあまく見たので苦戦してしまっ



②小島の都市を占領した部隊が敵におそわれている！助けなくては



③この川さえわたれば、敵国までずっと近道ができる

研究

このゲームでは攻撃機として登場するフレイは、かなりすぐれた性能をもっている。各国の攻



④罪のなさそうな顔して、爆弾をボンボン落とす、けっこうひどい奴

フレイの攻撃機としての才能(?)は??

撃機と性能を比較してみよう。まず、移動力14は、攻撃機中でもトーンードIDSにつぐスピードだ。防御力の対空28、対地14、対艦7は、トーンードIDSやFSXにはおおよばないが、これらの戦闘機としても使える機体を別格とすればほぼ最強といえる。ただし対地防御力には若干の不安が残る。燃料は60と、F-111の65についてナンバー2だ。攻撃力の対空両68、対

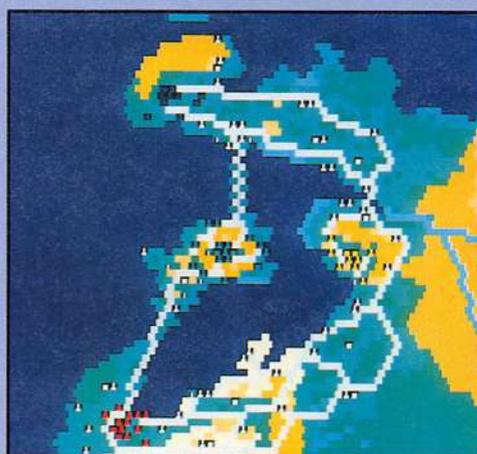
兵員78、対艦船42は、どれかひとつの値のみを比べれば少し上回っているものもあるが、トータルではほぼ最高の攻撃力といえる。値段も1600と攻撃機としては平均的な値段だ。ついては対空攻撃力では、対へり68、対航空34でほぼ平均値だ。総合してフレイは最強クラスの攻撃機であるといえる。ピクシーと組み合わせて使えば、空中戦ではむかうところ敵なしだ。

	対空防御	対地防御	対車両攻撃	対兵員攻撃
フレイ	28	14	68	78
A-10	13	17	67	72
コルセア	22	15	65	70
MIG-27	24	15	63	68
FSX	60	26	57	62
Su-24	26	18	70	75

MAP5 Dr.Mobick

どこから攻める、はじめての2正面作戦

制限ターン30



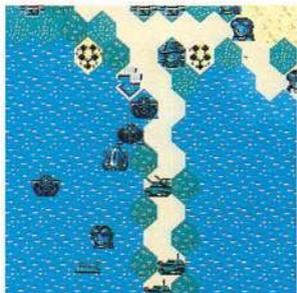
サーク混成チーム
都市：7
空港：2
港：1
クラウド大佐軍
都市：9
空港：2
港：2
ネオフロンティア
都市：9
空港：3
港：5
Dr.モービック
都市：6
空港：3
港：5

ポイント

初の4か国戦、初の2正面作戦のマップだ。キャンペーンもここから本格的になってくる。YELLOWには、新生産タイプの「Dr.モービックのロボット軍団」が登場する。先にGREENとYELLOWのどちらを倒すかが問題だが、

GREENとの間は1本の道路しかない、ここは少数の部隊で守りきれるので、先にYELLOWを倒したほうがいだろう。その次にどっちを攻めるかが問題だ。ふつうはGREENを攻めたいところだが、陸上部隊をUターンさせなくてはならない。REDを攻めるほうがよさそうだ。

このマップで初登場するYELLOWの「Dr.モービックのロボット軍団」(以下モービック軍団)は、なかなかバランスのとれた強敵だ。



GREENはここで足止めする。この防衛はなかなか破れないぞ



YELLOWと交戦中。なんとかこの橋のむこうに攻めこむことができれば……

Dr.モービックのロボット軍団

Price 3500	Price 2200	Price 3800	Price 1700
Price 600	Price 400	Price 1500	Price 600
Price 350	Price 250	Price 400	Price 500
Price 350	Price 200	Price 200	Price 100
Price 200	Price 250	Price 4000	Price 4500

⑥ なんだかあやしいロボットがずらっとならんでいる。ユニット名がみんな記号みtainなのもあやしい

GREENを倒すという作戦にした。

5ターンに先頭を進むラトクがYELLOWの先鋒、O-yat(主力戦車)と遭遇、戦闘に入ったが、ほとんど歯がたたなかった。あわててフレイを支援にむかわせたものの、この攻撃力の差は大きく、前線の部隊はつぎつぎと全滅していった。あとからかけつけた増援部隊の助けでなんとか勢いをもりかえし、YELLOW首都を占領したのが15ターン。かなり苦戦してしまっ

た。BYELLOWの都市軍に上陸しようとするGREENをむ

かえうつために少数の航空部隊を残し、次なる敵REDにむかって進撃する。REDはGREENとの対戦にかなりの戦力をさいっていたので、数でまざるBLUEの前に意外とあつけなく屈した。これで22ターン。

このころGREENは、3方向から攻めよせるBLUEに、さすがに戦力をけずりとられていき、ついに倒れた。最終30ターン。部隊表ではフレイが10部隊になってしまった。10部隊もいらないのでフレイ5部隊を捨てて部隊を引きつた。モービック軍の予想外の強さに苦戦してしまっ

とくに注目 Ez-3

個性的なヤツラがそろっているモービック軍団の代表として選んだこのユニットは、VTOLの戦闘機だ。しかもハリヤーと比べても、ほとんどの面において性能が上回っている、とんでもない性能をもった機体だ。ただし、燃料が42しかない、補給には気をつけなくてはならない。

Dr.モービックのロボット軍団



④ この足でおもいっきり飛びあがるんだらうか？

もつと

がんばれラトクくん

サーク軍団のピクシーやフレイが優秀なのに比べて、ラトク(左の写真)はちょっと情けない。対車両攻撃力78、対地防御力60は、メルカバMk3と同じクラス。二流どころの実力ではない。たとえばこのマップ5に出てくる生産タイプの主力戦車どうしを比べてみると、[対車両攻撃力、対地防御力]の値がクラウド軍団のM1エイブラムズ[81、65]、ネオフロンティアのT-80[79、60]、モービック軍団

のO-yat(右の写真)[85、72]と、最低である。O-yatが強すぎるということもあるが、O-yatとラトクが正面から戦った場合の命中値は、ラトク21対O-yat34。ラトクが森に入っても21対22である。この状態では、航空部隊からの援護射撃がなくては安心して進撃することができない。これでは主人公のメンツがたたない。がんばれラトク！ 負けるなラトク！



対地防御	移動力	燃料	対車両
60	7	50	78



対地防御	移動力	燃料	対車両
72	7	60	85

MFファンに
いろいろ放題！

★一時期MSXが衰退し、自然消滅ディスプレイステーションがなくなる頃(から)するのではないかと、MFファンをはじめとするメーカーなどのバックアップにより活気が出てきたのではないかと、思っています。また、TAKEMICHIからの名作ソフトが復活する動きや、新作を廉価で発売しているという動きも、いへんうれしいです。僕も全然プログラムが組まなせんが、勉強して組めるようになったら、投稿したいと思っています。す。これからもMFファンの皆様、がんばってください。(神奈川県・黒田剛・21歳)★MSXの発展のためにこれからもがんばってください。(新潟県・伊藤久雄・16歳・F.S.I.L.I.S.T.)

FAN ATTACK

自由自在に変形するロボットアクション!

テグザー

この名は歴史

ゲームアーツ
販売完了

最近、絶好調のオールディーズに、今回は「テグザー」を収録。動きのなめらかさは現在でも十分に通用するほど。7年近くも前に発売されたとは思えない。



媒体	ROM
対応機種	MSX MSX 2/2+
R A M	16K
セーブ機能	なし
価格	5,800円

*このスペックは1986年当時のもので、現在は販売してません。

発売当時はアクション全盛期!

このゲームは、いまから約7年前に発売されたPC-8801mk II S/R版からの移植で、各ゲーム情報誌の人気投票で必ず1位になっていたという、超人気作品だ。そのころ88SR用の目立ったアクションゲームがなかったこともあるが、彗星のごとく現れたテグザーは衝撃的だった。88SRが売れた理由として、このゲームの存在をあげる人も

意外に多かったりもする。ファミコンなどにも移植されたテグザーだが、MSX版の発売は1986年6月。この時期のMSXというのは戦国時代ともいえるほど、たくさんのアクションゲームが発売されている。下に掲載した写真の4点は、テグザーと人気を奪い合ったライバル的存在のアクションゲームだ。このころはコナミ製のゲームが

次々に発売され、人気の上位を独占していた。そこへ殴り込みをかけたテグザー。グラディウスやツインビーらとともに、アクションゲーム全盛時代のMSXを支えた立役者として話題をさらったのだ。

自機が変形するという発想とスムーズスクロール。そのロボットの動きはなめらかで、いまでも十分に通用する。移植され

た際、ゲーム自体が少々難しくなってしまう手こずることになるだろうが、逆にこのほうがやりがいもあるってのもんだ(きっと)。

ゲームの目的は軍事基地レイビナを救うため、全10面を突破し、レイビナに作用してしまった磁力装置を破壊すること。行く手に立ちちはだかる敵をなぎ倒し、行け、テグザー!

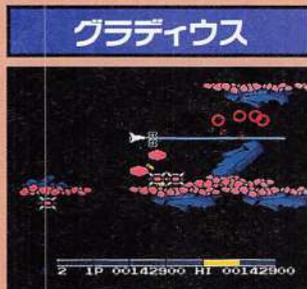
テグザー と 同時期のアクションゲーム

コナミばかりがなぜもてる。というほど、この時期のコナミソフトは出せば売れるという凄まじい人気ぶりだった。MSXはその当時、絶大な人気を誇ったARPG『ハ

イドライド』の人気が下降し、かわってコナミを筆頭とする第2次アクションゲーム時代がおとずれていた。イー・アル・カンフーに続いて、ゲーニーズ、魔城伝説、グラ

ディウス、ツインビー、夢大陸アドベンチャー……。毎月に近いペースで新作を発売し、それがまた人気ができるから恐れ入る。そもそもMSXのゲームはアクション系

に人気が集まることが多く、RPGやAVGが上位に食い込むのは難しかった。これは他機種とのユーザー層の違いからくる現象なのだろう。



◆横型スクロールアクションゲームの代名詞。テグザーと発売時期が一緒 (コナミ)



◆ベルを取ってパワーアップするカワイイ自機キャラが魅力だった (コナミ)



◆テグザーよりも前に発売されていた縦型スクロールアクションゲーム (コナミ)



◆横のグラディウス、縦のザナックというくらい動きがよかった(パニーキヤニオン)

序盤の敵キャラクター一覧表

驚いてくれ、このゲームに登場する敵キャラの数はなんと100種類にもおよぶ(なかには似ているものもあるが)。このゲームも例にもれず、面が進むにつれて強大さを増してくる。ちょっと

としたミスが命取りになりかねない。かといって、時間をかけてゆっくりやるわけにもいかない。なぜなら、ある一定時間を越えると「MISSILE」が飛んできてしまうのだ。こいつがま

たやっかいで、自動追尾機能によって、テグザーを追いかけてくるのだ。これが出てきたらはっきりいって多大なダメージを食らうことを覚悟しておこう。シールドを使っても、体当たり

を食らわしてくるので、すぐに解除されてしまう。

エネルギーが回復するキャラとエネルギー最大値が上昇するものを覚え、無理のない範囲で確実に倒すようにしよう。

TRIBAR



群れをなして飛来するキャラ。弱いのだが数が多いとちょっとでこずる

RIMQUART



装甲が硬い、なかなか歯ごたえのあるキャラ。クルクル回転してる

BAFFIN



通称ビッグマックというかは知らないが、数少ないエネルギー回復キャラ

GOLAN



メチャクチャ硬いやなキャラ。こいつがたくさん出てきたら逃げちゃおう

CLOBTER



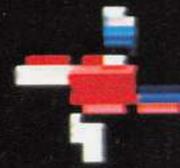
地面をはいずって迫ってくる戦車キャラ。倒すとMAX、エネルギーが1増える

4-BALLS



集団でいることが多い、囲まれてしまうことがあるので気をつけよう

BLADEMILL



固くてなかなか倒せないのだが、倒すとMAX、エネルギーが1増えるのだ

CENTIBEET



エネルギー、MAX、エネルギーがともにアップするキャラ。絶対倒すべし!

MISSILE



序盤では最高に苦労させられる凶悪キャラ。逃げるときもシールドを使うこと

EYEWALL



少々硬めの集団キャラ。近寄って来る前に倒してしまおう

YUGAZOGY



通常2、3匹でいることが多いのだが、ときには集団で押し寄せてくることも

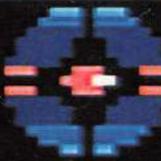
EIPS



単体でいることがほとんどなので、ほかのキャラを出現させる前に倒すこと

隠れキャラもあるぞ〜!

?????



レベル1の最後に出現する。倒すとMAX、エネルギーが1増える

UFO



レベル2の最後に出現する。倒すとエネルギー、MAX、エネルギーの両方アップ

ミンメイ人形



レベル3に出現。倒すとエネルギーが回復する。自動照準の対象になっている

FLOWER



レベル4以降に出現するエネルギー回復キャラ。いろいろなところに隠れている

テグザー操作テクニック公開!

動きがよくて、スムーズに移動できる、しかも操作はかんたん。とはいっても変形という操作があるため、誤操作をして変形してしまうこともあり、これが致命傷になることもある。操作になれることが重要だ。

ロボットのときはビームが自動照準だからラクでいい。まず、カーソルの下を押すと飛行形態に変形できる。飛行形態からは進行方向と逆向きの方向キーを押すことによりロボットに戻る。飛行形態から変形するときの例

外として、ロボットに変形できるスペースがあると90度に壁にぶつかると勝手に変形する。あと敵と接触したときも同様に変形する。

飛行形態ではビームが自動照準ではないので、注意してほし

い。ということは突如現れた敵に対して先制攻撃をしかけることができないのだ。必要以上に飛行形態にはならないのが得策だろう。

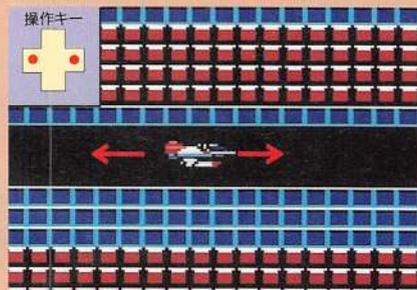
また、迷路内をスムーズに移動するためのコツを伝授しよう。

ロボット形態時

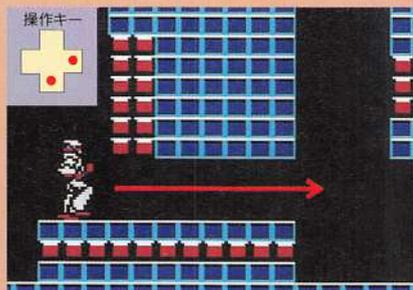
ロボット形態でのメリットは、このゲームの売りでもある自動照準ビームが使えることだろう。1秒間に15発の連射をしてくれるし、なによりも勝手に敵キャラめがけて発射してくれるのがうれしい。ただし、これにも欠点がある。それは画面上の敵をすべて自動照準

の対象にしてしまうということ。照準の範囲はロボットの向いている方向(前面)のみだが、壁などが間にあって絶対に当たらないような敵にも自動照準はビームを発射してしまうのだ。ビームはエネルギーを消費するから無駄な発射は避けること。

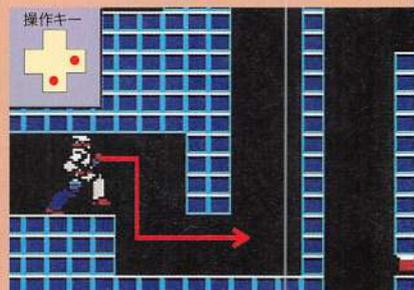
さてロボット形態には飛行能力がないので、高いところへ行くには変形をしないといけない。また、せまいところに入るときもだ。変形するにはカーソルの下を押せばかんたんにできる。変形せずに下へ行きたいときは、自然落下にまかせるしかない。



①このようなせまい通路での変形は不可能。こういうところはさっさと通り抜けてしまうことが先決。出口で敵が進入してこないように注意しよう。逆方向を押すとリターンする



②頭が引っ掛かって通れない。要変形だ。この先をそのまま上に行きたいときには上と右を同時に押しておくとかくに行ける。直進の場合は何も押さないでいい



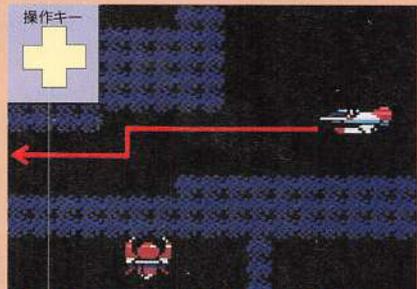
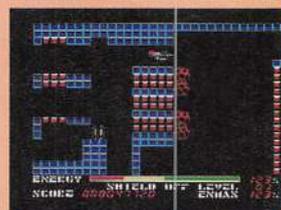
③ここをすんなり通る方法は下と右を同時に押すだけ。矢印の先まできたら上と右を同時に押せばいい。つまり、いったん変形してから通過する操作をいっぺんにやっただけ

飛行形態時

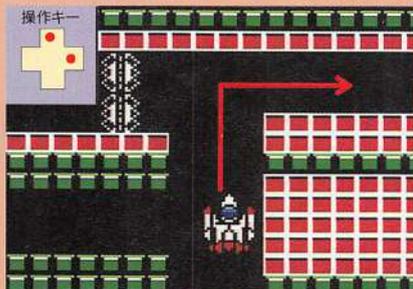
飛行形態のときには自動照準機能が動かない。ビームは進行方向にしか発射されないため、大量の敵を相手にするときにはロボットにすばやく変形しよう。空中の敵を倒すときや、せまい通路を進むとき以外ではロボット形態で進むようにしたい。飛行形態では空中に

停止していることができないため、突如出現した敵への攻撃が必要ときに反応が遅くなるからだ。ましてや自動照準じゃないため、先制攻撃をかけることは不可能にちかい。また、変形完了までには当然いくらか時間がかかることもお忘れなく。シールドを使用してい

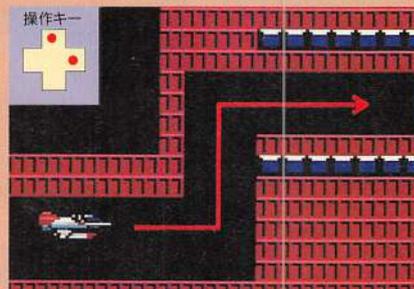
れば別だが、変形中は完全に無防備状態になるので注意してほしい。この飛行形態で進まなければいけない場面、壁に衝突するたびにロボットに変形されてはイライラする。スムーズに通路を通過するためには、キー操作をおぼえることが必要だ。



④このように1段しかずれてないところは、何もしないでそのまま通過できる。せまい変形不可能なところなので、反対方向を押しても変形しないで、リターンする



⑤ただ直角に曲がるだけなのだが、これが意外とめんどくさい。上と右を同時に押しておかないとなかなかスムーズに曲がれないだろう



⑥S字になっているからといって何回もキーを押す必要はない。上と右を押せばなしでかんたんに通過できるのだ。これで、少しは移動のイライラも解消できるだろう

ハマりやすいポイントをピックアップだ

まさに絶体絶命の窮地に立たされるのが何度も出てくる。レベル1でも甘くみていると痛い目にあう。目先の利益にこだわるあまり、敵が多いのに無理してエネルギー回復キャラを倒そうなんて考えると、思わぬダメージを食ってしまうこともある。せっかくエネルギーが回

復しても倒す前より少なくなっているのは悲しい。

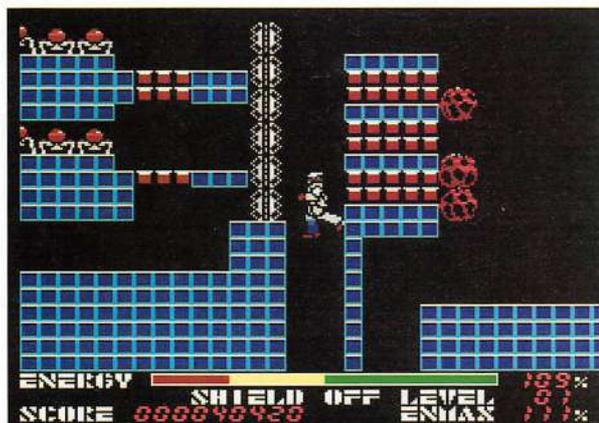
敵キャラが多い場合には、さっさと通り抜けてしまおう。それこそ囲まれたりしたら、たいへんなことになる。また、レベルが高くなるにつれて集団で襲ってくる敵キャラが増える。全10レベルもあるわけだが、最初

の難関はレベル3だろう。ここには最初から「MISSILE」が飛び回っていて、容赦なく襲いかかってくる。ここでまともに応戦してはいけぬ。逃げることも重要なのだ。

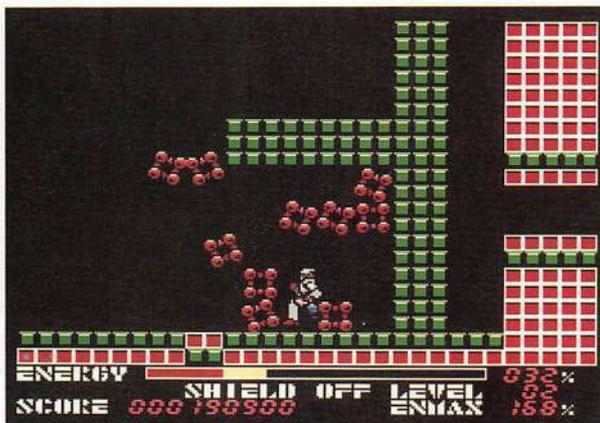
次はレベル4。ここは始まってすぐに集団で待ち構えている「BLADEMILL」がイヤらし

い。その先へ行くと今度は「MISSILE」が襲ってくるが、ここをいかに少ないダメージでぐり抜けるかがポイント。始まってすぐに目につく「BAFFIN」は倒しに行かないほうがよい。

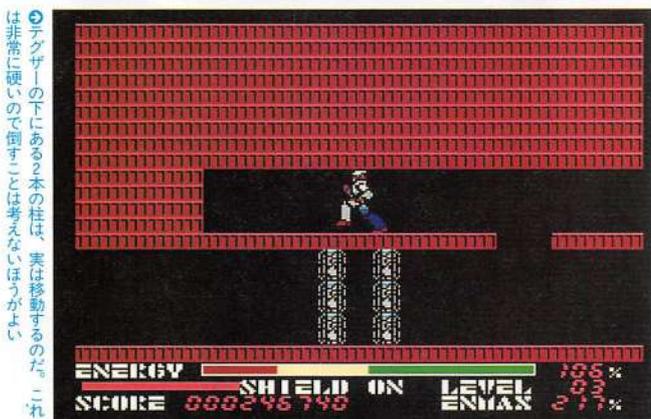
また、デカキャラはコツコツとムダなく確実にチームを命中止させるのが倒すコツ／



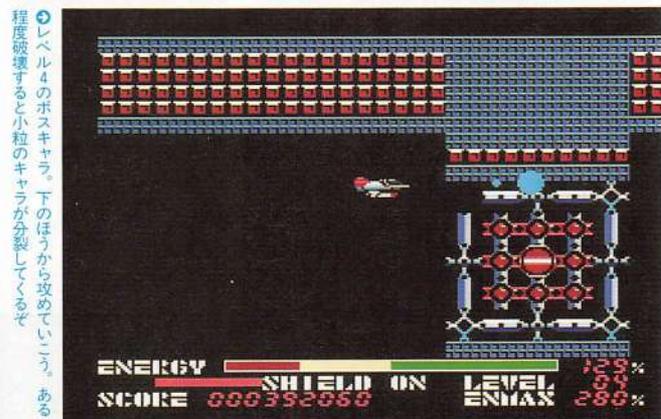
◎向こうに見えるキャラは何としても倒したい。この破壊でさる壁の上に乗るとダメージを食らってしまう



◎最悪の状態を抱いてしまった。ここはレベル2の終盤、ここに来たらすぐに下へにげるといい



◎テグザーの下にあるこの柱は、実は移動するのだ。これは非常に硬いので倒すことは考えないほうがよい



◎レベル4のボスキャラ。下のほうから攻めていこう。ある程度破壊すると小粒のキャラが分裂してくるぞ

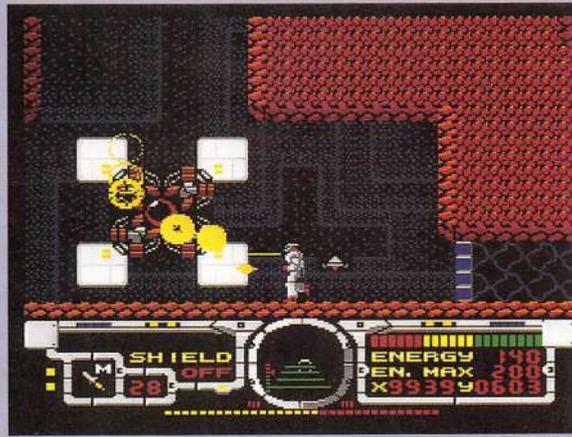
続編 ファイアーホークもあるぞ!

人気ゲームにはつきものの続編がこの「テグザー」にもある。それが「ファイアーホーク」だ。基本的なことはテグザーと同じで、いくつか新しい要素が加わっているのがウリだ。まず「オプション」の設定ができたこと。今までの「シールド」のほかに誘導ミサイルや時間停止、画面上の敵へ一斉攻撃などができるようになった。また、途中に出てくる仲間たちと会話ができるようになり、そこから情報を得ることが可能となった。動きにもさらに磨きがかかり、マップのバリエ

ーションが豊富になっている。テグザーよりも難易度が落ちているようだ。



◎上下の広がりが増えたマップに地表のマップ、FM音源BGMなど、かなり進化した



◎クラフティングが複雑化に分類、動きが若干遅くなったとはいえず、これだけのデカキャラがスムーズに動くさまはほめておきたい

*「ファイアーホーク」はディスク2枚組のソフトですが、現在は販売されていません。Mファンの付録ディスクに収録の予定もありません。

ゲーム十字軍

CONTENTS

ゲームのぞき穴：元朝秘史ほか(P14)
 通り抜けてきます：ソリッドスネークほか(P15)
 歴史の散歩道：自作SLGのススメ(P16)
 新コーナー予告編：SLGパラダイス(P17)
 読者対抗マルチプレイ：第3回開催日変更ノ(P18)
 ゲーム私説博物誌：アルカノイドII(P19)
 秋色図鑑：キャラコン結果発表(P20)

新しいゲーム友達を作ろうぜ!



ゲームのぞき穴

いまさら説明は不要かもしれないけど念のため。ゲームのウルクを紹介していくコーナー。貴重な情報にはゲームのプレゼントもあるぞ。

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史★子供に漢字で命名

生まれた子供に名前をつける
 とき、漢字が使えるようになる
 方法です。

やり方は、名前を入力する
 ときに(F1)キーを押せばOKで
 す。ウィンドウのなかにひらが
 なの表が出現するので、使いた
 い漢字を音読みしたときの一音
 目のひらがな(「北」なら「ホク」
 と読むので「ほ」)を選択します。
 今度は漢字がいくつか出現する

のでカーソルで選択してくださ
 い。そのくり返しで名前をつ
 けます。

これらの操作方は、実は「三
 国志II」の新君主の名前をつけ
 るときと同じ方法です。ちなみ
 に操作はテンキーの4・6で左
 右にカーソルを移動し、2・8
 で漢字の候補を変更させるよう
 になっています。

(京都府/濱田将行・?歳)

誕生!



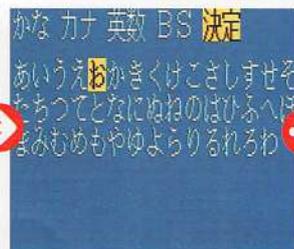
◎手順をくり返していけば、ほらこのように立派な名前がつけられるぞ。やっぱりこの技は、使う国を日本にしてこそ意義のある技だよな



◎なにはともあれ、まずは子供が生まれないとね



◎もちろん「YES」と答えよう



◎(F1)を押すと表が出るんだ



◎ひらがなを選べば今度は漢字が登場

ザ・タワー(?)オブ・キャビン★デバッグモード補足

☆先月号で紹介したデバッグモードの使用法の続きだ。

「メモリ&シナリオじょうたい」は特に効果なし。「こうはんへ」は、普通すべてのイベントを発見しないとできない「カルトクイズ」ができる状態になる。なかでも「おわりへ」はメニューの

「ミニゲーム」と「ドキュメント」が使用可能になる。最後に「デバッグ」はメニューの「ドキュメント」の下にカーソルがいけるようになる。そこは「セーブ」になっていて、どこでもセーブができるぞ。

(新潟県/布施賢也・17歳)



◎デバッグモードはボース中にカーソルを上右下左に入力後、決定キーで出現する



◎「こうはんへ」中の「おわりへ」を選べばこのようにミニゲームがいつでもできるぞ

Orionさんへ、やっぱりうれいしです。せうせうチームの延長、最高です。3枚目のCDも買ったし、ビデオも出たし、いいですよ。せうせうチーム、これからも永くやっつてほしいです。大好きですから、あのア
ニメ以下の話、話、話はかわってBコロ、毎回楽しんで読んでいます。Orionさんのコメント、大いに役に立っています。2月号は初めからリーベルだしのアニアニメ話、自分にとっちゃあ自分の話かわか
ってくれる人がいる、と幸せになりますよ、本当にありがたい、尊敬しちゃいますよ(以下再び続く)、これからもアニアニメががんばってください、応援します。(宮城原、16歳、さあ、こんなアニアニメもいますよ)

歴史の散歩道 自作SLGのススメ

突然だが、諸々の事情によりこのコーナーも今回が最終回。じゃあいったい、このプロジェクトはどうなってしまうんだろうか

今回はボードSLG部門の発表なのだ

リードを読んで、アレっと思ったキミ、そうなのだ、歴史の散歩道は今回が最終回なのだ。でもこのカードおよびボードSLG制作プロジェクトそのものはなくなるわけではない(発表の場が変わるだけ)ので安心してほしい。というわけで今回はボードSLG部門の優秀作品の発表だ。

なお、今回も引き続き、ノミネートされたカード・ボードSLGを実際にプレイしてみて評価するテストプレイヤーを募集する。このテストプレイによってどの作品をゲーム化するか決めるので結構重要な役どころ。応募要項は右のとおりなので、興味ある人はぜひとも協力してほしいな。

テストプレイヤー募集!

ノミネート作品を実際にテストプレイして審査する、3~5人程度のグループを大募集!
仕事内容は、編集部からノミネートされた作品の説明書を郵送するので、それをもとにゲームを自作し、プレイして、そのシステム・バランスについて意見・感想および問題点などをレポートにまとめ

て返送するというもの。
報酬は基本的になしだが、完成したゲームは本誌に掲載し、そのときに名前を載せるのでよろしく。希望者は代表者の住所・氏名・年齢・電話番号を明記して十字軍「自作SLGのススメ・テストプレイヤー募集」係まで応募のこと。キミの協力を待っている!

それでは、ノミネート作品の発表!

思ったより応募の多かったカードSLG部門にくらべて、よりゲームデザインが難しいと思われるボードSLG部門はやっぱりというか予想どおりというか、応募数がすくなくった。そのため、評価していてもあまりこれといったものがなかったのだが、その中でひとときわ群を抜いていたのが、岡山県・足

指コオル(本名がどこにも書いてなかったぞ)クンの作品。なんといっても実際に自分でボードゲームを作って送ってきたのだからスゴイ。そのパワーに脱帽して文句なし。そして唯一のノミネートとなった。右にスペックをカンタンに紹介しているので参考してみてください。



これが足指クン自作のボードSLG。カードやユニット、旗などのアイテム類もちゃんとそろって、スバラシイ

岡山県・足指コオル	
プレイ人数	2~5人
使用アイテム	国マップ1枚・カード120枚(武将・ダメージ・イベント・特殊)・武将ユニット40個・旗18本・ダイス2個
ゲームの目的(勝利条件)	1 全10州の統一 2 一定ターン終了時の国力を競う
システム	<イベントフェイズ> ダイスを振り、目によってイベント・特殊カードをひく <内政フェイズ> 州ごとに順番がまわり、武将移動・疲労回復(戦争で受けたダメージカードを取りのぞく)・戦争の内政命令の中から行動を選択。戦争を選ぶと戦争フェイズへ、それ以外なら次の州に順が移る。 <戦争フェイズ> はじめに陣形を設定。次いで一騎討ちの後、通常戦に移る。武将1人ごとに、通常攻撃・疲労回復・計略・交替・退却の戦闘命令の中から行動を選択。これをどちらかが相手を全員負かすか退却させるまでくり返す。
編集部コメント	コンピュータ版の三国志IIをベースに天下統一のエッセンスを加えてボード化したようなゲーム。戦争をメインにして展開をスピーディーにしているところがマール。 ●ファジーの独断と偏見によるシステム評価(10段階) アイデア度7 お手軽度7 リアル度6

今月のおはがき ~オレにもいわせろ~

■三国志・これが決定版		賞額				
(今回のお題「魏の智将」)		45	22	92	100	25
		62	54	90	95	60
		74	13	99	97	67
(上段・中谷稔クン、中段・ニケア ア伯ミカエルクン、下段・M4シ ャーマン山本日向守クン)						
☆魏(曹操陣営)を代表する4人 の智将について、代表して3人の 意見を載せてみた。キミは誰を支持 するかな? ほかに、鶏雛の士 クンの意見はよくできていたけど、 細かすぎて書けなかった。ゴメン。						
じゅんく 荀彧	統 武 政 智 魅	87	34	99	97	81
		75	27	94	96	88
かつか 郭嘉		54	27	98	93	87
		35	21	91	99	92
		73	30	93	92	85
		42	36	94	93	82
ていりく 程昱		91	65	95	98	75
		65	26	92	84	73
		79	23	77	92	74

ま と め

誌面刷新にともない、3年近く
の歴史を誇ったこの「歴史の散歩
道」も今回で幕を閉じる。今まで
このコーナーを支持してくれた
みんな、どうもありがとう。
ファジーが想い出深いこととい
えば、武将風雲録の一騎討ちト
ーナメントかな。1000通をこえる
応募ハガキにウレシイ悲鳴をあげ
た。それに、今月のおはがきの
イラスト投稿が大変盛りあがった
のもウレシかった。稲泉知・惟宗
竜胆・孫武クンをはじめ、投稿し
てくれたみんなには感謝感激の思
いでいっぱい。
なお、ポイントについては今回
限りとなるので、上位者は精算し
てプレゼントと交換してちょうだ
い。また、プレゼントがまだ届い
ていない人は面倒でも、十字軍「歴史
の散歩道・プレゼント」係(係のあ
て先を正確に書いて!)まで希望
品目を明記して連絡してほしい。
住所・氏名も忘れないで!

新コーナー予告編 SLGパラダイス

残念ながら、

歴史の散歩道は終わってしまったが、MFファンにSLGのページがなくなるわけではない

次号からSLGのことをすべて網羅した新コーナーがはじまるのだ。その名も「SLGパラダイス」。やや安直なネーミングだが、いろいろ考えた末のことな

のであまり気にしないように。要は名より実、新企画満載のSLG野郎が泣いてよろこぶページなのだ。では、実際どんなことをやるかというところ……。

連載読者参加イベント「SLGグランプリ」

メイン企画その1として、今までやってきた読者参加イベントを毎回おこなう。それぞれテーマを決めて、記録を競うのは今までと一緒。違うのは、それが1回限りのものではなく、毎回の順位および記録に応じてポイントを与え、F1のワールドグランプリのよう

に数回のイベントにわたる合計ポイントで最終的な順位を競うのだ。規模が大きくなったぶん、賞品も今までよりビッグなものを用意しているぞ。まずは、次号の第1回は元朝秘史を題材にしたイベント参加募集をおこなうので乞うご期待!



投稿SLGリプレイ「わたしの場合」

SLGには決まりきった展開がなく、プレイする人によって十人十色のドラマが生まれる。そんな自分だけのドラマをみんなに発表する場がコレ。キミがゲームをプレイしてたどった軌跡を、手書きの場合は400字詰め原稿用紙に3枚以内、ワー

ドの場合には15字×70行以内にまとめて、ゲーム名を明記して応募のこと。分量的にプレイ全体のことを描くには無理があるので、一部分のエピソードだけでかまわない。なるべく説明的な文章じゃなく、小説風など読み物としてオモシロイものを心がけてちょうだい。



SLGなんでも言いたい放題「みんな聞いて聞いて」

今までの「今月のおはがき」内のオレにもいわせろ・私のお気に入りなどを統合・拡充して、新しく読者のおたよりを紹介するコーナーを作る。基本的にSLGに関連することならどんな内容でもアリ。ゲームに対する意見・感想・質問、キャラクタに対する思い入れ、はたま

た右の仲間募集のように読者間の伝言板がわりに使ってもらってもかまわない。とまあ、能書きをくだくだ並べてみたけど、カンタンにいうとまえば、自分の思っていることをどんどんおしゃべりしちゃおうというワケ。オモシロければ何だって許される(?)のだ。

例えは、こんなのもアリ

① 国志の同人誌をつくるにあたり、あかつきにはファンシーにも1冊出したいね

同志を急募! 総兵衛の国がたがOK!!

年齢性別関係なくが 資金の募集がまだ 通れませんが 場所は自由で 手同時の上 下記にお願い ありませう!!

多岐神紀子 & 志保人 募集は 千432 静岡県浜松市 布橋1丁目10-15 永井紀子 まで



そしてもちろん「イラストコーナー」も

人気のイラストコーナーももちろん健在! 今までは歴史モノのイラストが多かったけど、今度からはSLG関連なら何でもOK。下のよう

のありカワイイのありのパラエティに富んだ構成にしていきたい。また、イラストバトルと銘うって、投稿者の出身地別の地域対抗なんてのもやってみたいな。



そのほかにも、……というわけで、

SLG関連の歴史本・資料などを紹介する「今月の一冊」、歴史上のさまざまなことがらを紹介するお勉強のコラム「歴史の小部屋」、テレカのあたる懸賞クイズなどいろいろな企画を考えている。オモシロそうなら何でもやってみようと思うので、このほかにもやってほしいコーナーがあったらアイデアを送ってちょうだい。

次号より連載開始のこの「SLGパラダイス」(略して「Sバラ」)、どうかひとつよろしくお願ひしたい。みんなの投稿で成り立つコーナーなので熱のこもった、および力の入ったおたよりを首をキリンにして待っているぞ! なお、原稿執筆は引き続きファジーが担当。はげましのおたよりも待ってるぞ(オイオイ)。

すべてのあて先は
MSX・FANゲーム十字軍
それぞれのコーナー
「SLGパラダイス○○○」係まで

新コーナー
タイトル未定

はあはあさんの努力、1ページ1ページ情報が終わってしまいましたね。残念な気持ちですがこれで気楽にMFファンを読むことができそうです。というのには、今度こそ新情報が……という期待を抱いて読んでいても、はあはあさんの「すまん」というのを見るたびにガカリしていたから……。けれど、はあはあさんの努力はよくわかったし、大変だったと思います。そこで一言、元安なら、移植なんてやめます。他の機種に移植させたくなく、よりオリジナルゲームを作れ、メーカー(…)に5万部、真珠博文・1巻は「コロコロ」なんて、ファンシムからリーダー、ファミコンへ移植されたんだぞ。戦え投稿者たちよ!

読者対抗マルチプレイ

大会でライバルたちを一步も二歩もリードするために、せひともおさえておきたいポイントをQ&A方式で解説するぞ!

第3回大会の開催日の変更!

まだ間に合う 参加プレイヤー募集

変更して3月21日(日)8時半より、東京新橋・徳間書店インターメディア社屋内にておこなわれる第3回8時間耐久マルチプレイ・元朝秘史大会の参加者を追加延長大募集! 応募方法は、
●B5用紙に、3×4cm大の顔写真またはイラストに加え①氏名②住所③電話番号④職業⑤年齢⑥性別⑦元朝秘史プレイ歴⑧ソフト所有の有無(ない場合は貸し出し希望メディアも)を記入した応募用紙
●自分のプロフィールに関するなるべく詳しいレポート
●大会参加に対する、親権者の同意書と許可印(20歳未満のみ)
以上のものをすべて同封して、ゲーム十字軍「第3回8耐マルチ参加希望」係まで、封書で応募のこと。しめ切りは3月15日必着。

申しわけないのだがつごうにより大会の開催日が1週間早まった。そこで15日までしめ切りを延ばして参加希望の申し込みを受けつけるので、これで参加が可能になった人がいるなら、すぐ郵便局へ走ろう! 詳しい応募要項は右を参照のこと。

それでは今回は、大会直前の最後の勉強として、戦略ポイントについて研究してみよう。

戦略ポイントQ&A

Q スバリ、どのキャラクタがイチバン有利でしょうか?

A そんなの自分で考えなさい、といたいところだけど、せっかくだからさこし考えてみよう。

例えば、2国のジャムカは人材的に、9国のダヤン・ハーン

は経済・軍事的に有利だが、地理的に見て他の3人のプレイヤーから囲まれる恐れがある。4国トオリル・ハーンと5国のテムジンには地の利があるが、4国は人材に、5国は軍力に弱点を抱えている。

実際のところどれも一長一短で、プレイヤーがどういう戦略をとるかによって選ぶキャラクタも変わってくるのでは?

Q 今回のプレイにおいてとくに注意する点は?

A 直接コマンド入力できる国は本国のみなので、他の直轄地とどう連



プレイオフの戦闘は純粋に戦術テクニックだけで勝負。各部隊をうまく使いこなせ携をとるかが勝負のカギになるだろうね。

Q 国数が同数の場合は戦闘で勝負をつけるそうですが、そのときのポイントは?

A 両軍ともに蒙古騎兵3部隊、狩猟騎兵1部隊の計4部隊同士の戦いだが、地形・訓練度・武装度・将軍能力はすべて同じになるので、勝敗をわけるのはプレイヤーの戦術テクニックになる。やはり狩猟騎兵の生かし方がポイントかな。



プレイヤー4か国に対し、プレイヤー行動可能エリアは9か国だけ。プレイ国を選ぶにあたって地利的条件も見逃せない

みんな仲良くマルチプレイ

●僕がマルチプレイ(三国志II)をするときは、武将や国データのパラメータを書き換えてオリジナルシナリオを作って遊んでいます。

君主の名前も吉田・渡辺・加藤といったようにプレイヤー自身の名前になっているのでより思い入れ多くプレイできます。

(岐阜県・吉田孝明クン)

☆自分だけ強くしたりして。
●学校の部室のパソコンでマルチしています。たまたに部員の中の女の子もプレイするのですが、すぐ文句をいうのでゲームになりません。

なんとかやってください。(神奈川県・布施俊英クン)

☆多少のワガママは許してあげて女の子にもマルチを普及させよう。

●ファジーさんに質問です。マルチプレイに向いているゲームとしてどんなのがありますか?

(埼玉県・浅野洋クン)

☆マルチプレイをするゲームとしてはあまり複雑でなくて時間のかからないものが多い。光栄というなら今回の元朝秘史や水滸伝、他に大戦略IIや銀英伝IIの対戦プレイなんてのもいいんじゃないかな。



業務連絡

実をいうと、この読者対抗マルチプレイもこうして独立したコーナーとしてお伝えするのもこれが最後となる予定(まだ流動的要素はあるのだが)。今後は前述の新コーナー「SLG/パラダイス」内で第3回大会の模様をレポートしていくことになると思う。今まで応援してくれたみんな、どうもありがとう。ページが変わってもマルチプレイの灯は消えないので、これからも応援してほしい。

さて、今大会はゲーム終了時に複数プレイヤーの国数が同数だった

た場合のプレイオフに、戦闘で勝負をつけるという新ルールを導入したが、この戦闘だけを取りだして、純粋な戦術テクニックの優劣を競う「戦術王コンテスト」なんでもオモシロイと思う。

これだと、マルチプレイほど時間もかからないので手軽だし、加えてトーナメントにすれば多人数が大会に参加できるしね。どう、戦闘のプロを自認するキミ、プレイしてみたかったですよ? 機会があったら、やってみたいと思う。

ゲーム私説博物誌

発売された数多くのゲームのなかから「あれは良かったよなあ」というものを紹介するコーナー。ゲームへの熱い思いを書いて送ろう。採用者にはフランクディスクやソフトをプレゼントする。

名作ブロック崩しの続編 アルカノイド II

華やかな画面と音楽のゲームが多いなか、逆にシンプルさで大ヒットした前作。そのおもしろさを追求した続編がこれ。移植となるMSX版は、専用コントローラーで楽しさ倍増。

ろさを追求した続編がこれ。移植となるMSX版は、専用コントローラーで楽しさ倍増。

ニデコ 1988年



④タイトル画面。DOHとは前作のラスボス。モアイみたいなやつ。そいつの復活

媒体	MSX
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	テープ
価格	6,800円
*専用コントローラーつき	



パドルコントローラーがゲームを100倍盛り上げた

システム・グラフィック・音楽の3拍子そろったゲームというと、「グラディウス」や「ソーサリアン」といった派手なものが多い。思い浮かぶけれど、「アルカノイド」も3拍子そろった名作だった。

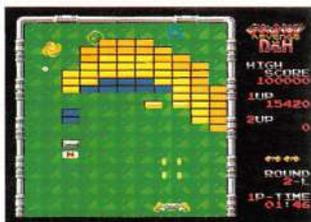
シンプルかつ単純なゲームに、無機質な画面と効果音は不思議とじっくりくる。(のちに登場する「テトリス」にもこの感覚は共通)。よくゲームデザインさえしっかりしていれば絵も音もいらぬ、といわれる。しかし「アルカノイド」は、絵と音も、やはり大事な要素であることを再認識させる。ブロック崩しのリメイクはその後乱発するが、ヒット作は生まれていない。開発元タイトーのセンスの良さは事実が証明している。

すぐに登場した続編が本作。前作の良さを崩さないようにという配慮から、変更点はあまりなく大きなミスのある続編ではなかった。しかし変化に乏しかったことが逆に、前作の人気の低下を食い止めることもできなかったようで、ゲーセンでも移植でも、目立たず消えていった。



④全32面中にはボスも出現。ゲームを盛り上げる。幾何学的な形のザコも美しい

あの「ブロック崩し」というシ



④特定のブロックを破壊して出るアイテムを取ってパワーアップする。種類も多いぞ

「アルカノイド」はゲーセン、ファミコン、MSXで発売されていきヒットを続ける。そこで

しかし今こうしてゲームを見直したとき、古くささもなく自然にプレイできる。特にボリューム式のコントローラーによるアナログ操作は今でも新鮮で、攻撃場所を覚えて攻略していく最近のシューティングゲームにはない感動が体験できるぞ。



④面には名前がついている。ブロックの配置もさまざままで、エディットもできる

このコーナーは読者の投稿によって構成されるのだ

最近、キャラコンや「ユーザーの主張」などで、みんな好きなゲームが十人十色に存在していることをあらためて知った。歴史に残る名ゲーム、個性が光る迷ゲームは、MSXには意外とたくさんあるんだよね。

そんな昔ハマったお気に入りゲームを無差別に紹介していこうというコーナーが、今回突然出現したこのページなんだ。「アレがよかった」「アソコにホレた」という読者の声を、まとめてココで語ってしまおうというわけ。つまりゲームを語るのには投稿される手紙なんだ！(とりあえず第1回なので、今

回は私が個人的にゲームを紹介した)

ホントは自由に好きなゲームについて語ってほしいんだけど、とりあえず様子を見ようということで、今回お題として「グラディウス(ネメシスでも可)」もしくは「ザナック(ただしMSX1対応版のほう)」についての感想を募集する。

どうしてもほかのゲームを語りたい読者もいるだろう。そこで自由部門として、「一応どんなゲームの感想も受けつけているからね。」

次回採用者から2名に、今回紹介した「アルカノイドII」のソフト(新品)をプレゼントだ!

ここで盛り上がったゲームがTAKERUに……なんてことになったら最高なんだけど、まあに

かくまずは手紙を待っているのでもよろしくお願ひしますぜ。(十字軍担当・YADAYO)

今回募集するゲームはこれ

●グラディウス(ネメシス)

●ザナック(MSX1版)



④MSX初の1メガカートリッジ。長いレーザーやオリジナル面は素晴らしいデキ



④制作はコンパイル。多彩な武器と高速スクロールがウリ。「アレスタ」の原点

新コーナー タイトル未定

読者のみんなへ、いつの間にか十字軍をほとんど全部担当することになったYADAYOだ。それでびつくり、投稿者が減少しきみなんだ。特にこの欄外、なんと「新コーナー」タイトル未定の投稿者数はハッキリいって定員割れを起している。まは歌を詠む会も「もっちゃんやばい。人気がないならめめて、続けてほしいならハガキを出した。」また、欄外でやるホントの新コーナーも募集する。でも欄外の採用者にはなにもプレゼントはない。例外として、今月のお題イラスト採用者にはテレカをあげている。知ってた? 休刊を逃れているヒマはない。雑誌は読者が盛り上げるんだ。ファイヤード。アイスだ。ばよーん。た。



●今月のお題は「なご」。●なごまあ M・FANついに 6周年 在野に下がつて、2年4か月兵庫県 松下香敏・16歳 ●なにごと 冬の時代を 耐え忍ぶ 我が不死鳥 MSX 翁海軍 浦公英・?歳 ●「みなやねん」 ツツコミいれて ほしいけど 東京人には 期待できない 安部府 P.P・M・18歳 ●なぜなんだ MSX 好きなのに いなくなつて ソフトメーカー 全兵庫 マギー五郎・18歳 ●夏が来て 夏が終われば 秋が来る だけと心じゃ 年中生よ 福岡県 魔術師アゲイン・18歳 などというわけで、さらなる投票数を期待して今回はおしまひ。次回は「さ」イラスト・マギー五郎

桃色図鑑 MSX人気キャラ・コンテスト結果発表!

予想以上に票が割れたけど、やはり強力なキャラはちゃんと勝ち残ったぞ!

1月号で募集した「MSX人気キャラ・コンテスト」、ついに集計結果が出たぞ。はじめは応募数が少なくでどうしようかと思つたが、年明けには多くのハガキが届き、こうしてマトモに発表できるようになった。で、結果は次のとおり。予想どおり

というか、やっぱり人気ゲーム(のヒロイン)=人気キャラの公式は、ほとんど見事に当てはまったようだ。「ああ、やっぱりあのキャラに投票したのはボクだけかあ」というタメ息も聞こえてきそうだが、それについてはのちほど……。



1位 娘 60POINTS プリンセスメーカー

堂々1位に輝いたのは、人気ゲーム1位をバク進中の「プリメ」の主人公だ。思えば、これほどひとつのキャラの魅力だけをアピールしたゲームはほかになかったのではないかな。直接愛情をそそぎこむキャラだけに、思い入れもよしおなのだろう。ゲーム中の見どころも多く、「一番印象に残るシーン」も十人十色だった。



◎北海道の山本にクンが選んだシーンは「運命の日の前日」。なにかグッとくる場面だ



◎「うさぎ」の人物は、実は彼横山智任に一票入れてきた。(大阪府)CHIKI・MA・18歳



◎茨城県の牧島秀行くんほか多数の応募があった「オープニング」。声がかかると聞きにくいけどいい

◎まるで「天女と羽衣」というカンジのバカンスの名場面。まぶしい日差し、まぶしいおスガタ♡

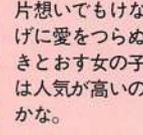


◎鹿児島県の榎士晴史くんはなぜか「出戻り」が好みだそうです。バツイチだね

◎数少ない未公開写真のひとつ。宮城県の海老沢よ、18歳の冬は自宅で見てください

同率1位 フレイア・ジェルバーン 60POINTS サーク・シリーズ

MSXにキャビンここにあり。「プリメ」と、なんと同率1位になつたのが「キャビバニ」で人気再燃のフレイちゃん。彼女の数ある出演作のなかでも、やっぱりMSXオリジナルで発売された「FRAY」が人気みたい。主役だし。フレイにしる、3位のリアリにしる、



◎「サーク」のエンディングより。まだ幼さが残る普通の女の子?

◎サーフィンフレイは人気が高かった。(兵庫県)炎の赤い騎士・18歳



◎FRAY エンディングより。全ゲーム中一番大好きなフレイの画面。やっぱり未永さんのフレイが一番よ!



◎サークIIのエンディング。戦いは始まりました



◎少なくともキャラコンではフレイの圧勝だったぞ?

もうすっかり春になっちゃって、こないだまでの寒さはどこへいったという感じだね。4月、5月は何かと新しいことが起こるイベントの月だと思いませんか？ そう思うとワクワクする時期だ。

マイクロキャビン

☎0593-51-0402

発売中

媒体	CD×7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円
※、漢字ROM マウス対応 ターボ内の高速モードに対応	

祝! プリメ・マルチ

寒〜い1月下旬、大会参加者を決定し、それぞれに必要な事項を書き込んでもらうシートを作って郵送した。

選ばれた8人は応募総数146通の中から決定された勇士だ。ちなみに気になる女性からの応募は15通、約1割だった。選考は完全に抽選にしようかと考えたんだけど、受験生にとってこ

の時期はまずいだろうということで今回は除外させてもらったんだ。悪く思わないでね。落ちた理由にされたらシャレにならないでしょ。

受験生と思われる人を除外したら、なんと選考対象が110人になっちゃった。おいおい、そんなにヒマだったのか？ 応募してくれたのはうれしいけど、こ

れじゃあちょっと……。

そんなこんなで、いよいよ開始となったマルチプレイだが、まったく問題点がないわけではない。その大きな原因は承知のように実際に本人がプレイできないことだ。これをいかに克服しようか悩んだ。そこで、下のような特別ルールを採用することになった。

マルチプレイ大会ルール

最大の問題はどう考えても実際にプレイしてもらうわけにはいかないということ。未経験者にどの程度、臨場感を伝えられるかがポイントになった。

それには手抜きをするわけじゃないが、MFファンの記事を見てもらうのがとっさり早いと判断した。なにせ、あれだけくわしくプリメについて書いている記事はほかにないのだから。その記事を読んでもらって、少しでもプリメのことを理解してもらうようにした。それだけではわかってもらえないだろうから、補足も書いた。

おそらくこれでも説明不足だろうが、これ以上は時間的な問題がからんでくるので、不本意ながらここまで見切り発進をした。

逆にわけがわからない初心者の感覚でやってもらったほうが、おもしろいんじゃないだろうかという意見もあり、とにかくやってみることにした。

以下に書くことはすでに参加者には伝えてあることだが、ほかの読者にも理解を得ってもらうため、

同様に伝えておく。

①代理人プレイ制度にし、必要事項をコマンドシートに記入してもらい、それをもとに編集部でさきやがプレイを進める。

②何歳の娘を育てるかはこちらで決めさせてもらう。

③1人がプレイできるのは、1年分(ゲーム中の?年4月~翌年の3月)である。

④今回の開催形態の関係上、これからプレイする人が前の人から育てたところまでのパラメータを知ることにはできない。また、ゲーム中に突発的なイベント(病気や不良など)が起こってもわからない。以上のような理由で、記入してもらったコマンド通りに進行しないと判断した場合にはコマンドの変更をさせてもらう。そのときは直接電話連絡をして対処のしかたを聞くことにする。

⑤ゲーム進行中、明らかに次に行うコマンドが無意味に終わるような場合でも、基本的にそのまま実行する。あまりにもひどい場合には電話連絡で対処方法を聞く。

⑥アイテムの購入に関しては、残金がいくらあるかなどがわからないため、アイテムを購入したいときはコマンドシートに記入してもらい、できるだけ希望にこたえるようにする。

⑦上記以外でも、不明な点がある場合には編集部から電話連絡で対処する。

以上のようなルールを考案し、マルチプレイ参加者に通達した。その上でコマンドシートに記入してもらい、返送してもらった。

これを読んで、無理がある、いかげんだという考えを持った人が多いだろう。しかし、この開催形態の宿命なのだ。参加者は実際にその場にはいないし、みんなで育ててるという雰囲気もない。もしかしたら考えが変わるかもしれない。そんなこといってたら始まらないんだ、実際は。だから、いろいろ考えたすえにこうなった。いいわけがましいけどある程度妥協してね。だからといってこれが最善とはいえない。もっといいアイデアがあったら受け付けるぞ。

Dr.ささやのここだけのはなし

う〜ん、このマルチプレイはめんどくさいぞ。まあ、なんとかやるでしょ。実際のプレイの報告は次号以降に報告していく予定なのでお楽しみに。

イラストの投稿量が減った。受験生の投稿者は1月がテスト前でそれどころじゃないらしい。ましてや2月なんてテスト本番だからなあ。どうなることやら。

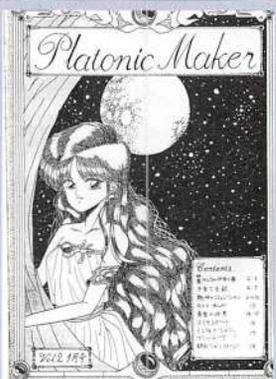
やはりポイント制度を導入することにした。基本的に1回採用につき1点。初採用でテレカ。3点

で千円の図書券。5点でプリメのCDか3千円の図書券。7点以上は考案中。イラストコンテストは除外する。

さて、右に紹介してるのはプリメをおもな話題にしているサークルの会報。残念だけど、部外者には配ってないようだ。

イラストのお題は、3月3日がしめ切りだったけど、引き続いて「春」になった。申し訳ないね。

あて先はいつものところ。住所・氏名・年齢・性別を書いてね。
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメ倶楽部だよ〜ん♡」係



大阪の麗亜&ちづかの弟が参加しているプリメのサークルの会報だそうだ

プレイ開催で〜す!

イラスト広場



④ほら、見事タイトルになったろ。小さ
いけど 沖縄・たぬきのおきもの・18男



④いっくらとしていてカワイイね うーんカ
ワイイさんだけ 神奈川・辰・16男



④なんだかよくわからん色彩感覚に魅力を感じ
たいいかもしんない 東京・善来・18男



④えいん、かわいそう! できることならボク
が雇ってあげたいよ 埼玉・小田有紀・20女



④横にして見てね。プリメ1&2主要キ
ャラ集合! 愛知・かたねゆう・18女

参加者名簿

彼らが今回の父親だ。8人も父親がいるなんて、娘もたいへんだらうに。ペンネームはいっさいなし! 全員本名を使わせてもらった。あしからず。写真は参加者から送ってもらったものだ。幸運にも女性が2人も選ばれて、編集部員ときちやるの目つきがかわったのはいうまでもない。別にどうこうしようというわけではないらしいが。

シングルは男にしか興味がなくて、いかにも中学生という木原くんの頭に欲情していた。

10歳〜



★プロフィール
東 真哉くん 奈良県桜井市
19歳 男 大学1年 プレイ経験有り
☆コメント

写真が証明写真しかないんで、ふてふてしい顔ですが、ガマンしてください。担当が10歳なのでパラメータもわかるし、ラクですね。武闘家に育ってほしいね。

11歳〜



★プロフィール
古川明美さん 栃木県下都賀郡
21歳 女 OL プレイ経験有り
☆コメント

応募者のほとんどは、やっぱり中高生なんだろうねえ。私なんか参加させてもらっているのでしょうか? 何だかどうともうれしいです♡

12歳〜



★プロフィール
松井 大くん 兵庫県伊丹市
14歳 男 中学2年 プレイ経験有り
☆コメント

カメラが壊れていて証明写真しかなかったんです。家に届いたMファン封筒。生まれて1度も抽選などには当たったことがない僕が選ばれるなんて感動です。

13歳〜



★プロフィール
土居壮達くん 広島県御調郡
13歳 男 中学1年 プレイ経験有り
☆コメント

僕が参加できるなんて、うれしいです。よろしくお願ひします。写真はこれしかなかったんで、ゆるしてください。とにかくがんばりました。

14歳〜



★プロフィール
木原 潤くん 大阪府大阪市
15歳 男 中学3年 プレイ経験有り
☆コメント

このマルチプレイに参加できる喜びでいっぱいです。すごくうれしい。14歳担当なので、体力のみを鍛えるスケジュールにしました。休息も多くしてます。

15歳〜



★プロフィール
佐藤陽一くん 山形県酒田市
17歳 男 高校2年 プレイ経験ちよっと
☆コメント

家に帰ってMファンの封筒を見たとき、心臓が飛び出るほどビックリしました。僕は評価を上げることが重点的にしたので武者修行がメインになってます。

16歳〜



★プロフィール
野村豊和くん 島根県益田市
17歳 男 高校2年 プレイ経験無し
☆コメント

これはかなりたいへんでした。本で見えていたよりかなり難しくて「これでいいのかなあ?」という感じでした。たった1年間なのにね。

17歳〜



★プロフィール
川上久美子さん 長野県茅野市
17歳 女 高校2年 プレイ経験無し
☆コメント

私が参加させてもらえるなんて、とってもうれしい! でも、まったくの初心者なので、私のせいでとんでもないことになってしまったら……。どうしよう。

新装第1回目となった先月号は、どうだったかな？ 意見や要望などもらえるとヒジョーにありがたい。もちろん、日頃みんなが思っていることや、いえないことなどもガツンガツン送ってほしい。読者とソフトハウスと編集部をつなぐページとして、活用しない手はないぞ！ (ときちやる)

ゲームいたいほーだい

今回のターゲットは「ブライ下巻完結編」。先月号に続いて、千葉県佐藤一俊クンのハガキを採用したので、読んでみてね。

●ブライ下巻完結編(ブラザー工業 MSX2/2+ / 8,800円)
「上巻にくらべ、ストーリーが短く感じた。話自体は厚みがあるのだが、ゲーム上ではなぜか短く感じてしまう。あと、フィールド画面が小さいので移動がづらい。でもクリアしたあと、マップのすみからすみまで探索するのはオモシロイ(隠れショップもけっこうある)。おそらく、非難がとびかうであろうロードのことだが、ボクとして



いろいろな人に話を聞いたけど、このゲームの評価はまっぴらだったって感じ……

はそれほど長いとは感じなかった。戦闘後のロード時間が短縮されたので、けっこう快適でした。ゲームのウリである星々の関係については、章によってはまったく武器が買えないため、あまり意味がなかった。キャラごとの専用武器、あるいは「上巻」のときのような相性としたほうがよかったのでは……。5段階で評価すると、シナリオ：4/グラフィック：4/サウンド：4/操作性：3/ロード時間：3、ですね」

今月は、東京近郊に住んでいる人にはうれしい秋葉原の情報だ。いろいろ調べてくれたのは、埼玉県是三郷市の樋口享征クン。1月18日に秋葉原へ行き、ショップまわりをしてきたとのこと。封書で、便箋4枚のマップつきという、かなり力の入った手紙だったのだが、スペースの関係上、一部カットさせてもらった。なお、ここで紹介しているソフトはすべて新品で、とくにことわりのないものは定価の1~2割引きだそう。

●第一家電(BF)⇒牌の魔術師/ゴファーの野望/コナミのゲームコレクション番外編、ほか●第一家電・Able⇒コナミのゲームコレクションVol.2/コナミのゲームコレクション番外編/エルギーザの封印/シャウトマッチ/魂斗羅/沙羅曼蛇、ほか●ニュー秋葉原センター(2F)⇒ソリッドスネーク、ほか●マイコンセンター・オノデン(2F)⇒ハイバースポーツ①~③/ハイパーオリンピック②/ハイパーラリー/コナミのボクシング/ロードファイター/イーガー帝国の逆襲/スカイジャガー(上記のソフトは、1,000円~2,500円くらい)/フラッピー/DISKパナ・アミューズメントコレクション/死霊戦線/ピクセル3/ハイパーショット(ハイパーオリンピックに使うやつ、1,000円)、ほか●ラオックス・サ・コンピュータゲーム館⇒信長の野望(全国版)/ファンタジーI~IV/制覇/大戦略I、ほか。

ユーザーの主張

読者とソフトハウスと編集部のホットライン

ユーザーサポートについて考える

ソフトハウスへの質問ハガキを選んでいたら、ちょっと気になるハガキに出くわした。新潟県のペンネーム：紫陽花クンから届いた、ソフトハウスのユーザーサポートについてのものである。どんな内容なのか、まずはみんなにも読んでもらおうと掲載にふみきった。
●例えば、ソフトの開発元が何らかの事情で業務を停止したとします。このようなとき、発売元はどのようなユーザーサポートを行うのがベストなのでしょう？ 1年前、友人と某ゲームソフト(現在は発売禁止)をプレイしていたところ、バグがあり途中で止まってしまいました。発売元に問い合わせたところ、「発売ソフトであり、開発元も営業停止中なので修理はできない」との返答でした。この発売元側のことが理解できないわけではありませんが、ソフトを購

入した者としては納得できません！ 発売ゆえに、不良品のゲームソフトでも修理してもらえず、泣き寝入り強いられねばならないのでしょうか？

ハガキにはソフトの名前が書かれていたのだが、ここではあえて伏せることにした。それにしても、これは難しい問題である。ソフトを買ったほうにしてみれば、「こんなバカな話はない」となるし、発売元側のいい分もわからないでもない。あまり無責任なことはいえないが、ハガキの内容が本当であるなら、やはりユーザー側へのフォローはあってほしいと思うが……。

神戸に住む、ペンネーム：薊雄の土クンからは、こんなハガキが。●わたしはボーステックさんにお礼がほしい。そのむかし「銀河英雄伝説II」のBディスクをなくしたことがあった。そこで、往復八

ガキで「どうすればいいの？」と問い合わせたところ、なんと「今回は特別措置として差し上げます」と、Bディスクをタダで送ってくれたのだ。あのときは、本当にうれしかったです。

作り手側と買う側の信頼関係があってこそ成り立つ世界。そのところをお互いが理解しなくては、

探しています

次のソフトを売っているお店を知っていたら教えてね。

●バンプレストの「SDガンダムガチャボン戦士2」

(大阪府/高道正和)

●コナミの「F1スピリット3Dスペシャル」(兵庫県/辻井徹)

それぞれ大阪、兵庫近辺で。ハガキがきたら次号で掲載するぞ。

とにかくハガキ送ってね!

当ページでは楽しくて役立つ情報を募集しています。「ゲームいたいほーだい」「幻のソフト探検隊」のほかにも、ソフトハウスや編集部への質問は「ソフトハウスさん教えてね」、ソフトハウスや編集部への怒りや苦情は「怒りの鉄拳//」、その逆にお礼は「エエ話やねエ」といったぐあいに、各コーナーあてに送っ

てください。もちろん、これ以外でもOK(その場合は勝手にコーナー名をつけて送ってね)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 T1M MSX・FAN編集部「ユーザーの主張○○」係。ハガキ採用者にはMファン特製ブランクディスクをプレゼントしちゃいます。何かあったらすぐにハガキを!

ファンダム

このところ採用したい作品にプログラムの大きいものが増えてきたので、次号に掲載する予定で保留にすることがよくある。今回はそういう「保留」作品が3本もあって春爛漫。34ページ参照。

経営SLGとバス・シミュレータを含む11本!

P ラスタースクロールだ/.....25/45	P バスドライバー.....31/60
P 水中生物を釣ろう.....26/46	P COMPANY.....32/60
P Frugal battle.....26/48	●ファンダムスクラム=第4回ちえ熱賞・第2回TIM
P UFOピッチャー.....27/49	賞発表/+選考会レポートほか.....36
P LET'S SWIM /.....27/50	●スーパービギナーズ講座.....40
P 周期球.....28/51	●マシン語の気持ち.....42
P Dead end 2.....28/52	●アル甲5=ヒット・アンド・ブロー.....61
P 小倉百人一首.....29/54	●あしたは晴れた!.....62
P めざせ1番/.....30/56	※ P はプログラムです。



ユラユラ揺れる高度なテクニックのデモ ラスタースクロールだ!

1 MSX2/2+VRAM64K ※ターボは標準モードで
by 米屋のチャチャチャ ▶解説は45ページ

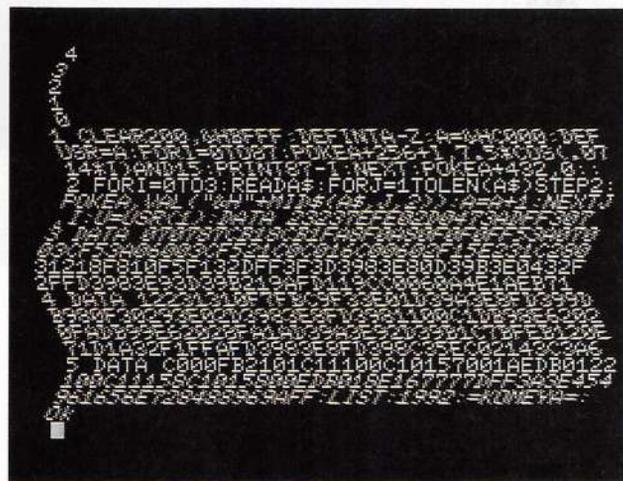
ラスターってなに? ときくと、たとえばOコン(CGコンテンツの略。いま作った)担当のあじは、両手をあげてフラダンスのように体をくねらせる。ラスターにはそんな語感があるらしい。この「ラスタースクロールだ!」も、カウントダウンが終わったあと画面がフラダンスのようにくねくねと揺れる。じゃあ、ラスターってフラダンスのことか。

調べたら、ちょっとちがった。テレビのように、左から右へ流れる走査線を上から下へ表示していくことで画像を映し出す方式のことをラスタースキャン

(ラスター走査)という。名前の由来はここからだ。

MSXは、約200本の走査線で画像を映しているが、1画面ぶんの走査線を表示するのに60分の1秒かかる。MSXの内蔵タイマーなどが60分の1秒単位なのは、この動きを利用しているからだ。ということは走査線1本あたりは、約1万2000分の1秒ごとに表示されていることになるが、じつはその走査線1本1本にも割りこみ処理を設定できる。これを走査線割りこみとか、水平掃線割りこみという。

で、この作品「ラスタースクロールだ!」は、走査線割りこみと



ユラユラ揺れる、いわゆる「ラスタースクロール」。有名なテクニックの1つだ

画面位置補正機能とを利用して、走査線のフラダンスを実現しているわけだ。相性があえばユラユラのなかで別のプログラムを走らせることもできる。

てきとうなところで、
A=USR(0)
を実行するとユラユラは止まり、
A=USR(1)

を実行すると、再開する。あとはプログラム解説を参考にして解析したり、ほかのプログラムに取りこんだりしてみよう。なにしろ、この作品の投稿趣旨は「ファンダムの投稿作家に1つの技法を提供する」(投稿応募用紙の作品コメント)なのだ。うーん、米チャ。(コ)

このマークは左から、1画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

ターボユーザーの方へ「※ターボは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOO S1フォーマットのディスクを入れるが、数字キーの「1」(テンキー)は不可で起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切替えています。

イメージで楽しむ太公望 水中生物を釣ろう

1 **4** MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by ゴジラ研究会 ▶解説は46ページ

子供のころ、釣りにいって長靴なんかを釣りあげるの「ドラえもん」の中だけの話だと思っていたのだが、以前、釣りにいったときにサンダルを釣ったことがある。しかし、このゲ

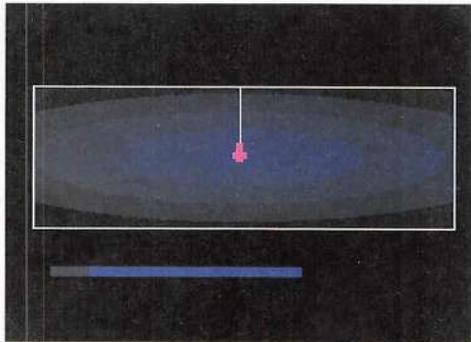
ームではそういった非生物は釣れないのでご安心を。

ゲームをはじめると水面に浮きが表示されるので、アタリがくるのを待つ。ひたすら待つ。魚がエサにくらいつくと一瞬浮

きが水中に消えるので、そのときにすかさずスペースキーを押して魚を釣りあげる(名前が表示される)。ポヤポヤしているとエサをとられてしまうので、すばやい反射神経が必要だ。

そして、エサがなくなるまで釣りを楽しむと、その日の釣りは終わり。最後に1日の成果を表示してゲームが終了する。まだ釣りたければスペースキーで再チャレンジできる。(お)

池だけが浮かぶかわからないけど、とりあらず釣りをしよう



④ やった、イワナが釣れたぞ! ちなみに釣りながらスペースキーを連打するのは釣りマナーに反するので不可

きょうのしゅうかく

山	/	1
フナ	/	1
ヤマメ	/	1
へらふ''な	/	1
うなぎ''	/	0
にし''ます	/	1
ざけ	/	4
いわな	/	4
やまめ	/	3
カツノ	/	1

④ 今日の成果はこれだけ。うーんなかなか大漁だ

おめめの1Pと頭テカテカ2Pの戦い Frugal battle フルーガルバトル

1 MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by 村林 恒 ▶解説は48ページ

上下にあらわれるボールを操作して相手をたおす2人用のアクションゲームだ。

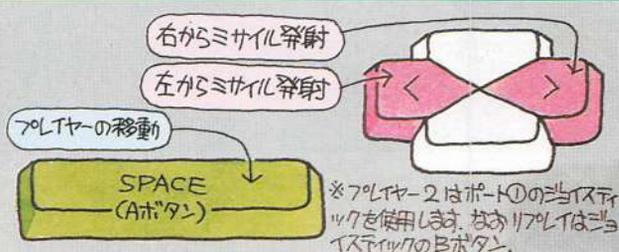
スタートするとなにやらボールが2つ左に出てくる。1プレイヤーはキーボードで上のボール、2プレイヤーはジョイスティック1で下のボールを操作す

る。ボールの移動はスペースキーまたはトリガーを使い、押し続けていると右に、離れていると左に進む。

カーソルキー(2Pはジョイスティック)の左を押すとボールの左にミサイルが出て、右を

押しとボールの右に出る。このミサイル、発射したあとも自分にあわせて左右に動く。

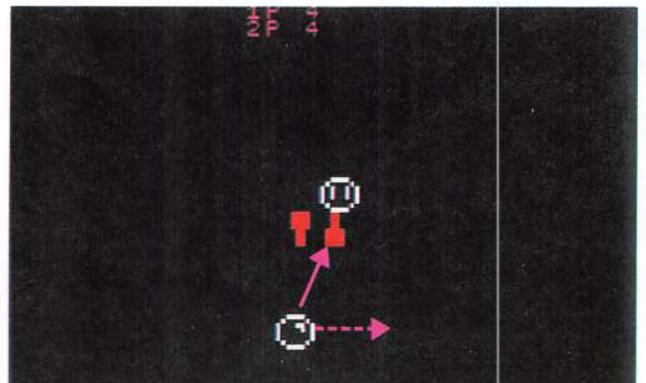
ミサイルがあたると耐久力が1ずつ減っていき先に5ポイントなくなると負け。(O)



※プレイヤー2はポート①の当スティックを使用します。なおプレイヤーはジョイスティックのBボタン。



④ おめめがかゆい! 1プレイヤーは上からミサイルを打ちおろす
④ 頭の光った2プレイヤーは下からミサイルを打ち上げる
④ ボールに比べると妙に大きなミサイル。このクセのある動きを利用して命中させる



④ 自分が右に動いていると自分が打ったミサイルも右に動きつづける。相手のミサイルにはあたらないように、自分のミサイルをあてよう(そりゃあたりました)

画面せましとUFOが跳ねまわる UFOピッチャー

1/20

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボは標準モードで

by なつ☆ASUKA ▶解説は49ページ

『UFOキャッチャー』ならぬ『UFOピッチャー』。まぎらわしくて、どっちがどっちかわからなくなってこまってしまうぞ、どうしてくれる。

最初に、プレイ人数を聞いてくれるので1(1人用)か2(2人



用)を入力。右から左に移動するヌイグルミめがけて、UFO(=クレーン)を投げつける。クレーンには慣性が働いてナナムに飛び、ヌイグルミを取ったとき壁に跳ねかえった回数が多いほど高得点(最高4点)。

1人用はヌイグルミが1つでも行きすぎて左端に着くとゲームオーバー。2人用は先に30点以上獲得したほうが勝ち(ヌイグルミが左端に着いてもゲームオーバーにはならない)。

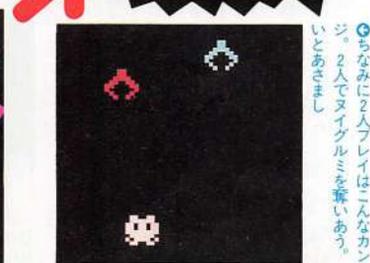
このゲームの欠点はいくらヌイグルミを捕まえても、決して自分のものにはならないところだろう。(シゲル)



※フレイヤー-2はポート①のジョイスティックを使用します。



ナイスキャッチ!!



競泳平泳ぎのバーチャル体験版

LET'S SWIM! レッツ・スイム

1/23

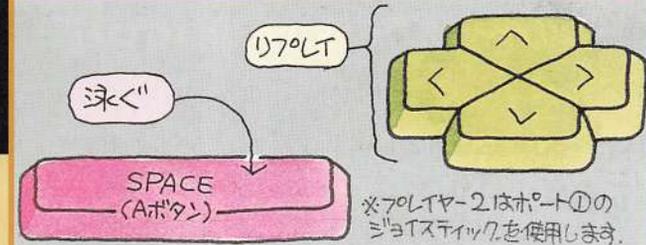
MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで

by J ▶解説は50ページ

泳ぐにはまだまだツライこのシーズン。だったらMSXで初泳ぎとしゃれこもう。

2本の川が描かれているがじつは1本の川。1プレイヤー(緑)は左、2プレイヤー(赤)は右の川を見ながら競争する。何もしないとそのまま下に流さ

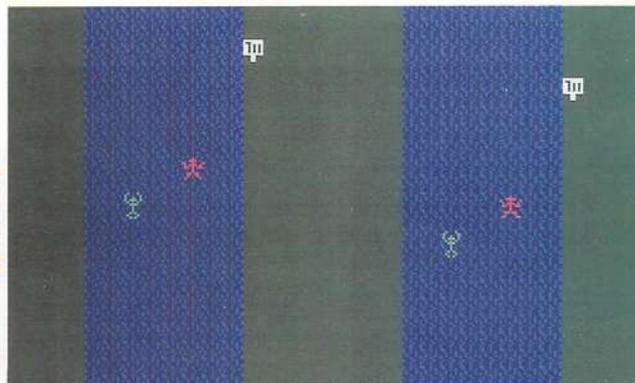
れてしまう(といっても動くのは背景だが)ので、スペースキー(2PはAボタン)を押して泳ごう。ただし、ひとかきすることに疲労がたまりピークに達すると色が変わって動きが鈍くなる。そんなときは手を離せば疲労が回復するぞ。先に100メートルを



※フレイヤー-2はポート①のジョイスティックを使用します。

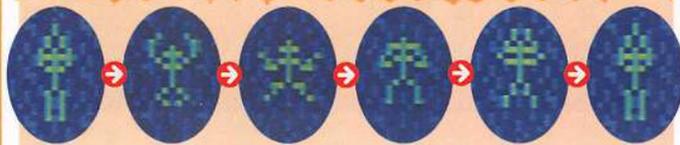
泳ぎきると勝ちだ。このゲームのウリは何といっても流れるような美しいフォー

ム。ゲームをしながらホントに泳いでいるような気分になるかもね。(シゲル)



①相手との差がほとんどないと、このように相手キャラも表示される。ちなみに、川岸の立て札は10メートルごとに立っている。目安にしよう

見るだけでスイスイ平泳ぎがマスター!!



美しいグラフィック、なめらかなスクロール 周期球

1/19

MSX2+以降

by HASEMAKO ▶解説は51ページ

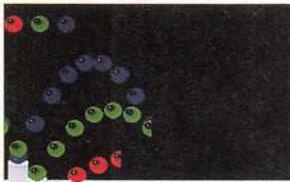
このプログラムはゲームではない。環境ソフトだ。環境ソフトといっても、いま世間でいう環境保護だとか、エコロジーだとかに関係があるわけではなくて、見てだけのソフトという意味だ。さらにいえば、見ていなくてもいい。

RUNさせるとしばらくは画面を描画しているので、お茶でも飲んで待っていてくれ。4画面分の描画がすむと、いよいよ動きだす。

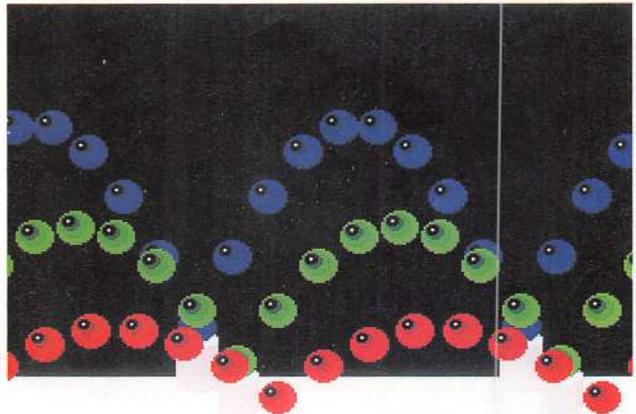
画面は右方向にゆっくりとスクロールしている。が、見るだけでなく、次のようなキー操作で、スピード、方向を変えるこ

ともできる。

カーソルキーの上で一時的な高速スクロール、CAPキーがオンのときは常時高速。カーソルキーの左右で低速スクロールのスピードの調整ができる。また、スペースキーで、スクロール方向が反転する。(O)



準備中の画面も表示されるので長い待ち時間も(あんまり)気にならない



3色のたくさんのボールがはねながら、左右にスクロールしていく。MSX2+以降の機能を使っているので、MSX2までの人は残念だけど動きません

一瞬のチャンスを活かすのはどっち?

Dead end 2 デッド・エンド・ツー

4/19

MSX2/2+VRAM64K

*ターボは標準モードで

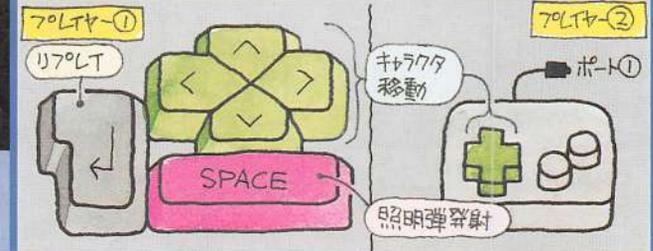
by 村林 恒

▶解説は52ページ

真っ暗な迷路のなかで鬼ごっこをする、2人対戦ゲームだ。プレイヤー1は扉を開いて迷路から脱出するのが目的で、プレイヤー2はそれを阻止するため相手を捕まえるのが目的だ。

ゲームスタート。画面の右上にプレイヤー1(緑色のキャラ)、

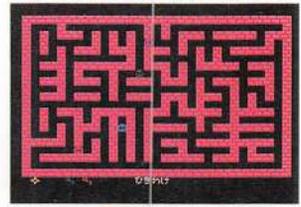
左下にプレイヤー2(ピンクのキャラ)が登場する。プレイヤー1が脱出するまでに与えられた時間はわずか60秒(50秒たつと警告音が鳴る)。そのあいだに赤色、



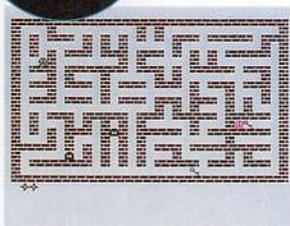
青色のカギ(どちらか1つでもOK)をつかみその色の扉に行けば勝ちだ。暗闇の迷路のため、プレイヤー1だけは照明弾を3発まで使える。

プレイヤー2は相手を捕まえれば勝ち。制限時間内に勝負がつかない場合は引き分け。(ち)

60秒経過。扉は目の前なのに迷路にはばまれ、たどり着けなかった。引き分けだ



暗闇の戦いが開始された。見えない迷路のなかをカンをたより進んでいく



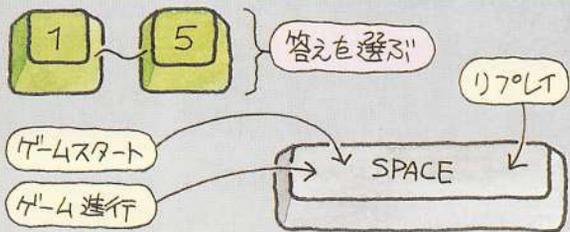
照明弾発射! 迷路を記憶するにはあまりに短い時間だが、必死になって覚えよう



プレイヤー1が青色のカギを取ることに成功(取ったカギは画面下に表示される)。次は赤色のカギを目指すプレイヤー1。それを追いかけるプレイヤー2

百人一首を楽しみながらマスターできる 小倉百人一首

14/10 MSX 2+以降 ※ターボRは標準モードで
by ZEEDEN岡林だい ▶解説は54ページ



ちょっと季節はすれだけど、百人一首を題材としたゲームだ。一見単なる5択のクイズゲームに見えるが、本格的に百人一首をおぼえることができる教養ソフトになっている。

この作品を作るにあたって、第一学習社の「改訂版 新総合国語便覧」を参考にしている。作品中で出てくる便覧とはこの本のことである。

起動してからしばらくすると、下の写真のようなタイトルが出てくる。ここでスペースキーを押すとスタートだ。

歌の番号と便覧の参照ページ



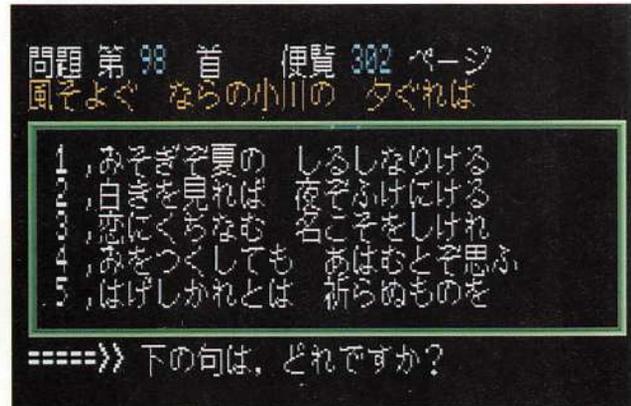
③さあ、すべての歌をおぼえちゃおう！

が表示され、黄色い文字で歌の上の句があらわれる。すると枠の中に下の句の候補が5つ並び、対応する番号のキーを押せばいい。あてずっぽうで押しでも20%の確率であたるわけだが、制限時間もないのでここはじっくり考えて押したい。

正解なら「正解」、間違えなら「間違い」と画面に恥ずかしいほ

ど大きく表示してくれる。間違った歌は、正解するまで何度も問題にあらわれるので、メキメキおぼえられる(はず)。

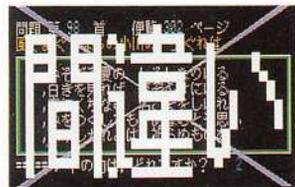
100首すべてに正解すると正解率を表示してくれる。(○) ※注意 ①「あ」「ゑ」は「い」「え」と表記してあります。②一部の漢字(第2水準のもの)はひらがなで書かれています。



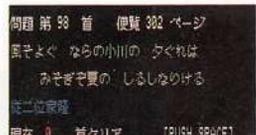
④メイン画面。わからない歌でも内容からある程度は正解が推測できるはず。がんばれ



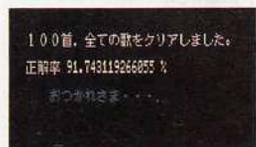
⑤ビンボーン。やったあ。当然当然！



⑥フブ〜。やはりあてずっぽうはダメか



⑦解答を表示する。読んだ人もわかる



⑧正解率を表示。90%ではまだまだ

百万人の百人一首

お話：Orc

ようこそ、この講座担当のOrcです。みなさんは百人一首でどういう遊びをしますか？ 坊主めくりしかやったことがない人もいるのではないのでしょうか？

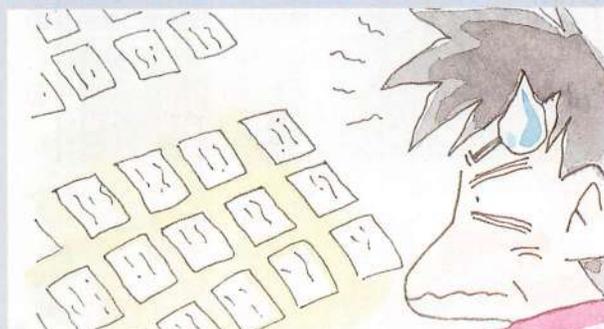
かるた遊びにもいろいろあります。正式な競技かるた以外にも、ちらし取りや源平合戦などの遊び方があり、たいい絵札が読まれるのを聞いて、並べてある字札をとる形式です。ここでは参考として競技かるたのルールを紹介しましょう。

●競技かるたのルール

- ・2人で向かい合って行う
- ・裏にしてかき混ぜた100枚の取り札から、25枚ずつの持ち札を取り出す。残りの50枚は用いない
- ・それぞれの持ち札は、文字を自分のほうに向けて3段にならべる
- ・15分間で札の並びを暗記する
- ・上の句を聞いて、その下の句を早く取る

ことで競う。相手の持ち札から取ったときは、自分の持ち札から1枚相手側に移す・先に持ち札のなくなったほうが勝ち。だいたいこんな感じです。

ところで、みなさんは「むすめふさほせ」という言葉を知っているでしょうか？ 相手よりも早くかるたをとるためには、何字目の音を聞けばどの札が取れるかという「決まり字」を暗記することが必要です。例えば、「あさばらけ」というところまで聞いても、第31首の朝まらけ有明の月とみるまでに／よしののさとにふれるしら雪と、第64首の朝まらけ宇治の川霧たえだえに／あらはれ渡る瀬々のあじろ木の2首があるため歌を特定できません。「あさばらけ、あ」とか「あさばらけ、う」まで聞いてはじめて札が取れるわけです。このよ



うな、歌を特定できる字が決まり字というわけです。

さて、「むすめふさほせ」とは、最初の文字が決まり字となっている歌の、決まり字を集めたものです。つまり「む」や「す」ではじまる歌はたった1枚しかなくて、最初の音が聞こえたときにはもう札は取れるわけです。競技かるたを見ていると、競技者はまるで肉食獣のように身構えて、決ま

り字が聞こえた瞬間、取り札をはね飛ばすようにして取っています。

今回ファンダムで採用した「小倉百人一首」は特に制限時間ありませんし、相手もいませんので、早く取る必要はありませんが、せっかくなので歌を覚えて選択肢なんかには頼らないようにしましょう。

それではまた来週、この時間にお会いしましょう(ないってば)。

勉強したくなる不思議なゲーム めざせ1番!

19
23

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで
by 村上智洋 ▶解説は56ページ

これは勉強のあいまの息ぬきに最適なゲームだ。プレイ中に焦燥感にかられて勉強をしたくなってくるはずだから。

ゲームを始めると、まず敵のかしこさをきいてくる。キミのいるクラスは20人の生徒があり、この値によってほかの19人の生徒の成績が決まる。1から5のあいだで適当な値を設定する。

タイトル画面でスペースキーを押すとスタート。10日後のテストで1番をとるためには5教科の学力を上げ、体力、集中力がともに高い状態でテストにのぞむのだ。

勉強にはげむキミのうしろにはつねに親がいて、キミが遊ばないようにみはっている。キミが遊ぼうとすると、容赦なく竹刀を投げってくるぞ。そうして勉強の疲れや竹刀のダメージがかさなって体力が0になると数日間入院させられてしまう。これは大きなタイムロスだ。

10日がたつと、テストがはじまる。20人の生徒の成績を計算しているので、すこしのあいだ待つ。すると全生徒の成績が表示され、敵のかしこさを3以上にしていたらエンディングがある。(お)

画面の解説



①：コマンドの一覧やメッセージが表示されるエリア。コマンドはカーソルキーの上下で選んでスペースキーで決定、リターンキーでキャンセル

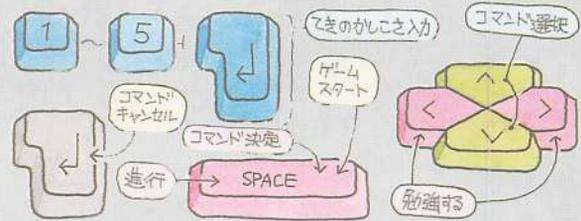
②：自分の部屋の様子を表示するエリア。通常は机にむかう自分と、うしろでみはっている親が表示されている。コマンドによっていろいろアニメーションする

③：テストまであと何日あるが表示される

④：国語、数学、理科、社会、英語の学力が表示される。最高値は100。「べんきょうする」コマンドによって上昇する

⑤：現在の時間を表示。午後7時から午前3時までであり、午前3時のコマンドを終了すると自動的に1日が経過し、次の日の午後7時になる(それまでは学校にいて、午後7時から勉強にとりかかる)

⑥：体力、集中力を表示。両方とも最大値は100。それぞれのコマンドによって増減する。体力が0になると救急車がきて、入院させられてしまう。集中力は勉強したときの学力の上がり方に関係する。また、集中力が低いときに勉強するとだんだん集中力が下がっていつてしまうが、あるていど高いときは勉強するほど上がっていく



正しいコマンドで楽しくお勉強

べんきょうする

教科を選択し、カーソルキーの左右を交互に連打すると勉強する。カーソルキーを押すのをさぼると竹刀が飛ぶ



①汗をばとびて勉強にはげむ。全教科満点をめざしてがんばれ!

きゅうけい

しばらく休憩して体力を回復させる。そのかわり集中力がかなり減少してしまう



②こうやって休むぶんには親も文句をいわないようだ

ゲーセンにいく

ゲームセンターで遊ぶ。体力がかなり回復するが集中力は減少する。親をいいくるめる必要あり



③いいくるめるに成功。でもゲーセンにいる不良にからまれることがあるので注意

せっきょうしてもらおう

体力は減少するが、集中力がかなり増加する。親が部屋にいないときは実行不能



④関西の漫才のツッコミをおもわせる動きで説教する親

M・FANをよむ

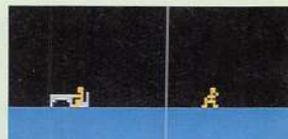
Mファンを読んで体力、集中力ともに回復 / 親をいいくるめるのがかなりむずかしい



⑤いいくるめるのがむずかしいので、親をおいだしてから読むのがいい作戦だ

おやをへやからだす

親をいいくるめるのに成功すると親は部屋をでていく。以降は親をいいくるめる必要なくコマンドが実行可能



⑥なんとかおいだした。でもそのうちもどってくるぞ。いまのうちにいっぱい遊ぼう

ねる

その日のコマンドを終了する。あまり早い時間に実行しようとすると竹刀がとんでくるので注意



⑦大きいキをかけて寝る。早めに覆れば次の日に体力が多く回復している

なんのために勉強したんだー!

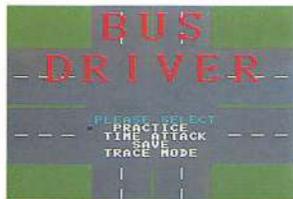


⑧テスト直前に入院するとテストがうけられない。これは最悪のエンディングだ

バス運転手の苦勞を感じつつ楽しめる バスタイパー

D 47.104 **MSX** **H** 専用
by 福留英明

※ターボ日は高速モードで
▶解説は60ページ



④区画整理された、いかにも教習所風の絵をバックにしたタイトル画面

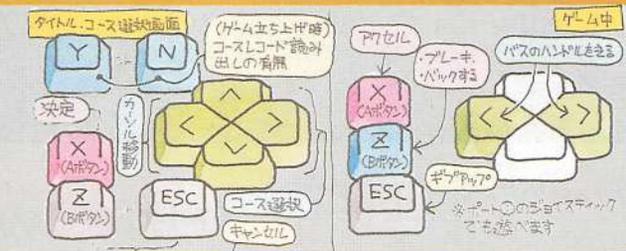
久々にゲームをプレイして感激したなあ。なんたって車の動きが素晴らしい。タイヤがハンドルどおりに動かし、車の内輪差まで見事に表現されているし、ほんとによくできているドライブアクションゲームだ。

RUNすると最初に「TRAC
ACE & RECORD FI



④全部で9コース用意。スポットライトみたいなカーソルを動かしてコースセレクト

LES INI^スIT (Y / N)?と聞いてくる。ここで、ディスクにタイムがセーブしてあり、それをロードするならY、そうでなければNを入力する。そして、タイトル画面が表示され、モードの選択を行う。モードは「PRACTICE」、「TIME A



TTACK」、「SAVE」、「TR
ACE MODE」の4つが用意されている。

とりあえず、タイムアタックだ。コースセレクト画面で全9コースからコースを選び、タイムアタック開始。キミがドライブするのは前輪駆動のオートマチック車。バックギア、パワーステアリング付き、フットブレーキなしといった感じの車だ。この車でコース上にあるチェックポイント(旗)を番号順に取っていき、すべてのチェックポイントを取り終わるまでの最短時間を競いあう。車は壁(緑色の部分)にあたっては跳ね返るだけ

だが、ときどきタイヤが壁にめりこむこともあるので注意。

■記録と再生もおまかせ

このゲーム、一度も壁にぶつせずにフィニッシュしたときは感激してしまおう。そんなとき、あるとうれしいトレース機能が付いている。ベストタイムを出したときの走りを再生して見せてくれるぞ。また、ベストタイムはディスクに保存することも可能。手順は、①タイトル画面で再生なら「TRACE MODE」、セーブなら「SAVE」を選択②コース選択画面で、ベストタイムを出したコースを選択すればOK。(ち)

PRACTICE 練習走行

練習に、そして、気晴らしになるのがこのPRACTICEモード。タイトル画面でこのモードを選ぶとウィンドウが開き、「あたりはなんてい」(バスと壁の衝突判定の有無)、「チェックポイント」(チェックポイント配置の有無)、「ウエイト」(バスのスピードを抑えているウエイトの有無)、以上3項目の設定をして練習開始。項目を上から、なし、あり、なしと設定してPRACTICEモードをプレイすると、10秒台のタイムアタックができておもしろい。しかし、ここでベストタイムをだしても記録されないの、再生して見ることはできない。



④コース1で練習走行。「あたりはなんてい」なしにしているの、どこでも走れる

TIME ATTACK コース3に挑戦

START

途中まで8の字を書くようなコース3をタイムアタック。編集部のナニーニと呼ばれるこのわたしがバスタイパーのイロハをキミたちに伝授しよう。まずはアクセルペた踏みでストレートを駆け抜けろ

CRASH!

思いっきり突っ込んだら、予想通り壁に激突した。壁に衝突したときの跳ね返りは激しいのでうまくフォローしよう

TIME ATTACK BEST LAP 00:40:50

第1コーナー

コーナリングの基本の1つがアウト・イン・アウトというやつ。鋭角的ではなく滑らかな曲線を描くように曲がる

S字コーナー

車は曲がるとき、前輪の通過した軌跡のさらに内側を後輪が通過するので、カーブを内側ギリギリで曲がると、前輪は通過しても後輪が引掛かる(写真の車)

第2コーナー

わたしの得意とするのが滑りコーナーリング。慣性走行でコーナーに入り、車がコーナー出口に向いたら加速させるといいの。または、速度を一定に保って曲がる

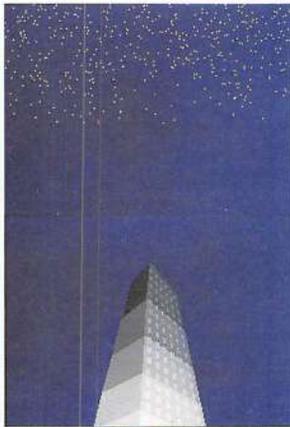
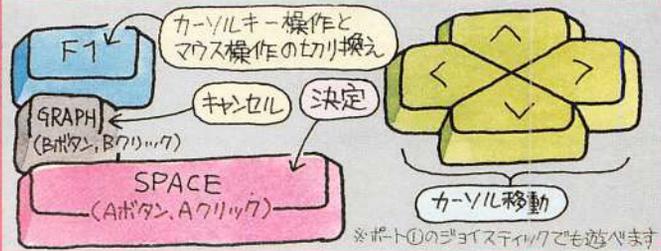
東証一部上場推進ソフト(意味不明)

COMPANY カンパニー

D
114.688

MSX2+以降
by FRIEVE

▶解説は60ページ

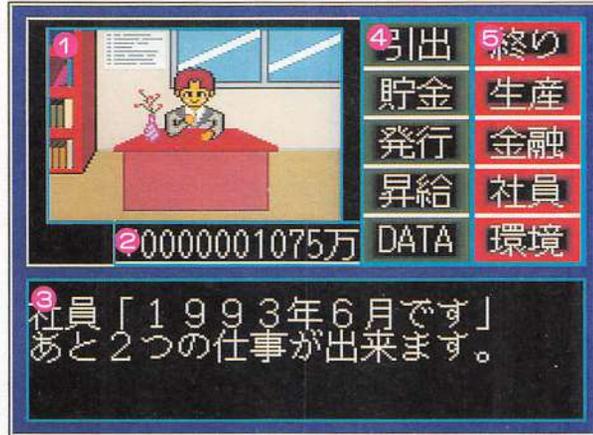


◆満天の星に映えるタイトル画面。(実行したあとキーを押さずに待てば出てくる)

今回のFRIEVEの新作は以前に発表した「SHOP」と同様、経営シミュレーションの「COMPANY」。お店から会社へと舞台を変え、いかにも歯応えがありそうだ。

プレイヤーは2000万円の資金と小さな町工場を元手に、1993年1月から2002年12月までの10年間で自分の会社を大企業に育て上げるのだ。

操作はカーソルとマウスの両方に対応。F1キーで操作モードの切り換えができる。



大メニュー(右側)のコマンドを決定すると小メニュー(左側)のコマンドが切り換わるので、カーソルを合わせて決定。すでに選びたいコマンドが小メニュー内に表示されている場合は大メニューを操作する必要がない。なお、コマンドを実行するとコマンド数を1消費する(例外もあり)。社員を募集して社員数が増えればコマンド数も増えていく。

基本的には商品の開発を行い、生産で資金を増やす。余裕があ

れば他の商品の開発を行えばよい。同じ種類の商品を生産しながら再開もできるが、開発が終了すれば旧タイプは在庫も含めて消えてしまう。

ときには商品が売れ残ることもあり宣伝が再開、それとも……と、このへんがプレイヤーの経営センスの問われるところだろう。

そのあいまにも社員の確保や講習、職場環境の充実など、やるべきことはたくさんある。その中からの確なコマンドをチョ

ハイ、社長室です

①グラフィックウインドウ

メインのグラフィック以外に扱える商品や開発した商品のデータなどを表示。会社の景気のよし悪しで社長の表情が変化することに注意。

②手持ちの資金

③メッセージウインドウ

④小メニュー

⑤大メニュー

イスしないと、あっというまに経営状態が悪化しかねない。

月末には社員の給料を払わないといけないが、もし資金が足りないとどうなるか? 銀行の口座に貯金があれば引き落とせるが、ない場合は借金を申し込むことになる。しかし、借金の限度額を超えていたならば返済能力がないと見なされ、会社は倒産。その時点でゲームオーバーとなってしまふ。

このゲームにおける株のシステムは現実の株とはちがうもの

いきなりBGMモードだ



◆ターボRと比べると、2+はこの画面が出てくるまで時間がかかる。男は黙って辛抱だ

モードに入る手順

- ①ゲームを立ち上げ、左の画面が出てくるまで待つ。
- ②左の画面でカーソルキーを↑・→・↓・←の順に押しながらGRAPHキーを押す。
- ③「Music Mode」と出たら成功。1~5キーで曲が聴ける。0キーでストップ。

数字もマウスでグリグリ



このゲームでは画面内のカーソルを動かすことにより、すべての操作ができるよう配慮がなされているが、それは数値入力も例外ではない。さてその方法だが、まず増減したい位をカーソルで選び決定(最初は1の位に設定されている)。次に「▲」と「▼」で数値を増減させ「OK」で決定する。入力する数値の上限が決まっている場合があるが、そのときに上限値より大きな数値を入力すると自動的に上限値に設定される。

社長! 大変です

自社ビルの建設から突然の社員の退職。それがある程度予測のできるものからまったく不意の出来事であったり……。そんなあらゆる状況に柔軟な対応ができてこそ真の社長といえるだろう。



権利買いとり

たまに、商品の権利を買おうとする会社が見れる。権利を売ると会社の名声は上がるが、再開発しなかりその商品は生産することができない。どうする?

カネ返さんかい!

金を借りれば利子がつく。借金がかさめば当然催促(さいそく)がくる。金も返せない会社の評判がよいわけがない。返せるうちにさっさと返したほうが無難。



ストライキ

シュプレヒコール/ 給料あげろー/ いつまでも安月給でコキ使うとストライキが発生。労働力に大きな影響が出るのでいいかげんに昇給してあげよう。



なので注意しよう。株券の売買は銀行の口座で行われ、赤字が黒字かには関係なく、前月よりも売り上げが多ければ売れ(口座残高プラス)、少ないと払い戻される(口座残高マイナス)。会社の景気に合わせてタイミングよく発行すれば、より利益を上げられるだろう。

最後に、「名声」という隠されたパラメータを説明しよう。こ

れは明確な数値としてではなく、商品の売れゆきや会社の評判などからつかみとるしかない。それだけに、とかく軽視しがちになるが、及ばず影響はじつに大きい。

10年が無事に経過すれば、晴れてゲーム終了。キミの経営手腕いかんによって、いくつかのエンディングが用意されているぞ。(シゲル)

バンバン作って、バリバリ稼げ!!

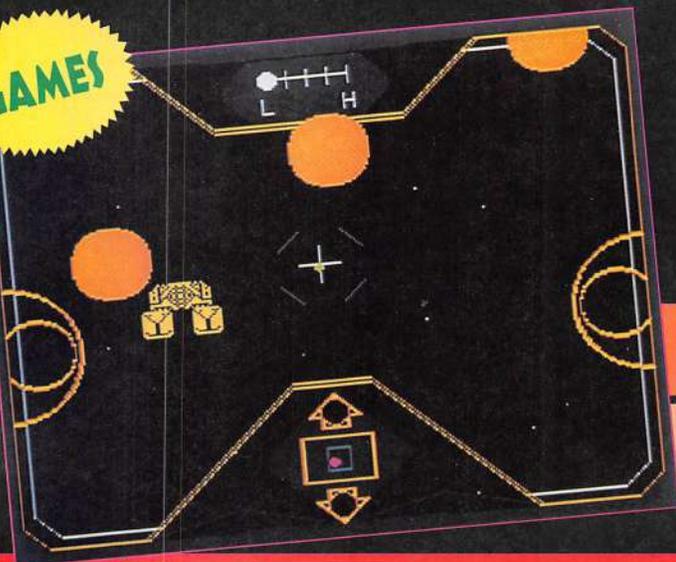
これが、扱える商品のリストだ。最初は文房具とCDしか開発できないが、何度か開発を繰り返して、または講習会を開いて社員に経験値を積ませれば、多くの商品を開発できるようになるぞ。

文房具	CD	おもちゃ	OA機器
楽器	家具	パソコン	自動車

コマンドの説明

終り	今月のコマンドをすべて終了する	
生産	生産	開発済み商品の毎月の生産数の決定や変更を行う。生産数の上限は社員数と作業ロボットの台数などで決まるが、生産した商品すべてが売れるとは限らない
	宣伝	商品を宣伝して売上げアップを狙う。多くの資金をつぎこめば会社の宣伝(名声が上がる)にもなり一石二鳥。商品の在庫が出たときに行うと効果的
	購入	作業ロボットを購入して生産数のアップをはかる。ただし社員が少ないと、すべてのロボットを扱うことはできないので注意(1人につき4台が標準)
	開発	いまだ開発していない商品の開発、および、すでに開発済み商品の再開発を行う。かける開発費が多いほど(開発費の上限は社員数で決まる)早く、社員の能力が高いほど高性能の商品(高性能ほど高く売れる)が開発できる
金融	商品	開発済み商品のデータ(毎月の生産数および現在の在庫数)を見る。コマンド数は消費しない
	引出	銀行からお金を引き出す。貯金がないときは借金となり当然利子がつく。名声が高いほど多額の借金を申しこめるが、返済の催促がくると会社の名声は下がる
	貯金	銀行にお金を貯金、借金がある場合は返済となる。当然利息はつく
	発行	株券を発行する。株券は前月よりも売り上げが多いときは売れ、少ないと払い戻される。株券をうまく利用すれば、効率よくもうけることができる
融	昇給	社員の給料を上げる。定期的に昇給してやらないと社員がストライキを起こし、労働力に影響がでる
	DATA	金融全般に関するデータおよび資金の変動グラフを見ることができる。コマンド数は消費しない
	募集	社員を募集する。社員が増えると1か月に実行できるコマンド数が増える。募集できる社員の限界は会社の規模によって異なる
社員	クビ	社員を解雇する。解雇するためにお金も必要なので、非常時以外は使うべきコマンドではない
	情報	会社の評判(技術力、名声等)や、現在あつかえる商品を知ることができる
	人数	現在の社員数を見る。コマンド数は消費しない
	講習	講習会を開き社員の能力や技術力を向上させる。高性能の商品を作るためにはぜひとも必要
環境	設備	インテリアや冷暖房設備を購入して職場環境の充実をはかる。環境が悪いと、社員の士気に影響がでる
	建設	新しいビルを建設する。値段が高いビルほど多くの社員が働ける
	状態	環境全般に関するデータを見ることができる。コマンド数は消費しない
	SAVE	ゲームデータをディスクにセーブする。16か所(1~16)にセーブ可能。コマンド数は消費しない
LOAD	ゲームデータをロードする。コマンド数は消費しない	

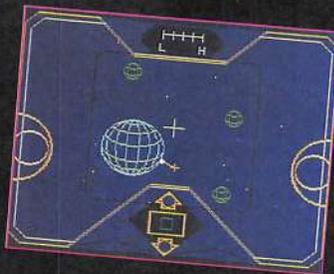
GAMES



高速3Dドッグファイトを体験できる

O・D・F・S VIGOR

「O・D・F・S」とはオービット・ドッグ・ファイト・シミュレータの略。あふれるスピード感に酔いながら、最終兵器「VAGUE STAR」を破壊するべく宇宙を駆け抜ける。スターウォーズのテーマが聞こえてきそうな3Dシューティングゲームだ。



次号 予告

MSX・FANIは隔月刊となったため、次号は5月7日発売の「6-7月情報号」となります。

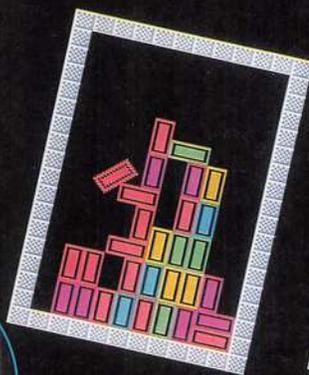
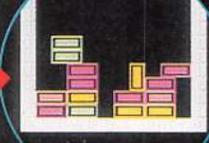
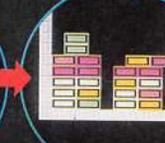
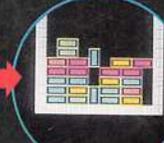
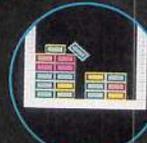
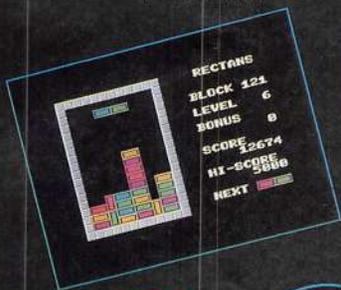
ファンダム

ゲームでは、スターウォーズもどきのシューティングと、テトリスを越えたアクションパズルの2本を予定。さらに、帰ってきたRomiの超機能モニタ(半年くらい保留していた)を「ツール」に掲載。

新境地を見せるパズルアクション

RECTANS

またもToxsoftが新感覚のアクションパズルを作ってきた。ブロックがバキンと割れ、回転し、同色のブロックが縦に重なると消える(下連続写真参照)。と、書いてもこのおもしろさは伝わらない。次号を待て。



RECTANS
BLOCK 66
LEVEL 5
BONUS 5
SCORE 0
HI-SCORE 9961
NEXT 25566

TOOL

超機能モニタ「LORD」

マシン語の気持ち担当者

馬場俊輔氏、激賞!

●1万円で売られていても、ぜひほしい
このツールの作者・Romi氏は、MSXのパワーユーザーとしてマニアのあいだでは広く知られている人物です。そして彼の作ったツール「LORD」は、たいへんすばらしいものだと思います。個人的には市販のものとして1万円で売られていたとしても、ぜひほしいと思います。

ただ、このツールを必要とするユーザー層はマニアに限られているかもしれません。しかしこのことは、初心者には受け入れられない

ということを表してはいません。わたしがMSXにさわりたいの頃は、プログラムもたいしたものはずみず、ゲームをすることも多かったのですが、ゲームだけならゲーム専用機のほうがすぐれているでしょう。それでもMSXを使うのは、雑誌などでゲーム以外の実用的な目的でMSXを使うことができることを知って憧れたからです。そういう点でほとんどの記事を読みとぼしていた某誌には、ページ数こそ少ないものの言語講座やアセンブラ講座、ハードウェアに関する記事があっ

て、それだけでわたしには貴重なものでした。

●マニアの期待を集める「LORD」の機能
とにかく、「スロットを切り換えての解析」、「ディスクのセクタ単位の読みこみ」、「データサーチ」、「ディスクアセンブラ」、実験には欠かせない「ワンラインアセンブラ」などの機能は、MSXを使いこなすことを喜びとしている人にはたいへんに喜ばれると思います。この「LORD」のマニュアルの例にある「CALL 144Hをサーチする」という部分を読むだけで、マニアはこのツールに期待するでしょう。

最後にいわせてもらえば、これはわたしを知っているMSXのモニタのなかで、もっとも高機能なものであって、付録ディスクに収録



超機能モニタ「LORD」の起動画面。掲載時はわかりやすいマニュアルを作る予定

できるならば、ぜひ、そうしてほしいと思っています。このことです。(馬場俊輔)
※編集部が「LORD」の評価を求めたときの馬場氏の返事より

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

72

169-00

(受取人)

107

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 電子技術教育協会

文部省認定
社会通信教育

パソコン講座

MSX・FAN③係

切手不要

切手を貼らずに
お出しください。

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン
講座

MSX対応

無料

★くわしい案内資料

送呈券

↓必要なことを書いたらすぐ出してください!

住所	□□□-□□		MSX・FAN③係		
	都道府県	市区郡	(様方)		
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号	市内番号	番号
		年齢	歳	性別	男女 1・2

このハガキを今すぐポストへ!

RE

M819SR3308

キリトリ線

プログラムが
自分で作れるようになる

パソコン講座

MSX対応



ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえますよ！

無料です！

このハガキを今すぐポストへ

見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい

講座案内資料

無料送呈

さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料を
もらっておこう！切手を貼らずに出せるから、住所
や名前を書いたらすぐポストへ！プログラム作りの
第一歩はそこからだ！

パソコンなんて
初めて…の人も
今のパソコンに
物足りない…という人も



キコだけの

プログラム

ゲームが作れる！

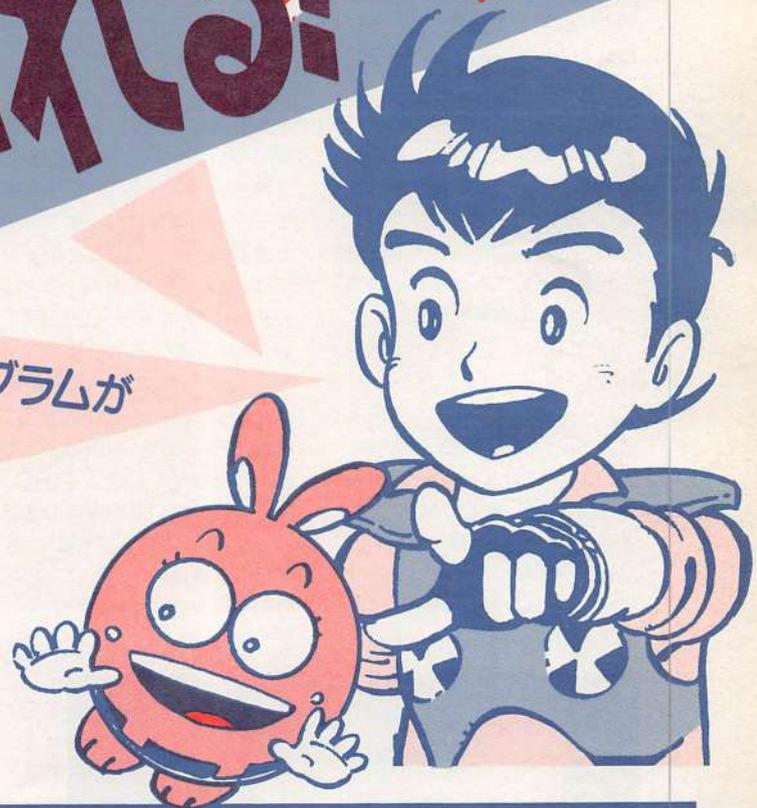
楽しいプログラムが
思いのまま！

MSX対応

BASICの基礎から

300種類 のプログラムまで！

買ってきたソフトで遊んでいるだけでは
機械を生かしているとは言わない。何と
いっても自分のオリジナルを作らなきゃ/
このパソコン講座なら初めての人もや
さしく覚えられるよ！もちろん高度なグ
ラフィックだって大丈夫。今のままじゃ
物足りないと感じてる人も実力アップ！



文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

ファンダム

第4回ちえ熱賞と、第2回TIM賞が決まった。ちえ熱賞は、森の平和のために冒険をするあのアクションRPGで、TIM賞は、市販SLGを越えようとした挑戦作が輝いた。

SCRUM スクラム

目次	
フォーラム	ちえ熱の選考会レポート36①
読物	スーパービギナズ講座40②
読物	マシン語の気持ち42③
解説	ラスタースクロールだ!45④
解説	水中生物を釣ろう46⑤
解説	Frugal battle48⑥
解説	UFOピッチャー49⑦
解説	LET'S SWIM!50⑧
解説	周期球51⑨
解説	Dead end252⑩
解説	小倉百人一首54⑪
解説	めざせ一番!56⑫
解説	バスドライブ60⑬
解説	COMPANY60⑭
読物	アル甲561⑮
読物	あしたは晴れた!64⑯

①~⑯はアンケート番号です

ちえ熱の選考会レポート

今月の選考会は凄いい、惜しい、残念の言葉が入り乱れた。特に惜しい作品の数は、今までの選考会になかで1、2を競うのではなかろうか。ある作品にはバグがあり、ある作品には基本的なものが欠けていたりした。

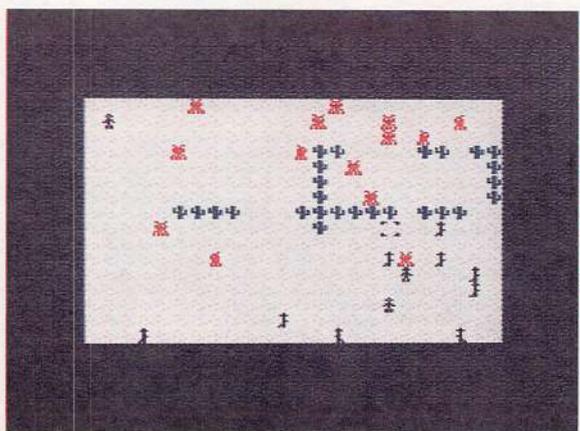
おやすみ作の「ガッツ」は身軽な雪だるまの対戦格闘ゲーム。対COMモードにバグがあったため不採用。ただ、2人対戦モードでは十分エキサイトして遊べただけに再投稿を期待したい。

MITTUN SOFT作の「SLIME BATTLE'92」というスライムのレースゲームを以前このページで紹介したのを覚えているだろうか。今回その作者からゴースト(幽霊)がレースをする「GHOST BATTLE'93」が送られてきたのだが、いつゴールしたのかわかりづらいため、レースの盛り上がりが

欠けてしまっていて残念。下に大きい写真で紹介しているのがJ作の「GOD」。多数の小さいキャラが動き回り、見ていて楽しい。これでもうちょっとゲーム性があれば……。

今月も付録ディスクの容量の都合からゲーム2本と、ツール1本が保留してある。ゲームは宇宙空間を舞台にドッグファイトを展開する3Dシューティングゲーム、「O・D・F・S VIGOR」(プキーチ・SOFT作)とパズルゲームのスペシャルリスト、Toxsoft作の新感覚パズルゲーム「RECTANS」。そしてツールはあのRomigが作った超機能モニター「LORD」。マシン語の気持ち担当者の馬場さんは「1万円払っても買う」というほど絶賛していた。これらは34ページで紹介している。

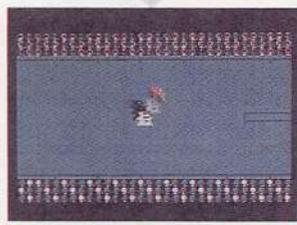
(ち)



◎これも惜しかったJ作の「GOD」。キミ(神様)はサボテンを置いて、悪魔に子神が負けないようにを操る。

惜しかった作品その①

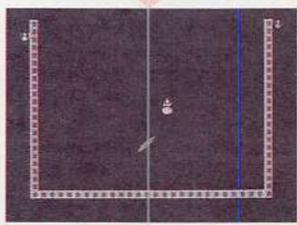
そして溜息が 残念に変わる



◎ MITTUN SOFT作の「GHOST BATTLE'93」以前に比べかなり実力を上げてきた作者だが、あと一步、採用まで届かない。この作品の場合、ゴールを明確に作れば文句なしだったのに

惜しかった作品その②

このまま幻で 消えるのか?



◎ シンプルなキャラクタとゲーム画面なのだが、変な魅力を持つおやすみ作の「ガッツ」ビョンビョン跳ねる雪だるまが、棒状に変化(加速する)して体当たりするだけの技を使って戦う格闘ゲーム。

選考会出品リスト

作品名	作者	作品内容
1 わくわく	?	勝手に動きまわる枠のなかのドットを、枠に当たらないように操作する
1 スラスラ筆記体	牧野正明	アルファベットを筆記体で表示するプログラム
GP ボンボン人間	おやすみ	バナを出す自機を操って、上から落ちてくる人間の命を救え
GP Cosmic Devils	Ancient Soft	ゲーセンに置いてある「コスモギャング」を作品にしたもの。3Dならよかったのに
GP FLOATING BALL	村林恒	画面下を動く上昇気流を出す矢印を利用してボールを操作し、目標物をとっていく
GP ABSURD FIGHT	村林恒	たがいにわからないように基地をマップに配置してから爆弾を落とすしあう対戦ゲーム
GP SPIN WORDS	MITTUN SOFT	回転する9つのパズルに書かれている文字をつなげ、答えを当てるパーティーゲーム
GP DUST SHOT	TOMすけ	マウスを使ってゴミをゴミ箱に投げこみ、ゴルフ感覚のゲーム
GP Closings Yogurt	ダイの刺	2人対戦。白(ヨーグルト)く塗られたら負け。自分で作った円のなかを安全地帯だ
GP 音声ウラナイ	SAY SAY*	ターボ車の内蔵マイクに向かってしゃべり、録音された声を参考にする占いソフト
GP STREET GAMBLER	TOKUN	車、ボート、馬からレースを選び、それに賭けて1億円を手にするまで戦う
GP 張飛伝	B. I. B.	三国志でお馴染みの張飛を主人公にしたアクションゲーム。馬に乗り槍を使って戦う
D PRINCESSな~みS WAR	新田治明	COM割(な~み症)のリアクションが楽しいカードゲーム
D 洋食専門店PAZZU	LNK	「とっかえジグソー」に似たパズルゲーム。マウス操作など上回る点がいくつかある

◎各作品の左に表示してある「1」は「画面部門」、「GP」は「一般部門」、「D」は「D」部門の作品です。また、写真で紹介している作品は左の表に載っていません

BEST5プラス!

「あのFRIEVEがここまで成長したか!？」というのが「COMPANY」を選考会で見たとき、審査員のあいだからつぶやかれた感想である(FRIEVEにとって失礼かもしれないが)。FRIEVEの初採用作は92年5月情報号で掲載された「SNOW」。「今にして思えばなんであのレベルのゲームが採用になったか不思議だ」とある審査員がいうが、当時の選考会ではあの作品になにか光もがあった

にちがいない。そして、6月情報号ではFRIEVEの名を一躍広めた「SHOP」が登場した。契約して購入した商品を店頭へ並べ、商品が買われていく(消えていく)ビジュアルが気分よかったゲームだ(「COMPANY」にはあのビジュアル部分がなくて、個人的にちょっと残念)。このゲームにファンダム班のだれもが熱中してプレイし、読者アンケートでも第2位の人気を誇った。また、それが、

FRIEVEが第2回え熱賞受賞者に選ばれた要因になっている。

MOROがいう。

「雪の結晶を作る、テトリスもどきのパズルゲームを作ってきたFRIEVEが、あれから1年もたっていないのにこんなゲームを作れるようになるとは」

これからの可能性を見つめ、作品というより、作者に対して贈るちえ熱賞を、FRIEVEに贈ったのは間違いでなかったようだ。選んだ我々としてもうれしい気分である。

まだまだ、今回の選考会にはうれしいことがあって、それは

天才米チャからの投稿が久々にあったことだ。その米チャの作品がゲームでなくて「なんだあ〜」と残念に思っている読者も多いだろうが、とにかく米チャがまだMSXを捨ててなかったことをうれしがろうよ。そうそう、この原稿を書いているとき(2月1日頃)に、これも久々のNu~さんからの投稿が届いた。手紙には転動でゴタゴタしていたため作品が送れなかったことや、2月情報号の「あしたは晴れだ/(テーマは常連に乾杯)」を読んだことなどが書いてあった。なんだか、次回の選考会も楽しそうだ。(右)

審査員&近況	COMPANY 総計84点	めざせ1番/ 総計73点	ラスタースクロールだ/ 総計70点	小倉百人一首 総計68点	水中生物を釣ろう 総計61点	バスドライバー 総計85点
 Orc 付録ディスク、FM音楽館担当。今月の担当作に問題発見。どうにか解決	見た目だけかと思ったら、中身もすごくてびっくり。タイトルのビルのスクロールも圧巻	アイデアがおもしろい。ゲームシステムもなかなか。ただゲームバランスがもう一つでした。9点くらいが適当	すばらしいです。キー入力も監視して、スクリーンセーバーにしてみましたいつも使えて楽しいかな?	ゲーム紹介の担当にないで、また百人一首の歌を覚えてしまった。覚えようって人にはびったりです	これほんとにおもしろい? 釣り上げるときに力加減みたいな要素をいれるとか、なにかアクションがほしい	リアルな動きに注目/このゲームで切り返しや総力戦車をマスターすれば免許を取るときも楽かな?
 がまこ この号をもって、Mファンを去ります。みんな長い間どうもありがとうございます!	個人的にすごい将来性を感じていたFRIEVEの面々。期待を裏切らないリキのはいったゲームに感心!	気持ちはわかるんだけど、イマイチ説得力がない。うー、なんか全体的に中途半端な感じを受けてしまうのだ	どんな画面もぐにやぐにやになってしまう所はすごいと思うんだけど、ただそれだけじゃないかな	地味ではあるけれど、ではなかなかのもの。遊び心でなんでもプレイしているうちに古典に強くなるかもね	魚がかかるまでほっと待っている、あの空虚な感じがいい。でも釣れたときの演出がなかなか残念だな	内輪差って上から見るとよくわかる。読者の皆さん交差点の巻き込み事故には注意しましょう(監視官交通課)
 コルサコフ フルネームはコルサコフ山汁。どうしてこんな名前なのか自分でもわからない	タイトルの出方やBG M、グラフィックの構成、ゲーム性など、ほとんどと全く一致している作品。楽しめる	プログラムはちょっと粗削りな感じがするけれど、試験勉強シミュレーションという新境地がとくに気に入った	作品を見るまえから米チャだから10点つけよう! と思っていたけれどゲームじゃなかったのでもうちょっとがっかり	百人一首のデータをぜんぶコソコソと入力した努力を高く買う。でも、だからこそ細心の注意を払ってほしい	イマジネーションで楽しむシンプルな作品。ささやに0点をつけられそうなので、ぼくはちょっと高めにした	いつもターボRでしっかりした構成とグラフィックのゲームを作ってくれる福留。プロっぽい洗色の光る作品だ
 ささや プリメその他いろいろ担当。2年前のこの時期は大学に合格して浮かれてたな	ほよよ、作者がとても高校1年とは思えませんが、メイン画面に変化が少ないのが残念でちゅね	以前に同様の画面レイアウトのゲームがありました。見覚えはよくないでちゅけどいいでちゅ	おお、ユラユラでちゅ。オエ、酔ったでちゅ。しよれば大げさでちゅが、気持ち悪く動いてくれまちゅね	百人一首ができないボクたんにはつらいゲームでちゅね。これ、教養ソフトにちてはどうでちゅか?	カップを釣って、吹き出したのが失敗でちゅ。0をつけるべきだった! うきのアタリが納得いかねえぞ!!	3ナンバーのZに乗ってるボクたん。ちょっとなれたら名運転手でちゅね。なぜコーナーでひっかかるの?
 ちえ熱 当コーナー担当。引越越しシーズン終盤戦。希望の物件を捜し求めて奔走中	うーん、色々な分野の商品を扱うより、ひとつの分野の商品だけを扱う会社のほうがおもしろいとわたしは思う	テストは一夜漬けでのぞんでいたわたしにとって身にしみるゲームだ。「ヤマをかける」というコマンドがほしい	ちょっと、どうやってんのこれ。理解できるかどうかは知らないが、この作品の解析原稿を読んでみるか	データだけの集まりという感じの作品は歓迎できない。どうせならターボRで声が流れてくるようにしてみろ	釣った魚やカップなどを、下手な絵で見せるよりプレイヤーの想像にまかせているのがこの作品のいいところ	仮免許の試験を4回も落ちた悲惨な過去を持つよりプレイヤーの想像にまかせているのがこの作品のいいところ
 MORO スーパービギナーズ講座担当。93年になって麻雀、バチンコは負けてばかり	軽いバグが3つあった以外はO。まあ、ターボRでないと思いが、ほぼ文句なしのときだ。ぜひ遊んでほしい	身近なものを題材にしていて点はよいと思うが、乱数か意図に使われている感じが好感を持ってなかった	なつかしいなあ。米チャはテクニクの提示のつもりだったそうだが、解附担当の馬場氏が悲鳴をあげてたぞ	わたしにはテンパンコンプンだったけど、Orcたちかほぼ即答してたのに驚いた。楽しそうだったので7点	五日ならぬ十日釣りのゲーム。さっとエサは万能エサでしよう。そういうのは、この2、3年やってないなあ	跳ね返りがいいだけで、十分楽しめる。ドライバーゲームは久しぶりだ。両方に10点付けたのは、私とささやだけか
 おさだ 国際化+大戦略+同人+バズ天+ファンダム担当なんだな、これが	もっといろいろな要素がないと10年分も続けるのはかたつた。いろいろはせいぜいかな願いだらうか?	このゲームで1番をとったときと同じスケジュールで勉強すればキミも成績があがるだろう、きつと	ラスタースクロールってなんだ? とりあえずみんながおもしろがっていたし、なんだかすこそうなので7点	中学のころ学校で百人一首の大会があったので、そのときにあれば便利だったろうなーと思っ暗記用プログラム	ティスプレイの前でひたすらアタリを待つというアホくささかいいのかもしれない。連打するのには禁止手	あのバスが障害物に当たったときの不自然なはねかえりはなんなんだろう? ほかの部分がいまいち気にいる
 シゲル ファンダム担当。最近バボさまと……。いや、何もないです。ゴメンささや	やっぱり、評価しないワケにはいかないでしょ。何もいわず、たまにさわって一度はプレイしてくれ	画面のレイアウトは「GAME MAKER」に似ているが、キャラの動きなど細かい演出を評価したい	俗に言えば、ウネウネスクロール。陣にもあったかもしれないけど、シューティング等に反映してほしい	ゲームをプレイするよりは、リストを打ちこんだほうが、歌を覚えられと思うのだが、どんなモンでしょ?	プログラムのデータを「バボさま」と好きな名前に変えてプレイすれば、おもしろい。まあ、許してささや	車の免許は持っているが、ペーパーなオイラはガンガンぶつけてポロポロ。現実だったらとっくに死んでるな
 あじ CGコンテスト、紙芝居、同人、バズ天担当。最近1日12時間以上寝ているぞ	2+以降降っつうことで9点やな。でもMSX2でも動きそうな感じがすんけどな。ゲームは楽しくてええで	自分がアタマ悪そうでホンマ悪いから、こういふゲームは燃えんねん。かといって、アタマよきはならんが……	じつにめらめら! これはええ! ゲームじゃないけんかった。時期はずしたが、テスト対策にええかもね	中学んとき、授業で覚えろいわれて、ちょっと覚えられなかった。時期はずしたが、テスト対策にええかもね	かんたん、かつシンプルでもおもしろい。釣れるものがまじめ。水のなかには、ながぐつやバイクも落ちてんぞ	きれいにできとんねん。車の練習にもってこいやな(ほんまか?)。つっかかるときもあるが、ええとしよう

【審査員コメント】 9点以上=絶対採用、8点=ぜひ採用したい、7点=採用してもいい、6点=採用レベルの作品だ、5点=わからぬ、4点以下=やめたほうがいい、3点以下=採用は阻止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、ユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「4-5月情報号確認用データ」係まで。

ファンダム各賞発表!

第4回ちえ熱賞

Dark Dungeon~妖精の森~

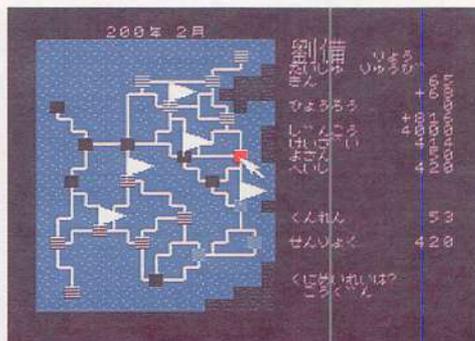
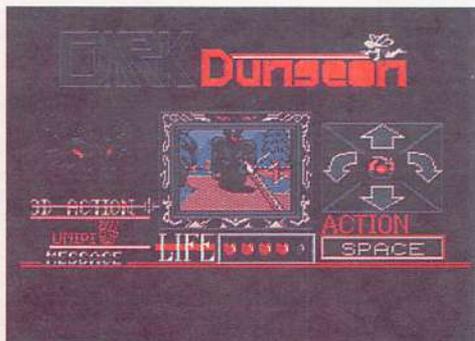
作者・UMIPI(栃木・18歳)

第2回TIM賞

レッツゴー三国

作者・ところがこれも山添博史(大阪・17歳)

第4回ちえ熱賞と第2回TIM賞の発表です。下に載っているのが、今回のちえ熱賞候補者達であり、第2回TIM賞候補者は92年10月情報号から93年3月情報号掲載者全員である。そのなかから9人の審査員で審査(※1)した結果、「大富豪」のよっさくんと「野望の戦略」のNIKO'SOFTクン、「Dark Dungeon~妖精の森~」のUMIPIクンの3人がちえ熱賞で接戦となった。そこで決戦投票をした結果、「Dark Dungeon」のUMIPIクンが5票を獲得し(ちなみに「野望の戦略」は3票獲得)、第4回ちえ熱賞は「Dark Dungeon」のUMIPIクンに決まった。おめでとう! オールBASICで作られてある点、作者の何度もあるきらめず投稿してきた点などが評価されての受賞である。しかし、「野望の戦略」にバグが出なかったら、あれで対COM一



TIM賞ありがとうございます。「レッツゴー三国」は「TIM賞」として当然だと思って投稿したのですが、ゲーム内容の不完全さに気づいた今は、ふさわしくないと考えています。しかし、このままではすみません! 曹操や劉備どころか項羽や劉邦や韓信まで登場し、親切で快適なSLG「漢(ハン)」を作って、今日の実賞をはずかしくないものにしてみせます。1993/1/31



ドまでついていたら第4回ちえ熱賞の行方は変わっていたかもしれない。

そして、第2回TIM賞はもっとも推薦数が多く、そして高い

順位が多かった、ところがこれも山添博史作の「レッツゴー三国」に決まった。おめでとう。市販SLGをよくマネて、シナリオだけを別に考えて作ってくる

アマチュアプログラマが多いなか、彼だけは市販SLGを越えようとし、作品を作ってきた。そんな「レッツゴー三国」だからTIM賞に選ばれたのだろう。(ち)

審査員から

- 何度も再投稿された「Dark Dungeon」はストーリー性とオリジナル性を持つ作品として採用された。そこに作者の努力を感じる。山添博史は第3回ちえ熱賞を「Emperor」と競った「ひで一話」からしても彼の實力はたいしたものだし、そんな彼が作ったSLGは絶対つまらないと思っていた市販SLGの戦闘場面のうっぶんをはらしてくれた。(ちえ熱)
- 正直いってわたしが個人的にいちばん楽しんだのは「大富豪」。ただ、オリジナリティとか独自性とかを加味して考えると、「レッツゴー三国」がずばぬけ、全体的な仕上

- がりで「Dark Dungeon」が後を追うという感触だった。でも「大富豪」好きだなあ。(コ)
- ちえ熱賞に関して言えば、こんな作品あったっけ? と言う具合で記憶に残る作品が少ない。そのなかで、幾度か投稿を重ねた「Dark Dungeon」が良くも悪くも印象に残りこれを推した。TIM賞は「The かくとう3」を推す。ターボR専用ではあるものの、格闘ゲームの新境地を確立した(?)という点を高く評価した。(シゲル)
- TIM賞の候補作を見ると、これは文句なしに「レッツゴー三国」しかない。ちえ熱賞は「そらをとびたい」、「回る3匹」なんかも

- 好きだったけど、何度のボツにもめげずに投稿してきたUMIPIの根性をおおきく評価した。(おさだ)
- 「大富豪」がよかった。誰でも1人で気軽に遊べるのがいい。ルールに關して読者からいろいろ反響が多かった。「Dark Dungeon」も「レッツゴー三国」もいいが、この2つよりも「大富豪」のほうがあきないだろう。(めずらしくまじめに書いた、ささや)
- 「野望の戦略」はよかった。狙いすぎの感がないといえようぞになるけど。こんなゲームが遊びたいなという気持ちを実現したゲームだと思う。(Orc)
- 賞を獲得した2作品とも、ゲー

ムが似顔絵的なところが残念だった。似顔絵的作品は、モトのゲームを知ってれば非常に楽しいが、知らない人がやれば評価がわるい。しかし、いくら似ているといっても、ゲームとしての完成度は非常に高いので、最後は「すばらしい」になってしまうよ。(あじ)
- ちえ熱賞には「Dark Dungeon」、TIM賞にはやはり「Dark Dungeon」と「SLIME WORLD」の2本を推した。「SLIME~」はゲーム展開のテンポがよく、バランス、システムなど、どれをとっても申し分ない。「Dark~」は採用までいろいろあったが、採用時にバグもなく、なりよりオールBASICには驚いた。(MORO)

※1 各賞の審査方法はちえ熱賞が全候補作に5段階評価し、また各自が5票ずつを持ち、自分の推す作者に自由に投票する方法。TIM賞はもっとも強く推す作品を1位としてあらわし、それだけベスト10(10名)をつける方法。これらを用いたものファンダム選考審査員に編集長を加えた9名で審査を行った。

質問箱

MSX-DOSとは何なのですか？

Q MSX-DOSとは何なのですか。また、MSX-DOS TOOLSとは何なのでしょう。(秋田県・三浦孝之／?歳)

A MSX-DOSというのはディスクドライブを制御するためのプログラムなのだ。コンピュータに何かさせようとするときは、なんらかのプログラムが必要になるのは知っているだろう。フロッピーディスクに対してプログラムやデータを読みこんだり、書きこんだりする場合でもディスクドライブを扱うためのプログラムがやっぱり必要になるのだ。しかし、ディスクドライブをBASICプログラムのロード、セーブのためだけに使うのならば、Disk-BASICで十分だと思う。

ただし、大量のデータをやりとりするような場合などに、効率良くディスクドライブを扱おうとすればMSX-DOSが適している。

MSX-DOSではBASIC上でプログラムを作る場合に比べてメモリをたくさん使える。だからエディタやデータベース、そしてほかの言語を使うときに使用されることが多いのだ。

MSX-DOS TOOLSはMSX-DOSを本格的に使うためのツール集。MSX-DOS上で動作するプログラムの開発をしたり、MSX-DOSをもっと便利に使うために役立つものがたくさん含まれている。たとえば、エディタ、アセンブラ、そして任意の文字列を検索するプログラムなどが入っているのだ。(馬場俊輔)

質問箱

BGMを途中で止めるには

Q ぼくの作っているゲームでは、タイトル画面でスペースキーの入力待ちのあいだ、インターバル割りこみを使って、PLAY文で音を鳴らしているのですが、入力があったとき途中で止める方法がわかりません。どうすればいいのか教えてください。(大阪府・佐藤宏行／18歳)

A インターバル割りこみを使ってのBGM処理にはちょっとしたくふうが必要なのだ。それは、演奏データをできるだけ細かくしてやること。1回に演奏してやる量を少なくし、割りこみ間隔も小さくしておけば、なにか変化があったときにすぐ対応させることができ便利だ。たとえば、10秒ごとに10個のデータを演奏

しているとすると、演奏した直後に入力があれば、10個演奏されるまで待たないといけない。しかし、1秒ごとに1ずつ演奏するようにすれば、すぐ鳴り終わるので気にならないだろう。どうしても途中で強制的に演奏を止めたいというのなら、いちばんいいと思う方法を教えよう。それは、DEFUSR=&H90を実行してUSR関数を定義しておいて、演奏を止めたいところで、U=USR(0)を実行すればよい。ただし、PLAY文の設定は初期化されるので、次に演奏するときは、再設定する必要があるが。サンプルを付録ディスク(ファイル名はQ&A、FS4)に収録しておくので、参考してほしい。(M)

情報局

ああ、いつもこんな情報でごめんなさい。2月号『野望の戦略』のバグ修正

2月情報号のファンダム『野望の戦略』において、一揆や怪獣と戦闘になったあと暴走してしまうという内容のバグ情報の手紙や電話を山のようにいただきました。原因は、付録ディスクで解凍するときにPMEXTというツールを使っているのですが、このツールは解凍するさいにファイルサイズを128の倍数にするためにダミーの文字列をつけてしまうのです。その結果、メモリをギリギリまで使っている『野望の戦略』の「PRG.BAS」で暴走してしまったというわけです。

修正方法は以下のとおりです。

①書きこみ可の状態になっている

『野望の戦略』を解凍したディスクを用意します。

②MSXを立ち上げ、用意したディスクを差しこみ、LOAD"PRG.BAS"と打ちこんで、解凍したディスクから「PRG.BAS」をロードします。

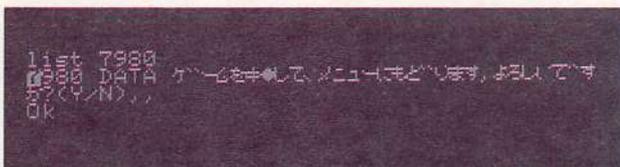
③ロードし終わったら、LIST 7980と打ちこんで、行7980のリストを表示させます。

④行7980のリストと「Ok」の文字が表示された状態で、カーソルを上3つ移動させ(右の写真の状態)、そこでリターンキーを押します。



⑤最後に、SAVE"PRG.BAS"と打ちこんで、セーブしなせば

修正作業修了です。これでダミーの文字列がクリアされ、正常に作動します。(おさだ)



ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは3月18日。

ハガキの書きかた



抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(2月号)

4位は「FIGHTER'S」と「新・マシン語の気持ち」。2位は「ツール!」と「あしたは晴れだ!」。1位は「ちえ熱の選考会レポート」。

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のハガキ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。解答はそのつど適任者がおこなう。
- 情報局=掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。
- 1行プログラム=そのものずばり、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。

●あしたは晴れだ! =6-7月号のテーマ「ファンダム班と一問一答」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは3月18日)。

また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(OOOに各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

SUPER スーパ ビギナーズ BEGINNERS' 講座

超初心者

第4回

今月のテーマ
ループ処理とは

プログラムを組む上で、基本的となる処理のひとつがループ処理だ。ループ処理にもいろいろあるが、今回はFOR~NEXTの基本的な部分について紹介する。

繰り返しおこなう処理

プログラムで「A」という文字を画面に5つ、横に並べて表示するにはどうすればいいだろうか。

答えはかんたんで、

```
10 PRINT "AAAAA"
```

と、始めから「A」を5つ並べて表示するようにすればいいのだ。

では、縦に5つ並べて表示するにはどうすればいいだろうか。

カーソルキーとAキーを使って画面に並べるなんていうのはダメ。どんなプログラムにすればいいか、ちょっと考えてみてほしい。

■「A」を縦に5つ表示するプログラム

では、答えを見てみよう。下にあるリストがこの問題の答えだ。

■リスト1 「A」を縦に5つ表示するプログラム

```
10 PRINT "A"  
20 PRINT "A"  
30 PRINT "A"  
40 PRINT "A"  
50 PRINT "A"
```

■リスト2 FOR~NEXTを使って表示する

```
10 FOR I=1 TO 5  
20 PRINT "A"  
30 NEXT
```

「ぜんぜんわからなかった」という人は、リスト1のプログラムを見てほしい。

行番号を付けて、

```
PRINT "A"
```

を5つ並べただけの、PRINT文さえ知っていれば、かんたんに組むことができるプログラムだ。

「かんたんだった」という人の中には、リスト1のようなプログラムができた人もいるのではないだろうか。

では次に、リスト1の下に掲載されている、リスト2のプログラムを見てほしい。このプログラムでも、「A」という文字を縦に5つ表示することができるのだ。

すでに気が付いただろうけど、リスト1にはPRINT文が5つあったが、リスト2では1つしかないのだ。かわりに始めの行に、FOR I=1 TO 5というのがあり、終わりには、NEXTというのがある。

これは2つで1セットになっていて、あいだにあるPRINT文

を5回繰り返すという意味の命令だ。

つまりリスト1より短いプログラムで、「A」を縦に5つ並べて表示できるということになる。

そしてこれが、今回のテーマになっているループ処理を実現する、FOR~NEXTループという。

ループ処理とは、このように繰り返しておこなう処理のことだ。



■写真1 リスト2の実行画面



◎このように「A」が縦に5つ表示され、実行結果はリスト1と変わらない

PRINT文
PRINT文はメッセージや式の値を表示するための命令だ。書式はPRINT 表示データのようになり、表示データには文字列でも、数式でも、それらを組み合わせるものでも指定可能だ。表示される位置は、カーソルのある位置からなるので、LOCATE文(カーソル位置指定の命令)と組み合わせることが多い。表示後は改行されてカーソル

ル位置が次行の左端に移動するが、データの最後に「;」(セミコロン)を付けた場合には、改行されずに表示の末尾にカーソルが移動する。

ループ処理

今回はFOR~NEXTを使用したループ処理のみを紹介しているが、他にもたくさんのやり方がある。例えば、リスト2を1F文とカウンタ用の変数を使って、

```
10 A=0  
20 PRINT "A"  
30 A=A+1  
40 IF A<5 THEN 20
```

のようにしておこなうこともできる。他にも、ON GOTO文を使ってループ処理を組んだり、GOTO文を使った無限ループなどもある。ファンダムの1画面プログラムの解説などを参考にして、調べてみよう。

FOR~NEXTの基礎知識

FOR~NEXTループは、FORの部分とNEXTの部分に分かれている。それぞれの部分について説明するので、右の図や下のリストを参考に読んでほしい。

■FOR~NEXTの仕組み

FOR~の部分は、ループを繰り返す回数などを定義する部分になっていて、以下の3つのことを指定しなければならない。

- ①そのループで使うカウンタ用の数値変数(ループ変数)を指定する
- ②指定されたループ変数の始めの値を指定する
- ③指定されたループ変数の値が、いくつになるまでループを繰り返すか、終値を指定する

これら3つのことを、
FOR ①=② TO ③
というぐあいに指定してやると、ループが定義されるのだ。

次にNEXTの部分だが、これはループを実行する部分になる。

具体的に説明すると、FOR~の

部分で指定されたループ変数の値を1増やす。その結果、ループ変数の値が終値以下ならば、FOR~の直後の処理にもどる。もし終値を超えていけば、そこでループを終了して次の処理に進むのだ。

■ループ変数の値とSTEP

FOR~の部分では、第4の指定としてSTEPというのがあ

これはNEXTの部分でループ変数に加算される値を指定するものだ。だから、下の実験2や実験3のように指定すれば、ループ変数を奇数で変化させたり、減らしていったりすることができるのだ。省略することができ、その場合は1ずつ加算されることになる。

FOR~NEXTループでは、ループ変数がとても大事な役割をはたしているということが、わかってもらえただろうか。

今回は紹介できなかったこともあるので、次回も引き続きループ処理を紹介したいと思う。

■図1 FOR~NEXTの使い方

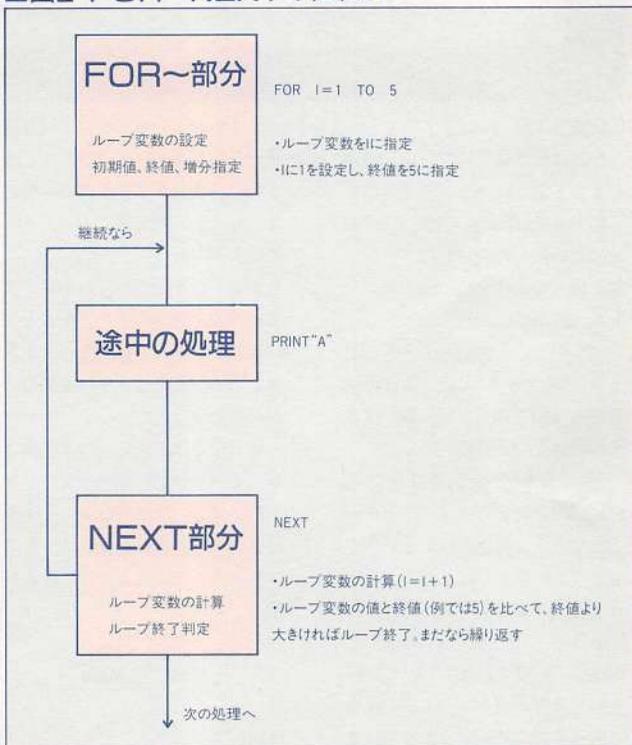
FOR【数値変数】=【初期値】TO【終値】
NEXT

【数値変数】 ループカウンタ、ループ変数という。ここで指定する変数の条件は、数値変数であること。注意することは、ループ中指定した変数をもとにループが実行されるので、ループ中はむやみに値を壊さないようにすること。

【初期値】 ループ変数の始めの値を指定する。

【終値】 ループ変数の終わりの値を指定する。ループはループ変数の値がこの指定の値を超えると終了する。

■図2 FOR~NEXTの仕組み



■実験1 リスト2のループ変数

```
FOR I=1 TO 5:PRINT I;:NEXT I
1 2 3 4 5
Ok
```

①リスト2では、ループ変数の値が1ずつ増加していき、5回繰り返しているのわかる

■実験2 2ずつ増えていくタイプ

```
FOR I=-1 TO 4 STEP 2:PRINT I;:NEXT I
-1 1 3
Ok
```

②STEP 2を指定すると、ループ変数は2ずつ増える。結果的に3回繰り返すループになる

■実験3 1ずつ減っていくタイプ

```
FOR I=2 TO -2 STEP -1:PRINT I;:NEXT I
2 1 0 -1 -2
Ok
```

③このように、STEPでマイナスの値を指定すると、ループ変数の値もだんだん減っていく

■応用編 ここでリターンキーを押すと?

```
FOR I=1.5 TO 3.9:PRINT I;:NEXT I
```

```
FOR I%=1.5 TO 3.9:PRINT I%;:NEXT I
```

④実行するとわかるが、2つの結果は異なるのだ。相違点は下のループ変数に%という記号がついていること。これは変数の型を表す記号で、整数型を意味する。詳しくは下の解説で

カウンタ用の変数

カウンタ用の変数とは、カウント、つまり数えるための変数という意味で、ループ処理で使われる場合には、そのループ回数、つまり処理を繰り返した回数を数えるための変数だ。FOR~NEXTループでは、FOR文でこの変数を指定する必要があるため、特にループ変数と呼んでいる。

【応用編の解説】

2つの相違点である%という記号は、整数型を表す記号なのだ。初期状態では変数はすべて実数型なので、上の場合には問題なく動作するが、下の場合にはループ変数にこの記号が付いて整数型になっているので、FOR部分で始めの値を設定するとき小数部分が必要になってしまう。そのため実行結果が異なってしまうのだ。

プログラムのご相談・
修理・仕立て

MORO'Sショップ 開店

ファンダムに送られてくる質問ハガキの中にはプログラミングに関する質問も多い。SB講座やBASICOビジュアルの記事で扱ったり、かんたんなものならスクラムの質問箱で答えたりしてきたが、このカゴミと付録ディスクで答えることにした。
☆どう組むか、どう直せばいいか、どうすればうまくいくかといった、プログラムに関するご相談・修理・仕立ての注文を受け付けます。「SB講座MORO店」まで送ってください。なお、料金はいりません。



ファンダムに送られてくる質問ハガキ



#7 マシン語の比較

マシン語である程度のプログラムを組もうとしたとき、初心者にはピンとこない部分がある。それは、BASICのIF文のように、数値を比較して分岐させることだ。たったひとつの記号を表すのに、マシン語ではどうやるのだろう。

CP命令

今回はCP命令について、解説しようと思う。

CP (ComPare=比較する)命令は比較のための命令だ。マシン語を使って条件分岐、例えばIF A=34 THEN GOTO 100のようなものを実現しようとしたとき、“A=34”という条件をフラグの状態と判別して、条件付き分岐命令を使う必要があった。

“A=34”という条件をフラグに反映させる方法は、フラグがどんなときに変化するかということを考えればすぐにわかる。8ビットの引き算命令を使って、SUB 34 A-A-34のように計算すれば、“A=34”という条件が成り立っていた場合に限り計算結果が0になり、Zフラグがセットされる。

これを使うと、“A=34”のときにラベルMAINへジャンプするプログラムは次のようになる。

例：

```
SUB 34
  JP Z,MAIN
  :
```

MAIN:

ところがこの方法では、計算結果がAレジスタに代入されてしまうので、Aレジスタの内容が変化してしまう。判定後、

ADD A,34

を実行したり、空いているレジスタに内容を退避させたりしてもよいのだが、それでは大変にメンドウである。こんなときに便利なのがCP命令なのだ。

CP命令は、Aレジスタの内容からオペランドの内容を引いたときの結果を、フラグだけに反映させるものだ。これを使えば、上のプログラムは次のようにできる。

例：

```
CP 34
JP Z,MAIN
:
```

MAIN:

フラグとCP命令

それでは、CP命令とフラグの関係(もちろんSUBとおなじ)についてまとめてみよう。各フラグは次のように変化するのだ。ただし符号なし8ビット整数で考え、とりうるオペランドは、A、B、C、D、E、H、Lの各8ビット

レジスタと、(HL)、(IX+d)、(IY+d)の各メモリの内容、および8ビットのデータである。

CP オペランド

CY : “Aレジスタ<オペランド”のときセット

P/V : 演算の前後にAレジスタのビット7が変化したらセット

Z : “Aレジスタ=オペランド”ならセット

S : 演算の結果Aレジスタのビット7が1になったらセット

このほかのフラグは条件付き分岐命令では使わないので省略する。また使い方の難しそうな感じのフラグがあるが、普通はCYフラグとZフラグの変化だけを知っていれば十分である。

各種条件とCP命令

いろいろな条件(=、≠、≤、<、>、≥)とCYフラグ、Zフラグの関係(C、NC、Z、NZ)について考えてみよう。

CP命令でのフラグの変化から、“A<オペランド”と“A=オペランド”はすぐにわかる。

フラグの状態	Aレジスタとオペランド
Cy=0	Aレジスタ≧オペランド
Cy=1	Aレジスタ<オペランド
Z=0	Aレジスタ≠オペランド
Z=1	Aレジスタ=オペランド
Cy=1 または Z=1	Aレジスタ≤オペランド
Cy=0 かつ Z=0	Aレジスタ>オペランド

◎表1 比較の種類とフラグの状態

条件付き分岐命令

条件付き分岐命令とは、JP NC,LABELのように、条件で指定されたフラグの状態のとき、実行される命令のこと。この場合では、CYフラグが0のときJP命令が実行され、その他のときは次の命令に進む。このように条件が指定できる命令には、他にJR命令、CALL命令、RET命令などがある。

Zフラグがセット

「フラグがセットされる」というのは、そのフラグが1になることをいう。Zフラグの場合、演算結果が0なら1になり、0以外なら0になる。始めのうちは勘違いしやすいので注意しよう。

符号なし8ビット整数

これは0~255の整数の値を意味し、例えばFFHなら255になる。「符号あり」という場合は、最上位ビットを符号と

みなし、そのビットが0ならプラスの値、1ならマイナスの値になる。マシン語で身近なところでは、LD A,(IX-10)のように、IXレジスタやIYレジスタを使ってアドレスを示すときのアドレス増分がある。この場合、0H~7FHが0~127、80H~FFHが-128~-1を表す。

このほかのフラグ

フラグにはN(減算)フラグとH(ハーフキャリー)フラグがある。Nフラグは減算命令が実行されると1になり、Hフラグは8ビット演算でビット3からビット4へ桁上がりがある、またはビット4からビット3へ桁下がりがあると1になる。どちらもほとんど使うことがない。

またそれらの反対の条件である“ $A \geq$ オペランド”と“ $A \neq$ オペランド”もかんたんにわかるはずだ。つまり、それらの条件が成り立つときにラベルMAINに分岐するプログラムは次のようになる。

①条件： $A =$ オペランド

```
CP オペランド
JP Z,MAIN
:
```

②条件： $A \neq$ オペランド

```
CP オペランド
JP NZ,MAIN
:
```

③条件： $A <$ オペランド

```
CP オペランド
JP C,MAIN
:
```

④条件： $A \geq$ オペランド

```
CP オペランド
JP NC,MAIN
:
```

それでは残りの条件($\leq, >$)の場合にはどのように考えたら良いだろうか。Z、NZ、C、NZを使ってしまったので、これらは一つの条件分岐ではできないことがすぐにわかる。つまり、**2つの条件分岐を組み合わせ**て表現するのだ。

⑤条件： $A \leq$ オペランド

```
CP オペランド
JP C,MAIN
JP Z,MAIN
:
```

⑥条件： $A >$ オペランド

```
※これは⑤の反対の条件なので、
“ $A \geq$ オペランド”かつ“ $A \neq$ 
オペランド”と考えることができる
CP オペランド
JP NC,NEXT
:
NEXT: JP NZ,MAIN
:
```

以上のことを前ページの表1にまとめておいたので見てほしい。

実験してみよう

下に掲載したサンプルプログラムを使って、実際にプログラムを動かして試してみよう。

このプログラムを実行すると、画面に“B”が表示されると思う。

行1040では、行1030でAレジスタに設定された値と24をCP命令を使って比較している。この場合、 $20 < 24$ なのでCYフラグがセットされ、 $20 \neq 24$ だからZフラグはセットされない。つまり行1050では条件に合わないので通過し、行1060では合うのでSRTNBを呼び出すのだ。その結果、画面に“B”が表示されるのだ。

では行1030を書き換えて、LD A,24にしたらどうなるだろうか。今度は画面に“A”のみが表示されるはずだ。行1030でAレジスタに設定する値に応じて、
0~23 : Bを表示
24 : Aを表示
25~255 : 何も表示しない

のような結果になるのだ。

詳しい実行方法はリストの右で説明しているの、前述の①~⑥を参考にして、いろいろ書き換えて試してみしてほしい。

まとめ

CP命令は条件付き分岐命令とともに使われることが多く、単独で使用されることはあまりない。つまり、JP cc, nnnn、JR cc, eやRET cc、CALL cc, nnnnなどの命令と組み合わせで使われるのだ(ccは条件の種類、nnnnはアドレス、eは相対バイト数を表す)。

CP命令とCYフラグ、およびZフラグとの関係を、よく理解しておいてほしい。これらが完全に理解できれば、マシン語でもわりと自由にプログラムを組むことができるようになるだろう。

それでは次回まで。

(馬場俊輔)

●リスト1 今月のサンプルプログラム NMH-4-1.SIM

```
1000 ORG 0D000H
1010 ASM: EQU 9000H
1020 CHPUT: EQU 00A2H -----1文字表示のBIOS
1030 LD A,20
1040 CP 24
1050 CALL Z,SRTNA -----A=24のとき、SRTNAを呼び出す
1060 CALL C,SRTNB -----A<24のとき、SRTNBを呼び出す
1070 JP ASM -----プログラム終了
1080 SRTNA: LD A,'A'
1090 CALL CHPUT -----'A'表示サブ
1100 RET
1110 SRTNB: LD A,'B'
1120 CALL CHPUT -----'B'表示サブ
1130 RET
1140 END
```

■サンプルプログラムの使い方

まず、RUN“SIMPLEASM”と実行してSimple ASMを起動し、左の掲載リストを間違えないように打ち込む。打ち込めたら、>ANOと実行し、アセンブルする。アセンブルが終了したら、>GD000でプログラムを実行してみよう。画面に“B”が表示されればOKだ。行1030のAレジスタへ設定している値を変更したり(ただし0~255の範囲)、前ページの表1を参考に1050と行1060の2つのCALL命令の条件を、CALL NC,SRTNA CALL NZ,STRNBなどに変更したりして、比較を理解する参考にしてほしい。

2つの条件分岐を組み合わせるAレジスタ \leq オペランドという条件は、Aレジスタ $<$ オペランドまたはAレジスタ=オペランドという意味になる。そこで本文⑤のプログラムのように、どちらの場合でもMAINにジャンプするようにすればいいのだ。また⑥のようにして反対の条件で分岐する場合、JP NC,NEXT
ではずれた後と、
NEXT: JP NZ,MAIN

ではずれた後とは、進む処理が変わってしまうので注意すること。実際のプログラムでは、⑤のプログラムでどちらの条件にもはずれた場合が⑥の条件とおなじになるの、
CP オペランド
JP C,NEXT
JP Z,NEXT
MAIN: :
:

のようにすれば問題はない。①~④も同様に考えられるので、実質的には3つの場合を覚えておけばいいだろう。

ここではCP命令の応用としてデータサーチについて説明する。

サーチの方法

求めるデータ列の最初の1バイト目をサーチ開始アドレスの先頭から捜していく。

データ列の1バイト目とおなじデータが見つかったら、2バイト目と3バイト目がデータ列の2バイト目、3バイト目とおなじかどうかチェックする。違っていたら、1バイト目が見つかったアドレス+1からサーチをやり直す。

このような手順を3バイトすべてが一致するか、範囲内に求めるデータ列がないことを確認するまで繰り返す。

図1をもとに、具体例を示そう。

まず、サーチデータ1バイト目'M'をD000番地から捜していく。このときD000番地に'M'があるので、2バイト目'S'とD001番地の内容を比べる。ここ

でデータが一致するので、3バイト目'X'とD002番地の内容を比べる。しかしここでは一致しないので、'M'をD001番地から捜していく。

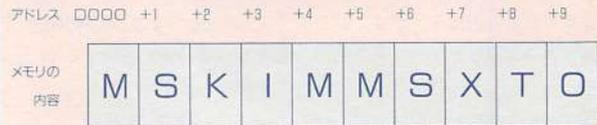
D004番地に'M'があるので、'S'とD005番地の内容を比べる。ここでは一致しないので、今度は'M'をD005番地から捜していく。このとき'M'がD005番地にあるので、'S'とD006番地の内容を比べる。ここで一致するので、'X'とD007番地の内容を比べる。ここでも一致し、3バイト全てが一致したので、サーチが終了する。

CP I R命令

このサーチデータの1バイト目を捜すのに最適なマシン語命令がある。それがCP I R命令だ。

この命令については表2と図2を参考にしてほしい。

●図1 サーチ領域の例



サーチ開始アドレス：D000番地

サーチ領域の長さ：10バイト

サーチするデータ：'MSX'

サンプルプログラム

1バイト目をCP I R命令で捜し、2、3バイト目はCP命令で確認するという、わかりやすさに重点をおいたプログラムだ。

いつものようにSimple ASMでアセンブルしたら、

>GD000,D010

で走らせてみよう。データが見つければ'F'と表示される。

また実行後にレジスタの内容を表示してくれるので、見つかった

ときのIYレジスタの値がそのアドレスとなる。確認は、例えばアドレスが1414Hなら、

>D1414

でメモリダンプしておこなう。

このプログラムでは3バイトサーチしかできないが、行1170~1190および行1200~1220がループ向きの構造なので、何バイトサーチにも改造できるだろう。また、CP I R命令、またはCP命令のみでプログラムを組むことも可能だ。

●リスト2 サーチのサンプルプログラム NMH-4-2.SIM

```

1000          ORG      0D0000H
1010 CHPUT:   EQU     00A2H
1020 ASM:     EQU     9000H
1030 STARTA: EQU     0000H
1040 LENGTH: EQU     8000H
1050          LD      IX,SDATA
1060          LD      HL,STARTA
1070          LD      BC,LENGTH - 2
1080          CALL   SEARCH
1090          CALL   Z,FOUND
1100          JP      ASM
1110 ;
1120 SEARCH:  LD      A,(IX + 00H)
1130          CPIR
1140          RET     NZ
1150          PUSH   HL
1160          POP    IY
1170          LD      A,(HL)
1180          CP     (IX + 01H)
1190          JR     NZ,SEARCH
1200          LD      A,(IY + 01H)
1210          CP     (IX + 02H)
1220          JR     NZ,SEARCH
1230          RET
1240 ;
1250 FOUND:   LD      A,'F'
1260          CALL   CHPUT
1270          DEC    IY
1280          RET
1290 ;
1300 SDATA:   DEFB    0CDH,0A7H,0FFH
1310          END
    
```

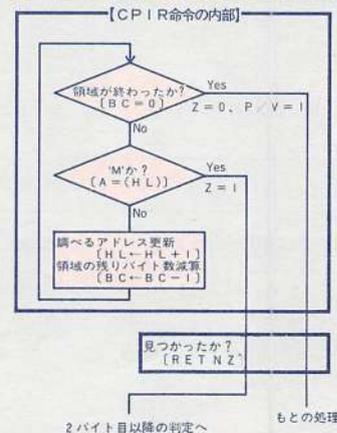
●表2 CPIR命令

セットアップ:
HLレジスタ=サーチ開始アドレス
BCレジスタ=サーチ領域の長さ
Aレジスタ=サーチするデータ

動作:
Aレジスタと(HL)でメモリの内容を比較し、HL←HL+1、BC←BC-1をおこなう。以上の動作を、A=(HL)またはBC=0が成り立つまで繰り返すフラグの変化:
A=(HL)で終了した場合、Zフラグがセットされる
BC=0で終了した場合、P/Vフラグがセットされる
※Cフラグは変化しないので注意

注意:
HL←HL+1とBC←BC-1の計算は、A=(HL)が成り立つかどうかに関係なくおこなわれるので、A=(HL)が成り立つときのHLレジスタの値(発見アドレス)を得たいときは、CPIRの実行後、DEC HLをおこなって算出する

●図2 リスト2でのCPIR命令



ラスタースクロールだ!

MSX2/2+VRAM64K by 米屋のチャチャチャ

▶ 遊び方は25ページ

変数の意味

A……マシン語書き込みアドレス
 A\$……データ読み込み用
 I、J……ループ用
 U……USR関数用

プログラム解説

1 準備

●マシン語領域確保●変数整数型定義●変数初期化●USR関数定義●スクロール用データ書き込み、カウントダウン

2 マシン語書き込み

●マシン語書き込み●USR関数呼び出し●マシン語データ

3、4 データ

●マシン語データ

5 データほか

●マシン語データ●LIST実行

マシン語解説

*解説中の「R#～」と「S#～」については、このページの下に説明があります。

■走査線割り込み設定後

C000~C017 USR関数の引数と割り込み情報(R#0のセーブエリアのビット4)からRETすべきかどうかチェック(走査線割り込み設定かつ引数が0の場合、走査線割り込み非設定かつ引数が1の場合のみRETしない)

C018~C038 プログラム中で直接指定されたVDPポートアドレスを機種に合わせて

書き換える

C039~C05D &HFD9A~&HFD9A番地(H, KEYIとH, TIMI)の内容と、&HC09C~&HC0A5の内容を入れ替える(ユーザー割り込みルーチンの接続または切り離し)

■割り込み処理

C05E~C09B 走査線(水平帰線)割り込み処理

C05E~C06B S#1から割り込みの原因を調べ、走査線割り込みではない場合&HC095番地へ

C06C~C094 スクロール処理(176ライン)

C095~C09B R#15を0にする(ステータスレジスタを読み出した後で割り込みを許可しようとするとき、しなくてはならない)

C09C~C0A0 H, KEYI (&HFD9A番地から5バイトのコピー)

C0A1~C0A5 H, TIMI (&HFD9F番地から5バイトのコピー)

C0A6~C0BF タイマー(垂直帰線)割り込み処理(スクロール用データの作成)

■データエリア

C0C0~C0C2 VDPコントロールレジスタ書き込み用ポートアドレス補正用(OUT命令のあるアドレスの下位8ビットのテーブル)

C0C3 データエンドマーク

(&HFF)

C0C4~C0CF VDPステータスレジスタ読み出し用ポートアドレス補正用(IN命令のあるアドレスの下位8ビットのテーブル)

C0D0 データエンドマーク(&HFF)

C100~C1B0 スクロール用データ

*走査線割り込み設定前は以下の部分が異なる

C09C~C0A5 フックに設定するデータ

JP 0C05EH+ダミーデータ2バイト

JP 0C0A6H+ダミーデータ2バイト

補足

このプログラムでは走査線割り込みとタイマー割り込みを使っている。

■走査線割り込み

走査線割り込みとは、CRTが特定の走査線の表示を終えたときに発生するものである(水

平帰線割りこみ)。この機能を使うためには、R#0のビット4をセットし、割り込みをおこさせたい走査線番号をR#19に設定すればよい。ユーザー割り込みルーチンへの接続はフックH, KEYI (&HFD9A番地)を書き換えることで実現される。

■タイマー割り込み

タイマー割り込みは、CRTが画面を書き終わったあと(つまり走査線をすべて表示し終わったあと)、次の画面を書く準備をしているときに起こる(垂直帰線割りこみ)。

ユーザー割り込みルーチンを組むためには、いくつかの注意が必要になる。これについては、『MSX2テクニカル・ハンドブック』『MSX-Datapak』(どちらもアスキー)などに詳しく書かれているので参照してほしい。マシン語初心者にはわかりにくい部分があるが、このプログラムを解析すればより参考になるだろう。

ラスタースクロール中のライン横スクロールは、MSX2以

RASTER .FD4

```
1 CLEAR200,&HBFFF:DEFINTA-Z:A=&HC000:DEF
  USR=A:FORI=0T087:POKEA+256+I,7.5*COS(.07
  14*I)AND15:PRINT87-I:NEXT:POKEA+432,0::
2 FORI=0T03:READA$:FORJ=1T0LEN(A$)STEP2:
  POKEA,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):A=A+1:NEXTJ
  ,I:U=USR(1):DATA 23237EFE02D0473ADFF307
3 DATA 070787CB18CB1FA8F0A80F0F0FF53A070
  03CF53A06003CF521C0C016C00602F15E231C280
  31218F810F5F132DFF3F3D3983E80D39B3E0432F
  2FFD3983E93D39B219AFD119CC0060A4E1AEB71
4 DATA 12231310F7FBC9F33E01D39A3E8FD399D
  B980F30293E02D3983E8FD3981100C1DB98E6202
  0FADB99E62028FA1AD39A3E92D39B1C7BFEB120E
  71D1A32F1FFAFD3983E8FD398C35EC02143C3A6
5 DATA C000FB2101C11100C10157001AEDB0122
  100C11158C1015800EDB018E167777DFF3A3E454
  961656E728488969AFF:LIST:1992:=KOMEYA=:
```

プログラマから
ひとこと

演劇にはまっています

大学生になってから劇団に入って演劇にはまっていたので、パソコンにはまわっていませんでした。でもMSX・FANは毎月買っていましたよ。わたしを覚えてくれた方々ありがとうございます。よろしく。米屋のチャチャチャ 千葉・19歳



降のVDPが持つ画面表示位置補正機能により実現されている。横方向の表示位置補正には、R#18の下位4ビットを使う。

スクロール量の指定は-8~+7の範囲であり、符号付き4ビットで考えればよい。このプログラムでは、&HC10番地~&HC1B番地のデータがこのレジスタに書き込まれる。

このデータの前半は行1でCOS関数を使って作られている。ちなみにCOS関数の中の0.0714という数値は、 $2\pi/88$ である。0.0714をこの整数倍に書き換えて試してみるとおもしろいと思う。

後半はタイマー割り込み処理

で作られる。またこのデータはタイマー割り込み処理が行われるたびに循環する。

注意

このプログラムを解析しようとするときは、USR関数を一度も実行していないとき、A=USR(1)を実行した後、A=USR(0)を実行した後で、それぞれプログラムの内容が変わることに注意しなくてはならない。なお引数が0のときスクロール停止、1のときスクロール実行である。またスクロールしているときにこのプログラムをRUNすると暴走するので注意。マシン語の好きな人はぜひ解

析・研究にチャレンジしてほしい。きっとおもしろいと思うはずだ。
(馬場俊輔)



水中生物を釣ろう

MSX2/2+VRAM64K by ゴジラ研究会

▶遊び方は26ページ

変数の意味

おもな変数

- E……使ったエサの数
- F……スペースキーの入力フラグ⇒0=入力可能、1=入力不可可能。連続入力防止に使用
- H……ウキが沈んでからの時間用カウンタ⇒ウキのspray表示でパターン番号にも使用
- N……釣れた水中生物の種類⇒0~9の値で以下の種類を表す
 - 0:ハヤ
 - 1:フナ
 - 2:ヤマメ
 - 3:へらぶな
 - 4:うなぎ
 - 5:にじます
 - 6:さけ
 - 7:いわな
 - 8:やまめ
 - 9:カッパ
- N\$(n)……水中生物名データ⇒nは0~9で変数Nとおなじ
- S……獲物が逃げる時間⇒0~18の範囲で、2分の1にして釣れる水中生物の種類も表す
- S(n)……種類別釣果⇒nは0

~9で変数Nとおなじ

■その他の変数

- A\$……CHR\$(24)が入る⇒sprayパターンデータの一部。コントロールコードなどで変数で指定している
- C……水面に使う青のグラデーション用カウンタ⇒パレット切り換え時には輝度として、水面表示時には色コードとして使用
- I……ループ用
- R……乱数初期化用

プログラム解説

1 初期設定

- 画面の色設定●画面モード、sprayサイズ設定(sprayは8×8ドットの2倍表示)●グラフィック画面への文字表示準備●文字変数設定(sprayパターンの一部)●ウキのsprayパターン定義●データ読みこみループ開始●水中生物名データの読みこみ●データ読みこみループ閉じ●パレット切り換えループ開始●水面の色のパレット切り換え/青の輝度用カウンタ更新●切り換えループ閉じ●アクティブページ

(書きこみ画面)を1に切り換える●水中生物の名前データ(この行で読みこみ)

※配列変数N\$(n)のように、DIM文で宣言されていない配列変数は、添字の最大値を10として用意される

2 画面作成

- 画面消去●画面を青く塗る●波紋の色初期化●水面表示ループ開始●波紋描画/波紋の中を塗る/波紋の色更新●水面表示ループ閉じ●アクティブページを0に切り換え●画面枠の描画●水面のグラフィックをページ1の画面から複写して表示●釣り糸の描画●エサメーター表示●乱数初期化●使ったエサの数初期化●種類ごとの釣果用配列変数の初期化
- ※RND関数の初期化については補足参照

3 アタリがあったか?

- ウキのspray表示●ウキが沈んだか判定⇒[Hが0より大きい=ウキが沈んでいる]ウキが沈んでからの時間更新/獲物が逃げたか判定⇒[HがS+2より大きい=逃げた]使った

エサの数更新/ウキが沈んでからの時間初期化/効果音/行5へ飛ぶ【HがS+2以下=まだ逃げていない】次行へ【Hが0=ウキが沈んでいない】エサに水中生物が食いついたか乱数で判定⇒【約200分の1の確率で食いつく】逃げる時間を乱数で設定/ウキが沈んでからの時間設定

※変数Sは乱数により設定されているが、その範囲は0~18の整数となる

4 ヒットしたか?

- スペースキー入力判定⇒【入力があれば】前回入力がなく、ウキが沈んでいるか判定⇒【Fが0=前回入力がない、Hが0より大きい=ウキが沈んでいる】釣れた水中生物の種類設定/メッセージ表示位置指定/釣れた水中生物名表示/種類ごとの釣果更新/ウキが沈んでからの時間初期化/使ったエサの数更新/ウエイト(空ループ)/メッセージ消去/次行へ【Fが1=前回入力があった、またはHが0=ウキが沈んでいない】入力フラグ設定/行3へ飛ぶ【入

力がなければ]入力フラグ初期化/行3へ飛ぶ

※変数Fの入力フラグは、スペースキーが連続入力されるのを防ぐためにある。入力があれば1になり、次回入力があっても釣る判定をパスするようにしているのだ

5 釣果表示

●エサメーター表示更新●エサを使い切ったか判定⇒[Eが20=使い切った]釣果表示部分の消去/釣果表示枠の表示/メッセージ表示/釣果表示ループ開始●表示位置指定/水中生物名と釣果表示●表示ループ閉じ/スペースキー入力待ちループ(入力があればループ終了)/画面消去/アクティブページを1に切り換え/行2へ飛ぶ [Eが20より小さい=使い切っていない]行3へ飛ぶ

補足

RUNリプレイでないのはいいことだが、せっかくページ1にグラフィックを作成しているのに、リプレイのたびに作画しているのでは意味がない。行2のSETPAGE, 0より後の部分を別の行にして、そこへジャンプすればよかったと思う。

また、配列変数Sをループで初期化しているが、リプレイの

GOTO2の前に、

ERASE S

を実行するだけでOKなので、便利だから覚えておくといい。

■かんたんにする改造法

ゲームが難しい、という人は、行3の2行目左端にあるIF文の判定式を、

$H > S * 2 + 2$

のように右辺を大きくしてやれば、かなりかんたんになる。

■乱数初期化について

RND関数は、プログラムの実行開始から、発生する値が決まったパターンになっている。つまりこの作品でいえば、獲物の種類やウキの沈むタイミングが、RUNするたびにおなじになってしまうのだ。

そこで必要なのが行2の終わりにあるような、

$R = \text{RND}(-\text{TIME})$

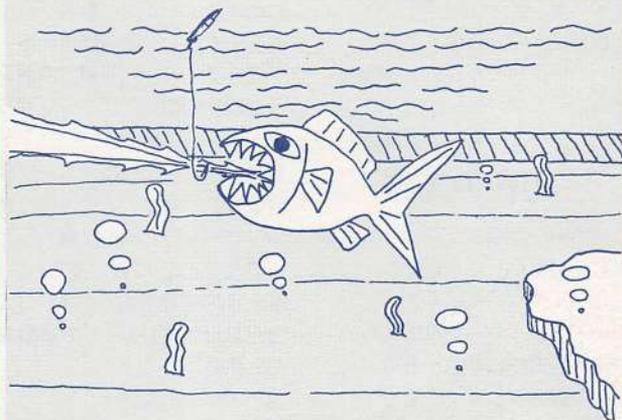
といった乱数の初期化なのだ。

RND関数のカッコの中の値(引数という)がマイナスの場合、乱数系列を変更して初期化することができる。ただし-1などの決まった値で初期化すると、発生する乱数の値にパターンができてしまうので、この作品のように、値が不特定なTIME変数を使って初期化していることが多いのだ。(MORO)

プログラマから
ひとこと

カツパ

初投稿です。採用されるわけではないだろうと思っていたので、とてもうれしいです。このゲームではカツパができることがありますが、まあ、速くつかまえることはできないでしょう。ここでプレイヤーの方々へひとことスピコン、連射は使用禁止です。話は変わりますが、このあいだ「X&Kガゼルの塔」を買いました。BGM4番は僕のお気に入りです。みなさんもさいてみましょう。最後にアマチュアプログラマのみなさん、プログラムを作るときはフローチャートを書こう。 **ゴジラ研究会 山形・14歳**



SUICHUU .FD4

```

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:A
$=CHR$(24):SPRITE$(0)=A$+A$+A$+"<<" +A$:S
PRITE$(1)=A$+A$+A$:FORI=0TO9:READN$(I):N
EXT:FORI=5TO12:COLOR=(I,0,0,C):C=C+1:NEX
T:SETPAGE,1:DATA"ハヤ","フナ","ヤマメ","へらふな",
"うなぎ","にしゝます","さけ","いわな","やまめ","カツパ"
2 CLS:PAINT(0,0),4:C=5:FORI=250TO25STEP-
45:CIRCLE(118,45),I,C,,.25:PAINT(118,45
),C:C=C+1:NEXT:SETPAGE,0:LINE(10,50)-(24
6,140),15,B:COPY(3,1)-(237,89),1TO(11,51
):LINE(126,90)-(126,51),14:LINE(20,165)-
(160,170),4,BF:R=RND(-TIME):E=0:FORI=0TO
9:S(I)=0:NEXT
3 PUTSPRITE0,(118,85),13,H:IFH>0THENH=H+
1:IFH>STHENE=E+1:H=0:BEEP:GOTO5ELSEELSEI
FRND(1)*200<1THENS=INT(RND(1)*19):H=1
4 IFSTRIG(0)THENIFF=0ANDH>0THENN=S/2:PRE
SET(50,190):PRINT#1,N$(N)"がつかれた。":S(N)=S
(N)+1:H=0:E=E+1:FORI=0TO600:NEXT:LINE(0,
190)-(250,200),1,BFELSEF=1:GOTO3ELSEF=0:
GOTO3
5 LINE(20,165)-(20+E*7,170),8,BF:IFE=20T
HENLINE(10,10)-(110,120),1,BF:LINE(10,10
)-(110,120),15,B:PRESET(12,12):PRINT#1,"
きょうのしょうかく":FORI=0TO9:PRESET(20,22+I*10):
PRINT#1,USING"& &/##";N$(I),S(I):NEX
T:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:SETPAGE
,1:GOTO2ELSE3

```



Frugal battle フルーガル・バトル

MSX MSX2/2+RAM8K by 村林恒

▶遊び方は26ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n)……ボールのX座標
W(n)……ミサイルのX座標増分
Y(n)……ミサイルのY座標

その他の変数

A(n)……攻撃フラグ⇒0=攻撃していない、1=攻撃中
I……ループ用
P……プレイヤー切り換えループ用⇒処理プレイヤー番号
Q……敵のプレイヤー番号
P(n)……プレイヤーの体力
S……スティック入力用
T……トリガー入力用
※解説中の配列変数の添字nは0または1でプレイヤー番号を表す

プログラム解説

1 ミサイル発射
●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●1行の文字数設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●スプライトパターン定義

プログラマから
ひとこと

昇天してしまいそう

速達の封筒が妙に厚かったので、期待しながら開けてみると、通知が2本分入っていて、昇天してしまいそうな村林です。1画面の採用は初めてなのでとても感激しています。私の場合、1本や2本送るよりも、4~5本まとめて送ったときの採用率が高いようです。たくさん送ったときは、なんとなく採用されそうな気がしてきて、そして採用通知が送られてくるというわけです。しかし、最近なかなかアイデアが思い浮かばないし、プログラムする時間もあまりないので、次に採用されるまでかなり時間がかかりそうですが、まだまだ投稿を続けるつもりです。それではまたいつか。

村林恒 青森・15歳

Frugal battle



*絵がへたご、すいません。

ループ開始●VDRAMのスプライトパターンジェネレーターテーブルにパターンデータを書きこむ●定義ループ閉じ●各プレイヤーのパラメータ初期化用ループ開始●体力、X座標、攻撃フラグ初期化●初期化ループ閉じ
2 ボール移動
●プレイヤー切り換えループ開始●スティック入力受け付け●トリガー入力受け付け●トリガーの入力判定⇒[入力があれば]ボールの座標を右へ移動 [入力がないければ]ボールの座標を左に移動
3 ミサイル発射
●ミサイル発射判定⇒[右または左の入力があり攻撃中でなければ]攻撃フラグ設定/ミサイルの座標設定
4 ミサイル表示
●攻撃中か判定⇒[攻撃中なら]ミサイルの座標更新/ミサイル表示/ミサイルが敵とおなじ高さになったか判定⇒[なっていない]攻撃フラグ初期化/ミサイル消去/行6の命中判定サブ呼び出し
5 ボール表示
●ボール表示●プレイヤー切り

換えループ閉じ●行2へ飛ぶ
6 命中判定サブ
●敵のプレイヤー番号計算●ミサイルと敵との命中判定⇒[命中していれば]効果音/敵の体力減少/各プレイヤーの体力表示/勝敗判定⇒[敵の体力が0なら]行8へ飛ぶ
7 もとの処理へもどる
8 ゲームオーバー
●メッセージ表示●ポート①のトリガーB入力待ち●もういちどRUNする

表示されるようにしておいて欲しかった。

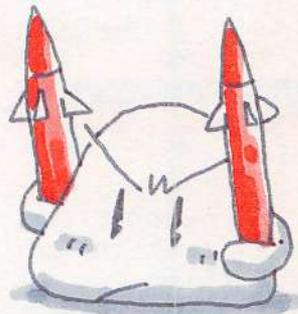
また、1プレイヤーから処理が実行され、どちらかの体力がなくなればその場で終了なので、1プレイヤーがやや有利だ

2人対戦ゲームはルールと舞台を作るだけなのでかんたんに作れるが、できるだけ公平にする工夫が必要だ。(MORO)

補足

投稿時の作品には不要な行があったので掲載リストでは削除してある(行100にRETURNのみがあり、実行されない)。

この作品ではどちらかのプレイヤーがダメージを受けないと、体力の表示がされない。リストには余裕があるので、始めから



F-BATTLE.FD4

```
1 SCREEN1,1:DEFINT A-Z:WIDTH8:COLOR9,1,5:
KEYOFF:FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+
MID$("3C42A5A5A581423C3C428D858181423C3C
3C3C3C1818181818181818183C3C3C3C",I*2+1,2)
):NEXT:FORI=0TO1:P(I)=5:X(I)=120:A(I)=0:
NEXT
2 FORP=0TO1:S=STICK(P):T=STRIG(P):IFT=-1
THENX(P)=X(P)-3*(X(P)<240)ELSEX(P)=X(P)+
3*(X(P)>16)
3 IF(S=3ORS=7)ANDA(P)=0THENA(P)=1:Y(P)=8
0+P*64:W(P)=-((S-5)*8)
4 IFA(P)=1THENY(P)=Y(P)+8-P*16:PUTSPRITE
P+2,(X(P)+W(P),Y(P)),8,P+2:IFY(P)<88ORY(P)
>136THENA(P)=0:PUTSPRITEP+2,,0:GOSUB6
5 PUTSPRITEP,(X(P),80+P*64),15,P:NEXT:GO
TO2
6 Q=1-P:IFABS(X(P)+W(P)-X(Q))<10THENSOUN
D8,31:SOUND6,31:SOUND7,1:SOUND12,5:SOUND
13,0:P(Q)=P(Q)-1:LOCATE0,0:PRINT"1P"P(0)
:PRINT"2P"P(1):IFP(Q)=0THEN8
7 RETURN
8 PRINTP+1;"Pの勝ち!":FORI=0TO1:I=-STRIG(3)
:NEXT:RUN
```

＜ファンダムニュース/ここだけの話②＞岐阜県に加藤俊之くん(17歳)からの情報。1月号掲載の「Gravit2」でプレイ中の「ザ——」という効果音以外に「ファイトッ、ファイトッ」という女の子の掛け声が聞こえるとか。ものはためにボリューム最大で十数回プレイしたが、何となくそんな気がするかなという程度で結局、耳が痛くなっただけであった。もし加藤くん以外にも聞こえるという人がいたら欄外情報局まで。(シ)

UFOピッチャー

MSX MSX2/2+RAM8K by なっと☆ASUKA

▶遊び方は27ページ

変数の意味

スプライト関係

※添字nの配列は、n=0のときプレイヤー1、n=1のときプレイヤー2に使用される。

D(n)……クレーンのY座標の移動増分

E(n)……クレーンのX座標の移動増分

X(n)、Y(n)……クレーンの座標

C……ヌイグルミの移動増分更新用カウンタ

Q……ヌイグルミの移動増分更新用

R……ヌイグルミのY座標およびヌイグルミの色設定用

Z……ヌイグルミの移動増分

ZZ……ヌイグルミのX座標

TY……ヌイグルミのY座標

スプライトパターン番号

0 : クレーン

1 : ヌイグルミ

その他の変数

AS……人数入力用

G(n)……クレーンが壁に反射した回数

H、I、J……ループ用

HI……ハイスコア

M……逃したヌイグルミの数

P……プレイヤー人数-1

S(n)……スコア

W……2人プレイで勝ったプレイヤー

プログラム解説

10~20 初期設定

10 画面初期化/文字列領域の確保/グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字出力準備/変数整数型宣言/ハイスコアの設定

20 スプライトパターン定義

30~60 ゲーム開始準備

30 画面クリア/メッセージ表示

40 プレイヤー人数入力および入力待ち

50 ゲーム画面の作成/変数の初期値設定

60 ハイスコア表示/もし1人プレイならインターバル割り込み指定・許可(ウエイトをかけるため)

70~110 ゲームメイン

70 クレーンY方向の移動/下の床にクレーンが接触したなら反射回数をカウント

80 クレーンX方向の移動/クレーン落下中にクレーンが左右の壁に接触したなら反射回数をカウント

90 クレーン表示/クレーンがヌイグルミをキャッチしたなら行120へ

100 ヌイグルミの移動/ヌイグルミが左の壁に達したとき⇒[2人プレイなら]ヌイグルミのY座標を更新し右端へ[1人プレイなら]行170へ

110 ヌイグルミを表示/行70へ

120~150 スコア表示等

120 クレーンを引き上げる

130 スコア表示

140 ヌイグルミの移動速度を更新/現在のスコアがハイスコアを越えたらハイスコアを更新し表示

150 2人プレイの勝者判定⇒[決着がついていなければ]行100へ

160~190 ゲーム終了

160 2人プレイの勝者表示/行180へ

170 (1人プレイ時の)ゲームオーバー表示

180 キーバッファクリア

190 リターンキーが押され

たらりプレイ

200 1人プレイ時のウエイト

サブ(インターバル割り込み用)

(シゲル)

プログラマから
ひとこと

おわびします

1月15日20時6分、釧路沖を中心に大規模な地震がありました。我が故郷青森では震度5を記録した地域もあり、私の住んでいる栃木にまで、その余波は伝わってきました。そのとき、私は実家に電話もせず何をしてたのか? じつは友達と深夜までトランプに燃えていたのです。この場を借りて青森の家族におわびします。ごめんなさい。心配はしてたんです。仕送り止めないでね。それはさておき、私の友人にはプログラムを組める

UFO-PITCHER



おっちゃん(2人プレイ)とウエイト(1人プレイ)

者はおろか、パソコンユーザーさえいません。だから彼らの、投稿ゲームを見る目は不可解で、「WHIZだもんね♡」をクソゲー呼ばわりするかと思えば、「新幹線スナイパー」を最高だと言ったりします。こんな環境は自分にとって良いのか否か? (私はある意味では良いと思う)

なっと☆ASUKA 栃木・19歳

UFOPITCH.FD4

```

10 SCREEN2,1:COLOR15,1,12:CLEAR1000:OPEN
"GRP:"AS#1:DEFINTA-Y:HI=50
20 SPRITE$(0)=CHR$(24)+CHR$(24)+"<フテ♥BS"
:SPRITE$(1)="f~oo"+CHR$(255)+"~sf"
30 CLS:PRESET(0,0):PRINT#1,"なんじゃ??"
40 AS=INKEY$:IF AS="1" OR AS="2" THEN P=
VAL(AS)-1 ELSE 40
50 LINE(0,0)-(255,191),12,BF:LINE(60,0)-
(180,191),1,BF:FORI=0TO1:Y(I)=0:D(I)=16:
E(I)=8:S(I)=0:PUTSPRITEI+3,(14,I*32+16),
I+7,0:NEXT:X(0)=60:X(1)=156:C=1
60 Z=.4:ZZ=0:PRESET(16,80):PRINT#1,USING
"HI###":HI:IF P=0 THEN PUTSPRITE1,(0,207
),0:ON INTERVAL=10 GOSUB 200:INTERVAL 0
N ELSE INTERVAL OFF:Z=1
70 FOR I=0 TO P:IF Y(I)>0 OR STRIG(I) TH
EN Y(I)=Y(I)+D(I):IF Y(I)>176 THEN D(I)
=-D(I):G(I)=G(I)+1:BEEP ELSE IF Y(I)<0
THEN D(I)=16:G(I)=1
80 X(I)=X(I)+E(I):IF X(I)>=164 OR X(I)<
60 THEN E(I)=-E(I):IF Y(I)>0 THEN G(I)=G
(I)+1:BEEP
90 PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),I+7,0:IF Y(I)=
TY THEN IF ABS(X(I)-ZZ)<12 THEN 120
100 NEXT:ZZ=ZZ-Z:IF ZZ<=58 THEN M=M+1:R=
INT(RND(-TIME)*10)+2:TY=R*16:ZZ=156:IF P
=0 AND M=2 THEN 170
110 PUTSPRITE2,(ZZ,TY),R,1:GOTO70
120 FORJ=Y(I)TO0STEP-4:PUTSPRITEI,(X(I),
J),I+7,0:PUTSPRITE2,(ZZ,J),R,1:NEXT:ZZ=0
:Y(I)=0:S(I)=S(I)+G(I):C=C+1:D(I)=16
130 M=0:Y=I*32+24:LINE(24,Y)-(56,Y+16),1
2,BF:PRESET(24,Y):PRINT#1,S(I):PRESET(24
,Y+8):PRINT#1,"x":G(I):G(I)=1
140 Q=(CMOD10=0):Z=Z+Q*.4:C=C+Q:IFS(I)>
HITHENHI=S(I):LINE(16,80)-(56,88),12,BF:
PRESET(16,80):PRINT#1,USING"HI###":HI
150 IFS(I)>=30ANDP=1THENW=I+1ELSE100
160 PRESET(88,80):PRINT#1,USING"#P0 かち":
W:GOTO180
170 PRESET(88,80):PRINT#1,"GAME OVER"
180 IF INKEY$<>" THEN 180
190 IF (PEEK(-1044)AND128)=0THEN30ELSE190
200 FORH=0TO50:NEXT:RETURN

```

LET'S SWIM!

レッツ・スイム

MSX MSX2/2+RAM32K by J

▶遊び方は27ページ

変数の意味

プレイヤー関係

※添字nの配列は、n=0のときプレイヤー1、n=1のときプレイヤー2に使用される。

- A(n)……ゴール判定用
- H(n)……疲労度
- N(n)……移動増分
- P(n)……スプライトパターン番号
- S(n)……泳いでいるかどうかのフラグ⇒0:泳いでいない、1:泳いでいる
- Y(n)……現在のY座標
- Y……マイキャラを基準とした相手キャラのY座標

スプライト面番号

- 0:左の川のプレイヤー1
- 1:左の川のプレイヤー2
- 2:右の川のプレイヤー1
- 3:右の川のプレイヤー2
- 4:左の川の立て札
- 5:右の川の立て札

その他の変数

- A……汎用

- AS……データ読み込み用
- I、J……ループ用
- Q……2人分の処理をするためのループ用
- U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

- 10 スプライトサイズ設定/マシン語領域確保/画面初期化/変数整数型宣言/マシン語データ書き込み
- 20 スプライトパターン、川のキャラクターパターンおよび色データ書き込み
- 30 ゲーム画面作成/変数初期化
- 40 ループ開始/マイキャラを表示/マイキャラを基準として相手キャラのY座標を計算し相手キャラを表示/立て札を表示/ループ終了
- 50 ゴール判定/ゴールしたなら勝敗を判定してメッセージ表示後、リプレイ待ち
- 60 ループ開始/疲労度および移動増分を減らす/トリガー連続入力の禁止/泳いでいるのならスプライトパターンを変えて移動増分を更新/泳いでいない

- ときにキー入力があったならスプライトパターンを変えて移動増分および疲労度を更新
- 70 プレイヤーのY座標更新/川の波のスクロール
- 80 ループ終了/行40へ
- 90~130 プレイヤーのスプライトパターンデータ
- 140 立て札のスプライトパ

ターンデータ

マシン語解説

C000~C01F
USR(n)で呼び出されるマシン語プログラム。引数が0なら左の川、8なら右の川を1ドット下にスクロールさせる
(シゲル)

SWIM .FD4

```

10 SCREEN1,2: CLEAR200,&HC000: WIDTH32: COL
OR15,12,1: KEYOFF: DEFINTA-Z: A=&HC000: DEFU
SR=A: FORI=0TO31: POKEA+I,VAL("&H"+MID$( "2
107033AF8F74F060009CD4A004F06072BCD4A002
3CD4D002B10F579CD4D00C9",I*2+1,2)): NEXT
20 FORI=0TO15: READAS: AS="FF"+AS+"FF18181
8": FORJ=0TO9-22*(I<5): VPOKE14336+I*32+J,
VAL("&H"+MID$(AS,(J-(I<5))*2+1,2)): NEXT:
VPOKE768+I,VAL("&H"+MID$( "11919444451192
88",I*2MOD16+1,2)): NEXT: VPOKE8204,84
30 FORI=0TO23: FORJ=0TO15: VPOKE6148+I*32+
J-(J>7)*8,96+J*8: NEXTJ,I: FORI=0TO1: Y(I)=
0:N(I)=0:S(I)=0:P(I)=0:H(I)=0: NEXT: BEEP
40 FORQ=0TO1: PUTSPRITEQ,(44+152*Q,88),3+
Q*6+(H(Q)>20),P(Q): Y=88-Y(Q)+Y(1-Q): PUTS
PRITEQ+2,(172-104*Q,Y-(Y<-160RY>190)*(20
7-Y)),3+Q*6+(H(Q)>20),P(Q): PUTSPRITEQ+4,
(128*Q+96,78+Y(Q)+(78+Y(Q)<0)*(Y(Q)-129)
),15,(78+Y(Q))*256+5:A(Q)=(Y(Q)>2560): NE
XT
50 IFA(0)ORA(1)THENFORI=1TO2: LOCATEI*16-
12,5: PRINTMID$("YOU WONYOU LOSTDRAWGAME
",-A(0)*I*8-A(1)*(3-I)*8-7,8): NEXT: FORI=
0TO1: I=- (STICK(0)<>0): NEXT: CLS: GOT030
60 FORQ=0TO1: H(Q)=H(Q)+(H(Q)>0): N(Q)=N(Q)
+(N(Q)>0): S(Q)=-S(Q)*STRIG(Q): IFP(Q)THE
NN(Q)=N(Q)-(P(Q)=4)*(5-(10-H(Q))*7)*(H(Q)
<70)+INT(RND(1)*3)-N(Q): P(Q)=P(Q)+(P(Q)
>0)ELSEIFSTRIG(Q)ANDS(Q)=0THENS(Q)=1:P(Q)
)=4:N(Q)=(4-N(Q))*(N(Q)>3): H(Q)=H(Q)+7
70 Y(Q)=Y(Q)+N(Q)-1: IFN(Q)THENFORI=0TON(
Q)-1: U=USR(Q*8): NEXT
80 NEXT: GOT040
90 DATA 0101020205070503010101020202020
0000808040C04080000000808080808080
100 DATA 0000020205070907010101020204040
0000808040C020C00000008080404000
110 DATA 00000000107050B000101020404040
0000000000C040A06000008040404000
120 DATA 00000000103110B000101060408000
00000000008010A0600000C040200000
130 DATA 00000408090B0503010101020402000
00000402020A04080000008040800000
140 DATA C3DBDBDBC3,91D5D5D5D1,8FE989B98
9,8FE989E989,8FA989E9E9,8FB989E989,8FB98
9A989,8FA9E9E9E9,8FA989A989,8FA989E989,9
FD5D5D5D5

```

プログラマから ひとこと

不安だ

2か月連続の採用だ/でも、いっしょに送った、ほかの2つのほうが、これより、すーっとおもしろいのに……。もしかしら選考会のギリギリに届いたから、来月に回されたのだから。不安だ。それは、ともかく、このゲームの見所といえば、なめらかな平泳ぎのフォームでしょうか。なかなか、リアルに泳いでいる感じが出せたと思います。ところで、9月頃に送った、AVフォーラムのオープニングはどうなったのですか? 投稿ありがとうございますも載っていないし、AVフォーラムのコーナーにも使われていない……。不安だ。

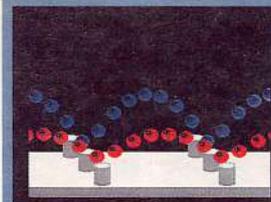
J 大阪・14歳



周期球

MSX2+以降 by HASEMAKO

▶遊び方は28ページ



変数の意味

球用配列変数

※解説中のnは0=赤球、1=緑球、2=青球

A(n)……1周期での球nの表示個数

Y(n, m)……球nの位置mでのY座標増分⇒mの範囲はnによって0なら0~27、1なら0~31、2なら0~35

YY(n)……球nのY座標増分計算時の角度用

ループ用変数

I, J……汎用ループ用

K……球の種類切り換えループ用⇒値と球との対応は0=赤球、1=緑球、2=青球

P……ページ切り換えループ用

WA……ウエイト⇒スクロール時の時間待ちループの終値

その他の変数

AS……マシン語データ読みこみ用

C……球の色に使うパレットの切り換え用

S(n)……スティック入力値に対するウエイトの増分用

U……USR関数呼び出し用

V……VDP(9)の値保存用

プログラム解説

10 マシン語領域確保/変数の型宣言/配列変数宣言/USR

関数定義/VDPレジスタの値保存/スプライト表示禁止/ウエイト増分設定/ウエイト設定

20 CTRL+STOPキー入力時の割りこみ先指定、許可

30 球の種類用ループ開始/1周期での球の個数設定/球のY座標増分計算・設定/球の種類用ループ閉じ

40 マシン語書きこみ

50~60 画面初期化/パレット切り換え

70~80 ループ1(ページ切り換えループ)開始/ページ初期化⇒ページ0なら球の元絵作成

90 土台表示

100 ループ2(球の種類切り換えループ)開始

110~120 支柱作画

130~140 ループ3(球配置用ループ)開始/球の元絵を縦1ラインごとに左半画面内に複写して配置/ループ3、ループ2閉じ

150~160 画面左半分を右半分に複写する/ループ1閉じ

170 ページ0の画面にある球の元絵消去/画面の左端Bドットを目隠し指定

180 スティック入力によるウエイト更新、調整

190 ウエイト/USR関数呼び出し(画面スクロール)/行

180へ飛ぶ

200 スプライトの表示を可能にする/プログラム終了

210 マシン語データ(行40で読

みこみ)

マシン語解説

■USR0:スクロール処理

D000~D00E ディスプレイページ(表示画面)切り換え

D00F~D02A ハードウェアによる横スクロール処理

D02B~D04C スペースキー入力判定⇒連続入力判定、スクロールカウンタ増分設定

D04D~D056 スクロールカウンタ更新

D057~D05D CAPSキーによる高速モード判定⇒高速モードならD000Hに飛ぶ

D05E~D066 カーソルキー入力/上キーによる高速モード判定⇒高速モードならD000Hに飛ぶ

D067 BASICへもどる

■ワークエリア

D068 スクロールカウンタ⇒0~255の値で4倍して表示開始X座標に使用。下位2ビットは表示ページ(0~3)を表す

D069 スクロールカウンタ

増分⇒1または-1(FFH)

D06A スペースキーの連続入力フラグ⇒-1(FFH)=連続入力中、0=連続入力でない

補足

支柱と球の作画および球の配置時に、ちょっとしたくふうがされている。

例えば、支柱のグラフィックはCIRCLE命令をループで繰り返して作画し、上部を白く塗って完成するが、最後の楕円の色を変えることでPAINTがうまくいくようにしている。

プログラムでグラフィックを作成し使用する勉強になるので、よく確認しておくよ。

マシン語では、トリガー入力判定時やCAPSの状態判定で、Aレジスタの値が0かどうかを調べるのに、シフト命令を使いCYフラグで判定しているが、これは、OR Aを実行して、Zフラグで判定するほうがレジスタの内容が変化しないし、考え方として正しい。(MORO)

プログラマからひとこと

あなたのおすすめは!

★私のおすすめTV番組①怪獣ゾーンへようこそスタートレック②振り返れば奴がいる(まだ初回しか見ないけど)③ヒーローは眠らない(毎回古いTVアニメを4話まとめて放送する番組。次回は、ゼビ、妖怪人間ベムにしてほしい。いままでは、エースをわらえ、パビル二世、デビルマンなどをした)。★SCOカードリッジ製作記事を、MSX-FANで特集しては? ★米チャ、Come back。(編集部から電話してみるか)。★表紙が新しくなって、センスが良くなったと思う。★初めてアセンブラ(Simple ASM)を使ってみたが、なかなか便利だ。★高速モードではCTRL+STOPでブレイクできないが、もしかしら編集部の人が生きているかもしれない。 HASEMAKO 兵庫・28歳



S-BALL .FD4

```
10 CLEAR 200,&HCFFF:DEFINT A-W:DIM A(2),
YY(2),Y(2,35):DEFUSR=&HD000:V=VDP(9):VDP
(9)=V OR 2:S(3)=-10:S(7)=10:WA=200
20 ON STOP GOSUB 200:STOP ON
30 FOR J=0 TO 2:A(J)=7+J:YY(J)=3.14159/(
A(J)*4):FOR I=0 TO A(J)+4-1:Y(J,I)=SIN(I
*YY(J)):NEXT:NEXT
40 READ AS:FOR I=0 TO LEN(AS)/2-1:POKE &
HD000+I,VAL("&H"+MID$(AS,I*2+1,2)):NEXT
50 COLOR 0,0:SCREEN5:COLOR=(13,4,4)
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:C=(-(7-J)*2):
COLOR=(J+I*4+1,C*(I=0),C*(I=1),C*(I=2)):
NEXT:NEXT
```

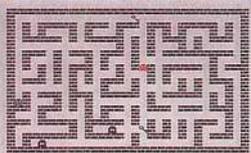
```
70 FOR P=0 TO 3:SETPAGE P:P:CLS
80 IF P=0 THEN FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3
:COLOR J*4+I+1:CIRCLE(11+J*22-I,11-I*.8)
,7-I*1.6:PAINT STEP(0,0):NEXT:PSET STEP(
0,0),15:NEXT
90 LINE(0,160)-(255,200),15,BF:LINE(0,20
1)-(255,211),13,BF
100 FOR K=2 TO 0 STEP-1:COLOR 13
110 FOR I=0 TO 20:IF I=20 THEN COLOR 14
120 CIRCLE(47-K*16,195-K*16-I)*.8,,,,.4:N
EXT:PAINT STEP(0,0),15,14
130 FOR I=0 TO A(K)-1:FOR J=0 TO 21:COPY
(K*22+J,0)-STEP(0,21),0TO((36+J-K*16+(I+
P)/4)*128/A(K))MOD128,158-K*16-Y(K,I*4+P)
*(30+K*30),P,TPSET:NEXT:NEXT
140 NEXT K
150 COPY(0,0)-(127,211),PTO(128,0),P
```

```
160 NEXT P
170 SETPAGE,0:FOR I=0 TO 1:LINE(I*128,0)
-STEP(65,21),0,BF:NEXT:SETSCROLL,,1
180 WA=WA+S(STICK(0)):IF WA<0 THEN WA=0
ELSE IF WA>240 THEN WA=240
190 FORI=0TOWA:NEXT:U=USR(0):GOTO 180
200 VDP(9)=V:END
210 DATA "3A68D0E60332F5FADD213D01CD5F01
3A68D0CB3FCE00470E1ACD47003A68D0E601CB27
CB27470E1BCD47003E00CD00CB2F3805326AD0
18143A6AD03C280E3A69D0030EFF3269D03EFF32
6AD03A68D02169D0863268003A68D0CB3FCE00
00CD0500FE012899C90000"
```



当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者 ⑤涙のキャンパス=茨城県/海老沢敦<静岡県>大場健司・白畑研/⑥「ほほ梅麿のC G描き方入門」=岐阜県/岩倉雄一郎<岡山県>川上和彦<岡山県>徳永太一/⑦「スーパープロコ4」=埼玉県/野村和之<神奈川県>鈴木龍一郎<滋賀県>石野肇



Dead end 2

デッド・エンド・ツー

MSX2/2+ VRAM64K by 村林恒

▶遊び方は28ページ

変数の意味

座標

- KX, KY.....一時変数
- X1, Y1.....プレイヤー1キャラの位置(テキスト)
- X2, Y2.....プレイヤー2キャラの位置(テキスト)
- U.....プレイヤー1勝利デモの速度Y成分(スプライト)
- Y.....プレイヤー1勝利デモのY座標(スプライト)

スプライトパターン番号

- ※カッコ内はスプライト面番号
- 0: プレイヤーキャラ(0, 1)
- 1: 照明弾(2)

パターン定義キャラクタ

- 96(`): 壁
- 104(h): 照明弾数表示キャラ
- 112(P): 青鍵
- 113(q): 青扉
- 120(x): 赤鍵
- 121(y): 赤扉

その他の変数

- A\$, H.....一時変数
- I, K.....ループカウンタ
- K1, K2.....青鍵・赤鍵取得フラグ
- M.....照明弾の残り
- R.....ダミー(乱数初期化用)
- S.....スティック入力値
- T.....トリガー入力値
- V.....プレイヤー1キャラの位置にあるキャラクタ検知用

プログラム解説

- 初期化
- 10~20 画面初期化/整数型宣言/乱数初期化
- 30 スプライトジェネレーターテーブル設定
- 40~50 パターンジェネレーターテーブル設定
- 60 カラーテーブル設定
- 70~80 お待たせメッセージ
- 90~150 迷路作成
- 160~180 アイテム表示
- 190~200 照明弾数表示

- 210 変数初期化
- 220 プレイヤーキャラ表示/メッセージ/ディレー/インターバル割り込み/インターバル割り込み許可
- プレイヤー1キャラの処理
- 230~300 移動
- 310 アイテム判定
- 320 照明弾判定
- プレイヤー2キャラの処理
- 330~380 移動
- 390~400 プレイヤー2勝利判定
- サブルーチン、エンディング
- 410~450 アイテム処理サブ(プレイヤー1勝利判定を含む)
- 460~510 照明弾サブ
- 520~540 プレイヤー2勝利
- 550~580 鍵取得効果音サブ
- 590~620 プレイヤー1勝利

- 630~650 50秒警告サブ
- 660~680 引き分け

改造法

制限時間を変えるには、行220、行640を変えればいい。例えば、行220の終わりのほうの「3000」を「14400」に、行640の終わりのほうの「600」を「3600」にすれば、4分で警告、警告後1分で引き分けとなる。

行220の数値が警告までの秒数の60倍で、行640の数値が警告から引き分けまでの秒数の60倍で、それぞれの値の上限は65535(約18分)だ。

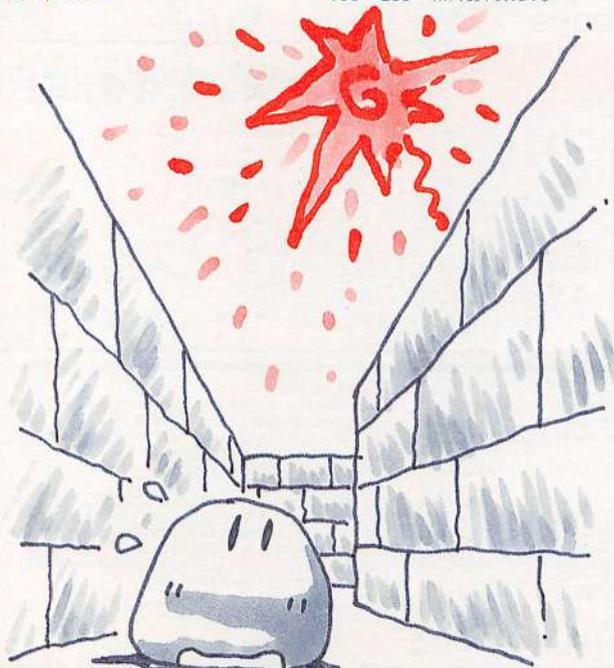
制限時間をなくしたければ、行220の最後の「: INTERVALON」を削除すればいい。(ジクル)

プログラマからひとこと

復活を祈る

どうしてソフトハウスのみなさんは、MSXでソフトを作るのがそんなに嫌なのでしょうか。最近MSXにはほとんどソフトが出ていないので、オンセールのコーナーが終わったり、ばおばおさんが「移植希望順位を紹介するだけだったら意味がない」というのもうなすけます。コナミはPCエンジンやメガドライブに行ってしまうし(光栄もしかり)、ファルコムも最近MSX界ではぜんぜん名前を聞かなくなってしまったし、新作発売予定表には、何年も前から発売日未定になっているソフトもあるし、シムシティはなかなか出ないしと、まったく明るい要素がありません。MSXは普及台数が多いのですから、ソフトを出せばそれなりに売れるはず。MSXが復活することを祈りたいです。

村林恒 青森・15歳



DEADEND .FD4

```

10 '●●● ショキッテイ 1 ●●●
20 SCREEN1,0:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):WIDT
H32:COLOR15,0,0:KEYOFF
30 FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("3C7E5ADB0B7E7EE70000183C3C180000",I*2+
1,2)):NEXT
40 FORI=0TO7:VPOKE768+I,VAL("&H"+MID$("D
FDFDF00FBFBFB00",I*2+1,2)):VPOKE832+I,VA
L("&H"+MID$("081818E667181810",I*2+1,2))
:NEXT
50 AS="609090700A0502013C7EFFDBC3DBFFFF"
:FORI=0TO15:VPOKE896+I,VAL("&H"+MID$(AS,
I*2+1,2)):VPOKE960+I,VAL("&H"+MID$(AS,I*
2+1,2)):NEXT
60 VPOKE8204,&H10:VPOKE8205,&HA0:VPOKE82
06,&H50:VPOKE8207,&H80
70 '●●● メイロヲ ツクル ●●●
80 LOCATE9,21:PRINT"しはらく おまちたさい"
90 LOCATE0,0:PRINTSTRING$(31,"")
100 FORI=1TO19:LOCATE0,I:PRINT"";SPC(29
);"" :NEXT
110 LOCATE0,20:PRINTSTRING$(31,"")
120 FORI=2TO28STEP2:FORK=2TO18STEP2
130 LOCATEI,K:PRINT"" :H=RND(1)*4
140 IFH=0THENLOCATEI,K-1:PRINT""ELSEIFH
=1THENLOCATEI+1,K:PRINT""ELSEIFH=2THENL
OCATEI,K+1:PRINT""ELSELOCATEI-1,K:PRINT
""
150 NEXTK,I:FORI=0TO1
160 KX=RND(1)*15+16*I:KY=RND(1)*21:IFVPE
EK(6144+KX+KY*32)<>32THEN160ELSELOCATEKX
,KY:PRINTCHR$(113-I)
170 KX=RND(1)*15+16*I:KY=RND(1)*21:IFVPE
EK(6144+KX+KY*32)<>32THEN170ELSELOCATEKX
,KY:PRINTCHR$(121-I)
180 NEXT:LOCATE0,21:PRINTSPC(32)
190 '●●● ショキッテイ 2 ●●●
200 LOCATE1,21:PRINT"hhh"
210 X1=1:Y1=1:X2=29:Y2=19:K1=0:K2=0:M=3
220 PUTSPRITE0,(X1*8,Y1*8-1),12,0:PUTSPR
ITE1,(X2*8,Y2*8-1),13,0:LOCATE12,21:PRIN
T"READY!":FORI=1TO1000:NEXT:LOCATE12,21:
PRINT"" :ONINTERVAL=3000GOSUB640:IN
TERVALON
230 '●●● メインルーチン ●●●
240 S=STICK(0):T=STRIG(0)
260 IFS=3ANDVPEEK(6144+X1+1+Y1*32)<>96TH
ENX1=X1+1
270 IFS=7ANDVPEEK(6144+X1-1+Y1*32)<>96TH
ENX1=X1-1
280 IFS=1ANDVPEEK(6144+X1+(Y1-1)*32)<>96
THENY1=Y1-1
290 IFS=5ANDVPEEK(6144+X1+(Y1+1)*32)<>96
THENY1=Y1+1
300 PUTSPRITE0,(X1*8,Y1*8-1),12,0
310 V=VPEEK(6144+X1+Y1*32):IFV<>32THENGO
SUB420
320 IFT=-1ANDM<>0THENLOCATEM,21:PRINT""
:M=M-1:GOSUB470
330 S=STICK(1)

```

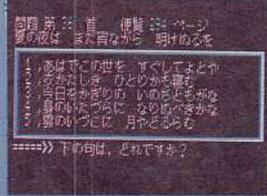
```

340 IFS=3ANDVPEEK(6144+X2+1+Y2*32)<>96TH
ENX2=X2+1
350 IFS=7ANDVPEEK(6144+X2-1+Y2*32)<>96TH
ENX2=X2-1
360 IFS=1ANDVPEEK(6144+X2+(Y2-1)*32)<>96
THENY2=Y2-1
370 IFS=5ANDVPEEK(6144+X2+(Y2+1)*32)<>96
THENY2=Y2+1
380 PUTSPRITE1,(X2*8,Y2*8-1),13,0
390 IFX1=X2ANDY1=Y2THEN530
400 GOTO240
410 '●●● 1P カクシヨハンテイ ●●●
420 IFV=112THENLOCATEX1,Y1:PRINT"" :GOSU
B560:K1=1:LOCATE5,21:PRINT"p":RETURN
430 IFV=120THENLOCATEX1,Y1:PRINT"" :GOSU
B560:K2=1:LOCATE7,21:PRINT"x":RETURN
440 IFV=113ANDK1=1THEN600
450 IFV=121ANDK2=1THEN600ELSEReturn
460 '●●● 1P ショウメイダツン ●●●
470 FORI=1TO36
480 PUTSPRITE2,(X1*8,Y1*8-1-I),10,1
490 SOUND8,15:SOUND7,56:SOUND0,I*4+50:NE
XT:PUTSPRITE2,,0:FORI=8204TO8207:VPOKEI,
&H10:NEXT:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND7,1:S
OUND12,250:SOUND13,0
500 FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(0,I,I,I):FORK
=1TO100:NEXTK,I
510 VPOKE8204,&H10:VPOKE8205,&HA0:VPOKE8
206,&H50:VPOKE8207,&H80:RETURN
520 '●●● ケームオーバー(1Pマケ) ●●●
530 INTERVALOFF:VPOKE8204,&H98:LOCATE11,
21:PRINT"GAME OVER"
540 PUTSPRITE0,,RND(1)*16:IFINKEY$<>CHR$
(13)THEN540ELSERUN
550 '●●● コウカオン ●●●
560 FORI=250TO90STEP-40
570 FORK=ITOI-80STEP-15
580 SOUND8,15:SOUND7,56:SOUND0,K:NEXTK,I
:SOUND0,0:RETURN
590 '●●● ケームオーバー(2Pマケ) ●●●
600 INTERVALOFF:Y=Y1*8-1:VPOKE8204,&H98:
U=-6:LOCATE11,21:PRINT"GAME OVER"
610 Y=Y+U:U=U+1:PUTSPRITE0,(X1*8,Y),12,0
:IFU>6THENU=-6
620 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN610ELSERUN
630 '●●● ケイコクオン ●●●
640 INTERVALOFF:SOUND8,15:SOUND7,56:FORI
=1TO20:SOUND0,80:FORK=1TO20:NEXT:SOUND0,
200:FORK=1TO20:NEXTK,I:SOUND0,0:ONINTERV
AL=600GOSUB670:INTERVALON
650 RETURN
660 '●●● ケームオーバー(ヒキワケ) ●●●
670 INTERVALOFF:VPOKE8204,&H98:LOCATE13,
21:PRINT"ひきわけ"
680 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN680ELSERUN

```



●2月号FFBプレゼント当選者 (三重県)中嶋健一郎(大阪府)塚本貴弘(兵庫県)藤浪広佳・前田貴司(愛媛県)野首信隆(福岡県)石川昌弘・中村孝浩
(熊本県)浜村輝哉 (ほか20名)



小倉百人一首

MSX2+以降 by ZEEDEN岡林だい

▶遊び方は29ページ

変数の意味

歌関係

- Q……出題された歌の番号(0~99)⇒以下の各配列の添字nとして使用される
- QS(n)……歌の上の句
- AS(n)……歌の下句
- NS(n)……歌の読み人
- E(n)……出題時に下の句が選択肢として選ばれているかどうかのフラグ⇒0:選ばれていない 1:選ばれている
- F(n)……n番目の歌が出題されたとき正解したかどうかのフラグ⇒0:不正解 1:正解

その他の変数

- A……正解の選択肢番号(汎用変数としても使用される)
- AS……出題時にプレイヤーが選んだ選択肢番号
- H……正解数
- I、J……ループ用
- MS……MML文字列が入る⇒各効果音のオクターブ、テンポ、音量および音色等を指定し、音階データとともにPLAY文で実行する
- P……カラーコードチェック用
- R……乱数初期化用および出題する歌の選択用、正解の選択肢の設定用
- S……出題時にプレイヤーが選

- んだ選択肢番号を数値に変換
- U……USR関数(キーバツフアクリア)呼び出し用
- W……トライ数
- X、Y……ゲーム画面作成時の座標指定用

ユーザー定義関数

FNP……出題された歌が「改訂版 新総合国語便覧」(第一学習社)の何ページに掲載されているかを返す

VRAMページ割り当て

- 0: ゲーム画面
- 1: 拡大文字「間違い」
- 2: 拡大文字「正解」
- 3: タイトル文字「小倉百人一

プログラム解説

- 10~20 REM文
- 30~70 初期設定
- 30 文字列領域確保/漢字モード/画面初期化/変数整数型宣言/歌データの読み込み/各ページのクリア
- 40 USR関数、ユーザー定義関数定義
- 50 REM文
- 60~70 パレット切り換え
- 80~150 VRAMページへの書き込み
- 80 REM文
- 90~100 ページ3にタイトル文字を書き込む



プログラマからひとこと 「こくら」君がかわいいそう

突然ですが、この作品のタイトル「小倉百人一首」は、「こくらひやくにんいっしゅ」と読みます。正しくは「おくら〜」ですが……。なぜこのようにしたのかというと、小倉という名字を「おくら」と読まれる「こくら」君がかわいそうだったからです。ところで、このプログラムは冬休みの課題に百人一首の暗記というのがあったので作ってみました。まったく知らない状態からでも2、3回集中してやれば、正解率80パーセントぐらいまでできると思います。覚え方のコツは、やはり意味をおおまかにつかむこと、解答したあとに表示されるのを毎回きちんと読むことかな。最後に、平あやまり文。投稿したときのプログラムでは100首すべてクリアしたときバグが出てしまいます。誠に申し訳ありません。PLAY文のch.3の部分を除くと直ります。デバッグが不完全でした。本当にすいません。反省してます。(しかしなぜエラーになるのだろう……)というわけで、できれば修正しておいてください。しかし、もうすでに何枚ものDiskにコピーされているのかも……。(編集部注・直してます)。ああ、なんてことだ。これを機にデバッグをしっかりとるように心がけます。本当に、というところでサヨナラ。

ZEEDEN岡林だい 高知・16歳



110~120 ページ2に「正解」の拡大文字を書き込む
 130~140 ページ1に「不正解」の拡大文字を書き込む
 150 アクティブページを0に設定
 160~180 タイトル表示
 160 REM文
 170~180 変数初期化/ページ3を複写してタイトル画面を表示/スペースキー入力待ち
 190~290 出題
 190 REM文
 200 まだ正解していないを選び出す

210 選び出した歌が参考書籍の何ページに収録されているかを調べる/何首めか、参考書籍のページ数および歌の上の句を表示
 220 選択肢を表示するための枠を表示
 230~240 不正解の下の句を5句選び出し、選択肢として表示/正解の下の句の表示場所を決め、選択肢として表示
 250~270 メッセージ表示/(選択肢の数)値入力待ちおよび入力
 280 【正解ならば】効果音/正解フラグを立てる/ページ

2を複写/正解数の更新/行300へ
 290 【不正解ならば】効果音/ページ1を複写
 300~320 解答
 300 効果音終了待ち/何首めかおよび参考書籍のページ数を表示
 310 出題された歌の上の句、下の句および読み人を表示/現在の正解数を表示
 320 スペースキー入力待ち/正解数が100を超えていなければ行200へ
 330~360 ゲームクリア
 330 REM文

340 効果音/画面クリア
 350 メッセージ表示/正解率の表示
 360 効果音終了待ち/スペースキー入力待ち/入力があったら行170へ
 370~400 サブルーチン
 370 REM文
 380 スペースキー入力待ちサブ
 390 ウェイトサブ
 400 効果音終了待ちサブ
 410~1410 歌のデータ⇨各行は(上の句、下の句、読み人)で構成される (シゲル)

HYAKUNIN.FD4

```

10 ' ** KOKURAHYAKUNINISSYU **
20 ' BY DAI OKABAYASHI (A.H.Z.)
30 CLEAR999:KANJ1:SCREENS=0:COLOR15=0:
DEFINT A-Z:A=99:DIMOS(A),AS(A),NS(A),F(A),E(A):FORI=0TO99:READOS(I),AS(I),NS(I):NEXT:FORI=0TO3:SETPAGE,3-I:CLS:NEXT
40 LOCATE10,5:PRINT"しばらくお待ち下さい。":DEFUSR=8H156:R=RND(-TIME):DEFFNP=(290-(Q>6)-(Q>13)-(Q>21)-(Q>28)-(Q>37)-(Q>45)-(Q>53)-(Q>59)-(Q>66)-(Q>73)-(Q>82)-(Q>89)-(Q>97)):
50 ' COLOR
60 COLOR=(2,1,2,1):COLOR=(3,2,5,2):COLOR=(4,3,7,3)
70 COLOR=(13,2,2,2):COLOR=(14,4,4,4)
80 ' WORD
90 SETPAGE,3:LOCATE0,0:COLOR15:PRINT"小倉百人一首":FORI=0TO15:FORJ=0TO71
100 P=POINT(J,I):IFP=15THENLINE(J*3+13,I*5+31)-(J*3+16,I*5+36),13:BF:X=J+3:Y=I+5+30:FORK=2TO4:CIRCLE(X,Y),K,K,2:NEXT:PRINT(X,Y),2
110 NEXTJ,I:SETPAGE,2:LOCATE0,0:COLOR15:PRINT"正解":FORI=0TO15:FORJ=0TO23
120 P=POINT(J,I):IFP=15THENLINE(J*10+8,I*10+20)-(J*10+18,I*10+30),15:BF
130 NEXTJ,I:LOCATE0,0:PRINT" ":SETPAGE,1:LOCATE0,0:COLOR15:PRINT"間違いない":FORI=0TO15:FORJ=0TO35:P=POINT(J,I):IFP=15THENLINE(J*7+2,I*10+20)-(J*7+9,I*10+30),15:BF
150 NEXTJ,I:LOCATE0,0:PRINT" ":SETPAGE,0:BEEP
160 ' TITLE
170 CLS:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LINE(I*2+J,I*2+J)-(255-I*2-J,190-I*2-J),15-I,0:NEXTJ,I:FORI=0TO99:F(I)=0:NEXT:H=0:W=0
180 FORI=111TO255STEP-2:COPY(S,I)-(225,I),3TO(9,I-9),0:FORJ=0TO8:NEXTJ,I:FORI=26TO112:COPY(S,I)-(225,I),3TO(9,I-9),0:FORJ=0TO2:NEXTJ,I:COLOR14:LOCATE1,7:PRINT"参考第一学習社改訂版新総合国語便覧":COLOR15:LOCATE12,9:PRINT"製作 岡林 大":GOSUB380
190 ' MAIN
200 Q=RND(1)+100:IFF(Q)=1THEN200ELSEW=W+1:CLS
210 COLOR15:LOCATE0,1:PRINT"問題第 首 便覧 ページ":COLOR7:LOCATE7,1:PRINTQ+1:LOCATE22,1:PRINTFNP:COLOR10:LOCATE0,2:PRINTOS(Q)
220 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LINE(I*2+J,53+I*2+J)-(255-I*2-J,156-I*2-J),4-I,0:NEXTJ,I:COLOR=(9,0,0,0):FORI=0TO4
230 R=RND(1)+100:IFE(R)=10RR=0THEN230ELSEE(R)=1
240 COLOR9:LOCATE1,4+I:PRINTI+1,"AS(R):NEXT:FORI=0TO99:E(I)=0:NEXT:A=RND(1)+5:LOCATE1,4+A:PRINTSPC(38):COLOR9:LOCATE1,4+A:PRINTA+1,"AS(Q)
250 FORI=0TO7:COLOR=(9,I,I,I):FORJ=0TO39:NEXTJ,I:LOCATE8,10:PRINT"====>>> 下の句は、どれですか?
260 U=USR(0):AS=INPUTS(1):S=VAL(AS)

```

```

270 IFS<10RS>STHEN260ELSECOLOR5:LOCATE33,10:PRINTS:S=S-1
280 IFA=STHENMS="T18050M600006":PLAYMS+"E4M0000C2",MS+"A4M0000E2",MS+"B4M0000G2":F(Q)=1:FORI=0TO:CIRCLE(128,95),90-I+35,0:R:H=H+1:GOTO300
290 MS="T138V15":PLAYMS+"01C2",MS+"01A2",MS+"02D2":FORI=0TO9:LINE(255-I,0)-(1,190),14:LINE(1,0)-(255-I,190),14:NEXT:COPY(0,0)-(255,190),1TO(0,0),0,0R
300 GOSUB400:GOSUB390:CLS:COLOR15:LOCATE0,2:PRINT"問題第 首 便覧 ページ":COLOR11:LOCATE7,2:PRINTQ+1:LOCATE2,2:PRINTFNP
310 COLOR4:LOCATE0,4:PRINTOS(Q):LOCATE5,6:PRINTAS(Q):COLOR5:LOCATE0,8:PRINTNS(Q):COLOR15:LOCATE0,10:PRINT"現在 ゲームクリア":COLOR14:LOCATE26,10:PRINT"[PUSH SPACE]":COLOR8:LOCATE5,10:PRINTH
320 GOSUB380:IFH<100THEN200
330 ' CLEAR
340 MS="T136L16V15":PLAYMS+"04C0DEFDEFGEFGAFGB0501",MS+"05CDEFDEFGEFGAFGB05E1":CLS
350 COLOR15:LOCATE3,3:PRINT"100首、全ての歌をクリアしました。":COLOR11:LOCATE3,5:PRINT"正解率"(100/W)+100+"%":COLOR5:LOCATE7,7:PRINT"おつかれさま。"
360 GOSUB400:GOSUB380:GOTO170
370 ' SUB
380 ISTRIG(0)=0THEN380ELSERETURN
390 FORI=0TO2999:NEXT:RETURN
400 IFPLAY(0)THEN400ELSERETURN
410 ' DATA
420 DATA秋の田の かりほの庵の 苫をあらみ、わが衣手は 露にぬれつつ、天智天皇
430 DATA春過ぎて 夏来にけらし 白妙の、衣袂すてふ 天の香具山、神統天皇
440 DATAあしびきの 山鳥の尾の しだり尾の、ながながし夜を ひとりかも寝む、神本人麻呂
450 DATA田子の浦に うちいでて見れば 白妙の、富士の高嶺に 雪は降りつつ、山部赤人
460 DATA奥山に もみぢふみわけなく鹿の、声聞く時ぞ 秋はかなしき、猿丸大夫
470 DATAかささぎの 渡せる橋に おく霧の、白きを見れば 夜ぞふけにける、中納言家持
480 DATA天の原 ふりさけ見れば 春日なる三笠の山に いでし月かも、安倍仲麻呂
490 DATAわが産は 都のたつみしかぞすむ、世をうち山と 人はいふなり、喜撰法師
500 DATA花の色は うつりにけりな いたづらに、わが身よにふる ながめせしまに、小野小町
510 DATAこれやこの 行くも帰るも わかれて、知るも知らぬも あふ坂の関、蝉丸
520 DATAわたの原 八十島かけて ございでぬと、人には告げよ あまのつり舟、参謀たかむら
530 DATA天つ風 雲のかよひ路 吹きとぢよ、をとの姿 しげしとどむむ、僧正遍昭
540 DATAつくばねの 峰よりおつる みなもの川、こひぞつもりて 瀬となりぬる、藤原成徳
550 DATAみちのく のしるぶもぢずり 誰ゆえに、乱れそめにし われならなくに、河原左大臣

```

```

560 DATA君がため 春の野にいでて 若葉つむ、わが衣手に 雪はふりつつ、光孝天皇
570 DATA立ちわかれ いなばの山の 峰に生ふる、まつとし聞かば 今帰り来む、中納言行平
580 DATAちはやぶる 神代もかきず 竜田川、からくれないに 水くくるとは、在原業平朝臣
590 DATAすみの江の 岸に寄る波 よるさへや、夢のかよひ路 人めよくらむ、藤原敏行朝臣
600 DATA難波湯 みじかき声の ふしのまも、あはでこの世を すくじよとや、伊勢
610 DATAわびぬれば いまはたおなじ 難波なる、みをつくしても あはむとぞ思ふ、元良親王
620 DATAいまこむと いひしばかりに 長月の、ありあけの月を 待ちいでつるかな、兼性法師
630 DATA吹くからに 秋の草木の しをるれば、むべ山嵐を 嵐といふらむ、文屋康秀
640 DATA玉みれば ちぎに物こそ かなしけれ、わが身ひとつの 秋にはあらねど、大江千里
650 DATAこのたびは ぬさもとりあへず 手向山、もみぢのしき 神のまにまに、菅原
660 DATA名にしおはば 遠坂山の さねかざら、人にしられで 来るよしもがな、三条右大臣
670 DATA小倉山 峰のみもぢば 心あらば、いまひとたびの みゆき待たなむ、真信公
680 DATAあかの原 わきて渡る いづみ川、いつみきとてか 恋しかりらむ、中納言兼朝
690 DATA山里は 冬ぞさしき まさりける、人めも草も かれぬとぞ思へば、源宗朝臣
700 DATAあてに 折らばや折らむ 初霜の、おきまどはせる 白菊の花、凡河内恒
710 DATAありあけの つれなく見えし 別れより、あかつきばかり うきものはなし、壬生忠実
720 DATA朝ぼらけ ありあけの月と 見るまでに、吉野の里に ふれる白霜、坂上是則
730 DATA山川に 風の吹かたる しがらみは、ながれもあへぬ もみぢなりけり、春道判官
740 DATAひさかたの 光のどけき 春の日に、しづ心なく 花のちるらむ、紀 友則
750 DATA誰をかも しる人にせむ 高砂の、松も昔の 友ならなくに、藤原興風
760 DATA人はいさ 心も知らず ふるさとは、花ぞ昔の 香ににほひける、紀 貫之
770 DATA夏の夜は まだ青ながら 明けぬるを、嵐のいづこに 月やどるらむ、清原深養父
780 DATA白露に 風の吹かたる しがらみは、つらぬきとめぬ 玉ぞ散りける、文屋朝康
790 DATA忘らる 身はば思はず ちかひてし、人のいのちの 惜しきもあるかな、右近
800 DATA浅草生の 小野の藤原 しのがれど、あまりてなごか 人の恋しき、春藤等
810 DATAしづの ぶれど 色にいでけり わが恋は、物や思ふと 人のとふまで、平 兼盛
820 DATA恋すてふ わが名はまだき けり、人しれずこそ 思ひよめしか、壬生忠実
830 DATAちぎりきな かつみに袖を しぼりつつ、末の松山 波こさじと、清原元輔
840 DATAあひみての のちの心に ば、昔は物を 思はざりけり、中納言敦忠

```

次ページへ続く

850 DATAあふことの たえなしなくは なかに、人をも身をも 恨みざらまし、中納言朝忠

860 DATAあはれとも いふべき人は 思はずで、身のいたづらに なりぬべきかな、藤徳公

870 DATA由良のとを わたる舟人 かぢをたえ、ゆくへも知らぬ 恋の道かな、曾丹

880 DATA八重むぐらき げれる宿の さびしきに、人こそ見えぬ 秋は来にけり、惠慶法師

890 DATA風をいたみ おうつ波の おのれのみ、くだけて物を 思ふころかな、源重之

900 DATAかきもり 衛士のたく火の 夜はもえ、屋は消えつつ 物をこそ思へ、大中臣能宣朝臣

910 DATA君がため 惜しからざりし いのちさへ、長くもがな 思ひけるかな、藤原義孝

920 DATAかくとだに えやはいひきの さしも草、さしもしらじな もゆる思ひを、藤原実方朝臣

930 DATAあけぬれば 暮るものとは しりながら、なほうらめしき 朝ぼらけかな、藤原道信朝臣

940 DATAなげきつつ ひとりぬる夜の あくまは、いかに久しき ものとははし、右大將道綱母

950 DATA忘れじの ゆくすえまでは かたければ、今日をかぎりの いのちともがな、儀同三司母

960 DATA滝の音は たえて久しく なりぬれど、名こそ流れて なほ聞えけれ、大納言公任

970 DATAあらざらむ この世のほかの 思ひ出に、いまひとたびの あふこともがな、和泉式部

980 DATAめぐりあひて 見しやそれとも わかぬまに、雪がくれにし 夜半の月かな、紫式部

990 DATAありま山 いなの原 風吹けば、いでそよ人を 忘れやはする、大式三位

1000 DATAやすらはで 寝なましものを さ夜ふけて、かたぶくまでの 月を見しかな、赤染衛門

1010 DATA大江山 いく野の道の 遠ければ、まだふみも見ず 天の橋立、子式部内侍

1020 DATAいにしへの 奈良の都の 八重桜、けふ九重に にほひぬるかな、伊勢大輔

1030 DATA夜をこめて 鳥のそらねは はかるとも、よに遠坂の 関はゆるさじ、清少納言

1040 DATAいまだただ 思ひ絶えなむ とばかりを、人づてならで 言ふよしもがな、左京大夫道隆

1050 DATA朝ぼらけ 宇治の川霧 たえだえに、あらはれわたる 瀬せの桐代木、権中納言定頼

1060 DATAうらみわび ほさぬ袖だに あるものを、廊にくちなむ 名こそをしけれ、相模

1070 DATAもろともにあはれと思へ 山桜、花よりほかに する人もなし、前大僧正行尊

1080 DATA春の夜の ゆめばかりなる 手枕に、かひなくたむ 名こそをしけれ、周防内侍

1090 DATA心に ながらうき世に ながらへば、恋しかるべき 夜半の月かな、三条院

1100 DATAあらしふく 三室の山の もみぢばは、竜田の川の 錦なりけり、能因法師

1110 DATAさびしさに 宿をたひいでて ながむれば、いづこもおなじ 秋の夕ぐれ、良ぜん法師

1120 DATA夕されば 門田の稲葉 おとずれて、芦のまろやかに 秋風ぞ吹く、大納言経信

1130 DATA音にきく たかしの浜の あだ波は、かけしや袖の ぬれこそすれ、祐子内親王家紀伊

1140 DATA高砂の をのへの桜 咲きにけり、外山のかすみ たたずもあらなむ、前中納言匡房

1150 DATA憂かりける 人を初瀬の 山おろしよ、はげしかれとは 折らぬものを、源俊頼朝臣

1160 DATAちぎりおきし させもが露をいのちにて、あはれ今年の 秋もいぬめり、藤原基俊

1170 DATAわたの原 こぎいでてみれば 久方の、雲にまがふ 沖つ白波、法性寺入道前関白太政大臣

1180 DATA瀬をはやみ 岩にせかるる 滝川の、われても末に あはむとぞ思ふ、崇徳院

1190 DATA淡路島 かよふ千鳥の なく声に、幾夜ぞさめぬ 須磨の関守、源兼昌

1200 DATA秋風に たなびく雲の たえ間より、もれいづる月の かげのさやけさ、左京大夫頼朝

1210 DATA長からむ 心もしらず 黒雲の、みだれてけさは 物こそ思へ、待賢門院堀河

1220 DATAほたとどぎす 鳴きつる方を ながむれば、ただありあけの 月ぞ残れる、後徳大寺左大臣

1230 DATA思ひわび きてもいちは あるものを、憂きにたへぬは 涙なりけり、道因法師

1240 DATA世の中よ 道こそなけれ 思ひ入る、山の奥にも 鹿ぞ鳴くなる、皇太后宮大夫俊成

1250 DATAながらへば またこのごろやし のばれむ、憂しと見し世ぞ 今は恋しき、藤原清輔朝臣

1260 DATA夜もすがら 物思ふころは 明けやらで、聞のひまさへ つれなかりけり、俊憲法師

1270 DATAなげけとて 月やは物を 思はず、かこち顔なる わが深かな、西行法師

1280 DATA村雨の 露もまだひぬ まきの葉に、露たちのぼる 秋の夕ぐれ、寂蓮法師

1290 DATA難波江の 声のかりねの ひとよゆえ、みをつくしてや 恋ひわたるべき、皇孫門院別当

1300 DATA玉のをよ たえなばたえね ながらへば、忍ぶることの 弱りもぞする、式子内親王

1310 DATA見せばやな 雄鳥のあまの 袖だにも、ぬれにしぬれし 色はかはらず、般富門院大輔

1320 DATAきりぎりす 鳴くや霜夜の さむしろに、衣かたしき ひとりかも寝む、後京極摂政前太政大臣

1330 DATAわが袖は 潮干にみえぬ 沖の石の、人こそしらね かわくまもなし、二条院殿俊成

1340 DATA世の中は つねにもがもな なぎさごぐ、あまの小舟の つなでかなしも、鎌倉右大臣

1350 DATAみ吉野の 山の秋風 さ夜ふけて、ふるさと寒く 衣うつなり、参議雅経

1360 DATAおほけなく うき世の民に おほふかな、わが立つそまに 風染の袖、前大僧正慈円

1370 DATA花さそふ 嵐の庭の 雪ならで、ふりゆくものは わが身なりけり、入道前太政大臣

1380 DATAこぬれを まつほの浦の タなぎに、焼くやもしほの 身もこがれつつ、権中納言定家

1390 DATA風そよぐ ならの小川の 夕ぐれは、みそぎぞ夏の しるしなりける、従二位家隆

1400 DATA人もをし 人もうらめし あぢきなく、世を思ふゆえに 物思ふ身は、後鳥羽院

1410 DATAももしきや ふるき軒ばの のぶにも、なほあまりある 昔なりけり、順徳院

めざせ1番!

MSX MSX2/2+RAM32K by 村上智洋

▶遊び方は30ページ

変数の意味

自分の能力値

- K.....国語の得点
- S.....数学の得点
- R.....理科の得点
- Y.....社会の得点
- E.....英語の得点
- GK.....合計得点

全生徒の能力値

- EG(n).....英語の学力、得点
- GO(n).....合計得点
- HP(n).....体力
- KG(n).....国語の学力、得点
- RG(n).....理科の学力、得点
- SG(n).....数学の学力、得点

- ST(n).....集中力
- SY(n).....社会の学力、得点
- ※以上の記列変数すべての添字 nは生徒の番号。n=1のとき自分、1以外はコンピュータが管理する、ほかの生徒をさす

その他の変数

- A、B、C、G.....汎用
- A\$, B\$.....スプライトパターン定義用
- A(n)、KA.....自分以外の生徒の学力設定用
- CC、CH\$.....キャラクタの色とパターン設定用
- GZ.....午前か午後か
- 1:午前
- 4:午後

- KK.....ゲームレベル、自分以外の生徒の学力に関係
- M\$(n).....コマンド用文字列。コマンド表示時に、M\$(n)からM\$(N+コマンド選択肢数-1)までを表示
- OK.....親がいるかどうか
- 0:いない
- 1:いる
- TA.....コマンドの選択肢の数
- TS.....テストまでの日数
- SB.....「勉強する」コマンドでの、キー入力をしなかった時間のカウンタ
- YK.....ゲームセンターで不良にたかられたかどうかのフラグ(帰宅後のデモ、体力、集中力の变化に影響)

- Y.....カーソルのY座標
- Z1.....現在の時間

プログラム解説

初期設定

- 10 REM文
- 20 画面初期化/ゲームレベル入力
- 30 太文字処理
- 40 スプライトパターン作成/キャラクタの色設定
- 50 自分以外の生徒の能力値設定
- 60 コマンド用文字列設定

タイトル画面

- 70 REM文
- 80 タイトル画面表示

メイン画面表示

- 90 REM文
- 100 自分の能力値設定
- 110~140 メイン画面表示
- 150~230 自分の能力値が上限、下限をこえたときの補正
- 240~250 メイン画面の文字表示
- 260 親がもどってくる処理
- メインルーチン
- 270 REM文
- 280 メインコマンド文字列表示
- 290 メインコマンド選択、決定処理／各コマンドの処理ルーチンへジャンプ
- 「勉強する」
- 300 教科を選択
- 310 REM文
- 320~340 カーソル左右のキー入力／キー入力をしなかった時間のカウント／カウンタが一定値をこえたら親がおこる処理／勉強の結果計算
- 350~360 勉強の結果表示／学力更新
- 370 時間をすすめる／行140へ

- 「休憩」
- 380 メッセージ表示／能力値の増減計算／時間をすすめる
- 「ゲーセンに行く」
- 390~410 いいわけ選択／いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる
- 420~430 でかけるデモ
- 440 たかられたときの処理
- 450 能力値の増減計算
- 460~470 帰ってきたデモ／時間をすすめる
- 「説教してもらおう」
- 480 親がいないばあいメッセージを表示し、コマンド選択にもどる／メッセージ表示
- 490 説教のデモ
- 500 メッセージ表示／能力値増減／時間をすすめる
- 「M・FANを読む」
- 510 いいわけ選択
- 520 いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる
- 530~540 メッセージ表示／能力値増減／時間をすすめる／行

- 140へ
- 「親をへやからだす」
- 550 もし親がすでにいなかったらメッセージを表示し、コマンド選択にもどる／いいわけ選択
- 560 いいわけに失敗したばあいの親がおこる処理／時間をすすめる
- 570~580 親がでていくデモ／時間をすすめる
- 「寝る」の処理
- 590 時間が早すぎるばあい親がおこる処理／時間をすすめる
- 600~610 寝るデモ／1日経過
- テスト
- 620 REM文
- 630~720 全生徒の各教科の得点、合計得点計算
- 730~740 自分の成績表示
- 750 全員の合計点数と順位表示
- 760 ゲームレベルが3以上なら行770へ、そうでなければ再スタート
- エンディング
- 770 REM文
- 780 エンディングの条件判定
- 790 入院中だったら行800へ、そうでなければ条件によって各エンディングへ分岐
- 800 エンディング1／行1010へ
- 810~830 エンディング2／行1010へ

- 840~850 エンディング3／行1010へ
- 860~880 エンディング4／行1010へ
- 890~920 エンディング5／行1010へ
- 930~950 エンディング6／行1010へ
- 960~1000 エンディング7／行1010へ
- 1010 「THE END」表示／再スタート
- サブルーチン
- 1020 REM文
- 1030~1060 コマンド選択時のカーソル移動、コマンド決定サブ
- 1070~1080 親が怒ったときの竹刀を投げる処理サブ
- 1090~1110 入院時の処理サブ
- 1120~1160 時間経過サブ
- 1170 スペースキー入力待ちサブ
- 1180 効果音終了待ちサブ
- 1190 コマンド画面消去サブ
- 1200 ウェイトサブ
- データ
- 1210 REM文
- 1220~1240 スプライトパターンデータ
- 1250 キャラクタの色およびパターンデータ
- 1260 コマンド用文字列データ (おさだ)

プログラマからひとこと

コツ教えます

初投稿初採用。採用通知を見たときむちゃびびって、うそっちゃんと思った。MSX歴6年、プログラム歴4年、Mファン歴2年日か月のこの僕が作ったゲームが採用されるとは……。すげーうれしい。さて、このゲームですが、プログラムが超えない！ ゲームの内容のわりにはプログラムが長い！ テスト中のときに3年くらい待つ！ などといってるがエンディングはけっこうありました。レベル5で1番とるコツといえばロックなコマンドはせず勉強をしまくり、体力が減ったらきゅうけいするよりゲーセンに行くほうが効率がいいぞ(失敗する可能性が多いが……。)。集中力が減ったら説教してもらい、テスト1日前はなるべくはやくなる！ これで1番になります(?)。最後に、やす、神ちゃん、二井マン、その他鼓ヶ浦中のみんな、載ったぞ！

村上智洋 三重・13歳



バスドライバー

MSX TURBO R 専用 by 福留英明

▶ 遊び方は31ページ

ファイル解説

■BASICファイル

B-DRIVER.FD4

スタート用プログラム。画面初期化、BUSDRIVE.FDを起動

BUSDRIVE.FD

各マシン語ファイル、データファイルをRAMディスクのルートディレクトリにコピー、マシン語ファイル読みこみ、MAINPROG.BUS

MAINPROG.BUS

ゲームのメニュー画面、コース作成などのプログラム

■マシン語ファイル

BM.BIN

メインルーチンのマシン語プロ

グラム。BUSDRIVE.FDが呼び出して使用する

SUBPACK.BIN

マシン語のサブルーチンのあつまり。BUSDRIVE.FDが呼び出して使用する

■データファイル

TIRESPR.BIN

スプライトパターンデータのBSAVE形式ファイル。MAINPROG.BUSで読みこんで使用する

SINDATA.BIN

SIN0°~SIN90°のデータ。BUSDRIVE.FDで読みこんで使用

TRACE1~9.DAT

コース1~9のトレースモード用のデータ

RECORD.DAT

各コースの最高タイムのデータ

(おさだ)

プログラマからひとこと

タカシ

このゲーム、本物の車の運転がじょうずな人は、はっきりいっていきなりうまいようです。逆に、もしあなたがこのゲームをやっているムカカシでリセットしたくなったなら、私はあなたに車の運転をしないことを勧めます。事故はみんなが嫌ですからね。事故といえば、教習所で見た教程30「事故」の映画、あれおかしかったなあ。知らない人のためにあらすじを書くと、(若い男女がドライブをしている)、「ちょっとオ、タカシ(仮名)。スピード出しすぎじゃないのオ?」、「ばかやろう。俺の運転テクニックを知らないな/」キュキキキ(男がカーブをせめだした。あきれ顔の女)「どうだあ、見たか。(トラック登場)あ、ガヒョ//」と、まあ予想どおりの結果となるわけですが、これがフィルムのごさどと演技のわざとらしさですごく滑稽(こっけい)で変。機会があったら、ぜひ本物を見てください。

福留英明 東京・22歳

ゲームをしよう時はいつもこんな感じでした。

COMPANY

カンパニー

MSX 2/2+VRAM128 by FRIEVE

▶ 遊び方は32ページ

ファイル解説

■BASICファイル

RUN-COMP.FD4

スタート用プログラム。BGMドライブ組みこみ、COMPANY1.BAS起動

COMPANY1.BAS

タイトル表示、COMPANY.BAS起動

COMPANY.BAS

ゲームのメインプログラム

COMPANY2.BAS

エンディング用プログラム

■マシン語ファイル

COMPANYS.OBJ

FM音源があるかのチェックプログラム。RUN-COMP.FD4で呼びだす

COMPANY.FM

オープニング、メインのBGM

プログラム。RUN-COMP.FD4で呼びだす

COMPANY2.FM

エンディングのBGMプログラム。COMPANY2.BASで呼びだす

■データファイル

COMPANY.PIC

ゲーム中のグラフィックデータ。COMPANY.BASがページ1に読みこんで使用

COMPANY1.PIC

タイトルのグラフィックデータ。COMPANY1.BASがページ1に読みこんで使用

COMPANY0~F.USD

ゲームのセーブデータ。セーブしたときにはじめて作成される

(ファイル名の末尾の1字は16進数で、1~16番のデータに対応)

(おさだ)

プログラマからひとこと

じょうず、へたが思いっきり表れる

よかったー/ めでたく採用されたようですね。このゲームはじょうず、へたが思いっきり表れます。2度はプレイしないと社長ランクにはなれないでしょう。ところで、いまFRIEVEでは、FRIEVE内で製作されたDISK、TAPEの無料コピーを行っています。興味のある人は、僕までカタログ(?)を請求してください。あと、手紙をくれた人には1人1人返事を書いているはずですが、もし出したのに返事がないという人は連絡ください。いまプロコンに向けて(少し早い)RPGをつくってます(こりずに)。自分でも作っているゲームはだんだん進歩してきていると思うので、今度のもはやはいりままでのゲームより良くなるはず。ひよっとすると、CM-32L(MIDI)対応でことも……。あんまり書くどボツったときはすかしいのでやめます(すでに十分書いています)。ではまた今度。

FRIEVE 三重・15歳



ご意見・ご感想は (FRIEVE-A) 津東高校
〒514-23 三重県津市津東町荒木234 小林由幸様
返信に際する質問は (FRIEVE-B 匿名) 津高校
〒514-03 三重県津市雲出本郷町146-72 宮川宇太郎
そのおきき人、ひまな人は (FRIEVE-C、1415) 高田高校
〒514-23 三重県津市津東町田崎109-9 巻島一太郎

アル甲5

#2 ヒット・アンド・ブローの思考ルーチン結果発表

4人のアルゴリズムが同率1位!

J	大阪・14歳	H&B-05.AL5
烏丸おいけ	京都・24歳	H&B-07.AL5
浜田屋	秋田・18歳	H&B-08.AL5
万個珍歩	岐阜・22歳	H&B-17.AL5

※賞金は1万円は4人で分けあって2500円ずつとなります。

選考経過

優勝した諸君、おめでとう。
応募総数は、ひとり1点にしばった結果、18点だったが、そのうち1点はディスク不良のためロードできず、実質17点となった。

ひとり1本にしばるにあたって、投稿者の希望が推定できる場合は希望通りとし、推定できない場合は同一作者のアルゴリズムどうしを戦わせて決定した。なお、担当者の意図が十分に伝わらなかったのか、アルゴリズム解説のかわりにプログラム解説を書いたものも多かったため、書類選考による1次選抜は中止した。

17点のプログラムを4グループに分け、各プログラム6戦または8戦ずつのリーグ戦をおこなった。定数で乱数を初期化したため、先手は「0627」を、後手は「3642」を解くことになったが、2グループについて同率1位が出たため、決定戦を同様に2戦ずつおこなった(予選とは別の問題)。付録ディスクには、この決定戦で敗れた日乃出武史(ファイル名H&B-01.AL5)、Qちゃん(H&B-11.AL5)、谷孝大(H&B-14.AL5)のプログラムも収録した。

決勝リーグも同様に別の問題で6戦ずつおこなったが、4点とも同じアルゴリズムのようので、まったく同じ結果になり、再戦しても異なる結果は期待できなかったため4点とも優勝とした。

乱数の初期化を統一したせいもあって、初手を乱数で決定しているものが敗れるという、担当者の意図しない結果を招来したのが残念だった。

優勝者のアルゴリズム

優勝した4点のアルゴリズムは、ひと言でいえば、「4つの数字を1つの数値と見なして、それまでの結果と矛盾しない(正解であり得る)最小値を出力

する」というものだ。

つまり、0123から始めて、同じ数字が含まれるものを除きながら1ずつ増やしていき、それを正解とした場合の過去の応答に対するヒット数・ブロー数を求め、実際のヒット数・ブロー数と一致したものを出力するというのだ。

例えば、初手は必ず0123になるが、0ヒット1ブローだったとすると、ヒット数が0なので、どの数字も同じ桁に使う限りヒットにはなり得ないから、0×××が正解である可能性はない。したがって、最上位桁は1になる。

1×××は初手に対して最低1ブローとなるので、下位3桁は初手に使われていない数字でなければならず、結局、1456が2手目の応答となるわけだ。

担当者は、単に正解である可能性のある応答をするのは愚かであり、2手目と3手目の戦略が最も重要で、場合によっては正解である可能性のない応答もすべきだと考えていたので、このアルゴリズムが強いというのは、実に意外だった。太字にした考えは正しいのだが、実際の担当者の戦略は、このアルゴリズムより、やや弱いようだ。担当者が実際に10回戦って4勝4敗2引き分けだったが、それは一部、従来の戦略を放棄したせいと、従来の戦略を堅持したものに限ると、1勝4敗1引き分けとなる。

度数分布表

このアルゴリズムが、どの程度強いことを示すために、考えられるすべての問題(10×9×8×7=5,040通りある)に対して何回で解けたかの度数分布表を作った。

解けた手数	左の手数で解けた問題数
1	1
2	13
3	108
4	596
5	1,668
6	1,768
7	752
8	129
9	5
計	5,040
平均	5.56

この表は、初手であたった問題が1つあり、2手目であたった問題が13あり、……9手目であたった問題が5あったことを示す。平均5.56手であたったわけだから、相当強いということがわかるだろう。

なお、この表は、独自に作成したプログラムで作ったため、優勝した各プログラムと一致しない可能性もないではない。

スピードについて

「最小値を選ぶ」という点は、強さという点ではあまり重要でないようだ。それまでの結果と矛盾しないものを選びさえすれば、どちらが強いか簡単には判定できない程度に強くなるように思われる。

しかし、スピードの点では大いに違いがある。といっても単に最小値を選んでいっただけでは、それほど速くない。高速化の余地があるという点にメリットがあるということだ。

実際に高速化をおこなっていたのは烏丸おいけと浜田屋のふたりだが、偶然にも、次のようなまったく同じ高速化をおこなっていた(烏丸おいけのプログラムのほうがわかりやすいし、ほんの少し速い)。

①ヒットが0のとき、各桁の数字は同じ桁に使わないようにする(ヒットが0だから、どの数字も同じ桁に使う限りヒットにはならない)

②ブローが0のとき、各桁の数字は他の桁に使わないようにする(ブローが



①優勝アルゴリズムは手強い

①だから、どの数字も他の桁に使うとヒットにならない)
②ヒットとブローの合計が4なら他の数字は使わないようにする(すべての桁のフラグを立てる)

いずれも、実際の手法としては、各数字の各桁における使用不可フラグを表わす配列を使っていた。例えば配列Fを使うとすると、数字8が1桁目に使えないなら、F(8, 0)のフラグを立てるわけだ。

なお、①と②については、一方が成立するときも、もう一方のチェックをおこなえば、0ヒット0ブローの場合にも対応する。

2つのプログラムの思考時間については、ターボRなら、まず申し分ないが、MSX2ではまあまあで、たまに数分考え込むこともある。

初手について

優勝した4点に共通して感じる不満は、初手がいつも同じということだ。不満の理由は3つあるが、感覚的にはわかると思うので、スペースの都合で省略する。

予選リーグで敗退したものを調べても、速くて強くて初手が一定でないものは見つからなかった。しかし、「矛盾しない最小値」を選ぶアルゴリズムでも、初手を一定にしないことは可能なのだ。2月号掲載のサンプルプログラムにヒントがある。

つまり、0~9を代入してシャッフルした配列をRとすると、例えば5941を出力することになったら、そのまま出力するのではなく、R(5)、R(9)、R(4)、R(1)を出力すればいいのだ。1回目の応答のときのみシャッフルすれば、整合性に問題は生じないし、メインの思考ルーチンはまったく変更する必要がない。どうして誰も思いつかなかったのだろうか?

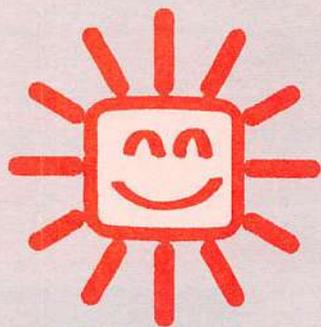
(ANTARES)

初手	ヒット	ブロー
0123	0	1
0124	3	0
0125	3	0
0126	3	0
...
0987	1	0
1023	2	2
...
1453	1	1
1456	0	1

一致しないと正解ではありえない

「0123」に対するヒット数とブロー数

一致するので正解の可能性がある



あしたは 晴れた!

今月のテーマ

オリジナリティを求めて

他人とおなじようだといわれることはまっぴらゴメンだ。だからわたしはオリジナリティにこだわらずにはいられない。

オリジナリティー=originality [名] 独創力(性)、創造力、創意、目新しさ、奇抜さ、風変わり。英和辞典を開いてみるとそんな言葉が並んでいる。みんなのなかではオリジナリティという項目にどんな言葉が並んでいるのだろうか。

●たとえば、服などはカットの仕方、プリントの配置などでそのデザイナーのオリジナリティとして評価されるのでしょうか、プログラムとしてはキャラクタ、ストーリー、アルゴリズム等を指すのではないのでしょうか。「HP」、MPの名称ですら他の作品でも使われているように、一般化されています。アイコンの表示部分にしても同様でしょう。パロディを盗作とするかしないかで大きくちがいます。TVドラマにしたって、似た様な物ばかりですよ。

悩んだり、行きあたりばったりのキャラクタに練りに練ったストーリー。それを表現するため、盗作かもしれないが、他の投稿者のプログラムを一部(全部や半分は×)使用しても、できればは抜きにして、それはそれで立派にひとつの作品ではないのでしょうか? =千葉県・皆川正彦(28歳)

RPGにおけるコマンド選択式の戦闘シーンや格闘ゲームにおけるダメージ制の戦いなどは、その手のゲームになると必ず見受けられるのはあたりまえのことだ。しかし、それをあたりまえのこととして、すんなり受け入れてしまうか、どうか問題だと思ふ。

「プログラムを一部使用する」と書かれてあったが、「一部」とは、「使用」とはどのようなことを指すのか、そのへんの判断はむずかしい。次のTPM.COの手紙は、この問題について、こう書いてあった。

●自分が試行錯誤して作ったものなら、結果的に似てしまっても盗作じゃない。パッと流用したほうが楽だけど理解してないから、あとから応用が効かなくて行きづ

まってしまうのではないのでしょうか? あーでもない、こーでもないと悩む楽しみを大事にするのがボクのやり方。=東京都・TPM.CO SOFT WORKS(24歳)

たとえ一部分でも他の人のプログラムを使うという場合、ぜひ、TPM.COのように、あーでもない、こーでもないと思ひ、理解してから使うようにしてほしい。盗作がなぜいけないことなのか。それは、楽をして作品ができてしまうからだといえる面もあるようだ。

●オリジナリティを追求しすぎると何もできなくなると思ふ。だから何か1つだけ、ほかにはないものをもっていればそれでもいいと思ふ。=神奈川県・久保田正昭(15歳)

「ほかにはないもの」を考えたことが一苦勞なんだよね。

●オリジナリティとは作者の人間性である。主義主張でもいい、心情描写でもいい。ともかく自分の内面の何かを表し、それを得た作品こそが、オリジナリティを有するといえる。仮にもコンピュータゲームを芸術の一分野とみなすならば、グラフィックや音楽、シナリオ等の完成度といった方面ではなく、芸術そもそもの動機である「自己表現」に目を向けるべきである。その点で、TPM.CO氏は成功しているのではないかと。=京都府・Nari.(19歳)

「オリジナリティ=作者」というのはいまの意見。というならば、様々なアマチュアプログラマから生まれてきた、すべてのゲームにオリジナリティは存在する(のかもしれない?)。

●オリジナリティというものは、よく絶対的な見方をされたりしますが、そういうものではありません。また、オリジナリティのまったくない作品は抵抗感なく受け入れられるかわりに、作った人の実益はありません。結局のところ、本当に強い(人に受け入れられないくらい)個性を持った作品と、今

までのものマネに近い作品はどちらがいい、というより、この相反する2つのタイプはたがいに相手がいなければならたないではないでしょうか? =大阪府・遠藤吉紀(17歳)

●オリジナリティなどは存在しないと思ふ。結局、どこかはみんながまねているのだ。ただ、それがどこまで似ていないかだけだと思ふ。いちこ味とミルク味のキャラメルのがいいだと思ふ。シューティングなどは縦スクロールと横スクロールのちがいで、ずいぶんちがうゲームに見えるものだ。どこまでちがうゲームに見えるかが、俗にいうオリジナリティだと思ふ。=岩手県・歩く蓄音機(15歳)

縦スクロールのシューティングゲームをはじめて見て、自分はちがうスクロールをするゲームを作ろうとする思ひが作者の自己表現、オリジナリティなんだろうね。

●ゲームというのはそもそもおもしろければいいのであって、オリジナリティがどうのこうのという物ではないと思ふ。無からは何も生まれないのだから、何か生まれるときには必ず何か素となる物があるはず。そして、新しい物というのは既存の物に何か加わった物であって、やはりそれもオリジナリティとはいいいがたい。わたしが作った「マウス大相撲」(92年9月情報号掲載)はマウスの新しい使い方として編集部にウケたようだが、しょせんこれも素は紙相撲、オリジナリティなどないのだ。うまくいえないが、つまり、新しい物を生み出す時に、既存の物と何を加えるかの選択が重要なのだ。と私は思ふ。=高知県・ZEEDEN 岡林だい(16歳)

「マウス大相撲」は紙相撲がもとになってきていたとしても、マウスをコントローラーとしてではなく、「力士」としてゲームに使ったことが斬新だった。これはいちこ味のキャラメルをミルク味にした程度のちがいがいいかないのか、

それとも、もっとすぐれたレベルのものなのか。わたしは誰にも考えつかないような、あの新しいマウスの使い方にオリジナリティを感じたので、あの作品を評価した。

●今回はなぜ市販ゲームに似てしまふか考えてみた。まず、考えられるのは、自分の作品にも市販ゲームのよい所、おもしろい所を使いたいという考えがあるためではないかと思ひます。そのため、せっかく自分で考えたオリジナリティがうすれてしまい、採用されてもよい作品が採用をのがしてしまう結果になってしまうのではないのでしょうか? 今後、作品を送ろうとしている方へひとこといわせてください。もし、自分の作品に市販ゲームに似たところがあるなら、その点をなおしてオリジナリティのある作品にしてください。=宮城県・川村信男(16歳)

似てしまったのはしょうがない。無理に直そうとすればかえってゲームバランスが悪くなり、つまらないゲームになる可能性がある。べつにゲームを作って金儲けをしているプロじゃない、アマチュアプログラマなのだから、なんでも作ってみるのがいい経験になるよ。

●何十万、何百万とMSXユーザーがいるなかで、その人でなきゃ考えつかない、その人でなきゃ組めないプログラムが毎月、毎月ごまんと寄せられてきますよ。うまくいえないけど、そういう固有のセンスを持った作品って「オリジナリティの結晶」だと思います。=宮城県・稲村雅孝(?歳)

どの作品にもオリジナリティはある。ただ、それが、手本とした作品の影響が強かったり、自己主張が弱かったり、プログラムテクニックが未熟だったりしたため、よく見えない場合があるのだから。偉大な先人の言葉をかりていえば「99パーセントの努力と1パーセントのひらめき」で生まれてくるのがオリジナリティかもしれない。(ち)

次号のテーマは?

今月からMファンは月刊誌から隔月刊誌になったため、3月情報号で募集したテーマ「ファンダム班と一問一答」を次号(6-7月合併号)のテーマとします。プログラム、ゲーム、その他なんでもOKですから、ファンダム班員に答えてもらいたいと思ふ質問を書いて送って来てね。しめ切りは3月18日。

MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

★今月のテーマ/パナソニックのプリンタFS-PC1特集



どういわけか、最近古い機種やアプリケーションソフトの質問が多い。本屋さんにはMSXの入門書がまだあって、よくみると発行が1986年なんてことも。きっとそんな本を見ての質問

だろう。それと中古で買う人が意外に多いのだろうか。そういうわけで、今月はパナソニックの48ドット熱転写カラープリンタFS-PC1(1989年発売)の質問にまとめてお答えしよう。

Q 僕はパナソニック製のMSXを持ってます。今度ソニー製の外付けドライブを買おうと思っています。でも、パナソニック製なのでちゃんと接続できるでしょうか。

(岐阜県不破郡・水野野崎くん・17才)

A 問題なし。だいじょうぶ。

MSXというのは統一規格がウリなんだから、動かないなんて心配はMSXに対してかわいそう。何の心配もいらぬ。

Q とうとう正月にプリンタ(パナソニックFS-PC1)を買っちゃったが、ST内蔵のワープロやBASICのリスト印字やDOS2のテキストファイルを印字して楽しんでいます。が、どうしてもBASICの自作プログラムで画面のハードコピー(特に部分コピー)ができないのです。付属グラフィックのエディタや『グラフサウルスVer.2.0』ではできますが、PC1の説明書や『MSX-Datapak』を読んでもわかりません。BASICで画面コピーをするにはどうしたらよいでしょうか。

(東京都昭島市・田名部誠一くん・17才)

A VRAMを勉強するか、あきらめるかどちらか。

BASICで作成した画面のモノクロのハードコピーを取るには、VRAMの内容を変換してプリントする必要があります。手順としては、①VRAMからのデータの取り出し②取り出したデータをプリントに合うように変換③1行分を印字、というぐ

あい。むずかしいのは、各SCREENモードごとに画面の構成やVRAMのデータ構造が違うという点。そのためには、印刷するSCREENモードのVRAMの構成について勉強すること。ひとことではとても答えられない。

ちなみに、大昔のパナソニックのMSX(FS-4000シリーズ)のマニュアルにはそのサンプル・プログラムが掲載されている。

Q パナソニックのプリンタFS-PC1を使ってSCREEN7や12のCGをフルカラーで印刷する方法はありませんか。

(千葉県市川市・中鉢久男くん・17才)

A ない。

残念だけど、SCREEN7や12をフルカラーで印刷する方法はないのである。SCREEN8のCGならA1WX、ST、GTに付属している「カラー印刷ツール」を使えばOK。

Q 『グラフサウルス』で書いた絵をプリントアウトするときに、ピッチを00にしても2ミリほどのすき間ができてしまいます。何かきれいに印刷する方法はありますか。使用プリンタはパナソニックのFS-PC1です。

(愛知県小牧市・松本秀典・17才)

A ある。

とはいったものの、松本さんがいま持っている『グラフサウルス』ではムリである。じつは初期出荷のもののみ、PC1の印字に関して未処理のバグが残っ

ていたのだ。ピツツに問い合わせを(☎03-3479-4558)。

この機会に補足しておく、プリンタ側に改行ピッチの指定が1/120、1/180の2種類あり、いずれもソフトよりハード優先。また電源を入れたときに指定されたほうが優先となる。細かいことだけど、意外にひっかかる点なので。

Q 『MSXべーしっ君』の種類とその動作内容、またその値段とどこで販売されているかを教えてください。また、それを使ってファンダムのターボR専用のゲームができるかどうかお願いします。

(宮崎県延岡市・黒木裕次・17才)

A はいはい。

『MSXべーしっ君』とは、コンパイラのこと。BASICのプログラムを多少改造して、いっぺんにマシン語に置き換えるプログラムである。マシン語になれば、当然処理速度は高速になる。

種類はブラザー工業のTAKERUで販売されている『MSXマガジン・プログラム・サービス1992年5月号』のみ現在でも手に入る。MSX2以降のプログラムなら使用可。また、ターボR(R800)の命令もサポートされているので、ターボR専用のプログラムもOKである。価格は消費税こみで3500円。TAKERUへの問い合わせは☎052-824-2493、Mマガは☎03-3796-1919。

つぎのファンダムの件だけど、ファンダムの「ターボR専用」と書いたゲームがこれを使えば、ターボRで遊ぶのと同じように遊べるとお考えならそれは間違い。「ターボR専用」とは、ターボRの命令を使ったソフトということで、ようするにパナソニックのFS-A1STとGTでしか動作しないものを指す。「高速でプログラムを動作させなければいけない」という意味ではない。

Q パナソニックのA1WSXにもう1ドライブをつけた場合、2ドライブ対応のゲームソフトは動きますか。また外付けドライブ不可のものが、サンヨーの2ドライブ(WAVY70FD)で動きますか。

(千葉県松戸市・長岡立太・19才)

A 両方とも動く。

最初の質問だが、2ドライブ対応のゲームソフトが少ないので、答えになっているかどうか。世のなかにまったくないとはいきれないが、あまり見たことはない。2ドライブは便利だが、1ドライブユーザーがあまりにも多いためののだ。

つぎに、外付けドライブ不可の件は問題ない。よくゲームソフトのパッケージに「外付けドライブ不可」とあるのは、ドライブを内蔵していないMSXが、増設ドライブをスロットに差しして使用する場合を指しているからだ。だからふつうの2ドライブは問題ない。

お便り、つっこみ
待ってます

MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお気軽に。
〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

HUMAN015.ORG

```

10 CLEAR0000: MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 ' **** 063 set *****
30 DIM AX(15)
40 FOR S=4 TO 15:READ AS:AX(S)=VAL("&H"+
AS):NEXT
50 ' **** VOICE COPY *****
60 _VOICE COPY (AX,063)
70 ' **** Voice data *****
80 DATA 0124,000C,0,0
90 DATA 05A1,01F0,0,0
100 DATA 0051,1363,0,0
110 ' **** voice set *****
120 _VOICE (063,063,063,063,063,063):DEFS
TR A-Z:DEFINT W
130 ' **** Drums *****
140 ' **** PSG ****
150 SOUND7,49: SOUND6,17: Z="SM000C":A=Z+
"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+"32":Z="SM050C":
H=Z+"4":I=Z+"8":J=Z+"16":K=Z+"32"
160 HH="S1M290L8CFCFCFCFCFCFCFC"
170 Z="S1":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+
"32":Z="B":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R16":K=Z+
"32"
180 ' **** NORMAL ***
190 Z="S1":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+
"32":Z="B":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R16":K=Z+
"32"
200 G0="V150V127"
210 G1=H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+B+B+B
220 G2=H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+H+A+B+B+B
+ B
230 G="Y24,508M4Y24,2555M14":GG=G+G+G+G+
G+"SBMCH4"
240 GA=G+G+G+G+G+"SMBCH16SMBCH16SMBCH16S
MBCH16"
250 SB="012V120V1270502L4CC+C+ CC+C+ CC+
C+ CC+C+"
260 SC="L4CC+C+ CL12C+C+C+L4 CC+C+ CF16F
16F16F16"
270 SE="L4CC+C+ CL12C+C+C+L4CC+C+ CL12C+
C+C+"
280 ' **** MML *****
290 A0="V150V12105L8"
300 B0="V150V11704L8"
310 C0="V150V11603L8"
320 D0="V150V10102L8"
330 E0="V150V12704L8"
340 F0="V150V12705L8Q3"
350 A1="043Y2,35L2AG+D+D4"
360 B1="063L4EFF EFF EFF EFF"
370 A1="063L4CC+C+ CC+C+ CC+C+ CC+C+B"
380 C1="06V1505L8CC+ED4.CC+ED4.CC+ED4 CC
+EL0E-DC+"
390 C2="L8CC+ED4.CC+ED4.CC+ED4 CC+EL12E-
DC+d+c"
400 D1="06306L48B-B- BB-B- BB-B- AB-B-"
410 A2="063L4CR2C8C4CR2C8C8C4
420 A3="063L4CR2C8C4CR2C8C8C4C16C16C16C1
6"
430 CF="05V12L4FF+F+G4.F+8 F8 R8FF+F+G4.
B8B8"
440 CH="05V12L4FF+F+G4.F+8 F8 R8FF+F+C4.
d8f+8"
450 CG="05L4GF+FE2.GF+FE2.V15"
460 ' **** DELAY *****
470 D="R16":E1=D+A1:E3=D+A3:E5=D+A5:E6=D
+A6:E7=D+A7:E8=D+A8:EA=D+AA
480 D="R8":F1=D+A1:F3=D+A3:F5=D+A5:F6=D+A
A6:F7=D+A7:F8=D+A8:FA=D+AA
490 ' **** DETUNE *****
500 POKE-1492,60 'ch.1
510 POKE-1476,40 'ch.2
520 POKE-1460,20 'ch.3
530 POKE-1444,70 'ch.4
540 POKE-1428,5 'ch.5
550 POKE-1412,35 'ch.6
560 PB="V10L12FF+GF+F FF+GF+F FF+GF+F A
-2
570 PG="V10L12FF+GF+F FF+GF+F FF+GF+F F
F+GF+F"
580 T="T200":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
590 ' **** PLAY *****
600 PLAY#2,PG
610 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,A0,"",,""

```

```

620 PLAY#2,PB,B1,CF,"",,"",SB,""
630 PLAY#2,"",B1,CF,"",,"",SB,GG
640 PLAY#2,A1,B1,CF,"",F1,SB,GG
650 PLAY#2,A1,CF,C1,D1,F1,SB,GG
660 PLAY#2,A1,CF,C2,D1,F1,SB,GA
670 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
680 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,A0,"",,""
690 PLAY#2,A2,A2,A2,F2,E2,SB,GG
700 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,A0,"",,""
710 PLAY#2,A3,A3,A3,F3,E3,SC,GA
720 GOTO 580

```



技術とか構成、音色の配分などはまったく申し分ないです。ちょっとした間の生かし方なんか、プロもはだして逃げていく。メロディを短いトレモロで展開していくのも上手。弱点といえば、メロディ自体がちょっとありきたりなこと。オリジナル曲になると、個性的なメロディを持っていることは、はっきりした強みになります。かといって、メロディばかり気にしていても、めったにうまくいきません。案外、気楽にいろいろ作っていくうちに「オレってこうなんだなあ」と発見することが多いです。

LAUGH .ORG

```

1 '---[[ LAUGH AT CRITICAL MOMENT ]]-
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR0000:DEF
STRA-F,P,R,T,Y,Z:T="T150":PLAY#2,T,T,T,T
,T,T,T,T:SOUND7,49: SOUND6,2:POKE&HFA1C,1
0:POKE&HFA2C,20:POKE&HFA3C,40:POKE&HFA4C
,30:POKE&HFA5C,40:POKE&HFA6C,10
20 '---[[ BASS ]]-
30 A1="033V1503L16<GB.>GR16GD8FR16ER16FE
FG<GB.>GR16GD8FR16ER16FG8."
40 A2="<GB.>GR16GD8FR16ER16FEFG8C6C+6D6
R8DY16,900W16Y16,500W16Y16,00W16"
50 A3="<B-B.>B-R16B-E-8FR16E-R16FE-DF<B-
B.>B-R16B-E-8FR16E-R16FG8."
60 '---[[ GLOCKEN ]]-
70 B1="014V1107L16GD<B>GB<B>DGF<B>FB<B>
DFGD<B>GB<B>DGF4<GB>DF"
80 B2="014V1107L16GD<B>GB<B>DGF<B>FB<B>
DFR8C6C+6D6R8058V1508D4"
90 B3="014V1107L16E-DCE-8<GB->DFE-<D>FB<
B->DFE-DCE-8<GB->DFE-DF8GD"
100 '---[[ MELODY 1 ]]-
110 C1="053V1305L26FE"
120 C2="053V1405L26FR802406V11C12R12C+12
R12D12R12R8058V1508D4"
130 C3="06V1105L16R16G<C<GB-G>C<G>CD<C<G>
68GFG<B-G"
140 C4="06V1105L16R16G<C<GB-G>C<GGB->CE-
BE-FGB-G"
150 C5="024V1205L8R8E-.D.C.<B->.CR8F.E-.
D.<B-.F"
160 '---[[ MELODY 2 ]]-
170 D1="06V904L1G&G"
180 D2="06V1804L16R8C12R12C+12R12D12R12R
8058V1508D4"
190 D3="R32"+C3
200 D4="R32"+C4

```

```

210 D5="053V1405R8E-2.R4F2.R0"
220 '---[[ BRASS ]]-
230 E1="09V1005L16G&G"
240 E2="09V1105L16R8C6C+6D6R8058V1508D4"
250 E3="03V1504L16G&G"
260 E4="03V1504L1E-F"
270 '---[[ S.E. ]]-
280 Z="GY21,500W64Y21,1000W64Y21,2550W64
4"
290 Y="E-Y21,1540W64Y21,1200W64Y21,800W6
4"
300 F1="053V706L26FED"
310 F2="053V806L26FR8C12R12C+12R12D12R12
R8014V1408L64CDDCDDCDDCDDCDDC"
320 F3="044V507L64G1.&G4V11"+Z+"V10"+Z+"
V9"+Z+"V8"+Z
330 F4="06V1508L64R4"+Y+"R4R1602305E-806
08"+Y+"R4.R16"+Y+"R4.R16"+Z+"R16"+Z+"R16
"
340 F5="06V506L12R1R8CR12C+R12DR12R8058V
1508D4"
350 F6="044V1408L32GD<B>GD<B>GDGD<B>GD<B>
>GDFD<B>FD<B>FDFD<B>FD<B>FDEC<G>EC<G>ECE
C<G>EC<G>EC<B>GL64DDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDD"
360 F7="023V1308L32GDGBDGBDGBDGBDGBDGBD
BDFDDBDFDDBDFDDBDFDDBDFDDBDFDDBDFDDB
DD04"+Z+"R16"+Z+"R16"
370 '---[[ FM DRUMS ]]-
380 Z="B1C16H16M16H16M16H16M16H16M16B1C8B1H16
B1H16M16M16H16M16H16"
390 R1="V90A15"+Z+
400 R2="Z+R8B1C16B1C16B1C16R8M3M3M16M1
6M16"
410 '---[[ PSG DRUMS ]]-
420 Z="M300C4M2200C8.M300C8CC8M2200C4"
430 P1="S0L16"+Z+
440 P2="Z+R8M4000C6C6C6R8M2200C32C32CC"
450 '---[[ PLAY ]]-
460 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
470 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2
480 FORI=0TO1
490 PLAY#2,A1,B1,C3,D3,E3,F3,R1,P1
500 PLAY#2,A1,B1,C4,D4,E3,F3,R1,P1
510 PLAY#2,A3,B3,C5,D5,E4,F4,R1,P1
520 NEXT
530 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F5,R2,P2
540 PLAY#2,A1,B1,B1,"",E1,F6,R1,P1
550 PLAY#2,A1,B1,B1,"",E1,F7,R1,P1
560 PLAY#2,A3,B3,B3,D5,E4,"",R1,P1
570 PLAY#2,B2,B2,B2,F5,F5,F5,R2,P2
580 GOTO400
590 ' COMPOSED by WORKS in Dec.27

```



こちらは、おなじWORKSクンのアレンジもの。いかにも「昔」風なメロディ1音とベース1音の音楽。FM9チャンネルを全部使っているの、音がとても太い(タンバリンはPSG)。こういうタイプの曲は、ラグタイムという、アメリカのニューオリンズでフランスの音楽と黒人のリズムが出会ってきた音楽が元になっているのですが、日本の初期のゲームミュージックで独特の進化をとげました。スーパーマリオのヘンテコなラテン風味も日本独特なものだし、ゲームミュージックというジャンルは妙にもおもしろい。

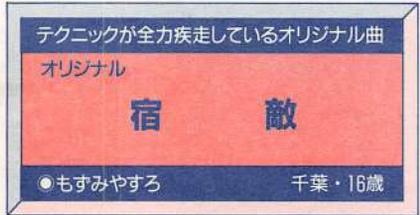
採用されるととてもうれしいです
■LAUGH AT CRITICAL MOMENT
 WORKS「WORKS」初の投稿用オリジナルです。うっろすかしい。繰り返したらけの短い軽い曲なので3ルーブなんかはあつというまじじゃないかと

思います。あ、リストでいちばん場所取っているのはSE部分だなあ。まあいいかな。確か12月ごろ作ったと思うんだけど、いま改めて聴いてちょっと幻滅してます

■ローターズ
 WORKS「おはようございます。WORKSです。最近昔の名作ゲームのBGMがけっこう掲載されると思うんですが、私のその甘くてまろやかな汁をじゅるじゅる吸わせていただきまし

た。私はこの曲のぐによくよへるへろしててうるさいのが好きです。あ、ARIOMを貸してくれたNE氏、どうもありがとう

```
10 ' >> ローター << (C) ASCII 1984
20 _MUSIC(0,0,5,4): VOICE(053,053,09,06,
048,010,00,014,012): TRANSPOSE(-100):CLE
AR3000:DEFSTRA-Z:T="T255":PLAY#2,T,T,T,T
T:T:POKE&HFA2C,60:POKE&HFA4C,30:POKE&HFA6
C,20:POKE&HFA8C,40:SOUND7,95:SOUND6,0
30 Z="D<D>F+<F>A<A>":Y="G<G>B-<B->D<D>":
X="F<F>A<A><C><C">
40 W="B-4>FF<F4>FF<":V="E-4GG<G4>GG":U="
D4AA<A4>AA":T="G4>DD<D4>DD<":S="F4>CC<C4
>CC<"
50 A1="Y0,125Y1,98V150S4L4R1R1R1R2.D8D+8"
60 A2="EFRD8D+8EFRD8D+8EFGAL8B-<B->A<A>G
<G>F<F>E-<E->C<C>R-<E->C<C>R<E->C<C>R<E
->C<C>R<E->C<C>R<E->C<C>R<E->C<C>R<E->C<C>R
70 A3="EFRD8D+8EFRD8D+8EFGAL8B-<B->A<A>G
<G>B-<B->C2C4.<B-L4AFGAL8B-<B->F<F>D<D>
<F>B-<B->L4B->CD-L8"
80 A4=Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z
90 A5=Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z+Z
G<G>FRBE-R8DR8DD+L4"
100 B1="V14D3L8<">W+W+W+W+W
110 B2=W+W+W+W+W">"+V+V+V+V+V+V+V+V+V+V+V
120 B3=W+W+W+W+W">"+V+V+V+V+V+V+V+V+V+V+V
F<B-4B-4A4A-4"
130 B4=">"+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U
140 B5=U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U+U
R8DR8B<B"
150 C1="S0M3100L2CCCCCCCC"
160 C2="CCCCCCCCCCCCCCCC"
170 C3="CCCCCCCCCCCCCCCCC4C4C4"
180 C4="CCCCCCCCCCCCCCCCC4C4"
190 C5="CCCCCCCCCCCCCCCCC4C4C4"
200 PLAY#2,A1,B1,C1,C1,C1,C1
210 PLAY#2,A2,B2,C2,C2,C2,C2
220 PLAY#2,A3,B3,C3,C3,C3,C3
230 PLAY#2,A4,B4,C4,C4,C4,C4
240 PLAY#2,A5,B5,C5,C5,C5,C5
250 GOTO210
260 'Programmed by WORKS in May.4
```



いかにも最近のゲームミュージック的なオリジナル曲。途中で1回バックの音量を抑え、「シューー」という音を入れたあとで、1拍半の仕掛けに持っていくところがうまいなあ。ドラムのフィル・インの類も、細かくしていく方向では、これで限界に近い。作者本人も「全力疾走してます」とコメントしてるけど、たまには間を生かしたのんびりした曲も作ってみてはどうか。

```
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR000
30 DEFSTR A-F,R,T,P,S,G,Z,X,Y
40 T="T150"
50 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
60 SOUND 7,49:SOUND 6,0
70 X="V12":Y="V9R16"
```

```
80 POKE&HFA3C,30
90 'GUITAR SOLO
100 A1="053Y2,12Y3,2Y7,307L16E2&E4F+ED":
Z1=Y+A1:A1=X+A1+"E"
110 A2="<A2&A4":Z2=Y+A2:A2=X+A2
120 A3="F+BR16G&G4<B24>E24F+24G>EGF+E":Z
3=Y+A3:A3=X+A3+"G"
130 A4="A2&A4":Z4=Y+A4:A4=X+A4
140 A5="GF+EGF+EGE8E8E4GF+G":Z5=Y+A5:A5=X
+A5+"G"
150 A6="A>D<AD&D4L24DEF+GEF+GAF+G":Z6=Y+
A6:A6=X+A6+"AB"
160 A7="L16>D8R16ERB<G8R16F+GEF+GE":Z7=Y
+A7:A7=X+A7+"G"
170 A8="F+BR16E2L48D<BF+C<F<B-":Z8=Y+A8:
A8=X+A8
180 A9="L16>G4R8F+GEF+GAB-GA":Z9=Y+A9:A9
=X+A9+"B"
190 AA=">C+2&C+4F+GA":ZA=Y+AA:AA=X+AA+"B
-"
200 AB=">C+2&C+4L24F+GAG":ZB=Y+AB+"L16":
AB=X+AB+"AB-L16"
210 AC=">C+2&C+4&C+8&C+16":ZC=Y+AC:AC=X+
AC+"&C"
220 AD="L32<B-GC+G+D<AE<F+":ZD=Y+AD:AD
=X+AD
230 'ELEC. BASS
240 B1="012V1302L16EBR16'DER16C+BR16<GBR
16A4"
250 B2="EEEEER16R4">DDE<EER16"
260 B3=">E8E<ER4>D2"
270 B4="D2E'F&E<EG>G<GE>E<E>G<GG>G"
280 B5="<A>G+AE-E<ABC8R16CCDD"
290 B6="D2E'EE<E'G<EE>E<E>E<E>E<E>E"
300 B7="D2G'GG<G'G<GG>G<G'GG<G'GG<G'GG"
310 'SYNTH 1
320 C1="024V1305L16F+BR16EBR16C+BR16EBR1
664"
330 C2="EEEEER16R4F+F+GEER16"
340 C3="R8R16ER4A+2"
350 C4="O5EEEEER16R4GEEEEER16"
360 C5="F+F+F+F+F+R16R4F+F+F+F+F+R16"
370 C6="GGGGGR16R4GGGBBB"
380 C7="R8A8R8A8E8R16EEF+F+F+"
390 C8="G8R16AR8E8GBR16AR8E"
400 C9="O5EEEEGF+GE8EEGF+G8"
410 CA="O5GGGGB-AB-G8GGG<C+G>C+8"
420 'SYNTH 2
430 D1="024V1305L16DR16<B8R16AR16>C+BR
16E4"
440 D2="<BBBBBR16R4">DDE<BBR16"
450 D3="R8R16<BR4>D2"
460 D4="O4BBBBBR16R4BBBBBR16"
470 D5=">DDDDDR16R4GGGBBB"
480 D6="EEEEER16R4EEGGGG"
490 D7="R8E8R8E8C8R16CCDD"
500 D8="D8R16ER8<B8'DBR16ER8<B8"
510 D9="O4EEEEGF+GE8EEGF+G8"
520 DA="O4GGGGB-AB-G8GGG<C+G>C+8"
530 'SYNTH 3
540 E1="024V1304L16BR16G8R16<EBR16A8R16>
C+4"
550 E2="<GGGGGR16R4AABGGR16"
560 E3="R8R16<GR4A2"
570 E4="O4GGGGGR16R4GGGGGR16"
580 E5="AAAAAR16R4AAAAAR16"
590 E6="BBBBBR16R4BB'DDD"
600 E7="R8C+BR8C+8<G8R16GGAAA"
610 E8="<BR16>C+R8<GBBR16>C+R8<G8"
620 E9="014V1504L32EB->V14C+B-V13<G>C+V1
2<EB-V11>C+>B-V18<C+<EV9B->C+V8B-<GV7>C+
"
630 EA="D3R4L24V15DC+DV14C+DV13C+DV12C+D
V11C+DV10C+DV9C+DV8C+"
640 'DRUMS
650 R1="V15Y24,255M32M32M32M32Y24,150M16
M16Y24,50M16M16Y24,180"
660 R2="BH32H32H16H16SHM16H16H16BH32H32H
16H16SHM16H16BH16SCM16B16SCM16B16"
670 R3="SHM16SHM16SHM16SHM16SHM16B16Y24,
255M24Y24,150M24Y24,50M24Y24,255M24Y24,1
50M24Y24,50M24Y24,180SHM16SHM16SHM16SHM1
6SHM8"
680 R4="B16B16B16SHM8H32H32BH16BH16SM32S
M32SM16M16SM32SM32SM16SM16SM32SM32SM32SM
32"
690 R5="BH16H16H16H16SHM16H16H16BH16H16B
H16BH16H16SHM16BH16H16"
```

```
700 R6="BH16H16H16H16SHM16H16H16BH16SHM1
6B16B16SHM16B16SHM16B16SHM16"
710 R7="BH16H16H16H16SHM16H16Y24,255M16Y
24,150M16B16SHM16SHM16B16Y24,255M24Y24,1
50M24B24Y24,150M24Y24,50M24B24"
720 R8="BH16H16H16H16SHM16H16H16BH16H16S
M16B16SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM16"
730 R9="SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM24SM24
SM24SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM16"
740 'NOISE SNARE ONLY
750 P2="S0M2500L16RR8R16C4R8C8R16C8C8"
760 P3="CCCCC4R8CCCCC8"
770 P4="R8R16C4R16C32C32C32C32C32C32C32C
32C32"
780 P5="R4C4R4C4"
790 P6="R4C4C8R16C8C8C8"
800 P7="R4C4R16C4C4"
810 P8="R4C4R16C4R16CCCC"
820 P9="CCCCC4C24C24CCCCCCCC"
830 'PSG OMAKE 1
840 S1="V906E1"
850 S2="F+1"
860 S3="G2R4B4"
870 S4="A2G8R16G8R16F+8"
880 S5="G4E4G4E4"
890 S6="L16R8V16V2GV3GV4GV5GV6GV7GV8GV9V
10GV11GV12GV13GV14G"
900 S7="R8V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V6B-V7B-V8
B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-"
910 S8="V1AV3AV5AV7AV9AV11AV13AV14A V1F+
V3F+V5F+V7F+V9F+V11F+V13F+V14F+"
920 S9="V14B-V13B-V12B-V11B-V10B-V9B-V8B
-V7B-V6B-V5B-V4B-V3B-V2B-V1B-"
930 'PSG OMAKE 2
940 G1="V906G1"
950 G2="A1"
960 G3="B2R4>D4"
970 G4="C+2<B8R16B8R16A8"
980 G5="<B4G4B4G4"
990 G6="L16R8V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V6B-V7B
-V8B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-"
1000 G7="RBV1D-V2D-V3D-V4D-V5D-V6D-V7D-
V8D-V9D-V10D-V11D-V12D-V13D-V14D-"
1010 G8="V1CV3CV5CV7CV9CV11CV13CV14C<V1A
V3AV5AV7AV9AV11AV13AV14A"
1020 G9="V14D-V13D-V12D-V11D-V10D-V9D-V8
D-V7D-V6D-V5D-V4D-V3D-V2D-V1D-<"
1030 'PLAY START
1040 PLAY#2,"",",",",",",",",",",",",",",",",R1
1050 PLAY#2,"",",",",",",",",",",",",",",",P2
1060 PLAY#2,"",",",",",",",",",",",",",",",P2
1070 PLAY#2,"",",",",",",",",",",",",",",",P2
1080 PLAY#2,"",",",",",",",",",",",",",",",P4
1090 '
1100 PLAY#2,A1,Z1,B4,C4,D4,E4,R5,P5,S1,G
1
1110 PLAY#2,A2,Z2,B4,C5,D5,E5,R5,P5,S2,G
2
1120 PLAY#2,A3,Z3,B4,C6,D6,E6,R5,P5,S3,G
3
1130 PLAY#2,A4,Z4,B5,C7,D7,E7,R6,P6,S4,G
4
1140 PLAY#2,A5,Z5,B4,C4,D4,E4,R5,P5,S1,G
4
1150 PLAY#2,A6,Z6,B4,C5,D5,E5,R5,P5,S2,G
2
1160 PLAY#2,A7,Z7,B4,C6,D6,E6,R5,P5,S3,G
3
1170 PLAY#2,A8,Z8,B4,C8,D8,E8,R7,P7,S5,G
5
1180 '
1190 PLAY#2,"",",",",",",",",",",",",",",",B6,C9,D9,E9,R5,P5,S6,G
6
1200 PLAY#2,"",",",",",",",",",",",",",",",B6,C9,D9,E9,R5,P5,S7,G
7
1210 PLAY#2,"",",",",",",",",",",",",",",",B6,C9,D9,E9,R5,P5,S8,G
8
1220 PLAY#2,A9,Z9,B6,C9,D9,E9,R8,P8,S6,G
6
1230 PLAY#2,AA,ZA,B7,CA,DA,"",",",R5,P5,S7,G
7
1240 PLAY#2,AB,ZB,B7,CA,DA,"",",",R5,P5,S9,G
9
1250 PLAY#2,AC,ZC,B7,CA,DA,EA,R5,P5,S7,G
7
1260 PLAY#2,AD,ZD,B7,CA,DA,EA,R9,P9,S9,G
9
1270 GOTO1050
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■宿敵
もすみやすろ「最近同人ソフトと誌誌発行を中心に活動するサークルを発足しました。福井さん、Worksさん、Z EMEENさん、なるとさんもいます。興味があったら、〒299 千葉県市原市

権津020-1 両角泰寛 まで。ところで、EXTREMEの公演、行きます。ヘヴィメタルファンはいるのかしらん」
■偽善者VOX
みなそね「打ち込みの醍醐味に「行き当たりばったりでフレーズを作ったり」

とか「打ち込みミスのおかげでかえって良くなった」というのがあります(本当か?)。これがそのいい例です(?)。いま聴くと、結構カッコ悪いものがあるが、それは気のせいでしょう。気のせいなんだってば!」

■キングドラゴンのテーマ
D.E.M「初投稿採用のD.E.Mです。今は浪人中(この本が出るころには合格していることを願う)なのですが、この曲は高校生のときにプログラムしたものです。最初PSGだけで淋しかつ


```

1040 _TRANSPOSE(0):POKE&HFA2C,70
1050 _VOICECOPY(Y,X,@63)
1060 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0
1070 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E0,"",G1,H1,I1
1080 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,"",G0,H0,I0
1090 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F1,G0,H0,I0
1100 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1110 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E0,F0,G2,H2,I2,J
2
1120 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1130 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E0,F3,G3,H3,I3,J
3
1140 _VOICECOPY(X,X,@63)
1150 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4,J
4
1160 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5,I5,J
5
1170 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4,J
4
1180 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,H6,I6,J
6
1190 IF AX=1 THEN 1590
1200 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H7,I0
1210 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G8,H8,I0
1220 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,F9,G9,H9,I7
1230 PLAY#2,AA,BA,CA,AA,E0,F0,G2,H2,I2,J
2
1240 IF AX=2 THEN 1640
1250 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,G7,H7,I0
1260 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,FC,G7,H7,I6
1270 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,G7,H7,I7
1280 PLAY#2,AD,BD,CD,DD,ED,FD,GD,"",ID,J
D
1290 _VOICECOPY(Y,X,@63)
1300 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G7,H7,I0
1310 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G7,H7,I0
1320 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,"",G7,H7,I0
1330 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F1,G2,H2,I0
1340 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,EF,F0,G0,H0,I0
1350 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,EF,F0,G2,H2,I2,J
2
1360 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,EF,F0,G0,H0,I0
1370 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,EG,F3,G3,H3,I3,J
3
1380 PLAY#2,"",",",CH,DH,EH, FH,G0,H0,I0
1390 PLAY#2,"",",",CI,DI,EI,FI,G0,H0,I0
1400 PLAY#2,"",",",CH,DH,EH, FH,G0,H0,I0
1410 PLAY#2,AH,AH,CI,DI,EI,FI,G0,H0,I0
1420 PLAY#2,AH,AH,"",",",EE,FI,G0,H0,I0
1430 PLAY#2,AH,AH,"",",",EE,FI,G0,H0,I0
1440 PLAY#2,AH,AH,CJ,DJ,EJ,FG,G0,H0,I0
1450 PLAY#2,AH,AH,CJ,DJ,EG,FI,G2,H2,I2
1460 IF AX=1 THEN _TRANSPOSE(-9600):AX=2
:GOTO 1060
1470 PLAY#2,AJ,BJ,CJ,DJ,EJ,FJ,G0,H0,I0
1480 PLAY#2,AK,BK,CK,DK,EK,FK,G0,H0,I0
1490 PLAY#2,AL,BL,CL,DL,EL,FL,GL,HL,I0
1500 PLAY#2,AM,BM,CM,DM,EM,FM,GM,HM,IM
1510 PLAY#2,AJ,BJ,CJ,DJ,EJ,FG,G0,H0,I0
1520 PLAY#2,AK,BK,CK,DK,EK,FK,G0,H0,I0
1530 PLAY#2,AL,BL,CL,DL,EL,FL,GL,HL,I0
1540 FORZ=1T03
1550 PLAY#2,AN,BN,CN,DN,EN,FK,GN,HN,I0
1560 _TRANSPOSE(Z+100):NEXT
1570 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1580 _TRANSPOSE(0):POKE&HFA2C,70:AX=1:GO
T01060
1590 PLAY#2,"",",",CH,DH,EH, FH,G7,H7,I0
1600 PLAY#2,"",",",CI,DI,EI,FI,G7,H7,I0
1610 PLAY#2,"",",",CH,DH,EH, FH,G7,H7,I7
1620 PLAY#2,AH,AH,CI,DI,EI,FI,G2,H2,I2,J
2
1630 GOTO1420
1640 END

```

難しいことをやるのが良いとは限らない好例

日本ファルコム「XANADU」より

キングドラゴンのテーマ

●D.E.M

北海道・19歳

カーソルキーの右を押しながらRUNするとPSG+リズム、ふつうにRUNすると両方鳴るといふ、ちょっとした工夫あり。ドラムもシンプルだし、パートごとの構成も何も難しいことはやっていないのですが、低音・中音・高音の組み合わせがうまくいって、

ちゃんとしたリズムになっているのがカッコいい。難しいことをやるのが良いとは限らない、という好例でしょう。

XANADU.ORG

```

10 ' XANADU MSX Version
20 ' King Dragon's Theme
30 CLEAR3000:_MUSIC(1,0,1,1,1)
40 _TRANSPOSE(0):_BGM(1):SOUND7,56
50 DEFSTRA-X:DIMA(6),B(6),C(6),D(6)
60 FM="T150014V1507L16"
70 FB="T150033V1308L16"
80 DR="T150V15"
90 PG="T150S0M30000"
100 PS="M2000L16"
110 Y=STICK(0) OR STICK(1):IFY=3THENPS=P
S+"V0":PG=PG+"V0":ELSEIFY=7THENFM=FM+"V0
":FB=FB+"V0"
120 A(0)="D2A2G+2.D4F2E4D4C+1R8"
130 A1="FEFGFEGFEGFEGFEGF AGAB-AGAB-AGAB-
AGAB":A(1)="D4"+A1:A(3)="05"+A1
140 B(1)="04<A>DED<A>DED<A>DED<A>DE FEF
GFEGFEGFEGFEG":B(3)=B(1)
150 C1="05DR16DR16DR16<A>R16DR16DR16DR16
<A>R16":C(1)=C1+C1
160 D1="B16B16S16B16B16B16B16B16B16S1
6B16B16S16B16S16":D(1)=D1+D1
170 AZ="AR16AR16AAAR16AR16AAAR16AA GAB-A
GAB-AB-><B-AGFEF":A(2)="04"+A2

```

```

180 B(2)="04R16DR16DDDR16DR16DDDR16DD
FGFEFGFAGFEED-D":B(4)=B(2)
190 C(2)="03FR16FR16FFFR16FR16FFFR8. ER1
6ER8ER16EED-R16<AAR0":C(4)=C(2)
200 D2="H16H16H16H16H16H16S16S16S16":D(2)=D
2+D2+D2+"S16S16S16S16S16S16S16"
210 A(4)="05"+A2:C(3)=C(1):D(3)=D(1):D(4
)=D(2)
220 A5="05DDDR16DR16DDDR16DR16DC<B-A":A(
5)=A5+A5
230 B5="04B-B-B-R16B-R16B-B-B-R16B-R16B-
B-GG":B(5)=B5+B5
240 C(5)="02GGGR16GR16GGGR16GR16GFE-D FF
FR16FR16FFFR16FR16FE-DC"
250 D5="H16H16H16H16H16H16H16H16H16":D(5)=D
5+D2+D5+D2
260 A(6)=A5+">D<AGA>D<AGA>D<AGAGFEF"
270 B(6)=B5+"ED<B->D<ED-<B->D<ED-<G>D-D
D<G>D"
280 C(6)="02E-E-E-R16E-R16E-E-E-R16E-R16
E-FGB-AGFAGFGAGFG<AAAA
290 D(6)=D5+D2+"B16B16S16B16B16S16B16S16
S16S16S16S16S16S16S16"
300 ' Play
310 PLAY#2,FM,FM,"",",",PG,PG,PG
315 PLAY#2,"03","03","03","03","02","03"
320 PLAY#2,A(0),A(0),"",",",A(0),A(0)
330 PLAY#2,FM,FM,FB,DR,PS,PS
340 FORZ=1T06
350 PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),A(Z),B(Z)
,C(Z)
360 NEXTZ:GOTO340

```

ビギナーの
ための

ステップ⑩ 内蔵音色と合成音色

今回は、音色についてのお話、その1です。

音色は、MMLのなかで、

@14

などのように、@と音色番号を並べて指定します。音色番号は0から63の64種類あり、それぞれいろいろな名前が付けられています。たとえば、上で例に出した14番は、「ハープシコード」と呼ばれる音色です。モノによって、名前と音色の相性が悪いこともあります。

音色は大きく分けて3種類のタイプがあります。

内蔵音色 0(ピアノ1)、2(バイオリン)、3(フルート1)などFM音源がデータを内蔵している15種の音色。マニュアルの音色データ表では*印が付く

合成音色 1(ピアノ2)、7(バイオルガン)、8(シロフォン)など内蔵プログラムにより合成される48種類の音色。音色データ表では無印

オリジナル音色 音色番号63。ユーザーが作ったデータに従ってさまざまな音色を出す。音色データ表では「無音」

特殊な「オリジナル音色」については、次回に詳しく説明しますが、「内蔵音色」と「合成音色」の違いはなんでしょう。

ユーザーから見れば、どちらも本体に内蔵されている音色なので、合成音色のほうが複雑な音が多い、くらしいちがいが見えませんが、じつは大きな違

```

10 CALL MUSIC
20 TS="T100L4V15":PLAY#2,TS,TS,TS
30 PLAY#2,"@0 C","@14 RE","@22 RRG"
40 PLAY#2,"@1 C","@28 RE","@51 RRG"
50 PLAY#2,"@28 C","@51 RE","@1 RRG"
60 PLAY#2,"@51 C","@1 RE","@28 RRG"
70 PLAY#2,"@51 C","R @1E","RR @28G"

```



@51 - フラン
@1 - ピアノ
@28 - カフェル



CG・Orc

いがあります。

内蔵音色は無制限ですが、合成音色は一度に1種類しか指定できないのです。複数のチャンネルで別々の合成音色を指定した場合、チャンネル1に近いほうの指定が優先されます。

上のリストを打ちこんで実行してみてください。行30~70は、どれもチャンネル1から3まで1拍ずつらしてド・ミ・ソと演奏してきます。行30は、内蔵音源ばかりを3種類指定しているので3つとも音が違いますが、行40から行60の演奏では、それぞ

れのチャンネルで同時に指定している音色がすべて合成音色なので、チャンネル1の音色で3音とも演奏してしまいます。行70は、音色指定のタイミングを1拍ずつずらしてみたものです。3音とも音色は違いますが、処理の苦しさからか、音が乱れてしまいます。

音色に凝ったプログラムを作ったが、どうも思っている音とちがう……というようなケースは、合成音色を同時に2つ以上指定していたためということがおおいにあります。(コ)

MIDI三度笠



MIDIビギナーのための講座&レベルアップ・テク



4月という季節から、MIDI1年生のための音楽データ作成講座を始めよう。先月号の付録ディスクをもっている人は急いで用意してほしい。もちろん、ためになるレベルアップ・テクとの2本立てだ。

第1回★『μ・NOTE Jr.』でMIDIを始めよう

MSXはMIDIに強い!

MファンのみならずMSXがMIDIに強いということを知っているだろうか。1983年にMIDIという規格ができた後、FM音源とともに低価格のシンセサイザやドラムマシンが始めた。シーケンサという、音楽をデータとして扱うことができるMIDI機器(1、2行の文字しかディスプレイ表示できなかった/)がまだ高額だったときに、同じころに登場したMSXはシーケンサの代わりをしたり、シンセサイザの音色をエディットしたり、絵を描いたりすることができたのだ。また、数多い音楽ソフトウェアもそろっていた。このようにMIDIの登場とかが

わりの深いMSXをゲーム専用機にしてしまうのは、なんとももったいない。ぜひ、音楽方面に使うことをおすすめする。なぜなら、CGやワープロ用を使うには、ほかのパソコンにちょっと遅れをとってしまうMSXだけでも、音楽の場合はどこにもひけをとらないからだ。

というわけで、今回からMIDIビギナーのために、数回に分けて音楽データの作り方について特集する。音楽は聞くだけという人もデータの意味を知っているほうが、データを自分の好みの音色にかえたりできるので楽しいぞ。必要なアイテムは右の欄のとおり。ソフトウェアは

必要なアイテム コストパフォーマンス高いぞ!

1. MIDIインターフェース

GTは装備されているので不要なし。ターボR用は「μ・PACK」、MSX2用は「MIDIサウルス」付属のカートリッジ

2. MIDI音源

MIDIが使える楽器なら何でもよい。最近の楽器はほとんどMIDI対応しており、キーボード型やモジュール型(鍵盤がないタイプ)がある

3. ソフトウェア『μ・NOTE Jr.』

このコーナーでは「μ・NOTE Jr.」を使う。ほかに「μ・NOTE」、「μ・SIOS」、「MIDIサウルス」などもある

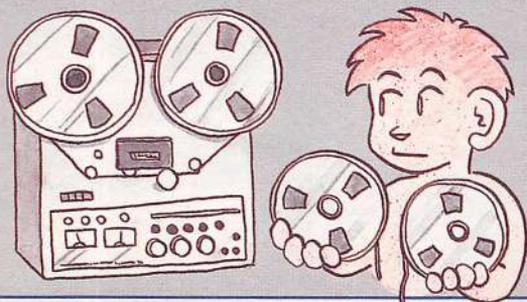
「μ・NOTE Jr.」を使用する。このソフトウェアはとっつきやすく、譜面とデータの両方を目で確認しながら作業できるので、おススメ。先月号の付録ディスクにこのデモ版を入れておいたので、MIDIまわりのアイテムを何も持っていなくても、体験

することができるのだ。ぜひ、活用してほしい(ただし、デモ版は音を鳴らすことができない)。まずは、MIDIデータとは音楽の音そのものではなく、時間軸にそった情報であるということ、下の音楽データ今昔を見ながら合わせて知ってほしい。

MIDIのない時代の音楽データ

テープに録音した音そのもの

- ・入力録音なので絶対に間違えることはできない。
- ・後から手直しができない。そうしたいときは録音やり直し。
- ・複雑パート(楽器、役割)をいっしょに録音するには、1つ1つの音のバランスを前もって念入りにチェックしないと失敗する。また、1つ1つのパートを個々に録音して、あとからバランスをとって混ぜ合わせるには、専用のマルチ・トラック・レコーダが必要になる。

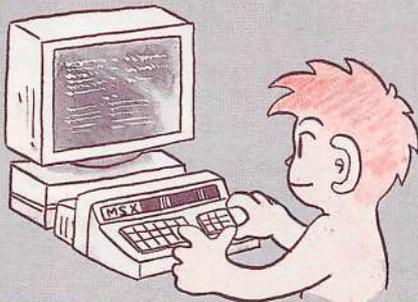


音楽データ今昔

MIDI時代の音楽データ

MIDIデータ(音ではない)

- ・データは数値化された音楽情報なので、好きなときに変更したり、部分的に切って使ったり、貼り合わせたりできる。
- ・入力方法が何とおりがあるので自分の好きな方法を選べる。
- ・いくら間違えても直すことができるので、楽器の経験は関係ない。
- ・MIDI機器の価格は比較的安くなったので、個人でシステムをそろえられる。



★MIDIコンがTAKEMICROに受けて登録される。★3月中旬に登録される予定だ。うれいこと、9千8百円だったMIDIコンが、なんと5千8百円になるのだ。いちおう説明しておく。S100S用データをMIDIコンにインストールできる。★MIDIコンはMIDIデータのソフト用ソフトウェア。スタンドアロンのMIDIファイルと、S100S用データの相互コンバート、ミュージック・ミニシークのデータを、S100S用データにコンバートできる。世界中の音楽データを聞くことができる。★MIDIコンは、世界中の音楽データを聞くことができる。

音の要素は5W1Hと同じ

音の要素(しくみ)は文章の5W1Hと似ている。知っていると思うけど念のためにいうと、who(だれ)、what(なに)、where(どこ)、when(いつ)、how(どういうふうに)、why(なぜ)で5つのWと1つのHだ。たとえば、「ド」の音が1つ鳴ったとすると、その情報は①何(メロディなのか伴奏なのかという役割)のための何(ピアノ、フルートなど、音色のこと)の音が、

②どういうタイミングで、③どの高さで(ドといっても低いほうにも高いほうにもドはあるので)、④どのくらいの長さで、⑤どのくらいの強さで(正確には音の大きさと意味が違うが、似ている)、⑥どういうふうに鳴る(速さ、感じ、ふわっと鳴るといった变化的なものも含む)、までの6つある。右の表にひとまとめにして載せておく。

たった1つの音でもこれだけ

の情報をもっているのだ。でも難しく考えることはない。この音はメロディだからいちばん引

き立つ音色にしようとか、脇役だから控え目に、といった役割を考えることのほうがより大切。

音の要素	MIDIでは
①なにが→何の音(パート、楽器、音色)が	プログラムNo.
②いつ→タイミング	小節・拍・クロック
③どの高さで→ド、レ、ミ	アルファベットまたは数値
④どのくらいの長さ→音符の長さ	ゲートタイム
⑤どのくらい強く→音が鳴る強さ	ベロシティ
⑥どういう風に鳴る→変化、速さなどいろいろ	テンポなどいろいろ

『μ・NOTE Jr.』のデータの見方

それでは『μ・NOTE Jr.』を使って、上で説明した音の要素を見てみよう。

例として、下の譜面をデータにする。和音を鳴らすピアノの音と、全音符のベースの音とで2種類の音色を使うので、『μ・NOTE Jr.』に2つの五線に分けて音のデータを入力する。なぜなら、1つの五線に対しては1種類の音色しか使うことができないからだ。右の写真を見よう。じつは『μ・NOTE Jr.』の五線とはトラックのことなのだ。トラックとは音のデータを入れておく箱のようなもので、この場合は、上の箱(五線)にピアノ、その下の箱(五線)にベー

スの音のデータを入れたことになる。

写真のなかの①~⑥は、前章にある音の要素の表の番号と一致している。また、番号に付いている矢印は、その要素のデータが進んでいく方向だ。横長の写真が①という意味には、MIDIチャンネルの割り当て、音を鳴らすか鳴らさないかの指定、音色名と実際にその音色が割り当てられてい

る番号(使用する楽器のプログラムナンバー)などがあるので、広い意味で①とした。まずは、

五線の音符とデータ数値を見比べながら、MIDIデータの見方がわかればしめたもの!

例を『μ・NOTE Jr.』のデータにするとうなる

例を『μ・NOTE Jr.』のデータにするとうなる

No.	S.	T.	SD	ST	CNL	name	PRG.	HEM.	USE	REST
Tr1/A	E	03	on	02	PIANO	000	30	01	0000	
Tr2/A	E	02	on	03	BASS	030	30	01	-RUN-	

Event note velo gate / Event note velo gate
 -HEM Page head---001--- 4/ :C 3/860 :094 :033
 -TIME 04/04 :E 3/864 :094 :033
 4/ :G 2/855 :094 :033 :E 3/864 :094 :033
 :C 3/860 :094 :033 :E 3/864 :094 :033
 :E 3/864 :094 :033 :E 3/864 :094 :033
 4/ :G 2/855 :094 :033 :E 3/864 :094 :033
 :E 3/864 :094 :033 :E 3/864 :094 :033
 4/ :G 2/855 :094 :033
 -I- end -----002---

※番号はそれぞれ音の要素に対応

例:ピアノとベースの音

どこにでもあるような伴奏型。こういうものこそが、バンドで足りないメンバーの代わりになったり、カラオケになったり、MIDIが活躍する決め手なのかも。

ピアノ
ベース

今月の付録ディスク

SLIME WORLDふたたび登場!

ターボR専用BASICファイル

1. SLIM-BAT. MID
2. SLIM-B2 . MID
3. SLIM-FD1. MID

1月号のファンダム作品「SLIME WORLD」のBGM。作者はもちろん、ゲームを制作した御本人のFRIEVEさん。ロードしたらRUNするだけ。CM-32L用に作られているけど、違う音源の人は右の表を参考に音色を変えて聞いてね。

1. SLIME WORLD BATTLE1

Ch.	P.	音色名
2	52	バイオリン1
3	73	フルート2
4	31	シンセベース4
5	52	バイオリン1
10		リズム

Ch.……チャンネル
P. ……音色記号

2. SLIME WORLD BATTLE2

Ch.	P.	音色名
2	52	バイオリン1
3	66	エレクトリックベース1
4	77	リコーダー
5	53	バイオリン2
6	31	シンセベース4
7	108	ホイッスル1
8	122	オーケストラヒット
10		リズム

3. SLIME WORLD FIELD

Ch.	P.	音色名
2	76	ピッコロ2
3	3	エレクトリックピアノ1
4	2	アコースティックピアノ3
5	48	ストリングスセクション1
6	64	アコースティックベース2
7	52	バイオリン1
8	56	チェロ2
9	92	フレンチホルン1
10		リズム



これでキメる! パワフル打ちこみテクニック

第6回★ドラム、ベースはリズムの主演//ジャズ編 by 早坂泰成

早坂泰成 / 1961年生。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

「ドラム、ベースはリズムの主演」は今回でいよいよ最終回。音楽のノリをキメる重要なポイントのしめくりとして、今までやってきたリズムの基礎ともいえるジャズに挑戦してみよう。

ジャズにはフリージャズ、モダンジャズ、デキシーランドジャズといったように、ほかのジャンル同様いろいろな種類がある。我々ミュージシャンはこれをひっくり返して4(フォー)ビート、またはスウィングと呼んでいる。そして、このリズムを発展させたものが、ロック、ポップス、あるいはフュージョンというぐあいになっている。とくにフュージョンはリズムこそ違ったものに聞こえるが、コード進行やコードの構成音を調べてみると、まるでジャズそのものといわんばかりのサウンドが多く使われている。裏コード、テンシ

ョンノートといったものがそのよい例なので、機会があったら勉強することをすすめる。

ジャズのリズムはまえにも述べたように、ロックやポップスとはまったく違ったものに聞こえ、その原因はノリにあると思われる。ロックやポップスは1拍目、3拍目にアクセントがあるものが多いのに対し、4ビートの場合は2拍目、4拍目にアクセントがあるものが多い。我々は前者を前ノリ、後者を後ノリと呼び、後ノリの場合はさらに「スウィングする」という表現の仕方をする。最近では、ロックやポップスなどでも後ノリのもが増えてきている。

打ちこみにおいてリズムをスウィングさせるには、たんに後ノリにするだけではなく、ハイハットなどのリズムのきざみ方にも注意が必要だ。ありがたいパターンと

して、リズムがハネてしまう打ちこみ方が多く見られる。しかし、それではスウィングしているとはいえない。スウィングとは、文字どおり揺れるとか、揺らすという意味であり、けっしてハネることではない。理想的な打ちこみ方は3連符を基本とすることである。具体的には下の4ビートの基本パターンを参考にしてもらいたい。

最後にベースの音色について、ふれておこうが、音色はアコースティックベースまたはウッドベースが望ましい。もちろんエレキベースでもいいが、アコースティックな音色のほうがよりジャジーに聞こえる。さて、今回の課題曲は「A列車で行こう」。うまくスウィングできれば気持ちいいぞ。それでは次回の新企画にこう御期待!

ブラシとは?

ブラシとは、先端がほうきのようにしている特殊なスティックを使い、スネアドラムをたたいたり、なめるようにすべらせる奏法のことである。後者の場合、円を描くようにすべらせることから、シンセサイザの音色名ではスキーズとかスワールなどと呼ばれている。この奏法はバラードに使うとより効果的だ。



4ビートの基本パターン

4ビートの基本パターンは、ハイハットとブラシのみでじゅうぶんにノリを出すことができる。ただしハイハットを打ちこむ場合は、付点8分音符と16分音符の組み合わせ使うとリズムがハネてしまうので、下の譜面のように8分音符の3連符を使うほうが望ましい。

●ドラム譜

※今回はハイ・ハット、スネアドラムのバリエーションが多いので、下のようない記譜法にした。しかし記譜法はとくに決まっているわけではない。

クロスハイ・ハット オープン・ハイ・ハット ブラシスワール(ブラシ・スキーズ) ブラシタップ スネアまたはサイド・スティック クラッシュ・シンバル

バス・ドラム ベダル・ハイ・ハット

■パターン1

■パターン2

これでキメる!

4ビートのノリはバスドラ、スネアで出す!

バスドラとスネアを入れることによって、4ビートのノリをもう1歩ステップアップさせることができる。しかし規則的に入れてしまうとロックやポップスのようなノリになってしまう可能性があるため、これらはアクセントとして2小節か4小節おきに入れたほうがよい。これらを入れるタイミングは右の譜面を参考にしてもらいたい。

■パターンの変型

今月の打ちこみ課題: 4ビートの揺れるノリはドラムで出す! 「A列車で行こう」(ヒリー・ストレイホーン作曲)

Bass Daug7

Drums

日本音楽著作権協会(出)許諾第9272768-201号

Let's Try

★3月号の付録ディスクに入っている「μ・NOTE Jr.デモ版」の使い方★①3月号の111ページを参照しながら、実行用ディスクを作る。これが「μ・NOTE Jr.デモ版」のプログラム本体。②このディスクを入れて、リセットすれば起動する(マウスを使用する場合は先に用意しておくこと)。プログラムのロゴが表示されているときに、マウスでクリックするとマウス操作、キーボードのどこかを押しとキーボード操作になり、五線が2段表示されている通常画面になる。

★新コーナーにつき、みんなのMIDI情報、発見レポートを募集! ★ここはみんなの情報を載せるコーナーにする。とくにMIDI楽器とはいろいろな種類があるので、コイツはすぐれモノ! などという何かを見つけたら、ぜひレポートしてほしい。また、ソフトウェアの使いこなし術も面白いに歓迎する。とにかくMIDIの音楽はだれにでも楽しむことができるけど、その反面エクスチュールシフ・メツセージのような、プログラムの知識が必要なものもある。なので、パワユーザーの声をぜひ、お聞かせください。よろしくね!

多色刷り



多色刷りへの7つのステップ

多色刷りとはなにか。SCREEN1をカラフルに使うテクニックのことだ。それはむずかしいのか。いや、やさしい。それを使うのは面倒ではないのか。……んん、データが多いからちょっと面倒かな。

多色刷りは、SCREEN1の色の能力を192倍に拡張する魅力的なテクニックだ。あまりにもその効果が大きく、しかも、しばしばマシン語プログラムと

同時に使われるため、難解なマシン語がからんでいるように思われがちだが、じつはマシン語の知識はまったくいらない。そのかわり、赤青鉛筆で絵を

かくよりも、「しまじろうの虹色お絵描きセット」でかくほうが手間がかかるのとおなじように、多色刷りはデータの用意がちょっと面倒だ。しかし、きれいな

キャラクタが作れる。理論的背景はちょっとむずかしいが方法はかんたん。7つのステップでカラフルパワフルな多色刷り技法に接近してみよう。

STEP 1 SCREEN1は32バイトしかカラー情報を持ってない

SCREEN1の文字の色は、ドット(前景色)とドットのない部分の色(背景色)に分かれる。ということは、最低でも2色ぶんの情報が必要だ。

1色の情報は、カラーコードで0~15、つまり4ビット。したがって、2色なら8ビット=1バイト。文字は256種あるので、文字全体の色情報は256バイト……のような気がするが、図1を見てほしい。SCREEN1の全文字の色情報は、中ほどにあるカラーテーブル(32バイト)にしかない。

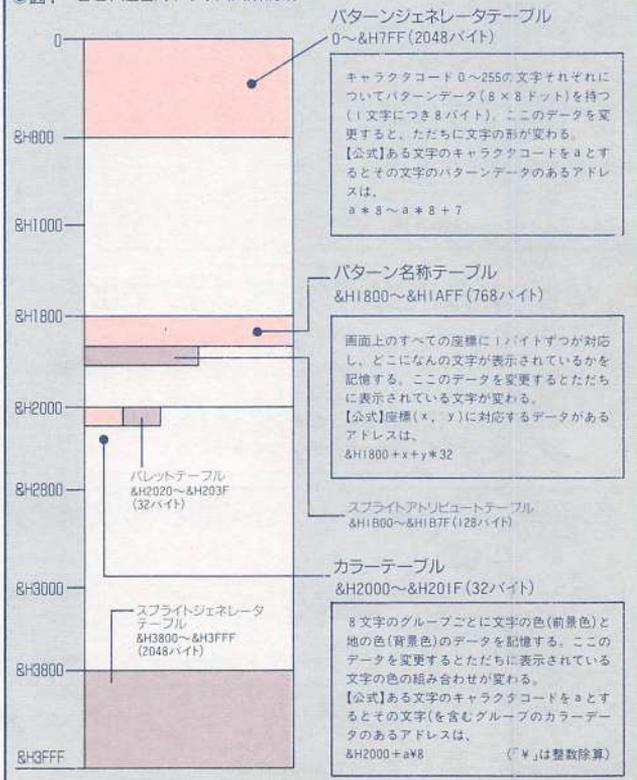
SCREEN1では、8文字ずつが色情報を共有しているのだ。リスト1でそれを確かめよう。まず、全文字が画面の上部に表示され、メッセージが出る。そこでスペースキーを押すと、カラーテーブルの1バイトだけを書き換える。その結果は……8文字の色がいっぺんに変わってしまうのだ。



① 1バイト変更しただけで8文字の色が変わる

- リスト1 カラーテーブルを1バイト書き換えてみると
- 10 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:WIDTH 32
- 20 FOR I=0 TO 255
- 30 VPOKE I+&H1800,I
- 40 NEXT
- 45 LOCATE 2,9:PRINT "hit space key"
- 50 IF STRIG(0)=0 THEN 50
- 60 VPOKE ASC("A")+8+&H2000,&HF8

●図1 SCREEN1のVRAM構成



STEP 2 SCREEN1にSCREEN2の皮をかぶせるBIOS

SCREEN1は、前項のように8文字が1バイトの色情報を共有するという、おおらかな色付けをしているが、そんなSCREEN1の性格をガラッと変えるためにいかに

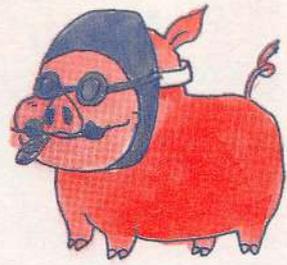
もととつけたようなBIOSがある。

それがアドレス&H7Eだ。
DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
を実行すると、BASIC上はSC

REEN1でも、VRAMでのデータの処理パターンはSCREEN2になってしまふ。

いきなり、これを試すと、文字がぜんぜん見えなくなってしまう。なんとなくかわげがわからなくなるが、それは必要なデータを送っていないからなのだ。

では、必要なデータとは？



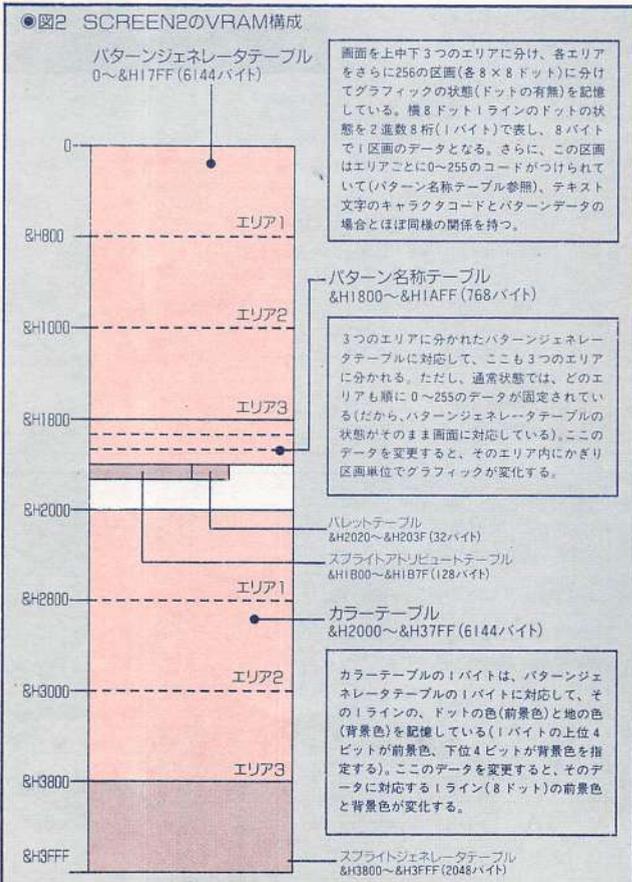
STEP 3 SCREEN2は6144バイトのカラー情報を持つ

図2はSCREEN2のVRAM構成だ。図1と比べてみよう。SCREEN1とSCREEN2とは、BASICから見るとずいぶんちがう感じがするが、VRAMの構造を比較すると、よく似ている。ただ、大きさがちがう。

パターンジェネレータテーブルは3倍、カラーテーブルはあまりにも差があるので何倍かもわからないくらい大きい(192倍だが)。

SCREEN2は、SCREEN1では使われていなかった部分もしっかり使って、表現力を高めている。だから、SCREEN2では、四角をかいたり、円をかいたり、好きなところにドットをかいたりできるのだ。

ただ、SCREEN2は、SCREEN1のように文字を表示できない。あっちを立てればこっちが立たずというやつである。



STEP 4 多色刷りのVRAM構成はSCREEN2とよりふたつ

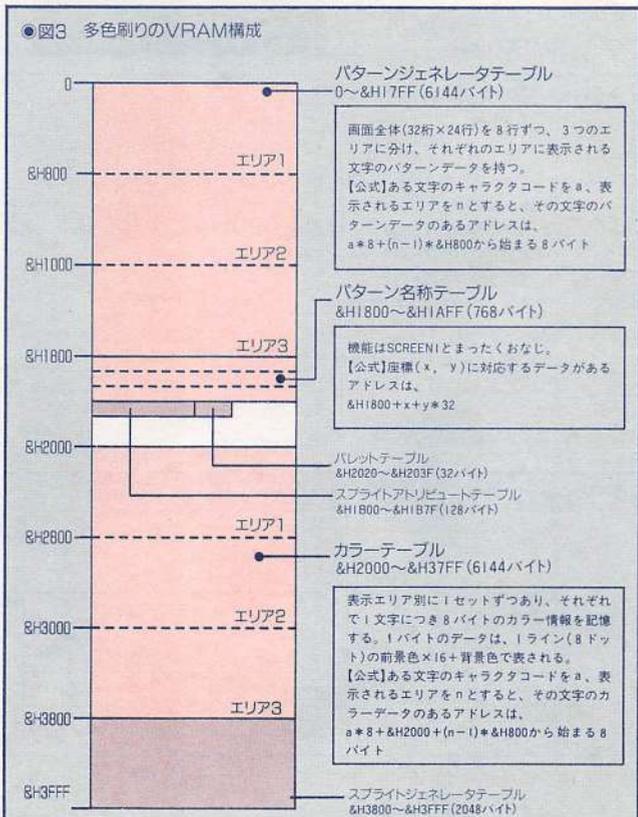
で、また、STEP2の話にもどる。SCREEN1で例のBIOSを呼ぶとVRAMの構成が72ページの図1から下の図3へと劇的に変化する。

この図3は、左の図2の構成とよく似ている。よく似ているどころか、構成的にはまったくおなじだ。しかも、BASIC上はSCREEN1のまま。これが、今月のテーマである多色刷りモードだ。

SCREEN1とほぼおなじようにキャラクタを扱って、しかも



SCREEN2とおなじVRAM構成を持つ。大きなパターンジェネレータテーブルと大きなカラーテーブルは、多色刷りのキャラクタを作成・表示するには欠かせない領域だ。



STEP 5 なぜパターンジェネレータ テーブルは3倍必要なのか

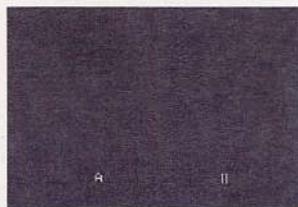
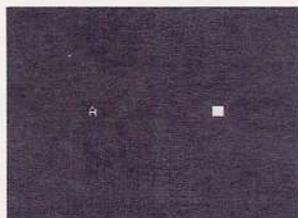
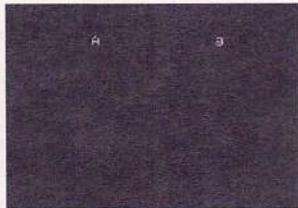
ふつうのSCREEN 1で表示される文字は8×8ドット。パターンデータは1文字につき、8バイト必要だ。この8バイトに文字数(256)をかけたものがSCREEN 1のパターンジェネレータテーブルの大きさ(2048)である。

一方、多色刷りモードでの文字も、8×8ドットで、必要なパターンデータは1文字につき8バイト。文字もおなじく256種類しかないのに、なぜパターンジェネレータテーブルは3倍も必要なのか。

それは、多色刷りモードには3つのエリアがあるからだ。見た目はふつうの画面でも、上・中・下と3分割され、それぞれのエリアに表示される文字ごとにパターンデータが必要だ。つまり、3セット必要なのだ。

だから、おなじ文字(キャラクタコード)でも、パターンジェネレータテーブルの設定がちがってれば、表示される位置によってキャラクタの形が変わる。

リスト2は、多色刷りのパターンジェネレータテーブルを実感するためのものだ。「@」のパターンが変化するのに注目。

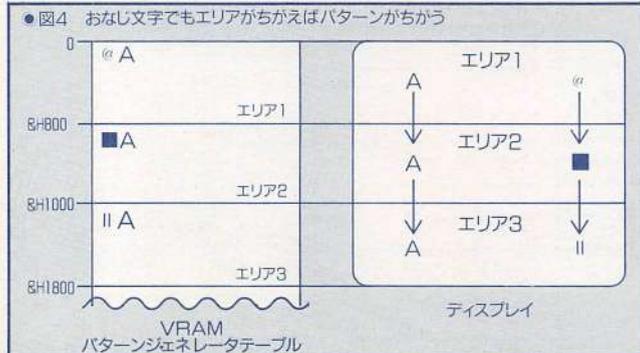


リスト2を参考にすると「A」と「@」が下に降りていくか……

```

●リスト2 エリア1から3を横断していく「A」と「@」
100 SCREEN 2:COLOR 15,4,15:CLS
110 SCREEN 0:WIDTH 80:WIDTH 40
120 SCREEN 1:DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
130 FOR I=0 TO 7
140 VPOKE ASC("@")*8+&H800 +I,255
150 VPOKE ASC("A")*8+&H800*2+I,36
160 NEXT
170 LOCATE 10,1:PRINT "A"SPC(10)"@"
180 FOR I=0 TO 20
190 LOCATE 0,0:PRINT CHR$(27)+"L";
195 FOR W=0 TO 100:NEXT
200 NEXT
210 CLS:GOTO 170
    
```

●図4 おなじ文字でもエリアがちがえばパターンがちがう



STEP 6 192倍になったカラーテーブル は文字をどう色づけるか

では、192倍のカラーテーブルはどうなっているのか。

まず、第1に3セットある文字のパターンデータ用にカラーデータも3セットある。

すると画面を3分割したエリアごとに2048バイトのカラー情報が割り当てられることになる。これでもまだ相当多い。

1文字あたりの数値を出すと、8バイト。1文字は8×8ドットだから、横1ライン(8ドット)に付き、1バイトのカラー情報割り当てられている計算になる。

じっさい、多色刷りでは、文字のパターンの横1ラインごとに色情報を持っている。

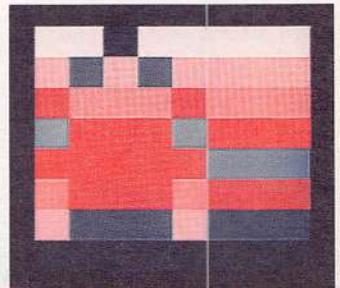
図5は、大文字の「A」を多色刷りで、わざといろいろな色で彩色してみた例だ。

エリア1の「A」をこの図5のような状態に色付けするプログラムがリスト3だ。

図5の前景色と背景色のデータをそのまま行180、190に置き、そ

れを行150で読みこみ、VRAM用のカラーデータにしている。ここを注意してみれば、多色刷りのカラーテーブルの仕組みが具体的にわかってくるだろう。

ちなみに、このプログラムを実行すると、悪趣味な色付けをされたA以外の文字は見えなくなってしまふ。SCREEN 0に復帰すれば文字はすぐに見えるようになるので、とりあえずREM文で入れてある行120を「」なしで打ちこんでおけば、F 1キーでSCREEN 0にもどれる。



リスト3によって無理やり多色刷りされたエリア1「A」の拡大写真

```

●リスト3 「A」をできとくに多色刷りしてみる
100 SCREEN 1:COLOR ,0
110 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
120 'KEY1,CHR$(21)+"SCREEN0"+CHR$(13)
130 LOCATE 10,5:PRINT "A"
140 FOR I=0 TO 7
150 READ F,B:C=F*16+B
160 VPOKE ASC("A")*8+I+&H2000,C
170 NEXT
180 DATA 4,11,5,10,6,9,7,8
190 DATA 8,7,9,6,10,5,11,4
    
```

●図5 多色刷りされた文字「A」のケース

前景色 (の色)	背景色 (ドットの ない点の色)	
4 (青)	11 (明黄)	→ 11 11 4 11 11 11 11 11
5 (明青)	10 (暗黄)	→ 10 5 10 5 10 10 10 10
6 (暗赤)	9 (明赤)	→ 6 9 9 9 6 9 9 9
7 (水色)	8 (赤)	→ 7 8 8 8 7 8 8 8
8 (赤)	7 (水色)	→ 8 8 8 8 8 7 7 7
9 (明赤)	6 (暗赤)	→ 9 6 6 6 9 6 6 6
10 (暗黄)	5 (明青)	→ 10 5 5 5 10 5 5 5
11 (明黄)	4 (青)	→ 4 4 4 4 4 4 4 4

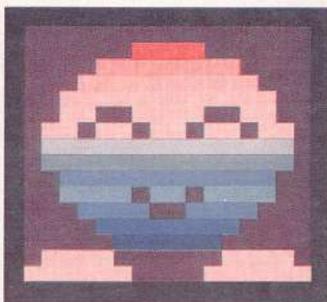
STEP 7 4つの文字を使った 多色刷りグラフィックの実例

RGBディスプレイならいいが、ビデオやRFで見ている場合、リスト3を実行したときのAなどほとんどなにがなんだかわからないはずだ。だから、現実的には色付けには限度があるし、必要に応じてキャラクターも大きくしたい。

といっても、1文字8×8ドットという制約だけのはのかれようもないので、複数の文字を組み合わせて取り扱う、かんたんなテクニックもあわせて紹介しておこう。

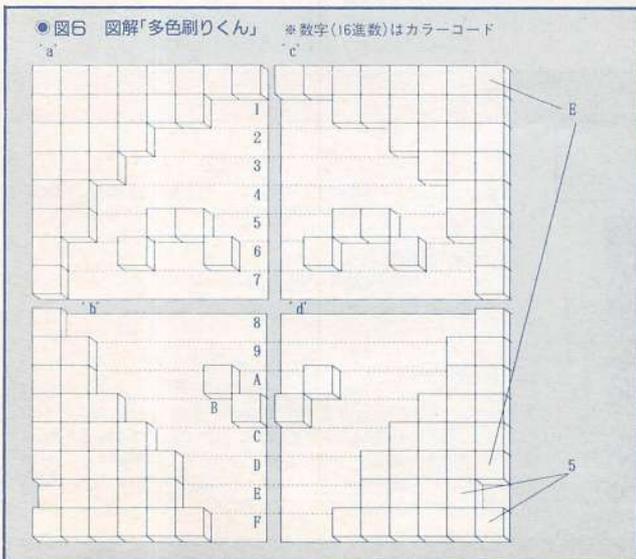
リスト4の行140で定義されているA\$は、文字列「ac」と「bd」をコントロールコードで接続して一時的なビッグキャラクターになっている。

行1000以降のデータが多色刷りの「面倒」を物語っている。たとえば「a」「c」の前景色はどのラインもおなじだが、1ラインごとにちゃんと前景色も含めたカラー



●リスト4を実行すると虹色の多色刷りくんが現れる。実際の大きさは4文字ぶん

データを指定してやらなければならない。さらに全画面でこのキャラクターを表示するには、おなじことをもう2回、ほかのエリアのパターンジェネレーターテーブルとカラーテーブルに書きこまなければならない。じつは、多色刷りでマシン語が使われることが多いのは、そのVRAM書きこみをマシン語でとっぴやくすませているだけなのだ。



●リスト4 4つの文字を「多色刷りくん」にかきかえる

```

100 SCREEN 2:COLOR 15,0,0:CLS:SCREEN 1
110 'KEY1,CHR$(21)+"SCREEN0"+CHR$(13)
120 DEFINT A-Z
130 DIM P$(1),C$(1),P(1),C(1)
140 A$="ac"+STRING$(2,29)+CHR$(31)+"bd"
150 AD=ASC("a")*8
160 DEFUSR=&H7E:A=USR(0)
170 LOCATE 10,1:PRINT A$
180 FOR I=0 TO 15
190   READ P$(0),P$(1),C$(0),C$(1)
200   FOR J=0 TO 1
210     P(J)=VAL("&B"+P$(J))
220     C(J)=VAL("&H"+C$(J))
230     VPOKE AD+I+16*J,P(J)
240     VPOKE AD+I+16*J+&H2000,C(J)
250   NEXT
260 NEXT
1000 '*** pattern & color data
1010 DATA 11111111,11111111,E0,E0
1020 DATA 11111100,00111111,E1,E1
1030 DATA 11110000,00001111,E2,E2
1040 DATA 11100000,00000111,E3,E3
1050 DATA 11000000,00000011,E4,E4
1060 DATA 11001100,00110011,E5,E5
1070 DATA 10010010,01001001,E6,E6
1080 DATA 10000000,00000001,E7,E7
1090 DATA 10000000,00000001,E8,E8
1100 DATA 11000000,00000011,E9,E9
1110 DATA 11000010,01000011,EA,EA
1120 DATA 11100001,10000111,EB,EB
1130 DATA 11110000,00001111,EC,EC
1140 DATA 11111000,00011111,ED,ED
1150 DATA 01111000,00011110,5E,5E
1160 DATA 11111100,00111111,5E,5E
2000 '***      r g b ;=pallet
2010 COLOR=( 1 ,7,0,0)
2020 COLOR=( 2 ,7,3,0)
2030 COLOR=( 3 ,7,4,0)
2040 COLOR=( 4 ,7,5,0)
2050 COLOR=( 5 ,7,6,0)
2060 COLOR=( 6 ,7,7,0)
2070 COLOR=( 7 ,5,7,2)
2080 COLOR=( 8 ,3,6,3)
2090 COLOR=( 9 ,0,6,4)
2100 COLOR=(10,2,6,7)
2110 COLOR=(11,1,5,7)
2120 COLOR=(12,0,4,7)
2130 COLOR=(13,1,3,6)
2140 COLOR=(14,3,0,6)

```

100 画面初期設定。おもに多色刷りモードに移行したときのためにある
110 リスト3の行120とおなじ
120 整数型宣言
130 P\$(n),P(n)はパターンデータの読みこみ用文字配列と書きこみ用数値配列、C\$(n),C(n)は同様にカラーテーブル用。nは0が左の文字、1が右の文字
140 A\$に4文字の組み合わせ文字を定義する

150 ADは「a」のパターンデータ、カラーデータのオフセット(各テーブルの先頭番地との差)
160 多色刷りモードへ以降
170 多色刷りくんを表示
180~260 多色刷りくんのパターンおよびカラーデータ書きこみ
1000~1160 パターンデータおよびカラーデータ
2000~2140 各パレットコードをコード順で虹のようにグラデーションさせるためのパレット変更



ファン



ファン



ボックス

待ってましたのAOUレポートと、映像を見ながら香りも同時に楽しめるというシアターほか、今月もホットなニュースを紹介だ。もっと載せたい情報があったけど、1ページじゃね……。トホホ。

SHOW AOU1993

アーケードゲームの新製品をひと足先に堪能できるアミューズメント業界のビッグイベント、AOU'93が2月の16、17日に千葉は幕張メッセで開催された。



①17日は一般入場者にも開放され(ただし有料)、大盛況だった幕張メッセ

「ストII」全盛のなか、各メーカーからさまざまな格闘ゲームがお目見えしたが、なかでも人気のあったのはやはりカプコン。今回出展された「マッスルボマー」は、血沸き肉踊るバトルが展開されるプロレスゲームだ。

ほかに、セガからは超大型モニター8台を使った大迫力のレーシングゲーム「バーチャ・フォーミュラ」が、またナムコからはワンダーエッグでおなじみの「ギャラクシアン」をコンパクトにした6人プレイ用バージョンが注目を集め、それぞれ順番待ちの長蛇の列にこたえ返していた。

この、すごいゲームたちがキミの街のゲーセンにデビューする日も近い。



②こちらは「バーチャ・フォーミュラ」。大型筐体(まよりたい)がズラッと8台はさすがに壮观



③「ストII」キャラクタークタのメイトも展示。春麗をコレクションに加えてはいいが?

SPOT 五感をゆさぶる「アムラックスシアター」

カーマニアやカップルのデートスポットとして人気の、東京は池袋にあるトヨタのショールーム「アムラックス」。車の展示だけでなく、コンピュータや映像を駆使したハイテク空間として知られているが、おもしろいのが2階にあるアムラックスシアターだ。UFOを思わせる丸いメタリックな外観もさることながら、ボディソニック、8チャンネルサラウンドシステム、映像に合わせて香りの出るアロマシステムと、シアター内には五感をピンピンゆさぶる機能がいっぱい。現在このシアターで上映されているのは「アリーシャと熊とストーンリング」という映画で、監督は「ベルリン天使の詩」などでおなじみのヴィム・ヴェンダース。熊のぬいぐるみ姿の男とロシア人の母娘の心の交流を描いた作品である。

体感シアターというだけあり、車に乗るシーンではシートが振動したり、オレンジを食べる場面ではシアター内にその香りが漂う、といったぐあい。臨場感は抜群。上映時間は約20分で入場無料。■問い合わせ/株式会社アムラックストヨタ ☎03-5391-5900 / 月⑥



④監督自身もサンタクロース役で出演。アムラックスは、JR池袋駅より徒歩10分くらい

PROJECT ウィンビー国民的アイドル計画

キングレコードのコナミレーベル設立5周年を記念し、ウィンビーのアイドル化計画というのが進められている。これは、2月に発売されたCD「ウィンビーのネオシネマ倶楽部」のほか、ゲーム、ビデオ、グッズの販売から、イベントやライブにいたるまで、様々な角度からアイドルのウィンビーを盛り上げようというもの。そこで、このプロジェクトのための実行委員を、みんなから募集することになった。興味ある人は、〒105東京都港区虎ノ門4-3-1コナミ株 コナミレーベル内「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」までお問い合わせを。その際、住所・氏名・年齢・性別・職業(学校名)・電話番号を明記し、かならず62円切手を同封すること。折り返し、参加マニュアルが送られてくるぞ!!

PRESENT さあ応募しなさい

①「CD BATTLE 光の勇者たち」発売記念・特製CDシングル……10名様(提供/キングレコード)
バーコードではなく、手持ちのCDを使っての対戦が楽しめる、PCエンジンの新作「CD BATTLE 光の勇者たち」。今回は、このゲームの音楽や効果音を収録した、非売品のCDをプレゼントする。



②ゲーム発売記念の特製CDなので、どこにも売ってない。これは貴重だぞ

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(必ず〒も)・氏名・年齢・電話番号③今月のFFBでおもしろかったもの④なにかおもしろいこと、を明記のうえ下記の住所まで送ってほしい。
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係
しめ切りは3月26日必着。発表は5月発売の本誌で。

プレゼント係より

2月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートハガキプレゼント」のうち、まだ発売されていない「シムシティ」をのぞく発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所の「MSX・FAN編集部プレゼント」係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発売後1か月くらいかかります。

おはなしにちわっ



●宮城県知事が鈴木ヒロミツに似ているかどうかは個人の価値観の問題だ。(宮城/海老沢茂)

○和田雅子さんが「デビル雅美」に似ていると思ったが怖くていえないぞ。

●ほくの名前は「壇上」(せきがみ)というが、小さいころから先生たちにも読めないということを知っていたので初めて会う塾の先生が「せきがみ」と読むとちょっとがっかりする。(千葉/ゴールドスーパー淳)

名前であまけといえ山本スーザン久美子だが、大人のいく飲み屋ではしばしば「工藤静香」とかいう名前のスゴイ顔をした35くらいのがいたりするぞ。大人の世界も大変だ。

●さくらめーんの発売の季節だが、この時期、大量に登場する浪人のために「おとうさんおかあさん、今回はあきらめーん」とか、親から送る「首しめーん」などを発売しないのか小泉郵政大臣。(福岡/李香蘭)

久しぶりだぞ李香蘭。李香蘭といえ中国、中国といえもう20年も日本にいてなぜカタクトなんだアグネス・チャン。いったいどこにお前のファンがいるのだ。悔しかったら餃子でも作ってみろ。何いってるんだわたしは。

●紅白といえ加山雄三の「仮面ライダー」以上のNGがあるのかと思う年の瀬。「冬休み怪奇特集」をやる「おもいっきりテレビ」の先は長くない。(愛知県/井上博登)

NHK謎の番組「加山雄三ショー」も胸糞悪く最終回を終えたが、父親の葬式で歌った「おやじに捧げる交響曲」も間抜けだったぞ。そして、あのもんだの「奥さんいま1人?」1人ね。じゃCM行くよ」というのは何の意味があるのか。

●病院の売店でかわいい女の子に声をかけられた。幸せいっぱいだったが、

「ふたまた」をかけるのはよろしくないと思ひ、その愛は終わった。(大阪/イベント王・西川)

それはたぶん愛じゃなかったと思うが、ふたまたはよろしくない。編集部の方々たちに聞かせてやりたいぞ。

●バボさんはいつも楽しそうだ。私も仲間に入れてください。(大阪/大家正之)

反響を呼んだ「死にたい気分」も直ったバボさまだが、そういえば昔、杉良太郎は自ら作詩した「君は人のために死ぬるか」というスゴイ歌をご満悦で歌っていたが、そんなことはイヤに決まっているぞ。

●おはこんは新宗教ですか。字がちがってるかも。(富山/釣慎一郎)

ほんとうにちがっているが、たしか昔はバボ教の時間とかいっていたぞ。最近では友だちがいなくて、すっかりい入るだ。

●5年前のMファンを見たら「おはこん」が載っていた。よくずっとつづいてると感心したが、編集部のだれからも相手にされていないバボのこと、おはこんの存在すら忘れられているのだろう。それにしてもバボさんのコメントはおもしろすぎる。(茨城/高齢出産・磯野ノベ)

あのころは「死ぬ」とか「うんこ」とかいうハガキが3万通くらい(ちょっとウソ)来ていたが、そういえば「好き」というハガキばかりくるようになった。あと好きといってくれるのは、ささやくらいだ(これもちょっとウソ)。

●日本語に訳すと変シリーズ 東ルビスウォーター→カルピス水 東ルビスハンズ→東急手 受験勉強なのでこれまで。(大阪/よしむ・三冠王のサイン〇円)

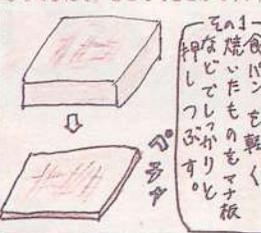
萩本ゴールドダウンの逆パターンだな。わたしは最近「小股の切れ上がった女」の「小股」、「小腹がすいた」の「小股」、

イラスト講座

◎千葉・マギー一郎(18歳)→イラスト講座もなんだかお(シジページ「冷蔵庫の残り物をどうしていますか?」賢い奥様はちょっと工夫して夕食を一品増やします」みたいになってきたぞ。ところでどこがミラノ風なの)



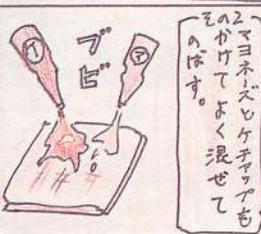
①食パンを軽く焼いて、その間にトマトソースもかける。



②マヨネーズとケチャップもかけてよく混ぜておはす。



④熱いうちに、おむしゅぶりつけ!



②マヨネーズとケチャップもかけてよく混ぜておはす。

マジでうまい!

お好み焼もトースト・ミラノ風

「小耳にはさむ」の小耳とはいったいどこにあるのが悩んでいるぞ。

●悩んでいます。話し方がバボさまのようになってしまうのだ。おはこんの読みすぎだろうか。(神奈川県/渡辺昭彦・三冠王のサイン980円)

話し方といえば、ここの若者たちの話し方はいつもイベントをしているようで気が悪いぞ。

しかし、気が悪いといえ編集部長の「んもー」はメガトン級だ。そして、かずちよ、人前で「バボさんお菓子たべますらー?」とかいうのはやめてくだちやいでちゆ。あれ。

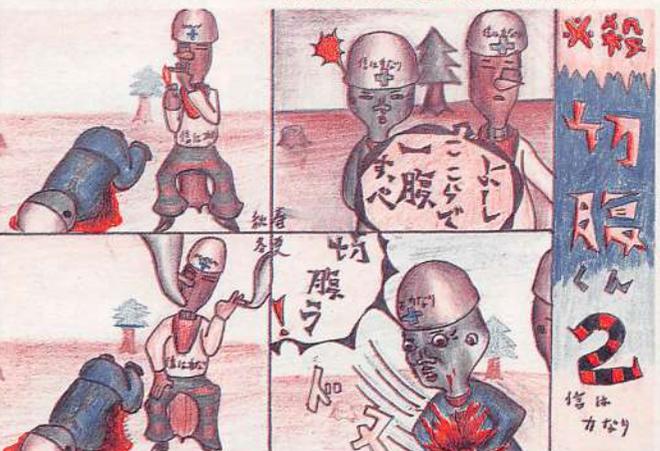
●質問その1=バボさまは目上の人には敬語を使っていますが、それは今まで生きてきた知恵ですか。その2=ささやに5万円で買われたのはほんとうですか。その3=おはこんデスクとは

何ですか。(千葉/ロット・ロット・ロット)

痛いペンネームだ。もうかったのか、徳間書店。そして敬語だが、日本でこの手の生きるすべを知っているのはカツオとわたくしくらいだ。ところで、ささやの件は、先月書いたとおりその金でちえ熱を現金買い取りしたが、さらにその金でちえ熱が女を買ったかもしれない。バクチですったという噂もあるが、そんなちえ熱も編集部員は買いたくないそうだが、いつかそのうち、最新人間関係情報わかる相関図特集(とじこみマップ付き)をやるうではないか。そしておはこんデスクとは、この原稿の穴を埋めたり、ヤバイところを消したりする、たんなる2児の父親だ。そういえば、子どもにおもちゃをやってもお返しがないが。(バボ)

「1」はボツ

◎長野県火星フェノボス町・松川でつるうーなせいきなり「2」かという、1がつまらなかったから。不条理モノは当たると理屈抜きでおもしろいのだが、はずすと救い難い。だがその違いは紙一重なのだよ(ノ)



アンケート ハガキより

●策/MSXが売れる策を思いつきました。①アスキーが「ストII」を買取る。②「ストII」の移植をMSXが独り占めする。たったこれだけで、MSXは立ち直るでしょう。でもやっぱりテレビのCMが大きな影響を持つと思います。TOWNSのようなブス女を使った宣伝ではなく、バボさんがMSXを片手にウィンクなんてどうでしょう。(群馬・藤生基樹)⇒それはもう往生際の悪い、脱ぎさうで脱がない細川ふみえのようなものだ。ちがうか。(バ)

GM & V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

寒さにも暑さにも弱い私にとって、いちばん仕事がかどる季節がやって来た。ああ、イイ天気……散歩いこ。文/高田 陽

2/24 真・女神転生/アトラス

昨年10月に発売されたスーパーファミ版大作RPG、「真・女神転生」のアルバム。独特な世界観が投射されたサウンドによって、怪しげな音の空間が作られる。オリジナルとアレンジでディスクを分ける2枚組構成。



メーカー	ビクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-40046~7
価格	3900円(税込)
備考	

2/24 パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿 I J.D.K.BAND編

発売中のOVA「イース~天空の神殿~」のオリジナル・サントラ。このIはJ.D.K.BANDの演奏ということで、メタリック音が炸裂するコブシ振り上げ系のハードロック・サウンドとなっている。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1120
価格	2300円(税込)
備考	初回のみピクチャーディスク

2/24 パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿 II J.D.K. Eオーケストラ編

上と同様、OVA「イース~天空の神殿~」のオリジナル・サントラ。こちらは打って変わってJ.D.K. E.オーケストラ編。しなやかかつ重厚なサウンドは、壮大な世界を支えるに足る力を持っている。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1121
価格	2300円(税込)
備考	初回のみピクチャーディスク

3/5 ドラゴンクエストV 天空の花嫁イン・プラス

先の交響組曲とともにドラクエ・アルバムのお決まり盤となっているイン・プラスがついに発売される。日本を代表するブラス・オーケストラの東京佼成オーケストラによる演奏で、Vの全曲をアレンジ収録。



メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4029
価格	2800円(税込)
備考	

3/19 熱唱// ストリートファイターII インスト編

12月に発売されて話題を振りまいた「熱唱// ストII」。その姉妹CDとも呼ぶべき2作品が発売される。まず、このインスト編。「GMに歌などいらぬ」という、こだわりの貴人にささげるフルアレンジ盤だ。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00114
価格	2000円(税込)
備考	

3/19 熱唱// ストリートファイターII オリジナルカラオケ編

上のインストと同時発売なのが、このオリジナルカラオケ編。せっかくだから、キャラ12人のコスプレでキメてカラオケ・パーティをしてみようはどうだろうか? 家の人にどう見られても責任は持てないが……。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00115
価格	2000円(税込)
備考	

3/19 ニンジャウォーリアーズ コンプリートアルバム

MEGA-CD版「ニンジャウォーリアーズ」のサントラ盤。全曲、ZUNTATAによるアレンジ曲なに加え、彼らの脚本、演出、出演によるドラマも収録した。名曲ぞろいのニンウォリをたっぷりと。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00116
価格	2500円(税込)
備考	

3/19 ドラゴンガン/データイースト GAMADELIC

ストレス発散に最適のガン・シューティング「ドラゴンガン」のG.S.M.1500シリーズ化。オリジナル・サウンド+S.E.&ボイス完全収録はいつも通り。さらに、ゲームデリックによるアレンジも収録。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00117
価格	1500円(税込)
備考	CDサイズカラーステッカー付

3/21 卒業~グラデュエーション~

大ヒットとなった、女子高生・教育育成シュミレーションのイメージ・アルバム。鶴ひろみ、冬馬由美を初めとする人気声優さん5人による、ドラマとボーカル曲が盛り込まれた華やかな作品だ。全15トラック。



メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1091
価格	2800円(税込)
備考	抽選で1000名に竹井正樹オリジナル原画集プレゼント

3/21 DE・JA2~パーフェクト・メモリアル~

美少女ゲームといえば……のエルフが送り出したアドベンチャーのアルバム化。オリジナル・サウンド全曲に、「エクステンション・アレンジバージョン」をカップリングした内容。恒例の原画ピンナップもあり。



メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1092
価格	2800円(税込)
備考	

3/24 KONAMI GM HITS FACTORY I

コナミレーベルによる、アルファレコードGMOレーベルからのアレンジ曲集。主体となるGMOレーベル4枚からのアレンジ曲9曲に、コナミ千両箱からの2曲を加えた、合計11曲という構成になっている。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1122
価格	2800円(税込)
備考	

3/25 エルムナイト全曲集

マイクロキャビン「エルムナイト」の全曲アルバム。CD-ROMとなるFM-TOWNS版からの16曲にPC-98版からの24曲を加えた、計40曲という重量感のある収録曲数となっている。曲調も豊富でマル。



メーカー	データム・ポスター
媒体	CD
品番	DPXC-1009
価格	2400円(税込)
備考	

3/21 SUPER MARIO LAND/M.C.MARIO

熱烈なマリオ・フリークであるイギリスのユニット、アンバサダーズ・オブ・ファンクが作り上げた「スーパーマリオランド」の大ヒットシングル。日本のGMGが、いわゆる「洋楽」となった記念すべき作品だ。



メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCB-744
価格	1500円(税込)
備考	初回のみ特製マリオ・ステッカー付

12月期整理分(3月情報号採用者対象者分より)

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3月情報号のために12月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他①(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしております。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

- 北海道
燃える! スカッシュ/菊地友則
ダンジョンマインド改良版/今村秀樹
N.FORD杯クイズ選手権/野口義夫
●宮城県
麻雀回転台三文字改編 他①/小野寺健一
ゲキリス 他①/三浦伸之
反射/菅原純
●秋田県
おにごっこ 他①/佐々木孝
●栃木県
Dark Dungeon〜妖精の森へ/赤平純一
●群馬県
ねこ☆つなひき/石橋渡
未成年者も酔っぱらい/小暮慎吾
●埼玉県
拡大タイル/横堀君夫
ICE DON/沢田広正
●千葉県
くそボール 他①/白石恒太
大吉いさんと鶴/奴留湯伸行
忍者の修行 他①/早川良平
DISK BATTLE 他①/鈴木道隆
●東京都
てとよん/小出俊夫
TANK/四辻孝文
●長野県
BEHIND ROLE ◀ポップ音エディター▶/木内諒
ヴァネオオン/寺島由人
●石川県
二人の剣士 他③/東田浩幸
●福井県
くらやみの戦い2〜地雷突破〜 他①/北川航
●岐阜県
THE BALL キャッチング・改良版/宮前篤史
●愛知県
METEORS/高島学
●三重県
Gフォース/北川由隆
●京都府
無名のゲーム/田中正宏
●大阪府
レッツゴ〜三国/山添博史
Ex-Gravity/斎藤友昭
ゼロ戦/北川純次
Vヤード/藤上康成
枕投げ/青野慶久
タイプクイックII+ 他②/竹内陽一
おなまえ反射神経/藤岡聖和
●兵庫県
ならべんでえー 西谷憲史
A-MAN2 他①/将積健士
少年A/青木拓人
●高知県
てんでまウス/岡林大
ランブル・タンブル/山本哲
●福岡県
YOPPRAY MAZE/石川明広
青弓仙人/大塚裕一
●長崎県
怪力熊男/福島真道
●沖縄県
A\$戦記/打田貴紀
(整理日12月11日)

AVフォーラム

- 岩手県
土星 Ver.1.2 他①/中崎孝司
●宮城県
近未来の複写機/佐藤寿夫

- 山形県
グラフィックイコライザー 他①/佐藤正志
●千葉県
下りエスカレーターを上る/寒河江政史
エンビツけずり/寺分敦至
●東京都
顕微鏡によるセーター/岩倉徹
葬式マーチ/宮内悠介
リアルランディング/福留英明
雪女 他④/四辻孝文
たかる虫/岩倉徹
●神奈川県
電光掲示板 他①/赤崎和弘
鉛筆削り付き鉛筆 他①/橋川栄一
銀河中心/岡野健介
レポート用紙 他①/吉川忠彦
●新潟県
文房具の王道/藤田康司
BALLS/中村英達
●石川県
SFコンピュータ&プリンタ/浦川貴博
●愛知県
3Dこっこ/後藤聡太郎
●大阪府
単純なコンパス 他①/森津正臣
青き火星/佐竹大介
ハイポリマー100 他①/竹内陽一
●兵庫県
雷慶/西岡圭太
●島根県
短い岡本学
●岡山県
マシンガン/木村大輔
●広島県
コンパス/出口智秀
シャーペンと私/神田里志
●愛媛県
電光ドーナツ/山内竜太郎
●大分県
ILLUSION 他①/野島智司
(整理日12月11日)

FM音楽館

- 北海道
BOLD RULER 他②/平野正和
ドラゴンクエストIV「馬車のマーチ」 他②/荒川
琢磨
●宮城県
イース「Tears of Sylph」 他②/森下優
ドラゴンクエストIII「SMALL SHRINE」/小野寺健一
●群馬県
FORECAST 他①/石橋渡
ジーザス「エンディング」 他①/柄沢和明
●埼玉県
イースIII「冒険への序曲」 他③/外山元
ソーサリアン「囚われた魔法使いの地下要塞」
他①/阿佐美弘憲
●東京都
イースII「TO MAKE THE END OF BATTLE」/四辻孝文
●神奈川県
RHYTHM 他①/桑原新悟
大地讃頌 他④/平和樹
グラデュスII「生命惑星のテーマ」/指田博史
●新潟県
ドラゴンクエストIII「街」/久住豪
●福井県
ドラゴンセイバー「水没都市」 他1/谷口洋一
●三重県
雨の日 他①/小林由幸
●大阪府
エターナルレジェンド「ピラミッドのテーマ」/今井哲明
WINDY 他②/宮本将彦

- 兵庫県
戦火を交えて/将積哲哉
●山口県
FACTORY 他⑤/河野光明
●愛媛県
ドラゴンクエストV「地平の彼方へ」/池本勝
●高知県
QUEER CITY 他①/岡林大
●福岡県
サンバ・デ・チョコボ 他①/尾崎誠
悪魔城ドラキュラ「Stalker」 他②/山田祐一
●熊本県
ファイナルファンタジーV「バトルI」/下村真樹
●鹿児島県
四季より春/中村佳仁
(整理日12月11日)

ほほ梅庵のCGコンテスト

- ☆イラスト部門
●北海道
オラ都会にまけたよ…… 他①/安達弘晃
BENETTON FORD B188/上野順市
●青森県
驚異の昆虫世界 他①/佐々木達也
●秋田県
〜回想〜/高橋広光
●福島県
Machines/大藤将人・大藤健太
●茨城県
FLYING BANDITS/志村圭介
●栃木県
入道+勇士/松本国之
●埼玉県
藍緋と夕顔/中村寛
神七代①国常立神/阿部収一
よ〜くごらんになって 他①/池森俊文
●千葉県
電気の素(LOVE) 他①/佐藤幸一
魔法使いの旅/三留貴史
●東京都
田舎の踏切 他①/板垣直哉
駆逐艦横〜フレ全公試中〜 他①/斎藤大輔
ねこ〜 他②/四辻孝文
春/小澤考
RAI 他①/藤山歩
VIRGIN-BLUE/大熊雅文
●神奈川県
鬼の子わたし 他①/吉田直子
テレビな奴ら 他③/草嶋一
ブラックタワー2/北英明
夕焼けトンボ 他④/高橋真
KingTortoise/築地球郎
LAST LEGEND 他①/長谷川智美
●長野県
おいらん♡ 他①/藤森幸義
不思議な女の子/柳沢雅美
ちょびりオシャレして…/中尾俊文
●新潟県
電脳野郎アグレッシヴに始動!/藤田康司
山/大矢博
●福井県
冥界の狂戦士/八神真二
●岐阜県
マウス/門辰昭
やりたいなー/立川秀樹
●静岡県
月日は百代の過客にして…… 他①/和出伸一
バードマンVSミスタータコ/工藤敦也
●愛知県
HURRY!/岸田旬矢
●三重県

- エリちゃん 他①/西島弘貴
●滋賀県
世界一周マラソン 他①/山田祐嗣
●京都府
A-10A THUNDER BOLT II/三浦一誠
●大阪府
跡切れ跡切れ、微かに……/千塚佳
北の国から92' 他①/後藤和也
世界樹 他①/宮永亮
燃えよマウス!/浅田浩一
FINAL/萩上康成
●兵庫県
砂漠で生きるGreenDragon 他①/中沢大作
夜空の星 他②/小畑直
●岡山県
self-portrait〜油絵風〜/大内孝之
●香川県
BLUE MOON/常政俊彦
●福岡県
FIGHTER/永田祐司
●佐賀県
DELVINDUS WORLD/岡田裕介
●宮崎県
手のりちゃん娘/石那田光二
☆ぬりえ部門
●秋田県
ちよと腹ごしらえ/高橋広光
●千葉県
記念写真/寺分敦至
●東京都
顔肉強食/宮入円
●新潟県
2001年〜大雪〜/佐藤洋
●岐阜県
宇宙のある惑星/山本健二
●愛知県
エイリアンと私/船津一裕
HUNGRY?/岸田旬矢
●三重県
題なし/西島弘貴
●山口県
狂気の山脈にて/村上孝志
●福岡県
おいしそう/内海豊
(整理日12月8日)

紙芝居&動画教室

- 北海道
自殺点/菊地友則
●広島県
SILENCE IN THE RAIN/越智大作
(整理日12月8日)

スーパー付録ディスク

- ☆MSXView
●神奈川県
???を探せ/北英明
●愛知県
標準ファイル印刷プログラム/橋本公孝
☆MIDI演奏用データ
●三重県
SLIME WORLD「BATTLE I」 他③/小林由幸
●神奈川県
グラデュスII「Maximum Speed」 他①/平和樹
●福岡県
出たな!! ツインビー「雲を越えて」/馬越公人
☆その他
●東京都
幻影都市セーブデータ/遠山則和
●滋賀県
自然画ツール 他③/白子雅之

以上271作品

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇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(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作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、各コーナーとも偶数月に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約2か月前までにといたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は①-②		①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他()	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>			
作品名			[使用機種名] [ファイル名]	
氏名	フリガナ	ペンネーム	フリガナ	
	()歳 男・女		*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。	
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ			
	都道府県			
投稿日	199 年		月	日
アンケート	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 年 月頃] いろいろ			
	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・いろいろ			
	③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・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ください。 [作曲者] [歌手・演奏者]			
	⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。 [ツール名] [SCREEN] [ロードの方法]			
	作品コメント			

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



投 稿 応 募 要 項

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」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。

アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。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

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面を取り上げることでできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通わぬのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作っても掲載していくので、「いいもの」ができれば、とりあえず投稿してみてください。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門+1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類(後述)を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a) 1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが1画面(※1)のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1 1画面とは、SCREEN0:WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40桁目まで文字が来ているた

めにできる空白だけの行)や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b) 一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のついでにリスト掲載を省略することもありうる。

(c) D部門

DはDiskのD。グラフィックツールやマシン語ファイルと呼び出すなど、BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d) ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具」としてのプログラム作品と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】新コーナー「ツール/」で使い方を紹介し、付録ディスクに収録。

(e) ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受け入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

- ① 必要事項を記入した応募用紙(何枚でもコピー可)。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)
- ② 作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)
- ③ プログラムの解説(※2)
- ④ 作品の資料、解法(※3)

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。
・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。
※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容・程度に応じて1万円~5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い)を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

F M 音 楽 館

FM音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムにかぎる。テープ、またはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルか望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権許諾の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)

★応募書類の規定

① 必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)を使用すること

② 作品に関するコメント(用紙は自由)

★郵送にあたっての諸注意

・「FM音楽館」と封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。
・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲か、ゲームミュージック・一般曲かで額にじゃっかんの違いあり)。

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。部門はイラストとぬり絵の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ること。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、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬり絵部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(奇数月月末ごとにしめ切り)。

★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CG作品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。作品はピッツアーの5人の審査員により毎号評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金、賞品を進呈する。

A V フォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出题。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。

★応募書類の規定

- ① 住所・郵便番号・氏名・年齢(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

295×29行以内の短い作品は、ハガキでも受けつける。ただし、その場合、295詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクがテープで投稿すること。

★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ファンの特典が、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、毎号、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

紙芝居&動画教室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール、本体に付属しているツールを使ってもいい。

★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。

② 作品にはストーリーを必ず別の紙に書いて同封のこと。

★採用

規定の謝礼。

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。

「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に、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ハ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3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売予定の本誌6-7月情報号の欄外で行います。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○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。

- ①MSX ②MSX2 ③MSX2+
- ④MSXturboR(A1ST)
- ⑤MSXturboR(A1GT)
- ⑥どれも持っていない

② 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で⑤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ものに全部○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増設RAM(MEM-768)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
- ⑩どれも持っていない
- ⑪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が、ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。

- ①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
- ⑧ビジネス ⑨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、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

⑧ 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)記事を順に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、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

⑩ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

⑪ 今月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。

⑫ あなたの持っているMSX2/2+ / turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
- ②メガドライブ(マークIIIも含む)
- ③PCエンジン ④PC88系
- ⑤PC98系(PC-286系も含む)
- ⑥FM TOWNS ⑦X68000
- ⑧ゲームボーイ ⑨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

⑬ あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

⑭ 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ラスタースクロールだノ ②水中生物を釣ろう ③Frugal battle
- ④周期球 ⑤UFOピッチャー ⑥LET'S SWIM/ ⑦Dead end2
- ⑧めざせ1番ノ ⑨小倉百人一首 ⑩バストライパー ⑪COMPANY
- ⑫どれも興味がない

⑮ 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①HUMANNOISE ②偽善者VOX
- ③ファンキー・ヤンキー ④LAUGH AT CRITICAL MOMENT
- ⑤宿敵 ⑥ローターズ ⑦キングドラゴンのテーマ ⑧今月のBGM/ 妖化理想郷 ⑨まるで興味がない

⑯ 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も明記してください。

⑰ 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。

- ①本誌の特集記事
- ②本誌の連載記事
- ③ディスクのすべしやる
- ④ディスクのレギュラー内容
- ⑤MSXの本はこの本しかないから
- ⑥人にすすめられて
- ⑦その他(具体的に書いてください)

⑱ スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわががばメーカー名を書いてください。

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	掲載ページ
1	キャンペーン版大戦略II・かすたまキット	10
2	F R A Y(ターボR版)	20
3	ザ・タワー(?)オブ・キャビン	24
4	ほほ梅磨のCG描き方入門	
5	ほほ梅磨CGコレクション1	
6	スーパープロコレ3	
7	スーパープロコレ4	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II・かすたまキット
3	<FAN ATTACK>テグザ
4	十字架
5	プリメ倶楽部
6	ユーザーの主張
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
10	<ファンダム>マシン語の気持ち
11	<ファンダム>アル甲5
12	<ファンダム>あしたは晴れだ!
13	GTフォーラム
14	FM音楽館
15	MIDI三度笠
16	BASICピクニック
17	FFB
18	GM&V
19	パソ通天国
20	AVフォーラム
21	Internationalization
22	同人地下工房
23	紙芝居&動画教室
24	ほほ梅磨のCGコンテスト
25	COMING SOON
26	FOREノ

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「テグザ」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	アル甲5
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI三度笠
8	ほほ梅磨のCGコンテスト
9	紙芝居&動画教室
10	パソ通天国
11	MSXView
12	あてましょQ
13	オマケ
14	MSX-DOSへの入口
15	表紙CG「HANAMI」
16	B:

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	マイコンBASICマガジン
4	ログイン
5	ポプコム
6	電撃王
7	ゲームスト
8	ASAHIパソコン
9	バックアップ活用テクニック
10	その他のパソコン雑誌
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	ファミコン通信
13	PC Engine FAN
14	メガドライブファン
15	その他のゲーム雑誌
16	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	機神の嵐
9	伊弉諾・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	MSXトレイン
14	F-1スビリット
15	エメラルド・ドラゴン
16	SDスナッチャー
17	SDガンダム ガチャポン戦士2
18	王家の谷・エルギーザの封印
19	キャルシリーズ
20	キャンペーン版大戦略II
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	銀河英雄伝説シリーズ
23	グラディウスシリーズ
24	グラフサウルス
25	クリムゾンシリーズ
26	激突ペナントレース2
27	幻影都市
28	サーク
29	サークII
30	サーク・ガゼルの塔
31	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
32	三国志
33	三国志II
34	THE プロ野球激突ペナントレース
35	シムシティ
36	シュワルツシルトII
37	Simple ASM(シンブルアセム)
38	水滸伝
39	スナッチャー
40	スーパー上海ドラゴンズアイ
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	戦国ソーサリアン
44	ソーサリアン
45	増設RAM(MEM-768)
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンズレイヤー英雄伝説
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武將風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぶよぶよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリーコマンドーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー2
74	魔導物語1-2-3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草精進
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま1/2
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っせえするずまん

●2月情報号の当選者の発表は50ページからの欄外で発表しています。なお、先月(3月情報号)の当選者発表は、5月発売の6-7月情報号の欄外となります。

----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

41円切手を
貼ってくだ
さい

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください()



(キリトリ線)

MSX・FAN4-5月号アンケート回答ハガキ

- ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ()
- ② ① ② ③
- ③ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ()
- ④ ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []
- ⑤ [¹] [²] [³] [⁴]
- ⑥ [] ⑦ [] [] []
- ⑧ [¹] [²] [³]
- ⑨ [¹] [²] [³] ⑩ [¹] [²] [³]
- ⑪ [¹] [²] [³] ⑫ [¹] [²] [³]
- ⑬ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ () ⑪
- ⑭ [¹] [²] [³] ⑮ [¹] [²] [³]
- ⑯ [¹] [²] [³]
- ⑰ []
- *シリーズものは、【とか】とか必ず明記してください。
- ⑱ []
- その他 []
- ⑲ []

4-5月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね

□□□-□□

住所

氏名

☎()

-

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

IBM PC/ATと互換機ユーザーのための月刊情報誌

DOS X fan

ドス・ブイ・ファン
4月6日創刊!!

**国内・海外ゲーム情報満載!
最新アプリ、ハード徹底紹介!
付録にディスクがついてくる!**



昨年から、にわかには世間を騒がせているDOS/Vマシン。世界標準仕様のこのマシンは、日本語に対応していなかったため、というただ1点で日本に本格的に入ってはこなかった。だが、MS-DOSに日本語をくっつけた新OSをのつけたことによって、その壁は一気に壊れたのだ。そして、その魅力ゆえにユーザーはどんどん増えている。私たちは、そんなユーザーのための雑誌を創刊することにした。もちろん新しいマシンなので、初心者むき。ビジネス、ゲーム、CG、MIDI、パソコン通信……とあらゆる情報を満載。きっとすてきなことが待っている。

必ず買ってね!

予価980円(付録ディスク付)

★お求めはお近くの本屋さんへ

徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231代

DOS/Vマシンの特長

より速く
(33~66MHz)

より安く
(98,000円~)

よりきれい
(640ドット×480ドットの高解像度)

世界中のソフトが使える
(約7000万本)

世界
標準
仕様

いち、にのパソコン通

パソコンビギナー向けの「いち、にのパソコン」、草ネットの輪を広げるための「草ネット探検隊」の新コーナーを設けたので、よろしく!



いち、にのパソコン Ichi Nino Pasotsu ★大手ネット編

大手ネットは有料だけど、あらゆるものがそろっている

今回より、パソコンに興味のある人やビギナー向けに新しいコーナーを作った。それがここ。まずはハードやソフトのことはほっておいて、楽しさや便利さのもろもろを先取りしてしまおうというわけなのだ。それでは、

有料だけど、あらゆるものがそろっている大手ネット編。

みんなは大手ネットというど、まさき「お金がかかる」と思っていない? たしかに使用料(アクセス料金はまたは課金という)というお金はかかる。でも電話料金のことをいえば、大手ネ

ットというのは全国中にアクセスポイントをもっているから、どこに住んでいようと最寄りの電話番号を利用することができる。これは東京以外に住んでいる人にとっては、なくてはならないものだ。また、電話料金や使用料は深夜割引サービスだっ

てあるではないか。しかし、いちばんいいたいのは、お金のことではない。大手ネットのなかにはドラえもんポケットみたい何でもあるのだ。まずはパソコンキャラのもでみが大手ネットの1つであるニフティサーブに入り目的を達成するまでを紹介。

もでみの計画

CGやりたい編★ひそかにCGを覚えて友達に自慢したい

- A** CGのことをあまりよく知らないときはアドバイスがほしい。
- B** みんなはどんなCGを描いているのか、作品を見てみたい。
- C** 自分が描いたCGはどういう評価を受けるのか興味があるので、人に見てもらいたい。



もでみの目的はA、B、Cの3つである

検索して目的にあう場所を探す

ニフティサーブに入って検索

NIFTY-Serve TOP		2 電子メール
1 サービス案内・検索	4 CS/ミューレーター	6 ニュース/スポーツ/天気予報
2 フォーラム	5 ニュース/政治/経済	8 新聞・雑誌記事情報
3 企業/経済/ビジネス	9 生活/教育/娯楽	10 旅行・旅行/観光
4 生活/教育/娯楽	11 ワーク/コンピュータ	12 ショッピング/アドコーナー
5 企業/経済/ビジネス	12 ショッピング/アドコーナー	14 コンピューサーフコーナー
6 ニュース/政治/経済	13 海外データベース(INFOVE)	15 ビギナーズコーナー
7 生活/教育/娯楽	15 ビギナーズコーナー	
8 新聞・雑誌記事情報		
9 生活/教育/娯楽		
10 旅行・旅行/観光		
11 ワーク/コンピュータ		
12 ショッピング/アドコーナー		
13 海外データベース(INFOVE)		
14 コンピューサーフコーナー		
15 ビギナーズコーナー		

サービス案内・検索 SERVICE	2 メニュー・ツアー
1 サービス検索(FIND)	4 オンライン・トッパイ
3 お知らせ	6 サービス案内案内
5 企業情報とお問い合わせ	8 アクセス方法
7 課金情報サービス	10 NIFTY-Serve GMA 事例集
9 コマンド/エディタの使い方	12 全長情報(表示/変更)
11 センター・メール(無料)	14 ホームパーティー
13 プロフィール情報サービス	16 ファミリーアカウント
15 アクセス・キフトコーナー	
17 パティエ	

サービス検索(FIND) FIND	1 検索
1 検索	2 検索
3 サービス一覧	

検索文字列 (漢字で15文字まで 例 翻訳 改行で終了)
 > CG
 1. IEM Hobby フォーラム
 2. コーキンググラフィックスフォーラム
 3. FPICCS キャラクター
 4. FPICCS スタジオ
 5. FOLD1 (OLD高解像度/PC98ソフト)
 6. FOLD2 (OLD高解像度/各機種ソフト)
 7. FOLD3 (OLD高解像度/データ)
 8. SHARP User's Forum 2.5.2.0.2.0.2.0
 番号 (改行で終了)
 > 画像
 サービス検索(FIND) FIND
 1 検索
 2 検索
 3 サービス一覧
 > 画像
 検索文字列 (漢字で15文字まで 例 翻訳 改行で終了)
 > 画像
 1. FMV フォーラム(音楽・画像等)
 2. 富士通ビジュアル通信フォーラム
 3. FAL AVキャラクター
 4. FAL AVエンジニア
 5. FAL AV工房
 6. 知恵の輪 NAPS フォーラム
 7. コーキンググラフィックスフォーラム
 8. FPICCS キャラクター
 9. FPICCS スタジオ
 10. FOLD1 (OLD高解像度/PC98ソフト)
 11. FOLD2 (OLD高解像度/各機種ソフト)
 12. FOLD3 (OLD高解像度/データ)
 13. FMTOWNS フォーラム-2 (応用編)
 14. 画像
 15. 特種
 > 画像
 1. FEMAV
 2. FPICCS
 3. FALGAL
 4. FALGAL
 5. FALGAL
 6. FALGAL
 7. FALGAL
 8. FALGAL
 9. FALGAL
 10. FALGAL
 11. FALGAL
 12. FALGAL
 13. FALGAL
 14. FALGAL
 15. FALGAL

ニフティサーブのトップメニューからサービス検索に入る

目的のフォーラムに入会

ようこそ! ここは画像の殿堂:FGAL-AGです
 ■AGの定例RTは毎週月曜日の午後10時~午後11時です■
 ■■初回のアップロードのときは...「お預らせ」を見て下さい!■■
 アップロードの手引きを改訂(92/12/28版)しました。是非御一読
 **下さいね!^^)

アニメ・ゲームキャラなどのアップロードは、お手数ですが版権
 元の承諾を得た後にお願致します。

新スタッフの紹介を「お知らせ(ANN)」に掲載します。
 FGAL-AGでは現在Sigを募集しています。会議室で話したい
 テーマがごまかすなら、是非お知らせ下さい。
 詳しくは、2番会議室 #99230 をお読み下さい。
 (サイクリック会議室導入のお知らせ)

1993年1月1日より、FGAL内全フォーラムの会議室体制が新タイプの
 会議室(サイクリック会議室)に変更されることになりました。
 FGAL-AGも、1月1日すべての会議室がサイクリック型に変更されます。
 ◆オートパイロットやログ整理ツールをお使いの方は、ご注意ください。◆

詳しくは、FGALMの2番会議室をご覧ください。
 (このメッセージは3回表示されます)

<FGAL-AVキャラクター> FGALAG 3 電子会議
 1 お知らせ 2 掲示板 8 リアルタイム会議
 4 テーマライブラリ 5 全長情報 8 オフショ
 7 SYSOP 宛メール 8 オフショ E 終了

リストから目的の場所を選ぶ

もでみの目的のある場所

フォーラムのなかには項目ごとに分かれているので目的の場所を見つけるのはかんたん。もでみの計画のAは文章を書き込んで、それに対する応答をもらうのが目的なので2: 掲示板または3: 電子会議。Bは4: データライブラリ。Cはまず自分のCGを4: データライブラリにアップロードしてから、ころあいをみて3: 電子会議でその感想を探す。

※サイクリック会議室 登録された発言数が一定数をこえると、古いものから上書きされていくシステム。

と、いうことで、今月はスペースをいちおう取りもどしたのです。めでたし、めでたし。

さて、今月(1月)のめいおうせい通信では、HNの由来について話しあわれた。HNとはハンドルネームと読む。これは、ペンネームと同じことだけど、通信界ではペンネームとはいわずハンドルネームという。でも、ペンネームとわけている人は少ないので、だいたい名前をもじってつけている人がほとんどだけだね。

さて、そんななかで、おはこん常連の奈良の三冠王の名前の由来はみものだった。まさか写真のような理由があったなんて……。担当は小学生からのMSXユーザーだったクセに雑誌に金かけなかったので、正直おどろいちゃったぞ。しかし、あんさん、あいかわらず野球好きやねえ。

ほかにも9Wクンとかは、1:さだまさしがアマチュア時代に作った曲の名前、2:前のHN「6MASAKI」の頭文字6Mをさかさまにして9W、3:九月姫にあやかって、4:9月9日生まれだから、といった理由を書いていた。いったいどれが本当なんだ?

おなじみサブコミュのLARZは、「LARGE SYSTEM」とい

う同人サークルのLARからはじまり、レベルアップしてLARZ。くっくくるるるっ、のはとクンはハトさんだそうす(おおい)。

そのほかの話題は、某電撃雑誌はじつはうんぬんだったみたいなお話があったが、当たったのでここではパスねパス。

そういえば最近のめいおうせいはお初の人あまりきていない。たしかにウチワネタに走ってはいるが、一度「はじめまして!」とくれれば、キミはもうその常連さんの仲間入りなんて、みんなきてね〜。

MFN N80203M ¥824 本本本本

FROM ID 6867478 ◆93年81月
 FROM 3 HNのユライ ◆06日02時
 わたしのハ「アイ」専ら「はだた」ったトコ「3かんあ
 る」は 専らにすんで「て3かんあをめぐ」して「た
 わが」専らハのオト「サセしゆからく」つた
 たのた。それに「Hファン」「Hマガ」「あやえんた
 ん」のつともし「まよれん」にならうといひもも
 てる。か「ぞのたん あやえんた」んぞ 専らハ
 か「なく」てしまつた(1988年9月)。しかしての
 ままつかいぞの年の12月「Hファン」に「ヒュー
 イマ」にいたる。リンクスで「もぞのままに」したた。

こんなつまらんハナシで「エ〜」も「も」も「た」ない

MSXMAN

▶OK! NEXTBACKINDEXEND No.□

そんな理由があったのか、きつとMファン読者でも知っている人はいなかったらう、しかしつまらない話とは何だ?

まずは検索して目的に合った場所を探そう

下の大きな流れ図は、もてみキーワードを使って目的の場所を探し出す(検索すること)から始まる。キーワードは目的にあわせて思いついた単語で念のために2種類を検索した。その結果、表示されたフォーラム一覧のなかから「FGAL AV

ギャラリー」という1つのフォーラムを選んで入ってみたのだ。ニフティサーブでは、1つのテーマごとにまとめた場所をフォーラムとよんでいる。フォーラムのなかは広く、「会議室」や「データライブラリ」はさらに細かくテーマごとに分けられてい

るので、ほしいと思う情報は、1つのフォーラムに入るだけでひととおり手に入れることができちゃうのだ。

それでは、もてみの活躍ぶりをゆっくりと見てほしい。彼女のひそやかな目的はひととおり達成することができたのだ。



2 掲示板

<FGAL AVギャラリー> 2 FGALAG
 1:お知らせ 2:掲示板 3:電子会議
 1:データライブラリ 6:全巻情報 6:リアルタイム会議
 1:SYSDP 宛メール 7:オフション 8:終了

掲示板 (1)閲覧 (2)登録 (3)アップロード (4)ダウンロード (5)削除 (6)検索 (7)終了

掲示板文書数: 2
 番号 登録者ID 登録日 参照 匿名
 1 DAB02032 1/25 88 参照は3番会議室へ
 2 PF020308 1/24 131 初心者を見て、ローダーの使い方について

掲示板 (1)閲覧 (2)登録 (3)アップロード (4)ダウンロード (5)削除 (6)検索 (7)終了

3 電子会議

番号	発言 (未読)	最終	会議室名
1	225 (225)	01/31	■ A G 玄明 はじめまして、こんにちわ
2	226 (226)	01/24	■ G AG 敬愛 フリートークに花が咲く
3	201 (201)	01/24	■ A G 敬愛 OBA 初げま、さらば開かれん
4	176 (176)	01/31	■ 15色画面 15色モニター普及
5	361 (361)	01/31	■ 15色画面 15色モニター普及
6	464 (464)	01/31	■ AG 敬愛 天然色への続くき鏡
7	125 (125)	01/31	■ AG 敬愛 天然色への続くき鏡
8	15 (15)	01/31	■ 敬愛 天然色への続くき鏡
9	15 (15)	01/31	■ 敬愛 天然色への続くき鏡
10	15 (15)	01/29	■ 敬愛 天然色への続くき鏡
11	0 (0)	01/29	■ 敬愛 天然色への続くき鏡
12	199 (199)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及
13	0 (0)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及
14	167 (167)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及
15	78 (78)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及
16	78 (78)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及
17	0 (0)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及
18	0 (0)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及
19	0 (0)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及
20	953 (953)	01/31	■ G 敬愛 15色画面 15色モニター普及

4 データライブラリ

番号	総数	登録済	最終	ライブラリ名
1	225	225	01/26	■ 15色画面 15色モニター普及
2	44	43	01/31	■ 15色画面 15色モニター普及
3	589	589	01/26	■ 15色画面 15色モニター普及
4	512	512	01/22	■ 15色画面 15色モニター普及
5	587	587	04/27	■ 15色画面 15色モニター普及
6	465	465	02/27	■ 15色画面 15色モニター普及
7	436	436	01/31	■ 15色画面 15色モニター普及
8	147	146	01/31	■ 15色画面 15色モニター普及
9	1	1	01/26	■ 15色画面 15色モニター普及
10	13	12	01/31	■ 15色画面 15色モニター普及
11	46	46	01/31	■ 15色画面 15色モニター普及

質問を書きこむ

みなさん、はじめまして、もてみと申します。家は最近CGを始めました。まだわからないことも多く、みなさんの情報をダウンロードして見るのが非常に勉強になります。ところで、いきなり質問しちゃいます。私はMSXを使っています。他機種での作品も見たいので、MSX形式でダウンロードできる作品を教えてください。ダウンロードして、でも、ほかの形式の作品も、ぜひ見たいので、私の環境で可能なものがあつたらどうか教えてください。よろしくお願ひします。

データライブラリからCGをダウンロードする

FGALAG

おはこんさん作のFGALAG宣言CGなのだ

1 データライブラリにCGをアップロード

おはこんさん作のFGALAG宣言CGなのだ

2 会議室に書きこまれた感想を読む

おはこんさん作のFGALAG宣言CGなのだ

用語解説

①アップロード/自分で作ったプログラムやデータ(CGや音楽)をネットの人たちにも使ってもらったり、見てもらうために、ネット内のそういう作品を集めておく場所へ送ること。または、あらかじめ作っておいたメールや書きこみ用の文章を送ること。②ダウンロード/アップロードの反対の意味で、自分のパソコンにほしいデータや文章を受信すること。

草ネット探検隊 Kusa-Net Expedition

今月からはじまったこのコーナー「草ネット探検隊」は、全国各地の草ネットを探検してしまおうというものだ。

今回は関東圏の草ネットの中

から、千葉県の「ローカルライン夜な夜な」にいった。

※草ネット：営利目的の大手ネットに対して、個人が趣味で運営しているネットのこと

ローカルライン夜な夜な



OFFの記念写真をCGに加工したもの。すっかりみんな友達になって盛り上がりすぎている。シスオペさんの話では「右端の人たちが怪しい」とのこと

今回探検するこの「ローカルライン夜な夜な」は、開設されてから1年になる、わりと新しいネットだ。会員は10代から40代まで150人ほど。毎日夜中にログインすると、数件ポツポツと書きこみがあるという感じで、それほど派手なネットではないけれど、おちついていて、いい雰囲気だ。

会員は千葉県の人が多く、ボードではローカルなお店の話や、パチンコ店の話などがあふれることもある。近所の人はずい一度アクセスしてみたい。

OFF会もさかに行われていた。上の写真は、去年の10月18日に行われたOFFの記念写真。JRの稲毛駅前で撮影されたものだそうだ。イメージスキャナでとりにこんで、フリーウェアのCGとしてネットにアップロードされている。

OFFは、いつも1次会が飲み会とカラオケ、2次会はボーリング大会や、ゲーム大会、またはカラオケ大会になるらしい。だいたい毎回10人前後の集まりで、OFFがおわるころにはすっかり友達になってしまうそう



だ。参加者の時間の都合によっては夜中に集合して朝までずっと遊んでいることもしばしばあるとか。今年の1月にもOFFが行われたそうなので、その写真もそのうちCGになってアップロードされるだろう。

入会方法は下のかこみとおり、いくつかの質問に答えれば、その場ですぐにIDとパスワードを発行してもらえる。

ボードの話題は、おもに日常の話や趣味の話。アニメやゲームの話はあまり出ない。草ネットにありがちな、内輪だけでかたまってる他の人が理解できない話をしているという傾向もなく、

入会したばかりの人でもすぐボードの話のなかにはいっていきえると思う。

いま、フリートークのボードでは、ハンドルネームの由来についての話題でもりあがっている。このネットのシスオペさんのハンドルネームは「10円」さんという。ぜひこの由来をきいてみたいが、まだボードに書きこまれていない。

大手ネットでは、どうしても自分の趣味のボードにばかりいってしまっけど、ここならすべてのボードを見てまわって、いろんな人の書きこみを見ることができる。



ログインするとこんな画面になる。大きな「夜な夜な」ロゴがおどむかえ

小さいネットですが、よろしく

●シスオペ10円さん

去年の緑の日に開局してから、夜な夜なもうすぐ1歳の誕生日を迎えます。開局当時はこのネットがここまで成長するとは考えもしていませんでした。みなさんも、ゆっくりと大きくなるこのネットに参加してみませんか。のんびりしていて、コミュニケーションをとるには通信初心者の方や女性の方にも安心・簡単だと思います。



ネット名：ローカルライン夜な夜な
所在地：千葉県千葉市緑区
電話番号：043-292-7284
回線数：2回線
運営時間：24時間(メンテナンス随時)
ホスト
プログラム：KTBBBS
入会方法：オンラインサインアップ(ゲストでログインしてメインメニューから「A」コマンドを入力する)
入会金：無料
会費：無料
入会資格：また来てくれる方

●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200/2400bps
プロトコル：X、Y、ZMODEM、MLINK
MNP：MNP5、V、42bis
通信方式：全二重
ビット長：8ビット
パリティチェック：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：行う(ON)
シフト制御：行わない(XOFF)
ゲストID：GUEST

2月号のAZUMAさんの紹介で、今月はたろうさんの登場だ。彼は先日FS-A1GTを

購入し、自分でキーボード増設、クロックの高速化などの改造をほどこしたようだ。今回はその

改造の様子を日記ふうにつづってもらった。題して「たろうさんのGT改造日記」。

しかし、「改造してみるか」なんてかんたんにいってしまうところがすごいね。

MSX自慢

1月某日 FS-A1GTを買った方がいいが、どうも使い勝手がよくない。やはり前に使っていたHB-F1XDJ改造版と同じように使えなければ、GTも改造してみるか。

1月15日 ネットでGTのメモリを1MBに増設できるかもしれないとの情報を得て、だめかもしれないが試してみることを決意する。さっそく秋葉原に行って部品を購入した。

1月17日 メモリ増設はうまくいかなかったが、いろいろいっているうちに他の改造をしたくなる。長く使うマシンだからきれいに改造しなければと思い、どのように改造するか計画を練った。結局メンテナンスのしやすさを重視し、改造によって拡張される部分はコネクタを使ってメイン基盤から簡単に取り外せるようにすることを決めた。

1月20日 改造のための部品を購入した。増設ディスクドライブと外部キーボードはXDJで使っていたものを流用したため、部品代は約3000円程度に抑えられた。

1月21日 まずはケース加工。糸のこやすり、ハンドドリルを使ってコネクタやスイッチを取り付ける穴を開けた。この作業は完成後の見栄えに大きく影響するので特にいねいに行った。



改造中のバラバラにされてしまっているGT。基盤まる出しのおしゃれなお姿



改造終了。GTから外部キーボードやら、オーディオケーブルやらのびている

たろうさんのGT改造日記

1月28日 ケース加工の次は配線。ディスクドライブ増設など、配線の数が多いので面倒である。クロックアップ回路の製作も行った。

1月29日 疑似ステレオ化の改造を行った。疑似ステレオ化には秋月電子製のサラウンドプロセッサキットを使用した。GTの場合、RGBケーブルを取り付けるとオーディオ出力が取れないのでRGBケーブルのコネクタを改造し、オーディオ出力を取り出した。

1月30日 改造が終わった。あとはこの改造したマシンで何をするかである。他に改造をしたい部分は今後の課題としておこう。

結局やったこと

- ・ディスクドライブ増設(3.5インチ、5.25インチ)
- ・外付けキーボード増設
- ・クロック周波数アップ
- ・疑似ステレオ化(MGSELのデータが大迫力で聴けるのでおすすめです)

たろう



補★★足

GTのメモリを1MBに増設 一部のパソコン通信のネットワーク上でGTの内蔵メモリを1MBにできるかもしれないと一時話題になったが、まだ成功したという報告はない。

サラウンドプロセッサキット 電子工作をする人の中では有名な秋月電子通商が発売しているキット。ステレオ音声にさらに広がりをつけたりモノラル音声を疑似的にステレオに変換する機能がある。

ディスクドライブ増設 GTの基盤には内蔵ディスクドライブ用のもの他にもう1つディスクドラ

イブのコネクタを取り付けることのできる場所があり、そこにコネクタを取り付けて信号を外部に出すことによりディスクドライブを増設することができる。MSXマガジン91年3月号に関連記事がある。今回の改造ではさらにスイッチ切り替えによって内蔵ドライブを増設ドライブを逆転させる回路も取り付けた。

外付けキーボード増設 GTの基盤のキーボードコネクタから並列に外部キーボードコネクタ用の信号線を取り出す。MSXマガジン91年3月号に関連記事がある。

クロック周波数アップ GTの基盤についている28.636MHzの水晶発振器を取り外し、そこに37.8MHzおよび28.636MHzのクロック信号を接続して2つを切り替えられるようにした。バックアップ活用テクニック28号に関連記事がある。

疑似ステレオ化 通常MSXはモノラル出力だが、サラウンドプロセッサやその他音楽用のエフェクタを通すことによって疑似的にステレオ出力にし、音に広がりを持たせることができる。この改造はたろうさんが独自に行った

フリーソフトウェア・ライブラリー Free Software Library

このコーナーをもっとみんなに利用してもらえるように、また、フリーソフトウェアを提供してくれる作者たちに、どんどんみんなの感想や意見が反映していくようにと思い、少しでも雰囲気を変えてみた。限られた誌面のなかで、ソフトウェア付属のドキュメント以上のことを載せることはしよせん無理でもあるので、ここでは1つ1つのソフトウェアをできるだけわかりやすく、何のために作られたものであるかを中心に紹介していくことにしたのでよろしく。

前回のOPLLシリーズに引き続き、今回もMGSシリーズという音楽用フリーソフトウェ

アを付録ディスクに収録した。もちろん、どちらもMSXの音楽用フリーソフトウェアの定番なのだが、MGSの場合は同時に17音鳴らすことができる。

それでは、大きくバージョンアップしたMGSシリーズについて、作者のAinさんに聞いたことを伝えよう。彼の話によると、今回のバージョンアップではプログラムの容量を小さくするために、いくつか分割したそうだ。たしかに容量を小さくすることによって、必要なプログラムだけ使えばよいのだから、合理的かもしれない。

では、それぞれのプログラムについては、専用のコーナーを

見てもらうとして、音楽データにスポットをあててみよう。

ぜんぶで音楽データは6曲分あるのだが、なかなか気合が入っている作品が多い。なぜなら、END-MANさんにしてもAIDIXさんにしても、既成の曲に自分で手を加えたアレンジ

バージョンの作品があるし、OPLLシリーズで有名なゆじさんの協力によって、ゆじさんがOPLLプレイヤー用に作曲した「疾風迅雷」を、AinさんがMGSEL用に作り直した作品を収録することができたからなのだ。ラッキー！

MSXの音楽フリーウェアの定番！ 先月紹介したOPLLシリーズと対極をなすプレイヤー

MGSEL

Ver.3.00t
by Ain

MGSELで音楽データを聞くには

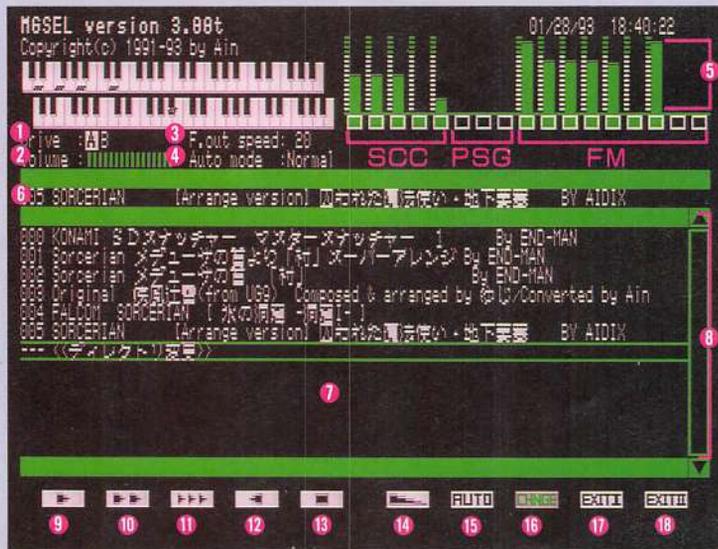
A>MGSDRV
A>MGSF
A>MGSEL

付録ディスクに収録してある音楽データを聞くためには、上に載せたとおりに命令すればよい。右の写真のように表示されるはずだ。おもな操作に関する説明も載せておく。また、MGSELは音楽データを聞くための専用のディレクトリファイル(MGSEL.DIR)が必要なので、初めて音楽データを聞くときには、まずそれを作る。

それから、前バージョンからMGSシリーズを使っている人のためにひとこと。今度のバージョンのMGSELは、まず始めにMGSDRVをロードしないと機能しなくなった。また、旧バージョン用のデータはそのままでは聞くことができないので、MGSCを使ってデータを変換する必要がある。頭の隅っこにでも置いておいてね。

基本操作(マウス対応)と対応キー

説明 機能/操作キー



- ① ドライブ名の選択/CTRL
- ② 演奏ボリューム
- ③ フェードアウトのスピード指定

- ④ オートモードの選択。NormalまたはRandom
- ⑤ トラックのレベルメーター
- ⑥ 現在演奏している曲名
- ⑦ MGSEL.DIRに登録されている曲名を表示
- ⑧ スクロールバー
- ⑨ 既にロードされている曲を再演奏/F2
- ⑩ 早送り1/F2
- ⑪ 早送り2(表示の更新なし)/F3
- ⑫ 遅くする/F4
- ⑬ 強制ストップ/F5
- ⑭ フェードアウト/SHIFT+F1
- ⑮ 自動演奏モード/SHIFT+F2
- ⑯ 操作切り換え/SHIFT+F3
- ⑰ 演奏を止めてから終了/SHIFT+F4
- ⑱ 演奏を止めずに終了/SHIFT+F5

ドキュメントの読み方★

フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。
①BASIC②CALLKANJI③CALLSYSTEM④MODE80⑤TYPEファイル名。



MGSSシリーズの柱となるドライバー。SCC
カートリッジの音も鳴らすことができる

MGSDRV

Ver.3.04
by Ain

このドライバーはMGSSシリーズの中心となる重要なプログラムだ。これがないと、音を鳴らすことができないのだ。

初めて使う人のために説明すると、MGSDドライバーとは、PSG、FM、SCCの各音源を最大17音まで鳴らすことができるミュージックドライバーのことをいう。88ページのMGSELの写真に、それぞれの音源

のレベルメーターがぜんぶで17個あるはずだ。

では旧バージョンからの大きな変更点についてふれておこう。それは、MGSDドライバー単体で音を鳴らしたり、音楽データを作成することができなくなったという点だ。つまり、MGSDドライバーは17音の音源を鳴らすための準備をする役目専用になったわけだ。

MGSELに必要なディレクトリファイルはいともかんたんに作成する便利なツール

MGSF

by サイバラ

MGSEL.DIRを作成するコマンド
A>MGSF -O

これはとても便利なプログラムだ。なぜならMGSELは専用のディレクトリファイルがないと、音楽データを読みこむことができないので、演奏も聞くことができない。MGSFはそのディレクトリファイルをかんたんなコマンド一発で作成してしまえることができるプログラムだからなのだ。もしこのMGSFがなかったらどうなるかと

いうと、MGSEL用のディレクトリファイルを1文字1文字入力して作成するほかないのだ。ついでに親切な操作性についてもいうと、たとえば、すでに前に作ったディレクトリファイルが存在しているときにこのコマンドを使うと、前のものを消すのか、それとも前のものにさらに付け加えるのかを聞いてきてくれるので、うれしい。

フリーソフトウェア感想文(2月情報号)

●XLDローダー

すばらしいの一言！まさかXLD画像が、わが家のMSXでおがめるなんて思ってもみなかったことです。ああ、MSXをもつていつつくづく幸せだなあ。

(東京都/遊佐隆弘・20歳)

私はMSX2しか持っていないの

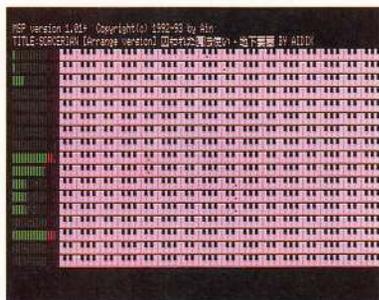
DOS2専用のMGSプレイヤー。トラックごと
にレベルメーターとキーボードが付属

MSP

Ver.1.01+
by Ain

起動方法 A>MSP[ファイル名]O (あらかじめMGSDRVを実行)

起動すると、いきなりインパクトの強い鍵盤でいっぱい画面になる。DOS2専用のプレイヤーなので、人によっては見る事ができなくて残念だ。じつは、この鍵盤に演奏中の音がぜんぶ表示されるので、なかなか迫力があるのだ。それに、たまたま1曲だけ聞きたいときなどは、MGSE



あっと驚く鍵盤だらけの画面だけれど、鳴っている音すべて表示するのできれい

LよりもこのMSPのほうが手軽に鳴らすことができるので、便利かもしれない。

旧バージョンのMGSファイルやテキストファイルになっているMMLをMGSフォーマットの演奏データに変換する

MGSC

Ver.1.02
by Ain

使用方法

A>MGSC<Input file>[<Output file>][Option]O

- <Input file>: テキスト形式のファイルのソースのファイル名を指定
- <Output file>: コンパイル後のデータのファイル名
- [Option]: -P……コンパイル終了後演奏を開始させる。
-n……データをセーブしない

MGSSシリーズの音楽データを作るために必要なコンパイラだ。また、古いバージョンの音楽データを今回のMGSDRVで利用できるように変換もでき

る。とにかく奥が深く、付属のドキュメントもページ数が多いので、すべてをここでいうことはできないけど、変換後に演奏できる機能はちょっと便利。

2月号ではDOS2専用のグラフィックローダーをグラフィックデータとともに収録した。とても美しい女の人のグラフィックを覚えている人もいよう。DOS2という制限もあってなの、今までよりも感想文は少なかったよう。まあ、こういうときしかできないので、今回は特別に、いい！放題シリーズでいってみよう。

ドキュメント郵送サービス★

漢字ROMのないMSXの人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して4月10日までに「パンタ」4・5月号ドキュメント希望」係まで。いっしょにパンタの感想も書いてくれるとすこくうれしい。

ON AIR AV FORUM

さあ仕事だ、と思ってMSXをセットしたら……
"Boot error"と厳しいメッセージ。トホホ、
新橋にディスクを取りにいかなくちゃ。

塾長：よっちゃん



規定部門 お題は「顔のパーツ」

お耳

■東京都・ターンウェーテルンヴィクトリアT.Y.S Notes(16歳)

リアルな耳。しかもたくさん。わりと上のほうがとがっていて、耳たぶはフラットな、福耳とは逆なフォルムだ。新たに「ヴィクトリア」の称号も加わった作者のコメントによれば「カガミの前で耳を見ながら必死に方眼紙に描いた」そうなので、作者の耳がこんな形なのだろう。耳は、そのつもりで見ると個人差がとてもはげしい。



↑これだけきっちり並ぶとシュールな感じがしてくる

```
1 SCREEN7:COLOR,0,0:CLS:SETPAGE0,0
2 DIMA(100):DRAW"SA4BM120,80":COLOR=(15,7,6,5):COLOR=(13,5,4,3):COLOR=(2,4,3,2)
3 DRAW"C2U4EU3EU2E5RERERER5FR3DF02FD8
GD4GD2GD6G3DG6D2GD6D2GD6G3LGL2GL2HLHU2HU4HU5HU8":PAINT(125,85),15,2:C=14
4 DRAW"BM120,73C14E6RERERF3D2FD11GDGDGDG3DGDLGL3U11HU5H2U3":PAINT(132,80),C,C
5 DRAW"C13BM128,73E4R2ERER2ERF3U2H3DF3UH3L3GL2GL6DE3":PAINT(132,68),13,13
6 DRAW"C2BM127,73UEUERER4RERER2FF"
7 DRAW"C2BM129,78GD4R3L3U2D2L6G3L2UE2RFL2R2DL2R2DHG2GDGDH5FD2GDGLREUER4ER"
8 DRAW"BM130,85C13RU2RU2ED3FU4F02EU3"
9 DRAW"BM131,89RD2R3HL":COLOR=(C,6,5,4)
10 DRAW"BM129,74C13FR2ERFD2DFR3F3RH3F3UH3F3UHLHUHUHU2HL3":PAINT(132,74),13,13
11 DRAW"BM137,73C2FD2DFRFD2GD2G3LGL"
12 COPY(110,57)-(160,100),0TO:FORI=0TO9:FORJ=0TO3:COPIA,0TO(1*50+5,J*52),0:NEXTJ,I:FORI=0TO1STEP0:NEXT
```

カワイイおめめ

■大阪府・ニョキTOM(16歳)

ふーっふっふっ、TOMくん、ナイス。「カワイイおめめ」という題で、じわーっと

上から鼻と口を描いていって「どんな目が出てくるんだろう」と期待していると、この渥美清を10倍シンプルにしたような目がフラフラ浮かんでいる。あちゃー。TOMくんはMSX tRを達成したので、ここに「ニョキ」という称号を授ける。イタリアの、パスタの一種なり。



↑渥美目がフラフラと鼻周辺を動く。かんべんしてくれ

自由部門

スペースキーで叱りましょう

SCREENの比較

■兵庫県・むなげ団(12歳)

初登場むなげ団くん(M)の作品はいたってかんたんなものなだけにスクリーンモードの違いを、おなじ絵を描くプログラムを走らせることで比較する、そのアイデアが気に入ったのでサイヨー。RUNして最初に2~8を入力してリターンキー。そのモードで絵が描かれる。どのスクリーンモードがどうのこうのというよりも、はるかにはやくそれぞれの違いがわかったりする。



↑ドットがえらくてかい、それはSCREEN3だから。円にはまず見えない



↑SCREEN8だと、ワイヤー風のきれいな円が重なっていく。美しい

SCREEN8

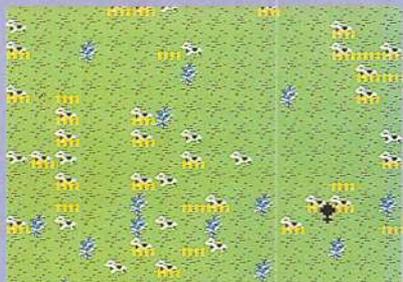
```
10 COLOR15,1,1:SCREEN0:INPUT"SCREEN(2~8)
":A
20 SCREENA:FORI=0TO50
30 CIRCLE(120+I,90+I),15,3:CIRCLE(120-I,90+I),15,10:CIRCLE(120+I,90-I),15,13:CIRCLE(120-I,90-I),15,5:NEXTI
40 SCREEN0:LOCATE6,8:PRINT"アタハト"SCREEN
カ*イデ*スカ?
50 GOTO50
```

『飛行船の旅』+『放電実験』

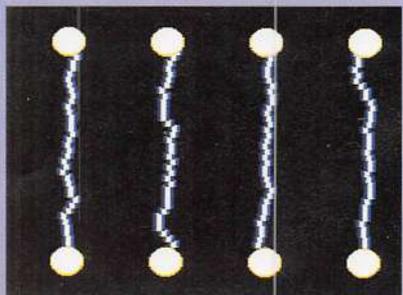
■兵庫県・HASEMAKO(28歳)

HASEMAKOくん(MS)は、今回2作品採用。まず、1本目は、大きな牧場(牛がたくさん)の上を飛んでいく「飛行船の旅」。牛がぜんぶおなじ方向を向いているのがなんともチープでおかしい。とてもんびりしたゼビウスといったところ。

2本目は「放電実験」。スペースキーを押すと、上下の電極の間で放電現象が起きる。近所のマンションに雷が落ちたのを目撃したのがきっかけで作ったそうです。放電の道筋と、電気の色合いがとてもきれい。そのマンションには次の日に水道局の車が来て、ポンプを直していたようです。



↑のんびりと飛行船の旅。たたいま北海道の巨大牧場上空



↑放電の青白い感じがよく出ている。それと危険

■放電実験

```
10 CLEAR 200:DEFINT A-Z:DEFUSR=105:COLOR
15,0,0:SCREEN5:COLOR=(15,0,0):SOUND 1
2,0:SOUND 11,80:SOUND 6,0:SOUND 7,7
20 FOR P=0 TO 3:SETPAGE0:P:CLS:AUSR(0)
30 FOR X=0 TO 6:LINE(X,0)-(X,4),ASC(MID$(
"DEKOKED",X+1,1))-64:NEXT
40 FOR I=0 TO 3:IF P=0 THEN 90
50 R=0:IF RND(1)>.5 THEN V=1 ELSE V=-1
60 FOR J=19 TO 171 STEP4:COPY(0,0)-(6,4)
+PTG(R+I*62+28,J),P
70 IF R>3 DR R<-3 THEN V=-V
80 R=R+RND(1)*5-2+V:NEXT J
90 FOR J=0 TO 1:CIRCLE(32+I*62,20+160*J)
+10,10:PAINTSTEP(0,0),15,10:NEXT I
100 LINE(0,0)-(6,4),0,BF:NEXT P:BEEP
110 A=(A+1)MOD4:-STRIG(0):SETPAGE A:SO
UND 8,-16*(A>0):SOUND 13,0:C=7*(RND(1)>.
7):(A>0):COLOR=(15,C,C):GOTO 110
```

ショリショリ

■鳥取県・パービーおめあて(22歳)

これは先月の規定部門(お題は「文房具」)からこぼれてきた作品。モノクロ画面で鉛筆を削っている様子を描いている。上手なのは、鉛筆の削りカスのシュワシュワな感じがうまく出ているところ。作品がかんたんに終わってしまうのもあっさりしてきてきれいです。おめあてクンは就職浪人だそうだけど、7月達成記念に「パービー」という称号を贈りましょう。



鉛筆の削し具合、削りカスの出る感じなどがひかえめ

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:CLS:FORJ=0TO8:COLO
R=(2+J,0,0):COLOR=(2-(J=8)*4,7,7):NE
XT:G$="E2R3F2D3G2L3H2U3":DRAW"BM117,86E6
R16BR7E4BL2UL1D1BR3E4R4L17G11R17E11011G
3U11G2NU11G2NU11G4NU11L17U11BM112,93XG$
":GOSUB4
2 LINE(112,94)-(192,136):LINE(119,97)-(99
+139):DRAW"BM113,98CD1R2U2":FORJ=2TO8:X
=X-(J=7):Y=Y-(J=4):LINE(113+X,92+Y)-(93+
X,134+Y):J:NEXT:DRAW"BM92,136G15XG$:BR3B
D1R1D1L1":PAINT(93,137),1,15:GOSUB4
3 FORJ=0TO12:FORI=0TO1:COLOR=(J+I*4)MOD
7+2,7,7):COLOR=(J+I*4-1)MOD7+2,0,0):M
=M+1+(JMOD2=0)+2*N+I+1:LINE(116+M,87-N)
)-(121+M/2,82-N/2):NEXT:NEXT:GOSUB4:END
4 FORJ=0TO8:0:0:NEXT:RETURN
```

断層

■神奈川県・佐藤貢(15歳)

画面が地震で揺れだしたとたんに結果の予測がつかますが、まったくそのままをピシッと決めてくれるのいがうれしい。以下は作者自身による注釈。

1. 断層は地割れとちがいます
2. 日本の家はがんじょうだ
わたしの知り合いに、地震をととも怖がる人物あり。このまえの北海道沖の地震のときも東京は震度3くらいで、そのあと電話したらすっかりおびえているのだった。

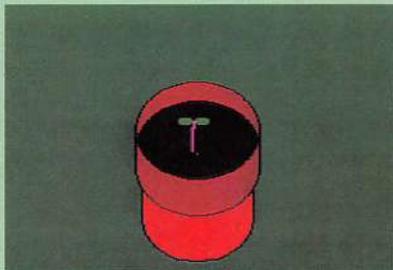
```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:SET
PAGE1,1:CLS:PRESET(80,99):PRINT#1,"あッ、ッ
"LAZ"ッ":SETPAGE,0:CLS:SOUND7,7:SOUND0,3
1:SOUND8,16:SOUND12,3:SOUND13,8:PAINT(0,0)
,4,0:DIMA(100)
2 READS:FORI=0TO109:A(I)=VAL("8H"+MID$(
AS,I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO4STEP5:CIRCLE
(A(I),A(I+1)),A(I+2),A(I+3),A(I+4):10:
PAINT(A(I),A(I+1)),A(I+3)
3 NEXT:FORI=45TO109STEP5:LINE(A(I),A(I+1)
)-(A(I+2),A(I+3)),A(I+4),BF:NEXT:SETPA
GE:COPY(0,0)-(255,211)TO(0,0),1:COPY(0,5
)-(127,211)TO(0,0),1:COPY(128,0)-(255,20
6)TO(128,10),1
4 SOUND7,6:SOUND12,20:SOUND1,220:FORI=0T
O97:SOUND,RND(1)*20+12:SOUND13,0:VDP(19
)=RND(1)*255:COLOR,RND(1)*15:NEXT:SETPA
GE1
5 GOTO5:DATA00B4640C0C3214280F036E323C0F
03BE28320F038060C00A7B0C00F058506040F
057B0600010A850600010A00774FFD30614A032B3
0B129C34F0819A52DA087717087D0874788C8C
086C787091089478909108745E8C660176728574
0F74967C3028C9664B302748C89602
```

芽

■大分県・F.I.S(13歳)

うーん、植物の双葉が出てくる様子をちゃんとシミュレートした、科学映画のような作品。F.I.Sクンはこれでなんと読みよきでもない5段階称号が完成です。

むかし、塾長の実家には小さな庭があった。チューリップとかを育てていたことがあった。今から考えると、小市民として、なんて上手に暮らしていたんでしょう。鉢植えのひとつでも買ってくるかな。



まず茎が地面に出、それから双葉が上をむいて開く

```
1 COLOR1,0,0:SCREEN5:DEFINT A-S:COLOR=(0,
2,1,0):COLOR=(5,3,2,0):SETPAGE1:CLS:V=1
,5:U=1,Z=-.5:FORJ=0TO5:FORI=0TO9:X=I*24
+8:Y=J*48+31:W=Z:FORK=0TO9:FORL=0TO1:LIN
E(X+L,Y)-STEP(V,W),13:NEXT:IFY>J*48+37TH
EN3ELSEV=X+V,Y=Y+W,W=W+.5
2 NEXT:U=U-(J>2)*.45-(J=3ANDI=0):FORT=X
-UTOX+USTEPU+2:FORK=0TO2STEP2:CIRCLE(I,Y)
+K,1,1,7-U/5:PAINT(I,Y):K:NEXTK+1:IFJ<
3THENCIRCLE(X,Y-V*7+9),4,5,1,1,6:PAINT(X
-Y-V*7+9),5
3 V=V-.033:Z=Z-.1:LINE(I+24, J+48+32)-STE
P(23,15),0,BF:NEXTJ, J:SETPAGE,0:X=128:CI
RCLE(X,106),40,1,40,1,9:CIRCLE(X,133),40,1,3
1,9:FORI=0TO1:LINE(I+80+88,106)-STEP(0,
27):LINE(I+72+92,150)-STEP(0,20)
4 NEXT:CIRCLE(X,170),36,1,3,9:PAINT(X,1
50),6,1:PAINT(X,170),8,1:PAINT(0,0),12,1
5 FORJ=0TO5:FORI=0TO9:COPY(I*24, J*48)-ST
EP(22,SUR(2),31,SUR(2)),1TO(116,90):NEXT
I, J:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```

百人一首

■大阪府・BOTSAN(13歳)

- ・この作品、ちらりと見れば、すぐわかるとてもシンプル、アイデアが光る。
- ・わざわざに、FM音源、使うほど、音の中身は、ややこしくない。
- ・「サラリマン」は、気楽な稼業と「スーダ

ラ節、合わせて歌う、塾長おやじ。
・くだらない、5・7言葉は、すぐやめて、すこしはまじめに、やってみんかい。
はい、初採用のBOTSAN(M)クンでした。

```
1 _MUSIC:PLAY#2,"T14000V1508C
CCCC1CEECE2CCCCC1<AA>CCCC2
CCCCC1"
```

ママーおもちゃ買ってー

■東京都・ターンウェーデルンウイクトリア.T.Y.S.Notos(16歳)

ターン(略)T.Y.S.Notosクン、今回の2作品は、だだをこねる子供を叱るの図。「おもちゃ買って〜」とぐずるガキにスペースキーで、げいんとお目玉を食らわす。「びえーっ」と動きが速くなり、さらにながつん、がつん、とお目玉をみまうと、ついには凍りついてしまいます。一般児童もこうだいいのだが、たいいていつまでもすねたりするので、いやんなっちゃうなあ。



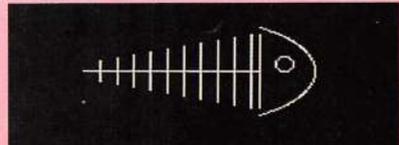
あんまりうるさいのでついには、凍りついてしまった

```
1 SCREEN5:COLOR,0,0,0:12:P=ATN(1)*4:SETP
AGE,1:CLS:SETPAGE,2:CLS:SETPAGE,0:CLS
2 K=60:FORI=0TO30STEP24:X=COS(I/180*P)+
00+120:Y=SIN(I/180*P)+60+N28-(X-128)
+.1:M=80-(Y-60)*.1:C=15:D=I24:LINE(M+50
+N-10)-(105+X*.05,110+Y*.05):C:LINE(105+
X*.05,110+Y*.05)-(115,130):C:O=95:S=11
3 CIRCLE(102+X*.05,105+Y*.05),3,C:LINE(1
05+X*.05,110+Y*.05)-(N-30,M+40),C:LINE(1
15,130)-(100+X*.04,128+X*.04):C:LINE(100
+Y*.04,128+X*.04)-(105,150):C:LINE(115,1
30)-(125+X*.05,132+Y*.05):C:E=1-(0.7)
4 LINE(125+X*.05,132+Y*.05)-(124,155),C
5 COPY(85,65)-(145,160),0TO4:CMOD4)*K,-(
D)-(D*(8)*3-(D>7)*S)))+0):E:CLS:NEXT:J=1
6 FORI=1TO15STEPJ:X=(IMOD4)*K+Y=(I-(I
*(8)*3-(D>7)*S)))+0):COPY(X,Y)-(X+K,Y+0)+1
-1)*7)TO(85,65),0:NEXT:L=100:M=16:O=13
7 IFSTRIG(0)THEN SOUND1,9:SOUND3,8:COLOR=
(0,7):SOUND7,C:SOUND8,M:COLOR=(0,0,7):SO
UND9,M:SOUND5,L:COLOR=(0,0,7):SOUND0,K:
SOUND9,R:COLOR=(0,0,0):J=J+1:GOTO6ELSE6
```

うわさ

■京都府・DOAHO(17歳)

うわさの尻尾に尾ヒレがついて泳ぎ出す、というまんまやないか。いかにもかんたんな魚の顔がまるで間抜け。「まんまやないか」というのは大阪の典型的なギャグ。大阪人の中では、会話はエンターテインメントなので話をしておもしろくするのが当然。そこをふまえずに、ただまっすぐにふるまったりすると、それではただの真実にすぎないのではないかと、つっこまれてしまう。



骨だけのうわさ魚に、やがて尾ヒレがつき泳いでいく

世紀末の21世紀ベーン Internationalization

【国際化(kokusaika)】

Mファンで国際化のコーナーが始まってから、外国のユーザーやサークルからたくさん手紙が届くようになった。みんなこのページを読んでいるんだなあ、

と思っていたのだけど、オランダでMSX-ENGINEがほかのサークルにどんどん動きかけているから、ということもあるようだ。ANMA、MSX C

LUB GOUDAについて、こんどはSunrise Foundationというサークルからファクスが届いた。Sunrise Picturediskというディスクマガ

ジンなどを作っていて、こんど編集部に送ってくれるとのこと。これは楽しみだ。今回は国際課に届いた手紙を一部紹介しよう。(おさだ)

国際課によせられたお手紙を紹介!

マイクロキャビンを見学したぞ!

ステファン・マウリスさん 19歳・スイス

日本に来ておおいに気に入ったので、来年くらいにまた来たいと思っ
ています。バックの日本ソフトの山に注目して



この写真はすごい! バッチリとポーズをとって、持っているのはGTと「フレイ」のパッケージというのもすごいが、バックにある大量の日本のソフト、リアのポスター、さらにはスーパーファミコンに、日本語のサークルIIの攻略本まである(読めないと思うが)。

同封の手紙(英語で書かれている)によると、昨年の夏、1か月ほど日本に来ていたそうで、そういえば写真のバックに日本人との記念写真のようなものがはってある。

日本に来て、神戸や東京を観光するほか、マイクロキャビンを見学にいたりもしたようだ。

そのときの様子をマイクロキャビンの人にきいたところ、「英語の話せる女性スタッフを通訳にして、会社の中を見てもらいながらおたがい片言の英語で話をしました。日本人でたまに見学に来る人はいますけど、外国人の見学者ははじめてでしたね」のこと。

「コナミにあたりしいMSXのゲームを作ってほしい」とか、「MSXに新機種は出ないの?」とか、いってることが日本のMSXユーザーと同じというのもおもしろい。さらには手紙の最後に「好きなゲームベスト10」なるものまであって、1位は「幻影都市」、2位「ソリッドスネーク」、3位「フレイ」とつく。

ターボR用デモソフトを制作中

アンディーさん 17歳・スイス

バルセロナオリンピックの絵ハガキで送られてきた。英語の使い方がへんなので(ひとことはいえないが)適当に訳すと、彼はターボR用のデモを作るのが得意で、1993年にむけて(ということは今ごろは完成しているかもしれ

ない)フリーウェアのレイトレーシングのデモを制作中だそう。

彼自身は夏休みにソフトの制作に費やしたので、オリンピックを見にいけなかったとのこと。これぞパワーユーザーの鑑(かがみ)だ!



●裏面のバルセロナ市の写真はもともとあったのだけスペースの都合で割愛。ソフトができたらぜひ編集部に送ってほしいね

今年もよろしく

MSX CLUB GHQ・日本



●GHQからのイカス年賀状。国際課の味方ウルトリマんだ! でも3分しか仕事をしなかったりやだなあ

がんばれ国際化

土屋さん 17歳・日本



●イラストのセンスがあまりにおさだの好みにマッチしているのと、あて名が違筆だったので思わずのせてしまった。色はセンスの違いかな

ANMAの新作・NO FUSS

MSX CLUB GHQからあらたな海外ゲームが送られてきた。ANMAの『NO FUSS』というゲームで、MSX1のRAM64K、1DD対応のゲームだ。

右からブロックのかたまりが動いてくるので、自機を操作し、弾を発射してブロックのならびをかえ、画面左下に表示されている見本と同じならびにすると1面クリア。

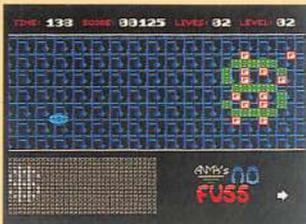
ア。うまくならびかえる前にブロックが画面の左端にいつてしまうとアウト。簡単のように見えたけど、いざ始めてみるとちょっとした操作ミスが命とりになる、けっこうシビアなゲームだ。

これはTAKERUから、2500円で発売中だ。そしてもうひとつ、GHQから、『PSGトラッカー』というPSG音源を使った音楽のソ

フトもTAKERUで発売中。こちらMSX1のRAM64K、1DD対応で1900円だ。GHQでは、まだほかにも2作の発売を検討中。その後もどんどんたくさんの方の海外のソフトを日本で買えるようにしたいとのことだ。日本の同人ソフトも、市販ソフトに負けないものがあるのだから、海外で発表できるようになったらいいな。



MSX1とは思えないキレイなタイトルだ。左下の赤い箱みたいなヤツが自機だ。



こんな感じで右からブロックがゆっくり動いてくる左下の見本どおりにならべかえる



やった、完成！これで1ステージクリアだ。しかしまだまだ先は長い

おさだの「マッパーRAMってなんだ？」調査記

海外で使われているMSXでは標準装備になっているらしい「マッパーRAM」。日本では、ほとんど知られていず、『DECALOGUE』、『ANMA'S AMUSEMENT DISK』を手にしてはじめて知った人(含おさだ)も多いはずだ。このマッパーRAMとはいったいなニモノだろう。

アスキーにきいたところは3月情報号の下の欄外に書いたとおり。シマシマにかかって読みにくいかもしれないのでもう1回書くと、マッパーRAMというのはメモリアマッパーという装置を備えたRAMで、MSX2/2+の中にはマッパーRAMでない機種もある(ターボRでは標準装備)。

自分のMSXがマッパーRAMかどうかを判別するには「FOR I=0 TO 255:OUT 255, I: NEXT」というプログラムを実行し、暴走したら(制御不能になったら)そいつはマッパーRAM搭載機、正常にプログラムが終了し、OKと表示されたらマッパーRAMを持っていないとい

うことになる。ちなみに、編集部のマッパーRAMのない機種HB-F1XDでは、MSX-ENGINEのDRAGON DISKやDIXが動かない。これもマッパーRAMの関係のようだが、くわしいところは調査中。次号でその結果を報告できるようにしたい。



外国のMSXユーザーにききました その2

ジャン・バーベークさん 35歳・ベルギー

- ★使っているMSXおよび周辺機器は？
海外メーカーPHILIPS社のNMS8280というMSX2と、同社製のディスプレイとプリンタという構成。
- ★好きなゲームは？
「どんな種類のゲーム」と書いたつもりだったが、ゲーム名でこたえてくれた) 1番好きなのはコナミの『メタルギア』、2番は『F1スピリット』、3番は『テトリス』。
- ★なぜMSXを使っているのですか？
使いやすいから。5歳と7歳の子供たちもMSXで遊んでいる。それに安し、遊ぶには十分な性能をもっているから。
- ★いままでにMSX・FANを読んだことは？
ない。
- ★ソフトなどはどうやって入手しますか？
ハードはPHILIPSから、ソフトはMSX-ENGINEなどのサークルから。
子供たちといっしょにゲームで遊ぶなんて、なんていいのさなんでしょう、いいなあ。だけど、ゲームに負けて子供にあたりちらしていたりしたらやだなあ。

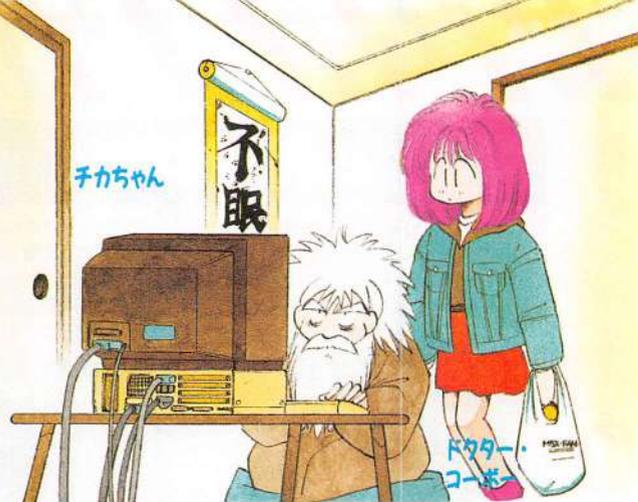
オーティズ・ダイアーさん 34歳・ベルギー

- ★使っているMSXおよび周辺機器は？
海外メーカーPHILIPS社のNMS8280というMSX2と、ディスプレイにプリンタ。ほかにAMIGAももっている。
- ★好きなゲームは？
1番はアクションゲーム。2番はアドベンチャーゲーム。
- ★なぜMSXを使っているのですか？
とても使いやすいし、はじめて使ったパソコンでもあるから。現在ではプログラミングやゲームに使っている。
- ★いままでにMSX・FANを読んだことは？
ない。
- ★ソフトなどはどうやって入手しますか？
MSX-ENGINEから。
- ★いままでに遊んだゲームは？
たくさんありすぎて名前をあげられない。
ベルギーは特別に郵便の届くのが遅いのだろうか？ それともこの2人が同じ国というのはただの偶然なのだろうか？ と思って日付を見たら92年12月24日と93年1月11日。単に回答がおくれただけのようなのだ。

同人サークルにせまってみる!



同人サークルのInterpreter Softwareに話を聞いてみた。



パソケを目前にひかえた、とある日のこと……。

チカ：あれドクター、どうしちゃったんですかあ?

ドクター・コーボー：うーん、ちょっとバグがでてる。2日徹夜はさすがにこたえるわい。

チカ：やだー。そこまでして同人ソフト作ることはないじゃない。

コーボー：こうでもせんと、明日のパソケに間に合わんではな

いか/ それよりチカッ/ 絵は描いてきたんじゃろーな?

チカ：いや、ぜんぜん。

コーボー：にゃにゃい? ならば今日徹夜して、明日のパソケに間にあうように描きおこせい/

チカ：えー、だってこれ来月発売だったじゃないのよお。
コーボー：予定は未定で決定じやなああああああいつ/ 今夜は帰さんぞ(あぶない)。

同人だからできる越境制作

上のコーボーとチカちゃんのやりとりは別として、同人ソフトサークルは実際どのようにして1本のソフトを作っているのだろう? そんな疑問を解決すべく、今回は同人サークルに突撃インタビューをしてみたぞ。

今回取材に応じてくれたのは、MSX専門の同人サークル「Interpreter Software」(インタプリタソフトウェア)だ。

このサークルは、関東を中心に活躍しているサークルで、これまで4本の作品を発表。下に紹介したのがそれだが、いずれの作品もプログラム・CG・音楽ともに完成度が高く、ユーザーから高い評価を得ている。とくに音楽は、MFファンの付録ディスクのBGMでよくお目にかかる「なると」くんだから、ピンとくる人も多いんじゃないかな。

話を取材にもどすが、Interpreterの開発室兼住居は東京は田端、駅から10分と歩かない所にある。われわれ取材班がドアのベルを鳴らすと、代表者である岸上くんがこころよく迎えてくれた。岸上くんはこのサークルで主にプログラムを担当している。まあ、いうなればリーダー的存在なのである。

彼につれられて部屋におじゃますると、なにやらながさがわがしい。なんとそこにはCATCH22という、ちがうMSXの同人サークルの人たちがいて、某エンジンの「アニメキ〜」でもりあがっていた。サークルがちがうのに、こんなことってありうるのだろうか? そこらへんをまず岸上くんにつつけてみると、「最近はいろんなM

SXのサークルの人が集まって遊んだりソフトを作るといパターンが多いんです」とのこと。

じつは、先月紹介した「ODS」も、たくさんの人々の協力によって作られていて、1つのサークルが作っているわけではない。このInterpreterも「ODS」の制作にからんでいれば、CATCH22もそうなのだ。ほかにもいろいろなサークルが集まって、1本の「ODS」ができあがっていたのだ。



左から飯田くん、岸上くん、木村くん、清宮くん。岸上くんはMSX歴も長く、プログラムもかなりうまい。いままでに彼が作ったソフトは、自作の拡張命令を使って組まれている

SWEETEY



この作品がInterpreterのデビュー作。ゲームはブラックジャックだ。最初パソケで80個だしていきなり完成した

SWEETEY PLUS



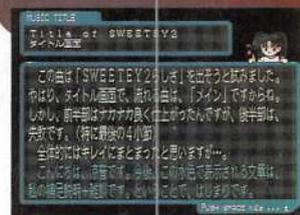
第2作目。ゲームはマスターマインド。かんたんにいうと数字あてゲーム。このとき初めてインターレース画像を組みこんだ

SWEETEY2



いちばん力をいれたという3作目。ゲームは神経衰弱。Interpreterはボードゲーム作品を得意としている

Interpreter Music Library



ディスクマガジンを作ろうとして間に合わず、急ぎよってきた音楽総集編。なるとくん個人集と化しているとは岸上くん談

パソケット開催予定(3月14日~5月16日まで)

★3月14日(日)「札幌パソケット23」⇒札幌テイセンホール/「静岡パソケット14」⇒静岡産業館 ★3月20日(祝)「パソケット31」⇒東京文具共和会館/「岡山パソケット15」⇒みのるガーデンビル ★3月21日(日)「大阪パソケット21」⇒大阪国際貿易センター/「岐阜パソケット7」⇒岐阜商工会議所/

「仙台パソケット20」⇒トレンドホール/「新潟パソケット13」⇒ブラザー文化センター ★3月28日(日)「高崎パソケット11」⇒高崎地域医療センター/「博多パソケット21」⇒アコム貸ホール/「広島パソケット15」⇒広島市東区民文化センター ★4月4日(日)「金沢パソケット11」⇒石川県産業展示館/「名古屋パソケット25」⇒名古屋市公会堂/「姫路パソケット2」⇒姫路ブラザーホテル/「水戸パソケット12」⇒水戸市民会館 ★4月18日(日)「宇都宮パソ

かくしてInterpreterの代表岸上クンと、遊びにきていた飯田クン、木村クン、清宮クンの4人相手で取材は始まった／ってあれ？ Interpreterって1人？ ほかの人はいないの？

「もともとウチは3人でスタートしたんですが、みんな仕事の関係でバラバラになってしまったんです。今メインは僕1人で、あとは助っ人としてほかのサークルの人や、地方の人にたのんでやってもらってます。プログラムは僕ですから、グラフィックや音楽とかは送ってもらったりして作っているんです」

なるほど。そういえば音楽担当のなるとクンも愛知県に住む人だったっけねえ。「彼は作業が早いし、曲もイメージどおりで、ということないですね。で、ウチの場合は各自が家



●おもに開発に使っているFS-5500F2にハードディスクもつながついている。この机の下にはPC-9801があった

取材を終えて...

「MSXが好きだから」この言葉が印象に残った今回のサークル取材。そのほかにも、アンナミラーズの略称とか、私と鉄道との出会いとか、セーラームーンうんぬんとかいった余計な話ともびだして、取材班はうれし……いや、たいへんだった(じつはそっちでもりあがってしまっただけの本音)。

今回は取材というかたくるしさよりも、遊びに行きたみたいな感覚が大きく残った。みんなじつに



●こちらのFS-A1WXはおもにデバッグ、遊び用。ターボRはなかったが、開発に使うときは誰かが持ちよるそう

で作業をしたものを持ちよるといって最終的には、それを僕がまとめると。むかしは今ほどサークル同士の合作というのは多くなかったですけど、それでも持ちより型開発というスタイルはずっと変わっていませんね」

そう話す岸上クンの部屋には、MSXのほかにもたくさんのハードがならんでいる。

「いま開発には、BASIC部分をMSXで、マシン語部分はおもにPC-9801で作ってます。それでもMSXのソフトしか作らないのは、MSXが好きだからなんですよ」

気の合う仲間が集まり、それもサークルの枠を越えて、ひとつの作品を作っていく。すべてのサークルがこれに当てはまるわけではないが、これこそ同人の特権でありノリなのであろう。

明るく、楽しい人達ばかりなのだ。そして、ソフト開発もみんなて持ちよってワイワイやって作っている。そんな仲間同士が集まるからこそ、いい作品が生まれる。これは、すばらしいことだ。

最後に「徹夜はしますか？」とつっこんで聞いてみると、「徹夜でふらふらになることがやっぱり好き」という答えが返ってきた。それはいいけど、編集者じゃないんだから体だけには気をつけてね。

TAKERU・同人情報

今月の『Dewoman・前編』ターボR専用
1本 1,500円(税込)

チ力：今月のTAKERUのおススメ同人ソフトは、ディスク4枚組の長編アドベンチャーゲーム『Dewoman』です。デューマンと読んでください。

コーボー：今回発売しているこのソフトは、Dewomanの3部作の前編にあたるのじゃ。すなわちのちに中編・後編がでるんで、かなりの長編アドベンチャーというわけじゃぞ。

チ力：このゲームの世界は、西暦2400年のお話。プレイヤーは、天界で神をめざして修行するシャナディなる人物となって進めます。ある日のこと、突然天界に悪魔が降りたち、天界を火の海としてしまいます。それに怒りくるったシャナディは、すでに聖者でもない、悪魔でもない、その間の「Dewoman」になってしまうのです。そして、天界に火をはなった悪魔エリ

トヴァリスを倒すべく、お供のバグルという動物と旅をすることになります。

コーボー：ゲームは基本的にコマンド選択式じゃが、読む部分が多いのが特徴で、小説のような感じになっているんじゃ。ま、お話を楽しむものじゃが、イベントとしてバトルシーンや、3D迷路などもりこまれていて、なかなかおもしろい仕上がりじゃぞ。



●主人公シャナディとバグル。長編アドベンチャーだけあって、この世界も広大

TAKERU取り扱い同人ソフト一覧(1993年2月1日現在)

ソフト名	サークル名	価格
タイマーボール	アスカット	500円
MSX テクニカルガイドブック4	アスカット	1,500円
ぽよぽよらいふ	PASTEL HOPE	800円
ほいっぷる	PASTEL HOPE	800円
Bubble Utilize	PASTEL HOPE	800円
ARROW OF DIRECTION	ピロヤンソフト	600円
クロネコの単語	チロリンソフト	1,500円
ANMA'S AMUSEMENT DISK	CLUB GHQ	1,500円
DECALOGUE	CLUB GHQ	1,500円
ぽよぽよらいふ2	PASTEL HOPE	1,000円
VIPER & ZERO	IPUS	2,500円
ARROWS	幻想創造主	1,000円
Dewoman・前編(ターボR専用)	BLUE-EYES	1,500円

※とくにことわりのないソフトはMSX2/2+(2DD)用。価格は税込。
なお、お問い合わせは、ブラザー工業(☎052-824-2493)まで。

同人ソフト送ってね

チ力：ソフトを送るにあたって、いくつか注意があります。

コーボー：まず通信販売をやっていることが条件じゃ。ここで紹介すれば、全国のおみなが欲しがってしまうの。そして、アニメやマンガのバクリもだめじゃ。オリジナル作品で勝負するのじゃ。

チ力：露骨な性描写をした作品はいけません。清く正しい同人ソフトをお待ちしています！紹介したら掲載誌をあげます。

●あて先

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「めざせ！ 同人の星」係まで

ケット8⇒宇都宮産業展示館/「豊橋パソコン8」⇒豊橋ガスビル・サラー
★4月25日(日)「郡山パソコン7」⇒イベントスクエアOZ/「札幌パソコン24」⇒札幌市民会館/「栃木パソコン6」⇒栃木県商工会議所/「福山パソコン4」⇒福山労働会館 ★4月29日(祝)「大阪パソコン(予)」⇒大阪府立体育会館 ★5月2日(日)「広島パソコン16」⇒広島市東区民文化センター/「福井パソコン6」⇒福井ステーションビル/「松本パソコン4」

⇒松本市協立厚生会館 ★5月3日(祝)「富山パソコン8」⇒富山産業展示館 ★5月4日(祝)「パソコン・スペシャル4」⇒都立産業貿易センター ★5月9日(日)「博多パソコン22」⇒博多スターレーン ★5月16日(日)「静岡パソコン15」⇒静岡産業館/「名古屋パソコン26」⇒東別院青少年会館 ※時間はどの会場も11:00-15:00で、午前8:00前の来場は禁止。お問い合わせはユウユウ内パソコン事務局(☎03-3842-6499)までお願いします。

「バージョンアップ情報」V-DREAM & ZERO が、バージョンアップして、「テキストエディタV&Z」として4月下旬の5,500円で新登場。
「V&Z」同様「V&Z」制作の「ビデオテロップ」ポップというソフトも4月10日より発売し(価格は4,800円)。くわしくはブラザー工業へ。

紙芝居と動画教室

今月の
POINT

お絵かきさ
んから動き
に進級

今月から作品解析はやめにして、紙芝居の作り方を1から指導します。いままでCGしか描いたことのない人で紙芝居に興味がある人は、この連載講座を読んでいけば、最後は紙芝居を作れるようになるぞ!



マイクロキャビン
中津泰彦

プログラムがRAMにいくなら画像データはVRAMへ

講師プロフィール

株式会社マイクロキャビン・企画開発課主任 MSX2版の「Xak」でデビュー。以後「FRAY」、「幻影都市」など、次々と手掛けたプログラマ&ゲームデザイナー。また、と

パッと見てくれるとわかると思うが、今回より内容一新/初心者にもわかる誌面作りをめざすことになった。気分も新たにがんばるぞ!の中津です。

で、なぜ内容一新かという、そもそも紙芝居を楽しむ人をふやす目的で始めたこのコーナー、どうやらムズカしく突っ走りすぎたみたいで、「わかんない!」のおハガキが続出してしまったのだ。これでは意味がないというわけで、路線変更とあいなったわけである。

かんたんにいえば、いままでのような投稿のプログラム解析はしない。投稿作品は楽しんでもらうを前提で紹介だけにした。そしてここでは、いままでCGしか描いたことのない人が紙芝居を作れるようにと、わたくし中津がお教えしていきたい。「中津先生〜♡」なんてよばれたら、ゾクゾクしちゃうぞ。わかんないことがあったら、どんどん意

見をよせてちょうだい。

それでは、新装開店第1回は「RAMとVRAM」から始めてみたいと思う。

RAMっていうのは知ってるよね。キミたちがプログラムとか打ったらコンピュータがそれを記憶しておく電子部品のことだ。RAMは、いつのまにか一般用語に化けてしまって、今ではデータをたくわえる場所とか入れ物の名前という事になってしまっているけど。で、データといっても、グラフィックや数値、プログラムなども含むわけで、まあ、何でもありありの世界ではあるのである。

しかし、わがMSXでは、RAM64K、VRAM128Kとかいって、RAMのほかにVRAMというヤツがいる。

これがどういうヤツかという、RAMにはプログラムや数値が記憶されるが、キミたちが描いたグラフィックとかは、V

RAMに記憶される約束になっているのだ。VRAMとは、VIDEO・RAMのこと。つまり画像用のRAMという意味である。

キミたちのMSXのモニタに表示されてるグラフィックはすべてVRAM上にあって、それを動かすプログラムがRAM上

にある。これは、BASICであろうと、市販のゲームであろうと変わらない基本中の基本であるといえるだろう。

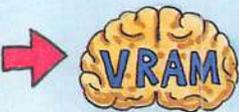
とにかくVRAMとは、絵や画像=グラフィックを入れるところであると覚えてもらいたい。そしてさらに、VRAMの実体にせまってみよう。

MSXにはRAMとVRAMがある

10 SCREEN 0

20 PRINT "NAKATSU"

30 GOTO 20



MSXでは、プログラムはRAMに記憶されるが、画像データは画像データ専用のRAM (VRAM)に記憶されるしくみになっているのだ

AFTER SCHOOL 紙芝居倶楽部 今月の投稿作品より

ここのコーナーはみんなから来た投稿作品を紹介していく部分です。さて今月は小沢考クンの投稿で「北風と太陽」です。これはインソップ童話「北風と太陽」のパロディなので、原作を知らない人は、ぜひそちらを読んでからお楽しみください。読むと10倍は楽しめますよ。

作者より一言 東京都/小澤考(22歳)

この作品は、オンメモリで動かすために画像データを3画面につめこむのに苦労しました。メッセージは漢字表示させたかったのですが、裏VRAMに入りきれなかったので断念しました。作中の登場人物は、すべて自分の顔を取りこみ、SCREEN8からSCREEN5に変換、頬や口を修正し、キャラクタの個性を出したものです。また、肩をつりあげたり口もとをニヤけさせたりして、表情をおおげさにしています。ちなみに本人はこんな顔ではありません。たぶん……。

【北風と太陽】

SCREEN5/DD倶楽部 画面4分の1使用

①



北風…どちらか旅人のコートをぬがせられるか勝負しないか?

②



太陽…まうし、いいとも!

⑦



太陽…なんてガマン強い男なのだろう。北風…あのコートをぬがすのは、とても無理だな。

MSXのVRAMには舞台と楽屋がある

VRAMには、1画面分のグラフィックだけではなく、何画面分かのグラフィックを記憶しておくことができる。キミたちがよくゲームとかしているとき、目の前で表示されている画像のほかに、すでにちがう画像がVRAMには記憶されているのだ。

これを見ている部分を舞台、見えない部分を楽屋と考えよう。つまり、キミたちの目の前に表示されている画像が舞台であり、裏でかくれている画像が楽屋ということだ。

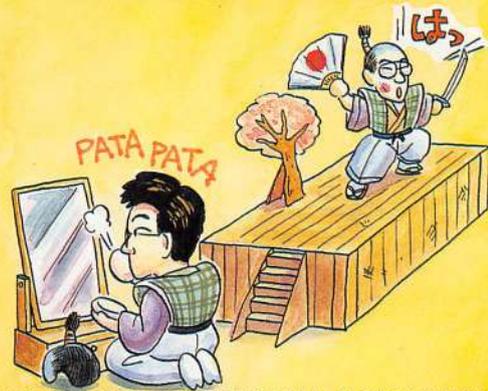
これを紙芝居でいうと、表示して動いている部分が舞台で、

アニメパターンがしまっているのが楽屋にあたる。この教室でも最初に「裏VRAMをのぞいてみよう」ってやったよね(わからない人は1月号か2月号を見よう)。あれが楽屋なんだ。

BASICの命令でCOPYというのがある。これにはいろいろな機能があるのだが、そのひとつに、楽屋から舞台にグラフィックを移す機能がある。

これを使って、何枚かのグラフィックを次々と表舞台に移すことが、見ている側からは紙芝居や動画になるというわけなのだ。ねっ、かんたんでしょ？

VRAM一座の舞台と楽屋



VRAMには、画面に表示している部分が舞台とすると、裏で次にだす画面を準備できる楽屋も持っている。紙芝居は実際楽屋にアニメパターンを描きためておいて再現するのだ

紙芝居するならSCREEN5がベスト

さて、紙芝居をする場合問題となるのはコマ数である。VRAMには何画面分のグラフィックを記憶できると書いたが、やっぱり限界があるのでたくさんのコマをわりふれない。

キミたちがよくCGを描くときに使うSCREEN7のモードでは、じつは2画面分しかVRAMには記憶してくれない。しかもその1画面分は表示画面として使ってしまうので、楽屋に入るアニメパターンは残りの1画面分しか置いておけないのだ。

これが、SCREEN5となると、なんと4画面分も記憶で

きるぞ。その中の1画面が表示画面として使われても、のこり3画面分のグラフィックを楽屋に待機させておけるので、この量はあなどれない。ドットがアライから……なんていってられない。現にいままでの紙芝居投稿者は、ほとんどがSCREEN5を使っている実例がある。紙芝居をするなら、ぜひSCREEN5を使ってもらいたい。

今回の授業は、実際に動画を用意して、BASICでアニメさせる基本的な方法について、教室を開こうと思います。では次号 / (中津)

ドットはアライがパターンは多い!

ふだん、みんながCGとして描くSCREEN7は全部で2画面分の絵しか記憶できない。しかし、SCREEN5だと4画面分も記憶できるのだ。紙芝居をするならSCREEN5がベストなのだ!



SCREEN5の場合



SCREEN7の場合

③



④



北風…ではオレからやるぞ

⑤



⑥



太陽…つぎは私だ

⑧



⑨



旅人…おじょうさん……

⑩



END !!

質問、投稿 どんどんください

新装開店して第1回目の授業、いかがでしたか? きっと紙芝居をサクサク作れる人にはバカバカしいページかもしれませんがCGしか描けなくてそれを動かしてみたいという人は多いのです。これからも今回みたいに教えていきたいと思しますので、「こんなことやってほしい」とかありましたら編集部あてにおたよりください。投稿もお待ちしています。(中津)

CG CONTEST

CGコンテスト



◎千葉真一 高木拓作 今感。なん
がこの手にひかれた。このコンシ
に男の熱いものを感じた。数
あるハガキのなかで、こういうの
を描いてきたのはキミだけだ



POINTシステム

投稿された作品をビッツ-CGチームの5人が
評価してくれます。優秀者には、下の表に示し
た賞金・賞品がそれぞれおくれます。

●イラスト部門……1人1~5点で評価します。
評価の対象となる項目は5つあり、それぞれ構
図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがっ
て、イラスト部門の最高得点は、5人×5点×
5項目で計125点です。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数はつけま
せん。梅麿が独自で選びます。そのなかで上位
3位に入った人は、下の表に示した賞金・賞品
がおくれます。また、選外の掲載者にはMフ
ァンディスク1枚がおくれます。

部門別 賞金・賞品			
総合 POINTS	イラスト 部門	ぬりえ部門	
100 ~125	現金1万円	梅麿の イチオシ!	現金5千円
80 ~99	3千円分の 図書券	梅麿の 二オシ!	千円分の 図書券
60 ~79	ディスク5枚	梅麿の サンオシ!	ディスク3枚

寒い冬ももう終わり。早く夏よ、来ておくれ~。マロは夏が
大好きでおじゃる。えっ理由……? それは、各自のご想像
におまかせするぞよ、ムッフ。
協力:ビッツ



→P108の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

梅麿トピラ絵ダイアリー

ほっほ、最近のトピラ絵は
女の子ばかりだったから、今
月は久しぶりにムキムキものを
描いたでおじゃる。どはいても
やっぱり男一匹は華やかさに
カケるので、手前にセクシーな
お姉ちゃんをそえてみたぞよ。
いかがかな?

では今月のムキムキ兄ちゃん
を描くにあたって、ひとことア
ドバイスをば。

こういう兄ちゃんを描くには、
人間の筋肉のつきかたを勉強す
るでおじゃる。いちばんいいの
は実際に見て描くのがいいんだ
が、さすがに「見せてくれ~」な
んていうと変態あつかいされる
おそれがある。

で、そういうときは、本にた
よるのがいちばん! マロが今

回参考にしたのはボディビル
関連の雑誌や本でおじゃるぞ。
今年はなんか「アニキ~」がハ
ヤっているみたいなので、みんな
も女の子ばかり描いてないで、
アニキに挑戦してたもれよ。



◎イカした肉体は頭の中で想像して描く
より、資料をもとにして描こう

梅麿なんでもQ&A

今月は、CGコンテストに関
する読者のみんなから寄せら
れた質問にお答えしたいと思
うぞよ。ではさっそくいつて
みようぞ。

Q 賞金・賞品が安っぽくな
ってませんか? 昔は現金が
いっぱいもらえたのに……。

A 賞品を図書券にしたのが
気に入ってないらしいが、こ
こはCGコンテストであって
金稼ぎの場じゃないぞよ。図
書券にした理由は、みんなに
本をたくさん読んでもらいた
いからでおじゃる。構図・デ
ッサンの本でもボディビルの
本でもよし。参考になりそう
な本を賞品の図書券で役立て
てたもれ。

Q CGコンテストの優秀者
って、梅麿さんより上手じゃ
ありません?

A その通りだぞよ。でもそ
れは、総合100ポイントこえ
ている人のみだとマロは信じて
おるぞよ。すなわち、100ポ
イントをこえている人はプロ
なみの実力をそなえていると
いうことだ。マロだってプロ
としてのプライドがあるので、
負けられんぞよ。

Q 誌面に掲載されたCGっ
て、ウチのモニターで見るよ
り色が暗いと思うのですが?

A 雑誌は印刷の事情で、写
真は多少暗くなってしまっ
ておじゃる。そればかりは
ガマンしてたもれ。

登場人物紹介



梅麿 本コーナーの
中心人物。得意な分
野は当然女の子



ファンキーK 髪
の毛が立っているけど
本当はやさしい



のぐりろ ふだんは
知能を失っているが
ときどき正気に戻る



アニノ・ビッツ
では数少ない、ま
ともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこ
わさが好きという不
思議な人物

イラスト部門

梅麿 今月は、みんな冬休みと重なっていたので投稿が多く、うれしかったんだが……。
ファンキーK じつはそのほとんどが、ぬりえ部門の応募だった

たんだな、これが/
Dr.S かえってイラスト部門は少なかったですね、今回はのぐりろ みんな冬休みはぬりえするぐらいの時間しかなかった

たんでしょーか？
アニイノ いやいや、今月のぬりえのお題ってたしか梅麿うさぎだったからな……。たくさんくるのもわかる気がするが。

梅麿 ひよっ、照れるでおじゃるな。それなら調子こいて、次から2枚描いてみようかの。こんどはうんとエッチなやつ。
アニイノ こらこら！

107



POINTS 背景 魅力

なかなかバランスがよい作品でおじゃるぞ。ただ、文字が背景にまぎれてしまって、少タイムパクトにかけてしまっているぞよ。もう少し強調したほうがよかった気がするが、まあいいじゃろう。(梅)

作者のコメント

少女マンガの雰囲気のをねらってみました。下描きで拡大縮小移動を使い構図を決めたあと、各部分を別々にしあげていき、コピーではり合わせました。主線は直線をつなげて引いたあとに修正をくわえています。いちばん苦労した所といえば、やはり肌の「赤み」でしょうか。何度も何度も試行錯誤をくりかえした結果がこの表現ですが、いかがでしょうか？ 埼玉県・迫章久

ぶ〜け

埼玉県/迫章久(25歳)



押入れの中のルネサンス

東京都/意識下広告(15歳)



103



POINTS 背景 魅力

これは素晴らしい作品だぞよ。なかなか芸術っぽくてきていて、このセンスに感動したぞよ。(梅)

作者のコメント

新しきを知るためには、古きを学べ。ということで、アニメ絵からはなれ、ルネサンス風の絵にしました。
12だと色化けしますが、なんとか目立たなくしたつもりです。背景が苦手なので早く克服したいと思います。
最後になりましたが、採用していただきありがとうございます。
それじゃあ再見！
東京都・意識下広告

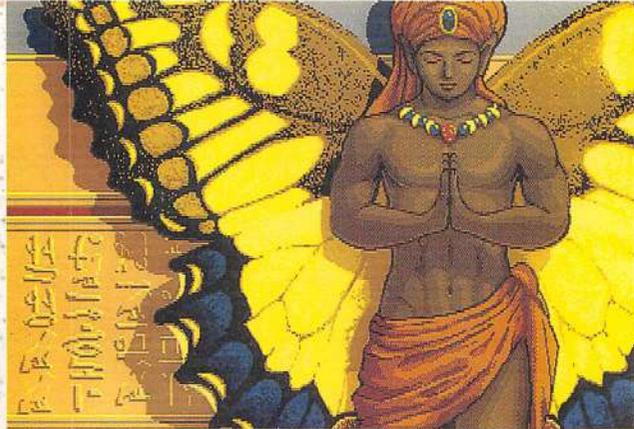
記号の解説

④ グラフサウルス ③ パナソニックシステムディスク ① F1 ツールディスク ① DD 倶楽部 ① 自作ツール ④ その他のツール

⑤⑤ SCREEN5 ⑥⑥ SCREEN6 ⑦⑦ SCREEN7 ⑧⑧ SCREEN8 ⑩⑩ SCREEN10 ⑫⑫ SCREEN12 ⑬⑬ インタレースモード

記憶の倒錯

埼玉県 李恭明(21歳) F S7

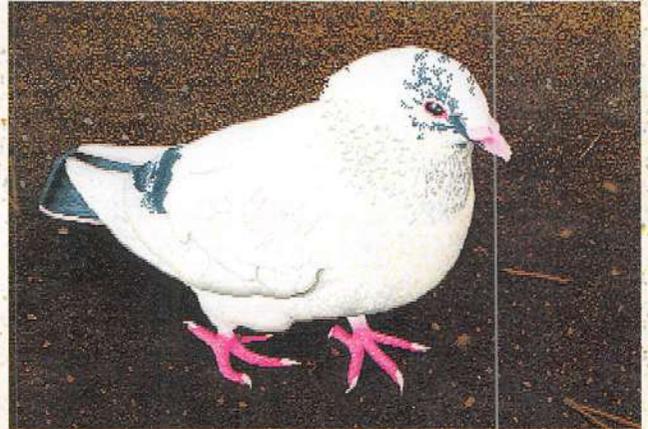


99
POINTS

人間についているちょうちょの羽の色がとてもキレイだじょーん。まばゆい感じ。でも、絵全体の雰囲気をもっと確立させてね。◎(構図17・色彩22・魅力19・背景19・表現力22)

白いハト

神奈川県 築地琢郎(17歳) G S7



94
POINTS

地表の描きこみはすごいぞ！しかしこの作品にはオリジナルリティがない。地表技術をもっとオリジナル作品に生かせ！◎(構図16・色彩21・魅力15・背景20・表現力22)

月夜の殺人事件

東京都 野沢智美(20歳) G S7

93
POINTS

なんかおそろしい感じがして、なおかつユカイな作品ですね。あなたはずいぶんセンスをしています。次回作も期待します。◎(構図18・色彩16・魅力20・背景18・表現力21)



92
POINTS

背景が遠くにいくほどどうすく(あわく)してあればよくなったけど。◎(構図19・色彩18・魅力18・背景17・表現力20)

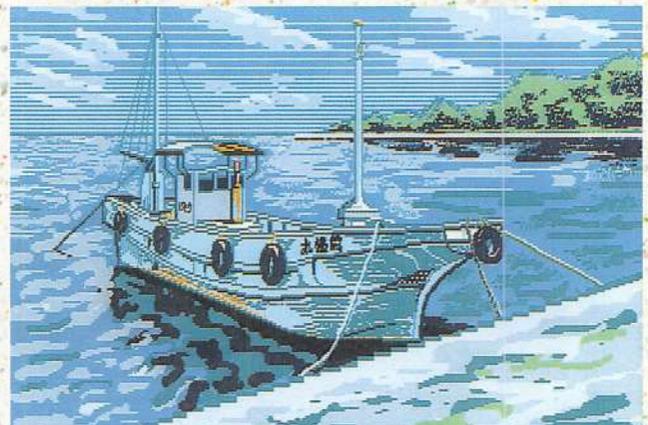


海ワシ

鹿児島県 / M・モノマネ(18歳) G S7

MINATO

埼玉県 くりんとんよりくりきんとん(?)歳 G S7

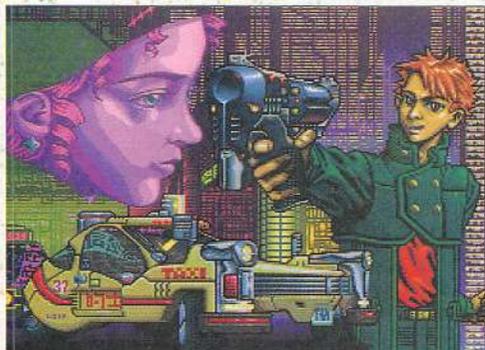


92
POINTS

美術の時間に描く絵みたいー。アライペンタッチがいい雰囲気だしてるじょーん。背景画に新たな風がふきおこるかー？◎(構図19・色彩20・魅力19・背景17・表現力17)

電装城市

埼玉県 / 迫章久(25歳) B S7



86
POINTS

オリジナル版のレドランナーって感じでおもしろいな。◎(構図17・色彩15・魅力16・背景19・表現力19)

おしかった作品



「ファンキーヘッド」和歌山県・山内光樹 / 個人的に気に入った。オレなのかどうかは不明だが、他の4人が認めずボツった。◎



「JUMP IN 1993」神奈川県・KITA / 腰から足にかけて、ふともも付近が寂になります。いえ、デッサンの点で……。◎



CGの国のアリス

東京都/野沢智美(20歳)

G S1

86

POINTS
すっかり要点をおさえている感です。新鮮でいいですね。⑤(構図16・色彩17・魅力19・背景16・表現力18)



83

POINTS
ウロコがタイトルで描かれているので、ついに魅力的なCGだ。⑦(構図15・色彩19・魅力16・背景14・表現力19)

怒羅魂

神奈川県/築地琢郎(17歳)

G S1



MAD ANGEL

神奈川県/辰16歳

G S1

87

POINTS
チョーアブラギッシュなCGだ。アイデアニメして。②(構図18・色彩14・魅力15・背景16・表現力18)



敗走

千葉県/SABUROWTA(18歳)

G S1

78

POINTS
多くの物をつめこみすぎて、統一感に欠けているな。②(構図16・色彩16・魅力15・背景15・表現力16)

空の旅

滋賀県/レビュー山本(22歳)



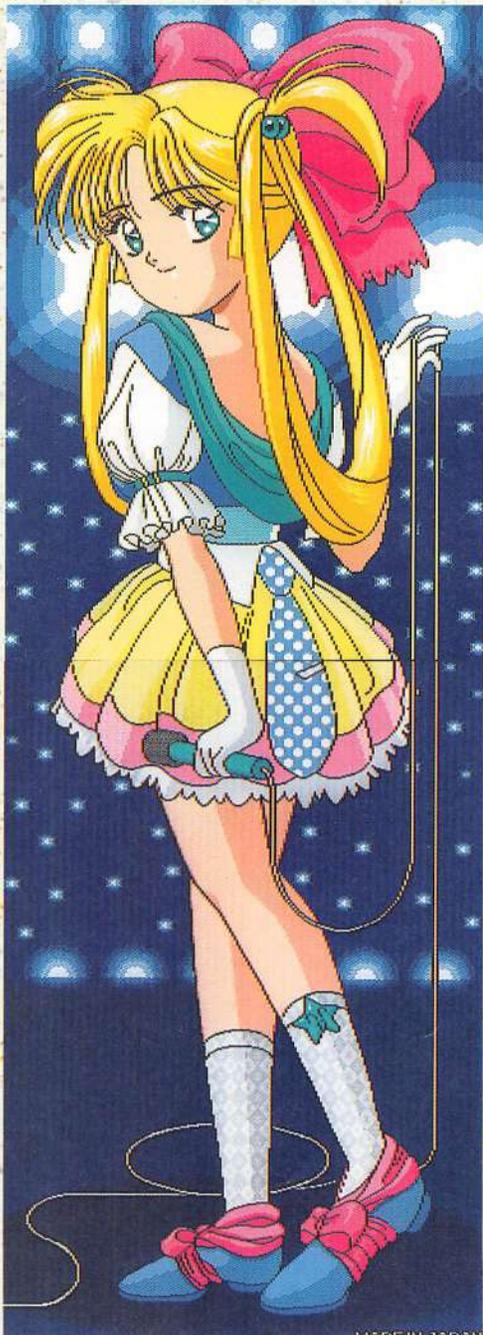
90
POINTS

これはなつかしい。CGコンテストがはじまったときぐらいからあったキャラクタだもんね。あいかわらずかわいく、うまい。⑦(構図18・色彩18・魅力18・背景16・表現力20)

新曲よ!

岐阜県/日本製(25歳)

G S1



88

POINTS
女の子を描くのがうまいぜ! タテ2画面CGは、描くのがすこくむずかしかったと思うぞ。このパワーに負けて大掲載してしまつたぜ! ⑧(構図17・色彩18・魅力18・背景16・表現力19)

おしかった作品



「Red」長野県・みなさいなげつと/色が少ない感じがする。赤にもいろいろな色があるというコンセプトのほうがよかったな。⑦



「幻術」鹿児島県・ないにい・ありよ/画面のもり上げ方に統一感がないぞよ。絵自体は年齢的にもまだのびる。がんばれっ! ⑧

STONE AGE!

東京都 / 野沢智美 (20歳) G S1



77 POINTS

雰囲気だけで押しきってるけど、このいうのも重要なぞよ。(横図15・色彩15・魅力18・背景13・表現力16)

UWOOL

香川県 / ミリア (16歳) G S1



76 POINTS

CGかイラストか見えてきます。とにかく努力賞ですね。(横図15・色彩14・魅力16・背景13・表現力18)

COODOR

埼玉県 / くりんとんちくりんとん (7歳) G S1



74 POINTS

この機関車は動いているのか、止まっているのかわからない。(横図13・色彩15・魅力17・背景14・表現力15)

Mistress M

神奈川県 / フリント (9歳) G S12



74 POINTS

あわいかんじて雰囲気がいい。歌が聞こえてくるようだ。(横図15・色彩16・魅力14・背景10・表現力19)

あの時を見つめて

埼玉県 / たんちよくん (16歳) G S1



73 POINTS

学校の会報のイラストをそのままCGにしたらしいぞ。(横図14・色彩15・魅力14・背景14・表現力16)

はいほー!

東京都 / 野沢智美 (20歳) G S1



72 POINTS

色が少ないのが残念だが、楽しんで描いているのが伝わるぞ。(横図15・色彩11・魅力16・背景14・表現力16)

ファンキーKのここを直せば採用だぜ!

Moment des adieux

神奈川県 / KITA (20歳) G S1



これは人魚かタイツをはいている女性かという議論も出た。そこらへんもハッキリさせよう

今月は左の作品がテーマだ! まずはジックリと見てくれ。

いちばん目につきやすいのが、人物だというのがわかるだろう。ハッキリいってしまえば人物のデッサンが悪い! CGや絵には描いちゃならない角度というのがあるもので(絶対描いちゃダメとはいわないが)、顔だったら、真横からちょっとずらした角度(奥の目がすこし見えるぐらいのナメ画)とか、体なら真横の角度がそうだ。描きたくば描けばいいが、じつに見えが

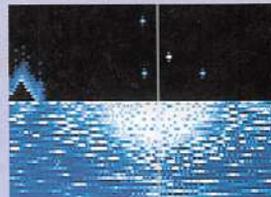
悪い。プロでもそうやすやすと描きはしないぞ。

キミが参考にしたという雑誌をオレ様も見てみたが、これも顔は真横を向いていても体はナメで描いていた。前にもいったようにデッサン力とはどれだ

け気持ちのいい絵が描けるかだ。ときには見ばえて判断して描かないと、進歩はしないぞ。

けっきょくは、3D(3次元)な現実を、2D(2次元)で表現することになるのだから、絵としての効果を考えよう!

こういう表現は非常によいのだが……



こういう表現は評価できる点で、デッサンが悪いだけにもったいない気がするぜ!



「我電電騎士」大阪府・蛟氷水 / イラストとして成立はしているが、あまりにもあっさりすぎる表現で、食傷きみでおじゃる。(横)



「一本でもにんじん」東京・宇宝秀行 / グラデーションはよくがんばった。しかし、髪の色はかえてくれといいたいぞ。(横)

ぬりえ部門

梅磨 今月からぬりえ部門の評価を点数づけではなく、マロがじっさい見て判断することにしました。そのなかで、今月の1位、2位、3位を選びだしていくやりかたでおじゃる。8位以下になってしまっても、掲載されれば賞品はするので、1か月3作品しか発表しないということではないぞよ。今月はスペース的に3作品しか載せられなかっただけなので、そのへんをおまちがいなく。しかし、今月はものすごい投稿量で、競争率が高かった。つかれたな〜。

こりっ!

長野県/うーもりだ(20歳) G S7



イチオシ!

この作品はこまかくぬられていて、ほとんどいうことなしでおじゃる。背景の表現もじつにみごと。これからも期待しているぞよ。

おにんじん

三重県/エスカルゴンGOMA(15歳) G S7



ニオシ!

全体的に紫とピンク色が入っているのが気に入った点ぞよ。フキダシもうまいし、しあがりもよい。きれいにしあがっていてグーでおじゃる。

ぬりえ

千葉県/SABUROWTA(18歳) G S7



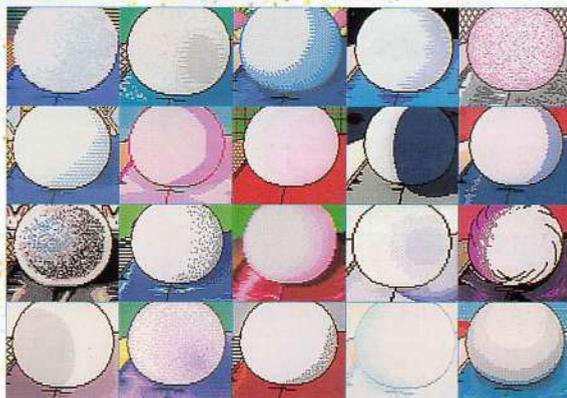
サンオシ!

白からピンク、ピンクから黒までの多色グラデーションが、なかなかきれいでいいぞよ。ぬりぬりばっばあでおじゃる。

梅磨ウサギのシッポくらべ

梅磨 ある日のこと、突然Mファン編集長がやってきて「ボツになった人のなかからさあ、しっぽだけならべてちょうだい」というので去っていった。というわけでこのコーナー。

いやあ、やってみるとなかなかおもしろいではないか。いろいろなぬりかたがあるぞよ。



ぬりえ部門用お題CGを読みこむには……?

付録ディスクのCGコンテストで、お題CGの読みこみ方がすこし変更になりました。

以前、このファイルはグラフサウルスのデータになっていましたが、今回からは、BASICのセーブ形式で収録しています。これで、F1ツールディスクを使っている人でも拡張子変更うんぬんは必要ありません。



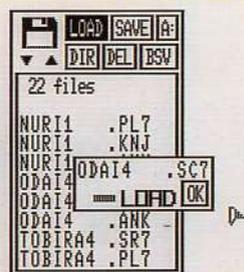
●今月はアニキ〜を中心におじゃるぞよ。ムキムキがゾクゾクしちゃうかも?

グラフサウルスの場合

グラフサウルスでお題CGを読みこむには、ツール上でロードのセットをBASICに合わせてからロードします。ディスクウインドウ内でロードするモードを(BSV)にします。あとは「ODAI-4.SC7」というファイル名をさがしだせばOKです。ぬりおわってからセーブするときは、(SRN)にもどすことを忘れないください。くわしくはグラフサウルスのマニュアルをご覧ください。

BSV

●いままでどおり読みこもうとすると、ファイル名はでてこないぞ



F1ツールディスクの場合

F1ツールディスクでお題CGを読みこむには、ツール上でロードセットをBASICにあわせてからロードします。SCREEN7にして、セットアップメニューでロードセットを選びます。ここでBASICを選択し、メインメニューでふつうにロードすればOKです。セーブするときは、セットを必ずG-EDITORにもどしてからセーブしてください。くわしくは、F1ツールディスクのマニュアルをご覧ください。

SET

●拡張子変更がいなくなったから、すこしはラクになったぞ



CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

ほぼ梅麿の CGコレクション1から

ちょっとだけ中身紹介だぞよ!

梅麿 当初の予定より発売が
おくれしまってじつにもうしわけ
ない「ほぼ梅麿のCGコレクション
1」。ここでは、この宣伝もか
ねて、収録しているなつかしい
CGの一部をちょこっと紹介し
てみたいぞよ。では、発売に関
してみんなから一言。

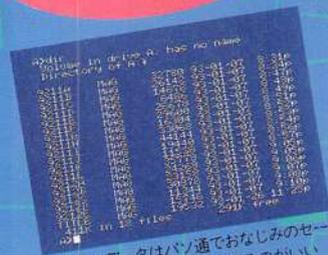
ファンキーK やっと発売か/
イライラさせやがって/
アニイ! まあまあ、いいじゃ
ん。発売できるカタチになった
んだから、ねえ。

Dr.S でも考えてみれば、今の
CGコンテストってゲーム十字
軍からはじまったんですよ。
なつかしい〜。

のぐりろ やっと発売、うれし
いのだ、うれしいのだ、うれし
いのだ〜っはっは!

梅麿 ということでみなさん、
このソフトをひとつよろしくお
願いもうしあげるのでおじゃる。

MAG形式ゆえ
PC-98でも見られる



★MAGデータはバノ通でおなじみのサー
ブ方式。機種を問わず見られるのがいい



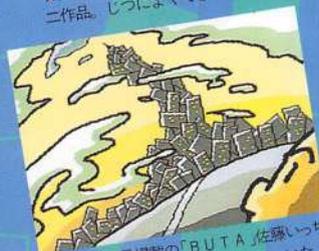
★90年10月号に掲載された中村和洋の作品。
古さを感じさせないでさばえ



★S-11の作品。彼はいまでもMファンの
常連さんだ。掲載は90年11月号だった

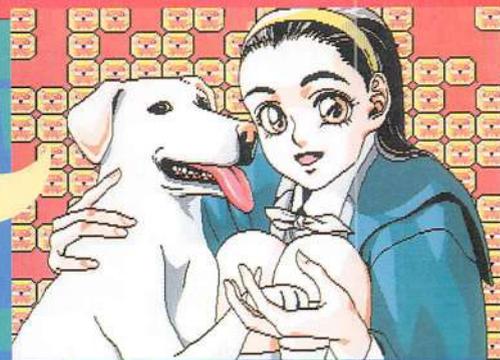


★少女マンガっぽいのがウケていた東田淳
二作品。じつによくできている



★91年4月号掲載の「BUTA」佐藤いっ
ちゃん作。このころからタイトルがついた

梅麿CGも
入っているぞよ!



★おなじく90年11月号に掲載されたS A B
UROWTAの作品。こんな作品もあった



★90年12月号に掲載された佐藤由健の作品。
シンプルイズベストがすばらしい



★アニメ風タッチが目立った内田豪の作品。
91年1月号より



★またまたS A E UROWTA作品。当時
の賞金は1000円だった。91年1月号掲載



★「DRAGON」レビュー山本作。彼はC
G常連だから知っている人も多いよね



★「GIRL 2」おなじくレビュー山本作
品。昔も今もかわってないのっていいね

ほかにもまだまだ
全100作品を収録して
3月下旬発売予定

全国のタケル設置店で
お求めになれます

(TAKERU事務局では通信販売も受け付けています)

価格 **4,000**円

(税込)

対応機種 **MSX 2/2+** **MSX turbo R**

2DD・4枚組
マウス対応

企画/開発: 徳間書店インターメディア株

MSX・FAN編集部 ☎03-3431-1627

発売: ブラザー工業株 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

TAKERU

新作ソフト

カミング
スーン

ゲームインフォメーション

いま、いちばんの注目は、名作が安く手に入るTAKERUである。先月号にひきつづき、新規登録ソフトの一覧を掲載だ。そして、突然ではあるが、悲しいお知らせがひとつ。勇気を出して106ページを……。

5000

名作が登録されるTAKERUに注目

『ラプラスの魔』や『アグニの石』が新たに仲間入り!

MSXの名作を次々に復活させ、いまやユーザーの話題独占といった感じのブラザーのTAKERUだが、新たにソフト2本の追加が決まった。

今回仲間入りするのは、ハミングバードソフトの『ラプラスの魔』と『アグニの石』。

まず『ラプラスの魔』だが、ホラーRPGとして、いまから約4年前にMSX版が発売。もうすぐPCエンジン版も発売になるので、最近のユーザーも名前くらいは聞いたことがあるだろう。原作は『ロードス島戦記』でおなじみの安田均氏。じつはこのゲーム、彼のパソコンデビュー作なのである。

『アグニの石』のほうは、真紅のエメラルドであるアグニを祖

う泥棒のお話。時間の概念を取り入れたハラハラドキドキのコマンド選択式AVGだ。両方とも3,800円と、かなり安くになっているのでお買い得だろう。

また、『ロードス島戦記』と『福神漬』がセットになって売られることも決定。こっちのほうも見逃せないぞ。

ここで、ブラザー工業の荒川さんから、ひとこと。「スタートして約2か月がたった、TAKERUの名作を再び発売作戦。予想以上に好評をいただき、たいへんうれしく思っています。これからも、どんどんタイトルを増やしていきます。ユーザーのみなさん、ソフトハウスのみなさん、よろしくね」

※P.107に関連情報あり

■TAKERU新規登録ソフト (2月15日現在の情報)

発売日	ソフトハウス	タイトル	TAKERU価格
発売中	マイクロキャビン	サーク	4,400円
		サークII	4,400円
		FRAY	3,900円
		FRAY(ターボR専用)	3,900円
		サーク・ガゼルの塔	3,900円
		ザ・タワー(?)オブ・キャビン	4,800円
	日本ファルコム	イース	3,900円
	ポストテック	銀河英雄伝説II 銀河英雄伝説II・DX kit	4,900円 2,900円
3/下	ビッツ	首斬り館	3,000円
		シンセサウルスVer.2.0	3,800円
		ファミクルパロディックMIDIコン	3,000円 3,800円
	ウェンティマガジン	ピンクソックス1~3	2,000円
		ピンクソックス4~7	2,000円
		ピンクソックス8	3,000円
		スーパーピンクソックス	3,000円
		どしふんスペシャル	1,800円
	ハミングバードソフト	ロードス島戦記&福神漬	5,800円
		ラプラスの魔	3,800円
		アグニの石	3,800円
	工画堂スタジオ	シュヴァルツシルト	7,800円
		シュヴァルツシルトII	7,800円

※とくにことわりのないソフトはMSX2/2+用。

価格はすべて税込で、発売中以外のソフトについては予定価格になっています。

■オリジナルグッズ・プレゼントの内容※

マイクロキャビン	オリジナル・ハードフロッピーケース	10名
ポストテック	『銀河英雄伝説』キャラクター・バッジ	5名
日本ファルコム	『イース』ディスクケースホルダー	10名
	『イース』キャラクター・バッジ	1名
ハミングバードソフト	オリジナル・ミニティッシュ&メガネ拭き&『ロードス島戦記』シール2種のセット	10名
	『ロードス島戦記』セーム皮地図	1名



アメリカの幽霊屋敷が舞台。モンスターやワナの数々がプレイヤーを襲う!!



体力が落ちると動きづらくなったり、集中力が散漫になったりと、なかなかリアル

※TAKERU CLUB会員の人が新規登録ソフトを購入すると、自動的にそのソフトハウスのオリジナルグッズプレゼントの抽選対象になります。プレゼントの内容は表のとおりで、しめ切りは3月31日。当選者には直接グッズが発送されます。なお、ふつうのプレゼントではないのでハガキでの応募はできません。

1月29日、編集部をおそった悲しいニュース

『シムシティー』 発売中止!!

ただし、復活の道はないわけではない……。

このページを開いてショックを受けた人はかなりいると思う。突然ではあるが、『シムシティー』の発売が中止になってしまった。正直なところ、こうして原稿を書いているいまも、まだ信じられない気持ちでいっぱいである。いや、それ以上に記事を読んでいる読者のみんなのほうで、頭の中はパニック状態かもしれない。信じられないし、信じたくもない。それが偽らざる心境ではないか。

編集部が発売中止の報告を受けたのは、1月29日の午後のこと。イマジニア・広報の飯田さんからの電話によってだった。「このたびプログラマとの契約を解除することになりました。これ以上ズルズル発売を延ばしては、編集さんやユーザーのみなさんに申しわけないですから。ですので『シムシティー』は発売中止ということに……」心配していたことが、まさに現実となってしまったのだ。とにかく、こうして電話で話していてもはじまらない。直接会って、詳しいことを聞かなくては……。それから3日後の2月1日、西新宿にあるイマジニアへと出かけてみた。

『シムシティー』が移植されるという記事を最初に載せたのは、92年の1月号。当時、MSXへ



●市街全景画面。ぜひとも自分の手で遊んでみたかったのだが……

の移植は無理だろうといわれていただけに、移植決定のニュースは、かなりショッキングなものだった。それは、ぼおぼおのやっていた人気コーナー「いーしょーくー情報」の反響をみれば一目瞭然。やったやったの大合唱で、全MSXユーザーが、いやパソコンユーザーのすべてが、もしかすると世界中の人たちがMSX版『シムシティー』に注目していたかもしれない。

そんな周囲の期待とは裏腹に、イマジニアのほうはおっかなびっくりのスタートだったのだ。PC-98などパソコンソフトを手掛けてはいたものの、MSXはまったくの未知なるマシンで、市場の状態すらよくはわからな



●2月1日、『シムシティー』発売中止について語る飯田さん(左)と、開発課の本間さん

ほんとうに、ほんとうに 申しわけございません

『シムシティー』の発売をお待ちいただいていたみなさん、本当に申しわけありません。このたび、プログラム難航のため開発を中止せざるをえなくなりました。いろいろご不満をお持ちだと思いますので、その思いはお便りにてうかがいます。みなさまのご意見が「復活」の起爆剤になることを期待しています。(イマジニア株式会社)



●深く頭を下げる飯田さんと本間さん。終始、神秘的顔の本間さんが印象的だった



かったという。そういえば、その当時「プリンセスメーカー」どのくらい売れますかね」とか「プライと発売時期が重なりとマズいですよね」と、よく飯田さんに聞かれたものだ。「1年以上も前に発表したのに、いまだにシステムの移植に苦しんでいるなんて、これはどうしようもないです。このままダラダラとやっても時間とお金がかかるだけ。ビジネスですから、結果を出さないことには、上も納得しませんから……」



●去年の5月号より。静止画ではあるが、画面を見ながら説明してくれたおふたり

アマチュアが趣味で作っているのはちがいが、利益を得られなければ意味がない。きびしいようだが、飯田さんのいうことももっともなのだ。ただ、こうもいつてくれている。

「いまは、ただあやまるしかありませんが、これでは自分自身も納得がいきません。だから、今回の中止という決定に対するみなさんの意見が聞きたいのです。怒りや苦情をうける覚悟はできています」

さらに、100パーセント約束はできないがと前置きをしたらうで「上を動かすだけの材料が集まれば、また可能性も……」とつけ加えた。材料とは、すばり『シムシティー』に期待しているMSXユーザーの声である。

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX 新作発売予定表

この情報は2月17日現在の予定です!

表の見方→無印はMSX2/2+, ●はMSX1から対応, ★はターボR専用, ◎はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、□のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に、■はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ブラザー工業のTAKERUで発売のソフトは、税込の価格です。

発売予定日	タイトル/メーカー名/予定価格
3月8日	●MSX・FAN4-5月情報号(本+ディスク)/徳間書店/980円(税込)□
12日	◎キャンペーン版大戦略II・かすたまキット/ マイクロキャビン(TAKERUでのみ販売)/4,500円
下旬	●ほぼ梅麿のCGコレクション1/ 徳間書店(TAKERUでのみ販売)/4,000円(税込)□
未定	◎グラムキャッツ2/ドット企画/7,800円□
5月7日	●MSX・FAN6-7月情報号(本+ディスク)/徳間書店/980円(税込)□

発売予定日	タイトル/メーカー名/予定価格
6月未定	◎MSXトレイン2/ファミリーソフト/7,800円□
発売未定日	★ベストプレーベースボール/アスキー/価格未定□ ◎麻雀悟空・天竺への道(ROM版)/シャノアール/9,800円□ ロードス島戦記II/ハミングバードソフト/価格未定□ プロの碁パート5/マイティマイコンシステム/9,800円 倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編/発売元未定/価格未定

※表中とくにごとわりのないソフトは、すべてディスク版です。
[発売中止ソフト]シムシティ(イマジニア)、マイ・アイズ(バーディーソフト)

ときちやるの

新作 よもやま話

はじめここでは、「シムシティ」についてあれこれ書こうと考えていたのだが、急遽それを取りやめ、TAKERUの再販ソフトの件についてふれておくことにした。というのも、前号で載せた「TAKERU名作リクエスト」への反響が予想以上に大きく、それに対するお礼と要望を、ぜひとも誌面をつうじて読者のみんなにいいたいという、ブラザーの荒川さんからのお願いがあったからだ。以下は、荒川さんがみんなあてにと、ファックスで送ってくれたメッセ

TAKERU名作リクエストへハガキを送る方へ

ージである。

3月号でお知らせした「名作を再び発売」作戦で、名作のリクエストをくださいなーと書いたところ、さっそく30通ものおハガキ、お手紙をいただきました。本当にありがとうございます。しかも、毎日どんどん届くのでホントにうれし
い。でも、みんなの声を聞くためにも、もっともっと欲しいな~と思ってしまいます。

それにしても、ハガキにびっくりタイトルが書かれてあるもの、「荒川さんにホレた!」(?)というもの、MSX2のニューモデル構想まで考えてくれた人(仕様から、流通経路、原価までいねいに書いてありました)、ひとつひとつのタイトルについての思い出を書いてくれた人、便せん7枚の手紙などなど、みなさんの熱い想いがび

っしりつまった内容にびっくりするとともに感謝感激、大いに参考にさせていただきます。このリクエストをもとに、各メーカーに交渉していく予定です。

そこで、3月号ではあんまり詳しく書かなかったのですが、このリクエストの書き方について、ちょっとお願いを……。まず、ソフト名を書くときは、必ずメーカー名も書いてくださいね。なかには、かなり古いタイトルを書いてくれる方もいるので、私たちにもわからないときがあるんですよ。ついでに、いくらぐらいなら買うよ~、という希望価格なんかも書いてあると参考になりますね。

あと、ソフト名はできるだけ正確をお願いします。余談ですが、すでにTAKERUで売っているのに書かれると、ちょっと悲しくなります。そういうときは、ディ

スカウントしてほしいとか、そんなふうに書いてください。すこく申しわけないのですが、ROMやテープ版のソフトはやっぱり無理ですね。なつかしくてやってみたくてという気持ちはよくわかるのですが、実現可能そうなお話でお願いします。みなさんの希望が全部かなうかどうかはわかりませんが、なるべくがんばっていきたいと思っていますので、リクエストをバンバンよろしくネ。(荒川)

というわけで、荒川さんのお話、わかったかな? リクエストのあて先は、〒467名古屋瑞穂区苗代町2-1 ブラザー工業株式会社・TAKERU事務局「MSX名作リクエスト」係まで。必ずハガキまたは封書のこと。電話でのリクエストは迷惑がかかるので絶対にしないように。これ約束!!

ON SALE (1月発売のソフト) ⇨ 1月25日★Dewoman・前編/ブラザー工業/1,500円(同人ソフト)

★Mマガ読者だった頃、「Mファンなんて……」と思っていたが、10月情報号で「ハイサイド」につられて買ってびっくりした。「ハイサイド」以外の部分も楽しめる。埼玉東/加藤武・19歳、HB1-F9000★最近付録ディスクの進化はかりかめだっていたが、今月号では本誌のほうの進化がめだつた。しかもTAKERUでマイクロキャビンや日本ファルコムなどのゲームが安く買えるようになったり、ロードス島IIの移植も決まり、先行きが明るくなったのではないだろうか。(福島県/伊藤勉・16歳・F S I A S T)★5年たつても一応後援で今でも使えるのはMSXだけのよさがある。(愛知県/前田万喜雄・18歳・F S I S S O O)

スーパー付録ディスクの使い方



★今月のバックストーリー

突如現れた黒い3人は何者なのか、シニリアには思い当たることがひとつしかない。母を捕らえている悪の組織、その刺客ということしか。それまで気配すら感じさせなかったところを考えると、相当な腕を持っているに違いない。ふと、1人が口を開いた。「これ以上お前を先に行かせるわけにはいかない」いい終わるより早くシニリアに襲いかかってきた。3人相手に防戦一方。しかし、それも束の間。力の差は歴然としていた。血に染まるシニリア。薄れゆく意識のなかで攻撃が止み、ひとりの男が立っているのに気づく。彼は……!?

スーパー付録ディスク APR.-MAY 1993 DISK19

媒体	1枚×1	セーブ機能	セーブしたらおしおき♡
対応機種	MSX2/2+ MSX2	実質収録バイト数	1,451,008バイト
VRAM	128K		ターボRの高速モードに対応

またまた改良しました複写/解凍作業

今月は。みなさんいかがお過ごしでしょう。全国的に春まっさかりという感じでしょうか。北国ではまだスキーができるって？ え〜、先に進みましょう。そんなわけで春にちなんでこの時期恒例の行事「花見」があっちこちで行われていることでしょう。今月の表紙もそうですね。みなさんは未成年が多いんですから、表紙のようになったら見つかからないように。

不評の多かった複写/解凍作業もだいぶ進歩しました。今回も見やすさとわかりやすさを向上させるため、少しおりこうさんになりました。コピーファイルの色を変えることによってわ

かるように変更しています。とはいってもディスクの入れ換えをきちんと行えば解凍までを自動でやってくれるところは変わっていません。

オールティーズには「テグザー」を収録。なめらかな変形、スムーズな動き、かんたんな操作方法、鮮やかな画面など魅力いっぱいアクションゲームです。PC88SR版からの移植作品でちょっと難しくなっているのが玉に傷。

そしてMSXViewはMSX-CでViewのプログラムが作れる「ViewKIT」を収録。オマケは「野望の戦略」のユニットエディタを収録。

タイトルBGM募集中!

付録ディスクのタイトルBGM用のFM音源を使った音楽です。ジャンルはオリジナルのみの募集です。

形態はMSXのBASIC。または内蔵OPLLドライバー用(3月情報号のこの欄を参照)のデータを&H000の番地からセーブしたものです。OPLLドライバー用データはソースMMLと一緒に付けてください。「OPLLdriver」(by Ring)ではありませんので、注意してください。

■音楽の形式について

FM9声、FM6声+リズム、PSG3声の3通りのうち1つの組み合わせです(FM9+PSG3などは不可)。FM音源がない人のために、PSG3音でならずとも考えてチャンネルを割り振ってくれるとなお良いです。

またMML中で、PSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Vnのコマンドは使えません。

拡張音色(FM音源内蔵の15音色以外の音色)は、音色がかなり変わってしまうことがあります。

MMLで最後の休符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

■投稿時の注意

基本的にFM音楽館と同じです。81ページの投稿応募要項を参考に投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM」係まで送ってください。曲のコメントにはPSGで鳴らしてほしい3チャンネルも忘れずに書いてくださいね。

(Orc)



付録ディスクも中には、極たまにですが不良品(不良セクタがあるなど)が含まれていることがあ

おねが〜い、すぐには送らないで!

ります。これはやむを得ないことですので、その際は新品の付録ディスクと無償で交換しています。ディスクの送料もこちらで負担いたします。

もしも不良品のディスクが入っていたときには、すぐにはディスクを送らないで、まず編集部までお電話をください。どのような症状なのか判断します。電話で解決できるバグかもしれません。

その場で解決できないときはディスクを編集部まで送ってもらいます。そのときにはディスクをし

っかり壊れないようにダンボールなどで包装し、一緒に、
①郵便番号、住所、氏名、電話番号をきちんと書く。
②そのときの動作環境(MSX本体、周辺機器名)。
③なんの作業をしているときに、どんなエラーが起きるのか。

の3点を書いた手紙を必ず同封してください。ただ壊れたので交換してくださいと書かれていても困ってしまいます。

ところで、最初は正常に動作していたディスクが動かなくなって

しまったとか、ユーザーの不意で壊れてしまったという場合、これは無償での交換はしていません。実費をいただきますのでご了承ください。

また、動作が不安定な特定の機種(SONY製HB-F500、ビクター製HC-95など)でメニュープログラム等が動かないことがあります。こちらでも対処できません。交換はできませんのでご注意ください。

(Orc)

はいび〜ん★

複写 / 解凍作業についての説明です

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくてほしいでしょう。

作業に入った画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写

から解凍までを自動的に進めてくれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができ、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を複写までで中断して、あとから解凍だけすることもできます。「つぎはかいとうです」と表示されたら複写が終了したので、ここで中断してください。

解凍のみをするときは、複写

が終わったディスクをAドライブに入れてリセットします。画面にA>と表示されたら、各コーナーのDSKFマークの下に示してあるバッチファイル名を入力し、リターンキーを押すと

解凍が始まり、終わると自動的に起動します。

再起動をしたいときには、それぞれ別の方法があるので、各コーナーに書いてある方法を参照して行ってください。

CGコンテストの実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

[ドライブA] ←用意したディスク
ESCキー=大メニュー
スペースキー=進む

画面下段には省略形で指示メッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れてください。ESCキーで大メニューに戻り、スペースキーで先へ進みます。」を意味します

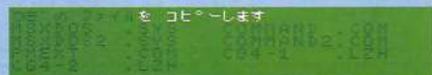
解凍するものの一覧表

●ファンダム

- ①『バスドライバー』(DSKF105)
再実行 RUN-BD
- ②『COMPANY』(DSKF184)
再実行 RUN-COMP
- ほほ梅麿のCGコンテスト
- ③イラスト部門2本+ぬりえ部門
1本+ぬりえ部門の課題+4-5
月号トピラ絵CG(DSKF413)
再実行 RUN-CG4

●紙芝居&動画教室

- ④北風と太陽(DSKF159)
再実行 RUN-KAM4
- パソ通天国
- ⑤『MGSドライバー』(ほか(DSKF167))
- MSXView
- ⑥『ViewKIT』(DSKF322)



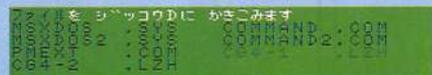
1 まず最初に複写するファイルが表示されます。複写しないファイルは薄い緑色になります。上の写真のファイルの色がコピーするファイルの色です。



2 次に読み出すファイルを水色で表示します。1回で読み込めないものがあるときには、そのファイルの色は緑色のままです。



3 読み出されたファイルは紺色で表示され、現在読み出し実行中のファイルは赤くなっています。現在、作業中のファイルはすべてこのようになります。



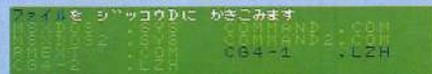
4 すべて読み出し終わると、さっき水色だったファイルはすべて紺色になっているはずですが、ここでディスクを入れ換えます。



5 書き込みが終わったファイルは薄い緑色になります。ここで読み込みできなかったファイルがある場合、再度複写を行いますので付録ディスクに入れかえます。



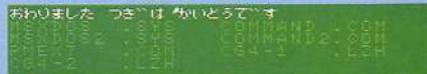
6 すでに複写が終了しているファイルはパスし、残りのファイルのみを読み出します。①~④と同じ手順の作業を繰り返します。



7 まえと同じように書き込むファイルは紺色になってます。書き込み作業に移りますので、ここでまた実行用ディスクに入れ換えてください。



8 そして書き込みです。例によって書き込み実行中のファイルは赤く、それ以外の作業終了ファイルは目立たない薄い緑色のままです。



9 お疲れさまでした。これで複写は終了です。中断する場合にはここで止めてください。このまま解凍に移る場合はディスクを抜かずスペースキーを押すこと。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

●複写先のディスクをつくる

解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。

①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。

④ディスクドライブが動きだす。
⑤画面にOKと表示されればできあがり。

●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、713

などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「7

13」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。

●DSKFについて

複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先

ディスクの残り容量(DSKF)を調べておきましょう。ちなみにDSKFとはDisk Freeの略です。

またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

Mファンに
いたい放題!

★1月情報号から買い始めました。Mファンは割引券から買ったのだけれど、今は亡きMSXマガジンと両方立っていたら経済的のピンチになり、やむなくMファンを断念したわけですが、Mファンは休刊するまでヒマなときを過ごして、そんなある日プリンセスメーカーを買って来ました。それでもってゲームをクリアしてエンディングを見ていたら、Mファンの名が出てきたのを見て「へえ、Mファンてか、ぼんやりしていいな」と思い、買い始めたわけですが、思っていたより付録ディスクがいいので驚いています。(橋本真 / 中村建彦・19歳・HBI-FIX)

★僕は付録ディスクの内容の紹介をただでゲームなどは特に満足してしまっ、そして、前の手のディスクを出してきて、時間を過してしまっ。(埼玉県/小出明・23歳・FS-IAIGHT)★ファンダム「ツール」の「SI-A-N-I-M-E」はすばらしい、SCREEN7&8バージョンが登場すれば最高です。HDユーザーはシステムにもどれることのがありがたき、いつたらありません。(愛知県/伊藤隆一・7歳・FS-IAIRST)★「R

Oldies

いきなりいいことを教えてあげよう。シールドを使わずに各面をクリアすると、エネルギーの最大値とエネルギーが増えるのだ。だからといって無理に狙うとクリアさえ難しくなる。

さて、収録したのはいいが、ターボRでは画面にゴミが出る。原因は付録ディスクのシステムとテグザーのプログラムの相性が悪いとしか考えられず、そのまま収録しているが、動作に影響はない。終了も確認している。ただ、画面下の両脇に本来ならばあるはずのないものが表示されているのだ。

気にしなければそのままプレイしてかまわないが、イヤな人は必ず1度リセットして、付録ディスクは立ち上げずにDOSを立ち上げ、Aドライブに付録ディスクを入れて、A>のあとにTと入力しリターン。これで

ゴミのない画面でプレイすることができるようになる。

- ★ロボット形態時操作方法
 - ↑……………ジャンプ
 - ⇄……………各方向へ移動
 - ↓……………飛行形態に変形
 - ↑⇄……………左ななめジャンプ
 - ↑⇄……………右ななめジャンプ
 - ↓⇄……………変形後、左下移動
 - ↓⇄……………変形後、右下移動
- ★飛行形態時操作方法
 - ↑↓⇄⇄……………それぞれの方向に移動
- (ななめ移動も可能)
- 変形……………進行方向と逆方向のキーを押す
- ★共通の操作方法
 - スペース……………ビーム発射 (Aボタン)
 - SHIFT……………バリア発生 (Bボタン)
 - STOP……………ポーズ
 - ESC+Q……………自爆 10ページ

『THEXDER』 テグザー

©ゲームアーツ

ゲームアーツ上坂氏より

いや〜、MSX版テグザーですか。懐かしいなあ。あれ、これの発売日っていつでしたっけ？1986年！うむ、あれからも7年もたつんですね。最初にディスクでつくったゲームを、ROMに移植するのは大変でした。移植を担当していただいたのは、今をとさめくあのコンパイルさんで、思えばこの仕事からコンパイルさんのおつきあいが始まったんですね。ま、それはそれとしてテグザーです。ゲームアーツに詳しい皆さんは

よ〜御存知のゲームだと思いますが、これがウチのデビュー第2作だというのはあまり知られてません。知ってましたか？ちょっとだけ操作がムズかしいかもしれませんが、がんばってクリアしてください。コツは、マップを覚えて、少しずつ慎重に進むことです。ここで、裏ワザをひとつ。ストップキーを押してポーズをかけ、SELECT+W+A+Oを同時に押すとエネルギーが満タンになります。ゲーム中1度だけですが。



これがまともな画面。ゴミのようなものが見えないでしょ



ターボRで付録ディスクからそのまま立ち上げるとこういうふうになってしまうのだ

ファンダムGAMES&サンプルプログラム

■ファンダムGAMES

・圧縮ファイルについて

今月は収録作品全11本のうち、2本が圧縮ファイルになっています。どちらも、小メニューから呼び出す複写・解凍の作業が終われば自動的にゲームがはじまりますが、次の機会にそのディスクでゲームをはじめるときはそれぞれ次の手順でおこなってください。

*バスマイラー

- ①DOS(ただしMSX-DOS2にかぎる)のとき、A>RUN-BD
- ②BASIC(ただしDisk-BASIC2にかぎる)のとき、RUN"B-DRIVER.BAS"

*COMPANY

- ①DOSのとき、A>RUN-COMP
- ②BASICのとき、RUN"RUN-COMP.BAS"

なお、複写・解凍したディス

ク(実行用ディスク)にはDOS1とDOS2の両方が入っているので、ディスクドライブに入れてリセットすれば、自動的にDOSが立ち上がります。ただし、そのディスクのなかに「AUTOEXEC.BAT」という自動立ち上げバッチファイルがあると、DOSが立ち上がるとすぐそのバッチファイルを実行するので注意してください。

・小メニューにもどれないもの

小メニューからゲームを選んで遊んだあと、CTRL+STOPでプログラムを中断し、SHIFT+F4キーを押すと、run"type-a.xbと表示されて、もとの小メニューにもどります(ただし、付録ディスクをセットしていないとエラーになる)が、「ラスタースクロールだ!」「小倉百人一首」の2本から付録ディスクのメニ

ューにもどるには、リセットしてタイトルからやりなおしてください。また、圧縮ファイルを解凍したあとに付録ディスクにもどるときもかならずリセットしてください。 25ページ

■ファンダム・サンプル

- ぜんぶで4本のファイルを収録しています。
- NMH-4-1.SIM
- NHM-4-2.SIM
- 「マシン語の気持ち」で掲載・解説しているSimple ASM用ソースファイル 42ページ
- SAMPLE.SB4
- 「スーパービギナーズ講座」で先月収録を約束したプログラム 40ページ
- Q&A.FS4
- 「ファンダムスクラム」のQ&Aでの解答 39ページ



アル甲

アル甲5「ヒット・アンド・ブローの思考ルーチン」応募作のうち、同率1位で優勝した4つのプログラムと、予選リーグで惜しかった2つのプログラムの計6作品を収録しています。

- H&B-05.AL5 (J)
- H&B-07.AL5 (鳥丸おいけ)
- H&B-08.AL5 (浜田屋)
- H&B-17.AL5 (万个珍歩)
- H&B-01.AL5 (日乃出武史)
- H&B-11.AL5 (Qちゃん)
- H&B-14.AL5 (谷孝大)

【操作方法】数字キーで4桁を入力(BSキーでカーソルをもどせる)。リターンキーで決定。評価はHがヒット、Bがブロー。どちらかが正解にたどりついたら、1ゲーム終了。

収録ファイルはすべてBASICプログラムで、操作方法もまったくおなじです。BASICから個別にロードして遊んでください。 61ページ

「マルチメディア時代」を予感させる3DO



用語辞典的な説明をすれば、マルチメディアとは、テキスト(文字)、映像、音声を統合的にかつ自在に扱えるソフト、ハード、システムを意味している。パソコンやゲーム機など家庭で扱うコンピュータの延長線上をずっと走って、どこかで質的に飛躍したところにある領域だ。

ここでは夢や理想やはずたりが錯綜し、イメージが混乱している。それで、マルチメディアは、業界人を含む多くの人にとって、妖怪ぬらりひよんのようにつかみどころがなく、怪物ヌエのように正体不明だった。

そこへ、「3DOインタラクティブマルチプレーヤ」というマルチメディア機が光明のように登場して、1つの真理を具体的に提示した。「マルチメディアは家電である」

商品として出回りはじめたら、CDがアナログレコードをあっとい



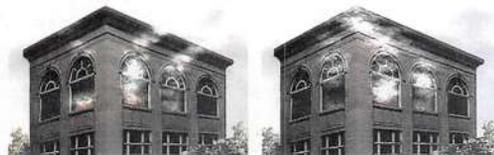
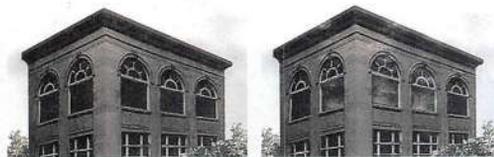
CESに展示された3DOの試作機。8個までつながるコントローラのほか、マウスやキーボードも入力機器として使える



その背面。音声出力のR、L、ビデオ出力端子、S端子がならぶ。さらに、映像を入力してSFXするためのビデオ入力端子も検討中



3DOのロゴが立体化し、さまざまな方向にくるくる自転しながら、画面中央を中心に公転するデモ。なめらかに高速に動くが、このデモはプログラムに関しては素人のスタッフが作ったそう。しかも、単純なアニメーションではなく、インタラクティブに(コントローラの操作に応じて)変化する。ところで、このロゴ、串に刺すとチビ太のオデンを似ている



うまに駆逐したようになんだかすごいことが起きそうな予感がする。

3DOの最初の2文字は、three dimension(3次元)の略だが、最後の1文字はaudio, video, stereo, Nintendo(ノ)などと韻を踏んでいるんな含みがある。

最初の製品は、3DO社からライセンスを受けた松下電器が開発している。1月末、Panasonicのロゴ付き試作機が編集部によってきた。製品版の60パーセントという手作り機によるデモを見て、思わず声が出た。1月初旬にラスベガスでおこなわれたコンシューマー・エレクトロニクス・ショー(CES)ではじめて実演したときも、世界中から集まったその筋やこの筋の人々を釘付けにし、デモの最中、拍手がはじまるほどの受けようだったらしい。

3DOは家庭用のテレビにビデオ出力で接続し、解像度は640×480ドット、3万2000色同時発色、ちょっと見た目はビデオのような画面だ。CPUは32ビットのRISCチップ

が処理し、音質はCDなみ、ヘッドホンで聴けば左右前後の区別が付く立体音響機能も備わっている。

内蔵CD-ROMプレーヤは倍速。CD-ROMのほか、音楽用CDやコダックのフォトCDも楽しめる。さらにフルカラー、フルスクリーンの画像を1秒間に30枚表示するコンパクトビデオの機能も標準装備し、オプションのカートリッジで、MP EGという規格に準拠したフルモーションビデオにも対応する。

火事のインタラクティブデモ。まったく自然に煙が出ていくように見えたが、煙の出力や流れていく方向はコントローラで操作できる。このデモは、脚のセルを使って煙をコントロールしているのだそう。

プ(とにかく高速)だが、むしろポイントとは、セル・エンジンという画像処理用特製チップにある。

セルとは、四隅の座標で管理するイメージの単位で、1画素から全面面を超える大きさまで自由に、しかも自然画をそのまま扱え、同時に処理できるセルの枚数も基本的に無制限。そのセルを自由に移動させるだけでなく、拡大・縮小、回転、歪曲、透明化、3D上の平面や曲面への貼りこみ、光源に応じた影付けなど、SFX的な処理が高速にできる。

音は、これも特製チップのDSPが処理し、音質はCDなみ、ヘッドホンで聴けば左右前後の区別が付く立体音響機能も備わっている。

内蔵CD-ROMプレーヤは倍速。CD-ROMのほか、音楽用CDやコダックのフォトCDも楽しめる。

さらにフルカラー、フルスクリーンの画像を1秒間に30枚表示するコンパクトビデオの機能も標準装備し、オプションのカートリッジで、MP EGという規格に準拠したフルモーションビデオにも対応する。



コントローラ操作でいろいろな方向に回転する立方体のマス目に自然画のパネルを貼り付けて遊ぶ、デモ的なゲーム。パネルはきわめて自然に立方体に貼り付く



宇宙飛行士の写真を貼り付けた立方体をコントローラ操作で変形させている。おなじものが、ゼリーのようにプヨプヨになって跳ね回るデモもある



インタラクティブ・ムービーと呼ばれる新しいジャンルのサンプル。リアルな人が前後左右に歩きまわり、背景もそれに応じて自然な遠近感を保って変化する

3DOは、まあアメリカで今年の11月、700ドル(8万5千円前後)で発売される予定。同時に専用ソフトが20~30タイトル出るという。

日本では……未定だが、きっと出る。3DOは、3DO社の規格に基づいて、ライセンスを受けたメーカーが製品を作るシステムになっている。だから、MSXのようにいろんな家電メーカーから3DOが発売される可能性だってある。ハードはぜんぜんちがうが、3DOのなかにはMSXとおなじ心が入っている。

以後、わたしたちは隔月刊になります。

突然ですが、MSX・FANは本号より、ひと月おきに発売する、隔月刊となります。本号以降は「4-5月情報号」といった形式の表示になり、以降、奇数月の8日に2か月ぶりの情報号を発売することになります。

この刊行ペースのダウンは、読者のみなさんをお待たせする期間が長くな

るという意味で、たいへん申しわけなく思います。そのぶん、月並みないようですが、2か月ぶりの楽しみを詰めこめるよう、よりいっそう密度の高い編集を心がけます。

市販ソフトの新作がほとんどない現

状では、新作紹介や攻略などの記事は減らざるをえませんが、そのかわりに、従来にも増して、ゲームやCGや音楽など、MSXを使って自分の作品を作る楽しさ、ノウハウ、すばらしい作品の紹介などに力を入れていきます。また、

「作る」というテーマではもう一歩プロのほうへ踏みこんだ新企画も進めているところです。

そのほか、海外情報や同人ソフト情報などMSX周辺のさまざまな情報を今後も意欲的にお伝えしていきます。これからも、ご愛読、ご投稿など、よろしくお願いたします。

次号、6-7月号は5月7日発売(予価980円)

■発売 徳間書店 発行・編集 徳間書店インターメディア ●発行人=橋窪宏男●編集人=山森尚●編集長=北根紀子●編集委員=山科敦之●スタッフ=川尻厚史+横田洋志+福成雅英+諸橋康一●アシスタント=池田和代+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹+山田貞幸 ■制作 ●AD・表紙デザイン=井沢俊二●表紙CG=ホルスタイン渡辺●本文デザイン=井沢俊二+高田季季+デザイラ+TERRACE●イラスト=しまづ●どんき+中野カンフー/+成田保宏+野見山つづじ+南辰真●編集協力=鈴木伸一+諏訪由里子+高田陽+馬場俊輔+早坂泰成+星野博和+横川理彦●写真協力=矢藤修三●フィニッシュデザイン=あくせす+ワードポップ●印刷=大日本印刷

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

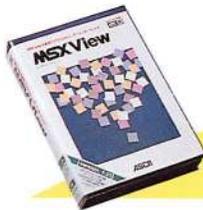
MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21 (エムエスエックス・ビュー1.21)

MSX View 1.21

MSX turbo R専用
価格:9,800円(送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

- 特長: ●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。●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おぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOS2のコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属。
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST



【ご注意】Panasonic FS-A1GT(松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC(ビュー・カルク)

MSX ViewCALC

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。



- 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、52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ることで独自のユーザー関数を作成することも可能。
- 対応機種: MSX turbo R専用
※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。

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 (MEM-768)

価格:30,000円(送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわ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。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R
※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。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイスMSX-SERIAL232(エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R



【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、弊アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお問い合わせください。

高速で大容量のメディア(HD)をサポートMSX HD Interface(エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSX HD Interface

価格:30,000円(送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。MSX2, MSX2+, MSX turbo R対応

- ▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。



MSX, MSX2, MSX2+のスペックシートMSX-Datapack(エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1, VDP, スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割込みなど
- 対応機種: MSX, MSX2, MSX2+
- メディア: 3.5-2DD



■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版(エムエスエックス・データパック・ターボRバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI, R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用方法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
- 対応機種: MSX turbo R
- メディア: 3.5-2DD



高速・高性能通信ソフトMSX-TERM(エムエスエックス・ターム)

MSX-TERM

TAKERUにて発売中

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高性能通信ソフトウェアです。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R
- 対応OS: MSX-DOS1, 日本語MSX-DOS2
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。
- 【ご注意】この商品のご購入についてのお問い合わせは、プラザ工業㈱TAKERU事務局(電話 052-824-2493)までお願いいたします。

MSX-DOS2 TOOLS(エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

MSX-DOS2 TOOLS

価格:14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2(エムエスエックス・エスバグ2)

MSX-SBUG2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2(エムエスエックス・シーバージョン1.2)

MSX-C Ver.1.2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。 ※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX, MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛て請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 株式会社アスキー

Panasonic

これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB。**
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**
デジタルサウンドが楽しい。



MSX用マウス(別売)
FS-JM1-H
標準価格 7,800円(税別)

ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 標準価格 **99,800円**(税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができる
デジツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標
です。●MS-DOS Rは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年令・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)ワープロ事業部営業部MX係まで

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社



T1062053190984

©徳間書店インターメディア1993

印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌

62053-19

MSX-FAN

1993

APRIL-MAY

4-5情報号

平成5年4月10日発行
第7巻第4号(通巻13号)
第三種郵便物認可

発行人 杉津宏男
編集人 山森 尚

発売 株式会社徳間書店
徳間書店「ソノ」マガジン株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-1

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
東京都港区新橋4-10-7

TEL(3)333) 6231(代) 定価 980円
TEL(3)331) 1627(代) (本体551円)