

MSX・FAN
MOOK

毎月ディスク・マガジンが付録!!

MSX・FAN



お待たせした分、今月の付録ディスクは圧縮を重ね、誌面もさらに大凝縮! ゆっくりじっくり楽しめます!

ATTACK

キャンペーン版大戦略II

・かすたまキット

トップルジップ

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

オールディーズもファンダムも
手に汗握るシューティング特集!



新連載

ゲームの職人

秘情報満載

(沙羅曼蛇、キャラコン群雄割拠編ほか)

ゲーム十字軍

特別付録

スーパー付録ディスク

- ファンダムGAMES/『世紀末FLY BATTLE』弥七、『ぶらんこだいすき!!』他全13本
- FM音楽館/オリジナル『JAMAICA』、GM『グラティウスII』他全9曲
- AVフォーラム/お題「アメリカ」●掲載CG/表紙CG他全7点&動画CG2点(『FRAY描き下ろしアニメCG』)
- フリーソフトウェアから『GAZE(ステレオグラム作成プログラム)』『MGSドライバー演奏データ変換プログラム』他●MIDI/『μ・NOTE S2/13(『シンセサウルス』からのコンバータ)』、GM『出たな!! ツインビー』から2曲/BASIC(CM-32L用)●『MSXView』のDA「Bomb Sweeper」●オマケ&クイズほか

皆様、お待たせしました。隔月刊になったということで、本来なら4月に出るはずの号がありませんでした。忘れずに覚えていてくれましたか。編集部としては、ずっと続けてきている投稿雑誌として、読者の皆さんの作品発表を提供する雑誌として、今後もなおいっそう努力を続けるつもりです。今月から、プロへ導くためのページ「ゲームの職人」をスタートさせました。ここではプロのちょっとした秘密のテクニックを伝授します。ゲーム・デザイナー志望の方はぜひ参考にしてください。はえある第1回はあの「ファイナルファンタジー」で有名なスクウェアのテクニックを披露します。Mファンだから読める記事です。

「トップルジップ」

縦スクロールの
コミカル
シューティング

数々の機種に移植された元気いっばいのシューティング。レースの要素も入った個性派タイプなのだ。誰でもきっと好きになる!

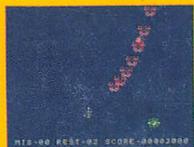


今月のファンダム!

いよいよ圧縮ものが幅をきかす13本



世紀末FLY BATTLE弥七



MOHLISAN

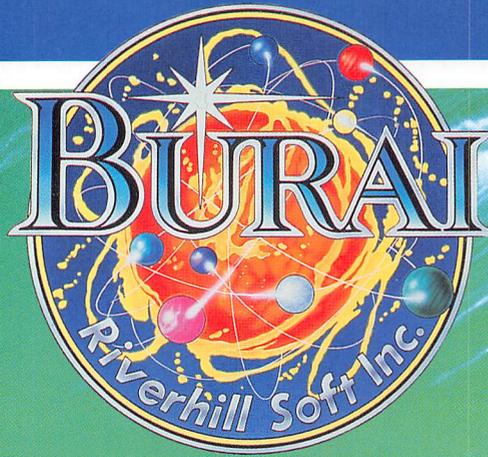


波乗り娘

1993
JUNE
▶ JULY

980YEN

6月
情報
7号



ブライ
下巻
完結編

光が、闇が、

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。天界雷神城のオープニングから六千年前のキプロスとして感動のエンディングまで、全7章構成でおくるエンターテイメントRPG。



TAKERUでも発売中!!

「BURAI 下巻完結編」ただ今TAKERUで発売中です。そこでお知らせ!! 「BURAI 下巻」はディスクが多く、8枚組です。と、いうことで、TAKERUでのご購入には多少時間がかかります。ごめんなさい。

好評発売中

企画・開発：株式会社リバーヒルソフト
©1990 RIVERHILL SOFTWARE 荒木プロダクション/バンダイボックス

MSX2 MSX2+ MSX R

TAKERU価格 ¥4,800 (税込)

『名作を再び発売』作戦レポート!!

こんにちは! すっかりおなじみになったTAKERUの『名作を再び発売』作戦。毎日、たくさんのリクエストをいただき、本当にありがとうございます。今号は、そのレポートをお届けしましょう!!

ニュース 1 T&Eソフトが大協力!リクエストでも上位につけた「ルーンワース 黒衣の貴公子」「レイドック」「アンデッドライン」が登場!! リクエストでも大人気の「ルーンワース」ほか数本のタイトルをT&Eソフトさんからいただきました。やったー!!

ニュース 2 あのシューティングの名作「アレスタ2」がいよいよTAKERUにのぞ!コンパイルさんに感謝!ついでに「魔導物語1-2-3」もディスカウントなのだ!! 6,200円が3,900円、アライスタウンします!

ニュース 3 システムソフトの「ティル・ナ・ノグ」も発売になる!! しかもお値段は3,900円。やったね!!

ニュース 4 フェアリーテール、カクテルソフトの美少女ADVも堂堂発売なのだ! しかもいっしょに5タイトル! すこいよね!!

●好評発売中の名作ソフト達なのだ!!

- 「ルーンワース 黒衣の貴公子」(T&Eソフト)..... ¥2,900
- 「レイドック」(T&Eソフト)..... ¥2,900
- 「アンデッドライン」(T&Eソフト)..... ¥2,900
- 「アレスタ2」(コンパイル)..... ¥3,000
- 「ティル・ナ・ノグ」(システムソフト)..... ¥3,900
- 「カクテルソフトの“卒業”」(カクテルソフト)..... ¥2,900
- 「カクテルソフトの“美姫”」(カクテルソフト)..... ¥2,900
- 「夢二・浅草綺譚」(フェアリーテール)..... ¥4,800
- 「デッド・オブ・ザ・ブレイン」(フェアリーテール)..... ¥4,800
- 「狂った果実」(フェアリーテール)..... ¥4,800
- 「Xak」(マイクロキャビン)..... ¥4,400
- 「XakII」(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」(ボーステック)..... ¥4,900
- 「銀河英雄伝説II デラックスプラスキット」(ボーステック)..... ¥2,900

- 「イース」(日本ファルコム)..... ¥3,900
- 「MSX DOS TOOLS」(アスキー)..... ¥7,000
- 「MSX DOS 2 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」(ハミングバードソフト)..... ¥3,800
- 「ラプラスの魔」(ハミングバードソフト)..... ¥3,800
- 「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2」(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
- 「どしふんスペシャル」(ウェンディマガジン)..... ¥1,800
- 「ピンクソックスプレゼント」(ウェンディマガジン)..... ¥2,400
- 「ロードス島戦記&福神漬」(ハミングバードソフト)(5月下旬発売予定)..... ¥5,800

他多数!ご期待下さい!

FAN ATTACK

- 4 **キャンペーン版大戦略II・かすたまキット**
新しいユニットで遊ぼう!
- 8 **トップルジップ**(付録ディスク・オールティーズの攻略)
Zipping号でレースに勝て!

PROGRAM

- 25 **ファンダム**
大型シューティング3本を含む13本+ツール!
- 36 **ファンダムスクラム**
- 44 **スーパービギナーズ講座**
- 39 **マシン語の気持ち**
- 46 **アル甲6**(迷路解答アルゴリズムの募集)
- 62 **ツール!**(超機能モニター「LORD」)
- 76 **BASICピクニック**
線画のアニメーションツール
- 66 **FM音楽館**
オリジナル5本+GM2本+映画音楽1本+FM音楽塾(オリジナル音色)
- 64 **AVフォーラム**
今月のお題は「アメリカ」

- 12 **〈新連載〉ゲームの職人**
プロにきく、ゲーム作りのヒント(第1回:スクウェア編)
- 16 **ほぼ梅磨のCGコンテスト**
今月はオーバー100点が5人! MSXもここまで描ける!!
- 22 **紙芝居&動画教室**
初心者向け紙芝居講座:SETPAGEとCOPYでアニメする
- 83 **パソコン天国**
ネットワークデザインで草ネットの魅力を探る

- 89 **ゲーム十字軍**
のぞき穴:夢二・浅草綺譚ほか/通り抜け:沙羅曼蛇ほか/ゲーム私説博物誌:第2回募集/コミュニケーション・ランド:突如出現の第1回でちゅ/桃色凶鑑:キャラ・コンテスト思い入れイッパイの群雄割拠編である
- 94 **プリメ倶楽部**
マルチプレイ結果発表
- 104 **同人地下工房**
投稿同人ソフト2本紹介+通販講座
- 106 **internationalization**
イタリアみやげのMSXソフトほか

INFORMATION

- 97 **情報おもちや箱 FFB**
各種イベント情報/MSXソフト情報/GM&V
- 101 **リーダーズ・ベクトル**
3つのおたよりコーナーが魅惑の合体(あしたは晴れだ!/ユーザーの主張/おはなしこんにちわ)
- 114 **FORE!** パーチャルリアリティ(?)
- 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**(掲載ソフトほか21本プレゼント)
- 72 **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
- 24 **GTフォーラム** MSXの行方は?

特別付録

スーパー付録ディスク #20

〈オールティーズ〉『トップルジップ』
〈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6/ツール/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほぼ梅磨のCGコンテスト/MSXView/紙芝居&動画教室/パソコン天国/あてましょQ/表紙CG/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	5.25" × 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R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。●ROM。●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バック」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。MSX2/2+、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TurboRと表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降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/消費税別の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、下記の番号で受け付けています。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。

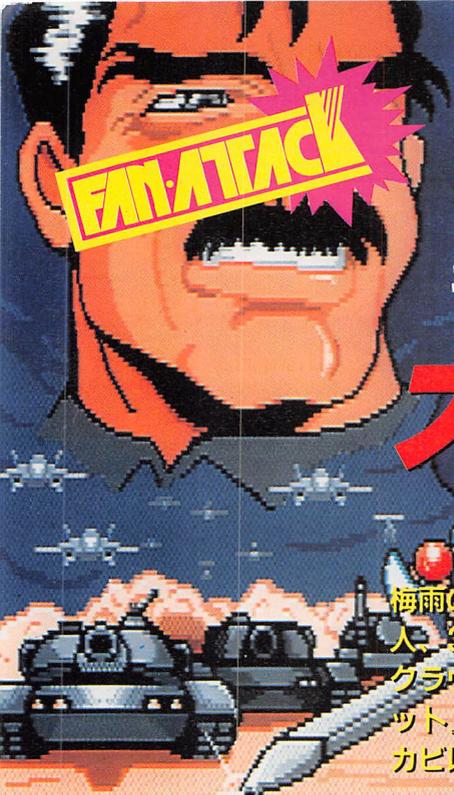
☎ 03-3431-1627

表紙CGのことは Early Summer/ホルスタイン渡辺

背景は、別にリアルに描こうとして失敗したワケではありません。なんか妙にグロテスクですが、そういえばH.R.ギーガーの「ネクロノミコン」は、見たら気分が悪くなった。カンケーないか。

※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、現在在庫が確認されているのは1992年9月情報号以降のMSX・FAN、スーパープロローグ4、ウェンディマガジン美少女アルバム、ほぼ梅磨のCG描き方入門のみです。どれも在庫が少量ですのでお早めにお問い合わせください。また、超オンボロのやつでもいい、という方はいってると意外にないものもあるかもしれません。※「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。





じゆうたん
はじめを吹きとばせ、カラッと絨毯爆撃!

キャンペーン版 大戦略II

かすたまキット

梅雨のじめじめでMSXがカビちゃった人、3月号のクイズの答えが知りたい人、クラウド大佐に勝てない人、「かすたまキット」を買おうか悩んでいる人必見! カビ以外の問題はすべて解決さ!



マイクロキャビン
(TAKERUでのみ販売)

☎0593-51-6482

発売中

媒体	200×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,500円

ターボ目的高速モードに対応

あなた好みの大戦略になります♥

前号の4ページの下のように「今回、開発途中のバージョンでうんぬん……」とあったのだけど、完成版ではいろいろ仕様がかわってしまった。まず、発売日が3月13日になった。12日に

TAKERUにしてくれた人、ごめんなさい。それに、キャンペーンゲームの制限ターン数が大幅に増えて、サルでもクリアできるようになった。これはもしかしたらマップ1や5を最初

のプレイでクリアできなかったおさだを基準にして変更されたのかも(おさだは大戦略が強いんじゃないよ。ささやが弱すぎるだけで)。それはそうと、「かすたまキッ

ト」の内容は盛りだくさん。130種以上の新しいユニットに、40枚以上の新しいマップ。いたれりつくせりのいろんなツールもついて、これはもう買うしかない!

マンネリな大戦略生活に刺激をあたえる便利なツール

「かすたまキット」の本体はたくさんのツールの集まり。実行することによって大戦略のプログラムディスクを作りかえ、自分の好きなユニットを使って自分の好きなマップで遊ぶということが可能になる。

以下に、ツールの内容を「かすたまキット」内の形式にそって大メニュー→小メニューの形式でかんたんに解説しよう。

■ディスク作成

①NEWシステム作成……かすたまキットで遊ぶためのシステムディスクを作成する

②かすたまユーザー作成……かすたまキットで遊ぶためのユーザーディスクを作成する

③キャンペーン1……NEWシステムディスクにキャンペーン

1(サーク軍をユーザーが担当)のデータをコピーする

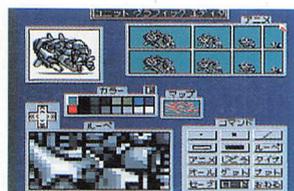
④キャンペーン2……NEWシステムディスクにキャンペーン2(クラウド軍をユーザーが担当)のデータをコピーする

⑤ディスクコピー……ディスクのバックアップをとる

■ユニットエディタ

①パラメータ……ユニットの性能を変更することができる

②グラフィック……ユニットの



④このエディタさえあれば、グラフィックツールなしでユニットを作れる

グラフィックを描く

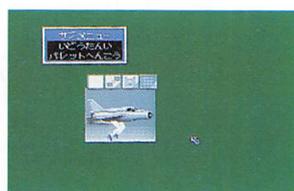
■コピー

①ユニットコピー……NEWシステムディスクに新しいユニットのデータをコピーする

②マップコピー……システムディスクやユーザーディスクに新しいマップデータをコピーする

■その他

①グラフィックコンバータ……□□倶楽部やグラフィックスで描いたユニットのグラフィック

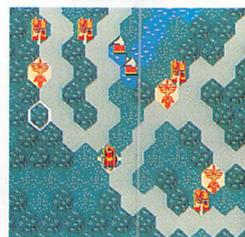


④D D倶楽部やグラフィックスのデータはこのグラフィックコンバータで変換する

をシステムディスクに描きこむ
②HEXグラフィックさしかえ……都市や空港などのグラフィックを変更する



④HEXのグラフィックをメニューチャージしたところ



④こちらは「ファンタジー」。首都は城だし、空港はなぜか地上絵?

のこりのキャンペーンゲームを紹介

前号で紹介しきれなかったキャンペーンゲームシナリオ3本を、1ページに凝縮して(?)紹介してしまう。

前号ではすべてのマップを制限ターンぎりぎりまでクリアしていたけど、完成版ではかなり余裕をもっていけるだろう。

さすがに終盤戦だけあって、マップ6はともかく、7と8はかなりマップが複雑になっている。ここまでくれば経済力にはかなり余裕があるはずだから、どうでもいいところにある都市に気をとられたりして、戦力を分散させすぎないようにしよう。

後半のマップで部隊を全滅させられると、またレベルFから育てなければならぬのが、けっこうつらい。

ところで、マップ5をやっているふと気づいたのだけど、Dr.モービックのロボット軍団のユニットは、じつはマイクロキャピンのスタッフの名前をも

じたものなのだ。歩兵のMis-ODは開発の三曾田さん、戦闘機のSu-Eはグラフィックの末永さんといった感じ。だからといって全部がそうではないそうなので、FLY-7を見て、「ふりしち」なんていうスタッフがいるかという、そうではないようだ。

このキャンペーンを今回はサーク軍でプレイしてみたのだけど、マイクロキャピンの話では初心者にはREDのクラウド軍のほうがわりとかんたんにイけるそうだ。使いなれないいつもの兵器で、「魔法文明など科学の前には無力じゃあ〜」と叫んでみるのもまた一興かも。



◆火花を散らすラトクとクラウド大佐。クラウド大佐ってフセイン大統領に似てる

MAP6 Return of ... ?

制限ターン46



サーク混成チーム
都市：5
空港：2
港：0
クラウド大佐軍
都市：20
空港：7
港：2
スウェーデン
都市：7
空港：2
港：1

ポイント

マップ左下のはなれ島にあるREDの都市群が気になる。ところがREDの首都はここにはないのだ。当然これをどうするかがこのマップのカギになる。しかし、ここをあまり意識しすぎるのは得策ではないだろう。BLUEの場合、島に送る兵力があるくらいならREDの首都に兵力を送って早急にREDを滅ぼす。REDなら、少々都市をとられ

てしまうのはあきらめて、まっすぐにBLUEの首都をねらう。BLUE首都はまわりを山に囲まれているので、対空兵器にねらわれないように気をくばりつつ、航空部隊を活用しよう。どちらにしても、右上にいる弱小国GREENはほとんど無視してかまわない。途中で足止めをしておいて、強敵のほうを倒してから、ゆっくりとつぶしてしまうのだ。

MAP7 Carpet Bombing

制限ターン53



サーク混成チーム
都市：8
空港：3
港：3
クラウド大佐軍
都市：9
空港：3
港：2
ネオフロンティア
都市：5
空港：3
港：4
Dr.モービック
都市：5
空港：2
港：4

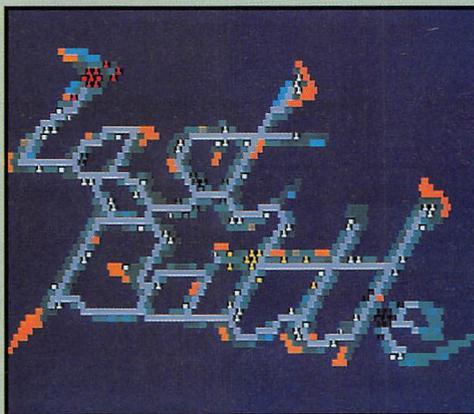
ポイント

かなり複雑な形のマップだ。こういうマップでは航空部隊を使った電撃戦が有効。しかし、油断していると思わぬ方向から飛んでくる長距離対空ミサイルのエジキになってしまう。地上部隊は、たくさん道路があるので主力を3つくらいに分けてそれぞれ別のルートから敵の首都をねらわせるようにするといいだろう。BLUEなら、

まずは気になるYELLOWのモービック軍団を全力で倒し、上下のルートからGREEN-REDと攻め進む。REDならYELLOWを足止めしつつ、まずはGREENからゆっくり倒す。このような2か国以上と同時に戦うマップでは、1つの国に集中攻撃をし、そのほかの部隊は、狭い地形や都市群などの守りやすい地点に陣どって戦線の維持に徹することが基本だ。

MAP8 ????

制限ターン60



サーク混成チーム
都市：8
空港：3
港：3
クラウド大佐軍
都市：9
空港：3
港：2
ネオフロンティア
都市：5
空港：3
港：4
Dr.モービック
都市：5
空港：2
港：4

ポイント

「LastBattle」と読める、マップ7をさらに発展させたような複雑なマップだ。この陸地の広さでは満足に地上部隊を使うこともむずかしい。艦船部隊を前のマップで大量に作っておいてひきつくとよさそう。このマップでは航空、地上、艦船の3部隊の連携がかなり重要だ。航空部隊は速いし強力だがもろい。地上部隊は道なりに進

むので遅くなるが、この力がなくては勝利を得るのはむずかしい。艦船部隊はさきわめて遅いが打たれ強く、道がせまいところに配置すれば戦線維持に最適。この3部隊のいずれかが欠けても勝利をつかむことはむずかしいだろう。そして、もうひとつ重要なのが橋の確保。進行路がとても多いので、主力が進む以外の場所には道路中央の橋に艦船を置いて敵の足止めをすると有効だ。

新しいユニットを勝手に分析「正しい生産タイプの作り方」つき

『かすたまキット』で増えた新しいユニットは131もある。三浦くんの「なぞのぐんだん」はいつのまにか「その2」までできているし、ほかにもSFっぽいものあり、動物あり、へんな中国兵器ありと収拾がつかないにぎやかさで、なかなかどれで遊ぼうか決まらないという人も多いだろう。

それに、これらのユニットの性能は付属のマニュアルだけで

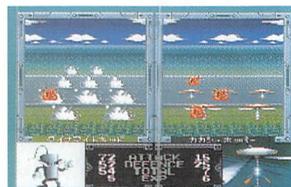
はわかりづらい。そこで、ここではユニットのなかの花形ともいえる(と勝手に思っている)戦闘機と主力戦車について、各生産タイプのユニットの性能を比較してみた。

じつは、これらの兵器の性能はそれぞれの作者が設定した数値のままで、ほとんどマイクロキャビンでは変更していない。それでもわりとバランスがとれているにはおどろかされる。

そして、次のページでは、それぞれの生産タイプの編成のサンプルをのせておいた。これを参考に生産タイプを編集すればバッチリというわけ。横には作者のコメントがのっているので、読んでみてね。

なお、生産タイプを編集するときは、補給車、輸送機、駆逐艦、空母、輸送艦の5つの従来のユニットを使用するので、この5つは消してはいけない。も

ちろん、このサンプルを無視してみんなのユニットをごちゃまぜにして遊ぶこともできる。それでのおもしろいかは不明だけど。



④「ダイナマイトキッド」は自爆して攻撃するのだ。へんなの

各生産タイプのユニットをこれまた勝手に比較

.....新しいユニット
.....既存のユニット

戦闘機

「足の長さ」と「攻撃力」を重視

戦闘機に要求されるのは、無補給でどれだけ飛んでいられるかという「足の長さ」、そして、1回の攻撃で多くの敵をたおす「攻撃力」だ。航空ユニットは基本的に無抵抗の敵(ヘリ、戦車など)を攻撃するのがいい戦術なので、防御力が問題にならないような状況を作りだすのがベストだ。むやみにドッグファイトなどをしていたのでは被害がかさんで資金がたりなくなってしまう。表を見ると、足の長さではオジロワシさんが大きくリード。補給なしで5ターンも全速で飛べるのは魅力だ。そして、対空攻撃力、対空防御力では、3.5フロッピーがすこし優位ではあるが、それほど差はない。それより注目

すべきはその他(AAMミサイルと機銃以外)の武装。爆弾があれば戦闘/攻撃機としていろいろな戦局で使えるし、AAM2があれば間接攻撃で効率よく敵をたおせる。価格の高低の幅が大きいのも注目しよう。



④NLA F-15イーグル。強力なAAMミサイルを装備している

名称	移動力	燃料	対空攻撃力	対空防御力	価格	その他の武装
ピクシー	15	60	80	60	2600	AAM2
Su-E	14	50	78	75	3600	爆弾
3.5フロッピー	16	65	90	71	3605	対艦ミサイル
まほうつかい	14	42	75	48	2060	ロケット弾
すてるす	13	78	40	80	4120	AAM2 爆弾
エレクトリックシェイカー	18	50	80	40	2500	爆弾
ペキングダックB	15	55	75	72	3600	AAM2
オジロワシさん	13	90	70	60	3000	ロケット弾
NLA F-15イーグル	15	60	80	70	3800	爆弾
MiG-29	14	50	70	67	2800	爆弾

戦車

前線をささえるための「固さ」が命

戦車はほかのユニットを攻撃するだけでなく、すべての敵の攻撃をひきうけるという「やられ役」でもあるべきだ。戦車は値段のわりに防御力が高いので、敵の攻撃を一手にひきうけ、ほかの防御力が低くて高いユニットを守るのが理想的だ。だからといって、最低でも対空ミサイル車両をサクサクやっつけるくらいの攻撃力がなくては役に立たないし、燃料が少ないと困るということもまた人なら痛感しているだろう。兵員が運べないとイヤだというメルカバ好きもいるかもしれない。しかし、これらよりもいくら攻撃をうけても前線をささええる「固さ」は重要だ。

これもいままでもチャレンジャーを愛用している人、チャレンジャーを敵にまわして戦ったことのある人なら痛感しているだろう。この表を見ると、いかにモービック軍団のO-yatが強く、ラトクが弱いかわかる。



④サンドイッチに見えないこともないモビカン頭がセクシーなアフリカ象さん

名称	移動力	燃料	対地攻撃力	対地防御力	対空防御力	価格
ラトク	7	50	78	60	21	600
O-yat	7	72	85	72	20	600
たこのBっちゃん	6	72	85	72	24	618
じゅうせんしゃマウス	6	80	85	80	35	669
マンホール・メイカー	7	50	75	50	50	650
800式戦車	7	70	85	70	22	600
アフリカぞうさん	6	70	75	70	25	600
レオバルド2	7	55	83	68	22	600
レオバルド1	6	60	67	45	14	500
チャレンジャー	7	38	78	76	24	600

ヤンキー動物軍団

東京都・MO一作

ヤンキーどうぶつ

Price 3000 ボロロさん	Price 2600 クワンリさん	Price 1900 カワさん	Price 2000 はくちょうさん
Price 1600 アホりさん	Price 600 カワセさん	Price 200 ぶくらさん	Price 1500 ベリカさん
Price 600 アキラさん	Price 400 スワンさん	Price 350 はりねさん	Price 350 やまねさん
Price 400 にんさん	Price 350 かめさん	Price 200 はくさん	Price 10 ババさん
Price 8000 ぼうさん	Price 4500 おにいさん	Price 2600 アオさん	Price 4000 うめさん

作者より…そうです、やっぱりおススメは白鳥さんでしょうが、青空に白い鳥はよくあいます。あと、クワラの湖底に白い鳥はよくあいます。それとノーマル版のデータールをスプルーアンス級に描きかえましょ。

なぞのぐんだん その1

京都府・三浦一誠作

なぞのぐんだん 1

Price 3298 5インチ・ロボ-	Price 2060 おぼろけ	Price 4120 すて	Price 1545 SD7ガッパ
Price 1545 UFO	Price 515 I7-ひびき・ひびき	Price 206 ペリ	Price 618 はまのりさん
Price 412 おぼろけ	Price 206 7ガッパ	Price 206 ひびき・ひびきSAM	Price 360 おぼろけ
Price 257 おぼろけ	Price 206 ひびき・ひびきガッパ	Price 154 スーパー・ガッパ	Price 206 GASさん
Price 154 IL7ガッパ	Price 41 カガ	Price 5150 U	Price 7210 ぼろ・おぼろけ

作者より…こちらは、おもにユニットコンテンツに入選したユニットを中心に構成されていて、さらに「かすたまキット」用に新しいユニットを加えてパワーアップ(?)しました。もちろん、まほうつかいも健在です!!

なぞのぐんだん その2

京都府・三浦一誠作

なぞのぐんだん 2

Price 3605 3.5インチ・ロボ-	Price 2060 おぼろけ	Price 4120 おぼろけ	Price 1236 おぼろけ
Price 1545 UFO	Price 309 おぼろけ	Price 154 おぼろけ	Price 669 おぼろけ
Price 412 おぼろけ	Price 257 おぼろけ	Price 412 おぼろけ	Price 257 おぼろけ
Price 206 おぼろけ	Price 206 おぼろけ	Price 309 おぼろけ	Price 206 おぼろけ
Price 309 おぼろけ	Price 103 おぼろけ	Price 5150 おぼろけ	Price 7210 おぼろけ

作者より…大学の後期試験でインフルエンザに苦しむ(笑)しながら新たに作った軍団です。なぞのぐんだん。その1とおなじ路線のしよも、ないユニットばかりですが、どうか使ってください。

マニアックソルジャー

東京都・大谷光宏作

マニアックソルジャー

Price 2500 IL7ガッパ	Price 1300 シャドウ	Price 3000 シャドウ	Price 1500 おぼろけ
Price 700 おぼろけ	Price 500 おぼろけ	Price 650 おぼろけ	Price 300 おぼろけ
Price 700 おぼろけ	Price 700 おぼろけ	Price 500 おぼろけ	Price 350 おぼろけ
Price 210 おぼろけ	Price 150 おぼろけ	Price 200 おぼろけ	Price 4700 おぼろけ
Price 4200 おぼろけ			

作者より…この生産タイプはいちばんのワリともいえるのが、幻の戦闘機「電撃改」超進化超電「E.T.シエカ」で、この2機によるコンビネーションプレイを中心に考えて、他のメカを作りました。しかし、人だけ色つきとははずかしい……。

SUPER中国軍

おさだ作

SUPERちやうぞく

Price 2400 MiG-99	Price 3600 ベグ	Price 2100 クワン	Price 1500 おぼろけ
Price 600 おぼろけ	Price 250 おぼろけ	Price 600 おぼろけ	Price 500 おぼろけ
Price 250 おぼろけ	Price 450 おぼろけ	Price 350 おぼろけ	Price 400 おぼろけ
Price 350 おぼろけ	Price 100 おぼろけ	Price 200 おぼろけ	Price 250 おぼろけ
Price 5000 おぼろけ	Price 10000 おぼろけ	Price 4000 おぼろけ	

作者より…中国の弱さに魅了されたころにユニットエディタができたので、バグを兼ねて(笑)作り直しました。これのクオリティとしては、まあなんとかを相手にして、ボコボコやっつけながら、おぼろけはほほと高笑するのがいんじやないかなあ。

NAMILAND

埼玉県・那甲矢那聖作

NAMILAND

Price 3800 NLAF-スライム	Price 2400 NLAF-パイロット	Price 750 NLAF-スライム	Price 400 NLGF-パイロット
Price 450 NLGF-スライム	Price 550 NLGF-パイロット	Price 350 NLGF-スライム	

作者より…自車にあとひと押しが足りないというそのアナタ、NAMILANDがあらゆる戦局であなたの軍のサポートをお約束いたします。フランス、西ドイツなどと組みあわせると、ナイス、パートナーの装備2は、やみつきまぢやないしだ!



酒保 ガード下

★3月号のクイズ答えは右のイラストのとおり、正解率はほぼ100%でした。みんな律儀にしようもないダジャレを書いてきてくれたので笑えた人にテレカを送ります。
④自動車教習所にて「なにで通ってるの?」「マイカー通学さ」愛知県・佐波健太郎くん。うーん、アメリカンジョークですね。いろいろツコミいれたいけどこのさい

〜クイズの正解を発表〜

やめましょう。④MSXが弱りがちですね、さあ菜(XãkIII)をだして♡(ウマイ!)/神奈川県・黒井研くん④このキャベツ腐ってるわ!「キヤー」別のにして!!(一瞬後編集部大爆笑)/東京都・大平樹くん④アメリカンジョークをいいます。ただいまアメリカ上空(編集部苦笑)/静岡県・関泰樹くん④イラストの東京都・MASATOく

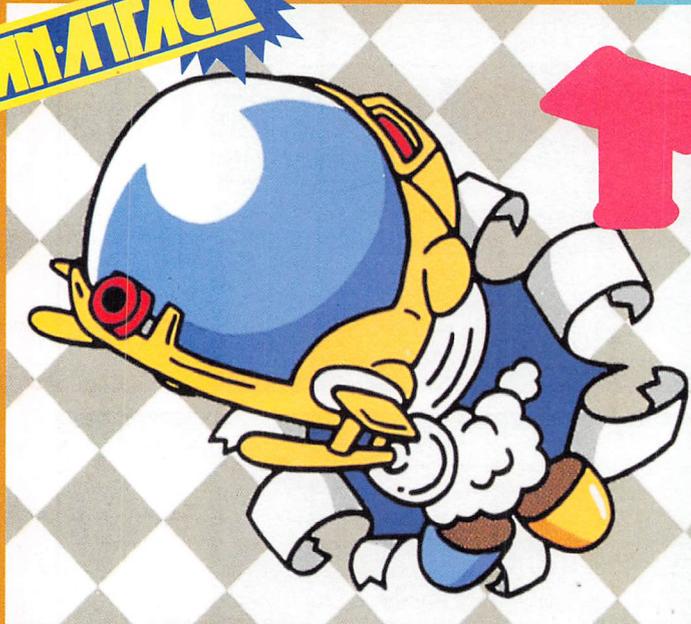
んの以上5名。★「かすたまキット」で作ったユニットデータ募集。おもしろかったら付録ディスクに収録します。
〒105 東京都港区新橋
4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部
「ユニット作ったぜ」係まで。
作品はディスクで。とりあえず7月末日消印有効。



★ダジャレ自体はあまりにシモネタでしかもくだらないが、とりあえずテレカはあげる

FAN ATTACK!

レースに勝ってお姫様と結婚だ〜!



トッブルジップ Topple Zip



→P108の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

コミカルチックでかわ
いいキャラが魅力のレ
ースゲーム。シューテ
ィングゲームみただ
けど、じつは違うんだ
なコレが。

ボーステック
販売完了

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2/2+
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。	

スコアがない? これはレースゲームあるね

見た目はどう考えてもシューティングゲームだね。でも、画面をよく見るとスコアがないじゃないの。おかしいなと思ってマニュアルをよく見れば、このゲームの目的はレースに参加して優勝し、お姫様と結ばれること。なあんだ、シューティングゲームじゃないわけね。

じゃあ、敵みたいなのも出てくるし、ミサイルを撃つことだってできるのはなぜなんだろう? これはレースゲームなんだから、敵というよりもライバルたちがいたっておかしくないよね。そのライバルに勝つためにミサイルを撃つことも許されているってわけだ。

海や森、火山、町、さらには宇宙空間を舞台にしてレースは繰り広げられる。この各世界を飛び回り、アイテムを取りながらライバルたちに負けないようにZipping号をパワーアップさせていこう。

アイテムは青と黄のカプセルを壊すと、中に入っている。このアイテムを狙っているのは何もプレイヤーばかりじゃなく、

ライバルたちが横取りすることだってある。ほかにライバルたちはミサイル攻撃や体当たりなど、いろいろな形でジッピング号の邪魔をしてくれる。その邪魔をうまくかわしながら、ゴールを目指そう。

レース中、各面にはいくつかのワープトンネルがある。これを通らないと別の面にはいけない。トンネルの場所は変わらないけど、その行き先は毎回変わる。レーダーがあればどこにワープするかわかるんだけど。

ステージ5以降はそれまでと様子がまったく違ってくる。ライバルたちの動きが逆になるパラレルワールドになるのだ。いままでは後ろから飛んできたライバルたちが、前から飛んできて攻撃してくれるのだ。このライバルにはミサイルで応戦しよう。当たれば爆発して消えてゆくぞ。ここからは本来の目的を忘れて、ほとんどシューティングゲームのノリになってしまふ。重要なアイテムを持っているライバルを、うっかり撃た

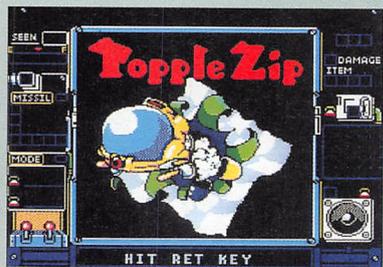
ないように注意しよう。

目的のゴールはパラレルワールド最後の面であるステージ8にある。しかるべきアイテムを装備し、プリンセスの待つゴールへ飛び込もう。

ところで最近、オールドティーズに収録するゲームの選択に困っている。そこで読者のみなさんにどんなゲームを収録してほしいかを聞きたいと思う。下のカコミの条件を満たしたレトロゲーム名を書いて「付録ディスク」係まで送ってくれ。

残念!
MSX2版は収録できず

「トッブルジップ」にはMSX版とMSX2版の2つがある。今回、MSX2版を収録できなかった最大の理由はメガROMであること。メガROMの構造上、そのままディスクへ変換を行うことができない。無理やりやろうとするなら、プログラムの改造が必要になる。改造には知識と労力、さらには時間も必要なの



これがMSX2版のタイトル画面
さすがにキレイだね

でダメ。たとえできたとしても、次はメモリの問題が出てくるのだ。よってメガROMのソフトを収録するのは不可能になってしまう。ただのROMか、ディスク1枚でも容量をあまり使ってないゲームソフト、そういうのが望ましい。できればおもしろいに越したことはないが……。



ステージの風景もこんな感じで、きれいなグラフィックだね

「Zipping号」操作テクニックあるよ

のらりくらりと進んでいだけじゃあ、ゴールは見えてこない。では、どうすればよろしいかを伝授してしんぜよう。

このページで書かれていることは、ジッピング号を操作する上で重要な、かつ基本的な事項ばかりだ。まず、これをしっかりと頭にたたき込むことが大事。次に、それを覚えただけじゃあ話にならないよね。実戦で使いこなせるようにならなくては、1人前とはいえない。

レース中、ライバルたちは体当たりをしてくるし、弾を撃つ

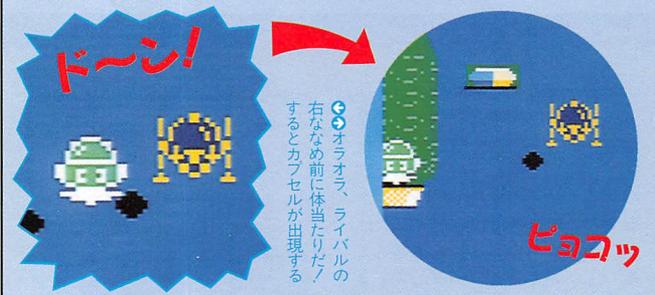
てくるヤツもいる。気をつけていないと、すぐに墜落させられてしまう。ましてや、ステージ5以降はライバルが前から現れて、攻撃を仕掛けてくるし。こんな危険なレースになぜ参加するんでしょうねえ。なにはともあれ優勝するにはプリンセスと結婚できるというすばらしい賞品が用意されているので、苦難を乗り越えゴールを目指そう。P. S. ジッピング号は画面の上のほうにいくとスピードが上がるんだ。敵を引き離すときには使える手だぞ。

ライバルのアイテムを落とすのココロ

アイテム(カプセル)はなにも地上に落ちているものだけではないのだ。いっしょに飛んでいるライバルたちが持っているアイテムを横取りすることができちゃうんだな。やり方はライバルのちょい前方部分に体当たりをすればいい。すると、カプセルが飛び出してくるってわけだ。それをミサイルで撃ち、アイテムを出現させるとい

う具合なのだが、なかなかどうして、いいアイテムを持っているライバルが何を持っているかを覚えてしまうのがいいね。ついて、どのステージに出現するかもセットで覚えてしまうといいぞ。

地上に落ちているアイテムはつねに落ちている場所が同じなので、覚えやすいね。



ワープトンネルくぐるよろし

各ステージのどこかしらに必ずあるワープトンネル。例外はあるけど、1つのステージにだいたい2、3か所ずつある。このワープトンネルを通らないと、いつまでたっても同じステージをぐるぐると堂々巡りをしてしまうことになる。しかし、これも使いようによっては助かることもある。取り忘れたアイテムがあるときなんかは、やり直しがきくからだ。

さて、このワープトンネルでやっかいなのが、トンネルの位置は同じなんだけど、どこへワープするかかわからないこと。これはレーダーというアイテムを手に入れた

ばわかるようになる。レーダーはそのステージのワープトンネルを通過してしまうと、なくなってしまうので、次のステージでも手に入れないといけなないのだ。また、レーダーは地上に落ちてないぞ。

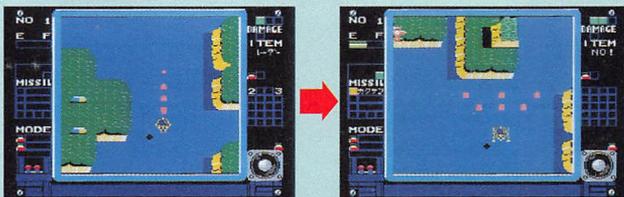


①どちらのワープトンネルに入るのか迷うところ。レーダーがあればねえ……

パワーアップするよろし

スタートしたときは何とも思いどおりに動いてくれない。これはジッピング号の装備が悪いせいなんだ。まず、スタートして最初にあるカプセルの中身「マッハホー」を必ず取ること。これでスピードが1段階アップするし、操作性もよくなる。よりスピードアップしたいときには「ターボ」を取ろう。

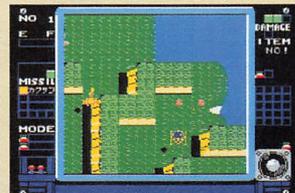
武器はメインミサイルをさっさと「カクサン」が「エンマク」に変えよう。タイプが違うので、状況に応じて取り替えるといい。



①ただのノーマルミサイルは1方向にしか撃てない。連射には強いが
②カクサンミサイルを手に入れたあとは3方向同時発射になる

障害物は気をつけるあるね

障害物は山、森、火山、ビル、小惑星などなど多種にわたっている。この障害物にひっかかったり、ぶつかったりすると、画面の下のほうへ引きずられていってしまう。最悪なのは障害物を無理やり通過させられること。このときは操縦ができずに、なすがままになってしまうので注意しよう。



①画面スクロールにはさまれないように進もう。画面下のほうにいとハマるぞ

おふう、やられたあるよ!

ライバルの体当たりや、ミサイル攻撃によってパワーがなくなり、墜落させられてしまうことがある。こればかりはどうしようもないことなんだけど、じつは助かる方法があるんだ。墜落しかかったときに、スペースキーもしくはトリガーAを連打するのだ。そうすると、ジッピング号が立ち直ってくれるぞ。立ち直らなかつたという人は、連打が遅いか連打しているときに方向キーもいっしょに押ししてしまっているのだろう。



MFアンに
いいたい放題!

★隔月発売になったことは、本当に残念です。自分はMSXが好きで好きでたまりませぬ。(福岡県)新元博樹・23歳・F S I A I S T
★MSXの存在は、MSX・ANというユーザーにとつて手軽な、しかし唯一の情報源にかかっているのだから、光栄やマイクロキャビン、ハミング
歳・F S I A I W X
P A R I N T などソフトの制作・発売を依頼し、誌上活気がつくようにならば嬉しい。(東京都)鈴木秀泰・16歳・F S I A I G T

MFファンに
いいえ放題!

★MFファンを満喫するためにG.Tを買ったのに、隔月刊とは非常に残念だ。(奈良県)後藤辰嗣・18歳・F.S.I.A.G.T)★先日友人からTurboRをゆずってもらって、久しぶりにMSXにさわりました。やっぱりMSXはいいですね。他機種にはない感覚がありますから。これからはMSXユーザーでありたいので、どこかみなさんがんばってください。(三重県)北出電也・17歳・F.S.I.A.G.T)★Luckyn! やつとG.Tが手に入った。秋葉原のとある電器屋で売っていたG.Tを、強引に40%くらいまで安く買ってしまった。千葉県)飯田聡・16歳・F.S.I.A.G.T)

各ステージ攻略ポイントあるね

ここからは各ステージごとに攻略をしてゆくぞ。MSX版は他機種版よりも1ステージ少ない全8ステージ。

まず、ステージ1~4までに最強装備に近くなるよう努力してほしい。でないと、ステージ5からはジッピング号の動力性

能をあげるアイテムがほとんど落ちていないし、ライバルから横取りすることもできないからだ。ワープして戻るとはでき

るが、めんどうだろ? 取り逃してもワープトンネルに入らなければループするので、取れるまで何度でもトライしよう。

STAGE 1

さあ、いよいよレースのスタートだ。まずは何が何でも、スタート直後の左側に見えるカプセルの中に入っている「マッハボー」を取ること。これがない状態のジッピング号は、操作性もスピードも悪くてお話にならない。ライバルからの攻撃を避けることもままならない。試しにノーマルの状態

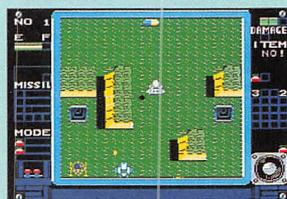
でプレイしてみるといい。どんなにつらいかわかるだろう。

まず、このステージ1で整えておきたい装備は「マッハボー」と「カクサン」だ。カクサンはスタートしてからしばらく進んだ右のほうの島に落ちている。ほかには「レーダー」もぐらいだろう。ステージ1ではチュッパというのがあるが、



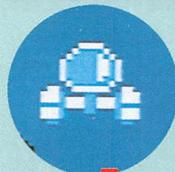
★スタートしてすぐ見えてくる島に、最初のカプセルが落ちている。必ず取れよ!

南国の諸島をイメージするステージ



じつはほかのステージに行くと、もう1種類別のライバルが持っているの探してみよう。このステージ1からワープできるのはステージ2か3しかないの、それほど重要というわけではないかもしれない。

チュッパ

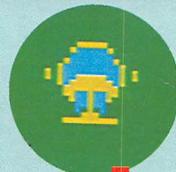


レーダー



★ワープトンネルの行き先を教える便利なアイテム。表示は画面右側だ

トドット

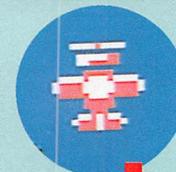


ターボ



★ジッピング号の性能を上げるアイテム。これを取るとスピードが上がる

ゼロッキー



パワー



★これは回復アイテムで、ジッピング号のパワーを50%回復してくれる

STAGE 2

緑の大地と、豊かな森にはぐくまれたこのステージ。スタートして最初にあるカプセルの中身である「キョウカ」は、ぜひ取っておきたいアイテムだ。これはジッピング号のミサイルの威力をアップしてくれるというたのもしいもの。そして先程紹介した「ターボ」を持っているトドットがいるので、現れたらバシバシ体当たりをぶちか

まして横取りしちゃおう。

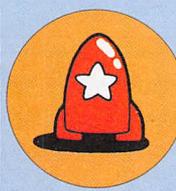
さて、このステージではレーダーを持っているチュッパが出てこないから困る。でも、レーダーを持っているもう1種類のヤツの特徴をヒントとして教えてあげれば、なんとかなるかな。「ジェット機みたいな形の黄色い線が入ったヤツ」がヒント。似たようなのがあるので注意してくれ。

バリア

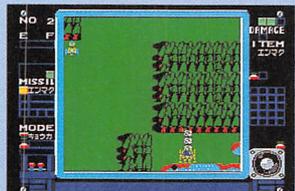


★ちよつと役立たずなアイテムかな。だって、障害物にあたるって消えるんだよ!

キョウカ



★ミサイルの威力をアップするアイテム。なぜか取るのとチャイムが鳴るんだ



★このステージでは障害物が多いから、ハマらないように進もうね



★スタート直後のキョウカ入りカプセル。別のステージにもあるから探してみよう

STAGE 3

地表が赤い火山地帯のステージ。ここの火山は、きっとやっかいな障害物になることまちがいないので、用心しながら進んでほしい。ハマると抜け出すまでに時間がかかる場所があるからね。ここにはこれといったアイテムも落ちていないし、さっさとワープしてしまう。で、そのワープトンネルが3つあるんだけど、そのうち2つが前のステージに戻っちゃうんだ。残るひとつがステージ5に通じている。もちろん、どのトンネルか

ら通じているかはわからない。ここにはチュッパが出現するので、必ずレーダーを手に入れておきたいね。でも、なかなか現れてくれないから、チャンスを見逃さないようにしてくれ。



★移動するのがめんどくさいステージだね

ステージ1~3で取れるアイテムね



フラワー

★発射するミサイルが花になるアイテム。あまり使い道がないね



ユウドウ

★文字通りミサイルが電撃弾になるアイテム。なかなか使える



ミラクル

★発射したミサイルがジッピング号の前方で8方向に炸裂するアイテム



タイマー

★これは時間爆弾。ジッピング号の通ったあとに爆弾を置いていく

STAGE

市街地と森の調和が美しいステージには、たくさんのおいしいライバルたちがいる。なぜ、おいしいかといえば、このステージにいるライバルたちが持っているアイテムで、かんたんに準最強装備が整ってしまうからだ。ここでいう準最強装備とは「マッハポー」、「ターボ」、「キョウカ」、「カクサン」もしくは「エンマク」、そしてこのステージで手に入る「スピーク」の計6種類の装備品のことをさしている。「レーダー」はワープすることに消えてしまうけど、なるべく持っていたいアイテムではある。

上にあげたアイテムは、いずれもこのステージで手に入れることができるのだ。このステージでねばっていれば準最強装備になれる

わけだね。装備が整ったところで別のステージに行けばいい。

取ってはいけない「No./」と表示される2種類のアイテムがある。これまでのステージにも出てきたと思うが、このステージではとくにたくさん出現するので、むやみにアイテムを取るのをやめておこう。取ったあとで泣いたって知らないよ〜んだ。



④都市の上空もコースになっちゃうの。ちなみにビルは障害物だからね

マイナス



③「No./」と表示されるアイテム。取るとしばらく動きが悪くなるよ

マイナス



③これも「No./」と表示される。取ると逆にアイテムがなくなってしまう



④さいてないよ、ワープトンネルが3つもあるんだ。でもね行き先はステージ13なんだ

Mファンに いいたい放題

★今月のファンダムはMSX2+以上ばかりなので、おもしろくなかった。こつこつとturboRを買っていかせません。MSXの新機種が出る気配もなさそうだし、そろそろAI-GTの購入を考えようかしら。と思っています。(神奈川県) ★ファンダムも、ディスクも、ターボR専用が多すぎる。MSX2+、ほとんど何もできないからつまらん。(奈良県) 北川純次・15歳・F・S・I・E

STAGE

ここは宇宙空間。怪しい感じがすると思えば、なんとライバルが前から襲ってくるではないか。こちらミサイルで応戦する。驚いたことに、今まではミサイルが当たっても動かなくなるだけだったのが、爆発してしまうではないか。ここからはパラレルワールドに突入するのだ。

このステージ5では超重要アイテム「Pレーダー」が手に入るのだ。これがないとゴールにたどり着くことができないぞ。手に入れ

る方法は、うっかりするとめんどくさいことになるので、慎重にやってほしい。「ボルバット」というライバルが持っているのだが、こいつには例の体当たりを食らわしてやるのだ。絶対に倒しちゃダメ!



④あれ、ここはどこ? このステージからガラッと様子が変わってしまう



ボルバット

倒しちゃダメ!

④ゲーム中たった1か所にしかない不思議なヤツ。しかも動かないんだ。でもね、役目は重要。彼には体当たりをしよう



Pレーダー

④超超級スーパーウルトラ重要アイテムだ。これがないとゲームは終わらない

STAGE

このステージは、どちらともただ通過すればいいだけのようなどころなんだ、これが。とくにステージ6。ハッキリいってしまうと、行ってもムダ。時間のムダ。ステージ5からステージ7へワープして、ステージ6は無視していい。ホントに。

ステージ7はステージ8への通過点と考えてもらえば結構。ここで「レンシャ」という文字通り、ミサイルに連射機能が備わるアイテムが手に入るが、ゲームも終盤になっているときに、いまさらいらぬよね。連射があれば便利だ

けど、MSXには本体に連射機能が付いている機種も多いし、それにこのあと連射を必要とする場面がそんなに見当たらない。人力連射で十分だと思う。そういえば、ステージ8で必要になる「キー」というミサイルも落ちている。先に取っておくとラクかも。

レンシャ



④ミサイルを連射できるよ。うにしてくれる。もう少し早く欲しいよね

STAGE

最終面

いよいよ最終ステージに突入だ。「Pレーダー」は手に入れているかい? これがないとゴールにたどりつけないぞ。持っている人はレーダースクリーンを見ると、いたるところにたくさん「5」と表示されているだろう? そのなかにひとつだけ「P」と表示されているところがあるはず。そこを目指すゴールというわけだ。このステージだけ特別にワープトンネルに扉がつい



キー

④これはなかなか見つからないだろうから、探すのに苦労するね

ている。これを開けるには「キー」というミサイルを手に入れないといけないのだ。

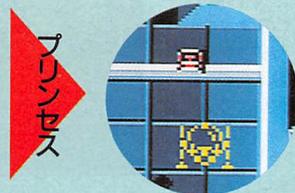
スピークの所在と効能あるね

ステージ4に登場する白と青のまるい形をしたヤツが持っているんだ。このスピークを手に入れるとメインスクリーンの下にあるメッセージウィンドウにジッピング号から話しかけてくるようになる。スターウォーズの「R2D2」みたいになるわけ。で、それ以外にもこれを手に入ると、コンティニューができるようになるんだ。やり

方はメッセージウィンドウに表示される。これはぜひとも手に入れてほしいアイテムだ。



スピーク



④おお、いとしのプリンセス様! ここが目指すゴールなのだ



秘

④これはエンディング画面。感動の……あれ? まあ見るのは自分のモニターで

プロにきく、ゲーム作りのヒント

ゲーム職人のスクウェア編

新企画

ついに登場した新コーナー。さまざまなメディアで活躍しているゲームクリエイターにゲーム作りのためのヒントを教えてもらおうという企画なのだ。第1回はスクウェアに急接近、「ファイナルファンタジーV」の舞台裏を深ってきたぞ。

「魅力あるゲームの作り方」をさぐる

読者のみんなが将来なりたい職業とは何か。なかにはゲーム雑誌の編集部員なんて人もいるかも知れないが、やはりいちばんの人気は、「ゲームデザイナー」や「プログラマ」などのゲームクリエイターではないだろうか。

その証拠に隔月になったとはいえ、ファンダムやCGコンテンツの投稿量が減る気配はまったくなく、逆に増えているくらいである。たとえゲームを作ったことがなくても、「自分だったらこんな作品を作りたいなあ」とゲームアイデアをあれこれ練ってみたことぐらいはあるだろう。ただし、自分で思ったようにゲーム作りができる人はわずかだろうし、むしろゲームを作ってみたくて、何から手をつければいいのかわからないと悩んでいる人は多いはず。

そこで登場したこの新コーナー

一。「魅力あるゲームの作り方」、その答えを探すべく、ゲーム業界最前線で活躍しているクリエイターの方たちを直接取材。ゲーム制作のヒントやノウハウ、またその心がまえを教えてください、少しでもゲーム作りの参考にしてもらおうという企画なのである。

とにかく最初がカンジン。第1回を飾るメーカーはどこにしようかと編集部では打ち合わせが何度も行われ、MSXはもちろん、パソコン、ゲーム機で活躍しているメーカーも候補に上がり、議論が繰り広げられた。

実は、ゲームメーカー以外にも、巷で有名なテレビ番組「ウゴウゴルーガ」を取材する話もあったくらいである(ちなみにウゴウゴルーガでは音響関係にMSXが使われている)。

最終的には読者アンケートや知名度という点も考えて、スク



◎スクウェアの開発室を紹介。快適な設備のもと、数々の名作が生まれていくのだ

ウェアに決定したのであった。

スクウェアといえば、昨年12月にスーパーファミコンで「ファイナルファンタジーV」(以下FFV)を発売。今なお、ショップ売り上げランキングの上位にいくこむ人気ソフトである。同じくスーパーファミコンで発売予定の「聖剣伝説2」の前人気も

上々と、いまもっとも元気なメーカーのひとつといえる。

かつてMSXでも「ファイナルファンタジー(I)」がマイクロキャビンから発売されているので、スクウェアはもちろん、「ファイナルファンタジー」の名前を聞いたことのない読者はまずいないだろう。

「ファイナルファンタジー」を知らない人のために

「ファイナルファンタジー」は87年12月にファミコン用ソフトとして発売。イラストレーターの大野喜孝氏によるキャラクターデザインや、空を自由に移動できる飛空艇の存在が当時の話題をさらった。その後もつぎつぎと続編が発売され、「熟練度」や「ジョブ」などの先進的な試みが多くファンに受け入れられた。スクウェアのスーパーファミコン第1作目でもあるFFIVでは、戦闘に時間の概念を取り入れた「ATB」システムを採用、よりスリリングな戦闘が楽しめるようになった。今回取り上げたVは「ATB」システムを引きつぎつ、IIIのジョブシステムを発展。現在、240万本以上を売り上げている人気ソフトである。



◎FFシリーズを特徴づける、サイドビューの戦闘シーン。スリリングなバトルが展開される



◎FFVでは20種類以上のジョブ(職業)が存在。ジョブごとにそれぞれ個性的なグラフィックが用意されている

舞台裏を支える制作者の人たち

当日、取材に応じてくれたみなさんは、全員FFVの制作の最前線にかかわった方たち。

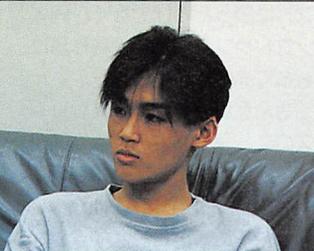
その内訳は、プログラムと企画から1人ずつと、グラフィック

ク担当者が2人の合計4人。平均年齢は25歳と若い。こうした若い感性を取り入れているところに、大ヒットの秘密があるのだろうか。また下のプロフィール

ルを見てもらうとわかるが、以前はゲームとは無関係の仕事や勉強をしていた人もいて、このへんもなかなか興味深い。

残念ながら、音楽担当の方は

スケジュールの都合で出席してもらえなかったのだが、これだけのメンバーにそろってもらったのなら、取材のしがいもあるというものだ。

企画担当 北瀬佳範 さん	プログラム担当 成田賢 さん	背景グラフィック担当 高橋哲哉 さん	モンスターグラフィック担当 野村哲也 さん
			
FFVでイベントやセリフを担当した北瀬さんは、なんと元Mファンの読者だとか。以前はゲームとは無関係の会社にいたそうだが、そのときにMSXを購入。ファンダムプログラムなどを打ちこんで遊んでいるうちに、ゲーム業界に興味を持ち、ゲーム雑誌(ファミマガ)の募集広告をみて応募したのが入社のキッカケ。	FFVでは戦闘シーン以外のプログラム全般を担当。陽気な人で、こちらの質問には屈託(くつたく)なく答えてくれた。ベテランのひとりでもあり、スクウェアとは大学生のころにアルバイトで働いたときからのつきあいだという。中学生のころにプログラムに目覚め、MZ80Bという初期のパソコンでいろいろ勉強していたそう。	ものしずかで落ち着いた雰囲気の高橋さん。背景のグラフィックのほか、タイトル画面も彼の手によるもの。グラフィック歴は長く、以前ほかのソフトハウスでグラフィックを手掛けていたそう。むかしから絵に関心があり、いろいろな表現技法を模索(もさく)しているうちにCGに関心を持つようになったとか。	高橋さんと同様、グラフィックを担当している野村さん。こちらは戦闘シーンに登場するモンスターを担当。広告の専門学校でデザインの勉強をしたそうだが、広告業界には自分の好きなデザインもできないと考え、スクウェアに入社。今回集まっていた4人のなかでは年もキャリアもいちばん若い。

スタッフ総動員で企画会議

FFVのプロジェクトはおとし91年の9月頃、まずは企画面を皮切りにスタートした。ソフトの発売が92年の12月だから、それより1年3か月もさかのぼることになる。ちなみに、91年の7月には前作のFFIVも発売されており、その人気も冷めやらぬうちにFFVの開発プロジェクトは始まっていたのである。

企画会議といえば制作企画者やゲームデザイナーだけしか集まらないところもあるが、スクウェアの場合はプログラマやグラフィックデザイナー、ミュージック担当者などの制作メンバー全員が集まり、シナリオやシステム等の細かい仕様を決めていくそうである。

「企画以外の人間、例えばグラフィックデザイナーだからこそ、思いつく表現もあるんです。そういったアイデアが、実際ゲームの持ち味になることも多々あ

りますからね」と成田さん。

FFVでは20種類以上のジョブ(職業)が存在し、ほぼいつでもジョブチェンジ(転職)できるというシステムを採用している。企画立案のあいだには、ほんの遊び心から生まれたユニークなジョブも少なくない。残念ながら、その多くはポツになってしまったそうだが、なかには「踊りながら戦ったら楽しそう」という理由で生まれた「踊り子」というジョブがしっかり残っており、これは遊び心が生かされた良い例といえるだろう。

プロジェクトスタートから2~3か月を経た91年の年末には、細かい仕様もほぼ決定し、いよいよプログラミング作業に突入する。ここでは戦闘システム担当とそれ以外の担当の2班にわかれて作業を行い、こうしてできた2本のプログラムは、最終的に1本のプログラムにまとめ

あげる。ここでバグなどの大きな不都合も多々考えられるが、それぞれのプログラムがしっかりできてさえいれば、そう悩まされることもないという。

BGM、効果音には専門のプログラマがいるそうで、こういった人でないと、出せない音色

は多いそう。

こうして92年の7月にプログラムが完成。約2か月のデバッグ期間を経て、92年の12月に発売。大ヒットにいたっている。

次ページからは、それぞれの分野での仕事内容やそのノウハウを語ってもらうことにする。



◎取材中のワンシーン。制作秘話はもちろん、「これはオフレコか?」なんてアブナイ話も飛び出した。ちなみに、左端は記事担当者の編集部員シゲル

MFファンに
いいたい
放題!



演出は映画から学べ

企 画

RPGにおけるシナリオは次第に重要視され、初期のRPGに見受けられた謎解き重視から、いまではシナリオ重視に変わってきている。この風潮は市販ソフトに限ったわけではなく、同人ソフトやファンダム投稿作品にも多く見受けられるのだ。

そんななかでも、FFシリーズのストーリー性の高さや演出には定評があり、プレイした読者のなかには、感動的なシナリオや、その演出に思わず涙腺がゆるんだ人も少なくはないはず。そこで、イベントシーンの企画を手掛けた北瀬さんにそのあたりのノウハウを聞いてみた。

北瀬さんは仕事の参考として映画をあげている。事実、小説家や漫画家のなかにも映画を創作の参考にしている人は多い。では、そういったプロの人たちは、実際に映画のどんな点に注目しているのだろうか？

「シナリオはもちろん、カメラのアングルや挿入曲のタイミング、あとセリフなどの間のとり方ですね」と北瀬さん。

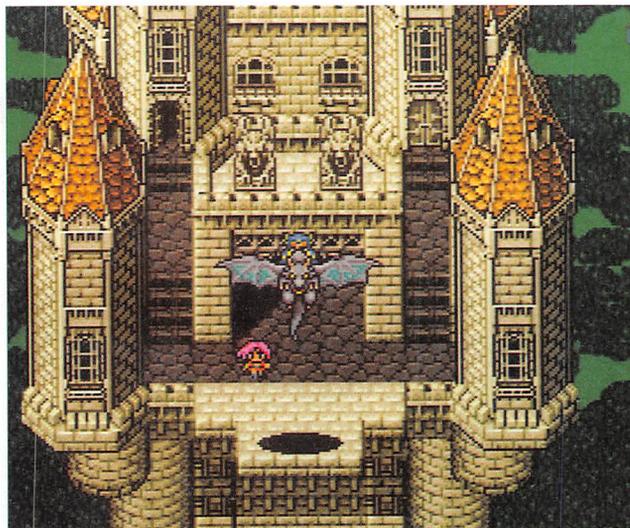
いわれてみれば、FFVのイベントシーンは実に映画的。小さなゲームキャラも、使い方で名優にもなってしまう。しかし、どんなゲームにも容量との戦いというものがああり、この範囲でプログラムを収めるためには残念ながら、削られたイベントもあるという。

削られたイベントの多くはゲームのシナリオにはあまり影響しないそうだが、イベントを削った理由について、プログラムの成田さんが答えてくれた。

「そこはバランスですね。イベントやグラフィックが素晴らしくても、ゲームシステムがたいしたことがなければ、やっぱりそのゲームは面白くない。もちろんその逆もしかりで、ようするにすべての要素がしっかりまとまっていること、つまりトータルバランスが優れているゲームが面白いと思うからです」

もちろん、システムそのものが削られることも多い。それらはすべて、ゲームの面白さを追求したうえでのことなのだ。

●感動を呼ぶイベント



①FFVのオープニングより。画面中央の飛竜に乗った父親を見守るヒロイン。壮大なストーリーを象徴しているようにも思える。シナリオを強く印象づけるイベントシーンは、FFシリーズになくはない存在といえる



センスはもちろん、個性をみかけ

グラフィック

数年前とは違い、グラフィックの美しさが、ゲームを評価するうえでの大きな目安になっている。グラフィックのイメージがゲームのイメージに結びつくことを考えれば、グラフィックデザイナーの責任は大きいといえるだろう。

背景グラフィック担当の高橋さんに、日頃参考にしてしている資料などを聞いてみると、とくにはないという返事が返ってきた。ことわっておくが、これは資料が何もないということではない。むしろ、日頃から人物や背景などのありとあらゆるものを観察し、センスをみがいているということなのである。

「漫画家をやっている友人がいて、彼とはむかしから互いに影響をうけあい切磋琢磨してきた仲間なんです。進んだ道は違いますが、今でも彼とは変わらぬ関係ですね」と高橋さん。

モンスターのグラフィックを担当している野村さんの仕事は、FFシリーズを通してのキャラクターデザイナーである天野喜孝氏のイラストを、コンピュータのモニタに描くことである。また、野村さん自身がデザインしたモンスターも何体かいるという。工作上、ファンタジー関連の資料は手放せないそうだ。

「ドラゴンが見たければ、その手の画集を開けば、ゴロゴロ載っている。でもそれをそのまま



天野 喜孝

②天野氏のイラストを公開。原画の持つイメージをくずさないことが大事だという

うのみにするのではなく、イメージをとらえるんです。ドラゴンなら全体的にこんなカンジだなあ、と。で、実際に描くときはそのイメージに自分なりの個性をプラスすることが大切なんです」と野村さんは語る。

サルマネなら誰でもできる。だからこそ、デザイナーに求められているのはオリジナリティといえるのではないだろうか。

そういった意味も含めて、彼らの仕事は徹底している。

「私の場合、ゲームを作りたいからグラフィックを描くのであって、グラフィックのためにゲームを作るわけではないのです。だから、自分が自信を持って描いたグラフィックでも、まわりがダメだといえれば、描き直しますね」とも。

そんなコメントの端々にプロのこだわりをかいま見た気がするのである。

●美しいグラフィック



●個性的なモンスター



③左の写真は、あるダンジョン(?)から抜粋。容量をフルにつかった美しいグラフィックは幻想的でもある。右の写真は戦時画面のひとコマ。迫力あふれるボスキャラはもちろん、ここに登場したザコキャラにもグラフィック担当者のこだわりが、見うけられる

★「テクザ」は良かった。思わずはまってしまった。(福島県)大石 18歳・FSIAIWX★「テクザ」は最高おもしろい。(東京都)秋元 19歳・HBIIXDJ★「テクザ」なつかしいですね。昔熱中したもので。(山口県)中嶋 16歳・FSIAIWX★「テクザ」を収録された、という感じが良かったです。(埼玉県)斎藤 18歳・FSIAIWX★「テクザ」を収録された、という感じが良かったです。



ハードの可能性を開拓 プログラム

どんなに企画が優れたものであっても、それがゲームにならないと、何の役にも立たない。プログラムの出来が、即ゲームの出来に反映してくるからこそ、プログラマという仕事の責任は大きいといえる。

が、それ以上にコンピュータというメディアを知りつくしているプログラマだからこそ、思いつく表現や効果があることも見逃せない。ときにはこれが、ゲームの重要なファクターともなりうるのである。

メインプログラマのひとりである成田さんはレースゲームが好きで、実際にいろんなレースゲームをプレイしているそうだ。

一見、レースとRPGの接点はなさそうだが、高速スクロールや画像表現など得るところは多いという。もちろん、これはレースやRPG以外のジャンルにも同じことがいえる。

「これは、と思った優れた表現

に出会ったら、すぐに研究してみます。プログラムとしては意外にたいしたことはやっていないことが多いんですが、表現方法は勉強になりますね。こういった表現をいち早く思いついて、ゲームに取り入れたという姿勢は見習わなくては」と成田さんは語る。

実際、右の写真で紹介している水のゆらめきの表現も、こうして得た知識をどう生かすか、追求した結果なのだそうです。

反面、ハードの機能を研究し、いろいろ試していくうちに、思わぬ効果を生み出すことも少なくないという。

下の写真で紹介している飛空艇の離陸シーンはその代表的な例で、この技法は前作のFFⅣから用いられている。これはFFⅣの開発当初、スーパーファミコンの持つ拡大縮小の機能が使えないかと、いろいろ試行錯誤しているうちに偶然できたも

●水のゆらめきを見事に表現



④写真だけではちょっとわからないだろうが、左の池に注目してほしい。水底をラスタースクロール（これがわからない人は前号のファンダムを見ろといいたい）でゆらゆらと動かし、同時に池のふちのグラフィックをかきかえることで水のゆらめきや質感を見事に表現している

のだという。

「これまで開発してきたとはいえ、スーパーファミコンは性能的にまだまだ未知の部分が多いです。この部分を開拓し、どう生かせるかを考えることはすごく楽しいですよ」と成田さん。

どんなに優れたハードも最初から100%の性能を発揮するこ

とはできない。100%、もしくはそれ以上の性能を引き出すのは、プログラマの好奇心と感性なのだろう。

コンピュータというメディアの可能性を熟知し、最大限の効果を引き出す。プログラマは仮想の世界に命の息吹を与える創造主にもなりうるのである。

●飛空艇の離陸シーン

⑤これがワウサの離陸シーン。スーパーファミコンの拡大縮小機能を使って背景の角度を切り換え、はるかむこうには水平線も見える。飛空艇に水滴がついているなどの細かい演出もグッド



まとめ

さて新企画「ゲームの職人」第1回はどうだったかな？ これからもいろんなメーカーを取材して、制作者の方たちの意見をドンドン紹介していくつもりなので期待してもらいたい。最後に、取材に協力してくださった制作者を代表して、成田さんにプロになるための心がまえを聞いてみたので、それを紹介して終わりとしたい。

「ゲームが好きだからゲーム

を作りたいと思うのは当然ですが、だからといって、出来あがったゲームが自己満足になってはいけません。市販ゲームである以上、プレイヤーはマニアから初心者までいるわけで、そういうすべてのユーザーが満足できなければ、本当におもしろいゲームとはいえないでしょう」

また、「制作者の個性がとぼしければ、出来あがったゲームの個性もとぼしくなってしまう。ウチの制作スタッフは全員コンピュータとゲームの知識は持つ

ていますがそれだけの人間、つまりオタクといわれる人はいないですね。みんなゲーム以外にも、ちゃんとした趣味を持っていて、こういった趣味がゲームの制作に大いに役立っています。ほんとうに、ウチは個性の強い人間が多いですよ」

つまり、ユーザーの幅広いニーズに応えられるだけのキャパシティをもったマルチ人間をゲーム業界は求めているといえるのではないだろうか。

さて、このコーナーでは、読

者の声を誌面に反映させるべく、広く意見を募集する。コーナーへの希望や、制作者のコメントに対する感想はもちろん、このメーカーを取材してほしいなど何でもOK。おもしろい意見や興味をひかれる内容のものは、今後、誌面での紹介も予定しているぞ。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMMSX・FAN編集部「ゲームの職人」にも申す。係まで。ご意見お待ちしております。

Mツアンに
いいたい放題！

★「シムシティー」の発売中止が、とてもびっくりして声も出ませんでした。もうたまりませんよ。「今月こそ」と思いページを開いたら、これですもん。埼玉県・有水直樹・17歳 F S I A 4700）
★なぜ「シムシティー」か？ 私は明日からという顔で学校へ行けばいいのでしょよか。宇都宮県・竹内耕木・13歳・H B F F）★「シムシティー」の発売が中止になってしまっで、とても残念です。プリメヤキャンペーン版大戦略IIなどの人気ソフトが移植され、MSXの株が上がってくると思っただのに。（岐阜県・伊藤正幸・18歳・F S I A I S T）

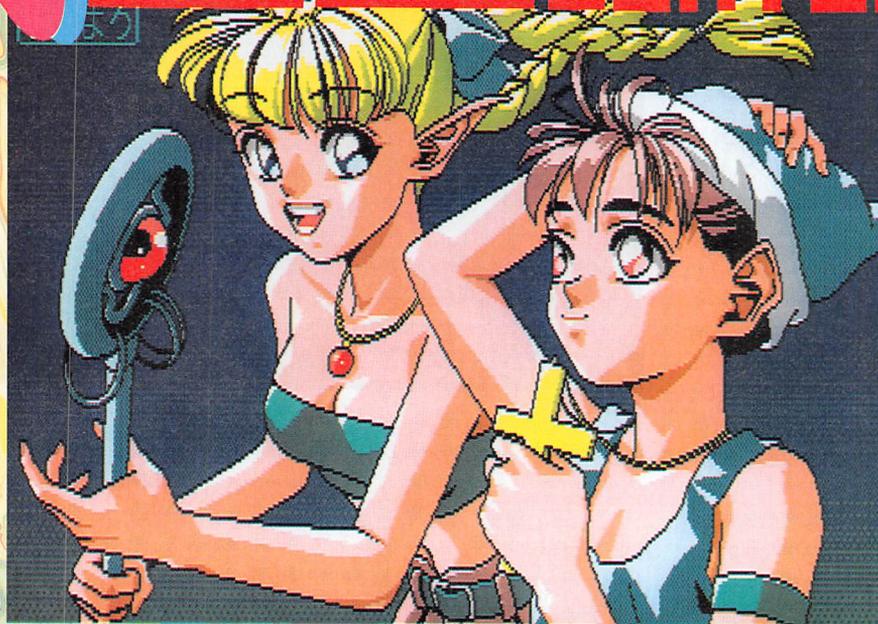
梅麿の

CG CONTEST

CGコンテスト



◎宮城康 縦書き(9巻)とて
もきれいなイラストなので選ん
だぞよ。編集部では、私のCG
がこのアイデアとめずしく似
てる〜と聞いてささいにおつた
の。



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きません。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MFアンディスク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	梅麿のニオシ!	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

隔月刊だから2か月分の集計をしたと思われそうだが、
今月は1か月分なのだ。しかし、イラスト部門は100点オー
バーが5人もでて、困った困った。 協力:ビッツ



→P108の
"スーパー付録ディスクの使い方"参照

NEW

グラフィサウルのUTILITYDISKが新しくなった!

梅麿 なんと、グラフィサウルのユーティリティディスクに、オマケとしてインタレースのエディタをつけるぞよ。

ファンキーK インタレースというのは2画面のCGを交互に表示させて解像度を倍に見せか

けるものだ/ ちらついて見えるという問題もあるが、SCREEN7上で512×424ドットの絵が描けるようになるぞ。

のぐりろ でもこれでPC-9801の640×400ドットにグッと近くなるのだじょーん。

B、Eベタファイルがそのまま読みこみ修正できるぞよ。もちろんMSXのSCREEN7のCGも修正可でおじゃる。

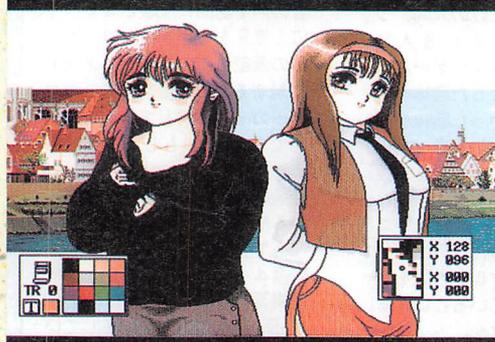
ファンキーK まあ、ユーティリティディスクのオマケツールだから、エディタはスモールルーペやルーペ程度の機能しかないがインタレース表示のCGを2枚に分割してSR7としてファイル化したりもできるぞ/

アニイ はい、ではサポート案内です。このユーティリティディスクは、5月以降生産分のグラフィサウルに付いています。また、いままでのグラフィサウルのユ

ーザーは、現金書留、または郵便小為替2000円分を入れて申しこんでもらえばディスクをお送りします。

Dr.S もちろんこれはグラフィサウルのユーザー登録された方に限らせていただきます。申しこみやお問い合わせは、下の住所までお願いしますね。

梅麿 これは、あくまでオマケであって、グラフィサウルがバージョン3になったわけではないので勘違いしないでたもれ。



①のためにPC-98で描いたCGをMSXで取りこんでみる。ちなみにこの画面は開発中段階の写真なので、製品とは多少異なることがあります

②機能面では大きなことはできないが、そこはオマケということで許してほしいな

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 ぶだんは知能を失っているがときどき正気に戻る



アニイ! 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

お問い合わせ先

(株)ビッツ・サポート係
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14東久保ス神宮401

☎03(3479)4558

イラスト部門

122
POINTS



ちがうタッチで3枚ほど送ってきた作者だが、これがダントツでうまいでおじゃる。切手にしたら、さぞきれいになるじゃろなあ。これに使ったという、ボカシを入れるための自作のプログラムがぜひ見てみたいでおじゃる。いろいろくふうしたかひがあつたてもんでおじゃるな。梅 これはまいった、私の負けだ。あー恐竜が描きてーよー！ いつかギャフンといわせてやるぜ！ チキショー！(K) によほほ、背景にひきずりこまれるー。ぼかしているようで、カタチになっているからこわいー。パーフェクトなデキよん。◎

作者のコメント

僕は絵を描くときは画材にこだわりません。エラそうに聞こえるかもしれませんが、あたえられたいかなる状況においても能力を完全に発揮させられるのが芸術家だと考え、それを目指しているからです。今回採用されたCGですが、特に注意したのは、目の表現と背景の色のバランスです。背景はBASICプログラムを使ってボカシを2回かけてあります。5時間ほどかかりました。 青森県・ささきたつや

パラサウロロフス

青森県/ささきたつや(21歳)

◎ S7



安らかに眠れよ

東京都/宇宝秀行改め
雷大臣(18歳)
◎ S7

116
POINTS



映画のポスターのようできれいだぞよ。音が聞こえてきそうな感じであっても、とても静かなCGになっている。うしろの女性や背景の月がうまい演出効果を生んでいるので、じっと見つめるとこの世界にのみこまれそうで不思議。キャラクターをひとつずつ見るとまた粗い感じがするが、全体的にまとめたかたがうまいでおじゃる。梅 アミガなゲームの絵っぽい作品だぜ！ 外国風にまとめているのでまたよい。うしろの女性のとけこみかたもいいな。(K) 作者はタテ画面をもうやんないといっているけど、また挑戦するのだ。◎

作者のコメント

採用してもらってどうもです。ボツと思ったんですけどね。弱肉強食のときもおどろいたけど、今度もおどろいた。たしか首を曲げて描いて痛めたっけ。タイルパターンも適当だし、29インチテレビで描いたんだよね。炎と月は何回も修正したっけ。テクニクじゃないけど、自分の趣味に走るとのどしく描けるよね。次回作も趣味に走っていますよ。

東京都・雷大臣

梅磨 今月はなんと、100点オーバーの優秀者が5人もでたでおじゃるぞ。みんなトコトンうまくて、正直マロはあせりまくりの毎日だ。

ファンキーK 優秀者はイラストとしてのCGがかなり確立できているな。今月1位のささきタンはいうことなし！

のぐりろ タテ画面CGもふえてきたのら。でも、みんな首をいためたといってるにやあ。

アニイ 奥野クンの「ハア……」は、アニメーションがものすごくいい効果をだして、幻想的だった。MSX2+以降のユーザーは、ぜひ付録ディスクでみるべし！

Dr.S かわいそうに、付録ディスクは上位3作品しか入っていない。ほかの作品も全部集めたCGディスクをTAKERUとかで発売したいなあ。

梅磨 う〜ん、そうでおじゃるな。「CGコレクション」も発売することだし……。みんなほしい？ 意見待つ！

記号の解説

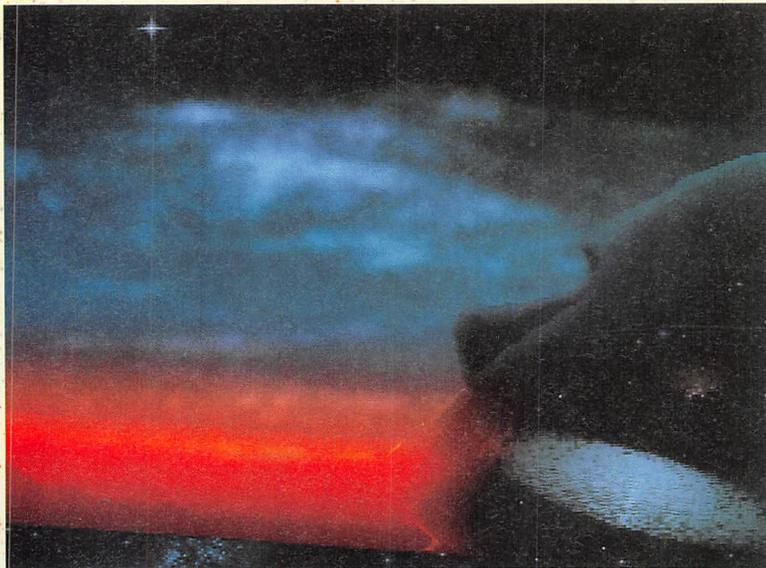
◎グラフィサウルス Pパナソニックシステムディスク F1ツールディスク DD倶楽部 自作ツール 他その他のツール

S5 SCREEN5 S6 SCREEN6 S7 SCREEN7 S8 SCREEN8 S12 SCREEN12 N INクレースモード

ハア:

大阪府/奥野寛(21歳)

S12



107 POINTS



構図の取り方がいい、色などすごい画力でおじゃる。遠近感のつけ方もよい。しかしここまになると、どうもこまかい部分が気になってしまうぞよ。まず、女の子の座っている部分が、竜のどの部分に乗っているのかあやふやであること。竜の鼻の部分からうわあごにかけてもへんで、角の立体感が出そこなっていることなどでおじゃる。梅でできれば手前の森と空はもう少し強い色のほうがよかったな。せっかく色の多いSCREEN8だし。Ⓚ

作者のコメント

ええと、この作品については、いいたいことがいろいろあるのですが……。いいわけいてしまいそうなのでやめておきます。タイトルは描いたあとから適当につけています。ちなみに今回のモチネタはわかりますよね？

埼玉県・迫章久



紅玉龍

埼玉県/迫章久(26歳)

S8

月に吠える

富山県/HOBBS(28歳)

S8



106 POINTS



今月は幻想的イラストCGが多い。これまた幻想的な作品で、けむりにひきこまれてしまったぞよ。でも、地球、オオカミ、けむり、体などがひとつの絵としてびまうようにまとまりにかけている。全体のバランスにもっと気をつければ不思議ワールドからぬげだせなくなるCGになったぞよ。梅 う〜ん、そうだな。きれいに描きすぎたため、迫力やインパクトが分散してしまった感じだ。この作品だったら、もう少しまとまったと思う。Ⓚ

作者のコメント

宇宙服など描いたこともない。写真を見てよくわからん。古今東西の宇宙服をモトに、テキトーにデザインしたので、あんまりこまかく見ないように。色などはパレットからひろって、画面のすみっこにグラデーションをつくり、新たなパレットとして使用している。真空を表すため、黒との境界はほかすまいと思ったが、やっぱりガザガザになるね、ちえつ。

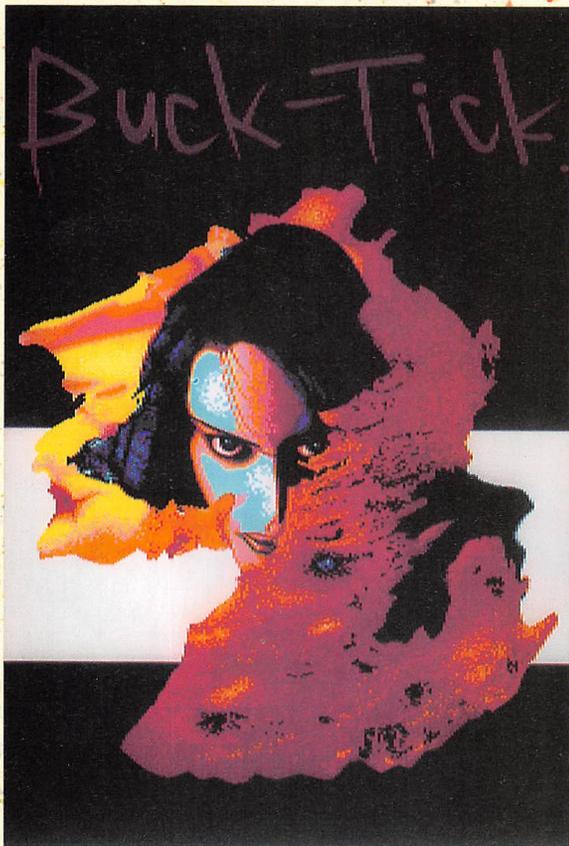
富山県・HOBBS



「PROFILE」埼玉県・川村宜央/CGでやる点描画。アイデアはとてもよいが、全体がさびしい。再挑戦を待つ。Ⓚ



「なんとなくレジスタンス」青森県・ささきたつや/キャラクタの魅力は大きい。ただ、いづれもどちがってなんか足りない感じだぜ!Ⓚ



99 POINTS デザインのセンスが光る…と思ったら、CDのジャケットなのねコレ。次回はこれをいかしてオリジナルを描いてきてね。㉗(構図17・色彩22・魅力20・背景19・表現力21)



辺境の獅子

埼玉県/迫章久(25歳)
⑥ S16

84 POINTS もう少し、カメラアングルを引いたほうがよかったです。㉓(構図17・色彩16・魅力19・背景15・表現力17)



神と迷い子

福島県/稲川千鶴(20歳)
⑥ S18

83 POINTS 絵から町中の音が聞こえてきそう。個人的に気になる絵です。㉔(構図15・色彩14・魅力18・背景18・表現力18)



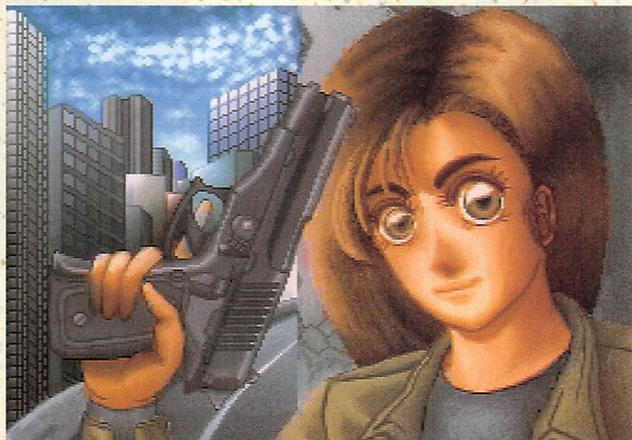
飛行船

青森県/SEIRIN(16歳)
⑥ S18

95 POINTS 人影や生き物など、もっと入れてみれば楽しくなると思う。無人のにぎやかさというのも、妙な雰囲気があるといいですね。㉕(構図20・色彩20・魅力19・背景17・表現力19)

銃が好き一

大阪府/E☆丁(19歳) ⑥ S12



91 POINTS 背景の空の感じはなかなかよい表現だじょーん。緊迫したシーンのようだけど、キャラクタが笑っているのがちょっとそぐわないにゃ。㉖(構図17・色彩21・魅力17・背景19・表現力17)

タイトルなし

鹿児島県/エスタリーナ(17歳) ⑥ S17



89 POINTS 女の子のキャラクタがかわいいぞよ。色の使い方も合格でおじゃる。背景に関するテクニックを身につければ、プロ並になるぞよ。㉗(構図16・色彩20・魅力19・背景15・表現力19)

おしかった作品



「OPEN YOUR EYES」大阪府・YAM/デッサン
はいいほうだ。あとはこまかく描いていけば
カンベキになるぞ。㉘



「世にも奇妙な露天風呂!!」大阪府・トナカイ
α/もっとたくさんキャラクタを入れて、
はなやかにだしてあげるといいぜ。㉙

MAY I HELP YOU?

鳥取県/午後の紅茶(16歳) G S7 IN

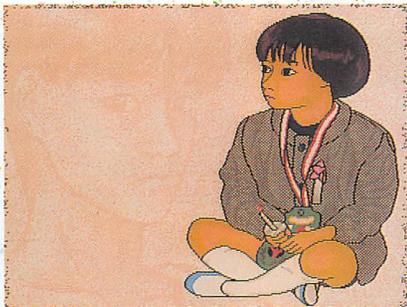


81
POINTS

技術力、表現力はかなりいいセンいってせ！これにキャラクタの魅力が加わればもっとうすいCGIになるはずだ！/ ファイトオー/ (C) (構図15・色彩18・魅力14・背景17・表現力17)

BOY

岡山県/大内孝之(16歳) G S7



81
POINTS

雰囲気はよいと思う。子供の位置をさげると、背景の男の人の顔を上に持っていくなど、子供の視線が男の人の顔の中心に来るようにしよう。(C) (構図15・色彩17・魅力20・背景12・表現力17)

JIMI HENDRIX

茨城県/NIGHTRAIN(17歳) G GEPD S7

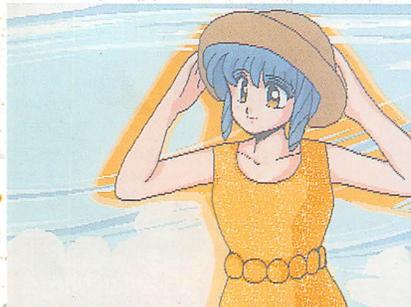


81
POINTS

ジミヘンがちょっとぶっちゃかっているけど、でもソウルはつたわっててくるような気がする(ぜんぜんちがう人だったりして)。(C) ??? (C) (構図16・色彩16・魅力18・背景15・表現力16)

野々川さん

長野県/ながの栄村帝国(17歳) G S7



80
POINTS

イラストとしてのまとめ方が足りないぞよ。この場合、左下などに文字を入れるなどしてみると画面全体が引きしまるのでおじゃる。(C) (構図16・色彩17・魅力16・背景14・表現力17)

組織の男

長野県/瓦屋竹左衛門(16歳) G SHANIME S5



80
POINTS

映画のシーンみたいにキャラクタの表情がきまってる。背景をぼやけた色などにすれば、手前のキャラクタが強調されてよかったと思います。(C) (構図16・色彩14・魅力17・背景17・表現力16)

FIGHT!

兵庫県/Good-Good-P(21歳) G S7



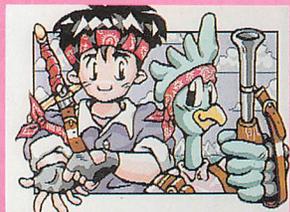
79
POINTS

高橋由美子の特徴をとらえていてうまいぜ！/ じょうずに描けていると思う。ただ、この作品は背景がない。背景はきちっと描こう！(C) (構図15・色彩17・魅力16・背景15・表現力16)

ファンキーKのTOPをもぎとれ!

今月は、100ポイントオーバーが5人もでて、合格ラインにいているのにスペース的に入らなかつた作品がある。点数的には60点~70点後半の人がほとんどで、この人たちは誌面にのるかたのらないかのせとぎわにいるわけだ。今月はそんな作品をここにのせてみたぞ。ここはいちおう採用者としてあつかわれるが、本来こ

の写真の大きさというのは、CGをのせるには小さすぎるサイズだ。やっぱり狙うなら上位を狙って大きく掲載されたほうがうれしいもの。今回ここについた諸君！ぜひ上位にいくんで、大きくのせてもらおうべし。今回は「ここを直せば〜」はお休みにした。1作品ごとにアドバイスをいれたので、見てほしいぞ。(C)



「少年と鳥」(C) 神奈川県・ジェルリンははじめ/空の色が青系の色でまとめてあれば、評価はあがった。全体的ににぎやかにすれば、イメージがよくなった。(総合75点)



「RULER」東京都・さかの/迫力はあってよい。ただ全体的に赤系の色が多すぎた。またその色自体も色味がきれいとはいえないぞ。(総合75点)



「BIG APPLE」岡山県・GUY/キャラクタに魅力ある作品だ。眠った才能を感じる。それが真実かどうかはキミの後の作品にかかっている！(総合77点)



「はるをかける少女」(C) 長野県・てんぶるゆっこ&中尾俊文/CGとしての表現はいい。ただ絵として見るとさみしいぞ。春らしさをもっと表現しよう。(総合75点)



「At Street of Spring」(C) 北海道・斗志郎/やさしさあふれる笑顔はいい表現だ。広がりを感じさせるようにするともっとよくなる。(総合73点)



「青空の下少女」(C) 青森県・ペンギン丸/キャラクタの表情やしぐさはよいが、わきのシワが適当のような感じた。本物を見ながらもっと勉強すべし。(総合72点)



「入学式」東京都・T, Y, S Notes/こういう平均的な絵はどこにでもあつて。自分の意志を伝える作品を描きたまえ。(C)



「若き日の砂かかげばあ」(C) 広島県・福新卯暁/背景がおちつかない。もうすこしおちついた色に変更してみるといいな。(C)

ぬりえ部門

梅麿 今月のぬりえ部門は、2月号で募集したお題の発表だぞよ。隔月刊になってしまったのでまとめて2か月分の発表をしたかったのじゃが、この2月号のお題だけでけっこういい作品

が目立っていたので今月はこれだけ。次回は3月号と4-5月号の発表を一気にするのでお楽しみに。そして、電話での質問もけっこうあったんだけど、ぬりえ部門のしめ切りのこと。と

りあえず、今月のお題のしめ切りは7月8日必着分まで受け付けるぞよ。いままで、1か月しかなかった期間も2か月あるわけだ。しかし、のんびりやっているとすぐしめ切りなんてきて

しまうのだ。発表は9月発売の10-11月号になるぞよ。さて、今月のぬりえ部門だが、上位3位は以下の通りの結果になったぞよ。なかにはおもしろい作品もあったぞよ。

ベルシア 波斯の王子

兵庫県/ぱっぶ次郎長(18歳) G S7

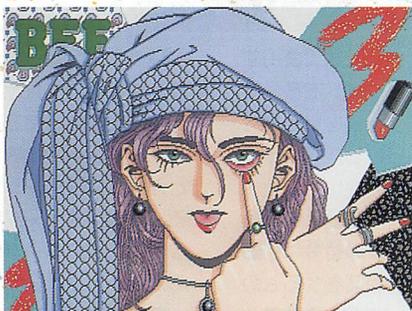


イチ
オシ

はっきりいってこの作品はうまいぞよ。ターバンの柄といい、バックといいすごい!「波斯」と書いて、「ベルシア」と読むなんて知らなかった。

I can't be.

千葉県/Sugi(22歳) G S7



ニ
オシ

色バランスがとてもよい。人物の影とターバンの影をもっとつければもっとハッキリした感じにしたかったぞよ。ぜひやってみてくれ。

ロープを引くとワナが一

東京都/意識下広告(15歳) G S7

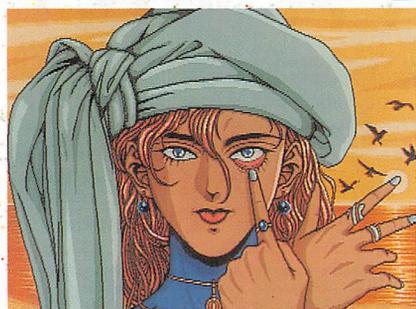


サン
オシ

背景を描けばもっとよくなったぞよ。マロは描かなかったでおじゃるが……。影のぬりかたがかわっていてもよろいぞよ。

夕日だべー

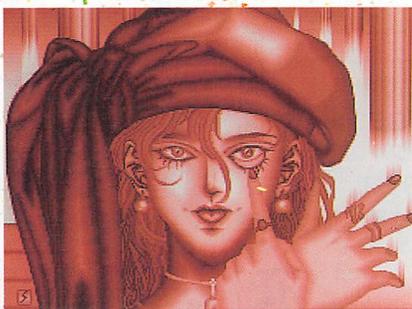
鹿児島県/Mr.モノマネ(18歳) G S7



さすが、夕日はうまいでおじゃるな。カモメがいい味だしているぞよ。残念なところは、ターバンの柄がなかった点でおじゃるな。この背景にあった柄を考えてくれ。

迷宮物語

東京都/雷大臣(18歳) G S12



さすがYJKって感じだぞよ。しかし、なんでもかんでもグラデーションを入れるのは、よくないぬりかただぞよ。ほかす所とほかさない所を考えてからぬってくれ。

全身タイツ男

大阪府/E☆T(19歳) G S7



背景の透けた処理はすごいぞよ。これは、1ドットあきに描いてあるでおじゃる。ターバンのほかしもうすごいぞよ。だが、どうして肌だけほかさないでおじゃるう? もったいない。

四条驛駅から5分、栄通り商店街

大阪府/藤本直也(19歳) G S7



むむ、ハナクソほっとる。きたないやつだ。作者いわく、このMSX・FANを持って、作者の父の経営する洋服屋「ビノキオ」という店にきたら値引きしてくれるそうだ。ほんとかな?

ぬりえ部門用お題CGを読みこむには?

●グラフサウルスの場合

グラフサウルスでお題のCGを読みこむには、ロードのセットをBASICにあわせてからロードします。ディスクウィンドウ内でロードするモードを[BSV]にします。あとは、「ODAI-67.SC7」というファイルをさがし出せば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でください。詳しくはグラフサウルスのマニュアルをご覧ください。



●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に合わせてからロードします。セットアップメニューでロードセットを選び、BASICを選択してから、ふつうにロードすればOKです。ぬりおわってからセーブするときは、セットを必ずG-EDITORにもどしてからセーブしてください。詳しくはF1ツールディスクのマニュアルをご覧ください。



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

紙芝居と動画教室

今月の
POINT

SETPAGEと
COPY~で
アニメーション♡

新教室になったの2時限目は、プログラミング方法の基本を教えるよ。
今回の授業で出てくるBASIC命令は大きく2つ。この2つさえ覚えてしまえば、それだけでアニメさせることができちゃうんだ。



マイクローキャビン

中津 泰彦

講師プロフィール

株式会社マイクローキャビン、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、次々と手掛けのプログラマ&ゲームデザイナー。また、ときどきほかのMSX作品を手伝っている。MSXにはなじみ深い人でもある。

キミはこの楽屋で待機せよ(SET PAGE)

こんにちは、中津です。今月は、BASICでじっさいどのように紙芝居させるかを中心にお教えします。

そして、なんと/ キャビンオリジナルのグラフィック付きでサンプルプログラムをつけてみました。と〜ぜん、グラフィッカーはフレイ=末永大先生なのだ。大感謝!

と、いうことで、さっそく授業に入りましょう。

まず、BASICでプログラムする場合は、SCREENモードの設定から始めます。書式は、**SCREEN** スクリーンモード番号

書き方は、SCREEN5といった感じにそのまま書きます。この命令は、SCREENの

後ろにこれから紙芝居で使用するSCREENモードを番号で設定するのです。まあ紙芝居だからSCREEN5がベストでしょう(前号参照)。

次にSETPAGEという命令を使います。この命令は、画面ページの切りかえをするものです。例えば、前号の授業で、SCREEN5は表示画面1つと絵をしまっておく楽屋3つで、全部で4ページの絵をVRAMは記憶してくれるといったよね。この4つのページは、そのまま数字で0, 1, 2, 3と部屋番号みたいなものがついているんだ。そこで書式をかくよ。

SET PAGE 表示ページ、書きこみページ

書き方は、**SET PAGE** 0, 1のように書きます。

んじゃ説明。表示ページとは、じっさい画面に表示されるページののこと。ここに0と入れれば0ページが画面に表示され、2と入れれば2ページが表示される。一般に0ページを表示用にして、あとのページは楽屋にする人が多いかな。

書きこみページとは、これか

ら読みこむグラフィックはこのページに入って待機しなさいという意味と思ってね。本当はこのあとBLOADでグラフィックデータを読みこませるわけ。1と書いておけば読みこむグラフィックは1ページ目に入り、2と書けば2ページ目に入る約束になっているよ。

例

表示ページ、書きこみページ

SET PAGE 0, 1

訳: ページ0を表示中に、ページ1を描く

SETPAGEは、ページの切りかえの命令です。SETPAGEの後にいれる数字は、表示ページ、書きこみページを数字で入れます。上の例文ですと、画面にページ0を表示しておいて、その間にページ1を描きこむという指定をしていることになります。

AFTER SCHOOL

紙芝居倶楽部 ~今月の投稿作品より~

最近、ちょっと投稿がふえてきたのでうれしい中津です。ふえたといってもちょっとだけです、ちょっとだけ。これからもドンドンふえるように、みんなの投稿をお待ちしています。

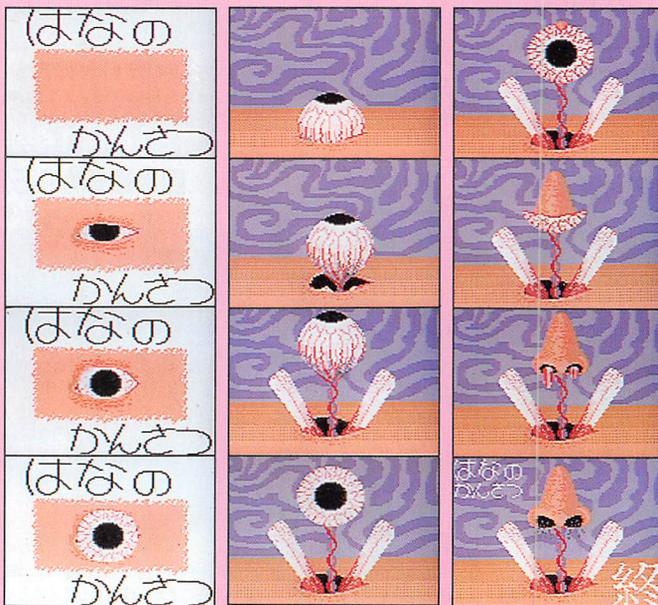
さて今月の投稿作品からは、FS-A1TF作『はなのかんさつ』を選びました。僕ははじめ、花の開花の瞬間を予想していたのですが、花が鼻だったのには裏切られ、思わず力がぬけちゃいました。使用したツールはSIANIMEだそうです。SCREEN5ですね。プログラムを見るとわかりますが、この作品はオールBASICで、今日の授業でやったCOPY~を使ったやり方ですので、参考してみてくださいね。

作者より一言

初めての投稿で、どうなることかと思いましたが採用されてとてもうれしいです。さてこのプログラムは単純ルーチンなので自分でも気に入っています。それにスプライトを使い、ページ0にもいろいろ見えない所使っています。ヒマな人は読みこんで見てください。動きはできるだけなめらかにとりましたが、後半は少しザツです。最後に、太田君、伊藤君、元気ですか? 福井でもがんばるよー。 福井県/FS-A1TF(14歳)

「はなのかんさつ」

SCREEN5・4分の1画面サイズ
福井県・FS-A1TF(14歳)



ささ、出番ですよお(COPY~)

ここでは紙芝居によく使うBAS I C命令の解説をしているので、ちょっとムズかしいです。じっさいどのようにプログラムに入れるのかは、下のサンプルのカコミを見てください。では、次の解説に入りましょう。

アニメはちょっとずつちがった絵を連続で表示させて動きをみせるもの。ちょっとずつちがう絵は描けるけど、どうやって表示させたらいいのかわからない人が多いんじゃないかな？

ズバリ、表示するときは楽屋(裏ページ)から舞台(表示画面)へグラフィックを持ってくればいいのです。これを行うBAS I C命令がCOPY命令。この書き方は、

COPY 転送元座標, 転送元ページ TO 転送先座標, 転送先ページ
という書き方をします(右の例も見てね)。

この命令は、表示画面に持ってくる絵をすべて座標で指定しています。座標はグラフィックツールのスモールルーペとかにでてる座標とまったくいっし

よ。そのままです。さてそのなかで注意をひとつ。転送元座標の指定で、絵のデータの左上と右下の座標を指定する必要があります。持ってくる絵の大きさを指定しないといけませんからね。

下の例を見てください。まず転送元座標のカッコで囲まれた

部分ですがこれは(左上のX, 左上のY)-(右下のX, 右下のY)という意味です。

転送先座標は表示画面の表示位置指定です。画面のまん中あたりに表示するのがいいでしょう。座標の指定がしてあるカッコがひとつしかありませんが、これは左上の座標だけでいいの

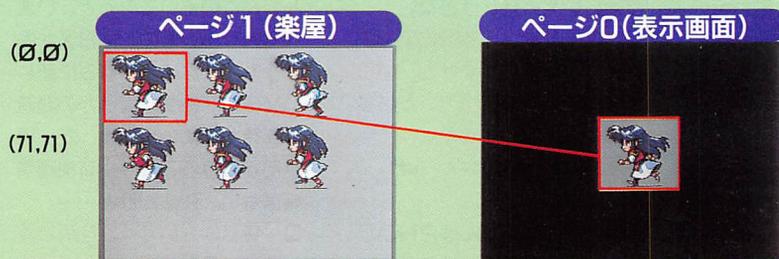
です。だって転送元の指定で、絵の大きさはすでに決まっていますからね。

あっ、ちなみに転送する絵はすべて四角で囲まれた絵です。丸くくりぬいて表示するなんて特殊なことではできませんよ。まあ、例の訳を見たほうが早くわかるかな？

例

転送元座標 転送元ページ 転送先座標 転送先ページ
COPY(0,0)-(71,71),1 TO(97,70),0

訳: ページ1の中にある、座標0,0から71,71までの四角く囲った部分を、ページ0上の座標97,70に表示しなさい



COPY~はいろいろな使われ方がありますが、この場合はグラフィックの転送をしている命令です。例文と訳の座標をよくてらし合わせて見てください。これを座標をかえていちいち指定すれば、アニメができるわけです。

フレイのサンプルで、実際の組み方を学ぼう

ではサンプルプログラムで、プログラムの書き方を見ましょう。
10 SCREEN 5:COLOR 15:1,1
20 SET PAGE 0:0:CLS
30 SET PAGE 0:1
40 BLOAD"fl1.gae".s
50 COLOR=RESTORE
60 COPY (0,0)-(71,71),1 TO (97,70),0
70 FOR I=0 TO 50:NEXT
80 COPY (72,0)-(143,71),1 TO (97,70),0
90 FOR I=0 TO 50:NEXT
100 COPY (144,0)-(215,71),1 TO (97,70),0
110 FOR I=0 TO 50:NEXT
120 COPY (0,72)-(71,143),1 TO (97,70),0
130 FOR I=0 TO 50:NEXT
140 COPY (72,72)-(143,143),1 TO (97,70),0
150 FOR I=0 TO 50:NEXT
160 COPY (144,72)-(215,143),1 TO (97,70),0
170 FOR I=0 TO 50:NEXT
180 GOTO 60

30 画面はページ0を表示。行40で読むグラフィックデータをページ1に入れろと設定しています。
40 グラフィックデータ読みこみ。読みこんだグラフィックは行30で指定した書きこみページ(ページ1)に転送されるので、まだ見えないはずですね。

50 読みこんだグラフィックのカラーパレットをセット。
60 さて、ここからページ1に入っている絵をページ0(表示画面)に転送。座標の指定は上の例を参照してね。これは、6つあるフレイのアニメパターンが一番左上の絵を表示させています。
70 ここはウエイト

(待ち時間)のコントロールに使っています。これを入れないと、表示した次の瞬間には次の絵が出てしまうので速すぎて何が何だかわからなくなってしまいます。ちなみに50という数字を大きくするほど待ち時間が長くなります。
80~170 転送作業を1パターンずついちいちやっています。
180 行60にもどって永遠にフレイを走らせているわけです。



フレイがひたすらベタベタ走ります。今回はここから転ばせてみようかな？

質問、投稿 どんどんください

いかがでした? SETPAGEとCOPY~さえ覚えてしまえば、かんたんなアニメーションなら作れるようになります。けっこう座標指定がめんどうくさいかもしれませんが、これがMSXでアニメーションさせるいちばん楽な方法です。また、今回のサンプルプログラムはひじょうに短く、もっともかんたんな例です。たとえばフレイの絵の部分で自分で描きかえて、このプログラムを走らせてもいいわけです。いろいろやってみて理解を深めてください。

みなさん、ぜひこのプログラムを参考に、アニメに挑戦してみてください。キミの学習結果を待ってるぞ! じゃ、またねー。(中津)

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 / MSXの行方は?



最近の傾向として、新しいMSXユーザーからの質問の八ガキが多い。ちょっと前にここで取り上げたことや、他の機種のことを教えて、というものもある。MSXはいまやパナソニック

のGTだけになっちゃったのね。ソフトにしたって、ショップでみかけたら買っておかないと、もう2度と買えないし、さびしい限りだ。とはいってもMSXの知りたいことはいっぱい。

Q 拡張スロットについて詳しく教えてください。購入方法や種類なども。

(島根県邑智郡・植田章くん・18才)

A いまは売っていない。

おおむかしに日本エレクトロニクスという会社から「スロット拡張機(EX-4)」という名で2万9800円で発売されていた。2スロットのMSXを4スロットにしようというもの。編集部記憶では、いまから4年ぐらい前まではなんと秋葉原のなかでも特殊なところで、ほんのときたま見かけることはあった。だが、今見つけるのはまずどう考えても無理としかいいようがない。

Q インタレースモードのゲームを知っていますが、字や絵が揺れて見えにくいのでしょうか。もしきれいに見えるのなら、なぜほかのソフトハウスはインタレースモードでゲームを作らないのでしょうか。また、どうしたらインタレースモードで字や絵が揺れなくなるのでしょうか。

(愛知県稲垣郡・鈴木智博くん・15才)

A インタレースは揺れて見にくく、疲れるもの。

キミのいうとおり、インタレースは見にくい。画面は揺れてチラチラする。たまに見れば、きめが細かくて意外にきれいじゃないか、と思うのだが、長い時間見つめているとつらい。だから、ほとんどのソフトハウスはこのモードを使わない。絵を

遠目でじっくり見るというような、あえてそのきめの細かさの特徴にしたいときに使っている程度である。やっぱりインタレースはふつうにはむかない。

ちなみに某社がこのモードを使ってワープロソフトを開発した。字が細かく表示されるのは画期的だったのだが……。いまだからいえる話だけだね。

Q STでPC-9801とデータ交換をしたいんですけど、MSXのディスク2DDで、だいたいぶなのでしょうか。

(兵庫県洲本市・河野龍二くん・16才)

A だいたいぶ。

PC-98はふだんは2HDだし、MSXの2DDはそうではないので、不安になってもしかたがないよね。でも、98のディスクドライブは2モード対応といっているんで、だいたいぶ(一部機種をのぞく)。あえて忠告しておく、98のデータをMSXにもっていくには、98側でのフォーマットを、2DDの9セクタフォーマットをしておくのだ。

Q ぼくはこれからMSXを買おうと思っています。MSXについて全然わからないので、どんな機種を買ったらいいのか教えてください。また、テレビはどんなものを使ったらいいのでしょうか。

(静岡県浜松市・松岡真輔くん・14才)

A MSXは、パナソニックのFS-A1GT(標準価格9万9800円)。テレビはS映像がビテ

オ入力のあるものなら何でも可。

初めてに限らず、買い換えようと思っている人も、この頃MSXがショップから姿を消しつつあることに気づいていることだろう。これからどんどん買にくくなると思われるので、迷わずGTを買うことをおすすめする。また、中古ショップもたんなんにのぞいてみると、いまなら掘り出しもののMSXがあるかもしれない。ちなみに新しいMSXを待つかどうかの問題は、待たずにいま買う、だ。編集部が知りうる限り、新機種情報は無い。残念だけど……。

Q 貴誌において、「S社のごく一部のMSXでFM音源が故障する」という報告があります。これはソニーでしょうか、サンヨーでしょうか。私のソニーHB-F1XDJも、10分ぐらい遊んでいると、音が割れてしまい、とても聞かれないのです。真相を教えてください。

(埼玉県南埼玉郡・岩崎望登くん・?才)

A 編集部がそのときいていたのは「ソ」のほう。

FM音源は、MSXの規格ではなく、オプションであったために、各社で仕様バラバラなのが実情。音のバランスやその他すべてにおいて決まりがない。でも、ユーザー側からすれば、共通の仕様にしかならないから、なんとかしてほしいよね。

話はちょっとわき道にそれるが「サ」のほうは音のバランスが

わるいという点では、パナソニックのもの比べるといまいちなのは確か。それはパナソニックの商品規定がきびしいからなのだ。もし、低価格で商品売ろうとしたら、部品の安いものを使うしかない。そういう部品は、パナソニックのチェック機関ではじかれてしまう。だから、おおよざばない方だけ、「サ」の商品はショップでは意外に安く買って、パナソニックのはいまいち安くならないのはそういう理由である。

昔、某社のMSXにあったスピコンがパナソニックの製品がないのも、編集部で瞬時停電が起こったときに平気だった機種がパナソニックの製品だったのも、みんな同じ理由だ。

では、お尋ねのソニーの場合はどうかというと、確かにXDJのFM音源の故障の話はよく聞く。でも欠陥商品というわきがあるがそれはいいすぎ。ソニーの社内規定のなかには、きちんとした規定が整備されていて、欠陥ならきちんと公表する。そこで、XDJの修理だが、いちばん早い方法はソニーのサービスステーションに持っていくこと。大きなショップでもいいが、結局サービスステーションに回されるので、持ちこみが早い。金額は約7000円だ。この修理の金額は、各ショップやサービスステーションに若干の違いがある。故障のぐあいによるのだそうだ。

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便りください。
〒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「GTフォーラム」係

ファンダム

最近、レベルが上がったとか下がったとか、人によってファンダムの印象や評価はバラバラだ。それも当然、ファンダムとは、個々のユニークな作品がたまたま集合している「場所」にすぎないのだ。

D部門シューティング3本を含む13本+ひさびさ大型ツール!

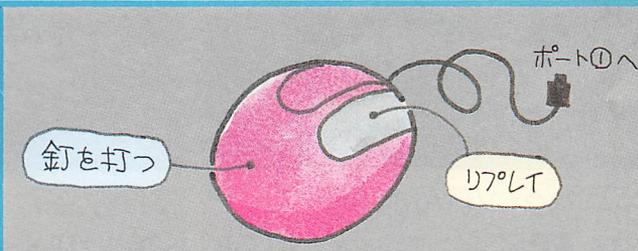
P 町内釘打ち大会.....25/48	P MOHLISAN.....32/61
P L-FIGHT.....26/49	P O・D・F・S VIGOR.....33/61
P 31.....26/58	P RECTANS.....34/59
P 数字の心.....27/50	P 超機能モニタLORD(ツール!).....62
P 1スクリーンルーベ.....27/50	● ファンダムスクラム.....36
P 波乗り娘.....28/54	● マシン語の気持ち.....39
P Sings of rain.....28/55	● スーパービギナーズ講座.....44
P SPLATTER LAKE.....29/61	● アル甲6.....46
P ぶらんこだいすき!!.....30/51	※Pはプログラムです。「あしたは晴れだ!」はFFBに引越しました。
P 世紀末FLY BATTLER弥七.....31/61	



手応えがリアルな釘打ちシミュレータ 町内釘打ち大会

MSX2/2+ VRAM64K
by Izochi

※ターボRは標準モードで
▶解説は48ページ



今日は町内会主催の釘打ち大会。青空の下で1本の釘めがけ、会心の一撃をくらわそう。さあ、八百屋のだんなも酒屋のおかみもここに集まれ! なお賞品は、豪華3本立て包丁セットでございます。

というのは、作者が書いてくれたストーリーのまんまだが、

いかにもそういう大会がありそうで、同時に絶対なさそう。リアリティとバカバカしさの微妙なバランスがなんだかじょうず。

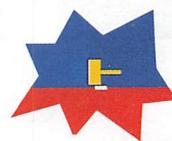
■遊び方

最初、画面に表示される「READY.....」が「FIGHT!」に変わったらスタート。マウスでトンカチを操作して、画面中央

に用意された釘の頭をガンガン打っていく。頭まで釘を打ちこんだら、「NEXT」と表示されて新しい釘が用意される。ぜんぶで3本打ちこみおわるとかかったタイムを表示してゲームオーバー。

トンカチをより高いところから、より速くふりおろせば、釘

はより深く打ちこまれるようになってるので、納得のいく手応えがある。なるべく負けずらいの友だちを連れてきて、大騒ぎしてほしい。(コ)



③釘の先端まで打ちこむとじつに気持ちがいい。この作品はそのへんの表現に工夫がある



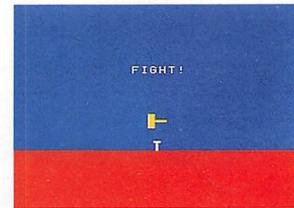
①釘打ちスタート!



②トンカチを高く上げて



③ガンッ。釘は打ちこまれていく



④どんどん打ちこんでいく

「ターボRユーザーの方へ」※ターボRは標準モードでと書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。D・O・Sフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキー)は不可を押しながら起動すると、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しています。

降レーザー確率100%。迎撃を忘れずに

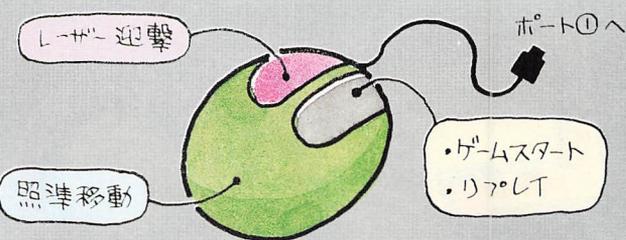
L-FIGHT エルファイト

MSX2/2+ VRAM128K

*ターボ日は標準モードで

by Mania'C

▶ 解説は49ページ



このゲーム、作者のMania'Cは映画「ターミネーター2」のなかで見かけたゲームを参考にしたそうだ。その参考にされたゲームとは、おそらく80年頃アーケードゲームとして人気を集めた「ミサイルコマンド」だろう。降り注ぐ大陸間弾道ミサイルを

地上基地から迎撃する、トラックボール操作のゲームで、わたしの大好きなゲームだった。それをマウス操作にして、もっとシンプルにし、MSXで遊べるようにしたのがこの作品というわけだ。

ゲームスタートすると画面の

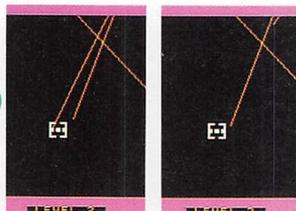
上から3つのレーザーがあらわれる。キミはレーザーが地上に落ちないようにディフェンスしなくてはならない。レーザーは画面の左右に着くか、レーザーの先端付近に照準を合わせて迎撃すれば消える。迎撃しても、あとからあとからレーザーは降

ってくるが、9つのレーザーを迎撃すればクリアとなり、レベルアップ。レベルが上がるとレーザーの落下速度も速くなり、むずかしさが加速していくぞ。レーザーが地上に到着するとゲームオーバーだ。

(右)



①レベル1からゲームスタート。画面の上からレーザーが降り注いでくる



②レーザーの先端付近に照準を合わせて迎撃。レベル2ならまだまだ余裕で遊べる



③レベル5。そろそろいそがしくなってきた。地上ギリギリで防御ラインを張る



④レベル6。垂直に降下してきたレーザーを迎撃できず、あえなくゲームオーバー

ひたすらよける超ムズアクションゲーム

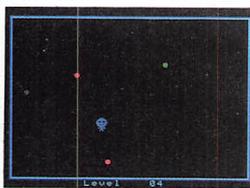
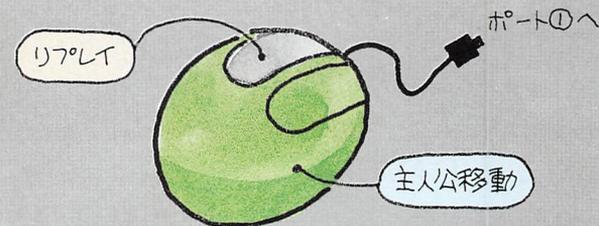
31

MSX2/2+ VRAM64K

*ターボ日は標準モードで

by AFC

▶ 解説は58ページ



①まだまだカルイゼ/ヒョイ/ヒョイ!



②おおい、ちょっと弾のスピードが速いって!



③ちえっ! 当たっちゃまったい……超ムズだぜ

マウスで主人公を操作して、画面を縦横無尽に飛びかう弾を、ひたすらよけ続けるアクションゲームだ。RUNすると画面に、愛嬌のあるウーパルーパーみみたいなキャラが出現する。これがプレイヤーの操作する主人公だ。ゲームスタートと同時に画面の左上から弾が現れるので、

弾に当たらないよう、うまくよけ続けよう。一定時間よけ続けるとレベルが上がり弾がひとつずつ増えていくのでだんだん難しくなっていくぞ。またスコアは主人公が止まっているときにしか加算されないのでハイレベル&ハイスコアをねらう猛者はいかに動かずに弾をよけられる

か研究を重ねるべし。「成せばなる」。過去の多くの偉人たちも、このことばを胸に成功を重ねてきた。編集部ではレベルは21が最高だった。さあ、キミは31をめざせ/ (が)

よけ方で性格が分かるんですか?



真ん中ヨケヨケタイプ

きっと正直者なのでしょう。もう少し頭を柔軟にする努力を。世の悪人があなたを狙っています。



壁へバリツキタイプ

ちょっと変わったことが大好きなアナタ。好奇心旺盛なのは結構ですが、ハメをはずさないように



スミッコ大好きタイプ

よくヒトから協調性がないっていわれませんか? ひとりもいいですが、人付き合いも大切ですよ

消え去ったあとにただよう数字の心

数字の心

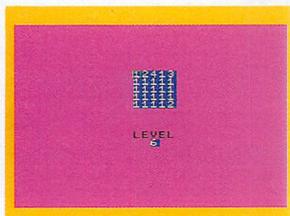
MSX MSX2/2+RAM8K

by 田村太

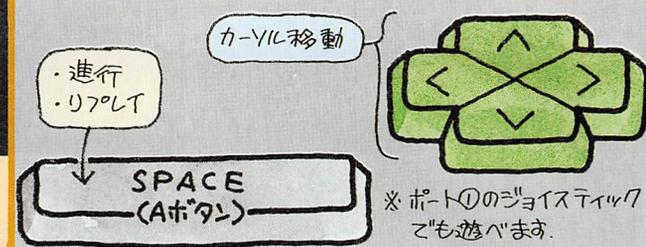
▶解説は50ページ

血の気が多いアクションゲームが全盛のご時世、ボタンの連打や高度なスティック操作でマメができるほどはまっているヒトも多いことでしょう。しばしその手を休めて、今回ご紹介する、少し知的なパズルゲームにはまってみませんか？ あ、そうですか！ では遊び方を説明いたしましょう。RUNさせますと、画面の中央部分に1、2のような数字が表示されます。いいですか？ はい、では次に左上にある緑色の四角に注目してください。これがあなたが操作するカーソルです。カーソルはカーソルキーまたはジョイス

ティックによって上下左右に移動します。カーソルがどれだけ移動するかは、カーソルがあった場所の数値に左右されます。つまり「3」の上にカーソルがあったなら、間をふたつ飛ばし、3つ先にカーソルは移動し、元あった数字は消えるのです。最



④全12レベル、すべてクリアするのは至難のわざ。解法はひとつじゃないぞ！



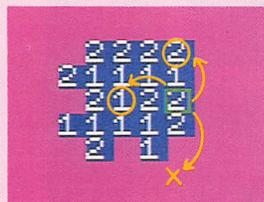
終的に画面上からすべての数字を消すことができれば、めでたくレベルクリア。また、数字の

ないところへカーソルを移動させてしまうと……そう、ゲームオーバーです。(ガ)

ちょっと待て 急いだジャンプは はまりのもと

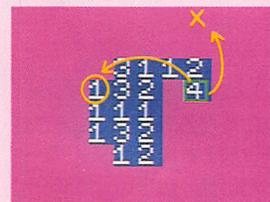
(字余り)

例①



④レベル8の途中経過。ピョン、ピョンと軽快にとばしているけど、キミならここからどこにいく？ とぶ前に将棋のように先の先まで読もう。正解は上だ

例②



④おおづめのレベル1。カーソルの左に数字がないが、ちゃんと到達点に数字があれば移動できる。これは超基本のルールだ、しっかり習得しよう

1画面で再現した、宝探しゲーム

1スクリーンルーペ

MSX MSX2/2+RAM8K

by KEySiDE

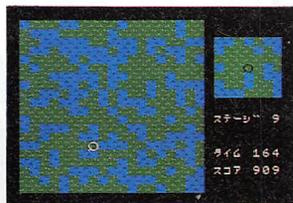
※ターボRは標準モードで

▶解説は50ページ

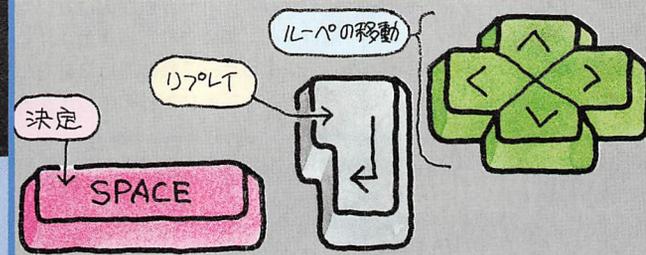
大事な物を落としたことに気づいたとき、キミはどうする？ 当然、青ざめた顔で血まなこになって探すはず。苦勞のすえ、探し物が見つかったときのうれしさは格別なものだ。このゲームはそんな探し物を見つけるときのドキドキハラハラを実感することができるのだ。

プレイヤーの目的は制限時間内にフィールドのどこかに隠れている探し物を、カーソルキーでルーペを動かして見つけたことだ。探し物のある場所は右上の部分マップに黒ルーペで示されるので、フィールドの地形をしっかりと覚えよう。残りタイム

がスコアに加算されていくので、すばやく全体マップ上の白ルーペを動かして、ここぞと思う場所でスペースキーを押そう。そこが部分マップの黒ルーペの示す場所と一致していれば、探し物を見つけたことになり、1ステージクリアとなる。(ガ)



④タイムが0になると強制的にスペースキーを押したことになります。落ちつきながらもスピード重視！ 探せ！ 探せ！



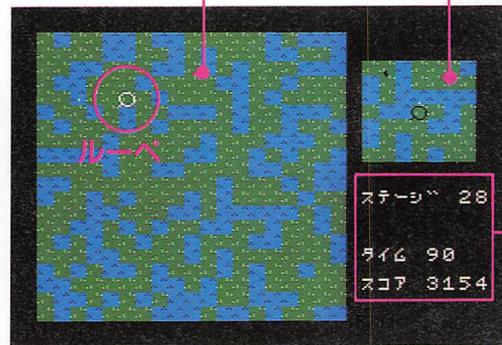
●画面の説明

全体マップウインドウ

フィールド全体が表示されるマップ。このフィールドのどこかに探し物がかくされている。プレイごとに地形は変化する。

部分マップウインドウ

探し物が隠れている場所の周辺を、部分的に表示するマップ。黒ルーペは探し物の場所を示す。



ステージ・タイム・スコア
ステージ数、残りタイム、スコアの表示。すばやく見つけければ高得点。

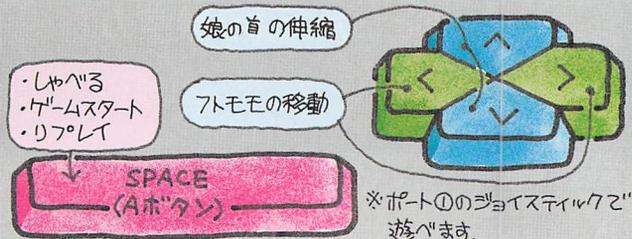
イメージキャラは飯島愛できまり 波乗り娘

MSX MSX2/2+ RAM32K

※ターボRは標準モードで

by きうちヤスシ

▶解説は54ページ



ある話によると、いまトレンドの最先端は女子高生なのだそう。ほんのたわいもない噂も彼女たちが口コミという特技を駆使すると、いつのまにか流行になってしまうらしい。今回紹介する「波乗り娘」はこの社会現象を見事にシミュレートしたといえるだろう。

プレイヤーの目的は、たわいもないただの噂を流行にまでおしあげることにある。フトモモを左右に動かし、15人のボディコンギャルから1人を選択。首を上下に伸縮させて、落下する噂の近くに顔をあわせてしゃべると(以下これを「口にする」という)、噂を跳ねかえす。噂はマイナーであるほど、口にしたときに高くはね上がるのは、注目度が高いということなのである。噂を下に落としてしまうとゲ

彼女たちをとりまく情報とその傾向

流行

情報のなかでもっとも注目されている部分。ここに噂がふれると高得点。

情報

外壁は情報をあらわす。娘たちはあらゆる情報に囲まれている。

常識
噂の位置
マイナー

娘 首は上下に伸縮自在。ろくろくびのようで、少し不気味。

フトモモ いわゆるカーソル。これで娘を選択。

現したとのこと。こうしてみるとこれはゲームの名をかりた社会風刺という気がしなくもない。(シゲル)

③噂を口にした瞬間。娘たちは噂のある方向に勝手に顔を向ける

雨しぐれ傘もささずに友の道 Sings of rain

シングズ・オブ・レイン

MSX2/2+ VRAM128K

※ターボRは標準モードで

by 村本勝俊

▶解説は55ページ



6月といえば梅雨。雨つづきのジメジメしたイヤな日が続くけど、そんなときはちょっと腰を落ちつけて、こんなゲームにひたってみるのもいいかも。

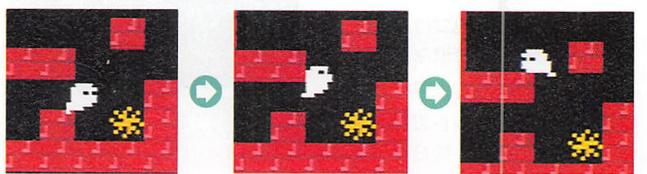
いってきまーす



まず1(=キーボード)、2(=ポート1のジョイスティック)、3(=ポート2のジョイスティック)のどれでプレイするかを聞いてくるので、数値を入力。ちょっとしたストーリーデモのあとにゲームスタートだ。

プレイヤーの操作するまさおくんは左右に移動、段差のある高いところはスペースキーでジャンプ。画面右端にあるくぼんだ場所に行くとステージクリア

このテクニックをマスターしよう

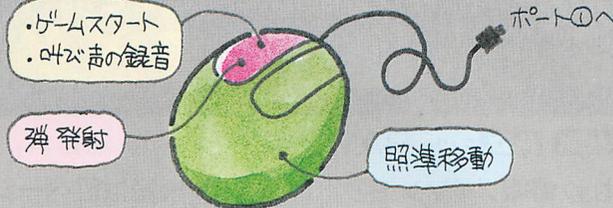


血沸き肉踊る惨劇シューティング SPLATTER LAKE スプラッターレイク

MSX 専用

by 宮部龍彦 (MSW)

▶ 解説は61ページ



今までにもマウスシューティングはあったが、これほどにアブナイ快感をおぼえてしまったゲームは初めてだ。キミもこの深みにハマろうではないか。

まずは叫び声を録音(詳しくは下記)。しばらく待つとタイトルが表示される。

ゲームを始まると、画面(湖)のいたるところから敵が出ては

引っこむので、照準を合わせてマシンガンを何発もうちこもう。昇天させると、はじめに録音したイカす断末魔とともに得点が入る。ただし、サングラスをかけた仲間(隊長)に1発でも当ててしまうか、TIMEと弾数(弾数は表示されていない)のどちらかゼロになるとゲームオーバーだ。(シゲル)

あびきょうかんじごくえす 阿鼻叫喚地獄絵図



MSXに断末魔をシャウト

録音は、「マウスの左をクリックしながらPCMマイクに叫ぶ」、これを敵と隊長のふんで2回行う。敵の録音時間は、隊長に比べてやや短めなのでひといきに叫ぶといい。好きな彼女の名前を叫ぶというのもおもしろいかも。



のりこ〜ッ!!



Ⓞ危ぶまれていた卒業も決まり、ウキウキ気分のがまこ、いとしの編集長の名を呼ぶの図

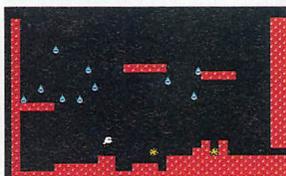
▼となる。全12ステージ。

上から降ってくる大つぶの雨や途中のとげにあたるとミスとなり、CHANCEを1つ失う。また制限時間内にクリアできなくてもやはりミス。イジワルなステージでは、いったん落ちてしまうと二度とのぼれない場所もあり、こんなときはF1キーを押してギブアップするしかない(当然これもミス)。

CHANCEがゼロになるとゲームオーバー。ただし、ゲームオーバー画面でカーソルの上を押しながらスペースキーを押すと、1つ前のステージからコンティニューができる。これを利用して、めげずにプレイすればいつかはエンディングが見られるだろう。(シゲル)

えっちらおっちらゴールを目指せ!

STAGE 1



Ⓞ最初はむずかしいところはない。さささとクリアしてしまおう

STAGE 3



Ⓞ最初のハマリステージ。このくぼみに落ちたらギブアップしかない

STAGE 4



Ⓞステージ最初の落ちる通路は、右を押してばなしてOK

STAGE 7



Ⓞ上をいっても右に進んでもクリアできる。どっちがかんたんかな?

STAGE 10



Ⓞジャンプテクニックが必要なステージ。あせらずにいこう

STAGE 11



Ⓞ最初の落とし穴がきびしい。見切りがかんじんだ

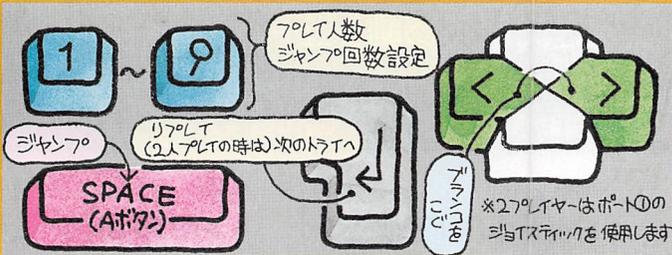
ブランコに乗って明日に向かって飛べ! ぶらんこだいすき!!

MSX MSX2/2+ RAM16K

※ターボ日は標準モードで

by 情報ノイマン'93

▶ 解説は51ページ



子供の頃、ブランコといえば大好きなものベスト30ぐらいにはランキングされていた。そんなあの頃のブランコの楽しさを思い出させてくれるのが、このブランコアクションゲームだ。

RUNすると「PLAYER S(1-2)?」とプレイモードを聞いてくるので、1人プレイなら1、対戦プレイなら2を入力。対戦プレイを選んだら次に「REPEAT(1-9)?」と聞いてくるので、飛ぶ回数を設定しよう。

■2人对戦プレイを楽しむ

実際のブランコでもそうだが、このゲームでも対戦で遊ぶほうがおもしろい。対戦プレイではプレイヤー1は水色、プレイヤー2は赤色のキャラクタ。キャラクタが左(前)に移動しているときはカーソルキーの右、右(後)に移動しているときはカーソルキーの左を入力してブランコを“こぐ”のだ。こぐ動作に応じてキャラクタも足を伸ばした

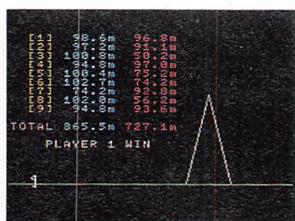
り、曲げたりしてくれるが、なんにもしないでポーズとしているポーズのままだとブランコの振りは小さくなる。また、正常にこぐ操作の逆(右に移動しているときにカーソルキーの右を押すなど)をするとさらに振りも小さくなる。

いよいよブランコの振りが大きくなったらタイミングをみはからってジャンプ。ジャンプするとき注意したいのがブランコのスピードで、あまりスピードをつけすぎると、BEEP音が鳴りスピードが落とされてしまう。その直後にジャンプしてしまったりすると当然、飛距離はのびないぞ。

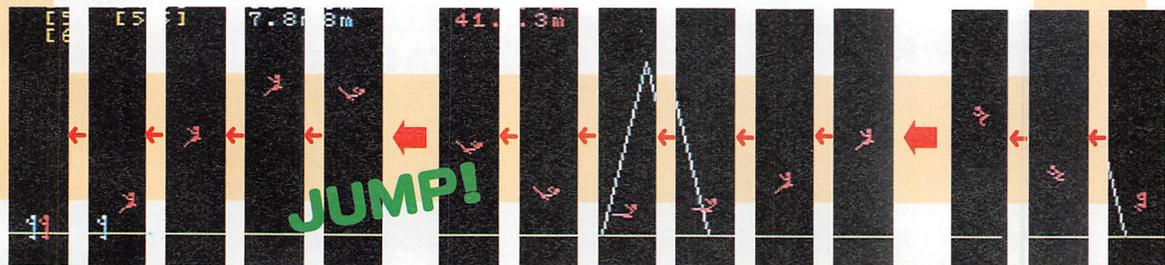
対戦プレイの勝敗は先に設定した飛ぶ回数を飛び、その飛距離のトータルで争う。ただし、飛距離がおなじの場合は、プレイヤー1が勝ったことになってしまうので注意。

■1人ぶらんこだいすき

1人プレイモードは、制限時間内に着地台にジャンプして着地するゲーム。着地失敗のミスを4回するとゲームオーバー。着地に成功するとレベルが上がり、着地台の移動スピードが速くなっていく。(ち)



④ 勝負終了。トータルの飛距離が表示され、100メートル以上を4回も出したプレイヤーが勝った



① 飛び出す角度、速度を見はからってジャンプ! ちょっと高くあがりすぎたため、飛距離は伸びなかった

② 足を伸ばし、前に向かって勢いをつけ、ジャンプするぞ。スピードの出すぎで、BEEP音が鳴りませんように

③ 足を曲げたポーズで後ろに向かって勢いをつけている

1人ぶらんこだいすき

移動する赤い着地台に着地する1人プレイモード。黄色いタイマーバーが消えると強制的にジャンプさせられる。「WIND」は画面右方向を正として風の強さをあらわしている。

① 右から着地台が移動してくる

② ブランコのこぎ方に工夫が必要

③ う〜ん、ジャンプの勢いが足りない

[1]	98.6m	96.8m
[2]	97.20m	91.1m
[3]	100.80m	97.0m
[4]	94.8m	97.0m
[5]	100.4m	95.2m

④ 2人对戦、9回勝負の6回戦目。たがいに勝手にブランコをこぎ、用意ができればいつでもジャンプしている。飛び順番などは関係ない

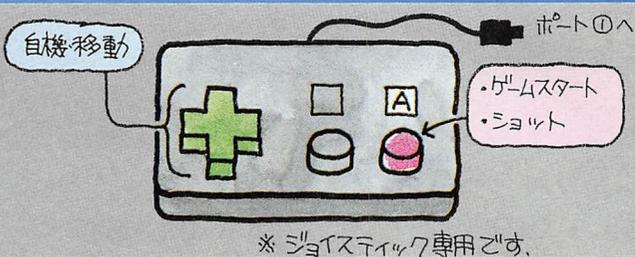
頭に「風車」はつきません 世紀末 FLY BATTLER 弥七

MSX2/2+ VRAM64K

※ターボは標準モードで

by TETSUJI

▶解説は61ページ



④倒すのもったいないくらいカワイイキャラがつぎつぎと登場するぞ

「おっ、「ツインビー」だ。編集部員のだれもが口にしたひとことがこれ。2人同時プレイはできないけれど、コミカルなポップなノリが楽しいシューティングだ。

キミは目つきりしい、コミカルなハエ戦士「弥七」となり、これまたコミカルな敵キャラを2種類のショットを使いわけてけちらしていく。敵の体当たりや攻撃をうけると画面上部に表示されている弥七の残数が1減るが、ゲームはそのまま続行。残数がゼロになると残念無念ゲームオーバーだ。

ステージ数は全部で3。ただし、なかなかの辛口なので、なめてかかると痛いメにあいかなない。御用心。(シゲル)

たま 金の珠で武器チェンジ



④これがウワサの金の珠。撃つと2種類のショットが交互にチェンジする

④連射のさくノーマルショットはカタイ敵に有効。スタート時はこの武器だ



④こちらは3WAY。連射はまかないが広範囲に攻撃できる。後半で有効

ステージの紹介だよん

ステージ1

ステージ1は怪しげなサボテンが乱立する砂漠地帯。ここではミノムシやセミなどの昆虫軍団がお相手だ。ステージクリアの時点である一定のスコアを超えていると……



④このイモムシは破壊不能。ただし、撃つと点数は入るので、稼ぐにはもってこいだ

ボス シラミちゃん登場



④外見からナメてかかっちゃいけない。体当たりもイタイのだから

一見するとカにしか見えない昆虫軍団のボス、じつはシラミなのです。ガタイの軽く10倍はあろうかというビッグな衝撃弾を武器に、しつこくまとわりついてくる。



④衝撃弾は発射のタイミングをはかって大きくよける。このあと体当たりをしてくる

ステージ2

ステージ2はトロピカルでハワイアンなイメージとはうらはらに、登場するのは謎のハニワ軍団。このボスは緑と茶色の2体のハニワ。3WAYがあると意外にラクよ。



④銅鑼(どうたく)やゴング(ごんご)や石のお盆(いしのおひし)など日本書紀的な面々も多数登場する



④踊りを披露(ひろう)するハワイアン・ハニワ・ダンサーズ。破壊不可です

アロハ



④ボス登場。緑のハニワは弥七のショットを吸い込むダミー。本物は茶色だ

ステージ3

宇宙が舞台の最終ステージ。火の玉ワサワサ、隕石ワサワサ(どちらも破壊不能)、おまけに敵までワサワサと忙しいったらありゃしない! ボスは弥七の残り数に余裕があればどうにかなるでしょ(たぶん)。



④デカイ、カタイときてる。このロボット。ハッキリいつてジャマ



④ラスボスはなぜかビエロ

④メカ化したキャラが多数出現



④ロボットが2台も登場する

そして…

地球を守れ、スペースシャトル戦士!

MOHLISAN モーリサン

MSX2/2+ VRAM64K

by 中原暢文

▶ 解説は61ページ

■ストーリー

20XX年、地球は宇宙からの未知なる生物「AKIYAMASAN」の脅威にさらされていた。そんなときに現れた最終兵器「MOHLISAN」。水にもぐれりゃ空も飛べる、大気圏外もOK、別売りのユニットでパワーアップ可能というスーパーファイターだ。これでAKIYAMASANの母星をたたき、地球を救うのだ! ちなみにパイロットはキミだ。※注 ほぼぜんぶおさだが勝手に創作

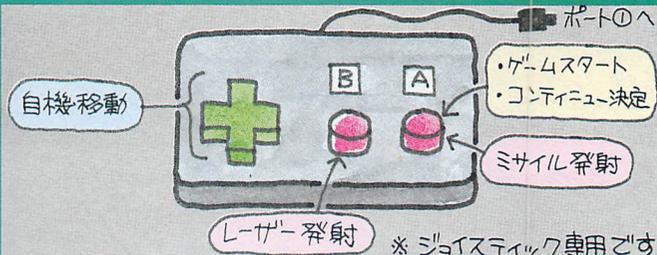
■遊び方

ポート1のジョイスティックを使用する。タイトル画面からAかBボタンでゲームスタート。上下左右のキーで自機「MOLISAN」の移動、Bボタンでレ

ーザーの発射、Aボタンでミサイルの発射。ミサイルは数に限りがあり、画面左下の「M I S-」のところに残弾数が表示されている。その横の「RES T-」には残機が表示される。残機0のときにやられるとゲームオーバー。あきらめの悪い人のために、コンティニューもある。

ゲーム中には、ゲームの進行にほとんど関係のないものも登場する。ステージ1の隕石やステージ2の宇宙ステーションなど、はじめて見たときはいったいなにものだろう? と気になってしまうけど、じつはたんなる背景なのだ。

そして全8ステージをクリアすると感動のエンディングを見ることができる。(お)



パワーアップせよ!

途中に登場するパワーアップユニットキャリアを破壊すると、中からパワーアップユニットが出てくる。これは一定時間ごとに緑、青、白、赤の順に変わっていくので、ほしい色(下の写真参照)になったときにすばやく取る。



MISSILE	LASER
 <p>緑はミサイルが1発増える。最後の強力なボスにそなえて温存するもよし。バリバリ使うのもよし。</p>	 <p>青を取るとレーザーが7段階にパワーアップ。最終段階のときに取るとミサイルが1発増える。</p>
SHIELD	SPEED
 <p>白はシールドがつき、敵の攻撃を1回防げる。シールドがあるときに取るとミサイルが1発増える。</p>	 <p>赤で自機のスピードが5段階にアップ。1~2段階が最適。最高速のときに取るとミサイルが1発増える。</p>

全8ステージを紹介



①シンプルかつパワフルなタイトル。「M」が「W」に見えてしまうのがナゲだけ



STAGE1

さらば〜地球よ〜、と地球を旅立つMOHLISAN。流れる雲が美しい。

②雲にみとれてしまうとやられてしまうぞ



STAGE2

宇宙に飛びだした。星空がきれい。ボスカヤラの敵巨大宇宙戦艦と戦闘。

③両方のハッチのすき間をねええ



STAGE3

隕石がバラバラおそってくる。敵がいても隕石にまぎれてわかりにくいので注意。

④隕石はだんだん速くなってゆく



STAGE4

敵の宇宙ステーションを発見。後ろからやってくる敵もいるので気をつけろ!

⑤後ろからの敵にはミサイルのほうがいい



STAGE5

敵の空母から敵機動部隊がゾロゾロ出てくる。無理しないでミサイルを使ってしまえ。

⑥敵の複合攻撃がかなりキツイ!



STAGE6

ここはAKIYAMASAN星(推定)。とつぜんレーザーを撃ってくる敵に注意。

⑦緑が印象的なステージだ



STAGE7

そして舞台はAKIYAMASAN星海底へ。タコやクラゲみたいな敵も出てくる。

⑧白くただよっているのも敵だ。要注意



STAGE8

最終ステージは虚無の空間? いままでのボスカヤラがパワーアップして登場する。

⑨こいつが最後の敵……なわけない

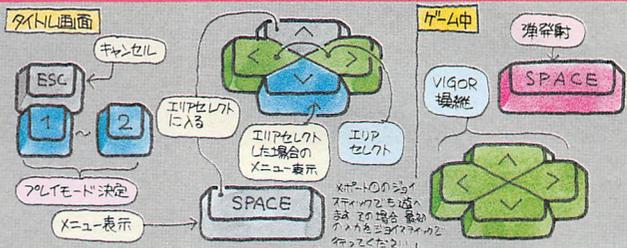
スリリングなドッグファイトに会えた O・D・F・S VIGOR ビガー

MSX2/2+ VRAM128K

※ターボRは標準モードで

by Mania'C

▶解説は61ページ



■ストーリー

宇宙世紀819年。惑星フロントワと反乱軍の戦いは惑星フロントワの圧勝かと思われた。ところが、反乱軍は最終兵器“VAGUE STAR”を完成させていたのだ。「VAGUE STA

R、惑星フロントワに接近」。最終兵器発動まで時間はわずかしかない……。

■スクランブルVIGOR

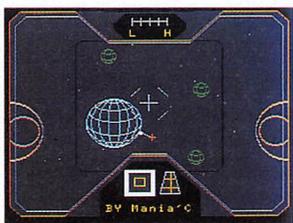
この3D高速シューティングゲームは敵のHPとスコアが低いイージーモードとその逆のビ

ガーモードの2つを用意。どちらか選んでキミはフロントワ軍の最新鋭スペースバトルシップ“VIGOR”に乗って発進する。ゲームはシールドがなくなる(敵の弾を6発受ける)とゲームオーバー。シールドはそのエリ

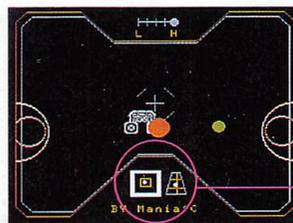
アの敵を6機、またはVAGUE STARを破壊してクリアすると回復する。3タイプの敵と3つのVAGUE STARとの対決を含む、全12エリアをクリアすればエンディング。キミは生きて帰れるか!? (ち)



①タイトル画面でモード選択。腕が未熟な初心者パイロットはイージーモードを選べ



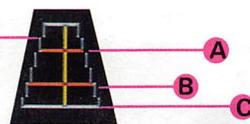
②惑星フロントワ宙域の図が表示され、敵が待ちかまえる宙域へワープする



③画面下左側のレーダーは敵を正面からとらえる。黄色い四角の範囲が表示される

★レーダー

④敵との距離を示す。自機(点B)からラインAまで画面に表示。ラインCまでが自機の背後



AREA 1-4 の航路図

①同時に弾を3発を撃ってくるYELLOW ALF。弾が密集して飛んでくるので、しっかりよけよう

②3発連続して弾を撃ってくるPURPLE ALF。こいつとの戦いはスリリングでエキサイトする

③距離を保ち誘導弾を乱発するVAGUE STARと対決。そしてついに撃破!

④VIGORが撃墜され、惑星フロントワも宇宙のチリに……

宇宙に散る…

マワしてオトせば気分はパラダイス♡

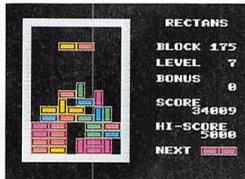
RECTANS レクタンス

MSX MSX2/2+ RAM32K

※ターボは標準モードで

by Toxsoft

▶ 解説は59ページ



① まれに1ブロックを並べないと地獄をみるぞ

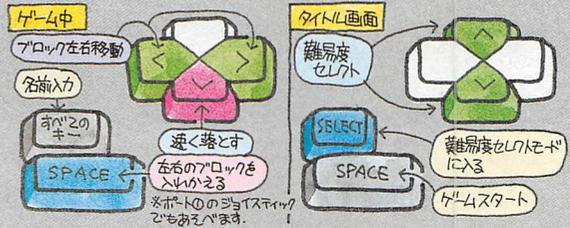
不思議なブロックパズルもの。Toxsoftの新作だ。

まず、タイトル画面でスペースキーを押すと難易度セレクトができる。ここで同時に何色のブロックが出てくるかを選択す

る。3色から6色まであり、ふつうは5色。さすがに6色のブロックがバラバラ落ちてくると混乱してしまう。

スペースキーを押すとゲーム開始。落ちてくるブロックをど

ンドン消していくのだ。もちろん消しきれなくなって、画面上までブロックが積み上がってしまうとゲームオーバー。このときに高得点をとってれば自分の名前を登録できる。(お)

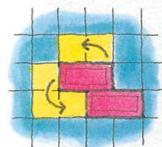


ブロックの特性を正しくつかめ!

ブロックの動きの特性をつかむのはけっこうむずかしい。まずは、上から横になったブロックが2個つながって落ちてくる。これをカーソルキーの左右で移動させつつ、スペースキーでブロックをいれかえる。そし

て、位置が決まったらカーソルキーの下で下まで落とす。このとき、ブロックの落ちた場所の状態によってはブロックが回転して縦になる。具体的には右の図のように、まわりの特定の場所が空白のときに回転する。いっけん回

転しそうでも、上にたくさんブロックがつみ重なっていたら回転しない。このとき、縦になった同色のブロックどうしが重なると、重なった2個のブロックと、同色の横になっているブロックのすべてが消え、得点が入る。



① のエリアが"空白"のとき回転する



① ここに落ちたブロックはカクッと回転する



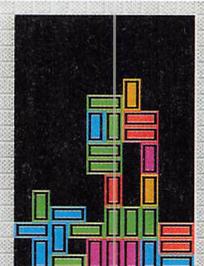
② 下にあった紫のブロックにぶつかった!



③ 2つのブロックがピカッと光って消える



④ さらに横になっている紫のブロックがぜんぶ消える!



⑤ 下のブロックが動いて、上の黄色いブロックが回転した

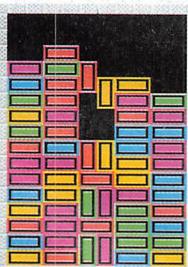
連続消しで高得点!!

このゲームで高得点をねらうなら、「連続消し」をねらうしかない! 基本的なテクニックとしては、上下の縦のブロックのあいだに横のブロック

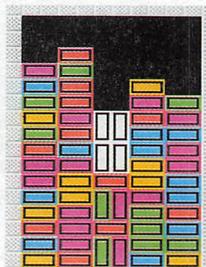
をはさんでおき、横のブロックが消えると同時にたくさんの色の縦のブロックが消えるようにする。これで通常の100倍以上の高得点を得ることがで

きるのだ! ただしあまりネらいすぎて、ちょうどいい色のブロックが落ちてくるのを待っているうちにいつのまにかつみあがってしまうとまぬけなの

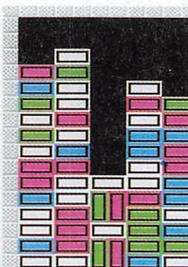
で、ほどほどであきらめて地道に消すのも大切だろう。下の連続写真は「連続消しの究極奥技。(勝手に命名した)がキマった瞬間。



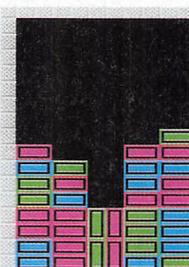
① まず赤と黄色のブロックを落とす



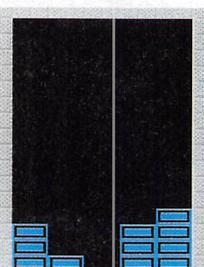
② ピカピカッと4つのブロックが消える。そして……



③ まずは黄色と赤がぜんぶ消える!



④ さらに緑と紫のブロックがぶつかって……



⑤ 緑と紫もぜんぶ消えた。残ったのは水色だけ

郵便はがき

料金受取人払

169-00

新宿北局承認

72

(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)

差出有効期間
平成6年8月
31日まで

切手不要

切手を貼らずに
お出してください。

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・FAN⑤係

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン

MSX対応講座

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・FAN⑤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	性別	男	女
			歳	1・2	

このハガキを今すぐポストへ!

RE

M819SR3508

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！

無料です！

このハガキを今すぐポストへ

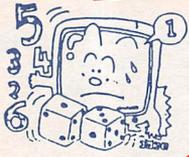
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!



これでキミも パソコン名人!

パソコン
サイコロ



暗号作成
& 解説



ニックネーム
投票集計



キミだけが教える
300のプログラム!

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

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

すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈

プログラムが作れるようになる!
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらおう! 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!

MSX 対応
パソコン講座

ターボパワーの
パソコン講座で、ともだちに
差をつける!

★グラフィックも思いのまま!
★自分だけ作ったプログラムで
楽しもう!

ファンダム

SCRUM

スクラム

4-5月号情報号「COMPANY」がソニー製のMSX2+では動かず、編集部で電話が殺到。今月、その修正情報を38ページに掲載。2か月間遊べなかった人へ申し訳ない。

目次

フォーラム	ちえ熱の選考会レポート	36①
読物	マシン語の気持ち	39②
読物	スーパービギナーズ講座	44③
読物	アル甲6	46④
解説	町内釣打ち大会	48⑤
解説	L-FIGHT	49⑥
解説	数字の心	50⑦
解説	1スクリーンルベ	50⑧
解説	ぶらんこだすき	51⑨
解説	波乗り娘	54⑩
解説	Sings of rain	56⑪
解説	31	58⑫
解説	RECTANS	59⑬
解説	SPLATTER LAKE	61⑭
解説	世紀末FLY BATTLE 弥七	61⑮
解説	MOHLISAN	61⑯
解説	O・D・F・S VIGOR	61⑰
特集	「ツールノ」	62⑱

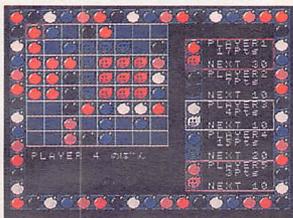
①～⑱はアンケート番号です。

ちえ熱の選考会レポート

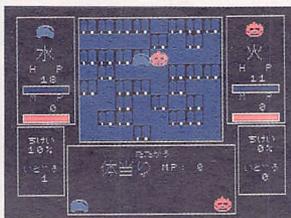
隔月刊Mファンとなって第1回目の選考会。募集期間が長くなったので、当然集まった作品はいつもより多い。そして、そのなかから選考会に出品された作品のなかには、4-5月情報号でチラッと書いたNu~さんの作品があった。

Nu~作の「とうめいスキー」はスピード感があり下スクロールするアクションスキーゲームだ。画面をいっぱい使うアクションゲームはいかにもNu~さんらしかったが、いつもの「しぶいおもしろさ」みたいなものが見られないし、ゲームになりそこなっている点が残念。しかし、これからもファンダムで活躍してほしいと思っているのはわたしだけではないはずだ。がんばってください。

読者のみんなは、いくつかの決まった法則によって、集団の石が増殖したり死滅したりする様子を見せてくれる「ライフゲーム」というのを知っているかな。89年1月号、スーパープロコレ1で掲載された「大ライフゲーム」がファンダムでは有名だが、今回、SANTA作の「Simpleライフ」でひさしぶりにライフゲームを楽しむことができた。石が動けるフィールドが広く、いくつかおもしろい機能も付き、ライフゲームを見たことのない読者にはぜひこのおもしろさを見せてあげたい。今月は何人かの審査員の評価点が低かったりしたので、保留とされているが、次号で紹介できるように次の選考会でがんばりたい。(ち)



①STUDIO L・S・T作の「BOMBER OT HELLO」。2~5人で対戦できるオセロゲーム。自分のコマを増やすと爆弾があらわれ、これを使って勝負を逆転したりできる



②K・O作の「MONSTER MASTER」。自分のモンスターを最強にすることが目的だ。そのため、ちがうモンスターと戦ったり、合体させるなどして強くさせる

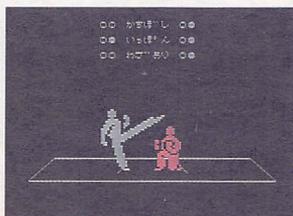


③うどん・てんどん作の「MOVE-LINE」。最初に直線で絵A、Bで描き、実行すると絵Aから絵Bへと変わっていく様子を見せてくれる。今月のBASICピクニックでこのアイデアを採用している

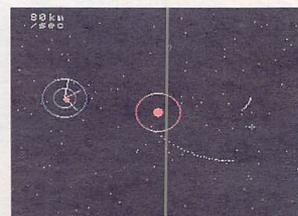
選考会出品リスト

作品名	作者	作品内容
1 UMEKE	NOMc95	ヨッパライ方式で画面の左右を往復し、どこまで生き延びるか競う、古典的なゲーム
1 地雷探知	にゃじら	潜水艦のソナーのように音で感知して地雷をよけ、見えない主人公を目的の地に導く
1 ぶらぶら虫II	RETURN	障害物を生み出しながら逃げる主人公と、それを追う敵との追いかけっこゲーム
1 NO Marshy	RAVEN	4方向のうち表示された方向のカーソルキーを入力していく反射神経ゲーム
1 とうめいスキー	Nu~	シュプールを描きながら繰り返し登場するゲレンデを、どこまでも滑って行く
1 ZONIC	村田	1列にせまってくる文字列の先頭の文字と、おなじ文字を選択し、これを迎撃していく
1 ラビッド・ショット改訂版	銀座イオ屋	銃身をマウスで動かす3Dの射撃ゲーム。アバウトに狙って撃つ感覚がよかった
1 ゴキブリたたきゲーム	小川貴太	マウス操作のゴキブリ退治ゲーム。あたり判定があいまいすぎる
1 ミサイル	J	右から飛んでくる飛行機を発射角度、強さを調整し、対空ミサイルで撃ち落とす
GP ねことしっぽ	SUGA	ネコの動きを見事に表現したアクションゲーム。後ろ足で首をかいたりもする
GP VOICE	SHU-TON	PCM録音を使った対戦ゲーム。声でジャンプさせアイテムを取り、それを使って戦う
GP 暗黒海	Kobu	真っ黒な画面のなかを消えたり、現れたりする敵と追いかけっこ。BGMが不気味
GP ケンカのきっかけをつくるゲーム	AFC	見えないマスの中から、指定された文字を競い合ってさがし出す2人対戦ゲーム
GP SPATE481	もとき	水のなかにもくって金を拾っていくアクションゲーム。おもしろさがちょっと不足
D Simpleライフ	SANTA	くにくにくに動いているように見えるライフゲーム。おしくも今月は保留されている

①作品の左に表示してある「1」は1画面部門、「GP」が一般部門、「D」はD部門の作品です。また、写真で紹介してある作品は上の表に載っていません



④内田昌良作の「KARATE」。空手の試合を舞台にしたオーソドックスな格闘ゲーム。跳んだり、必殺技を出したりするハデさがないのが、かえって新鮮な気分してくれた



⑤館学作の「IPBM (惑星間弾道弾)」。おなじ軌道上を公転している2つの惑星同士で、ミサイルを撃ち合う対戦ゲームだ。発射角度、速度、引力の計算が大切

選考会集計結果

BEST5プラス!

机の向こうで、付録ディスクの使い方ページの担当ささやが、「解凍が必要な作品がこんなにあるの!？」と大声をあげている。それもそのはず、今月はD部門作品が4本も採用されているのだ。今のファンダムで、いちばん作品が多く集まり、もっとも掲載されているのは一般部門作品だが、ここ最近の投稿状況を見ると、投稿数こそまだまだ少ないものの、D部門作品の元気のよさが目立ってきているよう

に思える。今月採用のD部門作品、宮部龍彦作の『SPLATTER LAKE』は、いままで採用されたD部門作品から見ると、ちょっと異色作に見えた。いままで紹介してきたD部門作品といえは『MOHLISAN』(中原暢文作)や『世紀末FLY BATTLE 弥七』(TETSUJI作)などみたいに完成度が高く本格的なものばかり。これらにくらべ『SPLATTER LAKE』

はプログラムはすごそうにも見えないし、ターボR専用といってもちょっとしたゲームの味だけにPCM録音機能を使っているだけで、D部門での採用はちょっと無理かなあ、と思っていた。しかし、遊んでみるとおもしろくてつつい熱中してしまう。グロテスクに顔が飛び散るグラフィックは、グラフィックファイルがあるからこそ、すばやくゲームが始まり遊べるわけだし、そういうもののためにD部門が存在するのだ。なにも、D部門作品だから、ターボR専用だからといってスゴイ作品である必要はないということだね。(ち)



	ぶらんこだいすき!!	L-FIGHT	弥七	町内釘打ち大会	MOHLISAN	SPLATTER LAKE	
審査員&近況	総計75点	総計73点	総計73点	総計70点	総計70点	総計56点	
orc	F M音楽館&ディスク担当。少女マンガはおもしろいぞ〜。ジャー	五輪公認競技ぶらんこを見事にシミュレート。100メートル飛んでキミも金メダル。めざせアウトラン	おお、「ミサイルコマンド」!これはぜひトラックボールでプレイしたい。1発逃すとアウトなのがちつらい	ゲーム画面がちょっと小さいかとも思ったが、十分楽しめるようだ。キャラクタもよくできてる	マウスゲームのなかでもこのアイデアはピカイチではないだろうか。釘が向きによって曲がる要素もほしかった	パワーアップや誘導弾などのゲームシステムもおもしろいし、ゲームバランスもうまく調整されている	カタカタカタと機関銃を連射する快感はたしかにあるが、が、毒の要素があまりに強すぎて……
がまこ	今号で本当に編集部ともお別れです。決して留年したわけじゃないですよ	ぶらんこの鎖を省略した点が画期的。動きもスムーズで大変よい。思わず遠く少年時代を回想してしまっ	昔はゲームだけの世界に思えた事もいまや現実になってしまった。そつなくゲームを組み立てている点を評価	うん、これはよくできてる。なんというか独特の世界が広がっていて、それから……うーん……とにかく好き	アイデアはおもしろいんだけど、これをゲームとして楽しもうとする、ちょっと物足りないのでは……惜しい	作者の手紙によると、タイトルは宇宙飛行士のあの人の名前から付けたのではないそう。タイトルの意味は?	残酷だけど味があってもおもしろい。「シングル〜」、「とやまっ!」とか今日も編集部にあやしい叫び声が響く合唱
コルサコフ	いままでパソコンを所有したことはないが、最近GTを買いおうかと思っている	いくつか問題点はあったけれど、やはり月に1本はこんな物理学の香りがあるシミュレーションがあるといい	1画面プログラムで表現した似絵画的ゲーム。この作品が参考にしたアーケードゲームはわたしの青春でした	きれい。1面のボスがシラミという「わからなさ」も好き。ただ、プログラムの面でちょっと問題がありそう	釘打ちの手応えがある。ゴンゴンと打ちこんでいって最後に釘の頭を板に打ちつける、あの感じがよく出ていた	ほんとはよくわからなかったんだけど、なんとなく迫力ありそう。なにかありそうなタイトルにもひかれた	へたくソな絵のセンスと動きが好き。叫び声にPCMを使っているというのも、ターボRを生かしている好き
ささや	プリメその他担当。長い春休みが仕事ばかりをするハメに。ああ、休みたい	ボクさんの記録はえ〜と103.5mでちゅ。編集部では1位の記録でちゅ。抜いたらアンケートに書いてちゅ	おお!小学生のときにやった覚えのあゆゲーム「ミサイルコマンド」を思い出してちゅ。なちゅかちゅ〜!	よくできてまぢゅ。今回のオールディーズの「トブルジップ」に似てまぢゅ。ちゅちゅむずかちゅでちゅね	オラオラオラオラオラうっ!くやちゅでちゅ。失敗でちゅ。むずかちゅでちゅか!やりがい十分でちゅよ!	きれいにできてまぢゅね。動きもスムーズでちゅ。よくできてまぢゅが、それだけでちゅ。もうひとひねり!	ズビ、グベ、グチョ、ベチョ……。このゲームによくあう単語を探すとときりがないでちゅ。とにかくイヤでちゅ
ちえ熱	当コーナー、あしたは晴れた!担当。今月はバイオリズムが急降下している	ブランコというノスタルジックな乗り物をゲームに使ったアイデアが気に入った。キャラクタの動きもいい	シンプルで熱中できるため、ゲームの個性が感じられない。それにしてもよくできている	うまくまとまり過ぎていたため、ゲームの個性が感じられない。それにしてもよくできている	これはマウスの使い方がユニークでもおもしろい。めずらしくベストタイムにこだわって熱中してしまっ	一部のキャラクタが見えにくかったりしたが、しぶい感じのするシューティングゲームだ	破天荒な射撃ゲームで、ストレス解消にはもってこい。ひとりだけで、友達を困らせてプレイして楽し
MORO	スーパービギナーズ講座担当。今月は「MOHLISAN」にハマった	まさかいちばんとはねえ。それほどあの動きがよかったということだな。プログラムはもう少しかんばって	ゲームの感覚は好きだ。1画面きっかりに押しこんでいるところが妙になつかしい。やっぱり1画面はいいなあ	ゲームのテンポがよくグラフィックもいい。しかし、お祭り過ぎる外観のせいか、内容の薄さが気になった	アイデアとかなづちの勢いを計算する部分のこだわりがよい。でも、それ以外のものはないのが残念な気がする	個々のステージに特徴があるのはいいけど、BGMがないのは残念。この手のゲームを見ると、米チャを思い出す	ゲームはおもしろいとは思わない。が、プログラムの勉強になる要素を含んだ作品なので、余裕があればと思った
おさだ	国際化とかパソ天とか。それじゃあ、チャオチャオって、原稿書いてちゅおひ	学校のブランコって、あまりのった記憶がない。なんでかな?というわけで(どういうわけだ)7点	当たり判定がイマイチあまくて、遊んでいてなんか納得いかないものがある。どーにかして	キレイな画面にひかれたけど、なんとなくセコイという気がする今日このごろ。むずかしすぎるぞ、だいたい	単純明快、マウスを垂直に上げ下げするだけというバカっぽさがいんだらう。ひとりで遊ぶのはむなしすぎる	ゲームは無難なつくりで、コレだけ不満。でもタイピングがイカすのですばらしいゲームだということにする	断末魔を自分でいられるところが斬新。「アキキ!」も趣がある。放送コードに触れるのもいとおかし
シゲル	ファンダム担当。10円で手に入れたX1の麻雀ゲームにハマり、寝不足だ	びよ〜んと飛びそうなく感じよくてますなあ。でも100mも飛ぶかふつ? (ゲームだからいいか)	昔懐かしの「ミサイルコマンド」をほつふつとさせろ。単純だけど思わずプレイしてしまふんだな〜これが	この手のゲームは見ただ目にはうらはらに注目イモが多くて熱くなれる。でも、全部で3面しかないのは残念	操作性も悪くないし、釘を打っている感じもよく出てくる。でも、あまり印象に残っていない。なぜだろう?	パワーアップバリバリ、動きもダイナミックなのだが、なぜか淡泊な感じは否めない。+αが欲しいところ	これに満点をつけるのと良心がとがめそうなので……
あじ	CGコンテスト、紙芝居、同人、パソ天担当。今月はちゅと評価をしたらしい	ムズでなかなかクリアできんぞい。1人プレイは途中であきらめたが、この2人対戦は燃えんね	昔セガであったやつだっけこれ? なんにせよ、よく移植(?)したと思うで。ん、それだけやっけ10点ね	ふう、モックのつよがなかつたよって10点つけてもうたわ。テンポがよくて、ええんじゃないかな	こんなんやってる町内があるんやろか?そこか謎やが、マウスをうまく利用したゲームなんでも、おもしろい	シューティングとしては飛行している表現が足りん。出てきた敵を、ただ打っているだけな感じがしたねん	絵がきたない。ただ人が出てくるだけじゃなくて、建物の絵を描いて、そこから人を出せば雰囲気てんに……

「審査員案内」9点以上は絶対採用、8点以上は採用を阻止しない、4点以上は採用を阻止しない、3点以下は採用を阻止しない

7点採用して欲しい、6点採用レベルの作品だ、5点わか

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F M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「6-7月情報号確認用データ」係まで。



『COMPANY』修正情報

読者から4-5月情報号『COMPANY』で「Out of memory」が出してしまうとのバグ報告を受けました。ソニー製のMSX2+だとこのエラーが出てしまい、編集部の手帳にミスがあったのをお詫びします。

対策として、

- ・エラー発生後、もう一度「RUN-COMP.BAS」を実行する
- ・「RUN-COMP.BAS」のプログラムの最初にCALL KANJI命令を加える

以上の方法は読者から届いたものです。編集部では正確な原因がつかめていませんが、今回のこのバグは「CALL KANJI」を実行するタイミングに問題があったみたいです。つづいて、MOROによる上手な『COMPANY』の遊び方を紹介します。

■経営神様への道

会社が1年と持たないで倒産してしまう、どうしてもウダツが上まらないなどお悩みの方、臨時経営アドバイザーのこのわたしが、ちょっとだけコツを教えましょう。

①序盤の切り盛り

スタート時のいちばんの問題は、「資金が少ない」ということです。知らない人もいるでしょうが、お金は銀行から借りてしまうのです。はじめは1億が限度ですから、利子のことを考えて、9500万ほど。

もちろん行動の第1は開発です。開発を済ませておかないと、収入



◎現実社会の不景気を尻目に、この会社は順風満帆。プリメでいえばお姫様になったようだ

がないのでパンクしてしまいます。

そうそう、開発にはコツがあるのです。開発が1回で終わらないとき、いくらでどのくらい開発できたか調べておくと余計なお金を使わずに済み、再開するとき参考になります。また、開発が終わる直前に社員講習しておく、よい商品が開発できるはずですよ。

それから株ですが、はじめにドンと9000万枚発行しておきましょう。経験上、それがベストです。

②2通りの経営

開発が済んだら経営方針を立てましょう。おもに2つあります。
a. とにかく作って売る
この場合気を付けていないと株で

破産します。気を付けるところは商品の売上げを落とさないことですが、商品の売れる上限は、毎月下がっていくので経営が難しくなるのは必至です。売れる上限は、再開によって新たに決まるのですが、開発できた月は生産できないので破産する可能性が大きい。あまりお勧めしません。

b. 小出しにして株で儲ける
開発が済んでも、はじめは少なめに生産し、毎月生産数を上げていくやり方です。すると、商品での会計は赤字でも、株で儲かります。また、新商品を開発したあとで、その商品を生産するときに、既存の商品を再開するようにすれば、

売上げを落とさずに開発を進めることができるので、気は使いますが、安定した経営ができます。

③一流会社を目指すには

さて、経営のポイントは以上の通りですが、他にもいくつかの重要なことがあります。これらは、一流会社になるためには、ぜひ、注意しなければいけないことです。

a. こまめに社員講習を行う
社員講習は社員に関するいくつかのパラメータを上げます。社員の能力が上がれば、作業ロボットをより多く使えるなど、どれも重要なので、まめにいきましょう。

b. 環境設備の充実と給料
環境設備はつねに最高にしておきましょう。悪い環境では開発もろくに出来ませんから。また社員ののために、給料は1年半に1回くらい昇給しておきましょう。

c. 宣伝の効果
宣伝は費用に比例して効果があるわけではないので、商品の事だけを考えれば、100万もかければ十分効果があります。しかし、会社の名声を上げるには、これでは効果がありません。また、1回に1億よりも、1000万を10回にしたほうが効果があります。名声はもっとも大事なパラメータなのです。

16個もセーブできるのですから、まめにセーブしましょう。最後に、銀行は名声×500万円までは貸してくれます。

(ちえ熱+MORO)

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムのために書いた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、「あしたは晴れた!」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5月末日。

■ハガキの書きかた



抽選で5名に図書券をプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(4-5月号)

3位はこのところ支持者が増えてきた「マシン語の気持ち」。2位の「あしたは晴れた!」。1位は「選考会レポート」でした。

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。掲載者には図書券を贈呈。

●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。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇〇〇に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・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!
※今月から「あしたは晴れた!」は、FFBのなかへ移動しました。くわしくは103ページの右のカコミを読んでネ。



【4-5月号ファンダムアンケート当選者発表】<千葉県>黒川隆<神奈川県>高橋悟<新潟県>小林義昌<愛知県>井上博登<兵庫県>加門太郎

ファンダムアンケート①の応募券

マシン語の気持ち

#8 ビット操作

マシン語の長所はたくさんある。今回はそのなかのひとつ、ビット操作を解説する。ビットという感覚は、BASICに慣れている人にはわかりにくいかもしれないが、次からのステップアップのために、ぜひ、覚えてほしい。

ビット操作

マシン語でプログラムを組んでいると、特定のビットを参照して分岐したり、ビットの並び換えをする必要がある場合が多い。そういったときに使われるのが論理演算命令やローテイト／シフト命令である。

マシン語においてビット操作は重要な意味を持つので、よく理解してほしい。

論理演算命令

マシン語の論理演算命令には、AND、OR、XOR、それにBASICのNOTに相当するCPLの4種類が用意されている。

演算はAレジスタとオペランドのあいだで行われ、結果はすべてAレジスタに残る。指定できるオペランドは、n、A、B、C、D、E、H、L、(HL)、(IX+d)、(IY+d)の8ビットのレジスタまたはデータである(ただしCPL命令はオペランドを持たない)。

以下にこれらの論理演算命令について解説するので、右の図1を参考に、動作を確認してほしい。

4種類

BASICにはこの他にIMP(包含)とEQV(同値)があるが、これらは4種類の論理演算命令を組み合わせれば、以下のように表現できる。

- ・ A IMP B
- CPL
- OR B
- ・ A EQV B
- XOR B
- CPL

1. AND

この命令では、Aレジスタとオペランドの対応するビットがともに1のときに限り、Aレジスタに残る結果のビットが1になる。

2. OR

この命令では、Aレジスタとオペランドの対応するビットのどちらかでも1のとき、Aレジスタに残る結果のビットも1になる。

3. XOR

この命令では、Aレジスタとオペランドの対応するビットが異なっているときに限り、Aレジスタに残る結果のビットが1になる。

4. CPL

この命令を実行すると、Aレジスタの各ビットが反転する(0→1/1→0)。

論理演算を行ったときは、Cyフラグは必ずクリアされる。また、演算の結果、Aレジスタが0になったときZフラグがセットされ、そうでないときはZフラグがクリアされる。

指定できるオペランド

nは1バイトの定数データ、A~Lの大文字は8ビットのレジスタ、(HL)などはカッコの中の16ビットレジスタが示すメモリの内容を表す。

16ビットループの終了判定

16ビットの減算命令(DEC)ではZフラグが変化しないため、このような方法を使って判定するのだ。

使用例

・ビットのセット

特定のビットを強制的にセットしたいときにはOR命令を使う。セットしたいビットだけを1にした値とORを取ればよいのだ。

次ページのリスト1は、Aレジスタに与えられた数値(0~9)を画面に表示するものだが、OR命令を使ってアスキーコードに変換していることに注目してほしい。

・ビットのリセット

特定のビットを強制的にリセットしたいときはAND命令を使う。リセットしたいビットだけを0

にした値とANDを取ればよい。

・ペアレジスタの0判定

ペアレジスタ(以下の例ではBCレジスタ)が0かどうか判定するのに定石的に使われるのが、LD A,B
OR C
のようにして、Zフラグを見る方法である。

BレジスタとCレジスタがともに0のときに限り、OR命令実行後Aレジスタが0となる。つまりBC=0ならばZフラグがセットされるのだ。これは16ビットループの終了判定によく使われる。

●図1 論理演算命令の動作



・Cyフラグのリセット

16ビットの引き算命令(SBC)やCyフラグを参照するBIOSを使うときなどで、Cyフラグをリセットする場合には、

OR A

または、

AND A

とすれば、Aレジスタの値を壊さずにリセットできる。ちなみに、SCFという命令を使うと、Cyフラグをセットできる。

・XOR

わかりにくい慣れるとおもしろいのがXOR命令ではないか。

おなじ値で2回XOR命令を実行すると元の値になる。例えば、

LD A,35H

XOR 251

XOR 251

のようにやると、Aレジスタの内容はもとの35Hにもどるのである。XORをかけてからプログラムをディスクに書き込んである市販ゲームを見たことがある(解析されにくくするためと思われる)。

●リスト1 数値をアスキーコードに変換する

1000	ORG	0D000H	プログラム作成開始アドレス
1010	ASM:	9000H	SimpleASMへのもどり番地
1020	CHPUT:	00A2H	1文字表示のBIOS
1030	LD	A,5	表示する数値(0~9)
1040	OR	00110000B	アスキーコードに変換
1050	CALL	CHPUT	文字の表示
1060	JP	ASM	プログラム終了
1070	END		

Aレジスタを0にしたいとき、LD命令の代わりに

XOR A

を使う。こうすると1バイト節約でき、処理スピードも速い。

2つのデータの特定のビットが一致しているか調べる。例えば、

LD A,101??01B

LD B,01?0??10B

XOR B

AND 00101100B

*ANDは関係のないビットのクリア

このようにすると、AレジスタとBレジスタの?のビットがすべて一致していたとき、A=0 (Zフラグがセット)となる。

ローテイト命令

この命令はオペランドのデータのビットを回転しビットの並びを変える命令だ。オペランドとして指定できるのは、A、B、C、D、E、H、L、(HL)、(IX+d)、(IY+d)である。

この命令の実行後、Cyフラグはもちろん、結果によりP/V、Z、Sの各フラグとも変化する。

言葉で説明してもあまりピンとこないと思うので、それぞれの動作を図2にまとめておく。ビットの動きをよく見て理解してほしい。

なお、Aレジスタ専用のローテイト命令として、RLA、RRA、RLCA、RRCAがあり、それぞれの動作はRLA、RRA、RLCA、RRAとおなじだが、P/V、Z、Sの各フラグは変化しないので注意が必要だ。

データの左右反転

スプライトの鏡像パターン作成やフォントの加工などでこの手の需要は多いが、これはCyフラグを使ってビットを転送することで、わりとかんたんに実現できる。

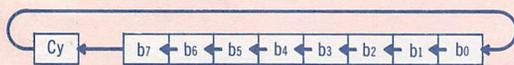
例:

```
LD B,8
LOOP: RLC C
RRA
DJNZ LOOP
:
```

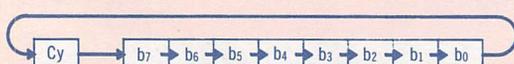
この例では、まずCレジスタを左にローテイトし、最上位ビットをCyフラグに転送する。つぎにAレジスタを右にローテイトしてCyフラグの内容を最上位ビットに入れる。これを8回繰り返せば、Cレジスタの内容を破壊せずに、AレジスタにCレジスタのビットを左右反転したデータが入るのだ。

●図2 ローテイト命令の動作

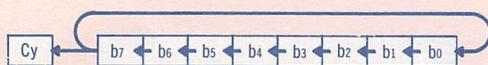
RL (Rotate Left)



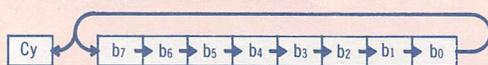
RR (Rotate Right)



RLC (Rotate Left Circular)



RRC (Rotate Right Circular)



●ローテイト/シフト命令の動作

ローテイト命令とシフト命令の動作はどれも似ているので、どれがどう動くのか、ちょっと覚えにくい。そこで、かんたんに覚える方法を紹介します。

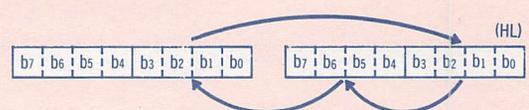
・つづりを分解して覚える

これらの命令のつづりをよく見ると、1文字目がRかSかで、ローテイトかシフトかを表していることがわかる。2文字目は、Rなら右へ、つまり上位から下位へビットが動き、Lなら左へ、つまり下位から上位へビットが動く。

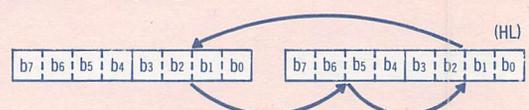
問題は3文字目、ローテイト命令の場合、Cが付かない2文字の命令ならCyフラグを含め9ビットで回転する。Cが付く場合には、データの8ビットのみで回転し、はみ出たビットがCyフラグにコピーされるのだ。だから、CはCyフラグにコピーと覚えよう。シフト命令は、3文字目によって空いたビットに何が入るか決まるのだが、Aならこれ、というほど単純ではない。だから、SRAはビット7、他は0、という具合に覚えておくといだろう。

●図3 ローテイト・デジット命令の動作

RLD (Rotate Left Digit)



RRD (Rotate Right Digit)



右へのシフト命令が2種類ある理由は、ビット7が符号として使われているかどうかによって、割り算を行ったときの結果が変わるからなのだ。例えば、データ80Hを半分にする場合、符号なしなら128という値なので、結果は64、つまり、40Hにならないといけない。しかしこれが符号ありの値なら、-128という値なので、結果は-64、つまりC0Hにならないといけないのだ。そこで符号ありのデータにはSRAが、符号なしにはSRLがあるのだ。

BCD方式のデータ

2進法10進数というもので、4ビット、つまり16進数の1桁ごとに、10進数の各桁の数値(0~9)を表したものだ。例えば、10進数の1234をBCD方式で表すと、1234Hとなるのだ。この方式の利点は、桁数に制限がないので大きな数値や精度の高い計算を行うのに便利なことだ。

ローテイト・デジット命令

この命令はBCD方式のデータなど、4ビット単位のデータ処理をするために用意されたものだ。オペランドはなく、AレジスタとHLレジスタで示されたメモリとのやり取りに限定される。これも動作は図3で確認してほしい。

また、フラグに関しては、CYフラグが変化しないこと以外は、ローテイト命令とおなじだ。

BCD→アスキーコード

リスト2はRLD命令を使って、BCD方式のデータを、アスキーコードに変換して画面に表示するプログラムだ。ポイントは、始めてAレジスタに30Hを代入していることである。RLDの動作を考えてプログラムを見てほしい。

●リスト2 BCDデータを画面に表示する

1000		ORG	0D000H	プログラム作成開始アドレス
1010	ASM:	EQU	9000H	SimpleASMへのもどり番地
1020	CHPUT:	EQU	00A2H	1文字表示のBIOS
1030		LD	A, 00110000B	A=30H
1040		LD	B, 4	データの個数
1050		LD	HL, TBCD	データの先頭アドレス
1060	LOOP:	RLD		1桁目(上位4ビット)設定
1070		CALL	CHPUT	文字の表示
1080		RLD		2桁目(下位4ビット)設定
1090		CALL	CHPUT	文字の表示
1100		INC	HL	データアドレス更新
1110		DJNZ	LOOP	繰り返す
1120		JP	ASM	プログラム終了
1130	TBCD:	DEFB	12H, 34H, 56H, 78H	BCDデータ
1140	END			

なお、このままでは行1130のBCDデータテーブルの内容が変化してしまうので、都合が悪ければ行1095にRLDをおくとよい。

シフト命令

この命令はオペランドの内容をビット単位でずらすものである。指定できるオペランドとフラグの変化はローテイト命令とおなじだが、シフト命令ではビットが回転せずに、ただずれるだけなのだ。

図4で違いを確認してほしい。

割られる数のいちばん上の桁から割る数を引くことができるかどうかを調べていき、結果をCレジスタに代入している。CYフラグの動きに注意して研究してほしい。

まとめ

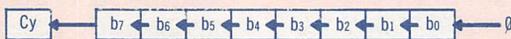
ビット操作は単純な動作をするものばかりだが、組み合わせれば複雑な動作をさせることができる。とても奥が深いのだ。それだけに、使いこなせばプログラムの効率を高めることができるのだ。

実際のプログラムでは、I/Oを使って直接ハードウェア(VDPなど)にアクセスする場合などによく使われる。

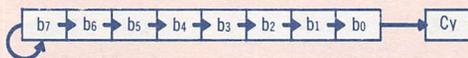
それでは次回まで。(馬場俊輔)

●図4 シフト命令の動作

SLA (Shift Left Arithmetic)



SRA (Shift Right Arithmetic)



SRL (Shift Right Logical)



シフトを使った割り算

リスト3のプログラムは、 $D \div E = C$ あまりAを計算する割り算のプログラムだ。ただし、「 $D < E$ 」のときは正しく計算されない。

このプログラムで重要なのは、行1080~行1090の部分だ。割り算を筆算で行うときとおなじように、

●リスト3 割り算の商と余りを計算する (MH6LIST3. SIM)

1000		ORG	0D000H	プログラム作成開始アドレス
1010	ASM:	EQU	09000H	SimpleASMへのもどり番地
1020	;			
1030		LD	D, 209	割られる数の設定
1040		LD	E, 50	割る数の設定
1050		CALL	DIV	割り算サブ呼び出し
1060		JP	ASM	プログラム終了
1070	;			
1080	DIV:	LD	BC, 0800H	$B=8/C=0$
1090		LD	A, C	$A=0$
1100	LOOP:	SLA	D	DレジスタからAレジスタへ
1110		RLA		上位ビットを送る
1120		CP	E	引けない→ $Cy=1$
1130		JR	C, NSUB	$Cy=1$ ならNSUBへ
1140		SUB	E	$A=A-E$
1150	NSUB:	CCF		CYフラグ反転
1160		RL	C	商の設定
1170		DJNZ	LOOP	繰り返す
1180		RET		もとの処理にもどる
1190	END			

■リスト3の使い方

いつものようにSimpleASMを起動してアSEMBルし、 $>GD000, D007$ でプログラムを実行してみよう。Dレジスタ÷Eレジスタの計算結果のうち、Cレジスタに割り算の商が、Aレジスタにはそのあまりが入っているので、画面に表示されるレジスタの値を見て確認してほしい。

■改造点

行1030と行1040で代入されている値を変更して試してみるとよい。ただし、 $D < E$ のときは正しく計算されないのに注意。また、行1130のCCFはCyフラグを反転させる命令。これがないと、最終的なCレジスタ値は、全ビットが反転した値になる(処理速度の点からみれば、最後にCレジスタの全ビットを反転させたほうがよい)。

ここではビット操作の応用として、マシン語のプログラムで作る乱数について解説する。

乱数とは

マシン語のプログラムで乱数を作るといっても、完全な乱数など作るのはできない。そもそも、乱数に「完全なもの」はないからだ。

乱数とは、不規則に、かつ常におなじ確率で発生する値のことだ。だから、与えられたプログラムを生真面目に実行するコンピュータには、とても不可能なものなのだ。

しかし市販ゲームなどのプログラムや、BASICにあるRND関数など、不可能なはずの乱数がそこらじゅうで使われている。

じつは、これらの乱数はすべて擬似乱数と呼ばれているもので、プログラムで一般に乱数というと、すべてこの擬似乱数のことなのだ。

そこで、この擬似乱数(以下乱数と呼ぶ)を発生させるプログラムを考えてみることにしよう。

ただし、以下の条件を満たすものを考えることにする。

- ①発生パターンがかんたんに予想できないこと
- ②どの値もおなじ確率で発生すること
- ③決まった範囲の整数を発生すること

計算で乱数を作る

コンピュータの乱数は「前に作られた乱数を加工して、新しく乱数を作る」という方針で作られるのが普通らしい。だから、前回の値をもとに、右の図5のような、

かんたんな計算式で考えてみよう。

まず、 n 回目に取り出す乱数を $R(n)$ とすると、図6のような数式に置き換えることができる。

つぎに、 $R(0)$ を初期値としてこの数式を解いてみると、図7のようになる。

この計算を8ビットまたは16ビットの有有限なビット長で行うから、周期を持つ擬似乱数ができる。

しかし、これは周期を持つ数列になるので、 a と b のパラメータをうまく選ばないと、特定の数がかりたくさん発生したり、ある数はまったく発生しないといった、不都合が起こる。

プログラムにする

次ページにあるリスト4のプログラムは、 $a=5$ 、 $b=1$ として、この式をもとに組んだものである(a を4の倍数+1、 b を奇数にするとよいようだ)。

このプログラムでは8ビットで計算しているのだから、周期が256回になる。また、下位4ビットは16回でループしてしまう。これをそのまま乱数として使うには、周期が短いようだ。

16ビット化

周期を長くするため、16ビット化してみたのが、下にあるリスト5のプログラムだ。この場合も8ビットのときとおなじ考え方で、前回の値を5倍してから、奇数を足すようにした。

BASICからでも利用できるように、USR関数で呼び出せるものにしたので、試してほしい。

なお、下位8ビットと4ビット

●図5

新しい乱数=1回前に生成された乱数 $\times a + b$

●図6

$R(n) = R(n-1) \times a + b$

●図7

$R(n) = R(0) \times a^n + (a^n - 1) \times b / (a - 1)$
 $= R(0) \times a^n + b \times (1 + a^1 + a^2 + \dots + a^{n-1})$

での周期はおなじになる。

計算で作る乱数の欠点

さて、実際にゲームなどのプログラムで乱数を使うときは、発生パターンの予想がしにくいという条件を満たしていれば、何も上のような型にこだわる必要はない。むしろ、計算で乱数を発生させる場合、前回の値で次の値が決まるので、BASICのRND関数のように数値の発生順序が決まっているという欠点がある。

そこで、計算で発生させる乱数とは性質が異なり、数値が不定なデータを用いた乱数作りを以下に紹介する。

Rレジスタを使う

Rレジスタはリフレッシュレジスタと呼ばれるもので、DRAMのリフレッシュのために使われている7ビットのカウントである。ハード的に、常に内容が更新されているRレジスタは、値が不安定な

ので、これを乱数に利用する。

リスト6がRレジスタを使って適当に組んでみた乱数サブだ。

不確定な間隔で乱数が使用される場合、Rレジスタの値をほとんどそのまま使うこともあるようだ。

システムのカウントを使う

MSXのワークエリアには、タイマ割り込みのたびにインクリメント(1が加算)されているカウントがある。&HFC9E番地からある2バイトのワークエリアがそれで、システムの割り込み処理(&H38番地から)でインクリメントされているのだ。この値もRレジスタとおなじように不安定なので、加工して使えば、適当な乱数を作ることができる。

このように、乱数を使用する間隔や時間という要素が、乱数を作る材料になるのだ。

またこれらを、乱数の初期値に利用してもよいと思う。

●リスト5 16ビットの乱数発生プログラム(MH6LIST5.SIM)

1000	ORG	0D000H	プログラム作成開始アドレス	
1010	DAC:	EQU	0F7F6H	USR関数の受け渡しワーク
1020	RND16:	LD	HL, (WORK)	前回の値を読む
1030		LD	D, H	
1040		LD	E, L	
1050		ADD	HL, HL	5倍する($\times a$ 計算)
1060		ADD	HL, HL	
1070		ADD	HL, DE	
1080		LD	DE, 1001H	4097を足す($+b$ 計算)
1090		ADD	HL, DE	
1100		LD	(WORK), HL	乱数の保存
1110		LD	(DAC + 2), HL	USR関数へ渡す
1120		RET		BASICへ
1130	WORK:	DEFW	0000H	乱数の保存用ワーク
1140	END			

■リスト5の使い方

まず始めにSimpleASMを起動して、付録ディスクから左のリストをLOADして、>ANOと実行してアSEMBルする。

次に、>BAでBASICにもどったら、DEFUSR=&H000を実行する。

あとは、USR関数を呼び出すたびに、16ビットの乱数を与えてくれるのだ。

とりあえず、PRINT USR(0)と何度か実行して、乱数発生の様子を確認してみよう。

任意の範囲の乱数

それでは、何らかの手段で作られた乱数を実際に使用したい数値に直すには、いったいどうしたらよいであろうか。数値が連続している場合は、AND命令でマスクをすれば解決できる場合がある。

Aレジスタに0~255の乱数値が入っていることを想定して、いくつかの例を紹介する。

0~7の乱数

AND 00000111B
とすれば、上位5ビットがクリアされて0~7の乱数になる(リスト7)。同様に0または1なら、AND 00000001Bのようにやるのだ。

10~25の乱数

AND 00001111B
ADD 10
数値の個数分をANDでふるいにかけ、10を加えて調整する。

不連続の乱数

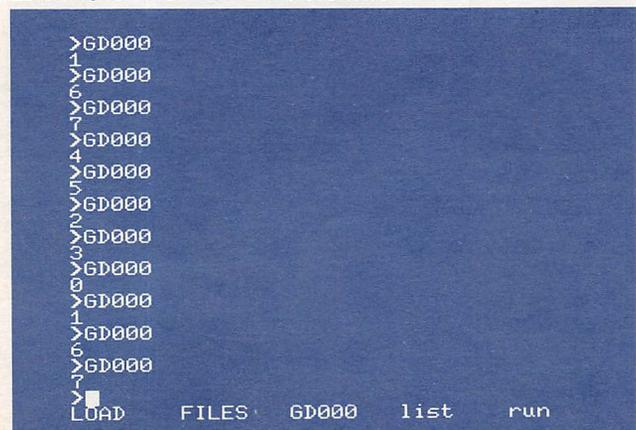
それでは、数値が連続していない場合はどうしたらよいだろう。データの個数が少ないときには、テーブルの利用が考えられる。

```
AND 3
LD E,A
LD D,0
LD HL,TABLE
ADD HL,DE
LD A,(HL)
RET
```

TABLE: DEF B 3,8,91,134
つまり、前例のように個数分をANDでふるいにかけ、テーブルのアドレス増分として使うのだ。

また、テーブルのデータを工夫すれば、数値の出現頻度に変化を付けることも容易だろう。

■リスト7+リスト4の実行結果



○リスト4の計算で得られる乱数には、このように周期性がある。この写真の場合、1、6、7、4、5、2、3、0という順番で繰り返されるのだ

●リスト4 8ビットの乱数発生サブ

```
2000 ;
2010 RND8: LD A,(WORK8)  ← 前回の値を読む
2020 LD B,A
2030 ADD A,A  ← 5倍(×a計算)
2040 ADD A,A
2050 ADD A,B
2060 INC A  ← 1を足す(+b計算)
2070 LD (WORK8),A  ← 乱数の保存
2080 RET  ← もとの処理へ
2090 WORK8: DEFB 00H  ← 乱数の保存用ワーク
```

●リスト6 Rレジスタを使った乱数発生サブ

```
3000 ;
3010 RNDR: LD HL,WORKR  ← 乱数保存用ワークのアドレス設定
3020 RRC (HL)  ← 前回の乱数を右に回転
3030 LD A,R  ← Rレジスタの値を読む
3040 XOR (HL)  ← XORを取る
3050 LD (HL),A  ← 乱数の保存
3060 RET  ← もとの処理へもどる
3070 WORKR: DEFB 00H  ← 乱数の保存用ワーク
```

●リスト7 0~7の乱数を表示する

```
1000 ORG 0D000H  ← プログラム作成開始アドレス設定
1010 ASM: EQU 9000H  ← SimpleASMへのもどり番地
1020 CHPUT: EQU 00A2H  ← 1文字表示のBIOS
1030 ;
1040 CALL RND8  ← 8ビット乱数サブ呼び出し
1050 AND 00000111B  ← 0~7に調整
1060 OR 00110000B  ← アスキーコードに変換
1070 CALL CHPUT  ← 文字の表示
1080 JP ASM  ← プログラム終了
```

まとめ

乱数の用途や作り方は様々であり、自由である。例えば、最初に紹介したプログラムは、256回実行すると、0~255の値が、必ず1回ずつ現れる。それに対して、リ

フレッシュレジスタやシステムのカウンタを利用したもので、全く性格の違うものになる。とにかく、その乱数の特徴(出現する値の偏り、周期の有無など)をよく知った上で利用しなくてはならない。

■リスト7+リスト6の実行結果



○この写真のように、Rレジスタなど値の不定なデータを用いた乱数では、次に発生する乱数がわからない。しかし、おなじ数値が頻ったり、なかなか出ない数値があったりするのだ

SUPER スーパ ビギナーズ BEGINNERS' 講座

超初心者

第5回

今月のテーマ
いろいろなループ処理

今回はFOR~NEXTループの基本を紹介したが、今回は、2つのループを組み合わせた2重ループなど、よく使われる、いろいろなループ処理を紹介する。

前回は、プログラムで、「A」という文字を縦に5つ並べて表示するにはどうすればよいか

という問題から、2つのサンプルリストを紹介した。

始めのものは、

```
PRINT "A"
```

を5つ並べてあるだけの、単純なプログラムだった。

そして次に紹介したリストでは、このPRINT文が1つしかなく、代わりに始めの行に、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、たった3行からなるプログラムだった。

この2つめのプログラムで使われている、FOR~とNEXTという2つのものが、ループ処理を実現するものであった。

■ループ処理の利点

始めのリストは見た目に結果がわかりやすいが、例えば表示する文字を、「A」から「B」に変えようとしたとき、5つのPRINT文すべてを変更しなくては行けない。

しかしループ処理を使ったものでは、1つのPRINT文を変更すれば済んでしまう。

ループ処理の利点は、おなじ作業を繰り返して行うとき、リストが節約でき、かつ変更が容易になるということになる。

FOR~NEXTループの基本は前回紹介したので、ちょっと応用を紹介しようと思う。

■ループの中にループ

では、リスト1のプログラムを見てほしい。行10は画面を初期化している部分で、画面モードと色、表示文字数を指定している。

そして、行20にはFOR~文があるのだが、次の行を見るとまたFOR~文があるのだ。

これは間違いではなく、ループを2重に定義しているのだ。行20ではループ変数にYが指定されているが、行30ではXになっている。ここが重要なポイントだ。

この2重ループが、どのように実行されるのか追ってみよう。

行20でYのループ、行30でXのループがそれぞれ定義され、行40が実行される。

行50のNEXTは、最後に定義されたFOR~文、つまり、Xのループに対応している。だから、Xのループが繰り返されるのだ。

ではXのループが終了したあとはどうか。行60のNEXTでは、Xのループは終了している、そ

の前に定義されたYのループが繰り返されるのだ。

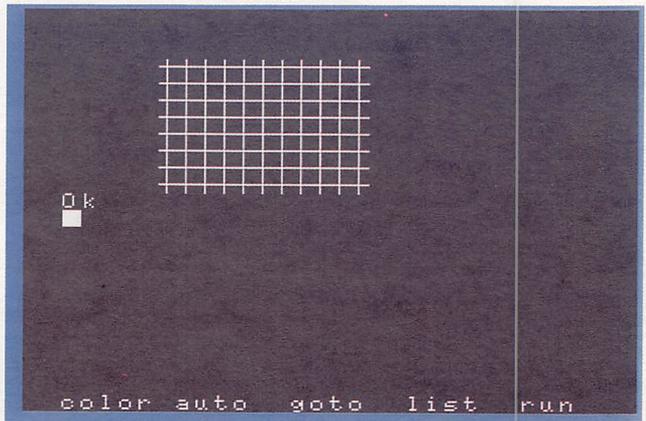
Yのループのもどり先は行30のXのループを定義する部分になる。

つまり、この2重ループでは、Yのループの回数だけXのループを繰り返す、ということになる。

■リスト1 文字を四角形に並べる

```
10 SCREEN 1:COLOR 15,4,7:WIDTH 29
20 FOR Y=3 TO 10
30   FOR X=5 TO 15
40     LOCATE X,Y:PRINT "+"
50   NEXT
60 NEXT
```

■写真1 リスト1の実行画面



○リスト1の実行画面。グラフィックキャラクタを2つのループで縦と横に並べて表示する

○行40の最後から2文字目はGRAPH+Fで入力します

2つのサンプルリスト

前回掲載したリストとは、

```
10 PRINT "A"
20 PRINT "A"
30 PRINT "A"
40 PRINT "A"
50 PRINT "A"
と、
10 FOR I=1 TO 5
20 PRINT "A"
30 NEXT
```

の2つのプログラムです。

ループ変数

FOR~NEXTループでは、ループ変数と呼ばれる変数を使ってループを管理しているので、FOR~文で定義するとき、必ず指定する必要がある。

行40のLOCATE文

リスト1の行40にあるLOCATE文では、ループ変数のXとYを使って、文字を表示する位置を指定している。Xが5、Yが3のとき、LOCATE X,Y

は、テキスト座標の(5, 3)の位置にカーソルが移動することになる。

テキスト座標とは、画面のいちばん左上を(0, 0)とし、X座標は右へ何文字目かを表し、Y座標は下へ何文字目かを表すものだ。

似たような処理

例えば、配列変数の値をまとめて設定する場合、FOR~NEXTループがよく使われる。2つ3つなら、個別に設定してもそれほどではないが、数が多くな

ると大変だからだ。

また、グラフの計算などでもループが使われる。1つ1つの点の計算を連続して行える利点があるからだ。FOR~NEXTループは、ほとんどのプログラムに使われている、とても利用価値のある命令なのだ。

■図1 IF~THEN文

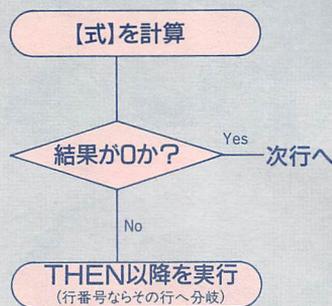
(a)IF~THEN文の使い方

IF [式] THEN [文]

または、**[行番号]**

- 式の結果が0以下なら、THEN以降の文を実行、または、行番号で指定された行へ分岐する
- 式の結果が0なら、次行へ移行する
- 式は数式、関係演算、論理演算など、結果として数値が得られるもの。定数や、文字列に対する関係演算も指定可能

(b)IF~THEN文の仕組み



IF~THEN文は、以下のよう
な仕組みで実行されるのだ。
①式を評価する
IF~THEN文に与えられた
式を計算・評価し、結果として数
値を得る
②結果を判定して分岐する
結果が0でなければTHEN以
降へ分岐し、0ならば次行(もしく
はELSE以降)へ分岐する
③ELSE以降の実行
ELSE以降に文があれば実行
する。また、行番号があればその
行へ分岐する

リスト1のプログラムは、2重ループのほかに、もうひとつの意味が含まれている。

それは、行40のLOCATE文を見るとわかるが、ループ変数の値を利用しているということだ。

つまり、ループ変数の値を利用することで、ただ同じ処理を繰り返すだけでなく、似たような処理をひとつにまとめて、連続して実行することができるのだ。

FOR~NEXTループでは、ループ変数の値を利用できることが最大の魅力なのだ。

■待つためのループ処理

ここまで紹介してきたループ処理は、繰り返すことが目的だった。つまり、繰り返す回数から始まっているわけだ。

しかし、ループ処理はそれだけではないのだ。

例えばゲームなどで、タイトル画面が出てから、スペースキーが押されるまでそのまま待っている場合がある。

じつはこれもループ処理の目的のひとつで、待つためのループ、つまり、繰り返す回数が決まっていないループなわけだ。

右の写真2にあるPLAY文を、ちょっと実行してみよう。

音が鳴ればメロディはどうでもいいのだが、音が鳴っているのに、「Ok」とカーソルが表示されたのがわかっただろうか。

PLAY文で音を鳴らすとき、鳴っている中でも何か別のことができるのだ。そのため、例えばタイトルでBGMを鳴らしたら、ゲームが始まったのにタイトルの音楽が鳴っている、なんてことになったりする。

こんなとき、ループが使われる。

■リスト4 3秒間待つ(その1)

```
10 TIME=0
20 FOR I=0 TO 180:I=TIME:NEXT
```

■リスト5 3秒間待つ(その2)

```
10 TIME=0
20 IF TIME < 180 THEN 20
```

PLAY(0)

これは、PLAY関数というもので、引数に対応するチャンネルの演奏状態を返す関数だ。この関数が使用されたとき、演奏中であれば-1、そうでなければ0を値とする。引数との対応は、0=全チャンネル(1~3のどれか1つでも演奏中なら-1になる)

- 1=Aチャンネル
 - 2=Bチャンネル
 - 3=Cチャンネル
- となっている。

TIME

これは、タイマー変数というもので、60分の1秒ごとに、自動的に値が+1されていくシステム変数だ。変数なので、値を変更することができるので、時間を計る場合などで使われる。また、プログラムが実行されているかどうかに関係なく、値が更新されているので、よく乱数初期化に使われたりする。整数型なため、0~65535の範囲で値が繰り返される。

■写真2 音を鳴らす

```
PLAY "V1504L4 CDEFGAB 05C"
Ok
```

■リスト2 音が鳴り終わるまで待つ(その1)

```
10 PLAY "V1504L4 CDEFGAB 05C"
20 FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
```

■リスト3 音が鳴り終わるまで待つ(その2)

```
10 PLAY "V1504L4 CDEFGAB 05C"
20 IF PLAY(0) THEN 20
```

リスト2の行20にあるループは、PLAY文が鳴り終わるのを待つためのループ処理だ。

PLAY(0)というのは、音が鳴っていれば-1、鳴っていないければ0という値になる関数だ。

そしてその関数の値が、なんとループ変数に代入されているのだ。

このループの終値は0なので、Iが0のときNEXTまでいけば終了するのだが、音が鳴っているあいだはIが-1にされてしまうので、ループが終わらないのだ。逆に音が鳴り終わると、Iは0になり、ループが終了するのだ。

もうひとつ例を見せよう。

リスト4は3秒間待つループで、TIMEは60分の1秒ごとに+1される変数だ。ループの終値が180なので、TIMEが180つまり3秒たないとループが終了しない。

このように、ループ変数の値を変更することで、ループの回数を調節することができるのだ。

■IF文を使ったループ

リスト3とリスト5は、これらのリストとおなじ目的の処理で、IF文を使ったループ処理だ。

待つループの場合IF文を使うほうがスマートになる。IF文については図1を参考にしてほしい。

プログラムのご相談・修理・仕立て

MORO'Sショップ

プログラミングに関する質問は、ハガキや封書はもちろんのこと、ディスクを付けての質問も受け付けている。ただし、その場合には、ディスクは返送できないので、じゅうぶん注意してほしい。また、勝手ではあるが、テープは遠慮してほしい。☆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、料金はかかりません。



コンピューターソフトの相談・修理・仕立て

※質問のお答えは誌面を通じて行う予定です。

アル甲6

迷路作成アルゴリズムの紹介と 解答アルゴリズムの募集

迷路作りのアルゴリズム

今回は、ファンダムでもときどき見かける迷路を取り上げることにした。迷路といえば、担当者は90年5月号の「めいろげ一む」(3次元表示の迷路—ADY繁幸作)を改造してまだにときどき遊んでいる。右手法が通用しないようにし、ヒントとしてではなく軌跡を見るためにマップ機能をつけ、マップだけでなく3次元表示にも足跡をつけたら1画面だったものが2.7画面くらいになってしまった。

迷路作りのアルゴリズムといえば、このプログラムのアルゴリズムこそ決定版といっていだろう。そのルーツをたどれば、88年12月号の「AUTO MAZE」(POTATO作)にたどり着くが、あるいはもっと遡ることができるかもしれない(プログラムライブラリ④とスーパープロコレ1に川本健二作「MAZE BATTLE」があり、マシン語なので解説は断念したが、マップを見ると別のアルゴリズムだとわかった。「AUTO MAZE」のアルゴリズムでは、中央付近を見ると、4方向に途切れた壁のうち、どれか1つが絶対にできないのだ。

そのアルゴリズムは、
①外壁を作る
②X・Yともに偶数の座標に壁を置き、さらに、その上下左右のうち1か所に壁を置く(以後、このことを「壁を延ばす」と呼ぶことにする—図1参照)
③ただし、左に壁を延ばすことができるのは、左端の壁のみ(つまり左端の壁は上下左右のどちらかに壁を延ばし、ほかの壁は上下と右のどちらかに壁を延ばす)
④壁を延ばそうとした方向にすでに壁がある場合はほかの方向に延ばす

このアルゴリズムを初めて知った人は、こんなやり方でどうして迷路ができるのか不思議に思うかもしれないが、図2を見てもらうとそのへんの事情が少しは理解できるかもしれない。迷路を2マス×2マスずつに区切って調べると、図2の4種類のパターンし

が存在しない(迷路の1辺のマスの数は奇数なので、右と下の外壁を取り去って考えた場合)。

直観的には、壁が1〜3個のパターンがそれぞれ4種類ありそうな気がするが、実際にはそうではない。もし、この4種類のパターンしかないとするれば、前記のアルゴリズムで迷路が作れることは納得できるだろう(各パターンの左上が偶数座標の壁で、ほかの壁は、延ばしてできたもの—ただし左上の壁から延ばしたとは限らない)。

このアルゴリズムで迷路を作るサンプルプログラムを録録ディスクに収録したので(B—MAZE、AL6)、これを実行して自分の目で確認するといだろう。

少し、このプログラムの変数について説明を加えておこう。WCは壁のV RAMコード(VPOKE用のキャラクタコード)、BAはパターン名称テーブルの先頭アドレスだ。

2つのポイント

前記のアルゴリズムの中で、③と④が重要なポイントだ。

③については、どの壁も4方向に壁を延ばすことができるようにすると、閉鎖空間(周囲を壁で囲まれた空間)ができてしまうので注意する必要がある(図3参照)。

また、前記のアルゴリズムで作った迷路は、すべての壁が外壁とつながったものになるのだが(図4参照)、④で延ばそうとした方向にすでに壁がある場合に壁を延ばさないことにする(あるいは壁の有無を調べずに強制的に壁を延ばすことにすると、これが崩れ、図5のような島状の壁ができてしまう。といっても、これは必ずしも欠点とはいえないので、意識的にやるぶんにはいっこうに構わない。実際、今回の課題用のサンプルプログラムでは、あえて島状の壁を作っているのだ。

長所と短所

このアルゴリズムの長所は、なんと

いってもスピードが速いということだ。迷路作りのアルゴリズムとしては、「まず全体を壁で埋めておいて掘っていく」というのが比較的ポピュラーだが、速度的にはまるで比較にならない。掘っていくタイプのアルゴリズムしか知らない人にとっては「え? 終わったの? うそだろ!」というくらい速いのだ。

ただ、1つだけ欠点がある。それは、左上隅をスタート、右下隅をゴールとすると、スタートからゴールへの経路が左下隅付近を通る直線的なものになりやすいということだ。これは、「左に壁を延ばせるのは左端に置いた壁のみ」としたために、左上隅から左下隅へはつねにかんたんに行けてしまうということに原因がある。

また、短所ではないかもしれないが、図6のような壁は左端にしかできないという特徴があるので、マップを見ただけでこのアルゴリズムかどうか判定できる(左を上・右・下に変えることもできるので、中央付近を調べて、図6の壁を90度ずつ回転させた4種類の壁がすべて存在すれば、このアルゴリズムではないといえる)。

迷路を解くアルゴリズム

さて、今回のテーマである迷路を解くアルゴリズムだが、これは知っている人も多いだろう。「右手を壁に付けて離さずに進む」というやつだ。べつに左手でもいいのだが、便宜上、右手ということにして、以後「右手法」と呼ぶことにする。

次の2つの迷路は必ず右手法で解ける。

1. 入口がスタートで出口がゴールになっている迷路
2. すべての壁が外壁とつながっている迷路

入口があって出口があるなら、入口から壁をつたって行けば必ず出口に達するのは明らかだ。

また、すべての壁が外壁とつながっている迷路は、位相幾何学(トポロジ)的には外壁と通路だけの迷路と同

じなので(図7参照)、右手法によって、迷路内のすべての場所を通ることがができるのだ。

いっぽう、外壁とつながっていない壁がある迷路では、必ずしも右手法でゴールに達することができるとは限らない。

もっと、はっきりいうと、ゴールの上下左右斜め8方向にあるどの壁も外壁とつながっていないなら、右手法で解くことはできない(右手法でつたう壁が外壁のとき)。

右手法のプログラム化

右手法をプログラム化するには、次のような手順によればいい。

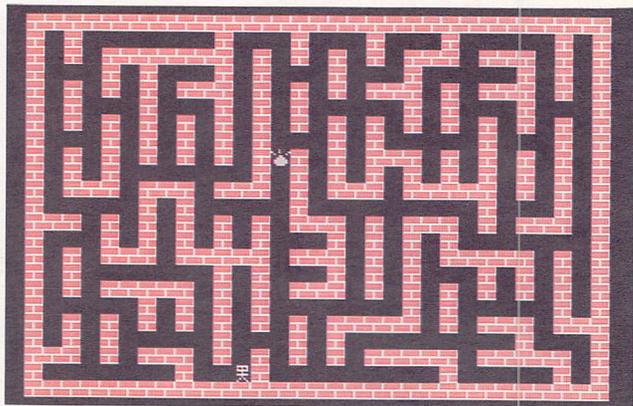
- ①右が壁でなければ右に進む
- ②右が壁で、前が壁でなければ前に進む
- ③右・前が壁で左が壁でなければ左に進む
- ④右・前・左が壁なら後に進む

要するに、右・前・左の順に調べて、壁のない方向が見つければ、そちらへ進むということだ。したがって、必ず進行方向を設定しなければならない。

進行方向は、東西南北や画面上で上下左右どちらを向いているかという絶対的な向きで、今までに出てきた向きは、進行方向を前とする相対的なものだ。

右・前・左の順に調べるためには、方向コードをスティック関数と逆回りに設定したほうが便利だ。仮に、方向コードを0から順に0=下、1=右、2=上、3=左と決めたとすると、現在の進行方向が変数Dにはいるとすると、相対的な向きは、

- 右: $(D+3) \text{MOD } 4$
前: D
左: $(D+1) \text{MOD } 4$
後: $(D+2) \text{MOD } 4$
- で絶対的な向きに変換できるが、前〜後を右に合わせて
前: $(D+4) \text{MOD } 4$
左: $(D+5) \text{MOD } 4$
後: $(D+6) \text{MOD } 4$
で求めるようにすれば、ループが作り



◎迷路の中央にあるゴールへは、右手法でたどりつくことはできない

やすい。

今回の課題

今回の課題は、「外壁とつながっていない壁がある迷路を解く」ことだ。例によって、サンプルプログラムを作成したが(S-MAZE.AL6として付録ディスクに収録)、ロボットが右手法で迷路を走ろうとすながかなかかわいいで、応募する気のない人も一見の価値はあるんじゃないかと思う。

課題をもっと具体的にいうと、サンプルプログラムのロボットはゴールに達することができない場合が多いので(スタート地点に戻るとあきらめる)、行1000以降を修正して(行1000より前を修正してはいけない)、必ずゴールに達するようにすることだ。

条件は、ロボットのいる位置とその周りの合計5か所のVRAMしか読んではいけないということ(もちろん、読んだところは配列等に記憶していい)。

また、実行してみるだけで、あるていどアルゴリズムがわかるように表示等を工夫してほしい。今回もやや、やさしいので、速度や表示等が明暗を分けるかもしれない。速度の改善と表示の工夫とは、相反する要求のようだが、あくまでもアルゴリズムのよしあしを競うのだから、実際の速度は必ずしも関係ない。また、姑息な高速化は評価しない(減点もしない)。

なお、ゴールの範囲を制限しているのはデバッグ効率に配慮してのことなので、制限範囲外にゴールがある場合も考慮すること(ゴールが迷路内のどこにあってでも解けるようにしなければならないということ)。

サンプルプログラムについて

例によって、行1000~1990が追加初期化で、行2000以降がメインルーチンだ。

行2090の処理は、図8のような場合のために、下からスタート地点に戻ったとき、右に進めるならまだあきらめずに右に進むというもの。

以下におもな変数の意味を記す。

D: ロボットの進行方向(0から順に下・右・上・左で、初めは下を向いている)

BA: パターン名称テーブル先頭アドレス

Z: ロボットの位置(パターン名称テーブル先頭からの相対アドレス)

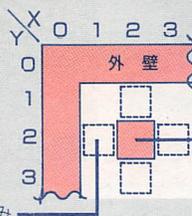
D(n): 方向nに対応するアドレス増分

WC: 壁のVRAMコード(VPEEK用キャラクタコード)

GC: ゴールのVRAMコード

(ANTARES)

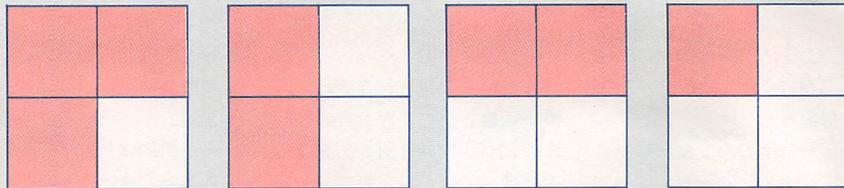
●図1 迷路作りのアルゴリズム



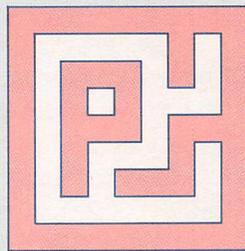
X、Yともに偶数である座標には必ず壁を置きその上下左右どれかの方に壁を延ばす

左に壁を延ばすことができるのは左端の壁のみ

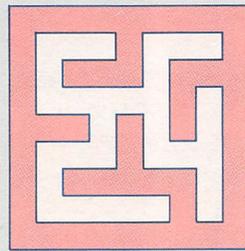
●図2 迷路を2x2マスずつに分けた場合の4種のパターン



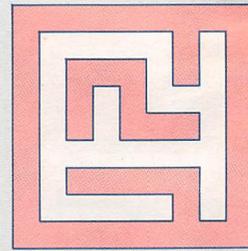
●図3 閉鎖空間のある迷路



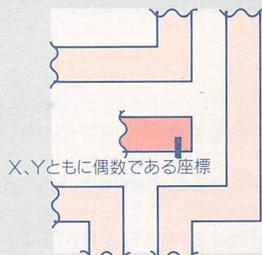
●図4 すべての壁が外壁とつながっている迷路



●図5 島状の壁がある迷路



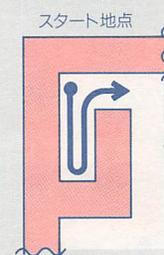
●図6 左端以外には絶対にできない壁



●図7 すべての壁が外壁とつながっている迷路は通路と外壁だけの迷路と同じ



●図8 S-MAZE.AL6、行2090の処理



募 集 要 項

■募集内容

付録ディスクのS-MAZE.AL6を、上記の「今回の課題」にしたがって改造してください。

■必要書類等

①改造したプログラム(ディスクまたはテープ)

②アルゴリズム解説(基本アルゴリズムの分類ができるくらいに理解できないものは失格。プログラム解説で代用してもいいが、メインルーブ

の説明から始めて、必要に応じて初期設定等の説明をおこない、プログラムを参照せずに読むことを前提にして書くこと)

③必要事項を記入した投稿応募用紙(80ページ)

■締め切りと発表

6月15日必着。発表は10-11月情報号

■選考方法

書類等で予備選考をおこないますが、

最終的にはプログラムを読んで選考します。

■特典

最優秀作に賞金1万円。

■あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN 「アル甲6」係
※他のコーナーへの応募作を同封する場合は、あて先を「アル甲6」係とするか、「アル甲6応募作中」と朱書してください。

町内釘打ち大会

MSX2/2+ VRAM64K by Izochi

▶遊び方は25ページ

変数の意味

■座標用変数

X、Y トンカチの表示座標

W トンカチのY座標増分

V 釘の頭の座標

■おもな変数

S スピード用カウンタ⇒トンカチの降り下りし開始から釘に当たるまでの時間用

Z トンカチの降り下りし開始位置からの釘までの高さの差

K 打った釘の本数

T タイム

B ベストタイム

■その他の変数

A マウス入力用

I ウェイトおよび左ボタンの入力待ちループ用

プログラム解説

10 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●グラフィック画面への文字出力準備●釘の頭とトンカチのスプライトパターン定義●ベストタイム初期化

20 ゲーム前設定

●板表示●タイマー変数初期化

30 釘打ち開始

●メッセージ表示●トンカチの座標設定●スピード用カウンタ

初期化●釘の高さ設定●釘表示●トンカチ表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定●ウエイト●効果音●メッセージ表示

40 マウス入力

●マウス入力●トンカチのX座標更新●トンカチが上昇中か判定⇒[上昇中なら]釘との高さの差計算/スピード用カウンタ初期化【そうでなければ】スピード用カウンタ更新●REM文

50 トンカチ移動

●トンカチのY座標増分読みこみ●トンカチのY座標更新●トンカチの座標調整(画面左右と上および釘の頭までの範囲に調整する)●REM文

60 トンカチ表示

●トンカチ表示●行40へ飛ぶ

70 釘を打つ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●釘の高さ更新●トンカチを少し上へずらす⇒釘の反動●効果音●釘が完全に打ちこまれたか判定⇒[打ちこまれたら]釘の頭の座標設定/メッセージ表示

80 クリア判定

●釘の表示更新●クリア判定⇒[釘が完全に打ちこまれていればクリア]打った釘の本数加算/ウェイト/終了判定⇒[3本打ちこんだら終了]行90へ飛ぶ

[まだ終了でなければ]行90へ飛ぶ【まだクリアでなければ】もとの処理にもどる

90 タイム表示

●タイム設定●ベストタイム更新●メッセージ表示●効果音●タイム、ベストタイム表示●打った釘の本数初期化●左ボタン入力待ち●行20へ飛ぶ

補足

釘の表示は、頭の部分のみスプライトで表示し、胴の部分はLINE文で作画している。

釘の表示更新では、沈んだ胴の部分を背景色の青で消し、頭のスプライトを移動することでやっている。

また、グラフィック画面を使用しているため、メッセージなどはDRAW文の位置指定と、PRINT#の表示とが1組になっている。

行50にあるトンカチの座標調整は不十分で、両方の座標を4つの複合IF文で行っているが、これではどれか1つの判定があったとき、以降のIF文は実行されない。座標調整はX座標とY座標とで分けたほうがよい。

実害はほとんどないが、ゲーム中にマウスを斜め上に動かしていって見れば、どのような欠陥があるかわかるだろう。

行70以降の処理は全部で1つのサブルーチンになっている。1つの場合を除いてGOTO文でメインに復帰しているため、あまり長く遊んでいるとエラーが起こる可能性がある。

念のため、サブルーチンから特定の行にもどる方法は、RETURN20

のように、行番号を指定してやればいいのだ。

(MORO)

KUGIUTI .FD6

```

10 COLOR15,4:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="た":SPRITE$(1)="たたたた":B=1500
20 LINE(0,150)-(255,215),6,BF:TIME=0
30 DRAW"BM99,65":PRINT#1,"READY...":X=126:Y=72:S=0:V=108:LINE(128,109)-(129,149),15,B:PUTSPRITE0,(126,108),15:PUTSPRITE1,(X,Y),10:ONSPRITEGOSUB70:FORI=0TO300:NEXT:BEEP:DRAW"BM99,65":PRINT#1,"FIGHT!"
40 A=PAD(12):X=X+PAD(13):IFW<0THENSPRITEON:Z=V-Y:S=1ELSES=S+1'たれか あそんでね
50 W=PAD(14):Y=Y+W:IFX<0THENX=0ELSEIFX>255THENX=255ELSEIFY<0THENY=0ELSEIFY>V-13THENY=V-13'KATSUMIさんの ONE は とってもいいぞ!
60 PUTSPRITE1,(X,Y),10:GOTO40
70 SPRITEOFF:V=V+INT(Z^2/35/S/8):Y=Y-9: SOUND8,15:SOUND6,7:SOUND8,255:IFV>148THENV=148:DRAW"BM99,65":PRINT#1,"NEXT"
80 LINE(128,108)-(129,V),4,B:PUTSPRITE0,(126,V),15:IFV=148THENK=K+1:FORI=0TO500:NEXT:IFK=3THEN90ELSE30ELSERETURN
90 T=TIME:B=B+(B>T)*(B-T):DRAW"BM99,65":PRINT#1,"おつかれさま":PLAY"L16CEDC":DRAW"BM9,9":PRINT#1,"TIME"TIME"BEST"B,SPC(9):K=0:FORI=0TO1:I=-STRIG(1):NEXT:GOTO20

```

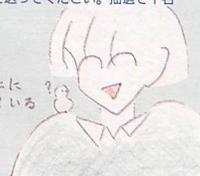
プログラマからひとこと

爆発炎上

みんな/元気が/僕は受験生で、ナチュラルハイだ。17日後に受験がある。こんなことしている場合ではないのだ。だれか助けてくれ。話は変わって僕の学校では、MSXサークル別名おたKLLOVEというのがある。この倶楽部は、美術室にMSX3台置いて休み時間や放課後などに活動している。活動内容は、ひたすら遊ぶ。部員数測定不可能。なんだかこの前はすくくて、みんなでヘビメタコンサートをやりはじめ、さげふやさげふ。しまいにギターをゆかにたたきつけ、ゆかもギターも爆発炎上してしまっ。MSXはこんなところでも使われているんですね。ところどころで、このゲームの意見感想を送ってください。抽選で1名様にポツディスクをプレゼント。

あて先は、〒506-01 岐阜県大野郡清見村牧ヶ洞2566 井添徳太郎——それではみなさん、買売金(バイバイキーン)。

Izochi 岐阜・14歳

新しいスタートの上に
立っている

L-FIGHT エル ファイト

MSX2/2+VRAM128K by Mania 'C

▶遊び方は26ページ

変数の意味

レーザー関係

レーザーは画面中に3本表示され、レーザーに関する配列変数の添字nは0~2の値をとる。

A(n), B(n) レーザー先端の座標

C(n), D(n) レーザー先端の移動増分

E(n) レーザー先端のY方向における移動増分D(n)を2で割ったもの⇒レーザーの迎撃判定に使用

X(n) レーザーのX軸の基点

その他の変数

I, J ループ用

H ハイスコア

N レベル

S スコア

P マウス関数読み込み用

X, Y 照準の座標

●スプライトパターン定義●ハイスコアの初期値を設定

2~3 ゲーム初期化

2 ●ノイズ周波数設定●文字書き込み位置の設定●ハイスコアの更新

3 ●スコア、ハイスコアの表示●トリガー入力待ち●変数の初期値設定

4 ゲームスタート

●効果音●画面クリア●照準を表示●レーザー消去●プレイ画面の作成●レベル更新●文字書き込み位置の設定●レベル表示●効果音

5~7 照準関係

5 ●メインループ開始●トリガー1の入力判定⇒【入力があれば】効果音/行8へ【入力がないなら】マウス入力から照準の座標を更新/照準のX座標の調整●REM文

6 ●照準のY座標の調整●REM文

7 ●効果音消去●照準を表示●行9へ●REM文

8~9 レーザー関係

8 ●迎撃判定用ループ開始●レーザーの迎撃判定⇒【迎撃したら】レーザー消去/スコア更新/クリア判定⇒【スコアが9の倍数なら】行4へ●REM文

9 ●レーザーの座標更新●レーザー表示●レーザーが地上に着いたか判定⇒【着いたら】効果音/行2へ【着いていなければ】レーザーの今の座標からX座標だけを更新したとき、ゲーム画面の両端を越えるか判定⇒【越えていれば】レーザー消去●行5へ

10 レーザー消去サブ

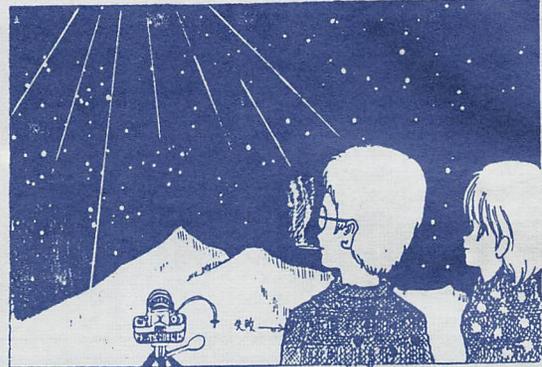
●レーザーを画面中より消去●新しく発射されるレーザーの座標、移動増分を設定●リターン

プログラマからひとこと

まともにはプレイしてません

私はマウスを持っていないので、このゲームをまともにはプレイしたことはありません。テストプレイはJOYPADで2~3回やっただけです(まったく遊べない……)。さて、このゲームで3度目の採用なのですが、いずれもシューティングゲームです。そして、いま作っているのもこれまたシューティング……。うーむ(これしか能がない)。です。で、RPGやSLGを作る人たちは私はすごいと思うのであります。私もいつかSLGを作りたいと思う(しかし、基本的な内容はシューティングにしたい……)。

Mania 'C 広島・25歳



L-FIGHT .FD6

プログラム解説

1 初期設定

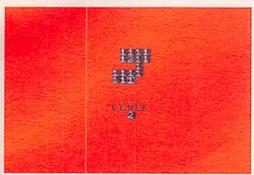
●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字出力準備●変数を整数型に宣言



```

1 SCREEN8,1,0:COLOR124,0,41:OPEN"GRP:"AS
#1:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="♠♥♦♣":H=20
2 SOUND6,10:PSET(45,80),0:IFH<STHENH=S
3 PRINT#1,"SCORE=";S;"HISCORE=";H:FORI=0
TO1:I=-STRIG(3):NEXT:N=0:X=119:Y=87:S=0
4 PLAY"V1506D40G9":CLS:PUTSPRITE0,(X,Y),
8:FORJ=0TO2:GOSUB10:NEXT:LINE(0,190)-(25
5,211),41,BF:N=N+1:PSET(91,200):PRINT#1,
"LEVEL";N:SOUND3,2:SOUND7,136:SOUND2,9
5 FORI=0TO2:IFSTRIG(1)THENSOUND9,15:GOTO
8ELSEP=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):I
FX<0THENX=0ELSEIFX>240THENX=240'BYマニアック
6 IFY<0THENY=0ELSEIFY>174THENY=174'H05年
7 SOUND9,0:PUTSPRITE0,(X,Y):GOTO9'2月3日
8 FORJ=0TO2:IFABS(X-A(J)+10)<10ANDABS(Y-
B(J)+E(J)+9)<E(J)+9THENGOSUB10:PLAY"07D6
4":S=S+1:IFSMOD9=0THEN4ELSENEXTELSENEXT
9 A(I)=A(I)+C(I):B(I)=B(I)+D(I):LINE(X(I)
),0)-(A(I),B(I)),92:IFB(I)>190THENPLAY"0
2D":GOTO2ELSEIFPOINT(A(I)+C(I),B(I))<0TH
ENJ=I:GOSUB10:NEXT:GOTO5ELSENEXT:GOTO5
10 LINE(X(J),0)-(A(J),B(J)),0:X(J)=RND(1)
*180+38:A(J)=X(J):B(J)=0:C(J)=RND(1)*12
-6:D(J)=RND(1)*N*4+5:E(J)=D(J)/2:RETURN
    
```

(シゲル)



数字の心

MSX MSX2/2+RAM8K by 田村太

▶遊び方は27ページ

■オリジナル面のススメ

このプログラムでは、各面の形がすべて5×5になっているのだが、何もこの形にこだわらなくても大丈夫なプログラムになっている。

そこで、三角形やシマシマの面を作ってみるといい。

画面の幅が5文字ということ、数字のマス総数が25になることを守れば、穴のあいた形だって作れるのだ。

面を増やす場合は、行5の2行目から3行目にかけてある12を、変更後の総面数に直すことを忘れないようにしましょう。

プログラマから
ひとこと

最近では98です

採用ありがとうございます。さて、このゲームは後半になるとイジワル面が出てきますが、手順をメモして進めていけばなんとかなるでしょう。最近ではPC98ばかりいじってますけど、また機会があれば投稿しようと思います。

田村太 神奈川・22歳

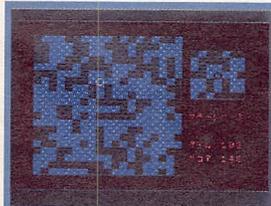
と、でも遅い
ブライ完結編

ムリヤリ高速モードで
プレイしたらSRAMが
ぶ、とんじまてぞ!



SUUJINO .FD6

```
1 COLOR1,13,10:SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTHS
:DEFINT A-Z:VPOKE8198,244:VPOKE8199,244
2 L=L+1:READD$:SPRITES(0)="♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
3 B=0:ES=CHR$(27):X=14:Y=6:CLS:PRINTES"Y
&"D$, "LEVEL "L:PLAY"V15L64"
4 V=VPEEK(6144+X+Y*32)-48:S=STICK(0)ORST
ICK(1):F=F+(S=0ANDF=1):IFSANDF=0THENB=B+
1:F=1:PLAY"O6C":VPOKE(6144+X+Y*32),32:X=
X+(S=7)*V-(S=3)*V:Y=Y+(S=1)*V-(S=5)*V
5 PUTSPRITE 0,(X*8-1,Y*8-1),2,0:IFB=25TH
ENPRINTES"Y(CLEAR":PLAY"L1605ABC":IFL=1
2THENPRINTES"Y&!ALL ":GOTO5ELSEGOSUB6:GO
TO2ELSEIFV<0THENPRINTES"Y.GAME OVER":P
LAY"L803fdc":GOSUB6:GOTO3ELSE4
6 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):NEXT:
RETURN:DATA 11111111111121111111111111,11
111121111121111111111111,1111111111111111
111122112,111112111111121211111111111
7 DATA 1111111111221111111131211,1241311
11111111111111112,112111111121112212111
113,2222221111221221111222212
8 DATA 331131111311911111131133,1141111
911211111123212214,43112132141111132114
1211,24212211131111112111132223
```



1スクリーンルーペ

MSX MSX2/2+RAM8K by KEYSIDE

▶遊び方は27ページ

- 1~2 初期設定
- 3 ステージ初期化
- 4 メインルーチン
- 5 リプレイ
- 6 クリア処理
- 7 コメント(REM文)

LUPE .FD6

プログラマから
ひとこと

参考書を作りました

「投稿ありがとうございます」と見ているとだんだん投稿者の数が減ってきています。これはかなり深刻な問題です。MSX衰退のいま、なんとかユーザーが盛り上げなければならないと思います。しかし、投稿したくても技術不足のためにできないほうが大勢いるかと思うます。しかも、参考書を見てもせいぜい入門書しかありません。つまり、ファンダムレベルのはまったく見当たらないのです。ならば、私が作る/とばかりに自分で作ってみました。名付けて「MSXスーパーレファレンス」です。ようするにあるていどBASICを使いこなせる人が、ファンダム投稿者になれるだけの技術力をつける個人同人誌です。ほしい方は、あて名シール+郵便小為替1000円を〒369-03 埼玉県児玉郡上里町五明35 横堀君夫様方「MSR」係まで送ってください。締切りは、1993年5月17日ですが、それ以後に注文したい方は、いったん往復ハガキにて問い合わせてください。

KEYSIDE 埼玉・17歳

「MSXスーパーレファレンス(簡易、MSX版)」のプログラマ、コピペ、編集、校正、印刷、発行まで、すべてを、私一人で行った。MSX版のプログラマ、コピペ、編集、校正、印刷、発行まで、すべてを、私一人で行った。MSX版のプログラマ、コピペ、編集、校正、印刷、発行まで、すべてを、私一人で行った。

```
1 SCREEN1,0,RND(-TIME):COLOR15,1,5:WIDTH
32:DEFINT A-Z:DEFNBN(Q)=RND(1)*Q+2:SPRITE
$(0)="#B♥♥♥♥♥♥":FORI=0TO15:VPOKE776+I-(I
>7)*48,ASC(MID$( "ろくろ_もんじり_",I+1,1
)):NEXT:VPOKE8204,195:VPOKE8205,84:X=3
2 KEYOFF:FORI=2TO21:LOCATE2,I:PRINTSTRIN
G$(19,"a"):NEXT:FORI=0TO200:LOCATEFNB(19
),FNB(20):PRINT"h":NEXT:ES=CHR$(27):Y=3
3 C=C+1:A=FNB(11):B=FNB(12):FORM=1TO7:FO
RN=1TO7:LOCATEN+21,M+3:PRINTCHR$(VPEEK(6
144+N+A+(M+B)*32)):NEXTN,M:PUTSPRITE0,(2
00,56),1:PRINTES"Y-6ステーションC:PLAY"Y1505B"
4 FORI=C*3TO203:PRINTES"Y1614L"203-I:S=S
TICK(0):X=X+(S=3)*(X<20)-(S=7)*(X>2):Y=Y
+(S=5)*(Y<21)-(S=1)*(Y>2):PUTSPRITE1,(X*
8,Y*8),15,0:K=I:I=-STRIG(0)*200+I:NEXT:I
FA+4=XANDB+4=YTHEN6ELSELOCATEA+4,B+4:PRI
NT"" [ルーペ]
5 PLAY"O2CCC":PRINTES"Y13 PUSH RETURN":F
ORI=0TO1:I=- (INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUN
6 J=J+203-K:PRINTES"Y36スコア":J:IFC=30THENP
RINTES"Y!! ALL CLEAR!":PLAY"O2EEDD":GOTO
SELSE3' 1993年1月10日 さくせいしや、よこほり きみお
7 ' さくせいしやかん: 5 しかん (テストプレイもふくむ)
```

ぶらんこだいですき!!

MSX MSX2/2+RAM16K by 情報ノイマン'93

▶遊び方は30ページ

プログラムの概要

10~60 初期設定

RUNした直後に一度だけ実行され、プログラムで使用される配列変数の宣言や、各変数の初期値設定などを行う。このとき設定される変数は、実行中おもしろいものが多い。

70~90 ゲーム初期化

プレイヤー人数などの入力と、ゲーム画面の作成、スプライトパターン定義を行い、ゲームごとに初期化する必要がある一部の変数を初期化して、各メイン処理に分岐する。

100~140 2Pモードメイン

2人対戦モードのメイン処理。変数の初期設定、入力による分岐(各移動処理サブ呼び出し)、勝敗判定などを行う。処理後は行70のゲーム初期化へ飛ぶ。

150~230 1Pモードメイン

1人モードのメイン処理。変数の初期設定、着地台の移動、入力による分岐(各移動処理サブ呼び出し)、タイマー更新、終了判定などを行う。処理後は行70のゲーム初期化へ飛ぶ。

240~280 ブランコ更新サブ

ブランコの移動処理サブ。スティック入力を受け付け、座標や表示を更新してもの処理にもどる。

290~340 ジャンプ処理サブ

ジャンプ時のプレイヤー移動処理サブ。座標計算、着地判定、表示更新などを行い、もの処理にもどる。

350~440 その他のサブ群

360 1文字入力サブ
ゲーム初期化で人数やリポート数を入力するためのサブ。入力された数を表示してもの処理にもどる。

370~380 演奏終了待ち/リターンキー入力待ちサブ
キーバッドクリア、演奏終了待ち、リターンキー入力待ちサブ。おもしろいリプレイ入力に使用される。

390~420 スプライトパターン定義サブ
行450からのデータを展開して、直接VRAMに書きこんで各スプライトパターンを定義する。ゲーム初期化から呼び出される。

430 表示位置指定サブ
メッセージ表示位置と表示色を指定してもの処理にもどる。

440 飛距離表示サブ
2人対戦モードで、両者の飛距離を表示するためのサブ。

450~460 圧縮されたスプライトパターンデータ

処理ごとの解説

*この解説中の配列変数の添字nは、とくに説明のない場合、0または1でプレイヤー番号-1になります。

初期設定

●プログラム解説

10 REM文

20 画面色設定/変数の型宣言/グラフィック画面への文字出力準備/USR関数定義/変数設定/効果音

30 画面消去/メッセージ表示/配列変数宣言

40 0°~90°までの三角関数sinの値計算・設定

50 ブランコの中心座標、半径設定/ブランコのX、Y座標テーブル計算・設定/90°~180°の三角関数sinの値設定/スティック入力による表示パターン番号設定

60 180°~360°の三角関数sinの値設定

●変数の意味

●座標関係

X、Y ブランコの中心座標

L ブランコの揺れる半径

X(n)、Y(n) ブランコの座標テーブル⇒nは角度で0°~180°の値

●おもな変数

HS ハイスコア

H(n) スティック入力による表示パターン番号⇒nはスティック入力値

S(n) 三角関数sinの値⇒nは角度で0°~360°の値

●その他の変数

B 定数(180の値で不変)

I ループ用

MS PLAY文初期化用MML

●USR関数

USR キーバッドクリアのB I O S(156H)を呼び出す

●解説

・行20の「DEFSNGS」

行20では、Sが単精度実数型に宣言されているが、これは変数名がSで始まるものすべてに対して有効となる。

つまり、変数Sだけではなく、変数SCも配列変数のS(n)も単精度実数型になるので注意。

・PLAY"XMS":~

行20の終わりにあるPLAY文には「XMS:」というものがあがるが、XはMMLのコマンドの1つで、文字変数MSの内容を、MMLとみなして演奏(実行)するというものだ。

・行40のSIN関数

MSXでは、角度を弧度法を使って表すことになっている。これは360°を2πとする表し方なので、引数に1を使ってもの1とはならない。そのため、1°=2π÷360

≒0.0174533(単位はラジアン)

のように、1°が弧度法では何ラジアンになるか計算し、sin関数の引数に調整を行っているのだ。

・行50の座標計算

ブランコの座標テーブル計算では、行40で設定したsinの値を使って計算

プログラマからひとこと

おきらくごらく

推薦入試で一定早く大学が決まったので、「おきらくごらく」な生活をしている情報ノイマンです。ところで、ついMSX・FANも隔月となってしまいました。「この世に永遠なものはないみたいなのをヤン・ウェンリーが知っているように、MSXも、もうそんなに先は長くないかもしれません。しかし、私は断言します。「MSXはそれでも動く」と。10年も前から家庭のTVにつなげられる「マーティ」のようなコンセプトを持ってきたMSXは、すばらしいマシンです。低価格で、かんたんに、しかもいろんなことができるMSXは、パソコン入門機としてこれからも愛されることでしょう。だからせめて、あと3年くらいはMSX・FANにがんばってもらいたいと思うので、あえて私はいいます。「MSXは永遠に不滅です」。

情報ノイマン'93 愛知・18歳

[不用品]

私の本数が知りたい人は
大学入試センターに
お問い合わせ下さい。

B後 45010 - 25401R - 1
A前 45010 - 25401R - 2

45010 - 25401R - 1

45010 - 25401R - 2

ぶらんこ だいたすき

している。これについて、下にある図1をもとに解説する。

ブランコは半径Lの円周上を移動しているが、一般に円周上を動く点の、角度θでの座標は、
X = cosθ × 半径
Y = sinθ × 半径

で求められるが、ブランコで計算する必要がある部分は、図のエリアAとBでの座標だけだ。そこで、図の右側にあるグラフを見ればわかるが、エリアAでのcosは、エリアAのsinと左右反対の形をしている。つまり、
cos0° = sin90°
cos1° = sin89°

cos90° = sin0°
cosθ = sin(90° - θ)

※ただしθは0°~90°
という関係になっている。エリアAのsinは行40ですべてに計算済みなので、プログラムではこの関係から、
cos1 = S(90 - 1)

として、cosをsinを使って表現しているのだ。これでエリアAの部分のブランコの座標が計算できる。

次に、エリアBでのcosのグラフを見ると、エリアAのsinと上下反対の形をしているので、符号を反転させて角度を90°ぶんずらせば、
cosθ = -sin(θ - 90°)

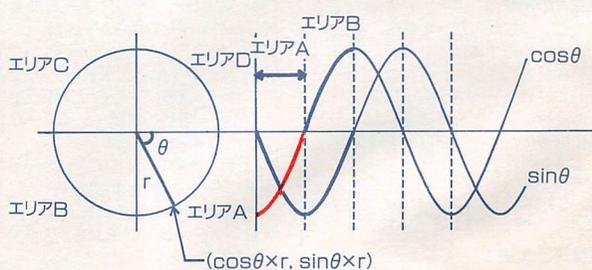
※ただしθは90°~180°
と表すことができる。プログラムではθに「90+1」を使っているので、
cos(90+1) = -S(90+1-90)

= -S(1)

となっているのだ。そして、エリアBでのsinは、エリアAのsinと左右反対の形をしているので、
sinθ = sin(180° - θ)

※ただしθは90°~180°
で表せる。つまり、エリアAのY座標を並べ換えればよいので、プログラムではエリアAのY座標を計算したあと、それを流用してエリアBのY座標を設定しているのだ。このとき、エリアBのY座標を設定する順番が逆になっているのは、計算できたものから設定し

●図1 ブランコの座標テーブル計算での参考図



ているからだ。

・変数を定数として使うとき

ここでの変数Bのように、変数を定数として使用する場合は、数値を置いて処理するよりも遅くなる。Bの場合、180という数値の代わりにプログラム中に散らばっており、とても分かりにくくしている。全体的にいちいち変数が使われていて、とても無駄がある。もっと効率よく変数を使ってほしい。

・行10のCOLOR文

投稿時のプログラムでは、表示色の指定しかなかったので作者に問い合わせさせて修正した。これは、RUNするときの画面の色によって、一部表示が見えなくなるからだ。

ゲーム初期化

●プログラム解説

70 画面をテキストモードに初期化/変数設定/プレイヤー数入力・保存

80 2Pモードか判定⇒[そうなら]リピーター数入力・保存

90 画面をグラフィックモードに初期化⇒スプライトは16×16ドットに指定/乱数初期化/ブランコ、地面描画/効果音/スプライトパターン定義/変数初期化/1Pモードなら行150へ/合計飛距離初期化

・呼び出しサブ

360 1文字入力

390 スプライトパターン定義

●変数の意味

・おもな変数

K リピーター回数

P プレーン数⇒ゲームモード

SZ(n) 合計飛距離

・その他の変数

G 入力された値

I 乱数初期化用

M, N 入力値の下限と上限

PS\$ 表示用文字列(不変)

・他参照の変数

MS\$ ⇒初期設定

O, R(1) ⇒ジャンプ処理サブ

●解説

・行90のDRAW文

GMLの中にある「G=P;」というのは、描画色を変数Pを使って指定している部分だ。結果として、モードによって地面の色が変わる。

・スプライトパターン定義

行90では毎回スプライトパターンを定義しているが、初期設定で1度実行しておけば、毎回定義する必要はない。

スクリーン0~4では、画面モードを変更しただけではVRAMのスプライトパターンジェネレーターテーブルの内容は破壊されないからだ。ただし、スプライトサイズの指定も初期設定で行っておく必要はある。

・変数Kの初期化

プレイヤー数が1だった場合、変数Kが前回の値のままだったので、初期化するように修正した。これは、2Pモードでリピーター数を5にしてプレイしたあとで、1Pモードでゲームオーバーになったとき、リプレイをパスしてしまうためだ。

2Pモードメイン

●プログラム解説

100 REM文

110 リピーター開始/ブランコ

用変数初期化/効果音

120 プレイヤー切り換え/トリガー入力とプレイヤーの状態により各サブ呼び出し/どちらかでも着地していなければ行120へ

130 回数表示/飛距離計算/効果音/飛距離表示/リターンキー入力待ち/リピートループ繰り返し

140 合計飛距離表示/勝者表示/効果音/リターンキー入力待ち/行70へ

・呼び出しサブ

250 ブランコ移動

300 ジャンプ開始

310 ジャンプ中移動

370 リターンキー入力待ち

430 表示位置指定

440 飛距離表示

●変数の意味

・おもな変数

F(n) プレイヤーの状態カウンタ⇒1=ブランコに乗っている、3=ジャンプ中、5=着地後

SR(n) その回の飛距離

SZ(n) 合計飛距離

・その他の変数

A U(n)設定用

C メッセージ表示色

H リピーターループ用/メッセージ表示Y座標

J プレイヤー切り換えループ用⇒おもに配列の添字で使用

K リピーター回数

L メッセージ表示X座標

PS\$ 表示用文字列(不変)

・他参照の変数

MS\$ ⇒初期設定

T(n), U(n), WT ⇒ブランコ更新サブ

V(n) ⇒ジャンプ処理サブ

●解説

・行120のON~GOSUB

F(n)の初期値は1なので、通常は行250のブランコ更新サブを呼び出す。トリガー入力があったとき、この式の値が2になり、行300を呼び出す。行300ではF(n)を3に設定しているため、その後はトリガー入力の有無に関係なく、行310のジャンプ処理サブを呼び出すようになる。

ジャンプ終了(着地)後ではF(n)が5になっているので、トリガー入力に関係なく、この分岐命令は無視されて次の命令(NEXT)が実行される仕組みになっている。

1Pモードメイン

●プログラム解説

150 REM文

160 レベル、スコアなど初期化

170 ブランコ、タイマー、風などの変数初期化

180 効果音終了待ち/ゲーム画面作成/レベルなど表示用配列設定

190 レベルなど表示/効果音

200 着地台移動/トリガー入力とプレイヤーの状態により各サブ呼び出し/タイマー更新・分岐⇒タイマーが0なら行300呼び出し

210 まだ着地していなければ行200へ/着地判定⇒[成功なら]次行へ [失敗なら]効果音/落下デモ/ミス回数増加/ゲームオーバーなら行230へ/まだなら行170へ

220 効果音/メッセージ表示/得点計算・表示/レベル、スコア更新/ミ

ス回数初期化/効果音/行170へ

230 効果音/メッセージ表示/ハイスコア更新/リターンキー入力待ち/行70へ

・呼び出しサブ

260 ブランコ移動

300 ジャンプ開始

310 ジャンプ中移動

370 リターンキー入力待ち

430 表示位置指定

●変数の意味

・タイマー用

T1 タイマー値

DT タイマー減少量

・着地台用

X 着地台のX座標

・おもな変数

F(n) プレイヤーの状態カウンタ⇒1=ブランコに乗っている、3=ジャンプ中、5=着地後

LV レベル

SC スコア

HS ハイスコア

MS ミス回数

R(n) 表示用配列⇒nの値により、0=レベル、1=風、2=スコア、3=ハイスコア、4=ミス回数

・その他の変数

A U設定用

C メッセージ表示色

L, H メッセージ表示位置

I ループ用/その回の得点

J プレイヤー番号-1⇒0の値

R 前回のスティック入力値

・他参照の変数

B, MS\$ ⇒初期設定

T, U, WT ⇒ブランコ更新サブ

V ⇒ジャンプ処理サブ

●解説

・行190のPRINT # 1, ~ PRINT USING文を使う場合、ふつうは表示文字列に直接「#」などの書式記号を置いて指定するが、この行のように、MID\$などの文字関数の値や、文字変数の内容で指定することもできる。

・行200のON~GOSUB

配列変数F(n)とトリガーによる分岐の仕組みは、2Pモードメインでの解説とおなじだ。

T1+1の結果でGOSUBを実行するほうは、T1つまりタイマーの値が0のとき行300を呼び、それ以外は無視される。なぜ+1してまでON~GOSUBを使っているかは不明だが、IF文を使ったほうがいいと思う。

・行210のVPOKE

VRAMの1B00Hには、スプライトアトリビュートテーブルがあり、4バイトごとに各スプライト面の情報が格納されている。ここでは直接Y座標を書き換えて、スプライトを移動させているのだ。この4バイトの内容は、+0 Y座標 +1 X座標 +2 表示パターン番号(16ドットのパターンなら、パターン番号×4の値) +3 表示色 となっている。

ブランコ更新サブ

●プログラム解説

240 REM文

250 単純変数に置き換え

260 スティック入力/方向判定用角

度設定/ブランコの勢い更新/勢いの調整判定⇒勢いがつきすぎたら調整/スプライトを白くする/効果音

270 角度計算用カウンタ更新/ブランコの表示角度計算/ブランコ表示

280 配列変数に値を保存/もとの処理にもどる

●変数の意味

・ブランコ表示用

H(n) スティック入力による表示パターン番号

P ブランコの表示角度

X(n), Y(n) ブランコの角度nでの表示位置(座標)

・ブランコ移動計算用

S(n) 三角関数sinの値

T, T(n) 角度計算用カウンタ

U, U(n) ブランコの勢い

WT 角度計算用カウンタ(T)の増分

Z ブランコの方向判定用角度⇒Z<Bなら右へ、Z>Bなら左へ移動する

・その他の変数

B 定数(180の値で不変)

J プレイヤー番号-1

R スティック入力用

●解説

・ブランコの動き

ブランコの表示位置は、行270の配列変数X(P)とY(P)で指定されるが、2つの配列の値は不変なので、変数Pにより表示位置が決まることになる。そして、Pの値を決定しているのが変数Uと配列変数S(T)なわけだが、配列変数S(n)も不変なので、ブランコの位置を決定しているのは、UとTの2つの変数だということになる。

この2つの変数について、図を使ってみよう。

図2を見てほしい。ブランコは真下を通過するときいちばん速く、両端に近づくと遅くなる。この動きに対するブランコの角度をグラフにすると、図のようにsinグラフになる。

このグラフの横軸はsinに対する角度になるが、プログラムでは変数Tにあたる。つまり、ブランコの角度は、sin(T)

で計算しているのだ。

また、ブランコの勢いである変数Uに比例して、ブランコの角度も増減するから、U×sin(T)

で、最終的なブランコの角度が計算できることになる。

図でかんたんに説明したが、これらは高校2年の物理で習う内容なので、興味のある人は調べてみよう。

・行270のカウンタ更新

行270の変数Tの更新では、361という半端な数で割ることで、Tがすべての値になるように工夫している。Tが361を超えるたびに、前回よりも1ずつずれていくのだ。

・変数Zの役割

変数Zは、ブランコの移動方向を判定するための角度で、スティック入力が増速するかの判定演算で使用される。Zが180より小さいときは左、大きいときは右向きになる。

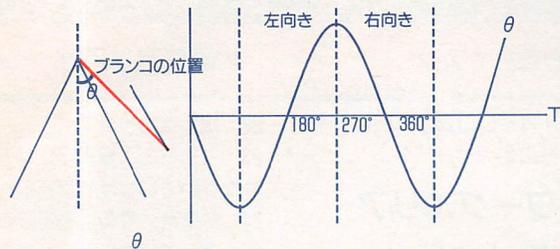
ジャンプ処理サブ

●プログラム解説

290 REM文

300 状態用カウンタ設定/ジャンプ計算用変数設定/効果音を出すチャン

●図2 ブランコの動きをグラフ化すると



ネル設定/タイマーなど初期化

- 310 単純変数に置き換え
- 320 ジャンプ座標、増分計算/着地判定⇒座標、状態カウンタなど設定
- 330 プレイヤー表示
- 340 効果音/配列変数に値を保存/もとの処理へもどる

●変数の意味

- ・座標関係
- V, V(n) X座標⇒飛距離
- W, W(n) Y座標
- R(1) 風の強さ⇒X座標増分
- P(n) X座標増分
- Q, Q(n) Y座標増分
- ・その他の変数
- A ブランコの勢い
- E 表示パターン番号
- I ループ用
- J プレイヤー番号-1
- O PSGレジスタの設定値
- P Y座標増分初期値/ブランコの角度⇒初期座標設定用
- ・他参照の変数
- S(n), X(n), Y(n) ⇒初期設定
- F(n) ⇒2Pモードメイン
- DT, T1 ⇒1Pモードメイン
- R, T, T(n), U, U(n), WT ⇒ブランコ更新サブ

●解説

行300はジャンプ開始時に呼び出される部分で、ジャンプのための座標などを設定する。始めに状態用カウンタF(n)の値を3(ジャンプ中)に変更しているため、次回からは行310が呼び出されるようになる。

・変数Oの役割

変数OはPSGレジスタに設定される値を持つ。この初期値は63だが、行300の途中にある計算式で、ジャンプしたのがプレイヤー1ならチャンネルAの音、プレイヤー2ならチャンネルBの音が鳴る仕組みになっている。もちろん、2人ともジャンプ中なら、両方のチャンネルから音が鳴る。

その他のサブ

●1文字入力サブ

360 1文字入力⇒入力文字コードから48を引き、数値に変換/範囲外判定⇒【範囲外なら】効果音/行360へ(再入力)【範囲内なら】入力値の表示/もとの処理へもどる

・変数の意味

- G 入力値
- M 入力の下限値

N 入力の上限値

●演奏終了待ち/リターンキー入力待ちサブ

370 USR関数呼び出し⇒キーバッドファクリア/演奏中なら行370へ
380 リターンキー入力判定⇒【そうなら】表示色を白にしてもとの処理にもどる【違うなら】入力をやり直す

・変数の意味

- I USR関数呼び出し用
- H 現在のリピート回数
- K リピートする回数

●解説

行380のリターンキーか判定する部分に、「ORH=K」というのがあるが、これは2Pモードの最後の回では入力待ちをしないようにするための判定だ。

●スプライトパターン定義サブ

390~400 読みこむデータ指定/アドレス設定/データ読みこみ/変数設定/データの1セットを取り出す/1文字目の文字コード判定⇒【小文字なら】行420へ【数字またはA~Fなら】10進数に変換してVRAMに書きこむ/アドレス更新 【それ以外なら】変数Dの値を指定バイトVRAMに書きこむ/アドレス更新
410 データ終了まで繰り返し/もとの処理へもどる

420 変数設定/行410へ

・変数の意味

- A\$ データ読みこみ用
- AD VRAMアドレス用カウンタ
- D 1文字目の文字コード-71
- D\$ データの1セット
- DD 書きこむデータ
- H, I, J ループ用

●表示位置指定サブ

430 表示位置指定/表示色変更/もとの処理へもどる

・変数の意味

- C 表示色
- L, H 表示位置
- 飛距離表示サブ
- 440 表示色変更/飛距離表示/もとの処理へもどる

・変数の意味

- J プレイヤー番号-1
- SR(n) 飛距離

スプライトパターンデータ

●プログラム解説

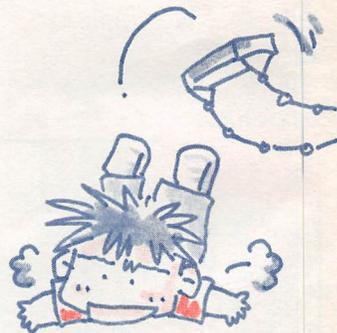
450~460 スプライトパターンデータ(行390で読みこみ)

●解説

データは2文字で1セットでおもに16進数を表す。1セットの1文字目が以下の場合、圧縮データとなっている。
・英小文字 その文字コードから103を引いた数だけ128のデータを表す
・A~F以外の英大文字 その文字コードから71を引いた数だけ0のデータを表す

補足

この作品の最大のポイントとなっている「ブランコの動き」はよくできている。解説を参考に仕組みを調べて、ぜひ自分のプログラムに利用してみよう。ただ、ごく単純な初期設定ミスがあったり、変数が53種類もあってわかりにくかったりする点は今後の反省材料としてほしい。(MORO)



BURANKO .FD6

```

10 '===== INIT.
20 COLOR15,0,0:DEFINT A-Z:DEFNSNGS:OPEN"GR
P:"AS#1:DEFUSR=342:B=180:HS=5000:MS="S10
M36004L16":PLAY"XMS:L1CDEFDC"
30 CLS:PRINT"wait":DIMS(360):X(0):Y(0)
40 FORI=0TO90:S(I)=SIN(I*.0174533):NEXT
50 X=B:Y=70:L=70:FORI=0TO90:X(I)=X+S(90-I)
*I:L(X(90-I))=X-S(I)*L:Y(I)=Y+S(I)*Y(B-I)
=Y(I):S(B-I)=S(I):NEXT:H(3)=3:H(7)=6
60 FORI=0TO8:S(360-I)=S(I):NEXT
70 SCREEN0:WIDTH40:PS=" PLAYER":PRINT
PS+S(1-2)?":M=1:N=2:BEEP:GOSUB360:P=G
80 K=0:IFP=2THENPRINT REPEAT(1-9)?":
N=9:GOSUB360:K=G
90 SCREEN2:2:I=RND(-TIME):DRAW"C14BM160,
160M180,70M200,160C=P:8M0,161R255":PLAY"
XMS:O5A868L4FAGFL16CGEGAB06C","XMS:F8E
8L4DFEDL8CEGFE":GOSUB390:R(1)=0:O=63:ONP
GOTO150:S(0)=S:I(0)=S:I(0)
100 '===== 2P MODE
110 FORH=1TOK:A=50:WT=10:FORJ=0TO1:T(J)=
RND(1)*360:U(J)=A*6:F(J)=1:NEXT:PLAY"XMS
:L32EC","XMS:O5L32GE"
120 FORJ=0TO1:ONF(J)-STRIG(J)GOSUB250,30
0,310,310:NEXT:IFF(0)+F(1)<10THEN120
130 L=2:C=10:GOSUB430:PRINT#1,USING "[#
J]:H:FORJ=0TO1:SR(J)=100-V(J)/25:SZ(J)=
SZ(J)+SR(J):NEXT:GOSUB7,56:PLAY"XMS:O5L2
4GEC":GOSUB440:GOSUB370:NEXT
140 C=13:H=H+1:GOSUB430:PRINT#1,"TOTAL":
FORJ=0TO1:SR(J)=SZ(J):NEXT:GOSUB440:H=H
+2:C=11:GOSUB430:PRINT#1,PS:1-(SZ(0)SZ(
1)):WIN":PLAY"SI3M904CEG05C404C2":GOSUB
370:GOTO70
    
```

```

150 '===== 1P MODE
160 LV=1:SC=0:MS=1:J=0
170 SOUNDB,0:A=30:WT=6:T=9:U=A*6:X=0:TI=
250:F(0)=1:R(1)=(RND(1)*.5)*LV*5:DT=1
180 IFPLAY(0)THEN180ELSELINE(0,B)-(249,B
),1:LINE(0,B)-(255,69):0,BF:R(0)=LV:R(2
)=SC:R(3)=HS:R(4)=MS:L=B
190 FORH=0TO4:C=3+H*2:GOSUB430:PRINT#1,U
SINGMDS("LEVEL ##WIND+###SC #####S ##
##<TAKE->*",H*8+1,8):R(H):NEXT:BEEP
200 X=(X+LV*(1+(R*1)))MOD294:PUTSPRITE1,
(X*2,162),6,1:ONF(0)-STRIG(0)GOSUB260,3
00,310,310:TI=TI-1:D:PSET(TI,B),0:ONTI+1G
OSUB300
210 IFF(0)<5THEN200ELSEIFABS(X/2-V*15)+0
>9THENSOUND7,62:FORI=0TO5:SOUND1,2:SOUN
D0,I*5:VPOKE&H1000,150+I:NEXT:MS=MS+1:IF
MS>4THEN230ELSE170
220 BEEP:PSET(40,30),0:COLOR10:PRINT#1,"
NICE LANDING!":I=2700-VU*3:DRAW"BR50B04
":COLOR7:PRINT#1,"POINT":I:LV=LV+1:SC=SC
+I:MS=1:PLAY"V14L805FEFAGB06C","V13L4CDE
":GOTO170
230 PLAY"XMS:L8CEGDFDC":COLOR7-(HS>SC):
PSET(60,30),0:PRINT#1,"GAME OVER":HS=HS+
(HS-SC)*(SC>HS):GOSUB370:GOTO70
240 '===== BURANKO SUB
250 U=U(J):T=T(J)
260 R=STICK(J):Z=(T+90)MOD361:U=U-(R=3AN
DZ(B)*5-(R=7ANDZ(B))*5+(U>9)+(R>ANDU)>9)
270 I:FU>50THENU=400:VPOKE&H1003,J*4,15:BE
EP
270 T=(T+WT)MOD361:P=(U*6)*S(T)+90:PUTSP
RITEJ,(X(P)-7,Y(P)),7+J,P*6+H(R)
280 U(J)=U:T(J)=T:RETURN
290 '===== JUMP SUB
    
```

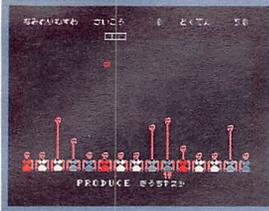
```

300 F(J)=3:T=T(J):A=U(J)*6:P=A*S(T):Q(J)
=-P:P(J)=A*S(T+90)MOD361:V(J)=X+(P+90)
*15:W(J)=Y+(P+90)*15:O=O-J-1:DT=0:TI=1:R
=0
310 V=V(J):W=W(J):Q=Q(J):G=Q(J):V=V+P(J)+R(1)
320 W=W+Q:Q=Q+6:E=4-SGN(Q):IFW>2250THENW
=2270:F(J)=5:E=9:WT=6:O=O+J+1
330 PUTSPRITEJ,(V*15-7,W*15),7+J,E
340 SOUND7,0:FORI=0TO1:SOUND1+I*2,1:SOUN
D8+I,12:NEXT:SOUNDJ*2,W*7-70:V(J)=V:W(J)
=W:Q(J)=Q:RETURN
350 '===== SUB ECT.
360 G=ASC(INPUT$(1))-48:IFG<MORG>NTHENBE
EP:GOTO360ELSEPRINTG:RETURN
370 I=USR(0):IFPLAY(0)THEN370
380 IFINKEYS=CHRS(13)ORH=KTHENCOLOR15:RE
TURNELSE300
390 RESTORE450:AD=&H3000:FORH=0TO1:READA
$:FORI=0TO67:DD=0:DS=MID$(A$,I+1,2):D=
ASC(D$)-71:IFD>32THEN29ELSEIFD<1THENVPO
KEAD,VAL("EH"+D$):AD=AD+1:GOTO410
400 FORJ=1TOD:VPOKEAD+J,DD:NEXT:AD=AD+D
410 NEXT:I:H:RETURN
420 D=D-32:DD=128:GOTO400
430 PSET(L+H*9),0:COLOR0:RETURN
440 FORJ=0TO1:COLOR7+J:PRINT#1,USING"###
#.#m":SR(J):NEXT:RETURN
450 DATA M 0CB02130C01030202010 C080P 0
1050403I 070011010L 0 S 1C2605010 409986
408000 01090403000103070801020K n C00 020
1J FF07P 6060A040800000
460 DATA 2010000403030 204C2C18E000000 0
0C0C2130C01031S C080000C0N 01050403I 070
90402L 0 S 04E00090 409898604080N 01010
40403M 03J t K FFFFU FFFF
    
```



当選者
発表

●3月号ソフトプレゼント当選者 ⑤「ほほ梅庵のC G描き方入門」=〈群馬県〉平山貴司〈千葉県〉佐藤一俊〈神奈川県〉佐藤修 ⑥「ほほ梅庵 C G コレクション」=〈千葉県〉長岡立太〈神奈川県〉木村周作〈福岡県〉徳久龍吾 ⑦「スーパープロコレ4」=〈宮城県〉鈴木秀一〈広島県〉林尚・福原宏志



波乗り娘

MSX MSX2/+ RAM32K by きうちヤスシ

▶遊び方は28ページ

変数の意味

スプライト座標

C フトモモが左から何人目の娘の下にあるか(この値を16倍して8をたしてフトモモのX座標を算出する)

X、Y 噂の座標

V、W X、Yの増分

R 流行のX座標

その他の変数

A 汎用

D 得点

DS\$ データ書きこみ用

E 最高得点

ES\$ CHR\$(27)が入る(表示位置指定のエスケープシーケ

ンス用)

I、J ループ用

M 現在フトモモがある娘の頭の高さ

N 入力装置

O: キーボード

1: ポート1のジョイスティック

P 噂のスプライトパターン切り換え用

S スティック入力値

U USR関数用

ユーザー定義関数

FND データ書きこみ用

マシン語解説

CD00~CD13 USR
太文字処理

CD14~CD41 USR1
15人分の娘の顔表示

ワークエリア

DD00~DD0E

娘の顔の高さのデータ(15人分)

DD0F

娘の顔のアニメーション用フラグ

プログラム解説

1 REM文

■初期設定

2 ビープ音/スクリーンモード設定/画面表示幅設定/画面色設定/ファンクションキーの表示オフ/すべての変数を整数型宣言/V~Yではじまる変数を単精度型宣言/変数設定

3 ユーザー定義関数定義

4 マシン語書きこみ/太文字処理

5 効果音

6 メッセージ表示

7 スプライトパターン定義

8~9 キャラクタパターン定義

10~11 画面表示オフ/ゲーム画面作成

12 得点表示/キャラクタ色設定/ワークエリア初期化

13 変数設定/VDPの画面表示モードをオンにする

14 スペースキーかトリガー1入力待ち

15 効果音

16 変数設定

17 ウェイト/スタート時のデモ/音がとまるまで待つ

18 噂が壁に当たったときの処理

19 噂の座標計算

20 噂の移動量計算

21 スティック入力/フトモモの座標計算

22 娘の首の伸縮

23 フトモモ、噂表示/噂が天井についていなければ行27へ

24 効果音/噂の移動量設定

25 噂が流行に当たった場合、デモ/得点追加/行27へ

26 流行移動

27 トリガー入力がなければ行30へ

28 娘のしゃべる処理

29 娘のしゃべりが噂にふれていたら、効果音/噂の座標増分計算/得点加算

30 娘の頭と首表示

31 娘の顔表示/パターン切り換え変数計算/噂が画面下におちていなければ行18へ

■ゲームオーバー

32~34 ゲームオーバーのデモ/背景を暗くする/メッセージ表示/音が止まるまで待つ/効果音

35 得点、最高得点表示

36 最高得点を出した場合、最高得点表示/効果音/最高得点更新時のデモ

37 メッセージ表示

38 娘が動くデモ/スペースキーかトリガー1が押されたら行12へ/行38へ

■サブルーチン

39 流行表示サブ

40 得点表示サブ

41 効果音サブ

42 音が止まるまで待つサブ

43 REM文

(おさだ)

プログラマからひとこと

自転車でひき殺そうとするつもりで、バサバサバサバサバサバサバ。私を逃げた。彼をそこに置いたまま。空から彼を見た。相変わらず手を振って私を呼んでいた。彼の頭はベチヤンコだった。潰れた彼の頭は、道路の上に平らに細く伸びていった。さっさまで私を呼んでいた彼の手が。私はまだ豆食ってポツポツと鳴いている奴とは違うのよ。何 追ってくるのよ/ キャー!!!

激怒!! 怒りの鳩ぽっぽ

国道外れた一本道で、バタバタはためく羽の束の車。のしるど垣間見て、羽を見つめる鳩一羽。彼は私を呼んでいる。私も愛した人なのよ。羽の束は車が通るたびに、バタバタバタともて大きな良い音をたてて私に手を振っている。早く来いよと私をせがむ「ちよんちよんよ、かこの人、邪魔よ」

しだいにバイバイの仕事に変わっていくのを、私は見届けた後、神社へ帰った。きうちヤスシ

長野・18歳



1つにつき3バイトで、速度、Y座標、X座標、の順にデータがなっている

プログラム解説

■初期設定

- 10 文字領域、マシン語領域確保/スクリーン設定/変数整数宣言/乱数初期化/グラフィック画面オープン/USR関数定義/割りこみ指定
- 20 画面初期化
- 30 REM文
- 40 スプライトデータ読みこみ、設定
- 50 REM文
- 60 グラフィックデータ読みこみ、設定
- 70 REM文
- 80 マシン語データ読みこみ、設定
- 90~100 コントロール装置選択

■タイトル

- 110 REM文
- 120 タイトル文字表示
- 130~140 画面作成
- 150 スプライト配置
- 160 メッセージスクロール
- 170 スプライト移動
- 180~190 ゲームデータ初期設定

■ゲーム画面作成

- 200 REM文
- 210 ステージ数により、以下の各行に分岐し、ステージデータの最初の行を設定して行340へ
- 220 ステージ1
- 230 ステージ2
- 240 ステージ3
- 250 ステージ4
- 260 ステージ5
- 270 ステージ6
- 280 ステージ7
- 290 ステージ8
- 300 ステージ9

310 ステージ10

320 ステージ11

330 ステージ12

340~350 ステージデータ読みこみ、ゲーム画面作成

360 文字表示

■スプライト表示

370 REM文

380 自分の座標、雨の数、とげの数を読みこみ、ワークエリアに格納

390 スプライト表示

400 とげの座標を読みこみ、ワークエリアに格納

410 制限時間読みこみ

420 雨表示

430 メッセージ表示

440 インターバル割りこみ、ファンクションキー割りこみ許可

■メインルーチン

450 REM文

460 USR関数呼び出し/もしタイムアウトならタイムアウト時の処理をして行480へ

470 もし死んでいなければ行460へ/もしステージクリアなら行550へ

480~490 死んだ処理/チャンスを1つへらす/もしゲームオーバーでなければ、タイムを初期化して行460へ

■ゲームオーバー

500 REM文

510 メッセージ表示

520 音を鳴らす

530 スペースキーが押されたらリプレイ

540 コンティニューをするのか判定/行200へ

■ステージクリア

550 REM文

560 メッセージ表示

570~580 スコア加算/もし全ステージをクリアしていたら行590へ、そうでなければ行340へ

■エンディング

RAIN .FD6

```

10 CLEAR200,&HCFFF:COLOR15,1,1:SCREENS,0
  ,0:KEYOFF:DEFINT A-Z:R=RDND(-TIME):OPEN"GR
  P":AS#1:DEFUSR=&HD000:ONINTERVAL=60GOSUB
  77:ONKEYGOSUB800
20 FORI=0TO3:SETPAGE,I:CLS:NEXT:SETPAGE0
  ,0
30 '----- READ SPRITE DATA -----
40 FORJ=0TO16:READA:FORI=0TO7:VPOKE&H78
  00:I+J*8,VAL("&H"+MID$(AS,I*2+1,2)):NEXT
  :NEXT
50 '----- READ GRAPHIC DATA -----
60 SETPAGE1,1:READA:FORI=0TO63:VPOKE128
  *(I*8)+(IMOD8,VAL("&H"+MID$(AS,I*2+1,2)
  )):NEXT
70 '----- READ MACHINELANGUAGE DATA ---
80 FORI=0TO19:READA:FORJ=0TO31:POKE&HD0
  00:I*32+J,VAL("&H"+MID$(AS,J*2+1,2)):NEX
  T:NEXT
90 SETPAGE0,0:PRESET(0,0):PRINT#1,"[1]..
  KEYBORD"(PRINT#1,"[2]..PORT-1":PRINT#1,"
  [3]..PORT-2"
100 A=VAL(INKEY$):IFA>0ANDA<4THEN$N=A-1:
  POKE&HD256,SN:CLSELS100
110 '===== TITLE =====
120 SETPAGE0,2:PRESET(16,16):PRINT#1,"Si
  nes of rain":FORI=0TO12:READA:PRESET(0,
  I*8+40):PRINT#1,AS:NEXT
130 SETPAGE0,0:FORI=0TO15:FORJ=0TOVAL("&
  H"+MID$( "48ACDEEDEFDBAB3",I+1,1)):COPY(
  0,0)-(7,7),1TO(I*8,I*8+24),0:NEXT:NEXT
140 COPY(0,0)-(15,7),1TO(32,144),0:FORI=
  0TO31:COPY(0,0)-(7,7),1TO(I*8,152),0:NEX
  T
150 R=15:POKE&HD271,R:GOSUB730:FORI=1TOR
  :PUTSPRITEI,(0,0),7,14:NEXT:PUTSPRITE0,
  ,0
160 FORI=0TO150:COPY(0,I)-(136,I+24),2TO
  (60,170),0:U=USR(0):FORJ=0TO100:NEXT:U=
  SR(0):FORJ=0TO100:NEXT:NEXT
170 FORI=0TO50:PUTSPRITE31,(40+I,144),15
  ,4+IMOD2:U=USR(0):FORJ=0TO100:NEXT:U=
  SR(0):FORJ=0TO100:NEXT:NEXT
180 CLS:PUTSPRITE31,,0:GOSUB740
190 CH=3:HI=250:ST=1:POKE&HD274,1
200 '----- READ STAGE DATA -----
210 CLS:ONSTGOTO220,230,240,250,260,270,
  280,290,300,310,320,330
220 RESTORE 1210:GOTO 340
230 RESTORE 1250:GOTO 340
240 RESTORE 1250:GOTO 340
250 RESTORE 1270:GOTO 340
260 RESTORE 1290:GOTO 340
270 RESTORE 1310:GOTO 340
280 RESTORE 1330:GOTO 340

```

```

290 RESTORE 1350:GOTO 340
300 RESTORE 1370:GOTO 340
310 RESTORE 1390:GOTO 340
320 RESTORE 1410:GOTO 340
330 RESTORE 1430:GOTO 340
340 SETPAGE0,0:FORI=0TO5:READA:FORJ=0TO
  20:BS=RIGHT$( "00000000"+BIN$(VAL("&H"+MID
  $(AS,I*2+1,2))),8)
350 FORK=0TO7:IFVAL("&H"+MID$(BS,K+1,1))
  =0THENNEXT:NEXTELS100COPY(0,0)-(7,7),1TO(I
  *64+K*8,J*8+10),0:NEXT:NEXT:NEXT
360 COLOR14:PRESET(8,100):PRINT#1,"HI-SC
  ORE: STAGE: TIME ":PRESET(32,19
  0):PRINT#1,"SCORE: CHANCE":COLOR15
370 '----- SPRITE SET -----
380 READY,X,R,A,T:RA=&HD252:POKERA,Y:PO
  KERA+1,X:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:RA=&HD271
  :POKERA,R:POKERA+1,TA+1
390 GOSUB730
400 FORJ=I+1TOTA:READY,TX:PUTSPRITEJ,(T
  X,TY),10,14:POKERA+J*3,0:POKERA+J*3+1,TY
  :POKERA+J*3+2,TX:NEXT
410 READTI:T=TI:GOSUB750
420 FORI=1TOR:PUTSPRITEI,(0,0),7,15:NEXT
430 A=LEN(STRS(ST)):COPY(70,78)-(218,92)
  ,0TO(10,10),1:COPY(30,30)-(132+A*8,44),1
  TO(70,78),0:PRESET(73,82):PRINT#1,"STAGE
  "ST"START!":FORJ=0TO1500:NEXT:COPY(10,10)
  -(138,24),1TO(70,78),0
440 INTERVALON:KEY(1)ON
450 '===== GAME MAIN =====
460 U=USR(0):FORI=0TO60:NEXT:IFT1=0THENI
  NTERVALOFF:KEY(1)OFF:COPY(30,30)-(110,44)
  ,1TO(88,78),0:PSET(97,82):PRINT#1,"TIME
  OUT":FORI=0TO1000:NEXT:COPY(10,10)-(138
  ,24),1TO(70,78):GOTO480
470 A=PEEK(&HD274):IFA=1THEN460ELSEIFA=2
  THEN550
480 INTERVALOFF:FORI=8TO13:VPOKE&H7602,I
  :FORJ=0TO300:NEXT:NEXT:CH=CH-1:GOSUB750:
  POKE&HD274,1:IFCH=0THEN500
490 GOSUB730:RA=&HD252:POKERA,Y:POKERA+1
  ,X:T1=TI:GOSUB750:INTERVALON:KEY(1)ON:GO
  TO460
500 '----- GAME OVER -----
510 INTERVALOFF:KEY(1)OFF:PUTSPRITE0,,0:
  POKE&H274,1:GOSUB740:RESTORE1210:CLS:FOR
  I=0TOR:PRESET(92+I,80),OR:PRINT#1,"GAME
  OVER":NEXT
520 SOUND7,56:PLAY"T130V1203L4FEDCO2B2",
  "T130V904D103B2"
530 FORI=-1TOR:I=PLAY(0):NEXT:PRESET(73,
  110):PRINT#1,"PUSH SPACE KEY":FORI=0TO1:
  I=-STRIG(SN):NEXT:CH=3:SC=0
540 IFSTICK(SN)=1THENST=ST-1:PRESET(73,1
  00):PRINT#1," CONTINUE ":FORI=0TO100
  00:NEXT:IFST=1THENST=1:GOTO200ELSE200ELS
  EST=1:GOTO200

```

```

550 '----- CLEAR ! -----
560 INTERVALOFF:KEY(1)OFF:PUTSPRITE0,,0:
  POKE&HD274,1:A=LEN(STRS(ST)):COPY(30,30)
  -(128+A*8,44),1TO(70,78),0:PRESET(73,82)
  :PRINT#1,"STAGE"ST"CLEAR !":GOSUB740:FOR
  I=0TO1000:NEXT
570 C=CH:FORI=1TOC:SC=SC+100:CH=CH-1:GOS
  UB760:GOSUB750:SOUND7,56:PLAY"T25L6405S
  M500C":NEXT
580 C=T1:FORI=1TOT1STEP5:SC=SC+50:GOSUB7
  60:GOSUB750:T1=T1-5:PLAY"B":NEXT:IFST=12
  THEN590ELSECH=3:CLS:ST=ST+1:GOTO340
590 '----- ENDING -----
600 CLS:PRESET(0,0):PRINT#1," ALL STAGE
  CLEAR! おめでとう!":FORI=0TO2000:NEXT
610 CLS:FORI=0TO15:FORJ=0TOVAL("&H"+MID$(
  "68ACBDEDEEDEFEE",I+1,1)):COPY(0,0)-(7
  ,7),1TO(256-J*8,I*8+24),0:NEXT:NEXT
620 COPY(0,0)-(15,7),1TO(136,144),0:FORI
  =0TO31:COPY(0,0)-(7,7),1TO(I*8,152),0:NE
  XT:COPY(0,0)-(7,7),1TO(0,10),0
630 RESTORE1160:FORI=0TO20:PUTSPRITE0,(I
  *2,144),15,4+IMOD2:FORJ=0TO300:NEXT:NEXT
  :GOSUB780:GOSUB780
640 FORI=20TO60:PUTSPRITE0,(I*2,144),15,
  4+IMOD2:FORJ=0TO300:NEXT:NEXT
650 GOSUB780:FORI=0TO500:NEXT:GOSUB790:F
  ORK=0TO2:GOSUB780:NEXT:GOSUB790:FORK=0TO
  2:GOSUB780:NEXT
660 FORI=0TO138:PUTSPRITE1,(120,I),7,15:
  FORJ=0TO10:NEXT:NEXT:GOSUB780
670 FORI=8TO13:VPOKE&H7602,I:FORJ=0TO150
  0:NEXT:NEXT:FORK=0TO3:GOSUB790:NEXT:FORK
  =0TO4:GOSUB780:NEXT:GOSUB790
680 R=20:POKE&HD271,R:GOSUB730:FORI=1TOR
  :PUTSPRITEI,(250,0),7,14:NEXT:PUTSPRITE0
  ,,0
690 FORI=0TO1:U=USR(0):IFSTRIG(SN)THENI=
  IELSEFORJ=0TO80:NEXT:I=0
700 NEXT:GOSUB780:GOSUB780:GOSUB790:GOSU
  B780:GOSUB790:GOSUB790:NEXT:GOSUB790:
  GOSUB790
710 U=USR(0):FORI=0TO80:NEXT:GOTO710
720 '===== SUB =====
730 RA=&HD276:FORI=0TOR-1:POKERA+I*3,RND
  (1)*1+1:POKERA+I*3+1,RND(1)*10:POKERA+I*
  3+2,0:NEXT:RETURN
740 FORI=0TO96:POKE&HD276+I,0:NEXT:FORI=1
  TO31:PUTSPRITEI,(0,0),0:NEXT:RETURN
750 PRESET(190,190):PRINT#1,USING"##":CH:
  PRESET(80,190):PRINT#1,USING"#####":SC:P
  RESET(80,180):PRINT#1,USING"#####":HI:PR
  ESET(180,180):PRINT#1,USING"##":ST:PRESE
  T(224,190):PRINT#1,USING"##":T1:RETURN
760 IFHISCTHENHI=SC:RETURNELSERETURN
770 T1=T1-1:PRESET(224,190):PRINT#1,USIN
  G"##":T1:RETURN
780 READA:FORI=0TOLEN(AS)-1:PRESET(I*8,

```


変数の意味

A, A\$, I, J 汎用
U レベル

プログラム解説

- 1 マシン語領域確保/スクリーンモード、スプライトサイズ設定/変数型宣言/USR関数定義/グラフィック画面に文字を表示する準備/マシン語書き込み
2 スプライトパターン定義/乱数初期化
3 画面をかく/スプライトカラーを乱数で決定し設定
4 効果音/ゲーム初期化/U

SR関数(ゲームメインルーチン)呼び出し/レベルおよびスコアの表示

- 5 USR関数の戻り値からクリアしたかどうかを判定
6 マウス左ボタンが押されるまで待つ/押されたらワークを初期化して行4へ
7~10 マシン語データ

マシン語解説

- DC00~DC0F 各種ワークエリア初期化/レベル(ボールの個数)の獲得
DC10~DC36 ボール座標更新処理/壁にぶつかっていないければ,&HDC74番地へ

DC37~DC73 ボールが壁にぶつかったときの処理(効果音、増分変更)

- DC74~DC8F ボールと主人公の衝突判定/衝突していればBASICへリターン
DC90~DCAE 全ボールについての処理が終了したかを判定し、していなければ&HDC10番地へ
DCAF~DCCF 全ボールのスプライト表示
DCD0~DD0B マウス入力・主人公の座標更新
DD0C~DD13 主人公が止まっているか判定し、止まっていなかったら&HDD25番地へ
DD14~DD24 グラフィックアキュムレータ設定/スコア更新

DD25~DD39 主人公のスプライト表示

DD3A~DD55 ゲームカウンタ更新/ゲームカウンタが0なら&HDD56番地へ、そうでなければ&HDC00番地へ

DD56~DD5F レベル更新/クリア判定/クリアしていれば、BASICへリターン

DD60~DD6B ボールの個数に応じてウエイトを変更する

DD6C~DD8F レベルの表示

DD90~DD92 プログラム先頭(&HDC00番地)へ

ワークエリア

- DD93 主人公X座標
DD94 主人公Y座標
DD95 ボール座標処理用フラグ(0:X座標の処理、1:Y座標の処理)
DD96~DD97 処理中のボールの座標アドレス先頭
DD98 ゲームカウンタ
DD99~DD9A スコア
DD9B ウエイト値
DD9C~DDD9 ボールの座標(XとYのペアが31個)
DDDA~DE17 ボールの座標増分(XとYのペアが31個)
F7F8 レベル(ボールの個数)

補足

USR関数の引き数が整数型の場合,&HF7F8番地から2バイトに渡される。また、戻り値はこのワークの内容になる。このプログラムではこの事を利用して,&HF7F8番地をレベルのワークエリアにしている。だからU=USR(1)のようにして初期レベルを与えているのである。よって引き数を他の値にしてプログラムを走らせると、違うレベルからゲームを始めることができる。

(馬場俊輔)

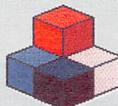
プログラマからひとこと

さあ、私は初採用でしょうか?

はい、本線は2年ぶりの……誰だ/ 上の間に「初採用だろう?」などといったヤツは。まあいい。いとおう自己紹介を。本名: 赤崎和弘/18歳/神奈川大学建築学科2年/趣味=?/特技=?。ところで私のまわりにはMSXを使う人がいない。みんな98だ。ああ悲しいかな。MSXでゲームを作ろうという気がある神奈川在住の人、ペーしゅくのべの字もわからない人でもいいから、お便りおくれ。あと神奈川大学生協で1割引きでこの本を手にした人も待っている。住所: 神奈川県藤沢市用田2135-96。当然感想も募集しているがこんなゲームではたぶんこないだろう。しかし、このゲームはマウスを使っているの、その世界の達人Z EEDEN岡林だいたい氏の声聞かせてもらいたいなあ。さて、次は砂時計のゲーム「Sand glass117」であおう(採用されたらの話だが……あ/ これを書いてTWINBALLは失敗したんだ)。ところで、(まだ続く)採用通知の郵便料金がア円たりないと知らせが来たが……当然返信用の郵便料もたりないだろう。それでいいのうか?

AFC 神奈川・18歳

みなさんプログラマを募集しよ。
たぶん無名ではあるが、
このゲームで、みんなの目に映るゲームが、
もっと面白くなるように、
がんばります。
是非、みなさんのご意見を、
お待ちしております。



これは簡単に自分の名前が
いりかたに自分のゲームが
もっと面白くなるように、
がんばります。
是非、みなさんのご意見を、
お待ちしております。

```
1 CLEAR255,&HDBFF:COLOR7,0,0:SCREEN5,2:0
EFINTA-Z:DEFUSR=&HDC00:OPEN"GRP:"FOROUTP
UTAS#1:FORI=0T03:READAS:FORJ=0TOLEN(AS)/
2-1:POKEJ+I*115+&HDC00,VAL("&H"+MIDS(AS,
J*2+1,2)):NEXTJ,I:PSET(00,200),0
2 PRINT#1,"Level":FORI=0T01:AS="":FORJ=0
T031:AS=AS+CHRS(VAL("&H"+MIDS("061F3F7F6
6E6FF6F703F1F063F060F0908080E06070F060E
0C08000C000000070F8F8F870",I*64+J*2+1,2)
)):NEXT:SPRITES(I)=AS:NEXT:A=RND(-TIME)
3 FORI=0T02:LINE(I,I)-(255-I,199-I),4+I-
(I=2),B:NEXT:FORI=0T031:A=RND(1)*14+2:FO
RJ=0T015:VPOKE29696+J*16,A:NEXTJ,I
```

```
4 SOUND8,16:SOUND7,62:SOUND12,9:FORI=0T0
61:POKEI+&HDD9C,5:POKEI+&HDDDA,1:NEXT:U=
USR(1):PSET(88,100),0:PRINT#1,"Level":U:
PSET(88,120),0:PRINT#1,"Score":"PEEK(&HDD
99)+PEEK(&HDD9A)*256
5 PSET(80,80),0:IFU=32THENPRINT#1,"Game
Clear!"ELSEPRINT#1,"Game Over..."
6 IFSTRIG(1)=0THENGELSELINE(5,5)-(200,18
0),0,BF:FORI=0T031:PUTSPRITEI,(B,217):NE
XT:A=&HDD93:POKEA,99:POKEA+1,99:FORI=2T0
7:POKEA+I,0:NEXT:POKEA+8,248:GOTO4
7 DATAF0219CDDF02296DDAF3295DDED4BF7F7F
7E08F0863EF07708FD7E3EFE64FD7E083802C683
FE0538124F3A950DB7792006FEF73086183DFEC2
3839FD7E3ECB472804EEFE1802EEFCDF773E7887
87801E5A835FAFC093001E083E0DC9308ED5FFE
183010FD7E3ECB572804EE011802EE083FD77
```

```
8 DATA3E2A96DD3A93DD96FE023806FEF8300218
0B3A94DD2396FE02D8FEF4D0FD233A950DB72007
3C3295DDC310DC2A96DD2323296DDAF32950D085
C210DC0E04BF7F7119CDD210476131ACD77011B23
1ACD7701233E04CD77012323131310E935E0CDD021
AD01CD5F013E0DD21AD01CD5F01F53E0E0D
9 DATA21AD01CD5F014F3A93DD0182FE053807FE
F130833293DD3A94DD01FE033828FE05301C3294
DD7A872015798720113E505287FC0E8832B9FC2A
99DD232299DD2108763A94DD0C7701233A93DD0C
7701AF23CD77013E0D3287FC3E0632B9FC3A9800
3D3296DD208893A98DD3D20FDC3080DC3AF3F7
10 DATA3C32BF7FE20C8FE1430883A98DD06003
298DD3E9632BF7FC5E832B9FC3AF8F701008A903
8030C18FA804779C630CDD08078C630C3D00C30
0DC646400000000000F801
```


T(n) 降下中のブロックの左のキャラクタコード(nが0なら左のブロック、1なら右のブロック)

T\$(n) タイトル表示用

UP 縦消去カウンタ(レベルアップ判定用)

X、Y 降下中のブロックの位置(マップ座標)

Z 降下ブロックの停止用タイマー(1とレベルを加えて100を越えれば降下)

キャラクタ

(コードは16進)

8x ブロック0(暗い黄)

9x ブロック1(明るい赤)

Ax ブロック2(シアン)

Bx ブロック3(明るい緑)

Cx ブロック4(マゼンタ)

Dx ブロック5(明るい青)

Ex 消去ブロック(白)

x0~x1 横ブロック

x2~x3 縦ブロック

x4~x9 斜めブロック(右が上)

xA~xF 斜めブロック(左が上)

F0(み) 枠キャラ

スプライト面番号

0 左のブロック

1 右のブロック

(パターン番号はどちらも0)

プログラム解説

10~50 プログラム初期化

10~20 ユーザー領域の設定
/整数型宣言/配列宣言/F
N関数定義/画面初期化/プ
ログラム定数の設定/変数初
期化

30 タイトルデータの読み込
み/ブロック色の読み込み/
ベスト5初期化

40~50 マシン語書き込み/
USR関数定義/太文字処理
/パターンジェネレータテ
ーブル設定/スプライトジェ
ネレータテーブル設定/カラ
ーテーブル設定

60~80 タイトル

60~70 タイトル表示

80 トリガー判定/SELE

CTキー判定/時間調節/デ
モへ

90~110 ゲーム初期化

90~100 音楽

110 変数初期化/ゲーム画
面表示/次のブロック表示/
音楽終了待ち

120~130 ブロック出現

(ゲームオーバー判定/ブロ
ック出現/次のブロック表示/
変数初期化)

140~170 ブロック降下

140 表示/着地判定

150 横移動とスティック下
判定

160 左右の交換

170 タイマー更新/降下判
定/降下

180~260 ブロック着地

180~200 落下

210~220 縦消去

230~250 横消去/出現ブロ
ック数更新

260 レベルアップ(判定を含
む)

270~340 ゲームオーバー

270~280 音楽

290 ゲームフィールド消去

300 キーバツファクリア/
音楽終了待ち

310~320 ベスト5更新

330~340 ベスト5表示

350~370 デモ

350~360 ブロック出現

370 仮想画面表示/消去ブ
ロックの消去/横ブロックの
消去と消去フラグクリア/縦
ブロックの消去/落下と回転
/仮想画面表示/デモ終了判
定/トリガー判定

380~420 サブルーチン群

380~400 ゲーム画面表示/
得点等表示

410 次のブロックの決定と
表示

420 音楽終了待ち(消去ブロ
ックの色を変えているが、こ
こを通るとき、消去ブロック
が表示されていることはない)

430~450 ブロック種類数設 定

460~720 データ

460~470 タイトル/ブロッ

ク色

480~720 マシン語プログラ
ム

マシン語解説

■USR

D0B8~D0C7

引数による分岐

D0C8~D0D5

ジャンプテーブル(引数別飛び
先アドレス表)

■USR(0)

D0D6~D122

太文字処理(0~&H7F)/パ
ターンジェネレータテーブル設
定(&H80~F0)/スプラ
イトジェネレータテーブル設定/
カラーテーブル設定(&H80
~&HFF)

※カッコ内はキャラクタコード

■USR(1)

D123~D146

仮想画面クリア/横消去フラ
グクリア

■USR(2)

D147~D166

仮想画面表示

■USR(3)

D167~D268

降下と回転

■USR(4)

D269~D2BA

縦消去(消去ブロック化)

■USR(5)

D2BB~D2ED

横消去(消去ブロック化)と横消
去フラグクリア

■USR(6)

D2EE~D306

消去ブロックの消去とカウント

■USR1

DE00~DE26

マシン語ローダー(引数を16進
数と見なしてメモリに展開)

■ワークエリア等

D000~D01F

スプライトジェネレータテ
ーブルデータ

D020~D0A7

パターンジェネレータテ
ーブルデータ

D0A8~D0B7

カラーテーブルデータ

D3F0~D4FF

仮想画面

D500~D5FF

縦消去用ワーク仮想画面

D608~D60D

ブロックコード別横消去フラ
グ

D610

消去ブロック数

DE27

マシン語ローダーのマシン語書
き込みアドレス

補足

ブロック数の表示が桁あふれ
したことがあったので、行400を
修正して表示桁を1桁増やした。
しかし、レベルや得点等を含め
て、まだ十分ではないかもしれ
ない。

速度が足りないため、一挙に
高得点を狙わなければ、集中力
が持続する限り続けることが
できそう。メインループ全体を
マシン語化する必要があるの
ではないだろうか。最高速度の
ときに続けられそうで続けられ
ない……くらいが理想的なのだが。

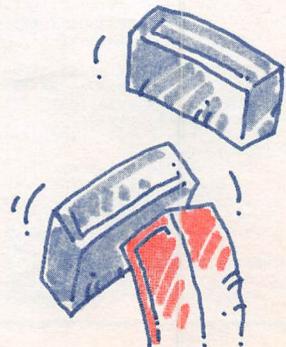
改造法

タイトル表示時間が長すぎる
と思えば行80の「3000」を「1000」
に、ベスト5表示時間が短すぎ
ると思えば、行340の3行目の
「1000」を「2000」にするとい
い。

ゲームオーバー時、すぐにゲ
ームフィールドを消してしまう
のが気になるなら、行290を
290 LOCATE 5,22:PRINT "GAME
OVER"

さらに、キー入力待ちを入れ
たければ、
305 IF INKEY\$="" THEN 305
を追加するといい。

(ジキル)





SPLATTER LAKE

スプラッター・レイク

MSX2/2+専用 by 宮部龍彦(MSW)

▶遊び方は29ページ

■ファイル解説

S-LAKE.FD6 BASICのメインプログラム⇒これを起動。
GRP.SPL BSAVE形式の顔のグラフィックデータ(全員の

顔)⇒S-LAKE.FD6によってSCREEN8のページ1(表示されないページ)に読みこまれ、個々の顔に分割してゲーム中に使用される

プログラマからひとこと

不吉だから…

MSWとは、みゃあちゃんソフトウェアスという考えた死ぬほどむずい(意味はかってにそうしてください)名前の略ではありません。兄がファンタムでボツつまでは本当にみゃあ〜という名前がMSWには私と兄(宮部慎太郎)の2人がいましたが、兄がボツつたので兄は「この名前は不吉だからやめよう」といいだし、みゃあ〜をやめました。しかし、私はみゃあ〜を宮部ソフトウェアスにあらため、あいかわらず略はMSWでがんばっていきました。そこで兄に一言「やーい/ ざまーみろ。きさまのまけだな。ほれ、ほれ、くやしといえ」。さて、今後の予定ですが、いつか私のコーナーをつくりたいですね。毎月自分の1ページだけでもだめですか? さらに書きたいことを書いてもらいますが、AVフォーラムは、はっきりいって昔のほうがよかったのでもどしてください。タイトルもイヤです。それ、ターボもってない人すみません。マウスをもっていない人ごめんない。

宮部龍彦(MSW) 鳥取・14歳




世紀末 FLY BATTLER

弥七

MSX2/2+VRAM64K

by TETSUJI ▶遊び方は31ページ

■ファイル解説

YASITI.FD6 BASICの起動用プログラム
YSC.OBJ マシン語のメインプログラム
GRP-DAT.SC4 グラフィックデータ
SPRITE-?.SPR スプライトパターンデータ

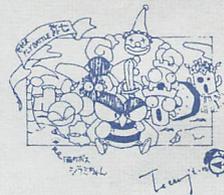
BACK-?.DAT ステージデータ
BGM-?.DAT BGMデータ
BOSS-P?.OBJ ボスキャラプログラム
BOSS-C?.OBJ ボスキャラの色
*機種によって不都合が生じるため、編集部での改造により、CTRL+STOPではプログラムを中断できなくしています

プログラマからひとこと

鬼のように

さ、採用されちゃったんですか? うっげええ! どどどどどーしよー! だだだだだ何の変哲もないタダのシューティングゲームじゃないですか! ほ、本当にいいんですか? ありがとーございますうー! 思えば今を逆上ること1年半くらいでしょうか……。クラブの先輩がSTGを作るというので、自分がグラフィックを担当することになりました(いちおう、絵を描くのが自分の唯一のとりえだと思っている。将来はキャラクタデザインみたいなことがしたいと考えているバカ者)。しかし! その話は何故かボッシュてしまい、くやしいので自分ひとりで復活させたのがこのゲームです。もともと文化祭展示用に作ったので単純なゲームですが、自分なりに一生懸命作りました。じつは当時、完成度は80パーセント(/)クリアされても最後のボス(強い)もエンディングもなかったの、1面から鬼のように難しくしておいたというくらいでもないゲームです。ファンタムととーこーするのために、いろいろ手を加えましたが、心配なのは、エンディングのメッセージ(英語)が間違っているんじゃないかということです。いちおう高校3年生なので……。うー大学受験なんかやだよー!

TETSUJI 東京・17歳




MOHLISAN

モーリサン

MSX2/2+ VRAM64K

by 中原暢文 ▶遊び方は32ページ

■ファイル解説

MOHLISAN.FD6 BASICの起動用プログラム
MOHLISAN.BIN マシン語のメインプログラム⇒&HB0000~&HC454にプログラム、&HC8000~&HD1E5にデータを読みこまれる
MOHLI.SR5 BSAVE形式の

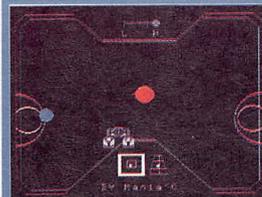
スプライトパターンデータ⇒メインのゲーム用。VRAMの&H7B000~&H7FFFFに読みこまれる
MOHLS2.SR5 BSAVE形式のスプライトパターンデータ⇒エンディング用。VRAMの&H7B000~&H7FFFFに読みこまれる。

プログラマからひとこと

中年オヤジの悲哀

MOHLISAN
by N. HIRAHARA

がんばれよ。
中原暢文 東京・17歳

O·D·F·S VIGOR

ビガー

MSX2/2+VRAM128K

by Mania 'C ▶遊び方は33ページ

■ファイル解説

VIGOR.FD6 BASICのメインファイル(起動用)

VIGOR.BIN マシン語ファイル
ENDING.HSI エンディング用のグラフィックファイル

プログラマからひとこと

苦勞のしっぱなし

天文ファンである私はいつか3Dものを作ってみたいと思っていました。そしてついに実現することができました。参考にしたゲームはファミコンの名作スタースターです(おもしろいですよ)。さて、ゲームのほうですが、とにかく苦勞のしっぱなしでした。とにかく3Dものはパラメータをうまくかみあわせないと3Dに見えなくなるため、パラメータの設定は本当に大変でした。設定変更もぐれ、バグも出る出る……。今回このゲームの改良版を山ほどファンタムに送り、編集部の方々に迷惑をおかけしました。この場をかりておわびします(7円はちゃんと支払いました)。なお、このゲームのご意見、ご感想をお待ちしています。〒737-01 広島県呉市白岳2-10-15 Mania'C 岡田浩二 まで……。

Mania'C 広島・25歳
PS: スーファミの「STARFOX」はすごい!



『ツール!』 超機能モニタ

LORD

MSX2/2+VRAM128K by Romi

この説明書はLORDの作者Romiによる説明書(ドキュメント)をもとに、LORDのたいたいの機能がわかるようにMSX・FAN編集部が作成した簡易版です。使用するときは、かならず付録ディスクに収録してあるテキストファイル「LORD.DOC」に基づいてください。

●LORDとは

MSX用の超高性能モニタです。モニタとは、メモリの内容を表示・変更できるプログラムのことで、マシン語プログラムの開発、デバッグ、解析になくはならないものです。このLORDはそのほかに、ニーモニックによるコード入力やディスクへの入出力など、高度な機能が満載です。

●LORDの起動

まずLORD本体を裏RAMに転送します。BASIC起動直後、次のように入力してください。

BLOAD "LORD".R

マシン語ファイル「LORD」は、LORD本体を裏RAMに転送し、CALL命令を拡張します。リセットしたり、DOSに入ったりしないかぎり(つまり裏RAMにあるLORD本体が破壊されないかぎり)、次のように入力すれば、LORDは起動します。

CALL@ (または @_@)

●コマンドの入力

LORDが通常のコマンド待ちの状態のときは、COM>■とプロンプトが表示されています。ここで何らかのコマンドを入力して【RETURN】を押すと、システムはそのコマンドを実行します。コマンド実行中に【ESC】か【BS】を押すことにより、そのコマンドを中断できます。また【SPACE】か【RETURN】で、一時停止・再開します。文字を入力する状態のときは、【CTRL】+【STOP】で中断します。コマンドは大文字でも小文字でもかまいません。

```

+----- Lord ver#199.4.1 -----+
+----- Copy rights(C) 1984 By Romi -----+
NOW SLOT: P0=#0-0; P1=#3-0; P2=#3-0; P3=#3-0
SYS: R01; P0=#3-0; P1=#3-0; P2=#3-0; P3=#3-0
LORD: P1=#0-0; M01=R01; R01=P1; #0-0
SUB: P01; #0-0; P1=R01; #0-0
MAPPER: SUPPRT=0
MAPPER: R01; #0-0; P0=#0-0; P1=#0-0
MAPPER: P02; P1=#0-0; P2=#0-0; P3=#0-0
P01: P1 Stack E2B7
COM>■

```

●「LORD」を起動した画面

プログラマから ひとこと

シコーコーマンセー

今、こういう歌が流れている。

♪シャマンマーマランゴー シコーコーマンセー / ♪シャマンマーマランゴー シコーコーマンセー / ♪マヌカレ ワクセタ オペンバンダー / ♪マヌカレ ワクセタ オペンバンダー / ♪シャマンマーマランゴー シコーコーマンセー / ♪マヌカレ ワクセタ オペンバンダー / ♪マヌカレ ワクセタ オペンバンダー / ♪メーラーマーレ セコーシーブセ / ♪シコーマンセ シコーマンセ / ♪シコーマンセ シコーマンセ / ♪シコーマンセ シコーマンセ / ♪シコーマンセ シコーマンセ

こんな感じだ。ちょっと勘で訳してみろ。「♪人生は素敵 だってこんなに輝いているもの♪まるで夢のようさ でもちょっとちがうんじゃない♪どこがちがうっていうのさ さあね知ったこっちゃないよ♪なんだこの野郎、はっきりいえよ ふーんだ、あっかんべー」おそらくこんな感じだろう(あくまで意識だが)。

ぼくあてに金とが送りたいときは以下の住所へ。

〒666 兵庫県川西市中央町20-11 山田泰司 Romi 兵庫・19歳

●システムの説明

●アドレス、スロットの指定
アドレスは16進で入力し、以下の書式でスロットも指定できます。
[アドレス] # [基本スロット番号] - [拡張スロット番号]

●カレントスロット

スロットの指定を省略したときには、カレントスロット(現在選択しているスロット)が指定されます。直前に「一部コマンド」(後述)で指定したスロットがカレントスロットになります。

●VRAMスロット

VRAMの後方64Kバイトを「VRAMスロット(#Vまたは#4)」として、RAMのスロットのように扱えます。

●数値プロセッサ

書式の「数値」の部分では2進数、10進数、16進数のほか、負の数や式も扱えます。何もつけない数字は10進数で、文字列の後ろに「H」をつけるると16進数、「B」をつけると2進数。なお、アドレスやデータなどはHなしの16進数で入力します。

演算子は「+」、「-」、「*」、「/」(意味はBASICとおなじ)のほか、「%」(剰余)、「&」(論理演算のAND)、「<」(OR)、「>」(XOR)が使えます。

●インフォメーションエリア

LORDが起動しているときに画面下部に表示されています。

[] 実行中の一部コマンド

SLOT カレントスロット。「SELECT」と表示されている場合は、現在システムの選択されているスロット

DRIVE カレントドライブ

SUM 現在のチェックサムのタイプ。「NORMAL」は8バイトサム、「+ADDRESS」はアドレス加算型サムを表します。

●特殊コントロールキー

【CTRL】+【P】 画面のテキストコピー
【CTRL】+【V】 画面をVRAMノートに複写⇒【SELECT】で参照

●コマンド実行時のプリンタ出力
コマンドの前に「?」をおいて入力することによって、画面に出力される内容をプリンタにも出力します。

●アドレス変数

アドレスを記憶しておく変数で、@0、@1、@2、@3の4つあります。ただし、「@0」は一部コマンドで最後に処理されたアドレスとスロットの値を持ち、「@」と省略できます。

⇒一部コマンド「VR」参照

●アゲイン機能

コマンドプロンプト時【RETURN】だけの入力直前に入力した文字列が表示されます。

●一部コマンドと二部コマンド

快適なプログラム解析のため、略記号や後述のコマンド二段入力方式に対応しているコマンド群があり、それを「一部コマンド」、対応していないコマンドを「二部コマンド」と呼びます。一部コマンドにはDP(ダンプリスト)、AS(アスキーダンプリスト)、DA(ディスクアセンブル)、WT(メモリライト)、MW(マルチライティング)の5つがあります。

●コマンド二段入力方式

一部コマンドを実行中【TAB】または【¥】を押すと、%ADR>■

というプロンプトを表示して入力待ちになります。このプロンプトを表示中はインフォメーションエリアに実行中的一部分コマンド名が表示され、そのコマンドに対するアドレス指定を受け付けます。このときアドレス以外の入力はエラーにな

りますが、一部コマンドの略記号だけは入力できて、アドレス入力の状態のままコマンドの変更ができます。【RETURN】のみの入力でもとのコマンド入力状態へ戻ります。

※コマンドに関するデータおよび解説は、以下の順に並べています。ただし、二部コマンドには略記号はありません。コマンド/機能名/略記号

書式
解説
また、書式中のカッコに関しては次のように使い分けています。
[] で囲まれた項 省略不可
< > で囲まれた項 省略可

●一部コマンド

DP/ダンプリスト表示 / . (ピリオド)
DP[開始アドレス]<#スロット指定> <終了アドレス>
ダンプリストの表示です。終了アドレスを指定した場合、ノンストップで表示します。

AS/アスキーダンプリスト表示 / ;
AS[開始アドレス]<#スロット指定> <終了アドレス>

WT/メモリ書きこみ / ^
WT[開始アドレス]<#スロット指定> <データ>

後ろにデータを指定した場合は1バイトだけ。それ以外は
[アドレス]: [データ]: [キャラクタ]: (チェックサム) = ■

のプロンプトになりつぎつぎとメモリに書きこんでいきます。このとき、次の2文字はそれぞれ以下ののような意味を持ちます。
" 次に入力した文字のキャラクタコード

@ 1バイト前のアドレスの内容
また、次のキー操作が可能です。
[↑][←][BS].....1バイト戻る
[↓][→][RETURN].....1バイト進む

DA/ディスクアセンブル / -

DA[開始アドレス]<#スロット指定> <終了アドレス>

ディスクアセンブルリストの表示です。終了アドレスを指定した場合、ノンストップで表示します。R800の新設命令にも対応しています。

MW/マルチライティング / ¥

MW [開始アドレス] <#スロット指定>
ニーモニック、数値、データ、文字列など、多種多様な形でメモリに書きこみます。

・ニーモニックのとき
[アドレス]<#スロット指定> [ザイログニーモニック]

・ニーモニック以外のとき
[アドレス]<#スロット指定> [判別記号]
[データ、データ...]
判別記号の種類は次の5つです。

. 16進数1バイトデータ
: 16進数2バイトデータ(上下バイトが逆になる)
% 数値データ(2バイトの範囲で計算)
[数値データ(1バイトの範囲で計算)
" 文字列データ

●二部コマンド(略記号なし)

ST/セットデンキ
ST<番号>
デンキの数字以外のキーに16進入力用に「A」〜「F」を設定します。
番号=1 Panasonic AI / SONY FIシリーズ用

LORD Ver. 1.1

簡易マニュアル

番号=2 SANYO WAVYシリーズ用
 番号=省略 自分の好みの設定
 BT/ブロック転送
 BT [転送元開始アドレス] <#スロット指定>, [転送元終了アドレス], [転送先開始アドレス] <#スロット指定>
 ある範囲のデータを別の領域にコピーします。
 FL/フィルメモリ
 FL [開始アドレス] <#スロット指定>, [終了アドレス], [データ]
 指定された領域を [データ] で埋めます。
 MC/メモリコンペア
 MC [比較元開始アドレス] <#スロット指定>, [比較元終了アドレス], [比較先開始アドレス] <#スロット指定>, [スイッチ]
 指定された領域を比較して、違うところを表示します。次のスイッチで動作を変えられます。
 N ノンストップ表示
 N 違うところだけ、同じところを表示
 FD/データ検索
 FD [開始アドレス] <#スロット指定>, [終了アドレス]
 Input searching data ■
 のプロンプトで、探すデータを入力します。データの書式はMWコマンドの入力形式と同じです。ただし、ニーモニックの相対ジャンプ命令は入力できません。
 CS/サムタイプの変更
 CS
 チェックサムのタイプを切り換えます。普通の8バイトサムとアドレス加算型サムの2タイプです。
 TS/トータルサムの計算
 TS [開始アドレス] <#スロット指定>, [終了アドレス]
 指定された領域のデータの総合計を算出します(2バイトの範囲)。
 GO/プログラムの実行
 GO [開始アドレス] <#スロット指定>
 レジスタセーブエリア(LORDが管理する保存領域)の内容を各レジスタに設定した後、指定アドレスをコールします。CALL命令を実行するのでRETで戻ります。戻った後、各レジスタの内容は、再びレジスタセーブエリアに保存され、表示されます。
 RS/レジスタの操作
 RS <レジスタ名, 数値>
 コマンド名だけ レジスタセーブエリアの全内容表示
 レジスタ名に「*」 レジスタをすべて0クリア
 レジスタ名を指定 レジスタセーブエリアに数値を設定
 CK/マシンのチェック

CK
 マシンの各情報を調べて表示します。LORD起動時にも実行されます。各情報の意味は、
 NOW SLOT 現在選択されているスロット(ページ別)
 SYS-RAM システムRAMスロット(ページ別)
 EXPANSION 各スロットの拡張の有無(スロット別、O=拡張されている/*=されていない)
 LORD, MAIN-ROM, SUB-ROM, FDC-ROM それぞれが、どのスロットの、どのページにあるか
 MAPPER SUPPORT マッパーサポートルーチン(DOS2などに内蔵されている)の有無(O=ある/*=ない)
 次の2つは、マッパーサポートルーチンがないと表示されません。
 MAPPER RAM マッパーRAMが接続されているスロットと、セグメント数
 MAPPER 現在のマッパーの値(ページ別)
 以下すべて表示される。
 DRIVE 現在接続されているドライブ
 STACK 起動時のスタックポインタ。なお、スタックがページ2にあると、いろいろな弊害が生じるので、BASICのCLEAR文などでページ3に位置させるのが望ましい。
 VR/アドレス変数操作
 VR <変数番号, アドレス#スロット指定>
 アドレス変数にアドレスを記憶します。コマンド名だけの入力、現在のアドレス変数の表示です。変数番号は0~3。
 CC/計算機能
 CC [数値]
 指定された数値を2バイトの範囲で計算します。数値についてはシステムの説明の数値プロセッサの項を参照してください。
 BF/BASICリスト中からの検索
 BF
 Input searching data: ■
 のプロンプトで探したい文字列を入力します。「?」は任意の1文字を表します。
 CR/カレントスロットの変更
 CR <#スロット指定>
 カレントスロットを変更します。スロット指定の省略で、「#S」(現在選択されているスロット)を指定します。
 MD/モードの変更
 MD
 実行ごとにWIDTH40とWIDTH80を切り換える。
 KY/ファンクションキーのオン/オフ
 KY

実行すること、ファンクションキーの表示をオン/オフ
 SF/ファンクションキーの設定
 SF <キー番号(数値), 文字列>
 指定したファンクションキーに文字列を設定します。数値を [] で囲んでキャラクタコードでの指定も可能です。コマンド名だけの入力ですべてのファンクションキーの内容を初期化します。
 MP/マッパーの操作
 MP <ページ番号, セグメント番号(数値)>
 指定したページに、指定したセグメントを設定します。指定可能なセグメントは、255以下。すべての操作にマッパーサポートルーチン(DOS2に内蔵されている)。有無はCKコマンドでわかるが必要。
 FS/ファイル一覧表示
 FS <ドライブ名>
 ファイルの一覧を表示します。ドライブ名は「A」~「H」まで。
 CD/カレントドライブの変更
 CD <ドライブ名>
 カレントドライブを、指定したドライブに変更します。コマンド名だけの入力での現在のドライブを表示します。ドライブ名は「A」~「H」まで。
 CU/CPUの変更
 CU <番号>
 番号=0 Z80
 番号=1 R800(ROM)
 番号=2 R800(DRAM)
 CPUを切り換えます。ターボR以外の機種では実行できません。コマンド名だけの入力での現在のCPUが表示されます。
 SV/セーブ
 SV <ドライブ名>
 Input file name: [ファイル名]
 Input address: [開始アドレス], [終了アドレス] <実行アドレス>
 BASICのBSAVEと同じ機能です。スロット指定には対応していません。アドレスの範囲は8000H~FFFFHまで。
 LD/ロード
 LD <ドライブ名>
 Input file name: [ファイル名]
 BASICのBLOADと同じ機能です。
 S#スペシャルセーブ
 S# <ドライブ名>
 Input file name: [ファイル名]
 Input address: [開始アドレス] <#スロット指定>, [終了アドレス]
 指定されたメモリの内容を、そのままファイルにセーブします。BSAVEのヘッダはつきません。スロット指定に対応。
 L#スペシャルロード
 L# <ドライブ名>

Input file name: [ファイル名]
 Input address: [開始アドレス] <#スロット指定>
 指定されたファイルを、指定した開始アドレスにそのままロードします。スロット指定に対応。
 S%/セクタセーブ
 S% <ドライブ名>
 Input sector: [開始セクタ(数値)] <, 終了セクタ(数値)>
 Input address: [開始アドレス] <#スロット指定>
 開始アドレスからのメモリ内容を、開始セクタから終了セクタまでに書きこみます。スロット指定に対応。終了セクタを省略すると開始セクタの1セクタのみに書きこみます。
 L%/セクタロード
 L% <ドライブ名>
 Input sector: [開始セクタ(数値)] <, 終了セクタ(数値)>
 Input address: [開始アドレス] <#スロット指定>
 開始セクタから終了セクタまでの内容を、開始アドレスからメモリに読みこみます。スロット指定対応。
 HP/ヘルプ機能
 HP
 コマンドの一覧を表示します。
 SR/スクロール数変更
 SR <数値>
 ダンプ、ディスアSEMBルなどでの、1回のスクロール行数を変更します。通常は20行。数値の省略で現在のスクロール行数の表示です。
 QT/終了
 QT
 BASICに戻る。

◎諸注意
 DOSに入るときは
 LORDを使用した後、DOSに入る場合必ず、CALL Q
 としてLORDを無効にしてから、CALL SYSTEM
 でDOSに入るようにします。
 DOSに入る時裏RAMのLORDが破壊されない、その後BASICに戻り、「CALL@」でLORDを呼び出そうとすると暴走してしまうためです。DOSから戻ったときは、もう一度LORDを読みこんでください。
 ページ3について
 MSXはシステムが一度起動すると、ページ3をシステムRAMスロットから切り替えることはできません。これはBIOSのページ切り替えルーチンがページ3にあるためです。
 そのため、ふつう、ページ3でシステムRAMスロット以外を指定したら暴走してしまいますが、LORDではそんな場合、そこにはなにも接続されていないものとして処理します。つまり、読みこんだらFFFH書きこみはしません。また、絶対に切り替えられることはないということで、安全性からみても、スタックはページ3に置くのが望ましいです。
 FDC-ROM解析上の注意
 FDC(フレキシブル・ディスク・カートリッジ)-ROM(ディスク操作のためのスロット)を解析するときは、ページ1の最後のほう、具体的にいうと7FFF0H~7FFFFHあたりは、ROMにプロテクトがかかっているため読みこんではいけません(ディスクドライブが暴走します)。また、書きこみもしないほうがいいです(メモリに書きこんでディスクを操作しているようだから)。

ON AIR

AV



今回は、リストを外して(ディスクも付いてることだし)解説と写真だけしてみました。採用本数も増えてるし、どうぞんしょ？ 読者の意見を待つ。

塾長：よっちゃん



FORUM

規定部門

お題は「アメリカ」

FREEDOM GODDESS

■神奈川県・RATOC(17歳)

今月のお題の「アメリカ」に、作品が集まるかなあと心配していたんだけど、意外に多くの投稿があったのだった。ほうほう。さて、まずRATOCくん(MSXt)の自由の女神像、顔が福地泡介のマンガみたい。この大胆かついいかげんな処理、非常に気に入りました。作品の手に持つ松明は、仏教風なソフトクリームみたいだ。



自由の女神のいいかげんな笑いがまぬけていいなあ

アメリカ大陸発見！

■広島県・紀尾井戸越猿楽麴町かんたろう(18歳)

船のマストから望遠鏡で行く手を見てみると、おお、陸地だ。「大陸、発見//」の図。麴町の称号が加わったかんたろうくん、海の揺れる感じがうまく出ていて、ナイスな仕上げです。先日、スティーブンスンの『宝島』を読み返していて、帆船による航海とか、海賊たちの密談とか、カリブ海あたりの小島とかに徐々にワクワクしたのだった。もはや失われてしまったロマンチックな感じ。でも、実際のコロンブスの航海の実情とか、とんでもない布教活動の実体とかを見るとロマンとかいってられないです。



陸が見つかってラッキー。はやくおいしい水が飲みたい

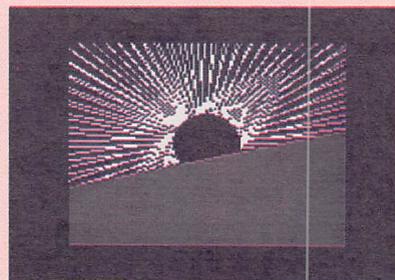
自由部門

ある日、AVフォーラムを……

太陽

■宮城県・山本哲也(19歳)

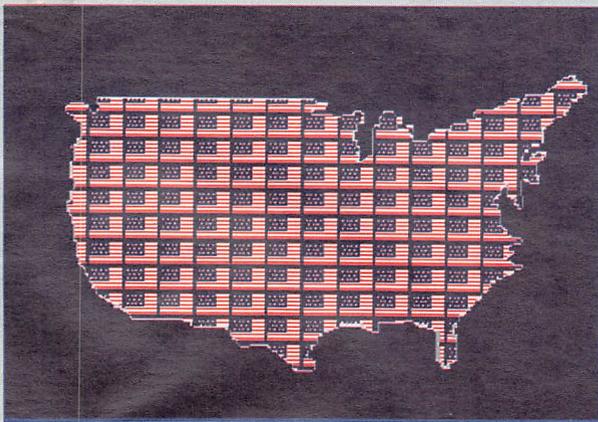
作画中のモワレ効果だけの太陽はたいしたことがなかったが、画面を小さくして斜めの地面をつけたことで、なにか童話風なイメージの広がりがつけ加わった。山本くん(MSXt)、なにか白黒反転したアニメーションの一場面を見るようです。そうそう、チェコの人形実写コマ撮りのアニメビデオが発売されてるけど、これはすごい。



不気味な黒い太陽。表面がすべて黒点ってこと？

A NATIONAL FLAG OF USA

■大阪府・神霜慎(18歳)



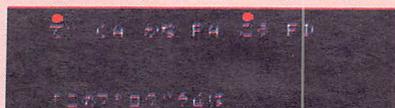
スターズ・アンド・ストライプス。横線を13本にするのが大変だったそうだ

旗が画面いっぱいに並んだ時点で、ミニマル・アート風な解釈に「サイヨー」を叫んでいたのだが、さらに国の形に切り抜くなんて素晴らしい。初登場の神霜くん(MS)、日本やフランスなども作成中らしいので、期待してます。不況が進んで、ロスやシスコあたりはもうすいぶんやばいらしいけど、ニューオーリンズとかはやっぱりおもしろそう。

ある日、MFアンを読む。パラパラ……

■静岡県・もとき(17歳)

シナリオとテンポがいい、けっこう笑えるストーリーもの。実際にふだん自分が目にしているの、リアル度も高い。まあ機種によってランプの並びはちがうかもしれないけど。以前、MOTOR命令を使うのを禁じたことがありますが、もときくん(MS)の、画面上に本体をシミュレートする方法は、ほかにもいろいろ使い道があるかもしれないなあ。



ランプの並びは機種によって違うけど、笑えるのは確か

もぐら

■福岡県・あおさかな(18歳)

本物を見たことがない。むしろ、マンガやゲーセンのモグラたたきのイメージが強いのが、この地中の王者(?)。ズズズとやってきて、ススと顔を出す、アニメーションのなめらかさとキャラクタのかわいらしさに、つつい採用してしまった。あおさかなくん(MS)の次回作は3Dものらしいので、そちらにも期待しましょう。



◎顔を出した瞬間に思わずたいてしまうのはゲームのせい

3Dジャンプ

■愛知県・MYソフト(15歳)

MYソフトくん(M)も初採用。キャラの手足の表現とかはけっこうギクシャクしているけれど、だんだん明るくなってくるところとか、ジャンプしたときの姿勢だとかにフレッシュなものを感じたので、採用することにしました。まあ、1回だけ採用されるのは、けっこうかんたんだけど、何回も続いていくのには、その作者なりの味わいが必要だったりもするんだな、これが。

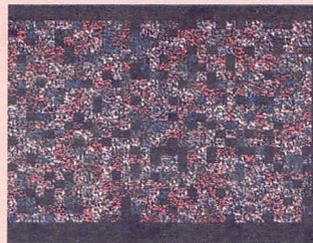


◎◎力をためて、ジャンプ。伸びきった手足が空中の感じだ。さて、記録は出たかな?

ミラー・ボックス(?)

■愛知県・小川貴大(16歳)

秘書ちえ熱の手ちがいで、最終選考でボツったこの作品が復活してしまった。あらためて見直してみると、うん、横に黒く入る縞がなんとなく京都の屏風(びょうぶ)のようでもいいかもしれない。小川くん(M)、おめでとう。鴨川のわりと広い河川敷(かみんがし)を散歩していた十代がなつかしいぞんす。



◎クリムトとか、彼に影響を与えた光悦(こうえつ)とかに似た感じだ。しかし、見つけていても、ちっともなごまない

THE FACE

■大阪府・神霜慎(18歳)

おお、ナイス。唇と目のデザインも秀逸だけど、組み合わせたときの個々の表情も実に生き生きしている。神霜くんの今回2作目です。たとえば、下の写真のように画面に合わせて勝手なセリフをしゃべらせると楽しい。マンガを描いたことのある人ならだれでも経験があるだろう。けど、人の表情って実にかんたんないくつかの線によって表現できるものなのだ。



◎ハロー、コンニチワデース



◎ヘイメン、ワツアッ?



◎オイェー、ザツツクール



◎ン、アイガツタイト



◎ホワイ、ホワイノット?



◎アーイヤー、アイシンクソー

今月3本採用!

マッハF.I.Sの部屋

■大分県・13歳

あまりに速く高いその作風のためにマッハを襲名、ペンネームに付け加えることになったF.I.Sくん。特別コーナーを用意させていただきました。はい。

まず1作目は、霞(かすみ)のかかった墨絵風の表現があくまで美しい「山頂の風景」。向こうの山にいくほど色が薄くなっていくところなど、実に幽玄。高原にいと、霧という

●山頂の風景

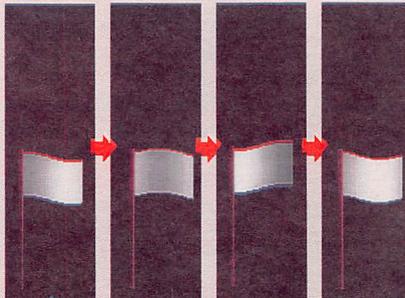


◎静かな山頂からの風景。山々は霧のなかに眠っている

のは生き物で、あっという間にあたりをおおって何も見えなくなるのには驚く。

2作目はひらひらとはためく「旗」です。動きがなめらかでイカす。そういえば、先日「世界の国歌」というCDを聴いていたんだけど、国旗と解説を見ながら、ヨーロッパのクラシック風の音楽を50曲ほど聴いて聴いたあとは、けっこう奇妙だった。

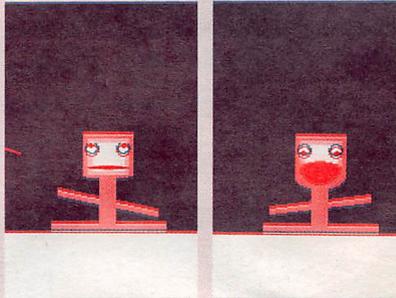
●旗



◎ひるがえる純白の旗。白旗って降伏するってことかな?

はい、最後は「操り人形2」。上の「THE FACE」とちょっと似ているかな。こちらは、カーソルキーの左右で手が、カーソルキーの上下で口が、スペースキーで目が動く。また、Mキーを押せばマウス操作も可能だ。離れた目のデザインとか、でかい口とのバランスとか、実に的確にポイントをつかんでいるなあ。

●操り人形2



◎目の動き具合がいい。不自由な体に顔があきれている

トンネルを抜けても抜けても、またトンネル。山陽新幹線や山陽自動車道は悪夢を楽しむ時間がすくなく少ない。東北自動車道では、道路が真っ直ぐすぎて眠たくなる。飛行機は乱気流や離着陸がけっこう怖いし、船は外洋になるとかなり揺れて気分が悪くなることも少なくない。ああ、それなのに、たくさん不測の事態が起きるのに、旅行はおもしろい。脳を刺激し、体をリフレッシュしてくれる。最大の娯楽だ。というわけで、10-11月情報号のお題は「旅行」とする。内容は旅行に無関係なものなら何でもOK。修学旅行ネタなんかはお約束だけれど歓迎します。隔月刊になったおかげで、締め切りは7月10日。力作を待つ。

FM音楽館

このごろよく使っているのは、コルグの昔のシンセサイザーMS-20。これ自体のシンセの音色も良いのに加え、外部から入力した音にもフィルターをかけられるので、ピアノだろうが歌だろうが、音色を加工して非現実的にしてしまうことができる。わざわざ生で演奏して、後でシンセで加工するのだ。



楽評・よっちゃん

ゴジラ感の強いYMO風のヘビメタねらい
オリジナル
SLAVE
●福井英晃 大阪・20歳

「ヘビメタを意識した」わりには、ゴジラ感の強いのがこの曲。ビートがロックというよりはテクノだ。ドラムとベースのコンビネーションがYMO風。メロディで執拗にくりかえされる2拍3連がイカシてます。ELP(エマーソン・レイク・アンド・パーマー)の「トリロジー」あたりを聴くと、また新しいアイデアが湧きそうです。次作も期待。

SLAVE .ORG

```
100 'r SLAVE 'r LINKS ID '
110 'L BY HIDEAKI FUKUI 'L 6854541 '
120 '
130 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 3000
140 SOUND 7,49:SOUND 6,9:DEFSTR A-H
150 '
160 DIM ZX(15):FOR I=0 TO 15
170 READ A:ZX(I)=VAL("&H"+A):NEXT
180 _VOICE COPY(ZX,063)
190 '
200 POKE &HFA2C,50
210 '
220 DATA タニノ,テ-タ,0000,0000
230 DATA 0000,0007,0000,0000
240 DATA 4141,22F4,0000,0000
250 DATA 0064,1FFF,0000,0000
260 '
270 AT="T180 08 V15 L8 063 05 "
280 BT="T180 08 V15 L8 063 05 "
290 CT="T180 08 V13 L8 06 04 "
300 DT="T180 08 V10 L8 063 03 "
310 ET="T180 08 V14 L8 023 04 "
320 FT="T180 06 V11 L8 012 03 "
330 GT="T180 0A5V15Y22,56Y23,20Y24,30 "
340 HT="T180 50 "
350 '
360 G="B16B16B16B16":GY=G+G+G+G
370 G="HBM16CB16HBM16C1BMS16":GZ=G+G+G+G
+C!HBM16BS16HBM16BS16
380 H="S0L16M200CBM3000CC":HZ=H+H+H+H+C
CCC
390 G="C!HBM16B16HBM16B16C!HBM16B16HBM
16B16":G0=G+G+G+G
400 H="S0L8M200CCM3000CCM200C":H0=H+H+H+H
410 G1=G+G+G+G+C!HBM16B16HBM16B16C!HBM16
B16HBM16B16
420 H1=H+H+H+H+L8M200CCM3000CC
```

```
430 G2=G+G+G+G+C!HBM16B16HBM16B16 C!HBM
16BS16HBM16BS16
440 H2=H+H+H+H+L8M200CCM3000CL16CCCC
450 G3=G+G+G+G+C!HBM16B16HBM16B16C!HBM
16BS16BS16HBM16BS16BS16 C!HBM16BS16HBM
16BS16
460 H3=H+H+H+L16M3000CM3000CM3000CM3500CC
CBM4000CCM4500CCCC
470 G="C!HBM16B16HBM16B16C!HBM16B16HBM
S16B16":G4=G+G+G+G
480 H="S0L8M200CCM4000CC":H4=H+H+H+H
490 G5=G2+C!HBM16B16BS16BS16BS16BS32S3
2BS32S32
500 H5=H2+M9000C1.M3500C4C16C16C32C32
510 '
520 A0="063F166-16G2..FGA-G&G4<FE-DC>4"
530 C0="V13 CD2..CD4.CD4."
540 D0="G2 64G4 G2 64G4"
550 E0="CDDDD>D>D>D< CDDDD>D<F>>D<<"
560 F0="V11 CDDD DDDD CDDD GDF"
570 '
580 A1="<B>R8C2.D-32D16.CE32E-16.CG-32F
16.CA-32G16.C"
590 C1="E-2 CE-C4 E-2 FE-4C"
600 D1="B-2 B-4B-4 B-2 B-4B-4"
610 E1="<B>C<<C C><C>><< <B>C<<C F><C<
->>C<<"
620 F1="<B>C<<C C<<< <B>C<<C F<E-C"
630 '
640 A2="<CFG-G>R8G2.FGA-FGF<FEE-DD-C>4"
650 '
660 A3="<B>C2..DC4.L16><G><C><F><F><C<L
8"
670 F3="<B>C<<C C<<< <B>C<E-C GCFG"
680 '
690 A4="<G>G<G><G<E-GE-><C<E-G>G>1<FE-<E-
>E-D<D>D<C><C><B-A-1"
700 C4="E-2 G2 F2 A-2"
710 D4="CCE-C CGC DDFD DDA-D"
720 E4="E->>E-<E-><< G>>G<G><< D>>D<D
>D<F>>F<F<<"
730 F4="<E->E-GE-6G<G>G <D>DFDF<F>F"
740 '
750 A5="<CE>G>CE-G<CE-GE-G>C1 <D>D<D<B-
GD FE-DE-DC>1"
760 C5="C2 E-2 D2 F2"
770 D5="CCE-C CGC DDFC DE-FG"
780 E5="C>>C<C><C< E->>E-<E-><< D>>D<D
>D<C D>>D<D><<"
790 F5="<C>CE-C E-E-<E->E- D4D4 <DE-FE-F
6>2"
800 '
810 A6="<CE>G>CE-GE-<C<GE-G>C1 <D>D<D<C>
<C DF>DF>DF<<<<1"
820 '
830 A7="L16 >>GFE-8C<B-A-8 GFE-8E-DC8>F<D
<F<D>F<D <F<D<F<D>F> L8"
840 '
850 A8="R8DR4 R8DDR8 CDR4 DR8DR8"
860 B8="R8DD8 R8DD8 CDDR8DDDR8"
870 '
880 A9="R8CR4 R8CCR8<B->CR4 CR8CR8"
890 B9="R8CC8 R8CC<B->CCR8CC CR8"
900 '
910 AA="<F<C>F>>F<C<F<E-<C<E->>E-<C<E-C>1
<G<E-DC<B->FEE-DC<B-A-G>>1"
920 CA="V15R1.. ><CE-G>CE-G<2<2"
930 DA="R8C2.. D2 E-2"
940 EA="CCR C>><<R DDR C>><<R"
950 FA="V13FFCF E-E-CE- DDCD E-E-CE-"
960 '
970 AB="<CDFDFA-E-GA-GA-B>1 <><C<DCB-DCG
DCE-DC>1"
980 CB="R1.. ><DGB->DGB-><2<2"
990 DB="F2 E-2 C1"
1000 FB="FFCF E-E-CE- FFCF G6CG"
1010 '
1020 AC="<CDFDFA-E-GA-GA-B>1>C2. <D-DE-
EFG-G>4 A-1..<GFED<BAGF>4"
1030 '
1040 PLAY #2,AT,BT,CT,DT,ET,FT,GT,HT
1050 PLAY #2,"", "", "", "", "", "", "", "GY,"
1060 PLAY #2,"", "", "", "", "", "", "", "GZ,HZ
1070 FOR I=0 TO 1
1080 FOR J=I TO 1
1090 PLAY #2,A0,A0,C0,D0,E0,F0,G0,H0
1100 PLAY #2,A1,A1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
1110 PLAY #2,A2,A2,C0,D0,E0,F0,G0,H0
1120 PLAY #2,A3,A3,C1,D1,E1,F3,G2,H2
1130 PLAY #2,A4,A4,C4,D4,E4,F4,G0,H0
1140 PLAY #2,A5,A5,C5,D5,E5,F5,G1,H1
1150 IF J=1 THEN 1160
ELSE
PLAY #2,A4,A4,C4,D4,E4,F4,G0,H0:
PLAY #2,A5,A5,C5,D5,E5,F5,G2,H2:
GOTO 1180
1160 PLAY #2,A6,A6,C4,D4,E4,F4,G0,H0
1170 PLAY #2,A7,A7,C5,D5,E5,F5,G2,H2
1180 NEXT
1190 NEXT
1200 PLAY #2,"", "", "", "F0,E0,F0,G0,H0
1210 PLAY #2,"", "", "", "F1,E1,F1,G1,H1
1220 PLAY #2,A8,A8,C0,F0,E0,F0,G0,H0
1230 PLAY #2,A9,A9,C1,F1,E1,F3,G1,H1
1240 PLAY #2,A8,A8,"", "", "G0,H0
1250 PLAY #2,A9,A9,"", "", "E1,"", "G1,H1
1260 PLAY #2,A8,A8,"", "F0,E0,F0,G0,H0
1270 PLAY #2,A9,A9,"", "F1,E1,F3,G1,H1
1280 PLAY #2,A8,B8,C0,F0,E0,F0,G0,H0
1290 PLAY #2,A9,B9,C1,F1,E1,F1,G1,H1
1300 PLAY #2,A8,B8,C0,F0,E0,F0,G0,H0
1310 PLAY #2,A9,B9,C1,F1,E1,F3,G3,H3
1320 PLAY #2,AA,AA,CA,DA,EA,FA,G4,H4
1330 PLAY #2,AB,AB,CB,DB,EA,FB,G4,H4
1340 PLAY #2,AA,AA,CA,DA,EA,FA,G4,H4
1350 PLAY #2,AC,AC,CB,DB,EA,FB,G5,H5
1360 GOTO 1070
```

ノイズ混じりのオリジナル音色が決め手
映画音楽 曲・坂本龍一
ラスト・エンペラー
●ZEEDEN岡林だい 高知・16歳

おなじみ坂本龍一がベルトリッチ監督「ラスト・エンペラー」のために作ったテーマ曲だが、作者のコメントにもあるとおり、時間をかけて変化していく、ノイズ混じりのオリジナル音色が決め手になっている。FM音源でもこのくらいの表現ができるのだ。

Notes' notes ノーツ・ノーツ

採用作品のうち「ラスト・エンペラー」とドラゴンクエストIV「悪魔の化身」については付録ディスクには収録していません。どちらも比較的短めなので、ぜひ打ちこんで聴いてください。また、付録ディスクに収録してある

「～. FM6」という拡張子のファイルは、FM音楽館の小メニューから連続的に呼び出して演奏できるように一部変更してあります。ただし、メロディ、音色、曲の基本的構成には原則として手を加えていません。また「MAS

SACRE.FM6」も手を加えていません。誌面掲載の「～.ORG」は、作者の原作そのままのリストです。
●SLAVE
福井英晃「Mファン3月号」に載ってた、FM音楽館アンケートで2位になるな

んで、「Mystic Dance」に票を入れた方々、ありがとうございます。いつも書いてますが、曲の感想はリンクスID-6854541まで。
■ラスト・エンペラー
岡林だい「コンニチハ」6連続。いつま

```

LAST-E .ORG
100 '==== THE LAST EMPEROR =====
110 'COMPOSED BY RYUICHI SAKAMOTO
120 'ARRANGED BY DAI OKABAYASHI
130 '
140 CLEAR500: MUSIC(0,0,2,2,2,1):DEFST
RA-V:DEFINTW-Z:DIMEX(15):FORZ=4TO13:READ
V:EX(Z)=VAL("H"+V):NEXT:_VOICECOPY(EX,#
63):DATAD6,,,81,14,,,1,1D9
160 _PITCH(440):_TRANSPOSE(-24):FORW=0TO
8:POKE&HFA2C+W*16,(WMOD2)*36:NEXT
170 '====<<< A PART >>>====
180 A0="T78063V1505L808E2V14B4ABGAE4GA>D
4.<BA4.GE4E2B4A4.GEF#GA>D4.<BAGAE4F#DEA
B4F#DE>><B4>F#GF#<B>DEC<BAEDE2G4E2B-4A4
.>EDC<BAQ6BR8Q8D4"
190 A1="T82V15EGEGEAB>D<A4B>DEDGF#ED<BA
4B>D<G"
200 A2="T66L2EG4EA4D.&D."
210 '====<<< B PART >>>====
220 B0="T78063V508Q3L2<B.>C.D.C.<B.>C.D.
E.D4ED4&EL8F#GF#<B>DEL4CD<B>L2<B.A.#>E.V
10L8B&AQ6BR8Q8D4"
230 B1="T82V11L8EGEGEAB>D<A4B>DEDGF#ED<BA
4B>D<G"
240 B2="T66L2EG4EA4D.&D."
250 '====<<< C PART >>>====
260 C0="T78063V12L404Q6F#G>C<BAEF#G>C<B
AEF#G>C<BAF#2G2B2A2B2B2<B>DEGABRV13F#ERG
F#RGAL8BAQ6BR8Q8D4"
270 C1="T82V13EGEGEAB>D<A4B>DEDGF#ED<BA4
B>D<G"
280 C2="T66L2EG4EA4A.&A."
290 '====<<< D PART >>>====
300 D0="T78063V5L2Q8E.<A.>E.<A.G.A.B.>
C.<B4R2B4R2B.A.G.F.#.F.>C4Q6C8R8Q8D4"
310 D1="T82V9L8<B>D<B>DEF#AE4F#ABA>ED<B
AF#E4F#AD"
320 D2="T66L2E.A.B.V15D."
330 '====<<< E PART >>>====
340 E0="T7801202V11L2Q8E.A.E.A.G.A.<B.>C
.<B4R2B4R2>A.G.G.F.#.F.C4Q6C8R8Q8D4"
350 E1="T82V5L8<B>D<B>DEF#AE4F#ABA>ED<B
AF#E4F#AD"
360 E2="T66L2E.A.B.B."
370 'PLAY
380 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0
390 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1
400 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2
410 GOT0380
  
```



スネアを連打する部分のシーケンス音とストリングス音の組み合わせが選者の好みだったので、採用しました。音色の組み合わせは不思議で、それだけを単体で聴くといたしたことのないものでも、異質な音との組み合わせでぐっと輝いたりするものです。

```

GRA2-MSD.ORG
1000 '==== GRA2-MSD ====
1010 CLEAR3500:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
1020 DIMMX(15):FORI=4TO15:READMS
1030 MX(I)=VAL("H"+MX):NEXT
1040 DEFSTRA-K,T:_VOICECOPY(MX,#63)
1050 SOUND7,49:SOUND6,100:T="T156"
  
```

で続くか期待している人もいるでしょうが、多分、次でコケているでしょう。先月は覆込んで投稿できなかつたから……。さて、曲のほうはというと、今回も音色が最大のウケ。ブラーパートがかかったぶんくらいで感じる音色で

す。イカスでしょ？」
■グラディウスII「Maximum Speed」
 NA「この曲は全然あてにしていなかったんで、ちょっと驚きました。むかし作ったものにちょっと手をくわえた

```

1060 POKE&HFA2C,10:POKE&HFA3C,26
1070 POKE&HFA4C,20:POKE&HFA5C,20
1080 POKE&HFA6C,15:POKE&HFA7C,30
1090 DATA C20,D,,,1F0,117F,,,,,1F0,,
1100 '==== A PART ====
1110 A0="Y32,32V1504Q4L16
1120 AB="02<C8<B>C8D8C8D8C8<B8>C8<B>C8D8
C8D8C8C8<B8
1130 AC=AB
1140 AD="V1202406C8<B>C8D8C8D8C8C8<B8>C<C
B>C8D8C8D8C8C8<B8
1150 AE=AD
1160 AF="05V6Q7A>CE<A>C<B>DF<+<B>DF<
B>DCEGCEDEFD+ADF+ADF<
1170 AG=AF
1180 AH="06V12Q606ER16GR16F+8GAB8F+8EEGF
+8.GAB8F+8
1190 AI="AR16>CR16<B8>C8D8C8B8AA>C<B8.>C
D<C<B8
1200 AJ="ER16GR16F+8GAB8F+8EEGF+8.GAB8F+
8
1210 AK="AR16>CR16<B8>C8D8C8B8AA>C<B8>C<D
C8D8E8
1220 '==== B PART ====
1230 BA="D4L16Y33,32
1240 BB="02V15Q4A8GAB8A8B8A8G8A8GAB8A8
B8A8A8G8B
1250 BC=BB
1260 BD="02V1505A8GAB8A8B8A8G8A8GAB8A8
B8A8A8G8B
1270 BE=BD
1280 BF="02V18Q705CEACEDEFD+BDF+BDF+EG>
C<EG>C<EGF+A>D<F+A>D<F+A
1290 BG=BF
1300 BH="02V15Q705D2.&D2.
1310 BI="G2.&G2.
1320 BJ=BI
1330 BK="G2.&G4..A&A4
1340 '==== C PART ====
1350 CA="Y34,3201V408D06L16
1360 CB="AAR16AAR16AAR16AAR16AAR16AAR
16AAR16AAR16AAR16AAR16AAR16
1370 CC="GGR16GGR16GGR16GGR16GGR16GGR
16GGR16GGR16GGR16GGR16GGR16GGR
1380 CD=CB
1390 CE=CC
1400 CF="063V1106L2EF+GF+
1410 CG="EF+GAL16V1101
1420 CH="CR16CR16CR16CCR16CCR16CCR16CR1
6CCR16CCR16
1430 CI="FR16FR16FR16FFR16FFR16FFR16FR1
6FFR16FFR16
1440 CJ=CH
1450 CK="FR16FR16FR16FFR16FFR16FFR16FAG8A8A
B>B>C800V705
1460 '==== D PART ====
1470 DA="Y35,3203V80805L16
1480 DB=CB
1490 DC=CC
1500 DD="03V10">CD
1510 DE=CE
1520 DF="03V1305L2AB>C<B
1530 DG="AB>C<D<L16V12
1540 DH=CH
1550 DI=CI
1560 DJ=CJ
1570 DK="FR16FR16FR16FFR16FFR16FFR16FAG8A8A
B>B>C803V1005
1580 '==== E PART ====
1590 EA="Y36,3203V12Q606L1
1600 E1="<F>F<F>F":E2="<G>G<G>G"
1610 E3="<A>A<A>A":E4="<C>C<C>C"
1620 EB="F&F
1630 EC="G&G"+02V1503L16
1640 ED=E1+E1+E1+E1+E1+E1+E1+E1
1650 EE=E2+E2+E2+E2+E2+E2+E2+E2
1660 EF=E3+E3+E3+E3+E3+E3+E3+E3
1670 EG=EF
1680 EH=E4+E4+E4+E4+E4+E4+E4+E4
1690 EI=E1+E1+E1+E1+E1+E1+E1+E1
1700 EJ=EH
1710 EK=E1+03
1720 '==== F PART ====
1730 FA="Y37,3202V12Q803L1
1740 FB=EB
1750 FC=EC
1760 FD="02">ED
1770 FE=EE
1780 FF=EF
1790 FG=EG
1800 FH="02V12Q706A2.&A2.
  
```

```

1810 FI=">D2.&D2.<
1820 FJ=FI
1830 FK=">D2.D4...E&E4L1603
1840 '==== G PART ====
1850 GA="V70A15Y24,20BY39,3
1860 G1="V6B!C8H16H16B!C8H16C16B!16H16C
8B!C8C8
1870 G2="V9B!C8B!H16B!H16S!M!C8H16B!C8B
!H16B!C8S!M!C8C8
1880 G3="B!C16B!16B!C8S!M!C8H16B!C8B!H1
6B!C8S!M!C8C8
1890 G4="V11B!H16B!H16C16C16S!M!H16H16H
16H16
1900 G5="B!H8B!H8S!M!C8B!H16B!C8B!H16B!
C8
1910 G6="V13B!H16B!H16B!H16H16S!M!C8B!H
16B!C8B!H16B!C8
1920 GB=G1+"B!C8H16H16B!C8H16C16B!16H16C
8S!M!C8C8
1930 GC=G1+"B!C8H16H16B!C8H16C8HB!16B!C8
S!M!C16S!M!16S!M!C16S!M!16
1940 GD=G2+G3
1950 GE=G2+"B!C16B!16B!C8S!M!C8H16B!C8B!
H16B!C8S!M!C16S!M!16C8
1960 GF=G4+G4+G4+G4
1970 GG=GF
1980 GH=G5+G6
1990 GI="Y22,0">GH+"Y22,40
2000 GJ=GH
2010 GK="Y22,0">G5+"S!M!C16C16B!C16S!M!C
8B!C16B!C16S!M!C8S!M!C16S!M!C8Y22,40
2020 '==== H PART ====
2030 HA="L16
2040 H1="V9CV7CV5CV2C
2050 H2="V9C8
2060 H3="V9CV7CV5CV2C
2070 H4="R">H1
2080 H5="R">H2
2090 H6="R">H1+"R
2100 H7="V9C
2110 H8="R16">H3+H2+"V10CV6CV3
2120 HB="R1R2.">H1
2130 HC="R1R2.">H2+H2
2140 HD=H4+H4+H4+H4
2150 HE=H4+H4+H4+H5
2160 HF=HD
2170 HG=HD
2180 HH=H6+H6
2190 HI=HH
2200 HJ=HH
2210 HK=H6+H7+H7+H8
2220 'PLAY
2230 PLAY#2,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T
2240 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA,GA,HA,JA
2250 PLAY#2,AB,BB,CC,DD,EE,FF,GG,HH,JB
2260 PLAY#2,AC,BC,CD,DC,DE,EC,FC,GC,HC,JC
2270 PLAY#2,AD,BD,CD,DD,ED,FD,GD,HD,JD
2280 PLAY#2,AE,BE,CE,DE,EE,FE,GE,HE,JE
2290 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,EF,FF,GF,HF,JF
2300 PLAY#2,AG,BG,CG,DG,EG,FG,GG,HG,JG
2310 PLAY#2,AH,BH,CH,DH,EH,FG,HH,JH
2320 PLAY#2,AI,BI,CI,DI,EI,FI,GI,HI,JI
2330 PLAY#2,AJ,BJ,CJ,DJ,EJ,FJ,GJ,HJ,JJ
2340 PLAY#2,AK,BK,CK,DK,EK,FK,GK,HK,JK
2350 GOT02270
  
```



これは、恐怖モノの曲にユーモラスな音色が使われている、ミスマッチぶりがなかなかカッコ良いので採用。とくにメロディの音色の組み合わせ方とかはセンスが光ります。曲のアレンジというよりは、「ラスト・エンペラー」とおなじく音色の使い方がうまい。

■ドラゴンクエストIV「悪魔の化身」
 RATOC「わーい！ FM音楽館は初めてです。この作品のポイントは偶然できてしまったお化けのような音色と、プログラムの短さでしょう。今はテストの真最中ですが、そんなことは


```
730 FA="01A>AA<A>AA<A>AA<A>AA<A>A<B>B>C<
CC>C<CC>D>D<C>D<A>AD<D>DD"
740 FB="01Q7A8>Q2E<A8A>Q7F#8<A8>Q2G<A8A>
Q7F#8<A8>Q2E<A8A>Q3F#8AGF#EGF#ED"
750 FC="01Q7AA>Q2A<A8A>Q7>Q2F#8GF#D<A>A<B>
B>Q5C8<G>C8C#D8Q2FA>ED<B0L32A>A>A>AL16
760 FD="V10Q062G6GG8GGGGG#G#BG#GGA>G16
GG#B-B-B-G#GGG"
770 FE="EBB-BEB<B>EBF#8GGDD#C8.C8C#D8DD
8D#L32EFF#GG#B-BL16"
780 FF="02">STRING$(32,"G")
790 FG="GGGGGGGGGGGAAAAB-B-B-B-B-B-B-B>
CC#GGCC#F#"
```

```
1190 CS="ED#C#F#D#EG#F#EBB-F#G#F#E#E#E#E#
D#C#F#D#B#BAF#F#G#E#D#GDC#F#C#<BA>C#E#D#BF#E
GG#AD#D"
1200 IS="BB-G#>C#<B-B>D#C#<B>F#C#D#C#<B
>C#<BB-BB-G#>C#<B-F#E#C#D#<BB->D<AG#>C#<
G#E#C#BB-F#C#<B>D#D#E<B-A"
1210 CT="06L32E#C#>E#F#D#<BB-A>C#E#G#B-F#
C#B-AEC#AG#D#D#G#C#<F#B>D#G#>C#F#B>EA
B-F#C#<G#<AE<BF#C#<G#D#<B-F#C#<G#<AE#D#<CF#B>
D#G#>C#"
```

スケールやコードを自分で考えるのに感心
オリジナル
Get High on SpeED
●Dépersonalisé 埼玉・17歳

ジーザス・ジョーンズからインスパイアされたそうだけど、聴きなれてくるとちょっとTMNっぽいところがあるのにも気がつく(フレーズが小節単位で途切れるところ)。自分でスケールやコードを考えたりするには感心しました。次もオリジナル曲を。

```
GETHIGH .ORG
1
2 NIGHT HEAD E9
3 GeT High on SpeEd depersonalise
4
5 Music by Tetsu Kataoka
6 Arranged by Tetsu Kataoka
7 Programming by Tetsu Kataoka
8
9
10 MUSIC(1,0,1,1,2,1)
20 VOICE(@24,@16,@4B,@53,@53,@33)
30 DEFSTR A-H,R-T
35 POKE &HFA2C+(5-1)*16,31
40 T="T136":R="R1"
100 A="L16V100AEER16<FFR16>EER16<FFR16>
E8F8"
110 A1="V1405EEEE&E4R2"
120 A2="EC<G#>EC<G#>EC<G#>EC<G#>AG#GF"
130 A3="EFFEFFFFGAAA>CD#D#"
```

ら変な曲のほうを採用されやすいよ
うですね。
*……図星(コ)。
■JAMAICA
権弘幸「採用ありがとうございます/
コレは友人に聞かせたとこそ、後日「眠

れなくなった。どうしてくれる」と言わ
れたほどのヘンな曲ですがどうか聞いて
ください。しかし採用されるなんて
思わなかったよ。ホントに」

■未次回録(付録ディスクBGM)
みそね「あれ、これどういう曲だっ
けか ぼくは気に入らないファイルは
次々に消してしまうので、この曲の原
曲ファイルも今持ってません。そうい
うわけで自分でも付録ディスクで聴く

のが楽しみ(笑)
■2月情報号ベスト5
ます2月情報号のベスト5です。
いきなり1位から発表しちゃいます。
第1位、WORKS「出たな/ ツイン
ビー」より「天空の要塞ラピュタ」第2

ビギナーのための

FM音楽塾

ステップ⑥ オリジナル音色の作り方 (音楽エディタ付き)

FM音源は、複数のオペレータ(波動を発生する装置)の組み合わせで多種多様な音色を作りだしています。複数といっても、大きく分けると、たたき台となる波動(搬送波)を出すキャリアと、キャリアから出る波動を振動させる波動(変調波)を出すモジュレータの2種類にわかれます。かんたんにいうと、キャリアが音を出し、モジュレータがその音を細かく震えさせて音色を変えるのがFM(Frequency Modulation=周波数変調)方式なのです。

MSXの代表的なFM音源であるMSX-MUSICは、キャリアとオペレータが1つずつというもっとも単純な構造になっています。

■オリジナル音色は合成音色の一種 MSX-MUSICの合成音色には、@1(ピアノ)、@7(パイプオルガン)、@8(シロフォン)など実在する楽器に似た音色や、@51(フワフワ)や@62(エンジン2)などの効果音、計48種類が用意されています。これらの合成音色はキャリアとオペレータに、32バイトのデータ(右のリストの行1000~1030がその1つの例

で、@35のBrassの音色データを取り出したもの)を与えることで作りだされています。

ただ、@63だけは「無音」とされ、なんのデータも用意されていません。この番号の音色だけは、ユーザーの作ったプログラムによってデータが与えられるようになっているのです。これがオリジナル音色です。

そのためにあるのが、

- CALL VOICECOPY(@n,@63)①
- CALL VOICECOPY(@n,A%)②
- CALL VOICECOPY(A%,@63)③

*@nは合成音色番号にかぎる。A%は要素が16以上ある整数型配列(32バイト以上ある他の型の配列でも可)

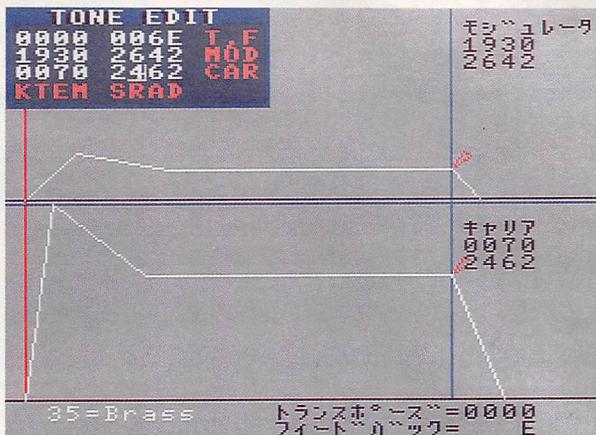
の3つの命令です。それぞれ、

- ①音色番号nのデータを@63に複写
- ②音色番号nのデータを配列A%に複写

③配列A%のデータを@63に複写という機能を持っています。

■付録ディスク収録の音色エディタ

掲載リストは、これらの命令を使ったサンプルで、行1000~1030のデータをこきょうに変えて(行1010以降はすべて16進数)音色を手軽にエ

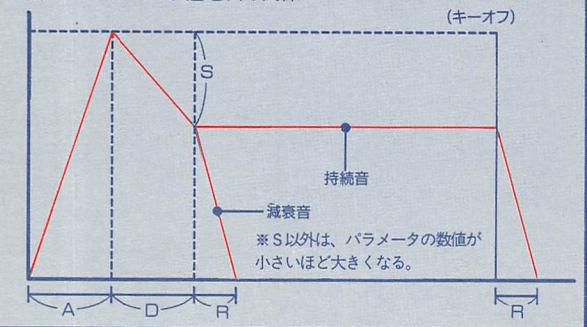


●リスト かんたんな音色エディタ(収録ファイルとは別のもの)

```

10 CALL MUSIC:DIM A$(3,3)
20 READ A$:A$=LEFT$(A$+SPACES(8),8):FOR
M=0 TO 3:A$(M,0)=ASC(MID$(A$,2*M+1,1))+A
SC(MID$(A$,2*M+2,1))*256:NEXT
30 FOR M=1 TO 3:FOR N=0 TO 3:READ A$:A$(
N,M)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
40 CALL VOICECOPY(A$,@63)
50 PLAY #2,"@63V1504L1A"
1000 DATA Brass
1010 DATA 0000,006E,0000,0
1020 DATA 1930,2642,0040,0
1030 DATA 0070,2462,0060,0
    
```

●図 エンベロープとADSRの関係



ディットする超簡易エディタですが、これを拡張したビジュアルな音色エディタ(上の写真)を付録ディスクに「TONEEDIT.FM6」というファイル名で収録しています。これは、モジュレータとキャリアに設定されるエンベロープを見ながらエディットするもので、1991年10月情報号「BASICピクニック」(30~33ページ)にリスト掲載したものとおなじです(表示上のバグを1つ修正)。個々の音色データの意味などはこのときの記事で詳しく説明しています。

■音色エディタの使い方

実行すると、TONE NUMBER?とときいてくるので、合成音色の番号を入力すると、音がなり、そのときのモジュレータとキャリアのエンベロープを画面に表示し、左下に音色番号と音色名を表示します。内蔵音色の番号は拒絶されます。また、たんにリターンキーを押すと、前回入力値が設定されます。63を入力すると、このエディタが最初に設定している単純な音になります。

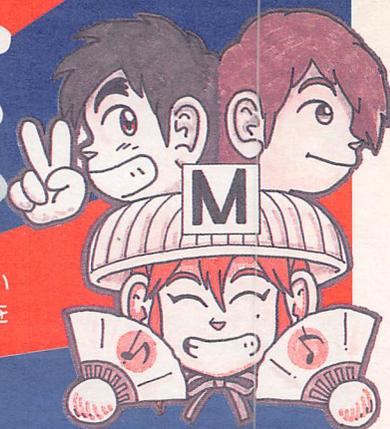
どの音色番号のときでも、エンベロープ画面でSHIFT+スペースキ

ーを押すと、画面左上にデータエディット用のウィンドウが現れます。これは、音色に影響する部分だけを抜き出したもの(16進数)で、前述のリストの青いアミの部分です。データを変更するには、カギカッコ形のカーソルを移動し、スペースキーで+1、SHIFT+スペースキーで-1。ESCキーを押すとウィンドウが消え、グラフがかきなおされ、エディットされた音が鳴ります。

一度でもウィンドウを表示すると音色番号は63になり、名前は「NEW TONE/」になります。そのとき、SELECTキーを押すと、そのデータを行番号付きのDATA文にする作業に入ります。DATA文を置きたい最初の行番号(STAR LINE NUMBER:行1000以降にしたほうが無難)、新音色の名前(TONE NAME)を入力します。内蔵音色の番号は拒絶されます。また、行番号付きのDATA文が表示されるので、あらためて各行にあわせて力値が設定されます。63を入力すると、このエディタが最初に設定して

*1 トランスポーズはその音色だけの音の高さ(10進数で250が半音相当) *2 効果なし=MSX-MUSICでは無意味 *3 フィードバック=上位8ビットだけ有効。弦楽器などの音作りに *4 KSL=音が高いほど音量が小さくなる性質 *5 ピブラート/トレモロ=効果小 *6 減衰音/持続音=タイプ別に上図のようにエンベロープのパターンが変わる *7 KSR=音が高くなるほど立ち上がりが早くなる傾向 *8 マルチプル=基本周波数に対する倍率。0は0.5倍、1~Aはそのまま、Bは10倍、Dは12倍、Eは15倍。効果大

MIDI三度笠



MIDIビギナーのための講座&レベルアップ・テク



MIDIを使いこなそうと思うなら、まずは小さいものから。今回はいちばん身近な使いこなし例として、カラオケの制作とデータの再利用を取り上げる。レベルアップ・テクはさらにパーフェクトになったぞ！

第2回★譜面入カソフトの使いこなし例

用途の広いカラオケの制作

絶対に間違えない機械に伴奏をまかせる

前号では音楽のデータとは何かを音の要素として取り上げてみたが、ここからは実際に例をとって話を進めていこう。

よく、MIDIのデータは聞くだけのもの、と思こんでいる人が多いようですが、本当はそうではない。たとえば、ギターを練習するのに伴奏がほしいとか、自分で書いた(作曲した)オーケストラ用の作品を聞きたいけど、それだけの演奏者はとてもやとえない、というときこそ活躍するのがMIDIなのだ。

それでは例として、生徒のためのピアノ練習用カラオケ。譜例の先生のパートを入力すればいいのだが、生徒が演奏を始めるきっかけの合図が必要だ。そこで、イントロがわりに譜例の7・8を入れる、というように、最初に小節の割りふりを決めて

おくといよい。これはほんの1例だけど、身近なものを作り、それを利用したり楽しんだりする、というのがMIDIならではの活用法ではないだろうか。

ピアノ練習用カラオケの小節割りの例

1小節目を空きにするのは、音色やテンポなど、音ではない諸設定をするため、MIDIデータ作成の約束ごとのようなもの。2~3小節目は7・8を入れてイントロの代わり。

実際の小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
トラック1 生徒	休み	休み	休み	1	2	3	4	5	6	7	8
トラック2 先生	休み	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8

ピアノ練習用カラオケの制作 (譜例) バイエル テーマ1より

今月の付録ディスク

GM2曲+サポート

ピッツァーサポートコーナー もスタートノ(くわしくは111ページ)

出たな//ツインビーより ①風の贈り物 ファイル名/TB .BAS
②雲海を越えて ファイル名/TB1.BAS

CM-32L用のBASICプログラムなので、RUN*ファイル名*リターンキーで演奏。違う音源の人は音色のうちわけ表を参考に、音色番号を変えてください。要・新MSX-MUSIC。

①の音色のうちわけ

© 1991 KONAMI

T	Ch	P	T	Ch	P
A	2	50(ストリングス3) 122(オーケストラ・ヒット) 38(ウォーム・ベル)			
B	3	50, 49(ストリングス2) 38, 25(シンセ・プラス2)	F	7	45, 122, 50, 35, 32, 34(コラール), 24
C	4	6(エレクトリック・ピアノ4) 122, 102(チューブ・ベル) 25, 112(ティンパニー)	G	8	50, 32, 38, 122
D	5	28(シンセ・ベース1)	H	9	114(ティープ・スネア) 116(エレクトリック・パーカッション2) 112(ティンパニー)
E	6	45(スクールデーズ), 122 35(グラッセス), 50, 38			

②の音色のうちわけ

T:トラック, Ch.:チャンネル, P.:音色番号

T	Ch	P	T	Ch	P
A	2	62(エレクトリック・ギター2) 44(ドクター・ソロ) 50(ストリングス3)	D	5	122, 9 5(エレクトリック・ピアノ3) 4(エレクトリック・ピアノ2)
B	3	3(エレクトリック・ピアノ1) 38(ウォーム・ベル) 26(シンセ・プラス3)	E	6	122, 34, 37(アトモスフィア) 112(ティンパニー)
		9(エレクトリック・オルガン2) 34(コラール)	F	7	66(エレクトリック・ベース1)
C	4	122(オーケストラ・ヒット) 38, 26, 9, 122, 34 32(ファンタジー)	G	8	50, 38, 25(シンセ・プラス2)
			H	9	112, 113(クロティック・タム) *ハデめなタム *リズムの"O"は39(ハンド・クラップ)

★デモテープ作成の際の本を見つけた★「Background」The Personal Recording (ヤマハ CMX100III) というMTRを中心とした内容なのだが、ムダのない録音手順の方法を親切に教えてくれる。これらはMIDIで音楽データを作る場合でも同じなので、とても役に立つ。音の定位(ステレオ設定)やバランスの詰など、絵を使って説明されているのでわかりやすい。

実際に鳴らす音の長さは見かけと違う

小節の割りふりが決まったら音のデータ入力だけど、そのままに大切な話をもうちょっと。

まず、音楽ソフトウェアを使う上で知らないといけないのが、ゲートタイム(音の長さ)の設定。ゲートタイムは楽譜(音符)の見た目の長さのことではなく、実際に鳴らす長さのことをいう。たとえば譜例にあるスラーはなめらかに演奏するという記号。ということは、スラーのかかっている音は、次の音が鳴るまで途切れないようにねばっていないなければならない。ゲートタイムはこれらを調整するのだ。

また、このゲートタイムと深く関係するのが音符分解能で、音のデータはこの単位にしたがって流れている。音符分解能はソフトウェアによって違うが「μ・NOTE Jr.」の場合は下のとおり。たとえば4分音符にスラーが付いている場合は、ゲートタイムを48にすると、次の音が鳴るまでギリギリでのびるのだ。とくに「μ・NOTE Jr.」のような譜面ソフト系に必要な特殊な入力方法があるので、右に載せておく。ゲートタイムを見てもらえばわかるけど、見た目とずいぶん違うのだ。

音符分解能とは?

「μ・NOTE Jr.」の場合

○ = 192 ♩ = 96 ♩ = 48

♪ = 24 ♩ = 12

※付点音符は元の長さの1.5倍

たとえば4分音符の分解能48の意味は、4分音符の長さの時間を48分割できるということ。つまり音符分解能とは時間の流れの単位でもあり、ゲートタイムの単位でもある。この単位でタイミングや長さを表す。

見かけと違うゲートタイムの設定

先生⑦の場合

この写真の丸印のなかの音符と、72ページの譜例とを見比べてみよう。「μ・NOTE Jr.」は譜例のように表示させることができないのだが、ゲートタイムを調整してしまえば、譜例のように鳴らすことができる。方法は丸印のなかの音を全音符のゲートタイムにするだけだ。本当のことをいうと、音楽データは時間のデータなので、音が鳴るタイミングや長さがあったればよかったです。

Invent	note	velo	gate	1/4
-HEAD	Page head	---001---		
-TIME	04/04			
1/	Rest			
-1				003
8/	6	1/043	104	192
8/	B	2/059	084	024
8/	D	3/062	084	024
8/	G	2/055	084	024
8/	B	2/059	084	024

先生④の場合

ややこしいけど、DやG(2つ目のほう)の音はタイでつながっている2つの音の長さの合計分のゲートタイムを設定する。はじめのGの音のゲートタイムは上の丸印のなかの音と同じ方法。

『シンセサウルス』で作ったデータを迫力あるMIDI音源用にする

ここではMIDIデータを1から作っていくのではなく、すでにあるデータを有効に利用してみよう。今回の付録ディスク収録の「μ・NOTE S3/12オプションプログラム」は「シンセサウルスVer.2.0」で作った演奏データを「μ・NOTE Jr.」用に変換するのだ。実際の手順は右のとおり。音源が変わると、まるで新しい曲のように聞こえるので感激しちゃうぞ。

すでにあるデータといっても、たとえばリズムのパーツでも、メロディのアイデアのストックでもよいのだ。思いついたらメモのように気軽に作っておくと、あとあと役に立つ。

『シンセサウルス』→「μ・NOTE Jr.」の手順

- ①「μ・NOTE S2/13オプションプログラム」で演奏データを変換する(変換プログラムは付録ディスクに収録)
- ②「μ・NOTE Jr.」でロードする
※「μ・NOTE.」の場合は1トラックずつロードする
- ③音を鳴らすには、コンディション・ウィンドウで各トラックをオンにする

▼「μ・NOTE Jr.」のディスクモード

Save Load Disc Data -Ent-
 Scan Trac Disk -abc d
 Location - fil mem Fname BALL

No.	O S.	T.	SD	ST	CNL	name	PRG.	VEN.	USE	REST
Tr1/A	E	02	off	02	track name	000	30	12	0000	
Tr2/A	E	02	off	03	track name	000	30	12	-RUN-	
Tr3/A	E	02	off	04	track name	000	30	09		
Tr4/A	E	02	off	05	track name	000	30	10		
Tr5/A	E	02	off	06	track name	000	30	10		
Tr6/A	E	02	off	07	track name	000	29	13		
Tr7/A	E	05	off	10	track name	000	29	26		
Tr8/A	E	02	off	09	track name	000	29	01		

③ワクに囲まれたSTは音を鳴らすスイッチなので、「on」

Chan1=01 Vol.=100 PRG.=000 VEL.=100

④好みによっては音色を変える

※コンディション・ウィンドウ、または楽譜上のプログラム・ナンバーを変える

④自分の好みの音色を設定するにはプログラムチェンジを変えるだけ

新コーナー

投稿作品の紹介『ドラゴンセイバー』1面のBGM by 田辺智

今回より投稿作品を誌面でも紹介する。音楽のデータは目で見るものではないけど、見たら初めてわかった、なんてこともあるのだ。ぜひ参考にしてね。ということで、音色の使い方がウマイ田辺君のBASICプログラム。2月号の付録ディスクに収録した「エクスクルー

シブ・メッセージ」(えびちゃんソフト)を有効に使った作品だ。音源CM-32L用に、行3~行12がリバープ、行14~行19がバーチャルリザーブを設定している。また、付録ディスクにも彼の作品を2曲入れたので聞いてね。

リストは次ページに掲載

T	Ch.	P	T	Ch.	P
A	2	32(ファンタジー) 25(シンセ・プラス2) 44(ドクター・ソロ)	D	E	95, 32, 50, 7, 48(ストリングス1)
		3(エレクトリック・ピアノ1) 95(プラス・セクション1)	E	E	95, 48, 4(エレクトリック・ピアノ2)
		50(ストリングス3), 25, 95	F	7	32, 49, 50
		7(ホンキートンク・ピアノ), 3	G	8	30(シンセ・ベース3) 28(シンセ・ベース1)
B	3	32, 25, 95, 7, 49(ストリングス2)	G	8	101(グロックン), 38(ウォーム・ベル)
C	4		H	9	44, 50, 119(シンバル) 113(メロディック・タム)

Q&A

〈Q〉CM-32Lの音色設定をBASICでできますか。〈A〉エクスクルーシブ・メッセージを使えばできる。BASICのZコマンドを使って、CM-32Lのエクスクルーシブ・メッセージを送ればよい。音色の波形やエンベロープなどいろいろと変えることができる。けっこう複雑なので音源のマニュアルと格闘しながらやってみるしかない。気をつけることは、Zコマンドは10進数しか使えないけれど、MIDI音源のマニュアルなどでは16進数を使っているという点だ。

★SEEK(神奈川)や蔵さんのレポート★
SEEKと申します。「M・NOTE」J.R.「デモ版を使ってみました。いいですね」と思っています。ふだんAI・S・T・MIDI・サウルスを使っていますが、これはMIDI・アウトの切り換えができます。「M・NOTE」J.R.「MIDI・アウトの切り換えができますね。質問です。AIGT+、M・PACK+、M・NOTEもMIDI・アウトの切り換えができますか?」☆質問付きのレポート?に「ええ」です。この3つの組み合わせのみ、AとBの2つのアウトが使えます。

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。

大公開 パーフェクト(秘)打ちこみテク

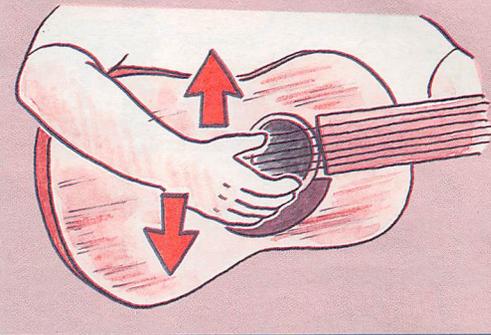
by 早坂泰成 ①アコースティック・ギターの奏法別打ちこみ

今月から新たに「パーフェクト打ちこみ」に向けて、また1歩前進しよう。まずは第1弾。もっともテクニックを要するギターにチャレンジだ。ギターは大きく分けるとエレキギター、アコースティックギター(エレアコを含む)の2種類に分類される。今回はこのアコースティックギターに注目してみよう。アコースティックギターは、さらに分けるとスチール弦ギター(フォークギター、12弦ギター等)、ナイロン弦ギター(ガットギター、クラシックギター等)の2種類に分類される。とくにフォークギターは一

般的なギターで、演奏方法としては和音をジャンジャン鳴らす「ストローク」と1本1本弦をつまびく「アルペジオ」が代表的だ。ストロークの場合、実際に1度に鳴る音数は4~6音だが、打ちこむときはポリ数(最大同時発音数)の関係上、3~4音が理想的である。和音の構成音は正確ではなくてもたいてい問題にはならないが、ある程度の音域は見当をつけておく必要がある。

それでは、最初の課題はおなじみの曲でギターに挑戦しよう。ストロークはこれでキミのものだ。

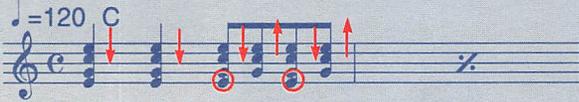
ストロークとは



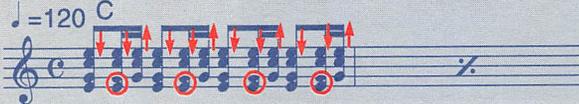
すべて(または3~5本)の弦をピックや指を上下(アップ、ダウン)させることによって、いちどに和音(コード)を鳴らす奏法をいう。

ストロークの構成音とリズム(↓はダウン、↑はアップ)

パターンA(4音の場合) ○内の音のゲートタイムは4分音符の長さにする

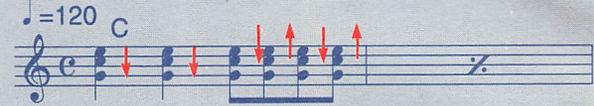


パターンB(4音の場合) ○内の音のゲートタイムは8分音符の長さにする



*ギターの記譜法は実際に音が鳴る高さよりも1オクターブ上になっている。

パターンA(3音の場合)



パターンB(3音の場合)

*パターンAと同じ構成音で、パターンBのリズムなので省略

ストロークを打ちこむときの注意点は①和音の構成音はすべて同じタイミングで打ちこむよりも、ダウンの場合は低い音、アップの場合は高い音から順番にずらして打ちこむ。データ上では2(4分音符の分解能が96のとき)ぐらいつの間隔でずらすとよい。②リリース(音をオフにした状態で残る余韻の長さ)を多少長めにする。③アップの場合のアクセントは、意図的につける以外はペロシティを20くらい下げる。④パターンBの○印のあるダウンは、次のアップのペロシティより多少大きい程度。以上の4点に注意すればより本物に近いストローク感を得ることができる。

アルペジオとは

アルペジオとは、ストロークのように1度に和音を鳴らすのではなく、1弦1弦を順番に弾いて音を鳴らすことによって和音にする方法である。これを打ちこむときの注意点は①リリースを長めにする。②A、Bそれぞれの拍(表拍ともいう)のペロシティは、裏拍(1ト2ト3ト4トとカウントしたときの「ト」のタイミング)に比べて強めに打ちこむ。③Cは1、3拍とそれぞれの最後の16分音符のペロシティを強めにする。

○内の音のゲートタイムは4分音符の長さにする



今月の課題:リアルなストロークはゲートタイムでキメる! 「君のひとみは10,000ボルト」 by 堀内孝雄

ストロークは以下同じ

日本音楽著作権協会(出) 許諾第9273260-201号

Let's Try

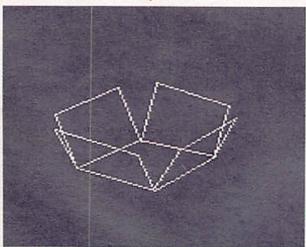
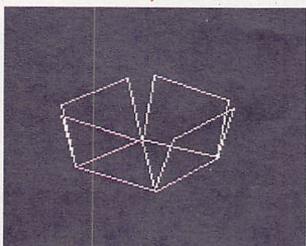
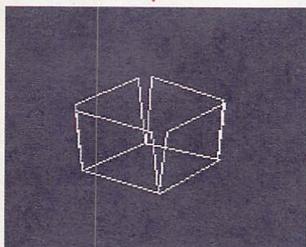
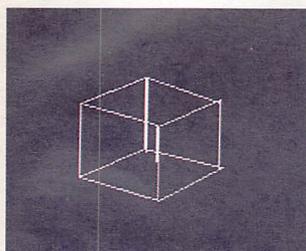
★CM-32L(またはMT-32)をもっている人は「エクスプローラー・メッセージ」(スビちゃんソフト)を使ってみよう①バーチャル・リザーブの設定★74ページのプログラムリストの行14~行19を見よう。行15を生かすか、行16を生かすかによって、ドラム音源使用の有無を設定できる。ドラムを使わないときは、その分のバーチャルを有効に使うというわけだ。また、バーチャル・リザーブは行15または行16で好きなように変えられるので念のため。

BASIC ピクニック

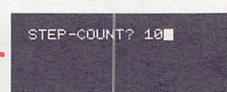
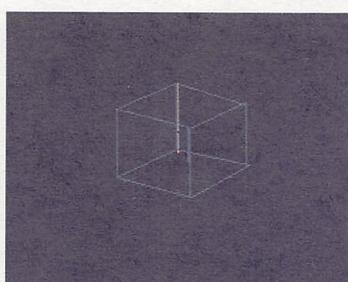
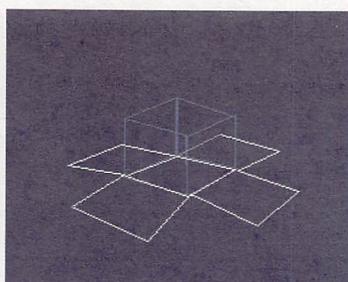


そろそろ座標計算して動く線画アニメーションをやろうかと思っていたら、おなじテーマを持つ作品がファンダムに送られてきた。いただき。

線画のアニメーションツール



④④線画Aから線画Bまで、10ステップでアニメーションしていく(左上から右ページ右端まで)。このほか、いろいろな図形を試してほしい



④④線画が変化していくステップ数を入力(写真上)したあと、まずスタートの線画Aをかき(写真左、青い線画)、いったん登録しておいてこんどは白い線で線画B(さらに左の写真)をかく。この線画A、Bをかくだけで、自動的にアニメーションをはじめる

この号向けのファンダム選考会に出品された線画アニメーションツール『MOVE-LINE』(作=うどん・てんどん/岡山・17歳)は、その名のとおり、線が動く作品だった。

マウスで一筆書きの線画Aをかき、それとは別におなじ線の数をもった一筆書きの線画Bをかくと、プログラムが座標を計算して、AからBへ連続的に変化していくアニメを見せてくれる。「マイケル・ジャクソンのビデオで人の顔が次々と変わっていくやつ」を見たことと、道を歩きながらふと「線が動いたらおもしろいかな」と思ったのがこの作品のきっかけだそう。

もっとも、このテーマそのもの

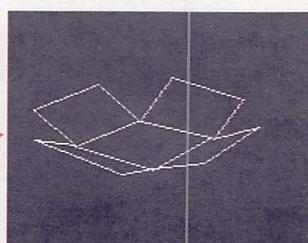
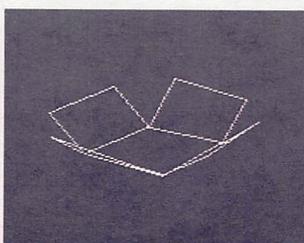
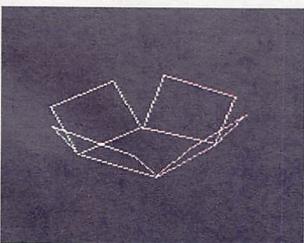
のはむかしからある。市販ソフトで似たような狙いのは以前からあるし、アマチュアプログラムの世界でも同種のものが多いにちがいない。ただ、MFファンへの投稿作品に関するかぎり、これが最初だと思う。

けっきょくファンダムでは採用基準に達しなかったので、特例として、BASICピクニックで取り上げることにした。じつは、いずれこのテーマを扱うつもりでいたのだ。

ファンダムではオリジナルを尊重するが、BASICピクニックはテクニックの紹介が主目的なので、操作性やプログラムの見栄えなど気になる点を大幅に改造して、右ページの『MOV

E-LINE』(ファイル名MOVE-LINE、BP6で付録ディスクに収録)とした。変数名などもそうとう変更したのですが、根幹にあるアルゴリズムは原作のまま。

ツールの使い方や原理は78ページで述べるが、とりあえず、この周囲にある写真を見てほしい。右上から左、左上から下へと経過していくのだが、「STEP-COUNT?」に対して数値を入力したあと、1枚目と2枚目の画面写真が線画A(青い描線)、線画B(白い描線)を設定しているところ。あとは自動的に、箱が開くようなアニメーションに移行する。



●リスト 2つの一筆書きから線画アニメを作り出す『MOVE-LINE』 (原案：うどん・てんどん 岡山・17歳)

MOVE LINE .BP6

```

100 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR 15,0,0
110 DEFINT A-Z:DEFDBL D
120 KB=1 '== MOUSE:0 KEYBOARD:1
130 DEFFNA=STRIG(1) OR STRIG(0)
140 DEFFNB=STRIG(3)
    OR (PEEK(&HFBEB)AND4)=0 '== GRAPH
150 Z=100:DIM X(1,Z),Y(1,Z),DX(Z),DY(Z)
160 :
170 '=== START =====
180 X=127:Y=105 '== CURSOR HOME
190 IF INKEY$("<>") THEN 190
200 INPUT "STEP-COUNT";ST
210 IF ST<1 THEN BEEP:GOTO 190
220 SCREEN 5,0:SPRITE$(0)="▲"
230 SETPAGE ,1:CLS:SCREEN ,0:SETPAGE ,0
240 :
250 '=== DRAWING =====
260 ZZ=Z
270 FOR P=0 TO 1:C=0
280 GOSUB 520
    :IF FNA
        THEN X(P,0)=X:Y(P,0)=Y:BEEP
            :FOR W=0 TO 1:W=1+FNA:NEXT
        ELSE 280
290 GOSUB 520
    :FOR I=0 TO 1
        :LINE (X,Y)-(X(P,C),Y(P,C)),15,,XOR
    :NEXT
300 IF FNA
    THEN LINE -(X,Y),4+P*11:BEEP
        :C=C+1:X(P,C)=X:Y(P,C)=Y
        :FOR W=0 TO 1:W=1+FNA:NEXT
310 IF (NOT FNB OR P) AND C<ZZ THEN 290
320 BEEP:BEEP:BEEP:ZZ=C

```

```

330 NEXT
340 :
350 '=== ANIMATION =====
360 FOR I=0 TO ZZ
    :DX(I)=(X(1,I)-X(0,I))/ST
    :DY(I)=(Y(1,I)-Y(0,I))/ST
    :NEXT
370 PUTSPRITE 0,(0,216):SETPAGE E,1-E
380 FOR I=0 TO ST
390 CLS
400 OX=X(0,0)+DX(0)*I
    :OY=Y(0,0)+DY(0)*I
410 PSET (OX,OY)
420 FOR J=0 TO ZZ
430 DX=X(0,J)+DX(J)*I
    :DY=Y(0,J)+DY(J)*I
440 LINE -(DX,DY)
450 NEXT
460 E=1-E:SETPAGE E,1-E
470 NEXT
480 IF FNA THEN 370
490 IF FNB THEN 170
500 GOTO 480
510 :
520 '=== DOT CURSOR OPERATION SUB =====
530 IF KB THEN 570 '=== SWITCH
540 P=PAD(12) '== WITH MOUSE
550 XX=PAD(13):YY=PAD(14)
560 GOTO 590
570 S=STICK(0) '== WITH KEYBOARD
580 XX=(S>1)*(S<5)+(S>5)
    :YY=(S=1)+(S=2)+(S=8)+(S>3)*(S<7)
590 X=(X+XX+256) MOD 256
    :Y=(Y+YY+212) MOD 212
600 PUTSPRITE 0,(X,Y-1),9,0
610 RETURN

```

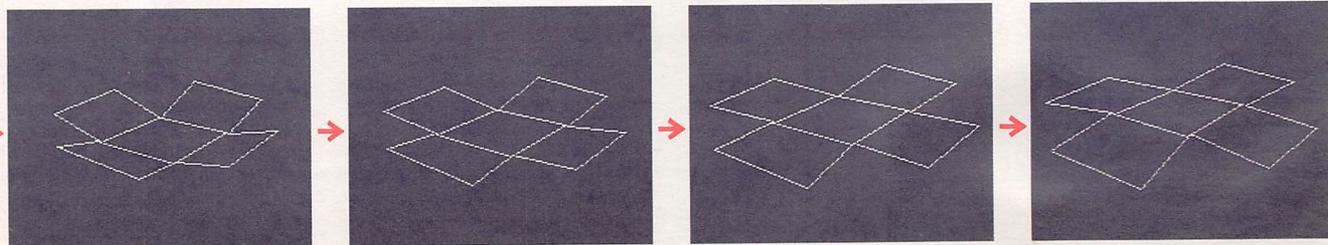
■MOVE LINE .BP6解説

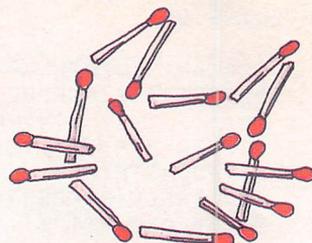
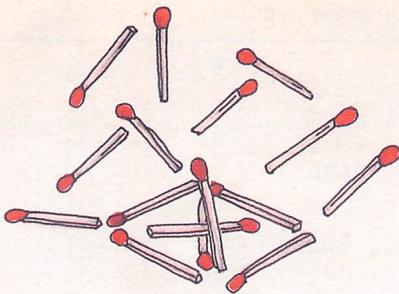
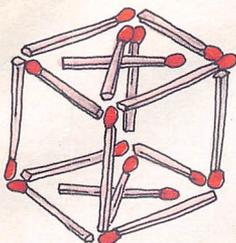
100~150 各種初期設定
 100 画面初期化
 110 整数型宣言、倍精度型宣言
 120 使用入力機器設定
 [KB: 0以外のときキーボード使用、0のときマウス使用]
 130~140 ユーザー定義関数定義
 [FNA: Aボタン、左ボタン、スペースキーの入力判定]
 [FNB: Bボタン、右ボタン、GRAPHキーの入力判定]
 150 座標管理用配列宣言
 [Z: 1枚の線画に使用可能な線数]
 [X(n,m), Y(n,m): 線画のm番目の頂点X,Y座標。nは0のとき線画A、1のとき線画B]
 [DX(m), DY(m): 線画Aのm番目の頂点が、それに対応する線画Bの頂点までアニメーションするため

の1ステップ単位の変化量]
 170~230 新しい線画用の初期化
 180 カーソル位置の初期座標設定
 190~210 キーバッドファクリア/変化のステップ数[ST]入力
 220 スクリーン初期化/スプライトパターン設定(カーソル用)
 230 VRAMのページクリア
 250~330 線画A、Bをかく
 260 設定可能な点の数[Z,Z]設定
 270 Pのループ開始
 [P: 0=線画A、1=線画B]
 [C: 線画を構成する点のカウンタ]
 280 ドットカーソル操作サブ呼び出し(行520、以下省略)/スペースキーが押されたらその点を配列X、Yの開始点として登録(Wのループによる連続入力防止ルーチン付き。以下も同様)、それまでは行280をくりかえす

290 点滅する線をかく
 300 スペースキーが押されたら、その線を確定(線画Aでは青、Bでは白)/カウンタCを1増やす/配列X、Yにカーソル座標を登録
 310 カウンタCが設定可能数ZZを超えてなければ行290へ(線画AのときはGRAPHキーもチェック)
 320 (行310の条件からはずれたとき)3連発ビープ/ZZに現在のカウンタCの値を代入(線画A終了のときに線画Aの設定点数をBの設定可能点数とするため)
 330 Pのループ閉じ
 350~500 アニメーション処理
 360 配列DX、DY計算
 370 スプライト消去/ページ切り換え(アクティブとビジュアル分離)
 [E: ページ切り換え用、おもに動いているのは行460]

380 1のループ開始(各ステップの線画をかく)
 390 画面消去
 400 そのステップでの開始点の座標[OX, OY]を設定
 410 開始点にドットをセット
 420~450 線画をかく(つぎつぎに線をつなぎながらかいていく)
 [OX, DY: 線をかくための相対座標。直前のドットと現在のドットとの座標の差分]
 460 ページ切り換え(表示)
 470 1のループ閉じ
 480~500 スペースキーが押されたら行370へ(おなじアニメのくりかえし)/GRAPHキーが押されたら行170へ(新しい線画へ)/(どちらかの入力があるまで)行480へ
 520~610 ドットカーソル操作サブ(キーボード・マウス兼用)





■MOVE-LINEの使い方

掲載・収録プログラムは最初キーボード(またはジョイスティック)用になっているが、行120をKB=0にすればマウス用になる(ずっとマウス専用でかまわなければ、行120そのものを抹消してもいい)。

プログラムを実行してからの手順は、

①「STEP-COUNT?」ときいてくるので、線画A(最初にかく線画)から線画B(2番目にかく線画)まで何段階で変化させたいかを数値で入力。大きいほど細かくゆっくりとアニメーションする。10~20くらいが適当。

②ドットカーソルが現れる。スペースキー(Aボタン、左ボタン)で頂点を指定して線画Aをかいていく(描線は青)。直前に確定した点とドットカーソルのあいだには仮の線(点滅)がひかれるので、それを参考にかく。GRAPHキー(Bボタン、右ボタン)を押すと線画Aが確定する。

※線を100本かくと自動的に終了・確定する。

③同様の要領で線画Bをかいていく(描線は白)。このとき、まえにかいた線画Aは青い線で見えているので、動きを考慮しながらかく。また、線画Aと線画Bの各線は設定されていた順で対応しているので線の対応関係も考慮する必要がある。線画Aとおなじ本数の線をかいた時点で自動的に終了・確定する。

④線画A、Bの手順がすむと、最初に設定したステップ数で線画Aから線画Bまでのアニメーションを表示する。

⑤もう一度おなじアニメーションを見たいときは、スペースキー(Aボタン、左ボタン)。はじめ(①)にもどりたときは、GRAPHキー(Bボタン、右ボタン)。

※なお、線画のセーブ機能などはついていない。

■MOVE-LINEの原理

この線画アニメツールの動作原理は、その見た目比べてじつに単純なものだ。

じつは、このプログラムは、線のアニメーションというより、点のアニメーションなのだ。

たとえば、点A(x0, y0)から点B(x1, y1)まで10ステップでアニメーションするにはどうしたらいいかを考えてみよう。

答えはかんたんだ。点A、Bを結ぶ線分ABを10等分する点を順に表示していけばいい。

点A、B間のX座標の差を10等分した値をdx、同様にY座標の差を10等分した値をdyとすると、アニメーションする点の座標は、X座標がdxずつ、Y座標がdyずつ増えていくことになる。

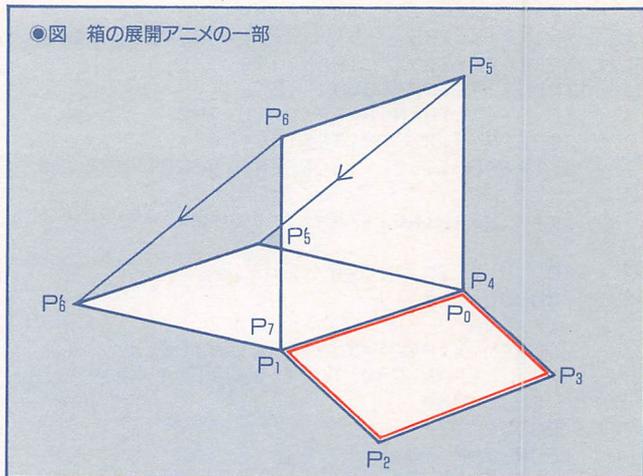
だから、i番目に表示される点の座標(X, Y)は、
 $X = x_0 + dx \times i$
 $Y = y_0 + dy \times i$
 で求められるわけだ。

MOVE-LINEの線画アニメーションは、これとまったくおなじ方式で動いていく点をたんに線で結ぶことで、線画のアニメーションのように見せているのだ。

■線・面のアニメーション

実際の例にそって解説しよう。右上の図は、冒頭の写真例で使った立方体のかきはじめの部分

●図 箱の展開アニメの一部



で、P0からP7までを順に結んだものが線画Aの最初の部分、P0からP7までを結んだものが線画Bの部分になる。

P0からP4まで(底面の部分)は重ねて設定しているので動かない。ここではP5-P5', P6-P6'の線上を前述の原理で2つの点が動き、2つの点が動いたときにそれを含む8つの点を結んで線画をかいている(もちろん、まえの線は1回1回消しながら)。

すると、2つの点の動きは、3本の線分(P4-P5, P5-P6, P6-P7)の動きになり、それが立方体の1つの側面の動きに見えるというわけだ。

このように、点のアニメーションを、線・面のアニメーションに見せかけるのは、ワイヤフレーム(線画)のアニメーションに共通する原理だろう。

MOVE-LINEは、その原理をもっとも単純に純粋に実現してみせた作品なのだ。

■MOVE-LINEの改造点

1回にかく線画の複雑さが線100本まで、アニメーションはス

タートとゴールの線画しか指定できない、一筆書きの線画しか扱えない、といった問題点は似たような処理をくりかえすといろんな改造でクリアできるだろうが、現在のような配列だけの処理ではメモリの容量の問題につきあたるだろう。

その点は、互換RAMディスクやRAMディスク上にデータファイルを作って、それを配列がわりに使えばあるていどクリアできるだろう。また、その改造の途中で、データのセーブ/ロード機能を付け加えるのはかんたんだ。

例でいえば、点P5から点P5'にいたる軌跡は円になるはずだが、そのへんは線画Aから線画Bではなく、線画Aから線画B、線画C、線画D……と途中に経過する線画の数を増やしていけば、もっと細かい曲線的なアニメーションも理論的にはできるようになるはずだ。

また、スピードダウンをがまんすれば、色塗りされた面を含むアニメーションも、もうちょっとのくふうでできそうだ。

1月期整理分 (4-5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4-5月情報号のために1月に整理したとなります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選者のためにしめた日です。

ファンダム

- 北海道 M-FANを買おう/高橋弘章
スラスラ筆記体 他①/牧野正明
DUST SHOT/菊地友則
●青森県 Frugal battle 他④/村林恒
●岩手県 DRAG/藤田佳介
●山形県 水中生物を釣ろう 他②/小笠原悠一
●福島県 音声ウラナイ/斎藤真也
●茨城県 ポンポン人間 他②/増田貴之
●栃木県 UFOピッチャー/飛鳥輝好
●群馬県 Othello/吉田大祐
●埼玉県 I スクリーンレース/横堀君夫
Closing Yogurt 他①/大野剣
●千葉県 ラスタースクロールだ//前田晃宏
回戦/伊藤隆明
●東京都 ハストライバー/福留英明
FETTER FIELD/影山裕騎
Mt.FAVN/四辻孝文
●神奈川県 タンクバトルTWIN/田村太
オベ 他①/高野嘉明
ファンタジーBOM 他②/熊谷友宏
●新潟県 JUST DRIVE/中江俊博
Jailbreak-だつこー 他③/宮下純
パーティータイマー/西村耕平
張飛伝/林英志
●石川県 わくわく 他⑥/東田浩幸
Sings of rain/村本勝俊
●静岡県 燃矢雄(もやお)/石井基樹
●愛知県 STREET GAMBLER/阿知波基信
●三重県 COMPANY/小林由幸
めざせ!番//村上智洋
RECTANS(レクタンス)/界外年応
Mouse Catch/堀田潤
●大阪府 LET'S SWIM! 他②/北川純次
コハルトブルー/西川淳
●兵庫県 周球球/長谷川誠
●広島県 O・D・F+S VIGOR/岡田浩二
●愛媛県 テンキーダッシュ/西村道夫
●山口県 GHOST BATTLE'93 他②/嶋田満
●高知県 PEEN!!/吉村英和
●佐賀県 DEVIL LOAD/大木貴夫
●鹿児島県 洋食専門店 Puzzu/山元一永
(整理日1月12日)

AVフォーラム

- 北海道 地響き 他①/木下幸市
紀子飼一羽鳥/神崎敬
●青森県 CLAP//秋田進
●東京都 心音/平田正樹
ママ-おもちゃ買って- 他④/四辻孝文
●神奈川県

- 耳貸して/渡辺慎一
3D-BALL/岡野健介
断屠/佐藤真
波動砲!/五十嵐寛和
●富山県 ネオン/ニロク弘
●石川県 SFコンピュータ&プリンタ/浦川貴博
●三重県 私の特技/大西良一
●京都府 うわさ/倉田亮
●大阪府 カワイおめめ 他②/富士田智久
百人一首/最田健一
●兵庫県 スクリーンの比較 他②/藤原宏平
飛行船の旅 他②/長谷川誠
●岡山県 わかめ 他①/矢谷泰之
●広島県 MSXウインカー/神田里志
●愛媛県 大怪獣/山内竜太郎
●福岡県 EYE 他①/澤田秀昭
●大分県 芽 他③/野島智司
(整理日1月12日)

FM音楽館

- 北海道 XANADU「キングドラゴンのテーマ」 他⑦/吉本征史
ミスティックスター 他③/平野正和
ファンタジーゾーン「Keep on the beat」 他③/小川啓
GUIDANCE/寺崎亮
モニンダムーン 他②/浜楚宏哉
●宮城県 LAUGH AT CRITICAL MOMENT 他⑥/後藤道彦
●福島県 危機/斎藤真也
●茨城県 FIGHT!! 他①/本馬幹子
●群馬県 偽善者VOX/石橋渡
●埼玉県 グラディウスII「Maximum speed」 他③/相沢尚弘
●千葉県 宿敵/岡角泰寛
軍隊行進曲 他①/木村道晴
●東京都 魔界村「ゲームスタート&平地BGM」/西村竜也
イースIII「Be careful」 他⑤/四辻孝文
VANISHING LOVE/岡田勝晴
●神奈川県 sweet potato/村上公一
無限486/杉本健一
卒業写真 他②/河本幸司
●富山県 後悔/仲智一
●石川県 WILDERNESS 他①/村本守
●福井県 コットン「ステージI」 他①/谷口洋一
●愛知県 イースII「TENDER PEOPLE」 他②/中神正敏
●三重県 黒鍵マーチ/大西良一
●奈良県 Get wild 他②/大津良雄
アレスト「オープニングテーマ」 他④/野尻武士
広島県 イースIII「Be careful」/村上義孝
●山口県 HUMANOISE 他⑩/河野光明
●高知県 ファンキー ヤンキー 他①/岡林大
●鹿児島県 A-JAX「Command770」 他②/荒瀬孝志
(整理日1月12日)

ほほ梅庵のCGコンテスト

- ☆イラスト部門
●北海道 特になし/上野順市

- ExtraControl 他①/吉本征史
●岩手県 FINAL QUEST/小林尚
●宮城県 初作品/ 美衣先生ゴメンなさい/品木崇
●茨城県 剣士とんじりの冒険第5話「助人工皇」より 他①/坪井敏明
●栃木県 有曜日と雲の彼方/松本国之
●埼玉県 あの時を見つめて 他①/初見一雄
記憶の倒錯/市川智也
ぶ〜け 他①/追草久
MINATO 他②/吉田光男
●千葉県 敗走/佐藤幸一
●東京都 押入れの中のルネサンス/高橋正人
月夜の殺人事件 他③/野沢智美
白馬の王子様(死語) 他②/松岡浩二
まけるなドイツ//福田賢太
ARE YOU HAPPY? 他①/松本圭子
-LAMBDA-THE FIRST RESISTANCE 他①/大貫隆司
●神奈川県 白いト 他①/築地琢郎
JUMP IN 1993 他①/北英明
LAST LEGEND -天空の王ユファス- 他③/長谷川智美
MAD ANGEL/関辰昭
Missress M 他①/岡崎学
ワールド21/岡本一彦
●長野県 森の中の出会い/竹内理
Red 他②/小林敬一
●岐阜県 新曲よ! 他①/立川秀樹
●静岡県 にかわらひ 他①/工藤敬也
●三重県 ウルトラマン/上田友
えすかるごへん/西島弘貴
工場/大西良一
野外授業/小方賢治
●滋賀県 空の旅/山本直彦
●大阪府 言えなくて/浅田浩一
我儘電騎士/宮原三千恵
●兵庫県 レイチェル/青木幸則
●和歌山県 ファンキーヘッド 他⑤/山内光樹
●山口県 ためいき/村上孝恵
●香川県 YWOO/ 他⑨/泉和良
●福岡県 絵に描いた餅/浜地利彦
なみ 他①/澤田秀明
●鹿児島県 海ワン?/濱田信二
幻術 他①/下吉一代
☆ぬりえ部門
●北海道 はーと♡/吉本征史
●宮城県 ぬりえ/高橋光春
やっぱ生はおいしいですか?/佐藤祐輔
●福島県 うさぎうさぎびん♡/神田江津子
うさびー/神田勝則
●茨城県 不思議少女舞奈「あなた人參好きですか?」/坪井敏明
●栃木県 肌色になんじとうさぎじゃないもん/橋本健吾
●埼玉県 ニンジンだいき/佐久間勇
●千葉県 一本でもになじん/水間融
ぬりえ/佐藤幸一
●東京都 アンドロイドうさぎちゃん/小林朋広
1月号ぬりえ/板垣直哉
一本でもになじん/宮入円
月にも毛虫/四辻孝文
メタルなウサギ/松本圭子

- 長野県 コリッ//森純子
●新潟県 だいきんうさぎ/登石宗紀
●石川県 1月号お題SCREENOで描くと……/木戸俊光
●岐阜県 にんじん娘/山本健二
●愛知県 人參と私/船津一裕
●三重県 おになじん/西島弘貴
初めてのぬりえ/上田友
●京都府 ぬりえ/酒井知春
●大阪府 うさぎかな?/藤本和秀
●兵庫県 「初夢」/青木幸則
●福岡県 うさぎ娘/村上周大
になんじだいき♡/有富俊治
●大分県 赤いうさぎ/小野洋一
(整理日1月8日)

紙芝居&動画教室

- 東京都 北風と太陽/小澤考
●神奈川県 GREAT OF SWORD/草嶋一
●新潟県 作戦I/伊部正彦
●福岡県 時の河 他①/大塚裕一
(整理日1月8日)

スーパー付録ディスク

- ☆MIDI演奏用データ
●三重県 COMPANY BGM 他⑤/小林由幸
●山口県 ドラクエII B G M 他④/片山晴彦
●宮崎県 プリンセスメーカー B G M/江藤順次
☆その他
●滋賀県 「SLIME WORLD」セーブデータ/岩崎洋

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのであて先を入れて、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か月半まえにとど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 いいえ	
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか?		はい・いいえ	
	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]	
	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」。エスプリのさ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来てほしい。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、つねに誌面で取り上げることの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、わかる人しかわからないようなプログラムの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、その名の通り、プログラムそのものが1画面(※1)のなかに入るプログラム。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、SCREEN 0: 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「0k」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こうで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。グラフィックファイ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!」で使い方などを紹介し、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、スプライトおよびボタン定義キャラクターの使用状況、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などはデータ一覧、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。ムックなどで再掲載された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲載謝礼を進呈。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。

曲はオリジナルが望ましいが、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3つのランクと賞品が用意されている。作品はビツターの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

エスプリのさ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「出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

●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

29字×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、29字詰め、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ファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎号、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5月31日必着。当選者の発表は7月8日発売予定の本誌8-9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⑥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その他(具体的に記入)

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

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のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでも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。

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

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に

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、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。

12 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。

13 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

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のなかから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①町内釘打ち大会 ②L-FIGHT
- ③31 ④数字の心 ⑤1スクリーンルベ
- ⑥波乗り娘 ⑦Songs of rain ⑧ SPLATTER LAKE
- ⑨ぶらんこだいすき ⑩世紀末FLY BATTLER弐
- ⑪MOH LISAN ⑫O・D・F・S VIGOR
- ⑬RECTANS ⑭どれも興味がない

16 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。

- ①SLAVE ②大虐殺行進曲 ③Get High on Speed
- ④Gods of War ⑤JAMAICA ⑥Maximum Speed
- ⑦ラスト・エンペラー ⑧悪魔の化身 ⑨今月のBGM/未来回想 ⑩まるで興味が無い

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

18 今月号を買った理由をあえて1つだけください

- 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)

19 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かれ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…4	
2	COMET&CASL for MSX ……………98	
3	シンセサウルスVer.3.0 ……………98	
4	GRAPHMOVIE ……………99	
5	ほほ梅庵のCG描き方入門	
6	スーパープロコレ2	
7	スーパープロコレ3	

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〉トッブルジップ
4	〈新連載〉ゲームの職人
5	ほほ梅庵のCGコンテスト
6	紙芝居&動画教室
7	GTフォーラム
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6
12	〈ファンダム〉ツールノ
13	AVフォーラム
14	FM音楽館
15	MIDI三度笠
16	BASICピクニック
17	パソ通天国
18	ゲーム十字軍
19	プリメ倶楽部
20	FFB
21	リーダーズ・ベクトル
22	同人地下工房
23	Internationalization
24	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「トッブルジップ」
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6
5	ツールノ
6	FM音楽館
7	AVフォーラム
8	MIDI三度笠
9	ほほ梅庵のCGコンテスト
10	MSXView
11	紙芝居&動画教室
12	パソ通天国
13	あてましょQ
14	MSX-DOSへの入口
15	表紙CG「Early Summer」
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	ポップコム
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	維新の嵐
9	伊忍道・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スピリット
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	COMET&CASL for MSX
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	グラフィサウルス
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	シヴァルツシルトII
37	Simple ASM(シンプラスム)
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	ソリッドネットワーク
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・武将風雲録
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イアー各号
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・浅草綺譚
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1½
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っせえるすまん

●3月情報号の当選者の発表は52ページからの欄外で発表しています。なお、前号(4-5月情報号)の当選者発表は、7月発売の8-9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

1 0 5 - □ □

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・FAN6-7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、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。
- ⑱ [¹]
- その他 []
- ⑲ []

6-7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

)

パソ通天国

行きつけの草ネット。そこは、雑談の場であり、情報収集の場であり、自分の作品の発表の場でもある。そんな草ネットの魅力をさぐる！



ネットワークーズ・イン Networkers' Inn

このコーナーでは毎月テーマを決めて、ネットワーク者のみんなの生の声を聞きたいな、と思う。パソ通に慣れてくれば慣れてくるほど、わりと基本的なことについては、「こういうもの

だ」と自分でいつのまにか勝手に納得してしまっていることが多いんじゃないかな。他の人の意見を聞いて、あらためて考えさせられることもあると思う。今回のテーマは「草ネット」。

パソ通をしている人の中でも、草ネットしか利用していないという人はかなり多い。いったい草ネットは、大手ネットとくらべてどんなちがいがあのだろうか。ネット上でみんなの意見

を聞いてみた。どんな意見が出てくるのだろうか。
■今回協力していただいたネット
 東京BBS(東京都)
 FALCON-NET(東京都)
 RD-NET(愛知県)

草ネットの魅力ってなんだろう？

■草ネットの魅力

★無料で使えるところでしょう。ネットの中にはしつこく寄付をせまったりQ2回線導入をねらったりするところもあるようですが(笑)。(MARIOさん)★やはり「親しみやすさ」でしょうか。大手ネットでは会員数が多く、全国から集まるためにどうしても各会員の個性がつかみづらく、会話もよそよそしくなってしまう。そこへいくと草ネットでは、いい意味で会員数が少なく、会話も気軽にできます。(☆fio☆さん)★小規模ゆえのメリット……会員どうしの顔が見えるとか、全体像がつかみやすいということでしょうか。(WATAXさん)★アンダーグラウンドな臭いがするところかな(笑)。(冬本くらら☆ミさん)★シスオペが大きな権限をもっているところだと思います。べつに「お山の大将」という意味ではなく、行動を束縛されないという意味です。へたに民主主義などを取りと行動が遅れがでますし、シスオペがいい人なら

問題ないはず。(げんごろうさん)

やはり「無料であること」というのがいちばん多かった。そして、小ささゆえの連帯感、すべてを自分たちで自由に動かせる楽しさが大きな魅力ということのようだ。

■いいネットの条件とは？

★シスオペさんの器量がいいところ。そして、あまり遠方でないこと。電話料金にハラハラしながらってことはやっぱり落ちつかないと思います。(AZUMAさん)★なにかそのネットの「ウリ」となるものが必要でしょう。あそこはCGがすごいとか、ハードの話題が盛んとか。あとはシスオペの器量と、話題を作れる人(アクティブ会員とは限らない)をどれだけ確保できるか。これは半分運みたいところもありますけどね。(てむぶさん)★ハードやソフトにくわしい人がいて、アドバイスを受けられるところ。(よしきさん)★シスオペが優しく、独裁者でないこと、そして、会員がみんな

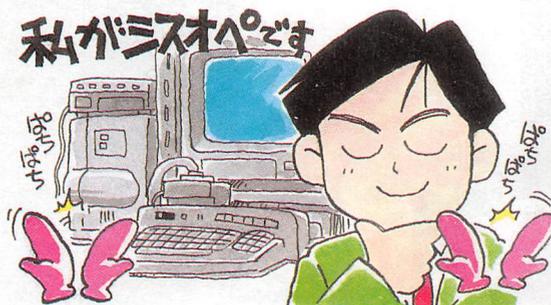
マナーを守っているところ。基本ですけど、これがいちばん大事なのではないでしょうか。(ふじさん)

■こんなネットはつぶれるぞ

★「シスオペが金銭的、労力的にむりしているネット。(TOMSONさん)★変に民主主義ぶっていて、「シスオペ会議で議決して、会員の2/3以上の賛成がないとボードは作れません。」とかいっている国会みたいなおところ。(MARIOさん)★シスオペが怠惰なネット。書きこみがないネット。(よしきさん)★運営時間があいまいなおところ。いちおう運営時間が決まっても、アクセスするとぶつうの電話に

なっていたりする。(AZUMAさん)★制限がきびしすぎる、または、逆になんの規制もなく無法地帯と化しているネット。(KORIさん)★シスオペがやな奴なところ、ちょっと反対意見を書いただけで発言が削除されていたりとか、IDがなくなっていたりとか……。 (ひっとまんさん)

草ネットが栄えるも衰退するも、シスオペさんの器量にかかっているところがかなり大きいようだ。しかし、シスオペさん1人ががんばってもどうにもならないわけで、会員としてはネットをもりあげるためにどうすればいいのだろうか。



草ネット情報★

今回協力していただいたネットのアクセス番号・東京BBS: 03-3857-9575(2400bps) / 03-3857-6211(9600bps) / 0990-313120(2400bps, 1分3円)・FALCON-NET: 03-3403-2649(2400bps)・RD-NET: 0565-24-1577(9600bps)

みんなの努力でネットは栄える

■こうすればネットは栄える！
★私がいちばん大切だと考えているのは「レス」です。だれだって書きこみすれば、次にアクセスするときに「どういふ反応があるかな？」と楽しみにしながらアクセスすると思います。とくに初めて書きこみした人なんかはこのレスをそのネットの第1印象として受け止めることでしよう。私もレスをもらうのはうれしいですから、極力レスをつけるようにしています。(GENK Iさん)★わりとみんな近くに住んでいるから、オフなどを通して交流を深めることも大事な。 (KOJIさん)★大手のネットにも入会していて、そのフリーソフトウェアの中か

らいいものを転載してくれる人がいると非常に助かります(のりたまさん)

やはり、書きこみに対してなんの反応もないのではつまらない。話題をふられたらレスを返す。このくりかえしでネットは盛りあがっていくのだ。これはフリーソフトウェアでもおなじこと。ダウンしたら感想を書くことが、作者にとってなによりのはげみになるのだ。

■CGをめぐる事件がおきた

フリーソフトウェアCG作家の1人、樹神さんのCGが、ダイヤルQ2のネットに無断転載されていたことが発覚した。

さらに、樹神さんの調査によると、かなり前から、各地の無料の草ネットにアップロードさ

れていたCGが大量にそのネットに無断転載されていたことがわかった。現在、樹神さんはこのネット運営者を相手どって訴訟をおこしている。

このようなことに対して、CG作家の考えを聞いてみた。

★現在の状況ではCGをあつかう権利は完全に作者にあります。法的にいうと画像フォーマットや、作成過程で使用したツールとかの作者の権利などがからんでくるのではないのでしょうか？ このようなことは、なんらかの機関が発足して、くわしく決め、みんなに知らせなければならぬと思います。(ちやたんさん)★ネット上で入手したCGは、その人個人の自由にできるものでしょうが、そ

れは作者の意向にそう範囲で使用が許可されているにすぎないのです。作者がドキュメントファイル内で転載禁止としたCGを転載することは、マナー違反であり犯罪です。作者のネットワーカーに対する信頼も裏切ることになります。このようなルールはネットワーカーの間で自然に培われてきたものです。これから通信をはじめようとする人も、トラブルをさけるために気をつけてください。(水村かおるさん)

いままでもCGのやりとりについては、ネットワーカーのマナーに期待して、とくに規制していない点が多かった。これからはもっと積極的に作者の権利を守り、すべての関係者にマナーを守るようよびかける必要があるのかもしれない。

R

report

CGのあつかいはマナーを守って!

上に書いた問題が今回表面化したのは、そのQ2のネットの会員である人と樹神さんが別のネットにチャットをしているときに、CGの話題が出て偶然発覚したそう。たいていのネットでは、どのようなCGがあるのかは会員以外にはわからないようになっており、このような事実を発見するのはむずかしい。今回の事件は、同じような事件の中の氷山の一角である可能性が強い。

■CGを転載するときのマナー
通常、ネットからダウンロードしたCGのファイルには、ドキュメントファイルが付属してくる。そこに、作者のそのCGのあつかいに関する意向(転載についてなど)が書かれている。たとえば、下のCGを転載しようとする場合、作者の「ぼの山」さんにメールを出して転載の許可

をとってからでなくてはならない。「転載は自由」となっているも、作者にひとこと転載したことを報告するくらいは当然すべきだろう。

■CGに関係する著作権法

CGのデータ、および画像は、著作権法によって保護されており、これを他人が私的使用目的以外で複製、使用すること(ほかのネットに転載することなど)は著作権侵害となる。

また、自分のオリジナル作品でなく、アニメのキャラクタなど、他人の著作物を使用した場合、そのCGを描くだけならいいが、ネットにアップロードすることは著作権侵害になる。

以上のような行為をして、原作者が著作権を侵害されたと認めた場合、3年以下の懲役、または10

0万円以下の罰金という非常に重い罰が与えられ、さらに原作者に対して損害賠償金を払わなくてはならない。ただし、実際問題としては、勝手にとはいえCGが転載されること、キャラクタが使われることは、人気のある証拠ともいえるし、これだけなら原作者に実害があるわけではない。どれだけの人がこのようなときに著作権侵害を訴えるかは疑問である。

■フリーソフトウェアの問題

今回、樹神さんが訴訟をした最大の理由は、無断転載をされたことよりも、ダイヤルQ2を使った、ダウンロードに対して課金がかかるネットであるため、自分の作品によって相手が不当な利益を得たと思われることによる。

フリーソフトウェアは、その受け渡しに対して、必要経費以外の

金銭の授受があってはならないとされている。しかし、すると大手の課金がかかるネットはどうなるのか。この問題は深いようだ。

■作者はもっとアピールを

自分の作品の転載に制限を加えたいばあいは、その旨をドキュメントに明記することが重要だ。また、そうでなくても、それが自分の作品であるということがわかるようにしておきたい。できれば、作品のすみにも自分の名前(ハンドル名)、作成日付、転載禁止にしたいのなら「禁転載」の文字を書くようにしてほしい。自分にとってはただのラクガキのようなものであっても、ほかの誰かにとっては金の卵、悪いいかたをすればいい金ヅルになってしまうこともあるのだから。

+

今回、この記事を作製するにあたり、社団法人・コンピュータソフトウェア著作権協会にご協力いただきました。また、同協会では、ソフトウェアの著作権に関する質問、相談を電話でうけつけています。03-3839-8783・著作権ホットラインまで。また、手紙での質問は、〒101 東京都千代田区外神田6-3-8 外神田田島ビル4F コンピュータソフトウェア著作権協会まで。



| タイトル | 小林探偵と明智ちゃん
| ファイル名 | B_CATS9.LZH
| 制作 | ぼの山
| | &PC-9801DA & 74FA イント & GT-6000
| 動作機種 | MAGデータが読めるやつ
| 前提ソフト | MAGロードとLHA
| 圧縮方式 | LHA
| 転載の可否! | ★☆転載前に作者の承諾をとること☆☆

はっはっはっは、私が小林探偵だ。私にかかればどんな事件も迷宮入りさっ! さあ、きょうの事件はなにかな〜? いくぞ明智ちゃん!!

CGのアーカイブに入っているCGとドキュメント。中にはドキュメントはいらぬからといって消してしまう人もいる。絵に入りきらない作者のメッセージがはいっているもののだが……

注意!こんなアナタは嫌われている!!

■こんなヤツは迷惑!

いちばん意見が多かったのがこれ。でも調子にのってあれこれ書いていくうちに、「それはオレのことだ〜!」と気づいて自己反省してしまうケースも多かった。

★ネットはたくさんの人があるところですから、いろんな考えや意見を持った人がいますよね。それなのに、相手のことを考えないで自分のことばかりをいう人は困りますね。(透矢◇さん)
★ヘルプメッセージを見ないで質問する人。初心者だとかいう以前の問題です。(AZUMAさん)
★ゲストという立場を利用し、悪質な書きこみをしていく悪質ゲスト。(MAOさん)
★自分と異なる価値観を持つ人を許容できない人。許容どころか認識さえしない人もいますが、ネットも、結局は規模の差はあってもそれ自体ひとつの社会です。現実の社会で嫌われる奴は、やっぱりネットの中でも嫌われるわけですね。(M島さん)
★書きこみに改行を入れない人。とくに不都合でもないのですが、

いちおう入れてほしいです。(てむぶさん)
★書きこみランキングのようなものがあるネットで、上位をねらうためにひとつのことをいくつかに分けて書く奴。ながながとゴールデンタイムにチャットして回線をふさぐ奴。(KOJIさん)
★フリーソフトウェアをダウンロードしても感想を書かない奴。(よしきさん)
★覚えてたてのエスケープシーケンスを使って画面をぐちゃぐちゃにしてしまう奴。(MARIOさん)
★ケンカしたがる奴。あと言葉使いの悪いのもケンカのもとですからやめてもらいたいです。文章でしか相手と接することがないので、いいまわしには十分気をつけてほしいです。(ふじさん)
★人の書きこみを長々と引用しておいて、自分は

ひとことしか書いてない人。長いわりに内容がない。(のりたまさん)
★特定の機種にしかない文字を使う人(PC-98の「♡」とか)。他機種じゃなんだかわかんない。(げんごろうさん)

ネットというものは、回線を切ってしまうだけでつながりがなくなってしまう。かんたんにその世界に入ったりぬけ出したりできるため、パソコンゲームのような世界と同じ感覚でとらえている人もいるようだ。

しかし、ネットはひとつの小さな社会であり、相手は自分とおなじ人間である。そこでは実生活とおなじ常識やマナーが必要だ。文字のやりとりでしかコミュニケーションをとれないということを考えると、実生活以上の注意深さが必要になるだろ

う。自分ではそのつもりはない書きこみでも、その受けとりによっては相手を傷つけたり、怒らせてしまうことがある。気をつけよう。

ちょっとしらべればわかるような質問を連発して、ほかの会員を辟易(ひきやく)させてしまうことも初心者にありがちなことだ。これが書きこみ数のランキングを集計して上位者に特典があるようなネットだと、エスカレートしてしまう可能性が強い。まずは質問する前に、「?」コマンドでヘルプメッセージを見たり、本を調べたりしてみれば、たいいていのはわかる。

マナーを守らない
悪いコは
ミスオペにかわって
おしおきよ!!



Information

MFP・正式名称MSX復活プロジェクトとは、MSXの衰退を食い止めるために結成されたアマチュアの組織である。

このたび、このMFPがMSX用の周辺機器2種類を開発し、新アスキーネット、ナツメネットなどで話題になっている。

ひとつは、2048KBの拡張メモリ

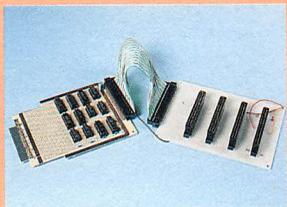


①これが2048KBの増設メモリとユーティリティーディスク。普通のゲームのカートリッジとおなじ大きさだ

MFP -MSX復活プロジェクト-

カートリッジ。付属のユーティリティーソフトで、MSX-DOS1用のRAMディスクやディスクキャッシュとして使用できる。もうひとつは、4スロットの拡張スロットだ。

この2つは、「LLパレス」というところで通信販売をしている。購入したい人は、まずLLパレスに、400円分の無記名の定額小為替と、



②こちらは4スロットの拡張スロット。これはサンプルなので、本物はもっとカッコいいものになる予定だそうです

あて名シール(105ページの「清く正しい通販講座」参照)、「カタログ希望」と書いた手紙の3つを同封して送り、カタログを入手してほしい。値段は、それぞれ送料込みで拡張メモリが2万6000円、拡張スロットが1万8000円だ。なお、このカタログは、まんがの森など一部のコミック専門店でも手に入るようだ。また、編集部ではこれの詳しい内容に関する質問には答えられないので、質問はMFP代表の橋本和明氏まで往復ハガキで。

■LLパレス

〒557 大阪市西成郵便局私書箱16号 LLパレス ☎06-656-3501 (月~金、10:00~18:00)

■橋本和明氏(MFP代表)

〒162 東京都新宿区戸山2-15-305 橋本和明

用語解説★

★レス：レスポンス(response)の略。ひとの書きこみに対して返事や関連した意見を書くこと。★ヘルプ：ネット上で見られる簡単な操作説明。「?」などのコマンドを入力することによって表示される。

フリーソフトウェア・ライブラリー

今回は去年の11月ごろから急に流行し始めた、立体画像を作るプログラムを付録ディスクに収録。でもその前に、4-5月号のごめんなさいから。4-5月号で紹介した『MGSC』は、旧バージョン(MGSDライバーVer.2.0用)の演奏データを、MGSDドライバーVer.3.00t用

の演奏データにコンバートできません。「できないよーノ」と連絡してくれた人、手順が悪いのかなと心配しちゃった人、間違えてごめんなさい。というわけで、コンバート用のプログラム『MGSCNV』を収録しました。これを使って旧バージョンの演奏データを変換してね。

旧バージョンのMGSCデータをバージョン3.00形式に変換する、MGSDドライバー用ユーティリティ

MGSCNV

Ver.2.02
by Ain

使用方法

A>MGSCNV [ドライブ:ファイル名] Ⓜ

はじめにもいったとおり、4-5月号に収録していた『MGSC』は、旧バージョンのMGSD演奏データを新バージョンに変換できません。今回収録した、このプログラムを使ってください。『MGSDRV Ver.2.xx』

で作成された演奏データをVer.3.00形式に変換します。また、変換する際にドライブ、ファイル名を指定しない場合は、カレントドライブのすべてのデータをコンバートしてくれます。このほうが楽かもね。

SCREEN7のCG専用ローダ。RDSサンプルCGやパズクイズCGを見るのに便利!

SC7LOAD

by OUTSIDE
(Toxsoft)

起動方法

RUN" SC7LOAD. BAS" Ⓜ

『GAZE』で作ったCGを鑑賞するのに便利なローダー。付録ディスクを複製・解凍したら、まずはこれを使って『STAR, SC7』というサンプルCGを見てみよう。起動方法のとおりRUNすると、ファイル名を

聞いてくるので、この場合は『STAR』と入力しよう。ぱっと見た目は何が何だかわからないかもしれないけど、これがRDSの姿だ。星がドーンと浮き出見えたら成功。『QUIZ』もこれで見てね。

今月のフリーソフトウェア一覧

- MGSCデータコンバータ MGSCNV Ver.2.02 by Ain
- RDS作成プログラム GAZE by OUTSIDE
- グラフィックローダ SC7LOAD by OUTSIDE
- グラフィックデータ RDSサンプルCG 「STAR」 by OUTSIDE
- 下絵サンプルCG 「MSX」、「JAPAN」 by OUTSIDE
- *これらはニアファイサーブから転載しました。
- パズクイズCG 「QUIZ」

はやりのRDSを作るプログラム。SCREEN5のCGをRDSのCG(SCREEN7)に変換する

GAZE

by OUTSIDE
(Toxsoft)

起動方法

RUN" GAZE. BAS" Ⓜ

今回のメインプログラムがこれ。ちまたではやっている、道具を使わないで自分の目で立体視(裸眼立体視)する、RDS(ランダム・ドット・ステレオグラム)というCGを作るためのプログラムだ。使い方はとてもか

んたんで下に示すとおり。『MSXべっ君(ぶらす)』(アスキー)を使うと絵の変換がすごく速くなるぞ。みんなもすでに雑誌などでRDSのことを知っていると思うけど、立体視はできる人とそうでない人がいる。

RDS(ランダム・ドット・ステレオグラム)とは?

みんなはこういう経験があるだろうか? 金網ごしにグラウンドのなかをずっと見ていたら、急に金網が目の前にせまってきて、それまでよりも立体的に見えただけ?」?と思ったとたんに元に戻ってしまった……。これは「壁紙効果」といって、右眼で見ていた物と左眼で見ていた物どうしが重なってしまうことによって起こる現象なのだ。たとえば眼の前に鉛筆を1本立て、それを左右片目ずつで見ると、鉛筆の見える位置がわずかに違う。こういった両目の視覚のずれを

利用して、道具なしで立体像を見えるように作ったものがステレオグラムだ。RDSとは名前のとおり、ランダムな点で作成された立体画像のことで、2枚1組(右目用、左目用の絵を同時に見るにより立体視する)のものであることが以前から知られている。だが今流行のRDSは1枚の画像で、『GAZE』もその1枚モノの作成用。ある焦点(87ページのRDSの見方を参照)に眼を合わせることでより立体に見える、という不思議さが大きな魅力なのかも。

RDSの作り方

①元になる絵を描く



①手持ちのグラフィックソフトで元にする絵を描き SCREEN5でセーブ

②『GAZE』を起動して①で作った絵をロード、作画



③このシステムで、パレットの種類や色などの設定ができる
④数値キーで選ぶだけという、ユーザーフレンドリーなメニュー

③待つこと数分~50分でできあがり~!



⑤「べっ君」をもつては必ず使おう。変換が速いぞ

これが ランダムドットステレオグラム RDS

RDSの見方

●はじめてRDSを見る人へのアドバイス
右の写真を例として説明する。写真の下方面に
ある2つの丸い目印が、目の焦点を合わせるため
のガイドだ。この2つの丸印を使って焦点を合
わせる方法には2とおりあり、①遠くをボーッ
と見るような感じで見る、または②寄り目で見
る、のどちらかだ。この写真と目の間との距離
は個人差にもよるが、だいたいの間隔は5cm~50
cm。まずは①または②の見方で2つの目印をじ
っと見る。すると、途中で2つの目印が4つに
見えたり3つに見えたりするの、3つに見え
るように焦点を合わせる。そのまましばらく3
つの目印のなかのうちの真ん中のものを見つめ
る。目が慣れてきたら、その焦点のまま(ここが
大切!)、そっと上方へ視点に移す。うまくいけ
ば、おなじみのロゴがどーんと浮いて見える(ま
たはへこんで見える)。

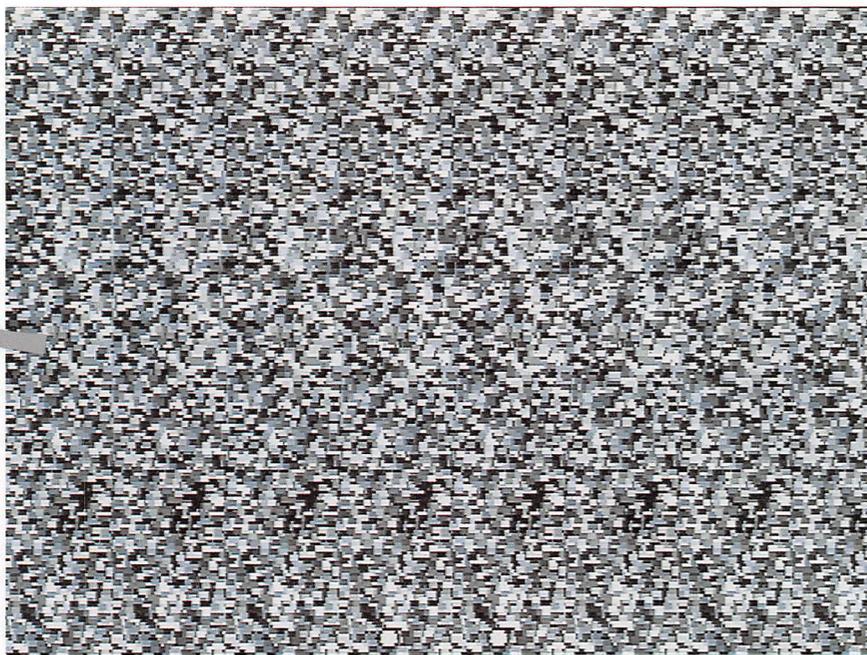
●RDSが見えなかった人

たとえ立体が見えなくても、何も心配すること
はない。立体視(焦点の合わせ方)をマスターす
るためには多少の訓練が必要だし、逆に突然見
えてしまうことだってあるのだ。また、RDSだ
けでもいろいろなテクスチャーがあるので、テ
クスチャーによっては見えたり見えなかったり
する。いろいろチャレンジしてみようね。じつ
はパソ天担当も立体視が苦手で、太田さん(「CG
ステレオグラム」の著者の1人)にいろいろ教え
てもらったら見えるようになったのだ。

右上の RDSの 元の絵

●おなじみのMSXの
ロゴ。キミは見るこ
とができたかな?

MSX



この2つの印が目の焦点を合わせるためのガイド

RDSについてもっと知りた い人におススメの本がこれ!

昨年発売された「CGステレオグラム」(小学館 1800円)は、立体視ブームの火付け役となった、バイブル的存在。ステレオグラムの歴史から、原理、プログラムなど数多くの作品とともに載っている。現在はさらに進化した「CGステレオグラム2」も発売になり、ますます充実。



●「CGステレオグラム」は1800円で小学館より発売。この写真は最新の2巻目(1800円)でこれまたスゴい!

パソ天クイズ~~~~~!

じゃんじゃじゃ〜ん! パソ天初のクイズです。今回は話題のRDSのプログラムを収録したので、ここから出題。では問題いきまーす。『SC7LOAD』で『QUIZ、SC7』を表示すると何が見えるでしょうか? 見えた絵をハガキに描いてパソ天「クイズ係」まで。応募締切は5月31日必着。小学館の御厚意により、上で紹介した「CGステレオグラム2」とテレカのセットを3名にプレゼントしちゃうぞ。発表は次号で。

フリーソフトウェア感想文

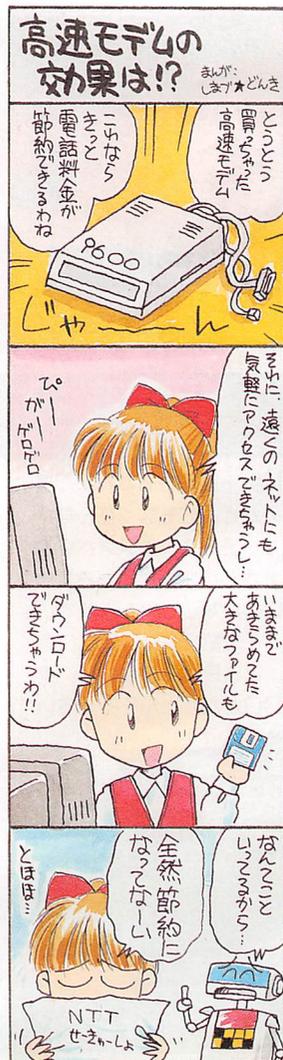
3月号では人気の高いFM音源プレイヤーの1つである「OPLLドライバー」(作ゆじさん)を収録した。とくに見た目も美しい、新OPLLプレイヤー「Performer OPX」については、みんなのうれしい声が編集部にたくさん届いた。そのなかから、いくつか紹介。

●OPLLドライバー

もう、すごい!! の一言につきます。何回聞いてもあきることなく楽しめます。とくに僕は「ずっとこのままだと思ってた」が気に入りました。FM音源からPSGへの変更なんかが絶妙で、あらためてPSGに魅力を感じました。

(岡山県/矢谷泰之・?歳)

今回のパソ天のフリーウェアはととてもよかったです。去年はじめてMファンでゆじさんの曲を聞いてから、いっぺんでゆじさんのファンになってしまいました。また聞くことができうれしいです。(山形県/ホーくん・14歳)



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。①BAS1
C②CALL KANJI I③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名。

草ネット探検隊 Kusa-Net Expedition

今号で2回目の草ネット探検隊。今回紹介するのは、美しい宣伝CGにつられてふらふらとやってきた関西と中部の草ネット、兵庫県のAOI-NETと岐阜県のFirst-BBSの2つ

だ。この2つのネットはそれぞれちがった特色をもっていて、おたがいのネットのシスオベさんはとても仲がいいのだ。だからまとめて紹介しよう。

あおい ネット AOI-NET

神戸のAOI-NETは、アクティブなメンバーが多く、書きこみがとても多い。5回線を使っての深夜のチャットもまた一興かも。ボード内容は、2、3日アクセスしないと未読が3ケタになってしまうこともあるフリートークのボードをはじめ、

アニメ関係のボードもさかん。他にもマンガ、音楽、CG、F1などのボードもある。さらに、非リアルタイムチャットシステム内の「関西弁でドン!」では、関西弁の神髄を、関西以外のキミにもコーチ/ さあ、アクセスしたってや。



●Pさん作の宣伝CG。夕焼けの景色が美しい。「AOI-NET」のロゴもほんわかしていい。ネット内でも大好評だ(PC98使用)

ファースト ビービーエス FIRST-BBS

First-BBSもこれまた書きこみがとんでもなく盛んなネットだ。そして、シスオベのまちゃ/さんの言葉にもあるように、CGに対して力を入れている。ここで紹介した宣伝CGの作者、ごとPさんをはじめ、美しいCGがたくさんそろってい

る。はるばる東京や埼玉からたくさんの人がアクセスしていることから人気のほどがうかがえるだろう。現在ボードで異様な盛り上がりを見せているのが、「エロゲー、やめられまへん」のボード。内容はタイトルのまんなものだ。



●ごとPさんの宣伝CG。第一弾は制服の女の子だったんだけど、回線増設にともなうで、体操服の第二弾になったとか(PC98使用)



神戸のAOI-NETです

シスオベ・AOIさん

こんにちは、みなと神戸のBBSです。ホストはRTBBS改を使っておりますです。いちおうボード中心のネットをめざしておりますが、ゲーム、フリーソフトウェア、チャットなど各種用意しておりま

す。CUGなんかも当ネットの謎?の目玉で、「能楽」なんか異色の存在ですな(笑)。

今年に入って、会員数も300名をこえてボードもますます盛んに活動しておりますので、もし興味を持っていただけましたら、ぜひのぞいてくださいな。

ACCESS GUIDE

アクセス番号/078-631-7240
(代表)

運営時間/24時間
(メンテナンス随時)

回線数/5

所在地/兵庫県神戸市

シスオベ/AOI

ゲストID/GUEST

ゲスト利用の制限/ボードの
READのみ可

入会方法/オンライン
サインアップ

●通信制御手順

文字コード/シフトJIS

通信速度/300~9600bps

通信方式/全2重

データビット長/8ビット

パリティ/なし

ストップビット/1ビット

フロー制御/行う(XON)

シフト制御/行わない(XOFF)

MNP/クラス5まで対応

CGに興味のある方歓迎

シスオベ・まちゃ/さん

MSX・FAN読者の方々こんにちは、それでは、かんたんではあります、First-BBSの紹介をさせていただきます。当BBSは、幅広いパソコンユーザーを対象に楽しんでいただけるようなボード構

成を考えております。その中でも、CGに関するボードは異常なくらい盛況です。CGに興味のある方なら、きっと満足していただけると思います。ホスト設備は、9600bps対応で4回線あり、遠距離ユーザーのためにTri-Pにも対応しています。

ACCESS GUIDE

アクセス番号/078-631-7240
(代表)

運営時間/24時間
(メンテナンス随時)

回線数/5

所在地/岐阜県岐阜市

シスオベ/まちゃ/

ゲストID/GUEST

ゲスト利用の制限/ボードの
READのみ可

入会方法/オンライン
サインアップ

Tri-Pコールアウト/CXFIRST

●通信制御手順

文字コード/シフトJIS

通信速度/300~9600bps

通信方式/全2重

データビット長/8ビット

パリティ/なし

ストップビット/1ビット

フロー制御/行う(XON)

シフト制御/行わない(XOFF)

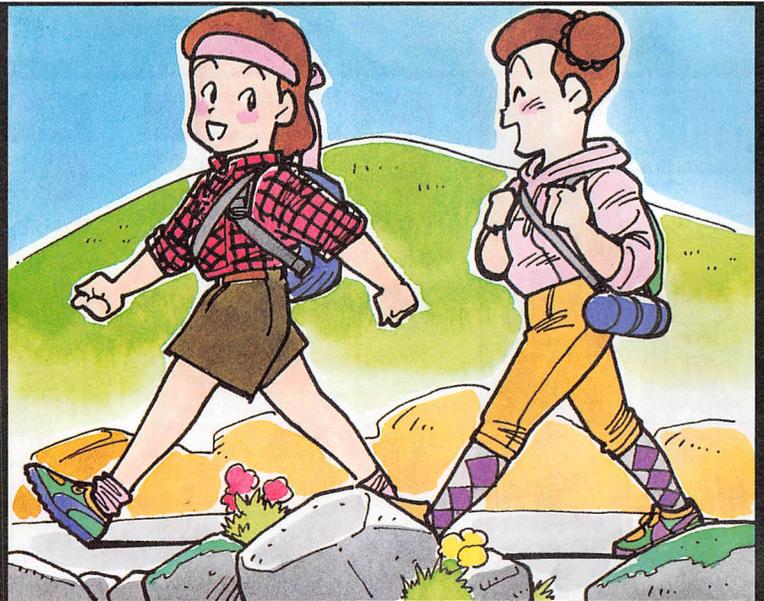
MNP/クラス5まで対応

ゲーム十字軍

CONTENTS

ゲームのぞき穴：夢二・浅草綺譚ほか(P89)
 通り抜けできます：沙羅曼蛇ほか(P90)
 ゲーム私説博物誌：縮小版なのだ(P90)
 コミュニケーション・ランド：突然出現(P91)
 桃色凶鑑：キャラコン結果・群雄割拠編(P92)

今回は再度の新装開店の予定!



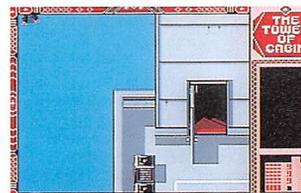
ゲームのぞき穴

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。

ザ・タワー(?)オブ・キャビン ★キャビンの塔のミステリーゾーン

キャビンの塔の屋上に不思議な入口を発見しました。まずデバッグモード(ポーズ中に上右下左で決定キー)を使って「じゆういどうON」にします。そしてマップの一番左上の1歩下に行くくと謎の部屋に行けます。そのままでは何も見えないので、ど

こでもセーブができる技(デバッグメニューの一番下の空白で決定)を使ってセーブし、ロードし直すと見えるようになります。さらに「じゆういどうON」で決定キーを押せば移動できます。でもいるのは永井さんだけです。(兵庫県/酒井伸彰・?歳)



①謎の入口はココにある。入口は屋上のほかにも4階の階段の左上奥にもあった



②これが問題の部屋。ここにはいくつかの出口が点在するが、ほとんど暴走してしまう

夢二・浅草綺譚 ★豪華絢爛3つのオマケだ

このゲームをクリアしたあとにソフトを立ち上げ直せば、メニューに「おまけ」が加わります。おまけには「アトリエ」「音楽堂」「天楽占い」があって、それぞれビジュアルテスト、サウンドテスト、今日の占いができます。

(神奈川県/睦月・?歳)

☆じつはこの技、'92年10月号のNEWSで教えてるんだけど。

●アトリエ



①ゲームに登場する女性の出演ビジュアルを見ることができる。さわいシーン続出

●音楽堂



②ゲームに使用された全12曲の音楽&効果音2曲が聞ける。曲名もちゃんとあるんだぞ

●天楽占い



③いくつかの質問に答えることにより、今日の運勢を天楽サマがわくわく占ってくれる

MIGHTYバトルスキパニック ★真・バトスキファイト発見

このゲームを最後までクリアすると、シナリオ中にあった戦闘をいつでも遊べるオマケモード「バトスキファイト」ができるということは誰でも知っていると思います。しかし、じつはここで選べる24戦のほか、さらに24戦の闘いが選べることがわ

かりました。やりかたは対戦選択のメニューでキャンセルボタンを2回押すだけ。するとグッピー北京が自キャラになった戦闘や、主人公のスム対巨乳三姉妹も選べます。この技は「SUPER〜」でもできます。

(岐阜県/ガルディーン・?歳)



①ミニとの練習試合。もちろん本編にはない



②後半の敵との対戦はパワーアップして闘う

通り抜けできます

ゲームでわからなくなったらQ係へ。答えを知っている人はかならずハガキに黒ペンなどではっきり書いてA係へ。答えの採用者には掲載号発売日の2〜3か月後に賞金が支払われる。

新コーナー タイトル未定

やっただなー「おまふよにつられて、ワンダーメカを買ってしまったわ。でもよく考えたら、MSXが最初なんだよな。おまふよ……。ええい、ファイヤーノ（意味不明）大阪府 RYO・17歳）隣のテクノポリス編集部も99歳の発売によりみんなハマってしまっただろ。3月の話。その余波を受け、わがMSXファン編集部でも人対人対戦「おまふよ禁止令が出るのも時勢の問題（仕事しないから）……」とろでこういつたMSXから集立っていったゲームというのは他に「パロディウス」とか「スナッチャー」とか「ザナック」とか「フレイム」とか「ライオン」があるよな。今度そういうゲームの比較特集をやってみようかな。反響を待つ。



ゲーム私説博物誌

名作ソフトを読者にレビューしてもらうこの新コーナー、前回募集した「グラディウス」&「ザナック」のお便りは次回に紹介するぞ。で、今度みんなに語ってほしいのはナムコの「ラリーX」と「ボスコニアン」。ファミコンに移植されることなかったナムコの名作だけにみんなやってたでしょ。その思い出と何が自分をアツクしたのか考えて、手紙を書いてくれ。もちろん他のソフトについても可。しめ切りは5月末日。採用者の

沙羅曼蛇

Q 炎の予言の場所を教えてください(ひとつもわからない)。隠しコマンドや攻略法もあつたらお願いします。

A 北海道・オレは赤きサイクロン

沙羅曼蛇 ① 炎の予言の出現位置

- ① アイネアス (ここキルグにCRYSTAL BREEZEが出現)
 - 左: ステーション 守壁
 - 右: ステーション 機手
- ② ラウニヤ
 - 下: クロールの終了地点にある、ワトルーサー 発射装置を破壊する
 - とびかあくのでその中に入る。
- ③ キルグ
 - ステーション管に何ヶ所かある、固まらぬスクランブルハナを破壊して中に入る。
- ④ オチウセウス
 - ステーション機手、横スクロールになる画面に、ハードボールを投ずるハナがあり、それを壊して中に入る。(必ずしも入る確率は低い)

沙羅曼蛇 ② 攻略法

まずこのゲームの裏のエンディングを見るためには「アラデウス2」が必中です。これは「ない」アイテム「CRYSTAL BREEZE」が手に入らねば、さらに「オレニヤン3」に行けません。さて攻略法ですが、とどろはやくあつて、「バタン」を見切る。「バタン」は帯に予備を、「装備が増えたらそのまゝノミズで行く。しがないです。は、2回あつて一度死んだら復活は8割回復無罪です。なるべく序盤で装備をたくわえておくことが重要です。(ちなみに横はどこでも復活できる)もし途中で死んでしまったら、プレイヤー2を参加させて、これを機に期してその間に自分の装備を充実させてもよいでしょう。最後に、ラウニヤとオチウセウスのボスの攻略法を説明します。FIGHT!! (これは発売日の初プレイでクリアしてはいる、かまらざ) ～アラデウス～

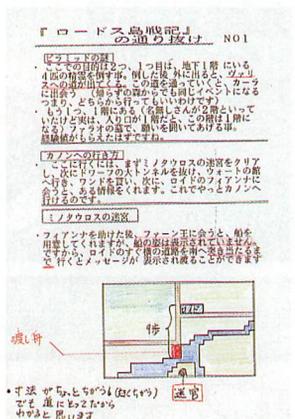


炎の予言とは、じつはその面のボスの攻略法なのだ。新10倍も封じられるし、実力勝負でじっくり攻略!

ロードス島戦記

Q ミノタウロスの迷宮がみつからない。ピラミッドで帰ってきたのがまずかったのか。カノンの国も通れない。

A 徳島県・乾真紀

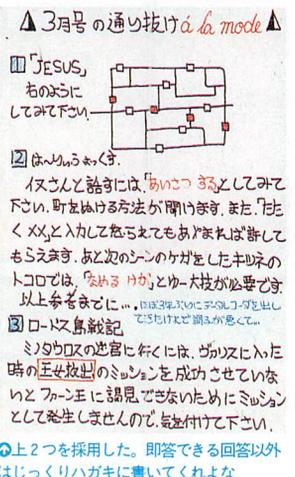


Q じつは洞窟の入口の1歩下を調べると、ダンジョンの後半への抜け道があるぞ

ジーザス&雪の魔王編

Q ガス管のパイプ閉めがわからないんです。

A 岐阜県・エニアックmk1SR



教えてください

- Q 『サイオブレード』の中の3D迷路が抜けられなくて迷っています。誰か知っている方お願いします。(岐阜県/山下哲治・?歳)
- Q 『SDスナッチャー』のミラーハウスの迷路を通り抜けさせてください。(大分県/木村智子・?歳)
- ☆古いハガキだが、最近になつても同様の質問が結構くるので採用した。2つの迷路とも、昔、MFファンで攻略やつただけどなー
- Q 『陽あたり良好』でどうしてもHAPPY ENDにたどりつけません。美樹本のラブレターも圭子に渡し、かすみと圭子の仲たがいが解決し、タイスケも発見するのですが、いい雰囲気のまま引越してしまうのです。(東京都/出田育統・?歳)

あじのわたしにきくか?

今回は「通り抜け」のアフターフォロー。まず3月号の「レリクス」で女の子が助け出せないとのこと。シャチホコみたいな敵を倒してカギを入手しろ。次に4・5月号の「軽井沢誘拐

案内」。後半が間違っていたと採用者みずから指摘があった。爺さんの所には洞窟の入口から南へ1歩、西へ2歩。名簿の場所は、別荘のソファが2つある部屋で左のほうの真ん中を調べて入手するカギで本棚の部屋の左下の箱を開ければOK。

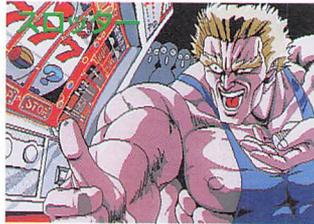
桃色図鑑 MSXキャラコン思い入れイッパイ編

2か月ぶりのこぶさでした。今回の桃色図鑑は、キャラコンの続報。順位に関係なくピックアップしたぞ。

1月号で募集の「MSX人気キャラ・コンテスト」続報。前回はベスト5の発表だった。結果は見事プリメの娘とフレイのダントツのダブル優勝。でも、この企画をこれで終わらすなどは、私も投票してくれたみんなも考えていないのだ！

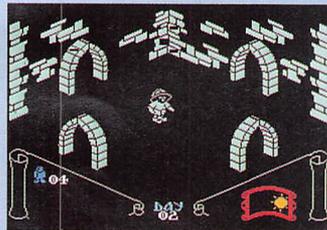
というわけで今回は投票数とは別に、みんなの思い入れを中心に構成。ベスト5以外に応募のあったキャラをどーんと紹介した。とにかくソフト数の多さ

では他のパソコンにも決して引けをとらないMSXだから、個性的な面々が続々登場。彼らとの思い出を回想しよう。カッコ内は支持した人の代表を載せた。



④「ピンクソックス」の「スロッター伝説」タイトルに登場する世紀末覇者(長野県/〇長田)

ナイト・ロー



④ゲームはこんな画面。メガドラもびっくり？



④ななめ視点のアクションパズル。主人公が狼男で突然変身してしまうところが笑えた。ちなみにDDSS20とは何の関係もない(静岡県/ゲームイسلام軍)

名 女 優 ・ 迷 女 優

●正統派ヒロイン

ここではヒロインを中心に紹介。まずはゲームでもっともよくあるパターン(の失礼)女性キャラ。悪に捕らわれている、もしくは主人公とともに悪と戦う、けげな女の子である。

フィーナ



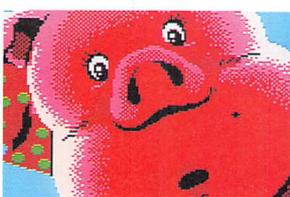
④彼女への支持は皆「イースII」の別れのシーン(奈良県/うひょー)

ジミニア



④「ファイアーホーク」前作の搭乗員の彼氏を助けに行く(埼玉県/増永晴彦)

フタ子



④「シャロム」より。こんなフタだが、じつは女子大生なんだ？(京都府/PP-M)

タムリン



④美しいビジュアルが印象的な「エメラルドドラゴン」(神奈川県/石塚信一)



ライラルフォン

④ホラーRPG「死霊戦線2」エンディング(富山県/住吉崇浩)

SAVEピクシー



④こんなコ知らないって？「サックボツCG」より(京都府/松葉堂)

たとえばこんな名場面

たくさん送られてきたハガキのなかでも、とくに強く心に残るシーンを紹介。意外なものではほかに「信長の野望・全国版」

●エリス

④「サーク」のラスト。漁夫の利とはこのことだと思(岐阜県/土屋寿美)



●あぶないみずぎ

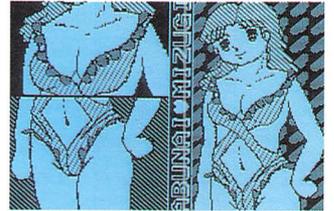
MSX1版だけの特別CG付きで話題をよんだ『ドラクエII』のあぶない水着がコレ(右下写真)。アレフガルドの王様にムーンブルクの王女が何ももっていない状態で会話するともらえる。以下イベントのメッセージ。～サマンサははずかしそうにハイレグの水着を身につけた。主人公「おおっ、サマンサちゃん！」「トンヌラ「こいつは最高だぜ！」「王様「ああ、この歳まで、生きて良かったわい！」「サマンサ「そんなに見ないで。わたし…… はずかしい……」(パスワード提供 宮城県/ていらん)

の大名が死んだときの効果音や、「パソピアIQ」のCMでの横山やすしと木村一八、なんてもあった。奥が深いね。

●沙夜&悠子



④「ピーチアップ6」「サナトリウム〜」より。哀しみの結末(群馬県/吉田聡)



④誰が描いたか知らないか？鳥山明でないことだけはたしかだ

♥愛しのさやか

今回、意外と票が少なかった美少女ゲーム系のキャラの中で、一番支持を得たのが「浅見さやか」だった。「ピンクソックス」の「杉本まなみ」も多かったけど、「グラムキャッツ」と合計したらさやかのほうが多かった。というわけで業界初？の2作の比較紹介！



④グラムキャッツ変身シーン。アニメーションがよい(埼玉県/田園要美)



④「ピンクソックス5」の「恋の平均台」より(山口県/江口一成)

ハガキが突如増加して(次回分からだ)、私はうれし。今回のお題は「め」。●メロメロと、させてくれるぜ。美少女ソフト、それでも私は、本物のほうがいい(兵庫県/判業達徳17歳)。☆全然五七五七七になつてない(目玉を、血にしている。Hゲーム、もはらったぜ。ピンクソックス山形県/砂布金)。●感心んなのはっかり●メタルクィークリミヤマミ。キヤンソライ。聖闘士星矢。全部歌える(京都府/PP-I)。M・18歳だからどうし。●めいっばい。夢いっばいの。MSX。この火を決して。絶やしちゃいけない(和歌山県/大澤和幸)。18歳。その通り。今回は「は」。イラスト・北山和実

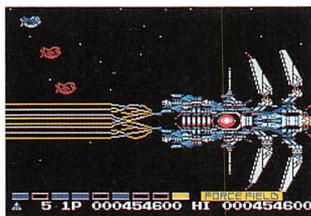
華麗なるコナミのメカニック群

カッコいいメカニックにホレるのはいつの時代の男の子でも同じ。コナミのゲームに登場するメカの素晴らしさは、他社の追随をゆるさぬ美学がある。



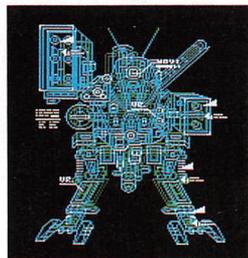
④メカじゃないけど、ソリッドスネークも一緒に掲載。波い。(秋田県/長岡学)

●アドバンス



④「グラディウス2」より。名物「ところ天レザー」は圧巻だった(石川県/高島博)

●メタルギアD



④ソリッドスネークオブニングより(山形県/佐藤浩二)

●バイオノイド



④「SDスナッチャー」ラストより。後ろむきの彼の正体は……(神奈川県/黒川研)

とってもポケキャラな人

動物をながめているときに感じる、ほのぼのとしたおかしさ。「ウゴウゴルーガ」を観ているときのほほえみ。そんな笑いを提供してくれる人々です。

●王子

④「キャッスル」ジャンプ中の主人公のおすがた(愛知県/鈴木正章)



●ポポロン



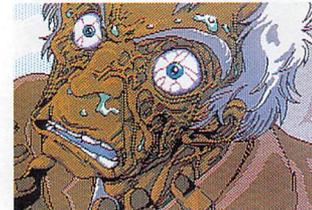
④「魔城伝説」より。ポーズすると落ちやうのだ(若手県/歩く番屋)

●新田さん



④「キャビバニ」より。屋上にて殺人クラリネットの練習中?(福島県/船生亮一)

●ガルン・ドッペス



④「アンジェラス」より。意外とかわいいかもしれない(神奈川県/井上淳)



『キャビバニ』ではフレイと互角にやりあったピクシーもキャラコンではボロ負けだった。なぜピクシーにはこれしかスペースがないんだー!!



④サイクより。このころはフレイなんてワキ役だったのに(茨城県/牧島秀行)



④ばーん! これが末永仁志さん直筆のサイン色紙だ!! ほしかつたら下参照のこと

●まだいるこんなに素敵なやつら



④「マスター・オブ・モンスターズ」のリザードマン(青森県/佐々木達也)



④「あかんべドラゴン」は92年5月号の付録ディスクに収録(群馬県/鶴生川雅己)



④「グロッグス・リベンジ」とは、かなり古いぞ。若石オープン?(神奈川県/井上淳)

閉会のことば

というわけで、2回にわたって紹介してきたキャラコンもこうして終了。今回紹介したハガキの採用者から抽選でピクシーのROMソフトを送るつもりなので気長に待つように。

しかしこうして並べてみると、まだまだ全投票キャラの総数に比べれば少ないもの。MSXゲームキャラの奥の深さと古くからのユーザーの健在ぶりにあらためて感心してしまう。

そこで「ゲーム私説博物誌」にてユニークなものは少しずつ紹介しようと考えている。気長に待っていてください。

キャラコン開催記念プレゼントと当選者発表

まずは3月号で募集した「フレイにファイヤー」係なのだが、応募条件だったフレイへのラブレターを書いてきた人が全然いない。ハガキに「色紙ください」とだけ書かれたものまであった。フレイの絆創膏(ばんそうこう)は、愛知県のENSほか10人にプレゼントするが、色紙をあげられる手紙は愛知県の松尾峰昇だけだ。ほかはともラブレターとはいえん! こうして生き残った色紙だが、



キャラコン開催記念として再び大プレゼントしてしまうのだ。賞品はその他、『大航海時代』の下敷きを3名、光栄キャラ下敷きを1名に、『ぷよぷよ』のボール(ぷよぷよ玉?)を3色セットで1名に、『龍の花園』原作者による手製の小冊子を3名に。コナミの『沙羅曼蛇』特大下敷きを3名に。ファミリーソフトのガンダムポスターを3名にプレゼントだ。さらに桃色図鑑の別冊ともいべき『美少女アルバム』の絶版をふくむ既刊4種(エルフ・ポニーテール・アリス・ウェンディマジン)を各3名にあげるぞ! 保存用に残しておいた数冊を無理矢理お願いして一部もらってきた超貴重品だ!! 欲しい賞品の名前と郵便番号・住所・氏名・

年齢、そして十字軍を読んだ感想・批判とかやってほしい企画とかエッチなイラストとか(?)書いて「桃色図鑑・あしたはどっちだ」係まで送ろう。何も書かなきゃ当たらないのだ。



④これが豪華な賞品の数々。どれもお金じゃ買えない貴重なグッズばかりだ

大募集 投稿

①ゲームのぞき見・ウル技はこへ。②通り抜けてきます!ハマつたらQ係。その回答ハガキを、A係へ。③ゲーム私説博物誌「名作送付ゲーム」について語ろう。④コミニケーション・ランド「新画面満載。くわしくは本文参照。イラストもこ。⑤歌を詠む会!五・七・五・七・七の和歌を詠んでくれ。⑥新コーナー「タイトル未定」欄外なんでもアリ。採用者のうち①にはゲームソフト付録ディスク3枚。②のAには賞金。③の一部になつたソフト。④はポイントに応じてソフトなどを。⑤のお題イラストにはディスク3枚をプレゼント。あて先は〒100 東京都港区新橋4-10-17 T.I.M.M.S.X.F.A.N.編集部 ゲーム十字軍 それぞれのコーナー保まで。

最終回!

プリメ倶楽部

思えば1年前に「プリンセスメーカー」が発売された。そして、みんなのおかげでここまでこられた。心から感謝している。それに新しい投稿者も開拓できて、爽りの多いコーナーだったと思う。

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

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
要、漢字ROM マウス対応 ターボ月の高速モードに対応	

やっと始動、プリメマルチプレイ

何を隠そうこのコーナーも最終回になってしまうのだ。もうすでに読んでいる人が多いとは思いますが、「SLGパラダイス」と合体して、新しいコーナーとして生まれかわることになった。もともと似たような内容のコーナーだったので、特に問題はないのだが、このプリメ倶楽部の投稿者がどれだけついてきてくれるかが心配だ。どうか見捨てないでね。

さて、マルチプレイは3月15日、編集部にて行われた。1度も電話連絡を必要とすることもなく、スムーズに事が運び、まる1日ばかりで1人の娘を立派に育て上げた。結果はというと、そりゃあスゴイ娘になっちゃって、うれしかぎりだ。誰も最低の将来を狙ったコマンドを書いてこなかったのが、この結果の要因だろうね。早くどんなエンディングかを見たいだろうけど、あせらない。

プレイするに当たって、まず名前を決めなくちゃいけない。これは最初の親である東くんの「ジェシカ・イースト」を採用した。誕生日はプレイ実施日と同じ3月15日で血液型はA型。この娘が成長してゆく様子をじっくりとご覧あれ。



マルチプレイ実施風景。とはいえ、シートを見てゲームを進めるだけ

10歳〜担当:東真哉くん

最初ということでパラメータもわかっているし、何よりも実際に本物のゲームでテストプレイができるというのが強みだ。本人も比較的ラクだったといっているしね。コマンド表を見てもらえばわかるように、基礎的なことをしっかりとやってくれている。さすが経験者といったところか。

宿屋のバイトで体力をつけ、き



ジェシカはほどほどをさせられた。ジェシカはまたか。くそ〜、勝てねえじゃねえか。くやしい。しかし、やり直すことはない

スケジュール表

4月⇒CBA 10月⇒武闘会
5月⇒CBR 11月⇒AAC
6月⇒ACQ 12月⇒RBA
7月⇒BBA 1月⇒BCQ
8月⇒BAA 2月⇒BAA
9月⇒QAC 3月⇒APQ

びしく話して根性を上げる。10月の収穫祭のまえに指示どおり装備を整えて、武闘会に出場するが、あえなく1回戦負け。まあ、これはしょうがないだろう。スクスクと育った娘の1年目最後のしめくりは、武芸の昇級試験。東くんは合格できたというが、このときは完敗したぞ。あまりにも実力が違いすぎる。合格するには運がよくないとダメだと思うが……。

11歳〜担当:古川明美さん

こちらまずは体力を、ということ宿屋のバイトを多くしている。知力と気品を上げることも重要視しているね。ということは前者の東くんの思惑とは違って武闘家ではなく、お嬢様タイプの娘にしたいようだ。ただ、毎月初めに娘をさつくしかって根性を上げるのは同じだ。どちらにしても根性は大事ということかな。

当然のことながら収穫祭はミス

コンに出場。まだまだ未熟な娘ながら、プロポーションだけはなかなかよくて、月の神賞で対抗に名前をつらねているではないか。親としては1つでも賞がほしいところなので、審査員を買収し、みごとに月の神賞を手に入れた。

その後は平穩無事にバイトをしてすごした。そういえば王様に会いに行ったけど、ダメだったわ。



おぼぼぼぼ、どうじゃ、見事じゃろ? ちなみに買収したのは10人ほど

スケジュール表

4月⇒AAA 10月⇒ミスコン
5月⇒ADR 11月⇒AAD
6月⇒ADA 12月⇒ADA
7月⇒ADA 1月⇒ADA
8月⇒NOA 2月⇒ADA
9月⇒AOA 3月⇒AAD

12歳〜担当:松井大くん

10歳〜11歳のときのリレーとは違って、なかなか前者の意思を受け継いだ教育方針になっている。月初めにきびしく話すのは今までと同じ。だが、ここから武者修行がコマンドに加わってくる。こうなると少し娘の育ち方が、かわってくるだろう。

しかし、勝てない、逃げられない、進めないでムダな時間になることが多かった。いっとくけど最善の努力はしたぞ。まだこの娘は、武者修行を切り抜けるほどの実力は持っていないようだ。

収穫祭ではミスコンに出場し、あっさり敗れる。相手にはリベ・ローにナスタナーラがいた。ミス王国はリベ。娘は「穴」にも入れなかった。

収穫祭が終わると、毎日武者修行に行く。さすがに3か月も修行すれば、それなりに強くなった。3月には休息とバカンスで疲れをいやして、1年が終わった。

スケジュール表

4月⇒GGN 10月⇒ミスコン
5月⇒DQE 11月⇒PPM
6月⇒DDP 12月⇒PPP
7月⇒QRD 1月⇒PPP
8月⇒PMP 2月⇒FQE
9月⇒GQO 3月⇒PQR

次ページへ



5月といえば鯉のぼり。5日はすぢちやっただと(福岡県/水村螢・21歳・女)



思わず抱き締めたくなっちゃうかわいさ(愛知県/かたねゆう・18歳・女)



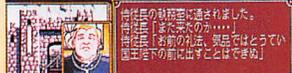
この色使いポポムでも見かけましたねえ(東京都/画家奇賊・18歳・男)

13歳〜担当:土居壮達くん

12歳の最後のほうは、武者修行で暴れまくったけど、ここに来てまたバイトの日々がつづく。面白いのは教会のバイトと休みが多いのが特徴だ。休みによって下がってしまったモラルを、教会のバイトで取り返そうという考えだな。決してまちがってはいないけれど、あまり得策とはいえなかったようだ。

例によって、きつくしかるのは今までの親と同様に指示されている。

収穫祭では武闘会に出場。12歳のときに武者修行に行っていたおかげで、かなり強くなっているのだが、善戦むなく準決勝で敗退した。その後の武者修行で、やっとアイテムを全部取れるまでに成長して、1年を終えた。



久しぶりに王様に会いにくくも、あえなく断られる。やはり気品がたりない……

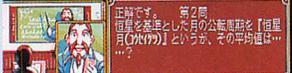
スケジュール表

4月⇒ACE 10月⇒武闘会
5月⇒QNE 11月⇒EQC
6月⇒QAA 12月⇒GAQ
7月⇒CEQ 1月⇒PPP
8月⇒CCQ 2月⇒EQP
9月⇒GGG 3月⇒PPQ

14歳〜担当:木原潤くん

これまたやたらと休みが多いスケジュール。これだけ多く指示されると、ぬいぐるみで回復する必要もなくいいことはいい。お金もたまるしね。もちろん、きつくしかるのも指示されている。9月の武芸の教育を受ける前に指示どおり、装備を充実させる。そのおかげで昇級試験は見事に合格できた。

これはずみをつけて、武闘会に挑む。狙うは優勝! 順当に勝ち進み、見事に優勝をはたした。これでやっと1人前になったな。そのあとの武者修行では、初めてドラゴンを倒すことに成功した。調子に乗る娘は、学問の昇級試験も1発で合格。実りの多い1年をすごして、次の親へ引き継がれていった。



1発合格昇級試験。1級学士はもらったぜ。あとは博士のみだな

スケジュール表

4月⇒QEA 10月⇒武闘会
5月⇒HAQ 11月⇒QEE
6月⇒EAA 12月⇒EPP
7月⇒HQE 1月⇒MQE
8月⇒PPH 2月⇒CNN
9月⇒QMM 3月⇒QHH

15歳〜担当:佐藤陽一くん

収穫祭まで人足と木こりのバイトの繰り返しで、みっちりと身体を鍛える。直前には武者修行で腕試し。もう、よほどのことがないかぎりほとんどのモンスターは倒すことができるようになっている。これなら安心だ。ただ、突然逃げだすことがあるけれど。

武闘会では敵なし状態。装備も整えたり、パラメータも文句なしにアップしていて頼もしいかぎりだ。自信をもって出場し、余裕で優勝をかざった。

ここまで特にコマンドには指示がないので、希望によりこちらの

判断で疲労はぬいぐるみを使って回復させた。月初めにはきびしくしかり根性をたたきなおした。



15歳になったときのパラメータ。武器をそろえたのでカネはないに等しい

11月からのスケジュールは見てもらえば一目瞭然、武者修行オンリー! くる日もくる日も、モンスターを相手に修行を積む。評価を上げることに徹して、娘は多大な評価を得た。

スケジュール表

4月⇒HEQ 10月⇒武闘会
5月⇒HHC 11月⇒PPP
6月⇒HCC 12月⇒PPP
7月⇒CII 1月⇒PPP
8月⇒HIP 2月⇒PPP
9月⇒PPP 3月⇒PPP

16歳〜担当:野村豊和くん

いよいよ子育ても終盤に差しかかってきた。スケジュール表を見ると、いろんなことを試そうとしていることがわかる。ただし、気品や色気といったパラメータにかかわるようなバイトはしていない。そのなかにあつて学問の教育を集中的に受けさせているのが目を引く。博士の称号を得てしまったあとも、ムダと知りつつ実行。う〜む、これはしかたがない。

これだけ強くなったし、もう娘に敵はいないと、甘く見ていたところへ収穫祭でミスコンに出場しろという指示が出ているではない

か! これにはまいった。さっきもいったけど、気品や色気を上げるようなことはしていない。むしろバイトで下げてしまっている。



最強モンスター「ドラゴン」との対決。彼の防御力って弱いと思いませんか?

ここまで武闘家として育ててきた娘は気品・色気はないに等しい。ハッキリいって勝ち目などない。それはわかっているが親の命令だから堂々と出場し、見事に散って、別会場の武闘会を見学して帰った。

スケジュール表

4月⇒BMP 10月⇒ミスコン
5月⇒ANE 11月⇒AIIH
6月⇒HCO 12月⇒GMN
7月⇒PEE 1月⇒PQF
8月⇒ONN 2月⇒IHM
9月⇒NHD 3月⇒PNO

春のイラスト広場



①めんなさい、桜の季節はもう過ぎてしまった神奈川県 露木とたか・18歳・女



②とてもはじめてとは思えないくらいマです。気に入ったてち(福岡県 水城たま・18歳・女)



③淡い感じがとても印象的。バックの花はなんなのかな?(宮城県 綴野桜・19歳・女)



④チュウリップをつむ少女ね。眼の描きたは細心の注意を(福島県 魔似達高・16歳・女)



⑤これも初投稿編。今後の活躍に期待してます(東京都 林よう子・?歳・女)

17歳~担当:川上久美子さん

どうにかこうにか最後の1年をむかえるに至った。いままでの子育てが走馬灯のように……、余計な話はあとにしよう。

泣いても笑っても最後の年だ。武闘家の道をスクスクと歩いていく娘。武者修行をメインに、木こりや人足などのバイトをしながら、日々は過ぎてゆく。ここでも武芸

の教育がムダに終わることがあったが、もう気にしない。で、収穫祭は武闘会に出場し、もちろん圧勝した。武者修行の戦闘もそうだが、連射をONにしてスペースキーを押しっぱなしでもラクに勝てるようになってる。

こうして8年間の子育ては終了し、運命の日をむかえた……。

スケジュール表

4月⇒CHC	10月⇒武闘会
5月⇒IMQ	11月⇒ECG
6月⇒CHP	12月⇒FOQ
7月⇒MPQ	1月⇒GOR
8月⇒EPC	2月⇒EGF
9月⇒PEP	3月⇒OGQ

娘の将来は 女王様だ!!



星座	血液型	誕生日	身長	体重	IQ	EQ	EQ	EQ
A型	1650/3/8	165.4	74.7	119%	2692	197	190	70
HP	MP	体力	気力	気品	気流	気流	気流	気流
972	549	972	155	549	543	831	154	80
1691	1691	1691	1691	1691	1691	1691	1691	1691



④これが例のQQ様として隠してきた最高のエンディングなのねん。個人的にはプレイヤーの嫁がいいな。あと、MSXオリジナルの「××?」とは「魔王の妻」のことだけ!

8人の親のコメント

東真哉くん

見事になっちゃいましたね。やっぱり武闘家方面へ行ったようですね。変な結果を期待してたのですが、期待はずれの結果でうれしいような残念なような。

古川明美さん

立派に成長してくれて嬉しい♡最低な親にならずにすんだのは他の7人の方々とさきやさんの影の努力の賜物でしょうね。参加できて良い記念になりました。

松井大くん

女王様になりましたか、凄いですね。これもさきやさんのおかげ!拍手喝采です。次はプリメ2でプリメマルチを実現させていってね。頑張れ/MSX君!!

土居壮達くん

とにかくうれしいですねえ。自分の娘が、こんなすばらしい将来をむかえたなんて夢のようです。参加させてもらって、本当にありがとうございました。

木原潤くん

「女王様」になりましたか。それはよかった。しかし紙に(女王様になりました)と書かれても実感がないのでさみしいですね。以上1/8の父親より。

佐藤陽一くん

あぶないバイトでパラメータをめちゃめちゃにしてやろうかと思ったが、先人たちの苦労を無にするのは忍びなかったので、やめた。楽しんでよかった。

野村豊和くん

女王様になったのでホッとしました。僕は16歳という後半だった。これらもなったりしないかと本当に心配でした。今度は全部したいとおもいます。

川上久美子さん

コマンドシートを送った後も、これで良かったのかな、と心配してました。きっと他の参加者の方がうまくやってくれたでしょう。ホッとしました。

Dr.ささやの更衣室です!

★プリメ倶楽部の最後を飾るのにふさわしいエンディングになってくれて、とてもうれしい。正直いって女王様になるとは予想してなかった。みんなが真剣に考えてくれたおかげで、病気や不良にはならずすんだ。もっと苦労するだろうと思っていたのに。
◆冒頭でもいったように、残念ながら「プリメ倶楽部」という形では今回は最終回となる。といっても十字軍の「SLGパラダイス」と合体して新コーナーとなるだけで、実

質的にはなくなっちゃうわけじゃないんだ。イラストなんかは今度からそのコーナーあてで送れば問題はないということ。
♪プリメに関する記事を1年以上にわたって書いてきたけれど、みんなからじつにいろいろな意見を得られて、とてもいい経験になった。これからもその意見を反映して楽しい記事を書いていきたいと思う。たくさんありすぎて紹介しきれないイラストも数百枚にのぼる。誌面では公開できないだろう

ささやの載せちゃえ!



⑥たしかに春のイメージがあるのはわかるが、これプリメ?(山口県/S-II・20歳・男)

が思い出の品として、すべて大事にとっておくつもりだ。

▶賞品が届いていないという人は、さきやに連絡をくれ。では!

情報おもちゃ箱

ファンファンボックス

●イベント・ソフト情報、GM&V ●リーダーズ・ベクトル(あしたは晴れだノユーザーの主張/おはなしこんにちわ)

新作ソフト情報やおたよりコーナーも仲間入り。パワーアップし、新しく生まれ変わったFFBを、これからもよろしく。

EVENT

CABINの塔&鈴鹿サーキットツアー

マイクロキャビンとファンが盛り上がった2日間

3月29~30日に行われた「CABINの塔&鈴鹿サーキットツアー」の報告だ。わがMSX・FAN編集部からは、プリメ倶楽部の担当ささやが、読者代表のみんなにまじってツアーに参加。三曾田さん、ファイヤー伊藤さんなど、おなじみマイクロキャビンのスタッフやログイン編集部の忍者増田らとともに、楽しいひとときをすごしてきたのだ。

今回、たくさんの応募者のなかから選ばれた5人は、MSXユーザーばかり。「ログインは読んでますか?」の質問に、「以前は……」とか「立ち読みしてどなら……」なんてこたえばかり。さすがはマイクロキャビンファンの多いMSXユーザー、その支持の多さを再認識してしまった。

さて、スケジュールのほうはという

と、1日目はCABINの塔の見学から始まった。ファイヤー伊藤さんの机や末永さん、本誌「紙芝居&動画教室」でおなじみの中津さんの仕事風景などを見学。ゲームの「キャビバニ」とはかなり印象が違って「せまかった……」が一同の感想。そのあと全員で食事会。中華料理をたらふく食べ、そのあとは一路ログハウスへ。ここがまたすばらしく、とくにライトアップされたログハウスは、キレイのひとつ。そこではPC-98版「サークIII」のテストプレイをしたり、モノポリーやカラオケ大会など、寝る間もおもしろいに盛り上がったのだった。

2日目はツアーの目玉、鈴鹿サーキットへ。前日は雪のちらつく天気だったけど、この日はカラッと晴れていいお天気。お屋敷から、みんなであの



●マイクロキャビンのスタッフが見守るなか「サークIII」のテストプレイを楽しむ

F1グランプリで使われている国際コースにゴーカートで飛び出した。

「テレビで見る、あのコースを走れたなんて、モ〜感動! 時間がなくてあまり遊べなかったのがちょっと心残りです」(参加者の1人)

こうして楽しい2日間は、あっという間に幕を閉じた。でも、参加者の顔は、みんな満足そうだった。



●ゴーカートで本物の鈴鹿サーキットを爆走(?)したぞ!



●最後は表彰台で記念撮影。ログインの忍者増田氏も参加した

LIVE

ジョージ・ルーカス スーパーライブ・アドベンチャー

ルーカスワールドの集大成、世界初の舞台化

1987年に映画『スターウォーズ』で世界的なヒットをとばして以来、数々の話題作を手がけてきたジョージ・ルーカスが、総監修として60億円をかけた舞台に挑戦。これは、彼がいままで手がけてきた作品『タッカー』や『インディ・ジョーンズ』など、5作品を舞台上で再現。1000人にもおよぶ候補者のなかから選ばれた60人の出演者が繰り広げるスーパーライブ・アドベンチャーである。公演が行われる会場は、どこも器がデカく、その大空間のなかをレーザー光線や立体的音響など、ハイテク効果が包み込み、エキサイティングなステージを展開していく。

中世ヨーロッパをイメージさせる、神話と魔法の国の世界「ウィロー」からはじまるこのライブは、謎の少女ヒロミが妖精から授かった魔法の杖を使ってタイムスリップし、地球を救う勇者を探しに行く……というオリジナル

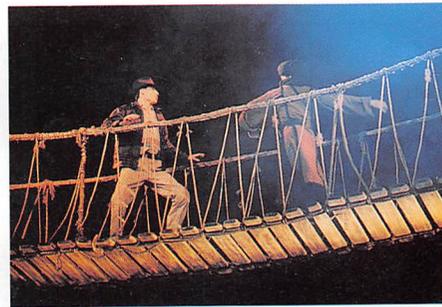
ストーリー。世界観のまったくちがう作品たちが、どのようにひとつの流れにまとまっていくのか、それはぜひとも自分の目で確かめてもらいたい。

なお、チケットは東京・大阪・名古屋とも全国のプレイガイドで発売中。このチャンスを逃すと、もう日本では見られないかもしれないぞ。

【公演スケジュール】

■東京公演/横浜アリーナ⇒現在公演中〜7月4日まで。問い合わせ: キョードー東京 ☎03-3498-9999

■大阪公演/大阪城ホール⇒7月9日〜8月8日まで。問い合わせ: 大阪公演事務局 ☎06-947-2189



●これは日本公演前にアメリカで行われたリハーサル風景。ご存知「インディ・ジョーンズ」からのひとコマだ

■名古屋公演/名古屋市総合体育館レインボーホール⇒8月13日〜9月5日まで。問い合わせ: 名古屋公演事務局 ☎052-836-6666
【入場料(税込)】
S席7,000円/A席5,000円/ファミリーショー5,000円(全席指定)

NEW SOFT MSX新作情報

ツール、CG、再販ものなどいっぱい

新作ゲームの数は減ってしまったけど、ユーザーのため、そしてMSX自身のためにがんばっているソフトハウスはまだまだある。その代表的なところが、ブラザー工業(右ページに再販ソフト情報を掲載)であり、今月登場しているソフトハウスたちである。ブラザー

ーといえば「ほほ梅庵のCGコレクション1」。本誌「CGコンテスト」掲載の100作品を収録し、全国のTAKERUで発売する(「MSX2/2+」用、2DD4枚組で税込4,000円)。また、いま話題の「ぶよぶよ」もコンパイルより再販(6,800円)されているぞ。

BOOK 美少女本「ギャルズ♥アイランド2」

ゲーセン美少女キャラをまるまるパック

「ストII」の春麗に代表されるように、いまゲーセンは美少女キャラ天国。闘う女の子からヌギヤギしちゃう子まで、いろんなタイプがいっぱい。この「ギャルズ♥アイランド2」は、そんなアーケードの少女たちがいっぱい詰まった本なのである。内容は、女の子ベスト30、90~92年版アーケード女の子のリスト、春麗の着せかえセットほか。幸せな気分になれる1冊である。



●本をつくったのは新声社ゲームメイト編集部。春麗のB2ポスターつきで、価格は1,200円(税込)

PRESENT さあ応募しなさい

テレカ、本、ソフト、ポスターを各3名に!

- 1 月刊『ガンガンファンタジー』テレホンカード⇒3名
エニックスから出版されているファンタジーコミック誌、月刊『ガンガンファンタジー』のオリジナルテレカを3名に。イラストは高河ゆん氏で50度数。(提供/エニックス)
- 2 美少女本『ギャルズ♥アイランド2』⇒3名
今月紹介している、ゲームメイト編集部がつくったゲーセン美少女本。付録の春麗ポスターは「思わずため息」の逸品。このためだけに手に入れてもいいほどだ。(提供/新声社)
- 3 PCエンジン用ゲームソフト『フィンドハンター』⇒3名
ライトスタッフがつくったPCエンジン版スーパーCD-ROM専用ソフトをプレゼント。なめらかに動くアクションゲームだ。(提供/ライトスタッフ)
- 4 『フィンドハンター』オリジナルポスター⇒3名
Mファンでもおなじみ、ライトスタッフ・木村明広氏が描き下ろした「フィンドハンター」のオリジナルポスター。超かっちょいい!! (提供/ライトスタッフ)



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ください。
〒105 東京都港区新橋4-10-7 T I M
MSX・FAN編集部「B-7月情報号・さあ応募しなさい」係
しめ切りは5月末日(必着)。発表は7月発売の本誌で。

プレゼント係より

3月情報号当選発表分までの「さあ応募しなさい」と「アンケートハガキプレゼント」の発送はすべて終了しました。採用時のテレカが届かなかったりプレゼントが届いていない人がいましたら、不明な点と住所・氏名・電話番号・何月号の何の件かを書き、ハガキで「プレゼント係」までご連絡ください。なお、発送は本の発売後1か月くらいかかります。

ゲーム MSXトレイン2

昨年末に発売したディスクマガジン「MSXトレイン」がふたたび登場。今回は画像圧縮新ルーチンにより、質・量ともにパワーアップ。前作よりもビジュアルが大きく、多くなり、さらにディスクアクセスも減っている。

数あるゲームのうち、今回のメインはSFアドベンチャー「神々の宇宙船」だ。宇宙病に侵された少女、星野ひかりと友人のそみが遭遇した謎の宇宙船。そこには自分たちを神だという奇妙なロボットたちが……。というシリアス風ファンタジー。

前作でおなじみのゲームも続いて登場。ロボット青春AVG「RM」や、ちよっとHなカルトクイズ番組「カルと牛」、ミニドラマとなった「紅のイジャン」、主人公が加奈子から愛に交代した

AVG「龍の華・愛」もあるぞ。さらにユーザーから届いたイラストを取り込みCGで紹介するコーナーなど、新しい企画もまだまだ入る予定。前作以上のデキなのはまちがいなし!



●「神々の宇宙船」はユーザーの高画質モードに対応。なくなったのはうれしいね。絵が大きい。

- ファミリーソフト
☎03-3924-5435
- 国×4/MSX2/2+
VRAM 128K/7,800円
- 6月25日発売予定

言語 COMET&CASL for MSX

ソフト名にあるCOMET(コメント)とは実際には存在しない仮想コンピュータで、その仕様をもとに開発されたアセンブラ言語のことをCASL(キャッスル)と呼んでいる。このCASLは、情報処理技術者試験などでも出題されるので、みんなのなかにも市

販の解説書を買って勉強している人がいるかもしれない。今回、TAKERUより発売になったこのソフトは、CASLでのプログラムをBASIC感覚で組むことのできるエディタにアセンブラを加え、実際にCOMETの機能をMSX上で実現できるというもの(開発は「Simple ASM」をつくったコーラル社)。コンピュータ言語の習得は、実際にプログラムを作成、実行してみるのがいちばん。試験対策はもちろん、これからマシン語を学ぼうという人にも役立つ1本だ。



●ソフトにはA 5 サイズ32ページのマニュアルがついてくる。※注:上欄外参照

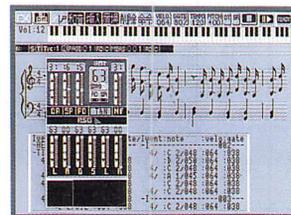
- コーラル(TAKERUでのみ販売)
☎052-824-2493(TAKERU事務局)
- 国×1/MSX2/2+
VRAM 128K/5,000円(税込)
- 発売中

ツール シンセサウルスVer.3.0

発売延期になっていた「シンセサウルスVer.3.0」が復活することになった。Ver.2.0にくらべ、機能も大幅にアップ。「μ・NOTE」タイプの和音入力が可能になったほか、これまでは使用できなかったPSG音源が、FM音源と同時に鳴らせるようになった(ただし、FM音源9音モードのみ)。そして、おなじみのFM音色エディットに加えPSG音色エディットも可能になり、より厚みのある音で演奏を楽しむことができるぞ。

また、譜面データは「μ・NOTE」と互換性があり、「シンセサウルスVer.3.0」で作成したデータは、基本的にそのまま使用できる。もちろんその逆も可能だ。譜面のプリントアウトなどの付加機能も、あいかかわらず実しているし、わずらわしかったディスクアクセスも軽減され、全体的に操作性が良

くなったのも見逃せない。なお、Ver.2.0ユーザーには5000円でバージョンアップサービスも行うぞうだ。くわしくは、ビッツまでお問い合わせを。



●「μ・NOTE」と同様、和音入力が可能。PSG音色もエディットできる

- ビッツ
☎03-3479-4558
- 国×2/MSX2/2+
VRAM 128K/12,800円
- 5月中旬発売予定



アンケートハガキより

●だれか②/学校に行く途中、100円の自動販売機がある。まだほかにもどこかあるはずだ。(愛知・宇宙人)⇒編集部近くの路地裏にも1台ある。わたしは近頃「お国破れてサンガリヤ」の「サンガリヤコーヒー」の自販機を探している。むかしは王子とか赤羽などの路地でやるせなく立っているのを見かけたのだが。情報待。ところで、ココロラのTAB CLEARはダイエット・ベプシとおなじ味だという真実をだれか(依孝太郎)に教えてやれ。(バ)

ツール GRAPHMOVIE (グラフィムービー)

約1年半まえに「2021 SNOD KYノ」というアクションパズルゲームを出したアトリエ タカが、SCREEN8専用のグラフィックエディタ「GRAPHMOVIE」を発売した。

このグラフィックエディタは、SCREEN8の特性をいかした256色によるリアルなグラフィックが描けるのももちろんのこと、それ以上に注目したいのがアニメーション機能を盛りこんでいるところだ。

まずは、グラフィックエディタについて。画面中のコマンドはすべて画面左にあるアイコンで選択でき、256色色表示のパレットもある。作業中、いつでも自由に色の選択ができるし、もちろん画面の中から色を拾うことも可能である。あと、どうしてもふれておきたいのが、使用中の色がパレットにマーク表示されるという点。これにより、似たような色で迷ったり、違う色を拾ってしまうなんてこともなくなるだろう。このへんは従来のグラフィックエディタには見られなかったもので、色数の多いSCREEN8ならではの対策といえるだろう。



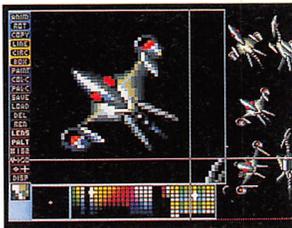
②枚の絵の重ね合わせがかんたんにでき、こまかい設定ができるのも魅力

アニメーション機能のほうは、グラフィックエディタ上で描いた絵をそのまま動かすことができるというもの。たとえば、ちょっとずつちがったパターンの絵を描いておき、それをアニメーションエディタで1コマずつ読み込む。これだけで、かんたんに自作の絵をアニメーションさせられるのだ。

また、ひとつのファイルに背景だけを描き、もう一方のファイルにキャラクタを描けば、背景とキャラクタの重ね合わせも可能だ。透明色の指定も自由なので、きれいに重ねられるし、重ねたときに背景だけけずらしてみたり、キャラクタだけけずらしてみたりという調整もできておもしろい。

ほかにも、アニメーションのための画像データは本体内のメモリに圧縮保存されるので、取り扱える画像データは最大でフル画面256枚分にもおよぶ。前のコマと絵がズレないように交互表示させる機能もあるぞ。

- アトリエ タカ ☎0256-72-1597
- MSX1/MSX2専用/6,500円
- 発売中



①ルーペは見やすくバランスのよい3倍モードに固定。操作はすべてマウスで行う

ON SALE (2月1日～3月31日まで発売されたソフト)

- 2月5日 MIGHTYバトルスキンパニック/ガイナックス/8,800円
- 3月13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
- 3月21日 COMET&CASL for MSX /コーラル(TAKERUでのみ販売)/5,000円

発売が予定されているソフト

- 5月上旬 ●MSX-DOS2 TOOLS /アスキー (TAKERUでのみ販売) /7,000円
- 5月上旬 ●グラムキャッツ2/ドット企画/7,800円
- 5月中旬 シンセサウルスVer.3.0/ピッツァ/12,800円
- 6月25日 ●MSXトレイン2/ファミリーソフト/7,800円
- 発売日未定 ★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) /シノアール/9,800円
- プロの暮PART5/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/発売未定/価格未定
- (発売中止ソフト) ロードス島戦記II(ハミングバードソフト)

※とくにことわりのないソフトはすべてMSX 2用2DDディスク版。★印のついたソフトはターボR専用、●印はMSX 2用だがターボRの高速モードに対応したソフト。また、☐はFM音源に対応。TAKERUで販売のソフトは税込の価格です。

TAKERU「名作を再び発売」作戦のその後

新たに登録されたゲームと現在交渉中のものを紹介しちゃう。今回紹介できるのは11タイトル。価格はすべて税込で、とくにことわりのないものはMSX 2用だ。

- 【発売中のもの】
- ①卒業写真/2,900円
- ②美姫/2,900円
- ※①②⇒カクテル・ソフト
- ③夢二・浅草綺譚/4,800円
- ④デッド・オブ・ザ・ブレイン/4,800円
- ⑤狂った果実/4,800円

- ※③④⑤⇒フェアリーテール
- ⑥ルーンワース/2,900円
- ⑦レイドック/2,900円
- ⑧アンデッドライン/2,900円
- ※⑥⑦⑧⇒T&E SOFT
- ⑨ティル・ナ・ノグ/3,900円
- ※⑨⇒システムソフト
- ⑩アレスタ2/3,000円
- ⑪魔導物語1-2-3/3,900円
- ※⑩⑪⇒コンパイル。⑩は6,200円から3,900円に値下げ。
- ロードス島戦記8福神漬(ハミングバードソフト)は5月下旬の予定

2月25日、ハミングバードソフトから『ロードス島戦記II』開発中止を告げる手紙が届いた……

『ロードス島戦記II』開発中止。どうして、こういう事態になってしまうのか。前号で『シムシティー』発売中止の報を載せたばかりなのに、2号連続で悲しいニュースをお伝えしなくてはならなくなった。はっきりいってショックである。

2月25日、「MSX・FAN編集長殿」という形で編集部へ届けられた手紙によると、こうなった最大の原因として「MSXの市場の停滞」ということをあげていた。たしかに、一時期にくらべると、現在のMSXは元気がないかもしれない。だから、市販のソフトメーカーがゲームをつくることをためらうのはわかるし、ハミングバードソフトが『ロードスII』の開発を見合わせたのもすごくよくわかる。でも、発売を心待ちにしていたユーザーのことを思

うと胸がいたむ。この件に関し、ハミングバードソフト側のコメントをもらったので紹介しておこう。もちろん、読者の、そしてユーザーのみんなにあってたコメントである。

◆
【MSX 2版 ロードス島戦記II-五色の魔竜- について】

本誌1月号での開発決定のお知らせから半年。たった6か月で正反対のお知らせをしなくてはならなくなりました。ハミングバードソフトは、MSX 2版ロードス島戦記II-五色の魔竜-の開発を中止いたしました。

開発決定後も引き続き市場調査(マーケティング)を続けておりましたが、その結果、プログラムを移植する経費すら回収不可能と判断しました。我々が行った市場調査の結果では、本件ソ

フト開発作業にかかる経費の回収すら期待できなかったのです。弊社が、企業としてこれからも活動が続いていくためには、開発を中止せざるをえませんでした。

MSX 2版ロードス島戦記II-五色の魔竜-に期待し、応援してくださった皆様には、本当に、申しわけございませんでした。

以上。
文責：ハミングバードソフト販売推進部企画営業課 課長 河内佳一

◆
ハミングバードソフト側の考えをきちんと理解してもらう意味もふくめ、全文掲載してみた。移植したいのはやまやまだが、あまりにもリスクが大きすぎる、ということか。

『シムシティー』の件といい、今回の

『ロードス島戦記II』の中止といい、悲しいニュースが続いてしまった。正直いって、この記事を読んだときのみんなの反応が怖い。書いている編集部もツライのだが、みんなのことを思うと もっとツライ。「いーしょーくーはまだかいな!」から「いーしょーくー情報」と、がんばってきたばおばおも悲しんでいるにちがいない。でも、もっとツライのは発売を心待ちにしていたユーザーのみんなかもしれない。

下にハミングバードソフトの住所を載せておく。みんなの意見や要望を送るといいだろう。ユーザーの声はソフトハウスにとって貴重だし、大いに参考になるはずだ。ただし、送るときにはきちんと手紙を書くように。あと電話での問い合わせは絶対しないこと。最低限のマナーをわきまえたうえで行うように。ハミングバードソフトの住所は、〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフトだ。



アンケート
ハガキより

●今月のささや/ささやは西川以外にも、常連や知り合いに冷たい。私も奈良三も犠牲者だ。しかも女たらし。冬のMフェスでキャビンの樋口さんなど女性にピンゴカードをたくさん配っていた。そして技をかけられたのは私だ。ささやをお仕置きするつもりで載せてください。(神奈川県神奈川のホームラン王)⇒女たらしというのは、「たらしられている女」がいてはじめて成り立つのだ。彼の場合、一方的に押しまくるだけ、いや、押し倒すの間違い。(P)

最新ゲームミュージック&ビデオ情報

GM & V

まもなく梅雨に入るが、
外出の減るこの季節こそ
ゆっくりGM鑑賞といこう。 文/高田陽

CD ナイトストライカー コンプリートアルバム 5/21発売

あの、3Dシューティング「ナイトストライカー」がMEGA-CD版で登場する。アルバムは、CD-ROMではショートカットされた曲をフルスケールで聴けるのが特長だ。ZUNTATAアレンジということで期待はすこかったが、さすがの一語。シンセは、シンセにも出せる音を作っているがダメだ、シンセにしか出せない音を作らなければ、オーケストラ傾倒主義全盛



ポニー
キャニオン
PCCB-00119
2500円(税込)

の今のGMに、一石を投じるような自信に満ちた作品だ。GMとは、かくあるべしという主張を受けた気がした。

CD 伝説のオウガバトル全曲集 発売中

3月に発売され話題を振りまいた、シミュレーションRPG「伝説のオウガバトル」のフル・アルバム。スーパーファミコンのオリジナル音源による23曲と、同曲のMIDIアレンジ23曲という収録内容になっている。オーケストラを意識したダイナミックで滔々とした曲が大半を占め、MIDIによるオーケストレーションとしては相当良い出来だ。終始雄大なイメージで単調

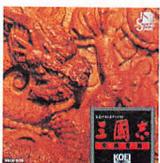


データム
ポリスター
DPCX-5003
2400円(税込)

さは否めないものの、シンセっぽい音の軽さが従来のシンセ作品に比べれば見え隠れせず、クオリティは高い。

CD 三國志・究極音盤 発売中

このアルバムは、ひとことであって、三國志のベスト盤。今までに発売された、「信長の野望 全・国・版」三國志、「三國志II」「三國志III」の3枚から、物語のハイライトシーンで使われた曲を中心に、選りすぐった19曲を収録した。作曲は、Iが光栄ミュージックではおなじみの菅野よう子氏、II・IIIがカシオペアのキーボーディスト向谷美氏が担当している。いにしへの中国をほう



光栄
KECH-1039
2900円(税込)
※三國志武将顔シールつき

ふつとさせる、優美で壮大な名曲がつらなる。また、特典で付属の三國志武将顔シールも見逃せない。

その他の新譜

■ポニーキャニオン
【発売中】……◆ソニックウイングス/ビデオシステム⇒オリジナル+SE。CD1500円。◆竜虎の拳/SNK⇒攻略ビデオ&LD。60分4800円。
【5月21日】……◆V・V(フイ・ファイブ)/東亜プラン⇒CD1500円。
【6月18日】……◆ワールド・ヒーローズ2/SNK、ADK⇒オリジナル+SEにこわえ、アレンジも収録。CD1500円。◆ファイターズ・ヒストリー/データイースト・GAMADEL I C⇒オリジナル+SE。CD1500円。◆餓狼伝説2〜奥義伝承編⇒攻略ビデオ&LD。60分4800円。

■ポリドール
【発売中】……◆ビーストIII◆RED◆ファーストクイーン⇒CD各2500円。
■キングレコード
【発売中】……◆魔物ハンター妖子 So Bad Boy⇒OVAとPCエンジンのBGM。CD3000円。◆MUSIC FROM BRANDISH 2⇒サントラ全40曲。CD2800円。
【5月21日】……◆OVAイース天空の神殿 第3巻「彷徨、そして迷走」⇒30分ステレオ。ビデオ&LD。5800円。
【6月28日】……◆Pop'nツインビー・グラフィティ⇒イメージ・アルバム。CD3000円。◆パーフェクトコレク

CD Pop'nツインビー 発売中

コナミのスーパーファミ版シューティング「Pop'nツインビー」のフルアレンジ・アルバム。アレンジ5曲(うちボーカル1曲)に、カラオケ、ゲームヒロインのMADOKAによるメッセージと計7トラックを収録した。アルバムとしては小振りだが、価格も1800円とリーズナブル。コナミならではの爽快感ただようフュージョン・サウンドに、ますます磨きがかかったという感じの



キング
レコード
KICA-7619
1800円(税込)

作品だ。ボーカル&メッセージのMADOKA役は、活躍めざましい声優の國府田マリ子さん。

CD フィールドハンター 発売中

付録ディスクでおなじみ、ライトスタッフの木村明広氏が手がけたPCエンジン・スーパーCD-ROM版アクションRPGのフルアレンジ・アルバム。全12曲中8曲がボーカル曲で、うち2曲は、なんと木村氏による歌唱。



ポリドール
POCH-2206
2500円(税込)

キングの名盤10タイトルが5/21に値下げ再発売

キングレコードからリリースされた日本ファルコムとコナミのアルバムが、値下げ再発売されることとなった。以下、タイトルを全紹介。

- 日本ファルコム
- ①ミュージック・フロム・イース
- ②ミュージック・フロム・イースII
- ③ワンダラズ・フロム・イース
- ④ワンダラズ・フロム・イース〜スーパーアレンジ・バージョン〜
- ⑤交響曲イース
- コナミ
- ①サンダークロス
- ②スーパー魂斗羅&A-JAX

- ③スナッチャー
 - ④コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.1
 - ⑤コナミ・ゲームミュージック・コレクションVOL.0
- 以上10作品、価格はすべて2200円(税込)。個人的なイチオシは、スナッチャー。MSXユーザーにとってはなじみ深いタイトルでもあるし、古き良きGMの形があるような気がするから。英語によるドラマというのも、かなりインパクトがある。ほか、一連のミュージック・フロム・シリーズや、交響曲イースなどもGM史に残る名盤だ。



※コナミのCDは新しいジャケットに変更になります。掲載した写真は変更前のものです。

3つの読者投稿コーナーが強力合体! (あしたは晴れた!/ユーザーの主張/おはなしこんにちわっ)

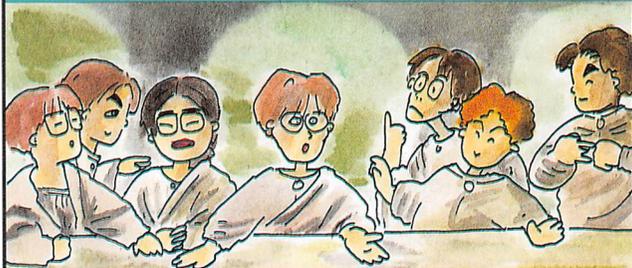
リーダーズ・ベクトル

いくつものタイトル候補名を押しつけ、勝ち抜いた“リーダーズ・ベクトル”。意味はえ〜と、う〜んと……。

ときには楽しく、ときにはまじめな意見箱

あしたは晴れた!

お相手
ちえ熱



今月のテーマ: ファンダム班と一問一答

こんにちは。司会進行役のちえ熱です。みんなからの質問にメンバー全員で話し合った模様をここに紹介します。

3月22日午後8時34分。編集部から徒歩3分のあるドーナツショップにコルサコフ、Orc、がまこ、ちえ熱、MORO、おさだ、シゲルのファンダム班メンバーが集まる。店の中心にあるテーブルを占領し、みんなの質問について談笑した。

●長いリストは掲載しないのですか?
=東京都・古谷和俊(14歳)

コルサコフ: 掲載する余裕があればします。余裕がなければしません。あと、無理しても掲載すべきものはします。たとえば1月情報号の「レッツゴー三国」はテープ版対応の改造方法もあったのでリストを載せました。

MORO: 単になんでも掲載するというわけでない。掲載することでなにか得られるものがあるプログラムがいいなあ。

●ファンダムに応募する際、たとえば「Dante」のようなツールで作ったゲームを応募してもいいのでしょうか?
=岡山県・ライトウイング14(18歳)

MORO: オレ、「Dante」って知らない。なにそれ?
一同: ……知らない。

※このメンバーでRPGコントラクションツール「Dante」(発売元プラザ一工業)を知る者はいなかった。

コルサコフ: ようするにCGツールとかを使って作ったゲームを送ってもいいのかなということでしょう。それならかまわない。

Orc: もしかしたら「アドベンチャーツール」みたいなものかも。

コルサコフ: ああ、そうか。それならダメ。ゲームを作るツールで作ったものは受け付けない。

シゲル: BGMドライバーみたいなものは使ってもかまわないのですか?

コルサコフ: う〜ん、フリーウェアのものだったら使ってもいいよ。市販のものとは不可。ようするに著作権が問題になるようなのはダメ。

●いまさらと思うかもしれませんが、ファンダムの選考会出品作品は誰がどうやって決めているんですか?
=三重県・葛島圭一(16歳)

ちえ熱: おもに投稿されてきた全作品を評価しているシゲルが答えてよ。

シゲル: あー、ダンキンサンドワンモアアプリズじゃなくて、どうやって決めてるんですか。とりえあすおもしろいことやっている作品は無条件で出品します。それと、手紙とかの内容がくっちゃくちゃに書いてあるのは生理的に受け付けません。あとはやりこんでみて、やりこむだけの価値があるものを見定めて出品してます。

ちえ熱: がまこもよく選考会に出品する作品の評価をしていますよ。

がまこ: シゲルさんが見た物を、もう1回オレが見て、それでおもしろかったものを敗者復活ということで選考会に出品しているけど。それで採用になった作品に「TEMIMU」があるよ。

コルサコフ: ようするに、おもにシゲルが投稿されたものを端から見ていて、がまこの敗者復活もあるということだよな。

シゲル: あとは、死ぬほどむずかしいSLGはおさだにしかできないから、おさだに評価をまかせている。
おさだ: 10分ぐらい遊んでみて、かつたっているのはボツね。

Orc: マニュアルはちゃんときれいに書きましよう。

●それと、遊び方の紹介記事は誰がどの作品について書くか、どのように決めるんですか? 指定できたら楽しいのに。=前出・葛島圭一

コルサコフ: これはつまりわたしが割り振ってます。みんなのほうから指名してくれると、決めるのが楽なので、できれば指名してもらいたいもんだ。

●最近のファンダムのゲームレベルは上がっていると思いますか?
=広島県・真柴博文(19歳)

MORO: (すかさず)落ちています。
がまこ: 落ちてるかなあ?

シゲル: 上がっているような気がするけど。

ちえ熱: MOROさんが落ちていると思う理由は?

MORO: プログラムを見ている側としては、プログラムにムダがあったり、意味のないことをしている部分が目立つからなあ。1画面プログラムにさえバグがあるんだもの。

ちえ熱: しかし、プログラ的にはそうとしても、作品のアイデアというところに、いいのが目立つのでは?

MORO: う〜ん、そういうのしても市販ゲームからの流用というのが多いからなあ……。オリジナルアイデアということを考えてやっぱりゲームのレベルは下がっているみたいに感じるなあ。

コルサコフ: ポクはね、大局的に見てゲームの構成力がみんな手慣れてきたと思う。プロっぽくなってきたという意味ではゲームのレベルは上がってきてると思うよ。

●ファンダムのゲームによる読者マルチプレイというのはいかがでしょう?
=前出・真柴博文

シゲル: 「COMPANY」でやりたいなあ。

MORO: でもねえ、ファンダムのゲームって解析できてしまうから、そういうゲームでマルチプレイしてもつまらないと思うよ。

ちえ熱: なら格闘アクションゲームで大会したりするのはどうかな?

おさだ: それを記事にしておもしろいかなあ?

コルサコフ: やっぱりここは、読者のみんなが各自で勝手にマルチプレイ大会をし、それを報告してもらおう。それがおもしろければ誌上でやってみることになるだろう。

●おさださんは、国際化担当だそうですが、英語とかペラペラ話せるんでしょうか? =新潟県・中田洋一(19歳)

コルサコフ: ペラペラです。(店内爆笑)

コルサコフ: 英語に自信がある人はおさだ宛に英語で電話をかけてきてください。最近はフランス語もいけます。おさだ: ……。

●Mマガという本はいつ、どこで、どのような手段をとって購入することが可能なのでしょう?
=和歌山県・平田直史(7歳)

一同: 知らない。

●ボシェットのプログラムは「シンプルなおもしろさ」がウリでした。最近では「充実したおもしろさ」が主流のようです。私は充実した大きいプログラムを作っていますが、シンプルなものも好きです。編集部ではどうですか?
=大阪府・山添博史(18歳)

MORO: どっちも好きだよオレは。コルサコフ: そうだよ。ファンダムは両方を求めている。

Orc: どっちもないとバランスが取れないと思う。

コルサコフ: 特に今、ディスクが付いているので、「シンプルなおもしろさ」も忘れないうにがんばっている。

●今、私はターボR(A1ST)を持っています。しかし、最近、MSXはおとろえてしまい、どのゲーム会社もMSXから手をひいていっているような気がします。やはりターボRを手放したほうがいいのでしょうか?
=香川県・Big(16歳)

コルサコフ: 個人的な見解としては、手放すにしてもいいからならならならから、やめたほうがいい。もし、Bigくんがプログラムを組む人でなければ、まあ、手放してもかまわないんじゃないかな。MSXの現在の価値は、気軽にプログラムが組めるという機種であるということだから。

ちえ熱: MOROさんてBigくんとおなじターボRを持っていたよね。手放す気はある?

MORO: まったくないよ。おれはプログラマで、ゲームユーザーではないから別にゲームがなくなろうが、手放す必要はないと思っている。



アンケート
ハガキより

●わたしにもくれ / Mフェスに行ってきた。さきやさんにも会った、おさだにも会った、編集長にも会った。だかバボさまだけは見当たらなかった。なせじゃ。電車賃返してくれ。(神奈川・T・たかり)⇒Mファンのどこにもわたしがいくとは書いていないので、それはあきらかに自分が悪いのだが、「電車賃返せ」と言い張ってもどって来たあかつきには半分でもいいからわたしによこませんか。金がないぞ、隔月で。(ハ)

ユーザーの主張

お相手
ときちやる



新装第1回目だというのに、もうお別れです。でも、このコーナーがなくなるんじゃないかと、ときちやるが旅に出るだけです。ご安心を……。

ソフトハウスさん教えてね

今回の「教えてね」は、ブラザー工業の特集なのだ。おなじみ、TAKERU事務局長の荒川さん(ときちやるの憧れでした♡)が、みんなの疑問にやさしく答えてくれている。では、さっそく最初のハガキからいってみよう。

●Mファン3月情報号でTAKERUの存在をはじめて知りました。パソコン1年生の私に、TAKERUがどんなものなのか、かんたんに教えてください。(東京都/山岸燕子さん)

荒川さんから⇒TAKERUとはパソコンソフトの自動販売機です。ぶつうのソフトはパッケージに入ってお店の棚にならんで売っていますが、TAKERUは通信回線を使いプログラムデータをひっぱってきて販売するので、売り切れがなくてとても便利な販売機です。TAKERUにはテレビ画面がついていて、それを見ながらソフトを選び、お金を入れます。フロッピーが出てきたら、TAKERUについて

いるドライブにフロッピーを入れて書き込みをします。マニュアルは、同時にレーザープリンタで印刷されて出てきます。今度ぜひご利用くださいな。

●MSXを使いはじめたばかりのボクは、TAKERUの設置店を知りませんか? (北海道/川島昌準くん)

●ブラザー工業さんへ。TAKERUの設置基準を教えてください。ボクの住む北海道北見にもあればいいのに……。 (北海道/末久智一くん)

荒川さんから⇒まず設置基準についてですが、設置した都市とその周辺の街の人口が多くないと、ウチも置いてくれたお店も損することになっちゃうんですよ。北見市だけならけっこう人口が多いんですが、まわりあまり大きな街がないので……。ゴメンナサイ。

●TAKERU CLUBに入りたいのですが、私の住んでいるところにはTAKERUの機械がありません。その場合はどうしたらいいのですか? それにしてもソフトハウスの女の人は美人が多い。(長野県/聖龍さん)

荒川さんから⇒えっ、「美人」で私のこと? ナーンチャッテ。TAKERUが近所ない方は、ハガキに「近くにTAKERUがないけどクラブに入りたい」ということと、自分の名前・住所



●みんなの質問にやさしく答えてくれた荒川さん(写真提供/またまたときちやる)

などを書いてTAKERU事務局へ送るべし。こちらから、申込み用紙を送り込ますので、それに記入して1,000円(入会費500円+年会費500円)といっしょに現金書留で、もういちどTAKERU事務局へ送ってください。会報なんかもお届けしますで、どんどん入会してネ。お問い合わせは☎052-824-2493までお願いします。

——というわけで、4人のハガキを紹介したわけだがどうだったかな? 今回はブラザー工業のみだったけど、ほかのソフトハウスあての質問も待ってるのでどんどんハガキを送ってきてほしい。余談だけど、修行の旅に出る、ときちやるに荒川さんは「そうなんですか……さびしくなりますね」とポツリ。大丈夫、ときちやるは荒川さん好みの男になって必ずや戻ってきます♡

●Mファン3月号で山添も推している『お父さんは心配性』だが、ノリがおはこんとおなじだぞ。どうしてくれる。(京都/屋敷の獅子)

そのマンガはおさだとOroにきいてみたが、りぼん系だということくらいしかわからなかったぞ。関係ないが、Oroは山下達郎に似ている。髪形が。●3月号の岩手の岸本くん、恥ずかしがってはいけない。私なんか掲載されたときには自慢する前に友人たちが知っている。おかげでMSXは知らなくてもバボさんの名前なら知っているという人が多い。しかもとびきりの美人といわれている。(鳥取/山中善清) そろそろ飽きた「バボ美人説」だが、だったらわざわざそんなハガキを採用するなよわたしも。

●イエーイみんな知っているかー! まさこさまは、上から読んで「まさこさま」、下から読んで「まさこさま、なんだぞ〜」(山形/半田和巳)

最近、東京都内各所では、しばしば顔の部品すべてに画紙を指されている名古屋章のポスターを見ることができると、そういう幼い発想だけがなぜいつの時代も受け継がれるのか。不幸の手紙とか。そしてなぜ真面目に語っているんだわたしは。

●バボさんはもうアニメファンを攻撃しないんですか。(神奈川/合成獣) アニメファンは相変わらず1つの袋に詰めて土の奥深く埋めてやりたいが、

やさしいよ子のための心あたたまるお話

おはなしこんにちわっ



お相手
バボ

Oroは好きだ。このところ「セーラムーン」グッズを買っているのだが、反応はイマイチだ。しかし、あの格好したコミケにいる不細工な女、がんばれよ。なんだそれ。

●巨根の使えないイオボ(巨泉の使えない英語)。(埼玉/児玉稔)

巨根を巨泉のままにしても十分盛り立つ文章だ。使っているのか、巨泉。

●①「おさだ/ あさだ/」②「パンダのちゅきなものにはなんでちゅか」「ささや」③「シゲル/ せんべい忘れるな」「しけるニョロ?」……以上ボンくら3人息子のシャレでした。(石川/浦川貴博)

事実、コルサコフなどはボンくらトリオと呼んでいるのだが、なぜ石川県の読者にまでわかってしまうのか。だれも教えてないのに。※以前、どこかに書いたんです(コ)。

●「はっくしよん」の合の手も地方によってちがう。岡山の「オシマアセンテ」、山梨の「チクショウドロボウメ」、三重の「ヒヤクショウクワカツア」、東京の「チクショウオモウタビニアエルカイ」、北九州では「大魔王」……大嘘。詳しくはコルサコフにたずねてみよ。(福岡/李香蘭)

はっくしよんの合の手ネタも、ハクション大魔王ネタも朝日新聞で見た

が、たぶん偶然の一致だ。偶然といえ、偶然コルサコフがこの原稿をチェックしているのてついでにきいてみよう。※北九州では、「はっく」でいったん止め、「しよん」とぶつうの声でいいます。「よ」は「よ」でないところがポイントです。(コ)

●最近、7年間使用してきた日立M-B-H21がいうことをきかない。反抗期。(当手/歩く蓄音機)

10年くらい見守っている「お笑いマンガ道場」では一度も笑ったことがないが、先日アシスタントのおねえちゃんがいった「視聴者の方にカブトガニの文鎮をプレゼント」で爆笑したぞ。どうするんだよそんなものもらって。

●ノミヤマさん、近頃バボさんのイラスト、顔が良すぎませんか? なにか秘密を握られ、おどされているのか、それとも友だちのいないさびしい女への慰めだろうか。(千葉/皆川正彦)

ノミヤマに濃いメイクを施すと「まさこさま」に似ていると発見したのはコルサコフだが、それってうれいいのか。わたしはいやだぞ。ところで、ちょっと騒がれなくなった「紀子さまのお父さま」。元気ですか。もみあげまでお父さまの。(コ)

●「はじめ人間ギャートルズ」が実写ドラマ化されるときいた。しかもNHK。この不景気な世の中でいったい……。 (千葉/沼田昭彦)

そうするとマンモスの肉とか、おっ



アンケート
ハガキより

●カバキ/公園などのカップルに「石ぶつけない」というやつがいるが、私は彼女いない歴20年なので平気だ。でもそういう人には「石より手榴弾のほうがいいよ」と突わせる。バボさんならどうしますか。(東京/どうすれバインダー)⇒そんなときはローマのジャケリ/カバキに日本刀で斬ってもらおう。ところで先日ワイドショーに「私もカバキに誘われた」とかいう日本女が出ていたが、なぜカバキとわかるのだ。みんなおなじ顔なのに。(バ)

幻のソフト探検隊

編集部員にも好評なこのコーナー。前号で、秋葉原のマイコンセンター・オノデンに「ハイパーショット」が売っているという情報を載せたら、さっそくCG担当のあじ福田が買いに行った。そのひと月くらいあとにお店に行ってみると、かなり商品が減っていたそうで、このコーナーもけっこう役に立っているようである。

さて、今回は愛媛県の大西裕司くんの情報からだ。

●愛媛県松山市「ソフトハウス」⇒陽炎迷宮／死体置場で夕食を／アイトロン／スーパーランナー／忍者くん・阿修羅の章／高橋名人の冒険島／ボンバキング／ハイスクール奇面組／バックマニア／ミッドガルツ(MSX2+版)／妖魔降臨／悪魔城ドラキュラ／クオース／ウジャス／スペースマンボウ／ガーディック／ヒーロー・オブ・ラン／ゾンビハンター／ハウ・メニ・ロボット／プライ上巻／コナミゲームコレクション番外編／ディスクNG1、ほか。

つづいて宮城県のペンネーム、デュークくんからの情報。

●宮城県仙台市「デンコードーDAC仙台東店」⇒三国志／信長の野望・全国

ばい出したかあさんとか、あのあたりはどう処理するのか。

●おはこんのページがカラーでなくなった。おはこんはずっとあのまま残っていてほしいのに。なくしちゃいやだぜ、のり・こ。(福岡・樋口豊)

その「入りのりこ」はやめる。気味が悪い。しかし、編集長はいい人だ。わたしがどんなにババアとか死ねとかいってもニコニコしているぞ。愛嬌だと思ってるのか。本当なのに。

●この2か月、おはこんの紙質が安っぽい(失礼)のにはなにか意味があるのですか? (長野・ちくたけ)

ほんとうに失礼だ。ところでいつのまにか紙質は変わる。隔月で収入は減る。こんな目にあっているわたしに「新コーナーを設けさせる運動」を起こし

版／蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン／ファミリーボクシング、など。各500円で合計70〜80本くらい在庫あり。

広島県のNARCHくんからは、2つも情報が届いているぞ。

●広島「ダイイチ本店」⇒PAC(パナ・アミューズメントカートリッジ)：10本以上確認／スターフォース／ブーヤン／激ベナ、など。

●広島「V I S C O紙屋町店」⇒3月28日現在、ソリッドスネーク(4〜5本在庫確認)、ほか。

最後に登場は宮城県の森雅洋くんだ。

●宮城県仙台市「シーガル」⇒プリンセスメーカー／グラフィサウルス／ゼビウス／蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(RとD両方あり)／テトリス／クオース／三国志II(D)／レイドック2／ディスクステーション創刊号／ディスクステーション第2号／プレイボールIII、ほか。ただ、このお店はあまり値引きは期待できません。

同じ宮城県の阿部修勝くんからも、シーガルの情報がきていた。品そろえという点では、おそらくこのお店が東北一ではないだろうか、というもので。なんだか仙台がうらやましい。みんなも情報ヨロシク。

てはどうか。投書待つ。それまでMFファンが生きていけばいいが。

●いまや世界的に注目の「小和田家」だが、それが「脳野」や「下野」でも「家」をつけたのだろうか。(愛知・井上博登)

ふつうの名前も「間違えた読み方」をすることはすかしいぞ。「荒井そとく」とか「大鶴義 丹」とか。タンだよタン。いじめられるではないか。間違えるなよそんなもの。

●「おもいきりテレビ」は司会者の態度がでかく、「笑っていいとも」はアシの態度がでかく、「素敵なお気分de!」は犬の態度が

ゲームーたいほーだい

ゲームの感想を書いたハガキはけっこうくるんだけど、TAKERUの同人ソフトについてというのはめずらしい。栃木県の小川智也くんの「たいほーだい」は、4人対戦も可能という陣取りゲーム「ぼよぼよらいふ」と、タマ転がしゲーム「タイマーボール」だ。

●ぼよぼよらいふ⇒800円という価格につられて買ってしまったが、遊んでみると800円という価格がウソのよう。操作性のよさ、4人同時プレイ、BG Mもなかなかのもんだし、ゲームアイデアもそれなりによかった。

●タイマーボール⇒まだまだ市販レベルに達していないと思った。ゲームアイデアにも、もうひとつひねりほしかった。以上。



◎対戦できます燃える「ぼよぼよらいふ」。続編にあたる「〜2」も発売中

でかい。しかし、終わってしまっただけの「ひる丸」はどうなるのか。(宮城・海老沢「ジーガズ・サンは良い」茂)

「ひる丸」はかわいそうなので小和田家の「ショコラ」とすりかえるというのはどうだ。誰かやってくれ。ではまた次号。MFファンがあれば。



◎愛知・井上博登⇒先入観に基づく判断は時として大きな過ちを生むか不特定多数の人間に影響を与えるマス・メディアにおいてさこの問題はジャーナリスト個人の倫理観に依存するところが大きい(メディア評論家・ノミヤマ)

リーダーズ・ベクトルへのお便り大・大募集



リーダーズ・ベクトルでは、それぞれのコーナーへのおたよりを首を長くして待っている。下に書いてある応募のきまりを読んで投稿よろしく!!

●あしたは晴れた! (担当/ちえ熱)

今回紹介できなかったハガキに、愛知県の井上クンからの「ファンダムの魅力はなんですか?」という質問があった。彼自身は一言、「自由奔放」だ。これは、ぜひ、みんなにも聞いてみたいので、8-9月情報号のテーマを「ファンダムの魅力について」にする。ファンダムに投稿したくなったときの気持ちや、ファンダムの気になっているところなどを書いてきてね。また、井上クンみたいに一言でいうと?

しめ切りは5月20日必着。
●ユーザーの主張(新担当/シゲル)

読者とソフトハウスと編集部をむすぶコーナー。自分のプレイしたゲームの感想を書きつづる「ゲームーたいほーだい」、入手困難なソフトや安売りショップ情報は「幻のソフト探検隊」、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」などなど、楽しくて役立つ情報ならなんでも可。これ以外のことなら、好き勝手にコーナー名をつけて送ってくればOK。しめ切りはナシ。

●おはなしこんにちわっ(担当/バボ)

①街、学校、会社、自宅、テレビのなかなど、偶然見つけたおもしろいことは、国籍・性別・ジャンルを問わず「バボ」係へ。②楽しい絵から気絶するほど難解なコママンガなど、ハガキアートは「ノミヤマ」係。③新作・古典を問わずイラストによる各種遊びや教養講座は「イラスト講座」係。④不思議な悩みは「バボの人生相談」係まで。
※各コーナーとも、ハガキ採用者には図書券500円分を進呈(「おはこん」の①④の採用者については、とくに功績のあったハガキのみ)。

あて先はこちら――

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
〇〇係まで。

※〇〇には、「あしたは晴れた!」「ユーザーの主張」「おはこん」など、各コーナー名を入れて投稿してください。

おみやげだじよー



◎埼玉・夢路いとし喜味こいし⇒現代の日本ではおみやげが失われてしまった善良な笑いがまかり通った時代を継承する行為として捉えた場合夢路の表現活動は高く評価されるであろう(社会評論家・ノミヤマ)



アンケートハガキより

●いいぞ/近くのY田市は、日本一面積がせまく、日本で2番目に人口が少なく、日本で4番目にガン発生率が高く、日本一ピアノの保有台数が少ない市だ。たまに市長が汚職で捕まる。いいぞ、いけいけY田市! (福岡・きむちよ)⇒ピアノの保有台数というのはいいぞ。よく「東京ディズニーランドは10年間で延べ1億3000万人が入園したから、日本人すべてが1回来たことになる」とかさ、ああいうのってじつはそんなに意味がないと思いませんか。(バ)

同人増刊

編集部に送られてきたなかから特に
おもしろい2本の同人ソフトを紹介



チカ…「同人の星をめざして日々創作にはげむ少女。彼女がなぜ同人ソフトの世界に足をふみ入れたのかはそのうちあきらかになるのかもわからない。」



ドクター・コーボー…「ネーミングにシブコセがいらってり上げて食っているらしい。職業不定、同人ソフトの売

同人ソフトサークルにもいろいろあって、全国の即売会に参加したりTAKERUでソフトを販売したりと手広く活動しているところもあるけど、ほとんどのサークルは自分の住んでいるところの近くの即売会にしか参加していない。だから、遠く

にあるサークルの同人ソフトを手に入れる機会はすくない。

こんなときに便利なのが通信販売(略して通販)。全国どこからでも好きなソフトが買えるし、手紙のやりとりで進行するためサークルとコミュニケーションをとりやすい。

闘え! 春珉ちゃん!!

怪打旋風 (かいだせんぷう)

by・仮々団



MSX R 専用

1x1

またいい。

同人ならではのパロディ精神も随所に見られ、プログラムのにもしっかりして操作性はバツグン。動きもなめらかで技も多彩。PCMを使ったあやしい捨てゼリフもグーだ。

サークルの第1回作品なので、とにかく自分たちの遊びたいゲームを作ろうということでこのようなものになったとのこと。何度もバージョンアップを重ねたそうで、たいへんすばらしいデキだ。

★通信販売ガイド

対応機種：ターボR専用 / メディア：2DD×1 / 通信販売の方法：800円分の無記名の定額小為替と、用件を書いた手紙、あて名シールを同封して、〒576 大阪府交野市私市山手3-21-2 吉兼様方「仮々団」まで。

迫力のタイトル画面。ストーリーモード(1人プレイ)か対戦かを選択

主人公のチャイニーズ格闘少女・春珉を操作して、彼女におそいかかるクローン春珉ズを倒せ! もちろん2人対戦モードもある。登場キャラクタがすべて女の子というあたりがいかにもネラっているけど、それも



みこと勝利。この捨てゼリフにはたくさんバリエーションがある

今回は編集部に送られてきた同人ソフトの中から、おすすめのもの2本を紹介。通信販売のしかたの解説もある。

ドクター・コーボー：チカやあ、ちょっとはこの袋詰め、手伝ってくれんか?

チカ：やーですよ、だれが昨日一晩かけて300枚もコピーした

と思ってるんですかあ〜。あっ、出たッ! ターボスピッキョク! やったあ〜。

コーボー：もとはといえば、おまえが通販なんぞをやるうといったばかりにのう……。

チカ：はいはいわかりました。じゃあ、このゲームをぜんぶクリアしたら手伝いますよ。

ファンダム『シャドウヒーローズ』の続編も収録

NVマガジン #5

by・いまむら秀樹

ファンダムではちょっと名の通った投稿者いまむら秀樹作のディスクマガジン。たくさんの方の投稿作品が収録されて、いまは#6まであるそうだ。

この#5には、『シャドウヒーローズ』の続編『シャドウヒーロー2・時の封印』を収録。前作よりもきめの細かいグラフィックと奥の深いストーリーがすばらしい。ほかにCGあり、フリートークあり、ショートプログラム集ありのりだくさんの内容だ。

入手方法としては、下記のように定額小為替を送るほかに、



メニューは、ディスクステーションを意識したつくりになっている

MSX2/2+VRAM128K

2x2



これが『シャドウヒーロー2』前作をはるかに上回るおもしろさだ

定額小為替のかわりとしてフォーマットしたディスク2枚と、自分の住所と氏名を書き72円切手をはった返信用封筒を送るという方法もある。

★通信販売ガイド

対応機種：MSX2/2+ VRAM128K / メディア：2DD×2 / 通信販売の方法：600円分の無記名の定額小為替と、用件を書いた手紙、あて名シールを同封して、〒001 北海道札幌市北区新琴似8条12丁目5-36 いまむら秀樹まで。

パケット開催予定(5/9~7/4まで)

★5月9日(日)「博多パケット22」⇒博多スターレーン / 「浜松パケット12」⇒浜松駅ビル・メイ・ワン ★5月16日(日)「静岡パケット15」⇒静岡産業館 / 「名古屋パケット26」⇒東別院青少年会館 ★5月23日(日)「岡山パケット16」⇒みのるガーデンビル / 「長野パケット7」⇒WALKはやしホール ★

5月30日(日)「大阪パケット23」⇒大阪国際貿易センター / 「下関パケット5」⇒シーモール下関 ★6月6日(日)「長崎パケット6」⇒長崎県自治会館 / 「沼津パケット10」⇒沼津大手町会館 / 「盛岡パケット8」⇒岩手県産業会館 サンビル / 「山形パケット3」⇒山形産業ビル ★6月13日(日)「新潟パケット14」⇒新潟産業振興センター / 「松山パケット9」⇒松山ゴールドビル味酒 ★6月20日(日)「パケット32」⇒東京文具共和会館 / 「佐賀パケット1」⇒佐

清く正しい通信販売講座

送ってね
同人ソフト

今回紹介した同人ソフトを通信販売で買うための方法を紹介します。

①まず郵便小為替を買う

まず、それぞれのソフトのところに書いてある値段分の郵便小為替を用意する。これは郵便局の小為替の窓口で買える。郵便小為替には2種類あり、普通小為替は1円単位での送金もでき

るが手数料が高く、定額小為替は一定の額での送金しかできないが手数料が安くすむ。同人ソフトの通信販売では、定額小為替を使うのが一般的だ。

定額小為替を買うには、その値段に、1000円あたり10円の手数料(端数切り上げ)が加算される。たとえば800円の定額小為替には10円の手数料がかかるため、

合計で810円をはらうことになる。定額小為替には裏と表に住所、氏名を書く欄があるが、両方ともなにも書いてはいけない(なにも書いていない定額小為替を、無記名の定額小為替と呼ぶ)。

②手紙に用件を書く

ほしいソフト名と個数、あなたの住所、氏名、電話番号、使用機種を明記した手紙を用意する。これがないと、受け取ったサークルの人はどうしようもなくなってしまふ。

③あて名シールを用意する

表に自分の住所、氏名が書いてあり、裏がシールになっているものをあて名シールと呼ぶ。裏に両面テープをはった紙で代用してもかまわない。

④サークルに送る

無記名の定額小為替、手紙、あて名シールの3点を、封筒に入れて送る。封をする前に、もう1回たりない物や書類の不備がないか確認しよう。送るとき、封筒のあて名の個人名には「様」、サークル名には「御中」をつけるのが礼儀だ。同封する手紙も、ていねいに書こう。これに封をして、ポストに入れてからソフトが届くまで、2か月ぐらいは待とう。

チカ：通販事務をするのはけっこうたいへんなので、少し遅れても大目に見てあげてくださいね。

コーボー：礼儀を守らんヤツには送ってやらんからな。

※なお、通信販売上でのトラブルについては、編集部はいっさい関知しません。



④定額小為替の表(上)と裏(下)の右の小さいほうは切りはなして自分で保存しておいて、左のほうはなにも記入せずにこのままの状態でするのを送るのだ

TAKERU ◆ 同人情報

インディアンクエスト123'

by・オフィスPASTA



④MSX2以降・500円。全3話から成るアドベンチャーゲーム。物語はアニメーションをまじえながら進行していく

魔王の復活DX

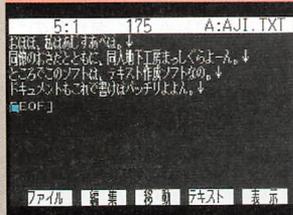
by・ばにつくすたじお



④MSX2+以降・1300円。オール実写取りこみ自然画アドベンチャーゲーム。動画処理に音声再生もしてオドロキ

テキストエディタV & Z2

by・IPUS



④MSX2以降(要MSX-JE、漢字ROM)・2500円。日本語があつかえるマルチファイルテキストエディタ

ビデオテロップ ポップ

by・IPUS



④MSX2以降(要漢字ROM、パソコン付属のAIディスク)・4800円。ビデオ画面に、装飾した文字をはめこむツール

今回は、左にあげているソフト5作品のほかに、『PSG TRACKER』、『NO FUSS』(2作品ともCLUB-GHQ)という海外の同人ソフトと、『宝玉戦記ライディール』(POPソフトウェア)というRPG作品が追加されています。最初の2作品は国際化のページにゆずりましたのでそちらをご覧ください。宝玉戦記ライディールのほうは、しめ切りがすぎてから入ってきた情報なので、次回紹介します。ここで紹介したソフトはすべて発売中です。お問い合わせは、ブラザー工業(☎052-824-2493)まで。

日曜はメランコリー

by・チロリンハウス



④MSX2以降(要漢字ROM)・1500円。私立探偵水白虹が活躍するコマンド選択式アドベンチャーゲーム



★お答えしましヨウ★

チカ：みなさんの疑問にお答えする「お答えしましヨウ」のコーナーです。まず、何枚かあった「パンケ」にいったけどMSXのソフトがなかった。事前にMSXのソフトがあるか知る方法は？というおハガキ。これは残念ながら編集部でも、パンケット事務局でもわかりません。ごめんなさい。★これに関連して、長野県・藤本淳次くんの質問「地方のパンケットでMSXのソフトを出してもらうには、どうすればいいのでしょうか。」これは、①自分でサークルを作ってソフトを出す②ほかのMSXのサークルと連絡をとって委託販売してもらおう、という2つがありますね。委託販売というのは、サークルからソフトを受け取って、それをかわりに即売会で売るというシステムです。お金がかからむことですし、かんたんなことではありませんよ。では、今回はここまでです。

みなさんの作った同人ソフトを送ってください。①MSXのソフトであること②通信販売をしていること③あまりにエッチなものやアニメやマンガのキャラクターを使用したものはダメ/以上の3つの条件にあてはまるものを下町 東京都港区新橋4-10-17 T10M MSX・FAN編集部 めざせ/ 同人の星一係まで。誌面で紹介した同人ソフトには掲載料をさしあげます。それから、質問もおなじあて先のチカちゃんのお答えしましヨウ☆係まで。

賀文化会館/「静岡パンケット16」⇒静岡産業館 ★6月27日(日)「岐阜パンケット7」⇒岐阜メモリアルホール/「仙台パンケット22」⇒仙台産業展示館/「広島パンケット17」⇒広島市東区民文化センター ★7月4日(日)「京都パンケット13」⇒大谷ホール/「札幌パンケット25」⇒札幌テイセンホール/「高崎パンケット12」⇒高崎地域医療センター ★7月11日(日)「宇都宮パンケット9」⇒宇都宮産業展示館 ★7月18日(日)「岡山パンケット17」⇒みのるガーデンビル/「名古屋

屋パンケット27」⇒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ンケット事務局(☎03-3842-6499)までお願いします。
[パンケット豆知識] パンケットに何回も行く人気サークルというのがわかってくるもの。パンケット開場は11時だが、人気サークルは12時には売り切れるケースが多いので、あとから行こうなんて思っていると泣きを見ちゃうぞ。

世紀末の21世紀へへへ Internationalization

オランダのサークルMSX CLUB GOUDAから、会誌の「CLUB GOUDA JOURNAL(もう40号にもなっているそうだ)」と、ディスクマガジン「QUASAR」が送られてきた。じつは半年くらい前から毎月届いていたのだけ、

中身がほとんどオランダ語で読めなかったの、いままで紹介していなかったのだ。

今回の「CLUB JOURNAL」には、「ブライ下巻完結編」や、「夢二・浅草綺譚」などのゲームのレビュー記事にまじって、Mファンのことが書いてあ

った。オランダ語なのでよく意味はわからないけど、「MAGNAR」と「Megadoom」のことが書いてあってうれしいな、とか書いてあるんじゃないかなと勝手に推測して喜ぶ。本当かなあ。

Mファン国際課が「国際MS

X評論家」の称号を勝手に贈った菱田孝次氏が、大学の春休みを利用してオランダ旅行に行ってきた。MSX CLUB GOUDAのメンバーと会ったりしてきたそうだ。これについてのくわしいレポートはあとのコーナーで。(おさだ)

イタリアみやげのMSXソフト

兵庫県元さんから、ゆうパックでカセットテープが送られてきた。中身はすべてMSXのゲームソフト。さっそく編集部で遊んでみたが、そのほとんどは昔の日本製のゲームの海賊版だった。しかも、メーカーのロゴなどは消されており、表示されるメッセージもイタリア語に書き換えられている。一部は外国製のゲームもあったけど、これもおそらくは海賊版だろう。以下は元さんからパソコン通信でもらった解説より抜粋。

中

ヨーロッパ旅行から帰国する日の朝、ローマの露店でうすよごれた袋に入っている「MSX」、「GAME」、「TOP100」などと書かれたカセットテープを発見しました。それまでパソコンショップなどをみてきましたが、

ぜんぜんMSX関係のものはありませんでした。

内容はわかりませんでした。価格は15000リラ(約1500円)で、まったくの損であっていいやと思ひ、購入しました。むこうの物価で考えたらどのような価値があるのでしょうか。ちなみに大きいオレンジが6個で800リラ(約80円)でした。機内で中身を確認してみたところ、マニュアルは英語ではなくイタリア語で書かれていました。

帰国してためしてみるとけっこう動きました。およそ100本のプログラムが日本製(コナミ、HAL研など)というのはおどろかされました。おもしろいものは世界でも共通ということでしょうか? 海外製のソフトも変わったものが多く、なかなか楽しめました。これを発見できた



●マニュアルの表紙の文字はみんな英語なのに中身はイタリア語だ。ハデな原色のデザインでいかにも楽しい感じ

のはラッキーでした。

中

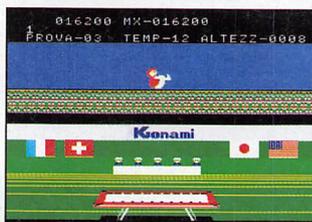
これだけのソフトを集めて、それぞれに改造をほどこしてテープに収録するという作業はなかなか大変だろう。いま台湾や

香港では、おなじようなファミコンのソフトが何本も入った物を買っているそうだし、昔はイタリアでこのような海賊版のMSXソフトがよく売れたのだろうか。

収録されている海賊ゲームの数々



●これは「10ヤードファイト」らしきゲーム。このメッセージだけカタカナになっている



●体操のゲーム。改造して消してあるはずなのにときどき「Konami」の文字が……



●これはどこから見ても「チョップリフター」。「FINE」は「おしまい」のこと



●外国製らしい「ARCANOID」。アルカノイドのようなブロック崩しゲームだ

TAKERUで発売中

PSG TRACKER FLYING BYTES

前号で紹介した『NO FUSS』と同時に発売された『PSG TRACKER』(前号で「発売中」と書きましたが、4月10日発売のまちがいでした。ごめんなさい)。これは、PSG3音を使ったミュージックドライバだ。

MMLの命令で入力していくの

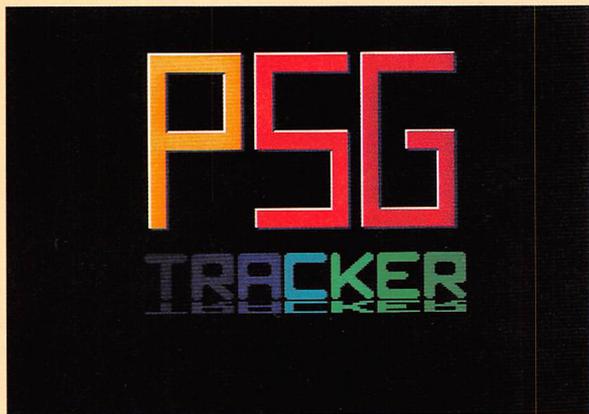
て使いやすく、FM音源を使った音作りにも応用できるし、音楽の入門用にも適している。ヨーロッパで広く使われているFM音源ドライバ『FAC SOUND-TRACKER』とデータの互換性があるので、拡張子が「.MUS」の音楽データのファイルを読み出し

てPSGで聴くことができる(拡張子「.MUS」のファイルは、おなじくTAKERUで売っている『DECALOGUE』や『ANMA'S AMUSEMENT DISK』、また、DRAGON DISKにも入っている)。

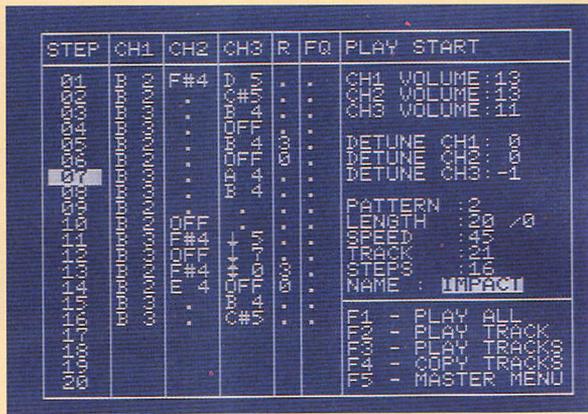
また、作成したデータは自作の

プログラムに組み込んで使用できる。

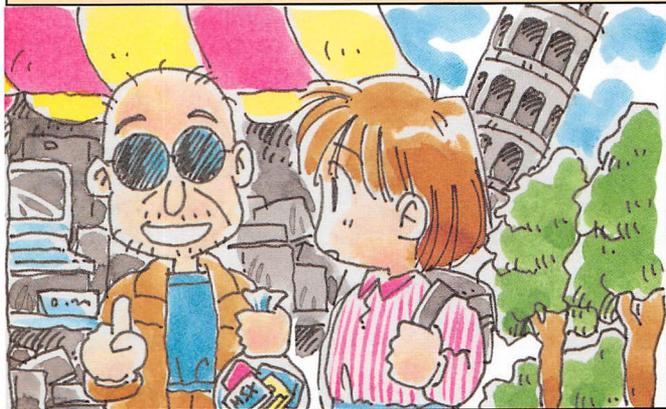
開発はオランダのFLYING BYTES、発売元はMSX CLUB GHQで、MSX1のRAM64K以上、1DDと2DDの両方のドライブに対応していて、1900円で発売中だ。



起動させるとこんなタイトル画面になる。カラフルかつセンスのいいデザインだ



メイン画面はこのような感じになっている。いろいろな情報がきれいに整理されていて見やすい



マッパーRAMのはなし続報

マッパーRAMとは、メモリマッパーという装置を装備したRAMのことで、この装置の機能を使うことによって、メモリを実際の数倍の容量があるものとして使用できる。この機能は外国のMSX2以降の機種では標準装備となっているが、日本のMSX2や2+の一部では装備されていない。これがない機種では海外のソフトが動かない場合があるのだ。

前号では、MSX-ENGINEのソフトはマッパーRAMがない機種では動かないけど、本当にマッパーRAMを使っているのかわからないという話だった。

ルークから届いた手紙(日本語で書かれている)によると、DRAGON DISKやDIXはマッパーRAMを使用しているの、メモリマッパーのないMSXでは動かないようだ。

国際MSX評論家 菱田孝次の オランダ旅行記

私はかねてから興味のあったオランダに、春休みの3月11日から3月21日まで観光とMSXの国際交流を主な目的として旅行してきました。

もちろんまだ学生なので旅行に金はかけられません。そこでKLMはあきらめ、アエロフロートでモスクワ経由にしました。宿泊先も、1年文通を続けてきたMSX CLUB GOUDA(ハウダ)の代表ARJAN PROSMAN(アリヤン・プロスマン)氏に泊めてもらったので安くあがりました。

初日はアムステルダムを1人で回り、電車でGOUDA駅まで行き、ARJANをさがしました。私は彼の顔を知らないの、証明する物を持ってくるように伝えておい

たのです。少しすると背の高い男がMCCM(MSX COMPUTER & CLUB MAGAZINE)を片手にあいさつしてきたので、この人だ!とわかり、その後は一緒に行動しました。

いまオランダのふつうの書店で手に入るMSXの雑誌はこのMCCMただ1つのみです。

オランダのメジャーマシンは、フィリップスのNMSシリーズとソニーのHBシリーズ。ソニーの物は、日本では販売されなかったモデルも数種類あります。他のメーカーのマシンは少なく、ソニーの撤退はむこうでも大打撃だったようです。

旅行中MSX-ENGINEのプログラマとFLYING BYTESの主

要メンバーにも会ってきました。今回詳しく書ききれないのが残念ですが、私はみなさんにもMSXの

旅をおすすめします。もとめる答えはそこにあります。

(CLUB GHQ 菱田孝次)



アリヤン氏と菱田氏とネコ。FCS(First Class Software)のJohn氏の家にて

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

あれからどれくらいの時間が過ぎ去ったのだろうか。シニリアは戻りつつある意識のなかで体に激痛を覚えた。その痛みで目を覚すと、あの黒い目人組から助けてくれた彼が座っていた。シニリアは全身に包帯を巻かれ、ぎこちない動きでやっと起き上がる。「あ、ありがとう」そう彼にいうと笑顔で応えてくれた。話をしていくうちに、「彼」ではなく「彼女」であることがわかった。彼女の名前は「シルク」。賞金稼ぎをしていたという。今は逆に組織に反抗してお尋ね者の立場。そんなシルクがシニリアあての手紙を持っていた。なぜ？

スーパー付録ディスク JUN.-JUL. 1993 DISK #20

媒体	CD-ROM × 1	セーブ機能	セーブしたらおしおきよ♡
対応機種	MSX2/2+ MSX2i	実質収録バイト数	1,690,624バイト
VRAM	128K		ターボRの高速モードに対応

付録ディスクがついて20冊めです

隔月になって仕事がラクになるかと思えば、そうでもない。逆に2か月分の情報を詰め込むのに苦労している。今号は付録ディスクが付くようになって通算20号目。早いものだ。

今回の注目はなんといっても実質収録バイト数。2DDのディスクまるまる2枚ぶんを大きく上回る1651KB!!! 通常は1枚で720KBだから、これはすごいことです。今までの最大収録容量を更新しました。しかし、みなさんには喜ばしくない最大記録も更新してしまいました。それは解凍するものが11作品もあることです。とくにファンダムに4作品もあることが痛いで

すね。毎度毎度いってますが、めんどくさからず解凍して遊んでくださいね。

さてさて、オールディーズに収録の『トップルジップ』は、かわいいキャラが魅力のアドベンチャー・レースゲームなのです。レースに勝つとお姫様と結婚できるというのだから、やるっきゃないね。ごさかしいライバルたちをけちらして、ゴール目指してがんばろう。そして、ツールにはお待ちかねの「LORD」を、Viewには燃えるパズルゲーム『Bomb Sweeper』を収録。パソ天には流行りのステレオ画が描けるツールを収録しています。

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&H0000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を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ださい。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音源内臓の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。

(Orc)



はよ〜ん★

ささやがロフトのコーナーを作り忘れたので、今月は見出し通り「ロフト」の出張所です。ロフト

ロフト臨時出張所

は付録ディスクのなかにこっそり作られた、付録ディスクと読者を結ぶ愛と正義のコーナーです。ご存じでしたか？

4-5月情報号、付録ディスク#19のロフトは、数少ない情報にも関わらずたいへんたくさんの方に読んでいただいたようで、たくさんのお応募がありました。応募総数93通。うち有効数91通。中にはたいへん参考になるご意見や、かわいらしいイラストなどが描いてあるハガキもあり、抽選作業もとても楽しいものでした。

ここでおわびが2つあります。1つは、「とらせてつかわず」と豪語していたテレカなのですが、この抽選をまですに在庫が切れてしまいました。そこで大変申し訳ないのですが、賞品を相当額の図書券に取り替えさせていただきます。ご了承ください。

もう1つは、締め切りをお知らせしていませんでした。誠に勝手ながら、締め切りは6-7月情報号の付録ディスクマスターアップの日に編集部必着とさせていただきます。

いよいよ当選者の発表です。大阪府/新井雅貴さん、大阪府/古高信子さん、広島県/土肥賢之さん、東京都/井野貴之さん、新潟県/佐藤健太さん、以上の5名です。おめでとうございます。

最後に4-5月情報号のロフトへの入り方の模範解答を示してお開きにしましょう。アル甲から下にいくと今月の表紙へワープします。かまわずさらに下にいき、スペースキーを押してください。

ばいび〜ん★

★隔月刊になってしまっの残念ですが、本やディスクの内容が濃くなることを期待しています。(茨城県)横須賀幸夫・16歳・F S I A R S T ★隔月刊化はショックでしたが、持久戦だと思っこれからも買いつづけます。MSX・FANはMSXの命綱なんです。(大阪府)池口卓宏・21歳・F S I A R S T ★隔月刊発売とはさみし……。(福岡県)坂井徹吉・23歳・F S I A R S T ★隔月刊 残念ですが、それでも残ってくれて、ほんとにうれい。これ以上、ペースを落とせばしくありません。MSXユーザーのがんばりは、これからです。(宮城県)阿部慎史・27歳・H B I F I X D O

★ソフトウェアに、MSX専用ソフトをつくるようにお願いしてください。(東京都 大門誠之・23歳・HBI-FIX Dmk II) ★MSX・FANの読者、というより、自分は文字どおりのMSXのFANです。本をぐしぶりに買ってみたい、とでもすばらしい内容で感動した、これかも続けてください。(熊本県 佐藤栄作・15歳・HBI-FIX V) ★随月刊になっ
てしまい、MSXの未来も暗し(?)かもしれませんが、少数ユーザーのためにも、よりがんばってください。(北海道/近藤歩・16歳・MSX2+)

Oldies

プレイヤーはフロリック星と
いうところで始まった大レース
に、コミカルでかわいい「Zip
ping号」に乗って参加してい
るんだ。このレースで優勝する
と、フロリック星のプリンセス
「リップル」と結婚できるのだ。
ただし、そうかんたんに結婚な
んでできるはずないもんね。レ
ースにはさまざまな仕掛けが用
意されているぞ。それをひとつ
ひとつクリアして、ライバルよ
りも先にゴールするのが目的な
のだ。

さて、ここからはジッピング
号の操縦方法を教えよう。もち
ろんジョイスティックにも対応
しているぞ。

★カーソルキー

それぞれの方向に移動可能。
ナナメ移動も可能だから8方向
に動けるってわけだ。スタート
したときに動きが悪いあと思

うだるうけど、それはアイテム
を取ってパワーアップすると解
消されるぞ。

★リターンキー

デモからゲームを始めるとき
と、ゲームオーバーからもう1
度最初からゲームを始めるとき
に使う。

★トリガーキー

ジッピング号のミサイル発射
のトリガーはスペースキー。ジ
ョイスティックの場合はAボタ
ンを使う。このトリガーキーの使
いみちはミサイル発射以外にも
あるんだ。それはエネルギーが
なくなって落ちこちだしたとき
だ。そのときに連打すると復活
できるんだ。

★エスケープキー

ゲーム中の一時中断(ポーズ)
をするときを使う。またゲーム
を再開するときにはもう1度押せ
ばOKだ。 8ページ

『Topple Zip』トップルジップ

©ポーステック



- 1 ステージナンバー
ジッピング号がいるステージを表示。
- 2 エネルギーメーター
ダメージを受けたりすると減る。別の面
に行くとき満タンになるときもある。
- 3 装備武器
上から通常ミサイル、バリア、特殊ミサ
イルとその残数の順。
- 4 モードアイテム
ここに表示されるアイテムは、絶対に見
つけよう。
- 5 スピードレベル
全部で3段階。詳しいことは攻略記事で。
- 6 ダメージランプ
ダメージを受けているときに点灯する。
- 7 アイテム名
1番最後に開けたカプセルの中に入っ
ているアイテムの名前が表示される。
- 8 レーダー
レーダーを手に入れたら、その面のワー
プの場所と行ける面が表示される。
- 9 メインスクリーン

ファンダムGAMES&サンプルプログラム

■ファンダムGAMES

収録プログラム13本のうち、
D部門の4本は圧縮ファイルに
なっているので、複写・解凍用
のディスクが別に必要です。

・D部門の再起動について

どれ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。

あとでまたそのゲームを遊ぶ
ときは、それぞれ以下のコマ
ンドを入力してリターンキーを押
せば起動します。DOSから起
動する場合と、BASICから起
動する場合はコマンドが異なる
ので注意してください。

なお、複写・解凍したディス
ク(実行用ディスク)にはDOS
1とDOS2の両方が入っている
ので、ディスクを入れてリセ
ットすれば自動的にDOSが立
ち上がります(ターボRは高速
モードでDOS2が起動)。

★SPLATTER LAKE

DOS RUN-SL
BASIC RUN"S-LAKE.FD6"

※どちらもかならずターボRの
高速モード(DOS2)で

※世紀末FLYBATTLER
弥七

DOS RUN-YAS
BASIC RUN"YASITI.FD6"

※いったん実行するとリセット
以外では中断できません。

★MOHLISAN
DOS RUN-MOH
BASIC RUN"MOHLISAN.FD6"

★VIGOR
DOS RUN-VIG
BASIC RUN"VIGOR.FD6"

■ターボRでのCPU切り換え

「~弥七」と「VIGOR」はター
ボRの標準モードで遊ぶこと
をおすすめします。BASICの
高速モードから上記のコマ
ンドで起動した場合は、高速
モードのままゲームが始まっ
てしまいます。DOSから起動
すれば、

自動的にCPUチェンジで標準
モードに切り換えてからゲー
ムを起動するようになってい
るので便利です。 25ページ

■ファンダム・サンプル

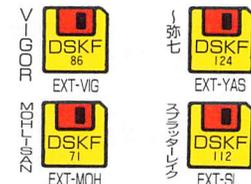
ぜんぶで3本のファイルを取
録しています。

MH6LIST3.SIM
MH6LIST5.SIM

「マシン語の気持ち」で解説し
ている8本のサンプルのうちの
2本です。Simple ASMで
そのままLOADして使えます。
41、42ページ

MOVELINE.BP6

「BASICピクニック」でと
りあげた線画アニメーションツ
ールです。 76ページ



ツール!

3か月のご無沙汰でした。ツ
ール/ です。MSX専用高機
能モニタ「LORD」を収録して
あります。

付録ディスクのメニューから
ツール/ のコーナーを選んで
解凍作業を行うと「LORD」と
いうLORD本体のマシン語プ
ログラムと「LORD.DOC」と
いうマニュアルがディスクに
解凍されます。

このうち実行に必要なのは
「LORD」のみで、BASIC
から、
BLOAD"LORD", R
で起動します。

「LORD.DOC」は漢字を使
っているテキストファイルなの
で、漢字モードで使えるエディ
タやページャなどで読んでくだ
さい。本誌記事には書いてない
こともありますので、
必ず目を通しておきま
しょう。 62ページ



MIDI三度笠

今回のMIDI三度笠は特別仕様の本立て。なんと、ビッツが新しいサポート体制を打ち出したのだ(くわしくはビッツサポートコーナーを)。これからはときどきこういうカタチのコーナーになるので、あらためてよろしくね。

それでは今月は田辺クンの作品を紹介。BASICプログラムなので、起動方法はRUN"ファイル名"リターン。とてもよいサウンドです。うれしいことに田辺クンは2月号に収録した「えびちゃんソフト」を有効に活用しています。ただし、要

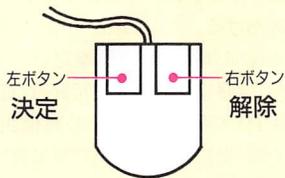


・新MSX-MUSIC。
☎72ページ

スタート方法と操作

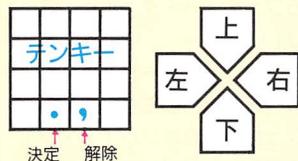
マウスを使用

タイトル画面がでたら、マウスボタンの左右どちらかを押す。マウス使用時は、カーソルキーも使用できる。



カーソルキー使用

タイトル画面がでたら、パソコン本体のいずれかのキーを押す。



★ビッツよりメッセージ

昨今のMSX事情の中で、ビッツとしてもこのようなソフトを製品化することは難しい状況です。しかし、今後もメーカー製フリーウェアを提供していくことによって、ユーザーサポートをしていく予定です。

新 ビッツサポートコーナー ©ビッツ

『μ・NOTE S2/13オプションプログラム』

『シンセサウルスVer. 2.0』の演奏データを『μ・NOTE Jr.』または『μ・NOTE』用のデータに変換するプログラムです。

手順1 解凍作業に入るまえの準備と複写/解凍の仕方

- 用意するもの フォーマット済みの新しいディスク2枚

用意したディスクのうち1枚は作成用ディスク、もう1枚は本体用ディスクになります。付録ディスクの画面のメッセージにしたがって本体用ディスクを作ってください。なお、本体用ディスクが『μ・NOTE S2/13オプションプログラム』になるので、本体用ディスクを作ったあとは作成用ディスクは必要ありません。



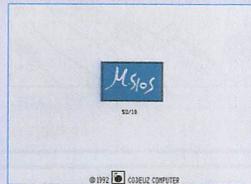
本体用ディスクを作るため
の作成用ディスクを用意。

コピーが終わると、ここ
で解凍作業が始まる。

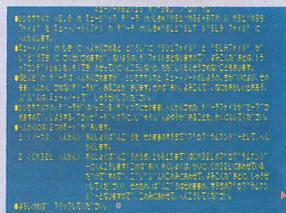
『μ・NOTE S2/13オプションプログラム』完成。

手順2 できあがった本体用ディスクを入れて電源オン

- タイトル画面



マウスまたはパソコンキーを選択



①ビッツ音楽ソフトの共通タイトル

②マニュアル画面なのでよく読もうね

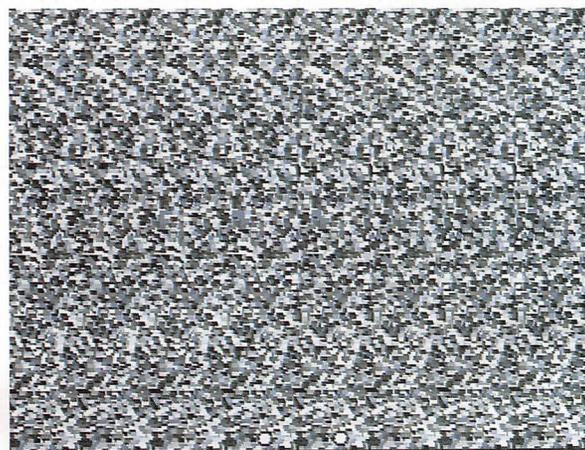
パソ通天国

まず最初に前号の『MGSDライバー』関係のプログラムのごめんなさいから。『MGSDライバー』の旧バージョン2.00で作成された演奏データを新バージョン3.00用に交換するプログラムが抜けていました。交換できないと知らせてくれたみなさん、ごめんなさい。お待たせの『MGSCNV』というコンバータを収録したのでこれを使ってください。

では本チャンです。今、話題のRDS(ランダム・ドット・ステレオグラム)を作成するプログラム『GAZE』(OUTSIDEさん作)を収録しました。ちまたでは見えるの見えないのって、ハダカの様王様のように騒がれているけど、みんなはどうか?今回は特別にクイズを入れたので、わかった人はハガキに答えを書いてガンガン送ってね。そんなにむずかしくはないと思うけど……。



☎83ページ



これがクイズのRDS。表示される画面サイズよりもずっと小さいから、かえって見やすいかもしれないよ

FM音楽館

「ラスト・エンペラー」とドラゴンクエストIV「悪魔の化身」の2曲は付録ディスクには収録していません。本誌を見て入力して聴いてください。

「大虐殺行進曲」はMSXのメモリを限界まで使用しているため、付録ディスクのメニューから選べません。オリジナルを「M ASSACRE.FM6」のフ

イル名で収録してありますので、BASICから直接起動して聴いてください。

それでも、メモリが足りないといわれることがあります。CTRLキーを押しながら立ちあげることで、使用可能メモリを増やすことができますが、やはり限界ギリギリなので、この曲に関してはすべてのFM音源つきMSXで聴けるという保証はできません。

☎66ページ

AVフォーラム

今月の付録ディスクのAVフォーラムは、大メニュー画面からポン、ポンと押してニューオンとは始まりません。ちょっと、容量の大きい作品があったため、いつものように1つにまとめて紹介することができませんでした。すいません。

かんたろう作の『アメリカ大陸発見』など全部で10作品は

いつものシステムで動きますが、神霜慎作の『A NATIONAL FLAG OF USA』と『THE FACE』の2作品を見るには複写、解凍作業が必要です。『A NATIONAL FLAG OF USA』を見るには、ファイル名「USA.AV6」を、『THE FACE』を見るにはファイル名「FACE.AV6」をロードし、実行してください。



☎64ページ

Mファンに
いいたい
放題ノ

★Mファンが隔月刊になるなんて信じられないノ。今からでも遅くない、考慮していただきたいというのが本音です。埼玉県/鈴木光二・18歳、H B I R I D O ★いきなりのショックです。どして隔月刊になっちゃうんですか。やっぱり読者少ないからでしようか……。でも、私は絶対M・FANが生き残り(？)買いつづけますノ。福井県/内田雅子・14歳、F S I A I W X ★あぁ、ついにこうなっちゃったか……。でも、本のパワーはいかわずとろえてはいけませんね。同人のページがもっと活気づけば、新作ソフトが出なくて平気だノ。(山形県/斎藤利光・26歳、F S I A I S T)

★隔月刊になってしまおうですね。でも、ずっとならぬように、MSXを持っていてる人のなかには、MファンだけがMSXを使う楽しみだっただけで人もたくさんいるだろうし、ある意味では、市販ソフトなんかより毎月の付録ディスクのほうがずっと役にたつし楽しいよ。ゲームの記事なんて減ってもいいから、毎月発売に戻ってくれノ たのむノ(栃木県/上野邊一、17歳・H B F I X D)

CGコンテスト

今月のCGコンテストは、イラスト部門より「パラサウロロフス」、「安らかに眠れよ」、「ハア…」の3作品を、ぬりえ部門より「波斯の王子」を収録したぞよ。今月は100点オーバーが5人もいて全作品入れたかったんじゃないが、容量のつごうで上位3作品

のみになってしまって残念でおじゃる。

このディスクを再起動させたときは、MSX-DOSのA>が表示されている場合だったら「RUN-CG67」と入力し、BASIC上からだったら「CG-67. BAS」を実行すればOKだぞよ。 16ページ EXT-CG



紙芝居&動画

今月の投稿作品からは、ヘンな感覚がなかなか気味わるい「はなのかんさつ」を収録しています。BASIC上から「ハナ. BAS」を実行してください。じっくり観察すると気分が悪くなってしまおうおそれがあるので、ほどほどにしましょう。プログラ

ムの観察はじっくりやってみてくださいね。

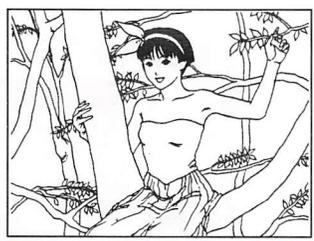
そしてもうひとつ、教室の学習サンプルに使用した「走るフレイちゃん」を用意しました。こちらは、BASIC上から「SAMPLE. BAS」を実行してください。本誌と見くらべながら学習しましょう。 22ページ EXT-KAMI



今月の表紙

夏はとっても楽しい季節。海へ山へとレッツゴー！ さあ、おもいっきり遊びましょう。あなたは海と山、どっちが好きですか？ でも、夏になると突然元気になる人っていますよねえ。ふだんはおとなしい女の子が突然活発になっちゃったりして。見ているほうがハラハラすることもしばしば。ケガをしないよ

うに気をつけてほしいよね。それにしても、スカートで木に登って大丈夫？



④ いったいここはどこなのでしょう？ 不思議な感じがしますね

あてましょQ

今回は2号分の答えだ。まず3月情報号ではキャラの名前を答えるという問題で、前列左からフェル・パーク、ルウ・ミーリ(・ピクシー)、中列は左からリユーン・グリッド、ラトク・カート、後列は左がホーン・アシュタル、右がフレイア・ジェルバーン。つづいて4-5月情

報号。「FRAY」は聖暦756年のお話で、舞台となった国は、聖ウェービス王国だった。各号5人ずつ、以下の計10人にマイクロキャピンのディスクホルダーをあげる。⇒(北海道)中路純、大塚徹(青森県)秋元孝之(秋田県)伊藤悠(富山県)正和志志(石川県)木戸俊光(千葉県)高橋徹太郎(愛知県)今川真志(熊本県)樋口佳孝(敬称略)

アル甲

今回のアル甲6は「迷路を解くアルゴリズム」を募集。例によって、サンプルプログラムは、B-MAZE. AL6 46ページ

S-MAZE. AL6の2本を収録しています。利用方法、使い方等は本文のほうで紹介しているので、本文内の「今回の課題」にしたがってプログラムを改造してくださいね。



④これが3月情報号の問題。「ここにいる5人の名前をフルネームで答えよ」だった

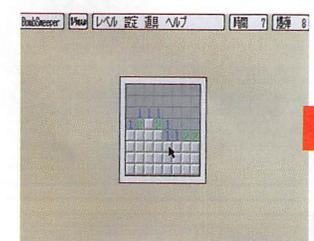


④こちらは4-5月情報号。この絵と問題は、あまり関係なかったか……

MSX View

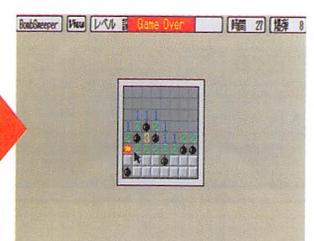
このゲームは「MS-DOS」なんかを作ったマイクロソフト社の「Mine Sweeper」を参考にアレンジしたものだ。これはパソコンで流れているフリーソフトウェアで、正式には「Bomb Sweeper 1.10」という。ゲームのルールはかんたん。地雷が隠されているところのマス

に、地雷以外のマスをすべてめくること。画面上の数字は、そのマスに隣接している地雷の数



④画面上の数字でめくれるかどうかを判断する。これは平気だな

を表している。これが唯一のヒント。これをたよりに頭を働かせ、次々にめくってゆく。いか



④あやしいマスは旗でマークする。地雷の数は画面に表示されている、あっ！ドカン!!

に短い時間で全部をめくることのできるかが勝負どころ。

難易度の設定もできて、マスの数を増減したり、地雷の数を増減させたりもできる。最初はなれるために1番かんたん小さい設定からはじめよう。

くわしい操作方法や遊び方はゲームを立ち上げたあとの「ヘルプ」コマンドで見ることができ、それを参照してくれ。 96 EXT-VIEW

MSX・DOS

これだけ複製・解凍ものが増えてくると、DOSセットの入ったディスクの1枚や2枚、そのへんにゴロゴロしていることでしょう。そういうディスクをつっこんで、リセットするのが

もっともよいDOSへの行き方です。わたしからDOSに入るとVRAMが汚れていたり、メモリ領域が制限されていたりなどあまりいいことはありません。どうせわたしなんか、ちょっとDOSに寄りたいたいときに一時的に使うコーナーなんです。

B:

ここは編集部員のいこいの場所、付録ディスクの無法地帯ともいわれるB:です。そういえば、前回シゲルがモックンのアレが見たいなどと書いたら、本当にアレのビデオが

届いてしまいました。言ってみるもんですね。

さて、今回はMファンが隔月刊になった本当の理由をNORIKOが書いています。編集業界の裏事情もわかったりして、少しおこさんになるかもしれないですね。

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★はターボR専用プログラムです。

※各コーナータイトルの㉔㉕㉖は、それぞれのコーナーのとタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内 容	ファイル名	備 考
オールティーズ㉔	付録ディスクの使い方(P110)	●「トッパジップ」	TZ . COM	マシン語のプログラムです。(DOS上で動きます)
今月の表紙㉕	付録ディスクの使い方(P112)	6-7月号、表紙CG	COVER-6 . C COVER-6 . XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。
ファンダム・GAMES㉖	ファンダム(P25~63)	町内釘打ち大会 L-FIGHT 31 ●数字の心 ●1スクリーンルーベ ●波乗り娘 Sings of rain ★SPLATTER LAKE ●ぶらんこだいすき!! 世紀末FLY BATTLER弥七 MOHLISAN O・D・F・S VIGOR ●RECTANS	KUGIUT1 . FD6 L-FIGHT . FD6 31 . FD6 SUUJINO . FD6 LUPE . FD6 NAMINOR1 . FD6 RAIN . FD6 S-LAKE . LZH BURANKO . FD6 YASITI . LZH MOHLISAN . LZH VIGOR . LZH RECTANS . FD6	拡張子「.FD6」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「.LZH」のファイルは圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプルプログラム㉖	マシン語の気持ち(P39) BASICピクニック(P76)	●ビット操作のサンプル ●乱数発生サンプル 線画アニメーションツール「MOVE-LINE」	MH6LIST3 . SIM MH6LIST5 . SIM MOVELINE . BP6	「SimpleASM」用ソースファイルです。 BASICプログラムです。
アル甲㉖	アル甲6(P46)	●迷路作成プログラム ●解答アルゴリズムの応用プログラム	B-MAZE . AL6 S-MAZE . AL6	BASICプログラムです。
紙芝居&動画㉖	紙芝居&動画教室(P22,23)	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI-6 . LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館㉖	FM音楽館(P66~71)	SLAVE Maximum Speed ※大虐殺行進曲 GeT High oN SpeED Gods of War JAMAICA FM音色エディタ	SLAVE . FM6 GRA2-MSD . FM6 MASSACRE . FM6 GETHIGH . FM6 GODSOFF . FM6 JAMAICA . FM6 TONEEDIT . FM6	BASICプログラムです。 ※メニューからは起動しません。 ※すべて要MSX-MUSIC
AVフォーラム㉖	AVフォーラム(P64~65)	規定部門/自由部門の作品	AV-6 . BAS AV-6 . BIN AV-6 . LZH	起動用BASICプログラムです。 データファイルです。 圧縮ファイルです。
ほほ梅庵のCGコンテスト㉖	ほほ梅庵のCGコンテスト(P16~21)	イラスト部門/トビラCG/ぬりえ部門/ ぬりえ部門用お題CG	CG-6A . LZH CG-6B . LZH	圧縮ファイルです。
パソ通天国㉖	パソ通天国(P83~88)	MGS演奏データ変換プログラム「MGSCNV」 裸眼立体視CG作成プログラム「GAZE」 クイズ用ステレオグラム	MGSCNV . PMA GAZE . PMA QUIZ . LZH	圧縮ファイルです。
MIDI㉖	MIDI三度笠(P72~75) 付録ディスクの使い方(P111)	「出たな!! ツインビー」のBGMを2曲 「μ・NOTE S2/13オプションプログラム」	TB . BAS TB1 . BAS MIDI-6 . LZH	ターボR専用BASICプログラム ※どちらも要・新MSX-MUSIC 圧縮ファイルです。
あてましょQ㉖	付録ディスクの使い方(P112)	まちがいさがし	ATEQ-6 . C ATEQ-6 . XS5	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。
MSX-DOS㉖	付録ディスクの使い方(P112)	MSX-DOS1、2の基本セット ●MSX-DOS1 MSX-DOS2	MSXDOS . SYS COMMAND . COM MSXDOS2 . SYS COMMAND2 . COM	MSX2/2+用のMSX-DOS1セットと、MSX-DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています。
MSXView㉖	付録ディスクの使い方(P112)	「Bomb Sweeper1.10」	BOMBS . LZH	圧縮ファイルです。
ツール/A㉖	付録ディスクの使い方(P110) ツール/A(P62~63)	超高機能MSX用モニター「LORD」	LORD . LZH	圧縮ファイルです。
B:㉖	付録ディスクの使い方(P112)	編集後記	BOLN-6 . C	付録ディスク用テキストファイルです。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」(吉川栄泰・作)で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT.COM」は、フリーウェアの「PMext」(べあみんと★すたあ・作)です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC.LZHは、このPMextのドキュメント(テキスト)を圧縮したものです。

Mファンに
いたい
放題!

★隔月発売と知ってショックをうけました。MSXユーザーのMSXに対する思いはとも強いのだと思えます。だから、残念に思う人はたくさんいるでしょう。Mファンは絶対やめないうでください! Mファンが大好きです。(埼玉県/海野史・14歳・F S I A I G)★はつきりいって安い。こんな本があったとは夢にも思わなかつた。曲もすこかった。北海道/林真智14歳・F S I A I W X)★絶対になんか知らないようにしてください。もう少し値段が高くてよいくらいの内容だと思えます。(栃木県)野原壮久・27歳・F S I A I G)★もつと値段を安くしてください。(神奈川県/石塚信一・16歳・MSX2+)

TVスタジオに現れたバーチャルリアリティの試み

前回のマルチメディアに引き続き、「バーチャルリアリティ(Virtual reality=仮想現実:VRという略称も使われる)も、比較的新しめのコンピュータ状況を表す代表的なことの1つだ。コンピュータのなかに現実を模した世界を作っている、内側に液晶ディスプレイを張りめぐらしたゴーグルや、手の動きを取りこむグローブみたいなものなどを使って、その世界と触れ合う技術、のことらしい。

いちいち試作品を作らなくても、データだけで新しいシステムキッチンを使い心地を試したりできるなど、実用化の方向はとうぜん進んでいるが、そのことばとイメージは拡大解釈されて広がり、バーチャルリアリティの輪郭はどんどんあいまいになってきている。まあ、べつにあいまいになっても、とりあえずだれも困らない。

そういう意味で、だれも困らないバーチャルリアリティ方面の最近の話題が、TBS系の「ムーブ・関口宏の東京フレンドパーク」(毎週月曜・夜7時から)に現れた「バーチャル・バトル」というゲームだ。すでに3月1日放映分でデビューしているし、おなじ日に取材に来ていたパソコン・ゲーム機系の週刊誌、隔週刊誌、月刊誌に先に記事が載るので知っている人も多いだろう。

X68000を2台使い、Zライトのアームのようなジョイスティックを腰に取り付けたプレイヤーと、サンドバッグ型のA・Bボタンを「殴る」プレイヤーの2人で協力しあって敵のロボットと戦う。いろんな意味ですごい。見た目からわかるとおり、カプコンの「ストリートファイターII」を下敷きにしていて、「当初、この番組用にストIIを改造してもらえないかとカプコンさんに相談したんですが、最終的にこちらでプログラムを探して、ストIIを参考にして作りました」(ムーブ月曜班ディレクター・内藤宏之さん)

いろんな考えがあると思うが、こ



3月1日放映分で「バーチャル・バトル」はデビュー。ゲストは渡嘉敷謙男(右)とサンドバッグと渡辺二郎(中央)・ミアム。今後もゲストのキャラクターに応じて登場する予定

の企画はある種の哲学を含んでいる。

バーチャルリアリティの実用的な利用を考えると、つまるところ現実世界のシミュレータにすぎないわけだが、逆に、コンピュータのなかにしかない世界を現実世界に引き出すバーチャルリアリティもあっていいし、そのほうが可能性に富んでいる。

この「バーチャル・バトル」は手作りで原理もかんたんなものだけ

ど、少なくとも、現実にはありえないストIIの空間をなんとかしてテレビのスタジオに引き出そうとしているのだ。ちょうど、魔法陣に妖魔を呼び出すように。

ハードがどんどん進化している昨今、ソフト作りでもっともたいせつなものは、これまでのようなプログラミング技術ではなく、妖魔を呼び出すような発想なのにちがいない。



テレビなので血なまぐさい設定を避けよう。と敵はロボットになった ©TBS



本番まえのテスト。ゲーム画面はバックの120インチディスプレイなのに、プレイヤーの視線は前を向いている(写真上)が、じつは目の前に50インチのモニターがある(写真右)。この画面はプレイヤーにわかりやすいように左右を反転させているのだ。ちなみに敵ロボットはスタッフの1人が操作しているらしい



写真下の上・浜野忠夫

A: やさしくてミラクルな読者の方へ

◆隔月刊になったことに対して、たくさんの方のメッセージが届いた。まえからわかっていたが、いまMファンの熱心な読者でいる人は、みんな心のあたったかい人ばかりだというのが100パーセント率直な感想だ◆隔月刊になった

本当の理由は? と迫ってくる読者もいるが、その答えは付録ディスク「B:」のNORIKO(編集長)コーナーにある。恥ずかしくなるほど、すごく本当のことが書いてある◆具体的なデータを持っているわけではないが、も

っともクリエイティブなユーザーが集まっているパソコンはMSXにちがいない。プログラムやCGの投稿がこんなに充実しているのは奇跡に近い◆ほかの8ビットパソコンはとくに全滅したのに、MSXだけがここまで生き残

り、とにかくMファンが生き残っているのは、この奇跡のおかげだ。それは雨の日も風の日もMファンの読者でありつづけてくれたあなたたちのエネルギーによるものだ。そういうわたしは、そしてたぶんわたし以外のスタッフも、MSXとそのユーザーが大好きだ。チュッ。(コ)

次号、8-9月情報号は7月8日発売(定価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=板窪宏男●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=川尻淳史+橋田洋志+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+板垣直哉+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+高田亜季+デザイン+TEERRAGE+鈴木みゆり ●イラスト=しまづ★どんき+中野カフーノ+成田保宏+野見山つづ+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+浜野忠夫●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



アミューズメント創世紀。

アミューズメントメディア総合学院は、
ゲーム、アニメ、コミック、声優界の第一線の
制作会社群を母体に、いよいよ'94年4月開校。
現場直結のネットワークで、ニューメディア時代にふさわしい
クリエイターを養成します。
業界の、時代の、熱い期待にこたえて
今、第1期生を募集。
……きっと時代が、キミをおいかける。

'94年開校。羨望の第1期生。
願書受付開始!

マルチメディア時代の夢工房。

アミューズメントメディア総合学院

- コンピュータゲーム科 2年
- アニメーション科 2年
- コミック科 2年
- 声優タレント科 2年
(各科男女共100名)

第1期生特別奨学制度

(入学金免除、各科5名)
学校長もしくは担任教師の推薦により選抜。

■所在地/東京都渋谷区神宮前(1994年開設予定) ■交通/JR山手線「原宿」、営団地下鉄千代田線、半蔵門線、銀座線「表参道」

入学ガイド無料送呈!

申込方法⇒官製はがきに①住所②氏名③年齢④電話番号を明記のうえ、下記あて先までお申込みください。【あて先】〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-14 第2神宮前ビル4F アミューズメントメディア総合学院開校準備事務局 MSX FAN⑤係まで

お問合せ⇒03-3478-0321(受付10:00~18:00 担当:大槻、中村)

学院説明会開催! 6/12(土)15:00~東京・日仏会館、7/24(土)13:00~東京・津田ホール 詳しくは開校準備事務局まで



新時代のアニメ界で活躍する声優・アニメ歌手を広く募集します!

第3期!!
新人声優
募集オーディション

【開催地】東京地区/大阪地区/名古屋地区
締切日⇒平成5年6月15日(当日消印有効)

【特色】■合格者は、製作会社を母体として設立された原宿声優プロデュース・オフィスに登録されプロへの道が開けます。■研修生には、現役講師陣による少人数制授業で、基礎から適切指導しますから、初心者でもOKです。■通勤・通学に支障ありません。【応募条件】13歳~28歳の健康な男女。学歴・経験不問。【応募方法】履歴書1通(市販のもの)・顔写真1枚(顔のはっきりわかる)、62円切手を10枚同封のうえ下記あて先まで郵送してください。経験者は、その旨必ず履歴書にお書きください。応募書類はお返ししません。

アミューズメントメディア総合学院提携

HSP 原宿声優プロデュース・オフィス MSX FAN⑤係

〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-14第2神宮前ビル4F TEL03-3478-0512

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。



ここまでできるMSX. A1GT新登場。

A1GT

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 本体価格 **99,800円** (税別)

MSX用マウス(別売)
FS-JMI-H
標準価格 7,800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型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録りができる
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 松下電器産業株式会社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



T1062053200980 ©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—20

MSX-EM

1993
JUNE-JULY

16-7
情報号

平成5年6月10日発行
第7巻第5号(通巻4号)
第三種郵便物認可

発行人 柄澤宏男
編集人 山森 尚

発売 徳間書店
株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-7

〒105-35 東京都港区新橋4-10-1
東京部総区新橋4-10-7

03(3433)6231代 定価 980円
03(3431)1027代 (本体51円)