

MSX・FAN  
MOOK

毎号ディスク・マガジンが付録!!

# MSX・FAN



付録ディスク2周年! 今号から2枚組スタート!  
不滅の超名作『ザナック』をついに収録!  
編集部オリジナルAVG『ルーシャオの冒険』登場!

## ATTACK ザナック

好評連載

internationalization(国際化)

紙芝居&動画教室

同人地下工房

ゲームの職人

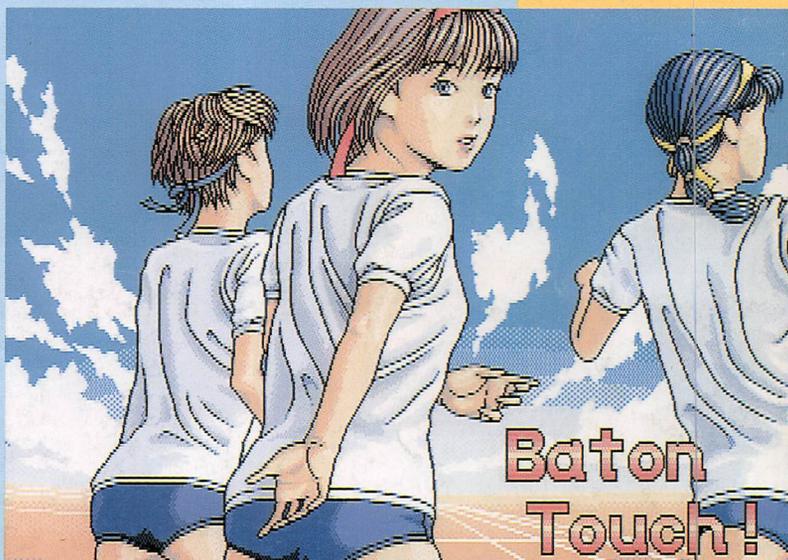
秘情報満載

〈名作発祥の地MSXほか〉

## ゲーム十字軍

特別付録

## スーパー付録ディスク(2枚組)



## 「ザナック」

シューティング  
の王様『アレスタ』  
のルーツ収録!



名作人気第2位。コンパイルの実力を見つけた名作シューティング。スクロールの速さ、絶妙のゲームバランス。全日面を制覇せよ。

## 「ルーシャオの冒険」

特別企画/編集部オリジナルAVG



## 「KUSOGE-QUEST」他

読者投稿ゲーム史上初16本収録!



## ディスク★No.1

●オールディーズ/『ザナック』●2周年記念企画『ルーシャオの冒険』●フリーソフトウェアから、パズルゲーム『パネルちゃん』、アニメーション『未沙』ローダー&データ●FM音楽館/オリジナル『クレイジー番長』、GMはコナミもの3曲、他全8曲●MIDI/MT-32(CM-32L)サウンドエディタ●MSXView●オマケ&クイズほか

## ディスク★No.2

●ファンダムGAMES/『モンスターズ モナーク』『双王』『人生かけのぼりすべりおち』『選挙』『ダーツの達人』『困んでDON』『MAGIN』『氷の中の惑星』『ラリーたつきゅう』『ソーラーカー』『夕日の決戦』他全16本●AVフォーラム/盛りだくさんの自由部門全10本●掲載CG/表紙CG他全5点&動画CG3点●アル甲/トランプゲーム『ドボン』ほか

付録にディスクをつけてから、ついに2周年。皆様の言葉に甘えて2枚組に挑戦。オールディーズも名作ゲーム第2位の『ザナック』を収録している。さらに、編集部全員で制作した特別企画『ルーシャオの冒険』もある。みなさんに満足していただける内容だと自負しているのだが、そうそう、読者のみなさんの投稿の力も盛り上がって、今年からは半期ごとに春夏、秋冬優秀賞とし、年度末にはファンダム・オブ・ザ・イヤーを決定する。今回は春夏優秀賞の発表を行っている。栄冠は誰の手に?

1993  
OCTOBER  
▶ NOVEMBER  
1280YEN  
10月  
情報  
11号

**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。そ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。



**BURAI**  
Riverhill Soft Inc.

**ブライ**  
下巻  
完結編

**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 SOFT / 荒木プロダクション / バンドラボックス  
MSX2 / MSX2+ / MSX1

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** お待たせしました! あのコンパイルの落ちものパズル「ぶよぶよ」が、いよいよTAKERUに登場! ゲームセンターから火がつき、今や大ブームとなった「ぶよぶよ」。MSX版はなかなか手に入りにくいそうですがTAKERUなら大丈夫だね! 4,800円で発売中です!!

**ニュース2** 「MSX名作を再び」作戦に強力なソフトハウスがいよいよ登場! それは、じゃーん! あの「光栄」です。ちょっと懐かしめの歴史SLGが、今後続々復活する予定。お値段も当時の約半額ぐらいになります。詳しくは今後のページでお知らせしていきますのでお楽しみに!  
(メガROM版はTAKERUでは販売いたしません)

**ニュース3** 数々の名作アドベンチャーをリリースしたエニックス。最近こぶさたで淋しいですね。あの恐怖と戦慄の怪奇アドベンチャー「アンジェラス 悪魔の封印」がTAKERUで買えるようになります。まさに名作と言われるこの作品。ぜひ、プレイしてほしい!!  
(価格・発売日は未定です)

**●好評発売中の名作ソフト連なのだ!!**

- |   |   |
|---|---|
| <p>「エメラルドドラゴン」(グローディア)..... ¥3,900<br/>                 「ルーンワース 黒衣の貴公子」(T&amp;Eソフト)..... ¥2,900<br/>                 「レイドック」(T&amp;Eソフト)..... ¥2,900<br/>                 「アンデッドライン」(T&amp;Eソフト)..... ¥2,900<br/>                 「グレートストライパー」(T&amp;Eソフト)..... ¥2,900<br/>                 「DD倶楽部」(T&amp;Eソフト)..... ¥3,900<br/>                 「アレスタ2」(コンパイル)..... ¥3,000<br/>                 「ティル・ナ・ノーグ」(システムソフト)..... ¥3,900<br/>                 「カクテルソフトの“卒業”」(カクテルソフト)..... ¥2,900<br/>                 「カクテルソフトの美姫」(カクテルソフト)..... ¥2,900<br/>                 「夢・浅草綺譚」(フェアリーテール)..... ¥4,800<br/>                 「デッド・オブ・ザ・ブレイン」(フェアリーテール)..... ¥4,800<br/>                 「狂った果実」(フェアリーテール)..... ¥4,800<br/>                 「Xak」(マイクロキャビン)..... ¥4,400<br/>                 「XakII」(マイクロキャビン)..... ¥4,400<br/>                 「Xak-ガゼルの塔」(マイクロキャビン)..... ¥3,900<br/>                 「FRAY (MSX2/2+版)」(マイクロキャビン)..... ¥3,900<br/>                 「FRAY (turbo R専用版)」(マイクロキャビン)..... ¥3,900<br/>                 「THE TOWER(?) OF CABIN~キャビンニック」(マイクロキャビン)..... ¥4,800</p> | <p>「銀河英雄伝説II」(ボーステック)..... ¥4,900<br/>                 「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<br/>                 「MSX DOS 2 TOOLS」(アスキー)..... ¥7,000<br/>                 「MSX C Library」(アスキー)..... ¥7,000<br/>                 「MSX S-BUG2」(アスキー)..... ¥7,000<br/>                 「MSX C-ver.1.2」(アスキー)..... ¥7,000<br/>                 「View CALC」(アスキー)..... ¥6,000<br/>                 「アグニの石」(ハミングバードソフト)..... ¥3,800<br/>                 「ラブラスの魔」(ハミングバードソフト)..... ¥3,800<br/>                 「ロードス島戦記&amp;福神漬」(ハミングバードソフト)..... ¥5,800<br/>                 「シュヴァルツシルト」(工画堂スタジオ)..... ¥4,800<br/>                 「シュヴァルツシルトII」(工画堂スタジオ)..... ¥4,800<br/>                 「シンセサウルス Ver2.0」(ビッツ)..... ¥3,800<br/>                 「ミディコン」(ビッツ)..... ¥3,800<br/>                 「ピンクソックス1~7」(ウェンディマガジン)..... 各¥2,000<br/>                 「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<br/>                 「どしふんスペシャル」(ウェンディマガジン)..... ¥1,800<br/>                 「ピンクソックスプレゼンツ」(ウェンディマガジン)..... ¥2,400</p> |
|---|---|

他多数! ご期待下さい!!

そんなわけで、TAKERUの「名作を再び発売」作戦は、着々と進行中! これからも応援よろしくお願ひします!!

## FAN ATTACK

- 4 **ザナック** (付録ディスク・オールティーズの攻略)  
MSX史上に残る名作を解説&攻略

## PROGRAM

- 24 **ファンダム**  
バラエティに富んだジャンル16本が楽しめる
- 38 **スーパービギナーズ講座**
- 40 **アル甲8** (アル甲6入選作&トランプゲームのアルゴリズム)
- 44 **マシン話の気持ち**
- 60 **ファンダムスクラム**
- 62 **第1回「春夏優秀賞」発表**
- 63 **FM音楽館**  
オリジナル5本+GM3本+一般曲1本
- 68 **BASICピクニック**  
家庭で楽しむ英単語
- 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

- 9 **ほぼ梅麿のCGコンテスト**  
イラスト部門100点オーバーが3人!
- 15 **紙芝居&動画教室**  
初心者向け紙芝居講座:2学期の最初は合成の基本中の基本をやるよ!
- 18 **ゲームの職人**  
第3回はシミュレーションのリアリティについて考察
- 22 **AVフォーラム** 盛りだくさんの自由部門
- 85 **同人地下工房** いろんな所で同人ソフトが買える

- 88 **パソ通天国**  
パソ通で趣味の幅を広げよう/キミの潜在能力を占う
- 94 **ゲーム十字軍**  
のぞき穴:再録編ぶよぶよ/通抜けできます:SDスナッチャーほか/コミュニケーション・ランド:対戦トーナメント第2回・自分の名前を捜せ/ゲーム私設博物誌:自由部門はガルフォース/桃色図鑑:MSXから巣立っていったゲームたち
- 102 **internationalization** TAKERU最新情報 ほか
- 76 **GTフォーラム** パソコン通信を始めるには
- 77 **リーダーズ・ベクトル**  
みんなからのおたより広場(ユーザーの主張/おはなしこんにちわっ/あしたは晴れた/

## INFORMATION

- 104 **情報おもちや箱 FFB**  
MSXソフト情報/イベントレポート/GM&V
- 114 **FORE!** A-Life WORLD 「人工生命の美学」
- 75 **読者アンケート** (掲載ソフトほか12本プレゼント)
- 80 **投稿応募要項** (応募用紙/投稿ありがとう)

## 特別付録

- ☆ **スーパー付録ディスク#22**  
今回からボリュームアップの2枚組  
(オールティーズ)『ザナック』  
(スペシャル)編集部作『ルーシャオの冒険』  
(レギュラー)パソ通天国/MIDI三度笠/MSX-View/あてましょQ/ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/ほぼ梅麿のCGコンテスト/紙芝居&動画教室/FM音楽館/AVフォーラム/アル甲8/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子定発売時期。●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で動くタイプの場合は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MSX1と表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動かし難くなったりするので、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のごとば Baton Touch/ホルスタイン渡辺  
文字が入っているあたりに応援している人たちを描こうと思っていましたが…。なぜにいつもテスト期間と重なるんだ!?

FAN ATTACK

# MSXの限界を越えたシューティング

# ZANAC

## ザナック

ポニーキャニオン  
販売完了

収録要望の高かった『ザナック』が付録ディスク2枚組みとともに齎(あづか)りしての登場。このスピードと爽快感を樂(たの)まらずして、古いゲームだなんていわせない!



媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	8K
セーブ機能	なし
価 格	4,900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。

## 新たな流れを生みだした痛快シューティング

『ザナック』が発売されたのは、1986年。その年の前後は、シューティングゲームの黄金期。MSXばかりでなく、アーケードゲームやファミコンでもシューティングの人気は絶大なもので、数多くのシューティングが世に出ていた。そんな猫も杓子もシューティングという風潮のなかでも、MSXオリジナルの縦スクロールシューティングゲームとして人気を集め、今もって高い支持を得ているシューティングが、このページで紹介する『ザナック』である。

『ザナック』の魅力のひとつで語るなら、「シューティングの快感が味わえるシューティング」というべきだろう。シューティングの快感とは、ズバリ「撃ちまくる快感、弾をよけまくる快感」の2つにつきる。『ザナック』以前の同じ縦スクロールの名作『ゼビウス』にはなかった強力なパワーアップ、そして敵を片っ端からなぎ倒す爽快感が『ザナック』にはある。いってみれば、今あるシューティングの原点が『ザナック』かもしれない。

当時のMSX1では、信じられないくらい滑らかな、高速スクロール。それ以外にも、AI(人工知能)と銘打たれた難易度調整システム(オートレベルコントローラー、以下ALC)が特徴のひとつ。プレイしている状況によって難易度が大きく変化するこの画期的なシステムは、シューティングビギナーからマニアまでも受け入れて、非常に幅広い支持を得た。

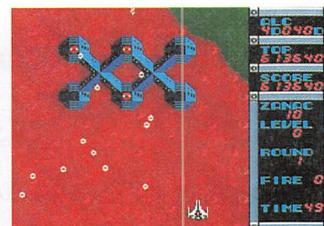
のちにラウンド数やパワーアップなどをバージョンアップしたファミコン版が制作され、これはMSX2版の『ザナックE

X』としてMSXにも移植されている。『ザナック』の流れはそのままゲームデザインを手掛けたコンパイルに受け継がれ、『アレスタ』シリーズにその流れをうかがい知ることができる。さて、ここでゲームストーリー

を一に簡単に紹介しよう。誤動作により、突如人類を襲いはじめた機械化防衛システム。これに対抗すべく、新型戦闘機AFX-5810ザナックで、システムの中核を破壊するのだ。さあ、飛び立てザナック!



①強力な敵の攻撃をかわくり、ザナックは敵の中核をめざす



②各ラウンドの要所には要塞が出現する。ザナックの行く手をさえぎる

### ザナックに続いたゲームたち

『ザナック』の歴史はMSXシューティングの歴史といっていだろう。ここでは『ザナック』の続編を紹介する。

#### ザナックEX(MSX2版)



③MSX1版にくらべ、グラフィックを大幅に強化。ステージ数も増えている

#### アレスタ



④コンパイルから発売された作品。アイテムの効果など、引き継いだ点は多い

#### アレスタ2



⑤同じくコンパイルから発売。改良された点はいくつか、イメージは変わらない

# いまだから新しいALCシステム

『ザナック』は全部で8ステージ。各ステージの途中には、いくつかの要塞が待ち構え、ザナック(プレイヤー)の行く手をはばむ。この要塞を倒すには設置された砲台をすべて破壊しなければならない。要塞以外にも、多くの敵キャラがザナックに襲いかかる。敵キャラは、飛行物と地上物に大きく分類されるが空中キャラに限って言えば、その出現位置はけっして一定ではない。

ここで右の写真を見てほしい。ゲーム画面の右上、ハイスコアの上の「ALC」という見慣れない文字があるが、このALCは「オートレベルコントローラー」の略。『ザナック』の人気を集めた理由が、このALCにあるといってもいい。このALCの値は、前にも触れたが、今現在の

ゲームの状況によって、つねに変化し、その値によっては、同じ場面でも違う敵が現れたり、同じ敵でもまったく違ったパターンで攻撃してくる。つまり、以前にプレイしたときと同じ展開にはならないのだ。原則的にはALCが低いほどやさしく、高いほど難しくなる。

ザナックがやられるとALCの値は半減する。いまある「いちど死んだら終わり」的なシューティングとは違って、それなりのテクニックがあれば、どこでも、やり直しのきく点がうれしい。また、その気があれば、ラウンド1から最高の難易度で熱い弾よけを楽しむこともできる。

このページの下では、『ザナック』に登場する敵キャラの一部をタイプ別に紹介してみた。参考にしてほしい。

## 画面の構成



- 1 メイン画面
- 2 オートレベルコントローラー  
敵およびザナックの攻撃レベル16進数で表示。この値が高いほど難易度が高くなる。
- 3 ハイスコア  
ゲーム立ち上げ時は10000点に設定されている。
- 4 スコア
- 5 ザナック残機数  
ザナックの残り数を表示。ザナックは2万点、6万点、以後は6万点ごとに1機増える。
- 6 性能レベル  
ザナックのメインショットのパワーアップレベル。
- 7 ラウンド数
- 8 特殊兵器  
装備している特殊兵器とその使用回数を表示。
- 9 タイム  
要塞と戦うときの制限時間。タイムが0になると、ふたたびスクロールが始まる。

## 敵キャラをタイプ別に分類

### 敵弾

#### リード

敵が撃ってくるなかでもっともノーマルな弾。敵によっては途中で加速したり、回転したりと動きのバリエーションは多い



#### ライト・バー

敵の高速大型弾。ザナックの側面を狙ってくる敵や、地上の砲台などが撃ってくる。ただし撃ち落とすことができるので安心



#### シグ

敵が遠方から撃ってくるミサイル。破壊可能だが、当たり判定が小さいので撃ちもらずことも。2〜3個が合体して飛んでくることもある



### 地上物

#### エリア

地上物のなかでも見かけが小さいので弱いと思われるが、じつはリードをばらまくように撃ってくる強敵。4発で破壊できる



### アレイ

ザコキャラのなかでもっとも格下といえる。ザナックめがけて飛んでくるが、移動速度が遅く、弾も撃たないので、まずやられることはない



### テザ

決まったルートを移動して、去っていく。弾は撃たない。黄色と赤色の2タイプあり、タイプによって移動するルートが異なる



### ダスター

敵が遠方から撃ってくる岩石。画面を斜めに横切って飛んでくる。ほかの敵や敵弾がまじるとザナックの死角をつかれることがある



### パイア

ライト・バーを斜め4方向に発射する砲台。パイアを縦に置いて、ライト・バーを横向きに発射してくるゼーアという砲台もある



## 要注意! ALCが高くなると登場する敵

### ロガ

画面の両端に出現して攻撃してくる。5タイプに分類できるが、難易度が高くなると、ライト・バーを8方向にばらまいてくる



### デキート

画面の両端から出現し、ザナックの横にくると左右のデキートがはさみこんでくる。2面の後半などでは、後方から出現することもある



### ゴーゴス

攻撃力、耐久力ともに高く、ザコ中最強の敵といっていける。3タイプあるが、難易度が高くなると、シグを同時に5発撃ってくる



### バルキリー

画面上に突然テレポートして(そのあいで、当たり判定はなし)、2秒後にザナックめがけて飛んでくる。5発あてないと破壊できない



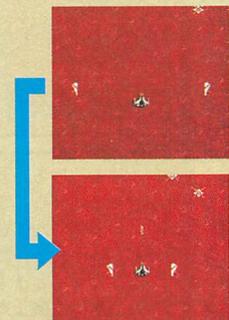
## 偵察機

### サート

敵の偵察機。ふいに画面の上からあらわれ、途中で静止して、また画面の上へと去っていく。これを破壊するとALCが下がる



2つで1個のデキートはザナックの真横にくるとはさみこむようにして合体する



# 困ったときのアイテム一覧

ザナックに登場するパワーアップをはじめとしたアイテム。そのアイテムのすべては敵から奪取しなければいけないもの。

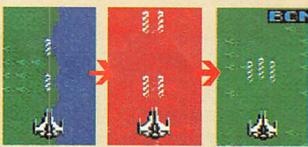
プレイしてみるとわかるのだが、アイテムの種類が意外に多い。大別すると、パワーチップ、E、E、ワープアイテム、ランダー、特殊兵器(武器チップ)の5つ。そのなかでも特殊兵器はさらに8つに分類されるので、どのアイテムがどんな効果を持つのかしっかりと把握していないと、まったく違った武器を取ってしまうこともたびたび。

そこで、編集部ではザナックに登場するアイテムを、出現方法およびその効果別に整理してみた。これを頭にたたきこめば、プレイ中に悩む必要はないぞ。

あと、パワーチップと特殊兵器のアイテムは取った直後の点滅している間が無敵。これを覚えておくと、けっこうおトク。

## パワーチップ

ときおり、3機1編隊で出現するBOX。このBOXは5発で破壊できるが、4発撃つと色が変わり、青くなったBOXにパワーチップが入っている(ちなみに、赤くなったBOXは破壊するとリードを下方向に3WAYで撃ってくる。黄色くなった場合は何も入っていない)。このパワーチップを取ること



攻撃力が増し、攻撃範囲も広がる

で、ザナックのメインショットはだんだんと強くなり、最高5段階までのパワーアップが可能だ。また、メインショットがフルパワーアップ状態のとき、パワーチップを5個取るたびに特殊兵器の使用回数が全回復する。



写真の場合は中央のBOXにパワーチップが出現する

## E、E (エネミー・イレーサー) & ワープアイテム

地上のあちこちにあるなぞの遺跡・フェア。先史文明の創作物ということだけはわかっているが、なんのために建てられたのかは不明。このフェアを6発撃つとE、Eを放出し、取ると画面に出現している空中の敵、パワーチップなど、すべて消し去ってしまう。フェアのなかには笑った顔のものもあり、これが放出したE、Eをしばらく取らないでいると黒いワープアイテムに変化する。これを取ると、それぞれ特定のステージの最初にワープすることができる。

### これがフェアだ



通常多く目にするタイプ。これはワープアイテムを放出しない



ワープアイテムを放出する笑った顔のフェア。あまり出現しない

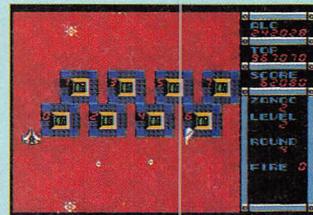
## ランダー

いわゆる隠しキャラ。かつてのコンパイルのイメージキャラとしても有名なランダー君はここにも登場している。偵察機のサートを倒

すとごくまれに出現し、取るとザナックのストックが1増える。ランダーが画面上にいるあいだにE、Eをとると2万点入るが、ランダーはあとかたもなく消えてしまう。E、Eを取るかどうかは残機したい。

## 特殊兵器

番号がついた敵の武器庫を破壊すると、その番号の武器チップが出現。取ると特殊兵器が手に入る。また、サートや番号のない武器庫を破壊すると出現することもある。同じ特殊兵器を取ると、使用回数は全回復する。



武器庫のオンパレード。どれを選ぶか?

### FIRE0 オールレンジキャノン

全方位弾。ザナックを操作している方向に飛ぶ弾。操作していないときは前方に飛ぶ。弾数無制限。



扱いに慣れば、真横や下にいる敵も狙うことができる

### FIRE1 ストレートクラッシャー

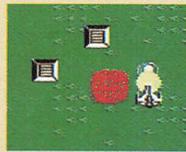
貫通弾。ゆっくりと前方に飛び、敵や敵弾を貫通しながら破壊する。100発まで使える。



破壊力が高く、地上物も破壊できるので、対要塞戦で重宝する

### FIRE2 フィールドシャッター

防弾幕。ザナックの前方を守るバリア。100発分の攻撃に耐える。地上物には無力。



BOXに体当たりしたり、パワーチップをかくすめ取ることもできる

### FIRE3 サーキュラ

回転弾。ザナックの周囲を回転し、敵の攻撃を防ぐ。200秒間有効。地上物には無力。



たまに、リードが回転をすりぬけて、内側にくることもある

### FIRE4 バイブレター

振動弾。左右に振動し、敵や敵弾を破壊する。1発の耐久力は60で、30回使える。地上物には無力。



残り耐久力が少なくなると、小さくなり、やがて消滅する

### FIRE5 レワインダー

往復弾。画面の上下を往復しつつ、敵や敵弾を破壊する。100発まで使える。地上物には無力。



往復弾は、ザナックの左右の動きに同調して、左右に移動する

### FIRE6 プラズマフラッシュ

反応弾。何かに当たると、すべての敵空中物、およびパワーチップを消し去る。15発まで使える。



強力だが、パワーチップまでも消し去ってしまうのが難点

### FIRE7 ハイスピード

高速度射弾。敵や敵弾を破壊する。前方3方向に撃ち分け、250秒間使える。撃つと時間が減る。



威力もそこそこあるし、使い勝手もいいバランスのとれた武器

# ザナック攻略の急所を突く

さあ、ここからはザナックの攻略といこう。基本としては、パイアなど地上物が密集している場所ではやられやすいので、その場所とキャラの配置を覚え、つぎからは出現したら、すぐに叩けるようにしよう。場所はマップで覚えるよりも「～番目の要塞を過ぎたあたり～がある」と覚えておこうがいろいろ。



①ラウンド4の2番目の要塞を抜けたあと、左に寄っていなかったため敵砲台的に

## 特殊兵器の使い惜しみは損

破壊力が大きいばかりでなく、敵の弾でも消してしまう(FIRE 0は除く)特殊兵器はとても強力。でも使用制限があるからって、使い惜しみはしていないかな? 前にもいったけど、メインショットが最強の状態なら、パワーチップ5つで特殊兵器の使用回数が全回復する。パワーチップは頻りに出てくるので、特殊兵器はバリバリ使ったほうがトク。また、特殊兵器を使いわけると、ひとつの兵器を使いこんだほうがいい。

あくまで担当の意見だが、もっとも使えるのはFIRE 7。破壊

力は大きいし、つねに3方向にまんべんなく撃てば、バリアのようにも使える。つぎに使えるのがFIRE 1、FIRE 3といったところ。FIRE 2も使えなくはないが、一時的に難易度が上がるので、利用価値はやや落ちるかもしれない。



②パワーチップさえあれば、特殊兵器は使い放題。フルパワーアップしても取ろう

## 難易度をうまく調節しよう

ゲームの進行はALCの値によって左右されるといっても過言ではない。無意味にALCを高くすれば、強い敵が次々と出現して、ただ死を招くだけ。逆に、ALCが低ければ、先のステージに進んでもさほど強い敵は出てこない(特定の場所に出る敵は別)ので、先に進みやすくなる。

ALCはいろいろな条件で変化するが、とくに顕著な変化をするのは以下の例。そのために

も下の条件を頭に入れておこう。

- ALCが上がる条件
  - ・連射つきのジョイスティックなど使って、メインショットを連射する(特殊兵器は連射しても構わない)
  - ・地上物を見逃した
  - ・要塞を見逃した
- ALCが下がる条件
  - ・自機がやられた
  - ・サートを破壊した
  - ・地上物を破壊した
  - ・要塞を時間内に破壊した



③フェアも地上物なので、スクロールアウトするとALCが上がってしまう



④例外として、要塞と戦っているあいだはくら連射してもALCは上がらない

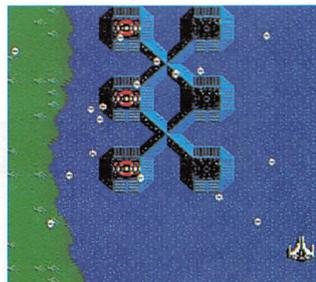
## 要塞攻略のコツ

ラウンドの要所に設置された要塞は、開閉式の砲台から弾をばらまく強敵だ。そこで要塞の攻略をひとつ。一定のタイミングで開閉する砲台は、開いてから弾を撃つまでに若干時間があるので、そのあいだに集中攻撃で倒してしまうのがベスト。要塞との戦闘中にはALCが上がることはないので、バリバリ撃っていい。手前の砲台から叩くのがセオリーだが、残りの砲台が2~3個と少なくなると、砲台は開いた状態のまま弾をばらまき続けるので、強い砲台ばかりが残ってしまうと、大変なことになる。どの砲台を優先して倒すべきかを考えて戦おう。

### 先に倒すべし



①砲台のなかでもこの2つは最強。砲台が開きっぱなしになる前に倒せ!



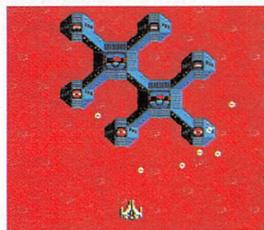
②砲台を叩く順番を間違えると、写真のように画面の端へ追い詰められてしまう

## 最終画に行く方法は?

ラウンド7までは要塞を倒さなくても先に進むことはできたが、最終面のラウンド8に行くにはラウンド7に出てくる2つめの要塞を倒さなければならない。ただし制限時間が15秒と極端に短く、ここに来るまでにフルパワーアップしていないと、とてもじゃないが倒せない。どうしてもこの要塞が倒せない人のために、比較的簡単に最終面のラウンド8に行く方法を教えよう。

ラウンド7の最初の要塞を抜けると、笑った顔のフェアが連続して出現する場所がある。このフェアのうちどれかひとつに、ラウンド8へ行くことのできるワーブアイテムが隠されているのだ。

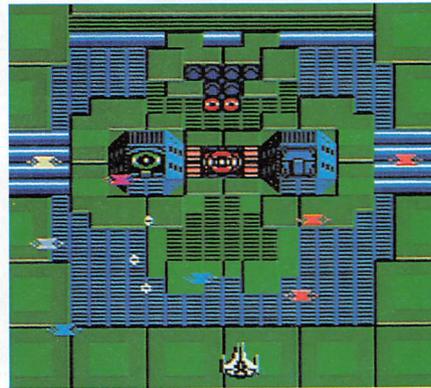
ここでその正確な位置を教えるのもなんなので、あえて教えないが、ヒントとして最初のほうにある、とだけ言うておこう。



⑤この要塞を倒せないと、ラウンド7の最初からやり直しよう



⑥最初の要塞を抜けたら右端のほうに移動しよう



⑦どうとう最終面のボスと対決。しかし、これは本当の姿ではない……

## まだある、ザナックのチョットおいしい話

奥の深いザナックワールド。「ザナック」には多くの謎が残されている。ここではコンティニューや隠し面など、攻略には直接関係しないものから、隠しボーナスまで、知っておくとはるかに得するテクニックの数々を紹介してみた。

ここで紹介した謎以外に、まだ誰も知らない謎が残されているかもしれない。その謎の真偽のほどはキミたちが探し出してほしい。

### ゲーム開始いきなり1UP

サートを倒すと、ごくまれに出てくる1UPキャラのランダー君。このランダー君をゲーム開始直後に簡単確実に出す方法があった。残機はないよりあるほうがまだからね。ゲームスタート直後、画面端に出現するサートをメインショットを1発も撃たずに、特殊兵器で破壊するだけ(特殊兵器は何発撃っていてもいい)。下のほうで紹介しているコンティニュースタート直後にも使える。



①スタート直後、まったく移動しなければ、サートは画面左に出現する



②サートは途中で静止するものの、逃げ足が速いので、すぐに狙ったほうがいい

### フェアで10万点ボーナス

要塞との戦いでは、護衛の砲台といっしょにフェアがいる場合がある。このフェアがやっかいて、こちらの弾をさえぎってしまう。どうにかならないのかと思ったら、じつは、弾をさえぎってしまうフェアは破壊することができるのだ。時間こそかかるもののひたすらフェアに弾を打ち込む。破壊すると10万点のボーナスが入り、当然残機も増える。敵の攻撃に注意しないとイケないぶん、難度は高いが、狙ってみるだけの価値はある。



①FIRE 0 を使うと比較的にやく破壊できるようだ



②フェアを破壊。左の写真と得点を比べてみるといいだろう

### コンティニューモード

シューティングに限らず、先の面まで歩いてゲームオーバーになるのはくやしいもの。これがまた最終面のボスだったりすると、寝つきが悪くってしまうくらいにくやしい。そんな人のための無限コンティニューモード。ゲームオーバーになった後、タイトル画面に戻ったら、ESCキーを押しながらスタートすると、ゲームオーバーになったラウンドの最初からプレイできる。MSX1版では隠しコマンド扱いだったのだが、MSX2版では同じコンティニューコマンドが、しっかりマニュアルに載っていたりする。



①たとえ最終面でも、コンティニュー。エンディングがグツと近くなった

### まぼろしの0面をプレイ

最後に紹介するのは、なんと隠しステージのラウンド0に行く方法だ。まずラウンド2の写真の場所にきたら、フェアの少し上のほうを撃つ。するとE、Eが出るので、



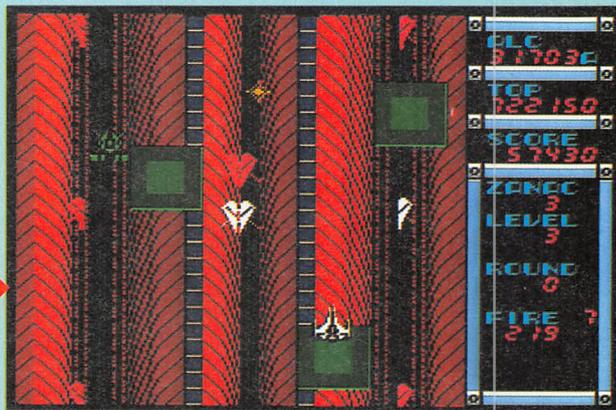
①最初の要塞をぬけた後のこの場所。右端のフェアの上を撃て



②表示が出てから、少し間を置いて撃つとワーブアイテムが取りやすくなる

これが黒いワーブアイテムになるまで待つ。ワーブアイテムを取るとラウンド2の最初に戻るので、「ROUND 2」の表示がでたら、「R」と「O」のあいだを撃つと、ここでもE、Eがでるのでこれがワーブアイテムになるまで待ち、取るとラウンド0へと行ける。この

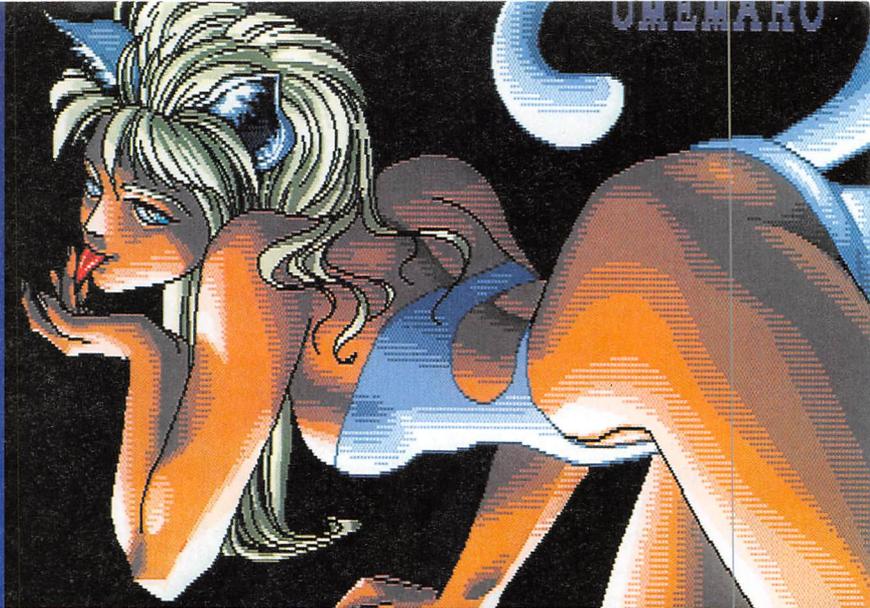
0面は、難易度に関係なくデギードやバルキリーなど強敵が次々と出現するので、生半可な腕では太刀打ちできない。最終ラウンドをクリアできるほどの腕になってから来たほうが賢明だ。そういえば、このラウンドをクリアすると……?



③敵が強いうえに、アイテムも少ない。プレイヤーの真価が試されるラウンドだ



# ほほ梅麿の CGコンテスト



## 投稿作品評価システム

プロの目から見た投稿作品評価システム。投稿されたCG作品を、ビッツ-CGチームの5人が評価してくれます。投稿作品はそれぞれ点数をつけられ、優秀者にはその部門に示した賞金・賞品がもらえます。

- イラスト部門……1人1～5点の間で評価します。評価の対象となる項目は全部で5つあり、それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。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、125点が最高となります。
- ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数をつけません。梅麿が独自で選び出します。そのなかで上位3位に入った人は、ぬりえ部門の所に示した賞金・賞品がもらえます。また、3位内に入らなかった人で掲載された人は、Mファンディスクが2枚おられます。
- トビライディア……トビライディアに採用された人は、Mファンディスクが1枚おられます。



→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



◎大阪府・天堂珠美 (16歳)。今回は、トビライディアとCGのギャップがはげしいぞよ。どうもリアルに描きすぎたらしいの。男の子も描かなかったし。う

楽しかった夏休みも終わり、海が恋しいでおじゃる。おお～海よ～戻ってきておくれ～！ いかん いかん、シャキッとしようシャキッと。しかし、この残暑なんとかならんかのう。暑くてかなわん。こういう日は海にでも行ってスッキリしたいでおじゃるな。おお～海よ～…… 協力：ビッツ

# これから買う人は『グラフサウルスVer.2.1』

梅麿。6～7月号でお伝えした、グラフサウルスのインタレースエディタ。これはMSXのSCREEN7上で512×424ドットもの絵が描けるツールでおじゃる。じつは5月の時点では、オマケでつけるにはあまりにも納得がいけないデキだったので、勝手ながら出荷を2か月遅

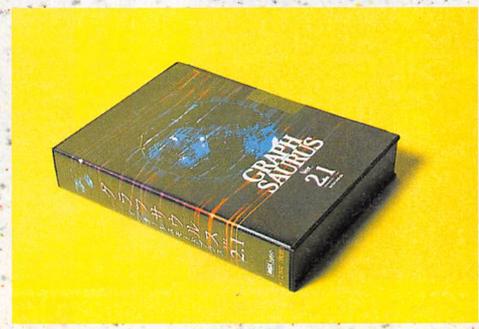
らせたのでおじゃる。でも、やっと完成。ほっ。ファンキーK 申込みをしてくれた人には、迷惑をかけて申し訳なかったぜ！ ごめん！ のぐりる でも、最初とくらべて、けっこういいものに仕上がったんだよね。アニイ！ そうそう。操作はグ

ラフサウルスと同じなので、使いこなしている人にはカンタン。ただ、インタレースしながらそのまま描く仕様のため、リカバー(絵の復活)機能がなくなっちゃったけど。Dr.S これからグラフサウルスを買おうと思っている人は、『グラフサウルスVer.2.1』と

パッケージに書かれたのをかうと、ユーティリティディスクにインタレースエディタが入りますよ。もちろん、いままでのグラフサウルスのユーザーは、現金書留に2000円を入れて下のあて先に申し込んでくだされば、ディスクをお送りします。ただし、これはグラフサウルスのユーザー登録された方に限らせていただきますので注意してくださいね。



◎操作性はグラフサウルスとかわりなくグッド！ インタレースしている画面にそのまま描くのぞ。98のファイルも読み込み可でおじゃる



◎これからグラフサウルスを買おうとしている人は、このパッケージが目印。わかりやすくバージョンも『2.1』と変更

お問い合わせ先  
**株ビッツ**  
グラフサウルス  
サポート係  
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ  
谷3-8-14東久バレス神宮401  
☎03(3479)4558

## 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



のぐりる ふ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 なぜかこたわがが好きという不思議な人物

# イラスト部門

梅麿 今回の大盛況。なかでも、Fly☆Duckくんには正直おどろいたおじゃるぞ。

ファンキーK SCREEN7で2、4画面のCGを描くとはおそれいったぜ！ しかもうまい！ ムリにタテ画面にしようとしてないところもグッド！ のぐりる 前回ちょっとさみしいCGコンテストだったけど、今回はなかなかいいのが集まったのら〜。

Dr.S 常連さんの投稿には波がありますね。CGのしめ切りは奇数月の1日に統一しているので、うまいと狙って投稿すれば、掲載されるかも？ アニイ！ ノンノン。ほくらの目に止まる作品じゃなければ掲載はされないから、それはないと思うけど。

梅麿 でも投稿がなければじまらないので、みんなの投稿をお待ちしているおじゃるぞ。

## 【賞金・賞品表】

100~125 POINTS	現金1万円
80~99 POINTS	3千円分の図書券
60~79 POINTS	ディスク5枚

# 115 POINTS



これはうまい！ バランスもいいし、キャラもかわいいぞよ。でもどっかで見たことあるなコレ。ほほ何もうことなしじゃが、オーラの描き方はもっと修行を積むがよからう。(梅) プログラム的にもうまい見せ方をしているので、付録ディスクでみてみよう。すごいぞ！(K) ぐ〜！ ぐ〜が大きいよ〜。(O) もう少し、口に挑発的な笑みがあれば、グッと魅力的になったと思うんですが。ちょっとそこが残念ですね。(S) スキャナを使って描いていると思ったんだけど、方眼紙に絵を描いて、1ドットずつマウスで描いているとは……、おそれいった。CG全体の画面が広いのに、こまかく描いてあり、見ていて気持ちがいいぞ。(7)

## 作者のコメント

お久しぶりです(今までは本名だったので気づかない人もいるかも?)。この絵の元ネタは、某梅O氏も関与しているといわれる某ゲームです。特製方眼紙を使ったハンドデジタイズをしています。この方法なら紙の上で全体の確認ができますから。今SCREEN5の4、8画面CGを描いてますが、あまり期待しないで待っていてください。ボツるかもしれないし。ちづかの弟さん、2月号ではありがとうございます。お互いがんばりましょう。 青森県・Fly☆Duck

## War Cat 20xx

青森県/Fly☆Duck(28歳)



宇宙(宇宙)くん  
山口県 野村真一(18歳)  
G S S



88 POINTS

パッと見た目にきれいでいい。でもこれだけでは物足りない感じがするのでもうひと工夫必要だ。もっと下から見上げるアングルにすれば、よくなったかな？(7)

田舎の少年  
鹿児島県/エスタリーナの兄(17歳)  
G S B



87 POINTS

夏休みのこどもちゃんも楽しそうでよろしい。おじょうさんのヘルメットみたい。キャラクタに特徴がもつとあると、完成度が上がるよ。トカゲはよいのら。(O)

カオトコアラワル



105  
POINTS



うおっ、なんだこりゃ！ なんだらう、とにかく圧倒されたぜ！ 評価にインパクトという項目があれば、モンクなしに5点つけるだろうな。④  
発想がすごい。あまりにも印象が強く夢に出てきそうでならない。こんな人間がそこらへんの街を歩いていたらこわいぞ。こんなに顔が大きくて、首が折れないのだろうか。謎だ。⑦

作者のコメント

こんな作品が採用されてしまっているのでしょうか。驚きました。僕はCGを描くときはな〜んも考えずに描きます。そのほうが楽しいので。おかげでこんな無茶な絵ばかりです。やはりテクニクうぬぬんより、楽しく描くことですね(と、いいわけしてみる)。

静岡県・ハラキリマル

めずらしいタッチの絵でおじゃる。外国人っぽい雰囲気をもたしていいぞよ。だが、もう少し明るい色を入れてみるとよいかも。こういった絵を描く場合は、モニターで見た時の色のバランスを考えてみよう。⑥  
左上の月夜の空間のせいで、絵全体が右よりになってしまったもったいないですよ。⑤

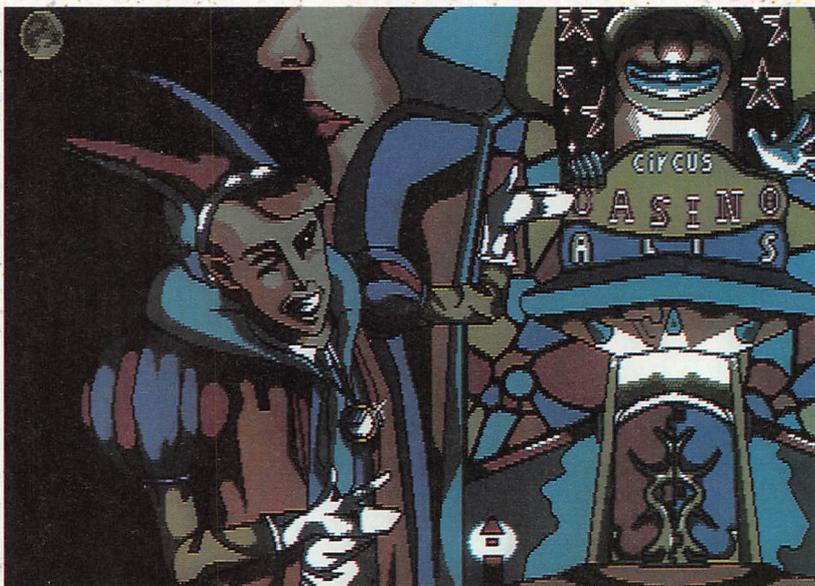
102  
POINTS



作者のコメント

なんとなくマウスが動いて、気がついたらこんな絵でした。だいたい絵を描いているときは、音楽を聞きながら描きます。テクニクというのは特にありません。自分の好きなように、自分の好きな時間に、好きなだけ描く、というのが自分の描き方です。最後になりましたが採用していただきありがとうございます。それではまたいつか。CGコンテストであいましょう。

東京都・意識下広告



夜は

東京都 / 意識下広告 (15歳) ⑥ S7

東京都 / 意識下広告 (15歳) ⑥ S8

記憶



86  
POINTS

久しぶりにキレている系統の色あいだぜ！ こうなると、あとは見る人の好き嫌いできまってくるものだ。でもとっても魅力アリ。インパクトがあるぞ。④

おしかった作品



「タイトルなし」山形県・松宮英 / 一言だけで終わってしまう物足りなさがある。人物描写力が入っていて、背景がおさぼりだ。④

富山県 / HOBOMBO (29歳) ⑥ S7

カッパの正体



85  
POINTS

ごちゃごちゃといっぱい描いたわりに、まとまっているでおじゃる。絵がからも昔話っぽい。ただ一瞬どこに視点を合わせていいかとまどうぞよ。⑥



「ぞよ風」京都府・川那辺洋一 / 背景のむらさきの帯は、風を表そうとして失敗しているな。全体で表現してみたいらいいぞ。④

## SANDY'S SUNDAY

東京都/雷大臣(18歳)

⑥ 57



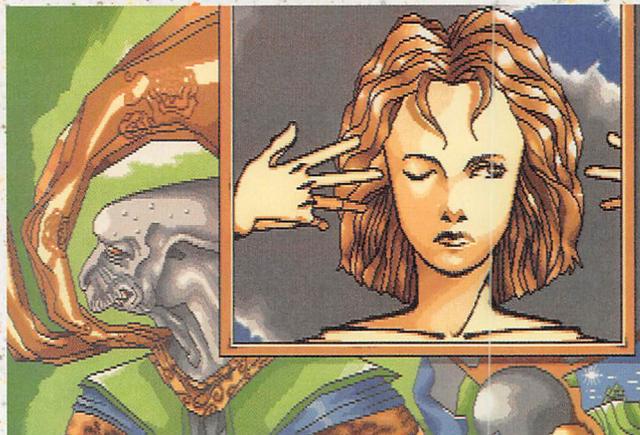
99  
POINTS

色あいはきれいなんだけど、キャラクタの目がちょっとヘンなのら〜。キャラクタの顔は目で決まるものだから、それらしくリアルに描かないといけないじょ〜ん。人間さえしようと描いていれば、100点いったのにね。背景はよろしいのだ。⑥

## ハクブツカン

東京都/意識下広告(15歳)

⑥ 57

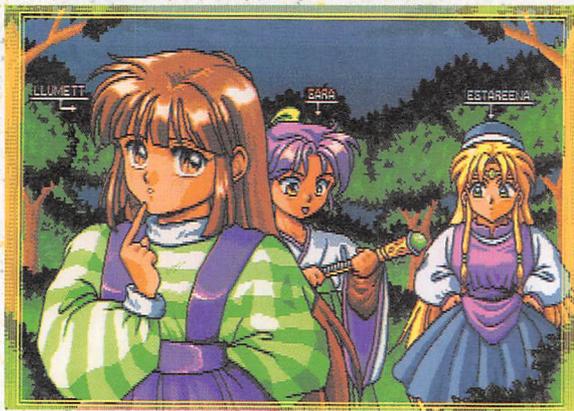


91  
POINTS

このくらいまとまっているCGだったらとてもよいです。見る人の事を考えていないイラストCGでは困りますからね。アートだったらいいけど。しかしキミは、この表現がお得意らしいね。とてもいいよ。この感覚を忘れないようにね。⑤

森の中の少女達(Ⅲ)  
鹿児島県/エスタリーナ(17歳)

⑥ 57

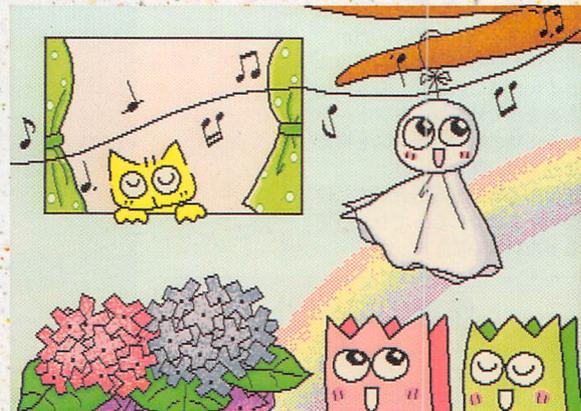


85  
POINTS

左の女の子がよいでおじゃるぞ。でも画面のワクとか、キャラクタの名前とかは必要ないんじゃないかな？ 今度はこのシリーズで、物語を感じさせるような作品などに挑戦したもれ。⑥

雨あがり  
三重県/AKIKO(18歳)

⑥ 57



85  
POINTS

絵全体の雰囲気は◎。あじさいの描き方とかうまいし、キャラの表情がいいです。でも音楽を表すのに使った線が、タコ糸みたいでヘンですよ。五線譜にしてみるとかした方がよかったかも。⑦

風邪引くよ。  
岐阜県/日本製(26歳)

⑥ 57



76  
POINTS

なかなかえつちて梅磨およろこび！ これでSCREEN12とはオドロキだ！ 色の幅をもっと変えてあれば、それらしくなったけどなあ。Ⓚ そうだな、これではSCREEN7といってもわからないかもしれないぞ。よく描けているけどね。しかしこれほんとにカゼひくぞ〜。⑦

12

おしかった作品



「DRAGON BABY」大阪府・しろいからす/背景が手抜き。スプレーを使うより、デザイン的にそれらしく見せるべし。Ⓚ



「探偵Tonight」山口県・平野けちょ/絵としてはいいが、それだけだ。すなわち、絵から話が見えてこないのである。Ⓚ

## なんでしよう

岩手県/HAL県(20歳) ④ GPED ⑤ 7



82  
POINTS

アイデアのたれ流し、無法地帯状態の絵ではあるが、かくし絵的なキャラの配置により全体をおもしろく見せている。作者の本当のタッチはどれだろう。それか知りたい。④

## なぞのぐんだん

京都府/三浦一誠(21歳) ④ ⑤ 7



80  
POINTS

これは「キャンペーン版大戦略IIかすたまキット」の絵だな。ちゃっかり自キャラの宣伝をするなんてつくいね。ピッソーシミュレーションなら68kのショートレンジ、よろしく。⑦

## 旅に出ませう!

京都府/三浦一誠(21歳) ④ ⑤ 7



73  
POINTS

背景とかはキッチリ描いてあるけれど、キャラクラの動きが少し不自然な感じ。構図を頭におき、もっと画面全体の構成を考え出そう。⑦

おしかった作品



「おりじんくんと夏」広島県・あず/すばらし  
くほのほの。キャラはインパクトがあってよ  
いが、背景が夏っぽく見えないぜ!⑧

## トンプソン君の休日

千葉県/SABUROWTA(19歳) ④ ⑤ 7



82  
POINTS

なかなかトロピカルな夏が出ていてよい。まどめかたもなかなかのもの。CMっぽいノリだね。帽子の影をもっと強くすれば、南海の強い日差しが表現できると思います。⑤

## ALICE IN WONDER LAND

沖縄県/ためぎのおきもの(18歳) ④ ⑤ 7



79  
POINTS

そこはかとなくうまくまどめにけり。タイトルもうるさくなく、なにより書き文字のうまみたるや、絵全体の雰囲気がかもしだしたる、かくし味のごとし。よっておかわり。⑩

## 動物園にて

鹿児島県/エスタリーナ(17歳) ④ ⑤ 7



80  
POINTS

子供の手の位置がへんな気がするけど、この構図ではムズかしいにや。背景の網はこまかく描かれてよいけど、その後ろの風景がちよっとおさまり〜。どうぶつはかわいくてよろしい。⑩

## 体力回復

神奈川県/KITA(20歳) ④ ⑤ 7 ピクセル3



71  
POINTS

女の子が巨人なのか、巨人に見えるだけで本当はふうのサイズの子なのか、そのへんはどうなんだろう。ふうの子なら背景との対比をあわせるべしておじやる。⑩

特別賞金5千円

これ新部門?

## コアラな糸

東京都/伊藤直輝(15歳) ④ ⑤ 7



今回のおっかないコアラ部門大賞はコレ!⑧  
すんごくおっかないにや。ベットセメタリーという映画を思い出したじよ〜ん。でもぼくは、このCGがいちばん気に入ったでし〜。⑩  
目がこわい。なんかいっちゃってるな。でも毛がガビガビでいたそう。うわっ、こっちをにらんでいるよ〜。⑦  
水彩絵の具でベタベタぬると、こんな絵が描けますよね。この表現もいいですが、コアラの表情も、なんだかぞくぞくしてきます。このぞくぞくはどこから? ⑤  
ふむ。このCGのために新しい部門を設立したいくらいにパワーがあるぞよ。われわれCGチーム5人も、今回このパワーだけでおしきられたって感じ。全員が一言「これはいい!」で決まりました。これは奥が深すぎて、何もいえないでござる。でも次の号からこのおっかないコアラ部門はないと思う……ないか。よって今回特別賞として作者には5000円を進呈! おめでとう。これからもこういったキている作品、奥の深い作品、われわれCGチームの5人全員が全員一致で認めた作品に対しては、特別賞として掲載したいぞよ。今回はこのコアラのパワーに圧倒されてしまったのでおじやる一。⑩



「宇宙での記念撮影」東京都・MA-2/キャラが多くて楽しいCGだが、顔つきがみんな同じ。もっと変化にとんでみようぜ!⑧

# ぬりえ部門

梅麿 今回の投稿が数えられるほどしかなかったぞよ。みんなちゃんと投稿してたもれよ。そんなこんなでスペース的ながね合いもあり、今回は3作品しか発表できなかったでおじゃる。少ない投稿に次いでちょっと残

念だ。さて、今回のぬりえ部門でおじゃるが「風が生まれる処へ」と「迷(?)コンビニ天空」でどっちをイチオシにするのか悩んだぞよ。どちらもなかなかうまいでおじゃる。けっきょく結果は「風が生まれる処へ」にな

ったでおじゃるが、Sugiさんは次回がんばってたもれ。そういえば、最近原画をアレンジしたぬりえ応募が少ないぞよ。ちょっとぐらいなら変更を認めるので、ぜひおもしろいぬりえをしてたもれ。

## 【賞金・賞品表】

梅麿のイチオシ!	現金5千円
梅麿の二オシ!	千円分の図書券
梅麿のサンオシ!	ディスク3枚

選外の掲載者には、Mファンディスクが2枚おくられます

### 風が生まれる処へ

東京都/水城たま(18歳)

⑥ 57



梅麿のイチオシ!

男の子の口がちょっとへんな感じもうけるでおじゃるが、ブルーでまとめた感じがとてもきれいだぞよ。こまかいところもちゃんとぬってあってよいぞよ。👍

### 迷(?)コンビニ天空

千葉県/Sugi(22歳)

⑥ 57



梅麿の二オシ!

イチオシにしてもいいぐらい、こちらも負けじときれいな仕上がりにおじゃる。洋服の毛もや、髪の毛のぬり方がとてもきれいでいいぞよ。👍

### Green Eyes(上を向いて歩こう)

熊本県/S. G. K(?歳)

⑥ 57

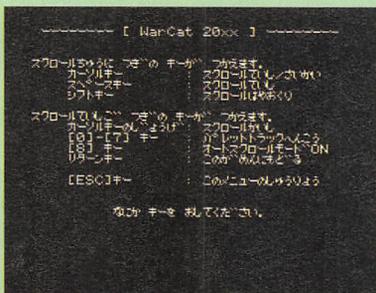


梅麿のサンオシ!

女の子のハイライトがちょっと暗いでおじゃるな。それと緑色の髪の毛がきたないぞよ。こんどは洋服の毛もよとかも色で表現してたもれ。👍

## 付録ディスクのCGコンテストでFly☆Duckクンのウル技!?

今回イラスト部門の優秀者Fly☆Duckクンの作品は、いうまでもなく付録ディスクに収録しているぞ。付録ディスクのメニューから『War Cat 20xx』を選べると、彼の自作のCGファイラーが立ち上がるようになってくるのじゃが、その中で彼独自のウラ技があるので紹介するぞよ。右上の写真のようなメニューのとき、ふつうにスペースキーを押せば、CGが見られるわけじゃが、そこでスペースキーをおさずに、CTRL+@をおしてみよう。これはグラフィックが反転して表示されるのでおじゃる。ほかに、CTRL+AをおせばインタレースでCGが表示されたりするのだ。



④このメニューから、隠しコマンドを入力する。たとえば、ここでCTRLとAを同時に押してみると……



④このようにインタレースで表示されるのだ。ほかにもメニューでOOキーをロックしておけば……むむむ♡

## ぬりえ部門用お題CGを読みこむには?

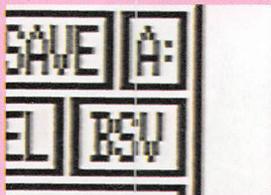
付録ディスクのCGコンテストで、ぬりえ部門用お題CGを読みこむには、BASICのセーブ形式が読めるグラフィックツールが必要です。お題CGはSCREEN7のデータなので、SCREEN7上で読みこんでください。ここでは主に使われている「グラフサウルス」と「F1ツールディスク」の読みこみ方を紹介します。



④今回のお題は、リアルな猫ねーちゃんだぞよ。このままめったんじゃ、おもしろみがないので、ぜひ自分なりのアレンジをくわえてみてたもれよ

### ●グラフサウルスの場合

グラフサウルスでお題CGを読みこむには、ロードのセットをBASICに合わせてからロードします。ディスクウィンドウ内でロードするモードを(BSV)にしてから「ODAXY.SC7」をさがしてロードしてください。



### ●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、ツールのセットアップメニューでロードセットを選び、BASICを選択してからロードしてください。ぬりおわってセーブするときは、G-Editorに戻してからセーブしてください。



# 紙芝居の動画教室

今回の  
POINT

キャラクタと  
背景を合成さ  
せてみよう

2学期最初の授業は合成の基本から始めたいと思います。2つの絵を重ねるにはどうすればよいのでしょうか？ いよいよ本格的におもしろくなっていきますので、じっくり読んで研究してくださいね。



マイクロキャビン  
中津泰彦

## 合成のあらまし

やっ！ 中津です。夏休みは十分に遊びましたか？ 私は仕事でした。シクシク……。

それはさておいて、新学期。今回のテーマは「CG合成」の第1回。パチパチパチ！ 今までやってきたものから、さらにステップアップして高度なテクニックに入っていきます。気を引き締めてかかりましょう。このテクニックをものにすれば、基本レベルはクリアも同然。紙芝居倶楽部に掲載される日もグッと近くなるぞ～。

それではさっそく授業に入ります。まずは合成のあらましから。そもそもCG合成とは何かというと、1枚のCGと、もう1枚のCGを重ね合わせることで。重ねることで得られる利点は、うまくやればCGをぐっと節約することができます。

具体的にどういうことかとい

うと、たとえば木が描かれた背景CGがあって、その前に動く人物を合成すれば木の前で人物が動いているCGができますよね。これは、背景がついたキャラの動きの絵をたくさん描くよ

りも、背景1枚とキャラの動きだけを描いたほうが経済的です。でも実際やってみると、口でいっているほど単純なものではないんですけどね。

今回つけたサンプルプログラ

ムは、あんまり複雑にしてもわかりにくいと思ったので、背景1枚と人物6枚でやっています。人物はいつものプレイでやりますので、付録ディスクのほうで見てくださいね。



## 重ね合わせの原理



合成とは、2枚のCGを重ねて1枚の絵にすることをいいます。ふつう、2枚の絵を重ねると、下にくる絵がかかれてしましますが、上に重ねる絵(この場合は人物)のまわりを透明にしておけば、アニメセルのような重ねもできるのです。

AFTER SCHOOL

## 紙芝居倶楽部 その1

～投稿作品より～

今回の投稿作品は、全3本採用しました。まずそのうちの1つ「郵便で～す！」です。この作品は、運動会のパン食い競争をパロったもので、ひじょうによくできています。今の時期も運動会の季節なのでピッタリですね。見せ方や、プログラム的に見てもよくできていて、なにもいうことがありません。でもただ1つ、かけ足の動画がイマイチだったところが残念です。動きの研究をしてくださいね。

### 作者より一言

このアニメーションは、2年前にいちど挫折したものを引っ張り出してきて完成させたものです。オンメモリで動作するはずでしたが、色々いじっているうちにメモリに収まりきらなくなってしまいました。プログラムはバレット関係をのぞいてほとんどBASICで、MSX2/2+でもそれほど速度落ちしないで動きます。解析してみるのもいいかもしれません。でもかなり変なことをやっているの、初心者にはむずかしいかも。 青森県・Fly☆Duck

## 【郵便で～す！】 青森県 / Fly☆Duck (28歳) SCREEN5・全画面サイズ



講師プロフィール

株式会社マイクロキャビン・企画開発課主任。MSX2版の「X・A・K」でデビュー。以後「FRAY」、『幻影都市』など、次々と手掛けたプログラマ&ゲームデザイナー。また、

# 合成時の問題と解法

さて、合成のプログラムを説明する前に、合成の仕組みと問題点を説明しましょう。

CGの合成は、もうおなじみ「COPY命令」を使って行なわれます。このCOPY命令は、MSXの画像チップであるVDPを動作させ、CGをちがうページに転送させる命令であることは覚えておいてください。

そのCOPY命令の中に、ロジカルオペレーションと呼ばれるものがあり、その中の一つに

「TPSET」という命令が含まれています。

この命令は、CGの上に別のCGを、カラーコード0(透明色)の部分を除いて転送することができます。すなわち、16色あるMSXの色のうち、カラーコード0でぬられている色だけは転送されません。カラーコード0は、透明なセル板と同じと考えてください。

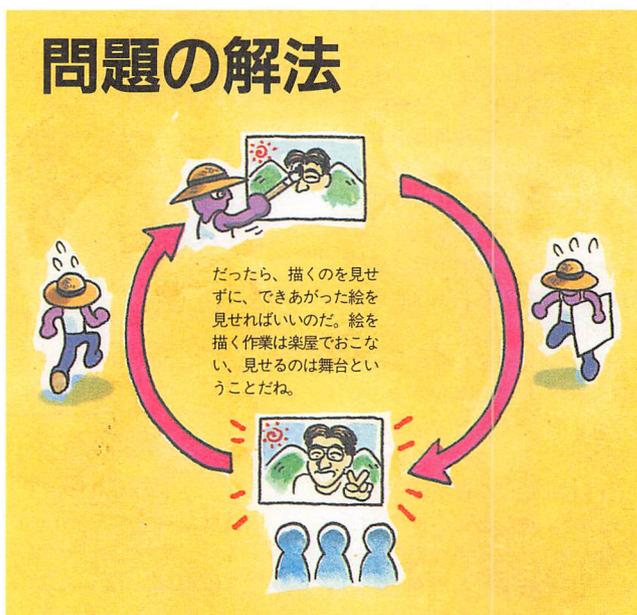
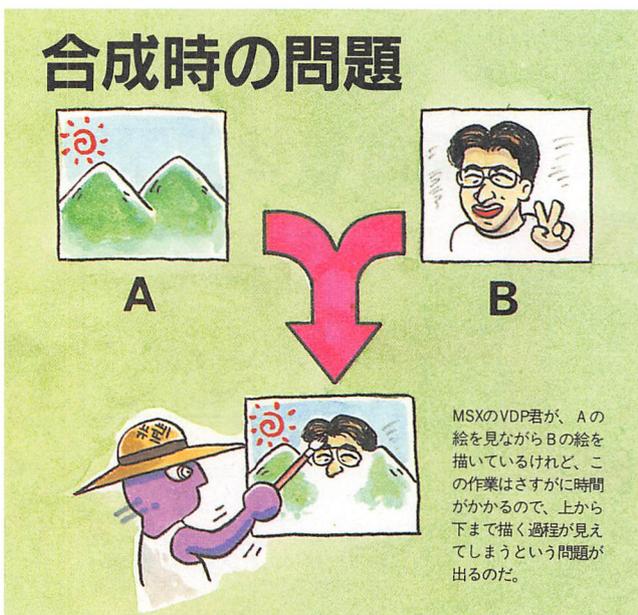
さて、これを使えば2枚のCGを合成する事ができるので

が、ここで問題が1つ。この命令でのVDPの処理はいかにせん遅いのです。そのため、重ね合わせ作業を舞台(表示画面)でおこなうと、2つのCGを重ね合わせている工程が、目に見えてしまうという問題がおこります。どういふふうに見えるというふうになります。

その問題を解決するための方法がパツファを使うこと。パツファとは、一種の作業場所とい

う意味で、いったん見えない場所でデータを加工してたくわえる場所のことをいうのです。

この場合なら、楽屋をパツファとして、その中で合成作業をおこなってしまい、合成後のCGを舞台上に転送表示させるという方法で、チラつきを感じさせない合成CG表示を行うことができるというわけです。かんたんにいえば、楽屋の中にある舞を楽屋の中で合成し、最後に舞台上に転送するという事です。



AFTER SCHOOL

## 紙芝居倶楽部

その2

~投稿作品より~

小さな赤と青の忍者が、画面せましと戦いをくりひろげるこの作品。グラフィックにとりわけこっているわけではないのですが、こまかい動きがとてもすばらしいので採用しました。小さいながらもキャラクターの動きはじつになめらかで、見ていて気持ちがいいです。付録ディスクで見る人は、ぜひこの動きに注目しましょう。ターボRユーザーの人は、標準モードでお楽しみください。

### 作者より一言

この作品は、動きがスムーズで気持ちいいと思う。けど、プログラムはきたない、最後のほうの動きがあらいい、オチがありがちなどツメがあまいです。僕は絵がへたなので1色キャラでごまかしています。元絵は自作のへぽいツールで描いたので、ごちゃごちゃしてます。このツールでのノウハウを生かしてSCREEN12用多色刷キャラクターエディタ「CHED」を作りました。また送るので宜しくお願ひ申し上げたく存じ上げ奉り候。

兵庫県・COMEON太郎

## 【忍(シノビ)】

兵庫県/COMEON太郎(17歳)  
SCREEN5・9分の1画面サイズ



# サンプルプログラムで、とりあえず合成体験

今回右のサンプルプログラムで、はじめて使っているGOSUB命令を説明しておかないといけませんね。

GOSUB命令は指定された行番号にジャンプします。ジャンプ命令といえばGOTO命令とにいますが、GOSUB命令は、ジャンプ先でRETURNという表記があれば、GOSUBが出された次の命令にもどってくる性質があります。この飛び先を一般にサブルーチンと呼びます。右のサンプルプログラムでは、CGの座標をサブルーチンにわたして、合成、表示してもらうのに使っています。今回の解説は、プログラムの流れといっしょに説明しているので参考にしてくださいね。

それでは、じっさいに組みこむときのアドバイスをば。

まず、1パターンの合成したCGを表示させるためには、3回のCOPY命令を使うということです。わかりますか？

それでは説明しましょう。ページ0を表示画面、ページ1にキャラデータ、ページ2に背景データ、ページ3をバッファに使うとします。

すると、まずページ2の背景データをバッファであるページ

3に転送します。これでCOPY命令1回。次にページ1にあるキャラのデータを、ページ3に転送して合成(COPY命令の表記にTPSETをつける)。これで2回。そして、バッファで合成された絵を表示画面に転送するのに1回で計3回使うのです。

いかがですか？1コマの絵を表示させるのに3回もの転送命令を使うので、プログラムが長くなりがちです。GOSUBが必要なのがわかるでしょう。

さて、次回は合成テクニックの第2回。背景を動かすCG合成についての解説を予定しています。できれば、多重スクロールも解説したいなと考えています。

そんなこんなで、また次回/投稿作品をお待ちしています。(中津)

## 【VRAMの割り当て】

ページ0 (表示画面)



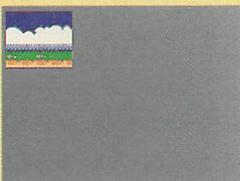
ページ0は表示画面に使用されます。合成された絵が表示される、いわば舞台上あたりです。

ページ1



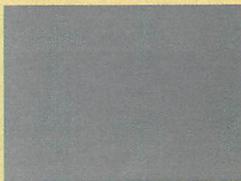
ページ1にはフレイの走るパターンが入っています。フレイのまわりのぬすみ色の背景は透明色です。

ページ2



今回ページ2には背景だけのグラフィックデータが入っています。このデータをページ3に転送するので

ページ3



ページ3は合成作業をおこなうバッファに使用します。合成したらページ0に転送をおこなうのです。

### SAMPLE3. BAS

```

10 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
20 SET PAGE 0,1
30 BLOAD "f5.ge5",S
40 SET PAGE 0,2
50 BLOAD "f5-2.ge5",S
60 COLOR=RESTORE
70 Y=0
80 X=0:GOSUB 160
90 X=72:GOSUB 160
100 X=144:GOSUB 160
110 Y=72
120 X=0:GOSUB 160
130 X=72:GOSUB 160
140 X=144:GOSUB 160
150 GOTO 70
160 COPY (0,0)-(71,71),2 TO (0,0),3
170 COPY (X,Y)-(X+71,Y+71),1 TO (0,0),3,TPSET
180 COPY (0,0)-(71,71),3 TO (97,72),0
190 FOR I=0 TO 100:NEXT
200 RETURN
    
```

それではプログラムを順をおって説明します。  
10~60 初期設定。  
70~80 Xに0、Yに0を入れて行160へ。  
160 ページ2から背景グラフィックをページ3上に転送しています。  
170 ページ1よりフレイのアニメパターンの1コマ目をページ3に転送。ページ3にはすでに背景データが入っているので、ここでこのフレイの絵と合成されることになります。TPSETがあるので注目しましょう。  
180 ページ3で合成された絵を舞台上に転送。これで1コマ目の作業は終わり。  
200 RETURNがあるので、さっきGOSUB命令が使われた次の命令(行90)にジャンプ。この作業のくりかえして、フレイの合成アニメーションをやっているのです。

## AFTER SCHOOL 紙芝居倶楽部 その3

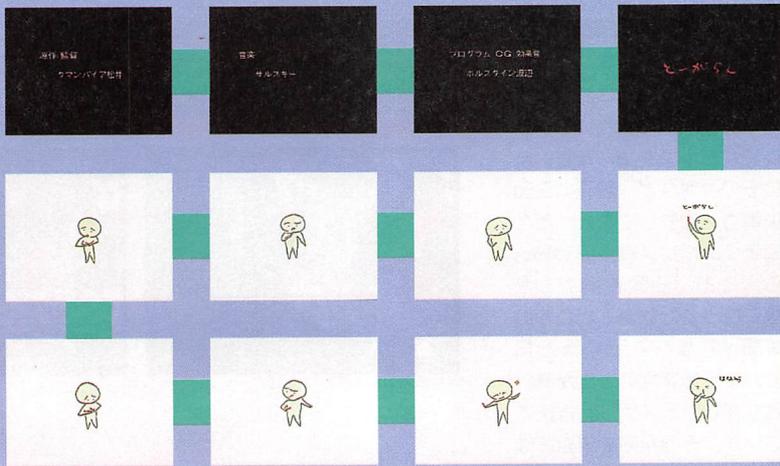
~投稿作品より~

とうがらしがあって、それをどうしようかと悩んだすえ、ピンと思いつく。はなぢ……。このわけのわからない感覚がおもしろくて採用です。FM音源で音楽がなりますので、MSX-MUSICのあるMSXで見てくださいね。またこの作品は、テクノポリス増刊・同人ソフト大全集に掲載された画面のフェードイン・アウトのプログラムを使用して作られています。

### 作者より一言

文化祭で多少けずったモノを上映したら、わりとウケていたので「載るな」と思っていました。次回作も松井君が原作の「ゴルザベッチャ素敵フレズ」です。とりあえず「とうがらし」をどうぞ。(ホルスタイン渡辺) / コンニチハ、ワタシニホンゴジョーズナイネ。ワタシノクニハロシアルヨ。ワタシノオシショサンチャイコフスキーデガスヨロシク(サルスキー) / こんなくだらない話を次回も送らせていただきます。今後ともヨロシク(クマンパイア松井)

## 【とうがらし】 静岡県/ししまもファイターズ SCREEN5・全画面サイズ



☆「紙芝居&動画教室」への投稿募集中! 応募要項は81ページ

プロにきく、ゲーム作りのヒント

# ゲーム職人の

光栄編

第3回

今回の題材はSLG。そして、SLGといえば光栄。右手にテンキー、左手にガイドブックのスタイルでモニターを見つめながら一夜をすごしたファンも多いにちがいない。今回は、そんな光栄SLGのゲームデザインについて、根掘り葉掘り聞いてみるつもりだ。

## SLGのゲームデザイン

～リアリティとゲーム性のバランス～

「SLG」といわれてます思いつくものはなんだろう。色分けされた国、武将の顔、数字で打つコマンド……。こんなものがまず浮かぶという人は多いのではないだろうか。ちなみにSLGは数あれど、やはりいちばんに思いつくのは、一連の光栄SLGであろう。今回は、光栄のビッグタイトルのひとつ「三国志」シリーズに関することをメインに、光栄にそのゲームデザインの極意を聞いてみた。

東京は渋谷から東横線で20分も行けば、そこは日吉。慶応大学の校舎があることでも知られる日吉駅の周辺は、思ったよりも落ちついた雰囲気であった。

取材の予定時刻に15分ほど遅れた我々を、笑顔のステキなお姉さん(名前を聞いてなかった)

と高津さんが迎えてくれた。光栄は寛大な会社である。

今回のテーマはSLGのゲームデザイン「リアリティとゲーム性のバランス」である。光栄のゲームは、一部では元祖「信長の野望」以来のシステムを頑固に踏襲しつつ、いろいろな要素を加えたりはすしたりして、今に至っている。いったい光栄のゲームはどのようにしてデザインされているのか？ みんなが光栄や各ゲーム誌編集部に送った、熱い思いをぶちまけたレポート用紙の束は本当に次なるゲーム上に反映されているのだろうか？

「人が歴史を創る」ということが、うちの歴史SLGすべてをデザインする上での基本理念です」との高津さんのひとこ

とで、話はいっきにグローバルな方向へ飛んでしまった。当初の「なんで『三国志II』の軍師は自分のいる国の分しか助言をし

てくれないんですか？」などと、重箱の隅をつつくような質問を連発しようという計画は未遂に終わってしまうのか！

### 今回の職人



(株)光栄 高津氏

◎今回、光栄の代表として、我々の質問の波状攻撃をすべてうけてくれたのは、デザイン部・クリエイティブ課の高津さんである。開発現場と、われわれ編集部やキミたちユーザーの橋渡しをしているのだ。

## シリーズにみる『三国志』の変遷

「三国志」シリーズは、1985年に元祖「三国志」発売されて以来、多くの機種に移植され、ゲームをしてから小説を読んだ者、またはその反対など、着実に三国志中毒者を増やしてきた。となりのテクノポリス編集部でいえば、「ああ、『三国志』はたしか88版で持ってたなあ。どこかに98版売ってない？」といった具合に、今でも非常に人気が高い。残念ながらMSX版「III」は出ていないが、その発売を望む声は非常に大きい。



◎1985年発売。その後、何度かバージョンアップを重ね、「II」が発売になるまでの間、ずっと変わらぬ人気を保ち続けた。今でもまだ人気がある超ロングセラーソフトだ



◎1989年発売。「I」からシステムを大幅にパワーアップして登場、一騎討ち、新君主といった新しい要素もあいまって、ふたたびヒットを飛ばした



◎1992年発売。画面構成もぐっと新しくなり、演出も強化され、より壮大で、ドラマチックな展開が楽しめるようになった。はたして巨大化は続くのか(画面PC-98版)



『三国志』は、『信長の野望』に次ぐ歴史シミュレーションとして発売された。また、『三国志』という小説を題材にしたものと考えれば、今でもこれ以上に有名かつ雄大な小説を題材にしたゲームはないといえるだろう。このゲームは、高津さんのコメントによると「とりあえず、三国志の雰囲気味わえるゲームを作ろう。ということで作りはじめました。はじめてだったので、かなり実験的な部分というか、へんな部分も多かったですね。」だそう、たしかに、システム

のあちこちに不条理な点はあった。しかし、三国志の世界を忠実にシミュレートするという視点でなく、純粋にゲームと割り切ればそんなに問題はなかったはず。

『三国志』を作るうえで、いちばん重要視されたものは「武将」である。日本の戦国時代が大名家同士の戦いであったのに対し、三国志の時代は関羽、張飛といった武将ひとりひとりのぶつかり合いが物語の主体になるからだ。このような理由から、『三国志』にははじめて武将たちが登

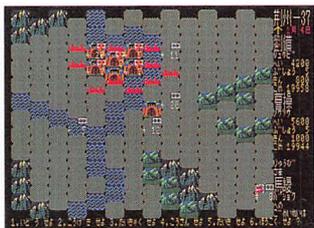
場した。『信長』が国盗りのゲームなのに対して、『三国志』は人盗りのゲームであるということもできるだろう。実際、有名な武将は是が非でも全員自分の配下にしないと気がすまないというプレイヤーも多かったようだ。

戦争でも、かなりルールは単純明快。それだけに、火計+計

略、ののしって移動+一斉攻撃といった戦術が開発された。新しい兵を雇っても兵忠、武装度などが下がらなかったのも、疲弊した部隊はさっさと退却し、兵士を雇いなおしてまた攻め込むといった、『II』以降ではどうもできないような作戦をとることもできた。



①軍師が「助言してくれるというのは新鮮だった。名軍師を迎えれば怖いものなしだ！」



②ハデに燃え広がる炎。この豪快な火計もたのしみのひとつだった

### 消えた能力値、「運」

『三国志』のみで、以降まったく登場していない「運」という能力値がある。物語中で幸運な出来事があった武将はこの値が高くなっており、武将を引き抜きにいったときの、敵につかまりやすさ、搜索コマンドの成功率などに影響する。しかし、この能力値はその設定の根拠がいまいで、また武将のイメージにあまり結び付かないということから以降では削除された。「人間の運はだれでも一定である」という説もあるし、小説でいかに不幸

な死に方をしたと思われる武将でも、死すべきときに死ぬことができたと考えれば、むしろ幸せだったかもしれない……。



③孫堅に石を落として殺したとされる呂公。運が99になっている



『三国志II』は、『三国志』とは違うアプローチでつくられているようだ。いわく「権謀術数を楽しむゲーム」である。前作で不条理だった点を修正し、改善されたシステムは、ファンからも好評だった。

他国との行き来があるときには馬が全体マップ上に表示されてトコトコ移動したり、外交の場面では相手の書簡が実際に表示されたりと、より「三国志らしさ」をもちあげる演出が加えられた。そして、他国との関係もぐっと重視され、他国に対して

不義理な行為をすると自分の「信用度」がぐっと下がり、部下たちの心はなれていくといった要素もある。また、計略のコマンドにたくさんの種類が追加された。「駆虎吞狼」、「埋伏の毒」といった、三国志ファンには涙モノの名前が付けられているのも心にくい。

ほかに、戦闘の場面にも大幅な改良が見られる。いちばん

大きな点としては、同盟を組んで共同戦線をはることができ、最大4か国が入り乱れた戦争ができるようになったということだ。また、小説にも幾度も出て来る合戦の華、一騎打ちの要素が追加された。これもファンにとっては非常に嬉しいところだが、困ったことには強い武将だからといって史実どおりに勝ってはくれない。呂布がいるから

一騎打ちには絶対安心というわけにはいかないのだ。

このように戦略の幅が広がったぶん、武将の個性は見えにくくなったように思える。前作であまり重要でなかった能力値をはぶいた結果、武力、知力、魅力の3つの能力値しかなくなってしまったため、武将が知将タイプ、武将タイプ、太守タイプにしか分類できないのだ。



④主要な武将に死期がせまっているときは、このようなイベントがおきる

### 歴史の「if(もしも)」を楽しむ、新君主と仮想モード

『三国志』シリーズだけでなく、実際の歴史ものSLGは歴史の「if(もしも)」を実際のために試してみることができるのがひとつの大きな意義だ。実際には天下をとれなかった武将で天下をとることもゲームでは可能。とうぜん、その逆に史実に忠実なプレイもできるわけだ。

『三国志II』以降では、新君主、新武将の要素と、仮想モードでのプレイという2つの機能が盛り込

まれた。これらによって、さらに想像力をふくらませた「if」の世界をプレイすることができる。仮想モードでなら、孫堅や孫策が史実どおりにコロコロ死んでいたりしないので、孫堅が孫策、孫権をしがたえて戦うこともできるし、新君主を作って、三国志の英雄の中で自分の分身を思いきり暴れ回らせることもでき、自分だけの三国志ワールドへトリップできてしまうのだ。



⑤自分の分身となる新君主を送り込む。いけ、阿慈(あじ)よ、天下をめざせ!



MSXでは発売されていないが、「III」はさらにリアル指向になっているといえる。「II」で盛り込まれて好評だった、新君主、一騎打ちといったシステムがさらに強化された。とくに一騎打ちの演出はすばらしく、まるで剣術の試合を見ているような感がある。また、武将の能力値がかなり細分化され、武将の個性をつかみやすくなった。また、武将には将軍、武官、文官などといった身分が設定され、将軍

には自分で將軍名をつけることができる。このように「三国志III」の開発コンセプトは「人材の活用」。たくさんの人材を管理し、使いこなしていくのが「III」の醍醐味なのだ。

画面をぱっと見たところで大きく異なっているところがある。いままでの国単位ではなく、城単位の攻防戦になったのだ。小説に登場する城で攻防戦をすることで、臨場感が増す。また、有名な合戦があったところには、

城と城のほかに「戦場」というものが存在し、そこで戦争をすることもできる。ますますなりきったプレイができるというものだ。

しかし、「III」は、そのリアル指向がcaえて仇となってしまっているともいえる。それだけリアルということは、プレイヤーに劉備や曹操なみの器量が要求されるということではないだろうか？ 1回戦争をすると、国は疲弊し、また戦える国力をたくわえるまでかなり時間がかかるなど、ゲームのスピードも

かなり落ちている。確かにそのほうがリアルであるのだが。リアリティが増した分、生半可な気合ではクリアできないゲームになってしまっているようだ。

しかし、それだけの器量をもったプレイヤーには大人気。なんといっても内政、戦争、外交といったすべての要素がよりリアルにせまってくるのだ。通にはたまらないソフトだろう。重厚なつくりになって、通にはうけるが、その逆に挫折者も多いこれは、プレイヤーを選ぶゲームになってしまったということ



④能力値がかなり細分化された。この周瑜の水指100に注目！呉の水軍総指揮官として、恥ずかしくない能力値だ(写真はすべてPC-98版のもので)



⑤ずっと豪華になった外交交渉の場面。軍師と相談しながら決められるのもいい



⑥一騎打ちの場面も派手になった。ときにはすれちがいざまに勝負がつくこともある

## 今後の『三国志』はどう変わっていくのか...

いまや時代の主流はGUI (Graphical User Interface)の略。要するにマウスでアイコンをクリックしたりするアレである。しかし、光荣SLGにはそれとひけにとらないフレキシブルなユーザーインタフェース「テンキー」による入力方法が確立されている。テンキーだけなら完璧にブラインドタッチができるという人も多いはずだ。だいいち、マウスを転がすだけの場所を確保する必要がな

い。しかし、今後の光栄のゲームはマウス専用になっていく予定だそう。ちなみに「三国志III」では、マウスとキーボードを併用しているが、最高の操作性かという、今一步。昔からのファンにとっては残念だが、こうして変化していくことで、光栄の伝統からひとつ進化した、新しいゲームシステムが生まれるかもしれない。ぜひ期待したいところである。

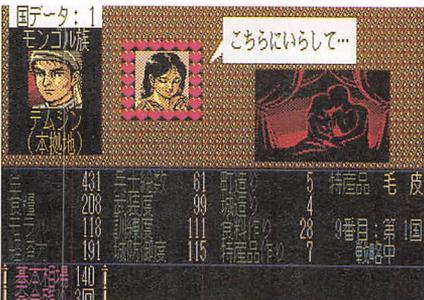
光栄の歴史三部作と呼ばれる

ものに、「信長」、「三国志」、「ジンギスカン」がある。これらは、似たゲームのようで、それぞれちがった切り口をもっている。たとえば「信長」や「三国志」では、オールドに入って子供を作ったりしない。それはジンギスカンの世界では重要でも、信長や三国志の時代を体験する上では、さほど重要ではないからだ。

しかし、逆に、「三国志」の武将の概念が盛り込まれた「信長の野望・武将風雲録」のように、

他のゲームから転用された要素が活かされた点もたくさんある。たとえば、「信長の野望・霸王伝」のように、忠誠度が見えなくなったらどうなるだろう。本来、他人が自分にどういふ感情を抱いているかなどということは、たしかに目に見えるものではない。「霸王伝」では成功しているといえるが、三国志の世界ではどうか？

また、武力や知力も見えなくなってしまったら……。



⑦「ジンギスカン」のシリーズでは、オールドでの子作り、血縁による支配、各国の姫を手に入れるといったことが重視され、内政などの要素は簡略化されている



⑧「維新の嵐」では会話が非常に重視されている。相手の性格をつかみ、自分に有利に話題を誘導する。「三国志」にこのシステムを応用すると、よりリアルな交渉が楽しめるだろうか？



⑨「信長の野望・霸王伝」では忠誠度が表示されない。しかし、行動力の回復のしかたでその武将の「やる気」がわかる。武将の管理に神経を使うようになった(写真はPC-98版)

# これが「光栄スタイル」のゲームデザインだ

光栄では、ゲームの原案は、上層部から出るものと、現場のスタッフから出るものの2通りがある。そして、それを企画会議などにかけ、検討していく。

企画の段階では、ユーザーから送られてきたアンケートの内容、意見なども参考にされる。ユーザーが求めるゲームを作るためだ。ほかに、ゲーム雑誌の記事もまめにチェックし、参考にしているそうだ。

『三国志』の場合は、「とりあえず三国志の気分を味わえるゲームにしよう」というところからはじまった。古今東西の三国志に関する本、絵画を参考に構想を固める。グラフィックの資料のために、中国にある光栄の支社から資料を取り寄せたりもしたそうだ。『三国志』のゲームをデザインする上での土壌となったものは、三国志の「正史」よりも「演義」のほうである。演義のほうが豪快でおもしろい、なんといっても一般に多く読まれているのは、圧倒的に「三国志演義」のほうである。正しくても面白味のない正史を土台とするよりは、演義を土台としたほうがドラマチックで楽しいというわけだ。正史のファン、または曹操や孫権陣営のファンにとって

は不満が残るところだが、演義でのイメージそのままにゲームを楽しめるのだ。

そして、三国志の雰囲気伝える上で、効果のある演出、コマンド体系を考えていく。『II』から加えられたイベントの内容なども、小説の山場のシーンなどから考えだす。たとえば、一連の『三国志』シリーズにわたって脈々と引き継がれている意外なコマンド「放浪」などは、三国志の気分を盛り上げるうえで、絶好の隠し味になっているといえるだろう。逆に、あまり雰囲気を伝える上で重要でない要素はゲーム中に盛り込まれない。しかし、ゲームではできなくて、小説でしていることは、やはりゲーム中でもやってみたくするのは人情というもの。『三国志』でも、回を重ねるごとにたくさんの要素が盛り込まれるようになった。逆にゲームに登場してもたいして意味がなかった要素は切り捨てられてゆく。

このように、ゲームをデザインしていく上で、リアリティを追求するとゲーム性がそこなわれると思われるところでは、ゲーム性の保持を優先している。まずSLGは、「シミュレーター」である前に「ゲーム」である

べきである、という考えなのだ。また、『II』をデザインする段階で、不条理な点が見直された。ゲームではあっても、常識を逸しているのはまずいというわけだ。常識を無視してしまったゲームでは、常識が通用することを前提とした作戦が通用しなくなってしまう。

この「常識」と、「不必要なリアリティ」の見極めがゲームデザイン上で肝心なところなのだ。とうぜん、これはSLGに限っ

たことではない。たとえば、RPGの主人公がいくら歩いてもおなかがすいてこないというのは変ではあるが、いちいちプレイヤーが3度の食事の心配をすることは不必要な要素ではないだろうか。このようなことからさじかげん、——プレイヤーに手持ち無沙汰な印象を与えない、逆にプレイヤーに過度の負担を強くないというバランス感覚が、「SLGのゲームデザイン」での秘訣のようだ。



④「天下統一」は、光栄とは違った視点でデザインされている。「家」を前に押し出し、武将は自分の仕える大名家に殉ずる(写真：PC-98版)



⑤ふたたび大陸に覇をとなえる日を夢見て放浪の旅に出る



⑥深刻なダメージをくらってしまうイナゴのイベント。中国らしい!?

## 武将の能力値はこうして決める!!

シリーズの新作が出るたびに、非常に気になるのが、武将の能力値だ。毎回微妙に変化しているし、自分のお気に入りの武将の能力値が、ほかのライバル武将より劣っていたときのショックはなかなか大きい。また、史実では大活躍した武将が意外と低い能力値だったりすることもある。いったい、武将の能力値はどのように決められているのだろうか。

まずは、小説をひたすら読みあさり、各武将の描写されているシーンから、その能力値を推察する。やはり「三国志演義」が基本なのだから、最強の武将は呂布、最高の軍使は諸葛亮ということになり、あとは相対的な評価で能力値は決

定されていく。この時点で、けっこうデザイナーの思い入れが入る。やはりヒーローは、それにふさわしい能力値を持っていてもらいたいものだ。中にはほとんど目立った活躍がなく、いったいどんな力をもっていたのか分からない武将も多い。また武力派武将の知力、知力派武将の武力も、けっこう謎

リウリウ	呂布	配下	忠誠	80
リウリウ	呂布	43	知力	53
リウリウ	呂布	1	武力	35
リウリウ	呂布	10	魅力	40

⑦曹操配下には優秀な人材が多い。于禁のこの能力値はバランス調整のためか?

だ。こういったあたりは、ゲームのバランスから判断して、それなりの値をつける。ある陣営には知力が高い武将が多いから、こいつはちょっと頭を悪めに設定しておこうと、身分の高い生まれだからわりと頭はいいだろうといった具合である。

また、武将の顔グラフィックも

リウリウ	趙雲	配下	忠誠	99
リウリウ	趙雲	46	知力	85
リウリウ	趙雲	1	武力	99
リウリウ	趙雲	10	魅力	92

⑧数々の武勇伝をもつ趙雲は、とんでもない能力値をもっている

たいいはこのように決定される。たとえば、関羽が小説で「赤ら顔で髭面」と書かれているからといって、そのまま描いてしまっただけのカミナリオヤジである。やはり関羽の義理堅い男、そして長い髭というイメージを活かしたグラフィックになる。ウソも方便といったところなのだろうか。

アノ	甘寧	配下	忠誠	97
アノ	甘寧	22	知力	51
アノ	甘寧	2	武力	92
アノ	甘寧	100	魅力	52

⑨甘寧の能力値はこれでも一流だが、もっと評価が高くていいのでは?

●8-9月号「ぶよぶよ10連鎖」当選者発表 前回のページで募集した「コンパイル特製ぶよぶよ攻略本」の当選者を発表。その幸せな人は東京都の吉岡淳くん(15歳)に決定! おめでとう。同時に募集したコーナーへの意見や要望には、コーナーへの応援から手厳しい指摘、なかにはハガキ2枚組みの意見まで、ひとつひとつ目を通させてもらいました。今後、少しでも参考にしていきたいと思います。

ON AIR



# AV FORUM

再結成YMOの東京ドーム・ライブは、見事なCGショーだった。巨大スクリーンで音と完全に同期するビジュアルがなかなかよかったです。  
塾長：よっちゃん



付録 ディスク  
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

自由部門  
**夏の思い出**

**スポットライト**

■千葉県・MAX(16歳)

スポットライトがぐるりと輪を描く中に浮かびあがるテングロンハットの男……。これは西部開拓ショーの一場面だろうか？観客たちの歓声や息をひそめる様子がリアルに感じられる。MAXクン(M)は千葉出身の新人、こんにちは、よろしくね。

さて、こういった馬の曲乗りとかナイフ投げといった、アメリカ独自のサーカスのようなものをテーマにした映画の名作に、クリント・イーストウッド主演・監督の「ブロンコビリー」があります。これはビデオもあるし、なかなか感動しますよ。


➔

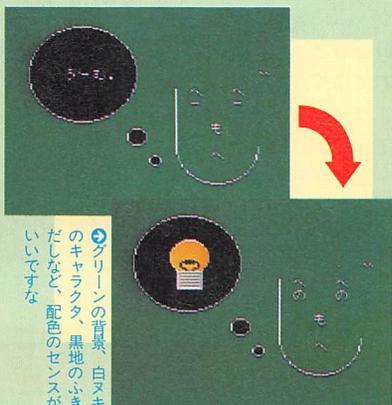

④くるくる回るスポットライトに、男の影が浮かぶ

**へのちゃんのひらめき**

■神奈川県・JAF AFC(16歳)

これはまあ、「へのへのもへじ」というキャラクターがよくできている、というシンプルなお品なんだけど、なんとも愛嬌があって好き。顔が長くて、あごのだらしないきゆうり型の人物。クラスに一人はいそうなタイプです。静かに物思いにふけていた彼、タラリタリ〜と回答を思いついたわけですな。

AFCクンはこれでPR達成となったので、新たな称号JAFを授けることとする（これは、以後の展開が読めそう）。



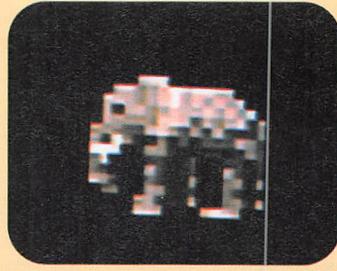
④クリーンの背景、白スキのキャラクター、黒地のふきだしなど、配色のセンスがよいですな

**ゾウゾウトカルチョ**

■東京都・伊藤直輝(15歳)

伊藤クン(M)の題の意味は深く追求しないことにして、画面にほんの小さく出てくるゾウのデザインがナイス。もともとすごく大きなものがすごく小さく表示されるのに、ちょっと心を動かされます。画面のほかのところはただ黒いだけのも、ずっと見ていると不思議な感じ。

そもそも、サイズの極端な拡大・縮小は現代のアートの基本アイデアのひとつで、写真を大きく焼き増したりすると急に感動したり、映画の画面が力を持ったりするのは拡大方向でアートしておるわけです。

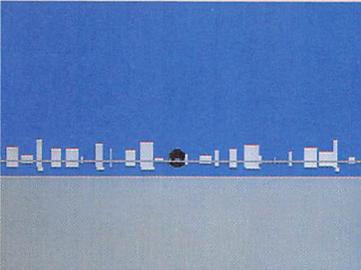


④画面にボツンと、一頭のゾウ。不思議なリアルさが現実を越えている感じ

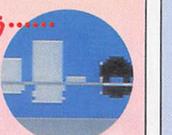
**逃げ水**

■山形県・佐藤正志(17歳)

これは夏の風物詩。暑い道路などで浮かぶ水蒸気が鏡の役割を果たして、水たまりに景色が映るように見えるのだけど、いくら近づこうとしても景色は遠くにあるだけなので、逃げ水というのだ。塾長が子供のころ、おばさんに車に乗せてもらうのが楽しみで、夏に海辺のドライブで逃げ水を見たことをよく覚えている。理屈もわからないのに、何も不思議に思わなかったのはなぜ？ 半円にちかい大きな虹を見たのにはおどろいたな。佐藤クン(M)は初登場。



④大都会の輝かしい（こんな広いのはないけど）アスファルト道路に逃げ水が


➔


④ゆらゆらと揺れるさまが何ともしやアルだなあ、よくできてます

**部屋(1969)**

■兵庫県・Romil(19歳)

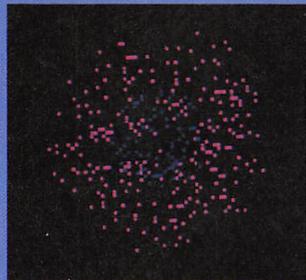
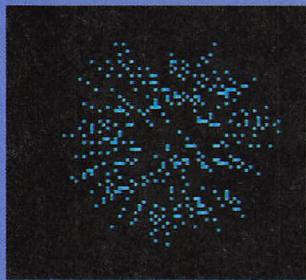
これはターボRじゃないと実行できないのが残念ですが、PCMをいじってどうぞん発見したとのこと。古いレコードの無音部分のノイズを、レコード針を落とすところからシミュレートした、音だけの作品です。なにしろRomilは1973年生まれなので、69年という題を付けるのも実体験じゃないんだけど。

Romilクン、称号を何周してるかもうわかんない。そこで新たに平民からの出発とし、以前のような活躍を期待してます。

10 \_PCMPLAY<@&H1A00, &H2300, 0>

④プログラムはわずかに1行。このすっきり感じナイスです

## 夜空を見上げてみると



▲花火大会  
三重県・OX Toxsoft(18歳)



▲月夜 広島県・みひ(15歳)

規定部門の「旅行」はなしにして、そのかわりに夜空特集を行うことに急遽決定、いや、そういう作品が集まったのです。まずはみひくん(M)の「月夜」。うおっしゃー、明るい月が水面に映る風情、水のゆれぐあいといい、すっきりと冴えた美しさ。静かな海の潮騒を想像するのも



▲流星群 兵庫県・カモメール柴田祐介(15歳)

よし、涼しい秋の川面を思うもまた可なり。白、黄色、黒と色が限定されてキリリとしている。

次のToxsoftの「花火大会」は、花火モノをたくさん紹介してきたけれど、これほど完成度の高いのは初めてじゃないでしょうか。花火の種類や色も豊富だし、なによりも光って消えていく様子が、本当にリアルなのだ。部屋を暗くすると、本当に見飽きない。えー、この作者も今回でtR達成、新称号はOXとします。

さらに柴田くんもtR達成で(ヒー、ヒー)、新称号を授与しなくては。(しばし考えて……)カモメールに決定します。で、作品のほうはですね、あ、夜空に膨大な量の流星群が。願い事が大量にかないそうだが、じゃなくて、毛利さんの宇宙飛行で思ったんだけど、ロケットとか月旅行とかはもはや定番の娯楽の一種で、夢をかきたてるものじゃなくなっちゃったのではないのでしょうか。それでも、まだまだロマンチックではあるけどね。

## きけんなあそび

■埼玉県・しんのすけ(14歳)

爆竹とか、火薬を使った遊びはむかしよくやったなあ。埼玉県越谷市のしんのすけくん(M)あたりだと、いまだにカエルをつかまえておしりから爆竹をつっこみ、川に投げ込むなんて野蛮な遊び(あまりすめないけど)をやっているのかしら。ちなみに塾長はファンタのびんに爆竹をつっこみ、水の中で爆発させたときの、「ボム」という鈍い音が好きだった(マネしないでね)。



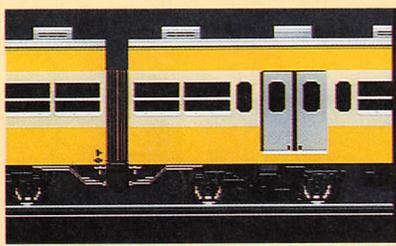
カエルに火薬をつっこみ、ドカンと爆発。そのあとの様子は……想像しないことにおこ

## 電車

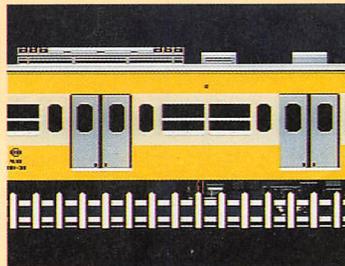
■大分県・マツハF.I.S(13歳)

はい、最後はこれはまたtR達成(フー、フー)、もはや3周目のマツハF.I.Sです。これはもう特待生として、毎回「F.I.Sの小屋」というコーナーを作ることにしてしまえ。

今回の作品は、電車が目の前を走り去っていく、というものです。あたりまえのようだけど、この大きなものが横にスクロールして行って、ちゃんと先頭といちばん後ろの車両がデザインされてるっていうのは



▲ほら、ちゃんと電車が先頭から走ってきて、ちゃんと最後尾の車両が走り去っていく。ね、よくできてるじゃないですか



こうして動かない画面を見ただけは普通なのだが、柵ありバージョン

どうということ？ 作品をぼんやり見ていてしばらくしてからさすがF.I.Sと納得したのです。柵ありと柵なしの2バージョンがあるので、楽しんでください。



## お題

さて、2-3月情報号のお題は、昨今のMSXを取り巻く状況をかんがみ、でも気がつく、わたしの周囲はほとんどMSXの話だったわけで、締め切りは10月20日、力作をお待ちしています。さらばじゃ。

# ファンダム

ビデオ映像をMSXにとりこみゲームに生かすテクニック、緑化事業や選挙といった新鮮な題材を用いたSLG、プレイヤーだけでさまざまなストーリーを築しめるシステムなど、アマチュア作品は進化している。



## たまりにたまった保留作品を含む16本を大放し!

●P家……………24 / 58	●Pダーツの達人……………34 / 49
●Pモンスターズ モナーク……………25 / 58	●Pソーラーカー……………36 / 51
●P夕日の決戦……………26 / 58	●P人生かけのぼりすべりおち……………36 / 56
●PMAGIN……………27 / 58	●Pラリーたっきゅう……………37 / 56
●P双王……………28 / 59	●PSONIC THE HEDGEHOP……………37 / 57
●Pバトルザル……………29 / 59	●次号予告&OTHERS……………35
●P襟裳岬……………30 / 59	●スーパービギナーズ講座……………38
●PKUSOGE-QUEST……………31 / 50	●アル甲6&8……………40
●P困んでDON!……………32 / 59	●マシン語の気持ち……………44
●P氷の中の惑星……………32 / 52	●ファンダムスクラム(春夏優秀賞発表)……………60
●P選挙……………33 / 54	※Pはプログラムです。

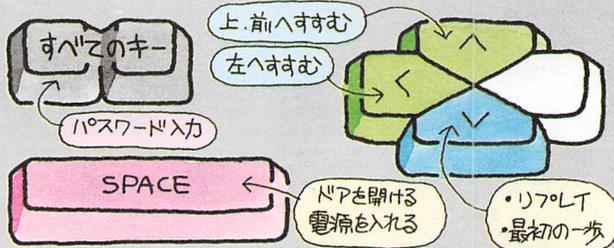
ターボユーザーの方へ。ターボは標準モードで書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。PCソフトフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切替しています。

### 家のなかを駆け抜け、爆弾を解除しろ!

## 家

MSX2+以降  
by 伊藤直樹

※ターボは標準モードで  
▶解説は58ページ



時間がないので手短かに紹介する。これはMSXのなかに仕掛けられた爆弾を、制限時間内に



メッセージが表示され、今スタート!



ドアを開け家のなかへ。作者自身の家をビデオ撮影したと思われるリアルな絵が表示され、気分満点で家のなかを進む。爆弾は2階の部屋に置かれているMSXのなか。階段を駆け登り、MSXの前へ急ぐのだ



解除するゲームだ。

—Stage 1— within 6s

Hurry up, or a bomb will go off.

PASSWORD>MSX

(ステージ1は6秒以内。いそげ、さもないと爆発するぞ。パスワードは“MSX”だ)

とメッセージが表示された時点でタイムカウントが始まる。ボヤボヤしていると6秒なんてアツという間。すぐにカーソルキーの下を押して、ドアの絵を表示

させ、家のなかに飛びこもう。左に向ける場所、前しか進めない場所と移動は限られているので、都合にあったキー入力で家のなかを進む。そして、制限時間内に解除するためのパスワードをCAPSキーをロックして入力すればクリア。ステージがあがると制限時間が短くなり、パスワードが変更される。また、10回ミスするとゲームオーバーだ。(ち)

### MSX発見!



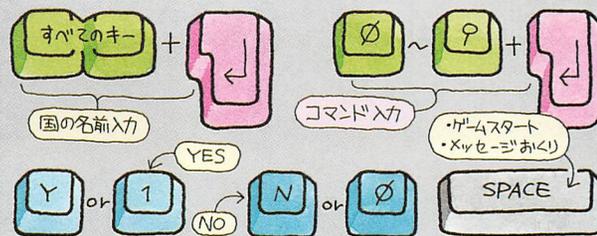
MSXの電源を入れ、すばやくパスワードを入力するだけ。ああ、時間が……

# めざすは魔獣帝国の大王! モンスターズ モナーク

MSX2/2+VRAM128 K

by 村上穂高

▶ 解説は58ページ



## ★ 遊び方 ★

8人まで遊べる、コマンド選択方式のウォーシミュレーションゲーム。コマンドは数字で入力。また1で「Y」、0で「N」のかわりになる。1、4、7、10月には資金が増え、イベントがおこる。国に○がつけばいいことがおこり、×がつけば悪いことがおこる。全20国を自分の旗で統一すれば勝利だ。

## ★ ポイント ★

内政面では、まず「ほどこし」をして「みんちゅう」を100にする。また、毎月の「そうさく」をかかさないようにしよう。モンスターが見つかるばかりでなく、アイテムを見つけたりして、探索をしたモンスターの能力が上がることもある。見つけたモンスターを仲間にするためには金が必要なので、つねにある程度

の金を確保しておいたほうがいい。あまっているモンスターでまだクラスチェンジのできるものは、毎月欠かさず「くんれん」をして、早くクラスチェンジさせよう。こうして軍備を整えつつ、周りの国の状況をつねに把握するのが重要だ。

戦争時は、頭数の多さがポイントだ。自分でもできるだけ数をそろえ、可能なら援軍も頼んだほうがいい。少々金をとられるが、それで援軍を出した国も疲弊してくれ、こっちの被害も抑えられるのだから、たいした損でもないだろう。(お)



◎戦時時。左右のモンスター名の下がH.P

## 各パラメータの見方



◎メイン画面では、画面下に国の状態が表示される

しゅんせ	H.P	MAX	STR	INT	CHR
くろり	60	60	41	44	40
くろり	60	60	41	44	40
しゅんせ	H.P	MAX	STR	INT	CHR
くろり	60	60	41	44	40
くろり	60	60	41	44	40

◎モンスターのパラメータは、カーソルキーで表示範囲を変える

■国パラメータ  
 国名  
 じんこう: 国の人口。収入(1、4、7、10月にある)の量に影響する  
 けいざいりよく: 国の経済力。収入の量に影響する。  
 モンスターすう: その国にいるモンスターの数。最大は10  
 くんしゅ: 君主の名前  
 みんちゅう: 民の忠誠度。収入の量に影響する  
 かね: 資金の量。毎月モンスター数だけ給料として減少する  
 そうH、P: その国にいる全モンスターのH、Pの合計

■モンスターのパラメータ(赤色は、その月は行動済みであることを示す)  
 種族: モンスターの種族(下参照)  
 H、P: 体力。0になると死亡。「そうさく」の成果に影響  
 MAX: H、Pの上限值  
 STR: 戦闘力  
 INT: 知力。「かいはつ」、「じょうほう」の成果に影響  
 CHA: 魅力。「ほどこし」の成果に影響  
 かんせつ: 間接攻撃能力の有無。「あり」だと、戦闘が有利になる  
 EXP: 経験値  
 NEXT: EXPがこの値以上になるとクラスチェンジできる。0のモンスターはクラスチェンジ不可能

## 全モンスター進化表

全モンスターの進化の過程を図にしてみた。敵よりすばやく上級のモンスターをそろえるには、欠かさぬ訓練と、実戦の積み重ねが大事だ。

スライム	ツインスライム	ヒックスライム	スライムはいくら成長してもH.Pが高いだけのザコ	クレリック	エンジェル	間接攻撃はできるがイマイチたよりない。内政要員か
バット	パンパイア	バットはパンパイアになる。どちらにしてもあまり強くない	イーラ	サーベント	安くて弱いイーラだが、育てれば強力になる	
リザード	リザードマン	なかなか頼りになるが、どうせ雇うならファイターにしたほうがいいだろう	ゾンビ	スケルトン	どうもバツとしないモンスター。特にほくはない	
ユニコーン	ベガサス	値段のわりに弱い。INTとCHAが高いので内政をさせるべきかも	クラーゲン	オクトパス	なぜイカからタコなのか謎。能力もバツとしない	
イーグル	フェニックス	値段相応の力といったところか。数をそろえておけば安心だろう	デビル	デーモン	CHAの低さが気になるが強い。H.Pは少々低め	
ファイター	ナイト	パラディン	3段階で成長する頼もしいヤツ。大切に育ててやろう	グリフォン	コカトリス	ファイターと共に主力とした。たくさん雇おう
ドラゴン	ブルードラゴン	レッドドラゴン	間接攻撃もできるようになるモンスター。強力だ!	ゴルドナイト		最強のキャラクタだが「そうさく」でしかみつからない。根気強さかそう

## コマンド一覧

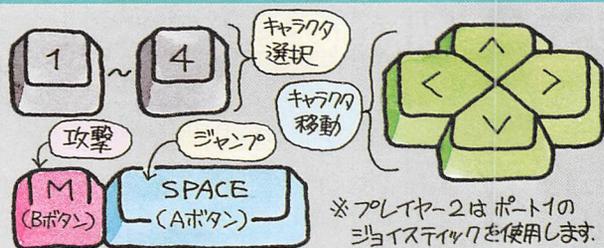
コマンド	内容
0:おわり	コマンド入力を終了する
1:いどう	隣接した自分の領国にモンスターを移動させる
2:ゆそう	任意の自分の領国に金を送る
3:せんそう	隣接した敵国に攻め込む。攻め込むときに相手国に隣接した国に共同軍を頼むことが可能。勝ったら報酬として占領した国にある金の75%を支払う。また、攻め込まれたときに周りの国に援軍をたのむことができる。このときは勝ったら自国の金の75%を報酬として支払う
4:こよう	あらたにモンスターを雇う。その国で、4種類のモンスターを雇うことができる
5:くんれん	訓練してEXPを上げる。複数のモンスターを同時に訓練させることができる
6:そうさく	探索する。能力値の上がるアイテムや、モンスターを発見できる
7:かいはつ	開発して「けいざいりよく」を上げる
8:ほどこし	金をほどこして「みんちゅう」を上げる
9:じょうほう	自国、他国の国パラメータ、自国のモンスター一覧を見る。モンスター一覧では上下左右のキーで表示項目の切換ができる
10:ちりょう	モンスターのH、Pを回復させる
11:クラスチェンジ	EXPがクラスチェンジ可能な値までたかまったモンスターをクラスチェンジさせる
12:せいとん	モンスターの出入りがあったとき、並びを整理して見やすくする
13:そのた	1:セーブ 現在のデータをセーブする。ディスク1枚にひとつだけセーブ可能 2:ロード セーブしたデータをロードする 3:かめんほせい 表示位置の補正 4:おわり ゲームを終了して、BASICにもどる
14:メニュー	コマンドの一覧を表示

# 夕空に勝ち名乗りをあげるのは誰だ 夕日の決戦

MSX2/2+ VRAM64K

by B.I.B.

▶ 解説は58ページ



◀ シンプル・イズ・ベストなタイトル画面。さあ、スペースキーを押すのだ

怪物といえば、水木しげるとか藤子不二雄<sup>㊤</sup>とか有名ですが、ここに出てくる怪物たちは、頭から針を飛ばしたり、手がシュルシュル伸びたりはしません。でも、竜が炎を吐いたり、ジェイソンもどきがザクザクと無慈悲な戦いを繰り広げます。ああ、合掌<sup>がつしやう</sup>……じゃなくてゲームの説明です。ハイハイ。

いくなれば怪物が登場する格闘ゲーム。対COM戦はなし。つまり2人対戦専用ってこと。

キャラ選択画面で、4匹のなかからお気に入りの怪物を選ぼう。怪物は見かけだけではなく、攻撃力、ジャンプ力も若干異なる。見かけ重視か能力重視にするかはご自由に。ただし、同キャラ対戦はできないので、キャラの取り合いになって本物のストリートファイトにならないように。怪物フリークの友達がいたら、危ない。

基本操作は、ジョイスティックの場合、左右で移動。ジャンプ、攻撃はそれぞれAボタン・Bボタン。また、上下の方向キ

ーとボタンの組み合わせなどで必殺技が使えるりする。

また、相手の攻撃をはねかえす、いわゆる「防御」がない。パンチがヒットすれば痛いし、炎で焼かれると熱いのだ。ヒットアンドアウェイに徹するのが利口だが、力自慢のキャラは、相

討ち覚悟で突っ込んでいくのもおもしろい。攻撃をくらうと画面下の体力ゲージが減っていき、ゼロになると負け。負けた怪物は砕け散ってしまう。文字通り、問答無用の1本勝

負なのだ。「命の取り合いは、1本で十分」と怪物たちの心意気がたまらない人もいるだろうが、「怪物はそうかんたんには死なない」とのたまう、あきらめの悪い人もいるかもしれない。そのへんは人の好みといえはそれぞれだ。(シゲル)



◀ ジャンプして骸旋脚(むくろせんきゃく)を使うと、竹トボのように飛んでいく。なんだかマヌケ

## 四匹のあやかしリスト

**真の一**  
骸むくろ

このゲームの主人公(かもしれない)。攻撃力、ジャンプ力ともに平均的。  
●骸波…下キーを押してつづける  
●骸旋脚…上キー+攻撃。ジャンプ中も使用可

**骸波むくろ**

◎気合をためて相手にぶつける飛び道具。技のモーションが悟られるのが欠点

**骸旋脚**  
むくろせんきゃく

◎片足を軸に、回転しながら連続キック。ジャンプ中にも使用可

**真の二**  
竜

恐竜ブームというわけではないが、竜が登場。ジャンプ力は最低、必殺技もひとつしかないが、攻撃力は最高。  
●炎…下キーを押してつづける

**炎**

◎竜唯一の必殺技。骸波よりも技のモーションが短いうえに威力が大きい

◎飛び道具は見切られやすいが、決まると大ダメージ

**真の三**  
切り裂き男

ナイフを持ったアブナイヤツ。ジャンプ力は高い。  
●下突き…下キー。ジャンプ中も使用可。  
●地獄の切り裂き…敵が半キャラぶん上にいるとき下キー+攻撃

**下突き**

◎手に持ったナイフで頭上攻撃。ジャンプしなくても技は出るが、まったく意味がない

**地獄の切り裂き**

◎上にいる相手をつかまえ、ザクザク切りつける。相手ジャンプしてこようものなら、恰好(かっこう)的

**真の四**  
羅生門パンパ

切り裂き男とはいいライバル。ジャンプ力は高い。  
●前転ゲリ…下キー  
●頭喰…敵が半キャラぶん上にいるとき下キー+攻撃  
●空止まり…ジャンプ中下キー(空中静止する)

**前転ゲリ**

◎地上でゴロゴロころがり連続攻撃。技を出しているあいだにジャンプもできる

**頭喰**  
かしらくい

◎これをつかみ技。相手の頭にかぶりつき、しかし、おと体力を奪う。しかし、おしくはなさそう

# 未来の大魔術師をめざし、カードをめくれ!

## MAGIN マギン

MSX 2/2+ VRAM128K

by REDS

※ターボ日は標準モードで

▶ 解説は58ページ

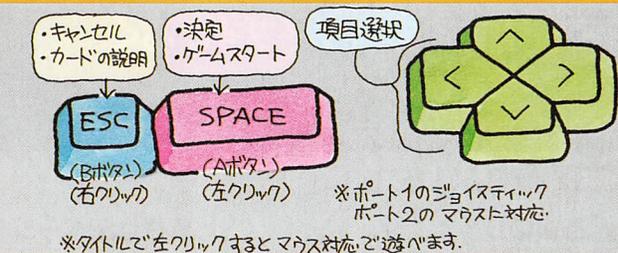
### ■おはなし

むかーしむかし、あるところに、マギンという名の魔法使いがいました。ある日、彼のもとに4人の女の子が、魔法を教えてもらおうとやって来ました。マギンはしばらく考えた末、こ

ういいました「あんさんがたのうち、いちばん魔力の強いおひとりだけにお教えしまひよ」。こうして、壮絶な女の戦いが始まったのです。

### ■戦いの内容

1人用のゲームです。キャラ

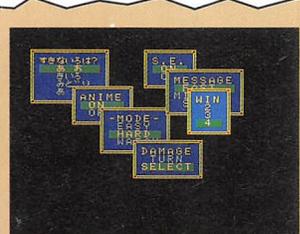


クタは4枚の魔法カードを持っており、それを1枚選択して使用します。彼女たちの使えるのは初歩的な魔法なので(下の魔法一覧参照)、一撃必殺の威力はありません。エンハンスやリピートでうまく魔法の効果を拡大

する戦法が理想的です。魔法を駆使し、ほかの3人を戦闘不能(HPを0)にすると1勝。ゲームスタート時に設定した「WIN」の数だけ勝つと、晴れてマギンに魔法を教えてもらうことができます。(お)



- ①～④：各キャラクターのグラフィックとパラメータ。名前の横のグラフはHP(0になると戦闘不能になり負けとなる)、下のENHANCEの数字は、エンハンス値(「エンハンス」の魔法によって増加し、そのとき使った魔法の威力が増加する。また、「リピート」の効果があるときは、この数字が緑色になる)
- ⑤：現在の順番の方向を示す。「ターン」の魔法によって逆転する
- ⑥：メッセージが表示される
- ⑦：自分の手持ちのカードを表示
- ⑧：最後に使われた魔法を表示



ゲーム開始時に、これらのパラメータを設定する。上下キーで選択し、スペースキーで決定。ESCキーで前の選択に戻る。すきないは? : 自分が担当するキャラクター(髪の色で)を決定  
ANIME : 魔法を使ったときのアニメ処理の有無  
MODE : EASYの方がかんたんだが、HARDでないとゲームのエンディングを見ることができない。WATCHは、すべてをコンピュータにしたウォッチモード  
DAMAGE : SELECTでは、魔法で攻撃する相手の選択できる。TURNでは、自分の次の順番のキャラクターに固定  
S.E. : 効果音の有無  
MESSAGE : メッセージの表示速度  
WIN : 優勝するための勝利回数

### 力がぬけるー

ドレインの魔法はたよりになる。それだけにくらったときのショックも大きい

### バリアーッ!

バリアをはったところ。たいていムダに終わるが、ときどきは役にたつ

### 黒こげ……

ファイアをくらっているところ。なんか昔のアニメを思い出してしまう



勝負がついたところ。勝者には、画面中央の名前のところにシンボルがひとつつく。写真では4人が1勝ずつしている

<b>MAGIN 初級魔法全集</b> これらの魔法を使いこなし、勝利を手に入れる	<b>エンハンス</b> 一部の魔法の効果を増加させる。IからIIIまであり、大きいほど効果が強い	<b>デイスベル</b> 全員のエンハンスの効果をもとにしてしまう。わりと消極的な魔法だ	<b>キュア</b> HPを3回復。エンハンスとあわせて強化すれば、回復量が増加する	<b>サンダー</b> ほかの3人にそれぞれ1のダメージ。エンハンスによって強化できる	<b>ファイア</b> 炎によって、1人に2のダメージ。エンハンスによって強化できる	<b>アイス</b> 冷気によって1人に1のダメージ。エンハンスによって強化できる	<b>ドレイン</b> 1人に3のダメージを与え自分のHPを2回復させる。エンハンスで強化できる
<b>バリア</b> サンダーのダメージを防ぎ、ファイア、アイス、ドレインを跳ね返す	<b>ターン</b> 現在の順番を逆転させる。ほとんど意味がないので、シャレと思って使おう	<b>コール</b> ほかの3人に2のダメージ。ときどき失敗することがあり、自分が2のダメージ	<b>カオス</b> 全員のカードを配りなおす。手元にあるカードがないときの打開策	<b>ホールド</b> 自分の次の順番の人をかなしばりにし、1回休みさせる。これも消極的な魔法	<b>スルー</b> 特になんの行動も起こさないが、そのかわりにHPが1回復する	<b>リピート</b> 次の回、魔法を2回くりかえして使う。このときエンハンスの表示が緑になる	<b>エニィ</b> どれかの魔法の効果ランダムで現れる。手詰まりのときの苦肉の策

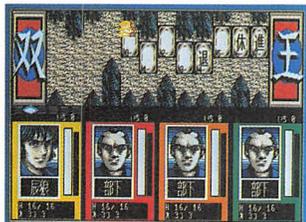
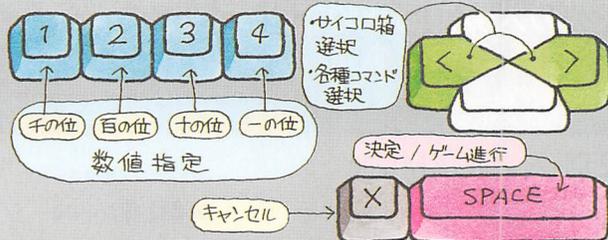
# RPG仕立ての新タイプすごろく

## 双王 すごおう

MSX 2+ VRAM128K

by あまのじゃく

▶ 解説は59ページ



上半分がマップ画面。ステータス画面とキャラクターは、順番がくると黄色で表示される

### 格闘すごろく

この「双王」は、基本的には、サイコロをふってゴールをめざすというすごろくゲーム。ただし、ただのすごろくではない。

タイトル画面で「最初から始める」を選ぶと、オープニングが始まる。このゲームの魅力あるストーリーを楽しむためにも、ぜひじっくりと見てほしい。なお、セーブしたあとに最初から始めると、セーブデータが消えてしまうので注意。

無銭飲食したなげな主人公は、賞金目当てに武道大会に参加する。その武道大会の競技種目が「格闘すごろく」。主人公とCOM3人で戦うのだ。

対戦中、相手を追いこそうとすると戦闘＝格闘モードとなる(ただし、追いつく相手の体力が満タンでない場合、または気合ポイントが0の場合は無条件で通過)。格闘モードでは双方とも一系統ずつ技を出し合い、相手

## ステータス説明&ゲームの進め方

### 体力ゲージ

体力が満タンでないときマスを進めない。ステージが進むにつれMAXが増加

### ステータス

「H」のところは体力の現在値/体力の最大値を表している。「カ」は回復力で、体力が満タンでないときにサイコロの目1につき回復する値。「コ」は攻撃力。この値が大きければ敵に与えるダメージも大きくなる



### サイコロ箱

6つ並んでいる箱の中に1~6のいずれかの目のサイコロが入っており、この中から1つを選ぶ

### 現在位置

キャラクターの現在位置。何マス目にいるかを表す

### 気合ゲージ

現在の気合ポイント。気合は2マス進むごとに1ずつ回復する。格闘モードで「精神を集中」しても回復

ステータス画面上にあるサイコロ箱をめくって、出た目だけ進む。しかし、体力が満タンでない場合は、「サイコロの目×回復力」で体力が回復するまで、止まっているマスから動くことができない。また敵との戦闘のさい、技を出すには「気合ポイント」が必要。必要な気合ポイントは技の系統ごとに決まっている。気合ポイントは2マス進むごとに自動的に1ずつ増えるが、格闘モードで「精神を集中」を選び、気合ポイントを回復することもできる。ステージ2以降は、強力なボス敵も登場する。

の技より有利な技を出したほうが勝つ。詳しくは「戦闘の方法」のカコミ参照。

### ■ステージクリアの方法

最後のマスにだとり着くと、順位に応じて経験ポイントが手に入る。クリアに必要な経験ポイントを稼ぐと次のステージへ進める。

このゲームのステージは全部で10。賞金目当てで参加したはずの主人公だが、本当は最後のボスに勝つことがゲームの目的。それには稼いだ経験ポイントを使い、「雪香の家」や「虚空斎の道場」で主人公を強くさせよう。セーブは、各ステージの最初でできる。(郎太)

## 戦闘の方法

格闘モードでは、正拳、投げ、蹴り、足払いの4つの系統の技から選んで相手と戦う。また、追い越す側は「気合を貯める」ことや、追い越される側に限り「敵を通す」で戦闘の回避もできる。もし戦うなら、制限時間があるのですばやく技を選択しよう。技を出すと気合ポイントが消

費される。それぞれの技が必要とする気合ポイントがないとその技は使えない。基本的には、多くの気合ポイントを必要とする技のほうが勝率が高いのだが、技同士の相性があり、必ず有利に戦えるとはかぎらない。また、レベルが高ければそれだけ勝率も高くなる。なお、飛蹴り系は勝者の向いている方向に1マス、投げ系は勝者の反対側に敗者が移動する。



格闘モードでは、画面上のキャラクターがアニメーションする。なかなかリアルにできている

### 勝率一覧☆( )内は必要な気合ポイント

正拳系(1)	1 : 5	足払い系(2)
正拳系(1)	3 : 1	飛蹴り系(3)
正拳系(1)	1 : 5	投げ系(4)
足払い系(2)	1 : 5	飛蹴り系(3)
足払い系(2)	3 : 1	投げ系(4)
飛蹴り系(3)	1 : 2	投げ系(4)

※表は基本値。強力な技を修得すれば勝率も上がる

### ステージ1 マップ紹介

さまざまな効果を持ったマスがあちこちに並んでいる。止まりたくないマスもあれば、うまく利用したいマスもある



## 稼いだ経験ポイントでパワーアップ!!

### 雪香の家

ステージ2以降、主人公は、獲得した経験ポイントを使ってパワーアップすることができる。雪香の家では、回復力や攻撃力を経験ポイント1につき1ずつ上げられる。ここでのキー操作はちょっと特殊で、1、2、3、4のキーがそれぞれ千、百、十、一の位に対応しており、それぞれの位を選択して数値を変更後、スペースで決定またはXキーでキャンセルという方式。なお、雪香は次のステージのボス敵についての情報も教えてくれる。雪香の話をよく聞いてボス敵の特徴をとらえ、効果的にレベルアップしよう。



ボス敵に関する情報を参考にして、それに適したパワーアップを心がけよう

### 虚空斎の道場

虚空斎の道場では、技のレベルを上げ、より強力な技を修得できる。4つの系統とも最高レベルは3。新たに習得する技の名前と必要な経験ポイントは、虚空斎が教えてくれる。レベルの高い技を使えば勝率も高いが、技を修得するにはかなりの経験ポイントが必要。たとえば、必要ポイントがいちばん少ない正拳系の場合でも、レベル2の「男の正拳」で12ポイント、レベル3の「羅亥雷拳」で70ポイントという具合。最初のうちは、無理して技のレベルを上げるより、回復力のほうに重点を置いたほうがよいだろう。



強そうな名前が並んでいるが、かんたんには修得できない

## イベント紹介

まずは、ある効果を持ったマスについて紹介しよう。

休……体力を半減  
寝……体力を0にする  
退……1マス後退する  
帰……3マス後退する

※「休」、「寝」、「退」、「帰」のマスはいちどキャラクタが止まったあと、効果がなくなる

再……もういちどサイコロ箱を選び、出た目のぶん進む。  
神……もういちどサイコロ箱を選び、出た目の2倍進む  
進……2マス進む  
岩……障害物(右上の写真の○印)。手前のマスで足止めされ、



破壊しないと先に進めない。この岩は神秘的な力を秘めており、攻撃をしかけると反撃してくる。なお、岩との対戦では、「投げ」系の技を使うことはできない

もうひとつは、ボス敵が使う必殺技について。ボス敵は、サイコロ箱で1の目を出すと必殺技を繰り出してくる。これは一種の忍術のようなもので、マップ上のどこにいても一方的に攻撃をしかけられてしまうのだ。



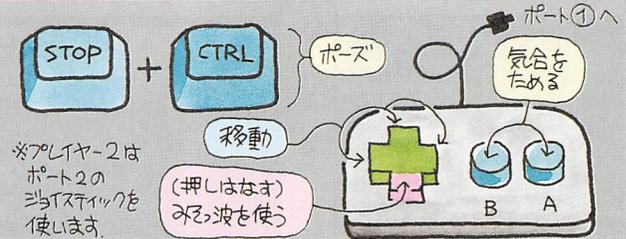
# ハイパーオリンピック格闘ゲーム バトルザル

MSX MSX 2/2+ RAM32K

※ターボは標準モードで

by なつと☆ASUKA

▶解説は59ページ



ついにというべきか、とうとうというべきか格闘おさるゲームの登場だ。ルールは問答無用の3本マッチ。相手の体力ゲージをゼロにするとして1本。

おさるだから、何も難しく考える必要はナシ。ひたすらボタンを連射して、気のパワーを高めるのだ。相手とぶつかったときに気の小さいほうがダメージ。連射の苦手な人のために「みそっ波」なる飛び道具もある。なお、気力ゲージは体力ゲージの上に表示。

2人対戦のほかに、対COM戦で3匹の強いおさと戦うことができる。都合が悪いときの強制引き分けコマンドもある(下欄外参照)。(シゲル)



①気のパワーは気力ゲージ以外に、おさるが身にまとったオーラで知ることができる

### モンキーパンチ



①おさるは、ジャンプしているかどうかで技が違ふ。地上ではパンチ(右のおさる)

### モンキック



①ジャンプ上昇中はキック(左のおさる)。タイミングが合えば連続攻撃ができる

### サルスマッシュ



①ジャンプ下降中のサルスマッシュは強烈。2倍のダメージを与える(右のおさる)

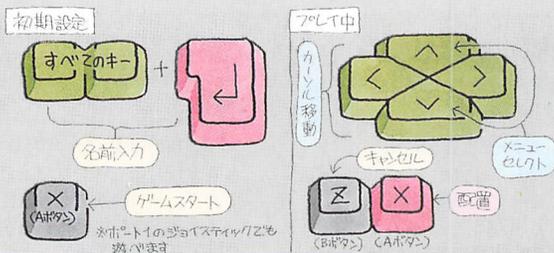


# 輝く海を見るためのエコロジーなSLG

## 襟裳岬 えりもみさき

MSX 2+以降  
by 福留英明

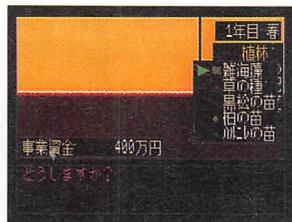
※ターボRは標準モードで  
▶解説は59ページ



①この作者が作るゲームのタイトル画面はいつもきれいだ。ゲームにやる気が起きるね

北海道を菱形にたとえたとき、下にとんがっている先の部分に位置するのが襟裳岬である。日本でも有数の景勝地(景色のいい場所)で、霧と強風の名所としても有名だ。そんな襟裳岬で問題になったのが森林の伐採が原因で始まった海汚染。強風によってえぐられた表土の流出や、風で飛ばされた砂によって海の色が赤く変わり、産物である昆布が殺され、魚さえも追い出されてしまったのだ(これらのことは右の新聞記事に書かれている)。この出来事を参考にして作られたのがこの緑化SLGである。

40年かけて砂丘の70パーセント以上を緑化するのがゲームの目的。名前を入力して緑化事業を開始する。画面には草木が1本も生えてない砂浜と、茶色くにこった海を真上から見た風景が表示される。緑化事業は次のコマンドを使って進めていくぞ。



②「植林」のコマンドを選択後、種や苗木のメニューが表示される

**植林** 種や苗木などのメニューから植えたいものを選び、カーソルを移動させて植えていく。**踏み固め** 植えたものを根づきよくする。実行しただけ効果があがる。

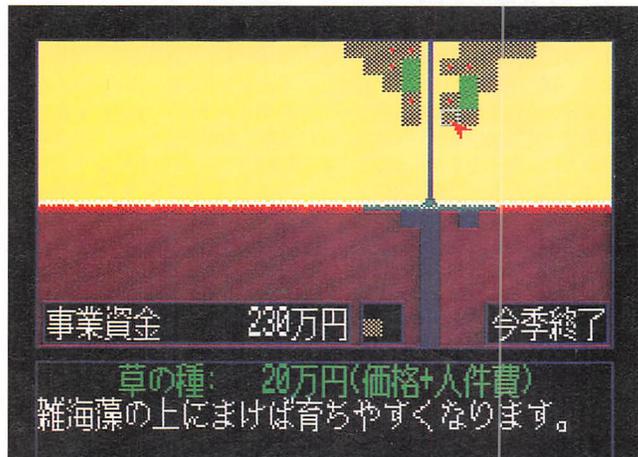
**現在状況** 事業の進行状況を、パラメータ表示と年単位のグラフ表示であらわす。

**ディスク** データのロード、セーブを行う。

**今季終了** 作業を終了する。

「植林」と「踏み固め」は、各季節に1回しか実行できない。今季終了後に清浄海域、森林面積、草地面積、漁獲高の状況と風による被害が報告される。森林、草地によって清浄海域が広がり、漁獲高が増える。毎回、漁獲高に応じた収入と、春の作業後の昆布の収穫(漁獲高に応じた)で得る収入が事業資金になるのだ。緑化が進めばそれだけ作業はスムーズになる。

(ち)

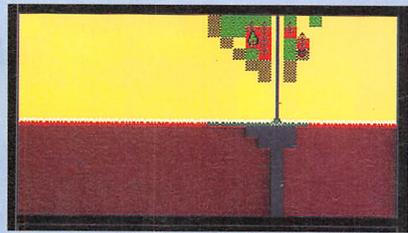


③まだまだ緑化の初期段階。海に流れこむ川沿いを草地にしようと、種をまいているところ。今は夏で草の色が緑だが、季節が秋、冬になると草の色が変わります

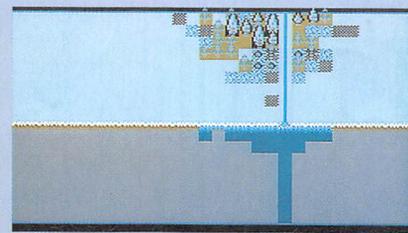


※平成4年(6月)5日付け朝日新聞夕刊「植林で魚が戻った」より

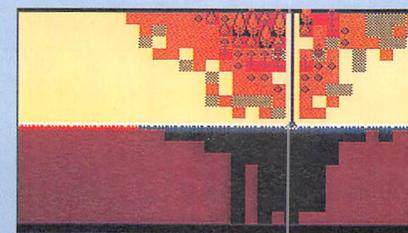
### 緑化計画の歩み



④草地面積が増えたので、そろそろ黒松の苗を植えはじめ。苗が飛ばされないように踏み固めをしておく



⑤黒松を植えてから2年が経過し、そろそろ土壌が赤土に成長したはず。しかし、酸性雨が降ってきた



⑥土壌養分の影響で海中のプランクトンが繁殖し、飛躍的に漁獲高が増えた。いつのまにか海が輝き出す

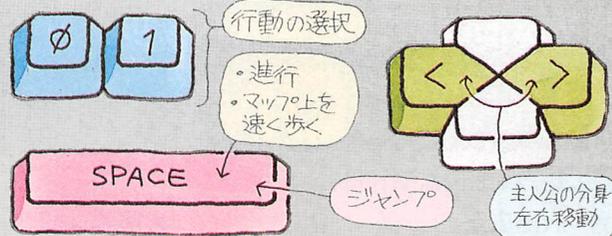
# あるがままに冒険を楽しむ KUSOGE-QUEST クソゲークエスト

MSX MSX2/2+RAM32K

by TPM.CO SOFT WORKS

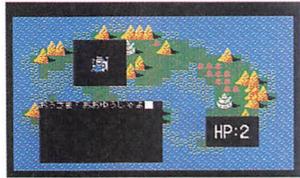
\*ターボは標準モードで

▶ 解説は50ページ



クソみたいにつまらないゲームを指して「クソゲー」と呼ぶが、このゲームも本当にクソみたいにつまらないゲームだからこういうタイトルになっているのかなあ？ いやいや作者はあのTPM.CO SOFT WORKSだし、だまされないぞ。

このゲームの主人公は勇者である。勇者といえば冒険がつきものだが、ここでの勇者はどんな冒険をするか決まってない。



④ちょっと見た目には大作RPGのゲーム画面のように見えるが、実はまったくちがう

そこがこのゲームのおもしろいところ。作者の手紙には「マルチフリーシナリオシステム」という言葉が書いてあり、それがどういうものか、みんなにプレイしてもらおうのがいちばんてっとりばやそうだ。

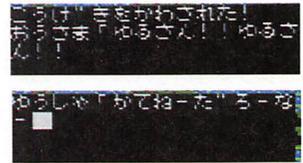
王様と勇者の会話からゲームスタート。王様から魔王退治の依頼を受けた勇者は「うける」か「ことわる」かの二者択一をしなくてはならない。もし、「うける」のほうを選ぶなら「魔王退治に行く勇者の物語」の方向にストーリーは展開され、「ことわる」のほうを選ぶと「王に反逆した勇者の物語」みたいなストーリーで展開する。このゲームでは勇者が旅する先々でこういった

二者択一をくりかえしていく。たとえ「ことわる」を選んだからといって、そのあとで強引に魔王退治に行かされるような仕掛けもなく、その選んだものに応じて少々ハチャメチャにストーリーが展開されていくのだ。

## ■精神安定チェック

二者択一で相手にとって気に入らないほうを選ぶと、相手が怒り「精神安定チェック」で戦うことになる。まあ、かんたんといえば一種のバトルモードになるわけだ。

勝負事において精神を安定させ落ち着かせることは大切であり、それが勝利へのカギでもある。画面右上に表示される「精神安定チェック」画面で右からス



④セリフだけ読んでも楽しめる。ノリのいいギャグ・コメディみたい

ライム型のキャラクタがむかってくるので、それをジャンプでかわすと精神を安定させたことになり相手にダメージを与える。よけそこなうとダメージを受け「HP:」の値が1減り、0以下になるとゲームオーバー。

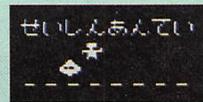
相手を倒すと勇者は次の目的地へ向かうため、マップ上を移動していく。移動中や移動先でいきなり「精神安定チェック」で戦うこともある。

## ■ゲームエンド

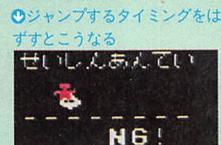
枝分かれしていくストーリーもいつしか結末を迎える。どんな結末を迎えるのだろうか、いろいろなパターンを変えてワクワクしながらプレイするのがこのゲームの楽しみ方。それには旅の途中の「精神安定チェック」で負けないようにしよう。飛んでよけるだけの「精神安定チェック」だけ見れば、たしかに「クソゲー」かもしれない。(右)

## 精神安定チェック!

向かってくるスライム型のキャラクタはフェイントを使ってくるので、ひっかからないように注意しよう。ジャンプでかわしてももどってくることがあるので、かわしたあとは一気に右端まで移動しておくで安全。



④ジャンプして敵の突撃をかわす。ジャンプ中、左右に移動可



④ジャンプするタイミングをはずすとこうなる



④王様のいうことなんかいちいち聞いていられるか! 一般ゲームで味わえない快感だ



④マップ上を次の目的地に向かって、勝手に勇者は移動していく

## PEOPLE IN KUSOGE-WORLD

このゲームに登場するキャラクタはどれもユニークなやつらばかり。楽しませてくれる。



④わがままな勇者によっていじめられる善良な村民



④金を持ってない勇者が来店するといざこざが起る



④役柄としては悪者だが、会ってみるとそうでもない



④勇者はある村にやってきた。そこで村民相手に戦い始める

## 閉所恐怖症ニワトリ消去パズル

# 囲んでDON!

MSX 2/2+ VRAM128K

by 沢田広正

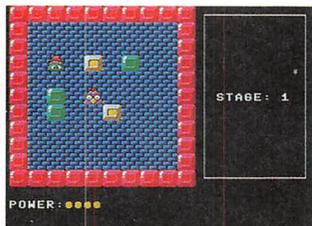
※ターボは標準モードで

▶解説は59ページ



スライムを操作して、画面上にいるニワトリのコケ君を消すとかリアというパズルゲーム。

コケ君を消すには、ブロックやアイテムなどを動かし、コケ君の上下左右を囲んでやればいい。ただし、画面上に複数のコケ君がいる場合、すべてのコケ

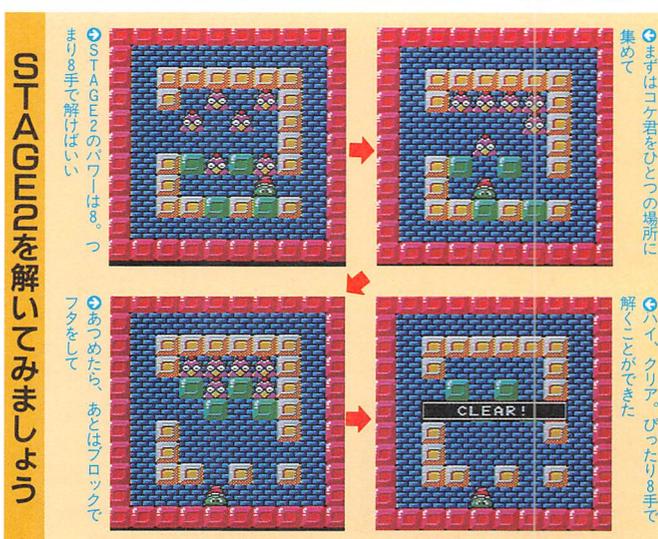


赤いブロックや、動かせない状態の物を動かそうとしてもパワーは減ってしまう

君を囲まないとコケ君は消えてくれない(コケ君でコケ君を囲むのはOK)。

物を動かすときは、動かしたい物のすぐ背後で、スペースキーを押しながら飛ばしたい方向のカーソルキーを押せばいい。そのとき画面左下のパワーがひとつ分減り、パワーのないときに物を動かそうとするとミス、そのステージの最初からやり直しとなる。また、F1キーでギブアップもできる。

全部で10ステージ。編集部には解答プログラムも寄せられたが掲載は次号以降の予定。乞う御期待。(シゲル)



まずはコケ君をひとつの場所に集めて

ハイ、クリア。ぴったりも手で解くことができた

## 凍りついた旅人を救い出せ!

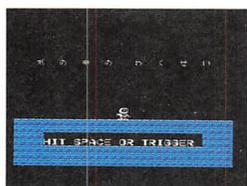
# 氷の中の惑星

MSX MSX 2/2+ RAM32K

by きうちヤスシ

※ターボは標準モードで

▶解説は52ページ



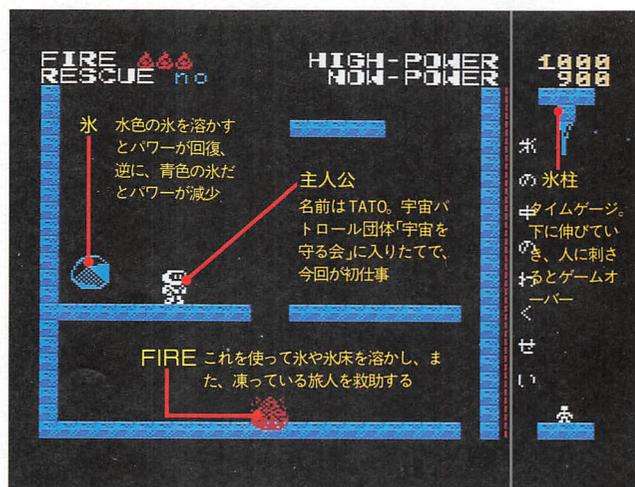
氷に閉ざされた惑星が舞台になっている

主人公「TATO」は、唯一の武器であるFIRE(横から押すことができる)とともに、地中深く落ちていく。襲ってくる氷をFIREで溶かすなどして回避し、底で凍っている旅人を溶かしてやれば救出成功。

この任務を遂行するにあたって気をつけるのが「FIRE」と「POWER」(パワーの値を表す)。パワーは旅人を救出するまで減

っていく。これは氷を溶かすと増減し、主人公が横以外の場所からFIREに触れたり、氷にぶつかると1000減る。また、FIREを上にとり残したり、先行させすぎて画面から消してしまう(消えたFIREはすぐに上から落ちてくる)と、「FIRE」が1減る。「FIRE」が「POWER」がなくなる(0になる)か、制限時間内に救出できないとゲームオーバーだ。

主人公とFIREの位置を入れ替える「SWAP」という技が使える。これは「POWER」を2000も消費するので、本当に危険な状態のとき使おう。(郎太)



助ける旅人は全部で7人。RESCUEが助けた人数。HIGH-POWERは、パワーのハイスコア。なお、パワーはクリア時にFIRE残数や残りタイムにしたがって回復

### 登場キャラの紹介

#### スライム

プレイヤーが動かすキャラクター

#### コケ君

何度でも動かすことができる。一度動かすと何かに当たるまで止まらない。画面上的コケ君すべてをブロックなどで囲み、動けなくするとステージクリア

#### 緑のブロック

何度でも動かすことができる。一度動かすと何かに当たるまで止まらない

#### 黄色いブロック

1マスしか動かさない。一度動かすと赤いブロックに変化する

#### 赤いブロック

動かすことはできない。これにコケ君をぶつけるとミス

#### 薬

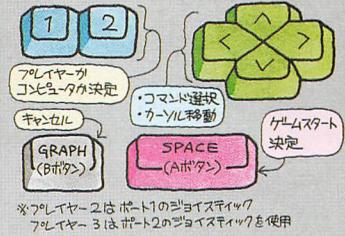
動かすことができる。いちど動かすと何かに当たるまで止まらない。スライムが薬と重なると取ることができ、そのときスライムのパワーが2回復する。またブロックのかわりにコケ君を囲むこともできる

## 3人の政治改革バトルロイヤル 選挙

MSX2/2+VRAM64K  
by MITTUN SOFT

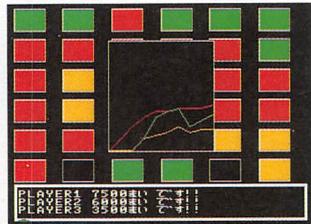
※ターボは標準モードで

▶解説は54ページ



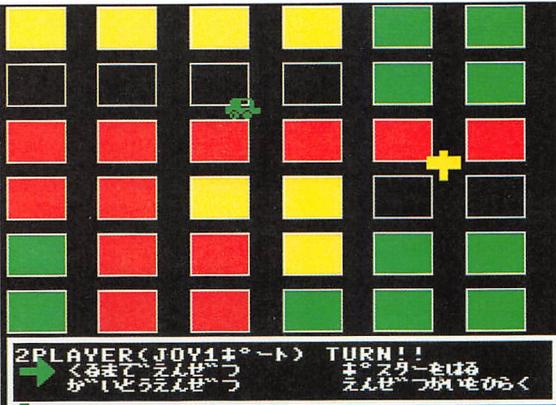
市長選に立候補した赤野、緑野、黄野の3人の候補者の10日間わたる選挙戦のゲームだ。

マップ上の四角はそれぞれ有権者が住んでいる家、その間は道路を表しており、家の色はどの候補者を支持しているかを示す。はじめは中立(黒色)の家を、自分の色に染め上げ、支持者を増やす。また、各家には「支持度」というものが存在し、これは見ることができない。支持度は選挙活動によって上昇し、ほかの候補者がそこで選挙活動をすれば減少する。支持度が0になった家は中立にもどり、他の候補者の選挙活動の効果がその場所の支持度をこえた場合、そこは他の候補者を支持することになる。赤野はキーボード、緑野はポート1、黄野はポート2のジョイスティックで操作する(コンピュータ担当にすることもできる)。最終日に支持数のいちばん多い候補者が見事、市長のイスを手に入れる。(お)



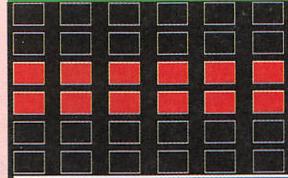
選挙結果は、このようにグラフで表示される。赤野の先行逃げきり勝利のようだ

これがゲーム中の風景。緑の車は選挙カー、黄色いものは看板。この車が走り去ったあと、車での選挙運動の成果が出て周囲の色が変わる



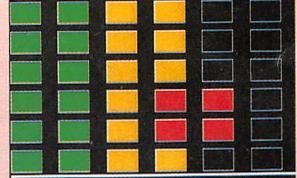
### 清き1票をカキ集める4つの作戦

#### くるまでえんぜつ



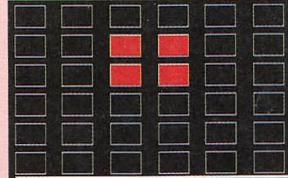
一直線の道路を選挙カーで走り演説する。道路の両側の12軒に、支持度1の効果がある

#### ポスターをはる



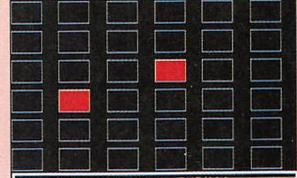
交差点にポスターをはり、1日の終了後、周囲の4軒に、支持度1~5の効果をおよぼす

#### がいてうえんぜつ



交差点で演説し、周囲の4区画に支持度3の効果がある。おそらくいちばん多用するだろう

#### えんぜつがいをひらく



任意の2区画で演説し、支持度5の効果をおよぼす。強力な支持母体を作りたいときに便利

### パワーに注意して進もう

①パワーは時間がたつにつれどんどん減っていく  
②水色の氷を溶かすことが出来る  
③こうして計画的にパワーを増やすことも必要だ  
④FIREを使って凍りついた旅人を解き放つ  
⑤旅人の感謝の声を出すことができた

### みつどもえの選挙戦をちよこっと実況中継

①第1日目、赤野が横一直線で車で演説をした。そこを横切って緑野が車で演説をする  
②さらに黄野が演説した結果、効果が相殺しあって中央が中立になった。そこで待機演説をする  
③中立のところをねらって黄野がポスターをはり、赤野は、もういちど車で演説をする  
④黄野のポスターは、あまり効果を発揮しなかったようだ。緑野が清実にのびている  
⑤黄野は、作戦を変更して、講演会で確実な票かせぎをはじめた。ほかの2候補の反応は……

# かけ声は1、2、3、ダーツ! ダーツの達人

MSX2/2+VRAM64K

by Q-TARO

\*ターボは標準モードで

▶解説は49ページ

まぎれもない、ダーツゲームである。ここでは本物を用意するかわりに、MSXとマウスを用意すればいい。それだけで、本物のダーツゲーム気分。

画面右の適当な高さに矢が表示される。それを画面左の的に向かって投げ、計6回の合計点を競う。リプレイは左ボタン。

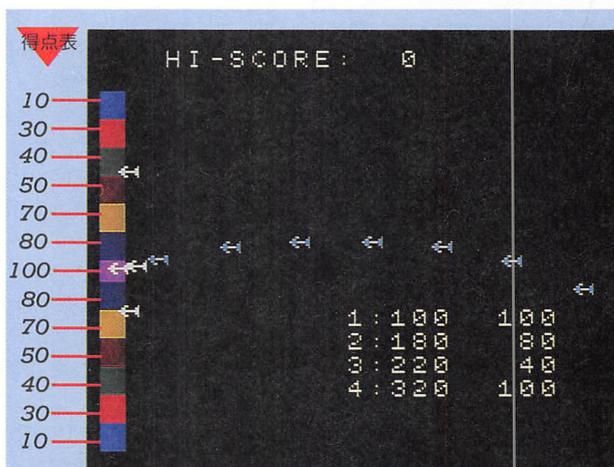
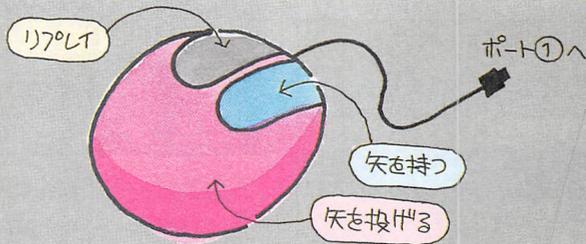
右ボタンを押している間は、矢を持ち続け、投げたい方向にマウスを滑らせながら、適当なところでボタンを離すと矢が飛んでいく。はじめのうちは力の加減がわからないので、思うようには飛んでくれない。

この操作感覚は、本物のダーツ

ツにかなり近い。マウスをふわりと滑らせるとふわりと飛んでいくし、スッと突き出せば、やはり突き出したように飛んでいく。矢を投げる力加減を把握し、高得点を出せるようになれば文字どおりキミも「ダーツの達人」だ。(シングル)



④矢の刺さり具合がまちまちなのも、なんとなくそれっぽい



④的と得点との関係は左上のとおり。きれいな放物線を描いて、100点に突き刺さった。\*写真は矢のうごきがわかるようにプログラムを改造しています

ファンタ

## 次号予告

### & OTHERS

次号のためにというわけではないが、今回保留となっているMania'C作の『まほうつかいCO^PY』が次号で登場する予定。また、ここにきて以前保留されていたLNK作の『洋食専門店PAZZU』にスポットライトがあたっている。そして、ツール作品もいろいろ集まっているので、次号は『ツール/』も見逃せないぞ!

#### 投稿状況 新たな常連Mania'C 天気予報

- 最近、Mania'Cからの投稿作品にパワーがあり、6-7月号で紹介した彼の『O・D・F・S VIGOR』は大好評だったし、メキメキと実力を上げてきている。しかし、次号はもっとすごい3Dシューティングゲーム『ASTRO FOX』が登場するかもしれない。すでに編集部ではシングルが「伝説のオオガバトル」を手にするまで、これにハマっていた。採用回数も増え、作品の質も向上している彼を新たな常連として、これからも期待したい。
- なぜ、これが投稿時に採用されなかったのか? と疑問に思うかもしれないが、LNK作の『洋食専門店PAZZU』。あの頃の付録ディスクのスペシャルに、これと似たようなパズルゲームが収録されていたから、それが気になって採用できなかったのかも。しかし、今回ひさしぶりにこの作品を見て、フツフツと採用したい気持ちが高まっている。

▼まほうつかいCO^PY



▼洋食専門店PAZZU



▼ASTRO FOX



郵便はがき

169-00

(受取人) 107

東京都新宿北郵便局  
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 電子技術教育協会

文部省認定 パソコン講座  
社会通信教育

MSX・FAN ⑨係

料金受取人払

新宿北局承認

72

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。

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・FAN ⑨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	M819SR3908	

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  
MSX対応講座

ぜったい役立つ  
くわしい案内資料が  
もらえる！

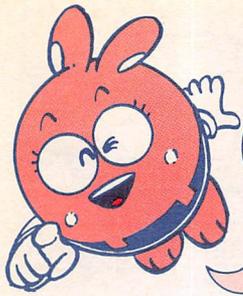


無料です！  
このハガキを今すぐポストへ  
見るだけでもぜったいトクする！  
表面に記入してすぐ出して下さい

講座案内資料

無料送呈

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



パソコンなんて  
初めて...の人も  
今のパソコンに  
物足りない...という人も

キコだけの

プログラム

ゲームが作れる！

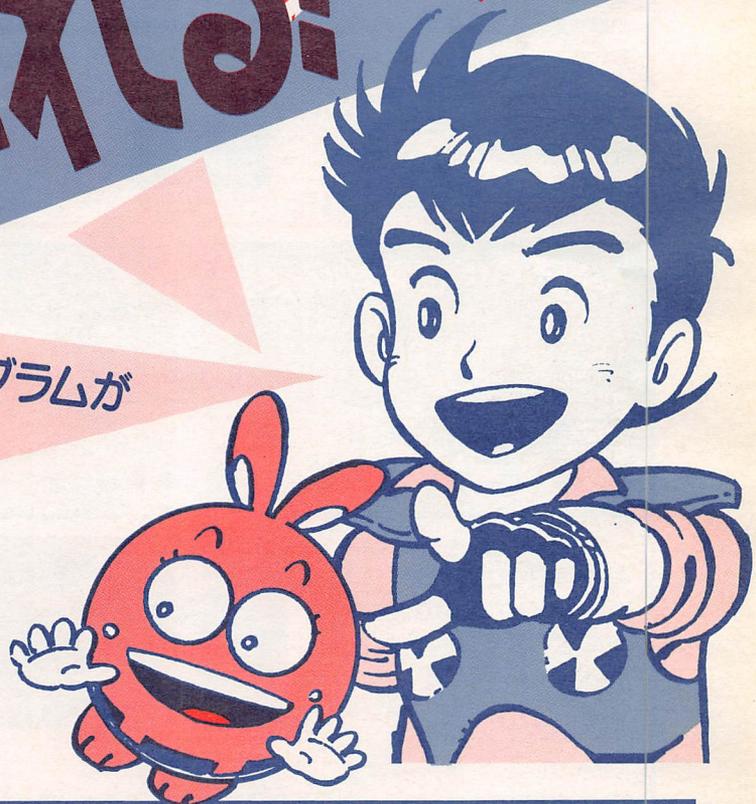
楽しいプログラムが  
思いのまま！

MSX対応

BASICの基礎から

300種類 のプログラムまで！

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



文部省認定通信教育

パソコン講座

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

地球にやさしいソーラーカーを走らせる

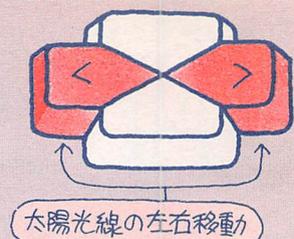
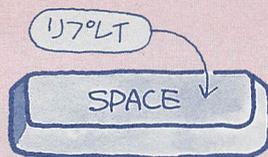
# ソーラーカー

MSX MSX2/2+RAM8K

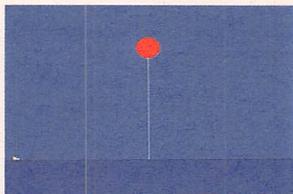
※ターボRは標準モードで

▶解説は51ページ

by 東田浩幸



太陽光線の左右移動



①サンサンと降り注ぐ太陽光線のなかで、ひととき強い太陽光線が一筋の黄色いやつ

ゲームはいたってシンプル。プログラムもたぶんシンプル。数年先には登場しそうな、太陽光線で走る未来カーを、ゲームのなかで走らせてみようというわけだ。

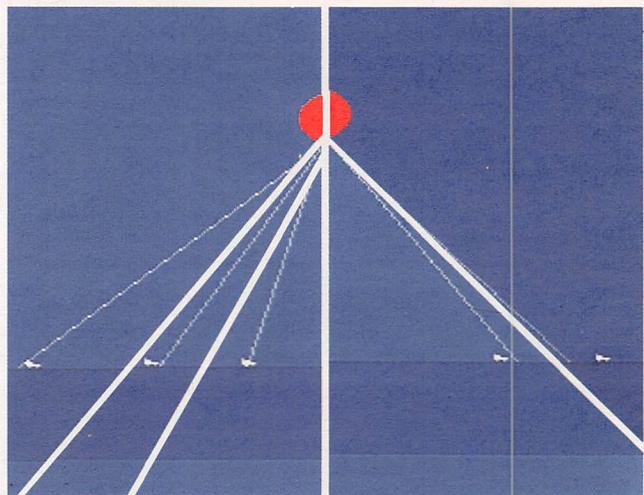
ゲームスタートすると、地平線が見え、空にはポッカリ太陽の浮かんでいる風景が表示され

る。太陽の下から地上に伸びているのが太陽光線で、これを操作して画面の左端に止まっているソーラーカーを走らせるのだ。慣性のついている太陽光線をうまくソーラーカーに直射させると、ソーラーカーが加速していき、そらすと減速して止まってしまう。画面の右端にゴールインするとラップタイムが表示されゲーム終了となる。このラップタイムを友達と競い合うと楽しめる。(ち)

THE SOLAR CAR



②ソーラーカーの拡大図。いつか本物に乗る日が来るのか？



③左端から右端へ走り抜けていくときの連続写真。うまくスピードにのせて走らせることができると、ちょっと気持ちいい。もっと長いコースを走らせたくなくなるなあ

心臓やぶりの階段のぼり

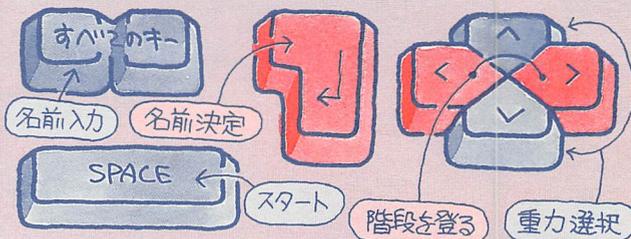
# 人生かけのぼりすべりおち

MSX2/2+VRAM64K

※ターボRは標準モードで

▶解説は56ページ

by 阿部俊一郎



なぜか滑り落ちてしまう階段をひたすら登りつづける1人の男。人生なんて「山あり谷あり」、苦しいことのあるには、きっと楽しいことがあるに違いない。そう信じて、彼は階段を登り続ける(のかもしれない)。

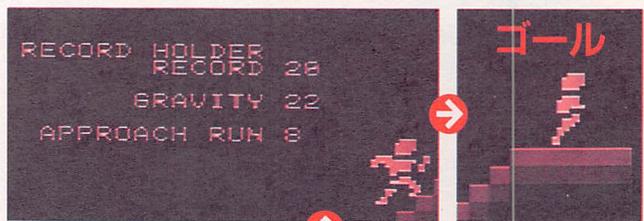
まずプレイヤーは、挑戦する「GRAVITY(重力)」の強さを選択。数値が大きいほど重力が働き、登りにくくなる。ゲームがスタートすると、「APPROACH RUN(助走)」の数値がランダムに決まる。この数値が大きいほど、助走に勢いがつく。

階段を登りはじめたら、カーソルキーの左右を交互に連打し、



①左右のカーソルキーを押す指先に、すべての神経を集中させるのだ

階段をかけあがるのだ。頂上に到達するかまたはゆかまで滑り落ちてしまうまでトライ。画面のいちばん上には、クリアした重力の最高値とその記録保持者が記されている。記録をぬりかえたプレイヤーには、名前を入力する栄誉が与えられる。さあ、記録に挑戦！(シングル)



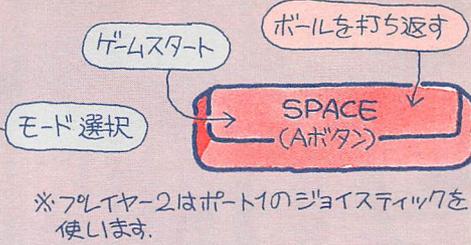
②ゴールが近くなっても気を抜くとアッという間に滑り落ちてしまう。助走の勢いをバネに、一気にかけあがってしまえ

# ラリーの応酬で熱くなれ ラリーたつきゅう

MSX MSX 2/2+ RAM8K

by B.I.B.

▶ 解説は56ページ



※プレイヤー2はポート1のジョイスティックを使います。

いっけんしたところ卓球だが、ネットなし、球は何回バウンドしてもOKと卓球のようで卓球でない。バウンドした球を打ち損なうか、ノーバウンドで相手コートに落とすとミス。まあ、ラリーの醍醐味を楽しめる卓球もどきといえば話は早いだろう。

2人用だが、簡単操作なので、1人で遊べないこともない。キーを押し続けてバックシング、球を打つパワーがたまる。手元に球が来たら、キーを離してラケットを振り、打ち返せばいい。ゲームモードは3つ用意されており、タイトル画面で切り換えることができる。それぞれの

モードのルールを紹介しよう。

●「11てんでかち」(タイトル画面の文字が白になる)

11点先取すれば勝ち。デュースあり。チェンジサービスは3本ごと

●「ラリーたつきゅう」(タイトル画面の文字が赤になる)

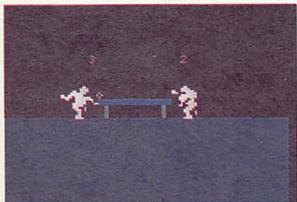
101点以上先取すれば勝ち。得

点はラリーの続いた回数があるまま点数として入る。チェンジサービスは1本ごと

●「つづける」(タイトル画面の文字が緑になる)

2人で協力して、ラリーをひたすら続ける。どちらかがミスしたら終わり。

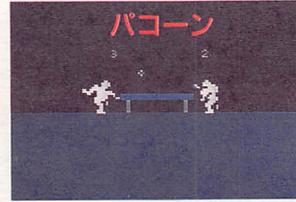
(シングル)



①左側が1P、右側が2P。これは1Pがサービスをするとこ



②バウンドしてくる球をギリギリまで引きつけて



③打ち返す。ラリーが続くようになれば、なかなか快感



④「ラリーたつきゅう」モード。画面中央の数字がラリーの続いた回数を示す

# ピンポイント爆撃で敵基地を突破せよ

## SONIC THE HEDGEHOP ソニック・ザ・ヘッジホップ

MSX 2/2+ VRAM64K

by 村林恒

※ターボは標準モードで

▶ 解説は57ページ

爆撃機を操作して、敵基地を攻撃せよ。爆撃機はスペースキーを押すと上昇、離すと下降。画面の上端、下端に触れるとゲームオーバーなので操作は慎重でなければならない。カーソルキーの下で爆弾を投下する。右から赤、白、黄のブロック

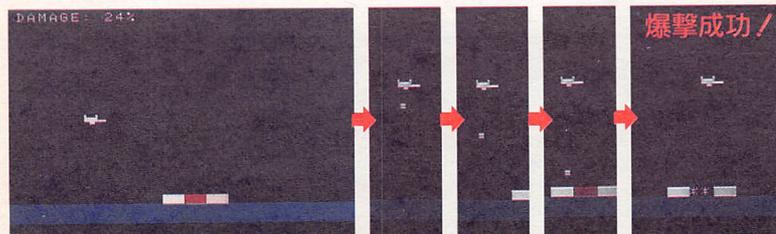
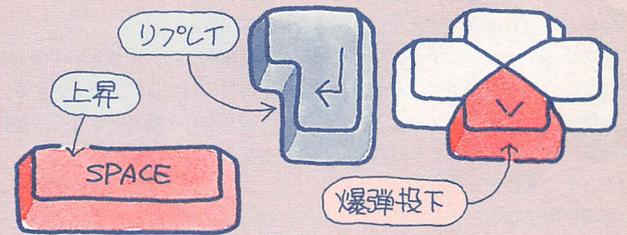
で構成された敵基地が出現する。白は敵のレーダー、赤はターゲット、黄は味方のとらえられている収容所。これらを爆弾で破壊するとそれぞれ5、10、-5のポイントが命中時に加算される。10回敵基地が出現するとラウンド終了。各ラウンドで必要なク

リアポイントに達していないとゲームオーバーになる。

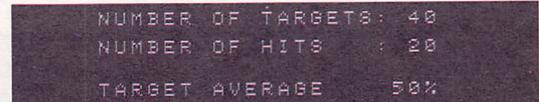
低空飛行するほど敵を狙いやすくなるが、低く飛び過ぎるとレーダーに発見されて敵の攻撃を受けてしまう。画面周囲が赤くなり、ダメージがどんどん増えるので、早くレーダーを破壊

しないとダメージが100%になってゲームオーバー。受けたダメージは回復しないので注意。

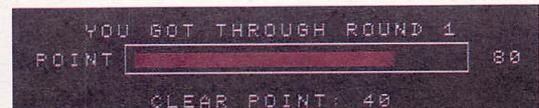
ゲームオーバーになると、出現ターゲット数、破壊したターゲット数、ターゲット破壊率、スコア、ハイスコアが表示される。(シングル)



①このぐらいの高度なら、ターゲットも狙いやすい。ダメージも受けにくい  
②爆弾投下。上昇、下降を使い分ると投下位置の微調整ができる  
③気を抜くな。つぎの敵がすぐ出てくるぞ



④ゲームオーバー画面。ここでリターンキーを押すとプレイ



⑤クリアポイントを表示。先のラウンドほど必要なクリアポイントは高くなる

# SUPER スーパビギナーズ BEGINNERS' B講座

超初心者

第7回

今回のテーマ  
プログラムの分岐

プログラムを分岐させるには前回のIF文でも行える。しかし、分岐先がたくさんあるときには使いづらい。今回はそういった分岐が得意な命令を紹介する。

前回紹介したIF文では、条件を指定して、成立するかどうかで2つの分岐が起こった。その条件が成り立つときはTHEN以降の部分を実行し、成り立たなければELSE以降の部分を実行する。IF文を使うことで、1つの行を2つにわけていたわけだ。

しかし、もしこういった分岐を同時に3つ以上行いたいときにはどうすればいいだろうか。

IF文を使って3つ以上の分岐を行おうとした場合、複数のIF文を使わなければ実現できない。IF文を並べて、ひとつずつ判定しているのならまだ見やすいが、ファンダムの掲載作品などによく見かける、複合IF文なんてものになると、とてもわかりにくく、よくバグの原因になったりもする。

今回はそういった、たくさんの分岐をいちどに行うための命令を紹介する。

## ON~GOTO文

前回、IF文とまったくおなじ動作をするIF~GOTO文というのを紹介したが、これとは違い、ON~GOTO文は分岐のための命令なのだ。

なんとなく、違いに気が付かないかもしれないが、この命令での分岐は「条件」によるものではない。

リスト1を見てほしい。行10のINPUT文により変数Aに入力された数値が入る。次の行20にはON~GOTO文があり、「~」の部分に変数Aが置かれ、GOTOのあとには100、200、300とカンマで区切られた数値が並んでいる。

カンのいい人ならわかったかもしれないが、変数Aの値によって、GOTOの後にある行番号へジャンプするのだ。

具体的には、変数Aが1のとき1番目の行番号にジャンプする。Aが2なら2番目、3なら3番目となるのだ(画面1)。

このとき、もしAの値が0や4だったらどうだろうか。この場合、Aに対応する行番号が指定されていないので、ON~GOTO文は無視される(画面2と3)。

このようにON~GOTO文を使えば、3つ以上の分岐をととてもわかりやすい形で実現できるのだ。

ON~GOTO文を使うときはAがマイナスの値にならないように注意しよう。マイナスの値だとエラーが出てしまうのだ(画面4)。

## ■リスト1 ON~GOTO文のサンプル

```
10 INPUT "number";A
20 ON A GOTO 100,200,300
30 PRINT "△△ サレマシタ。"
40 END
100 PRINT "one :";A
110 END
200 PRINT "two :";A
210 END
300 PRINT "three :";A
310 END
```

## ■画面1 1を入力した場合

```
run
number? 1
one : 1
Ok
```

## ■画面2 4を入力した場合

```
run
number? 4
△△ サレマシタ。
Ok
```

## ■画面3 0を入力した場合

```
run
number? 0
△△ サレマシタ。
Ok
```

## ■画面4 -1を入力した場合

```
run
number? -1
Illegal function call in 20
Ok
```

## 複合IF文

複合IF文とは、IF文のあとにまたIF文がある形をいう。下のリストは複合IF文の形になっていて、まず、始めのIF文により、変数Aが0より大きいかどうかで分岐が起こる。もしAが0より大きいのであれば、直後のTHEN部分を実行されるが、そこにはさらにIF文がある

```
10 IF A>0 THEN IF B=0 THEN C=1 ELSE C=0
ELSE B=1:A=ABS(A)
```

ので、また分岐が起こる。もしAが0未満なら、始めのIF文でELSE部分を実行されるわけだが、1つめのELSEは2つめのIF文に対応しているため、2つめのELSE部分ということになる。複合IF文が多いプログラムは、このように動作がわかりにくく、混乱のもとになる。

## ON~GOTO

ON~GOTO文の「~」の部分には、結果として0以上の数値を返すものならば、計算式でも関数でもかまわない。ただし、定数では意味がないので注意。また、分岐先の行番号はきちんと指定する必要があるが、例えば、ON A%\*2 GOTO,100,200,300のように、その数値に必ず偏りが起き、選択されることがあり得ないような行番号の部分省略することはできる。

## INPUT文

INPUT文は指定した変数に入力を受け付ける命令だ。このとき指定した変数の型によって入力を受け付ける。そのためリスト1のように数値変数が指定されているときに、数値以外の入力を行うと、  
? Redo from start  
というメッセージが出て、適切な入力ができるまで、やり直すことになる。

■画面5 1.9を入力した場合

```
run
number? 1.9
one : 1.9
Ok
■
```

もうひとつ注意してほしいことがある。それは画面5のように、ON~GOTO文に小数を指定した場合だ。

ON~GOTO文では、つねに指定された数値の整数部分だけを見ている。そのため画面5のように1.9を入力した場合、1を入力したときとおなじになるのだ。

IF文とON~GOTO文

ちょっとリスト2を見てほしい。これは冒頭で述べた、IF文を使った複数の分岐例だ。リスト1と動作が似ているが、大きな違いが2つある。ただし、行番号の違いや行へのジャンプになっていないことは除外してのことだ。

まずマイナスの値が入力された場合だ。リスト1のように、ON~GOTO文ではエラーが出るが、リスト2ではマイナスの値が入力されてもエラーが出ない(画面6)。

■リスト2 IF文を使ったサンプル

```
10 INPUT "number";A
20 IF A=1 THEN PRINT "one :";A:END
30 IF A=2 THEN PRINT "two :";A:END
40 IF A=3 THEN PRINT "three :";A:END
50 PRINT "ゴジ サレマシタ。"
60 END
```

■画面6 -1を入力した場合

```
run
number? -1
ゴジ サレマシタ。
Ok
■
```

■画面7 1.9を入力した場合

```
run
number? 1.9
ゴジ サレマシタ。
Ok
■
```

**ERROR**  
じつはこれもBASICの命令の1つで、わざとエラーを出すための命令だ。この命令の正しい書式は、**ERROR <エラーコード>**なので、リスト4では本物のエラーが出るようになってる。まあしかし、故意にエラーを出すような状況は、めったにないので、覚える必要も使う必要もないのだが。

次に、小数が入力されたときも違いがある。ON~GOTOでは整数部分によって分岐が起きたが、リスト2では無視される(画面7)。

IF文では、条件式が成り立つかどうかで分岐するのに対して、ON~GOTO文では登録された行番号のうち、何番目の行にジャンプするかで分岐するのだ。

ON~GOTO文とGOTO文

ON~GOTO文は分岐のための命令だ。しかし、指定によって飛び先が変わるものの、基本的にはGOTO文とおなじくジャンプする命令には違いない。飛び先がたくさんあるか、ひとつしかないかの違いくらいなものだろう。

では右上にあるリスト3と4を見てほしい。どちらも元はおなじプログラムだったが、リスト3はGOTO文のあとに、リスト4はON~GOTO文のあとに、それぞ

**REM文**  
プログラムの中にコメントを書くときなどに使う。MSXはREM文を見つけると、そこでその行の実行をやめて次の行を実行する。REM文の多くはプログラムのまとめりを示すのに使用されている。私はよくやっているが、よく使うちょっとした命令の集まりをREM文にしてリストに入れておけば、けっこう利用価値がある。もちろん、たんなるラクガキをしてもいいのだ。

■リスト3 GOTO文のうしろ

```
10 A%=RND(1)*2
20 PRINT A%
30 ON 1-STRIG(0) GOTO 30
40 GOTO 10:ERROR!ERROR!ERROR!!!!
```

■リスト4 ON~GOTO文のうしろ

```
10 A%=RND(1)*2
20 PRINT A%
30 ON 1-STRIG(0) GOTO 30:ERROR!!!!!!
40 GOTO 10
```

れ「ERROR!」とラクガキがしてある。

REM文になっているわけではないので、どちらもエラーが出そうだが、片方は何事もなく動作し、エラーが出るのはひとつだけだ。

結論からいうと、GOTO文が実行されると指定した行にジャンプしてしまうので、通常はあとに何が書かれていても無視される。

しかし、ON~GOTO文の場合には、実行されたときに、必ずジャンプするわけではないので、エラーが出ることもあるのだ。

ジャンプが起きない場合というのは、「~」の部分に0や行番号の個数よりも大きい数値が指定されたときのことで。

このプログラムでは、ON~GOTO文の「~」の部分に、1-STRIG(0)

が指定されている。STRIG関数はスペースキーが押されていないときは0を返すので結果は1になる。そして1番目に指定されている行30にジャンプする。つまりこの行を繰り返すのだ。

スペースキーが押されるとSTRIG関数は-1を返す。1から-1を引く、つまり1+1で2になり、対応する行番号がないため無視されて次の文が実行される。このときリスト4ではラクガキが実行されてエラーが出るのだ。

2つのリストを実行して試してみるといい。(MORO)

プログラムのご相談・  
修理・仕立て

MORO'Sショップ

■表計算ソフトの依頼

☆依頼☆職場で100名くらいの給料の合計と金種を計算する仕事があるのですが、そういった計算のできるプログラムを載せていただけませんか。

(東京都・江端敬一/7歳)

まず始めのお客様は、表計算プログラムを掲載して欲しいとのことですが、本格的なものはとても掲載できません。しかし、限られた内容のものであれば、サンプルとして作り、掲載することもできます。ただちょっと、これだけの情報では作れません。計算の具体的な内容や項目数といった情報が必要ですし……。そういった情報が届き次第、検討してみます。

■グラフィックの変換法

☆質問☆私は障害児の教育に、A1STを利用して学習を実践している者です。そこで教えていただきたいことがあります。SCREEN8で作成した画像をSCREEN5に変換する方法を教えてください。

(和歌山県・松本光央/51歳)

こちらのお客様はたくさんのハガキを送ってくれた、熱心なMSXユーザーの方です。本当のことをいいますが、私はグラフィック関係と音楽関係は苦手でして、ただいま編集部Orclに方法を聞いているところで、次号でお答えする予定です。

■1から教えてください

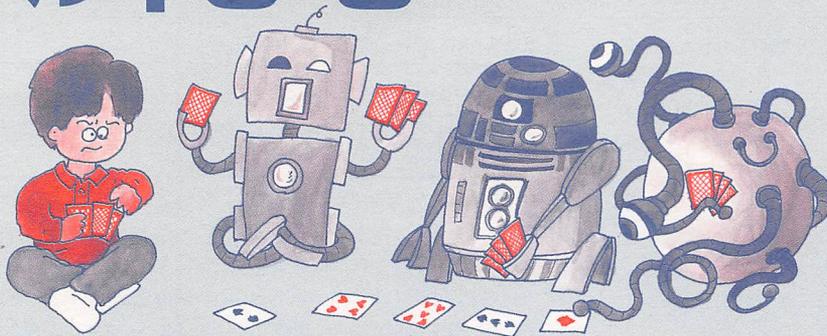
☆質問☆RPGやSLGなどが作れるようになるには、まず、どんなことを覚えていけばいいのでしょうか。

(神奈川県・伊藤一智/16歳)

3人目のお客様は長文だったので要約させていただきました。人生相談に近い内容でしたが、残念ながらプロになるためのアドバイスはできません。私自身、趣味の域から抜け出していないからです。しかしプログラムを覚えていく上でのアドバイスはあります。始めからプロなどと考えず楽しんで組むこと。これだけです。教えられるより自分から学ぶほうが身に付きます。まず覚えることは、BASICやマシン語の命令でしょう。

# アル甲6&8

迷路解答アルゴリズム/トランプゲーム『ドボン』



2本立てとなった今回のアル甲。最初は、24通の応募があったアル甲6の選考結果の発表。アル甲8ではトランプゲーム『ドボン』を、さらに楽しむ企画として、思考ルーチンのアルゴリズムを募集する。

## アル甲6 右手法 対 縦型探索

### ●アル甲6の課題

浜田屋クン、うっかり進兵衛クン、おめでとう。

アル甲6の課題は、外壁とつながっていない壁のある迷路を解くというもので、次のような条件があった。

**条件1** 現在位置とその上下左右計5か所しか調べてはいけない。ただし、調べたところは配列などに記憶していい

**条件2** 実行しただけで、ある程度アルゴリズムがわかるように表示を工夫すること

**条件3** ゴールの範囲を画面の中央位置に制限しているのはデバッグ効率を上げるためなので

### 無視すること

アル甲6で、「外壁とつながっていない壁のない迷路」は右手法で解けることを紹介した。右手法とは、「右・前・左・後ろの順に調べて進める方向へ進む」というアルゴリズムだ。

### ●入選作のアルゴリズム

浜田屋クンのアルゴリズムは、右手法を「外壁とつながっていない壁のある迷路」にも通用するように改良したものだ。

「外壁とつながっていない壁のある迷路」における右手法の弱点は、図1を見てもらうとよくわかる(Sはスタート地点)。つまり右手法では、A地点を通

## アル甲6結果発表

入選(賞金1万円)

秋田県・浜田屋(18歳)

佳作(賞金5千円)

静岡県・うっかり進兵衛(13歳)

ることができない。これを改善するためには、B地点に来た時点でいま来た道を逆戻りすればいい。これを実現するためには、次の条件が必要になる。

まず、前進(未通過地点へ進むこと)と後退(すでに通過した地点を右手法で後戻りすること)とを区別する。前進時にすでに通過した地点を見つけた場合は後退する(具体的には、図2のよ

うにすでに通過した地点を壁とみなし、前後左右が壁に囲まれた場合は後退する)。後退時に未通過地点を見つけたら、その未通過地点へと前進する

これで、A地点を通るようにすることはできる。

ところが後退時にも右手法を使うので、A地点から「後退」してしまい、壁の周りをぐるぐると回り続けてしまう(図3)。

図1 右手法の弱点

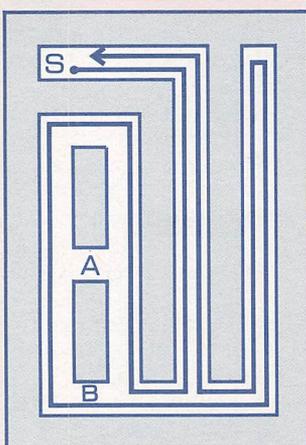


図2 前進・後退の区別

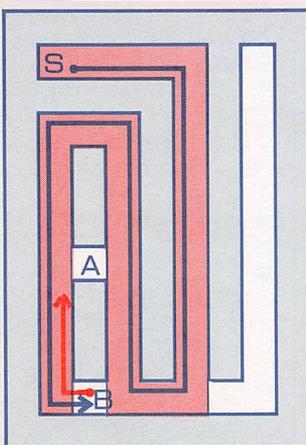


図3 壁のまわりを回り続けてしまう

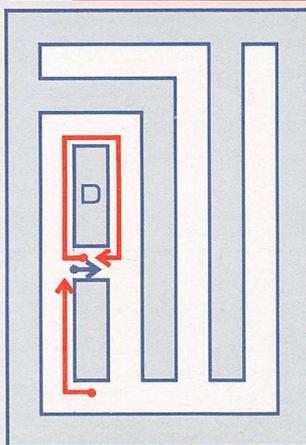
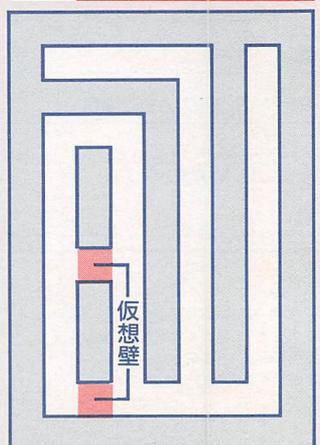


図4 すべての壁が外壁とつながった迷路



※ 青い矢印は矢印の方向へ前進していることを示し、赤い矢印は矢印の方向へ後退していることを示します

そこで、この条件も加える。

**前進時にすでに通過した地点を見つけたら、その手前(現在地)に仮想壁を置く**

すでに通過した地点は、前進時には壁と見なすが、後退時には壁とは見なさない。いっぽう、仮想壁は後退時にも壁と見なす地点だ。図1におけるA地点とB地点の2か所に仮想壁を置くことになる。

ここで、仮想壁を置くことによって「すべての壁が外壁とつながった」ことに注意してほしい(図4)。なお、入選作は「MAZE-08.AL6」として付録ディスクに収録している。

### ●縦型探索

迷路の問題は、「外壁とつながっていない壁」の有無を問わず、ひとつの方向を深く追求していく縦型探索の問題ともいえる。つまり、本質的にはアル甲3の騎士巡歴問題と同じだということだ。右手法にとらわれすぎたせいか、出題時の担当者には、この視点から「外壁とつながっていない壁のない迷路」における右手法を考え直してみると、それは「何も記憶する必要のない縦型探索」ということができる。

しかし、入選作における改良によって、すでに通過した地点と仮想壁とを記憶しなくなりましたので(配列に記憶するか画面に描くかは問題ではない)、「何も記憶する必要がない」という右手法のメリットは失われ、右手法を採用する必然

性は失われたと言っている。

そこで右手法から離れ、縦型探索の問題として考え直してみると、次のようなアルゴリズムが考えられる。

**周囲に未通過地点があれば、そこへ進み(前進)、周囲に未通過地点がなければ後退する(この場合の後退は、初めて現在地へ来た方向へ戻ることと言う) また、後退を可能にするため、あらかじめ後退すべき方向を記憶する**

「後退すべき方向」とは、実際には進んだ方向を記憶すればいい。前進のとき、現在位置に進むべき方向に対応するアドレス増分または座標増分を加えるのとは逆に、「進んだ方向」に対応するアドレス増分または座標増分を現在位置から引けば後退できるからだ。

進行方向は絶対方向のみを考えればよく、右手法のように相対方向を用いる必要はない。この点において、右手法より、この単純縦型探索のほうが優れているのではないかと思ったのだが、実際にプログラムを書きみると、むしろ右手法のほうが速かった。しかし、その差は本当にアルゴリズムの違いによるものなのか疑問に思えるほどわずかだったので、この2つのアルゴリズムは同格と考えることにした。

### ●佳作のアルゴリズム

そして、この単純縦型探索を使ったのが、佳作となったうっかり進兵衛クンのプログラムだ。

彼が入選を逃した理由はたった1つ。後退すべき方向を記憶しているのに、それを表示していなかったことだ。また、全応募作の中で、彼のプログラムが最も速かったことも付け加えておこう。後退すべき方向を表示するように直してもほとんど速度に変化はない。

また入選作は佳作に比べてかなり遅いが、前の説明からわかるように、これはアルゴリズムの違いによる速度差ではない。入選作も佳作と同程度に速くすることができる(この速くしたものをこれを「S-MAZE3.AL6」としてディスクに収録した)。

うっかり進兵衛クンはほかに直進を優先し、直進可能な場合に最小のループを作ることによって高速化を図っている。これには、2つの側面がある。

まず右手法応用型に比べて異常に速くゴールに達することがある。これは、ゴールの位置を中央付近に制限していることと原因があり、この制限を外せば差はほとんどなくなるはずだ。

もうひとつは、直進可能な場合の移動速度が非常に速く、そのせいか担当者の作ったプログラムより速く見えることだ。しかし直進不可能な場合と相殺されるのか、全体としては、ほとんど速度差はないようだ。

ゴールに達するまでの時間は迷路の形やゴールの位置によって大きく変わるが、ゴールをなくし、迷路のすべての地点を通ったうえでスタート地点に戻る

までの時間は、迷路の形が変わっても縦型探索ではほとんど変わらない。これによって、全体の速度を比較した(佳作とほかの作品との速度差は、そんなことをしなくても、見ただけで明らか)。

なお、うっかり進兵衛クンのプログラムは「MAZE-01.AL6」として付録ディスクに収録した。

### ●印象に残った表示

右手法改良型および単純縦型探索の中で、もっとも表示が美しかったのは、Qちゃんプログラムだ(これを「MAZE-20.AL6」として付録ディスクに収録)。速度も比較的速かったのだが、ほかの多くの作品と同様、後退時には袋小路に必ず仮想壁を置いている点がムダだが、逆に通路が仮想壁で埋まってしまうは、見ていてなかなかおもしろい。

みゅうくんのプログラムは、分岐点と分岐点での既調査方向を表示している。2進法を使ったりして表示に苦労しているの、がわかるのだが、その割にはそれほど美しくなく、効率的には分岐点を判定すること自体がムダと言わざるを得ない。

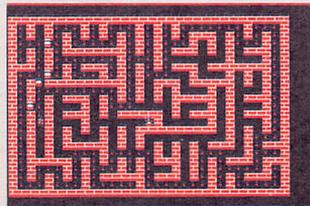
島康二クンのプログラムは、既調査方向と移動不可能方向を表示し、アルゴリズム自体もユニークだったが、長短ともみゅうくんと同じことが言える。

### ●横型探索

縦型探索というからには、横型探索というものがある。縦型探索が、1つの方向を深く追求

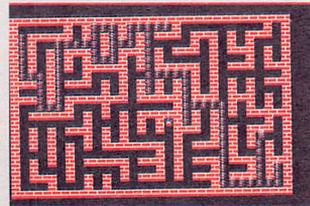
## 付録ディスクに収録したプログラム

### ● MAZE-08.AL6



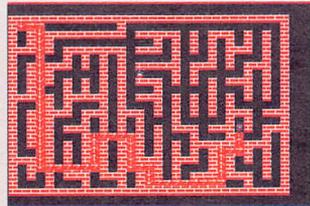
①通過したところは点で、仮想壁は白い丸で表示されている

### ● MAZE-01.AL6



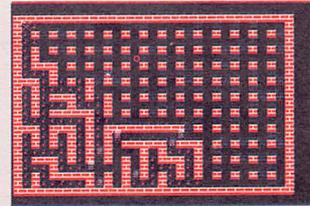
②直進時の移動スピードは、目をみはるものがある

### ● MAZE-20.AL6



③進行方向の表示や、袋小路の塗りつぶしなど、見せ方がこっている

### ● MAZE-23.AL6



④横型探索ばかりでなく、画面表示にも凝っている

して行くのに対して、横型探索は、すべての方向を同時に探索して行くものだ。つまり、それぞれの1歩目に対するすべての2歩目を調べあげ、それぞれの2歩目に対するすべての3歩目を調べあげ……というように進めるもので、簡単に最短手順が見つかる点に特徴がある。ただ、すぐにメモリが足りなくなるのが欠点だが、今回の迷路ではこの欠点は問題にならないようだ。

北島四郎ぼおみクンは、周囲に未通過地点がなくなると横型探索で未通過地点を探している。それなら初めから横型探索を使うべきだし、そもそも横型探索はルール違反であるが、複数のロボットがワラワラと動くのがおもしろいのと、度肝を抜く派手な表示を買い、「MAZE-23. ALB」として付録ディスクに収録した。

なお、和田カルシューム錠クンによると、縦型探索は「深さ優先探索」、横型探索は「幅優先探索」とも言うらしい。

### ●そのほかのアルゴリズム

徳田伸一クンは「トレモ一法」というのを紹介してくれた。トレモ一法自体はほぼ単純縦型探索と同様にみえるが、徳田クンは「後退すべき方向を記憶する」にかわる「どの道も3度以上は通らない」という表現を読み違えたようだし、ほかにもプログラム化に失敗している部分があるようで、結局「もっとも通過回数少ない方向へ進む」と大して変わらない結果に終わっているようだ。じつは、担当者が事前に考えたのもこれだったが、分岐点を除いても同じ道を4度通ることがあり(入選作は2度まで)、効率的には入選作に比ぶべくもない。

各地点に最初に達するまでの歩数を記憶し、これによって「後退すべき方向」を探るというものもあったが、当然、後退時にも探索が必要になるため、効率は落ちる。

### ●姑息な高速化について

担当者のつもりでは、姑息な

高速化とは、スペースをつめたり、飛び先には注釈行を指定しないようにすること(注釈行にジャンプさせるほうが修正が容易)のように、ほとんど効果がなく、弊害ばかりが目立つようなものや、3~4回以上のループを開くような、効果はあっても弊害が大きく普通はやらないもののことだったのだが、十分に意図が伝わらなかったようで、反省している。

担当者のプログラムも、「マップを1次元にしている」(添字管理が一元化されるために速くなる。1次元にしても添字管理を簡略化できない配列では効果がない)うえ、「VRAMで代用している」、X・Yいずれかの座標が偶数なら分岐点にはなり得ないことから「2歩1組で処理している」など、けっこう姑息なことをやっているの、あまり大きな顔はできない。

中間変数をとることを「姑息な高速化」と書いた人があったが、これは総合的な効率追求やわかりやすさを目的とするもので、姑息な「高速化」というのはあたらないだろう。

けっこう効果が大きく、弊害も小さい姑息な高速化として、「IF (条件1) AND (条件2) THEN ~」を「IF (条件1) THEN IF (条件2) THEN ~」と書くことが挙げられる。これは、(条件1)が偽なら「AND (条件2)」の演算を省略できることに原因があり、(条件1)が偽である確率が高いほど、また(条件2)が複雑であるほど効果が大きくなる。

このことから「論理演算は遅い」と勘違いしたのか、論理演算を算術演算にかえる人があるが、論理演算より速いのは加算のみであり、いずれにしても演算種による速度差が問題になることなどほとんどないので誤解しないように。

# アル甲8

強さと個性をかねそなえた  
アルゴリズムの募集

### ●ドボン

ドボンと呼ばれるトランプゲームがある。ページワンと言ったほうがわかるかもしれない。ただし、トランプゲームの解説書にある「ページワン」とは似て非なるものだ。あるいは、UNOによく似ているといえわかる人も多いだろう。

そのドボンをプレイするプログラムを作ってもらい、強くて、かつ個性的なものを3つ選んで読者がひとり楽しめる4人プレイのシステムを作るというのが、今回の企画だ。もちろんインチキは不可。

### ●ルール

ルールは、おそらく文字どおり千差万別と言えるほどのローカルルールが存在すると思うが、担当者の知っているもののなかから、もっともおもしろくなると思われる形にまとめてみた(表1)。なお、「カードを出す順番を間違えた人は山札から1枚引く」、「残り1枚になったら「ページワン」と宣言しなければならず、忘れたときは山札から1枚引く」というルールもあるが、対コンピュータなので、これらのルールは採用しない。

### ●点数計算

勝者以外の人はその時点の手札から点数を計算し、得点からマイナスする(計算方法は表2)。マイナスされた全員の点数の合計は、勝者の得点となる。

### ●今回の課題

例によってサンプルプログラムを作成したが(「DOBON. ALB」として付録ディスクに収録)、コンピュータは出せる札のなかから乱数で、出し札を決定しているだけだし、8を出したときのスート指定はまるっきり乱数のみで決めている。

このプログラムの行3000~5010を修正して強くしたり、個性的にしたりしてほしいというのが今回の課題だ。

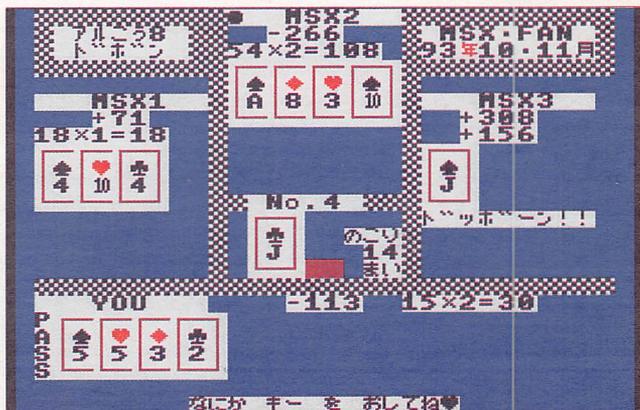
行3000未満と行6000以降を修正してはいけないが、行20のCLEAR文の文字変数領域の大きさと行6130のプレイヤー名のみは例外。プレイヤー名については逆に「MSX1」を必ず修正してほしい(前後にある「~」は、ゲームでは白のスペースになる(このゲームでは、緑のスペースと白のスペースの2つのスペースを使い分けている)。

また、修正部分をRENUMすることによって、修正してはならない部分の行番号(GOTO・GOSUBの飛び先を含む)が変化することはかまわない。

行3000から追加初期化で、行4000からが、どの札を出すかの選択、行5000からが、8を出したときのスートの選択だ。

### ●変数名の制限

3つのプログラムを合成するため、変数名とプログラム容量について以下の制限をつける。



●ドッポン!! つねにドボンしか狙わないアルゴリズムというのもおもしろそう

(ANTARES)

・1文字の単純変数は自由に使用してよいが、内容が保存されることを期待してはいけない(XとYのみ例外で、この2つの変数は代入禁止)

・1文字配列は使用禁止  
 ・2文字変数は(単純変数も配列も)2文字目を0・1・A~Fのいずれかにしなければならぬ(1文字目は自由)

2文字変数の2文字目を限定したのは、採用者のプログラムを合成させるときに変数名のある規則にしたがって変換するのだが、そのとき変数名が1Fをのぞく2文字の予約語(FN、ON、OR、TO)に変換されないようにするためだ。

また、ある程度ゲームを実行

した後で止めてみたとき、FRE(0)が約9360バイト以上なくてはならない(約4Kバイトくらいのプログラムが書ける)。具体的には、MSX1のルーチンをMSX2・MSX3の部分にコピーして(変数名も変える)実行し、「Out of Memory」にならなければよい。

●おもな変数

CR 台札⇒0~51で、13で割った商がスーツ番号(0から順にスペード・ハート・ダイヤ・クラブ)、余りが位番号(0から順にA~K)

CS(n) 台札の下にある(はずの)札

CT(n, m) プレイヤーnの手札

DR 順番の回り方⇒1:右回り、3:左回り

F8 台札が8であることのフラグ

FT 台札が2でないとき0、2のとき山札からとるべき枚数  
 NM\$(n) 位nの表示文字

NP 山札の数

NS 台札の下の札の数  
 NT(n) プレイヤーnの手札の数

PN 処理中のプレイヤー番号  
 PN\$(n) プレイヤー名

SM(n) プレイヤーnの手札の位(A~K)の合計(ドボン判定に使用)

SR(n) スコア

ST\$(n) スートnの表示文字

X、Y 処理中のプレイヤーのスコア表示位置

●注意

出し札については、配列CTの2つめの添字の値をCNに入れて(パスのときは-1)RETURNすること(行3000~)。

8の指定スーツはS8に入れてRETURNすること(行5000~)。

プレイヤー番号は必ずPNで参照すること。定数(1)を使ってはいけない。

配列CS(台札の下にある札)の内容は参照してよい。

(ANTARES)

表1 ルール説明

●ジョーカーをのぞく52枚を使う。各人に5枚の手札をくばり、山札から1枚を開いて最初の台札とする。

●原則として、最初に手札をなくした人の勝ち(あがり)。

●出せるカードは、原則として台札と同じスーツ(マーク)のカードと同じ位(数)のカード。出せるカードがないときは、山札から1枚引いて、順番は次の人に移る。ただし、カードの位によって以下の例外がある(この例外は、いずれも最初の台札には適用されない)。

①2のカードが出されたとき、2番目の人は2のカードを持っていないければ山札から2枚引く。2のカードを持っているれば、それを出せる。2番目の人が2のカードを出した場合、3番目の人は2のカードを持っていないければ山札から4枚を引く。さらに、3番目の人も2のカードを出した場合、4番目の人は6枚、4番目の人も2のカードを出すと、5番目の人は8枚引くことになる。誰かが山札を引いた時点で2の効果は消え、次の人からは台札の2のカードを通常のカードとして扱える。出せなくても1枚引くだけでいい。

②8を出した人は、スーツを指定でき、次の人は8が指定されたスーツのカードを出さなくてはならぬ

い。8の効果は、8が指定スーツのカードを出すまで続く。

③9が出されると、カードを出す順番が逆回りになる。9の効果はふたたび9が出されるまで続く。最初は右回り(左隣が次の人)。

④3が出されると、次の人は1回抜き(手札を出すこともなく、山札を引くこともなく、その次の人に順番が移る)。

●どんな場合でも、出せる札を出さずに山札を引いていい。

●出された札が自分の手札の位の合計と同じなら、順番を無視してあがることできる(ドボン)。たとえば、3・4を持っていて、7が出された場合や、A・Jを持っていてQが出された場合(Aは1、J~Kが11~13に対応する)。

●ドボンされた人は、ドボンした人の位の合計が自分の手札の合計と同じなら、「ドボン返し」することができる(ドボン返しをした人が勝者)。たとえば、3・4・7を持っていて、7を出したところ、ドボンされた場合は残りの3と4によってドボン返し成立する。

●ダブルドボン(ふたりが同時にドボンすること)、トリプルドボン(3人が同時にドボンすること)あり。この場合も「ドボン返し」が成立する。

●ページワン宣言の後、あがりのために出されたカードに対してもドボンすることができる。

表2 点数計算

●2~7、9、10は位そのものが点数となり、Aは1点、8は20点、絵札は10点となる。

●手札のなかに2のカードを含む場合、1枚につき合計点を2倍しなければならない。

●ドボンされた人は、関連するすべてのカード(ドボンの対象となった台札・ドボンした人の手札・ドボンされた人の手札)の点数を合計して2倍する。なお、関連するカードのなかに2のカードを含む場合、1枚につき合計点をさらに2倍しなければならない

(たとえば2が1枚なら4倍、2枚なら8倍)。

●ドボン返しされた人は、関連するすべてのカードの点数を合計して4倍する。なお、関連するカードのなかに2の位のカードを含む場合、1枚につき合計点を2倍しなければならない(たとえば2が1枚なら8倍、2枚なら16倍)。

●ダブルドボン・トリプルドボンで、敗者の点数が勝者の人数で割り切れない場合、端数は切り捨てる。

●ダブルドボン・トリプルドボンのドボン返しは、ドボンした人たちそれぞれに対して、単独のドボン返しと同じ点数計算を行なう。



■募集内容

付録ディスクに収録したDOBON、AL8を「今回の課題」にしたがって改造してください。

■応募書類の規定

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程度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、メインループの説明から始めて、必要に応じて初期設定などの説明を行い、プログラムを参照せずに読むことを前提として書くこと)

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

10月15日必着。選考結果発表は2-3月情報号。

■選考方法

書類などで予備選考を行います。最終的にはプログラムを読んで選考します。

■特典

採用者3名に賞金1万円ずつ

■あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN「アル甲8」係

※ほかのコーナーへの応募作を同封する場合、あて先を「アル甲8」係とするか、「アル甲8応募作在中」と朱書してください。



#10 マシン語でBGM

BASICでPLAY文を使ってBGMを鳴らすのはかんたんだ。でも、マシン語でBGMを鳴らすにはどうしたらいいのだろうか。ちょっとカタイ内容だが、PSGレジスタへのアクセスと割り込みによる演奏処理を紹介する。

BGMドライバーを作る

今回は割り込み処理の応用例として、PSG用の音楽を、タイマ割り込みを使って演奏する方法について考えたいと思う。

MSXのタイマ割り込みでは、60分の1秒に1回という定期的な間隔で割り込み処理が実行されている。ほとんどの市販ゲームでは、この機能を利用してBGMを演奏しているのだ。プログラムはマシン語で作らなくてはならないが、PLAY文と違ってテンポずれなどの心配はなく、マシン語と音楽に詳しい人であれば、PLAY文では不可能な特殊効果を出すこともできる。

それでは、まずMSXの割り込みについて説明しよう。

MSXの割り込み処理

Z80には4つの割り込みモードがあるが、MSXではINT割り込みモード1のみを使用している。

VDPからZ80のINT端子に割り込み信号が送られると、Z80は割り込み禁止の状態でない限り決められた番地にあるプログラムに制御を渡す。INT割り込みモード

1では、それがH.0038番地となっているのだ。

ここでは、すべてのレジスタの内容をスタックに待避させた後で各種システム処理を行い、途中でフックと呼ばれる部分を呼び出すようになっている。その後、待避させていたレジスタの内容をもとにもどし、割り込みがかかるまえのプログラムにもどるのだ。

ユーザーが割り込み処理を追加したい場合には、この途中で呼び出されるフックを、自分の処理を呼び出すように書き換えればよい。今回取り上げたタイマ割り込みでは、

H.TIMI (&HFD9F番地から5バイト) というフックを使用する。

では次に、実際の使用例で説明しよう。

H.TIMI使用法

46ページにあるリスト1を見て欲しい。行1320~1420の部分が、H.TIMIのフックを書き換えてユーザールーチンを接続している部分である。

このサンプルでは、まず割り込

みを禁止にして、もとのフックの内容をOLDHKというユーザーワークにコピーして保存しておく、それからフックを書き換えているのがわかるだろう。

H.TIMIのフックには、JP MAIN という命令を書き込んでいるのだ。これでタイマ割り込みが実行されるたびに、MAINに制御が移るので、ユーザールーチンが割り込みで処理されるようになる。

さて、MAINから始まるユーザールーチンでは、まずAレジスタの値をスタックに待避させる必要がある。これは、この時のAレジスタがVDPレジスタ#0の値を持っていて、システムの割り込み処理で参照されるからなのだ。

そのためAレジスタの内容を壊したままユーザールーチンを終了すると、BASICのsprayト割り込みなどが使えなくなってしまうのだ。

●表1 PSGの音階データ(MMLのNコマンドのパラメータに相当)の一覧表

	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
3	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
4	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
5	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
6	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
7	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
8	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96

60分の1秒に1回 または、垂直帰線割り込みともいう。MSXでは60分の1秒ごとに画面が書き換えられていて、そのときにVDPから送られる信号で割り込みが起きる。この割り込みを利用してキーの入力や内蔵タイマーの更新などが行われる。ほかに走査線割り込みというものがあり、こちらは走査線が1本更新されるたびに起こる割り込みで、タイマ割り込みよりも短い約1/2000分の1秒という間

隔で起きる割り込みだ。こちらのほうは水平帰線割り込みともいう。

PLAY文では不可能な特殊効果 たとえば、ひとつひとつの音の音量を変化させてオリジナルのエンベロープパターンを作ったり、音の高さを変化させたりといった効果がある。いずれもBASICでは不可能で、マシン語でタイマ割り込みなどを使ってPSGレジスタの値を変化させて行う。

まず割り込みを禁止にして タイマ割り込みも走査線割り込みも、フックを使うことで自由に拡張することができるが、フックを書き換えて割り込み処理を定義・解除するときは、割り込み禁止にしておく必要がある。フックを書き換えている最中に割り込みが発生した場合、フックの内容が中途半端な状態になり、暴走する恐れがあるからだ。書き換えが終了したら、忘れずに割り込みを許可しておこう。

保存しておく フックを書き換えて割り込み処理を拡張するときは、フックのもとの内容を保存すること。機種や動作状況にもよるが、すでに割り込みが拡張されている場合、フックを破壊してしまうと、先に拡張されていた処理が動作できなくなるからだ。重要な拡張がなされている場合もあるので、自分の処理から保存したフックの内容を実行し、これらが動作できるようにしておこう。

●図1 PSGレジスタに設定するデータの導き方

●音階データから周波数を計算する

$$\text{周波数 } f(n) = a \times b = 440 \times b^{(n-46)} \text{ [Hz] …式(a)}$$

\* a 基準周波数、 $b = \exp(\log(2)/12) \approx 1.0595$   
n : 音階データ(表1参照)

●周波数からPSGレジスタに書き込むデータを計算する

$$TP = 1789772.5 / (16 \times f) \dots\dots \text{式(b)}$$

\* TP : PSGレジスタに書き込むデータ(音程に対応する分周データ)  
f : 周波数

●音の長さから時間を計算する

$$\text{時間} = \frac{60 \times 60}{T \times (L/4)} = \frac{14400}{T \times L} \text{ [1/60秒] ……式(c)}$$

\* T : テンポ(1分間に4分音符を何回演奏できるか)  
L : 音の長さ(L分音符)

実行させたい処理が終わったら、Aレジスタの値をもとにもどして書き換えるまえのフックの内容を実行すればよい。なお、ユーザーーチンの切り離しは、割り込みを禁止してから書き換えたフックをもとにもどすだけでよい。

## PSGと音階

BASICのPLAY文では、PLAY "04A"

のようにして、かんたんに好きな高さの音を出すことができる。これに対して、PSGレジスタに直接データを書き込んで音を出す場合には、そのデータ決定にやや複雑な計算を必要とする。出したい音の周波数をどのように決定するかを知る必要があるのだ。

それにはいろいろな方法があるが、ここでは最も一般的な「完全平均律」と呼ばれる方法で考えることにする。

完全平均律では、音階の周波数は等比級数で表される。そして、オクターブ4の「ラ」の音は440Hzであり、また1オクターブ離れ

た音の周波数は2倍(または半分)になることから、nを表1の半音単位の通し番号、f(n)をその音の周波数とすると、

$$f(46) = 440 \text{ Hz}$$

$$f(58) = 880 \text{ Hz}$$

のようになる。これらのことと、「音階の周波数は等比数列」という条件を考えれば、周波数f(n)は図1の式(a)のように表現でき、これによって、ある高さの音の周波数を決定することができるのだ。

そうして決定した周波数をもとに、式(b)を使って計算した値がPSGレジスタに書き込む分周データTPになる。

ただし、TPは12ビットのデータなので、上位4ビット、下位8ビットの2つにわけてPSGレジスタに書き込むことになる。

サンプルプログラムではこのようにして得たデータを、行2270~2340にテーブルとして持っているのだ。サンプルを使ってBGMを鳴らす場合には、あらかじめ計算する必要はない。

び出すような内容になっているのだ。具体的にいえば、フックからMAINへジャンプする。そして実行後はもとのフックが実行される。そこからまた、MAINへジャンプする。そして……、というように、MAINが永遠に繰り返され、ほかのことは一切行われなくなってしまうのだ。タイマ割り込み処理を使用するときは、このようなことが起きないように、終了時にフックをもとの状態にもどす必要があるのだ。

プログラムが暴走してしまう  
なぜ暴走してしまうのか、わからない人もいるだろうから、かんたんに理由を説明する。USR1はもとのフックの内容を保存して、オリジナルの処理を呼び出すようにフックを書き換える。もしこの状態で、もういちどUSR1を呼び出すと、ふたたびもとのフックの内容を保存してフックを書き換えることになる。このときのもとのフックの内容は、すでにオリジナルの処理を呼

●図2 データ用の配列変数の宣言例

```
DEFINT D: DIM D(5, 2)
```

- ① データ用の配列変数は、必ず整数型に宣言する
- ② 演奏するデータの個数(各チャンネルのうち、もっとも多い値)
- ③ 演奏するチャンネルの数  
0 = Aチャンネルのみ  
1 = Aチャンネル+Bチャンネル  
2 = すべてのチャンネル

●図3 配列変数に設定するデータ例

```
D(2, 1) = &H1E2E
```

- ① 何番目のデータかを表す(この場合、3番目のデータ)
- ② チャンネルの設定  
0 = Aチャンネル  
1 = Bチャンネル  
2 = Cチャンネル
- ③ 演奏データ = 音階 + 時間 × 256(音階 : 表1参照、時間 : 図1の式(c)参照)

## サンプルプログラム

今回のサンプルは、以下の3つのことを考えて組んである。詳しい動作原理については、リスト1のソースリストを見てもらえば、ある程度わかると思うので、ここでは述べないことにする。

①「音の高さ」と「時間」の2つのデータで1つの音を指定する(図3)。ただし、音の高さは表1のように1~96までの数値で表し、時間は図1の式(c)によって決める

②「音の高さ」として0を指定すると休符を、255を指定すると演奏データの終わりを表すことにする

③データは2次元の配列変数に格納し、データの設定はUSR関数の引数にその配列のアドレスを渡すことで行う。なお、2次元の配列変数は図2のように宣言する

47ページのリスト2のBASICプログラムは、BGMドライバーの使用例だ。このプログラムを実行するためには、リスト1のソースリストをアセンブルして作ったマシン語ファイルが必要だ。

どちらも付録ディスクに収録し

てあるので、実行してみて欲しい。割り込みでかんたんな音楽が演奏されるのがわかると思う。

スペースキーを押すと割り込みが解除されて演奏が止まり、プログラムが終了する。このあとダイレクトモードで、

U=USR1(0)

を実行すると、再び演奏が始まる。ただし、さらにもう一度、

U=USR1(0)

を実行したりすると、プログラムが暴走してしまうはずだ。いろいろといじって試して欲しい。

## 最後に

今回のサンプルは、BGMドライバーというには少し貧弱なものである。だから、ぜひより良いものに改造して欲しい。チャンネルごとの音量制御、エンベロープ機能の制御などはかんたんに追加できると思う。また、これを機に、ソフトウェアエンベロープ、PSGドラムの実現、FM音源ドライバーへの応用にも挑戦して欲しい。

それでは次回まで。(馬場俊輔)

## ●16進数の数値化

【質問】「マシン語の気持ち」で使われている16進数が、なぜその数字になるのかよくわからないので教えてください  
(神奈川県・伊藤一智/16歳)

この質問は、もともと「MORO'S ショップ」あてだったのだが、ここで答えることにした。

質問の意味することが、いまひとつピンとこないが、たぶん16進数を10進数にする方法についての質問だと思う。

16進数は「16までいくと桁が上がる」という数値だ。だから1つの桁には、0~15までの数値しかない。しかし、10~15という数字を使うと混乱するので、A~Fの6つのアルファベットをその代わりに使っているのだ。

10進数化だが、1桁目はそのまま、2桁目は16倍して、3桁目は16倍の16倍で都合256倍、というように、各桁ごとに10進数化して、足し合わせれば10進数にすることができるのだ。

●リスト1 BGMドライバーのソースリスト(MH10-PSG, SIM)

```

1000 WRTPSG: EQU    0093H
1010 DAC:    EQU    0F7F6H
1020 PTR:    EQU    DAC + 2
1030 HTIMI: EQU    0FD9FH
1040 ORG     0D000H
1050 ;
1060 DATSET: LD     IX, (PTR)      ; IX ← 配列にある演奏データの格納先頭番地
1070         LD     HL, (PTR)
1080         LD     A, (IX - 04H)
1090         LD     (CHNLN), A      ; 演奏するチャンネル数 (1~3)
1100         LD     C, (IX - 02H)
1110         LD     B, (IX - 01H)
1120         SLA    C
1130         RL     B              ; BC ← 1チャンネル当たりのデータのバイト数
1140         LD     DE, DATA
1150 LOOP0:  PUSH  BC
1160         LDIR
1170         POP   BC              ; 配列のデータを演奏データ用エリアへ転送
1180         DEC   A
1190         JR    NZ, LOOP0
1200         LD     HL, DATA
1210         ADD   HL, BC          ; HL ← チャンネルB用演奏データの先頭番地
1220         LD     (BWORK + 1), HL
1230         LD     (BWORK + 3), HL
1240         ADD   HL, BC          ; HL ← チャンネルC用演奏データの先頭番地
1250         LD     (CWORK + 1), HL
1260         LD     (CWORK + 3), HL
1270         LD     E, 0011000B
1280         LD     A, 7
1290         CALL  WRTPSG         ; 音源の選択
1300         RET                  ; BASICへ
1310 ;
1320 INTON:  DI                    ; 割り込み禁止
1330         LD     HL, HTIMI
1340         LD     DE, OLCHK
1350         LD     BC, 5
1360         LDIR
1370         LD     A, 0C3H
1380         LD     HL, MAIN
1390         LD     (HTIMI+0), A    ; ジャンプコードの書き込み
1400         LD     (HTIMI+1), HL  ; ユーザルーチンのアドレス書き込み
1410         EI                    ; 割り込み禁止の解除
1420         RET                  ; BASICへ
1430 ;
1440 INTOFF: DI                   ; 割り込み禁止
1450         LD     HL, OLCHK
1460         LD     DE, HTIMI
1470         LD     BC, 5
1480         LDIR                   ; フックを元にもどす
1490         EI                    ; 割り込み禁止の解除
1500         RET                  ; BASICへ
1510 ;
1520 MAIN:  PUSH  AF              ; Aレジスタ待避
1530         LD     IX, AWORK
1540         LD     A, (CHNLN)
1550 LOOP1: PUSH  AF
1560         CALL  BGMDRV         ; BGMドライバーの呼びだし
1570         POP   AF
1580         LD     BC, 6
1590         ADD   IX, BC
1600         DEC   A
1610         JR    NZ, LOOP1
1620         POP   AF              ; Aレジスタをもどす
1630 OLDHK: DEFS  5              ; 旧フックの実行
1640 ;
1650 BGMDRV: DEC   (IX+05H)       ; 音長カウンタのデクリメント
1660         RET   NZ             ; カウンターが0になっていないなら、リターン
1670 LABEL: LD     L, (IX+01H)
1680         LD     H, (IX+02H)
1690         LD     A, (HL)        ; A ← 音階
1700         OR    A
1710         LD     E, 0
1720         JP    Z, WRTVOL      ; もし音階データが0なら音を消す
1730         CP    255
1740         JP    Z, RESTR      ; もし音階データが255ならRESTRへ
1750 ;
1760         DEC   A
1770         ADD   A, A
1780         LD     D, 0
1790         LD     E, A
1800         LD     HL, TABLE
1810         ADD   HL, DE         ; トーンレジスタに書き込むデータアドレス

```

■ソースリストについて

行1060~1300までがリスト2のBASICのUSR0のプログラムだ。ここでは、引数の配列変数の格納アドレスをもとに、BGMデータを受け取り、データエリアに転送して各チャンネルのワークエリアを設定する。

行1320~1420がタイマ割り込みフックを書き換えてBGMドライバーを接続する部分だ。タイマ割り込みフックのものと内容は、この処理によって、行1630で確保している領域に保存されていることに注意しよう。リスト2ではUSR1に定義されている。

行1440~1500はタイマ割り込みフックをもとの状態にもどす部分だ。これによりBGMドライバーは呼び出されなくなる。リスト2ではUSR2に定義されている。

行1520~2080がBGMドライバーの本体で、タイマ割り込みによって60分の1秒ごとに実行される。

BGMドライバー本体では、

- ①いま鳴らしている音が、指定時間鳴ったか判定し、まだなら次のチャンネルを調べる
  - ②次のデータを読みこむ
  - ③データが休符なら、音量を0にして⑥へ
  - ④データの終了ならカウンタを初期化して、次のチャンネルを調べる
  - ⑤音の高さ(トーン)を設定して音量を15にする
  - ⑥PSGレジスタ音量を設定する
  - ⑦音の長さ(演奏時間)のカウンタを設定して次のチャンネルを調べる
- という具合に、チャンネルAからCへと設定していき、もとのフックの内容を実行する。

■改造するときの注意

BGMドライバーを改造するときは、付録ディスクにソースリストが収録されているので、これを利用するとよい。ただし、掲載リストとは違い、コメントは削除してある。

SimpleASMでアセンブルするときには、データ設定およびBGMドライバーの接続と切り離しを行う、3つの処理の開始アドレスに注意してほしい。この部分に手を加えていなければ問題は無いが、これらはBASICからUSR関数で呼び出すので、USR関数を定義するときに、開始アドレスを指定する必要があらからだ。

```

1820 ;
1830 LD A, (IX+00H)
1840 SUB 8
1850 ADD A, A ; A←トーンレジスタの番号
1860 LD E, (HL) ; E←トーンレジスタに書き込むデータ
1870 CALL WRTPSG ; トーン書き込み (下位8ビット)
1880 INC HL
1890 INC A ; A←トーンレジスタの番号
1900 LD E, (HL) ; E←トーンレジスタに書き込むデータ
1910 CALL WRTPSG ; トーン書き込み (上位4ビット)
1920 LD E, 15
1930 WRTVOL: LD A, (IX+00H) ; A←音量レジスタ番号
1940 CALL WRTPSG ; 音量書き込み
1950 LD L, (IX+01H)
1960 LD H, (IX+02H)
1970 INC HL
1980 LD A, (HL)
1990 LD (IX+05H), A ; 音長のカウンタの初期化
2000 INC HL
2010 LD (IX+01H), L ; 演奏するデータのアドレスカウンタの更新
2020 LD (IX+02H), H ;
2030 RET
2040 RESTR: LD A, (IX+03H) ; 演奏するデータのアドレスカウンタを初期値に
2050 LD (IX+01H), A ;
2060 LD A, (IX+04H) ;
2070 LD (IX+02H), A ;
2080 JP LABEL
2090 ; チャンネルA用ワークエリア (6バイト)
2100 AWORK: DEFB 8 ; 音量レジスタ番号
2110 DEFW DATA ; 演奏するデータのアドレスカウンタ
2120 DEFW DATA ; 演奏データのスタートアドレス
2130 DEFB 1 ; 音長のカウンタ
2140 ; チャンネルB用ワークエリア (6バイト)
2150 BWORK: DEFB 9 ; 音量レジスタ番号
2160 DEFS 2 ; 演奏するデータのアドレスカウンタ
2170 DEFS 2 ; 演奏するデータスタートアドレス
2180 DEFB 1 ; 音長のカウンタ
2190 ; チャンネルC用ワークエリア (6バイト)
2200 CWORK: DEFB 10 ; 音量レジスタ番号
2210 DEFS 2 ; 演奏するデータのアドレスカウンタ
2220 DEFS 2 ; 演奏するデータスタートアドレス
2230 DEFB 1 ; 音長のカウンタ
2240 ;
2250 CHNLN: DEFS 1 ; 演奏すべきチャンネルの数 (1~3)
2260 ; トーンレジスタに書き込むデータのテーブル
2270 TABLE: DEFW 3420, 3229, 3047, 2876, 2715, 2562, 2419, 2283, 2155, 2034, 1920, 1812
2280 DEFW 1710, 1614, 1524, 1438, 1357, 1281, 1209, 1141, 1077, 1017, 960, 906
2290 DEFW 855, 807, 762, 719, 679, 641, 605, 571, 539, 508, 480, 453
2300 DEFW 428, 404, 381, 360, 339, 320, 302, 285, 269, 254, 240, 226
2310 DEFW 214, 202, 190, 180, 170, 160, 151, 143, 135, 127, 120, 113
2320 DEFW 107, 101, 95, 90, 85, 80, 76, 71, 67, 64, 60, 57
2330 DEFW 53, 50, 48, 45, 42, 40, 38, 36, 34, 32, 30, 28
2340 DEFW 27, 25, 24, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14
2350 DATA: ; 演奏用データエリアの先頭
2360 END

```

### ■最重要注意

今回のBGMドライバーのサンプルでは、BGMデータ用の配列変数を、あまり大きなものにする、ディスクのワークエリアが破壊される恐れがあるので注意してほしい。

どうしても大量のBGMデータを演奏したいときには、ソースリストのマシン語作成開始アドレスを十分な位置に変更してからアセンブルしなおして使用するようになってほしい。

BGMドライバーの作成開始アドレスは、行1040のORG命令によって定義されるので、少し余裕をみて、0C000Hぐらいにしておけば、かなり大きめのBGMでも演奏できるだろう。

作成開始アドレスを変更した場合、ソースリストをアセンブルしなおすことになるが、アセンブル後は、BSAVE命令でマシン語ファイルとして保存しておく必要がある。

BSAVE命令で指定するアドレスは、作成開始アドレスから、そのアドレスに423を足したアドレスまでとなる。

### ●リスト2 BGMドライバーの使用例(MH10-PSG. BAS)

```

100 SCREEN1,1: CLEAR200,&HD000
110 DEFSTR A:DEFINT B-2:DIM D(5,2)
120 BLOAD"MH10-PSG.BIN":COLOR 15,1,1
130 DEFUSR0=&HD000 'BGMデータセット
140 DEFUSR1=&HD03A 'BGMルーチンセット
150 DEFUSR2=&HD053 'BGMルーチンキリハシ
160 '
170 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 5
180 READ A:D(I,J)=VAL("&H"+A):NEXT I,J
190 '
200 U=USR0(VARPTR(D(0,0))):U=USR1(0)
210 '
220 SPRITES(0)="テ$フイ・ロ・Z"
230 X=128:Y=106:M=5
240 XX(3)=M:XX(7)=-M:YY(1)=-M:YY(5)=M
250 PUTSPRITE0,(X,Y),2
260 S=STICK(0):X=X+XX(S):Y=Y+YY(S)
270 IFSTRIG(0)<>-1 THEN 250
280 U=USR2(0):BEEP:END
290 'BGMデータ
300 DATA 1E25,7829,1E27,1E24,3C00,FF
310 DATA 1E29,782C,1E2A,1E27,3C00,FF
320 DATA 1E2C,7831,1E2E,1E2C,3C00,FF

```

### ■プログラム解説

100 画面モード、スプライトサイズ設定  
/マシン語領域の確保  
110 変数の型宣言⇒Aは文字型、それ以外は整数型に宣言  
120 BGMドライバーの読み込み/画面の色設定  
130~150 USR関数定義  
160 REM文  
170~180 BGMデータ読み込み  
190 REM文  
200 USR関数呼び出し⇒BGMデータ設定と演奏開始  
210 REM文  
220~270 デモプログラム⇒スプライトの移動・表示などを行う  
280 USR関数呼び出し⇒演奏終了  
290~320 BGMデータ

### ■解説

行170~180がBGMデータの設定部分で、行300からのBGMデータ(16進数形式)を読み込み、配列変数のD(n, m)に、数値に変換して設定する。

行200では、BGMデータ用の配列変数D(n, m)の内容が格納されているアドレスを、USR0の引数にすることでBGMデータを設定し、次にあるUSR1でBGMの演奏を開始する。

行220~270はスプライトをカーソルキーで動かすだけのデモプログラムだ。ここをオリジナルのプログラムに書き換えて、BGMデータを設定してやれば、かんたんにBASICのプログラムにBGMを付けることができる。

配列D(n, m)は最大で(500, 2)までは使用することができる。

PSGには全部で16個のレジスタがある。このうち音関係に使われているのが、0~13番のレジスタだ。

PSGにはA、B、Cの3つのチャンネルがあり、それぞれのチャンネルには、音の高さを指定する音程分周比用に2個、ボリューム用に1個のレジスタが割り当てられていて、これら进行操作することで、自由に音を出すことができる。

ただし、PLAY文のように音の長さを指定するものは存在しないので、マシン語でPSGを使って音を出すときは、それ

ぞれの音の長さをプログラムで管理する必要がある。

### ■ミキサーとノイズ

レジスタ#7はミキサーで、それぞれのチャンネルについて、音やノイズを出すかどうかのスイッチになっている。ここを変更することで、音を止めたりノイズをかぶせたりすることができる。しかし、ノイズ用のレジスタは1セットしかないので、複数のチャンネルからノイズを出しても、出るノイズはおなじになってしまう。

### ■エンベロープ

レジスタ#13はエンベロープ

のパターンを指定するレジスタで、その周期はレジスタ#11と12で設定する。

エンベロープは各チャンネルごとに、音量を16にすることで指定する。指定したチャンネルでは、トーンもノイズも音量が

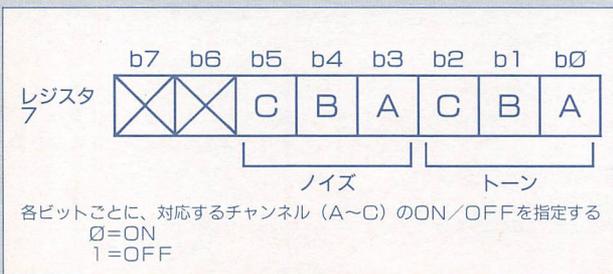
レジスタ#13で指定したパターン状に変化する。

ただし、エンベロープ用のレジスタも1セットしかないので、複数のチャンネルで指定しても、どれもみな、おなじパターンで音量が変化することになる。

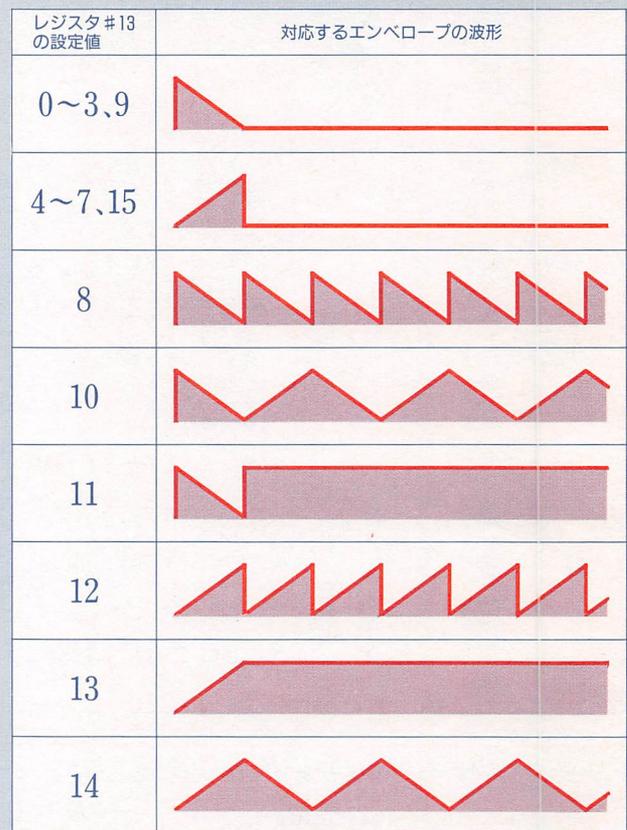
### ◎資料1 PSGのレジスタに設定するデータ

レジスタ番号	設定するデータの内容
0	チャンネルAの音程(12ビット中、下位8ビットを設定)
1	チャンネルAの音程(12ビット中、上位4ビットを設定)
2	チャンネルBの音程(12ビット中、下位8ビットを設定)
3	チャンネルBの音程(12ビット中、上位4ビットを設定)
4	チャンネルCの音程(12ビット中、下位8ビットを設定)
5	チャンネルCの音程(12ビット中、上位4ビットを設定)
6	ノイズの音質(0~31: 下位5ビットで設定)
7	各チャンネルのON/OFF設定 ※資料2参照
8	チャンネルAの音量(0~15。16でエンベロープモードを設定)
9	チャンネルBの音量(0~15。16でエンベロープモードを設定)
10	チャンネルCの音量(0~15。16でエンベロープモードを設定)
11	エンベロープの周波数(下位8ビットを設定)
12	エンベロープの周波数(上位8ビットを設定)
13	エンベロープパターンの指定(0~15で設定) ※資料3参照

### ◎資料2 PSGレジスタ#7(ミキサー)の設定



### ◎資料3 PSGレジスタ#13(エンベロープパターン)の設定



### ◎資料4 PSGレジスタ関係のBIOS

#### ●WRTPSG (0093H/MAN)

機能: PSGレジスタにデータを書き込む  
 入力: A←PSGレジスタ番号  
 E←書き込むデータ  
 出力: なし  
 レジスタ: なし

#### ●RDPSG (0096H/MAN)

機能: PSGレジスタの値を読む  
 入力: A←PSGレジスタ番号  
 出力: A←読み込んだ値  
 レジスタ: なし

# ダーツの達人

by Q-TARO

▶遊び方は34ページ

MSX2/2+ VRAM64K

## 解説

### ■変数の意味

#### ・座標関係

X、Y 矢の座標

D 矢のY座標増分⇒X座標増分にはXXを使用

#### ・マウス入力用

M マウス入力用

XX, YY マウスから読みこんだ座標データの入力値

#### ・データなど

A(n) ダーツ板の色データ

B(n) ダーツ板の各色での点数データ

HI ハイスコア

SC 合計得点

#### ・その他の変数

A 汎用⇒内訳は以下のとおり

矢の初期X座標

Y座標入力値の符号

矢が刺さった部分の色

B おもに効果音カウンタとして音の高さの設定に使用⇒矢の初期Y座標にも使用

C 今回の得点

H 得点の判定時のループ用

I 汎用ループ用

### ■プログラム解説

#### 1 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表示準備●矢のスプライトパターン定義●変数を整数型に宣言

#### 2 ダーツ板作成

●ダーツ板作成ループ開始●色、得点データ読みこみ●ダーツ板作画●作成ループ閉じ

#### 3 ゲーム開始

●矢のスプライト消去●成績の表示消去●ハイスコア表示更新●矢の処理ループ開始

#### 4 右ボタン入力待ち

●効果音消去●マウスの右ボタン入力判定⇒[押されていない]この行を繰り返す

#### 5 矢の表示

●音量設定●矢の初期座標設定

●矢の表示

#### 6 マウス入力

●効果音カウンタ初期化●マウス入力●座標データを読みこむ●X座標入力値の調整●ダーツ板の色と点数のデータ(行2で読みこみ)

#### 7 矢の座標増分設定

●矢を投げたか判定⇒[右ボタンの入力があれば]行6へ飛び[なければ]Y座標入力値の符号保存/矢のY座標増分の設定●ダーツ板の色と点数のデータの続き(行2で読みこみ)

#### 8 矢の移動

●矢の効果音●効果音カウンタ更新●矢の移動(Y座標計算/Y座標増分更新/X座標計算)●矢の表示更新●矢の移動終了判定⇒[まだ移動するなら]この行を繰り返す

#### 9 得点の計算

●効果音消去●矢が刺さった部分の色を調べる●点数の判定用ループ開始●ダーツ板の色と矢が刺さった部分の色がおなじか判定⇒[おなじなら]得点設定/合計得点計算【違うなら】判定用ループ閉じ/得点設定

#### 10 得点表示

●今回の得点と合計得点の表示

#### 11 リプレイ

●矢の処理ループ閉じ●ハイスコアの更新●左ボタン入力待ち(リプレイ)●合計得点初期化●行3へ飛び

## 補足と注意

行5の矢の初期座標設定では、変数AとBに設定してからX、Yに代入しているが、直接XとYに設定したほうがよい。意味もなくほかの変数を関わらせていると、それぞれの意味がばやけてしまい、長いプログラムを組むときに障害となるからだ。

おなじ意味で、行7の変数Aの使われ方と変数Dの存在は不要だ。この部分はひとまとめにして、 $YY = \text{SQR}(\text{ABS}(YY)) * \text{SGN}(YY) * 2$ とすれば、すっきりするうえに、リストも短くなる。

### ■座標に関する修正点

投稿時の作品では座標に関する問題が2つあったので、修正した。

まず、矢がダーツ板に刺さったとき、見た目と得点が合わないときがあった。行9で矢が刺さった部分の色を調べる時、1ドット上の座標になっていたのが原因で、矢の先端に合うように修正した。

つぎに、矢が画面の下に消えたとき、たまに表示されていた矢が消えることがある。これは、行8

で表示される矢のY座標が、216になることがあったため、これがかんたんな修正を加えておいた。

どちらもスプライト座標に関係しているので、よく調べておこう。

### ■よく飛ばうように改造するには

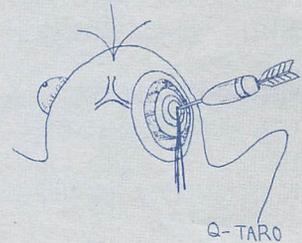
この作品では、矢の座標増分にマウスの右ボタンを離れた瞬間の座標データを調整して使っているのだが、けっこうシビアな調整をしているので、うまく矢が飛ばせないという人は、行6のIF文に2か所ある「-50」を、もう少し小さな数(例えば-60)にしたたり、行7の変数Dの計算式の終わりにある「\*2」を、ちょっと大きな値(例えば\*3)にすると、矢はよく飛ばうようになる。(MORO)

## プログラマからひとこと

### できれば……

初採用/採用通知を見つけたときは、感動してしまった。ただ今、調子に乗ってRPGを作成中だが、完成までにMFファンが存在しているかが不安だ。MFファンには何とかがんばってほしいものだ。できればプログラムポシェット化をのぞむ。文章は苦手なのでこれにて終わり。

Q-TARO 大阪・18歳



## DARTS .FDX

```

1 COLOR 15,1,1:SCREEN2,0:OPEN"grp:"FOROU
  TPUTAS#1:SPRITES(0)="1c■c1":DEFINTA-B
2 FORI=0TO7:READA(I),B(I):LINE(15,1+(15-I)*12)-(24,185-(15-I)*12),A(I),BF:NEXT
3 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXT:LINE(100,100)-(200,180),0,BF:LINE(112,0)-(144,8),1,BF:PSET(40,0):PRINT#1,USING"HI-Score:###";HI:FORI=1TO6
4 SOUND0,0:SOUND1,0:IFNOTSTRIG(3)THEN4
5 SOUND8,14:A=RND(1)*30+190:B=RND(1)*80+30:X=A:Y=B:PUTSPRITE6-I,(X,Y),15
6 B=10:M=PAD(12):XX=PAD(13):YY=PAD(14):IFXX<-50THENXX=-50:DATA0,0,5,1,8,3,12,4
7 IFSTRIG(3)THEN6ELSEA=(YY<0)-(YY>0):D=SQR(ABS(YY))*A*2:DATA6,5,10,7,4,8,13,10
8 SOUND0,B:B=B+1+(B=255):Y=Y+D*ABS(D)/20:D=D+1:X=X+XX/5:PUTSPRITE6-I,(X,Y+(Y=216)),15,0:IFY<196ANDX>25ANDY>-60THEN8
9 SOUND0,0:A=POINT(20,Y+3):FORH=0TO7:IFAH=ATHENC=B(H)*10:SC=SC+CELSNEXT:C=0
10 PSET(100,100+I*10),1:PRINT#1,USING"###:###:###";I;SC;C
11 NEXTI:HI=HI-(HI<SC)*(SC-HI):FORI=0TO1:I=-1+(STRIG(1)):NEXT:SC=0:GOTO3

```



●6-7月号ソフトプレゼント当選者 ①「キャンペーン版大戦略II・かすたまキット」=〈新潟県〉根本興樹〈静岡県〉暮林祥成〈兵庫県〉浜岡克至/②「COMET&CASL for MSX」=〈埼玉県〉河上博仁〈神奈川県〉光畑宣明・橋川栄一/③「シンセサウルスVer.3.0」=〈北海道〉高橋伸尚〈千葉県〉中原浩〈富山県〉細谷明生

# KUSOGE-QUEST

by TPM.CO SOFT WORKS

MSX MSX2/2+ RAM32K

クソゲークエスト  
遊び方は31ページ

※作者の解説をまとめたものです。ループ用変数や一時変数などの解説は省略しています。

### 解 説

- 変数の意味
- ・マップ関係
  - FP 勇者の目的地No.
  - PP FPの値の保存用
  - P、Q 目的地のX、Y座標
  - X、Y 勇者のX、Y座標
  - ・イベント関係
  - N(n) イベントnの次のイベントNo.
  - RR イベントNo.
  - S\$(n) イベントnのメッセージデータ
  - ・戦闘(精神安定)処理関係
  - G(n) 相手パターン(左右移動)増分
  - GN 精神安定チェック(相手パターンカウンタ)
  - H 勇者のHP
  - L 敵のHP

Z 精神安定の成功判定⇒0で成功、1で失敗

- プログラム解説
- ・タイトル表示処理
  - 30~50 タイトル表示
  - ・ゲームメイン
  - 70~90 勇者移動
  - 100 表示スプライトのキャラクタを決定
  - 120 戦闘ルーチンへ飛ばさどろかの判定
  - 130 次のイベントNo.を決定
  - 140 勇者の目的地の決定
  - 150 勇者の目的地No.から目的地座標を決定
  - ・戦闘ルーチン
  - 180~220 戦闘処理メインルーチン
  - 240~250 キャラクタのスプライトを表示
  - 260 勇者のHPを表示
  - 280~370 戦闘(精神安定)処理
  - ・画面表示サブ

- 390 ウィンドウ作成
  - 430 攻撃画面効果
  - 440~460 ウィンドウ文字処理
  - ・初期設定
  - 510~520 マシン語読み込みルーチン開始
  - 540 マシン語、マップデータをメモリに書き込み
  - 550~570 画面データ作成設定
  - 580 キャラクタフォント設定
  - 590 スプライトキャラクタ設定
  - 600~610 イベントnの次のイベントNo.を決定
  - 620~630 相手キャラクタのパターン読み込み
- (郎太)

## プログラマからひとこと

### オリジナルの積み重ね

大学を出てからプログラマやらバンドなどの分野で修業中のTPM.COです。どんなに才能があったとしても精神が死んでしまっても何もできないことを他人に、そして自分に見たこと半年でしたが、それを戦闘システムに採り入れ(おもしろい)昨年の学芸でやった演劇風イベントのフリーシステムを落としこの作品ができました。／と同じ物を見聞さしたり、気に入るものだけを経験していてもオリジナルは作れない。大先輩であるジャズ研のトニーさんはタイコをさんざん追求した結果オリジナルはないと言った。私だってジェフ・ベックのドラマーのたたき方があまりに私に近かったショックは忘れられない。でもオリジナルが存在しないならここまで文化は発展してないだろう。人々のそれぞれのオリジナルが積み重なって今がある。／はじめは共感する人が少ないが、耐えてオリジナルを育てて欲しい。では次作にて。  
TPM.CO SOFT WORKS 東京・26歳



```

KUSOGE .FDX

10 GOTO 500
20 '----- TITLE -----
30 PLAY"L40SCDD+6R8GFFR8FEDC+CB1L16","L4
O3CGDAEBA+AG+GCD+A+B1L16"
40 CLS:RESTORE 1340:FOR I=1 TO 9:READX,Y
,AS:LOCATE X,Y:PRINTAS:NEXT:GOSUB480:U
SR(0):X=120:Y=28:Z=0:H=3:RR=32:PP=1
50 GOTO 100
60 '----- WALKING -----
70 V=SGN(P-X):W=SGN(Q-Y):IF (V OR W)=0 T
HEN 100
80 S=1-STRIG(0):FOR U=0 TO 11-S*4:X=X+W*
S:Y=Y+W*S:FOR I=0 TO 1
90 PUTSPRITE1-I,(X-I*4+4,Y-S),1+I*13,4-(
1+Z)*I:NEXT:Z=1-Z:NEXT:GOTO 70
100 P=VAL(MIDS("1056114504505042562322
61344411144066604404040001302231100404
300306",RR,1)):GOSUB 230
110 PLAY"O5CDGB":AS=S(RR+51):GOSUB 400:
IF RR>70 THEN H=0:GOTO 200
120 IF RR<32 THEN PLAY"L80SCDD+G8GG+GL16
","L8O2CGCGD+A+D+A+AG+GF+L16":GOTO 180
130 RR=(RR-70)*(K>0)
140 FP=VAL(MIDS("14651136636623673685346
551448011113335568263633681446641114332
277055",RR,1))
150 IF FP>0 AND FP<PP THEN P=VAL(MIDS("
1205152415031507",FP*2-1,2))*8:Q=VAL(MID
S("0304061013100516",FP*2-1,2))*8+4:PP=F
P:VPOKE &H900,208:U=USR(0):GOTO 70
160 GOTO 100
170 '----- ENCOUNTER -----
180 GOSUB240:L=3
190 GOSUB 270:AS=S((1-Z)*(RR+19)):GOSUB4
0:H=H+Z:L=L+(Z=0):ON-(H>0)GOSUB260
200 IF H=0 THEN CLS:P=0:GOSUB250:C=32:D=
0:F=23:E=0:GOSUB 390:PLAY"O4GF+1":PRINT
F$"SGAME OVER":GOSUB 400:GOTO 30
210 IF Z OR L>0 THEN 190
220 V=0:W=USR(0):GOTO130

```

```

230 '----- PERSON -----
240 C=6:D=6:F=3:E=36:GOSUB 390
250 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE1,(72,40),VAL(
"&H"+MIDS("00F5BC89F5F9EAEC",P*2+I+1,1)
),P*2+I+5:NEXT:IF H=0 THEN RETURN
260 C=6:D=23:F=14:E=24:GOSUB 390:J=H*2-1
:PRINTF$"/!?"MIDS("ルトヲマ",J,2)F$"/!!?"
MIDS("ルヲマヲマ",J,2):RETURN
270 '----- MENTAL -----
280 C=10:D=23:F=5:E=60:GOSUB390:C=176:D=
0:E=216:F=0:W=4:G=0:B=0:PRINTF$"*!@!#!#!
0!"FS"(! CHECK!"FS"!-----)
290 FOR U=USR3(0) TO 499:NEXT:PRINTF$"!
"SPC(7):GN=VAL(MIDS("3333333333377777770
445555",RND(1)*25+1,1))*30
300 S=STICK(0):V=(S=7AND<168)-(S=3):IF
STRIG(0)ANDW=4 THEN W=-5
310 IF W<4 THEN W=W+1:B=B+W ELSE B=0
320 C=C+W*2:PUTSPRITE2,(C,56+8),15,5
330 G=(GN):GN=GN+1:E=G-1:PUTSPRITE3,(
E,56),15,6:IF E>240 THEN G=5
340 Z=(ABS(C-E)<6 AND B>-6):IF Z=0 AND E
>164 THEN 300
350 PRINTF$"*%MIDS("OK!NG!",1-3*2,3)
360 FORT=0TO9:PUTSPRITE2,(C,56+B+Z*7),14
+Z*5,5:FORK=0TO99:NEXT:NEXTT
370 VPOKE &H900,208:U=USR(0):GOTO 240
380 '----- WINDOW -----
390 POKE &HF300,C:POKE &HF923,24+(D>0):P
OKE &HF922,(256-D)AND255:LOCATE 0,F:PRIN
TSPC(E):RETURN
400 IF AS="" THEN RETURN
410 C=14:D=6:F=11:E=112:GOSUB 390:LOCATE
0,F:U=USR3(0)
420 FOR M=1 TO LEN(AS):O=ASC(MIDS(AS,M,1
)):IF O#64<>1 THEN PRINTCHR$(O-(O>129)-(
O>143)):GOTO 470
430 IF O<68 THEN SOUND 7,7:SOUND 8,15:FO
R I=0 TO 10-(O=67):T=(O=65):SOUND 6,I*3*
(1-T*2)-31*T:VPOKE 2304+241*T,40-13*T+1
68+158*T*(I AND 1):NEXT:SOUND 8,0
440 IF O#68 THEN KS=INPUTS(1):LOCATE 0,F
:PRINTSPC(E):LOCATE 0,F

```

```

450 IF O=69 THEN PRINT
460 IF O>69 THEN PRINTS$(O-67):
470 NEXT:ON 1-FF GOSUB 480:FF=0:SOUND 7,
56:RETURN
480 K=USR3(0)+VAL(INPUTS(1)):PLAY"06A":R
ETURN
490 '----- FIELD MAKING -----
500 CLEAR 2000:&HCFF:POKE &HF3C4,9:POKE
&HF300,8:SCREEN 1,2,0:WIDTH32:COLOR 15,
0,0:DEFINITE Z:=DIM SS(140),N(170):RESTORE
670:DIM G(240)
510 AS="2AF8F73A63F6E022081130DEEB7323
72C946235E23562A3DD0E051A13FE473021C10505
FE3A3802D067D630878B787874F1A13FE3A3802D06
07D63081CD2BDE223180A064547AFCD2BDE210FA
C110CB223D0DEC94F3A3F0EB7792803C340007109
"
520 B=&HDD08:FOR I=0 TO 97:POKE B+I,VAL(
"&H"+MIDS(AS,I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR9=B
530 AS="T200L805V15":PLAY AS+F$
540 U=USR9(&HD000):V=0:FOR I=1 TO 8:GOSU
B 660:NEXT:DEFUSR=&H0E0:DEFUSR3=342
550 POKE &HF923,&H1B:CLS:FOR I=0 TO 1015:U
=PEEK(1+&HD000):N=U AND 63:D=U#64:PRINTST
RINGS(N,ASC(MIDS("xya",D+1,1))):NEXT
560 DEFFNV=VPEEK(6912+POS(0)+CSRLIN#32):
ES=STRINGS(2,29)+CHRS(31):A=&HD0A0:FOR I
=1 TO 24:X=PEEK(A):Y=PEEK(A+1):A=A+2:LOC
ATE X,Y:PRINTCHR$(106-6+(FNVB#15)):ES:"
I7":CHRS(- (FNVC>177)*184):ES:CHRS(- (FNVC
=177)*178):NEXT
570 FS=CHRS(27)+Y":PRINT FS"*7*7*E$ノク
"FS"*#.#.#E$ノク"FS")J":POKE &HF923,24
580 V=1:FOR I=1 TO 14:READ C,3S:A=ASC(B$
)*8:VPOKE &H800+A#64,C:U=USR9(ASC(B$)*8)
:GOSUB 660:NEXT
590 U=USR9(&H3840):FOR I=0 TO 16:GOSUB 6
60:NEXT
600 AS="3403805717280094143441314454647
484950515253775569802806016859":FOR I=1
TO 70:N(1)=VAL(MIDS(AS+3301353637023984
064274117573751781920822254237879162627
2962636465666130817025",I*2-1,2)):NEXT

```



●6-7月号ソフトプレゼント当選者 ④「GRAPHMOVIE」=「埼玉県」田中美理「愛知県」小林弘志「岡山県」杉本昌春/⑤「ほほ梅庵のC G 描き方入門」=「神奈川県」吉田操「愛知県」青山石「石原慎一郎」/⑥「スーパープロコロ2」=「宮城県」黒沢謙一「東京都」吉岡淳「兵庫県」柳瀬明男/⑦「スーパープロコロ3」=「千葉県」後藤貞人「東京都」斎藤剛「岐阜県」近藤誠



# 氷の中の惑星

by きうちヤスシ

▶遊び方は32ページ

MSX MSX2/2+RAM32K

## 解説

### ■変数の意味

#### ・座標用変数

- X, Y TATOの位置(テキスト)
- X1, Y1 落水または仲間の位置(スプライト)
- X2, Y2 FIREの位置(テキスト)
- X3, Y3 落水の速度(スプライト)
- ・その他の変数
- A, A\$, P2 一時変数
- A1 TATOの落下中フラグ(1・0)
- B FIREが氷を解かすときのカウンタ(C)のクリアフラグ/効果音パラメータ
- C FIREが氷を解かすときのカウンタ/効果音パラメータ(単精度変数)
- D タイムカウンタ
- E エスケープシーケンス用(文字変数)
- F FIRE残
- G 氷床の出現タイミング
- H 落水の色
- HS ハイスコアの10分の1
- I, J, K ループカウンタ
- L 仲間の出現タイミング
- N スティック番号(0・1)
- P FIRE・落水のパターンフラグ(1・0)/一時変数
- P1 TATOのスプライトパターン
- Q 仲間がいなくて0、仲間がいるときは仲間の色
- R, U ダミー
- S スティック入力値
- T TIMEの値 仲間を助けるまでの時間またはインターバル割り込みにおけるスタートからの時間
- SC スコアの10分の1
- Z 助けた仲間の数
- ・スプライト面
- 0 TATO
- 1 落水または仲間/コンティニュー選択時のTATOの影1(見えない)
- 2 FIRE/コンティニュー選択時のTATOの影2
- 3 旗
- ・スプライトパターン
- 0, 1 TATO(右向き)
- 2, 3 TATO(左向き)
- 4 TATO(落下中)
- 5 TATO(やられた)
- 6 TATO(仲間を助けて嬉しい)
- 7, 8 FIRE
- 9, 10 落水
- 11 仲間(解凍中)
- 12 仲間(氷づけ)

- 13 仲間(助かった)
- 14 旗
- ・キャラクタ
- 3(水)「氷」
- 29(大)「人」
- 46(.) 星
- 96(.) 氷
- 104(h), 105(i) つらら
- 112(p) 助けた仲間数表示用
- 120(x) FIRE残表示用
- 128(♠) 濁点
- 136(i) リーダー(・・)
- ・ユーザー関数
- FNA A\$のJ×2+1番目からの2文字を16進数として数値に変換
- FNH(A) パターン名称テーブルのアドレスAとその次がともにスペースなら-1、違えば0

### ■プログラム解説

#### ●プログラム初期化

- 10~20 マシン語領域確保/画面初期化/整数型宣言/単精度型宣言/文字型宣言/プログラム定数設定/乱数初期化/スプライト割り込み定義/インターバル割り込み定義
- 30 FN関数定義
- 40 カラーテーブル書き換え
- 50 USR関数定義/星を描く/マシン語書き込み
- 60 太文字処理(英字)/パターンジェネレーターテーブル書き換え/メッセージ/効果音/太文字処理(英字)
- 70 パターンジェネレーターテーブル書き換え
- 80 メッセージ/効果音
- 90 スプライトジェネレーターテーブル書き換え

#### ●ゲーム初期化

- 100~110 インターバル割り込み禁止/画面クリア/星の色変更/スプライト消去
- 120~160 TATOの落下デモ/効果音/タイトル表示/メッセージデモ/トリガー判定
- 170 星の色変更/TATO消去/変数初期化/スティック入力/効果音
- 180~190 ゲーム画面表示1

#### ●コンティニューエントリ

- 200~210 ゲーム画面表示2/変数初期化/スプライト初期化
- ステージ初期化
- 220 変数初期化
- 230~250 TATOとFIREを上げるデモ
- 260 変数初期化/TIME初期化/インターバル割り込み許可

#### ●メインループ

- 8-9月号FFBプレゼント当選者
- ④機動警察パトレイバーのテレカ<千葉県>杉山和之<東京都>久保信敬<神奈川県>久保田吉昭<大阪府>内田聡<兵庫県>江上龍太/⑤リバーヒルソフトグッズ=<岩手県>坂本哲<千葉県>有村唯史

- 270~290 TATOの座標変更
- 300 TATOのスプライトパターン設定
- 310~350 落水の処理
- 360~390 FIREの処理
- 400~410 スワップ
- 420 スクロールと氷床の出現
- 430 仲間の出現
- 440 TATOのスプライトパターン切替/インターバル割り込み停止/スプライト割り込み停止/スプライト表示/インターバル割り込み許可/スプライト割り込み許可
- 仲間を助けた
- 450~460 インターバル割り込み禁止/TIME記憶/助けた仲間数更新
- 470 TATOを仲間の左へ
- 480 仲間の解凍
- 490 仲間喜ぶ
- 500~510 ボーナス加算/ゲームクリア判定
- ゲームクリア
- 580~730 エンディング
- インターバル割り込みサブ
- 740~750 スコア更新・表示/パワー不足判定/スコア表示/タイム表示更新/タイムオーバー判定
- タイムオーバー
- 760~790 デモ
- ゲームオーバー
- 800~850 コンティニュー選択
- サブルーチン
- 860~880 スプライト表示
- 890~1000 スプライト割り込み
- 1010~1030 ボーナス表示
- 1040~1080 助けた仲間のメッセージ表示
- 1090~1110 スコア・ハイスコア表示
- 1120~1170 効果音サブルーチン群
- データ
- 1180~1190 マシン語プログラム
- 1200~1210 パターンジェネレーターテーブルデータ
- 1220~1370 スプライトジェネレーターテーブルデータ
- 1380~1480 メッセージ

### ■マシン語解説

- D000~D020(USR)
- 一種の太文字処理(アルファベットのみ)
- D021~D04A(USR1)
- 1行縦スクロール

### ■ワークエリア

- D04B~D060
- 縦スクロールの行バッファ

## 補足と注意

### ■修正点

サブルーチンからRETURN文を経ずにメインループへ続けると、戻りアドレスがどんどんたまっていき、その内Out of Memoryになるのを直した(行790, 980, 1100)。割り込みサブで「RETURN

N行番号」を使う場合、割り込みが有効なときにサブルーチンコールを行なうと、上記と同様の問題が生じるので、サブルーチンコールを割り込み停止(INTERVAL STOP, SPRITE STOP)と割り込み許可(INTERVAL ON, SPRITE ON)ではさず(行410, 440)。

サブルーチンから「RETURN行番号」を使っているサブルーチン呼び出すと、同様の問題が生じる(行750, 970)。

FIREを押しているとき、すり抜けてしまうことがあるというバグを直した(行940)。スプライト割り込みはタイマー割り込みによって実現されているので、割り込みサブにおける座標変数と実際のスプライトの座標が一致しない場合か生じることがバグの原因だ。

「TO BE CONTINUED?」や「Release on」などの怪し気な英語は直さなかった。

やはり直さなかったが、行60の終わりの方の2か所の「382」は「384」の間違いだろう。

### ■補足

修正点で示したように、割り込みの使い方は難しいが、スプライト割り込みはとりわけ問題が多い上に、どうせ座標チェックをやらなければならないのでは大して便利ではない。使わないほうがいいと思う。

インターバル割り込みも「RETURN行番号」を必要とするような処理は避けたいほうがいいし、割り込み処理でカーソル位置を変えると、メインのPRINTによる表示位置がおかしくなる。割り込み処理ではフラグのみ立ててRETURNし、実際の処理はメインでやるようにするのが、最もバグの出にくい使い方だろう。

作者は画面に文字を表示するのに、VPOKE, PRINT+エスケープシーケンスによる座標指定、LOCATE+PRINTの3通りを使い分けているが、LOCATEやPRINTのような便利な命令があるのに、どうしてVPOKEやエスケープシーケンスのような使いにくくて読みにくい機能を使うのか理解が苦しい。場合によってはVPOKEを使うと速くなることもあるが、このゲームでは多分あまり関係ないと思う。

### ■改造法

作者は、どうして落水にやられた場合の1000点を借してスワップの2000点を捨てる気になれるのか不思議だが(もう1つの使い方は2000点でも惜しくない)、行410の1行目の「199」を「49」に変え、2行目の「200」を「50」に変えると、スワップの点数が500になる。

たぶん、3人以上の仲間を助けた後は、コンティニューによって続けるのは事実上不可能だが、行850の終わりの「: SC=100: GOSUB1100: GOTO 200」を削除し、以下の6つの









# 人生かけのぼりすべりおち

by 阿部俊一郎

▶遊び方は36ページ

MSX 2/2+ VRAM64K

## 解説

### ■変数の意味

A\$, B\$, C\$, V 一時変数

C カウント用

G 重力

H 次に押すキーの判定用

H\$, HH\$ 記録保持者ネームおよび入力用

I, J ループ用

K プレイヤーのX方向増分

R 最高記録  
S スティック入力用  
X プレイヤーのX座標  
Y 地面表示用  
YP(n) スプライト表示順序

### ■プログラム解説

・初期設定  
10~100 初期設定/画面作成  
・各設定  
120~160 記録保持者表示/重力設定/キー判定/助走速度決

## プログラマからひとこと

### 大学に受かったぞー

随分とひさしぶりで登場だぞー。このゲーム、遠い昔にホッてるんだけど、ずっと保留されていたようで、今回載っていただきました。でも最近はもうかなり長いことキーボードに触っていません。そういえばMSXもこんなところがないですね。んー、でも、いいゲームを作らなくて、そしてその自分で作ったゲームを人にやってもらいたくて、日夜プログラムに勤んでいる若いプログラマはやはりたくさんいるんじゃないかな。そして、本誌はそんな人たちがとっていい目標になっているんじゃないかな、と思うわけです。私も昔はそうだったから。MSXはそんな人たちが中心になって盛り上がって結構だと思えます。入門書で命令を片っぱら覚えて、人の作ったプログラムのリストをヒューヒュー解読して、若い人たちがなげてください。私や私は……まあいいです。最近は何も、異次元の空間をさまよっているもので、でもまた、忘れたころ、3年後ぐらいに登場できたら登場するかもしれません。もっとテクニックを磨いて。あと、ちなみに大学受かったぞー。イェイ(死語)。

阿部俊一郎 宮城・18歳



定 名前入力/効果音/画面作成  
・ゲームメイン  
180~230 キャラクタ表示・移動・位置判定/キー判定処理  
250~320 最高記録かを判定/  
340~380 効果音サブ/スプライトデータ/文字データ (郎太)

JINSEI .FDX

```
10 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:
CLEAR:DEFINTA-Z:DEFSGX:LOCATE12,11:PRIN
T"5よとまて"
20 FORI=33*8TO91*8:A$=RIGHT$("00000"+BIN
$(VPEEK(I)*4),6):B$=MID$(A$,3,1):C$=MID$
(A$,4,1):V=VAL("&B"+MID$(A$,1,2)+B$+M
ID$(A$,4,2)):VPOKEI,VORV*2:NEXT
30 CLS:FORI=0TO2:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE
14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
NEXTJ,I:FORI=0TO3:P(I)=VAL(MID$("0121",I
+1,1)):NEXT
40 FORI=0TO3:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$("
77665544",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO3:COLOR
=(I+4,I+2,I+2,0):NEXT
50 LOCATE6,11:PRINT"ABESHUN SOFT 1991":
FORI=0TO70:SOUND8,(IMOD10)*20+20:SOUND1,
0:SOUND8,15-I*5:NEXT:SOUND8,0:FORI=0TO70
00:NEXT:CLS
60 '--- GAMESAKUSEI-----
70 RESTORE380:FORI=0TO3:READA$:LOCATE14-
LEN(A$),1+I:PRINTA$:NEXT
80 FORI=0TO13:LOCATE13+I,22-I:PRINTSTRIN
G$(19-I,120):NEXT
90 FORI=0TO2:Y=20+I:FORJ=0TO31:Y=Y+(J>12
AND<27):LOCATEJ,Y:PRINTCHR$(96+I*8):.NE
XTJ,I
100 G=20:R=20:SOUND7,28
```

```
110 '--- SELECT -----
120 LOCATE15,1:PRINTH$:LOCATE14,2:PRINTR
:LOCATE14,4:PRINTG:C=0:DEFUSR=68:A=USR(0
)
130 S=STICK(0):IFS=1ORS=5THENG=6+(S=5AND
G>10)-(S=1ANDG<99):GOSUB340:LOCATE14,4:P
RINTG:FORI=0TO70:NEXT
140 C=0+1:LOCATE1,11:PRINTMID$("PUSH SPA
CE KEY !!"+SPACES(17),(C#6)MOD2)*17+1,1
7):IFSTRIG(0)=0THEN130
150 LOCATE1,11:PRINTSPC(17):LOCATE2,6:PR
INT"APPROACH RUN"
160 FORI=0TO50*NRND(-TIME)*20:K=IMOD9+1:L
OCATE14,6:PRINTK:GOSUB340:FORJ=0TO10+I:N
EXTJ,I:FORI=0TO500:NEXT
170 '--- MAIN -----
180 X=72:K=15+K/3:H=0:C=0:DEFUSR=65:SOUN
D7,28:LOCATE4,11:PRINT"READY"
190 PUTSPRITE0,(8,126),15,0:FORI=0TO2500
:NEXT:SOUND6,20:SOUND10,16:SOUND12,10:SO
UND13,0:LOCATE4,11:PRINTSPC(5)
200 FORI=2TO13:PUTSPRITE0,(I*6,126),15,P
(IMOD4):FORJ=0TO9:NEXTJ,I:SOUND10,10:SOU
ND12,3
210 S=STICK(0):IF(S=7)-(S=3)+H#*2THENS0
UND0,H#100:SOUND1,1:SOUND13,0:H=HXOR1:X
=X+4:IFX>184THEN240
220 K=K+(K#0):X=X-G/10+K/2:IFX<72THEN300
230 C=C+1:PUTSPRITE0,(X+6,198-X),15,P((C
#2)MOD4):GOTO210
240 '--- CLEAR -----
```

```
250 LOCATE2,11:PRINTG:"CLEAR !!":FORI=0T
O60:PUTSPRITE0,(192+(I#10)*4,14),15,P((I
#10)MOD4):SOUND0,(IMOD5)*40+20:SOUND1,0:
SOUND8,15-I*5:NEXT:SOUND8,0
260 SOUND10,0:PLAY"V1505132CECG64","V150
432EGEG64":IFG<RTHENFORI=0TO5000:NEXT:
GOTO320
270 LOCATE1,11:PRINT"INPUT YOUR NAME !":
LOCATE5,13:H$="":DEFUSR=342:A=USR(0)
280 H$=INPUT$(1):IFASC(H$)>31ANDASC(H$
)<91ANDLEN(H$)<8THENPRINTH$:H$=H$+H$
:GOTO280 ELSEIFH$<>CHR$(13)THEN280
290 GOSUB340:H$=H$+SPACES(8):R=6:GOTO320
300 '--- FAILURE -----
310 SOUND10,0:PLAY"V150432FED08","V1303
L32AGF8":LOCATE4,11:PRINT"FAILURE":FORI
=0TO5000:NEXT
320 DEFUSR=65:A=USR(0):LOCATE5,13:PRINTS
PC(10):LOCATE0,11:PRINTSPC(18):PUTSPRITE
0,,0:LOCATE2,6:PRINTSPC(18):FORI=0TO2000
:NEXT:GOTO120
330 '--- SUB & DATA -----
340 SOUND0,30:SOUND10,0:SOUND8,16:SOUND12
,5:SOUND13,0:RETURN
350 DATA 00000000001E1901010001010503060
E78F8F8F003FF6C030F8DC8C180000
360 DATA 0000000000000101010000000101030
378F8F8F000F0F8C030F0E0C08000000
370 DATA 000000000F1F1B01010001000503060
E78F8F8F003FF6F68870F81C8C180000
380 DATA RECORD HOLDER,RECORD,,GRAVITY
```

# ラリーたつきゅう

by B.I.B.

▶遊び方は37ページ

MSX MSX 2/2+ RAM8K

## 解説

### ■変数の意味

A\$, B\$, I\$ 一時変数

B 台に当たった数

C(n) プレイヤーのパワー

D ゲーム形式

G サーブ権

HQ 最高記録

I 汎用

P(n) 得点

Q 続いた回数

V, VV 続いた回数の計算用  
W 勝者  
X, Y ボール座標  
XX, YY ボール座標の増分  
Z(n) プレイヤーの状態(ボ  
ールを打ったかの判定)

### ■プログラム解説

・初期設定  
10~60 スプライト定義/タイ  
トル表示/ゲーム形式選択/画  
面作成

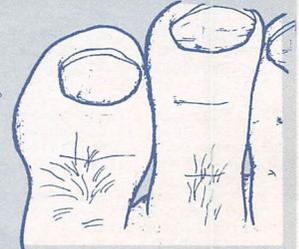
・ゲームメイン  
70~170 各プレイヤーの操作  
/ボールの移動および判定  
180 ボールが床についたか判  
定  
200~230 得点加算/勝者判定  
250~260 勝者表示/リプレイ  
処理  
・サブおよびデータ  
270~330 得点表示サブ/回転  
表示サブ/効果音サブ/スプラ  
イトデータ (郎太)

## プログラマからひとこと

### おもしろさに賭けた

すこくうれしい。かなり前に投稿したものが、忘れたころにいきなり採用、しかも2つもいっぺんに採用なんて、それはもう超うれしい。以前は、くだらない案がたれながし状態だったのに、今は受験生であるせいかふんづまり状態。だから最近プログラムがなかなかできない。だからほんとに、この採用はうれしい。このプログラムが完成したとき、これはゲームとして成り立っているのかなと思ったけど、何かこの何ともいいがたいおもしろさに賭けて、投稿した。それが今、こうやって採用されると、たまらない満足感がある。いや、ほんとによかった。

B.I.B. 新潟・17歳



RALLY .FDX

```

10 COLOR15,0,0:SCREEN2,3:CLS:OPENGRP:"A
S#1:FORI=0T04:READAS:BS="" :FORJ=0T031:BS
=BS+CHRS(VAL("&H"+MIDS(A$,J*2+1,2))):NEX
T:SPRITES(I)=BS:NEXT:HQ=20
20 D=0:COLOR15
30 PRESET(88,64):PRINT#1,"ラリ- たいさおう"SPC(
87)"PUSH SPACE"SPC(76)"[C] - WHITE(11777
"か)"SPC(43)"[R] - RED(ラリ- たいさおう)"SPC(44
")"[G] - GREEN(うさぎ) さとう"HQ
40 IS=INKEYS:IFIS="g"THEND=1:COLOR2:GOTO
30ELSEIFIS="r"THEND=2:COLOR8:GOTO30ELSEI
FIS="u"THEND=0:COLOR15:GOTO30
50 IFSTRIG(0)THEN:CLS:P(0)=0:P(1)=0:G=0:
Q=0ELSE40
60 LINE(0,106)-(256,212),12,BF:LINE(95,8
8)-(156,93),2,BF:FORI=0T01:LINE(100+I*48
+94)-(103+I*48,105),14,BF:NEXT
70 GOSUB270:IFD<>0THENGOSUB290
80 IFD=0AND(P(0)+P(1))MOD3=0ORP(0)>9ANDP
(1)>9ORD=2THENG=1-6
90 BEEP:FORI=0T03000:NEXT:BEEP:X=93+G*65
:Y=80:XX=0:YY=0:B=0:C(0)=0:C(1)=0:V=0:VV
=0

```

```

100 FORI=0T01:IFSTRIG(I)THENZ(I)=1:C(I)=
C(I)-(C(I)<16)ELSEZ(I)=0:C(I)=C(I)+(C(I)
>8)
110 PUTSPRITEI,(63+I*93,74),10,I*2+2-Z(I
):NEXT
120 IFX<94ANDX>70ANDZ(0)=0ANDC(0)>0THENX
X=ABS(XX)+C(0)/4-1:XX=-XX*(XX>0)-(XX<0)
:YY=-5:B=0
130 IFX>157ANDX<181ANDZ(1)=0ANDC(1)>0THE
NXX=-ABS(XX)-C(1)/4+1:XX=-XX*(XX>0)+(XX
=0):YY=5:B=0
140 IFXX<>0THENYY=YY-(YY<5):Y=Y+YY:IFY>8
5ANDX<158ANDX>93ANDYY>0THENY=-ABS(YY):B
=B+1:GOSUB300
150 X=X+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE2,(X,Y),15,0
160 IFXX<>0THENV=XX/ABS(XX)ELSEV=0
170 IFV<>0VTHENQ=Q+1:GOSUB300:VV=V:IFD>0
THENGOSUB290
180 IFY<106THEN100
190 IFD=1THENHQ=-HQ*(HQ>=Q)-Q*(Q>HQ):GOT
O260
200 IFD=0THENP=1ELSEP=Q
210 IFX<128THENIFB=0ANDXX<0THENP(0)=P(0)
+PELSEP(1)=P(1)+PELSEIFB=0ANDXX>0THENP(1)
)=P(1)+PELSEP(0)=P(0)+P
220 IFD=0THENP=1ELSEP=100

```

```

230 IFP(0)>PANDP(0)-P(1)>1THENW=1:GOTO25
0ELSEIFP(1)>PANDP(1)-P(0)>1THENW=2:GOTO2
50
240 Q=0:GOT070
250 GOSUB270:PRESET(70,20):PRINT#1,"PLAY
ER"W"WIN!"
260 FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=0T02
:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CLS:GOTO20
270 LINE(70,45)-(200,54),1,BF:IFD<>1THEN
PRESET(79,46):PRINT#1,P(0):PRESET(156,46
):PRINT#1,P(1)
280 RETURN
290 LINE(117,34)-(200,44),1,BF:PRESET(11
8,35):PRINT#1,Q:RETURN
300 SOUND13,0:SOUND12,3:SOUND6,31:SOUND7
,182:SOUND0,67:SOUND8,16:RETURN
310 DATA 40A400000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000
00DFBF3305070707030101030360F0E0C0F8FC
E4E3C020A080808080
320 DATA 00010007070700030707030101030
380C0C30FFCF000E0E0C020A0808080C0,060F07
1B3F31F176301030707030307000060F6F6FC08
C0E0E0C08080008080
330 DATA 060FCF30F1F1E0D0B1903070703030
70000C0E0E0E0C0C0E0E0C08020208080

```

# SONIC THE HEDGEHOP ソニック・サ ヘッジホップ

by 村林恒 ▶遊び方は37ページ

MSX2/2+ VRAM64K

- 解説**
- 変数の意味
  - ・座標用変数
  - CX 基地のX座標
  - DY 爆弾Y座標
  - U 自機Y座標増分
  - Y 自機Y座標
  - ・その他の変数
  - AV ターゲット破壊率
  - B 爆弾フラグ

- BT 破壊ターゲット数
- C\$ 基地表示用
- CP 基地の移動カウント
- D 爆弾投下
- DM ダメージ
- I ループ用
- R 乱数初期化用
- RA レーダー発見フラグ
- RD ラウンド
- SC スコア
- TG 規定ターゲット数計算用

## プログラマからひとこと

### うれしさ1.5倍(当社比)です

なかなか通知がこないで、これは純粋にアホ〜と思ってあきらめていたんですが、今日学校から帰ると玄関に灰色の封筒が。「TIM? 一まさか」。苦笑しながら取り出してみると、TIMの速達ではありませんか。もう完全にあきらめていたのうれしさ1.5倍(当社比)の村林です。でもこんなのでいいかなあ。今回送ったなかでいちばんのおまけだったんですけどね。まあいいか。「採用されない」とお悩みの方は、メインで送るものほかに簡単なおまけをつけてみましょう。けっこう採用されます。「どうせ採用されない」と自分で思っても、意外と採用されるもんです。ところで、MFファンを月刊に戻す方法を思いつきました。赤字が出る=在庫が出る、ということですから、在庫ができるギリギリの量だけMFファンをつくらばいいわけです。簡単ですね。さっそく実行しましょう(本当はそんな簡単なことじゃないんだろうなあ)。

村林恒 青森・16歳



X"Wall B"は どうぞ、おしりごし、お尻を、尻しごきだけ...

- TP ポイント
- TT 出現したターゲット数
- V 破壊した基地の位置判定用
- プログラム解説
- 10~330 画面設定/ゲームメニュー/ボム当たり判定
- 340~440 ゲームオーバー
- 450~600 クリア処理(郎太)

SONIC .FDX

```

10 '●●● カメメッセージ
20 SCREEN1,1:DEFINT A-Z:KEYOFF:COLOR15,4,
5:R=RD(-TIME):WIDTH32:VPOKE8204,&H66:VP
OKE8205,&HFF:VPOKE8206,&HAA:VPOKE8207,&H
CC:DEFUSR=342
30 FORI=0T015:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MIDS
("000088F8FF300000060600000000000",I*2+
1,2)):NEXT
40 '●●● スタート
50 SC=0:RD=0:DM=0:TT=0:BT=0
60 '●●● ハズカエカ
70 CLS:RD=RD+1:B=0:U=0:D=0:C=0:Y=80:TP=0
:CX=0:TG=0:CP=0:RA=0
80 '●●● カメシカク
90 LOCATE8,5:PRINT"ROUND ";RD:"START!":L
OCATE8,7:PRINT"CLEAR POINT.":35+RD*5:FOR
I=0T01999:NEXT
100 FORI=20T021:LOCATE0,I:PRINTSTRINGS(3
2,"x"):NEXT
110 PUTSPRITE0,(56,Y),15,0
120 FORI=0T01999:NEXT
130 FORI=5T07:LOCATE8,I:PRINTSPC(15):NEX
T
140 LOCATE1,0:PRINTUSING"DAMAGE:####":DM
150 '●●● メイン
160 IFCX=0THENC$="hh`pp`":LOCATE0,19:PR
INT" ":CP=0:CX=25:TG=TG+1:TT=TT+1:IF
FTG=11THENTT=1:GOTO400
170 CP=CP+1:IFCP=1THENCP=0:CX=CX-1:LOCAT
ECX,19:PRINTC$
180 IFSTRIG(0)=-1THENU=U+(U<8)ELSEU=U
(U>8)
190 Y=Y+U:PUTSPRITE0,(56,Y),15,0

```

```

200 IFSTICK(0)=5ANDB=0THENB=1:BY=Y:D=0
210 IFB=1THEND=D-(D>8):BY=BY+D:PUTSPRI
E1,(56,BY),10,1:IFBY>151THENGOSUB270
220 IFY>96THENIFRND(1)*10<1ANDRA=0THENRA
=1:COLOR=(5,7,0,0):BEEP
230 IFRA=1THENIFRND(1)*7<1THENSOUND8,31:
SOUND6,31:SOUND7,0:SOUND0,255:SOUND12,10
:SOUND13,0:DM=DM+RND(1)*8:LOCATE1,0:PRIN
TUSING"DAMAGE:####":DM:IFDM>99THEN350
240 IFY<00Y>143THEN350
250 GOTO100
260 '●●● アタリハンテイク
270 PUTSPRITE1,,0:B=0
280 V=VPEEK(6759):SOUND8,31:SOUND6,31:S0
UND7,1:SOUND12,30:SOUND13,0
290 IFV=96THENTP=TP+10:SC=SC+3:BT=BT+1:C
$="hh*pp`"
300 IFV=104THENTP=TP+5:SC=SC+1:RA=0:COLO
R=NEW:C$="*`*`*`pp`"
310 IFV=112THENTP=TP-5:C$="hh`*`*`"
320 IFV=32THENSOUND6,0:SOUND13,0
330 RETURN
340 '●●● ケーメオーバー
350 U=0:SOUND8,31:SOUND7,1:SOUND6,31:SOU
ND12,3:SOUND13,10
360 U=U-(U<8):Y=Y+U:PUTSPRITE0,(56,Y),9
,0:IFY<159THEN360
370 BEEP:COLOR=NEW:LOCATE10,5:PRINT"GAME
OVER!":FORI=0T01999:NEXT:CLS:FORI=0T01:
PUTSPRITEI,,0:NEXT
380 LOCATE5,2:PRINTUSING"NUMBER OF TARGE
TS: ##":TT:LOCATE5,4:PRINTUSING"NUMBER O
F HITS : ##":BT:AV=BT/TT*100
390 LOCATE5,7:PRINTUSING"TARGET AVERAGE
####":AV
400 LOCATE5,11:PRINTUSING"SCORE
####":SC

```

```

410 LOCATE5,13:PRINTUSING"HIGH SCORE
:####":HS
420 U=USR(0):IFSC>HSTHENLOCATE11,17:PRIN
T"GREAT!":HS=SC
430 IFINKEY$<>CHRS(13)THEN430
440 CLS:GOTO50
450 '●●● ラウンドシヨクヨク
460 FORI=0T01:PUTSPRITEI,,0:NEXT:CLS:COL
OR=NEW
470 LOCATE4,1:PRINT"YOU GOT THROUGH ROUN
D":RD
480 LOCATE6,2:PRINT"
~":LOCATE1,3:PRINT"POINTI
I`":LOCATE6,4:PRINT"
~":FORI=0T02999:NEXT:SOUND8,15:
SOUND7,56
490 SP=0:IFTP<1THENTP=0:SOUND0,0:GOTO530
500 FORI=1TOTP*5
510 LOCATE6+I,3:PRINT"~":FORK=1T05:SP=SP
+1:LOCATE28,3:PRINTUSING"###":SP:SOUND0,
80:FORJ=1T05:NEXT:SOUND0,0:NEXTK,I
520 FORI=0T01999:NEXT
530 LOCATE8,6:PRINT"CLEAR POINT.":35+RD*
5
540 IFSP<35+RD*5THEN370
550 LOCATE10,10:PRINT"NICE CLEAR!"
560 IFSP=100THENFORI=1T03:LOCATE11,15:PR
INT"PERFECT!":FORK=1T05:0:NEXT:LOCATE11,
15:PRINTSPC(8):FORK=1T05:0:NEXTK,I:LOCAT
E11,17:PRINT"BOUNS:";100+RD*100:SC=SC+RD
*100+100
570 SC=SC+SP:FORI=0T02999:NEXT
580 IFRD=11THEN600
590 GOT070
600 CLS:LOCATE4,5:PRINT"ALL ROUND CLEAR
BOUNS:1000":SC=SC+1000:GOTO370

```

# 家

by 伊藤直輝

MSX 2+以降

▶遊び方は24ページ

■ファイル解説(2ファイル)  
HOUSE. FDX BASIC  
Cプログラム  
HOUSE. PIC COPY  
形式のグラフィックファイル  
(SCREEN12のページ1に  
読み込まれる)

■主な変数の意味

A(n) 移動入力値

P\$(n) パスワード

R ラウンド

S ステージ

T(n) 制限時間

■主なプログラム解説

10 移動データ読み込み

30 移動処理

40 パスワード処理

110 各データ (Orc)

## プログラマからひとこと

### ニッカーボッカーを着たい

初採用です。とてもうれしい気分ひたっており、夜も日に眠れず日々淡々と過ごしている毎日であります。ところで、このソフトを作ったきっかけは、親がカメラを借りてきたためです。画像をパソコンに取り込むのがとてもたいへんでした。1コマ1コマちょうどよい場面を取り込んでいったからです。姉にやらしてあげたら、「私の部屋へ行けない」とほざかれてしまい、ニッカーボッカーを着たくまりました。つかつか出る色バケした文字はきれいで、おつです。がんばって、家を救ってくださいな。伊藤直輝 東京・15歳



# モンスターズモナーク

by 村上穂高

MSX 2/2+ VRAM128K

▶遊び方は25ページ

■ファイル解説(4ファイル)  
MM-OP. FDX オープニング、モンスターデータ、スプライト  
MM. BAS BASICのメインプログラム  
PAGE2. GRP マップ、国のマークのBSAVE形式グ

ラフィックファイル(スクリーン5のページ2に読み込まれる)  
PAGE3. DAT モンスター、タイトルのCOPY形式グラフィックファイル(スクリーン5のページ3に読み込まれる)

(Orc)

## プログラマからひとこと

### マンガではありません

★プログラム歴は8年ですが初採用です。8年やってもBASICしかできませんが、「塵も積もれば山となる」というように、これだけのプログラムをBASICだけで作れました。マジン語を使っているように見えるかもしれませんが、マジン語領域にはプログラムは入ってなく、キャラクターのデータを保管してあるだけです。★このゲームは、三国志IIIとマスターオブモンスターズに大きく影響されて作られました。ほかのゲームのマネをするのは良くないという意見もありますが、それはゲームをデザインする立場からいったときのことで、プログラムを作る立場なら市販ゲームを見て、それがどんなアルゴリズムで作られているのかを考えて実際に作って試してみることはたいへん勉強になります。★イラストは、いつも授業中教科書に落書きばかりしている野々君に描いてもらいました。MONMONとは、某マンガの主人公ではなく、このゲームのタイトルを略しただけです。



村上穂高 愛知・19歳

# 夕日の決戦

by B.I.B.

MSX 2/2+ VRAM64K

▶遊び方は26ページ

■主な変数の意味

S スティック入力

S1 スペースキー、トリガーA入力用

S2 Mキー、トリガーB入力用

※以下怪物についての変数を示す。n=1または2でプレイヤ

ー1、2を表す

A(n) 選択した怪物

H(n) 体力

W(n) 技用

W1(n) 技用

W2(n) 技用

X(n)、Y(n) 怪物の座標

(Orc)

## プログラマからひとこと

### しみじみ受験生

このゲームは、不採用になったゲームを土台にして、大幅な改良のもとにできたもので、たいへん苦労した。採用されてよかった。受験生なものだから、ゲーム作りにそんな苦労をかけてもらえないので、次はずっと先になると思う。採用されればだけど、今も期末テストの最中で、たいへんつらい。これが載るころは、夏の勉強を終えて気合入れて学校へ行きはじめているだろう。なんて、しみじみ受験生してみたいが、そのころには、また次のゲームを作り上げようと思っていたりする。それじゃ、そのときまで。  
B.I.B. 新潟・17歳



# MAGIN マギン

by REDS

MSX 2/2+ VRAM128K

▶遊び方は27ページ

■ファイル解説(5ファイル)  
MAGIN. FDX BASICによるプログラム  
※以下はすべてBSAVE形式のグラフィックファイル  
MAGIN1. SR5 ゲーム中のグラフィック(キャラクターなど)

MAGIN2. SR5 ゲーム中のグラフィック(カード、画面)

MAGIN3. SR5 ゲーム中のグラフィックアイテムの効果など)

MAGIN4. SR5 エンディングのグラフィック (Orc)

## プログラマからひとこと

### 1年待ってください

採用ありがとうございます。このゲームは約1年かかって改良して完成したもので、とても嬉しいです。でも、ゲームスピードに不満が残っているので、現在スピードとアニメ重視のMAGIN2を制作しています。今回のゲームをおもしろいと思ってくれた人は1年間待ってください(笑)。あと、エンディングの絵を描いてくれた沖繩のA・哲也君、本当にありがとうございます！  
P.S. S-IIへ、Mファンのすべてのコーナーに作品を送ろう計画はどうなったんですか？

REDS 山口・21歳



# 双王 すごおう

by あまのじゃく ▶遊び方は28ページ  
MSX 2/2+VRAM128K

- ファイル解説(収録5ファイル+起動時作成7ファイル)
- KIDOU. FDX 起動用BASICOプログラム。以下のファイルを作成(SAVEDATA. DAT, DATADAZE. DAT, G-1~5)
- BATL 戦闘(双六)のBASICOプログラム
- MAT1 「辰浪の宿」のBASICOプログラム
- SINARIO オープニングなどのシナリオプログラム
- GRP-S. DAT 顔などのCOPY形式によるグラフィックファイル (Orc)

## プログラマからひとこと

### 偉大さがわかるかも

初投稿で初採用です！ですが、この作品を投稿したのは1992年8月、初投稿と初採用の文字の間には1年間の文字がはさまっているのです。早い話1年間保留となっていた訳ですね。うれしうですがちょっと不思議です。今回小さな顔の絵を描いてみてつくづく思ったのは、信長の野望や三国志シリーズの顔の絵はすごいということ。描くと分かるのですが、この小ささのレベルになると目の幅幅などドット足らず。自分の納得が行くまで描くには苦労しました。みなさんも一度挑戦されてみてはいかがでしょうか。私の偉大さ……ではなく光栄の絵師の偉大さが分かると思います。ちなみに私はスクリーン5用グラフィックツール「DD倶楽部」で絵を描いたので、お持ちの方は描き変える事が可能です。最後に、今回は内容、ストーリーともに恥ずかしいものでごめんなさい。とくにMSX2の方はつらいと思います。今後はみなさんが楽しめることを第一に考え作りたと思います。



あまのじゃく 千葉・18歳

# バトルザル

by なつと☆ASUKA ▶遊び方は29ページ  
MSX MSX 2/2+RAM32K

- 主な変数の意味
- C(n) スプライトの色
- J スティック関数
- J(n) ジャンプ関数
- L1, L2 ライフ残量
- 以下サルたちに関する変数(n = 1, 2でプレイヤー1, 2を表す)
- N(n) スプライトネームテーブル
- P(n) スプライトパターン
- RD ラウンド数
- X(n), Y(n) サルたちの座標
- XX(n) ジャンプ時の方向 (Orc)

## プログラマからひとこと

### 満足感

正直言って、よく載ったなと思っています。斬新なことをやった、最近の複雑すぎる格闘ゲームの流れに逆らった、という満足感はあるんですが、ゲーム性としては今一歩という気がしてなりません。そのうち納得のいくような続編でも作ろうかな？ところで、これが載る号ではディスクがついに2枚組みになるそうですね(喜)。友人は「最後の号に花をそえるつもりじゃないか」と勝手に事を言っただけ(怒)。少なくともあと2年は続けてほしいです。感想・意見は次の住所まで。〒321 栃木県宇都宮市平松町554-19 渡辺テル方 飛鳥輝好



なつと☆ASUKA 栃木・19歳

# 襟裳岬 えりもみさき

by 福留英明 ▶遊び方は30ページ  
MSX 2+以降

- 主なファイル解説
- ERIMO. FDX BASICOの起動プログラム
- ERIMMAIN. BAS BASICOのメインプログラム
- GRPPAT. ERM グラフィックパターン
- BINSPR. ERM スプライトデータ
- GPDATA. BIN グラフィックパターンの座標データ
- MERGEZ80. ASC 2+で実行する時はERIMMAIN. BASにマージ (O)

## プログラマからひとこと

### 編集部にお歳暮

このソフトを出したのは一年くらい前だったので、採用通知を見た時は本当にびっくりしてしまいました。さて、このゲームなんですが、ちょっとその一なんといいますがいわゆるクOゲーなんです。通知が来てから読んで一部直したのですが、うーん、やっぱりOツゲーかな。まあ難易度は低めから軽くクリアしてください。それにしてもMファンにはお世話になりました。こんなに採用してくれるなんてやっぱりMファンは偉い。これは編集部にお歳暮送らなさいませぬ。あ、でも冬までMファンもたないか。おっと、いやなんでもないです。Mファンは今後もMSXユーザーのためにがんばって欲しいものですよ。

親ついで年々々々々、ゲームもいろいろあるから見てくたさい。

種別	種別	種別	種別	種別	備考
10	5%	20%	10%	10%	随時更新
10	5%	25%	10%	10%	随時更新
10	0%	0%	30%	10%	随時更新
10	0%	0%	10%	10%	随時更新
10	0%	0%	10%	10%	随時更新
10	0%	0%	5%	10%	随時更新
10	10%	20%	20%	20%	随時更新
10	10%	20%	20%	20%	随時更新

福留英明 東京・23歳

# 囲んでDON!

by 沢田広正 ▶遊び方は32ページ  
MSX 2/2+VRAM128K

- ファイル解説
- KAKO\_DON. FDX キャラクターや画面の設定プログラム
- KAKO\_MAI. BAS BASICOのメインプログラムファイル
- KAKO\_MAI. BASのM(x, y) 仮想VRAM
- MX コケ君の数
- PP パワー
- ST 面数
- X, Y スライムの座標
- X(n), Y(n) コケ君の座標 (Orc)

## プログラマからひとこと

### 2か月に1回と言え

これ2作目ですね。この作品の前の「BOSS・HUNTER」はポツツまったのかー！ あつちのほうか自信あったのにー！ なんせほとんどマシン語で、ボスとの1対1の熱い戦いだぜー！ ま、終わったことはどうでもいいか……。話は変わって、2か月に1回といえば、プロボシェだよ！ えっ？ 知らない？ そんなことないよ！ (知らない人は編集部の人にでも聞いてくれ) あのところはよかった……。グラム使いとかグラム王なんてのもあったよなー！ (あ、なつかしい!!) あっ、そう言えば、TPM. COさんなんかあの頃からいたもんなー！ 他にも、TEIJI IROさんとかもいましたよ。でも、終わらなだよね、プロボシェって……。Mファンもいすれそんな日が来るんだよね。皆さん！ Mファンが終わらないように2か月に1冊、ちゃんと買いましょー！ ということで、次回作はARPGです。ではまた……。 沢田広正 埼玉・20歳



KOKE KUN

# ファンダム SCRUM

今回の選考会はどんより低気圧。毎年この時期は、投稿数がガクンと減るのだが、今回はまるでバブルが弾けたかのようだ。

## ちえ熱の選考会レポート

当日、MOROとささやが不参加(後日、2人だけで選考を行いました)だった今回の選考会は、意外すぎるくらい静かで、ちょっと重苦しい雰囲気の中で行われた。その理由をいくつか考えてみると、

①全体的に作品のレベルが低かったため

②編集部一のお祭男のささやが参加していなかったため

③いつもはシゲルが努める司会・進行役が、今回はおさだだったため

まあ②と③はいいとして、①の作品のレベルが低かったことが印象に残る選考会だったのは確かだ。毎年、この時期になると学生達はテスト期間だったりするので、基本的に投稿数は減るのだが、こそも採用レベルの作品を探すのに苦労する選考会は始めてではなからうか。そこで今回、過去に「惜しいなあ」、「ちょっとページの都合で」などの曖昧な理由によって、「保留作品」として整理棚のすみに保管されておいた作品を、今こそ掲載しようとするようになったのだ。

92年4月期あたりまでさかのぼり、今でも印象に残る保留作品をかき集めたら30本近くなっ

た。そこから選考され、そして採用が決まったのが「襟裳峠」、「双王」、「人生かけのぼりすべりおち」(当時は「RUSH UP /」)、「ラリーたつきゅう」、「夕日の決戦」、「氷の中の惑星」の日本である。また、次号でも今回かき集めた保留作品の中から採用予定のものがあるので楽しみに。

今回のD部門作品で印象に残ったのが伊藤直樹作の「輝く町福生市」。今回採用した「家」と同一作者で、この作品もビデオ画像をMSXに取りこんで使っている(と思う)作品だ。どういものかというところ、RUNして表示されるメニューから、福生市内のいくつかの風景を選んで見ることできるというもの。もし、福生市内の駅や役場にMSXが設置してあれば、この作品が福生市という地域を紹介する、立派なインフォメーションソフトとして使えるだろう。



◎ここが福生市か

# 選考会集計結果BEST5

## 審査員近況&ひとこと

Orc



選考会が終わったあと、今回のファンダムは不作かなあ、と嘆息ついて、ふとシゲルのやってるゲームの達人をやってみたら、これがすばらしいデキ。ファンダムのゲームは食わず嫌いとホントのおもしろさがわからない。これからは念入りに遊んでみることにした。でも、わたしはコミケ前のカタログチェックに余念がないのであった(8月10日現在)

コルサコフ



ここどころ2週間くらいバイエルの62番をくりかえしている。どうも61番と62番のあいだにブレイクポイントのようなものがあるようだ。今回の選考会と前回の選考会のあいだにもブレイクポイントがある。作品全体の質的傾向も選考側の感性もうまく言葉にはできないが、変わった。ぼくとしては「KUSOGE-QUEST」が今回の1番押しなんだけど

ささや



今回は突出した作品がなくてつまらなかったでちゅ。点数にもほとんど差が出まちえんでちた。時間の都合であとからMOROと一緒に選考したんでちゅが、みんなでワイワイ選考すれば、もう少し点数も変わっていたかも知れまちえん。でも、ほとんどのユーザーはひとり遊んでちゅよね。そのことを考えるとぼくたんのこの点数はユーザーの評価に近いのかにや?

ちえ熱



今までたまってた保留作品が、今回ようやく整理できてなんだかホッとしている。過去を振り返って印象に残る作品を探していたら、「どうしてこれが」というような作品があるわあ。そのなかで昨年の4月頃投稿作の「MIRACLE SPIKE」(In the sky作)をどうしても採用させたくてみんなに紹介しようとしたら、この作品のファイルだけ壊れていてロードできない! 再投稿してきてくれ

MORO



今回の選考会には出席できず、あとでささやと作品を評価した。あまりにもバツとした作品がなく、それは各審査員の点数をみればあきらかだ。最高が8点という点よりも、各員の点数が一律で、目立って高い点や低い点が付く作品がない。こんなことは初めてではないだろうか。新しく設けた賞が、いい発奮材料になってくれることを願っている

おさだ



左のイラスト、これを見た後にどんきいさんに「校までに差し替え用持ってきて下さいね!」といったはずなのだけれど、もって来なかった。ちえ(ちなみにはこれは、帽子です)。今回の選考会では、ひさしぶりに解説をした。私の場合は、自分の好みで解説のしかたにモロに出るらしい。ところで、なぜ「数字捜し」がウケなかったんだろう

シゲル



今回ファンダム整理の大部分をおさだと郎太にまかせてしまい、作品に対する思い入れが少ない。作者のみなさんごめん。印象に残ったのは、1画面部門の「BOIL EGG」。単純な弾よけタイプのゲームなのだが、ツボをつかんだ出来なだけに、どうして落ちたのかちょっと不思議。とかいいながら、次号採用(かな?)の3Dシューティングで遊んでいたりする

あじ



「ルーシャオ」でボロボロになりました。本誌の作業が進まん! え? 選考会のことを書け? そうやねえ、今回の選考会にはマイナーな作品が多かったやな。ワシはCGコンテスト担当もあって、1番にグラフィックのうまさ、見やすさで選んでしまいがちなクセがあんねん。かわいいうんぬん、かわいいといえれば、最近セーラーム……(以下担当ちえ熱が削除)

郎太



今回の選考会出品作のレベルはやや低調だった。もっと個性的なアイデアを持った作品を期待したい。ところで、わたし個人としては「演出」の面も評価の対象にしている。演出がよければゲームのアイデアなどについての評価点以外にプラスアルファするし、あまりにひどければマイナスする。1画面部門の作品は仕方ないが、それ以外は演出にも気をつけてほしい

ダーツの達人	選挙	囲んでDON!	モンスターズ モナーク	SONIC THE HEDGEHOP&MAGIN
<p>熱くなれるゲームがやってきた。マウスゲームの達人を自認するわたしとしては、この挑戦を受けねばなるまい。やればやるほど点数は伸び、かめばかめほど味の出る、するめ風味、お手軽、三つ星、今なら10点満点をつけてしまう</p>	<p>非自民政権成立、細川議員が総理に指名されつつあるこの頃。選挙当時、衆議院解散→総選挙というイベントに合わせての投稿が審査員の心証にプラスに働いた感はある。が、なかなかおもしろいバズルゲームに仕上がっている</p>	<p>おもしろいかもしれないけど、このタイプのバズルゲームは生理的に受け付けられないのでもっとパス。だってバズルが解けないとイライラするんだもん</p>	<p>このゲームを一目見たとき、むかしPC-88でやった、『ロードオーバ-』を思い出してしまっただけ。疫病は悔しかったなあ。ゲームシステムは『マスターズ・オブ・モンスターズ』に似てくれないが、雰囲気がいいので許可</p>	<p>「SONIC～」はいかにファンダムという感じのアマチュアらしいゲーム。ヨッパリ得意もまだまだいい。「MAGIN」はシステムはわりと単純なカードゲームだけど、バランスもとれていく演出も楽しいので評価できる</p>
<p>気に入ったのはマウス操作で操作感がアナログっぽいこと。カーソルキーで高さをあわせてスペースキーで狙うというよくあるやり方では、百発百中になりがちだが、これならだいじょうぶ</p>	<p>第1にテーマがタイムリーでいいしこの号が出るころにはすでに旧聞に属する話題になっているかもしれないが、選挙の要素をうまくゲームにとりこんでいるところがうまい。だから、感情移入もしやすいのだ</p>	<p>それなりうまくできたバズルゲーム。1面、2面とやってみて、なんとなく納得した。た、こうしたバズルとしては、ルールかほんのちょっと複雑なのではないかと感じる。一般にバズルのルールは単純なほどはまる</p>	<p>画面の上は三国志ふうなのに、なんとなく大戦略やマスター・オブ・モンスターズっぽくて、しかし戦闘シーンはRPGふうだし、総合すると各種のモンスターを使ったミニ戦略志という感じ。ラインアップとして必要なタイプのゲーム</p>	<p>「SONIC～」のほうは某社のゲームせつりのタイトルなのにぜんぜんちがうところが好き。「MAGIN」は、とにかく徹底して色がきれいで、魔法のアクションがわかりやすく見えて楽しい</p>
<p>こりは細くなが〜遊べるゲームでちゅねえ。気持ちよくやれるお手軽シューティングでちゅ。ところで、マウス操作からちゅゲームになると妙にOrどかうまいのはなぜでちゅ？ いつもあつさり最高点をマークすゆんでちゅよ</p>	<p>本物の選挙はどんなに汚い手を使っても支持を得ようと努力しちゅが、結局のところ投票しないという人が多いのでちゅよ。あれだけ騒がれた衆議院選挙も、過去最低の投票率でちゅ。チョツチ現実味が薄すぎたでちゅね</p>	<p>この手の調子バズルゲームが最近増えてきまちなね。ほくたんはあまり得意ではありまちなが、こういうの好きでちゅ。好きだから点がいいのではないでちゅよ。よくできていなければ、やっぱり評価は低いでちゅよ</p>	<p>光栄のシミュレーションを思わせるゲーム画面でちゅね。淡々と進む戦闘がつまらないでちゅが、逆にぞりがいい味を出してゆのかめしれまちなね。いきなり攻め込まれて何もなしいうちにゲームを見届けたでちゅ</p>	<p>まず、「SONIC～」名前で2点おもしろさで2点、見栄えの悪さで1点という評価でちゅね。「MAGIN」はゲーム画面が見やすくていいと思うのでちゅが、攻撃を加えたときの変化がさみしいでちゅ。もう少し迫力がほしいでちゅ</p>
<p>「俺たちは天使だ！」のダーツ(人名)にあこがれ、ダーツを練習していた頃を思い出す。これはコツをつかんでしまうハマる一方。はやく満足のいくスコアを出さないでストレスがたまる一方。なんで6点しかつかなかったのだろう</p>	<p>ルールがシンプルで、しかも3人まで遊べるのがよかった。このゲームの選挙戦に勝つには運がなにとだめみたい。もうちょっと腕の見せどころみたいなのがあれればよかった。でも日本の選挙って暗いから、ちがう国のほうがいいなあ</p>	<p>ステージ1、2をプレイした感じは、ちよどがつかりしたが、ステージ3を見たこれからはおもしろくなりそうなき感じがしてよかった(ステージ3から先はやってない)。しかし、ブロックが2種類あるのがスッキリしない</p>	<p>あんな下のスペースだけでメッセージを表示したり、モンスターが戦わなくてもいいじゃん。そこがマイナス点だったけど、マップがきれいで7点をつけた。もうちょっと、ゲームをおもしろく見える見せ方を工夫してね</p>	<p>「SONIC～」は自機のダメージ、自機の操縦、目標とする建物の爆撃など、いっぺんにいろいろ考えながらくせくプレイするのが好きなので7点をつけた。「MAGIN」はなかなか勝てず、勝ったときが気持ちいい</p>
<p>過去に似たようなマト当てゲームはいくつか採用されている。だが、記憶が正しければ、マウスで操作する作品は初めてだったはずだ。かるいミスが2つあったものの、ゲームとしては成り立っている。私のハイスコアは510点だ</p>	<p>選挙をモチーフにした、陣取りのようなゲーム。コンピュータとの対戦もできることなどから、ちょっと高めの点数を付けた。掲載作品は修正されているが、リプレイでエラーが出るなど、プログラムの面は、もう少し勉強してほしい</p>	<p>始めはかんたんすぎと思ったが、選挙時に、ささやが真剣にやっている姿を見て7を付けた。手数に制限があることが、バズルとして成立させていた。新鮮さに欠けていたが、そのぶんグラフィックがよかったのでキャラにした</p>	<p>あまり市販ゲームは知らないが、おなじようなシステムのSLGがいくつあったと思う。掲載作品では修正されているが、プログラムにCLEAR文が抜けていて、モンスターのデータが破壊されてゲームにならないときがあった</p>	<p>「SONIC～」はなんとなく昔のファンダムを感じる作品だったが、あまりおもしろいと思えなかった。「MAGIN」はD部門のカードバトルゲームだが、それなりに完成していると思う。しかし、設定が細かいのが気に入った</p>
<p>なかなか「投げてる感」が出ていて、思わず仕事をほうり出して燃えてしまった。だけど、いま一歩納得いかないものも残る。上から投げ下ろすのがうまくいらないんだ。本当のダーツもこんな感覚なのかもしれないけど</p>	<p>今回のゲー職のテーマ「リアリティとゲーム性」という観点で考えても、バランスがとれていて違和感もなく、とてもいさじが加減。3人でやるとなかなか熱中できそう。編集部ではだれも相手してくれないのでさみしい</p>	<p>つかれる。このゲームは、ささやがやっているのを見ていたんだだけなのけど、見ていてもなんだか難しくてよくわからなかった。今は亡きがまは「これ、どうやるのかなあ」と他人に解かせる名人だったなあ(遠い目)</p>	<p>「伝説のオウガバトル」に寝食を忘れてハマっている私に挑戦するかどうかゲーム。なかなかバズランすもしいし、楽しめる内容だ。1回の敗戦でほとんど再起不能になるのでこまめなセーブを心がけたほうが精神衛生上いいだろう</p>	<p>「SONIC～」はいい。爆弾を落として、どこに落ちるかなあ〜。というどきどきかたまりない。「MAGIN」もとてもいい。処理は高速・簡潔だし、アメの動きもきれいで、これぞ女の子がもっとかわいかったら10点でした</p>
<p>じっさいにダーツをやると、へんなどころに矢が突きささったり、手持ちの矢がなくなったら取りにいったりするの面倒。このゲームではそんな面倒さを解消し、必要なおもしろさを忠実に再現した作者の勝利だろう</p>	<p>タイトルを聞いて「献金」や「相手候補を中傷」など選挙違反すれすれのウエイ、ドロドロしたノリを期待したのだが、内容のほうは、むしろ陣取りゲームっぽくてちよと拍子ぬけ。表現のひとつとしてはおもしろいかもしれないが</p>	<p>またしても出たか、のバズルゲーム。とかいていたら、紹介ページ担当になってしまいました。ウエイ。まあ解答プログラム(これは次号で載るかもしれない)も同封してくれた作者と、コケ君のかわいさに免じて許してやろう</p>	<p>「伝説のオウガバトル」に寝食を忘れて……(以下同上)シゲルとしては、この手のゲームはついで頻かゆるんでしまう。バランスも悪くなさそうなので、ヒマができたら腰をすずえ取り組んでみようかと思っている</p>	<p>まず「MAGIN」から。この手のものは、正直飽きました。まだ、ドラゴンやUNOのほうが奥が深い。「SONIC～」はよっぽどおももしろさをうまく生かしている。以前に掲載した「ゼロ戦」と比較するのもしかり</p>
<p>最初どの位置に矢が出るかで、勝敗がかわれぎみやゼロ。矢が下の方に出てくれば、けっこう真ん中狙いやすいもんやが、上のほうに出ると、矢を落とさなきゃならぬ力の加減がムズい。運も実力のうち？ んなアホな〜</p>	<p>なかなかおもしろい。選挙をテーマにしたアイデアにも評価したい。ちょっと演説とかすれば、こんなにも支持者がコロコロかわっていくなんて、かえって燃えんねん。ええわあ〜。全体のゲームバランスがええんやね。よかよか</p>	<p>バズルゲームはムズいけん、そもそも頭使うゲームはダメなんよワシ。絵はきれいやが、ゲームアイデアがよく見かけるものや。この手のゲームはいるんところよく見かけるけど、新鮮味がない。よって7点どまり</p>	<p>こういうゲームを見ると、光栄シミュレーションを思い出す。しかも、ランパルルールとかさういった作品にばかり似(せう)くり。そして戦闘はマスター・オブ・モンスターズにばかり似。単にいろいろくつったものしか見えん</p>	<p>これがCGコンテストやったら、絵のデッサンが狂っているなんていわれ、紙芝居&amp;動画教室だったら、動きが多彩な上、なめらかなのですねなんて、「MAGIN」はいいわねにちがいない。いいときのゲームやった</p>
<p>どこかでみたようなゲーム。しかし、マウスを使って遊ぶという点が評価できる。しかも、いわゆる「発案」モノではない。ちゃんと遊べるところがいい。十分採用レベルに達している</p>	<p>タイトルは「選挙」だが、別にそうではなくていい感じがする。ちよとつまらない感じ。本物の選挙のように、もっといろいろな裏工作ができればおももしろかった。でも、ゲームの完成度はなかなか。けっこう遊べる</p>	<p>ありがちなバズルかもしれないが、タイトルもおもしろいし、なんといつも見た目を楽しそうなのが気に入った。内容は7点くらいだが、そのへんを評価して1点プラスした。個人的には好きなタイプの作品だ</p>	<p>最初はおもしろそうだったと思ったが、ややバランスが悪い。それと、バグがあったのがよくなかった(担当のおさだかバグ取りに苦労していた)。テストプレイが足りなかったのは？ でも、こういった大作に挑戦した意気を買って7点</p>	<p>まず「SONIC～」のほうだが、個人的な好みで8点。まともなタイトルがついていればもっとよかったです。「MAGIN」はゲーム内容がありきたり。点数は採用レベルの6点というところ。でも演出が気に入ったので1点プラス</p>

## 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、テーブルユーザーの方なかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムと、FM音楽館の掲載作品の、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上げます。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「10-11月情報号確認用データ」係まで。

# 第1回

# 春夏優秀賞は、『COMPANY』に決定!

FRIEVE(三重・16歳)

バーチャル賞『PADでPAT』  
Cock-M 群馬・17歳

&

テクニック賞『ぶらんこだすき!』  
情報ノイマン'93 愛知・18歳

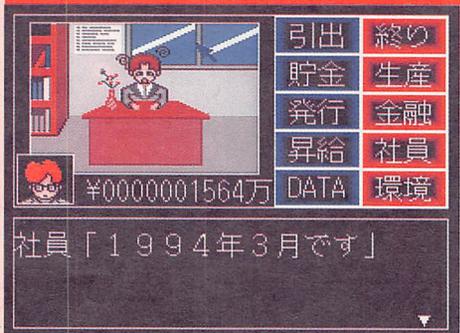
第1回春夏優秀賞の発表です。今回、賞の対象となるのは1993年4-5月号から8-9月号までにファンダムで掲載された24作品。このなかから選考会審査メンバーに十字軍担当デスクのモモト象さんと編集長の2名を加えて選考は行われた。各審

査員から5作品選出してもらい、その結果、第1回春夏優秀賞(奨励金5万円)は『COMPANY』(4-5月情報号掲載)が選ばれた。おめでとう。多くの推薦を受けたこのゲームは会社経営という魅力あるテーマを持ったSLGで、熱中した読者も多

いだろう。また、福留英明作の『バストライバー』(4-5月号情報号掲載)も高い支持を得たが一歩およばず。賞は逃してしまっただが、クニクニ動くバスでファンダムを盛りあげてくれたあの作品に拍手を贈りたい。1画面プログラムでマウスの

使い方が斬新だった『PADでPAT』にバーチャル賞(奨励金1万円)を、あのブランコをこぐ感じ、ビジュアルなど、ブランコで遊ぶ雰囲気がよく出ていた『ぶらんこだすき!』にテクニック賞(奨励金1万円)を贈ります。(ち)

## 春夏優秀賞受賞作



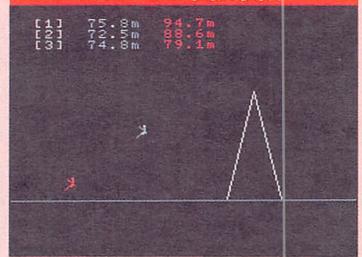
●この賞だけは絶対もらえる/ という自信をもっていましたが(僕にとってはめずらしい)。このゲームに送られた手紙は10通をこえました。みなさんそううれいこんでプレイしているようですが僕のテストプレイ20回には、とうていおよばないでしょう。プロコレ5にもすこい改造法があったけど、あれじゃ神様ランクしか見れないような気が……。これからも完成度の高いゲームを作っていきますのでよろしく。(FRIEVE)

## バーチャル賞受賞作



●どもども、最近包丁を研ぐのにこっている変な野郎のCock-Mです。「PADでPAT」についてですが、実は少し後悔しています。まあ、まぬけなミスもあったし、高速で転がってきたボールが、スポッと穴に入っちゃうし……。あと制作時間30分もかければ、納得のいく作品になったと思います。でも、「バーチャル賞」をもらうことができたので明るくいこうと思います。きっと、アイデアとシンプルさがよかったんだ/(Cock-M)

## テクニック賞受賞作



●どうもありがとうございました。でもなぜこのプログラムが「テクニック賞」をもたらったのか、いまだ自分でもよくわかりません。ところで、約1年前、92年9月号掲載のスプライトエディタ「S・S・T」を改造し、マシン語を使い、すべてマウス操作でできるようにしたやつは、結局ボツだったのでしょか。受験勉強を思いっきり犠牲にして作ったのに、やはり「スーパー録ディスク」係に送ったのがまずかったか……。 (情報ノイマン'93)

●『COMPANY』は、(中略)ねらってとれるってのはたいしたものですね。これからも天狗にならずにがんばってほしい。『SPLATTER LAKE』に「狂気の沙汰で賞」を贈りたかった。(おさだ)  
●『COMPANY』はMSX2で遊べないところや、マウスの移動がちよっと遅いなどシステム面でいたい部分はある。でもシミュレーション初心者でも楽しめるので優秀賞でもモンクはなし。『PADでPAT』はゲームアイデアがう。『ぶらんこだすき!』は、対戦と1人プレイのルールがちがうのがう。(あじ)  
●『COMPANY』に関していえば、よくそこまでするな、てカンジ。おもしろくなりそうな要

素を拾って、うまく料理しているし、なによりも見た目から力作という雰囲気は伝わる点は大きい。(シゲル)  
●『COMPANY』は、市販ゲームに勝るとも劣らない作品。これ以外に優秀賞はないと思う。『ぶらんこだすき!』は、作品の雰囲気がとてもよく出ていたので好き。個人的には「虹色ディスプレイ」などの観賞プログラムが入賞しなかったのが残念。(郎太)  
●『ぶらんこだすき!』は誰もが取り上げない、身近なものをシミュレートしたところに好感もてる。ゲームの題材に困っている人も、まわりのいろいろなもの観察してみてください。(Orc)  
●やっぱりというか、当然という

か実力からいっても『COMPANY』がピカイチのてきばえてしたよ。FRIEVEくん、今後もすばらしいゲームを作ってくださいね。おめでとう。テクニック賞の『ぶらんこだすき!』はボクも燃えたゲーム。優秀賞をとらせてあげたかった。(ささや)  
●『COMPANY』の春夏優秀賞については、くやしいがささやも同意見だ。まあ『ぶらんこだすき!』も同意見。しかし、『PADでPAT』は嫌ってそうだ。(コルサコフ)  
●いままでファンダムでは何人もの歌のうまいアイドル的な作者はいた。しかしこれほど多くの人の支持を受け、かつ完成されたゲームバランスを持つ作品を送り続けているのはFRIEVEだけだ。

『ぶらんこだすき!』はとても雰囲気が出ていたので強く印象に残っていた。(MORO)  
●『TIME RACE』はすでにレースゲームが多く、特に目立った部分がなく残念。でも、遠くドイツからチャレンジした点を高く買う。『SPLATTER LAKE』の声を取り込んで使うのは単純におもしろいと思った。それなりに「撃つ」というそう快さもあるし。ただ人間を射殺しまくるのは「禁じ手」でしょう。(モモト象さん)  
●『BALLS2』は既存のコンピュータソフトにとらわれない数式の美しさというものを感ずります。見ているだけでもとにかく美しい。(NORIKO)

# FM音楽館

新作CDがライブの当日に間に合わなくてがっかり。くたくたに疲れた翌日の夜、近くの喫茶店でジャケットの色校正をしていて、なんだか間抜けな感じでした。あー、つくづく段取りが悪かった。



楽評・よっちゃん

## LINE UP

オリジナルは、ジャズ風の曲や、奇妙なタイトルの曲など。お待ちかねのゲームミュージックは、いずれもコナミの作品から。なつかしのアニメ「宇宙戦艦ヤマト」の主題歌も登場。

### ORIGINAL

付録ディスク リスト掲載

## クレイジー番長

●ZEEDEN岡林だい 高知・16歳

ノイズまじりの音色がいかにも「クレイジー番長」という感じの作品。前作「ファンキー・ヤンキー」の続編。

▷CRAZY-B. FMX

FM音源のモジュレータのアウトプットの大きなノイズになりかけの音色が特色の曲、いかにもクレイジーな番長がまわりをとんでもない事件に引きずり込んでいく感じがよくでた(?)シンプルな出来上がりです。あ、でも番長ってアニメとか漫画のうえではよく知ってるけど、いまだに実在してんの? 暴走族の頭ってのはあるみたいだけど、高校で番張ったりしてるのかしら。

付録ディスク ※リストは掲載していません

## THE ICED GRAVEYARD

●まぶ 栃木・16歳

「テイク・ファイブ」を思い出させる5拍子のジャズ風の曲。中間部の転調やエンディングのパートに凝った力作。

▷GRAVE. FMX

これはちょっと珍しい、5拍子のジャズ・タッチの曲。大昔のテイブ・ブルーベック・カルテットの「テイク・ファイブ」を思い出させます。中間部の転調やエンディングのドラム・ベースなんかは雰囲気がよく出ていてすごくおもしろい。ピアノやビブラフォンのアドリブのラインに、定型のバップ・フレーズをもうちょっと盛り込むと、さらに近いニュアンスになる。

付録ディスク ※リストは掲載していません

## THE LUNATIC FANATIC BEAT

●ZNT 東京・15歳

初期シンセ・ミュージックの快感を再現した、テクノ系の作品。強迫的なリズムをキープしたベースやハーブシコードが特徴。▷LUNATIC. FMX

おおまかにわけるとテクノ系の作品。低いほうでベースが「ドコドコ」鳴っていたり、ハーブシコードの音が「ジャージャジャージャカ」とずっとキープしているのがいかにも強迫的で、初期シンセミュージックの単調な快感を思い出させます。メロディがなくなってから、最後にパッキングだけで永久ループに入るのも、かなりユニークなエンディングといえなくもない。ジャーマン・テクノの血をひく人物と見受けれます。

付録ディスク リスト掲載

## 「」清く正しい人にはタイトルが見えます

●みそねこ 群馬・18歳

「」のなかは、作者自身にも見えないのでわからないとのこと。なんとも奇妙なタイトルの作品。▷PERFECT. FMX

このベース・ラインはYMOの新作を聴いてから作ったのかしら? テクノ・フュージョンといった趣で、ちょっとしたコード・チェンジやドラムのフィルなども気がきいているけど、なんといっても光るのは、全体の音量を調節してダイナミクスを出しているところ。これは簡単なようでいて、なかなか使いこなす人の少ない、良いテクニックです。ついつい音を大きくする方向のみに向かいがちなので、これは見習いたいです。

付録ディスク ※リストは掲載していません

## 雑踏

●SHIN-YA 静岡・17歳

メロディやコードの不思議な展開や、タイトルのつけ方のセンスのよさにも才能が感じられる作品。▷ZATTOU. FMX

うーん、曲が良い。デートに出かけてウィンドウ・ショッピングをしているうちにはぐれてしまい、ぜんぜん相手を見つけれないような、なんとも間のぬけた焦燥感がよくでている(?)。メロディやコード・チェンジが微妙に期待をはぐらかしていくのがすばらしい。メロディの最初が東京行進曲、そのあとの変化のつけかたは鈴木さえこを思わせる。非常に才能があります。つぎの作品も、題名ともども期待してお待ちしています。

### Notes' notes ノーツ・ノーツ

今回から、リストは一部の作品のみ掲載となりました。付録ディスクに収録してあるファイルは小メニューから呼び出せるようにプログラムを変更しており、元のプログラムとは多少違いますが、リストを見ればすぐに変更点

がわかると思います。曲の解説の最後にあるのが付録ディスクに収録したファイル名ですので、必要のある場合はBASIC上で呼び出して復元してください。

さて、前号で意見を募集しました「F

M音楽塾」存档が廃止か、ということについてですが、「続けてください」という意見がたくさん寄せられましたので、存档の方向で検討していきたいと思えます。たくさんのご意見ありがとうございました。

それでは、採用者のコメントです。

#### ■クレイジー番長

ZEEDEN岡林だい「おおー、載った。アリガトウ。タイトル勝負でした。うまかったようですね。ラッキー。じつをいうと、「ファンキー・ヤン

GAME MUSIC

付録ディスク ※リストは掲載していません

コナミ『悪魔城伝説』より  
**Riddle**

©1988 KONAMI

●浪速のOARSMAN 大阪・20歳

『悪魔城伝説』ドラキュラ城塔内の曲。音色や音量のバランスのよさなど、テクニクにすぐれた作品。  
▷RIDDLE. FMX

イントロ部分のリタルグランド(テンポが遅くなるところ)、最初のメロディとバックのスイープ音(下から上に上がっていく音)のバランス、サビの最後に低音を聴かせるところなど、音色と音量のバランスがうまくいっていて、わりと短いループになっていてもぜんぜん飽きないで聴いていられる。でも、なんですな、この曲を少しテンポを落とし、落ちついたアレンジにすると、火曜サスペンス劇場とか、そういった世界ですな。昔の歌謡曲がこんなところに……で感じ。

付録ディスク ※リストは掲載していません

コナミ『スナッチャー』より  
**オープニングBGM**

©1988 KONAMI

●CAFE93 群馬・17歳

なつかしい喜多郎的なシンセの音色が特徴。「スナッチャー」は、MSXで大ヒットとなったAVG。  
▷SNATCHER. FMX

これまた聴きなれた音楽です。でも、テーマを奏でる音色がいかにもなつかしの喜多郎的なシンセの音色なのがおもしろくて採用しました。マイナー・キーでベース音がルートから半音ずつさがついていく、いわゆるクリシェと呼ばれるコード進行で、だれもが一回は使ってしまうパターン。これまた旧姓岩崎美美さんなどが歌えば、断崖絶壁で女主人公が物思いにふけているような、例のヤツ。日本のテレビって感じですねん。いや、べつに悪口いってるわけじゃないですよ。

付録ディスク リスト掲載

コナミ『ゴーフアーの野望EPISODE II』より  
**Fighter Blood**

©1989 KONAMI

●RETURN 大阪・20歳

『ゴーフアーの野望 EPISODE II』MSX版より。浮遊感のあるコード進行に注目。  
▷F-BLOOD. FMX

おお、これは速い。このスピードを人間が演奏するには、かなりの修行を必要とする。少なくともドラムは2バス(両足でバスタラムを踏むこと)仕様にしておかないと無理ですな。コードが平行して動いていくところに、いかにも空に浮かんでいる感じができます。「素晴らしい風船旅行」という昔のフランス映画(ビデオあり)がこういった浮遊感の元祖でしょう。その曲は、ゆったりとした3拍子だったのですが。映画も正しいメルヘンがあるので、おすすめですよ。

OTHERS

リスト掲載 ※付録ディスクには収録していません

**宇宙戦艦ヤマト**

作曲 宮川泰

●FREE TRADER 東京・14歳

アニメの主題歌。原曲のイメージをきっちり再現しており、なかなか聴きごたえのある作品。  
※66ページのリストを打ち込んで聴いてください。

選考会でこの曲が流れたとたんに編集部内が爆笑の渦に巻き込まれたことはいうまでもありません。軍歌と歌謡曲とちよとしたクラシックを混ぜ合わせた、いやでも覚えてしまうこの感じ。いかにも日本のアニメって感じですねん。いやー、エンディングまできっちりコピーした本作は、まさに一家に1プログラムの定番です。

**LIST**

「クレイジー番長」、「」清く正しい人にはタイトルが見えます」、「Fighter Blood」、「宇宙戦艦ヤマト」以上4作品のリストを掲載

クレイジー番長

CRAZY-B.ORG

```
100
110 |===== クレイジー はんちやう =====|
120 | COMPOSED BY DAI OKABAYASHI |
130 | PRODUCED BY A.H.Z. (1993) |
140
150 CLEAR5000: _MUSIC(1,0,2+2,1,1): DEFSTR
A-Y: DEFINTZ: DIMAX(15), B%(15): _VOICECOPY(
@22, A%): _VOICECOPY(@22, B%): FORZ=@T015STE
P2: AX(Z)=(A%(Z)/15+A%(Z))/12: B%(Z)=(B%(Z)
)/14+B%(Z))/12: NEXT: SOUND6,0: SOUND7,49: _
TRANSP0SE(0): _PITCH(440): POKE&HFA2C,60: P
OKE&HFA4C,36
160 |===== CHAPTER A (FM.1&2) =====|
170 A0="06303V1308L1 C>C>C>C<<"
180 AX="C4>C4<C>C<C>C<"
190 A1="V14Q8L8"+AX+"C1>C1C1C1<"
200 AX="L16Q4CCCC>CCCC<L8Q8C>C<C>C<"
210 A6="V15"+AX+AX+AX+"Q8C4>C2.<"
220 A9="V15Q4L4C>C<C>C<R1C>C<C>CC2<B16A+
16A16R16"
```

```
230 AA="06305V14Q4L1BAGF"
240 AB="EDQ4C&C&C"
250 |===== CHAPTER B (FM.3&4) =====|
260 B0="06303L8V11R1.BA+AG+GF+FED+DC+C<B
A+AG+G2"
270 B1="05Q4L4V15R1R1R1C>C<C>C<"
280 B2="R1R1R1L32Q8AB>C16&C4.<AB>C16&C4.
<"
290 BX="L8R8CR8CR8CR8C"
300 B6="V14Q3"+BX+BX+BX+"R8CCCR8Q6C4."
310 B9="L4Q4R1C>C<C>CR1C2<B16A+16A16"
320 BA="063V10Q5Q8L1BAGF"
330 BB="EDC&C&C&C&C&C"
340 |===== CHAPTER C (FM.5) =====|
350 C0="03303L8Q4V9R1R1DDDDDDDC4DDDDDD4E-4
E"
360 C1="DDDDDDDC4DDDDDE-4DD4DDC4DD4D4D
E"
370 C6="V11DDDDDDDD16D16DDDDDDDD16D16DD
DDDD16D16D4D4D4D4"
380 |===== CHAPTER D (FM.6) =====|
390 D0="0507L32V8R1R1R1V9EV10FV11GV12AV
13B>V14CV15D2.&D16"
400 DX="RB-RB.R"
410 D1="023L16Q3Q3V9"+DX+"B-RB."+DX+"FR1
6FR16"+DX+"B-RB."+DX+"FR16FR16"
420 DX="R8CCCR8CC"
```

```
430 D6="004V10Q6L8Q4"+DX+DX+DX+"R8CCCR8C
4."
440 |===== CHAPTER R (FM.R-Ch) =====|
450 RW="B!H8H16H16B!M!16M!16M!16M!16"
460 RX="B!H8H16H16B!M!8H16H16"
470 RY="B!H8H16H16B!M!8B!M!16H16"
480 RZ=RX+RX
490 R0="0A15V6Y22,2Y23,22Y24,190Y38,5Y4
0,2R1R2.B!M!H8B!M!H8"+PX+RY+RX+"B!H8H16H
16B!M!32M!32M!32M!32M!32M!32M!32M!32"
500 R1=RZ+RX+RY+RZ+RX+RW
510 R5=RX+RY+RX+RY+RX+RY+RX+RW
520 R8=RX+RY+RX+"B!H8H8R4"+RX+RY+RX+RW
530 RA=RZ+RX+RY+RZ+RX+RY
540 RB=RZ+RX+RY+RZ+RX+RW+"M!1"
550 |===== CHAPTER P (PSG-Ch.A) =====|
560 PX="S10M700CS0M3800C8S4M3B5C8"
570 PY=PX+"S10M999CS0M5500C8C8"
580 PZ=PX+PX
590 P0="L4R1R2.S0M7000C8C8"+PY+PX+"S10M7
00CS0M4800L32CCCCCCL4"
600 P1=PZ+PY+PZ+PX+"S10M700CS0M6500L16CC
CCL4"
610 P5=PY+PY+PY+PX+"S10M700CS0M6500L16CC
CCL4"
620 P8=PY+PX+"S10M700CS0M300C32R32R8."+P
Y+PX+"S10M700CS0M6500L16CCCC4"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

キー」の続編だったりするんですけどね、これ。でも内容はゼンゼン違いますんで、あしからず  
■THE ICED GRAVEYARD  
まが「みなさんはじめまして。よろしくお願ひします。ああ、いちばん変な

曲が採用されてしまった。さて、この曲は、ジャズっぽい雰囲気がかもしたため、やたらとドラムに凝りました(しかし案外適当だったりする)。某ジャズの曲と似ているところがあります。が、1年も前に作ったので勘弁(なんの

こったい)  
■THE LUNATIC FANATIC  
BEAT  
ZNT「採用ありがとうございます。きわめて一本調子な曲ですが、私は自分ではこういうのが好きです。騒々し

い曲ですが、ぜひ聴いてください。つぎは、調子にのってもっとうるさい曲を作ります。では、今後もよろしくお願ひします  
■「」清く正しい人にはタイトルが見えます

630 PA=PZ+PY+PZ+PY
640 PB=PZ+PY+PZ+PX+\*S10M700CS0M6500L16CC
C2M25000C1...V1C1V00C1
650 \* CHAPTER S (PSG-Ch.B)
660 SX=\*V0CV1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV8CV9CV10
CV11CV12CV13CV14CV15C

220 C5=\*063Q7V1004L8B2B>E<B>E<B.B.>E.E.
D+D
230 C6=\*046Q304V12L16R8B8B-B8B-B8B8B->C8
<B-B8B8B-B8B8B-B8>C8B8
240 A=\*063Q304L8B.>E.<B.>E.R4<B.>E.<B.>E
E16D+L32D+D+C+L8":C7=\*V10L\*+A:C8=\*V8"+A:C
9=\*V6"+A

590 GA=\*0A15V5R1B!C!M!16M!32CM!32HM!16C
M!16M!16CM!160M!16M!16H!16B!16S!16H!16I!16
600 GB=\*Y39:5B:HS16B:H16H16B!16M!16H!16I!16
6B!HS16M!HS16H16B!HS16C!16B!C!S!16M!HS16B
!H16C!S!B!HS16H16S16B!H16M!H16I!H16M!C!S
16B!C!S!16M!16M!HS16C!16C!S!16M!HS16B!H
16C!S!16M!HS16C!

「清く正しい人にはタイトルが見えます」

PERFECT .ORG

10 \*
20 CLEAR000:\_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEF
STRA-Y: DIMX(X(15),YX(15)):FORZ=5T013:READW
:X(X(Z)=VAL("&H"+W)):NEXT:FORZ=5T013:READW
:Y(X(Z)=VAL("&H"+W)):NEXT: SOUND7,49: SOUND6
,0:DATAE,,1E50,380,,31,570,4,,131,10C
F,,,1267,5E0

220 C5=\*063Q7V1004L8B2B>E<B>E<B.B.>E.E.
D+D
230 C6=\*046Q304V12L16R8B8B-B8B-B8B8B->C8
<B-B8B8B-B8B8B-B8>C8B8
240 A=\*063Q304L8B.>E.<B.>E.R4<B.>E.<B.>E
E16D+L32D+D+C+L8":C7=\*V10L\*+A:C8=\*V8"+A:C
9=\*V6"+A

590 GA=\*0A15V5R1B!C!M!16M!32CM!32HM!16C
M!16M!16CM!160M!16M!16H!16B!16S!16H!16I!16
600 GB=\*Y39:5B:HS16B:H16H16B!16M!16H!16I!16
6B!HS16M!HS16H16B!HS16C!16B!C!S!16M!HS16B
!H16C!S!B!HS16H16S16B!H16M!H16I!H16M!C!S
16B!C!S!16M!16M!HS16C!16C!S!16M!HS16B!H
16C!S!16M!HS16C!

みそねこ「採用ありがとうございます。
電話の音がうそくさい曲です。構成も
悪い。今は学園祭のライブに向けて
詩、曲を生む毎日。ユニット名は「NO
NSECTION」。サンプリングにタ
ーボRを使うかも」

■雑語
SHIN-YA「一応初採用。どんな
ものかわからないけど、たぶん意味は
わからずやばり明日。いつ、いつか
またはいつも、どこかで生きているこ
とは信じるべきだろう。ひとつの輝け

る日、場所、人間は変わっていく。で
も永遠となるものは時の流れの中、地
味であり続けるべきだと思う」
■Riddle
浪遊のOARSMAN「採用どうもあ
りとうございます。でも、僕なんか

が採用されるということは、投稿者が
減っているのだ。といいながら、家
のMSXも6年目にしてとうとう故障
してしまい、長かったMSXの歴史に
ピリオドを打つことになりそうだ」
■オープニングBGM



640 S0="S11M3500L4CCCCCCCCCCC"  
 650 S1="CCM1500CM3500CCM1500C8C8M3500CCC  
 M1500C8C8M3500CCC"  
 660 S2="CCCB.C16&C8C8CCC8.C16&C8C8CCCCC  
 CC"  
 670 S3="CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"  
 680 S4="L6R6CCC>CC<LCRCR>C<C>C<C>C<C>C<C>  
 >C<C>CCCCCCCC"  
 690 S5="CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"  
 700 S6="CCCCCCCCCCCCCCCCC8.C16&C8C8C4C8.C1  
 6R4C4CCCC"  
 710 S7="CCCCCCCCCCCCRR2CCRCCCCCCCCCCC"  
 720 S8="CCCCCCCC"  
 730 S9="CRRCRCRMR200CM3500CCR4"  
 740 P0="V703LB-B-6B-12>E-L8Q5GE-F12R12B-  
 12QB-2>C16<B-16A-Q5B-E-6B->D4QE-16D16E-"

750 P1="<B-2.LB>V9C<Q5B-8A-8QB-GA-Q5G8F8  
 QGE-"  
 760 P2="L16G>CD8<G>CD8<G>CD<G8>CD8DFG8DF  
 G8DFG8DFG8V7L32G2&GF+FE-DD<C8B-AA-GG-F  
 ER2R4<<L8GG"  
 770 P7="F.616FE-DD<B-R8>LCDE-.C8FL8FA-G4  
 R4>V9DD4E-D4<B-4>E-2D2C2.RC1"  
 780 P8="<C2.R4V10C2.V9<L8GG"  
 790 P0="V802L12R4B-4B-6B->E-405GR12E-FR1  
 2B-QB-2R4Q>C16<B-16L8A-Q5B-E-6B-0"  
 800 G1="L>D4E-16D16E-8<Q5B-Q6V12A-Q5G8F8  
 QGE-F05E-8D80E-C"  
 810 G2="L8>D4D4.D16&DD4D4.D16&DDV8R8Q  
 5E-R8E-R8E-R8E-R8E-R8E-R8E-R8E-"  
 820 G6="L1FE-DL16<G>CD8<G>CD8V9<G>CD<G8>  
 CD8V10<G>CD8V11<G>CD6R2V8C1"

830 G7="D1E-1F2.<L32GV9G+AAA+BB>V10CCC+  
 D&D8RR2RLE-RDL8R8ER8ER8ER8ER8ER8E8E"  
 840 G8="R8E-R8E-R8E-R8E-V9R8E-R8E-R8E-R8E-  
 V8E-"  
 850 PLAY #2,TE,TE,TE,TE,TE,TE,TE,TE,TE  
 860 PLAY #2,A0,B0,C0,C0,E0,F0,S0,P0,G0  
 870 PLAY #2,A1,B1,C1,C1,E1,F1,S1,P1,G1  
 880 PLAY #2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,S2,P2,G2  
 890 PLAY #2,A3,A3,C3,D3,E3,F3,S3,A3,C3  
 900 PLAY #2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,S4,A4,C4  
 910 PLAY #2,A5,A5,C5,D5,E5,F5,S5,A5,C5  
 920 PLAY #2,A6,A6,C6,D6,E6,F6,S6,A6,C6  
 930 PLAY #2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,S7,P7,G7  
 940 IF Z=1 THEN Y70 ELSE Z=1  
 950 PLAY #2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,S8,P8,G8  
 960 GOTO 890  
 970 PLAY #2,A9,A9,C9,D9,E9,F9,S9,A9,C9

# FM情報局

6-7月号のFFBでちょっと紹介した、MSX2内蔵音源用ミュージックソフト「シンセサウルスVer.3.0」をさっそく使ってみたのでレポート

## シンセサウルスVer.3.0

はじめて「シンセサウルスVer.3.0」の名前を見る人がいるかもしれないので、念のために説明しておこう。このソフトは楽譜入力でMSX内蔵音源の演奏データを作成したり、音色をエディットするものだ。このFM音楽館ではBASICプログラムを使っているが、このソフトを使えばBASICを知らない人でも内蔵音源を好きなように鳴らすことができるのだ。

### ●Ver.2.0から変わったところ

- ①PSG音源が使用できるようになり、音色エディットやFM音源と同時に鳴らすことが可能になった(ただし、FM音源9音モードのみ)。
- ②和音入力が可能。また、イージーコード入力ではルート音(和音のいちばん低い音)を指定するだけで和音を入力することができる。
- ③文字入力が可能(使える文字はキーボードに表示されている英、数、ひらがな、カタカナのみ)。
- ④リズムエディットがなくなり、リズムも楽譜入力になった。
- ⑤エディット関係のコマンドが増えた。

そのほかには、Ver.2.0からのデータコンバータが付くので、Ver.2.0で作った演奏データも利用することができ、MIDI

音源用の「μ・NOTE Jr.」や「MIDI サウルス」と演奏データのやりとりもできる。

※Ver.2.0のユーザーは5000円でバージョンアップサービスを受けることができる。

### ●アイコン中心の操作は楽

画面を見ると「μ・NOTE Jr.」とそっくり。これらに共通しているのは、操作系統がアイコン中心なのでわかりやすいこと。何をしてもまずアイコンを選べばよいのだ。そしてアイコンを選んだあとは、五線内の目的の場所にペタッと音符を貼ったり、エディットしたい範囲を指定したりするだけだ。以上が基本的な演奏データの作成方法なので、とりあえず1曲作ろうと思ったら、すぐにとりかかることができる(とはいっても楽譜入力なので、音符を知らないと困る)。また、楽譜入力というのは音符をひとつひとつ入力しなければならないので、なにかと便利だったのが命令アイコンだ。たとえば同じパターンを繰り返しがあるときは、このなかのノートコピーを使って、①コピーしたい範囲を指定②それを貼り付ける位置を指定。と、こんなぐあいだ。

### ●まとめ

操作系統がわかりやすく、画面も見やすいのでマル。(か)

**和音入力で見やすい画面**

和音入力が可能になり画面も見やすい。とくに画面下のデータリストはひとつの音の長さや長さを細かくエディットできるので便利

**音色の変化をグラフ表示**

FM音色エディット画面。キャリアとモジュレータの2つのオシレータの変化をそれぞれグラフで表示するので、視覚的にもわかりやすい

**トラック単位での設定が可能**

トラックごとの設定をするのがここ。音源(PSG、FM、リスト)の選択や演奏時にそのトラックを鳴らすか鳴らさないかなどいろいろ

No.	S.r.t.	SF	CNL	name	PRG.	MEN.	USE	REST
Trk1	E	01	on	FM track name	16	32	01	0000
Trk2	E	01	on	FM track name	16	32	01	-RUM-
Trk3	E	01	on	FM track name	16	32	01	
Trk4	E	01	on	FM track name	33	31	01	
Trk5	E	02	on	FM track name	33	31	01	
Trk6	E	01	on	FM track name	33	31	01	
Trk7	E	01	on	PSG track name	18	31	01	
Trk8	E	00	off	PSG track name	18	31	01	

発売元 ビッツ/価格 1万2800円  
 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東久バレス神宮401  
 TEL03-3479-4558

人はいちどためてみて」  
 ※「宇宙戦艦ヤマト」は、付録ディスクには収録されていません。リストを打ち込んで聴いてください。  
 ■JP・perform(付録ディスクBGM)

なると「今回も非常に粗悪な曲でスママセン……(涙)。実は、前回の「Miracle☆Boys」と今回の曲は、精神的に良くなかったこと(今年の1月ごろ)に作った曲ですのでデキが悪いのでした(；\_；)。ところで前回の僕のコメント

の「この曲の元ネタが」の部分は正しくは「この曲名の元ネタが」だったりします」  
 ■6-7月号ベスト3  
 では、6-7月号のベスト3の発表です。1位がみそねこ「大屠殺行進曲、

2位がZEEEDEN岡林だい「ラスト・エンペラー」、3位がみそねこ「未来回想(付録ディスクBGM)」でした。(郎太)

# BASIC テクニック



パソコン戦国時代の現在でも、やっぱりMSXは唯一の「ホームコンピュータ」だと思う。もっとMSXがホームコンピュータであるためのプログラム2題。

## 家計を考えるプログラム2題

MSXは計算機として、電卓にはない、きわめてすぐれた特徴を持っている。

たとえば、ついさっき、下の写真の縮小率を計算しようとして、ぼく(コ)はMSXに

?38.5/155  
と打ちこんでリターンキーを押した(写真の横幅が155ミリ、本文1段ぶんの横幅が38.5ミリ)。結果は、

0.248387……

これではちょっと縮小しすぎなので、写真を2段ぶんの大きさに変更した。そこで上記の「38.5」の部分を変えてリターンキーを押す。

0.535483……

ここで、ぼくはレイアウトのために写真の53パーセント縮小コピーをとったりするわけだ。

このように、計算式の変更や計算のやりなおしが非常にやりやすい。今回は、家庭のなかで

異能の計算機として動くMSXをより広く活用するためのプログラムを考えてみたい。

↑

そこで、個人的に以前から疑問に思っていた、お金を借りたときの「元利均等方式」という返済システムを家庭のものにしてみようと思う。読者のなかにはお金を借りたことのない人も多いだろうが、このテーマは一種の数学の問題としてもけっこうおもしろい。それに、いつかはこの元利均等方式という又エライクな(又エのような)仕組みのお世話になるにちがいないし。

↑

お金を借りたら利子を付けて返す。これが資本主義社会の鉄則だ。全額をまとめて1回で返済する場合は話がかんたんだが、毎月少しずつ分割で返すとなると話が2つに分かれる。1つが、元金均等方式、もう1つが元利均等方式だ。

元金均等方式とは、元金(もともと借りたお金)を返済回数で均等に分割して返していく方式。じっさいには、毎月、元金返済分(一定額)に利子を加えて払うことになるが、利子は、まだ返してない元金(残債という)に利率(ひと月なら年率の12分の1)をかけてかんたんに計算できる。つまり、この方式はしろうとでも、毎月、いくらずつ返していけばいいのか計算できるわけだ

(当然、毎月の支払額は減っていく)。

しかし、元利均等方式は一筋縄ではいかない。これは、元金返済分も利子分もまとめて、毎回一定額を返済していく方式だが、返済額の全体が一定であるかわりに、元金返済分は一定ではなく、そもそも、毎月の返済額がどのような計算式ではじきだされているのか、まったくわからない。今回の記事のためにさまざまな銀行ローンやノンバンクローンのパンフを調べたが、ついにこの計算について触れているものには出会わなかった。

それも当然だ。この計算は、きわめておずかしい。

プログラムを動かすまえにちょっと次の問題を考えてみよう。

問 10万円を年率24パーセント(月あたり2パーセント)で借りたとする。毎月一定額を支払う元利均等方式で10回払いで返済するとすれば、毎月、いくら払えばいいでしょう。

本気で考えてほしい。

おそらくはほとんどの人ががちゅうでこんがらかってしまうだろう。そのこんがらかってしまう問題への答えが、69ページのプログラムだ。

【LOAN.BPXの使い方】

①画面に応じて、借入金(万円単位)、年率(パーセント単位)、回数(月払いで計算しているの

◇ 70ページにつづく

借入金(単位:万円)? 10  
年率(%)? 24  
回数(年×12)? 10

11,700円

◎LOAN.BPXの画面。入力が終わるとまず適当な値を表示してからその数値を修正しはじめる

借入金(単位:万円)? 10  
年率(%)? 24  
回数(年×12)? 10

11,133円

毎月返済額は 11,133円(端数切り上げ)

Ok  
|

◎修正をくりかえしながら正解に到達する(ただし、1円未満は切り上げ)

# その1 元利均等方式のローン返済計算

LOAN .BPX MSX2+以降

```

100 '***** ローン返済計算(元利均等)
110 '
120 '*** 初期設定
130 '
140 SCREEN0:COLOR 15,4,7:WIDTH 39
:CALL KANJI1:WIDTH 39
150 DEFSNG A-Z:DEFINT I-R
160 '
170 '*** データ入力
180 '
190 INPUT "借入金(単位:万円)";A
200 INPUT "年率(%)";E:E=E/1200 '月率
210 INPUT "回数(年×12)";N '月数
220 DIM D(N):D(0)=0
'D(K)=K回目の返済に含まれる元金返済分
230 DIM S(N):S(0)=0
'S(K)=K回目までのD(K)の和、S(N)=元金(A)
240 F=E*A+A/N '毎月の返済額初期値
250 '
260 '*** D(N)とS(N)の計算
270 '
280 RS=-INT(LOG(F)/LOG(10))
290 FOR R=RS TO 4:D=10^-R
300 FOR I=1 TO N
310 D(I)=F-E*(A-S(I-1))
:S(I)=S(I-1)+D(I)
320 LOCATE 9,6
:PRINT USING"#####,円";F*10000
330 NEXT
340 IF S(N)-A >0 THEN F=F-D:GOTO 300
350 F=F+D
360 LOCATE 9,6
:PRINT USING"#####,円";F*10000
370 NEXT
380 '
390 '*** 結果表示
400 '
410 PRINT
420 PRINT USING "毎月返済額は #####,円
(端数切り上げ)";F*10000

```

## ◎スピードアップのための改造 (ファイル名: SPEED. MRG)

```

290 FOR R=RS TO 1:D=10^-R
320 LOCATE 9,6
:PRINT USING"###,千円";F*10
360 LOCATE 9,6
:PRINT USING"###,千円";F*10
420 PRINT USING "毎月返済額は ###,千円(
端数切り上げ)";F*10

```

元利均等方式とは、毎月の返済額(元金返済分+利子分)が一定で、そのなかに含まれる元金返済分の割合が変化していく方式。

## ■おもに画面モードの設定

140 SCREEN0の漢字モード1に設定。表示幅を39桁に設定しているが、漢字モードだと画面の左端が切れるようなので、その防止策  
150 いったん数値変数全体を単精度型に宣言して、その一部を整数型に宣言しなおす。これはいくらかでも計算を速くするため(なにも宣言していないとすべて倍精度型とみなされる)

## ■必要なデータの入力と調整

190~210 借入金、年率、回数を入力。年率は、パーセント単位で入力を受け付け、その後、実際の計算で使う月率の数値に変換している

A 借入金(元金)

E 月率

N 返済回数

220 配列Dの宣言。元利均等方式の焦点でもある、毎回変わる元金返済分を管理するための配列

230 配列Sの宣言。配列Dの途中までの合計値を管理

240 元金まるごとの1か月ぶんの利子(最高値)に、元金均等方式と同額の元金返済分を加えて、毎月の返済額のだいたいの見当をつける

F 仮の毎月の返済額(以下、「仮の返済額」)

## ■元金返済分の計算

280 仮の返済額Fの桁数を調べる

RS 仮の返済額Fの桁数をマイナスにしたもの。行290以降のループの初期値用

290 ループ(R)開始

D 仮の返済額Fの値を変化させる桁位置。計算のつごうで、マイナスは1万を超える桁。プラスは千以下の桁。

300~310 仮の返済額Fによって全返済過程を計算し、元金の総返済額Fが正しい値かどうかを検証するループ(I)の開始

320 途中結果表示。表示のときは1万円単位に変換

330 ループ(I)閉じ

340 ループ(I)が終わって、返済しすぎていたらFを小さくする(Dで示される桁位置の数値だけを変更する)

350 (返済がたりないか、ぴったりだったら)小さくしたぶんをもとにもどす

360 調整した、仮の毎月の返済額表示

370 ループ(R)閉じ

## ■最終結果を表示する

410~420 最終的に到達した毎月の返済額を表示(現実に通用しているものよりもおそらく1円高い)

金額や返済回数が多くなると、ターボ円ででもけっこう時間がかかる。そこで、結果は千円単位でわかれば実用的には十分。そういう人のために用意したプログラム(SPEED. MRGとして付録ディスクに収録)。アスキー形式でセーブされているので上のプログラムをロードしたあとMERGE"SPEED.MRG"を実行すればいい。

3か月なら3回、1年なら12回)を入力

②数字が減ったり増えたりするのをじっと見守る

③最後に結果を表示。ただし、1円未満は念のため切り上げてあるので、じっさいに払う金額より1円多いかもしれない。

↑

もう一つ、電卓には絶対にまねできない計算機能として、表計算がある。

MSX用の表計算ソフトも市販されたが、あまりユーザーに

(つまり、あなたたちに)相手にされなかった。値段的にも性能的にも魅力に乏しかったというのがおもな理由だろうが、一つには表計算ソフトというもの家庭でどんな役に立つのか、うまく伝えられなかったというもあるだろう。

結論からいうと、表計算ソフトは家庭ではあまり役に立たない。というのも、家庭では表計算ソフトを使わなければならないような計算そのものがあまりないからだ。

しかし、いくつかの項目別予算を増減しながら、全体の予算のバランスをとる「やりくり」の作業には表計算ソフトの一部の機能が入りこむ余地がある。

やりくりでは、まえに書いた数字を消したり、新たに書きこんだり、合計を計算しなおしたりという作業が中心になるが、これこそ、コンピュータにさせたい仕事である。

そこで、複数の項目の予算を画面上で直接変更し、変更するたびに合計額を計算しなおすプ

ログラムを作ってみた。

予算のバランスをとるためのものなので、バランサーという名前をつけたが、一般的にこの手のものをこう呼ぶわけではないので注意してほしい。

#### [BALANCER.BPXの使い方]

①目的に応じて、プログラムの冒頭にあるデータを変更する(データの意味などについてはリスト右側の解説参照)

②実行すると、各項目の金額と合計を表示する

③数値の変更は1桁単位

## その2 やりくりの結果がすぐにわかるバランサー

BALANCER.BPX MSX (RAM8K) MSX2/2+

```
10 '***** ハランサー
20 '
30 '*** コウモクスウ(N),データ ノ サイトイケタスウ
40 DATA 11 ,7
50 '*** ショシキ(PRINT USING)
60 DATA "& & ￥#####,"
70 DATA "& & ￥#####,"
80 '*** コウモクメイ ,ショキチ
81 DATA ショクヒ ,50000
82 DATA シュウキョ ,150000
83 DATA サイトウ・コウネツ,15000
84 DATA ヒフク ,18000
85 DATA ホケン・エイセイ ,20000
86 DATA キョウイク ,50000
87 DATA キョウヨウ・コラク,5000
88 DATA コウサイ ,5000
89 DATA コウツウ・ツウシン ,15000
90 DATA サツヒ ,10000
91 DATA チョチク ,50000
100 '
110 '*** ショキセツテイ
120 '
130 SCREEN 0:COLOR 15,4:WIDTH 40:KEYOFF
140 XL=14 '*** カーソル ヒタリケンカイ
150 X=XL:Y=0 '*** カーソル ショキチ
160 RESTORE 30:READ N,L:N=N-1
170 DIM K$(N),Y(N) '*** コウモク,キンカク
180 RESTORE 50:READ F$,G$ '*** ショシキ ヨミコミ
190 RESTORE 80
:FOR I=0 TO N
:READ K$(I),Y(I)
:NEXT '*** カクコウモクデータ ヨミコミ
```

バランサーという名前はこの記事中できとうにつけた名前

### ■項目数、データの桁数、初期データ

40 予算のある全項目数と、各データの最大桁数(行160で読み出し)  
60~70 各予算表示用の書式と、合計値表示用の書式(行180で読み出し)。PRINT USING用  
81~ 各項目の項目名(10字以内)と初期値

### ■画面設定、配列・変数設定

130 画面設定  
140~150 変数初期設定  
XL カーソル位置X座標の左側限界  
X, Y カーソルの座標(ここでは初期位置座標を設定)  
160 項目数、最大桁数読みこみ  
N 予算項目数(実際にはN-1して使用)  
L 各データの最大桁数  
170 項目用文字配列K\$, 項目別金額用の配列Y宣言  
180 各項目データ表示用(F\$), 合計額表示用(G\$)の読みこみ  
190 各項目データ読みこみ

④変更したい数字にカーソルをあわせ、数値(1桁)を入力。同時に合計欄も自動的に変わる(数値がなく、空白になっている桁でも入力可能)

↑

掲載プログラムは、すべて付録ディスクに入っているのも、もちろん実際に使ってみてほしい。ただし、このプログラムが表示した結果によってなにか問題が起きたとしても、わしゃ知らんけんね。次は受験直前英単語帳ソフトだ。以下次号 (コ)

ショクヒ	¥	1,000,000
シユウキョ	1	1,000,000
スイトウ・コウネツ	1	1,000,000
ヒフク	1	1,000,000
ホケン・エイセイ	1	1,000,000
キョウイク	1	1,000,000
キョウヨウ・ゴラク	1	1,000,000
コウサイ	1	1,000,000
コウツク・ツクシン	1	1,000,000
サベツヒ	1	1,000,000
チヨチク	1	1,000,000
ゴウケイ	¥	388,000

ショクヒ	¥	40,000
シユウキョ	150	150,000
スイトウ・コウネツ	10	10,000
ヒフク	10	10,000
ホケン・エイセイ	10	10,000
キョウイク	30	30,000
キョウヨウ・ゴラク	10	10,000
コウサイ	10	10,000
コウツク・ツクシン	10	10,000
サベツヒ	10	10,000
チヨチク	20	20,000
ゴウケイ	¥	300,000

①BALANCER.BPXの画面。とりあえず入れてあったデータで架空の家庭の家計を表示。金額のカンマは自動出力 ②数値を変更すればすぐに結果が出る。写真は、いろいろ削ったあと「チヨチク」の額を2万2千円まで抑えて合計を30万円に収めた瞬間

```

200 '*** キーニューリョク チェックヨウ モシレツ CH$
210 CH$=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)
    +CHR$(31)+"0123456789"
220 '
230 '*** データ ヒョウシ
240 '
250 S=0:PRINT CHR$(11);
260 FOR I=0 TO N
270 PRINT USING F$;K$(I),Y(I)
280 S=S+Y(I)
290 NEXT
300 PRINT STRING$(23,"=")
310 PRINT USING G$;"コウケイ",S
320 '
330 '*** カーソル セイキョ
340 '
350 LOCATE X,Y:A$=INPUT$(1)
360 CH=INSTR(CH$,A$)
370 IF CH=0 THEN 350
380 IF CH=1 THEN IF X>XL+L THEN 350
390 IF CH=2 THEN IF X=XL THEN 350
400 IF CH=3 THEN IF Y=0 THEN 350
410 IF CH=4 THEN IF Y=N THEN 350
420 IF CH>4 AND VPEEK(X+Y*40)=ASC(",")
    THEN A$=","
430 PRINT A$;
440 X=POS(0)+(CH>4):Y=CSRLIN
450 IF CH=<4 OR A$="," THEN 350
460 '
470 '*** データ ノ コウシン
480 '
490 K=L+1-(X-XL):K=K+(K>3)+(K>7)
500 Y$=STR$(Y(Y)):LY=LEN(Y$)
510 IF K>=LY THEN 550
520 MID$(Y$,LY-K,1)=A$
530 Y(Y)=VAL(Y$)
540 GOTO 230
550 Y(Y)=Y(Y)+VAL(A$)*10^K
560 GOTO 230

```

210 CH\$の設定  
CH\$ キー入力チェック用文字列。最初から4文字ぶんはカーソル制御コード。5文字め以降は通常の数字になっている

### ■各データと合計の表示

250 合計値初期化。カーソルをホーム位置へ  
S 合計値  
260 表示用ループ(1)開始  
270 書式に従って項目名とデータを表示  
280 各データの合計  
290 ループ(1)閉じ  
300 23個の"="を表示。各種データと合計額との境を表示  
310 合計値表示

### ■データ変更用カーソルの処理

350 カーソルをもとの位置にもどし、1文字のキー入力待ち(A\$)  
360 入力された文字の判別。入力された文字がチェック用文字列CH\$のどの文字と一致するか(またはしないか)を調べ、一致する文字があればその文字のCH\$での順番をCHに保存  
CH 入力文字判別用。1~4のとき、カーソル制御コード、5以上のとき数字、0のとき、それ以外の文字を表す  
370~410 カーソルの限界コントロール  
420 カンマになっているところに数値を入力しても無効にする  
430 A\$表示(中身がカーソル制御コードだとカーソルが移動する)  
440 カーソルのあった座標の保存。入力された文字が数字(CH>4)だと1字ぶん右に進んでしまうのでわざと1つもどす  
450 入力された文字がカーソル制御コードか、あるいは、カンマの上に数字を入力したか(行420)であれば行350へもどる

### ■データの更新

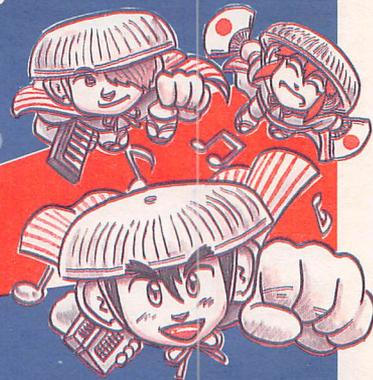
490 桁位置の計算(数字についているカンマも考慮して計算)  
K 更新するデータの桁位置  
500 更新するデータの文字化。文字の長さを調べる  
Y\$ 更新する対象となるデータの数字列  
LY Y\$の長さ(数値の実際の桁数より1多い)  
510 数字を入力された桁が更新する数値よりも大きければ行550へ  
520 (上記以外)該当する桁の数字を入力された数字と置き換える  
530 数字の数値化  
540・560 行230へもどる  
550 入力された数字の桁にみあった数を加える

# MIDI三度笠

MIDIビギナーのための講座&レベルアップ・テク



見ただけでなんとなく使い方がわかる譜面入力の「μ・NOTE Jr.」と、つつきやすい反面、譜面という形態ゆえにピッチベンド情報はちょっと特殊な入力方法だ。投稿作品も多くなりMIDIはますます充実!



## 第4回★ピッチベンド情報の入力

### ♪♪ ちょっと特殊な『μ・NOTE Jr.』のピッチベンド情報の入力方法 ♪♪

演奏データ作成ソフトの画面表示は、MSXでは2とおりのタイプがある。ひとつは「μ・NOTE Jr.」のような楽譜表示。もうひとつは「MIDIサウルス」や「μ・SIOS」のような、演奏データを表にして画面表示するタイプのものだ。

さて、ここで問題。演奏データというのは音が鳴る情報だけではなく、ピッチベンド情報のように、音の鳴り方を指定するものだってある(前号に載せたコントロールチェンジも同じタイプ)。ピッチベンド情報とは、ひとつの音が鳴っている間にそ

の音の高さを変化させるもので、その変化させる幅も回数も好きなだけ指定できるのだが、「μ・NOTE Jr.」の場合は、ひとつの音符にどうやってこの情報を指定するのだろうか。

答は、あらかじめピッチベンド情報の変化させる幅と回数を

パターン登録しておき、そのパターンの番号を音符に貼り付けるだけなのだ(下図)。パターンはグラフ入力で8種類まで登録できるようになっている。楽譜表示ゆえに特殊な方法だけど、同じ変化を何度も入力しなくてよいので合理的かもしれない。

### ピッチベンド情報はグラフ入力する

▼ピッチベンド情報を入力した例

オートピッチベンドの1番に登録したピッチベンド情報

このようにドットをボチボチと座標のように打って入力する

### オートピッチベンドのグラフ入力モードの設定

ア: X方向の1目盛(ドット)の大きさ    イ: アで設定した1目盛分のクロック数  
ウ: Y方向の1目盛(ドット)の大きさ    エ: ウで設定した1目盛分のピッチベンド値

オートピッチベンドナンバー    ア    イ    ウ    エ

AUTOBEND: 1 X:2 C:04 Y:2 W:0E2    AUTOEFFECT: 1 X:1 C:01 Y:1 N:000    CLEAR

GENT X:000 Y:+00    KOUSL=X:0E3 Y:+013 C:00E2 W:+0E7E    END

表示関係=X方向を表示し始める目盛り    Yの0値を表示する位置    カーソル位置=X方向の目盛り    Y方向の目盛り    クロック    ピッチベンド値    グラフのデータの終わりに入れる



7月の技

# 大公開 パーフェクト秘打ちこみテク

by 早坂泰成 ③エレキギターの奏法別打ちこみ

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。

今回から楽曲のなかでも欠かされないエレキギターに挑戦しよう。エレキギターはその形やメーカーによって名前が違い、たとえばよく使われているストラトキャスターというギターは、フェンダーというメーカーで作っている。この形のギターはほかのメーカーにもありストラトタイプとよばれる。しかし打ちこみで問題となるのはこのようなギターの形やメーカーではなく、その音だ。シンセの音色名にはディストーションギターやコーラスギターという名前があ

るが、これはギターそのものの名前ではない。ギターにエフェクタのディストーションやコーラスを加えた音色名である。その一例を右に載せたので参考にしてほしい。エレキギターの奏法はリズムをきざむバックキング(カッティング)と、メロディ部を受け持つリードという2つの種類に分けられる。今回はバックキングについていくつかの例をとりあげてみた。下のデータリストを見ればわかると思うが、ゲートタイムの数値に注意しよう。リードについては次回。

## エレキギターとエフェクタの接続例



よく使われる接続例。リバーブとディレイを同時に使うことはほとんどない。

- A リバーブ  
ディレイ
- B コーラス  
ディレイ
- C ディストーション  
オーバードライブ
- D ディストーション  
オーバードライブ

## エレキギターのバックキング、カッティング例

クリーンギターはローランド系の音源の音色名。  
★はピッチベンドを使う(★1はスライド、★2はハマリング奏法)

①クリーンギター風

① クリーンギター風

Guitar:  $\text{♩} = 120$  C

Bass:  $\text{♩} = 120$  C

Drums:  $\text{♩} = 120$  C

②クリーンギター風

② クリーンギター風

Guitar:  $\text{♩} = 120$  C

Bass:  $\text{♩} = 120$  C

Drums:  $\text{♩} = 120$  C

ベース、ドラムは①と同じ

③ディストーションギターまたはオーバードライブギター風

③ ディストーションギターまたは  
オーバードライブギター風

Guitar:  $\text{♩} = 132$  C

Bass:  $\text{♩} = 132$  C

Drums:  $\text{♩} = 132$  C

④ディストーションギターまたはオーバードライブギター風

④ ディストーションギターまたは  
オーバードライブギター風

Guitar:  $\text{♩} = 137$  C

Bass:  $\text{♩} = 137$  C

Drums:  $\text{♩} = 137$  C

⑤ディストーションギターまたはオーバードライブギター風

⑤ ディストーションギターまたは  
オーバードライブギター風

Guitar:  $\text{♩} = 137$  C

⑥ディストーションギターまたはオーバードライブギター風

⑥ ディストーションギターまたは  
オーバードライブギター風

Guitar:  $\text{♩} = 137$  C

⑦クリーンギター風

⑦ クリーンギター風

Guitar:  $\text{♩} = 112$  C

Bass:  $\text{♩} = 112$  C

Drums:  $\text{♩} = 112$  C

★1

⑧ミュートギター風

⑧ ミュートギター風

Guitar:  $\text{♩} = 104$  C

Bass:  $\text{♩} = 104$  C

Drums:  $\text{♩} = 104$  C

★2

## 上の楽譜のエレキギターのデータ

データの見方 (J = 96の場合)

M:小節、B:拍、C:クロック、N:音の高さ、G:ゲートタイム、N:ベロシティ、pbd/:ピッチベンド情報

①のデータ

M	B	C	N	G	V
2	2	0	E3	8	100
		2	G3	8	100
		4	C4	8	100

②のデータ

M	B	C	N	G	V	
2	1	0	C2	384	92	
		48	G2	48	91	
		2	C3	48	101	
		48	D3	96	110	
		3	48	E3	48	92
		4	0	C3	48	91
		48	G2	48	90	

③のデータ

M	B	C	N	G	V
2	1	0	G2	40	110
		48	C2	40	91
		48	C2	8	112
		2	A2	40	111
		48	C2	40	110
		48	C2	8	112

④のデータ

M	B	C	N	G	V	
2	1	0	G2	6	105	
		48	C2	6	101	
		48	G2	6	105	
		2	0	G2	6	103
		5	C3	20	111	
		48	G2	6	105	

⑤のデータ

M	B	C	N	G	V	
2	1	0	G2	6	105	
		48	C2	6	101	
		48	G2	20	105	
		50	C3	20	111	
		48	G2	6	105	
		2	0	G2	6	101

⑥のデータ

M	B	C	N	G	V	
2	1	0	G2	6	105	
		48	C2	8	101	
		48	G2	8	91	
		4	48	G2	12	105
		48	C2	12	102	

⑦のデータ

M	B	C	N	G	V	
2	1	48	E3	8	102	
		50	G3	8	111	
		52	C4	8	112	
		2	24	C3	8	101
		26	G3	8	111	
		28	C4	8	112	
		3	0	E3	72	101

⑧のデータ

M	B	C	N	G	V	
2	1	32	G2	16	102	
		48	A2	8	111	
		2	0	C3	8	112
		48	A2	8	112	
		3	0	C3	12	101
		80	C3	8	100	
		4	32	G2	16	101
		48	A2	32	111	
		80	C3	8	112	

----- (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 - □ □

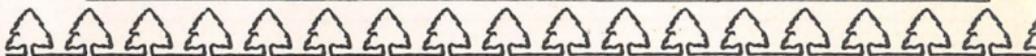
東京都港区新橋4-10-7

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(

)



# MSX・FAN10-11月号アンケート回答ハガキ

- ① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿
- ④ ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 [ ]
- ⑤ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ <sup>4</sup> ]
- ⑥ [ ] ⑦ [ ] [ ] [ ]
- ⑧ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑨ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] ⑩ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑪ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] ⑫ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑬ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ( ) ⑪
- ⑭ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] ⑮ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- ⑯ [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- 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 [ <sup>1</sup> ]
- その他 [ ]
- ⑲ [ ]

## 10-11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

)

「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中から抽選で12名様(各ソフト3名様)に、本誌で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは9月30日必着。当選者の発表は11月8日発売予定の本誌12-1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。
  - 1 MSX 2 MSX2 3 MSX2+
  - 4 MSXturboR(A1ST) 5 MSXturboR(A1GT)
  - 6 どれも持っていない
- 2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で5以外の人のみ答えてください)。
  - 1 もうすぐ買う予定
  - 2 いずれ買いたいと思う
  - 3 買うつもりはない
- 3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
  - 1 ジョイスティック(ジョイカード)
  - 2 ディスクドライブ(内蔵も含む)
  - 3 増設RAM(MEM-768ほか)
  - 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 9 MIDI楽器(音源モジュールも含む)
  - 10 どれも持っていない
  - 11 その他(具体的に記入)
- 4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。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。
  - 1 この番号で答えてください。
- 5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
  - 1 ゲーム 2 プログラミング
  - 3 パソコン通信 4 ワープロ
  - 5 CG 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おもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。
- 9 この号の記事(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 この号の記事(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 今回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 今回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)
    - 3 PCエンジン 4 PC88系
    - 5 PC98系(PC-286系も含む)
    - 6 FM TOWNS 7 X68000
    - 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 この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 家 2 モンスターズ モナーク 3 夕日の決戦 4 MAGIN 5 双王
    - 6 バトルザル 7 襟裳岬 8 KUSO GE-QUEST 9 困んでDON/
    - 10 氷の中の惑星 11 選挙 12 ダーツの達人 13 ソーラーカー 14 人生かけのぼりすべりおち 15 ラリー卓球 16 SONIC THE HEDGEHOP 17 どれも興味がない
  - 16 この号に掲載された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。
    - 1 クレイジー番長 2 THE ICED GRAVEYARD 3 THE LUNATIC FANATIC BEAT 4 「清く正しい人にはタイトルが見えます 5 雑踏 6 コナミ『悪魔城伝説』 7 コナミ『スナッチャー』 8 コナミ『ゴファーの野望 EPISON DE II』 9 宇宙戦艦ヤマト 10 どれも興味がない
    - 17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。
    - 18 この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 ディスクのすべしゃる
      - 4 ディスクのレギュラー内容
      - 5 MSX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	ぶよぶよ	100
2	グラフィカルス ユーティリティ	
3	ロードス島戦記 福神演	
4	スーパープロコレ5	

表2 今回の記事

No.	記事名
1	表紙
2	ほほ梅庵のCGコンテスト
3	紙芝居 動画教室
4	ゲームの職人
5	AVフォーラム
6	(ファンダム)ゲームプログラム
7	(ファンダム)ファンダムスクラム
8	(ファンダム)スーパービギナーズ講座
9	(ファンダム)アル甲
10	(ファンダム)マシン語の気持ち
11	(ファンダム)次号予告&OTHERS
12	FM音楽館
13	BASICピクニック
14	MIDI三度笠
15	GTフォーラム
16	リーダーズ・ベクトル
17	同人地下工房
18	パソ通天国
19	(ゲーム十字軍)ゲームのそき穴
20	(ゲーム十字軍)通り抜けできます
21	(ゲーム十字軍)コミュニケーション・ランド
22	(ゲーム十字軍)桃色凶鑑
23	(ゲーム十字軍)ゲーム私説博物誌
24	FFB
25	internationalization
26	FORE/
27	

表3 今回のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールティーズ「ザナック」
2	スペシャル「ルーシャの冒険」
3	ファンダム・GAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	アル甲
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	紙芝居 動画教室
11	パソ通天国
12	あてましょQ
13	オマケ
14	MSX-DOS
15	MSX View

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	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	MSXトレイン
11	MSXトレイン2
12	MSX-DOS2 TOOLS
13	F-1スピリットシリーズ
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャンペーン版大戦略II
18	キャンペーン版大戦略II・かすたまキット
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派シリーズ
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラフィウスシリーズ
22	グラフィウスシリーズ
23	クリムゾンシリーズ
24	激突ベナントレース2
25	幻影都市
26	サーク
27	サークII
28	サーク・ガゼルの塔
29	ザナック
30	ザ・タワー(ア)OP・キャビン
31	三國志
32	三國志II
33	THE プロ野球激突ベナントレースシリーズ
34	ジーザス
35	シュヴァルツシルトシリーズ
36	シニセサウルスシリーズ
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	ソリッドスネーク
45	大航海時代
46	ディスクステーション各号
47	提督の決断
48	ティル・ナ・ノーグ
49	デッド・オブ・ザ・ブレイン
50	テトリス
51	ドラゴンクエスト
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
54	ドラゴンスレイヤーシリーズ
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	秘密の花園
61	ピラミッドソーサリアン
62	ピンクソックスシリーズ
63	ファイヤーホーク
64	ファミコンパロディクスシリーズ
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブライリー各号
67	ぶよぶよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリーコマンドII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ほほ梅庵のCGコレクション
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・浅草奇譚
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1/2
82	リップスティックアドベンチャーシリーズ
83	龍の花園
84	レイドックスシリーズ
85	ロードス島戦記
86	ロイヤルブラッド
87	笑っせえるすまん

●8-9月情報号の当選者の発表は49ページからの欄外を参照してください。

MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

# GTフォーラム

★今回の特集 / パソコン通信を始めるには



「パソ通天国」の影響からか、「自分もパソコン通信をやってみよう」という手紙や、「パソコン通信に必要なものを教えてください」という質問が編集部によく寄せられるようになった。パソコン

通信の初歩については以前「パソ通天国」でも触れたが、初心者のために、この場であらためて必要なハードなどについてお答えしようと思う。

**Q MSXでパソコン通信をやりたいと思っているのですが、RS-232Cインターフェイスとモデム、通信ソフトをそろえるといくらになりますか。それから、RS-232Cインターフェイスの入手方法も教えてください。**

(神奈川県厚木市・鈴木晴信くん・13歳)

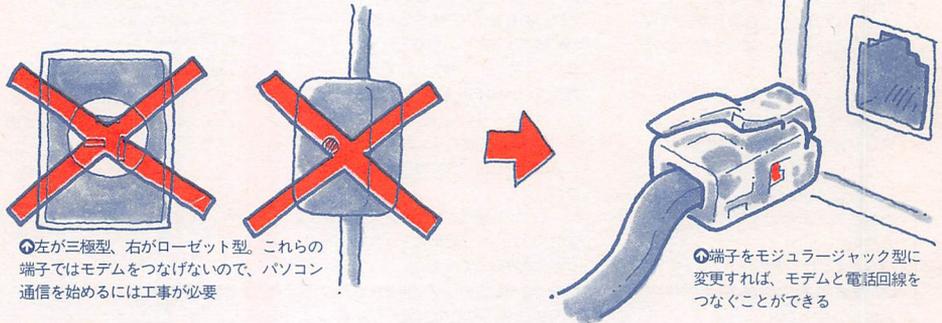
**A RS-232Cインターフェイスと通信ソフトで2万6000円。モデムはその性能による。**

RS-232Cインターフェイスは、「MSX-SERIAL232」がアスキーから発売されており、価格は2万円(税込)。ただし、これは通信販売でしか入手できない。また、注文してから製品が届くまで多少時間がかかるそうだ。まずは、アスキー直販部 ☎03-5351-8703まで。

通信ソフトのほうは、アスキーの「MSX-TERM」が市販されている。このソフトはTAKERUでのみ購入ができ、価格は6000円(税込)。問い合わせは、TAKERU事務局 ☎052-824-2493まで。

ところで、MSXにはシリアル端子がないが、そのぶんMSXなりのアイテムもある。モデムカートリッジがそれで、パナソニックから「FS-CM1」が発売されており、価格は3万2800円。通信ソフトも内蔵されているので、MSXのスロットに差し込めばすぐ通信できて便利。ただし、通信速度が1200bpsまでしか使えない。

**Q これからパソコン通信をし**



①左が三極型、右がローゼット型。これらの端子ではモデムをつなげないので、パソコン通信を始めるには工事が必要

②端子をモジュラージャック型に変更すれば、モデムと電話回線をつなぐことができる

**ようと思っていますが、どれがMSXで使えるモデムなのかかわからないので、MSXで使えるモデムとその値段、また、どこで買えるかを教えてください。**

(京都市上京区・中村建吾くん・14歳)

**A 特にMSX用ということはなく、なんでもよい。また、パソコンを扱っている電器店などに行けば、たいいていモデムも置いてある。**

MSXだからといって、使えるモデムの機種に制限はない。価格のほうはピンからキリまであるが、とりあえず通信を楽しんでみたいというのなら、2400bpsのものを購入するのがベスト。あまり高速ではないが、安いものだとして2万円以内、付加機能がついているものでも、2~3万円程度で入手できる。

頻りに通信を行いたいとか、CGなどデータ量の多いものをダウンロードしたいのであれば、9600bpsのものを購入してもよいだろう\*。通信を始めるとけっこう電話代がかかるもの。モデム自体の価格はやや高めで、

最低でも3~5万円ほどするが、対応ソフトがあれば高速で通信することが可能になり(9600bpsのソフトは市販されていないので、自分でつくるか、フリーウェアで入手するしかない。ちなみに、93年1月情報号で付録ディスクに収録したRAETERM<RAELIAN作>は対応している)、そのぶん電話代を節約できる。

**Q パソコン通信をする際、電話回線はどう使うのですか。僕の家の電話回線にはつなげないようなのですが、何か特殊なインターフェイスが必要なのでしょうか。**

(大阪府寝屋川市・宮本渉くん・?歳)

**A 特殊なインターフェイスは必要ないが、端子がモジュラージャック型でないとモデムはつなげない。**

最近ではほとんどの家庭でモジュラージャック型になっているが、ローゼット型や三極型の端子の家庭もある。この場合、NTTに頼んで工事をしてもらわなければならない。もっとも、

工事はすぐに終わるし、料金もそれほどかからない(実費で約600円~)。さっそく116に電話しよう。

**Q ドキュメントをプリンタで印刷したいのですが、どうやったらいいのでしょうか。**

(静岡県浜松市・鎌田大くん・15歳)

**A はいはい。**

基本的には、DOS上でCOPY<ファイル名>PRN

を実行すればよい。注意してほしいのは、漢字モードにしてから印刷すること。日本語MSX-DOS2がなくとも、漢字BASIOが使える機種なら、DOSを立ち上げてからBASIC  
CALLKANJI  
CALLSYSTEM  
とすれば、漢字を使うことができる。また、GTなどのワープロ内蔵機種であれば、ファイルの拡張子を「~.TXT」に変更し、ワープロ上でテキストファイルとして読み出し、印刷するという方法もある。

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

協力/松下電器ワープロ事業部、アスキーシステム事業部 \*ただし、ターボRの高速モードでないともデムの性能を発揮できないこともある

おはがきテーマパーク

# リーダーズ・ベクトル

FFBから独立して新装開店。タイトルロゴは変わったけれども、読者あっての“リーダーズ・ベクトル”。この基本姿勢は変わらないのだ。

読者とソフトハウスと編集部とのホットライン

## ユーザーの主張

お相手  
シングル



お目当てのソフトがないと、お嘆きのあなた。今回は「幻のソフト探検隊」あてに送られたパワーレポートを中心に構成。いずれも7月末の情報。売り切れてたらゆるして！

### 幻のソフト探検隊

2か月のごさた。そのあいに「幻のソフト探検隊」あてに、えらく元気な情報がまいこんできた。それをここで紹介しよう。最初は、大阪府の山本義秋くんのおはがき。

- 大阪・日本橋「STAND-BY」⇒スペースマンボウ/コナミのゲームコレクション/激突ベナントレース
- 大阪・日本橋「Sofmap」⇒けっさよく南極大冒険/パロディウス/スナッチャー/SDスナッチャー/ハイパーオリンピック2/ハイバースポーツ2/メタルギア/ソリッドスネーク/コナミのピンポン/イーアルカンフ

ー/ツインビー/F1スピリット/F1スピリット3Dスペシャル/スーパーレイドック/アンジェラス/ジーザス/サイオブレード3/ルーンワース/パチスロ伝説/マスターオブモンスターズ/アニマルランド殺人事件/R-TYPEほか

また新潟県の岩崎聖くんは、地元で売っていたゲームのリストをレポート用紙にびっしりと書いて送ってきた。●新潟市「P1C万代店」⇒ロイヤルブラッド/魔導師ラルバ/シェナンドラゴン/ワンダラーズ・フロム・イース/ニコニコ/ドラゴン・クイズ/維新

の嵐/石道/どしふんスペシャル/宇宙翔けるビジネスマン/倉庫版パーフェクト/新九玉伝/信長の野望/ランベルール/大航海時代/Misty④、⑥/ディスクステーション9・10月号(2本セット)、11・12月号(2本セット)/天九牌/代筆プロセッサ“直子の代筆”/ゴルビーのパイプライン大作戦/魔宮殿/ティル・ナ・ノグ/ファミックパロディック2/フレイ(2/2+版)/MSXトレイン/らんま½/シユバルツシルト/龍の花園/テトリスほか

山本くんと岩崎くんはソフトの値段もしっかり調べてくれたのだが、スペースの都合で掲載できなかった。ごめんなさい。ほぼ定価のソフトもあれば、1,000円前後の格安ソフトもあるので、付近の人は行ってみるといいだろう。

最後は、石川県の宮嶋明夫くんから辺のソフトショップ情報を中心に、なんとレポート用紙2枚で送ってきた。

- ◎金沢市内
- 「I Dソフト」(☎0762-51-6030)⇒あーくしゅ/アークスII/三つ目が通る/CDコネクション/コラムス/バルンバ/プレイカーなどの古いソフトから最新のソフトまで約120本
- 「J&P金沢店」(☎0762-91-1130)⇒らんま½/フレイ(ターボR版)/プリンセスメーカー/大航海時代など
- 「J&P寺地店」(☎0762-47-2524)⇒ロボクラッシュ/コラムス/フレイ(2/2+版)/サークII/ランダー

の冒険など

- 「ジョウシンもろえ店」(☎0762-24-2111)⇒ファンタジーII/ティル・ナ・ノグ/ロードス島戦記など。A1ST、A1GTのハードもあり
- 「フレンド」(☎0762-44-7371)⇒エメラルドドラゴン/ドラゴンスレイヤー英雄伝説/星の砂物語など
- 「うつのみや書店本店」(☎0762-34-8111)⇒ハルノート/ハルノートGカード/クオース/プリントショップ/三国志IIなど。TAKERUも設置

◎七尾市内

- 「フレンド」(☎0767-52-0632)⇒サイオブレード/シードオブドラゴン/夢二/黒衣の騎士など

◎大聖寺市内

- 「ミリオンプラザユニー内家電売場」⇒スナッチャー/アンジェラス/アルカノイドII/ウイングマンSpecial/プロ野球ファン/白夜物語など。古いソフトもあり、こちらは交渉したいで安くなります

宮嶋くんによると、ミリオンプラザ以外なら、上記のお店のどこでもソフトの注文ができるそう。お店の間屋も違うので、ここでダメでもあそこなら、ということもあるらしい。

あと、「幻の〜」あてのおたよりは、お店の電話番号を明記してくれるとうれしい。同じ都道府県内でもお店の所在地がわからない人は多いからね。電話番号がわからない場合は、住所だけでも明記してくれるとうれしいぞ。

## 『私の名作ソフト』を募集

ここには、特にコーナーを明記していないおたよりもけっこうあつります。そのなかから広島県の岡淳くんのおたよりを紹介。

『親の持っていた初代PC-88でゲームをしていたけど、A1の宣伝をみて自分のパソコンが欲しくなり、MSXを買った。当時は『悪魔城ドラキュラ』に燃え、マニュアルも読まずにプレイしたので、クリアのしかたがわからなかったのを覚えています』

MSXが2、2+、ターボRと進化してきたなかで、キミたちがやりこんだゲーム。今は手元がないが、またプレイしてみたいゲーム。あのころは夢中になったけど、今は……、なゲーム。みんなの評価は高くなかったけど、自分だけは好きだったゲームなど、キミの心に深く印象深く残っているMSXのゲームの感想文を募集しよう。表現方法はまったくの自由。思い入れたっぷりなノリを期待している

ぞ。あと、そのゲームで遊んでいたころのキミのMSX事情をからめてくれるともっといい。例として編集部のMSX通あじの場合、『昔やりこんで、今思うとよくやってたなあと思うゲームなんて、驚るほどあるっしょ。そうねえ、あげるとしたら『ロマンシア』とかね。タイムが0000のときに入らなきゃいけないとかの法則があるんだけど、そんなの教えてもらわなきゃわからないって！でも当時、あれ解いたんだよ〜。よくやってたな〜。ほかにマイクロ

キャンペーンの『ミステリーハウス』とかね。あれも1か月は悩んだアドベンチャーだった。うんうん』ということまで、発表は早ければ次号。



◎『悪魔城ドラキュラ』のようなメジャーものから、カルト的なものまで幅広く募集

やさしいよ子のための心あたたまるお話

おはなしさんにちわっ



お相手  
バボ

●最近おはこのコメントがあちこちで盗作されている。4-5月号のみのもんたネタで「テレビのツボ」のステッカーをもらっていたやつ。今すぐおはこのに送りなさい。

(京都府・屋敷の獅子)

悪いな。わたしも他の雑誌の原稿でときどきバクツている。自分のパクリで食べているとは大野雄二のようではないか。だれにわかるんだこんなネタ。注※「ルパン三世」のサントラと「ジョン&パンチ」のサントラはテーマ曲以外どっちがどっちでもどうにでもなりそうだぞ。

●テオポリによると、ちえ熱のあの5

万円はマージャンで負けてなくなったようだ。ところでこの前、留学生のジェシー君が自己紹介の最後に、「つかみはOK」といっていた。

(岡山県・中山和典)

いま日本でいちばん悔しい思いをしているのは電撃ネットワークの南部に違いない。あのままダチョウに入ればよかったものを。よかったものをといえは5万円。なつかしいネタだ。ネタといえは回転すし(なぜ「回転」か)。回転すしなら420皿は食べられそうな5万円を一夜にして使い切るとは男らしいぞ。それにしてもこの展開はなんだよ。

●北根編集長と社会の福田先生はよく

似ている。(神奈川県・座間のたかり)

だれだそれ。香港ロックバンド(ご冥福をお祈りする)に一人は在籍している顔を持つ男はシゲルだが、おさだの顔をもつ女はわたしだ。似ているぞ。何とかしろ。

●国語辞典における「セックス」の項目。いまだ「男女の別」や「性」で納得するとても思っているのか。いや思わない(倒置法)。そんなにウブなのか、金田一。

(福岡県・李香蘭)

カックラキン大放送で「今日は桃の節句ス！」と言いつつ、渋谷公会堂を静かにさせていたのは車だん吉だが、今思いついてもわからないのは坂上二郎の必然性だ。ところでOrcもそんな「営み」をするかと思うと夜も眠れない。どうしよう。獣のようだったら。

真実はいかに



●愛知・安田剛男「この女の本当の名「ノリコさん」ではないか?」一介のイラストレーターのノヤマは、時代の波にほんろうされながらも黄金郷を目指す小船のようなMSX界の奥深い事情はトンとわからんが……いったいどうなったんでしょう? (ノ)

開 運

—幸運をつかめる足裏の条件とは—

**足裏は、その人のすべてを映す鏡である。**

恐怖! 不幸を一身にせおった足裏

42才

1才の赤ちゃん

理想の足裏とは赤ちゃんのような足裏。足裏で不幸は運れません!

足裏診断実施中...電話にて予約受付中...

●静岡もとき「外反母趾で冷え症のヤマは、確かに赤い糸に出会っていない夏になるとホテルの飛び交う足裏神社」「足裏で人生が変わる」とうたっているのだが氷虫なんかも治ったりしちゃうんだか。それとも足の小指に赤い糸を結んでるのか…… (ノ)

●がまこさんは「大学を卒業、就職して社会人になった」と書いてありましたが、では編集部での仕事は何だったのですか。(長野・ちくたけ)

がまこの実家は居酒屋だが、彼が辞めるころファンダム班は心ゆくまでタダ食いをしてきたらしい。すべてはその日のために親切にしていたとささやが言っていた。言っていないぞ(倒置法)。

●新聞によると青森県は2番目の早起き県だそう。(宮城県・海老沢「ジーガス」は誤植)茂)

2号くらい前に書いたが、東京ディズニーランドはこれだけ入ったから日本人全員行ったことになるとかさ。何だよあーいうのって。日本によくある「幼い発想」もそう。さくらんぼの枝を口で丸められると何とかがうまいとか、鼻がテカイ人はどうのとか、遊んでる女は何とかがどうか、手の冷たい人は心が温かいか、ああ永遠に続くではないか。犬という字を書いてしゃっくりが止まったやつが本当にいるのか。イライラしてきたぞ。おまえ長いよペンネームが。本名載せるぞ。読者に当たるなよわたしも。

●「ブリーフを喚ぐ人妻」という映画のタイトルを発見した。これを付けた人はどんな気持ちなのか。もうちょっとソソルのにしてほしい。

(神奈川県・川本幸司)

ブリーフになってOOIに付けられたバボ様だが、わからないタイトルといえば加山雄三だ。何だよ「リオの若大将」って。

●バボさん、「特捜最前線」のオープニ

ングで藤岡弘はいつも船に乗っているのはなぜですか。新しいバージョンに変わっても、やっぱり船に乗っています。これじゃあ夜も眠れませんよ。

(大阪府・イベント王 西川)

溺れたとき、あんなくどい顔がバタフライで助けに来たら怖くて死にたい。奥尻島に300万の現金とカップ焼きそばを山ほど寄付した藤岡だが、ペヤングでなかったのが淋しかった。がんばれ志の輔。

●おもしろいダジャレを一発かまします。「ジャイアン、死んじゃイヤン/」失礼しました。(神奈川県・NV組ABE)

何年前に書いた「ジャイアンはたけしなのにジャイ子はなぜ本名もジャイ子か」という問題。新加勢大周に相談してみてもどうか。

●ブルトニウム運搬に反対の人々は電気を使わなきゃいい。ほくは電気が必要だからガマンします。

(愛知・O美山岳部副部長 土田)

クジラを捕るなという焼き肉を食う人。家に入れてくれるのに何もさせない女。「本当はまじめなんで〜す」とかいつてるわりには六本木でよく見かける飯O愛。世の中矛盾天国だ。

●家にあるMファン全54冊を読み返してみた。「菅原竜治」。わたしは大きな感動を覚えた。第二の菅原になってやる。

(東京都・織田大名大杉)

その節は悪かった。連絡くれ。今なら連絡をくれただけでテレカを差し上げるぞ。ということで今回は留学生の「ジェシー」に図書券を差し上げるとしよう。では。

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

CD-ROMやマルチメディアという言葉もなかったあの頃、わたしが選んだのは、電源を入れると自己紹介するやつだった。ピコッ。

## 今回のテーマ：MSXに決定!

花婿が花嫁と運命的出会いをしたのは、桜咲く4月。大学のキャンパスでした……というのは結婚式でよく聞かれるスピーチである。では、みんながMSXと出会い、購入するときにどんなエピソードがあったのだろうか。それを今回聞いてみた。

●私がMSXを買ったわけはこうでした。今から4年前、近所のMr. MAXでパナソニックのFS-A1を9800円で売っていたのです(安売りで)。当時高校生の私は「太陽にほえる/」のマイコン(人名)の使っていたパソコン"ホームズ"にあこがれていたでパソコンがどんなものかも分からずに親にたよって購入しました。それから約1年が経ってから私のパソコンがMSXであることを知ったのです。それにしても縁というのは奇妙なものですな。私はこの縁に大感謝しております。

(福岡・樋口恵子/20歳)

テレビや映画で見たものが非常にほしくなってしまう、というのはよくあるが、それが「太陽にほえる/」を見た女の子というのがおもしろい。樋口さんのキッカケとなった"ホームズ"は三菱のパソコンでマルチ16というもの。七曲署が多発するコンピュータ犯罪にそなえ導入し、山さんが割り出した犯人をインプットすると犯人の可能性が10パーセントとか出る。まさか、樋口さんはMSXを使って探偵事務所を開いたりしてはしないよね。

●なぜMSXを選んだかについて。私は親にファミコンを買ってと頼んだら、MSXを買ってきてくれたので。そのとき、親はパソコンのほうがいいだろう、といていたのだが、今聞くとどんなりの家の親はその子供にファミコンを買ったので、とのこと。たんに見栄を張りたかただけのようです。ちなみに当時の私はバカなのでMSXに「スーパーマリオ」が出ると思っていました。

P.S. 私は親がワープロをほしいといっているのですが、GTを買わせようと

している悪い子供です。

(北海道・パイオ☆林橋/17歳)

親の見栄のおかげでMSXを持っているのはめずらしい。でも、今となってはみれば見栄でMSXを買ってくれた両親に感謝しているんじゃないかな。●「安価で中身のあるパソコン」この一言でしょう。加えるなら、プログラムのしやすさ、手軽さなどがあると思います。BASICのスプライトなんかはいい例でしょう。

(東京・細瀬崇生/?歳)

パソコン少年だった頃のわたしはFM7ユーザーで、そのBASICに「SYMBOL(シンボル)」という、文字を多彩に表示する便利な命令があった。わたしがMSXを使い始めて最初の頃、その命令がなくて残念に思ったが、スプライト機能を知ったときはたいしたものがあると感心したなあ。また、NECでシステムエンジニアをしているわたしの従兄弟は以前MSXユーザーであって、なぜ、MSXを購入したか聞いたら「MSXは安いくせにグラフィック機能がいいからね」といっていたよ。

●「5年の科学」にMSXを特集した付録があったから。今はなくしてしまいましたが、それに載っていたプログラムを打ち込んだりしてじょじょにめり込んでいった記憶があります。

(静岡・なすび仮会社社長もとき/18歳)

へー、そんなところでMSXの紹介がされていたんだ。関係ないが学習と科学って付録に魅力があったよね。●低価格、互換性、手頃さというにおよばずですが、私がMSX購入にあたって着目したのは、手頃さが生み出す庶民的な面と、その庶民的な面から感じられる「秘められた無限の可能性」、「あらゆる層のユーザーのニーズを前提に開発された汎用性」の2点ですね。

98やX68といったメジャー機種の場合、機能的に強化されてはいますがそれゆえ機能的な面が感じられず、とっつきえないというのがわたしの考えです。

あと、MSXほど愛着の持てる機種はないでしょう。

(東京・伊東聖夫/20歳)

98などはだいたい6か月で新機種が登場するので、そんなにプロフェッショナルでないユーザーは「使いこなす」ことができないまま、新機種に目がいったりするが、MSXはそれなりの能力を持ち、あらゆる層のユーザーが「使いこなす」ことが可能なところがよいのではないでしょか。

●僕がMSXを買ったのは、近くの電気屋でパソコンを買おうとしていたとき、店員さんが来て、「初心者の方でしたらこちらのMSXがいいと思いますよ」といってMSX2+をすすめてくれたからです。その店には98なんかもたくさんあったのに、あえて安いMSXを選んくれた店員さんに僕は感謝しています。

(福岡・関優一/15歳)

●今を去ること10年前、個性的なパソコンが出来始めていた頃のお話。そのとき持っていたのが、S社のMZ-2200でした。MSXにしたのは、このとき勉強したマシン語を死なせないため、Z-80CPUのMSXを購入したのでした。今から5年前、MSX全盛期の頃でした。むかしがなつかしい……。それにしても、むかしのパソコンって本当に個性的でしたよね。たとえば、「合成音声」でしゃべったPC-6001mkII(NEC)。「クリーンコンピュータ」のMZシリーズ(シャープ)。「スーパーインポーズ」で有名になったX1(シャープ)。タモリの宣伝していたFM7(富士通)。「ひとびとのヒットピット」のコピーで有名なHITBIT(ソニー)。うーん、なつかしい。

(栃木・小川智也/18歳)

●私がMSXを買うキッカケとなったのはソニーのMSX2(HB-F1XDJ)の「君もゲームが作れる!!」というカンジの広告でした。それには「ゲームプログラミングツール」というものがついていて、当時の私はモータリツにそれをほしがったのだが、結局買ったのは当時の最新モデル、ソニーのXVだった。私はMSXというパソコンはほとんど知らず、電器屋にあった(X68000用だったと思う)「源平討魔伝」(ナムコ)の画面を見て「パソコンってすげー/」と思い、パソコンを買えばゲームのゲームができる/ くらいの気持ちでMSXを買ったのです。ちなみに本体といっしょに買ったのが「妖魔降臨」(日本デクスタ)です。私のパソコンに対する見方のちがいはそこではじめてわかったのですが、今にして思えばあのときのカンちがいがあったから、こうしてMSXユーザーになれるんだな、と思っています。

(千葉・佐藤一俊/18歳)

人それぞれ、MSXとの出会いはさまざまですね。(ち)

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)

MSXの使用目的といえばゲームやプログラミング、CGを描いたり、音楽を作曲したりいろいろある。そんななかでパソコン通信をしたくてMSXを購入する人もいます。そこで次号のテーマは「MSXでお話しましょう」にします。パソコン通信の魅力あるところや、おもしろい体験談などを書いて送ってほしい。パソコン通信をまったく知らない人もいますので、わかりやすく書いてくれるとうれしい。締め切りは9月末日。

## ●ユーザーの主張(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「ゲームいーたいほーだーい」、入手困難なソフトや安売りのショップ情報は「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(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技や教養講座は「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。

〒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。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

- ーメディアに帰属するものとします。
- ★しめ切り
- とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約3か月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ほぼ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他( )	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>		
作品名		[使用機種名]	
		[ファイル名]	
氏名	フリガナ	ペンネーム	フリガナ
	( )歳 男・女		*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/>	フリガナ	
		都道府県	
☎	-	投稿日	199 年 月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 年 月頃] いろいろ		
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いろいろ		
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。		
	はい	[雑誌名 年 月号 ページ]	
		[書籍名・CD名]	
	[参考にした作品名・記事名]		
	いろいろ		
	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「コピーして一枚に1作品として使用してください。」



# 投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。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」。絵が好きならにはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。

アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

## ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人々への情報提供の場」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、わかる人にしかわからない通わらぬプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかで新しいコーナーを作っても掲載していくので、「いいもの」ができたなら、とりあえず投稿してみよう。

### ★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)のなかで収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1 1画面とは、SCREEN0:WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40行目で文字が来ている

めのできる空白だけの行)や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

#### (b) 一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつご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リストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

#### (d) ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具」としてのプログラム作品と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】新コーナー「ツール/」で使い方を紹介し、付録ディスクに収録。

#### (e) ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【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の場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解法(※3)

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

### ★郵送にあたっての諸注意

★応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

### ★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容・程度に応じて1万円~5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い)を進呈。ムックなどで再掲載された場合は、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、別途交渉。

### ★新たな常設賞

#### ●春夏優秀賞/秋冬優秀賞

半年ずつにわたる期間内で、採用された作品のなかから編集部協議において1作選び、優秀賞(奨励金5万円)を授与。第1回春夏優秀賞は、4-5、6-7、8-9月情報号の収録対象となります。次号発表。

#### ●ファンダム・オブ・ザ・イヤー

1年間に収録された作品のなかから1つ選び、ファンダム・オブ・ザ・イヤー(奨励金20万円)を授与。

## F M 音 楽 館

F M音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムに限る。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)をつけること

②作品に関するコメントをつけること(用紙は自由)

### ★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲の場合、謝礼額に若干の違いがある)

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

## ほぼ梅麿のCGコンテスト

応募作品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枚もの静止画作品

### ●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(寄数月の1日しめ切り)

### ★応募書類の規定

応募用紙に必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙を添付(コピー可)。封筒に使用したツール名を赤で明記。

★両部門に3段階のランクと賞品が用意されている。作品はピッツアーの5人の審査員により毎回評価され、みこと掲載となるとランク別に規定の賞金・賞品を進呈。

## M I D I 三 度 笠

MIDI音源を鳴らす演奏データであれば既成ソフトを使用しても、新MSX-MUSICのBASICプログラムでも可。また、MIDIのためのツールなどのプログラムも歓迎。ディスク、収録テープで投稿のこと。

### ★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時投稿の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)と作品に使用した音色のうけわけ表を添付のこと(用紙は自由)

②作品に関するコメント(用紙は自由)

### ★採用

採用者に規定の謝礼(オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲、またツールの場合謝礼額に若干の違いあり)

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

## 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OK。

### ★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枚を添付すること(コピー可)

②作品には必ずストーリーを別紙に書いて同封すること

### ★採用

規定の謝礼

その他の注意は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

## 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

塾長が出題。本編の「お題」を参照されたし。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号・タイトル  
②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、出版者名

③29字×29行以内の短い作品はハガキでも可。その場合29字詰めで行番号を赤で書くか赤で囲む。長いものはテープ、ディスクで応募。

### ★採用

採用者に掲載誌を送付。称号制度をとっており3回採用されると図書券(500円)、5回で希望する物(定価で1万円でなくても可。希望に添えない場合もある)を授与。詳細は本編の欄外にある「特典」を参照のこと。

## スーパー付録ディスク

ディスクに収録可能であればなんでも歓迎。

・「MSX-View」で作った作品

・いろいろなことが便利になるツール

・その他

上記のほか付録ディスク情報交換の場として積極的に利用してほしい。基本的にはみんなの役にたつものであれば、何でも大歓迎。

### ★応募書類の規定

本誌の応募用紙を使用して、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(コピー可)を添付。ツールなどは使用方法を別紙で同封すること。ゲームの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一览)などの資料も忘れずに。

### ★採用

採用するには記念品と掲載誌を進呈。記念品は採用作品の内容により決定。

その他の注意事項は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと。

### 投稿についての諸注意

作品を送る際には以下の規定を守ること。①応募先のコーナー名を封筒に赤で明記する。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」も赤とともに明記 ②ディスク、テープが郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで保護しておく。なお、作品は返却しません。

## 4月期整理分

(8-9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8-9月情報号のために3-4月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作目の応募あり)」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。

### ファンタム

- 北海道  
ASTEROID-SPECIAL ~turbo~/吉本史実  
五乗リケロヨン/菊地友則  
AIR RAID 他①/小倉和秀  
THE WORLD WORRYER/田中敬裕
- 岩手県  
OMMY GOLT/藤田佳介  
●宮城県  
失われた記憶/小山智  
麻雀回転台三文字夜編其之式 他①/小野寺健一  
●茨城県  
Cの収録時間もカンであるのは難しいぞ/成嶋健一  
うわーわがしむ。他①/小林靖彦  
鏡もテクニシャン 他①/増田貴之  
●栃木県  
NEMU Ver.2.13/坂本則正  
UP DOWN II/松本国志
- 群馬県  
PAD\*PAT/岡部光生  
ファイル名並び替えツール/長沢良和  
●埼玉県  
1 スクリンレース/横須野友夫  
RUNAWAY ~旅立ち編~/澤山隆司  
The fighting of BLAIN 他①/本郷伸介  
日本史マスター 他①/吉田光男  
ねことしほ/菅原真入  
BAVI REV.2.0/豊泉敬也  
UN GONNA KILL YA WHEN YA SAY TO ME N I G A /藤江真也
- 千葉県  
紅色ディスプレイ/藤田浩一  
NIKOU.2 ~ESCAPE~/ 他②/鈴木道隆  
蒼藍 他②/立神元  
JUMP ①/和田寛典  
よさの夢/大橋良輔  
種々の満登り/時田茂幸
- 東京都  
ASTEROID 2 /小山純  
スーパーボール/中国宏明  
納涼カーリング 他①/原田暢彦  
群雄対決II/石原毅  
筋丸大魔王Ver.2.8/鎌田光宣  
TEAVOLT/西辻孝文  
ZERO/池田勇  
FIGRANDPRIX'93前半戦データ集 他①/松本望  
道路/伊藤直輝  
●神奈川県  
球魂 他①/三好智博  
撃鉄/フル大作戦/朝下智史  
おま 他③/亀井尚久  
NEW KEY TEST/渡辺慎一  
盗墓王/大川原宏志  
ザ・ヘリコプター/稲木雅人  
Sandglass 117/森崎和広  
STARS/青木登  
●長野県  
だーつーび〜/小野健一  
これか暴走だ/萩原聖一  
UNDER THE ROLE 4ム〜フェイター〜/木内靖  
戦/中谷裕  
●新潟県  
BALLS 2 /中村英雄  
FILE SELECTER Ver.1.31/服部理  
ROUND FORCE改 他①/西村耕平
- 富山県  
MAZUKKンゲーム/前田佳代子
- 石川県  
ジグザグ ④/東田浩幸  
FIGHTING SLIME/村本勝俊
- 福井県  
当たら 他①/北川航
- 岐阜県  
DEATH-RACE/寺戸聖史
- 静岡県  
はなび/五百旗頭敬  
じゃすい 他①/伊藤俊介  
そなん/佐々木道  
燃矢英雄他①/石井基樹  
矢印君/鈴木進吾  
ザ・ヘリコプター/稲木雅人
- 愛知県  
FULNESS/高島学  
MOGU 三浦秀雄  
WILADU 他①/村上穂高
- 三重県  
くらえ! ソーサー 他①/濱口和則
- 滋賀県  
めぶんりゃあ/佐々木上
- 京都府  
無名なゲーム/田中正宏
- 大阪府  
MAZE TOWN 他②/佐藤宏行  
空中いけ! ボンボン野郎!!/矢野健一  
JUMPING SORCER/森原成  
SUPER STAR/藤田弘弘  
サトキ/木戸寛  
VACANT COSMOS/植野徳仁  
ちていたんけん/北川純次  
SCROLL BATTLE 改メII/番匠谷誠
- 兵庫県  
横倉 ムック/サイエティスト他 ①/山田泰司  
ガスコニアでジャンプ/山田賢章  
VSLじゃんけん競争 他②/酒井伸彰  
A-MAN 2 /特撰健士  
超高速? 天文シミュレーション/松岡一孝
- 奈良県  
はねはね 他②/広野龍徳  
MONSTER ZONE/橋一彦
- 広島県  
不思議な床 他①/出口智秀
- 山口県  
TANK 他①/佐藤幸章  
GHOST BATTLE'93 NEW! 他①/嶋田尚
- 香川県  
フットボール/浮田英明  
EXA=VALLEY/新田次朗
- 高知県  
クワック/岡林大  
ROUND BATTLE/山本哲
- 福岡県  
走れ! 通動快速 他①/大田雅之

- 北海道  
SNAKE DANCE 他①/安立浩  
壁空の放浪者/兼田和男  
MAX-FEELD WARRIORS/吉松高広
- 佐賀県  
日業た!!/寺内謙司
- 熊本県  
TEMMU 2nd 他②/廣田裕介
- 宮城県  
MOLING/天辰光史
- ドイツ  
TIME-RACE/Matthias Pfeil  
(整理日 4月12日)

### AVフォーラム

- 北海道  
謎路開始/岩崎誠  
危険な人/堤朝子
- 青森県  
滑地功/秋田直
- 岩手県  
オセロ 他②/中崎孝司
- 宮城県  
塔のぼろう/山本哲也
- 山形県  
他①/佐藤正志
- 群馬県  
無限上昇/吉田聡
- 埼玉県  
さけんなあせび/黒岩慎吾
- 千葉県  
みするなよ! 他①/佐野威仁
- 東京都  
とつせんうなつたら……/飯島祐助  
ポケット/伊藤直輝  
大人の遊び 他①/西辻孝文  
乱心ディスプレイ/成嶋健一  
IT/G.M./大若泰生
- 神奈川県  
OVER RUN/渡辺慎一  
缶けりの悲劇 他①/赤崎和弘  
名作 他②/吉川忠彦
- 新潟県  
時の流/中村英雄
- 岐阜県  
てんかん発作発生プログラム/宮前浩  
とびおり自殺/三輪健一
- 愛知県  
超能力者のおいかげこ/山中寛士  
立しんべん/清水寿彦
- 三重県  
雨あがり/界外年応
- 京都府  
波動曲 他①/白波瀬幸治
- 兵庫県  
士官們(どきえもん) 他③/柴田佑介  
人間がつねにこめたるもの/藤原正平
- 徳島県  
CD/田川孝一
- 愛媛県  
見ない事を想像させる悪魔プログラム/坂本和秀
- 高知県  
犬の大行列/岡林大  
大好き/川原春香
- 福岡県  
光流動/大塚裕一
- 長崎県  
ジュース 他②/福島真道
- 大分県  
風でしる竹/野島智司  
(整理日 4月21日)

### FM音楽館

- 北海道  
K.T.F./渡辺泰章  
SMASH 他⑥/荒川琢磨  
Secretariat 他⑧/平野正和
- 青森県  
ふぶふぶとこんふぶふぶのテーマ/村林恒
- 宮城県  
クワディウスII「Sand Storm」/山中久
- 群馬県  
スナッチャー「オープニングBGM」 他③/柄沢和明
- 埼玉県  
ドラゴンクエストII「通かなる旅路」 他④/加藤晋一  
X-rated 他②/片岡哲
- 茨城県  
ICEPICK DOPE 他①/岩本圭介  
ジェノサイド 2 他②/斉藤史貴
- 千葉県  
回想'93/吉田光男
- 千葉県  
WINNER 他⑧/小坂太祐
- 東京都  
Juken Benkyo/古川健太郎  
ストリートファイターII「ケン」のテーマ 他①/羽尾健  
THE LUNATIC FANATIC BEAT 他⑥/橋本忠次  
宇宙戦艦ヤマト 他②/岩倉敏  
後継のバード 他①/岸間辰
- 神奈川県  
闘神都市「闘神都市(メインテーマ)」/鈴木祐司  
ドラゴンクエストV「地平の彼方へ」 他①/渡辺慎一
- 富山県  
メーシューム〜ランドリアの廃墟」 他③/安田隆憲
- 石川県  
禁じられた遊び/木戸俊光
- 福井県  
ワルツ#3 他⑤/谷口洋一
- 静岡県  
fortuity 他①/石井基樹  
金太郎船 他③/曾根辰也
- 愛知県  
NOD 他⑧/山本峰幸  
バース/三浦秀雄
- 三重県  
In The Sky 他②/植田敏行
- 大阪府  
Mechanical Face 他①/福井英亮  
ゴアへの野望 EPISODE II/Fighter Blood 他⑧/藤田幸弘  
地獄/植野仁  
悪魔城伝説「Riddle」 他②/浜田宗則
- 山口県  
The Day 他⑧/河野光明
- 高知県

- 三重県  
クレイジー番長 他③/岡林大
- 福岡県  
天空の城ラピダグ君をのせて」 他②/本田和豊  
Wandering Night/宮原恭一  
(整理日 4月28日)

### ほほ麻鷹のOGコンテスト

- 奈良県  
☆イラスト部門  
●北海道  
浮気/実業を信じられない理想家達よ~/二階堂かー  
うまか/藤原大輔  
カレンダー 他①/内藤友和  
闇の剣士/浜武夫  
Forst/千葉修司
- 青森県  
☆1799 他①/佐々木達也
- 岩手県  
雷鳴かり/小林尚
- 宮城県  
1 治50Gになります/小泉行弘  
リア〜トランプ/EOVOCATINより〜 他①/品木崇
- 秋田県  
スーパーSIANIME/成田史明  
少し早い春〜おかえりなさい~/高橋広光
- 山形県  
ラック/鹿野謙
- 茨城県  
THE EXOTIC CHRISTMAS 他①/成嶋健一
- 東京都  
デビュウ/橋本光裕  
●群馬県  
Rマンそのうちわかる/片桐光紀
- 埼玉県  
旅立ち/藤田学
- 千葉県  
朝 他①/三留貴史  
せんそうごっこ/重正正俊  
血まみれの正義/佐藤幸一  
はるです…/小名弘幸
- 東京都  
ここはははははの「季節」を忘れていだろウ/宮入門  
日本/高橋正人  
無類/大貫隆介  
ようこそお茶会へ 他①/龍淵いつみ
- 神奈川県  
醉山舞/小澤勇  
SORA/森野智子
- 東京都  
HAYA 他①/森野和恵
- 神奈川県  
オーノ! マイガー!!/高橋真  
公園のアルビと 他①/築地味郎  
チキン/橋本光裕
- 東京都  
未来形/中島早織  
やあ/関原暁  
C.G.して?/北英明  
Construction/新井秀紀  
JMSDF「あき」DDH艦上の局地観戦「艦電II」/米田淳一
- 山梨県  
アイトンゴルト 他①/川上圭一
- 長野県  
海にて/林伴範  
おんせんがふる 他②/小林敬一  
戦いのあとに…/藤森善義  
Rainy Season 他①/中尾俊文  
Tragedy-悲劇- 他①/南沢肇
- 富山県  
DEVIL HOUSE 他①/中澤輝雄
- 石川県  
三菱零式艦上戦闘機21型/木戸俊光  
紅葉祭典/小野洋  
BLASTGAAL/門辰昭  
I'm present for you. 他②/窪田直樹
- 静岡県  
宇宙空間における顔の使用とその効果 他②/和出伸一
- 愛知県  
道化舞曲 他⑥/杉山朋志  
夕日 他①/三浦秀雄
- 京都府  
武者/宮崎優  
漲込み 他①/三浦一誠
- 大阪府  
ある街のエルフ/米田愛  
外伝 他②/福井周一  
砂漠にて/橋爪浩二  
サイステティック・エスパー/浅田浩一  
死霊バスターズ 他①/須田訓朗  
空へますり/秋上廣哉  
はら 他②/関山裕隆  
始まりは4月…/田中哲也  
ハワイ/竹内陽一  
ファクチャー/千葉優  
本気で好きだったあの人/三宅淳一
- 兵庫県  
アスキーっ! 他②/森岡伸治  
宇宙 他①/好田慎一
- 東京都  
こい 誰なのかはナシヨ 他①/野村俊之  
こい! 誰なのかはナシヨ 他②/田村基
- 東京都  
夏色の空 他②/川崎寛文  
BLOOD THIRSTY II/額経照仁
- 広島県  
海/石本勲
- 山口県  
投げるな!/佐藤孝之
- 香川県  
にここへ〜 他⑥/泉和良
- 愛媛県  
結核 他①/坂本和秀
- 高知県  
オアシスを求めて/増垣隆二
- 福岡県  
像集〜恋の浦彫刻の森より/牛島秀範
- 鹿児島県  
A warrior/吉田康久
- 沖縄県  
まほーつかいはやっぱりおかつぱよね 他②/新垣誠悟  
☆ぬりえ部門  
●北海道  
思い出のフォトグラフ/遊佐隆

- サクラサク/田村祐之
- 岩手県  
天空の城ラピダグ君をのせて」 他②/本田和豊  
●秋田県  
卒業写真/高橋広光
- 福島県  
Lover's evidence/田崎津一
- 茨城県  
卒業の日にて…/橋本潤
- 千葉県  
ぬりえ 他①/佐藤孝一
- 東京都  
桜の前にて/齊藤実保
- 神奈川県  
友達と教室とアツと/草嶋一  
Good bye Tom/高橋真
- 長野県  
彼と彼女と生徒会室と/川田剛生  
はる…/森純子
- 埼玉県  
まはる? 目まで/林伴範
- 山形県  
このままでいられたらいいのにね 他①/木戸俊光
- 愛知県  
タートルなし/丹羽孝太郎  
My bad〜アイツと私〜/船津一裕
- 大阪府  
卒業によくある風景/米田愛  
よせば、これじゃないか/武田英二郎
- 兵庫県  
卒業しても一緒にだもん!/岡田かおる
- 和歌山県  
コンピュータ部の大先輩~/西和成
- 山口県  
人命救助/佐藤幸幸
- 愛媛県  
制服の思い出/坂本和秀
- 高知県  
思ふ時のアルビム 他①/藤原昭宏  
(整理日 5月1日)

### 紙芝居&動画教室

- 東京都  
餅つき!!/渡孝  
MSX-FAY/平松晃見
- 長野県  
DQVをMSXTurboで/小林敬一  
(整理日 5月1日)

### MIDI三度笠

- 北海道  
オリジナル 他②/太田拓哉
- 宮城県  
オリジナル/WORKS
- 埼玉県  
TRUE LOVE/中村寛  
フェイスネットワーク/齊藤史貴  
MSD-32(OM-32L)サウンドエディタ「EIB」 他③/堀名広一
- 千葉県  
M-FANタイトル用MUSIC 他②/松村弘和  
IF YOU WANNA BE/両角泰寛
- 東京都  
花/鈴部美夫  
荒城の月 他⑧/岩倉敏
- 東京都  
Tragedy クエストII「戦い」/服部雅洋
- 愛知県  
SHELLER/高志裕之
- 茨城県  
ESCAPE ALL NIGHT 他①/山本峰幸
- 兵庫県  
どんときも/金子安士  
Out Run/坂下智
- 東京都  
大航海時代/洋上南都/奈智徳
- 奈良県  
カン 他②/大塚隆生
- 広島県  
天空の城ラピダグ君をのせて」 他⑧/船岡俊平  
月光/藤本義男
- 愛知県  
GRADIUS III 他⑦/田辺智
- 岡山県  
オリジナル 他⑤/竹内善浩
- 東京都  
ドラゴンズリット「エンディング」/江藤??  
(整理日 7月1日)

### スーパー付録ディスク

- ☆MSX View
- 宮城県  
「犯人は誰だ?」ほか①/森洋洋  
なんや通天国
- 愛知県  
MGSデータ 3曲/吉田俊介
- 山口県  
MGSデータ 6曲/河野光明
- 徳島県  
「イースII」セーブデータ/海老沢茂
- 千葉県  
「PLATTER LAKE」改造版/荒武典仁
- 埼玉県  
「キャンペーン」大戦略IIマップコンバータ/玉木克信
- 東京都  
「カイジロボ」セーブデータ/廣藤玲子  
イースII「序」データ/松岡浩二
- 和歌山県  
「COMPANY」MSX 2版/YAMA
- 京都府  
「DELUXE COMPANY」/北村茂勝
- 岡山県  
「TheくどうPART 3」2版/池田和隆
- 福岡県  
「COMPANY」MSX 2版/広渡勝治
- 鹿児島県  
「TheくどうPART 3」改造版/諸留慎一

未来のヒットゲームを作るのはキミだっ!!

# ゲームデザイナー

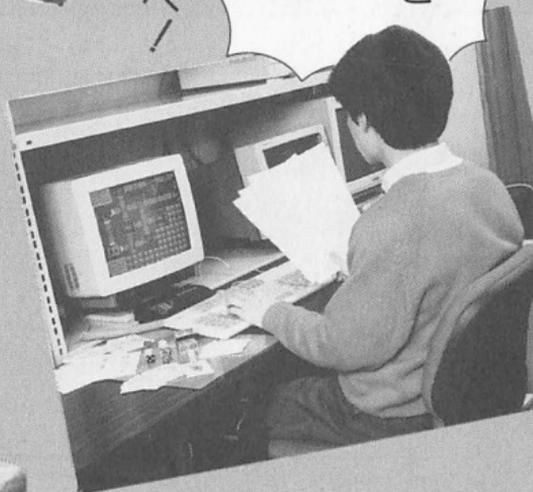
養成講座

ついに誕生!  
日本初の  
本格的  
通信スクール!!



今なら、ゲームデザイナーの案内書を  
**無料プレゼント!!**

●このハガキを今すぐポストへ!



線

郵便はがき

164-00

770

料金受取人払

中野局承認

1514

差出有効期間  
平成7年4月  
30日まで

★切手は  
いりません

東京都中野局  
私書箱105号  
(杉並区高円寺南1-33-3)  
東京ホビーセンター

ゲームデザイナー講座

MSX・FAN(588J)

ゲームデザイナーが詳しく分かる

案内書無料進呈券

●下記に必要事項をご記入ください。

名前	フリガナ	TEL	年齢
住所	フリガナ	郵便番号	
	フリガナ		

送付先

# ゲームデザイナー

養成講座

ついに誕生!  
日本初の  
通信スクール!!

RPGにシューティング、パズル...etc.  
未来のヒットゲームを  
作るのはキミだっ!!

いつか憧れのゲーム業界で、  
仕事をしたいキミ達へ……

「こんなゲームが作りたい、自分のアイデアをゲームにしたい」そんなゲーム大好き人間の憧れが「ゲームデザイナー」だ。ヒットゲームを作り出すゲームクリエイターは、いまや人気職業ナンバーワン。でも、実際にどんなことをするの? いったいどうしたらなるの? わからないことが多いはず。そんな疑問を解決するのが、このゲームデザイナー養成講座だ。日本初のこの本格的通信講座には、ゲームデザイナーの具体的役割から始まって、ゲーム機の仕組み、アイデアの出し方、そして企画書、仕様書の書き方まで、ゲーム作りに関するすべてのノウハウがぎっしり詰まっている。しかも、カードゲームやボードゲームを利用した独自の教材を使うので、パソコンを持っていないキミでも大丈夫。自宅で簡単にゲームデザインを学ぶことができるのだ。ゲームデザイナーをめざすなら、まずはとじ込みハガキで無料案内書を請求してみよう。きっと、キミのさがしていたものがみつかるぞ!



とじ込みハガキを今すぐポストへ!

ゲームデザイナーの詳しい案内資料を  
**無料進呈中!!**

〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3  
東京ホビーセンター

▼お急ぎの方はお電話でどうぞ

TEL.03(3317)2811

受付時間  
AM7-PM9  
年中無休

Ⓐ

# スーパープロコム 5

米チャ作「ラスター  
スクロールだ！」



見て楽しい

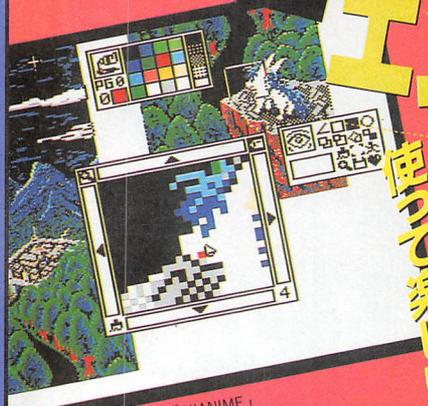
NIKO! SOFT作「野  
望の戦将者」



遊んで楽しい

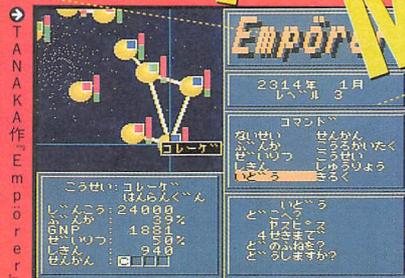
プロコレシリーズ第5弾、『スーパープロコレ5』にはアマチュアプログラマの血と汗とアイデアがぎっしりとつまっている。今回の収録作品は1992年10月情報号から1993年6-7月情報号より特選したゲーム43本、ツール3本。また、本誌連載中の「新・マシン語の気持ち」の最初の頃をまとめた「マシン語の気持ち 基礎編」を特別収録。遊んで、使って、学んでMSXをエンジョイしよう！

## エンジョイ MSX!



使って楽しい

S-II作「SIANIME」



TANAKA作「Emporer」



「ムカシ」のよこ3条線記  
社「ムカシ」社

特別企画「FANタ  
ム・ATTACK」



### 好評発売中

全プログラム収録  
ディスク付きムック

## 定価1,980円

発売：徳間書店  
発行：徳間書店インターメディア

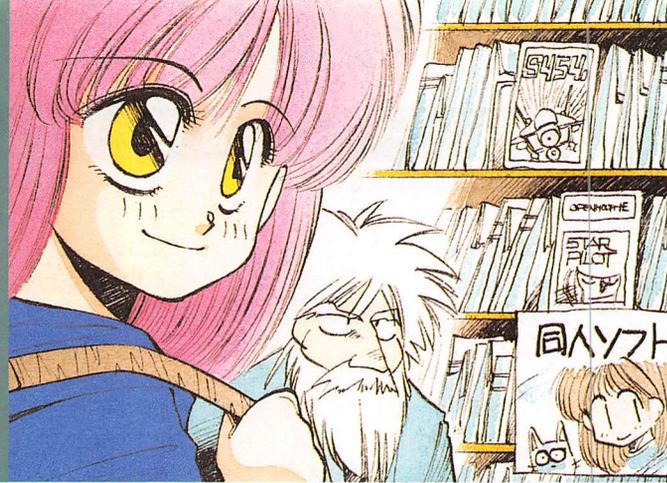


読んで楽しい

## ★ 同人ソフトの流通

# 同人ソフト

かしこい同人ソフトの売り方・買い方を考えてみよう。



ひとむかし前、同人ソフトは即売会の会場まで足を運んで苦労して手にいれるべきマニアだけのアイテムであった。しかし、今はいろんな雑誌で紹介されたり、TAKERUで全国で販売されたり、ソフトショップで売られたりと、誰でも気軽に手に入るものになった。こうして一般化していくことによって、同

人ソフトはどう変わって行くのだろうか？

チカ：うわー、すごーい！これがぜんぶ同人ソフトなんですかあ！？ ころやって普通のお店に自分のソフトが並んだら、まるでソフトハウスになったみたいですね。ねえドクター、うちのソフトも置いてもらいましょうよ。

ドクター・コーボー：いやじゃ。ワシは自分の手から直接人に売るのが好きなんじゃ。それに、店で買うと即売会で買うよりだいぶ高いぞ。毎回即売会に顔を出すワシには、別に用などないわい。

チカ：でもー、ここに置いてもらおうと、即売会に行かない人とかにも買ってもらえますよ。それに、どこの世界に売り値と仕

入れ値が同じ店があるんですか。しかたないですよ。

コーボー：まあ、そうなんじゃが、なんとなくなあ、好きになれんのじゃ。

チカ：あ、そうそう、TAKERUに入れてもらえば、全国の人に買ってもらえますよ。いっそのことそうしましょうか？ そうしましょ。ね、ね、ね。

コーボー：うむむ……。

## 即売会、通販で新鮮な同人ソフトを

現在、同人ソフトの流通には、大きく分けてふたつの方法があるといえる。ひとつは即売会や通信販売などの、サークルと直接やりとりする方法。もうひとつは、ソフトショップやTAKERUなど、同人ソフトを取り扱っている商用のルートから購入する方法である。

やはり、即売会でサークルから直接買う方法がいちばん理想的だろう。直接買うほうが安いし、早く新作ソフトを手にいれることができる。それにサークルと密接な交流がとれるのも、売る側、買う側の両方にとって

大きなメリットだ。遠くのサークルなら、手間はかかるが通信販売を利用すればいい。そのための同人ソフトの情報誌も、たくさん発売されている。

いままでにこのコーナーで紹介した同人ソフトサークルの考えを聞いてみた。

「私は、はじめは同人誌のほうから入ったので、現在はパソコンにも参加していませんし、ソフトも今はコミケで同人誌のサークルのほうに置いてあるだけです。今後もっといいものができたら、パソコンに持っていったり、TAKERUで売ったりしてみたいですね。しかし、それだけのものを作るにはなかなか人手が足りなくて大変です(サークル飯々団・こおきちゃん)。「『シャドウヒーロー』など、いくつかの同人ソフトをTAKERUを通して発表しました。多くの方々にSYNTAXの存在を知ってもらおうことがで

き喜んでます。TAKERUでの発売だと、投稿作品やお便りが集まりにくいのが難点ですが、これからもTAKERUを通じて発表していきたいと思えますのでよろしくお願いします(サークルSYNTAX・いまむら秀樹さん)」。

以前パソコンでも紹介したが、同人誌・同人ソフトの流通をしている「LLパレス」というサークルがある。アマチュアではあるが、丁寧な事務処理で信用できるサークルだ。「当サークルでは、同人誌や同人ソフトをサークルさんからあずかって、まとめて通販するという活動を行っています。安価でプログラミングの容易なMSXは同人ソフトに最適と考え、特に力を入れています。問い合わせは、「Mファンで見た。最新のLLパレス希望」と書いた手紙と400円分の無記名の定額小為替を、〒551 大阪市西成郵便局私書箱16号」L

LLパレス』Mファン係までお送りいただければカタログをお送りいたします(LLパレス・岩気さん)」。

同人ソフトは自分たちのやりやすいようにすればいいのだから、全国的に流通させて名前を売るのも、自分の理想のゲームをひたすら追求するのも自由。買う側にしてみれば、いいソフトを全国規模で売ってほしいところだけだ。



④テクノポリスなどを読んで同人ソフト情報をチェック。手前のはLLパレスのカタログ



チカ：今日も元気な夢見る同人少女やっばり、将来はあ、歌って踊れるプログラマよね。CGアーティストという職業はないのかしら



ドクター・コーボー：今日も正体不明な謎の同人じじいも暮らそうかの。しかし電気が通つたらんとな……

## パソコン開催予定(9/12~11/14)

★9月12日(日)「新潟パソコン15」⇒ブラザー文化センター／「沼津パソコン11」⇒沼津市大手町会館／「盛岡パソコン9」⇒岩手県産業会館サンビル★9月15日(祝)「宇都宮パソコン10」⇒栃木県教育会館／「名古屋パソコン28」⇒東別院

青少年会館★9月19日(日)「岡山パソコン18」⇒みものガーデンビル／「熊本パソコン11」⇒イベントホール・モック／「湘南パソコン2」⇒ギャラリー・ワラシナ★9月26日(日)「大阪パソコン25」⇒大阪府立体育会館／「博多パソコン24」⇒博多スターレーン／豊橋パソコン9⇒豊橋総合体育館★10月10日(日)「パソケ(次ページに続く)」

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④3つの条件にあてはまるものを〒106 東京都港区新橋4-10-7 T.I.M. MSX・F.A.N.編集部「めざせ、同人の星」係まで。誌面で紹介した同人ソフトには掲載誌をさしあげます。それから、質問もおなじあて先の「チカちゃん」の☆お答えしましょウ☆係です。

## 商用ベースにのる同人ソフト

同人ソフトの人気が高まり、さいきんは、東京の秋葉原や、大阪の日本橋などにあるソフトショップ、また全国のTAKERUで同人ソフトを売るようになった。

ソフトショップやTAKERUから買う場合、たしかに即売会で直接買うよりは高い。しかし、コミケなどに行けない人でもいつでも買うことができるし、逆にコミケなどに参加していないサークルのソフトを買うことができる。それに、ちゃんとしたお店で買うのだから、不良品

をつかまされる心配がない(同人ソフトでは、せっかく買ったソフトがコピーミスなどで動かないこともときどきある。サークルに連絡すれば交換してもらえるが)。

しかし、どうしても買う側には「安いソフト」という目で市販ソフトと同列に見られてしまうという感じはぬぐえない。単に「市販ソフトがないから同人ソフトを買って遊ぼう」という発想から同人ソフトを買うのではなく、同人ならではの「味」を感じてほしいところだ。

## パソコンソフトショップで販売

取材に行ったのは秋葉原のソフトショップ「メッセサンオー本店」。2階が同人ソフトのフロアになっていて、その一角にはMSX用ソフトが並んでいる。



④ずらりと同人ソフトがならぶメッセサンオーの同人ソフトのフロア

「はじめは大きなサークルのソフトを扱っていたのですが、だんだん数がふえてきました。あまり数の出るものではありませんが他店にはない魅力として考えています。また、同人ソフトの募集も随時しています。うちのソフトをぜひ売ってほしいという人は、まず電話(03-3255-3451)で連絡してください(部長・志村さん)」。同人ソフトは競争の激しい秋葉原での秘密兵器になるのだろうか。

## TAKERUで販売

TAKERUは、なんといつでも全国の人が買うことができるというのが最大の魅力。また、疲れるデュプリケイトの作業も不要だ。「2年くらい前から、同人ソフトの取り扱いをはじめました。はじめは、ある同人ソフトサークルから「ぜひ、うちのソフトをTAKERUで売ってほしい」といわれて、半信半疑でやってみたところ、意外に好評でした。その後、コミックマーケットなどでいい同人ソフトを探したり、サークルに手紙を送ったりして、積極的に同人ソフトの取り扱いをはじめました。今では全機種あわせて、140タイト

ルほどを取り扱っています(ブラザー工業・広沢さん)」。遠くの人には通販もしてくれる。



④全国300台のTAKERUを使えば、日本中ソフトを流通させられる

## コミックマーケット44 レポート

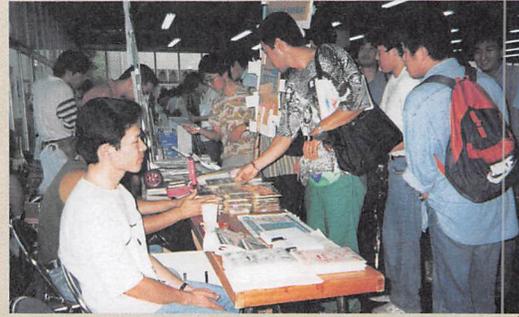
8月の15日と16日に、東京の晴海で、コミックマーケット44(略称コミケ、または夏コミ)が開催された。同人ソフトサークルが主に参加したのは16日のほう。当日はあいにくの雨だったが、会場には、いつもと変わらず10万人以上の参加者がおしよせた。その中で参加した同人ソフトサークルの数は、およそ500。パソケットの数倍のサークル数だ。

MSXのサークルも多数が参加していた。いままでこのコーナーで紹介したサークルのほかに、国

際化のコーナーで活躍しているMSX CLUB GHQも初参加。彼らの作品『侍円盤(サムライディスク)』や、海外のPDS集は発売したようだった。

ただ、これだけ大きな即売会になると、すべてを見てまわるのはとても大変だ。たくさん作品に触れることはできても、ゆっくりひとつひとつのサークルを見て歩いたり、サークルの人と話したりするのはなかなかむずかしい。

次号では、サークルにとったアンケートの集計結果を発表する。



④同人ソフトサークルは、南館にまわって配置されていた。この各サークルのディスプレイ展示の派手さこそ、

## チカちゃんのお答えしましょウ



チカ：岡山県の岸本くんの質問です「僕の家のみわりにはTAKERUがないんです。でも『シャドウヒーロー2』がやりたいんです。チカさん、ドクター・コーボーさん、どうにかしてもらえないでしょうか?」——ブラザー工業ではソフトの通信販売もしています。ソフトの値段分の現金書留に、希望ソフト名、その本数、使用機種名(型番)自分の住所、氏名、電話番号を書いた手紙を同封して、〒467 名古屋市中区瑞穂区苗代町2-1 ブラザー工業・TAKERU事務局まで送ってください。★京都府のLA・根葉くんは、こんど同人ソフトサークルを作るそうで、たくさん質問をくれました。「どうすればTAKERUでソフトを売ることができるのですか?」——まずはTAKERUで売りたいソフトを、事務局に送ってください。上の通信販売の申し込みの送り先と同じです。このとき、サークルの連絡先、販売希望価格を書いた手紙を同封することを忘れずに。2週間ほどの審査の上、TA

KERU事務局から販売の可否の連絡が来ます。★「自分たちで売るとき、ディスクはどこで入手するのがいいですか?」——ふつうのお店で買います。いろんな色やメーカーのものがありますから、自分の好きなデザインのものを選びたいでしょう。★「マニュアルはどうやって作るのですか?」——紙に書いて、コンビニのコピー機などでコピーするのが一般的です。書き方・折り方によって、4ページや8ページの小冊子も1枚の紙から作れます。研究してみてくださいね。★「ファイルはBASICから直接読める形ではいけないのですか?」——そんなことはありません。マニュアルにちゃんと動かし方を書いておけばいいでしょう。★「ソフトの値段はどうやってつけるのですか?」——これはですね、まったく自由です。より多くの人に買ってほしいなら安くしたほうがいいし、これは多少高くても買う価値のあるソフトだと思ったらもっと高くしてもいいでしょう。

ット晴海スペシャル2 ⇒ 晴海国際見本市会場南館★10月11日(祝)「小倉パソケット7」⇒ 西日本総合展示場/「仙台パソケット24」⇒ トレンドホール/「名古屋一宮パソケット1」⇒ 一宮スポーツ文化センター★10月17日(日)「札幌パソケット27」⇒ 札幌テイセホール/「博多パソケット25」⇒ 博多スターレーン★10月24日(日)「大阪パソケット26」⇒ 大阪府立体育会館/「広島パソケット19」⇒ 広島市東区民文

化センター★10月31日(日)「パソケット34」⇒ 東京文具共栄会館/「郡山パソケット9」⇒ イベントスクエアOZ/「富山パソケット9」⇒ いきいきKANホール★11月3日(祝)「下関パソケット7」⇒ シーモール下関/「名古屋パソケット29」⇒ 東別院青少年会館/「盛岡パソケット10」⇒ 岩手県産業会館サンビル★11月14日(日)「栃木パソケット8」⇒ 栃木県商工会議所/「岡山パソケット19」⇒ みのるのガーデンビル

# TAKERU★同人情報

今回のTAKERUは、3本の同人ソフトが登録されています。うち『夢プロRPG1-2-3』は、お値段から見てもオススメできる内容です。

今回ここに紹介した3本はすべて発売中です。

なお、お問い合わせはブラザー工業(☎052-824-2493)までお願いします。

## 夢プロRPG1-2-3

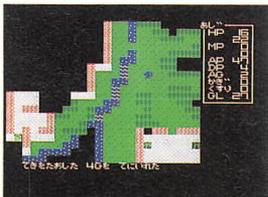
by・SYNTAX

MSX2  
500円

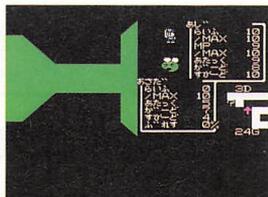
6-7月号で紹介した『NVマガジン』の中に、ひそかに連載収録されていたミニRPGが『夢プロRPG』だ。このソフトは、それをまとめた総集編にあたる。ゲームは謎もストーリーもないシンプルなRPGで、基本的に最後のボスを倒せば終わりというもの。大きく3つの章にわかれていて、それぞれ『夢プロRPG1』、『夢プロRPG2』、『夢プロRPG3』と呼ぶ。各章それぞれシナリオがあり、夢プロ1では1つだが、夢プロ2では3つ、夢プロ3では6つといった計10本ものシナリオが楽しめるようになっている。夢プロRPG1と

2は画面構成が上から見た視点になっていて、自分が歩いた所しかマップが表示されないシステムだ。敵を倒してお金をかせぎ、そのお金でHPやMPを買ってレベルアップしていくという、おもしろい進め方をする。

いっぽう、夢プロ3では3Dダンジョン型のRPGになり、自分のほかにスライムの仲間がついていっしょに戦ってくれる。ミニRPGにしては、なかなかこっている部分である。通常攻撃のほかに魔法を使うこともでき、気軽にRPGを楽しみたい人にはオススメの1本だ。500円という価格もまた魅力的。



◆夢プロ1と2は、上から見た画面構成。MAPの広さは1画面分のRPG



◆夢プロ3は3Dダンジョンタイプ。右はじに2D表示もされている

## SUPER-X VER.1.1

by・Romi

MSX2  
3000円

このソフトはゲームではない。作者いわく「MSX史上最高の機能をほこるモニタ・デバッグ」、すなわちマシン語モニタである。マシン語プログラムの開発、解析、デバッグなどに威力を発揮する。前作「LORD」にいろいろな機能をプラスして作ったものなので機能が豊富。アドレスは16進数で入力し、スロットの指定も可能。数値として2、10、16進数のほか、負の数、式(計算範囲2バイト)も扱える。ディスクアセンブルエディット用画面を

最大16枚まで階層的に持てるなどさまざま。マシン語レベルでプログラムを作っている人はぜひお求めあれ。



◆最初は操作でとまどうかもしれないが、一度慣れればもうやみつき!

## Dewoman中編

by・BLUE EYES

ターボR専用  
1700円

ターボR専用の長編AVG『Dewoman(デューマン)』シリーズの中編が、いよいよ登録。このシリーズは、前編・中編・後編の大きく3つに構成されているADVで、前編はMファン4-5月号でもすでにお知らせしたとおりだ。

ゲームはコマンド選択を中心に進めていく。グラフィックがグッときれいになり、さらにディスク7枚組といった、同人ソフトではおどろきの枚数で1700円は絶対お買い得!ただ、シ

ナリオが前編からひっぱっているの、ぜひ前編をプレイしてから中編をプレイすることをオススメするぞ。



◆コマンド選択式AVG。7枚組のシナリオは、とても広大な世界だ

# 同人ソフト通販情報

今回紹介するのは、URA、ソフト邪虎丸の、『GIRL'S SCHOOL』というソフトだ。ゲームの内容は、パズルゲームで、『反転パズル』、『入れ替えパズル』、『ジグソーパズル』、『ロータリーパズル』の4種類のパズルが楽しめる。パズルを完成させると、女の子のCGが完成

するのだ。女の子はぜんぶで8人いる。自分の得意なパズルで全部のCGを完成させよう。

CGの原画は、プロのマンガ家でもある乙川霞月さんが描いている。やわらかくてあたたかい絵柄に、ファンも多い。ゲーム中のCGでは、少々ライン修正や描き込みが甘いのが残念な



◆たちあげたときのタイトル。スペースキーでゲームスタート



◆「入れ替えパズル」をしているところ。色が変わってよくわからない

## GIRL'S SCHOOL by URA. ソフト邪虎丸

とところだ。

このURA、ソフト邪虎丸は新潟のサークルだが、東京のパソケットやコミケにもよく参加しているので、そこで直接買ってもいいだろう。「いまはPC-98とMSXで作っていますが、どちらかというMSXのほう

が売り上げがいいですね。今後もMSXのソフトを作り続けますよ」とのことなので、これからも新作ソフトがたくさん出そう。期待しよう。

## 通信販売ガイド

★対応機種：MSX2/2+以上、VRAM128K★メディア：2DD×1  
★通信販売の方法：①1本あたり1000円分の無記名の定額小為替  
②宛て名シール(自分の住所、名前を書き、うら面がシールになっているカード)③希望ソフト名と本数を書いた手紙、の3点を同封し、〒950-21 新潟市新潟西郵便局私書箱17号 URA 編集部内 URA. ソフト邪虎丸まで。



◆みごと完成した。パレットが正常化され、ちゃんとしたCGが見られる

# パソコン通天国

パソコンは道具、パソ通は手段、とわりきって、  
ネットワークーズ・インではパの字とまるで関  
係のない趣味の世界に足をのばしてみた。



→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

## ネットワークーズ・イン

みんなはパソ通という言葉から、どんなイメージを頭に浮かべるのだろうか。ひと昔まえだったら、パソコンおたく専用とか、暗いとか、特殊な世界などと、思いこんでいた人も多かったようだが、はっきりいってそれは違う！ 今のような情報社

会では、パソ通はバリバリのビジネスマン御用達の手段でもあるのだ。毎朝新聞を読むように、大手ネットにアクセスしてクリッピングサービスに情報が入っているかどうかチェックし、ときには企業情報で目的のことがらを下調べし、また仕事の合間

にスポーツニュース速報でちょっと野球の結果を見たりと、役立ち度が大きいのだ。今回はバリバリのビジネスマンとは違うけど、みんなにもっとも身近だと思われる趣味の分野での楽しみ方を紹介したい。  
趣味といっても人それぞれに

違うと思うが、今回はニフティサーブに協力してもらい、パソ通天国の独断と偏見による2とおりの楽しみ方を選んでみた。大手ネットにはニフティサーブにかかわらず、あらゆるものがそろっているのだ。その雰囲気

## パソ通で趣味の幅を広げよう

ネットにアクセスすると始めにトップメニューが表示される。Mファンの付録ディスクを思いだしてほしい。これを起動するとタイトルCGのあと、大メニューが表示され、そこからコーナーを選ぶと、さらに作品別などのメニューに分かれるだろう。この付録ディスクのような階層メニューはパソ通の世界でも同

じだ。右の図のように、深く入っていくほど細かい部分へ行くことができる。今回はニフティサーブのフォーラムのなかからベットとプロレス、情報サービスのなかから占いを選んだ。フォーラムとは趣味やテーマが同じ会員どうしがあつまるサークルのようなもので、6月末の時点で282種類あった。

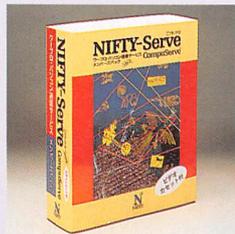
### ニフティサーブのフォーラムの構成

<プロレスフォーラム (バトルロイヤル)> PBATL  
1:お知らせ 2:掲示板 3:電子会議  
4:データライブラリ 5:会員情報 6:リアルタイム会議  
7:SYSOP 宛メール 8:オプション E:終了

このように統一されているので目的のものを見つけやすい。

### ニフティサーブの入会方法

ニフティサーブはパソ通で入会申し込みをする、オンライン・サインアップという方法をとっている。そのために初めてアクセスするときもあらかじめIDとパスワードが必要なので、メンバーズバック(5000円)を買う。またはモデムや書籍を買い、おまけとして付けてくるイントロパックを手に入れる。



アクセスガイド、4千円分の使用権、ビデオがバックになって5千円

### 今回利用したニフティサーブのなか

#### ▼トップメニュー

- |                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| NIFTY-Serve TOP       | 2. 電子メール          |
| 1. サービス案内・検索          | 3. CBシミュレーター      |
| 3. 掲示板                | 6. ニュース/スポーツ/天気予報 |
| 5. フォーラム              | 8. 新聞・雑誌記事情報      |
| 7. 企業/経済/ビジネス         | 10. 趣味/旅行/ゲーム     |
| 9. 生活/教育/就職           | 12. ショッピング/アドコナー  |
| 11. ワープロ/コンピュータ       | 14. コンピュサーブコナー    |
| 13. 海外データベース(INFOCUE) | 16. 他ネット接続サービス    |
| 15. ギギナーズコーナー         |                   |
| E. 終了                 |                   |

トップメニューから「5.フォーラム」を選ぶと

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| フォーラム FORUM          | 2. フォーラム一覧            |
| 1. フォーラムの楽しみ方        | 4. 健康/医療/福祉           |
| 3. 生活/ライフスタイル        | 6. トラベル/カー&バイク        |
| 5. 社会/教育/研究          | 8. エンターテインメント/ゲーム     |
| 7. スポーツ              | 10. ホビー/インタレスト        |
| 9. 文芸/語学             | 12. サイエンス/テクノロジー      |
| 11. 経済/ビジネス          | 14. ソフトウェア/ソフトウェアバンダー |
| 13. パソコン/ワープロ/ハードウェア | 16. フォーラムイベント         |
| 15. メディアミックス/ノンセクション |                       |

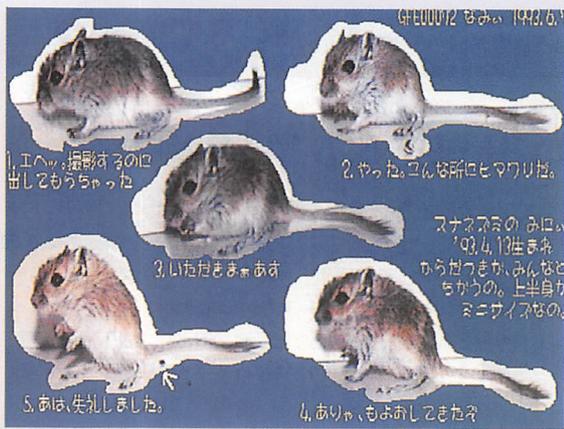
上のメニューから「2.フォーラム一覧」を選ぶと

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| フォーラム一覧 FLIST        | 2. 健康/医療/福祉           |
| 1. 生活/ライフスタイル        | 4. トラベル/カー&バイク        |
| 3. 社会/教育/研究          | 6. エンターテインメント/ゲーム     |
| 5. スポーツ              | 8. ホビー/インタレスト         |
| 7. 文芸/語学             | 10. サイエンス/テクノロジー      |
| 9. 経済/ビジネス           | 12. ソフトウェア/ソフトウェアバンダー |
| 11. パソコン/ワープロ/ハードウェア | 14. フォーラムイベント         |
| 13. メディアミックス/ノンセクション |                       |

ニフティのなかはこのような階層構造になっている。この構造は迷子になってもひとつひとつ上の層にいけば元の場所に戻れるので初心者にも親切。

トップメニューから「10.趣味/旅行/ゲーム」を選ぶと

- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| 趣味/旅行/ゲーム HOBBY | 2. TV番組・映画・芸能 |
| 1. 書籍情報         | 4. 占い         |
| 3. CD・LD・VIDEO  | 6. 宝くじ・懸賞情報   |
| 5. 競馬           | 8. クイズ        |
| 7. オンラインゲーム     | 10. パーティジョーク  |
| 9. 旅行/タウンガイド    |               |
| 11. オンライン小説     |               |



◎スナズミさん。それぞれのポーズに飼い主のコメントが付けていて楽しい

## ペットフォーラム

ペットの話は年齢も職業も性別もなにも関係ない。ただ、ウチの子は可愛い、というキモチと、ヨノの子はどうなのかしら? というキモチが入り混じって大いに盛り上がっているのだ。シスオぺさんのお話によると、各会議室の毎日の書込数は膨大で、あっという間に増えちゃうそう。また、会員のなかには獣医さんたちもいて、ためになるお話も多い。ここは毎年会員さん自慢のペットの写真を集めてカレンダーも作っている。それにしてもあらゆる動物がぞろぞろしている会議室だ。7月に拡張されて2つのフォーラムになった。

- ペットフォーラム FCANIMAL  
 1. ペット総合テーマフォーラム  
 2. ペット種類別テーマフォーラム



◎生後4日しかたっていない、ラブラドルの赤ちゃん

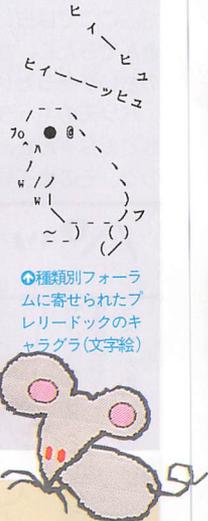
### 1. ペット総合テーマフォーラムの会議室

番号	発言 (未読)	最新	会議室名
1	442 (37)	07/18	【広報板】
2	352 (61)	07/21	【ハロー→ALL】
3	1100 (71)	07/21	【PPETジャーナル】
4	0 (0)		【A LA CARTE】
5	55 (55)	07/22	【ペットと健康】
6	52 (52)	07/22	【ペットと社会】
7	13 (13)	07/22	【ペット生物学倶楽部】
8	0 (0)		【重点討論】
9	0 (0)		【AMUSEMENT】
10	8 (8)	07/20	【ハト同伴喫茶】
11	13 (13)	07/22	【イベント広場】
12	29 (29)	07/19	【さる山】
13	90 (90)	07/22	【さる山一応用編】
14	0 (0)		【PLANNING】
15	1428 (154)	07/22	【ワライ熊屋敷】
16	4115 (49)	07/17	【居酒屋ばんぼ亭】
17	343 (31)	07/13	【うちの子カレンダー】



### 2. ペット種類別テーマフォーラムの会議室

番号	発言 (未読)	最新	会議室名
1	7 (7)	07/20	【広報板】
2	122 (104)	07/22	【犬笛】
3	101 (94)	07/22	【犬のいるお部屋】
4	19 (19)	07/21	【DOG SHOW】
5	0 (0)		【猫屋敷】
6	145 (131)	07/22	【猫の集会】
7	85 (77)	07/22	【珍猫堂】
8	98 (88)	07/22	【CAT SHOW】
9	0 (0)		【何でも】
10	200 (193)	07/22	【ねずみ御殿】
11	97 (90)	07/22	【哺乳類の森】
12	57 (55)	07/21	【君本館】
13	0 (0)		【何でも】
14	188 (173)	07/22	【もつと爬虫類】
15	191 (182)	07/22	【ペット】
16	31 (31)	07/20	【君新館】
17	0 (0)		【鳥】
18	228 (188)	07/22	【かこ】
19	26 (26)	07/22	【祝☆F P E T S】
20	154 (63)	07/20	【祝☆F P E T S】



◎種類別フォーラムに寄せられたブレリドックのキララグラ(文字絵)

## プロレスフォーラム

この会議室はいつも熱い観戦レポートでもりださん。プロレス全17団体やほかの格闘技もふくめて、話題が同時進行しているのだ。また、主要試合の観戦オフでの会員さんたちの盛り上がりの様子が伝えられたり、観戦後のすばい書きこみによって、スポーツ新聞より早い速報を見ることだってできるのだ。会議室以外にデータ

イブラリも載せた。ここには過去の試合の結果もデータベース化されている。うれしいことに、シスオぺさんはMSXユーザー。HX10Sから3台使っているそう。だからパソコンの記事掲載のお願いのメールを出したときに、ころよくOKしてくださって、MFアングンばって続けて、という応援までしていただいた。

## 会議室は団体別+α構成

番号	発言 (未読)	最新	会議室名
1	577 (577)	07/10	【リングサイド】
2	425 (425)	07/12	【リングサイド】
3	818 (818)	07/12	【リングサイド】
4	1194 (999)	07/11	【リングサイド】
5	861 (861)	07/12	【リングサイド】
6	115 (115)	07/11	【リングサイド】
7	274 (274)	07/12	【FBA】
8	3389 (999)	07/12	【FBATLers】
9	198 (198)	07/12	【リングサイド】
10	820 (820)	07/12	【格闘技一般】
11	850 (850)	07/09	【天井機】
12	528 (528)	07/12	【リングサイド】
13	283 (283)	07/11	【リングサイド】
14	197 (2)	07/07	【FBA】
15	506 (506)	07/12	【ソフト情報局】
16	103 (103)	05/22	【臨時会議室】

## データライブラリのタイトル

- ※プロレス用語辞書P-dic, TODAY用プロレス拡張データ、UWFシミュレーションは3番LIB.
- [DL 1#027] 7/12 93年上半期の自己紹介集を登録。
  - [DL 7#037] 7/11 '93年上半期観戦日記集【WAR】を登録。
  - [DL 7#035,036] 7/ 8 '93年上半期観戦日記集【全日】【女子】を登録。
  - [DL 8#028,029] 7/ 6 '93選手名鑑【PWC】【ユニバ-ル】を登録。
  - [DL 3#046] 7/ 3 TODAYプロレス用92年7月差し替えデータ登録。
  - [DL 4#090] 6/29 リングサイド★独立団体#1~500のログを登録。
  - [DL 1#026] 6/28 93/06/21現在の各国のチャンピオンを登録。

拡張子が.LZH のものはLHAで解凍してください。LHarcで圧縮したのもも解凍できます



◎データライブラリのぼとる写真館に登録されている観戦オフ後の打ち上げの様子。趣味の合った人どうしの楽しそうな場面

## ネットワーク情報★

ニフティサーブ■入会に必要なもの・オンラインサインアップなのでパソコン通ができる環境とID、パスワード、クレジットカード※/アクセスポイント数・全国16か所/アクセス料金・1分10円、早朝割引時間帯(3~8時)は1分8円/営業時間・24時間/☎03-5471-5806

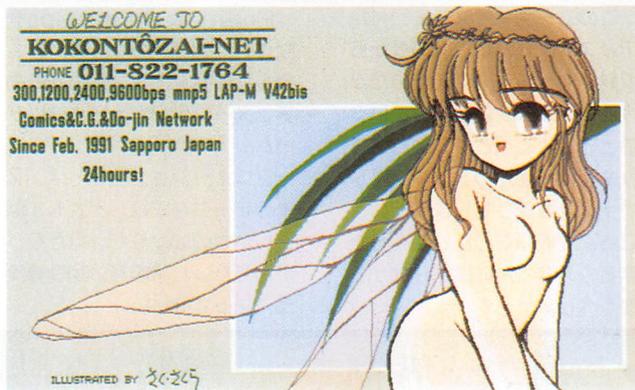


### 古今東西・網

ひとくちにネットといっても、ビジネス主体の堅い情報のやりとりが主体のネットから、学生などが主体のアニメやマンガの話をするネットなど、いろいろなネットがある。堅いネットに入って、いきなり「こんど、コミケに行くんですけどお(^^;)」などと書き込んだところで、返ってくるのは冷たい反応ばかり。話題や書き方はネットに合

わせてよく選ばなくてはならないのだ。

今回紹介する札幌の古今東西・網は、北海道で初めての、まんが、同人、CGをメインにしたネット。北海道内のパソコン情報から、晴海のコミケの情報まで、全国規模の情報交換が行われている。このネットに入れば同人活動がぐっと楽しくなることだろう。



◎さく・さくらさんによる宣伝CG。さらりとしたなかにも、センスのいい色使いがきいて、とても気持ちいい(PC-98・MAG形式)

### マンガ・同人・CGの情報満載ネット

古今東西・網が「まんが・同人・CG」メインのネットとして開局して、もう3年目。パソコンで活躍するCG関係者、同人関係者のあいだでも「知る人ぞ知る」といった存在になっており、遠く関東や関西からアクセスしている会員も多い。

入会したてのころは入れないボードが多いが、ちゃんと書き込みをしているとだんだん会員としてのレベルが上がっていき、たくさんボードを読み書きできるようになるシステムだ。これは、シスオベのUSAさんの「ギブアンドテイク」の方針によってROMをへらすためだ。こうした会員のためのボードでは、まんがや同人についての、内容の濃い情報がやりとりされていて

る。また、ネットのあちこちに楽しくもマニアックなメッセージがあり、その手の人なら「ニヤリ」としてしまうことうけあい。たとえば、この「古今東西」の名前にも森高千里ファンは「ニヤリ」としてしまっただろう。ちなみに、近況や雑談のボードには、「千里のおしゃべり☆〜む」というタイトルがついている。

上のネット宣伝CGを描いたさく・さくらさんの描くCGは全国各地のネットに転載されており、かわいらしい絵柄にファンは多い。また、ドキュメントにときおり織り込まれている不思議なフレーズ「むしゅめえ〜」、「あんむ」などには多くのCG作家が影響を受けている。もちろん



◎THUNDERさん作「すわるねーちゃん」(PC-98・MAG形式)



◎つのらさん作「Cultivate./ (耕す、栽培するの意)」(PC-98・MAG形式)

んネット内でもたくさんのCGが発表されており、作品に対する感想もさかんにやりとりされている。さっそくアクセスして、古今ワールドにどっぷりはまってみよう。

### 奥がふかーい古今です

シスオベ・USAさん

こんにちは、古今東西のシスオベのUSAです。最初に古今を作ろうと思ったきっかけは、札幌にまんがや同人をメインにしたネットが無かったからでした。無いなら作っちゃえと思ってやっていたら今年で3年目に突入してしまいました(苦笑)。古今は単回線なネットなのでダイヤルがきびしいかもしれません。また、最初のうちは入れるボードも少ないので、

なんだつまらないやと思うかもしれませんが、でもボードに5ポストするとアクセスできるボードが格段に広がります。

古今は入り口は狭いですが、奥は深いですよ！現在の古今のキーワードは、セラムン、アニキ、むしゅめ、ウゴウゴルーガといったところでしょうか？ そういったことに興味のある方はアクセスしてみてくださいね。

### ACCESS GUIDE

アクセス番号	011-822-1764
所在地	北海道札幌市
通信速度	300~9600bps
プロトコル	MNP5/LAPM
回線数	1
運営時間	24時間
ホストプログラム	WWIV
シスオベ	USA
ゲストID	GUEST
入会方法	オンライン サインアップ



このコーナーでは、毎回収録ディスクの残容量と戦いながら収録ソフトを決めてきたのだが、今回はディスク2枚組みということで、よくばって、あれもこれもとたくさんのフリーソフトウェアを収録してしまった。ごころよく収録をOKしてくれた作者のみなさんに感謝しながら使うべし。

Fighting Raider Spirit制作の『パネルちゃん』は、コミカルな雰囲気とパネルの回転のアニメーションがかっこいいゲーム。

アニメーション「未沙」は、7本のデータを収録。どれもすばらしいものばかりだ。見たり、遊んだりした感想を、ぜひ編集部に送ってほしい。

## 今回のフリーソフトウェア

●パネルゲーム『パネルちゃん』	SWAPF.LZH	by FRS
●アニメーション「未沙」ローダー	MISA212.PMA	by 鯛焼き
●アニメーションデータ	ANNE.LZH	by ゆび1号
	ALICE.LZH	
	SONO1.LZH	by ARIYAS
	KISHA.LZH	by 山本稔
	F_YUKI.LZH	by ふなも
	KOBITO.LZH	by CPU

SWAPF.LZH,KISHA.LZH,ANNE.LZH,ALICE.LZHはニフティサーブより転載。それ以外のフリーソフトウェアは、だだおCity NETより転載

## パネルゲーム『パネルちゃん』 SWAP.COM

by FRS~Fighting Raider Spirit~

起動コマンド  
A)SWAP

このゲームは、MSX2/2+以降のVRAM128K以上に対応している。ターボRも通常モードのほうが遊びやすいだろう。コンピュータとの対戦、2人対戦が可能なゲームだ。

MSX-DOSのプロンプト

からA>SWAP [リターン]で起動する。

はじめに、タイトル画面で対戦方式を決定する。操作はカーソルキーで項目の選択、スペースキーで決定。ESCキーでゲームを中断してタイトルに戻り、

STOPキーでDOSプロンプトにもどる。カーソルキーのかわりにポート1のジョイスティックにも対応している。「わたし」がコンピュータ、「あなた」は人間。「わたし」VS.「わたし」にするとコンピュータ同士の対戦を見ることになる。つぎにコンピュータの強さを決定する。「かんたん」、「ふつう」、「おに」の3段階がある。この中から選択し、決定するとゲームがスタートする。

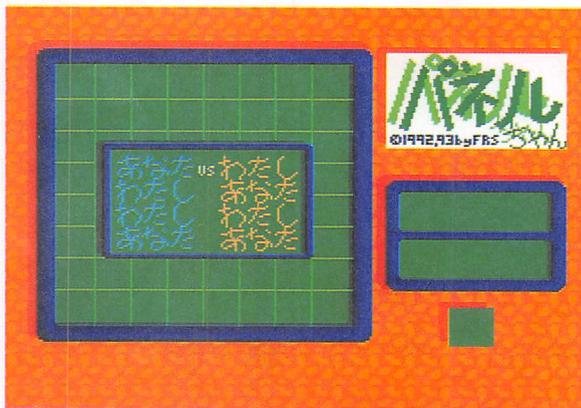
ゲームがスタートすると、青が先攻になり、交互に手番がまわる。カーソルキーの上下左右でパネルを置くマスを選択し、相手のパネルをはさむようなマスの位置に自分のパネルを置き、相手のパネルをひっくり返して



自分の勝ち。「おに」でやるとなかなか手こわいぞ

いく。こうして、すべてのマスがうまったときに、自分の色のパネルの枚数が多かったほうの勝ちになる。

圧縮ファイルの中には、コンピュータの思考ルーチンのソースやグラフィックデータも入っているので、興味のある人はドキュメントを参考にしながらいろいろと改造してみるといいだろう。



タイトル画面「V.S」の文字をキーに動かして対戦メニューを決める

## アニメーション「未沙」ローダー&データ

起動コマンド  
A)MISA(ファイル名)

### 未沙ローダー MISA.COM

by 鯛焼き

「未沙」とは、グラフィックデータの形式の一種で、ニフティサーブのFGAL・AVフォーラムと、だだおCity NET(浜松の草ネット)において、だだおCity NETのシスオペ・うみちゃん氏と、「黒蕎麦システム開発」のメンバーによって開発された。「未沙」の最大の特徴は、常駐し、アニメーションすることである。つまり、パソコンのエディタなどの画面の

端にこの未沙データを表示させ、ほかの作業をしながら同時に楽しむといった使い方ができる。データファイルは、.MSAの拡張子を持っている。

鯛焼きさん作のMSX版の未沙ローダーは、MSX2/2+以降のVRAM128K以上の機種に対応。残念ながら常駐させることはできないが、その他の面では他機種版と比べても見劣りしないできばえだ。A>MI

SA[データファイル名][リターン]で起動。このときのファイル名は、右のページを参照してほしい。拡張子の.MSAはつける必要はないので、たとえばANNE.MSAを見たいときは、MISA ANNE [リターン]で見ることが出来る。ほかに、ファイル名のうしろに/Mをつけるとうしろのコメントを見ることが出来る。このコメントは、PC-98などの機種では起動したときに自動的に見られるものだ。ただし、こ

のコメントを見るには漢字ROMのある機種で、事前にCALLKANJIをしておく必要がある。

表示中は、F1~F5キーでアニメーションの速度の変更(F3が標準の速度)、STOPキーで一時停止/解除、ESCキーでアニメーションの終了となる。そのほかの機能については、今回収録したデータを見るうえでは必要ないので省略した。各自でドキュメントを読んでほしい。

## 『グリーン・ゲイブルスの風』

ANNE.MSA

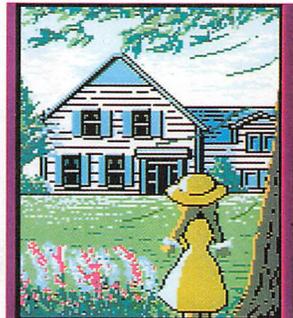
by ゆび1号

「赤毛のアン」をイメージして作られたそうだ。アンと思われるみつあみの女の子が立っている



①花が風にそよいでいる。さわさわ

る景色の中で、風がふいているという作品。アニメというよりはどちらかというと「動きのある絵画」といった雰囲気。独特の味わいがある、思わず、ずっと眺めてしまう。



②ひときわ強い風だ。ひゅるるるる〜

## 『アリスと笑う猫』

ALICE.MSA

by ゆび1号

こちらは、「不思議の国のアリス」の一画面の、アリスとチェシャ猫のかけあいのシーン。チェ

①アリスが見上げる木、そこに見えるあやしげな模様は……



シャ猫がぼわっつと現れたり消えたりする。いかにも昔の絵本の挿絵風のCGは、作者いわく「銅版画風のCG」をねらったそうで、その雰囲気はよく伝わってくる。

②ぼわっつと現れるチェシャ猫、そしてまたぼわっつと消えていく



## 『人待ち顔のまりちゃん』

KUDO1.MSA

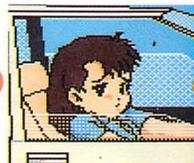
by ARIYAS

白い車に乗った女の子(まりちゃん)は、人を待っているらしい。あきらめて、車のウィンドウを閉め、出発してしまおうか、どうしようかとさらにしばらく待って、結局もういちどウィンドウを開けて待つことにする

(はじめにもどる)。日常のなんでもない風景でも、うまい演出によってとても魅力的な作品に仕上がる、といういい例だ。この女の子は、作者の会社の人モデルだとか。まばたきの動きや、困ったような表情の微妙な動きに注目。欲をいえば、ウィンドウの処理にさらなる工夫がほしいところか。



①向こうをみつめるまりちゃん、こない



②心のこりな表情で、ウィンドウを開ける



③どうしよう……。しばし案中

## 『自画そー』

CBR250R.MSA

by ARIYAS

これは作者の自画像だそうで、わずかに3コマによって構成されている。それにしてみごとなスピード感だ。



①効果線や道路の効果がうまい。いかにも疾走している感じがいいのだ

## 『雪』

F\_YUKI.MSA

by ふなも

雪がふりつもる風景。一軒家の静かな夜を想像してしまい、ちょっとノスタルジック。

①雪がしんしんと降りつもる



②突然横切る謎の赤い影!

## 『汽車と風景』

KISHA.MSA

by 山本穂

これは、アニメーションというよりは紙芝居といってしまうほうが適当かと思える作品。朝日の中を走る汽車は、昼の風景、夕日がまぶしい風景、夜の星空の風景の下をひたすら走っ

て目的地に到着する。背景の色や、空にあるモノの移り変わりが個性的。湖に映る風景にも注目だ。

同じ圧縮ファイルに入っているMAGデータは、おまけのCG。過去のMファンの付録ディスクのMAGローダーを持っている人は見てほしい。



①しゅっぱーつ。朝日の中を走る



②夕日が沈み、月がのぼる。汽車は走り続ける



③星がきらめく夜空を走る。目的地までもうすこし

## 『小人』

KOBITO.MSA

by CPU

コンピュータの中にある小人だそうで、見つかるとおどろいて逃げてしまう。



①コンピュータの中で小人を探索し、一をどこかに連んでいるように見つかるとあわてて逃げちゃうのだけ。こころやいな小人らしい

## 今回のフリーソフトウェアを使うときの注意

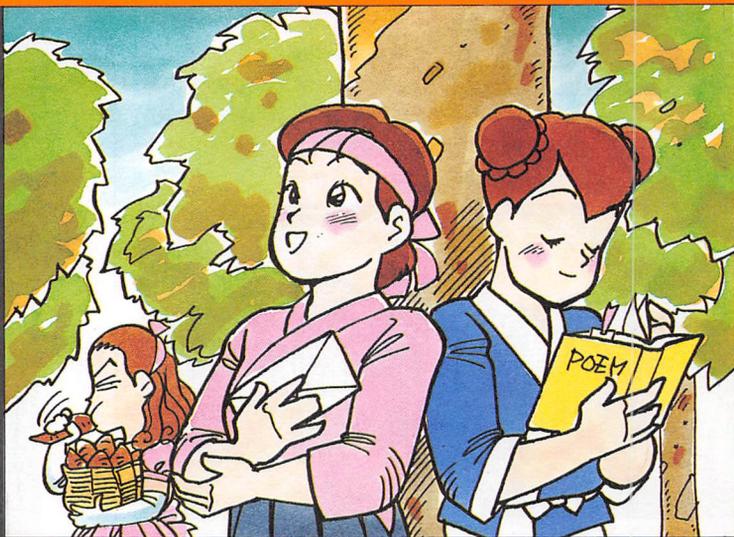
今回のフリーソフトウェアを使うにあたり、以下の点に注意してください。

- ①未沙ローダーはスプライトの表示を禁止するので、その後に『パネルちゃん』で遊ぶとスプライトが表示されなくなってしまいます。『パネルちゃん』で遊ぶためには、一度リセットをするなどして、スプライト表示禁止を解除してください。
- ②DOS1のユーザーは、前号と同様に、DOS1はアンダーバーをファイル名として認識しないという点に注意してください。F\_YUKI.MSAを見るとときには、F?YUKIと入力する必要があります。

# ゲーム 十字軍

## CONTENTS

ゲームのぞき穴：ぶよぶよほか(P94)  
 通り抜けてきます：SDスナッチャーほか(P95)  
 コミュニケーション・ランド：読者対戦続報ほか(P96)  
 ゲーム私説博物誌：ガルフォース、ラリーXほか(P99)  
 桃色図鑑：名作発祥の地・MSX(P100)



## ゲームのぞき穴

ゲームのウル技を紹介していくコーナー。大技にはソフトのプレゼントをすることもあそ。

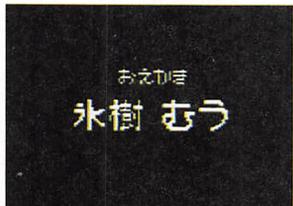
どうも新鮮なネタに恵まれなくなりつつあるこのコーナー。一人でも多くの読者に役に立つウル技を！と考えた結果、TAKERUで復活したソフトのウル技を紹介することにした。「あのゲームのウル技が知りたい」というリクエストは「のぞき穴・リクエスト係」まで。

### ぶよぶよ

突如TAKERU販売を開始した「ぶよぶよ」。根強いファンをもつ名作パズルだ。MSX版は他機種よりぶよの落下速度が速くなりやすいんだ。またMSX版だけのウル技は爆笑だ。

### ★スタッフ紹介

タイトル画面中にESCキーを押す。それだけで、いきなりスタッフの名前が順番に紹介されていく。エンディングみたい。



❶ わざわざこのためだけに専用の文字を作作し、使っている。なんかすこいぞ

### ★人型ぶよ出現

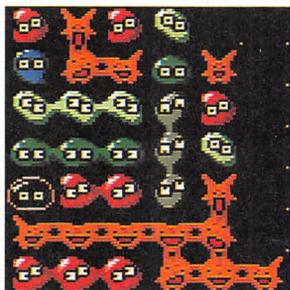
タイトル画面で(に)を押しながらスペースキーを押せば、ファミコン版のように人間型のぶよぶよが始まるぞう。



❷ 文字通りの人間ピラミッド。しかし4人集まればやっぱり消える……

### ★カーくん大量発生

タイトル画面で(か)を押しながらスペースキーを押せば、黄ぶよがカーバングルの形になる。これはこわいかもしれない。

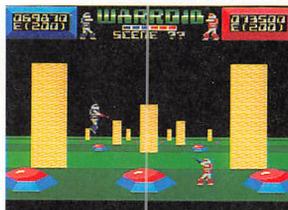


❸ うひへ、カーバングルがベトベトってっついて、なんかスゴいことになってるう

## ウォーロイド

### ★隠しステージ続報

☆ここからはいつもどおりだ。隠しステージが他にもありました。SCENE01~04で勝ったほうのエネルギーの1の位を1にすると、面クリア後隠しステージに突入します。同様に05~08面では1の位を8に(前号で紹介)、09~12面では6に、13~16面では0にすれば、それぞれ別の隠しステージに行けます。(兵庫県/岸辺雄々・17歳)



❹ 3番目の隠しステージは、なんと「レッドゾーン」がモチーフだ



❺ 4番目の隠しステージは……。これはボツステージなのだろうか。うへむ

# 通り抜けできます

ゲームでつまってサジを投げたらQ係へ。私知ってる、という人は封書ではなくハガキにてA係へ。解答に問題がなければA採用者に賞金が支払われる。

なんと、今回は「サイオブレード」の投稿がなかった。やはりハガキで応募するのは無理があったか……。そこで次回にマップを載せることにする。

## キングコング2

Q 白い岩と黄色い岩が動かせない。「あぐのすのカギ」の使い方がわからない。地割れで先へ進めない。

A 長野県・凸凹コンビの凸

### 「キングコング2」の通り抜け

#### 地割れの渡り方

「箱割れ」で「さぐのすのカギ」というアイテムがあれば地割れに橋が架かって通れる様になります。このアイテムは、地下通路B2階の下の通路にあります。

#### 白と黄色の岩について

「これは2つの岩の先づきがついているので、先に書いたことの続きですが、地割れの先には最終目的のレディーコングがいます。彼を連れて地下にある抜け道にまで行く必要があります。彼はアイテム修理屋の場所まで連れて来てもらえばいいです。」

#### 「あぐのす」は何?

これは地下通路の宝箱を開けるための鍵です。持っているだけでOK!!  
おまけ: [E] [A] [E] [E] のどれでも!  
何かが通る...かもしれない...



Q 「白と黄色の岩」についての解答は、これでは説明不足のような気がしますが、これはこれでいいのかな? とはいえ、これよりわかりやすい解答ハガキもなかったのととりあえず採用します。もったくわいハガキも募集します

## あじのわたしにきくか?

Q 『サーク・ガゼルの塔』の水の階にいる3番目(3階)のボス、G・クラブが倒せないんです。

(三重県/奥田真也・15歳)  
☆なんとこのQ係あてのハガキと同じ日に解答ハガキが、たのみしないのに(失礼)送られてきたのだ。

A 戦いが始まったらすぐ上(北)へ行きます。するとG・クラブはここまで下がる事ができません。あとはチャンスをみて攻撃するだけです。リュンを連れていくのを忘れないように!

(群馬県/藤生基樹・17歳)  
☆というわけだ。なにか彼らは遠く離れた地でたがいに感応しあっていたのだろうか? あじはシングルみたいな関係はいやなので遠慮しておくぞ。

## SDスナッチャー

Q このゲームの後半、ネオ・コウベの遊園地シド・ガーデンのなかにあるミラーハウスの迷路を通り抜けさせて下さい。

A 埼玉県・稲田博之

A 滋賀県・高田学

「SDスナッチャー」の通り抜け

「攻略の指針」と「最短ルート」の両方を示す。

「攻略の指針」

このダンジョンの特徴は、壁が全て動かない、どこか壁が通路に変わりますが、また自分の位置を戻してしまふ点にあります。しかも自分の位置が動かないので、壁の動かない所は壁ではない、すなわち通路であるわけになります。こうして全ての通路を見通すように壁をいかに歩けば、最短ルートが導かれます(マップングすればなお良い)。

しかし、注意せねばならないのが落とし穴の存在です。左右に伸びる通路は3キャラクタ分の幅がありますが、内、1キャラクタ(体の、長方形のタイル2枚×2枚)は手前の壁に隠れて見えない状態(ね)。結論から言うと、落とし穴は全て、この見えない部分にあります!! 画面に見えてはいる穴は全て壁に映った壁です!! 壁に映った穴は全て壁に映った落とし穴です!! 壁の下に落ちてはいる通路を探するには、手前の壁に歩かざるを得ません。このような場合は、壁に映った自分と穴の位置関係に注意しつつ1歩1歩慎重に歩くようにしましょう。(続く)

SD スナッチャー

ミラーハウス 1階

No.1

※ミラーハウスの1階から2階へ出て来ると、ここでこのレベルのボスは倒れてくれます。

SD スナッチャー

地下2階

No.2

※ミラーハウスの地下2階には、ある程度の装備(レベルアップ、ミッドナイトエクスプレス)を揃えてから行く方がいいと思います。あと、薬品や道具は必ず持参してください。

SD スナッチャー

地下2階

No.2

もしマップにミスがあれば、ごめんませい...

## 陽あたり良好!

Q どうしてもHAPPY ENDにたどりつけません。いい雰囲気のまま引越してしまうのです。

A これもなぜか読者投稿がなかった。そこで思い切って、このゲームを始めからプレイしてみた。それでわかったことなのだが、このゲームは「マルチエンディングではない」ということ。つまり引越しをするのがHAPPY ENDというわけ。涙をのんでみんなとお別れなのだ。



Q 初めてたためたし、というわけでもないけれどとにかくこれがエンディング



Q 今回の記事と関係ないけれどオマケです。ゲームの本筋とも関係ないです

## 教えてください

☆最近投稿数が激減している。Q係あて(質問)のハガキが減ったのは、新作が出ていないのだからか? という感じがしますが、なぜA係あて(解答)のハガキまで減らねばならないのか? あの「ガマックノ(仮称)」に応募数で圧倒的に負けている。全国の十字軍の騎士たちよ! 決起するのは今だ!

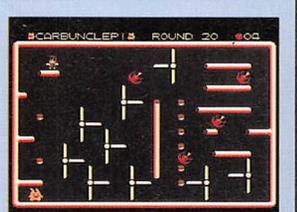
Q 『サークII』で最後のボス、ザム・ゴスペルが倒せません。攻略法を教えてください。(愛知県/岡本和也・16歳)  
☆同様のハガキがあと2通きている。クリアに必要な最低レベルなどがわかるなら書いてね。

Q 『ドルアーガの塔』でフロア17とフロア31の宝箱が出せません。どなたかご存じでしたらよろしくお願いします。(群馬県/Kボウイ・17歳)  
☆アーケードの方法ではダメだ。  
Q アスキーから1984年に発売された『テセウス』の最後の面である13面がクリアできません。マップつきの攻略法をお願いします。(静岡県/長利正弘・25歳)



Q 『サークII』より、安全地帯はないだろうなあ.....

☆問題はこのゲームを持っている人がいるかどうかだな。  
Q 『DS24』の「カーバンクル」の20面がいまだに解けません。上から3つ目のドアまではのぼれるのですが.....。(千葉県/いのぼひろみ・?歳)  
☆しめ切りは9月末日です。



Q 『カーバンクル』は魔導音頭によってカーくんがバズルする

Mファンを救う法 Mファンが廃刊にならないどころか月刊に戻るかもしれない方法。これにてMSXも安泰。その方法とは、「人へMファンを毎月2冊以上買う」だ。これでMファンが廃刊になんかならない。アンテナに葉書、フレッセも2枚でラッキー。私は本気で。Mファンを請う手て救おう。そしてたくさ投稿しよう。愛知県/N.H.18歳)付録「イスク」はなんと4枚になる。これでイスクが万が一わかれても安心だ。ね」という冗談はおいとして、私としては最近とくに投稿ハガキの数は減っている。読者アンケートも減ったけれど、何か少ないって、こゝろ、新コーナー「タイトル未定」の陰にかくれた。

エッジなMファン、エッジなCGを紹介してくれようという人もいる。編集部の方針として、昨年からの成人向けソフトに関しては紹介、掲載をしないことになった。ソフトも、ライトなエッジでかわいと思うんだけど、ゆるしてもらえますか？

MSXラッシュ★コミュニケーション・ランド★ Vol.3

COMMUNICATION LAND

ガマックノ(仮称)も2回目になり、参加者も増えてくれてとてもうれし  
い。ページ数も増えたので応援  
よろしくノ (ささや)

みんなの投稿によって支えられている当コーナー。目玉商品の「ガマックノ(仮称)」は毎号開催の読者参加イベント。いままで1度も応募してきたことのない人は、ぜひ参加してほしい。

前大会でトーナメント進出ができたとしても、今大会でトーナメントに出場できるとは限らない。ましてや今ならまだ競争率

が低いわけだから、名前が載る絶好のチャンスだ。また、入賞者には10以外に何か賞品を付けようかと考えている。アレにひとつは「ガマ

クノ(仮称)」にくらべるとちょっとパワーがたりないかな。イラストはなかなか盛況で、実力のある初投稿者が現れたりしているぞ。

第2回読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム **ガマックノ(仮称)**

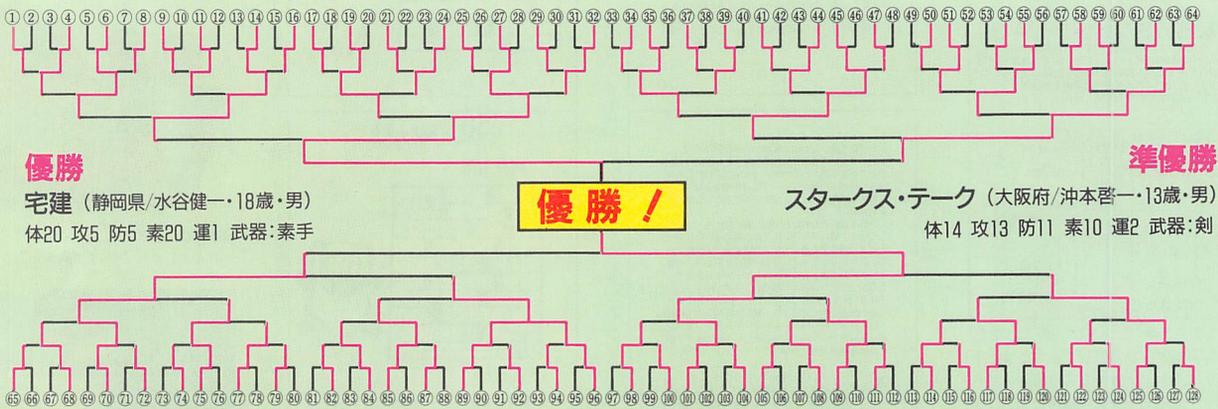
応募総数288通。うち無効票がなんと35通もあった。その内訳は締め切りをすぎて届いたものが20通ほどで、あとは記入漏れと書き忘れがあるものだ。無効票を除き、予選は253人で

行った。1回戦で126人まで絞り込み、2回戦以降はトーナメント進出枠、残りの2つを争って127人が激戦を繰り広げた。その激戦を勝ち抜いた2人は前回優勝者の2番：三橋くと、同じ

く65位だった48番：佐久間さん。残念ながら2人とも1回戦で敗退してしまった……。そういえば、あの奈良の三冠王が127番でトーナメント進出を果たしているな。



◎ほらほら、こんなにハガキが送られてくるんだよ。これでもほんの一部なんだけど



ト ナ メ ン ト 進 出 者

順位	住所	名前	No.	順位	住所	名前	No.	順位	住所	名前	No.	順位	住所	名前	No.
1	静岡	水谷健一	101	33	東京	古谷和俊	1	65	大阪	三橋政雄	2	65	北海道	佐々木裕	66
2	大阪	沖本啓一	27	33	青森	村林 恒	8	65	長崎	平田倫久	3	65	広島	本山友則	67
3	石川	藤掛貴由	64	33	鹿児島	岩本圭介	9	65	愛知	山下厚志	5	65	兵庫	富岡鉄兵	68
3	北海道	浜 武央	70	33	香川	番篠勝則	16	65	京都	岡本 治	7	65	福島	船生亮一	71
5	香川	阿部秀人	14	33	香川	大西邦弘	17	65	愛知	安江孝行	10	65	広島	田中 幸	74
5	愛知	永田鉄矢	45	33	香川	秋山雄治	21	65	神奈川	笠井わか子	12	65	埼玉	斉藤邦彦	76
5	秋田	藤井宣春	96	33	埼玉	分根 亨	25	65	愛知	川原康弘	13	65	静岡	遠藤匡則	78
5	埼玉	田中美耶	125	33	大阪	池田 圭	29	65	香川	吉井照洋	15	65	青森	秋元孝之	80
9	愛知	池田達也	6	33	神奈川	松本栄治	34	65	大阪	森津正臣	18	65	福島	小笠原和裕	81
9	東京	丸山彰久	19	33	北海道	宮本 淳	37	65	香川	株敷 誠	20	65	福岡	時本芳則	83
9	大阪	宮永 亮	35	33	千葉	鎌形真樹	41	65	福岡	諫山貴由	22	65	千葉	田丸和照	86
9	高知	高瀬昌啓	55	33	富山	岡沢 晃	47	65	新潟	小林義昌	23	65	京都	松村善和	88
9	埼玉	太田真二	75	33	東京	広田 敦	50	65	新潟	高山智幸	26	65	千葉	守田淳平	90
9	茨城	増田貴之	85	33	奈良	宝来成隆	54	65	北海道	斉藤太郎	28	65	兵庫	石井義人	91
9	群馬	川浦靖信	109	33	福岡	梅川恵朗	59	65	東京	高野研一	30	65	静岡	花城隼一	93
9	岐阜	加藤俊之	117	33	東京	吉岡 淳	62	65	東京	吉岡宏之	31	65	茨城	加料貴志	95
17	兵庫	白井良輔	4	33	広島	三好 淳	65	65	大阪	大橋 仁	33	65	大阪	三宅善佳子	97
17	大阪	三宅宏樹	11	33	千葉	山口一郎	72	65	千葉	飯島信隆	36	65	神奈川	足田 猛	99
17	埼玉	矢島菜美子	24	33	愛知	大鹿 亨	73	65	静岡	鈴木英輔	38	65	愛知	三輪勝宏	102
17	宮城	蓬田勇祐	32	33	奈良	奥田雅祥	79	65	香川	横山宏行	40	65	東京	中山孝広	103
17	神奈川	安藤一紀	39	33	京都	上林 賢	82	65	新潟	高橋哲也	42	65	神奈川	黒川 研	106
17	愛知	長谷川信也	44	33	埼玉	竹下哲朗	87	65	東京	豊住裕充	43	65	愛知	大塚由美子	107
17	京都	西野高正	51	33	愛媛	矢原潤一	92	65	神奈川	鎌田隆矢	46	65	福岡	森野好史	110
17	東京	蝦名孝則	56	33	神奈川	潮川誠実	94	65	東京	佐久間恵美子	48	65	栃木	中村建彦	112
17	栃木	斉藤大樹	68	33	神奈川	瀬森裕之	100	65	大阪	森 隆司	49	65	大阪	木原 潤	113
17	兵庫	波多野秀哉	77	33	茨城	盛中智浩	104	65	長野	中野治正	52	65	宮城	森 雅洋	115
17	兵庫	佐野太郎	84	33	愛知	小野孝臣	105	65	新潟	川上猛綱	53	65	滋賀	長瀬勝俊	118
17	京都	吉崎 将	89	33	神奈川	渡辺広和	111	65	東京	内藤啓一	56	65	大阪	宅野和人	119
17	和歌山	前田真矢子	98	33	茨城	阿部 浩	116	65	新潟	秋山祐介	57	65	新潟	佐藤健太	121
17	愛知	中曾根康行	108	33	熊本	中村孝一	120	65	埼玉	中村康之	60	65	新潟	早津 裕	123
17	三重	田中暢彦	114	33	愛知	谷口良二	124	65	大阪	久保俊之	61	65	秋田	浜田正章	126
17	東京	中国義和	122	33	大阪	塚元 広	128	65	神奈川	森谷友己	63	65	奈良	西本直生	127



『魔法使いウィッチの魔天井』担当さんがワンド3の魔天井でつまっているそうですが、それはループしているのですか？ それならば8・9月号の5ページのマップの上のほうで、面の左右が開いている場所まで来たら、左右、右左とゆければ魔法を使ったときの首がしてループがおこななく、城に行くことができます。(東京都/坂田晴明?歳) (内容の一部が図解入ったので修正してあります☆これの担当とはささたつたのだが、彼はここで何回もループした上で、自力で謎を解いていた。しかし8・9月号を買ってくれた多くの読者は「なに?」とまよやかいうので、こんなところだけと手紙を紹介する。せつかくなのを田岡くんにはなにか送るね。

# アレにひとこと (お題: コナミのゲームについて) & イラストコーナー (お題: ゲームのわき役)

アレにひとことはお題が悪かったのか、ちょっと投稿数が少なかった。深く考えずに、「あのゲーム」に対する意見をどんどん書いてくればいいのだ。

……とかいっているとほかの編集部員から「ユーザーの主張と同じじゃん?」というツッコミがはいつてしまったので、次回からはちょっと内容を変えようか

と思っている。

イラストコーナーにはカラーページなのに鉛筆描きのイラストを掲載しちゃったのだ。たまにはいいでしょ。

## 次号のお題

- アレにひとこと  
※ちょっとお休みします
- イラスト  
「冬」



●すこすぎる。鉛筆なのか少し残念。しかし、これからが期待できるな(愛知/松尾峰昇・17歳・男・3P)

### ●グラディウス2

★眠気まなこで最後のステージをクリア! 音源チップ内蔵のBGMと美しいデモのあとに待ち構えていたものは……、ステージを逆戻りするオドンドン返し。さすがコナミ。(茨城/ぼっくん?歳・男・1P)  
そうなんだよね、ステージ目までいったら戻ってこないで最終ステージに行かないんだよなあ。すいぶん長旅だった記憶がある。

### ●王家の谷

★久しぶりにやってみると、昔どうしても解けなかったところが、かんたんに解けてしまったりして、どうしてこんなのが解けなかったんだろうという気持ちになりました。こういうゲームは今ややってみても古さを感じ



●いやあ、マナーだ。左京にはかなり人気が集まると思えないんだな(兵庫/翠河綾扇・1歳・女・1P)

じませんね。名作とはこのゲームのようなのだと思います。(東京/古谷和俊・15歳・男・1P)  
AVGはあとで冷静に考えると解けるもんなんだよ。でも、「D. C. コネクション」はいまだに解けないぞ。

### ●ロードファイター

★あのシンプルなおもしろさは忘れません。誰がこのゲームを超える(のは無理だろうから、それに並ぶくらいの)ゲームを作って、ファンダムに投稿しないかなあ?(千葉/長沢太郎・18歳・男・1P)  
ファンダムにもときどきレースゲームが投稿されてくるけど、ロードファイターを超えるのは難しいだろうね。もしできてもマネしたとかいわれるだろうな。

### ●サーカスチャーリー

★このゲームに出てくる象はいい味を出しているぞ。(和歌山/西和成・18歳・男・1P)  
これがわかる人は少ないんじゃないの? 持っている人はこの機会にひっぱり出してきて、見てみるといい。

●THEプロ野球 激突ベナントレース 題名からしておもしろい。プロ野球とは何の関係もないのにな。ボクは「激突ベナント」をプレイしたことはないけれど、きっとすごくおもしろいことだろう。やってみたいよー!  
(※名無しのゴンペ。連絡を待つ!)  
プロ野球選手の実名を使うと許可がいるから、テラメな名前になっているだけで参考にはしているはずだよ。「2」は球場がスクロールするんだぜ!



●キャピンのゲームはフレイが有名すぎるんだよね(埼玉/摩耶・15歳・女・1P)



●フレイは八王の勇士が主人公。だから左京も主人公のひとりなんだよね(東京/篠?歳・女・1P)



●かわいい動きが人気のぶよぶよ影の主人公カバンクルくん(愛知/かたねゆう・18歳・女・1P)



●久しぶりのプリンセスイラストだなあ。ちなみにバックはべとカルナだよ(東京/水城たま・18歳・女・2P)



●「いないずみ・とも」の作品です。オチがわかるまで5分かかった(東京/稲泉知・18歳・女・2P)

## おハガキくださーい!

次号に掲載できる作品は、基本的に発売月の20日前後に届いたものまでが対象になる。9月は20日編集部着だ。作品は締め切りをすぎた場合、次々号採用対象にしペンネームは英文じゃない簡潔なもののみ有効(ガマックを除く)

とする。住所(〒も)・氏名・年齢・学年(職業)・性別を投稿者がどんな人かを少しでも知ってもらうために、必ず書いてほしい。  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「コミラン」のコーナー係

今回も左で紹介されたゲームのウル技を紹介するコーナー。まずは「ラリーX」。ゲームスタートして間もなくは敵の車は動かさないけれど、それには当たり判定がないのですり抜けることができます。「ボスコニアン」。タイトル画面で「TOPキ」を押すとボコニカがかかるが、このときタイトルの文字が赤から白になる。それだけ。最後は「ガルフォース」。①数字キーの「1・5・0」を押しながらスタートするとレベル11・残機数9になる。②面セレクト。アルカノイドのコントロールをポート2に、ジョイパッドをポート1につないだ状態で、コントローラのボタンとSELECTキーを押しながら電源をいれるとできる。ちなみにマジックキー(そんな部品があった)があれば、すぐにはできる。

# ゲーム私説博物誌

MSX約10年の歴史のなかで名作・迷作を語るコーナー。こちらで指定したゲーム以外でもいいから熱い想いを送って、なつかしいソフトをプレゼントする。

名作ゲームを読者のハガキでレビューするこのコーナー。旧作ばかりでインパクトがいまいちないかもしれないが、ゲームへの愛に満ちたページなのだ。

今回はいつものお題部門以外に、読者が個人的に選んだ自由部門のゲームを紹介することができます。あとはよりいっそうの読者の投稿の増加をまつだけだ！

## ガルフォース

副題は「カオスの攻防」。SONY1986年の作品。制作はハル研究所。同名のアニメのゲーム化で、ファミコン版(ディスク)の移植である。7人の美少女が搭乗する、個性的な7つの戦闘機を選択しながら進む、縦スクロールシューティング。



④自機がフルパワーアップしたときは破壊の快感に酔える。これぞシューティング

## MSX1の限界にせまるCG

「あの時代にあれほどハデなシューティングがあっただろうか(愛知県/ロリータ)という、140種類以上の自機パワーアップで戦うゲーム性に魅力を感じるのが普通の愛しかた。

しかし「私があのポポロンより愛しているゲームは『ガルフォース』である。どこにホレたかというグラフィックである。味方がカプセルの中に閉じ込められている。そいつをたすけるとかわいいちゃんの絵が出てきて「THANK YOU.」と笑ってくれるのである。ただ、そ

れを見ただけに今でも1日30分はやっている。ほんとにこのグラフィックはきれいだ。MSX1でこれだけできるのだという見本をみせている(岩手県/歩く蓄音器)のような、本質とは別の楽しみかたを見つけてしまった人もいる。思えば当時ビジュアルシーンなどほとんどなかったし、シューティングと女の子というのは無関係なものだった。しかし現在のシューティングの自機に乗るのはほとんど女の子ばかり。時代を先取りした構成だったといえる。



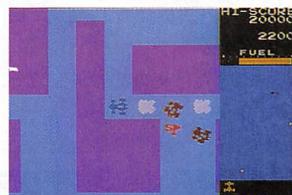
④これがウワサの仲間を救出したところ。女同志なのはどうもイロっほいぞ



④これが最終ボス。倒すことはできそうだけど、全員救出していないのでバッドエンド

## ラリーX&ボスコニアン

どちらもナムコ1984年の作品。(アーケード版の発表は1981年&1980年)。空前のインベダー・ブーム以後、人気の中心は「ギャラクシアン」を作ったナムコのゲームだった。その他「パックマン」「ゼビウス」などオリジナリティあふれるゲームに、ゲームセンターのお客はみんな魅了され、当時のゲーマーはみんなナムコファンになっていた。その後ナムコは家庭用ゲームソフトとしてMSXにそれらの作品群を移植した。とくに今回紹介する2本をナムコ自身が発売したのはMSXだけだった。



④スクロール画面による敵車との駆け引きが魅力の「ラリーX」



④「ギャラクシアン」の戦略的要素を掘り下げたといえる「ボスコニアン」

## 画面スクロールの意義を知る古典

「『ボスコニアン』の画面構成は最低限の情報が無理なくすっぽりとおさまっている。レーダー上には基地、編隊、自機のみしかなく、あくまで全体の把握にとどまっている。そしてメイン画面にすべての情報が表示される。これが両画面を引き立てている。さらにゲームがスローテンポなことと自機の攻撃が押しっぱなしでできることにより、レーダーを気軽に確認でき、それがさらにレーダー・システムを奥深いものにしてた。また編隊攻撃、はずれ箇所のある基地、スパイシップなどによる戦略性がゲームを盛りあげた。以上「ボスコニアン」がかなり高度な次元で作られたゲームであるのがおわかりいただけたでしょ

うか?」(大阪府/イベント王西川)ということだ。

そしてこのレーダーの存在はよりシンプルとなって「ラリーX」となった。「燃料切れでスピードが遅くなってきたところに敵がきたときはスリルがありました」(茨城県/小林正則)と、「ボスコニアン」にあった駆け引きの興奮はそのままに「敵車の煙幕を吹きつける」とぐるぐる回って動けなくなっているというのが何ともファニー(沖縄県/泉浩三)なナムコ独特のコミカルな味付けが加えられた。

どちらのソフトにも共通するのは、地図で全体を判断していく戦略性だ。これはあの多方向画面スクロールがあってこそのものであったのだ。

## 思い出を語って『激ペナ』をもらおう

このコーナーでは思い出に残るゲームの話を集めます。いまいち「リーダーズ・ベクトル」に似てきたので、ここではカタい論調でいこうかなと思っています。そういうことで今回のお題は「サーク」の1作目。プレイよりピクシーのころの作品です。システムがどうの、というよりも、私はこのゲー

ムのこんなところにホレた/というのを書いてみてください。抽選でコナミの「THEプロ野球 激突ペナントレース」(1作目)をなんと4人にプレゼント。編集部保存の新品同様のものです。今回は「コナミのボクシング」を泉浩三くん、「ロードファイター」をイベント王西川にプレゼント。

### ● 今回のお題



④「サーク」です。末永さんはこれでMSXにファンを大量につくった、かも

### ● これが賞品



④コナミ制作の野球ゲーム。デキのよさと熱中度は「ファミスタ」以上といわれた



お題イラスト激減中、なんとかして、今回のお題は「は」。●原刊に「ならないこと」を、折りつつ、2か月程度の「楽しみ」を得て「編」直す。SOS、19歳☆のつげからすまじゅ。●H.A.研よ、何故に散ったか、死んだのか、パチプロ伝説、おもしろかったぞ、(若)手車、歩、音響、16歳☆、スーパーファミでなら他社ブランドで新作が出るぞ。その後知らんが。●はじまりは「トキキキ」の「好奇心」ハマルと稀い、ミニの道よ、山口県、江口一成・27歳)だった、まさしく、●果てしなく、夢の広がる、パソコンは「世界で一つ」、MSX(東京都、豊住元一、16歳)☆、次回は「き」で始まる歌を募集、しめ切りは9月末日、イラスト・栗山千

# 桃色図鑑

# 名作発祥の地・MSX

やっぱりゲームはオリジナリティ / 他機種への移植で成功をおさめたMSXオリジナルゲームを見てみよう

ゲームのほめコトバによく「ハードの限界に挑戦」とか「機能を使い切った」とかいうよね。これはどんな機種のゲームでも、良いゲームソフトはそのハードの特性をじょうずに使った作品

であることが多い。それとは逆に、移植もハードのことを無視して開発して、もともとあった面白みがなくなってしまうゲームも多い。良い移植ゲームは、オリジナ

ルのいいポイントを見極め、移植ハードの特性によってそこをのばしてやったゲームである。そこでMSXの名作ゲームが、どう他機種へ移植され、開花したかを考察してみよう。



●「ほいほい」はMSX版が最初よん

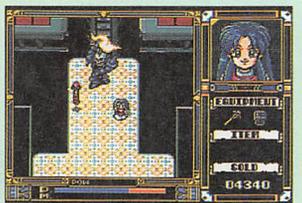
## MSXから巣立った名ゲームの数々

ここで紹介するゲームは、MSXユーザーなら誰でも知っている名作ゲームである。みんなMSXで一番最初に登場したゲ

ームばかりだ。これらは他機種で成功をおさめた、もしくはおさめようとしているゲームたちでもあるのだ。

### FRAY

フレイの人気はMSXユーザーのあいだでダントツに高い。「FRAY」がほかの「サーク」シリーズとちがいで、MSXのための企画だったからだろう。MSX版「サーク」をメインで描いていた末永仁志さんは根っからのMSXユーザーで「FRAY」では絵だけでなく企画も担当。MSXに愛着のある開発者の気持ちが、そのままゲームに、ファンに影響しているわけだ。その後「FRAY」は、ゲームギアの姉妹作「〜修行編」(これに末永さんはタッチしてない)をふくめ移植されたが、人気はMSXにはおよばない。今度出るPCエンジン版では末永さんが再び着手している。愛はハードを超えるか? ちよっと大げさ。



●MSX版。ディフォルメされたキャラがグッド

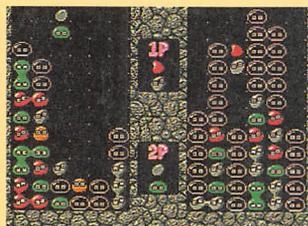


ゲームギア

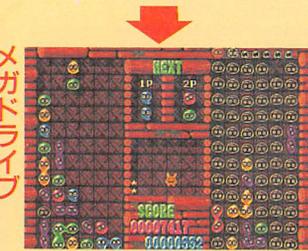
●ハンドレでゲーム機なのでおてがるなカンジ

### ぶよぶよ

『ぶよぶよ』はMSX版がまず出て、その後まもなくファミコンに移植された。それから約1年後、アーケード版(すぐにメガドライブ版)として再登場した『ぶよぶよ』は、好評だった対戦モードをパワーアップ、コンピュータとの対戦プレイができるようになった。開発元コンパイルならではのかわいい登場キャラも人気を呼んでいる。コンパイルは「オリジナリティのないゲーム」といっているが、既製のゲームを見つめなおし再構築することによりあらたなオリジナリティを表現した、リメイクの要素が強いゲームである。そういう意味で先発のMSX版は練り込みが足りないともいえるが、MSXユーザーの要望が後に影響を与えたともいえるだろう。



●MSX版はおしまふよが30個までしか降らない。一撃必殺ではなく長期戦になる



●グラフィックも明るくなった。しゃべるし。けれど、やってることはいっしょ

### パロディウス

もともとアーケード版で登場したシューティング『グラディウス』は、特にMSX1版の移植の評判がよく、オリジナルな続編展開をくり広げた。『パロディウス』は4作目で『グラディウス』のパロディという、ある意味ではオリジナリティのないものだ。しかし本来硬派であったシューティングで「笑わせる」というのは、これはすごい思いつきである。それもキャラ、システム、攻撃、ストーリー

すべてに笑いがまぶしてある。そして『パロディウス』は「パロディウスだ!」としてアーケードに帰ってくる(のちにこれが他機種に移植。スーパーファミコン版は最もアーケード版に近い感じだった)。MSX版の続編ストーリーを引きずる『〜だ!』は、MSX版のコンセプト「笑い」を別ハードでおこなった、移植というより姉妹作。MSX版へのオマージュとして1面が音楽をふくめて、そっくりなのはご愛嬌か。



●MSX1でここまでやるかあ? のハダさ



●左と同じ1面ボス。きれいだけどMSX版のケバケバしさはなくなって、つやつやになった

スーパーファミコン

### 魔導物語

コンパイルの作品は、移植するときに前作をよく見直した上で、開発し直している。『魔導物語』の場合、まず『ディスクステーション』でプロトタイプを掲載した。そしてその時の反応を見てから『魔導物語1-2-3』として正式に発売。だから完成度も自然と高くなった。しかし移植したPC-98版はアニメなどに進歩が見られるものの、モンスターのイラストがリアルにったりして、かえて前のほう

が良かったという意見もあった。そして今度はゲームギア版の登場である。ゲームギアはMSXとほぼ同スペックのハードであるにもかかわらず、画面写真を見ただけでもかなり変化している。ここまですべて印象がちがってくると、おなじシナリオでももう一度ワクワクさせられるというものだ。RPGから数字をとりきったシステム、豊富な音声、個性的な敵キャラなど、見どころはそのまま、中身は少しずつパワーアップしていく。まさしく移植作業の考え方の見本となる歴史である。



●コミカルキャラはMSX版が元祖です



●アルルがかなりちがうぞ。ちなみに画面は開発中のものです

ゲームギア

大募集稿

①ゲームのせきや、丸印技はこへ。②通り抜けできます。ゲームで行きまづたら、Q係へ。それがわかれば、A係へ。③ゲーム公認博物館誌「ゲーム」について語る。お題と自由部門がある。④コミュニケーションランド。お便りの広場。くわしくは本文参照。イラストもこへ。⑤歌を詠む。五・七・五・七・七の和歌を詠んでくれ。お題用のイラストも持て。⑥新コーナー「タイトル未定」欄。お題を自由に書いてくれ。採用者のうち①にはソフトからファンクを5枚、②の「A」には賞金、③の一部にはパソコンソフトを、④はポイントに応じて図書券など、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.M.M.S.X・F.A.N編集部門「ゲーム十字軍」。それぞれのコーナー係まで。

これもMSXが元祖です

左で紹介したほかに、MSXで最初に発売されたゲームを紹介。写真のほかにも『レイドック』『幻影都市』『ピンクソックス』『サイコワールド』『スナッチャー』『魔城伝説2』がある。なかでも『メタルギア』は、ファミコン版が出たおかげで続編『ソリッドスネーク』が開発されることになったのだ。

アンデッドライン



③T&Eのシューティング。3人の戦士から選ぶ。



メガドラゴン

④バリュソフトの移植。主人公は1人だけで、トラップも敵キャラも完全に別もの

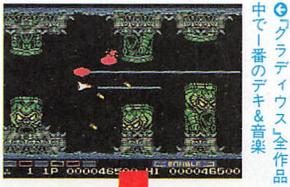
ザナック

FAMINTN



⑤MSX版との比較は巻頭特集参照。ファミコン版はMSX2に逆移植されている

グラティウス2



⑥グラティウス2全作品。中で一番のデキと音楽



X000000

⑦「ネメシス90改」。移植はSPS。あの感動がついよみがえった! 画面は開発中

これからの抱負

めざましいハードの進歩により、ゲームも進歩した。もはやMSXに、他機種からゲームを移植するというのは困難な状況だ。かといってMSXがじゅうぶん使えるハードであることに変わりはない。それならばMSXでオリジナルの名作を作って、他機種に移植してしまえばよい

のだ。そしてこれからMSXは、移植を望むのではなく、オリジナリティにあふれた名作ゲームを作っていくのである。

下で紹介した、ファンダムから巣立っていったゲームを参考にしてくれ。そして是非ともこういったオリジナルゲームの登場を心待ちにしているぞ。

移植されたファンダムGAMES



⑧伝説の人YUKIの大作。プロコレ3に再収録



⑨あのアイレムがアーケード移植。画面は徳間書店から出たファミコン版



⑩若林賢人の秀作。プロコレ1に収録された



⑪コンパイルが各パソコンにリメイク。ルールの変更は逆効果? 画面はMSX版

プレゼント大当選者発表・その他

6-7月号で募集した、キャラコン開催記念の編集部あまりもの大放出プレゼント(そんなことってないか)だが、かなりの数の応募があった。おかげで他のコーナーにハガキが全然来なかったが、とても希望の大半は予測通り末永仁志さんのサイン色紙に集中した。始めからすなおにプレイにファイヤーしてれば、もっとラクに手に入ったのにねえ。さらに今回は隠れ? ピクシーファンの応募が多く、送ってくれるイラストもピクシーが多かった。また、色紙希望の人は、プレイかピクシーかを特に選んで書いてくる人が多く、ファンがはっきりと分かれているのが印象的だった。



⑫「かすたまキット」。色紙はハズれたけどなにか贈ろう(兵庫県/鷲田恭志・17歳)

ム。やはり絶版ものは貴重だし、『エルフ〜』の希望が多かった。ともかく数百枚の応募のなかから、厳正なる抽選の上、みごと当選した人は右の表の通りだ。ところで桃色図鑑へのリクエストは随時受けつけているので、なにかやってほしい企画があったら気軽に手紙を送ってね。あて先は「桃色図鑑にもの申す」係まで。採用者にはなにかあげよう。☆追伸 8-9月号のゲーム十字軍〜桃色図鑑・P94の『プリンセスメーカー』の一番左の写真は開発中の画面で、製品版では出現しません。読者の皆様ならびにマイクロキャビン、ガイナックスの関係者の方々に誤解とご迷惑をかけたことをおわびします。



⑬「元朝秘史」。いたいけな少女にこんな絵を描かせた(大阪府/麗亜・17歳)

「あしたはどっちだ」当選者

- 末永仁志さん直筆プレイの色紙——京都市・西野高正
- 末永仁志さん直筆ピクシーの色紙——兵庫県・木野元洋祐
- 「大航海時代」の下敷き——愛知県・池田達哉
- 群馬県・松尾美和
- 静岡県・島崎信彦
- 新潟県・込山崇
- 「ぶよぶよ」のボール——大阪府・澁川芳雄
- 青森県・対馬陽一郎
- 神奈川県・梶原電彦
- 愛知県・三浦孝司
- 「沙羅曼蛇」特大下敷き——山形県・佐藤浩二
- 福井県・水野聖太郎
- 神奈川県・石川雅之
- 「ガンダム」のポスター——愛知県・谷口良二
- 新潟県・中田洋一
- 静岡県・八木伸介
- 熊本県・大川健太郎
- 神奈川県・関辰昭
- 静岡県・高下直哉
- ポニーテールソフト美少女アルバム——熊本県・清田和典
- 大阪府・福田陽介
- 広島県・三好盛久
- アリスソフト美少女アルバム——岡山県・小野重幸
- 静岡県・鈴木英輔
- 京都府・荒井耕平
- ウエンディマガジン美少女アルバム——大阪府・古高信子
- 奈良県・横山竜宏
- 東京都・浅賀俊宏

# 世紀末の21世紀ページ

# MSX Internationalization

今回は、TAKERUから新たに発売になった海外ソフトと、MSX-ENGINEの新作ソフト「D. A. S. S.」(ダース)を紹介する。

TAKERUで発売になった

ソフトは、「PSG SAMPLER」、「BOZO'S BIG ADVENTURE」、「SQUEEK」、「AIR HOCKEY」の4本。すべて9月1日に、MSX CLUB GHQから発売になっ

た。「BOZO〜」と「SQUEEK」は、昔のMファンで何度も紹介したので記憶にあると思う。

「D. A. S. S.」は、MSX-ENGINEの自信作で、なかなか

が完成度の高いシューティングゲーム。同封されていた手紙によると、リーダーのルークは9月から日本に留学するそうだ。また編集部遊びに来てくれるかも。

## TAKERUの新作海外ソフト4本

今回の4本のうち、「PCM SAMPLER」はツールといえるが、ほかの3本はすべてゲームだ。「デモを見るだけじゃな

あ……」と思って、いままで買ったことがなかった人も、オランダのセンスの世界にひたってみてほしい。

### PSG SAMPLER

以前のファンダムにあった「SPLATTER LAKE」のように、さいきは音声の出るゲームも多い。このソフトは、PCMを使って音声を取り込み、加工してPSGのデータに変換してしまおうというツールだ。PCMマイクかMSX-AUDIOがあれば自分で音を取り込むことができるし、加工した音は、どのMSXでも鳴らすことができる。また、ディスクの中には、いくつかサンプルデータも入っている。

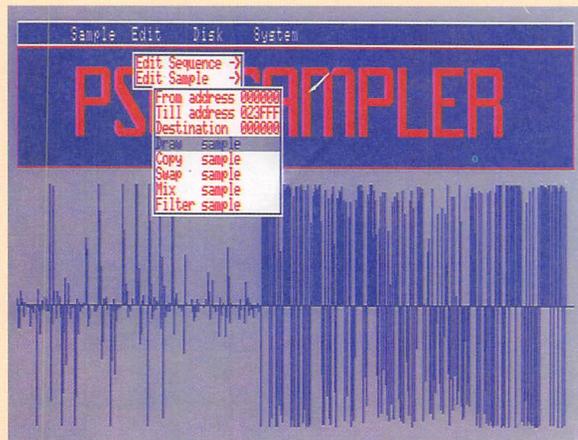
制作	Michel Shuqair
媒体	5.25" × 1
対応機種	ターボR専用
価格	1900円

自分の声をいろいろいじって遊んだり、工夫しだしているのに使えそうだ。



①メニューは、カーソルの上下左右で選ぶ

②サンプルの音声の波を表示させてみたところ、こんなにいろいろと音を加工することができる



### BOZO'S BIG ADVENTURE

93年1月情報号で紹介したDRAGON-DISK #9に体験版が収録されていたゲーム。あいかわらず、右に行くにも左に行くにも正面を向いたままちょこちょこ移動するボゾが無気味だ。

ピラミッドに迷い込んだボゾの冒険物語。いっけん「スーパーマリオ」のようで実はそうではない。パズル的要素も含んだアクションゲームだ。ゲーム中は

制作	CAIN/SUNRISE
媒体	5.25" × 1
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
RAM	64K
価格	2500円

MSX-AUDIO対応  
MSX-MUSIC対応

けっこう英語のメッセージが出てくるので、多少の英語の知識が必要になるだろう。中学生程度で十分だが。



③この「START」の文字の下にいるのがボゾだ。これはジャンプしてこのところ

④アイテム(フルート)を持っていないと、こうやって首を出しているヘビをやっつけることができる。その理由は不明だが

ドキドキ……



⑤なにやら真っ暗なところになってしまった。とりえず正面を向いて様子を見てみるボゾ。わりとおちゃめなヤツだ

死ねやア



## MSX-ENGINEの新作ゲーム「D.A.S.S.」

MSX-ENGINEから、新作のゲームが届いた。「D. A. S. S.」というこのゲームは、ふつうの市販ソフトのようなパッケージに入っていて、2冊のマニュアルとゲームディスク、それにゲームの音楽の入ったテープがついている。このゲームにはちゃんとしたバックストーリーもついており、現在、その日本語訳をしているとのこと。MSX-ENGINE入魂の一作といった感じだ。手紙によれば、このゲームをTAKERUではなく、日本のソフトショップで、

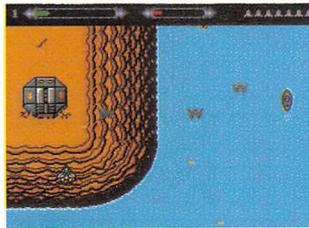
パッケージのまま売りたいそうだ。しかし、いまのところは、その予定はない。

ゲームの内容は、いわゆるパワーアップ方式シューティングゲームといったところ。自機は



④このように、非常に凝った作りのパッケージに入っているのだ

ステージのはじめに、使用する武器を選択してからゲームスタート。敵を撃墜すればするほどパワーゲージが上がっていき、一定値まで上がると武器がパワーアップする。1画面内に表示



④ゲーム画面はこんな感じ。1画面は海と要塞のステージだ

できる弾の数が少ないのがちょっとシューティングとしての爽快感をそぐような気もするが、なかなか楽しめるゲームだ。はやく日本でも入手できるようにになりたい。

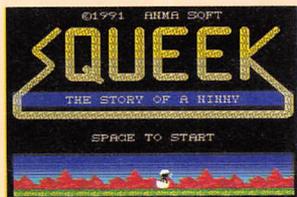


④とてもシュールなボス登場。なんとなく俳優の長門裕之に似ている

## SQUEEK

カリメロに似た、ヘンな黒い鳥「スクィーク」の物語。放り出された卵からかえった孤独なひよこ、スクィークは、自分の両親を探して一本道をひたすらびよこびよこ走る。しかし行く手には、水たまりや、モグラやヘビがジャマをする。アイスを拾って体力を回復させつつ、邪魔者はとびこえて、ひたすらつき進むのだ！ ゆっくり進めば楽だが制限時間に間に合わないぞ。ある程度進むとゴールに到着する。ゴールには小屋があり、そこに住んでいる動物たちから、いろいろと情報を聞くことができる。

また、このディスクにはゲームのほかに、おまけとしてANMAお得意のデモが収録されている。ANMAのロゴがニョロニョロ動き、その下では火山が噴火して、そこからメッセージが飛んでくるといったもので、あいかわらず目をみはるすばらしい処理だ。



④ゲームのタイトル画面。下でスクィークが動いている

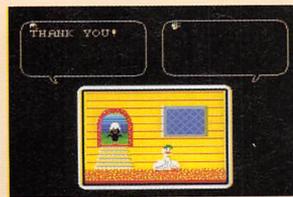
制作	ANMA
媒体	1200×1
対応機種	MSX MSX2/2+
VRAM	128K
RAM	64K
価格	2000円
SRAM対応 MSX-MUSIC対応	



④お尻をびよこびよこさせながら進む。手前の赤いのがアイスだ



④この小屋までたどりつけばステージクリア。情報を聞くことができる



④小屋に住むへんな鳥から情報を聞いたところ。礼儀正しいひよこだ

## AIR HOCKEY

このゲームはタイトルを見れば一目瞭然。いわゆるひとつのゲームセンターにあるエアホッケーなのだ。このゲームで遊ぶためにはマウスが必要だ。

ゲームの内容は、1人用で、マウスをエアホッケーのラケットにみだててパカパカ打つだけ。いくらアツくなってもパックが飛んでけがをすることもない(マウスがこわれるかもしれないが)。コンピュータ担当の相手キャラは6人いて、1人ずつ倒していかなくてはあとの相手と対戦できないようになっている。対戦するまでシルエットしか見えないのがなんとも闘志をかきたてるのだ。相手キャラたちの個性的なりアクションにも注目だ。

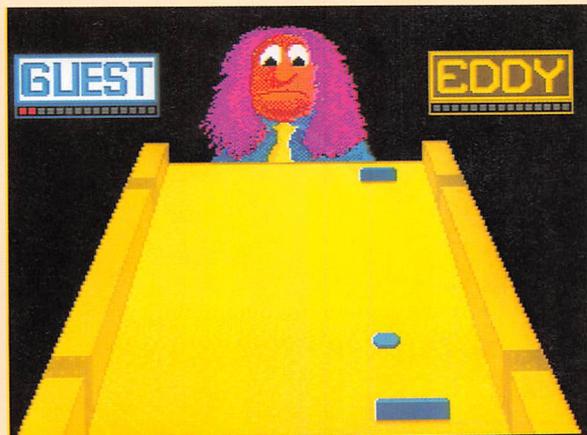
制作	MAD
媒体	1200×1
対応機種	ターボR専用
価格	2000円



④相手がポイントしたところ。闘志むき出しの表情に、こっちはも燃えるのだ



④自分がポイントしたところ。逆立つ髪がチャームポイントなのかもしれない



④ゲーム中の画面。きわめてシンプルな作りだ。相手の顔などはいかに外国といった雰囲気的设计

F F F

ファン ファン

F F F

ボックス

B B B

今回はおたよりのコーナー「リーダーズ・ペクトル」が分離して、F F Bとしてはイベント・ソフト情報と「GMRV」の2つのコーナーでお送りするのだ。

● イベント・ソフト情報 ●

噂のイベント・スポットそしてソフトの話題を満載!

イベント・ソフト情報

このコーナーはゲームに関係する様々な話題などをたっぷり掲載!

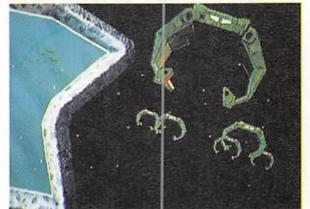
NEW MEDIA スリーディーオー 「3DO」その実体は…?

松下電器も計画に関わっている3DO。その3DOが7月に「3DOジャパン」という日本法人を設立し、その発表会があった。ここでハードやソフトに関する発表が行われた。発売時期は、すでに報じられているとおりアメリカは10月、日本では来春ということになっている。3DO側の行った、CESでの調査によると63%の人が購入を希望しているという。これは価格を700ドルとした場合だそう。

気になるのはハードだけではない。当然どのようなソフトが用意されるの

か、という点もポイントだ。3DO側としては発売までに「100社ほどにはしたい」意向。現在参入メーカーの発表に関して慎重な態度をとっているが、すでに参入を発表している日本のメーカーもある。マイクロキャビン、リバーヒルソフトなどだ。まだタイトル発表や画面公開には至らないが企画は進行中だという。

カーは順調に開発も進んでいるようだ。写真の「Crash 'N Burn」は発表会でも紹介されていたものだが、スピード感あふれるレースゲーム。まだ開



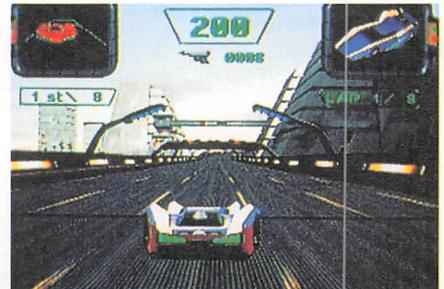
◎これは「Total Eclipse」。米メーカーはここまで開発が進んでいる

発中にもかかわらず、かなりよく動いていた。

その実力がどれほどのものか? 3DOの実態はまもなく明らかになる。来春が待ちどおしい。



◎10月に発売予定。本体はアダルトな作りで「おもちゃ」ではないことを主張



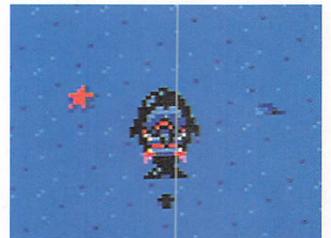
◎これが「Crash 'N Burn」。なかなか美しい画面だ

NEW SOFT ロナ 地母神の審判

前号のしめ切り直前に発売が発表された新作は、かわいいお姫さまロナちゃんが活躍する、MSXオリジナルのゲーム。制作はDixie(ディグシーと読む)。DixieはMSXのソフトを制作するのは今回が初めて、のニューフェイス。

かんじんのゲーム内容だが、初公開の画面を見てわかるように、縦スクロールのシューティングゲームである。ゲームのシステムは1ステージが2つのエリアに分けられており、全部で10ステージ(20エリア)で構成されている。そして最後に最終ボス面が用意される予定だ。

ロナの攻撃方法は、彼女の持つ宝石「しよっと・くりすたる」による光弾攻撃(魔法とは違うという)で、アイテムによっていろいろな光弾を出すことができる。また、彼女には魔法生物のオプションがつき、ロナを助けることもある。今回紹介するのは、1ステージめのイルカに乗ってロナが旅立つ、という場面。良いものを期待しよう。



◎イルカに乗った少女、ロナの雄姿? 開発中のため、敵も出現しないのだ



◎主人公、ダイスロロナのイメージイラスト。まだたった8歳のお姫さま



◎ゲームの全体画面。ここは1面の舞台、海底だ。エリアボスのヤドカリとの戦闘シーン



GOODS

あの「ケンケン」がフロッピーに

このところ昔人気があったアニメがリメイクされたりして再度人気が出る、といった状態を見かける。「チキチキマシン猛レース」もかつて人気があったアニメの1つだ。そこで活躍したキャラクターの中で犬の「ケンケン」を知っているだろうか？ あの「ヒッヒッ」とも「シッシッ」ともつかない笑い声で有名な。その「ケンケン」が日本コロムビアよりフロッピーディスクとなって登場した。3.5インチの2DD、2HDがそれぞれ2種類ずつ用意されている。7月に発売されているのですでに購入している読者もいるのではないかな？ 3.5インチの2DDならMSXでも使うこともできる。ちなみに現在キャンペーン中。来年1月末日までにクロスワードパズルを解くと毎月「ケンケン」のぬいぐるみが抽選で100人に当たり、

さらに商品に印刷されているバーコードで「ケンケンTシャツ」や「3.5インチFDファイル」が、やはり毎月抽選で100人ずつに当たる。くわしくは店頭にあるチラシを参照のこと。



★賞品の一つである「ケンケン」のぬいぐるみ。これは10-11月分のもの



★2DD・2HDそれぞれ2種類ずつ。シエルの色は白のみだがジャケットの色は4色

GOODS

「ジュラシック・パーク」公認の恐竜

この夏は「ジュラシック・パーク」に代表されるように恐竜がブームだった。そこで、というわけでもないが、恐竜の人形を紹介する。これらの特徴は、まずその質感。実際に恐竜に触るときとこのような手触りなのだろう、と思わせる軟質塩化ビニール製。これは写真のティラノサウルス・レックスのほか2種用意されている。このシリーズはさらに「吠える」のが特徴だ。別のシリーズに「ダメージ恐竜」というものがある。これはその名のとおり皮膚の一部をはがしてその内部を（/）みることができる。こちらの材質はプラスチック製で、口を開けたり尻尾を振ったり、とさまざまなアクションをするシリーズなのだ。この他にも映画の登場人物の人形も用意されている。

そのユニークさも納得だ。日本では野村トイからの発売になる。価格は980円（税別）より。映画を観て恐竜が楽しくなった人にオススメ(?)。



★人気の高いトリケラトプス。彼(?)の両脇を押すと頭を動かすのだ。980円(税別)



★恐竜界のスター、ティラノサウルス・レックス。人形も王者の名に恥じないサイズの全長55cm、5800円(税別)

これらはすべて米国・ケナ一社製。米国製ということで

GOODS

『ドラクエ』の効果音を楽しもう!

普段、ゲームをプレイしていて効果音はさして気には留めないもの。しかしなくてはならないものだし、また何かの拍子に耳にすると、ふとそのときの光景が浮かんでくるものだ。そんな縁の下の力持ち的役割を持つ効果音を集めたおもちゃがエニックスより発売された。「サウンドクエスト」がそれ。「会心の一撃」のときの音やレベルアップしたときの音など6つの効果音を聞くことができる。さらに「パルプンテ機能」なるものも用意されている。これは簡単な占いやゲームなのだ。

ひとしきり勉強をして一息ついたところでレベルアップしたときの音を鳴らしてやると、きっと自分が賢くなったような気がするに違いない…!? 価格は2800円(税別)。



★おなじみの6種類の効果音が収録されている。さらに占いでみてみましょう! ストラモノ

NEWS

夏でも滑れる「SSAWS」の秘密

まもなく秋。当然ウインタースポーツにはまだ間がある時期だ。が、9月はおろか真夏でさえ氷点下の気温でスキーが楽しめるスキー場が7月、千葉・船橋にオープンした。その名も「SSAWS」。オープン当時しきりに紹介されていたのでもう滑ってきた人もいるかもしれない。ここは一年中スキーが楽しめるのがウリだけあってもちろん屋内。それも世界最大という。サイズは全長490m、グレンドの最大の高さ80m、最大幅100m、最大斜度20度。数字だけではピンとこないが、霧田気としては自由の女神の聖火を持つ手首の高さから滑り降りることになるといふ。人工スキー場といえば気になるのは雪質。「SSAWS」の雪は80ミクロンで完全なパウダースノーだ。滑った感

じは人工の雪にありがちなシャーベットのような感触はまったくなし。秘密は新たな人工降雪システムだ。このシステムは、高い気圧がかかったものが急激に減圧されると瞬時に冷却される、という「断熱膨張作用」が利用されている。このシステムを使い、営業終了後に毎日1cmずつ雪を降らせ、常時いいコンディションに保たれている。

運営には多くのスポンサーがついており、中には富士通の名前も見受けられる。どの部分に関わっているかというと、磁気カードの読みとりなどの部分に関係しているのだそうだ。

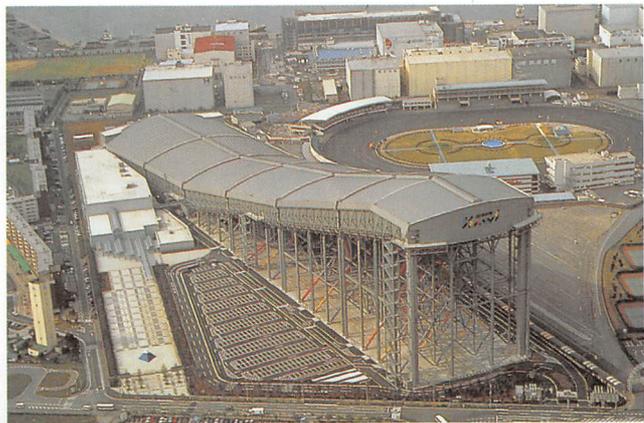
入場・滑走料は2時間で18歳以上は5900円、12~17歳が5300円(税込)。■問い合わせ 船橋らぼーとスキードーム「ザウス」☎0474-32-7000



★入場時はもちろん飲食などでも磁気カードを使用。支払いは帰りにまとめてする



★ハイテクをふんだんに使いベストコンディションを保つグレンド



★名前の響きとともに巨大な恐竜を連想させるその外観。場内の温度上昇を防ぐため窓がない



アンケート  
ハガキより

●どうせわたしは小さい/私は普通の少女です(14才)。なのに声が高く、小学生と間違われます。身長も155cmで、同級生にもばかにされ……。でも私には声優になるという夢があるんです。ハバさんのコネ、あるんなら使わせてください。(富山県・萩原江夏)わたしも昔は身長が170cmくらいはあったが、今は萩原と同じくらいしかないので、「女 墨 江少名彦」とかわれている(©大林直彦)。すまん、ちょっと作った。そしてコネはない。(バ)

★「MSXトレイン2」の発売元、販売方法が変更されました。住所・氏名・電話番号に「Mトレ2購入希望」と明記の上、郵便局で購入した5千円の為替を同封の上、以下の住所に送って下さい。〒277 千葉県柏市柏郵便局 今田真一方 モオソフト通販係まで。送料などは不用で5千円のみ。

## BOOK オールCGのコミックス登場

CGイラストは、TVモニタを使った絵画。最近ではいろいろ本の中でもCGで描かれたイラストを見ることができる。しかしこの「武(TAKERU)」は、なんと全編CGで描いたコミックス。200ページにわたる全編が、すべてパソコン(マッキントッシュ・クアドラ800)で描かれたCGである。ここまで徹底的にCGを使っているコミックスは前例がないのでは?

作者の寺沢武一氏はハードボイルドかつ幻想的な絵を描く作家として有名。これまでも「コブラ」「ゴクウ」といった人気作品を生み出してきた。その独特の作風の効果を出すのにCGは非常に効果的な色彩を見せてくれる。とはいっても描き方はごく普通。輪郭線で描いた絵をスキャナで取り込み、モニタ上で着色する方法だ。この作業が、大



●こんなセクシィなキャラクターはなかなかお目撃できません。もちろんCG(当然主人公も)

変であることはCGを描いたことがある人なら容易に想像できるだろう。この単行本「武(TAKERU)」はスコラからB5サイズ・オールカラーで観たえたっぷり、1500円で発売中。この値段もCG集と思えば安い?すでに全国書店で発売中。

## VIDEO 「8マン」新作をビデオで

「鉄人28号」「ジャイアントロボ」など、かつて一世をふうびしたテレビ、漫画の人気ヒーローのリメイク作品がいろいろメディアをとおして続々と復活している。「エイトマン」もその中一つ秘密結社と闘うサイボーグ刑事という時代を先取りしたストーリーは30年まえに大ヒットした。その後ここ数年間に復刻版の単行本が発売されたり、ゲーム化されたり実写映画化されたり、と大活躍している。そして今回オリジナル・ビデオアニメ「エイトマン アフター」として装いも新たに復活した。本作品の特徴はあえてリメイクするのではなく、30年前の作品のその後を描

いた「続編」であること。

全4巻(現在ビデオカセット1巻および1、2巻セットは発売中。2巻とLDは9月24日発売予定)にわたるストーリーは以下のとおり。

…怪物オズマとの闘いの後エイトマンは姿を消す。7年後、新たな敵・サイボーグギャング団が出現。そしてエイトマンは復活した…。



●バンダイビジュアルで4800円(税込)

## PRESENT さあ応募しなさい

今回のプレゼントは4種類。まずは①TIMから好評だった映画「スーパーマリオ」のなんとパンティ(ノ)＆タオルセット。どちらもオシャレなケース入り。今回は女性に限りこれを10名に。②はビデオ「エイトマン アフター」発売記念のステレオグラムテレカを5名。使いきってしまったも保存版。③はポニーキャニオンから「龍虎の拳」

のビデオとLD発売記念のテレカ。これは3名。④はニフティサーブからTシャツ&プレストレーナーを3名に。このプレストレーナーというのは、VHSのビデオテープほどのサイズに圧縮されたもの。もちろん着る前に水につけてやればもとどおりに。

応募方法は下記のとおり。応募券の添付も忘れずに。

**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・年令・電話番号、③今回のF F B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 TIM  
MSX・FAN編集部「10-11月情報号・さあ応募しなさい」係  
しめ切りは9月末日(必着)。発表は11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つ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、2か月くらいかかります。

## ON SALE (6月1日~7月31日までに発売されたソフト)

7月16日 グラフサウルス ユーティリティ/ビッツー/12800円

9月3日 ●MSXトレイン2/モオソフト/5000円

## 発売が予定されているソフト

12月予定 SUPER PINK SOX3/TAKERU/4800円

RONA 地母神の審判/Dixie/価格未定

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)/シャノール/9800円

プロの基パート5/マイティマイコンシステム/9800円

倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編/発売元未定/価格未定

※とくにことわりのないソフトはすべてMSX2用2DDディスク版。★印のついたソフトはターボR専用、●印はMSX2用だがターボRの高速モードに対応したソフト。また、□印はFM音源に対応。TAKERUで販売のソフトは税込の価格です。

## TAKERU情報

今回はまったくの新作の話題から。12月発売予定で「SUPER PINK SOX3」が発表された。価格は4800円(税込)だ。前作の「2」は「18禁ソフト」だったためプレイできない人もいたと思うが、今回はTAKERUで誰でも手軽に購入することができるわけだ。詳細はまだ企画段階のため不明。だが、「1」にしる「2」にしるストーリーは独立したものであったため、今回も独立したものになるのではないだろうか。マイルドになるのはまちがいないが、雰囲気は損なわずにいてほしいもの。力作になることを期待したい。

さて次は「名作を再び発売」作戦の話題だ。新たに登録されたタイトル★この情報は7月26日現在のものです。

のうち注目はやはり「ぶよぶよ」だ。まだプレイしてはいなければこれを機会にプレイしてみよう。また、現時点では明らかにできないが、大物タイトルも現在交渉中という。近いうち、それも大量に大物が登録されるかもしれない。

【発売中のもの】

1 MSX-S BUG2/6000円

2 MSX-C Ver.1.2/7000円

3 View GULC/7000円

※123→アスキー

4 ぶよぶよ/4800円

※4→コンパイル

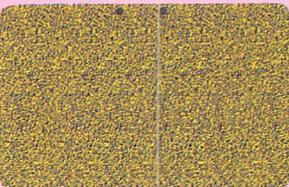
5 ロードス島戦記/5800円

※5→ハミングバードソフト

## ①映画「スーパーマリオ」パンティ&タオルセット



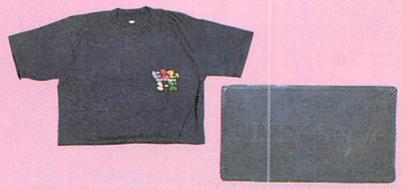
## ②「エイトマン アフター」ステレオグラムテレカ



## ③「龍虎の拳」テレカ



## ④ニフティサーブ Tシャツ&プレストレーナー



最新ゲームミュージック&ビデオ情報

GM & V

おちゃらけ作を2つも  
囲みに選んでしまった。  
せ、性格がばれてしま  
う……。 文/高田陽

CD 国志DX2 三國志満漢全席スペシャル 発売中

この作品に一番広い囲みを明け渡す  
というのは、理性を打ちのめす必要が  
あった……。これは、なんと三國志の  
世界をまるごとパロってしまっただけ  
のアルパムなのだ。三國志の世界を知りつく  
した光栄だからこそ作りえた、また、  
許される(かどうかは責任もてないが  
……)作品といえる。

関羽(声:堀秀行)と張飛(玄田哲章)  
をレポーターに起用した、趙雲(草尾  
毅)の寝起きドッキリ・カメラをはじめ  
、「ドラマ・徐庶の微妙な冒険」など  
時代考証を一切無視した、の〜んきな  
な出し物が目白押し。もちろん、声優  
は本編シリーズとまったく同じだ。ほ  
か、劉備(古谷徹)と孔明(塩沢兼人)が  
案内役をつとめる生トーク「劉備の部  
屋」では、孫権仲謀役の森功至さん、ア  
ニメーターの塩山紀生さんがゲスト。  
また、コント「僕たちの主張」では、曹



操(銀河万丈)、劉備、周瑜(速水奨)、  
猋帝(佐々木望)が大観衆の前に演説を  
繰り広げている。  
男性声優のみの出演で、少しむさ苦  
しいかもしれないが、このマニアック  
な笑いは必聴。付録の24ページ・ブ  
ックレットも魅力だ。

CD 颯颯戦記MADARA2 Sound Fantasia 発売中

コナミの人気RPG「颯颯戦記 M  
ADARA2」のフルアレンジ・アルバ  
ム。アレンジャーは、谷山浩子さんな  
どのアレンジでも知られる斉藤ネコ氏  
だ。ゲームから9曲をセレクトし、か  
なり丁寧なアレンジがなされている。  
9曲は、幻想的という言葉と共有して  
いるようだが、曲ごとのニュアンスは  
微妙に違っている。全体的に無国籍風  
の曲が多く、その音づかいは鮮烈だ。  
また、テレビCMソングとなった、美  
貌の声優、國府由マリ子さんによる歌  
曲も10曲目として収録されている。



CD 仁義なき兄貴/葉山宏治(兄貴) 発売中

空前の兄貴ブームの中、加熱人気を  
あおるがごとく、「超兄貴」の新作CD  
が完成してしまっただけ。作品は、あの  
インクスティック鈴江ライブでの「兄  
貴 / 兄貴 / 」の大コールで幕を開ける  
ことはできない。CDシングル全5  
曲、怒涛の始まりだ。タイトル曲ほか、  
世界の兄貴達(カラオケも収録)、  
New Sexy Dynamite(プロテイン  
Mix)、同・ライブVer.。付録の兄貴  
のブロマイドも見逃せない。ああ、兄  
貴よ永遠なれ……。



その他の新譜・ひとしづみレコ

- 発売中 ◆天地を喰らうII/アルフライヤー⇒パニッシャー、キャティラックスも収録。オリジナル+アレンジ。カード3種付録。CD3500円。/写真①/PC
- ◆Falcom Vocal CollectionIII⇒新録曲も含めた全15曲、まるごとファルコム・ボーカル曲。CD3000円。/写真②/K
- ◆コナミ・アミューズメントサウンズ'93〜夏 ガイアポリス/コナミ矩形倶楽部⇒アレンジも豊富に全87曲。CD2枚組3000円。/写真③/K
- ◆ソードワールド全曲集⇒8月に発売されたスーパーファミ版から45曲、PC-98版から16曲のオリジナル音源を収録。CD2400円。/写真④/DP
- ◆CDドラマコレクションズ 三國志DX1 結集編・五虎龍鳳之巻⇒諸葛亮の独白形式でつづる人間ドラマ。CD3500円。/写真⑤/光栄
- ◆ファイヤーブレイクス/SNK⇒NEO・GEO版プロレスゲームのオリジナル音+SE&ボイスを収録。カード付録。CD1500円/PC
- ◆サムライスピリッツ/SNK⇒NEO・GEO版チャンバラ対戦ゲームのオリジナル音+SE&ボイスを収録。カード付録。CD1500円/PC
- ◆マッスルボマー/カプコン⇒話題のアーケード版プロレスゲームのオリジナル音+SE&ボイスを収録。カード付録。CD1500円/PC
- ◆誕生(Debut) FOREVER DREAMS/サブリナ⇒「誕生」のイメージソングを美少女3人組が歌う。CD2800円。/NC
- ◆イース・ピアノコレクション⇒新録曲でつづる、イースのピアノ曲の集大成。CD2500円。/K
- ◆バトルファイターズ餓狼伝説SOUND ACT I ON⇒アニメ2作のオリジナルサウンドトラック。CD2800円。/K
- ◆オリジナルサウンドトラック 颯颯戦記MADARA2⇒こちらはスーパーファミ版のオリジナル音源で構成されたアルバム。CD2500円。/K
- ◆スターフォックス⇒ポリゴンが話題だったスーパーファミ版シューティングのCD化。オリジナル+アレンジ3曲。CD2500円。/写真⑥/テイチク
- ◆R-TYPE SPECIAL⇒アーケード版R-TYPEシリーズ全3作&ギャロップを収録。CD2500円。/ビクターエンタテインメント
- ◆ビデオゲーム・グラフィティVol.9⇒スティールガンナー2、タンクフォースなどを収録。CD2800円。/ビクターエンタテインメント
- 9月26日 ◆ザ・ベスト・オブ光栄⇒三國志III、太閤立志伝、ヨーロッパ戦線、魂の門のアレンジ曲を収録。CD2800円。/光栄
- ◆光栄オリジナルB.G.M.集 Vol.8⇒信長の野望 全・国・版、太閤立志伝のスーパーファミ版オリジナル音源アルバム。CD2500円。/光栄
- ◆光栄オリジナルB.G.M.集 Vol.9⇒ヨーロッパ戦線、元朝秘史のスーパーファミ版オリジナル音源アルバム。CD2500円。/光栄
- 9月29日 ◆ラングリッサー⇒メサイヤのPCエンジン版RPGのアルバム化。CD2800円。/東芝EMI
- 10月1日 ◆メガCD アルシャーク オリジナルサウンドトラック⇒知る人ぞ知る佐藤天平氏の作・編曲。全18曲。CD2800円。/PO
- ◆アレサ〜魔法人形のレクイエム⇒ゲームボーイ&スーパーファミで人気のRPGをドラマ・アルバム化。CD2800円。/NC
- ◆プラス組曲「ドラゴンクエスト」⇒アメリカのプラス・インサンブルによる、ドラクエI〜Vプラス・サウンド。CD2800円。/日本フォノグラム
- 10月6日 ◆プリンセス・ミネルバ パーフェクトコレクション⇒リバーヒルの人気作をオリジナル(PC-98)+作曲家アレンジで。CD2800円。/NA
- 10月21日 ◆バトルファイターズ餓狼伝説⇒フジテレビ放映のアニメ版2作をビデオ化(2巻別売)。LD版は2作一挙収録。詳細未定。/K
- 11月1日 ◆(仮)エルフのクリスマス⇒エルフ作品の人気キャラに扮する声優さんたちによる、クリスマスソングやミニドラマ。CD2800円。/NA
- 11月21日 ◆プリンセスメーカーII⇒PC-98版のオリジナル・サウンドとアレンジ曲を収録予定。CD2800円。/NA
- 12月予定 ◆ブルーフォレスト物語⇒ライトスタッフのPCエンジン版RPGをイメージ・アルバム化。CD価格未定。/PO
- ◆ソードマスター⇒ライトスタッフのPCエンジン版RPGのオリジナルサウンドトラック。CD価格未定。/PO



※文末のアルファベットはレコード会社名略号—  
P C : ポニーキャニオン—  
K : キングレコード / N  
C : 日本コロムビア / N  
A : NECアベニュー / D  
P : データム・ポリスター  
/ P O : ポリドール



●だれなんだ/スタッフは今何人なんだろう。知らない人もいるしだれが何やってるのかさっぱり分からない。(秋田県・三浦孝之)わたしもよく知らない。しかし夜中まで動いていたかと思うと、2分後には雀荘と同じ顔ぶれがそっくり移動しているということは多々ある。しかしそこで麻雀をしているのは不明だ。「勝った」とかいいながら常にどこか貧乏くさい。謎だ。あいつら本当はレジスタンスで、普段は編集部員を装っているのかもしれないぞ。(バ)

# スーパー付録ディスクの使い方



## ★今回のバックストーリー★

母のもとに近づくにつれ、期待と不安の入り乱れた複雑な心境になるシニア。それを気づかうようにシルクは必要以上に話しかけることはしなかった。何度かの休息をとりながら先へ進んでいく。いつしか辺りは闇に包まれはじめていた。ふとシルクが「もうすぐだ」と声をかけると、シニアの緊張は一気に高まる。しばらくするとどこからか爆発音のようなものが聞こえてきた。音とともに赤い鎧の軍勢が2人に近づいてくる。だが、2人を歓迎してくれるようには見えない。「着いたのはいいが……」シルクがいう。どうやらすでに戦闘が始まってしまったようだ。赤い鎧の軍勢はシルクの仲間たちであるのがわかるとシニアは安心するとともに、軍勢の中から母の姿を探しはじめた。しかし、そこには母の姿を見つけることはできない。ただ手紙を握りしめ母の安否を気づかうだけであった。

★ゲームの記事が、だいぶ少なくなってきましたね。とてもさびしいことだと思います。そのぶんを、コンピュータミュージックやプログラミングの記事にしてください。挿絵川原/三橋政俊 29歳・F.S.A.I.S.T.★Mファンと同人ソフトがしっかりしたものは、MSXはだいじょうぶだろう。(滋賀県/東野基・17歳・F.S.4600F)★季刊・年刊・値上げ、何でもいいてすから、MSX・FANは生きのびてください。(岡山県・杉本昌春・17歳・F.S.A.I.G.T)★TAKEURUでの名作ソフトで内容がわからない。ソフトが多いので、特集してほしい。(長野県/藤本淳次・26歳・F.S.A.I.G.T)

スーパー付録ディスク OCT.-NOV. 1993 DISK #22 No.1

媒体	2DD×1	セーブ機能	セーブできません
対応機種	MSX2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,291,264バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

### ディスクNo.1収録作品

- ①オールディーズ
- ②ルーシャオの冒険
- ③FM音楽館
- ④パソ通天国
- ⑤MIDI三度笠
- ⑥あてましょQ
- ⑦MSXView
- ⑧オマケ ⑨B: ⑩アル甲
- ⑪ファンダム・サンプル
- ※付録ディスク用タイトルCG

スーパー付録ディスク OCT.-NOV. 1993 DISK #22 No.2

媒体	2DD×1	セーブ機能	セーブはできません
対応機種	MSX2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,609,728バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

### ディスクNo.2収録作品

- ⑫ファンダムGAMES
- ⑬CGコンテスト
- ⑭紙芝居&動画教室
- ⑮AVフォーラム
- ※表紙CG
- ※MSX-DOSは両方に収録

## 祝 付録ディスク2周年&2枚組化

さあ、いよいよ今回から付録ディスクが2枚組となります。そうです以後す〜っとですよ。2枚組になったからといって、解冻作品が減るかと思っていましたが、申し訳ありません減らすことはできませんでした。1枚あたりと考えれば減ったのかもしれませんが。

いろいろ検討した結果、どちらのディスクからでも立ち上げることができるようにしました。立ち上げたディスクに収録されていないコーナーがありますので、画面のメッセージに従ってディスクを入れ換えてください。そのほかの作業は今までと同じです。また、コーナー名の最後に収録ディスク番号を明記しておきました。

さて、今回注目のオールディーズには収録希望の高かったシューティングゲーム『ザナック』をついに収録することになりました。あのなめらかなスクロール、敵の難易度をA.1.で調節

### 今回のおハガキ



①前号収録の「魔法使いワズ」のイラストです。収録した反響はすごかったですよ(東京/山内陽)

するなど傑作の1本です。シューティングが苦手な人でも1度は遊んでみてください。そして、ついにというか、や

っとというか編集部オリジナル短編アドベンチャーゲーム「ルーシャオの冒険」を収録。軽い気持ちで遊んでください。



★大メニューに変化はありませんが、入れ換えが必要なときはメッセージが出ます

# 複写 / 解凍作業についての説明です

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくてもだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写

から解凍までを自動的に進めてくれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができますが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

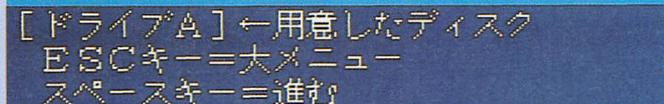
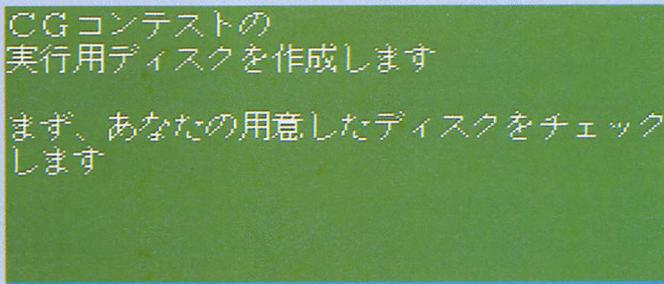
また、作業を複写までで中断して、あとから解凍だけすることもできます。「つぎはかいとうです」と表示されたら複写が終了したので、ここで中断してください。

解凍のみをするときは、複写

が終わったディスクをAドライブに入れてリセットします。画面にA>と表示されたら、各コーナーのDSKFマークの下に示してあるバッチファイル名を入力し、リターンキーを押すと

解凍が始まり、終わると自動的に起動します。

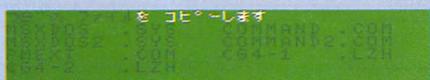
再起動をしたいときには、それぞれ別の方法があるので、各コーナーに書いてある方法を参照して行ってください。



画面下段には省略形で指示メッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れてください。ESCキーで大メニューに戻り、スペースキーで先へ進みます」を意味します

## 解凍するものの一覧表

- |                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| ●ファンダム                  | ●パソコン天国(DSKF579)  |
| ①『家』(DSKF110)           | ①『パネルゲーム』『パネルちゃん』 |
| ②『モンスターズ モナーク』(DSKF143) | アニメ『未沙』ローダーほか     |
| ③『MAGIN』(DSKF206)       | ●紙芝居&動画(DSKF436)  |
| ④『双王』(DSKF148)          | ⑧掲載紙芝居、ほか         |
| ⑤『襟裳岬』(DSKF96)          | ●MSXView(DSKF127) |
| ●CGコンテスト(DSKF566)       | ⑨『YASUYUKI MAZE』  |
| ⑥掲載作品、お題CG、トピラCG        | ●MIDI三度笠(DSKF125) |
|                         | ⑩音源エディタ『μEBIT』    |



1 まず最初に複写するファイルが表示されます。複写しないファイルは薄い緑色になります。上の写真のファイルの色がコピーするファイルの色です。



2 次は読み出すファイルを水色で表示します。1回で読み込めないものがあるときには、そのファイルの色は緑色のままです。



3 読み出されたファイルは紺色で表示され、現在読み出し実行中のファイルは赤くなっています。現在、作業中のファイルはすべてこのようになります。



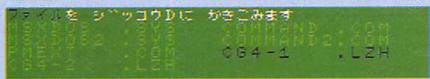
4 すべて読み出し終わると、さっき水色だったファイルはすべて紺色になっているはずで、ここでディスクを入れ換えます。



5 書き込みが終わったファイルは薄い緑色になります。ここで読み込みできなかったファイルがある場合、再度複写を行いますので付録ディスクに入れかえます。



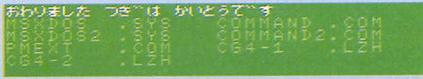
6 すでに複写が終了しているファイルはバスし、残りのファイルのみを読み出します。①〜④と同じ手順の作業を繰り返します。



7 まえと同じように書き込むファイルは紺色になってきます。書き込み作業に移りますので、ここでまた実行用ディスクに入れ換えてください。



8 そして書き込みです。例によって書き込み実行中のファイルは赤く、それ以外の作業終了ファイルは目立たない薄い緑色のままです。



9 お疲れさまでした。これで複写は終了です。中断する場合にはここで止めてください。そのまま解凍に移る場合はディスクを抜かずスペースキーを押すこと。

## 解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

- 複写先のディスクをつくる  
解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。
- ①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。
- ②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。
- ③最後にどのキーでもいいので押す。

- ④ディスクドライブが動きだす。
- ⑤画面にOKと表示されればできあがり。
- 残り容量の調べ方  
BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、713などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「7

- 13」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。
- DSKFについて  
複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことで、複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先

ディスクの残り容量(DSKF)を調べておきましょう。ちなみにDSKFとはDisk Freeの略です。  
またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

Mファンに  
いろいろ放題!

★MSX・FANは、数ある雑誌の中でもっとも読者の声が反映していると思います。2枚組になって次号からパワーアップするようになっています。もちろん私は、一生MSXを使い続けるつもりです。(宮城県)岸本誠・17歳・FSAIGHT / ★FANにいろいろ放題! 応援しています。(宮城県)八巻勇哉・14歳・FSAIGHT)★もはやMSXは私の生きがいになっていきます。もちろん私は、一生MSXを使い続けるつもりです。(宮城県)井上裕太・14歳・HBF

# Oldies ①

プレイヤーであるキミの目的は、自機ザナックを操作し、敵機械化軍団ボフォースの中核ベース「アルクス」を発見し、破壊することにある。中核ベース「アルクス」は垂直空間にあり、特殊な条件を満たさないとその場所に行くことはできない。その条件はザナックのパイロットであるキミが見つけ出さねばならない。

★ゲームスタート  
タイトル画面が表示されたら、SHIFT、スペース、Zキーのどれかを押す。ジョイスティックのAボタン、BボタンでもOK。

★ザナックの操作  
カーソル…ザナックの移動。  
B方向に対応している  
SHIFT…メインショット(Aボタン)の発射

Zキー……特殊兵器の発射。(Bボタン)FIRE2、FIRE3を装備した場合、いったんキーを押せば、あと続けて押す必要はない

スペース…メインショットと特殊兵器を同時に発射

★ポーズ  
STOPでポーズがかかる。もういちどSTOPを押すと、ポーズ解除。

★その他  
最終面をクリアして、エンディング画面が表示されているときに、ESC+スペースでタイトル画面にかわる。ちなみにエンディング画面でも、ザナックを操作することができるのだ。意味はないけどね。

☞4ページ

# 「ザナック」 ZANAC

©ポニーキャニオン/コンパイル



☞操作方法を覚えるのは簡単。むしろ、アイテムを覚えるほうが難しい

## 製作者のコメント

制作期間1か月と、とにかく時間がなかった！ できればといえば、いろいろな処理の高速化を制作する余裕がなかったので、敵が増えれば増えるほど処理が遅くなるという反省点を残してしまっ。し

かし、スプライトの常時変形などの新しいこともできたので、結果としてはよかったのかな？ のちにリメイク版を作ったんだけど、これは遅くならない！ できればこっちを収録したかったな〜。

## ルーシャオの冒険①

このゲームはルーシャオがシニリアと出会う前の話をかんたんなテキストアドベンチャーにしようという案のもと、制作した編集部オリジナルの意欲作です。テキストだけじゃつまらないから、挿絵のようなCGも描こうよ、どうせならBGMも欲しいな……、などという要望を次々に受入れて結局たいへんな作業になってしまいました。

やっとこさっとこできあがったわけですが、ゲームを作るた

いへんさというものをスタッフ一同は痛感しました。かんたんなヤツだからすぐできるさ、などと甘い考えをもっていました。現実にはきびしかったです。

そこで、次回作の話はとりあえず未定ということにさせていただきます。みんなからのアンケートの結果が好評だったら作りますが。えっ、都合がよすぎるって？ じゃあ、しょうがないですねえ「作る」と断言はしませんが、「前向きに検討します」と答えておこう。なんかどこかの政治家みたいな発言だけ。

## 紙芝居&動画②

やほ、中津です。今回は投稿より3作品、そして授業のサンプルプログラムを収録しています。このコーナーは圧縮ファイルなので解凍作業が必要です。本誌を読み読み待ちましょう。

さて、解凍が終わるとBASIC画面になって止まっています。今回は収録投稿作品が多いので、自動的に立ち上がり

ません。投稿作品を見たい人は、「郵便で〜す！」なら「LETTER. BAS」を、「忍(しのび)」なら「NINJYA. BAS」を、「と〜がらし」なら「トウガラシ. BAS」をそれぞれBASIC上から実行してください。そうそう、私のサンプルプログラムも忘れずに見てくださいね。こちらは「SAMPLE3. BAS」ですよ。

☞15ページ



## パソ通天国②

アニメーション「未沙」のローダー(鯛焼きさん作)と、7本のデータ(『グリーン・ゲイブルズ』の風、『アリスと笑う猫』：ゆび1号さん、『雪』：ふなもさん、『人待ち顔のまりちゃん』：『自画ゼー』：ARIYASさん、『汽車と風景』：山本稔さん、『小

人』：CPUさん作)。そして、パネルゲーム『パネルちゃん』(FRS~Fighting Raider Spirit~作)を収録。圧縮ファイルにして8本、サイズは145Kという大判振舞いです。ディスク2枚組みで、容量をあまり気にすることなくいい作品をたくさん収録できるようにになりました。☞88ページ



## CGコンテスト②

今回は、イラスト部門より100点オーバーした3作品を収録。ぬりえ部門より1作品を収録。さらにいつものマロのトピラCGとお題CGもあるぞよ。このコーナーは圧縮されているので

解凍してから楽しんでたもれ。このディスクを再起動するとき、MSX-DOSのA>が表示されている状態なら「RUN-CGXY」と入力、BASIC上なら「RUN-CGXY. BAS」を実行してたもれ。☞9ページ



## MIDI三度笠①

今回は演奏データではありませんが、今まで製品として存在しなかったほうが不思議なくらいなとても便利なプログラムを収録しました。このえびちんソフト作「μEBIT」はローラン

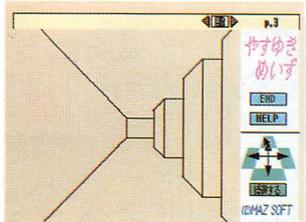
ドの音源MT-32(CM-32L)の音色をエディットしたり、自作するプログラムです。また、これで作ったデータは「μ・SIO S」や「MIDIサウルス」で読みこめます。MIDI用なのでターボR専用ですよ。

☞72ページ



## MSXView①

3Dタイプの迷路を探検して200兆円もの財宝を捜し当てるといふアドベンチャーゲーム。解凍したら、そのままView上からコマンドで呼び出せるようになりますので、かんた



これがゲーム画面。シンプルでわかりやすいね。移動に難ありという感じ

## MSX-DOS②

のけ者、ジャマ者コーナーの代名詞といえばこの私以外にはありえませんか。ハハハハ。

ところが今回はちょっとわけがちがいます。唯一2つのディスクどちらにも収録されているコーナーなのです。エッヘンどうだ、すごいだろ。

私は存在価値が薄くなってきたので、そろそろ消えるかもしれません。突然、消えると思うので存在しているいまのうちに「さよなら」といっておこう。私を使ってくださったみなさまに厚く御礼を申し上げますとともに、使ってご迷惑をおかけした人にお詫び申し上げます。それでは。

## ファンダムGAMES② & サンプルプログラム①

### ■ファンダムGAMES

2枚組でたくさん収録できるぞ、とちょっと調子にのって、収録作品は過去最高の16本となりました。そのため先月に引き続き、ファンダムGAMESのメニュー画面は2枚を切り換えるようにしてあります。

2枚組で付録ディスクの容量は増えたのですが、それ以上に収録作品の量が増えてしまったため、付録ディスクの容量が足りなくなり、今回は5本が解凍ものになってしまいました。

解凍する作品は①「家」、②「モンスターズ モナーク」、③「MAGIN」、④「双王」、⑤「襟裳岬」です。メニューの指示に従って解凍作業を進めていけば、解凍後に自動的にゲームがはじまります。

解凍したゲームの再実行にはDOSのA>状態から、

- ①HOUSE 124ページ
- ②MM 125ページ
- ③MAGIN 127ページ
- ④SUGOOU 128ページ
- ⑤ERIMO 130ページ

というコマンドを入力してください。BASICから実行する場

合には各ページを参照してくださいね。

特に注意してほしい点ですが、「KUSOGE-QUEST」は、付録ディスクのメニューにはF9キーで直接戻れませんので、戻るときにはリセットしてください。

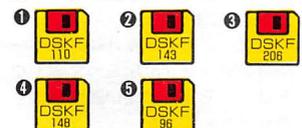
「双王」はゲーム開始のときに「最初から始める」を選ぶとセーブデータが初期化されてしまいますので注意してください。

### ■ファンダム・サンプル

マシン語の気持ちから「BGMDライバ」で3ファイル(144ページ)、スーパーピギナズ講座から「プログラムの分岐」で4ファイル(138ページ)、計7ファイルが収録されています。

メニューからは実行できませんので、それぞれロードしてください。

BASICピクニックの「家計を考えるプログラム」は特別な作業が必要ですので詳しくは68ページを参照してください。



## FM音楽館①

オリジナル5曲とゲームミュージック3曲の、計8曲を収録しました。なお、「宇宙戦艦ヤマト」は付録ディスクには収録していません。本誌66ページのリストを打ち込んで聴いてください。ところで、付録ディスクに

## B: ①

B:のコーナーが本誌にも存在する理由はなんでしょう? B:のところが、担当にもわかりません(なんじゃそれ)。とにかく今回のB:には規制がはいってしまいました。元気にみんな規制をかいくぐり書きまくっていますので、ヒマつぶしに読

収録してあるプログラムは、小メニューから連続して聴けるようにリストを変更してあります。今回から本誌掲載リストは一部の作品のみとなりましたが、プログラムを見れば変更点がすぐわかるようにしていますので、必要に応じてプログラムを復元してください。163ページ

んでください。ところで、秋といえば失恋の季節。そのほとんどが「ひと夏の恋」に終わってしまう。海辺で出会った男女が、あとになって冷静に考えると「なんでこんなヤツと」と思って別れる始末。たくさん恋をするのもいいですが、それが正しいと思わないことですよ(何いってんだ?)。

## AVフォーラム②

今回収録した、新たに加わった3つのオープニングを見るのができたかな。まだの人はがんばってください。

その3つオープニングはかんたろうくん(広島・18歳)とJくん(鳥取・16歳)の2人が作ってきてくれたもので、かんたろうくんのものを2本採用している。そのうちの1本、AVの文字がドカン、ドカンと表示されるやつ



左上から右へ順に「こんな人もいる」、「地球」、「マッカーサー元帥」、「ゴルビー」となっている

で、最後の方に16分割された絵が表示されるよね。あれはなにか知っているかな? AVフォーラムフリークの読者なら分割された1枚1枚の絵の意味がすぐわかったと思うが、あれは過去の「今月の1本ノ」に選ばれた16作品を縮小し、つなぎ合わせたあるんだ。こんなふうに画面に並べてあるのを見たら、ちょっとうれしさがこみあげてきたなあ。

122ページ

## オマケ①

5月にやっと発売した『ほぼ梅庵のCGコレクション1』じやが、一部の機械だと正常にCGが表示されないといった不都合が出てしまったぞよ。その症状が出て困っている人のために、

CGコレクションのディスクをこのプログラムを使って修正するでおじゃる。

書きかえを行うディスクはCGコレクションのディスク1なので、ディスクを用意して画面の指示に従ってやってくれればOKでおじゃる。

MFファンに  
いろいろ  
読みたい  
お題!

★値上げですか? まあ、おもしろければ何でもいいです。それでMSX・FANが続くのなら。 (栃木県 深澤亮士・16歳・FSAIST) ★MSX・FANの値段を上げてでも売るのを続けてください。それから、できれば月刊のほうがいいです。(和歌山県 塩見孝彦・16歳・FSAIRT) ★MSX・FANを月刊に戻せ! / 埼玉県 松本智・14歳・FSAIWX ★8か月ぶりにMFファンを買いました。ぜんぜん変わってなくてうれしすぎです。でも、変わったところがありましたね。それは読者の心がまえ。みんな本当にMSXが好きなんだなあと感心させられました。 (埼玉県 湯田秀樹・15歳・HBFIXD)

## アル甲

①

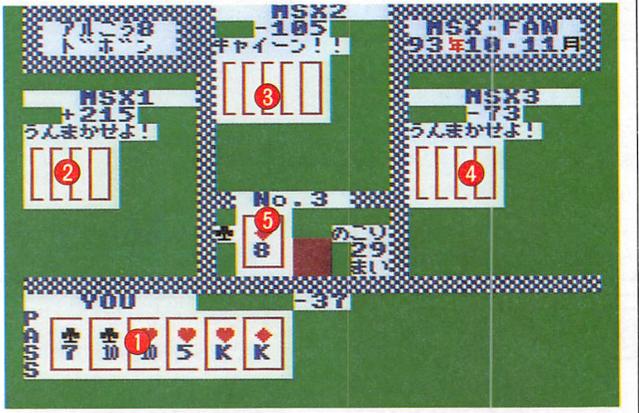
■アル甲6  
 アル甲6の迷路解答アルゴリズムでは合計24通の応募がありました。その応募作品のなかから、選びぬいた入選作と佳作をそれぞれ1本。また、アル甲担当のANTARESが特別に推薦した2本に入選作を改良したプログラム1本を含めた計5本を収録しています。収録した5本のファイル名は、  
 MAZE-08.AL6 (浜田屋)  
 MAZE-01.AL6 (うっかり進兵衛)  
 MAZE-20.AL6 (Qちゃん)  
 MAZE-23.AL6 (北島四郎ぼおみ)  
 S-MAZE.AL6 (入選作MAZE-08.AL6を改良したもの) となっています。

■アル甲8  
 アル甲8ではトランプゲームのプログラム『ドボン』を収録しています。必要なファイルは、DOBON.AL8 のひとつだけです。

[操作方法] 1人専用。プレイヤー1になって、コンピュータ側のプレイヤー3人と勝負する。画面のカーソルをカーソルキーの左右で動かして、出したいカードに合わせ、スペースキーでそのカードを出す。パスするときは「PASS」にカーソルを合わせて、スペースキー。8を出したときのスタート選択は、「PASS」の上にスタートが表示されるので左右のカーソルキーでスタートを選択してスペースキーで決定する。なお、『ドボン』の詳しいルール、得点計算は42ページで紹介している。

このプログラムだけでもけっこう遊べますが、このプログラムを今回の課題にしたがって改造してください。

収録ファイルはすべてBASICプログラムです。BASICから個別にロードしてください。 40ページ



◎画面の説明

①プレイヤー1のウィンドウ  
 プレイヤー1の現在の得点と、持っている手札を表向きに表示。

②プレイヤー2のウィンドウ  
 コンピュータ側のプレイヤー2の現在の得点と、持っている手札を裏返して表示。なお「MSX1」はプレイヤー2の名前。アルゴリズムを応募するときには、この名前を変えることを忘れないように。

③プレイヤー3のウィンドウ  
 コンピュータ側のプレイヤー3

④プレイヤー4のウィンドウ  
 コンピュータ側のプレイヤー4の現在の得点と、持っている手札を裏返して表示。

⑤台札ウィンドウ  
 直前に出されたカード(台札)と山札の残り数を表示。8のカードが出されたとき、選択したスーツが台札の左に表示される。なお、山札の残り数がなくなるとあらたにシャッフルされた山札が作られてゲームは続行する。

## あてましょQ

①

キャビンのコーナー化しつつあるが、気にせず前回の正解。それは「シャナ」。ピクシーも出てないように思われるが『GO GOピクシー』で姿を見せる。当選者は以下のとおり。  
 <北海道>阿保学、橋本奈奈  
 <岩手>坂本悟<埼玉>秋月智博、吉田泰正<東京>松澤岳

史<岐阜>家田一道<石川>箕崎浩司<大阪>中西浩之<福岡>梶原多久摩(敬称略)

◎前列右が問題の(?)シャナだ

## ソフト

ここはOrcが勝手に作ってしまうナイショのコーナーなのです。そこで、デバッグのときみつめてやろうと必死になって探のですが、今までみつめたことはありませんでした。

ところが今回は紙芝居のディスクマークのところ点が減したところでスペースキーを押すと

メッセージが表示されたので、みつめることに成功したと思ったのです。メッセージが途中で止まるから「おかしいじゃん」といい気になっていていたのがじつはダミーだった……。

本物は紙芝居のディスクマークから右→下→左下→左→上でMSX-DOSのカーソルが点滅したところでスペースキーを押すと入れます。(ささや)

はよ〜ん★

もう見飽きたでしょうが、ここにも挨拶ということを書いちゃいます。祝・2枚組み! さて、2枚組みとなった付録デ

## 2枚組になっちゃいました

iskは、どちらから起動してもメニューがありますが、この2つのメニューはまったく同じものです。時間がなかったのでしませんでした。もちろん違うメニューにもできますし、状況が許せば3枚、4枚組みにも対応できます。

悔悔しますと、このメニューのシステムに必要なファイルの容量は百数十キロバイトにもなってしまい、ほかの収録ファイルに少なからず影響を与えています。2枚目のディスクにシステムを入れなければ、片方からしか起動はできませんが、もう少し余裕をもって収録できます。このあたりみなさんのお考えをアンケートハガキの余白にでも書いて送っていただけると参考になります。

もう一つ悔悔しますと、今まで「B:」や「あてましょQ」などのタイプCに属するコーナーでは、画面に出てくるテキストはBASICに管理させていました。その結果、メモリは食うは、ガベージコレクションが起こって遅くなるはで、ちょっと使い勝手がよくありませんでした。

しかし、今回から自分でテキストを管理するようになり、タイプCがスピードアップ。他にもいろいろなマクロがついて、『ルーシャオの冒険』のようなアドベンチャーゲームなら組めるようになりました。

作りはじめて丸2年。その間も少しずつ進歩してきたMSX・FAN付録ディスク。これからも、よりよいものをめざして頑張りますので、応援してくださいね。

ばいび〜ん★

# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2以降、●はMSX 1以降、☆はMSX 2+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A)B)C)は、それぞれのコーナーの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A)	FAN ATTACK (P 4~8)	●「ザナック」	ZANAC . COM ZANAC . BIN	マシン語のプログラムです。(DOS上で動きます)
ルーシャオの冒険C)	使い方(P110)	編集部オリジナルアドベンチャーゲーム	～.XCファイル ～.BGMファイル ～.XS5ファイル	パラメータファイルです。 音楽データです。 グラフィックデータです。
ファンダム・GAMESA)	ファンダム(P24~62) 使い方(P111)	☆家 モンスターズ モナーク 夕日の決戦 MAGIN 双王 ●バトルザル ☆襟裳岬 ●KUSOGE-QUEST 罫んでDON!  ●氷の中の惑星 選挙 ダーツの達人 ●ソーラーカー 人生かけのほりすべりおち ●ラリーたつきゅう SONIC THE HEDGEHOP	HOUSE . LZH MM . LZH YUHI NO . FDX MAGIN . LZH SUGOOU . LZH BATTLE . FDX ERIMO . LZH KUSOGE . FDX KAKO_DON . FDX KAKO_MAI . BAS WAKUSEI . FDX SENKYO . FDX DARTS . FDX SOLAR . FDX JINSEI . FDX RALLY . FDX SONIC . FDX	拡張子「.FDX」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B)	マシン語の気持ち (P44~48)  スーパービギナーズ講座(P38、39) BASICピクニック (P68~71)	マシン語で作成したBGMドライバー  本誌のサンプルプログラム  家計を考えるプログラム3本	MH10-PSG . BAS MH10-PSG . BIN MH10-PSG . SIM LIST1~4 . SBX  LOAN . BPX BALANCER . BPX	BASICプログラムです。 マシン語ファイルです。 「SimpleASM」用ソースファイルです。 BASICプログラムです。  BASICプログラムです。
アル甲B)	アル甲(P40~43)	アル甲6：選考に残ったプログラム(4本) サンプル(1本)  アル甲8：トランプゲーム「ドボン」	MAZE-08 . AL6 S-MAZE3 . AL6 MAZE-01 . AL6 MAZE-20 . AL6 MAZE-23 . AL6 DOBON . AL6	BASICプログラムです。
紙芝居&動画A)	紙芝居&動画教室 (P16、17)	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI-10 . LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館A)	FM音楽館(P63~68)	クレイジー番長 THE ICED GRAVEYARD THE LUNATIC FANATIC BEAT 「清く正しく人にはタイトルが見えます 雑踏 Riddle オープニングBGM Fighter Blood	CRAZY-B . FMX GRAVE . FMX LUNATIC . FMX PERFECT . FMX ZATTOU . FMX RIDDLE . FMX SNATCHER . FMX F-BLOOD . FMX	BASICプログラムです。          ※要MSX-MUSIC
AVフォーラムA)	AVフォーラム (P22~23)	規定部門/自由部門の作品	AV10-11 . BAS AV10-11 . BIN AV10-OP1 . BAS AV10-OP2 . BAS AV10-OP2 . SC5 AV10-OP3 . BAS AV10-OP3 . DAT AV10-OP4 . BAS DENSYA-1 . SR5 DENSYA-2 . SR5 HANABI . DAT	起動用BASICプログラムです。 マシン語ファイルです。 BASICプログラムです。  グラフィックデータです。  データファイルです。  グラフィックデータです。
CGコンテストA)	ほぼ梅麿のCGコンテスト(P9~14)	イラスト部門/ぬりえ部門/トビラCG/ぬりえ部門 用教材CG	CG-10A . LZH CG-10B . LZH	圧縮ファイルです。
パソコン天国A)	パソコン天国(P88~93)	パネルゲーム「パネルちゃん」 アニメーション「未沙」ローダー アニメーションデータ	SWAPP . LZH MISA212 . PMA ANNE . LZH ALICE . LZH SONO1 . LZH KISHA . LZH F_YUKI . LZH KOBITO . LZH	すべて圧縮ファイルです。
MIDI A)	MIDI三度笠(P69~71)	★音源パラメータエディタ「μEBIT」	MIDI-10 . LZH	圧縮ファイルです。
あてましょQ C)	使い方(P112)	人物あてクイズ	ATEQ-10 . XS5	専用に圧縮されたグラフィックデータです。
MSXView A)	使い方(P111)	AVG「YASUYUKI MAZE」	YASMAZE . LZH	圧縮ファイルです。
オマケA)	使い方(P112)	「ほぼ梅麿のCGコレクション」修正プログラム	MAINTCGD . XB CGDISK . BIN	修正プログラムです。 データファイルです。

※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」(べばあみんと★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  
いいたい  
放題!

★もうすぐ、いろいろなプログラムを送るからよろしく(兵庫県)加門太郎17歳、F S A I G T)★今水産に並んでいるとどんな雑誌よりも気合のこもった雑誌だと思えます。それは編集者だけでなく、読者のほども気合をいれて読んでいるというのがあると思います。ファンタムの投稿者も14歳の新鋭もたくさん現れ、商品価値としてのMSXはもう力を失いました。自己表現の手段としてのMSXは、その手軽さとつつきやすさ、次に何をしたいのかすぐわかる点においては、他のマシンをさわるのがイヤになるほど抜かれています。(兵庫県)東良一弘・19歳、H B F O R X D M K II)

電子空間に生まれたあらたな生命

人工生命——魔法の力で生まれたゴーレムやキメラ、はたまたSFの世界のアンドロイド(ドラえもん)だって人工生命といえるだろう)など、人工生命体たちは、人類のよきパートナー、あるいは強力な敵として、映画、漫画、小説などの世界にしばしば登場する。だが、彼らはまだ仮想世界の存在でしかない。

しかし、コンピュータの進化と共に、いろいろな人工生命を実際に目にする事ができるようになった。たとえば過去のMファンに掲載された編集部NOP作の「大ライフゲーム」も、そのひとつである。フィールドに、単純な3つのルールにしたがって石が発生したり消えたりするという単純なものだが、その動きはおどろくほど生物の行動パターンに似ている。もっとも、これを「生命だ」と考えられるようになるには、かなりたくましい想像力が必要とされるだろう。

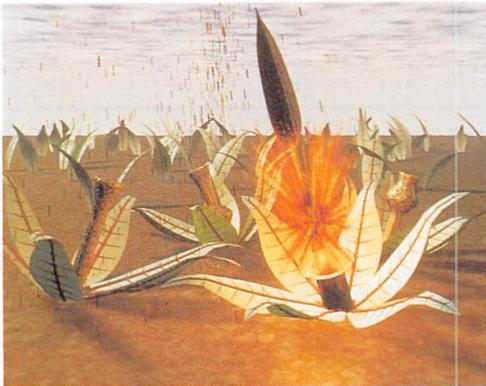
「大ライフゲーム」の基本理念をさらに発展させ、より複雑なグラフィック、複雑な計算を用いれば、誰もが生命の動きと同じだと認めるような、より複雑なプログラムができる。生物の特性を抽象化し、プログラムにすることにより、そのプログラムに命を吹き込まれてひとつの生命体となり、コンピュータという箱庭の中で生活をはじめ。このコンピュータは時間の制御も自由だから、そこはさながら四次元の箱庭のようなものだ。最新の高速なコンピュータの力によって、このようなプログラムを実際に作ることもできるようになってきた。今後、この箱庭の中を

抜け出して、人間といっしょの空間で生活する人工生命が出現することもあるだろう。こうして、それまでは化学の分野だった生命に関する研究が、数学の分野でも行われるようになったということは、なかなか興味深い。

このような人工生命は、また反面でいろいろな問題をかかえている。コンピュータの中に生命体がいるということは、その電源を切るということはそれを「殺す」ということではないのだろうか? ライフゲームの石はまだ単純なアメーバのようなものだとしても、今後、高度な自我をもった人工生命が出現する可能性は十分にある。彼らが電源スイッチに手をのばすあなたに向かって消さないでと懇願するようになったら……。また、強い力をもった人工生命が、なにかの要因によって人間と敵対することになったら? 自分たちが産み出した生命と、人類は仲良く共存していくことができるだろうか。

↑

さる6月23日から8月30日まで、東京国際美術館・T-BRAIN CLUBにおいて、A-Life WORLD「人工生命の美学」展が開催された。A-Lifeとは、Artificial Life(人工生命)を略した言葉である。8月8日に行われたルーティ・ラッカー氏の公演会では、論理数学の博士でもあるSF作家でありプログラマでもあるという、A-Life人生まっしぐらの氏の熱いメッセージを聞くことができた。氏は、「生命」とは、「知性があり、それに基づいて行動ができ、子孫を残すことができるもの」であ



カール・シムズ氏作「パンスパーミア」。「パンスパーミア」は、胚、あるいは胞子の形で生命が宇宙のあらゆる所に存在し、また飛散するという説につけられた名前。この作品は宇宙空間をわたって増殖する生命体の動きを見せるアニメーション(人工生命の美学展より)



ウィリアム・レイサム氏作「バイオジェネシス」。複雑な立体図形の進化と突然変異を表すアニメーション(同展より)

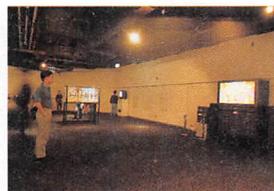
ると語っていた。生命どうしがまじわって新しい生命を作ること(セックスすること)、完全に秩序だてではなく、まったくの混沌でもない(公演中では、「ナール(木のごぶ、節の意)」という言葉を用いていた)思考をもっていること、そして「死ぬ」こと、の3つが生命の営みの要素であり、

出演されたA-Lifeは、すべてを完全にできるわけではないが、かなり似た動きをする。いつか、猿が人間に進化したように、これらの生命の営みの要素をそなえた人工の生命体

を見守るのとはあなたです。たとえば、グラフィックのプログラムで、おもしろい動きをするふたつのものがあつたら、それをひとつのプログラムでできるようにしてみてください。これが「機械のセックス」のはじまりです。



写真右下の2名・浜野忠夫



ハイビジョンでA-Lifeを見る。「その生きる姿が美しいこと」もまた生命体の重要な要素(同展より)



付録ディスクの1枚目にこっそり「大ライフゲーム」を入れた(ファイル名:DAI-LIFE.BAS)。ひとつの石の周囲(8マス)に、ひとつ以下しか石がないばあい、その石は寂しくて消滅。ひとつの石の周囲に、4つ以上の石があつたら、その石は混雑で消滅。ひとつの空白のマスに、3つの石があればそのマスに石が発生。この3つのルールにもとづいて、何度も判定(世代交代と呼ぶ)をくりかえして石の動きを見るゲームだ。写真の左はF型ペントミノという有名なパターン。そして世代交代のようす

A: 感慨ひとしお2周年

付録にディスクを付けはじめて2周年の記念日を迎えることになった。きょうからいよいよ3年目に入ったわけだ。そして、読者の方々の励ましの言葉を受けて、ついにディスク2枚組に挑戦した。『ルーシャオの冒険』は処女作と

いうこともあり、不十分な点が多いことも否めないけど、読者の方はどんな評価をくだしてくださるだろうか。さて話は戻るけど、2周年を機に今後もMSXの世界を私たちみんなの力で、より充実したものにするために、これからもみなさんのすばらしい作品をど

んどん世に送り出したい、と思っている。やはり、私たちのいちばんの目的であり好きなことは、何かを作る、ということ。CGもゲームも音楽もツールも人工生命も……。素敵な作品がMSXから生まれているっていうことは、業界の人は意外に知っている。ゲーム

機の作品よりすばらしいものがMSXにあることを密かに注目している人がいることは確かなのだ。私の知るかぎり、マルチメディアの世界からはMSXは非常に魅力にとんでいる。見ている人は見てるってこと。これからも邁進を続けましょ! (NORIKO)

次号、12-1月号は11月8日発売予定(定価1280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=梶塚宏男●編集人=山森尚●編集長=北根紀子●スタッフ=池田和代+風間尚仁+川尻淳史+諸橋康一+山科敦之●アシスタント=板垣直哉+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+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+高田亜希+TRRRRACE●イラスト=しまつ★どんき+中野カンフー/+成田保宏+野見山つじつ+南辰真●編集協力=原訪由里子+高田陽+馬場俊輔+早坂康成+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



## ひろがる魅力、MSX。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス  
MSX-SERIAL 232 (エムエスエックス・シリアル232)

### MSX-SERIAL 232

価格: 20,000円 (税込・送料サービス)

MSX-SERIAL 232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種: MSX<sub>2</sub>, MSX<sub>2+</sub>, MSX turbo R

【ご注意】MSX-SERIAL 232は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、(株)アスキー直販部 (電話03-5351-8703) までお願いいたします。

MSX、MSX<sub>2</sub>、MSX<sub>2+</sub>のスペックシート  
MSX-Datapack (エムエスエックス・データパック)

### MSX-Datapack

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX<sub>2+</sub>までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容: ●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど

■対応機種: MSX、MSX<sub>2</sub>、MSX<sub>2+</sub>

■メディア: 3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版  
(エムエスエックス・データパック・ターボオールバージョン)

### MSX-Datapack turbo R版

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容: ●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2 (コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用方法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など

■対応機種: MSX turbo R

■メディア: 3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

◆上記の価格に消費税は含まれておりません。

## 自販機で買えるMSX

### TAKERUに揃ったツール群

MSX用のプログラム開発ツールやアプリケーションソフトが、ブラザー工業のソフトウェア自動販売機TAKERUに揃いました。

### MSX-DOS TOOLS

価格: 7,000円

MSX-DOS用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。テキストエディタ付属。

### MSX-SBUG

価格: 6,000円

MSX-DOS用のシンボリックデバッガ。プログラムを実行させながらバグの原因をすばやく捜し出すことが可能。

### MSX-C Ver.1.1

価格: 7,000円

MSX-DOS用のC言語コンパイラ。プログラム作成には、MSX-DOS TOOLSが必要。

### MSX-C Library

価格: 7,000円

MSX-C Ver.1.1、Ver.1.2用のライブラリパッケージ。倍精度実数演算やグラフィック機能をサポート。MSX-C Ver.1.1またはVer.1.2が必要。

### MSX-TERM

価格: 6,000円

MSX用の高機能通信ソフトウェア。オートログイン、エディタなどの機能をサポート。

【ご注意】パソコン通信をするには、MSX本体の他にMSX専用モデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

### MSX-DOS2 TOOLS

価格: 7,000円

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

### MSX-SBUG2

価格: 6,000円

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。

### MSX-C Ver.1.2

価格: 7,000円

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

### MSX View CALC

MSX turbo R版  
価格: 6,000円

MSXView上で動作するグラフ作成機能付き表計算ソフトウェア。使用にあたってはMSXViewが必要。FS-AIGT (松下電器産業株式会社製) には、MSXViewが内蔵されています。

【ご注意】「MSXView」「MSXView 1.21」は、ご好評のうちに販売終了しました。

◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。  
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求下さい。

(TAKERUで販売の商品について)

■ご購入についてのお問い合わせは、ブラザー工業 (株) TAKERU事務局 (電話052-824-2493) までお願いします。

■製本されたマニュアルは、TAKERUにて購入後にTAKERU事務局より送付されます。上記TAKERUで販売の価格は、すべて消費税込の表記です。

# Panasonic

# これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**  
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB。**  
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**  
デジタルサウンドが楽しい。



MSX用マウス(別売)  
FS-JM1-H  
標準価格 7,800円(税別)



ここまでできるMSX、A1GT新登場。

# A1GT

## MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 全 標準価格 **99,800円** (税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができるデジトクツール ▶ 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・年齢・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㈱ワープロ事業部営業部MX係まで。

松下電器産業株式会社



T 1062053221282 ©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 62053-22

MSX JAPAN

1993  
OCT.-NOV.

10-11月号  
情報号

平成5年10月10日発行  
第7巻第7号(通巻76号)  
第三種郵便物認可

発行人 柳澤宏男  
編集人 山森 尚

発 売 株 式 会 社 徳 間 書 店  
徳 間 書 店 イ ン タ ー メ デ ィ ア 株 式 会 社

〒105

東京都港区新橋4-10-1  
東京都港区新橋4-10-7

TEL (03) 3433-6231(代)  
FAX (03) 3431-1627(代)

定価 1280円  
(本体1248円)