

平成6年6月10日発行第8巻第3号(通巻80号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

MSX-FAN
MOOK

毎号ディスク・マガジンが付録!!

MSXの隠れた名作『軍人将棋』や、ゲーム15本、音楽16本ほかを圧縮して詰め込んで充実度400%を実現!!



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

情報満載

(FFBと十字軍合体)

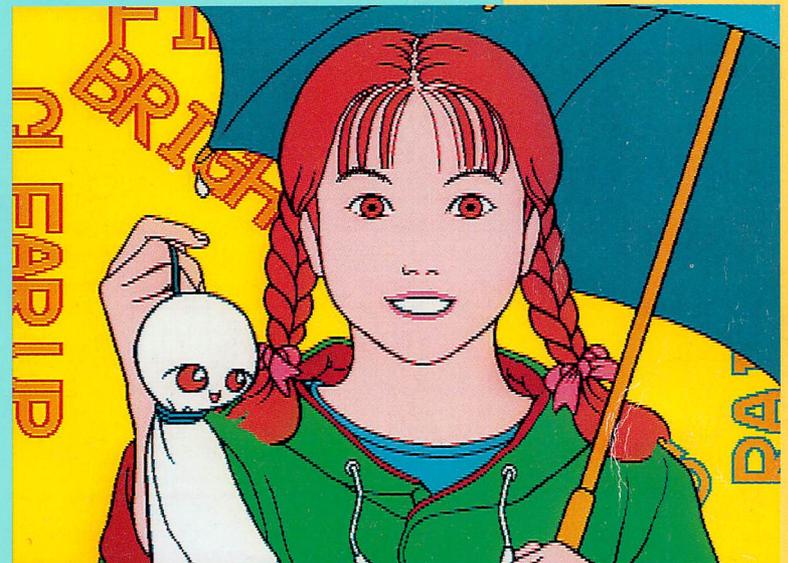
Mファン・スクエア

ATTACK

軍人将棋

特別付録

スーパー付録ディスク(2枚組)



ディスク★No.1

●ファンダムGAMES/『悲しき運命』『花札こいこい』『RAI RAI』『けろけろGOLF』『BOX BOXING』『PUYO HOYO』『CHECK-IT』『青春の卓球部』他全15本 ●編集部オリジナルAVG『ルーシャオの冒険』 ●FM音楽館/オリジナル7曲+GM2曲+その他2曲 ●ファンダム・サンプル・プログラム/MSX2版『花札こいこい』、『けろけろGOLF』オリジナルコースエディタ他全22本 ●紙芝居&動画教室/サンプル1本 ●AVフォーラム/規定部門『私の好きなもの』、自由部門10本 ●MIDI/BASICオリジナル曲データ3曲とサンプル2曲 ●クイズ

今回のオールティーズに収録した『軍人将棋』は、かなりの変わり種。表ゲームの軍人将棋ももちろん十分楽しいのだが、裏の隠れモードや対戦相手のコンピュータ側のキャラのギャグがメッチャヤタラに楽しい。このゲームを作った人がとことんMSXを愛してやまない、というのがヒシヒシと伝わってくる。読者のみなさんもスルメのような『軍人将棋』をとことん楽しんでほしい。それはそうと、今回のファンダムも秀作ぞろい。こちらもそうとうおいしいスルメだ。今号もさらに充実度を増す我々MSXユーザーの投稿パワーを、とくとご賞味あれ!!

ディスク★No.2

●オールティーズ/『軍人将棋』 ●パソ通天国/『ファイラつき画像ローダ・セーバ』『インタレースMAGセーバ』『Piローダ』『Piセーバ』+CGデータ5本 ●CGコンテスト/イラスト部門3本+めりえ1本+梅鷹1本

「軍人将棋」



裏モードとジョーク満載の1粒で3倍おいしい名作。

たんなる軍人将棋を楽しむことはもちろん、ギャグや隠れモードもすごく楽しい。その程度は表の軍人将棋をしのぐほど。MSXの名作。

「ルーシャオの冒険」

編集部オリジナルAVG第4回



なかったが、彼女の姿は人ごみの中に消えてしまった。それに以前にも会っているような気がしてならなかった。とりあえずルーシャオは大通りの……

RPGの「悲しき運命」他

プロ顔負け読者投稿ゲームは充実の15本!



MSXの隠れた名作『軍人将棋』や、ゲーム15本、音楽16本ほかを圧縮して詰め込んで充実度400%を実現!!

徳間書店
MSXファン
1994

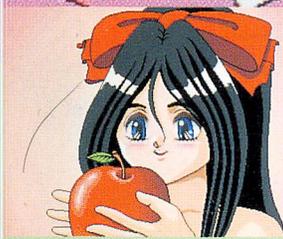
1994

JUNE
▶ JULY

1980YEN

6月情報号
7

SUPER DUNK SOX 3



●スペシャル美少女アドベンチャー「原宿ポケベルクラブ」●世界名作童話劇場「白雪姫」
 ●美少女CG付き「ストコジョッキー」●もちろん復活!「どしどしふんどし」

TAKERU 価格 **¥4,800** (税込)

■対応機種: MSX2/2+/turboRシリーズ
 ■企画・制作: ウェンディマガジン

好評発売中

画面写真はPC-98版のもです。

**大好評で
発売中です。**

同人ソフト特集だよ!

●トップニュース!
 「ルーンマスター三国英傑伝」
 (コンパイル) **¥2,500** で発売

Digital Arts Collection
 パソコン通信で公開されている画像を中心に収録したグラフィックデータ集です。14人の作家による約50点の作品が収録されています。Vol.1,3がMSX2用として登場!
 ●対応機種: MSX2 ●制作: CONNECTライン **¥1,200**

MSXフリーソフトウェア100選
 ディスク3枚組!MSX-DOS上で動くツール類を中心に収録。MSX-DOSに関する若干の知識が必要。要漢ROM/展開用空きディスク/一部DOS2等の特定のオプション。
 ●対応機種: MSX2 ●制作: ファミリーソフト/アスカット **¥600**

BASIC FILER Ver.1.1
 BASICでのWindowsライクな統合環境を作り出す統合化ソフト。ツール、ゲーム、スクリーンセーバーなども付属。Windowsの雰囲気を楽しむ事ができますよ。
 ●対応機種: MSX2 ●制作: Rock Soft **¥500**

Hamaraja Knight
 その名の通り、ディスコの帝王となって、女の子をばべらせるゲームです。とはいってもHゲームではなく、パズルゲームです。フロア上でうまく同じ色の女の子を集めて下さい。
 BGMもディスコサウンドでGOOD!
 ●対応機種: MSX2 ●制作: Pastel Hope **¥800**

眼獣・沙~メジウサ~
 モダンホラーノベルウェア。ADVゲームではなく、純粋にシナリオを楽しむために作られたものです。映画感覚で「鑑賞」でき、シナリオが途切れることなく進みます。演出その他、存分に堪能していただける傑作。
 ●対応機種: MSXturboR ●制作: BLUE EYES **¥1,300**

イモプロマガジン#1
 超個性的なヌードカットが、これまた独自の超個性的な世界を駆け抜ける、かなり奇抜なディスクマガジン。といっても、決してひどりよりかなりな世界ではありません。個性的なイラスト、まずはとにかく手に取って見て下さい。
 ●対応機種: MSX2 ●制作: イモプロダクション **¥300**

BJG-S1
 突然閉ざされたバルランド。偶然この国を通りかかったラグは、平和を取り戻すため単身、城の中に乗り込んだ。ブラックジャックに勝って、バルランドに光を取り戻せ!
 ●対応機種: MSX2 ●制作: KKKY **¥1,000**

R・System傑作選
 RPGが手軽に作れるSYNTAXのRPG作品「R・SYSTEM」を使用して作成された傑作作品の中から、ソールの作者自ら選択した7作のRPGを収録しました。また、新作「メービー外伝」お試し版も収録されています。
 ●対応機種: MSX2 ●制作: Syntax **¥800**

Prologue すちゃらかディスク2
 NVマガジンと人気と2分するディスクマガジン。「すちゃらかディスク」の第二弾が完成しました。前作を速かに速くパワーアップぶりに、作者の気合いがうかがえます。
 ●対応機種: MSX2 ●制作: フリップ&サンドック **¥600**

もにもにシアター
 同じディスクマガジンODSを再編集。かわいい格闘ゲーム「おひもでファイト」や「黒ひげペー」等、ユニークな環境ソフトを収録。
 TAKERU事務局推薦。
 ●対応機種: MSX2 ●制作: もにもに団 **¥500**

インディアンクエスト1-2-3'
 3話からなるアドベンチャーゲーム。高速アニメーションを交えながら進行する奇妙な作りの展開に、きつとあなたの脳髄は、もにもに状態となつてしまつてしよう。
 ●対応機種: MSX2 ●制作: オフィスPASTA **¥500**

ENTASIS
 「いいセン!」とMSXFANにほめられたディスクマガジンです。ミニゲーム2本、ミュージックモード、おしゃべりコーナーなど、ツボを押さえたこの1本をどうぞ。
 ●対応機種: MSX2 ●制作: ホワイトマウス **¥800**

パソコンソフト自販機
TAKERU
ブラザー工業株式会社
 〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局 (052)824-2493
 東京営業所(03)5203-7133
 大阪営業所(06)258-3024

通信販売 ■1994年4月1日より、送料/手数料が有料になりました。
 ソフト名、機種名、メディアのサイズ、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。送料/手数料は、1回のお申し込み金額が5,000円以上の方は無料、4,900円までは500円をいただきます。4,900円までは現金500円をプラスしてお申し込みください。誠に勝手ながら、各種のご理解とご協力の程、お願い申し上げます。(実施日94年4月1日より)

FAN ATTACK

- 4 **軍人将棋** (付録ディスク・オールティーズの攻略)
なつかしさを感じさせるゲームのルールとテクニックを解説

PROGRAM

- 26 **第1回 ファンダム・オブ・ザ・イヤー結果発表!**
27 **ファンダム**
元気な1画面タイプ6作品を含む全15作品
- 50 **おもちゃのマシン語**
メイキング・オブ・マシン語ゲーム
- 54 **スーパービギナーズ講座**
ページ切り換え/MORO'Sショップ
- 56 **C[si:]**
第3回 関数の作り方、変数の使い方
- 58 **ファンダムスクラム**
- 62 **DOSの友**
DOSの機能を使いこなす
- 68 **BASICピクニック**
動くステレオグラム
- 70 **MIDI三度笠**
作品の紹介&入門講座とレベルアップのためのテクニック
- 72 **FM音楽館**
オリジナル7本+GM2本+その他2本

- 8 **ほぼ梅麿のCGコンテスト**
今回はちょっと落ちついた作品が集まったぞよ

- 15 **紙芝居&動画教室**
初心者向け紙芝居講座:本当の意味での「紙芝居」を教えるよ

- 18 **ゲームの職人**
第7回はゲームフリークを直撃

- 22 **同人地下工房**
地方パソコンの会場レポート

- 24 **AVフォーラム**
今回のお題は「私の好きなもの」

- 75 **internationalization**
菱田孝次の韓国MSX旅行記ほか

- 76 **パソ通天国**
パソ通CGの道

- 82 **M・FANスクエア**

FAN NEWS: RONA 地母神の審判をチェック/通り抜けられます:
エメラルドドラゴンほか/対戦トーナメント第6回・ガマック//ゲーム私説
博物誌: 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカンほか/のぞき穴: 三国志 II /GT
フォーラム/イベント・ソフト情報/GM&V/おはなしごんには

- 97 **FORE!** 目でうつワープロ

- 65 **投稿応募要項** (投稿ありがとう/応募用紙)

- 98 **定期購読のお知らせ**

特別付録

- ★ **スーパー付録ディスク#26**

〈オールティーズ〉『軍人将棋』

〈スペシャル〉編集部作『ルーシャオの冒険』・4

〈レギュラー〉パソ通天国/MIDI三度笠/あてましょQ/ファンダム・GAM
ES/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/COVER CG GALLERY
/オマケ

- 92 **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	2DD × 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	

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのため、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはディスク、⑤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。⑥対応機種/そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1/MSX2/2+, MSX2はMSX2/2-, MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはTURBOと表記されています。⑦RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑧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。⑨価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑩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いさお答えしていません。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことは Clear Up //ホルスタイン渡辺

目がイタイッス。最近目が悪くなってきたかも。山でも見るか。まリモを速くに置いて見るのもイイかも。バカ。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは、徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。なお、現在在庫が確認されているのは1993年1月情報号以降のMSX・FAN、スーパープロロ4.5、ウェンディマガジン美少女アルバム、ほぼ梅麿のCG描き方入門(残部少)のみです。どれも在庫が少量ですのでお早めにお問い合わせください。また、難があるものでもいい、という方はいつでもと意外にあるかもしれません。1994年6-7月情報号より徳間書店インターメディア「メディア管理室」(☎03-3578-0291)にお問い合わせください。※「美少女ゲーム」「美少女ソフト」は、徳間書店インターメディア株式会社の登録商標です。

なつかしい一風かわった将棋ゲームの登場

FAN ATTACK

果てしなく 将棋



本家の将棋とは違って、相手の駒の配置が見えないのが特徴のこのゲーム。プレイヤーの駒が勝敗に大きく左右する。敵の駒をすばやく見極めろ！

パック・イン・ビデオ
販売完了

媒体	CD-ROM × 1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

*このスペックは1987年当時のもので、現在は販売していません。

ふつうの将棋とはまるで違う

知る人ぞ知る、マニアックな変則将棋ゲーム、それが『軍人将棋』だ。16種類の駒を使い、敵の本部を攻め落とすのが目的。王将を詰めるのとは大違い。

初めての人でもすぐにわかるかんたんルール。本家の将棋もそうだが、かんたんな中に秘められた無限のバリエーション。勝負の奥深さは計り知れない。この魅力にきつとのめり込むこと間違いなしだ。

一般的にひろく知られている本家の将棋と見た目で明らかに違うのは、相手の駒の配置が見えないこと。これが非常にスリリングなゲーム展開をみせる要因になっている。よって、このゲームでは人間同士の対戦はできない。かわりにスチャラカなコンピュータ「バグ」と対戦することになる。

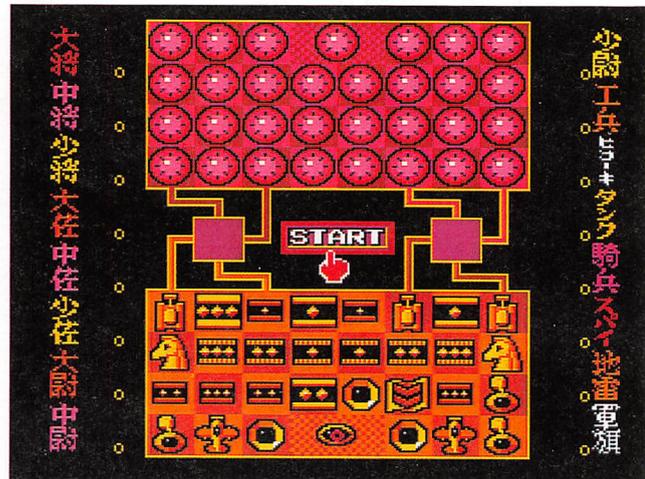
こいつはくだらないじゃれを連発して、プレイヤーを惑わ

せてくる。突然、画面を切り替えてリセットされたかと思わせる場面も出てきて、なかなか楽しませてくれる。

さらに本家の将棋と違う点は、駒に「強さ」があることだ。これについては次のページでくわしく説明するが、本家の将棋ならば取れる位置にあるものは、どの駒だろうとすべて取れる(勝てる)が、このゲームは次のページの勝敗一覧表を見てもらえばわ

かるとおり、駒によって勝てる駒と勝てない駒があるのだ。敵の駒が見えないようにしているのはそのため。

ほかにも将棋盤を見てみると、中央に通路があって、敵陣営に行く場合には、ここを通過しないといけなかったり(ヒコーキは除く)、いちど負けた駒は本家の将棋のように再利用することはできなかったりと、本家とは大きく違うことばかりだ。



◎となりの本家の将棋と比較するまでもなく違いのわかるゲーム画面。将棋という名前を借りたまったくの別物ゲームだ。これはこれで非常に白熱するおもしろいゲーム



◎本家の将棋の見本として「棋太平」のゲーム画面と比較対象にしてみてください。見てのとおり、全然違うことが明白だ。見えるのと見えないのでは大違いということだ

軍人将棋のルール

『軍人将棋』は将棋は将棋でも本家の将棋と、ルールはまるで違う、何もかもが違うまったく別のゲームである。

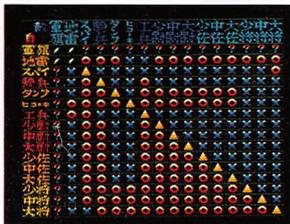
まずは駒の初期配置について。『軍人将棋』においては、駒を配置する場所を自分で決めることができる。本家のように王将はここ、飛車はここというように駒によって置く場所が決まっていな、地雷と軍旗は通路の突入口と総司令部には置くことができない。それ以外はどこに配置しようと自由だ。

このゲームは配置を終わると、プレイヤーの先攻で始まる。動かせるのは画面上にカーソルで表示される範囲まで。大将～少尉、スパイは1コマずつ、地雷、軍旗は動かせない。それ以外の駒は画面上のカーソルの指示するおりに動ける。

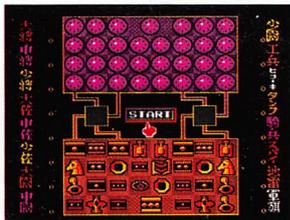
敵の陣地に行くには、ヒコーキ以外は必ず通路を通らなければいけない。

駒を動かした先に敵の駒があった場合、右の勝敗表に従って勝った駒が残り、負けた駒は盤上からはずされる。同じ駒の場合は相討ちとなり、両方はずされる。はずされた駒は画面の右端と左端に表示される。

本家の将棋とは違い、いちど



④ゲーム中にもデモ画面で勝敗表を確認することはできる。だが、これは見にくい



④この配置でだいじょうぶか? 「START」を押す前に確認を

はずされた駒は殺された、または破壊されたとみなされ、再び使うことはできない。

交互に駒を動かしながらゲームは展開していく。どちらか先に敵の総司令部を占領するとゲームは終了となる。ただし、占領できる駒は大将から少佐までに限る。そのほかの駒も総司令部に入ることはできるが、占領したことはない。

また、占領できる駒がなくなった場合もゲームは終了し、なくなった側の負けとなる。

※このゲームはボード版『軍人将棋』をもとにして作られているが、ルールなどが発売メーカーおよび地域などにより若干の違いがある場合もあるので、その点をご承を頂きたい。

右の表には特定の駒に対して効力を発揮する駒を選んで表にしてみた。

特殊な機能を持つコマ

軍旗		うしろの駒と同じになるという他人任せのだらしないやつ。使い方によっては重宝することになる。地雷とセットにすると便利。
地雷		ヒコーキと工兵以外には無敵の強さを誇る脅威の駒。動けないという欠点が見えないことでカバーされている。早期発見が勝利のカギ。
スパイ		コブラにマンガース、編集者にしめ切り、大将にスパイ。大将を倒すために生まれてきた大将の天敵。大将らしき駒につっこませろ。
騎兵		スパイと工兵を倒すことが使命。ハッキリいって役に立たず。近くに工兵が飛んで来たときにも使ってあげよう。
タンク		なかなか利用価値のある駒。少将以上に勝てないのがつらいところ。この駒を当て馬にして、敵の駒を調べるのも手だ。
ヒコーキ		本家の将棋でいうなら飛車。少将以上の駒に隣接しないように注意すること。とにかく重宝する駒だから大切に扱おう。
工兵		地雷撤去ならお任せあれ。移動力があるので、どんなに遠い所にある地雷でもOK。オマケにスパイも倒せる。

勝敗一覧表

敵	自															
	軍旗	地雷	スパイ	騎兵	タンク	ヒコーキ	工兵	少尉	中尉	大尉	少佐	中佐	大佐	少将	中将	大将
軍旗	—	—	後ろのコマと同じ強さになる													
地雷	—	—	○	○	○	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○
スパイ		×	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
騎兵		×	○	△	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
タンク		×	○	○	△	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×
ヒコーキ		○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×
工兵		○	○	×	×	×	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×
少尉		×	○	○	×	×	○	△	×	×	×	×	×	×	×	×
中尉		×	○	○	×	×	○	○	△	×	×	×	×	×	×	×
大尉		×	○	○	×	×	○	○	○	△	×	×	×	×	×	×
少佐		×	○	○	×	×	○	○	○	△	×	×	×	×	×	×
中佐		×	○	○	×	×	○	○	○	○	△	×	×	×	×	×
大佐		×	○	○	×	×	○	○	○	○	○	△	×	×	×	×
少将		×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	×	×	×
中将		×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	×
大将		×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△

※勝敗一覧表がこのゲームのルールです。よく覚えて下さい。

※○印は勝ち、×印は負け、△は引き分けです。

実戦で経験を積むべし

なにはともあれ、実際にプレイしてみるのがいちばんの上達方法だ。上達へのポイントは以下の3つになるだろう。

1. 配置をいろいろと変えて、工夫すること。
2. どの駒に負けたかを覚えておくこと。

3. 敵の駒の動きをよく見ていること。

「1」については、攻防のバランスを考えた配置を心掛けなさいといけない。負けた駒は二度と復活しない、ということ考えた上で少将、中将、大将は大切に扱おう。

「2」について。これは敵の駒を予想するのは不可欠な要素。勝敗表と照らし合わせて判断すればいいだろう。ある程度、駒を限定できれば侵攻がしやすくなるからだ。

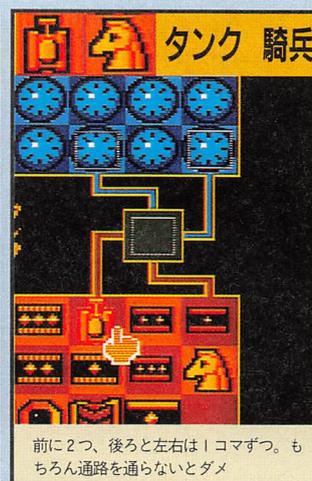
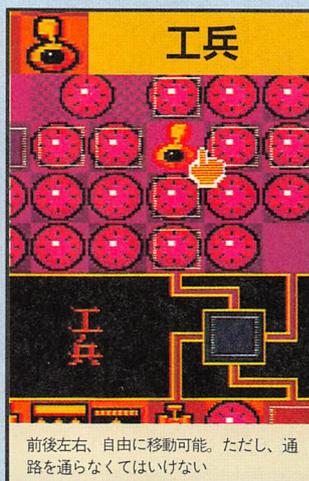
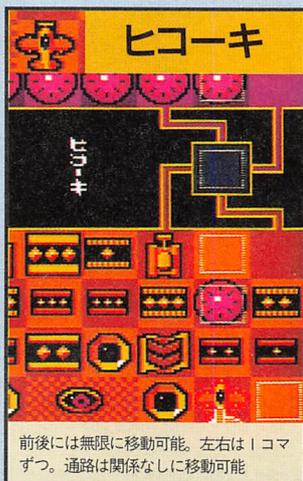
「3」は「2」とほぼ同じ。動き方から敵の駒を判断しようとい

うもの。

以上のことは敵にもいえることだ。つまり、同じように自分の駒を判断されていると考えればいい。それを逆手にとって、判断を鈍らせるということもできる。ヒコーキをわざと1コマずつ動かすとかね。

動き方

動き方から判断できてしまう駒は16種類の駒のうち、右の4種類だけ。地雷と軍旗は動かせない。敵が攻め込んで来るとき、工兵とヒコーキは同じ動きができるので、判断を誤ると痛い目にあうことになりかねない。これは慎重に判断してほしい。この場合、自分の負けた駒から判断するしかない。こちらから攻め込む場合のコツだが、まずは工兵で地雷の場所探しをしよう。たとえ工兵を3つとも失ったとしても、その3駒は地雷ではないということになる。なるべく攻め込む通路になるようなところに探りを入れよう。



ならべ方

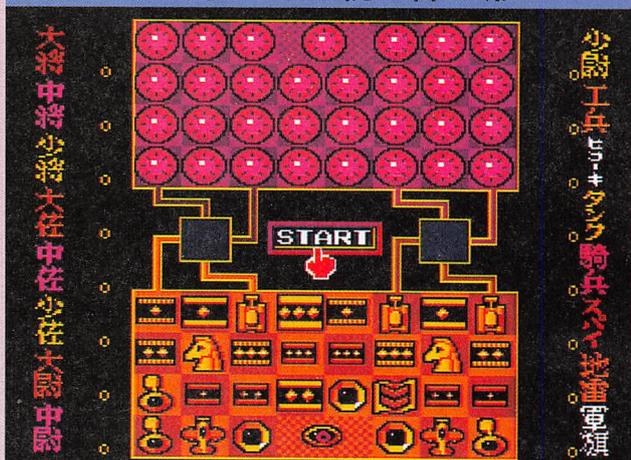
とにかく敵の配置がどうなっているかは一切わからないので、攻守一体となるような配置が望ましい。総司令部近辺に地雷と軍旗を配置しておけば、占領されることはなくなるわけだが、敵もそこに配置

しているかを工兵やヒコーキで探りを入れてくるに違いない。そうなるので防備が薄くなってしまふ。そうなっても対処できるように配置を心掛けよう。こちらから攻め込む場合も、まず第1手で総司令部の周りから工兵で探りを入れてるように配置する。そうすると工兵の置き場所はだいたい決まっ

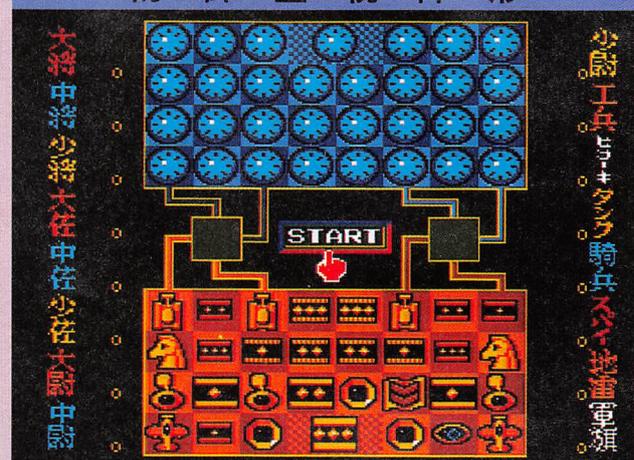
てくる。次にヒコーキ。これはどこからでも敵陣へひとつ飛びで攻め込むことができるので、最後列にでも置いておけばいいだろう。問題は司令部の守備駒を何にするか、通路の突入口に何を置くかだ。これは下の写真のように攻撃重視にしてガンガン攻め込むとき、敵が攻めて来たのを掃討してから

攻め込むときの2パターンの配置を考えてみた。少将以上の駒の配置を変えるだけで、かなり違いが出る。だが、あくまで参考なので自分自身でも考えてみてくれ。どちらとも総司令部近辺に地雷と軍旗を配置しているが、これに対戦相手のコンピュータ、バグには十分通用する配置だ。

攻撃重視陣形



防御重視陣形



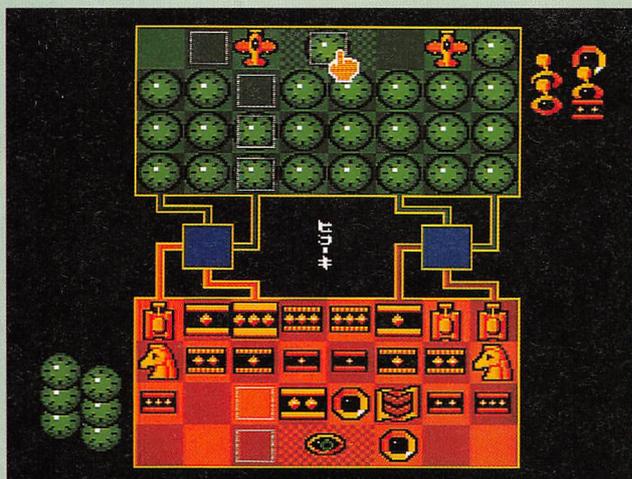
①大将、少将を最前線での切り込み隊長としている配置。この配置では通路を使って攻め込んできた敵駒を、ほとんど撃退することができる。ただ、敵もこの配置をよくやってくる

②総司令部付近を強固にして、どんな駒が来ても対処できるようにした。しかし、前衛の駒がやられないと身動きがとれない。敵が工兵やヒコーキを送り込んできても安心

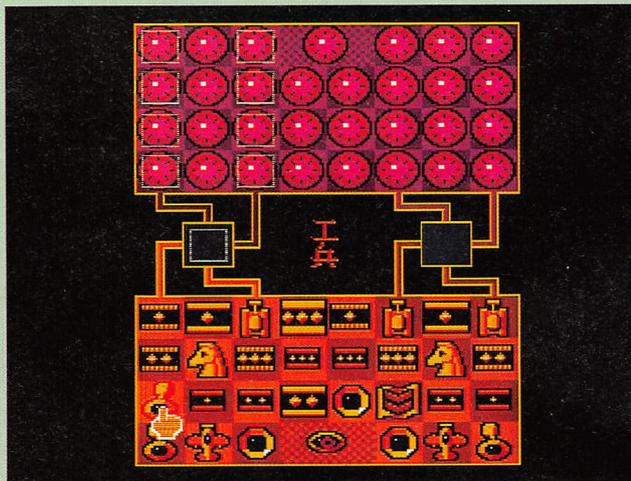
動かすコツ

第1手は工兵で地雷探り、これしかないと言語してしまおう。当たればもうけもの、当たらなければ残念賞。しかし、軽く考えてはいけない。敵が総司令部近辺を地雷で固めていると仮定しよう。それをひとつも撤去できないと、占領するためのルートは1か所しかなくなってしまわないか。そうなる勝利するのは非常に苦しい状況になってしまう。そうならないように、探りは総司令部の近辺を中心に、こちらから攻め込むときのルートになりそうなところを重点的に探ろう。地雷でないことが確認できたら、今度はヒコーキで敵を蹴散らそう。敵の最後列にでも飛び込んでみるといい。運悪

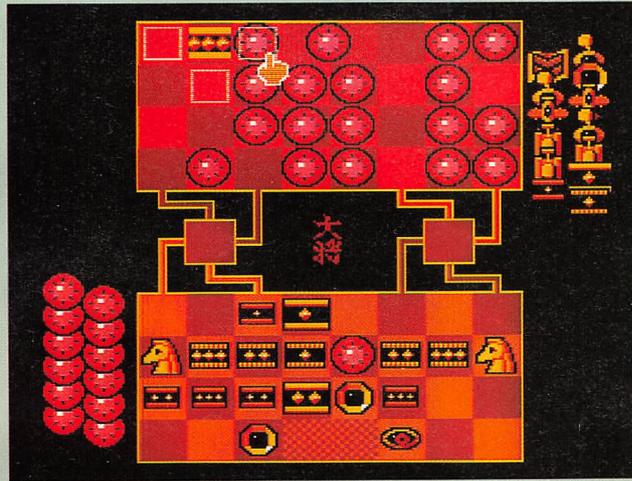
く少将以上の駒に隣接してしまったり、あきらめることだ。だが、工兵ならかんたんにあきらめはつづが、ヒコーキとなるとそうもいかない。慎重にかつ大事に扱おう。そこで敵の駒の配置をだいたい見極めてから攻め込むようにしたい。功を急いでムダにしてしまったらもったいないからだ。それと大将はノコノコ序整で攻め込んで行くと、痛い目にあうことが多い。敵はスパイを巧妙に配置していることが多いからだ。餌食になってしまったら、取り返しはつかないわけだから、大将は最後のほう、もしくは安全なルートが確保できてから攻め込んでくる敵駒を撃退する役目とか、総司令部を守ってあげよう。



ヒコーキを当て馬にして総司令部の駒が何かを探る。これで勝てれば少将で攻め込んでいけるし、負ければ大将で行けばいい。ヒコーキはいちばん使えるんじゃないかな



こうやって第1手は工兵で地雷の探りを入れる。とりあえず、敵の総司令部近辺にアタックだ。見事的中すればラッキーだ。あとあとの展開がラクになるだろう

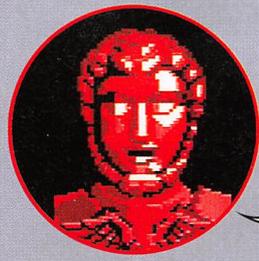


動かさざるこ山の如し。大将はむやみに動いてはいけない。このとなりの駒は地雷ではないのは確認している。だが、その下の駒がじつはスパイだった……

オマケ

スチャラカなコンピュータ、その名もバグ。くだらないギャグを連発し、いい加減にしろといいたくなるヤツがこのゲームの対戦相手なのは冒頭でいった。こいつがタイトル画面のメッセージで連勝したら、いいものを見せてくれるというので、がんばって連勝してみたら、なんとまあ、見せてくれた

のは、くだらないギャグをCGにしたもの。思いっきりヤル気なくなりました。しかし、ここでへこたれてはいけません。気持ちを新たにさらに連勝してみると、ここでもダジャレCG……。もう先は見えた。さすがにこれ以上ヤル気は起きなかったが、みんなはがんばってやってみてくれ。また、連勝に関係なく100勝するとサービスCGが見れるぞ。



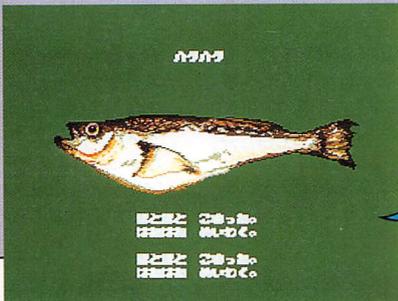
わたしに
しんじょうしたら
よいものを
みせてあげよう

2連勝



情けなくて父ちゃん涙出てくらあ。でも最初にこれを見たとき、不覚にもちよっと笑ってしまった

ほやほや、こまった、はたはた、めじわく。どごうらうにハタハタがいっているんです。かみし



4連勝



ほぼ梅磨の CGコンテスト

今年グラフィッカーとして就職活動をする諸君。自分の行きたい会社は自分自身で門をたたこう。最近、「どうすればプロのグラフィッカーとして就職できるの?」といった質問が多いぞよ。自分の学校に就職案内がこないとかで悩んでいるらしいけど、この業界はそんなものないのがふつうぞよ。待っているだけでは時間だけが過ぎていくのでおじゃる。自分の作品といっしょに、自分の力で希望会社にアピールしていくべし。 協力：ビッツ

トピライデア



◎鹿児島県 エスタリーナ (18歳)。今回のトピライデアは、最近人気の格闘界でおじゃる。このところリアルなCGにこだわっているマロは、久しぶりにアニメっぽく仕上げてみようと思っただけで描いてみたのでおじゃる。じゃが、やっぱり耐えられなくなってリアルな顔を左に描き入れてしまったぞよ。う～ん、やっぱりリアル顔は描いてワクワクしてしまうマロよ



投稿作品評価システム

ビッツCGチームの5人が投稿CGを評価します。その中の優秀者には右の表に示した賞金・賞品がおくられます。
●イラスト部門……審査員が1人1～5点の5段階で評価します。評価の対象となる項目は5つあり、それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがって、イラスト部門の最高得点は5人×5点×5項目で125点となります。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門は梅磨が独自に評価し、その中で上位3位内に入った人は右の表に示した賞金・賞品がおくられます。また、3位内に入らなかった人でも本誌に掲載された人はMファンディスクが2枚おくれます。
●トピライデア……ハガキによるトピライデア。採用された人はMファンディスクが1枚おくれます。

イラスト部門		ぬりえ部門	
100～125 POINTS	現金 1万円	梅磨のイチオシ!	現金 5千円
80～99 POINTS	現金 3千円	梅磨のニオシ!	現金 1千円
60～79 POINTS	ディスク5枚	梅磨のサンオシ!	ディスク3枚

登場人物紹介

- 梅磨 本コーナーの中心人物。最近リアルなCGにこだわる
- のぐりろ 精神年齢4歳。たまにショックで24歳にもどる
- Dr.S じつに冷静な人柄で、まるで将棋師みたいな人
- とんがり 温厚な顔だが、その評価は超辛口のアニキ
- REI 新しい手法をほどこしたCGを愛すお姉さま

イラスト部門

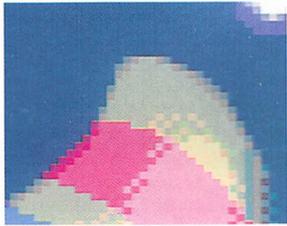
今回は残念ながら100点オーバーはなかったがおじゃるが、この作品は100点にとどいてもいいくらいの力作だよ。この日本人ばなれしたような絵柄といい色使いといい、なんか洋画を見ている感じでおじゃる。SCREEN8で描いているので、色をたくさん使ってジャギーを消し、さらに実線を黒で描かないことで、全体的にボヤけた感じが出せているマロ。さらにアートッ

97
POINTS

劇 東京都/意識下広告(16歳)



G S8



黒い実線を使わず灰色を主線としているので、全体にボヤけた感じが出ているぞよ

ばい仕上がりを引き出している点は、人物の顔の色でおじゃる。この作品は白をベースに黄色をこまかく置いてぬっているぞよ。リアルな絵やアートの世界の人物の顔は、必ずしも肌色だけではないのだぞよ。みんなもよく研究してリアルな絵に挑戦してたもれ。梅



自 S12 IN

HAWAII
青森県/清志郎(22歳)

96
POINTS

SCREEN12のインタレースだな。とにかくきれいな背景に目がいってしまう。広々としていてもいいぞ。しかし、これだけすばらしい背景があるからこそ、手前にいる女性が減点の対象となっている。この女性はリアルに描こうとして失敗している。また、光源からの影のつけかたも少し矛盾があるようだ。これなら、この女性はシルエットにしてしまうとか、いっその

こと描かなかったほうがよい作品になった。CGではリアルな背景にアニメっぽいキャラクタは合わないから、キャラクタが追いつかない場合は背景だけにしまいなさい。この作品はそこだけが残念でしかたがない。でも、審査員一同キミの次回作に大期待してるぞ!◎

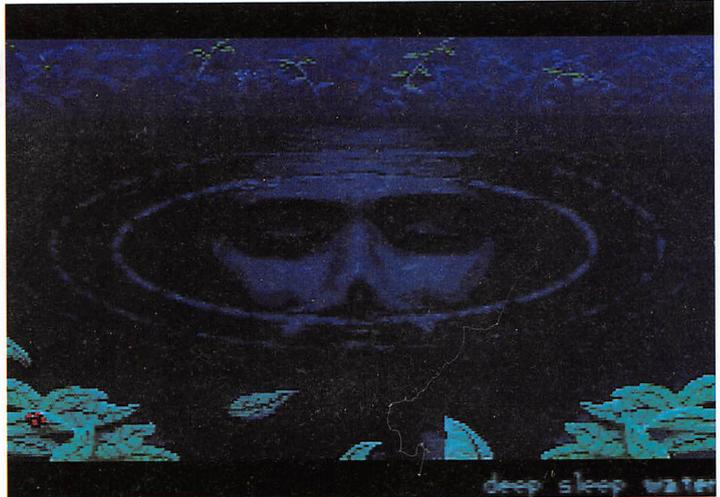


太陽を小さく描き、木をシルエットで表現しているので、画面全体に広さができる

うっすらと不気味な沼から上がる人物の顔。う〜ん、ホラーだわあ♡。Mファン2-3月号の「TOOL」で収録していたOUT-SETをさっそく使ったこの作品。じっくり見つめてしまうと背中がぞくぞくしてきちゃう。手前の木の葉もていねいに描いているし、奥の水草もまたよい雰囲気を出しているわ。でも、ちょっと暗すぎかしら。パッと見流すとこの顔に気がつかなかっ

95
POINTS

長野県/DAN・DAREE(7歳)
DEEPSLEEP WATER



暗めの色ぬりは、画面を明るくするか、一時的に色を変えるとぬりやすいよね

たかも。あと、顔だけというのもう一步ね。たとえば手も出てきたりしたら、もっと怖さが引き出せたとと思うわ。画面全体で描かないで、シネスコサイズにしているところは映画のような効果が出ていてとてもいいわ。これはとてもよい見せ方ね。◎

記号の解説

◎グラフィサルス ①パナソニックシステムディスク ②F I ツールディスク ③DD倶楽部 ④自作ツール ⑤他の他のツール ⑥OUT-SET ⑦SCREEN5 ⑧SCREEN6 ⑨SCREEN7 ⑩SCREEN8 ⑪SCREEN12 ⑫インタレースモード

C
G
C
O
N
T
E
S
T

とてもうまいですね。ドットもこまかくていいに置かれていますし、タイヤもうるさくありません。ロゴもきちんと描かれているので、全体がとてもきれいに仕上がっています。この作品を一枚絵として見れば何もいうことはありませんが、せっかくだのでさらにワンポイントアップしてみましょう。走っている場面ですので、こんどは「動き」を描いてみてください。この絵ですと少々動きの迫りに欠けてます。いいかえればスピード感が見受けられないといったところですね。もっと大きめにパースをとってみるなど冒険してみるのもいいかもしれません。動きの効果として、

94
POINTS

F-1 GRAND-PRIX'90

青森県/Fly☆Duck (28歳)



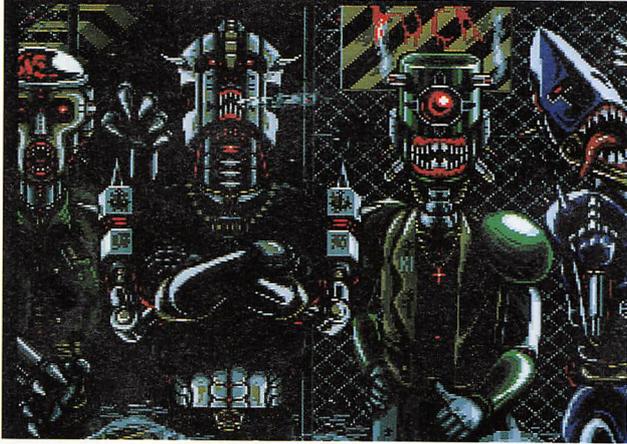
◎ロゴの部分。ここも色をうまく置いて、きれいなグラデーションになっています

て、タイヤを曲がらせる、流れている背景を描く、効果線を引くなどの手法があげられます。後輪をスリップさせながらコーナーをきっていくなどしてもいいかもしれません。また、1台だけではなくライバル車を描き入れれば、絵からストーリーが生まれおもしろくなりますよ。ぜひやってみてください。⑤

G S7

CYBERPUNK ROCKERS

千葉県/ROWTA (20歳)



D S5

89
POINTS

光源のつけたちはバツゲンだじょ〜ん。不気味というか、凶悪というか、そんな雰囲気がいいのでし。よくよく見るとこのロボット、タバコをくわえているじょ。なんかこわいでし〜。②

旅路

千葉県/てろりい (18歳)



P S8

88
POINTS

やあやあ、とってもきれいでし。とくに夕日の表現がいいでしゅよ。でも地上が近いなあ。もっと大空を飛ばせてほしかったじょ〜ん。夕日と重なっている鶴がとてもきれいなら。⑦

POWER TO THE PEOPLE~A子に捧げる~

千葉県/魔尿運 (18歳)



80
POINTS

白と黒の2色だけでもバツと見ただけで誰だかわかってしまふ、それほどまでに特徴をつかんでいる。よく似ているぞ。②

F S7

Sabrina

岡山県/加賀義人 (17歳)



80
POINTS

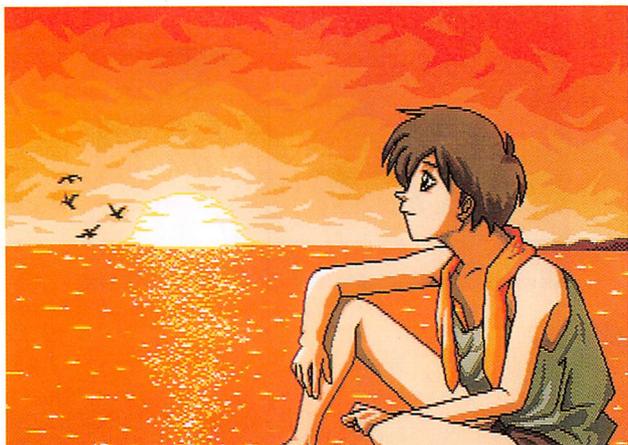
オードリー・ヘプバーンの映画『麗しのサブリナ』のシーンから。モノトーンの処理がうまい。とてもよい。⑧

G S7

10 作品コメント

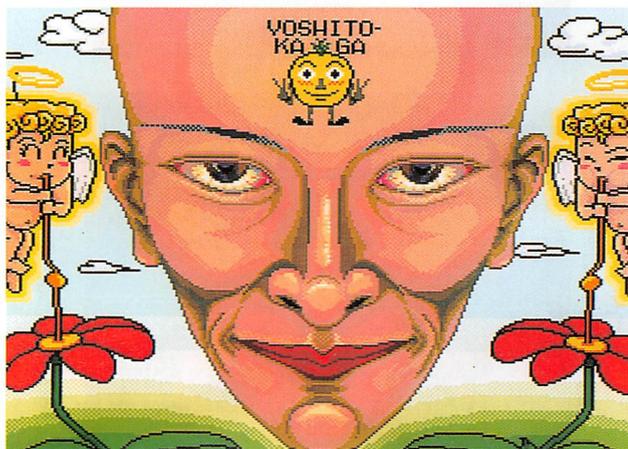
★P9 ●劇/一番手前の人かSEBのジャケットみたいだな ●HAWAII/初めて自然画で描いてみました。意外とスイスイ描けました ●Deep sleep~/OUT-SETIはなかなか使いやすいぞ! ●P10 ●F-1 ~ 昔描いた絵に手を加えて送ってました ●CYBERPUNK~/なかなかカッコイイでしょ? ●旅路/いまいちが、ランスが悪いような気がする ●POWER TO~/マニョーン ●Sabrina/なかなか似ていると思いませんか?

● 日が沈みかけるころ
埼玉県／たんちょくん(18歳)



86 POINTS 少年の視点がどこを見ているのかが気になってしまうが、この夕日のグラデーションが面白い表現をしているぞよ。またこの空は4色で描いていて、あとはタイルでぬられているマロよ。⑥

● パラダイス
岡山県／加賀義人(17歳)



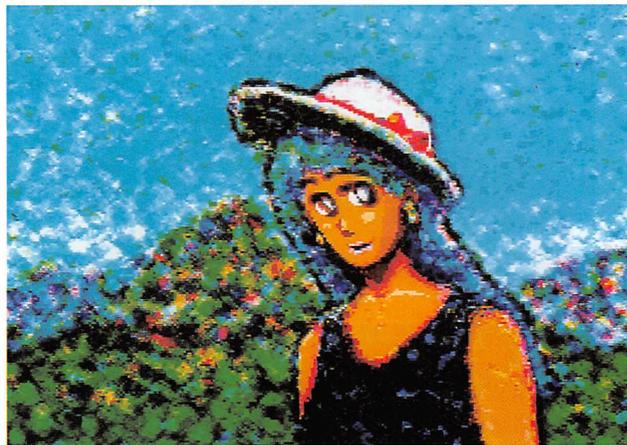
82 POINTS なんかわいぞ。目が血走っているなあ。左右反転で描いているが、一応左右の天使の表情がかえてある。インパクトだけはあるが、いまいち何が描きたかったのかわかりにくい作品だ。②

● 休息
福岡県／野中健(17歳)



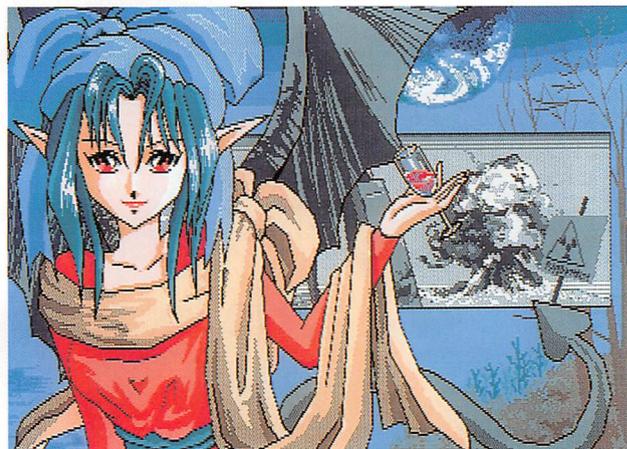
79 POINTS まるで絵本のさし絵かと思ってしまうくらい、この木の形から、独自の世界が感じられていいじょくん。ひたつてしまふ。④

● 碓氷峠をぬけて
茨城県／羽鳥喜代志(22歳)



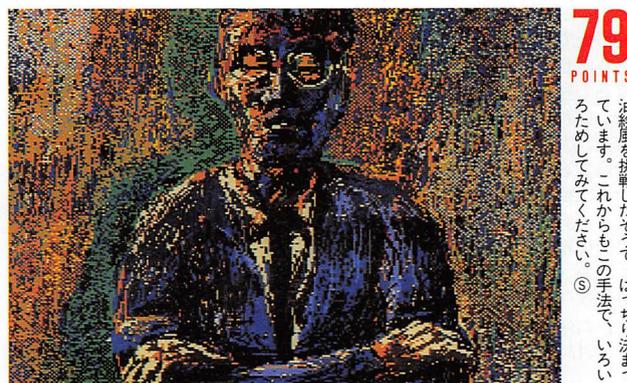
84 POINTS スリガラスを通して見たような感じも受けるし、クレヨンを使って点々と描いていったような感じも受けるわ。色もカラフルで、表現のおもしろさがとてもいいネ。⑧

● 悪魔の微笑み
鹿児島県／ないにい・ありよ(17歳)



81 POINTS 線の処理が直線っぽくなっているので、表情がまだカタイじょ〜ん。曲線をきれいに描く勉強をしてみるといいじょ。色はなかなかさっぱりしていてナイステイスト、サラダ味。⑩

● G-画像(1)
静岡県／ハラキリマル(18歳)



79 POINTS 油絵風を挑戦したことで、ばつちり決まっています。これからはこの手法で、いろいろためしてみてください。⑤

作品コメント

●日が沈みかけるころ／時間がなく3日で仕上げたのでこまかい所に気配りができなかった●碓氷峠をぬけて／自作中のツールのこまかい仕様変更のデバッグからお絵描きへ突入●パラダイス／1年ほど昔に描いた作品です。けっこう気に入ってます●悪魔の微笑み／悪魔と言えば不幸な子供がひとり……●休息／やさしい色使いを心がけました。木の下の人間、わかります？●G-画像(1)／油絵っぽくしようとしたが、失敗だったかも

秋田県 / GETAO (28歳)
伊豆に行きたい!



他 GABAN+ F S8

77
POINTS

人物はリアル。この洋服を描くのは目
がいたくなる作業で、おしゃる。シワも
わかるし、とてもよいぞよ。梅

埼玉県 / 今森 (20歳)
海芽

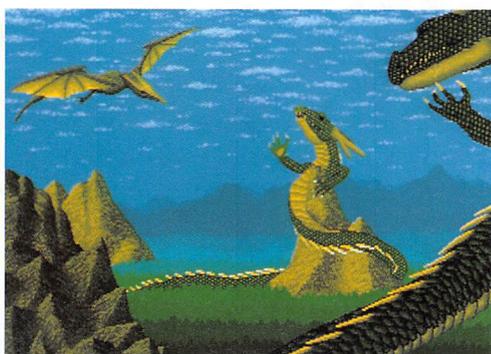


G S5

76
POINTS

アニメっぽく仕上げているな。左の物
体がなんか気になる。SCREEN S
てこまで描ければ合格だ。②

神奈川県 / 築地琢郎 (18歳)
怒羅魂愛乱土

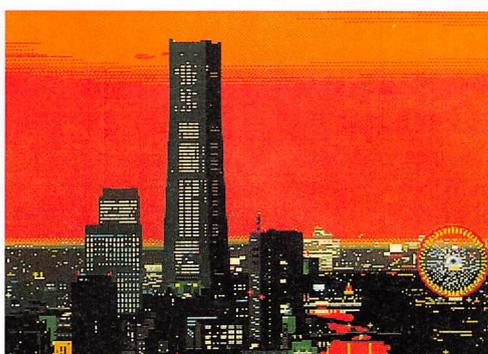


G S7

76
POINTS

遠くの家や、岩肌のぬり方はいいわ
手前の草とかはちよっと手抜きかも
草は草らしくこまかく描こうぞ。④

秋田県 / 遊覧飛行 (20歳)
夕暮れ



F S8

74
POINTS

夕暮れのビル影はけつこう暗くなりや
すいので、色をもう一段階落としたりほ
うがよかったですね。⑤

北海道 / なし (29歳)
敗北のあと……

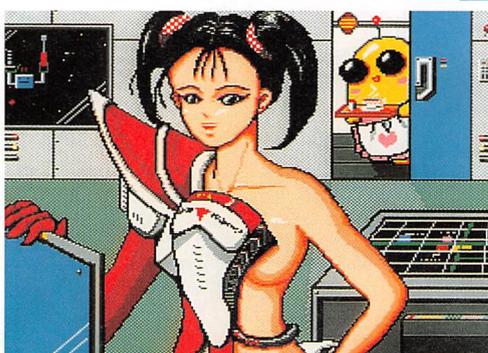


G S7

68
POINTS

少々雑なのが目立つておじゃるが、な
かなか色っぽいぞよ。なせ下半身が見
えないのでおじゃるぞ。梅

福岡県 / 画王国大蔵大臣 (仮) (21歳)
「お茶どすえ」



D S5

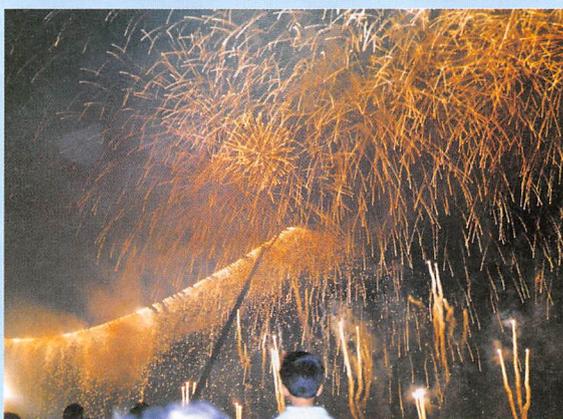
63
POINTS

まっとうでした。見えそうで見えない
ところがグツとくるぞよ。右上のお茶
くみ物も気になるぞよ。梅

イラスト部門いきなりお題 夜景に挑戦してみよう!

季節はいよいよ梅雨に入るでおじ
やる。そして、その梅雨があけれ
ば、そう、マロの大好きな夏がや
ってくるのでおじゃる。マロが夏
を好んでいる理由に、水着のねー
ちゃんというのもあるが、やっぱ
りあの昼間とはうってかわった涼
しい夜も忘れてはいけなぞよ。
夜空に広がる打ち上げ花火、静か
に奏でる虫の音。う〜む、なんて
マロはロマンチストなのでおじゃ
ろう。あ、いかんいかん。つい自
分の世界にひたってしまったでお
じゃる。では、本題に入るぞよ。
今回は「夜景」でおじゃる。マロは
東京に住んでいるので、夜景とい
えば電飾のビル夜景しか見られな

いのが残念でおじゃる。でも、夜
景=電飾のビル夜景と考えるだけ
ではダメ。夜景というのは夜の風
景のひとコマならなんでも可
でおじゃる。たとえば、夜の港で
遊覧船を描くとか、夏祭りの屋台
で水飴を買う子供達を描くなど、
たんなる風景画にとどまらずキャ
ラクタをまじえてストーリーを出
すのもよいでおじゃろう。さがせ
ばいろいろ題材はあるでおじゃる。
きみたちなりの夜をぜひ描いてき
てほしいぞよ。このお題のしめ切
りは6月20日。ちよっと早めじゃ
が、9月発売の10-11月号に発表
したいのでがんばってたもれ。



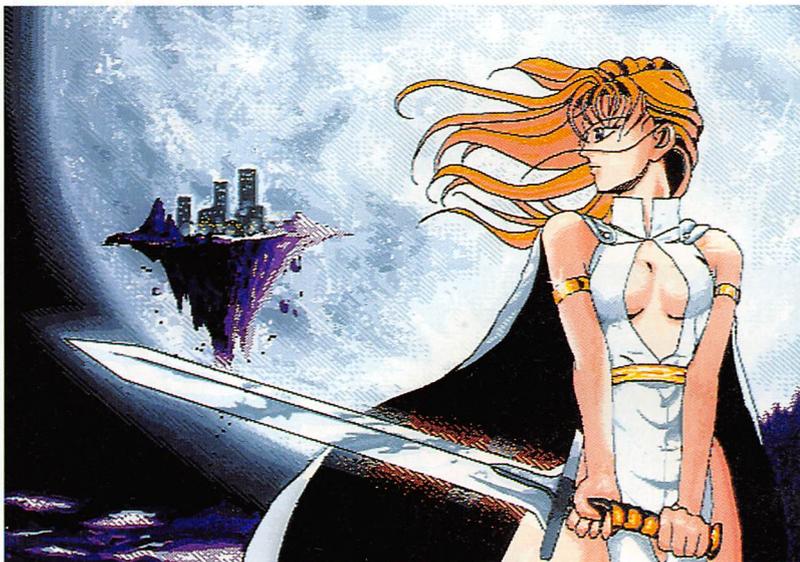
夏といえは花火祭り。これもりっぱな夜のひととき

ぬりえ部門

梅麿 このぬりえのお題はマロの描いた原画ではなく、マロの友達のいぬくんが描いた原画でおじゃる。喜んでいいのか悲しんでいいのか、けっこうたくさんの応募があったぞよ。今回マロが選んだ作品は5作品でおじゃる。最近の傾向としては、ただぬるだけではなく、原画を楽しくアレンジをしてくる人が多くなってきたことでおじゃる。評価するときにはいちばん見ている点は、やっぱりぬり方と背景を見ているでおじゃるが、最近このアレンジも見るようにしたでおじゃる。みんないろいろアイデアをこらしてぬってきてくれるのでおもしろいぞよ。



青森県／清志郎(22歳)
浮遊都市



梅麿のイチオシ!

インタレース使用で解像度を上げているため、かなりこまかく描かれているでおじゃる。とくに目がカッコイイぞよ。今回のイチオシはこれに決定!梅

© S7 IN

このぬりをチェック!

この作品のすごいところは、色の配分がひょうとうまいところでおじゃる。とくにいちばんいいのは、月の色、剣の色、服の色を同じ色で表現しているので色のムダがなく、ほかにたくさん色を使いまわせるといった点でおじゃろう。背景を月にしたということと、服を白にしたという作者のアイデアからの勝利でおじゃる。使って

いる色を見ると肌の色や土の色、パッとみただけではわからないようなジャギー消しに使われている色がある。インタレース作品なので、あまりジャギー消しをする必要はなかったかもしれないでおじゃるが、16色しかないSCREEN7上で、誰もがパッと見て「きれい」といわせるだけの仕上がりができているのがすごいぞよ。



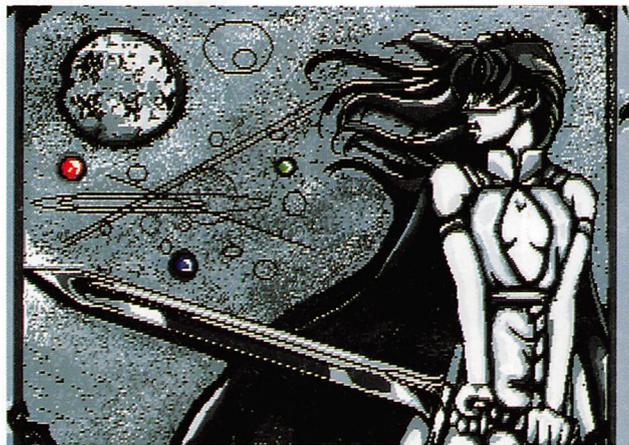
①月の表面は4色。タイルを駆使してきれいに描かれているでおじゃる。光の写りこみもちゃんと考えて描かれているマロ



②顔を横切る髪の毛もインタレースで細く美しく表現。目や口もキリリとした表現ができているぞよ



勇者の伝説
北海道／なし(29歳)



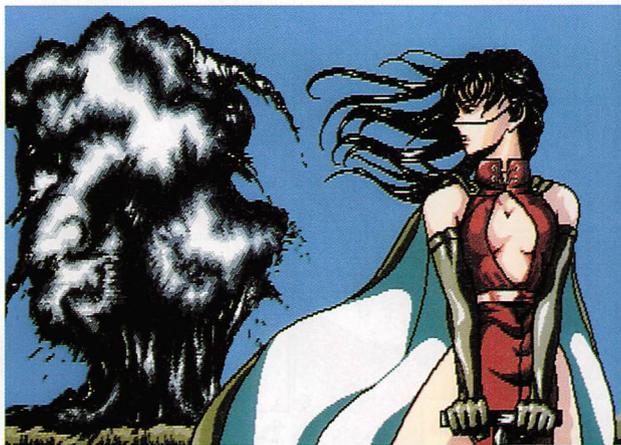
© S7

梅麿の
ニオシ!

アレンジのアイデアがよいぞよ。石版に刻まれた女戦士でおじゃる。目玉が緑色にぬられているが、これは宝石でもはめこまれているということじゃろうか?梅



風
東京都／意識下広告(16歳)



© S7

梅麿の
サンオシ!

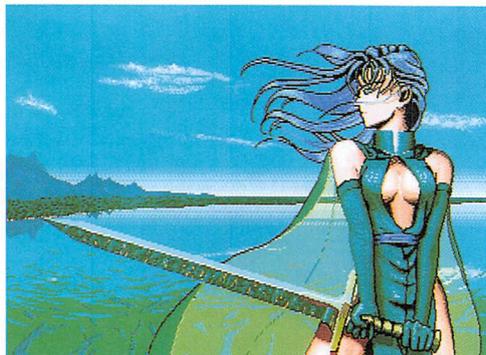
まんがにありそうな爆弾のスイッチを押しているでおじゃる。煙が黒いので妙に油くさいものを爆発させていると見た。剣士というより特殊作業員といったところでおじゃるな。梅

お知らせ

去年の5月にTAKERUで発売した「ほぼ梅麿のCGコレクション1」その第2弾が7月ごろに発売を予定しているでおじゃる。第2弾は93年1月号〜10・11月号までのCGコンテスト掲載作品の中から、100作品を選んで収録する予定だぞよ。くわしくは次号のCGコンテストでお知らせするでおじゃる。



北海道/やまもと忠隆(16歳)
THE SCREENSHOT SKY



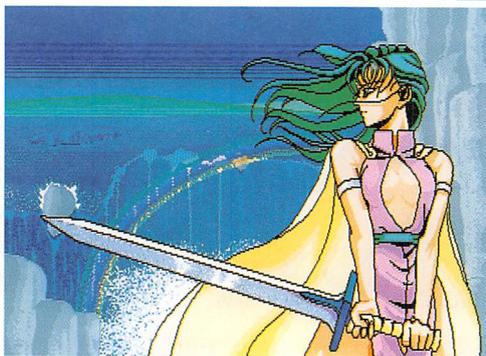
G S7

あと歩

胸元に気合が見られていいぞよ。そのわりには胸以外には気合が見られないのが残念でおじゃる。(梅)



茨城県/長田努(16歳)
決戦は金曜日



G S7

あと歩

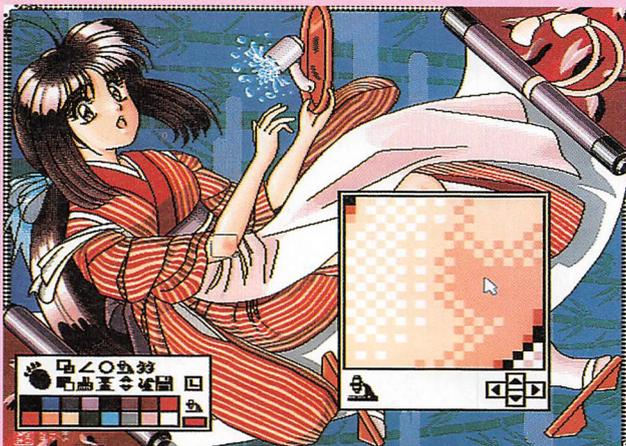
キャラクターはぶつにめっただけといふ感じでおじゃるが、背景の虹がとてもきれいでおじゃる。(梅)

CG ONE POINT TALK

インタレースCGの傾向と対策

「インタレースモードにすると、画面がちらついて見にくいのですが、これをなんとか直す方法はないのですか?」この質問は東京都の今井くんからの質問でおじゃる。インタレースモードをかんたんいうと、水平のラインを0.5ドットずらしながら表示して、疑似的に解像度を上げる表示法でおじゃる。縦212ドットしかないSCREEN7も、ドットとドットの間に1ドッ

トはさみこむというやり方によって、倍の424ドットという解像度が実現できるのでおじゃる。ただし、そのやり方はどう考えてもぶつうの表示法とはいえないので、上下にちらついて見えるというデメリットが生まれるのでおじゃる。これはいたしかたないことなのだよ。しかし、あきらめるのはまだ早いマロ。ちらつきを完全になくす方法はないが、ちらつきをおさ



↑こちらはやりのインタレースCGでも、ちらついている画面上で描くのはかなりつらい

ぬりえ部門用お題CGを読みこむには?

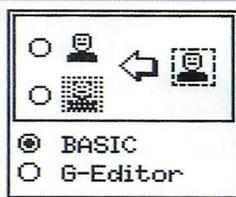
グラフィサルスの場合

付録ディスクのお題CGは、BASICのセーブ形式で収録されています。お題CGをグラフィサルスで読みこむには、ロードのセットをBASICに合わせてからロードしてください。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「ODAI-67. SC7」をさがしだしてロードすればOKです。



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、まず画面モードをSCREEN7にしてください。それからツール上のセットメニューでBASICを選択し、あとはぶつうに「ODAI-67. SC7」をロードすればOKです。ぬりおわってからセーブするときは、必ずG-Editorに戻してからセーブしてください。



える事はできるぞよ。そのやり方は2つあるぞよ。まずひとつ目は「画面を暗くする」という方法でおじゃる。ものは試し。インタレースCGを表示させて、自分のモニターの明暗調整を暗くしてみたもれ。いかがかな? ちらつきが少しおさまったでおじゃろう。これは画面を暗くすることで、ちらつきが目立ちやすいはっきりした黒い線などを、目に見えないほどまで落としておさえているのでおじゃる。しかし、暗くするというのではCGを描くときにはむかないでおじゃる。どちらかというど鑑賞にしか使えん方法でおじゃるな。

さて、もうひとつの方法は「画面フィルターを使う」ということでおじゃる。画面フィルターというのは、テレビ画面にかけるだけで紫外線をカットし、キミの目を守るというアレでおじゃる。これはいいぞよ。画面にかけるだけで、ちらつきをおさえてくれるのでインタレースCG描きにはぴったり。目に悪い紫外線もカットしてくれるというので、一石二鳥の品でおじゃる。下の写真はPC98じゃが、MSXで使う分にはかわりないぞよ。値段は2000円のものから2万円とさまざまじゃが、ゲーム用の安いやつで十分でおじゃるぞ。



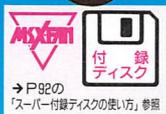
↑スクアイイ SEF14N 3500円。問い合わせ: アーベル ☎075-312-9801

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は65ページ

紙芝居&動画教室

今回のPOINT / 本当の意味での「紙芝居」に挑戦してみよう

いままでの授業では、「コンピューターアニメーション」を中心に教えてきましたが、今回は「紙芝居」を教えたいと思います。アニメ処理をしない1枚絵でも、絵と字によって、楽しい作品を作ることができるようになりますよ。



マイクロキャビン
中津泰彦

グラフィック画面に文字を出そう

マスターアップだあアアアア// と右往左往している中津です。えーと、CMで一ず。3DOで6月ごろ新作を出します。チェックよろしく!

さて今回は、ちょっと予定を変更して紙芝居入門みたいな感じでお届けします。いままでの授業ではコンピュータでアニメをさせるという事をメインに進めてきましたが、今回は本当の意味での紙芝居、すなわち絵と文字を同時に出すというものに挑戦しましょう。そのためいろいろと説明することが多くて、ハイテクコーナーはお休みです。ごめんなさい。

では、授業に入ります。まず「グラフィック画面に文字を出す」ということについてから説明していきましょう。

BASICのリストを打ちこむSCREEN0や1の場合とちがって、紙芝居でよく使うSCREEN5はグラフィック画

面です。このグラフィック画面になっているときは、PRINT命令で文字を出そうとしても表示してくれません。では、どうすればよいのでしょうか?

答えはOPEN命令を使えば解決します。ふつうOPEN命令はフロッピーディスクなどにデータを書きこんだり読みこんだりするために使いますが、さすがMSXのBASIC、ふつうじゃない使い方もサポートしていたりします。書式は以下の通りです。

```
OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
```

こうすると、#1というファイル番号でグラフィック画面に

文字を出すことが可能となります。ではじっさいに出力を試みましょう。文字の出力にはBASICと同じPRINT命令を使います。ただし、書式がちょっとかわります。

```
PRINT #1, "テスト"
```

これで、グラフィック画面にテストという文字が出力されます。かんたんにいえば#1をつけることで、"でくられた文字をグラフィック画面上に出力することができるということです。原理は下のイラストを参照してくださいね。

さて、もうひとつ。画面内の好きな位置に文字を出したいときはどうしたらよいでしょう

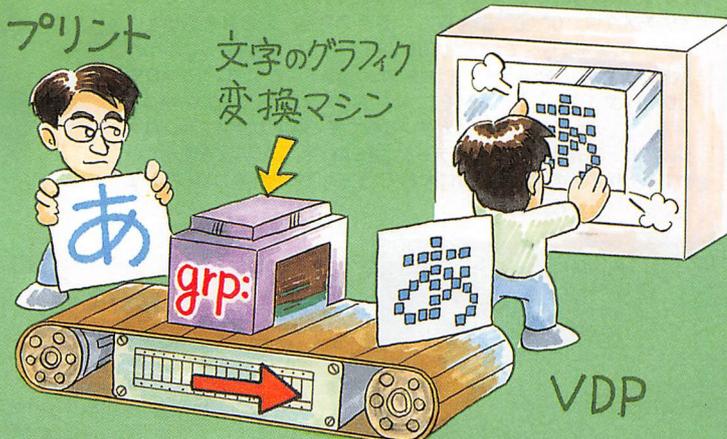
か。これがSCREEN0や1ならLOCATE命令を使いますが、グラフィック画面ではこの命令は使えません。そこでPSET命令を使います。

このPSET命令は本来グラフィック画面に点(ドット)を表示するためのものですが、こういった任意の位置に文字を出すという目的にも使用できます。書式は以下の通りになります。

```
PSET(X座標, Y座標)
```

文字を表示させたい位置をグラフィック座標で指定する以外は、LOCATE命令と似ています。これだけで好きな位置に文字を出せるようにできるので

グラフィック画面に文字を表示するしくみ



グラフィック画面上ではテキスト文字を表示できません。OPEN命令を使って「あ」という文字を表示したとしても、それはドットで構成された「あ」に変換されているのです。



◎本当の意味での「紙芝居」。それは絵と字で作っていく物語。やってみるとけっこうかんたんだから、みんなも挑戦してね

データを使ってすっきり整頓

数値データをすっきり整理するにはどうしたらいいのでしょうか。最近の授業では、プログラムでいちいち書くより、ハコを用意してかんたんにまとめています。むずかしくてわからない人は、プログラムをいちから書いていくのもいいでしょう。でも、ちょっとなれた人なら、ぜひハコを使ってみてください。プログラム自体がぐっと短くシンプルになりますよ。

今回のサンプルプログラムでは、新たに配列というものを使っています。これを使うと、いままで以上にうまくデータが整理できるので、プログラムをさらにシンプルにしてバグを少なくしてくれます。見やすいのでデバッグ時にも便利です。

配列とは、ハコの特別な使い方です。いままでは、1個のハコの中に1個の数値を入れて使ってきました。でも、この配列を使うことによって、1個のハコの中に複数のデータを入れることができるようになるのです。考え方として、1個のハコの中を複数に区切るとしてもらえばいいです。たとえば、ハコを

マンションと考えれば、区切ったものはそれぞれの部屋ということにたとえられますね。

さて、それではじっさいにやってみましょう。ハコを区切るには、DIM文を使います。書き方は以下の通りです。

DIM GX(4), GY(4)

GXやGYというのはハコの名前、その後ろにある(4)というのは、それぞれのハコの中に区切る場所の数を示しています。この場合、ハコGXの中に5つ(0から数えて4は5つ目なので)、ハコGYの中に5つの場所を作ったこととなります。

それでは中身を入れてみましょう。これに中身を入れるには、**GX(0)=10**

というように書きます。(0)というのはハコの区切り番号です。最初DIM文でハコGXの中を区切って5つの場所を作りましたね。この5つの場所はそれぞれGX(0)~GX(4)といったようにナンバーがふられて分けられているのです。

ですからこの「GX(0)=10」の場合、ハコGXの0番目の場所に数値10が入るということ

を示します。値を入れた配列のハコは、ふつうのハコと同様に計算に使うことができます。いままで使ってきたハコの使い方と同じというわけです。

さて、こんな便利に使える配列にも問題がひとつ。もし、データが多くなってきた場合どうなるでしょう。人によってはいいという人もいそうですが、たくさんの配列の番号と、入れる数値をいちいち書きならべるのはたいへんな作業です。もし、100個もあったら気が遠くなってしまいますね。私はいやです。

それでは、もうちょっと楽をする方法はないのでしょうか？実はあります。それには、READ文とDATA文を使うと楽にすることができます。

DATA文は、数値データなどを「,」で区切って表形式に書きならべることができます。数値データはデータとしてあとからまとめて書いておくのです。こうすることでプログラム全体を見やすくし、打ち込みのミスをへらしたり、あとからのバグ修正も楽になるわけです。

DATA文の書き方は以下の

通りです。

DATA 10,9

これを配列に入れるには、READ文を使います。READ文は、DATA文の定義したデータを行番号の若い順から読みこんできてハコや配列に入れてくれる働きがあります。

READ文の書き方は以下の通りになります。

READ GX(0), GY(0)

こうすれば、さきほど定義したDATA文の数値を読みにいき、GXの0番目のハコに10が、GYの0番目のハコに9が入るというわけです。

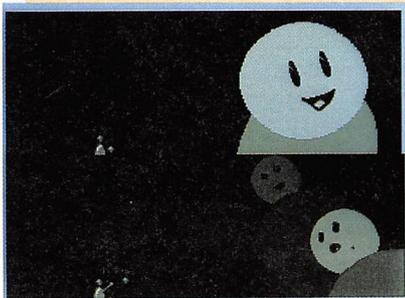
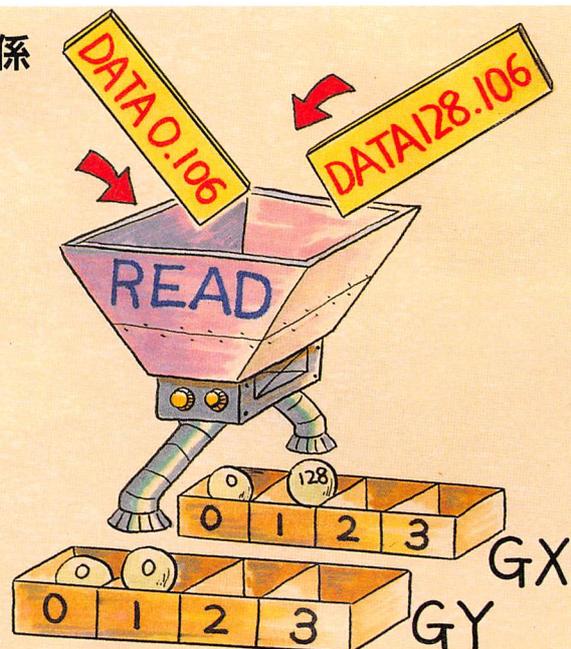
この例では、2個だけですがもっとDATA文がふえたら、FOR~NEXT文を使って()の中をFORのハコ(変数)にしてやればシンプルにできるのです。今回は基本ということで、そのことはまたいつかやりましょう。

それでは、DIM文、READ文、DATA文、を忘れないうちに、今回のサンプルプログラムの説明に入ります。

今回はキャビンオリジナルの紙芝居です。

READ文、DATA文の親密な関係

初心者の方は、DATA文でまとめて書いておいた数値をREAD文がどのように読みに行くのかがわからないといいますが、これはじつにかんたんです。例えば、DATA 1番目の数値、2番目の数値というように数値をならべておけば、READ文のほうも、READ 1番目の数値、2番目の数値をそれぞれ読みにいけます。こうして、READ文とDATA文を使って数値だけをまとめておくことにより、いちいちハコを用意していく手間をはぶくことができるのです。今回のサンプルプログラムでは、CGを転送する座標データにREAD文、DATA文を使っています。それぞれの座標をハコに入れて、READ文で読みにいっているというわけですね。



プログラムを組んでみよう

5~10 初期化。

20 DIM文でGX、GYの配列を5つの場所に区切っています(今回使うのは4つです)。

30 グラフィック画面に#1のファイル番号でOPENしています。これで、グラフィック画面上(この場合はSCREEN 5)で文字を出す準備が完了したわけです。

40~60 DATA文で定義されたデータを配列GX、GYに順番に収める。

700~740 紙芝居用のグラフィックデータ座標です。DATA文の中の1個目がX座標、2個目がY座標にあたります。

100~190 紙芝居のグラフィックデータをPAGE 1にロードしています。

200~240 タイトルの表示。表示後、60分の300秒ウエイトしています。

300~450 1~5コマ目の絵とセリフの表示制御。こまかい処理は、行800からのサブルーチンが行なっています。ハコ1は絵の番号。ハコC\$は、出力するセリフです。

500~550 エンドタイトルの表示。

560~570 キー入力を持って、プログラム終了。

800 絵とセリフの表示サブルーチン。

810 ハコ1の示す番号のグラフィックデータの座標を配列GX、GYからX、Yに取り出しています。

820 文字を表示する部分をLINE文でクリアします。BFは塗りつぶしの意味です。2点

をつなぐ対角線を持つ四角形の範囲を、色コード0で塗りつぶしています。

830 グラフィックをハコX、Yの示すPAGE 1の座標から転送して表示。

840~850 PSET座標へ、PRINT #1を使ってC\$に入っているセリフを表示しています。

860 60分の200秒ウエイト。

890 リターン。

以上が今回のサンプルプログラムです。むずかしそうに見えるかも知れませんが、作ってみると案外かんたんですよ。じっくり見合わせてくださいね。

今回の紙芝居は、絵と字を出すということ。いままでやってきたアニメが作れなかった人でも、1枚の絵と字を組み合わせれば、かんたんな「紙芝居」はできます。ポイントは、今回やったグラフィック画面に文字表示するOPEN文(P15)、そしていままでやってきた絵の転送のCOPY文。これだけでも4コママンガみたいなものを作ることができますね。

そこで、最近投稿がへって私は悲しいぞということで、今回のプログラムとデータを使って、君も紙芝居に挑戦してみないかキャンペーンだ! 今回のサンプルプログラムのメッセージや絵のデータをかえて、投稿してください。セリフやコマ並びを変更しただけでもOK。

もちろん、できる人はオリジナルの紙芝居を作ってきてほしいな。キミの投稿をおまちしています。(中津)

私は悲しいぞ、しくしく。

しかし! この原稿を書いている時点で投稿がきました! 今回は残念ながら間に合いませんでしたが、次回こそはまた大きく発表できそうです。わくわく。

さて、それでは今回のサンプルプログラムについて説明しましょう。今回はいままでのアニメとちがいが、いかにも紙芝居のお話を

SAMPLE. BAS

```
5 DEFINT A-Z
10 SCREEN 5:CLS
20 DIM GX(4),GY(4)
30 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
40 FOR I=0 TO 3
50 READ GX(I),GY(I)
60 NEXT
100 SET PAGE 0,1
110 BLOAD"a.ge5",S
120 COLOR=RESTORE
180 TIME=0
190 SET PAGE 0,0
200 'メインプログラム
210 CLS
220 PSET( 64 ,8*10 )
230 PRINT #1,"◆◆ ほしに ねがいを ◆◆"
240 IF TIME<300 THEN 240 ELSE TIME=0
300 'no.1
310 I=0:C$="あっ!なかれほした!"
320 GOSUB 800
330 'no.2
340 I=3:C$="とんな ねがいを かけたんだい"
350 GOSUB 800
360 'no.3
370 I=1:C$="ううん。まにあわなかったの!"
380 GOSUB 800
400 'no.4
410 I=0:C$="あっ!またた! えっと!なにしようかな?!"
420 GOSUB 800
430 'no.5
440 I=2:C$="はよせんか!"
450 GOSUB 800
500 CLS
510 PSET( 8*2,8*10 )
520 PRINT #1," presented by MICRO CABIN"
530 PRINT #1," "
540 PRINT #1," CG ナカイ ノリヒロ"
550 PRINT #1," program ナカツ ヤスヒコ"
560 A$=INPUT$(1)
570 END
700 'さびょうデータ
710 DATA 0,0
720 DATA 128,0
730 DATA 0,106
740 DATA 128,106
800 'ひょうしサブルーチン
810 X=GX(I):Y=GY(I)
820 LINE (0,8*20)-(255,199),0,BF
830 COPY (X,Y)-(X+127,Y+105),1 TO (64,50),0
840 PSET( 8*6,8*20 )
850 PRINT #1,C$
860 IF TIME<200 THEN 860 ELSE TIME=0
890 RETURN
```

AFTER SCHOOL 紙芝居倶楽部

今回の付録ディスクでは、またしても投稿がなかったのと、付録ディスクの容量のかねあいもあってサンプルプログラムのみとなりました。やっぱり投稿がないと、紙芝居倶楽部のスペースも小さくなってしまいましたね。

キャンペーンからお贈りします。制作者は私、中津と、グラフィッカーの永井先生(バチバチ)との共同制作です。ぜひ楽しんでください。

グラフィック画面に文字を出すということで、たいへんシンプルなものになりました。これなら初心者の方でも、自分で紙芝居を作れると思います。みなさん、ぜひ挑戦してくださいね。



●流れ星に願いをかける親子の、感動(?)の物語が今回のサンプルです

プロにきく、ゲーム作りのヒント

第7回

ゲーム職人の ゲームフリーク編

今回は、立身出世物語と称して、もともとはアマチュア活動から出発、現在はプロとして活躍するようになった田尻氏の体験談、そしてゲームの作り方、考え方を答えてもらった。プロを目指している読者にはきっと得るものがあるはず

立身出世物語？

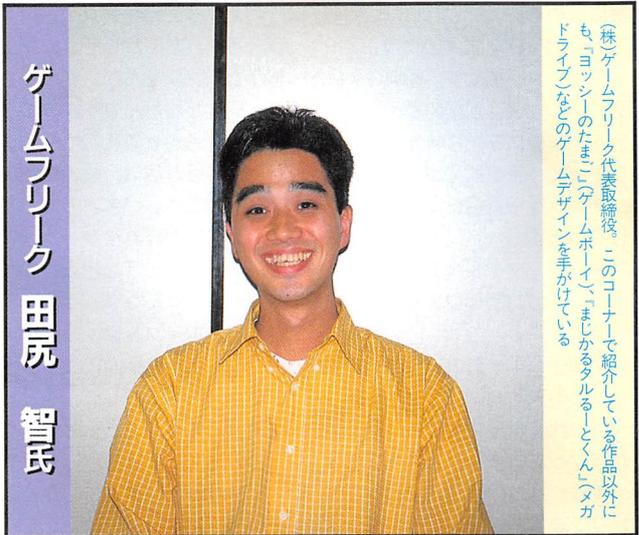
ゲーム業界とひとくちにとって、パソコンやファミコン、あるいはアーケードマシンなどさまざまである。とすると、それだけ業界人を目指すための方法があるわけで、ゲームメーカーに就職するというのもあれば、自分で組んだプログラムを持ち込むという方法もいまだ健在。あるいは、自分で会社を作るといったものもある。

今回はその一例として、ゲームフリークという、ゲーム攻略と、ゲーム制作の両面をあわせ持つ集団を束ねる田尻智氏取材。まずミニコミ誌としてのアマチュア活動から始まり、ゲー



田尻氏が企画した最新作、スーパーファミコン版の「ジェリーボーイII」の画面

ム作品をメーカーに持ち込み、そして現在ではいろんなゲームの企画を手がける田尻氏の軌跡をたどり、また「クインティ」、「ジェリーボーイ」と独特な持ち味が特徴のゲームを手がけた田尻氏のゲーム観を聞いてみることにした。



ゲームフリーク 田尻 智氏

（株）ゲームフリーク代表取締役。このコーナーで紹介している作品以外にも、「ヨッシーのたまご」「ゲームボーイ」まで手がける。タレント・くもん・メカドライブなどのゲームデザインを手がけている。

ミニコミ活動からゲーム制作へ

さて、田尻氏とゲームフリークという、MFファンの読者のなかにはなじみがうすいかもれない。もともと田尻氏は社名にもなっている「ゲームフリーク」というゲーム攻略や業界の情報を網羅したミニコミ誌の活動がもとになっている。知る人ぞ知る「ゼビウス1000万点への解法」というミニコミも出していたのもゲームフリークである。

田尻「昔からアーケードゲームが好きだったんですけど、その頃（1980年初期）というのはゲーム情報誌なんてなかったですから、攻略法も口コミで、仲間内にしか伝わらない。これじゃもったいない。そこで1982年の11月に、僕の知っているゲームの

情報、知識を本にして、同人誌などを扱っている本屋で売り出したんです。本といっても紙にペンで書いたものをコピーしただけなんですけど（笑）。それでも、同じようにゲームが好きなたちの共感というか、かなり反響を呼んで、けっこう売れましたね。そこで、次号からは通販制にして、全国に読者層を広げたんです」

ちなみに、「クインティ」や「ジェリーボーイ」をはじめ、ゲームフリーク作品のキャラデザインを担当している杉森氏は、ゲームフリーク第1号からの熱烈な読者の一人。田尻氏と手紙で情報交換をしているうちに、ゲームフリークのメンバーになった

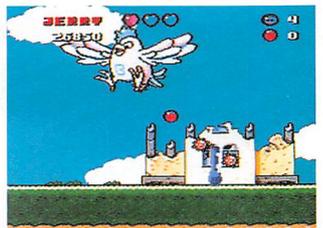
ということだし、ゲームフリークのプログラマ陣ももとはミニコミに共感して、集まった人たち。ノリとしては同人からプロになったともいえる。

田尻「すいぶん前から、みんなでゲームを作ろうという話はあったんですけど、ミニコミ活動のほうがメインだったので、なかなかゲーム制作に着手できな



作品第1号「クインティ」。パズルっぽいアクションゲーム

かったんです。その後いろんなゲーム雑誌が、ゲームフリークの名を聞いて、攻略記事とか依頼してきたんです。それで、プロのライターとして執筆するようになり、ゲームフリークという集団が会社としての体裁をとった'87年のころからですね、ゲームの制作に本格的に取りかかったのは」



「ジェリーボーイ(1)」より。スライムをムニョムニョ動かすアクションゲーム

ゲームのハヤリへの一石

ゲームフリークが手がけた作品『クインティ』は、意外なことに持ち込み作品。

1989年の発売当初も話題を呼び、いまでもファンダムの投稿作品でも参考にしたゲームに『クインティ』を挙げる声は多い。

田尻「ゲームを創りたい気持ちはずいぶん前からあって、ゲームメーカーが主催していたゲームアイデアコンテストに応募したりはしていたんですね。1981年にセガが主催したゲームアイデアコンテストで、『スプリング・ストレンジャー』っていうタイトルどおりバネを使った跳ねるアクションゲームのアイデアを応募したんですが、これが最優秀賞になったんですね。で、自分にもゲームが創れるんじゃないかと、自信がついたたんです(笑)」

取材前に担当も『クインティ』をプレイしてみたのだが、いまとなってはやや古いソフトというもののそれでもそのころのゲームというのを考慮しても、やや古めというか地味な感じを受

ける。なんとなくファンダムゲームに近いノリ。そこで『クインティ』のコンセプトを聞いてみた。

田尻「おもしろいゲームがあって、じゃあ自分も創ってみたいじゃなくて、逆にどうしてこんなにつまらないゲームが多いんだろう、って思いが先行してたんですね。色数が増えたり、ハードは進化したのに、ソフトの内容は思ったほど進化していない。画面がスクロールして、ステージの終わりに大きなボスキャラが出てきて、こいつを倒すとボーナスステージがあって、こんなパターンで新しいゲームが次々とできてしまう。この流れに一石を投じてみたかった、っていうのはありますね。だから『クインティ』は、固定画面でスクロールしないし、デカキャラも出てこない。その頃の流行りのまったく逆をやって、おもしろいゲームを創ってやろうと思ったんです」

田尻氏ももっとも、力を入れたのがキャラの動きだとか。



◉キャラクタデザインを担当している杉森健氏。ゲームコミックもいろいろ執筆している

田尻「その頃発売されたゲームは、大容量がうたい文句で、マップとかはべらぼうに大きい。でもキャラクタは、あいかわらず2パターンくらいでヒョコヒョコ動いている。それは何か違うんじゃないか? で、できるかぎりキャラの動きには凝りました。

「ミミー」っていうプレイヤーの動きをソックリ真似るキャラクタ、プレイヤーが前進すれば前進するし、パネルをめくれば同様にパネルをめくる、というのがいるんですが、このキャラクタを思いついたときは、しめた! って思ったりして(笑)」

下の写真でしか紹介できないのが残念だが、キャラクタの動きの間の取り方とかアルゴリズムなんかは、なんだか納得ものである。ここに、田尻氏のゲーム感やこだわりが見え隠れしているのでは、と思ったりする。田尻「ハードの限界もあって、いちどに出現するキャラは1種類にして、動きをなめらかにしたんです。何でも入れるのは不可能ですから、ほかの要素をそぎおとしてでも自分が一番やりたいことだけは絶対入れる。これが、いい仕上がりを生む条件じゃないかなって思いますね」

キャラクタの動きにこだわった『クインティ』

『クインティ』は1987年にナムコから発売されたアクションゲーム。かんたんにゲーム内容の紹介をすると、プレイヤーを妨害する敵たちを、パネル状の床をめくって転

ばせ、上下左右にある壁にぶつけてやっつけるというもの。パネルは何枚も積み重ねてあり、トランプをシャッフルする要領で下のパネルが出てくるという仕組み。パ

ネルのなかには上を通過すると横方向、縦方向のパネルをすべてめくることのできるなど、特殊な効果を持つものも用意されている。敵の動きはけっこうひねったもの

が多くその動きを見ているだけでも楽しい。またその動きを利用して同志討ちを狙うとか、テクニックだけでなく、戦略も要求されるのである。



◉敵がパネルの上に乗ったところでめくる



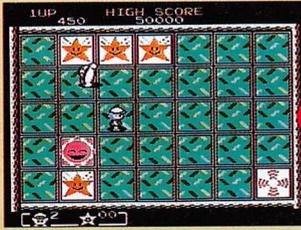
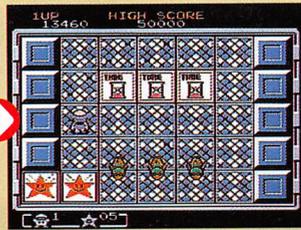
◉特別なパネルを使えば、敵を一網打尽



◉「ミミー」と名づけられたこのキャラはプレイヤーの動きのマネをする



◉パネルの上を泳いでいる「スイマー」、蹴り足でパネルをめくる



◉この相撲取りみたいなキャラはシコを踏んで次々とパネルをめくっていく



イメージを伝えることの難しさ

第2作目となった『ジェリーボーイ』は、スライムが主人公のスーパーマリオライクなアクションゲーム。主人公のスライムがのびたり、つぶれたりと自在に形を変え、また壁にへばりついたりする操作感覚が新鮮だった。EPCソニーからスーパーファミコン用ソフトとして1991年に発売され、近々その第2弾『ジェリーボーイII』が発売される。この作品においては、プログラム以外のアイデア、企画の部分をゲームフリークが手がけた。田尻「以前、ウチの内部でスライムが主人公のRPGのアイデアがあったんですけど、これじゃ、スライムが主人公の意味がない。じゃあ、スライムのアクションゲームを考えようということだ」と思いついたんです。

『クインティ』が時流に逆らった作りだったのに対して、これ

は画面がスクロールはするし、大きなボスキャラも出てくる。今度は流行りの要素を、取り入れてどれだけおもしろいゲームが作れるかという挑戦という意味もあったんです」

今回、資料ということで『ジェリーボーイ』の設定資料を下に掲載したのだが、田尻氏自身、ここまで綿密に資料を作ることになるとは思わなかったという。田尻「プログラマーがゲームのことをまったく知らないんですよ。普通だと、『スーパーマリオみたいなジャンプで』とかいえばこと足りんですけど、あのときはジャンプのスピードとかキッチリ指定する必要があった。でも、最後まで伝わりきらなかった点もあって、細かいところで不満もあるんですけどね」

アクションゲームは最終的にタイミングが命。設定資料だけ



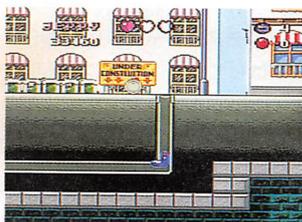
①『ジェリーボーイ(I)』より。真上にうよへんと伸びて敵を撃壁



②逆につぶれてみることも。このように平べったくならないと抜けられないしかけもある



③壁に張りつくことができるなども斬新。天井にも張りつくことができる



④水道管もこのように通過できる。スライムの特性を活かしたステージ構成になっている

で作るのはむずかしい。また、そこがゲーム作りの成功の秘訣でもある。

田尻「そういう事情で、『ジェリーボーイII』では、ゲーム好きの

プログラマーが担当したんですね。で今回はプログラマーとの意思の疎通が上手くいきましたね。『ジェリーボーイII』は自信作ですよ」

制作資料

その 1

ここで紹介するのは、『ジェリーボーイ(I)』の設定資料。このページでは主人公のスライムのアクションの設定を並べてみた。あくまでこれは抜粋しただけなので、このあとにも細部にわたって詳しく書かれている。

●左の表はスライムのジャンプ。ジャンプした

○通常のジャンプについて

移動距離をジャンプ

最高点

○ジャンプ中でも、左右へのコントロールが可能

○スライムの落下速度はジャンプの速度より遅い

○ジャンプの途中でもジャンプできる

○ジャンプの途中でもジャンプできる

○ジャンプの途中でもジャンプできる

ときの移動距離がドット単位で設定されていたり、ジャンプ中の空中移動の可否や、特殊な場合のジャンプのフォーローなどが書かれている。

●中央と右の2枚は、主人公のスライムの武器となるアイテムの設定。アイテムを取ったとき(このゲームでは食べるということになっている)のスライムの状態や、アイテムを投げたときの軌跡である。「アイテムを押す」などの特殊なテクニックの設定もなされている。

○アイテムをもらう (作中アイテムを入手し、自動的に取得)

① 自分側の色以外の色のアイテムをもらう

② 空中に球(アイテム)が入る

③ 自分が動かない

④ ボタンを押す 敵の攻撃を避ける 地面の色は敵と異なるように設定

○アイテムを押す

① 空中にアイテムを入れた状態では、別のアイテムは取れない

② 自分が動かない

③ アイテムを押しつけておくと、こぼれ落ちる

④ アイテムを押しつけておくと、⑤ボタンを押したとき、アイテムは地面に落ち、落とすことで押すことができる



○アイテムは投げが

移動が止まるときのアイテムの軌跡

一定距離を飛ばすか、障害物に当たると停止する

停止

攻略を考えることが企画になる

田尻氏の手がけたゲームには、キャラの動きの新しさ、個性がある。そのへんのこだわり、「動き」のアイデアは、どう思いつくのであろうか。

田尻「昔のナムコのゲームで『エイグダグ』ってあるんですけど、これも、地中を「掘る」というアイデアが当時としては、えらく斬新だったんですね。

そのころからなのですが、新しいゲームというのは、『ゲームの動詞』の新しさ、つまりキャラクタの動きを新しい動詞で示すことじゃないか、というのが持論なのです。

『クインティ』と『ジェリーボーイ』を見直してみると、パネルを「めくる」であり、スライムが「のびる、つぶれる」である。「撃つ」とか「ジャンプ」するとかでないちょっと違った動詞でくくってしまう。アクションゲームを作りたいけど、いいアイデアが思いつかない人には、こんな点を

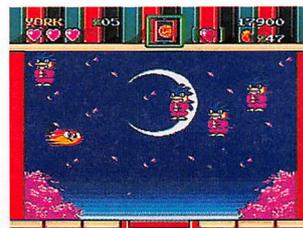
もとにして考えてみるといいかもしれない。

さて、「めくる」とか「ジャンプ」するとかはゲームのコンセプトの部分。これを活かすには、敵キャラやアイテムなどの魅力のあるものに必要がある。このへんの田尻氏流の思いつき方を聞いてみることにした。

田尻「これはゲームライターをやっている経験もあるんですけど、自分のゲームの攻略を考えてみるといいんじゃないかな。おもしろいゲーム、たとえば『ぶよぶよ』なんか連鎖消しのパターンだけで、まる一冊の攻略本になるくらいのテクニックがある。逆につまらないゲームは1〜2つくらいしかない。ゲームは、いろいろなテクニックを覚えていく快感があるからおもしろいんで、得るものがなくなったら、そのゲームは途端につまらなくなるんです。この敵キャラはこう動くから、こうして倒せとか



田尻氏が自信作と豪語する『ジェリーボーイII』。じっさいにプレイしてもらった



『ジェリーボーイII』の画面。スライムの攻撃方法のバリエーションが増えている



同じく『ジェリーボーイII』の画面。ステージ構成もより変化にとんでいる

いろんなテクニックを考える。そこからまたいろんなアイデアが生まれますから」

じっさい、企画書も攻略本っぽくすることで、ゲームのコン

セプトをわかってもらえるという。アマチュア時代からの、遊ぶ側の経験を活かしているところに現在の田尻氏、そして手がけたゲームたちがあるのだろう。

制作資料

その 2

左ページと同じく、『ジェリーボーイ（I）』の設定資料。スライムのジャマをする敵キャラは何種類が出てくるが、これはそのうちの1種類、

空から「イガイガ」を落としてスライムを攻撃する鳥型キャラの設定である。キャラクタの色による動きのアルゴリズムの違い、キャラクタの背中に乗れるかどうかの可否や障害物に接触したときに向きを変えるかどうかまで明確に書かれている。また、これには鳥型キャラのなかで

も、スライムを狙って別の敵キャラを落とすタイプのアルゴリズム。その敵キャラを落とすときのタイミングが書かれている。あたりまえのことなのだが、この資料にはプログラムを組むための必要な情報がひとつとおり入っているのがある。

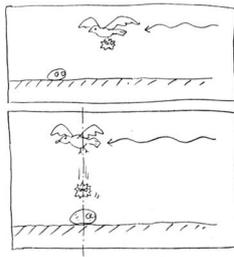
敵キャラ777

※カラー変更。

⑧ トリ (オレンジ)

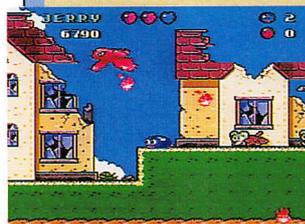
- ・キャラクタは ⑩と⑪とA(オレンジ) ⑫と⑬とB(イエロー) と同じものを使用。
- ・動き(飛行)の動作は基本的に ⑫と⑬とBと同じ。
→物打ちに近づく上空飛行。
→障害物に当たると反転。
→プレイヤーは上に乗れる。

・ただし、「イガイガ」を落とすのではなく、むしろ⑫⑬のウニを落とすことで、主人公の上にイガイガを落とす。



※主人公とX軸が合うと、ウニを落とす。

・落とす⑫⑬のウニは、通常のウニと同じ動作をする。



左の資料のとおり、トリは「イガイガ」を落としてくる



トリの上に乗ったときの対処も資料には書き込まれている

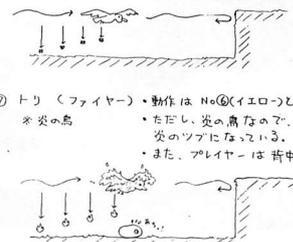
⑨ トリ (イエロー)

- ・あつちの決定とは異なる進行方向へ直進。
- ・障害物があっても、進行には影響しない。
- ・プレイヤーの背中に乗っている場合は、プレイヤーの背中に乗ったまま、そのまま落ちる。



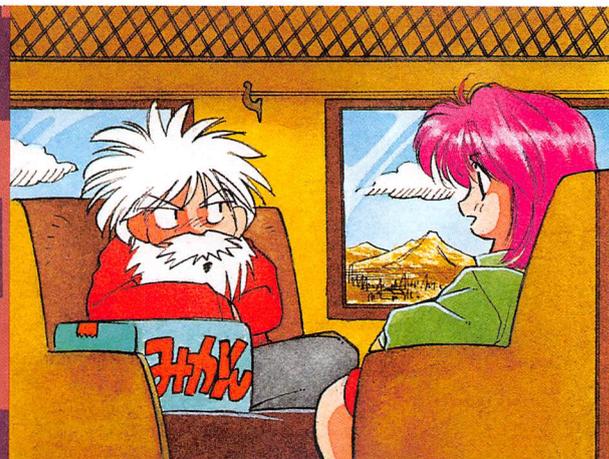
⑩ トリ (ファイヤー)

- ・動作は⑨(イエロー)と全く同様。
- ・ただし、炎の鳥なので、落とすファンも炎のツブになっている。
- ・また、プレイヤーは背中に乗れない。



同人新作 & 通販情報

同人 地下工房



チカ：電車に乗って遠くの即売会に行くなんて、わたし
って骨の髄まで同人なのね。こゝろ実感あるひとときです
ね。楽しんでます。

いままでこのコーナーで、東京のパソケットの様子をレポートしたことはあった。しかし、いったい地方のパソケットはどんな感じなのだろう。このページの下にある予定表のように、全国規模で、休日ごとに開かれるパソケットに、すべて行列が

できるほどの人が集まっているのだろうか。今回は、この地方パソケットの実態にせまるため、2月11日に行われた「宇都宮パソケット13」に行ってきた。はたして、どのような規模で行われているのだろうか。そして、MSXソフトのサークルは参加して

いるだろうか。
チカ：う～ん、いい眺め。たまには、せちがらい都会の喧騒を離れてふらりと旅に出るというのもいいですね、ドクター。
ドクター・コーボー：なあに三流小説家みたいなことをいってやるのじゃ。しかし、いいかげん

電車に乗ってるのも疲れてきたぞ。早く着かんかのう。
チカ：ところでドクター、その大きい箱は何ですか？
コーボー：もちろんソフトじゃ。ワシの計算によると、548本売りさばかないと2人分の電車賃の元が取れんのじゃ。

地方パソケット会場レポート

上野駅から、JR東北本線で約2時間、東北新幹線なら約1時間のところに、栃木県の宇都宮駅はある。宇都宮パソケットの会場は、この宇都宮駅から徒歩約15分の距離にある、宇都宮産業展示会館だ。

このような即売会に何度か行った経験のある人ならわかると思うが、駅から会場までの道には、妙に大きな荷物をかかえた「いかにも即売会に行きそうな

人々」の列ができる。パソケットでは、この行列のほとんどが成人男性で構成されているのだが、今回は女性、それも中高生らしい若い子たちが多かった。東京のパソケットとは参加者層がちがうのだろうか。

じつは、今回の宇都宮パソケットは、同じユウウ主催の「コミックライブ」という同人誌即売会と、同時開催になっているのだ。会場でもらったカタログの

表紙にも、「パソケット」ではなく「コミックライブ」と書かれていた。参加者に女の子が多いのは、この同人誌目当てというわけだ。

会場内では、コミックライブへの参加サークルが400余りに対して、パソケットのサークルはたったの8。それも東京のパソケットにも来るサークルが宇都宮まで遠征して来ているだけで、地元のサークルはなし。MSXのサークルもなし。予想以上のさびしい状態だった。

パソケットの細川さんの話で

は、「これでも(パソケットの参加サークルは)多いほうですね」とのこと。さいきは、同人ソフトを買う人も作るサークルも数年前のピークの状態より減り、同人ソフト全体が低迷期にあるようだ。地方のパソケットは、大阪、名古屋を除けば同人誌のイベントと一緒に開催されることが多い。

とはいえ、イベント全体としては、人が多く集まって、なかなかもりあがっている。パソケットに参加していたサークルの人の話では、「コミックライブと合同開催だと、イベントとしては楽しめるけど、ソフトは売れなくなる」とのこと。たくさんある同人誌を買えばソフトにまでお金がまわらないということもあるし、パソコンユーザーではない参加者が多いからだろう。地方パソケットでは、参加サークル1、2サークルでひっそり



ドクター・コーボー：遠くまで売りに行くと、電車代とか宿泊代がかかかって赤字になるぞ。ちよっとなんどの値段をつりあげるか。秘密じゃがな。



◎これが宇都宮パソケット+コミックライブ会場の宇都宮産業展示館。東京の会場とは比べ物にならないくらい大きい建物だ



◎開場前からずっと並び参加者の列。やはり女の子が多い

パソケット情報★5月8～7月17日

★5月8日(日)「富山パソケット11」→いきいきKANホール/「博多パソケット27」→博多スターレーン/「宮崎パソケット5」→宮崎県教育会館★5月15日(日)「大阪パソケット30」→大阪府立体育会館/「小倉パソケット9」→西日本総合展示場/「静岡パソケット20」→静岡産業館/「高松パソケット13」→四国新聞社大ホール★5月22日(日)「旭川パソケット2」→旭川地場産業センター★5月29日(日)「岐阜パソケット9」→岐阜商工会議所/「熊本パソケット16」→熊本興南会

館/「仙台パソケット28」→トレンドホール★6月5日(日)「パソケット40」→東京文具共和会館★6月12日(日)「金沢パソケット17」→石川県産業展示館/「佐世保パソケット2」→長崎県北会館/「長野パソケット8」→WALKはやしべホール/「名古屋パソケット34」→理容会館★6月19日(日)「京都パソケット18」→大谷ホール/「土浦パソケット2」→亀城プラザ/「栃木パソケット10」→栃木商工会議所★6月26日(日)「静岡パソケット21」→静岡産業館/「下関パソケット

あなたの作った同人ソフト、同人誌を募集しています。ただし、あなたのオリジナルの作品で、公序良俗に反さない内容であること、通信販売をしていることが条件です。あて先は〒100 東京都港区新橋4-10-17 TIM MSX・FAN編集部「めざせ！ 同人の星」係まで。質問は同じあて先の子力ちゃんのお答えしませう！

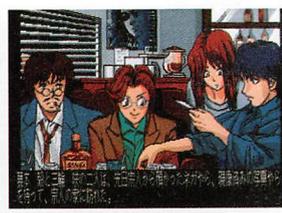
TAKERU・同人情報

前号で新作がなかった分、今回の新作は大量にある。全部を紹介しきれなくて残念だ。中でも注目すべきソフトは、BLUE EYESのAVG『降魔録』(上)と、ノベルウェア(ストーリー鑑賞ソフト)『眼獣・沙〜メジウサ』。どちらもターボR専用で、ディスク3枚という大作だ。このサークルの作品『Dewoman』のファンなら、ぜひ買っようべし。

それから、SYNTAXのソフト、MSX CLUB GHQの海外ソフトがそれぞれ2本。ファンならみの

がせないとこらだ。『夢プロRPG1-2-3謝恩版』は、200円というTAKERU史上最低の価格に設定されている。

そして、PC-98やX68000ですべてに人気のCG集『デジタルアートコレクション』のMSX版が発売になった。パソコン通信で公開されているCGを、安い価格で、通信をしていないユーザーでも手に入れることができる。CG好きなら買って損はない。くわしい問い合わせは、ブラザー工業タケル事務局(☎052-824-2493)まで。



④モダンホラーAVG『降魔録』(上)。今後発売予定の(下)に続く



④やりだしたら止まらないブラックジャックゲーム『BJG-S1』

ソフト名	サークル名	対応機種	価格
ACTION PUZZLE SET	JIA SOFT	MSX2	500
降魔録(上)	BLUE EYES	ターボR	1500
眼獣・沙〜メジウサ〜	BLUE EYES	ターボR	1300
イモプロマガジン1	イモプロダクション	MSX2	300
りとるかじの	M2クラブ	MSX2	500
BJG-S1	KNKKY	MSX2	1000
FIRST	FIRST	MSX2	800
BASIC FILER VER.1.1	Rocksoft	MSX2	500
PROLOGUE すちらがDISK2	フリーP&サンドッグ	MSX2	600
夢プロRPG1-2-3謝恩版	SYNTAX	MSX2	200
デジタルアートコレクション VOL.1,3,5,7,9	CONNECT LINE	MSX2	1200
R・SYSTEM傑作集	SYNTAX	MSX2	800
MOONBLASTER	MSX CLUB GHQ	MSX2	未定
D.A.S.S.	MSX CLUB GHQ	MSX2	未定
EVEN	フリーP&サンドッグ	MSX2	800
OZ-QUIZ	OGS	MSX2	500
あやしい薬2	Y・Fソフト	MSX2	500
MULTI-PLEX	未定	ターボR	未定
NON・NON・NONTA	K-MMO	MSX2	600
ハマラジャNIGHT	PASTEL HOPE	MSX2	800

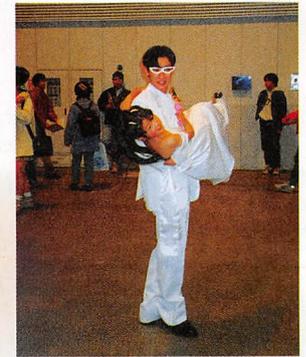
行われることもあるそうだが、その方がソフトの売れ行きはいいそうだ。コミックライブの方はなかなかの盛況で、コスプレまでやっていた。盛り上がりがある同人誌と、盛り下がり気味の同人ソフト。それが、宇都宮パソケットの印象だった。

地方パソケットでMSXのソフトを手に入れるのはむずかしそう。しかし、同人誌にも興味があるのなら、行って損はない



④パソケットのスペースは、ちょっと離れたところにある。お客もばらばら

だろう。すべてのパソケットが同人誌のイベントと合同というわけでもないので、事前にユウユウに問い合わせれば確実だ。「オレたちは〇〇パソケットに出るぞ!」というサークルは、八ガキで送ってほしい。



④コスプレをしている人もたくさんいた。これはセーラームーンか!?

サークル情報 V'MAX 新潟県

今回紹介する新潟県のサークル「V'MAX」のある柏崎市というところは、日本海の荒波が打ち寄せ、すぐ近くに柏崎刈羽原子力発電所がある所である。

それはさておき、まだV'MAXはできたてのサークルで(以前に別のサークル名で活動をしていたそうだが)、今回のディスクマガジン「Pia」が、はじめての作品になる。リーダー兼、メインプログラマのばぶるんて君と、音楽を担当しているJACK'N君、ほか数名で構成されている。『Pia』の内容は、ほと

んどが文章と音楽で構成されていて、なかなか親切でわかりやすい作りで好感が持てる。

一緒にマニュアルがついてくるのだが、こちらのほうがじつはメインなのではないかと思うほどこった作りになっている。

A5サイズで16ページの本で、イラストが多く使われていてなかなかぎやかな内容。マンガまで入っているのはMファン編集部に送られてくる同人誌としてはめずらしい。今後の活躍が楽しみなサークルだ。



④「Pia」のメニュー画面。パステルカラーでかわいらしい



④こちらがマニュアル。単なるマニュアルではない力の入りようだ

通販ガイド

対応機種：MSX2+以降(一部はMSX2にも対応)／内容：2DD×1枚+同人誌／通信販売の方法：①600円分の無記名の定額小為替、または②3.5インチ2DDのディスク5枚+90円切手のどちらかと、ほしいソフト名、本数、自分の住所、氏名、電話番号を書いた手紙、自分の住所、氏名を書いた裏がシールになっているカード(あて名カード)を同封して、〒945 新潟県柏崎市田塚1丁目5-13 久住方V'MAX「Piaの客だ」係まで。

10→シーモール下関／「広島パソケット22」→広島東区民文化センター★7月3日(日)「札幌パソケット33」→札幌テイセンホール／「博多パソケット28」→博多スターレーン★7月10日(日)「宇都宮パソケット15」→宇都宮産業展示館／「大阪パソケット31」→大阪国際貿易センター／「盛岡パソケット12」→岩手県産業会館サンビル★7月17日(日)「パソケット41」→東京都文具共和会館／「清水パソケット2」→清水マリビル※開催時間はどの会場も10：00～15：00で、8：

00以前の来場は禁止。問い合わせは、ユウユウ内パソケット事務局(☎03-5821-1811)まで。

ON AIR



AV FORUM

この頃塾長はZ0-III(ギター)と、ホコーダ
ー機能付きのカシオトーンに凝っている。ツ
アー用の簡易セットにするつもりなのだ。
塾長：よっちゃん



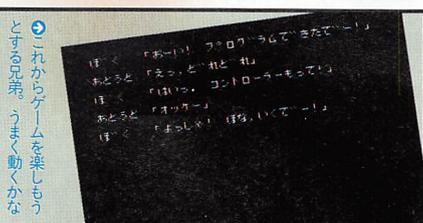
→ F02の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

規定部門 お題は「私の好きなもの」

プログラミング
■兵庫県・Come on 太郎(18歳)

規定部門は1作品のみ。新人、Come on 太郎くん(M)のプログラムは、まさにMFファンにゲームなどを投稿する諸君の、日常風景をあらわしたストーリーものの作

品。微笑ましいのは、作者と弟とのふだんの暮らしぶりが作品に反映しているところ
で、やさしいお兄ちゃんぶりがよく出てい
る。そのお兄ちゃんから、「弟たちとの会話
がとぎれるので、下ネタはやめて」という意
見もあった。



自由部門 音がいいね、チープでいいね

木魚
■山梨県・菩薩弟子・今井(21歳)

作者の弟子・今井くんはこれで5段階達成。菩薩の称号を与えます。

彼の本命の作品は別にあったのだが、おまけに入っていた、この音だけの作品のほうを気に入ってしまったのだ。音が以ているし、データを自分で作っているのがえらい。中低音がふくらんでいるのも音質的にうれしいところだ。長閑な春の休日、近所の寺から響いてくる木魚の音、という環境プログラム(?)はスペースキーで終わります。チーン。



斬糸ギター
■愛知県・ピリー・シーン(17歳)

前回初登場のピリー・シーンくん(MSX t)は、今回2作品採用で絶好調。作品は、ギターを弾いているとアクセントが起こるといふもの。ギターのデザインがよくできているのがうれしい。レス・ポールのゴールド・トップってやつですね(ギターのヘッドにひらがなで「レスポール」とあるのがおかしい)。ちなみにレス・ポールはアメリカの発明家ギタリストで、ギターのデザインはもちろん、エフェクターやミキサー、レコーダーなどいろいろ開発し、ビッグ・ヒットを飛ばした変わった人だ。



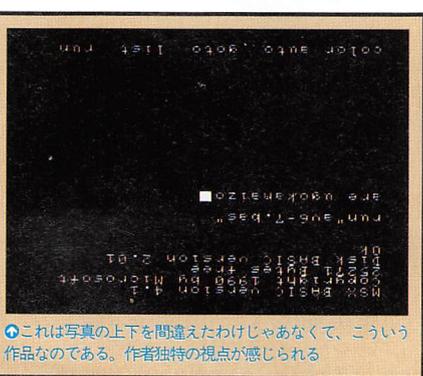
今月の1本

逆立ちMSX
■愛知県・ピリー・シーン(17歳)

ピリー・シーンくんの今回の2作目。ちなみに、前回この筆名の由来するところの、偉大なベジストであるピリー・シーン(の)名前をピリー・シーンと誤植してごめんなさい。思えばヴァン・ヘイレンから独立し

た直後のデヴィッド・リー・ロス・バンドはすごいメンバーだったなあ。

味わい深いこの作品は、画面が逆さまになるというもの。これで文字を表示させていると、だんだん慣れてきておもしろい。むかし塾長は、逆さまに文字を書くのが得意で、友達と向かい合ったまま、相手のほうから読めるように文章を書いたりしてたのを思い出しました。そういえば、レオナルド・ダ・ビンチは左右を反転させて日記を書いてたし、反転の世界も奥が深そうだ。



隔月刊の仕事だと、季節の動きがすくなく感じられる。次は8月9日号で、店頭に並ぶのは夏じゃないか。その頃塾長はもう4回目ぐいの夏のヨーロッパのライブ・ツアーも終え、サッカーのワールドカップもアメリカで熱く燃えつきているに違いない。うーん、なんて先のことなんだろう。よし、お馴染みの題材として夏に寄すを10月11月号テーマにしよう。塾生諸君のこの夏にかけた思い、夏の思い出を作品化して送ってくれたまえ、塾長は「川の底からながめた青空」なんてのを思いついた。さて、期間が短すぎるを鑑評ぶんぶんのしめ切りこの際ドーンと伸ばして7月1日にしちゃいましょう。これでじっくり作品を考える余裕もできるといふもの。じゃ、よろしくね。

ふみきり

■大阪府・鈴木静夫(19歳)

ひさびさにキーボードのLED(ランプ)を使った作品を採用した。これは音が鳴り、CAPSキーとかなキーのランプが踏み切りのように点滅する作品。鈴木くん(MS)、むかしCAPSランプの点滅に合わせてスペースキーを押すという、すごくかんたんなモグラたたきのゲームがあったのを思い出しました。

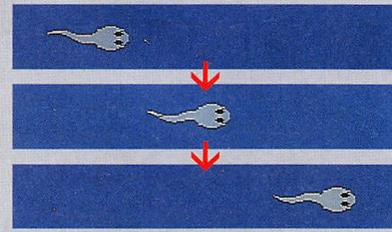


ⓂFS-A1GTで「ふみきり」を実行しているところ。編集部内に踏み切りの音が鳴り響く

おたま

■兵庫県・カモメールおたくす柴田祐介(16歳)

これは、おたまじゃくしが画面のなかを泳いで行く作品。あいかわらず仕上がりが優雅、さすがは柴田くん。カモメールにおたくすの称号を加えましょう。こうして作品で見るとかわいらしいが、小学生のときにクラスでカエルの卵を取ってきて水そうで育てたのはけっこういやだったなあ。中学生のときは解剖もした。まあ、今も魚や鳥を料理しているからいっしょだけど。

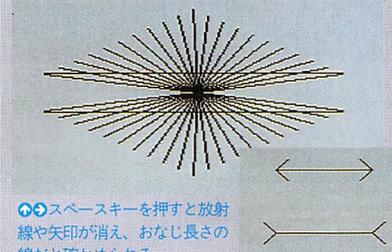


Ⓜ体としっぽをくねらせて泳いでいくおたまじゃくし。うーん、まだ手も足も出ないって感じ(まんまやないの?)

錯覚

■愛知県・村上穂高(20歳)

人間の視覚は比較の上に成り立っているものであって、絶対的な基準とはならないこともある、ということがよくわかる錯覚の実例2つをパソコン上に表示する作品。ミューラー・リーエルの錯覚は有名なもので、おなじ長さの線の端に矢印を外向きと内向きに書くと、長さが違って見える。ヘリングの錯覚は、放射線によって直線がふくらんで見えるというものですな。

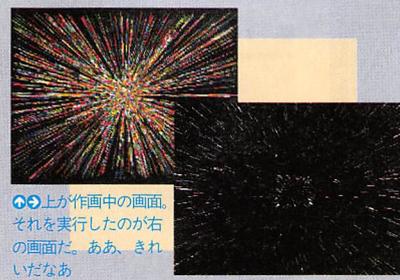


Ⓜスペースキーを押すと放射線や矢印が消え、おなじ長さの線だと確かめられる

宇宙旅行

■愛知県・村上穂高(20歳)

宇宙旅行のいろいろな場面を、COLOR文の切り換えで表現しようという作品。いん石や流星など、6つの場面から選択ができます。画面にカラフルな表示が増えていくので、適当なところでスペースキーを押すと旅行がスタート。そこでスペースキーを押すと動きが反転する。村上くんは今回2作品採用で称号もMSXtにグレードアップだ。

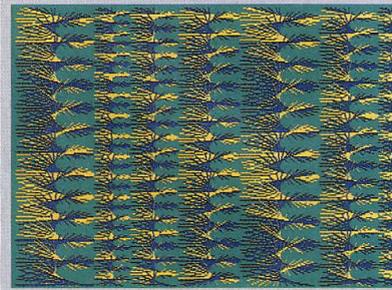


Ⓜ上が作画中の画面。それを実行したのが右の画面だ。ああ、きれいだなあ

FALLING

■愛知県・南予のヒヨコ(18歳)

南予のヒヨコくん(MS)、ひさびさの採用作品は、ある種の環境プログラムといきましょうか、いくつかの大きさの羽根が回転して落下していくように見えるもの。色が途中で変化したりもするし、全体に動きとかデザインが大人っぽくていいな。チェコ作家、カレル・チャペックの『クラカチツ』という小説を思わせる。

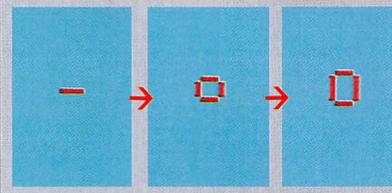


Ⓜ色が変わる瞬間、現実が反転していくようで美しい

きんぎょのくち

■神奈川県・友浩だす(18歳)

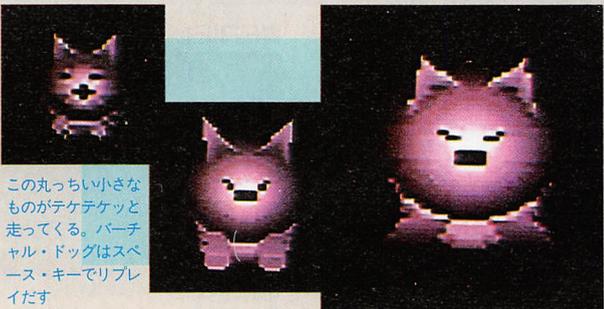
これは作者の友浩くん(M)に「いいんですか? こんな採用しちゃうって」とコメントされたくらいシンプルな作品なんだけど、なんとも味わい深いのです。演算記号の「-」、アルファベット小文字の「o」、大文字の「O」を順番に表示するだけで、ほら、金魚の口そのものだ。パクパクしている姿が目に見えるよう(見えてるけど)。単純でもいいでしょ? というわけで、「プログラムを組むのはむすかしそう」なんて思わずに多くの諸君の投稿をお待ちしています。



Ⓜまさにタイトルどりの作品。いいなあ

F.I.Sの部屋 走る子犬

実行してから3分ぐらい待ってスペースキーを押すと、子犬が遠くからこちらに走ってくる。そのぬいぐるみのような姿がたまらん。えー、友人がシベリアンハスキーだのポメラニアンだのを飼っていて、犬の愛好家同士で交わされる血筋のやりとりがすごい。それに新聞をにぎわせた事件もあって、愛犬家の世界ってなんかすごい。マニアの世界にもいろいろあるけど、人と犬の基本関係がずれちゃってる。詳しくはジャック・ロンドンの『野性の呼び声』を参照されたし。いいっすよ。



この丸っこい小さなものがチケチケッと走ってくる。バーチャル・ドッグはスペース・キーでリプレイです

第1回ファンダム・オブ・ザ・イヤー結果発表

受賞作品は COMPANY

投票数は全部で121通。第1、第2、第3推薦作品を選んでもらい、それぞれの作品に3点、2点、1点の評価点が与えられる。

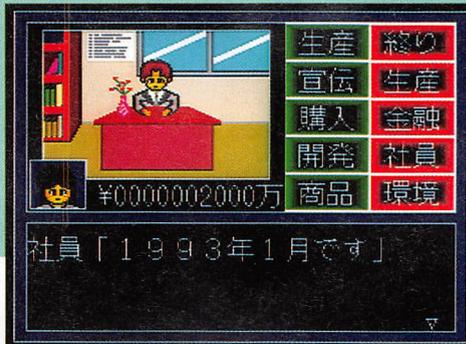
Orzが作ってくれた集計プログラムに、すべてのデータを入力した結果、ファンダム・オブ・ザ・イヤーは「COMPANY」に決定した。

「やはり、これしかないでしょう。なにしろ感動のあまり、MSX2版を作ってしまったぐらいですから。この手のゲームはバランスが命。少ないパラメータで見事に会社経営をシミュレートしています。BGMも思考の妨げにならず、雰囲気盛り上げてくれました」(和歌山・アミノ酸)

とにかく熱中した、何度もプレイしたと約3割の投票ハガキに「COMPANY」の名前が書いてあり、頭ひとつほかの作品から抜き出していた。第1回春夏優秀賞にも選ばれている「COMPANY」の作者FRIEVEに賞金20万円を贈ります。

2位から7位にかけてランキングされた作品は下の表のとおり。2位以下の上位作品に差はほとんどなかった。そのなかにFRIEVEの「FRIEL」が3位に選ばれていて、彼のヒットメーカーぶりが伺える。「Exa=valley」(新田治郎作)には、次のファンダム・オブ・ザ・イヤー'95を目指してがんばってほしい。これからもきれいな

by FRIEVE
三重・16歳



●会社経営中毒者が続出した大型SLG。大企業の社長になれたかな

グラフィックでノリのいいBGMが付いた商業的な作品より、アイデアを重視した独創的な作品を待っています。

死ぬほど困りながら、85作品のなかから3作品を選んで投票してきてくれた読者に感謝。来年も投票してほしいが、今度は投票される側に立ってみたいだろう。賞金20万円とファンダム・オブ・ザ・イヤーの栄冠を手にする戦いはすでに始まっている。(古)

受賞者からメッセージ

●いやー、来るべきときが来ましたか。僕がMSXを最初に買ったときは「ドラクエIII」がはやっていて、最初に作ろうとしたのは「ドラクエIII」を超えるRPGです。もちろん、タイトル画面を作った時点であきらめてしまいましたけど。そうして、つねにプロのゲーム以上を目指し、プロにライバル意識を持つことが、最終的な成功へ結びつくのだと思います。最後に、ゲームはアイデア形だろうとテクニック形だろうと、おもしろければそれでいいのです。(FRIEVE)

■上位作品に贈る「わたしがこの作品を推す理由」(上から2~7位になっています)

Exa=valley

by 新田治郎 香川・24歳

●市販ゲームでは味わえないおもしろさ 熊や鹿を倒すと出てくる、でっかい肉がおいしそう【富山・国沢晃】/「生き抜く」という感じを十分味わえたので【東京・渋谷智弘】/食糧入手をメインとし、骨やからのピンが使えるなど目のつけどころがよい【神奈川・梅林由佳】

FRIEL

by FRIEVE 三重・16歳

●ハマらずにいられない、やめられない 並べて消す、つなげて消す等の落ちものパズルの固定観念を打ち破り、視覚的に素晴らしいゲーム【神奈川・RATOC】/ブロックが消えるときの「シュオオオ」っていう音が、耳に焼きついている【滋賀・佐々木上】

KUSOGE-QUEST

by TPM CO SOFT WORKS 東京・26歳

●これぞファンダム プレイヤーの意表をつく、ファンダム作品の神髄がここにあると思う【栃木・小川智也】 勝手に歩きまわって、好きなことができておもしろい【埼玉・小林一樹】/自由度が高い、ほかのゲームではできない「王様を裏切る」こと「かて」できる【新潟・坂井慎二】

双王

by あまのじゃく 千葉・18歳

●グラフィックのよさはNo.1 すころく、RPG、アクションと3つのゲームでプレイしているようで楽しかった【徳島・乾真紀】/ビリでも経験値がはいる親切設計【埼玉・小林一樹】/体力温存、先行逃げきりなどの作戦を必要とする奥深さがある【愛知・西田一道】

The かくとう4

by 上ちゃんだよ 大阪・17歳

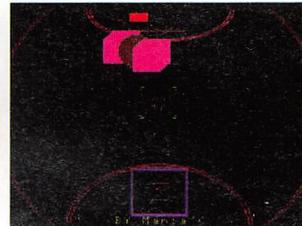
●最強、最高の格闘ゲーム 必殺技を出したときの、あのキラキラした感じがなんともいえず好きなんです【山口・江口一成】/なんといっても人間同士の対戦の「熱さ」に尽きます【熊本・大川健太郎】/やっぱり存在感のあるあの動きでしょう【広島・三好盛久】

ASTRO FOX

by Mania'C 広島・26歳

●気分はすっかりスターウオーズ フレッシュすぎると、いつの間にか頭がラリって無重力を感じてしまう。まさにゲームと一体化してのめり込んだ【広島・和田有未】/敵の弾をかくくって攻撃するスリルとスピードと爽快感がたまらなくよい【茨城・盛中智裕】

■ASTRO FOX



●拡大、縮小、回転しながら動きまわる敵キャラなど、完成度の高い3Dシューティング

■The かくとう4



●豊富な技や、キー入力の反応のよさなど細かいところまで気を配っている格闘ゲーム

■Exa=valley



●他に類をみないゲーム構成で人気を呼んだサバイバルゲーム。なぜか女性票が多かった

■FRIEL



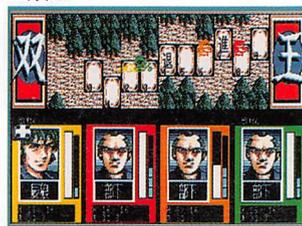
●消し方のアイデアが光る落ちものパズル。BGMとグラフィックとゲームの調和が見事

■KUSOGE-QUEST



●この作品で新しい試みを見せてくれた作者。短いプログラムで堂々と上位にランクイン

■双王



●すころくにRPGやアクションシーンを採り入れた、エンターテインメント的な作品

ファンダム

今回のファンダムでは、花札や対戦ゲームやゴルフでプレイすることを、「こいこいライライけるける」と呼んでいます。わからない人ははやく遊びましょう。



ファンダム目次

HOW TO PLAY

収録ゲームの遊び方

悲しき運命	28
花札こいこい	30
RAI RAI	32
けるけるGOLF	33
WELLEN	34
BOX BOXING	35
PUYO HOYO	35
CHECK-IT	36
MARBLE CHOCO LET	36
青春の卓球部	37
PLANET ATTACK	39
アナログヘビ	40
キョンシーJ	42
1スクリーンファイト2	43
採点	44

LECTURE

プログラムに強くなる講座

おもちゃのマシン語	50
メイキング・オブ・マシン語ゲーム	
スーパービギナーズ講座	54
ページの切り換え	
世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座	
C[sic]	56
関数の作り方、変数の作り方	

ANALYSIS

収録プログラムの研究

1画面タイプ徹底解剖 /	37
(青春の卓球部 / PLANET ATTACK /	
アナログヘビ / キョンシーJ / 1スクリーン	
ファイト2 / 採点)	
「CHECK-IT」のアルゴリズム	46
「花札こいこい」に見るハードスクロールの仕組み	48
「けるけるGOLF」のオリジナルコースを作る	49

COMMUNICATION

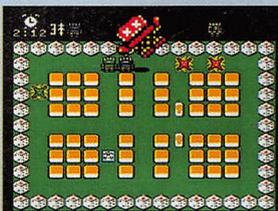
ハートウォーミングな触れあいページ

ファンダムスクラム	58
(選考会BEST5 / プログラマからひとこと)	

今回収録の15本



悲しき運命



RAI RAI



WELLEN



PLANET ATTACK



1スクリーンファイト2



MARBLE CHOCO LET



アナログヘビ



BOX BOXING



CHECK-IT



青春の卓球部



けるけるGOLF



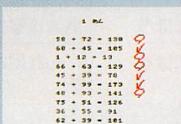
PUYO HOYO



花札こいこい



キョンシーJ

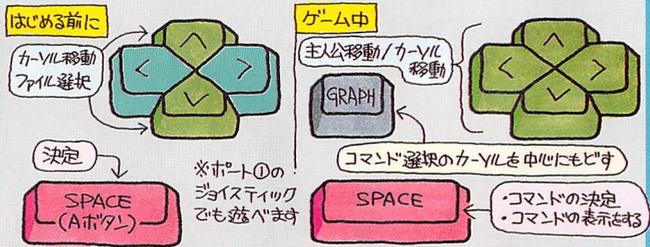


採点

数々のトラップを乗り越えていけ 悲しき運命

MSX2/2+ VRAM128K
by 沢田広正

*ターボRは標準モードで



この長編RPGの舞台となるのはファンタジーな世界。スライム族が町や村を作り生活している。そこに、アレスという名の兄を持つスライムがいた。アレスは戦乱の世界を救うため旅に出たが、行方不明となってしまう。いつまでも帰らぬ兄を探しに、キミが名付けた弟のスライムが旅立つ。

■最初に

キミは主人公のスライムとなつてゲームをプレイする。この『悲しき運命』を起動させると、まず、「NEW GAME」が「LOAD GAME」の選択を行う。初めてプレイする人は「NEW GAME」、まえのつづきからプレイする人は「LOAD GAME」を選択する。初めてプレイする人は主人公の名前と、セーブするファイルをあらかじめ設定してからゲームスタート。また、つづきからプレイする人はロードするファイルを選んでゲームスタートする。

■戦闘モード

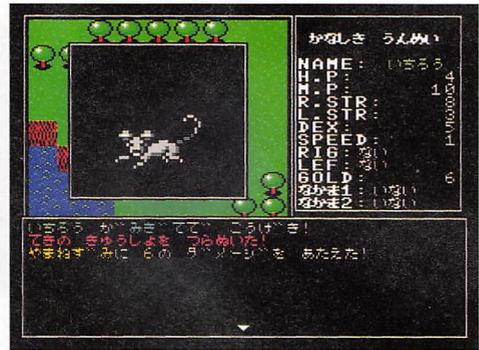
主人公はライトの村から出発。



●移動画面。緑のスライムが主人公。ここは主人公の故郷、ライトの村。今から出発するところだ。各パラメータの内容は体力(H、P)、魔法力(M、P)、右手、左手の攻撃力(R、STR、L、STR)、防御力(DEX)、先制攻撃の判定基準(SPEED)、右手、左手に持つアイテム名(RIG/LEF)など

村を出て外を歩きまわると、モンスターに遭遇し、戦闘モードに入る。戦闘コマンドが表示され、主人公は手にしている武器や魔法、アイテムを使って戦う。

戦闘コマンドで「たたかう」を選ぶと打撃系の攻撃を行う。右手、左手、両手、おさえぎみの4つの攻撃方法がある。「まほう」を選ぶと、雷で相手を攻撃するサンダーなど、3種類の攻撃魔法や体力を回復させる魔法が使える。火や氷を弱点に持つ敵には、それに応じた魔法で攻撃してやると効果があるぞ。



●モンスターとの戦闘シーン。攻撃したとき、魔法を使ったときに、ちょっとしたビジュアルが表示される

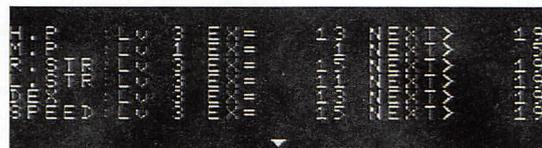
こうして、戦いに勝つと経験値やお金が入る。

この戦闘モードなどで見られるコマンド入力のシステムが、変わっていて便利だ。5つの項目にキーが対応しているので、選択ミスがなくなるだろう。

■強く、バランスよく

戦いに勝ったときの経験値は、その戦いで使用した攻撃のパラ

メータに影響を与える。右手を使って戦えば、右手の攻撃力をあらわす「R、STR」に、サンダーを使ったなら「サンダー」や「M、P」のパラメータの経験値が増え、ある程度経験値が増えればレベルアップする。各パラメータにレベルがついているので、戦い方を考え、バランスよくレベルを上げていこう。



●レベルをみるを選び、各パラメータのレベルを表示させる

新機軸のコマンド入力

■直接攻撃コマンド

みぎて	右手に持つ武器で攻撃
ひだりて	左手に持つ武器で攻撃
りょうて	両手の攻撃力をたして攻撃。ただし魔法以外の攻撃に対して2.5倍のダメージを受ける
おさえぎみ	右手の20パーセントの攻撃力で攻撃。敵から受けるダメージが40パーセント減少する
やめる	前のコマンド入力にもどる

■戦闘モードのコマンド

たたかう	直接攻撃コマンド入力へ
まもる	敵から受けるダメージを1/4にする。魔法は別
どうぐ	薬草などのアイテムを使う
まほう	魔法攻撃コマンド入力へ
にげる	どんな敵からでも逃げる事が可能

■魔法攻撃コマンド

ヒール	体力を回復させる。ヒールのレベル数×10のH、Pが回復する
ファイヤー	敵を灼熱の炎がおそう攻撃魔法
アイス	敵を凍らせる攻撃魔法
サンダー	雷による攻撃魔法
やめる	前のコマンド入力にもどる

*各攻撃法はその魔法のレベル数×10のダメージを与える。また、このほかに、主人公が使えない魔法として、「地震」と「メテオ」がゲームに登場します



④アイルの町で家のなかのスライムと会話する主人公。表示される会話の重要な部分が、カラフルでわかりやすい

■西の洞窟へ

数々の仲間から声援を受け、ライトの村から出発した主人公は、アイルの町に向かう。

町や村には宿屋や武器屋があるので、そこで体力を回復したり、アイテムや武器を買うことができる。また、ゲームに関係する重要な情報などをこの町や村にいるスライムから聞くことも大事だ。

アイルの町で主人公はいろいろな情報を入手できる。どうやら南には水の都というのがあるらしい。しかし、そこに行くための橋が壊されて行けないようだ。そういえば青いスライムが東の洞窟から水の都に行けるようだ、といていたなあ。

●アイテム一覧

名前	値段	効果
薬草	15	体力を全快させる
戻り石	10	最後に泊まった宿屋に瞬間移動する
お酒	500	魔法力を全快させる
炎の素	300	ファイヤーで攻撃する
氷のかげら	300	アイスで攻撃する
天の怒り	300	サンダーで攻撃する
土の怒り	300	地震で攻撃する
天のかげら	300	メテオで攻撃する
不思議な箱	150	何が入っているかわからないカラの場合もある



④ハンマーの絵のかんばんが立ててある武器屋に入る



④アイルの町から西へ西へ移動。海にかかる橋を渡る



④西の洞くつの入口の前に到着



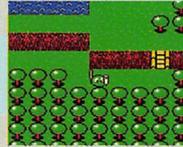
④洞くつのなかを進んでいると、下に行く階段が



④ライトの村の近くに、洞くつがあった



④水の都に通じていた橋は壊れたままだ



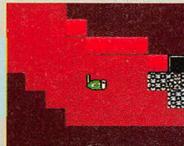
④西の洞くつから、アイルの町にもどる主人公



④んっ？ なんだこれは。触っても大丈夫みたいだ



④洞くつのなかでダゴンと戦う。おっ、強そうだ



④右に向かって進むと、出口に誰か立っている



④ボスキャラタイプのヤドールと対決。さすがに強い。修行を積んでいたサンダーで攻撃。どうだ！

■レベルを知り、成長を知る

移動画面でスペースキーを押すと、コマンドが表示される。そこでのコマンドは、
レベルをみる：各パラメータのレベル、現在の経験値、次にレベルアップする経験値などが表示される
どうぐ：武器屋で買った武器やアイテムを、使ったり、装備したり、捨てたりする

まほう：M、Pが5以上あればヒールの魔法を使うことができ、H、Pが全快する。ただし、ここでいくらヒールを使おうと経験値は入らない
きろく：ディスクに今のデータをセーブする。そのデータの続きをプレイするとき、スタート地点は最後に泊まった宿屋か、

最後にディスクアクセスしたところからとなる

やめる：移動画面に戻る

■仲間を得る

強敵ヤドールを倒し、水の都に着いた主人公。そこで、仲間が増えた。ちょっとたよりない仲間が加わって、兄を探す冒険はまだまだ続く。

(ち)



④この作品には、さまざまな仕掛けが用意されている。これはどんな仕掛けかな

ちょっとだけ モンスター図鑑

ゲームには、細かい設定がついた30種類以上のモンスターが登場する。敵に有効な魔法を使えば、2倍のダメージを与えるぞ。



ダゴン

④最初の頃に出会う強敵。体力はないが攻撃力が高い



魔法使い

④強力な魔法で攻撃してくる。アイスが有効



魔狐

④魔法を使わないが、攻撃力が高い。アイスが有効だ



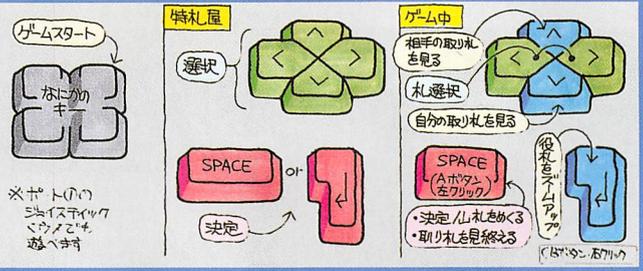
炎の騎士

④赤い玉を守るモンスター。魔法は効かない。剣で勝負

一発逆転猪鹿蝶！ 花札こいこい

MSX R 専用
by KIM

※ターボ日は標準モードで
▶解説は48ページ



コンピュータと対戦する「こいこい」のMSX版だ。花札遊びの醍醐味を味わえるぞ。

■「こいこい」とは？

まず、花札とは、日本に古くからあるゲーム用のカードである。地域によってルールに多少ちがいがあろうと思うが、ここでは作者の手紙にあるルールを説明していく。

花札は、12種類の札4枚ずつで構成されている。それぞれに、20点、10点、5点、1点の点数がつけられている。

こいこいは、ふたつで遊ぶゲームである。まず、自分の手札として8枚、相手の手札として8枚、場札として8枚を配り、残りは山札とする。

自分の番になったら、手札と場札を見て、同じ種類の札どしがあったら、手札からその札を出すことによって、2枚の札を自分の取り札とすることができる。合う札がない場合は、手札の中から1枚を場札として出す。手札を出したあと、山札を1枚めくり、場札にそれと合う札があれば、それらも自分の取り札にすることができる。

これを交互にくり返し、取り札の中で役(右ページの一覧表参照)ができれば、そこでゲームを終了するか、さらに高い役をねらってゲームをつづける(これを「こいこい」と呼ぶ)かを選択する。1ゲームを終了した時点で得点を清算し、どちらかの

点がなくなるまで、このようにしてゲームをくり返していき、勝敗を決める。

■このゲーム特有のルール

- ・ゲームスタート時の持ち金は、自分が5文、相手が30文に設定



①画面下の番号のふつであるのが手札。画面上のは場札になる

花 札 一 覧				(札の下の数字は、その札の点数です)					
1月 まつ松	20	5	1	1	7月 はぎ萩	10	5	1	1
2月 うめ梅	10	5	1	1	8月 すすき薄	20	10	1	1
3月 さくら桜	20	5	1	1	9月 きく菊	10	5	1	1
4月 ふじ藤	10	5	1	1	10月 もみじ紅葉	10	5	1	1
5月 しょうぶ菖蒲	10	5	1	1	11月 やなぎ柳	20	10	5	1
6月 ぼたん牡丹	10	5	1	1	12月 きり桐	20	1	1	1

特札の効果一覧	
山透視	自分が次にめくめる山札を見ることができる
敵透視	敵の持ち札を見ることができる
札爆破	場札の1枚を爆破する。また、爆破のショックで相手は1回休みになる
札交換	手札の中の不要な札を交換する
地雷札	場札の1枚に地雷をしかける。その札は、自分はふつうに取れるが、敵が取るうとすると爆発し、敵は1回休みになる
山崩し	山札を2枚連続でめくめるようになる
時逆流	使うと、そのゲームを流すことができる。使わないでいると、相手が勝ったときに流す
稲妻札	山札をめくるときに、優先的に20点札をめくられるようになる。20点札がなくなった時点で効果が消える
竜巻札	山札をめくるときに、優先的に場にある20点札を取れる札をめくめる。3回で効果が消える
あらし	自分と敵の取り札を交換する
竹取札	山札をめくるときに、2分の1の確率で、場にあるどの札も取れる札「竹札」をめくることができるようになる
原爆札	相手の取り札の大部分を燃やす
破邪札	山札をめくるときに、場にある最高点数の札を取れる札をめくめるようにする

されている

・場札が13枚以上になったとき(場荒れ)、自分と相手の手札がなくなったとき(場流れ)、そのゲームは流れとなる

・背景の色が緑のときは自分、紫のときは相手が先手となる

・自分のみ特札(このゲームのオリジナル)を使うことができる

この特札は、ゲームスタート時に特札の店で得点とひきかえに買うことができる(買うと得点が0以下になってしまう特札は買うことができない。また、特札をすでに持っている場合は特札の店に入れない)。効果は表を参照。なお、特札の店のメニューにない札もあるが、これはちょっとした技を使うことによって買えるようになる。

札の選択には、カーソルキー

の左右を使用する。決定にはスペースキー。山札をめくるのにもスペースキー。また、上で相手の、下で自分の取り札を見ることができる。取り札を見ている状態から戻るにはスペースキー。リターンキーで、役になっている札を見ることがもできる。

このようにして、どちらかの得点が0になったらゲーム終了。相手を負かしたらちょっとしたデモがある。(お)



特札のひとつ、破邪札を使ったところ。高いカードを自動的に取れる

ゲームの流れ



持点 五文

④ゲームスタートすると特札の店になる。はじめは5文しかないので買わないほうがよさそう



⑤柳の札は場に2枚あるので、どちらかを選んで取ることになる。どうせなら20点のほうがいいだろう



⑥一気に3つも役ができた。しかし、雨流れも入っていて、ここでやめると流れてしまうので続けることにする



④特札の山崩しを手に入れている。いちばんはじめに、まずはこれを使っておくことを忘れずに



⑤自分の手順が終わると、持ち札が表示される。見終わったらスペースキーでゲームを進める



⑥ガーン! 次の手順で敵にカスであがられてしまった。これならいっそ流しておいたほうが……

役の一覧		
ここう 五光		20点札5枚すべてを集める。 15文
しこう 四光		柳以外の20点札4枚を集める。 10文
あめしこう 雨四光		柳をふくむ、20点札4枚を集める。 8文
さんこう 三光		20点札を、どれでも3枚集める。 6文
いのしかちよう 猪鹿蝶		萩(猪)、紅葉(鹿)、牡丹(蝶)の10点札の3枚。 6文
あかたん 赤短		松、梅、桜の5点札の3枚。 6文
あおたん 青短		牡丹、菊、紅葉の5点札の3枚。 6文
おもてすがわら 表菅原		松と桜の20点札と、梅の10点札の3枚。 5文
たてさんほん 立三本		桐の20点札と、菖蒲と藤の10点札の3枚。 5文
たん くさ短		藤と菖蒲と萩の5点札の3枚。 4文
かげつかさずき 花月盃		薄と桜の20点札と、菊の10点札の3枚。 2文
つきみかさずき 月見盃		薄の20点札と、菊の10点札の2枚。 1文
はなみかさずき 花見盃		桜の20点札と、菊の10点札の2枚。 1文
ななとう 七頭		10点札を7枚以上。1枚増ごとに1文増。 5文
ごとう 五頭		10点札を5枚以上。1枚増ごとに1文増。 2文
ななたん 七短		5点札を7枚以上。1枚増ごとに1文増。 5文
ごたん 五短		5点札を5枚以上。1枚増ごとに1文増。 2文
あめなが 雨流れ		柳の札4枚。場流れにできる。流さなかった場合は1文。 1文
カス		1点か、菊の10点札を合計10枚。1枚増ごとに1文増。 1文

みつどもえのビリビリバトル

RAI RAI

ライ・ライ

MSX turbo R 専用

by 西島栄太郎

3色のオニが戦うアクションゲーム。3人までの対戦プレイができる。

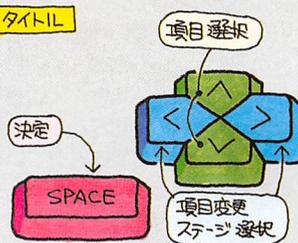
タイトル画面で、ゲームモードを決定する。イナズマ型カーソルを上下に動かし、項目を選び、左右で変更する。まず優勝までの勝利回数を設定し、各プレイヤーのところでは、「CPU」と「HUM」が入れ替わる。全部をCPUにすると、見るだけになる。青オニはキーボード、赤オニはポート1のジョイスティック、緑オニはポート2のジョイスティックで、それぞれ操作する。次に、ステージセレクトをする。4種類のステージから、適当なものを選んで決定すれば、いよいよゲームスタートだ。

ゲームの基本は、カミナリ雲で敵をしびれさせて、その状態のオニを金棒で殴り飛ばすこと。こうして敵2人をやっつけてしまえば、自分の勝ちになる。オニはスペースキーで、自分のいる場所に雲を置くことができる。一定時間がすぎると雲はカミナリ雲になって、一定時間敵をおいかける。ちなみに、雲はひとつ置いたら完全に消えるまで次の雲は置けない。

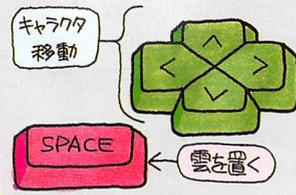


① まずは、タイトル画面でゲームの設定をする

タイトル

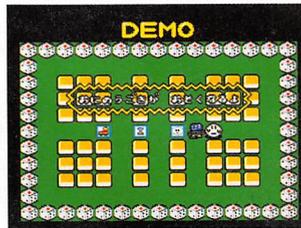


ゲーム



の雲は置けない。

カミナリ雲に当たると、オニはしびれてしまう。しびれている状態の敵に近づくと、自動的に金棒で殴り飛ばすことができる。なお、自分のカミナリ雲にはさわっても平気だし、敵のカミナリ雲は雲を置くことによってささげることができる。また、しびれているときに方向キーを連打すると早くしびれから回復



② デモで遊び方を解説してくれるという親切機能つき

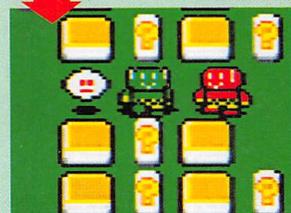
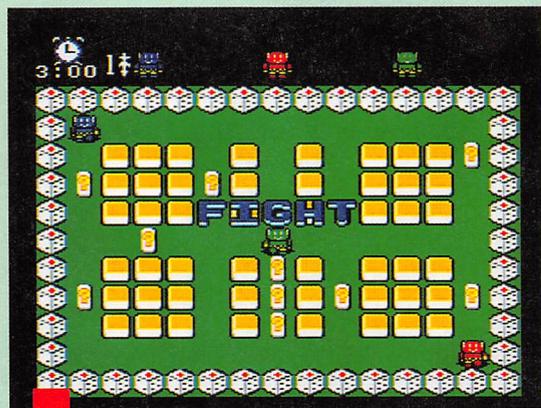
することができる。

敵より優位に立つには、アイテムをたくさん集めるといい。ステージにある、「?」のマスにはアイテムが隠されていて、この上に雲を置くとアイテムが出てくる。(お)

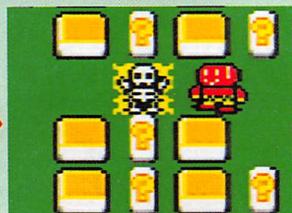
4つのアイテム

	イナズマのスピードが速くなる。かなり有効なアイテムだ。
	イナズマが出てから消えるまでの時間が長くなる。
	雲を、同時に置ける数がひとつ増える。ぜひ取りたいアイテム。
	一定時間、オニの動くスピードが遅くなってしまふ。

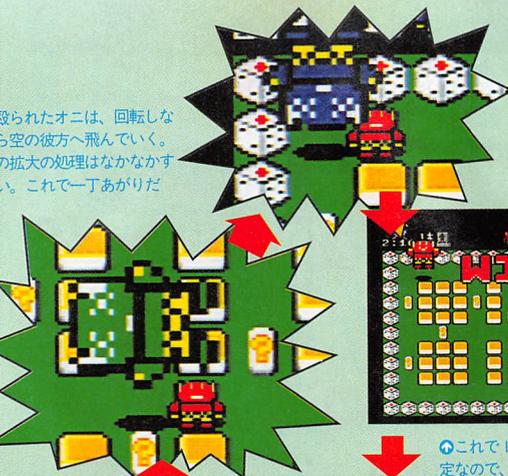
バトルの流れ



③ 緑オニの横に雲を置いて、じっとカミナリ雲になるのを待つ

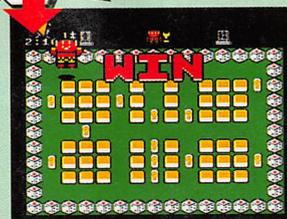


④ カミナリに当たってしびれている。この状態のところ近づくと……



⑤ 殴られたオニは、回転しながら空の彼方へ飛んでいく。この拡大の処理はなかなかすごい。これで一丁あがりだ

⑥ 同じ要領で、もう一人も殴り飛ばしてしまふ。アイテムを集めていけば素勝



⑦ これで1勝。1勝で優勝の設定なので、そのまま優勝だ



⑧ 優勝すると、このように対戦結果が表示される

カエルだってゴルフします けろけるGOLF

MSX2/2+ VRAM128K
by TOMすけ

*ターボ日は標準モードで
▶解説は49ページ

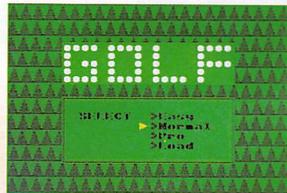
このゲームは、ゴルフのゲーム。何の変哲もない、普通のゴルフゲームだ。キャラクタがカエルなことを除いては。今回ゴルフに挑戦するのは、TOMすけ作品ではおなじみのカエルのケロヨンだ。

まず、タイトル画面のメニューから、内容を選択する。ゲームレベルは、「Easy」、「Normal」、「Pro.」の3段階に分かれている。もちろん、「Easy」がいちばんかんたん。カップが大きく、風が弱くなっている。「Load」は、以前にセーブしたデータをロードして再開する。セーブ用に、フォーマット済みで、書きこみ可能なディスクを用意しておこう。

スペースキーを押すと、ゲーム開始。クラブを選んで、方向を決めて、パワーをうまく調節

して打つ。いいスコアを出すと、ケロヨンがちょっとしたパフォーマンスをする。

全18ホールがあるが、スコアが+30をこえてしまうとそこでゲームオーバーになってしまう。ひどいミスショットのときは、ギブアップしてそのホールをやり直すこともできる。ただし、1打のペナルティがつくし、決められた回数しかできない。また、Normal、Pro.で18ホールまわり終えると、おまけコースで遊ぶことができる。(お)



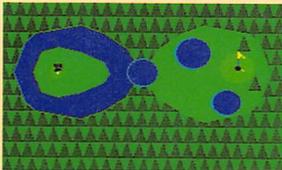
▶タイトル画面で、4つのモードから選んでゲームスタート

へんてこな18ホールを制覇せよ

このゲームの全18ホールは、どれもへんてこなデザインのものばかり。しかも、バンカーや池もいやらしい場所に配置されていて、なかなか手応えのあるコースになっている。



▶その名もズバリ「日本列島」。うまいレートを見極めて打て



▶奇妙な形のコース「めかね」。風さえうまく吹けばホールインワンもねえ

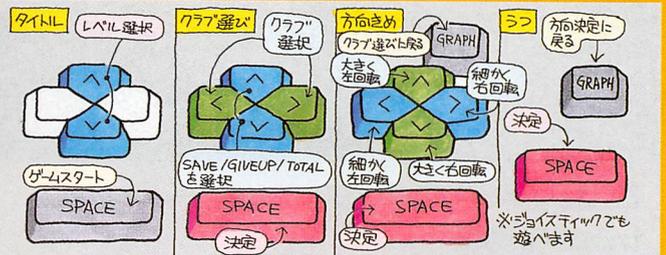
ドライバーでひたすら長距離をねらってばかりいるのではなく、ちゃんとコース内にある障害物の位置などを研究して、うまくアンダーパーでまわるためのパターンを開発しよう。



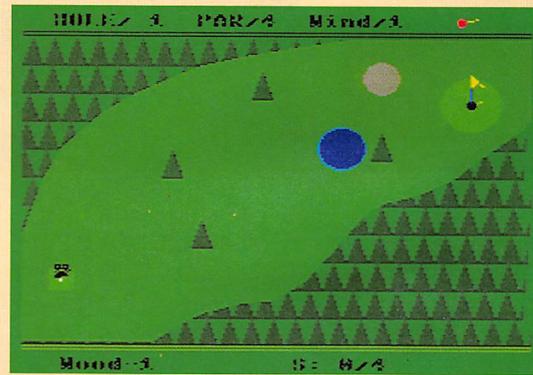
▶けん玉のようなコース。切れ目にある森を、どう越えるかがポイント



▶どこで川を越すがポイント。1打では無理だろう



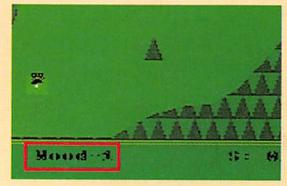
1番ホール「あまのがわ」に挑戦



▶コースの上にはホール番号、パー、風力、風向。コースの下には、現在のクラブ、打数、パーが表示されている。ティショットを打とうとしている黒つぶれのがケロヨンだ

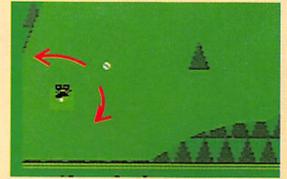
1 クラブを選ぶ

カーソルキーの左右でクラブを選ぶ。上下キーでTOTAL(現在のトータルスコア、残りギブアップ可能数を見る)、GIVE UP(ペナルティ1打を負ってやり直す)、SAVE(現在の内容をセーブする)を選択できる。スペースキーで決定。



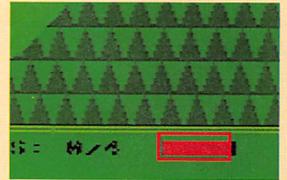
2 方向を決める

カーソルキーでショットの方向を選択する。左右キーで細かく左右に、上キーで大きく左に、下キーで大きく右に、カーソルがケロヨンの周りを回転移動する。スペースキーで決定。GRAPHキーでクラブ選択に戻る。



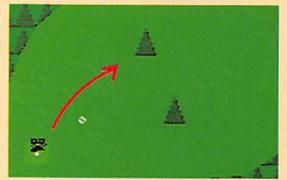
3 パワーを決める

ゲージ内で赤いバーが伸び縮みしているので、ポイントを見極めてスペースキーで決定する。スペースキーと同時にカーソル下キーを押すと、ボールに制動が効かり、着地後転がりにくくなる。GRAPHキーで方向の選択に戻る。



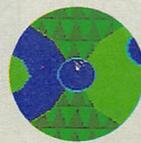
4 飛ぶ球をながめる

ケロヨンが球を打つモーションをするので、あとはドキドキしながら球の行方をながめるだけ。池に落ちたり森に入ったりすれば、ロストボールになってしまう。球にある程度の高さがないと木を飛び越えられずに跳ね返ったりもする。



WATER HAZARD

池や川に落ちると、確実にボールを失ってしまう。コースの中でも、もっとも気をつけなくてはならないポイントだ。



TREE

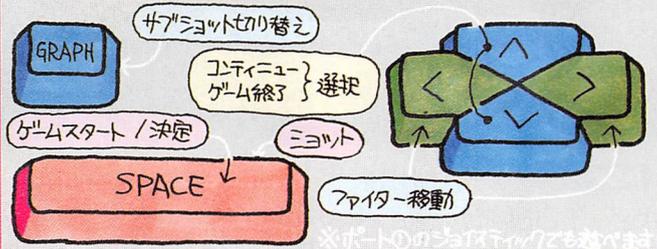
木の近くでは、このようにボールが跳ね返されてしまうことがある。細心の注意を払って打たなくてはならない。



マニア向けの超ハードなシューティング WELLEN ウェレン

MSX 2/2+ VRAM128K
by FRIEVE

※ターボは標準モードで

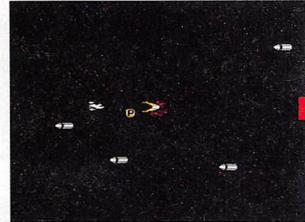


①ちょっとシンプルなタイトル画面。しかしゲームのほうはかなりハード

スピード感がウリのシューティングゲームの登場だ。敵の出現パターンなども多彩で、とてもハードな内容に仕上がっている。難易度が高く、どちらかというとマニア向けの作品かもしれない。FRIEVEにしてはめずらしいジャンルのゲームなので、なんだか期待してしまう。

■遊び方

プレイヤーは自機のファイターを操作し、宇宙空間をつき進んでいく。敵はファイターに向かって体当たりをしてくるので、それをかわしつつ攻撃する。ゲーム中にPのマークをしたパワーアイテムが出現し、これを取るとファイターのパワーが1増える(最初はパワー0)。パワー1のとき1方向、パワー2のとき2方向(ただし、バックファイアを除く)にサブショットを撃つことが可能となる。パワー3以上だとバリアとなり、バリアが強化されていく。敵に体当たりされるとパワーが1減り、パワー0のときに敵に接触するとゲームオーバーになってしまう。

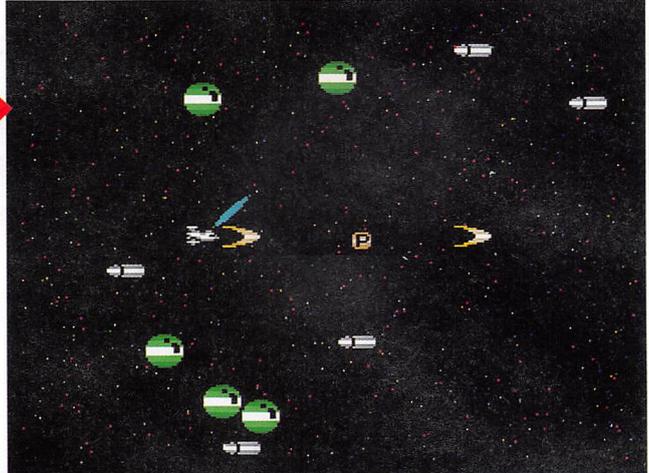


②各ステージ開始時点ではサブショットを撃つことができない

このゲームのポイントはサブショットの選択。サブショットは4種類用意されており、それぞれ違った方向に攻撃することができる。敵はあちこちから迫ってくるので、このサブショットをうまく切り替えてつぎつぎに敵を破壊していくことが高得点への道につながる。くわしくは下のカコミを参照。

各ステージをクリアすると、破壊した敵の合計得点が表示される。ステージは全部で6つあり、ステージ1~3が基本マスターのための初級ステージ、ステージ4~5が実力アップのための中級ステージ、ステージ6がチャレンジングステージとなっている。なお、ステージが変わるとファイターのパワーが0に戻ってしまうので注意。エンディングに達すると総合得点によりランク分けされるので、できるだけ上を目指せ。(郎太)

各ステージをクリアすると、破壊した敵の合計得点が表示さ

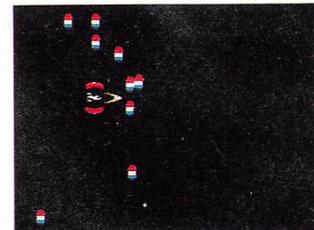


③パワーアイテムを取ればサブショットを撃つことが可能となる。ステージ開始直後は、敵全部を破壊することよりパワーアイテムを取ることを優先させよう

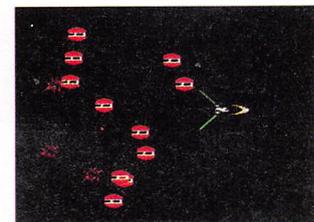
れる。ステージは全部で6つあり、ステージ1~3が基本マスターのための初級ステージ、ステージ4~5が実力アップのための中級ステージ、ステージ6がチャレンジングステージとなっている。なお、ステージが変わるとファイターのパワーが0に戻ってしまうので注意。エンディングに達すると総合得点によりランク分けされるので、できるだけ上を目指せ。(郎太)



④サブショットが2つそろった後もパワーアイテムで防御を強化



⑤画面の上下から迫ってくる敵にはサイドウェーブで応戦

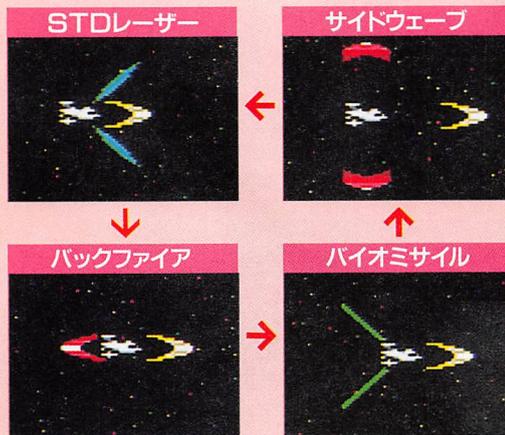


⑥画面後方から迫ってくる敵にはバックファイアかバイオミサイルが有効

ポイントはサブショットの選択だ

サブショットを切り替えて、あちこちから迫ってくる敵を破壊する。サブショットは4種類あり、GRAPHキー(Bボタン)を押すと、右の写真のように切り替わる。

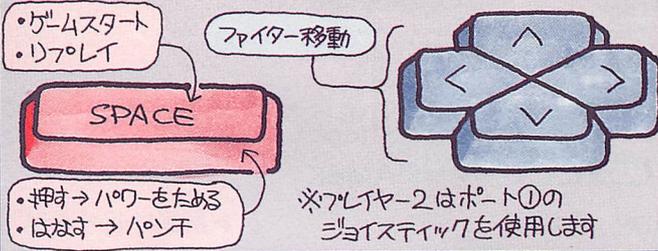
- ・STDレーザー 前方の斜め上と斜め下にショット。パワーが1のときは斜め上のみ
- ・バックファイア 後方にショット
- ・バイオミサイル 後方の斜め上と斜め下にショット。パワーが1のときは斜め上のみ
- ・サイドウェーブ 上下にショット。パワーが1のときは上のみ



かけひきが大事なボクシングゲーム BOX BOXING

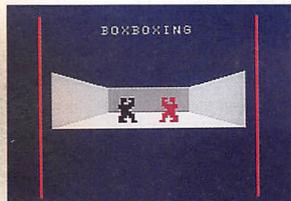
ボックス・ボクシング

MSX 専用
by B.I.B.



この「BOX BOXING」は2人対戦用のボクシングゲーム。カーソルキー(ジョイスティック)で、前後や画面奥や手前にボクサーを移動しつつ、相手を攻撃。スペースキー(Aボタン)を押してパワーをため、はなすとパンチを出することができる。画面の左右にある赤い棒グラフは、右がプレイヤー1、左がプレイヤー2のボクサーのHP

(体力)。先に相手のHPを0にしたほうが勝ちとなる。相手のほうに突進しながらパ



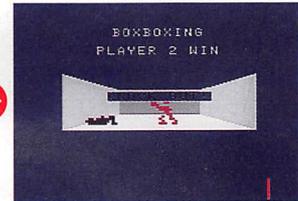
①ゴングが鳴って試合開始。相手の動きに注意して戦え

ンチすると、威力が通常よりアップする。逆に、相手のほうに向かっていているときにパンチをく



②プレイヤー2のほうが劣勢だが、うまくすれば逆転のチャンスもある

らうとダメージが大きい。相手とのかけひきがこのゲームのポイントだ。(郎太)



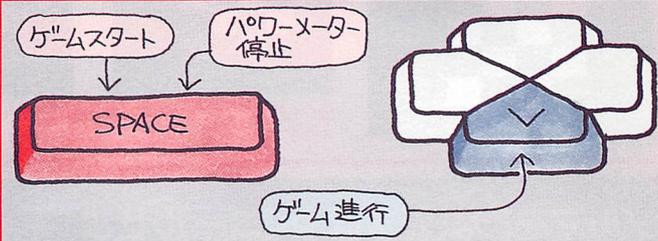
③最後にはプレイヤー2の必殺のパンチがヒットし、プレイヤー1はノックアウト

めざすは酒場の名マスター PUYO HOYO

プヨ・ホヨ

MSX 2/2+ VRAM128K
by ZeG

*ターボRは標準モードで



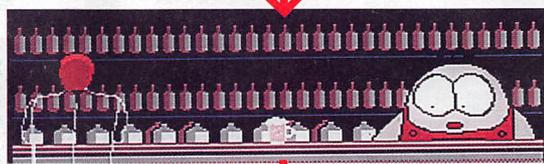
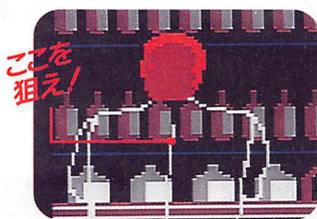
①ある酒場のカウンター席。店のマスターから透明人間(?)の客へジョッキをすべらす

このゲームの目的は、マスター「ホヨ」から客に向かってジョッキをすべらせ、うまく客の中心に停止させること。

まず、画面中央下で移動しているパワーメーターを、ちょうどよいところをみはからってスペースキーで停止させる。すると、パワーのぶんだけジョッキが客のほうに移動する。うまく客の中心に停止すれば1000点、誤差があればそのぶん減点されたスコアが加算される。誤差が5%以下であれば成功を示すジ

ョッキマークが1つ増え(画面左下に表示)、5つそろそろ次のレベルに進むことができる。しかし、誤差が6%以上だと失敗マークが増え(画面右下に表示)、これが3つになるとゲームオーバーになってしまう。各レベルをクリアするとクリアデモを見ることができ、これまでの総合得点も表示される。

レベルが上がるとパワーメーターのスピードも上がり、難易度が増す。レベル6が最終レベルで、これをクリアすればエンディングだ。(郎太)



- ②まずはパワーメーターとジョッキの移動距離を把握するようにしよう。スペースキーを押すタイミングも大事だ
- ③ホヨが客のほうに向かってジョッキをすべらす。うまくいけばいいのだが……
- ④ひと客の中心に停止させることができた。誤差0%でまったく減点なし。成功するとホヨがにこりと笑い、成功を示すジョッキマークが1つ増える

ナイトを使いこのステージにチェックメイト CHECK-IT

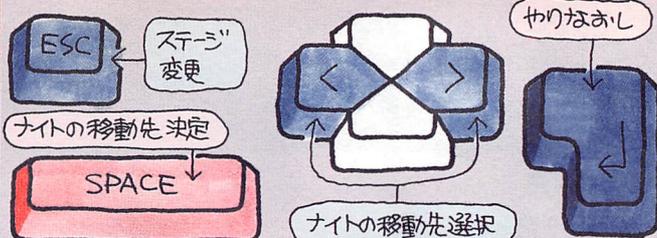
チェック・イット

MSX MSX 2/2+ VRAM8K

*ターボRは標準モードで

by 塚原修

▶解説は46ページ



盤上のすべてのコマを、チェスのナイトを使ってすべて取ることが目的のパズルゲーム。

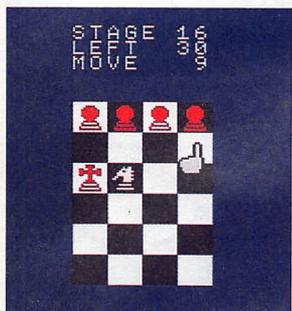
ステージがランダムに選択されてゲーム開始。手のカーソルを操作し、ナイトの移動先を決める。ナイトは桂馬飛びに移動

し、1回動かすたびに制限手数をあらわす「MOVE」が減っていく。この制限手数内に盤上のコマをすべて取るとクリアだ。やみくもにナイトを動かすことは禁物。ステージ開始時にある程度の手順を考えておくように

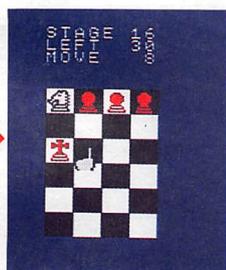
しよう。また、ポーンのほかにキングがあるステージでは、キングをいちばん最後に取らなくてはならないという制約がある。クリアできなかったときは、リターンキーで同じステージをやりなおすことができる。

ゲーム中にESCキーを押すと、別のステージを選択することが可能。ステージをクリアすると「LEFT」の数が減っていき、全30面をクリアすればエンディングが見られるぞ。

(郎太)



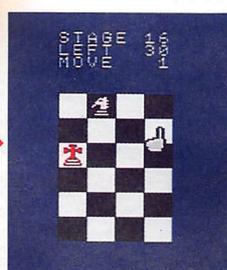
①まず始めに左端にあるポーンを取る



②いったん後退したあと左から3番目のポーンを取る



③左の写真からここまでには3手かかる



④残ったキングをとればこのステージはクリアだ

ノルマをこなし、すばやくゴールせよ

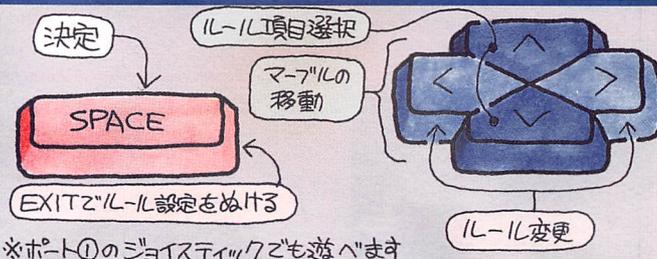
MARBLE CHOCO LET

マール・チョコ・レット

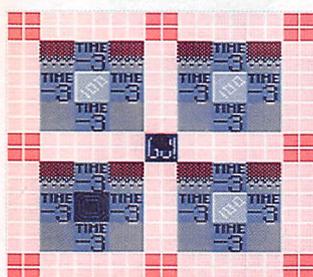
MSX MSX 2/2+ VRAM8K

*ターボRは標準モードで

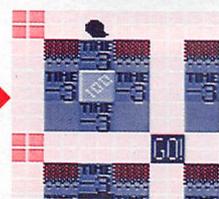
by よしむソフト'94



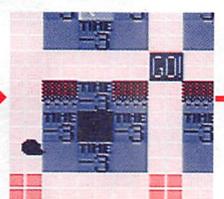
*ポート①のジョイスティックでも遊べます



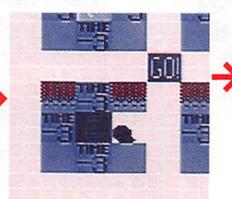
①狭いところを進むときは、下に落ちないように注意



②はしのほうにきたら少しスピードを落とすようにする



③ゴールのすぐそばにタイム減少パネルがあるのはつらい



④みごとにクリア。しかし、まだまだ先は長い……

タイトル画面の次のメニューで「GAME START」を選ぶとゲーム開始、舞台が表示される。この舞台から落ちないように、青いパネルのゴールに向かって青い玉の「マール」をこるがしていく。

オレンジのターゲットパネル

の上に、マールがくるとピンクのノーマルパネルに変わり、「NORM n/m」のnが1増える。mの数までノルマを稼ぐと画面がフラッシュし、ノルマ達成を教えてくれる。これでゴールすればステージクリア。また、「TIME」が0になったり、舞台から落ちると「MARBL

E」が1減り、0のときにミスするとゲームオーバーとなる。はやくゴールすればタイムボーナスが多くもらえる。ターゲットパネル以外に、点数、タイム減少、スピードダウンなどの特殊パネルもある。全30面をクリアすればエンディングだ。

(郎太)

ルール設定

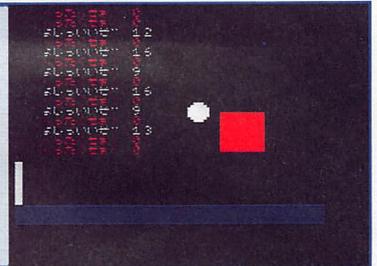
メニューで「SETTING」を選択すると、各設定の変更を行う。
LEVEL ふつう、かんたん、めっちゃらくの順に制限時間が多くなる
SPEED マールの移動速度。5段階に調節できる
MARBLE マールの数。1から9まで設定できる
STAGE ステージ1から25まで、開始ステージを選択
COLOR マールの色を設定する。7つの色から選択

1 画面タイプ 徹底解剖!

卓球シミュレーション、数学的マト当てゲームなど今回採用した1画面部門6作品を、遊び方+詳しいプログラム解説付きで骨の髄まで紹介。これを読めば、昨日までJリーガーだった人もプログラマーになれる(その逆はありえない)。

スマッシュで高得点を狙えっ! 青春の卓球部

MSX2/2+VRAM64K by KPC



HOW TO PLAY

ある高校の卓球部。今日の練習メニューはスマッシュの打ち込み20本。

画面には卓球台の半分、つまり自分のコートの側面が表示される。画面の左外側には、見えないが、おなじように相手コートがある。この相手コートに入るように、次々と飛んでくる球を、できるだけ強く打ち返すのがゲームの目的だ。

RUNするとゲーム開始。画面左側から球が飛んでくるので、赤い四角のラケットをマウスで操作して打ち返す。球はラケットがあったときに、ラケットの動いていた方向に飛んでいき、ラケット

を速く動かせば動かすほど、球も速く飛んでいく。

打ち損じて画面右端に球が通り過ぎていってしまったり、打ったあと、自分のコートに落ちたり、ネットに引っ掛かったり、(これは見えないけど)相手コートを飛び越えてしまうような球を返すとミスとなる。

球をうまく相手コートに返すと、そのときの球のスピードに応じて得点が入る。球のスピードが速ければ速いほど、高得点となる。

20本の打ち込みが終わると合計得点が表示されてゲーム終了。リプレイはSTOPキーだが、すぐにはじまるので、心の準備が必要だ。(O)

ANALYSIS

■変数の意味

・スプライト座標

E、F マウスデータ読み込み用⇒ラケットの座標増分に使用

M、N ラケットの座標

V、W ボールの座標増分

X、Y ボールの座標

・その他の変数

A マウス入力用

G 合計得点

I ループ用

K プレイ回数

L ボールが出現するまでのウエイトループ用

M\$(n) 結果表示用メッセージ⇒nは0=失敗時、1=成功

時

P 得点

P\$(n) 効果音用MML⇒nは0=失敗時、1=成功時

Q 打ち返しフラグ⇒0=打ち返していない、1=打ち返した

U 成否フラグ⇒0=失敗、1=成功

■スプライト

・定義パターン

0 ラケット

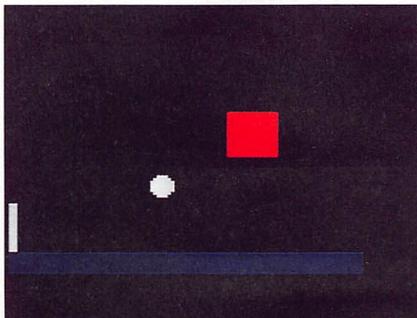
1 ボール

・表示スプライト面

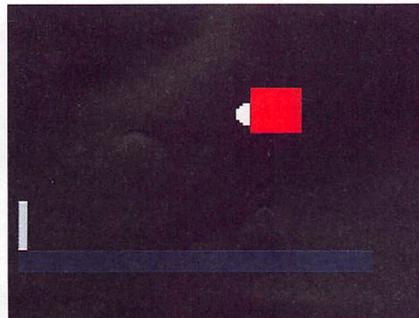
0 ラケット

1 ボール

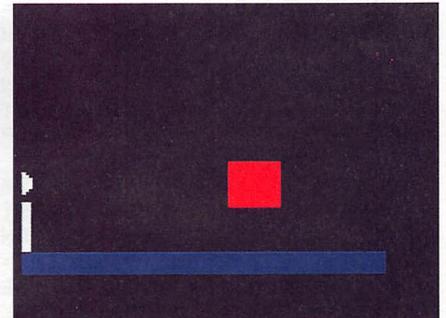
■プログラム解説



①まずゆるい球が飛んできた。ラケットを球の軌道の先に持っていき、球をワンバウンドさせてうまくタイミングをはかれ



②インパクトの瞬間。この場合は打ちおろしなので、少し下向きにラケットを動かす感じて強く振れ



③強烈な速さで球が飛んでいく。高得点が期待できそうだ。速い球の場合、ネットぎりぎり狙わないと飛び過ぎてしまう

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ、キークリック音の設定(乱数初期化を含む)
●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く●ラケットのスプライトパターン定義●ボールのスプライトパターン定義●スプライト衝突時の割り込み先指定●効果音用MML設定●表示用メッセージ設定

2 コート表示

●コート表示●ネット表示●スプライト衝突時の割り込み許可●ボールのY座標、座標増分設定

3 ゲームメイン

●ウエイト用ループ開始▷マウス入力●マウスデータ読み込み●ラケットの座標計算●ラケットの座標調整●ラケット表示◁ウエイト用ループ閉じ●ボール移動計算●ボールY座標増分更新●ボールがコートに着いたか判定⇒[着いたら]ボールY座標設定/ボールY座標増分の符号反転・調整/ボールを打ち返した後かの判定⇒[打ち返した後なら]行5へ飛ぶ

4 仮想コート処理

●ボール表示●ボールが画面内にあるかの判定⇒[あるなら]行3へ飛ぶ【ないなら】ネットを越えたか判定⇒[越えていれば]X座標初期化/仮想コートでのボール移動ループ開始/ボール移動計算/ボールY座標増分更新/ボールが仮想コートから出たか判定⇒[出たなら]ループ用変数に終値を設定※ループの強制終了【まだなら】仮想コートに着いたか判定⇒[着いたら]得点計算/最低でも1になるように得点を調整/成否フラグ設定/ループ用変数に終値を設定【まだなら】ループ用変数に初期値を設定※ループの継続/移動用ループ閉じ

5 スコア表示

●効果音●ボール消去●メッセージの色、表示位置指定●メッセージと得点表示●プレイ回数更新●ウエイト値設定●ボールの座標、座標増分設定●合計得点計算●打ち返しフラグ初期化●得点初期化●成否フラグ初期化●スプライト衝突時の割り込み許可●ゲーム終了判定⇒[まだなら]行3へ飛ぶ【終了な

ら]メッセージの色指定/合計得点表示/STOPキーを押した状態にする/プログラムの再実行

6 打ち返し処理

●スプライト衝突時の割り込み禁止●打ち返しフラグ設定●ボールの座標増分設定●もとの処理にもどる

POINT

●リプレイ方法について

このプログラムでは、リプレイにSTOPキーを使用している。グラフィック画面を使っている場合、STOPキーでのリプレイは、なるべく避けてほしい。

●行4の仮想コート処理について

ゲーム画面にはプレイヤーコートのみが表示されているが、プログラムでは反対側に仮想コート(相手コート)があるとして処理している。このコートの全体図は図1のようになっていて、画面の左端までボールが行くと、ボールは仮想コート上を移動することになる。プログラムでの実際の計算では、

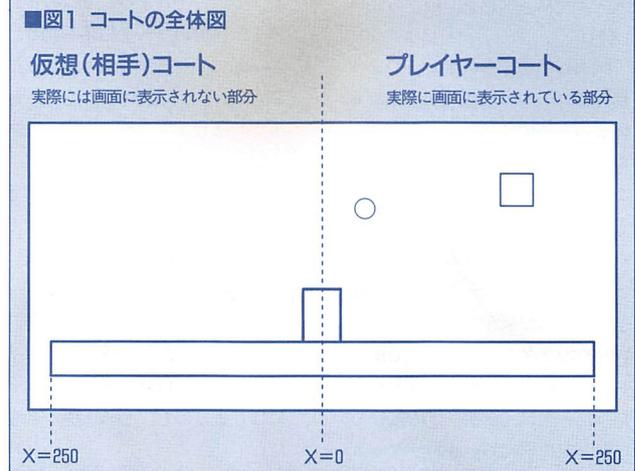
仮想コートでのX座標を反転しているの、左に行くほどX座標は増加する。なお、プレイヤーコートの表示上の大きさは、X座標が220までとなっているが、プログラムの判定では250までとなっているので注意。

この処理では、ループを使ってボールの移動計算をしているが、コートから出た場合(失敗)や、コートに着いた場合(成功)のときは、対応するNEXTがない。場合によっては思わぬバグの原因になることがあるので、きちんとするクセを身につけよう。

●得点の計算について

得点は、打ち返したボールが仮想コートにバウンドしたときに計算される。計算には、ボールの座標増分が使われていて、X座標増分が大きいほど得点が高く、Y座標増分が大きいほど得点は低くなる。仮想コート内では、X座標の符号が反転しているが、座標増分の符号は反転していないので、この点に注意してほしい。

(MORO)



SEISYUN .FD6

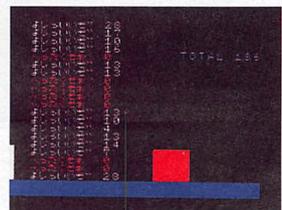
```

1 COLOR15,0,0:SCREEN2,3,RND(-TIME):DEFIN
TA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:SPRITE$(0)=STRING$(3
2,255):SPRITE$(1)=""~""~<":ONSPRITEGOS
UB6:P$(0)=""S8M804C16":P$(1)=""SM999906L16
DG":M$(0)=""へったくそ!!":M$(1)=""よしっいそ^^
2 LINE(0,160)-(220,175),12,BF:LINE(0,125
)-(5,159),15,BF:SPRITEON:Y=50:V=8:W=10
3 FORI=0TOL:A=PAD(12):E=PAD(13):F=PAD(14
):M=M+E:N=N+F:M=M*(M>0)+(M>125)*(M-125)
:N=N*(N>0)+(N>127)*(N-127):PUTSPRITE0,(
M+125,N),8:NEXT:L=0:X=X+V:Y=Y+W:W=W+1:IF
Y>143THENY=143:W=-W*.8:IFQTHEN5
4 PUTSPRITE1,(X,Y),15:IFX>10ORQ=0THENIFX
<250THEN3ELSEELSEIFY<115THENX=0:FORI=0TO
1:X=X-V:Y=Y+W:W=W+1:IFX>250THENI=1ELSEIF
Y>143THENP=-V-W:P=P+(P<1)*(P-1):U=1:I=1E
LSEI=0:NEXT
5 PLAYS(U):PUTSPRITE1,(0,208):COLOR8+U*
7:PRESET(20,K*8):PRINT#1,M$(U)+STR$(P):K
=K+1:L=RND(1)*20+20:X=0:Y=RND(1)*70+30:V
=RND(1)*10+8:W=RND(1)*8+3:G=G+P:Q=0:P=0:
U=0:SPRITEON:IFK<20THEN3ELSECOLOR7:PSET(
150,30):PRINT#1,"TOTAL"G:POKE-869,1:RUN
6 SPRITEOFF:Q=1:V=-V+E/2:W=W+F/2:RETURN

```

卓球王Orcが教える 高得点の出し方

どんな球でも相手に返せるようになることが先決。ときおり深く強い球が打ち込まれるが少し下向きにコントロールしてやると、ネットぎりぎりに返って20点前後得点できる。ゆるく浮いた球がきたときには、思いきり叩きつけてやると40~50点は取れるはず。400点を目指せ!



◎続けて球を返せるようにしよう

惑星間戦争勃発。1ドット惑星破壊ミサイル発射!

PLANET ATTACK プラネット・アタック

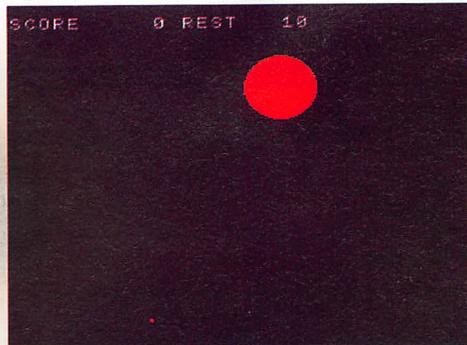
MSX2/2+VRAM64K by 村上穂高

HOW TO PLAY

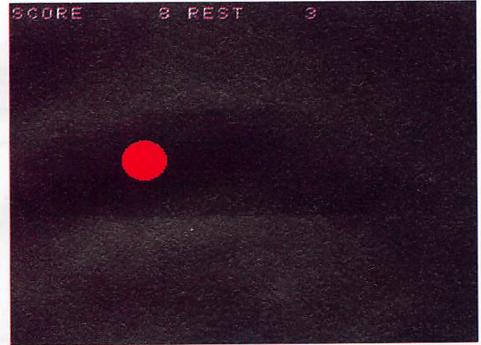
青い星のまわりに白く回っている点(砲弾)を赤い敵の星に命中させるゲーム。

まずは発射角度を決める。青い星の中心からの角度がちょうどいいところまできたらスペースキーを押す。そのまま押しつづけていると、砲弾を打つパワーが変化しつづけるので、適当なところでスペースキーを離す。離れた時点で白い点と青い星の距離が大きいくほど、パワーが大きく、遠くまで砲弾が飛んでいく。この宇宙には重力が存在し、また、砲弾は画面の端にあたると跳ね返る。

赤い星にあたると得点。得点することに赤い星は小さくなっていき、あてるのが難しくなる。失敗するとこのり弾数が減っていき、砲弾がなくなるとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。(O)



④パワーを決める。狙いすぎると一周して最弱になってしまうぞ



⑧点も取るとこんなに赤い星が小さくなってしまふ

ANALYSIS

■変数の意味

・スプライト座標

A、B 砲弾の座標増分

V、W メーターの角度による中心からの座標増分

X、Y 砲弾・メーターの座標・グラフィック座標

RX、RY 赤い惑星の中心座標

・その他の変数

1 ループ用

PW パワー⇒ループ用変数として使用

RE 残りミス可能数。この値のぶんだけミスできる

SC スコア

■スプライト

・定義パターン

0 砲弾/メーター

1 未使用パターン

・表示スプライト面

0 砲弾/メーター

■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●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●砲弾のスプライトパターン定義●使用されないスプライトパターンの定義●残りミス可能数設定

2 惑星表示

●画面消去●スコア、残りミス可能数表示●青い惑星作画●青い惑星の中を塗る●赤い惑星の座標設定●赤い惑星の作画●赤い惑星の中を塗る

3~4 角度決定

●砲撃の角度用ループ開始●角度から座標増分計算●メーターの座標計算●メーター表示●トリガー入力判定⇒【入力があれば】角度用ループ閉じ/行3へ飛ぶ

5~6 パワー決定

●砲弾のパワー用ループ開始●パワーをもとに砲弾の座標増分を計算●メーターの座標計算●メーター表示●トリガー入力終了判定⇒【まだ入力があれば】パワー用ループ閉じ/行5へ飛ぶ

7 ゲームオーバー判定

●砲弾の座標計算●砲弾のY座標増分計算●砲弾が画面の左右端にとどいたか判定⇒【とどいていれば】砲弾のX座標増分の符号反転/行7へ飛ぶ【そうでなければ】砲弾が画面の上端にとどいたか判定⇒【とどいていれば】砲弾のY座標増分の符号反転/行7へ飛ぶ【そうでなければ】砲弾が画面したに消えたか判定⇒【消えたら】残りミス可能数減少/ゲームオーバー判定⇒【ゲームオーバーなら】メッセージ表示/トリガー入力待ち(リプレイ)/もういちどRUNする【まだなら】行2へ飛ぶ

8 命中判定

●砲弾表示●砲弾と赤い惑星の衝突判定⇒【衝突していれば】ス

PLANET-A.FD6

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN5,0:DEFINTC-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:SPRITES(0)="0":SPRITES(1)="----
----":RE=10
2 CLS:PSET(0,0):PRINT#1,USING"SCORE ####
# REST ####";SC;RE:CIRCLE(128,210),9,4:P
AINT(128,210),4:RX=RND(1)*240+8:RY=RND(1)
)*150+30:CIRCLE(RX,RY),20-SC,8:PAINT(RX,
RY),8
3 FORI=0TO31:V=COS(I/10)*10:W=-SIN(I/10)
)*10:X=128+V:Y=209+W:PUTSPRITE0,(X,Y),15
4 IFSTRIG(0)=0THENNEXTI:GOTO3
5 FORPW=0TO10:A=V/10*PW:B=W/10*PW:X=128+
V+A*2:Y=209+W+B*2:PUTSPRITE0,(X,Y),15:FO
RI=0TO10
6 IFSTRIG(0)THENNEXTI,PW:GOTO5
7 X=X+A:Y=Y+B:B=B+.1:IFX<0ORX>255THENA=-
A:GOTO7ELSEIFY<0THENB=-B:GOTO7ELSEIFY>21
2THENRE=RE-1:IFRE<0THENPSET(80,80):PRINT
#1,"GAME OVER":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEX
TI:RUNELSE2
8 PUTSPRITE0,(X,Y),15:IFPOINT(X,Y)=8THEN
SC=SC+1:GOTO2ELSE7

```

コア加算／行2へ飛び【衝突してなければ】行7へ飛び

POINT

●行1の2つめのスプライトパターン定義について

パターン番号1にもスプライトパターンが定義されているが、このプログラムでは使用されていない。プログラムの実行には何ら影響はないので、そのままにしてお

いた。

●行3の座標増分計算について

毎回、sin、cosの値を計算しているが、プログラムの始めの部分、つまり初期設定の部分で、配列変数にあらかじめ設定しておくことで実行速度が速くなる。

●赤い惑星の大きさについて

スコアによって赤い惑星の大きさが徐々に小さくなっていくが、単純に引き算をしているだけなの

で、スコアが20になると赤い惑星は表示されなくなってしまう。

もっとも、スコアが19の時点で、赤い惑星の半径は1ドットになってしまうので、まずそういう状況にはならないとは思うが。

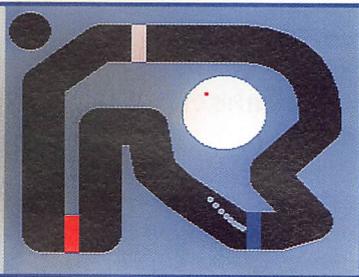
もし赤い惑星の大きさに、限界を設けたいと思うのなら、例えば半径の最小値を5にした場合、 $5 - (15 - S) * (S < 15)$

※15=最大半径-最小半径とすれば、大きさに限界を設けることができる。

ちなみに、CIRCLE文で半径を負の値にすると、プログラムがそこで停止してしまうので覚えておこう。(MORO)

マウスでニョロニョロ動かすへびレース アナログへび

MSX2/2+VRAM64K by ミヨシ



HOW TO PLAY

RUNするとコースとなる親へびが描かれます。ちょっと強引な設定だけど、この親へびのコース上を、子へびをうまく操って時計回りに3周してください。

子へびの操作ですが、親へびの目を見てください。まんまるの目玉の中心に黒目がありますね。この黒目をマウスでちょいとずらしてやると、ずらした方向に子へびが動いていきます。

中心からの方向が子へびの動く方向で、中心からの距離が子へびの動く速さになるわけです。

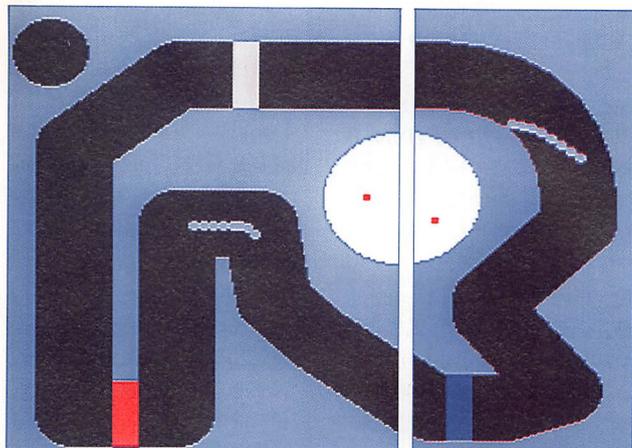
さてそのままほっておくと、壁にぶつかって、黒目は目玉の中心

に、子へびは止まってしまう。このように、壁にぶつかったり、黒目が目玉からはみ出したりすると、止まってしまうのです。

うまく操作して3周すると、スコア(カウント)が表示されます。速くまわってスコアが低いほど良い点数といえます。スタート、リプレイは左ボタンです。(O)



④灰色の帯を通過してやっと1周。スピードを出し過ぎると止まっちゃうぞ



⑤右の画面写真は右斜め下に向かって、左の画面写真は左に向かって移動しているところだ。親へびの目と子へびの位置の2か所を同時に把握してないといけなないので、かなりたいへん

ANALYSIS

■変数の意味

・座標用変数

U、V 親へびの目の座標
X、Y 子へびの先頭の座標
A、B コースの作成座標／チェックポイントの表示位置／子へびの座標の一時保存用

・その他の変数

C ミス判定用⇒0=ミスしていない、1=ミスしている
D スコア(カウント)
E コース作成データ
F チェックポイント通過判定用⇒正しい順序でチェックポイントを通過すると1ずつ増加し、ゴールしたときは9を値とする
G VRAMのスプライト属性テーブルの先頭アドレス⇒子へびのスプライト消去時に使用
H ベストスコア
I、J ループ用
P マウス入力用(ダミー変数)

■スプライト

・定義パターン

0 親へびの目
1 子へびの体
・表示スプライト面
0 親へびの目
1~8 子へびの体

■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●変数、スタック情報などの初期化●変数を整数型に宣言●親へびの目のスプライトパターン定義●子へびの体のスプライトパターン定義●親へびの目玉描画●目玉を白く塗る●コースの元絵の円描画●元絵の円の中を黒く塗る●VRAMのスプライト属性テーブルのアドレスを変数に設定

2 コース作成

●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●コースの作成開始(元絵の複写先)座標設定●コース作成ループ開始▷作成データの取り出し／元絵複写用ループ開始▷座標更新／元絵を複写してコースを作成◁作成用の各ループ閉じ

3 チェックポイント表示

●チェックポイント表示用ループ開始▷チェックポイントの表示位置データ読み込み／チェックポイント描画◁表示用ループ閉じ●チェックポイントの表示位置データ(この行で読み込み)

4 ゲームスタート

●ビープ音設定●効果音●子へびのスプライト消去●ベストスコア更新●スコア、ベストスコア表示●マウスの左ボタン入力

待ち●スコアなどの表示消去●スコア初期化●チェックポイント通過判定用の変数初期化●親ヘビの目の座標設定●子ヘビの座標設定●効果音●ビープ音設定●マウス入力⇒マウスデータを空読みして初期化する

5 移動判定

●マウス入力●親ヘビの目の座標更新●スコア計算●子ヘビの座標保存●親ヘビの目が目玉の中にあるか判定⇒【あるなら】子ヘビの座標更新／子ヘビの移動先の色コード検出／子ヘビがコース外に出たか判定⇒【出たなら】ミス判定用フラグ設定 【出なければ】チェックポイント通過判定用変数更新 【親ヘビの目が目玉の外なら】ミス判定用フラグ設定

6 スプライト表示／ミス判定

●親ヘビの目のスプライト表示●子ヘビのスプライトの表示更新●ゴールしたか判定⇒【まだなら】ミスしたか判定⇒【してなければ】行5へ飛ぶ 【ミスなら】効果音／ミス判定用フラグ初期化／親ヘビの目の座標設定／子ヘビの座標を元にもどす／行6へ飛ぶ 【ゴールしたなら】行4へ飛ぶ

POINT

●コース作成データについて

行2に使われているMID\$関数の中の16進数形式の文字列は、3桁で1セットのコース作成データになっていて、各桁ごとに意味を持っている。

この内訳は、上位の桁から順に、X座標増分+7、Y座標増分+7、元絵を複写する回数-1となっている。

コースは画面左上に表示される黒い円を元絵として作成されているが、この元絵をどのように複写していくかがこのデータの役割だ。

MID\$の後の部分を詳しくみると、FOR文のところに、EAND15

というのがある。これをわかりやすく書き換えると、

```
E AND &H00F
```

つまり、3桁目だけを見ているわ

けだ。そしてこのループは0から始まるので、実際に複写される回数は、3桁目の値+1となるのだ。同様に、

```
(EAND3840)/256
```

は

```
(E AND &HF00)/&H100
```

つまり1桁目の値だけを見ていて、

```
(EAND240)/16
```

は

```
(E AND &H0F0)/&H010
```

2桁目の値だけを見ているのだ。どちらも実際に座標を計算するときには-7しているの、それぞれ-7~8の値の座標増分を意味する。

余談だが、

```
(EAND3840)/256
```

とするよりも、

```
E¥256
```

としたほうがすっきりする。

●行4のSETBEEPについて

行4の左ボタン入力待ちの前後では、SETBEEPを使ってビープ音を変更している。そのため、ここでプログラムの実行を中断すると、ビープ音の設定が変わってしまう。これを元にもどすには、SETBEEP1

を実行すればOKだ。CTRL+Gキーを押してビープ音を鳴らしてみ、元にもどったか確認してみよう。

●行4のPAD(12)について

PAD(12)は、ポート1に接続されたマウスから、記録されている座標の情報を読み込むための関数だ。通常はこれ呼び出した後に、PAD(13)とPAD(14)で、それぞれマウスのX座標増分とY座標増分の値が受け取れるのだが、行4で使われているPAD(12)は、ちょっと目的が違う。

行4には左ボタン入力待ちのループ処理がある。マウスは常にどればだけ動かしたかを記録しているの、この間の情報はゲーム操作に影響を与える心配がある。そこで、それまでに記録された情報を一度読み出すことで、マウスの中の記録を初期化しているのだ。

試しに行4の末尾にある

```
P=PAD(12)
```

を削除して実行してみれば、どのような違いがあるかわかるだろう。

●画面の水色の部分について

ゲーム画面で水色に見える部分は、じつはすべて透明色(カラーコード0)になっている。行1の始めて画面の色を設定しているが、背景色が0になっているので、わかると思う。

ではなぜ水色に見えるのかというと、行1で周辺色を水色をしているために、背景色が透明なので透けて見えるのだ。

行5のコース外に出たかの判定では、コース外の色を0としているが、これは黒ではなく、この透けて見える水色の部分を指しているので注意してほしい。

●チェックポイントについて

チェックポイントが3つあるが、これは意味もなく3つもあるわけではない。コースを逆走した場合に、1周と数えないようにするためだ。

また、チェックポイント通過判定用の変数Fは、行5にある

```
FMOD3+12
```

という計算式で、常に次のチェックポイントの色を示している。

選考会でのOr cの意見だが、1画面という制限を考えなければ、スタート位置以外のチェックポイントは、パレットを切り換えて隠したほうが、見栄えはよいだろう。

●子ヘビが動く仕組み

子ヘビは、次の移動先に尻尾を持っていくことによって移動している。頭になるスプライトは、前回尻尾だったスプライトということだ。この頭を切り換えている部分が、行6の2つめのPUTSPRITE文にある

```
DMOD8+1
```

というスプライト面番号の指定だ。Dはスコア用の変数で、子ヘビが1回動くたびに1ずつ増加していく。この変数Dを利用して、毎回、頭の部分に表示するスプライトを切り換えているのだ。

(MORO)

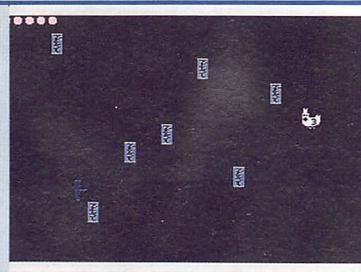


ANALOG .FD6

```
1 COLOR1,0,7:SCREEN5,0:CLEAR:DEFINT A-Z:SPRITE$(0)="たた":SPRITE$(1)="りりりり":CIRCLE(158,83),30,15:PAINT(155,83),15,15:CIRCLE(15,15),15,1:PAINT(15,15),1,1:G=30208
2 OPEN"GRP:"AS#1:A=46:B=10:FORI=0TO24:E=VAL("&H"+MID$("E7FE81D91CA1BB1AC19D18E17E11D57E0CD519317434A1126150731707EB7D007570F701C37",I*3+1,3)):FORJ=0TOEAND15:A=A+(EAND3840)/256-7:B=B+(EAND240)/16-7:COPY(0,0)-(30,30)TO(A,B),0,TPSET:NEXTJ,I
3 FORI=0TO2:READA,B:LINE(A,B)-(A+10,B+30),12+I,BF:NEXT:DATA175,167,41,170,90,10
4 SETBEEP2,4:BEEP:BEEP:FORI=1TO8:VPOKEG+I*4,217:NEXT:H=H+(D<HORH=0)*(H-D):PSET(80,0):PRINT#1,H;D:FORI=0TO1:I=-STRIG(1):NEXT:LINE(88,0)-(164,7),0,BF:D=0:F=0:U=158:V=83:X=95:Y=25:BEEP:SETBEEP1:P=PAD(12)
5 P=PAD(12):U=U+PAD(13)/2:V=V+PAD(14)/2:D=D+1:A=X:B=Y:IFPOINT(U,V)=15THENX=X+(U-157)/3:Y=Y+(V-82)/3:E=POINT(X,Y):IFE=0THENC=1ELSEF=F-(FMOD3+12=E)ELSEC=1
6 PUTSPRITE0,(U-1,V-2),6,0:PUTSPRITEDMOD8+1,(X-2,Y-3),3,1:IFF<9THENIFC=0THEN5ELSEBEEP:C=0:U=158:V=83:X=A:Y=B:GOTO6ELSE4
```

苦手なおふだを越えて、鶏を捕まえろ! キョンシーJ

MSX MSX2/2+RAM8K by 伊藤直輝



HOW TO PLAY

キョンシーは中国のおばけでおふだが苦手。おふだに触れないように右に進んでニワトリを取るのがゲームの目的だ。

カーソルキーの右を使って進んでいく。後戻りはできないので慎重に。ところでキョンシーは絶えず一定の高さのジャンプをしているので、うまくタイミングを計りながら進まなくてはいけない。

ジャンプ中にスペースキーを押すと、次のジャンプを高く跳ぶことができる。これは画面の上に黄色いメーターが出て、跳ぶ高さの目安になる。

おふだに触れたり、高く跳びすぎて天井にあたったりするとゲームオーバー。カーソルキーの下でリプレイ。ポート1のジョイスティックでも遊べます。(O)

ANALYSIS

■変数の意味

・スプライト座標

X、Y キョンシーの座標

T キョンシーのY座標増分

P、Q おふだ、ニワトリの配置座標／ゲーム中はニワトリの表示座標

・その他の変数

A\$ スプライトパターンデータ読み込み用

I、J ループ用

K ジャンプ力

L レベル数

C 不要な変数(実行中の値は0)

■スプライト

・定義パターン(16×16ドット)

0 キョンシー

1 ニワトリ

2 おふだ

・表示スプライト面

0 キョンシー

1～レベル数+6 おふだ

レベル数+7 ニワトリ

■プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●画面モード、スプライトサイズ設定、キークリック音消去(乱数初期化)●1行の表示文字数設定●変数を整数型に宣言●スプライトパターン定義用ループ開始▷スプライトパターンデータ読み込み/データ書き込み用ループ開始▷パターンデータを数値に変換してVRAMに書き込む◁◁スプライトパターン定義用の各ループ

KYONSEE .FD6

```
1 COLOR10,1,14:KEYOFF:SCREEN1,2,RND(-TIME):WIDTH32:DEFINTA-Z:FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO63:VPOKE14336+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
2 L=L+1:FORI=0TOL+6:P=I*(200*(L+7))+30
3 Q=RND(1)*176:PUTSPRITEI+1,(P,Q),15+(I+L+6)*12,2+(I=L+6):NEXT:X=0:Y=177:SOUND7,46:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND12,50
4 X=X-3*(STICK(0)+STICK(1)=3)
5 Y=Y+T:T=T+1:IFY>176THENCLS:Y=176:T=K-10:K=0:LOCATE0,0
6 PUTSPRITE0,(X,Y),5,C:SOUND0,50+Y:IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENK=K-1:PRINT"●";
7 IF(VDP(8)AND32)=32ORY<0ORX>248THENIFABS(X-P)<16ANDABS(Y-Q)<16THENBEEP:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO2ELSEELSE4:DATA0707070707030107070707030303030C0C0C040C08000FCF88008000000080283838387C547C6F476F7F7F3F1F040B000000000143CFC3CDCBCD838E08040
8 CLS:PRINT"レベル"L:SOUND0,0:SOUND6,20:SOUND13,0:FORI=0TO1:I=-1:(STICK(0)+STICK(1)=5):NEXT:RUN:DATA0F0C0F0E0E0E0D0E0E0D0F0D0E0E0F0FF0B070D070F070F0B070B070F070F0
```

閉じ

2～3 ゲーム初期化

●レベル更新●配置用ループ開始▷X座標設定/Y座標設定/おふだ、ニワトリのスプライト表示◁配置用ループ閉じ●キョンシーの座標初期化●PSGLレジスタ初期化

4 キョンシーの左右移動

●キョンシーのX座標更新(スティック入力)

5 ジャンプ処理

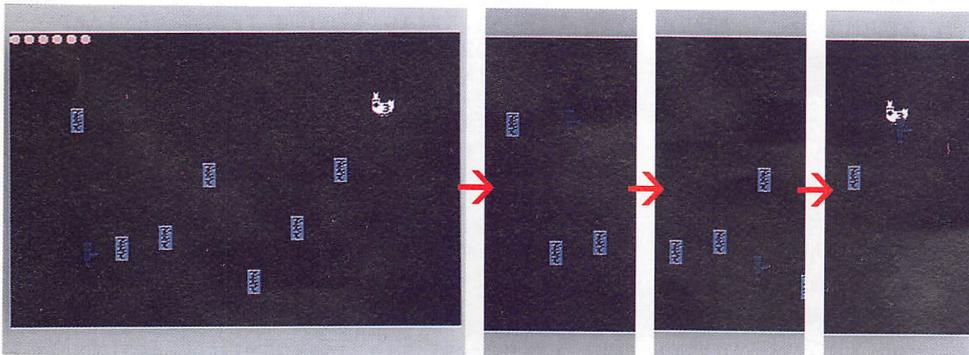
●キョンシーのY座標、Y座標増分更新●キョンシーが着地したか判定⇒[着地していれば]画面消去/Y座標、Y座標増分設定/ジャンプ力初期化/カーソル位置指定

6 キョンシー表示

●キョンシーのスプライト表示●効果音●トリガー入力判定⇒[入力があれば]ジャンプ力更新/メーターの表示更新

7 終了判定

●終了判定⇒[おふだに触る、画面上から出る、画面右端まで来た、のいずれかなら終了]ニワトリを取ったか判定⇒[取っていれば]効果音/キョンシーを消す/行2へ飛ぶ【終了でなければ】行4へ飛ぶ●キョンシー



①緑のおふだをうまくよけて、ニワトリを目指せ。キョンシーの前におふだに当たるとミスになるので注意しよう

②高いジャンプでおふだをまとめて跳び越す

③うまく間をすり抜けて中間地点へ

④クリア。次のレベルはさらにおふだが増える

とニワトリのスプライトパターンデータ(行1で読み込み)

8 ゲームオーバー処理

- 画面消去●レベル表示●効果音●下キー入力待ち(リプレイ)
- もう一度RUN●おふだのスプライトパターンデータ(行1で読み込み)

POINT

●不要な変数Cについて

行6のPUTSPRITEで使われている変数Cは、おそらくキョウシーの表示パターンを切り換えて表示しようとした名残と思われる。

プログラムの実行中は、常に0

を値とするので、実行には何ら問題は無い。

●行7のVDP関数について

行7のIF文で登場する、
(VDP(8)AND32)=32
というのは、VDPレジスタの値によってスプライトの衝突を判定している部分だ。

スプライトの衝突が起こると、

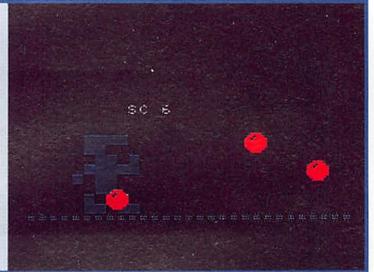
この判定式は-1の値になり、衝突が起きていなければ0の値になる。

ON SPRITE GOSU Bを使わなくても、このようにすれば衝突を判定できるので、覚えておくといいだろう。

(MORO)

迫りくるボールをすべて叩き落とせ 1スクリーンファイト2

MSX MSX2/2+RAM8K by Wind air-KEYSIDE



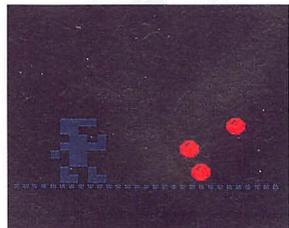
HOW TO PLAY

青い大きなキャラクタの自分をめがけて、3段階の高さで赤いボールが飛んでくるので、高さにあった攻撃ですべて打ち落とせ。

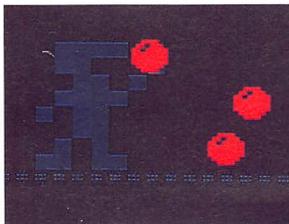
上段のボールにはカーソルキーの上の上パンチで、中段はカーソルキーの右の右パンチで、下段はカーソルキーの下のキックでそれぞれ壊せる。

飛んでくるボールの速さは速かったり遅かったりとバラバラなので、先を読んだ攻撃とすばやいキー操作が必要だ。

ひとつでも打ちもらして体にボールがあたるとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。(O)



●赤いボールが3段階の高さで迫ってくる。速くボールを壊せる波動率は当然ない



●上段のボールにはパンチで攻撃。攻撃は出しっぱなし(押しっぱなし)もOK

ANALYSIS

■変数の意味

・スプライト座標

X(N) ボールNのX座標⇒Nはボールの番号で、0から順に上段、中段、下段に対応N(N)ボールNの移動速度

・その他の変数

A パターンデータの取り出し位置用カウンタ

A\$ 主人公の表示パターン

B BGM演奏カウンタ

C スコア

E\$ エスケープシーケンス用⇒CHR\$(27)が入る

I ループ用/メイン処理ではボールの番号

J, K ループ用⇒主人公作成時の表示位置に使用

S スティック入力値

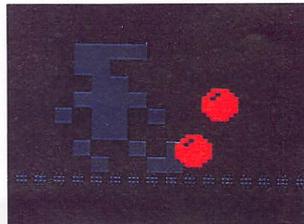
■スプライト

・定義パターン

0 ボール

・表示スプライト面

0~2 ボール(上から順に0



●下段のボールにはキックで攻撃。すばやい指さばきで25点はめざしたい

~2)

■使用ページ

- 3 キック
- 4 中パンチ
- 5 上パンチ
- 6 通常の状態

■プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●1行の

表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●エスケープシーケンス設定●インターバルタイム割り込みの割り込み先指定・許可●キャラクタの色設定●パターン名称テーブル切り換え用ループ開始▷パターン名称テーブルの切り換え(ページ切り換え)●画面消去●地面表示

2 主人公作成1

●主人公作成ループ開始▷カウ

1SCREEN2.FD6

```

1 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:WIDTH29:KEYOFF:D
EFINTA-Z:E$=CHR$(27):ONINTERVAL=9GOSUB9:
INTERVALON:VPOKE8196,81:FORI=3TO6:POKE-1
757,I*4:CLS:PRINTES"Y4 "STRING$(29,35)
2 FORJ=12TO19:A=A+1:A$=RIGHT$("00000000"
+BINS(ASC(MID$("x`0xε0J&x`0~-0P|x`b4x-0P|x
`4!-0HL",A,1))),8):PRINTES"Y4 "STRING$(
29,35):FORK=1TO8:LOCATEK+4+(I=6),J:IFMID
$(A$,K,1)="1"THENPRINT"!ELSEPRINT"
3 NEXTK,J,I:FORI=0TO7:VPOKE264+I,255
4 NEXT:PRINTES"Y))"SPC(9):FORI=0TO2:GOSU
B8:NEXT:C=0:SPRITE$(0)="<n°█~<"
5 S=STICK(0):VDP(2)=6+(S>0)+(S>2)+(S>4):
FORI=0TO2:X(I)=X(I)-N(I):PUTSPRITEI,(X(I)
,I*23+94),8,0:IFX(I)<78THEN7ELSEIFS=I*2
+1ANDX(I)<111THEN6ELSENEXT:GOTO5
6 C=C+1:PLAY"V15L64CD":GOSUB8:NEXT:GOTO5
7 I=9:NEXT:VDP(2)=6:PLAY"V15L32CDCD":PRI
NTE$"Y))SC"C:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):GOTO4
8 X(I)=240:N(I)=RND(1)*12+5:RETURN
9 B=- (B<46)*B:B=B+1:SOUND3,ASC(MID$("EDE
DEDEDEDEDCDCDCDCDCBCBCBCBCBCBCBCBC
BCBCB",B,1)):SOUND7,60:SOUND9,13:RETURN
10 REM [1 スクリーン ファイトII] Kimio Yokobori

```

ンタ更新●表示パターンデータ設定●地面表示●画面表示用ループ開始▷表示位置指定●パターンデータの判定⇒【判定があれば】四角を表示 【なければ】空白を表示

3 主人公作成2

◁画面表示用、主人公作成用、テーブルの切り換え用の各グループ閉じ●パターン定義用ループ開始▷主人公の表示に使う四角のキャラクタパターン定義

4 ゲーム開始

◁定義用ループ閉じ●スコア消去●ボールの座標設定(行8を呼び出す)●スコア初期化●ボールのスプライトパターン定義

5 メイン処理

●スティック入力受け付け●入力により表示するページを切り換える●ボールの移動用ループ開始▷ボールの座標計算●ボール表示●ボールが主人公に命中したか判定⇒【命中していれば】行7へ飛ぶ 【まだなら】ボールを壊したか判定⇒【壊していれば】行6へ飛ぶ 【まだなら】移動用ループ閉じ/行5へ飛ぶ

6 ボール破壊

●スコア更新●効果音●ボールの座標設定◁移動用ループ閉じ●行5へ飛ぶ

7 ゲームオーバー

◁移動用ループの強制終了●表

示するページ切り換え●効果音●スコア表示●リプレイ用ループ開始※行4のNEXTに対応●トリガー入力受け付け●行4へ飛ぶ

8 ボールの座標設定サブ

●ボールのX座標設定●ボールの速度設定●もとの処理にもどる

9 BGM演奏サブ

●BGM演奏カウンタ更新●BGM演奏●もとの処理にもどる

10 REM文

POINT

●主人公の動きについて

主人公の動きは、実際に画面を書き換えているわけではなく、後述するページ切り換えを使って表現している。この動きに使用しているページは3~6で、カーソルキーの操作によって、表示するページだけを切り換えて、主人公が動いているように見せているのだ。よく使われるテクニックなので、研究してほしい。

【ページ切り換え】

SCREEN1の画面でも、VDP関数とワークエリアを操作すれば、ページ切り換えを実現することができる。ページ切り換えの方法については以下のとおりだ。

・アクティブページの指定

アクティブページとは、実際に

文字を表示したりするページのことだ。この指定には、ワークエリアにVRAMのパターン名称テーブル(画面に表示される文字が格納されている領域)がどこから始まるかを設定することで行う。

ワークエリアの&HF923番地に上位アドレス、&HF922番地に下位アドレスを設定する。自由に設定することができるが、画面に表示する都合上、&H400単位で指定するのがふつうだ。

SCREEN1での初期値は、&H1800になっている。

・ディスプレイページの指定

ディスプレイページとは、画面に表示されるページのことだ。これはVDP(2)の値を変更することで指定する。

VDP(2)の値と実際のVRAMアドレスとの対応は、 $VDP(2) \times \&H400 = VRAM \text{ アドレス}$

という関係になっているため、単位は&H400ということになる。

SCREEN1での初期値は6、つまり&H1800に対応している。

●プログラムの無駄な部分

このプログラムでは、行1の末尾と、行2の途中で地面表示がぶって使われている。これは1つあれば十分なので、片方は不要だ。

また、行2の末尾のIF文では、

ELSEでわざわざ空白を表示しているが、画面消去を行っているため、これも不要。

無駄なわけではないが、主人公の表示パターンを逆向きにして、右の方から表示していくように変更すれば、A\$にRIGHT\$関数を使って0を追加する必要もなくなる。

きちんと見直したり、頭を切り換えて工夫すれば、まだまだ贅肉を取ることができる。そうやってダイエットさせていけば、ハイスコアなども付け加えることができただろう。

●行9のBGM演奏カウンタ更新の計算式について

プログラムでは、BGM演奏カウンタの更新を、0に初期化するか演算をして、次に1増加させることで行っている。結果的に、変数Bは1~46の範囲の値を繰り返すようになっているが、このような計算にはMODを使うとよい。具体的には、行9をMODを使って書き換えると、 $B = B \text{ MOD } 46 + 1$ となるので覚えておこう。

また、実際のBGMデータは48個あり、カウンタとは一致していないので注意。(MORO)

気分は赤ペン先生となって採点に励む

採点

MSX MSX2/2+RAM8K by ミヨシ

8 $\frac{1}{2}$ めん
もんまかない
てん

24 + 92 = 116
17 + 42 = 54
44 + 93 = 137
61 + 6 = 67
53 + 69 = 122
65 + 67 = 139
25 + 62 = 87
94 + 68 = 162
23 + 38 = 61
37 + 53 = 98

1 めん

24 + 92 = 116
17 + 42 = 54
44 + 93 = 137
61 + 6 = 68
53 + 69 = 122
65 + 67 = 132
25 + 62 = 87
94 + 68 = 162
23 + 38 = 61
37 + 53 = 98

GOおなじ面なら問題はおなじ。最初に答えを覚えておくことよさそう。でもポーズキーやストップキーを使うのは反則

1 めん

24 + 92 = 116
17 + 42 = 54
44 + 93 = 137
61 + 6 = 68
53 + 69 = 122
65 + 67 = 132
25 + 62 = 87
94 + 68 = 162
23 + 38 = 61
37 + 53 = 98

HOW TO PLAY

あなたは算数の教師。5人の生徒の答えを採点します。

チャイムが鳴ったら採点開始。ひとりぶんの答案用紙に、問題は10問あるので、上の問題から、答えが \circ 、間違っているなら左で \checkmark をつけていきます。その答案用紙の採点をやり直したいならカーソ

ルキーの上です。

10問すべて採点すると、次の答案用紙が表示されるので、おなじように採点していきます。5枚すべて採点しおわると、採点ミスした数と点数を表示してスペースキーで次の面へ。

採点中に時間が残り少なくなるとチャイムが鳴り、さらにチャイムが鳴ると時間切れでゲーム終了。リプレイはスペースキー。(O)

ANALYSIS

■変数の意味

- A** タイム用カウンタ⇒1、1200、1800のときにチャイムが鳴り、1800で時間切れ
A(n)、B(n) 問題に使用する2つの数値
B 面番号/ゲームオーバー時の時間切れ判定用
C 採点した問題用紙の数
C(n, m) 問題に対する答えの値⇒n=用紙の番号、m=問題の番号
D 採点した問題の数
D(n, m) 採点結果の保存用。1=✓、2=○⇒n=用紙の番号、m=問題の番号
E 採点を間違えた数
E\$ エスケープシーケンス用⇒CHR\$(27)が入る
F スコア
F\$ 1行挿入のエスケープシーケンス用⇒CHR\$(27)+"L"が入る
I、J ループ用
M\$ チャイムの効果音用MML
L
R 使用する乱数の系列
S スティック入力値
T 有効なスティック入力値⇒連続入力中ならば0を値とすし、そうでなければ変数Sと等しい値を持つ
U スティック入力値の保存用⇒連続入力の防止に使用
V VRAMのsprayジェネレーターテーブルのアドレス指定用/乱数初期化用
W 問題の数値の範囲⇒100に固定

■スプライト

- ・定義パターン
- 1 ✓
- 2 ○
- ・表示スプライト面
- 0~9 1~10問目の問題に対する○✓の表示

■プログラム解説

- 1 初期設定
 ●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●画面モード、

スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定●変数、スタック情報などの初期化●変数を整数型に宣言●問題に対する答えと採点結果の保存用の配列変数宣言●VRAMのsprayパターンジェネレーターテーブルのアドレス設定●○✓のsprayパターン定義⇒VRAMに直接書き込んで定義する●チャイムの効果音用MML設定●エスケープシーケンス設定●面番号初期化●問題に使う数値の範囲設定

2 問題作成

●面番号表示●使用する乱数系列の設定(乱数初期化を含む)●問題作成ループ開始▷問題に使用する2つの数値設定◁作成ループ閉じ

3 答え作成

●答え作成ループ開始▷出題に対する答えの値設定/問題と答えの表示◁作成ループ閉じ●○✓のspray消去(行Bのサブルーチン呼び出す)

4 採点

●前回のスティック入力値の保存(連続入力を防止するため)●スティック入力受け付け●連続入力かどうかの調整●採点結果の保存●○✓のspray表示

●10問採点したかの判定⇒[していれば]採点した問題数初期化/問題用紙の数更新/5枚目の採点が終わったかの判定⇒【終わっていれば】面番号更新/行Bへ飛び 【まだなら】行3へ飛び 【まだ採点中なら】タイム用カウンタ更新/チャイムを鳴らすかの判定⇒【鳴らすなら】効果音/時間切れかの判定⇒【時間切れなら】メッセージ表示/面番号初期化/行Fへ飛び

5 やり直し判定
 ●採点のやり直し判定⇒【やりなおすなら】採点した問題数初期化/○✓のspray消去/行4へ飛び 【やりなおさないなら】行4へ飛び

6 結果判定
 ●採点を間違えた数計算●間違いがあったか判定⇒【あれば】間違えた問題数の表示 【なければ】

メッセージ表示

7 ゲームオーバー

●スコア計算●スコア表示●トリガー入力待ち(リプレイ)●○✓のspray消去●画面消去●タイム用カウンタなどの変数初期化●時間切れでの終了ならばスコアを初期化●行Eへ飛び

8 スプライト消去サブ

●VRAMのspray属性テーブルを書き換えてsprayを消す●もとの処理にもどる

POINT

●1行挿入のエスケープシーケンスについて

行1の末尾のほうで設定し、行3で使用されている変数F\$には、CHR\$(27)のエスケープコードと"L"が設定されている。

これは1行挿入のエスケープシーケンスで、これを画面に表示する形で使用すると、その行以降を下にスクロールさせて空行を挿入するものだ。ゲーム中に、次の問題用紙を表示するとき、前回の問題用紙が下にずり落ちていくのは、このエスケープシーケンスの働きだ。(MORO)



SAITEN .FD6

```

1 COLOR1,15,15:KEYOFF:SCREEN1,1:WIDTH16:
CLEAR:DEFINTA-Z:DIMC(4,9),D(4,9):V=14343
:FORI=1TO16:VPOKEV+I,ASC(MID$("GKSSA
D、・き+3",I,1))-35:NEXT:M$="V1505L2ECD04G
":E$=CHR$(27):F$=E$+"L":B=1:W=100
2 PRINTE$"Y %"B"めん":R=RND(-TIME)*V+1:FOR
I=0TO9:A(I)=RND(R)*W:B(I)=RND(R)*W:NEXT
3 FORI=0TO9:C(C,I)=A(I)+B(I)-(RND(R)*10<
C+1)*(RND(R)*21-10):LOCATE0,I*2+4:PRINT
F$A(I)+"B(I)"="C(C,I):NEXT:GOSUB8
4 U=S:S=STICK(0):T=S+(S=U)*S:D(C,D)=-
(T=7)-(T=3)*2:PUTSPRINTED,(192,D*16+26),6,D
(C,D):D=D-(T=30RT=7):IFD=10THEND=0:C=C+1:
IFC=5THENB=B+1:GOTO6ELSE3ELSEA=A+1:IFA=1
ORA=1200≠BORA=1800≠BTHENPLAYM$:IFA=1800≠
BTHENPRINTE$"Y!$じゝかんきゝれ!":B=1:GOTO7
5 IFT=1THEND=0:GOSUB8:GOTO4ELSE4
6 FORI=0TO4:FORJ=0TO9:E=E-(-(A(J)+B(J))=C
(I,J))<>D(I,J)-1):NEXTJ,I:IFE>0THENPRINT
E$"Y!!"E"もんまちかゝい"ELSEPRINTE$"Y!%かんへゝき!"
7 F=F-(B>1)*100-E*10:PRINTE$"Y"CHR$(34)
$"F"てん":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOSUB
8:CLS:A=0:C=0:D=0:E=0:F=F+(B=1)*F:GOTO2
8 FORI=0TO9:VPOKE6914+I*4,0:NEXT:RETURN
    
```

『CHECK-IT』の アルゴリズム

MSX MSX2/2+ RAM8K by 塚原修

▶遊び方は36ページ



ANALYSIS

■変数の意味

・座標
SX,SY 一時変数(スプライト座標)
X,Y ナイトの位置(マップ座標)
X(n), Y(n) 方向⇒座標増分変換表(マップ座標)。方向コードは図1参照

・その他の変数

A, A\$, B, B\$, C 一時変数
C\$(n) キャラ表示用文字列
D ナイトからカーソルへの現在の方向
I, J, K ループカウンタ
KG 残りのキング数
M(n, m) マップ(0:盤外, 1:空きマス, 2:ポーン, 3:キング)。外周の上下左右各2マスは盤外
MV 残りの手数
MV(n) ステージnの制限手数
P 処理中のステージ
P(n) ステージクリアフラグ
PN 残りのポーン数
S スティック入力値
S\$(n) ステージデータ
SL クリアステージ数
ST 総ステージ数

・スプライトパターン(スプライト面番号もおなじ)

0:カーソル
1:カーソル(縁どり)
2:ナイト
3:ナイト(縁どり)

・キャラクタ

abc 白マスのポーン
defg 白マスのキング

h 白の空きマス
pqrs 黒マスのポーン
tuvw 黒マスのキング
X 黒の空きマス

■プログラム解説

●プログラム初期化
10~20 画面初期化/PSG・PLAYの初期化
30 整数型宣言/プログラム定数設定/配列宣言/乱数初期化
40 パターンジェネレータテーブル設定
50~60 カラーテーブル設定
70 スプライトジェネレータテーブル設定
80 方向⇒座標増分変換表作成
90 キャラクタ表示文字列設定
100 ステージデータ読み込み
●ステージ初期化
110~120 画面クリア/ステージ決定
130 スプライト消去
140~160 ステージ番号等表示
170~180 ステージデータ展開/変数初期化
190~210 ナイト表示

●カーソル移動

220~230 ミス判定
240~290 カーソル移動
300 効果音終了待ち
310~390 入力判定
●ナイトの移動
400~420 残り手数更新
430~470 ナイトの移動
480 効果音
490~520 移動先による処理
530 効果音/マップ表示更新
540 クリア判定

●ステージクリア

550~560 空ループ(時間待ち)
570~580 スプライト消去
590 メッセージ
600 残り手数表示
610 空ループ(時間待ち)

620 オールクリア判定
630 オールクリア
640 リプレイ
●サブルーチン
650~660 マップ座標(A, B)にキャラCを表示
●データ
670~700 パターンジェネレー

テーブルデータ
710~740 スプライトジェネレータテーブルデータ
750 方向⇒座標増分変換データ
760~770 キャラ表示用文字列データ
780~1110 ステージデータ

POINT

桂馬飛びアルゴリズム

桂馬飛びのアルゴリズムは、方向⇒座標増分変換表を使うものだ。つまり、X(n)・Y(n)がその変換表で、例えば、方向0に移動したければ、X方向に1、Y方向に-2移動すればいいから(図1参照)、X(0)に1、Y(0)に-2を入れておいて、X座標にX(0)を、Y座標にY(0)を加えているわけだ。

X・Yがナイトの位置、Dがカーソルを置きたい方向なので、カーソルの座標は(X+X(D), Y+Y(D))になる。

行120を、

```
120 INPUT
T$STAGE
="";P:CLS
```

とすると、ステージ選択ができるが、ステージ30は難問だ。担当者は画面上で解くことを諦めてしまった。紙と鉛筆を使って考え、初めは2通りしか解き方がないと信じていたので、「やはり難問だ」と納得していたのだが、じつは23通りもの解き方があって愕然としてしまった。

このステージは、ポーンの数と制限手

数がおなじなので、騎士巡歴問題の一種といっていい。そうすると、92年12月情報号のアル甲3の「KNIGHT 2.ALZ」を改造して解かせることも考えられる(6×6にして、余分のマスを盤外とおなじ扱いにする)。

解き方のヒントをいうと、初手は3通り考えられ、どの手を選んでも解けるのだが、右端の下から3番目のマスを選ぶと解きやすい。23通りのうちの17通りがここを初手とするものだからだ。

(ANTARES)

■図1 方向コード

	7	0	
6			1
		●	
5			2
	4	3	

CHECK-IT.FD6

```

10 '----- ひろせ きよし ---
20 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,12,12:WIDTH 32:
KEY OFF:SOUND 7,28:PLAY"v15t255l64"
30 DEFINT A-Z:ST=30:DIM M(7,9),C$(8),S$(
ST),P(ST),MV(ST):A=RND(-TIME)
40 FOR K=0TO1:RESTORE680:FOR J=0TO8:READ
AS:FOR I=0TO7:A=VAL("&H"+MID$(AS,I*2+1,
2)):VPOKE 768+K*128+J*8+I,A:NEXT I,J,K
50 VPOKE &H200C,&H8F:VPOKE &H200D,&H8F
60 VPOKE &H200E,&H81:VPOKE &H200F,&H81
70 FOR J=0 TO 15:READ AS:FOR I=0 TO 7:A=
VAL("&H"+MID$(AS,I*2+1,2)):VPOKE &H3800+
J*8+I,A:NEXT I,J
80 FOR I=0 TO 7:READ X(I),Y(I):NEXT
90 FOR I=1 TO 6:READ AS,B$:C$(I)=AS+CHR$(
29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
100 FOR I=1 TO ST:READ S$(I),MV(I):NEXT
110 '----- んめわく ---
120 CLS:P=RND(1)*ST+1:IF P(P)=1 THEN 120
130 PUTSPRITE 0,(0,208)
140 LOCATE 12,3:PRINTUSING"STAGE ##";P
150 LOCATE 12,4:PRINTUSING"LEFT ##";ST-
SL:MV=MV(P)
160 LOCATE 12,5:PRINTUSING"MOVE ##";MV
170 I=1:PN=0:KG=0:FOR B=2 TO 7:FOR A=2 T
O 5:C=VAL(MID$(S$(P),I,1)):PN=PN-(C=2):K
G=KG-(C=3):IF C=4 THEN X=A:Y=B:C=1
180 GOSUB 660:I=I+1:NEXT A,B:D=0
190 SX=X*16+64:SY=Y*16+31
200 PUTSPRITE 2,(SX,SY),10,2
210 PUTSPRITE 3,(SX,SY),1,3
220 '----- うたゝい ひゆ ---
230 IF MV=0 THEN PUTSPRITE 0,(0,209):PUT
SPRITE 1,(0,209):GOTO 350
240 D=(D+1) MOD 8:IF M(X+X(D),Y+Y(D))=0
THEN 240 ELSE 260
250 D=D-1-(D=0)*8:IF M(X+X(D),Y+Y(D))=0
THEN 250
260 IF S=3 OR S=7 THEN PLAY"o8c"
270 SX=(X+X(D))*16+62:SY=(Y+Y(D))*16+36
280 PUTSPRITE 0,(SX,SY),11,0
290 PUTSPRITE 1,(SX,SY),1,1
300 IF PLAY(0) THEN 300
310 '----- ンチール ノイメ ---
320 S=STICK(0)
330 IF S=3 THEN 240
340 IF S=7 THEN 250
350 A=PEEK(&HFBEC)
360 IF A=127 THEN 130
370 IF A=251 THEN 120
380 IF MV=0 THEN 350
390 IF STRIG(0)=0 THEN 320
400 '----- うたゝい まこ ---
410 MV=MV-1
420 LOCATE12,5:PRINTUSING"MOVE ##";MV
430 SX=X*16+64:SY=Y*16+31
440 X=X+X(D):Y=Y+Y(D)
450 FOR I=0 TO 15:SX=SX+X(D):SY=SY+Y(D)
460 PUTSPRITE 2,(SX,SY),10,2
470 PUTSPRITE 3,(SX,SY),1,3:NEXT
480 SOUND 6,50:SOUND 10,16:SOUND 12,4:SO
UND 13,0
490 '----- ひてんは きさうたゝい ---
500 C=M(X,Y):IF C=1 THEN 230
510 IF C=2 THEN PN=PN-1

```

```

520 IF C=3 THEN KG=KG-1:IF PN THEN MV=0
530 PLAY"o5cef":A=X:B=Y:C=1:GOSUB 660
540 IF PN>0 OR KG>0 THEN 230
550 '----- ヲヤリク ---
560 FOR I=0 TO 400:NEXT
570 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,208)
580 NEXT:CLS:PLAY"cccecbfgbdef"
590 LOCATE 12,11:PRINT"YOU WIN!"
600 IF MV>0 THEN LOCATE 12,12:PRINTUSING
"MOVE ##";MV
610 FOR I=0 TO 4000:NEXT
620 P(P)=1:SL=SL+1:IF SL<ST THEN 120
630 CLS:LOCATE 12,11:PRINT"PERFECT!"
640 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 640
650 '----- しうへ まこ ---
660 M(A,B)=C:LOCATE A*2+8,B*2+4:PRINT C$(
C+((A+B)MOD2)*3):RETURN
670 '----- タエテ、タクヲヤキ ---
680 DATA 000003070F0F0F0F,000C0E0F0F0F0
F0,070307080F101F00,E0C0E010F008F800
690 DATA 000303191F1F1901,00C0C098F8F898
80,010307080F101F00,80C0E010F008F800
700 DATA 0000000000000000
710 DATA 0000000000000000,010F1F1F1F0F0F
07,0030303030303030,F8F8F8F8F8F8F0F0
720 DATA 0000000000000001,0E102020201010
08,30484848484848C8,0040404040408080
730 DATA 00000103060F0F19,31010007000F00
00,000060E0F0E0F0E0,F0E000E000F00000
740 DATA 0001020409101066,4A3217080F101F
00,0060901008100810,0810E810F008F800
750 DATA 1,-2,2,-1,2,1,1,2,-1,2,-2,1,-2,
-1,-1,-2
760 DATA hh,hh,`a,bc,de,fg
770 DATA xx,xx,pq,rs,tu,vw
780 '----- タエテゝんめ ---
790 DATA 21421111111111111112113,12
800 DATA 22212122212222312411221,18
810 DATA 4111311111111111111111,3
820 DATA 11111311111111111112111,5
830 DATA 11211121411111211112111,8
840 DATA 111114112111222221121,10
850 DATA 11121412111211121112112,12
860 DATA 1111112112112112114111,7
870 DATA 111121121221122111114,9
880 DATA 11122211112221114222,16
890 DATA 11112321222122212421111,11
900 DATA 22222222222224222222,24
910 DATA 21121141113111112112111,11
920 DATA 21111122111111422111112,11
930 DATA 2211112221111222111422,13
940 DATA 22221113411111111111,9
950 DATA 111112141111221111211,7
960 DATA 2231111141111211211111,10
970 DATA 111112211111141122111,8
980 DATA 11112121111124211111212,11
990 DATA 11212311141121111112121,9
1000 DATA 11111221122112211221114,11
1010 DATA 1111111111122211111422,8
1020 DATA 1111121111114213111121,6
1030 DATA 1111111111111211111214,6
1040 DATA 1111111111111141111212,6
1050 DATA 2112241221122112211212,24
1060 DATA 2222112241221122112222,27
1070 DATA 212112122112121212124,23
1080 DATA 222212212222222421212,18
1090 DATA 222411222211121121121,17
1100 DATA 11212221121112421112221,16
1110 DATA 1112112112412111212222,17

```

『花札こいこい』に見る ハードスクロールの仕組み

MSX TURBO R 専用 by KIN

▶遊び方は30ページ



●ハードウェアスクロール

『花札こいこい』で、自分の手札やコンピュータの手札を表示しているときのスクロールは、どうやっているのだろうか？ マシン語を使っているのだろうか、COPY文でやっているのだろうかと思った人が多いかもしれないが、実は、VDPの持つスクロール機能（ハードウェアによって行なわれるので、ハードウェアスクロールと呼ばれる——MSX 2以降の機能）を使ってBASICのみで行っているのだ。

●ハードウェアスクロールのやり方

ハードウェアスクロールは次の手順によって行なうことができる。

①ライン(Y座標)212~255に、スクロールによって表示したいグラフィックを描く

具体的には、COPY文で裏画面か配列からコピーするのがかんたんだろう。ただし、COPY文でライン212~255にコピーすると、なぜか1ラインずれてコピーされ、ライン255が描かれないため、コピー先に指定する座標が画面内になるように、1ライン増やしてライン211~255にコピーする必要がある。

②VDP(24)に0~255の値を代入する

指定した値のラインが画面最上端になる(図1参照)。つまり、全部で256ラインの内、連続する212ラインが実際の画面に表示されるわけだ。もちろん、ライン255が画面の途中になれば、その下にライン0以降が表示される。

だから、0から1ずつ増やした値を代入すればアップスクロールになるし、255から1ずつ減らした値を代入すればダウンスクロールになる。

なお、この処理ではVRAMの1ページをまるまるパターン名称テーブルとして使うことになるので、スプライトジェネレータテーブルやスプライトアトリビュートテーブルなどは描きつぶされてしまうことに注意しなければならない。グラフィックによっては、どうしてもスプライトが表示されてしまうので、

VDP(9)=VDP(9) OR 2

によって、スプライト表示を止めてしまわなければならない。また、そのままでは、リセットしない限りスプライトが表示されないため、

VDP(9)=VDP(9) AND &HFDF

によって元に戻すこと。

●サンプルプログラム

実際のハードウェアスクロールの様子を目でみて確かめられるよ

うに(実はこの記事を書く下調べのために)、サンプルプログラムを作成した。付録ディスクの「H-S CROLL, FS 6」がそれだ。

実行すると、黒のバックに斜線が引かれ、VDP(24)に代入した値が表示される。わかりやすいように、ライン212~255の領域を緑の四角で囲んでいるが、下カーソルキーで緑の四角が下から現れ(アップスクロール)、上カーソルキーで上から現れる(ダウンスクロール)。

表示文字はスクロールに連れて上下に移動するが、行100のアポストロフィー(')を削除すると、1ドットスクロールすることに動いた文字を消して書き直すので、位置が変わらないようになる。このとき、下カーソルキーを押し続けると斜線が消えるのは、ずれた文字を消すためのLINE文のせいだが、さらに押し続けると、下から上がった緑の四角の陰に隠れるように文字が消えていく。つまり、ライン212~255の領域にはPRINT #文は無効なのだ。

さらに押し続けていると、今度は文字の一部が少しずつ現れるのではなく、ある時点で突然文字全体が表示される。これは通常の最下端であるライン211とライン212がVRAM上で連続しているのに対して、ライン255とライン0とはVRAM上では連続していないからだ。ここまでは少し考えればわかるのだが、続いて上カーソルキーを押し続けると、不思議なこと

が起こる。文字は下へ移動し、まるで見えない壁に隠れるように下から消えていくのだ。

文字が下へ移動するのは、表示範囲の左上のY座標が緑の四角に入るから、PRINT #文によってもLINE文によっても書かれている文字が消されないためだとわかるが、下のほうから消えていくのはなぜだろう？

これは、ずれた文字を消すためのLINE文の座標の指定のしかたに原因がある。Y座標が必ず0~255の範囲に収まるようにしているので、画面上では始点Y座標は終点Y座標より上にあるが、BASICは始点Y座標が終点Y座標より下にあると解釈してしまうのだ。このため、文字の表示範囲を消すつもりが、その上下を消してしまっているわけだ(図2参照)。

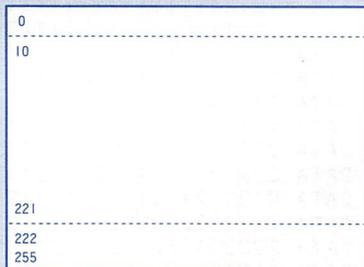
●MSX 2対応『花札こいこい』

このプログラムがターボR専用になっている理由は、RAMディスクを使っているという1点に尽きるので、かんたんにMSX 2でも動かせる。しかし、それではあまりに安直だし、「破邪札」を使うと、プレイヤーが山札をめくるときにディスクを読むというトンでもないことになるので、極力ディスクアクセスをしないように改造した。しかし、山札をめくった後、取り札表示まで数十秒も待たされるのが残念だ。

MSX 2対応『花札こいこい』の起動方法は、94ページに書いてある。(ANTARES)

■図1 ハードウェアスクロールの原理

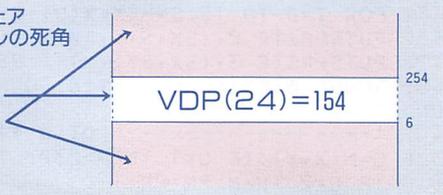
花札こいこい



VDP(24)に10を代入すると、この範囲が画面に表示される

■図2 ハードウェアスクロールの死角

ここを消すつもりがここを消してしまう



『けろけろGOLF』のオリジナルコースを作る

MSX2/2+ VRAM128K by TOMすけ

▶遊び方は33ページ



『けろけろGOLF』に熱中し、オリジナルコースを作りたくなった人のためにコースエディットを作ってみた。けっこう使いやすいいものができたと思うので、さまざまなコースの設計と征服に励んでもらいたい。

■コースデータの構造

コースデータの構造は表1のよ

うに、DATA文との対応は図1のようにになっている。『けろけろ』のプログラムは、コースデータの頭出しを空読みによって行っており、データ数がホールによって異なるため、ホールごとに空読みすべきデータ数をDATA文にして持っている。オリジナルコースを作るには、このデータも書き換え

なければならないわけだ。しかしデータ数を数えるというのはめんどろな作業である上にミスも犯し

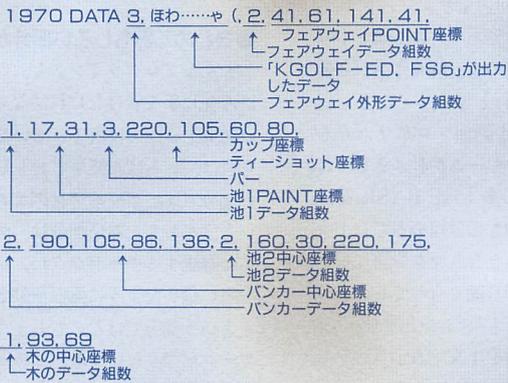
やすい。そこで、プログラムを改造することによって、この作業を省略できるようにした。(ジキル)

■表1 コースデータの構造

データ内容		READ数	値の範囲	備考
フェアウェイ外形	データ組数	1+n	1~	各座標は直線で結ばれ、フェアウェイ外形または池1の外形を成す
	直線でつなぐ座標		0~255	
フェアウェイ	データ組数	1+2×n	1~	フェアウェイ外形を境界としてPAINTされる
	PAINTする座標		1~254	
池1	データ組数	1+2×n	0~	円形でない池
	PAINTする座標		1~254	
パー		1	3~5	
ティー座標	X	2	7~248	座標を中心として、13×13の正方形のティーエリアが描かれる
	Y		24~185	
カップ座標	X	2	22~239	座標を中心として半径15の円形のグリーンが描かれる
	Y		33~176	
バンカー	データ組数	1+2×n	0~	半径9~13の円
	中心座標		14~241	
池2	データ組数	1+2×n	0~	半径11~16の円
	中心座標		12~238	
木	データ組数	1+2×n	0~	横11×縦16の長方形の領域に描かれる
	中心座標		6~249	
			26~184	

注1) データ組数は、フェアウェイと池1の形で、一筆でつなぐ座標全体を1組とするが、そのほかではX座標とY座標の2個で1組
注2) READ数は、DATA文中のカンマ(,)で区切ったデータの数(n)にデータ組数
注3) 塗る座標は、外形の内側なら(n)を指定してもよい

■図1 データ文の中身



オリジナルコースの作り方

■オリジナルコースを作る手順

- 1) 付録ディスクの「KEROKERO.FD 6」をロードする
- 2) 「KGOLF-CH, MRG」を、MERGE「KGOLF-CH, MRG」と入力しマージさせる
- 3) マージさせたプログラムを別のディスクにセーブする
- 4) 「KGOLF-ED, FS6」(コースエディタプログラム)を起動してコース設計する(操作方法は後述)
これによって、「KGOLF-DT, MRG」というファイルが作成される
- 5) ③でセーブしたプログラムをロードする
- 6) 「KGOLF-DT, MRG」をマージする

これで、オリジナルコースを含むプログラムができたので、セーブしておくといいたろう。なお、コース名を変更した場合は、行1420を修正すればいい。また、次の行を追加すると、n番ホールからプレイできる(ただし、それより前のホールはプレイできない)。
2 2 5 HA=n-1

■コースエディタの使い方

マウス対応だが、マウスを使う場合は起

動する前にポート1についておこなう必要はない。その場合、カーソルキーは使えない。また、一部でキーボードの操作も必要だ。

一方、カーソルキーを使う場合は、SHIFTキーを併用すると、カーソルが10ドットずつ移動する。

原則として、スペースキーまたは左クリックで決定、リターンキーまたは右クリックで各ステップの終了、ESCキーで1操作戻すことができる(このとき、コースを始めたから描き直すので、場合によってかなり待たされることになる)。

画面上部に各ステップの内容が表示されるので、それにしたがって作業を進めるといい。以下、各ステップについて説明する。

●最初に

何番ホールをエディットするかを入力する。ほとんどのホールでは、最初に背景として森が描かれるが、13番ホールと18番ホールだけは描かれないので、注意が必要だ。

●フェアウェイ、池1を作成する

左クリックした点が次々に直線でつながれていくので、これによって、フェアウェイや池の外形を指定する。右クリックすると、最後に左クリックした点と次に左クリックする点とはつながれない。

次のステップの「塗る」作業で失敗しないためには、線の両端を互いにつなぐ(図2参照)それぞれ別の線とつなぐようにすることが必要だ(図3参照)。マウスを使う場合には、つなぐのはむずかしいので、交差させるといいだろう(図4参照)。

描きたい線をすべて描き終えたら、右クリックで終了して、さらに右クリックすると次のステップに移る。

なお、データ変換の都合上、使えない座標値があるので、それをさけるため、指定した点から1ドットずれたところに線が引かれることがある。特にフィールドの端に近いところでは、しばしばこの現象が起こるので注意が必要だ。

●フェアウェイ、池1を塗る

前のステップで描いた線で囲まれた部分を塗りつぶす。塗りつぶしたい部分の1点を左クリックすれば、線で囲まれた部分全体が塗りつぶされる。フェアウェイも池も

完全に線で囲んでおかないと、場合によっては画面全体が塗りつぶされてしまう。

●バンカー、池2、木の配置

左クリックした点を中心として、それぞれが描かれる。バンカーと池2は円形だが、実際のコースでは、乱数が組み込まれているため、最大で5~6ドットほど半径が短くなる可能性があるがあるので注意してほしい(木の大きさは一定)。

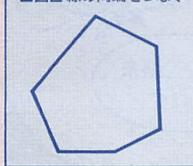
●カップ、ティーの配置

それぞれ、左クリックした点を中心としてグリーン、ティーエリアが描かれる。いずれも大きさは決まっていて、乱数要素はない。

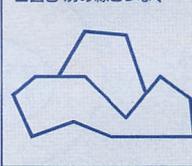
●最後に

パーをいくつにするか入力すれば終わりだ。0だろうが100だろうが、入力どおりに受け付けてしまうが、あまり変な値を入力すると『けろけろGOLF』自体が動かないかもしれないので注意してほしい。

■図2 線の両端をつなぐ



■図3 別の線とつなぐ



■図4 交差させる



おもちゃの マシン語

第3回 メイキング・オブ・ マシン語ゲーム

BASICはだいたい知っている。マシン語もちょっとわかり始めてきた。でも、どうやってマシン語でゲームを作るのかわからない、という人へ。今回の『おもちゃのマシン語』は必読です。ゲームを作りながらマシン語をマスターしよう。



マシン語はわかるようになった。プログラムもちょっと組める。でもゲームでマシン語使うにはどうしたらいいの？ 大きなプログラムは組んだことないし。

こういう質問がいっぱい来ます。慣れちゃえば、なんてことはないマシン語プログラミングも、初めてのときは、これほど大変なもの

はありません。今回は、少しだけマシン語のプログラムが組める人向けに、小さなマシン語のプログラムがゲームになっていく様子をお話します。

まず、どんなゲームを作ろうとしているか、そのサンプルを見てもらいましょう。図1のような画面で、上から壁がいくつも流れて

くるのをよけ、何秒ぶつからずにいられるかを競うゲームです。サンプルプログラム「OMOCHA、BAS」(今回の全サンプルプログラムは付録ディスクに圧縮して収録してあるので、解凍作業が必要です)を実行してみてください。

BASICの1画面プログラムでもできそうなゲームが動きまわったね。みなさんの多くは、BASICなら、この程度のは組めるでしょう。

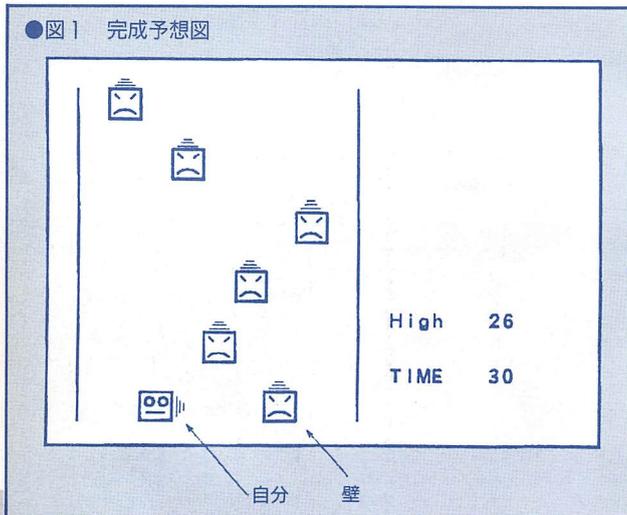
これをいきなりマシン語にしようとするから面くらってしまうわけです。でも「マシン語を使って、画面に文字を1文字表示させなさい」ということなら、なんとか組めますよね。ゲームプログラムのような、ひとつのまとまったものを作るときでも、それを忘れてはいけません。小さなプログラムに少

しずつ少しずつルーチンを追加していった、大きなプログラムにするのです。

●きわめておもしろい部分から
どんなプログラミングも、いちばん先に手をつけなければならない部分というのは決まっています。それは、いちばん簡単でおもしろい部分です。ゲームプログラムでいちばんおもしろい部分は、ゲームに登場するキャラクターが、自分の思い描いたように画面を動き回るとい部分ではないでしょうか。ゲームを作りたいなあ、と思った人は、まずキャラクターを動かしてみることから始めてみましょう。

キャラクターの動きから作り始める理由に、おもしろいといったほかに別の理由があります。画面を

●図1 完成予想図

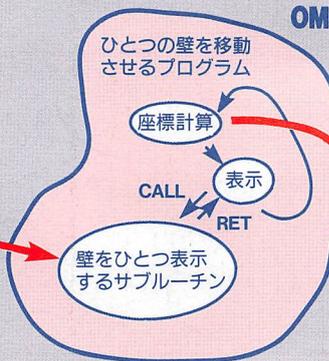


OMOCHA1. SIM



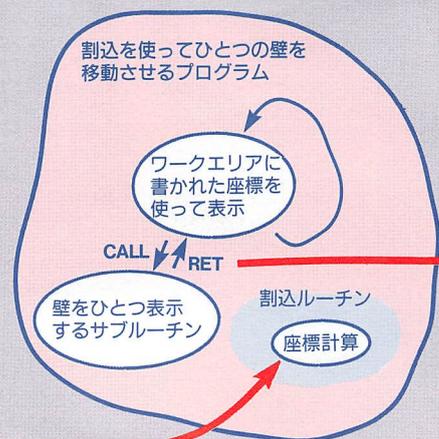
サブルーチン化

OMOCHA2. SIM



座標計算部分だけ抜き出して割込ルーチンに移しかえる。

OMOCHA3. SIM



見て直接動作を確認できるので、プログラムのバグなどが見つけやすいのです。

●キャラクタを移動させる

最初はたった1個のキャラクタを表示させてみましょう。表示できなければ動かすこともできませんから。ここでは、キャラクタにスプライトを使いました。「OMOCHA 1. BAS」と「OMOCHA 1. SIM」がちょうどその段階です。

表示させるだけのプログラムを作ったら、実行してみましょう。画面にスプライトが表示されればOK。表示されなければミスを探します。短いプログラムですから、ミスも見つかりやすいはず。

さて、これでひとつの保証が手に入りました。「スプライトが表示できる」という保証です。スプライトを動かすプログラムを作ったとき、うまく動かないようでも、表示だけは確実にやってくれているということがわかっていれば、座標の指定などにミスがあるだろうという感じで、間違いが見つかりやすくなります。このように、サブルーチンを作るごとに動作を確認していけば、その後のプログラム

が楽になります。

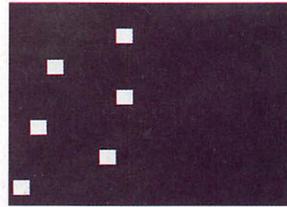
さて、移動させてみましょう。今作ったプログラムにさらに書き加えていきます。キャラクタを表示させるというルーチン(OMOCHA 1. SIMでメインルーチンだった場所)を、CALLするようなプログラムを書き加えます。座標を次々と変えて、表示のサブルーチンをCALLしていだけだす。「OMOCHA 2. SIM」がちょうどこの段階です。

以降、日記ふうにはプログラムをどう成長させていったのか、お話ししましょう。どんなふう成長させていったかのまとめは下図を参照してください。

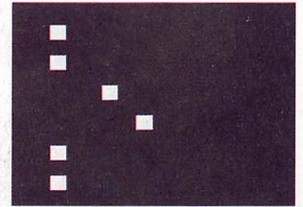
●OMOCHA3. SIM

スプライトは移動できたのですが、今のままではプログラムの実行の進行に従ってスプライトの速度が決まってしまう。忙しい処理をしているときには移動速度が遅くて、それ以外のときには速くなるという……。

これでは、動きがガタガタになって美しくないですから、インターバル割込(タイマー割込)を使用して、なめらかな動きにします。1/60秒ごとにインターバル



④「OMOCHA4.SIM」の表示画面。ただの四角い壁が降ってくるだけ



⑥「OMOCHA6.SIM」でカーソルキーで操作できるキャラクタが加わる

割込のルーチンで、ワークエリアに書かれた座標を少しずつ変化させていき、メインルーチンではワークエリアから座標を読みとって、表示を行うだけにしています。

こうすることで、これから先、どんどんプログラムがふくらめてきても、スプライトの動きが遅くならないりせよになめらかなままになります。

●OMOCHA4. SIM

1個のスプライトが移動できたので、同じことを8回繰り返せば8個のスプライトが動かせます。スプライトの表示ルーチンとワークエリアにちょっと手を加えて8個同時に表示するようにしました。

「OMOCHA. BAS」を実行させると、実行直後からいっぺんに画面に表示されます。作りたい動きというのは、画面の上のほうか

らひとつずつ順番に画面に現れてくれるというものですから、もうちょっと手を加えなければなりません。また、ゲーム性を出すためにスプライトの落ちてくる速度もだんだん増していきたいものです。

●OMOCHA5. SIM

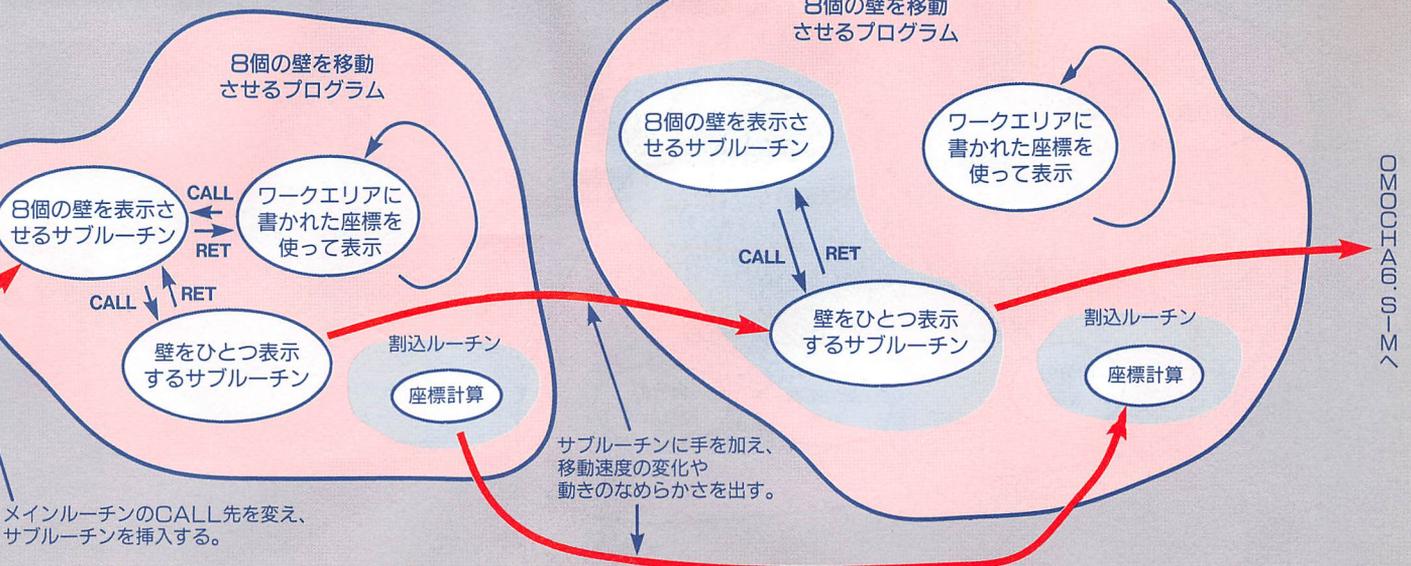
ということで、画面の上のほうからだんだんにスプライトが出現するように手を加えてみました。スピードアップもします。

しかし、ゆっくりとスピードアップするので、1ドットごとの計算では速度の調節がおおざっぱすぎて、きれいな動きになりませんでした。そこで、速度やY座標を2バイトで計算して、1ドットの1/256の精度の動きを出すことにしました。2バイトの計算で、上位1バイトを座標として使えば、1/256ドットの精度まで計算して

サンプルゲームの成長過程「OMOCHA. SIM」

OMOCHA4. SIM

OMOCHA5. SIM



いることになるのです。

●OMOCHA6. SIM

さて、これで敵キャラであるところの壁の動きが完成しましたから、今度は自機のスプライトの動きを付け加えてみましょう。壁は、(1)座標を計算して、(2)表示する、という処理をしました。自分のスプライトも同じでいいのです。ですから、壁の座標を計算するルーチンのとりに、自分の座標を計算するルーチンを並べて書き、壁を表示するルーチンのとりに自分のスプライトを表示するルーチンを並べて書きます。これだけで、

壁と同時に自分も、移動しながら表示されます。

少しでもゲームの完成度を高めるために、なるべく美しい動きを求めましょう。自分は、16ドット移動するまで停止せずに動き続けるという動作にしました。こうすると、見た目にきれいですし、壁を確実に避けることができるので、ゲームがしやすくなります。自分の移動も壁と同様に割込を使うことで、一定速度で動きがたつきません。

●OMOCHA7. SIM

壁も動く、自分も動くとなった

ら、今度は衝突判定のルーチンを組み込んでみます。スプライトを使っているので、VDPにそなわっているスプライト衝突判定機能を使うこともできるのですが、今回は座標の比較だけでやっています。VDPの衝突判定は、タイミングによっては衝突を見逃すなど、使い勝手が悪いのです。より完成度の高いゲームを作ろうとおもったら、なるべく座標で衝突判定をしたほうがいいみたいです。

8個の壁それぞれと衝突判定をしなければなりません。めんどくさいと思いますか？ それでも、ひとつひとつの壁と衝突判定をし

たほうがいいのです。マシン語の実行は速いのです。だからだと比較していても瞬間で終わります。

●そして、完成品へ

衝突判定もできるようになったら、もうほとんど完成ですね。BGMや効果音をつけたら、後はBASICのほうで、ゲームの装飾をしてできあがりです。

●フローチャートで見ると

結局どんなに複雑なゲームであっても、入力して、計算して、表示して、判定するという処理をやっているだけに過ぎません。どんなゲームでも通用するフローチャートを書くと、図3のようになります。自分が作ろうとしているゲームを、このフローチャートにあてはめて、どんなサブルーチンが必要なのかを想像しながらひとつひとつ作っていけば、ゲームのプログラミングにも見通しがたつていっていいでしょう。

●スプライトの表示の仕方

スプライトの表示の仕方はかんたんです。VRAMの特定のアドレスにデータを書き込むだけです。スプライトの情報は、大きくふたつに分けて、「スプライトの形」と「スプライトの座標」です。この2つを指定してやれば表示できます。

スプライトの形の指定は、BASICでいうところの「SPRITES(0)=〃〃」というヤツです。座標の指定は「PUT SPRITE 1,(0,0),15,1」という文でやっています。

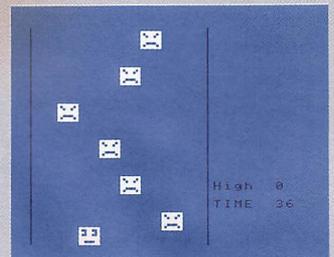
マシン語ではどうでしょうか。スクリーン2だったら、スプライトの形は、VRAMの3800hからの8バイト(あるいは32バイト)ごとの領域にデータを

書き込むことを行います。スプライトの座標の指定は、VRAMの1B00hからの4バイトごとの領域に座標を書き込むことです。Y座標、X座標、色、スプライト番号の順序で書きます。スクリーン1~3では、色は

座標とともに指定しますが、スクリーン4以上では、スプライトの色は別のアドレスで指定していきます。

マシン語でやる前に、VPOKE命令を使って実験してみてください。

	形	座標	色
スクリーン1	3800	1B00	—
スクリーン2	3800	1B00	—
スクリーン3	3800	1B00	—
スクリーン4	3800	1E00	1C00
スクリーン5	7800	7600	7400
スクリーン6	F000	7600	7400
スクリーン7	F000	FA00	F800
スクリーン8	F000	FA00	F800



完成予想図どおりに完成したサンプルゲーム(OMOCHA.SIM)。キミがさらにこのゲームを成長させてみてはいかが

OMOCHA6. SIM

壁と自分を移動させるプログラム

メインルーチン

壁の表示

キーボードの読み取り

自分の表示

割込ルーチン

壁の座標計算

自分の座標計算

ルーチンの追加

ルーチンの追加

この後、同じようにプログラムに衝突判定やスコア表示、BGMなどのサブルーチンを作ってはメインルーチンにそのサブルーチンへのCALL命令を書き加えて完成させていく。

完成

●カット&ペースト

プログラミングの手の抜きかたをお話します。

プログラムというのは、めんどうなものですから、少しでもプログラムする手間を省きたいものです。少しマシン語でプログラムできる人なら、以前作ったプログラムが何本か残っていると思います。以前作ったプログラムの一部分が、今回のプログラムで利用できそうならば、エディタなどで、今回のプログラムに以前のプログラムをくっつけて(マージして)してください。その後、不要な部分

をけずったりして、今回のプログラムに使えるように、ちょこちょこ調整するのです。こうすることで、プログラムを打ち込む手間が省けますし、プログラムを考える手間も省けます。

このようにプログラムを切り貼りしたりして、プログラムする手間を省くのを「カット&ペーストでプログラムを完成させた」なんて言います。俗語です。こういうプログラミング用語があるわけではありません。

以前にたくさんのゲームを作った人なら、まったく別のゲームを

数時間で完成させることだってできるのです。「あるものは何でも利用する、なけりゃ作る」という心意気でやりましょう。

こうやって、プログラムの手を抜きつつ、品質を落とさないようにプログラミングを繰り返していれば、自然とゲームくらい組めるようになります。必要なのは、過去の自分のプログラムリストと慣れです。頑張ってみてください。

(飯田崇之)

●インターバルタイマー 割り込みフックの仕方

インターバル割り込みを使うためには、フックをかけねばなりません。フックをかける方法を説明します。フックをかけるときは、2つの手順をふみます。(1)FD9Fhから5バイトを自分のプログラムのワークエリアに保存する

(2)割り込み禁止にしてFD9Fhから自分の割り込みルーチンへのジャンプ命令を書き込んで、割り込みを解除する

プログラムの終了時など、インターバル割り込みが不要になり、フックを外すときは、割り込み禁止にしてからワークエリアに保存しておいた5バイトをもとのFD9Fhに戻してやります。

インターバル割り込みは、ほかのプログラムでも使っているかもしれません。自分のプログラムがインターバル割り込みを独占してしまうと、何か不都合が出るかもしれません。A1STではDISKのアクセスに障害ができました。ですから、他のプログラムとインターバル割り込みを共有する必要があります。下のリストでは、そういうことをしています。フックに書かれていたもとの5バイトをコールしていますね。割り込みを使うときは、こういう心配りも大切です。ただ、自分のプログラムの実行中は、障害がおきてもかまわないというなら、このコール命令は必要ありません。

```
START:
LD HL, 0FD9FH
LD DE, HOKBAK
LD BC, 5
LDIR

D1
LD A, 0C3H
LD (0FD9FH), A
LD DE, INTVAL
LD (0FD9FH), A
EI
↓
メインルーチン
↓
D1
LD HL, HOKBAK
LD DE, 0FD9FH
LD BC, 5
LDIR
EI

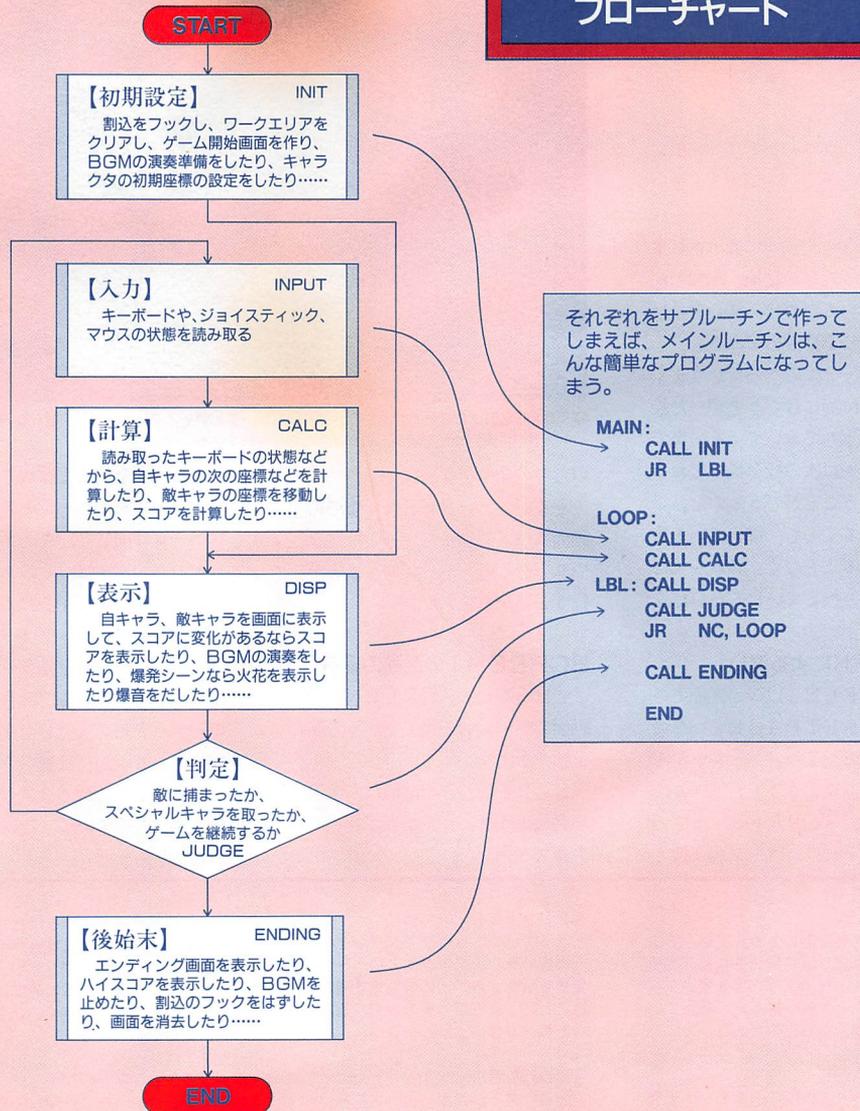
RET

INTVAL: レジスタの PUSH
↓
インターバル割込やりたい処理
↓
レジスタの POP
CALL HOKBAK
RET

HOKBAK: DS 5
```

サンプルゲームの フローチャート

結局どんなゲームだろうと、こういうフローチャートが書けてしまう。



SUPER スーパ ビギナーズ BEGINNERS' 講座

超初心者

第11回
今回のテーマ
ページ切り換え

ファンダムの採用作品『1スクリーンファイト2』では、ページ切り換えのテクニックを使ってキャラの動きを表現している。このテクニックについて紹介しよう。

ページ切り換え

ページ切り換えというと、多くの領域を一定の大きさに区切ったものをページと呼び、どれを使うか切り換える作業をいう。

今回のSBで紹介するページ切り換えとは、MSXの画面表示に関する切り換えだ。

画面表示に関する切り換えては、アクティブページの切り換えと、ディスプレイページの切り換えの2つがあるので、覚えておこう。

ディスプレイページ

大きな紙を折り畳み、その1面ごとに番号を振ったものを想像してほしい。

今、番号1の面が見えているとする。次に、折り返して2の面を表に向けたとしよう。

見えている面、つまりページが1から2に変わる。これがディスプレイページの切り換えだ。

ディスプレイページとは、画面に表示されているページのことなのだ。

アクティブページ

アクティブページというのは、ちょっとややこしい。

さきほどの折り畳んだ紙を例にすると、見えている面はそのままにして、違う面に文字を書いたりするとしよう。

実際に文字を書いたりする面が変わる。これがアクティブページの切り換えだ。

アクティブページとは、実際に絵や文字を書くページのことをいうのだ。

このように、画面に表示されるページと、絵などを描く画面とが分かれているために、初心者にはとつきにくいものがある。

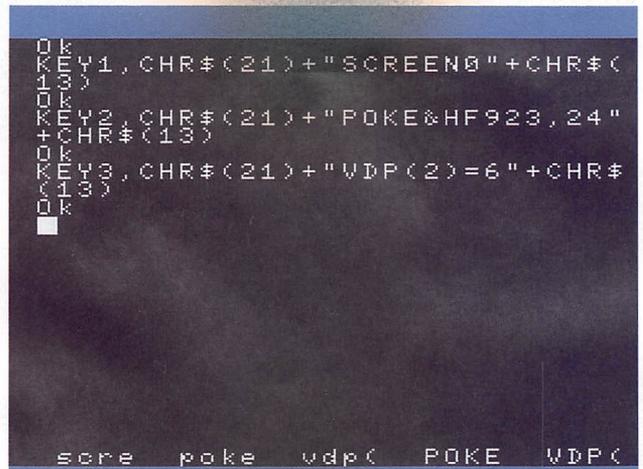
しかし、2つのページをうまく使えば、画面にはでき上がった絵などを表示しておいて、その裏で、違うページに次の絵を描いておく、などということができるのだ。

こうすることで、描いている途中を見せることなく、スムーズに表示を切り換えていけるわけだ。

画面モードによる違い

SCREEN5以降の画面モードでは、SETPAGEという命令を使って、2つのページをかんたんに切り換えることができる。

しかし、SCREEN4までの画面モードには、ページ切り換え



●SCREEN1に変更した画面。アクティブページとディスプレイページが同じなので、キーボードから入力した文字が、すぐ画面に表示されている

のための命令がない。

そこで、SCREEN4までの画面モードでは、ちょっと特殊なやり方をして、ページ切り換えを行う必要があるのだ。

SCREEN1の画面の場合

では実際に、SCREEN1の画面でページ切り換えをする方法を紹介しよう。

SCREEN1の画面は、上の写真のように、文字が表示されるテキスト画面だ。

画面モードを変えたばかりなので、ディスプレイページとアクティブページは同じで、キーボードから入力した文字は、そのまま、見えている画面に表示される。

ではもし、アクティブページとディスプレイページを違うページに指定するとどうなるだろうか？

キーボードから入力した文字が、今見えている画面には表示されないことになる。これでは試したら最後、元にもどすのに、たいへん苦勞してしまふ。

その他のページ切り換え

裏RAMという言葉を見たことがあると思う。メインRAMが64K以上搭載されているMSXでは、BASICで使えるRAMは32Kに固定されている。そこでRAMのページ切り換えということをして、使えるRAMを増やすことができる。このように、画面表示以外のところでも、ページ切り換えは存在するのだ。

2つのページ

画面モードを変更した直後では、2つのページは同じに初期化される。そのため、PRINT文で文字を書いたり、LINEなどで絵を描くと、見えている画面に表示されるのだ。

SETPAGE

SCREEN5以降の画面モードで有効な、ページを切り換えるための命令がSETPAGEだ。この書式は、

SETPAGE n, m

となっていて、nにディスプレイページの番号を、mにアクティブページの番号を指定する。片方の指定を省略することもできるが、その場合、省略されたページは切り換わらない。

苦勞してしまふ

入力した文字が画面に表示されないので、ミスがあってもわからない。また、アクティブページの指定によっては、

VRAMに保存されている情報が文字となって画面に出ている場合がある。このようなページでコマンドを入力しても、前後に文字があるために、ちゃんと入力できても、うまくいかないこともあるのだ。

ファンクションキーの設定

ファンクションキーに設定しておけば、入力した文字が見えないための苦勞をすることもなく、試すことができる。

世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座

第3回

関数の作り方、変数の使い方

subという名前の関数 じつは、jiroでもtaroでもいいのだが、ここではサブルーチンにするつもりだったのでこの名前にしただけ。ところが、さかんに出てくる「main」という名前だけは特別。もちろんメインだからこういう名前になったのだろうが、これだけしかってに名前を変えてはいけない。
char型の変数 int型の変数はBASICで

【si】

今回は、C言語の知識がほとんどなくて
もわかる、C言語プログラミングの誌上シ
ミュレーションをやってみましょう。

だれでもわかる 「なにもしない関数」の作り方

*****LIST-1*

LIST-1を見てください。なにも書かれて
いないソースプログラムです。ほんとうに
1文字も書かれていない白紙の状態です。
このプログラムをコンパイルしてみてください。
リンクのときにエラーが出ます。

main関数がないからですね。main関数は
かならず書かれていなければなりません。

ではこの白紙の状態から関数を1個作っ
てみましょう。関数を作るだけです。ほか
にはなにもしません。

*****LIST-2*

```
int main( )
```

```
{
```

さて、main関数を作りました(LIST-2)
が、これはなにもしないプログラムです。

正常にコンパイルすることができ、実行
することもできますが、なにも起こりませ
ん。それでもこうすれば、「関数を作る」こ
とができるのだとわかります。前回までの
プログラムに出てきた#includeなどの文字も
書かれていません。ライブラリの関数をま
ったく使ってないので必要ないのです。

さて、LIST-2は、どのように実行されて
いるのでしょうか。実行は必ずmain関数か
ら始まります。つまり、実行される部分は、
{
から

}
までです。LIST-2では、そのあいだにな
にもありませんから、main関数が呼ばれたと
たん、帰ってしまいます。ですからなにも
起こらないのです。

もう1個、subという名前の関数を作っ
てみます。

*****LIST-3*

```
int sub( )
```

```
{
```

```
int main( )
```

```
{
```

これも、正常にコンパイルできます。実
行することもできます。そして、もちろ
んなにも起こりません。でも、関数の作り
方はわかったのではないのでしょうか。

では、このプログラムはどのような流れ
で実行されるのでしょうか。C言語のプ
ログラムはつねに「main」という名前の関数
から実行されます。ここがポイントです。

main関数はLIST-2とおなじようにな
にも書かれていませんから、呼ばれたとたん
帰ってなにも起こりません。

sub関数は? sub関数は、main関数と
ともにメモリに存在しますが、ただそこ
にあるだけです。呼ばれないのです。

なぜ? 呼んでないからです。

では、subという関数も実行される(呼ば
れ

る)ようにしてみましょう。

*****LIST-4*

```
int sub( )
```

```
{
```

```
int main( )
```

```
{
```

```
sub( ) ;
```

```
}
```

これでsubも実行されるようになります。
subは、LIST-2のmainとおなじように、呼
ばれたとたん帰ってしまいます。LIST-4全
体ではどうなるでしょう。もうおわかりで
しょうが、なにもしません。

じゃあ、次のように、mainとsubの順番を
変えてみるとどうでしょうか。

*****LIST-5*

```
int main( )
```

```
{
```

```
sub( ) ;
```

```
}
```

```
int sub( )
```

```
{
```

これはコンパイルするときにエラーが出
ます。「subという関数なんか見あたらないぞ」
とコンパイラに怒られます。

いったい、どうして? 実行される順序
はどうあれ、コンパイルするときはいつも
プログラムの先頭から見ていくのです。

「main関数のコンパイル中、subという関数
が使われているのを発見した。しかし、subと
いうのははじめて見る関数だ。定義されて
ないじゃないか」

となるわけです。コンパイラは、まだmain
関数のところまでしか調べていないので、
sub関数がじつはあとのほうで定義されて
いるのに気がつかないのです。

サブルーチンとなる関数は手前に、それ
を呼ぶ関数は後ろに書くクセをつけてくだ

使う整数とおなじで、ようするに2バイトで表現される数だが、このchar型は1バイトで表現される整数。したがって、マイナスの数値などは表現できない。

Q&A C言語で作ったプログラムをBASICで使うには?

この質問、いっぱい来ました。Cで書くことのできないプログラムなんてほとんどありません。とうぜんBASICからUSR関数で呼んで実行するプログラムだって書けますし、ROMカートリッジ用のプログラムだって書けます。

でも、それにはCだけでなく、マシン語、DOS、BASICに関する深い知識が必要です。Cのプログラムに入門したばかりの人には無理だとしかしいようがありません。それでも、要点をあげておきましょう。
①DOS用に書かれているスタートアップル

ーチン(OK,MAC)をBASIC用に作る
②ライブラリは自作の必要があるかも
③実行開始番地をBASICにあうように変更する
これらのことをクリアすればできるはずですが、「はずです」というのは、筆者も実験したことがないからです。やってみようという方、成功をお祈りします。

さい。多くの人がそのように書いています。このことはとてもたいせつです。

したがって、main関数はいつもプログラムの最後に出てきます。

とりあえず、2種類の変数の作り方

さて、関数の作り方、使い方の基礎を算えたところで、話はいったんLIST-1、つまり白紙にもどります。

変数を作ってみましょう。

```
*****LIST-6*
int abc;
*****
LIST-6は、変数abcが1個存在するプログラムです。コンパイルしてもリンクでエラーがでます。main関数がありませんから。
```

intというのは、2バイトの数値を意味します。-32768~32767の整数が扱えます。「abcは、int型の整数である」ということを意味します。

intは、「イント」と発音します。「インテジャ」(<integer)とマジメに発音してる人はまれです。

これに加えて、もうひとつ変数を作ってみました。

```
*****LIST-7*
int abc;
char xyz;
*****
```

こんど作ったのは、1バイトの整数で、char型の変数といいます。charは「キャラ」、あるいは「キャラクタ」(<character)と読みます。char型の変数は、0~255までの整数が扱えます。

さて、次のような場合はどうでしょうか。

```
*****LIST-8*
int abc;
int xyz;
*****
こういうときは、
```

```
*****LIST-9*
int abc, xyz;
*****
のようにコンマで区切って、ならべて書く
```

ことができます。ただし、これは型がおなじときだけならべて書けるのです。LIST-7の場合、こうはいきません。

関数と変数を組み合わせて実行できるプログラムを作る

さて、今までの変数を作るプログラムはコンパイルするとき、リンクでエラーが出ました。なぜでしょう。答えはかんたんです。main関数がないからです。

では、main関数を入れてみましょう。

```
*****LIST-10*
int i;
int main( )
{
}
*****
```

LIST-10は、正常にコンパイルすることができ、実行もできます。main関数も変数も存在するプログラムですが、iという変数は、存在しているだけで何の役にも立っていません。使われていないのですから。

そこで、iを使ってみましょう。

```
*****LIST-11*
int i;
int main( )
{
    i=1;
}
*****
```

これでmain関数は、変数iに1を代入するという動作をします。

次のプログラムはどうでしょうか。

```
*****LIST-12*
int main( )
{
    i=1;
}
int i;
*****
```

これをコンパイルすると……なにが起きるか想像できますね。やはり、エラーが出

ます。LIST-5のときとおなじように、定義されていないもの(変数)を使ったといわれてしまうのです。

次のプログラムを読んで問題に答えてください

ここで一気に応用です。LIST-13を見てください。これまでに比べると長いですが、今回のこのページでやった内容しか使っていません。ここまで読んでそれなりに理解しているあなたは、もうこのプログラムが読めるようになっているはずですよ。

```
*****LIST-13*
int i;
int func( )
{
    i=3;
}
int sub( )
{
    i=2;
    func( );
    i=4;
}
int main( )
{
    i=1;
    func( );
    i=5;
    sub( );
}
*****
```

では、問題です。main関数から帰ってプログラムを終了するとき、変数iはいくつになるでしょうか?

どのように実行されていくか順序よく追っていけばわかります。答えは4です。

余談ですが、今回やった変数は、「静的変数」というものです。このほかに「自動変数」というものがあります。むずかしい用語ですけど、変数の定義は今回やった方法だけじゃない、ということをおぼえていてください。今回はここまで。

ファンダム SCRUM

第1回ファンダム・オブ・ザ・イヤーは『COMPANY NY』に決定(26ページ)。数多くの読者投票をありがとう。第2回にそなえ、今から審査を始めよう。

ちえ熱の選考会レポート

今回の選考会は、ひさしぶりにシャキッとした1画面部門の作品を数多く見る事ができた。そのなかで6作品を採用したが、これも採用しなかったという惜しかった作品が塚原修作の『鏝球』だ。これは勝手に追いかけてくるキャラクタをかわしながら、どこまでも逃げまわるといふもの。アメリカンフットボールみたいな背景が、上から下へスクロールしていくので、キャラクタは見えないゴールを目指して走っていくように見える。この背景によるゲームの演出がうまい。これがなかったら、選考会にも出品されなかったかもしれないのだ。今回不採用だったのは、採用された1画面作品にくらべわずか数点足りなかっただけにすぎない。

伊藤直輝作の「服」はおもしろかったが、採用するかどうか少々悩む作品だった。ゲームは上から落ちてくるアルファベット



◎塚原修作の「鏝球」。背景による演出が、プレイする気にさせてくれる

と、同じ文字を入力し、お金を溜めていくタイプマスター的な作品。お金が溜まると画面に表示されてる女の子に、服を買ってあげられる(スペースキーを押すと服の色や髪形が変わるだけ)のだ。これにはおかしいやら、バカバカしいやらで審査員には大ウケだったのだ。このおかしさをみんなにも味わってほしいので、個人的には採用したいのだが……。

『ELFARNA』の補足

知のラーヤが倒せず悩んでいる人はいませんか。申し訳ない。『ELFARNA』の戦い方で説明不足のところがありました。実は敵の大技を跳ね返す、カウンターアタックができるのです。やり方は、敵が大技を出すまえに大技に応じた暗黒魔法(魔力メーターが3以上)を仕掛ければOK。これでどんな強敵も倒すことができます。説明不足でごめんなさい。(ち)



◎伊藤直輝作の「服」。これでもうちょっと女の子がかわいければという意見もあった

選考会集計結果BEST5

審査員近況&ひとこと

Oro



最近(でもないけど)Jリーグ人気があやかって、なんにでもJをつける風潮がある。Jビープしかり、Jマートしかり。なんとかしてくれて感したが、なんとファンダムにもそんなゲームが現れた。「キョンシー」だ。ウソ。Jはジャンプの意味だよな。きつと。そうそう、ジェイデッカーもきつとそうなんだよね。デッカーでJデッカー。なんだかなあ

コルサコフ



このあいだ、ガルシア・マルケスの「エレンディア」(ちくま文庫)という短編集を買った。老いた天使の話がひどくおもしろく、きつと15歳くらいのときにこれを読んだら「おとなになったらガルシア・マルケスになろう」と思ったにちがいない。38歳のいまでもすこし思うくらいだから。選考会でもそうした感動を味わいたい。そろそろ味わえそうな予感がするが

ささや



就職活動実施中でちゅ。コネ歓迎。このま編集部に就職しないのかって? 考えてまちゅが、ちこつとだけ。もっといろんなことやりたいんでちゅよ。ところで最近、カラオケ練習用にCDを買まくってゆんでちゅ。おきにはMr.CHILDREN「CROSS ROAD」、福山雅治「遠くへ」、B'z「Don't Leave Me」、藤井フミヤ「TRUE LOVE」、榎原敬之「No.1」でちゅね

ちえ熱



今のわたしは左のイラストより、はるかに髪が伸び放題になっている。床屋に行くのは年に2回。いくらくら客商売でも、店員がわたしのことを覚えていてくれるのはうれしい。そういえば、たまにしか送ってこない読者を、よく覚えていたりするし、人間の記憶ってそんなものか。あんまり送ってこない、本当に忘れてしまうので、たまには元気な作品を送ってこいよ

MORO



☆「悲しき運命」は、最後まで遊ばせてもらった。なかなか楽しめる作品だ。「WELLEN」は、ジョイスティックが壊れていて、あまり遊んでいない。「BOX BOXING」の3D感覚にはおどろいた。ただ、向きなどが今ひとつわかりづらかった。☆いよいよ花粉症の人にはつらい季節になってきた。あ、キャッシュカードがない!どこへやったろう?

おさだ



これを書いている現在、桜がきれいに咲いている。つまり、締め切りをやぶっている。あまりに桜がきれいで、夜の上野公園を歩いたりなんかしたりしたい気もするが、なんとなく物騒だからやめておく。そんなわけで、「花札こいこい」である。いちど始めるとサバ化してしまっただけではない。別にこれのせいで締め切りをやぶったわけではないが

シゲル



前号のFrom FandomersでFRIEVEのシューティングに期待大とコメントしたのだが、なぜか脈絡のないコメントに変えられてしまって、おいコラ、のシゲルである。ということで、今回の選考会は「WELLEN」に心ときめかしていたのだが……、まあいい。勝手にグラディウスノリを期待したシゲルが悪かったのさ、ファン。でも標準モードでここまでできるとは……

あじ



選考会では、じっさい見て選考する前にノミネート作品一覧が配られるねん。これはアラ選考を通過してきた作品名を記しているもので、審査員はそこに点数をつけてゆく、まあ、得点シートみたいなもんやな。だいたい常連さんが入るとと、タイトルだけで笑いがおこる。今回は「けろけろGOLF」がそれやった。なぜかけろけろシリーズは審査員の人気が高いねん

郎太



4-5月号のこの欄の「ELFARNA」の点数が選考会のときつけたものと違っていたのだが、さらに遊んでみたら内容がよかったので、10点でもいいかなと思った。さて、ファンダム・オブ・ザ・イヤーは「COMPANY」に決まった。たぶんこれに決まるだろうとは思っていたが、予想以上に票が集中したのは驚いた。ほかの投稿者のこれからの奮起を期待したい

【審査点案内】 9点以上＝絶対採用！ 8点＝ぜひ採用したい 7点＝採用したい 6点＝採用レベルの作品だ 5点＝わからない 4点＝やめたほうがいい 3点以下＝採用は阻止したい

RAI RAI	花札こいこい	けろけろGOLF	青春の卓球部	PLANET ATTACK
最初に一目このゲームを見たときに……「ボンバーマン」に似てる……と思った。思っちゃった。でも似てることは悪いことじゃないのかも。おもしろく遊べるゲームになるんだったら。という危険かもしれない思想を持つ今日この頃	おお、これはすごい。あとはオマケのグラフィックさえあれば業務用としても十分通用する花札ゲームに仕上がっている。しかし五文で山崩しを使いながらも、敵に2順目で月見登であがられたときには、くやしくてたまらない	ずいぶんつかい感じのゴルフですね。グリーンからカップの逆方向にむけてドライバーで飛ばしたら、立木にあたって跳ね返ってカップインするというお茶目な現象にありますが、それも含めてほのぼのとした調子がいい	フフフ。わたしの今回のイチ押し。奥深く狙われても、微妙な力加減でネットぎりぎりに返せばわりと高得点。400点オーバーはいける。マウスを速く動かすと、読み取る限界なのか、ラケットがワープしてしまうのは仕方ないのかしら	なんだかかんたんそうなゲームと、たかをくくっていたら、けっこう奥深いのね。フルショットしようとして、失敗することが多い。壁で跳ね返るのを利用してスリークッションとか自分でルールを設定してやるとさらに難しい
10点というのは、見た目の完成度に対しての点数。なんだかうまくできているので、ほかに点数をつけようかなかった。そのうえであえて苦言をいえば、ファンダムでしかできないような実験性もほしい。ないものねだり	もし点数が項目別にわかれていて「独創性」の項があればそこは0になるだろう。しかし、まったくよだれが出るほどうまくできているので、これも10点以外の点数はつけられなかった。これで女の子が脱いだらゲーセンに売るぞ	この作者の作品は、つねにほほえましさがある、なんだかみんなの心がほっとするらしい。飾り気のない、ゴルフのすうどんという感じ。ざんざん降りの雨でもうどうしようもない日曜日の午前中なんか遊ぶといいかもしれない	点数のなかには1画面タイプへのゲタ的なものも含まれてはいるが、これだけ簡素なしかけて卓球の感覚を表現しているのはじょうず。画面の外側にあるはずの相手コートを感じさせるのはプログラムがしっかりしている証拠だ	どういわけか、惑星を破壊するタイプのゲームは無条件に好きだ。これはたぶん、エアバッキンと呼ばれる梱包材の1粒1粒をつぶしていく楽しさに通じるようだ。ドットの回転やその後の処理などもうまくできているようだし
おもしろいんでちゅか、似たゲームがあゆみだけに評価は8点。今回はこの作品がトップでちゅか？ まあ、妥当でちゅかね。う〜みゆ、こりは1人で遊ぶもちゅか、3人でやらないと本当のおもしろさはわからないでちゅよ	無難にまとまっていゆから、誰でも気軽に遊べゆと思うでちゅ。地方ルールモードとかめあとおもしろいでちゅね。こういうゲームには掛け金もあるといいと思いまちゅ。こいこいちたどき増額できゆとかね	やったぜ、おいホールインワンだぜ！ 大歓喜！ But、かんたんでちゅ。ほりあいないでちゅ。ぼくはゴルフゲームの達人でちゅよ、そういう人のために「スーパープロ」ぐらいのレベルがあゆと、いいと思いまちゅね	なんだか暗いゲームでちゅ。ひとりでソコソコ壁に向かって打ち返すだけなんて、なんかのドラマじゃないんでちゅから……。向こうに仮想の敵がいゆとはいってもねえ。ラケットで打ち返すときの判定がへんだと思うでちゅ	ゲームタイトルとゲーム内容があてないように思うでちゅ。発射台が惑星にあるという設定じゃなくてもいいんじゃないでちゅか。撃った惑星も狙った惑星にも重力がないでちゅ。こりは惑星ではないでちゅ。設定があまいでちゅ
アイテムを取りまくれば必ず勝てるというわけがなく、意外なことで負けてしまうことも起きる。そんなところがいい。オールディーズのBUGと軍人将棋するより、友達を呼んでこれ遊んだ方が楽しいぞ	「こいこい」はやったことがないので、この「花札こいこい」で勉強中だ。花札のきれいな絵柄はもちろん、快適な操作もいい。ターボR専用だったが、ANTARESのおかげでMSX2でも遊べるバージョンも収録してある	あまり同じキャラクタを使ったものなどは、選考会に登場するたびに「またか」と思うのだが、このカエルのキャラクタだけは「今度は何だ」と期待する。大味なゴルフゲームなのだが、そこがまたいい	手がしびれるくらいマウスをにぎりしめ、Orzのスコアを抜こうと必死にプレイしたがダメだった。悔しい。でも、ゲームはおもしろい。マウスを使ってラケットを操作するのがピッタリはまり、気持ちよくプレイできる	ゲームの設定は宇宙だが、なぜか重力が存在する。まあ、そのほうが発射角度が少々ずれても当てることできるからね。また、砲弾の跳ね返りを利用して、アクロバティックに命中させるのもおもしろいぞ
MSX-DOSのコマンドになっているなど、なかなか興味をそそられる作品だ。ゲーム内容もよく、8点は辛すぎの評価だったと反省している。アイテムを大量に集めて有利だったOrzか、ミスですぐ死んでたのが印象的だった	個人的には、カードゲームなどのテーブルゲームの類は好きだけど、ここまでやったのなら、ルールのオプション化や、場4枚・手4枚のときの処理なども欲しかった。こういうゲームでは、地方ルールもたくさんあることだしね	操作の部分は、もう少し改良して欲しいところだが、木の判定で、ちゃんと高さも考慮している部分に気が入った。BAS I Cプログラム1本だし、採用のレベルには達していると思う。ただ、売りの部分がないのが残念だ	仮想コートに向かって、マウスで玉を打ち返す感覚はよかったが、スプライトの割り込み許可されたままなので、2度打ちになったり、後ろに飛ぶことがあったのが残念。こういうゲームでは、ハイスコアは大切な要素だと思う	採用されるとは思っていなかった。砲弾が画面の端で跳ね返るとこや、画面の下方向に重力が働いているところなど、宇宙という感覚は持たない。ゲーム内容やプログラム面でも、まだまだ物足りないところが目立つと思う
よくできている。操作はシンプルだし、グラフィックはきれいだし、デモは親切だし、1〜3人で遊べるし、人が足りなければコンピュータが相手をしてくれるし。ただ、コンピュータが弱すぎる、というのはいらない？	ていねいなグラフィックに好感が持てる。オリジナルのゲームではないので、相手を0文にしたときなどのグラフィックが味気ないのと少々減点してみたが、操作もわかりやすいし、特製のアイデアなどは、おもしろい	またまたカエルのゲーム登場。こんどはゴルフゲームだ。ひと目見たときの感想は、「またか！」という。手堅い作りではあるが、これといってすごいところもない。ゲームとしてはよくできている、やはりはじめるに熱中できる	ときどき球がラケットをすり抜けたらしてしまうのが歯がゆいが、マウスを動かすときの手の動きが、本当にラケットを振っているようで、おもしろい。強さによって得点が大きく変わったりと、意外な奥の深さもいい	なぜか画面下に引力がはたらいていたり、画面の端で跳ね返ってみたりと不条理な点が多いが、それはそれで楽しめる内容。はじめは適当にやっけても当たるけど、だんだん難しくなるのがつらい
近頃のD部門は、市販ソフトにも見劣りしないような作品が多い。これも、アイテムの種類と面数をちょこっと増やせば、即ゲーセンで通用しそうではある。まるでボンバーマンとの話もあるが、それは禁句(なわけないか)	既存のゲームということで「RAI RAI」よりは点数が低くなっているだろうが、これもクオリティは高い。ゲームタイトルからして市販ゲームっぽい。これでコンピュータの強さが選択できたならよかったのに	けろけろシリーズは多分ベストなものが多かった気がしたが、これもタイニーゴルフかなと思ったら、けっこう本格的。全国のおやじユーザーか、ひとクテいくらかいってプレイしそうです。って書くの不謹慎か？	えらく本格的な作品が多いなかで、こういうシンプルな作品が出てくるとなんだかホッとする。でも、操作性はなかなか真に迫っていて、力の入れ具合とか、ドライブのかけ具合なんかは、けっこうバッチリリアルですな	なんというか、よくある目押し的なものと当てゲームならではのところがいいやね。いままでは、外れたらこわりというゲームが多いだけに、こういう敗者復活戦みたいなフェーチャーはなかなかオイシイ
まだ選考会をやる前に、ファンダム班がわいわいやってるのを見て、ワシもじっさいやってみた。いや〜、これはおもしろい！ とばかりにハマってしもたんや。3人でやると熱いね。親切に遊び方デモも入ってっええぞ	花札は高校生と一回覚えたんやが、もう半分以上忘れてしもた。思い出すまで時間がかかったが、久しぶりに楽しめたねん。グラフィックデータが大きかったが、画面がきれいやし、スクロールが気持ちいいんで、そこは納得やね	けろけろシリーズはワシとおさだがいちばん好いとるかもしれん。以前の「T O M C A M P」に出てきたケロヨンとケロミンのビジュアルCGにハマってしもた。おさだも同じ理由やろう。今回はビジュアルがなくて残念や	みんなはようやったが、ワシはそうやらなかったこのゲーム。いや、卓球自体ワシがあんまりからかもしれんが、このゲームに関してはぜんぜんうまく遊べなかった。自慢じゃないけど自己最高16点や。なにがいけんや〜	いかにファンダムくさい作品やね。円やドットを使ったやつが、ファンダムくささを感じさせよる。ワシこいこいの好き。壁にあたるにはねかえってくる砲弾が顔を悩ませてええぞ。動きも速いよって、これだけでも十分楽しいわあ
D部門の予備選考はちえ熱とおさだにやってもらったので、この作品はそれほどプレイしていないのだが、ちょっと遊んだだけでもよさそう感じがした。某ゲームに似ているが、アイテムなど作者のアイデアが刺しているのよ	アイデア的には評価できるものではない。しかしながら、「大富豪」(93年1月号)もけっこう評判良かったよ、わたしも遊んだ。このよさ、ちまたで人気のあるカードゲームがファンダムで遊べるのもいいかなと考えている	3Dで話題になった「ロイヤル・ライン・ゴルフ・クラブ」(92年1月号)を超えるものではないと思うが、MSX2用という点で「ロイヤル〜」はターボR専用だった、誰にでも手軽に遊べるのでよいと思う	ゲームバランスの悪さが目立つ。マウスゲームが好きな一部の審査員からはかなり高い評価を得たよ、わたし個人としてはそれほど評価は与えられない。ただし、1画面の作品を推したいのでやや高め7点をつけた	かなりクセのあるゲームで、実際に遊べるものかどうか疑問に思い選考会に出すのをためらった。しかし、ちえ熱の推薦があったので出品した。審査員のあいだでもかなり評価が良かったようだが、読者間でも評価が分かれそう

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あげます。80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 T I M MSX・FAN編集部「6-7月情報号確認用データ」係まで。

プログラマ

からひとこと

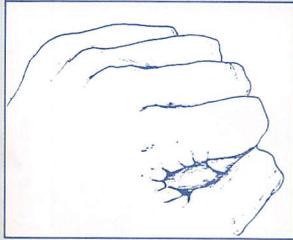
JはJUMPのJ

このゲームのタイトル「キョンシーJ」のJはJUMPのJです。キョンシーは中華民国にいる恐い妖怪なので、プレイ前におはらいをすると、よりいっそう楽しく遊べます? キョンシーJが採用されたので、もう一度このゲームをフロッピーから読み出し、遊んでみました。すると、レベルAまで行けたので大変嬉しかったのです。プログラムの改造を試みる人は、バックキョンシー機能をつけてみましょう。これからもがんばるので、どうぞよろしく。



【伊藤直輝 東京・16歳】

あめときは若かったと思う



採用されてうれしい。これは1年ぐらいい前作ったゲームで、今回はほかの新しく作ったものと、いっしょに投稿したらこっちが採用されてしまった。後で気づいたのだが、「BOXING」の綴りが間違っていた。若かったと思う。高校を卒業して今は大学生になっているだろう。ひとりて暮らしているとすれば、テレビがないからMSXができないなんてこともありうる。でも、できればMSXは使いつづけたいと思っている。

【B.I.B. 新潟・18歳】

誰様のおかげです



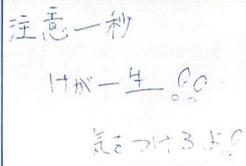
実はこのゲームを送るとき、なにを血迷ったか、封筒に切手を貼り忘れてポストに入ってしまった。後から気づいて、しかも封筒に自分の住所を書いてなかったから、「こりゃ届かんや」と勝手に判断してあきらめてたら、届いていたらしく、採用通知がきた。誰様のおかげか知らないけど、ありがとうございます。

【KPC 福井・16歳】

骨折したあ〜!

とほほ……。仕事中に右手の間接の骨を12月に折ってしまい、2週間入院し、手術をしました。今は病院通いで毎日リハビリです。入院生活はたいくつです。みなさん、病気がけがには注意しましょう。ではまた……。

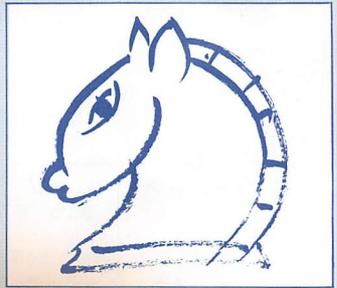
【沢田広正 埼玉・21歳】



注釈文は右から読むあるね

前と一緒にMSX1用にしないで打ち込んで頂戴。長さは五画面一寸やで。誌面のリストを読む人も見易う様に空白、注釈を入れました。注釈文は右から読むあるね。此のゲームは瑞浪の三洋堂で見つけた。面はオセロの盤で考えたけど三十面でも面倒臭くて適当に作った奴もあります。

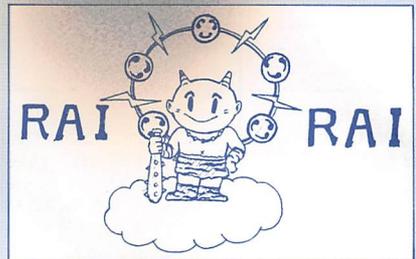
正月十日案、十九日完成送る、二月二十五日採用通知届、二月二十八日原稿送る、五月八日掲載誌発売、六月月上旬謝礼受取です。【塚原修 岐阜・20歳】



常にベストな物を求めて

初採用です。しかしこれからバンバン投稿して常連を目指します。「RAI RAI」は市販ソフト級を目指して作った自信作です。今、アクションゲームとイースタイプのARPGを製作中。次回作にも期待してください。僕はプログラムはどこまでこだわられるかだと思います。常にベストなものを求めて妥協(だきょう)せずにがんばってこそ、いいものが生まれると思います。これからもがんばりますので、どうぞよろしくお願いします。

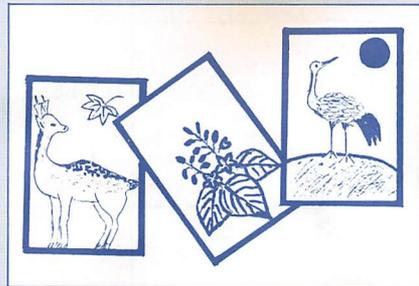
【西島栄太郎 福岡・21歳】



MSX2ユーザーの方、ごめんなさい

採用ありがとうございます。実はこのゲーム、投稿直前までMSX2用に制作していたのですが、ディスクアクセスを少なくするためにターボR専用にしました。MSX2ユーザーの方ごめんなさい。操作はぜひマウスを使用してください。マウスを持っていない人は、この機にマウスを買きましょう。今は他のゲームを制作中なので考えてはいませんが、ご要望が多数あればMSX2用に手直ししたいと思います。最後にこのゲームの役の中で、表菅原と立三本と盃の役はローカルルールなのであしからず。

【K I N 東京・20歳】



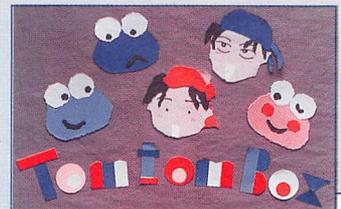
こんにちは。TOMすけおぢさんです

こんにちは。最近、あちこちに出没のTOMすけおぢさんです。例によって私とその家族で発行している同人DMに掲載し、「単純だがハマル」と、とても評判のよかった作品です。

18ホールある割にはデータ量が少なく、ファイル1本だけに収まっているのは、コース座標をキャラクタコードに変換しているせい。うむ、MSXはまだまだやれるぞ(関係ない?)。

なお、私の同人DMに興味のあるかたは、Mファンの1993/94、12-1月号の63ページを読むと申し込み方法が書いてあります。ではまた。

【TOMすけ 北海道・44歳】



ディスクネット開局します!

大学に合格し、記念に5時間で作ってみました。さて、当サークル「wind air」ではモデムがなくてもパソコン通信ができる「ディスクネット」を開局します。ディスクと郵便で通信する当ネットでは、全国に伝たい伝言板、同人ソフトの広告、そしてフリーソフトなどを募ります。テクノポリスが休刊となった今、同人ネットワークとしてご利用ください。また、即売会で紹介ディスクを必要経費のみ(100~150円)で大量に頒布するので一般の人にも知れ渡ることは必至です。一度アクセスしてみるかは90円切手+フォーマット済ディスク+宛名シールを送ってください。最新伝言板と詳しい案内をお送りします。ディスクネットは個人のものでありません。みんなのものです。互いに協力しましょう。



MSR 2は在産に限りがあります。いったん、80円+宛名シールでメンツを請求して下さい。(迅速配達)

[Wind air-KEY SIDE 埼玉・18歳]
〒369-03 埼玉県児玉郡上里町五明35 横堀君夫 あなたの住所・名前もお忘れなく

電気グルーヴは最高だ

Marble Choco Let

MSX(RAM32K)/2/21/turboR
turboRの高速モード対応
ディスクでも遊べます

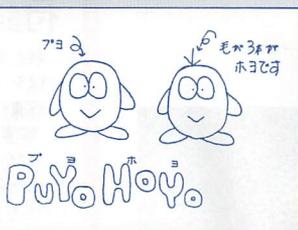
1994 Yoshimu Soft works

3年ぶりのよしむソフト◆8耐マルチ大阪夏の陣優勝は私◆マールは、外見だけで中身が伴っていないゲームが優遇される傾向に逆行した作品だ。あえてMSX1に対応し、あえて一般部門にした。ただ、高速モードに対応させるなど、決して手抜きではない◆電気グルーヴは最高だ◆次世代ゲーム機はソフトの供給が必要に追いつかないのでは?◆真のユーザーのための真の統合DMG「MSXu」制作。クソゲーがはびこるMSX業界に挑戦状。私はユーザー第一主義を掲げる。RPG、AVGやクイズ等収録。MSX2要漢字ROM。700円◆大分の天才、F.I.S、がんばれ!私には応援してぞ◆Macが欲しいのだが新製品ができるのが早すぎる◆動作確認に協力してくれた(私は2+)イベント王西川に感謝◆マールの感想や、「MSXu」購入等についての問い合わせは、〒533 大阪市東淀川区菅原4-2-30B 吉村方「感想」または「問い合わせ」係まで◆進学校はテスト勉強が大変……。【よしむソフト'94 大阪・16歳】

ビールを飲まなくても酔えます

はじめまして。初投稿で初採用〜/と
言いたいところが数々のボツ作品のみなさん、
どうぞやすらかにネムっちゃってください。オヤスミナサイ……。

おーっと、寝てる場合ではなかった。この作品は、今はなきDS(ディスクステーション)に投稿するために作ったものでしたがゲームができる前に、ディスクステーションが消えてしまったのでした。トホホ……。がーしかし(おーなんだこの古い表現は)ファンダムにD部門ができたので早速、投稿したのであります。ちゃんちゃん。まあ、前置きはこのぐらいいにして、このゲームのレベルはBまでありますがはたしてレベルBのパワーメーターの動きに目がついていく人がいるのだろうか?あの速さのカーソルを見続けるってビールを飲まなくても酔えるかも。では、次回作品が採用されるまでごきげんよう。



[ZEG 群馬・19歳]

〒370-05 群馬県邑楽郡大泉町朝日2-17-1 大泉寮5311号室 小倉和秀までお願いします。

プログラマへひとこと

●瞬間芸としての1画面タイプがもっと多くなってほしいと思うのだが、1画面をなめてかかっている作品が多いのも事実。短いからこそ、俳句のような完成度がなくてはならない。「約1画面タイプ」だっていい。凝縮された、奇抜なアイデアを軽く楽しむ1画面タイプをもっと投稿してほしい。(コ)

●「花札こいこい」は、得点の保存にPOKE文を使っているが、アドレスの指定に問題があったので修正してもらった。ディスクのワークエリアが破壊されるのを防ぐため、使うアドレスは&HDE3Fまでとなるように気をつけよう。(MORO)
●読者の要望を待たずして、MSX2対応「花札こいこい」を収録しました。完成度の高い作品で初登場した作者にかぎって、そのあとに作品がなくなるということがときどきある。西島くんやKINくん、ZEG

くんはそうならないでほしいなあ。ファンダムデビュー作品で悪い出すが、KPGくんの「暗闇の戦い」。あれは、音だけを聞いて敵の攻撃をよけたりするイメージで楽しんで作品だった。今回の「青春の卓球部」でも相手コートが見えず、「球のゆくえはプレイヤーの想像にまかせる」といっているようだ。彼の作品のそんなところがいい。そうそう、TOMすけさんのイラストと写真はどちらもよかったので、特別に2枚掲載した。(ち)

天才的なアドバイスを求む

めずらしくもシューティングを作ってしまった。MSXでもスクロールさえ考えなければけっこうハードにできるようです。ところで、これが載るころPROLOGUEすちゃらかDISK2の発売がまっていることでしょう。#1はかきり失敗だったけど2でばんかいするつもりで作ったのでかなり良く出来ました。見捨てずに買ってね。あと、新作RPGが出来ました。これもそのうちTAKERUに現れるでしょう。SCREEN5で作ったし、僕のRPG進化の歴史がきざみこまれています。さらに、会談のほうもやっときどうのって、それらしく落ちつきました。これもよろしく。ところで、今年僕は受験ですが、……どうしましょうか。今通っている高校のように無意味な学校生活はもうたくさんです。僕に合いそうな大学もほとんどありません。学力がどうかか以前の問題です。勝手に好きなことを研究などさせてくれるところはないのでしょうか。天才的アドバイスを求む。

[FRI EVE 三重・16歳]

感想 意見、会誌の説明希望、アドバイスなどは、すべて下記の住所へ。
〒514-23 三重県安芸郡安濃町荒木234
小林由幸

ヤケクソ気味に作りました

2本採用、とてもうれしいです。どちらかという「採点」より「アナログヘビ」のほうが気に入っています。初めのうちは難しいかもしれませんが慣れてきてヘビをスムーズに動かせるようになると、結構おもしろく遊べると思います。本当は対戦にしたかったんですがマウスを2つもそろえられる人はあんまりいないだろうと思ってやめました。ちなみに自己ベストは320です。がんばれば300を切ることができるかもしれません。「採点」のほうは、ゲームのアイデアがまったく浮かばなかったときにヤケクソぎみに作りました。内容は結構奇抜ですがおもしろいかどうかはわかりません。自分は3回くらいで飽きてしまいました。でも採用されたんだからどこかおもしろいところがあったんだと思うことにします。きつとおもしろいので2本とも遊んでみてください。最後に坂田くんと田島くん、イヤな顔ひとつしないでテストプレイに付き合ってくれてありがとう。ということでこれで終わります。では、さようなら。

[ミヨシ 神奈川・19歳]



数学の授業中にひらめく



たびたび採用してもらってありがとうございます。今回のプログラムは高校でSIN(サイン)、COS(コサイン)の授業を聞いていたからできたようなものです。学生のみなさんも数学の授業を聞いて使えらと思ったら、実際にプログラムしてみるのもいいでしょう。それから、2-3月号から始まったC言語講座を楽しく読ませてもらっています。どうかMSX・FANが長く続くようにしてください。

[村上穂高 愛知・20歳]

DOSの友

第2回

DOSの機能を使いこなす

MSX-DOSにはBAS I Cにないさまざまな機能が用意されています。今回はそのなかでも基本の、デバイスファイルを使った周辺機器との入出力、およびバッチ処理について説明します。

DOSだけの便利な機能

「MSX-DOSはディスクドライブ以外の周辺機器についても基本的な制御ができる」ということについては、前回説明しました。また、MSX-DOSから見れば、データを入出力するという動作についてはディスクドライブでも他の周辺機器でも特に違いはありません。そこで、周辺機器をMSX-DOS上で扱うファイルの一種と考えるようにすれば、フロッピーディスク上のファイルを扱うのと同様にして周辺機器とのデータの入出力が可能になります。

このような考えから生まれたものがデバイスファイルと呼ばれるものです。デバイスファイルは、周辺機器に対してそれぞれ特定のファイル名が割り当てられています。

●デバイスファイルの働き

デバイスファイルにはCON、PRN*、NUL、AUXの4種類があります。よく使われるのがCONとPRNで、CONはコンソール(キーボードとディスプレイ)、PRNはプリンタを示します。わかりにく

■デバイスファイル一覧

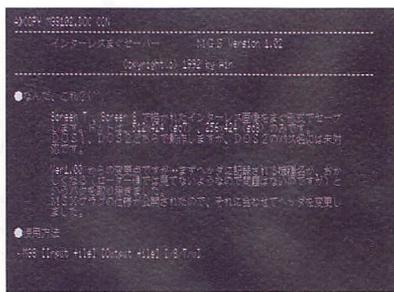
ファイル名	データの方向	働き
CON	入力	キーボードからの入力
	出力	ディスプレイへの入力
PRN	出力	プリンタへの出力
NUL	入出力	ダミー
AUX	入出力	補助入出力装置の入出力

いのがNULとAUXですが、まず、NULはダミーで、これを指定しても何も入出力されません。通常はほとんど使用することはないのですが、場合によっては必要になることもあります。とりあえず、何も入出力しないデバイスファイルがあるということだけは覚えておいてください。また、AUXはRS-232Cなどを通して補助入出力装置とデータを入出力するものですが、実際に使用するさいはそのためのプログラムが必要になります。MSXを立ち上げた時点では、NULと同じ機能に設定されています。

●デバイスファイルを使った入出力

では、さっそくデバイスファイルを使ってみることにしましょう。まず最初に、テキストファイルの内容をCOPYコマンドで表示・印刷してみます。

デバイスファイルの使い方は、通常COPYコマンドでファイルを扱うときとまったく同じです。ですから、CONを出力先としてファイルの内容をディスプレイに表示させるには、



●COPY MGS102.DOC CON:で、付録ディスク「パソコン天国」のMGSのドキュメントを表示

COPY <ファイル名> CON[リターン]とします。同様に、画面に表示させるかわりにプリンタで印刷するのなら、プリンタのデバイスファイルPRNを使って、COPY <ファイル名> PRN[リターン]ということになります。

次に、CONを入力元にしてテキストファイルを作成する方法を説明します。CONを入力元としてファイルに内容を出力するわけですから、

COPY CON <ファイル名>[リターン]とすればよいわけです。この命令を実行すると、作業を終了するまでに入力された文字がそのままテキストファイルの内容になります。入力作業を終了するときは、コントロールキーを押しながら「Z」キーを押す(CTRL+「Z」は「EOF」を表します)、リターンキーを押します。

DOSのひとくちメモ

2ドライブ対応付録ディスク解凍法

最近要望の多い、2ドライブの機種での付録ディスク解凍法をここで紹介。

解凍作業には、MSX-DOSのシステムと、解凍を実行するCOMファイルPMEXT.COMが必要。6-7月号の付録ディスクにはこれらのシステムが収録されているので、DOSを立ち上げてそのままドライブAに付録ディスクをセットすればよい。次に解凍先のディスクをドライブBにセットし、PMEXT <解凍元ファイル名> B:[リターン]と入力。解凍元ファイル名は96ページの一覧表を参照のこと。なお、ファイル名にワイルドカードを使用することもできるが、その場合残り容量に十分注意してほしい。

用語解説

RS-232C

パソコンで使用されているインターフェイス規格のうちのひとつ。ただし、MSXでは標準装備されていない機種が多い。パソコンとモデムなどは、たいていこのRS-232C端子を介して接

続する。

補助入出力装置

キーボードやディスプレイなどの主な入出力装置以外の、補助的な入出力装置。データレコーダやイメージスキャナなど。

テキストファイル

文書データのみが入ったファイルのこと。

と。アスキーファイルともいう。

EOF

“End Of File”(ファイルの終わり)の意味。テキストファイルの終わりを示す1バイトコード。

バッチ処理

あらかじめ設定してある複数の処理を一括して行う処理のこと。バッチファ

イルを作成しておく、MSX-DOSでの作業効率が大いに向上する。MSX-DOS2では使えるコマンドも多くなり、さらに高度な処理ができるようになる。

テキストエディタ

テキストファイルを編集するためのプログラム。バッチファイルを作成する

バッチファイルの活用

MSX-DOSを使いこんでいくと、同じような作業を何度かくり返し行うということがしばしばできます。このようなことはわずらわしいですし、あまり能率的ではありません。

実は、こういった作業から解放してくれる機能がMSX-DOSには用意されています。それは**バッチ処理**というものです。バッチ処理を行うには、あらかじめMSX-DOSが実行するコマンドをテキストファイル形式でまとめて書いておく、バッチファイルと呼ばれるものを作成しておきます。バッチファイルはふつうのテキストファイルと大きな違いはありませんが、拡張子が必ず「BAT」である必要があります。バッチファイルをいったん作成しておけば、このバッチファイルを呼び出すだけでコマンドをいっしょに実行できます。バッチファイルを呼び出すには、拡張子「BAT」を除いたファイル名を入力します。

●バッチファイルの作成

さきほど説明したように、バッチファイルはテキストファイルです。基本的には、左ページで説明したようなデバイスファイルを使った方法や、市販のテキストエディタで作成することができます。バッチファイル中でも、MSX-DOSの内部コマ

バッチファイル用のコマンド

バッチファイル中でよく使われるコマンドとしては、MODE、REM、PAUSEなどがあげられる。このうちREMとPAUSEはバッチファイル専用のコマンド。それぞれのコマンドの使い方については以下のとおり。

・MODE

書式： MODE <表示文字数>

一行の表示文字数を設定(BASICのWIDTHコマンドと同じ)

・REM

書式： REM <コメント>

コメントを表示

・PAUSE

書式： PAUSE <コメント>

コメントを表示し、処理を一時停止する。コメントはなくてもよい。任意のキーを押すと処理を再開

ドと、COMファイル、すなわち**外部コマンド**のどちらでも使用することが可能です。

ところで、バッチファイルの中でよく使われるコマンドというものがいくつかあります。それらのコマンドについて「バッチファイル用のコマンド」としてまとめておきましたので、参考にしてください。

●バッチ処理の中断

何らかの理由でバッチ処理を中断したい場合は、コントロールキーを押しながら「C」キーを押します(CTRL+「C」は「中断」を出力します)。すると、

Terminate batch file(Y/N)?

といったメッセージが表示されます。ここで「Y」キーを押すと本当に処理が中止されてしまいますが、「N」キーを押せば処理が再開されます。

●起動時に自動実行されるバッチファイル

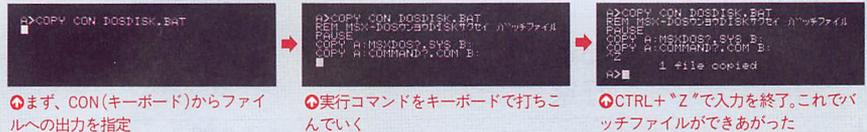
MSX-DOSを立ちあげたあと、自分

の好みに合わせた環境を実現するためいくつかのコマンドを実行するということがあると思いますが、もちろん、その手順をバッチファイルにしておけばよいわけですが、こういった環境設定のためのバッチファイルはMSX-DOSの起動時に必ず実行するものですので、起動と同時に自動的に実行されると非常に便利です。

このような機能を実現するために、1つだけ特殊な意味を持つファイル名があります。それはAUTOEXEC、BATというものです。任意のバッチファイルをこのファイル名にしておけば、MSX-DOSの起動と同時に実行されます。

今回は、MSX-DOSの基本的な機能について説明しました。次回からは、MSX-DOS2を中心に、より本格的にMSX-DOSの使い方を説明していきます。それまでに、さらにMSX-DOSに慣れておくようにしてください。

■バッチファイルの作成



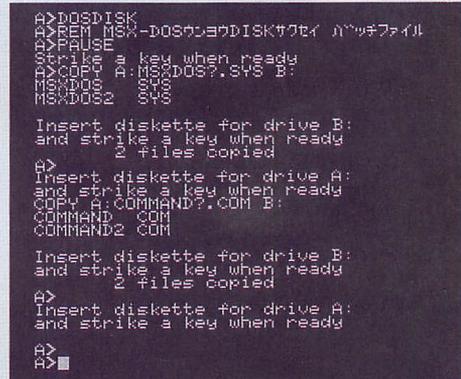
「MSX-DOS1のシステムファイル、およびMSX-DOS2のシステムファイルがある場合はそれも同時にコピーし、運用ディスクを作成する」という作業をまとめたバッチファイルDOSDISK、BATを作成。基本的にはCOPYコ

マンドしか使う必要はないが、バッチファイル専用のコマンドの動きを見るためREMコマンドとPAUSEコマンドも使ってみた。4行ほどの短いものなので、実際に自分で作成してみよう。

■バッチファイルの実行

```
REM MSX-DOS2のシステムファイル、および上で作成したDOSDISK、BATの  
入っているディスクをドライブAにセットし、  
DOSDISK[リターン]  
と入力する。コメントが表示された後処理が一時停止するので、2  
ドライブの場合はドライブBにフォーマット済みのディスクを  
セットし任意のキーを押す。1ドライブの場合はメッセージに  
したがってディスクを交換してあげよう。
```

MSX-DOS (MSX-DOS2) のシステムファイル、および上で作成したDOSDISK、BATの入っているディスクをドライブAにセットし、DOSDISK[リターン]と入力する。コメントが表示された後処理が一時停止するので、2ドライブの場合はドライブBにフォーマット済みのディスクをセットし任意のキーを押す。1ドライブの場合はメッセージにしたがってディスクを交換してあげよう。



④DOSDISK、BATを実行したところ。1ドライブの場合はこのように何度かディスクを入れかえることになる

場合など、あると便利。MSX-DOS1、MSX-DOS2とも使用できるテキストエディタとしては、同人ソフトの「V&Z2」(開発・サークルIPUS)がTAKERUから発売されている。このソフトについては88ページの「GTフォーラム」で詳しく紹介しているので、そちらを参照してほしい。

内部コマンドと外部コマンド
DIRやCOPYなどのコマンドはMSX-DOSのシステム(COMMAND、COM)に最初から含まれており、他にCOMファイルがなくても実行できる。このようなコマンドを内部コマンドという。これに対し、COMファイルにより追加された命令のことを外

部コマンドといい、それぞれ区別される。

*同じ動きをするものにLSTがありますが、ここでは割愛します。

「DOSの友」への質問大募集!

「DOSの友」では、MSX-DOS1に関する質問を受け付けています。MSX-DOS1についてわからないことや知りたいことがあったら、どしどしハガキをお寄せください。あて先は 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「DOSの友」係まで。

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(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ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他()	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>			
作品名			[使用機種名] [ファイル名]	
氏名	フリガナ		ペンネーム	フリガナ
	()歳 男・女			*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ			
都道府県	都道府県			
投稿日	199 年		月	日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか?		はい [雑誌名] 年 月頃] いいえ	
	②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか?		はい・いいえ	
	③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。		はい [雑誌名] 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]	
	④(FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。		[作曲者] [歌手・演奏者]	
	⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。		[ツール名] [SCREEN] [ロードの方法]	
作品コメント				

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームプログラムは「ファンダム」、音楽は「FM音楽館」や「MIDI三度笠」など。各コーナーの規定は下記を参照のこと。また、本誌や付録ディスクで紹介できないもの（容量の関

係で付録ディスクに収録できない、優秀ではあるが単なる続編ノゾりで、本誌では紹介できない、など）はTAKERUに推薦、などの可能性もある。ふるって投稿してほしい。

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちへの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面を取り上げることでできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人しにかかわらない通ねらいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作っても掲載していくので、「いいもの」ができれば、とりあえず投稿してほしい。

★募集部門と発表形式
現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門+1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類（後述）を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a) 画面部門
創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名の通り、プログラムそのものが「1画面（※1）のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1 1画面とは、SCREEN0:WIDTH40の画面モードで24行（物理的な行）以内のこと。空行（前の行が40桁目まで文字が来ているた

めにできる空白だけの行）や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b) 一般部門
BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般（1画面以内のプログラムを除く）。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらふ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、長大な作品は誌面つい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】「ツール」で使い方などを紹介し、付録ディスクに収録。

(e) ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考へる。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙（何枚でもコピー可）。1つのディスク（テープ）に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること（この場合、以下の書類も作品ごとに分ける）

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙（形式、枚数は自由）

③プログラムの解説（※2）

④作品の資料、解法（※3）

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデーター一覧、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」「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク（テープ）は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼（内容・程度に応じて1万円～5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い）を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を請求する。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

●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。春夏優秀賞は、4-5、6-7、8-9月情報号の収録作が対象となります。

●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

FM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、著作権者諸の問題で、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）。

可）。封筒に応募する部門名を赤で明記。

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・一般曲との場合、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

ほほ梅麿の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（奇数月の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、みご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ち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

エスプリのき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

塾長が出题。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1万円までなんでも可。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何でも歓迎。「MSXView」で作った作品

・そのほか

上記のほか付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用してほしい。基本的には読者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。ゲームの場合は解法（RPGなどはマップや図解、データの覧）などの資料も忘れずに。

★採用

採用者には掲載誌を進呈。

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」「ニツ折厳禁」の2つの表示も赤で明記。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。③複数のコーナーに投稿するときは、フロッピーディスクもそれぞれ別のディスクに収録する（複数のコーナーあての複数作品を1枚のディスクにまとめない）なお作品は返却しません。

12-1 月期整理分 (4-5月情報号 採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は4-5月情報号のために12-1月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に?作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにした日です。

ファンダム

- 北海道
ヘビゲ-/今村秀樹
- 青森県
超特急/村林恒
- 秋田県
SGT-5/7/佐々木匠
- 宮城県
新交通時代/松田聡
ブレイクブロック/菊地健志
- 茨城県
IMBALANCE/水越功
- 群馬県
おい、このMOPのうたねじってみ〜/小暮慎吾
SUPER SOLDIER/植竹昭夫
- 東京都
パラソル・キャット 他①/伊藤直輝
ELFARNA/麻川達司
THE KENPOU/寺田篤志
NATURE 冒険2/平松陽児
- 神奈川県
たまいれ/大辻大
ヒトの反応時間/後藤哲三
ドット 他①/三好智暢
とびげり! 他①/笹尾健太郎
- 山梨県
青の蛇 他②/今井恵治
- 福井県
文房具屋さんごめんさい! ~/森下寛
- 静岡県
BEST TIMER/山田憲
スーパージャンパーゲル 他②/鈴木進吾
- 愛知県
選挙ステーション/小中英司
- 三重県
F-1 他⑦/稲垣英二
Qイズ 5秒の選択/小林由幸
- 京都府
Emporer2/田中健二
- 大阪府
耳戦/植野徳仁
BERDIG/竹谷英泰
- 兵庫県
VOICE OF DANGER2/長谷川誠
オーロラ 他①/加門太郎
気分はイッテルビウムノ/渙一吉
義勇剣士カノン 他①/杉原守
- 奈良県
CHIKU² 他①/伊藤社
- 広島県
ロボリス 他①/岡本誠
- 高知県
ROUND BALLS AND SQUARES/岡林大
怪人爆弾男/溝淵晃生
- 福岡県
えいこのたいそう 他③/阿部幸雄
ピムライフファイター/上瀧剛
(整理日12月22日)

AVフォーラム

- 北海道
スキージャンプ/村田洋介
- 山形県
今、中国で大流行/岩浪弘
- 群馬県
ふみきり/藤井基樹
小さな悪魔/高橋哲平
- 東京都
放送終了/飯島祐助
Fish 他①/伊藤直輝
食べ放題/松村忍
- 神奈川県
MSX3の設計図/佐藤貢
Graphic Equalizer 他①/赤崎和広
- 山梨県
鶴の恩返し? 他③/今井恵治
- 愛知県
ROLLING BALL 他②/水野隆行
- 大阪府
J. LEAGUE/服部篤
Iから10/鈴木静夫
- 兵庫県
AVフォーラム・オープニング/加門太郎
活版所/山田泰治
- 福岡県
工事現場/大塚裕一
ラインマジック/村上周太
- 長崎県
うちのプリンタ/中倉信明
- 大分県
にくまん・あんまん/野島智司
(整理日1月5日)

FM音楽館

- 北海道
Estrecho de Magallanes 他④/平野正和
JAPAN TO THE RHYTHM 他①/千葉修司
- 秋田県
イースII「FEEL BLUE」他①/村井政仁
- 栃木県
細胞分裂 他②/増淵裕二
- 群馬県
HIPPIES EMOTION V5C/柄沢和明
- 千葉県
最後の砦 他②/両角泰寛
- 東京都
YOUR DREAMS DON'T FINISH YET 他④/稲泉恵次
ロマンスing サ・ガ「天空城」他②/寺田敦志
タトタト 他②/福岡光
ソーサリアン「メデューサ」/岩倉徹
親知らず子知らず/岸間航
ドレミの歌/新里恵昌
- 神奈川県
卒業写真 他③/川本幸司
- 石川県
戦国の風 他⑤/村本守
- 福井県
無題 他②/谷口洋一

- 静岡県
SIT UP LATER'S 他③/佐野博文
メビウス 他⑥/首根辰也
Nice Day 他②/横山淳一
- 三重県
SUPER・NA・KO 他⑤/植田敏行
- 大阪府
B・Kのテーマ 他③/山下恒
- 兵庫県
逃亡の果て 他①/長谷川誠
- 山口県
R-TYPE「Monster Beat」他⑥/河野光明
- 高知県
EXCITING SPEED/岡林大
- 福岡県
Route199 他②/本田和豊
(整理日1月5日)

CGコンテスト

- ・イラスト部門
- 北海道
F-102A/山本忠隆
- 埼玉県
教室の窓際で/阿部浩
歩兵 他②/堀田貴広
Girl/初見一雄
- 千葉県
馬愛でる少女 他⑤/加瀬辰夫
正太郎君の思い出 他①/佐藤幸一
- 日本晴/小林崇
妖精 他①/三留貴史
Logic Space Fairy/村上宗弘
- 東京都
女の人/山口幸祐
緊迫 他①/高橋正人
- 神奈川県
コサギの湖/可香谷健
CROWN 他②/築地琢郎
- 長野県
あの娘にKU・GI・ZU・KE♡/中尾俊文
橋の下で 他①/百瀬貴之
- 新潟県
悪夢 他①/高橋正臣
- 岐阜県
いらっしやいませ/立川秀樹
水妖の生誕/窪田直樹
- 愛知県
中学時代/都築保夫
- 三重県
騎士/武田修治
- 大阪府
BATTLE 他①/広瀬明
- 兵庫県
ギョ! 他①/横山豪
- 奈良県
幻影 他②/丸山智也子
湖上にて/東大輔
- 鳥取県
大空の下で/田村圭
- 愛媛県

- イカレポンチ/水口文孝
- 福岡県
手抜き 他③/浜地利彦
- 長崎県
みずべの案内人 他④/八木ナナ
- 大分県
近日公演/和田義隆
- 宮崎県
雪の中のお地蔵さま/青木健朗
・ぬりえ部門
- 千葉県
お味はいかが? /小林崇
- 東京都
手ぬきBGでスマミセン/藤田規晴
ひととき/高橋正人
Dream/小久保美紀
Let's cooking-なにをつくらうかな?-/瀧淵いづみ
- 大阪府
卵が先か、鶏が先か? /武田英二郎
- 広島県
パレットの妖精/三好盛久
- 福岡県
どれがいいかな!? /村上周太
(整理日12月20日)

MIDI三度笠

- 埼玉県
μ・EBIT 他④/蝦名広一
ファイナルファンタジーIV~Illusinary World/鶴志田幸一
- 千葉県
私の曲データをほほすべての音源で〜 他③/戸田龍之介
大航海時代~リスボン港/飛田直人
- 愛知県
渡し船 他②/山本峰章
- 広島県
マジカル サウンドシャワー 他④/竹内善浩
- 福岡県
うまびー 他①/馬越公人
(整理日1月6日)

以上286作品

3DO Magazine

スリー・ディー・オー・マガジン

創刊

スリー・ディー・オーのCDソフト情報誌

平成6年5月10日発行 第1巻第1号 (通巻1号)

3DO

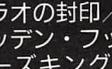
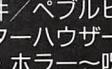
MAGAZINE

日本版 Panasonic R・E・A・L徹底研究

国内版 3DOソフト25本完全紹介

5.6
月刊発行

980yen



創刊号



体験版ソフト16タイトル収録

CD-ROMのソフトが
ついて
980円！
リアルカラー

全16タイトル

CD-ROM収録ソフト★印は実際にプレイできます

ドクターハウザー★ / バーチャル・ホラー～呪われた館～★ / ペブルビーチの波濤★ / ファイアボール★ / 時を超えた手紙★ / ウルトラマンパワード★ / チキチキマシン猛レース / 鉄人 / 娯楽の殿堂 / ライフステージ / ノンタンといっしょ～のはらであそぼ～ / 京都鞍馬山荘殺人事件 / バーニングソルジャー / 黒き死の仮面 / 武 (タケル) / ファラオの封印

好評発売中!! お求めはお近くの本屋さんへ。
(ないときは本屋さんで注文してね)

徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03(3433)6231 (代)

近くに本屋さんがなくどうしても手に入らない場合は下記にご相談ください。
〒105 東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア「メディア管理室」☎03(3578)0291

BASIC レクニック

動くステレオグラム

世が世なら、MSX3はあんふうになるはずだったのでは……と思ってしまう3DOソフトのラインアップを見ていると、もうそこではポリゴンによる3D感覚のゲームがすでに1つのジャンルのようになっていく。

ポリゴン(polygon)とは、ほんらい多角形のことだが、ポリゴンゲームといった場合、その多角形の面を組み合わせる立体物を表現するプログラミング技法のことを指す。よく学校の美術室にゴツゴツした感じのデッサン用石膏像(面取り)が置いてあるが、ようするにあれがポリゴンだ。そして、その石膏像どうしが荒野で戦うと『バーチャファイター』になる。

立体物をポリゴンで表しておくと、人間の顔などは見た目が気持ち悪くなるという欠点(アローン・イン・ザ・ダーク現象)があるものの、わずかなデータで立体物を表すことができるという決定的な利点がある。

へたをするとドットごとにデータをとっていかねばならないところを、それこそ点と線で管理することができるのだ。

だから、さまざまな計算によって立体物をコンピュータ上で回転させたり、変形させたりすることも比較的に簡単だ。

安くて高性能のパソコンやゲーム機が現れてきたからには、

これから2、3年は、ポリゴンゲームの時代になるだろう。かつて、粗いドット絵がテレビゲームの象徴だったのとまったくおなじ理由で、ゴツゴツしたポリゴンCGが今後数年のゲームの象徴になるにちがいない。

しかし、そのポリゴンもせいぜい「3Dぽく見える」というだけで、ほんとうに飛び出して見えるのではない。

どうせなら、ほんとうに飛び出して見えるゲームができればいいだろうか。

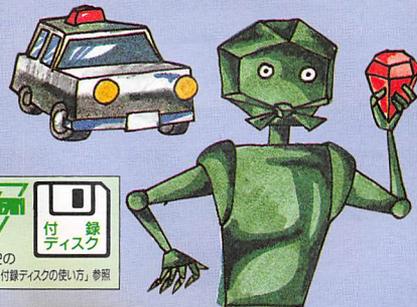
できる——はずだ。

図の(a)は、ピラミッド型の物体を左右の目が見ている状態の俯瞰図だ。このとき、(b)のように左右の目にはそれぞれ角度のちがう像が見えている。

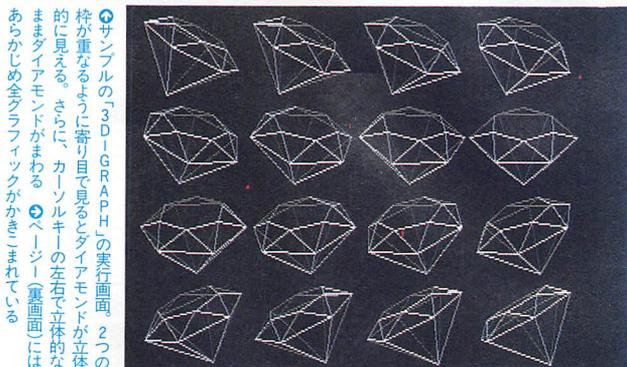
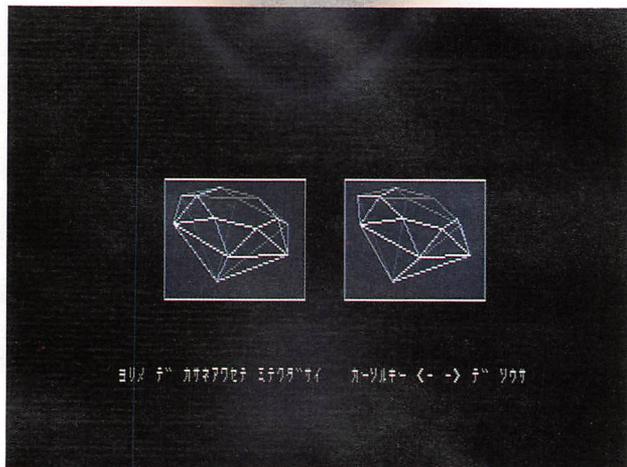
逆にいうと角度のちがう像を左右の目に見せれば、人はそれを立体だと感じるはずだ。これがステレオグラム(立体画像)の原理だ。

ステレオグラムにはさまざまな方法があるが、もっとも手軽にできるのが、裸眼のまま像を重ねて見る方法で、いわゆる、交差法(寄り目: 右目で左の絵、左目で右の絵)というやつだ。もう1つの平行法(遠い目: 右目で右の絵、左目で左の絵)ではうまくいかない。

というのも、テレビ画面くらい大きさで平行法をやろうと



ポリゴンを使った立体的表現のゲームがもうあたりまえになりつつある。そこにステレオグラムの手法を組み合わせれば、裸眼で飛び出して見えるゲームができるかもしれない。



④サンプルの「3D-GRAPH」の実行画面。2つの枠が重なるように寄り目で見るとダイヤモンドが立体的に見える。さらに、カーソルキーの左右で立体的なままダイヤモンドがまわる。⑤ページ(裏面)にはあらかじめ全グラフィックが書きこまれている。

すると、平行どころか、視線を左右に広げなければならなくなるからだ。それができたら、あなたはカメレオンだ。

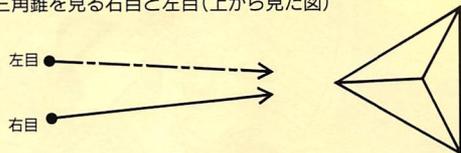
交差法は、図の(c)のように、見える物体の仮想的な位置で左右の視線が交差し、その向こうに置いてある絵を見るようなかっこうになる。そういうわけで、

図(d)のように左右の像を入れ換えてならべると、それを寄り目で見たときに立体的に見えるわけだ。ためしに、図(d)の左右の図を寄り目で重ねあわせて見てほしい。中央のピラミッドの稜線がこちらに浮き上がって見えるはずだ。

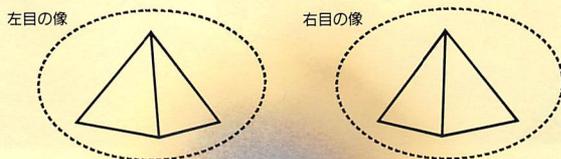
この原理を応用して作ったサ

■図 寄り目で見るとなぜ飛び出すのか

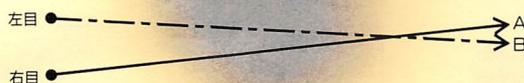
(a)三角錐を見る右目と左目(上から見た図)



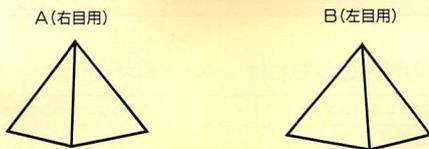
(b)それぞれの目に見える像



(c)ステレオグラム(交差点)を見る右目と左目(上から見た図)



(d)寄り目で見ると飛び出して見えるステレオグラム



ンプルプログラムが付録ディスクに入っている「3D-GRAPH H」だ。

左右の枠に表示されたダイヤモンドのグラフィックは10度ずらした角度でかかれている。カーソルキーの左右を押すと、その差を保ったまま、押された方向に回転する。2つの画像を寄り目で重ね合わせて見ると、飛び出して見えるダイヤモンドが左右にくるくる動くわけだ(左右それぞれに限界がある)。

左の枠も右の枠も、それぞれダイヤモンドがぐるりと回転するシンプルなCGアニメーションだが、その2つを寄り目であわせるだけで幻のようにワイヤフレームのダイヤモンドが浮かびあがってくる。

プログラムは、ダイヤモンドの3次元計算(この部分はこのコーナーでなんとか利用したもの)にほとんどをついやし、ページ1(裏画面)に回転するダイヤモンドをコマ落とし(10度きざみ)でかいている。ページ1からページ0へ絵をコピーするときに、

右目用と左目用の絵が10度ずれるようにすれば、ステレオグラムができあがる。そのずれを保ったまま、カーソルキーの操作にあわせてコピー元を変えていけば、動くステレオグラムができる。

これは、真の3Dゲームへの第1歩だ。とりあえず、裸眼で遊ぶ真の3Dゲームのゲーム画面は縦半分で、右側に左目用の画像、左側に右目用の画像を表示すればよいことがわかる。

あとは、角度のズレが大きくなれば近くに見え、小さくすれば遠くに見えるなどの細かな法則を研究してほしい。

寄り目でなければ遊べないゲームは、スーパーファミコン用は絶対に出ないが、ファンダムなら積極的に採用するだろう。ぜひがんばってほしい。

リストはスペースがないので掲載していないが、SCREEN 0のWIDTH40の状態で見やすいように作ってあるので、興味のある人は画面上で確認してほしい(解説は右のカコミ)。

「3D-GRAPH」プログラム解説 3D-GRAPH. BP6

MSX2/2+ VRAM128K

■各種設定

- 1020 文字列領域確保/変数の型宣言
(<スクリーン/色>)
- 1040 スクリーン・色初期設定
- 1050 パレットコード4および1、3、7の色をパレット定義⇒背景色設定とダイヤモンド表示のさいに奥行き感を出すためのグレー3種作り
- 1060 ページ1(裏画面)をパレットコード4でぬりつぶす
- 1070 ページ0にもどる
(描画用設定)
- 1090~1140 変数設定、配列宣言
- R 画面縦横比率調整用(このままで円をかくと縦長の楕円に見えるため)
- U 10度をラジアンに変換した数値
- T(n, m) 回転による座標値の変化を計算するための係数
- N 立体の頂点の数-1
- M 辺の数-1
- OX, OY 表示するときの原点となる座標(じっさいにはこの値を増減して表示している)
- X(n), Y(n), Z(n) 頂点nのXYZ座標(3次元座標)
- XX(n), YY(n) 頂点nに対応する画面上の表示座標(値の計算は行2120で)
- A(n), B(n) 辺nの両端にある頂点番号
- 1150~1160 頂点座標読みこみ(読みこんだあと素データを一律2分の1に縮小)/XM, YM, ZM計算
- XM, YM, ZM すべての頂点のX, Y, Z座標の平均値
- 1170 点(XM, YM, ZM)を原点として各頂点の座標再設定
- 1180 立体ダイヤモンドをかくためのすべての辺のA(n), B(n)を読みこみ
(コピーするための設定)
- 1200~1250 ページ0で10度ずつ回転したダイヤモンドをかき、それを1つずつページ1にならべていって、動画用の素材を作る。そのときに使用するコピー先座標などのパラメータの設定。
- ST ページ1へのコピー開始フラグ(これが0のときはページ0にかくだけでページ1にはコピーしない)
- C(n) 0~2を循環して使うための配列("MOD3"とおなじ)
- CX, CY 4×4に仕切ったページ1の各ブロック番号(CX=0, CY=0だと左上のブロック)
- SX, SY コピーする1単位のグラフィックの大きさ
- CX(n), CY(m) ページ1のブロック(n, m)のXY座標
- LX, LY (動画表示時)左に表示される画像(右目用画像)の基準座標
- RX, RY (動画表示時)右に表示さ

れる画像(左目用画像)の基準座標

■ダイヤモンド描画

- 2010 回転データ(行4230~)読みこみ
- A ダイヤモンドを描画するとき回転の有無、回転軸などを指示するデータ。Aの値と意味の対応は以下に示す。
- 0=次の手順(ステレオ表示)へ
- 1、2、3=それぞれX、Z、Y軸を中心に回転
- 4=逆回転(逆回転の手続きだけ)
- 5=ページ0からページ1への転送開始
- 2020~2040 読みこんだAの値に応じた処理
- 2050 Aの値から1を引いて次の回転計算へ
(回転計算)
- 2070~2110 全頂点について指定された回転の計算をほどこす
【参考】点(x,y,z)をX軸中心に角θ回転すると、座標は、(x,y*cos(a)-z*sin(a), y*sin(a)+z*cos(a))
- 2120 全頂点について表示する実座標を計算
- W 奥行き係数。画面の奥にある点ほど原点の近くに見えるように調整するためのもの
- 2130 画面クリア
- 2140~2170 ダイヤモンド表示(行2150でLを計算し、2160で立体ダイヤモンドの1辺1辺を描画)
- L 描画する辺のパレットコード(奥行き感を出すためのグレー3種および15の白を選択)
- (ページ0からページ1にコピー)
- 2190~2240 ページ0にかかれたダイヤモンドをページのブロックに順番にコピーしていく(4×4ブロックのすべてをかきおわったらSTを0にして行2010へもどる)
- ステレオグラム表示
- 3010~3050 初期設定/枠準備
- 3060 カーソルキー入力受け付け
- S スティック入力値
- 3070 ページ1からページ0にコピーするブロック番号P
- P ブロック番号(左上のブロックを0として右に1、2、3と数えていく)
- 3080~3090 変数Pの限界チェック
- 3100 画像番号からブロック座標計算
- 3110 右側に左目用画像をコピー
- 3120 右目用に変数Pを計算(左目用画像よりも1段階回転したもの)
- 3130 左側に右目用画像をコピー
- 3140 行3060にもどる
- データ
- 4020 頂点の総数、辺の総数、原点
- 4040 -4160 立体の3次元座標
- 4180 -4210 すべての辺の両端の頂点番号(2つずつでセットになっている)
- 4230 ダイヤモンドの回転シナリオ

MIDI三度笠

作品の紹介&レベルアップ・テク



投稿作品が多く寄せられ、とてもうれしい。最近ツール類を紹介していたので、今回は曲のデータにした。また、レベルアップ・テクはサンプルデータも収録し、新企画に改装!



作品の紹介

ここんとこ便利なツール類が多く投稿されていたので、ついつい曲データが少なくなりました。そこで、今回はMINEのオリジナルを3曲紹介しよう。どれもBASICプログラムだ。

オリジナル曲のBASICプログラム(CM-300用)

MINEの作品3作

①渡し船 ②かざ車 ③航海

ファイル名

①渡し船 MID-63
②かざ車 MID-51
③航海 MID-56

MSX専用

by MINE

最近はいくつかの投稿作品が寄せられ、どれを紹介しようかと、迷いながら選んでいる時間が長くなった。それに、とても便利なツールにも恵まれていたので、ついつい曲のデータの紹介が少なくなっていました。曲のデータを楽しみにしていた人、お待たせ! 今回こそは曲のデータを紹介しします。せっかくの力作、埋もれさせてなるもんか、てなもんだ。Mファンは隔月刊だから、作品の紹介は投稿されてから数か月のタイムラグ+保留期間の日数がかかるので、みなさん気長に付き合ってくださいね。では作品の紹介。

今回紹介する3曲はMINEのオリジナルで、どれもBASICプログラム。彼の使用した音源はローランドのCM-300で、GM音源でもあるので、どちらかのタイプをもっている人なら、そのまま聴くことができる。違う音源をもっている人は右の音色のうちわけ表を見ながら、自分の音源に合わせてエディットしてから聴いてほしい。その際に注意することは、MINEの曲のデ-

ータはMIDIチャンネルの1番を使用しているので、MT-32やCM-32Lを使う人は、それぞれの曲のデータのAトラックのチャンネル1番を、音色のうちわけ表で分かるように、使用していないチャンネルである9番または11~16番のどれかに変えてから聴くこと。

MINEの曲はドラムやベースのデータなどが細かいところまでよくできているのだ。このへんは凝ろうとすると、とてもめんどろだけど、凝れば凝ったぶん、絶対に成果が表れる部分。彼の曲のデータは、手をかける部分と、あまりかけない部分とのバランスがよい。どこもかしこも凝りまくっても、思ったより効果がないことだってあるしね。また、GS音源ならではのエフェクト(リバーブ)も設定しているの、同じ音源をもっている人はそのへんも参考にしよう。ちょっと気になったのは②「かざ車」のなかで、Dm-G(コード)が繰り返すDmのときに、F#の音が伸びるのが……。でもこれも個性のウチ。次の作品まってまーす!

起動方法は①~③すべて

BASIC上で RUN"ファイル名"

①『渡し船』の音色のうちわけ T:トラック、C:チャンネル、P:プログラムナンバー(音色番号)

T	C	P (CC0はGSバンク・セレクト・ナンバー。記述のないものはCC0が0)
A	1	85(Charang)
B	2	8 (CC0#127, Elec Org 1)、55(Orchestra Hit)
C	3	8、55
D	4	8、55
E	5	32(Acoustic Bs.)、37(Slap Bass 2)
F	6	30(Distortion Gt.)
G	7	30
H	8	48(Strings)
I	10	16(POWER Set)
		ノートナンバー 36 MONDO Kick
		38 Gated SD
		42 Closed Hi-hat
		46 Open Hi-hat
		49 Crash Cymbal 1

②『かざ車』の音色のうちわけ T:トラック、C:チャンネル、P:プログラムナンバー(音色番号)

T	C	P (CC0はGSバンク・セレクト・ナンバー。記述のないものはCC0が0)
A	1	2 (Piano 2)
B	2	8 (CC0#127, Elec Org 1)
C	3	8
D	4	8
E	5	37(Slap Bass 2)
F	6	25(CC0#8、12-str.Gt.)
G	7	25
H	8	48(Strings)
I	10	24(ELECTRONIC Set)
		ノートナンバー 36 Elec BD
		38 Elec SD
		42 Closed Hi-hat
		49 Crash Cymbal 1
		54 Tambourine

③『航海』の音色のうちわけ T:トラック、C:チャンネル、P:プログラムナンバー(音色番号)

T	C	P (CC0はGSバンク・セレクト・ナンバー。記述のないものはCC0が0)
A	1	90(CC0#127, Trombone)
B	2	8 (CC0#127, Elec Org 1)
C	3	8
D	4	8
E	5	33(Fingered Bs.)
F	6	30(Distortion Gt.)
G	7	30
H	8	30
I	10	16(POWER Set)
		ノートナンバー 36 MONDO Kick
		38 Gated SD
		42 Closed Hi-hat
		46 Open Hi-hat
		49 Crash Cymbal 1

★昨年12月、ご愛顧の電器店にたのんでG.Tを取り寄せていただき、ヒットツリから通販で、M・NOTEを手に入れたばかりのMIDI歴3か月弱という初心者なので、投稿にあたっていろいろと不慣れや配慮の足りない点があるかと思えます。すみません。神奈川県・謎の女LES★やうれしいうれしい、初めての女性の投稿です。ホントは彼女が投稿してくれた曲のデータを紹介したかったのですが、残念ながら著作権の都合で紹介できません。音色のうらわけも非常に親切に書いてくれていたのに……。ぜひまた投稿してくださいね。G.S音源のバリエーションの音色はG.S音源とうしならほとんど互換性があります。どんな人作品を送ってね！

レベルアップ・テク

現在ではGM音源など、マルチ音源があたりまえ。そこで今回から、さらにレベルアップ。パソコンを使ったデモテープ=人に聴かせられるレベルのものを作るノウハウをぜひ覚えてほしい。

新プロの技わざ

マルチ音源を使用したデモテープ作り

デモテープはバランスが決め手!! その1 by 早坂泰成

早坂泰成 / 1961年生れ。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。

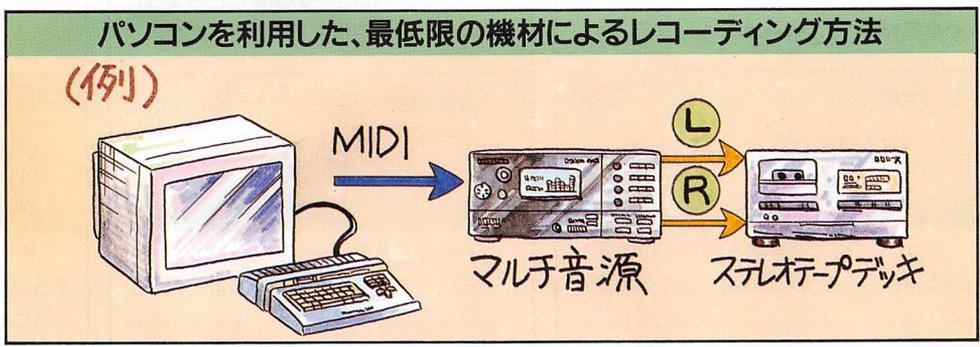
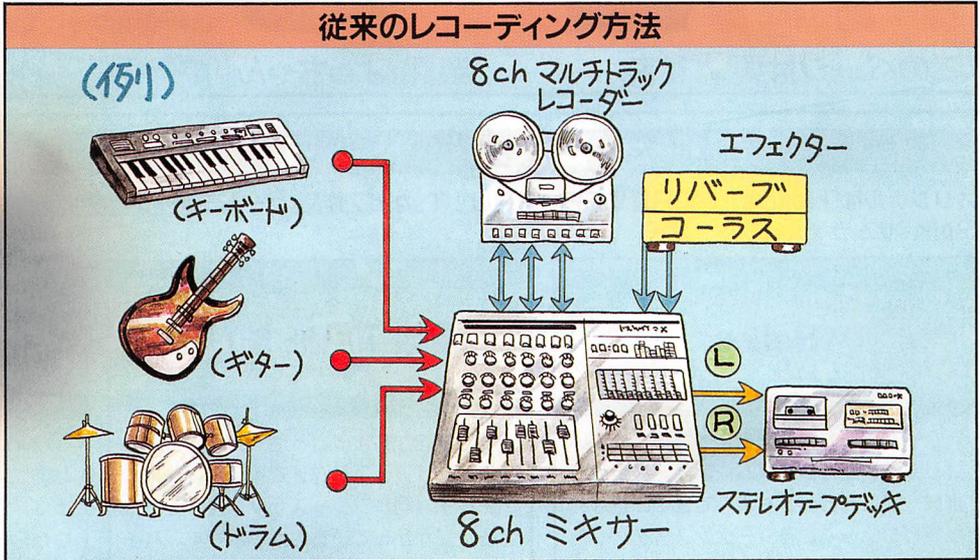
今回より、打ち込みを利用したデモテープ作りについて話をしていこう。デモテープだからって、おおげさに考える必要はない。人に聴かせることを目的とした、完成したものと考えればよいのだ。まずは従来のレコーディング方法について少し説明してみたい。

●従来のレコーディング方法

今までのレコーディング方法は、楽器が弾けるか、または弾いてもらうことが前提で、ミキサーをとおしてマルチトラックレコーダー(以降MTR)の各トラックに各楽器を録音するというものだった。MTRとは、トラック1にベース、トラック2にギターというぐあいに、複数のトラックをもった重ねどりができるテープレコーダーのことである。

最終的には、このMTRの各トラックの音を再生し、ミキサーをとおして各トラックの音量やエフェクター等のバランスをとる。ここまでの段階をトラックダウンという。さらにミキサーでステレオアウトし、ステレオテープレコーダーに録音するまでをミックスダウンとよんでいる。そしてこれがデモテープとなるのである。

しかしこのレコーディング方法では、機材もさることながら、手間もかなりかかってしまう。自宅で録音するにしても楽器のほかに最低限はマイク、MTR、エフェクター、ミキサーが必要になるのだ。そんな機材や手間を省いた方法が、パソコンとマルチ音源を使用した打ち込みによるレコーディ



ング方法なのである。

●打ち込みを利用した方法の利点

このレコーディング方法は従来の方法と比べると、多少質が落ちたり機械的になりがちではあるが、打ち込み技術によってある程度カバーできる。そしてこの利点は、なんといっても機材が少なくてすむということ。マルチ音源を使用すれば、たった1台でドラム、ベース、ギター等、ある程度の主要楽器がそろってしまうのである。また、パソコンはミキサーとMTRの2役を果たしていて、コントローラを使うことで音源内部に割

り当てられた各楽器の音量やエフェクターの割合を操作することができる。パソコンを利用したレコーディング方法は手軽にいい音ができるため、いまや多くのミュージシャンたちのあいだでデモテープ作りに利用されている。

●大切な音量バランス

打ち込みを利用する方法で実際にデモテープを作る場合に大切なのは、各トラック(音色)の音量バランスをとること。不自然なバランスにならないようにすることである。付録ディスクにバランスのとれた曲GOODPET, MID

とバランスのとれていない曲BADPET, MIDを入れたので参考にしてほしい。

具体的にはコントローラで2種類のボリュームを使い分けてバランスをとる。コントロールナンバー11番のボリュームは、エクスペッション(クレンジェンド等に使用)といい、ひとつのトラック内での音量調節をおこなう。7番のほうのボリュームはトラックどうして全体のバランスをとるとき(ミキサー的役目)に使用する。

今回はエフェクターの効果的な使いかたについて話をしよう。

サンプルデータ	
これらはSMF(スタンダードMIDIファイル)なので、ハムヒト作「うまびー」(2-3月号または4-5月号付録ディスクに収録)か、「ミディコン」でコ	
ンバートしてから聴く。	
ファイル名	
BADPET. MID	
GOODPET. MID	

バランスのとりにくい音量調節方法	コントロールナンバー	用途
	11	トラック内の音量調節(エクスペッション等)
	7	他のトラックとのバランスをとるための音量調節

FM音楽館

このページは要🎵です。

楽評・よっちゃん

この頃スタジオの仕事をしているとよくあるのが、アーティストがかんたんに打ち込んだデモのほうが、あとでアレンジャーを付けて録音しているものよりよほどよいという現象。何を表現したいのかが明確なのだ。



L I N E U P

オリジナルは「Helios」「FOREVER FRUIT」など7作品。ゲームミュージックはブレイングレイ『ラストハルマゲドン』とSNK『サムライスピリッツ』から

オリジナル HELIOS.FM6

Helios

●ノーザンダンサー平野 北海道・20歳

うーん。きれいにまとまった聴きやすいオリジナル曲で、リズム、音色、メロディ、構成、どこをとってもよくできているなあ。ピコピコしているシーケンス音をパーカッションに変え、ベースラインをはずませるとすぐにラテン系のビートになる。

オリジナル RHYTHM.FM6

JAPAN TO THE RHYTHM

●OTHER斗志郎 北海道・16歳

題の意味がちょっと不明、曲の内容はまさにジュリアナ系テクノです。フレーズにディレイ（同じフレーズが少し遅れて聴こえる）がかかっているのがツボです。ハイハットやシンバルがそのままだとちょっとしょぼいので、自作することをすすめます。

オリジナル DENSHI.FM6

デンシ セカイ

●まぶ 栃木・17歳

サイン波のシンプルな音色が気持ちいいなあ。ちょっとふつうの音階をはずれたようなメロディとか、高音から低音までいくつかのフレーズが交差していくところなんか、作者のセンスを感じます。今回、選者がもっとも気に入ったオリジナル曲です。

オリジナル FOREVER.FM6

FOREVER FRUIT

●ZNT 東京・15歳

ははは、「似非雅楽風TECHNO」とはやるじゃん。カラスの音色、途中の陰旋法のバロック・セクション、強迫的なドラマなどよくできている。昔のカンとかのジャーマン・ロックは、意外にその後クラフトワークなどのテクノにつづじているのだ。

オリジナル DEAD.FM6

DEAD?

●大吉 高知・17歳

これもジュリアナ系のデス・テクノですがいろいろこの作者ならではの工夫やセンスが感じられてすばらしい。イケイケのハードな音色の部分と、ちょっと軽くしたパートとの対比もよい。リード楽器になる音色を少しずつ変化させてるのもグッドだ。

オリジナル LIST POP.FM6

FAKE POP!!

●柄沢和明 群馬・17歳

「ポップコーン」は電気グループがカバーする以前からブレ・テクノの名曲ですが、それにヒントを得た柄沢クンのこの曲はフレーズのはずれ方や、音が今にもはみ出しそうに満載になっているところがすごくよい。すでに電気グループを超えている。

オリジナル SETTEN.FM6

接点

●SHI-MYA 静岡・18歳

ゲームミュージック風のオリジナル。「これは〇〇というゲームの曲なんだ」と紹介されても何の不思議もない、上質のできあがりになっている。曲のつながり方とリズムの転換、また、とくに転調がうまい。音色の配分も上品ですね。

ゲームミュージック MONSTER.FM6

ブレイングレイ『ラストハルマゲドン』より

モンスターバイブル

©ブレイングレイ

●宋川絹枝 秋田・23歳

ヘビメタ調の曲ですが、女性の作品です。ギターやベースにあたる音色をぶ厚くしているので、ロックのニュアンスがよく出ている。昔の話でなんですけど、ディーブ・パープルがここまでロックのスタンダードになるなんて予測もつかなかったなあ。

ゲームミュージック LIST

SNK『サムライスピリッツ』より

祭り裏でる

©SNK 1993

●宋川絹枝 秋田・23歳

これも「モンスターバイブル」と同じ作者。なにがよって曲がよい。「音とるのに苦労しました」って大変だったと思うけど、朱川サン、いったいお仕事は何をなさっているんでしょうか？ プロのテクニックを感じるのには選者だけではないでしょう。

Notes' notes (作者のコメント)

◆Helios◆意外な曲が採用されましたね。今年初年度産駒がデビューするホクトヘリオスと、ダイタクヘリオスに捧げます。

◆JAPAN TO THE RHYTHM◆初投稿で採用されるなんて、思っていました(ウソです)。これからもよろしくお願いします。

◆デンシ セカイ◆テクノ調ですが、テクノはYMOぐらいしか聴いたことがないので、テクノ知らずのテクノというところかな？

◆FOREVER FRUIT◆まとまりがないかなあ……と思うのですが、あれども、まあカラスの鳴き声が素敵かな、と。



【国際化(kokusaika)】

昨年(12-1)月号で、韓国からの手紙を紹介したが、このたび、国際MSX評論家(編集部で命名)の菱田孝次くんが、韓国に行ってきたそうだ。学業の都合でかけ足での旅行となってしまうが、その収穫は、MSX関係からMSXに関係ないことまで、かなり大きいものがあったらしい。このレポートはページの右側で。

また、赤十字の国際交流で、去年の8月に韓国に行ってきたという静岡の山村英雄くんは、「ホームステイ先の李君に韓国のMSXについて聞いたら、『昔はもりあがっていたけど……』という返事でしたが、僕は韓国

でもMSXが売られていたということであれしく思いました」という手紙をくれた。

このように、韓国はなんだかおもしろそうになってきているが、それに対してオランダのほうはさいきん元気がない。このコーナーができるきっかけを作ったサークルMSX-ENGINEは、ついに学業が忙しくなってしまってDRAGON-DISKを作るのをやめてしまった。そのかわり、同じくオランダのMSX-ENGINEの友達サークルSunrise Foundationからディスクマガジンが送られてきたので、これも紹介する。

Sunrise Picturedisk

オランダからの封筒には、Sunrise Foundationからの手紙と、MSX-ENGINEからの手紙が入っていた。

MSX-ENGINEからの手紙を意識してみると「残念なことですが、MSXよりも学校のほうが大事なのでDRAGON-DISKの制作を中止することになりました。幸運なことに、Sunrise Foundationというサークルの友達が、よく似たディスクを作っているの、これかわりに送ってもらうことにしました」といった内容。Sunriseのほうの手紙は「DRAGON-DISKの代

わりに最新のSunrise Picturediskを送ります。気に入ってもらえれば幸いです」といった内容だった。

しかし、肝心のディスクは、メッセージがオランダ語で、途中からディスプレイモードが合わなくなって画像が乱れてきてしまったり、おかしい動作をしたりして、途中で正常に動作しなかった。途中までを見るかぎりでは、外国ソフトお得意のメガデモ(持てる技術のすべてを出したデモ)のソフトなのだが、中身がよくわからなくて残念だった。



●Picturediskのオープニング。太陽が上っていく



●中央のプロミネンスのようなものがうね動き、メッセージがスクロールする

菱田孝次の韓国MSX旅行記

Mファン編集部を教えてもらって、韓国の梁碩仁(ヤン・キーン)氏との交流をはじめから約半年。彼の厚意に甘えて直接訪問することになった。

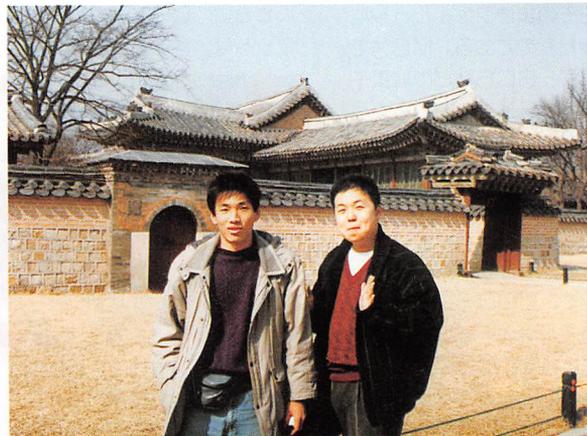
期間が短いため、(2月17~22)の6日間)ソウルに重点を置いて観光、情報収集をした。韓国には著作権法というものが存在しないため、ソフト、ハードともにコピー天国と化している。その実態は日本人の想像を絶する。すべてのゲームマシンにはコンパチマシンが数十種類ずつ出ている。ソフトの海賊版はその数倍だ。他機種についてはここではひとまずおいて、MSXの話題にしぼる。韓国にはキー

ボードのない、ゲーム専用のMSX(ZEMIX)が、Zemina社という会社から出ている。これは、かなりの台数が普及したため、今も店に展示されていることがある。ソフトもZemina社がサポートしているROM版のゲームがかなり出ており、今も入手可能だ。しかも、初代ZEMIXがMSX1相当の機能を持っていたため、すべてMSX1でも動く。

海賊版のダブルドラゴンやスーパーボーイ(マリオ)3は、とてもMSX1とは思えないでいい。またZemina社からはFAMILY CARDというファミコンエミュレータもある。ジョイスティックと電源をMSXから借りるが、中身はファミコンそのもの。竜山電器街(ソウルの秋葉原)にはお宝がたくさんあった。韓国の家庭料理やテコンドーなど、MSX以外にもたくさんの収穫があり、有意義な旅行だった。(菱田孝次)



●これが、MSX用ファミコンエミュレータ。韓国の広告より



●国際MSX評論家・菱田孝次氏(左)と韓国MSXグループRC M代表・梁碩仁氏(右)

パソコン天国

CGのためにパソコン通信を始めたという人も多いこのごろ。今回は、CGのちょっと技術的な面にせまってみる。

パソコンCGの道

パソコン通信の世界では、CGの人気はかなり高い。CGとはいっても、一般的に目にするレイトレーシングのようなCGやフォトレタッチのCGとはちがいで、手描きイラスト風のCGが主流。最近では、まんが雑誌などでもあらたな表現メディアとしてCGは注目されてきているし、CG専門のネット、CGを最大のウリにしているネットも多数存在する。うまいCGを描

ければ、ネットのアイドルになるのもかんたん。というわけだがどうだかはわからないが、ネットワークのCG人口は増加しているようだ。

MSXも、すぐれたフリーソフトウェアが充実しているおかげで、ネットにアップロードされているCGのほとんどを見ることができ。そして、MSXで描いたCGを、パソコンで一般的に使われているCGフォーマ

ットに変換してアップロードすることもできる。

パソコンでCGを描いたり見たりするのなら、パソコンのこと、通信のこと、イラストのことに関する知識のほかに、パソコンでの手描きCGの扱いに関する基本的な知識も必要だ。今回は、CGを見る側にも描く側にも重要なポイントとなるCGの画像フォーマットについて、勉強してみよう。



CGの画像フォーマットとは

パソコンのCGでは、よく「画像フォーマット」という言葉が使われる。ここでいうフォーマットとは、書式という意味なわけだが、これがどういう意味を持つのだろうか。

CGデータのファイルは、もともとはパソコンのVRAMの内容をそのままファイルとして保存したものである。MSXでのSR7、SC5などの拡張子のBSAVE形式のものもそうだが、これではVRAMが64KのマシンならCGデータのファイルサイズも64K、128Kなら128Kと、パソコンでやりとりするには大きすぎる。

そこで、CGデータを圧縮するための、フォーマットの仕様が提唱された。CGデータをLHAなどのアーカイバで圧縮す

ることはできるが、CGデータを圧縮することに限定した圧縮アルゴリズムを使用すれば、より高い圧縮率を得ることができる。また、CGデータだけではなく、作者のコメントなどを入れられるようなフォーマットにすることができる。

さらに、CGデータのフォーマットは、使える解像度、色数、

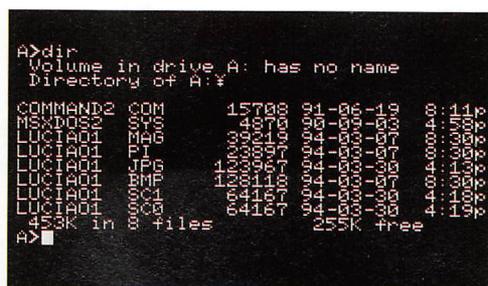
圧縮率や展開速度のどこに重点を置くか(圧縮率を上げるために複雑な計算を用いれば、それだけ見るときの展開速度が低下してしまう)、などによってたくさんのフォーマットにわかれている。各フォーマットは、たいていはファイルの拡張子を見ることによって見分けることができる。

下のCGは「ルーシャオの冒険」のCGを編集したもので、その右のファイルのリストは、そのCGをいろいろな画像フォーマットに変換してみたものだ。100Kを軽く越えるものから、20Kそこそこのものまで、同じCGでもフォーマットによっていろいろなちがいがあることがわかる。



3-16おのぼり
のCG
12
16

①「ルーシャオの冒険」のCG。16色の、640×400ドットで、圧縮しない状態で128kのサイズになる



②左のCGを、いろいろな画像フォーマットでセーブしてみた。フォーマットによってファイルサイズが大きくちがうことがわかる

おもな画像フォーマット



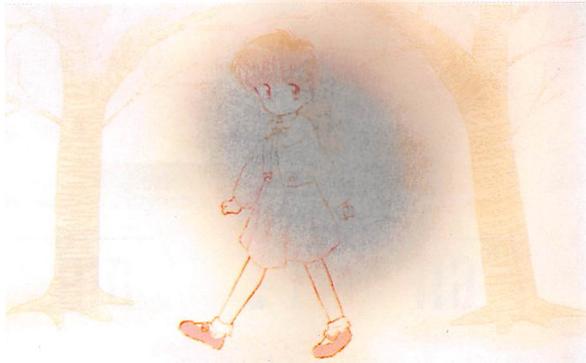
まぐろ
鯛とも呼ばれているMAG(マグ。拡張子MAG)は、まきちゃんネットで、Woody-R I N

N氏らによって提唱されたフォーマットである。4096色中16色用で、PC-98の標準である640×400ドットを越える大きな画像にも対応している。アニメ塗り、同じ色が連続しているCGや、タイルなどの特定のパ

ターンを連続して使っているCGの圧縮率がとくに高く、また、MAGファイルをLHAでさらに圧縮(これを二次圧縮とよぶ)することにより、高い圧縮率を得られる。ファイル内に長いコメントを入れることができるの

も特徴である。

日本にあるほとんどの機種対応のローダ、サーバ、PC-98用のグラフィックエディタなどが公開されており、事実上16色CGの標準フォーマットといってもさしつかえないだろう。



④わんださん作 W O N 19・M A G『桜』少女漫画的な憂鬱な気が持ち味(PC-98、MAG)



④わんださん作 W O N 30・M A G『彼岸花』もやのかかった幻想的な憂鬱な気がた(PC-98、MAG)



P I C(ピック。拡張子P I C)は、やなぎさわ氏によって提唱された、X68000用のCGフォーマットである。もとはフリーソフトウェアとしてのフォーマットだったが、現在では多くの市販ソフトでもローダ、サーバがサポートされ、X68000での標準フォーマットとなっている。512×512ドット、65536色までのCGに対応しており、アニメ調の、同じ色が連続しているCGに対しては、かなりの圧縮率を期待できる。

また、P I CはもともとX68000用のフォーマットだったが、PC-88VA、マッキントッシュ用のP I C、X68000でもA P I CやE P I Cといった亜種、スクエアP I Cと呼ばれる、本来は長方形であるX68000のドットを矯正して正方形に見せるP I Cなどの亜種が存在するので、P I Cローダを持っているからといってすべてのP I Cファイルを見ることができるとは限らない。また、現在ニフティサーブ等において、P I C2という、P I Cの圧縮率をさらに高めたフォーマットを作る計画が進められている。



④焦夢郎(しょうむろう)さん作SHOWM002. PIC『襟巻娘』季節を先取り(?) (X68000、PIC)



JPEG(ジェイベグ。拡張子J P G)は、I S O(国際標準化機構)と、C C I T T(国際電信電話諮問委員会)の間で組織された、Joint Photographic Experts Groupによって規定された、カラー静止画像の国際標準規格である。この組織の頭文字をとってJPE

Gと呼ばれている。JPEGにもいくつかの亜種があり、パソコンで一般に流通しているものはJ F I Fとよばれるフォーマットである。

JPEGは、非可逆圧縮といっている、いちどJPEGフォーマットでセーブすると、画質が劣化してしまい、元のファイルには戻らない。劣化の具合はセーブ時に調整でき、画質を犠牲にすればかなりの圧縮率がある。



④まいかむさん作M A R I N A T U・J P G。93年6月17日号で収録(PC-98、JPEG)



Pi

Pi(パイ。拡張子PI)フォーマットは、PICと同じくやなぎさわ氏の提唱による、16色CGのフォーマットである。PICより色が少ないということでPiと名付けられた。対象にしているCGの色数、画面サイズなどはMAGと同じだが、Piは圧縮率に重点を置いたフォーマットである。

手描きイラスト風のCGには非常に高い圧縮率を誇るが、そのかわり、LHAでの二次圧縮

はほとんど効かず、MAGに比べて展開速度が遅い。おおむねMAGよりも圧縮率は高いが、CGの描き方によっては、MAG、またはMAGをLHAで圧縮したものの方が小さいサイズ

になることもある。

ローダ、セーバの普及率がMAGほど高くなく、Piを扱うソフトもMAGのそれほど多くはないので、一般的に広く知られているフォーマットではない

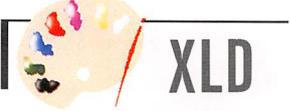
が、CG単体での圧縮率は高いため、CG集などで使われることが多い。アップロードするネットによっては、Piだとほとんどの人が見てくれないこともあるので気をつけよう。



◎天狗さま作TICAT02。Pi。(X68000、Pi)



◎天狗さま作TICAT03。Pi。(X68000、Pi)



XLD

XLD(エックスエルディー、拡張子Q4)は、故魔女氏らによって提唱された、ニフティサーブのFQLDなどで盛んに使われているフォーマットである。16色の、実写取り込みのCGに対してとくに高い圧縮率を誇るが、展開速度は遅く、二次圧縮はほとんど効かない。



GIF

GIF(ジフ。拡張子GIF)は、アメリカのコンピュサーブで提唱されたフォーマットである。2色から256色までの画像をサポートしており、あまり手描きCGのフォーマットとしては一般的ではないが、マッキントッシュでは写真を加工したCGで多く見られるフォーマット。



DIB

DIB(ディーアイビー。拡張子DIB/RLE/BMP)は、マイクロソフトウインドウズの、壁紙用のフォーマットである。CGをアップロードするときのフォーマットとしては一般的ではないが、壁紙専用としての小さいCGなどで、ときどき見られる。

★デジタルアートコレクション

同人地下工場のほうでもちょっと紹介したCONNECT LINEの『デジタルアートコレクション』。これはCG集で、パソコンで公開されている作品を集めたものだ。CONNECT LINEとはネットワークの有志による団体。パソコンをしていない人にもネットワークで公開されているCGにふれる機会を作ろうということで、各ハード用にこの作品集を作っているようだ。また、ダウンロードするよりも安い料金で手に入れられるように考慮しているので、ネットワークにもうれしい。CGは16色のPiフォーマットなので、付属のローダを使って楽しむことになる。全国のTAKERUで扱っており、CG集としては、Mファンの『ほほ梅麿のCGコレクション』に続く作品集。現在ではVol.9まであり、大きく分けて2種類ある。奇数号はPiフォーマットで16色を使用した50点

あまりの作品が収録されており、偶数号のほうはPICフォーマットで65536色を使用した20点あまりの作品が収録されている。そのうちMSX用のものはVol.1、3、5、7で、3.5インチ2DD×3枚組。

MSX用以外のVol.2、4、6、8、9は2HDなので、2DDにセーブしなせれば見ることが可能。価格は1200円。問い合わせはブラザー工業(☎052-824-2493)まで。



◎STUPID BEAGLEさん作の、デジタルアートコレクション9のタイトルCG「両手に花」(X68000、MAG)

パソ通以前の素朴な疑問

パソ通に興味があっても、なかなか実行には踏み切れないという人が多い。質問ガキ等によると、お金のことや電話回線のことがその理由の大半を占めているので、それに答えよう。

Q 自分専用の電話をもっていないんですけど、家族で使っている電話をパソコン通信に使うことはできますか。電話の置いてある部屋と私の部屋は少し離れているんですけど。

A できる。ひとつの電話回線をふたとおりに使うときは、電話回線を切り換えて使う。質問の場合はパソコンやモデムの置いてある部屋が電話回線のある部屋と離れているので①電話回線の端子に差し込む電話側のコードとモデム側のコードを、そのつど手で差し換えて切り換える②電話回線の切り換え器を使う③NTTに電話回線をモデムのある場所まで延長してもらい、

電話器とモデムの間に切り換え器をつけてもらう③の方法がある。パソ通に必要なアイテムや電話回線の端子については、本誌10-11月号のGTフォーラムを見てほしい。じつはこれら③の方法はお金がかからない順。まず①の方法はパソ通をするたびにコードをつなぎ換えなければならないが、必要なものは電話の延長コード(写真左)だけ。それもモデムに付属してい

る電話の延長コードの長さが足りない場合だ。でも、延長コードは長さが10m以上になると中をとおる信号が減衰するので、パソ通には少し影響があるだろうとのこと。②のほうは電話回線の端子に切り換え器(写真右)を付け、ふだんは電話器のほうに切り換えておき、パソ通をするときだけモデム側に切り換えればよい。③は確実な方法だが工事費用は1万1300円程度。



延長ケーブルとモジュージャックの拡大。あくまでも補助的なものなので、電気工事で使用するケーブルとは中身の線の頑丈さが違う。電気製品店で売っており、ほしい長さぶん買うこともできるが、価格はだいたい5mで500円。



電話回線の切り換え器とその拡大。これも延長コードといっしょに電気製品店で売っている。写真のものは1680円、回線をふたとおりに分けて使うときに非常に便利だ。拡大写真中の1+2にスイッチを置くと、先取り優先になる。



★パソ通山あり谷あり

え、今回私? うわほう。ということで、あじのパソ通山あり谷ありです。おつきあいください。

私がパソ通をはじめたのは、Mファンで働くようになってからです。思いおこせば2年前、Mファン92年8月号編集会議で、北根編集長が「あじくんがやりましたそうな顔してるからパソ通担当ね」といったのがきっかけでした。当時パソ通のバの字も知らなかったし、いきなりだったのでかなり不安になりましたが、なってしまったものはしょうがない。そこで私のパソ通勉強が始まったのです。

最初は会社のPC-98とニフティサーブを相手に勉強していきました。「モデムって何?」、「ATコマンドって何やねん?」から始ま

り、実習では強制切断数知れず。オマケに、ハードディスクも4回飛ばすという試練をのりこえて、半年くらいでやっと人なみに操れるようになりました。

そのとき、編集部のかずちよからモデムをもらいました。なんでも新しいモデムを買ったとかで、古いモデムをあげるというのです。それは1200bpsのモデムでしたが、もらってしまうと家からアクセスしなくなるのはお約束。それから趣味でもパソ通をやるようになっていきました。

現在家にあるパソコンはMSXとX68000です。家からのパソ通は日本語変換がしやすいX68000を使っています。今のモデムはOKIのPC-LINK296SX、9600bpsモデムで

編集部・あじ編

す。モデムにはめずらしい縦置き型なのが気に入っています。私をハメかずちよのモデムは、私の友達に受け継がれていきました。彼もまたあのモデムでハマったクチで、今では14400bpsにレベルアップ。かずちよのモデムはまた旅立っていったのです。う〜ん感動的なお話。まる。



◎これがあじの環境です。ほとんどゲームと通信にしか使っていないのがわかるでしょ

おたよりまっています★

パソ天のコーナーに対する質問、意見、またネット情報などを送ってください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア、MSX・FAN編集部、パソ通天国係まで。

フリーソフトウェア・ライブラリー

今回収録したのは、MSX用のCGローダ・セーバ4本と、CGデータ5本。今回のツールを使いこなせば、通信CGライフが快適になることうけあい。グラフィカルのCGをMAGやPIで保存したりもできる。

■今回のフリーソフトウェア

ファイラつき画像ローダ/セーバ	BLS200 .PMA By 青河	MAGフォーマットCGデータ	WON19 .LZH WON30 .LZH By わんだ
インタレースMAGセーバ	MGS102 .LZH By Ain #ナツメネットより転載	PICフォーマットCGデータ	SHOWM002 .LZH By 魚夢部
PIローダ	MASAPI23 .LZH By Masaru-N #MARIO-NETより転載	PIフォーマットCGデータ	T_CAT02 .LZH T_CAT03 .LZH By 天狗さま #CAT-CGNETより転載

ファイラつき画像ローダ・セーバ BLS Ver. 2.00

このソフトは、ファイラ、CGローダ/セーバ、テキストファイルを見るビューアと、きわめて多機能なツールだ。以前に古いバージョンを付録ディスクに収録しているが、今回は最新バージョンを収録した。

MSX-DOS用で、MSX2、VRAM128K以降に対応している。また、テキストファイルを読むためには漢字ROMが必要になる。

ファイラとして使用する場合(ファイラモード)は、MSX-DOSのプロンプトから >BLS [リターン] と入力する。

ファイラとして使用するほかにも、ファイル名を直接指定して、ローダ・セーバといった一部の機能だけを使用するダイレクトモードという機能もあるが、ここでは割愛する。また、起動

時のオプションについても、なくても大きな支障はないため省略する。くわしくはドキュメントファイルを読んで、研究してほしい。

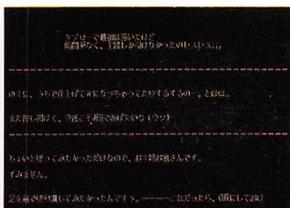
カーソルキーでファイルを選択し、リターンキーでそれぞれのファイルを読み込む。また、ESCキーで終了する。

対応しているCGのフォーマットは、MSXの、SCREEN5~12のBSAVE方式のCG、MSXのインタレースCGのほか、QLD(XLD)の前身の、故魔女氏によって提唱されたフォーマット。現在はほとんど使われていない)、MAG、MAKI (MAGの前身にあたる、Woody-RINN氏によって提唱されたフォーマット。やはり現在はほとんど使われていない)、PICのそれぞれのフォーマット。

リターンキーが押されたときに、そのファイルの拡張子を判別してロードする。上記のもの以外の拡張子のファイルに対しては、ビューアを起動させる。これ以外の細かい操作方法に関しては、右のドキュメントファイルの抜粋を参照のこと。



④ファイラ画面。カーソルキーでファイルを選択する



④内蔵のビューアで、ドキュメントを読むこともできる。漢字ROMが必要



④PICをSCREEN12で見ることができ、CGによっては色化けがはげしいこともある

ドキュメントの抜粋

画像表示中に特定のキーを押すと、特別処理が実行されます。それ以外のキーの場合、画像表示を中止するか、ワイルドカードの場合次画像を表示します。

- [A] [_.RGB]771の自動読み込みスイッチをON/OFFして再表示します。
- [C] PIC画像をSCREEN12へ再表示します。
- [D] PIC画像/771の256MAGをデバッグ法で再表示します。
- [F] 771名表示スイッチをON/OFFして再表示します。
- [K] MAKIの212ラインスイッチをON/OFFして再表示します。
- [L] 左寄で再表示します。
- [M] センタリングして再表示します。
- [O] PIC画像及び771の256色MAGを単純純切法で再表示します
- [R] 右寄で再表示します。
- [W] 横圧縮で再表示します。
- [0]-[9] PIC画像をSCREEN12に表示する場合、色差を再設定して再表示します。(Cn参照)
- [ESC] 画像表示を中止して、DOSまたは771に戻ります。
- [↑] ワイルドカードの場合、前画面を表示します。バック出来る771の数は、非画像771を含めて255までです。

[CTRL+'G'] 表示中の画像をBSAVE形式でセーブします。771は表示ファイルと同じドライブに作成されます。ディスクには十分な空き容量が必要です。セーブ中にリフトやブレイクなどの強制中断は絶対に行わないで下さい。当然の事ながら、画像製作者の許可なしにセーブしたものを配布する事は出来ません。

771画面で特定のキーを押すと、771関連の特別処理が実行されます。

- [D] Delete / 771の削除を行います。ファイルの削除は出来ません。
- [F] Find / 771・771の771・マクを行います。マク・パターンは*.MAGなどのようにDOSに準拠します。
- [L] Logdisk / ドライブを切り換えたり、ディスクの交換をした場合の771・771の再読込を行います。
- [R] Rename / 771名の変更を行います。ファイル名の変更は出来ません。*と?のワイルド文字が使えます。
- [S] Sort / 771・771の並べ換えを行います。Rで771名、Eで拡張子をそれぞれ独立に並べ換えます。Uで昇順、Dで逆順に並べ換えます。
- [/] オプションスイッチを再設定します。入力間違いがあった場合、容赦なく異常終了しますからご注意ください。(Cn参照)
- [CR] 画像またはテキストを表示します。"<E>"にリターンキーがある場合、ページ・ジャンプを行います。(DOS2のみ)
- [ESC] 命令をキャンセルします。命令が無ければ、終了してDOSに戻ります。

フリーソフトウェアとは★

多くの人に使うことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーソフトウェアとよんでいる。最近では「パソコン=フリーソフトウェア」という図式が定着してフリーソフトウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ。感想ぐらい書こうね。

■ Piローダ

これは、MSX-DOS、MSX2、VRAM128K以降用のPiローダである。このローダでは、PiフォーマットのほかにMAGフォーマットのCGも表示できる。

起動方法は、MSX-DOSのプロンプトから、
>MASAPI [オプション]
 [ファイル名] [オプション]
 [リターン]

とする。ファイル名に、ワールドカードを使用することによ

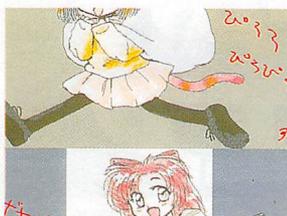
って連続表示が可能。オプションはファイル名の前後どちらにつけてもかまわない。

主なオプションは、以下のものがある。

- ／C8……SCREEN8で表示する(通常はSCREEN7)
- ／Z……複数のCGを、上下つなげて表示する。パレットがちがうCGはSCREEN7では色が化けてしまうので、／C8と同時に指定するとい。
- ／W……横のドットを間引いて

MASAPI

Ver. 0.23



④ /Zオプションをつけると、このようにスクロールする

表示する。

たとえば、現在のディレクトリ内にあるすべてのPiデータを見たいときは、



④ /Wオプションで、横のドットを間引いて1画面で表示できる

>MASAPI *.PI [リターン]

とすればいい。くわしい操作は、ドキュメントを参照。

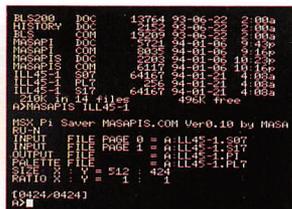
■ Piセーバ

BSAVE形式でセーブされた、SCREEN5とSCREEN7のデータをPiフォーマットでセーブする。MSX-DOS、MSX2、VRAM128K以降用で、『グラフィサウルス』のデータをPiセーブするときには重宝するだろう。

Piセーブの対象となるのは、SCREEN5、7のCGと、SCREEN7インタレースのCG。通常のCGは、拡張子SR5またはSR7のデータと、同じファイル名の拡張子PL5、

PL7のデータが同じディレクトリにあることが必要だ。そして、

>MASAPIS [入力ファイル名(拡張子必要)] [出



④ S07、S17、PL7の3つのファイルを用意して、セーブ開始

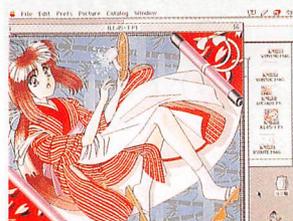
MASAPIS

Ver. 0.20

カファイル名] [リターン]

でセーブできる。ディスクにある程度の空き容量が必要だ。また、出力ファイル名は省略することもできる。出力ファイル名のあとにダブルクォーテーション(")で囲んで、コメントをつけることもできる。

インタレースファイルをPiセーブするときは、ページ0のCGはS07、ページ1のCGはS17という拡張子に変更する必要がある。そして、



④ このようにマックでも見られるようになる。4-5月号のCGコンテストより

>MASAPIS [ファイル名(拡張子不要)] [リターン]

でセーブができる。くわしくはドキュメントを参照。

■ インタレースMAGセーバ

SCREEN7、SCREEN8のインタレースCGを、MAGフォーマットでセーブするツールである。MSX-DOS、MSX2、VRAM128K以降用だ。

『グラフィサウルス』で作成したSCREEN7インタレースCGをMAGセーブする場合、セーブされるSR0、SR1のファイルにはパレット情報がないので、付属のPLTLNK、BASを使ってパレット情報を持たせる。

まず、拡張子SR0のファイルの拡張子をSR7に変更し、

BASICから、『グラフィサウルス』のユーティリティディスクにあるPLTKNK、BASを起動して、画面のメッセージにしたがって操作する(くわしくは『グラフィサウルス』のマニュアル参照)。これでページ0のファイルにパレット情報をもたせることができた。

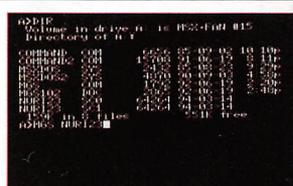
つぎに、2枚のファイルの拡張子を、それぞれSC0、SC1に変更し、MSX-DOSのプロンプトから、

>MGS [入力ファイル]
 [出力ファイル] [オプション]
 [リターン]

MGS

Ver. 1.02

と入力する。ディスクには、100K以上の空き容量が必要。入力ファイル名は、拡張子は不要。出力ファイルは省略することもできる。オプションは、SCREEN8のファイルの場合、／Bを、RAMディスクなど、べつのドライブを作業ドライブにする場合に／H(RAMディスクの場合)というように指定する。すると、CGをロードしてキー入力待ちになるので、キャンセルするならESCキー、MAGセーブしていいならそれ以外のキーを押す。くわしくはドキュメントファイル参照。



④ SC0、SC1の2つのファイルを用意して、セーブ開始する



④ このようにCGを表示して入力待ちになる。今号のCGコンテスト、めりえ部門より

ドキュメントの読み方★

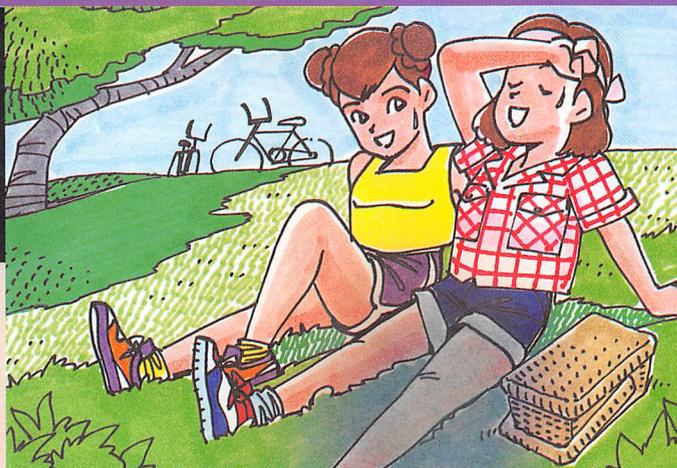
フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントとよばれ、使い方が書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。まず、MSX-DOS上から①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

M・FAN スクエア

CONTENTS

FAN NEWS (P82)
通り抜けできます (P83)
ガマック / (P84)
イラストコーナー (P86)
私説博物誌 (P87)

ゲームのぞき穴 (P87)
GTフォーラム (P88)
イベント・ソフト (P89)
GM&V (P90)
おはこん (P91)



FAN NEWS 『RONA』

すでに何度か紹介してきた『RONA』が、ついに発売された。

MSXひさびさの新作シューティングゲーム『RONA』。皇女ロナが世界の異変を探るため、立ちふさがる敵を倒しつつ進ん

でいくという設定。内容は、ロナがアイテムを取ってパワーアップしていく、全5ステージの縦スクロールシューティングだ。

Mファン誌上では発売前から紹介してきたが、完成版ではパワーアップのシステムを中心にいくつか変更があった。



④メイン画面上からは、得点と残機の表示が消えた。ポーズで見ることができるのだ



⑤各ステージの最後に待ち受けているのが、巨大なボスキャラだ。強いぞ!!

アイテムとってパワーアップ

パワーアップについては変更点が多かったため、ちょっと補足を。まず、オプションは「ふよ」のみとなり、防御型の「はよ」は

なくなった。光弾も数種類ある予定が1種類だけとなり、お助けキャラに関してはすべて廃止された、という点などだ。



③アイテムを1つ取ると「はよ」が付き、その後は取るごとに「はよ」が3段階にアップする



②オプション「ふよ」はロナと同じ攻撃をする。ただしダメージをくらうか一定時間で消える

ゲームのぞき穴 出張版

発売直後に早くも、『RONA』に関するウル技が2通、送られてきた。どちらも音楽に関するものだ。

インジケーターが点滅

プレイする際に「かなキー」をロックしてインジケーターがついた状態にしておく。するとゲーム中の音楽にあわせてインジケーターが点滅してなかなかキレイだ。(福岡県/NV組ふ〜じゃん)

☆簡単にできる技だが、案外気づいた人は少なかったのでは?



①この画面でスペースキーを押すと、音楽が変わっていく。ゲームは始まらない

ミュージックモードがあった

製品版にもミュージックテストがありました。方法はディスクBで立ち上げて、Aに換えるだけです。(富山県/南部和志)
☆スーパー付録ディスクの立場は?

Dixie 通販のみ
☎011-737-5584 で発売中

媒体	200 × 3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	あり
価格	7,800円
ターボ円の高速モードに対応	

通り抜けできます

前担当者のYADAYOもしばしば書いていたが、回答ハガキが少なくてちょっと困った状態なのだ。質問のハガキは充分に送られてきているので、溜まる一方なんだよね。

ルーンワース

最後のコントラバル・タワーの攻略法を教えてください。

岡山県・Xy

ルーンワース (黒衣の貴公)

難かにコントラバル・タワーは、コントラバル城より階層に広いことは覚悟した方がいいます。
解く方法は2通り その1 根性でマッピング
その2 やりつつ遊んで覚える
それでもだめとあらば、この不肖、私が説明しましょう。
1. タワー1階 広い1階ですが、右下へ向かい、上りへ入る
2. タワー2階 狭い部屋で、そこに1つしかない上りへ入る
3. タワー3階 2階と同じようにする
4. タワー4階 3階と同じようにする
5. タワー5階 大広間で、迷わず、すぐ奥の上りへ入る
6. タワー6階 ここは、ワープしかないのをそれに入る。すると、同じような部屋へ出るの、下りる
7. タワー5階 左へ進む下方へ道が現れたらそちらへ進む。そこは、廻りが閉れて閉まれている、1つしかない上りへ入る
8. タワー6階 ここは、1つ部屋構成で、上りは壁に閉まれているとあるので、やはりそこへ入る
9. タワー7階 狭い部屋です。そしてそこにある上り階段こそがボスへの道です
以上、簡単に説明しましたが、タワーは、構成が簡単なもので、これで充分だと思えます。最後に、ボスとの戦いは、途中から、セレクトからサータスへ変えて戦うのです。これで、いつの日にかクリア出来るでしょう。

ワープロで書いてくれると見やすいけど、薄い紙で送ると折れちゃうから注意してね

マイト&マジックⅢ

魔法使いのプラス・クエストの謎がとけません。

静岡県・剣持哲司

マイト&マジック 7-800Ⅲ (12-1月号)

奥のウザードの要塞のパスワードですが、7桁の数字にして足すまで決まっています。ただし問題は、敵の強いドアーキー一つは無い事、すべてのドアーキー7桁のは大変なのでおバカ正解を言うと、右が「25」左が「35」です。

鍵7が(?)です。剣持哲司君を含むメンバーでラガガスバレス B2Fのアイテムの宝箱場所へ行くと、このダンジョンに7-7がせせせします。これを利用して、魔法使いの盗難しから入れたいはずのこのダンジョンに正解のパスワードを入力すれば、私はこの方法で、戦いまくってすべてのドアーキーを開きました。

こちらは水性ペンでにじんでしまっている。さもないければ前号で掲載したんだけど

上の質問は前号で回答のハガキを載せたが、不親切すぎてわからんというハガキがきたので。

アルギースの翼

最強のレベルと装備で、ミノリンが倒せません。

静岡県・MK班まつ杖

アルギースの翼の答え (4-5月号)

まず、ここでMMPを使わずにミノリンの所へ行くと、その場で倒すことが出来ます。その7レベルは使わない方がいいです。
敵が倒れるから、エリポートと7レベルを封印して、その場で倒す。3回倒す。その後は何れでも倒す事が出来ます。
いってしまえば、ミノリンの所に行く前に他の部屋まではいけません。HPの回復も、その部屋で回復してはダメです。7レベルは倒す前に!!



ミノリン By. MK班まつ杖

イラスト入りでありがたう。でも鉛筆やボールペンだと見づらくなってしまうのだ

あじのわたしにきくか

『グラディウス2』の隠しコマンドを教えてください。

単体ではなし。第2スロットに『Qバード』のROMをさして、ポーズをかけてから「NEMESIS」で次の面に。「METALION」で一定時間無敵。「LARS 18TH」でフルパワーアップになる。

『ザナドゥ』でカルマのなくしかたを教えてください。

今、ザナドゥ(RM版)をしています。とこ3がレベル3のお城から出てくる1つのまにかカルマが28に増えていて、テンブルに入るとレベルがあげられず困っています。どうかカルマのなくしかたを教えてください。お願いします。



ブラックポジションをわざと取ると、1つにつきカルマを5減らしてくれる。ちなみに、レベル3のお城で出現するユイナルは、1匹倒すたびにカルマが31増えるので要注意。

ゲームで先に進めなくなったらQ係へ。それなら解けるぜ、という人は、必ずハガキにてA係へ。Aの採用者には3~4ヶ月後に賞金が支払われる。

エメラルドドラゴン

①小シヤカ島の洞窟が抜けられない。

②古代の洞くつにある抜け道が見つからない。

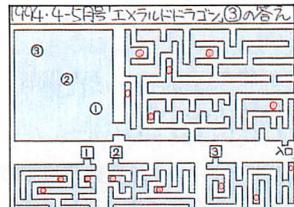


① Oにある洞窟から進むと4本中3本は死ねない。Aの奥に階段が出現するので降りる。② 洞窟の奥に黒い壁が出現する。③ ラールにアーマーが現れるので倒して先の古文書を手に入れる。④ ★の場所に黒い壁が出現するので降りる。⑤ 洞窟の奥に進んでいくと出口がある。
⑥ 海にコンテナを落とす。⑦ 海にコンテナを落とす。⑧ 海にコンテナを落とす。⑨ 海にコンテナを落とす。⑩ 海にコンテナを落とす。⑪ 海にコンテナを落とす。⑫ 海にコンテナを落とす。⑬ 海にコンテナを落とす。⑭ 海にコンテナを落とす。⑮ 海にコンテナを落とす。⑯ 海にコンテナを落とす。⑰ 海にコンテナを落とす。⑱ 海にコンテナを落とす。⑲ 海にコンテナを落とす。⑳ 海にコンテナを落とす。㉑ 海にコンテナを落とす。㉒ 海にコンテナを落とす。㉓ 海にコンテナを落とす。㉔ 海にコンテナを落とす。㉕ 海にコンテナを落とす。㉖ 海にコンテナを落とす。㉗ 海にコンテナを落とす。㉘ 海にコンテナを落とす。㉙ 海にコンテナを落とす。㉚ 海にコンテナを落とす。㉛ 海にコンテナを落とす。㉜ 海にコンテナを落とす。㉝ 海にコンテナを落とす。㉞ 海にコンテナを落とす。㉟ 海にコンテナを落とす。㊱ 海にコンテナを落とす。㊲ 海にコンテナを落とす。㊳ 海にコンテナを落とす。㊴ 海にコンテナを落とす。㊵ 海にコンテナを落とす。㊶ 海にコンテナを落とす。㊷ 海にコンテナを落とす。㊸ 海にコンテナを落とす。㊹ 海にコンテナを落とす。㊺ 海にコンテナを落とす。㊻ 海にコンテナを落とす。㊼ 海にコンテナを落とす。㊽ 海にコンテナを落とす。㊾ 海にコンテナを落とす。㊿ 海にコンテナを落とす。

結局2枚組の掲載になってしまった。質問の数が多かったからしかたないんですけど

③最後のホルスの大迷宮のボスマでのルートがわからない。

京都府・ハヤオ



① Oは白黒の数字で組む必要があります。② は壁です。③ は入り口です。④ は入り口です。⑤ は入り口です。⑥ は入り口です。⑦ は入り口です。⑧ は入り口です。⑨ は入り口です。⑩ は入り口です。⑪ は入り口です。⑫ は入り口です。⑬ は入り口です。⑭ は入り口です。⑮ は入り口です。⑯ は入り口です。⑰ は入り口です。⑱ は入り口です。⑲ は入り口です。⑳ は入り口です。㉑ は入り口です。㉒ は入り口です。㉓ は入り口です。㉔ は入り口です。㉕ は入り口です。㉖ は入り口です。㉗ は入り口です。㉘ は入り口です。㉙ は入り口です。㉚ は入り口です。㉛ は入り口です。㉜ は入り口です。㉝ は入り口です。㉞ は入り口です。㉟ は入り口です。㊱ は入り口です。㊲ は入り口です。㊳ は入り口です。㊴ は入り口です。㊵ は入り口です。㊶ は入り口です。㊷ は入り口です。㊸ は入り口です。㊹ は入り口です。㊺ は入り口です。㊻ は入り口です。㊼ は入り口です。㊽ は入り口です。㊾ は入り口です。㊿ は入り口です。

しかし、このゲームに関しては回答のハガキがとても多かった。なぜなのでしょう?

教えて下さい

☆投稿量なら不足はないこのコーナー。簡単なものは「あじのわたしにきくか」で答えているけど、質問が断片的でわからんのが多いので困っている。

『死霊戦線』で、①学校の倉庫にいる少女が、ついてきてくれないので助けられない。②クロネンバークが助けられない。③黄泉路が封印できない。(全国多数の迷子の皆様)

☆何年も行き詰まっている人が多いこのゲーム。質問はまだほかにもたまっているのだ。

『幻影都市』で、①「天夢鏡」のありかがわからない。②ホウメイを助けた後はどこへ行くばいのかわからない。③「地脈の杖」や「白蛇の杖」など、普通の店で売っていないアイテムの入手方法。(全国多数の迷子の皆様)

☆質問が多いけどよろしく。



男同士のベッドシーンが登場した、めずらしいRPG

『シュヴァルツシルト』で、「クラウン軍」が強くて勝てません。(千葉県/上村守・?歳)
☆壮大なスケールのSFシミュレーションゲーム。MSXで続編は発売されないのかな?



クラウンは『シュヴァルツシルトⅡ』でも登場した、メチャ強い生体兵器だ

『デッド・オブ・ザ・プレイン』で、科学者クーガーの家の金庫の暗証番号がわからない。(大阪府/佐竹大介・?歳)
(長野県/萩原暁・?歳)
(千葉県/日下部悦雄・?歳)
同じところであっている人が多いのでよろしく。



心臓が冷えるスプラッターシーンが満載の、アドベンチャーゲーム

第6回読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム **ガマック!**

パツと見て変わったと思うでしょうが、模様替えというより、ただだんに「コミュニン」というコーナーの区切りをなくし、個別のコーナーにただけなんです。そのへんはツッコミを入れないように。あて先に「コミュニンのなんとか」と書いてもしょうがないですよ。まあ、書いても許してあげますが。

というわけで「ガマックノ」です。マンネリ化を打破するためにシステムの改良などを考案したんですが、どうせやるならもっと大胆にやってみようと考えました。詳細は次のページに

任せるとして、ここではかんたんに概要だけを。

今までのシンプルなシステムでは個人差が出にくくて、つまらないという意見が多くなってきました。たしかにパラメータの種類が少なくて個性が出にくいのは事実ですね。そこでその不満を解消するために、次回から新しいシステムを導入します。次回からはそのシステムで応募してもらおうことになります。

まず、これまでとは違って、みなさん(オーナー)が自由に戦士を創り出すのではなく、あらかじめパラメータが決まった戦

士をお金で雇うという形式に変更します。そして武器と防具、アイテムもお金で買うようにしました。

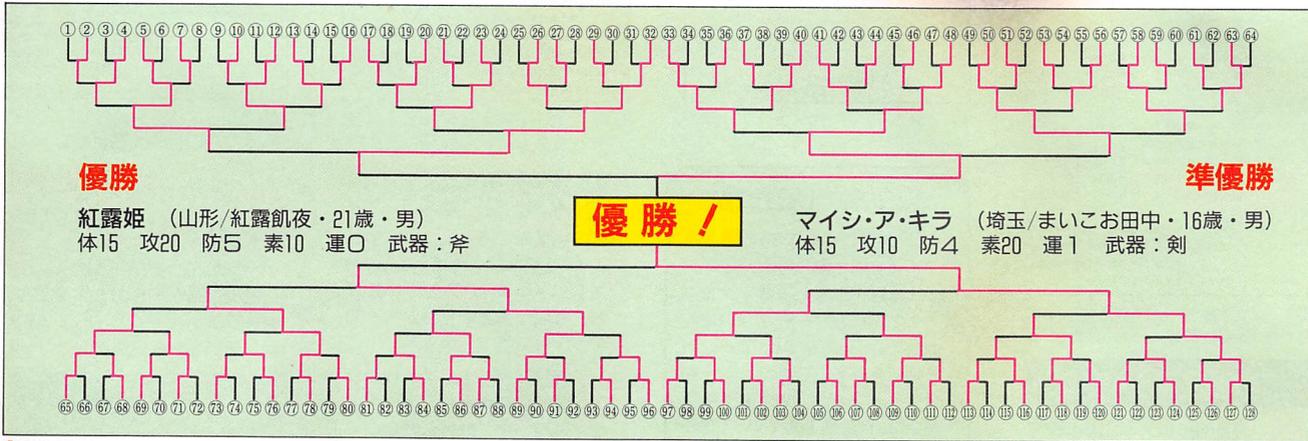
ID取得者は、これまでとはボーナスの制度が変わりますので、間違えて応募してこないように規定のところをよく読んでおいてください。

今後も改良の余地はありますのでみなさんからの意見は受け付けますが、どっかで見たような気がするだとか、なんでこんなシステムにしたんだ! などというイジメはしないでください。泣いちゃいますよ。

今回の応募総数は381通。なんと前回を下回ってしまいました。無効票は19通。これは逆に増えました。応募時期の3月はまだ忙しい人が多かったのか、それとも……。ちょっと悲しい現象ですが、次回からの新システムには、ぜひともたくさんのお応募をお待ちしておりますので、よろしくお祈りします。

●3位～5位のパラメータ

32	体8攻4防18素20運0	素手
89	体15攻10防10素12運3	剣
5	体18攻7防12素11運2	剣
50	体12攻10防10素16運2	斧
78	体18攻14防6素10運2	剣
100	体20攻10防10素8運2	剣



トーナメント進出者

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
1	山形	紅露飢夜	紅露姫	127
2	埼玉	まいこお田中	マイシ・ア・キ	48
3	青森	P i p i	ねこねこ	32
3	大阪	日生田尚政	魔王	89
5	福岡	Mr.こけこけ	Pu	5
5	大阪	佐藤雄一郎	リュート・ケイ	50
5	神奈川	紅茶大好き	ティティ	78
5	静岡	富永真奈央	浜北人	100
9	静岡	水谷健一	全経会計1級	12
9	新潟	川上猛嗣	テキサス	23
9	静岡	G I U	史ちゃんおめで	33
9	愛知	良二ハリスン	フォートリス	58
9	長野	中野治正	サンマルコ	65
9	岩手	毘拓郎	コキゲンくん	86
9	岡山	向井謙彰	流波壮太郎	109
9	岡山	林隆夫	さる	118
17	埼玉	久慈しりゅう	竜之介	4
17	大阪	四方雅仁	マサ4	13
17	岐阜	前原一征	ウェンズデイ	20
17	長野	川上くん	ケンブ	26
17	東京	松永進	ソフィア	40
17	大阪	NNT	ウッポー	41
17	広島	国本誠也	凝る尾	56
17	岐阜	呉一郎	ゆめたろー	63
17	静岡	清水忍	ドロー	71
17	愛媛	早瀬睦月	なのおゆき	76
17	群馬	鬼打紅一	牙のリューク	84
17	群馬	白井苗緒美	ブリムロー	96
17	茨城	村野弘子	みのむしもん太	102
17	和歌山	前田祐志	ぼち4号	107
17	茨城	怒りの県民	ゼネコン疑惑	116
17	京都	西野高正	C A T 4	124

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
33	奈良	たけのしん	宝・当田	2
33	神奈川	瀬川誠実	カイト・レイア	7
33	埼玉	飯塚恒也	C O U N T	10
33	熊本	親父	戦姫	16
33	秋田	濱田屋	About牧人	17
33	福岡	時本芳則	タイムブック	21
33	北海道	フラック	ビクシー	27
33	北海道	コポルド王国	アルフレッド	29
33	静岡	竹世	葉月録子	36
33	大阪	軍師諸葛孔明	関羽張飛趙雲姜	37
33	埼玉	草駄郎	リハリス	44
33	和歌山	前田真友子	柚子	46
33	新潟	高山智幸	マズ	51
33	埼玉	げんいか	ボウズウ	53
33	東京	水田英智	C H 4 構造式	59
33	千葉	青美	ラブニャン	61
33	東京	気斗図筆	アルジュナ	68
33	大阪	鈴見咲君高	業務用R80I	69
33	滋賀	東執基	土成剛迅	73
33	愛知	佐々木栄治	S H I N S A N	80
33	神奈川	渡辺昭彦	勇者セルフィー	81
33	神奈川	横山克二	海王	87
33	新潟	野上潤	フニヤラン	91
33	大阪	高原恵	風姫美優	94
33	石川	あるす	カーくん	97
33	愛知	天妃ユキ	シーリージェ	103
33	宮城	佐藤竜太郎	サトーチューン	106
33	東京	死神	フィアス	111
33	石川	藤掛貴由	田淵勝弘2+	113
33	大阪	みやび//	だちよすけ	120
33	福岡	Sarch	Stright	121
33	静岡	原田守啓	超合金魚屋	126

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
65	愛知	ぷっちよんぼ	ぶつとずぶらい	1
65	千葉	がら	ゴツエモン20	3
65	神奈川	S T E A M	キガハ君	6
65	埼玉	龍ノ助	紗紀	8
65	埼玉	天神龍斗	平成の格闘王	9
65	三重	堂元誠	デンキマンR	11
65	熊本	オーディーン	ブリュンヒルデ	14
65	千葉	芹草越沙苗	サラソージュ	15
65	京都	北川純史	前田君の物理	18
65	福岡	酒見良軌	C A V	19
65	東京	草波	石の人	22
65	北海道	小林篤史	クリノメータ	24
65	宮城	ネリー&ヤミ	紅のミタク	25
65	大阪	吉田耕一郎	河内のいさん	28
65	青森	INFINI	WOODMAX	30
65	神奈川	松山尚史	ジョン	31
65	大阪	チキマ	アルビゲル=V	34
65	兵庫	岸辺雄々	決別の日の朝に	35
65	東京	アベタツ	釜喰う	38
65	岡山	H I R O , N A , D .	199	39
65	新潟	雪の精	ボンチ	42
65	静岡	さるや人	ヴァーコード	43
65	愛知	影法師	魚雷クン	45
65	東京	中園義和	ほにまる	47
65	秋田	小原財閥	営業二課	49
65	千葉	剣道部員待山	ミズハンドメキ	52
65	埼玉	うおうおう	剣だけ星	54
65	千葉	塞翁が息子	塞翁が馬1号	55
65	長崎	いのいち	万馬券	57
65	東京	中野文則	イオン	60
65	東京	盛中智裕	へんべいくん	62
65	愛知	T N O	ポロ	64

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
65	千葉	中村佳央	ゴート	66
65	福岡	橋波月	小田島史郎	67
65	愛知	ぬー・土田	運五	70
65	滋賀	長瀬勝俊	細川モリー	72
65	神奈川	加藤太郎	M S X 2 + 君	74
65	愛知	井上博登	R A N	75
65	京都	ハヤオ	H A Y A O	77
65	大阪	つじ谷すおみ	オミ	79
65	埼玉	ムキ	黄色魔術集団	82
65	福島	戸澤忍	蚊男	83
65	神奈川	どっかの猫	ラミアス	85
65	埼玉	トムキヤット	キャミイM K	88
65	神奈川	ゆうさく	9円切手	90
65	香川	白沢雪	魏若鉄	92
65	北海道	どんと	クレイザ-3号	93
65	青森	A X I Z	H A K W I N D	95
65	新潟	早津裕	さびたソード	98
65	京都	かんば大阪	針金人間+豆電	99
65	愛知	B E E /	クヌク	101
65	石川	魔法瓶	スーパープロコ	104
65	大阪	マサヒロ	界江田狂四郎	105
65	大阪	二宅宏樹	さびたソード	108
65	京都	川田健晴	へのえもん	110
65	兵庫	波多野秀哉	殿りの歌州	112
65	広島	つかぽん	米不足	114
65	長崎	堀田秀也	Mr.モグ	115
65	埼玉	今泉淳子	クーパー捜査官	117
65	静岡	横山淳一	だじいぶ	119
65	愛知	鈴木孝	ミア	122
65	青森	坂米克彦	のんじろう	123
65	大阪	天人	ハンニバル	125
65	京都	ひできだお	びろしき	128

ピックアップガマック!

新システム導入で心機一転をします。これまでとはまったく違ってしますので、戸惑うかもしれません、書き間違いのないように注意してください。

大きく違う点は、これまでのようにみなさんが戦士を創り出してオーナーになるのではなく、これからは持ち金(500G)を設定し、そのお金で戦士を雇い、武器や防具、アイテムを買い与えるようになることです。

戦士のタイプは全10種類。この雇う戦士には名前や体形などは特に設定してありませんので、みなさんが好きなように想像してください。

武器は7種類、防具は鎧が5種類、楯が3種類。どれもすべてのタイプの戦士に装備可能です。ただし、それぞれ1種類す

●戦士タイプ

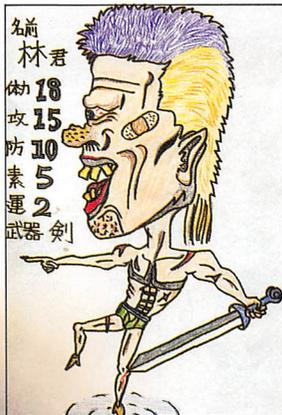
タイプ	体	攻	防	素	運	費用
0	25	20	12	14	4	360G
1	22	21	6	12	3	340G
2	19	15	9	10	3	320G
3	20	10	13	14	0	310G
4	15	11	12	15	3	300G
5	30	5	8	6	2	290G
6	8	30	6	3	0	290G
7	11	7	22	10	2	270G
8	10	5	5	25	5	260G
9	12	10	3	8	17	250G

*体・体力、攻・攻撃力、防・防御力、素・素早さ

●アイテム

番号	名称	効果	値段
1	精力剤	体力+5 素早さ+5	115G
2	虎の薬	攻撃力+5 防御力+1	95G
3	亀の薬	防御力+6 素早さ-1	65G
4	素早さの石	素早さ+5	75G
5	幸運の御守	運+10	25G

*買えるだけ買ってよい



◎これは剣で自分の足を刺してぞ!
(神奈川県/かたくりこ・7歳・男)

つしか装備はできません。補助的アイテムも5種類設定しました。装備品の効果は別表を参照してください。

戦士のタイプ、武器、鎧、楯、アイテムを記入して応募してもらいます。ただし、戦士のタイプを記入していれば、それ以外

●武器

番号	名称	効果	値段
1	長剣	攻撃力+7 素早さ-3	100G
2	短剣	攻撃力+3 素早さ-1	70G
3	斧	攻撃力+10 素早さ-8	85G
4	槍	攻撃力+6 素早さ-5	75G
5	炎(魔法)	攻撃力+6 体力-4	75G
6	雷(魔法)	攻撃力+4 体力-3	65G
7	水(魔法)	攻撃力+3 体力-2	55G

*武器を装備しない場合、素手(変化なし)で攻撃します。

●鎧

番号	名称	効果	値段
1	龍の鎧	防御力+10 素早さ-5	100G
2	青銅の鎧	防御力+8 素早さ-5	80G
3	鎧の鎧	防御力+6 素早さ-4	60G
4	木の鎧	防御力+4 素早さ-3	40G
5	皮の胸当て	防御力+2 素早さ-1	20G

●楯

番号	名称	効果	値段
1	鉄の楯	防御力+4 素早さ-3	80G
2	木の楯	防御力+3 素早さ-2	60G
3	皮の楯	防御力+2 素早さ-1	40G



◎いくら達人でもこんな長い剣は使えないだろう(大阪/タコくん・18歳・男)

の装備がなくても参加は可能です。その場合、戦士は丸裸に近い状態で戦うことになりますので、武器は自動的に素手ということになります。詳細は大会規定を参照してください。

●今大会模様

決勝進出はともに初めての紅露飢夜の「紅露姫」と、まいこお田中の「マイシ・ア・キラ」の戦いとなった。

先制攻撃は素早さに倍の違いがある「マイシ〜」だ。これが見事に連続攻撃となり、防御力が低い「紅露姫」に大ダメージを与える。反撃に出る「紅露姫」だが、攻撃は空を切る。逆に「マイシ〜」の攻撃は確実に「紅露姫」の体力を奪い、瀕死の状態になっていた。ここで「紅露姫」の攻撃がやっと「マイシ〜」に命中すると、ものすごいダメージを与える。斧の威力と攻撃力の高さに



加え相手の防御力が低かったためだ。一発で形勢は逆転し、「紅露姫」の次の攻撃で決着はついた。

大会規定

「ガマック!」とは読者から送ってもらったキャラ設定をもとに、編集部で作ったプログラムで対戦し、どちらかの体力がゼロになるまで対戦して勝敗を決めるトーナメントゲームのことである。

■大会方法

決勝トーナメント出場者128名を決めるのも対戦。例：400人の参加者がいたら、ランダムに対戦させ200人にし、次の対戦で100人にする。まず100人が決定。負けた100人でまたランダム対戦をする、というようにハンパはシードしながら最後の1人まで対戦を繰り返し、出

場者を決定する。

■ライセンスIDの発行

9位までの入賞者に発行するもの。取得したIDは以後、永久に使用することができ、取得以後ID所有者は基本金500Gにボーナスポイントを加算した金額で戦士を雇えるようになる。複数取得した場合はすべてのIDをハガキに明記し、それぞれのボーナスポイントを加算して使用する。ボーナスポイントは1位・50G、2位・40G、3位・30G、5位・20G、9位・10G、17位以下はなし。従来のID取得者はそれまでのボーナスポイントを10倍にして使用できる。IDはG67のあとに順位、番号をつけられよ。例：1位の紅露飢夜

くんG671127。9位の川上くんG67923という具合。

■戦士の設定

戦士・5種類のパラメータをもつ。

- ・体力：戦士のヒットポイント。
 - ・攻撃力：与えるダメージの値。
 - ・防御力：攻撃を軽減する値。
 - ・素早さ：先制攻撃率、攻撃回数、攻撃回避率に影響を与える。
 - ・運：クリティカルヒットの出る確率、攻撃回避率に影響する。
- 装備品・装備することによって戦士のパラメータを変化させることができる。効果は別表参照。

■参加方法

①基本金500G(単位はガマック)を使って、戦士を雇い、余ったお金を武器、鎧、楯、アイテムを装

備させることができる。武器、鎧、楯はそれぞれ1種類だけしか装備できない。戦士だけで装備がなくても大会に参加できる。ハガキに戦士のタイプ、武器、鎧、楯、アイテムをこの順で、番号と名前両方を書いて応募してほしい。あと使った合計金額とオーナー名(6文字以内)、戦士の名前(7文字以内)も忘れずに書くこと。

- ②参加者は1人につき1キャラしか応募してはけない。
 - ③IDがある人は必ず書くこと。書いてない場合、基本金500Gを上回る場合は参加は無効とする。
- 以上のようなことをふまえ、「ガマック!」係まで送ること。しめ切りは5月23日必着。

イラストコーナー お題「雨……」

となりにキミがいるのがあたりまえで、いなくなることを想像もしていなかった。夢なら覚めてほしい……。 ささや

「アレにひとこと」はなくなったわけじゃないけど、やる話題がなくて今回はお休み。「ハジャであちゃ〜」には、本誌でくわしく攻略をやったおかげで、質問が3通しか来なかった。これではやる必要はないね。

ここでいっちょ「バボの人生相談」にちなんで「ささやの恋愛相談」でもやったらうか。試しに送ってきてくれたら、真剣に答えてあげるぞ。マジで。それ

とも「アレにひとこと」はいっそのこと止めちまおうか。もし、このコーナーで何かやってほしいことがあったら、リクエストしてちょうだいな。

「イラストコーナー」は盛況で、選ぶのに苦労した。今回は「アレにひとこと」がなかったので、このぶんのスペースを使って採用数を増やすことができたからいいけど。次号もたくさんさんの投稿を期待してるよ!

次号(7月8日発売)のお題「夏」または「水着姿」
次々号(9月8日発売)のお題「秋」または「夕陽」



右とのカラートーン対決。すこくかわいらしいね(東京/水城たま・19歳・女・1P)



カラートーンと色鉛筆で、いい味が出てます(神奈川/山本定吉・19歳・女・1P)



千葉/陵弥・17歳・女
*ラトクが若々しい



新潟/NV組
しんじ・13歳・男
*誰でも必ず考える



大阪/チキマ
・19歳・男
*もうキミはエッチねえワ



神奈川/山岡
秀秋・16歳・男
*傘ぐらいて人殺し?



大阪/沙羅双
樹・20歳・女
*ファルナとハスラムね



宮城/綴喜
終・20歳・女
*目のでっかいエレンだね



埼玉/矢島菜
美子・21歳・女
*嫌なことは雨で流せ

今回の1等賞



祝 M-FAN 国際化!
1-2 February 1998

◎英文が読めるかな? 絵柄に好感が持てます。どうしようもないギャグなのに、思わず笑ってしまった(新潟/東栗夏・18歳・男・3P)



◎紫陽花(あじさい)と蝸牛(かたつむり)レンタル坊主で雨の表現してます。この色彩はさすがです(愛知/松尾峰昇・17歳・男・2P)



◎張てるカーバンクルがカワイイ♡ ひよとして雨じゃなく、ぶよが降ってきたりしてるのかな(東京/とりボール・16歳・女・2P)



◎朝のひとときで感じて。雨上りの朝は気持ちいいね。このワインツ姿がなんとも……(愛媛/早瀬睦月・18歳・女・1P)



◎寂しさを感じさせるうまいイラストだね。この子の気持ちが伝わってくる。さてはキミが泣かせたな(東京/おじゃ・19歳・男・1P)



◎環境破壊に対してのアピールなのか、それともギャグか? 確かに脱性雨かひどくなるどハゲそうだ(茨城/上上土・17歳・男・1P)



◎わざわざ「雨……」と書かなくても、どっから見ても雨のイラストだよ。しかし、雨粒がデカイなあ(埼玉/今森・21歳・男・1P)

イラストのウツの気持ち……



本人はこんな採用のされ方をするとはいって思ってもなかっただろう。裏に描いてある落書きに気持ちを感じたのでこうした。

本人はこんな採用のされ方をするとはいって思ってもなかっただろう。裏に描いてある落書きに気持ちを感じたのでこうした。

ウラ

オモテ

◎いつもこのように裏へ何か描いてきているのを今回特別に公開します!



◎こっちはへたくさってわけじゃないよ(愛知/かたねゆう・19歳・女・3P)

お手紙待ってま〜す

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。5月は23日編集部着だ。しめ切りをすぎて届いた作品は、次々号採用対象にする。お題の関係上、ポツになるイラストはある。ペンネームは英文じゃ

ない簡潔なもののみ有効とする。
〒住所・氏名・年齢・学年(職業)・性別を必ず書いて以下のあて先までとどしどし応募してくれ。
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「イラストコーナー」係まで。

ゲーム私設博物誌

今回はTAKERUに光栄のソフトが、いっしょに7タイトルもリリースされたのを記念して、それらのソフトの中から2本を取り上げてみたぞ。

歴史SLGの草分けとして、今や多くのファンがいる光栄。その不動の人気を確立する基礎となった初期の名作が、TAK

ERUの「名作を再び発売」作戦の目玉として登場した。大幅に値下げされたので、持ってない人はこの機会にぜひ購入を。

蒼き狼と白き牝鹿 ～ジンギスカン～

初代の「蒼き狼と白き牝鹿」を基に、プレイヤーキャラを増やすなどしてよりパワーアップして1988年に発売された。プレイヤーはジンギスカンや源頼朝など、世界各国の歴史上の人物となり、世界制覇を目指すという壮大なスケールのシミュレーションゲームだ。



◎源頼朝でもヨーロッパまで征服できてしまうのが、シミュレーションのすごいところ

子孫繁栄に励みまくった人多し

「世界史で苦労している奴はこれを買え!! 第3回十字軍遠征の頃の世界が一発で頭に入るぞ。アジア各国のわかりづらい位置関係なども、すいすい頭に



◎これが「オールド」だ。ちょっと地味だね

入る」(新潟県/アルレド)など、勉強になる部分が多いこのゲーム。一方で「蒼き狼と白き牝鹿」シリーズの魅力は「オールド」だ、という声もきかれる。たしかに、次世代の優秀な配下や、プレイヤーキャラを作るという、もっとも重要な部分だけにおろそかにできないのは当然ともいえる。が、あの男心をうまく刺激するシステムは、おいしすぎるというものだ。つい、戦争そっちのけでのめりこんでしまう。

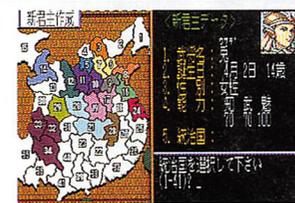
ゲームのぞき穴

光栄のゲームには、どれもウル技や隠されたイベントがたくさんあるが、上で紹介した『三国志II』はとくに多い。その中から2つを紹介しよう。

光栄のゲームにはウル技も多いが、それ以上に多いのが特定の場面でのみ発生するイベントだ。今回は、『三国志II』をプレイするとぜひ知っておきたい技と、ちょっと変わったイベントを紹介しよう。

君主を自分で作る

君主選択画面で、「CAPSキー」と「かなキー」をロックして「しんくんしゅ」と入力する。または、選択肢として出てきた数字のうちの、最も大きな数字に1を足した数字を入力してみよう。すると、「新君主作成」という画面に変わっただろう。これ

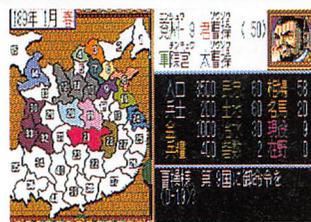


◎このような画面になるはず。これで女の子君主も作れてしまうぞ

ヤーが設定した君主でプレイできるようになるのだ。能力値や顔のグラフィック、統治国もある程度、選択できるぞ。じつはこの機能、他機種ではメニューで簡単に選べたのだが、MSX版では隠しコマンドとして存在する。女性の君主などは、この機能を使わないかぎり存在しないのだ。

三国志II

1990年に登場。中国の後漢末期から三国時代を舞台にした、いわゆる国取りタイプのシミュレーションゲーム。他機種では現在、第4作目まで発売されているが、その基本スタイルはこの「II」で確立されたといえる。当時の世界を反映させて、人材の確保をとくに重視させた点が特徴であろう。膨大な数の登場武将や、細かく設定されたパラ



◎初代に比べてとても美しくなった画面

メータなどのリアル指向は、光栄のどのシリーズとも共通するものだ。

完成度が高くとにかく長く遊べる

「グラフィックはとても美しくなったし、音楽もよかった。半年以上このソフトのとりこになってしまった。何回やってもあきがこない点がいい。目にやさしい。当時は一騎討ちのシステムにとっても感動した」(福岡県/Mr.こけこけ)と、ベタボメの声も聞かれる。目にやさしいというのは、長くプレイする場合けっこう重要なポイントだね。『三国志II』最大の見せ場といえるのが、戦場での一騎討ち。伝記物語の「三国志演義」では、華麗な一騎討ちの場面がしばしば

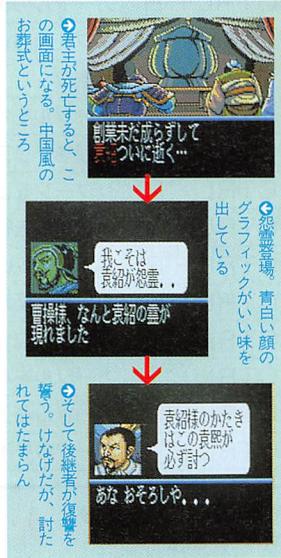
登場する。このシステムのおかげで、武将への思い入れもいっしょに増大したというものだ。名作は色あせることがないというが、このゲームもそんな1本だろう。



◎手に汗握る一騎討ち。この勝敗が、不利な戦況をつくつがえすこともしばしばある

君主の怨霊出現

まず仮想モードでゲームを始める。そして敵国に攻め込んで君主を殺す。やりかたは戦闘中に突撃して首を取る方法と、捕らえてから首を斬る方法のどちらでもよい。すると君主の没画面の後、殺した君主の怨霊が現れる。そして、その後継者が復讐を誓うのだ。怨霊の残すセリフには数種類あるが、後継者のセリフは同じパターン。ちなみに、その後のプレイに変化はない。攻め込んだ相手を滅ぼしてしまうとこのイベントは起こらないので、2か国以上を支配する君主に攻め込もう。



◎若者が死亡すると、この画面になる。中国風の音楽というところ

◎怨霊登場。青白い顔のグラフィックが面白い味を出している

◎そして後継者が復讐を誓う。けなげだが、討た

今月は三国志IIだ。①アイテムがたっぷり。第10国に攻め込んで勝つだけ。いったん引き上げて、ふたたび攻め込むというコマンドが追加される。ただし、このコマンドを繰り返すと悲しいことがある。②祝勝会で無礼講。仮想モードで、とにかくアイテムを取って、君主と軍師がいっしょに攻め込んで敵国を滅ぼす。そして捕らえた君主と武将の首をすべて斬ればOK。そこでは美女狩りなんてこともできてしまうのだ。

MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

このコーナーでは、ゲーム以外のことについてなら、どんなささいなことでもMSXに関する質問、相談を受付中!

Q 『シンセサウルスVer.3.0』を手に入れたのですが、『FM-PAC』がないと使えないのでしょうか。使用機種はGTです。

A 『FM-PAC』がなくとも使える。
『シンセサウルスVer.3.0』を使うにはFM音源が必要だが、GTにはFM音源(MSX-MUSIC)が内蔵されているので、問題なく使える。

Q 現在『MIDIサウルス』や『μPACK』を入手することはできませんか。

A 入手は困難。
『MIDIサウルス』『μPACK』とも、現在は生産中止になっている。発売元のビッツにも在庫がないようなので、入手するのは難しい。中古品を探るか、あるいはあらかじめGTを購入するしかない。

Q 僕のMSXでは、コントロールキーと“M”キーを同時に押すと、リターンキーを押したのと同じことになりま。これは僕のMSXだけなのでしょうか。ちなみに、コントロールキーと

文字キーの組み合わせはほかにもいろいろとありました。

A コントロールキーと文字キーの組み合わせはすべてのMSXに共通。

MSXにはコントロール機能というものが、コントロールキーと任意の文字キーを同時に押すことにより特定の動作をさせることができる。コントロール機能のうち主なものについて下の表にまとめておいたので、参考にしてほしい。

Q 『Vz』というソフトがあると聞いたので購入してみました。『Vz』はMSX-DOS2上で使う漢字テキストエディタです。しかし、学校のパソコン(PC-286VG)ではちゃんと動くのに、うちのGTでは動きません。どうしてでしょうか。MSXで『Vz』が動かないなら、『Vz』のMSX版を作ってください。

A 『Vz』はMSXでは動作しない。
『Vz』はPC-98などで使われている代表的な漢字テキストエディタだが、MSXでは動作しない。『Vz』だけではな

く、他のパソコンで動作するプログラムがMSXで使えるとはかぎらないので注意すること。

ところで、『Vz』のMSX版を作ってほしいとのことだが、MSX用の漢字テキストエディタはすでにある。具体的には、『MSX-DOS2 TOOL S』(発売元・アスキー)の“KID、COM”や、同人ソフト「テキストエディタV&Z2」(開発・サークルIPUS)のなかの「Zero」などで、どちらもTAKERUで購入可。価格は『MSX-DOS2 TOOL S』が7000円(税込)、『テキストエディタV&Z2』が3500円(税込)。くわしくはTAKERU事務局(☎052-824-2493)まで。

Q 他機種用のプリンタをMSXで使用できますか。また、MSX用のプリンタを他機種で使用できますか。

A 原則として、プリンタはその機種用のものを使うべき。

違う機種用のプリンタを使う場合、パソコンに内蔵されている文字コードと、プリンタに内蔵されている文字コードが異なることがある。もしそのまま印刷すると、文字化けして違った文字が印刷されたり、空白になったりする。したがって、原則的にプリンタはその機種用のものを使うべき。もっとも、他機種用のプリンタを使用するための専用ドライバを組み込むという方法もある。

Q ファンダムや市販ゲームの“MSX2以降”と“ターボR専用”の違いはなんですか。ただR800のほうが速いからだけではないような気がするのですが。MSX2とターボRの違いを教えてください。

(愛知県幡豆郡/鈴木智博・15歳)

A 以下で説明。
メモリやDOSなどの問題などもあるが、いちばん大きいのはターボRにしか使えない命令があるということ。ターボRではMSX2にくらべていくつか命令が追加されており、たとえばマシン語を使う場合の乗算命令や、BASICのCALL PAUSE命令などがそれだ。ターボR専用の命令が使われているプログラムでは、MSX2にメモリやMSX-DOS2を増設しても動作しない。

Q 『FM音楽館』のプログラムによく出てくるPOKE &HFABC, 16のようなPOKE文には、いったいどんな働きがあるのでしょうか。

A デチューンをかける働き。
各チャンネルのチューニングをわずかにずらすと、音が揺れている感じを出すことができる。これをデチューンをかけるという。デチューンをかけることにより音に厚みを増すことができるが、あまりかけすぎると音が汚くなってしまおうので注意。

さて、MSX-MUSICでデチューンをかけるには、POKE &HFABC+(チャンネル番号)*16、(ずらす値)とすればよい。チャンネル番号は1から9までを指定する。ずらす値は0から255までを指定し、255でちょうど半音ずれることになる。ただし、この方法でデチューンをかけたあとにCALL MUSIC命令やCALL TRANSPOSE命令を実行すると効果がなくなってしまうので、プログラミングのさいは十分注意するようにしてほしい。

主なコントロール機能

対応キー	機能
CTRL+"B"	カーソルを直前の語の先頭に移動
CTRL+"C"	入力待ち状態を終了
CTRL+"E"	カーソル以降を削除
CTRL+"F"	カーソルを次の語の先頭に移動
CTRL+"G"	スピーカーを鳴らす(=BEEP)
CTRL+"H"	カーソルの1つ前の文字を削除(=BS)
CTRL+"I"	タブを出力(=TAB)
CTRL+"J"	行送り
CTRL+"K"	カーソルをホームポジションに戻す(=HOME)
CTRL+"L"	画面をクリア(=CLS)
CTRL+"M"	リターンを出力(=RETURN)
CTRL+"N"	カーソルを行末へ移動
CTRL+"R"	挿入モードのON/OFF(=INS)
CTRL+"U"	1行を画面から削除
CTRL+">"	カーソルを右へ移動(=カーソルキーの右)
CTRL+"<"	カーソルを左へ移動(=カーソルキーの左)
CTRL+"^"	カーソルを上へ移動(=カーソルキーの上)
CTRL+"_"	カーソルを下へ移動(=カーソルキーの下)

耳より情報交換コーナー

今回はアスキーから発売されている書籍についての情報。

●4-5月号の本文で、マシン語の入門書としてコーラルの「MSXで学ぶZ-80Aアセンブラ入門」が紹介されていましたが、つい最近アスキーの「MSXマシン語入門講座」を注文したところが在庫があったようなのでお知らせします。また、「MSX2+活用法」など、ほかにも何冊か在庫がある書籍があるので、リストを送ります。

(東京都八王子市/小作信二・34歳)

※小作さんから送られてきたリストをもとにアスキーに問い合わせたところ、「MSXマシン語入門講座」(1650円・税込)、「MSX2+パワフル活用法」(1240円・税込)、「MSXターボRテクニカルハンドブック」(2500円・税込)の3冊についてはまだ在庫があるようだ。どの書籍もMSXを使いこなす上でかなり役に立つものなので、興味のある人は購入してみてもどうだろうか。

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

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

ゲームにまつわる話題や注目グッズ、イベント、ニュースなどをピックアップしてお届けするのがこのコーナー。さて今回は…?

NEWS

『ドラクエ』コンサートのチケット発売

「ドラゴンクエスト」シリーズの音楽を担当しているすぎやまこういち氏のコンサートも今や親子で気軽に鑑賞できるものとして定着している。今回新たな日程が発表された。まず8月24日に8回目を迎える「ファミリークラシックコンサート」がある。これは東京・渋谷の渋谷公会堂で行われる。次に9月4日には「オーケストラによるゲーム音楽コンサート4」が東京・赤坂のサントリーホールで開催。そして9月25日に岩手・水沢市の水沢市民会館乙ホール、10月8日に群馬・太田市の太田市民会館でそれぞれ「ドラクエ」のコンサートが行われる。このなかで9月4日の「オーケストラ」は他のものと主旨が異なる

り「ドラクエ」の曲だけでなく「ファイナルファンタジー」などの曲も演奏される予定。各コンサートの詳細は日程別下記まで。

■問い合わせ F.C.C事務局(8/24) ☎03-3446-7762 サウンドギャラリー(9/4、10/8) ☎03-3351-4041 オフィストライ(9/25) ☎022-267-0485



◎コンサートであいさつをするすぎやま氏

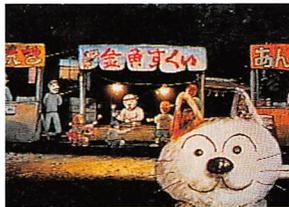
NEWS

「キリンコンテンポラリーアワード」で芸術家に

ビールメーカーのキリンが援助するため開催している「キリンコンテンポラリーアワード」というものがあるのをご存知だろうか。これは昨年から開催されたコンクールで、若手芸術家の援助を目的としている。一般公募のコンクールなので応募資格に制限はない。またジャンルも音楽や絵画、彫刻そして映像・ビデオアート、もちろんCGもOK、と幅広い分野に及んでいる。最優秀賞1作品には賞状と記念品、さらにキリン横浜ビアビレッジもしくはキリンプラザ大阪で作品を発表し、その作品制作に対して援助が行われる。そして副賞として100万円が贈られる。また優秀賞3作品には賞状、記念品そして賞金30万円が贈られる。応募の締め切りは6月30日(消印有効)。発表は第1次、第2次そして最終審査のちなので9月になる予定。応募方法は以下の問い合わせ先に規定応募用紙をまず請求する。この際60円切手を同封す

ること。前述のようにジャンル、テーマに関する規定はないが、応募作品は1人につき1作品に限定され、平成4年1月以降に制作されたものが対象となることに注意。詳細は下記まで。

■問い合わせ キリンコンテンポラリーアワード'94東京事務局 〒150-111 東京都渋谷区神宮前6-26-1 ☎03-3499-2711 キリンコンテンポラリーアワード'94大阪事務局 〒542 大阪府大阪市中央区宗右衛門町7-2 ☎06-212-6578



◎前回の最優秀作品「金魚の一生」(大童一心 作 映画・映像)より

GOODS

ユニークな形状のステレオCDプレイヤー

4月になりひとり暮らしを始めた人も多いだろう。そんな人たちが新しい環境にもなれてリラックスできる頃ではないだろうか。そんなムードになつてくると「朝ねぼう」という大敵が出現する。そこでねぼう防止にフィリップスから発売されている「CDクロックラジオ」はどうだろう。この「CD～」のユニークな機能は手をかざすだけでアラームを止めることができ、なおかつ10分後に再度アラームを鳴らすことができる点。もちろんCDでもラジオでもアラームとして使用できる。音質もタ

ーボ・パス・ジェネレーター・スピーカーを内蔵してこだわりを見せている。価格は2万4800円(税別)。



◎高さ20cmたらずのコンパクトサイズ。重さは2.2kgとなっている

発売が予定されているソフト

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
倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲/発売元未定/価格未定

※特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用ではあるがターボRの高速モードに対応したソフト。なおTAKERUで発売のソフトは税込の価格です。

TAKERU情報

前号では新たなタイトルを紹介できなかったが、今回は1タイトル発表された。発表されたのは『ルーンマスター 三国英傑伝』だ。このゲームはRPGの要素たっぷりのすごろくということができる。三国志おなじみ

の武将が多数登場する。すでに登録済み。価格は2500円。

さていつ発売になるかと首を長くして待っていた「SUPER PINK SOX3」が、ついに発売された。価格は4800円。すでに発売中だ。

SPOT

話題の「ラーメン博物館」にMSXのゲームが

新横浜にある「ラーメン博物館」を知っているだろうか。マスコミで紹介されているので知っている人も多いだろう。人気は上々で今年3月6日のオープンから3月末日まで16万人が入場している。なぜMファンで「ラーメン博物館」なのか? それは1階にあるゲームポイント。4台設置されているゲームの「激闘ラーメンコロシアム」、実はMSXのゲームなのだ。このゲームはTESAというグループが開発し、G&Dという会社そして「ラーメン博物館」が制作となっている。ルールは単純明快。一定時間内に相手より多くラーメンを食べれば勝ち。対戦型になっており、性格分けされた8人のキャラクターから1人を選んで対戦する。各キャラクターは「気」を溜めることで相手を攻撃することが可能。で攻撃が決まると相手はのどを詰まらせて(/)しまうのだ。もちろん防御することができる。3回勝ち抜ければ晴れてラーメン王とな

れるのだが…。そうはさせじと最後のボスキャラが隠されているのだ。このボスに勝たなければ真のラーメン王になることもエンディングを見ることもできない。

さて「なぜMSXなのか」を開発者であるTESAのメンバーに聞いてみると、やはり「MSXが好きだから」という答が返ってきた。このゲームはファンタムのソフトのように「MSXはこれだけのことができる」というアピールになるだろう。ちなみに彼らのMSXに対する思い入れは相当のものがある。むかしからMSXをいじってプログラミングを覚え、いつかはみんなにプレイしてもらえるゲームを創る。そんな思いや夢が込められたゲームなのだ。「ラーメン博物館」でしかプレイできないので遊びに行ってみてはどうだろうか。入場料大人300円、子供100円。フリーパスもある。■問い合わせ ラーメン博物館 ☎045-471-0943



◎右がボス。ラーメンを食べるとスープが徐々に下がるという芸の細かさ



◎休日ともなるとゲームの後ろに行列ができてしまうほどの人気という

最新ゲーム&ミュージック情報

GM & V

雨が降ろうがヤリが突き刺さろうがGM界はいつでも快晴視界良好だ一い！ 評／高田陽

CD 餓狼伝説SPECIAL ~IMAGE ALBUM Part1~ 発売中

林立するアーケード格闘アクションにおいて高い人気を維持している「餓狼伝説SPECIAL」。その待望のイメージアルバムが発売された。収録10曲は、すべて新世界楽団雑技団によるアレンジだ。次々と送り出されたアルバムによって、彼らがどんなジャンルの音楽をも吸収し昇華するバンドということが、すっかり実証されたといつてよいだろう。もちろん、今回も不知火舞のテーマに見られるような和楽的な曲、あるいはスパニッシュなイメージのローレンス・ブラッドのテーマなどで柔軟な音楽性を見せている。しかし、なぜか試聴後には物足りなさが残った。ただ、これはタイトルにPart1とあるように、6/17発売のPart2を体験した時こそ真の満足感が得られると考えて良いだろう。また、

ポニーキャニオン
PCCB-00152
2500円(税込)



今回、不知火舞のテーマで初の歌声を披露した千葉麗子ちゃんが、同時発売のシングル「Non Stop One Way Love~餓狼伝説のテーマ~」(1000円)で歌手デビューを果たすことを付け加えておこう。

CD ばよえーん!! ザ・メガトラック・オブ ぶよぶよCD 発売中

「こいつがよ〜、寝かしてくれねえんだよ〜」と、幾度となく中毒者の声を聞いた地獄のバズルゲーム「ぶよぶよ」のイメージ・アルバムがリリースされた。今回、モチーフにされたのはPCエンジン版の「ぶよぶよCD」。アルル(声:三石琴乃)、シェゾ(井上和彦)、ルルー(冬馬由美)、サタン(矢尾一樹)の4人が織りなすハチャメチャなドラマ4トラックと、アレンジ+メガミックス10曲を収録した全75分の大作だ。また、ぶよオリジナル・テレカが当たる応募券も付いている。



CD ステレオドラマ ツインピー-PARADISE Vol.4 発売中

昨年10月から文化放送において、日曜深夜0時より好評放送中のドラマ「ツインピー-PARADISE」のCD化第4弾だ。國府田マリ子さんの歌うドラマのオープニング・テーマ「Twin Memories」で幕を開け、ドラマ「2月13日の日曜日」のpart1~4(13話~16話)を収録。古川もとあき氏、作・編曲、演奏のドラマサントラ2曲+テーマ曲カラオケなども入り、全体的にスッキリまとまった構成となっている。また、5月25日には5、6月22日には6が同価格で発売される予定。



その他の新譜情報

- 発売中 / ●スターブレイカー⇒2500円/TY ●MEGATEN WORLD⇒女神転生。2500円/PC ●ダービースタリオンII・神馬誕生⇒人気競馬SLGのCD、2800円/日本コロムビア/写① ●バーコレ イースIV2⇒PCエンジンの曲を編曲。6/22に3発売。3000円/K/写② ●ツインピー-PARADISE/熱唱/ボーカルバトル編⇒ボーカルアルバム。2800円/K ●バトルスピリッツ龍虎の拳・SOUND ACTION⇒アニメ・サントラ。2800円/V ●バトルスピリッツ龍虎の拳⇒アニメ。VHS&LD。ビデオのみレンタル可。50分6800円/K ●ナムコグラフィックコレクションベスト10⇒新旧人気作の原曲&編曲。2800円/V/写③ ●ファイナルファンタジーVIスペシャルトラック⇒CDS1000円/NTT ●フォーミュラ1ヘブンリーシンフォニー⇒1と2の同発。各2300円/イーストウエスト/写④ ●ワールドヒーローズJET⇒1500円 ●ライトプリンガー/タイター⇒2000円/PC ●龍虎の拳2/SNK⇒キャラを紹介しながらゲーム攻略。VHS、LDとも60分4800円/PC ●ファイナルファンタジーVol.2/炎の章⇒オリジナル・アニメ。6/21に3一巻の章、7/21に4一巻の章を発売。VHS、LDとも30分5400円/NTT&日本コロムビア ●ファイナルファンタジー・サウンドトラック⇒アニメの音楽集。2800円/日本コロムビア ●ドラゴンナイトIII⇒PCエンジン。2500円 ●ドラゴンナイトIV⇒PC98。2800円/NEC ●ナムコ・ゲームエクスプレス12/シアター6⇒ギャラクシアン3ほか。1500円/V ●ファイナルファンタジーVIアレンジバージョン グランドフィナーレ⇒3000円/NTT ●デイトナUSA⇒3000円/TY ●ツインピーパラダイス MUSIC BOX⇒2800円/K ●イース・ピアノコレクション2⇒3000円/K ●風伝ザナドゥ⇒アレンジ集。3000円/K ●ソードワールド1⇒ラジオドラマ。6、7月に続編発売。2500円/テアタムポリスター ●ときめきメモリアル⇒コナミのPCエンジン版ゲームのCD。2800円/K ●真・女神転生II⇒シンフォニック・アレンジ集⇒予価3500円/PC ●ワールドヒーローズ2ジェット /SNK ADK⇒VHS、LDとも60分4800円/PC ●プリンセスミネルバ⇒2800円 ●(仮)シュヴァルツシルトIII・IV⇒2800円/NEC ●LUNAR~ETERNAL BLUE Prelude⇒イメージCD。2500円/TY ●ファイナルファンタジーVIピアノコレクション⇒CD付き楽譜集。3800円/NTT ●ファイナルファンタジーボーカルコレクション⇒予価3000円/NTT ●へべれけ⇒2500円/テアタムポリスター ●Northern Verse⇒2900円/光栄 ●光栄エンディングコレクション ●光栄バトルススペシャル1&2⇒3枚同発、2600円/光栄

CD 新桃太郎伝説 発売中

オリジナル55曲+アレンジ9曲を、なんと3枚のCDに収録した超大作だ。もちろん、作曲・プロデュースはおなじみ関口和之氏。アレンジ曲は、鼓や三味線などの和楽の生楽器がふんだんに使われ聴きごたえも充分。



CD RAY FORCE 発売中

常にGM界をリードしてきたズンタタの新作。サイトロン2000シリーズ、ニューレーベル「V.C.O.」、それぞれの第1弾に当たる。期待通りのファンキーなテクノサウンドを堪能できた。アレンジも1曲収録。



CD イースIV VS 風の伝説ザナドゥ J.D.K BAND4 発売中

ヒット作「イースIV」&、日本ファルコム最新作「風の伝説ザナドゥ」の人気曲ばかりを集めたJ.D.K. BANDのニューアルバム。シンセが大半の曲で主導権を握るといふ、今までの彼らとは一味ちがうサウンドが新鮮。黄否がでるか?!



※文頭の記号は、●=CD ■=ビデオ、LDです。文末の記号は発売元略号。PC:ポニーキャニオン K:キングレコード TY:東芝、ユメックス V:ビクターエンタテインメント

みんなでつくるおはがきテーマパーク

おはなし
こんにちわっ

新聞から探し出したネタは、意外性が加わっておもしろさが倍増する。今回もひとつ紹介。

●最近、ルーシャオが人面犬に見える今日この頃。(岩手・歩く蓄音機)

「ルーシャオの冒険」の開発コードネームが「人面犬はつらいよ」ということはあまり知られていないらしい。しかも、さきんはガンテイルに人気をとられている。編集部内では。

(おさだ)

●うちの中学校にはニノキン(二宮金次郎の像)がない。小学校には朽ちたニノキンがあった。しかも木の陰で見つけにくかった。(和歌山・相子)

ニノキンといえば、うちの小学校のニノキンはイチョウの木の真下にあったため、晩秋には銀杏だらけの哀れな姿になっていた。おかげでニノキンはきたないという図式が未だに消えない。あわれた。(お)

●(前略)そういえば、コサキクルーのなかの回文コーナー「のものもの」だが、あれはひどかった。レベル低すぎ。僕はあのファミ通に2回回文が載ったが、そのネタは「痛い肩叩き機来た。戦いたい!」と、「床のトルストイ、ゲイとするとのこと」であった。この2つは自信作なんですが、「のものもの」よりグレ

ードは上ですよね? だれか判定して/(岐阜・呉一郎)

だいじょうぶ、君の回文のほうが34倍くらいはおもしろい。これは編集部全員で協議の結果、賛成3、反対0、棄権12で決定された。しかし「床のトルストイ……」というやつは、なんとなくシゲルの姿を思い出させる。さすが。

(お)

●性格診断テスト。下の文字を見て思うことに近いほうを、①と②から選べ。1486TMSX

①1486TMSXと読める→あなたはふつうの人です。

②1486TMSXと読める→あなたは立派なMSXユーザーです。

(福岡・時本芳則)

わたしも対抗して診断テストです。「格A●I」の●にアルファベットを1文字入れてまんが家の名前を完成させなさい。

①「O」を入れた人→あなたはふつうの少女まんが読みです。

②「M」を入れた人→あなたは立派な(?)同人まんが読みです。

アルファベットで格あおいと書いて



あるのを見て、Oを伏せ字に見間違えるってしまった人が、わたしのほかにもいるにちがいない。ちなみにわたしは②でした。これが、わかる人がMファン読者にいるかはナゾ。(Oro)

●ごはんついで切手を貼るのはよくあることだが、外国米を使ったのは僕が初めてにちがいない。

(埼玉・伊藤文寿)

近頃話題の米ネタです。外国産米も調理法によってはおいしく食べられるらしいですが、わたし個人としてはやっぱり国産米のみそ汁がいちばんだと思っています。(郎太)

●アイドルおたくであるわたしが、某アイドル雑誌を読んでいるとなんと、常連田中将司の投稿を発見してしまいました。くやしいので僕の名前も覚えてください。

(福岡・人文字)

そのアイドル雑誌とはたぶん、学Oが発行している、毎月9日に発売される雑誌だと思います。その雑誌でも田中将司はかなり昔からの投稿者。おはこんと同じようなネタを投稿し、おはこんと

まったく同じ扱いを受けています。(郎)

●チキンラーメンは、おいしい作り方で作ったほうがまずいのはなぜか?

(大阪・イベント王西川)

みんなようやく気がき始めたか。あれは、そのままバリバリ食べるのがいちばんおいしいのだ。(ちえ熱)

●今、私は受験生ですが、もし大学に入ったら徳間書店インターメディアで仕事かしたいです。それまでMファンを続けてください。

(広島・NV組NARCH)

NARCHくんは広島に住んでいるのか。ここで働きたいなら首都圏の大学に入学しないとダメだね。編集部でいちばん遠くから来ているのが、三浦半島に住むささや。ささやの1か月の交通費でREALが買えるぞ。(ち)

しまっていくぞっ!



加藤新日鉄室蘭野球部新主将

新日鉄室蘭野球部が十日、今季初練習を行い始動。輪西神社での安全・必勝祈願で「今年こそ東京ドームへ」と誓った新主将の加藤茂樹(墨手)三。伝統ある同部のチームリーダーを期

※平成6年1月17日付け室蘭民報多刊より

四コマまんが4本立て!



●大阪・しろいかす⇒中学生の英語の教科書には今でもOヘンリーの「賢者の贈り物」があるのかなあ。彼女は彼に時計のくさりをプレゼントするために髪を売り、彼は彼女にクシをプレゼントするために時計を売ってしまう、という心温まるお話だ。マヌケでも心の清い人は幸せなのだ。(ノ)



●愛知・安田剛⇒「吉田戦車風味」というわりには、話に整合性があるし絵もきれいだ。きっと安田は、不条理の世界にこがれを抱きつつも、物事の筋道を考えようという優等生なのだろう。しかし「4コマ」なのに3コマしかない。優等生のくせに数も数えられないところに可能性を感じるぞ。(ノ)

もう、レベルアップするな!

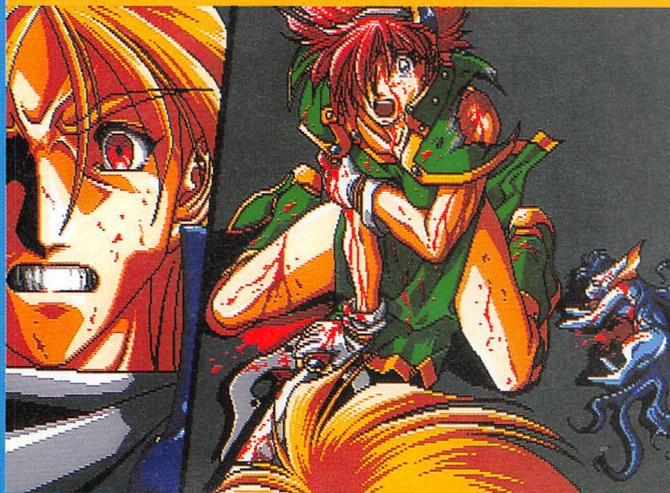


●東京・伊藤直輝⇒これにはなかなか納得してしまいました。60とか80とかいうのはHPのことなんだな。レベル30くらいになると、エクスカリバーやクリスタルヘルムを装備した強力なキャラになりそうだ。そのときには上の切手が300円くらいか(ノ)

大投
募
集
稿

①通り抜けてきます。ゲームで行きつまった「O」係、その解は「A」係へ。②「コミュニケーション・ランド」がマックノ、や普通のイラストなどは「三」。しめ切りに注意。③ゲーム私設博物館「AKERU」について語。④ゲームの「オキアール」は「三」。⑤「GTフォーラム」ゲーム以外のMSXへの質問は「三」。⑥おはなしこんにちわっ。⑦「東京・FAN」編集部、難解ハガキアートは「Fミヤマ」、イラストによる各種遊び技や教養講座は「ラスト講座」、悩みは人生相談の係へ。あて先は〒110 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア M・FAN編集部 各コーナーまで。

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★

シルクの頬を汗がつたう……。ロッシュはゆっくりと1歩、また1歩と近づいてくる。この緊張感にシルクが耐えかねて「私からいよ、おまえがスキをみて倒してくれ……」といい放ったが、シニリアは果敢として返答をしなかった。「どうしたシニリア！ 死にたいのか!!」シルクの叫びに我に返ると、涙があふれてくるのだった。シニリアは信じられない出来事で完全に自分を見失っていたのだ。「しっかりしろ！ いいか、いくぞ!!」シルクは身を翻して、ロッシュに向かって切りかかった。だが、狂ったように剣を振り回すロッシュに防戦一方。気持ちを奮いたせ加勢するシニリアとルーシャオ。しかし、超人的な強さを見せるロッシュに3人の傷は増えるばかりで、まったく歯が立たなかった。そのうちシルクもルーシャオも致命傷を負ってしまう……。シニリアは最後の力を振り絞って叫ぶ「お願い、ロッシュノ！」と。そのとき、ロッシュの動きが止まった……。

スーパー付録ディスク JUN. - JUL. 1994 DISK #26

媒体	LD 200 ×2	VRAM	128K
対応機種	MSX 2/2+	MSX R	ターボRの高速モードに対応
ディスクNo.1 実質収録バイト数:1,078,272 バイト			
ディスクNo.2 実質収録バイト数:1,899,520 バイト			

●ディスクNo.1 収録作品

- ①ルーシャオの冒険 ②ファンダム・GAMES ③FM音楽館
④紙芝居&動画教室 ⑤ファンダム・サンプルプログラム
⑥AVフォーラム ⑦MIDI三度笠 ⑧あてましょQ ⑨今回の表紙
⑩B: ※システム関係、タイトルCG&BGM

●ディスクNo.2 収録作品

- ⑪「軍人将棋」 ⑫「悲しき運命」 ⑬「花札こいこい」 ⑭CGコンテスト
⑮ パン通天国

● 従来どおり2枚組に戻ります

前回は3枚組でしたが、今回から本来の2枚組に戻ります。

まず前号では、みなさんに謝らなければいけないことが、たくさん発生してしまいました。この場を借りてみなさんに謝らせてください。本当にごめんなさい。

毎号、チェックをしているのですが、どうも前回はしめ切り直前に届いたものが多く、時間がなくて、完全にチェックできていなかったようです。まったくお恥ずかしいかぎりです。編集作業と並行してやりますので、時間がたりなくなることが多いのですが、みなさんに責任を持って提供しなくてはならないものに、そんなことはいつてもられません。今後はよりいっそうチェックを厳しくすることを心掛けたいと思います。

では前回の付録ディスクで、

どこに問題があったのか。まずは「RONA」のミュージックデモがソニーのXVとXDJ、「Qイズ・5秒の選択」がソニーのXでは動きません。次に、前号の94ページに書いてあった「ELFARNA」の起動ファイルネームが間違っていました。「RONA」の通販の方法に関してなど、くわしいことは95ページのフロQでお答えしていますので、そちらを参照してください。

以前「覇邪の封印」を収録したときは圧縮をせずに、1枚をまるごと使ってそのまま収録しましたが、今回の「軍人将棋」は圧縮をしてあります。解凍しますと結局はディスク1枚をまるごと使ってしまいますが。

オールディーズを圧縮したことで、ほかの作品にゆとりを持たせることができました。今後はこのようにしたいと思います。

BGM作者のコメント

■追撃(タイトルBGM)

なると「1992年9月ごろに投稿した曲ですので、今の僕の作風とはかなり異なっていて、音楽理論に合っていない音(いわゆる不響和音ですね)も耳につきますが、雰囲気はBGMとしては標準的かなって思ってます。ただ、コードの機能をもっと強調したほうがよかったかも……。あ、久々に感想を募集します。〒441-02 愛知県豊川市御油町新町82-5 成瀬和彦まで」

■今回はタイトルCGに合ったBGMが投稿されていなかったのので、以前投稿されたBGMのなかから選びました。

■SUNDAY AFTE RNOON(B: BGM)

もずみやする「SHI-NYAさんからいただいたエディタのために作ってみた曲です。MSX-MUSICのビブラフォンはすごくいい音色なので、つつい使っていますね」

タイトルBGM作って♥

ジャンルはオリジナルのみで形態はMSXのBASIC、または内蔵OPLLドライバ用のデータで&H000番地からセーブしたもの。投稿時はソースMMLも一緒につけてください。音楽の形式はFM9声、FM6声+リズム(これらの場合、PSG3声でならしたいチャンネルを明記してください)、PSG3声のうちからひとつ、BASICのMML中では、PSGのM、S、FM音源の@63、@VnやYr,dなどが使用できません。また、最後の休符は省略しないでください。なお、拡張音色は音色が変わってしまうことがあります。

投稿方法は基本的に「FM音楽館」と同じです(付録ディスクBGM用の作品であることを明記してください)。採用者には採用号と規定の謝礼が送られますので、どうかどしどし投稿してくださいね。

Oldies

今回は『覇邪の封印』での反省から、圧縮をしましたので、複写／解凍作業を行ってください。メニューからオールディーズを選択すると、付録ディスクのシステムには戻れなくなります。ほかの複写／解凍方法と若干違いがありますが、画面の指示を見て行えばわかるようになってきます。複写／解凍先のディスクは、フォーマットしただけのもので使ってください。解凍が終わったらゲームが始まります。再起動はそのディスクをいれて電源を入れれば、自動的に立ち上がります。

ゲームを始めるときはまず、名前を登録しなくてはなりません。名前がないとゲームはスタートしません。登録画面で名前を書いていない番号に矢印を合わせて、スペースキーを押してください。名前を入力し終わると

ゲームスタートです。すでに名前を登録してある場合は、その名前を選びスペースキーを押せばゲームはスタートします。

ゲームがスタートすると駒を配置する画面になります。ここで画面左右にある駒の中から、配置したい駒に指矢印を合わせて、スペースキーを押し、次にその指矢印を配置したい盤上の位置に動かして、スペースキーを押すと配置となります。

いちど配置した駒を配置し直すときは、指矢印をその駒に合わせてスペースキーを押せば、かんたんにできます。別の駒を重ねた場合は、最初に配置してあった駒が画面左右の元あったところに戻ってしまいます。

すべて配置し終わると、画面中央に「START」が出ますので、スペースキーで戦闘開始です。



『軍人将棋』 ぐんじんしょうぎ

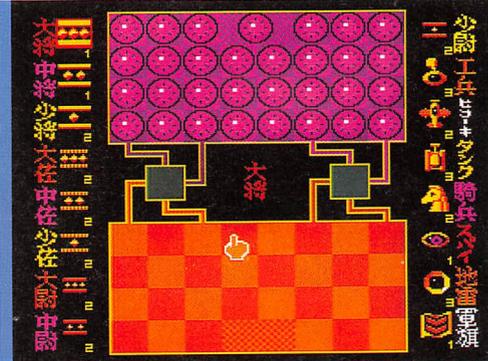
©バック・イン・ビデオ

登録画面



登録できるのは最大で8人まで。名前は5文字まで抹消することもできる。

配置画面



このとき「F3キーを押すと、コンピュータが自動的に駒を配置してくれる。

複写 / 解凍作業について

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ください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくともだいたいでしょう。

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ですが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を途中で中断して、あとから解凍だけをすることもできます。複写されたファイルが入っているディスクがあれば(必要DSKFをクリアしていること)、メニューから再びそのコーナーを選んでディスクを入れるだけで、複写はパスして解凍作業に移行しますので、

従来のようなやり方をしなくても大丈夫です。

解凍をDOS上から自分でやりたいという人は98ページの表を参考にして、ファイルを調べてみてください。圧縮されているファイル名は「～.LZH」と

なっていますから、わかると思います。

再起動をしたいときには、それぞれに別の方法がありますので、各コーナー記事や使い方をページに書いてある方法をよく読んでから行ってください。

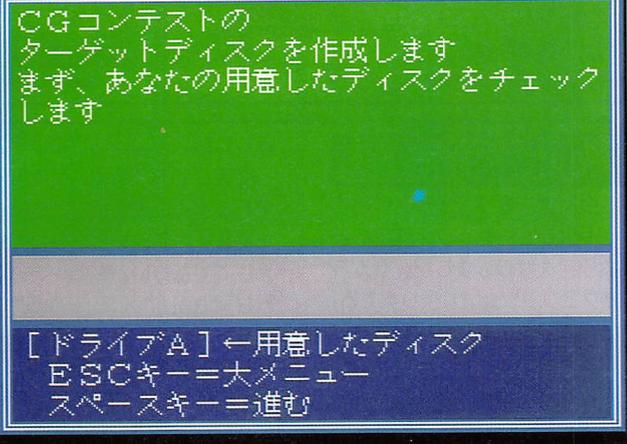
解凍作業の準備

- フォーマットのやり方
複写・解凍作業には2DDフォーマットのディスクが必要です。
- ①BASIC画面でCALL FORM ATと入力し、リターン。
- ②出てくる最大の数を押す。
- ③何かキーを押す。
- ④画面にOKと表示されたらできあがり。
- 空き容量の調べ方

BASIC画面で、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力し、リターン。表示された数値が空き容量で、これが必要DSKFを満たしていればOK。



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。



画面下段には省略形でメッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れる。ESCキーで大メニューに戻る。スペースキーで先に進む」を意味します

ファンダムGAME&サンプルプログラム

今回のファンダムは大量15作品も採用、付録ディスクに収録してある。あいかわらずD部門作品は好調だ。しかし、容量が多ければおもしろいという訳ではない。今回それを教えてくれる、1画面部門の作品を6作品も収録してあるので、ショートプログラムのおもしろさをよく確かめてほしい。

■解凍後の起動方法

圧縮ものの作品を解凍後起動させるには、①BAS I C上で②DOS (DOS2) 上の「A>」の状態から、以下の命令、コマンドを実行してください。

- ①『悲しき運命』 ㊦28ページ
①RUN" KANA-ST A. FD6"
②KANA
- ②『花札こいこい』 ㊦30ページ
①RUN" KOIKOI. FD6"
②KOIKOI
- ③『RA I RA I』 ㊦32ページ
①なし

- ④RAIRAI
④『WELLEN』 ㊦34ページ
①RUN" WELLEN. FD6"
②WELLEN
- ⑤『PUYO HOYO』 ㊦35ページ
①RUN" PUYO-ST A. FD6"
②PUYO
『花札こいこい』、『RA I RA I』はターボR専用なので、②の起動方法はDOS2上から行うように。また、『悲しき運命』はデータのセーブ、ロードを行うので、プレイするときはディスクを書き込み可の状態しておくこと。

■MSX2対応『花札こいこい』

ターボRのRAMディスクを使用しているので、『花札こいこい』はターボR専用となっている。そこで、RAMディスクを使わずにMSX2でも遊べる『花札こいこい』を付録ディスクに収録しておいた。MSX2を使用

している読者は、以下の手順で作業を行えば、『花札こいこい』を楽しめる。

- ①付録ディスクのメニューで『花札こいこい』を選び複写/解凍作業を行う。
- ②複写/解凍作業をすべて終了したユーザーディスクに、付録ディスク1から、
KOIKOI2. FS6
KOIKOI2. MIN
の2つのファイルをコピーする
- ③②の作業を終えたユーザーディスクを差し込み、
RUN" KOIKOI2. FS6"
と打ち込みリターンキーで起動ファイルが立ち上がる。

これで、MSX2でも『花札こいこい』がプレイできる。

■オリジナルコースエディタ

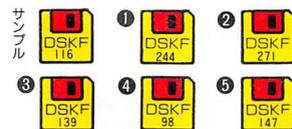
編集部で作成の『けるけるGO L F』オリジナルコースエディタを付録ディスクに収録してある。
KGOLF-ED. FS6
KGOLF-CH. MRG
の2つのファイルを使って、オ

リジナルのコースを作ってみよう。くわしい使い方は49ページを読んでね。

■その他のサンプルプログラム

おもちゃのマシン語のサンプルプログラムは、7本のソースプログラムと、そのソースをマシン語データ化した7本のBAS I Cプログラムを圧縮して収録してある。メニュー画面で『ファンダム・サンプルプログラム』を選択すると、複写/解凍作業に移る。

解凍後、マシン語のサンプルゲームとしてプレイできるのが『OMOCHA. BAS』のファイル。これを、
RUN" OMOCHA. BAS"
と打ち込みリターンキーで実行してくれ。おもちゃのマシン語は50ページに連載中。



AVフォーラム

AVフォーラムのシステムはCALLなどの拡張ステートメントに対して弱い。AVフォーラムのプログラム中に「CALL MUS I C」などの命令が使われていると、暴走したりしてしまうのだ。

今回、FM音源を使っている『木魚』(MOKUGYO. AV6)、『斬糸ギター』(GUITAR. AV6)の2作品と、システ

ムとの相性が悪く動かなかった、『逆立ちMSX』(SAKADATI. AV6)は、BAS I C上で、
RUN" (ファイル名)"
と打ち込んで起動させてほしい(カッコ内はファイル名)。

『走る子犬』は始まるまで約3分(MSX2だと)かかり、『宇宙旅行』は時間をかけるときれいなビジュアルを表示する。のんびりAVフォーラムを鑑賞しよう。
㊦24ページ

パソ通天国

今回は、CG関係のソフト&CGデータがいっぱい。清河さん作ファイラつき画像ローダ・セバ「BLS200. LZH」、Masaru-Nさん作Piローダ「MASAPI23. LZH」とPiセバ「MASAPI2. LZH」、Ainさん作インタレースMAGセバ「MGS102. LZH」という4本のツールと、わんださん作「WON19. L

ZH」、WON30. LZH」、焦夢郎さん作「SHOWMOO2. LZH」、天狗さま作「T_CATO2. LZH」、T_CATO3. LZH」という合計5本のCGデータ。今回のツールを使えば、パソ通をしている他機種との友だちなどから、いろいろなフォーマットのCGデータももらって見ることもできるし、自分のCGの勉強にもなるでしょう。

㊦76ページ



FM音楽館

今回は、オリジナル7作品とゲームミュージック1作品の計8作品を収録しました。「サムライスピリッツ」より「祭り奏でる」は付録ディスクには収録されていませんので、73ページから掲載されているリストを打ち込んで聴いてください。

拡張子「FM6」の付録ディスク収録作品は、メニューから連

続して聴けるようにプログラムを変更してあります。リストを見ればすぐに変更点がわかると思いますので、必要に応じて復元してください。なお、今回の教材「peal」はメニューからは呼び出せません。BAS I C上で呼び出して聴いてください。ファイル名は元のプログラムが「PEAL. ORG」、変更後のプログラムが「PEAL. FM」です。
㊦72ページ

MIDI三度笠

投稿作品が増え、便利なプログラムから曲のデータまでM I D I三度笠はいろんなタイプの作品に囲まれるようになりました。そんなわけで、2-3月号、4-5月号は便利なプログラムを中心に紹介してしまい、曲のデータのほうの紹介はほんの少しだったので、今回こそはと思い、M I N Eのオリジナルを3

曲収録しました。それから、レベルアップ・テクは新企画に変わりました。今回より、サンプルデータを収録しますから、ぜひ参考にしてください。サンプルデータは基本的にSMF (スタンダードM I D Iファイル) でこれからも収録する予定です。ハムヒトの『うまびー』か、『ミディコン』を使って『μ S I O S』や『M I D I サウルス』で聴きましょう。
㊦70ページ

CGコンテスト

今回はイラスト部門から上位3作品、ぬりえ部門から1作品、そしてマロのトビラCGとお題CGでおじゃる。全体的に作品数が少ないでおじゃるが、インタレース作品などが多くて、ディスク1枚をほとんど使ってし

まうぞよ。解凍には時間がかかるので、覚悟してたもれよ。

解凍したディスクを再起動したいときは、MSX-DOS上からなら「RUN-CG67」、BASIC上からなら「RUN-CG67. BAS」をそれぞれ実行してたもれ。

8ページ



ルーシャオの冒険

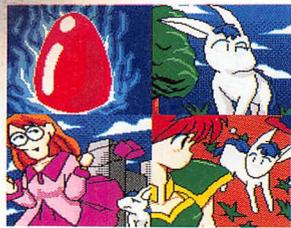
今回はちょっと長めの作品になりました。これくらいのボリュームのほうがいいですか？

シナリオはみなさんから送られてきたものと、編集部員かすちよが「どうしても書きたい！」というので書き上げた作品を合わせた7作品の中から、厳正なる審査の結果、かすちよのシナリオを採用しました。ちゃんと全部に目を通して決めましたよ。それで編集部員に投票してもらったのですから。

みなさんから送ってもらった

シナリオは、次回以降に使用したいと思います。

シナリオのほうはみなさんから随時募集をしておりますので、ふるってご応募ください。あて先は「ルーシャオ・シナリオ」係まで。それではまた。



CGのできあがりがか早くなったので、これまでよりも製作期間が少なくなりました

今回の表紙

ついに一年中でいちばん嫌な季節がやってきましたね。世界でもこれだけ四季がハッキリとしている国は珍しいんですよ。四季といっても細かくいうと、春夏秋冬以外にいろいろあると思いませんか。今の時期なら「梅雨」「初夏」などというし、「真夏」や「真冬」というものもありますね。

梅雨が終われば夏。今年は去年のように梅雨のままじゃありませんように……。



これはスキャナから取り込んだ直後の状態。ここからライン修正をして、着色

紙芝居&動画

前回に引き続き投稿作品がありませんでした。しくしく。

今回は前回のように、過去のMファンで採用されていたものを収録しようかなと思いましたが、付録ディスクの容量とのかねあいで授業のサンプルのみと

なっていました。でも、今回のサンプルはマイクロキャビンで作った「紙芝居」です。ぜひ楽しんでください。

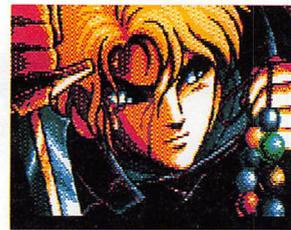
付録ディスク上からも見られますが、BASIC上から直接実行すると、文字の部分と背景色がいっしょになって、とてもきれいに見えます。15ページ

あてましょQ

前回のまちがい探しは、その前のものより簡単にしたつもりだったが、正解者の数を見てみるとあまり変わらなかったのかもしれない。画面を切り替える手間が思いのほかネックになっているようでもある。

で、正解はというところ。まず登場人物の着ている服のえりの部分。ここの模様のあるなし、の違い。次に彼の持つ数珠のようなもの。この玉のうち左の下から2番目のものが、片方は水色でもう片方が黄色になっ

ている。そして剣。黒い模様が入っているかどうか、の違い。と以上の3か所。当選者はく岩手>宮川克吉<新潟>長谷川亜樹<長野>西牧貴之<愛知>藤川裕人<広島>三好盛久。以上の5名。おめでとう。



この写真と画面をよく見比べてくれればわかるはずだったのだけれど……

B:

おや? どうしてなんでしようか。YADAYOがまだいます。B:を読んでもらえばわかりますが、ギリギリまでこき使われていたのです。今頃は新天地で汗水たらして働いていることでしょう。本当にお疲れさまでした。彼のおかげでいろいろと助かることが多かったです。みんなが嫌がる雑務をスイスイ

片づけてくれましたし、買い物やお使いは早いし。これじゃ編集以外の仕事ばかりやらせていたようなのですが……、うーむ、そのとおりですね。

だからこそ大切な人材だったんですよ。ほかの人がやらないから。しかし、彼はもういない。いなくなるわかる大切さ……。これは恋愛にもいえることですね。いることがあたりまえで気づかないなんて……。

4-5月情報号の不都合について

●『RONA』のミュージックデモが動かない。

「オマケ」のコーナーから『RONA』のミュージックデモを起動しようとすると、ソニーのHB-F1XDJ、HB-F1XVの2機種でまったく動かない、というものです。⇒原因はマシンの個体差です。これは対処しようがありません。

通信販売の方法ですが、〒001 北海道札幌市北区北18条西4丁目18 HTビル4F May-Be SOFT Dixie 通販係

まで、現金書留で7800円(送料込)と、連絡先、希望商品を明記して送ってください。

●『Qイズ・5秒の選択』が動かない。

ファンダムのゲーム『Qイズ・5秒の選択』がこれもソニーの一部の機種で動きません。

⇒これは原因不明です。申し訳ありませんが、ご了承ください。

●『ELFARNA』の再起動ができない。

ファンダムのD部門ゲーム『EL

FARNA』を再起動しようとするエラーが出て、再起動ができない。

⇒94ページにある、BASICからの起動ファイル「ELF-SRAR.FD4」は間違いです。46ページの、ファイルの説明にある「ELF-STAR.FD4」をRUNしてください。MSX-DOSから起動する場合には、「ELFARNA」と打ち込んでリターンキー。これで立ち上がります。

★ばいばい〜★



★しよ〜★

前回4-5月情報号の付録ディスクに、いくつかの機種で不都合があることがわかりました。

スーパー付録ディスク内容一覧表

主なファイルのみを掲載しています。記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★はターボR専用プログラムです。
 ※各コーナータイトルのⒶⒷⒸ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Ⓐ	FAN ATTACK (P 4~7)	「軍人将棋」	GUNJIN .COM _GUNJIN_ .XFD	DOSの実行ファイルです。 上のファイルで使うデータファイルです。
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム (P 28~45) 付録ディスクの 使い方(P 94)	★RAI RAI けろけろGOLF WELLEN ★BOX BOXING PUYO HOYO ●CHECK-IT ●MARBLE CHOCO LET 青春の卓球部 アナログヘビ PLANET ATTACK ●キョーンシーJ ●Iスクリーンファイト2 ●採点 悲しき運命 ★花札こいこい	RAIRAI .LZH KEROKERO.FD6 WELLEN .LZH B-BOXING.FD6 PUYO .LZH CHECK-IT.FD6 MARBLE .FD6 SEISYUN .FD6 ANALOG .FD6 PLANET-A.FD6 KYONSEE .FD6 1SCREEN2.FD6 SAITEN .FD6 KANA .LZH KOIKOI .LZH	拡張子「.FD6」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「.LZH」のファイルはすべて圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプル プログラムⒷ	おもちゃのマシン語 (P 50~53) BASICピクニック (P 68, 69) 「花札こいこい」 (P 48) 「けろけろGOLF」 (P 49)	本誌のサンプルプログラム 本誌のサンプルプログラム MSX2対応「花札こいこい」 本誌のサンプルプログラム コースエディタ	OMOCHA .LZH 3D-GRAPH.BP6 KOIKOI2 .FS6 KOIKOI2 .MIN H-SCROLL.FS6 KGOLF-ED.FS6 KGOLF-CH.MRG	圧縮プログラムです。 BASICプログラムです。 BASICプログラムです。 // // // マージ用のBASICプログラムです。
紙芝居&動画Ⓐ	紙芝居&動画教室 (P 15~17)	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	SAMPLE .BAS A .GE5	BASICプログラムです。 画像データファイルです。
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館 (P 72~74)	全8曲 今回の教材「peal」	拡張子.FM6のファイル PEAL .ORG PEAL .FM	※くわしくは本誌を参照。 ※要MSX-MUSIC
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム (P 24, 25)	規定部門/自由部門の作品 斬糸ギター 木魚 逆立ちMSX	AV6-7 .BAS AV6-7 .BNN GUITAR .AV6 MOKUGYO .AV6 SAKADATI .AV6	起動用BASICプログラムです。 データファイルです。 BASICプログラムです。 // //
CGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコン テスト(P 8~14)	トビラCG/イラスト部門3作品/ぬりえ部門 /ぬりえ部門用教材CG	CG-67A .LZH CG-67B .LZH CG-67C .LZH	すべて圧縮ファイルです。
パソ通天国Ⓐ	パソ通天国 (P 76~81)	画像ローダ・セーバ Piローダ Piセーバ インタレースMAGセーバ CGデータ // // // //	BLS200 .LZH MASAPI23.LZH MASAPI32.LZH MGS102 .PMA SHOWM002.LZH T_CAT02 .LZH T_CAT03 .LZH WON19 .LZH WON30 .LZH	すべて圧縮ファイルです。
MIDIⒶ	MIDI三度笠 (P 70, 71)	レベルアップ・テクのサンプルデータ ★渡し船 ★風車 ★航海	BADPET .MID GOODPET .MID MID-63 MID-51 MID-56	SMFです。 // BASICファイルです。 // // ※要新MSX-MUSIC

※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」(べはあみんと★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。

重度障害者のためのコミュニケーション手段

右の写真は、「目でうつワープロ」という。まばたきの動きを感じて文字を打つ装置である。メガネについているセンサーから赤外線を目に向けて照射しており、目を開けているときの眼球と、目を閉じているときの皮膚の、赤外線の反射率のちがいを利用してまばたきの動きを調べている。これは、ALS(筋萎縮性側索硬化症。全身の骨格筋が萎縮していき、進行するにたがいの、歩行、会話、呼吸などが困難になってしまう病気)などの患者さんのために開発された、体の動く部分をうまく利用して、自由にコミュニケーションをとるための装置である。

起動させると、テレビ画面に文字盤が表示される。そこにはひらがな五十音や、変換などの機能キーがならんでおり、そこをカーソルが順に動いていく。まず行ごとに動くカーソルが自分のうちたい文字のある行にきたところでまばたきをする。するとその行の文字ごとにカーソルが動くので、そこで自分の打ちたい文字にカーソルが合ったところで、またまばたきをする。これで1文字が決定される。無意識に行われる短いまばたきには反応しないように設定されているので、決定するときには長めに目をつむればよい。

目以外の筋肉が使える人のために、フレキシブルスイッチという入力装置もある。指、首、といった、体のどこかが動かせれば、その微妙な動



パナソニックのFS-A1WSXと、その下にあるまばたき調整器、カートリッジ、メガネについたまばたきセンサー、フレキシブルスイッチ、呼び出し用チャイム、プリンタでフルセット。テレビはオプションになっている

きを感じることができるようにしている。かにも振動を感じるスイッチなどもあり、体の動く部分をうまく使った入力方法を選択できる。

まばたきで文字を打っていくのは、かなり時間もかかるし、つかれる作業だ。実際に少しやってみたが、5分もすると目の筋肉がつかれてきてしまった。名称こそ「ワープロ」だが、文書作成装置というよりも、コンピュータで使う文字盤と考えたほうが適当なようだ。機能キーの中には文字入力とは関係のないキーもあり、ナースコールのかわりとして「具合が悪い」「暑くなった」というようなメッセージと呼出音を出す機能や、ラジオ、電気スタンドなどのスイッチを入れる機能などもあり、自由なコミュニケーションができるように

工夫がされている。慣れてくると、これを使って日記を書いたりする人もいるそうだ。

この「目でうつワープロ」の定価は61万1000円。厚生省認可の日常生活用具に指定されており、使用者が重度障害者として認定されると、購入時に最高で約50万円(自治体、病状による)の補助金の交付が行われるので、たいした負担なく購入することができる。パソコンとしてMSXが使われているのは、この補助金50万円の中に価格をおさめるためと、衝撃へのある程度の耐性があること、漢字が大きく表示されることが理由だそうだ。

今回説明をしてくれた、制作元の竹井機器工業株式会社の森さんの話では、「(「目でうつワープロ」の存在は)あまり広く知られていないので、必要としているはずの患者さんにもなかなか利用してもらえません。また、日常生活用具給付の認定を受けるまでに、時間がかかりすぎるのも困りものです。もっと、多くの人に知ってもらって、使ってほしいものです」とのこと。このような機械があることを知っておくと、意外なところで役立つかもしれない。

なお「目でうつワープロ」に関する問い合わせは、竹井機器工業株式会社(03-3786-4111)まで。



このように、目の前にあるセンサーから赤外線を照射している。ちゃんと眼球に合うように位置調整が必要



フレキシブルスイッチは、先端のスプリングに軽くさわるだけで反応するようにしている



目でうつワープロの広報・営業・インストラクターをしている、竹井機器工業の森さん(左)と梶野さん(右)。よりよい福祉社会をめざす名コンビ

A: マウスパッドは気に入ってもらえた?

定期購読用に作ったルーシャオとシニアのマウスパッドは気に入ってもらえたでしょうか。編集部ではルーシャオのファンが多くて、最初ルーシャオのマウスパッドにしようという話もあったのですが、やっぱりシニアあ

てのルーシャオです。ふたりともかわいいでしょ。どうか大事にしてください。さて、話は変わりますが、それにしても、ほんものほうのふたりのストーリーは、大変です。ケガをしてしまって、とてもかわいいそうではありま

せんか。これまで1度も平和なひとときはありません。「人生はつねに闘いの日々」というのをそのままにしている気がします。確かに学生時代は試験があるし、社会に出てまい仕事をし、よい人間でいるためには、つねに勉強も

必要ですし、自分自身を変える勇気も、人の話に耳を傾けることも大事です。私たちはふたりから、いろんなことを学ぶべきでしょう。MSXもMファンも。ふたりに負けずにみんなかんばりましょう! (NORIKO)

次号8-9月号は7月8日発売予定(定価1980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=梶野宏男 ●編集長=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+福成雅英+諸橋康一+山科敦之 ●アシスタント=板垣直哉+岩井努+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+野木一生+福田昌弘+三戸貴代+村山和幸+山田貞幸 ●制作管理=杉山実+佐藤理恵 ●広告=和田秀美+加藤千香子+金山泰久 ●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+TERRACE ●イラスト=しまつ★どんき+谷村裕紀+中野カンフー+成田保宏+野見山つづ ●編集協力=飯田崇之+高田陽+早坂康成+星野博和+横川理彦 ●写真協力=矢藤修三 ●フィニッシュデザイン=あくせす+ワードポップ ●印刷=大日本印刷

MSX・FANの年間定期購読のご案内

●奇数隔月1冊発行。年間6冊分12,000円(送料込み)

定期購読の方には、郵送にて毎回発売日に到着するように発送します(注意:2日前に発送の予定ですが、土日祝日や地域による事情で若干遅れることがあります)。

申し込みをいただいた皆様に7月8日発売予定の次号(8-9月情報号)よりきちんとお届けするために、申し込みの締め切りをいったん5月6日(金)消印までのものとします。それ以降

の申し込みの場合は、9月8日発売の10-11月情報号からとなります。

●お申し込み方法

・申し込みには、以下の用紙に
もれなくご記入のうえ、現金

12,000円(過不足なくお願いし
ます)を、必ず郵便局から「現金
書留」にてご送付ください。

・銀行振込は、受け付けており
ません。

・郵便局で交付される半券は、
お支払いの証拠となるものです。
大切に保管してください。

・お届け先が会社の場合は、必
ずセクション名、ご担当者の方
のお名前をご記入ください。

・今回の申し込みで、1995年6
-7月情報号までお届けします。

・原則的に、いったんご送金い
ただいた購読料は、ご返金する
ことは致しかねますのであらか
じめご了承ください。

・お問い合わせはMSX・FAN
編集部まで(土日、祝日をのぞ
く月曜~金曜までの午後4時
~6時の間受け付けております。
☎03-3431-1627)。

●あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディアMS
X・FAN編集部「定期購読係」



■/木村明広

好評につき、あと少し
だけ定期購読の申し込
みをした方に、差し上
げます。でも、先着順
(残500枚)ですから
早くネ!

期間限定 プレゼント

今回の定期購読の申し込みに限り、付録ディスクタイトルCGの木村明広氏かきおろしイラストつきマウスパッドをプレゼント。

MSX・FAN定期購読申込書

MSX・FANを8-9月情報号(7月8日発売予定)

から年間購読します。5月6日には郵便局から発送してください。そうすれば、7月8日発売予定の8-9月情報号よりお届けします。

お 届 け 先	ふりがな お名前		
	ふりがな 会社名 セクション		
	ふりがな ご住所 〒□□□-□□		
	<input type="checkbox"/> 自宅 <input type="checkbox"/> 会社 ※マンション名やアパート名は略さないで記入してください		
	ご連絡先 電話番号	<input type="checkbox"/> 自宅 <input type="checkbox"/> 会社	年齢 才

申し込み受け付け

●受け付け日

●担当

※申し込みにはこれをコピーしたものを使用してもかまいません。

キリトリ線

ボクとシニリアのかき
おろしイラストのオリ
ジナルマウスパッドが
ついてくるよ。
残りが少ないので早い
ものがちなのだ。
じゃんじゃん申し込ん
でね♥



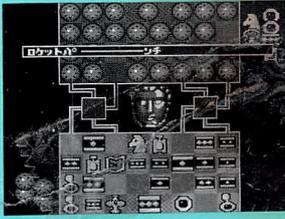
2枚組

CONTENTS

OLDIES

懐かしい雰囲気を持ちつつ
新鮮さも感じさせる

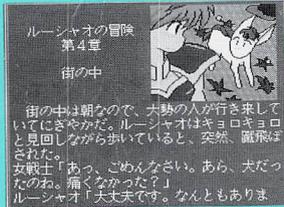
『軍人将棋』 © PACX-IN-VIDEO



SPECIAL

編集部が贈る
お手軽アドベンチャー第4章

『ルーシャオの冒険』



REGULAR

ファンダムGAMES

ファンダムサンプルプログラム

FM音楽館

あてましょQ

AVフォーラム

パン通天国

MIDI三度笠

ほほ梅麿のCGコンテスト

紙芝居&動画講座

タイトルCG★木村明宏①・
ホルスタイン渡辺②

BGM★なると・もずみやすろ

このディスクについての詳しい内容は、裏面の「ディスクの起動と基本キー操作の方法」、本誌92ページの「スーパー付録ディスクの使い方」をお読みください。また、それぞれのゲームの遊び方やプログラムの使い方については本誌の各コーナーで紹介しています。ディスクの取扱いに関しては、裏面の「付録ディスク使用上の注意」をごらんください。※なお、付録ディスクの内容は変更される場合があります。本誌「スーパー付録ディスクの使い方」で確認してください。

本誌掲載全プログラム収録!

MAXIM

6・7月情報号特別付録
スーパー付録ディスク

ディスクの起動と基本キー操作の手順

●使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして、使用してください。ちなみに、買ったままの状態なら、書きこみ禁止になっています。

●付録ディスクの起動

市販ソフトと同様で、ディスク1をディスクドライブに入れリセットするか、ディスクドライブにディスクを入れて電源を入れると、タイトル画面(MSX・FANのマークの入ったCG)が表示され、BGMが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニューでBASICを選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフトの切り換えスイッチがあれば、「切」で起動してください。

●タイトル画面での画面位置の補正

タイトル画面では、カーソルキーで画面位置の補正ができます。ESCキーを押すと、タイトル画面のまわりにワクが表示されるので、このワクを目安にして、見やすい画面位置を決めてください。終わったらスペースキーを押すことで大メニュー画面に移ります(この間すこし時間がかかります)。

●大メニュー画面から各コーナーへ

14個のコーナータイトルが表示されている画面が大メニュー画面です。ここで点滅しているカーソルを動かして、スペースキーで決定すると、各コーナーへ入ります。また、ESCキーを押すとカーソルキーの左右でBGMのオン・オフが設定できます。

●各コーナーと説明画面

大メニュー画面から各コーナーに入ったら、まず説明画面が表示されます。もし、そこで大メニュー画面に戻りたいなら、ESCキーを押すことで戻れます。先へ進むならスペースキーを押すのですが、その後の反応がタイプによって異なります。A、B、C、Dの4つのタイプがあります。

・Aタイプ(ファンダムGAMES/FM音楽館など)……小メニューの画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すと項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムを実行します。実行すべきプログラムが1本しかないときは、説明画面から直接プログラム実行へと進むコーナーもあります。

・Bタイプ(MIDI三度笠など)……説明画面から大メニュー画面に戻ります。収録されているファイルの説明やメッセージだけが書かれています。

・Cタイプ(B:など)……スペースキーを押すたびに、ページをめぐるようにメッセージやCGが次々に表示され、終わるとメニュー画面に戻ります。

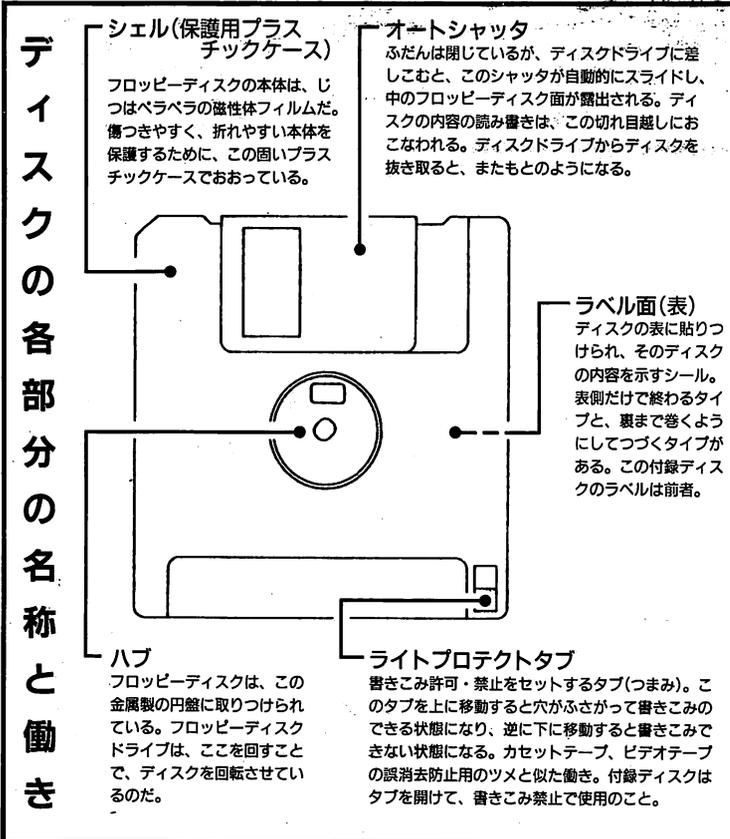
また、一部の場合を除いて、カーソルキーの上下で前後のメッセージに行くことができます。

・Dタイプ(CGコンテストなど)……圧縮して収録されているファイルを複写・解凍します。

●その他

・タイトルCG飛ばし……起動時に、カーソルの上キーを押したままにしていると、タイトル画面のCGを飛ばして、大メニュー画面から始めることができます。

・ジョイスティックについて……カーソルキーが十字スティックに、スペースキーがトリガーAに、そしてESCキーがトリガーBにそれぞれ対応しています。



付録ディスク使用上での注意

★ライトプロテクトタブを下げた状態(開いている状態)でお使いください。

原則として、付録ディスクは、ライトプロテクトタブを下げた「書きこみ禁止」の状態を使うことをおすすめします。こうしておくと、誤った操作やコンピュータの異常動作などが原因の、ディスクの内容が破壊される事故を防ぐことができます。データの保存などが必要な場合は、書きこみ可能な状態にしたユーザーディスクを別に用意してください。

★オートシャッターを手でスライドしたり、中のディスク面に触れたりしないでください。

オートシャッターは、フロッピーディスクのなかでも、たいへんデリケートな部分です。手で触れたり、スライドしたりしないようにしてください。オートシャッターを開けて、中の磁性フィルムに触れたりすると、ディスクの内容が破壊される可能性がありますので十分ご注意ください。

★ケースを折り曲げないでください。磁石を近づけて近づけないでください。

薄緑色のプラスチックケースは、薄い磁性フィルムを保護するためのものです。プラスチックケースを折り曲げたり、分解したりすると、中のフィルムを傷めますので絶対にやめてください。また、磁石やテレビ、スピーカーなどの強い磁気を帯びたものに絶対近づけないでください。高温・多湿・ほこりはいうまでもなく、絶対禁止です。

※万が一、製造上の原因によりディスクに不良箇所があった場合は、お求めの書店にご相談になるか、または編集部(3ページの目次下参照)までご連絡ください。新しいディスクと交換します。それ以外の買はご容赦ください。



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-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格: 20,000円 (税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種: MSX₂、MSX₂₊、MSX turbo R

【ご注意】MSX-SERIAL232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、MSX₂、MSX₂₊のスペックシート
MSX-Datapack (エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX₂₊までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容: ●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど

■対応機種: MSX、MSX₂、MSX₂₊

■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。

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、プラザ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-S BUG

価格: 6,000円

MSX-DOS用のシンボリックデバッグ。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-S BUG2

価格: 6,000円

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッグ。デバッグ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

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 1.2」は、ご好評のうちに販売終了しました。

◆上記の価格に消費税は含まれておりません。

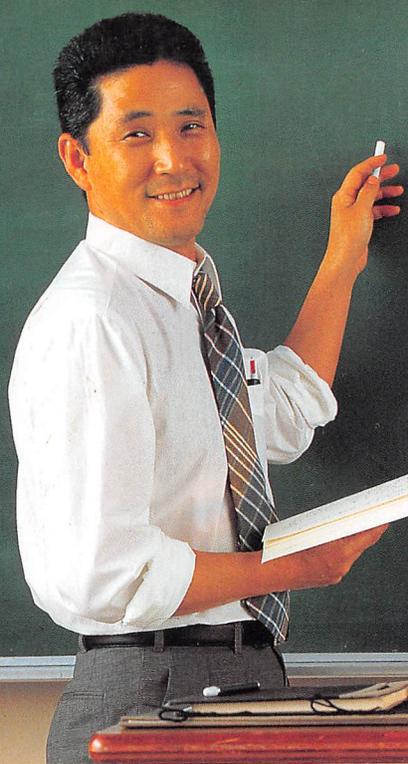
(TAKERUで販売の商品について)

◆ご購入についてのお問い合わせは、プラザ工業(株)TAKERU事務局(電話052-824-2493)までお願いいたします。

■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。

◆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。

Panasonic



打てば、字引く。



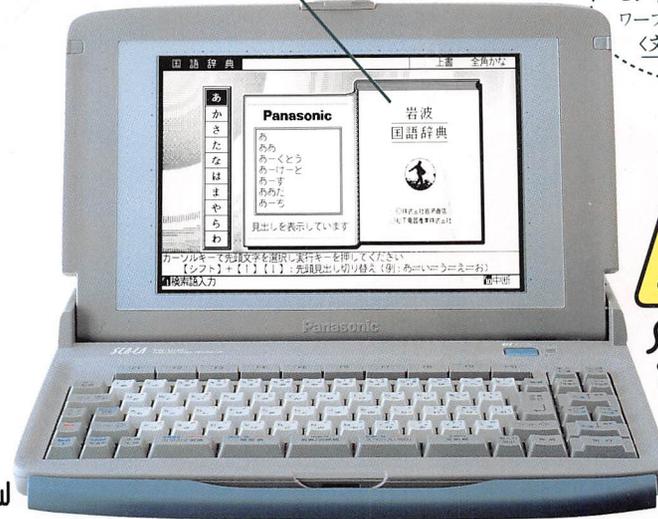
岩波国語辞典内蔵

一瞬で呼び出せる。一瞬で引ける。

- ROM内蔵だから文章を打っている途中でもすぐ呼び出せる。
- 辞典一冊まるごと収録。しかも、逆引き、検索など、電子辞書ならではの便利さがうれしい。



ビジネス文書も感動のスピーチも。ワープロが書き方を教えてくれる。
〈文章指南名人ソフト内蔵〉



SLALA FW-U1J87
標準価格 165,000円(税)

- 外形寸法:362×325×70mm(W×D×H) ●重量:約3.6kg ●ワープロ画面はハロコム合成です。
- お問い合わせやカタログのご請求は、〒571大阪府門真市大字門真1005 松下電器産業(株) ワープロ事業部営業課MSF係へ。
- 別売:ディリコンサイズ英和・和英辞典カード FW-SJ1211 標準価格19,800円(税別) マウスFW-JMU1 標準価格5,800円(税別) ※岩波国語辞典は、岩波文庫の登録商標です。ディリコンサイズ英和・和英辞典は、三省堂の登録商標です。

NEW

(誕生、日本語にとことん強い新スラガ。)

松下電器産業株式会社

4つの安心

- ① U1サポートセンター: 操作に関する質問に電話でお答えします(電話番号は下記) / 受付時間: 午前10時~12時、午後1時~6時
- ② FAX情報サービス: 知りたい情報を24時間FAXで提供します / FAX06-906-4000 (J87の情報No.109)
- ③ 個人授業ビデオシリーズ(有料)
- ④ 全国ワープロ教室

*U1サポートセンター: 札幌/011-231-7211 仙台/022-261-9905 東京/03-3437-3794 名古屋/052-951-0541 大阪/06-906-5220 広島/082-248-2801 福岡/092-451-5081 ●●●は、停電や設備メンテナンス等のため、やむを得ず休業させていただく場合があります。



T1062053261981

©徳間書店インターメディア1994

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-26