

1994 AUGUST MSX FAN 世の中のすべてのRPGの日本での元祖『ザ・ブラックオニクス』登場。ファミコンの某人気RPGの起源!! 今月も超圧縮!! 徳間書店 ITATA 11

平成6年8月10日発行第8巻第4号(通巻81号) 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

隔月刊

毎号ディスク・マガジンが付録!!

MSX FAN

世の中のすべてのRPGの日本での元祖『ザ・ブラックオニクス』登場。ファミコンの某人気RPGの起源!! 今月も超圧縮!!



ATTACK

ザ・ブラックオニクス

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

特別付録

スーパー付録ディスク(2枚組)



「ザ・ブラックオニクス」

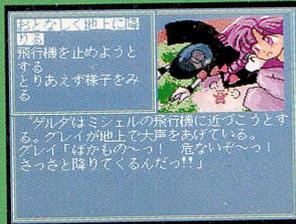
日本生まれの第1号RPG。このソフトを知らずしてRPGは語れない。

3Dダンジョンを1歩ずつ進んで行く日本でのRPGの元祖。英語の表現が多いのもまたRPGが日本になじみかなかったからなのだ。



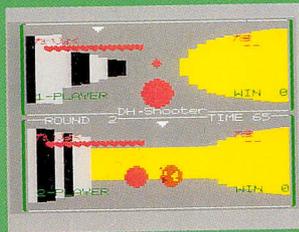
「ルーシャオの冒険」

編集部オリジナルAVG第5回



3D対戦の「DH-Shooter」他

プロ顔負け読者投稿ゲームは充実の12本!



ディスク★No.1

●オールティーズ『ザ・ブラックオニクス』●ファンダムGAMES/『DH-Shooter』『PIG WORLD』『ウッキーでポン』『ジャンケンBOMB!』『SUPER JUMPER ゲル』『宝の迷宮』他全12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10曲+GM2曲+その他2曲●AVフォーラム/規定部門「バツとしないぜ」2本、自由部門11本

ディスク★No.2

●internationalization(国際化)/『D.A.S.S.』体験版●パソ通天国/ファイル管理ツール『KJ-FOS』と正式マニュアル(約50頁分)●MIDI/付録ディスクのBGMをMIDIで鳴らすプログラム『MIDI PLAYER Ver.1.01』他、便利なツール6本とサンプル2曲●CGコンテスト/イラスト部門3本+めりえ1本+梅磨1本+ミニCG24本●ファンダム・サンプルプログラム/C言語のカレンダー表示プログラムや迷路ゲーム他全19本●紙芝居&動画教室/オリジナル2本+サンプル2本

今からちょうど11年前にMSXが誕生し、その1年後の1984年に、今回収録した『ザ・ブラックオニクス』が発売になった。ファミコンの『ドラクエ』はその2年後の1986年。『ザ・ブラックオニクス』が世の中に出た当時は、まだRPGが日本にはなかった。こんなに広く愛されるようになったRPGの日本での起源がこのソフトなのだ。だからじっくり楽しんでほしい。それと大事なことは、Mファンは基本的に定期購読に切り換えていく。本屋さんで予約注文しないと手に入りにくくなる。必ず手に入れた人は定期購読の申し込みをお願いしたい。なにとぞよろしく。

1994
AUGUST

1980YEN

8

FAN ATTACK

- 4 **ザ・ブラックオニクス** (付録ディスク・オールティーズの攻略)
3DRPGの元祖ともいえる手軽に遊べる本格ゲームを解説

PROGRAM

- 27 **ファンダム**
3Dタンクバトルやすごろくクイズを含む全12作品
- 48 **C(six)**
第4回 自動変数について
- 50 **スーパービギナーズ講座**
VRAMとページの切り換え
- 52 **おもちゃのマシン語**
FM音源を使いこなす
- 58 **ファンダムスクラム**
- 62 **DOSの友**
MSX-DOS2の特有の機能
- 68 **BASICピクニック**
コンピュータの「思考」
- 70 **MIDI三度笠**
作品の紹介&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10本+GM2本+その他2本

- 8 **ほぼ梅麿のCGコンテスト**
とにかくたくさん作品を掲載。ミニCG発表もあるぞよ
- 16 **紙芝居&動画教室**
初心者向け紙芝居講座：紙芝居にとって大切なDATA文
- 20 **ゲームの職人**
第8回 チュンソフトのルーツを探る

- 24 **AVフォーラム**
今回のお題は「パツとしなげ」
- 75 **internationalization**
TAKERUソフト情報ほか
- 76 **同人地下工房**
ディスクマガジンを考える
- 78 **パソ通天国**
充実してきたオンラインショッピング
- 82 **M・FANスクエア**
のぞき穴：ぶよぶよ/通り抜けできます：幻影都市ほか/対戦トーナメント第7回・ガマック/ゲーム私説博物誌：銀河英雄伝説II/GTフォーラム/イベント・ソフト情報/GM&V/おはなしこんにちわっ

- 97 **FORE! DEPと『東脳』**
- 64 **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**
ファミリーコンピュータMagazine主催
- 67 **スーパーファミコンアースワールド'94 開催のお知らせ**

特別付録

★ スーパー付録ディスク#27

〈オールティーズ〉『ザ・ブラックオニクス』

〈スペシャル〉編集部作『ルーシャオの冒険』・5

〈レギュラー〉パソ通天国/MIDI三度笠/internationalization/ファンダムGAMES/ファンダム・サンプルプログラム/ほぼ梅麿のCGコンテスト/紙芝居&動画教室/FM音楽館/AVフォーラム/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	2D × 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の、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはディスク、FM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。⑤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MSX2+と表記されています。⑥RAM、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。⑦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。⑧価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑨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、すべて税抜表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。なお、8月10日から17日までの期間は休みです。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことは

SUIKA O TABETAI/ホルスタイン渡辺

離れてこの絵を見ると、シュノーケルがモミアゲに見えるのでイヤです。

FAN ATTACK

これぞ3DRPGの元祖たるゲームだ ザ・ブラックオニクス

The BLACK ONIX

(c) 1984 B.P.S.

(c) 1985 ASCII Corporation

シンプルな画面でBGMもない。それなのに、いちど遊ぶとハマってしまう。10年前の3DタイプRPGの基本たる形だ。ブラックタワーに隠された宝石「ブラックオニクス」を手にいれる!



**B.P.S./アスキー
販売完了**

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	8K
セーブ機能	テープ
価格	6,800円

*このスペックは1985年当時のもので、現在は販売していません。

ようこそブラックオニクスの世界へ

謎の宝石「ブラックオニクス」。秘密のペールに包まれたこの宝石については、ほとんど知られていない。だがひとたびそれを手にすれば、誰もが永遠の若さと莫大な富を得ると伝えられている。それは、ウツロという町へ行かなくては、絶対に手に入れることができないというのだが……。

この話を耳にしたあなたは、ウツロの町へ行かんと何年も旅を続け、そして今、その町を目

前にしている。呪われた町ウツロは、いつも暗闇にとざされている。この町に古くから伝わる伝説によれば、ブラックオニクスは町はずれのブラックタワー（暗黒の塔）のどこかにかくされているが、そこへ行くには、さまざまな試練を乗り越えなくてはならないという。それに、町の中央にある廃墟の中に塔に通ずる秘密の地下道があるらしいのだが……。

多くの勇者達がそれを聞いて

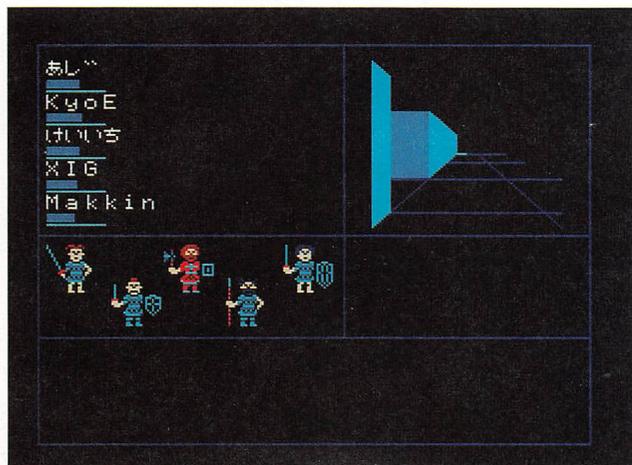
廃墟に入っていったが、未だに誰1人として戻ってきたものはいない。ありがたいことに、ひとりの勇者が廃墟に入る前に町の地図を描きのこしていた。地図を手に入れたあなたは、はたして無事にブラックオニクスにたどり着けるか、それとも……。

我が編集部のM・FANスクエアにて、ときどき質問のハガキがとどく、この『ザ・ブラックオニクス』。シンプルな操作性ながら内容の濃い3DダンジョンタイプのRPGだ。

このゲームが登場したのは、

1984年5月。PC-8801版から、ロールプレイングゲームという、そのころのユーザーにはまだ広く知られていないジャンルのゲームとして発売された。そしてMSX版は、1985年にROM版で登場する。

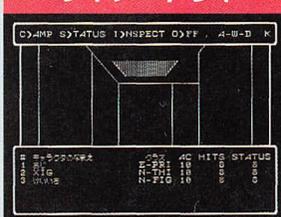
その当時の3DRPGといえば、他機種では『ウィザードリィ』、MSXは本格的な3DタイプRPGはなかったせいもあって、『ハイドライド』が人気だった。ブラックオニクスは、MSXの3DダンジョンタイプRPGの走りにあたる。



画面はいたってシンプルなつくり。つねに自キャラが表示されているのが、当時斬新だった

1985年当時のRPGといえば

ウィザードリィ



他機種では、本格的な3DRPGのウィザードリィが人気だった。内容も凝っていて、いろいろなパラメータも多い

ハイドライド



Mファン1992年10月号でも収録したハイドライドは記憶に新しいだろう。MSX版のブラックオニクスと同時期のゲーム

キャラクタメイキングはとっても重要

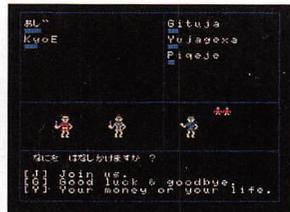
ゲームを始めると、まずキャラクタを作らなくてはならない。パーティは最大5人まで組めるので、5人すべてを自分で作ってもいいし、1人で冒険に出て、ゲーム中で仲間をひろってもいい。しかし、たった1人で冒険をするのは、あまりにも貧弱すぎる。戦闘力にも欠けるので、



④キャラ作成でパーティを組んでもよい

やはり5人パーティで行動することをオススメする。

自分でキャラクタを作成した場合、キャラクタの生命値などはランダムで決定される。だから、キャラクタをたくさん作っておいて、生命値の高いキャラ順に5人組んでパーティを編成するのもいい手である。



④Join usで仲間に加えることも可

これぞ卑怯「みつぐ君」作成活用法!

このゲームは基本的に自分のお金は自分でしか使えないが、武器や防具を買うときだけは、人に買ってあげることができる。キャラ作成とこれを利用して、通称「みつぐ君」を作ってしまう。

自分のキャラは2人、残りはみつぐ君として3人作成して冒険に出る。まずは防具屋へ。みつぐ君のお金でアーマーを買ってもらおう。まだお金に余裕があったら、武器を買うのもよい。お金のなくなったみつぐ君達はもう用済みなで、地下1階に下りて敵と遭遇。防具類を持たないみつぐ君達は、敵の攻撃でまよわず成仏してくれるだろう。さらにまだみつぐ

せたいのなら、ウツロの町のGATEにもどり、みつぐ君をロードすればOK。すると、さっき昇天してくれたはずのみつぐ君が、キャラ作成直後の状態で復活してくれるのだ。骨までしゃぶりとれ!



④ショートソード、Sシールド、レーザーアーマー、チェーンコイフぐらいはせろうぞ

冒険はウツロの町からはじまる

冒険に出た直後はGATE前にいる。ここはウツロの町の入口だ。もうもどることはできない。ウツロの町をしばらくうろうろしてみると、途中「ARENA」だの「MARKET」などのメッセージが出る。そう、このゲームは基本的にメッセージは英語、日本語も少しまざってはいるが、英文字の世界なのだ。単語もちょっと特殊なので、まとめて次ページに記しておいた。参考にしてほしい。

モンスターや、他の勇者に出会うと、「ナニカ チカズイテキタノ」とメッセージが出て、コマンド選択を聞いてくる。T(話しかける)、A(攻撃をしかける)、R(逃げる)の3つから選ぶ。選択はすべてキーボードのフルキ

ーで答える。ただし、逃げる場合は、まわりが壁にかこまれていたりすると失敗する可能性が高くなるので注意が必要だ。

パーティが4人以下のとき話しかけた場合は、さらにJ(仲間にする)、G(さようなら)、Y(金を出せ/)の会話を選ぶことができる。よい勇者をさがすときは、酒場や宿屋などの人の集まりやすいところを歩くといいらしい。

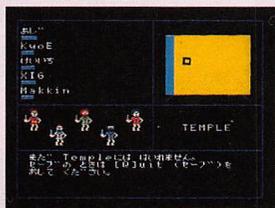
お金は1キャラにつき1万5000G.P.以上は持てない。だから、たくさんお金が集まったら、ウツロの町の銀行に行って

入金しよう。銀行に入ると、メニューが出る。D(入金)、W(出金)、L(銀行から出る)で選択す

る。銀行はいくらでも入金できるので、ちよくちよく利用してあげよう。

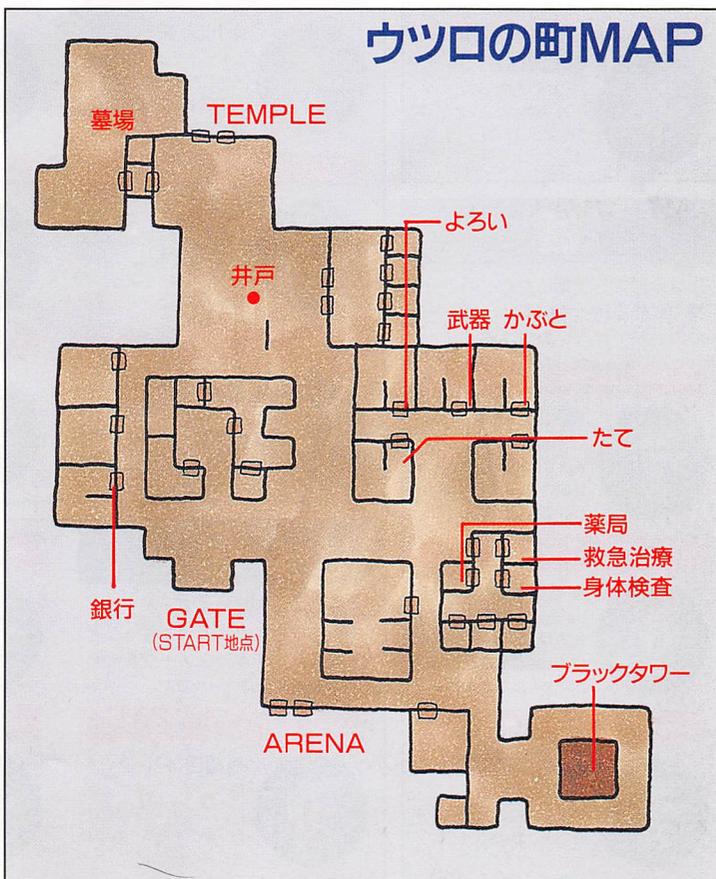
ARENA、TEMPLE、GATEとは?

ウツロの町には入れない3つの入口がある。この3つの入口は、本来このゲームの続編にあたる『ファイヤークリスタル』の入口にあたるので、このゲームからは入れない。ただし『ファイヤークリスタル』はMファンの付録ディスクに収録する予定はいまのところない。



④今回、この扉は直接ゲームに関係ないので、無視しちゃってもよい

ウツロの町MAP



アイテム名と単語は覚えておこう

ウツロの町には、ふだん使われてない言葉や単語がある。また、アイテム名なども英語表記になっているので、ここに一覧をのせる。武器や防具などはすべて町で売っている。値段が高いほうがいい武器ということだ。

かぶと

かぶとは全部で3種類。ウツロの町ではかぶとはかぶらないが、地下に入ると自動装着される。

CHAIN COIF チェインコイフ



●40G.P.
くさりできたかぶと。防御力はそんなにないが、なにもつけないよりはましである。

WINGED HELM ウイングドヘルム



●320G.P.
羽かざりのついた鉄かぶと。防御力もそこそこあるので、必ず手に入れた一品である。

HORNED HELM ホーンドヘルム



●2560G.P.
角のついた鉄かぶと。ゲーム中最強のかぶとだ。顔をすべておおってしまう。

楯

楯は全部で3種類。ただ、両手で持つ武器を持っていると、楯を持つことができないので注意。

S-SHIELD スモールシールド



●30G.P.
いちばん小さい楯なので、あまり防御はできない。値段の安さが魅力。はじめはこれがかマン。

M-SHIELD ミドルシールド



●270G.P.
もっともポピュラーな楯。防御力もそこそこある。値段も手頃なので、お金がたまったら買おう。

L-SHIELD ラージシールド



●2430G.P.
最大にして最強の楯。この大きさもすごいものである。この楯だけは値段がケタはずれに高い。

ウツロの町で使われている単語一覧

LVL(=LEVEL)……勇者のレベル
LIFE(ライフ)……勇者の生命值。数値が0になると、そのキャラクタは死亡するので注意
STR(=Strength)……勇者の攻撃力
DEX(=Dexterity)……勇者の器用さ、機敏さ。攻撃の命中率に関係する
G.P.(Gold Pieces)……お金の単位、金貨
WEAPONS(ウエポンズ)……武器。武器屋
SHIELDS(シールドズ)……楯。楯屋
ARMOR(アーマー)……よろい。よろい屋
HELMS(ヘルムズ)……かぶと。かぶと屋
TOM'S GROG(トムズ グログ)……酒場を備えている宿屋。人がよく集まる場所である
INN(イン)……ふつうの宿屋
BANK(バンク)……銀行。お金の入金、出金ができる
PUB(パブ)……酒場。人がよく集まる
GRUB(グラブ)……めし屋
MARKET(マーケット)……商店街
JAIL(ジェイル)……牢獄

RUINS(ルインズ)……廃墟。昔、魔法使いが怪物と闘ったときに破壊されたらしい
PHYSICKER(フィジカー)……医者
SURGERY(サージェリー)……救急治療。ゲーム中のダメージの回復はここでこなう
EXAMINATIONS(イグザミネーションズ)……身体検査所。自分のレベル、生命值、攻撃力、機敏さなどがわかる。ただし有料
DRUGS(ドラッグス)……薬局。勇者は薬を買って持ちあるくことができる
PATIENTS(ペイシャント)……病室
CEMETERY(セメタリー)……墓場
TAILOR(テイラー)……洋服屋
WELL(ウェル)……井戸
SHAFT(シャフト)……穴ぐら
STAIRS(ステアーズ)……階段
TEMPLE(テンブル)……寺
ARENA(アリーナ)……闘技場
GATE(ゲート)……門

武器

武器はすべて町で売っているもの。全部で9種類もある。値段が高いものほど攻撃力が増すので目安にするといだらう。

KNIFE ナイフ



●10G.P.
このナイフは、キャラ作成をした直後なら誰でも装備している物と同じ。買う理由はあまりない。

CLUB クラブ



●20G.P.
こん棒。ナイフよりは攻撃力が上がるが、これを買うならもうふたつ上の武器を買うのがおススメ。

MACE メイス



●40G.P.
カギ状のクギを先につけた中世のこん棒。お金にとほしかつたらこれを買っておくのがいいかも。

SHORT SWORD ショートソード



●80G.P.
小刀。やはり冒険者は小刀くらい持っているとかくがつかものである。攻撃力もそこそこ上がる。

AXE アックス



●160G.P.
オノ。序盤ではなかなか買えない武器である。この武器は、お金がたまったらぜひ買おう。

SPEAR スピア



●320G.P.
やり。相手を的確に突く。攻撃力もそこそこあるので、ゲーム中盤あたりでお世話になるだろう。

BROAD SWORD ブロードソード



●640G.P.
大刀。広刃の刀で、戦士なら必ず欲しい一品である。切れ味はばつぐんで、町では人気の品だ。

CLAYMORE クレイモア



●1280G.P.
両手で持つ長刀。両手用の武器のため、勇者はこの武器とシールドを一緒に持つことができない。

BATTLE AXE バトルアックス



●2560G.P.
ウツロの町最強の戦闘用大オノ。この武器も両手用なのでシールドと一緒に持つことができない。

よろい

よろいは必需品である。ゲームを始めたら、すぐよろいを買うことをおススメする。ダメージをくらってからではおそいのだ。

LEATHER レザー



●40G.P.
革のよろい。洋服で冒険に出るよりは、防御力もありマシである。みつぐ君にみつがせよう。

HAUBERK ハウバーク



●160G.P.
くさりかたびら。くさりできたよろいで、なかなかの防御力。軽いので機敏な動きもできる。

HALF PLATE ハーフプレート



●640G.P.
上半身のための金属製のよろい。値段が高い分、防御力も期待できるぞ。必ず買ってよい一品だ。

FULL PLATE フルプレート



●2560G.P.
全身用の金属製のよろい。見た目には、ハーフプレートとかわらないが、防御力がかなりアップ。

TABARD タバード



●10240G.P.
ウツロの町のよろい屋の特別製高級よろい。高級というだけあって値段もハンパじゃないほど高い。

ブラックオニクス攻略法

このゲームには、最近のゲームにある「宿屋で回復」という概念がない。体力の回復は、ウツロの町の病院に行くか、薬を買っておくかのふたつだけだ。ただ、薬を持ち歩くにも、それを入れる「容器」を買わなくてはならないし、回復率も低めだ。ゲーム中は病院の治療にお世話に

なることが多いだろう。

進め方のコツとしては、町の中や地下道の浅いところで十分に力をつけてから進んだほうが無難だ。また、むやみに善人を殺したりしないこと。モンスターが強くなればなるほど、それだけオニクスに近づいているということで、目安になるだろう。

最初はやっぱりレベル上げ

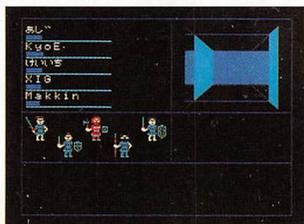
ゲームスタートした直後の勇者たちは、とても弱い。キーボードのHで全員の所持金を確認したら、まずは買い物に行こう。ナイフは標準装備なので、アーマーを買うことをおススメする。みつぐ君を活用して、みつがせてもいいだろう。あとはひたすら経験値を積んでレベル上げ。



①序盤は地下1階の敵を倒して、経験値とお金をかせぎに燃えよう

マッピングしながら進めよう

3DタイプRPGの基本はマッピングだ。マッピングしながら冒険をすると、自分がその世界にトリップしたような気分で楽しい。このゲームもマッピングしないと迷ってしまうほど広い。方眼紙などを買ってきて、1マス1マスマッピングしながら進めていくといいだろう。

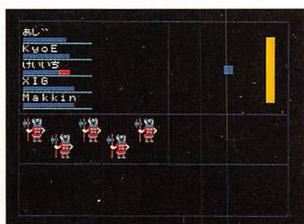


②壁はこのように1枚板になっているので、マップ描きをする場合には気をつけよう

ブラックタワーの基礎知識

ブラックオニクスの世界は広い。ウツロの町は地上1階にあり、町はすれにそびえ立つブラックタワーは、外側から入ることはできない。このブラックタワーの中に入るには、地下6階にあるブラックタワーの入口からしか入れないのだ。攻略ルートとしてはまず、ウツロの町から地下6階において、ブラックタワー内に入る。タワー内に入ったなら、こんどは1階ずつのぼっていき、そしてオニクスがある最上階へ行く。ただ、このブラックタワーは外側から見ると真っ黒な塔だが、中に入ってみると外の世界が透けて見えて壁というものが見えない。この見

えない壁にまかされて、いちどこでも塔の外に出してしまうと、そこから中にはもどれないので注意が必要だ。もどるにはまた地下6階の入口へ行かなくてはならないぞ。最上階は暗闇の部屋でなにも見えない。フロアの大きさは、16×16マスだということだけしておく。



③ブラックタワーの最上階は暗闇部屋だ。壁も、ある方向から見ると見えない場合もある

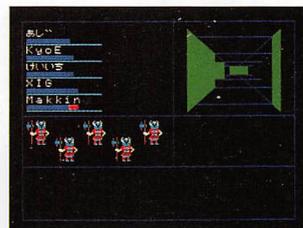
オニクスといえばカラー迷路

M・FANスクエアあてに未だに質問ハガキがくるのが、このカラー迷路に関する質問。

この迷路は、全部で6色の迷路からなり、その通過する色の順番が合っていなければ、ブラックタワーの入口にさえたどり着けないようになっている。

ウツロの町で出る謎のメッセージ「いろ っかいづつ、。」は、このことを示しているわけだ。ルートは、黄色の部屋から

はじまり、赤→紫→緑→青→黄→白の順に通ってブラックタワーの入口に行けばOKだ。

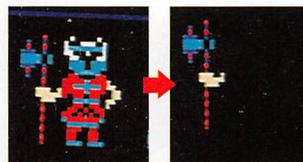


④カラー迷路はまちがえないように進もう。マッピングしておかないと迷うぞ

敵が持っている魔法のマントとは？

地下5階あたりから、ごくたまに、グラフィックが表示されない敵が出てくる。この敵を倒したとき、なんと「まほうのマント」というアイテムを置いていくくれるのだ。このマントを着ると自分の身をかくし、敵の目から見えなくなる。もちろん、自キャラのグラフィックも消えるぞ。ただ敵から見えないというのは、5人パーティで4人が

着た場合、残りの1人が敵の集中攻撃を受けやすくなる。キャラを十分強くしてから、計画的に着ることをおススメする。



⑤まほうのマントを装着すると自キャラが見えなくなる。武器だけが見えるのか不気味



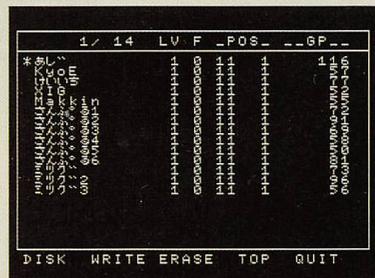
TBOEDITの使い方

もともとこのブラックオニクスはROM版で出たもので、データのセーブはカセットテープにおこなう仕様だった。しかし、今回MFファン付録ディスクに収録するにあたり、このテープセーブをディスクセーブするようにプログラム改造をした。さらにオマケで、セーブしたキャラクタを自由にならびかえたり、削除できるツールを収録したので活用してほしい。

ツールの起動は、MSX-DOSのA>が出ている状態から、付録ディスクの①を入れて「TBOEDIT」と入力する。あとは画面の指示にしたがってオニクスのセーブ用ディスクを入れると、データを読み出したあとキャラクター一覧が表示される。左上にカーソルが出ているので、削除したいキャラクターにカーソルを動かしてEキーをおそう。これでキャラクターが削除される。また、

キャラクターのならびかえは、先頭にもっていきたいキャラクターに合わせてTキーをおせばOK。すべてのエディットがおわったら、Wキーでディスクに書きこませて終了。このツールからぬけるには、QキーをおせばOKだ。

Mファン付録ディスクのプログラマ、UKPの作成したこのツール。テープではできなかったキャラクターの削除やならびかえをするとき、ぜひ活用してくれ。



⑥いらぬキャラクターは削除して整理しよう。コマンドはファンクションキーにも対応しているぞ



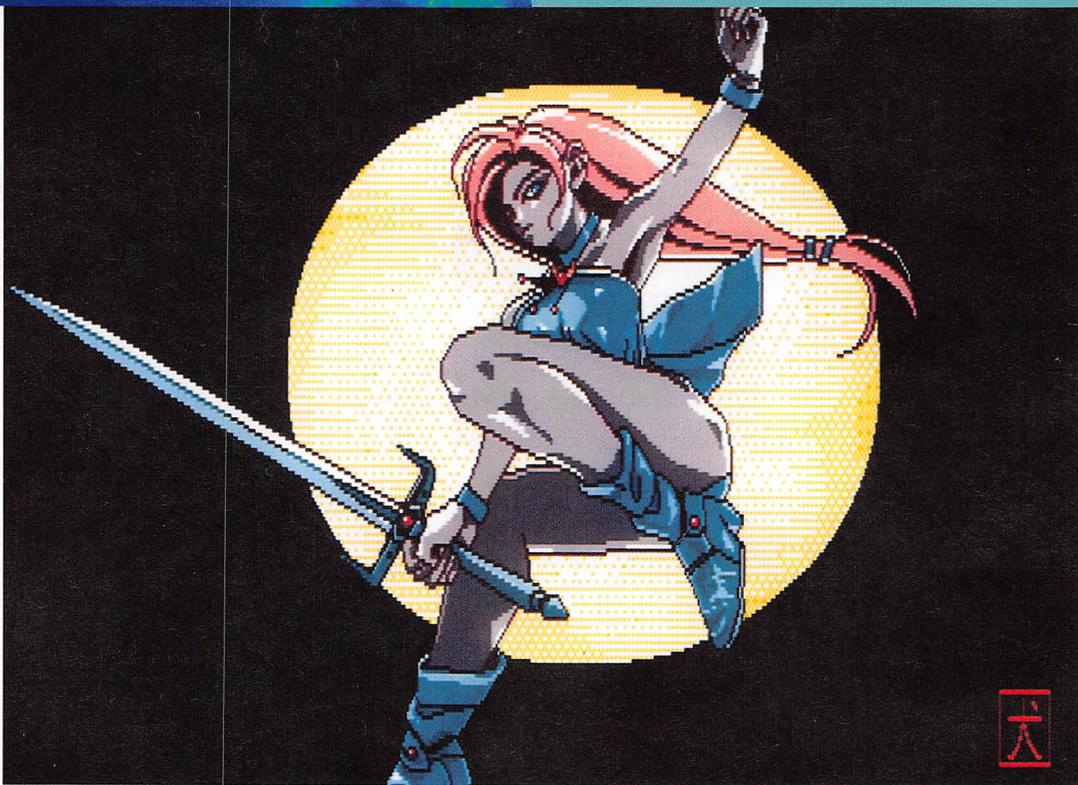
ほぼ梅麿の CGコンテスト

今回は投稿期間がちょうど春休みの頃だったので、たくさん作品が集まったでおじゃるぞ。さらにすばらしい作品が多かったので、今回は1ページふやして全8ページ！できるだけ多くの作品をのせてお送りするぞよ。そして4-5月号で募集した、いきなりお題の「ミニCG」。こちらにもたくさん集まったでおじゃる。久しぶりに大盛況となったCGコンテストでマロはとってもうれしいぞよ。それではさっそく発表にいこうぞ！ 協力：ビッツ

トピライアアイデア



◆群馬県 / 蒼龍鑑綺(?) 歳。マロのグラフィッカーとしての本業が忙しかつたので、2-3月号でも描いてもらったマロの友達「いぬくん」にCGIにもらったでおじゃる。でも、ハガキを選んだのはマロ自身だぞよ。いぬくんのCGIは読者の反響がけっこういいので、ちょっとヤケるでおじゃる。む、これはうかうかしてられないかも……。彼に人気を取られる前に手を打たんと



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……ぬりえ部門は梅麿が独自に評価し、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枚おくられます。
●トピライアアイデア……ハガキによるトピライアアイデア。採用された人はMファンディスクが1枚おくられます。

部門別 賞金・賞品

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

登場人物紹介



梅麿 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。たまにシヨックで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 温厚な顔だちだが、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

後継者

富山県/HOBBS(29歳) G S8

100

POINTS



とにかく見てビックリした
でおじやる。なんと、こわ
いCGでおじやろう。両者
も首を持って、しかもさわ
やかに笑っているのが、こ
のなんともいえない雰囲気
を作りだしているでおじ
やるぞ。もしこの場面に自分
がまぎれこんでいたら、そ
のまま笑いながらこちらに
せまってきたらどうおじ
やる。おおうブルブル……。背景の
点はあまりよくなかったの
が残念だが、アクの強いキ
ャラクタにモノをいわせて、
ぎりぎり100点オーバーで
おじやる。梅



不気味さを引き出す効果とは?

いやあ、この不気味な雰囲気、マロは大好きだぞよ。とにかくこのキ
ャラクタがいい味だ。その中でも「顔色」に注目でおじやる。そう、緑色な
のだぞよ。これはもう生きている人間の顔じゃない。さらに本来黒色
にあたる部分は青色を使い、白色にあたる部分は青紫色でまとめるぞ
よ。目も青でぬられているのも見のがせない。ふつうに肌色をベースに
ぬっていたら、これはただの笑うおじさんになっていたであろう。



⑩悲しくも首をかられてしまった人。笑っているのが憂鬱していて、なんともいい顔♡

顔の多色グラデと……



④青色の目玉もこわさを出す一演出である

黒でぬらない 髪の毛のポイント



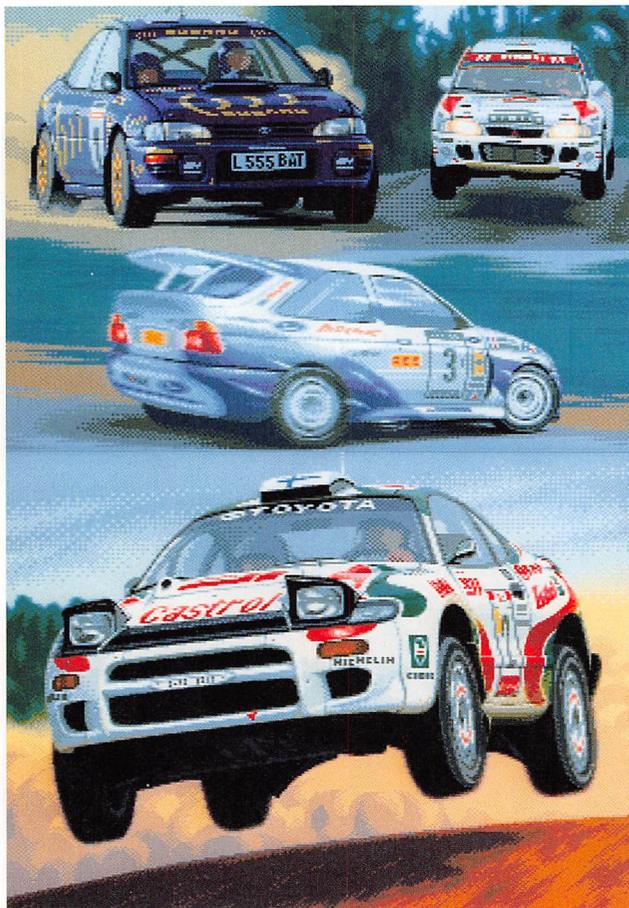
④本来黒色系の髪も、青でぬるとは……

作者のコメント

グリム童話の青ひげを現代に。けど、実際そういう事件があるからマ
ジで描くと残酷かも。下描きは今より怖いもんだ。そこで新しい切り
口。テレビで見た、オケ職人に後継者がいないというニュースを見て
思いついた。これなら、今回のぬり絵ほどレアじゃないよね。あと今
何の資料もナシで描いたから、服のシワとかパースもいいかげん。
でも絵なんだからいいじゃん(いいわけ)。今回の掲載作がまだ残酷だ
という人がいたら、この絵はミイラオタクの考古学者と肉屋のオヤジ
だと思ってもらいたい(さらなるいいわけ)。

富山県・HOBBS

WRC'93~'94
青森県/Fly☆Duck(29歳) G S8



96 POINTS
すごいですね、これだけリアルに描ける人はそういませんよ。でもせっかくの2画面CGでも、これでは意味がなかったかもしれませんね。別々に作品を分けたほうがベターでした。⑤

発達型機械化歩兵
京都府/三浦一誠(22歳) G S7



89 POINTS
全体がとてもいいね。背景の炎のおかげで、ずいぶん凶悪なイメージが出てよかったと思う。いわゆる兵器としてのロボットにベストマッチしてる。④

宇宙遺跡
神奈川県/シヤマ(18歳) 他 OUT-SET S10



94 POINTS
この虹色がとってもきれいだよ。個人的に好きな色彩よ。やっぱり色の多いSCREEN10だもの、このぐらいの色をほどこした作品じゃなきゃいやだよ。とても神秘的ね。⑧

深層意識
神奈川県/築地琢郎(18歳) G S7



90 POINTS
これは人面アヒルかー!? 愛嬌があっていい。頭の血管がうき出て見える表現がなかなかうまいぞ。でもこれだけこまかく描いているのに目玉の青色がベタぬりて気に入らないなあ。②

フィトンチッド
埼玉県/今森(21歳) G S5



82 POINTS
SCREEN5でも、ベタとタイトルによる基本的なぬり方でイラストらしくまとまっています。いいですね。⑤

10 作者コメント

●WRC'93~'94 / 1画面×2枚にしたほうがよかったかも ●宇宙遺跡 / ビデオ画面で見たほうがきれいです ●深層意識 / 目玉を描いてから、てきとうに輪郭を描いてロヤ筋肉をつけていったらこうなりました。背景は3枚描いて細い順に合成してあります ●発達型機械化歩兵 / テクニックとしては何もむずかしいことはありません。ただ根気よくドットを置いただけです ●フィトンチッド / 絵だけではあまりおもしろくない。タイトルにたよってしまった



OVERLORD

福島県/佐野幸成(?歳) (S) (S7)



89
POINTS

全体をグレーの色調でまとめ、赤いマントと足元の死体の山がよいコントラストを生んでいるおじやる。よろいの質感などもすばらしいぞよ。背景のカラスもいい小道具でおじやる。梅



音のない空に

埼玉県/工作部の颯摩漢幻宵(16歳) (G) (S8)



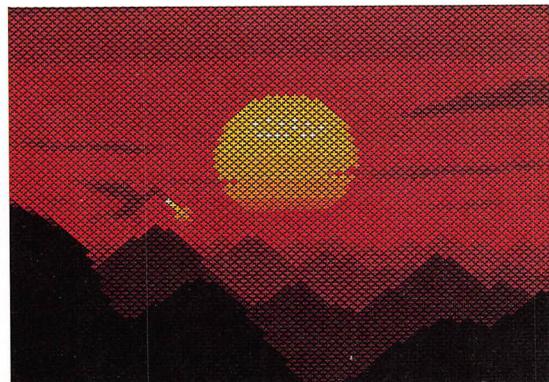
87
POINTS

哀愁ただよう背中がいいによ〜ん。ピッツーの開発がある千駄ヶ谷も新宿高層ビルが近いのでこんな夜景が見られるのなあ。東京は夜でも明るすぎて星はよく見えないんだけどね〜。(O)



夕陽

神奈川県/築地琢郎(18歳) (G) (S8)



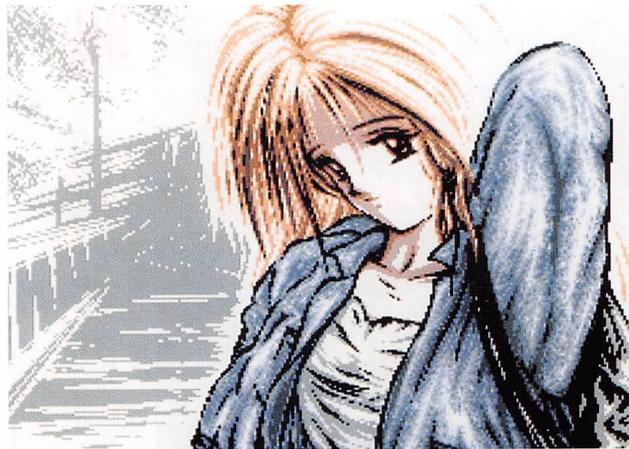
82
POINTS

素直におもしろいです。十字にきつた5ドットに、一色しかめらないうで表現しています。とってもきれいですね。(S)



日曜日

千葉県/てろりい(19歳) (P) (S8)



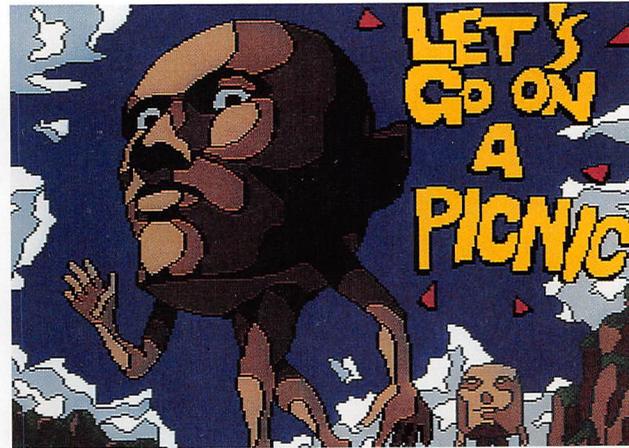
87
POINTS

主線がアラ目に描かれているのがもう一歩といったところね。でもこのジーンズはとってもいいわ。それから、わざと1色でぬった背景がキャラクタを浮き出させていいわね。(R)



ピクニック

静岡県/ハラキリマル(18歳) (H) SIANIME (S5)



85
POINTS

ゴツゴツした岩の表現がいいな。これはまたおもしろい表現方法だ。だが、空の色がちょっと暗いな。雨がふる感じはしないが、もう少し明るい空の色のほうが、ピクニック向けだ。(O)



飛ぶ/おさるさんッ!!

大阪府/留太郎(19歳) (G) (S7)



82
POINTS

背景の効果線をすらすらして、ワクをつくっているのがいいぞよ。キャラの表情ポーズともよく描けているぞよ。(梅)

作者コメント

●OVERLORD/コメントなし●日曜日/ジーンズに挑戦●音のない空に/年賀状コンテストの佳作よりは時間がかなりかかっています●ピクニック/ノータンキに歩くカオです●夕陽/背景だけでは物足りないので竜を描いてみました。すべてタイルで描きました。これを描いたあとマウスがバカになりました●飛ぶ/おさるさんッ!!/大阪で再放送しているんですね、西遊記

C



侵入者

青森県/ささきたつや(22歳) G S8

80
POINTS

タテ画面の作品もここ最近久しぶりでおじやる。壁がタイルでぬられていざよ。色の多いSCREENBでも、タイルを使うことによつてこの壁の質を出すことができておじやる。(梅)



Elfin/

福岡県/SORO(21歳) B S7

83
POINTS

うわっ、すごくりアルですね。まるで写真に見えるし、そっくりです。LDのカバーを再現したくて描いたそうですが、なかなかいいセンいってますよ。こんどは色をつけてみてください。(S)

moon
北海道/藤井和也18歳
S I A N I M E75
POINTS

日本の空から見る月は、うさぎさんにも見えるし、女性の顔にも見えるのよ。そんな感じをイメージしたのかしら。(R)



MEGUMI

青森県/ささきたつや(22歳) G S10

80
POINTS

背景の光のモザイクがとてもきれいな。顔つきもなかなかのリアル。ムリに色を多用してないところが。(R)



遠吠え

神奈川県/築地琢郎(18歳) G S7

80
POINTS

月が出てはいるのに背景が暗すぎか？月明かりはかなり明るいので、背景はもう少し見えていたほうがよかったな。(U)

I can't stand it...
福岡県/SORO(21歳)
B S774
POINTS

私この作風気に入ったわ。色やめり方もいいけれど、背景とても楽しそう。ホラーっぽくないところがいいね。(R)

生け贅を待つ神様
岡山県/加賀義人17歳
G S574
POINTS

応募用紙に描いてあったこの舞台背景が笑えた。いけにえとしてこの中に人間が落とされるそう。なかなかいい。(C)

●Elfin//へばバーんは美しいです●侵入者/プログラムを使ってボカした所もあるでよ●MEGUMI/丸写しは嫌いなので自分なりにアレンジしたが失敗●遠吠え/マウスのボタンがききにくくなっていたので苦労しました●a moon/かかれている所もけっこうこつたのに(涙)●I can't~/コミカルホラー●生け贅を待つ神様/貴方の体を神に捧げなさい。貴方の血と肉は神のものとなり、貴方は神とともに永遠に生き続けるでしょう

作者コメント



Last chapter

鹿児島県/エスターリーナ(18歳) G S7



80 POINTS

タイトルがちょっとうるさいかにはや。うしろの魔女が目立たないで、強大な敵というイメージがしないだかにや。②



フタバズスキリュウ

千葉県/SABUROWTA(20歳) D S5



80 POINTS

フタバズスキリュウは面白かったのでおじやるか? これは不気味だよ。はっきりいって、こわい……。梅



山道を行く、カッポカッポ

愛媛県/三好崇之(16歳) 他 SIANIME S5



78 POINTS

女の子のポーズと画面の白さが、初夏の感じをよく出しています。そう、もうすぐ梅雨があけて楽しい夏休み。⑤



なぜ剣を構えているんだろう?

神奈川県/CORD453(20歳) G S7



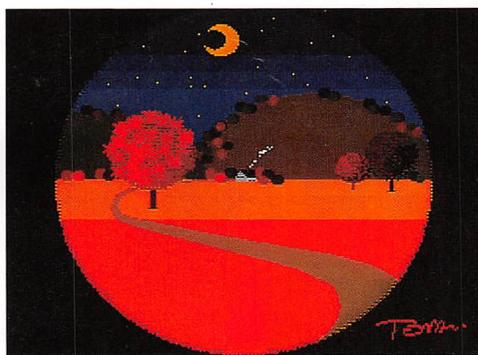
77 POINTS

この濃くぬった肌色とあやしいコスチューム。なんだか最近のHゲームに出てきそうなCGでおじやるな、くふっ。梅



紅葉の里

北海道/TOMすけ(44歳) F S8



74 POINTS

ちよっと季節が早かったかな。CGの中ではもう秋なんです。遠くに見える家からの煙が、静かで家庭的ですね。⑧



グラフィサウルスとの遭遇!

大阪府/留太郎(19歳) G S7



73 POINTS

とってもコミカルでよい、よい。キャラクタがいでしゆね。太い線でメリハリがあつて楽しいのだじよくん。②



ピクニック

青森県/ささきたつや(22歳) G S5



73 POINTS

背景がクレヨンで描いたようで、色えんぴつで描いたような。白色をまぜて線をぼけさせてないところがいい。②



ちつくしよー

鹿児島県/ないい(17歳) G S7



73 POINTS

主人公に動きがあつてよいですが、全体がごちゃごちゃしています。描きたい物をまもいつけ画面にぶつけよう。⑤

作者コメント

●Last~/なんかちょっとヘンな絵だわねえ。いやすごく変だ●フタバズスキリュウ/サラサラと描けたわりに良い出来で自分でも気に入っている●山道を行く~/1画面ドット絵。家庭用テレビで見ましよう●なぜ剣を~/これを描くのは非常に疲れた●紅葉の里/私の生まれ育った北の山里の秋を思い出して描いてみました●グラフィサウルスとの遭遇~/ケッコウ時間かけてます●ピクニック/なんとなく描いたCG●ちつくしよー/色も変だしゴチャゴチャしてる...

C
G
G
G
O
N
T
E
S
T

イラスト部門いきなりお題「ミニCG」発表!

梅麿 4-5月号で募集した、いきなりお題「ミニCG」の発表でおじゃる。のぐりろ このお題は、SCR

EENモードに関係なく、32×32ドットか64×64ドットでCGを描いてこいというものだったんだじゃ〜ん。

Dr. S 去年にやったいきなりお題「秋」のときは、そんなに反応がなかったので、今回もそんなに来ないんじゃないかと思ってたのですが……。

とんがり なんと、予想に反しての大盛況! たくさんの応募があったんだ。

REI ここではその中で、とくに審査員の評価の高かった作品を発表していま〜す。また付録ディスクにも収録しているの

で、じっさいに自分のモニターで見て下さいね〜。

●青森県/ささきたつや(22歳)



SCREEN 5 (32×32) 宇宙空間がみごとに表現されています。小さくてもちゃんと絵がわかります。



SCREEN 5 (32×32) 戦闘用ロボット歩兵ですね。キャラと背景と空がきちんと描かれています。



SCREEN 5 (32×32) このサイズにしてこの顔。じつにハッキリ描けています。すばらしいです。



SCREEN 5 (32×32) 原画を左右反転してから色をぬったのでしょうか? 立体感がありますね。



SCREEN 5 (32×32) ここまで描けると、さらに背景が欲しくなってしまう気がしますね。⑤

●埼玉県/今森(21歳)



SCREEN 5 (64×64) このロボットどっかで見たとことがあるような〜。②

●宮城県/MEMINI(20歳)



SCREEN 5 (32×32) この作品は、色がMSXの初期期直の色なのだよ。⑥

●北海道/それもよからう(21歳)



SCREEN 5 (32×32) まさに救世主。MSXのソフトショップは全国にあるTAKERUだ!



SCREEN 5 (64×64) なかなかの男前じゃないか。カッコいいぞ。



SCREEN 5 (64×64) メガネをかけた女性は、メガネをはずすと美しいのだ。



SCREEN 5 (64×64) ファンダムの「Theかくとう4」燃えるぜ!



SCREEN 5 (64×64) これ銭湯なのだ、サウナに見えてしまった。②

●北海道/中村真市(18歳)



SCREEN 8 (32×32) 静けさを感じられる夜だね。月明かりがとともきれいな。感動〜。⑧

●和歌山県/タコすけの御主人様(18歳)



SCREEN 5 (32×32) エレコムのエッグマウスというのが見てわかるぞよ。足がついとるが……。



SCREEN 5 (64×64) ターボRを描いた人はたくさんいたが、これが一番。



SCREEN 7 (32×32)

SCREEN 7 はドット比率が縦長なので、絵も縦になるのでおじゃる。神戸の夜景だそうじゃが、32ドットは小さくて目がいたくなるぞよ。



SCREEN 8 (32×32) 夏の田舎の風景。そう! マロの大好きな夏はもうすぐなのだぞよ。⑥

●愛知県/かたねゆう(19歳)



SCREEN 7 (32×32) こんなに小さいのに、とてもリアルに描かれているわ。サイズが小さいから、色がたくさん使えませぬのね。大きな画面だったらこうは描けないものね。⑧

●東京都/水城たま(19歳)



SCREEN 8 (64×64) 審査員で一番評価の高かった作品はこれだよ。⑥

●千葉県/てろりい(19歳)



SCREEN 8 (32×32) ちょっとわかりにくい。下にあるのは手というのわかるんだが。



SCREEN 8 (64×64) 溪流だね。色を多く使い、水をうまく表現してる。②

●愛知県/まじかる・Dreamer(15歳)



SCREEN 8 (64×64) 風船を持った女性ですね。背景の緑がきれいです。⑤

ぬりえ部門

梅麿 なんだか今回のぬりえ部門は、イラスト部門やいきなりお題の人気に反して3作品しかこなかったぞよ。その理由は、

はっきりとわからなくておじやるが、原画を見て怖くなった人が多かったようでおじやる。したがって今回はイチオシのみ!



スイカ割り

神奈川県/築地琢郎(18歳) ◎ S7



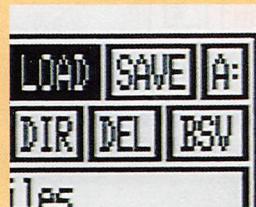
梅麿のイチオシ!

原画段階で首だった部分が、スイカに描きかえられているぞよ。夏が近いのでそれもよからう。テクニク的に見れば、髪の毛の描きこみ、これはすごいぞよ。梅

ぬりえ部門用お題CGを読みこむには

グラフサウルスの場合

付録ディスクのお題CGは、BASICSのセーブ形式で収録されています。お題CGをグラフサウ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。ディスクウインドウ内でロードするモードを[BSV]にしてから、「ODAI89. 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、あとはふつうに「ODAI89. 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。



CG NEWS LETTER

(予価4000円)

『ほぼ梅麿のCGコレクション2』がTAKERUで発売予定だぞよ

去年の5月に出した『ほぼ梅麿のCGコレクション1』、みんなもう持っているおじやるな? まだの人はすぐTAKERUに買いこいてたもれ。なぜかという、いよいよ『ほぼ梅麿のCGコレクション2』を発売することができそうだからおじやる!

今回発売する「2」は、93年1月号から93年10-11月号のCGコンテスト掲載作品を対象とし、その中から約100作品を選び出し収録す

るおじやる。ディスク4枚組、値段は4000円になる予定。発売はわれらがMSXのソフトショップ、全国のTAKERUでの発売だぞよ。

さて、CGコレクション2の中心はおじやるが、基本的なシステムはCGコレクション1のときと同じになるぞよ。CGファイルは、パソコンなどでおなじみのMAG形式にして収録するので、MSXはもちろん、ローダーがあればPC-98、X680x0、FM-TOWNSなどの他機

種でも鑑賞できるおじやる。また、MAGローダーを持っていないMSXユーザーのために、CGコレクション1のときと同様の簡易ローダーをつけて発売するぞよ。楽しみにしてたもれ。今回もまた、マロの描きおろしCGも収録するぞよ。



◎付録ディスクに入らなかった作品もたくさんある。これは「紅玉龍」(6-7月号)



◎アニメチックなキャラがかわい「森の中の少女たちIII」(10-11月号)



◎こまかく、美しく描かれている、おもわずうっとりする風景画「山」(3月号)



◎クリスマスな季節の静かな夜をみごこに演出した「PRESENT」(2月号)

無題	作者名	ディスク交換
無題	作品名五十音順	
鳥の飛ばない都市	作品ジャンル	
羽娘	作風	
森の中の少女達	総合点	
グラフサウルスでメイクアップ	横図	
天空の王子	色彩	
Because	魅力	
Good-bye, USA	音楽	
無敵の3人	表現力	
キミのいるそらはなにもいろのさあ、とんちで切り抜けろ!	監修/監製・Mr.モノマネ作	
公園のデビル	92年11月号掲載作品	
	SCREEN7	
	「展覧会にて」というだけあって、	
	背景に描かれている絵が芸術作品その	
	ものです。とにかくためいさがで	
	ちゃうほどきれいきれい。タイトルの	
	使い方がピカイチです。	

◎システムは1のときと同じになる予定(写真は1のもの)

などを始めとする、
約100作品を収録予定!

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 / 紙芝居にとって大切なDATA文

今回は、前回の授業でやったOPEN、PRINT、PSET、DATA文を、さらに奥について説明しましょう。それから久しぶりの読者投稿もありましたので、こちらもしっかり紹介して、全4ページでお送りします。



マイクロキャビン
中津泰彦

講師プロフィール

株式会社マイクロキャビン・企画開発課主任、MSX2の「サール」でデビュー。以後「FRAY」、『幻影都市』などを手掛け、プログラマ&ゲームデザイナー。最近はずっとのゲーム開発にも着手して多忙な日々を送っている。キャビンはMSXにこの人ありといわれるほどMSXへの付き合いが深い。

電光掲示板を作ってみよう

さあ、始めました紙芝居&動画教室。いつものCMは最後のページにありますので、さっそく授業に入りましょう！

今回の授業は、前回やった「紙芝居」の続きです。まずはグラフィック画面に文字を表示する方法から。

「SAMPLE1. BAS」を実行すると、右から左へ、MSXのテキスト文字が流れていきます。でも、テキスト文字はそのままでは流せないで、この文字はグラフィックに変換された文字であるというわけです。

文字をグラフィック変換するには前回も説明した、OPEN、PRINT、PSETの命令を組み合わせ使用します。これを使うことにより、SCREEN5などのグラフィック画面に文字を出すことが可能となります。変換された文字はドット単

位であつかえるので、これをいかにしているわけですね。

それでは前回のおさらいも含めて説明していきましょう。

OPEN命令はグラフィック文字を使う機能を起動します。この機能は出力先のファイル名の部分に「GRP:」を指定することで有効になります。そしてそのとき、#1などのファイル番号を指定して定義する必要がありますので注意しましょう。このファイル番号をとおして画面に文字を送るからです。ただし、通常使えるファイル番号は#1だけになっています。

PRINT命令では、指定されたファイル番号を使って文字をグラフィックに変換して画面に出力します。PSET命令は、PRINT命令で出力されるグラフィック文字の座標をセットします。

プログラムの仕組みとしては、裏画面に文字のバッファを用意して、このバッファの一番後ろの部分に1文字ずつグラフィックに変換して送りこんでやりま。送りこまれたグラフィック文字は、COPY命令を使って1ドットずつ左に転送することでシフトしてやりま。同時に表画面の掲示板に後半8ドットを除いた部分をCOPY命令を使って表示します。これを8ドットシフトするまでくり返したあと、次の1文字を送りこむのです。これで、見た目には右から左に文字が流れてきます。

20 SCREEN5に設定
30 グラフィック画面にファイル番号#1で文字を出力可能にします
40 LINE文をつかって電光掲示板の枠を作ります

50~60 (64, 64)の座標にタイトルを表示します

80 ハコSR\$に電光掲示板に表示する文字列を定義

90 ページ0を表画面、ページ1を裏画面に。文字は、裏画面のバッファに出力されます

100 文字列の長さのぶんだけループします

110 8ドットぶんのループ

120 COPY命令を使って、バッファから表画面に表示

130 COPY命令を使って、左へ1ドットだけバッファをシフトします

140 ウェイトループです

170~180 ハコSR\$の中から1文字だけMID\$関数を使って取り出す(この場合は、1番目の1文字)。その文字をPRINT命令で、裏画面のバッファに出力しています



右から左へスムーズに文字が流れます。ふつうのテキスト文字だったらこうはいきません

SAMPLE1. BAS

```
10 'さんふる 1:てんこうけいしはん
20 SCREEN 5:CLS
30 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
40 LINE (63,94)-(184,104),15,B
50 PSET(64,64)
60 PRINT #1,"MSXでんこう けいしはん"
80 SR$="えー つまんないたし"
   か"   ねこんた"   ねこんた"!
   おそまつさまでした-!
90 SET PAGE 0,1:CLS
100 FOR I=1 TO LEN(SR$)
110 FOR S=0 TO 7
120 COPY (0,0)-(119,7),1 TO (64,96),0
130 COPY (1,0)-(135,7),1 TO (0,0),1
140 FOR W=0 TO 10:NEXT
150 NEXT
170 PSET(120,0)
180 PRINT #1,MID$(SR$,I,1)
190 NEXT
```

大作を作るならDATA文を有効活用せよ!

つづいて、DATA文の使い方の説明をしていきましょう。付録ディスクにサンプルプログラムの「SAMPLE2. BAS」を収録してありますので、そちらをご覧ください。それでは説明に入ります。

DATA文はいろいろなデータを整理するのに向いています。これは、関連するデータを表形式にならべることができるため、データの打ちこみや修正、追加がかんたんになるというメリットがあります。紙芝居や動画を作るとき、そのプログラム作成中にいちばん多い作業といえばデータの修正や追加にほかなりません。DATA文を使いこなせば、あなたの作業効率は何倍もアップすることでしょう。ぜひ覚えましょう。

DATA文を使うのに重要なBASICの命令は、前回の授業でやった、DIM文とREAD~DATA文です。

まずはDIM文から説明していきましょう。

DIM文は、配列変数を定義するものです。配列変数とは、ひとつの大きなハコを区切ってたくさんのデータを収められるようにするものです。このハコひとつでたくさんのデータが覚えられますので、物忘れの多い私でもハコの名前をおぼえていられます(/)。データの数だけハコを用意したら、どのデータがどのハコにあったかさが覚えているられませんからね。

前回の説明でいい忘れましたが、この配列変数を定義するにあたり、ひとつ注意があります。たとえば、

DIM A(2)

と宣言して、Aのハコの中を0から2まで区切って部屋を3つ定義してあげたしましょう。このハコAの0番目の部屋に数値5を入れたいときは、

A(0)=5

とすればよいわけですが、この

大きなプログラムは数値が迷いがち

あれ!? 転送するサイズって
いくつだけ? 座標は...?

DATAで数値だけ
まとめておけばスッキリ!



DATA文であとから数値データだけをまとめて書いておけば、プログラムがとても短く、見やすく、まとめやすくなります。転送のたびにCOPY命令をいちいち使っていたのでは、大きなプログラムを扱うとき、数値だらけで頭の中が混乱しますよ。初心者の方もDATA文はぜひ覚えてくださいね。

配列変数で定義したハコAと、ふつうのハコAとはまったくの別モノになっているということ覚えておいてください。

具体的にいえばこの場合、ひとつのハコAと、配列変数として定義された、たくさんの部屋を持つハコAがあるということです。この2つのハコAはそれぞれまったくちがうハコなので、まちがえないようにしましょう。つづいてREAD~DATA文の説明に入ります。

READ文は、DATA文で定義されたデータを読み出してDIM文で定義した配列などに入れてあげることができます。

今回のサンプルプログラムでは、一定の大きさを持たないグラフィックデータと、グラフィックを動かすためのアニメデータを、大きく2つのDATA文にわけて処理してみました。

まずひとつ目のDATA文。これはグラフィックのデータを定義しています。その中身は、裏画面に置かれたグラフィックデータの座標と、その絵のサイズです。

これらを配列に入れることで、実際にあつかうときに番号で処理できるようになります。たとえば、1枚目のグラフィックデ

ータを表画面の座標(10, 10)に表示しろということもかんたんに書けるようになりますし、何よりもサブルーチンにするときに便利になるのが大きなポイントとなりますね。

そしてもうひとつのDATA文。ここではさきほど定義したグラフィックのDATA文とは別に、動きのデータを定義します。データの内容は、表示先のX、Y座標と、表示するグラフィックの順番です。

今回のサンプルプログラムでは、大きく2つに分けたDATA文から、1データずつ引き出

して、2つのデータを合わせ、最終的にCOPY命令のパラメータとして使用しています。

次ページに掲載したサンプルプログラムを見ていただくとわかると思いますが、もし配列やDATA文を使わなければ、かなり複雑なプログラムになることは予想できるのではないのでしょうか?

プロのプログラムでは、ほとんどのデータをこのやり方の応用で処理しています。ですから、このDATA文がいかに重要で基本的な技術かわかっていただけたと思います。

いろいろ使えるDATA文

DATA文は転送サイズや動きの座標など、分けて使用すると便利です。



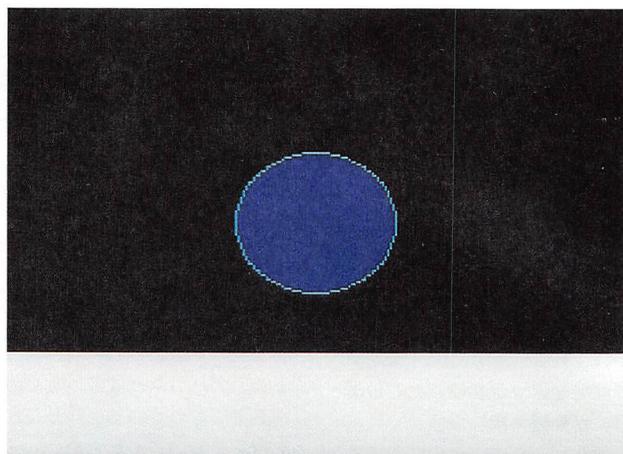
サンプルプログラムで頭の中を整理しよう

では、プログラムの説明です。
 20~70 初期化。SCREEN 5の画面モードにして、"MMM.GE5"のグラフィックデータをページ1に読みこんでいます
 80~90 グラフィックの定義データの配列変数を宣言します。定義する部屋の数は8です
 95 移動定義データの配列を宣言します
 100~120 行510からのDATA文からグラフィックの定義データをREAD文で読みこみます。定義データは7つです
 130~150 行610からのDATA文から移動定義データをREAD文で読みこみます。終了条件は、読みこんだデータのX座標が-1になったときです
 170~180 表ページに地面をLINE文で作っています
 210 移動定義データを先頭から実行します

220 データのX座標が-1なら、もう一度行210に戻ってはじめてからくりかえします
 230 行300からのサブルーチンで実際に表示します
 240~250 次のデータに移ります。行220へ
 310 わかりやすくするために、別のハコにデータを取り出す。ハコNはグラフィックデータの番号。Xは表示するX座標、Yは表示するY座標です
 320 COPY命令を使って表画面にグラフィックを転送します。転送元の座標は、グラフィックの定義データを使用
 330 ウェイトループ
 340 ちょっと卑怯な技を使用。COPY命令を使って表画面のすみっこから真っ黒なグラフィックを持ってきて、上に重ねてグラフィックを消しています。これはキタナイのであんまり真

似しないこと
 350 もとの処理にもどります
 510~570 グラフィックの定義データ。左からX座標、Y座標、Xサイズ、Yサイズ
 610~900 移動定義データ。左から表示先X座標、表示先Y座

標、表示するグラフィックデータの番号(行510からのDATA文で定義されたもの)
 以上が、プログラムの説明です。次回では、この2つを応用して、紙芝居で何ができるかに迫ってみたいと思います。



ボールがぼんぼんと跳ねます。プログラムでは移動と座標のデータをわけているので

SAMPLE2. BAS

```

10 'さんぷる 2:dataふん
20 SCREEN 5
30 COLOR 15,1,0
40 CLS
50 SET PAGE 0,1
60 BLOAD"mmm.ge5",S
70 COLOR=RESTORE
80 NN=7
90 DIM X(NN),Y(NN),XS(NN),YS(NN)
95 DIM XP(40),YP(40),NO(40)
100 FOR I=0 TO NN-1
110 READ X(I),Y(I),XS(I),YS(I)
120 NEXT
130 I=0
140 READ XP(I),YP(I),NO(I)
150 IF -1<>XP(I) THEN I=I+1:GOTO 140
170 SET PAGE 0,0
180 LINE (0,154)-(255,200),14,BF
200 'ひょうし メイン
210 I=0
220 IF -1=XP(I) THEN 210
230 GOSUB 300
240 I=I+1
250 GOTO 220
300 'ひょうし サブ
310 N=NO(I):X=XP(I):Y=YP(I)
320 COPY (X(N),Y(N))-(X(N)+XS(N)-1,Y(N)+
YS(N)-1),1 TO (X,Y),0,TPSET
330 FOR W=0 TO 40:NEXT
340 COPY (0,0)-(XS(N)-1,YS(N)-1),0 TO (X,
Y),0
350 RETURN
500 'さびょう データ
505 ' x,y,xサイズ,yサイズ
510 DATA 0,0,16,16

```

```

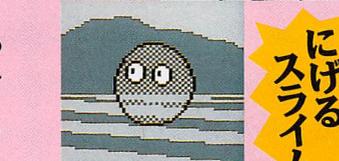
520 DATA 16,0,32,32
530 DATA 48,0,48,48
540 DATA 96,0,64,64
550 DATA 160,0,64,48
560 DATA 160,48,64,32
570 DATA 160,80,64,16
600 'いとら データ
605 ' X,Y,ヒョウシデータno
610 DATA 90,00,3
620 DATA 90,02,3
630 DATA 90,04,3
640 DATA 90,08,3
650 DATA 90,16,3
660 DATA 90,32,3
670 DATA 90,64,3
680 DATA 90,90,3
700 DATA 90,106,4
710 DATA 90,122,5
720 DATA 90,138,6
730 DATA 90,122,5
740 DATA 90,106,4
750 DATA 90,90,3
760 DATA 90,64,3
770 DATA 90,32,3
780 DATA 90,30,3
790 DATA 90,16,3
800 DATA 90,04,3
810 DATA 90,02,3
820 DATA 98,00,2
830 DATA 106,00,1
840 DATA 114,00,0
850 DATA 114,00,0
860 DATA 106,00,1
870 DATA 98,00,2
900 DATA -1,-1,-1

```

紙芝居倶楽部 ~投稿作品より~

【ミリーのぼうけん】山口県/REDS(21歳) SCREEN5・4分の1画面サイズ

今回は投稿が4作品もきました。ありがとうございます。では、作品を紹介しましょう。まず、いちばんすばしかったのがこの『ミリーのぼうけん』。文字表示もない、音もない、いわゆるサイレンスアニメですが、途中でグラフィックデータを1回読みに行くほどの大作に仕上がっています。この作品は絵をスプライトにすることで、高速な表示とおどろくべき動画枚数を可能にした技術と努力の作品です。この作品のおもしろいところは、ただ動画を再生できるだけでなく、巻き戻しや逆再生などができる点でしょう。画面下に表示されているのがその操作パネルです。みなさんも遊んでみましょう。それかなによりも、全部で192枚の動画を描いたことに頭が下がります。



戦う
ミリー

にげる
スライム

おしくもボツになったけど……

こちらは、残り2作品。今回はおしくもボツになってしまったものですが、中津から作者にアドバイスをば。

まずこの「炎」ですが、テーマ性があり、個性あふれる作品です。ただ、舞台背景がわかりにくいなどの「人に見せる」という部分での練りこみが不足しています。友達とかに見せて、その人がどう思うかについての研究をしてみてください。人に見せると、意外といい答えが返ってくるものです。

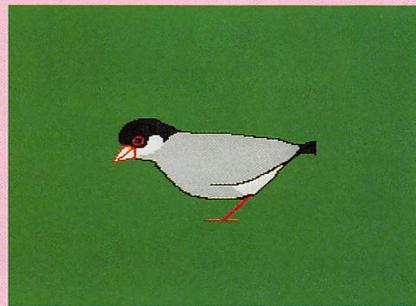
【家出王子「炎」の夜】 埼玉県/天使単色(17歳)



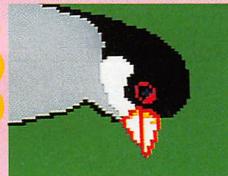
文章による舞台背景より、見てわかる舞台背景を表現するように心がけよう

【文鳥】埼玉県/12+47(12歳) SCREEN5・4分の1画面サイズ

つづいてはこの『文鳥』。文字どおり文鳥が出てきて踊ります。鳥が実際よくやるキョロキョロとした動きは、よく観察していますね。とても似ています。また、この正面を向いた文鳥の顔がかわいいこと！中津は気に入りました。そしてこの作者はなんと12歳。すごい！お父さんと作ったとはいえ、将来が期待できます。この作品は、今までのこの教室で紹介してきたテクニックを応用し、文鳥に対する愛のあふれる作品となっています。プログラムを見ていただくとわかりますが、COPY命令を使ってひとつひとつ作られています。最初はこのやり方で正解です。今の授業でやっているDATA文などは、それより1歩ステップアップした形なので、初心者の方はCOPY命令を多用するのがよい方法です。今後はより高度なテクニックを覚えて、より楽しい作品作りに挑戦してください。



つつん
つつん



かわいい！



こちらの作品は、近未来の戦闘を描いたミリタリー色あふれる作品。この作品のおいしい点は、描いたものを見せようとせず、テンポがスローになっているところ。もっとアップテンポで進めないと戦闘シミュレーションの雰囲気生きてきませんし、見ているほうもたいくつです。あと、オチが弱いですね。もっとシリアスな結末でもよかったのでは？それから、ここまで作るのなら、ゲームとして作ってもよかったかも？

【V. R. BATTLE in 2008】 北海道/陸井ドン(17歳)



紙芝居にするより、この表示を生かしたゲームにするほうがおもしろかったかな？

中津先生とホームルーム

ここはマイクロキャビンの情報コーナーらしい。そしてそれをひそかにさぐる私は、探偵のギャブ・モブレードだ。以後よろしく。今日は某機関の要請で、最近の中津の行動を調べたので聞いていただく。最近の中津は、セ〇のサタ〇ンという機械でRPGを作っているらしい(雑誌にはすでに発表済みだそうです)。なんでも3Dポリゴンをフィールド表示に応用した新しい形のSRPGだということだが、それ以上は調べることはできなかった。仕事の内容は、ゲームシステムのデザインとメインのプログラムということで、目も回るいそがしさだと周囲の人にもらして、さらにあの『幻影都市』の核となった人物の三人のうち二人まで参加している作品なので、ストーリーには期待してほしいと大きい口をたたいているとのことである。以上報告を終わる。次回では、さらにこの中津なる人物について迫っていこうと思う(ザーツ)。



プロに聞く、ゲーム作りのヒント

第8回

ゲーム職人の チュンソフト編

今回は発売が待ち遠しい『かまいたちの夜』のチュンソフトを取材。『ドアドア』、『ドラクエ』、『トルネコの大冒険』などなど数々のヒット作を生み出した、中村社長のルーツとそのゲーム観を探る

おもしろい作品を創ることは？

ファンダムでは、自分の作ったゲームのキャラをもじってブランド名にしている投稿者が少なくない。ゲーム業界でも、そうした例はないわけではない。ファミコンの名作RPG『ドラゴンクエスト』を手がけ、最近では『トルネコの大冒険』の大ヒットが記憶に新しいチュンソフトがそうである。

かつての名作アクションゲーム『ドアドア』を制作し、その主人公キャラ「チュン君」をもじって会社を設立。そして数々のヒット作を生んできたチュンソフト社長の中村氏。今回はその中村氏の体験をもとに氏のゲーム観を聞いてみようと思う。

中村氏「じつをいうと高校に入るまでコンピュータには興味が

なかったんです。

高校で数学部に入部したんですけど、たまたま、その部にマイコンがあって、先輩たちにプログラムを教わったんですね（※当時、コンピュータはそれほど身近なものでなかった。学校などに設備されていたコンピュータも現在のパソコンよりもずっと大がかりなものだった）。

高校2年になると、以前からアルバイトをして貯めたお金でPC-8801を購入したんです。そのころというのは、ゲームの著作権もまだなかったころですから、『スクランブル』とかゲームセンターにあったゲームを移植したりして『アイ・オー』というパソコン雑誌に投稿していたんですね」

株式会社チュンソフト

中村光一氏



1982年にエニックス主催のゲームコンテストに『ドアドア』を応募して入賞。1984年にチュンソフトを設立。現在に至る。代表作に、『ドラゴンクエスト』や『弟切草』、『トルネコの大冒険』などがある

トルネコの大冒険

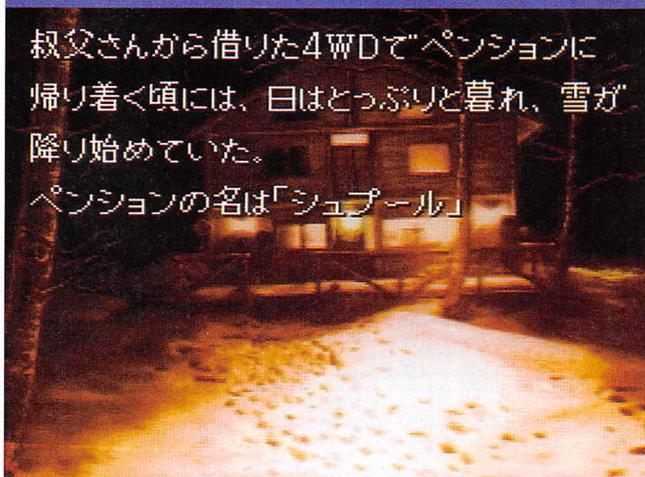


④スーパーファミコン版として昨年発売されたRPG。発売当初から好評を博し、先日行われた日本ソフトウェア大賞'93で大賞を受賞した

かまいたちの夜

叔父さんから借りた4WDでペンションに帰り着く頃には、日はとっぷりと暮れ、雪が降り始めていた。

ペンションの名は「シュプール」



④中村氏の最新作。今年の夏に発売予定のスーパーファミコン版ソフト。「弟切草」に続くサウンドノベル第2弾として前評判も高い

プロに必要なきびしさとは

中村氏が1/0誌に投稿していたのは『ドアドア』を発表する以前の話。そのころの中村氏は一部のプログラマーに知人ぞ知る存在であった。

そして『ドアドア』が日の目を見たのは、1982年のエニックス主催のプログラムコンテスト。そのときの応募者には『ドラゴンクエスト』シリーズのゲームデザイナー堀井雄二氏や『森田将棋』の森田和郎氏と現在も第一線で活躍しているクリエイターたちが名を連ねている。

『ドアドア』のアイデアの根底には、かつてのナムコのアクションゲーム『ディグダグ』があるという。『ディグダグ』は主人公を操作して、敵のモンスターを空気ポンプで膨らませたり、

岩を落としてモンスターをつぶしたりするゲーム。

中村「エニックスのゲームコンテストがあるというのを近所のパソコンショップで耳にしたんです。未発表のオリジナル作品に限るというので、いろいろゲーム案は考えてはいたんですが、『ディグダグ』が好きで、このゲームのおもしろさをうまく活かせないかと考えていたんです。ぼくが考えるに『ディグダグ』のおもしろさは岩を使っていちどに敵を一網打尽にする戦略的じゃないかと。で、ふと教室のドアが閉じたり開いたりしているのを見て、アイデアがひらめいたんですね」

そのコンテストがもて、堀井氏とは親しい間柄となり、こ

の2人がファミコン版の『ポートピア連続殺人事件』や、『ドラゴンクエスト』を世に送り出したのは有名な話。どちらの作品もファミコンでは初のアドベンチャーゲーム、RPGということで話題を呼んだ。

中村「いままでのファミコンにはないものを作ろうということで、以前から企画はあったんですね。じゃあ堀井さんがかつてパソコン版で制作した『ポートピア連続殺人事件』をファミコン版で出そうということになったんです。またそのころ、堀井さんは『ウルティマ』、ぼくは『ウィザードリィ』にハマりこんでいたんです。この2つのRPGの良いところをとってゲームを作るかということで、そうし

て生まれたのが『ドラゴンクエスト』なんです」

中村氏と堀井氏、互いに影響しあってきた部分というのはあるだろう。中村氏が堀井氏から学んだこと、これは今回の取材でもとくに聞いてみたかったことのひとつであった。

中村「ゲーム作っている人、とくにアマチュアでやっている人の作品というのはどうしても独りよがりというか自己満足的なものが多いですね。堀井さんは、そのころからプロのライターとして活躍していた人ですからね。自己満足ではいけないというのをちゃんとわきまえているんです。だから、プロとしてのきびしさを、かなり勉強させてもらったと思っています」

中村氏の手がけた作品

ここでちょっと中村氏の手がけてきた作品などを紹介してみようと思う。パソコンゲームに始まり、ファミコン、そしてスーパーファミコンと活躍の場を広げてきた。ここで紹介している以外にも、『ニュートロン』というアクションゲームもある。こちらは第2回エニックスゲームコンテストの受賞作。どんなゲームかという、大きな

果物の木をバックに、木にたかろうとしてくる害虫たちを物をつぶけたりして倒し、無事に果物を実らせるというもの。こちらさまざまなパソコンに移植された。

ちなみにMSX版が発売されていないので、他機種版を探してみたのだが、なにぶん古いゲームだけに見つからなかった。画面写真が掲載できなくて残念。

ドラゴンクエスト

ファミコンRPGの金字塔ともいえる名作。その後発売された多くのRPGに多大な影響を与えたのは間違いない。

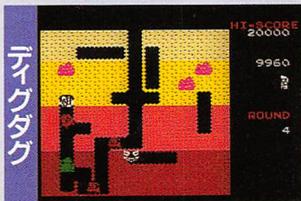
チュンソフトがプログラムを担当しているのはよく知られているが、1986年に発売された『ドラゴンクエストI』ではすべてのプログラムを中村氏ひとりが手がけたという。



これはMSX版の写真。MSX版は「II」まで発売されている

ドアドア

中村氏のデビュー作。ドアを開け閉めして、モンスターを部屋に閉じ込めるアクションゲーム。もともとはPC-8801版のゲーム。その後さまざまなパソコンやファミコンにも移植され、続編も登場した。もちろんMSXにも移植されているので、読者のなかにも遊んだことのある人は多いのではないだろうか。



『ドアドア』制作にあたって中村氏が影響を受けたゲーム。アイデアが斬新だった



MSX版のドアドアを紹介。ドアを開けてモンスターを部屋に誘導して……



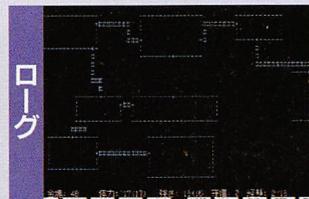
ドアを開けてモンスターを退治。うまくモンスターを誘導すれば一網打尽

トルネコの大冒険

『ドラゴンクエストIV』のキャラ「トルネコ」を主人公にしたお手軽RPG。地下幾層にもなっているダンジョンを下へ下へともぐり探索していく。最大の特徴は、プレイするたびに、ダンジョンのマップおよびアイテム、モンスターの配置がまったく変

わるという点。ゲームを解くには、キャラクタの強さよりも、むしろプレイヤーの知恵や経験が求められる。

この作品のベースは、知人ぞ知る海外版古典RPGの『ローグ』。このゲームシステムをもとにリニューアルされている。



これはPC-98版、とはいってもファンダムゲームにみえるかもしれない？



基本的なシステムは『ローグ』とほとんど同じ。キャラクタがカワイイ

おもしろさの本質を見極める

ここからは、『ドラゴンクエスト』以降、つまりチュンソフトが独自に手がけたソフトをもとに中村氏のゲーム観を紹介してみようと思う。

92年に発売された『第切草』。サウンドノベルというアドベンチャーゲームとも電子出版とも異なる新しいジャンルを確立した。また夏には第2弾『かまいたちの夜』の発売も予定している。そもそもこの作品、テキストアドベンチャー、文字どおり、文

字だけで進行するアドベンチャーゲームに影響を受けたのだという。

中村氏「パソコンにはあって、ファミコンにはなかった素材というのはたくさんあって、テキストアドベンチャーというのもそのひとつ。日本で知られている作品には『表参道アドベンチャー』や『幽霊船』とか、海外では『ゾーク』とか『デッドライン』とかある。じっさいプレイしてみると、下手に絵のあるアドベン

チャーゲームよりもイメージーションを膨らませられる楽しみがあるんですね。

あるいは、『スネークマンショー』のテープとか(※かつてのラジオ番組のいちコーナーのミニドラマを集めたもの。シュールなギャグを耳にした人も多いはず)。これは音だけなんですけど、聞き込めば聞き込むほど、そこに仕掛けられているおもしろさがわかってくる。ようするに目に見えないもののおもしろ

さを演出してみたいというのがあったんです」

担当もゲームとはまた違ったエンターテインメント性にうならされた記憶がある。

そして、『トルネコの大冒険』。『ローグ』が下敷きになっていると前のほうで紹介した。じっさい『ローグ』のどのへんにひかれたのだろうか。

中村氏「『ローグ』のおもしろさ、他のRPGにはないテンポの良さとか手軽さですね。ほかにも、

ドラクエにみる制作ノウハウ

『ドラゴンクエスト』シリーズでは、中村氏率いるチュンソフトはゲームプログラムを担当。そしてゲームデザインは堀井雄二氏、キャラクターデザインは漫画家の鳥山明氏、さらに音楽はすぎやまこういち氏とじつに多くの人たちが、さまざまなパートに分かれて、制作にかかわってきた。となると、意思の疎通という意味でも制作資料、設定資料は必要不可欠なものであったはずだ。

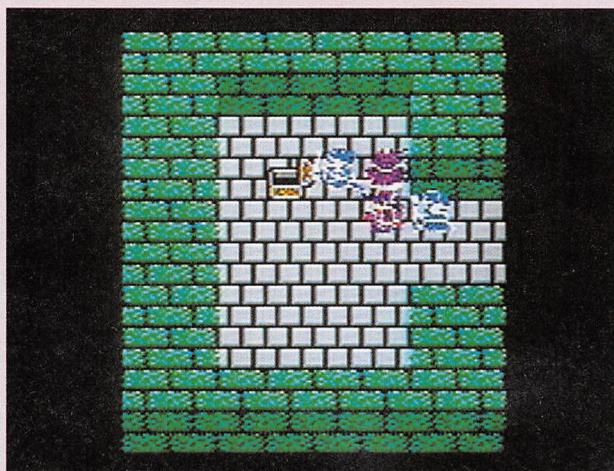
今回の取材では、特別に中村氏にお願いして『ドラゴンクエスト』の制作資料を見せてもらった。諸般の事情で資料の掲載はできないが、どんな資料だったかを、そしてどんなふうに使われていたのかをできるだけ詳細に紹介してみよう。

まずは、ゲームに登場する町やダンジョンのマップ。これには宝

箱や人物のキャラクタをどこに配置すればいいかが明記されている。さらに人物にはそれぞれ個別に番号がふられていた。この番号を頼りに、どんなキャラグラフィックを表示させ、そしてどんなメッセージをしゃべらせるかを決定しているのだろう。

もうひとつは世界マップ。といってもただの世界マップではなく、具体的には下のような世界マップが基盤のように何マスにも仕切られ、さらにそのマスごとに番号がふられていた。この番号をもとにモンスターたちを区分して、プレイヤーが今いる場所のマス目番号に応じたモンスターを出現させるという具合になっているというわけ。

と、かんたんに紹介したけど、少しは、制作ノウハウがわかってもらえたかな？



④同じく『ドラゴンクエストIII』より。ゲームのバランスを考えて、制作作業中にアイテムの配置はかなり変更されている



④『ドラゴンクエストIII』より。膨大なメッセージデータをさばけるのもしっかりした制作資料を踏まえてのこと



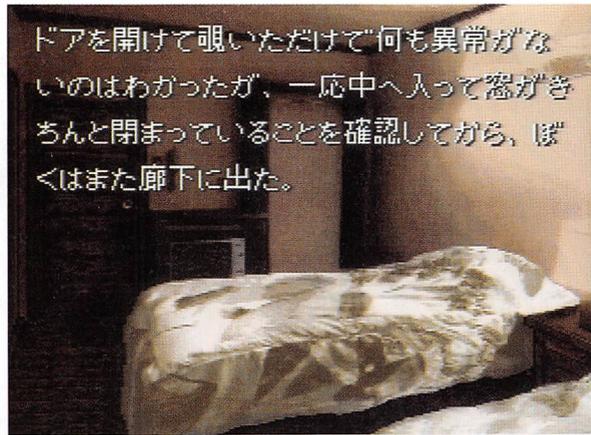
④『ドラゴンクエストII』のマップ。このようなマップをだいたい16×16マスくらいで区別している

アクションゲームじゃないんですけど動的な部分。これをどうにか活かさないかと考えた結果がこの作品なんです」

おもしろいゲーム、それが中村氏のカンフル剤になっているように思われた。けれども、ただ単におもしろいゲームの真似をしても、それはけっしておもしろいゲームにはならない。中村氏「ゲームに限らず、おもしろいと感じたものに出会ったら、それが持つおもしろさを理解することが必要ではないでし

ようか。たとえば映画でも観て感動するだけじゃなくて、どうしておもしろいのだろうか？なぜ感動したのだろうか？その理由を考え、そしてその要素を抽出する。逆につまらなかったらつまらない理由を考えてみることも必要だと思いますね」

多くの人は、感動や衝撃を受けても、それをそのままほったらかしにしてしまいがち。モノを創るには、そのおもしろさの本質を見極める目を養うことが必要ではないだろうか。



④「かまいたちの夜」では、演出性を高めるためグラフィックは実写取り込み

ドアを開けて覗いただけで何も異常がないのはわかったが、一応中へ入って窓がきちんと閉まっていることを確認してから、ぼくはまた廊下に出た。

弟切草のシナリオの整合性

中村氏の代表作、そして担当の個人的お気に入りという意味も含めて、ここでちょっと詳しく『弟切草』の内容を紹介してみよう。

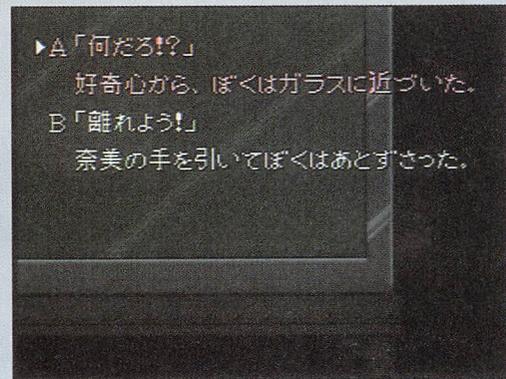
ゲームマシンで小説というも変だが、「サウンドノベル」と定義しているだけあって、やはりこれは小説だろう。グラフィックや効果音も挿入されるが、基本的には表示されるメッセージを、小説のように読んでいく。内容は、あるカップルが古びた洋館を訪れるところからストーリーは始まる。ときおり選択肢が表示され、その選んだ内容によって、ときには因縁めいたミステリーふうであったり、ときには血も凍るような惨劇だったり、全部で十数通りのまったく異なるストーリーが用意されている。

注目すべきなのは、使用されているグラフィックや効果音は、どのストーリーであってもまったく同じだということ。だからといって、違和

感はなく、ストーリーの展開、そして挿入のタイミングの妙に、むしろ新鮮なおもしろさを感じるであろう。

まったくの新ジャンルだけに、制作の苦勞も多かったように思われるが、そのへんはどうだろう。中村氏「マルチストーリーですからね。こちらの想像以上にストーリーが大きくなりすぎて、チェックが大変だったんです。効果音を挿入するタイミングはあっているか。ストーリーは矛盾ないように繋がるか。これをひとつひとつつぶしていくのに時間がかかりましたね」

ちなみにサウンドノベル第2弾『かまいたちの夜』は、前作とは違ってかわって推理もの。吹雪の夜のペンションで起きた殺人事件、いったい誰が何のために殺したのか？アドベンチャーゲーム的な要素も強くなっている。こちらも期待が持てそうである。



⑤ときおり、選択肢が2〜3つ出てくる。この選択肢の組み合わせによって、これより先のストーリーが大きく変わってくる

⑥選択肢の結果によって、ストーリーの異なる一例。たとえば、あるストーリーのこのシーンでは、右のように進行していくのだが……

古びた皮表紙の日記は、手にとるとズッシリ重い。
急いでめくると、最後のページは六年前の日付で終わっている。
そこに・・・血がついていた。
六年前のページに、真っ赤な血のしたたり。
「血だけ新しい・・・」

「血だ・・・」
「えっ」
何も書かれていないページに、弟切草がしおりのようにはさまれ、その上に黒ずんだ赤い液体がべっとりと見開きについている。
「それにまだ新しい・・・」
日記をのぞき込んだ奈美は青い顔になった。

⑦ことわっておくが、上のシーンからの続きではない。同じグラフィックでも、ストーリーによって受ける印象はまったく異なってくる



⑧『弟切草』の冒頭より。突然の事故で迷い込んだカップル。何かに導かれるように、この古びた洋館に入り込んでしまう

塾長
よっちゃん

MSX2+
付録
ディスク

→ PC2の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

FORUM

サッカー・ファンとして国立に行ってます。気になるのはサポーターたちの応援の様子。良いプレイを楽しむのが基本なだから、まわりを不愉快にさせるのはイカン。

規定部門 今回のお題は「パツとしないぜ」

● 番付

by NV組KATTI

日本の国技にもかかわらず、外国人力士におされている、最近のパツとしない角界を表現したのがNV組KATTIクン(M)の作品だ。スポーツ選手たちは一般にそうなんだけど、おすすめさんも引退の時期がむずかしいみたい。もともと強くなきゃ目立つこともないだろうけど、小錦くらい一世を風靡しちゃうとつらいっす。いやあ、思わず感情移入しちゃいました。

外国人力士の番付がボンボンと表示される作品
ターボRは標準モードで実行しよう

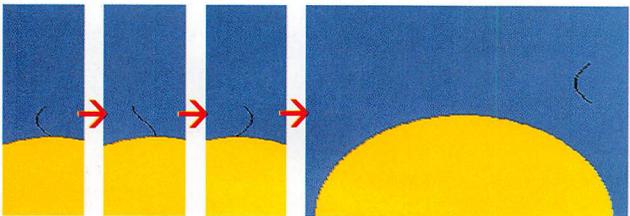
大関 米國
小錦 八十吉

● 哀愁

by J

「光るはオヤジのはげあたま」とガキどもにはやされたのではお父さんの立場はないっす。三浦友和とのビールの宣伝で、はげズラをかぶっていたカトちゃん、いい義理の息子を得てほっ

とひと息って感じだったなあ。で、このJクン(M)の『哀愁』ですが、モデルはサザエさんの波平さんだそうです。波平さんの最後の一本はがんばっていたのに、この作品ではさようなら。



① ゆらゆら風になびく最後の1本。しかし、その最後の1本もついに……

【次回のお題は】12月号のテーマは「音楽」としましょう。いや、べつに塾長が音楽を生業(なりわい)としているせいではない。近所のがきは「たんぼぼさん、たんぼぼさん」と童謡らしきものをよく歌っているのだから、何か不満なことがあるときに歌う歌らしく、とてつもなくバクな解釈で絶叫している。以前過ごした住まいの近くには中学があって、ブラスバンドが思いっきりへたくそに、フル・パワーで練習していた。こうした日頃出会う音楽たちは強烈に力に満ちている。締め切り9月1日、夏休みを利用してガンガンがんばってくださったまえ。(よ)

叫んだり、おでんになったりする 自由部門11本

● WARP!

by グレートT.Y.S.Notos

グレートT.Y.S.Notosクン(M)のこの作品、傾向としてはよくあるタイプのものでないけど、とてもきれいなので採用しました。設定にすごく時間がかかるけれど、まあがまんして始まるのを待ちましょう。スペースキーを押すたびにワープして白いゾーンに入ったり、ワープから抜けて元の宇宙空間に戻ったりします。



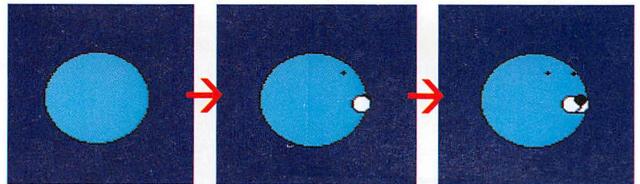
ワープの始まりと終りのビジュアルが、とてもきれい

● 廻る究極生物

by Taro II

ハッハッハ、あるマンガの動物に似たキャラクタを回転させたTaro IIクン(M)の作品。目鼻の移動が見事な立体感を出していて、きれいに回転します。色合いもピッタリ。

見本となったマンガを、いまだに読み返してもおもしろい。人生観の深いところをぐぐぐと揺さぶるところのある、微妙なマンガだったなあ。スナドリネコさんのファンでした。

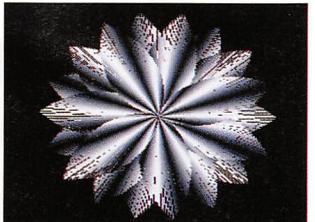


① おっ、丸い青い物体は地球かな。と思ったら目が見え、鼻が見えてきた

● 鉄の花

by 三浦秀雄

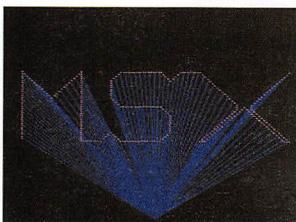
スクリーン12を使って非常に立体的に仕上がっている。花の質感がまさに金属というイメージでかたそうだなあ。三浦クン(M)のこの作品には、硬質のロマンを感じますよ。このシリーズでさまざまな静物たちを表現していつてくれるといいのに、と期待しております。



① 厚重な絵が描き終わるまで、しばらく時間がかかるので、ちょっとしんぼうが必要

● レーザー光線

by ウォーターライダーHASEMAKO



① 地上からのレーザー光線によって、夜空に浮かび上がる“MSX”の文字

HASEMAKOクンには5段階達成最後の称号、ウォーターライダーを贈りましょう。思えばこの称号制度も長い歴史があったなあ……。おっと、作品のほうは、これがきれいっす。最初にジワッとMSXを一筆書きしているところもいいけど最後が映えますね。

AVフォーラム事務局

今回をもって称号制度を廃止することになりました。長年にわたって親しまれてきた、奇抜な称号とはこれでおさらばです。

次回からは、採用された作品に対して塾長が1~5点のポイントをつけていくポイント制度を、新たに設けることにします。獲得したポイント数に応じて賞品・賞金を進呈。また、採用謝礼として、

1作品につき500円分の図書券を贈ります。

■AVチャンピオンレース

次号の10月号から95年8月号までの1年間で、最多ポイント獲得者には、AVチャンピオンとして

チャンピオンカップが授与されます(賞品内容は検討中)。これからは、キラリと光るものがある作品をどんどん採用し、多くの塾生でチャンピオンの座を競ってもらうことを期待しています。(ち)

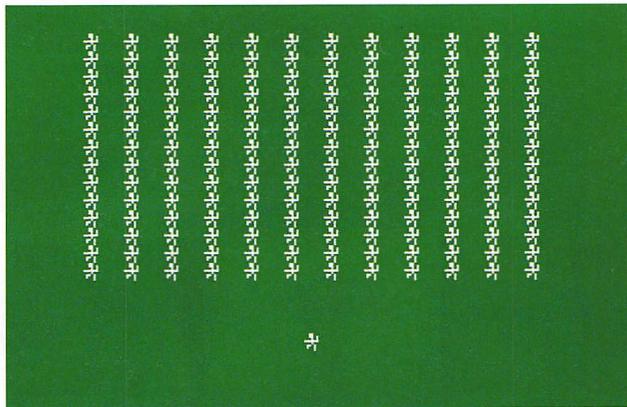
●中国拳法の練習風景

by

菩薩悟空弟子・今井

小さなキャラクタがたくさん動く動く。菩薩悟空弟子・今井くんはあいかわらずセンスが光っている。キャラのポーズを見ると、ほんとうに太極拳のポーズになっているのがうれしいじ

やないですか。このごろの中国では、早朝の大極拳はダサくなってきているらしくて、若者たちはアメリカ文化に憧れちゃうようになったみたいだなあ。コーラとかはそのシンボルですよ。



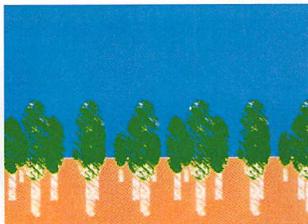
④えい、やー、とうとちっちゃいキャラクタがキビキビと動く。一糸乱れもない群舞が気持ちいい

●森林地帯

by

ウォーターライダーHASEMAKO

ウォーターライダーHAS EMAKOクンの2作目。AVフォーラムではよく見かけるスクロール作品ですが、やはりこの移動の感じは捨てがたい。スターウォーズのエアバイクの追っかっけこシーンを、思い出すようなビジュアルが楽しめます。



④木々が右から左に高速に横スクロールしていくのに、そう快感がただよ

●3DO伝説

by

丸林孝通

ウヒ、誰もが思い浮かべた3DOのロゴマークへの感想を丸林くん(M)は作品にしてしまった。ついでに上に温泉マークも動かしたりして。こういうのをエスプリが効いているというのではないかな。

えーと、編集部にちょうどあったので3DOで遊んでみたんだけど、なにしろディスクへのアクセスがけ



④おっ、3DOのロゴマークかと思いきや、その実体は……

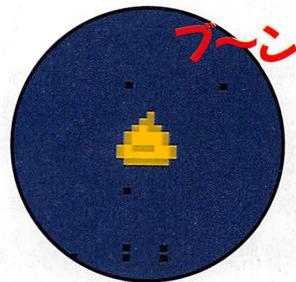
っこう長いのが気になるな。ヒットするかどうかはソフト次第だと思うけど、いろいろ活用できそうでおもしろい。また、塾長はMacの『フリークショー』が、究極のおすすめ。

●ザ・フライ

by

でか男ピリー・シーン

うんちをマウスで操作、まわりをブンブン飛んでいるハエたちを散らせたり集めたりできる、というナイスなソフト(?)です。ハエたちの動きがなかなかリアルで、よくできている。さて新システムの導入で消えてしまう称号制度。ピリー・シーンくんには最後の称号、“でか男”を贈ります。



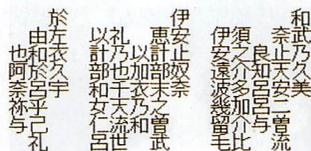
④群がるハエのシミュレーションソフト?

●ランダム万葉集

by

足立彰

昔、タモリとかも活躍していた全冷中(全日本冷やし中華連盟だっと思う)でハナモゲラ短歌、すなわちまったく意味のない言葉のつながりで短歌をアドリブで作る、という遊びがあったけど、この足立くん(MS)の作品はそのMSXバージョン。いかにも万葉集らしくて笑える。



④漢字の文字列がそれっぽく見えるので、妙に説得力がある

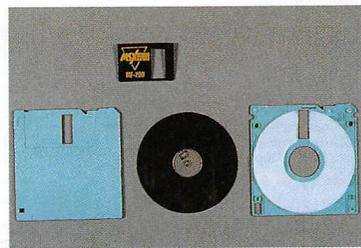
●M・FANのフロッピー

by

でか男ピリー・シーン

でか男ピリー・シーンくんの2作目。「実際に分解したのは、こわれたノーブランド」といってますけど、まあ、なにせよフロッピーの中身はこうなるとるわけやね。最後に磁性体の円盤が回るのがご愛嬌。フロッピーも大昔は8インチ、しばらく前は5インチだったの

に、もう3.5インチ以外はほとんど見かけなくなったなあ。やはりサイズは大事ですよ。



④M・FANフロッピーの実物の分解写真。作品の絵と見比べてみよう

●体ばっかり

by

足立彰



④ターボRを使って、どこまで声を出し続けられるかの計測中

さて、最後は足立クンの2作目。ターボR専用で、「GO / /」の合図のあと、PCMマイクに声を出すと時計が動く。どれだけ長く声を出せるかを計る作品です。スペースキーで再スタート。声をできるだけ小さなボリュームで、とぎれさせずに続けるのがコツだ。思わず塾長はやりこんでしまった。

プレイバック・AVフォーラム

AVフォーラムで5作品採用されて10月を達成した塾生に祝福とこれからの活躍を期待して贈られたのが「称号」である。称号を獲得した塾生は、次は5段階称号達成を目指すといった称号制度は、今回で廃止となった。そこで、今までどれくらいの称号獲得者が生まれたのか、電話帳のようにぶ厚くなった採用者

名簿を調べてみたところ、39人の称号獲得者が見つかった。

下の称号長者番付で上から1段目に並んでいるのが、5段階称号を達成した7人(右のROMIを含む)。意外と少ない気がするがこんなものか。上から2、3段目がもうちょっとで5段階称号達成だった11人。なかでもかんたろうやAFC、MO一、

DX14などには申し訳ない。

称号獲得者たちは、なにもデビュー作品から一人前のプログラマだったわけではない。投稿しながら成長していったのだ。プログラムに興味はあるがトライしてみようと思わないキミ。新たにスタートするAVフォーラムは、キミたちの登場を待っている。(秘書・ちえ熱)

Romi

鳴戸・ほうれんそう・かつおぶし・餅・かうどん



●AVフォーラムのカリスマ的存在。サウンドフォーラムの末期からAVフォーラム創成期に大活躍。Romiの作品に「すごい」という印象をあまり受け付けないが、彼の作品はどこか輝きがちがっている。写真は「羊が一匹」という眠れない人のための作品

●称号長者番付

F.I.S

福島・徳島・田島・江ノ島・ひょっこりひょうたん島



●実績からみればRomi以上の投稿者。常に1/4サイズの短いプログラムで、質の高い作品を目指しているF.I.Sの作品は、とても芸術的である。写真は「夏の空」

AOTAX

所得・相続・法人・消費・自動車



●AOTAXの見せようとするアイデア作品はどれも一級品。写真は劇の大道具として使用された「通路を走るノ」彼の称号は、見えないところで存在する税金の名目からきている

FLOWER

ケツパ・ファンキー・アイガッチャ・ググコ・シェケナ



●なんじゃこりゃと思うようなFLOWERの称号。これは黒人のロクセから由来されている。よくわからない称号に反してFLOWERの作品はやさしくていい。写真は「回れ、回れ」

藤井石材店

ストラトピーチエ・再見・インシャー・アウフ・ワイダーザーエ・さよなら



●さまざまな国の言葉で「さよなら」をつなげた印象的な称号。写真の「地球」もなんとも印象的な作品だった。思えばこの作品が環境作品のはりりではなからうか

大家のケンちゃん

鶯・カッコウ・不如帰・十姉妹・オウム



●鳥シリーズの称号を持つ。写真は大家のケンちゃんのデビュー作品、「つむじなし男」。カーソルキーで頭髮を伸縮させるお笑い作品。これ以降彼はメキメキ上達していった

T.Y.S. Notos

ターン・ウェーテルン・エッジ・ヴィクトリア・雄三



●今回も登場しているT.Y.S. Notos。一度にいくつも投稿してくるのが彼の特徴だった。写真の「日の出」はビューティフル。称号は読んでわかるどおリスキーをテーマにしたもの

かんたろう

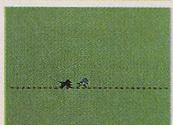
紀尾井・戸越・猿楽・麴町



●ペンネームが神田に似ていたので、付いた称号が東京千代田区内の地名。写真の「WAVE」は群衆ものの先駆けだった

バト

国後・択捉・歯舞・色丹



●バトの出身北海道にちなんで、贈られた北方領土称号。バトは規定部門作品でのし上がってきた作者である

AFC

JAF・JARO・JAC



●ぞつのない作品のなかにピリッとしているのがAFCの持ち味。称号は彼のペンネームにあわせてアルファベットにした

清志郎

ブッカー・ドナルド・クローパー



●彼の手書きのハガキはときどき打ち込むのを悩ませたが、動いたときの感動もまた格別だった

AI

FS-A1W



●塾生番号15。サウンドフォーラム時代の大作者。称号はMSXの機種名にちなんだもの。写真は最長待ち時間を誇る「II」

GAN★P

チグリスユーフラテス・ナイル・インダス



●四大文明の称号を持つ。サウンドフォーラム時代の大作者。AVフォーラムでは見られなくなったがFM音楽館では活躍中

大家塚正

木・火・土



●塾生番号36。彼もサウンドフォーラム時代に活躍した塾生である。数々の音だけの名作を残している

MO一

リバウンド・バス・ピポット・ドリブル



●最後のダクンの称号を手にするのは時間の問題だったか残念。バラエティに富んだ作風が彼のすばらしいところだ

MACK竹中

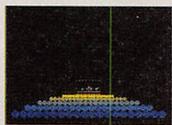
ゼッポ・ハーボ・カール



●写真は「夜のエジプトパスタ」シンプルに映像と音の調和している作品が、MACK竹中の持ち味でした

津国真司

アルトマン・コーエン兄弟・カサベデス



●ダイナミックでぶっさらばうなイメージがある津国真司の作品。称号の由来は、世界史において帝王と呼ばれる人物から

DX14

クアトロ・バンドリン・クロンチョン・ブズーキ



●秋田から投稿してきてくれるDX14は、息の長い投稿者である。写真の「花火」は、マンガ風な花火を表現した作品。

●弱称号者

作者名	称号	作者名	称号
弟子・今井	菩薩・悟空	TAKE竹	●●●
岩浪弘	おこし	寺分五衛門	ダーマト・トルママ
MOS薄井	マイケル	Nak	BIKO・FANON
お茶ください	パースペクティブ	チャンメン浜岸	●●●
界外年応	●●●	TOM	ニョキ
楠本晶博	梅ちゃん	S・M	●●●
お目当て	バービー	山本哲也	花ごころ
柴田祐介	カモメール・おたっくす	RATOC	ジャングルクルーズ
Mr. NORA	桜花・さつき	ビリー・シーン	でか男
しゃま	若葉・敷島	HASEMAKO	ウォーターズライダー
SKY	キャン・マルボロ		

※弱称号者の表内において、称号が「●●●」と表記してある塾生は、1Rを達成したにもかかわらず塾長が称号を贈るのを忘れ、称号をもらえなかった人です。界外年応クン、TAKE竹クン、チャンメン浜岸クン、S・Mクンごめんさい。

ファンダム

アマチュアプログラマの力を得て、泉のようにMSXからわきだすファンダムGAMES。今回は梅雨を吹き飛ばす大型対戦ゲーム2本を含む全12本を掲載。



ファンダム目次

HOW TO PLAY

収録ゲームの遊び方

DH-Shooter	28
ウッキーでポン	30
PIG WORLD	31
ジャンケンBOMB /	32
光モグラ	33
わりばしPENCIL	33
宝の迷宮	34
SUPER JUMPER ゲル	35
ザ・はさみうち//	35
かみなりおとし	36
ハンマーでポン	36
大冒険	37

LECTURE

プログラムに強くなる講座

世界でいちばんわかりやすい C言語体験講座	C[si:]	48
第4回 自動変数について		
スーパービギナーズ講座		50
VRAMとページ切り換え		
おもちゃのマシン語		52
第4回 FM音源を使いこなす		

ANALYSIS

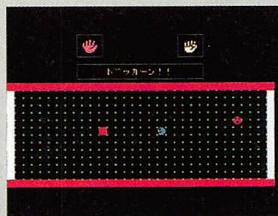
収録プログラムの研究

『DH-Shooter』バーチャル画面表示の仕組み	38
『宝の迷宮』の大きなマップはどこにある?	40
これだけのリストにつめこまれた	41
『わりばしPENCIL』の機能	
究極のわびさびゲーム『光モグラ』を実現... するBASICと89バイトのマシン語	42
『ザ・はさみうち//』の微妙な フェイントを生み出す単純な仕掛け	44
わらわら動きまわる『かみなりおとし』の人々の動き	45
『ハンマーでポン』の慣性運動を制御する変数	46
『大冒険』のアップ&ダウンを 一手に引き受ける小さなマシン語	47

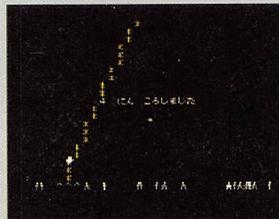
COMMUNICATION

ハートウォーミングな触れあいページ	
ツール技評	56
ファンダムスクラム	58
(選考会BEST5 / パドック / プログラマへ ひとこと / プログラマからひとこと)	

今回収録の12本



ジャンケンBOMB /



かみなりおとし



光モグラ



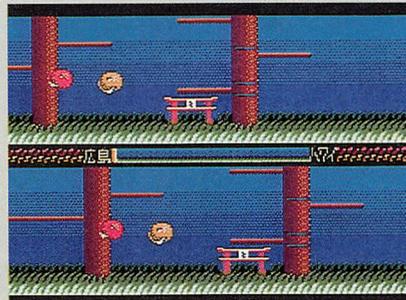
わりばしPENCIL



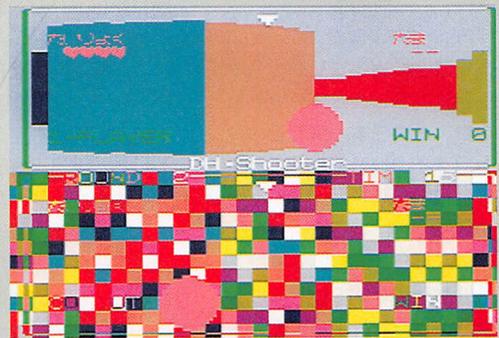
ハンマーでポン



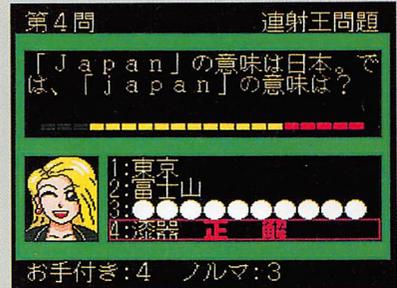
ザ・はさみうち//



ウッキーでポン



DH-Shooter



PIG WORLD



大冒険



SUPER JUMPER ゲル



宝の迷宮

壁の向こうに潜む敵を捕捉して撃破しろ

DH-Shooter

デーエイチ・シューター

MSX TURBO R 専用

by F.A.いたち

▶ 解説は38ページ



▶ タイトル画面でプレイモードの選択。なにもしないとデモが表示される

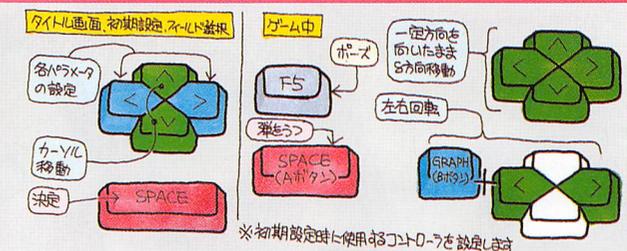
同一作者による作品が、3本も採用されること自体めずらしいのに、その3本が選考会のベスト3を独占してしまうというすごいことが起きた。

その快挙をやったのけたF.A.いたちクンの大型作品がこの「DH-Shooter」である。これは、3Dで表示されるフィ

ールドのなかを、ユニークなちようちんアンコウの形をしたマシンに乗って友達と、もしくはコンピュータと戦うタンクバトルゲームなのだ。

タイトル画面でプレイモードの選択を行う。「1り でやる」がコンピュータ対戦、「2り でやる」が2人対戦プレイ。次に弾の数、制限時間などの設定を行う(くわしくは下の「レベルに応じて対戦条件を整えろ」を参照)。そして、戦場となるフィールドを決めて戦闘開始だ。

戦闘が開始されると画面には上下に2分割されたゲーム画面が表示される。上はプレイヤー1、下はプレイヤー2(またはコ



ちようちんあんこう 提灯鯨鯨型重戦車

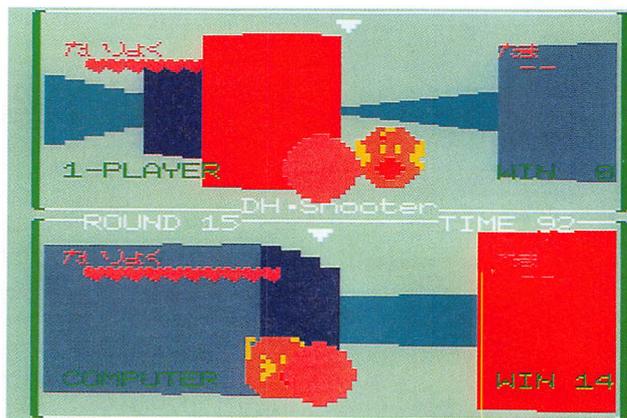
このフクミたいなちようちんアンコウみたいのが自機であり、敵機である。火炎放射器のようににはき出す武器を装備している

ンピュータ)のcockpitビューを表示する。カーソルキーの上で向いている方向に前進、下で後退する。カーソルキーの左右で前を向いたまま、カニのように左右に移動する。GRAPHキー(ジョイスティックだとBボタン)を押しながらカーソルキーの左右で、その場で左右の方向転回を行う。

それぞれのcockpitビューのなかに、敵のいる方向を示す敵センサーや、体力をあらわすハートマーク、弾の残数をあ

らわす数値などが表示してある。そこで、敵センサーを見て敵のいる方向をさぐり、敵を正面にとらえて弾を撃ちまくるのだ。弾を命中させて相手の体力をあらわすハートマークをすべて消せば勝ち。制限時間内に勝負がつかないとドロー(引き分け)となる。

決着がつくと勝者の名前や、そのプレイモードでの累積された勝敗数が表示される。そこで、このままおなじフィールドで戦うなら「FIGHT AGAIN」



▶ 上下2分割した。各画面の上にある▼マークが、敵のいる方向を知らせる敵センサー。「たいりよく」として表示してあるハートマークが体力をあらわし、「たま」が残弾数をあらわす

レベルに応じて対戦条件を整えろ

【でばいす】入力機器の設定
 【たいりよく】プレイヤーの体力。設定範囲1~21。初期値11
 【たまかす】そのプレイヤーの弾の数。設定範囲1~99、無限。初期値無限
 【たまつひいかいしきり】敵の弾との距離がこの値以下になると、弾の追尾が始まる。設定範囲0~255。初期値40。ここでの値はフィールドの一边を128としたもの
 【てきせんさー】敵センサーの有無。初期設定している
 【うごけないうお】壁や敵によって移動できないときに、バツマークが表示される
 【じかん】制限時間を設定。設定範囲1~99、無限。初期値99
 【たましょうとつしり】弾どうしの衝突判定の有無。初期設定している

▶ 緑色のカーソルを、変更したい項目にあわせてカーソルキーの左右で設定する。設定が終わったら「けいてい」でスペースキー

戦場を選ぶ

フィールドは全部で9つ用意されており、FIELD1~9のなかから選ぶ。選んだフィールドは、その全体マップが表示され、選びなおすときは「CANCEL」を選択。「Others」はエディットしたフィールドでプレイするときに選択。そのオリジナルフィールドのファイル名を入力する。

▶ ここではフィールドを決定したあとに、そのフィールドの全体図が表示される

N」、フィールドを変えて戦いたいなら「CHANGE FIELD」、タイトル画面にもどるなら「EXIT」を選択する。

最初は自機の操作や3Dの世界に慣れていないので、うまく戦えないと思う。若葉マークのついた初心者には手厳しいゲームかもしれないが、そのうち腕が上達し巧みに操作できるようになれば、敵の側面や背後にまわって攻撃を仕掛けるなどの戦

術を使って戦うことができるだろう。そうなれば、このゲームのおもしろさがわかってくるだろう。

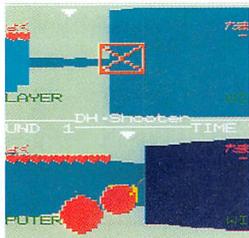
用意されているフィールドは全部で9つ。迷路みたいなフィールドもあれば、なにもないフィールドもある。また、オリジナルのフィールドを作成できるプログラム(フィールドエディタ)が収録されているので、それを使ってキミだけのオリジナルフィールドを作ることが可能だ。

あるアーケードゲームを参考に作った、と作者の手紙に書いてあった。それは独創的でないマイナス要素になるかもしれないが、そんな批評がいえないくらいよくできている。(ち)

READY!!



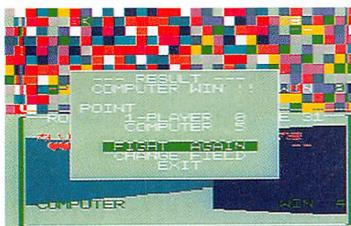
①戦場はフィールド1。コンピュータとの戦闘開始直前。中央の赤い柱の向こうに敵がいるぞ



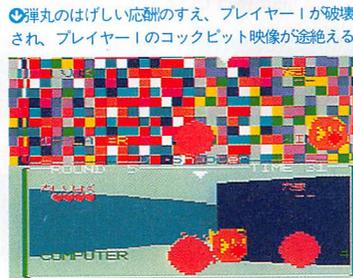
②身動きができないときは、パソマークが表示される。そこに、よろしやの敵の攻撃が



③コンピュータが目の前をとおりすぎる敵をキャッチ。そのままあとを追いかけて



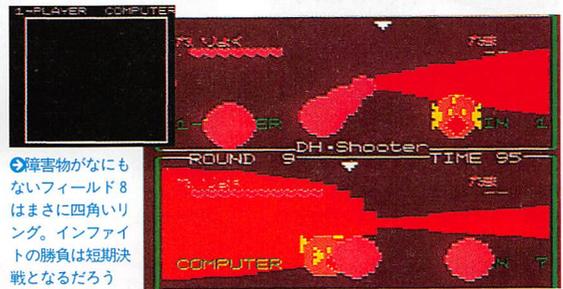
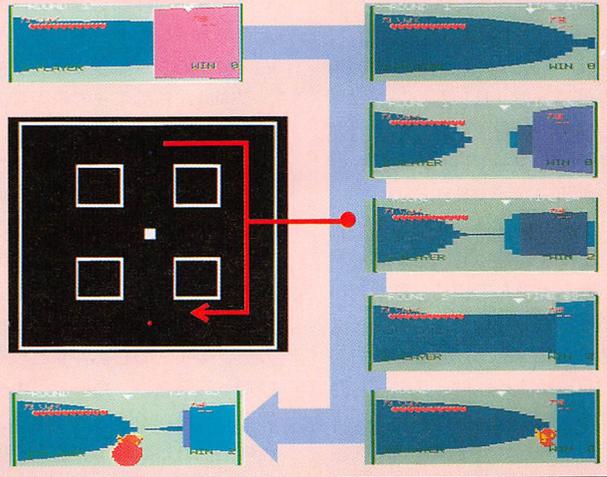
④戦闘終了後ウィンドウが開き、現在の勝敗数を教えてくれる。今度は別のフィールドで勝負だ



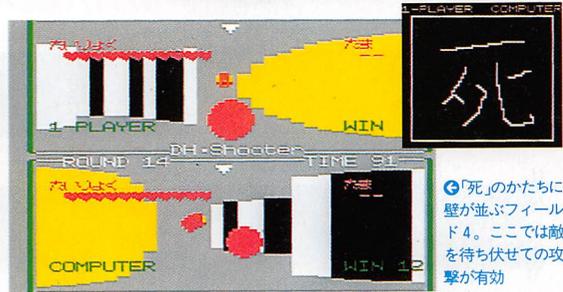
⑤弾丸のはげしい応酬のすえ、プレイヤー1が破壊され、プレイヤー1のコックピット映像が途絶える

フィールドのなかを移動し、敵を捕捉しろ

下はフィールド1を移動しているところの連続写真だ。田んぼの田の字のようなフィールド1のマップの、上にある青い点がプレイヤー2。下に表示している赤い点がプレイヤー1。マップ上の矢印はプレイヤー2がいる場所まで、移動したときの連続写真だ。敵のいる方向を知らせるレーダーは付いているが、自分の現在位置をおしえてくれるレーダーは付いていない。そこで、戦うまえに戦場となるフィールドの地形を頭をたたくこみ、自分の今の現在位置を見失わないように戦おう。十分地形を把握(はあく)して戦うことが、勝利を手にする近道である。



⑥障害物がなにもないフィールド8はまさに四角いリング。インファイトの勝負は短期決戦となるだろう



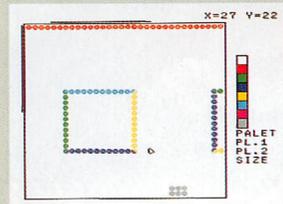
⑦「死」のかたに壁が並ぶフィールド4。ここでは敵を待ち伏せての攻撃が有効

オリジナルのフィールドで勝負!

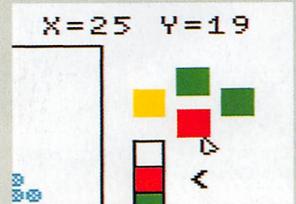
フィールドエディタ(ファイル名:DHMKFLD.BAS)が付いているので、オリジナルフィールドを作ることができる。エディタは少々手間がかかることもあるので、根気が必要。自分で作ったフィールドでプレイすれば、

楽しさが倍増すると思うぞ。すでに用意してある9つのフィールドを加工することもできるし、新たに作成することも可能だ。

フィールドエディタの使い方は54ページに掲載してあるので、よく読んでエディットしてね。



⑧エディット画面の右側にパレットがある



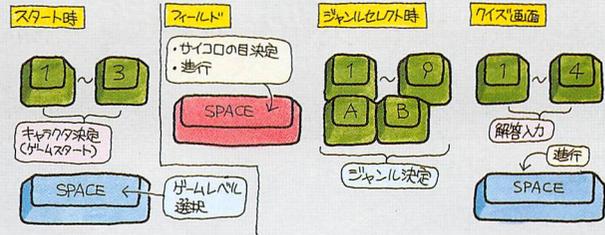
⑨ブロックの四方の壁の色を指定する

何度でも挑戦したい大型クイズゲーム

PIG WORLD ビッグ・ワールド

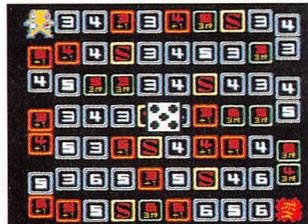
MSX2+以降

by BUTAX



④ ゲームレベルとキャラクタを選択。キャラクタはそれぞれ違った特殊能力を持っている

この『PIG WORLD』は市販ゲーム並の本格的クイズゲーム。プレイヤーはクイズに答えて敵を倒し、マスを進んでいく。フィールド画面を進んでいく。最初にゲームレベルとキャラクタを選択。ゲームレベルには初級レベルの「サル」、標準レベルの「常人」、上級レベルの「オタク」の3つのレベルがあり、スペースキーを押すごとに切り替わる。ゲームレベルを選択したら、それぞれ特殊能力を持っている3人のなかから好みのキャラク



④ フィールド画面では、中央にあるサイコロをふって進む数を決める

タを選び、数字キーの1~3で決定しよう。フィールド画面では、サイコロをふり(ランダムに表示される目をスペースキーで止める方式)、出た目のぶんだけ進む。Sと表示されているマスに止まるともう一度サイコロをふるることができる。マスに記されている数字はノルマの数で、基本的にそのノルマの数だけ正解する必要があるが、登場する敵キャラクタがノルマの数を増やしたり、逆に、減らしたりする場合もあ

①: 現在の問題数 現在何問目かを表示
②: ジャンル 問題のジャンル
③: 問題 問題ファイルからランダムで出題される
④: タイムゲージ 制限時間を表し、1秒ごとに減っていく
⑤: キャラクタ 選んだキャラクタ
⑥: 解答 数字キーの1~4に対応
⑦: お手付き 間違えたりタイムオーバーになると1つずつ減っていく
⑧: ノルマ 正解しなければならない問題数

る。クイズは4択で、制限時間内に解答を選択する。答えを間違えたり、制限時間内に答えられなかったりするとお手付きの数が減っていき、0になるとゲームオーバーになってしまう。フィールドの最後のマス(サイコロの目がちょうどでなくとも止まることができる)ではボスとの対決が待っており、ボスを倒せばゲームクリアだ。(郎太)

各キャラクタの特殊能力

④ ギルの特殊能力は「ジャンルセレクト」と「3択」得意分野がある人に向いている

3人のキャラクタはそれぞれ特殊能力を持っており、クイズが始まる前に能力が発揮されることがある(発揮されないこともある)。ギル……【ジャンルセレクト】11種類のジャンルのなかから自由に選べる。選べるジャンルが限られる場合もある / 【3択】解答が3択になる ※この2種類の能力は自分で選ぶのではなく、どちらが

④ マイの特殊能力は「会心の一撃」。効果を発揮するには3秒以内で正解する必要がある

④ ブタオの特殊能力は「お手付き」。お手付きを1つだけ回復する

発揮されるのかはランダムで決定される
マイ……【会心の一撃】3秒以内に正解すると、1度に2つのノルマを減らすことができる
ブタオ……【お手付き回復】お手付きを1つ回復する

ゲーム中のイベント

④ フィールドのマスのなかには、止まるとイベントが発生するものがある。発生するのは右上の写真の3種類。発生するイベントは以下のとおり。

A……お手付きを1つ回復。お手付きは最高9個までためることができる

B……解答が3択になる。ただし、伏せられた解答を選ぶと間違いになるので注意。また、ギルの「3択」の能力と重なっても、さらに解答の数が減るといったことはない(3択のまま)

C……ランダムで何らかのイベントが発生する。もっとも、プレイヤーが不利になるようなイベントは発生しない

④ 「?」と表示されているマスに止まると、ランダムで何らかのイベントが発生する

爆弾に注意して相手の陣地を目指す ジャンケンBOMB!

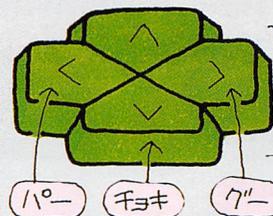
MSX 2/2+RAM16K

*ターボは標準モードで

by RETURN

※プレイヤー2は
ポート①のジョイスティック
を使います。

ゲームスタート/リプレイ



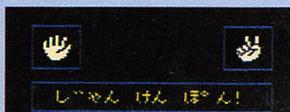
この「ジャンケンBOMB!」は、2人でジャンケンをして勝ったほうがフィールドを進み、先に相手の陣地にたどりつくことが目的の2人対戦ゲーム。その舞台となるフィールドには、見えない爆弾があちこちに仕掛けられており、ゲームを数倍お

もしろくしている。まずは2人でジャンケン。「じゃんけんぽん!」のかけ声(といっても文字が表示されるだけ)に合わせてカーソルキー(プレイヤー2はポート1のジョイスティック)の右でグー、下でチョキ、左でパーのどれかを選択す

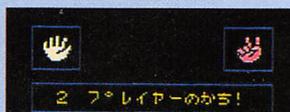
る。勝ったほうがフィールドを進むことができるが、グーの場合「ク・・・リ・コ」で4歩、チョキの場合「チ・ヨ・コ・レ・ー・ト」で6歩、パーの場合「ハ・・・イ・ナ・ッ・フ・・ル」で8歩と、進める歩数が違っている。フィールドを進んでいるときに

仕掛けられている爆弾に隣接すると「ばくだん〇こあり」という警告のメッセージが表示されるので、その場合は注意して進まなければならない。あわれ、爆弾をふんでしまうと自分の陣地にもどされ、今までの苦労は水の阿ワとなる。(郎太)

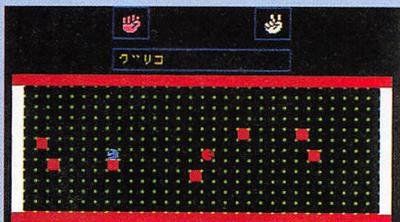
息 づ ま る 対 戦 模 様



①「じゃんけんぽん!」のかけ声に合わせて勝負。どちらが勝つか?

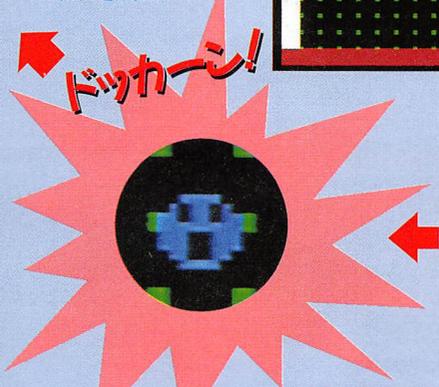


②画面右端に陣取るプレイヤー2の勝ち。プレイヤー1の陣地を目指して進む

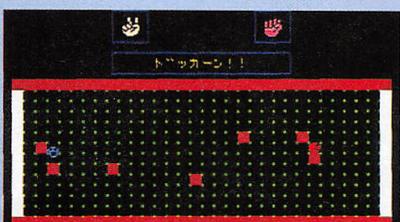


③爆弾のえじきになりつつも、なんとか進んでいる。この段階ではプレイヤー2が優勢

④カンはずれ爆弾をふむプレイヤー2。あっという間に自分の陣地に戻されてしまう。爆弾があった場所は通行禁止に



⑤チョキで勝ったので、チ・ヨ・コ・レ・ー……と進んでいく



⑥プレイヤー2がジャンケンに勝ち、これで勝負あり、と思ったら、なんと爆弾をふんでしまった

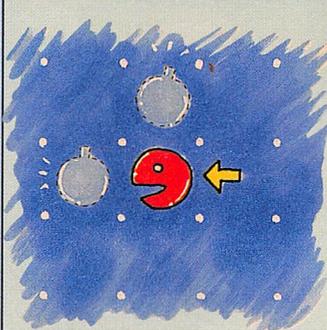


⑦「ばくだん〇こあり」という警告のメッセージが出た。爆弾を避けようとカンを働かせて進むが……



⑧結局プレイヤー1がゴール。決着がつくかと思っても一発逆転されてしまうことがあるのがこのゲームの醍醐味だ

爆 弾 に 注 意 !



「ばくだん〇こあり」という警告のメッセージが表示されたら隣に必ず爆弾がある。左のイラストのように、プレイヤーの上下左右のいずれかに、表示されたぶんの個数の爆弾があるということだ。もちろん移動してきたルートには爆弾がないわけだから、大事をとって戻るのもよいだろうが、相手よりはやくゴールするために、カンにたよって前進することも必要だろう。

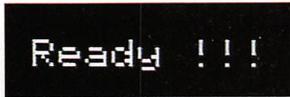
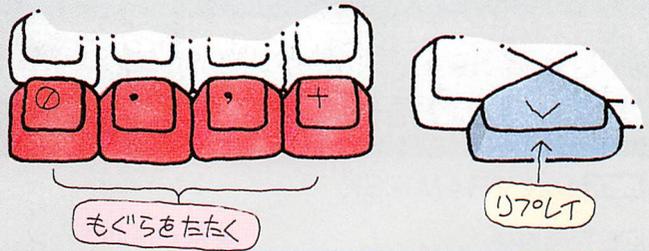
ランプの光を追いかけるモグラたたき 光モグラ

MSX 専用

*ターボRは標準モードで

by F.A.いたち

▶解説は42ページ



④画面にはこの文字とスコアしか表示されない。モニターがなくても遊べるかも

6-7月号のAVフォーラムの「ふみきり」はCAPSとかなランプを交互に点滅させる作品だった。ランプ類のそういう使い方はよく見かけるが、今回のこの作品のようにゲームに使ったのはめったに見ない(古い作品にあっらしいが)。これは4つのランプを使って楽しむモグラたたきゲームだ。

「Ready /」の文字が画面から消えたらモグラたたきスター



④うじゃうじゃあられる光モグラを、すばやくキーを入力してバコバコ撃退しろ

ト。CAPS、かな、PAUSE、高速モードのランプに登場(点滅)する光モグラを、それぞれテンキーの「0」、「.」、`,`、`+」



④1分間におよぶ光モグラとの激闘のすえ、ハイスコアをたたき出した。あわててミスが多発しなければ、いいスコアが出るはずだ

「+」で撃退する。光モグラを撃退する素早さに応じて、最高70点のスコアが入る。まちがったキーを押すと1回につき50点減

点。時間が進むにつれ、光モグラの登場速度があがり、1分たつとゲーム終了。画面にスコアが表示される。(ち)

はじめてアートを体験した頃にもどって わりばしPENCIL

ペンシル

MSX 2/2+ VRAM64K

*ターボRは標準モードで

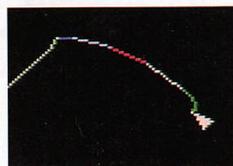
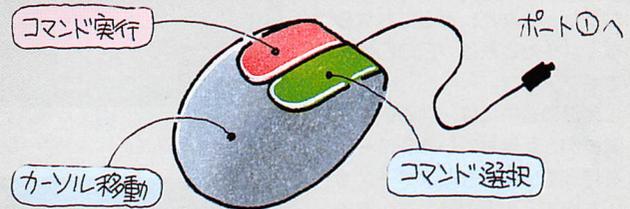
by てくてく

▶解説は41ページ

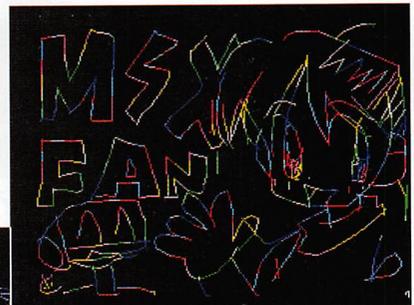
カラフルな雑誌の表紙を黒いクレヨンでまっ黒にして、わりばしでひっかいて絵を描くという遊びをしたことがあるかな。これは「ぼく(作者)が幼稚園のときに教えてもらった“ひっかき絵”のグラフィックツール」という作品なのだ。

このグラフィックツールはわ

りばしカーソルをマウスで操作し、カラフルな線を引いて絵を描くのが基本的な使い方である。線を消したり、画面消去するときは、カーソルをそのコマンドに切り換えて実行する。気に入った絵が描けたらディスクに保存しておくこともできるセーブ機能も備えている。(ち)



④わりばしカーソルを移動させてカラフルな線を描く



④MFファンイラストレーターとしておなじみのしまづ★どんきさんが、このツールを使ってわずか2分で描き上げたものでみちゃん

④作者のてくてくくんが描いたサンプルCG。こうやってみると、いい絵が描けるといふ見本となり、採用の決め手にもなった

各種コマンド

わりばし



真っ黒な画面のなかにカラフルな線を引く

黒クレヨン



はみ出した線などを消したりするのに使用

塗りつぶし



画面全体を黒く塗りつぶし、画面消去する

セーブ



描いた絵をディスクに書き込み、保存する

ロード



保存しておいた絵をディスクから読み出す



お宝をかき集め、迷宮を突破しろ!

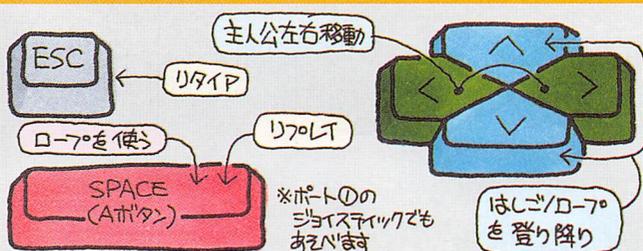
宝の迷宮

MSX 2/2+ VRAM128K

*ターボRは標準モードで

by 伊藤直輝

▶解説は40ページ



■おはなし

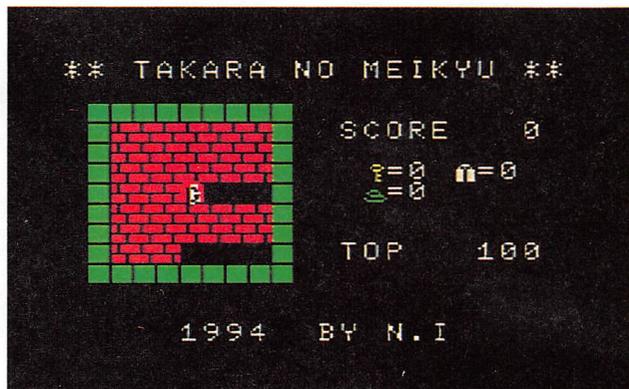
わたしは冒険家。この迷宮には、たくさんの宝が落ちているらしい。このカギとロープとボンベさえあれば、どんな所の宝だって……おや、ない。どうしたことだ。まあいい、アイテムだって、どこかに落ちているだろう……。では、いくぞ。

■ゲーム内容

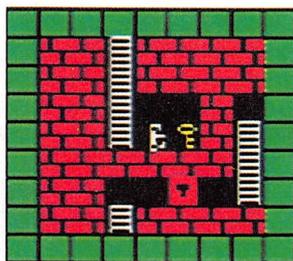
主人公の冒険家を操作して、とにかく宝を集めまくるのが目的。カーソルキーの左右で冒険家は左右に歩く。下に足場がなければ落ち、ロープかはしごがあれば上キーで上に移動することができる。また、水色の部分は水で、これに入ると死んでしまう。穴にはまって出られなくなったときなど、どうにもならなくなったときは、ESCキーでギブアップ。

迷宮の途中には、いろいろなアイテムが落ちている。ロープを持っているときにスペースキーを押すと、上の壁に当たるまでロープがよりりと伸びるの

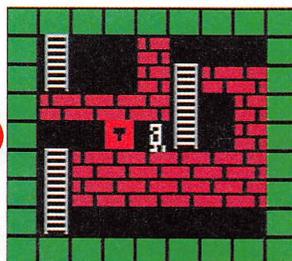
で、上にのぼることができるようになる。ボンベを持っていれば水中でも死ななくなる。そして、カギがあれば扉を開けることができる。どのアイテムも1度使えばひとつ減るので、どこで使うかをよく考えて大事に使う。ムダに使ってしまうと、すぐに手詰まりになってしまう。また、ドル袋は1点、宝石は赤、黄、青があってそれぞれ10、17、25点スコアが加算される。できるだけたくさん宝をあつめて、ゴールを目指せ! (お)



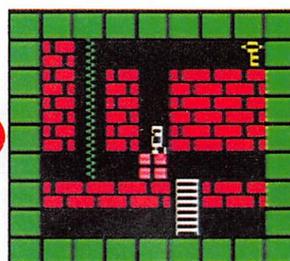
▶ゲームスタート直後の状態。左に主人公と迷宮の内部の様子を表示するメイン画面、右にスコアとアイテムの所持数が表示されている



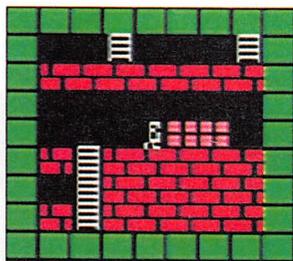
▶カギを発見した。これを取れば、どこかの扉を1つ開けられるようになる



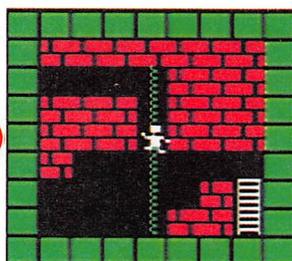
▶ところどころにある赤い扉。この扉を開けるにはカギが必要



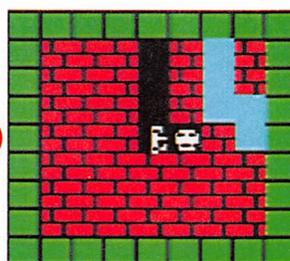
▶迷宮のあちこちに、動かせる岩がある。よく考えてから動かそう



▶動かせる岩も、ふたつ同時に動かさない。こうなりゃESCキー



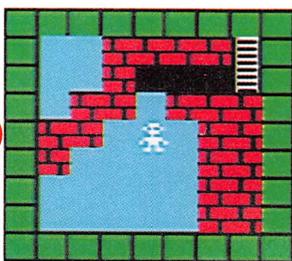
▶スペースキーでロープを使えばこのとおり。これで上に行けるようになった



▶穴にはまってロープがないと、もうどうにもならない。そんなときはESCキー



▶ここは宝の山? とりあえず根こそぎいただいておこう



▶ボンベを持っているなら、水中でも死なない



▶なんだかハデなゲート。ここにたどり着くと、めでたくゴールイン

3つのアイテムをうまく使え!

カギ



カギ1つで、扉を1つ開けることができる。扉にさかると、カギが自動的に消費され、扉が開く

ボンベ



水中でも死ななくなる。水中では上下左右に移動可能。水から出た時点で1個消費される

ロープ



ロープを出し、上にのぼれるようにする。スペースキーで、自分のいる位置からずっと上にロープが伸びる

足を広げてジャンプ王を目指せ!

SUPER JUMPERゲル

スーパー・ジャンパー・ゲル

MSX 2/2+ VRAM64K

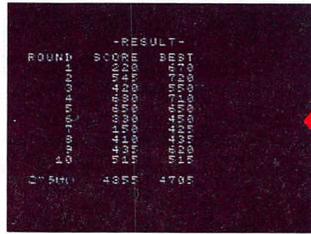
*ターボRは標準モードで

by うっかり進兵衛

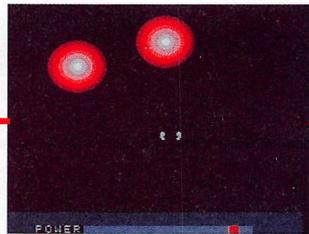
両足を操作し、円形の地面に着地して高得点をねらうのがこのゲームの目的。地面の中央に着地したほうが基本得点が高く、また、両足を広げるほどたくさんのボーナス点がもらえる。

足が画面の下のほうで移動しているので、ねらった位置のところでスペースキーを押しっぱなしにして飛び位置を決定。するとパワーメーターが動きだすので、スペースキーを離してパワーを決定し、ジャンプ!

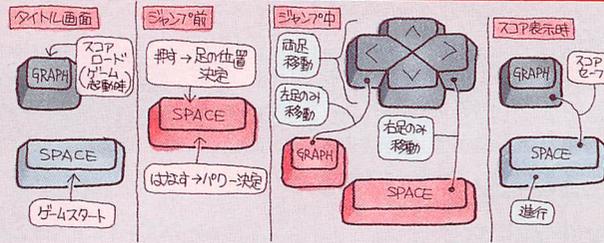
飛行中はカーソルキーで両足をコントロールするが、GRAPHキーを押しているとき左足、スペースキーを押しているとき右足のみを操作することが可能だ。直前のプレイの記録とハイスコアを表示しているときにスペースキーとGRAPHキーを同時に押し、次にゲームを起動するさいにGRAPHキーを押していれば勝手にやってくれる。(即太)



①右側のハイスコアは、直前の記録(左側)を含まない記録、含む記録と2回に分けて表示



②ラウンドが進むと、だんだん地面の数が増えていき、難易度が増す



①まずは飛び位置を決定する。足型のカーソルの動きがけっこはやいので慎重に



②パワーは大きければいいというものではない。ねらった地面までの距離を考えよう



③飛び位置とパワーを決定後、ねらった地面に向かってジャンプ!



着地成功!

④基本得点はいまいちというところだが、ボーナス点のほうはまあまあ



⑤うまく足を操作し、いい位置に着地することができた。基本得点やボーナス点が気になるところ

壁の迫り方がとってもいやらしいぜ

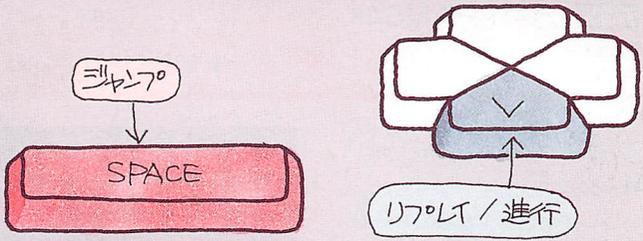
ザ・はさみうち!!

MSX MSX 2/2+ RAM8K

*ターボRは標準モードで

by SURVIVAL

▶解説は44ページ



①小さいキャラクターで迫力がなさそうに見えるが、スリルはいっぱい

シンプルでイライラしそうなゲームほど熱中しやすい。最初のステージぐらいかたんにクリアできそうなのに、選考会で

はなかなかうまくいかず、クリアしたときは審査員全員の顔が、自分のことのように「やった」という表情を見せていた。

ゲームははさもうとする壁をよけるアクションゲーム。はさまれそうになる主人公はジャンプで壁をよければクリア。ステージが進んでいくと、壁の初期位置が近くなってくる。壁にはさまれるとゲームオーバーだ。(ち)



②ピクピクとフェイントをかけながら迫ってくる壁

③1ステージにつき、1回しかジャンプできないので、しんちようにタイミングを計って飛べ



④ジャンプした主人公の足元で壁が閉じる。ジャンプがちょっとでもはやかったり、遅かったりするとはさまれてしまう。シビアだ

許されるのかこんな非道、でもおもしろい かみなりおとし

MSX MSX 2/2+ RAM16K

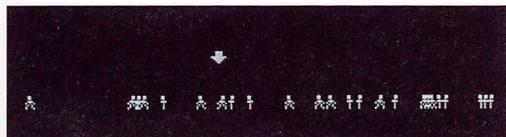
*ターボ日は標準モードで

by F.A.いたち

▶解説は45ページ

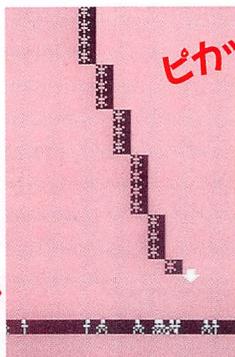
ゲームの目的はいかに多くの人間を殺せるかという極悪非道なものだ。道徳心の凝り固まった人だと、とてもプレイできないと思うが、とにかくゲームだからと割り切ってプレイしてもらおうことを望む。

ゲームスタートすると、画面の下(地上)で人がうろちよる動きまわり始める。群衆の上に表示される矢印を動かし、いちば



①左から右へ、右から左へと地面の上を歩きまわる人々。たくさん人カ群が一瞬のチャンスをとらえてスペースキー

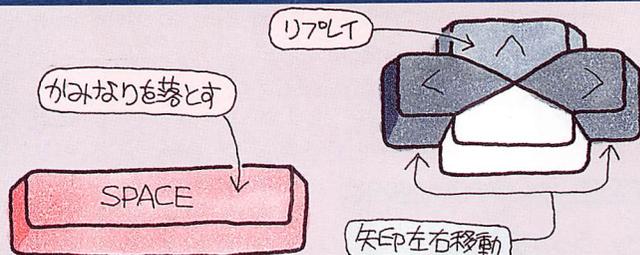
ん人が多く集まっている場所(かみなりが落下中のときも人は動かないでいる)を狙ってスペースキー。すると、矢印の指した場所にかみなりが落ち、その結果が「〇にんころしました」と表示される。ゲームはかみなりを5回落とし、そのトータルでスコアを競



②上からかみなりが、矢印の指すポイントに向かって落ちてきた

い合う。罪のない、善良な人々をいかに多く殺せるかが目標だが、心やさしい人ならいかにかみなり

の犠牲者を最小限にいくとめられるかというやさしい遊び方もあるだろう。……だったら最初から遊ぶなって。(ち)



しつこいコンピュータをはじき出せ! ハンマーでポン

MSX 2/2+ VRAM64K

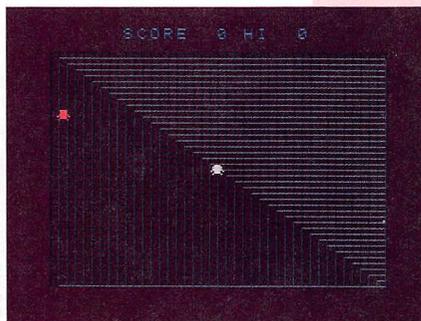
*ターボ日は標準モードで

by J

▶解説は46ページ

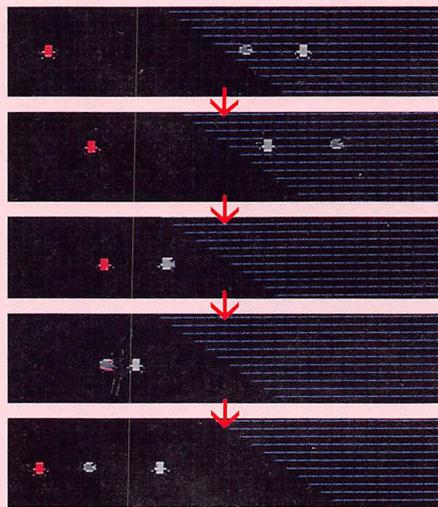
ツルツルとすべるスケートリンクみたいな青い舞台の上で、敵と戦うアクションゲームだ。

赤いキャラクターが敵のトーマスで、こいつはプレイヤーの操作する黄色いキャラクター(ポプという名がある/)をしつこく追いかけてくる。そこでプレイヤーは、敵につかまらないように逃げまわりながら、見えないゴムのようなものでつながっている“鉄球”を使って、敵を舞台からはじき出すのだ。はじき出すと得点がプラス1され、敵がまたどこからか登場してくる。敵は登場してくることに移動スピードが速くなっていくぞ。

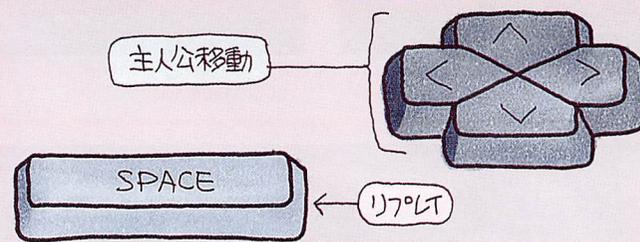


キャラクターの操作は慣性がつくので逃げまわるだけでも大変なのに、鉄球で攻撃するとなるともっと大変。誤ってポプが場外に出てしまったり、敵につかまるとゲームオーバー。(ち)

①格子模様の舞台の中央にいるのがプレイヤーの操作するポプ。左から敵のトーマスが向かってきた



②真横から迫ってくる敵へ攻撃開始。まず、右へ移動していきおいをつけて敵に向かっていき、慣性のついた鉄球を敵にぶち当てろ



インディジョーンズのように駆け抜ける 大冒険

MSX MSX2/2+ RAM16K

*ターボは標準モードで

by 伊藤直輝

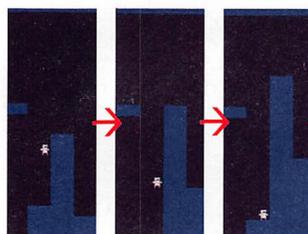
▶解説は47ページ



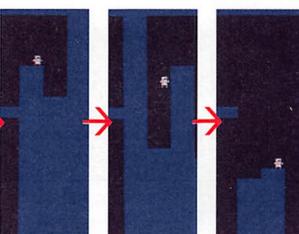
①ゲームスタート。生き物のようにニョキニョキ動く岩に不気味さを感じる

グラフィックイコライザーのように、うにゆうにゆ動くゲーム画面を見たとき、「おっこれはスリルが味わえそうなアクションゲームだ」と確信した。このスリルが十分味わえ楽しめる作品が、1画面タイプの作品だなんておどろきである。

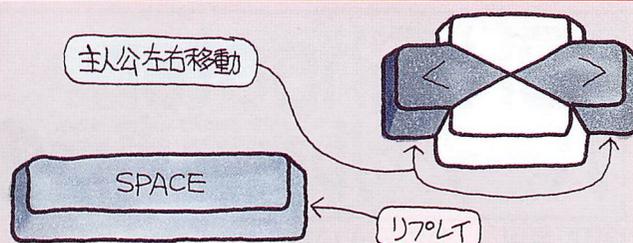
ゲームスタート。画面の左端



②縮んでいく岩に向かって、少し間隔をあけて飛び移ると、伸びてきた岩の上に着地できる



③伸びていく岩の上にはいたのでは、天井にぶつかってしまうので、手ごらな岩に飛び移れ



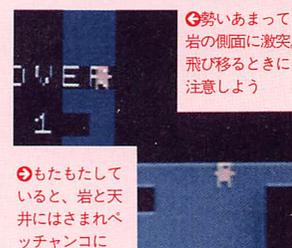
にいるのが主人公。右端には水色の丸い宝石が置いてある。主人公はその宝石を手にするために、たちはだかる上下に伸縮する岩を乗り越えて行かなければならない。この岩の上をうまく渡って宝石を取り、もどってくればステージクリアだ。しかし、天井と岩にはさまれたり、岩の

側面に突っ込んだり、下に落ちたりするとゲームオーバーとなる。ステージが進むにつれ、岩の伸び始める位置が高くなり、冒険はますますハードになっていく。また、ぽっかり穴があいたステージも登場したりするぞ。(右)



④いくつかの危機を乗り越え、宝石を手にすることができた。さあ、生きてもどろぞ

こうなるとダメ

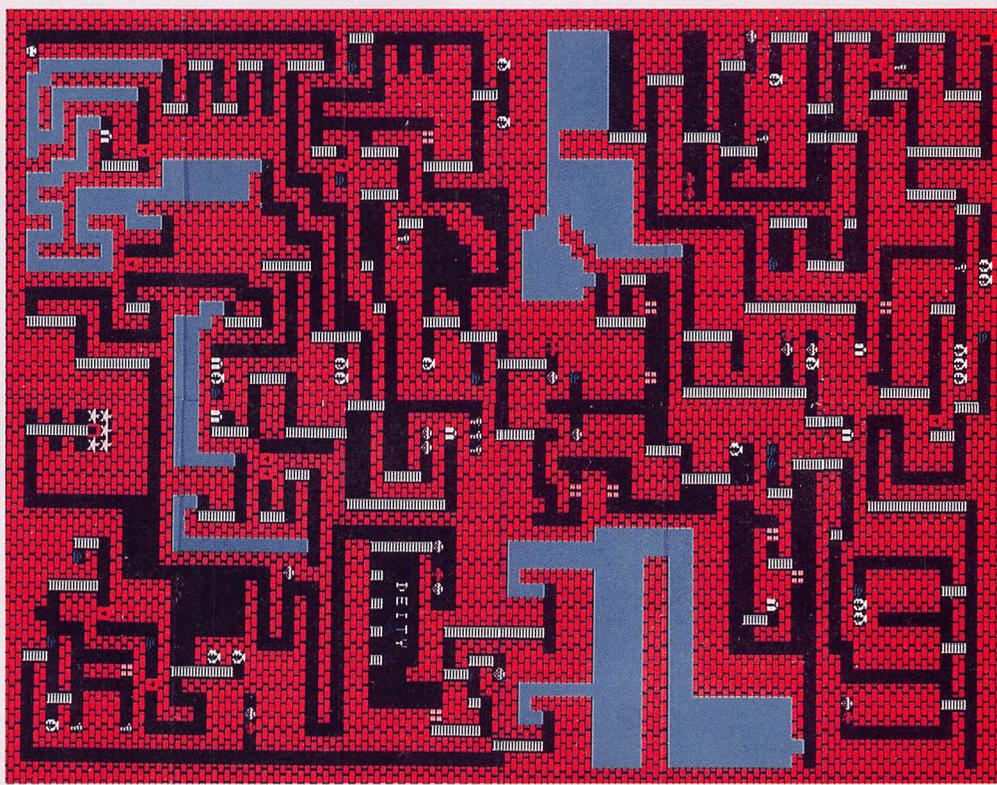


⑤勢いあまって岩の側面に激突。飛び移るときに注意しよう

⑥もたもたしていると、岩と天井にはさまれベツチャンコに

宝の迷宮 極秘 マップ 紹介

34ページで遊び方を紹介した「宝の迷宮」のマップは広く、数々のトラップが仕掛けられている。ちょっとのことでめげてしまわないように、ここに全体マップを掲載しておきます。アイテムなども写ってしまっているが、あくまでも参考程度に使ってね。できれば見ないでクリアできれば喜びも倍増するのだから、挫折しそうになったときにこのマップが役立てばいいと思っています。

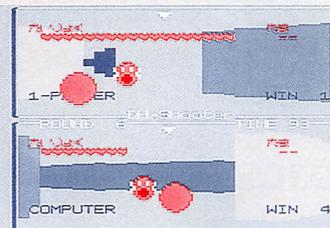


『DH-Shooter』 バーチャル画面表示の仕組み

MSX 専用

by F.A.いたち

▶ 遊び方は28ページ



POINT

■『DH-Shooter』の3D表示

『DH-Shooter』の3D表示はどうやっているかというと、まずプレイヤーの向いている方向をサーチする。これは、自分の向き(θ)に対応する \sin と \cos の値を三角関数から調べ、X方向の増分とY方向の増分に於て座標に加えることによって実現している(図1参照)。そして、壁が見つければ、その色を調べ、距離に応じて壁の(見かけの)高さを決定して表示パターンを選択しているのだ。そして、再びプレイヤーの位置から約3.2度(90度の28分の1)ずつの方向についてサーチするわけだ。

表示パターンについては、プログラムが、VDPのHMMMコマンドを利用することにより、一応裏画面が使えないことになっているSCREEN4の裏画面からコピーしているため、表示パターンを見ることができず、詳細はわからない(VDPをいじってパターン名称テーブル等を裏画面にしたり、HMMMコマンドを使って裏画面全体を表画面に表示させたりして

みたのだが、うまくいかなかった)。

■担当者の考えた3D表示

「わからない」で終わっては身もフタもないので、担当者の考えた3D表示を解説しよう。

図2のように、画面をX-Y平面上に置き、視点Vから画面の向こうを見た図を画面に描こうというわけだ。言い替えると、点Pの座標(x, y, z)から、視点VとPを結ぶ直線の画面(X-Y平面)との交点P'(x', y')の座標を求めるのだ。それには、まず点A(0, 0, z)とVとを結ぶ直線と画面との交点A'(x₁, y₁)の座標を求めることから始める。なお、視点VのZ座標は明らかに負だから、Vの座標を(a, b, -c)とおく。

図3を見てほしい。これは全体を上から見た図だが、Vから画面におろした垂線の足をSとすると、SVとOAとは平行だから、 $SV : OA = A'S : OA'$ が成り立つ。また、 $SV = c$
 $OA = z$
 $A'S = a - x_1$
 $OA' = x_1$ だから、次のようにx₁を求めるこ

ファイル構成

1. ゲームの実行に必要なファイル
 - ①DHSHOOT. BAS BASICプログラム
 - ②DHMCHLG. BIN マシン語プログラム
 - ③DHSINTBL. DAT 三角関数・ポーズ用データ
 - ④DHTABLE. VRM キャラ表示位置計算用データ
 - ⑤DHSPGNTL. VRM スプライトパターン1
 - ⑥DHVRTBL. VRM 画面表示用
 - ⑦DHSPRDAT. VRM スプライトパターン2
 - ⑧FIELD?. DHF フィールドデータ(?=1~9)
2. フィールドエディットに必要なファイル
 - ⑨DHMKFLD. BAS BASICプログラム
 - ⑩DHMKFLD. BIN マシン語プログラム

※なお、フィールドエディットの実際については「フィールドエディタの使い方」で述べる
3. その他のファイル
 - ⑪DHMKTBL. BAS
 - ⑫~⑭のファイルを作るBASICプログラム
 - ⑯DHSPRDAT. HLF スプライトパターン2の元になるデータ

とができる。

$$x_1 = \frac{az}{c+z}$$

図3を、反時計回りに90度回転させると、横から見た図になるので、上記と同様な考え方で、

$$y_1 = \frac{bz}{c+z}$$

が求められる。

さて、次は図4だ。まず、点Sは目の高さを表し、遠近法という消失点になる。したがって、直線OSは画面上に見えるZ軸に一致

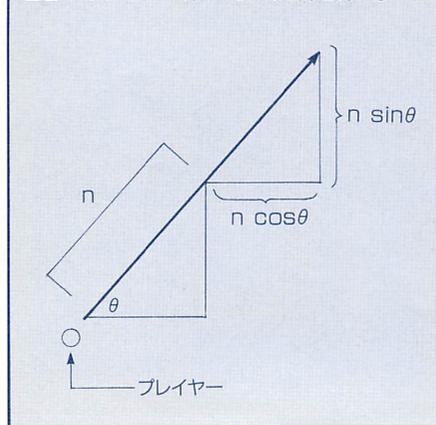
するから、点A'は直線OS上の点である。点SからX軸におろした垂線の足をG、点PからX-Z平面におろした垂線の足をD、画面上でそれに対応する点(DVと画面との交点)をD'すると、線分ADはX軸と平行である。3次元でX軸に平行な直線は画面上でもX軸に平行だからA'D'もX軸に平行であり、その延長はSGと直交する。交点をFとする。また、SD'の延長とX軸の交点をEとすると、点EのX座標はxである。

ここで、点D(x, 0, z)に対する画面上の点D'(x₂, y₂)の座標を求めようというわけだが、y₂ = y₁である。一方、直線A'FとOGとが平行なので、 $A'D' : OE = A'F : OG$ が成立する。
 $A'D' = x_2 - x_1$
 $OE = x$
 $A'F = a - x_1$
 $OG = a$ だから、x₂を求めることができる。

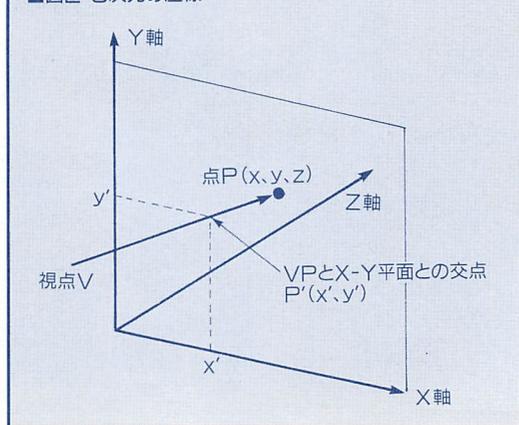
$$x_2 = \frac{cx + az}{c+z}$$

また、同様にして点PからY-

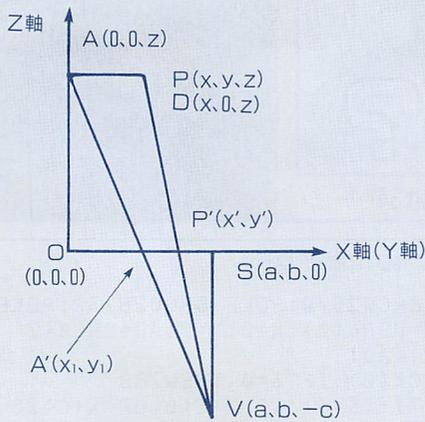
■図1 プレイヤーの向いている方向を調べる



■図2 3次元の座標



■図3 上から見た図(横から見た図)



Z平面におろした垂線の足に対応する画面上の点H'(x₃, y₃)の座標も求められる。

$$x_3 = x_1$$

$$y_3 = \frac{cy + bz}{c + z}$$

ところで、図4を見ればわかると思うが、x₂=x'、y₃=y'にはかならない。したがって、

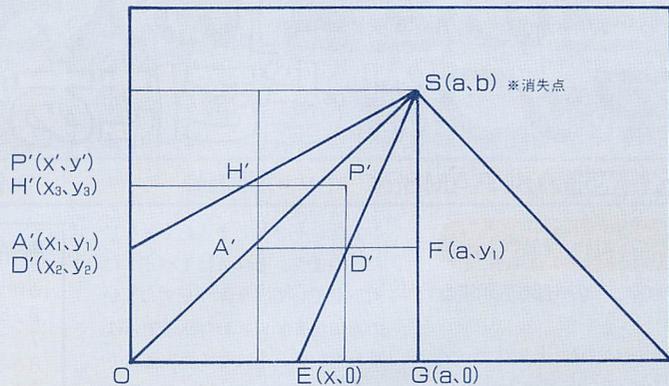
$$x' = \frac{cx + az}{c + z}$$

3DTEST.FD8

```

10 'SAVE "A:3DTEST.FD8" 'by ANTARES 94.0
6.05-94.06.06
20 DEFINT A-Z:DIM X(99),Y(99)
30 COLOR 15,1,4:SCREEN 7:CLS
40 OX=80:OY=30:A=256:B=180:C=200:I=0
    
```

■図4 画面上の座標



$$y' = \frac{cy + bz}{c + z}$$

という座標変換式が得られる。実際には画面のY軸は下向きなので、さらに変換が必要だが、SCREEN 5以降なら、得られたY座標を211から引くだけでよい。

この公式を使ってサンプルプログラム(3DTEST.BAS)を作ってみたので、参考にしてほしい。(ANTARES)

```

100 READ X,Y,Z:IF X<0 THEN 120
105 X=X*1.66
110 X(I)=(X*C+Z*A)/(Z+C)+OX:D=(Y*C+Z*B)/(C+Z)+OY:Y(I)=211-D:I=I+1:GOTO 100
120 READ D,E:IF D>=0 THEN LINE(X(D),Y(D))-(X(E),Y(E)),4:GOTO 120
130 READ D,E:IF D>=0 THEN LINE(X(D),Y(D))-(X(E),Y(E)):GOTO 130
140 C$=INPUT$(1)
150 END
160 DATA 40,50,160, 150,50,110, 110,50,50, 0,50,100
170 DATA 150,0,110, 110,0,50, 0,0,100, 40,0,160
180 DATA -1,-1,-1
190 DATA 0,7, 7,4, 6,7
200 DATA -1,-1
210 DATA 0,1, 1,2, 2,3, 3,0, 1,4, 4,5, 5,2, 5,6, 6,3
220 DATA -1,-1
    
```

フィールドエディタの使い方

解凍した「DH-Shooter」のディスクから、ファイル名「DHMKFLD.BAS」をロードする。画面をクリアしてからRUNするとメニューが表示される。各メニューは番号を入力して選択する。

[1:EDIT]フィールドをエディットする。プログラムを中断しても、作成中のフィールドはメモリに記憶されている。

[2:CLEAR]メモリに記憶しているフィールドデータをクリアし、パレットデータ等をデフォルトにする。
[3:SAVE]メモリに記憶しているフィールドデータをディスクにセーブする。セーブした後に、データ量、圧縮率が表示される。

[4:LOAD]ディスクにあるフィールドデータをメモリに読み込む。

[5:MACHINE LANGUAGE SETTING]マシン語の設定を行う。

このフィールドエディタを起動後、かならず最初に5を実行すること。また、2~5を実行するとプログラムが

終了するので、エディットをつづける場合は再度RUN(入カミス等で中断しても、再度RUNすれば問題はない)。そのときにふたたび5を実行する必要はない。

■エディット画面

1を選択すると、エディット画面が表示される。フィールドは最大64×64マスで構成されている。カーソルキーでカーソルを操作し、スペースキーでマスごとにブロックを配置していく。配置したブロックの四方の壁の色をそれぞれ配色できるように、ブロックは4つのエリアに分割されている。

配置するブロックの色は、エディット画面右側のパレット(縦に四角が7つ並んだもの)で、「<」が指定している色になる。この指定を変えるには、まず、GRAPHキーでカーソルをパレットエリアに移動させ、目的の色にカーソルをあわせてスペースキー。

パレットの上にあるカーソルキーのように並ぶ4つの四角は、カーソルの指すブロックの、四方の壁の色をあらわすもの。壁の色を変えるときは、変

えたい壁に応じた四角にカーソルをあわせてスペースキーを押せば、「<」で指定している色になる。パレットの1番上(パレット0)が空間用で、2番目~7番目が壁用のパレットである。

ブロックの四方の壁の色をそれぞれ配色できるようにしているのは、見る角度によって色を変えたいという意図に基づくものだが、実際に表示される色は、キャラクタの向いている方向によって決定されているので、完全には対応できていない。

■コマンドの説明

パレットの下に並ぶ4つのコマンドについて。

[PALETT]「<」で示すパレットの色を変える。カーソルキーの上下でRGB間の移動、左右で各要素の増減、スペースキーで決定。

[PL, 1]プレイヤー1のバトル開始時の位置および向きを設定する。X、Yの値がバトル開始時のキャラクタのX、Y座標。座標は右上すみを原点とし、右がX座標方向、下がY座標方向である。Sの値はキャラクタの向きをあらわし、右方向を0度とした360度の方向を、112の値に置き換えている。S

が0または112で右、28で上、56で左、84で下方向を向く。数値の設定は、カーソルキーの上下で項目を選び、左右で増減させる(Graphキーを併用すると高速に変化する)。

[PL, 2]プレイヤー2のバトル開始時の位置および向きを設定する。内容は「PL, 1」と同様。

[SIZE]初期状態のエディット画面には、全体の4分の1のフィールドしか表示されていない。これを実行するとフィールド全体を表示してエディットできる。そのかわり、それぞれの壁の色を総じて表示される。

■注意点

- ・フィールドの四方をブロックで囲むこと
- ・空間を表現するブロックは、その四方の壁をパレット0にする
- ・配置するブロックには、その四方の壁にパレット0を使用しないこと

■エディット終了

フィールドが完成したらCTRL+STOPでプログラムを中断させ、再度RUNしてメニューを表示させる。そこで、3(SAVE)を実行し、ディスクにセーブすればエディット終了だ。

『宝の迷宮』の大きなマップはどこにある？

MSX MSX2/2+ RAM32K by 伊藤直輝

▶遊び方は34ページ



POINT

■大きなマップの一部を表示する仕組み

このゲームでは、大きなマップの一部を画面に表示しているわけだが、その仕組みは図1に示たとおりだ。

全体マップの大きさは、縦84×横58マスで、メインRAMの&HC042~&HD349に置かれており、内容はVRAMのパター

ン名称テーブルとまったくおなじだ。つまり、1マスは1バイトに対応していて、全体マップのなかの適切なアドレスから転送すれば、それでいいことになる。実際にそれをやっているのがUSR1関数で、引数は表示範囲の左上の全体マップアドレスだ。

表示範囲は7×7マスで、プレイヤーキャラは常に中央にいるから、表示範囲の左上のアドレスは、プレイヤーキャラのいるアドレス

●マップが自由に見られる改造リスト

```
60 POKE &HC025,0:POKE &HC02B,32:POKE &HC028,24:A=USR4(0):X=0:Y=0:AD=&HC042
70 C=USR1(AD)
80 S=STICK(0):IF S=0 THEN 80
90 C=(S=7)-(S=3):IF X+C<0 OR X+C>26 THEN 80
100 D=(S=1)-(S=5):IF Y+D<0 OR Y+D>60 THEN 80
110 X=X+C:Y=Y+D:AD=AD+C+D*58:GOTO 70
```

から $3 \times 58 + 3 = 177$ を引いた値だ。プログラムでは、プレイヤーキャラの位置をあらわす全体マップアドレスが変数Dに入っているため、D-177が引数ということになる。

さて、USR1関数は、引数のアドレスから横7×縦7バイトの範囲をパターン名称テーブルに転送すればいいわけだが、横7バイトは連続しているため、これを1組として、まず最初の7バイトを転送し、次に全体マップは $58 - 7 = 51$ バイトを飛ばし、パターン名称テーブルは $32 - 7 = 25$ バイトを飛ばして次の7バイトを転送すればいい。

ただし、実際にはマシン語プログラムの都合上、7バイトの先頭

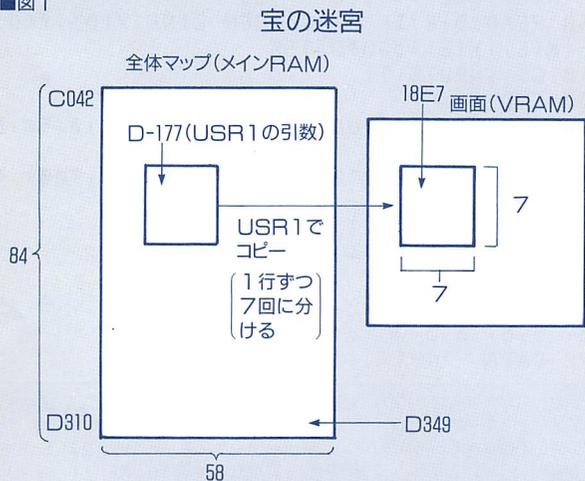
アドレスに58(全体マップ)または32(パターン名称テーブル)を加えて次の7バイトの先頭アドレスを求めている。これを7回繰り返せば、必要な転送が終わるわけだ。

なお、全体マップの外側を表示してしまうことを防ぐため、全体マップの上下左右各3マスずつは、すべて壁となっている。

■マップを自由に見学する

改造法とはちょっと違うが、『宝の迷宮』の一部を上記の改造プログラムどおりに変更してRUNすると、画面いっぱいマップを表示し、カーソルキーでスクロールさせることができる。(ジキル)

■図1



大変申し訳ありません

●『MEIKYUU. F08』の修正リスト

```
10 CLEAR200,&HBFFF:COLOR15,0,0:KEYOFF:SCREEN1,0,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:LOCATE6,10:PRINT"WAIT A MOMENT,PLEASE.":FORI=14336TO14383:READA:VPOKEI,A:NEXT:SPRITE$(6)="8T8U!8(L":SPRITE$(7)="8T8"+CHR$(16)+"!コ(L
```

```
40 D=&HC000:FORI=0TO65:POKED+I,VAL("&H"+MID$("1802181AEB06004E235E2356EBED5B1CC0D5C5EDB0C1E109221CC0C942D023235E2356EB11E7180607C5010700E5D5CD5C00D1E1013A0009EB01200009EBC110E8C9",I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=D:DEFUSR1=D+2:DEFUSR3=65:DEFUSR4=68
```

『宝の迷宮』を実行すると、ディスクBAS1Cのワークエリアを壊してしまうことが、付録ディスク収録後に判明しました。そこでプログラムの修正をお願いします。下のリストは問題となる部分(行)です。そこでバックが青色になっている部分を修正し、セーブし直してください。

```
50 A=USR3(0):POKE&HC01C,66:POKE&HC01D,192:B$=STRING$(58,96):FORI=0TO2:A$=USR(B$):NEXT:FORI=0TO77:READA$:A$=USR("``"+A$+"``"):NEXT:FORI=0TO2:A$=USR(B$):NEXT
```

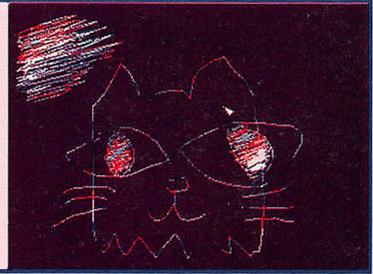
```
60 D=&HC0F3:CLS:LOCATE5,4:PRINT" ** TAKARA NO MEIKYU **":FORI=6TO14:LOCATE6,I:PRINT" hhhhhhhhh":NEXT:LOCATE10,17:PRINT" 1994 BY N.I":T=0:K=0:B=0:R=0:C=0:Z=0
```

```
140 SOUND0,0:A=USR4(0):IFD=&HD15FTHEN160ELSEIF(PEEK(-1044)AND4)THEN80
```

これだけのリストにつめこまれた『わりばしPENCIL』の機能

MSX2/2+ VRAM64K by てくてく

▶遊び方は33ページ



ANALYSIS

■変数の意味

・座標用

X、Y ペン先の座標

XX、YY ペン先の座標保存用⇒線引きモードでの描画開始座標として使用

M、N ペン先の移動先計算用⇒画面外に出たかの判定に使用

・その他の変数

C 線引きモードでの描画色⇒ペン先の座標によって値が決まる

D 入力フラグ(直前の左ボタンの入力状態)⇒0=入力なし、1=入力あり(連続入力中)

I ペン先のスプライトパターン定義時のループ用

P マウス入力用

S モード用カウンタ⇒0=線引き、1=消しゴム、2=画面消去、3=セーブ、4=ロード

■スプライトパターン

0 線引き

1 消しゴム

2 画面消去

3 セーブ

4 ロード

■作成ファイル

H. GR (256×211)ドットサイズのコピー形式で保存されたグラフィックデータ。ディスクにこのファイルが存在しないときにロードを実行するとエラーになるので注意

■プログラム解説

10 初期設定

●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●ペン先の座標初期化●モードカウンタ

初期化●入力フラグ初期化

20 スプライトパターン定義

●パターン定義用ループ開始●ペン先のスプライトパターン定義※VRAMに直接書き込んで定義する●定義用ループ閉じ

30 ペン先移動

●マウスからデータを読み込む●X座標増分読み込み●ペン先のX座標計算・調整●Y座標増分読み込み●ペン先のY座標計算・調整●ペン先の座標から線引きモードで描画する色コード計算●右ボタン入力によるモードの切り換え●実行判定⇒[左ボタンの入力があれば]モードにより各処理を呼び出す

40 ペン先表示

●ペン先のスプライト表示※表示するパターンはモードによって変わる

50 左ボタン判定

●左ボタンが押されているか判定⇒[押されていれば]入力フラグ設定/現在のペン先の座標を描画開始座標として保存する【押されていないければ】入力フラグ初期化

60 右ボタン判定

●右ボタンが押されているか判定⇒[押されていれば]この行を繰り返す【押されていないければ】行30へ飛ぶ

70 線引きサブ1

●線引きを始めるかの判定⇒【始めるなら】現在のペン先の座標を描画開始座標に設定

80 線引きサブ2

●直線の描画●もとの処理にもどる

90 消しゴムサブ

●ペン先の座標から、左6×下6ドットの範囲を黒で塗り潰す●もとの処理にもどる

100 画面消去サブ

●画面消去●もとの処理にもどる

110 セーブサブ

●作成中のグラフィックをディスクに保存する●もとの処理にもどる

120 ロードサブ

●保存してあるグラフィックをディスクから読み込んで表示する●もとの処理にもどる

POINT

『わりばしPENCIL』では、短いプログラムの中に、描いた絵を修正するための消しゴムを始め、描き直しをするための画面消去、描いた絵のセーブやロードといった機能が備えられている。

短いプログラムで実現できている理由のひとつには、色の設定が必要ないことがあげられる。色はペン先の座標によって自動的に決められるので、ちょうどモノクロの絵を描く簡素なエディタとおな

じなわけだ。

もうひとつ。描画を含め、備わっている機能のすべてが右ボタンの入力による切り換えて選択され、各サブルーチンへの分岐によって処理されているため、メイン部分にはかんたんな分岐で十分になっていることがあげられる。

リストにはまだ4行ほど余裕があるので、描いた絵をパレット切り換えてアニメーションする機能など、ぜひ拡張してみてください。

なお、行110のCOPY文では、Y座標の指定が210になっているため、いちばん下の1ラインは保存されないので注意。(MORO)



PENCIL .FD8

```

10 KEYOFF:COLOR 15,1,1:SCREEN5,0:X=122:Y=106:S=0:D=0
20 FORI=0TO39:VPOKE&H7800+I,VAL("&H"+MID$("8060383E1F1E0C08F8F4E2C182442810E781A51818A581E76699A51008A5996666A1A12020A1BD66",I*2+1,2)):NEXT
30 P=PAD(12):P=PAD(13):M=X+P:X=X-P*(0<MANDM<255):P=PAD(14):N=Y+P:Y=Y-P*(0<NANDN<210):C=(X&8+Y&8)MOD10+3:S=(S-STRIG(3))MOD5:IFSTRIG(1)THENONS+1GOSUB70,90,100,110,120
40 PUTSPRITE0,(X,Y-1),15,S
50 IFSTRIG(1)THEND=1:XX=X:YY=YELSED=0
60 IFSTRIG(3)THEN60ELSE30
70 IFD=0THENXX=X:YY=Y
80 LINE(XX,YY)-(X,Y),C:RETURN
90 LINE(X,Y)-STEP(5,5),1,BF:RETURN
100 CLS:RETURN
110 COPY(0,0)-(255,210)TO"H.GR":RETURN
120 COPY"H.GR"TO(0,0):RETURN

```

究極のわびさびゲーム 『光モグラ』を実現する BASICと39バイトのマシン語

MSX R 専用 by F.A.いたち

▶遊び方は33ページ

ANALYSIS

■変数の意味

A 汎用

C\$ CHR\$(27)+"Y"が入る⇒表示位置指定のエスケープシーケンス用

C(n) モグラが出現するまでの時間用カウンタ⇒nは処理番号で、0=1匹め、1=2匹め

H ハイスコア

I、J ループ用

K キー入力用⇒入力があれば0、なければ0以外の値を持つ

K(n) モグラ番号nに対応するキーの入力状態保存用⇒キーの連続入力防止用

M\$ スコア表示用文字列

M(n) モグラの状態(0なら出てない、1なら出ている)⇒nはモグラ(ランプ)番号で、0=CAPS、1=かな、2=PAUSE、3=高速モード

N モグラの処理番号

N(n) モグラ番号nに対応する処理番号

P\$(n) キーを押したときの効果音データ⇒nは0=失敗時、1=成功時

R 乱数初期化用

R(n) モグラが出現間隔⇒nは処理番号

S スコア

S(n) モグラの出現後の経過時間⇒nはモグラ番号

U USR関数呼び出し用

■プログラム解説

1 初期設定

●文字領域、マシン語領域確保
●乱数初期化●変数を整数型に宣言●USR関数定義※PSGレジスタ初期化のBIOSに定義●USR1関数定義※ランプのオン・オフ切り換え●マシン

語書き込み用ループ開始●マシン語データを展開してメモリに書き込む●書き込み用ループ閉じ●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●スコア表示用文字、効果音データ読み込み

2 ゲーム開始

●モグラの状態用配列変数宣言●画面消去●メッセージ表示●モグラを消す●時間待ち●メッセージ消去●スコア初期化●モグラの出現間隔設定●タイマー初期化

3 モグラ出現

●モグラの処理数設定●モグラ出現ループ開始●モグラが出現するまでの時間計測●モグラを出すか判定⇒【出すなら】モグラ選択ループ開始/モグラを選ぶ/出現中でなければループ終了。出現中なら繰り返す/モグラの状態設定/出現後の経過時間初期化/処理番号保存

4 キー入力

●出現ループ閉じ●モグラの時間計算ループ開始●モグラの出現後の経過時間計算●消える時間なら行9を呼び出す●計算ループ閉じ●USR1関数呼び出し※モグラの表示更新●キー入力用ループ開始●キーの状態を調べる※押されていれば0を値とする●入力判定⇒【前回入力がなく、今回入力があれば】行8を呼び出す●表示用文字データ(行1で読み込み)

5 終了判定

●キーの状態保存●入力用ループ閉じ●終了判定⇒【まだなら】行3へ飛ぶ【終了なら】ハイスコア判定⇒【ハイスコアなら】ハイスコア更新/メッセージ表示●ミスしたときの効果音データ(行1で読み込み)

6 スコア表示

●スコア、ハイスコア表示
7 リプレイ

●カーソルキーの下入力判定⇒【入力がないければ】行7を繰り返す【入力があれば】モグラの状態用配列の削除/行2へ飛ぶ

8 モグラを叩くサブ

●モグラの状態を別の変数に設定※リストの短縮用●スコア計算●モグラを叩いていれば行9を呼び出す●USR関数呼び出し※PSGレジスタ初期化●効果音●もとの処理にもどる

9 モグラを消す

●モグラの状態初期化●モグラが出現するまでの時間初期化●モグラの出現間隔計算・設定●もとの処理に戻る●モグラを叩いたときの効果音データ(行1で読み込み)

■マシン語解説

H-MOGURA.FD8

```

1 CLEAR99,&HD000:R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:
DEFUSR=&H90:DEFUSR1=&HD000:FORI=0TO38:PO
KE&HD000+I,(ASC(MID$("φレリアφ.ーへつアφ.イ)フチカ
ーφ.イリイ(φφ.カギリイ(φWy",I+1,1))+80)MOD256
:NEXT:C$=CHR$(27)+"Y":READM$,P$(0),P$(1)
2 DIMM(3):CLS:PRINTC$***Ready!!!":U=USR
1(VARPTR(M(0))):_PAUSE(1000):PRINTC$***
SPC(9):S=0:R(0)=50:R(1)=50:TIME=0
3 N=-((TIME>1800):FORI=0TON:C(I)=C(I)+1:IF
C(I)=R(I)THENFORJ=0TO1:A=RND(1)*4:J=-((M
(A)>1):NEXT:M(A)=1:S(A)=0:N(A)=I
4 NEXT:FORI=0TO3:S(I)=S(I)+M(I):ON-(S(I)
>R(N(I))*M(I)GOSUB9:NEXT:U=USR1(VARPTR(
M(0))):FORI=0TO3:K=(PEEK(&HFBE-(I=10RI=
2))AND2^VAL(MID$("3761",I+1,1))):IFK=0AN
DK<>K(I)THENGOSUB8:DATA"SCORE##### "
5 K(I)=K:NEXT:IFTIME<3600THEN3ELSEIFS>HT
HENH=S:PRINTC$"2'NEW RECORD!!":DATA3CC
6 PRINTUSINGC$+"4("+M$+"HI-" +M$;S;H
7 IFSTICK(0)<>5THEN7ELSEERASEM:GOTO2
8 J=M(I):S=S+(71-S(I))*J-50*(1-J):ONJGOS
UB9:U=USR(0):PLAY"V15L320"+P$(J):RETURN
9 M(I)=0:C(N(I))=0:A=50-TIME/80+RND(1)*1
0:R(N(I))=A+(A-8)*(A<8):RETURN:DATA4CD

```

NEW RECORD !!
SCORE 1155 HI-SCORE 1155

POINT

CAPSランプの切り換えにはBIOS(&H132番地)を使っている。Aレジスタに0をセットするとランプ点灯、0以外ではランプ消灯となる。

その他のランプは特殊な方法を使っているため動作には保証されていない。(MORO)

『ザ・はさみうち!!』の微妙な フェイントを生み出す単純な仕掛け

MSX MSX2/2+RAM8K by SURVIVAL

▶遊び方は35ページ



ANALYSIS

■変数の意味

- 座標用
- Y 人物のY座標
- A 人物のY座標増分⇒ジャンプ時に使用
- M 左の壁のX座標
- N 右の壁のX座標
- その他の変数
- E\$ CHR\$(27)+"Y"が入る⇒表示位置指定のエスケープシーケンス用
- H 壁の配置時のX座標調整用
- I ループ用
- R 壁のスピード
- S ジャンプ入力判定用⇒スペースキーの入力があるたびに+1される
- T トラップ数
- Z 壁のスピード調整用⇒人物との距離によって、壁のスピードの幅を変化させるために使用

■スプライトパターン

- 0 左の壁
- 1 右の壁
- 2 人物

■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、キー入力時のクリック音設定 ●画面の色設定 ●1行の表示文字数を10文字に設定 ●ファンクションキーの表示禁止 ●変数の型を整数型に宣言 ●タイトル表示 ●パターン定義用ループ開始 ●左右の壁と人物のスプライトパターン定義 ※VRAMに直接書き込んで定義する ●定義用ループ閉じ ●PSGレジスタ設定 ※ミキサとチャンネルAをエンベロープモードに設定 ●スプライト衝突時の割り込み先指

定 ●表示位置指定のエスケープシーケンス設定

2 ゲーム前設定

●壁の配置時のX座標調整用 ●人物のY座標設定 ●左の壁のX座標設定 ●右の壁のX座標設定 ●人物のY座標増分初期化 ●ジャンプフラグ初期化 ●トラップ数表示

3 スプライト表示

●左側の壁のスプライト表示 ●右側の壁のスプライト表示 ●人物のスプライト表示

4 壁移動

●壁のスピード調整用変数設定 ●壁のスピード設定 ●左の壁の移動計算 ●右の壁の移動計算

5 ジャンプ入力判定

●スプライト衝突時の割り込み許可 ●ジャンプ入力受け付け ●ジャンプ判定 ⇒ [ジャンプするなら] 人物のY座標増分設定

6 ジャンプ中か判定

●ジャンプ中かの判定 ⇒ [ジャンプ中なら] 人物のY座標増分更新 / ジャンプ終了判定 ⇒ [終了なら] Y座標増分初期化 / 人物のY座標設定

7 ジャンプ計算

●人物のY座標計算 ●行3へ飛ぶ

8 クリア

●メッセージ表示 ●リプレイ入力待ち ※カーソル下キーの入力があるまでループを繰り返す ●クリアメッセージ消去 ●行2へ飛ぶ

9 死亡

●メッセージ表示 ●リプレイ入力待ち ●もう一度RUNする

10 判定

●スプライト衝突時の割り込み禁止 ●クリア判定 ⇒ [人物が壁より高い位置にいればクリア] 効果音 / 行8へ 【そうでなけ

れば死亡] 効果音 / 人物の表示を赤くする / 行9へ飛ぶ

POINT

この作品のポイントは、左右から迫ってくる壁の動きにある。勢いよく来るかと思えば、近くではゆっくりになったりと、なかなかのフェイントぶりを見せてくれている。この絶妙な壁の動きは、行4の判定式と乱数で生み出されているのだ。

行4では、まず変数Zに壁が人物の近くまで来たかどうかの判定演算の結果が入る。近くまで来れば0が、まだなら-1が設定されるのだ。

つぎに壁の動くスピードを乱数によって決める。乱数を使って決めているので、壁の動きが不規則になっているのだ。

そしてこのとき、変数Zの値によって、スピードとしてとる値の範囲が変わってくる。Zが-1、つまり壁が人物の近くまで来ていなければ0~4の値になり、Zが0、つまり壁が人物の近くまで来ていれば0~1の値になる。

実際に壁が動くドット数は、その次の移動計算で2倍して+1されるので、1~9または1~3となるわけだ。

このように、人物と壁の位置関係でスピードの範囲を変えることによって、フェイントの効果を生み出しているのだ。(MORO)



HASAMI .FD8

```

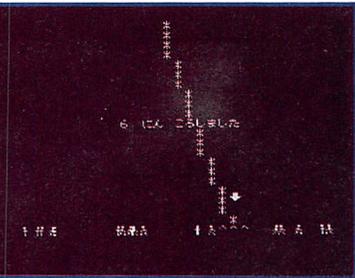
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,5:WIDTH10:KEYOFF
:DEFINT A-Z:PRINT"ザ・はさみうち!!":FORI=0TO22:
VPOKE14337+I,VAL("&H"+MID$("FFFFFFCFFCFFC
FF003FFF3FFF3FFF3F18183C5A99242466"),I*2+
1,2)):NEXT:SOUND7,7:SOUND8,16:ONSPRITEGO
SUB10:E$=CHR$(27)+"Y"
2 H=T/2-(H<20)*3:Y=100:M=86+H:N=175-H:A=
0:S=0:T=T+1:PRINT E$ TRAP :";T
3 PUTSPRITE0,(M,100),14,0:PUTSPRITE1,(N,
100),14,1:PUTSPRITE2,(131,Y),10,2
4 Z=M<123ORN>146:R=RND(1)*(-Z*3+2)+Z*2:M
=M+(R*2+1):N=N-(R*2+1)
5 SPRITEON:S=S-(STRIG(0)):IF-STRIG(0)AND
S=1ANDY=100THENA=-4
6 IFY<100THENA=A+1:IFA=4THENA=0:Y=100
7 Y=Y+A:GOTO3
8 PRINT E$(" ナイス ジャンプ ":FORI=0TO1:I=-
(STICK(0)=5):NEXT:PRINT E$("SPC(10):GOTO2
9 PRINT E$(" じぼろ... ":FORI=0TO1:I=-
(STICK(0)=5):NEXT:RUN
10 SPRITEOFF:IFY<94THENSOUND6,10:SOUND12
,60:SOUND13,1:GOTO8ELSE SOUND6,15:SOUND12
,3:SOUND13,1:PUTSPRITE2,(131,Y),8,2:GOTO
9

```

わらわらと動きまわる 『かみなりおとし』の人々の動き

MSX MSX2/2+ RAM16K by F.A.いたち

▶遊び方は36ページ



ANALYSIS

■変数の意味

・座標用

X 矢印のX座標⇒テキスト座標。×8して表示

・その他の変数

C\$ CHR\$(27)が入る⇒エスケープシーケンス用

H 殺した人数の合計

I ループ用(汎用)

J 今回殺した人数

N 出現する人間の数

P ループ用(雷を落とす回数)

S スティック入力値

T 殺した人数の最高記録

U USR関数呼び出し用

Z &HD0FFが入る⇒ワークエリアの先頭アドレス

■定義キャラクタ

CHR\$(95)~CHR\$(126) 人間の群れの表示用文字。人間の位置により、どの文字に、どんなパターンが定義されるか決まる。USR関数で呼び出されるマシン語で、毎回書き換えられている。

■プログラム解説

1~2 初期設定

●文字領域、マシン語領域確保
●画面モード、スプライトサイズ設定とキークリック音消去●1行の表示文字数設定●変数を整数型に宣言●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●雷の色設定●矢印のスプライトパターン定義●乱数初期化を含む●出現する人数設定※1~255の範囲で変更可能。ただしあまり多いと遅くなる●USR関数定義●エスケープシーケンス設定●マシン語書き込み用ループ開始●マシン語データを展開

してメモリに書き込む●書き込み用ループ閉じ●データエリアのアドレス設定●PSGレジスタ初期化

3 矢印と人間の移動

●殺した人数の合計初期化●雷を落とす回数用ループ開始●人間の初期座標と移動増分をワークエリアに書き込む●画面消去●人間の表示用キャラクタの配置●ループを抜けたとき変数Xは16になる●トリガー入力待ちループ開始●USR関数呼び出し●人間の移動●スティック入力●矢印の移動計算●トリガー入力●入力があればループを終了する●矢印のスプライト表示●入力待ちループ閉じ●落雷デモ用ループ開始

4 落雷処理

●スペース(空白)の色を黒と黄色で切り換える●画面フラッシュ●雷のキャラクタ「*」をVRAMに書き込んで表示●雷が落ちた場所「」の表示●効果音●画面を揺らす●エスケープシーケンスの1行挿入と1行削除を使用。また、ループを抜けたとき変数Jは0になる●人数計算用ループ開始

5 リプレイ

●殺した人数の計算●計算用ループ閉じ●殺した人数の合計の計算●メッセージ表示●雷を落とす回数用ループ閉じ●殺した人数の最高記録の更新●殺した人数の合計、最高記録の表示●カーソルの上キー入力待ち●行3へ飛ばす

■マシン語解説

●初期化

D000~D00C VRAMへのデータ転送バッファ初期化
D00D~D017 表示パタ

ーン切り換えフラグ更新

D018~D01B USR関数の引数を受け取る●人間の数/メインループ開始

・座標更新

D01C~D024 移動方向判定

D025~D027 人間のX座標計算

・人間の表示パターン作成

D028~D032 使用するパターンデータがあるアドレスの増分設定●プログラムの自己書き換え

D033~D043 レジスタ設定

I X:人間のパターンデータの先頭アドレス

I Y:パターンを書き込む転送バッファのアドレス

E :人間のX座標

D044~D04C 転送バッファ書き換え●8ライン分ループして繰り返す

D04D~D04F 次の人間へ●メインループのくり返し

D050~D05B VRAMにバッファの内容を転送する●転送後はBASICに戻る

・人間のパターンデータ

D05C~D063 右向き1

D064~D06B 右向き2

D06C~D073 左向き1

D074~D07B 左向き2

・パターン作成サブ

D07C~D08C 1ライン分のパターンデータ読み込み/座標によりパターンをずらす●2文字にまたがって表示される

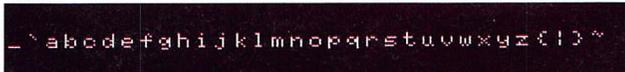
D08D~D09A パターンを転送バッファに書き加える●

KAMINARI.FD8

```

1 CLEAR99,&HD000:SCREEN1,0,0:WIDTH32:DEF
INTA-Z:COLOR15,1,1:KEYOFF:VPOKE8197,161:
SPRITE$(RND(-TIME))="<<<■~>>"+CHR$(24):N=
25:DEFUSR=&HD000:C$=CHR$(27):FORI=1TO161
2 POKE&HCFFF+I,(ASC(MID$( "zyMxzMyyzyxyf"
yJwXIネィxxIwqpタきyらDリ。{まじし■むむれくア<DT&おれIVユユ
IvzyMら_qつyリvいらっ♥やFゆIよけrしうEzyMxq{zyz<2y●●
♥お」ゆおさ●●♥お♥♥♥♥♥わううアへ。チスわううアうううR_▲Vマyきy。●
DウDえかけrvr5y+vみyvr♥,vみVlvLRB",I,1)))+135)M
0D256:NEXT:Z=&HD0FF:SOUND7,183:SOUND8,16
3 H=0:FORP=0TO4:FORI=1TON:POKEZ+I*2,RND(
1)*256:POKEZ+I*2-1,(RND(1)*6+252)MOD255+
1:NEXT:CLS:FORX=-16TO15:VPOKE6832+X,111+
X:NEXT:FORI=0TO1:U=USR(N):S=STICK(0):X=X-
(S=7)*(X>1)+(S=3)*(X<30):I=-STRIG(0):PU
TSPRITE0,(X*8,140),15,0:NEXT:FORI=0TO20
4 VPOKE8196,170*(IMOD2):VPOKE6159+(X+625
)*I/20,42:NEXT:LOCATEX-1,I:PRINT"^^^":SO
UND12,185:SOUND6,31:SOUND13,1:FORJ=-6TO-
1:PRINTC$"Y "C$"L"C$"M":NEXT:FORI=1TON
5 J=J-(ABS(PEEK(Z+I*2)-X*8)<15):NEXT:H=H
+J:PRINTC$"Y**"J"にん ころしました":NEXT:T=H-(T>
H)*(T-H):PRINTC$"Y-%ころけい"H"にん さいこう" T"に
ん":FORI=0TO1:I=- (STICK(0)=1):NEXT:GOTO3

```



④実際には見えないように隠されているが、画面の下にはこのように文字が表示されている



④それらの文字に作成した人間の群れのパターンを一気に定義して表示しているのだ

OR演算でパターンを重ねていく

D09B~D0A0 次のラインに設定してもとの処理にもどる

・データワークエリア

D0FF 表示パターンの切り換えフラグ※この値は不定。XOR演算で切り換えて、最下位のビットのみ参照している

D100~D131 各人間の移動増分とX座標※2バイトで1人分。行1の変数Nの設定値により大きさが決まる

+0: X座標増分

+1: X座標

D400~D4FF VRAMへのデータ転送バッファ

POINT

■移動増分の計算式

人間の動く速さは-3~-1か+1~+3になるように、1つの計算式で設定されている。行3の2行目にあるRND関数とMOD演算を使った式がそれだ。表1は演算の様子をまとめたものだ。

まず、RND(1)*6の結果によって0~5の乱数が得られる。そこに252を加え、MODを使って255で割ったあまりを計算する。最

後に1を加え、-3~-1か+1~+3の数値に調整しているのだ。

253~255の数値が、なぜ-3~-1の増分になるかという、X座標は0~255の範囲で変化する。255を超えると、256で割ったあまりが座標となる。いまX座標が200だったとしよう。そこへ253の増分を加えると、結果は453になる。255を超えているので256で割る。あまりは197となり、結果的に-3移動したことになるのだ。

■人々の表示

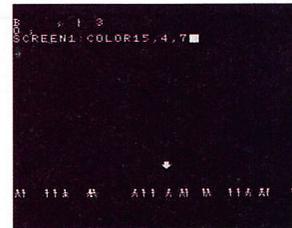
人間はすべて文字のパターンをマシン語で書き換えて表示している。しかし文字には動きが滑らかで、表示が重なったり、すれ違ったりはしないはずだ。

ちょっと上の写真を見てほしい。実際には隠されていて見えないが、ゲームを開始した直後に、画面の下に文字を並べて表示している。ゲーム中は、これらの文字の形をすぐ下の写真のように変えることで、人間を表示しているのだ。

ファンダムでよく見かけるキャラクターパターン定義では、1つの文字に1つの形を与えるものだ。しかし人間の表示では、横1列ぶん、計32文字にまとめて人間の群れの形を定義しているのだ。

■表1 (RND(1)*6+252)MOD255+1

RND(1)*6の値	RND(1)*6+252	MOD255	+1	計算結果
0	252	252	253	253(-3)
1	253	253	254	254(-2)
2	254	254	255	255(-1)
3	255	0	1	1(+1)
4	256	1	2	2(+2)
5	257	2	3	3(+3)



④ちょっとゲームを中断して、SCREEN1を実行して画面をきれいにする



④写真のように適当に文字を並べてUSR関数を呼び出してみよう

では、そんなに大きなパターンをどうやって作っているのか?

&HD 4800からのアドレスにそのパターンを作る場所が設けられていて、まず全部きれいに消す。つぎに人間ひとりひとりの座標を計算して、そこにパターンをどんどん書き加えていく。最後に出来上がった32文字ぶんのパターンをまとめてVRAMに転送して定義して、画面に表示しているのだ。

図2は人間の移動とそれに伴うパターンのずれを示したものだ。人間が3ドット移動すると、当然パターンも3ドットずれることになる。このとき、パターンは2つの文字にまたがって定義される。

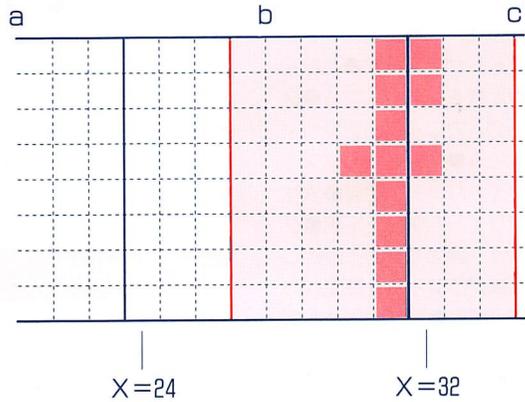
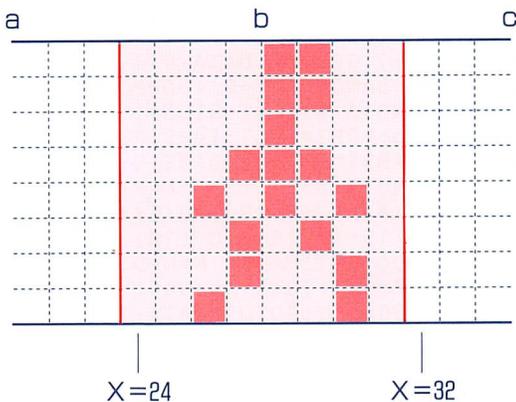
考えてみればかんたんなこと。しかしこんなことができるのは、マシン語のスピードがあればこそだろう。(MORO)



④USR関数を呼び出すたびに画面に並べた文字の形が変化していくのかわかる



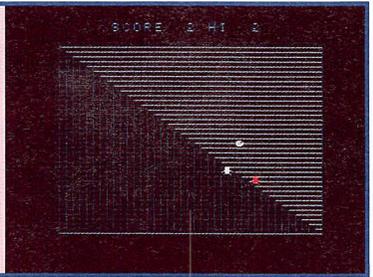
■図1 人間の動き



『ハンマーでポン』の 慣性運動を制御する変数

MSX2/2+ VRAM64K by J

▶遊び方は36ページ



ANALYSIS

■変数の意味

・座標用

X, Y ボブの座標
A, B ボブの移動速度
M, N 鉄球の座標
C, D 鉄球の移動速度
P, Q トーマスの座標
E, F トーマスの移動速度⇒
鉄球による跳ね返りの速度
T(n), U(n) 操作に応じた
ボブの加速度⇒nはスティック
入力値が入る

・その他の変数

G スコア
H ハイスコア
I ループ用
R 乱数初期化用
S スティック入力値

■スプライト

・定義パターン

0 ボブ/トーマス
1 鉄球

・表示スプライト面

0 ボブ(薄い黄色)
1 鉄球(灰色)
2 トーマス(明るい赤)

■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●乱数初
期化●変数を整数型に宣言●ス
ティック入力による加速度デー
タ読み込み●ボブ・トーマスの
スプライトパターン定義●鉄球
のスプライトパターン定義●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●土俵の部分を黒
く塗る※土俵から出たかの判定
のため●土俵作成用ループ開始
●濃い青と薄い青の四角を描く

●作成用ループ閉じ●加速度デ
ータ(行1で読み込み)

2 ゲーム前設定

●PSGレジスタ初期化●ボブ
の座標設定●鉄球の座標設定●
ボブの速度初期化●鉄球の速度
初期化●スコア初期化●スコア
表示(行6のサブを呼び出す)

3 表示

●ボブのスプライト表示●鉄球
のスプライト表示●トーマスの
スプライト表示●トーマスが土
俵の外に出たか判定⇒【出てい
れば】スコア計算・表示●加速度
データ(行1で読み込み)

4 判定

●ゲームオーバー判定⇒【ボブ
がトーマスに捕まるか、ボブが
土俵から出たら】効果音/スコ
ア表示/リプレイ入力待ち※ス
ペースキーの入力があるまでル
ープを繰り返す/行2へ飛ぶ
【まだなら】トーマスに鉄球が当
たったか判定⇒【当たってい
れば】効果音/トーマスの速度設
定/トーマスの座標更新

5 移動

●スティック入力受け付け●ボ
ブの速度計算●ボブの座標計算
●鉄球の速度計算●鉄球の座標
計算●トーマスの座標計算●ト
ーマスの速度計算●行3へ飛ぶ
●加速度データ(行1で読み込
み)

6 スコア表示サブ

●ハイスコア計算●トーマスの
速度初期化●トーマスの出現座
標設定●スコア・ハイスコア表
示●もとの処理にもどる

POINT

このゲームに登場する、ボブと
ボブの振り回す鉄球の動きには慣
性がついている。この慣性による
動きが、この作品のポイントだ。

動きに慣性を付けるには、座標
用の変数の他に、速度用の変数
を用意すればOKだ。変数の解説を
見ればわかると思うが、ボブにも
鉄球にも、移動速度用の変数が存
在している。

入力による操作では、速度用
の変数に影響するようにしておく。
つまり、プレイヤーの操作は加速
度として処理されるのだ。

そして、実際に座標を計算する
ときには、この速度用の変数の値
を加えていく。

このようにすると、操作してい
ない場合にも、速度用の変数の値
が加えられ続けるので、一定の速
度を保ってキャラが動くのだ。ま
た、逆方向などへ操作しようとし
ても、即座には反応しなかったり
もする。

主人公のボブに関してはこのと

おりなのだが、鉄球の動きは少し
違う。鉄球はボブとの距離によ
って加速が付き、つねに速度が変
化している。まあ、プレイヤーに
よる操作の部分が、ボブとの距離
に変わっているだけのことだが。

速度用の変数に、一定の値を加
え続けると、重力を表現すること
もできる。摩擦などの抵抗を付け
たければ、速度が小さくなるよ
うにしてやればよい。

座標と操作の間に、速度用の変
数を1つおくことで、このよう
にさまざまな動きが表現できるのだ。
(MORO)



HAMMER .FD8

```
1 COLOR2,0,0:SCREEN5,0:R=RND(-TIME):DEFI
NTA-Z:FORI=1TO8:READT(I),U(I):NEXT:SPRIT
E$(0)="<<<~s<b":SPRITE$(1)="<z~<":OPEN"
GRP:"AS#1:LINE(28,26)-(228,186),1,BF:FOR
I=0TO39:LINE(28,26)-(228-I*5,186-I*4),4,
B:LINE-(228,186),5,B:NEXT:DATA,-1,1,-1,1
2 SOUND7,183:SOUND8,16:SOUND12,50:X=124:
Y=102:M=X:N=Y:A=0:B=0:C=0:D=0:G=0:GOSUB6
3 PUTSPRITE0,(X,Y),11,0:PUTSPRITE1,(M,N)
,14,1:PUTSPRITE2,(P,Q),9,0:IFPOINT(P+4,Q
+4)=0THENG=G+1:GOSUB6:DATA,1,1,,1,-1,1
4 IFABS(X-P)<8ANDABS(Y-Q)<8ORPOINT(X+4,Y
+4)=0THENSOUND13,0:FORI=0TO31:SOUND6,31-
I:NEXT:GOSUB6:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:GOTO2ELSEIFABS(M-P)<8ANDABS(N-Q)<8THENS
OUND6,31:SOUND13,0:E=C:F=D:P=P+E:Q=Q+F
5 S=STICK(0):A=A+T(S):B=B+U(S):X=X+A:Y=Y
+B:C=C+(X-M)/15+(C-10):D=D+(Y-N)
/15+(D-10)-(D<-10):M=M+C:N=N+D:P=P+(G*3+
1)*SGN(X-P)+E:Q=Q+(G*3+1)*SGN(Y-Q)+F:E=E
-SGN(E):F=F-SGN(F):GOTO3:DATA-1,,1,-1
6 H=H-(G-H)*(G>H):E=0:F=0:P=192*INT(RND(
1)*2)+28:Q=RND(1)*153+26:PRESET(72,10):P
RINT#1,USING"SCORE ## HI ##":G;H:RETURN
```


世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座

第4回

自動変数について

■図版(49ページ)の流れ解説

- 1 sub1(1,2)の手前まで実行されたときの状態
- 2 引数(1, 2)をスタックに積む
- 3 sub1()をコールした直後
- 4 関数の実行中。自動変数のための空間が用意される
- 5 sub1()からreturnする直前。ふたたびスタックが調整されて自動変数の領域

【si】

いかにもC言語/ 便利な自動変数について

前回は、関数の定義方法と静的変数のことをやりました。今回は、もうひとつの種類の変数、「自動変数」のことをやります。

この自動変数というものが、いかにもC言語なわけで、とても便利です。

静的変数というのは、どの関数からも自由に読み書きできるという特徴がありましたね。これは、BASICで使われる変数とおなじです。

でも、どの関数からも自由に読み書きしなければならないというケースは、それほど多くないものです。

逆に、その関数でしか使わない変数はけっこう多いものです。たとえば、BASICのサブルーチンでFOR文を使ってループさせるとき、ループ変数が親ループと重ならないように気を使うでしょう。大きなプログラムになればなるほど、このような変数のぶつかりのチェックが煩雑になり、そうしたことがプログラミングの大きな障害となってきます。

そこで自動変数です。

自動変数は、関数の中で宣言し、宣言し

た関数の中でしか使えません。逆にいうと、ほかの関数からその変数をいじったり見たりすることができないのです。つまり、ほかの関数に影響を与えません。

ですから、たんにループを回したりするときのカウンタや、計算途中の値を一時的に保存しておくような場合に便利です。関数の中さえ気を使っていれば、変数名のぶつかりで苦労することはありません。

自動変数は、変数名のぶつかりがなくなるだけではありません。メモリの節約にもなります。

関数のはじめで変数が宣言されたときに、その変数用のメモリが用意されますが、関数からreturnするときに、そのメモリは不使用の状態になるのです。そして、またべつの関数に処理が移ったときには、その不使用になったメモリが再使用されます。

MSXのCPUであるZ80やR800は、レジスタの数がたくさんあるかわりにメモリとのやりとりは、あまり得意ではありません。

自動変数は、固定した場所に変数エリアが置かれるわけではありませんから、アドレス計算とかメモリとのやりとりが頻繁になります。したがって、実行速度を減少させてしまうかもしれません。

そのため、MSX-Cをはじめ、多くのCコンパイラでは、CPUのレジスタを自動変数の領域として使用するというをやっています。レジスタをいじるのは、なんといっても速いですから、効果的に自動変数を使うと、実行速度が速くなったりします。ま、効果的に使えば、の話です。

C言語に慣れてくると、おおむね効果的に使えるようになるはずですよ。

自動変数をレジスタに割り当てることを、「レジスタ割り当て」といい、レジスタに割り当てられた自動変数を「レジスタ変数」といったりします。

MSX-Cは、レジスタに割り付け可能な自動変数をレジスタに割り付けてくれます。たとえば、あとで出てくるLIST1のfunc1()のint cは自動変数ですが、おそらくHLレジスタか何かに割り付けられてレジ

スタ変数になっていることでしょう。それはじつに高速に動作します。

自動変数は、 静的変数とどこがちがうか

宣言のしかたは静的変数とほとんどおなじです。ただ1つがちがいは、関数内(関数の先頭)で宣言するということです。

先ほど、自動変数には、変数名のぶつかりがない、ということと、メモリを効率的に使うことができる、という2つのことを話しましたが、これは変数名のぶつかりをなくすためのお約束です。関数内で宣言されたものは、関数内でしか使えません。

次のリストを見てください。

```
=====LIST1=  
int func1()  
{  
    int c;  
  
    c=1;  
    return c;  
}  
  
int func2()  
{  
    int c=1;  
  
    return c;  
}
```

func1()とfunc2()という関数がありますね。ともに、int cという変数を宣言しています。宣言のしかたがちよっとちがいますが、どちらも関数内で宣言された変数ですから、自動変数になります。

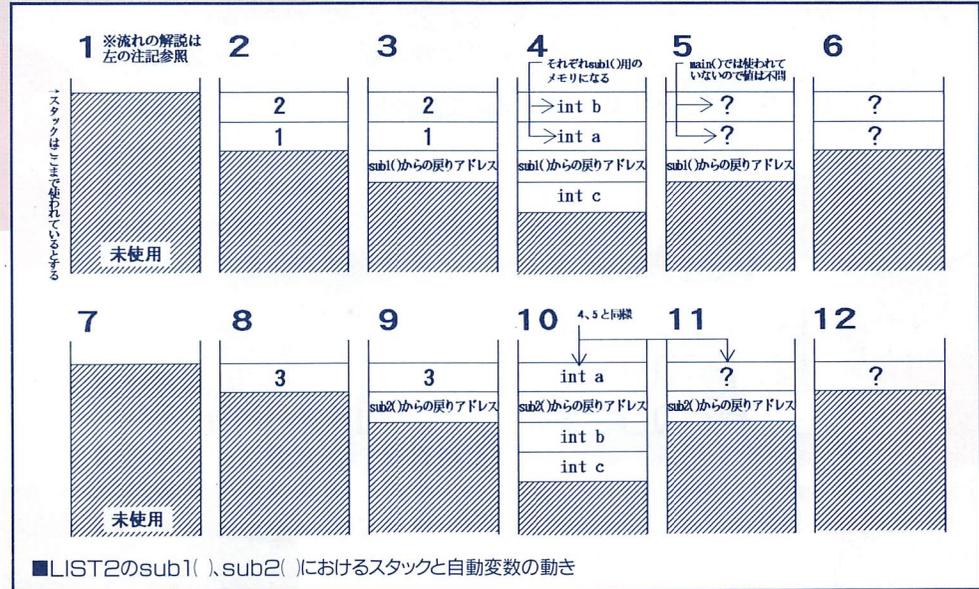
ちなみに、func2()のほうにある

```
int c=1;  
という変数宣言は、変数宣言と同時に初期値を設定しています。この「=1」の部分を初期化子といひます。
```

2つのサブ関数のある プログラム

自動変数がどのようにメモリを使うのか

- が捨てられる
- 6 main()に戻ってきた状態
- 7 引数とした積んだぶんだけスタックを捨て、呼び出しまえの状態に戻る
- 8 sub2()の引数をスタックに積む
- 9 sub2()をコール
- 10 関数の実行中。sub1()と同様
- 11 5と同様
- 12 main()に戻ってきた



■LIST2のsub1(),sub2()におけるスタックと自動変数の動き

を知っておくと、自動変数を使ううえでたいへん参考になると思います。

次のプログラム(LIST2)を見て下さい。LIST2は、main()関数と、sub1()、sub2()関数のあるプログラムで、コンパイルできます。

このプログラムを使って、自動変数の挙動を説明しましょう。

=====LIST2=

```
#include <stdio.h>

int sub1(int a,int b)
{
    int c;

    c=a+b;
    return c;
}

int sub2(int a)
{
    int b,c;

    b=a*2;
    c=a*a;

    return b+c;
}

int main( )
{
    printf("%dn",sub2(sub1(1,2)));
    return 0;
}
```

=====

自動変数は、スタックを変数用のメモリとして使います。スタックポインタ(SPLレジスタ)でいじるあのスタックです。マシン語のCALL命令やPUSH命令などで積まれたスタックの中に混じって変数用のメモリが存在するのです。

ここで、ひとつ注意しておきたいのが、

引数についてです。関数の引数として関数を書いてあった場合、関数にわたされるのは、引数になっている関数を実行して得られた戻り値です。

ですから、LIST2のsub1()とsub2()の実行の順番は、sub1()→sub2()です。sub2(sub1(1,2))と書かれていて、sub2()のほうがプログラムの先頭のほうにあります。sub2()を実行するためにはsub1()の戻り値が必要なので、順番はsub1()のほうが先になるのです。

ということのを念頭に置いて、自動変数の動きを見てみましょう。上の図です。この図は、レジスタ割り当てがまったくおこなわれない、などを前提とした仮想的な図で、正確なものではありません。自動変数がどんな感じでメモリを使っていくのかを伝えるためだけの概念図です。

自動変数がメモリを使い回しているようす

この図を追っていくと、sub1()とsub2()の自動変数は別々の領域に用意されるのではなく、メモリが使い回しされているようすがわかります。また、引数にも注目してください。引数は、関数からの戻りアドレスをはさんでいるだけで、似たような場所に配置されます。引数も自動変数と同じように扱うことができます。

引数として使われる領域には、変数名でも変数のアドレスでもなく、変数の内容である数値が入っています。この数値は、呼び出した関数から戻ってきた直後に捨てられます。どこかに保存されたり、もとの変数に格納しなおしたりということはありません。だから、関数内で引数の値を変更し

ても親の関数には影響が出ないのです。

図1の10を見て下さい。このint bの場所、ここは以前、5の場所でsub1()からの戻りアドレスとして使われていました。でも、7の時に割込が入って割込処理がおこなわれていたとしたら、どうでしょう。割込ルーチンで使ったスタックの内容になっているはず。自動変数が置かれる場所はスタックなので、変数の初期値は文字どおり「不定」なのです。レジスタ割り当てされているならなおさらです。

したがって、自動変数は、その変数の値を使用する前に、なんらかの値を代入する必要があります。参照のまえに代入していないと無意味ですし、プログラムの不具合の原因にもなります。

もしかすると暴走するかもしれません。まあ、これはコンパイラがきちんとチェックして、代入するまえに参照していた場合は警告を出してくれます。

ということで、今回は自動変数のお話でした。C言語ではなるべく自動変数を使うようにしましょう。それはプログラムを見やすくし、大きなプログラムを作るときに必要なようになってくることです。

さて、今回のこの本題とはべつに、もっと急いでC言語を勉強している人のために、説明を大量に加えたサンプルプログラムを付録ディスクに入れておきました。ひとつは、カレンダーを表示するプログラム。もうひとつは、迷路ゲームです。興味があったら読んでください。今回はここまで。

SUPER スーパ ビギナーズ BEGINNERS' B講座

超初心者

第12回

今回のテーマ

VRAMとページ切り換え

ページ切り換えを駆使するには、どうしてもVRAMの知識が必要になってくる。今回はページ切り換えに関係するSCREEN1のVRAMについて紹介する。

ページ切り換えを使うためには、どうしてもVRAMに関連した知識が必要になってくる。しかし、たいていの初心者は、VRAMという言葉を見ただけで後込みしてしまう。でも、安心して欲しい。ページ切り換えで必要になるVRAMの知識なんて、それほど多くはないのだから。

ということは、パターン名称テーブルには、つねに32×24文字ぶん、計768バイトの大きさの領域が必要だということになる。ページ切り換えをして、画面を他のページに切り換えるのだとしたら、そこには最低でもそれだけの領域が空いていないといけないわけだ。

アクティブページの切り換え

アクティブページとは、文字が書き込まれるページのこと。つまりこれはパターン名称テーブルを意味している。

このパターン名称テーブルが置かれている場所は、ワークエリアの&HF922番地と&HF923番地に保存されている。この2つのワークエリアに書き込まれている値を変更すると、パターン名称テーブルの場所を変えることができるのだ。

右の写真は、&HF922番地に99を書き込んで、パターン名称テーブルの位置を99バイトずらしたものだ。カーソルキーでカーソルを動かしてみたり、文字を書きしてみたり、CLSしてみるとわかると思うが、画面が変なつながら方をしている。

パターン名称テーブル

ページ切り換えで大切なのは、なんといってもパターン名称テーブル。これさえ理解していれば、ページ切り換えを使うことができるからだ。

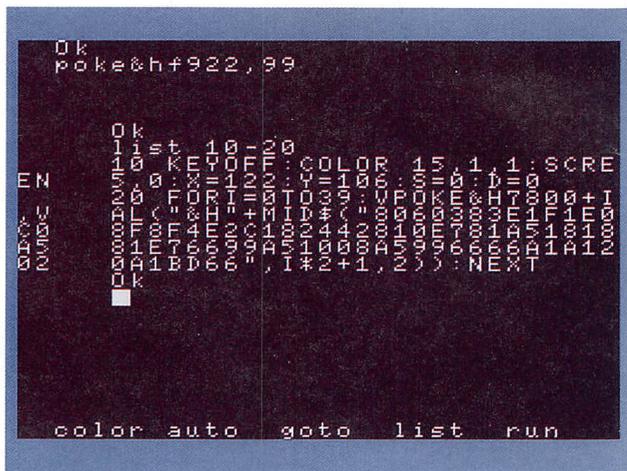
パターン名称テーブルとは、画面のどこに、どんな文字があるかの情報が記録されている領域だ。SCREEN1の画面では、最大で32文字×24行の表示が可能なのは知っていると思う。この画面に表示されている1つ1つの文字が、順番に文字コードの形で記録されているのだ。空白も、WIDTH文の設定によって使わなくなった端の部分も、ファンクションキーの内容が表示されている部分も、画面に見えている文字の情報はすべて記録されている。

順番に文字コードの形で

パターン名称テーブルに文字が保存されている順番は、一番上の行の左から順に右のほうへ、ついで次の行の左から右のほうへ……というように保存されている。文字コードで保存されているといってもグラフィックキャラクターの場合は特殊で、「月」～「小」の文字がそれぞれ1～31のコードで保存されているので注意。

WIDTH文

WIDTHとは、画面に文字を表示するときの横幅、つまり1行に表示できる文字数を設定する命令で、SCREEN1の画面では1～32の範囲で設定できる。



「POKE &HF922, 99」を実行してみたところ。画面のつながり方が変になっている

では、今度は&HF922番地に64を書き込んでみよう。画面が下に2行ぶんずれた感じになるはずだ。ということは、あまり大きく変えると、画面に表示されなくなってしまふことも起こりうる。

ディスプレイページの切り換え

ところで先程は、パターン名称テーブルには画面に表示されている文字のすべてが保存されていると説明した。しかしこの状態ではそれがずれてしまっている。

じつは、VRAM、つまりパタ

ーン名称テーブルには文字の情報保存されているが、それを実際に画面に表示するのはVDPの仕事なのだ。VDPの、といわれてもピンとこないかもしれないが、これは鶴呑みにしてかまわない。

このVDPが画面に表示する領域をディスプレイページと呼び、VDP(2)というシステム変数を使って指定する。

ディスプレイページの指定は&H4000単位でしか行えない。なぜそうなのかは特に気にせずに、これも鶴呑みにしてしまおう。

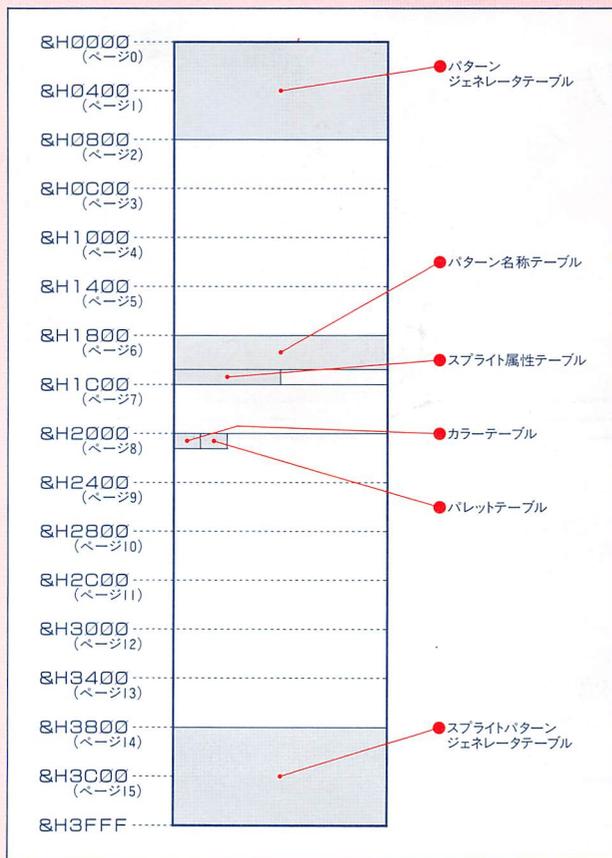
使わなくなった端の部分

WIDTHの設定で、31以下を指定すると、画面の端のほうに、カーソルが行けない部分ができる。LOCATE文とPRINT文を使っても、そこには文字を表示することができない。

2つのワークエリア

&HF922番地には、パターン名称テーブルが置かれている場所の下位アドレスが保存されていて、&HF923番地には上位アドレスが保存されている。ページ単位の切り換えを行う場合には、&HF923番地だけを書き換えればよい。

SCREEN 1のVRAMと使えるページ



使えるVRAM

ページ切り換えの基本は、前述したパターン名称テーブルの位置を変更して、文字を表示したりして使う画面を増やす方法だ。

パターン名称テーブルの位置は1バイト単位で変更できるのだが、ディスプレイページの変更は&H4000単位でないと変更できない。そのためパターン名称テーブルを変更するときは、&H4000単位で変えるのが望ましい。

SCREEN 1のVRAMでは、いくつかの場所に、スプライトやパレットの情報が記録されている

&H4000単位

10進数に直すと1024という数値になる。VDP(2)に設定する数値は、すべて&H4000単位となるので、例えばディスプレイページのアドレスを&H1000とする場合、 $\&H1000 \div \&H4000 = 4$ となるので、 $VDP(2) = 4$ のように指定する。

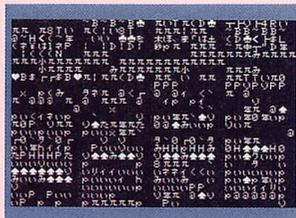
ので、ページ切り換えをするときには注意が必要だ。まったく使われていない部分はたくさんあるので、そこを使うようにしましょう。

そういったVRAMについてのことは上にまとめておいたので、そちらを参考にしたい。

さて次回は、ページ切り換えの具体的な方法と、ページ切り換えを使ったちょっとしたテクニックをいくつか紹介しようと思う。それまでいろいろ自分でやってみて欲しい。

(MORO)

ページ0(1)



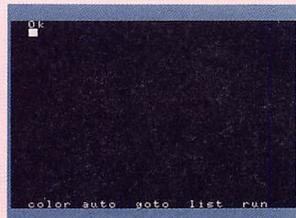
①ディスプレイページを0にして、パターンジェネレータテーブルを覗いてみる

ページ8



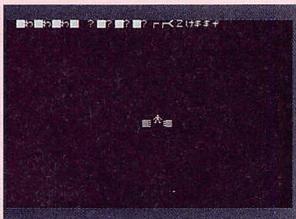
②ページ8の最初の部分には、文字の色と、パレットの情報が記録されている

ページ6



③ディスプレイページを6にすると、いつも見慣れた画面になった

ページ14(15)



④「ザ・はさみうち!!」を遊んだあと。上部の文字は、定義されたスプライトの形の情報

使われているページ

左はSCREEN 1のVRAMの使用状況を示したものだ。全16ページ中、自由に使えるページは11ページもある。

0~1と8、14~15の5ページには、文字やスプライトのパターンの情報や、パレットや文字の色の情報が保存されている。これらの場所にページ切り換えをして文字を書き込んだりすると、保存されている情報が壊されて、文字の形がおかしくなったり、色が変にな

ったりしてしまう。

ただし、ディスプレイページをこれらのページに切り換えても、保存されている情報が壊されたりすることはないので、上の写真のように、ちょっと覗いて見るぶんにはいいだろう。

はじめはなんだかわからなくても、何度も見ているうちに、けっこう理解できたりするものだ。

ゲームで遊んだ後にも、ちょっとやってみて欲しい。

プログラムのご相談・修理・仕立て

MORO'Sショップ

●キーバッファクリアってなんですか? (石川県・MASA/18歳)

キーバッファとは、キーボードから入力された文字の情報が一時的に保存される場所のことです。キーバッファクリアとは、キーバッファに溜まった情報を消すことをいいます。たとえば、 $10\text{ IF STRIG}(0)=0$ THEN 10 というプログラムをRUNしてみてください。このプログラムをRUNすると、スペースキーが押されるまでじっと待っています。その間にいろいろな文字を入力して、最後にスペースキーを押してみましょう。すると画面に、今まで押した文字がいつべんに表示されたはずですが、RUNしてからスペースキーを押すまでの間に入力された文字は、すべてこのキーバッファに保存されていたのです。プログラムが終了し、カーソルが表示された時点でキーバッファから文字が送られて、画面にどっと表示されたのです。このとき、もし「NEW」などと入力していたら、プログラムが終了したとたん、リストが消えてしまうでしょう。そういったことが起きないように、キーバッファに溜まった情報を空読みして、クリアする必要が出てくるのです。

●プログラムでCAPSキーを押したことにするには、どうすればいいのでしょうか? また、ほかのキーもあれば教えてください。

(京都府・金城健一/16歳)

CAPSキーをオンの状態にするには、 $POKE\&HFCAB, 255$ として、ワークエリアの&HFCAB番地に255を書き込みます。逆にオフの状態にするには0を書き込みます。しかしこれだけではCAPSランプは変化しません。ランプの状態を変えるには、マシン語を組んでBIOSを呼び出す必要があります。他のキーですが、&HFCAC番地に255を書き込むと、かなキーをオンにした状態に、0を書き込むと、かなキーをオフにした状態にできます。これもまた、ランプの状態を変えるには、マシン語を組む必要があります。

☆どう組むか、どう直せばいいか、どうすればうまくいくかといった、プログラムに関するご相談・修理・仕立てのご注文を受け付けています。「SB講座MORO店」まで送ってください。質問は誌面にて、プログラムのご依頼は付録ディスクにてお答えします。

おもちゃの マシン語

第4回 FM音源を 使いこなす

おたまじゃくしが苦手でも、ゲームにBGMを付けたいというのは誰でも思うこと。その願いがかなうように、今回はマシン語でFM音源を使いこなしてみよう。



さて今回は、長いこと要望が多かったFM音源のいじりかたです。その昔、MSX-AUDIOなんていう規格があって、FM音源が使えました。でも最近ではFM音源といえば、FM-PACとかに搭載されているMSX-MUSICという規格が主流ですね。MSX2+以降の機種に内蔵されています。今回いじくるFM音源は、このMSX-

MUSICという規格のもの。けっこうかんたんに使えます。

このFM音源は、OPLLという種類のICを使っています。9音同時に鳴らすことのできるやつです。ドラムとかのリズム音も入っています。リズムを使うときは、6音+リズムという構成になりますけど。

マシン語でこのICを直接いじ

って音を出すことはできますが、ちょっとめんどろです。ゲームとかでFM音源を使うのは、主にBGMとしてですよ。BGMとして音楽をかなでるだけなら、便利なサブルーチンが用意されているのです。今回はこのサブルーチンを使います。さて、ゲームには効果音がつきものです。効果音のほうはどうでしょう。PSGは使い

ませんから、そちらで鳴らしてください。

●FM音源を探す

さて、FM音源がかんたんに使えるというサブルーチン、これはFM-BIOSと呼ばれています。FM音源を使うとき、まず最初にやることはこのFM-BIOSのありかを探すことです。

FM音源は本体に内蔵されてい

■図1 FM-BIOSの一覧

4110h	WRTOPL OPLLレジスタへのデータ書き込み 入力: A OPLL レジスタ番号 E 書き込むデータ 出力: なし 変更レジスタ: なし 割込状態: 変化しない BASICのCALL AUDREG命令のBIOS版。FM音源のIC(OPLL)のレジスタ(図3参照)に値を書き込みます。	4119h	MSTOP 音楽演奏の停止 入力: なし 出力: なし 変更レジスタ: AF, BC, DE, HL, IX, IY 割込状態: 必ずE1状態になる BGM演奏されている音楽の演奏を中止します。音も止めます。
4113h	INIOPL FM-BIOSの初期化 入力: HL ワークエリアの先頭アドレス(偶数) 出力: なし 変更レジスタ: AF, BC, DE, HL, IX, IY 割込状態: 必ずE1状態になる 8000~FFFFまでのアドレスのどこかに160byteの大きさの領域を用意し、HLにそのアドレスをセットして、コールします。FM-BIOSはこの領域をワークエリアとして使用します。必ず偶数アドレスを指定しなければなりません。MSTART, MSTOP, OPLDRV, TSTBGMを使うには、このルーチンで初期化をしておかなければなりません。	411Ch	RDDATA ROM内の音色データの読み出し 入力: A 音色番号(0~63) HL 読み出したデータを置くアドレス 出力: HL で指定されたアドレスから8バイトに、読み出したデータ 変更レジスタ: AF, BC, DE, HL, IX, IY 割込状態: 必ずE1状態になる ROM内に入っている音色ライブラリの中から、音色データを取り出します。データの長さは8バイト。この音色は64種類で、いわゆる拡張音色と呼ばれるものです。FM音源のICに組み込まれている15種類の音色とは別物です。ここで取り出した音色データの音を出すには、FM音源のICのレジスタ00~07に書き込んで、使用音色をオリジナル音色に指定すればOKです。
4116h	MSTART 音楽演奏の開始 入力: HL 音楽データの先頭アドレス A 演奏回数 (0……エンドレス, 1~254……演奏回数, 255……指定不可) 出力: なし 変更レジスタ: AF, BC, DE, HL, IX, IY 割込状態: 必ずE1状態になる 音楽を鳴らし始めます。が、このルーチンで音が出るわけではありません。OPLDRVというルーチンで音が出ます。OPLDRVはタイマ割込で音楽が鳴り始める前から一定のタイミングで常に呼ばれ続けています。このMSTARTはワークエリアをセットしてOPLDRVに音楽をかなで始めるように指示します。	411Fh	OPLDRV BGM演奏時のエントリ 入力: なし 出力: なし 変更レジスタ: なし 割込状態: 変化しない BGMとして音楽演奏するために、タイマ割込を使って音を出さなければなりません。0FD9Fhのタイマ割込フックを書きかえて、このOPLDRVを呼び出すようにして下さい。MSTARTをコールして演奏を開始しようとしても、実際に音を出すのは、このOPLDRVです。タイマ割込を使って、このエントリが呼び出されるようにしておくのを忘れないでください。
		4122h	TSTBGM BGM演奏の終了チェック 入力: なし 出力: A 0……演奏終了 0以外……演奏中 変更レジスタ: AF 割込状態: 変化しない

■図2 FM-BIOSのコールの仕方

新しいSimple ASMでは、
こういう命令が使える。
IYレジスタの上位バイトに代入
する命令。この命令がないアセ
ンブラを使う場合は、dbで命令
コードを直接与えるが、
PUSH AF
POP IY
のようにして、IYの上位バイト
を代入する。

```
LD A,(FMSLOT)
LD YH,A
LD IX,4110H
CALL TCH
```

FM-BIOSをさがして見つ
かったスロットを記憶しておいて、
FM-BIOSをコールするときに
使用する。

FM-BIOSのエントリのアドレ
ス。この場合は、WRTOPL。

インタースロットコールのアドレ
ス。他のスロットにあるメモリのサブ
ルーチンをコールする時の入口。

るかもしれませんが、FM-PAC
とかでスロットにささっているか
もしれません。うっかりするとF
M音源がつかないかもしれませ
ん。FM音源のICのある場所に、
このFM-BIOSがあるのです。決
められた場所に存在してくれば
かんたんなのですが、そうでは
ないので、探さなければなりません。
MSXの64Kバイトのアドレス空
間は、16Kバイトごとに分けられ
て、それぞれページ0~3と呼ば
れています。各ページをパタパタ
と切り替えて64Kバイトしかない
アドレス空間で何百Kバイトとい

うメモリを使っています。各ペ
ージにいくつものメモリがくっつ
いていて、それを切り替えて使っ
ているのです。
FM-BIOSがページ1(つまり
4000~7FFFのアドレス)に置かれ
ていることは決まっています。ペ
ージ1をどういうふうに切り替え
たとき、FM-BIOSがメモリ上に
顔を出すのかがワークエリアに書
かれていれば楽なのですが、ワー
クエリアには書かれていません。
実際にページ1をさまざまに切り
替えてみて見つけるしかありませ
ん。アドレス401C~401Fに"OP

LL"という文字が書かれていると
ころが、目的の場所です。
探し方ばかり説明しているわけ
にもいかないので、詳しくは述べ
ません。サンプルプログラム(MS
AMP LE 1, BAS, MS AM
P LE 1, SIM)にFM-BIOS
を探すプログラムを載せました。
参照してください。FM-BIOSの
ありかを探すだけで、けっこう長
いプログラムになってしまいました。
体験版の『Simple ASM』では
アセンブルできません。FM-
BIOSを使うには、必ずこのルー
チンが必要になりますから、今回

サンプルプログラムはすべて体験
版『Simple ASM』ではアセンブル
できません。製品版ならアセン
ブルできます。

FM-BIOSの見つかった場所
は保存しておかなければなりませ
ん。初期化するにも音を鳴らすに
も、必ず必要になるからです。

●音を鳴らしてみよう。

FM音源のICは、I/Oから
直接いじることができません。でも
タイミングの問題とか、いろいろ
やっかいなお約束が多いので、直
接いじるのはやめましょう。FM-
BIOSで、ICのレジスタへの書き
込みができるので必要ないです。
FM-BIOSの一覧は図1です。ま
た、FM-BIOSのコールのしかた
は図2に示しておきます。これら
のBIOSルーチンは、メインメモ
リにはありませんから、先ほど探
したFM-BIOSのありかを指定して
インタースロットコールをする
という特別な方法を使わなければ
なりません。

■図3 OPLLのレジスタ構成 *数字はすべて16進数

bit 7											bit 0	
00	AM	VIB	EGTYP	KSR	MULTI							
変調波に関する設定 AM 振幅変調のON/OFF VIB ビブラートのON/OFF EGTYP 0...減衰音 1...持続音 KSR 音の高低にしたがった音の立ち上り、立ち下りの速度調整ON/OFF MULTI 周波数設定												
01	AM	VIB	EGTYP	KSR	MULTI							
搬送波に関する設定 設定内容は00レジスタの 変調波に対するものと同じ												
02	KSL		Total Level									
KSL 音の高低にしたがった出力レベルの低下の程度の調整 Total Level エンベロープジェネレータによる変調波の大きさの調整												
03	KSL		DC	DM	FB							
KSL 音の高低にしたがった出力レベルの低下の程度の調整 DC 搬送波を半波整流する DM 変調波を半波整流する FB フィールドバックFM変調の変調波の調整												
04	AR		DR									
05	AR		DR									
06	SL		RR									
07	SL		RR									
04, 06は変調波に対して 05, 07は搬送波に対して AR...Attack Rate DR...Decay Rate SL...Sustain Level RR...Release Rate												

レジスタ番号	内容
00~07	オリジナル音色を作成するレジスタ群
0E	リズム音を出すレジスタ
0F	テスト用(いじってはいけない)
10~18 20~28 30~38	音を出すレジスタ群 ・音量を決める ・音の高低を決める ・どの音色を使うか決める ・音を出す など

0E	R	BD	SD	TOM	T-CY	HH
R 1の時、リズムモードになる BD これらの各ビットに1を書き込んだ時にそれぞれのリズム音が出る SD TOM T-CY HH						
リズムモードの時は、レジスタを以下の値に設定しなければならない。 Reg Data Reg Data 16.....20 26.....05 17.....50 27.....05 18.....C0 28.....01						

bit 7											bit 0
10~18	F-Number										
10~18がそれぞれチャンネル1~9 リズムモードの場合、16~18は固定値 F-Num 8 と合わせて9ビットで、音の高低を 調節する。											
20~28	Sus	Key	Block	F-Num 8							
20~28がそれぞれチャンネル1~9に対応 リズムモードの場合、26~28は固定値 Sus サステイン On/Off Key 0→1にした時から音が出て、 持続音の場合は1の間じゅう 音が出続ける Block オクターブ F-Num 8 F-Numberの9ビット											
30~38	INST		VOL								
30~38がそれぞれチャンネル1~9に対応 リズムモードの場合、30~35まで有効 INST 音色の選択											
0 オリジナル音色 (00~07で作った音色) 1 ハイオリン 8 ホルン 2 ギター A シンセ 3 ピアノ B ハープシコード 4 フルート C ピラフォン 5 クラリネット D シンセベース 7 トランペット E ウッドベース 8 オルガン F エレキベース											
36	BD-VOL										
37	HH-VOL	SD-VOL									
38	TOM+VOL	T-CY-VOL									
リズムモードの場合の36~38は 各リズム音の音量を決定する											

本当はまず最初にFM-BIOSの初期化をしなければいけないのですが、レジスタをいじるだけなら初期化は必要ないようなので、とりあえずレジスタをいじって音を出してみましよう。

このOPLLと呼ばれるFM音源のICには、最初からいくつかの音色が組み込まれています。ですから、音を出すだけなら音色を作るようなやっかいなことをする必要はありません。ボリュームを上げて、音を出すスイッチをいじってやるだけで音が出ます。

図3がOPLLのレジスタの一覧です。9音同時に発声させることができますけど、今は1音だけ鳴らしてみます。音色やリズムは使わず、1音を出すだけですから、10、20、30、の3つのレジスタに

データを書きだけです。レジスタ10で音の高さを設定し、レジスタ30でボリュームを上げ、レジスタ20で音を出すスイッチを入れるだけです。サンプルプログラム(MSAMPLE 2、BAS、MSAMPLE 2、SIM)は、FM-BIOSを見つけたあと、レジスタに書き込むBIOSを使って、音を出します。

音を出すスイッチは、Keyと呼ばれるものです。ちょうどピアノの鍵盤のようなものです。Keyを1にするのは、鍵盤をたたくのと同じです。Keyを0にするのは、鍵盤を離すのと同じです。Keyを1にすれば必ず音が出るかという、そうではありません。ピアノの鍵盤を押しっぱなしにしておくと、音が消えてしまいます。Keyが1

になっているまま、さらに1を書き込んでも音は出ません。Keyを0に戻すのを忘れちゃいけません。そういうわけで、本当は3回レジスタに書き込めばいいのに、サンプルプログラムではもう少し多く書き込みをしています。

●BGMを鳴らす

さて今度は、FM音源を使ってBGMを鳴らす方法です。BGMを鳴らすためには、おおよそ図4の手順をふみます。

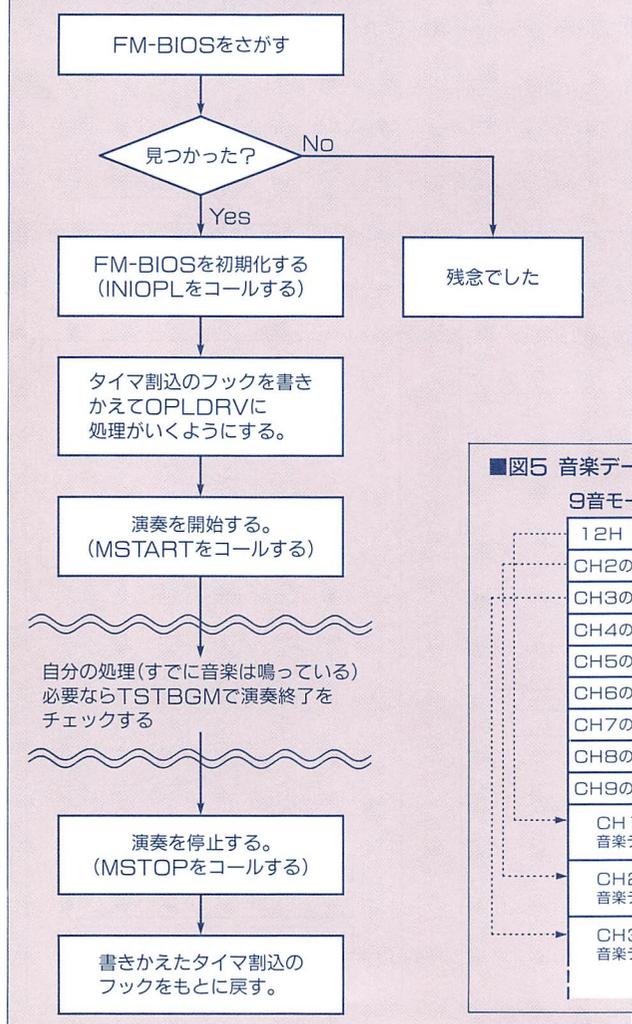
最初にFM-BIOSを初期化しなければいけません。FM-BIOSを使うには160バイトのワークエリアが必要です。プログラムのどこかで160バイトの領域を確保して、そのアドレスを指定してINIOPをコールします。そのアドレスは、

8000~FFFFまでの偶数アドレスのどこかでなければなりません。でないと、暴走します。

初期化したら、次はタイマ割り込みを使って、OPLDRVが常に呼び出されるようにしておきます。ゲームではタイマ割り込みを使うことが多いでしょう。そのタイマ割り込みルーチンに図2(前ページ)のようなルーチンを埋め込んで、OPLDRVに処理がまわるようにすればOKです。

この2つのことをすれば、あとは好きなときにMSTARTをコールすれば音楽がかなでられます。BGMで鳴っているのですから、MSTARTのあとは、ゲームのメインルーチンなどに専念できます。曲を変えたいときは、MSTOPをコールして音楽を止め、別の曲が

■図4 FM音源でのBGM演奏のやり方

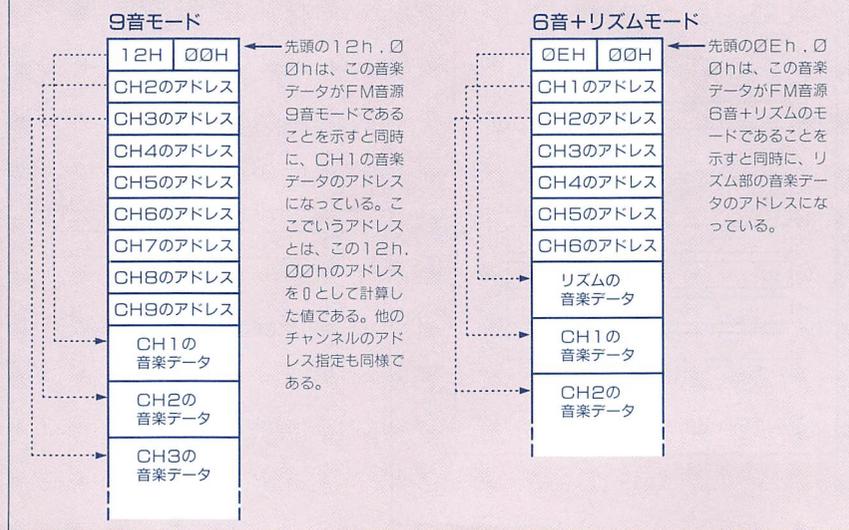


●サンプルプログラム案内

- MSAMPLE1** FM-BIOSを探すプログラム
- MSAMPLE2** ピアノのC(ド)の音を鳴らす
- MSAMPLE3** FM-BIOSを使ってド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ドを鳴らし続ける
- MSAMPLE4** FM-BIOSを使ってド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ドを鳴らし続ける。たくさん音を使っていっせいに音を鳴らしてみることが可能
- MSAMPLE5** リズムをつけながら、FM-BIOSを使ってド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ドを鳴らし続ける

※上記のファイル名において、拡張子「SIM」のファイルがSimple ASMのソースプログラム。拡張子「BAS」のファイルがBAS ICプログラムになっています。「おもちゃのマシン語」のサンプルプログラムは、全10ファイルをひとつのファイルに圧縮して付録ディスクに収録されています。くわしくは94ページをお読みください。

■図5 音楽データの置き方



置かれているアドレスでMSTAR Tをコールします。

これも、サンプルプログラムを用意しました。MSAMPLE 3、BAS、MSAMPLE 3、SIMは、ドレミファソラシドとかなで続けるプログラム。MSAMPLE 4、BAS、MSAMPLE 4、SIMは、それをたくさんの種類の楽器を使って演奏するプログラム。MSAMPLE 5、BAS、MSAMPLE 5、SIMは、リズムモードを使ったときのプログラムです。ともに音楽データ以外の部分はおなじです。

●音楽データの作り方

音楽データは、メインメモリのどこかに図5のような構造で配置します。9チャンネル分の音楽デ

ータが1セットになって1曲です。使わないチャンネルは、アドレスの指定の部分を00h,00hにしておいてください。

各チャンネルの音楽データは、図6のようなコードを使って書かれます。図6を参照しながら、MSAMPLE 3~5のサンプルプログラムのなかの音楽データを研究してください。

これだけわかれば、なんとかFM音源を使ったBGMは鳴らせるといいます。いろんな楽器の音色が用意されているので、音色を新作することはあまりないでしょうけど、やってみようという人は、図3のレジスタ構成を見ながら、00~07のレジスタをいじってみてください。ページが足りないので、

音色の作り方は説明できませんが、いじくっているうちにおもしろい音色が作れるかもしれません。今回はここまで。(飯田崇之)



■図6 音楽データの内容

00~5F 音程

音符の指定です。数値自身が音程を表します。この数値の後ろに音長の指定をくっつけます。

音程の数値の決め方

オクターブとドレミ……から、右の式で1バイトの数値を決めます。この数値の後ろに音長をつなげて書いて、ひとつの音符を表現します。

音長の数値の決め方

四分音符とか全音符とかの音長の違いは、すべて数値の比率によって管理されます。ですから曲のテンポを変えようと思ったら、音長の数値を全部変えないといけません。255を超える長さの場合は、2バイトとか3バイトとかで指定できます。

60~6F 音量

これらの値から、60hを引いた値がボリュームの値になります。この数値の後ろにくっつけるデータはありません。1バイトだけのデータです。

70~7F 音色

これらの値から、70hを引いた値が鳴らす音色の指定になります。この音色は、10に組み込まれた音色です。番号は、図1中のINST番号の値を使います。

80~81 サステイン

以降の音符データに対して、サステインを効かすかどうかを指定します。81hでサステインOn、80hでサステインOffです。

82 拡張音色

70h~7Fhの音色指定とは別に、こちらはROM内に置かれている音色ライブラリから音色を選択します。この1バイトの後ろに00h~3Fhまでの1バイトの数値を置いて指定します。BAS I OのPLAY文で使える64種類の音色です。

83 ユーザー音色

独自の音色を使うために、音色を作る8個のレジスタに直接データを書き込みます。レジスタへ書き込む8バイト分のデータがあるアドレスを、この数値の後ろに2バイトで書き加えて指定します。

音程の数値の決め方

オクターブ 0~7

$$(00 \sim 5F) \times 12 + \text{[数値]}$$

ド	0	ファ#	6
ド#	1	ソ	7
レ	2	ソ#	8
レ#	3	ラ	9
ミ	4	ラ#	10
ファ	5	シ	11

音長の数値の決め方

音長100の場合

そのまま
↓
64h

音長800の場合

800 = 255 + 255 + 255 + 35
↓ ↓ ↓ ↓
FFh FFh FFh 23h

音長の例

全音符	64
二分音符	32
四分音符	16
八分音符	8
十六分音符	4

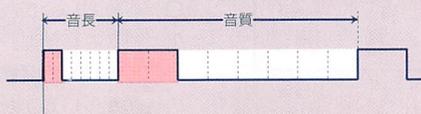
84~85 レガート

以降の音符データに対して、レガートを効かして、音をつなげずに演奏するかどうかを指定します。85hでレガートOn、84hでレガートOffです。レガートOnの時は、下記のQ指定の効果がなくなります。

86 Q指定

音符の長さのうち、どのくらいの間だけKeyをOnにするかという指定。この数値の後ろに1~8の1バイトの数値を書き加えて指定します。

Q指定2の時の、KeyがOnになるタイミング



リズムチャンネル

V 0 1 B S T C H

各ビットが1なら、以下の機能に対して、そのビットに対応した楽器が有効になる。

- V=0 音符の指定と同様に、音長効果が後ろに続きます。ビットに対応したリズム楽器を鳴らします。
- V=1 0~15の数値1バイトの音量指定が続きます。ビットに対応した楽器の音量が決まります。

FF データ終端

各チャンネルのデータの最後には、FFhを書いておかなければなりません。そうしないとチャンネル1のデータを演奏し終わった後、チャンネル2のデータをチャンネル1で演奏し続けてしまうようなことになったり、めちゃくちゃなデータを演奏して、演奏が終わらなくなったりします。

ツール投稿作品についてのカンカンガクガク

TOOL

技 ★ 評

ツール部門の採用が最近とだえている。採用したいツール作品とは、①だれもが悩んでいる問題に応えるもの、または、②それを使うとこれまでにないほど快適で便利になるもの、あるいは、③未知もしくは最先端のクリエイティブな喜びがえられるもの、のいずれかなのだが、応募作品が多いわりに、目立つものはここにあげた4本くらいのものでした。

もう1つ。ツール作品は、たいてい使い方が複雑なため、紹介するページが大量に必要な。一方、そのツールに関心のある読者がどれだけいるか、そのバランスが問題なのだ。

こうした関門をクリアして、晴れて誌面掲載、ディスク収録にいたるには、次の2つのうち、

いずれかを満たす必要がある。

①そのツールの内容になるべく多くの読者が関心を示すこと

②この作品をぜひみんなに見せたいと編集部が思うほどの魅力を持っていること

コルサコフ そうそう。たとえば、もし、3次元モデリングツールなんかがきたら、ぼくは編集者生命をかけて採用するね。

ちえ熱 わたしは、ごはんと生タマゴがあったら、しょうゆをかけて食べますけど。

MORO ツールのポイントは3つある。①できるだけ手軽な操作方法、②目的とする作業に必要な機能をきちんと備えていること、③あまりにも特殊な分野や特定の作業でないこと。

Orc はあい、好きかってなことというのはそこまで。まず、

今回とりあげたツール作品

- ◎ グラフィックデータ『SHU』by MIJINKO-SOFT
変換ツール
- ◎ 動画取り込み・再生ツール『Viderepl ver.1.1』by UMIPI
- ◎ 図面作成・出力ツール『プリントサウルス』by ミッツー
- ◎ レジスタが操作できる『M processor ver.1.10』by FIX

あいかわらず熱心な投稿作品が来つづけているツール部門だが、このところ、誌面でその熱意に答えられない状態が続く。ツール部門周辺にある諸問題を考え、4本の優秀投稿作品について語り合ってみた。

この作品から行きましょう。
グラフィックデータ変換ツール『SHU』

BY MIJINKO-SOFT

O これは、グラフィックを異なる画面モードへ変換、縮小するツールです。SCREEN5、7、8、12で作成した画像を、SCREEN5、7、8、12のどれにでも等倍または縦横半分に縮小して変換できます。しかも、インタレース画像にも対応しています。パレットも各種形式で読み込んだり、自動作成したりできます。変換は高速で、最高で約3秒、最低でも数分で終了するようです。

ち 12-1月号のMORO'Sショップで「SCREEN8の画像をSCREEN5に変換する方法を教えてください」という相談を載せて、それへのサービスとして、Orcが作成した変換プログラムを収録したけれど、それは変換に2時間もかかった。「最低でも数分」というのはすごい。

O プンプンのプーン。

ち 作者の手紙を読むと、すいぶんまえから作っていたらしいけど、MORO'Sショップの相談を見て、完成させて送ってきてくれたんだそうだよ。

O じっさい、これはほとんどのケースで有効に使えると思います。変換元、変換先のモードの種類が多いですから。パレットも変換元、変換先それぞれ指

定できるし、縮小するときも、単純にドットを間引くのとちがって色の平均値をとったりしているから、縮小画像がきれいなんですよ。

M オレはCGを描かないのでピンとこないが、1つの変換ツールとして完成度は高い。ただ、多少でもエディット機能を備えたほうがよかったと思う。このままだと、ただおもしろがって変換するだけになりがちだ。

コ 単純に変換というよりはCGの特殊効果用にもかなり深い応用ができそうだ。もう1つ、ちょっと離れるが、作者の手紙のなかに最近のD部門作品に対する痛烈な批判があった。

ち それはわたしも読んで共感するところがありました。

コ いわく、たんに画面をBSAVE形式でセーブしただけのくふうのないプログラムがD部門に多すぎる、「いまのようにムダが多いなら、D部門などなくするのが当然だ」とこの『SHU』は、そのムダをなくす手伝いにもなるわけだ。

動画取り込み・再生ツール『Viderepl ver.1.1』

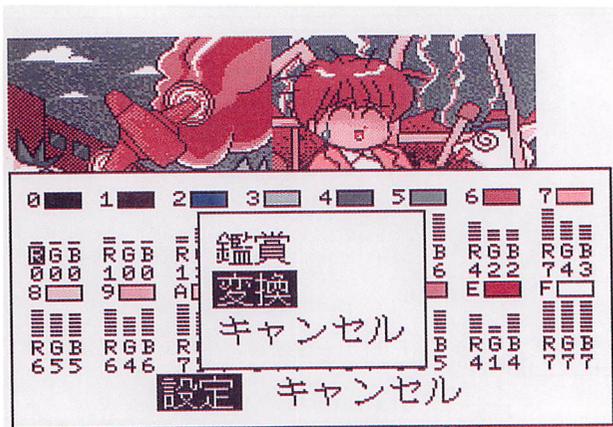
BY UMIPI

コ これ、なんて読むの？

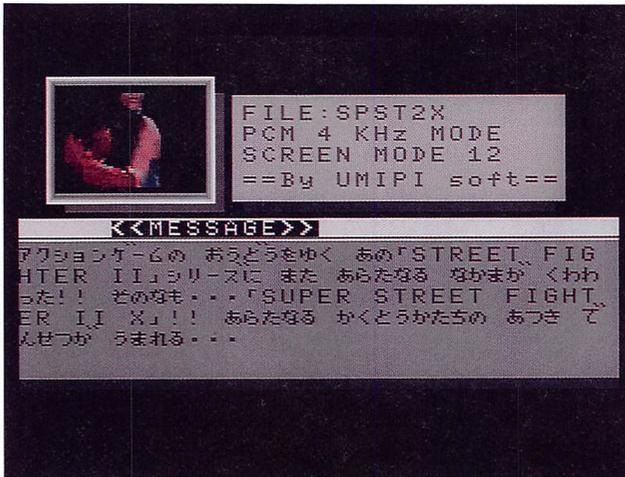
O えーと「ビデレブル」。

コ ……そのまんまやないかい。

O ターボR専用で、ソニーのHB1-V1というビデオデジタイザーから動画と音声を取り



◎『SHU』はウインドウメニュー方式の操作。さまざまな画像変換をおこなう



①「Viderepl」。左上が動画表示枠。音声もPCMで流れ、これこそマルチメディアだ

込んで、保存・再生をおこなうツールです。再生するだけなら、ターボRのみで使えます。

ち マッキントッシュみたい。マルチメディアの雰囲気MSXで味わえていいかもしれない。

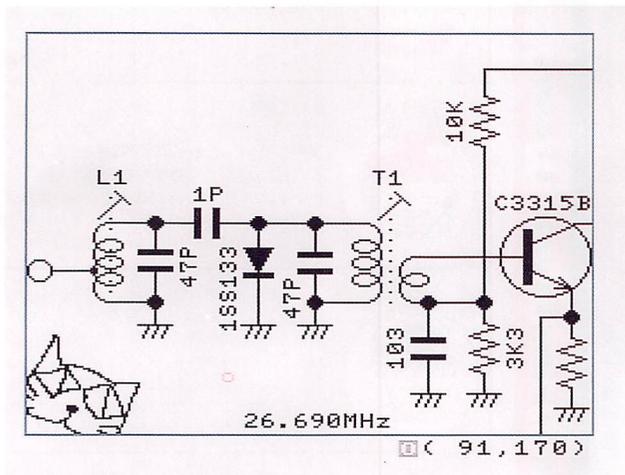
○ 動画にはSCREEN12の自然画モードを、音声にはPCM音源を使用していて、高画質、高音質がウリ。動画データにはメッセージもつけられるので、動画の入ったカタログ的な使い

方もできそうです。

M これで作成したデータをやりとりするとかなり楽しい気分にはひたれるだろうなあ。とくにパソコン通信で、文章では表現しにくい雰囲気なども、絵と音を使って伝えられるので、利用価値は高そう。

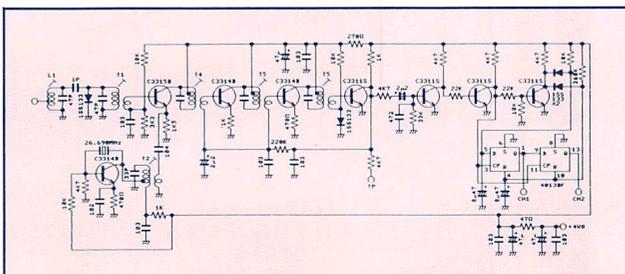
コ それこそが「マルチメディア」ってやつなわけだけど。

○ 自然画モードの取り込み画面はなかなかきれいですね。で



②「プリントサウルス」の画面。作者の図版データにOrcaがイタズラ描きしてみたところ

③ プリントサウルスでプリントアウトした実際の作品



も、画像のサイズが小さいわりには、動画の再生がかなりおそく、パラパラと紙芝居ふうなのがちょっと……。

M 取り込み画像とか、PCM音源にこだわらないで、もっと幅広く利用できるフォーマットを考えてほしいなあ。

図面作成・出力ツール

『プリントサウルス』

BY ミッツ

ち この回路図はなに？

○ 『プリントサウルス』で作者が作成・出力した見本です。

ち わっ、きれい。

○ これは、マウスとキーボードを使って、絵や図面を描き、紙にプリントするツールです。SCREEN5の画面で、横は4画面ぶん、縦は紙が許すまで、プリントできます。

M どんなふうに表示するの。

○ ぶつうにマウスでドロ잉なんかはできるんですが、独特の機能として、キーボードから各種コマンドを入力しているんなことができるんです。「マル」なら円を描き、「シカ」なら四角を描きます。「コヒ」ならコピー、「もひ」は文字を左に90度回転。コマンドは自分でいろんな図形を登録できます。作者がとりあえず登録しているのは、電子回路図の記号で、これをコマンドで呼び出して、高品質な電子回路図が作れるわけです。

ち グラフィックツールは使ったことがないけど、その「マル」や「シカ」は、かんたんで覚えやすそうだなあ。

○ 絵を部品単位で登録して、組み合わせると図面にするというのは、CADみたいです。ただ、このコマンド、はたして使いやすいかどうか。

M 使いかたが悪すぎる。コマンドや図形を自分用に登録しようとすると、その作業だけで燃えつきてしまいそうだなあ。似たような機能は統合し、メニューやウィンドウで選択できるようになっていれば、かなり評価もちがっていただろうけど。コ ぼくは、とにかくおもしろ

そうだから、という意味では買いい。でも、使いこなすにはかなり登録しなくてはいいから、使いこなせる人はたしかにうんと限られてきそうだね。レジスタが操作できる拡張BASIC

『M processor ver1.10』

BY FIX

○ これは、BASICとマシン語プログラムとの間で、複数の引数を受け渡しできるようにするための拡張BASICです。USR関数では1つの引数しか受け渡しができませんが、このプログラムによれば、BASIC感覚で、好きなレジスタに数や文字列を渡してマシン語コールできるし、レジスタの値をBASICの変数に入れることができるんだそうです……なんだかすごそうですね。

ち う〜ん。

コ あ、なるほど、ということでは、マシン語を組まなくても、BIOSの資料さえあれば、てきとうにBASICだけで実験できるわけだ。フックのオン・オフやラベルの設定・解除などのシステムルーチンもあるね。

M ツールというよりも、1つのマシン語サブルーチンの提供という感じだなあ。最大のメリットは、いまコルサコフがいったようなこと。マシン語を組めない人にとって、大きなメリットだが、マシン語を組める人なら、利用するより、このプログラムを解析して、方法を学ぶほうがたいせつじゃないかな。

コ まあ、そこまでいわずとも、ようするに、よりBASIC寄りのプログラムができるようになるということだ。

*

今回はこういう形で4本を紹介しましたが、このなかでとくに興味のある作品があったら、ぜひ編集部「ツール・サポーター」係まで、メッセージを書いて、おハガキください。ついでに、ファンダムやMファンについてのご意見、ご要望などを書いていただくとグーッ。

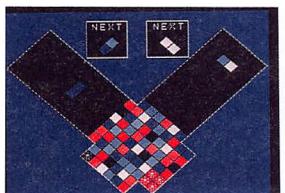
ファンダム SCRUM

今回の選考会ベスト3は初投稿初採用で初登場したF.A.いたちに独占された。マシン語をパワフルに使いこなす彼の作品はどれもおもしろかった。

ちえ熱の選考会レポート

こここのところ1画面部門の投稿が盛況である。一時期は絶滅に瀕していたほどだが、最近は大島巨人のように絶好調だ。

それに反して、D部門作品がショボショボしてきた。今回の『ウッキーでポン』と『DHS hooter』は高い評価を受けているが、ほかの作品に元気がなくなってきたのが目立つ。それでも、選考会に出品されたなかで、おっこれはと目を引いたのが『モザイククイズ』(CHP作)だ。読んでタイトルのごとく実写取り込みの映像をボヤカして、その物体の正体を当てる選択式クイズゲームである。大幅にボケた映像から徐々にクリアになっていくのかと思いきや、そうならないのが残念。問題数も少ないのでアツという間にあきてしまうが、それでも特別な知識もいらず、みんなでワイワイ楽しめそうなのがよかった。



●F.A.いたちの『V-pick』奇抜な画面構成がおもしろい

4作品投稿してあって3作品が採用されたF.A.いたちの、その不採用となった『V-pick』もわたしは気に入っていた。これは2人対戦落ちものパズルゲーム。分割画面での対戦ではないので、リアルタイムに2人が干渉しあうようになっていて、予想外のことが起きやすいというのがおもしろかったのだが、長時間の対戦となりそう。

今回の8月情報号では1画面タイプを6作品採用。これからも1画面タイプの作品がどんどん投稿されてくるとうれしい。また、F.A.いたちの4作品投稿も多いが、伊藤直輝はもっと多い8作品も投稿してくれた。彼の惜しくも不採用だった作品は、ブロック崩しタイプと奇抜なアクションゲームもの。それらの作品は68ページのパドックで紹介してあるので、そちらを読んでね。



●実写取り込みを使ったCHP作の『モザイククイズ』。演出や問題数にひと工夫を

選考会集計結果BEST5

審査員近況&ひとこと

Orc



隔離された世界で、生物は特殊な方向へ進化していく。オーストラリアの有袋類がその例だ。MSXという世界のなかで、今回のファンダムはそんな傾向が感じられた。どのコンピュータ雑誌の投稿コーナーと比べても、独創性という点で群を抜いている。ファンダムからコアラやカンガルーのようなゲームがあらわれるのも時間の問題だ。ああ、Gガンダムの話ができなかった

ささや



いまだ就職活動実施中。落ちまくり状態。このままだとヤバイでちゅ。今年は厳しい×100万回いってたりないでちゅ。なのに、仕事はやらされちゅ⇒ヒマがない⇒勉強不足⇒落ちちゅ、という図式ができてきてしまいまちたでちゅ。それにまわりの人たちが、ゲームを親切に貸してくれちゅので、徹夜ちてやってあげてちゅでちゅ。こんなじゃ、受かるもん受かんねえ!

コルサコフ



今回は1画面の勢力が伸びてきたのでひさしぶりに、わびさびのことを思い出した。わびさびとは、10年近くまえにMSXのアマチュアプログラム界に起きた、一種の思想運動である。あくまで短いプログラム、スペースキーをカタカタたたくていどの単純なゲーム、しかし奥深い楽しさと輝くテクニック……その主唱者だったNOPは、群馬で余生を過ごしているらしい

ちえ熱



気持ちちは10代のままなのだが、いつのまにか25歳という中途半端な年齢になってしまった。特別、神も仏も信じてるわけではないが、24歳のときはひどい厄年だったような気がする。大切なものをなくすわ、麻雀には勝てないわ、お金はないわ、原稿は書けないわ、死んじやいそうだ。そんなときに『かみなりおとし』で遊ぶといいかもしれない

MORO



今回の選考会はレベルが高かったと思う。1画面の作品が1位になるなんて、ずいぶん久しぶりのように思える。一般部門は中途半端な感じがする作品が多く、ちょっと残念だった。☆日増しに暖かく(蒸し暑く)なっていく中、どうやら早くも夏ばて気味で、あんまり体調がよくない。不健康な生活を脱却して、山で野生児のごとく生活してみたいと思う今日この頃

おさだ



左のイラストで、ずっと謎物体にかみつかれてきたわたしが、今回でかみつかれるのは終わりだと思う。夏だから。なんだか今回は、『はさみうち』とか、『かみなりおとし』とか、残語ものが印象に残った。べつにヤボなことというつもりはないし、ゲームはおもしろい。選考会で、じつはいちばん喜んでたのはわたしであるという話もあるし、いいけど

シゲル



シゲルがファンダムから離れて、はや半年。今回は気をよくして、ひさしぶりに遊び方ページでもやったのかい! なんて豪語しちゃったら、案の定、しめ切り地獄におちいってしまいました、えへん。そんなわけで『ウッキーでポン』をプレイしたんですが、この熱いタイムトライアルに誰も挑戦してくれない。読者の「これはスゲゼ」という記録をぜひ待っているぞ

あじ



よそで絵描いとるねん。どこで描いとるんかは秘密や。ヒマだったらさかして。最近ワシとおなじ名をかたるヤロウかいでもうて困とん。そいつは、その名でPC-98の便利なフリーウェアなどを作とるらしいんで、絵しか描けんワシはヤギがまわってきたかもしれへん。そろそろペンネーム変えよかな、とも思う。はみば早月なんてのはどや? あ、ぜんぜんダメ?

郎太

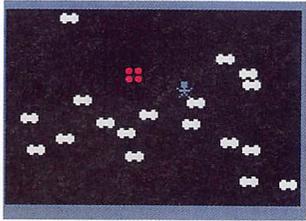
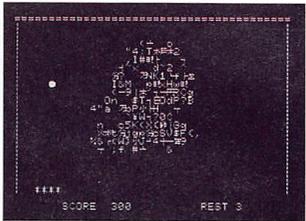
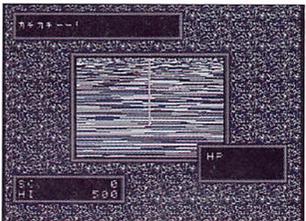


以前、1画面部門の投稿数が減る傾向がみられたが、再びおもしろい作品が増えてきたようだ。今回は1位の『かみなりおとし』をはじめ、ベスト5以内に3作品も入っている。ベスト5以外でも『わりばしPENCL』など個性的な作品が勢ぞろいした。さて、今回ベスト3をF.A.いたちが独占した。FRIEVEや伊藤直輝に対抗できるプログラマがついに登場したか?

パドック

もうちょつとがんばれ!

今回の採用作品のなかに、4-5月号のパドックに出馬した『SUPER JUMPER ゲル』がある。どうやら晴れの舞台に立たようだ。みんなもつづけ。

タイトル/作者	内容	コメント	
<p>雲の町</p> <p>by 伊藤直輝</p>	<p>●雲まかせ運まかせのアクションゲーム。画面の下からポンポン、ポップコーンのようにわき上がってくる雲に乗って目的物を取り集めていく。操作らしい操作はほとんどなし。雲との相性次第で長くプレイできる。</p>	<p>【郎太】ある程度のレベルには達していると思うのだが、いまいちゲームバランスが悪い。運まかせのところが多いので、もっとプレイヤーの操作が反映されるようなものにすべき。 【Orc】自分の命は雲まかせ〜、という不安定な感覚はよく表現されていたと思う。でも雲って感覚じゃないな、これは。ポップコーンが白い鉄アレイみたいな。【コルサコフ】遊んだ感じはそれなりに楽しめると思うが、今回はほかの作品と比べると“主張”がたりない感じ⇒自由きままな部分に賛否両論入り混じった作品。採用の行方は次回まで保留。</p>	
<p>増殖物質破壊</p> <p>by 伊藤直輝</p>	<p>●ブロックとはいかがい文字や記号が、うじゃうじゃ繁殖していくブロック崩しゲーム。ブロックの繁殖スピードがはやいので、すぐに手に負えない状態に陥ってしまうが、ひょっとして、繁殖するブロックをすべて消せるのかもしれない。</p>	<p>【郎太】テキスト画面を使っているのが気に入った。【おさだ】「やってもやっても減らね〜/」というのが最大の難点。発想はイケルと思うので、もちょっとゲームバランスのねりこみが必要。【Orc】ゲームの目的がはっきりしない。キャラクタを消すことなら、それが達成可能なゲームバランスを設定する事。着想は悪くないんだから。【コルサコフ】気持ち悪くて好きなプログラムだが、最終的にゲームとしての楽しさをあきらめているところがある。そこがマイナス。⇒がむしやらにプレイした結果、それに報いるものがほしいね。</p>	
<p>反人魚</p> <p>by ゴジラ研究会</p>	<p>●格闘ゲームによくある、必殺技を出すときのようなコマンド入力の要素が加わった釣りゲーム。引っかけた魚がなかなか釣れないときは、雷や氷などの技を使って釣り上げる。パラエティに富んだものが釣れる。ねばりが大事。</p>	<p>【郎太】「必殺技」の要素を加えた奇抜なアイデアはいいが、「釣り」の要素とうまくかみ合っていない。【おさだ】わたしは強く推していたが、ほかの審査員の評価のきなみ低かった。アタリを待つ時間に、飽きさせない演出をくわえてみては？ 【Orc】人魚が釣れるならメルヘンチックにするとか、イメージを膨らませられる工夫してほしい。【コルサコフ】ストIIなどのコマンドと同様にして魚を必殺技で釣るというアイデアが光ったが、実際のゲームにそれが表現されていない。⇒審査員の意見を参考に足りない部分を補え。</p>	
<p>アヴニール Avenir 小一かん字 じてん</p> <p>by Toxsoft</p>	<p>●小学1年で習う漢字をデータとして持つ、ソフトな電子辞典プログラム。呼び出した漢字の読み、使い方、書き順などの説明を行う。小学1年生の担任をしている先生が生徒に、もしくは親が子供に漢字を教えるとき使う教材として最適。</p>	<p>【Orc】新しいモチーフに取り組み姿勢と、その実現されたものも合わせて評価はしたい。ただその結果が、たいていの人に使えるものだったらもっとよかったのだ。遊びの部分ももう少しほしい。【コルサコフ】ひじょうによくできた電子辞典だと思う。ただ、この作品の最大の欠点は、入っているデータが小学1年生用だということ。やはり、遊びとはいえ、データを読むときの楽しさがなくては……。⇒優等生的な作品であるが、優等生すぎて一度しか使ってもらえなさそうなひ弱さがある。ドライすぎるのはファンダムに似合わない。</p>	

プログラマへひとつ

●まだMSXでやっていないことはたくさんある。そのうちの1つを取り上げて、あれこれなんとかするのがプログラミングの楽しみだろう。いいテーマを見つけたら成功したも同然だ。

(コルサコフ)

●1画面タイプの解析を思っていること。それは、「なぜこんなに短いプログラムなのに、こんな単純なミスが残っているのだろうか?」ということだ。

なかには技量や経験の不足からミスがある場合も多いのだけど、アマチュ

アならではの「ていねいさ」や、自分が組んだプログラムに対する「気持ち」が失われつつあるのだと思う。

よく目にする「オマケで送ったこんなのが採用されるとは思わなかった」という一文。こういうコメントを見るたびに、悲しい気持ちにさせられる。自分が作ったプログラムには、たとえそれがどんなに駄作だと思っても、ちゃんと気持ちをこめて欲しいと思う。

少し脱線したけれど、プログラムのミスを取り除くという作業は、かなり

面倒な作業だし、多少ミスがあっても、「まあ動けばいいや」と思っている人もいることだろう。事実ファンダムでは、少くらしいミスがあっても採用される場合は少なくはない。

でも、そんな作品は、個人的には歓迎したくない。とことん仕上げきった胸を張っていえるような作品を送って欲しいし、読者もそれを望んでいると思うからだ。ミスの駆逐は最低限のマナーだと思う。

手紙を出した後、その文章に単純な誤字があったりして恥ずかしい思いをしたことがないかな? プログラムのミスもそれとおなじだ。いや、ときに

はそれ以上に恥ずかしいこともある。RUNした直後にエラーが出るなんていうのがその例だろう。

ミスを駆逐するアドバイスをひとつ。自分で組んだプログラムを細かく解析してみよう。できれば、そうして調べてまとめたものを、投稿時に添える解説にして欲しい。作者が見落として、解析者が発見できるのは、たんに技量や経験ではなく、作品を見る「目線」の違いだけなのだ。だから、ぜひ一度やってみて欲しい。かなり効果が期待できるはずだ。

(MORO)

プログラマ からひとこと

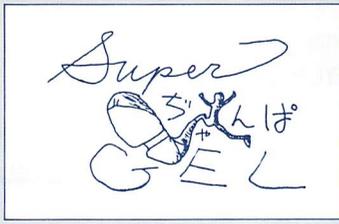
誰か会社に入れてください



2度目の採用ありがとうございます。最近就職活動やりに忙しくてMSXがほりをかぶっています。誰か会社に入れてください。それはさておき、このツールを使ってくれる人は本当にいるのでしょうか。それではまたいつの日にか。【てくてく 愛知・19歳・わりばしPENCIL】

MSX・FANの歴史の一部

戦った。やっとなった。MSXユーザーならいちどは必ずあがれるファンダムでの掲載。MSX・FANの歴史のほんの一部にすぎなくても、やはり何万人もの人に僕の作品をみてもらえることは、楽しい楽しくないを別にして、作者としてうれしいものです。【うっかり進兵衛 静岡・14歳・SUPER~ゲル】



猿世界を堪能するがよい



見た目+音+滑らか+対戦+タイムアタックや〜// 文句あるか〜// 何〜? とつつきにくいや〜!? ごめんなさい。ハアハア、というわけで、猿のごとく駆け巡るには努力が必要や。ターボRやったら高速モードのほうがBIG Mとか3重スクロールとかで幸せやぞ。話のはわかるけど、ホンマ華のある投稿者がおらんなあ。安易なゲームシステムを、時間だけはかけた絵や音楽で塗り固めたような、多すぎるんちゃうかなあ。売るためのゲームやったらできんようなんを見たいぞ。MSXは自己表現に向いていると思うしな、がんばろうぜ。【爆裂工房 京都・19歳・ウッキーでポン】

休みのときしかMSXをいじれない

うわあー、ほえほえ。採用されちゃったよ。4つのうち3つも(弟には落ちたのが評判よかったのに)。このプログラムは春休みに作ったものです。一応大学のため1人暮らしをしていて、休みの帰ってきたときしかMSXがいじれない。そのため、次回作は予定もない……。でもMSX・FANが存続していたらそのうち送るやもしれません。PC-98でHDを買ったばかりで金が減っているため、この採用はうれしい。これを資金の一部にしてプレイステーションでも……。【F.A.い たち 島根・20歳・DH-Shooter/かみなりおとし/光モグラ】



改造してみてください

冒険モノが2本採用になりました。もともと僕は冒険のゲームが好きなのでうれいす。「宝の迷宮」で工夫した点はサウンドで、動きによっていろいろな音を出すようにしました。「大冒険」で苦労したのはプログラムを1画面に収める点です。今考えると、マシン語データを文字にすればもっといろいろつけ加えることができたから、そこが少し失敗でした。だから、改造してみてください。【伊藤直輝 東京・16歳・宝の迷宮/大冒険】



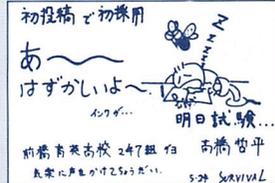
ロゴは田中将司氏が考案



こんにちは。RETURNです。このゲームは1人用がありません。なぜかという、作るのが面倒だったからです(すまぬ)。でも、2人でやるとそれなりに楽しめると思います。ぜひプレイしておくれ。話は変わって、「MSX2テクニカルハンドブック」が手に入らないので、もしゆずってやるとい人がいたら連絡して(マジで)。それから、ロゴを考えて送ってくれた人、どうもありがとう。できたロゴは、あの田中将司氏が送ってくれたものがベースになっています。では、また会いましょう。【RETURN 大阪・17歳・ジャンケンBOMB/1】

情報工学方面にいきたい

お久しぶりのJです。この作品で14本投稿中6本目の採用となりました。投稿した作品はほとんどが1画面で、マシン語を使用した6本のゲームはすべて不採用という残念な結果でした。しかし、MFファンを購入しはじめてはや3年半、この間にわたしが受けた影響は多大なものだったと思います。大学は、情報工学方面にいきたいと思っていますが、もしMFファンならびにMSXに出会っていなかったら、わたしの進路も異なったものになっていたでしょう。最近忙しいのでなかなか投稿できませんが、もしまた投稿したときはよろしく願っています。【J 京都・16歳・ハンマーでポン】



初めてのプログラム



うげー、採用されてしまった〜。今思うと、なんでこんなのが採用されたんだ? と、8頭身のオラエもんが目の前に立っている心境であります。はっきりにってげんげん何にもテクニックは使っていない、ムダも多いプログラムです。というも、これを使った当時はスーパー・ワンダフル・ビギナーで、しかも、初めてプログラミングに挑戦して初めてできたプログラムだったからです。でも、これがちゃんと動いたときは……(泣)。ちなみに今は富士の山でいうと1234mは登ったところかなあ。というわけで、恥さらしのでつべえでした。ヨロシク!!【SUR VIVAL 群馬・16歳・ザ・はさみうち!!】

だめかと思っていた

あーよかった。10か月もかけたかいたがあったな。「クイズ 5秒の選択」が採用されていたときは正直いってだめかと思ったぞ。ゲームの内容はともかくとして、プログラムのにはよくできていると思うんで、初心者は解析してみるといいと思う。新しい発見があるかもしれない。ところで、問題文に2つほど間違いを発見した。この問題文を作ったR.S.O.に文句をいおう。ここに書きたいことはまだまだあるが、今はまだゆっくり書いているヒマなどないんで、今回はこのへんで終わる。じゃあまたな。【BU TAX 青森・18歳・PIG WORLD】



〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。〇〇のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも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か月前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()	
	□-○			
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	〒□□□-□□ フリガナ		都道府県	
☎	- -		投稿日	199 年 月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか?		はい [雑誌名] 年 月頃] いいえ	
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか?		はい・いいえ	
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。		はい [雑誌名] 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]	
	いいえ			
	④既存の音楽データを投稿する方のみ、作品の作曲者、歌手、演奏者名を必ず明記してください。		[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モノ的、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。ふるって投稿して下さい。

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の情報提供の場」でもある。

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

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人しにわかかわらない通わらぬのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作ってで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）を添付したうえでまたはディスクの投稿にかぎる。

(a) 1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名の通り、プログラムそのものが1画面（※1）のなかに収まるプログラム。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 画面とは、SCREEN0:WIDTH40の画面モードで24行（物理的な行）以内のこと。空行（前の行が40行目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おうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつごうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c) D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルと呼び出すなど、BASICリストの形で掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品（圧縮ファイルの形式を含む）。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d) ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】「ツール/」で使い方を紹介し、付録ディスクに収録。

(e) ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考慮する。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙（何枚でもコピー可）。1つのディスク（テープ）に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つにつき応募用紙1枚を添付すること（この場合、以下の書類も作品ごとに分ける）

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙（形式、枚数は自由）

③プログラムの解説（※2）

④作品の資料、解法（※3）

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびボタン定義キャラクタの使用状況、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」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク（テープ）は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼（内容・程度に応じて1万円～5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い）を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

●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月情報号と8月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。

曲はオリジナルか望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可（ただし、著作権管理の問題で、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）。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

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日締め切り）

★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。作品はピッサーの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わつけ表を添付すること（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

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

●長が40題。本編の「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢（学年）・電話番号・タイトル

②プログラムを作成したときに参考にした本

や雑誌などの名前や号数、出版社名

③29字×29行以内の短い作品はハガキでも可。その場合29字詰めて行番号を赤で書く（赤で囲む。長いものはテープ、ディスクで応募）

★採用

基本的に採用作品1作につき、500円分の図書券を贈呈。また、これら採用作品に、塾長が1～5点のポイントを付けていくポイント制を開始する。ポイントは累積され、1年間での高獲得者には、賞品をプレゼント。

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

・その他

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、データの一览）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」「二ツ折厳禁」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。

2-3月期整理分 (6-7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6-7月情報号のために2-3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めた日です。

ファンダム

- 北海道
マウスでエスケープ 他③/牧野正明
けろけろGOLF/菊地友則
- 青森県
BLOCKY/佐藤長寿命
- 宮城県
SEA BATTLE 他①/小山寛
- 茨城県
気温調べはまかせろ/小林正則
- 栃木県
51えもん怒りの地雷捜査官/山崎智也
- 群馬県
PUYO HOYO/小倉和秀
- 埼玉県
I スクリーンファイト②/横堀君夫
- 千葉県
FIGHTING BALL/岡田哲
- 東京都
The らんだ/飯島佑助
花札こいこい/小林宏行
キョンシーJ 他⑦/伊藤直輝
- UNYO²/井出東
GAUSS/田名部誠一
- 神奈川県
アナログヘビ 他①/三好智暢
- MAKE UP 他①/田中美穂子
- 新潟県
BOX BOXING 他①/林英志
- 福井県
青春の卓球部/北川航
- 岐阜県
CHECK-IT 他③/塚原修
- 静岡県
19,286色同時表示、だ/水野亮
- 愛知県
PLANET ATTACK 他①/村上穂高
すもう 他①/井上比呂志
- 三重県
WELLEN/小林由幸
- 滋賀県
でんじゃあ/長野恒平
- 大阪府
MARBLE CHOCO LET/吉村一真
愛のモーニングコール/西川淳
スーパーイオンコート/岡田忠憲
- 兵庫県
ULTRA-SONIC-WEAPON/長井准一
DANCING ROMANCE/越田健一
- 奈良県
押し出し/東大輔
- 福岡県
RAI RAI/西島栄太郎
ノーキー-Kun/今里敬
EXTEND-FIGHTER/吉松高広

(整理日 2月25日)

AVフォーラム

- 群馬県
MSX/高橋哲平
- 東京都
社会/伊藤直輝
浅草のウンコ/横山久
次世代マシン/佐藤伸二
- 山梨県
木魚 他②/今井恵治
目覚まし時計/坂東聡
- 愛知県
逆立ちMSX 他①/水野隆行
錯覚 他③/村上穂高
- 奈良県
こっちむいてー/千葉まさのり
- 大阪府
電子的絵画/白波瀬幸二
ふみきり/鈴木静夫
タバコ/安藤博
もっと、もっと 他②/松山隆二
- 兵庫県
MSX-Windows/中村敏之
おたま/柴田祐介
プログラミング 他②/加門太郎
- 愛媛県
FALLING/山内竜太郎
- 長崎県
スパイ君の最後 他④/藤井昌平
- 大分県
走る子犬/野島智司
(整理日 3月10日)

FM音楽館

- 北海道
Helios 他④/平野正和
- 秋田県
サムライスピリッツ「祭り奏でる」 他④/鍛名由紀子
- 山形県
ワンダラーズ・フロム・イース「Be Careful」/大沼寿志
- 栃木県
デンシ セカイ 他②/増瀬裕二
- 群馬県
FAKE POP!! 他④/柄沢和明
- 埼玉県
ファイナルファンタジーII「反乱軍のテーマ」 他②/分根亨
- 千葉県
ダンシングE.T./両角泰寛
- 東京都
FOREVER FRUIT 他④/稲泉恵太
酔った☆回る/中川重之
- 福井県
むだい 他②/谷口洋一
- 岐阜県
時空の果て/須田真悟

- 静岡県
水中thinking 他①/渡辺茂樹
接点 他④/曾根辰也
- 三重県
ENDLESS.../植田敏行
- 大阪府
グライダー?「浮遊大陸のテーマ」 他④/藤田幸弘
- 島根県
ENNUI 他⑤/山上圭介
- 山口県
NIGHT FLIGHT 他⑦/河野光明
- 高知県
DEAD? 他①/岡林大
- 福岡県
銀河の3人「悲しき運命」 他④/後藤崇之
(整理日 3月10日)

CGコンテスト

- ☆イラスト部門
- 北海道
敗北のあと…… 他①/渡辺正明
暮れゆくとき/佐藤武三
ブービー・トラップ 他③/渡辺正明
「水の乙女」一光と闇。 他①/宮本淳
- 青森県
F-1 GRANDPRIX'90/小沢達郎
HAWAII/秋田進
- 岩手県
未確認飛行物体 他①/小林尚
- 秋田県
伊豆に行きたい! 他①/佐々木洋一
夕暮れ/武田和彦
- 茨城県
妹よ…/齋藤慎一
碓氷峠をぬけて/羽鳥喜代志
- 栃木県
欲望の雨 他⑤/橋本光裕
龍戦士 他②/原田英男
- 埼玉県
日が沈みかけるころ/初見一雄
海芽 他②/堀田貴広
- 千葉県
旅路 他①/三留貴史
CYBERPUNK ROCKERS/佐藤幸一
POWER TO THE PEOPLE
～A子に捧げる～/尾形光隆
- 東京都
劇/高橋正人
- 神奈川県
明日は晴れね/渡辺効一
鎮魂歌 他①/長崎強
怒羅魂愛乱土/築地琢郎
- 長野県
Deep sleep water/南澤肇
OSAKANA☆だよん 他②/小林敬一
- 静岡県

- G-画像(1) 他③/和出伸一
- 岡山県
パラダイス 他⑥/加賀義人
氷の翼/頼経照仁
- 香川県
がんばるからネ。/山口学
- 福岡県
「お茶どすえ〜」/野口直子
休息 他②/野中健
「ELECTRIC DRAGON」/安立浩
- 鹿児島県
悪魔の微笑み/下吉一代
☆ぬりえ部門
- 北海道
勇者の伝説/渡辺正明
The scent of the sky/山本忠隆
- 青森県
浮遊都市/秋田進
- 茨城県
決戦は金曜日/長田努
- 東京都
風/高橋正人
- 神奈川県
かかっておいて/渡辺効一
- 福岡県
美女と魔獣/安立浩
(整理日 2月20日)

MIDI三度笠

- 埼玉県
DOUBUTU 他②/戸塚哲男
(整理日 3月10日)

以上275作品

(キリトリ線)

郵便往復はがき

50円切手
を貼って
ください

往 信

1 0 5 - 9 1

芝郵便局留
徳間書店インターメディア
スーパーファミコン
アースワールド'94事務局 行

こちらが外側になるように折って差し出してください

この面に当選、
落選の結果を印刷してお知らせします
何も書かないでください

(キリトリ線)

郵便往復はがき

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	---	----------------------	----------------------

50円切手
をはつて
ください

返信

住所
氏名
様

枠からはみ出さないように記入してください

こちらが内側になるように折って差し出してください

郵便番号	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-	<input type="text"/>	<input type="text"/>
------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	---	----------------------	----------------------

電話番号

住所

都道府県

フリガナ

氏名

生年

性別 男・女

職業

学年

記入もれないよう、よく確認してください
性別、都道府県は、該当するものを知で囲んでください



〒105
東京都港区新橋 4-10-7
徳間書店インターメディア(株)
スーパーワールド'94
アースワールド'94 事務局



そう かん 200 号 記 念 ス ペ シ ャ ル イ ベ ン ト !
ご う き ね ん



スーパーファミコン'94 アースワールド

この夏、東京・晴海に巨大ゲームワールドが出現する！
スーパーファミコンやゲームボーイでおなじみのメーカー55社
が集結、ズラリとそろった発売前のゲームが遊べちゃう。
ファミマガ主催の「シールラリー」はもちろんのこと、
メーカーブース内でのイベントも楽しさいっぱい！
この「スーパーファミコンアースワールド'94」に
14000組・42000名様をご招待しちゃうのだ！
さあ、このページについているハガキで、今すぐ応募！
「ゲーム大好き！」のキミ、このチャンスを逃すてはない！

開催日時 8月23日(火)・24日(水) 午前9:30～午後4:00

会場 東京晴海・東京貿易センターC館

主催 ファミリーコンピュータ Magazine **後援** 任天堂株式会社

入場チケット大抽選!

全55社集結!

発売前の
ゲームが遊べる
ビッグチャンス!

応募のきまり

- このページについている往復ハガキをきれいに切り取って、返信用の表面と往信用の裏面に必要な事項を記入してください。
 - ハガキを投函するときは、必ず往信用表面と返信用表面の両方に50円切手をはり、往信用表面が見えるように二つ折りにしてポストに入れてください。これらを忘れると、ハガキが事務局に届きません。
 - 応募の締切りは7月29日(必着)です。
 - 招待白の指定はできません。
 - 応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。
 - 当選、落選の結果は応募者全員に、返信用ハガキで通知します。当選された場合は、そのハガキがそのまま当日の入場券になります。
 - 当選ハガキ1枚で3名様まで入場できます。
- ※なお、会場までの交通費は各自で負担していただきます。

ハガキの書きかた

必ず50円切手を貼ってください

ハガキに書かれてある項目に従って、記入のしるべき項目を、住所・氏名・郵便番号などを書いてください。



スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。なお、当選ハガキをお持ちでない方は入場できません。御了承ください。
この件に関するお問い合わせは『スーパーファミコンアースワールド'94』事務局(03-3578-0294)まで土、日、祝日を除く午前10時から午後5時の間にお問い合わせください。

この夏最大のイベントに
14,000組
42,000名様
を無料で招待!

を無料で招待!

BASIC テクニック



→ P92の
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

コンピュータを持っているからには人工頭脳としてのコンピュータに出会いたい。MSXを人工頭脳化するために、最初のごくわずかな一歩を踏み出そう。

コンピュータの「思考」

コンピュータは「思考」するがさすがに最近あまり見かけなくなったが、かつてはコンピュータの出力がちょっと変だったりすると、「コンピュータもたまにはミスをするんです」などといわける人々がいた。それは人間のミスをごまかすためのいいわけかもしれないが、ついコンピュータに人格を感じてしまうからでもあるだろう。

コンピュータには、基本的に「考えている」という感じがある。心が純粋なところは、「ただいまコンピュータが考えています」といわれれば、ことばどおりに受け取って、あれこれ思い悩むコンピュータの姿を思い浮かべていたものだった。

コンピュータははたして「考える」ものだろうか。

人間の設計した回路の組み合わせのなかで、人間の組んだプログラムが実行されているだけではないか。もちろんそのとおり。しかし、それでは、人間は「考える」ものだろうか。シナプスによって複雑に連結された脳細胞のなかを微弱電流が流れているだけではないか。

730万個の破壊された脳細胞

ほんとうかどうか知らないが、たばこを1本すうたびに脳細胞が少なくとも100個破壊されるという。1日20本吸う人は珍しくないし、そのペースで10年間たばこを吸いつづけている人も珍しくない。ということは、 $100 \times 20 \times 365 \times 10 = 7300000$

脳細胞が730万個破壊されている人も珍しくないということになる。人間の脳は、そのていどのことではなんともないほど

大きく複雑なのだ。シナプスを流れる微弱電流にすぎないものも、大きく複雑なシステムに組みあげられると精妙な意思となって現れる。

思考の本質のごく一部

つまり、量の問題なのだ。コンピュータの思考は、あまりにも小さな記憶空間とあまりにも単純な回路のために、人間の柔軟な思考の足下にも及ばないが、しかしそれでも、思考の本質のごく一部を写している。

思考の本質のごく一部とは、①状況を認識し、②認識に応じて行動する、の2点だ。

その意味で「思考」するプログラムを作ってみよう。

むずかしいものはいずれにしてもできないので、ほんの試し斬りていどの意味で8パズルをやってみた。

「8PUZ-SOL.BP8」の使い方

先にできたものを見せてしまおう。付録ディスクの「8PUZ-SOL.BP8」というファイルだ。

実行すると、8パズルの最終形とメッセージが表示され(このページ左下の写真)、人間側が問題を作るところから始まる。

カーソルキー(またはジョイパッド)でピースを移動させてならべかえていく。あたりまえだが、動かせるピースはブランク(数字のないマス)と隣り合わせのピースにかぎる。

十分かきませたら、スペースキー(またはAボタン)を押すとコンピュータが考えはじめる。

かなり意地悪かきませたつもりでも、数秒で解いてしまう。その数秒も、ピースを動かすときに約6分の1秒のウェイトをかけている(行2140)からで、それをとりはずすとあっというまに解いてしまう。

「ROTATE」の発見

どうやってパズルを解くか。人間がピースをならべかえていく手順をすべて記憶しておき、それを逆にたどる……というの



①プログラム実行直後の画面。まず、カーソルキーでピースをならべかえる



②できそうなところで、スペースキーを押す。すると、コンピュータがこのパズルを解きはじめる



③ならべかえ中。いま、6を定位に移動させるために4と5をいったん退避させている場面



④数秒後に終了。かたんに解かれてくやしいときは、スペースキーを押してもういちど

も1つの解法だろうが、もちろんそんなことはしていない。

また、8パズルがとりうるすべてのならびとそれぞれに対応した解法の手順を記憶しておき、現在のならびを判定したうえで適用するの1つの解法だが、それは不可能だ。

ここでは、「1」から数字順に地道に場合分けしながら定位置に持っていきようとしている。

が、ピース単位で場合や手順を考えると、頭がパンクしてしまった。思考の経済のために複数の手順を組み合わせた複合手順をまず探した結果、シンプルで便利な複合手順を見つけた(図1)。これは、ブランクを含む2×2の範囲内で、ブランクの位置を変えず、ピースの順番を1つずつ回転するようにずらす。右回りも左回りもできる。この簡素な複合手順をとりあえず「ROTATE」と名付けた。

コンピュータがパズルを解きはじめる最初の部分(プログラムの行1020~1050)で、ブランクを中央に持ってきているが、それはこのROTATEを使いやすくするための。

具体的には「1」を定位置まで持ってくる手順は、すべてRO

TATEの組み合わせだし、たとえば図2のように、ピースAの下にあるピースBを、Aの右横に持ってくる手順もROTATEの組み合わせでできる。

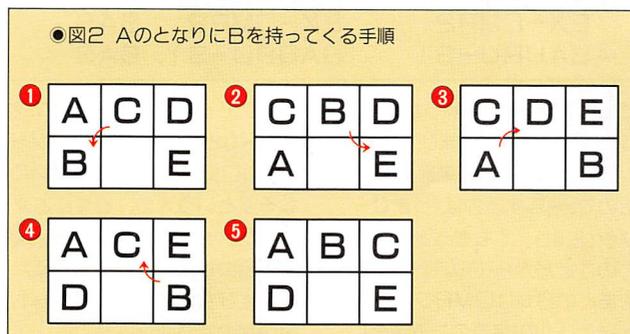
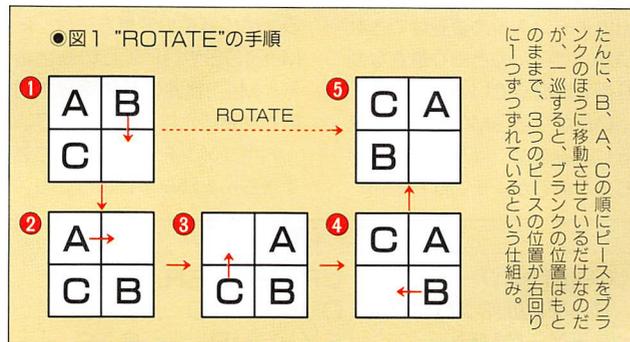
思考ルーチンの基本戦略

パズルを解く思考ルーチンを組み上げていく基本戦略は、

- ①動かしたいピースが現在どこにあるかによって場合分けする
- ②ROTATEの組み合わせで手順を考える
- ③それでもだめなら、1ピース単位の移動を考える
- ④の3つによった。

この戦略ののっとなって、数字順にピースを移動させる手順を積み重ねていくと、このプログラムになるというわけだ。

プログラムを見返すと、1F文(場合分け)とGOSUB文(ROTATE、1マス移動、特定のピースの場所を調べるサブルーチン)の連続だが、考えてみれば、人間の思考だって、大筋、こんなものではないか。ケースごとに、過去に成功した対処方法をもって、ケースに照らし合わせ、そのサブルーチンと呼ぶ。ある種の人々は、ある年齢から先はそれだけで生きているフシがある。フェイドアウト。



「8 PUZZLE SOLVER」の解説

8PUZ-SOL. BP8 MSX2/2+ VRAM64K

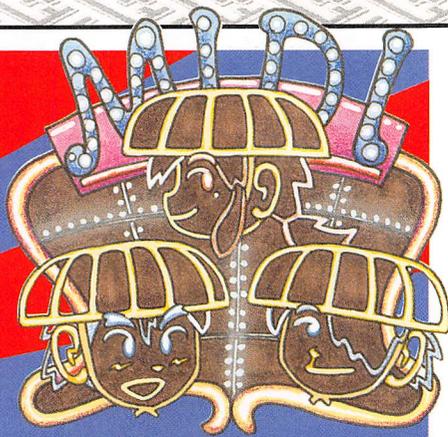
- 110 ■初期設定
- 120~130 画面初期設定/グラフィック画面に文字を表示する準備
- 140~150 変数初期設定
- OX, OY: パズルの表示基準座標
- GX, GY: 「ROTATE」される範囲の左上マスの仮想座標 *以下、「座標」はすべて仮想座標
- R: 「ROTATE」の方向。1=左回り、-1=右回り
- 160~170 配列設定
- X(n), Y(m): ピース表示の実座標 * (n, m)がピースの座標
- V(n, m): 座標(n, m)にあるピースの数字(ブランクは0)
- RX(n), RY(n): 「ROTATE」するピースの座標。nは0~3で左上のピースから右回りに対応
- 180~200 ユーザー定義関数定義
- FNR(n): 0~3の繰り返し
- FNS: 方向入力(カーソルキーまたは十字ボタンの受け付け)
- FNT: トリガー入力(スペースキーまたはAボタン)受け付け
- 210 ピースが動くときの音設定
- 220 ■パズルのピース作成
- 230~320 (OX, OY)を基準点として、16×16ドットのピースと数字を表示し、ピースが動く音を鳴らす
- X, Y: ピースの座標
- N: ピースに書きこまれる数字
- 330 ■ピースをかきませる
- 340 メッセージ表示
- 350~370 キー入力(カーソルキー、スペースキー)受け付け/入力待ち/スペースキーが押されたら行1000へ
- 380 ブランクの現在の座標をチェック(行2000呼び出し)
- BX, BY: ブランク専用の座標変数
- 390~410 ブランクから見てカーソルキーを押した方向にあるピースの座標をX, Yに入れる/パズルの基本枠からはずれては行350へ
- 420~430 ピースをブランクに移動する(行2100呼び出し)/行350へ
- 1000 ■パズル解き開始
- 1010 最初のメッセージをぬりつぶす
- 1020 ■ブランクを中央に動かす
- 1030~1050 ブランクの座標をチェック/X, Yの順で中央に寄せる
- 1100 ■「1」を動かす
- 1110 「1」の座標チェック
- 1120 (0,0)なら行1200へ
- 1130 (0,1)なら(0,0)~(1,1)の範囲で右回り、(1,0)なら同様に左回りの「ROTATE」を実行(サブ呼び出しは行1170で。以下同)
- 1140 (0,2)なら(0,1)~(1,2)の範囲で右回り、(2,0)なら(1,0)~(2,1)の範囲で左回りの「ROTATE」を実行
- 1150 (1,2)なら(0,1)~(1,2)の範囲で左回り、(2,1)なら(1,1)~(2,2)の範囲で右回りの「ROTATE」を実行
- 1160 (2,2)なら(1,1)~(2,2)の範囲で左回りの「ROTATE」を実行
- 1170 行1130~1160を受けて「ROTATE」(行2100)を呼び、行1110へ
- 1200 ■「2」を動かす
- 1210 「2」の座標チェック
- 1220 (1,0)なら行1300へ
- 1230 (2,0)か(2,1)なら(1,0)~(2,1)の範囲で、Yが0のとき左回り、1のとき右回りの「ROTATE」を実行(サブ呼び出しは行1260で。以下同)
- 1240 (1,2)か(2,2)なら(1,1)~(2,2)の範囲で、Xが1のとき右回り、2のとき左回りの「ROTATE」を実行
- 1250 (0,1)か(0,2)なら(0,1)~(1,2)の範囲で、Yが1のとき右回り、2のとき左回りの「ROTATE」を実行
- 1260 行1230~1250を受けて「ROTATE」(行2100)を呼び、行1210へ
- 1300 ■「3」を動かす
- 1310 「3」の座標チェック
- 1320 Y座標が0なら、行1400へ
- 1330 Y座標が1なら、(0,0)~(1,1)の範囲で左回りの「ROTATE」を実行/それ以外は行1360へ *「3」が(0,1)のときと(2,1)のときの2つの場合がある。(0,1)なら「ROTATE」によって、「1」「2」が左回りに1つずつ、「3」が(1,0)に移動したあと、行1350によって3つとも定位置に移動する。また、(2,1)なら、「1」「2」をいったんずらすだけになるが、行1340で「3」が(1,0)に移動するので、前者と同様になる
- 1340 X座標が2なら、(1,0)~(2,1)の範囲で右回りの「ROTATE」を実行
- 1350 (2,1)、(2,0)、(1,0)、(0,0)、(0,1)、(1,1)にあるピースをこの順に動かし、行1310へ * (0,0)~(2,1)の6マスは右回りにずらす
- 1360~1370 「3」が(0,2)なら(0,1)~(1,2)の範囲で右回り、(1,2)ならおなじ範囲で左回り、(2,2)なら(1,1)~(2,2)の範囲で左回りの「ROTATE」を実行/行1310へ *行1360は不要(ゴミ)
- 1400~1660 同様に「4」~「6」の処理
- 1700 ■「8」を動かす
- 1710 (2,2)のピースを(2,1)に移動
- 1800 ■最後の確認
- 1810~1820 「8」が定位置になければ無断で再実行してごまかす *行1710の段階で「8」が期待される位置にないと計画が狂い、ここを実行する。しかし、そうはならないだろう。8パズルは、ランダムならびからはじめると、行1710の段階で「8」が(2,2)にある系列と、かわりに「7」がある系列の2つがあるようだ。定位置は前者の系列なので、行1820は実行されずにおわるはずだ。別の系列は定位置と左右反対のパターン。ただ、担当者には証明する能力がない。このへん、くわしい人がいたら教えてほしい
- 2000 ■指定ピースの座標チェック
- 2010~2030 変数Nの値を持つピースが見つかるまでサーチ効果X, Yにそのピースの座標が入る)
- 2100 ■ピースをブランクへ動かす
- 2110~2150 (X, Y)のピースをブランクへコピー/(X, Y)のマスをブランクに(ぬりつぶす)/効果音/6分の1秒待つ/配列Vの内容を交換
- 2160~2170 ブランク専用座標変数BX, BY更新/呼び出し元へもどる
- 2200 ■「ROTATE」
- 2210 ブランクの位置をチェック
- 2220~2260 指定された方向へピースをずらしていく/呼び出し元へもどる

MIDI三度笠

作品の紹介&レベルアップ・テク



採用作品の選考の楽しいこと楽しいこと。便利なツールはくるわ、曲のデータもあらゆるタイプがくるわで随分悩んでしまった。せっかくの作品なので有効に使ってね。



作品の紹介

『MIDIサウルス』や『μ・NOTE』、BASICプログラム、SMFと豊富な曲データを聴きながら、心をオニにして今回はツールを一挙に紹介。曲データは絶対につぎの号に載せるから。

付録ディスクのBGMをMIDIで鳴らすプログラム

MIDI PLAYER Ver.1.01

MSX2+ 専用

by HARA /

作者のHARA /いわく「これでMIDIデータがいやでもふえる」というスグレモノがこの『MIDI PLAYER』。なんせMFファンの付録ディスクに入っているBGM等をMIDIで鳴らしてしまうプログラムなんです。もちろん付録ディスクのBGMはFM音源やPSG音源用に作られているので、これらをMIDI音源で鳴るようにするには、そりゃあ涙ぐましい苦労があったかもしれない……なかっ

たかも? とにかく発想のユニークさに脱帽。では初めに、再生できるデータ。これはもちろん付録ディスクのタイトルやルーシャオの冒険のBGM。つまりFM-BIOSのBGMドライバ用のデータを0000hからセーブしたもの。正しく鳴らないデータも一部あるそうだが、そんなのはドンマイドンマイ。つぎにMIDIのチャンネルの割り当て。FM音源のチャンネル→MIDI音源のチャン

ファイル名	
MIDI PLAYER .INIT	.BAS
(その他起動に必要なファイル)	(おまけのファイル)
MIDI .BIN	GM .BAS
LOADER .BIN	MT32 .INI
MIDIPLAY .BAS	MT32 .BAS
GM .INI	MIDI .MAC

ネルの形で書くと、リズムがある場合はリズム→10Ch、1→2Ch、2→3Ch、3→4Ch、4→5Ch、5→6Ch、6→7Chと音源の種類に影響されない。また、リズムなしの場合は1→2Ch、2→3Ch、3→4Ch、4→5Ch、5→6Ch、6→7Ch、7→8Ch、8→9Ch、9→11Ch。出力チャンネルの変更はできないが、ごらんのとおり最適な割り当てになっている。

フォローされていて、エディットメニューに入れれば数々の設定が可能だ。PAN(ステレオの定位)、VOLUME、HOLD1(サスティン)をチャンネルごとに変えることができ、当然、DRUM SETでリズム楽器のノートナンバー変更、PROGRAM No. SETで音色の変更もできる。付録ディスクBGMのデータを使うための音色の変更方法は、FM-BIOSやOPLLの音色番号とMIDI音源の音色番号を対応させることによって行なう。

いきなりBGMのデータを鳴らしてみると、けっこうすごいものがあるが、そこはちゃんと

ドキュメントが親切なので必ずきちんと読みましょう。ね /

起動方法

BASIC上で RUN "INIT. BAS" ⏎

SMFとエクスクルーシブメッセージのためのミニ・ツール

えびちゃんお便利ツール4パックPart 2

- ①連続うまびー Ver.1.00 SMFを連続再生させる「うまびー」支援ツール第2弾
- ②DMP連結プログラム 『μ・SIOS』用DMPファイルを連結させる
- ③EX-DMP(2) システムエクスクルーシブメッセージを作成する
- ④SAURU-SI 『MIDIサウルス』のDMPファイルを『μ・SIOS』用に交換する

MSX2+ 専用

by えびちゃんソフト

ファイル名	
①連続うまびー	UP-FILER .BAS
②DMP連結プログラム	DMP-ADD .BAS
③EX-DMP	EX-DMP .BAS
EX-DMP2	EX-DMP2 .BAS
④SAURU-SI	SAURU-SI .BAS

またもやえびちゃんソフトの登場。今回も「うまびー」支援ツール第2弾をはじめ便利なものを4パック。そういえば上で紹介したHARA /が参考にしたも

のの中にえびちゃんの『DMP-END』の名が……有効に使ってくれる人が目の前(上か?)に現れてよかったね。

では本題。SMFを「うまびー」

で続けて鳴らす『連続うまびー』。じつは71ページの「うまびーVer.2.20」と同時期に編集部が届いたので、対応するのは「うまびーVer.2.01」。でもきっとえびちゃんのことだから……。

あとの3つはDMPファイルという、MIDI音源のエクスク

ルーシブデータ(おもに音色やエフェクトなどの設定)のためのツール。MIDI音源をもう一歩使いこなそうという人に、とくにおすすめだ。どれも起動したら、画面表示にしたがって操作するだけ。えびちゃんのドキュメントも親切なので必ず読もう。

起動方法は①~④すべて

BASIC上で RUN "ファイル名" ⏎

★MSXとは中学生以来現在大学2年のお付き合い...中学以来のMSXマイイトだった友人が、バンドでMIDIの打ち込みデータを使うからといって、あっさりMACに機材換えた。音源もシンセソフトも一緒に買ってしまった。入会用のソフトだったらくコントールチェンジが入力できないようだった。たどればハンナ、私の「MIDI」は左右63段階で設定できるのに、彼女のソフトでは左、右7段階にし

バージョンアップ版	SMFプレイヤー	MSX専用	ファイル名	SETUP . BAT UP . COM FRE_SEG: COM
	うまびー Ver.2.20	by ハムヒト		
	MT-32,CM-32L用サウンドエディタ	MSX専用	ファイル名	EBIT . BAT EBIT3401. BAS EBIT3402. BAS EBIT3403. BAS 280-340 . BAT FILE-FIX. BAS
	μEBIT Ver.3.40	by えびちゃんソフト	RM-SET. BAS	

うれしいバージョンアップ版を紹介。どちらの作品もこのコーナーならおなじみのはず。くわしい説明はスペースの都合で

できないけど、今までのMファンに2度ずつ登場している定番アイテムだ。どちらもぐ〜んとパワーアップしているの、ま

ずはドキュメントをしっかりと読んでから、新バージョンのほうを使ってみよう。それから、これらを使ってみた感想などを作

者にフィードバックするのを忘れないこと。これは礼儀なのだ。なにかの機会に、きっと反映されるに違いないのだから。

レベルアップ・テク

現在ではGM・GS音源など、マルチ音源があたりまえ。そこでさらにレベルアップを目指し、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

マルチ音源を使用したデモテープ作り

エフェクターの効果的な使い方

by 早坂泰成

パソコンとMIDI音源のみで作るデモテープは、機材こそ少なくてもその機能をかなり駆使しなければならぬ。そこで今回は、音源の中に組み込まれている機能の1つであるエフェクターについて話をしよう。

エフェクターとは音のかくし味みたいなもので、レコーディングには必要不可欠なものである。リバーブ、ディレイ、コーラス、フランジャーなどいろいろと種類はあるが、ここではGS音源に組み込まれているリバーブ、ディレイ、コーラスの使い方を説明しよう。

●最近のリバーブはルームが主流

リバーブとは音の残響のことで、風呂場や大きなホール、体育館などの音の響きを想像してもらえればわかりやすい。音の残響は場所によってかなり異なるものだが、たとえば、壁、床の質、天井の高さなどの条件が同じで、狭い部屋と広い部屋があったとしたら、狭い部屋よりも広い部屋のほうが当然音の残響は深くなる。

タイプもいろいろとあるが、最近ではコンサート会場のような広

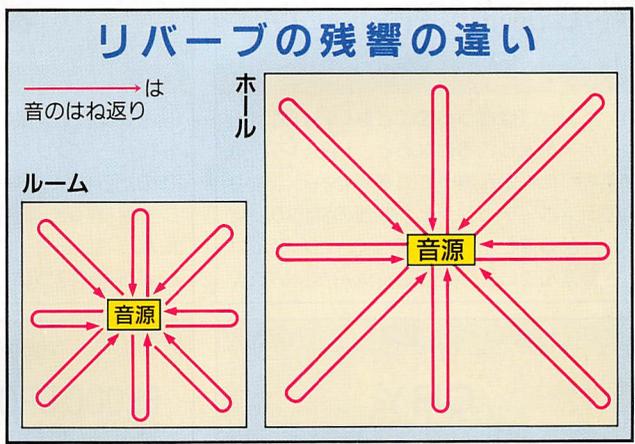
い場所の残響を作り出す「ホール」よりも、ライブハウスのような、比較的狭い場所の残響を作り出す「ルーム」とよばれるタイプのほうがよく使われている。曲の雰囲気や聴こえる場所(環境)を想像して選ぶのがコツ。

●ディレイ効果は打ち込みで作れる

ディレイはかんたんにいうと「こだま」や「やまびこ」のように同じ音やフレーズを繰り返しながら消えていく効果。曲の中でソロを弾く楽器、とくにギターやサックス、キーボード(ピアノも含む)のソロに効果を発揮する。

GS音源ではリバーブのタイプの中にディレイが含まれているため、ホールやルームなどを使用するとディレイは使えなくなり、逆にディレイを使うとリバーブは使えなくなってしまう。つまりこれらは同時に使えないのだ。でも、この問題はパソコンのほうでディレイ効果を作ることで解決する。もちろん打ち込みじゃええよ。

具体的にはまず、トラック1にメインのフレーズを打ち込む。つぎにトラック2にトラック1と同じフレーズを半拍~2拍程度遅らせて打ち込む。このときのベロシティはトラック1よりも20くらい小さく。それからトラック3にトラック2よりもさらに半拍~2拍程度遅らせ、ベロシティもさらに20くらい小さくしたものを打ち込む。最後にトラック2、3をトラック1にマージ(ミックス)すれば



ディレイ効果のできあがりだ。この方法で作ったディレイ効果が付録ディスクに入れた。ピアノ(DELAY-P, MID)とギター(DELAY-G, MID)の2とおるので聴いてほしい。

●コーラスは単純な音色に効果大

コーラスはピッチをずらすことにより、ストリングスや合唱のよ

うに1つの楽器(音声)を複数で演奏している雰囲気を出す効果がある。エレキピアノやエレキギターにこの効果を使うと音に厚みが出て、左右に広がる聴きやすく気持ちのよい音になる。

ここまでに話した各エフェクターをどの音色(トラック)にどれだけ使うかで、デモテープの善し悪しも決まってくるぞ。

打ちこみによるディレイ効果

トラック1 (ベロシティ 100)	
トラック2 (ベロシティ 80)	
トラック3 (ベロシティ 60)	
	<p>↓</p> <p>トラック1にマージする</p>
トラック1	

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」もしくは、「ミディコン」でコンバートしてから「μ・SIOS」や「MIDIサウルス」で聴く。
ファイル名
DELAY-P, MID DELAY-G, MID



FM音楽節

このページは要🎵です。 楽評・よっちゃん

この頃やっているミートピアというバンドでヨーロッパ・ツアーの最中です(7月8日を想定)。昨日はイタリア、今日はチェコ、夜行列車の移動は疲れるけどおもしろい。明日はおフランスぞんす。旅芸人の夏になってしまいました。



L I N E U P

オリジナルは「COMPACT DISCO」「TERRITORY」など10作品。ゲームミュージックはいずれもコナミの『グラディウス』シリーズから

オリジナル COMPACT.FMB

COMPACT DISCO

●大吉 高知・17歳

イントロはどうってことないけれど、メロディが入るころになると、いろいろな効果音がたくさん鳴って耳を奪われる。途中のテンポ・チェンジとか曲想の変化のしかたとかもほとんど脈絡がなく、どんどんつぎに進んでいくのがすごく気持ち良いです。

オリジナル KIKAI.FMB

機 械

●山上圭介 島根・16歳

ポップコーン風のポコポコいってるイントロからアシッド・テクノに展開していく、このだらしのないベースやピンピンいってるシンセ音など、電気グルーヴからそのもとなっているヨーロッパのテクノまでの伝統がうまく息づいている作品だ。

オリジナル LIST PK.FMB

P.K

~BREAK YOUR BRAIN~

●山上圭介 島根・16歳

テクノデリックのころのYMOと最近のハウスが合体した感じ。バックで鳴っているランダム風なシーケンスのフレーズや、ビーンといいながら次第に音色を変えていくシンセ音など、フレーズの合わせがうまくいっている。テクノ界の秀才かな?

オリジナル LIST CRY.FMB

CRY

●ZNT 東京・15歳

ベースがブヨブヨしている。おどろおどろしいイメージは、フレーズの随所に増4度(ドに対するファの#)が出てくることにより。ギターのリフから作ったわりには、ゲゲゲの鬼太郎的なのんびり感があるので選者の気に入った。

オリジナル BLOOD.FMB

BLOOD DROPPIN' RHYTHM

●ZNT 東京・15歳

ベースはダンサブルなんだけど、ドラムのリズムは1拍3拍の頭にアクセントがあってあまり踊りやすいとはいえない。ま、このミスマッチ感が気に入った理由なんだけど。ベースガルト音ではなく、ずっと3度をキープしているのは革新的です。

オリジナル TER.FMB

TERRITORY

●OTHER斗志郎 北海道・17歳

リニューアルしたYMOの曲想に近い。ベースやコードの音色が柔らかいのがそう感じさせるのでしょう。こういった落ち着いた感じのある音色の組合せも味がありますね。コードの2拍半+1拍半というリズムにスイング感がある。良いリズムです。

オリジナル BALL.FMB

SUPER BALL

●まぶ 栃木・17歳

速い4ビートですばらしいグルーブあり。普通に展開していくのかと思ったら、最後のほうでどんどん盛り上がりていくのにはびっくり。作曲の力があります。フランク・ザッパとか日本のティポグラフィカとかを聴くと参考になるんじゃないでしょうか。

オリジナル LIST COMICAL.FMB

コミカル

●手嶋健一 東京・23歳

へんてこな曲なんだけど、ドラムの使い方がおもしろいので採用。途中のドラムが速い連符を叩いているところをぜひ注目してほしい。連符から通常のリズムにもどるところに適度の緊張ができる。ドラムのフレーズを研究しているのには好感を持った。

オリジナル HYPER.ORG/PSGDRUM.MCH

HYPER REVIDOR

●XOR 東京・18歳

暗い雰囲気じゃわーっと染みてくる、たいへん説得力のある曲だ。低いほうでドコードコいってるドラムとベースのからみがいいなあ。最後にコードがマイナーからメジャーになるのは常套手段だけど、音色がジョワッといってるので許そう。

Notes' notes (作者のコメント)

◆COMPACT DISCO◆いろいろ満載。アンケート1位は感激。みんなアリガト / P.S. MSXでウネウネしたアニメ作ってる人、連絡ください。

◆機械◆サクサク……。だいふ前に作った曲なので、忘れてしまいました。これからは、どんどん作風を変えていくつもりです(たぶん)。

◆P. K◆ついに採用!! ありがとうございます。今回はこんな曲を作りましたが、最近ではハウスミュージックに凝っています。

◆CRY◆リフから作った曲です。サタニックというか、テカダンスというか、プリティッシュな曲ですね。あと、僕の曲にしては題が短いかな、と。

世紀末の21世紀ページ



【国際化(kokusaika)】

今回は国際化のコーナーはじまって以来の快挙／付録ディスクに海外ソフトを収録している。そのソフトとは、このコーナーでも何度か紹介してきたMSX-ENGINEの『D.A.S.S.』の体験版だ。

前号の同人地下工場のコーナーで、TAKERU新作ソフト欄に『D.A.S.S.』と、『MOON BLASTER』の名前があった。じつは、都合によって、どちらもまだ(6月10日現在)TAKERUには登場していないのだが、「日本でもよく売れるように」ということで、MSX-ENGINEから体験版が送られてきた。付録ディスクの体験版を遊んでみて、気に入ったらT

AKERUをチェックしてほしい。

しかし、海外でもMSX市場は衰退しソフトやハードが買にくくなっているもよう。スイスの熱烈MSX愛好青年ステファンくん(過去のこのコーナーに2回ほど登場。その手紙のパワーは編集部員を感動させた)からは「MSXにはもうゲームが出ないので、ゲーム用に新しいマシンを買おうと思うんだけど、マイクロキャビンやT&Eのゲームで遊ぶには、いったいどれを買えばいいのやら」という手紙が届いた。彼は、来年日本に留学する予定だそうで、もしかすると編集部にもあらわれるかもしれない。

編集部に謎のフランス青年あらわる

屋さりの編集部に、いきなり見慣れぬ外国人がやってきた(ちなみに、ふつうは編集部にいきなり見学に来られても、入れてあげられないので注意)。

片言の日本語まじりの英語によるインタビューによると、彼は、フランス人のエルヴェ・ジラルダンという。27歳で、大学生をしながら、配線図を書く仕事をしている。日本に観光に来て、ついでに自作のソフトを持って編集部にやってきたそうだ。

フランスではFS-A1GTを持っていて、弟と2人でMSXを使っているそうで、できれば日本でそのソフトを売りたいとのこと。見せてもらった漢字辞書ソフトは、読み、画数、部首などで検索できる本格派ソフト。これを外国人が作ったと思

うとさらにすばらしい。残念ながらソフトをくれずに帰ってしまったが、あとで編集部にソフトを送ってくると約束した。早く来ないかな。



◎編集部の前にて記念撮影。日本でさっさとMSX・FANの最新号を買っていた

D. A. S. S.

MSX-ENGINEの自信作。MSX2、VRAM128K、マップRAM128K以上の機種対応のシューティングゲームだ。価格はまだ未定となっている。

自機は、ゲームスタート時に、バレット(ミサイル)、レーザー、ファイアブラスター、ワイドショットの4種類のメインウェポンと、ホーミング(自動追尾弾)、クラスター(自機のまわりをぐるぐるまわる弾)、メガボム(画面内の敵全てを攻撃)、シールド(一定時間無敵)の4種類のスペシャルウェポンの中からそれぞれ好みの武器を

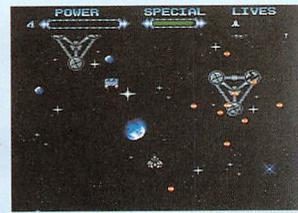
装備して出撃する。1ラウンドは3ステージで構成されており、各ラウンド3ステージ目の最後には、巨大なボスが登場する。

敵を倒すごとに武器のパワーゲージがあがり、ゲージがいっぱいになると武器のランクがあがり、連射力、破壊力がアップする。

付録ディスクに収録されているものは、ステージ3-1だけを遊べるバージョン。ボスを倒すと、またステージの最初から始まる。武器は、バレットとクラスターのみで選択できない。また、武器のランクアップもできない。



◎ロゴが4によるよる動くかっこいいタイトル画面



◎付録ディスクの体験版より。敵宇宙ステーションを突破するステージ

MOON BLASTER

このソフトは、前からTAKERUで発売されているPSG音源を使った音楽エディタ『PSG TRACKER』の、FM音源版といった感じのもの。

FM音源9音を扱うことができる音楽エディタで、MMLの命令で簡単に編集することができる。オランダのMOONSOFTとSUNRISEというサークルのソフトだ。

MSX2のマップRAM128K以上の機種、MSX-MUSIC、MSX-AUDIO対応で、予価1900円。同時演奏によるステレオ演奏もできる。

ディスク3枚組で、サンプル音楽データもたくさん入っているので、これらを聴いて楽しむこともでき、作曲に興味のない人や自信のない人でも楽しめるソフトになっている。

Songname: Even heard 19 channels of PSG? Well eh..													Position: 2			
													Pattern: 1			
													Last pos: 113			
1	CH1	CH2	CH3	CH4	CH5	CH6	CH7	CH8	CH9	FRQ	VOL	SAN	DRN	CMD		
04	A	5	OFF	OFF	A	3	A	3	OFF	OFF						
08	A	5	OFF	OFF	A	3	A	3	OFF	OFF						
0C	C	6	6	6												
10	C	6	6	6												
14	C	6	6	6												
18	C	6	6	6												
1C	C	6	6	6												
20	C	6	6	6												
24	C	6	6	6												
28	C	6	6	6												
2C	C	6	6	6												
30	C	6	6	6												
34	C	6	6	6												
38	C	6	6	6												
3C	C	6	6	6												
40	C	6	6	6												
44	C	6	6	6												
48	C	6	6	6												
4C	C	6	6	6												
50	C	6	6	6												
54	C	6	6	6												
58	C	6	6	6												
5C	C	6	6	6												
60	C	6	6	6												
64	C	6	6	6												
68	C	6	6	6												
6C	C	6	6	6												
70	C	6	6	6												
74	C	6	6	6												
78	C	6	6	6												
7C	C	6	6	6												
80	C	6	6	6												
84	C	6	6	6												
88	C	6	6	6												
8C	C	6	6	6												
90	C	6	6	6												
94	C	6	6	6												
98	C	6	6	6												
9C	C	6	6	6												
A0	C	6	6	6												
A4	C	6	6	6												
A8	C	6	6	6												
AC	C	6	6	6												
B0	C	6	6	6												
B4	C	6	6	6												
B8	C	6	6	6												
BC	C	6	6	6												
C0	C	6	6	6												
C4	C	6	6	6												
C8	C	6	6	6												
CC	C	6	6	6												
D0	C	6	6	6												
D4	C	6	6	6												
D8	C	6	6	6												
DC	C	6	6	6												
E0	C	6	6	6												
E4	C	6	6	6												
E8	C	6	6	6												
EC	C	6	6	6												
F0	C	6	6	6												
F4	C	6	6	6												
F8	C	6	6	6												
FC	C	6	6	6												
100	C	6	6	6												

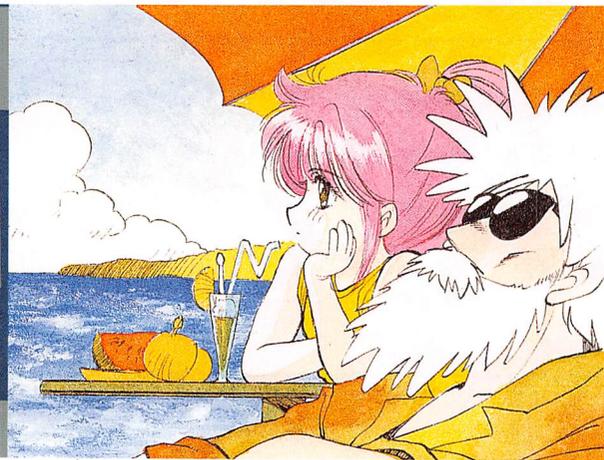
Chip: STEREO
Tempo: 18
MSX-MUSIC chn: 9
CH4: BOTH
CH5: BOTH
CH6: BOTH
DRN: BOTH
Edit octaves: -1-2

Playing song.

◎演奏中の画面。現在演奏している部分は赤の帯で表されている

同人新作 & 通販情報

同人地下工房



チカ 夏の即売会では、よく倒れる人が出ますね。体調にはじゅうぶん気を付けて、前日はお風呂に入ってよく寝ましょう。

いま、MSXの同人ソフトに多いのがディスクマガジン。1枚(または複数枚)のディスクに、音楽、CG、ミニゲームなど、いろいろなソフトを詰めこみ、それを1本のソフトとしてまとめたものだ。

かつての名作シリーズ『ディスクステーション』の影響か、はたまたMファン付録ディスクの影響か、パソケに行ってもTA

KERUに行っても、ディスクマガジンが多い。編集部に送られてくるソフトも、2本に1本はディスクマガジンといった感じで、ディスクマガジンの割合が高くなってきている。

なぜ、いまディスクマガジンを作るのか。そして、買う側としては、ディスクマガジンをどう思っているのか。今回は、ディスクマガジンについて調査し

てみる。

ドクター・コーボー：海はええのう。青い空、白い雲、水着のギャル。チカや、お前は泳がんのか?

チカ：私はあんまり……。それよりドクター、夏の新作ソフトはどうするんですか?

コーボー：今まで作ってボツにしたやつが、いくつかあったじやろ。それをまとめて、『コーボ

ーのおいしいディスクマガジン』とかいって出すかの。

チカ：そんな手抜きじゃだめですよ。ディスクマガジンって、そんな安易なものじゃないんですから。

コーボー：だいじょうぶじゃ。1本1本はボツ作品でも、うまく編集すれば、けっこう良さそうに見えるぞ。ディスクマガジンは編集力で勝負なのじゃ。

ディスクマガジンを考える

今回、約30の同人ソフトサークルに、ディスクマガジンに関するアンケート調査をした。

たくさんの興味深い回答が寄せられたが、スペースの都合もあるため、その中から6サーク

ルについての回答を紹介する。

サークル名の右の住所は、各サークルの問い合わせ先になっている。問い合わせのときは必ず往復はがきか、返信用切手を持封した封書で行うこと。

サークルから見たディスクマガジン

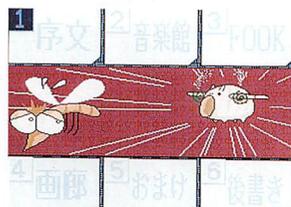
MSX CLUB GHQ

〒341 埼玉県三郷市早稲田7-10-12
菱田孝次方

国際化のコーナーでおなじみの菱田孝次率いるサークル。侍円盤(サムライディスク)というディスクマガジンを、年4回のペースで発行している。

①いろいろな煮込みになっているような雰囲気が好きだから。また、独特の作風とセンスを表現する媒体として適当だから②サークルのメンバー③作るのが楽。内容がバラエティに富んでいて楽しい。④即売会。また、任意の人に送付⑤MSXのみ⑥始めたきっかけが外国のMSXユーザーに対するアピールだったので、和風、古典、異色の3要素を大切にしています。芸術面(アナクロ、ナンセンス系)で勝負し

ます。また、万国共通で楽しんでもらえるように、英文のテキスト、CG、音楽が主体です。



④独特の濃厚なノリで迫る「侍円盤」のわりと淡泊なメインメニュー

質問の内容

①ディスクマガジンという形式で作る理由は? ②ディスクマガジンを作るスタッフは、どういった人たちですか? ③ディスクマガジンは、そうでない同人ソフトと比べて、どこが違うと思いますか? ④作った同人ソフトは、どこで流通させていますか? ⑤開発、デュープリケイト(ソフトの複製)に、MSX

以外のマシンを使っていますか? ⑥あなたのサークルのディスクマガジンのセールスポイント、ディスクマガジンとのかわりなどを書いてください。

問①~⑤は、複数の選択肢の中から適当な答えを選んでもらうという形式で質問しましたが、その他の回答が多かったため、ここではそれをまとめて文章の形にして掲載しました。

協力いただいたサークルのみなさん、どうもありがとうございました。

OFFICE—wind air

〒264 千葉県若葉区千城台西1-17-4
パールハイツ1F-C 横堀君夫方

ファンダム投稿者KEYSIDEが主宰のサークル。ディスクマガジンとはちょっとちがった、ディスクネットワーク「wind air」を開局。手紙でやりとりするパソコン通信のようなシステム。毎日届いた手紙をもとに内容を更新している。

①パソコン通信を実現したい人を救うため②自分がシスオベとなり、参加者みんなで作る③失敗の率が高い、大きな賭けです④通信販売⑤PC-9801シリーズ⑥wind airは、モデムがなくても通信ができるネットです。ディスクと郵便でアクセスするため、ディスクマガジンよりも相互通信がはかりやす

い、みんなで盛りあげるネットなのです。40日のアクセス料が1000円です。

DOCUMENT BASE (基本データ) 5994円 for MSX (読者88円) (C)プリンター)

文庫ソフト1冊1冊500円です。送料は送料別です。1994/3/24 (C) APC SOFT

DISK NETWORK FOR MSX 5490円

KEYSIDEのホームページです。URLはURL:WWW.WINDAIR.COM

1994/3/26 Copyright APC SOFT. TEXT MODE.

OFFICE—wind air

④こういったテキストデータをやりとりしていく

パソケット情報 ★ 7月10日 ~ 9月18日

★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」→東京文具共和会館/「清水パソケット2」→清水マリビル★7月24日(日)「岡山パソケット22」→みのるガーデンビル/「岐阜パソケット10」→岐阜商工会議所/「水戸パソケット16」→水戸市民会館★7月31日(日)

「新潟パソケット17」→ブラザー文化センター/「福井パソケット8」→福井ステーションビル★8月13日(土)「大阪パソケット32」→大阪国際貿易センター/「仙台パソケット29」→トレンドホール★8月14日(日)「金沢パソケット18」→MROホール/「札幌パソケット34」→札幌テイセンホール/「栃木パソケット11」→栃木商工会議所★8月15日(月)「小倉パソケット10」→西日本総合展示場★8月21日(日)

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 T・M・MSX・FAN編集部 ぎせそ / 同人の星 係まで。質問は同じ内容で先の「チカちゃんのお答えしましゅ」まで。サクル仲間募集 その他同人に関係のある手紙はなんでもコピーの秘密の地下室まで。

SYNTAX

〒001 北海道札幌市北区新琴似8条12丁目5-36 いまむら秀樹方

このコーナーでも何度も紹介した、いまむら秀樹主宰のサークル。ディスクマガジン「NVマガジン」を、隔月発行している。

①いろいろな人の作品を集めて、編集して作る。②全国から大々的に投稿作品を募集③ユーザーが気軽に参加できる④通信販売、TAKERU、即売会⑤MSXを6台⑥固定ユーザーが多くて、投稿がバラエティ豊かです。ディスク3枚組です。MFファンが出ない月の日に発行というペースを守って発行しています。以前に、市販ソフトのデモをメーカーからいただいて掲載したこともありました。ディスクマガ



③3枚組だがメニューはこれでOK、右下のCGが変わったりと芸が細かい

FRIEVE&SUNDOG

〒514-23 三重県安芸郡安濃町荒木234 小林由幸方

過去、ファンダムでいくつかの賞を受賞している投稿者FRIEVEのサークル。ディスクマガジン「PROLOGUE すちゃらかDISK」を不定期発行しており、現在3号まで発行されている。

①いろいろこった煮になったような勢田気が好きだから。また、いろいろな人の作品を集めて入れるのに適した形式だから②不定期。完成しだい発表③全国から作品を募集④TAKERU、通信販売⑤MSXのみ⑥セールスポイントは、作品の詰めこまれ具合。作品を紹介するという点を最も重視しているため、投稿作品の採用率は高い

です(コーナーによっては100%)。フォーマット済みのディスクをディスクマガジンにするのがかわりです。



④あっさりしたメニュー画面になっている。そのぶん充実した内容

買う側から見たディスクマガジン

これも各サークルにアンケート調査をした。あなたのサークルでは、他のサークルのディスクマガジンを買いますか? という問いに、

①ほかの同人ソフトよりもよく買う②ほかの同人ソフトよりは買わない③同人ソフト自体あまり買わない④その他

という、以上の選択肢の中から選んでもらったが、意外に買わないという意見が多かった。まず、③同人ソフト自体あまり買わないというのが4サークル、②ほかの同人ソフトよりは買わないというのが6サークル、①ほかの同人ソフトよりもよく買う、と答えたサークルは、たったの3サークルだった。その他の意見の中には、「ジャンルにかかわらずに購入(Interpreter Software)」のように、

ジャンルを買う基準にはしないという意見もあった。

ディスクマガジン買う派の意見としては、「連載コーナーの続きがたのしみで(乙ソフトウェア)」という意見。逆に、ディスクマガジン買わない派、ソフト買わない派には、「これは買って正解と思わせるものはなかなかない(EV NETWORK)」という意見もあった。既存の同人ソフトへの不満が、自分たちの活動のエネルギーになっているという考え方もできるだろう。

また、対照的な意見として、「ほかの作品に影響されてしまうのが嫌いなので買わない(M・Ksoft)」、「TAKERUで出ているソフトは、勉強のためにもほとんど買っている(BLUE EYES)」というものもあった。

TOMすけCLUB

〒003 北海道札幌市白石区本通り15丁目南3-2-106 菊地友則方

ファンダムでのケロヨンシリーズでもおなじみ、TOMすけのサークル。ディスクマガジン「TomtomBox」を年4回のペースで発行している。

①MSXの多様性、多機能性にディスクマガジンという形式が合っていると思うから②自分と、娘と息子③好き嫌いがはっきり分かれる④通信販売⑤MSXのみ⑥ほのぼのしていて、バラエティに富み、見て聴いて感じるという、家庭的なディスクマガジンです。編集人の年齢が44歳のおじさんということもあって、非常にアクの強い面があり、好き嫌いがはっきり分かれると思います。いつまで続くかはわかりま



④原色を配したにぎやかなメニュー画面。カエルなどのキャラクタもいる

BLUE EYES

〒029-45 岩手県胆沢郡金ヶ崎町西根高谷野原79-1700 千田昭則方

TAKERUで、「Dewoman」、「眼獣・沙〜メジウサ〜」などの大作を次々と発表しているサークル。ディスクマガジンは、今後1、2年に1回のペースで発行していく予定。

①手軽に、いきあたりばったりで作れる。サークルの宣伝用②自分ひとり③ものたりない内容のディスクマガジンが増えて、ユーザーにあきらめないか不安④TAKERU⑤MSXのみ⑥宣伝のために大量に売ってほしいので、ムダをなるべくおさえて、それでいて十分に楽しめる内容にしたいと思っています。もちろんバカ安で。ディスクマガジンは「宣伝の場」と考えていて、

300円くらいでTAKERUに出すつもりです。いわば、体験版、デモディスクといったところですよ。



④眼獣・沙〜メジウサ〜への1場面。こういうソフトの体験版ができればありがたい

TAKERU★同人情報

お知らせ。TAKERUの問い合わせ先は、いままでは、「ブラザー工業タケル事務局」だったのが、このたび社名変更をして「エクシ

グ」に変わった。電話での問い合わせもエクシングの「TAKERU事務局」あてになる。しかし、電話番号は変わらず052-824-2493だ。



④PASTEL HOPE「VS ROTATION」。2人対戦可能なバズルゲーム



④'94春 MSXサークルパンフ#1。10サークルの体験版ソフトを収録

●TAKERU新作同人ソフト表

ソフト名	サークル名	対応機種	価格
田中屋通信	S.T.R.	MSX2	600
VS ROTATION	PASTEL HOPE	MSX2	1000
イモプロマガジン#2	イモリプロダクション	MSX2	300
'94春MSXサークルパンフ#1	SYNTAX	MSX2	600
PROLOGUEすちゃらかDISK3	フリーブ&サンドッグ	MSX2	800

「バスケット晴海夏まつり2」→晴海国際展示場・南館 / 「宇都宮バスケット16」→宇都宮産業展示館 / 「清水バスケット3」→清水マリンビル / 「前橋バスケット5」→グランドーム前橋★8月28日(日) / 「長岡バスケット3」→ハイブ長岡 / 「名古屋バスケット35」→東別院青少年会館 / 「広島バスケット23」→広島市東区民文化センター★9月4日(日) / 「熊本バスケット17」→熊本市流通情報館 / 「盛岡バスケット13」

→岩手県産業会館サンビル★9月18日(日) / 「バスケット42」→都立産業貿易センター / 「下関バスケット11」→シーモール下関

※開催時間とはどの会場も11:00~15:00で、8:00以前の来場は禁止。問い合わせは、ユウユウ内バスケット事務局(☎03-5821-1811)まで。



パソ通天国

PASOTEN

現代は電話、八ガキ、パソ通でも買い物ができるという便利な世の中。そこで今回はパソ通での買い物とはどんなものかを探してみる。

充実してきたオンラインショッピング

テレビでよく見かけるテレフォンショッピング、通販などでおなじみのカタログショッピングなど、わざわざ店まで出向か

なくても買い物ができるという今日のごころ。みんなはオンラインショッピングという言葉を知ったことがあるだろうか。こ

れは言葉どおりオンライン=回線上で買い物という意味。

最近は大手ネットワークの中でさまざまな買い物ができるよ

うになり、内容もますます充実し、オンラインショッピングという言葉自体も身近になった。今回はこれがテーマ。

オンラインショッピングとは

オンラインショッピングの、家にいながらほしいものを購入できるという点は、じつはテレフォンショッピングなどと同じ。では、その他の方法と比べてど

こにメリットがあるのか？そこで、大手ネットワークであるニフティサーブのオンラインショップ(下のかこみ)をのぞいて、まずは基本的なことを調

べた。代金の支払い方法は、ショップによって違うが、クレジットカード決済、代引き(代金引き換え)、銀行または郵便振込、現金書留と豊富。商品配達まで

の日数もショップによって違うが、1日から2週間くらい。じつはオンラインショッピングのメリットは手軽さのひとつにつきるのだ。まずは挑戦！

ニフティサーブのオンラインショップ一覧

(1994年6月3日現在)

わかりやすく項目分けされたショップは、どんどん増えてきている。

買い物はいつもオンラインショッピングという人が現れるのも、そ

う遠い話ではなさそう。とくにおすすめるのは、近所で手に入り

くいものや、内容のわかりきったパッケージものを買うとき。

●店舗一覧

1. 百貨店

- ・タカシマヤPCショッピング
- ・三越ギフトショッピング

2. グルメ/お酒/特産品

- ・山形奥の細道ふるさと宅配便
- ・クレアのグルメ情報館
- ・ワインの情報館シュヴァリエ
- ・不二家SCプラットフォーム

3. 雑誌・新聞定期購読

- ・日経BP社の雑誌購読
- ・毎日新聞ご購読申し込み

4. 書籍/オフィス用品

- ・クロネコ・書籍の宅急便
- ・有隣堂 Culture-NET
- ・八重洲ブックセンター
- ・嶋屋アスクル

5. チケット/CD・ビデオ

- ・オンライン・チケットコーナー

- ・上野松坂屋ショッピング情報

- ・産直うまいもの市場 From Hokkaido
- ・お酒の情報館
- ・北の魚屋★魚っ子★

- ・NIFTY-Serve Store

- ・紀伊国屋書店”本の広場”
- ・三省堂BOOK急便
- ・ヒサゴのオフィスサプライ

- ・音楽(CD・LD・VIDEO) BELTRAN

6. コンピューター/ソフトウェア

- ・日商岩井ショッピングセンター
- ・ソフトランド・互香通商
- ・富士通レベルアップサービス
- ・PCワークショップ
- ・富士通専門店「アクセス」
- ・マイクロハウス
- ・電気の総合雑貨店「電気倶楽部」
- ・CD-ROMショップ Laser 5

- ・PC-TECH
- ・ハイパーメディア
- ・エレクトロデザイン・ED-World
- ・ソフトウエア・ガーデン
- ・E-Shop MARUZEN
- ・XEROX ドキュメントサービス
- ・パソコンショップ「満開」
- ・Computer World “JCS”

7. 電話・通信/受信申し込み

- ・NTT オンラインショッピング

- ・ゆうせんU440

8. 生活雑貨/健康

- ・アメニティランド
- ・アートネイチャーサービス
- ・LIFE CREATOR <<L&M>>
- ・DC CARD ショッピングサービス

- ・クレアの健康快適生活情報館
- ・オリコ・オンライン・ブティック
- ・The Imagination Market

9. お花/アクセサリ

- ・花倶楽部
- ・フラワーショップ日比谷花壇

- ・田崎真珠

10. ワールドショッピング

ニフティサーブでオンラインショッピングを体験

というわけで、まずはどうい
う商品を購入しようか考えてみ
た。たとえば見つけるのが大変
な本とか、中身がわかりきって

いるソフトウェア等のパッケー
ジもとか、中身を最初から見
ることができないCD(試聴させ
てくれる店ってほとんどない

し)。
迷ったあげく、操作が楽な画
面選択方式でCDを購入してみ
ることにした。手順とポイント

は左下で説明しているとおり。
最後に、パソ通ならではの情報
=オンラインデータベースの
存在を忘れてはならない。今回
のCDに限っていえば、「CD総
カタログ」や「TV、映画、CM
ソング情報」というものすごい
データベースもあるのだ。これ
らを利用すれば、ほしいCDの
タイトルや収録曲、品番、値段
もたちどころにわかるので、シ
ョッピングの店長さんにメールで注
文するだけ。これこそ、買い物
上手なネットワーカーの姿だ。

CD購入に挑戦! 手順とポイントは?

ニフティサーブのオンラインシ
ョッピングの注文方法は2とおり。

1つめはメニュー選択で商品を選
ぶショッピングコース。2つめは

そのショッピングの店長に商品名や品
番などをメールで知らせる方法。

音楽(CD・LD・VIDEO) BELTRAN-BELTRAN CLUB

ベルトランへようこそ!

タイトル数は多く、根強い人気をもちながら、国内盤ではほとんど発売されておらず、
手に入りにくかったイージーリスニングの大神所《ジェームス・ラスト》の特集を
1.4番で行なっております。どうぞごらんください。

1. ようこそベルトランへ
2. 今月のご案内
3. ショッピングの方法について(ご注文方法など)
4. 電子メール注文フォーマット
5. カタログ・資料のご案内
6. 海外ダイレクト通販 BOS CLUBのご案内・申込書
8. MIDI オリジナル 作品
9. LD新譜速報
10. VT新譜速報
11. ショッピング CD 輸入クラシック
12. ショッピング CD ボジューラ
13. ショッピング CD エスニック
14. ショッピング CD 特集ジェームスラストの魅力
15. ショッピング OLTJ 6月号ご案内商品
21. 店長宛メール
番号を選択してください

11. ~15. はショッピ
ングコース(選択、対
話式で商品の注文が可
能)

>13

番号	単価	商品名 (登録数: 57)
0001	2,200円	●4つの地域の演奏家~ストーリー・イン・カラー
0002	2,200円	●アンサンブル・デル・ドッピオ・ボアドン
0003	2,200円	●ウィスキー・トイル~ブーカケルティック・プログレッシブ
0004	2,200円	●マンディノ~ノット・マノーチェ
0005	2,300円	●セネガル
0006	4,600円	●エチオピア
0007	2,300円	●トルコ~タンブールの芸術
0008	2,300円	●アルジェリア
0009	2,300円	●エジプト~19世紀の音楽(歌と演奏)
0010	2,300円	●USA~ゴスペル・ソング
0011	4,600円	●北インド~ヴィッチトラ・ヴィーナの芸術
0012	2,300円	●ソロモン諸島
0013	2,300円	●トルコの音楽

番号を選択してください(複数選択可能)

>0010

0010 2,300円 ●USA~ゴスペル・ソング

【タイトル】●USA~ゴスペル・ソング

【内容】フローラ・モルトン、エレノア・エリス

【記号】(C580053) ¥2,300

この商品を選択(1:する 2:しない 改行で商店トップメニュー)

>1

ご希望の数量を入力してください

:1

0010 2,300円 ●USA~ゴスペル・ソング

1. 数量: 1

訂正する場合には番号を入力してください(改行で訂正なし)

:

商品の配達先は(1:支払者と同じ 2:それ以外)

:1

選択された商品は以上です マークを(1:終了する 2:継続する)

:1

商品と配達先の一覧です 確認してください

1. 訂正番号

0010 2,300円 ●USA~ゴスペル・ソング

数量: 1

配達 先: 支払者と同じ

合計金額: 2,300円

訂正する場合には番号を入力してください(改行で訂正なし)

:

支払者の氏名を入力してください(例:大森 太郎)

A オンラインショップに入る

解説 初めてのときは、まず1と3をよく読み、
ショップの特徴や取り扱う商品の範囲を
確認する。ほしい商品を扱っていることがわかっ
たら、注文方法、支払い方法をひととおりチ
ェック。とくに3は大切なことが項目ごとに書か
れているのでログを取っておくべきだ。たとえば
このショップの注文方法は、電子メールとショッ
ピングコース(下のBのコーナー参照)の2とあり
あり、電子メールのほうには注文フォーマット(4
がそれ)もあることなど。また商品の発送日数や受
注期間、送料、もしものときのための返品や取り
替えについても見逃さないこと。

ポイント① 注文方法は必ずよく読む。ま
た、商品が手元に届くまでの日数や送料も
確認しよう

B ショッピングコースに入る (選択、対話式で商品の注文が 可能)

解説 ここでは11~15がショッピングコースに
なっているので、その中から興味のある
ものをまず選択する。たとえば13のエスニックを
選ぶと、そこに登録されているタイトル等が表示。
ポイント② ショッピングコースは選択式
なので、その途中ならキャンセルも可能。
不安な人にはおすすめ

C 興味のあるCDをチェック

解説 Bで選んだタイトル等の中から、さらに
1つ選ぶと、内容も一部表示される。こ
こで「商品を選択する」の1番を選ぶと、注文フ
ォードに入っていくのだ。

D 購入の手続き

解説 Cで選んだ商品を選択することによっ
て、あとは画面の指示にしたがって選択
をしていけば、そのまま商品を購入することがで
きる。選択式というのは結構便利なもので、1つ
の項目を入力するたびに「これでいいですか」と確
認してくれる。たとえばそこでNOと答えると、は
じめの画面表示に戻り、それまでに選択したもの
は無効になる。ただし商品は画面に表示されてい
るものの中から選ぶので、メールにほしい商品の
タイトルを書いて注文するのに比べて選択肢が少
ない。注文は画面表示にしたがって、品物名、届
け先、名前等を入力。終わったら注文をした証拠
としてログを保存しておこう。

ポイント③ 購入手続きのログファイルは
商品が届くまで保存しておく

E 商品が届くのを待つ



パソコン以前の素朴な疑問

パソコンに興味があっても、なかなか実行には踏み切れないという人が多い。今回の質問八ガキ等によると、周辺機器・ソフトにかかわることからお金のこと、また、根本的な不安まで含めている。やはり疑問というのは尽きることがないのかも。

Q モデムがパソコン通信に必要なのですが、私が使っているMSX2にはそのようなものを接続するところがないのですが。あるといえば、外部プリンタ部、カセット出力部、RF出力部ぐ

らないものです。どうしたらいいのかわかりません。

A スロットに接続して使う。現在パソコン用の周辺機器で手に入れることができるものは2種類あり、使用方法もそれぞれ違うので説明しよう。

1つめはパナソニックのモデムカートリッジ『FS-CM1』(3万2800円)を使う方法。これは漢字ROMを内蔵しているので漢字の表示は可能だ。でも漢字入力はできない。通信ソフト内蔵で速度は1200bps。これがあればすぐにでもパソコンができる。

2つめのほうは、アスキーのRS-232Cカートリッジ『MSX-SERIAL232』(2万円)を使って好みのモデムと接続する方法だ。この場合はモデムとソフトが別に必要となる。でも、モデムは年々速度は速く値段は安くなっていくので、選択肢は豊富だ。通信ソフトは優秀なフリーソフトウェアも何種類か発表されており、たとえば、つぎの質問で答えた『フリーソ

フトウェア100選』(TAKE RUで600円)の中にも『ma b T e r m』という通信ソフトが一式収録されている。接続方法は、MSXのスロットにこのカートリッジを差し、モデムと付属のケーブルでつなぐだけ。

Q フリーソフトウェアにとっても興味があります。でも、パソコン通信は、まだ親に許してもらえそうもないので、ほかの方法で手に入れることができたらと思っています。いろいろなソフトをいじってみたいのですが、売ってませんか。

A ある。販売しているとはいっても、これはフリーソフトウェアの作者の方々の厚意のたまもの。『フリーソフトウェア100選』として600円でTAKE RUに登録されている。

Q ほくはキーボードを打つのがあまり速くないので、とてもパソコン通信で人と話ができそうもありません。どうしたら、あんなふうにできるようになるでしょう。

A 気にしなくていい。もしか

すると、パソコン通信=チャットと勘違いしているような気がする。まずはそこから説明しよう。チャットというのは、同時にアクセス(回線の中に入る)している人達同士が、キーボードで打つ文字によって会話をすること、またはその機能のこと。よくテレビや映画などに使われる、いかにもパソコン通信にますとといった場面に見える機能だ。ネットワークによって、名前もいろいろで、たとえば今回紹介したニフティサーブの場合はリアルタイム会議とよんでいる。

このチャットはパソコン通信の中のホンの一部で、みんながおたがいにバチバチとキーボードを打っているわけではない。ネットの中にはテーマ別の掲示板みたいところがあり、そこにみんなの書き込みをため込んでおいて、いつでも好きなときに、読んだり書き込んだりできるようになっている。多くの人たちにいちばん利用されているのもここ。



★パソコン山あり谷あり

わたしが、通信をはじめたのは、Mファン編集部に入ってしまったから。編集部でOrcaがおもしろそうにやっていると見て、なんだかムズムズとやりたくなくて、しばらくして気がついたらモデムを買っていました。しかもローンで。はじめは、ふつうの人が集まるふつうのネットとか、アニメ好きがあつまるとかマニアなネットとかに入っていました。ふつうのネットは、ふつうの日常会話をボードでやっているのだから、わざわざネットに入らなくてもいいことを楽しんでやっていたら、とか思ったりして、楽しくなかったです。

マニアなネットのほうは、話の内容が理解不能で、これまた楽しくなかったです。たまに書き込んだりも、レスがつかなくなったりすることもあって(けっこう初心者にはこたえますね、無視されるのは)、

そんな感じで、パソコンをはじめたばかりのころは、なじめないネットがなくて、ID取っては幽霊化といったことを、くり返していました。べつに、通信していてもおもしろくなくて、ただ、せっかくモデム買ったんだから、アクセスしないとったいなーという、へんな義務感で。

しかし、通信を始めてから半年ほどしたころ、ようやくそれなりに自分のなじめないネットをみつけて、ちょいちょい書き込みをしたり、オフに出てみたりするようになりました。

ここで、わたしは悟りました。「継続は力なり!」……うそ。「捨てる神あれば拾う神あり」といったところでしょうか。現在パソコン通信をやっていて、つまらないと思ってる人、そんなことはありません。パソコンはおもしろいです。あなたは、不

編集部・おさだ編

幸にもそれを味わっていないだけ。

では、どうすればいいかという、いろいろなパターンがあるようですが、やはり、大きく叩けば大きくひびいてくる。真剣にやればそれに見合うだけの反応はあるものだと思います。パソコンやって、ほかのことに手がつかなくなるようではマズイですが、それなりにまじめにパソコンしましょう。(おさだは旅に出ました。おかげで仕事量が3倍に増えた……うそ)



◎裏面はおそろしい直線になっている。ディスプレイの上がデッドスペースに思える

おたよりまっています★

パソコン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 パソコン天国係まで。

フリーソフトウェア・ライブラリー

使っていると手放せなくなる便利なファイル管理ツールとその正式マニュアルを収録。もちろん簡易マニュアルも付属しているが、正式マニュアルの59ページに及びぶ内容には頭が下がる思い。これがフリーソフトウェアだなんて信じられる？ 今回はMSX-DOS2専用なので、違う環境の人、ごめんなさい。

■今回のフリーソフトウェア
 KJ-FOS Ver.1.50 KJFOS150.LZH
 KJ-FOS正式マニュアル KJF150D.LZH
 by きょうちゆう
 ※ニフティサーブより転載

MSX-DOS2専用ファイル管理ツール KJ-FOS

Ver.1.50

このツールは、ひんばんに行うファイルの複写、移動、削除から、拡張子別のコマンド利用まで、ファイル管理に必要なことなら視覚的に楽に行えるというすぐれもの。

解凍すると現われる8つのファイルのうち、最低限起動に必要なファイルはつぎの3つ。
 KJFOS.COM=実行ファイル本体
 FOS.BAT=起動バッチファイル
 AUTOCOM.FAC=拡張子コマンド、キーコマンド定義ファイル

起動方法はDOS2上で
A>FOS [option]
 (optionはKJ-FOSのいろいろな設定をするもの。くわしくはマニュアルを参照)。
 マウス操作は左クリックが決定、右クリックがキャンセル。それに対応するキーボード操作

は左クリックがスペースキーまたはリターンキー、右クリックがESCキーとなっている。
 たとえばよく使うコマンドの複写などは、まず複写したいファイル、複写先のドライブを選んでから、コマンド表示部の複

写を右クリックするだけという手順で、ホントに楽。また、拡張子コマンドは、ファイルをダブルクリックすると、そのファイルの拡張子に対して定義されたプログラムやツールが起動して、そのファイルを読んだり見

たりすることができる便利なもの。もちろん自由にそれらを定義することができる。
 画面をぱっと見ただけでもいい方はおおよそわかるので、あとはマニュアルを見ながら、じっくりと使い込んでね。

KJ-FOSの概観

①コマンドバー
 ②ディスク情報
 ③ディレクトリ情報
 ④ファイル一覧
 ⑤コマンド表示部
 ⑥時計
 ⑦ドライブ表示部
 ⑧ルートディレクトリと親ディレクトリ
 ⑨サブディレクトリ一覧

①コマンドバー/コマンドの大分類。クリックすると各コマンドのウィンドウを表示②ディスク情報/カレントドライブの情報を表示③ディレクトリ情報/カレントディレクトリの情報を表示④ファイル一覧/②③のファイルを一覧表示。

⑤コマンド表示部/標準コマンドを表示⑥時計/現在の時刻を表示⑦ドライブ表示部/接続している論理ドライブの一覧⑧ルートディレクトリと親ディレクトリ/ディレクトリ移動に使用するために表示⑨サブディレクトリ一覧/②③のサブディレクトリ一覧を表示

ファイルのコピーもらくらく～

1 ファイルの複写
 1 複写先パスを指定して下さい
 (FOS)

40679 94-05-30 23:05
 37 80-00-00 00:00
 20224 94-06-03 04:16
 34560 94-06-03 04:16
 128 94-06-03 04:16

21 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - ^ ¥ [] BS
 1 q w e r t y u i o p [] *
 a s d f g h j k l ; : [] *
 C z x c v b n m , . / ?

①本文とは別のかんたんな複写方法。ファイルを選択して標準コマンド [C] を押すと、画面のように複写先のパスを聞いてくる。パス名を入れると複写がはじまる

②パス名を仮想キーボードを使って入れようとしているところ。マウスでもキーボードでも使用可能だ。見慣れないTというキーは以前に入力した内容を復活させる役目

ドキュメントの読み方★

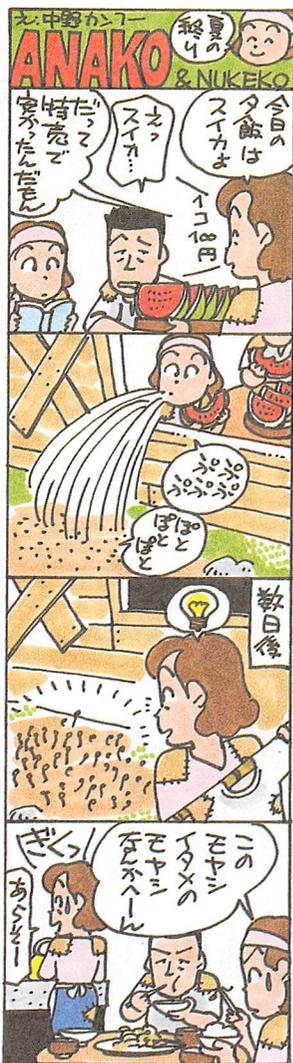
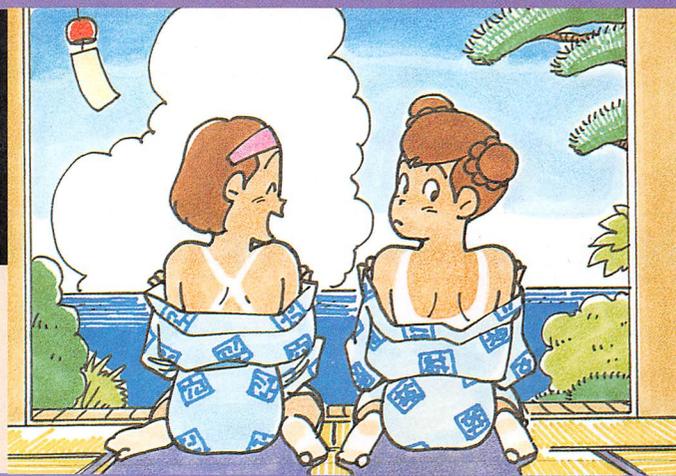
フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントとよばれ、使い方が書かれているのだ。漢字BASIOのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。まず、MSX-DOS上から①BASIO②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

M・FAN スワップ

CONTENTS

ゲームのぞき穴 (P82)
通り抜けできます (P83)
ガマックノ (P84)
イラストコーナー (P86)
私説博物誌 (P87)

GTフォーラム (P88)
イベント・ソフト (P89)
GM&V (P90)
おはこん (P91)



ゲームのぞき穴

ゲームのウル技を紹介するコーナー。採用者にはblankディスク3枚を送呈。

新作ソフトが出ないので当然なのだが、届くハガキが減るいっぽう。もはやウル技も出尽く

してしまった観がある。歴史あるこのコーナーも、これで最後かもしれないくらい、存続が危

ぶまれていたりするのだ。今回は、コンパイルのゲーム2本を取り上げた。

ぷよぷよ

★カーバンクル変化

タイトル画面で「カ」キーを押しながらスペースキーを押して、黄ぶよをカーバンクルに変える。そしてカーバンクルを最後に落としてゲームオーバーになる。すると黄ぶよが上がってきて踊りだすところが(94年4-5月号を参照)、白いカーバンクルが上がってきて黄ぶよに変身します。(和歌山県/柑子) ☆2つのウル技の複合技。



黄ぶよが最後に画面に現れるようにして、ゲームオーバーになろう



その後、黄ぶよに変身して踊りだすのだ

すると下から、白いカーバンクルが出現する

★BGM変化

タイトルが立ち上がる前までずっと「HOME/CLS」キーを押してみましょう。アレンジ

版(?)の音楽が聞けます。

(山口県/水野勇)

☆これはコンパイルのゲーム恒例の、PSG音源への変化技。

アレスタ2

★エンディング変化

4面、8面(最終面)をクリアしたあと、「デモディスクを入れてトリガをおしてください」と表示されたところで、ディスクを入れ換えずに「SELECT」キーを押すと、面クリアデモやエンディングの要約文が表示される。「リセット」「PAUSE」キー以外を押すと元に戻る。

(千葉県/長沢太郎)

☆いまだに人気のアレスタ2。

ごんがいの名前から、ブラフェルはかまぼこだったよおせよべししつ つけた。
この いしげんくろかんは、エリノアを あしどめするための わねであったのだ。
このあいだに、さきゅうでは、すでに3カ月がはいか しているぞ。
エリノアが、ブラフェルをたあすと いしげんはきたた。
いせげエリノア、さきゅうがあぶない!!

このように、字ばかりの画面になる。ストーリーを理解するにはよい

★BGM変化その2

まず、電源を入れ、ゲームディスク(A、Bどちらでもよい)をセットする。そして、メニューが出るまで「STOP」キーを

押し続ける。ほら、PSG。サウンドテスト(93-94年12-1月号P99欄外参照)と併用可。

(神奈川県/足田猛)

☆これもPSG技。



この画面になるまで、「STOP」キーを押し続けよう

第7回読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム **ガマック!**

対戦者は格上の強敵。かなう相手ではないが、気迫では負けていない。そして試合開始の合図が今、高らかに鳴り響く……。

リニューアル第1回目の今大会。みなさんの応募ハガキに、システムに対する疑問や要望がたくさん書かれていて、とても参考になりました。ありがとうございます。さっそく次回から

の運営に役立たせていただきました。多少、変更をしましたが、次のページの変更点をよく読んでおください。

これからも応募ハガキには、意見、感想、提案などなんなり

と書いてください。ただし、見にくくしてはダメですよ。

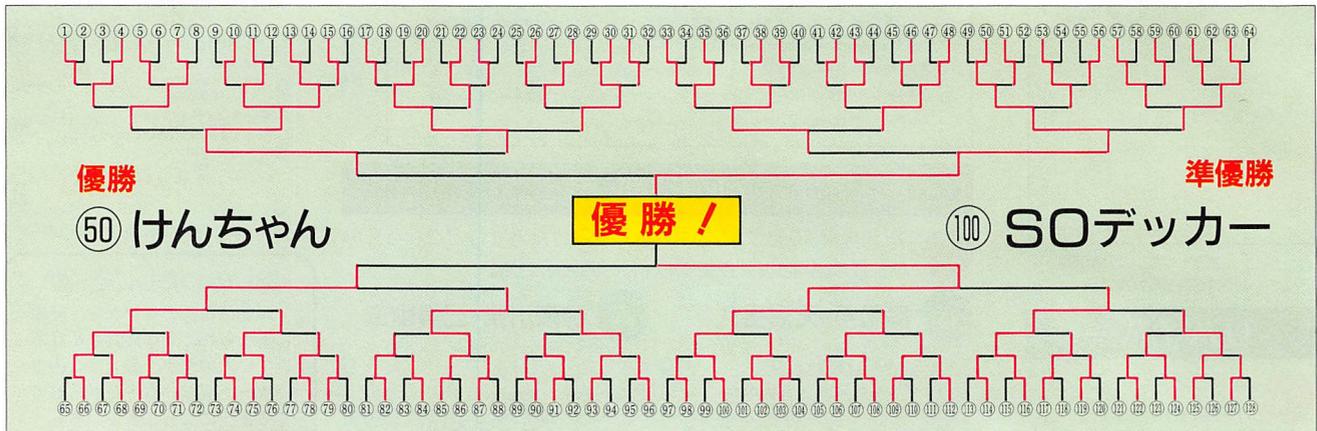
今回の応募総数は426通。前回より45通の増加となり、無効票は13通で、前回より減少する結果となりました。新システムで

戸惑いが起こり、無効票が増えるのではないかと心配しましたが、どうやらその必要はなかったですね。

無効票のなかには、前回までのシステムで書いてきた人がいました。合計金額がオーバーしていた人もいます。みなさん、ちゃんと記載事項を見直してから応募しましょう。

●3位～5位の装備

- ⑬ 戦4 武2 鎧1 楯× ア5
- ⑯ 戦0 武× 鎧× 楯× ア1.5
- ⑳ 戦3 武× 鎧× 楯× ア1.5×3
- ㉑ 戦5 武3 鎧× 楯× ア4×3
- ㉒ 戦4 武4 鎧5 楯× ア4.5
- ㉓ 戦0 武× 鎧× 楯× ア1.5



ト ナ メ ン ト 進 出 者

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
1	岐阜	加藤健児	けんちゃん	50
2	東京	吉岡淳	SOデッカー	100
3	島根	N O B O R U	ソニア	13
3	大阪	マサヒロ	強かな戦士くん	66
5	東京	竹世	葉月緑羽	20
5	埼玉	笛木理恵	ゴキちゃん	38
5	愛知	おぎちん	ウィル	85
5	香川	白沢雪	マックスビート	116
9	埼玉	中川定	猫耳ねこちゃん	7
9	東京	中国宏明	ラクト=アイス	30
9	北海道	キングタイガ	タイガーリリー	48
9	熊本	大川健太郎	インゴット	63
9	埼玉	今泉淳子	クーパー捜査官	75
9	大阪	四方雅仁	マーサ5	93
9	大阪	後手空拳	ウィラム	108
9	北海道	K O B O L D	A L F R E D	125
17	長野	K K K	マードック	4
17	千葉	謎の軍師田丸	魅惑の知将MK	11
17	大阪	未央鐘	あきら	22
17	広島	みひ	ナックル	28
17	岡山	バーン	ラトカリス	35
17	埼玉	岡田良雄	アルクス/スカ	43
17	東京	歩く大仏	戦う大仏	53
17	愛知	たけのこ	ライオス	57
17	兵庫	M S X 革命戦	M S X 革命戦線	69
17	埼玉	オカムラ	女神の首飾り	78
17	愛媛	オーナー	キャラ名	82
17	埼玉	ラムネス	ダ・サイダー	91
17	北海道	斎藤太郎	セシル	102
17	新潟	A. タイム	かくか	109
17	大阪	日生田	魔王	117
17	和歌山	すじえもん	カイル	124

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
33	東京	カノッサ	タイ米夫	1
33	京都	ブイハチ	ダン	5
33	岩手	昆拓郎	ゴキゲンくんB	10
33	北海道	フラック	オーガ	15
33	福島	船生正史	ドラゴン君	17
33	宮城	あつきい	オす君	23
33	茨城	ノヒロシ	井伊加源	26
33	大阪	森津正臣	鉄盾18号	31
33	福島	にゃぎ	マッシュルーム	33
33	兵庫	徳田伸一	えつて	39
33	福岡	郷土研究マン	ホール・誠	42
33	神奈川	S - T E A M	S プレイカー	46
33	秋田	とらぬたぬき	アンケン君	51
33	大阪	山元信二	ロックンロール	56
33	埼玉	久慈しりゅう	浦和の用心棒	59
33	愛知	佐々木栄治	上下逆君	61
33	大阪	N N T	歯ぐきキング	68
33	兵庫	広田たえぬ	ミハイル	71
33	千葉	かにみぞ. K	シュナイダー	74
33	鳥取	井木康雅	リナイインバス	79
33	宮城	佐藤竜太郎	サトーチェーン	84
33	愛知	びつちゃん	たかとしくん	87
33	兵庫	おばおば	凌瀆	90
33	兵庫	岡見智子	ともりん	96
33	京都	山本英城	びろしき	98
33	青森	A X I Z	ヘルムライテ	103
33	東京	高野研一	コミン君	106
33	東京	内藤半解由	正文字学近	112
33	大阪	炎狼あきら	びとみ	114
33	福岡	酒見良軌	C A V	119
33	兵庫	ストラゴス	アクアプレス	122
33	青森	鬼灯紅恋	マーキュリー	127

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
65	埼玉	宮錦純	安全太郎	2
65	千葉	Z 8 0 ノ	なみつく	3
65	福岡	エルフェール	デュラン	6
65	埼玉	小熊智久	シュビーツ	8
65	岡山	H I R O , N	A D I 9 9 4	9
65	秋田	Kareyd	C A R P E N T	12
65	大阪	N O P	迷の拳法家	14
65	東京	黄泉火闘死等	禁之玉子	16
65	愛媛	ユリ	ルシフェル	18
65	東京	かっちゃん	魔刺士	19
65	東京	中国義和	はにまる	21
65	静岡	清水忍	はがき	24
65	秋田	Mr.Pois	U. S. A.	25
65	埼玉	てずるもずる	コルネル	27
65	京都	西野高正	C A T - R	29
65	和歌山	前田祐志	ぼち5号	32
65	千葉	葉山子	春之進	34
65	千葉	T N T	リバーゼ	36
65	神奈川	シマ	セクサロイド	37
65	兵庫	波多野秀哉	しゃぼん美味	40
65	香川	D. J	ホーク	41
65	長崎	磯部治仁	破壊王田中守	44
65	広島	本山友則	河豚と茄子	45
65	神奈川	疋田逆さ貴	ドドゴノフ改丙	47
65	宮城	イカ雀彌み所	智護師逸	49
65	京都	北村茂勝	オードリー	52
65	奈良	たけのしん	ヤマトタケシ	54
65	東京	山本隼三	シャウトマシン	55
65	埼玉	わたし	タキマ1号	58
65	東京	山内健	山ちゃんマン	60
65	茨城	盛中裕裕	透明人間くん	62
65	神奈川	山川朱実	御守屋	64

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
65	青森	P i p i	不良ねこ	65
65	三重	奥田真也	F I L E E R Y	67
65	神奈川	紅茶大好き	ティティ	70
65	埼玉	宮鎖真琴	セコ人2号	72
65	大阪	河原城中代表	寺東凡人	73
65	栃木	聖流牙龍王	聖流牙龍王	76
65	愛知	良い爺さん3	乱	77
65	神奈川	考える爺長	サイコ兄貴	80
65	千葉	N V 組 M I N	このいわたる	81
65	神奈川	どっかの猫	トウティシア	83
65	東京	山崎花衣文円	シャトルバス	86
65	宮城	M A D M E N	闇狩人	88
65	新潟	野上潤	ベキン原人	89
65	山口	岩城啓隆	天狼星	92
65	秋田	寒天培養皿	金属樹虫類F	94
65	静岡	加藤純一	フーン	95
65	大阪	天堂珠美	ドリシオン	97
65	沖縄	松田聡	ウェイマス	99
65	秋田	熊川純	魔法使いI	101
65	石川	あるす	中三っす	104
65	北海道	新日本財団	機械戦士	105
65	東京	中山孝広	ソルディ	107
65	岡山	ちゅみ男	ス★ター	110
65	滋賀	アセイ	ゴルビー	111
65	神奈川	おれっ!	カオビ	113
65	宮城	ささいかくん	与作三世	115
65	静岡	中村圭吾	ちゅうぞん	118
65	岐阜	宮前篤史	シュナイダー	120
65	秋田	ビッグアイラ	ユダ	121
65	千葉	狼子燕青	ガリバルディ	123
65	長野	中野治正	サンマルコ	126
65	大阪	高原直	風姫美優	128

ピックアップガマック!

みなさんから寄せられた、新システムに関する意見や要望を参考に、こちらでシステムを変更しました。間違えないように応募してください。

では、変更点です。

①同じアイテムの数量制限

これは多数の方から「同じアイテムをたくさん所有してもいいの？」という指摘をされたため、検討した結果、次回からは「同じアイテムは複数所有してはならない」に変更します。違う種類ならばかまいません。

今回は同一種類を複数所有していても大丈夫です。ですが、なかには幸運の御守を10個も装備してきた人がいました。次回からは1個だけです。

②素早さ重視を見直す

鎧や楯など、装備すると素早

●戦士タイプ

タイプ	体	攻	防	素	運	費用
0	25	20	13	14	5	360G
1	22	22	7	12	3	340G
2	19	15	10	11	2	320G
3	20	10	13	14	0	310G
4	16	11	12	15	3	300G
5	30	6	8	7	4	290G
6	8	30	6	3	1	280G
7	11	7	24	10	2	270G
8	10	5	5	25	5	260G
9	12	10	4	8	17	250G

*体・体力、攻・攻撃力、防・防御力、素・素早さ
攻撃命中率(命)は全員、素手の状態で50%。

●アイテム

番号	名称	効果	値段
1	ユンゲル	体+5 素+5	110G
2	虎の薬	攻+5 防+1 命+5%	95G
3	素早さの石	素+5 命+10%	80G
4	竜の薬	防+6 素-2 命-10%	65G
5	幸運の御守	運+10	25G

*同一種類を複数所有してはならない。



●優勝者のハガキ。シゲル効果で男を描くヤツ増殖中(岐阜/加藤健児・15歳・男)

さが失われてしまうものが多いことから、装備品の効果を変更しました。前号とは違いますので、間違えないようにしてください。

③そのほか

- ・武器の命中率を公表します。
- ・鎧や楯を装備した状態と、何

●武器

番号	名称	効果	値段
1	長剣	攻+8 素-3 命+15%	100G
2	短剣	攻+4 素-2 命+25%	70G
3	斧	攻+11 素-5 命-10%	85G
4	槍	攻+6 素-4 命+10%	75G
5	炎(魔法)	攻+6 体-4 命+15%	75G
6	雷(魔法)	攻+4 体-3 命+25%	65G
7	水(魔法)	攻+3 体-2 命+30%	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+10 素-3 体-2	100G
2	青銅の鎧	防+8 素-3 体-2	80G
3	鎧の鎧	防+6 素-2 体-2	60G
4	木の鎧	防+4 素-2 体-1	40G
5	皮の胸当て	防+2 素-1 体-1	20G

●楯

番号	名称	効果	値段
1	鉄の楯	防+4 素-1 攻-2	80G
2	木の楯	防+3 素-1 攻-1	60G
3	皮の楯	防+2 素-1 攻-1	40G

戦士タイプ 0番
アイテム なし
武器 1番
鎧 5番
楯 3番
計 500G
ホーノ角 吉岡淳
単工カ 50デッカー
〒142 東京都品川区
合計500G
吉岡淳

●準優勝者のハガキ。次はきちんと装備品の名を書けよ(東京/吉岡淳・?歳・男)

も装備していない状態で防御力のパラメータが同じ場合、どちらも防御効果は同じです。

ちなみに、今回の戦士タイプで1番人気はタイプ0でした。

●今大会模様……

1D取得者が続々と敗退していく、荒れ模様となった予選会。これまで以上に装備や対戦相手で、勝負が左右されることが多くなったようだ。

その中を勝ち抜いて決勝進出を果たしたのは、加藤健児の「けんちゃん」と、吉岡淳の「SOデッカー」だ。

けんちゃんの先制攻撃で始まった試合。ここまで対戦相手と運に恵まれて勝ってきたSOデッカーは、防御力、素早さで大きく上回るけんちゃんの敵ではなかった。一方的な試合展開となってしまった。



こうしてSOデッカーは持ち前の攻撃力を発揮することなく敗れ去った……。

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て、出場者を決定する。

■ライセンス1Dの発行

9位までの入賞者に発行するもの。取得した1Dは以後、永久に使用することができ、取得以後1D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1D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1D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。1DはA89のあとに順位、番号をつければよい。例:1位の加藤くんA890150。9位の中園くんA890930という具合。

■戦士の設定

戦士・6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。
・攻撃命中率:全員、素手の状態で50%。
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、余ったお金で武器、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、アイテムは同じものを複数装備できない。装備の効果は大会終了まで変わらない。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いけない。
③1Dがある人は必ず書くこと。書いてない場合で、基本金500Gを上回る場合は無効とする。

●以上のようなことをふまえ、「ガマック!」係まで送ること。締め切りは7月25日必着。

ゲーム私設博物誌

どうも、お題を決めておかないとハガキの集まりが悪いようなので、次回からは毎回お題にそって募集する。

部門で応募が多かったゲームか

銀河英雄伝説II

田中芳樹の人気SF小説をシミュレーションゲーム化して、ポストテックより1990年12月に発売。現在は、TAKERUから発売中。艦船や提督などのCGはアニメ版を基に作成され、ファンを喜ばせた。が、そのためアニメにまだ登場していない提督は、ゲームにも登場しなかった。基本的には原作に忠実ながらも、対戦する際を考慮して、原作ではパツとしない同盟側の提督の能力値を高めに設定

ら取り上げていくつもりなので、お題のゲーム以外の投稿も引き続き募集するぞ。採用者には、編集部で選んだMSX用ソフトを1本プレゼントノ



銀河帝國には
ラインハルト・フォン・ミュセル

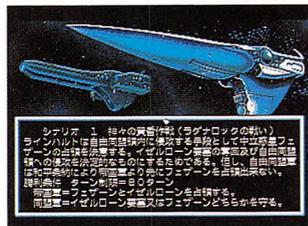
④オープニングは長くて気合の入ったものである。ラインハルトがカッコイイノ

するなど、バランス取りに気を配ったシミュレーションゲームである。そのかいあってか、対戦プレイでの評価はとくに高い。

人気小説の世界を忠実にゲーム化

「このゲームの最大のウリは、言わずと知れた田中芳樹の人気長編小説をもとに制作されたところだ。プレイするまえに必ず読んでおきましょう。ゲームの内容のほうは、プレイヤーの好みの提督を引き連れて、目的の星を占領するためにひたすら戦闘をするというのが基本ですが、戦闘では相手の方向や、部隊にあった攻撃をするための距離、補給などの戦術的思考のほかに、占領の手順や、おとりを使うなどといった戦略的思考を必要とするでしょう。MSXでは珍しいアニメーションバトル、マウスが使える操作性の良さが、コンピュータが弱めといった短所を補って、十分余りあるといえるのではないでしょう。

か(広島県/加藤謙作)。ゲームをやり始めてから原作を読んだ側としては、ゲームでひいきの提督を作ってから原作を読むのも面白いと加えておこう。「このゲームには対戦モードがあるけど、シミュレーションゲームでは珍しく、双方が移動先、コマンドを決定してから、はじめて互いのキャラが同時に動き出すというシステムを採用している。だから、僕と友人はお互いの入力ときは、隣の部屋へ移って相手の動きを見ないようにしていた。この緊張感はお〇のゲームを越えている(富山県/国沢晃)。独自のシステムで対戦が熱いこのゲーム。友人にシミュレーションファンがいたら勧めてみよう。



④キャンペーンモードでは、各シナリオの勝利条件を満たさないときに進めない



④戦闘シーンではアニメーションがバリエーション豊富で、MSX版はBGMがないのがチャットらしい

ビデオシリーズ第3部の発売が決定し、ブーム再燃の予感がする『銀河英雄伝説』シリーズ。今回は、そのなかから2本を取り上げてみたぞ。

銀河英雄伝説II DX+Kit

左で紹介した『銀河英雄伝説II』の強化キットとして、1991年6月に発売。開発、発売元は『II』と同様。新たなシナリオ本が追加されたほかに、ルールと難易度の選択が可能となった。また、MSX-DOS2のマッパーチェーンに対応するなど、快適性も向上している。



④キャンペーンモードでは、勝利条件を満たしてなくてもつぎに進めるようになった

新たなシナリオ、提督を追加

「この『DX』で、原作で活躍した提督がひととおりそろった。ルールの細かい変更もいくつか加えられたが、「3艦隊全滅させられたら全面撤退」がなくなったのは、とくによくなった点にあげられる。また、艦隊の構成と初期配備が変更できるようにになったおかげで、対戦で相手に手の内を読まれないようになった。BGMに関しては、『II』から削除されたものがあるのは不満だが、『I』で使われていたボロボロだと思わ時間がだいぶ短いし、ディスクアクセスも少ないので、ターボRユーザーは買うべしノ(東京都/グリルバルツア-大将)。という具合に多くの変更点はユーザーに喜ばれたよ



④対戦プレイでは、意表を突いて無能な提督を起用するのが、通の遊び方だノ

うだ。これまで未登場の多くの提督が、アニメ版のキャラデザインが決定したため、この『DX』で新たに登場したのだ。同じ理由で、旗艦のCGも多数追加され、戦闘シーンではより見栄えがするようになった。今でもTAKERUで購入できるこのソフト、対戦相手の友人を見つけて、一度プレイしてみたいかが?



④新たに追加された提督のほとんどは、能力値が高めの、使える人材なのだ



④選択ルールとして、戦闘時に敵の部隊との接触判定の有無を設定できるようになった

★次のお題は『シュヴァルツシルト』

次号は工画堂のシナリオシミュレーション『シュヴァルツシルト』シリーズを取り上げる。「シュヴァなら私に任せろノ」という光の戦士たちの投稿を待っているぞ。締め切りは7月25日必着。採用者には、ソフトを1本プレゼント。



④同じSFシミュレーションでも、今回の『銀英II』とはだいぶ趣が異なる

今回のお題は初代の『銀河英雄伝説』艦隊を6万5千隻以上にまで増やす予定です。同じ艦隊の2艦隊合計12万隻以下にして、その2艦隊間で補充しよう。すると、補充をしない艦隊は、通常ありえない6万5千隻以上にまで増える。補充をされたほうの艦隊も、最大まで艦船数が増える。②隠しモード「自動プレイ」よりある「STOP」キーを押す。すると画面がフラッシュするので、その後その他のコマンドを選択する。その中に「自動」というコマンドが増えているはず。「自動」を選択すると今度は数字を入力する画面となる。ここで入力した数字のターンだけ、自動的にゲームが進むのだ。コンピュータ同士の戦いが見られるわけ

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 GTを松下電器の系列店で注文したのですが、ないといわれてしまいました。MファンからGTの広告も消えてしまったし、もうGTを買うことはできないのでしょうか。

(富山県富山市/水田亮・23歳)

A 購入はやや困難。

同様の質問がたくさん寄せられたので、GTの在庫状況について松下電器に問い合わせしてみた。得られた回答だが、「在庫ぶんは出荷してしまったので、販売店から返品でもないかぎり当社での取り扱いは無理。店頭在庫のみ」とのこと。つまり、松下電器の系列店で注文しても購入できない可能性が高い。ただし、GTが市場からなくなってしまったというわけではないので、あきらめずに大型のパソコンショップなどで探してみたほうがよいだろう。

Q 私の母がST内蔵のワープロをやりたいといっているのですが、松下電器のプリンタや毛筆書体カートリッジ、ハガキフィーダは今でも売られていますか。MファンからGTの広告がなくなったので、買えるか心配です。

(宮城県石巻市/今野義徳・19歳)

A プリンタと毛筆書体カートリッジのみ在庫あり。

まずプリンタだが、「FS-PC1」(価格5万9800円)が購入可能。毛筆書体カートリッジ「FS-SR023」(価格1万9800円)は在庫があるが、かなり残り少ないので購入するならば急ぐべき。そして、残念ながらハガキフィーダ「FW-HFU1」(価格9800円)については在庫なし(店頭在庫のみ)だ。

Q パソコン通信をやってみようのですが、以前GTフォーラムに載っていた「FS-CM1」はまだ買えるのでしょうか。

(兵庫県神戸市/土岐義一・26歳)

A 購入可能。

モデムカートリッジ「FS-CM1」(価格3万2800円)はまだ在庫があるので、購入することは可能だ。

Q 中古で買ったMSXでも修理してもらえるのでしょうか。僕の持っている機種はSTです。

(神奈川県横浜/松本栄治・18歳)

A 修理してもらえる。

たとえ中古品であっても、正常な状態で使用しているときに故障したのであればちゃんと修理してもらえる(改造などしてあると修理できない場合もある)。もし購入店で修理してもらえないなら、松下電器のサービスステーション

に頼めばだいじょうぶだ。

Q 僕のMSXでは、漢字モードにしてCTRL+スペースで下に変換行を出して漢字変換しようとする、変換されずにも何キーを受けつけなくなってしまう。これは故障なのでしょうか。コード入力による単漢字変換はできるのですが。

(埼玉県大宮市/田中尚史・?歳)

A 故障の可能性もある。

SRAMの内容が異常をきたしているだけかもしれないので、とりあえずエスケープ立ち上げをしてみよう。もしそれでも症状が改善されないなら、故障と考えたほうがよいだろう。

Q MSXの電源ON/OFF時にフロッピーディスクをディスクドライブにセットしたままだといけないということを書いたのですが、どうしてなのでしょう。これらうちのフロッピーディスクがたくさん壊れました。どうしてか理由をできるだけわしく教えてください。使用機種はソニーのHB-F1XVです。

(神奈川県平塚市/杉山智・17歳)

A ディスクドライブが故障している可能性がある。

フロッピーディスクをディスクドライブにセットしたまま電源をON/OFFしても、通常はフロッピーディスクが壊れることはない。もし、正常な使用状態でたくさんディスクが壊れてしまったのなら、杉山さんのMSXのディスクドライブが故障している可能性がある。いちどMSXをサービスステーションで点検してもらったほうがよいだろう。

Q MSX-DOSで使う、拡張子「COM」のファイルをBASIC上でロードする方法はあるのでしょうか。あるのなら、いったいどうすればできるのでしょうか。

(静岡県富士市/熊沢正彦・12歳)

A ロードはできない。

拡張子「COM」のファイルはMSX-DOS上で実行するファイルであり、BASIC用のファイルではない。したがって、BASIC上ではロードできない。コピーなどはOK。

Q CALL MEMINI命令で互換RAMディスクを作ろうとすると、「~Bytes free」と表示されるはずなのに、僕のMSXでは「~bytes allocated」と表示されます。故障なのでしょうか。でもきちんと動作します。

(岡山県倉敷市/田邊智典・16歳)

A 故障ではない。

「~Bytes free」というメッセージはメインメモリの空き容量を示すもの。互換RAMディスクを作ったときに表示されるメッセージは「~bytes allocated」で正しい。

Q 「MSX2テクニカルハンドブック」が欲しいのですが、探しても見つかりません。どうしたら買うことができるのでしょうか。もし買えない場合、「MSX-Datapack」で代用できるのでしょうか。

(三重県津市/高橋浩政・21歳)

A 「MSX2テクニカルハンドブック」の入手は困難だが、「MSX-Datapack」での代用は可能。

「MSX2テクニカルハンドブック」の発売元であるアスキーに問い合わせたところ、すでに在庫切れなので入手は困難だそうだ。もっとも、「MSX-Datapack」(価格1万2000円)で代用することはできる。「~Datapack」は「~ハンドブック」の内容をほぼ含んだ上で、よりくわしくMSX2の仕様を取り扱っているものだからだ。ただし、「~Datapack」の在庫はかなり少ないとのことなので、購入前にまずアスキー直販部(☎03-5351-8703)まで問い合わせを。なお、送料1000円で通信販売も可能だそうだ。

Q STで「MSXView」を使いたいのですが、広告を見たらROM版の

「MSXView」は販売が終了したと載っていました。「MSXView」を入手することは無理なのでしょうか。

(千葉県佐倉市/湊健司・20歳)

A 入手は困難。

アスキーによれば「MSXView Ver.1.2」はもう在庫がないそうなので、残念ながら入手するのは難しい。

Q MSXでCGを描きたいのですが、どうやればいいのかわかりません。いちおう私はGTとパナソニックシステムディスクを持っています。もしほかに必要な道具があるなら教えてください。あと、CGの描き方についても教えてください。

(兵庫県朝来郡/谷田香理・?歳)

A このままでもCGは描けるが、マウスを用意したほうがよい。

パナソニックシステムディスクのCGツールはキーボードでも操作できるため、このCGツールを立ち上げればとりあえずCGを描くことはできる。ただし、曲線などを描く場合にマウスがあったほうが便利なので、できればマウスも用意したほうがよいだろう。また、イメージスキャナなどを用意すればさらにCGを楽しめるようになる。それから、CGの描き方のほうが、これについてはかんたんに説明することはできない。本誌のCGコンテストに掲載されているCGなど、上手な作品を見て研究してみるのがいちばんのりばよい方法かも。

耳寄り情報交換コーナー

まずは前号の本文に対するつっこみから。

●6-7月号の最後の質問の答えで、

POKE & HFA1C + <チャンネル番号> × 16, 255

でちょうど半音上がるとなっていますが、半音上げるには、

POKE & HFA1D + <チャンネル番号> × 16, 1

とするべきでは。

(京都府相楽郡/NV組兼FA組PP-M・19歳)

※デチューンをかけるときにずらす値は半音の1/256ずつ。したがって、半音ぶんずらすには256(1バイト)ずらすことになり、1つたりのアドレスに1を書き込むことになる。つっこみのおりだ。次は、MSX-DOS2が使える

機種でのBASICコマンドについての情報を紹介。

●MSX-DOS2が使えるBASICについての情報です。BASIC上で

FILES, L [リターン]

とすると、ファイルの属性や容量なども一緒に表示されます。ただし、MSX-DOS1しか使えない機種では使えません。

(千葉県船橋市/山本高裕・17歳)

※STやGTのマニュアルにはこの命令は載っていないし、このコーナーの担当者も知らなかった。

アスキーに問い合わせたところ、「MSX-Datapack turboR版」などにはきんちん載っているようだ。

わざわざMSX-DOS2を立ち上げなくてもファイルの情報がわかるので、知っていると便利。

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

おもちゃショーが終わり、これから夏は暑いイベントの季節。数多い情報の中から絞りに絞ったものをお届けしよう。そうそう、右の欄外も見のがさないでね。

NEWS

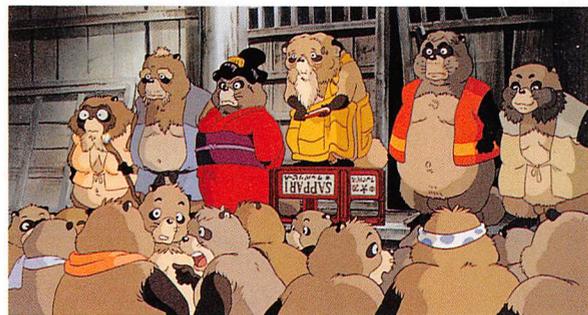
この夏、タヌキが化けまくるアニメ「平成狸合戦ぽんぽこ」が7月16日より上映開始!

老若男女を問わず好評なスタジオジブリの、アニメ「平成狸合戦ぽんぽこ」が今夏も登場。7月16日(土)より全国東宝洋画系の劇場で公開される。

スタジオジブリといえば宮崎駿。その宮崎さんといえば「風の谷のナウシカ」、「天空の城ラピュタ」、「となりのトトロ」、「魔女の宅急便」、「おもひでぽろぽろ」、「紅の豚」と、すべてヒットした心暖まる作品ばかりを作った人であるというのはみなさんも御存知だろう。そして今回の「平成狸合戦ぽんぽこ」を手掛けるのはなんと「おもひでぽろぽろ」でのゴールデンコンビ、宮崎駿と高畑勲。これはほおってはおけないよね。

ちょっとさわりを紹介しよう。舞台は東京の多摩丘陵、ひっそりと暮らしていたタヌキたちのエサ場が減少し、それをめぐる縄張り争いが起きた。そもその原因は人間たちの手による宅地造成。このままでは住むところさえもなくなってしまうと、タヌキたちは科学の発達した人間たちに対抗するべく、先祖伝来の「化け学」を復興させることになった……。というわけでタヌキたちの一所懸命がんばる姿をぜひご覧あれ。

また、夏休みに向けて公開記念イベントが催されるので、宮崎ファンは絶対に見逃さないように。予定は右のとおり。うれしいプレゼントもあるぞ!



© 畑事務所・TNHG/1994

タヌキだってがんばってるんだよねというコピーはもうおなじみでしょ

「ぶぶぶよキャラクタ4コマ」脚本大募集!! 総賞金50万円!! キミの4コマが本になる!!

徳間書店インターネットメディアでは2月発行の「ぶぶぶよキャラクタ4コマ」をベースにしたもので、未発表の作品であればプロ・アマを問わない。応募方法など、くわしいことは徳間書店インターネットメディアのファミリーコンピュータマガジン、PCエンジンファン、メガドライブファンの各雑誌を見てください。

「ぶぶぶよキャラクタ4コマ」8コマも可)を募集 対象は「ぶぶぶよ」や「魔導物語」のキャラクタやエ

宮崎駿企画・高畑勲監督作品『平成狸合戦ぽんぽこ』公開記念イベント開催スケジュール

1. 高畑勲・宮崎駿のすばらしきアニメの世界展

日程	地区	会場	問い合わせ・ほか
7月9日(土)~7月10日(日)	福島	スパリゾートハワイアンズ	☎(0246)43-3191(代)
7月23日(土)~8月2日(日)	東京	新宿伊勢丹	☎(03)3352-1111(代)
8月4日(内)~8月18日(内)	千葉	幕張プリンスホテル	交通 JR京葉線・海浜幕張駅下車徒歩5分
8月4日(内)~8月16日(内)	栃木	宇都宮ロビンソン	☎(0286)27-8111
8月4日(内)~8月17日(内)	兵庫	神戸阪急	☎(078)360-1231(代)
8月10日(内)~8月17日(内)	鳥取	米子高島屋	☎(0859)22-1111(代)

●スタジオジブリ紹介コーナー/「となりのトトロ」「魔女の宅急便」「おもひでぽろぽろ」「紅の豚」等のセル画展示やアニメ制作の手法などの紹介。
●「平成狸合戦ぽんぽこ」紹介コーナー/紹介パネル展示、プロモーション・予告編上映、ぽんぽこ広場(タヌキの迷路や乗り物で遊べる)など。

2. 「平成狸合戦ぽんぽこ」アニメフェア

日程	地区	会場	問い合わせ・ほか
7月22日(金)~7月24日(日)	千葉	イトーヨーカドー津田沼店	☎(0474)79-3111担当・岩谷
7月22日(金)~7月24日(日)	茨城	イトーヨーカドー日立店	☎(0294)21-8811担当・菊地

「平成狸合戦ぽんぽこ」パネル展、楽しいゲームコーナー・手作りコーナー・プロモーションフィルム上映。
※イトーヨーカドー他6店でも実施予定。

おかげさまで10周年 「平成狸合戦ぽんぽこ」公開記念 スタジオジブリ福袋

スタジオジブリのキャラクタグッズがたくさん詰まった豪華な福袋。希望者はハガキに住所、氏名を明記の上、〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターネットメディア Mファン「ジブリ福袋」係まで。



5名にプレゼント!

GOODS

パーソナルビデオプリンター

今年のおもちゃショーでの大収穫がこのカシオのパーソナルビデオプリンター「VG-100」。定価5万5000円で発売は7月中旬。小型(おおよそ20センチ×25センチ四方で高さは9センチ)ながらも、きれいなカラープリント画像を手に入れることができ、やっと個人で購入できるビデオプリンターが登場したということだ。映像出力端子があるものなら何でも素材にできるので、自分で作ったCGやゲームなどを撮るのにも最適な環境に違いない。ではそのスペックを紹介しよう。



小型ながらも、たのしいビデオプリンター。これからの必須アイテムかもね

印刷方式/ポイント拡散型溶融熱転写方式という、1つ1つのドットの大きさを変化させることで高解像度なカラープリントを得るもの。階調制御数/128階調。色数/209万色。画素数/499×682ドット(210dpi相当)。印刷サイズ/54mm×85.5mm(カードサイズ)。プリントパターンは標準が4種類、縮小分割が4種類、拡大が5種類と全部で13種類と豊富。また、シールにも対応し、その他トリミング機能もある。プリント用紙はインクリボン付きで1900円から。どう、ほしくなった?

■問い合わせ カシオ計算機株式会社 ☎03-3347-4811(代)



プリントアウトしたものはこのようにきれい。シール用紙もあるから、用途いろいろ

SOFT

発売が予定されているソフト

年末 麻雀悟空・天竺への道(ROM版)/シャノール/9800円

※「麻雀悟空・天竺への道」はMSX2用ですが、ターボRの高速モードに対応したソフトです。なお、「倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲」および「ベストプレイベースボール」は発売中止になりました。今回のTAKERUで発売のソフトは、下の表を参照してください。価格は税込みの価格です。

TAKERU情報

TAKERU名作文庫ソフトの第2弾を一挙に紹介しよう。これからも続々と登場! (タイトル名右の※印は7月20日発売。ほかは発売中)

タイトル名	メーカー	対応機種	価格
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 ※	光栄	MSX2	3400円
信長の野望 武将風雲録 ※	光栄	MSX2	3400円
グラフサウルスVer. 2.0 ※	ビッツ	MSX2	4800円
ルーンマスター三国英傑伝	コンパイル	MSX2	2500円
ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	MSX2	2000円
マスターオブモンスターズ	システムソフト	MSX2	2000円
銀河	システムソフト	MSX2	2000円
エメラルドドラゴン	グローディア	MSX2	3900円
水滸伝 天命の誓い	光栄	MSX2	3400円
三国志II	光栄	MSX2	5200円
蒼き狼と白き牝鹿 ジングスカン	光栄	MSX2	3400円
伊忍道 打倒信長	光栄	MSX2	3400円
信長の野望 戦国群雄伝	光栄	MSX2	3400円
ロイヤルブラッド	光栄	MSX2	2700円
ヨーロッパ戦線	光栄	MSX2	4500円

●7月30日(金)國府田マリ子&矩形波渡儀楽歌 アルフライラ、葉山宏治&ブラザーズ / 31日(土)ZUN T.A.T.A. ゲームテリックス、新世界楽曲雑技団 S.P.バンド ●開場15時半・開演16時 ●日本青年館(JR信濃駅、銀座線外苑前駅) ●チケット料金前売り(全席指定)1DAY3,800円、2DAY5,700円、当日券1DAYのみ4,300円 ●チケット入手先ゲームミュージック・フェスティバル'94事務局 ☎03-3447-0199 8月7日までの月々金10時(19時受付) / ニッポン放送ミュージックセンター ☎03-3321-3131 3/4/4/4 / チケットぴあ ☎03-5523-7199 9 / チケットセンター ☎03-5599-0199 9 ※ぴあとせそは1DAYチケットのみ販売

最新ゲームミュージック&ビデオ情報

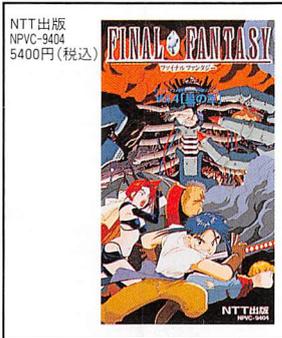
GM & V

夏といえばGMフェス / 今年も元気に開催するぞ。詳細は左欄外を見てね 評 / 高田陽

VIDEO ファイナルファンタジー Vol.4「星の章」 8/1 発売

監督にりんたろう氏、構成・脚本にあかほりさとる氏、キャラデザインに兼森義則氏と、現代アニメ界をリードするスタッフによって制作され、爆発的人気を獲得しているFFのOAVシリーズ。ついに完結章のリリースだ。

伝説の勇者バツの子孫リナリー(声:皆口裕子)と彼女を思いやる少年ブリッツ(松本梨香)は、困難を乗り越え、風の神殿でクリスタルを手にすることができた。しかしどうしたことか、クリスタルはリナリーの体内へと入り込んでしまう。クリスタルを守護するタイクーン王国の飛行艇部隊隊長バルカスによって、王女レナに引き合わされた2人は、すでに敵に奪われた地・水・火の3つのクリスタルを奪回してほしいと頼まれる。かつて、世界を救った勇者の1人である幽霊少年ミドに



よって敵の本拠が天空に浮かぶ黒い月だと告げられた2人は、城の地下深く眠る飛竜に助力を求めにいくが、飛竜が目覚めた直後、リナリーは体内におさめられた風のクリスタルもろとも、敵に連れ去られてしまう……。

CD 極上パロディウス 発売中

全編、『グラディウス』のパロづくし / コナミの大人気アーケード・シューティングが待望のアルバム化をとげた。パワフルなアーケード基盤から繰り出されるオリジナル・サウンドは全36曲。クラシックから愛唱歌まで、ボーダレスな世界の名曲が見事にパロられている。アレンジは、クラシックが原曲の約6分のミックス・メドレー。そして、作品の最後を飾るのは新キャラひかる&あかねによるミニドラマ3編とボーカル曲3曲だ。ゲーム未体験者も、文句なし堪能できる1枚 /



CD 龍虎の拳2 Image Album 7/21 発売

人気格闘アクション『龍虎の拳2』が、ついにサイトロン的人气シリーズ「イメージ・アルバム」に名を連ねることになった。キャラクタテーマ13曲に、メインテーマとスタッフロールの2曲を加えた全15曲、もちろんフルアレンジとなっている。格闘アクションのGMらしく、闘争心をあおるようなハード&クールな曲が大半を占める。一発で耳に残るような特徴的なメロディインはないため、はまりゲーマーのほうがり楽しめそうだが、独特な雰囲気サウンドは一聴の価値がある。



その他の新譜情報

- 発売中 / ●餓狼伝説SPEC I AL イメージアルバムPart2 ⇒フルアレンジ第2弾。2500円 / PC
 ■ワールドヒーローズ2 JET ⇒キャラ声優総出演の攻略。ビデオ&LDとも60分4800円 / PC
 ●真・女神転生IIシンフォニックアレンジ⇒3500円 / PC
 ●プリンセスミネルバ⇒2800円 / NEC ●シュヴァルツシルトIII / IV ⇒2800円 / NEC / 写①
 ■ファイナルファンタジー Vol.3「竜の章」⇒ビデオ&LDとも30分5400円 / NTT
 ●ツインビー-PARADISE ⇒ラジオドラマ21〜24話ほかサントラ曲等収録。3000円 / K
 ●パーフェクトコレクション イースIV Vol.3 ⇒PCエンジン版のフルアレンジ。2800円 / K
 ●ソードワールドSFC2 いにしへの巨人伝説序章II ⇒ラジオドラマ5〜8話。2500円 / DP
 ●ファイナルファンタジーIV 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 ⇒3000円 / NTT
 ●KOEI ENDING COLLECTION ⇒エンディングのみ15曲収録2600円 / 光栄
 ●トップハンター ⇒NEO・GEO版シューティングのオリジナル・サントラ。1500円 / PC
 ●パーフェクトセレクションドラキュラ・バトル ⇒ハードロック・アレンジ。3000円 / K / 写②
 ●ミュージックフロム英雄伝説III もうひとつの英雄たちの物語〜白き魔女〜 ⇒2枚組3800円 / K
 ●星のカービィ〜夢の泉物語〜 ⇒GMに歌詞をつけたボーカル曲など。2800円 / ソニー / 写③
 ●PCエンジン版美少女戦士セーラームーン主題歌 ⇒CD 900円 / フォルテ
 ●OAVファイナルファンタジーサウンドトラック〜竜の章・星の章〜 ⇒2800円 / NTT
 ●ヴェインドリームII + パーンウェルト ⇒2タイトルのアレンジ全16曲。2500円 / DP / 写④
 ●ソードワールドSFC2 いにしへの巨人伝説序章III ⇒ラジオドラマ9〜12曲。2500円 / DP
 ●三國志DX3 浪漫編・西暦0200の輪舞曲 ⇒三國志のサウンドドラマ第3弾。3000円 / 光栄
 ●三國志DX4 三國志満漢全席グレート ⇒同じく第4弾はパロディ路線。2700円 / 光栄
 ●バルスマン ⇒メガドライブ版のアレンジ。バリバリのダンステクノ。2800円 / 日本コロムビア
 ●ウインビーのネオシネマ倶楽部2〜パラダイス編 ⇒ピアノアレンジ曲がメイン。3000円 / K
 ●國府田マリ子のRadio Canvas Vol.1 ⇒DJスタイルの作品。2800円 / K
 ●ワールドヒーローズ2 JET イメージアルバム ⇒フルアレンジアルバム。2500円 / PC
 ■ファイターズヒストリーダイナマイト ⇒攻略ビデオ。ビデオ&LDとも60分4800円 / PC
 ●誕生〜サウンドメモリアル ⇒キャラテーマ10曲含む全12曲。人気声優集合。3000円 / NEC
 ●ぼっふるメール サウンドボックス'94 ⇒3種のゲーム機のオリジナル集。2枚組3600円 / K
 ●河原崎家の一族 ⇒2800円 / NEC

CD たくさんへべれけ 発売中

ほのぼの不思議なキャラで人気の「へべれけ」シリーズのオリジナル・サントラだ。スーファミのバトルアクション「すさいへべれけ」など強力タイトルが集合。全73分、シンプルだが小気味のよいサウンドが魅力。



CD ナムコ ゲームサウンド エクスプレス Vol.13 7/21 発売

シリーズ13タイトル目となる今回は、ビューティホーなグラフィックで人気沸騰中の「ネビュラスレイ」だ。曲調は、打楽器がふんだんでプラスっぽい感じ。メロディはソフト&ライトなシンセが担当。爽やかだゾ。



CD KOEI BATTLE SPECIAL 発売中

光栄ゲームの戦闘シーン曲だけを集めたCDが1と2同時発売された。1は三國志IIIを始めとする日本、2は信長の野望・霸王伝を始めとする日本を収録。勇壮な曲のオンパレードになるかと思いきや、かなり豊富な曲調で驚き。さすが光栄。



※文頭の記号は、●=CD ■=ビデオ、LDです。文末の記号は発売元略号。P:ポニーキャニオン K:キングレコード D:データムポリスター

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★

シニアの叫び声でロッシュの動きは止まり、同時に表情が険しくなった。全身を小刻みに震わせて、苦痛に耐えるかのようなその表情。次第に立っていることができなくなり、膝をつき、崩れていく。剣を捨て両手で頭を押さえ、叫び声を上げる様を、シニアはただ、傍観しているだけであった。そのうちロッシュの叫び声は悲鳴に変わり、床をのたうちまわって暴れ出した。シニアは彼がときどき見せる真顔から、何かに耐え、闘っているように思えてきた。しかし、暴れ狂う彼には手が付けられなかった。だが、そのとき異変が起きる。シニアのペンダントが、輝きを増して光を放ち始めたのだ。閃光が眼を眩ませる。しばらくして視力が回復すると、ロッシュはうつ伏していた。「ロッシュ/」呼び声は彼に届き、ロッシュは意識を取り戻して顔を上げる。痛みを忘れ歩み寄るシニア。「シニア……」彼から狂気が消えていた……。「もう、平気よ」安堵の笑みがこぼれるのだった。

スーパー付録ディスク AUG. 1994 DISK #27

媒体	LD 200 ×2	VRAM	128K
対応機種	MSX 2/2+ MSX R1	ターボR高速モードに対応	

ディスクNo.1実質収録バイト数:1,071,104
ディスクNo.2実質収録バイト数:1,677,312

●ディスクNo.1 収録作品

- ①オールドティーズ ②ルーシャオの冒険 ③ファンダムGAMES
④FM音楽館 ⑤AVフォーラム ⑥今回の表紙

●ディスクNo.2 収録作品

- ⑦パソ通天国 ⑧サンプルプログラム ⑨CGコンテスト ⑩MIDI
三度笠 ⑪国際化 ⑫紙芝居&動画教室 ⑬B:

●夏の暑さを吹き飛ばす作品が満載

いよいよ暑苦しい季節がやって参りました。家のなかでクーラーにあたって外に出ないでいると、もやしになっちゃいますよ。海に山にアウトドアで、思っきり遊んで、いい汗をかきましょう!

遊びに疲れたら、付録ディスクで息抜きを。今回の目玉は、なんといっても「ザ・ブラックオニキス」です。この名前を知らない人は、比較的小さい人ではないでしょうか。

パソコンRPG初期の名作といわれているゲームですから、もう発売してから10年が過ぎようとしているのです。当時は以前に収録しました「ハイライド」と、肩を並べる人気を誇っていました。

ところが、今回の収録にあたって、セーブ方式の問題点が出てきてしまいました。オリジナルではなんと、テープ方式をと

っていたため、そのまま収録しますとターボRユーザーは、セーブができないという事態になってしまいます。これでは多くの人が涙を流すこととなりますので、わがUKPがディスクセーブを可能にする改良を試みてくれました。

その結果、見事にディスクセーブが可能となったのです。さすがはその昔「ドゴスロイオー」を移植しただけのことはありますね。拍手拍手。

このほかオマケには、オリジナルの「ザ・ブラックオニキス」用キャラクタ管理ツールを収録してあります。

2年以上、一緒に仕事をしたおさださんが今回限りで辞めてしまいました。最後のB:を読んであげてくださいね。

また、今回は都合により、あてましょQを収録してませんので、ご了承ください。

BGM作者のコメント

■Active & Passive (タイトルBGM)

なんと「7thと9thを主体にしてみました。イントロから前半はイマイチな気がしますが、中盤とサビは僕としてはなかなか気に入っています。内蔵OPLLドライバの制約のため、音質はどうしても「良い」とはいえない域で妥協せざるを得ないのが非常に残念なのですが……。それでも、限られた機能の中で精一杯がんばったつもりです」

■Recollection…… (B: BGM)

なんと「8分の6拍子(曲から考えると8分の3拍子になるのかな……(笑))のワルツもどき(?)の曲です。音の強弱を意識して作ってみたのですが、あまりうまく表現できなかったような気がします……(;_;)。でも、メロディや構成などは及第かな?(自己満足?)総合的には平均的な曲ですね」

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&H0000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で、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、どうかとしどし投稿してくださいね。

今までMSX2を使っていたが、壊れたので中古で2千のWSXを買った。今まではターボRを買ってターボR用のゲームをしようと思っていたと思う。(埼玉県/金子俊行・17歳)★最新のMFファンはともかくターボRユーザーな感じがして、好感を持っています。(長野県/宇野孝紀・歳)

Oldies

まずはセーブ用のディスクを用意しましょう。2DDフォーマットをした新しいディスクを1枚用意しておいてください。ゲームが始まったら付録ディスクを抜き、用意したセーブ用ディスクに入れ換えてください。

はじめてゲームをする人は「キャラクタをつくる」で自分のキャラクタを作ってください。以前の続きをしたい人は「ウツロのまちへいく」を選び、以前のデータをロードします。

●ゲーム中のキー操作



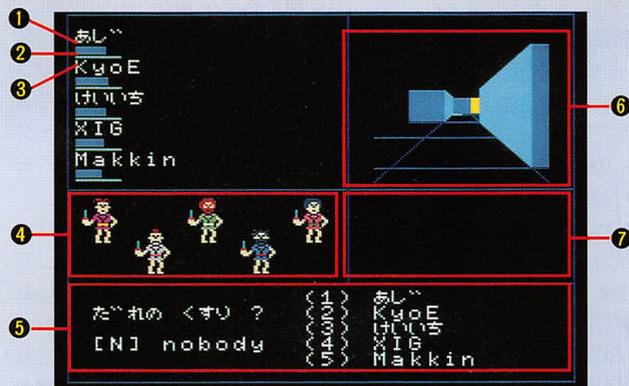
④ディスクにセーブできるキャラ数は416人まで。そんなに作っても意味はないけどね

- ↑……前進
- ↓……後ろを向く
- ←……左を向く
- ……右を向く
- T……メッセージ表示時間変更
- U……上に上がる
- D……下に下りる
- C……薬を使う
- Q……セーブ・ゲーム終了(セーブは1人ずつ行いますので、YかNで答えてください。また次に呼び出すときは、最初の勇者は優先的にセーブされた場所にもどりますが、他の勇者(2~5人目)はセーブした場所が1人目と違うと、その場所に行ってロードしなければ呼び出せません。注意しましょう。セーブが終わるとゲームを終了するか聞いてきますので、これもYかNで答えてください)
- A……ロード(その場所でロードするときに使います)

『The Black Onyx』ザ・ブラックオニキス

©BPS/アスキー

基本画面解説



＜移動中＞

- 1……キャラクタ名
- 2……生命力(赤色はダメージを表しています)
- 3……経験値(一定値まで上がり、レベルが上がり、生命力などがふえます)
- 4……パーティの装備・外観

5……コマンドエリア(Y/N選択などがある場合はここに表示されます)

6……3D迷路

7……メッセージウインドウ

＜戦闘中＞

7……モンスターとその数が表示されます。

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いてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なく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ますが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を途中までで中断して、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96ページの表を参考に、ファイル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。

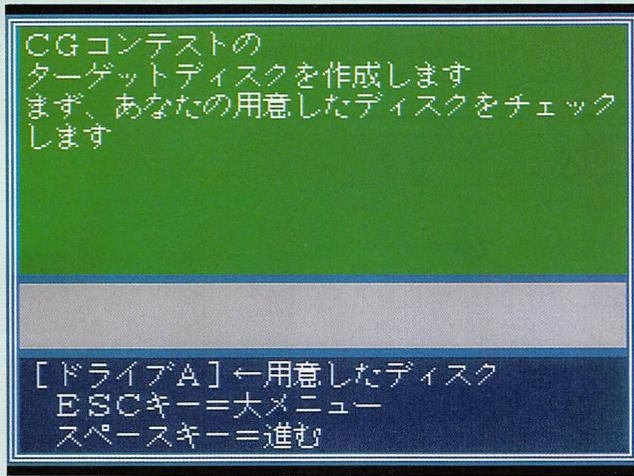
④画面にOkと表示されたらできあがり。

●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 DSKE(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。



④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

Mファンに
いろいろ
放題!

★この値段でこの内容では少し高いかなと思います。もう少し内容の濃いものにしてほしいです。私としては「C」のコーナーをもう少し充実させて、Mファン独自のライブラリを作ってほしいと思います。書装(AN/A?)
意★少々気になることがありました。裏表紙の広告からGTが消えたこと。まさか製造打ち切りでは? このままMSXは消え無残なのか、MSXに未来はあるのか? (千葉県 横山芳宏) 意★裏表紙にはびっくりしました。ついにこの時が来てしまったか、と思いました。パナソニックはMSXを作らないのでしょうか。生産を続けてほしいのですが、もう無理なのでしょうか。非常に残念です。(東京都 羽賀義典・18歳)

ファンダムGAMES&サンプルプログラム

今回のファンダムは12本収録しました。そのうち3本が圧縮ファイルなので複写・解凍作業を必要とします。

■解凍後の起動方法

圧縮ものの作品を解凍作業後、起動させるには①BASIC上で②DOS(DOS2)上の「A>」の状態から、以下の命令、コマンドを実行します。

- ①「ウッキーでポン」☞30ページ
①なし
 - ②UK
 - ③「DH-Shooter」☞28ページ
①RUN" DSHOOT. BAS"
②DHSHOOT
 - ④「PIG WORLD」☞31ページ
①RUN" PW-MAIN. BAS"
②PW
- 「DH-Shooter」はターボR専用(高速モード)で、「PIG WORLD」と「ウッキーでポン」はMSX2+以降で動きま

す。ただし、「ウッキーでポン」はDOS1でしか起動できません。

■ディスクを書き込み可の状態に

「ウッキーでポン」は、レースが終了することにそのときのラップタイムをディスクに書き込むので、つねにライトプロテクトを書き込み可の状態にしておいてください。

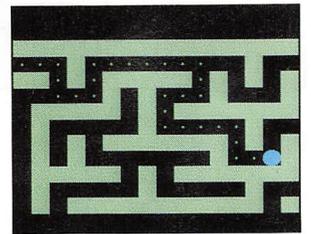
「わりばしPENCIL」は作成した絵をディスクに保存しておくことができます(作成した絵のグラフィックデータはファイル名「H. GR」で保存される)。絵を保存するときは読者が用意したフォーマット済みのディスクを使用してください。できれば、「わりばしPENCIL」(ファイル名、PENCIL.FDB)を付録ディスクから、その用意したディスクにコピーして使用してください。

■『宝の迷宮』の修正

今回の付録ディスクに収録してある『宝の迷宮』は、ワークエリアの一部を破壊してしまうことが、付録ディスクが完成したあとに発覚しました。大変申し訳ありません。40ページに修正リストを掲載してありますので、そちらを参考に『宝の迷宮』の修正をお願いします。

■今回のサンプルプログラム

今回のファンダム・サンプルプログラム(4)は、おもちゃのマシン語(☞52ページ)とC言語講座(☞48ページ)のサンプルプログラムが圧縮してあるので、解凍作業を行ってください。解凍作業で作成された、MSAMPLE1(～5).BAS MSAMPLE1(～5).SIMの10ファイルがおもちゃのマシンのサンプルプログラムです。C言語講座のサンプルプログラムは2種類あります。ひとつはカレンダーを表示するプロ



☞C言語で作られた迷路ゲーム

ラムで、ファイルは、CALEND(2).COM CALEND(2～3).Cの5ファイル。もうひとつが迷路ゲームで、ファイルは、MAZE.COM MAZE(2).Cの3ファイルです。もっとC言語を勉強したい人のために、2つのプログラムには大量の説明を加えたソースリストが付いています。ぜひ、役立ててください。



FM音楽館

今回は、採用作品12作品と教材の「無題」を収録しました。拡張子が「FMB」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。また、「HYPER REVIDOR」は付録ディスクのメニューからは呼び出せませ

るので、BASIC上で「HYPER.ORG」を呼び出して聴いてください。なお、このプログラムは「PSGDRUM.MCH」というマシン語ファイルを使用しています。

今回の教材「無題」は、変更前のファイル名が「MUDA1.ORG」、変更後のファイル名が「MUDA1.FM」で収録されていますので、BASIC上で呼び出して聴いてください。

☞72ページ

パソ通天国

MFファン4-5月号で発表したMSXフリーソフトウェア大賞のなかでも人気(票)が集まっていた「KJ-FOS」を今回は収録。掲載の願いを作者のきょうぢゆに出したらうれしい返事をもらったので紹介します。「メールと手紙、拝見しました。私のプログラムの掲載ですが、あれでお役に立つものならば、どうぞ掲載してください。むし

ろ、より多くの人にプログラムを見てもらえる機会ができて、私のほうがうれしいくらいです。……今のMSXの状況では、ユーザーの熱意に応えるのはなかなか大変でしょうが、今後も頑張ってください。きょうぢゆの「より多くの人に……」という言葉、これがフリーソフトウェア作者の心意気なんだなあ、う～ん感動。こういう作者の気持ちを理解して使おう。

☞78ページ

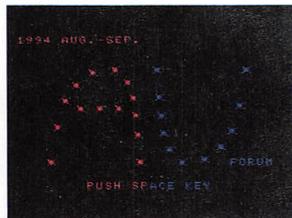


AVフォーラム

今回は13本のエスプリ作品を収録。そのうち「番付」(ファイル名、BANZUKE.AV8)と「体ばかり」(KARADA.AV8)の2本がAVフォーラムのシステムと相性が悪かったので、BASIC上で、RUN"(ファイル名)と実行して楽しんでください。

今回のAVフォーラムのオープニングはJクンから送られて

きたものです。もうすぐ花火の季節だし、ピッタリなオープニング。Jクンには2000円分の図書券を贈ります。☞24ページ



☞ひゅるひゅると浮き上がってきた玉が、パッと開いて「AV」の文字に。お見事

MIDI三度笠

今回はものすくすくさんの便利なツールです。解凍するとなんとファイルの数が41! 驚きの数字でしょ。まず、はじめにマルチ音源を使用したデモテープ作りのサンプルとしてSMF(スタンダードMIDIファイル)が2、「うまびー」バージョンアップ版が5、「μEBIT」のバージョンアップ版が13でマニュアルをプリントするプロ

ラム付き、「MIDI PLAY ER」が12、えびちゃんソフトの便利ツール「連続うまびー」が2、「DMP連結プログラム」が2、「EX-DMP」が3、「SAUR S-S1」が2で全部。ぜ～は～/ これだけのものがそろっていますから、ぜひみなさん活用してください。もちろんこれらのプログラムに関しての感想・意見はぜひ作者にフィードバックしましょう。

☞70ページ



★MSXには便利なBASICが標準で装備されており、初心者から上級者までプログラムを楽しむことができます。さらにはハードの拡張が簡単で、初心者がドライバとか割り込み信号とか規格などに目を回してしまっとか、ほとんどありません。MSXは当初の目的である「家一台のホームコンピュータ」にはなれませんが、ビジネス用のパソコンがメモ容量やCPUパワーという、本来のパソコンの道からはずれたようなものを求めて進化しているなかで、それとは異なる進化をとげた本当の意味でのホビーマシンであるMSXには、少しでも長く生き続けてほしいと思います。(東京部 田中崇・感)

CGコンテスト

ミニCGも収録して、ディスクばんばん状態でおじゃる。解凍には20分ちかくも時間がかかってしまうので、音楽でも聴きながらじっくり待ってたもれ。

さて今回は、イラスト部門より上位3作品、ぬりえ部門より

1作品、ミニCG24作品、おなじみトビラCGとぬりえ部門用お題CGでおじゃる。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-CG89」を、BASIC上からなら「RUN-CG89. BAS」を実行してたもれ。



8ページ

紙芝居&動画

久しぶりの投稿作品から2作品を収録。「ミリーのぼうげん」と「文鳥」です。2作品ともすばらしい出来で、徐々に中津は熱くなりました。

付録ディスクから解凍が終わると、BASIC画面になって

止まります。「ミリーのぼうげん」を見たい人は「ANIME. BAS」を、「文鳥」を見たい人は「TORI. BAS」をそれぞれ実行してください。

もちろん、授業のサンプルプログラムも収録しています。こちらも見てくださいね。



16ページ

国際化

オランダのサークルMSX-ENGINEのシューティングゲーム「D.A.S.S.(ダース)」の体験版です。解凍後リセットして(ターボRは標準モードで)立ち上げなおし、BASICが立ち上がった状態から、RUN"DASS. LDR"として、ゲームをはじめてください。操作は、タイトル画面からスペースキーでゲームスタート。カーソルキーまたは、ポート1のジョイスティックの上下



このボスを倒すと、またステージの最初に戻される

左右で自機の移動。スペースキーまたはAボタンでメインウェポン。SHIFTキーまたはBボタンでスペシャルウェポン、となっています。



75ページ

あてましょQ

今回の問題はひと息ついてお休みです。次回をお楽しみに。

さて、前回の当選者発表です。前回の解答は、

A 1991年10月情報号

B ちえ熱

A KATANA

B 122点

A シゲル

A コルサコフ

でした。まちがいの多かった問題は第3問のKATANAをTANAKAと答える人が多かつ

たです。当選者は千葉県>綿引正明<富山県>国沢晃<大阪府>藤井常昭<岡山県>波宏誠<熊本県>楠本孝雄の5名。キミたちは真のMファンオタクだ! おめでとう。



CGコンテスト過去最高得点者は、青森県のさきたつやクン。122点であるぞよ

今回の表紙

夏といえば、海、スイカ。そして水着のお姉さん! もう、基本をパッチリとおさえてますね〜。この、このお〜、さすがはホル(略)渡辺。

ところで、Orcoは、スイカを食べるときに、ハシなどの細長いもの(ないときは指)で種をかきだしながらでないと、食べられません。種が口に入ること、例えようもない精神的苦痛を感

じるのです。昔、ドリフの志村けんが披露していた豪快な食べ方には憧れたものです。ああ、ヒゲダンスがなつかしい……。



この原画を取り込んで着色すれば、キミもホルスタイン渡辺だ!……なわけないって

ルーシャオの冒険

自分の使命を探して旅を続けるルーシャオの冒険も第5章。運命の人にはいつ出会えるのでしょうか?

という今月のシナリオは、原案おさだで、Orcoがそれをもとに書きました。絵コンテはいつものあじ。CGはおさだ。新しい音楽は郎太。一生懸命作ったので、楽しんで遊んでね。

以前4-5月情報号のこのコ

ナーでシナリオの募集をしたのですが、残念ながら、そのままルーシャオの冒険として使えるものはありませんでした。

力作もあったのですが、そのまま使うと、とても付録ディスクに収まらない大きさになりそうだったので、見送りました。

もっと、もっと、短いストーリーでいいのです。いいお話ができれば、ひきつづき募集はしていますので、「ルーシャオ・シナリオ係」まで送ってね。

4-5月情報号のまたまたごめんなさい

た、「RONA」のミュージックデモのことですが、その後何人かの読者から対策に関する情報が寄せられましたので、お知らせしたいと思います。

◆RONA、音楽の聴き方
1. RONAMUS. BASをロードして、行1020の「V=USR(O)」と行1040全部を削除してRUN

2. カーソルが出たら、ダイレクトに、POKE&HFBB1, 0: DE

FUSR=&H9000: V=USR(O): DEFUSR=&HD018: A=USR(O)で曲が演奏されます。スペースキーで曲が変わり、ESCキーで通版のお知らせを表示します。

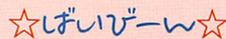
情報提供は神奈川県・NV組きつねつきでした。

■その後のQイズ・5秒の選択
ソニー製のMSX-JEの仕様が原因のようです。対策としてはMSX-JEを切り離せばいいそうです。

◆Qイズ・5秒の選択の起動

1. 普通に電源を入れる
2. CALL KANJIで漢字ドライバを組みこむ
3. DEFUSR=0: Z=USR(O)でソフトウェアリセットをかける
4. 普通にプログラムを実行

京都府・まいすの情報でした。バグ情報、対策を送ってくれた方、どうもありがとう。これからよろしく願います。



☆げいげーw☆

■その後のRONA
さて、4-5月情報号に収録して6-7月情報号のフロQで謝っ

Mファンに
いいたい放題!

★値上がりや定期購読制度の発足等について、ちょっとびびりしました。それでも、編集部のみなさんやMSX・FANにたずさわる方々のMファンを存続させていうという気持ちがかうれしくて、今回生まれて初めて定期購読を申し込もうと思いましたが、雑誌規定の変更や部数減などの諸事情で大変だと思いましたが、それでも「まっぴー!」か♡と買うことのできる数少ない素敵な雑誌ですので、これからもあつちあつしていきたいと思います。(福岡県・中村弘恵・7歳)

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
OldiesⒶ	FAN ATTACK (P 4～7)	●「ザ・ブラックオニキス」	B-ONYX . COM	DOSの実行ファイルです。
CGコンテストⒹ	ほほ梅庵のCGコン テスト(P 8～15)	トビラCG/イラスト部門3作品/ぬりえ部門 1作品/ミニCG24作品/ぬりえ部門用教材CG	CG-8A . LZH CG-8B . LZH CG-8C . LZH	すべて圧縮ファイルです。
紙芝居&動画教室Ⓓ	紙芝居&動画教室 (P 16～19)	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI-8A . LZH KAMI-8B . LZH	すべて圧縮ファイルです。
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム (P 24, 25)	規定部門/自由部門の作品プログラム ☆番付 ★体ばかり	AV8-9 . BAS AV8-9 . BIN AV-OPEN . BIN BANZUKE . AV8 KARADA . AV8	起動用BASICファイルです。 データファイルです。 オープニングのマシン語ファイルです。 BASICファイルです。 //
ファンダムGAMESⒶ	ファンダム (P 27～45) 付録ディスクの 使い方(P 94)	●かみなりおとし ★光モグラ ハンマーでボン ●ザ・はさみうち!! わりばしPENCIL ●大冒険 ●宝の迷宮 SUPER JUMPER ゲル ●ジャンケンBOMB! ☆ウッキーでボン ★DH-Shooter ☆PIG WORLD	KAMINARI . FDB H-MOGURA . FDB HAMMER . FDB HASAMI . FDB PENCIL . FDB H . GR BOUKEN . FDB MEIKYUU . FDB JUMPER . FDB JANKEN . FDB UKKY . LZH DHSHOOT . LZH PW . LZH	拡張子「. FDB」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。 「わりばしPENCIL」のグラフィックデータです。
ファンダム・サンプル プログラムⒹ	C [si:] (P 48, 49) おもちゃのマシン語 (P 52～55) BASICピクニック (P 68, 69)	本誌のサンプルプログラム 本誌のサンプルプログラム 本誌のサンプルプログラム	CSAMPLE . LZH MSAMPLE . LZH BPUZ-SOL . BPS	圧縮ファイルです。 圧縮ファイルです。 BASICファイルです。
MIDIⒹ	MIDI三度笠 (P 70, 71)	★MIDI PLAYER Ver. 1.01/うまびー Ver. 2.20/ μEBIT Ver. 3.40/えびちゃん便利ツール4パッ ク Part2/サンプルデータ	MIDI-8A . LZH MIDI-8B . LZH	すべて圧縮ファイルです。 ※要新MSX-MUSIC
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館 (P 72～74)	全12曲 今号の教材「無題」	拡張子、FMBファイル MUDA1 . ORG MUDA1 . FM	※くわしくは本誌を参照。 ※要MSX-MUSIC
internationalizationⒹ	internationalization (P 75)	「D . A . S . S .」	DASS-A . LZH DASS-B . LZH	すべて圧縮ファイルです。
パソ通天国Ⓓ	パソ通天国 (P 78～81)	★DOS2専用ファイラ	KJFOS150 . LZH KJF150D . LZH	すべて圧縮ファイルです。
オマケⒹ	付録ディスクの 使い方(P 95)	●「ザ・ブラックオニキス」用オリジナルキャラク タ管理ツール	TBOEDIT . COM	DOSの実行ファイルです。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」(吉川栄泰・作)で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT . COM」は、フリーウェアの「PMext」(べばあみんと★すたあ・作)です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC . LZHは、このPMextのドキュメント(テキスト)を圧縮したものです。

マルチメディアアクリエーターをめざせ!

4-5月号で、株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント主催のイベント、デジタル・エンタテインメント・プログラム(DEP)'93について紹介した。これは、同社がマルチメディア時代の表現者としての才能を持った人を発掘し、その活動を支援しようというオーディションである。

そして、このたび、DEP'93での受賞作品が市販ゲーム化された。最初のDEP出身の商品となったのは、プロコースで優秀賞をとった佐藤理(おさむ)氏の、『東脳(とんのう)』というゲームだ。

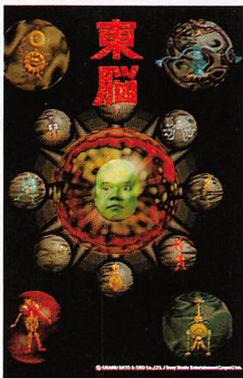
これはマッキントッシュ用のゲームで、自分の奪われた魂を探すインタラクティブ・アドベンチャーゲーム。佐藤氏が創った東洋風の世界『東脳』の中で、3DCGのキャラクタが動きまわり、主人公は自分の魂を探して9度死に9度生まれかわる。キャラクタデザイン、ゲームデザイン、作曲などを佐藤氏がひとりですべてしており、その独特の世界観が楽しめるゲームだ。

佐藤氏は、OSDという会社を設立してさまざまなデザイン、企画の仕事をし、過去に何度か個展を開いたり、本を書いたりしている。

今回は、この佐藤氏にインタビューをこころみた。

—『東脳』は初めて作ったゲームということですが、なぜ、いまゲームを作ったのですか。

「『東脳』という世界観を見せる方法としてゲームという形式をとりま



5月21日に発売になった『東脳』。中央の緑の顔(これが実は東脳)という鳥のなはは佐藤氏がモデル

した。ただ、映像を見せる、音楽を聴かせるだけではなく、その世界の中を歩き回り、ただ見るだけではなく、より注意をはらってそれらを観察してほしいと思います。ゲームは新しいメディアだし、日本のゲームは日本の音楽などとちがって、世界中でよく売れている。ゲームは日本から出たすごいメディアだと思います。ほかのメディアのように、ゲームアーティストとして個性的なクリエイターがどんどん登場してもよいのではないのでしょうか」

—DEPに応募したきっかけや、よかったことを聞かせてください。

「CD-ROMソフトを出すことは前から考えていて、『東脳』は、仕事の合間にずっと作っていました。どこかと組んでやりたいと思っていたときにDEPの話を聞いて、応募しました。応募したのは作品の一部と企画書です。私は自分のスタジオでほ



とんど必要な機材を持っているから、機材などの援助はあまり受けませんが、世界ブランドの『SONY』が宣伝や販売をしてくれるということが、なんといっても大きなメリットですね」

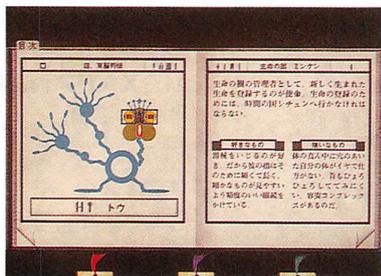
—DEPに応募しようとする人に、なにかアドバイスを……。

「音楽でもCGでも、なんでもいから、これをやっていれば楽しい、自分がこれが好き、ということをしつかりアピールしてほしいです」

DEP'94の作品応募が、もう始まっている。締め切りは9月30日まで。

作品といっても、いきなり佐藤氏のような完成度の高い作品を応募する必要はない。音楽、CG、または企画書でもビデオでも、

自分のやりたいことを作品にこめて、どんどん応募してほしい。そこにキラリと光る何かが入っていればいいのだから。くわしい応募要項などの問い合わせは、〒107 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル西8F (株)ソニー・ミュージックエンタテインメント ニューメディア室・DEP'94事務局資料請求MF係 ☎03-3475-6900・平日の10:00-18:00まで。問い合わせ時には自分の住所、氏名、電話番号を忘れずに。



ゲーム中で手に入る、この『東脳』というアイテムがマニュアルのかわりになっている



生命の樹『ミンケシュ』の根元で、主人公は目、鼻、口を選ぶことによって何度も生まれ変わる



DEP'94の締め切りは9月30日なので、夏休みを使ってじっくり作品作りをするのも悪くない

■COMPU EXPO佐藤理展 7月8日(金)~11日(月)の4日間、12:00~19:00に、東京の天王州アイル内、スフィアメックスホール(JR浜松町よりモノレール約5分。天王州アイル駅すぐ)にて、佐藤氏のグラフィックス作品を中心にした展覧会が行われる。問い合わせは、コンピュータエクスポ事務局/株イールミナテイ ☎03-5453-1681まで。

A: 裏表紙のワープロの広告について

すでに気づいていると思うが、前回から裏表紙の広告がMSXからワープロに変わった。MSXに限らず広告を出す責任とは、問い合わせればすぐに手に入る、ということ。だからMSXの広告がなくなってしまったのは、それがむ

ずかしいということだ。また、企業として広告を出すということは当然「たくさん買ってください」といっているわけだし、売ればもっと広告が出せることになる。そうじゃないってことは、残念だけどその逆なのだ。それでもMSX

の部隊だったワープロ事業部がMSXではないけれど、こうして広告を引き続いて入れてくれているのは……。松下電器さんは多くは語らない。我々は、だからその気持ちや心意気をよくよくかみしめたいと思う。

ところで松下電器さんのワープロはMSXの元設計の方が設計しているし、企画、営業の方も。機会があったらその断片をかきまみるのもよいかも。よいワープロですよ。おせじとかじゃなくね。(NORIKO)

次号10月号は9月8日発売予定(定価1980円)

■発売 株式会社徳間書店 ■発行 徳間書店インターメディア株式会社 ■発行人 山森尚 ■編集人 北根紀子 ■編集委員 村田憲生 ■スタッフ 池田和代+川房淳史+福成雅英+諸橋康一+山科敦之 ■アシスタント 板垣直哉+若井努+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 ■広告 和田秀実+加藤千香子+金山泰久 ■販売 遠藤剛+石井基之 ■製作管理 杉山実+佐藤理恵 ■校閲 山田政彦 ■制作 ●AD+表紙デザイン=井沢俊二 ●表紙CG=ホルスタイン渡辺 ●本文デザイン=井沢俊二+高田亜季+TERFACE ●イラスト=薬畑浩+しまつ★どんき+谷村裕紀+中野カンフー+成田保宏+野見山つじ ●編集協力=飯田崇之+高田陽+早坂康成+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読者の皆様へ 定期購読の最終ご案内

全員定期購読に切り換えてください!

これから本屋さんでは
手に入りにくくなります。
今回の申し込み数しだいで
休刊もやむを得なくなります。
みなさん、ご協力お願いします。

読者のみなさんに、確実にMファンを届けるには、定期購読の方法がいちばんです。現在、全国何万もの本屋さんに、Mファンを1冊ずつ置いてもらうほど本は作られてません。残念ながら余るほど作る余裕はないのです。ですから、近所に親しい

本屋さんがある場合は毎回買う、と予約してください。そうでない人は、絶対に今回定期購読の申し込みをしてください。今回の申し込み数しだいで、Mファンは撤退を決意しなくてはなりません。全員申し込んでください。よろしくお願いします。

●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)。
- 今回の申し込みで、次号9月8日発売の10月号から、1995年8月号までお届けします。
- ★しめ切り
8月8日(月)の消印まで。

- ★お申し込みの方法
- 申し込みには左下の用紙にもれなくご記入のうえ、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。
- 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時のあいだ受け付けており



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株
MSX・FAN編集部
「定期購読係」

注意/ 8月8日までにつくように送ってください。しめ切りをすぎると送付できません。

MSX・FAN定期購読申込書

MSX・FANを10月号(9月8日発売予定)から年間購読します

お届 け 先	ふりがな お名前		
	ふりがな 会社名		
	ふりがな ご住所〒	□□□□	□□□□
	□自宅 □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☎	□自宅	年齢	歳
	□会社		

申し込みにはこれをご記入したものを併せてお送りください。

キ
リ
ト
リ
線

訂正とお詫び

右に添付の「スーパー付録ディスク#27 ディスク1」収録の「FM音楽館」中の楽曲プログラム「Maximum Speed」と「生命惑星のテーマ」は、コナミ株式会社の「グラディウスII」および「グラディウス2」の楽曲であり、同社が創作し、著作権を持つものです。

本来であればその旨の著作権表示をディスクのラベル上にすべきところでしたが、編集部の手違いにより、欠落してしまいました。

「©1988 KONAMI」および「©1987 KONAMI」の表記を追加訂正するとともに、ご迷惑をおかけした関係各位にお詫び申し上げます。

MSX・FAN編集部

申し込み受け付け

●受け付け日

●担当

2枚組

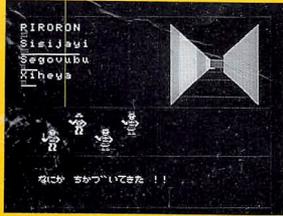
CONTENTS

OLDIES

当時のRPGを思いださせる
3Dダンジョンゲームのハシリ

『ザ・ブラックオニキス』

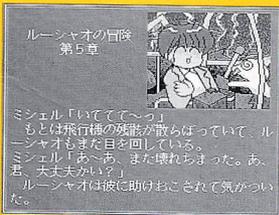
©1984 B. P. S.
©1985 ASCII Corporation



SPECIAL

編集部が贈る
お手軽アドベンチャー第5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

internationalization

AVフォーラム

パソ通天国

MIDI三度笠

ほほ梅麿のCGコンテスト

紙芝居&動画教室

タイトルCG★木村明宏①・
ホルスタイン渡辺②
BGM★なると

このディスクについてのくわしい内容は、裏面の「ディスクの起動と基本キー操作の手順」、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。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。ディスクの取り扱いに関しては、裏面の「付録ディスク使用上での注意」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。



本誌掲載全プログラム収録!

MSX-FAN

8月号特別付録
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(オマケ)……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、ページをめく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。

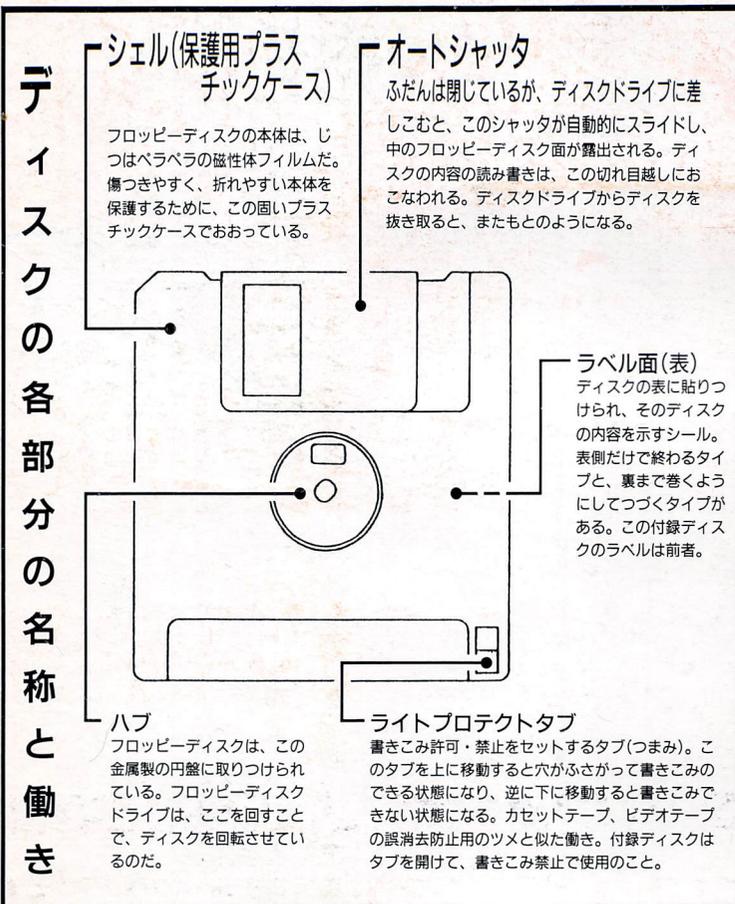
また、一部の場合を除いて、カーソルキーの上下で前後のメッセージに行くことができます。

・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。こうしておくで、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。磁石をけっ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。

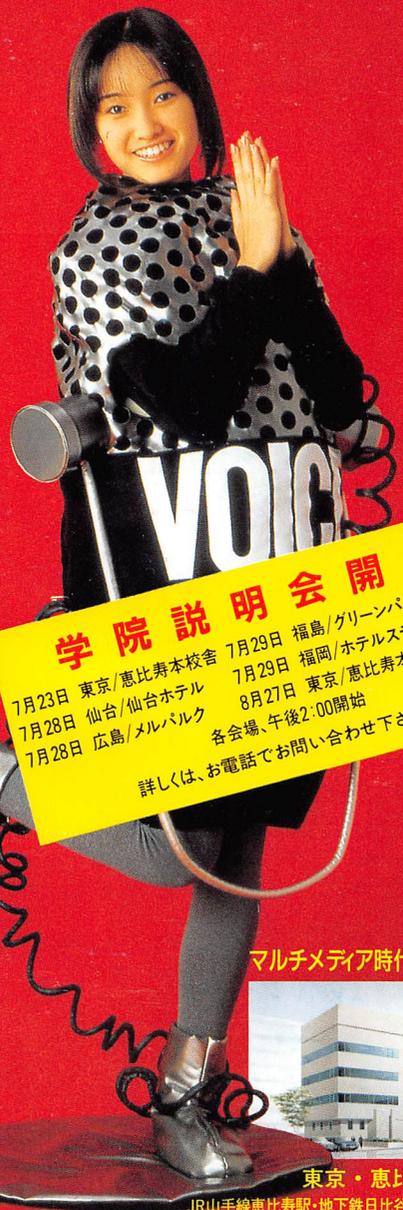
※万が一、製造上の原因によりディスクに不良箇所があった場合は、お求めの書店にご相談になるか、または編集部(3ページの目次下参照)までご連絡ください。新しいディスクと交換します。それ以外の責はご容赦ください。

'95年度生募集中



「とんでもない発想」学院だ。
 当たり前じゃ、ツマラナイ。面白くなければ、学校ではない。
 この春開校のアミューズメントメディア総合学院は、そんな発想の新・スクール。
 とにかく徹底的にエンターテイメント主義。
 制作現場直結のネットワークで、「とんでもない発想」のアミューズメント・クリエイターを養成します。
 さあ、現場で学んで、ニューメディアのプロへ。こんな学校、いままでなかった。

「とんでもない発想」学院だ。



学院説明会開催
 7月23日 東京/恵比寿本校舎 7月29日 福島/グリーンパレス
 7月28日 仙台/仙台ホテル 7月29日 福岡/ホテルステーションプラザ
 7月28日 広島/メルパルク 8月27日 東京/恵比寿本校舎
 各会場、午後2:00開始
 詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

千葉麗子

シングル:「Non Stop! One Way Love」
 アルバム:「餓狼伝説SPECIALイメージアルバムPART2」
 Now On Sale (PONY CANYON)
 パソコン画面:3D CG「Virtual Drug」より

マルチメディア時代の夢工房。



東京・恵比寿本校舎

JR山手線恵比寿駅・地下鉄日比谷線恵比寿駅より
 徒歩約5分 東急東横線代官山駅より徒歩約3分



フジサンケイグループ

株式会社 ポニーキャニオンがサポートします。

アミューズメントメディア総合学院

次代のムーブは、君たちが創る!

コンピュータゲーム・クリエイター科

(2年制) 定員:100名

[デザイン、シナリオ、プログラム、サウンド]

現役の一流ゲームクリエイターが実践的かつ総合的に指導。次代のプロフェッショナルを育成。

CG・アニメーション科

(2年制) 定員:100名

[コンピュータアニメ、キャラクターデザイン、CGデザイン]

最新のテクノロジーを指導し、3Dの立体アニメなどを実習。新映像時代のスペシャリストを養成。

声優タレント科

(2年制) 定員:100名

現役トップクラスの声優を講師に迎え、基礎から実践的なテクニックまで総合的に指導。デビューオーディションまでバックアップします。

学院案内無料進呈

- 申込方法:官製ハガキに1.住所 2.氏名 3.年齢 4.学校 5.学年 6.電話番号 7.志望学科を明記の上、下記の宛先までお申し込み下さい。
- あて先:〒150東京都渋谷区恵比寿南3-2-13 アミューズメントメディア総合学院 MSX A-07係

入学についてのご相談はお電話で。 **03-5721-4151** (担当:大槻)

Panasonic



打てば、
字引く。



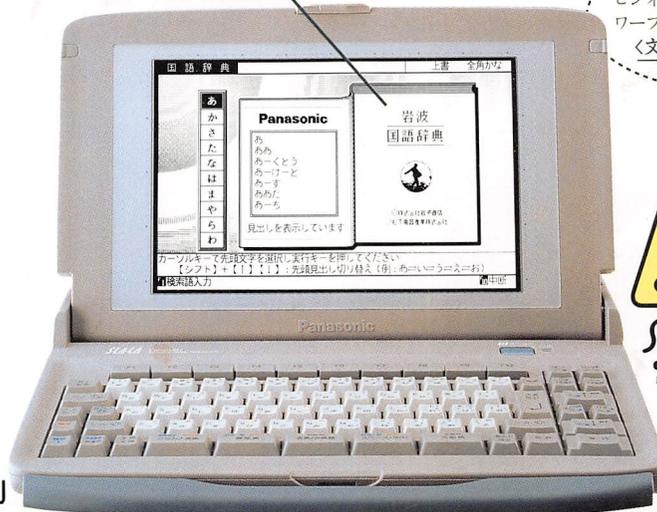
岩波国語辞典内蔵

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ね。



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〉



SL-LA FW-U1J87
本体 165,000円(税別)

●外形寸法:382×325×70mm(W×D×H) ●重量:
約3.5kg ●ワープロ画面はハメコ合成です。●お問
い合せやカタログのご請求は、〒571大阪府門
用大学門真1005 松下電器産業株式会社
業務部営業課MSF科へ。●別売:電子ワープロ
英和・和英辞典カー・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、徳間
書店の登録商標です。デリリーコンサイズ英
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ラ。)

松下電器産業株式会社

4つの安心

- ①U1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
- ②FAX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 ●①、②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。



T1012089081985

©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 12089-8