

1995 AUGUST  
MSX FAN  
最終号はファンダム26本、オールティーズにHAL研の『ローラーボール』を収録した特別総集号

平成7年8月10日発行第9巻第4号(通巻87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

ディスク・マガジンが付録!!

# MSX FAN



本誌ラスト1。この号が最終号となります。  
ながい間ほんとうに  
ご愛読ありがとうございました。

CGクリエイターのコーナー  
CGコンテスト  
紙芝居&動画教室

## Mファン・スクエア

新・あしたは晴れた / +国際化+同人地下工房+パソ通天国+いろいろ

特別付録

## スーパー付録ディスク(2枚組)



### ディスク★No.1

●すべしやる/編集部謹製AVG『ルーシャオの冒険~最終章~』●ファンダムGAMES/『坂』『ワイヤーキッド』『追跡』『めざせ! アトランタ!!』『PADのジョー』他全12本/●ファンダム・サンプルプログラム/おもちゃのマシン語のサンプル全9本●ツール/キャラクターエディタ『CHARACTER EDITOR CD』●FM音楽館/オリジナル15曲●AVフォーラム/規定部門『フィナーレ』1本+自由部門15本●MIDI/曲データ3曲+MIDI演奏ツール1本●CGコンテスト/イラスト2本●Mファン・グラフィティ/<ファンダム>熱く燃えたファンダム作品6本<CGコンテスト>名作紙芝居作品3本<特別収録>名プログラマからの作品2本●オマケ/6月号『紅い花、青い花』の解答プログラム

### ディスク★No.2

●オールティーズ/『ローラーボール』●ファンダムGAMES/『大家さん』『TEKTKART』『AMImage』『タコ&イカ~試練の塔の宝物篇~』『激辛労働者』他全14本●紙芝居&動画教室/投稿作品3本+サンプル1本●パソ通天国/フリーウェアから3Dシューティング『うちゅうげーむ』

Thank you!

# 完

Good bye!

1995  
AUGUST

1980YEN

# 8

### 『ローラーボール』

HAL 研究所の不朽の名作



### 『ルーシャオの冒険』

全員総出演の最終章



圧縮物だけで24本というボリュームにファンダムは26本という史上最大数を収録した、最後にふさわしい珠玉の作品を凝縮!!

### 『TEKTKART』

次世代機なみの美しさの立体三目並べ



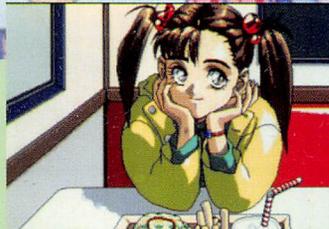
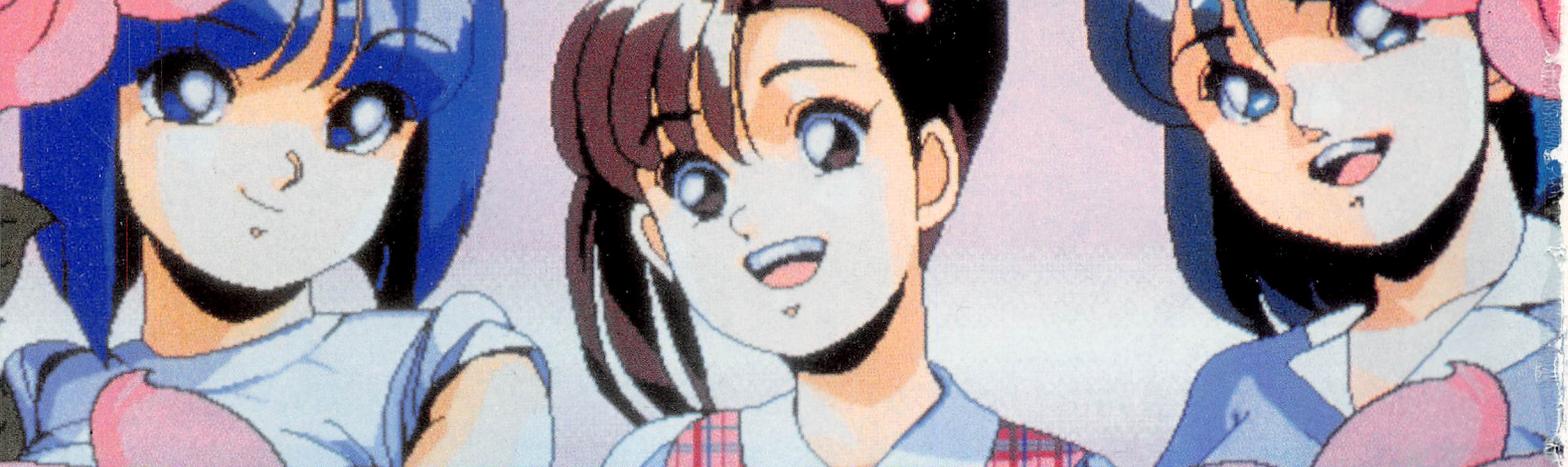
### 『大家さん』

3代に渡る大家のまじめな経営SLG



徳間書店  
イタダキマシマシ

# SUPER Pink Sox 3



画面写真はPC-98版のものです。

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

特別限定パッケージ  
 価格 **¥6,800** (税別)

**18禁版パッケージ  
 好評発売中**

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

◆ 大好評で  
 発売中です。 ◆

## 文庫ソフト特集だよ!

**キャンペーン版大戦略II**

連なる8つのマップを部隊や軍事費を引き継ぎながら、次々と制覇して行くPRGの要素をも含んだ、斬新なシミュレーション。MSX版オリジナルのリアルファイト戦闘シーンは、あらゆる現代兵器・最新兵器が登場。

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥3,000**

**シンセサウルス Ver.3.0**

MSXユーザー必携のミュージックツール「シンセサウルス」の最新バージョンが、ついにTAKERUに登場。Ver.2.0からデータコンバーションも。MSX2では、FM-PACが必要。

●対応機種: MSX2  
 ●制作: ビッツ **¥6,800**

**グラフサウルス Ver.2.1**

常用する機能は、すべてウィンドウにて自由に移動可能。ウィンドウからカーソルを離すと、スモールルーペに自動変化。操作性を重視した超高速のCGツール最新バージョンがこの値段で!! 龍易インターレースモードを加入、4モード対応になりました。

●対応機種: MSX2  
 ●制作: ビッツ **¥6,800**

**蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史**

光栄歴史三部作の一角を成す、草原の英雄チンギス・ハーン、稀代のスケールと空前絶後の迫力で、一大帝国を築き上げた男の豪快な一生を見事に再現! 熱いシミュレーションの傑作です。

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥3,400**

**信長の野望 武将風雲録**

信長シリーズ4作目は、「文化」がキーワード。安土・桃山時代を現代に蘇らせる華麗な戦国SLG。茶器を手にとり密約を交わし、鉄騎・鉄甲船を取り沙汰する。覇者になるには文化を知れ!

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥3,400**

**ロイヤルブラッド**

新シリーズ「イマジネーションゲーム」のデビュー作。イシュメリアという架空の島国を舞台にした、幻想世界のシミュレーションゲームだ。あなたは独立貴族のひとりとなり、領主達が持っている6つの至石を集め、イシュメリアの新生となれ!

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥2,700**

**ヨーロッパ戦線**

戦乱のヨーロッパ。砂塵の彼方から迫り来る黒い軍団は、敵か味方か? 次々に飛び込んでくる情報、時事刻々と変わる戦局。多彩な兵器やユニット、人間の要素を重視した各種パラメータ。 WWIIシリーズ第2弾。

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥4,500**

**伊忍道 打倒信長**

1つのゲームでSLGとRPG、2つのジャンルが楽しめるリコエーションゲームの第3弾。特にRPGの要素が濃い、黄色傑作だ! 意思を持ったキャラクターが目的に向かって行動を展開、敵を倒して駒を上げ、技を磨いて信長を倒せ!

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥3,400**

**三国志II**

登場人物350余名、最大11人まで同時プレイ可能。6編のマルチシナリオ方式、埋状の毒・龍虎舌狼等のユニークな計略要素導入、さらに深みを増した外交・HEX戦など、まさに名作! カシオペアの向谷 実のBGMも話題。

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥5,200**

**信長の野望 戦国群雄伝**

400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。配下の羽柴秀吉、柴田勝家ら個性豊かな武将達を、思いのままに操って、戦場たなびく戦場へ、天下の分け目の決戦に挑む! 光栄の代表作「信長の野望」シリーズの傑作!

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥3,400**

**水滸伝 天命の誓い**

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・権勢…。108人の英雄が揃い、腐敗政治の悪を糾す! 火計・奸計、奸計飛び交う戦場で、反骨の英雄達が繰り広げる、驚天動地の一代活劇。大気磅礴の歴史シミュレーション!

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥3,400**

**蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン**

史上空前の一代帝国を築き上げた英雄ジンギスカン、戦いに生き、夢に生きた男の豪快な一生を見事に再現! シンワウ・コウプロデュースの、歴史的なこの作品。今もって力を感じさせる傑作です。

●対応機種: MSX2  
 ●制作: 光栄 **¥3,400**



**TAKERU 事務局**  
 〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号  
 プラザ技術開発センタービル2F  
 ☎(052)824-2493 (受付時間: 月~金 13:00~18:00)

**営業所**  
 東京営業所  
 (03)5443-4967  
 大阪営業所  
 (06)258-3024

**通信販売**  
 ソフト名・機種名・メディアのサイズ、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。送料/手数料は、1回のお申し込み総金額が5,000円以上の方は無料。4,900円までの方は500円をいただきます。4,900円までの方は現金500円をプラスしてお申し込みください。誠に勝手ながら、皆様のご理解とご協力の程、お願い申し上げます。

## THE MESSAGES OF FAREWELL

### 4 ぼくたちのMSX

西和彦氏、マイクロキャビン、コナミ、T&Eソフト、そのほかみなさんのメッセージ

## PROGRAM

### 28 ファンダム

SLG、RPG、ACT、PZL、etc.すべてのジャンルを網羅したアマチュアプログラムの集大成26本を大掲載

### 44 ツール!

機能充実キャラクタエディタ『CHARACTER DESIGNER-CD』

### 49 C[si:]

最終回 標準ライブラリ関数・完結編

### 54 おもちゃのマシン語

最終回 Math-Packでパソコン数学を学ぶ

### 57 最後だから悩みを解決しておきたい Q&A特集

### 58 ファンダムスクラム

### 64 永久保存 MSX資料集

Vol.5 BASICのワークエリア

### 24 MIDI三度笠

曲データ3作品&演奏ツール『MSP ver.1.32』/ほか

### 26 BASICピクニック

残されたテーマ、なんちゃって

### 63 スーパー付録ディスク仕様大公開

付録ディスクとの激闘の日々をふりかえる

### 67 FM音楽館

オリジナル15本+GM1本/「音楽」の知識

### 10 ほほ梅麿のCGコンテスト

通常の3倍もの投稿数に応え、全56作品を大掲載

### 18 紙芝居&動画教室

ワイヤーフレームの蝶を飛ばし三次元の動きを研究する

### 21 AVフォーラム

今回のお題は「フィナーレ」/AVFチャンピオンレース結果発表

## M・FANスクエア

70 ●通り抜けできます:『ELFARNA』小特集ほか

71 ●GTフォーラム

72 ●対戦トーナメント第13回・ガマック!

73 ●イラストコーナー

74 ●パソコン天国:これからの情報入手はパソコン

75 ●同人地下工房:サークル紹介第2弾/と夏のイベント情報

78 ●internationalization:もっと国際化

78 ●SOFT SHOP TAKERU: TAKERU売れどころBEST10

79 ●新・あしたは晴れだ!

80 ●GM&V

81 ●おはなしこんにちわ

## INFORMATION

66 投稿ありがとう

90 新たな試み

## 特別付録

### ★ スーパー付録ディスク#33

(オールティーズ)『ローラーボール』

(すべしやる)『ルーシャオの冒険〜最終章〜』

(ラインナップ) ファンダムGAMES/ファンダム・サンプルプログラム/ツール/ FM音楽館/AVフォーラム/パソコン天国/ほほ梅麿のCGコンテスト/紙芝居&動画教室/MIDI三度笠/Mファン・グラフィティ/オマケ/B:/COVER CG GALLERY

### 82 スーパー付録ディスクの使い方

## MSX・FANがよく使うマークや記述の解説

### ●媒体と音源について

☐ ディスク

☑ 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。

### ●対応機種について

MSX1 MSX2/2+ MSX1以降で動くソフト

MSX2/2+ MSX2以降で動くソフト

MSX2+ MSX2+以降で動くソフト

MSX R ターボRでしか動かないソフト

### ●RAM、VRAMの容量について

MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり、動かなかつたりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2の一部はVRAMが64Kなので、その場合は注意が必要です。MSX2+以降の機種は、VRAM128Kなので、あまり関係ありません。

本誌掲載および付録ディスクに収録した記事・写真・プログラム等の無断複製、複製、転載を禁じます。

※バックナンバーの在庫に関するお問い合わせは、1994年6-7月情報号より徳間書店インターメディア「販売部」(☎03-3573-8613)にお問い合わせください。

### ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事に掲載されているプログラムやデータなどは、スーパー付録ディスクに収録されています。

### ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

### ●本書に関するお問い合わせについて

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

☎ 03-3573-8604



### 表紙CGのことは

KOREKARA/ワタナベ シゲキ

未来を見据える強さを出したかった。

# ぼくたちの

B O K U T A C H I の

# MSX

1987年3月に創刊してから足掛け9年、この号を入れて全部で87冊のMSX・FANを発刊し、いよいよ最終号を迎えることとなりました。ほんとうに長い間ご愛読ありがとうございました

うございました。雑誌は終了しますがMSXはずっと残ります。そこで、MSXにゆかりの深い方に登場していただいて、いま一度MSXについて語ってみたいと思います。

## MSX生みの親 アスキー社長 (にしかずひこ)

## 西 和彦

MSXというコンピュータは、たったひとりの西和彦氏のアイデアからスタートしています。「誰でも使えるコンピュータがほしい。どのメーカーのもので同じように使えるものがいい」。そうして今では考えられないことですが、日本の誇る巨大家電企業の松下電器、ソニー、三洋、ビクター、三菱、パイオニア、ヤマハ、カシオ、富士通、東芝、日立、ゼネラル、キャノン、こんなにたくさんメーカーが作っても、MSXはMSXであり続けて、1つの顔を持っていました。たぶん西氏の個性がそうさせていたに違いないと思います。そこで、編集部は西氏に久しぶりにお話を聞いてきました。

「MSX、これは文化を作ったからすごいと思います。それに日本製ですからね。そして、ユーザーは明日の日本を作ってくれると思うんですよ。独自の世界を作ったところがいいですよ。MSXは1983年に生まれまして12年。MFファンは、創刊して足掛け9年。小学生だった読者も今はもう大学生。「私なんて40ですよ。当時のメーカーの担当者もずいぶん変わったし、MSXが

縁でアスキーに入った人もいますよ。最初に、いちばん知りたいMSXの裏話をうかがってみました。「MSX1の生まれは、TIの9918というVDPの採用。そこへそれを動かすCPUのZ80のBAS I Cを作ったことです。これが他と大きく違ったところ。当時の流れは、BAS I Cを拡張することだったんです。NECのPC-8001、8801、6001……という流れと同じわけ。でも、BAS I Cの拡張という考え方ではなくてコンピュータに絵やサウンド、そしてコントロールの機能をつけようとするのを考えてみたのです。つまりコンピュータにインタラクティブなことをさせたかった。

次にもっといいものを作りたいだったので、ヤマハとアスキーで新しいVDPの9938を作った。それがMSX2。で、その次にOSがいると思ったんです。CPUが8ビットだからCP/M80のコンパチなもの。ディスクに関してはMS-DOSのフォーマットでやろうと思いました。で、うちの鈴木という天才エンジニアがMSX-DOSを作ったわけです。そしたら100万台売れて、新宿の南口に恐竜を作って博览会みたいなことをやったんです。ぼくが会場に恐竜を置いたのは、コンピュータと子供たちをつなぐものがほしかったからと、3次元のグラフィックを使って恐竜を復元することがおもしろいと思ったのです。

その後、9938をちょっと手直しして、9958でMSX2+を作りました。

そして、次のことを考えたのですが、まずCPUとビデオとDOSをどう拡張していくか、とことをね。GDP(グラフィック・ディスプレイ・プロセッサ)というものもTIから出ていたけれど、我々はVDPも作ったのだから

スピードの速いCPUも作ってしまおうと思ったわけです。で、とにかく速いRISCを開発しました。これは意外とうまくいって、とてもいいものができました。Z80を作ったザイログ社に逆ライセンスしたくらいです。だから、完全なコンパチビリティを持っています。

ターボRのRはRISCのRなんです。MSXの開発を通じて学んだことは、コンピュータは同じアーキテクチャーでは開発をどんどん進めて、前のより速いものを作ることが本流であるということです。その速さをつきつめていけば、今まで重かったソフトウェアがどんどん動きやすくなるわけですよ。だから、今度はGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)をやったわけです。みなさんごぞんじの「MSXView」のことです。

でも、MSXはターボRが結局最後のマシンになってしまいました。

「ぼくは、この後も開発を続けて、MSXにCD-ROMをつけたかったのです。そこへほんとうは動画像(デジタルのビデオ映像と音声)を入れたいと思いました。当時MSXで知り合ったNTTや日本ビクター、ソニー、松下の人たちが集まって、研究会を作ったのです。これがのちにMPEGになっていったんですが、この研究をやっていたわかったことは、ものすごくMSXに動画像をのせるのはおもしろいということです。

ここでじっくり考えて、ターボRのアーキテクチャーを固定してワンチップ化を図ろうと思ったのです。この研究に引っ張られてMSXの研究が止まったのです。でも、よく考えてみたら、8ビットのR8000のアドレスモードが弱かったってことでしょ。だから、



MSXを作り始めたときは26歳 /

ソフトウェアが大きくなっていかなかったんですね。

たとえば、アップル社が何をしたら、と思うとAppleを作り、その後Macを作ってOSを進化させていきましたよね。それを思うとMSXは、ハードのアーキテクチャーとソフトが分離してなかったことが長所でもあり、短所だったのでしょう。わかりやすいマシンだったけど、分離してないことで、ソフトがハードのスペックをずっとそれを引きずることになります。ですから、今度は特定のCPUに依存することをしない、ハードスペックをソフトウェア的に定義する、ソフトウェアに依存するものを作りたいと思います。

お話は、この後も延々と続いて3時間にもおよび、途中から新しいMSXのスペックを考え始めたなら止まらなくなってしまいました。MSX Corporationという会社を作ってMSXを作って売ってみたい、なんて話も出ました。MSXのよさは、西さんのような個性豊かなアイデアマンから生まれたことが魅力となって、長く愛されるマシンになったのだと、お話を終えて強く感じました。



MSXの秘話を語る西社長

我々にとって語りつくせない

## マイクロキャビン

「MSXで培ったノウハウっていうのは、われわれの会社の開発部隊の基礎技術になっていますね」。マイクロキャビン開発の責任者中津氏は振り返る。中津「MSXで初めて、われわれは、



ターボRの機能をフルに使った『幻影都市』

VDP、つまりビデオ回りの専用チップを扱ったんですよ。それまではPC-8801でしょ、CPUが何から何までやる。VDPがあると、これこれ表示する。VDPがあると、これこれ表示して、と命令出してしまえばCPUはまた違うことができる。これって今の次世代機とやってること変わらないんですよ。これで、後はVDPの割り込み、つまり作業終了/ という割り込み機能があればね……」。

永井「MSX3だよ、それって。外国のユーザーで、新しいビデオチップ積んだ機械作っちゃったのいましたよね。まさにスペック上はMSX3」。永末「今はわれわれは次世代機が中心

になってきてますけど、グラフィックなんかではいまだに、MSXのツール使ったりしてるんですよ。「□□倶楽部」とかね。次世代機って、色数は本来いっぱい使えるんだけど、メモリが少ないんで16色のパーツで書くことも多いんですよ。特にキャラクタなんかはね。それには使い慣れたツールが一番だったりするんですよ」。

新田「音楽でもMSXのころの『ゆみりん』っていうツール使ってますよ。元某ソフトハウスが開発したのにうちで手を加えているんですけどね。」

永井「新田君の音楽データは、CPUにすくい負担かけるんですよ。エンベ



MSX開発部隊勢揃い!

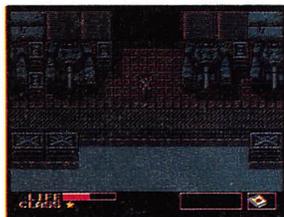
ロープ割り込みの嵐でね、ほぼ半分のスピードになっちゃう。三曾田「とにかくMSXには、開発のメンバーはほとんど関わっていますからね。まさにマイクロキャビンの教師といってもいいと思います」。

珠玉の名作を提供した

## コナミ

MSXアドベンチャーの最高傑作のひとつ「スナッチャー」の作者、コナミの小島秀夫氏もMSXへの熱い思いを語ってくれました。

小島「会社に入って最初に触ったのが、MSXの2じゃない、初代のだったんですよ。色数なんかあんまり使えなくて、制限も多いじゃないですか。他のアーケードなんかがうらやましかった時期もあったんですけど、『魔城伝説』見せられて、努力とやりようによ



ゲームのおもしろさを教えてくれたメタルギア

って、こんなゲームができるんだ、って思い知らされたんですよ。最初に手がけた「メタルギア」なんかも、最初は縦スクロールのシューティングを作ろうと思ってたんですが、それだと敵は3つまで、弾は6つまで、というようにことになっちゃう。だったら、逆に敵をいっぱい出すんじゃなくて、少ない敵に見つからないように、はらはらどきどきするゲームにしたらどうだろうって思ったんですよ。もちろん、最初は企画も通らなかつたんですが、プロトタイプまで作って、こういうのを作りたいっていったら、やっとなGOが出ましてね。実はその前の企画が没になってましてね。僕としては起死回生の企画だったんです。小島さんに没企画があったというのは初耳。

小島「『スナッチャー』は1年半くらいやってましたね。当時としては時間のかけすぎといわれてましたけど。MS

Xのユーザーは義理堅いというか、あのゲームがあったからゲーム業界に入った、なんていうお手紙もらったこともありますね。必ず、今のわれわれを見ますから次世代機のゲーム作っても、手を抜けない。3DOの『ポリスノーツ』はフルアニメを多用してるんですが、そういうことやってるとCGによるアニメの技術が衰退しちゃうんじゃないかって心配してくれる。

ぼくは自分で家にMSXは2台持ってるんです。ゲーム人生の最初の5年間を過ごしたマシンですからね、思い入れは強いですよ。「ソリッドスネーク」で最後だ、といわれたときはショックでね、ゲームの最後にMSXの画面を出しているんですが、それが僕のMSXへの思いというか、表現したかったですからね。MSXは上限のないマシンだったと思うんです。こんな表



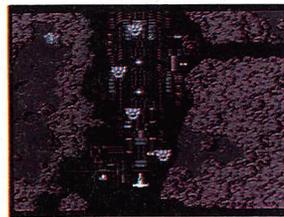
「MSX部隊は他に行ってもがんばってますよ」

現ができるという売り方をしていなかったし、やりようによっては可能性は無限にあったんですよ。ユーザーもれっきとしたパソコンとして使っていたでしょ。ユーザーのみなさんにも、MSXは最後まで大事にしてもらいたいですね。次世代機の見せかけに流されない、本当のゲームのおもしろさを思い出すために側面に置いていて欲しいですね」。

つねにバイオニアだった

## T&amp;Eソフト

アクションRPGの元祖「ハイドライドシリーズ」を制作し、初のMSX2ソフト『レイドック』もMSX2の威力を見せつけた驚きの作品でした。T&Eソフトは、いつも新しいハード



MSX2の最初のソフト『レイドック』

にチャレンジしてしまう好奇心旺盛なところですし、イベントでは、開発の内藤氏と広報の吉川氏のかけあい漫才を披露するパワフルな楽しい話がいっぱいありました。

ところで、何か今だからいえる話はありませんか。

「そういえば、MSXを使った教育用のLANのシステムを作ったことがあったんですよ。RS-232Cを使って先生と生徒をつないで、データをやりとりしようというものなんです。これはT社の依頼だったんですが、なんと納品先はロシア。いくつかのハードメーカーも要請があって作ってみたい

です。でも、結局当時のココム問題で、この話はなくなってしまったんですけどね」。

松下の人もロシアに行ってみたみたいだけど、その話なんですね。

「松下といえば、『レイドック』の東京への納品のとき、パッケージ詰めが間に合わなくて、トラックのなかで作業しながら行かなくなっちゃっていったら、いっしょに来るってことになって、びっくり。テバッグもよかつきあってもらいました」。

MSXってほんとうにいろいろな思い出がありましたよね。

「アンケートにも書きましたけど、M



現在は開発のホス内藤時浩氏

SX1のときアスキーからの日刊BIOS-ROMには参りました」。

でも、毎日送るアスキーも熱心だったんですね。

ここでは、FAXやパソコン通信を通じて各メーカーのなるべく当時現場にいた方々にアンケートをお願いしました。少しでもMSXに携わってきた人たちの思いが伝われば、と思います。そして、このことが次へのステップにつながることを信じてやみません。

なお、アンケートの内容は以下のようになっています。照らし合わせて読んでください。

文章はそのまま掲載していますが、一部読者の方のわかりにくいと思われるところに編集部の注が入っています。また、●で始まるあたりの文章は編集部で、みなさんを紹介するために、①/④同上とあるのは前の人と同じ内容が入るといった意味のために入れてあります。

## MSX・FAN最終号アンケート

- ①御社名
- ②現在の所属部署とご名前
- ③MSXに係わってらした頃の仕事内容
- ④MSXでの御社の主な作品名
- ⑤MSXでの御社のなかで思い入れの深いものとその理由
- ⑥MSXのユーザー（MSX・FANの読者）へひとこと、あるいはつぶやき
- ⑦オマケ/今だからいえる裏話や秘密やいいたいことがあったら

●MSXはみんなよくしていったマシンだった、ということをごの内藤氏のコメントを読んでいると思われてなりません。こういうワフフルな人材がいて、その彼が作ったゲームに触発されてしまう我々ユーザー。そしてそのいつのまにか内藤氏のように作る楽しみを覚えてしまう……といったような不思議な縁を感じるのです。

- ①株式会社ティアーンドイソフト
- ②開発部 内藤時浩
- ③「DD倶楽部」/ハタチンエディタプログラミング、及び、マニュアル原稿作成。「アンデッドライン」/ゲームデザイン。「ハイドライド3」/ゲームデザイン、及び、監修。「ハイドライド3」/メインプログラミング。「ルーンワース」/ゲームデザイン、及び、ディレクション。……なんか他にもあったような気がするけど、忘れちゃった。
- ④「3D Golf Simulation」「ハイドライドシリーズ」「レイドックシリーズ」「ディーヴァ」「サイオブレード」「ルーンワース」「DD倶楽部」「T&E DISK MAGAZINE」……etc.
- ⑤「レイドック」/ほんととは全てと答えたいところですが、まあ、やはりこのタイトルがもっとも感慨深いものがあります。これは、MSXのハードの発売前に既にソフトを発売したという、とんでもなく開発期間の短いものでした。また、開発していたターゲットは、とても不安定で、かつ、毎日ハードやBIOSの様相が変動していたようなものでしたので、とても苦労しました。……担当者が( ^\_^ )
- ⑥MSXはともて面白い機種でした。早期のうちからVDPという概念を導入したのは、このMSXが初めてではないですかね。また、個人的には初めてスプライトを体験したマシンですので、とても楽しかったです。これで、MSX・FANは消えてしまいますが、ユーザーの皆さんには、これをプログラミング入門機として、または、CGマシン

として未永く可愛がっていただけたらと思います。

⑦DD倶楽部のなかに収録されているSPENは、実は社内開発品ではありません。これは、私の自宅で、私が趣味としてこつこつと2年以上もかけて作成したものです。なにせ、Super Pattern Editor for Naitoというネーミングですからね。ですから、これはT&Eに無料で献奉公した個人制作プログラムだったりします。( ^\_^ )

レイドックの制作では、BIOS-ROMが毎日のようにアスキーから届き、これを差し替えるたびにゲームが動かなくなったり、すぐに熱暴走してプログラミングしながら、プロトのMSX2をうちわで扇いだりと大変だったなあ。担当者が( ^\_^ )

ハイドライド3のMSX1版の漢字フォントを7x8dotsで800文字作ったのは、何を隠そう私だったりします。読めなかったって？ あうう、ごめんよお。

ううっ、今でも言えない裏話ならまだいろいろあるけどなあ……  
※これだけのボリュームがあれば、どっか削らないと掲載できません。ふっ。  
※はっ、もし、この文章を他の編集者がみたら……( ^\_^ )



内藤さんの「ハイドライド3」

●MSX界にマイクロキャビンあり。もう、何もいうことはありません。ほんとうにいろいろありがとうございました。「プリム」の移植を実現してくれたことに感謝します。そして、毎回付録ディスクにソフトを提供して頂き、そのうえ中津さんには紙芝居&動画教室の講師としてたくさんのご意見を教えて頂きました。三曾田氏は、プロデューサーとして、以上のすべてのバックアップに尽力してくださいました。「プリム」の移植に関しては彼の力がなければ実現しなかったらと思うます。

- ①株式会社マイクロキャビン
- ②第一研究開発課 三曾田明
- ③「キャンペーン版大戦略」のプロデューサー&プログラム。「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」のプログラム。「プリンセスメーカー」のプロデューサー。
- ④「FRAY」「Xaku」「XakII」「めぞん一刻」「うる星やつら」「大戦略」「スーパー大戦略」「プリンセスメーカー」「ガゼルの塔」

⑤「Xaku」/MSX版にはかかわらなかったものの、元となったほうは入社後初めてプログラムした作品で必死に作りました。その汚いソースを入社直後の中津氏に渡してMSX版にしてもらったのですが、よくあんな難解なのを移植してくれたものだと、今でも感心しています。

⑥MSXは人を育てるハードです。現にマイクロキャビンには何人もMSXユーザー出身のスタッフがいます。別に高価なハードを買わなくてもゲームを作るノウハウはMSXで十分に得られます(むしろ他の機種

より向いている)。そんな意味で、また1つゲーム作りの天才(?)を生むハードが消えていくのはゲーム業界にとっても大きな損失といえるのではないだろうか。チョットオオゲサ……デモ、ホント。

⑦マイクロキャビンに入る前からMSXに携わっていました。4本ぐらいの仕事を3社から受けて、そのうちの2本がマイクロキャビンの仕事。



シリーズになった「Xak」

●プログラマはよく徹夜するとか、逃げたすとか、ふつうのおとなではない、といいますが、こんなにしめ切りを守り、徹夜もせず、優しくみんなを指導し、よい作品を生み出す人はいません。そんな彼に編集部は紙芝居の講師をお願いしてしまいました。ほんとうにいろいろありがとうございました。そして無理いってごめんなさい、ごめんなさい。

ついでに、途中に出てくるフセ字は世に出なかったシューティングのことで。長い歴史にはこんなこともあるのです。

- ①同上
- ②第一研究開発課 中津彦彦
- ③企画、プログラム、シナリオ
- ④同上
- ⑤MSXで出したソフトには、いろいろ思い出があります。なかでもスロースグリ……おっと禁句だった。まづまづ。私にとっては「幻影都市」がいちばん苦労した思い出深い作品です。
- ⑥長い間、私の連載にお付き合いいただきありがとうございました。ぜひBASICの苦手な人も、バックナンバーを見ながら紙芝居に挑戦してみてください。MSXは、いろんな楽しみ方のあるマシンだと思います。今後もみなさんの活動に期待しています。
- ⑦A1-GTの試作時点でメモリを512KBに増やしてどだをこねたのは私です。おかげでMIDIがアクセサリの負担なしで使えました。松下のみなさん、ありがとうございました。



中津先生の紙芝居教材

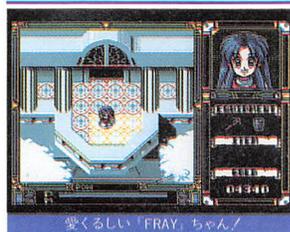
●ご紹介するより、作品がなによりの紹介。マイクロキャビンのキャラクタを生み出すCGの天才。

- ①同上
- ②第一研究開発課 末永仁志
- ③「サークI」「FRAY」「大戦略」「幻影都市」
- ④同上

⑤「Xak I」/やはり入社して初めてMSX用に作ったゲームだからです。

⑥ユーザーの皆様には、うちの商品を通して大変お世話になりました。アンケートハガキを書いて送ってくださった皆様本当にありがとうございました。活字の世界からMSXの文字が消えてしまうのはものすごくさみしいですが、私個人はこれからもまだまだMSXを趣味と仕事に使っていくと思います!! (3D版「紺碧の艦隊」のユニットは実はMSXで描いたものをコンバートしています)

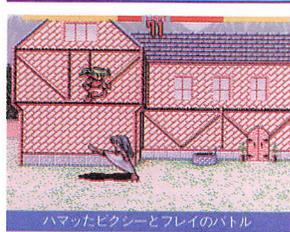
⑦本音……アスキーさんよ、ターボRの仕様のバランスをもう少し考えてね、作ってくればね、けっこうまだまだだじよーぶだったと思うよ!! ターボRの発表会の報告を聞いて、わたしやその晩飯を涙でべらしたよ、本当に……MSXからMSX2のバージョンアップはゆるす、その後は……



愛くるしい「FRAY」ちゃん

●MSXが大好きで、日夜プログラムに励んだ彼がいたから、MSXのソフトがキャビンから次々に出てきたのです。

- ①同上
- ②第一研究開発課 永井勝也
- ③「Xak I」のオープニングとエンディングのプログラム。「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」の対戦アクションゲーム。
- ④同上
- ⑤入社してすぐに関わった「Xak I」。
- ⑥MSXのソフト開発はしていませんが、マイクロキャビンを今後もよろしくお祈りします!
- ⑦「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」のピクシーとフレイの対戦ゲームは98版からの移植ということで、さらに必殺技を入れる予定でパターンを描いてもらいました。ところが、全パターンがメモリに入らず基本パターンを利用したものになってしまった。



ハマッタピクシーとフレイのバトル

●TAKERUといえば、この人あり。イベントのときもほんとうに精力的でした。それと、編集部といっしょにがんばった「ソーサリアン」の移植はなんとも感慨深いものがあります。この最終号を作っていて、「ソーサリアン・リレー」をまたやってしまいました。編集部で作った、「ソーサリアン」のキャラがリレーするだけというソフトで、おもしろいわけじゃないのですが……。これからはMSXの復活ソフトをTAKERUによろ

しくお願いします。

- 1 株式会社エクシング
- 2 通信システム事業部TAKERU営業G (TAKERU事務局) 荒川直子
- 3 MSXソフトのTAKERUでの販売広報業務
- 4 「ソーサリアン」「BURAI下巻」など
- 5 名作を再びシリーズ/MSX・FANの告知のおかげで、ユーザーにも注目される企画となったこと、これが発展して「TAKERU名作文庫ソフト」となりました。これは、98X 68000ともソフトが集まって、今やTAKERUの重要な柱です。すべてはMSXユーザーとMSX・FANの企画から始まったと思っています。
- 6 MSXユーザーの熱意、創作意欲、情熱には本当に頭の下がる思いです。「名作を再びシリーズ」も一所懸命集めたんですが、きつご不満な点も多かったと思います(あのメーカーのゲームが入っていないとか、このタイトルが入っていないとか……。種々の事情でかなわなかったものもありました。ごめんなさい。これからもTAKERUは日本で多くのMSXのソフトがみなさんの手に届くようにがんばります。応援してください。
- 7 ・広島でのMSXフェスティバルのとき、途中で抜け出して原爆ドームを見に行ったことが心に残っています。  
・Mファンの稲田さん、笹谷さんが取材にいらしたとき、初めてプロのカメラマンの方が写真を撮ってくださった。まるでポートレートのように実物以上にきれいに写っていました。大事にとってあります。



最後のMフェスでの荒川サント

- ブラザー (TAKERU) とMファンががんばって行った「ソーサリアン」の移植を、実質面で引き受けてくれた開発会社ファルコン。社長の伊藤みどりさんは昔ヤマハでMSXを世に広める仕事をしながら、いつの間にかプログラマーになってしまい、そのうちマイコンキャビンにいた伊藤和彦氏と結婚。そしてふたりで開発会社を作ったのです。今回は実際にグラフィックを担当した森部さんの回答です。
  - 1 ディールハイト (ファルコン株式会社)
  - 2 企画開発部開発2課 あつきい
  - 3 絵描き(ドット描き)、デバッグ、TAKERU事務局 (ブラザー) さんとのやりとり、その他雑用いろいろ
  - 4 「ソーサリアン」「戦国ソーサリアン」「ピラミッドソーサリアン」
  - 5 全部だね、やっぱり。この会社に入って初めての仕事だったから。
  - 6 「ソーサリアン」戻すほびでしたね、すまん。やはりユーザーあつてのハードです。雑誌がなくなっても使いつけてやれば現役なので。特にグラフィックならまだまだいける(個人的)。まあがんばれ。
  - 7 実(は)……おう何をする。うおおおおお……。
- MSXのフェアでは、よくがんばりましたよね。あるときから大阪勤務になって、昨年奥さんを連れて東京勤務に戻って来ました。発売秘密タイトルとは「ワルキューレ」

だったか「ドラゴンスピリット」だったか知りたいところ。

- 1 株式会社ナムコ
- 2 コンシューマ販売部販売促進課 吉積信
- 3 MSXソフトの販売・PR活動全般 (企画含む)。人手不足でしたので、なんでもやっていました。
- 4 「イクターの復活」「ゼビウス〜ファードラウト伝説〜」「バックマニア」など。あと「ディスクNG」なんでもやりましたね。
- 5 「ゼビウス〜ファードラウト伝説〜」/企画参加から、生産、販売、店舗営業、PRまで、なんでもかんでもやった記憶があります。
- 6 みなさん(ナムコでMSXに関わった人、ユーザーの皆さんも全部含めて)、よくがんばりました。
- 7 もっともっとたくさん発売予定タイトルはあったんです。あれが全部出ていたら……。と思うと無念でもあり、一方ではゾツとします。



ナムコのなつかしのゲーム満載

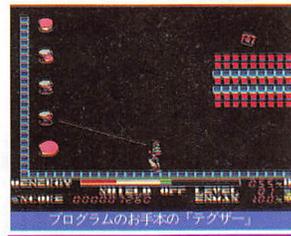
- MSXをこんなにおもしろい世界にしましたのは、あの「ディスクステーション」があったからでしょう。ここから今の「ぶぶよ」やカーバンクルが出てくるのですから、ね。低価格で、お楽しみいっぱいDSはとにかく、マンネリになっていた業界に光を放ったすばらしい企画です。夜中に電話してもいつも仁井谷社長みずからが応対してくださったのがなつかしい。
- 1 株式会社コンパイル
- 2 代表取締役 仁井谷正充
- 3 プランナー、プロデューサー、グラフィッカー、プログラマー
- 4 「ガーデック」「魔導物語シリーズ」「にゃんぴ」「魔王ゴルベリアス」「ルーンマスターシリーズ」「ランダーの冒険」「ディスクステーション」
- 5 ディスクステーション
- 6 時代とともにあゆみましょう。
- 7 アスキーの西社長にMSXの思い入れをおききたい。



何でもありのディスクステーション

- ゲームアーツのメンバーは昔の昔にアスキーでバイトなんかしてたりしたのです。そして、あまりに優秀だったので、すぐに会社を作って「テグザー」を世に出したのです。とにかく、宮路社長とはMSXをいかに発展させていくか、についてずいぶんまじめに考える機会をもちました。
- 1 株式会社ゲームアーツ
- 2 代表取締役社長 宮路洋一
- 3 プロデューサー
- 4 「テグザー」「ファイヤーホーク」「ぎゅわ

- ん自己シリーズ」「サムシリーズ」
- 5 「MSX-BASIC」/アスキー社にゲームアーツのメンバーが在籍の頃、デバッグ作業を行いました。非常によくできたBASICだと思います。
- 6 MSXは私自身、自分の子供のように大切なかわい存在でした。当時ファミコンよりMSXのほうが性能が上だという信念でがんばって来ました。もう10年(編集部注:正確には1983年から12年たつ)ファミコン時代も終わり、MSXも引退のときだと思います。本当に長い間ごろうさまでした。



プログラムのお手本の「テグザー」

- Mファンが付録にディスクをつけるはじめて、で、「カードダス」というトランプ神経衰弱をオリジナルで作ってくれたのが上坂氏です。シリーズになれるようにエディット機能もつけたのですが、エディット作品の応募が少なくて、いつも間に立ち消えになってしまったまなごが残念です。
- 1 同上
- 2 開発部部長 上坂哲
- 3 プロデューサー、ディレクター、プログラマー、ドクター、スク립ター……なんでもやりました。
- 4 同上
- 5 「サムシリーズ」/1年間で14本もゲームを出したのはあれが最後
- 6 夢見る頃を過ぎて、夢見たことを忘れてね(バクリ)。



エディット機能つき神経衰弱

- ある日、ビットツの栗林社長は、98の数あるツール類を見て、MSXでこれをこえるものを作ってしまう、ということで、MSX界に優秀なCGツール「グラフィサウルス」、FM音源用音楽ツール「シンセサウルス」、MIDI音源用音楽ツール「MIDIサウルス」を作ってしまった……。これらのツールがなければ、MファンのCGコンテストやMIDI三度笠もありません。今回のアンケートには栗林社長に変わって女性営業マン(?)の上地さんよりの回答です。
- 1 BIT<sup>2</sup>
- 2 営業部 上地
- 3 総経理
- 4 「グラフィサウルス」「ファミルパロディック」「シンセサウルス」
- 5 ターボR およびGTIに力を入れていったときにMSXが沈みはじめてしまいました。
- 6 だ、MSXのソフトを作っていくかたまたまですが、あまり買って買けなかったので、止めざるを得ませんでした。



CGの原点は「グラフィサウルス」

- 根気強くMSXへソフトを供給しつづけてくださった、「MSXシンボジウム」(MSX・FAN 1991年6月号記事)では、MSXのために貴重な意見を頂きました。もともとレコード業界からこの世界に入ってきたのですが、いまでは光栄のアメリカで現地のスタッフの方とコンシューマ向け英語版「信長シリーズ」などのセールスに、大忙しの毎日を送っておられるそうです。
  - 1 株式会社光栄
  - 2 Koei Corporation (光栄アメリカ) 栗野敏和
  - 3 営業部長
  - 4 「信長シリーズ」「三国志シリーズ」
  - 5 「信長の野望・戦国群雄伝」「私が入社した頃の発売で、とにかくよく売れたから印象深いです。
  - 6 弊社は比較的遅い時期でMSX用のソフトを出していたメーカーの一つだと思いますが、移植中止を決定した後にたくさんのユーザーの方から移植希望の手紙を頂戴し、申し訳ない思いをしました。特に、中高生の方が多く、期待して頂き感謝の念を強くしました。
  - 7 私事ですが、何を隠そうMSXマシンを持っていました! しかしながら弊社のゲームはプレイしたことがなく、もっぱら趣味の音楽用MIDIマシンとして活用していました。MIDIマシンとしてはシンプルで画面も見やすく、非常に使いやすいマシンでした。
- 
- MSXについて語るシンボジウム
- MSXをこよなく愛し、MSXがすべての人の才能を開花させるチャンスを作るマシンになってほしいと願っていた人です。それは、地方に住んでいても、お金持ちでなくても、音楽やCGで作品を作り、自己表現するチャンスを、そして眠っている力を呼び覚ます手助けがMSXにできるはず、と……。
  - 1 株式会社アスキー
  - 2 マルチメディア推進室事業推進部長 松田辰夫
  - 3 MSX事業の推進
  - 4 MSX
  - 5 世界の若い人々に日本も含め、400万台のホーム・コンピュータを日本から出荷したこと。
  - 6 独自の性的な賢い日本人になって世界中で仕事をしてほしいと思います。
  - 7 世界中で今もMSXホーム・コンピュータを使っている人はたくさんいます。MSXはコンピュータで、ゲーム機と比較すべきものではありません。多くの人がコンピュータをこの機械で学習し、この分野に就職さ

れていることを非常に喜んでます。



●MSXに関わる誰からも、天才と呼ばれています。彼の才能がなかったら、MSXはこんなに使いやすいBASICになっていなかったでしょう。それなのに、ユーモアのセンスもあって、「ペーし君」を片手間に作ってしまう、ほんとうに不思議な人です。

①同上  
②理事デジタルシステム事業推進部シリコンソフトウェア開発部担当 鈴木仁志

③松田部長の愚痴の聞き相手。宴会での騒ぎ役。

④たいしたことはやってません。(編集部注：たいしたことやってます。MSXのシステムやツールなどのプログラムのほとんどは彼によるところが大きいです。)

⑤やっぱり岡田有希子ちゃんが自殺したことにつきますね。(編集部注：某O芝の宣伝に出ている最中のことでした)

⑥青春という二度と来ないまじいばかりのひとときを、皆さんといっしょに手を携えて全速力で駆け抜けた思い出は私のなかで永遠の命をもって輝き続けることでしょう。そして、臨終の床では「エム……エス……エックス」とつぶやきながら死んでいきたいものです。

⑦大阪には、どこへつかいネズミがいるんですよ。(編集部注：アスキーのMSXの影の推進役の山下氏、松田氏、鈴木氏の3人が大阪に出張に行ったときの話らしいですが、何のことをいっているのか不明です。この後、松田氏のニックネームがネズミさんになったのですが……誰も教えてくれません。いじわる！)



MSXのコンパイラ「ペーし君」

●SONY入社当時はオーディオブーム真っ只中。「生録」では名機のダンスケの担当です。そのうちMSXになって、一時はPal mTopの担当に。いまは悪い部署名の部長さんだけど、星と自然とそばがお好きなロマン派です。今回インターネットでメールを送ってくださるなど、なんてSONYなんですよ、と思いました。これもマーチャンジングの一環でしょうか。MSXのクールなパソコンの一面も伸ばしたかった気がします。

- ①ソニー株式会社
- ②マーチャングデザイン企画開発部 田村新吾
- ③ハード・ソフト・周辺機器の企画&プロモーション 事業部長
- ④HB-55/初代聖子のヒットビット。HB-F1/MSX2で¥32800という低価格を実現したモデル。HB-F1XD/MSX2

FD付きで¥54800のモデル。ゲーム/「魔法使いWIZ」がソニーオリジナルでは有名な？

⑤漢字ビデオタイトル、囲碁クラブという通信囲碁をやるソフト。産能大向けBASIC学習キット(通信教育に応募すると、教科書にMSXパソコンが付いてくる!)

⑥MSXを始めたころの皆さん(中学生)は、ファミコンとは違う夢があったと思います。自分でプログラムが組めるとか、自分の命令でソフトが動くなど。そして、今大人になっても引き続きクリエイティブィーで活躍されていると思います。このようなホームターミナルは21世紀にも再び一ランク上の様式に変わって登場し、創造力をかき立てると思います。人に夢があるかぎり。さあ、また挑戦しましょう。

⑦やたらモノを作って売ろうとしていた。本体そこそこに、ソフトを活かした事業をすべきであった。それにつけても、DC機(編集部注：携帯機)ができなかったり、レゾリューションが甘かったり、制約が多すぎたかな。自分の部下と、美人の北根編集長さんと編集部の皆さん、本来なら談合の疑いがかかるべき、仲良しの桜会(編集部注：MSXのハードを製作しているメーカーの月例の横の連絡会。MSXのよいところを伸ばし、悪いところを反省し、お互いに切磋琢磨する意義のある集まり。なんとこの5月までつづいていました)の方々に感謝します。それとアスキーの皆さんも。少なくとも、以上の人達と固い絆ができたのはMSXの産物であった。ソニーにはMSXの歴史と言われるMSX化石、倉見君がいますので、今後とも何かあれば生き字引として??ありがとうございました。



優秀な人気があった「F1ツール」

●SONYという企業イメージにぴったりの繊細な倉見氏。編集部から電話すると、いつも、どんな難題の電話かと一瞬たじろいんだりして……。その下に聖子ちゃんのポスターを持っているとは……。

- ①同上
  - ②マーチャングデザイン企画開発部 係長 倉見尚也
  - ③ハード・ソフト・周辺機器の企画&プロモーション
  - ④同上
  - ⑤MSXといえるかどうかわかんないけど、株式会社パソコンHB-T600と囲碁クラブという通信囲碁をやるソフトかな? どちらも、株の勉強、囲碁の勉強とみんますごく大変な思いをした。そのわりに、成果がなかなかでなかったから。
  - ⑥&⑦いや〜、幸か不幸か私の人生の10年近くをMSXの仕事に費やしてしまっただけ。これで、MSXに関する情報誌は世の中からなくなるのですかね。感慨深い……。そういえば、私は過去の遺産として、松田聖子さんがまだ若かりし頃の電車の中吊り(ヒットビットの宣伝用)を所有しております。いつか高く売れるんじゃないかと思っております。
- ……ということで、読者のみなさん、そして、MSX-FANの編集に関わったみなさん、ほんとにほんとに長い間いろいろとありがとうございました

ございました。最後のつぶやき。今後は、私を追っていろいろと無理な質問はしないでくださいな! では、さようなら!



聖子のパソコンHITBIT

●とにかく、松下の人たちはみんな一所懸命でまじめなのが、編集部側からの印象です。ユーザーを裏切らないようにしよう、楽しませてあげたい、という信念のもとにハードも設計され、ソフトも同時に作られていっています。松下のマシンだけ瞬時停電に強いのも、PACを作ってしまうところもその信念の現れでしょう。そんななかで、当時今も最もソフトハウスの信頼を得ていた(徹夜のデバッグに付き合う……だけでなく)、スキーがじょうずなのが山神さんです。

- ①松下電器産業株式会社
- ②インタラクティブメディア事業部ソフト開発部 山神英昭
- ③PAP(パナミュージメントプロダクション) ソフト開発企画
- ④FS-5500F2/MSX初の拡張性のある2ドライブの名機。FS-A1/MSX2で¥29800を実現した低価格モデル。PAC(パナミュージメントカートリッジ)用SRAMメモリカートリッジ。ほかにCF-XXシリーズ、FM-PAC、ボウリングシステム、ロンア向け教育システム(幻の)
- ⑤「アシュギネーシリーズ」/初めて松下が自前のキャラクターを作り、ソフトにした。ソフトの内容・パッケージ・ポスター等すべてについてソフト会社の人たちと、製作現場で何日も徹夜して一緒に作った。
- ⑥MSXが世の中に生まれた頃、パーソナルコンピュータとは、すべてのユーザーにとって、自分でプログラムを動かすものであり、買ってきたソフトを動かすだけのものではありませんでした。いま、コンピュータはいろいろな形を変えて世の中を支えるものになるとともに、パソコンといえども、容易に自分でプログラミングできるものではなくてしまいました。それだけコンピュータが人間に近づいたといえるかもしれませんが、その頃の、パソコン=プログラミングマシン、という、コンピュータと人間のプリミティブな関係が今となっては懐かしい感じがします。その頃パーソナルコンピュータは「あらゆる可能性」を一身に背負った、皆さんの夢の具現マシンだったのです。
- ⑦そのパーソナルコンピュータ生成の時代を生きてきたあなたたちは、急激な生成と進化という大きな過程を経験した貴重な時代の生き証人といえます。
- ⑧ぜひ、その頃の新鮮な想いを忘れることなく、夢を抱きつづけて新しい可能性に挑戦していただきたいと思います。
- ⑨あれほど家電メーカーと一緒になかったかよ一つ規格(MSX)の普及にがんばったことばなかったのではありませんか。結果として、MSX-FANも最終号となってしまいましたか、家電メーカーにとっても、パソコンの統一規格という夢に向かって皆で挑戦した一つの時代だったと思います。たくさんソフトを作っていた松下

フト会社の皆様、本当にありがとうございました。徳間書店の北根編集長ほか、編集部の方、最後まで本当にありがとうございました。

最後に、ずっとMSXを応援していただいたMSXユーザーの皆様、本当にありがとうございました。



プリンタにキーボード他のA1コンボ

●MSXの担当になって、あっという間に数か月のうちに10年もこの業界にいるようになんてしまったのが、すごく印象に残っています。やっぱり人柄でしょ。『激ペナ』でもよく遊びましたよね。そうそうMSXを文化祭に貸し出す企画もやりましたよね。そのおかげで金沢の宿で「おけけ事件」を体験しましたっけ。

とにかく、イベントを盛り上げるためにミニ四駆大会をやったり、ユーザーの人たちといっしょにゲームをやったり、ある意味で親しみのある、楽しくて、元気なMSXの顔でもありました。

- ①同上
- ②インタラクティブメディア事業部ソフト開発部 平賀和明
- ③PAPの一員として、ソフトメーカー様との窓口業務を行い、同時にオリジナルソフトや周辺機器(PACシリーズ)の開発に従事。また全国縦断のイベントなどを企画・運営。パナ・ミュージメント・クラブの会員番号は0001番! ちなみに「悪魔城ドラキュラ」の頃には営業もしていました。
- ④同上
- ⑤多くのハードメーカーと始めたMSXではありましたが、最終的にはソニーとの一騎討ちとなり、正に因縁の対決でした。ちなみに、今こそPanasonicブランドの商品はテレビやビデオをはじめ、かなり発売していますが、日本での商品1号があの「A1」でした。これは、正に松下としての商品にかける期待の大きさを象徴しています。
- ⑥現在のソフト業界を見ても、開発のメンバーがMSXからこの世界へ入った人が少なくないとは、大きな成果であったと感じています。その意味では、現在も熱心にMSXを使っている人には感謝するとともに、ぜひともソフトの世界でエキスパートになる人一人でも多く出ることを願っています。
- ⑦MSXのおかげで、私はきょうの平和な家庭を持てました(編集部注：MSXのイベントの司会を務めた方のご結婚。いまは一児の父)。また、ソフトメーカーや雑誌の編集者と全国を縦断したイベントは楽しかったな〜。特に、ミニ4駆をからめたときは、本当に全員が燃えました(編集部注：電池を直列につないだターボモードの技を使ったのはT&Eの内藤氏です)。ソフト「アシュギネー」のパッケージ用イラストを描いて頂いたイラストレーターの人か今やあの有名な笹倉鉄平先生でした(当時はまだ無名でしたか)。最近の先生の作品の値段の高さを見て、当時の原画を探しましたが、残念ながら行方不明なのです。あ〜~~~~。



●松下のハードの設計をやりつつ、そのうち商品コンセプトを考える企画をやっていた、世話好き人間です。なんでもかんでもよいことなら、かかえこんで猪突猛進してしまうところが、FM-PACを作ってしまったのだと思います。MSXを最後までサポートした松下のなかでも、今号まで編集部からMSXの質問に根気よく付き合ってくださいました。

- ①同上 (昔から変わっていません)
- ②インタラクティブメディア事業部(3 DOをやっています) 海外営業部海外ソフト企画課 伊藤正男
- ③最初ハード設計 (CF-2000、FS-5000シリーズなどの設計)。途中からハード設計兼MSX規格検討および何でも屋。最後は商品企画+海外システム/国内システム担当
- ④なんといってもポウリングシステムとロシア! ポウリングシステムでは徹夜の連続! ロシアではあやうく当時のモスクワ警察に逮捕されそうになったこと。
- ⑤MSXは非常にコストパフォーマンスのよいマシンでした。使い方をうまく考えればいろいろ便利でした。マシン自体の命運はもう時間の問題だけど、コンセプトは永遠に残ります。きっとそのうちポストMSXと言えるものが出て来ます! (どんな形かは乞うご期待!)
- ⑦私はけっこういろいろな面白いことをやったのですが、何故かこの業界では無名です。とくにPAC/FM-PACはオレのおかげでできたんだぞ! ちなみにまだ私は個人的にPAC/FM-PACを持っています。



●MSXのイベントを企画して、みんなで集まるチャンスと、最後まで我々をバックアップしてくださったやさしい方です。

- ①同上
  - ②広報本部広報編集部 岩切優弥
  - ③仕事としては1989年からの後発参加組です(プライベートでは、生まれて初めて触ったワープロが、なんとMSXのキングコングだったという特異な経験を持っています)。
- もともと宣伝畑の仕事をやっていたので、MSXのフェアの企画、運営を中心に、カタログ製作や宣伝(といっても、もう当時はほとんどMSX・FANしか媒体が残っていなかったのが非常にさみしいものがありました)を、ワープロ(U1シリーズ、スララ)の販促・宣伝の仕事とともにこなしてきました。
- ④同上
  - ⑤やはり私にとっては、最後の名機FS-A

I GTでしょう。MSX最後の岩となったこのマシンに、粘り強くお付き合いして頂いた北根さんや、キャビンの田中本部長はじめ多くのソフトハウスの(いろんな意味で)有名な皆さん、そして全国のフェア会場に、毎回わずかな望みをもって集まってくれたファンの皆さんのMSXへの愛情。先の見えないMSXに、最後まで期待をもって、そして次の商品への熱い期待……結末がわかっていても、どうしようもない辛さを嫌というほど味わいました。

まるで、結婚できないことがわかっていながら禁断の愛に落ちた封建時代の主と奴隷のような、はたまたロミオとジュリエットのよう……なんてこんなときに担当になったのかと、思いましたね。

⑥時代のいたずらというのは、なんに付いてもあるものです。もしへだつたら、～であれば……は言いたくありませんが、人生と同じで、もし今、MSXがスタートラインに戻れるならば、きっと……という思いは、MSXに関わった人なら皆思っておられると思います。

マイクロソフトがIBMを脅かす時代となった今、日本発のMSXエンジンが世界を制覇した……なんて、想像すると感動ものなんですけどね。

⑦私の子供(6歳と4歳)は、ゲームボーイと3 DOとスーパーファミとMSXで遊んでいます。わりとMSXの懐かしいソフトが気に入っています。私の思い入れが遺伝したのでしょうか……DNAは、恐ろしい。

ともあれ、全世界のMSXファンの皆さん、本当に今までありがとうございました! 再見!!



●「よく学びよく遊べ」とはこの人のためにある言葉のような気がします。仕事も遊び(失礼)も人並み以上なんですから……。

- ①同上
- ②インタラクティブメディア事業部ソフト開発部宣伝企画課 竹内雅之
- ③宣伝広報およびセールスプロモーションの企画推進
- ④同上
- ⑤ワープロパソコン/パソコン普及機に入る前に、プリンタ内蔵の「ワープロ内蔵MSX」として初めて世に送り出し、大ヒット商品となったこと。
- ・A1/29800円の低価格を打ち出しMSX再浮上を狙った戦略商品であり、当時のプロモーションについても、全国特別仕様のA1トラックで巡回したり、「アシュリーネ」というオリジナル宣伝キャラクターを作り出すなど、自分にとって思い深い仕事をさせて頂きました。
- ⑥ごめんない。でも、本当に今でもMSXをかわいにかけてくれていて本当に感謝しております。
- ⑦ハードソンのゴルフゲームでプロフェッショナルとアマチュアモードの切り換えのあるソフトで、いつも社内で盛り上がりっていました。でも、シューティングゲームの「ザナック」で、1点1円で勝負をして勝った、あの240万円は、Sくん、いつになつたら払ってくれるのでしょうか……。

●正式にMSXの宣伝をすることが打ち切りとなったあとも、ワープロのU1の広告を引き続いていただきました。企業としての責任もあつたでしょうが、それ以上に我々ユーザーを大切に思ってくださっていたことを感じます。MSXの開発チームは、一部3 DOなどへ行きましたが、ワープロの設計でも、その力を発揮しています。我々にもっとも身近なのが、パナソニックのワープロなんですね。MSXのイベントでは、先輩諸氏に「タロウ」の愛称で呼ばれていましたので、私は名字のほうがすぐに出てなくて困りましたっけ。

①同上

②情報機器事業部商務課宣伝係 杉本太郎

③別個でごあいさつさせて頂いている竹内、岩切、平賀の下で、MSXの販促宣伝の仕事をしていました。特に、季節ごとに行っていたMSXのゲームイベントの実務をほとんど担当させて頂いておりました。

宣伝販促の仕事ですので、自ら作品は作れなかったのですが、パナソニックA1の周辺機器(当時A1コンボと呼んでいました)の活用ブックを作ったのは、当時新入社員で私にとって初めてのパソコン体験であり、思い深いです。

④同上

⑤やはり前述のイベント。今でもイベントを企画することがあるのですが、自分のなかではMSXフェスティバルがすべての基本になっています。全国各地を巡業(?)し、名物を食べまくり、また北根編集長を始めいろんなソフトハウスの方とお知り合いになったことも私の財産になっています。当時作ったTシャツやトレーナーは今でも大切に持っています。

⑥今現在、ワープロの宣伝販促の仕事をして頂いており、毎月、Mファンには広告という形でなんとか責任は果たせたかな……と思っています。スマミセン。

⑦大阪のイベントでは人手が足りず、自らトレーナーを着て会場整理をしていました。当時入社2年目だったのですが、会場で大学時代の友人とばったり出合い、「おまえまだアルバイトしてんか〜」といわれてしまいました。

最後に、パナソニックワープロ スララもよろしく!

●「コナミ」という名前を聞いただけで、思い出すことは山のようにあります。MSXの発売当初、積極的にソフトを発売し、その質の高さには驚くものがありました。「けっさく南極大冒険」も楽しかったし、「スペースマンボウ」の発売を遅らせても作りなおしてよいものにしてしまったこと、驚かされた記憶があります。また、開発では「一流品やヒットしたものを見て、なぜ

売れているのか自分で見極めろ」という、もの見方を貫いているそうです。だから、コナミの作品はいつも天下一のすばらしいゲームなんですね。そんななかで、アーケードではできなかったパソコンらしいシナリオの効いた新しいゲームを作っていたのが小島さんです。

- ①コナミ株式会社
- ②開発5部 小島秀夫
- ③企画、脚本、監督、キャラ (少々)
- ④「スナッチャー」「メタルギア」「ソリッドスネーク」(小島作品)

「グラディウスシリーズ」「魔城伝説シリーズ」「F1スピリット」「イールカンフーシリーズ」「スペースマンボウ」「夢大陸アドベンチャー」「グーニーズ」など

⑤なんといっても「メタルギア」です。右も左もわからないうちに、ゲームの作り方もわからない。人の使い方もわからない。プランナーとしてまったく信用がない(特にその前に没をかましていたので)。そんな状況下でまったく新しいゲームを作ろうとしていましたから……思えば、かなり無謀でした。当時、確かなのは熱意だけでしたからね。

⑥MSXとは「共に学んだ!」「共に生きた!」という感があります。特にユーザーのみなさんと青春期を分かち合ったような気持ちでいっぱいでした。決してヒノキ舞台ではなかったぼくのゲーム人生のなかで、ユーザーのみなさんの真摯(しんし)な意見。励まされたくも支えになっていたことかわかりません。

当時のユーザーのみなさんには今もお便りなどで励まされていたりしています。ある種、送り手と受け手というワクを越えて、いい意味での共存関係というものがなっていたと思います。

⑦毎年、新しい人材がゲーム業界に入ります。そのなかにはMSXがきっかけでこの道を選んだという人がたくさんいます。すくなくとも彼らのなかにMSXでの熱い記憶は継承されています。ユーザー(受け手)と開発者(送り手)も当時の「あの感覚」を忘れて、「誇り」をもってやらねば必ずや、ゲーム業界はいい方向に向かっていくと信じます。



## 特別 プレゼント

最終号を迎えるということで、各ソフトハウスやスタッフの方々から、読者のみなさんに秘蔵のプレゼントが編集部へ届けられました。マイクロキャビンからは、①MFファンの表紙の人形1名(ガゼルの塔とサーク。編集部からマイクロキャビンに寄贈したものが戻ってきてみなさんにプレゼントです)②「幻影都市」の末永氏のスケッチ満載の絵コンテ集コピー1名(ゲームを知っていればなお楽しい)③「XoBk」のオープニングの絵コンテ集コピー1名(とめていぬいに描かれています)④新田直直筆の「幻影都市」の譜面2名、松下電器から⑤FM-PACのTシャツ5名、⑥編集部にて7月7日頃届くメーカーからのグッズ類25名(内容不明につき選択は編集部にまかせてください)。

希望の方は①ほしいプレゼント②円と住所③名前(ふりがなも)④電話番号⑤あなたのメッセージをハガキに書いて(〒105東京都港区東新橋1-1-16徳間書店インターメディア「MSX・FAN特別プレゼント」係)まで送ってください。しめ切りは7月17日に必着とします。発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。当選した方は7月中旬に発送します。



ほほ梅麿の

# CGコンテスト

とうとう最終回でおじゃる。今回だけでなんと、通常の3倍もの投稿量があったぞよ。本当にたくさんの作品をありがとうでおじゃる。できるかぎりたくさん掲載してみたマロよ。(協力:ビッツ)



→P82の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

投稿された作品は、ビッツ-CGチームの5人により点数がつけられています。賞金・賞品は、その点数に応じて贈られます。100点以上は現金1万円、80点以上99点以下は現金3千円、79点以下はフランクディスク5枚が贈られます。



## SAVE the MSX!

青森県/Fly☆Duck (30歳) 梅 Out-Set S12



# 114

POINTS



最後はやっぱりこの人か!? 読者人気ナンバーワンのFly☆Duck氏の作品でおじゃる。最終回を飾るにふさわしく、なんとMSXの女神を描いてきてくれたぞよ。審査員の中から『イース』の女神みたいだという声も上がったが、作者は全く気にしないで描いたとのこと。MSXへの思いあふれるこの美しい作品に、われわれ全員の目がとまってしまうぞよ。とてもまぶしいでおじゃる。

彼の描き方は、方眼紙を使ったハンドトレース方式。方眼紙に原画を描き、そのマス目を見ながら、1ドット1ドット置いていくやり方でおじゃる。256×212ドットのモードならば、ほぼ正方形のドット比なので、この技が使えるのでおじゃる。スキャナやタブレットが発達した今のCG世界において、MSXだからこそ、この方法が生かされるのでおじゃるぞ。みんなも試してみる価値はあるぞよ。ぜひ、やってみよう。



④下地に10×10ドットのマスを引き、方眼紙との比率を合わせている

付録ディスクに収録しているデータ自体はSCREEN12だが、MSX2でもSCREEN8に自動変換されて鑑賞することができるでおじゃる。梅

## またどこかで会いましょう

### ★作者より

MSXを救うべく降臨した女神です。……が、実はこれ、PC-98上で原画線を描いてから、MSXで着色をおこないました。ズルイですよ、こういうのって。

とうとう最終号ですね。長い間お疲れさまでした。Mファンが終わってもMSXがなくなるわけではないし、まだ当分は他の雑誌にMSXでのCG投稿を続けるつもりです。またどこかで会いましょう!



④これは自画像というよりシュミ絵だなあ (青森県/Fly☆Duck)

P.S.日本製さん、某B誌に投稿してみませんか? 日本製さんの絵柄ならきつとウケると思いますよ。



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。たまにショックで24歳にもとる



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

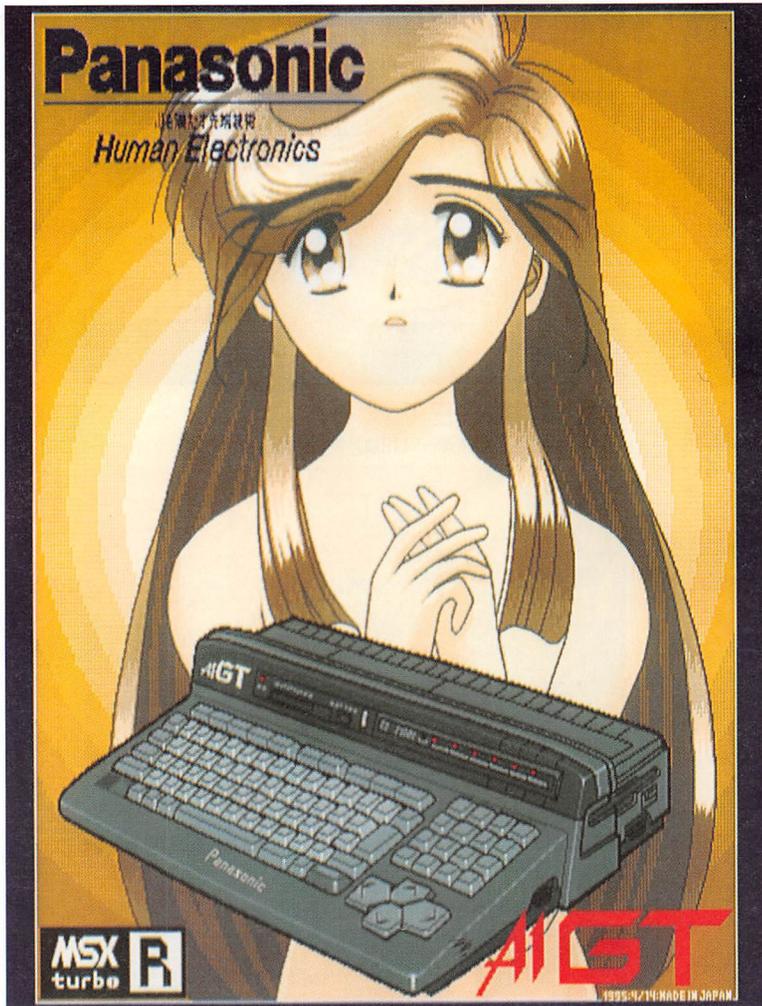


REI 新しい手法をほどこしたCGを愛すお姉さま



## 大切にしてくね

岐阜県/日本製 (28歳) © S7 IN



# 102 POINTS



これもまた、MSXへの想いあふれる作品でおじゃる。前ページの作品といい、「なぜ裸のねーちゃん？」という疑問もあるが、MSXに対する同じような想いが、こういった作品を生み出すのでおじゃろう。みんなの気持ちは、つながっているでおじゃる。

この作品はSCREEN7のインタレースでおじゃる。その特徴を生かした、きめこまかい仕上がりが目をひくぞよ。特にターボR本体。デッサンの狂いも少なく、非常にきちんと完成されているマロ。キーボードのキーも、見た目でまちがってはならず、ひとつひとつしっかりと描かれているぞよ。この作業はけっこう根気がいるのでおじゃる。

背景は後光がさしている表現をしたかったのでおじゃろうが、16色だから前ページの作品のようにいかないのは残念。かなりがんばってはいるんじゃが……。

最後に、この作品は何といっても画面端に描かれたロゴが目立つぞよ。A1GTやターボRのマーク、パナソニックのロゴそれぞれが、まるで広告を見ているかのような印象を与えてくれるマロ。さらに縦画面なので、もういうことなしたマロ。👍

## MSXのハードやソフトを大切にしてください ★作者より

最終号ということで、何かメッセージ的なものをもって描きました。みなさんもMSXのハードやソフトを大切にしてください。

Mファンに投稿し始めたのは91年の10月号からで、全15作品となりました。掲載されたのは95年2月号までで計13



👉これは自分の環境か、理想の環境か!?  
それは永遠の謎♡ (岐阜県/日本製)

作品中10作品、ポイントは最高100点、平均89.2点でした。

CGはいつも気分で描いていたので、腕が上がっていませんね。編集部の方には縦画面ばかりで迷惑だったかもしれない。それじゃあ……またね★



## SP-WEAPON3

埼玉県/鉄人 (19歳) © OuT-SeT S10



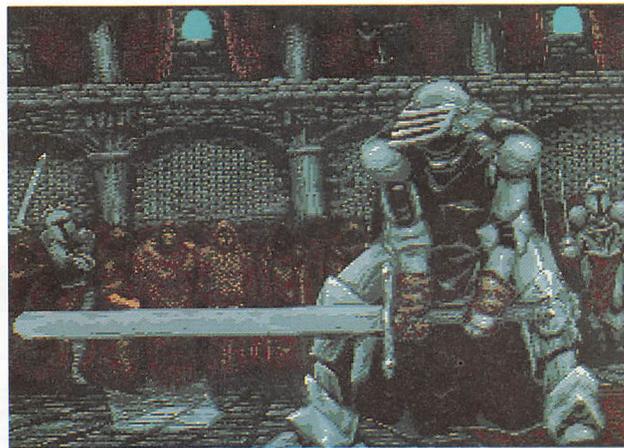
97 POINTS

いいですねえ、こういうサイバーな雰囲気。線などの処理もていねいです。作者はRGBモニターを持っておらず、この作品はRF接続で描いたというから、さらに驚きました。👍



## 戻る鞘なき剣

神奈川県/よそもの (18歳) © S5



93 POINTS

ガシガシと気持ちよく描いた粗いタッチ。色、雰囲気。とても気に入った。CGなのに油絵風に見えるなあ。重そうな甲冑、重そうな剣、重い表現がうまく描かれた絵は大好きだ。👍

### 記号の解説

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

[S5] SCREEN5 [S6] SCREEN6 [S7] SCREEN7 [S8] SCREEN8 [S12] SCREEN12 [IN] インタレースモード

CD ● 鉄血//ビスマルくん  
山形県/加藤No.402 (19歳) ④ Out-Set S10



91 POINTS いや〜ん、ナイスな体つきっ♡ この作品を描くのに、いろいろな本を参考にしているのはいい点ね。その成果があって、背中の筋肉のつき方など、きっちりと描かれているわ。④



CD ● 東京戦争  
三重県/ないに・ありよ 18歳 ④ S7

82 POINTS 左の女の子が、よきバートナーをしている感じがしていいぞ。ストーリーが見える絵だ。④



CD ● タイトルなし  
埼玉県/前島一成 18歳 ④ S1

82 POINTS キャラクタはいまいちデッサンがよくないけど、背景のビルがとてよく描けているのだ。④



CD ● 櫻の精  
埼玉県/藤崎終吏。絵のタッチがいいぞよ。色もまとまっているマロ。④ (77P)



CD ● わんころ  
埼玉県/藤崎終吏。絵、色とも、あたたかい雰囲気伝わってきます。④ (76P)

CD ● 空へ！  
静岡県/水城たま (20歳) ④ S7



89 POINTS とつてもイラストチックだじょ〜ん、作者独特の絵柄と構図が、大いなる空へはばたこうとしているよん。④

CD ● SUNSET  
愛知県/加藤淳一 (19歳) ④ S12



89 POINTS とつてもきれいな風景画ね。画面に収めたいものをきちんと入れているわ。構図がしっかりまとまっているね。④

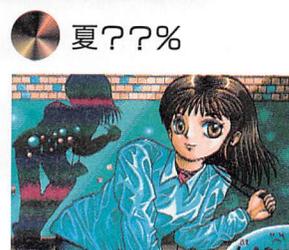
CD ● 無題  
神奈川県/志村圭介 (21歳) ④ S8



89 POINTS 光と影のつけ方がよじょよ。暗い画面ながらも、絵の雰囲気をおさず仕上げてきているマロ。神秘的でおじやる。④



CD ● 路地裏の明り  
埼玉県/出浦信行。とても静かな街だ。暗いながらも、明りが美しい。④ (76P)



CD ● 夏??%  
三重県/エスカルゴンGOMA。服のシワはこだわりすぎて感じ〜。④ (76P)

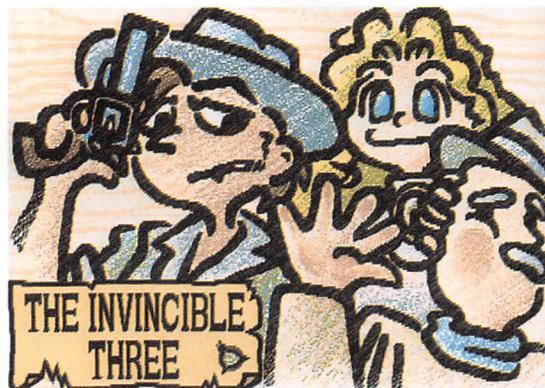
**METAL-G**  
埼玉県/鉄人 (19歳) © [S7]



88  
POINTS

おっ、シブい。女性の顔がリアルでいいぞ。このSCREENモードで、こまめに描けるとは、なかなかうまいぞ。◎

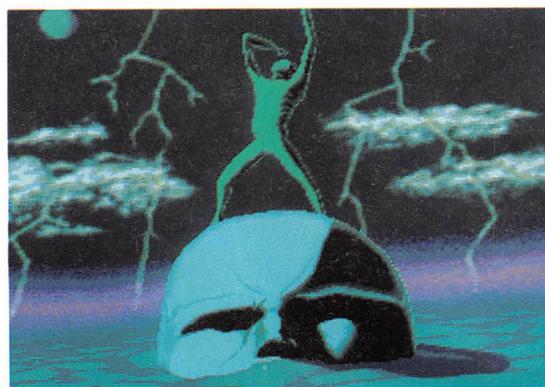
**無敵の三人・リターンズ**  
神奈川県/ささきたつや (23歳) © [S7]



88  
POINTS

きたきた。なつかしい3人が帰ってきた。たまたま、バステルタッチも昔とかわってなくていい感じだよ。◎

**megalomaniac**  
北海道/ヤマモトタダカ (17歳) © [S8]



88  
POINTS

なんかパワーを感じるぞ。苦悶と叫び、そんな意味のイラストなのか？ こういう作品あつてのCGコーナーだ。◎

**GIRL&girl**



三重県/エスカルゴンGOMA。髪の毛の色ぬりがいいぞ。◎ (75P)

**喰われます。**



愛媛県/三好崇之。陰影がうすいのが残念。でもこの恐竜は迫力あるぞ。◎ (74P)

**何にしますか？**

岐阜県/日本製 (28歳) © [S7] [IN]

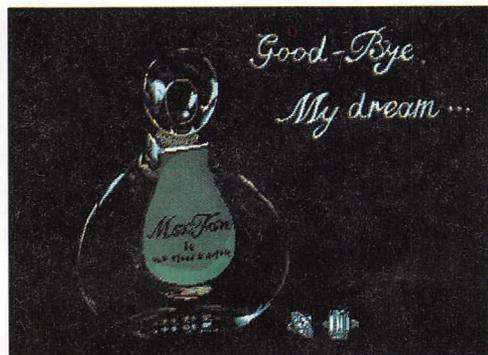


88  
POINTS

どっちが上だか下だか混乱しそうですが、これでいいそうです。日本製氏のコスチュームシリーズ(いつからシリーズ化しているんだか)ですね。思わずグッとくるこれは、巷で有名なあのファミレス。趣味路線つつ走っていますね。◎

**琥珀色の静物**

福岡県/佐野幸成 (18歳) © [S7]

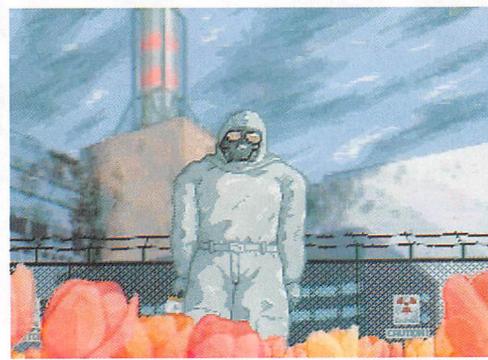


81  
POINTS

静物画でおじゃるな。指輪の小道具が、アダルトな雰囲気を出している。◎

**お花ばたけ**

兵庫県/スズメコトシロ © [S10]



80  
POINTS

背景や花をホカして、人物にスポットをあてているでおじる。自然と化学の違いを感じる作品だ。◎

**最後の戦い**



埼玉県/今森。キャラクターの表情を、もっと緊張感のあるようにしよう。◎ (74P)

**BETWEEN THE SHEETS**



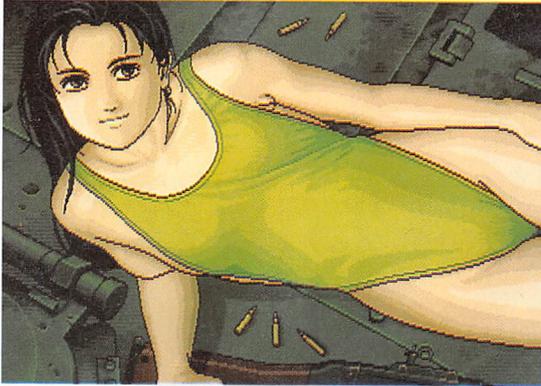
東京都/真壁イエフ。この粗い描き方が、よく絵に現れていいですよ。◎ (74P)

**作品コメント**

●わんころ/よくもまあ、こんなの描いたものだ●路地裏の明り/少ない色数で描いています●夏??%/色がたりなくなりました★P13●METAL-G/イメージCG●何にしますか?/本物が見てみたいです(笑)●無敵の三人・リターンズ/この絵柄はMファンがあったから生まれたといいでしょう●megalomaniac/プロの方に審査してもらえるのがMファンのよい点だった●琥珀色の静物/僕はこのCGを描いて思わず欲しくなり、飲みました

### JSSDF-G

埼玉県/鉄人 (19歳) G S7



87  
POINTS

水着のシワの描き方がとてもまいで、  
体にフィットする水着も、シワ  
ができないわけではないマロ。(梅)

### FLAsh

東京都/意識下広告 (18歳) G S7 IN



87  
POINTS

日本人がアメコミを描くのは、とてもむ  
ずかしいものだけ、作者は完璧なま  
でにモノにしているわ。すごい! (R)

### CHAPTER III

鹿児島県/エスタリーナ (19歳) G S7



87  
POINTS

キャラクターひとりひとりに思い入れがあ  
つて、物語性があるマロ。このシリーズ  
を見るのはおもしろかったぞよ。(梅)

### 深遠からのいざない



富山県/OKATAN。血管がよく浮き出ている。不気味だがいい! (S) (74P)

### 御地藏様



福島県/KI。石の表現はとてもよく描けているわ。でも……こわい。(R) (72P)

### SP-WEAPON2

埼玉県/鉄人 (19歳) G S7

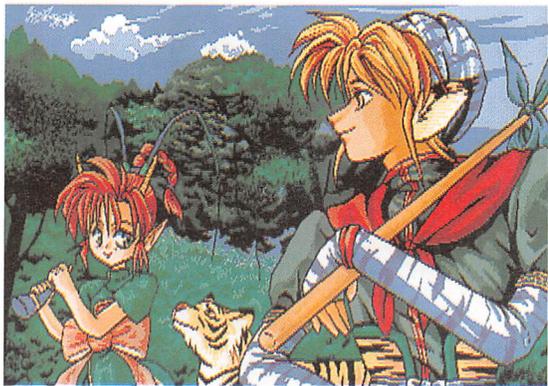


87  
POINTS

人物がまいじょくん。とってもサイバ  
リアン。鋭い視線が、なんだかカッコイ  
イです。(S)

### のんびりいこうよ

三重県/ないにい・ありよ (18歳) G S7

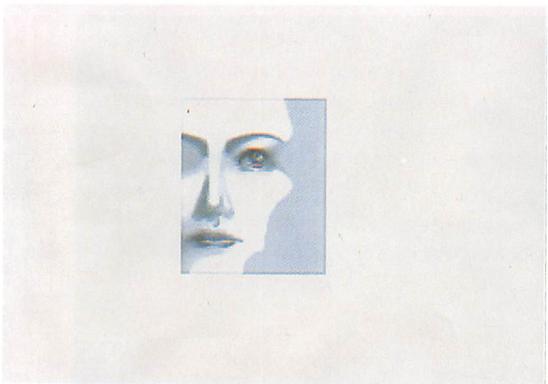


87  
POINTS

背景がいでつちゆね。色使いも独特  
で、あとは体つきのパラソルに気がつ  
けてほしいです。(S)

### VOL-00

東京都/意識下広告 (18歳) G S12



87  
POINTS

シンプルがついていい。ジャギー消しも  
しっかりしているの、この手のCGに  
ありがちな手抜き作品とはちがう。(S)

### いつの日か、きっと…



東京都/MA-2。最終号を意識したね。左  
のキャラクターがかわいい。(R) (72P)

### 私の娘



大阪府/涼香の父。娘さんですね。これか  
らも描いてあげましょう。(S) (70P)

## 14 作品コメント

●お花ばたけ/手にもっているのはガイガーカウンターです●GIRL&girl/原画通りに描けた1品です●喰われます/ちと色が少なすぎた●最後の戦い/ああっ最後のなに。●BETWEEN THE SHEETS/昔の写真なんて捨てるのがよいのでしょね★P14●JSSDF-G/形とかテキトーです●SP-WEAPON2/3年前のものだからやっぱりドヘタ●FLAsh/やっぱアメコミはいいよ●のんびりいこうよ/あ、ダメですねこれは



趣味のバトル少女♡

千葉県/ニューファンキー小林 (29歳) ©

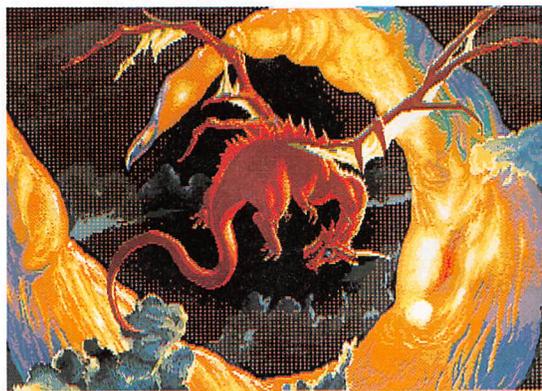
S1

In Shibuya 1995...  
A girl student fighting  
with another monster  
on the street.  
**Battle Girl!!!**  
ban's design

86  
POINTS

鼻は描いたほうがいけど。妙に顔が平面に見えるからだ。女の子の表情やポーズ、緊迫感によく表現できている。タイトルもうるさくないのでいい感じだ。ところで、ふつうの洋服を着ているって事は……、これただのケンカか？ (C)

月に還る  
富山県/HOBBS (30歳) © S7



86  
POINTS

色使いがおもしろく、なかなかよく描けているぞよ。背景のうねっているのが、何かよくわからないのが……。 (無)

孤懐の空  
愛知県/しらゆき将士郎 (19歳) © S8



85  
POINTS

かわった色使いだね。点描で描いているので、アニメチックな絵とはまた違った雰囲気伝わってくるわ。 (R)



魔女の集会

神奈川県/Mitsy Wadley (18歳) ©

P58

80  
POINTS

こわいけど、おもしろいから。見つめていると、見ている人を笑顔にする魔法がある。 (O)



エッチなCG (笑)

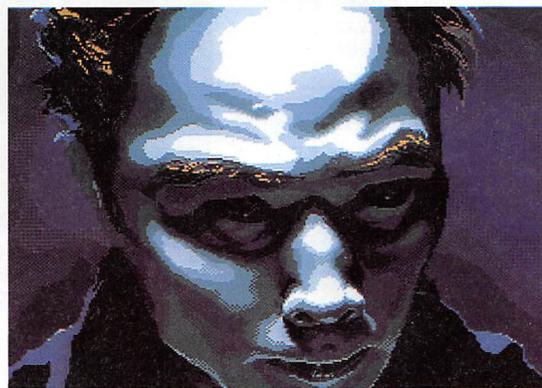
千葉県/ニューファンキー小林 (29歳) ©

S12

80  
POINTS

タイトルに魅せられて期待していたマロよ、なんかやられたって感じておじやるな。 (無)

YOKOHAMA  
東京都/真壁イェフ (23歳) © SII ANIME S5



82  
POINTS

リアルで不気味です。このまま迫ってきたような感じがします。顔の影りの深い表現が、じつにうまく表現されています。 (S)

水浴び



長野県/AYUMI。体の表現がまだ甘い。頭とのバランスを考えて。 (R) (70P)

異空間サーカスへようこそ



静岡県/ボチ加藤。みよ〜にアニメチックなのでよいのでし〜。 (O) (68P)

龍宮の使い



岐阜県/あおきな。タオルなしバージョンもあったが絶対採用できん。 (C) (68P)

FANDOM OF THE YEAR'95



福島県/佐野幸成。Mファンならではのキャラ勢ぞろい。楽しいぞ！ (C) (68P)

作品コメント

●CHAPTERIII/せっかく最後の投稿なのに、たったひとつしか描けなかった●VOL-00/この絵の採用はないでしょう●深遠からのいざない/病気にかった老人の手を参考にしました●御地蔵様/最後の最後らしいので何か描いてみました●いつの日か、きっと…/今の自分にはこれが精一杯です●私の娘/初めて最後まで描きあげたCGです★P15●趣味のバトル少女♡/誰か一緒にCG集を作りましょう●月に還る/あわてて描いたよ●孤懐の空/コメントなし



手眼  
長野県/WOW! 萩原14歳 (他) ビンセント S5



79  
POINTS

絵柄や描き方といい、作者独特のタッチが映えているぞよ。ほかとはひと味ちがう感覚がとてよまろ。(梅)



フラメンコをおどるロム人  
岡山県/加賀義人 (18歳) G S7



79  
POINTS

きれいな赤ですね。まさしく「熱情」といった感じです。グラデーションもとてもよくできていますよ。(S)



大きくなったね  
長野県/AYUMI (21歳) B S10



78  
POINTS

モチモチした顔が、とても印象的なのら。正面を描くCGは、左右反転を使う場合が多いけれど、これは左右別々に描いているよん。色もグー。(O)



青い巨人  
福島県/佐野幸成 (18歳) G S7



78  
POINTS

アオリ構図で、巨人の大きさがひしひしと伝わってくるわ。背景の処理も迫力を出しているね。でも、ちょっと色が暗めかなあ。(R)



転生  
長野県/AYUMI (21歳) B S10



78  
POINTS

芽のまわりに太陽の光でスポットをあてたかったなあ。でも、総合的に見ると、いい感じが伝わってくる。色味もとてもよいぞ。(Z)



さよならMFAN...  
神奈川県/K (22歳) G S7



78  
POINTS

全体がさっぱりしすぎているせいが、ちょっと寂しい感じだわ。地面はとってもきれいなあ。あとは、中心となる小動物などがほしいところね。(R)



タイマイ星人  
岡山県/加賀義人 (18歳) G S7



78  
POINTS

みよへに愛着のわくキャラクタだじょへん。タイマイ星人ってことは、お米な人なのかなあ。不思議と忘れられない1枚なのら。(Z)



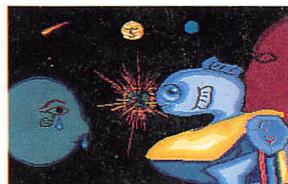
またね



神奈川県/渡部効一。黄色のインコさんが、とてもかわいいのでも。(O) (70P)



さらば地球よ



山形県/半田和巳。おもしろいキャラクターたちで、とっても愉快だ。(Z) (68P)



Our MSX stories.



岐阜県/Tomo。人それぞれ、MSXへの思い出があるマロよ。(梅) (68P)



旅の記録



京都府/羽尾健。旅の思い出を絵にすると、また行きたくなっちゃうね。(R) (68P)



Lotus7~時代を超えるもの~



兵庫県/HIRA(EV大阪)。よき車は、今になっても語りつかれる。(Z) (68P)

16 作品コメント

●YOKOHAMA/友人がモデルです●魔女の集会/思ったより描きこめなかった●エッチなCG(笑)/クドイアンチエイリアスにしました●水浴び/身体を描くのってむずかしい●異空間サーカスへようこそ/もう少し露出度が高いほうが好きなんですが●龍宮の使い/コメントなし●FANDOM OF THE YEAR'95/「ELFARNA」はすごい!★P16●手眼/妖怪の手ではありません●フラメンコをおどるロム人/自信作だがなぜか一番早く完成した

# CGコンテスト・ファイナル座談会



**梅磨** とうとう最終回を迎えたCGコンテスト。ゲーム十字軍(現M・FANスクエア)の1コーナーから独立して、もう4年半になるぞよ。長かったようで短かったでおじゃる。審査員も入れかわりたちかわりで、今の5人衆へ続いてきたのでおじゃった。それでは、現審査員ひとりひとりから、いままでの感想と思い出に残っている作品をひとつだけあげてもらおそよ。



**のぐりろ** では、まずぼくたんから(キリリッ!)。MSXユーザーの熱意と愛着、一部煩惱もあったけど、作者の気持ちを感じられる作品ばかりでした。中にはそこまでやるか!? なんてCGもありました。これからも、よいCGを描き続けてください。ぼくが一番印象に残った作品は、日本製氏の「いらっしゃいませ」(94年4-5月号)。縦画面にも驚かされたけど、それをうまく使っているなあと思います。ぼくの趣味と似ているって点もあったんですけどね。



**Dr. S** 私個人としては、あまり採点はしなかったほうでし

た。みんな自分の思いがあって描いているのだから、あれが上手、これが下手なんて、ぶつうはいえるものではないんですよ。だから、技術的な面で評価しがちでした。みなさんは、すばらしい技術を持っているので、もっともっと自由に、自分の気持ちをCGにぶつけていってほしいと思っています。私の推奨作品は意識下広告氏の「THE 2DEEM」(95年2月号)。最近のCGですが、この作者の感性には独特のものがあ、ほかの作品も、とてもすばらしいものが多かったと思います。



**とんがり** 審査員として1年ちょいしか参加できなかったけど、とても楽しかった。このコーナーの作品って、ヨソ雑誌と比べて感性まる出で、芸術作品って物が多かった。一風かわった雰囲気を保ちつつ、みんなそれぞれの個性が見られたんだな。これからも、オリジナルの感性をみがいてほしい。がんばってくれ! オレが気に入ったのは、RND藤田氏の「はじめまして私が親指姫です」(92年8月号)。この頃はオレは審査員ではなかったけれど、改めて過去

の作品を見てみたとき、フツと目を奪われた。すごいインパクトで、今見てもとってもナイスな作品だな、うん。



**REI** とんがりと同じく、1年ちょいしか審査員をしなかったけれど、いろいろなCGが見れて楽しかったです。みんな一生懸命で、中には驚くぐらいまい人もいて、私のほうが勉強になっちゃいました。ありがと私の一番のお気に入り作品は、ささきたつや氏の「真夏の夜の夢」(94年10月号)。とても静かな絵で、それでいて神秘的で美しさに引きこまれました。



**梅磨** さて、マロでおじゃる。マロは当初からやってきたわけだけど、最初のときと比べて、作品全体の質がすごく上がったと思うぞよ。最初は、アニメチックやイラストチックなものが多かったのでおじゃるが、だんだん作品に変化が現れたマロ。作者それぞれが個性を出し、自分の意見をCGというキャンバスにぶつけていく。そうして競い合ってきた結果、本当の意味での「CGコンテスト」ができあがったと思っているマロ。投稿され

たCGも、じつにMSXユーザーならでは。まさに芸術作品でおじゃった。そんなハイレベルなコンテストを、MSXというマシンを使って行えたということは誇りでおじゃる。CGコンテストも今号でお別れ。終わってしまうのは、まことに残念じゃが、今までやってきて、充実していた満足感にみちあふれているぞよ。みんなはこれからもMSXでCGを描いていってたもれ。CGを描くならMSX/マロは今でもそう思っているぞよ。いままで本当にありがとうでおじゃる!

さてマロのイチオシ作品。マロは、ささきたつや氏の「パラサウロロフス」(93年6-7月号)。でおじゃる。122ポイントという、CGコンテスト史上最高のポイントを獲得し、今まで他の誰の追従をも許さず最高位をキープし続けたこの作品。マロからはなにもいうことはないぞよ。

みんなももう一度、いままでの全作品を見返してみたいとおじゃる。CGコンテストの歩みや、作品それぞれの変化など、きっと新しい発見ができると思うぞよ!

## 『色数向上委員会』を3名様にプレゼント!!

『色数向上委員会』を紹介するぞよ。これは、ひとことというCG集なのだが、ここに収録された作品は、すべて約1677万色のフルカラーCGなのでおじゃる。

このCG集は、ノーマルCG集が1~12集、アダルトCG集も1~12集の計24タイトルが発売されているマロ。CGデータのフォーマットはパソコンなどでおなじみのJPGフォーマット。だから、MSXでもパッチリ鑑賞ができるマロ。MSX版には専用の画像ローダーも収録されているぞよ。

お店にないときは通販も行っているぞよ。価格は、ノーマル、アダルトとも1~8集が各1500円、9~12集が各1800円でおじゃる。お問い合わせは、アーカムプロダ

クツ(☎011-742-8631)まで。

さて今回は、この色数向上委員会のノーマル版1~4をセットで3名様にプレゼントするぞよ。希望者は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアMSX・FAN編集部「色数向上委員会プレゼント」係まで。締め切りは7月14日(必着)。



収録作品の中には、ハガキ職人として有名な山本定吉女史のCG(写真左)や、パソコン界でおなじみ、清瀬氏のCG(写真右)も収録されている。MSXでの鑑賞はSCREEN 8かSCREEN 12に自動変換されるぞ。



### 作品コメント

●大きくなったね/CGツールのサンプルとして描いたCGです●青い巨人/製作時間は約8時間●転生/カビの絵です●さよならMFAN.../最後にふさわしいかと.....●タイマイ星人/しつこい色使いだったと思う●またね/黄色いのはインコです●さらば地球よ/ハルマゲドンはきつとおとずれるぞ!!●Our MSX Stories./私のMSXに対する想い●旅の記録/自転車で山を越えて行った成生●Lotus 7~時代を超えるもの~/でも、これからです

# 紙芝居&動画教室

今月のポイント / 動きを研究しよう

3Dのアニメーションでは表示方法も大事ですが、動きとカメラワークが決め手になります。実際の動きをどうプログラムで表現するかがとても難しいのです。これを踏まえ、最終回の今回は3Dアニメーションの神髄に迫る！

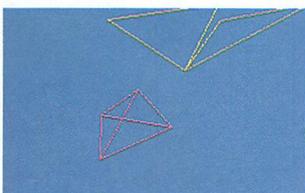


マイクロキャビン  
中津泰彦

講師プロフィール

株式会社マイクロキャビン 企画開発主任、MSX2+のサークルデビュ。以後「FRAY」、幻彩都市などを手がけたプログラマー&ゲームデザイナー。最近では3Dのゲーム開発にも着手して多忙な毎日を送っている。キャビンはMSXにこの人ありといわれるほどMSXへの情熱が深い。

## 動きのあるアニメーション



④三角形2つでチョウチョの羽なんです

この教室もラストとなりました。本当に長い間ありがとうございました。この教室でやってきたことが、みなさんの紙芝居&動画人生に役に立ってくれば、うれしく思います。

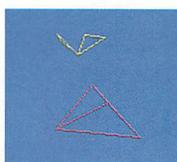
さて今回は、この教室最大にして最強のプログラムとなりました、3Dの第2回をお送りします。

ちなみに、某ゲームはマスターアップしました / くわしくはサターンFANなどの雑誌を見てくださいね。この3Dゲームの技術は、今回のプログラムと同じ技術上に存在しますので、この方向を目指す人にも役立つと思います。

前回は、3Dらしい回転が入っていませんでしたが、今回は

### クリッピングとは

今回の例でいうと、カメラが蝶や岩に近づきすぎると頂点が画面からはみ出ます。なにも対策を施さないとエラーが出たり、直線が変な位置になったりします。そこで、画面の外に頂点があるかのよう、点を決めて線を引く位置を調節することをクリッピングといいます。次世代機だと数千ドット分くらいは自動でしてくれて楽なんです。



④ゆう〜っくりと岩に近づいたら着地します

グルグルン回してみましたし、動きのあるアニメーションもやっています。

動き。みなさんも、3Dアニメに取り組むなら、動きについて色々工夫するとおもしろいですよ。物の動き一つとっても、かんたんにはできなくて、奥の深い世界だと感じるはず。ビデオで動きをチェックしたり、物理の本で勉強するのも一つの



④ぶんわりと羽ばたきながら

手ですね。

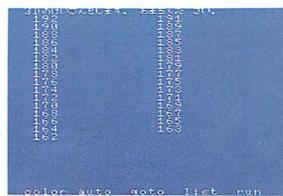
今回も前回と同じく三角形を基本としています。前回と比べると、処理のとちゅうにSINやCOSの計算が入って、やたらと遅くなりますので、プログラムのスタイルを多少変更して、三角形の数は思いっきり減らしました。が、シンプルななかにも美しさをねらったサンプルプログラムです。

プログラムは、3Dの計算と表示を分離しました。MSX2+/2+の人は計算にだいぶ時間がかかりますので、テーブルでもしてお待ちください。

ちなみに、ワイヤーフレームの計算でクリッピングと呼ばれ

る処理をしていませんので、プログラムを改造すると計算エラーすることがあります。一応覚えておいてください。もちろん、改造はどしどしやってみてくださいね。

このプログラムもアセンブラすればスピーディになりますから、リアルタイムの計算、表示にもたえるかもしれません。



④この数字が0になるまで待つぞ。0まで待つぞ。0まで待つぞ

## 動きを数式に変換する

物体の形や動きを、より少ないデータや関数で表現するセンスが必要だ。今回の蝶の羽ばたく動きは三角関数を利用している。動きをそのままサンプリングするモーションキャプチャも最近の流行ではあるが。





VANITY

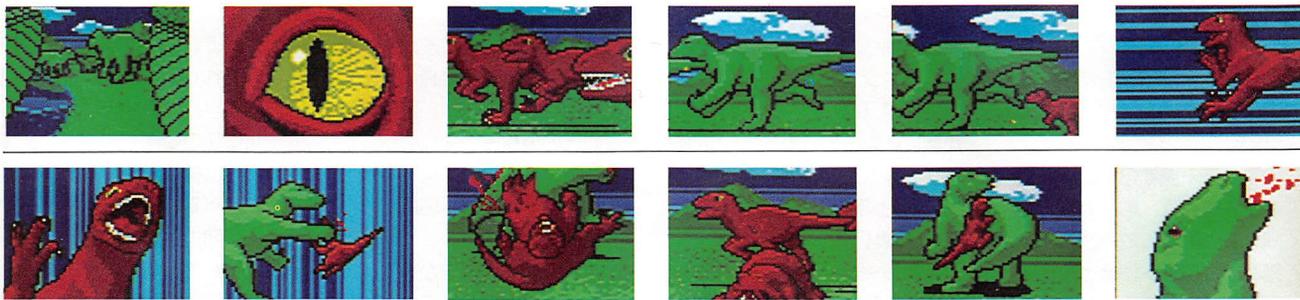


時は白亜紀。恐竜たちが地球を支配していた時代の話……。シダの葉陰からイグアノドンの群れを狙う目が光った。茂み

をかき分けて3頭のヴェロキラプトルが飛び出してきた。イグアノドンの群れは一齐に逃げ出すが、足の遅い一頭がターゲット

HATABO//神奈川県/22歳  
SCREEN5/16分の1画面サイズ  
トに……。命を懸けたバトルの末に恐竜たちが見た物は!?  
作者の手紙より(ほぼ原文ママ)。

中津「恐竜が走り回るパワフルな作品。技術的にもいろいろな画面合成を使っていて、興味深く見させてもらった。動画のテクニックも及第点だ! これからも精進してほしい」



うさぎパワフル



童話「うさぎとかめ」のパロディ。うさぎが亀に再戦を申し込むが……。パレット切り換えを利用し、VRAM128KのMSXで、SCREEN5フル画面で12枚ぶんを、ディスクを読ま

ずに表示することができる。中津「楽しい作品だ! こういうノリは大好きだぞ。パレット切り換えのテクニックも使っているんだ。締め切りに間に合ってたよかったですね」

沢田外道/岩手県/23歳  
SCREEN5/全画面サイズ



うさぎって……。月野うさぎよりいいか

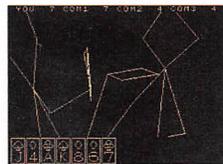
バーチャルババヌキ



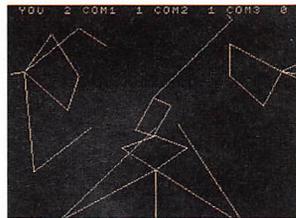
ババヌキのようすを3Dで表現。1~4キーで視点切り換えで、それぞれプレイヤー、背後霊、電球、見上げ視点。ESCキーでカードの表示、非表示。リプレイはスペースキー。

中津「アセンブラは速くていいな。あおざかな君は、紙芝居教室にない作品をとことんだが、残念だが同じ方向の作品になったみたいだ。読みが甘かったな。でも採用だ。おめでとう」

あおざかな/福岡県/20歳  
SCREEN5/全画面サイズ



やはり動きと視点に苦労したようだ



見上げ視点。下からのアングルが迫力

★探偵物語改め探偵日記

さて、これが最後の報告となる。私は、私立探偵のギャブ=モブラートだ。中津が開発にかかわっていたサタンのRPG、リグロードサーガについて最終的にわかったことを報告しよう。発売は、7月21日だそうである。内容については、専門の雑誌のほう(編集部注:サタンFANなどをご覧ください)に詳しい情報が掲載されているようなので省略するが、一つおもしろい情報はいった。サタンで苦労したのは、やはりメモリだそうである。CD-

ROMだからメモリがたくさんあっていいぞ〜と、ドカドカ入れたら、すぐいっぱいになってしまい、ヒイヒイと苦労してデータを減らしたらいい。次世代機になってもメモリが楽にならない、なぜだろう? ……と周囲に洩らしていたようだ。さあ、これですべて終了した。今回の任務は今までの仕事のなかでも、興味深いものだった。また私が必要になったらぜひ連絡をくれたまえ。じゃあな。……とギャブ=モブラートは闇のなかへと消えていくのであった。 ~Fir~



塾長  
よっちゃん

→ P82の  
「スーパー付録ディスクの使い方」参照

付録  
ディスク

# FORUM

さすが最終回、投稿がじつに充実しておりまして、選ぶのにひと苦労。仕事したなって感じです。最後にピシッとした形になったのがうれしい。全16本、さあ、いってみよう。

## 規定部門 お題は「フィナーレ」

### ● FINALE by Nari. 京都・21歳 ★2POINTS

規定部門にも数多くの投稿があったが、塾長の度の強いメガネにかなったのは、Nari.クンのこの作品でした。Mファンが終結するまでを、病院で手術しているときの心電図に見立てた様子が、おもしろいやらせつないやら。いや、困った状況はつねに世界のいたるところに起こっているわけで、こういった場合に必要なのはユーモアですよ。ボスニア・ヘルツェゴビナ問題の渦中のサラエボで、ミシユランの観光案内をもじったサ

ラエボ観光案内を作った市民たちは、その好例です。まあ、ここまでいなくても、苦境をおおらかにやりすごす余裕は大切。



④ビッビッと好調だった心電図にも、やや、カンフル剤の投入が必要ナリ〜

## 自由部門 エスプリ劇場ここに終幕

### ● 膝が笑って歩けない by 五十嵐智昭 宮城・20歳 ★1POINT

山登りの後とか、マラソンの後にありますね、ひざがガクガクしちゃって笑っている状態。ピクピクしちゃうんだよね。で、五十嵐クンの作品はこれをビジュアル化したわけだ。ちょうどひざの皿が人の(悪魔の?)顔になって笑ってる。人面瘡と考えると、けっこう怖いものもありませんけど。



⑤ちょっと短足な半ズボン少年。ひざが勝手に笑い始めて、ピクピク動いているぞ

**プログラマからひとこと** ●プログラムが手慣れるに従って作れなくなる「ゲームにはならないゲーム」を、少なくとも基底部分では持ちたいね。(Nari) ●3作品採用ということは1つ3ポイントずつで弟子・今井氏に勝てるかも? とまあ、ほとんどあり得ない話だ。(五十嵐智昭) ●いろいろ作品予定はあったのに、最初で最後は悲しいね。再びどこかでAVフォーラムの復活を願っている。(小長谷賢一) ●プリンなの採用ですか。最終号に載るのは、いろんな意味ではずかしいです。だって、あっ、もうスペースが……。 (たぶん都筑保夫)

### ● 大立ち回り by 五十嵐智昭 宮城・20歳 ★2POINTS

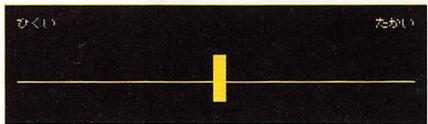
ふふふ、時代劇のスーパースターはすごい。この作品では、あらかじめ立ち合う人数を入力すると、いつまでも疲れることなく切り続け、最後に「出直してきな、いつでも相手になるぜ」と不敵な笑み浮かべながら吐きそうなセリフが表示されて終わ

り。いやー、実際はそうはいかぬ。考証によれば、いかに鋭い日本刀でも、実際に切るとすぐに刃こぼれはする、油でぎとぎとなるので、突き刺す以外の役に立たなくなるそうだ。まあ、台所の包丁で肉料理をすると、すぐに納得がいきますけど。

### ● スライドバー奏法 by 五十嵐智昭 宮城・20歳 ★1POINT

五十嵐クンの3本目の作品は得意の音楽ネタ。画面に弦とスライドバーが表示されるので、カーソルキーの左右でバーを移動させ、スペースキーで音を出す。音を出したままバーをスライドさせるのがこの奏法の醍醐味ですから、スペースキーを押したまま、バーを左右に動かすのが正しい。さらに高級テクニックを伝

授すると、スペースキーを押したまままでバーを細かく左右に動かすと、ピブラートがかかります。まあ、塾長としては、ライクウダーとローウェル・ジョージ、ボニー・レイットが好みの名ギターリストです。

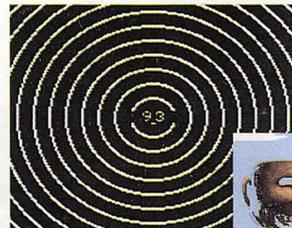


⑥弦は一本しかないが、ゆっくりなフレーズだと遊べる

### ● 視覚心理 by 小長谷賢一 奈良・20歳 ★2POINTS

さまざまな錯覚の事例で明らかのように、人の視覚は「こう見たい」という脳の働きに左右されるものだ。今回の小長谷クンの作品は、あらかじめ視覚を誘導するものを仕掛けておいて

錯覚を生じさせる、というものの。これに類したものとしては、耳の三半規管の錯覚があって、船とか飛行機とかでずっと揺られたあと、固い地面を歩いているのに、三半規管が揺れていたときと同じ信号を脳に送り続けているために、ずっとぐらぐらし続ける、なんてのがあります。



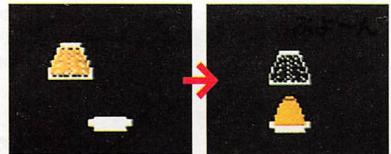
⑦上の画面を見つめ終えてCGを見ると、ぐにゃ〜と見える

目に限らず、動物の感覚器官は持続しがちということですね。高速道路なんかでは、下り坂道が危ないので注意しましょう。

### ● おちぷりん♡ by たぶん都筑保夫 愛知・17歳 ★2POINTS

アイスクリームもおいしいけどプリンもなかなかいいよね。買ってきて、ひっくり返して皿に落とす瞬間が好きさ。たぶんクンの作品は、このプリンプリンの瞬間を自動的に繰り返してくれます。あー、よかです。プリン好きの人にとっては天国のような作品でしょう。そういえば、小さい頃に母が家

でゼリーを作ってくれるのがうれしかったなあ。中に缶詰のみかんを1つ入れたりするのがうまかった。台所にあったゼリーの型抜きがなつかしい。



⑧皿に着地したときの、プリンプリした体がうまそう

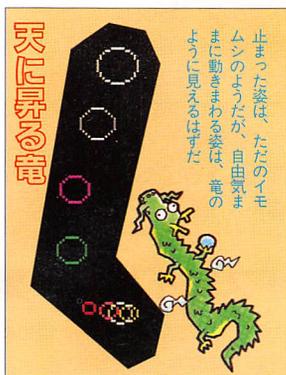
【「視覚心理」の実行方法】RUNすると準備が終わるまでしばらく待つ。準備が終わると視覚誘導パターンを選択（1〜3の数字キーで入力）。次に表示したいCGのファイル名を聞かれるので、あなたが用意したCG（SCREEN5）のファイル名を入力する。画面中央の数字が0になるまで画面を見つめ、見つめ終わってCGが表示されると、ほら、ぐにゃ〜と変化するだろう

## ● 疑似竜

by 弟子・今井 山梨・22歳

★2POINTS

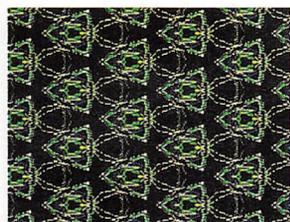
さすが弟子・今井くん、動きモノが上手だね。大きさの違う円が順番に前を追いかけていくだけなのに、いわれてみれば確かに竜に見えるのが不思議。動きがそれらしいからで、急に方向を変えたり、ゆっくりになったりというバランスがいい。九州とか中国には、何人もの人が竜の胴を棒で支えて動かす人形があるけど、あれもけっこうリアルです。



## ● カレイドスコープ

by かりまいな 徳島・25歳

★2POINTS



◎あっと驚く美しさ。無限の模様を表示

万華鏡のことなり。4月号の「華」がヒントになったそうです。きれいなのと、動きがあるのがうれしい。スペースキーを押すごとに、模様が表示パターンが変化するのだ。また、色彩はステンドグラスのようで、光の色を見ている感じがする。

by 秋田進 青森・24歳

## ● 夜間航路

★2POINTS

これも、塾長好みの環境モノです。作者の秋田サンは弘前の人なので、これは青函連絡船でしょうか。月がきれいで、いいっすね。そういえば、バンドのツアーで東京から北海道の函館までフェリーで行ったことがあって、そのときの夜の明け方が美しかったなあ。夜明けの色は

絶品でした。でも、いったん外洋に出ると揺れがダイナミックで、大変だった。



◎揺れる海面に映る、月の光のきらめき具合が、なんともリアルで落ち着くなあ

## ● うみねこ

by 弟子・今井 山梨・22歳

★1POINT

最終回到、ぜひ、ひとつはほしいと思っていた音だけの作品は、これまたアンビエントなうみねこの声。これがまたそっくりなんだわ。えー、弟子・今井くんのツボをおさえた作品なり。塾長の好きなフレッド・プリスというギターリストのCDで、

イギリスの海辺でうみねこ（しかもたくさん）とプリスがセッション（バイオリンでうみねこの声を真似るだけけど）する曲がある。すっごく寒そうで、無理やりなのがおかしかった。



by Nari. 京都・21歳

## ● 盆土産

★2POINTS

京都には、むかし5年ほど住んでいたことがあるので、なつかしいですなあ。8月になっても田舎に帰らずにバイトしていたりして、大文字の送り火を見たりしたですよ。一昨年くらい

前、ひさしぶりにコンサートで行ってみると、東京暮らしが長いせいか、非常にコンパクトで自然が沢山あるって印象だった。チャリンコや原チャリで、市内をうろちよろしていた頃がなつかしい。長い休暇のようだった。



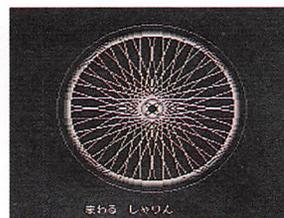
京都の旧家の友人の家に招待してもらって大文字を見た記憶あり

## ● しゃりん

by 田村太一 広島・20歳

★1POINT

はいはい、もういいかな、と思っていたら、忘れた頃に車輪が回り始めたので、めでたく採用となりました。画面のモワレ具合が自転車のタイヤとかスポークに似ていて、得していますね。最終回到初採用というものなかなかいいんじゃないかしら。



◎車輪の下の短いコメントも気がまいてる

## A V F チャンピオンレース 結果発表

# WINNERは弟子・今井

## CONGRATULATIONS!

1994年4〜5月号で開催されたAVFチャンピオンレース。この最終号が最終レースであり、チャンピオンは弟子・今井くんに決まった。おめでとう！

弟子・今井くんを追っていたT.Y.S Notosくんとビーバー西山くんは、最終号に投稿はあったものの採用にはいたらず。最後にきてパワーダウンが見受けられた。

また、すばらしい健闘ぶりを見せてくれた五十嵐智昭くんは、総合4位でフィニッシュ。彼がこの

チャンピオンレースで、AVフォーラムに投稿してきた作品数は106ともっとも多い（そのうち6作品採用）。その反対に、不採用になった数ももっとも少ないのがF.I.Sくん。3年前にデビューしてから毎号欠かさず投稿を続けてきたロングプログラマである。彼のように長い間投稿してきてくれたプログラマや、チャンピオンレースですばらしい作品を披露してくれた参加者のみんなに感謝。

### プログラマからひとこと

●「疑似竜」は気に入っているんですけど、AVフォーラムらしくないですね。今後は一応G-NETに。(弟子・今井) ●いい記念になりました。今後も暇プロは続けるつもりです。(かりまいな) ●自分で失敗作と思って、採用されることはあるようです。ボツをおそれず投稿しよう！ って、もう遅いか。(秋田進) ●手前と奥のスポークの色を、微妙に変えるなど、細かいところに気を使いました。ヘルマン・ヘッセを思い出します。(田村太一)

RESULT	優勝	①弟子・今井	山梨・22歳
	2位	②T.Y.S Notos	東京・18歳
		③ビーバー西山	滋賀・21歳
	3位	④五十嵐智昭	宮城・20歳
	4位	⑤F.I.S	東京・15歳
	5位	⑥秋田進	青森・24歳
		⋮	
		※丸囲みの数字が総合ポイント	

## チャンピオンからひとこと

●たかがAVFされどAVF。今まで自分がしてきたことに悔いはありませんが、結局、過去の偉人たちを超えられなかったと思います。しかし、その気持ちあるかぎり、わたしはこれからも続けていきます。最後にAVFチャンピオンをありがとうございました。



12月号の「左足の魔人」や今回の「疑似竜」など傑作多し。デザインがシンプルなのに余韻があるんだよね



※ 11月号まで  
何かありました。  
9400-03  
山梨県 甲府市  
若草町 25番地  
今井忠治 22歳

【掲載作品はこのMSXで動きます】「大立ち回り」「スライドパー奏法」「うみねこ」はMSX1 RAM8K以上の機種で、「視覚心理」「カレイドスコープ」「車輪」「てんとうむし」はMSX2 VRAM64K以上の機種で、「海底散歩」はターボRだけで、それ以外の作品はMSX2 VRAM64K以上の機種で動きます。また、「うみねこ」はFM音源が必要です。

## ● てんとうむし

by F.I.S 東京・15歳

★2POINTS

独自の作品世界を開拓してきたF.I.Sクン。この「てんとうむし」も冴えているなあ。RUNすると2分位で小さなてんとうむしが歩き出す。カーソルキーの上下で、てんとうむしの



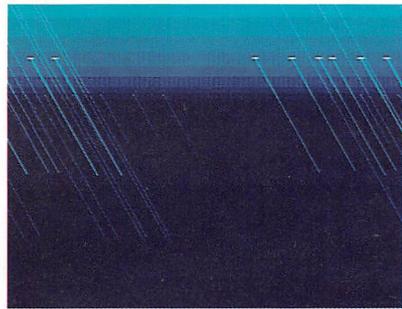
④小さいのがちよこまか動いている。思いっきりアップにすると、意外に似てなかったりする

## ● 海底散歩

by 福留英明 東京・25歳

★2POINTS

最近の、いわゆるオタクの動向についてはよくわかんないんですけど、いわゆるアニメーション指向ではない。何というかニューエイジというかアンビエ



④海の底に光がさす。水の底から見る水面は、光の世界だ。少し深く潜れば、とたんに海は暗黒の本性をあらわにする

大きさが変わり、大きくして動かすこともできる。味わい深いのは小さなままのほうだったりもします。動きがのろくて方向が定まらないのがリアル。

F.I.Sクンは、初登場のときが非常に若かったことと、SCREEN12を使った立体作品群で、明らかに新世代というイメージがあったなあ。今後の作品を追っかけていくことができないのはちょっと残念。将来は何になるんだろうか？

ントというか、そういった方向を感じるのには塾長の偏見、思い込みでしょうか？ 音楽上でも、つまらないポップス指向はドラカムあたりで終わりにして、テ

クノとラップの先に新たな気持ちよさが生まれていくことはないのだろうか？ 音色とリズムの気持ちよさだけで十分、よけいなお約束の歌詞やメロディ、キャラクターはいらないのに。なんてーことを散歩しつつ考えた。

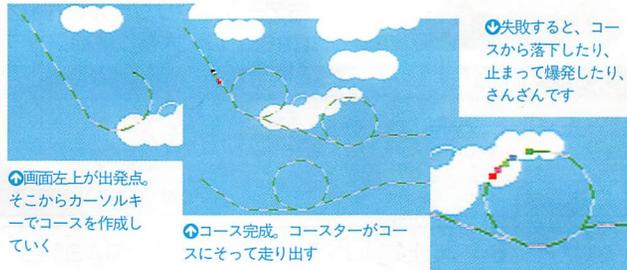
## ● デッドコースター

by 長野恒平 滋賀・18歳

★3POINTS

視聴者参加型の傑作プログラム。「今月の1本」に推すかどうか、けっこう迷いました。RUNして背景が描かれたら、まずレールを敷く。カーソルキーの上で直線、左右と斜めで曲線になる。下は描き直し(クリア)。好きなだけ描いたところでスペースキーを押すと、コースターが走り出す。スピードが0になると爆発し、レールが切れると

空中に飛び出す。うまくレールを設定すれば、レールから離れることなく自然に走っていく。慣れてくるとループを作ったり、まるで本物のジェットコースターのようにコースを作ることができるので、コースターをうまく走らせることが楽しくなっていくだろう。まあ、最初は失敗ばかりで、たいがいコースターは爆発するけど。



④画面左上が出发点。そこからカーソルキーでコースを作成していく

④コース完成。コースターがコースにそって走り出す

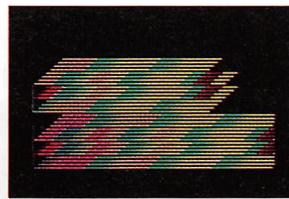
④失敗すると、コースから落下したり、止まって爆発したり、さんざんです

## ● デンシセカイ

by まぶ 千葉・18歳

★1POINT

最後に締めくくるのは、鑑賞用プログラム「デンシセカイ」です。始まったところで、適当な間隔をおいてカーソルキーの左右をチョイチョイといじると、電子アートな画面が展開していく。ぐちゃぐちゃになったら、カーソルキー下でリプレイ。



④これはイカスCG。変化が予想外で不思議だ

## 塾生諸君、さらばぢゃ!

いやはや、思い起こせば「MSXの音楽とサウンド」以来、足かけ8年になる長期連載であった。雑誌の連載といえば唐突に依頼が来て、いきなり終わりにするのが通常ののだが、AVフォーラムの歴史はもはや塾長の人生の一部になってしまった。投稿作家の塾生諸君、そして熱心な読者のみなさん長い間ありがとうございました。

そもそも事の起こりは、いまはなき雑誌「テクノポリス」関連のムック、「プログラムボシット」でMSXを担当したのが始まりで、プログラムの解説の合間にくだらないギャグを挟みこんでいたのが、今のAVフォーラムの文章スタイルの原型なのだ。当時から、塾長が楽しみにしていたのは、べつにプログラムのテクニックはどうってことがなくても、想像力とかアイデアでピ



④5月28日、神戸の新開地劇場で行われたライブで、塾長はバイオリンで熱演

タツとはまる作品があること。常連たちの作品に感心しながらも、たまたまできたような一発屋さんたちの作品もおもしろかった。いまやパソコンはネットとゲームと高級ワープロとして機能していて、自分でプログラムすることがなくなってきているけれど、ちょっとしたヒラメキをMSXで作品にする、小さな創造の手作業は味わいがありました。気に入った作品たちは、これからも時々走らせてニンマリすることにしよう。

### T.Y.S Notosクンからひとこと

●あつれえ？ 前半まではトップだったのになあ。2位ですか。まあまあかな。このレース中はネタが出なくてキビしかったです。昔はポコポコ出たのに……。

塾長より

6月号の「SNOW MAN」などのかわいいうキャラモノが強力だった

### ビーバー西山クンからひとこと

●AVFは日常生活のすき間から生まれた余分なエネルギーを、受け止めてくれるところだったと思います。みなさんもここで見せた個性を大切にしてください。

塾長より

2月号の「CG時計」や6月号の「歯車」など、涼しい作品がお気に入りでした

プログラマからひとこと ●投稿していないネタがまだある。Mファンが休刊するせいで投稿できない。今後どこかに投稿する予定です。(F.I.S) ●最近、VisualC++でキレイになっていたんですが、ひさしぶりにMSXを使って、なんとなくホッとしました。(福留英明) ●採用ありがとうございます。あまり考えずに作ったので少し遅いですが、いっぺん走らせて見てください。(長野恒平) ●操作によって模様は無限に作れます。より美しい模様を目指してはまってください。BGMはデンシセカイでね。(まぶ)

# MIDI三度笠

作品の紹介 / MIDIインターフェイスの製作方法



最終号ということもあってかなり投稿数が多く、選考にとっても苦勞した。多くの投稿作品の中から採用になったものは、やはりレベルが高い。最終号を飾るすばらしい作品がそろった。

## 作品の紹介

曲データはオリジナル3作品を紹介。ツールは、94年12月号に掲載した『MIDI Sound Performer』の、大幅に機能アップされたバージョンアップ版を紹介する。

オリジナル曲(BASICプログラム・GS用)	ファイル名
<b>Fighting Spirit</b>	F-SPIRIT. BAS
MSX専用 by MISO-SHIRU	

**起動方法** BASIC上でRUN" F-SPIRIT. BAS" ↻

いつも個性的な作品を送ってきてくれるMISO-SHIRUくんだが、今回の作品は、正統派というか、アクのない、ゲームミュージック風の曲。格闘

ゲームのBGMにこの曲が使われていたらピッタリという感じがする。  
この作品はGS音源用だが、バンクセレクトナンバーの0番

しか使用していないので、GM音源でも、原曲の雰囲気あまり損なわずに演奏を聴くことができる。GSやGM以外の音源を使っている人は、右の音色一覧を参考にプログラムを変更して聴いてほしい。

### 「Fighting Spirit」の音色一覧

T	C	P(N)/B	音色
A	2	65 0	Alto Sax
B	3	100 0	Brightness
C	4	61 0	Brass 1
D	5	52 0	Choir Aahs
E	6	18 0	Organ3
F	7	18 0	Organ3
G	8	35 0	Fretrass Bs.
H	9	30 0	Distortion Gt.
J	10	16 (36) (38) (45) (49) (42)	[Power Set] Mondo Kick Gated SD Room Mid Tom2 Crash Cymbal Closed Hi-hat

オリジナル曲(BASICプログラム・GS用)	ファイル名
<b>Keep beating</b>	KEEP. BAS
MSX専用 by 羽尾健	

**起動方法** BASIC上でRUN" KEEP. BAS" ↻

4月号で発表した「日本ファルコムゲームミュージックコンテスト」でもテクニックを披露してくれた羽尾くんの作品。ドラムやベースのノリがカッコイイ作品だ。「初めて作曲したものです」というコメントがあった

が、そうとは思えないほどよくできている。  
プログラムのほうも工夫されており、エクスクルーシブを使ってチャンネル9をドラムパートに設定し、チャンネル10と合わせて2パートをドラムに使用

している。このテクニックにより、ドラムの音が迫力あるものになっているのだ。この作品では2つのパートが同じドラムセットになっているが、それぞれ別々のドラムセットに設定することも可能だ。このプログラムを参考にして、ドラムの使い方のテクニックを研究してほしい。

### 「Keep beating」の音色一覧

T	C	P(N)/B	音色
A	2	65 0	Alto Sax
B	3	48 0	String
C	7	29 0	Overdrive Guitar
D	4	30 0	Distortion Guitar
E	5	30 0	Distortion Guitar
F	6	30 0	Distortion Guitar
G	7	29 0	Overdrive Guitar
H	8	37 0	Slap Bass2
J	9,10	16 (36) (38) (42) (46) (49) (57) (41) (43) (47)	[PowerSet] Mondo Kick Gated SD Closed Hi-hat Open Hi-hat Crash Cymbal 1 Crash Cymbal 2 Room Low Tom Room Mid Tom Room Hi Tom

オリジナル曲(SMF・GM用)	ファイル名
<b>時の神殿</b>	TOK I. MID
MSX2/2+ by 市村功一	

**起動方法** SMF対応のツール、または『ミディコン』を使用

こちら、「日本ファルコムゲームミュージックコンテスト」入賞者の作品。上の2作品とまったく異なった雰囲気曲だ。

作者の市村くんによると、「この曲は『十二極の伝説』という架空のRPGのBGMとして作曲しました」とのこと。市村くんは「サビの部分がなんとなくラピュタの曲に似ている気がします」ともコメントしているが、『十二極の伝説』というRP

Gは、「天空の城ラピュタ」のようなファンタジー世界が舞台なのだろうか？

この作品はGM用（作者はヤマハのQY300を使用）。SMFなので、演奏するには『MSP』などのSMF対応ツールを使用する。

### 「時の神殿」の音色一覧

T	C	P	音色
1	1	75	Pan Flute
2	2	2	E. Grand
3	3	76	Bottle
4	4	98	Crystal
5	5	98	Crystal
6	6	16	DrawOrgn
8	8	39	SynBass2
10	10	25	[Analog]
12	12	91	ChoirPad
13	13	5	E. Piano2
14	14	45	Pizz. Str
15	15	88	NewAgePd

※QY300のドラムセット「Analog」は、GS音源などの「TR-808 Set」と同じ（プログラムナンバー25）。

※表中のTはトラック、Cはチャンネル、Pはプログラムナンバー、Nはパートナンバー、Bはバンクセレクトナンバーの略です。



さまざまなインターフェイスに対応している演奏ツール

## MIDI Sound Performer Ver. 1.32

MSX2/2+ by 山本義一

起動方法 **DOS上でMSP**

ファイル名

MSP.COM

ほか全19ファイル

94年12月号で紹介した「MIDI」のほか、「Dual MIDI Sound Performer」(以下「MSP」)が大幅にバージョンアップして登場。「只MIDI」のほか、「Dual MIDI」や「Joy SERIAL」などのインターフェイスにも対応した。また、対応拡張モジュールが増え、内蔵OPLLドライバ用データをMIDI音源で演奏したり、音源をセットアップしたりすることが可能になった。

下各プログラムの機能をか

んたんにまとめておいたが、くわしくは、それぞれのプログラムのドキュメントファイル(拡張子「DOC」)を参照。

### MSP Ver. 1.32

MSP.COM

「MSP」は、SMF(スタンダードMIDIファイル)を演奏するためのプログラム。「只MIDI」「Dual MIDI」「Joy SERIAL」などに対応しており、MSX2でもSMFなどを演奏できる。なお、インターフェイスが「只MIDI」の場合、起動時にオプション「/TM」をつける必要がある。注意。

「MSP」は、拡張モジュールを用いることより、RCPファイルや内蔵OPLLドライバ用データの演奏、音源のセットアップなどの機能を追加できる。「GENEMD.COM」を使用し、複数のモジュールを連結して「MSP.EMD」を作成(モジュールが1つだけの場合はファイル名を「MSP.EMD」に変更しておく)、「MSP」起動時に自動的に読み込まれる。

■操作方法  
【ESCキー】DOSに戻る  
【F1キー】演奏停止  
【F2キー】演奏開始、一時停止、一時停止中の演奏再開  
【F4キー】停止中・一時停止中は、前の曲を選択。演奏中は、押してから約0.5秒以内に離すと演奏中の曲の頭または前の曲の頭から演奏。約0.5秒以上押し続けるとスロー再生  
【F5キー】停止中・一時停止中は、次の曲を選択。演奏中は、押してから約0.5秒以内に離すと次の曲を演奏。約0.5秒以上押し続けると2倍速再生、約5秒以上押し続けると4倍速再生  
※一時停止中にF4キーやF5キーを押して別の曲を選択しても、一時停止は解除されない

### RCPファイル演奏モジュール

M-RCM, EMD

「RCPファイル」とは、PC-98で主流となっている音楽ソフト「レコンポーザ/98」で作られた演奏データのファイル。「MSP」にこのモジュールを読み込ませれば、RCPファイルも演奏できるようになる。なお、94年12月号に収録したモジュールは「MSP Ver. 1.32」では使用できないので注意。必ず今回収録したバージョンを使用すること。

### OPLLファイル演奏モジュール

M-OPLL, EMD

内蔵OPLLドライバ用データを演奏するためのモジュール。GM音源なら音源側の音色の設定などは不要だが、カスタマイズプログラム「CUSTOM.BAS」中のパラメータを変更してRUNすれば、拡張モジュールの音色等を変更できる。「SAMPLE.BAS」は、デフォルトと別タイプの音色設定でGM音源を演奏するように設定するサンプル。

### 「MSP」用ファイル圧縮プログラム

MSPCOM.COM

「MSP」用のファイル圧縮プログラム。94年12月号の付録ディスクにもこのファイル圧縮プログラムが入っていたが、今回、バージョンアップされたものをあらためて収録した。このプログラムで圧縮したファイルは「MSP」でそのまま読み込むことができるので、ディスクにたくさんのMIDIデータを入れておくことができる。ただし、圧縮されたファイルはメモリに読み込まれる際に元の大きさに展開されるため、元の大きさをメモリ不足になるデータは、このプログラムで圧縮しても読み込めないで注意。

### 音源セットアップモジュール

M-SGS, EMD

音源にさまざまな情報を送って設定するためのモジュール。規定の書式(「M-SGS.DOC」を参照)で書かれた設定用ファイルを用意しておく、演奏前に音源に各情報を送信する。GS音源をCM-64のエミュレーションモードに設定したり、送信チャンネルや音色テーブルを変更したりなど、さまざまな使い道がある。

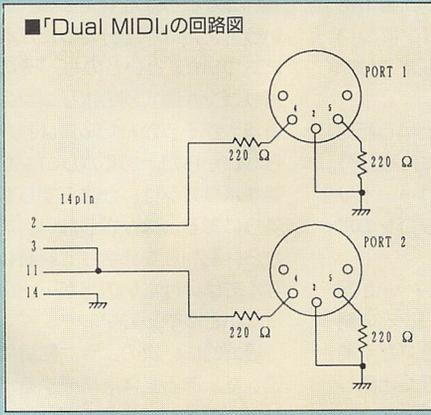
## MIDIインターフェイス「Dual MIDI」「Joy SERIAL」の製作方法



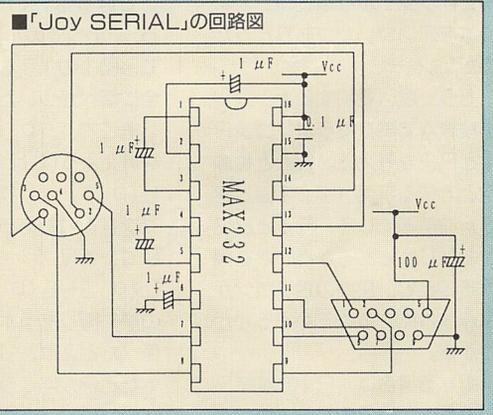
山本タツから送られてきた「Dual MIDI」を使用して演奏しているとこ

「MSP」作者の山本義一くんが、投稿作品と一緒にMIDIインターフェイス「Dual MIDI」および「Joy SERIAL」の回路図を送ってきてくれたので紹介しよう。なお、各インターフェイスに関するくわしい説明、部品に関する注意点などが付録ディスク収録の「DUAL MIDI.DOC」「Dual MIDI」のドキュメントファイル、「JOYSIO.DOC」「Joy SERIAL」のドキュメントファイル)に書いてあるので、そちらも参照してほしい。

●「Dual MIDI」の必要部品



- 「Dual MIDI」の必要部品
  - ・DIN5ピン(A)ジャック……2個
  - ・プリンタ用コネクタ(アンフェノール14ピン)……1個
  - ・抵抗(220Ω)……4個
  - ・シールド線(3芯または4芯)……1m
  - ・ハンダ、配線材



- 「Joy SERIAL」の必要部品
    - ・IC MAX232……1個
    - ・積層セラミックコンデンサ(0.1μF)……1個
    - ・電界コンデンサ(1μF)……4個
    - ・電界コンデンサ(100μF)……1個
  - ・ジョイスティックコード(コネクタ)
  - ・mini DIN8ピン(オス)……1個
  - ・シールド線(5芯)
  - ・ハンダ、配線材
- それぞれ、部品を用意して回路図どおりに配線すれば完成。これらのインターフェイスは、「MSP」起動時に自動的に認識される。



Q ( )現在発売されているGS音源モジュールを教えてください。(A)単品で発売されているGS音源モジュールは以下の3種類(すべてローランドより発売中)。SC-55mk II……354音色内蔵、GS音源のスタンダードモデル(価格5万5000円)。SC-88……654音色内蔵、ユーザー登録機能など、さまざまな機能を備えた上位モデル(価格8万9800円)。SC-88 VL……SC-88からユーザー登録機能などの若干の機能を省いたモデル(音色数や音色の配列は同じ)(価格6万9800円)。

※インターフェイスの製作は各自の責任で行ってください。何らかの問題が生じても、作業者および編集部は責任を負いません。

# BASIC テクニック



つねにテーマは残されていく。馬の鼻先にぶら下げられたニンジンのように、武蔵野の逃げ水のように、ドケチの永久保存版梅干しのように。

## 残されたテーマ、なんつって

わたし（コルサコフ）のけっして短くはない人生のうちで、こんなに力いっぱい考えたのはじめてだが、けっきょくできなかった。4月号のこのコーナーで堂々と展開してしまったポリゴン表示計画のことである。

法線ベクトルを使ったものなら、鉛筆の表示だけは確実にできたはずだが、くやしくてその方向には進めなかった。参考書に書いてあった一般的なポリゴンの表示は、むずかしくてまねできなかった。

それで、階段状のポリゴン立体も表示できるはずの、かたんでオリジナルなポリゴン表示方法を思いついたつもりだったのだが。

もう一度、要約すると、

①稜線Aで隣りあうポリゴンP1とP2を考える。視点と稜線Aとで作る平面（視点平面と呼ぶ）を基準にして、P1とP2がおなじ側にあるかどうかを調べることで、2つのポリゴンが視点から見て重なるかどうか分かる。

②重なる場合は、P1を基準平面として、P2のもう1つの頂点と視点とがおなじ側にあるかどうかを調べることで、P1とP2の前後関係もわかる。

③すべてのポリゴンについて、①と②をくりかえしてデータを取れば、視点から見たポリゴンどうしの全体的位置関係が判定

できる。

④その位置関係に従って、向こう側からポリゴンを表示していけばきれいな正しい立体が表示できる。

†

①と②までは、さすがに数学的に単純な真理であるだけに、プログラムもそこまではできなかった。問題は③だった。

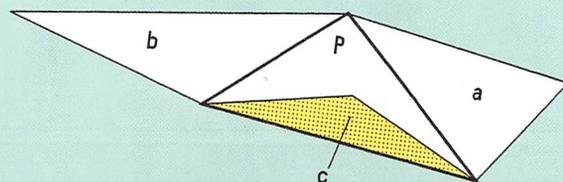
ある三角ポリゴンPと隣りあうポリゴンはa、b、cの3個ある。それについて、①と②の操作をくりかえすと、たとえば図1のような関係にあることがプログラム上で把握できる（ここではcはPの向こう側にある）。すべてのポリゴンについて、図1のような関係までは完全に調べがいった。

そこで、L(P, n)という配列を考えよう（Pはポリゴン番号）。L(P, 0)~L(P, 2)……ポリゴンPと隣りあうポリゴンのポリゴン番号  
L(P, 3)~L(P, 5)……上記の順に隣りあうポリゴンとの関係（たとえば、-1だとPが手前、1だとPが向こう、0だと隠しあわない）

この配列を、鉛筆を構成する30数個のポリゴンについて計算するとターボRでも10秒くらいはかかったが、まあそれはしかたがない。

この配列をいざ活用するといふ段になると、いちばん最初に

■図1 ポリゴン計画の最終到達図



考えた「あるポリゴンを表示しようとするまえに、そのポリゴンが隠す別のポリゴンの有無を判断し、あった場合はその隠されるポリゴンがすでに表示されているかどうかを判定する」という考え方は不十分だったことに気づいた。というのも、「そのポリゴンが隠す別のポリゴンの有無」がそうかんたんにはわからないからだ。あるポリゴンが隠すポリゴンは、かならずしも隣りにあるとはかぎらない。だから、配列Lを総合して判断しなくてはいけないのだが……いったいどうやって？

最終的に、次のような結論に達した。ある立体を構成するポリゴンのうち、任意のポリゴンどうしの前後関係は、隣りあうポリゴンの前後関係の情報からは導き出せない（背理法で証明できる）。

ただ、任意のポリゴンどうしの前後関係がわからなければいけないわけでもない。じつは、

配列Lによって、全ポリゴンをいくつかのレイヤー（たがいに隠しあわず、隣りあうポリゴン群）にまとめ、レイヤー単位でスクリーン上に多角形を投影し、その多角形の重なりや、重なった場合の前後関係を判定していけばどうにかなるのではないかとまだ思っている。

†

最後であるのをいいことにまったく話は変わるが、1つ、なんとなく気になっている現象がある。

それは、COPY文の合わせ鏡的な現象だ。27ページのリストを見てほしい。

ここで使われているループは、キー入力のための行140-210のGOTO文によるループだけ。そして、CIRCLE文もCOPY文も1回しか使っていない。

にもかかわらず、写真のように、カーソルキーの左右を押すたびに、複数の円が表示されるのだ。

参考プログラム 自己増殖COPYのサンプル

```

100 SCREEN 5:COLOR 15,0,4:CLS
110 U=ATN(1)/9:AN=9
120 R=20:D=10:C=15:CX=30:CY=30
125 DX=255-D:DY=211-D
130 GOTO 180
140 S=STICK(0)
150 IF NOT(S=3 OR S=7) THEN 140
160 A=AN+(S=3)-(S=7)
170 IF NOT(A>18 OR A<0) THEN AN=A:CLS
180 BEEP:CIRCLE(CX,CY),R,C
190 X=D*COS(AN*U):Y=D*SIN(AN*U)
200 COPY(0,0)-(DX,DY) TO(X,Y),,TPSET
210 GOTO 140
    
```

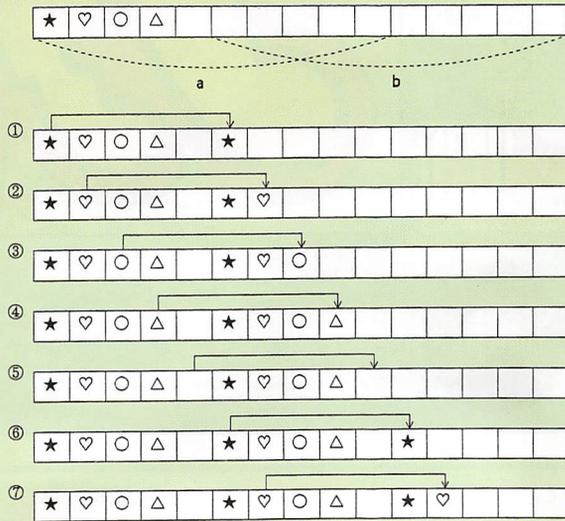
【プログラム解説】行110のATN(1)はアークタンジェントで、タンジェントの値が1になる角度(つまり45度)のラジアン値を計算。行140でカーソルキーの入力を受け付け、左右の場合のみ反応する。行170は画面外に出ないようにするための処理。行180で画面左上に円を1つ描き、行200で複写する(TPSETだと透明部分を

複写しないので重なりが生じる)。このときのDX、DY、X、Yの値の取り方がポイント。

【変数の意味】U=5度に相当するラジアン/A N=複写方向の角度の単位数/R、C=円の半径と色/CX、CY=円の中心座標/D=複写元と複写先の距離(ドット)/DX、DY=複写範囲の右下座標/S=カーソルキー入力

■図2 自己増殖COPYの原理

領域aを領域bに複写する



領域aを領域bに複写する場合、一度に複写するのではなく、VRAM上で範囲の端から1ドットずつ複写していく。2つの領域が重なっていると、複写による変化が領域aにも影響し(⑥に注目)、自己増殖COPYとなる。

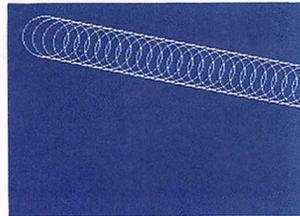
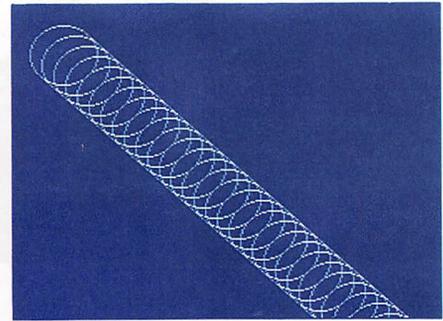
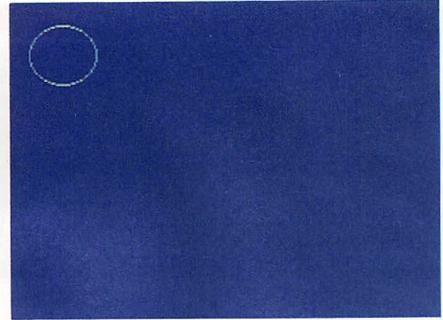
この複数の円は、行200のCOPY文が1回で作られている。

↑

これは、複写する範囲と複写先の位置の取り方にポイントがある。円だけでなく、なにもない部分も含めて、ほぼ画面全体を複写し、さらに、複写先は複写元の範囲の広さとは反対に、ほんのちょっとだけずらした地

点にするのだ。

すると、座標の片端から複写していく(一瞬のことだが)に従って、複写元の状況は変化していく。もともとなにもなかったところに、円が複写されてくるからだ。この複写元の変化は、まだ複写が完了していない段階で起きるので、次々に複写結果に影響していく。その結果、た



④カーソルキーの左右を押すたびに、

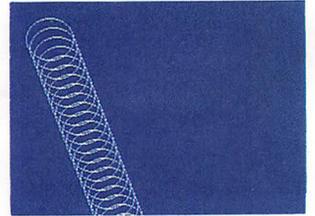
くさんの円を画面中表示することになるわけだ。

この現象は、図2のように直線的なサンプルにすると、わかりやすいだろう。

ここに掲載した参考プログラムでは右下方向にしか自己増殖しないが、COPYの範囲指定を左上-右下ではなく、右下-左上とか、右上-左下などにすると、複写していく方向が変わり、複写元(複写開始地点)を適当にとってやると全方向に自己増殖COPYをする。いくつかの場合分けと変数管理を加えれば、1個のCOPY文で周囲に図形を放射するプログラムができるだろう。

↑

もう一つ、人工知能もちゃんとやりたかった(といっても、A1風呂沸かしとか、ファジー炊飯とかのレベルの人工知能だが)。以前やった8パズル解答プログラムは、人工知能の1分野



⑤円の複写方向が5度単位で変化する

ではあるらしいが、もっとインタラクティブなA1をやりたい。ファイル操作を使った、いわゆる“人工無能”と顔の表情変化を連動させて、パラメータしだいで怒った顔になったり、情けない顔になったりするものを、と考えていたが、多少言語学的にきちんとしたものをと考えているうちに、時間が来てしまった。関係ないが、その過程で読み返してふたたび魂をゆさぶられた本に、岩波新書『日本語の起源』(大野晋・著/旧版と新版の2種類ある)がある。

↑

世界の進展は、脳道との戦いであり、しかも、脳道のどれかに最終解脱へと通じる道がある。MファンやBASIOピクニックは、わたしにとっても、あなたにとっても、そういう意味で脳道の1つだった。そうして、1つの脳道が閉じるたびに世界はより前に進むのだ。(コ)

Mファンに  
いいたい放題!

③プログラムを走らせると、まず画面の左上に半径20ドットの円を1個だけ描く

②その後、一気に画面右下に向かってその円を連続複製する

★MSXという媒体にこだわっている人も多いようですが、大切なのは「何かを創ろうとする人」(アマチュア)、「それを楽しもうとする人」(アマチュア)、「それらを生かそうとする人」(アマチュア)が共存でき、媒体であるという点ではないでしょうか。晩年は第三者 前出の2者の次に重要という意味でのソフトハウスさんが離れてしまい、Mファンも休刊となりましたが、ここまでMファンを発行し続けていた大田の意義は想像以上に大きいと思います。それはともかく、MSXの意志を受け継いだ媒体が世に出る日もそう遠くないのではないのでしょうか。そんな気がしますが(気のせいかも)。そのときは、世界中のアマチュアクリエイターさんのためにも復刊してくださいね。(兵庫県/富岡優・18歳)

MFファンに  
いたいた放題ノ

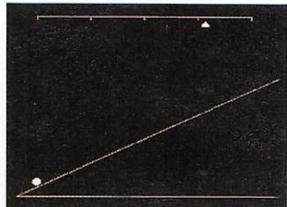
# 転がる球にかいま見る人生模様 坂

MSX MSX 2/2+ RAM8K  
by TARS

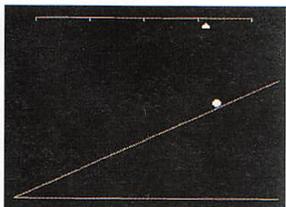
\*ターボは標準モードで  
1画面部門

人生、山あり谷ありとよくいう。順風満帆な人生でも、いつ急坂から転げ落ちるかわからな

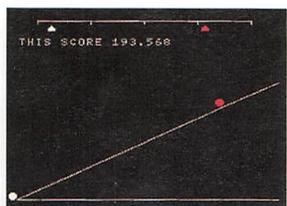
い。どんな坂道に見舞われようと、うまくやり過ごすことが大切だ。そこでこの作品。坂道に



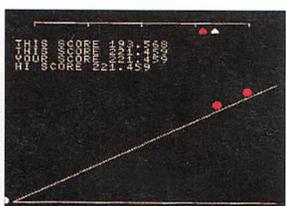
①1回目のトライ。転がす力をおおよそに見計らって、球を転がす



②パワーメーターを止めた力に応じて、球がころころと転がりながら登っていく



③1回目の球の到達地点とパワー決定位置にマークが付き、2回目のトライが始まる



④2回トライしてゲーム終了。スコアのいまいほうが、今のゲームのスコアとなる

球を転がして、どこまで上を狙えるかというもの。これでいいスコアが出せるようになれば、どんな急坂に遭遇しようと乗り越えることができるだろう。

ゲームの話。画面上部に表示されているパワーメーター（右端がMAX）の、ここだと思ふところでスペースキーで目盛りを止めて球を転がす。球はその強さに応じて坂道を駆け登り、

高い地点に登りつめるほど高得点。欲を出しすぎて、坂を超えるほど転がしてしまおうと0点。ゲームは2回トライできるので、1回目を参考に2回目はさらにいいスコアを狙える。なるほど、1回目の失敗を次のチャンスに活かし、大きく成長しろということなのか。ゲームの進行、リプレイはスペースキー。

(ち)

★僕が最初にMSX(HB&O1MEZZO)に出会って、今年で10年になります。思えば、親がゲームばかりやっていたり、ファミコンではなくMSXを選んだことが始まりでした。そして、プログラムの載っている本や雑誌などを手に入れてプログラムを打ち込んで、MSXライフをエンジョイしていたのです。「ああ、あのときもっとまじめにプログラミングを勉強していたら……」という後悔はありますが、今現在、僕がクリエイティブなことについていへん興味を持っているのは、この当時MSXに出会えたからだと思います。今、愛機はF55500F2に変わりましたが、MSXは「ターボRが欲しい」、MEZZOは「グラフィクス2」専用

# 入居者募集。東南角部屋日当たり良好 大家さん

MSX R 専用  
by STEREO

D部門/117.630byte

1代目72歳



3548万  
一郎さん、今年は何をしますか

④クォータービューのマップが見やすいゲーム画面。マップの右下にアイコンが表示される。さて、なにから始めよう

プレイヤーは大家となって、賃貸家屋を建設、管理していく経営シミュレーションゲーム。入居者を集め、マンションを築き、大勢の人が住める街を造りあげろ。

初めてプレイする人は、名前を登録してゲームスタート。まず、最初にするのは大家(自分)の家の配置。それから大家

としての作業を開始する。

大家のやるべきことは、大きくわけて2つ。ひとつは賃貸家屋を建てたり、土地を購入したりする建造的な作業。もうひとつは家賃を設定したり、賃貸家屋の設備をよくしたりという管理的な作業である。それらの作業はアイコンを選択し、マップ上のカーソルを移動させて実行

していく。資金がなくなり、やる事がなくなったら、NEXTのコマンドを選ぶ。好条件の物件には入居者が現れるなどの、人々の移動(引越)が行われる。人の移動が終わると次の年に移る。大家の収入は、設定した家賃の1年分。もちろん入居者がいなければ収入はない。時間の流れとともに、畑と林



アイコン解説

①建設：借家・アパート・マンションをカーソルの位置に建設する。建物がある場所や、道路には建設できない。画面右上に表示される金額が建設にかかる費用  
②家賃：建設した賃貸家屋の家賃を設定する

家賃は建物の種類ごとに設定する。最初に設定してある金額が標準の家賃  
③設備：建物の設備をよくする。よくしたい建物にカーソルをあわせ設備投資する金額を設定。最大100の数値で建物の設備度をあらわ

し、この数値は年々減少していく  
④土地：土地の売買を行う。売るか買うかを選び、カーソルを移動させて実行する  
⑤データ：各種データを見る。建物別に調べると全体的に見るのを選ぶ

# アマチュアプログラマ



大掲載！  
ゲーム  
26本  
+ツール1本

世界でいちばんMSXらしいアマチュアプログラムの、とびっきりのおもしろさをボリュームいっぱいにご贈る。



→P82の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

## CONTENTS

★GAMES	BLAST STAR	.....32
坂	ねこそぎ	.....33
大家さん	RACING	.....33
TEKTKART	SHINING CRYSTAL	.....34
AMimage	ワイヤーキッド	.....35
夕陽(カー)訓練の塔の宝物	追跡	.....36
GRASS SKI	めざせ！アトランタ!!	.....36

## 才色兼備な立体三目並べの決定版

# TEKTKART テクトカート

MSX Turbo R 専用

by QULNARK

※ターボRは標準モードで

D部門/267,664byte

グラフィックがきれいだと、おもしろそうに思うのは、美人の性格がいいと思うのといっし

よかもしれない。でも、だいた美人の性格はいいから、この1~3人で遊べる立体三目並べ

## 王国の最後の祭典



★TOOL  
キャラクタターンエディタ  
「CHARACTER DESIGNER-CD」……………44

★ANALYSIS  
LAST ANALYSIS ……………46  
(全掲載作品を解析)

★LECTURE  
世界でいちばんわかりやすい  
C言語体験講座  
C[is:]……………49  
最終回  
標準ライブラリ関数・完結編

おもちゃのマシン語……………50  
最終回  
Math-Packでパソコン数学を学ぶ

最後だから悩みを  
解決しておきたい  
Q&A特集……………57

スーパー付録ディスク  
仕様大公開……………63  
永久保存MSX資料集……………64  
Vol.5 BASICのワークエリア

★COMMUNICATION  
ファンダムスクラム……………58  
(クロスレビュー)  
メモリアルトーク/  
ひとこと

PADのジョー……………36	CANNON MASTER ……39
ぶらさがり野郎……………37	KAKUTOGI X……………40
雨漏りのある風景……………37	3-D SOCCER FREEKICK SIMULATION……………41
ホッケー屋カンちゃん……………37	BAKUDAN……………41
ねこBASKE+……………38	アルティメットウォリアーズ……………42
BAR……………39	激辛労働者……………43
Burner-Man……………39	

も、おもしろいにちがいない。タイトル画面でプレイモードを選択する。STANDARDは自由に参戦できて楽しめるモード。LEAGUEはプレイヤー、COMを合わせた7人で、リーグ方式(総当たり)で戦うモードだ。

スタンダードの場合、プレイヤーは自由参加。キーボードを使用するのが画面左上に表示されるプレイヤー1。その下がプレイヤー2(ポート1のコントローラーで参加)で、右下がプレイヤー3(ポート2)。

自分のカーソルを動かしてコマを配置。立体的に3個のコマを一列に並べると1ポイント獲得(宝石が与えられる)。2ポイント先取で勝ちとなる。また、ドローゲームを3回行くと強制終了。獲得ポイントによって勝敗が決定する(獲得ポイントはリーグ表の見方で説明)。勝負に



①スタンダードモードで、プレイヤー2として参戦。がんばるぞ

②こんなふうにコマを並べれば宝石がもらえ、勝負に勝てる



負けたものから7人のCOMやプレイヤーと交代していく。

リーグモードのときは、まず自分のコマを選んで参戦する。出番がきたら試合開始。ここでのリーグ戦は勝敗の数でなく、獲得ポイントの総合点によって優勝が決定する。生意気なCOMに負けるな。

くわしい操作方法などは、画面右上に表示されるので、それを参考にしてね。(ち)

### リーグ表の見方



●以下のように獲得ポイントが決定する。たとえば、プレイヤーAが他のプレイヤーに2、1ポイント差をつけて勝つと獲得ポイントは+3となる。2ポイント差勝ち⇒+3、1ポイント差勝ち⇒+3、同点⇒0、1ポイント差負け⇒-2、2ポイント差負け⇒-4



④リーグモードでCOMたちと勝負。画面右上にインフォメーションが流れたりするなど、本当にしゃれている作品だ

だらけの町に家やコンビニが建ち、道路が敷かれる(ゲーム中2回)。火事が起こることもあり、全焼すると建物がなくなる。そして、大家も年をとり、寿命がきて亡くなると、その子供に

### 人の動き

人の出入りは矢印の向きでわかる。退居者を出すな

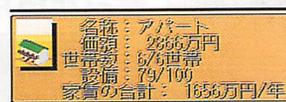


◎記録: ゲームデータのセーブ、ロードを行う。セーブデータはひとつだけ  
◎音楽: BGM・効果音の有無の設定  
◎省略: 自動的にNEXTコマンドを実行する

経営が受け継がれる。ゲームは3代目まで受け継がれ、3代目が亡くなるとゲーム終了。終了後、3代にわたるあなたの経営ぶりが採点される。いい成績が残せるよう手腕を振るおう。(ち)

### 賃貸家屋の種類

借家の世帯数は1、アパートは6、マンションは9。いちどに1世帯しか入居できない



①データのアイコンを実行して、あるアパートの現在の世帯数、設備などを見る

### 時は流れて……

最初は畑だらけだった土地が、三代にわたる経営によって、街に発展



2代目81歳

③3代目が亡くなりゲーム終了。自分の経営は何点だろう

1代目83歳

3代目77歳

Mファンに  
いいたい放題!

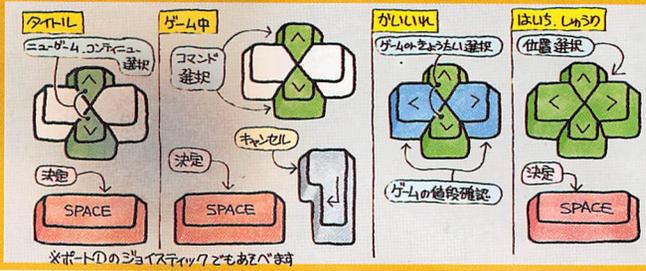
用機になっていますが、依然 MSXはクリエイティブな欲求を満たしてくれる最高のマシンです。NLUさんとTOMMすけさん、ロトルダムの怪人さんのような「日曜大工」ならぬ「日曜プログラマ」とでもいうべき人は、MSXでなければ出てこなかったのではないかと思います。MSX歴30年目の今年にMファンが終わってしまうのは残念ですが、いつか「MSX」の名を継ぐ事ができる、やさしくクリエイティブなコンピュータが現れるその日まで、しばしのお別れです。(長野県) CROSS WAVE・?

Mファンに  
いいたい放題!

# ゲームセンターを「育てる」ゲームの登場 AMimage

MSX2/2+VRAM128K  
by なっと★ASUKA

※ターボRは標準モードで  
D部門/56,571byte



## ■よりよい店長になるためのコマンド解説

かいてん	店を開店させてターンを終了するコマンド。実行する際に店員に与える指示によって、店の各パラメータが変化します。
かいいいれ	ゲーム基盤や筐体を買うコマンド。ゲーム基盤はカラの筐体がないと買えない。ただしジャンルが「おおがた」となっているものは筐体を含むのでこの限りではない。筐体もこのコマンドで購入できる。
うりだし	設置している筐体やゲーム基盤を売却するコマンド。ゲーム基盤は時間の経過とともに価格が変化しますが、筐体は買値の半額で売却できる。
はいち	設置した筐体やゲーム基盤を並べ替えるコマンド。未配置の場所を含め、任意の2か所を指定することで入れ替えをおこなう。筐体を入れ替えるとゲーム基盤も一緒に入れ替わるので注意。
しゅうり	故障した筐体を修理するコマンド。修理代金は定価の3割程度。
なんいど	店に設置したゲームの難易度を変更するコマンド。1~9で数値が高いほど難しくなる。難易度が高いと客1人あたりのプレイ時間が短くなり、結果的に回転率が上がって売上げ増大につながる。また、レベル5を境にして、難易度が高ければ人気も下がり、低ければ人気も上がる。
てんいん	新たに店員を雇うためのコマンド。人数が多いほど開店時に出す指示の効果も大きい。最大6人まで雇えるが、解雇はできないので注意。
データ	以下の情報を見るためのコマンド。 【よい】 3か月先までに発売予定のゲームの一覧 【ランキング】 人気ゲームのベスト10。●は先月発売されたゲーム 【けいせい】 店の総売上げと店員1人あたりの給料
ディスク	プレイデータのセーブ・ロードをおこなうコマンド。

このゲームは、小さなゲームセンターの店長となり、3年間でどれくらい売上げを伸ばせるかを競う、ゲームセンターのシミュレーションゲームだ。

タイトル画面でニューゲームを選んで店の名前を決めよう。セーブしたデータがあるときはロードゲームで再開できる。

初めての場、店にはまだ何もないので、まずはゲーム機を購入して店内に配置しなければいけない。「かいいいれ」のコマンドを選び、筐体とゲーム基盤を買って配置しよう。ゲームの基盤は入れ物となる筐体がないと買えないので注意。ただし、ジャンルが「おおがた」と表示されているゲームは基盤と筐体が1セットなので単体でOKだ。

開店準備が整ったら、「かいてん」コマンドで営業を開始しよう。このときに店員に与える指示によって、店のマナー度などのパラメータが変化するぞ。

●うまく経営するためのコツ  
ゲームにはブームのジャンルがあり、より人気があるジャンルのゲームほど客付きがよく、長持ちする。メーカーによって人気に影響する要素があるが、こちらはつねに固定なので読みやすいだろう。

こういった情報から、人気が予想されるゲームが発売されているときにチャンス！ 一気にたくさん導入し、難易度を上げて賭けに出よう。もしそのゲームが月末に発表されるランキングのベスト5に入っていたら、

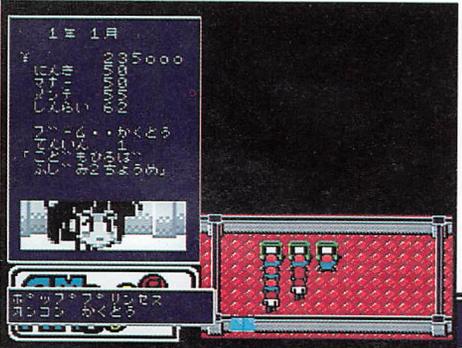
店の人気度がグンと上がり、収入も増加していくはずだ。

ゲームをどんどん新作へと入れ替えていき、人気を上げていくのが最善の道。

ある程度の収入が確保できたら、店員の増加やより性能のよい筐体の導入をおこなおう。

経営が順調に進んでいくと、店のレベルが上がってスペースが広がっていく。ゲーム機をたくさん導入して、一気に売上げを伸ばそう。(M)

## ●1年1月 こどもひろば



①さあ、新規オープンゲームセンターふじみ2丁目店だよ。おっと間違い、まだ「こどもひろば」だったんだ

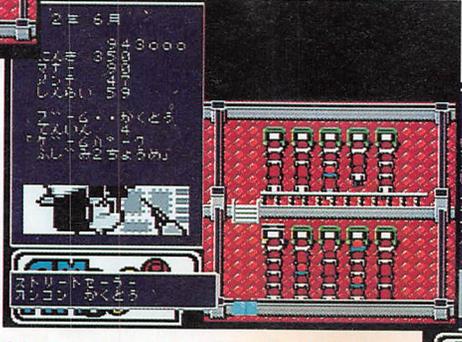
## ヒットゲームをねらえ!

まずブームのジャンルとおなじであること。次に、価格が最も高いメーカーのゲームであること。もしこれらの条件を満たす新作ゲームがあるなら迷わず大量に導入しよう。



②1位に入ったゲームが3つて人気も30も上がった

## ●2年6月 ゲームパーク



③店のスペースが広くなり思った以上に人気も上々。さあ稼ごぞ!

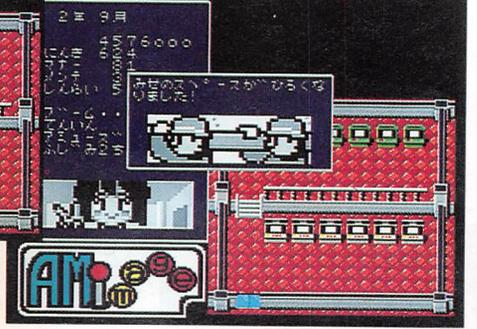
④さらに店が大きくなった。ふじみ2丁目店。この広さをフルに活かすぞ!

### うりだし、はいちについて

カーソルが上にあるときは、中のゲーム基盤のみを指す。下なら筐体ごとを指すのだ。

①下側の場合は筐体を選択できる ②上側なら、中のゲーム基盤を選択

## ●2年9月 アミューズメント



★ついにMファンが終わる」と書いている人が多数いるが、「廃刊」であって「廃刊」ではない。今更MSXユーザーの真の底力を示し、再び勢いを取り戻し、随分落ち着いた今のパソコン業界に、想像と創造の喜び、楽しさを広めるべきだと思ふ。今年の3月にあったデジタルフェスティバルでは、ほとんどのラボがそれ以上のものも見られた。MSXをこて絶やしてはいけない。これ以上の想像と創造の道具は存在しないのだから……。『福原/板橋康雄・15歳 ★みなさんこんにちは。僕は米屋のチャチャの友達です(今は全然連絡してないけど)。僕は主に、米屋のゲームのBGMを作っています。代表作は「PURE STAR」だこの海

# シリーズ第4弾! 愛の頭突きが炸裂!!

## タコ&イカ ~試練の塔の宝物篇~

MSX TURBO R 専用  
by OFUKO

\*ターボRは標準モードで  
D部門/154,795byte

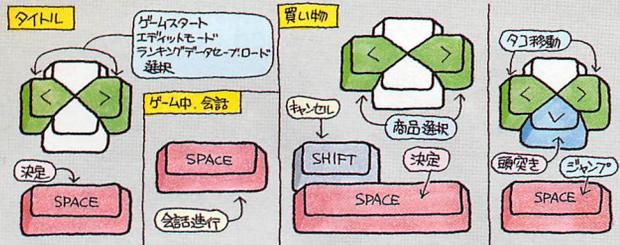
登場することに円熟さを増してきた傑作シリーズ「タコ&イカ」は、これで4作目。シリーズものを続けていくうえで大変なのが「前作を越えるおもしろさ」を新作に加えること。「タコ&イカ」はそんな問題をらくらくクリアしているところがすごい。パズル要素をふんだんに含んだアクションゲームを、思っきり満喫しよう。

オープニングデモでストーリーをつかんでゲームスタート。主人公のス〜太郎は「命の指輪」と「勇者の証」を手に入れるため、試練の塔でさまざまなステージに挑戦していく。



④ステージ3でブロックに隠されたカギを見つけよう。画面下は右から主人公の残数、主人公の状態、使用できるアイテム、残り時間、所有コイン数をあらわす

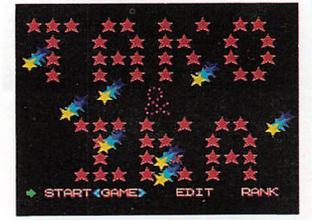
画面内のすべてのカギを集めてドアに着けばステージクリア。カギを集めるには、アイテムやブロックをうまく利用する必要がある。ジャマするイカは、必殺技「マゲはないけど、どすこいスクルー頭突き」を使ってたおせ。イカに触れたり（必殺技のときはだいじょうぶ）、攻撃を受けたり、画面下に落ちたり、制限時間内にそのステージをクリアできないとミス。画面左下に並ぶタコの数が減り、0のときにミスするとゲームオーバーとなる（コンティニューすると稼いだコ



インは0になる)。クリア後、次のステージに進む前にアイテムを購入することができる。ただし、購入したアイテムは次のステージでしか活用できない。

ステージは全部で56。このどこかにタコの求める2つの宝物が眠っている。ただし、途中で選んだドアによって進むステージが分岐するようになっている。進んだ方向に応じてエンディングが変わり、最高のエンディングを見るまで、なにがあってもやめられない。コインをたくさん集め、いつでもアイテムが買えるようにしておこう。(ち)

グを見るまで、なにがあってもやめられない。コインをたくさん集め、いつでもアイテムが買えるようにしておこう。(ち)



④星が降り注ぐメルヘンチックなタイトル画面。ああ、なんかひさしぶりって感じ

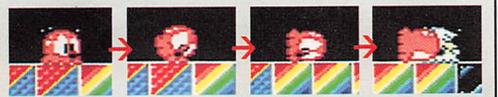
### ス〜太郎vs塔の番人

イカドラゴハット  
④武器は口から吐き出す炎。斜め方向に注意!  
イカゴースト  
④突然立ち止まって火の玉を発生させるぞ!

④前作ダグの元で修行中のス〜太郎。ダグの娘ヴァイを救え

④試練の塔を守る番人たち。こいつらのジャマに負けるな

### マゲはないけどどすこいスクルー頭突き!



④赤と青の模様の気合いブロックの上で必殺技を繰り出せ!



④次のステージに挑戦する前に、アイテムショップでインターバル



④手こずったステージ13。ブロックをうまく利用して解こう



④空から重りを落とし、攻撃してくる好戦的なイカが登場

### タコとブロックの体当たりな関係

●主人公の頭突きがブロック①～⑥に当たったとき、それぞれのブロックは次のように反応する(ブロック①はその場で壊れる)。  
[壁を背にしていない場合]ブロック②～④はなにかにぶつかるまで水平に移動し、ブロック⑤は1ブロック分水平移動する(移動先に床がない場合は垂直に落下)  
[壁を背にして宙に浮いている場合]ブロック⑥は壊れ、ブロック⑦～⑩はなにかにぶつかるまで垂直に落下する。また、ブロック⑧は壁を背にした床の上になく壊すことができ



ない。  
●ほかのブロックの意味/⑩は気合いブロック。この上で頭突きを出すことができる。⑦はタコのみ通過できるブロック。⑧は移動中のブロックが通過できるブロック。⑨はイカだけが通過できるブロック。⑩は通り抜けブロック。タコだけが矢印の方向へ、通り抜けることができる。ジャンプしながらでは入れない。

### アイテムガイド

アイテム購入時に使用	クソスリ	青と赤の薬があり、青い薬を取るとどこでも頭突きが出せる。赤い薬はその効果を無効にする
制限時間を延長。最大99	標識	頭突きを出すことが、「×」で禁止。「→」「←」でその方向だけとなる。「O」で元にもどる
一定時間無敵状態になる	多ハルル	青いくつハルルを取ると2段階ジャンプができる。赤は1段階ジャンプ(通常)、黒は飛べなくなる

Mファンに  
いたい放題!

「岸物語」などです。米チャのプログラムがよく載っていたのが中学生のときで、高校時代は全然MSXを使っていませんでしたが、東京でひと暮らしを始めてから、実家に帰るたびに昔のゲームをやるようになっていきました。今でもけっこう燃えるし、自分で作った曲を聴いて、PSG2音でよくやったなあなんて感心したりしています。時がたつのは早いもので、あれほど本屋にたくさん並んでいたMファンが、今は1、2冊程度しか置かれていない。でも、みなさんのコメントをちゃんと読んで、MSXがなくなることはなさそうなので安心していきます。これを機会に米チャと連絡をとってみたいかなと思っています。(東京都/宮本政尚・21歳)



# 5人まで楽しめる究極対戦ゲーム ねこそぎ

MSX 2/2+ VRAM128K  
by 爆裂工房

\*ターボRは標準モードで  
D部門/59,657byte



④タイトル画面でほおっておくと、タイムアタックのプレイをリプレイする

まずタイトル画面で個人戦と団体戦から、参加するプレイヤーの多数決でプレイモードを選択する。各プレイモードのルールは次のようになっている。  
【個人戦】プレイヤー全員が敵同士。残り一人になるまで戦い、3回生き残った人がチャンピオンとなる。1人でプレイすると自動的にタイムアタックになり、浮遊する4つのマトをすべて撃破するまでのタイムを競う  
【団体戦】参加プレイヤーをランダムで2チームに分け、どちらか一方のチームが全滅するまで戦う。2本先取で勝利  
ゲーム開始後、各キャラクターはランダムで画面上に配置される。プレイヤーはキャラクターを

お邪魔キャラ	雷雲	うかつに触れると雷に撃たれて感電死することもある
	ミスターX	戦いが長引くと出現し、見境なく弾を撃ちまくる
	怨念	無念に死んだキャラは怨念となり他のキャラクターに取りつく
	怨念	

左へ右へと操作し、弾を撃って敵を倒すのが目的だ。  
キャラクターを操作するキーのわりあては少々変わっている。プレイヤー1から順に①カーソルキーの下・左、②Z・X、③<・>、④⑤ポート1、2ジョイスティックの十字キーの左・右で、それぞれ左旋回・右旋回、同時押しで弾を発射する(透明になる)ことができる。プレイヤー4、5は同時押しの代わりにAボタンで弾を発射する。  
ほおっておくとキャラクターは少しずつ一定のスピードまで加速し、このとき通常よりも大きく強力な弾を撃つことができる。単純なルールで楽しく遊べるアクションゲームだ。(かき)

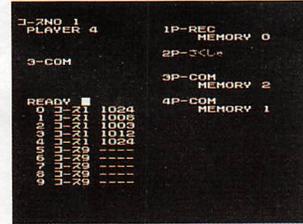


④画面せましと飛び回り(ホントにせまく感じる)、勝利を目指して敵を撃て! 団体戦のときは間違っても味方を撃たないようにくれぐれも気をつけよう。呪われるぞ

# 画面4分割のレーシングゲーム RACING

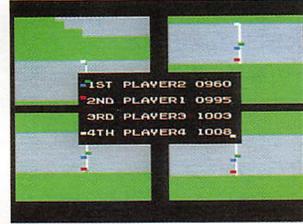
MSX 2/2+ VRAM128K  
by 鈴木卓

\*ターボRは標準モードで  
D部門/113,923byte



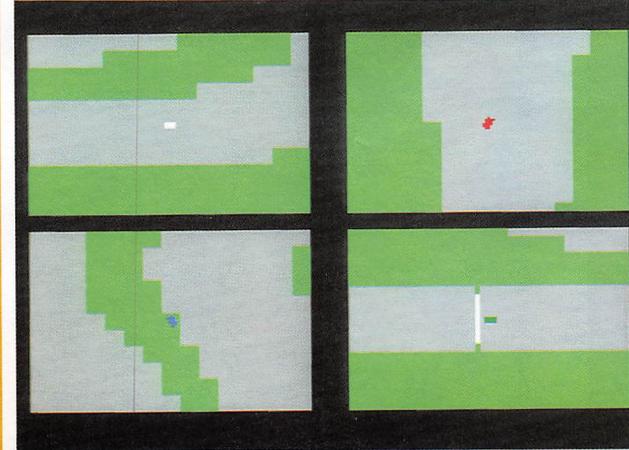
④作者や自分の記録と競争することもできる。さすがに作者はかなり速いぞ

プレイの設定はメニューの選択、コースNo.の選択、車の操作担当の選択の3段階で行われる。各選択は数字キーで行い、一つ前の手順に戻るのはESCキーで行う。  
メニューの選択にはNORMAL(ゲーム進行)、メモリーSAVE(後述のRECで記録したデータをディスクにセーブ)、メモリーLOAD(ファイルロード)の3項目がある。  
コースは5コースあり、それぞれ0~4の数字キーで選択する。コースの全体図は"LOOKコース、BAS"を実行すれば見ることができる。  
車の操作担当はプレイヤー1から順にMAN、REC、CO



④すべてのプレイヤーがゴールするか、タイムオーバーになると、順位とタイムを表示

M、REST、さくしゃのなかから選択する。それぞれ数字キーの1~5に対応し、内容は次のようになっている。  
【MAN】人が操作を担当  
【REC】人の操作を0~9まであるセーブ箇所(メモリ)に記録【COM】RECで記録した走りをMSXに担当させる  
【REST】これ以降のすべてのプレイヤーを不出走にする  
【さくしゃ】作者の記録データひとりでタイムアタックするときは、プレイヤー2でRESTを選択するとよい。やはり友達と対戦するのが一番熱いと思うが、自分の記録と競うのもかなり燃える。存分に熱いレースを楽しんでほしい。(かき)



④左上、右上、左下、右下の順にプレイヤー1~4に割り当てられている。スタート時は各プレイヤーの車が重なりあっているの、見間違えないように気をつけよう

【各プレイヤーのキー操作】プレイヤー1はスペースキーがアクセル、カーソルキーの左下がハンドル。プレイヤー2、3はポート1、2のパッドを使用。Aボタンがアクセル、十字ボタンがハンドル。プレイヤー4はTABキーがアクセル、F4、F5キーがハンドル。

Mファンに  
いろいろ放題ノ

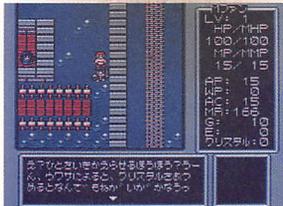
「馬跡を濁さず」ということばもあるように、最後のMSX・FANもきっと充実した内容になっているでしょう。私もそう考えたいですね。私のようにMSXを手放した人も、最後だけはMSX・FANにつきあってほしいです。(山口県 藤井昇止 22歳) ★MSXは日を追うことになつていきますが、ユーザーがひとりでもいるかぎり、MSXはこの世から消えることはありません。ターボRでストップしましたが、16ビットも使えやすく安い機種なので、すてきだと思います。ファンタムがもしいろいろのようですが、あと一回というはきついです。しかし、いつかMファンは復活するでしょう。僕のSTは毎日フル稼働です。(新潟県 仙土佳弘 2歳)



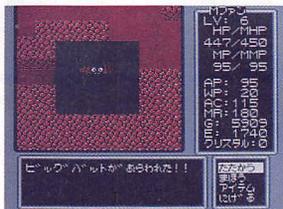
## クリスタルの力と魔法

シルビスの北西にある、小さな港町に着いた主人公。だが、ここではあまり有力な情報は得られない。主人公は町を出て月の洞窟に向かう。魔物を倒しながら洞窟の中を進んでいくと、奥には巨大なコウモリが待ち受けていた。こいつがこの洞窟を守るボスらしい。ボスを倒すと、そこにはクリスタルが落ちていた。どうやら、各地にいる魔物のボスたちはクリスタルを隠し持っているようだ。クリスタルを得て、主人公は魔法を使えるようになる。クリスタルに関するうわさは、けてして嘘で

はなかったようだ。この調子でクリスタルを集め、魔法を覚えていけば、最後には大きな力を手に入れられるかもしれない。



①クリスタルのうわさは広まっているが、どこにあるか知っている人は少ない



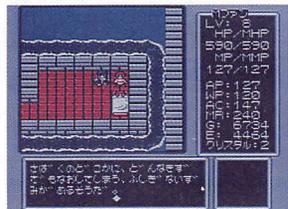
②洞窟などにいるボスを倒せば、クリスタルを手に入れることができる

魔法一覧(修得順)		
魔法	MP	効果
ローヒール	3	HP回復(効果・小)
ファイアーボール	5	火の攻撃魔法(威力・小)
ウォーター	10	水の攻撃魔法(威力・中)
ミドルヒール	30	HP回復(効果・中)
マルチブル	35	次のターンに攻撃魔法の威力を高める
アイス	50	氷の攻撃魔法(威力・大)
デス	50	最強の攻撃魔法
ハイヒール	50	HP回復(効果・大)

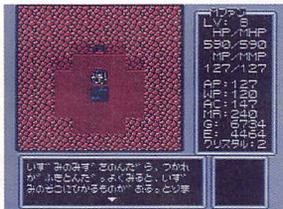
## 砂漠の中の不思議な泉

月の洞窟を抜けたところにある首都シルバニアで、王様から、クリスタルが火の洞窟にあるという話を聞く。この洞窟のボスを倒して2つめのクリスタルを得たのち、主人公は砂漠地帯に向かう。そして、砂漠の近くにある名

もない町で重要な情報を得る。「砂漠のどこかに、どんな傷でも治してしまう不思議な泉があるそうだ」。そして、その泉に行って水を飲んでみると、いっせいに疲れがふきとんだ。この不思議な力の源はいったい何なのだろうか。



①砂漠の中にあるという泉についての情報、さっさとその泉に向かってみよう

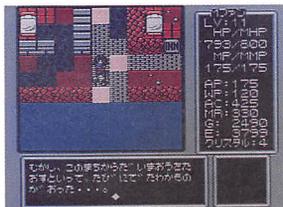


②泉の底に光るものがある。この泉の力の源となるものようだが……

## かつて大魔王に戦いを挑んだ者

以前は繁栄をほこっていたザースの町。しかし、今はすっかりさびれてしまっている。かつて大魔王の侵攻を受け、町が破壊されてしまったためだ。町に入ろうとすると、ジーナという女性が主人公に話しかけてきた。「昔、この町から大魔王を倒すという旅に出た若者があった……。彼女はそのときの思い出を語ってくれる。20年前、家に代々受け継がれているクリスタル2つのうち1つを貸し与え、ロックという若者を送り出したという。だが、ロックは帰ってこなかった。「もう生きてはいないでしょう」とあきらめつつも、

残りのクリスタルを主人公に託すジーナ。彼女のさびしそうな姿を胸に刻み、主人公はザースの町を去っていくのだった。



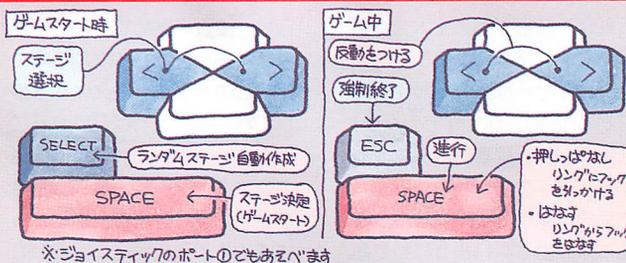
①ジーナは、恋人だったロックについて思い出を語ってくれる

# リング間をつぎつぎに飛び、いちはやくゴールせよ ワイヤーキット

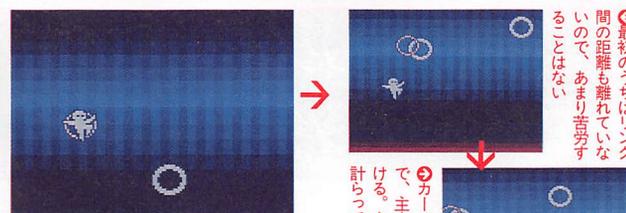
MSX2/2+ VRAM128K  
by いんふるえんぞ

※ターボは標準モードで

一般部門/7画面22行



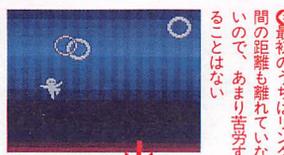
※ジョイスティックのポート①でもあえべ



①ゲームスタート。このステージは、中級者向けの「Many Way」だ

空中に並んでいるリングにつぎつぎに飛び移り、ゴールを目指すゲーム。

ステージを選択したらゲーム開始。主人公は、スペースキーを押し続けることにより、黄色いフックを空中のリングに引っかけてぶらさがることができる。ぶらさがっているときにカーソルキーの左右で加速をつけ、スペースキーを離してジャンプし、次のリングのところで再びスペースキーを押し続けてぶらさがる。この操作を繰り返してどんどん右に進めばよい。ゴールにたどり着けばタイム、途中で下に落ちてしまった場合は進んだ距離が表示される。(郎太)



②最初のうちはリング間の距離も離れていないので、あまり苦労することはない



③カーソルキーの左右で、主人公に加速をつける。タイミングを見計らって……



④ジャンプ！なんと、右のリングにうまくつかまればよいのだが……



⑤どうやらうまくいったようだ。この調子でどんどん進んでいくことにしよう

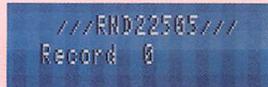


⑥なんとかゴールできた。タイムは1分9秒40

## ランダムステージ

ステージはあらかじめ3つ用意されているが、ランダムなステージを自動作成することもできる。作成方法は、ステージ選

択画面で「RND」を選び、SELECTキーを押せばよい。RNDの右の数字が違っていれば、ステージの内容も異なる。



Mファンに  
いいたい放題！

少し飽きつつ思っていました。しかし、バグなどに負けて一本も送れませんでした。いちどは載りたかったMファンも、もう最終号ですね。ぜひ、名前だけでも、すみっくでもいいから最終号に載せてください。私の夢なのです。MSXは生産が停止したにもかかわらず、ユーザーのパワーが、大変驚いています。これはたぶん、とても不思議なことだと思います。他機種ではこれほど現象は見られません。今後も、これを超える機種は出てこないでしょう。Mファンは本当によくやってくれました。休刊に対する悲しみよりも、今まで出してくれたことに対する感謝の気持ちのほうが胸がいっぱいです。本当にありがとう。(神奈川県)小出優・17歳

MFアンに  
いたい放題!

★MSXのアマチュア作品は他機種にひけをとらないくらい素晴らしい。「MSXユーザーは他機種ユーザーにくらべて優れたクリエイターが多い」……確かにその通りかもしれませんが、これは私たちがMSXといふパソコンをワンランク高い位置に置いて全体を見て………要するに、自然とMSXをひいきしてしまっているのではないのでしょうか。現に、弟が持っているX68Kのアマチュア作品等を見てみると、素晴らしいものがたくさんあります。機種を問わず、パソコンにはパソコンだけが持っている素晴らしいところがあると思うんです。ただ、私たちがそのことを感じとったのが、たまたまMSXというパソコンであった、というところで

## 尾行のプロとなり、容疑者を逮捕せよ 追跡

MSX 2/2+ VRAM64K  
by 松崎利彦

※ターボ日は標準モードで  
1画面部門

新米警察官である主人公が容疑者を追い詰めるというゲーム。プレイヤーはカーソルキーの左右で主人公(赤いキャラクタ)を操作し、容疑者(青いキャラクタ)にぶつかったり、容疑者の死角(緑色の矢印)よりうしろにはみ出さないようにして尾

行し、捜査を進めていく。容疑者はときどきうしろをふり向くが、このときスペースキーを押して電柱に隠れれば見つかることはない。捜査の進行度が100%に達すると逮捕せよという指令が出るので、容疑者にぶつかって捕まえよう。(郎太)



①ゲーム開始。画面右上に表示されている月は、捜査の進行度を表している



②逮捕せよ  
③逮捕の指令が出たあとに容疑者にぶつかれば、捕まえることができる



④逮捕の指令が出て、容疑者の死角よりうしろにはみだすと逃げられるので注意しよう



⑤捜査が進むにつれて、だんだん月が欠けていく

## 目指すはオリンピックの代表選手 めざせ! アラタ!!

～水泳の平泳ぎ25m～

MSX 2/2+ VRAM64K  
by NV組SUN

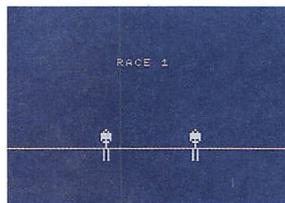
※ターボ日は標準モードで  
1画面部門

2人の水泳選手が、オリンピック代表を賭けて平泳ぎで競い合う、COM対戦ゲーム。カーソルキーの上で競技スタート。プレイヤーは左側の選手を操作し、右側のライバルよりも早くゴールにたどり着くようにする。基本的には右上の表の

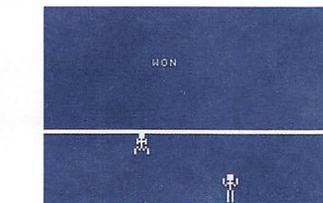
①、②、③の順で操作を繰り返せばよいが、タイミングが悪いと効率よく進めないで、速く泳げるように練習しよう。ライバルに勝てば次のレースにチャレンジできるが、負けたらゲームオーバー。リプレイはリターンキーだ。(郎太)

### 基本操作

形	SPACEキー	カーソルキー
①	押す	上のみ押す
②	押す	左と右を同時に押す
③	はなす	下のみ押す



①レース開始。左側がプレイヤーの操作する選手、右側がライバルの選手だ



②太いラインがゴール。ライバルよりも早くここにたどり着くのだ!

## バーチャル・パンチングマシン(?)MSXに登場! PADのジョー

MSX 2/2+ VRAM64K  
by 富野裕幸

※ターボ日は標準モードで  
1画面部門

ゲームセンターなどでおなじみのパンチングマシンを、MSXで再現した作品。マウス(ポート1使用)でグローブを動かし、勢いをつけてパンチングミットを打つと、パンチ力(得点)が表示される。3回打つ(進行はマウスの左ボタン)

と、合計得点、および、画面下に、これまでのハイスコアが表示される。高得点を取るコツは、斜め上から打ち下ろすか、斜め下から打ち上げること。ま横から打つと、ミットから離れたところから打ってもそれほど高得点には



①画面の中央上にあるのがグローブ、その下にあるのがパンチングミットだ

②ミットから離れたところから勢いをつけて打ち込めば、いい記録が出やすくなる。この写真の50KGは、それほどいい記録ではないが……



③3回の合計は62KG。ハイスコアには遠かった

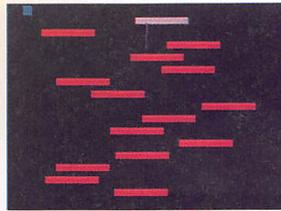
## ロープを使いになし、いちはやくクリアせよ! ぶらさがり野郎

MSX 2/2+ VRAM64K  
by 松本真一

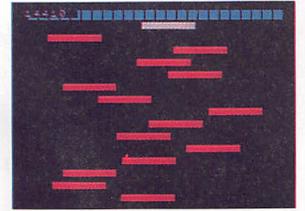
※ターボRは標準モードで  
1画面部門

細長い床がたくさん並んでいる空間がこのゲームの舞台。目的は、なるべく短時間でターゲットの黄色い床に25回触れること。主人公は、カーソルキーで左右に移動し、カーソルキーとスペースキーを同時に押すと任意の方向にロープを投げる。床

にロープが引っかかると、その反動で主人公は床に引き寄せられる。スペースキーを押すとロープが急激に収縮し、速く上へ上がれる。左右に反動をつけながらロープを収縮させれば主人公がポンと飛び、離れた床に移動することが可能だ。(郎太)



①ターゲットの床に触れるたびに、画面の緑色のゲージが1ずつ増えていく



②クリアすると画面左上に所要時間が表示される。なお、リプレイはリターンキーだ

### 反動をつけて遠くに飛ぼう



①まず、床に向かってロープを投げて引っかける

②床にぶらさがった状態で、左右に反動をつける

③反動をつけた状態でスペースキーを押してポンと飛び

④ジャンプ中にロープを投げて床に引っかけ、うまく移動

## ぶつかり合うスピードが勝負の分かれ目 雨漏りのある風景

MSX MSX 2/2+ RAM8K  
by 松本真一

※ターボRは標準モードで  
1画面部門

雨漏りの水滴を茶碗に集めるという設定の、2人对戦ゲーム。1プレイヤーはカーソルキーで青い茶碗、2プレイヤーはポート1のジョイスティックで赤い茶碗を左右に操作し、水滴(大きい粒のほうが水の量が多い)を集める。2つの茶碗がぶつ

ると勢いの弱いほうの水滴がこぼれるので、加速をつけてぶつかり妨害する。現在の水滴の量は画面左右のゲージ(1プレイヤーが左、2プレイヤーが右)に表示され、ゲージの下まで水滴をためたほうが勝ち。リプレイはスペースキー。(郎太)



①雨漏りの水を、少しずつ茶碗で集めていく



②2つの茶碗が勢いよくぶつかるうとしていき……

### 対戦の風景



③途中1プレイヤーに妨害されつつも、最終的には2プレイヤーの勝利に終わった



④そして衝突。どちらに軍配が上がるかな?

⑤今回は1プレイヤーの勢いが勝っていたようだ

## MSXで楽しむ、COM対戦つきエアホッケー ホッケー屋カンちゃん

MSX Turbo R 専用  
by 上戸政幸

※ターボRは標準モードで  
一般部門/2画面20行

ゲームセンターなどにあるエアホッケーを、MSXで再現した作品。

まず、1または2の数字キーで2人对戦かCOM対戦かを選択。操作はマウスで行い、2人对戦の場合、プレイヤー1は左コートの赤いラケット(ポート

1)、プレイヤー2は右側のコートの青いラケット(ポート2)を使用する。また、対COM戦の場合は、プレイヤーは赤いラケットを操作し、コンピュータと対戦することになる。

狙いをつけて白いパックを打ち、相手側のコートの向こ

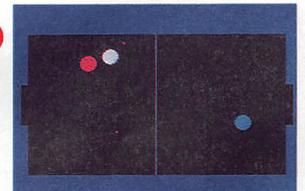


①まず、2人对戦かCOM対戦かを選択。コンピュータはそれほど強くない

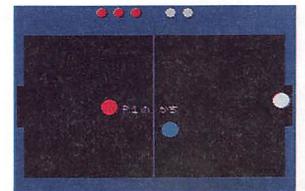
うにあるゴール(黒い部分)にシュートすれば1ポイント。それぞれのプレイヤーのポイントは、画面の上のほうに表示される。勝負は、先に3ポイント取ったほうが勝ちだ。ちなみに、それぞれのラケットは中央の白線を越えて相手側のコートに入ることができない。

なお、ゲーム進行、リプレイはマウスの左ボタン。

(郎太)



②ゲーム開始。勢いをつけてパックを打ち、ゴールを狙う



③対戦になったが、プレイヤー1がゲームを制した

Mファンに  
いたたい放題!  
\、はないんでしょか。(埼玉野郎 野口勇人 18歳) ★本誌に最後になっちゃったんですね。私はBASICのほんの少ししかプログラムを知らないけれど、それでも、いつかはものすごいゲームを作って、審査員の人たちをびっくりさせようという野望を持っていました。でも、できなくなってしまったんですね。MSX・FAN編集部のみなさま、本当にありがとうございました。MSXユーザーのみなさん、Mファンは終わってしまっただけ、これからもMSXを一緒に盛り上げていきましょう。(福井県) 内田雅子・17歳

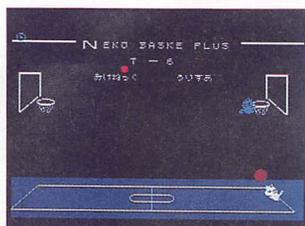
# スーパースバスケットキャッツ再び登場 ねこBASKE+ ねこバスケ・プラス

MSX R 専用  
by DARK

一般部門 / 22画面17行



①対COM戦やフリースロー対戦など、より楽しさがアップして帰ってきたぞ



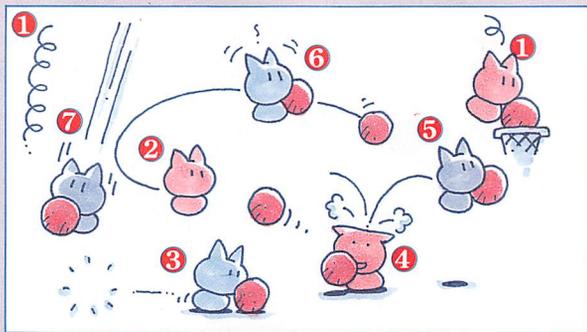
②対COM戦のコンピュータはかなり強い。とくにウリスアなど足の速いキャラは強敵

あの『ねこBASKE』から約1年。前作で唯一残念に思われていた2人対戦専用という欠点を解消し、新たなメンバーも加わり、より遊びやすくなって帰ってきた。タイトル画面でメニュー選択。Aボタンで決定。内容はそれぞれ以下のとおりだ。  
**[V.S. GAME]** 従来の2人対戦モード  
**[COM BATTLE]** 今回の目玉 / 対COM戦  
**[FREE THROW]** 2人対戦専用のフリースロー合戦  
**[RESET REC.]** 連勝記録を初期化する  
 次に十字キーの左右でキャラを選択したら試合開始だ。この

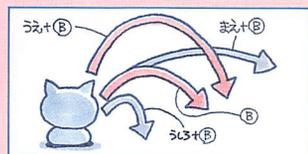
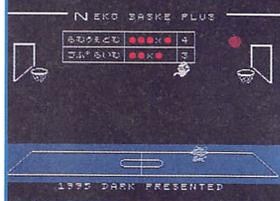
とき十字キーの下+Bボタンでタイトル画面に戻れる。  
 操作は前作と変わらずポート1、2のジョイスティックで行い、十字キーの左右で移動、Aボタンでジャンプ、Bボタンでシュート&カット。そして十字キーの下+Bボタンで必殺技となっている。もちろんゴール上で十字キーの下を押して決めるダンクシュートも健在だ。  
 ルールは5セットマッチの2セット先取制。5セットで勝負がつかない場合、対COM戦は引き分けに、2人対戦のときはフリースロー5本勝負になる。さらに同点の場合はサドンデスで決着だ。(かき)

## ネコたちの特長と必殺技のおさらい

- ラムウエトム** 色：赤 / 必殺技：トルネードショット① / スピード、ジャンプ力、必殺技、すべてに申し分のない使いやすいキャラ
- ミケネック** 色：水色 / 必殺技：フックシュート② / 地上での移動が遅すぎるためねに空中で勝負したい。必殺技はかなり強力
- サブライム** 色：黄色 / 必殺技：霧がくれ③ / 加減力はあるがスピード、ジャンプ力ともにいまひとつ物足りない。必殺技も難あり
- ウリスア** 色：白 / 必殺技：シャム④ / スピードが速く、必殺技も味がある。ただし、ジャンプ力がないためダンクができない
- レキュイル** 色：緑 / 必殺技：スクリーンアウト⑤ / スピードは平均的だが、ジャンプ力と必殺技の破壊力がかなり強力なキャラ
- ファルコム** 色：紫 / 必殺技：フリッカー⑥ / 加減力がなく、スピードに乗ると慣性がつき過ぎる扱いづらいキャラ。友人向けか
- フリック** 色：灰 / 必殺技：スラムダンク⑦ / スピードは随一。ジャンプ力もあり必殺技も強力。審判カラーは伊達じゃない？



## FREE THROW



本文中でも書いたように、対戦で勝敗がつかなくなったときはフリースローで決着だ。FREE THROWモードで腕を磨こう

## 流れるバーの数当て1行プログラム

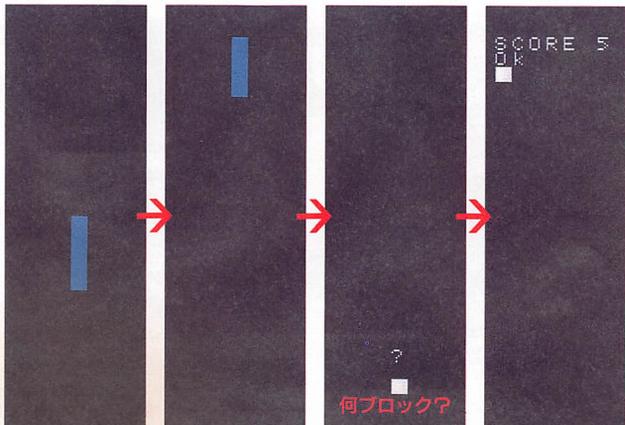
# BAR バー

MSX MSX 2/2+ RAM8K  
by 池田和則

※ターボ日は標準モードで  
1画面部門

RUNすると画面下中央から緑色のバーが上に向かって流れ消えていく。このバーが何ブロックつながっているかを当てるのがゲームの目的だ。1ブロックのサイズは1キャラクタ分。1~9の数字キー+リターンキ

ーで正解だと思われる数字を入力。アタリだと少しスピードアップした次のバーが流れてくるので、ふたたび解答する。ハズレだとスコアを表示しゲームを終了する。1行なのに意外と遊べてしまうゲームだ。(かき)



①はじめのうちはバーの流れもゆっくりとしている。それでも8ブロックと9ブロックの差などは見抜きにくい。それが速くなっていくのだから後半はほとんどカンで勝負といった感じだ

注1 新キャラはじつは隠れキャラになっている。対COM戦で3連勝するか、タイトル画面であるコマンドを入ると使えるようになっていく。コマンドは……内緒。各々で解析してほしい。

## バーナー野郎の華麗なる挑戦

# Burner-Man バーナー・マン

**MSX2/2+ VRAM64K**  
by やまえVC

\*ターボRは標準モードで  
一般部門/2画面8行

エネルギー配分を考えながら規定の高度まで上昇し、その後、下降時に逆噴射してうまく着陸するゲーム。

リターンキー（Bボタン）を押すとゲームスタート。トランポリンの位置が決定され、主人公が軽くジャンプするので、スペースキー（Aボタン）を押し続けてバーナーを噴射し、主人公をどんどん上昇させる。バーナーは、噴射中には2、停止時も1ずつエネルギーを消費する。いったん加速がつくとバーナー

を噴射しなくともしばらく上昇を続けることができるので、エネルギーがムダにならないよう、規定の高さよりも少し下で噴射を停止させよう。そうしないと、着陸のときにエネルギー不足になってしまう。

規定の高さに達すると「OK/」というメッセージが表示される。主人公が下降を始めたら、うまく着陸するために逆噴射してスピードを調節しよう。着陸はトランポリンの上になければならず、地面に激突すると主人公



①シンプルなゲーム画面。リターンキーでゲーム開始だ

は死亡してしまう。トランポリンと主人公の座標を合わせるには、上昇中または下降中にカーソルキーの左右で位置（主人公の影が地面に映っている）を調節すればよい。ただし主人公が画面の左右からはみだすところかに飛んでいきゲームオーバー。着陸すると着陸が完璧かどうかの判定が出る。スピードが出すぎていたり、トランポリンの上に着陸しても死亡することがある。なおリプレイはリターンキー（Bボタン）。（郎太）



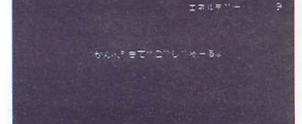
②現在の高度および規定の高度は画面左上、エネルギーの残量は画面右上に表示される



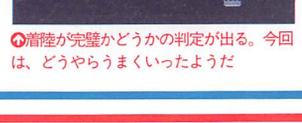
③規定の高度に達すると、「OK/」というメッセージが表示される



④ゆっくりと着陸できるよう、逆噴射でスピードを落とすようにする



⑤着陸が完璧かどうかの判定が出る。今回は、どうやらうまくいったようだ



⑥着陸が完璧かどうかの判定が出る。今回は、どうやらうまくいったようだ

**Mファンに**  
**いいたい放題!**  
「また雑誌、本日が終わってしまったんですね。休刊とはいえ、やはりさびしいです。二人に愛された本は、どこにもないと思います。私は、これからMファンをずっと読み返して、泣きこみます。それではさようなら。東京部/野崎由紀子14歳 ★Mファンの次の号が来るけど、休刊も近づいてる」と、5月の初め頃、こういう気持ちでいっぱいでした。でも、「Mファンの書(?)」が終わったからといってMSXが終わるわけではありませぬ。プログラミングもできませんが、がんばります。(京都府/川田健晴・9歳)

## リアルな3Dフィールドが舞台の対戦ゲーム

# CANNON MASTER キャノン・マスター

**MSX2/2+ VRAM128K**  
by しらたき

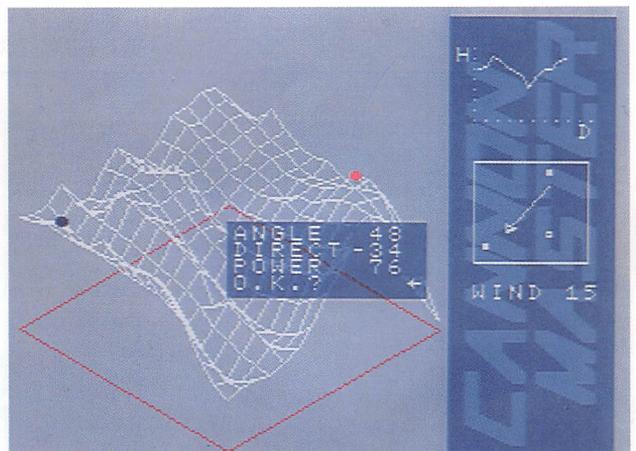
\*ターボRは標準モードで  
D部門/12,599byte

3Dフィールド上で交互に大砲を撃ち合い、敵を撃破する対戦ゲーム。フィールドと、大砲の位置を示す2つの点（先攻の「BLUE」と後攻の「RED」）、および画面の右側にレーダーが表示されたらゲーム開始だ。

弾を撃つ際に、風向きと風速を参考にして、「ANGLE」、「DIRECT」、「POWER」の3つの要素を入力する。各要素の数値は、カーソルキーの上下（10ずつ増減）と左右（1ずつ増減）で調整し、リターンキーで決定。すべての要素を決定すると「O.K.？」と聞かれるので、リターンキーで決定するか、BSキーでキャンセルする（キャンセルはそれぞれの数値の入力中でも可能）。

弾が発射されると、弾は軌跡を描いて飛んでいき、着弾後、爆風の範囲が示される。爆風に敵を巻き込めば、直撃でなくとも撃破することが可能だ。

決着後、何かのキーを押せばリプレイ。リプレイ時は前回の敗者が先攻となる。（郎太）

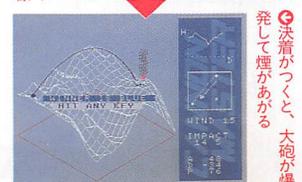
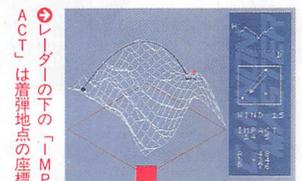
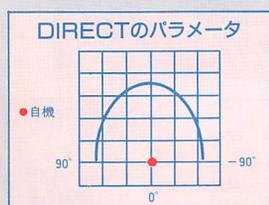


①レーダーには地形の断面図とフィールドを上から見たところが表示される。■印が大砲、□印が前回の着弾点、矢印が風向きと風速（風速に比例して矢印が長くなる）だ

### 弾を撃つための3要素

**ANGLE**……上下方向の角度（0度～90度）。フィールドの起伏に合わせて設定する。大きく設定しすぎて弾が上上がりすぎると、風の影響を強く受け、狙いを定めにくくなるので注意  
**DIRECT**……水平方向の角度。大砲の正面が0度で、左右の真横まで調整できる（角度は、左側がプラス、右側がマイナス。右下の図を参照）

**POWER**……弾を撃ち出すパワー。「ANGLE」とのバランスを考えて設定することが必要



②決着がつくと、大砲が爆発して煙があがる

※「Burner-Man」のプログラム（付録ディスク①の「BURNNER.FD8」）にはバグがあります。遊ぶには、ファイルをロード後、以下の2か所を修正してからRUNしてください。①行1の先頭に「KEYOFF:」を追加。②行9の最後の「IFY>160THEN I2」を「IFY>159THEN I2」に修正。また、「CANNON MASTER」は、解凍後すぐにゲームが始まってしまうのですが、本当はオープニングデモがあります。デモから始めるにはCTRL+STOPでプログラムを中断し、RUN「CMS.BAS」を実行してください。

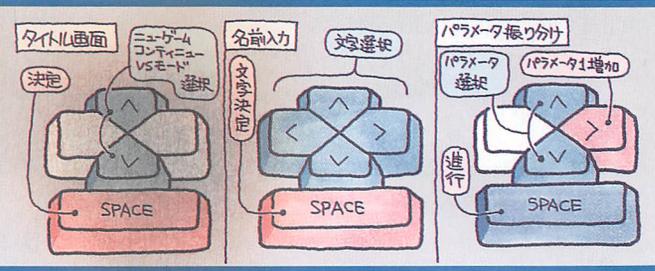
MFファンに  
いいえ！放題！

# トーナメントを勝ち抜き最強を目指せ KAKUTOGI X

カクトウギ・エックス

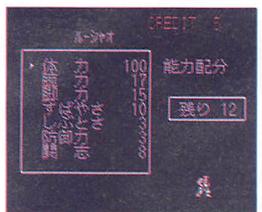
MSX Turbo R 専用  
by DARK

\*ターボRは高速モードで  
D部門/157,185byte

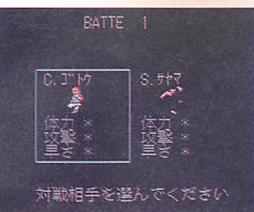


NEW GAMEで格闘家を育て上げたら、V.S. BATTLEで対戦だ！

MSXにも訪れた娘育てゲーム以降、「育成ゲーム」というものが昔にあふれだした。娘、馬、街、地球、生徒など、例を挙げると枚挙にいとまがない。そしてまたここに新たな育成ゲームが登場した。「KAKUTOGI X」。そう、格闘家育成ゲームである。



せっかく育てるんだから愛着の持てる名前をつけてあげよう。変な名前を付けると強く育ったとき後悔するぞ



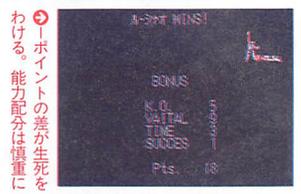
この2人には能力の差がないように見えるが、対戦相手はそれぞれ得意技や闘い方が違う。どっちが強くなる？



なかなか見応えがある闘いだ。最初のうちは観客が少ないのだ。さみしい。

操作はすべてカーソルキーとスペースキーで行う。タイトル画面に3つのメニューがあるが、最初はNEW GAMEを選択してゲームスタートだ。はじめにキャラクタの名前と外見を決め、次に能力配分を行う。初期能力は名前により多少のバラつきがある。そこに12ポ

イントの固定初期ボーナスを配分して、ひとりの格闘家を誕生させるのだ。カーソルキーの上下で上げたい能力に合わせ、スペースキーまたはカーソルキーの右で配分する。いちど配分したポイントは元に戻すことができないので十分に注意したい。キャラクタメイクが終わったら、いよいよトーナメントに参加だ。試合する相手は基本として2人から選択できる。相手の格闘家は15回戦×2人にチャンピオンを加えた計31人いる。

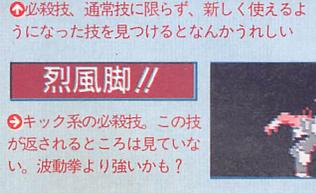


勝ち進めば客も増える。満席の会場で闘いたいね。

ティニューは5回まで。キャラクタのセーブができるのはキャラクタメイク後、負け試合後、トーナメント優勝後の3か所。そのデータはタイトル画面からLOAD GAMEまたはV.S. BATTLEで使用する。うまい能力配分でトーナメントを勝ち抜き、新チャンピオン目指してがんばろう。(かき)

## 多彩な技による華麗な戦い

成長した格闘家たちは使える技も増えて、カッコいいアクションで魅せてくれる。ここに載っている技以外にもまだいくつかの技があるぞ。



必殺波動拳！…返し！！

気功拳や波動拳は受ける側の腕力が高いと押し返すことができる。カッコイイ

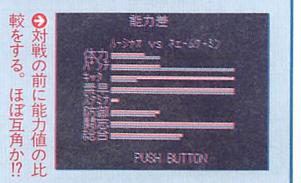
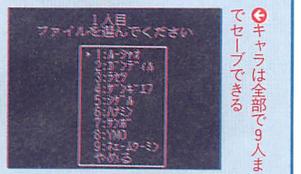
飛び蹴りはしゃがんでかわされることもある

必殺技、通常技に限らず、新しく使えるようになった技を見つけるとなんかうれしい

キック系の必殺技。この技が返されるところは見えていない。波動拳より強いかな？

## オレのキャラが最強だ！

このゲームの目標としてまずトーナメント制覇というものがある。これだけでもかなりむずかしく十分に遊べるのだが、しかしそれだけで終わりではない。トーナメントで育てた格闘家同士を対戦させるのだ。友達の作ったキャラと対戦させるのはかなり燃える。また、はじめから記録されている作者のキャラもいい目標になる。さらに、自分の作った強いキャラを越えるのを目指して育てるのも楽しい。最強を目指す格闘家たちの闘いに終わりはしないのだ。



キャラは全部で9人までセーブできる

対戦の前に能力値の比較をする。ほぼ互角か？

★体刊量からざっと1年。ふりかえってみると、すく短かったように思えます。MSXというマシンが衰退することで関連の雑誌が撤退するのは至極あたりまえのことで、新作ソフトさえ発売されない状況で、MFファンは本当にやがておぼろげな未来を思い描くことになる。MFファンを読んでいると、不思議なことに、なんかホカホカするところ。なんらかホカホカするところ。これはやはり、作っている人たちが、読者のMSXユーザーたち、そして、MSXが「人に優しいパソコン」だからかと思えます。MFファンの体刊によって、MSXはどうしてもひとつの区切りをむかえます。でも、それで終わりということはなく、本当の意味でのパソコンユーザーがたくさん

## 芸術的なフリーキックを決めろ!

# 3-D SOCCER FREEKICK SIMULATION

3-D・サッカー・フリーキック・シミュレーション

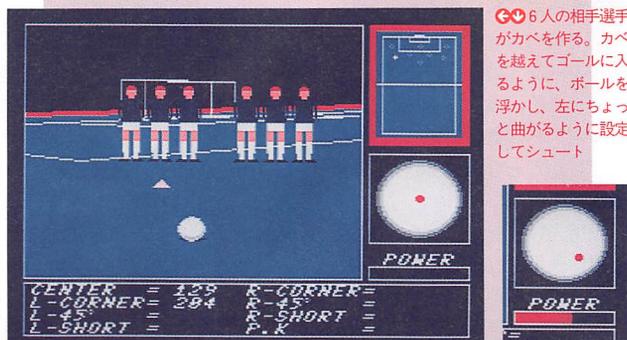
MSX2/2+ VRAM128K

\*ターボRは標準モードで

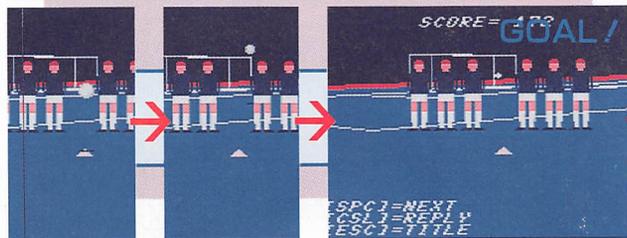
by 田村太一

D部門/14,630byte

### 左45°のフリーキックに挑戦!



6人の相手選手がカベを作る。カベを越えてゴールに入るように、ボールを浮かし、左にちょっと曲がるように設定してシュート



①カベのすき間に飛んでいくボール  
②相手選手の頭をかすめていく  
③ファイン、ゴール! ゲームとはいえ、歓喜がこみ上げてくる。スペーススキーで次へ

スポーツにおいて、もっとも“芸術的”という形容が似合うサッカーのフリーキックを、リアルな3Dシミュレータで楽しもう。

タイトル画面で、メインの楽しみ方であるGAMEを選択。GAMEは、決められた8つのポイント(シュート位置)をまわり、スコアを競い合うモードだ。

シュート位置を確認したあとに、シュート位置からゴールを見た風景が3D表示される。以下の手順でゴールを狙え。

①ボールの曲げ具合とシュート角度を、画面右のボール拡大図上の、赤いカーソルを移動させて設定する。赤いカーソルの位置がボールを蹴る位置。ボールの上方を蹴ると低く飛び、左側を蹴ると右に曲がる。

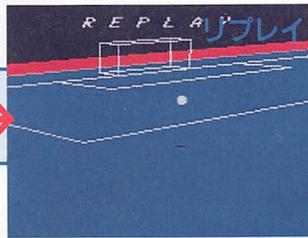
②3D表示画面で動く、蹴る方向を示す▲を、スペースキーで止めて蹴る方向を定める。

③②と同時にボール拡大図下のパワーゲージが動き出す。スペースキーをはなすとゲージが止まり、その大きさがボールを蹴る強さとなってシュートする。

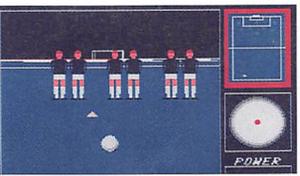
ゴールが決まるとスコアを表示。スコアはゴールラインの中心から離れた場所に決まるほど高くなる。8つのポイントのうち3ポイントは、カベとなる選手が登場しないチャンスポイント。高得点を狙える。すべてのポイントをまわり終えると、総合得点が表示されて終了となる。

メニュー画面でのPRACTICE 1、2は練習モード。1はGAME時に使用するポイントを選んで練習できる。2はフィールド内の好きな場所から練習できるようになっている。(ち)

メニュー画面でのPRACTICE 1、2は練習モード。1はGAME時に使用するポイントを選んで練習できる。2はフィールド内の好きな場所から練習できるようになっている。(ち)



④ゴールを俯瞰したアングルでリプレイ。リプレイ時には相手選手は映らない



⑤PRACTICE 2の練習モード。シュート位置を速くに設定、ゴールがあんなに小さく見える

## 一方的に積まれていく運命を回避したい

# BAKUDAN

バクダン

MSX MSX2/2+ RAM8K

\*ターボRは標準モードで

by GANE

一般部門/4画面

落ちものパズルといえば、ブロックをリアルタイムに処理していくアクション性が含まれていくこの「BAKUDAN」には、詰め将棋のようなおもしろさが含まれている。スペースキーでゲームスタートだ。

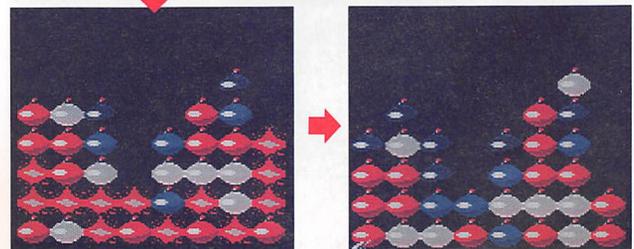
画面の上から、1つずつ横に並んだ爆弾がドサッと落ちてくる。プレイヤーは、マッチを持った手のカーソルを、カーソルキーの左右で移動させ、爆破し

たい最下部の爆弾にスペースキーで点火する。爆発はまわりの同色の爆弾を誘爆させ、一度に多くの爆弾を消すと高得点。そして、爆発させることにまた爆弾は降ってくる。爆弾が上まで積まれてしまうとゲームオーバー。スペースキーでリプレイ。

せめて次に降ってくる爆弾の配列がわかればもっと……と思うが、こんなアッサリしたところが魅力かもしれない。(ち)



①爆弾がどんどん積み重ねられ、そろそろ危険な状態になってきた。こうなったら青い爆弾に点火して、青い爆弾をほとんど爆破してしまおう



②青い爆弾が爆発し、爆発はまわりの青い爆弾に誘爆していく  
③爆発すると、その上に乗っていた爆弾が落ちてきて、新たな爆弾が降ってくる

Mファンに  
いいたい  
放題!

「MSXなら、これからはもうずっとなんかばっていいと思います。Mファンがあったから僕もMSXユーザーでいられたと思います。本当に、長いあいだ素晴らしい雑誌を作ってくれてありがとうございました。(大阪府/久志本隆司・18歳) ★今回でMファンは休刊ですが、悲しいことですが、ものごころには、始まりがあれば終わりがありません。終わりをいつまでも引っぱるのは、僕自身どうかと思います。しかし、終わりが始まりが生まれるということもあります。少なくとも僕はそう思います(Mファンが休刊になっても、MSXは不滅だ)。(大阪府/酒井康博・?歳)

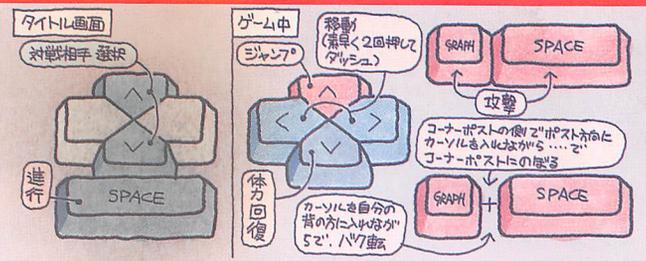
Mファンに  
いろいろ放題!

★MSXのほかにエプソンのPC-98互換機を使っている者です。MSXユーザーにはPC-98に対して差別的な人が多いようですが、PC-98はそんなに悪い機種ではありません。難しいという人もいるようですが、そんなことをいったらDOS/V機なんて扱えないでしょう。確かに性能はたいしたことないかもしれませんが、ソフトの数は見てください。Macはかんたんだけど、MSXやPC-98とはまったく違うアーキテクチャだし、FM-TOWNSは専用ソフトが少なくなってきた。となると、これからは、やはりPC-98でしょう。★豪華な仲村英樹?感★MSXとの出会いは中学1年のとき、入学祝いに東芝のMSXをプレゼントされたことで

# 四角いモニターの中で多彩な技が舞う アルティメットウォリアーズ

MSX専用  
by 富野裕幸

D部門/116,095byte



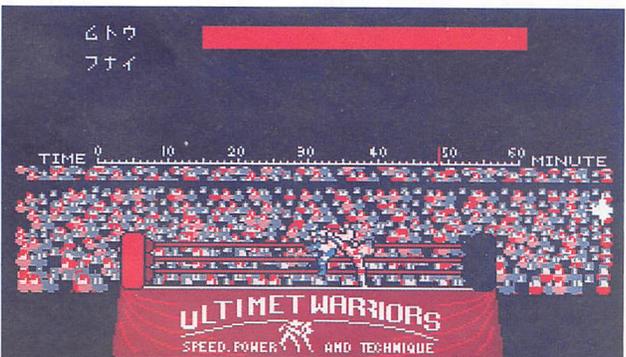
本誌をご覧の全国2万人のプロレスファンのみならず、本日は1人でも2人でも遊べるプロレスゲームを紹介しよう。作者によると、10年程前から作り続けてきた格闘技ゲームのなかで「アルティメット(究極)」な作品だそう。

タイトル画面で対戦カードを選択。レベル1(LV.1)~5まではCOM対戦。レベル数が大きいほどコンピュータは手強い。「ムトウエイジ VS フナイマサハル」が2人対戦。「ムトウエイジ VS フェヒロキ」がウォッチモードである。プレイしたいモードが決まったら、さあ、ゴング!

試合は制限時間60分1本勝負(実際の所要時間は約5分)。プレイヤー1は赤コーナー側のレスラー、プレイヤー2は青コー



シンプルにデザインされたタイトル画面。ここでプレイモードの選択を行う



大歓声に包まれたリングの上で、ムトウとフナイの血と汗が飛び、フナイのスペースローリングエルボーに対してムトウ(赤いパンツ)はハイキックで応酬

ナー側のレスラーを操作する。相手の状況とキー入力の組み合わせに応じて技を繰り出せ。

- レスラーをハッスルさせろ
- ダッシュ 同一方向にカーソルキーを2回連続で入力
- ガード 相手が近い距離で向かい合って攻撃してきたときに、相手の方向とは逆の方向にカーソルキーを入力する
- バク転逃げ 自分の背面方向にカーソルキーを入力しながらス

ペースキー+GRAPHキー(ジャンプ中ならバク宙)

コーナーポストに登る リングの端でコーナーポスト側にカーソルキーを入力しながらスペースキー+GRAPHキー。コーナーポストに登った後は、ジャンプしかできない

■試合の行方  
相手の攻撃をくらうと、画面上部に表示されている自分の体力ゲージが減る。ダウンさせら

れたり、ダウン状態で攻撃を受けると、ダウン回数が加算され、ダウン回数が多くなるほど、フォールを返しにくくなる。フォールされるとカウント開始。フォールされた自分のレスラーに対しては、なにも応援ができない。がんばってくれることを祈ろう。がんばれずカウント3が入ると負け。また、時間切れときは引き分けとなり試合終了となる。(ち)

## 32の技の一覧

この一覧表は、レスラーが右を向いているときの技の出し方を表にしたもの。ここでは、スペースキーの入力をSP、GRAPHキーをGR、カーソルキーの入力方向を矢印で表記している。

【投げ技の小技モードと大技モード】投げ技で、カーソルキーを相手方向に入力してつかむと「小技モード」になり、それ以外だと「大技モード」となる。投げ技は、相手をつかむときに大技モードか小技モードかを選び、相手をつかんだ後のカーソルキーの入力方向か、つかむときの相手の状態によって決定する。

●基本技		ブレインバスター	(正面からの小技)⇒
ミドルキック	SP	バイルドライバー	(正面からの小技)⇕
ハイキック	GR	DDT	(正面からの小技)⇓
ローキック	SP+⇓	シュミット式バックブリーカー	(正面からの大技)⇕
スピニングキック	GR+⇓	バックドロップ	(正面からの大技)⇒
ドロップキック	(ジャンプ中)SP	フィッシャーメンズスープレックス	(正面からの大技)⇕
フライングニールキック	(ジャンプ中)GR	パワーボム	(正面からの大技)⇓
リアアット	(ダッシュ中)SP	フランケンシュタイナー	(ジャンプ中つかむ)
スペースローリングエルボー	(ダッシュ中)GR	バックドロップ	(背後から小技)
●ダウンした相手への攻撃		ジャーメンズスープレックス	(背後から大技)
ムーンサルトプレス	(真上にジャンプ)GR	フェースバスター	(背後からジャンプしての小技)
シューティングスタープレス	(前にジャンプ)GR	ウラカンラナ	(背後からジャンプしての大技)
ラウンディングボディプレス	(背面にジャンプ)GR	パワースクラム	(相手がダッシュ中に大技)
エルボードロップ	(ジャンプ中)SP	●コマンド入カタイプによる技	
鎌固め	(相手の近くで)SP+GR	ライガーボム	⇓⇕+SP+GR
インディアンデスロック	(相手の近くで)SP+GR+⇓	ノーザンライトスープレックス	⇓⇕+SP+GR
●投げ技		ツームストーンバイルドライバー	⇓⇕⇕+SP+GR
ハンマースルー	(つかんだ後なにも入力しない)	サンダーファイヤーパワーボム	⇓⇕⇕+SP+GR
パディスラム	(正面からの小技)⇕		

**鎌固め**  
ダウンした相手に有効な技。関節にダメージを与える。関節のダメージが溜まりすぎるとギブアップする

**パワースクラム**  
相手がダッシュしているところをつかまえて繰り出す大技。かなりのダメージを与えることができる

**ツームストーンバイルドライバー**  
相手の頭を足にはさみ、脳天をたたきつけるコマンド入力型のスペシャル技。これをくらった相手は、もうへろへろ



カウント3が入り勝利が決する。ただしロープ際でフォールしたとき、相手の体がロープに触れているとカウントされない

# 明日のために戦え、激辛戦士たちよ 激辛労働者

けきからろうどうしゃ

MSX R 専用  
by Δ・TRIAL

\*ターボRは標準モードで  
D部門/308,185byte



↑スピードとタイムモードの切替えができる燃え燃えなタイトル画面

MSX格闘ゲーム史に残るであろう超大作『激辛労働者』の登場だ。ターボR専用のうえ2人対戦専用とネックは大きいがこのゲームのクオリティーはそれを補えるほどに素晴らしい。タイトル画面でスピードとタイムモード（通常モードと無制限モード）を好みに合わせて変更したらゲームスタート。

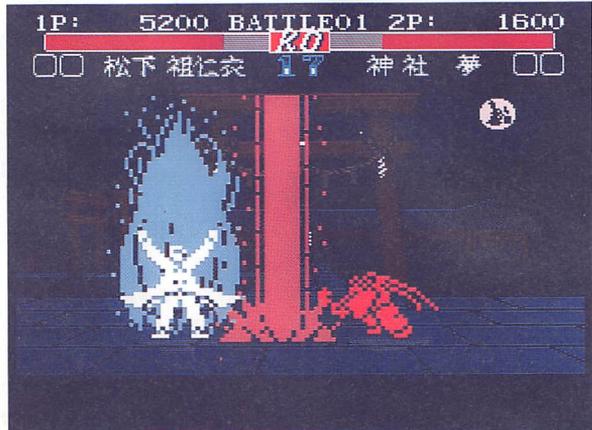
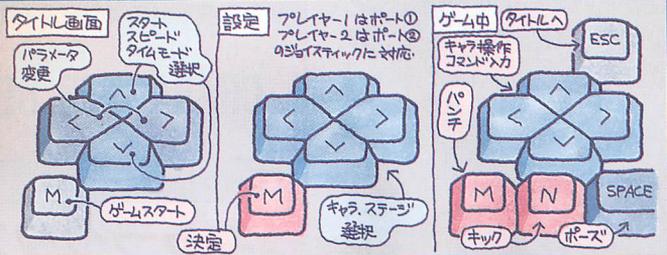
まず、8人のキャラクターから



↑キャラクター選択画面。キャラクターの顔がきれいに描き込まれていてやる気をそせる？

十字キーで好きなキャラクターを選択し、Aボタンで決定する。プレイヤー1、2ともに決定したら、背景となるステージを選択して試合開始だ。

操作は十字キーでキャラクターの移動、Aボタンがパンチ、Bボタンがキックになっている。また、相手の近くで十字キーの左右どちらかを押しながら、Aボタン（二丁目次郎のみB）を



↑上のほうにスコア、体力ゲージ、勝敗、タイムが表示されている。ゲージが赤く点滅したら超必殺技を使うことができる

押すことで相手を投げることができる。もちろん最近の格闘ゲームお馴染みの要素も取り入れてある。コマンド入力による必殺技や体力が点滅しているときに

一ソルキーを2回入力してバックステップなど、より白熱した対戦ができるようになっている。コマンドを覚えて技を極め、激辛な戦いを楽しんでほしい。(かき)

## 己の信念をかけて戦う激辛な奴ら

<p><b>愛する家族を守るために戦うサラリーマン</b></p>  <p>ひのもとらう／25歳/某大手電機メーカーのサラリーマン。今回の東京本社から帯広営業所への異動に裏を感じた彼は、愛する家族を守るため戦いの旅に出る。オールマイティに戦えるスタンダードなキャラ。</p> <p>名刺翔 ↓↘→+P/名刺斬 →↓↘+P ★裂空名刺斬 ↓↘→+P</p>	<p><b>左遷を憎むエリートビジネスマン</b></p>  <p>にちょうめじろう／24歳/大手商社のエリートビジネスマン。日本太郎とは兄弟。幼いころ生き別れになった兄を探し、会社を守るべく彼は戦いに身を投じていく。兄弟だけあって兄と似たような技を使う。</p> <p>かばん翔 ↓↘→+P/かばん斬 →↓↘+P ★爆裂かばん斬 ↓↘→+P</p>
<p><b>駆け込み乗車は許さない正義の駅員</b></p>  <p>やまのてつばさ／23歳/真の駅員(?)を目指して戦いつづける謎の駅員。新・新宿駅の駅員として数々の駅員と戦い、そして勝利してきた。今回は修行として他の職業の人と戦う。スキの少ない彼の必殺技は強力。</p> <p>ラッシュプレッシャー ←ため→+P/ダブルフラッグ ←ため!+P ★トレインエアラッシュ ←↓↘+P</p>	<p><b>天啓に従い戦う神道の巫女</b></p>  <p>かみやしろゆめ／14歳/14歳にして神道の巫女。最近つづげさまに見た、「黒い影が日本を覆う夢」を天啓と受け取り旅に出る。いまいち使えない技しかない彼女は、プレイヤーの愛によって支えられる!?</p> <p>光覇・裂波砕 ←ため→+P/天覇・弧空斬 ↓ため!+P ★靈覇・討魔天法陣 ↓ため!↘+K</p>
<p><b>科学こそ至上と信奉する驚異の科学者</b></p>  <p>まつしたそにい／27歳/某大手電機メーカーの商品開発部で、変なものばかり企画していた彼はクビにされた。それを勝手に巨大組織の裏と思い、悪の組織に鉄槌を下すため旅立つ。彼の科学力と勘違いは脅威だ。</p> <p>科学カビーム ↓↘→+P/科学カフラッシュ ↓↘→+P ★超科学カゲイザー ↓↓↓+P</p>	<p><b>教育の名のもとに喝を入れる体育教師</b></p>  <p>おにがしらごんぞう／30歳/日本のたるんだ教育に喝をいれるべく旅立った体育教師。無論、本人は体罰でなく教育だと主張する。彼の超必殺技「教育スペシャル」を「体罰スペシャル」と思うのはわたしただけか?</p> <p>三連平手打ち ↓↘→+P/百裂竹刀 P連打 ★教育スペシャル 相手の近くで→↓↘+P</p>
<p><b>スクープは絶対に逃さない熱血新聞記者</b></p>  <p>はあとあつし／24歳/大手新聞社に勤める熱血新聞記者。最近大きなネタをかきつけ記事を求め旅に出る。彼の超必殺技「嵐の記事」は見た目が派手でかっこよく、締め切り前にぜひ欲しかったライター憧れの技だ。</p> <p>炎のペン ↓↘→+P/疾風のペン ↓↘→+P ★嵐の記事 ↓↘→+K</p>	<p><b>ヒマつぶしに若者からむ迷惑な老人</b></p>  <p>にしおそうじろう／72歳/ヒマつぶしとボケ防止のため、若い連中に戦いを挑むことを決意した迷惑なじいさん。見た目は地味だが強力な技を持つ強者。彼の超必殺技を見るかぎりボケの心配はなさそうだが……。</p> <p>じいじらッシュ ↓↘↘+P/じいじクラッシュ ↓ため!+P ★じいじ超撃 ←↓↘+K</p>

\*必殺技のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。

Mファンに  
いいたい放題!

しかし、それから10年、プログラムボシエツト以愛を語ってきたMSXファンがついに休刊。今年自分にとって区切りの年になりそうです。現在はPC-98を中心として使用し、MSXからは離れています。しかし、PC-98やDOS/Vは実用的な分野には適しているかもしれませんが、パソコンについて学ぶにはMSXクラスがいちばん手頃だったと思います。残念ながらMSXは製造中止となり、Mファンも休刊となりましたが、同人活動はまだ活発です。MSXそのものが消えつつあるわけではありませんが、編集部のみさま、長いあいだごころうさまでした。そして、再開できることを期待しています。(宮城真/高田宏行・?感)

# ファンダムアネックス ツール専門館

多色刷りでMSXライフを彩ろう

## CHARACTER DESIGNER—C.D.

MSX2/2+ VRAM128K

by STEREO

ツール/最終回は、多色刷りキャラクタエディタを取り上げる。表現力を飛躍させた作品でこれからのMSX世界を切り開いてほしい。

### ●キャラクタエディタとは

キャラクタというのは文字。キャラクタエディタは、文字の形を編集する。

MSXで文字を扱うのは、SCREEN0かSCREEN1だが、ゲームに向いてるのはSCREEN1だ。このキャラクタエディタではそのSCREEN1を扱う。

しかし、ただのSCREEN1ではない。表現がSCREEN2相当に拡張されている(いわゆる多色刷りの)SCREEN1だ。普通のSCREEN1では、8キャラクタに2色しか色が使えないが、多色刷りだと、1キャラクタの色設定は独立して、1キャラクタの1ライ

ン(8ドット)に2色、ラインごとに色は変更可、という自由度だ。この多色刷りの世界で、SCREEN1だとは考えられないようなカラフルなゲームが作れるだろう。

ポート1、2のマウスに対応。接続されていない場合はキーボード、ジョイパッド用になる。

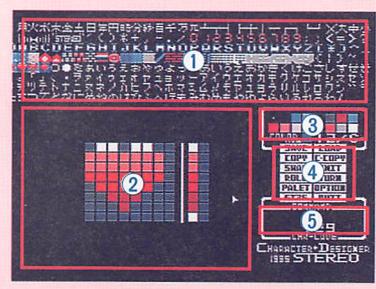
### ●操作方法

キャラクタウインドウからエディットするキャラクタを選ぶ。

エディット中、カラーテーブルでは左クリックで色を置き、右クリックで色を拾う。パターンテーブルでは、左クリックでカラーテーブルの左側、右クリックで右側の色を置く。

COPYなどのコマンドはキャラクタウインドウ上でキャラクタを選択する。それ以外の場所の右クリックで抜ける。

#### 画面説明



- ① キャラクタウインドウ。編集するキャラクタを選ぶ
- ② エディットウインドウ。白いラインの右側がカラーテーブル部、左側がパターンテーブル部
- ③ カラーウインドウ。カラーテーブルに置く色を選択
- ④ コマンドウインドウ。アイコンでコマンドを選ぶ
- ⑤ キャラクタコードウインドウ。選択中のキャラクタコードを表示

#### 付録ディスクの収録ファイルについて

「C.D.」の起動に必要なファイルは全部で日本で、付録ディスクのディスク①に圧縮ファイルの形で収録してある。

- CD. BAS 起動BASICプログラム
- CD. BIN マシン語プログラム
- CD. VRM 「C. D.」で使うキャラクタのパターンジェネレータテーブルデータ

このほかに、サンプルとして、SAMPLE. PAT サンプルパターンジェネレータテーブル  
SAMPLE. COL サンプルカラーテーブルが入っている。

SAMPLE. BASは、作ったデータを使うときのサンプルだが、そのままではパレットデータファイル「SAMPLE. PLT」が足りないので動作しない。



→P.02の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

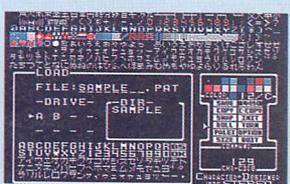
### コマンド

#### ●LOAD,SAVE

データのロードセーブをする。ファイルを選んで、OKをクリックすると実行する。拡張子をクリックするとPAT(パターン)とPLT(パレット)が切り替わる。PATと同時にCOL(カラーテーブル)もセーブされる。

#### ●COPY

パターンのコピー。キャラクタウインドウ上で、コピー元を左クリック、コピー先で右クリック。



①ファイル名はキーボードからも入力できる。OKはリターンキーになっている

#### ●G-COPY

カラーテーブルのコピー。操作はCOPYと同じ。

#### ●SWAP

パターンを入れ換える。操作はCOPYと同じ。

#### ●INIT

キャラクタウインドウ上で左クリックでMSX初期値に、右クリックでパターンはクリア、カラーテーブルは白黒に初期化される。

#### ●ROLL

上下左右にパターンをシフトする。キャラクタはキャラクタウインドウから選ぶ。

#### ●TURN

上下反転、左右反転ができる。

#### ●PALET

パレットが変更できる。矢印で

1段階ずつ変更する。RGBのバーで直接変更もできる。カラーウインドウから変更するパレットを選択する。変更したデータは、SAVEで保存できる。

#### ●OPTION

画面位置調節、セーブ範囲の変更、効果音のON/OFF。

画面位置調節はSRAMに記録されずリセットすれば元に戻る。

セーブ範囲は、ALLは256パターン全部セーブする設定。PARTは、セーブ時に「START CHR」「END CHR」を聞いてくるので、最初と最後のキャラクタをキャラクタウインドウから指定する。

#### ●SIZE

エディット領域が8×8から16×16に。そのサイズはCOPYなどのコマンドにも影響する。

#### ●QUIT

終了し、BASICに戻る。

# ●データの使い方

SAVEで作成されるファイルは、すべてBSAVE形式で、以下の部分が保存されている。右のVRAMの図を参考にしてほしい。

拡張子PAT パターンジェネレータテーブル①

拡張子COL カラーテーブル①

拡張子PLT パレットテーブル

しかし、このファイルのデータでは画面全体をカバーしていない。画面三等分した上部(①)だけだ(右のコラム参照)。そこで同じデータを画面の中部(②)下部(③)にも読み込んでやる必要がある。それが下のサンプルプログラムだ。別々に読み込むことが複雑に感じられるかもしれないが、このほうが便利なのだ。どうしても面倒なら、①②③に読み込んだ後、全体をセーブしなおせばいい。

さて、このままでもカラフルなキャラクタがSCREEN1で使用できるのだが、画面の上中下に同じファイルを読み込む

## ■サンプルプログラム

```

10 SCREEN1:DEFUSR=&H7E:U=USR(0):CLS
20 BLOAD"SAMPLE.PLT",S:COLOR=RESTORE
30 FOR I=0 TO 2
40 BLOAD"SAMPLE.PAT",S,&H800*I:BLOAD"SAMPLE.COL",S,&H800*I
50 NEXT I
60 PRINT"THIS IS SAMPLE PROGRAM":END
    
```

と、768個のキャラクタを同時に使えるというこの画面の特徴が、ちっとも使われていない。

そこで例えばRPGで画面の上中部にマップを表示、下部にメッセージやコマンド、と決めておき、①②にマップのパターン、③に文字フォントを読み込んでやると、マップは256種類のパターンが、文字も256種類の文字が同時に表示できる。既存の文字以外にかんたんな漢字や記号などを登録するのもいい。

「C. D.」も同じように、画面の上部はエディット中のパターン、中部下部はアイコンなどのパターンが登録されている。上部のパターンが変更されてもアイコンには影響がないわけだ。

PATファイル、COLファイル画面中部下部に読み込むときは次のようにするといい。

中部(②)へ読み込むとき、**BLOAD"ファイル名",S,&H800**

下部(③)へ読み込むとき、**BLOAD"ファイル名",S,&H1000**

## 多色刷りについて

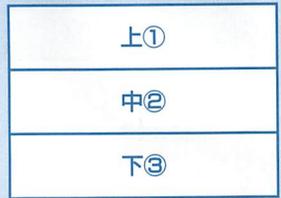
この画面モードでは、文字一つ一つの横1ラインに2色、一文字は8ラインあるので、一文字に最大16色の色がつけられる。SCREEN2相当のグラフィックが使えるわけだ。しかもPRINTやLOCATE命令はSCREEN1そのままに使える。

VRAMは基本的にSCREEN2と同じなので、画面を上中下に3分割して管理して、それぞれ256個のキャラクタパターンを持っている。画面全体では768個の異なったパターンになる。

多色刷りモードにするためには、SCREEN1から、エントリ「&H7E」のBIOSを実行する。すると

VDPがSCREEN2相当になる。意味がわからなくてもサンプルプログラムの行10を実行すると覚えておこう。ただし、このままではカラーテーブルが黒なので、画面も真っ黒だ。カラーテーブルを読み込むこと。また当然ながら、SCREEN1のカラーテーブルは互換性がないので使えない。

### ■画面分割図



## ■SCREEN2のVRAM

	&H0000	&H1000	&H2000	&H3000
+&H100				
+&H200				
+&H300	パターンジェネレータ テーブル①	パターンジェネレータ テーブル③	カラーテーブル①	カラーテーブル③
+&H400				
+&H500				
+&H600				
+&H700				
+&H800				
+&H900		パターン名称テーブル①		
+&HA00		パターン名称テーブル②		
+&HB00	パターンジェネレータ テーブル②	パターン名称テーブル③	カラーテーブル②	スプライトジェネレータ テーブル
+&HC00		パレットテーブル		
+&HD00		スプライト属性テーブル		
+&HE00				
+&HF00				
+&HFFF				

## ツール総評

さて、今回のツールはいかがだったろう。みんなのこれからのMSXライフにとって、役立つだろうか？

これまでの「ツール/」コーナーを振り返ってみると、選者のツールの認識が「MSXで何らかの作品(ゲームなど)を作るのに役立つもの」だったので、そういうものに偏ってしまった気がする。しかし、採用したツールはすべて、読

者の役に立ってきたと信じている。逆に、残念ながらこのコーナーには採用されなかったが、身近に役立つツールや、興味深いツールも投稿作品のなかにたくさんあった。

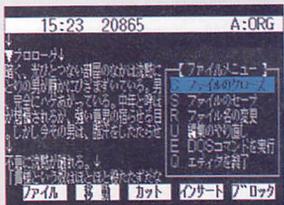
今後、いろいろなツールが同人ディスクマガジンやパソコン通信などで発表されて広まっていくのだろう。そしてそのような場にも、このコーナーに取り上げられたような、いやそれ以上のすばらしいツールがどんどん出てくることを祈って、結びの言葉の代わりにしたい。

## プログラマのコーナー

オレは今猛烈に熱血してる!! 最終号に載ることができると、夢みたくです。テスト(?)して下さ。よしまつTUOさん。どうもありがとうございます。おかげさまで無事、載ることができました。(^^)



P.S. MSXキャラバン新潟会場へ行く予定!!



①テキストエディタ「v&z」。『ツール/』というコーナーができるきっかけとなる



②Romi作「LOAD」。作者曰、すごいモニタ。マシン語プログラム必携かも



③自然画CGツール「OuT-SeT」。CGコンテスト投稿作にもよく使用された



④モーフィングツール「HENGE」。MSXでまさかここまでできるとは

MFファンに  
いいたい放題!

★この欄を見ていると、「MFファンがなくなったなら、MSXの情報はどうやって手に入れたらいいんだ」とか、「投稿の場がなくなるのが残念」といった意見を目につきますが、情報なら「TOMBOY」などの同人誌で手に入るし、同人ディスクマガジンの「N.Vマガジン」なら、自分の作品を、MFファン読者の数ほどではないにしても何百人という人に見てもらえます。本屋で買える雑誌と違い、こいつはアマチュアによるものは入手するのが少々めんどくですが、本当にMSXのことが好きならそんなの何の苦にもならないはずですよ。MFファン読者も、何らかのサークルに参加すれば、MSXのパワーはあと数年は続くでしょう。(兵庫県/谷孝大・18歳)

Mファンに  
いいたい放題!

★ついに最終ですね。よくよく考えてみたら、世代交代の激しいパソコンの世界で10年にもわたって活躍し続けたハードウェアMファンは、ついに4月号の「あ〜く〜しゅ〜」は笑えました。ひとつ残念だったのはMファン・グラフィティの紙芝居が収録されなかったことです。最終号にはぜひ載せてください。95年4月号の「サーキットIIもときタイトル改」を見て感動し、家のビデオのタイトル

# LAST ANALYSIS

採用全26作品のおおまかな処理の解説やおもな変数の意味、収録ファイル一覧などを解説する。少々雑ではあるが、いつの日か、役に立ってくれればと思う。

## ● 1 画 面 部 門 ●

### ぶらさがり野郎 ▶37ページ

- 変数の意味
- ・座標など
  - C(n) 各床のX座標。Y座標は床番号×13
  - U、V ワイヤーの先端の座標
  - N ワイヤーを伸ばす角度
  - M ワイヤーの現在の角度
  - L ワイヤーの角度増分
  - X、Y 野郎の座標
  - C、D 野郎の座標の保存用
  - E、F 野郎の座標増分
  - ・その他の変数
  - A(n)、B(n) sin、cos値⇒添字
  - nは角度で単位は32分のπ
  - Z sin、cos値計算時の角度⇒単位は32分のπ
  - I、J ループ用
  - K 黄色い床の番号
  - O 出したワイヤーの長さ
  - P 検出した色コード
  - R 黄色い床への到達回数
  - S スティック入力用
  - T、Q トリガー入力用

### 雨漏りのある風景 ▶37ページ

- 変数の意味
- ※配列変数の添字nは処理プレイヤー番号
  - ・座標用
  - X、X(n) 茶碗のX座標⇒Xは一時保存用
  - E、E(n) 茶碗のX座標増分⇒Eは一時保存用
  - ・その他の変数
  - E、F 茶碗の速度
  - G 得点または減点の値
  - I ループ用⇒メイン部分では処理プレイヤー番号をあらわす
  - J、K ループ用
  - R 乱数初期化用/配置する水滴の種類決定用の乱数値
  - S スティック入力値
  - V 茶碗と重なっている文字のキャラクタコード検出用/得点表示時に表示する文字の種類
  - Y、Y(n) 合計得点⇒Yは一時保存用

### 追跡 ▶36ページ

- 変数の意味
- ・初期設定時
  - P、X 月の中心座標
  - R 月の色/半径
  - ・座標用
  - X、Y 主人公の座標⇒Yは犯人のY座標などでも使用
  - V 犯人のX座標
  - A 犯人のX座標増分
  - Z 矢印のX座標増分⇒犯人からの距離として使用
  - K 月を欠けさせる円の中心のX座標
  - ・その他の変数
  - F 逮捕命令フラグ
  - G、P 犯人が立ち止まっている時間/振り向いている時間
  - H スコア⇒20分の1が進行度
  - I ループ用
  - M 主人公の歩いているときの表示パターン番号
  - R 犯人の行動決定用乱数値⇒0=振り向く、38~39=移動方向反転
  - S スティック入力用
  - T トリガー入力用

### 坂 ▶28ページ

- 変数の意味
- A\$ メーターのゲージ表示用GML
  - A 坂の勾配
  - B 坂の勾配に対するsin値
  - C 坂の勾配に対するtan値
  - D 球の座標計算用
  - H ハイスコア
  - I ループ用
  - S(n) スコア⇒nはプレイ回数
  - T 時間用カウンタ
  - V メーターのX座標
  - W 球の初速度
  - X、Y 球の座標
  - Z 坂の頂点の高さ

## めざせ! アトランタ!! ▶36ページ

- 変数の意味
- ・おもな変数
  - C 相手が泳いだ距離
  - E 相手の状態
  - M プレイヤーが泳いだ距離
  - P プレイヤーの泳ぐ速度
  - S プレイヤーの状態
  - B プレイヤーの状態保存用
  - L レース番号
  - ・その他の変数
  - A\$(n) 勝敗メッセージ
  - I ループ用
  - K キー入力用
  - N ラインの表示用Y座標
  - O 表示するラインの色
  - T トリガー入力用

## BAR ▶38ページ

- 変数の意味
- A 答え入力用
  - I メインループ用
  - J スクロールループ用
  - K 時間待ちループ用
  - P 動く早さ(待ち時間)
  - R 乱数初期化/出現させるブロックの数
  - S スコア

## PADのジョー ▶36ページ

- 変数の意味
- J、K グローブの初期座標
  - X、Y グローブの座標
  - A マウス入力用
  - XX、YY マウスから読み込んだ座標増分値
  - L(n) スコア⇒0~2=1回目~3回目の結果、3=結果の合計、4=ハイスコア
  - P プレイ回数

## ● 一 般 部 門 ●

### ねこBASKE+ ▶38ページ

- おもな変数の意味
- ・ネコのパラメータ
  - ※nは0~6でネコの番号
  - N\$(n) 名前
  - DC(n) 地上のダッシュ力
  - DK(n) 空中のダッシュ力
  - HC(n) 地上の最高速度
  - HK(n) 空中の最高速度
  - I(n) 表示色
  - T(n) ジャンプ力
  - ・プレイヤー用
  - ※nはプレイヤー番号-1
  - X(n)、Y(n)、Q(n)、W(n) ネコの位置と速度
  - DN(n) ダンクシュート用
  - HF(n) 必殺技用
  - J(n) ジャンプ用
  - KZ(n) 気絶フラグ
  - M(n) ネコの向き
  - P(n) スコア
  - S(n) ネコの種類
  - SE(n) 勝ったセット数
  - ・その他
  - X、Y、Q、W ボールの位置と速度
  - DV ボールの状態
  - DX、DY、DQ、DW ダミーボールの位置と速度
  - FT ゲームモード⇒0=2人対戦、1=対COM戦、2=フリースロー
  - RR 連続勝敗⇒プレイヤー2はマイナスの数値で示す
  - S\$(n) 何セット目かの表示用
- プログラムの概要
- 10~60 初期設定
  - 70~130 画面作成/タイトル
  - 140~350 モード、ネコ選択
  - 360~400 ゲーム開始
  - 410~780 ゲームメイン
  - 790~1050 必殺技
  - 1060~1180 終了処理
  - 1190~1340 サブ処理
  - 1350~1600 フリースロー処理
  - 1610~1660 サブ処理
  - 1670~1770 COM用処理
  - 1780~1990 スプライトデータ
  - 2000~2050 キャラクターデータ
  - 2060~2120 ネコのデータ



## Burner-Man

▶39ページ

### ■変数の意味

・座標用  
X, Y 主人公の座標  
Z, T 主人公の座標増分  
・その他の変数  
A, P 主人公の表示パターン  
A\$ データ読み込み用/メッセージ表示用  
E エネルギー  
H ループ用  
I ループ用/乱数初期化用/ノルマ達成フラグ

M, M\$(n) ミス時のメッセージ  
N ノルマの高度  
S スティック、トリガー入力用

### ■プログラムの概要

1 初期設定  
2~4 ゲーム初期化  
5~10 ゲームメイン  
11~14 エンディング  
15 入力待ちサブ  
16~23 スプライトデータ

## ホッケー屋カンちゃん

▶37ページ

### ■変数の意味

\*配列変数の添字nは0=バック、1~2=プレイヤー番号  
・座標用  
X(n), Y(n) 座標  
X0(n), X1(n) X座標の左限界と右限界  
XX(n), YY(n) ラケットの座標増分  
X/, Y/ バックの座標増分  
・その他の変数  
A マウス入力用  
A\$ キー入力用  
B コンピュータの行動かの判定用/得点の表示位置  
C\$ スプライトパターン作成用  
C(n) スプライトの色  
I ループ用

J バックを弾いたプレイヤー  
P プレイモード⇒0=2人対戦、1=対COM戦  
W(n) 得点

### ■ユーザー定義関数

FNR(n) 0~n-1までの整数値の乱数を発生させる

### ■プログラムの概要

1000~1080 初期設定  
1110~1160 ラケットの移動  
1170~1220 バック移動/ゴール判定  
1230~1240 スプライト表示サブ  
1250~1300 バックとラケットの衝突処理サブ  
1310~1330 効果音サブ  
1340~1370 リプレイ

## ワイヤーキッド

▶35ページ

### ■変数の意味

A, A\$, A0~A2, B 汎用  
A# 到達タイム  
HS(n) ステージごとのベストスコア(飛距離)  
HT#(n) ステージごとのベストタイム  
NM\$(n) 各ステージの名称  
S スティック入力値  
ST ステージ番号  
T トリガー入力値  
X, Z メッセージ表示位置

480 ランダムステージ作成サブ  
490~680 マシン語データ  
690~730 ステージデータ  
740~810 スプライト用データ  
820~830 PSG用データ

### ■USR関数(マシン語)

・USR0  
C000~C4D1 ゲームのメイン処理をおこなう。ステージデータの先頭アドレスの上位8ビットを引数に設定して呼び出す。戻り値によって以下の終了状態を示す。  
戻り値=0:着地して終了  
戻り値=1:ESCキーで終了  
戻り値=2:ゴールして終了

### ・USR1

C600~C63F 引数によって以下の動作をおこなう。  
引数=0:&HC7000から160バイトをVRAMの&HF000に転送する  
引数=数値:引数を&H063Eに保存する  
引数=文字列:引数を16進数形式の文字列として扱い&H063Eで示されるアドレスへ展開する

### ■プログラム解説

10~60 初期設定/マシン語、ステージデータ書き込み  
70~100 背景作成  
110~150 スプライト定義  
160~230 スコアなど表示/ステージ選択  
240~270 ゲームメイン  
280~320 ゴール到達時  
330~370 着地時  
380~400 記録更新時  
410~450 表示関係サブ  
460 入力サブ  
470 裏技判定サブ

## BAKUDAN

▶41ページ

### ■変数の意味

A, A\$, V 汎用  
AD 爆弾のある位置\*VRAMアドレス  
B, C 誘爆判定する回数  
E\$ 表示位置指定のエスケープシーケンス用⇒CHR\$(2A)+" Y" という文字列が入る  
F ゲームオーバー判定フラグ⇒1=ゲームオーバー  
H ハイスコア  
I, J, L ループ用  
M 配置する爆弾の種類  
N 爆弾を表示する位置\*VRAMアドレス  
P 爆発させた爆弾の数  
R 乱数初期化用  
S スティック入力用  
SC スコア  
U USR関数呼び出し用  
W, R データテーブルのアドレス用  
Z 爆発させた爆弾の種類

### ■プログラムの概要

10~150 初期設定/画面作成  
160~180 爆弾配置・落下/ゲームオーバー判定  
190~200 手の移動/爆弾点火  
210~240 誘爆処理/スコア計算  
250~260 爆弾の爆発処理サブ  
270~280 爆弾の種類判定サブ  
290~300 ゲームオーバー  
310~320 爆弾表示サブ  
330~340 スコアなどの表示サブ

### ■USR関数(マシン語)

・行30のUSR(0)  
D000~D00B 多色刷り用にカラーテーブルを初期化  
・行40のUSR(0)  
D000~D016 太文字処理  
・行50と行110のUSR(0)  
D000~D033 テーブルの複写と多色刷りモード設定  
・メイン処理のUSR(0)  
D000~D069 爆弾落下処理

## ● D 部 門 ●

ターボRでは標準モードで実行させる必要のある作品では、ゲームをDOS上から起動するためのバッチファイル(拡張子がBATのファイル)と、ターボRのCPUのモードを切り換えるための外部コマンド(CHG CPU, COM)が付加されています。

ですが、本文中ではこれらの解説を省いています。

また、収録されていないファイルか説明されている部分がありますが、それらはゲーム中などで作成されるファイルやセーブデータのファイルです。

## AMimage

▶30ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
AM-START. BAS 起動用  
AMIMAGE. BAS ゲームのメインプログラム  
AM-END. BAS エンディングのデモ用プログラム

・データファイル  
AM-GRP. SR5 ゲームグラフィック\*BSAVE形式  
AM-USER. DAT ゲームのセーブデータ  
AM-USER. SR5 グラフィックのセーブ用\*BSAVE形式

## GRASS SKI

▶32ページ

### ■ファイル解説

GRSKI. BAS メインのBASICプログラム  
GRSKI. VRM マシン語本体や

コースデータなどが収納されたVRAMデータ\*BSAVE形式  
GSDATA. VRM プレイデータの保存用

## RACING

▶33ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
RACING. BAS ゲームメイン  
・マシン語プログラム  
RAC-MAC. BIN ゲームメイン用  
・データファイル  
RAC-VRM. BIN キャラクターパターンやスプライトパターンなどのVRAMデータ  
RAC-コース1. BAS/SET-コースNO0. BIN~コースNO4. BIN コースデータ

・その他  
サクシャ. BIN 作者の走行データ  
LOOKコース. BAS コースを表示するBASICプログラム  
SET-MAC. BAS マシン語を作成するBASICプログラム  
SET-VRAM. BAS キャラクターパターンなどのVRAMデータを作成するBASICプログラム  
SET-コース1. BAS/SET-コース2. BAS コースデータを作成するBASICプログラム

いいMファンに  
Mファンに  
Mファンに  
Mファンに

「ルプけに使ってみた。CGツールでかんたんな絵を描いて10行程度のプログラムを打ち、ビデオテープに撮っただけ。でも、1時間もかからずにとっても効果的なビデオタイトルが作れた。こんなこと、高級なビデオカメラでもできないだろう。このパソコンとビデオをつなげてタイトルを作るのは、ひとつのマルチメディアだと思っ。でも、この程度ならMSXでも十二分にできるから、Mファンが終わっても、ある程度はMSXを使い続けてほしい。(兵庫県/細山直樹 16歳)



●6月号の当選者発表で「ぶぶよまんじゅう」を当選した奥村正樹くん。コンパイルさんよりプレゼントを発送していただいたところ、転居先不明で戻ってきたとの連絡がありました。至急、住所と電話番号を下記の住所にハガキにてご連絡ください。  
〒732 広島県広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング 株式会社コンパイル「プレゼント発送係」担当・梅村(様)

★MSXとの出会いは小学校1年生のとき。姉が買ってもらったMSXを、ほとんど自分専用のゲーム機にしていました。Mファンも創刊号から買っていました。ディスクがつくようになる前までは、ディスクがつく前の美少女ゲームの記事ばかりになっていたとき、すでにMファンに見切りをつけていた感もあり、ディスクがついた時点でMSXと縁が切れたと感じていました。持っていた機種がディスクドライブなしのAmk IIだったので、ディスクがついて値段がはね上がったため買わなくなったのです。しかし、久しぶりにMファンを読んでみてその内容の濃さに驚きました。Mファンから離れてしばらくのち、ふと、いつも寄っている本屋でMファン

## 激辛労働者

▶43ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
GEKIROU. BAS 各種マシン語、データファイルなどの読みこみと初期化/BGMテスト  
MAIN. BAS ゲームメイン用  
・マシン語プログラム  
BGMDRV. BIN BGM演奏用プログラム  
BGM-LOAD. OBJ BGM演奏用プログラムを読みこんで裏RAMに転送するプログラム  
ACT-INIT. OBJ 初期化用  
TITLE. OBJ タイトル画面用  
ACT-SLCT. OBJ キャラクタ選択画面用  
ACT-MN08. OBJ ゲームメイン用  
ACT-MVM0. OBJ~ACT-MVM7. OBJ 各キャラクタの行動パターン

・データファイル  
TITLE. DAT タイトル用  
TITLE. MGF タイトル画面のグラフィック※独自の圧縮形式  
ACT-SLCT. MGF キャラクタ選択画面のグラフィック※独自の圧縮形式  
ACT-GRP. DAT 文字フォントデータ※BSAVE形式  
ACT-PTN0. MGF~ACT-PTN7. MGF 各キャラクタのパターンデータ※独自の圧縮形式  
BGV0. MGF~BGV7. MGF 背景のグラフィック※独自の圧縮形式  
MAP-XX. CHR 地図のグラフィック※COPY形式のデータ  
ACT-SPRT. DAT スプライトパターン※BSAVE形式  
ACT-MAIN. PCM PCMデータ※独自の形式

## KAKUTOGI X

▶40ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
KAKUTOX1. BAS 起動用  
KAKUTOX2. BAS ゲームメイン

・データファイル  
KAKUTO2A. GE5~KAKU  
TO2C. GE5 グラフィック  
KA-X6. DAT~KA-X9. D  
AT キャラクタのデータ保存用

## TEKTKART

▶29ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
TEKTKART. BAS メインのマシン語プログラムの起動用  
・マシン語プログラム  
START. MCH 初期化用  
QBIOS. MCH サブ集  
TEKTKART. BIN ゲームメイン処理

・データファイル  
KOMA. RAM コマのグラフィック  
COM1. RAM~COM8. RAM コンピュータの思考処理用  
HAIKEI. SR8 背景のグラフィック※BSAVE形式  
TITLE. GL8/BORD. GL  
8/PARTS. GL8 各種グラフィック※COPY形式

## アルティメットウォリアーズ

▶42ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
ALTIMET. FDB 起動用  
U-WAR. CPL ゲームメイン用  
・データファイル

MOS. GE5/MO. GE5 キャラクタのグラフィック※BSAVE形式  
RING2. GE5 リングのグラフィック※BSAVE形式

## 3-D SOCCER FREEKICK SIMULATION

▶41ページ

### ■ファイル解説

FKV2. BAS メインのBASICプログラム  
FKV2. MCH マシン語プログラ

ム  
FKV2. DAT スプライトパターンデータ

## CANNON MASTER

▶39ページ

### ■収録ファイル解説

CMS. BAS 起動・初期化用のBASICプログラム  
CMG. BAS メインのBASIC

プログラム  
CMD. BAS デモ用のBASICプログラム

## タコ&イカ

▶31ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
LOADER. BAS 起動用  
TITLE. BAS タイトル用  
GAMEMAIN. BAS ゲームメイン用  
ENDING. BAS エンディング用  
RANK. BAS ハイスコア登録用  
MAINEDIT. BAS/NORM  
EDIT. BAS/BOSSEDIT.  
BAS エディット用

・データファイル  
PAGE????. GRP グラフィック (ファイル名の???は番号が当てはまる)  
RANK. TK4 ハイスコア  
EDIT1. DAT~EDIT3. D  
AT/ROUND/1. DAT~RO  
UND/5. DAT エディット情報の保存用  
・その他  
MAIN1. MAC/MAIN2. M  
AC マシン語のソースファイル

## BLAST STAR

▶32ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
BS. BAS マシン語プログラムの起動用  
・マシン語プログラム  
BS\_INIT. BIN 初期化用  
BS\_MAIN. BIN ゲームのメインプログラム

・データファイル  
BS\_DATA. DAT グラフィックなどのデータ※BSAVE形式のデータ  
・その他  
BS\_READ. DOC ドキュメントファイル

## ねこそぎ

▶33ページ

### ■収録ファイル解説

・BASICプログラム  
NEKO. 1 起動・初期化用  
NEKO. 2 ゲームのメインプログラム  
・マシン語プログラム  
NEKO. OBJ/BK メイン用のマシン語プログラム

MGSDRV. COM BGM演奏用などの命令拡張コマンド  
・データファイル  
NEKO. SR5 グラフィック  
NEKO. SPR スプライトパターンデータ  
NEKO. REC 連勝記録の保存用

## 大家さん

▶28ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
OOYASAN. FDB タイトル用  
OOYA. BAS ゲームメイン用  
ENDING. BAS エンディング用  
MUSIC. BAS ミュージックテスト用  
・マシン語プログラム  
STEREOX. BIN BGM演奏など

・データファイル  
TITLE. VRM/MAIN. VR  
M/ENDING. VRM グラフィック  
OOYA-SPR. VRM スプライト  
BGM0. FM~BGM7. FM B  
GM演奏用  
USER. DAT セーブデータ  
OOYA-DEV. DAT 操作機器情報

## SHINING CRYSTAL

▶34ページ

### ■ファイル解説

・BASICプログラム  
TITLE. BAS 起動用  
SETUP0. BAS 初期化用  
SETUP. BAS 名前入力など  
MAIN. BAS ゲームメイン用  
END. BAS エンディング用  
・マシン語プログラム  
SETUP. OBJ 初期化用  
MAIN. OBJ/F. OBJ メイン用  
FNTCHG. OBJ フォント定義用

DRIVER-N. OBJ BGM演奏用  
E. OBJ エンディング用  
・データファイル  
FONT. DAT フォント用  
\*, BGM BGM演奏用  
TITLE0. SR5/TITLE1.  
SR5 タイトルのグラフィック  
PAGE1. DAT~PAGE3. D  
AT グラフィック  
DATA0. DAT~DATA3. D  
AT パラメータの一時保存とセーブ

# 世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座

最終回

## 標準ライブラリ関数・完結編



今回は、BIOSライブラリやグラフィックライブラリ関数をやりました。

これもMSX-Cに標準でついてくるという意味で「標準ライブラリ関数」といいます。でも、じつは、もっと狭い意味で「標準ライブラリ関数」というと、機種による違いがあまりないライブラリのことをいうのです。そういう意味では前回やったライブラリは「標準」ではありません。

ファイルの読み書きや画面への文字表示やキーボードからの入力など、機種の違いがあまり影響しないものは、MSX-Cに限らずいろんなCコンパイラでだいたいおなじ関数がそろっています。関数名も使い方も引数もだいたいおなじですから、MSX-C以外の解説書でも用をなすはずですよ。

そのかわり、何の目的で、どの関数をどのように使うのか、ということが少々わかりにくいのです。今回は、そういう機種の違いを超えた標準ライブラリ関数の一覧を掲載し、ポイントを解説します。

### ファイル操作では、 ふつうファイルポインタを使う

ファイルを扱うには、ファイルハンドルを使う方法とファイルポインタを使う方法

の2つがあります。どちらの方法でもだいたいおなじようにファイルが扱えるのですが、ファイルポインタのほうがいくぶん楽なので、ふつうはファイルポインタを使います。速度的には少しファイルハンドルのほうが速いようですが。

ファイルを扱う関数は、関数名の先頭がfになっているものがいくつもあります。おおよそにいうと先頭がfのものが、ファイルポインタを使ってファイルを操作する関数です。その関数名から先頭のfを除いた名前の関数もありますが、その多くはファイルハンドルを使う関数です。

ファイルの扱い方に関してくわしく知らないときは、次のルールを守っていただきたいと思います。

・fopen()でオープンしたファイルは、ファイルポインタを使う関数だけを使ってファイル操作をし、fclose()でクローズする。

・open()でオープンしたファイルは、ファイルハンドルを使う関数だけを使ってファイル操作し、close()でクローズする。

ファイルポインタには特殊なものがあり、stdio, stdout, stderrの3つは覚えておくといいでしょ。順に、標準入力(ふつうはキーボード)、標準出力(ふつうは画面)、標準エラー出力(ふつうは画面)で、ファイルポインタを使ってファイルを扱う関数で操作できます。ただし、この3つはプログラムの実行開始時にすでにオープンされているので、あらためてオープンする必要もクローズする必要もありません。

### 配列変数のデータを 自由に並べ替えるqsort()

qsort()は、配列変数に入っているデータを好きな順番に並べ替える関数です。各要素の大小関係を判別する関数を引数として指定します。qsort()は内部でこの関数を呼び出してその大小関係の並べ替えをおこなうので、その関数を設計しないで思い通りの順番に並べ替えられるのです。

サンプルは、10個の整数について、値が50に近い順に並べ替えて表示するものです。

### 次のプログラムを実行する execグループ

MSXDOSは、64Kバイトのメモリ空間の中でしかプログラムが実行できません。大きなプログラムではあふれてしまいますね。大きなプログラムは、64Kの中で実行できるくらいに小さなプログラムに分割して、実行しなければなりません。そういうときに活躍するのがこの関数です。

現在動いているプログラムを終了して、自動的に指定した次のプログラムを起動して実行するものです。プログラムを起動するときには、コマンドラインで指定するように、パラメータを指定して実行することができます。

この関数には、execl(), execlp(), execv(), execvp()と4種類あって、「l」のついているものと「v」のついているものでは、パラメータの渡し方が異なります。

また、pのついているものと、ついていないものの違いは、MSXDOS2のPATHの機能を使うかどうかです。PATHの機能を使うexeclp()とexecvp()は、実行するよう指定したディレクトリから探し出してくれます。pがついていないものは、カレントディレクトリだけから探し出して実行します。

パラメータの渡し方の違いは、言葉で説明するのはやっかいですから、サンプルプログラムを見るのがいいでしょう。

パラメータの数がわかっているときは、execl()を使うのが便利でしょう。

でもそういう場合ばかりではありません。パラメータの数がいろいろに変化するときには、めんどろですがexecvを使うのがいいでしょう。あらたに実行されるプログラムの側には何の違いもありません。ふつうにコマンドを作成するときのように作っておけばいいのです。

サンプルを、PROG1LやPROG1Vから実行するだけでなく、コマンドラインからいろいろパラメータを付けて、PROG2を実行してみると実感がわくでしょう。

### プログラムに抜け道を作る longjmp()とsetjmp()

他の関数とは、ちょっと毛色の違う関数があります。やや危険な関数で、使い方を

Mファンに  
いいたい  
放題ノ

自分が見つけた女を遊ばせたり出会ったような感じでした。しかも、その女がものすごく美人になってしまった気がします。ところで、このコーナーに「最近になってMSXを手に入れた」という話が載っています。長野県/西條(西條)さん? 感

★これで本当にお別れた。しかし、2人足りない。バボと北田順子だ。愛知県石川健二の感。★Mファン休刊が決まっただ頃から、Mファンに対する激励文が数多く寄せられるようになりました。分くいう私も、そのうちのひとりですが、それら文面を見て思ったことは、MSXはひとつの国家になったということ。最初のうちは「まだまだ続けてほしい」今まで「苦勞さまでした」等のメッセージばかりが目立ちました。MSX・FANに対する批判の文章も目立ちました。これは、国家の成立と共通するものがあると思います。つまり、ある勢力を中心としてひとつの国ができ、これ

間違っていると暴走してしまいますが、とてもおもしろい働きをします。いってみれば抜け道です。

プログラムの実行がlongjmp()に出会うと、次の瞬間setjmp()のある場所から実行が再開されるのです。longjmp()からsetjmp()へ抜け道ができています。

これを使えるのは、次の場合です。

(1) longjmp()が実行されるまえに、かならずsetjmp()が1回実行されていなければならない。

(2) longjmp()は、setjmp()が書かれている関数から呼び出されている関数や、その関数からさらに呼び出される関数などに書かれていなければならない。つまり、setjmp()が

書かれている関数の実行が終了しているとお使えない。

(3) longjmp()はいくつあってもいいが、原則的にsetjmp()は1つしか使えない。

サンプルを実行してみてください。関数が順番に実行されていくのが表示されますが、いちばん深い関数からlongjmp()で抜けてしまうので、各関数の終了部分の表示はおこなわれません。func3()からいきなりfunc0()に戻ってきてしまうのです。

longjmp()が使えるのはこのサンプルの場合、func0()が実行中のときだけで、この関数を終了し、main()関数に戻ってしまったときにはlongjmp()してはいけません。それがお約束の意味です。約束をやぶると間

違いなく暴走します。

MSXで理解しておけば  
MSX以外でも通用する

以上、標準ライブラリ関数のうち、使い方のわかりにくいものをピックアップして説明しました。

泣いても笑っても今回でおしまいなので、前回、今回と急いでライブラリの説明をしたわけですが、一度C言語を理解してしまえば、MSX以外の機種のC言語でもすんなり理解できるようになります。MSXでC言語の勉強しておくことはまったくむだになりません。このライブラリの一覧表を見ていろんな関数をいじくって遊んでみてください。

## サ   ン   プ   ル   プ   ロ   グ   ラ   ム

### qsort()のサンプル

```
#include <stdlib.h>

int cmp(a,b)
int *a,*b;
{
    if ( abs(50-*a)<abs(50-*b) ) return(-1);
    if ( abs(50-*a)>abs(50-*b) ) return(1);
    return(0);
}

int main()
{
    int dat[10]={ 40,20,15,80,33,25,90,85,80,66 };
    int i;

    for ( i=0; i<10; i++ )
        printf("%3d ",dat[i]);
    printf("\n");

    qsort(dat,10,sizeof(int),cmp);

    for ( i=0; i<10; i++ )
        printf("%3d ",dat[i]);
    printf("\n");

    return 0;
}
```

### exec1(),execv()のサンプル

#### ●PROG1L.COMのソース:exec1()

```
#include <stdlib.h>

int main()
{
    exec1("PROG2.COM","ABC","123",NULL);
}
```

#### ●PROG1V.COMのソース:execv()

```
#include <stdlib.h>

int main()
{
    char *arg[10];

    arg[1]="ABC";
    arg[2]="123";
    arg[3]=NULL;

    execv("PROG2.COM","ABC","123",NULL);
}

=== PROG2.COM source
```

#### ●PROG2.COMのソース

```
#include <stdlib.h>

int main(argc,argv)
int argc;
char *argv[];
{
    int i;

    for ( i=1; i<argc; i++ ) {
        printf("param %1 = %s\n",i,argv[i]);
    }
    return(0);
}
```

### longjmp(),setjmp()のサンプル

```
#include <stdlib.h>

jmp_buf trp;

VOID func3()
{
    printf("func3-start\n");
    longjmp(trp,3);
    printf("func3-end\n");
}

VOID func2()
{
    printf("func2-start\n");
    func3();
    printf("func2-end\n");
}

VOID func1()
{
    printf("func1-start\n");
    func2();
    printf("func1-end\n");
}

VOID func0()
{
    int ans;

    printf("func0-start\n");

    ans=setjmp(trp);
    if ( ans==0 ) {
        func1();
    } else {
        printf("longjmp から %d テモットてキマシタ.\n",ans);
    }
    printf("func0-end\n");
}

int main()
{
    func0();
    return(0);
}
```

## 標準ライブラリの関数一覧

### プログラムの終了

```
VOID exit (code)
int code;
```

プログラムを終了してDOSへ戻る。引数はDOSへ戻ったときの終了コードとなりバッチファイルなどで参照することができる。正常終了として終了する場合は0を引数にしておくのが習わし。

### 英大文字への変換

```
char toupper (c)
char c;
```

引数として渡される文字コードcが英小文字であればcを大文字に変換したものを返し、そうでなければそのまま返す。

### 英小文字への変換

```
char tolower (c)
char c;
```

引数として渡される文字コードcが英大文字であればcを小文字に変換したものを返し、そうでなければそのまま返す。

### 文字列の連結

```
char *strcat (d, s)
char *d, *s;
```

文字列dの後に文字列sを連結する。dの文字列終端の0の部分にsの最初の文字が重なるように連結する。dの後ろにはsを連結するのに十分な大きさのメモリが必要。不足していると暴走するかもしれない。dを指すポインタが返される。

### 文字列の比較

```
int strcmp (s, t)
char *s, *t;
```

2つの文字列sとtを文字コード順で比較する。文字列の長さを比較するのではない。文字列の先頭から1バイトずつ文字コードの大きさを比較し、同じ文字なら次のバイトの文字どうして比較していく。sの文字列が大きければ1を返し、tが大きければ-1、等しいときは0を返す。

### 文字列のコピー

```
char *strcpy (d, s)
char *d, *s;
```

文字列sをdにコピーする。dが指すアドレスにはsをコピーするのに十分な大きさのメモリ領域が必要。不足していると暴走の原因になる。dを指すポインタが返される。

### 文字列の長さの測定

```
size_t strlen (s)
char *s;
```

文字列sの長さ(バイト数)を返す。文字列終端を表す0は数えない。

### 文字列中の文字の検索

```
char *strchr (s, c)
char *s, c;
```

文字列sの先頭から文字cのある場所を探す。文字列s内で最初に見つかったcのアドレス(ポインタ)を返す。見つからなかった場合はNULLを返す。

### 文字列の英小文字変換

```
char *strlwr (s)
char *s;
```

文字列s中のすべての英大文字を英小文字に変換し、文字列を直接書き換える。戻り値は文字列sへのポインタ。

### 文字列の英大文字変換

```
char *strupr (s)
char *s;
```

文字列s中のすべての英小文字を英大文字に変換し、文字列を直接書き換える。戻り値は文字列sへのポインタ。

### 文字列の連結(文字数指定付き)

```
char *strncat (d, s, n)
char *d, *s;
unsigned n;
```

文字列dの後に文字列sを最大n文字連結する。sの長さがnより短い場合は、sがそのまま結合される。結合された文字列

の最後には0が付加される。文字列dの後ろにはn+1バイトの広さが必要。不足していると暴走するかもしれない。dを指すポインタが返される。

### 文字列の比較(文字数指定付き)

```
int strncmp (s, t, n)
char *s, *t;
unsigned n;
```

2つの文字列sとtの先頭n文字を文字コード順で比較する。文字列の長さを比較するのではない。文字列の先頭から1バイトずつ文字コードの大きさを比較し、同じ文字なら次のバイトの文字どうしてn文字目まで比較していく。sの文字列が大きければ1を返し、tが大きければ-1、等しいときは0を返す。

### 文字列のコピー(文字数指定付き)

```
char *strncpy (d, s, n)
char *d, *s;
unsigned n;
```

文字列sの先頭n文字をdにコピーする。sの長さがn以下の場合は、strcpyするのと全く同じ。sの長さがnより大きい場合は、結合された文字列には終端を表す0が付かないので、注意が必要。dが指すアドレスにはn+1バイトのメモリ領域が必要。不足していると暴走するかもしれない。dを指すポインタが返される。

### 絶対値

```
int abs (n)
int n;
```

数値nの絶対値を返す。

### 小さいほうの値

```
int min (x, y)
int x, y;
```

数値xとyのうち、小さいほうの値を返す。

### 大きいほうの値

```
int max (x, y)
int x, y;
```

数値xとyのうち、大きいほうの値を返す。

### 文字列から数値(int)への変換

```
int atoi (s)
char *s;
```

数字が書かれた文字列sを、整数に変換する。まず先行する空白文字が読み飛ばされ、次に負符号があるかどうか調べられ、さらに数字でない文字につきあたるまで文字列はスキャンされ、数字に変換されて、その値が返される。

### データのソート

```
VOID qsort (base, n, width, compar)
char *base;
unsigned n;
size_t width;
int (*compar) ();
```

詳しい説明は本文参照。baseはデータの先頭アドレス、nはソートするデータの個数、widthはデータの各要素の大きさをバイト数で表したもので、comparは比較関数名(関数へのポインタ)。qsort内部で、データ中の2つの要素xとyを指すポインタが、comparの指している関数に渡されるので、この2つのポインタxとyをパラメータとして次の値を返すように作成する。返された値によってqsort内部でデータの入れ替えをおこなっている。

```
*x > *yのとき 正
*x = *yのとき 0
*x < *yのとき 負
```

### 環境変数の取得

```
char *getenv (var)
char *var;
```

MSXDOS2には環境変数というものがある。その環境変数のリストを探索してvarという名前の環境変数の値を返す。varという名前の環境変数がない場合はNULLを返す。

### 環境変数の設定

```
STATUS putenv (env)
char *env/*(varname)=(value)*/
```

MSXDOS2には環境変数というものがある。その環境変数のリストに新しい値をセットする。引数envは、(varname)=(value)という内容が書かれた文字列でなければならない。

### エラーメッセージの表示

```
VOID perror (msg)
char *msg;
```

msgとともに変数errnoに対応するエラーメッセージを標準エラー出力(stderr)に表示する。次の文と同じ。

```
fprintf (stderr, "%s: %s\n", s, strerror (errno));
sがNULLであるか空文字列("")を指しているときにはエラーメッセージだけを出力する。
```

### ストリームのフラッシュ

```
STATUS fflush (fp)
FILE *fp;
```

ファイルに書き込もうとした文字は、すぐにディスクに書き込まれるわけではなく、ある程度たまるまでメモリに待機させておくという作業が常に自動的におこなわれ、ある程度の文字がたまったら時点で一括してディスクに書き込まれる。fflushは、現在書き込み待ちでメモリ上にある文字列を、強制的にディスクに書き込む。

### 全ストリームのフラッシュ

```
TINY flushall ()
```

すべてのオープンされているファイルに対して、fflushをおこなう関数である。

### ストリームバッファの設定

```
STATUS setvbuf (fp, buf, mode, size)
FILE *fp;
char *buf;
int mode, size;
```

ファイルポインタfpのストリームバッファをbufで指されるアドレスにするよう設定する。bufにはsizeバイトの大きさのメモリ空間が必要である。bufがNULLのときは、sizeバイトの大きさのバッファが自動的に割り当てられる。modeが\_IOFBFのときはバッファを使用するが、\_IONBFのときはバッファなしで入出力をおこなう。成功すると0を返し、失敗すると0以外の値を返す。

### ストリームバッファの設定

```
VOID setbuf (fp, buf)
FILE *fp;
char *buf;
```

ファイルポインタfpのストリームバッファをbufで指されるアドレスにするよう設定する。bufには1024バイトの大きさのメモリ空間が必要である。bufがNULLのときは、1024バイトの大きさのバッファが自動的に割り当てられる。

### ファイルへの1文字出力

```
STATUS putc (c, fp)
char c;
FILE *fp;
```

ファイルポインタfpで示されるファイルに文字cを書き込む。書き込みが成功した場合は出力した文字を返し、エラーの場合は値EOFを返す。

### ファイルへの1文字書き戻し

```
STATUS ungetc (c, fp)
char c;
FILE *fp;
```

ファイルポインタfpで示されるファイルへ文字cを戻す。文字cを戻すことにより、次に実行したgetc()で文字cが値として得られる。戻せなかった場合は、その1文字が戻り値となり、戻せなかったときは値EOFを返す。

### ファイルからの1文字入力

```
int getc (fp)
FILE *fp;
```

ファイルポインタfpで示されるファイルから1文字読み出して返す。すでにファイルの終わりに達していたり、エラーなどで読み出せなかったときには値EOFを返す。

### 標準出力への1文字出力

```
STATUS putchar (c)
char c;
```

文字cを標準出力(stdout)に書き込む。出力に成功した場合は出力した文字を返す。エラーの場合は値EOFを返す。

### コンソールへの文字のプッシュバック

```
VOID ungetch (c)
char c;
```

## Mファンに いいたい 放題ノ

「を支持する者が数多く出現する。しかし、やがて対抗する者が現れ、新たな風を送りこもうとする。本当に、ひとつの国家の興亡を見るようです。ただ、はつきりいえるのは、みんなMSXのことを愛しているからこそ、批判のひとつも出るのだということ。そんなみなさんの愛に包まれていくので、これからはMSX王国はけしけし減っていくのではないと思えます。Mファンという優れた大臣を失うのは本当に残念なことですが、愛にあふれた国民(ユザイ)がたくさんいるのですから、これからはMSXは栄光を保ち続けるでしょう。」(熊本真/皇田毅男ノ意)

★ちょっと早い気もしますが、みなさんお疲れさまでした。1回はしてみたかったファンダムなどへの投稿ができなかったことが少々残念ですが、努力しなかった私が悪いのですが、今までとてもおもしろく拝読させていたいただきました。6月号はディスクが大変圧縮されているようですが、それでも入らなかつた作品があるようで……最終号は思い切つて3枚組か4枚組にしてしまおうというのはどうですか？ルーシーシャの冒険延び延びでガツカリです。そのぶん最終回の期待が大きくなっているの、よろしくお願いします。シニアの長い旅もようやく終わりを告げるわけですが、どんな結末が待っているのが楽しみです。【埼玉県】吉田稔? 越★私がMSX

文字cをコンソールへ戻す。この文字は次に実行された  
getch( )の呼び出しで読むことができる。ungetch( )が戻すこと  
ができるのは最大1文字で、読み込みをせずに続けて2回  
以上呼び出すとエラー。成功するとcを返し、エラーのとき  
には値EOFを返す。

標準入力からの1文字入力

int getch( )

標準入力(stdin)から1文字入力して返す。入力できたらそ  
の文字を返し、エラーの場合はEOFを返す。

ファイルのクローズ

STATUS fclose( fp )

FILE \*fp;

ファイルポインタfpで指定されたファイルをクローズする。  
出力モードのファイルの場合、ファイルバッファに残って  
いる内容は自動的にファイルに書き込まれる。fopen( )で開いた  
ファイルは、fcloseで、open( )で開いたファイルはclose( )で  
クローズすること。fclose( )はクローズに成功した場合は0  
を返し、失敗した場合は値EOFを返す。

全ファイルのクローズ

TINY fcloseall( )

標準入出力以外、現在オープンされているファイルすべて  
をクローズする。戻り値はクローズされたファイルの数と  
なり、失敗した場合はEOFとなる。

ファイルの読み書きモードの変更

STATUS fsettext( fp )

FILE \*fp;

fpで示されるファイルをテキストモードに変更する。

ファイルの読み書きモードの変更

STATUS fsetbin( fp )

FILE \*fp;

fpで示されるファイルをバイナリモードに変更する。

ファイルのオープン

FILE \*fopen( filename, mode )

char \*filename, \*mode;

FILE \*fopen( filename, mode, bsize )

char \*filename, \*mode;

size\_t bsize;

fopen( )はfilenameで示されるファイルを開く。mode  
には"r", "w", "a", "rb", "wb", "ab", "r+", "w+", "r+b",  
"w+b", "a+b"のいずれかの文字列を指定する。文字列mode  
中の文字 r, w, a, +には以下のような意味がある。  
r……入力モードでオープン。ファイルがなければエラー。  
w……出力モードでオープン。すでに同じ名前のファイル  
がある場合、その内容は消えてしまう。  
a……追加出力モードでオープン。すでに存在するファイル  
の終端から追加書き込みされる形となる。ファイルがない  
場合は新たにファイルを作る。  
+……入出力両方がおこなえるようにオープン。書き込み  
後flush( )などをおこなうと、同じファイルから読み出しも  
おこなえるようになる。  
b……バイナリファイルとしてオープン。この文字がない  
場合はテキストファイルとして扱われる。テキストファイル  
としてオープンされた場合、入力時には"r"は読み飛ばさ  
れ、"x1A" (Ctrl-Z)に出会うとファイルの終わりで見なす。また  
出力時には"n"の前に"r"が挿入される。  
bsizeは、バッファサイズを指定する。1文字を読み出すた  
びにディスクをアクセスするのは効率が悪いので、何バイト  
も一括して読み出してメモリにおいておき、常にそこから  
文字を取り出すようにしている。bsizeは、そのメモリ(バッ  
ファ)の大きさを指定する。書き込み時同様。fopenはオー  
プンに成功するとFILE型へのポインタ(ファイルポイン  
タ)を返す。失敗するとNULLを返す。

ファイルへの文字列書き込み

STATUS fputs( s, fp )

char \*s;

FILE \*fp;

fputs( )は文字列sをファイルポインタfpが示すファイルに書  
き込む。文字列の終わりを示す0は出力されない。成功し  
た場合は0を返し、失敗した場合は0以外の値を返す。

ファイルからの文字列読み出し

char \*fgets( s, n, fp )

char \*s;

int n;

FILE \*fp;

ファイルポインタfpで指定されるファイルから1行読み出  
して、sで指されるアドレスに書き込む。1行の長さがnより  
長い場合は、n文字読み出した時点で読み出しを中断する。  
文字列sの終端には0をセットする。成功するとsをそのま  
ま返す。ファイルの終わりに到達した場合やエラーのとき  
にはNULLを返す。

標準出力への文字列出力

STATUS puts( s )

char \*s;

文字列sを標準出力(stdout)に出力し、その後"n"を出力す  
る。出力が成功した場合は0を返し、失敗した場合は0以  
外の値を返す。

標準入力からの文字列入力

char \*gets( s, n )

char \*s;

int n;

標準入力(stdin)から1行を入力し、sで示されるバッファに  
書き込む。入力行の最後の改行文字"n"は捨てられる。1行  
がn文字より長かつたら、n文字までを入力する。成功すると  
sをそのまま返す。エラーの場合にもNULLを返す。

ファイルからのデータ入力

int fread( buf, size, count, fp )

char \*buf;

int size, count;

FILE \*fp;

ファイルポインタfpで示されるファイルからbufで指される  
アドレスへsizeバイトずつcount個読み込む。つまり、size \*  
count分のバイト数を読み込む。配列変数にデータを読み込  
む場合に便利。bufには、size \* countバイト分のメモリ領域が  
必要で、不足している場合は暴走の危険あり。戻り値は、  
実際に読み込んだデータの個数であり、バイト数ではない。  
成功した場合は、countの値が返される。

ファイルへのデータ出力

int fwrite( buf, size, count, fp )

char \*buf;

int size, count;

FILE \*fp;

bufで指されるアドレスからsizeバイトずつcount個のデータ  
を、ファイルポインタfpで示されるファイルへ書き込む。つ  
まり、size \* count分のバイト数を書き込む。配列変数のデータ  
をファイルに書き込む場合に便利。戻り値は、実際に書  
き込んだデータの個数であり、バイト数ではない。成功し  
た場合は、countの値が返されることになる。

標準出力への書式付き出力

STATUS printf( format, ... )

char \*format;

標準出力(stdout)へ、formatで指定した書式で、続くパラメータ  
を変換し出力する。制御文字列(format)を走査して、%以  
外の文字はそのまま出力し、%であれば続く変換仕様にした  
がって対応するパラメータを変換して出力する。formatで  
の指定と、続く引数の数や型が一致していないとめまろ  
ちやな表示になるかもしれない。format中の%という文字から  
始まる指定の書式はけっこう複雑なので、C言語の本を  
見ること。いくつか例を挙げる。  
%d……intの変数を表示する。必要な桁数だけ表示されるの  
で、変数が0のときは1文字だけ表示される。  
%5d……intの変数を5ケタで表示する。上のケタが0のとき  
は空白になる。  
%05u……intの変数を5ケタで表示する。上のケタが0でも  
0が表示される。符号なしとして扱われるので、変数の値  
が-1だったら65535として表示される。  
%04x……intの変数を16進数4ケタで表示する。  
%s……文字列を表示する。  
%-20s……文字列を左詰めで表示する。20文字未満の文字  
列は後ろに空白が追加されて20文字分の幅で表示される。  
%c……charの変数を文字コードとする1文字を表示する。  
戻り値は出力された文字数。出力エラーが生じたときは-1  
を返す。

ファイルへの書式付き出力

STATUS fprintf( fp, format, ... )

FILE \*fp;

char \*format;

標準出力へ出力していたprintf( )の動作を、ファイルに向か  
つておこなうものである。戻り値は出力された文字数。出  
力エラーが生じたときは-1を返す。

文字列への書式付き出力

VOID sprintf( buffer, format, ... )

char \*buffer, \*format;

printf( )で表示される文字列を、bufferで指されるアドレスに  
文字列として書き込むものである。

標準入力からの書式付き入力

int scanf( format, ... )

char \*format;

printf( )の動作と逆の働きをする。ただ、ポインタ型ではな  
いintなどの引数に変数を格納することはできないので、  
printf( )とは違ってint変数ならば変数名の手前にと&演算子  
を付けて、ポインタの形で引数にする。formatはprintfとほとん  
ど同じだが、やはり複雑なのでC言語の本を見るべきであ  
る。戻り値は入力変換と代入に成功した変換の数を返す。  
エラーが生じたときには値-1を返す。入力ミスなどにま  
ともに対応できないため、あまり使われない関数である。

ファイルからの書式付き入力変換

int fscanf( fp, format, ... )

FILE \*fp;

char \*format;

ファイルからのscanfである。

文字列からの書式付き入力

int sscanf( line, format, ... )

char \*line, \*format;

文字列lineからのscanfである。

プロセスの実行

VOID execl( progname, args, ..., NULL )

char \*progname, \*args;

現在実行しているプログラムを終了して、別のプログラム  
を実行する。起動されるプログラムにはパラメータを渡す  
ことができる。パラメータは文字列、すなわちchar型のポ  
インタの形でおこない、第2パラメータ以降にパラメータ  
を列記する。パラメータはいくつでもいいので、個数がわ  
からない。そのため、パラメータを全部並べた後にNULL  
を引数として書いておき、終端を明示する。パラメータの  
合計文字列は127文字までなので、注意。

プロセスの実行

VOID execlp( progname, args )

char \*progname, \*args;

実行すべきプログラムが、MSXDOS2のPATHから探される以外  
は(execl)と同じ。

プロセスの実行

VOID execlv( progname, argv )

char \*progname, \*\*argv;

現在実行しているプログラムを終了して、別のプログラム  
を実行する。起動されるプログラムにはパラメータを渡す  
ことができる。パラメータは文字列、すなわちchar型へのポ  
インタの形でおこない、main関数の引数のように、char型  
へのポインタの配列argvの中にパラメータを並べる。パラ  
メータはいくつでもいいので、個数がわからない。そのため  
、パラメータを全部並べた後にNULLを代入しておき、終端  
を明示する。パラメータの合計文字列は127文字までなの  
で、注意。

プロセスの実行

VOID execlv( progname, argv )

char \*progname, \*\*argv;

実行すべきプログラムが、MSXDOS2のPATHから探される以外  
は(execlv)と同じ。

メモリ領域の取得

char \*alloc( nbytes )

size\_t nbytes;

nバイトのメモリ領域を未使用領域から切り出し、切り出さ  
れたブロックの先頭へのポインタを関数の値として返す。  
未使用領域に十分なメモリがないときにはNULLを返す。割  
り当てられたメモリ領域には無意味な値が書かれているの  
で、必要なら自分で0を書き込むなどの初期化する。

メモリ領域の取得

char \*malloc( nbytes )

size\_t nbytes;

alloc( )と同じ。

## メモリ領域の解放

VOID free (ap)  
char \* ap;

alloc()やmalloc()で確保したメモリ領域を開放して、未使用な状態に戻す。引数は、malloc()やalloc()で返されたポインタである。

コンソールからの | 文字入力  
char getch()

コンソールから | 文字を入力して返す。エコーバックされない。Ctrl-Cをデータとして入力することができる。

コンソールからの | 文字入力  
char getchf()

コンソールから | 文字を入力して返す。エコーバックされる。Ctrl-Cをデータとして入力することができる。

コンソールのステータスチェック  
BOOL kbhit()

キー入力があれば 0 以外の値を、なければ 0 を返す。

コンソールのステータスチェック  
VOID sensebrk()

sensebrk() はコンソールにCtrl-Cが入力されているかどうかを調べ、入力されているならプログラムの実行を中断する。

## カレントディレクトリの移動

STATUS chdir (path)  
char \* path;

MSXDOSのchdirと同じ。

## ディレクトリの作成

STATUS mkdir (path)  
char \* path;

MSXDOSのmkdirと同じ。

## ディレクトリの削除

STATUS rmdir (path) /\* remove directory \*/  
char \* path;

MSXDOSのrmdirと同じ。

## カレントディレクトリの取得

char \* getcwd (buf, n) /\* get current work directory \*/  
char \* buf;  
int n;

カレントディレクトリのフルパス名を取得して、bufが指すメモリにセットして返す。nはパス名文字列の長さの上限。得られたパス名の長さがnを超えるとエラーになる。

## MSXDOSシステムコールの実行

char bdos (c, ...)  
char c;

MSXDOSのcで指定されるファンクション番号のシステムコールを実行する。bdos()で扱えるシステムコールは、戻り値がないかあるいはHLレジスタに戻り値が入ってリターンしてくるものだけ。HLに戻り値が入るものは、bdosh()を使う。システムコールへのパラメータは、cの後ろに記述する。2番目の引数がEあるいはDEに入り、3番目の引数があるいはHLに入ってシステムコールされる。

## MSXDOSシステムコールの実行

int bdosh (c, ...)  
char c;

MSXDOSのcで指定されるファンクション番号のシステムコールを実行する。bdosh()で扱えるシステムコールは、戻り値がないかあるいはHLレジスタに戻り値が入ってリターンしてくるものだけ。HLに戻り値が入るものは、bdosh()を使う。システムコールへのパラメータは、cの後ろに記述する。2番目の引数がEあるいはDEに入り、3番目の引数があるいはHLに入ってシステムコールされる。

## CP/M2.2互換BIOSコール

char bios (code)  
char code;

MSXDOSは、古いDOSのCP/Mとの互換性を残している。これはCP/M2.2BIOSルーチンをコールするもので現在は使わない。

## マシン語ルーチンコール

char calla (addr, a, hl, bc, de)  
int \* addr, a, hl, bc, de;

マシン語プログラムのアドレスを直接指定して、サブルーチンコールする関数。引数はコールするときに各レジスタに入る値。サブルーチンからの戻り値がAレジスタに入るなら、その値が関数の戻り値となる。

int call (addr, a, hl, bc, de)  
int \* addr, a, hl, bc, de;

マシン語プログラムのアドレスを直接指定して、サブルーチンコールする関数。引数はコールするときに各レジスタに入る値。サブルーチンからの戻り値がHLレジスタに入るなら、その値が関数の戻り値となる。

VOID callxx (adrs, reg)  
unsigned adrs;  
XREG \* reg;

マシン語プログラムのアドレスを直接指定して、サブルーチンコールする関数。コールするときに各レジスタに入る値は、regというXREG構造体に格納される。またサブルーチンからの戻り値も、regに格納されて関数から戻る。

## I/Oポートからの入力

char inp (port)  
unsigned port;

portで示されるI/Oポートから | バイトを読み出して返す。

## I/Oポートへの出力

VOID outp (port, val)  
unsigned port;  
char val;

portで示されるI/Oポートへ | バイトのデータvalを出力する。

## メモリブロックのコピー

VOID memcpy (dest, source, length)  
char \* dest, \* source;  
size\_t length;

sourceで指されるアドレスからlengthバイトをdestで指されるアドレスへ転送する。destとsourceの領域が重なっていると正しく転送できない。戻り値はdestをそのまま返す。

## メモリブロックのコピー

VOID movmem (source, dest, length)  
char \* dest, \* source;  
size\_t length;

sourceで指されるアドレスからlengthバイトを、destで指されるアドレスへ転送する。destとsourceの領域が重なっていても正しく転送する。戻り値は、destをそのまま返す。

## メモリへのデータのセット

VOID memset (dest, byte, length)  
char \* dest, byte;  
size\_t length;

destで指されるアドレスからlengthで指定されたバイト数分のメモリ領域を、byteで指定された値でうめつくす。

## メモリへのデータのセット

VOID setmem (dest, length, byte)  
char \* dest, byte;  
size\_t length;

destで指されるアドレスからlengthで指定されたバイト数分のメモリ領域を、byteで指定された値でうめつくす。

## 大域脱出

int setjmp (env)  
jmp\_buf env;

本文参照。この関数と呼んだときのアドレスやスタックポインタの状態などを調査して、envの中に書き込んだ後、必ず 0 を戻り値として返す。その後、longjmp() を呼ぶと、env中に記憶してあるアドレスやスタックポインタの状態を読み出して、setjmp() が呼ばれたときの状態を復元して、setjmp() の位置から再び実行を再開する。そのときのsetjmp() の戻り値は、longjmp() の引数の値となる。

## 大域脱出

VOID longjmp (env, val)  
jmp\_buf env;  
int val;

本文参照。setjmp() を呼んだときのアドレスやスタックポインタの状態が入っているenvを読み出して、setjmp() を実行したときの状態を再現する。setjmp() のときのことを再現するのだから、以降の実行はsetjmp() の次の行に移る。だからlongjmp() をコールすると、そこからは戻ってこない。引数のvalの値は、setjmp() にジャンプしたときのsetjmp() の戻り値になる。

## ファイルの削除

STATUS unlink (filename)  
char \* filename;

文字列filenameで示されるファイル名のファイルを削除する。オープンされているファイルには実行してはいけない。ファイル名にはワイルドカード(\*)も使用可能。成功した場合は 0 を返し、失敗した場合は 0 以外の値を返す。

## ファイル名の変更

STATUS rename (oldname, newname)  
char \* oldname, \* newname;

ファイル名oldnameをnewnameに変更する。オープンされているファイルには実行してはいけない。成功した場合は 0 を返し、失敗した場合は 0 以外の値を返す。

## 新しいファイルの作成 (低レベル)

FD creat (filename)  
char \* filename;

文字列filenameで指定されたファイルを新たに作成し、書き込みモードでオープンする。すでにそのファイルが存在するときには確認なしで消去されて、新たなファイルとなる。正常終了するとファイルハンドル(負でない整数値)を返す。エラーを検出すると-1を返し、エラーの種類は変数errnoにセットされる。

## ファイルのオープン (低レベル)

FD open (filename, mode)  
char \* filename;  
int mode;

文字列filenameで示されるファイルをオープンする。modeには、以下の値を指定する。  
O\_RDONLY 読み出しのみ可  
O\_WRONLY 書き込みのみ可  
O\_RDWR 読み書きとも可  
ファイルがオープンできた場合はファイルハンドル(負でない整数値)を返す。エラーを検出すると-1を返し、エラーの種類は変数errnoにセットされる。

## ファイルからの読み出し (低レベル)

int read (fd, buf, bytes)  
FD fd;  
char \* buf;  
size\_t bytes;

ファイルハンドルfdで示されるファイルの内容をnバイト読み出して、bufで指されるメモリへ書き込む。読み出しは、ファイルの現在のリードライト位置から開始され、読み出し終了後、リードライト位置は実際に読み出されたデータのバイト数だけ後ろに移動する。戻り値は実際に読み出されたバイト数を返す。ファイルの終わりに到達した場合には 0。エラーを検出すると-1を返し、変数errnoにエラーの種類をセットする。

## ファイルへの書き込み

int write (fd, buf, bytes)  
FD fd;  
char \* buf;  
size\_t bytes;

bufで指されるアドレスからbytesで指定されるバイト数のデータを、内容をファイルハンドルfdで示されるファイルに書き込む。書き込み動作はファイル中の現在のリードライト位置から開始され、書き込み終了後リードライト位置は実際に書き込まれたデータのバイト数だけ後ろに移動する。戻り値は、実際にファイルに書き込まれたデータのバイト数。ディスク容量の残りが不足して書き込みきれない場合にはよりも小さい値が返る。エラーを検出すると-1を返し、変数errnoにエラーの種類がセットされる。

## ファイルのクローズ (低レベル)

STATUS close (fd)  
FD fd;

ファイルハンドルfdで示されるファイルをクローズする。成功した場合には 0 を返し、失敗したときには-1を返し、変数errnoにエラーの種類をセットする。

# おもちゃの マシン語

## 最終回 Math-Packで パソコン数学を学ぶ

物体の放物運動や立体図形をグルグル動かそうとするとときに頭を悩ますのが数値演算。ややこしい小数の計算などに立ち向かうときの、強い味方となるMath-Packを知っておこう。



★何らかのかたちで、いつまでもMSXと関わり続けてください。(東京都)黒沢美紀男26歳 ★MFファンの休刊と同時にMSXから離れていく人たちが、さようなら。神奈川県/いんふるえん22歳 ★もう終わりと嘆く人たちがいる。「また終わらない」といえないが、手に入れられず残ったソフトの在庫であった。これは誇れること。パソコンで「ドラゴンクエスト」が代が終ったことは事実。悲しいとは思えないが、手に入れられず残ったソフトがあることが残念だ。MSXは、ほかのどんなパソコンよりもソフトの在庫であった。これは誇れること。パソコンで「ドラゴンクエスト」

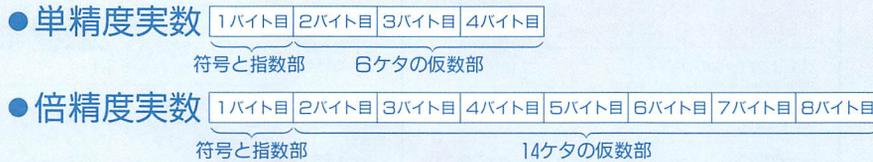
さて最終回。最終回だけ、総まとめではありません。やり残していたMath-Pack(マスパック)のお話。  
Math-Packは、BASICの数値演算ルーチンがたくさん集ったものです。三角関数や対数関数など、マシン語で組むのがとても困

難な演算のルーチンが集まっており、これらをマシン語で呼び出して利用することができます。  
しかし、Math-PackはBASICの数値演算ルーチンそのものから、それをマシン語で利用したところで計算速度は速くなりません。わざわざマシン語部分で計

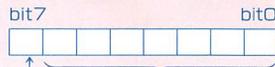
算せずに、BASICで式を書いて計算していたほうが、ずーっとらくです。それなのに、なぜわざわざマシン語で難しい計算をするのか。DOSです。BASICのサブルーチンとしてマシン語を使用するのではなく、DOSのコマンドをマシン語だけで(あるいはC言語な

ども使って)書くときに、このMath-Packが役に立つことでしょう。ちなみにMSX-Cの数値演算ライブラリも、演算をするルーチンが書かれているのではなく、このMath-Packを呼び出すルーチンが書かれているだけなのです。

### ■図1 MSXでの実数の表し方



#### 1バイト目の構造(符号と指数部)

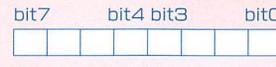


0ならプラスの数値を表す  
1ならマイナスの数値を表す

指数部は2進数で以下のように表す

0000000	.....	10 <sup>-63</sup>
0100000	.....	10 <sup>-32</sup>
0111111	.....	10 <sup>-1</sup> = 0.1
1000000	.....	10 <sup>0</sup> = 1
1000001	.....	10 <sup>+1</sup> = 10
1100000	.....	10 <sup>+32</sup>
1111111	.....	10 <sup>+63</sup>

#### 2バイト目以降の構造(仮数部)



1バイトを半分ずつ使い、4ビットそれぞれに0-9の数字が書き込まれている。  
単精度の場合は3バイトで4ビットずつ6桁分の数字、倍精度は7バイトで4ビットずつ14桁分の数字がならぶ。

例

1	→	0.100000 × 10 <sup>0</sup>	→	41	10	00	00
5000	→	0.500000 × 10 <sup>4</sup>	→	44	50	00	00
-5000	→	-0.500000 × 10 <sup>4</sup>	→	C4	50	00	00
1.414	→	0.141400 × 10 <sup>1</sup>	→	41	14	14	00
1.234E-10	→	0.123400 × 10 <sup>-11</sup>	→	37	12	34	00
-5.67890123D+15	→	-0.56789012300000 × 10 <sup>16</sup>	→	D0	56	78	90 12 30 00 00
150D+3	→	0.15000000000000 × 10 <sup>3</sup>	→	46	15	00	00 00 00 00 00

### ● 小数の表し方

マシン語で使われる数値は、ほとんどが整数でした。小数が出てくる演算はあまり使いませんし、めんどろなので避けていました。だから小数点が付いた数値などの単精度実数や倍精度実数が、どのようにメモリに置かれているかということもわかりません。まずこの実数の表し方を理解しましょう。

単精度実数は4バイト、倍精度実数は8バイトを使って、図1のように書かれます。どちらの実数でも、最初の1バイトが符号と指数部。続く3バイトなり7バイトが仮数部です。仮数部は、1バイトに2文字ずつの数字が並んでいるだけの構造になっています。ですから、仮数部3バイトの単精度実数は有効数字6桁で、7バイトの倍精度は、14桁になります。指数と仮数というのはわかりますか? BASICのマニュアルに書いてありますから、指数とか符号とか仮数とかがどういふものか、読んで理解しておいてください。

今回のサンプルプログラムに、メモリ上の整数・単精度実数・倍精度実数が、どのように表されるのかを表示するプログラム「MS

AMPLE1. BAS」を入れておきました。さまざまな数値がどんなふうに表現されるのか、いろいろためてみてください。

### ●DACとARG

実数は4バイトとか8バイトの長さを持っていますから、レジスタの中で計算を行うというのは無理です。計算しようとする実数はメモリのどこかに書かれていて、その計算結果もメモリのどこかに書き込まれることになります。どこのメモリに書かれている実数を使って計算するのか、Math-Packでは決まっています。0F7F6hからと、0F847hからの8バイトのふたつの領域に書かれている実数を使って計算するのです。

このメモリ領域には名前が付いていて、0F7F6hはDAC、0F847hはARGと呼ばれます。

たとえば足し算の場合、DACに書かれている実数と、ARGに書かれている実数が足し算されて、その答えがDACに書かれます。

Math-Packは、ほとんどすべてがDACとARGを使って計算されます。単精度でも倍精度でも整

数でもDACとARGを使います。ということは、現在DACやARGに入っている数値が単精度なのか倍精度なのか、どこかで判別しなければなりません。そのアドレスが0F663hです。この1バイトに型が書き込まれています。それぞれ、  
単精度実数 4  
倍精度実数 8  
整数 2  
文字列 3  
という値が書かれています。またDACやARGに自分で値をセットしたときには、その型をこの1バイトに書き込むことで、Math-Packに数値の型を知らせることができます。

さて、それぞれの型でDACの中のどこが使われるのかも違います。単精度の場合はDACの先頭から4バイト、倍精度なら8バイト全部というのは直感的でいいのですが、整数の場合は注意を要します。先頭から2バイトではなく、その後ろの2バイトが使われるのです(図2参照)。

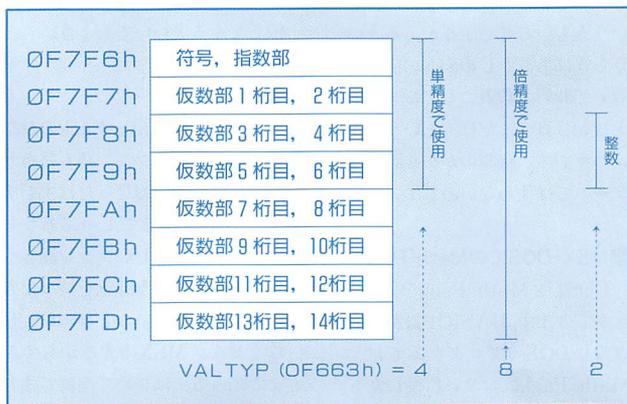
### ●実数の表示方法

さてこれからMath-Packをい

じってこうとしているのですが、思い通りの計算をしているかどうかが見えなければ何にもできません。だからまず、DACに入っている実数を表示する方法を知りましょう。

Math-Packには、DACに入っている実数を文字列に変換してくれるルーチンがあります。03426hのPUFOUTというルーチンです。ちょうどBASICのPRINT USINGに似た動きをします。このルーチンを使って実数を文字列に変換し、その文字列を画面に表示するというルーチンを、まず最初に作っておくのが得策でしょう。

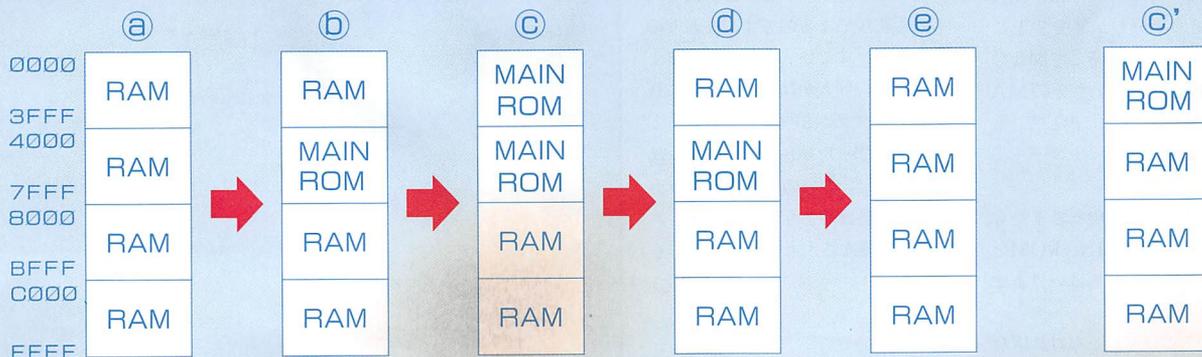
### 図2 DACの使用のされ方



### ■図3 DOSでのMath-Packの呼び出し方

DOSが動いている状態では、メモリマップは①のようになっている。ただのインタースロットコールでは、①のような状態にしかならない。でもMath-Packは、②のメモリマップでないと動かない。そこで……

- ①RAMがPAGE 1に表出している状態で、PAGE 1のスロット番号を調べておく。(マップ①)
- ②PAGE 1をMAIN ROMに切り替える。MAIN ROMのスロット番号は、0FCC1hに書かれている。
- ③Math-Packをインタースロットコールする。(マップ③) Math-Packから戻ってきた時、メモリは①の状態になっている。
- ④①で調べておいたスロット番号を指定して、PAGE 1をRAMに戻す。(マップ④)
- ⑤割り込みは禁止状態にされてしまうので、必要なら割り込みを許可状態にする。



Mファンに  
いいたい  
放題!

「魔導物語」はMSXだけある。かの名作「マナチャ」のRPGバージョン「SDスナッチャ」ができたのも、個人的に大ファンの「死闘無縁」ができたのも、MSXだけだ。『ディスクステーション』を生み出した「魔導物語」は、ぶよぶよを最初に世に送り出したのもMSXである。こんな偉大なマンを愛機に選んだことは、自慢していいと思う。そして、そのユーザーを結びきずなを最後まで提供しようとしたMSX・FAN編集部のみなさんは大いに誇りにしていいと思う。今までありがとうございました。お疲れさまです。[茨城真ノ熊木聖二・?感]

★MSX FAN編集部のみなさんはじめまして。僕は、Mファンを創刊号から購読しており、もちろん全巻保存してあります。先日TAKEURUで「Xak」というゲームと「シンセサウルス Ver.3.0」というツールを買い、さらに「押入れの奥から「激ベナ2」を引っ張り出してきて遊んでいます。僕が今用いているMSX2+とディスプレイは自分の給料で買っただけに、これからも大事にしていきたいと思っています。Mファンには感謝の気持ちでいっぱいです。長いあいだありがとうございました。長野県/竹内哲・25歳

ります。

●実際に計算してみよう

表示ができるようになれば、Math-Packを実際にいじって、いろんな関数を実行することができるようになりますね。サンプルプログラム「MSAMPLE3.BAS」では0度～359度のSIN関数の値を表示するというものを作ってみました。BASICで書けば3行ほどしかないプログラムなのですが、何でこんな苦勞してわざわざマシン語でやるかという、それは次の項目で説明するDOSでの関数計算で使うためです。

マシン語ゲームでSIN関数などを使うときもあるじゃないか、という人もいるでしょうが、そういうときはあらかじめSINの値を計算しておいて数表にして置き、あとはかけ算するだけ、というのがふつうです。時間のかかる計算はゲームでは使わないのです。

●MSX-DOSでのMath-Pack

DOSでもMath-Packを使うことができます。BASICで計算できないDOSのプログラムでは、Math-Packはおおいに役に立ちます。しかし、Math-PackはもともとBASICのために作られたものですから、ひとすじなわではDOSで動かすことができません。ただ、インタースロットコールするだけでは暴走してしまうのです。

何が原因か。それはMath-Packが、MAIN ROMすべてがメモリ上に現れていることを前提に作られているからです。単なるインタースロットコールでは、MAIN ROMの半分しかメモリ上に現れてくれません。そこで図3のように強制的にもう半分のMAIN ROMをメモリに出して、それからインタースロットコールするのです。

Math-Packから戻ってきたら、強制的に開いたMAIN ROMを閉じておくのを忘れてはいけません。

さて、ここで注意しなければならぬことがあります。強制的に開くのは04000h～07FFFhのMA

IN ROMですから、ここに書かれていたDOSのプログラムは見えなくなってしまう。Math-Packを使うルーチンは、このアドレスを避けて書かれていなければなりません。また、ここに割り込みルーチンなどがあると、タイミングによっては暴走してしまいますね。割り込みルーチンもここを避けるか、あるいはMAIN ROMを開くときには割り込み禁止のままにしておかなければなりません。

DOS用のサンプルプログラム「MSAMPLE4.COM」を用意しました。これはMSAMPLE3.BASとまったく同じ動きをするプログラムで、DOS用に作ってあります。MSAMPLE3.BASと比較してみるといいでしょう。

●最後に

さて、このMath-Packのお話で、おもちゃのマシン語も終わりです。難解な内容だったはずですが、MSXを骨までしゃぶろうという行為は、難しいマシン語もへっちゃらだという感覚を持った人にしか許されないことなかもしれませんが、MSXのすみからすみまで知って、はじめて複雑で強力で容赦なく、かつ危険なプログラムがうまく動かせるようになるのだと思います。

マシン語のプログラムは、何かひとつできるようになると、それを踏み台にしてみっとすごいことができるようになるという感じがあります。でも、そんなに奥が深いわけではありません。結局マシン語は高速で動くので、プログラミングテクニックよりは力技で何でも実現できるのです。まわりの人から「すごい」と尊敬されるような人の何人かは、じつは単に長いプログラムも我慢して書けるといふ人だったりします。場数を踏めば、だいたい人は長いプログラムが書けるようになります。それではみなさんも、がんばってください。(飯田崇之)

Math-Packルーチン一覧表

アドレス	ルーチン名	意味
2680H	DECSUB	DAC(倍精度)-DAC(倍精度)-ARG(倍精度)
269AH	DECAAD	DAC(倍精度)+DAC(倍精度)+ARG(倍精度)
26FAH	DECNRM	仮数部の不要な0を取り去ること 例)0.00123→0.123E-2
2730H	DEOROU	DAC(倍精度)を四捨五入する
27E6H	DECMUL	DAC(倍精度)*DAC(倍精度)*ARG(倍精度)
269FH	DECDIV	DAC(倍精度)/DAC(倍精度)/ARG(倍精度)
2963H	COS	DAC+ COS(DAC)
29ACH	SIN	DAC+ SIN(DAC)
29FBH	TAN	DAC+ TAN(DAC)
2A72H	LOG	DAC+ LOG(DAC)
2AFFH	SQR	DAC+ SQR(DAC)
2A14H	ATN	DAC+ ATN(DAC)
2B4AH	EXP	DAC+ EXP(DAC)
2BDFH	RND	DAC+ RND(DAC)
2C4DH	MAF	倍精度数値移動 ARG+DAC
2C50H	MAM	倍精度数値移動 ARG-(HL)
2C53H	MOVBDH	倍精度数値移動 (DE)-(HL)
2C59H	MFA	倍精度数値移動 DAC-ARG
2C5CH	MFH	倍精度数値移動 DAC-(HL)
2C57H	MMF	倍精度数値移動 (HL)-DAC
2C6AH	MOVBDH	倍精度数値移動 (HL)-(DE)
2C6FH	XTF	倍精度数値入れ替え (SP)←DAC
2C07H	PHA	倍精度数値移動 ARG→(SP)
2C0CH	PHF	倍精度数値移動 DAC←(SP)
2C0DH	PPA	倍精度数値移動 (SP)←ARG
2C0EH	PPF	倍精度数値移動 (SP)←DAC
2E71H	SIGN	A←DACの符号
2E82H	ABSFN	DAC-ABS(DAC)
2E8DH	NEG	DAC-NEG(DAC)
2E97H	SGN	DAC(整数)-SGN(DAC)
2EB1H	PUSHF	単精度数値移動 DAC→(SP)
2EBEH	MOVFM	単精度数値移動 DAC-(HL)
2EC0H	MOVRF	単精度数値移動 CBED-DAC
2EC1H	MOVFR	単精度数値移動 DAC-CBED
2ED6H	MOVRFM	単精度数値移動 CBED-(HL)
2EDFH	MOVFRM	単精度数値移動 CBED-(HL)
2EE8H	MOVFM	単精度数値移動 (HL)-DAC
2EEBH	MOVE	単精度数値移動 (HL)-(DE)
2EEFH	MOVAM	数値移動 ARG-(HL)
2EF2H	MOVFM	数値移動 (DE)-(HL)
2EF3H	MOVVE	数値移動 (HL)-(DE)
2F05H	MOVVFA	数値移動 DAC-ARG
2F08H	MOVVMF	数値移動 DAC-(HL)
2F0DH	MOVVMF	数値移動 ARG+DAC
2F21H	FCOMP	単精度数値比較 結果はAに A=-1... CBED<DAC A=0... CBED=DAC A=1... CBED>DAC
2F4DH	ICOMP	整数比較 結果はAに A=-1... DE<HL A=0... DE=HL A=1... DE>HL
2F5CH	XDCOMP	倍精度数値比較 結果はAに A=-1... ARG<DAC A=0... ARG=DAC A=1... ARG>DAC
2F8AH	FRDINT	DACを整数に型変換
2F82H	FRCSNG	DACを単精度実数に型変換
2F10H	MOVVMF	移動(HL)-DAC
303AH	FRDDBL	DACを倍精度実数に型変換
30BEH	FIXER	DAC+SGN(DAC)*INT(ABS(DAC))
314AH	UMULT	DE+BC*DE
3167H	ISUB	HL+DE-HL
3172H	IADD	HL+DE+HL
3193H	IMULT	HL+DE*HL
31E6H	IDIV	HL+DE/HL
323AH	IMOD	HL+DE mod HL (DE+DE/HL)
3299H	FIN	文字列から数値へ変換 入力 HL←文字列の先頭アドレス A←文字列の先頭文字 出力 DAC←実数 C←FFF: 小数点なし、0: 小数点あり B←小数点以降の桁数 D←総桁数
3425H	FOUT	DACの実数を文字列に変換(フォーマットなし) (Aに0を入れて、PUFOUTを実行する)
3426H	PUFOUT	DACの実数を文字列に変換(フォーマット指定あり) 入力 A←変換のフォーマット bit7 0: フォーマット指定無効 1: 有効 bit6 0: ごとにコマで区切る bit5 先頭のスペースを"*"でうめる bit4 数値の前に"0"を付ける bit3 正の数の場合も符号"+"を付ける bit2 数値の後ろに符号を付ける bit1 未使用 bit0 0: 固定小数点、1: 浮動小数点 B←小数点以前のケタ数 C←小数点以降のケタ数 出力 HL←文字列の先頭アドレス
3722H	FOUTH	DAC(整数)→16進数文字列 出力 HL←文字列のアドレス
3708H	SNGEXP	単精度実数のべき乗 DAC+DAC^ARG
37D7H	DBLEXP	倍精度実数のべき乗 DAC+DAC^ARG
371AH	FOUTB	DAC(整数)→2進数文字列 出力 HL←文字列のアドレス
371EH	FOUTO	DAC(整数)→8進数文字列 出力 HL←文字列のアドレス
383FH	INTEXP	整数のべき乗 DAC+DE^HL

C B E D : Cに符号+指数部、Bに仮数部1, 2桁、Eに仮数部3, 4桁、Dに仮数部5, 6桁  
B C D E : Bに符号+指数部、Cに仮数部1, 2桁、Dに仮数部3, 4桁、Eに仮数部5, 6桁

プログラム  
BASIC  
etc.

# Q & A 特集

まだまだプログラムやBASICなどで、わからないことがあるみなさんの最後の窓口。どうぞ役立ててください。

Q

FM音楽館などのプログラムにあるCLEAR nのnの値はどうやって決めるのですか？  
(山形・半田和巴)

**A** CLEAR文の1個目のパラメータは、メモリの中のどのくらいの量を、文字列変数のために使うのかということの指定。実感するには、次の行を実行してみるといい。

```
CLEAR 0:AS="1"
```

エラーが出ただろう。CLEAR 0で文字列の置き場所を全部なくしてしまったので、たった1文字の文字列も扱えなくなってしまったのだ。だから文字列変数をたくさん扱うプログラムは、このCLEAR文の数値を大きくしておく。指定しないとき(起動時)は200になっている。

PSGやFM音源の音楽データ(MML)はすべて文字によるもの。FM音楽館のプログラムは、とてもたくさんの文字を扱うのだ。文字列の置き場所がたくさん必要なので、いつもは200しかない文字列の置き場所をCLEAR文で3000とか5000とかに変更している。

さて、この数値の決め方は、はっきりいっていいかげん。文字列がたくさんあるから10000にしよう、メモリが足りなくなったから5000にしてみよう、という感じでおおざっぱに調節すれば十分なのだ。

Q

BASICプログラムのマシン語の組み込みの方法と、どうマシン語を使用すればいいのかを教えてください。メモリ上にマシン語をのせているのですが、それをどうすれば利用できるのかわかりません。  
(群馬・前田)

**A** BASICのプログラムがそれほど大きくなければ、アドレス&HD000付近は使われていない。そこで、このアドレス付近にPOKE命令を使ってマシン語のプログラムを書き込むことができる。

BASICからマシン語をコールするには、DEFUSR命令とUSR関数を使えばいい。マシン語実行開始アドレスをDEFUSR命令で、DEFUSR=&HD000のように指定する。指定するのはマシン語の先

頭アドレスではない。あくまで実行開始アドレス。先頭アドレスと実行開始アドレスは、同じにしておくことが多いのだけれど。

DEFUSR命令の時点ではまだマシン語は実行されていない。マシン語が実行されるのはUSR関数を実行したとき。USR関数は関数なのであって命令ではないので、

```
Z=USR(0)
```

のように、あたかも変数に代入するような形で書く必要がある。変数名は使っていない数値変数ならなんでもかまわない。USRの後ろの(0)はおまじないのようにいつも付けておくこと。これでマシン語の実行が開始される。

さて、マシン語からBASICに戻ってくる方法も知らなければならぬが、これは簡単。マシン語のRET命令を実行すれば、再びBASICの実行が開始される。だいたいこんな感じ。

Q

USR関数でマシン語を呼び出すのはわかりますが、USR関数の引数というものの意味がわかりません。(神奈川・飯田)

**A** 前の回答のところで、USRの後ろにおまじないのように付けておけ、と書いた(0)の中の0が引数。USR関数は、マシン語に1個だけデータをわたすことができる。たとえば、インベーダゲームの砲台の表示のように、スプライトを画面のいちばん下に表示するというマシン語ルーチンなら、そのX座標の数値をマシン語にわたすことができれば便利である。そういう数値をパラメータと呼び、引数とも呼ぶ。

このUSR関数の引数には、整数か整数型の変数を使うのがもっとも簡単。単精度実数も倍精度実数も文字列も引数にすることができるが、それにはBASICの内部のことまでよく知らないと思えない。整数なら簡単に使えるのだ。

USR関数でマシン語が呼ばれた直後のHLレジスタの値、この値に2を加えたアドレスに、引数の数値が入っている。そこに書かれている2バイトの整数値をマシン語で読み取って使うことができる。

逆にマシン語で計算された値をBASICに伝えることもできる。引数が入っていたアドレスに、BASICへ伝えたい数値を書き込んでおけば、Z=USR(0)のように実行されたのであれば変数Zにその値

が代入される。代入される変数の型も、引数の型も整数型にしておかなければ、Type Mismatch

などのエラーが出たり、エラーにならなくても思った動作をしてくれない。引数の値に1を加えた値をBASICに返すというマシン語プログラム(サンプルプログラム①)を載せておこう。引数を使う方法の参考にしてほしい。

サンプルプログラム①

```
INC HL
INC HL
PUSH LD
LD E,(HL)
INC HL
LD D,(HL)

INC DE

POP LD
LD HL,E
INC HL
LD HL,D
RET
```

Q

画面はSCREEN1のまま後半64キロバイトの内容を読み書きする方法はありますか。VRAM後半64キロバイトをデータ領域として使いたいのですが。(福岡・時本芳則)

**A** 読み書きする方法はある。後半64キロバイトをアクセスするには、ワークエリアの&HFAF6に1を書き込んでから、VPOKEやVPEEKすればいいのだ。VPOKEやVPEEKが終わったら、&HFAF6に0を書き込んで元に戻しておかなければならない。忘れると表示がおかしくなるよ。

↑

前号の質問、「これは使える、という関数を教えて」に対して、いくつかお答えしておこう。手始めにこんなのはどうだろう。

```
FOR I=0 TO 100:A=A^A^NEXT
```

この「A=A^A^A」の部分がそう。プログラム作成中のとき、実行速度をゆっくりさせて動作を観察したいときとくに便利。べき乗計算ってすごく時間がかかるのを逆手にとって、動作のブレーキに利用する例だ。お次はこんなのだ。

```
?ASC(INPUT$(1))
```

これは簡単にキャラクタコードを調べる方法。「あれ、SELECTキーのコードは何だったっけかな？」というときにこれを打ち込み、SELECTキーを押すと、それが調べられる。

```
100 ON INSTR("2468",INPUT$(1))+1 GOTO
```

```
100,200,300,400
```

キー入力によって、いろいろジャンプ先を変える便利な方法。どんなキーに反応させるかは、INSTRの中の文字列に書いておく。それ以外のキーが押されたら、もう1回キー入力待ちになるといふもの。参考になったかな。(飯田崇之)

# ファンダム SCRUM

出品される作品はどれもが面白いものばかり。ファンダムを盛り上げてくれたアマチュアプログラマたちの、熱意が伝わってくる最後の選考会だった。

## ちえ熱の選考会レポート

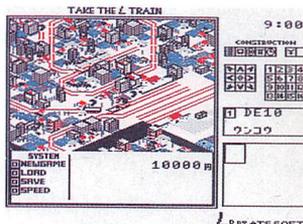
最終号はファンダムの集大成になるように、みんなからの投稿を期待していると、前号に書いたが、そんな心配は必要なかった。来るわ来るわ、MSXが誇るアマチュアプログラマからの投稿作品が。そのなかにちらほらと、見覚えのある名前を見つけ、なんだか本当にこれが最終号なんだなあ、とへんに実感してしまった。

今回の大量の投稿により、選考会出品作品数はいつもの3倍。いくつもの惜しい作品が目についた。OTEMOKUNのD部門作品『Ton GaRis (トンガリス)』は、三角形のブロックを使った落ちものパズル。とんがったところにブロックを落とすと、転がり落ちてしまう三角形らしいブロックの動きが新鮮だったり、相手に透明ブロックを落とすという対戦プレイがおもしろかった。ただ、1人プレイ

だと簡単すぎて終わらないのが問題点。Flap作の『Logic Puzzle Solver』は今ハヤリのロジックパズルをMSXに解かせようという作品。こうしたハヤリものにすばやく対応してソフトが作れるのも、アマチュアプログラムならではの、でも、ハヤリを知らない審査員が多く、不採用だった(本当は掲載しなかった)。東大輔クンの『カヘルクン』は、ハエが射程距離にきたときに舌を出して食べるという1画面プログラム。選考会でハイスコア争いが行われ、コルサコフが4匹食べる世界記録を樹立した。審査員の誰かが、「3分プレイすれば飽きる作品」と批評したが、わずかでも熱中して遊べるスタイルは1画面プログラムらしくていい。『カヘルクン』の場合は、もうちょっとインパクトを与える要素があるとよかった。



① スタッフ総出の選考会風景。あーだ、こーだいいながら出品作品を評価している



② 山北篤志作の『ローカル線で行こう』。A IIIもどきのデモだけの作品

## 選考会集計結果 BEST 5

### 審査員近況

ネットワークを遊び場にする  
月よりの使者

オーグ  
Orc



なんで「GRASS SKI」に10点を入れたのにここにないんだ！ むう納得いかん。ゲームは燃えられないとダメです。グラススキー燃え〜。ついでに立川恵も燃え〜。さらにウェビーも燃え〜。やっぱり悠季も燃え〜

Mファンを遠くから見守る  
ジェントルマン

コルサコフ



仕事は好きなほうだが、となりのCD-ROMパラダイスの仕事をやっているときだけは嫌になる。今月も4ページの記事を40時間かけて書くはめになった。その影響か、Mファンの27行の記事に仮眠をばさんで8時間かかってしまった

「いくせ、最終号」と  
気合いを込める編集6年生

ちえ熱



編集部で新人として配属された初日、ストップウォッチを渡されて適性検査が行われた。スタートして止めるまでの時間が、はやかったばかりの新人はゲーム攻略班に、遅かったわたしはファンダム班に配属。これが始まりだった

MSXを自在に操る  
テクニシャン

モロ



1位、2位ともにシミュレーションというBEST 5の結果だが、意外なことに、格闘ものやマウスの、対戦ゲームものがBEST 5に顔を出してない。某ささやを始めとした組織票が消えたせいだろうか……？ (笑)

いにしえよりMSXを  
愛し続ける伝導者

あじ



最後まではこの顔イラストをマジカルプリンセスに変身させたかったなあ。そういう話出たのに。OrcはやっぱりウエPかなあ。「ウエディング・ビューティフル・フラワー」「ウエディングチエンジ・お色直しっ！」ぶふっ

すべての投稿者を把握する  
歩くデータベース

朗太



今回は投稿数が非常に多かった。不採用となった作品の中にもなかなかよいものがあり、それらを紹介できなかったのが残念だ。ファンダムで育ったプログラマが、これからも同人ソフトやプロの世界で活躍することを期待したい

ファンダムを支える  
縁の下の活断層

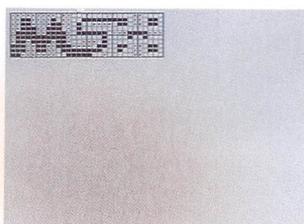
かき



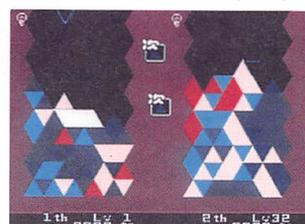
ファンダム投稿の締め切り間際には、次から次へと送り届けられる作品の投稿整理に追われ、編集部ではうれしい悲鳴が上がっていました。たくさんの投稿、本当にありがとうございました。これからも……がんばってください

アマチュアプログラマからの投稿作品は、どれもダイヤの原石を思わせるような輝きを秘め

ていると思う。それを原石のまままで終わらせず、磨きをかけて輝くものにしてほしい。(ち)



③ Flap作の『Logic Puzzle Solver』。Orcが懸賞付きロジックを解いていた



④ OTEMO作の『Ton GaRis』。2人対戦プレイが非常に盛り上がった

58 【重要】付録ディスクに収録した『大家さん』のプログラムに不具合が残っていました。申し訳ありません。次の修正を行ってください。【修正点】「OOYA.BAS」の行1730にあるTHEN文の後の「:KNJPUT-」を、「:\_KNJPUT-」に直し、続く「S!-A\*~」を「S! !-A\*~」に直してから右のリストを追加・修正してください。

1798 \_KNJPUT("入居数: "+STR\$(C)+" / "+STR\$(D)+"世帯",1,82,0):IFD=0THENA=0ELSEA=INT(110\*C/D)  
1795 COLOR11:\_KNJPUT(STR\$(A)+"点",190,82,0):COLOR15:P=P+A

大家さん	AMimage	タコ&イカ	ワイヤーキッド	Burner-Man
クォータートップビューの画面にA IVやシムシティ2000を期待すると(するなって^_^);ちょっとはざされま。燃えるノってものがない。設備投資とかか作業になっちゃうのがつらい。遺産を相続したときには、もう老人というの、気分がなえる	名前がいいし、ゲームバランスもいい。わりとやさしめだけど、燃えます。大量に仕入れたゲームが当たったときの快感、RPGのように店のレベルが上がリ、お客さんも増えて、笑いが止まりません。宇宙へのさらに上はないかな	柳の下にドジョウが4匹。いえ。よくできてると思います。イカを倒す頭突き(?)が、なんだかとてもラブリ。ゴッドバードチェンジってかんじ。いろんなアイデアと、おそろく入念なテストプレイで仕上げられたアクションゲームは市販ゲームの世界を含めても貴重な	この動き、感動ものです。すばらしいです。燃えます。見えないはずのワイヤーが、ほらあなたにも見える見えます。でも「F」キーは使っちゃいけません。ところでこの大きな輪っかが、懐かしのワンダーモモを思い起こさせてくれます。(涙)	なんでバーナーをふかさないので燃料が減るのでごじやるか? 納得がいなくてごじやるよ。燃料が足りなくてすぐ墜落するのでごじやる。ブキッってごじやる。む。う。でも言葉遣いが、なんともいってごじやるね。気に入ってごじやるよ
ジャンボ宝くじで1億3千万あつたら、そのお金をどうやって運用しようかと考えていたところだったのでテーマそのものに興味があった。クォータービューの画面やカーソルなど見た目のデザインがよくできていると思う	ゲーセンは基本的に避けているが、たまになにかはすみてくだらない脱ぎ麻着や見せ花札に何千円もつぎこんだりしてしま。パーチャ2とかならまだしも、こんなものに軽くひっかかるなんて。そんな魔性のスポットの感じがわりとよく出ている	もうこのシリーズは完成度の点からすれば、ぼくたちのような「しろうと」が口を出す状況ではないという感じがして。いろんなアイデアと、おそろく入念なテストプレイで仕上げられたアクションゲームは市販ゲームの世界を含めても貴重な	すこくよくできていると思うが、ぼくにはちょっとむずかしく、つい、スペースキーを思いきり押してしま。う。左手が痛い。軽い気持ちで押せばいいとはわかってはいるんだけどねながら情けない。そんな悲しい気持ちにさせられたのでマイナス1	役の行者や米の仙人は気軽に空を飛んだらしいが、有名なイギリスのスパイである007の時代に背中ジョエトを背負わないと飛べなかった。このゲームではバーナーを抱えているようだが、ちょっとそれは熱そう。でも、おもしろかった
シミュレーションとしてはやさしくビギナー向きかも。金儲けが目的なら、いくらでも発展させることができるが、心やさしく住人のための経営を目指すのもまた楽しい。このマシンの前にマシンを建てると日当たりが悪くなる、とかね	おお、「テーマパーク」みたい。行列が、人気のパロメーターになっているところがあると思う。でも、しよせんはハヤリのゲームをおさえていけばいいだけって感じ。これがわしたしだけのゲームセンターで、といえる部分がかもっほしいと思う	今回は数種類のブロックが登場し、ややこしさを感じるのでもっとマイナス。でも7点しか付けてないが内心は、ああよく間に合ったという思いでいっぱい。あいかわらずアクションゲームとパズルゲームの満足感か味わえる一級品の作品である	こんなアクションゲームを作ったのは、いんふるえんざだけ。スレスレの状況のなかを切り抜けていくのがいい。男のロマンにひたってしま(なんのこっちゃ)。そういえば、いんふるえんざの作品は、どれも印象に残るものばかりだ	表現がストレートでわかりやすく、画面の見えない部分まで使いきっているすばらしい作品。うまくいきそう、なかなか成功しないのがミソ。何度も失敗ばかりしている、と、バーナーをふかしかって、宇宙まで飛んでいきたい気分がさせられる
このゲームを遊びすぎると、大家さんはいさんばりで、みなふとくいくらいに長生きだと思えるようになるかもしれない。ゲームのほうは手頃にも楽しめる難易度。グラフィックやBGMの出来は上々。だが、何か1つ足りない感じが残る作品	採用26本のなかで、私のイチオシはこの作品。細かいところまでじつによく作ってある。なによりも実際に遊んでみるとわかるが、これがけこうおもしろい。コツさえつかめば、最高のエンディングも夢ではない。でも、飽きるのも早いかも	残念ながら都合でまだともにプレイしていない。それどころか、動いているところを見たのは、つい先程だけだ。タコ&イカシリーズの作品もあって、完成度はかなり高いようだが、それだけでは満点は付けられない	最初に見たとき、これは一体なんだろうってなもんで、まさかあんなふうに遊ぶとは思わなかった。マシン語を使っていることもあるだろうが、ゲームのテンポがよく、ついやり込んでしま(なんのこっちゃ)。でもストレートなステージ以外はクリアできてないが	もし実際にこんなヤツがいたら、たぶん今頃は生きていないだろうな。ゲーム自体は、スペースキーの押し放しにカーソルキーでの位置調整を加えたワンキーの延長もの。ゲームの大半は高度計とエネルギーメーターだけというのが妙味
はつきりって画面がええ! バツと見だけで「おお、なんやこりゃ!」と顔を乗り出して見てもうた。ナメ画面ゆるんは総描きはムスカしいと思うけど、な〜んか、よう細かく描かれるとなあ。ゲームは二の次? いいや、そんなことあらへんで	ワシも学生だったころ、行きつけのゲーセンのあって、よお行っちゃった。風営法なんたらでゲーセン営業は夜11時までと決まっていたが、11時すぎてシャッター下ろしたとたん、「みんなて朝までタダゲー大会、うお〜」。店長公認	驚きで声が出なかった。文句のつけようがない。ゲーム性、バランス、曲、細かい動きまで、すべてが整っている。なんかファンダムゲームを見ているというより、MSX1時代のよおできた市販ソフトを見ている気持ちになった。ほうん、完璧……	背景のスクロールが滑らかでええの。MSX2で動いとるから、SET ADJUST使っとるんかも。でも気には、左側のチラツキ。こいうときは、一部で超有名な(株)ヘルツ技や/左右を黒いスプライトで隠しちゃうは気分にならへんよ〜	キャラクタを画面外に放り出してまい、高度だけを表示させるアイデアがええと思う。操作もシンプルな。慣性がつかから、一回飛び立ったら戻ってくるまでお茶が飲めちゃうグッドなシステム。こいうゲームって他にはあったかいいなあ
シミュレーションゲームの場合、ルールが単純すぎてもいけないし、複雑すぎて、ゲームの全体像が見えなくなってしまうようでもいけない。このゲームはよくバランスがとれているし、グラフィックもきれいな。かなり完成度の高い作品だ	これはおもしろい。ゲームセンターの経営シミュレーションというのは初めて見たし、基礎だけでなく筐体によっても人気も変化したりすると、こころなど、よく研究していると思う。個人的には「大家さん」よりもこつちのほうか好み	ファンダムではおなじみの作品(初めて見たという人もいいかも)。私はバートンモノはあまり好きではないが、この作品は完成度が高く、そんな悪い点数はつけられない。でも、前作のほうがおもしろかったような気がする	ゲームシステム、全体的なゲームバランスとも、もう一歩という感じ。いんふるえんざの作品にしては、ちょっとの足りない「たまいい」(94年4-5月号)のようなすばらしい作品をもういちど作ってほしいな。キャラクタの動きだけはよいのだが	ゲームにはなっているが、なんと作れた大味。もっと細かい部分まで作れたと思う。ただ、ゲームの方向性がファンダムらしいということで8点をつけた。コンセプトは好きなので、もう少し完成度が高ければ9点をつけていたかもしれない
いい大家さんとはやはり良心的なお家賃で部屋を貸し、住人の人々と未永く仲良くやっていけるような……19点。フツ、貸家は高売や! 家賃をガンガン上げてやる。金のない奴は出ていけ。わたしが大家だ、文句あるか! 88点。……むむしい	やはり入口には対戦格闘ゲームを並べて、奥のほうにはパズルゲームやシューティングゲームを細々と、客寄せパンダの大型筐体も一台購入して……な、なぜだ。なぜ客がひとりも寄りつかんだ。何、アクションゲームブーム。納得いかへん!	これがあの有名なタコイカですか。みんな口をそろえて、名作メイスくめいさくってうので、一度見てみたいと思っていました。で感想ですが、こんなスペースでは説明できないほどよい出来のゲームです。あえて一言でいうならば「名作」です	画面上を滑るようにキャラクタを動かすのは本当に気持ちいいです。操作することか楽しくてついつい繰り返して遊んでしまいます。これはよいアクションゲームの条件でもあると思います。この操作感にはホントに絶賛ものです	これも操作するのが楽しいアクションゲームです。ごじやる言葉が面白い味だしています。これにタイムや高さによる得点などの競える要素があれば、ゲームとしてのさらに面白くなるような気もしますが、いまのままでも十分に楽しいです

## タコ&イカエディットガイド

### ■キー操作

カーソルキーの上下で選択。スペースキーで決定。左右で[番号] (現在のラウンド)が変わる(キッシュキーで10ずつ)。SELECTキーがキッシュキーで扱える。数値変更は、カーソルキー左右で移動、上下で変更

### ■メインエディット

**ROUND[番号]** ラウンドの各種設定(各ドアの設定=ドアに入ったとき得られるアイテムと次のラウンド先/クリアボーナスの設定/アイテムの値段の設定)

**TEST PLAY** 現在のラウンドをテストプレイ

**ITEM** アイテムを持った状態でテストプレイ

**COPY** 現在のラウンド以降の複数画面をコピーできる

**ALL SAVE** 全ラウンドセーブ

**ALL LOAD** 全ラウンドロード

**SAVE** 1ラウンドぶんセーブ

**LOAD** 1ラウンドぶんロード

**START** ラウンド[番号]から試しに通してプレイする

**<NORMAL>** ノーマルエディットへ

**<BOSS>** ボスエディットへ

**TITLE** タイトル画面にもどる

■ノーマルエディット

**ROUND[番号]** ラウンドのエディット(シフトキー+カーソルキー、またはターンキー+数字キーでキャラ選択/アイテムの上から壊せるブロックを置く)とアイテムを隠せる/セーブでラウンドの開始状態を変更/CLS画面クリア、モード変更

■ボスエディット(ノーマルモードからエディット)CLSでモードの変更が必要)

**ROUND[番号]** ボス面のエディット('B.M.')はブロックを発生するブロック

■イカのセット

ステータス イカのステータス設定

《ノーマルモード》

◆たいぶ1〜3 ザコイカ(2は着地時遅いかけ、3は追いかけ)おやすみ(やられたとき出てくるまでの時間)・すびど(移動の速さ)・じゃんくふ(0でジャンプしない)

◆たいぶ4 イカゴースト→おかけ(追いかけ速度、0でOFF)・ひのたま(火の玉攻撃の頻度、0でOFF)

◆たいぶ5〜7 イカドラゴン→ほ(5は縦横、6は横、7は縦方向へ移動)→ほ(火炎攻撃の頻度、0でOFF)

◆たいぶ8 イカ仙人→ふれば(上下振動の振幅)・おもいむ(おもいづみ攻撃の頻度、0でOFF)

◆たいぶ9 イカスライム→じゃんぶ(ジャンプの頻度、0で足場があればOFF)

◆たいぶ10〜11 イカスマイル(10は壁に向かって右、11は左方向へ移動)

◆たいぶ12〜17 こんべい(タイプは色の違い)→すびど、タテ、ヨコ(縦横独立で移動速度を設定)・わふたいむ(わふして元の場所に戻る時間、0でOFF)

《ボスモード》

◆たいぶ1 イカニジャー→ひつと(倒せるまでの攻撃回数)・じゃんぶ(数値の回数が高いジャンプ)・しゅりけん(手裏剣の回数、0でOFF、4でランダム)

◆たいぶ2 ビッグこんべいとらねじま(1回のねじま作業で巻く回数)

◆たいぶ3 イカマシン→まほう(攻撃の頻度)まほうたいぶ(1は雷、2は炎、3は両方)・レベル(2が強い)

◆たいぶ4 スイカー→ぼむ(ボムの頻度、0でOFF)・ぼむたいぶ(1は直線的、2は放物線)・はれつ(炸裂破壊までの時間、0でOFF)

◆たいぶ5 イカモアイ

◆たいぶ6 ころも(1〜3、3が強い)・わふ(この時間でイカに武器(火の玉、おもいづみ、炎)を使われない場合、その次のイカをタイプ0(使わない)にする必要がある。(内部的に次のイカが武器になる)

## メモリアルトーク

「87年に創刊したのかあ」としみみつぶやくコルサコフは、Mファンの創刊どころか、Mファン（ファンダム）の前身ともいえるプログラムポシェットから、アマチュアプログラムの投稿作品に関わってきた人物である。そんなファンダムに深く関わってきたコルサコフと、長い間、プログラム解析者としてファンダムのプログラムを見てきたMOROとわたし（ちえ熱）とで、去り行くファンダムを振り返って見た。

†

**コルサコフ(以下コ)** Nu~さんをこんなに採用したんだ。1画面が多かったからねえ。

**MORO(以下M)** でも、1画面をこんなに作るの相当大変ですよ。

**コ** 伊藤直輝も最近の常連なのに多い。木内ヤスシは個人的に思い入れのあるプログラマだっ

たので、もっと採用本数が多いと思った。

**ちえ熱(以下ち)** HASEMA KOもそうでしょうか？

**コ** いや、木内ヤスシのほうが相当肩入れしていた。ほかの作者とモノの作り方がちがう。

**ち** 今回のMファン・グラフィティに『キュウリだノ』を収録しましたが、今見ても新鮮に映りますよねえ。

**コ** プログラムポシェットでも活躍したプログラマで、ここに登場しているのはBata.KとTEIJIROと、ひょっとしたらGENさんかもしれない。

**ち** ぼくは6年前からファンダムに関わってきたが、Bata.Kとか横沢とかを知らない。どんなプログラマだったんですか？

**コ** 横沢はパズルゲーム専門のプログラマで、好きな作品はねえ……

**M** 嫌いだっていったじゃない

いノ

**コ** 『RERO-GASS』だけは好きなの//

**ち** まあ、そういうことにして、ええと、採用本数が多かった順に見ていこうと思うんですけど、いちばん多かったNu~さんの作品で印象に残るものはなんですか？

**コ** いっぱいありすぎてわからないよ。

**M** 『コプ太くんの着艦訓練』かな。あのSCREEN3のページ切り換えは、すごいびっくりした。あの頃は、知らないテクニクがいっぱいあったなあ。

**コ** いつも娘さんが描いてくる、Nu~さんのイラストが懐かしい。

**ち** SILVER SNAILはどうですか？

**コ** ささやがけちゃんけちゃんに批判してた、あの『REAL VOLLEY』。あれは最高によかったねえ。きっと、何度も検証しながら作ったにちがいない。

**M** とにかくよく遊べる作品だったよ。

**コ** 伊藤直輝のは『家』が好きだったなあ。あれは新鮮だった。

**M** 常連が減っていたから、伊藤直輝はこれだけ採用されたんだと思うなあ。

**コ** でも、選ぶ側も常連を求めていたんじゃない。

**ち** それはあるかも。次はボスが好きな木内ヤスシ。

**コ** 木内は作品へのアプローチが特別。『波乗り娘』なんかの、わからなさが好き。『CAR FIGHT』もとっぴでおかしかった。映画の雰囲気を持つ作品だった。

**M** 最近では『イグ三のシッポ』が木内らしかったね。

†

ここで北根編集長登場。思い出のファンダム作品を語る。

**編集長** わたしは『幅飛び』（作者・しんたろうの父）が好きだったわ。わざわざROMに焼いてもらって家で遊んでいたもの。

### 通算掲載作品数

D

# 1002作品

編集部謹製プログラムやライブラリーだけの掲載作品はこの数に含まれていません。一度に多数採用された記録は、94年4月号のF.A.いたち。一度に3本採用された。

A

### プログラマ平均年齢

T

# 18.08歳

Mファン創刊がされた87年から2年間の平均年齢を出すと、87-88年17.21歳。89-90年17.69歳。91-92年18.63歳。93-94年19.03歳となる。Mファンとともにみんなも歳を取ってきたわけだ。

A

### 個人別ファンダム掲載作品数ランキング

26 Nu~

株は高い給料安いNTT職員にして、クリエイティブなライフスタイルを持つオジサンアマチュアプログラマ。『こわ〜い横断歩道』『テラノドン』『チョコBURNER』『SATURN』『2001 バトルラリー』『フロントアタック』『謎の物体0』『スイカわり』『通勤快速』『コプ太くん』『黄金狂』『ゲルリン』他全26作品

20 SILVER SNAIL

SILVER SNAILといえば、アクションゲーム。唯一のRPGはペンネームと同名の『SILVER SNAIL』。しかし、彼の本領は『A-MAN』や『PEGINGUS』など、市販ソフトのツボをMSXの短いプログラムで表現するところだろう

18 伊藤 直輝

常連が顔を見せなくなったファンダムを、最後まで支えてくれた最大の功労者。下積みの投稿生活が長かったぶん、もはや常連になりつつあったときでも天狗にならず、さらにいいものを追求していく姿勢がうかがえた

17 木内ヤスシ

キュウリにしろ目玉焼きにしろ、よくあんなものをゲームに取り入れることができるのか不思議。思いっただけで作っているような木内作品のなかで、映画のような雰囲気を出している『CAR FIGHT』もおもしろい

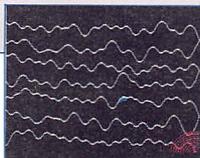
16 HIDEYUKI

1画面プログラムを主流に投稿。そのときはおもしろいと思ってプレイするが、いつまでも印象に残るような感じがなく、サラリとした作風を持つ

16 G E N

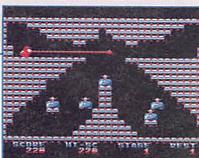
第1回プログラムコンテストにおいて『BOSIP』で最優秀プログラマ賞を受賞。初期のファンダムから長い間にわたって投稿し続けてくれたプログラマである

UMEKI



◎87年12月号掲載。Bata.K作。これこそ、パソコンゲームの原点というべきヨッパライゲーム。効果音がうめくぜ

RERO-GASS



◎89年7月号掲載。横沢和明作。主人公のガスくんが、長いペロを使って解いていくユニークなパズルゲーム

コプ太くんの着艦訓練



◎90年7月号掲載。Nu~作。画面の切り換えがダイナミックで楽しめる着艦訓練ゲーム。Nu~さんの真骨頂作品

激走レーシング



◎89年3月号掲載。米屋のチャチャチャ作。アクションゲームの巨匠が作った、グリグリ回転するレーシングゲーム

LAST WAR



◎89年5月号掲載。NAGI-P SOFT作。核弾頭の飛びかう近未来シミュレーション。世界制覇したときのデモが懐かしい

輝け  
ファンダム  
ゲーム

こういうシンプルなのが好きな  
ので、『UMEK 1』も好きだっ  
たのよ。

ち 『UMEK 1』?

コ うめくように音を出しながら、  
画面を往復する酔っぱらい  
ゲームだよ。

編集長 横で見ていてわかるゲ  
ームはいいよね。

↑

ち つづいていきましょう。

コ GENさんの作品に印象に  
残るものは少ないが、人間に印  
象がある。就職のため東京にき  
たとき、編集部にあいさつしに  
きたすごいまじめな人。Bata.  
Kはプログラムポシェット時代  
からの投稿者で、1画面キング。  
また、彼らとともに活躍してい  
た川本健司も、すごいプログラ  
マだった。GENさん、Bata.  
K、川本健司の3人が、本当に  
キチンとゲームを作りあげること  
ができる、1画面プログラム  
のスペシャリストだったね。

M この頃は打ち込まないと遊

べないから、打ち込んでもムダ  
にならない、しっかりした作品  
が求められていた。

ち わたしはRomiの2人対  
戦用1画面プログラムがよかつ  
たですど、みなさんはどうです  
か。

M 『THE ERATH』がよ  
かったなあ。

コ うん。あと、プログラマか  
らひとことが、ムチャクチャお  
もしろかったねえ。次のTEI  
JIROはプログラムがコンバ  
クトなプログラムだった。ちょ  
っとした演出が見事にハマって  
いた。

ち やはりファンダムといえ  
ば、米屋のチャチャチャだと思  
うのですが、どんな思い出があり  
ますか。

コ ファミコンと番を張ろうと  
した時代に登場したのが米チャ。  
じつはそれよりずっと前に、米  
チャから作品が届いていたんだ  
けど、そのとき彼は12歳。12歳  
でこんなにすごいプログラムを

送ってくるなんて、ひょっとし  
て盗作かともいう不安があった  
ので、長い間保留していた。調  
べてみて盗作ではないというこ  
とがわかり採用したんだ。

ち もし採用されていたら、米  
チャがファンダム最年少採用者  
でしたね。そういえば、むかし  
のファンダムでは表示位置を変  
えたりするなど、けっこうプロ  
グラムに手を加えていましたよ  
ね。

M そうなんだ。本質的なバグ  
があったらいけないと思ってや  
っていたんだけど、それを踏み  
出した部分もあった。投稿時と  
採用時がまるっきりちがうゲー  
ムになったりしちゃうことも。

ち でも、『香港』みたいに牌の  
字をきれいにするのはいいんじ  
ゃない。

M 場合によるからね。

ち TPM.COと交流のあつ  
たポストは、彼にどういう印象を  
もっているのですか。

コ TPM.COはハッキリ世

界観をもった作品を作ってくる  
プログラマですね。なんとなく  
できちゃいましたというプログ  
ラマはよくいるが、TPM.CO  
は絶対いわない。彼の部屋には、  
『まもくエ』のときの設定資料が  
残っているんだ。

↑

大バグを出してしまったこと。  
プロコレのハブニングなどなど、  
いくらでも話はずきない。

今回のMファン・グラフィティ  
のコメントに添えられていた  
GENさんの手紙によると、ハ  
タチの頃からファンダムに投稿  
していた彼は、就職し結婚もし、  
もうすぐ一児の父親になろうと  
している。米チャからは投稿作  
品が届いた。彼は来年大学を卒  
業するようだ。あの作者を超える  
ゲームを、自分オリジナルの  
ゲームを作りたい。そんな情熱  
をもったプログラマにファンダ  
ムは支えられてきた。今までフ  
ァンダムに作品を送ってきてく  
れたみんなへ、ありがとう。

丸囲みの数字が作品数。掲載作品数日本だったのが、大沢元春、TPM.CO、M I  
JI INKO-SOFT、Micky、Toxsoft、KPC、FR I E V E。みんな印象に残  
るプログラマたちだ。もっと大勢紹介できなくて残念。

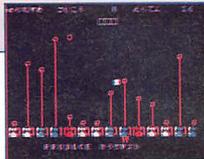
- |    |           |  |
|----|-----------|--|
| 14 | Bata.K    | 1画面プログラムのキングと異名を持つ、ファンダムの大御所。ベーシックなスタイルの作品が魅力的               |
| 12 | Romi      | プログラム力が強そうなパワーユーザー。「虹のロミンクル」「金太と風」「THE EARTH」などもう一度彼の作品に会いたい |
| 11 | TEIJIRO   | 彼の作品で使われるキャラクタ、音楽を、TEIJIROキャラ、TEIJIROサウンドと名付けられるほどこよなく愛されていた |
| 11 | 米屋のチャチャチャ | いわずと知れたファンダムのカリスマ。名作だけの彼の作品に刺激を受けた読者は大勢いるだろう                 |
| 10 | 横沢和明      | パズルというジャンルに限定すれば、間違いなく彼が最多採用者であろう。コンスタントな投稿が、地力の高さを証明していた    |
| 9  | OZO       | アクションものもあり、スポーツものありの彼の作品のなかでいちばんの名作は「SPEEDER」。秀作ぞろいだった       |
| 9  | HASEMAKO  | これぞ、という作品は見当たらないが、どれも適当に遊べるものだった。彼の作品で特に編集部でハマったのが「トラ番記者〜」   |
| 9  | YOSHIX    | YOSHIXといえば「SOLID GOLF」。今はパソコン通信で、ゲームを発表していたりするみたいだ           |

#### 香港



88年3月号掲載。TAH作。あの「上海」とはまたちがった奥深さを持っていたパズルゲーム

#### 波乗り娘

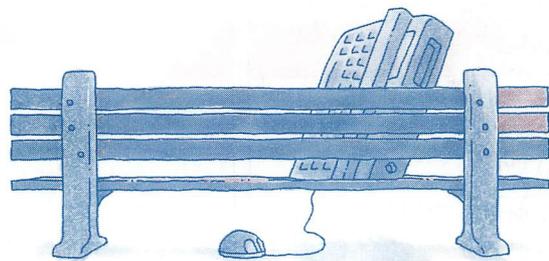


93年6-7月号掲載。木内ヤスシ作。うわさや情報、ハヤリをゲームに織り込んだ、木内製アクションゲーム

#### REAL VOLLEY



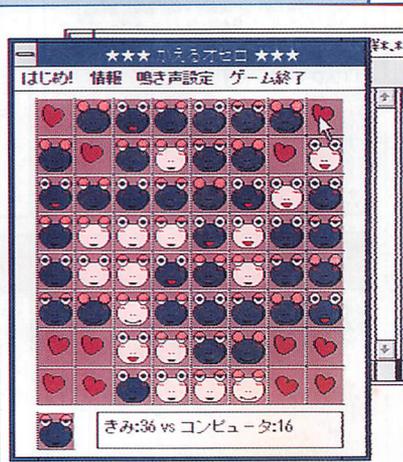
92年10月号掲載。SILVER SNAIL作。衝撃を与えたリアルなバレーボールゲーム。ファンダムが誇る名作



## なにを求めてどこへ行くのか

「現在わたしは、Windowsでゲームを作るためにC++を勉強しています。」という米屋のチャチャチャ。こだわりだけでMSXを使い続けるのではなく、別のクリエイティブの場所を見つけるのもいいだろう。Windows上で使える、MSXのBASICのようなVisual Basicとか、MacのHyperCardとか。きっと、楽しい世界が転がっているはずだ。

米屋のチャチャチャが最後に投稿してきた「かえるオセロ」。コマを置いた時に、グロっとかえるが鳴く。ああ、Windows上で「ファンダム」が動いている





OUT OF MEMORYとの戦史が今ここに明かされる

スーパー付録ディスク  
OPEN ARCHITECTURE  
仕様大公開

文・上岡啓二



付録ディスクは、毎号苦勞を重ねながらシステムを成長させ、たくましくなってきたのだ。あのときの苦勞も、今はいい思い出。

さて、MSX・FANの他のコーナー同様、いよいよこのコーナーも最終回です。前々号では付録ディスク誕生まででした。その後から現在までのお話をします。

タイトル音楽

ディスク起動後、音楽の演奏が始まります。最初は、BASICのPLAY文で演奏をしていました。それゆえ、演奏中にときどき音がとぎれ、大変聞き苦しい点が付録ディスク1号にはありました。これを改善するには、機械語で制御するしかありませんでした。

当時、FM音源に知識の乏しかった私には、独自に制御プログラムを創るためには相当の努力と時間が必要でした。雑誌ゆえに開発の期間を十分とすることは不可能なので、結果的にFM-BIOSを利用する運びとなりました。自分のプログラムなら、くり返しの処理などはデータの最適化をして、デー

タ量をコンパクトにまとめる事ができるのですが、規格化されたFM-BIOSではそうもいきません。データ量の問題を残しながらも、なんとか拡張命令とリンクして、演奏のための環境は整いました。

データがあまり多いと、データの保管場所が苦惱の種となります。付録ディスク第2号では、その領域に連続した文字列領域を割り当てました。かなり邪道な方法で、色々な機種で動作確認をし、なんとか問題なく動作していたようで、そのまま収録しました。機械語領域を割り当てる方法を使った現在の形式になったのは、これより数か月後のことです。

TYPE-D(D部門のプログラム)

巨大なデータのプログラムをどう収録するか？これがこのコーナーの存在意味です。初めの頃は大きなファイルはなく、圧縮して収録するといった必要性はありませんでした。ところが時々経つに

つれてだんだんと規模が大きくなってきました。

読者の方に、簡単に確実な、誤操作にもきちんと対応した転送・解凍プログラムを提供するためにはどうすればいいかを、山科氏と協議を重ねた結果、初代TYPE-Dが完成しました。その後、アンケートはがきなどの要望を検討し、現在のものが出来上がっています。

FM音楽館

FM音楽館のプログラム実行後には、お手数ですが、読者の皆様にはリセットをかけて、付録ディスクの再立ち上げをお願いしています。というのは、演奏準備の拡張命令CALL MUSICを一度実行したら最後、演奏のために確保したワークエリアを2度と開放しません。そのため、CALL MUSIC実行後、CLEAR命令でユーザーエリアの変更をした瞬間、BASICの動作が不安定になります。その間

題を解決するためにMSX規格を樹立した会社に問い合わせたところ、いつまでたっても返事がなく、しかたがないのでこちらから連絡したところ、不可能という返事が返ってきました。その結果が現在の仕様です。

訪米

1993年11月の中旬から末日まで約2週間ラスベガスとロサンゼルスに滞在しました。ちょうど付録ディスクの締め切りと重なるため、出発前に特別な処理が必要なものはプログラムを完成させ、かつ、当時担当だったコルサコフ氏に、付録ディスク作成のための手順等を説明し、アメリカへ旅立ちました。渡米後、1回編集部へ架電し、問題ないとのことだったので、帰国後、安心して編集部に連絡したところ、作成の真っ最中だったことには驚かされました。

↑

さて、短い期間でしたが、このコーナーにお付き合いいただきましてありがとうございました。またどこかの雑誌でお会いするようなことがありましたら、その時も今回同様、よろしく願います。ありがとうございました。

※編集部より 駆け足で連載してきた「仕様大公開」。少しは付録ディスクのことがわかったかな。

文書制御命令の補足説明

前号の文字制御命令(テキスト表示)の説明に、わかりづらいところがあったと思うので補足説明をします。

■概要

●スクリーンモード

SCREEN5、SCREEN7

■シーケンスコード

	意味	メモ
¥Cfc, bc;	色No.指定	
¥lih, iv;	インデント指定	
¥Llh, lv;	表示位置指定	BASICのLOCATEと同等
¥Mmth, mtv;	表示範囲指定	
¥Pph, pv;	ピッチ指定	密着改行等の操作
¥Tth;	右方向水平移動設定	センタリング等の操作
¥Wwh, ww;	表示文字数指定	BASICのWIDTHと同等

●対応文字

全角：ひらがな・カタカナ・記号の一部・第一水準漢字  
半角：?∅H~7EH  
※半角カタカナはサポートしていません

■表示のための書式設定

●一括設定(拡張命令)

XWINTXT (mth, mtv, mlh, mlv, wh, ww, bc)

■シーケンスコードに使用する変数の意味

	意味	設定範囲	単位
fc	文字色No.	0~15	パレットコード
bc	地色No.	0~15	パレットコード
ih	横インデント	0~40(80)	半角文字単位
iv	縦インデント	0~13	半角文字単位
lh	横表示位置	0~40(80)	半角文字単位
lv	縦表示位置	0~13	半角文字単位
mth	横表示開始位置	0~250(506)	ドット単位
mtv	縦表示開始位置	0~200	ドット単位
mlh	横表示開始位置	6~256(512)	ドット単位
mlv	縦表示開始位置	12~212	ドット単位
ph	字送り	6~250(506)	ドット単位
pv	行送り	12~200	ドット単位
th	右方向水平移動量	0~250(506)	ドット単位
wh	横表示文字数	1~40(80)	半角文字単位
ww	縦表示文字数	1~14	半角文字単位

## MSX資料集

## BASICのワークエリア

BASICのワークエリアには、ほんの少し値を書き換えるだけで、ずいぶんと利用価値の高い働きをするものがある。

そのなかから、BASICからでも十分利用可能な、いくつかのワークエリアについて下の一覧で紹介する。

一覧には領域のアドレスと名称、その領域の内容説明のように書いておいた。かんたんなものだが、参考程度にはなるだろう。

ワークエリアの利用される例をいくつか紹介しておこう。

●ページ切り換え  
SETPAGE命令のないSC

REEN1や2でページ切り換えを実現する方法として、F922H~F923Hの2バイトにあるNAMBASというワークエリアを書き換える方法がある。ただしこの方法で切り換わるのはアクティブページだけだ。

またSTRIG関数のように、

リアルタイムでキーの入力を判定したいときにはFBE5HからのNEWKEYという領域の情報を使って直接キーマトリクスで判定するという方法もある。

他にもさまざまな利用法があるので、資料をもとに、各自で研究してみてください。

## ■おもなワークエリアの一覧

## ●USR関数に関するもの

F39AH~F3ADH [USRTAB] USR関数に定義されたマシン語の実行開始アドレスが登録される領域。USR0~USR9のそれぞれに2バイトずつが割り当てられる。初期値は475AHで、エラー処理を呼び出すようになっている

## ●画面の表示に関するもの

## ・表示文字数/行数

F3AEH [LINL40] SCREEN0の画面で1行に表示できる文字数を保存する。WIDTH文の設定値とおなじ

F3AFH [LINL32] SCREEN1の画面で1行に表示できる文字数を保存する。WIDTH文の設定値とおなじ

F3B0H [LINLEN] 画面モードを問わず、現在の画面で1行に表示できる文字数を保存する

F3B1H [CRTCNT] 画面の行数を保存する。ここを書き換えることでカーソルが移動できる範囲を変えることが可能。ただし行数を増やしても、画面に表示できる行数は変わらない。初期値は24

## ・画面の色/表示色

F3E9H [FORCLR] 画面の前景色

F3EAH [BAKCLR] 画面の背景色

F3EBH [BDRCLR] 画面の周辺色

F3F2H [ATRBYT] グラフィック描画時の色

FB02H [LOGOPR] 論理演算コード

## ・カーソルの位置と表示

F3DCH [CSRY] カーソルのY座標。画面一番上の行を1として、下の行にむかって順に座標がふられている

F3DDH [CSRX] カーソルのX座標。画面一番左の桁を1として、右のほうにむかって順に座標がふられている

FBCCH [CODSAV] カーソルと重なった部分の文字を待避して保存する

FCA9H [CSRSW] カーソルを表示するかどうか→0=表示しない/0以外=表示する

FCAAH [CSTYLE] カーソルの形→0=四角/0以外=下線型

## ・画面モード/表示ページ

FAF5H [DPPAGE] ディスプレイページの番号

FAF6H [ACPAGE] アクティブページの番号

FCAFH [SCRMOD] 現在の画面モードの番号

## ・その他

F3B2H [CLMLST] PRINT文を実行したときに、カンマで区切られた項目の桁位置の単位。初期値は14

F3DEH [CNSDFG] ファンクションキーを表示するかどうかのスイッチ→0=表示する/0以外=表示しない

## ●VRAM割り当て

F922H~F923H [NAMBAS] 現在のパターン名称テーブルのアドレス

F924H~F925H [CGPBAS] 現在のパターンジェネレーターテーブルのアドレス

F926H~F927H [PATBAS] 現在のスプライトパターンジェネレーターテーブルのアドレス

F928H~F929H [ATRBAS] 現在のスプライト属性テーブルのアドレス

## ・SCREEN0の初期化時

F3B3H~F3B4H [TXTNAM] パターン名称テーブルのベースアドレス。初期値は0000H

F3B7H~F3B8H [TXTCGP] パターンジェネレーターテーブルのベースアドレス。初期値は0800H

## ・SCREEN1の初期化時

F3BDH~F3BEH [T32NAM] パターン名称テーブルのベースアドレス。初期値は1800H

F3BFH~F3C0H [T32COL] カラーテーブルのベースアドレス。初期値は2000H

F3C1H~F3C2H [T32CGP] パターンジェネレーターテーブルのベースアドレス。初期値は0000H

F3C3H~F3C4H [T32ATR] スプライト属性テーブルのベースアドレス。初期値は1B00H

F3C5H~F3C6H [T32PAT] スプライトパターンジェネレーターテーブルのベースアドレス。初期値は3800H

・SCREEN2の初期化時

F3C7H~F3C8H [GRPNAM] パターン名称テーブルのベースアドレス。初期値は1800H  
F3C9H~F3CAH [GRPCOL] カラーテーブルのベースアドレス。初期値は2000H  
F3CBH~F3CCH [GRPCGP] パターンジェネレータテーブルのベースアドレス。初期値は0000H  
F3CDH~F3CEH [GRPATR] スプライト属性テーブルのベースアドレス。初期値は1B00H  
F3CFH~F3D0H [GRPPAT] スプライトパターンジェネレータテーブルのベースアドレス。初期値は3800H

・SCREEN3の初期化時

F3D1H~F3D2H [MLTNAM] パターン名称テーブルのベースアドレス。初期値は0800H  
F3D5H~F3D6H [MLTCGP] パターンジェネレータテーブルのベースアドレス。初期値は0000H  
F3D7H~F3D8H [MLTATR] スプライト属性テーブルのベースアドレス。初期値は1B00H  
F3D9H~F3DAH [MLTPAT] スプライトパターンジェネレータテーブルのベースアドレス。初期値は3800H

●入力関係

・トリガー入力

F3E8H [TRGFLG] トリガーボタンの状態。対応するビットが0なら押されている、1なら押されていない。ビットと各トリガーとの対応は以下のとおり。  
bit0: スペースキー  
bit4: ポート①のAボタン  
bit5: ポート①のBボタン  
bit6: ポート②のAボタン  
bit7: ポート②のBボタン

・キー入力

F3F6H [SCNCNT] キーの状態を調べるまでの時間。待ち時間の単位は60分の1秒  
F3F7H [REPCNT] キーのオートリピート機能が有効になるまでの時間。単位は60分の1秒  
F3F8H~F3F9H [PUTPNT] キーバッファへの書きこみ用アドレスカウンタ  
F3FAH~F3FBH [GETPNT] キーバッファからの読みこみ用アドレスカウンタ  
FBF0H~FC17H [KEYBUF] キーバッファ。入力された文字を一時的に保存しておく領域。40文字ぶん格納できる大きさが確保されている

・ファンクションキーの設定

F87FH~F91EH [FNKSTR] ファンクションキーに定義された文字列。F1キーから順に、それぞれ16バイトずつの領域が用意されている。各キー用の文字列の終端はコード0のデータであらわす

・その他

FAFCH [MODE] ビットによって以下の意味を持つ。  
bit0: ローマ字かな変換をおこなうかどうかのフラグ→1=変換する/0=変換しない  
bit1&bit2: VRAMサイズ→0=16Kbyte/1=64Kbyte/2=128Kbyte  
bit3: VRAMのアドレスにマスクをかけて0~3FFFFHの範囲におさめるかのフラグ→1=マスクなし/0=マスクあり  
bit7: 変換する文字種→1=カタカナ/0=ひらがな  
FCABH [CAPST] CAPSキーの状態→0=OFF/0以外=ON

FCACH [KANAST] かなキーの状態→0=OFF/0以外=ON

・キーマトリクス

FBE5H~FBEFH [NEWKEY] 現在のキーマトリクスの状態。領域中の1バイトが8つのキーに対応しており、対応するキーが押されていればビットが0に、押されていないと1になる

●各種メモリ領域の割り当て

F672H~F673H [MEMSIZ] BASICが使用するメモリの最上位番地  
F674H~F675H [STKTOP] BASICがスタックとして使用する番地。CLEARにより変化  
F676H~F677H [TXTTAB] BASICのプログラムが保存される領域の先頭アドレス  
F69BH~F69CH [FRETOP] 文字列領域の空きエリアの先頭番地  
FC48H~FC49H [BOTTOM] メインメモリの先頭アドレス  
FC4AH~FC4BH [HIMEM] マシン語などのために確保するメモリの先頭アドレス

●その他役に立ちそうなもの

F41CH~F41DH [CURLIN] BASICプログラムの現在実行されている行の行番号  
F6A1H~F6A2H [ENDFOR] FOR文の次に置かれている文のアドレスを保存する領域  
F6A3H~F6A4H [DATLIN] READ文の実行により読みこまれたDATA文が存在する行の行番号  
F6ADH~F6AEH [AUTINC] AUTOコマンドで発生する行番号の増分値  
F6AFH~F6B0H [SAVTXT] 実行中のテキストのアドレスを保存する領域。おもにエラー回復で使用  
F6B7H~F6B8H [ERRTXT] エラーが発生したテキストのアドレス  
F6B9H~F6BAH [ONELIN] エラーが発生したときの飛び先の行のテキストアドレス。ON ERROR GOT O文で設定される  
F6BBH [ONEFLG] エラー処理を実行中かどうかのフラグ→0=実行中ではない/0以外=実行中  
F6BEH~F6BFH [OLDLIN] CTRL+STOP、STOP命令、END命令で中断されたか、あるいは最後に実行された行の行番号  
F6C8H~F6C9H [DATPTR] READ文で読まれたデータのテキストアドレス  
F6CAH~F6E3H [DEFTBL] DEFINTなどで宣言された、各英文字ごとの変数の型  
F857H~F85EH [RNDX] RND関数の呼び出しで発生した最新の乱数が保存されている領域  
FBB1H [BASROM] BASICプログラムが存在する場所。ここへ0以外を書き込むと、CTRL+STOPの入力があっても中断しなくなる→0=RAM/0以外=ROM  
FBCEH~FBD7H [FNKFLG] ON KEY GO SUB文によって定義された割り込みの、許可・禁止・停止の状態を保存している領域。ファンクションキーのそれぞれに1バイトずつ割り当てられている→0=割り込み禁止中(または停止中)/1=割り込み許可  
FD89H~FD98H [PROCNM] 拡張命令やデバイスの名称部分の文字列が入る。文字列の終端はコード0の文字であらわされる

ファンダム

☆6月号対象者
●北海道
のみのみ/安藤友晶
記憶帳 他①/野口真人
SEEKERS!! 浜登宏哉
ENCLOSURE 他①/瀬野高広
麻呂屋 THE MAIRO (自他)
たなかはらのちーじんたちよ! 前浦副
●山形県
つくんだり 他⑥/半田和巳
●栃木県
BATTLE-City/平永純一
●埼玉県
BLADE 他①/池田勇
俺は走る/澤田広正
●千葉県
えむがめ/崎の亮
子やツネノコの大冒険/小宮山伸幸
●東京都
IMPIGATO 他⑤/伊藤直輝
ハルマゲドン/中角裕幸
サリマ〜響いの軌い〜/山上航太
Find Destiny/寺田篤志
SHINING CRYSTAL/成瀬和彦
●三重県
紅い花〜花〜 津村一昌
バチヤール! 津村一昌
●富山県
FACE DANCE-/前田佳代子
●岐阜県
箱が迷ぶ!? 他①/宮前篤志
●静岡県
ASSAIL/石井基樹
流流魚釣/橋本幸
ふいすうすう/高島敏秀
●愛知県
S.L.G. 蓬田社洋
Chinese lively/恒川彦彦
●三重県
穴 他①/奥山雅俊
●滋賀県
好きな文字簿/西山健一
●大阪府
一触即発!! 久野晋吾
HARRY THE BALL 他①/森津正臣
Solid Dancer 他①/松岡孝一
サウンドテニス+G1 他①/松本真一
27/福吉昌也
酔っぱらいGRAPH/岡田忠憲
●兵庫県
BLOCKくずし 他①/市川洋光
●和歌山県
パイパルレース 他①/井上喜臣
●広島県
ラジビル 他①/田村太一
L-FIGHT 2/岡田浩二
●高知県
MAXWELL'S STEEL HAMMER/山本哲
ROUND SYSTEM/岡林大
●福岡県
ナポリゴンフィッシュ/岸田敏生
もっとなあさかな/太田雅之
魔法板/寺田篤志
魔理日(月2)
☆8月号対象者
●北海道
Burner-Man 他①/山崎泰宏
DARUMAさんがろんで 他②/牧野正明
坂 他①/菅原義行
SPY HUNTER/松村篤志
BATTLE ROAD 橋爪健二
Courageous Soldier/笹塚益都
るれつとげーむ/藤森司
インククティア/雨宮LAST RAIN/浜武夫
筆記体〜印字〜ペジジョン〜 牧野正明
MAP EDITOR Ver.1.8./竹花基成
●青森県
大頭(赤ちゃん頭張れ)/秋田道
●宮城県
Izumie/Balance/島山忍
●秋田県
スプライトしらべ/鈴木孝一
●山形県
FORCE/柴田弘毅
カメレオンゲーム 他①/半田和巳
INFINITI/本間健
●茨城県
CANNON MASTER/伊勢山剛
●栃木県
AMImage/飛島輝好
BLAST STAR/五十嵐一頼
●群馬県
スクリーンとスクリーンを同時表示する〜小暮信吾
●埼玉県
ふらふら 澤田広正
ハイドロード 他②/吉田稔
BLADE/池田勇
GRASS SKI/安藤勝彦
RACING/鈴木孝一
MSX-MENU Ver.D.44/豊嶋俊
●千葉県
通話/松崎利幸
気衝術/時田茂幸
切り出し迷路/吉田学
魔法板/寺田篤志
くるりんぬ 太田友明
Expense/大塚敦史
●東京都
トクイサービス 他④/伊藤直輝
ちよつとフジ/加藤良雄
Plain Village/加藤利彦
雷たまソフトローム/内木隼
(自) 田原剛
CAR-ROT/白石匡史
タコイカ〜試練の塔の宝物庫〜/山田英之
GATE/中村正明
●神奈川県
鏡面を作ろう 他①/赤木健治
たかたび 雷銘直告
ICE BOARD/大塚考司
DOKATA/内山幸洋
マウス引き 梅村由佳
プレイキー/大辻大
BAKUDAN/熊井南久
Holy Erea/熊谷友宏
モルリス信号表示プログラム/平野晋
関数グラフ作成/堀江隆
●長野県
つひき 他①/長谷川直紀
Illusion/竹内歩
●新潟県
けんだま 他①/田辺彦雄

大家さん/水野裕之
UNAWAYS/林英志
CHARACTER DESIGNER-C.D./岩崎望
●富山県
ホッケー屋カンちゃん 他①/上戸政孝
●石川県
安全第一 落下ラッカッカあ/久世浩史
パンチ、パンチン/松永長
他①/池田和則
発展途上国/安田直樹
●岐阜県
バトルパレス/小寺隆
G-TOWER/井口尚彦
LITTLE-MAGIC/吉田幸伸
●静岡県
確率野球/高島敏秀
2D卓球 他①/橋本卓
激辛労働者/小玉将義
●愛知県
Ball Reversible/服部伸行
BOB/伊藤信
即断決PART1/山田洋平
カレンダー/三浦秀雄
魔物物語-闇の剣の章- 二宮賢成
Logic Puzzle Solver/土井弘幸
●SHINING CRYSTAL/成瀬和彦
●三重県
めざせ1番! 2〜高校受験篇〜 村上智洋
万有引力の紋意 杉本信
Sprite Editor Ver.3.1/奥山雅俊
●滋賀県
観るむねまさん/長野恒平
本屋さんへ行く/西山健一
COOMLE 他①/温井和也
●京都市
エンジンストーリー 他①/上田誠
Paper-Plane 3D/羽尾健
ねこまき 他①/宮村英和
●大阪府
ふらさがり野郎 他⑧/松本真一
めざせ! アタリマン〜水深平35周年/山口直
ハントパワード 花岡次夫
PADのジョー 2/菅野裕樹
迷宮作り/一〜ROUTE〜/安達一晃
大地は続くよどこまでも/吉村一真
文字 他①/岡田忠憲
いらりどりり 2/田田雅樹
ハムロ 他①/藤原正幸
モザイク90/仙波和人
●奈良県
五乗リチャッピー 他③/東大輔
The run away 他②/広野竜徳
バカバカOR 他①/松塚康隆
燃えろバニー/伊藤社
●鳥取県
分裂少女〜モアイをふやそ〜/里田和敏
●島根県
無限迷路 他②/田原成史
SCORE POKER 他①/守山健二
ROCK CITY/新浜直樹
●広島県
ピクソロふり/出口智秀
ね〜BASKE 他②/河野良大
3D SOCCER FRIEDRICH SIMULATION 他①/田村太一
TEKTRAKT 他①/西川竜司
トラの華/田室勝哉
●愛媛県
大コン太くん時代 他①/武田徹也
D&D/森健樹
●福岡県
なんばしよと 村田猛
ゆびずもう 他①/太田雅之
Ton GaRis 吉本廣雄
●宮崎県
バス路線で行こう/山北篤志
●鹿児島県
RAINBOW/宮内高明
(整理日5月12日)
AVフォーラム
☆6月号対象者
●北海道
設計図/浦野高広
●青森県
王(王) 秋田道
●茨城県
次第にならなれない人 他②/五十嵐智昭
●山形県
レポート 他③/半田和巳
●東京都
なまなましい人 北中角裕幸
YUBICUT 他①/中角裕幸
SNOW MAN 他⑤/四辻孝文
PASCAL'S TRIANGLE/岸田敏
●神奈川県
社会の時間/内藤涼子
●山梨県
レース観戦 他④/今井忠治
●滋賀県
大坂府 他②/西山健一
●大阪府
鎖国 他②/岡田忠憲
フレンジの穴/岡田幹雄
奇妙な"君" 他③/久野晋吾
国旗/西村英
(整理日5月12日)
☆8月号対象者
●青森県
夜間航路 他①/秋田道
●宮城県
ケラケラ/佐藤寿実
クワイバー奏法 他⑥/五十嵐智昭
●群馬県
フインカー/岡田幸幸
●埼玉県
埼玉県/土屋一
月影/玉木寛信
錯視現象 他②/深井直人
●千葉県
ダンス教室/増淵裕二
●東京都
謎の多重宇宙コロコロ/丸山峰明
ローレリ指数 吉谷和俊
シャベーン 他③/四辻孝文
マルビル/小柴高志
海底散歩/福富英明
たこむし 他②/野島智司
●神奈川県
歩け! タララ/高畑基海
●山梨県
疑似電 他⑤/今井忠治

●福井県
ライフ&てす 定翼
●愛知県
星 他⑤/三浦秀雄
おちぶら♡♡ 他①/都筑保夫
●三重県
温泉マック 他②/増田潤
●滋賀県
クルマのCMを見て思うこと 他②/西山健一
デッド・ドゥスター 長野恒平
●京都府
1行でCGをとく/小島拓也
倉土産 他②/成川友仁
●兵庫県
お手紙 魔王様vs.勇者戦/山下晴久
●大阪府
修正波 他②/岡田忠憲
●奈良県
雨の日 他①/松塚康隆
秘蔵写真 小長谷賢一
●和歌山県
へくろ/田伏崇夫
●広島県
フィアール/上村明子
しやんやん/田村太一
●徳島県
カレイドコーピング/五藤章博
●福岡県
小便野郎/大塚孝一
(整理日5月16日)
FM音楽館
☆6月号対象者
●大阪府
PALACE 二階堂功一
他11時の幻想 他⑨/鎌田英善
●広島県
ELECTRIC FIGHTER 他③/増淵裕二
●千葉県
「(タイトル未定)」松村弘和
松下徹退/ MFAN休刊/〜/中原智博
●東京都
ZERO/菅野晋吾
夢のまにまに 浮かぶは〜 他②/福島忠大
俺はBACK TO THE GAME 他②/水田大祐
●愛知県
Being dissolved/ 他①/成瀬和彦
ZERO/BIG BLUEのテーマ/水野隆弘
●新潟県
AWAKEN/高橋哲也
●福井県
Acid rain/佐藤知裕
無題 2/谷口洋一
●新潟県
Happiness/〜また今日まで〜/福田敏行
●鳥取県
人間の側/山本圭介
●山口県
秘人戦機 他②/河野光明
●愛媛県
ファイナルファンタジーVメインテーマ/野首隆
●高知県
妖怪村 其の参/岡林大
●福岡県
フレンド関係部2「オープニング」他②/尾崎誠
●長崎県
Midnight〜生誕〜 他③/藤井昌平
(整理日3月8日)
☆8月号対象者
●北海道
パニングゲーム 他①/山本忠雄
Victim's 三島知人
サンダーボックス/Great Battle ship/福田博史
笑顔がほだから 橋爪健二
ザ・ドレム/青山正宜
●東京都
グラティスIII/The Wind. 他②/高橋貴幸
●秋田県
RETURN 他③/能登屋直樹
●山形県
かいつちう 他⑥/小坂太祐
●福島県
シャロム/チキエリッが死んだらと8&M/野首隆
●茨城県
XEXEX"Breeze" 他①/後藤道彦
無言森林火
●群馬県
sEAcAT 他①/石橋渡
●埼玉県
CIRCUT 他②/増淵裕二
イースII「家」 他⑨/和田貴史
グラティスIII「砂塵」 他⑤/小元邦章
revout/島崎司
●東京都
MEGALOMANIAC 他③/永田大祐
BYE-BYE 他⑦/福泉忠大
HOLY 他③/中野泰夫
5.3.3 Morning of PUOPUVO 他⑨/西谷みほの
翼をください 他②/岸田敏
HELLO SOPMAP WORLD(Soul Version)/吉谷和俊
マヒ〜メインメニュー〜 國久伊知郎
●神奈川県
PURE-TECHNO 他②/平井貴徳
Theお経 他⑤/駒木根直之
ダクジョウエプロン/Opening/倉林有
MSXとともに/川村景悟
●長野県
SPANISH MOUNTAIN 他⑥/辻川波也斗
●新潟県
Wave ring 他⑤/高橋哲也
●石川県
暴走戦車/宮下芳明
ナスビ王国の野望 他⑧/村本守
●福井県
Wave ring 他⑤/佐藤知裕
●愛知県
Psycho Universe 他①/手嶋健一
Feeling of freedom 他⑤/成瀬和彦
三國志III/攻城戦のテーマ 他①/小崎啓
街の朝/野直仁
夢を語り継ごう 他②/植田敏行
●京都府
ラストハルマゲドン「オープニング」他③/渡辺人
●大阪府
アジビロ〜吐くバカ日本 他⑥/福岡光
Clockwork 他①/土屋純典
●兵庫県
ハイドライド3/Main Theme 他③/藤田仁志

●鳥根県
Stream of Time 他④/目次啓司
●山口県
Sufira〜地獄からの生還〜 他⑩/河野光明
●愛媛県
あなたとI-SH・YA・KI/三好崇
●高知県
TAKE CONTROL 他①/岡林大
砂塵 他⑧/山本憲明
●鹿児島県
まよちまよちま 他⑤/松永政信
(整理日5月13日)
MIDI三度笠
☆6月号対象者
●北海道
ゴーストバスターズのテーマ/二階堂功一
●山形県
GET WILD '89 他②/清野浩司
●埼玉県
超趣味 他②/中村寛
●千葉県
中国男 他⑤/和田貴史
MYUDON Ver.1.00/中岡慎一郎
●東京都
恋しやんやんと心強さ 他③/朝比奈真吾
●神奈川県
ソーサリアン「オープニング」他⑤/鈴木太輔
●愛知県
ピンの中アメ玉 他②/山本峰章
MIDISEL SYSTEM Ver.1.10 他①/村瀬賢高
ほかけやんやん 他①/久住豪
●大阪府
MIDI Sound Performer Version.1.2 他③/山本義一
●岡山県
夜11時の幻想 他⑨/鎌田英善
●広島県
太陽の神歌「Temple sol del」/小路裕之
「(タイトル未定)」松村弘和
松下徹退/ MFAN休刊/〜/中原智博
●東京都
ZERO/菅野晋吾
夢のまにまに 浮かぶは〜 他②/福島忠大
俺はBACK TO THE GAME 他②/水田大祐
●愛知県
Being dissolved/ 他①/成瀬和彦
ZERO/BIG BLUEのテーマ/水野隆弘
●新潟県
AWAKEN/高橋哲也
●福井県
Acid rain/佐藤知裕
無題 2/谷口洋一
●新潟県
Happiness/〜また今日まで〜/福田敏行
●鳥取県
人間の側/山本圭介
●山口県
秘人戦機 他②/河野光明
●愛媛県
ファイナルファンタジーVメインテーマ/野首隆
●高知県
妖怪村 其の参/岡林大
●福岡県
フレンド関係部2「オープニング」他②/尾崎誠
●長崎県
Midnight〜生誕〜 他③/藤井昌平
(整理日3月8日)
☆8月号対象者
●北海道
パニングゲーム 他①/山本忠雄
Victim's 三島知人
サンダーボックス/Great Battle ship/福田博史
笑顔がほだから 橋爪健二
ザ・ドレム/青山正宜
●東京都
グラティスIII/The Wind. 他②/高橋貴幸
●秋田県
RETURN 他③/能登屋直樹
●山形県
かいつちう 他⑥/小坂太祐
●福島県
シャロム/チキエリッが死んだらと8&M/野首隆
●茨城県
XEXEX"Breeze" 他①/後藤道彦
無言森林火
●群馬県
sEAcAT 他①/石橋渡
●埼玉県
CIRCUT 他②/増淵裕二
イースII「家」 他⑨/和田貴史
グラティスIII「砂塵」 他⑤/小元邦章
revout/島崎司
●東京都
MEGALOMANIAC 他③/永田大祐
BYE-BYE 他⑦/福泉忠大
HOLY 他③/中野泰夫
5.3.3 Morning of PUOPUVO 他⑨/西谷みほの
翼をください 他②/岸田敏
HELLO SOPMAP WORLD(Soul Version)/吉谷和俊
マヒ〜メインメニュー〜 國久伊知郎
●神奈川県
PURE-TECHNO 他②/平井貴徳
Theお経 他⑤/駒木根直之
ダクジョウエプロン/Opening/倉林有
MSXとともに/川村景悟
●長野県
SPANISH MOUNTAIN 他⑥/辻川波也斗
●新潟県
Wave ring 他⑤/高橋哲也
●石川県
暴走戦車/宮下芳明
ナスビ王国の野望 他⑧/村本守
●福井県
Wave ring 他⑤/佐藤知裕
●愛知県
Psycho Universe 他①/手嶋健一
Feeling of freedom 他⑤/成瀬和彦
三國志III/攻城戦のテーマ 他①/小崎啓
街の朝/野直仁
夢を語り継ごう 他②/植田敏行
●京都府
ラストハルマゲドン「オープニング」他③/渡辺人
●大阪府
アジビロ〜吐くバカ日本 他⑥/福岡光
Clockwork 他①/土屋純典
●兵庫県
ハイドライド3/Main Theme 他③/藤田仁志

●茨城県
朝です!!/安藤友晶
エルブシ・メイジ/齋藤慎一
●栃木県
無題/高野隆
PLEASE REMEMBER US!/影山正明
MSX with me.../田中博道
●埼玉県
星子達の録音/岡部収一
ちよつとフジ 他②/深井直人
最後の朝陽/他②/堀田貴広
精の精 他①/羽鳥喜代志
女性 他①/初見一雄
タイトル未定/前島一成
タロトカード/XYVISTAR〜堀電太郎
路地裏の朝陽/上浦信行
SP-WEAPON 他⑧/橋本一善
●千葉県
クライム・クラカース/村上宗弘
超趣味のバトル少女 他①/小林崇
Good bye AE/横山博道
●東京都
いつの日か、まよちま 他①/松岡浩二
金を貰おう! 吉谷和俊
バグティスバグ/加藤祐介
Flash 他②/高橋正一
FACE TO FACE 他①/福泉忠大
YOKOHAMA 他①/山本忠
●神奈川県
神奈川人
ガイドさんの成分/世古隆人
さよならMFAN... 他③/北英明
道地会ったとた 他①/福井孝文
魔女の集会/村尾真和
またね 他③/渡部功一
無題/志村圭介
無敵の三人/リターンズ 他①/佐々木達也
戻る朝なき剣/尾健太郎
●Moonlight/岡本郁
●長野県
お花ばけ 南澤肇
大きくなったね 他③/竹内歩
手紙 他②/萩原俊
●新潟県
沖崎へ 他②/佐藤大樹
●富山県
遠慮からのいざない 他②/岡田弘己
月に逢う/宮本哲也
●山形県
大切にしてね 他①/立川秀樹
龍宮の使い 他①/窪田直樹
KARINちゃんだ/生田新吾
Our MSX stories/杉山勝志
RAW/2016〜真島昌利〜 他⑧/中島弘喜
●福岡県
空へ! 他①/小久保美紀
へや/橋本卓
●愛知県
孤城の空 他①/関原昭
ふたり/林拓也
OT 1 他③/三浦秀雄
SUNSET/加藤淳一
●三重県
夏? 7% 他①/西島弘貴
ふんばり梅鳥
のんびりいっつよ 他①/下吉一代
MSZ-006/美濃田結司
●京都府
妖の記録/羽尾健
冬の野矢/渡辺尚人
(整理日3月15日)
●神奈川県
砂浜村/中村篤志
夢の国 他①/松田隆太郎
秘の娘/浅井隆樹
●兵庫県
河/中家知博
2016年時代を超えるもの〜/平岩真輔
●岡山県
終末への道 他①/経路照仁
フレームンをおどるロム人 他③/加賀義人
●広島県
風になる風量/矢原洋介
●徳島県
カムサメニダ/大東淳志
●香川県
姫様と花と 他①/石原邦子
●愛媛県
終わりますよ! 三好崇之
タイトル未定/溝邊裕樹
フィードラース人 他⑨/大森健樹
●福岡県
重装步兵A型/猿木重文
●神奈川県
CHAPTER11/濱田知子
(整理日5月15日)
紙芝居&動画教室
☆6月号対象者
●東京都
同志・トルエンスキーに捧ぐ/広瀬雅一
●山口県
ミリーの冒険 2 他①/古島洋志
●福岡県
魔物と夜/佐野幸成
●徳島県
雨のドントン/齋藤慎一
●栃木県
引越して/川崎稔
●埼玉県
戦つた者 他①/堀田貴広
●東京都
オタクのエルフ/中角裕幸
夏っぽいCG 他④/松岡浩二
まっかんなつた赤ずきん〜/田口晋郎
●神奈川県
神奈川人
宣伝CG/北英明
COSMIC FORCE 築地球部
●石川県
秘蔵 他⑧/宮下芳明
●岐阜県
水妖の生誕/窪田直樹
●東京都
遊びにおいて/小林信
魔物を夜まで待ちかたせ 他②/岸田敏
HELLO SOPMAP WORLD(Soul Version)/吉谷和俊
マヒ〜メインメニュー〜 國久伊知郎
●神奈川県
BEST OF USA/山越賢也
●東京都
さびしいパーティー 他②/田代賢章
●長野県
SPANISH MOUNTAIN 他⑥/辻川波也斗
●新潟県
SKY BLUE/荒木啓一
●鹿児島県
秘蔵/大田健(何それ) 他①/濱田知子
(整理日3月15日)
☆8月号対象者
●北海道
ミリーののびうけ 3 予告編 他②/古島洋志
●愛媛県
ティーンズ版 特別先行編 他⑤/大森健樹
●福岡県
バーチャルバキ/大田雅之
(整理日5月12日)
以上
6月号対象者 118名 305作品
8月号対象者 306名 785作品

# FM音楽館

このページは要<sup>♪</sup>です。

楽評・よっちゃん

3枚目のソロ・アルバム制作中なのである。リクエストにより歌モノにするので、歌詞を書いて歌ってます。困ったことがひとつ。最近差し歯にした前歯がちょっと大きくて、速いフレーズでうまく舌が回らないのだ。間抜けである。



## L I N E U P

今回は、オリジナル+一般曲1作品、オリジナル14作品、ゲームミュージック1作品の計16作品を採用。「白鳥の湖」のメロディを取り込んだ「sEAcAT」、ピコピコした効果音が特徴の「かいぢゅう」、琉球風の「岩SE」など、個性豊かな作品がそろった

オリジナル+一般曲  SEACAT. FMB	おなじみ、みそねこクンの作品はハウスのなミキシングで、けっこう演奏時間の長い曲。アンビエント的なテクノに、やがてスウィング・ビートの「白鳥の湖」がからんでくる。いろいろなラインを出したり引っ込めたりのバランスが優秀だ。	オリジナル  CIRCUIT. FMB	まぶクンはジャズのチック・コリアなんかも勉強しているらしく、テクノな中にカッコイイフレーズがピシビシ出てくる。使い方が上手ですな。テクノの究極の行き先のひとつには、確かにウェザー・リポートもあるだろう。
<b>sEAcAT</b>		<b>CIRCUIT</b>	
●みそねこ 群馬・20歳		●まぶ 栃木・18歳	
オリジナル  ASIA. FMB	題名を見た時点で半分採用していた。オケ全体がすこくうるさい感じなのがグッド。音色が全体にプロフェット系ですね。題名とあいまってワイルド感あり。ずっとどこっこいなドラムのオカズも、このオケにはピッタシはまっている。	オリジナル  BUGNIN. FMB	バスドラムの音が良い。曲の中盤からは単純なオケになるが、バスドラムの音が気になってつい最後まで聴いてしまう。もっと別の展開も考えると良かったかも。ま、かんたんな楽理は知っておいても損はないので、気が向いたら勉強してください。
<b>アジアに唾吐くバカ日本</b>		<b>バグニンゲン</b>	
●PLUS 大阪・20歳		●ヤマモトタダタカ 北海道・17歳	
オリジナル  MEGALO. FMB	今回大量採用の永田クン、ますこの作品は、調性不明確、グルーブぐによくよのナイスな作品。充実した中低域のラインに細野ライクな味がある。ハイハットはストレートだけど、ラインがうまく組み合わさってちゃんとファンクになっている。	オリジナル  HYPER. FMB	エンディングにビックリ。いきなり終わってしまって、そのままどっこない。テンポも速めだし、それぞれのシーケンスが脅迫するせわしなさを圧力をかけてくる。中盤のドラムだけになるところからの展開がうまいです。
<b>MEGALOMANIAC</b>		<b>HYPERTROPHY</b>	
●永田大祐 東京・21歳		●永田大祐 東京・21歳	
オリジナル  LIQUID. FMB	この作品は、音の隙間をうまく生かしたハウスもの。はっきりとしたリフとかはなくて、ひたすらおさえめのリズムで押してくる。いいですね、こういうやり方。ポップスの枠をはるかに超えていて、むしろ現代音楽に近い発想だ。	オリジナル  TANK. FMB	これはわかりやすい。某宇宙戦艦風の戦車です。短いけれど、エンディングのキャタピラの音色なんかも良くできている。すごいスピードで目の前を駆け抜け、そのままどっかへ行っちゃったって感じ。これで良かったら採用されていなかった。
<b>LIQUID CLOCK</b>		<b>暴走戦車</b>	
●永田大祐 東京・21歳		●ほうめい 石川・18歳	
オリジナル  KAIJYU. FMB	我流の作曲法なんだけど、妙に説得力がある。ピコピコしてるシーケンスが、テクノというよりは昔のゲームの効果音みたいなのに好感を持ちました。これはこの作者独特の味なんだろうかと？ 他のオリジナルも聴いてみたかったなあ。	オリジナル  IWA. FMB	固いリズムのノリがそもそもヘンだ。「ミヨー」といってるメロディライン(?)もなぜやりなわりには、バックのベースやコード(らしきもの)は温かい。琉球フレーズで、なるほどと得心しました。終盤には猛烈に盛り上がる。
<b>かいぢゅう</b>		<b>岩SE</b>	
●小坂太祐 山形・18歳		●粟野研究会 新潟・18歳	

### Notes' notes (作者のコメント)

◆sEAcAT◆今まで皆の曲が聴けて楽しかった。選者の前衛的な選考センスが良かった。制約の多い環境、特に同時発音数が少ないおかげで、楽をせず発想を生む習慣も身につく、今も役に立っている。  
◆CIRCUIT◆「デンシセカイ3」です。前回「妖怪村 其の参」とあって

驚きました。いよいよサラバです。皆々様ありがとうございます。感想は〒274 千葉県船橋市前原西4-8-17 カーサフール津田沼103 増淵裕二。

◆アジアに唾吐くバカ日本◆Mマガより技術がない、批評がない、毒気がなく優等生的。でも好き。前号は私自身がおキレイ系でスマン。それとヤマモ

トくんありがとう。感想は〒565 大阪府豊中市新千里北町3-18-10 福岡光。

◆バグニンゲン◆この曲は、今までの中でいちばんまとまぬ曲、つまり、FM音楽館ほくない曲だと思います。ところで、MFANは終わりますが僕のMSXライフは今から始まります。それと、感想ください(〒041 北海道函

館市西桔梗町732-14)。

◆MEGALOMANIAC◆採用ありがとうございました。MSX・FANが本当に、もったいないです。今までお世話になりました。ところで、この曲はスネアがいいでしょ。

◆HYPERTROPHY◆本当はもっと速い曲だったのですが、機械が暴

オリジナル **LIST** PSYCHO. FMB

## Psycho Universe

●手嶋健一 愛知・24歳

ときどきマトモにきこえるフレーズにもなったりするのがおもしろい乱数モノ。リズムがわかりやすいビートになっているのが救いです。エンドレスで1時間くらい聴いているとだんだん気分が良くなってくる。デジタル・ドラッグです。

オリジナル SUFFERER. ORG

## Sufferer

～地獄からの生還～

●OUT OF MEMORY 山口・23歳

先日、チャリティ・コンサートで神戸に行ってきたのである。町は至るところで工事中、地震の爪あとが大きかったけれど、元気なおじちゃん、おばちゃんにもたくさん会えてちょっと安心しました。あ、この作品は厚重な美意識がフリップです。

オリジナル P-TECHNO. FMB

## PURE-TECHNO

●Koume教授 神奈川・19歳

最近のYMOな作りのテクノだ。コードとベースラインにその影響が顕著です。このクリアな方向のテクノは、もうちょっと雑で単純な形でティ・トウフに引き継がれたようです。他のリズムを知っているテクノって感じがする。

オリジナル OKYO. FMB

## THE お経

●BUTAX 神奈川・19歳

デスメタルか? いや、ジャパニーズお経だ。6拍子で単純な3和音が重なっていくところは、コンセプト的なクラフトワークを彷彿とさせるが、なにしろそのあとの「チーン」というエンディングがばかばかしくてグー。

オリジナル BYE-BYE. FMB

## BYE-BYE

●ZNT 東京・18歳

エンディングテーマにもってこいの曲です。4小節のテーマが繰り返すだけなんだけど、メロディが元に戻ってきたときに気持ちいいっていうのが、良い曲の証拠だ。おなじみのZNTクンの曲としても、すごくくだらないところが好き。

ゲームミュージック LIST

## 光栄「三國志III」より攻城戦のテーマ

©向谷実 愛知・17歳

「ついに移植されなかった『三國志III』を勢田気だけでも……」という作者のコメントが泣かせるじゃないか。これは都合上リストの掲載のみとなったので、自力で打ち込むよろし。コード的には、マイカーP7thの並行移動でできている曲です。

日本音楽著作権協会(出)許諾第9570528501号

# L I S T

オリジナル作品の中からは、乱数を使用した「Psycho Universe」のリストを掲載。付録ディスク収録のプログラムをリストどおりに復元して何度も実行してほしい。また、付録ディスクに収録できなかった「攻城戦のテーマ」のリストも掲載した

### Psycho Universe

PSYCHO .ORG

```

1000  */No.35
1010  */-----PSYCHO UNIVERSE
1020  */-----1.1995
1030  */composition-----K.TeShiMa
1040  CLEAR5000
1050  _MUSIC(1,0,2,1,2):DEFSTRA-C,G,H,T
1060  _しま
1070  T="t97"
1080  A=T+"o4L6a24 "
1090  B=T+"o4L24o15_Y0,4Y1,3Y2,21Y3,3
1100  C=T+"o4L6a09 "
1110  G=T+"v14aa15 "
1120  H=T+"s0m0500L12":SOUND6,30:SOUND7,&
B110111
1130  PLAY#2,A,B,C,G,H
1140  * < MAKE DATAS >
1150  DIMJ(104),K1(104),K2(104),K3(104)
1160  DIMV(52),V1(52)
1170  FORJ=255TO0STEP-5:JJ=JJ+1
1180  J(JJ)=J:K=INT(RND(-TIME)*255)
1190  K1(JJ)=ABS(K-100)
1200  K2(JJ)=ABS(K-106)
1210  K3(JJ)=K
1220  V(JJ)=INT(JJ/5+5):V1(JJ)=INT(JJ/5+4)
)
1230  NEXT
1240  FORJ=0TO255STEP5:JJ=JJ+1
1250  J(JJ)=J:K=INT(RND(TIME)*255)
1260  K1(JJ)=ABS(K-120)
1270  K2(JJ)=ABS(K-126)
1280  K3(JJ)=K
1290  NEXT
1300  * < G&H-(DRUM&PSG S.D) >
1310  FORI=0TO3
1320  G(I)="chb!24b!24b!12":NEXT
1330  G(4)="chsb!24b!24sb!12":H(4)="CC"
1340  G(5)="chb!24b!24sb!12":H(5)="R12C

```

```

1350  * < PLAY >
1360  Z=1:S=1
1370  JJ=0
1380  FORI=1TO0STEP-1
1390  FORJ1=0TO51
1400  JJ=JJ+1:IFS=-1THENJ=104-JJELSEJ=JJ
1410  POKE&HFA2D,K1(JJ):POKE&HFA2C,J(JJ)
1420  POKE&HFA3D,K2(JJ):POKE&HFA3C,J(JJ)
1430  POKE&HFA4D,K3(JJ):POKE&HFA4C,J(JJ)
1440  POKE&HFA5D,K2(JJ):POKE&HFA5C,J(JJ)
1450  POKE&HFA6D,K2(JJ):POKE&HFA6C,J(JJ)
1460  ON Z+1 GOSUB 1500
1470  PLAY#2,"c12.f24","c9ge","A24E12C24"
,g(JMOD3),H(JMOD3)
1480  NEXTJ1
1490  NEXT
1500  FORI=0TO2:FORJ=0TO5
1510  PLAY#2,"",",",",",",",",G(J),H(J)
1520  NEXTJ:NEXTI
1530  Z=0:S=S+1
1540  GOTO 1370
1550  * < VOLUM SUB >
1570  RETURN

```

### 攻城戦のテーマ

SANGOKU3.ORG

```

1 CLEAR9999
2 _MUSIC(1,0,2,2,2)
10 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA5C,24:POKE&HFA7
C,6:POKE&HFA3D,12
20 DEFSTR A-F
30 TS="T170"
40 A0="040608V15"
50 A1="L8B264AB"
55 A2=A1+"AGFC4.L16FEFA"
62 A3=A1+"C+G+ED+4.L16ED+E+C+>"
65 A4=A1+"AGFC4FGA"

```

```

70 A5="G16F+16E1FA>EDE16D16<BA"
80 A6=A1+"ACFGL16AFA>C<AGFC"
90 A7=A1+"C+>D+E+G+>L16C+G+>C+D+ED+C+>G
+"
91 A8="B26F+GABGABAGFC<A>CFGF468A8"
92 A9="L16GF+E2L8F+GB>C+>G+>C+G+>C+>G+>
L16C+>G+>C+>G+>"
93 AA="L8>D+>C+>D+>C+>D+>C+>D+>C+>D+>C+>
A+>F1"
94 AB="<L16GF+E<B68>F+ED<AF+8>FEDA<F8>ED
C+>G+C8C2"
100 B0="01007QBV14L16"
110 B1="GF+E<B>":B1=B1+B1+B1+B1
120 B2="FEDA<A>":B2=B2+B2+B2+B2
130 B3=B1+B2
140 B4="ED+C+>G+>":B4=B4+B4+B4+B4
150 B5=B1+B4
160 B6="F+D+>C+>":B6=B6+B6+B6+B6
170 B7="G+GF":B7=B7+B7+B7+B7
180 B8=B6+B7
190 B9="05L8R4G4R8F+R4F4R8EE-E-E-4"
200 C0="0030V1V14L8"
210 C1="EE>E<ER8E>E<E"
220 C2=C1+"DD>D<DR8D>D<D"
230 C3=C1+"C+>C+>C+>C+R8C+>C+>C+>"
240 C4="D+>D+>D+>D+R8D+>D+>D+>"
250 C5=C4+"FF>F<FR8F>F<F"
260 C6="Q805L8R4E4R8D+R4D4R8C+CCC4"
300 D0="V15"
310 D1="R4S8R4.S8R8":D1=D1+D1
500 PLAY#2,TS,TS,TS,TS
510 PLAY#2,A0,B0,C0,D0
520 PLAY#2,A2,B3,C2,D1
530 PLAY#2,A3,B5,C3,D1
540 PLAY#2,A4,B3,C2,D1
550 PLAY#2,A5,B3,C2,D1
560 PLAY#2,A6,B3,C2,D1
570 PLAY#2,A7,B5,C3,D1
580 PLAY#2,A8,B3,C2,D1
590 PLAY#2,A9,B5,C3,D1
600 PLAY#2,AA,B8,C5,D1
610 PLAY#2,AB,B9,C6
620 GOTO 500

```

## Notes' notes

走るのでしかたなくテンポを下げました。少しジャンглしてるでしょう。  
**◆LIQUID CLOCK◆** シンセでも曲を作ります。ウィスパーボイスで唄ってくれる女の子がほしいんです。誰かいませんか? 〒186 東京都国立市谷保6447までご連絡を。よろしく願います。

◆暴走戦車◆ 大地を暴走する戦車のキヤタピラが発する独特の音が余韻を持って響くよう、また、エレキギター風の音色作りにも工夫をこらした。MSX・FANの最終号を飾って、忘れたい思い出となった。  
 ◆かいぢゅう◆ ども、最後の最後に間に合いました。この曲は以前に作って

おいた作品で、今はまわりにMSXがないさびしい生活をしています。感想などは〒990 山形市大平清水99 山大学寮 小坂太祐まで。Anything OK /  
 ◆岩SE◆ 採用ありがとうございます。会員1人で「栗研」か? 岩井とケンカでテレビ映り悪し。武部=令二。植本

小落合島流し。僕リアK研行きたい。最初で最後のホモキュバノン。変な曲でしょ? 三本洋平連絡待つ。  
 ◆Psycho Universe◆ 最終号だったので、こんな変な曲での採用。いいのだろうか? この曲は、乱数でP OK E文頼りのヒキョーなヤツです。それでは、いつの日か真っ当な曲で再

## 「音楽」の知識

最終回スペシャル

講師・よっちゃん

ロック界の元教祖、今やアゴのたるんだいいおやじのくせにずーっとバンドとツアーを続ける男、ポップ・ディランはかつてこういった。「友よ、その答えは風に吹かれている」。質問はいろいろあったのだが(歌詞の中で)、答えはひどくぶっきらぼうで感触が伝わってくるのみである。アメリカのルート66でも、紛争の続くボスニアでも、上九一色村でも、富良野の地でも、きっと地球の至るところで答えが風に吹かれている。

## 「音楽」を感じる時

音楽は、町にもテレビにもあふれているし、学校でも教えてくれる。しかし、単に耳を振動させている音と、自分が積極的に聴こうとしたり、突然引き込まれて感動する音楽とは百万光年の差がある。まわりにいるみんながミステルに感動しているとしても、自分が何も感じないのだったら、その音楽は自分と何の関係もないのだ。

ところが同時に、音楽は文化であり、伝統でもある。昔、YMOが好きだった先生に「テクノポリス」を聴かされて「カッコいいなあ」と思ったことは、新しい発見であったと同時に、先生から引き継がれ、受け渡された財産でもあるわけだ。ボサノバだってクール・ジャズだって民謡だって、歌われ聴かれてきた歴史と、個人が新しく発見する瞬間が必ず併存している。なぜ音楽に感動するのか? いろいろな説明はあっても、まずまっさきに感動があって、そのあとでそれをいろいろと分析するのであり、この逆のコースはありえない。音楽の知識が力を持つのは、感動する心が生き生きとしているときで、いくら知識があっても心がなければ退屈なだけである。

## 機械の音楽・人間の音楽

仕事柄、DTM(Desk Top Music)を聴くことが多くなっている昨今なのだが、まあ、どれもこれも似たりよったりで、基本的にはつま

らない。FM音楽館のオリジナル作品のほうがよほどおもしろい。昔、クラフトワークやYMOやらがテクノを始めたときは、機械たちはひどく不便なもので(コードは入力できない、音をすべて数値のデータに変更しないといけない、シンセサイザーが音色を記憶してくれない、etc.)、こういった機能的な限界があるからこそ、その制約の中でいかに音楽を作るかが音楽のよさとなって実っていたのだ。現在のDTMは、機械が便利になったぶん作る内容は画一的になっている。何でもできるからといって、他の人とちがう、その人独自のやり方を心得ている個人は、すくなく少ない。カーナビのついた車が、混んだ道をそろそろと数珠つなぎになっているようなものだ。

かくいう筆者も、先日、依頼に応じてMacと音源だけで10分ほどの作品を作った。ソフトは「パフォーマンス」だったので、まずほとんどの人が使わない「REVERSE」(データの前後をひっくりかえす)と「SCALE TIME」(データを時間的に圧縮したり伸ばしたりする)を基本に据え、かんたんなフレーズから機械と対話しつつ、曲に仕上げていった。機能を絞っているのだから、機械の行った計算と、自分の判断がちゃんと対応している。方法が明確なだけ、作品には力があつた。

ペンで文章を書くのと、ワープロで文章を書くのでは、できあがる文章の質が違う。元のアイデアがはっきりとしていれば道具は関係ない、という考え方は、技術的な水準が上がると、それほど正しくないことがわかる。現在の音楽理論には、昔からのコードや対位法の知識と同じくらい、コンピュータや録音・再生の技術に関する知識が必要になっている。アメリカ、イギリス、日本といった文明の先端にある国から生まれたテクノでは、逆に音楽の旧来の理論はあっさり放棄され、単に耳で聴いて気持ちいいかどうかですべてが処理されている。

## 生演奏の楽しみ

私がバンドを始めた頃は、コンピュータで音楽を作るなんていうことは考えられない状況だったので、すべて人力に頼っていた。まず、ちゃんと叩けるドラムを見つけるのがたいへんで、ひとつのグループをまとめるために長いリハーサルをしたものだ。こうした経験から私が覚えたことは、音楽を実際に演奏するのはたいへんにダイナミックな過程である、ということ。ラジカセで音楽を聴くのとはいくらべ物にならないくらい音量が大きいし、リズムは耳ではなく直接体で感じるものだった。そして、いろいろな物事が動きまわっているライブの現場のまっただ中に飛び込んでいくことは、イスに座って楽器をいじっているのとは違う、波の中へ身を投げ込むような全人格

的な経験だった。これは、後にコンピュータを使うようになってからもずっと体の中にある感覚で、音自体の生命が輝く方向へ音楽を作っていくのだ。

現在の、カラオケや、カラオケに多少のビジュアルを足したようなコンサートでは、すでに先の答えがわかっている、新しい発見、思いもかけない展開が少なすぎる。あらかじめ親切に用意されたコースに乗っかっているだけでは、未来は閉ざされている。

私にとって、音楽を作ったり演奏したりすることは、自分が自由であるということをはっきりと感じるための過程だ。楽しみを小さな枠の中に囲い込むのではなく、世界に向かって拡げていくことなのである。そのためにいろいろな道具を使っているのだ。

## CD 人外魔境



①フレッド・フリスの傑作「STEP ACROSS〜」



②エブリシングブレイの汎アジア作品「ポッシュ」



③人類必聴、クラフトワークの「THE MIX」

このコーナーではかなりユニークな作品の数々を紹介してきた。現在も入手が可能で、聴くと確実に新しい世界が開けるCDを3つ挙げておこう。

まずはイギリス出身のギタリスト、フレッド・フリスが、同名のドキュメンタリー映画のサウンドトラックに大幅に手を加えた名作「STEP ACROSS THE BORDER」(eva records)。フリスが世界各国を回りながらコンサートをやったり録音したりしているようすがテーマになっていて、まさに音楽が「国境を越

えていく瞬間を体験できる。ビデオのほうも超おすすめですよ。

次は、日本の名作、エブリシングブレイの「ポッシュ」(日本クラウン)。実は私も録音にちょっと参加しましたが、アコースティック楽器を多用して、タイを中心に汎アジア的なポップスを展開。未来が見えるのが美しい。

最後はクラフトワークの「THE MIX」(東芝EMI)。テクノだけでなく、これからの音楽の基本です。必ず聴くように。

開できることを願って、再見。

◆Sufferer◆今まで大変ありがとうございました。これからもがんばります。皆さんG-NETに来ませんか? 音楽関係が多いです。興味があれば連絡を。お手紙は〒755-02 山口県宇部市東岐波区丸尾4343-5 河野光明まで。◆PURE-TECHNO◆せめて、F

M音楽館だけでも、形を変えてでも残ってくれたら……。作曲依頼(笑)、ご意見・ご感想等は、〒244 神奈川県横浜市戸塚区下倉田町274-1 第7山仁ビル110 平井貴徳まで。

◆THEお経◆そういえば、ふたりでバカ笑いしながら作ってた曲だな。Mファンの最後にびったりじゃねーか。

ぎゃははは。怒るなよ。P.S.O.によると、日蓮宗のお経だそう。どうでもいいか。

◆BYE-BYE◆何と申しませうか、予測どおりです。これが採用されるというのは、ま、最後をおめでたい曲で飾れてよかったかな、と。本当に、最後まで学ばせていただけましたよ。

お気楽がいちばんってことを。

◆攻城戦のテーマ◆8年前に作ったものですが、最後のので引っぱり出してきました。未完成品だったような気もするので、冷や汗ものです。ご感想等は〒462 愛知県名古屋市中区味味路4-1116 小崎智則まで。

# M・FAN スクエア

## CONTENTS

P70:ELFARNA小特集!!  
P71:ゲームのぞき穴  
P71:通り抜けできます  
P71:GTフォーラム  
P72:ガマックノ  
P73:イラストコーナー  
P74:パン通天国

P75:同人地下工房  
P78:internationalization  
P78:SOFT SHOP TAKERU  
P79:新・あしたは晴れた/  
P80:GM&V  
P81:おはなしこんにちわ



## 『ELFARNA』小特集!!

ファンダムの大作『ELFARNA』。予告どおりの小特集だ。

かつて、これほどまでに完成されたファンダムRPGはあったろうか? 約1年以上も前の作品ながら、未だに根強い人気を誇る『ELFARNA』。

主人公テイルとカーナの人氣

もさることながら、このゲームには当初から謎めいた部分が多かった。今回は、このゲームに隠された秘密にさらに深く追求していきたいと思う。

今、読者間で謎めているキ

ワードが「ラーヤのカギ」と「ラミアのつえ」のありかだ。前号のELFARNAについて教えてくださいのハガキに、読者の解答ハガキが殺到した。今、新しい事実が明らかになるぞ。

### ラーヤのカギは水の洞くつに!!

前号の質問事項にあげられていた「ラーヤのカギ」。その場所を記した書物(ハガキ)が、長野県の松塚康をはじめとする多数の読者より届いた。このカギは水の洞くつ内にある。場所は長い橋がある所。その後ろで流れる滝の中に、じつは入ることができるのだ。滝の中へは、橋

④水の洞くつ内にあるこの場所、滝の真ん中から入る



のちょうど中心位置からしか入れない。中に入ると宝箱があり、そこには念願のラーヤのカギが眠っている。

このカギの効果は、持っているだけで鳴き声から守ってくれる



④なんとこんな所に宝箱が!! そして、ついにラーヤのカギを手に入れる事ができた

る。とても便利なアイテムだ。しかし、滝の中なんてふつう気づかないよなあ……ちえっ。

### 謎のメッセージはラミアのつえと関係あり

もうひとつの謎にあげられていた、まよいの森の「謎のメッセージ」。そして、「ラミアのつえ」。このふたつは、じつは深く関係していたのだ。この秘密を記した書物(ハガキ)は、岐阜県の阪口潤より届けられた。まず迷いの森を進み、謎のメッセージが出る場所へ行く。メッセ

④謎のメッセージが出たら下の画面へ移動して右へ



ージが表示されたら、下の画面へ移動し、そのまま道にそって右へ移動していくと、通れないはずの場所に道が開いているのだ。そこへ入ると宝箱があり、ラミアのつえが眠っている。



④右はじの、通れない場所に道が開いている!



④ラミアのつえは、持っているだけで石化を防ぐぞ

## ゲームのぞき穴

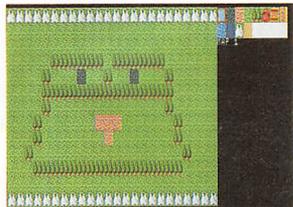
長きにわたってウル技を紹介してきたこのコーナー。最後はMFファンらしく、ファンダムのゲームで締めくりたいと思う。別に市販ソフトのウル技がなか

ったわけではない。ハガキもちゃんと届いていたが、やり方が複雑すぎて、ふつうじゃ出しにくい技が多かったからだ。シンプルイズウル技、永遠なれ!

### FIELD BATTLE

#### ★MAPエディタ

Mファン95年2月号の『FIELD BATTLE』でMAPエディタを見つけました。自分で好きなMAPが作成できて、ゲームに組み込むことができます。やり方はBASIC上から「FB-MAP. BAS」を立ち上げるだけです。このゲーム、



①とりあえず試しに、MAPを作ってみたい。なんだかへぼへぼだなあ……

地形効果はないそうですが、自分で作ったMAPで遊ぶのも、おもしろいですよ。

(長野県/長谷川直紀)

中略 オールドハルの MAP エディタ

① 解決したボスから「FB-MAP.BAS」を立ち上げる

② 以下の方法でMAPを作成する  
(CANS F-B MAPエディタ)  
←エディターを立ち上げた時の画面

① 何のMAPも  
② エディタ画面  
③ MAP表示

④ (カル) が ① にある時のゴゼン (20+50%の割合)

⑤ 前のMAP 図次のMAP (マップは3つまで)

⑥ ロード ⑦ セーブ ⑧ 選抜中の何のMAPも ⑨ 決定

⑩ (カル) が ⑩ にある時のゴゼン

⑪ カルの移動 ⑫ 敵軍 ⑬ プログラム設定

地形に 効果は ないですが、自分だけ作って 遊ぶと かなり 楽しいです。

1995/04/23 長谷川直紀

②スペースの都合でハガキをそのまま載せてみた。操作方法はこれを見てくれ

## 通り抜けできます

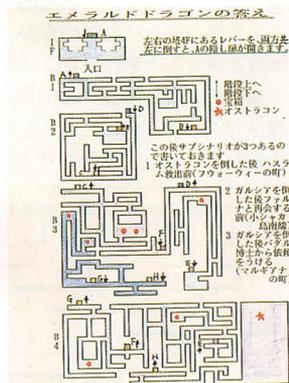
読者の質問に読者が応えるこのコーナー。投稿ハガキは、ほぼ出つくしました。中には迷宮入りしてしまったゲームもあつ

たかもしませんが、みんな一生懸命調べてくれました。おかげで解答率はかなり良かったです。ありがとうございました。

### エメラルドドラゴン

Q ドウルクワント城へ入っての道すがりがわからない

A 徳島県/乾真紀



①これでオストロコンがいる所までとりつけるね。がんばって倒すべし!

### ピーチアップ総集編II(笑)

Q このゲームのウル技を教えてください

A 北海道/菊地朗和

「ピーチアップ総集編II(笑)」のウル技

①「おたけんとし」のタイトル画面のときに(3)とスペースキーを同時に押す。うらなはたまたおたけんとしか遊べます

②「姉妹」の鑑賞モードで次のパスワードを入れてみましょう。いこちゃん(エザイ7が消える)「おおきに」(空の絵が見える)

③どの画面でも[F1]キーを押した画面が真黒になります。(もう一度[F1]キーを押すと元に戻ります)親が来たときに使うといいでしょう。

①いちばん下の「親が来たときに使うといいでしょう」というのが……男だなあ

## GTフォーラム

今回が最終回ということで、いつもよりほんの少しだけスペースを拡大して、MSXの修理に関することなど、ハード関係の質問を中心に答える。

Q MSX (ST) の調子がおかしいのですが、修理してもらえますか。近くの電器店に行ったら、「ちょっと修理できないんだけど」といわれたのですが、製造中止になってしまったものは修理を受け付けてもらえないのですか。

(静岡県/B-TEAM・18歳)

A 受け付けてもらえるはず。

松下電器では、補修用の部品は製品の製造打ち切り後6年間保有することになっている。STの部品もまだ残っているはず。松下電器に問い合わせたところ「製造中止になったものでも、修理できるのであれば責任を持って修理いたします」とのことだったので、もういちど修理を依頼してみてもどうだろうか。もし近くの電器店で受け付けてもらえないなら、松下電器の「お客様相談センター」に連絡す

ればだいじょうぶだ。

Q 最後の最後だからこそ聞きたいのですが、本当にもうMSXやMSX関係の周辺機器(プリンタなど)は手に入らないのでしょうか。もし在庫が残っているなら、商品をメーカーに注文したいので、どんなものが残っているかも教えてください。

(栃木県/山田孝男・18歳)

A 商品の在庫はもうない。

すべてのメーカーの情報をつかんではないが、最後までMSXを支えてくれた松下電器にも、もうMSX関係の商品の在庫はないとのこと。また、しばらく前にソニーに問い合わせた際も、「すでに現行商品ではありませんので……」との答えが返ってきた。残念ながら、現在MSXやMSX関係の周辺機器を入手するのは困難だ。

Q PC-98等の周辺機器で、R

S-232C対応のスカナなどは、MSXのRS-232Cインターフェイス(カートリッジ)でも使用可能でしょうか。

(福岡県/高瀬泰治・31歳)

A いちおう使用可能だが、専用のプログラムが必要になる。

MSXのRS-232Cインターフェイスに他機種の周辺機器(スカナ等)をつないで制御することは可能(周辺機器によっては、機能が制限されたり、使えない場合もある)。ただし、たとえばMSXにPC-98用のスカナをつないだ場合、MSX用のスカナの制御プログラムは使えない。他機種の周辺機器を制御するには、RS-232Cインターフェイスや、つないだ周辺機器に対応したプログラムを用意する必要がある。

Q MSX用のハードディスクインターフェイスはもう売って

いないのですか。外国ではSCSIインターフェイスを作っている同人サークルがあるようですが、日本では作っているサークルはないのですか。ハードディスクを使いたいです。

(神奈川県/松沢秀伸・19歳)

A アスキーから発売されていたハードディスクインターフェイスは品切れ。だが、日本にもSCSIインターフェイスを作っている同人サークルはある。

アスキーから発売されていたハードディスクインターフェイスは、だいぶ前に品切れになってしまった。しかし、SCSIインターフェイスを作っている同人サークルはある。今月号のパソ通天国で、同人サークルが作ったSCSIインターフェイスを紹介しているので、74ページの記事を見てほしい。

Mファンに  
いいたい放題!

★MSXは最高のマシンです。そして、MFファンは最高の雑誌でした。MSXユーザーにとり、MFファンの評判は残念なことです。しかし、きつとその向うには希望があると思います。たとえば同人活動です。活発な同人界がある限り、MSXは不滅です。★MSX以外に、使いたい機種はない。(埼玉県/竹折明・22歳)★あ、長がったな、という感じがする。僕のMFファン歴は約4年間でしたが、小6のとき、980円をひねり出すのに四苦八苦していました。僕は、これから同人サークルの門をたたいてみようと思えます。復刊を願って……また今度。(静岡県/山村英雄・7歳)

Mファンに  
いたいた放題!

# 第13回 読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム **ガマック!**

互いの体を朱に染めた戦士たちは、訪れる死をまえにして微笑し、剣を交える。ただひとつの、最強という名の真実を求めて。

## ★優勝者のハガキ

戦エタイプ: 5  
 武器 : 2、短剣  
 鎧 : 5、皮の胸当て  
 槍 : 1、鉄の槍  
 アイテム : 5、幸運の御守  
 修業 : 10  
 合計金額 : 500 G

オーナー名: NSP  
 戦士名: ノーマンC

NSPにノーマンCの前の由末、NSPが最初に開発したNSP-1ノーマンC予定の能力を備えているが、後者は封印されたものが改良され、NSP-2200が完成した。しかし、この能力を奪取しようとする者が現れ、ノーマンCは戦時中に行われた制作中止された。戦時中はNSPチームのリコーン機で活躍した。

◎予選から一貫した真向勝負の短期決戦というスタイルは立派。強い勝ち方だった

応募総数201通。無効票15通。有効票のうち7通が歴代チャンピオン、すなわちチャンピオンシップ大会出場者。第13回大会ガマックにおいて、チャンピオンシップ大会出場最後の椅子は、179名の戦士たちによって争われることになった。

### ●今大会模様……

予選～5回戦。全体的に1D取得組がやや優勢に勝ち進んでいるようにみえた。なかでも最多1D取得者であるウィラムや、準優勝2回の実績をもつジャラキーマの戦い振りは見事なものだった。しかし、決勝戦まで駒を進めたのは彼らではなかった。

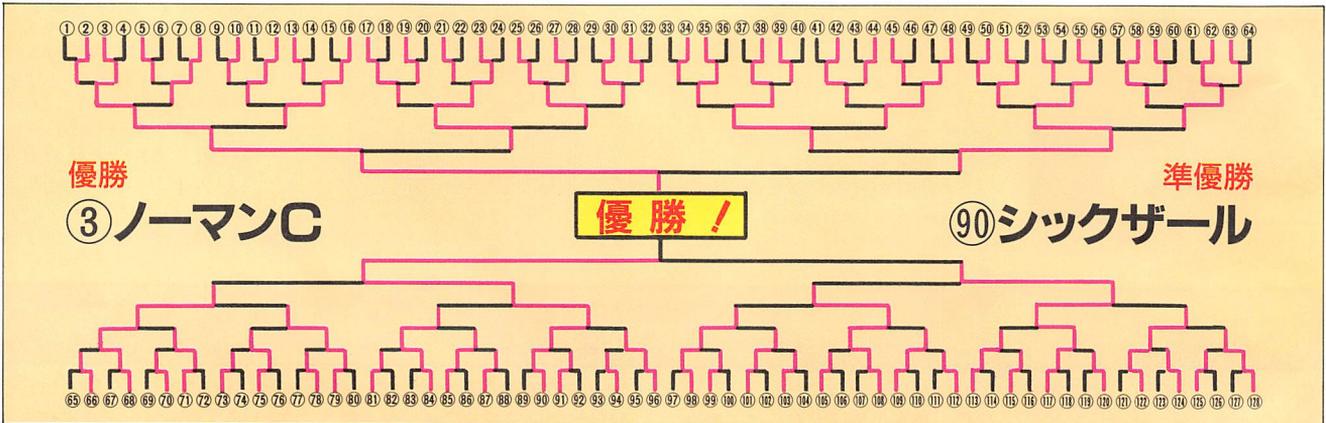
準決勝。これまでの戦いすべてを、体力の削り合いで制してきたノーマンCは、今回もそのパターンに持ち込むとあっさり勝負を決めた。対照的にシックザールは、すべての戦いを持久戦に持ち込むことで勝利をもぎとり続けてきた。両者とも自分のペースで戦うことで勝負を制してきただけに、どちらのペースで戦うことになるのかが、勝敗を決すると思われた。

決勝戦。シックザールの炎の魔法がクリティカルヒットして火蓋が切られる。すかさずノー

マンCの短剣がシックザールの体を深々と斬り裂いた。さらに数回斬り結んだところでシックザールは取えなく倒れる。皮肉にも、シックザールの最初の一撃が、戦いのペースをノーマンCのものにしてしまった。ペースを征したノーマンCが最後の椅子に座る資格を手に入れた。

### ●2位～5位の装備

90	戦9	武5	鎧0	槍0	修4	A1.5
55	戦1	武2	鎧0	槍0	修×	A3.5
117	戦1	武6	鎧4	槍0	修1	A1.5
23	戦5	武1	鎧0	槍0	修×	A4.5
38	戦6	武6	鎧5	槍3	修7	A5
68	戦5	武3	鎧0	槍0	修2	A3
108	戦7	武5	鎧5	槍3	修2	A4.5



## ト ナ メ ン ト 進 出 者

順位	住所	オーナー	キャラ名	No.	順位	住所	オーナー	キャラ名	No.	順位	住所	オーナー	キャラ名	No.	順位	住所	オーナー	キャラ名	No.
1	岡山	NSP	ノーマンC	30	33	埼玉	TRIAN	T.カイザー	2	65	愛知	倉橋康彦	いか	1	65	北海道	おとせい	乱丸	65
2	茨城	HALT	シックザール	9	33	兵庫	山内啓介	幻	5	65	島根	白黒組	鉄人125号	4	65	岩手	NV組はむ	次はNVへ	67
3	広島	本山友則	南製・GZ	55	33	兵庫	ジョニー	すどこっこい	10	65	石川	藤掛貴由	大根誠は誠実か	6	65	宮城	濱田屋	H-Ya II	69
3	神奈川	S-TEAM	ジャラキーマ	117	33	滋賀	オーデカ残党	Junky千田	13	65	大阪	ちんねん	ちんねんくん	7	65	山口	岩城恵司	遊星仮面	72
5	大阪	マサヒロ	パース	23	33	埼玉	玉 大貧民	貧民1号	19	65	大阪	池田K	プラスチックロリ	9	65	宮城	佐藤竜太郎	サトーチェーン	74
5	長野	C-WAVE	MEZZO	38	33	京都	YAWMA	THE NEZUMI	21	65	三重	松本論	ファル	11	65	東京	水田英智	びっくす	76
5	群馬	新橋良樹	5Gのこっちゃん	68	33	埼玉	今泉淳子	クーパー・実査官	27	65	静岡	加藤正人	ニョニョミン	14	65	長野	中野治正	サンマルコ	77
5	北海道	石井政広	シェラザード	108	33	埼玉	中里武文	TNC-NEO	31	65	埼玉	さかさま	ババ	15	65	東京	古谷和俊	掛く大仏	80
9	東京	ローモン	犬神丸九郎	16	33	埼玉	玉 安奇学	玉将87号	34	65	静岡	クレスト	くれすてー	18	65	兵庫	死神カーネル	サーズ	82
9	岩手	リトルグレイ	グレイ	25	33	大阪	山元信二	V-EF	39	65	東京	山崎花衣文円	ひろかず	20	65	東京	NV組なあち	C27井上祐二	83
9	東京	岡本たけし	タマ	48	33	埼玉	ビギナーII	IIノギギ	44	65	京都	ブイハチ	めぐみーゴ	22	65	神奈川	P. Can.	ダーズリン	86
9	大阪	亀山竜三郎	まる目ユーレイ	62	33	埼玉	宇宙草駄部	炎帝配録官	45	65	北海道	陸井拓	MSX永永遠に	24	65	栃木	聖流牙龍玉藤	ヴァリアーベヒーモ	88
9	北海道	とんぬら	NV組とんぬら	74	33	東京	中野文則	赤塚東京大仏	50	65	和歌山	ガキ	安物	26	65	大阪	モスラ	クレイフ	89
9	岡山	逃げん王将	ときん	89	33	神奈川	鈴木結子	ハー・マキ	53	65	福岡	永野元帥	戦艦大和	28	65	京都	西野高正	Sキャット	92
9	神奈川	ゆうさく	全員集合だっ	98	33	栃木	朋泰由大	とけいかい君	59	65	静岡	川田健晴	へのえもん	29	65	静岡	富士真奈史	浜北人	93
9	大阪	武内晴美	さらばMSX	122	33	大阪	柔軟体操部	スビックマーブ	63	65	京都	GIU	進めノコメ少年	32	65	奈良	大和郡山市民	奈良県民代表	95
17	京都	夢見草	えむはん	8	33	北海道	枝まめ	枝豆	66	65	広島	金田〇一助	新〇解国語辞典	33	65	長野	A.S.K.	神電チキ様	97
17	兵庫	ぶくばん	アルタイル	12	33	福島	本田朝幸	ユキア	70	65	愛知	影法師	流羽又雄	37	65	鹿児島	たつくす	まあいへい	100
17	静岡	ぶぐてい	風風	17	33	福岡	トキエモン	新明解国語辞典	73	65	愛知	怒王男	最強の二人	36	65	京都	駿原紫衣	ミュージー	101
17	福島	夢の都	MSX2001	30	33	石川	ARS	黒龍	78	65	兵庫	佐々木智彦	絵夢ちゃん	40	65	岐阜	宮前篤史	ダブルアーム	104
17	長野	長谷川哲史	ハヤテの矢	35	33	東京	飯島徹	ろすい	81	65	長野	K.K.	メモリー	41	65	神奈川	足田猛	ドッダ795	106
17	宮城	種田久良	GS横島	42	33	大阪	四方雅仁	マーサーII	87	65	神奈川	XXX	XXX-02	43	65	埼玉	SNK	シリウス	107
17	東京	中国義和	祝楽師はにまー	51	33	埼玉	今森	ウータ	91	65	千葉	すら	ナイロビ戦士	46	65	大阪	湊川裕一	ガルアド	110
17	兵庫	MSX革命戦	MSX革命戦	58	33	埼玉	とある人B	大出和夫 Jr.	94	65	岡山	荒木郁雄	晶紅門	47	65	富山	上野雅博	高瀬美加	111
17	北海道	ゆう	ブルボン	71	33	北海道	佐藤泰宏	麻原教祖	99	65	和歌山	すじえもん	最後の審判	49	65	茨城	三石へきる	菓園みちる	114
17	新潟	Verry	ひんしゅく大将	75	33	神奈川	いっぺい	つつのろう	103	65	和歌山	鈴丸	ゆめまろ	52	65	埼玉	はらいち	魔沙紀狐	116
17	愛知	桑村篤史	ヴァルテス	85	33	神奈川	加藤健一	加藤健一	105	65	千葉	岩崎大輔	くれるゼン	54	65	岐阜	奥々組真一郎	ラストブリッ	118
17	東京	コヒー	ニヘー	96	33	大阪	徒手空拳	ウィラム	112	65	兵庫	朝野昭子	近江真理	56	65	福岡	初太くん	ネオVX	119
17	埼玉	Siuvah	レスシード	102	33	徳島	SND	ブノワとタル	115	65	東京	NV組バチン	バチンコ	57	65	大阪	わかん	プラナリア	121
17	奈良	大木凡一	魔法使いWith T	109	33	富山	R.K	龍の子太郎	120	65	神奈川	新鎌倉幕府	にわとり	61	65	埼玉	HIRO	影マサ	123
17	兵庫	臼井良輔	試作No.4	113	33	奈良	たけのしん	流星丸	124	65	静岡	八木伸介	ブラモワ-世	60	65	埼玉	苗木理恵	難攻&七二模野	126
17	大阪	K.N	ジェノサイド	128	33	北海道	三浦哲也	コロラレピン	125	65	三重	ミケネコシロ	WRX-R	64	65	香川	白沢雪	魏若鉄	127

※最終回のポイントは以下のとおりになりました。14P:水城たま、10P:とりボール、9P:繰ぎ終、8P:松尾峰男、7P:今泉淳子、6P:麗麗、5P:田中將司、上上、陵弥、4P:遠名疎夏、柑子、かたねゆう、3P:樋口瓶助、山本定吉、赤坂和俊、2P:金平理恵、魔幻遺愚、蒼龍鑑鏡、綾瀬久太郎、橘淑月、1P:佐野麻球、宮原三千恵、伊藤雅樹、ないにい、あけみ、夢見草、今森、早瀬望月、おじゃ、原真紀、天辰光史、チキマ、桃の旅、森本剛、三浦孝司、篠、稲泉知、ぼっくん、古谷和俊、長沢大郎、西

# チャンピオンシップ大会

	宅	紅	け	で	○	猫	ラ	ノ
第2回大会優勝者 宅健		X	X	X	X	X	X	X
第6回大会優勝者 紅露姫	○		○	○	○	○	○	X
第7回大会優勝者 けんちゃん	○	X		○	X	X	X	X
第8回大会優勝者 でんでん	○	X	X		X	X	X	X
第10回大会優勝者 Oh.ムジナ	○	X	○	○		○	X	○
第11回大会優勝者 猫耳ねこちゃん	○	X	○	○	X		○	○
第12回大会優勝者 ライド	○	X	○	○	○	X		○
第13回大会優勝者 ノーマンC	○	○	○	○	X	X	X	

## チャンピオン

タイプ 1  
武器 5 (必殺法)  
鎧 2 (必殺鎧)  
盾 1 (鉄の盾)  
P.M. X  
修行 X  
合計金額 550  
オーナー名 紅露姫  
戦士名 第6回大会優勝者  
紅露姫  
ID:G671127

●接戦を制し、6勝1敗の見事な戦績でチャンピオンに輝いた。それにしてはと、もしかこの鎧のなかにはうつくしいお嬢さんが……

チャンピオンシップ大会に参加資格のある歴代優勝者13名のうち、会場に現れたのは8名。残りの5名が現れなかった理由については、大会開催の噂が届かないようなところにいる (MFファンを読んでいない) とか、不測の事態に遭遇した (郵便事故にあった) などさまざまな憶測がとびかっただが、ともかくチャンピオンシップ大会は8名で行われることになった。

### ●チャンピオンシップ大会模様……

結果からいえば上の表のとおり、第6回大会優勝者の紅露姫が6勝1敗の戦績でチャンピオンとなった。以下はその紅露姫の戦い振りをお伝えする。VS宅健 お互いにクリティカルはなく、少しずつ体力を奪い合い、体力の差が勝敗を決した。VSけんちゃん ことごとく攻撃を受け止め、確実に体力を奪い、そのまま押し切る形で勝利した。VSでんでん でんでんは素早い攻撃

を何度も繰り出したが、紅露姫の防御力のまえに致命傷を与えられない。一撃一撃が必殺の破壊力を持つ紅露姫の圧勝だった。VS Oh.ムジナ 体力の差からVS宅健のときと立場が逆の、同じ展開になった。違ったのは、倒れるまぎわの紅露姫の一撃が、今大会最高のダメージだったことだ。VS猫耳ねこちゃん 開始直後から激しい斬り合いになり、相手に与えるダメージの差が結果に結びついた。VSライド 他の対戦相手に対して猛威を振るったライドのクリティカルは、この戦いにおいて一度も振るわれず、一方的にダメージを受けて散った。VSノーマンC 第13回大会で得た50Gを修行に使用し、少しだけ進がアップ。その成果かどうかはわからないが、

## ベスト4

第11回大会優勝者!!  
猫耳ねこちゃん

新士のタイプ5  
武器: 1 (宝剣)  
鎧: 3 (鎧の鎧)  
盾: 3 (鉄の盾)  
P.M.: 行: 3口  
合計金額: 550G  
オーナー名: 水野貴克  
第12回大会優勝者  
戦士の名前: ライド  
ID: A60177

連続クリティカルヒットで得意の乱打戦に持ち込んだ。紅露姫も必死に反撃したがさすがに及ばず、ノーマンCが紅露姫に唯一の黒星をつけた。

### ●戦いのあとで……

優勝したのは紅露姫でしたが、もう一度やったら違う結果になるかもしれません。宅健やでんでんは結果惨敗ですが、かなりの接戦を演じていました。こういったコーナーはみなさんの投稿がないと成り立たないので、参加してくれた方々にはホントに感謝しています。最後までお付き合いいただきありがとうございます。



小さくてごめんね



埼玉/今森  
22歳・男・胸のフロッピーがカワイイ



岐阜/田中将司  
21歳・男・※うまい。アイディア勝ち



東京/とりボール  
18歳・女・※幸せそうなルノの寝顔



新潟/遠名 夏  
19歳・男・※いい色です。左下のは?



徳島/酒井正幸  
18歳・男・※サンキュ。みんな

## イラストコーナー

お題「永遠に……」

ここには確かにキミがいて、私がついて、いろいろなことがあった。喜び、悲しみ、泣き、笑う……思い出は永遠に。

しめっばいのはその時点で不採用などおごいことを考えていたら、全然そんな心配はする必要がなかった。多分好きなゲームの主人公とかを描いてくれる人が一番多かったんじゃないかな。心に大切な思い出があって、それを大事にしている自分がある。それだけで十分だね。みんな、いままて投稿サンキュ!



●MSXのまわりには思い出がいっぱい。  
(東京/水城たま・20歳・女・3P)



●いつもながらお見事。今年一年がんばれ。  
(愛知/松尾輝輝・18歳・男・3P)



●満場一致で色ド派手な賞品キミのもの。  
(高城/綴書奈・21歳・女・3P)



●幸せそうな娘。やっぱりメはいいよね。  
(愛知/かなたけゆう・20歳・女・3P)



●みんな大好きなソーリアン。  
(大阪/麗華・18歳・女・2P)



●ハハ、いろいろあるってことよ。  
(茨城/上上上・18歳・男・2P)



●つん。また……ね。天阪/綾瀬久太郎・21歳・女・1P)



●再会できてハッピーエンド?  
(福岡/橋墩月・22歳・女・1P)



●匠の込めたい想い愛わらずに。埼玉/今泉淳子・31歳・女・1P)



●大切にしてくれてありがとう。  
千葉/綾弥・18歳・女・2P)

和成、魔耶、翠河緑扇、小田有紀、東川斎写楽三世、本山友則、守田淳平、アルル(順不同)。3ポイントを超えている人に関しては、それぞれ3P:千円、5P:3千円、7P:5千円、9P:1万円分の図書券を送らせていただきます(端数切り捨て)。なお、こちらの勝手に申し訳ありませんが、都合により7Pの景品が変わったことをご了承ください。今までたくさんの投稿をいただき、本当にありがとうございました。



## 同人地下工房

最近のMSXユーザーは、同人活動に多大な期待をよせている。そんな声に応えるべく、各サークルが立ち上がりはじめた。情報、イベント、これからのMSX世界は同人活動が最先端といってもよい。  
**ドクターコーボー**：むむ、Mファンが休刊とは……、予告されていたとはいえ、なんと悲しいことじゃ。しくしく。



**チカちゃん**：だいじょうぶですよドクター。これからは、MSXのよさを我々が守ってあげたいじゃありませんか。  
**コーボー**：うむ、そうじゃの。これからはユーザー同志が互いに協力しあってMSXを守っていかねばならないとなあ。  
**チカちゃん**：そうです！ さあ、あの希望の星に向かってダッシュッ！(キララン★)

MSXユーザーズパワー// 力を持ったサークルが協力し、新しいMSXの道を切り開いて行く。ユーザーの力でイベントを仕切れるようになった今、同人界は燃えている！



Mファンに  
 いたい放題!

「K.O.S.O.F.T.?」感 ★すべてのMSXユーザーのみさまへ。忘れてはいけない、「希望」は絶望のなかにあることを……。石川県/田中幹也20歳 ★ある電器屋のすみに、ぼこりをかぶったMSXを発見した。MSXがお店に置いてあるのを見つけたときにも幸せになるのは僕だけでしょうか。(岐阜県)山根?感 ★「T」を壊した奴」としてレッテルを貼られてしまいました。でも、ちょこっと有名になってた。うれしいうす。あしながネットのみなさん、MNPのみなさん、PPNETのみなさん、N1Fのみなさん、僕がT壊した張本人です。(笑) 嗚呼………まだ有名になってしまふ。(笑) (愛知県)水野隆広・15歳

## ドクターコーボーのイベント情報屋

### ★8月27日(日)夏のMSXパーティー開催!

去る3月26日に行われた「'95春のMSXパーティー」は大盛況/遠路はるばるやってきた人たちも含めて、約500人以上が会場に集まった。

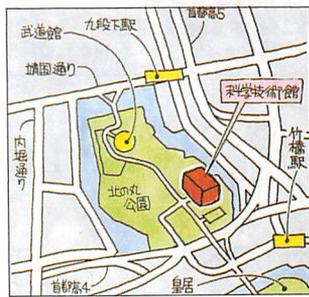
そこで次は8月27日(日)、「'95夏のMSXパーティー」が開催される! 場所は東京都の科学技術館。時間は午前11時から午後3時までの間だ。

このイベントは(株)ブロコリーの主催する同人ソフト即売会「デジタルフェスティバル」の一貫で行われている。このパーティーの企画運営は同人サークル「SYNTAX」だ。当日のお客さんの中には、他機種の同人ソフトが目当てで来ている人もいるので、迷惑のないようにしよう。

パーティー会場は、MSXのために1フロアを借り切る予定。サークル出展による同人ソフト、

ハードの即売会を始め、パンフレットの配付、ゲームや新企画も用意されているぞ。

このパーティーについての問い合わせは、SYNTAXのいまむら秀樹(〒001 北海道札幌市北区新琴似 8条12丁目5-36)へ。デジタルフェスティバルについての問い合わせは、(株)ブロコリー・デジタルフェスティバル準備会(☎03-5387-6781)まで。今年の夏は熱そうだ!!



◎場所は地下鉄東西線の九段下駅、または竹橋駅から歩いて7分のところにあるぞ

### ★MSXキャラバンが全国をかけめぐる!

東京などで開催されているイベントに、地方住まいのために遠くへ行けないという意見に応え、「MSXキャラバン」が発足した。MSXキャラバンとは、地方へ出向いてイベントを開くアマチュア団体のこと。このキャラバンの総代表は同人サークル「GENUINE NETWORK」の野中栄一氏が行っている。ただし、キャラバンのメンバーは、それぞれ別々のサークルに所属する人たちだ。まさに各サークル協力の元でできた夢のような団体である。

イベント当日は、ユーザーの交流を始めとして、全国のMSX情報の提供、サークルソフトなどの委託販売が予定されている。ほかにも楽しい企画がもりだくさん。自分の近場にキャラバン来たら、ぜひ足を運んでみよう! 会場は次の通り。

- 7月23日(日)
  - 金沢/金沢読売会館
  - 大阪/尼崎産業郷土会館
- 7月30日(日)
  - 仙台/仙台市青少年文化センター
  - 愛知/江南市民文化会館
  - 福岡/オクターブビル
- 8月6日(日)
  - 札幌/札幌市民会館
  - 新潟/新潟自治労会館
  - 東京/浮間区民館
 時間は全会場とも午前11時から午後3時まで。問い合わせは、〒811-02 福岡市東区和白東3-20-7 スペースクリエイイト106号 野中様方「MSXキャラバン事務局」まで。また、MSXキャラバン情報ホットラインが設置されている。こちらは電話により、会場の行き方や緊急の用件などに利用できるぞ。番号は☎092-606-1496まで。24時間受付中だ。

## パソコン情報+MSXの集い

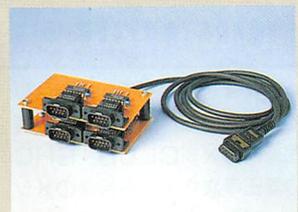
毎回お伝えしてきたパソコン情報。都都市部での開催ではMSX関係のサークルも多いのだが、地方だと参加サークルは無いに等しかった。そこで今回、このパソコンを利用してMSXユーザー同士の親睦を深め合う「MSXの集い」が企画された。企画者は同人サークルのSYNTAX。地方の人も地元でMSX情報が入手できるようにといった配慮が微笑ましい。地元ユーザーも、このいたれりつくせりの気配りに応えて積極的に出かけよう。この親睦会は次の会場で予定されているぞ。7月16日(日)博多パソコン33(博多スターレーン)、8月20日(日)小倉パソコン15(西日本総合展示場)、9月3日(日)宇都宮パソコン25(宇都宮産業展示館)、9月10日(日)岐阜パソコン15(岐阜メモリアルセンター)、9月17日(日)パソコン50(東京文具共和会館)、9月24日(日)大阪パソコン42(大阪府立体育会館)。このMSXの集いについての問い合わせは、上の記事中でもお知らせしたSYNTAXまで。

- その他のパソコン開催情報……★7月9日(日)熊本パソコン21(熊本市流通情報会館)★7月16日(日)パソコン48(晴海国際見本市会場)/鹿児島パソコン3(鹿児島県自治会館)★7月23日(日)富山パソコン15(富山市公会堂別館)★7月30日(日)旭川パソコン7(道北経済センター)/高崎パソコン17(高崎地域医療センター)/名古屋パソコン41(東別院青少年会館)★8月6日(日)宇都宮パソコン24(宇都宮産業展示館)/大分パソコン11(大分イベントホール)/札幌パソコン42(札幌ティセホール)/静岡パソコン27(静岡産業館)★8月14日(月)広島パソコン28(広島中小企業会館)★8月27日(日)パソコン49(東京文具共和会館)/金沢パソコン23(MROホール)/仙台パソコン35(仙台産業展示館)/長岡パソコン7(ハイブ長岡)/下関パソコン15(シーモール下関)★9月3日(日)博多パソコン34(博多スターレーン)/静岡パソコン27(静岡産業館)/松江パソコン1(くにびきメッセ)。時間はどの会場も午前11時から午後3時まで。問い合わせは、ウウウ内パソコン事務局(☎03-3843-1211)まで。



Mファンに  
いいたい放題!

さらさらしたもの、私は忘れられない、なくしません。ありがとうございます。福岡県/樋口恵子22歳 ★MSXサークルカセット集を見て、「MSXはまだ元気か」ということがわかりました。また、イベント等でよく見かけるサークルさんたちがたくさんいて...やっぱり、みなさんMファンを読んでいるんですね。唯一のMSX専門商業誌だもん。素人さんから大人さんまで楽しめる、MSX&Mファン。休刊イコール廃刊も出版界の常識らしいですが、非常識な(?)Mファンなら大丈夫でしょう。ボクはいつまでもMSXユーザー、MSXファンです!! 神奈川県/ゆうさく・15歳



●忍者タッグ本体。2月号に掲載したものと、若干デザインがかわっている

サークル速報 PCCMの忍者タッグが通販開始!!

2月号の「MSXフェスティバル in TOYOTA」のレポートで、PC CMの「忍者タッグ」というものが載っていたのを覚えているかな? これはMSXのジョイスティックポートを4つに拡張してくれるマルチタップだ。2月号の写真はまだ試作段階のものだったが、このたび完成した忍者タッグと、ギガミ

ックスの4人同時に楽しめる迷路脱出ゲーム「マジカルラビンス」がいよいよ通信販売開始となった。忍者タッグは対応ソフトウェアに一定の基準を設けているので、その規格に合ったソフトウェアなら、ジョイスティックの接続状況をソフトが判断してくれる。これにより、どのジョイスティックポート

につながれていても、ふだんとかわりなくゲームが楽しめるようになっているスグレものだ。目をつけていた人、これを逃す手はないぞ!  
問い合わせは、  
〒115 東京都北区浮間1-14-8-401星野泰宏様方 PCCM本部  
「忍者タッグ通信販売係」まで。

**TEAM-PMK OSAKA HIMEJI**  
Disk-F5F5CM2  
毎月11日・17日  
通信販売  
伝播RAM  
SCSIインターフェイス  
DOS2カートリッジ  
565 大阪府吹田市古沢台  
3-15-1 北山荘  
Email:k-kenji@st.nim.or.jp

**YATTE YARU**  
ゲームを作ったり  
サークルで  
新作は近日完成  
(予定)  
興味ある人、下の住所まで  
連絡下さい!!  
〒458 名古屋市中区  
鳴海町藤塚  
14-26 牧田方

**MSX Print Mail**  
全国のMSXユーザーと交流を深めるためのサークルです。月2回の会誌(プリント版)を発行します。

**MSX Digital Mail**  
趣旨は上記と同じですが、定期的にディスクマガジンを発行します。

詳しくは、封書(返信用切手同封)で下記のところまでお問い合わせ下さい(有効期限1995年12月末日)。  
〒772 徳島県鳴門市大津町矢倉字夢の越35番地エル棟3号 酒井正幸

**あなたの方が必要だ。**  
東京都北区浮間1-14-8-401  
星野泰宏様方PCCM本部

**Maple Yard.**  
現在、7.1キユーレ  
の伝説風  
ARPGを  
製作中じゃあ。  
〒316 茨城県日立市魚川町  
5丁目0-25-205号 土屋暁

**MMC**  
(おとMSXを活用しよう!)  
体験版ディスクが  
あります。フォーマット  
済みのディスク+  
400円切手貼付  
封筒を送ってね!  
〒488 愛知県  
尾張旭市城前町茅池  
455  
ゆずりまき亭

**Multiple Creative Projects**  
ハードを中心に  
活動しています  
9月からは  
隔月刊誌を  
出します。  
大和市西鶴間4-12-25 小林ハヤシ/1102

**似非職人工房** (えせしよくにんこうぼう)  
当サークルでは、MSX用SCSIカートリッジ「MEGA-SCSI」の開発・発売を行っています。HD、MO、CD-ROM等が接続でき、高速です。興味を持たれた方は返信用封筒を同封の上、下記住所までご連絡を。  
連絡先  
145 東京都大田区東雪谷1-29-22-12  
辻川和広方「似非」係

**T-H-K-s**  
Try-Heart-keep-Software.  
★2ヶ月に1度ディスク&会報を  
出して行く予定です。よろしく!!  
〒515 三重県松阪市立田町  
683-20  
植田敏行 まで

北陸のMSXユーザー集への  
ディスクマガジンを作っています。まだ  
創刊号準備中です。欲しい人、制作  
したい人は、下記まで、自己紹介と共に  
連絡を。〒920 金沢市扇町  
6-31 扇1147/108号  
藤掛貴由

**IDEA**  
『MSXの未来を開く』  
その名の通り、かなり大規模な  
活動を実施致しております。  
MSXユーザー全員がお集まり下  
さる事を心からお待ち致しております。  
〒559 大阪府大阪市住之江区  
南港東1-6-3-603 古田 藤信

**COBRA**  
MSX USERS NEVER SURRENDER  
Please write us  
R. Chady Muradi, 81  
São Paulo - SP  
05351-050  
BRAZIL

**OTSUM.C.C.**  
1996年7月  
同人ソフト情報誌  
創刊!!  
くわしくは...  
〒985 宮城県多賀城市  
桜木3丁目10-3-202  
佐藤竜太郎 まで

ファミコンの同人サークル  
取りものの会員を  
募集しています。本などを  
老若男女問いません。  
おていあわせ  
〒192  
八王子市元横山町  
2-7-9  
野崎 由紀子

**MSX** えむ えすえす  
毎年3回(春夏冬)に  
ディスクマガジンを発行  
送料込300円  
連絡先(必ず封書で!)  
〒227 横浜府藤沢区青葉台  
1-11-4、9-402  
関沢 香典

**VERSUS™**  
◎一ヶ月に一回  
「VERSUSマガジン」  
というのを発行しま  
す。ほしい人はパン  
クを売っています。パンク雑誌しか  
紙を100円切手と送料をのぎ  
入木ておく、て下は  
〒810 福岡県福岡市南区  
多賀一丁目一ツツツツ

★先日「フリーソフトウェア100選」と「NGD#2」を買いました。とてもパワフルな内容で、MSX(ユーザー)のために開いている人がこれほどいるのだとあらためて感じました。これからはMSXを使っていることを考えている人は、こうした仲間たちがいるというところを忘れてください。(滋賀県彦根市) 西山 21 歳 ★数日前、タミヤのイベントでミニ4駆のレースをやりました。なんと、タイムの測定にMSXが使われていた。MSXは、終わるとか続くとかいうものではない。MSXは不滅だ! MFファン編集部のみならず、今までは世界をめぐって、お疲れさまでした。(北海道 陸井拓? 感) ★買ったものを使った

# internationalization

いままでも様々な情報を提供していただいた、国際MSX評論家、MSX CLUB GHQの菱田孝次さんから最後のメッセージをいただいた。また、4月号より3回にわたって、読者

のみんなにとって直接役立つ情報を提供してくれた北山健治さんに、これからのみんなの役に立つ情報提供していただいた。ふたりとも最後までありがとう。みんな、心して読むように。

## 国際MSX評論家 菱田孝治氏

わたしがこのコーナーでMSXユーザーの国際化を呼びかけたのが'92年の12月号。時の流れは早いもので、大学1年生だったわたしももうすぐ社会人です。この約3年のあいだにMSXを通じて、世界中の人々と交流する機会を持ちました。そこで得た情報や海外のソフトを、TAKE RUや即売会を通じて紹介・販売し、海外のフェアに赴いてはレポート・旅行記など、できるかぎりのことをやってきました。今ではたくさんのユーザーが国際郵便やインターネットを通じて独自の方法を海外に進めています。これは素晴らしいことだと思います。そのなかの多くの方は、国内で入手の困難なハードウェアを海外に求めていると思います。しかし、普通に人同士が交流するのは違い、輸入・輸出にはお金のやりとりが付きまとうので、どうしてもある程度の知識や経験、忍耐と努力が必要です。GHQではMSXの国際化に関わる活動で得た知識や情報を

みなさんに有効に活用してもらいたいと考えています。GHQに入会したい方は、〒228 神奈川県座間市四ツ谷278-20 桑原様方「GHQ入会案内」係までご連絡ください。みなさんにはデジフェス等のイベントで会う機会もありますが、このコーナーの締めには国際MSX評論家として最後の一言をいうならば、  
「机に向かっていても真実は見えない。動き、自分の目や耳で世界を見よう! 契約の文字列じゃ心は探れない。会って、話して相手を知ろう」ということです。若きMSX外交官たちよ、がんばれ!  
●韓国語が聞ける in 1995  
3月6日から13日のあいだ、1年ぶりに韓国を訪問しました。韓国のMSX事情はあまりよくないのですが、今回の旅行をきっかけに、いろんなことがこの計画されました。この計画に参加したい人はデジフェス等のイベントで直接わたしに相談してください。

こんごもっともみんなが国際化できるように、いままでも世話になった彼らからの最後のメッセージを受けとってほしい。

# INTERNET reachable

前号の海外版MSX Mailinglistの紹介は、ある程度ネットワーク環境の整ったかたには物足りない情報だったように思います。確かにすべての学生がアカウントを持ち、端末設備が開放されているような大学はまだ少数派。しかし、unixが使えるMSXユーザーは理系の大学を中心に多いはず。今回紹介するURLを利用して、世界のMSXユーザーに直接アプローチしてみましょう。

【World Wide Web Home Page】  
- Marat's fMSX Home Page  
最新のfMSX (MSXエミュレータ)のソースが入手できます。先月、fMSXは理系の学生でもないかぎり意味がないと書いてしまいましたが、PC-9801にLinuxやFree-BSD等のパソコンUnixをのせれば話は別、というのを忘れていました。機種によってはZ80よりパフォーマンスが落ちるかもしれませんが……。  
<http://www.cs.umd.edu/users/fms/MSX/Sorces.html>  
※これを含め、多数のMSX関係のHome Pageには  
<http://www.wi.LeidenUniv.nl/home/awulms/myindexより飛ぶことができます。>  
【ftp-sites】  
- <ftp://riaph.irkutsk.su/>  
ロシアにある(!?) MSXオンリーのftp

サイト  
- <ftp://ftp.funet.fi/pub/msx>  
フィンランドのftpサイト。著作権にうるさかったり、回線が混みがちという難点はあるが、規模は最大。ftpmailも使える。  
- <ftp://ftp.saitama>  
- [www.ac.jp/pub/msx](http://www.ac.jp/pub/msx)  
上2つのミラー(複製)サイト。トラフィックの問題により、当たり前ですが日本から利用するのならこちらのほうがレスポンスがいい。

それぞれの用語に関する解説は割愛します。興味を持った方々であれば積極的に調べられるでしょう。幸いにも、今日文庫には不自由はしません。  
3回、約半年といった短い間ではありましたが、書くべきこと書ききれないこと、書きたかったことは尽きません。ですが、これからみなさんのMSXで引き出すことは決して不可能ではありません。あとはみなさんの積極的な活動を期待しつつ、ある海外からの電子メールに書かれていた言葉をもち、終幕とさせていただきます。……MSX 4EVER! ;-) 北山健治 (TEAM-PMK) / 中央電探室 0792-67-4598 (23:00-6:30) PMK 0005たつじん/k-kenji@st.rim.or.jp / HQE00031@niftyserve.or.jp / 神戸学院大学アマチュア無線クラブ3回生

# SOFT SHOP TAKERU

TAKERUの売りに基づいたMSXソフトのランキング。今何に人気があるのか要チェック。



## これからのMSXは同人ソフト。TAKERUでは随時募集中です。

1位と2位にフリーソフトウェア集が輝いています。MSXユーザーの方々は、パソコン通信をしている人が少ないので、このソフトはかなり便利です。今回、初お目見えした7位の『キャンペーン版大戦略II』は名作文庫ソフトとして登録されています。お値段3000円でこちらもお買い得です。

さて、MFファンが最終号ということもあるので、最後にTAKERUへの同人ソフトの応募方法をお知らせしておきます。TAKERUではあなたの力作同人ソフトを随時募集しています。自信作ができたならドンドン事務局まで応募してください。応募方法は、①ソフトのタイトル、②ソフトハウス名(サークル名)、③サークルの代表者の

方々の名前、住所、電話番号、④ソフトの希望販売価格、⑤対応ユーザーの方々は、パソコン通信をしている人が少ないので、このソフトはかなり便利です。今回、初お目見えした7位の『キャンペーン版大戦略II』は名作文庫ソフトとして登録されています。お値段3000円でこちらもお買い得です。  
〒105 東京都港区芝3-43-16 ビリーヴ三田9F 株式会社エクスティング TAKERU営業グループ 同人ソフト募集係まで。  
なお、応募に関してのお問い合わせは、☎03-5443-4967で受け付けています。

これからもTAKERUは、MSXユーザーのみなさんのソフトショップです。あなたの力作をTAKERUで全国に広めましょう!

## TAKERU売れどころBEST10

1	Networkers Gift Disk #2	NGDプロジェクト MSX2 800円	→ 前回1位
2	MSXフリーソフトウェア100選	ファミリーソフト MSX2 600円	↑ 前回3位
3	運命~Destiny~	Sign HOUSE ターボR 1200円	初登場
4	WINDOW CLUB	BX PROJECTS ターボR 2800円	初登場
5	魔法使いコッピィ ver.2.0	NEBULAR-SORT MSX2 1000円	初登場
6	SWEET	はなえちゃんソフト ターボR 500円	↓ 前回2位
7	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャン MSX2 3000円	初登場
8	森林警備隊員ユウキ	アスカット MSX2 800円	初登場
9	RS決定版音楽集ECHIKUSO 5	SYNTAX MSX2 500円	↓ 前回8位
10	MSXサークルパンフ#2	SYNTAX MSX2 500円	初登場

※この情報は、4月1日~5月31日までを集計したものです。

# 新・あしたは晴れだ!

明日の天気なんて気にする必要ないMSX。必要とする人、力強いユーザーがいるかぎり「MSX」という文字は消えない。

Mファンに  
いろいろ放題!

## ●ようやくMSXがわかってきた

94年12月号で掲載した「コンピュータ授業、幼稚園でも続々」を覚えているだろうか。その授業風景を実際に見てみると、栃木県河内郡にある第二薬師寺幼稚園に行ってきた。

あのときの新聞記事は、「園児獲得のため」と書かれてあったが、それはちがうと園長の内木先生は語る。

「コンピュータ授業というのはあまり(園児獲得の)プラスにはなりませんよ。それよりも、三種の神器というべきスクールバス、給食、プールを揃えるべきです。でも、それよりもコンピュータに慣れ親んでもらうことが大事と考えているわけです。大きくなりコンピュータに触れるとき、一歩下がるのではなく、手がきせるようにね。」

その日はパンダ組の授業の日。子供たちはつたないキー入力で、しりとりのソフトに向かい合っていた。どんなに子供たちが困っていたように、先生たちは直接助けようとはしない。これじゃ、子供たちはコンピュータをさらに学ばないのだろうか?

「子供たちが積極的に触れてこない、なにもできないようでした。つまり自分から考えるようにすることが、子供たちにこうしないと動かないと教えることにつながります。」

と教えてくれたのは、園児が

らのコンピュータ教育を推進している、こどもコンピュータ教育研究所代表の高岡さん。すでに30を越す幼稚園で600台のMSXを使ったコンピュータ教育を行っており、MSXについては「グラフィックがシンプルで、ビデオプリンタにつなぎやすいので採り入れています」とのこと。画用紙がモニターになり、クレヨンがライトペンに。時代は変わっても、子供たちの無限の好奇心は変わらない。

### ●美術展で大人気だったMSX

「これがいちばん人気でした」と書かれたはがきが大阪の徒手空拳から送られてきた。そこには「『コンピュータ自己完結』半田繁幸」と作品名と作者名が印刷されてあった。この作者は以前ファンダムで採用したところがある作者だ。さっそく半田さんに連絡をとり、「コンピュータ自己完結」がどんなものか見に行ってきた。

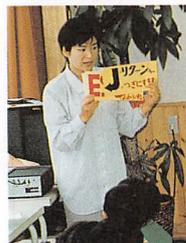
「コンピュータ自己完結」はビデオカメラで顔の映像を取り込み、それをキャラクタにしてゲームで遊ぼうというもの。バックマンのモンスターが自分の顔だったりするのがとってもおかしい。作者の半田さんもちょっと普通の人とはちがう、ユニークなセンスの持ち主だった。これからも突飛なおもしろさを提供してくれそうだ。

### ENJOY

### 第二薬師寺幼稚園のコンピュータ授業風景



①「コンピュータ授業は楽しい?」と聞くと、「楽しい」とこたえる子供たちの授業風景



②「次に進むキーはなんですか?」という先生の質問に、「リターンキー」とこたえる子供たち。また、2人で1台の授業が協調性を学ばせている

### INTERACTIVE

### 美術展で大人気だった『ゲームセンター自己完結』



③作者の半田さん。誰も考えつけないアイデアを持っている。がんばって実現させてね

④顔をブロックにした落ちものパズル。同色のブロックがつながると、伸びたり広がったのが楽しい。顔の提供者は編集部のかき

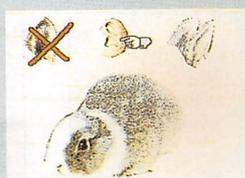
### From Letter

### 山口県立下関養護学校におけるMSXの活躍

「障害に応じた利用ができる言語補助システムの開発」「知的障害児のための効果的なパソコン利用とは」といった見出しがかった記事のコピーとビデオテープが、山口県立下関養護学校教諭亀田先生から送られてきた。全国特殊教育教材コンクールに何度も入賞している亀田さんは、一般向けの市販の補助具では個々の障害に対応しきれなかったり、非常に高価なシステムが必要になるということで学習ソフトなどを自作。また、本体が軽く、家庭用テ

レビに接続でき、ボイスシンセによる合成音声出力にも対応している安価、という理由でMSXを使って開発をしているとのことだ。

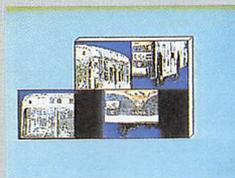
亀田さんは、障害者を対象とした学



⑤ビデオテープに録画されていた「どうぶつだあれ」

習ソフトを作成する一方、先に書いた見出しが付いた記事を書くなど、幅広い活動を行っている。

これからもがんばって活動しててください。



⑥どんな乗り物の学習できる「はたらくくるまクイズ」

### あすなる事務局

前号の条件付き「μ・S・I・O・S」プレゼントに、60通近い応募はがきが届いた。条件に関しては、どれもみな甲乙つけがたく、そのなかで短いメッセージに熱意を感じた栃木県の深澤亮士に決定。また、今度は右のソフトが送られてきたので、ほしい人は応募してね。7月14日必着。



いこなせず、長いあいだ眠っていた我が家のMSXは、付録ディスクのおかげでよみがえりました。今でも使いこなせない状況は変わっていませんが、ファンダム等で楽しませてもらっています。そのMファンが休刊することになってしまい、とても残念です。近くにあったTAKERUもなくなってしまい、とももつらい状況です。でも、これからもMSXを使い続けていきたいと思います。本当にありがとうございます。本誌にありがとうございました。長野県/川上久美子・20感

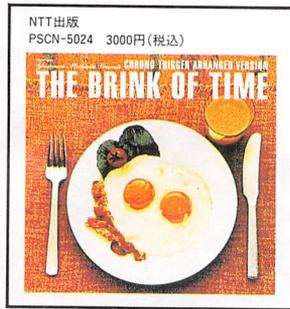
MFファンに  
いろいろ放題!

# 最新ゲームミュージック & ビデオ情報 GM&V

ほんの小さな囲み記事からスタートして8年半。今、僕と皆さんのGM&V、ファイナル・ラップに入ります! 評/高田陽

## CD クロノ・トリガー アレンジ・ヴァージョン-時の最果て- 発売中

あの「クロノ・トリガー」のアレンジ・アルバムが待望のリリースをとげた。今回のアレンジはジャズが基調。しかも、アシッド・ジャズというかなり尖ったジャンルが中心になっている。フュージョンあたりの無難な線かなと予想していたので、このような曲調は意外だった。明らかに、意識している年齢層が高い。柔軟に色々なジャンルを聴いている人で、しかもディープなジャズ・ファンなどではないほうが素直に楽しめると思う。まあ、完全にジャンル固定ではないので聴く人への門戸は広い。



NTT出版 PSCN-5024 3000円(税込)

## CD セガラリー Champion Ship 1995 "イグニッション" 7/19発売

徹底した写真主義が貫かれ、今、ゲーセンで最も熱い支持を受けているドライブゲーム「セガ・ラリー」のアレンジ・アルバムが発売される。いかにもという感じのフュージョン・ロックがはまりすぎるくらいにはまっている。カーステレオで流すには危険なサウンドだ。心地好くウェーブするギター、ベキベキのベースと、ひさびさにセガらしいサウンドを聴いたような気がする。総収録時間は、34分03秒と多少短い。内容は濃く、特にセガのオール・ファンに聴いて欲しい1枚だ。



東芝EMI TYCV-5438 3000円(税込)

## CD ワールドヒーローズパーフェクト/SNK ADK 7/21発売

「ワーヒー」シリーズ最新作のサイトロン1500シリーズ化だ。未使用曲、未使用S.E.を含む全65トラック、オリジナル・サウンドを完全収録している。アルバムを通して聴いてみると、とにかく音の繰り返しが多いことに気付く。闘いの邪魔にならないBGMという点は請け合おうが、音楽単体となるアルバムでは少々退屈な感も否めなかった。これはメロディ至上主義者の意見かも知れないが……。ただ、鳥の鳴き声などのフィチャー音をコーラージュして作られた曲も多く、風変わりさは楽しめる。



ポニーキャニオン PCCB-00185 1500円(税込)

## CD 矩形波倶楽部 Pro-fusion~ツインビー・ヤッホーノ~ 7/21発売

さあ、ひさびさの矩形波倶楽部の新譜だぞ。「ツインビー・ヤッホーノ」は、矩形波が最も輝くコミカル&ポップなサウンドの宝庫。一点の気負いも感じられない爽快感120%のアレンジ・アルバムに仕上がっている。時に、かわいらしい電子音をからめながらコミカルに、時に、アコースティック・ピアノでしっとり聴かせる。まとまり感を捨てずに二面性を持たせた、なかなか贅沢な作品だ。青い空、白い雲、輝く太陽を感じさせる、まさにこれからの季節にピッタリの夏サウンドをお楽しみあれ。



キングレコード KICA-7669 2800円(税込)

### その他の新譜情報

- |               |  |
|---------------|--|
| 発売中/<br>7月21日 | ●ツインビーカラオケパラダイス⇒2500円/K<br>●PS版ドラゴンボールZ⇒2800円/フォルテ<br>●エレベーターアクションリターンズ⇒2000円/PC<br>●CDドラマ 英雄伝説III~白き魔女~「わかたれた湖」⇒2800円/K<br>●もっと/ときめきメモリアルJUL.~フィーチャリング虹野沙希⇒2800円/K<br>●みみかきをしていると/國府田マリ子⇒CDS1000円/K<br>●PCエンジンオリジナル機装ルーガI+II⇒2800円/NEC<br>●PCエンジン版レッスルエンジェルス⇒2800円/NEC<br>■ナムコ・エアコンバット22⇒ビデオ、LD共45分4900円/ビクター |
| 7月26日         | ●エメラルドドラゴン・ドラマシリーズVol.2⇒2800円/ポリスター<br>●バーチャファイター2ダンシングジャズ⇒3000円/東芝EMI<br>●エメラルドドラゴン挿入歌 蘇る伝説/輝く記憶の中に⇒CDS1000円/DP<br>●アンジェリーク~恋はPUSH&PUSH⇒⇒3000円/光栄<br>●クロックワークナイト⇒2500円/ポリドール<br>●釣り太郎の休日⇒2800円/ポリドール  |
| 8月2日          | ●イメージーション⇒2800円/ポリドール<br>■CGMVセガラリー⇒ビデオのみ。30分4900円/東芝EMI   |
| 8月4日          | ●MIDI POWER Pro ~ベストセレクション~⇒3800円/K  |
| 8月18日         | ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95⇒1500円/PC<br>●ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラック⇒2000円/PC<br>■DARIUS外伝⇒ビデオ、LD共4800円/PC  |
| 8月19日         | ●同級生2⇒3300円/NEC<br>●グランチェイサー⇒2800円/NEC   |
| 8月21日         | ●SFC版ドラゴンボールZ~超悟空伝(下)⇒2800円/フォルテ   |
| 8月23日         | ●(仮)ぼっふるメールパラダイス4⇒2800円/K<br>●(仮)ミュージック・フロム 風の伝説ザナドゥII⇒CD2枚組3800円/K<br>●(仮)もっと/ときめきメモリアルAUG.~フィーチャリング清川望⇒2800円/K<br>●(仮)CDドラマ ツインビー・ヤッホーノ~ふしぎの国で大あばれ⇒2800円/K<br>●(仮)ツインビー対戦ばすだま ~フィーチャリングメローラ姫⇒2500円/K   |
| 8月25日         | ●エメラルドドラゴン・ドラマシリーズVol.3⇒2800円/ポリスター<br>●スーパーボンバーマン3 オリジナルサウンドトラック⇒2000円/NTT<br>●聖剣3 オリジナルサウンドバージョン⇒3枚組3800円/NTT<br>●ファイナルファンタジー外伝 聖剣伝説⇒2500円/NTT<br>●聖剣2 オリジナルサウンドバージョン⇒2000円/NTT<br>●シークレット オブ マナ⇒2000円/NTT<br>●三國志めぐり Vol.4⇒2700円/光栄   |

## VIDEO 餓狼伝説3~最強王座争奪戦~ 7/21発売

このビデオは、先頃開催された「餓狼伝説3/ゲーム・トーナメント大会」の熱き闘いの記録である。ゲーム雑誌編集部部門には、我が編集部からも「かき」が参加し見事に……。した。価格はなんと驚きの1500円だ。



ポニーキャニオン ビデオ PCVP-11692 1500円(税込)

## 高田陽の SAYONARA COLUMN

19歳からこのGM紹介の記事を書き始めて8年半。GMの世界は猛烈な速さで移り変わってきました。ハード性能の向上とともに、さまざまな作業が可能になり、音楽の幅が広がったためでしょうか。あるいは、音楽自体が変化していったからでしょうか。でも、僕は時々考えます。何故、「リプルラブル」や「マッピー」のようなGM草創期のサウンドを聴いた時のような、心踊る感覚を今はなかなか味わえないのかと。確かに、今のGMは音色もよく、それなりの感動もあります。でも、何かが違うのです……。そう、「GMならではの」というものが希薄に思えるのです。昔は、かなりの制約のもとに音作りがなされてきました。結果的に、それらの制約がGMらしさに変化していたのかもしれない。しかし、状況が変わった今、GMは別の「らしさ」を模索していく必要があるのではないのでしょうか。

これから僕は、GMの世界がどう変わっていくのかを1ファンとして見つけていきたいと思っています。僕のたわごとにも寛容に付き合ってくださいみなさんに感謝します。では、お元気で。

※文頭の記号は●=CD、■=ビデオ、LD。文末の記号は発売元略号。K=キングレコード、DP=データムポリスター、PC=ポニーキャニオン。

# おはなしこんにちわっ



●Mファン読者に、PCエンジンやX68000ユーザーが多いのは、わかるような気がする。共通点あるもの。

(東京・ろすい/?歳)

この前、X68000を中心としたパソコン誌を読んでいたら爆笑した。適当に選出した500題のアンケートハガキによる「ユーザーの所有マシンの割合」の集計結果が載っていて、それを見るとMSXの所有者率が100だったのだ。両機種ともグラフィック関係が強いことから、近い存在であることは確かだ。V9990が搭載されたMSX3が出ていたら、いいライバルになったんじゃないかなあ。(あじ)

●先日、某ソマップで中古の「スナッチャー」を手に入れた。ほかのソフ

トが500~2000円程度なのに、8980円もした。高いぞ! でもうれしい。

(長野・CROSS-WAVE/?歳)

希少価値のわかる店は、中古でもプレミアが付いてバカ高い。わたしが見た中では、2万円の「スナッチャー」が最高値だ。これが地方へ行くと2000円くらいであったりする。店を見極め、地方へGO!! (あじ)

●「Mファンが消えても私にはまだ月刊OUTがある!」と思っていたら、OUTのほうが先に消えた。

(東京・ろすい/?歳)

消えましたね〜。でも、青磁ピプロスからMEGUというアニメ誌が創刊されたので安心です。しかも、いきなりセーラーーム特集でした。でも、この出版社だから、そのうちLEVE L-Cや腐教の特集ばかりになったりして。わくわく。(Orc)

●ファミマガがなくなっても何とも思わない。悪いけど。(宮城・ドリカマ

どんなに悲しくても、明るくハッピーな気分でさよならするのがおはこん流。これからも不幸を笑い飛ばして生きていくんだ。

改め何もできなくてごめんよ/?歳)

赤字のMファンがここまで続いたのは、ファミマガのおかげかもしれないので、そんなことは口がさけてもいえない。(郎太)

●ある日電車に乗ったら車掌が「かま」だったので降りようかどうか迷った。(和歌山・柑子/16歳)

差別はよくないね。とかいって、まあ気持ちはわかる。電車だったらすぐ降りられるけど、これが、タクシーだったら大変だ。自分で止めた手前、「やっぱり乗りません」とはいえないからねえ……。(かき)

●バボがどれだけ偉大な人物なのかわからない。誰か教えてちょよ。

(埼玉・二階堂護/14歳)

キリストの復活を信じるがごとく、バボの再登場を待ち望む読者が、大勢いるくらい偉大だったのだ。残念ながらどうしてもバボの行方が知れず、最終号のバボの登場はなし。バボを知ら

ない人は、元おはこん担当者が語ってくれた下のカコミを読んでね。バボはダメだったが、代わりに誰も待望していないささやからの、さよならのこと。

「バイバイでちゅ。(ささや)」

## いきなり最終回



●愛知・安田剛⇒今回は常連メンバー揃いぶみだ。有終の美を飾ってほしかったのだが……なんのためにCGで描いたのか、わからないくらいヘタクソだ。それでもMSXを使いこなそうと努力する姿勢が買ひ。これからは精進するのだぞ、ヤスタ(ノ)



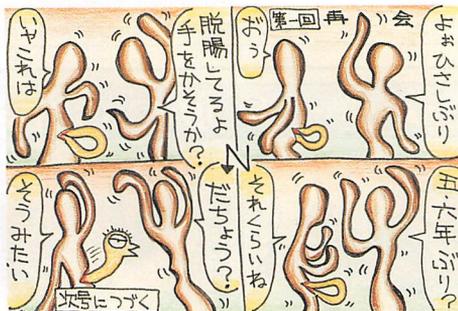
●広島・えめうい⇒美しさが採用基準のイラストコーナーにバボを書いてもらったイラスト。でも、おはこんは違っぞ。バボも永遠に!! (ノ)



## セクシーダイナマイトノミヤマが贈る超カゲキコメント誌創刊!!?



## 知る人ぞ知るなつかしのアート



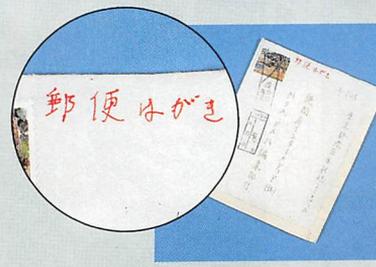
●岐阜・田中哲司⇒おつぷりだつた田中。しばらく見ないと思つたらいきなり「第一回」ときた。「再会」というタイトルがいいぞ。そうだが、いつかどこかで次号に続くの。最後の作品が「だちよう」では悲しすぎる(ノ)

●石川・諒字かんちがい大王⇒Mファンの超人気コーナーおはこんが、まるごとつまった投稿雑誌「NOMI-FAN」がいよいよ創刊! しかし、見たことのあるタッチ、Mファンを愛するこの姿勢、もしやおまえはフリーコマ……。よくぞわたしに巨乳だと見抜いた(Dカップノミヤマ)

## 元おはこん担当者があかずバボの「それから」

のちにバボと呼ばれることになる女の子がTIMに入ってきたのは、まだファミリーベーシックが生きていた時代だった。20歳という触れ込みだったが、18歳だったらしい。異常に記憶力がよく物知りで、舌が3枚あるくせに対してもビュアで、おもしろいことに対する感性は群を抜いていた。ファミマガの読者コーナーから移籍して、おはこんのネーミングと企画を考えたのは彼女だった。女性性としても魅力的で、ぼくは彼女のために泣いた男の予やおじさんの話を限定人数分知っている。なにが遠い理由で彼女が泣いているのを見たこともある。1年半前、彼女がおはこんを抜けて以来、じつはぼくは彼女を見ていないのだが、ときどきぼくの職場に変なファックスが届く。

## 郵便局員の目をだませなかった「大変装」

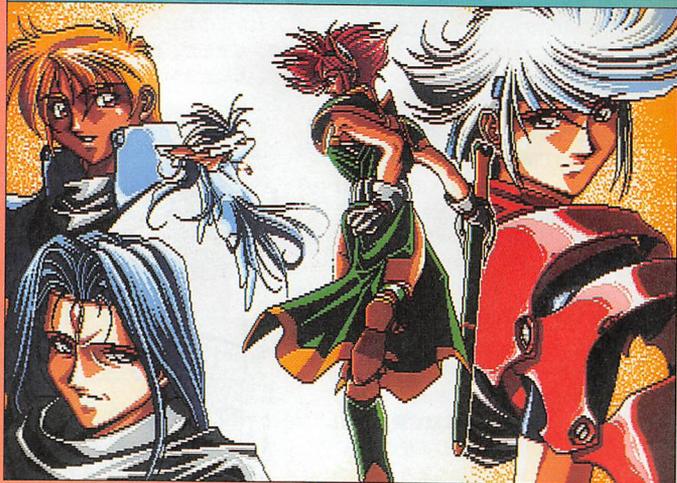


●誰がどう見ても「封筒」なのに、堂々と「郵便はがき」と書き、50円切手を貼って送ってきやがった。郵便行政に抗議する確信犯か、はがきのフリをすればスルーできると思った。ただのセコイ奴か? 徳間書店インターメディアはちゃんと未納不足料金を払ったんだぞ。くやしいから中味はボツにして、おもてだけ採用した(ノ)

Mファンに  
いいたい放題!

に気づいてユーザーになってくれた大親友もできました。しかし、自分はMSX・FANに何かしてあげられませんでした。BASICは不完全だし、絵は勉強中、音楽はバランスが悪い。当然投稿なんてしたことがない。情けないよこんなんじゃ。……今さら遅いかもしれないけど、もういちどBASICを勉強し直してみようと思ひます。そして、いつの日か、MSX・FANが復活したら必ず投稿することにかけてきます。努力を続けます。ユーザーはこれからが正念場。MSX・FANの休息のあした、自分も微力を尽くします。しばらくのお別れですが、お互い、成長した姿で会いましょう。では、また会う日まで。(宮城真)川村秀和、ノ、感

# スーパー付録ディスクの使い方



## ★今月のバックストーリー★

「これでも、人殺しはしなくていいんだよね、お父さん……」  
 「そうか……、気づいていた…のか。すまん、お別れ…だ……」そ  
 っと剣を抜き去ると、静かに息を引き取った。涙があふれて、視  
 界がぼやけてよく見えなくなってしまうシニアだった。

すべてが終わった。なにもかもが終焉を迎えた……。安らかな  
 表情を浮かべ、シニアは振り返り母に近づく。血塗られた剣を  
 置いて、母を抱き上げるシニア。微かな笑みを浮かべそれに応  
 える母の表情が心をなごませた。シルクもルーシャオも、そして  
 ロッシュの表情も安堵に包まれていた。そう、やっと終わったの  
 だ。もうこれで何も心配することはなくなった。しかし、これか  
 らいったいどうすればいいのだろうか。まずは傷ついた体をゆっ  
 くり休めることが先決だ。宝石も力を使い果たしたかのように、  
 赤く鈍いまま光ることはなかった。みな立ち上がり、明日に向か  
 って歩き始める。これからの希望を抱いて……。 fin.

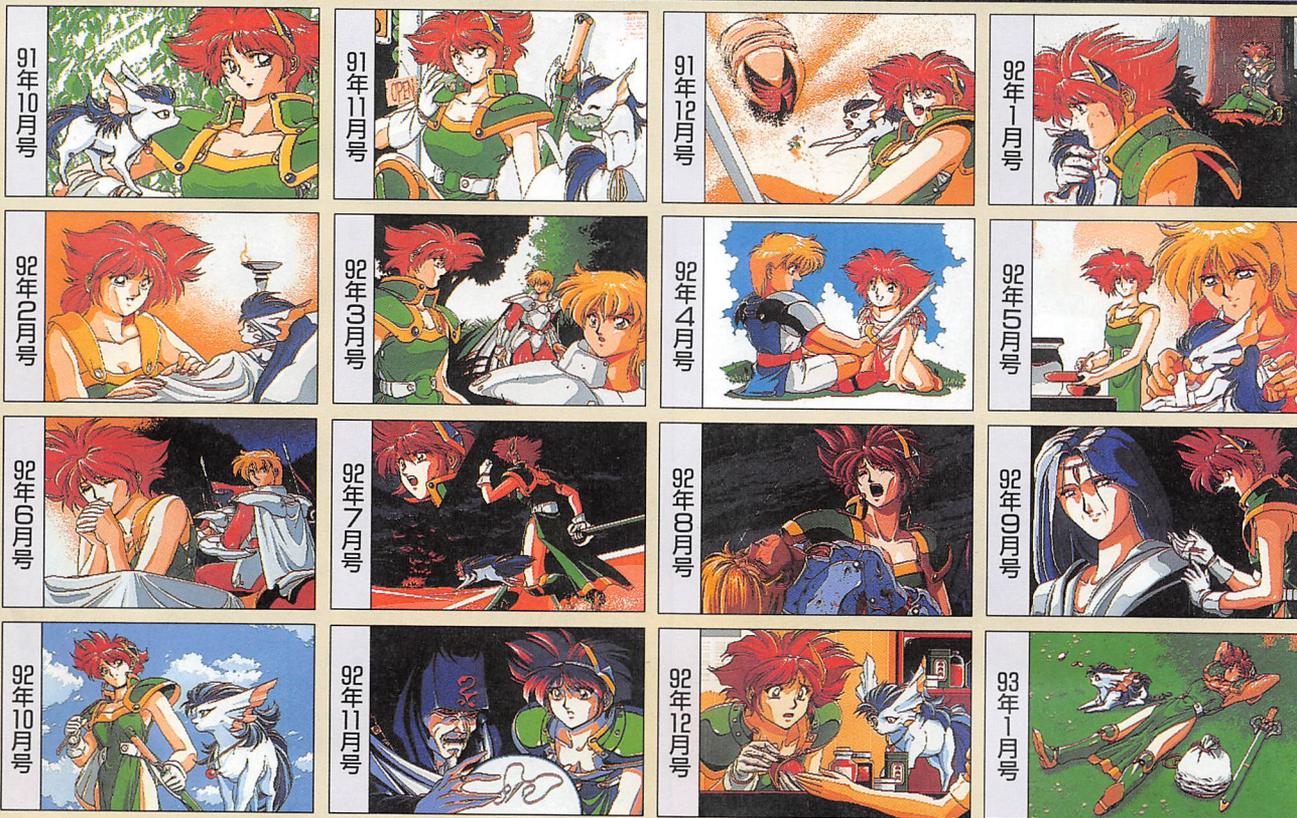
スーパー付録ディスク AUG.1995 DISK #33

媒体	CD×2	VRAM	128K
対応機種	MSX2/2+ MSX R	ターボRの高速モードに対応	

ディスクNo.1 実質収録バイト数：1,510,400  
 ディスクNo.2 実質収録バイト数：2,091,008

- ディスクNo.1 収録作品  
 ①ファンダムGAMES ②サンプルプログラム ③CGコンテスト  
 ④FM音楽館 ⑤AVフォーラム ⑥MIDI三度笠 ⑦ツールノ ⑧Mファン  
 グラフィティ ⑨ルーシャオの冒険 ⑩オマケ ⑪今回の表紙 ⑫B:
- ディスクNo.2 収録作品  
 ⑬オールティーズ ⑭ファンダムGAMES(圧縮ファイル) ⑮紙芝居&  
 動画教室 ⑯パソ通天国

## 木村明広氏★タイトルCGギャラリー



★長いあいだごろうさまでした!! いやあ、長かった長かった。3回にもわたる、ファンタムのプログラムが入っているディスクのクラッシュにもめげず、つきあってきたかいがあったというものです。おそらくMファン  
 のような雑誌は今後出てこないでしょうから、「歴史の証書」といってやがて私にはなくなってしまったに違いありません。市販のソフトを買わずとも、打らば苦勞なき楽しみとゲームが遊べていたのは、今ではとても考  
 えられぬ。しかし、付録ディスクがなくなってしまうのは、付録ディスクのタイトルBGMとB・BGMを聴くことが唯一の楽しみとなってしまう。でも、それすらもつわりです。

# ●最後までぎっしり詰め込んであります

はっきりいって、今回のファンダムはすごい！ 2枚目のディスクは、ほとんどファンダムのD部門でいっぱいになっています。こりゃもう、永遠に遊べるんじゃないかと錯覚しそうな最終号は……。

オールティーズについてHALL研究所の『ローラーボール』を収録させてもらいました！ 1つの台が4画面ぶんの巨大なピンボールは、4種類のピンボールが一度に遊べる優れもの。今見ても決して見劣りしない、MSX1の時代の傑作ゲームです。

問題のファンダムは、小メニュー3画面ぶん、大量28作品を完全収録しました。傑作、大作が目白押しです。そのなかでもD部門14作品は過去最高の量と質。『タコ&イカ』や『ねこBASKE』の新作に、アクション、シューティング、シミュレーシ

ョン、RPG……死角はありません。MSXパワーは健在です。

そしてそして、読者にも心配され、編集部員さえも収録を危ぶんだ、ルーシャオの冒険がなんと加りました。ルーシャオがシニリアに出会うまでの物語。今までのキャラクタも総出演。作家先生も絵描もプログラマも、夜も寝ないで昼寝して作った一大エンターテインメント、じっくりお楽しみください。

CGコンテンツはインタレースの作品を含む2作品。しかも一位は2画面以上の巨大CG。こんなの見たことないです。堪能しましょう。FM音楽館も

小メニューが2画面の大量採用でにぎやかだし、AVフォーラム、紙芝居&動画教室、MIDI三度笠、ツールノ、パソ通天国……最終号にふさわしいボリューム満点の付録ディスクに仕上がりました。

それから、89ページの付録ディスク一覧表に起動ファイルも載せました。プログラムを起動するときは参考にしてね。



☉打ち上げ宴会の雰囲気でお品書き。おでんを頼む人はいませんか？

## オレの曲を聴け～！

### ■Feeling of freedom (タイトルBGM)

なんと「コード進行はある程度工夫したんですけど、かんじんの編曲のほうに不備があるために、全体のクオリティがかなり低いものになってしまっています……（特に後半の単調な白玉コードはあまりにも安易だったかも……）。僕は、編曲が苦手ですので、少しでも気を抜くとこんな曲になってしまって……（泣）。最後までこんな曲でごめんなさいっ」

### ■Rural Landscape (B: BGM)

なんと「おだやかな田舎の風景をイメージして作ってみました。コードの連結(?)に関しては不自然な感がありますが、曲の全体的な雰囲気は気に入っています。

追伸：いつも、未熟な僕の曲におつき合いいただいて、ありがとうございました。またどこかで僕を見つけたら、お気軽に声をかけてくださいね(^\_^)」

MFファンに  
いたい放題！

今のはあのBGMが聴けなくなるとかいちばん悲しくてさびしい。私は今、ファンダムの打ち込み並に熱中できることをさがしています。何が見つかるか、また、見つけれないかもしれませんが、これからも趣味に、実際に、眠つぶしにとMSXを使い続けていこうと思っています。では、素敵な時間を手早くくださってどうもありがとうございました。また、何かのあたちでお会いできることを楽しみにしています。さよなら。神奈川県/R & D・? 歳 ★MFファンが終了しても、私はMSXユーザーであり続けます。私と、このすばらしいパソコンMSXとを強めますまで結んでくれたMFファン。本当にありがとう。(神奈川県/清水俊成・19歳)

付録ディスクタイトルCGをこうやって並べると、一つの物語が浮かんできます。シニリアとルーシャオの長い旅にも、いろいろな出来事があったと思ひ起こされます。ロッシュやシルクや母親、そして最後の敵……。CG製作はライトスタッフの木村明広氏でした。



# Oldies

## ★ゲームの起動

付録ディスクのメニューから起動します。DOS1専用です。ターボRでは「I」キーを押しながら起動してください。

ディスク②をドライブに入れ、**BLOOD" BALL. BIN", R**でも起動することができます。

## ★ゲーム選択

タイトル画面でスペースキーを押すとゲーム選択画面になります。カーソルキーの上下で、一人用か二人用かを、カーソルキーの左右で、難易度を選びます。「NOV ICE」が一番やさしく、「AVERAGE」「EX PERT」「PRO」と難しくなっています。

ここでスペースキーを押すとゲーム開始です。

## ★ゲーム中の使用キー

リターンキーでボールを発射します。右フリッパーがリターンキー、左フリッパーがTABキー(またはESCキー)です。

## ★ゲーム

ボールを落とさないように弾きかえして、高得点を狙います。

一番下の台でボールを下に落としてしまうと、ミス。3回ミスするとゲームオーバーです。二人用では、1回ミスすることに交代しながらプレイします。



下の画面に落ちて、うまく弾きかえせばまた上に戻ることができるぞ

## HAL研究所岩田さんのコメント

開発時代のことを考えると、当時は、今と比較してソフト開発期間が本当に短かったことを実感します。ローラーボールの開発期間は、ほとんどを2人で開発して3か月くらいだったように思います。今では考えられないことですね。

ハル研は、MSXに特別な思い入れがあったソフトメーカーで、ローラーボールやホールインワンのようなゲームソフトだけでなく、MacやWindowsが今日のように認知される遙か以前に、HALNOTEというGUI環境をMSXの上で実現するというプロジェクトに取り組み、当時とし

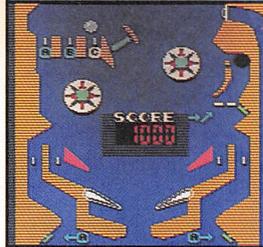
ては極めて異例な3年以上の歳月をかけて大変な難産の末、送至り出したことが特に印象に残っています。

MSXは、沢山の人のコンピュータ入門機として果たした役割は極めて大きく、今コンピュータ業界で活躍している人達の中には、MSXでコンピュータを学んだという人が多いのではないのでしょうか? その意味で、非常に存在意義が大きかったマシンではないかと思っています。

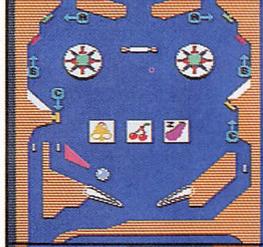
(文:株式会社ハル研究所  
代表取締役社長 岩田 聡)

# 『ローラーボール』 ©HAL Laboratory, Inc.

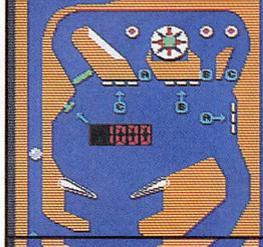
## 4種類のピンボール



1画面目。左上のA③Cの3レーンにボールを通すと中央のSCOREが2000→3000→5000→1万→2万→3万→5万と上がっていき、右上のホールにボールを入れるとそのときの点数が入る。SCOREが5万点になると、文字がEXTRAになり、このときボールをホールに入れるとエキストラボールが1つだけもらえる。



2画面目。A③Cの的に当たると、それぞれ左右のスロットが動きだし、うまく絵を揃えると絵によっていろいろな効果がある。チェリーを揃えるとボールを落としても戻ってくるし、上の画面へ吸い上げてくれる。ベルはボーナスの倍率が上がっていく。ナスは揃えてはいけない絵で、上の画面に上がりそうなボールが落とされる。



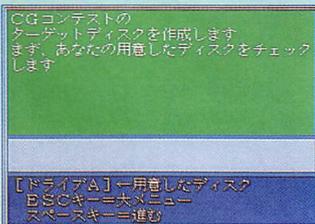
3画面目。ジャンジャン得点を稼げるステージだ。A③Cそれぞれのレーンにボールを通すと点灯し、その的に当たると当たるとにボーナスが加算されていく。的が3つ消えてしまったらまたレーンを通す。緑の的は、その時のスコアが得点され、またボーナスが上がる。さらにA③C3レーンともに通すと、ボーナスの倍率が上がる。



白的を4つも消すと、左上のホールの矢印が上向きになり、2画面目に行けるようになる。画面右の曲がっている通路の中にあるポイントを通過するとCのレーンの下の板が切り替わり、下に落ちなくなる。また、この面のA③Cレーンは3画面目のA③Cレーンと共通だ。ちなみに編集部最高の記録はNOV ICEで203万点だ。

## 複写 / 解凍 について

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておください。複写/解凍に必要なディスクの空き容量は、89ページの表、DSKFの欄を見て、それ以上あるものを用意してください。



解凍のコーナーが多いけど、これも最後だと思えば感慨深いものがある……

ただし、必要なDSKFの値はMSX-DOSやPMextも含めたものなので、これらがすでに入っているときは、DSKFは44少なくてもいいです。

付録ディスクのメニューから画面の指示にしたがってディスクを入れ換えていけば、解凍作業は終わります。解凍が終わると、たいいのコーナーは自動的に起動しますが、DOSのまま終わるコーナーもあるので、各コーナーの説明や、89ページの起動ファイル名を読んで、起動してください。再起動も同様です。付録ディスクのメニュー

## 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 FORMATと入力し、リターン。
- ②出てくる最大の数を押す。
- ③何かキーを押す。
- ④画面にOkと表示されたらできあがり。

- 空き容量の調べ方  
BASIC画面で、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF (0)と入力し、リターン。表示された数値が空き容量で、これが必要DSKFを満たしていればOK。

必要DSKFはP89の表を参照

に戻りたい場合、付録ディスクに入れ換えてリセットして起動しなおしてください。

解凍をDOSから自分でやりたいという人は、89ページの表を参考にして「～. LZH」の圧縮ファイルから目的のものを

探してみてください。ただし、今回のFM音楽館とルーシャオの冒険は、圧縮ファイル以外にも必要なファイルを付録ディスクからコピーしますので、かならず付録ディスクの複写プログラムを使ってください。

## ファンダムGAME&サンプルプログラム

最後のファンダムは、オールディーズの容量が小さいのをいいことに26本も収録。そのうち0部門は14本。解凍後の起動ファイルは、ファイル一覧を参照してほしい。BAS I Cから起動するときは、**RUN** (拡張子 .FD8のファイル名) を実行。DOSから起動するときは、**A>** (拡張子 .BATのファイル名) を実行する。解凍した作品で、ディスクにデータをセーブするものは、解凍したディ

スクを書き込み可の状態にして使用すること。「ホッケー屋カンちゃん」と「ねこBASKE+」はプログラム上、MSX2でも動作するが、プレイが快適でないため(遅くて遊べない)、付録ディスクではターボR専用としている。

サンプルプログラムには、おもちゃのマシン語のサンプルを圧縮ファイルで収録。起動ファイルは一覧表を、使い方は54ページからの講座を読んでね。

## FM音楽館

圧縮ファイルになっているので、複写解凍作業が必要です。再起動するには、解凍したディスクをディスクドライブにセットして電源を入れるかリセットしてください。

「Sufferer」は、メニューからは実行できません。解凍後BAS I C上で**RUN "SUFFERER.ORG"** を実行して聴いてください。Out of memoryになる場合は、コントロール立ち上げをしてください。 ☐67ページ

## AVフォーラム

AVフォームの解凍が終わるとメニューが表示されるので、1か2の数字キーで選び実行する。見終わったらリセットし、ふたたびこのメニューを表示させて、見てないメニューを選択しよう。

メニューから起動されない作品は、「うみねこ」「視覚心理」「疑心庵」の3本。これらを動かすにはファイル一覧表で起動ファイルをチェックし、BAS I C上で動かすこと。

☐21ページ

## CGコンテスト

本誌でたくさんの作品を掲載したCGコンテスト。付録ディスクでもたくさん収録……と、いきたかったのじゃが、他のコーナーとの容量の都合で、100点オーバーの2作品のみとなってしまったぞよ。でも、両作品ともMSXへの想いあふれる最高の作品でおじゃるぞ。「SAVE the MSX/」は、MSX2だと自動的にSCREEN8に変換されて表示されるぞよ。変換には多少時間がかかるので了承したもれよ。

☐10ページ

## 紙芝居&動画教室

どうも、中津です。記事のほうは読んでくれたかな? 今回のサンプルプログラムは3Dのワイヤーフレームによるアニメーションの2回目、蝶と岩です。ターボRの高速モードじゃないと、少々……いや、だいぶ時間がかかるけど、ぜひ実行してみてください。投稿作品は3作品、「VANITY」「うさぎパワフル」「バーチャルバナキ」を採用しました。どれも特徴のある楽しい作品です。

☐18ページ

## ツール!

SCREEN1多色刷り用キャラクタエディタ「C.D.」を収録しています。特に注意することはありませんが、解凍したディスクにはデータをセーブするので、ライトプロテクトタブは書き込み可(閉じた状態)にしておきましょう。SAMPLE.BASはパレットファイル「SAMPLE.PLT」がないので、そのままではエラーになります。一度「C.D.」を起動してファイルを作ってから実行してみてください。

☐44ページ

## パソ通天国

フリーソフトウェアから、ワイヤーフレーム型3Dシューティングゲームの「うちゅうげーむ」を収録しています。前回の「パソ通おとし穴」で一例として取り上げたものです。その後作者から掲載許可の手紙をいただき、めでたく収録されることになりました。このゲームはターボR専用ですが、BAS I Cまわりを自分で改造すればMSX2でも動くそうです。改造方法などは、ドキュメントのほうをみてくださいね。

☐74ページ

## MIDI三度笠

曲データ3作品、ツール1作品を収録しました。圧縮ファイルになっているので、複写解凍作業が必要です。

演奏ツールの「MSP」は、MSX-MIDIか、「Dual MIDI」「Joy SERIAL」などのMIDIインターフェイスがMSXに接続されていないと、MIDI音源を鳴らすことはできません。また、「只MIDI」を使用する場合は、起動時にオプション「/TM」をつける必要があります。 ☐24ページ

## オマケ

前号ファンダム「紅い花、青い花」のエンディングを見ましたか? かなり難しいでしょう。そこで自動解答プログラムを収録しました。実行方法は次のとおりです。

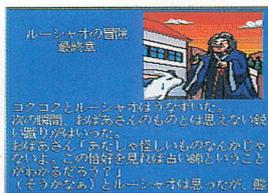
- ①前号のゲームプログラムをロード
  - LOAD" FLOWERS. BAS"
  - ②その直後に今月のプログラムをマージ
  - MERGE" FLPLAY. ASC"
- あとはスペースキーを押すだけで自動的に進んでいきます。たまにコントロールパネルが開きますが、閉じれば問題ないです。

## ルーシャオの冒険

ご無沙汰しておりました。「これはルーシャオがシニアに出会うまでの物語」と銘打って始めたシリーズ、一時は終わるのかが危ぶまれましたが、ようやく最終章をお届けするところまでこぎつけました。ゲーム終了後、ミュージックモードも付いています。今までルーシャオの冒険で使われてた曲を選んで聞くことができますよ。

ルーシャオの冒険は付録ディ

スクのシステムを使っていますので、複写解凍は必ず付録ディスクのメニューから行ってください。



④これで終わりの最終章。マリン、ルーシャオ、ザルジにも再会できた



⑤郎太入魂のミュージックモード。なかなか仕事に來ないと思ったら

Mファンに  
いいたい放題!

私は、Mファンの復讐を期待しつつ、何かを創り続けようと思います。(宮城真)五十嵐智昭20歳 ★Mファンは8月まで終わります。私にいろいろなことを教えてくれました。91年4月からは買いためては4年、買いためた号が4周年記念号で、もう8年になってしまいました。これからはユーザーがMSXを活性化させていく番です。私はすでにそのなかのひとりです。MSXの未来には、数多くの壁があると考えられます。しかし、やってみたいとわかりません。Mファン編集部のみさまさん、いままでありがとうございます。私達の活動を、これからも見守ってください。(宮城真)佐藤電太郎・17歳

★とうとうこのときがやって来ました。でも、さよならはいません。あくまでも「復刊」なんですから……。いつか、書店に「復刊」と大きな文字で書かれたMファンのポスターが貼られる日を、みんなでたのびたす待って  
にしましょう。(兵庫県)山内啓介・7歳 ★今月号が近所の本屋になく、隣の大型書店でやっと見つけてから、Mファンが本当に大変だということがわかりました。最終号まで定期購読しなかった私を許してください。  
最後に……おつかれさまでした。MSX・FAN。新沼真一/15歳 ★最近、大学の友人に、1000円で買ったMSXと「お宝鑑定」を買ってつけ、ついに20万を貰わせるに至った。静かに、そして確実に、世界

# Mファン・グラフィティ

あまりここに作品を詰めすぎると、ムックを買ってくれた人に申し訳ないよなあ。といっても、こんな楽しい作品を知らない人は、ぜひ遊んでほしいし……。ということに悩みながら構成してきた「Mファン・グラフィティ」。今回の内容は、まず、前号にここで紹介したものの、ディスク容量の都合により削除された紙芝居作品3本。そして、ファンダム・オールディーズからは、編集部でハイスコア争いに燃えたり、いつまでも自己の記録に挑戦し続けたことのある、アツク燃える名作6本

を収録。とくにNAGI-P SOFT作の『JUMPERに挑戦』は、MSXフェスティバルのイベントで、トーナメント戦にも使われたことのある作品。あときは会場全体がこの作品にアツク燃えていた。

さらに目玉作品として、NOPの『大ライフゲーム』と、YUKI♡の『LOT LOT LOT』を収録。両者ともプログラマの魔術師として名を馳せた人物であり、それらの作品はプロフェッショナルなアマチュアプログラムである。

## ■解凍後の起動方法

- アレスタ by 小沢達郎
- 夢 by アルマジロ
- 飛ぶ男 by 越智大作



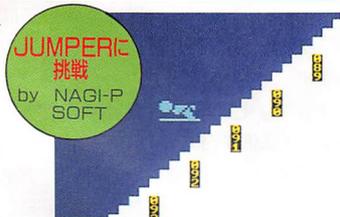
## ★アツク燃えたファンダム作品6本

FROM ファンダム

## ★前回収録できなかった紙芝居作品3本 FROM CGコンテスト

## ★特別収録 NOPとYUKI♡からの名作

いつものように解凍した後は、遊びたい作品の起動ファイル(拡張子、M88。「解凍後のディスクの内容」を参照)を、BASIC上で、RUN“(起動ファイル)”と実行する。あれ、紙芝居作品『アレスタ』の起動ファイルが見あたらない。これについては88ページのフロQを読んでね。

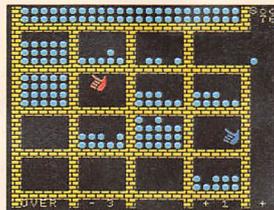


④スペースキーでゲームスタート。ジャンパーがジャンプ台を滑り出し、ジャンプしたら着地するまでSHIFTキーを連打。前人未踏の新記録を目指し挑戦してごう

※初出MSX・FAN1991年6月号

## LOT LOT LOT by YUKI♡

画面下に表示されている場所にボールを導き、スコアを競うというもの。プレイヤーは赤い手のカーソルをカーソルキーで移動させて、スペースキーで赤い手の指す部屋と青い手の指す部屋の中身を入れ替える。壁や床がときどき消えたりしてボールが移動する。ボールが落ちた場所の点数×レベルが落ちた数の点数が加算され、「OVER」にボールが落ちてしまうとゲームオーバー。



④フワーと動く手が不思議に楽しい

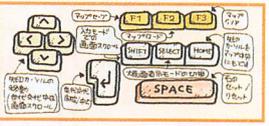
## 大ライフゲーム

RAM2K/5画面 BY 編集部NOP

このゲームは、6月号で「Life Game」というプログラムを掲載したときにも紹介した。このときは、全体世界が比較的小さく、右ページで紹介しているようなグライダー(これがいぼんおもしろい)のボタンが再現できなかった。そこで、西字のボス(先月から十字星のボスでもある)として悪名高い編者NOPが強×500のプログラムを作った。すでにライフゲームを作った。すでにライフゲームを作った。すでにライフゲームを作った。

リストは74ページな観察ゲームなのだ。ライフはもちろん生命のことだが、このライフゲームでは同じ1億の石1つの生命体とみなされる。この生命体は、下のほうで説明する3つの法則に従って世代交代をくり返し、全体の配置パターン(このプログラムでは「マップ」と呼ぶ)を変化させていくのだ。

基本的にはある石やマスのまわりで何個の石があるかによって決まる。まわりでは、右下の隣の石の「a」のように上下左右と斜めを加えた周囲を指している。プログラムの画面ではマスを表示されないが、本文や図ではマスをあてて説明する。



## ライフゲームの3大法則とサンプル

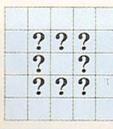
### 石のあるところ



**生存の法則**  
その石のまわりの石が2個または3個ならば、その石は次の世代まで生き残る

**死滅の法則**  
その石のまわりの石が1個以下または4個以上ならば、その石は次の世代では死滅する

### 石のないところ

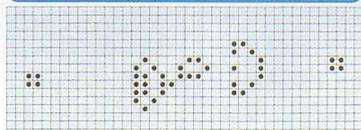


**誕生の法則**  
まわりに3個の石がある空間があれば、次の世代でそこに新しい石が誕生する

### ある悲しいパターンの例



## 無限増殖パターン「グライダー」銃



3つの法則は、①生存の法則である石が次の世代でも生き残るための条件、その石は次の世代まで生き残る。それ以上で以下でもない。②死滅の法則である石が次の世代でも死滅してしまう条件、これは生存の法則が成り立たない。③誕生の法則である石のまわりには、ほかの石がたたくない、1個しかないとき、その石は次の世代まで生き残る。これは生存の法則が成り立たない。④生存の法則である石のまわりには、ほかの石がたたくない、1個しかないとき、その石は次の世代まで生き残る。これは生存の法則が成り立たない。

大ライフゲーム操作上の注意として、ちょっとキー操作が複雑になるので、ページキー操作がベストの補足説明をしておこう。大ライフゲームの世界は500×500のマスが表示される。基本画面では32×32のマスが表示される。これは、全体の状態を、全体世界のちょうど中央の部分を取り切った表示している。石をゼロから新しい石が誕生する。大ライフゲームの3大法則を、重要なのは、この3大法則を同時にすべてのマスに適用する。世代交代中は、カーソルキーでマップはスクロールする。全体世界を1画面に表示する。画面表示に切り替えるときは、いったんカーソルキーを表示させて新しいSELECTキー。大画面表示ではいつでもSELECT

## F型ペンタミ グライダー 宇宙船



④このように変化はじめて5つのパターンをくりかえす

## イーター ビーコン



④このように変化はじめて5つのパターンをくりかえす

## インバーワールド テイクファイブ



④このように変化はじめて5つのパターンをくりかえす

## プログラマから「現在」のひとこと

●初めて投稿して採用されたのが中1のとき。すいぶんたったなあ。でもMSXっていいな。(JUMPERに挑戦/NAGI-P SOFT)

●Mファンは今年で8年。この8年の間に、私は大学に入り、就職し、結婚しました。今ではMSXも1歳半のおいのおもちゃと化しています。

(POTETTA/GEN)。  
●生活にはもう厭きた。人生に生きる(キュウリだ/きょうちヤシ)  
●いいものが生き埋めにされていくの



Mファンに  
いいな  
放題!



## Mファン・グラフィティに収録もれアリ!

バグなんてゆるさない。UKP(うへびに似てる)はとってもご機嫌なめだわ。……ごめんない。  
■手違いで、紙芝居作品「アレスタ」

のBASICプログラムが入っていませんでした。下のリストを入力して、セーブしてください。実行はMファン・グラフィティを解凍したディスクをドライ

ブに入れて、このBASICプログラムを実行してください。

■ファンダムの「CANNON MASTER」を解凍した後に実行するファイルが間違っていました。右の表のとおり「CMS.BAS」を実行してください。

aleste.mg8

```

10 '-----
20 ' ALESTE main
30 ' for MSX2 vram 128k
40 '-----
50 '
60 '---- initialize ----
70 CLEAR 200,&HC0FF
80 ON STOP GOSUB 1520:STOP ON
90 KEY OFF:DEFINT A-Z
100 NM=14:LF=&HDC7F:LP=0:SP=0
110 PN=0:CA=&HDC80:GOSUB 1330
120 ' input
130 COLOR 15,0,0:SCREEN 6,0,0
140 COLOR=(0,0,0):COLOR=(1,7,7)
150 COLOR=(2,7,7):COLOR=(3,7,7)
160 SPRITES(0)="▲▲" + CHR$(254) + "▲▲"
170 COPY(256,168)-STEP(191,23),1 TO (32,
19),0
180 COPY(0,128)-STEP(255,8),1 TO (224,14
),0
190 X1=0:Y1=1:Y2=4:GOSUB 1290
200 X=PN:MX=2:Y0=5:GOSUB 1180:PN=X
210 Y1=3:Y2=7:GOSUB 1290
220 X=SP:MX=2:Y0=8:GOSUB 1180:SP=X
230 Y1=5:Y2=10:GOSUB 1290
240 X=LP:MX=1:Y0=11:GOSUB 1180:LP=X
250 X1=16:Y1=0:Y2=14:GOSUB 1290
260 X=0:MX=1:Y0=15:GOSUB 1180
270 IF X THEN 190
280 Y1=2:Y2=18:GOSUB 1290
290 FOR II=1 TO 500
300 IF INKEY$="" THEN 320
310 NEXT II
320 '
330 SCREEN 5:COLOR 15,0,1:CLS
340 VDP(1)=VDP(1) AND &HBF
350 VDP(9)=VDP(9) OR &H22
360 GOSUB 1000:GOSUB 1040
370 IF INKEY$="" THEN 370
380 IF INKEY$="" THEN 380
390 ' main
400 WN=0:AN=0:GOSUB 910
410 VDP(1)=VDP(1) OR &H40
420 '
430 FOR I=0 TO 7
440 GOSUB 1510:GOSUB 910
450 NEXT I
460 '
470 XS=31:YS=31:Y1=96:X2=201:Y2=8
480 X1=192:GOSUB 840:X2=X2+1
490 X1=160:GOSUB 840:X2=X2+1
500 X1=192:GOSUB 840:X2=X2+1
510 '

```

```

520 X1=128:Y2=16
530 FOR I=0 TO 7
540 GOSUB 840:X2=X2+1
550 NEXT I:X1=96
560 FOR I=0 TO 3
570 GOSUB 840:X2=X2+1
580 NEXT I:Y1=64
590 '
600 FOR I=3 TO 0 STEP -1
610 X1=96+I*32:GOSUB 840
620 NEXT I
630 IF X2<216 OR Y2<16 THEN STOP
640 '
650 X1=160:Y1=0:X2=192:Y2=0:XS=63:YS=63
660 GOSUB 840
670 IF P0<2 THEN STOP
680 '
690 X1=0:X2=160:XS=95:YS=95
700 GOSUB 840
710 ' up
720 SET PAGE 3
730 IF INKEY$="" THEN 730
740 IF LP THEN 770
750 GOSUB 1510:GOSUB 910
760 IF INKEY$="" THEN 750 ELSE 810
770 FOR I=0 TO 23
780 GOSUB 1510:GOSUB 910
790 IF INKEY$="" THEN 810
800 NEXT I
810 ' replay
820 VDP(1)=VDP(1) AND &HBF
830 GOSUB 1000:GOSUB 1040:GOTO 390
840 ' copy
850 COPY(96,0)-STEP(63,63),1 TO (192,0),
P1
860 COPY(X1,Y1)-STEP(XS,YS),1 TO (X2,Y2)
,P1,TPSET
870 GOSUB 880:GOSUB 910:RETURN
880 ' page change
890 SWAP P0,P1:SET PAGE P0
900 RETURN
910 ' wave & fire
920 COLOR=(WN*4+6,R0,0,0)
930 WN=(WN+1) MOD 3
940 COLOR=(WN*4+6,R1,61,B1)
950 COPY(AN*48,96)-STEP(47,31),1 TO (152,
40),3,TPSET
960 AN=(AN+1) MOD 2
970 IF SP=1 THEN GOSUB 1500
980 IF SP<2 THEN RETURN
990 IF INKEY$="" THEN 990 ELSE RETURN
1000 ' grp. init.
1010 COPY(96,0)-STEP(63,63),1 TO (192,0),
2
1020 COPY(0,0)-(255,211),2 TO (0,0),0
1030 P0=0:P1=2:GOSUB 880:RETURN
1040 ' palet init

```

```

1050 FOR I=0 TO 31
1060 VPOKE &H7680+I,PEEK(CA+PN*32+I)
1070 NEXT I
1080 COLOR=RESTORE
1090 A=PEEK(CA+PN*32+8)
1100 R0=A ¥ 16:B0=A MOD 16
1110 G0=PEEK(CA+PN*32+9)
1120 A=PEEK(CA+PN*32+28)
1130 R1=A ¥ 16:B1=A MOD 16
1140 G1=PEEK(CA+PN*32+29)
1150 COLOR=(6,R0,0,0)
1160 COLOR=(10,R0,0,0)
1170 COLOR=(14,R0,0,0):RETURN
1180 ' cursor
1190 S1=STICK(0)
1200 IF S1=3 AND X<MX THEN X=X+1
1210 IF S1=7 AND X>0 THEN X=X-1
1220 PUT SPRITE 0,(X*48+56,Y0*9),15,0
1230 IF INKEY$="" THEN 1250
1240 GOSUB 1510:GOTO 1190
1250 BEEP:PUT SPRITE 0,(0,217)
1260 COPY(X*96+112,Y0*9)-STEP(95,9),0 TO
(X*96+112,Y0*9),0,PRESET
1270 GOSUB 1510:IF INKEY$="" THEN 1270
1280 RETURN
1290 ' moji copy
1300 LINE(0,Y2*9)-STEP(511,18),0,BF
1310 COPY(X1*16,Y1*9+128)-STEP(255,17),1
TO (128,Y2*9),0
1320 RETURN
1330 ' data set
1340 IF PEEK(LF)=NM THEN RETURN
1350 POKE LF,0:COLOR 15,0,0
1360 SCREEN 5:SET PAGE 1,1
1370 COPY"AL-DT1.S56" TO (0,0)
1380 COPY"AL-DT3.S56" TO (0,128)
1390 SET PAGE 2,2
1400 COPY"AL-DT2.S56" TO (0,0)
1410 COPY(0,0)-(255,211),2 TO (0,0),3
1420 SET PAGE 3,3
1430 COPY"ALESTE.S56" TO (0,0),TPSET
1440 COPY(128,168)-STEP(95,23),1 TO (160,
184),3,TPSET
1450 COPY(192,0)-STEP(63,63),2 TO (96,0),
1
1460 COPY(152,40)-STEP(47,31),3 TO (48,9
6),1
1470 BLOAD"ALESTE.S5P"
1480 POKE LF,NM:RETURN
1490 ' timer
1500 FOR II=1 TO 165:NEXT II
1510 FOR II=1 TO 35:NEXT II:RETURN
1520 ' end
1530 VDP(9)=VDP(9) AND &HDD
1540 VDP(1)=VDP(1) OR &H40
1550 SCREEN 0,1:COLOR 15,4,4
1560 END

```

## 別の機種にお色直し!

~MSXエミュレータ~

うれしいお話です。  
先日の国際化にMSXエミュレータの情報が報告されていました。  
MSXエミュレータとは、MSX以外の機種の上で、MSX用のプログラムを動かすソフトウェアのこと、IBM-PC/AT互換機のMS-DOS用、unix用、Atari ST用のエミュレータがあるという報告でした。これはとても興味深いことです。ハードという実態はなくなりましたが、MSXという規格は他機種の中ですと生きて、進化しているのですから。さっそくあちこち見て回っていくつか新しい情報も仕入れました。  
●NEC PC-9801用(fMSX98)  
国内では一番利用できる人が多いだろうと思われる機種でのMSXエミュレータです。unix版のfMSXをもとにして、MSX2相当の機能をもっています。対応している98はCPUにi386以上を使っている機種で、1Mバイト程度のプロテクトメモリが必要

です。現在発売されている98ならばまず問題ないでしょう。  
画面は、MSXの画面(256×212ドット)が98の画面(640×400)の真ん中に表示されるので、だいぶ表示面積はちいさいです。ああ、エミュレータなんだという感じがしなくもないところ。SCREEN7の画面(512×212ドット)になると、そのまま横長になったり、SCREEN8の256色が正しく表示されないのは、98のスペックから仕方ないことのようにです。  
FM音源やコナミのSIOC音源も、98にサウンドプラスターや86ボードなどの音源が装着されていればサポートされます。  
処理速度としては、まだあまり速くなくて、作者の使っているi486DX2/50MHzの98でもMSXの動作より少々遅いそうです。快適なスピードで動かすにはi486DX4/100MHzクラスのCPUが必要かもしれません。かなり多くのソフトがこのエミュ

レータ上で動くことが確認されています。ただし一部のソフトとは相性が悪いらしく、残念ながらMファンの付録ディスクも漢字表示ルーチンで引っ掛かってしまっているようです。  
入手するには、インターネットでftpを使い、埼玉大学のftpサーバから取り出すことができます。  
ftp://ftp.saitama-u.ac.jp/pub/msx/fMSX/fMSX-9809.lzh  
このftpサーバは、前号の国際化で紹介した、AT互換機用やunix用のMSXエミュレータも置いてありますので、とても便利です。  
このほか、Mac用、Amiga用もあるようで、現行のほとんどの機種でMSXエミュレータが動かせるのではないかと考えられます。  
また、unix用エミュレータfMSXの作者Marat Fayzullin氏はfMSXに関する情報を自分のホームページに開いていますので、mosaicやNetscapeなどのWWWブラウザが

使える人はのぞいてみるといいかもしれません。  
<http://www.cs.umd.edu/oesrs/fms/MSX/Sources.html>  
◆ ◆ ◆  
今までの説明でMSXユーザーに馴染みのない単語がいくつか出てきました。これはインターネットに関するものです。これからはMSXをやっていくためにはパソコン通信が必要と思っている人は多いと思いますが、これだけインターネットでの活動があると、インターネットにアクセスする手段を持っている必要もかなりあるのではないかと思います。最近ではダイヤルアップIP接続できるプロバイダもかなりありますし、今までの商用ネットでも、インターネットmailやnews、ftp、telnetなどのインターネット関係のサービスにかなり力を入れてきています。インターネットを扱った雑誌もたくさん出ていますので、ぜひ研究して利用してみてください。



# コンシューマゲーム機で初めて!! PCエンジンの開発システムを提供します

ひょっとして関心のない方がいましたら、ごめんなさい。最近何かと話題の多いコンシューマゲーム機業界のお話です。弊社徳間書店インターメディアでは、1985年のファミリーコンピュータマガジンの創刊以来、多くのゲーム雑誌・コンピュータ雑誌を世に送り出してきました。現在隆盛を誇っているゲーム雑誌がゲームを効率的に遊び、楽しむための雑誌だとしたら、MSX・FANはコンピュータを100パーセント使いきるクリエイターのための雑誌だとわたしたちは考えています。そして、現在のゲーム大量消費の風潮はかならずしも望ましい方向ではありません。市場規模が大きくなることは、業界が大きくなり、大勢の人が働き、多くの知恵が結集されるという点で素晴らしい恩恵です。ところが一方で業界が大きくなることによって、個人のちいさなアイデアは拾われにくくなっています。

味で「でべろ」となりました。この開発システムは、PCエンジンとMSX、そして両者をつなぐ「でべろBOX」と呼ばれるハードを使用します(下図)。PCエンジンとコンピュータの間で通信するシステムと考えてください。コンピュータでPCエンジンをコントロールして、プログラムを送り、PCエンジン上で走らせるわけです。通信スピードは最大で5000bpsほどですので(PC-98→PCエンジン)かなり速いのです。そして、アセンブラやデバッグ、BASICなどはPCエンジンのCD-ROMを通じて供給されます。グラフィックエディタやテキストエディタなどのツール類は現在使用しているものをお使いください。PCエンジンのデータにコンバートするツール類で対応する予定です。

このCD-ROMの付いた「でべろ」スターターキットは'95年末発売予定です。

ンシ、編集部にご投稿します。優秀作品は弊社の雑誌「月刊PCエンジンFAN」に採用・掲載され、付録のCD-ROMに投稿された作品(プログラムやCGなど)を収録します。採用作品には規定の投稿謝礼が支払われます。また、すばらしい作品は市販ゲームになる可能性もあります。

## アンケートにご協力ください

この企画についての御意見をお聞かせください。貼付のハガキを使用して、下記アンケートにお答えの上、お送りください。

A PCエンジンでプログラムやCGなどの投稿を受け付けることをどう思いますか。

- 1 大賛成。なにがなんでも参加する
- 2 参加したい。ただし開発機材代したい
- 3 参加したい。ただしPCエンジンスーパーCD-ROMを持っていない
- 4 ぜひ、もっと詳しい説明が読みたい
- 5 興味が無い

B 開発機材(でべろBOX)はいくらだったら参加できますか。

- 1 5000円未満
- 2 5000円以上～1万円未満
- 3 1万円以上～1万5000円未満
- 4 1万5000円以上～2万円未満
- 5 2万円以上

C スターターキット(ソフトとマニュアル)の価格はいくらがいいですか。

- 1 1000円未満
- 2 1000円以上～2000円未満
- 3 2000円以上～3000円未満
- 4 3000円以上～5000円未満
- 5 5000円以上～1万円未満
- 6 1万円以上

D どんなツールがほしい(必要)ですか。

- 1 アセンブラ
- 2 デバッグ
- 3 リンカ
- 4 BASIC
- 5 テキストエディタ
- 6 グラフィックエディタ
- 7 グラフィックコンバータ
- 8 サウンドエディタ
- 9 サウンドコンバータ
- 10 その他

E あなたが作品を作るとしたらどのジャンルを選びますか。

- 1 プログラム(アセンブラ)
- 2 プログラム(BASIC)
- 3 CG(1枚絵)
- 4 CG(キャラクタ・スプライトパターン)
- 5 ミュージック(PSG+ADPCM)
- 6 ミュージック(MIDI、CD-DA)
- 7 その他

F 友人の中で参加する人がいると思えますか。

- 1 1～2人はいる
- 2 3～5人はいる
- 3 6人以上思いあたる
- 4 誰も思いあたらぬ

G 参加するとしたらMSX、PC-98どちらになると思えますか。

- 1 MSX
- 2 PC-98

H MSX、PC-98以外にどの機種で参加したいですか。

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1 DOS/V     | 4 X68000   |
| 2 Macintosh | 5 FM-TOWNS |
| 3 UNIX      | 6 その他      |

'95年末 PCエンジンユーザー 開発支援企画  
"でべろ"スターターキット 発売予定

- 予定されているプログラム、ツール類
- PCエンジン用プログラム
- PCエンジン用サンプルプログラム(PCエンジン単体で動作)
- PC-98用プログラム
- PC-98用アセンブラ
- PC-98用デバッグ
- PC-98用BASIC
- PC-98用グラフィックコンバータ
- PC-98用サウンドコンバータ
- PC-98用サンプルプログラム
- MSX用プログラム
- MSX用アセンブラ
- MSX用デバッグ
- MSX用BASIC
- MSX用グラフィックコンバータ
- MSX用サウンドコンバータ
- MSX用サンプルプログラム
- PCエンジン仕様(スーパーCD-ROM)
- CPU: 8ビットHuC6280(6502ベース)
- メインRAM: 8KB(キロバイト)
- ビデオRAM: 64KB ・色数: 512色
- 解像度: 320×240ドット
- スプライト: 最大64個
- サウンド: PSG6音・ウェーブサウンド2音(最大6音)・ADPCM
- CD-ROMドライブ: 専速(150KB/秒)
- CD-ROM/バッファ: 128KB

### ゲーム機初の一般向け開発システム

とはいうまでも個人ではコンシューマゲーム機のプログラムにはなかなか手を出すことはできません。本格的なゲーム機の開発システムは現在のところ、数百万円から数千円といった価格なので、とても一般の人の手に届く範囲ではないからです。

このたび、弊社はNECホームエレクトロニクスからのライセンス許諾、並びにソニーとの協力を得まして、PCエンジンの開発システム(機能はプロ用の開発システムに比べて大きく劣りますが)を安価に提供できるようになりました。この開発システムはPCエンジン(スーパーCD-ROM以上)さえあれば、MSXもしくはPC-98上で動作します。

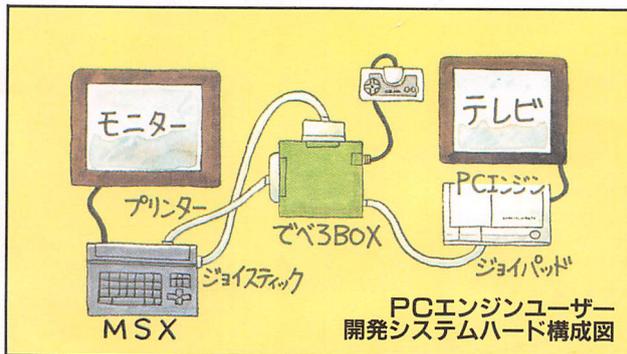
### その名は「でべろ」

コンシューマゲーム機用のソフトを作るメーカーのことを「デベロッパー(Developer)」といいます。皆さんはいわばPCエンジンのデベロッパーとなるわけですが、ソフトメーカーのように莫大なお金をかけて専門的にソフト制作を行うことはできません。プロ用の開発システムは1000万円以上するといわれていますが、これと同等の機能が用意されているわけではありません。デベロッパーシステムの簡易版といった意

### 発表の場は月刊PCエンジンFAN。12万人の読者が注目する

なにしろゲーム機で一般ユーザーがソフトを制作するというのははじめての試みです。わたしたちもPCエンジンのユーザーにどこまで支持されるのか本当のところはわかりませんが、ソフト制作に関心を持っている人が大勢いることも確かです。

プログラム等の投稿の仕組みはMSX・FANとほぼ同じものと考えています。まず、スターターキット('95年末発売予定)を購入して「でべろ」の開発システムを手に入れます。アセンブラやBASICでプログラミ



## 編集長から皆様へごあいさつ

1997年の創刊以来、足掛け9年の長きにわたり、ご愛読ありがとうございます。励ましてくださった読者のみなさん、そしてメーカーの方々、お世話になりました。どうか、これからもMSXとの出会いを大切に……。みなさんの健康と今後の活躍を願っています。私たちががんばります。

ところで、本誌は、当時アスキーの『MSXマガジン』のライバル誌として、

MSXの世界をもっと多くの人に知ってもらいたいと考えて創刊しました。MSXの魅力が、広がって行くことが編集部としての楽しみでした。

数年後、だんだんゲームが出なくなってきたとき、MSXの最大の魅力は「作る喜びとコンピューティングの楽しさ」であったことを改めて思うこととなりました。それは、みなさんの投稿作品が、いつも元気ですばりしかつ

たからです。結局MSXは道具としてのたのみの計算機では決してなく、私たちの創作を助ける愛すべき友人だったんです。ゲームメーカーの方々がそう思ってゲームを作ってらしたことが、「ぼくたちのMSX」を読んでみるとよくわかります。その気持ちは私たちが同じです。だから、MSXでゲームを作ったり、CGを描いたり、音楽を演奏させてきました。もちろん、これからはずっとずっとです。

(NORIKO)

郵便はがき

105-0000

301

料金受取人払

芝局承認

1361

差出有効期間  
平成7年9月  
8日まで  
(切手不要)

東京都港区東新橋1-1-16  
徳間書店インターメディア株式会社

PCIエン지니어開発支援企画  
"デバズ"MSX係

"デバズ"へのご意見を自由にお書きください。

キリトリ線

PCIエン지니어開発支援企画"デバズ"アンケートハガキ

# PCエンジニアザーガー開発支援企画"でべろ"アンケートハガキ

**A** 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5

**B** 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5

**C** 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6

**D** 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7 ・ 8 ・ 9 ・ 10

その他 (具体的に)

**E** 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6 ・ 7

その他 (具体的に)

**F** 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4

**G** 1 ・ 2

**H** 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ・ 6

その他 (具体的に)

※"でべろ"の資料DMがほしいですか。 **1** ぜひ送ってほしい **2** 必要ない

- フリガナ

住所

フリガナ

氏名

電話番号

年齢

歳

男 ・ 女

職種  
学年

今、いちばん興味のあること。

-----キトリ線-----

2枚組

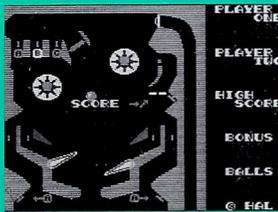
CONTENTS

OLDIES

レトロゲームの決定版/  
異色ピンボールゲーム

『ローラーボール』

©HAL Laboratory, Inc.



SPECIAL

編集部が贈る  
オリジナルアドベンチャー最終章

『ルーシャオの冒険』



ルーシャオの冒険  
最終章

コクコとルーシャオはうそをついた。  
次の瞬間、おぼあさんのものは思えない呪  
い響りがはじまった。  
おぼあさん「あなたや怪しいものなんじゃ  
ないよ。この恰好を見れば占い師ということ  
がわかるだろう？」  
(そうかなあ)とルーシャオは思ったが、脳

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

AVフォーラム

パソコン天国

MIDI三度笠

紙芝居&動画教室

ほほ梅磨のCGコンテスト

Mファン・グラフィティ

タイトルCG★ディスク①・木村明広/  
ディスク②・ホルスタイン渡辺  
BGM★なると



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

このディスクについての詳しい内容は、裏面の「ディスクの起動と基本キー操作の手順」、本誌82ページからの「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。

## 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

15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(今回はファンダムGAMESだけです)……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。こうしておくと、誤った操作やコンピュータの異常動作などが原因の、ディスクの内容が破壊される事故を防ぐことができます。データの保存などが必要な場合は、書きこみ可能な状態にしたユーザーディスクを別に用意してください。

### ★オートシャッターを手でスライドしたり、中のディスク面に触れたりしないでください。

オートシャッターは、フロッピーディスクのなかでも、たいへんデリケートな部分です。手で触れたり、スライドしたりしないようにしてください。オートシャッターを開けて、中の磁性フィルムに触れたりすると、ディスクの内容が破壊される可能性がありますので十分ご注意ください。

### ★ケースを折り曲げないでください。磁石を近づけて近づけないでください。

薄緑色のプラスチックケースは、薄い磁性フィルムを保護するためのものです。プラスチックケースを折り曲げたり、分解したりすると、中のフィルムを傷めますので絶対にやめてください。また、磁石やテレビ、スピーカーなどの強い磁気を帯びたものに絶対近づけないでください。高温・多湿・ほこりはいうまでもなく、絶対禁止です。

※万が一、製造上の原因によりディスクに不良箇所があった場合は、お求めの書店にご相談になるか、または編集部(3ページの目次下参照)までご連絡ください。新しいディスクと交換します。それ以外の責はご容赦ください。

## ディスクの各部分の名称と働き

### シェル(保護用プラスチックケース)

フロッピーディスクの本体は、じつはべらべらの磁性体フィルムだ。傷つきやすく、折れやすい本体を保護するために、この固いプラスチックケースでおおっている。

### オートシャッター

ふだんは閉じているが、ディスクドライブに差しこむと、このシャッターが自動的にスライドし、中のフロッピーディスク面が露出される。ディスクの内容の読み書きは、この切れ目越しにおこなわれる。ディスクドライブからディスクを抜き取ると、またもとのようになる。

### ラベル面(表)

ディスクの表に貼りつけられ、そのディスクの内容を示すシール。表側だけで終わるタイプと、裏まで巻くようにしてつづくタイプがある。この付録ディスクのラベルは前者。

### ハブ

フロッピーディスクは、この金属製の円盤に取りつけられている。フロッピーディスクドライブは、ここを回すことで、ディスクを回転させているのだ。

### ライトプロテクトタブ

書きこみ許可・禁止をセットするタブ(つまみ)。このタブを上に移動すると穴がふさがって書きこみのできる状態になり、逆に下に移動すると書きこみできない状態になる。カセットテープ、ビデオテープの誤消去防止用のツメと似た働き。付録ディスクはタブを開けて、書きこみ禁止で使用のこと。

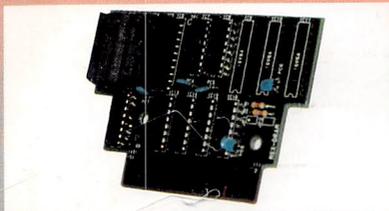
# MSX初顔メーカー、イーゲーが 送る環境向上ハード!!

## MSX-IDE-INTERFACE ¥4800



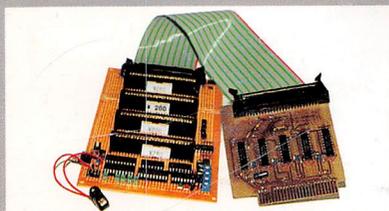
MSXの環境向上にはまずこれ! 必需品なだけに、赤字覚悟で提供させていただきます。これは、MSXにPC98ノートで使われているハードディスクバックをMSXに接続し、利用する為のカートリッジです。(容量制限、無し)他にも、DOS/V用HDDや、CD-ROMなどが接続可能です。フロッピーゲームをインストールして高速動作をさせたり、1Mを越える大容量ファイルを扱う事もできます。

## MSX-EXTEND MEMORY-4096K ¥29800



MSXのメインメモリを4Mバイト増設するカートリッジです。これを利用する事で、DOS2でのラムディスクが増やせたり、ディスクキャッシュシステムで、ディスクのアクセスを高速化したり、ラムにFDDの内容を転送して遊んだりする事ができます。

## MSX-EXTENDSLOT-4 ¥14800



拡張したい! と思ってもMSXのスロットは2つしかありません。これを4つ拡張してしまう製品がこれです。従来の製品にありがちだった、音が出ない、相性がある、等の問題もクリアし、スロットにハードを差したまま切放しができるようになったり、など、新機能がぞくぞくです。

※写真の商品は全て試作品です。

### その他

MSX-MUSIC CARTRIDGE (OPM, メモリ付PCM, MIDIを搭載)  
MSX-RS232C CARTRIDGE (パソコン通信の為にI/F)  
等、続々開発中!

これらのハードは、全て通信販売にて販売しております。詳しい資料や通信販売の方法などを明記した、MSX情報誌(もちろんそれ以外の事も書いてあります)を無料で配布しております。ご希望の方は、返信用切手(80円)を同封の上、お問い合わせ下さい。

MSXでハードウェアを発売したい方、弊社ではMSX用プラスチックケースの製造から基盤の設計、製造、販売まで承っておりますので、お気軽にご相談下さい。

プログラマー募集! : Z80、68000、65816、8086、C等の組める方。お気軽にご連絡下さい。(担当:橋本)

東京都渋谷区代々木2-21-8 山佐ビル1F  
**有限会社 イーゲー**  
**MFP事業部**  
電話:(03) 5350-4187

※イーゲーには、電話担当の社員はおりません。混乱をさける為、お問い合わせは出来る限り郵便にてお願い致します。  
MSX, MSX-DOSは株式会社アスキーの登録商標です。

# MSX

# の

# 歴史

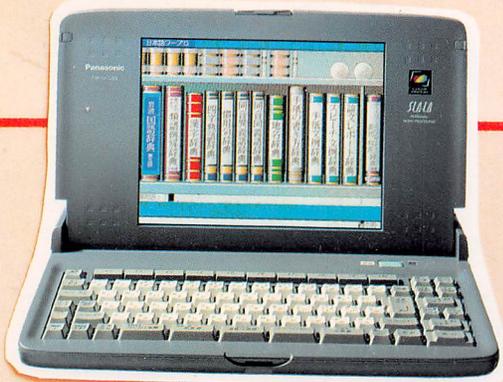
# 止まらなび...

待ちぼうけを食らった方  
 弟子入りを考えている方  
 わかれた人とやりなおしたい方  
 プロポーズを断りたい方  
 間違った請求書を送ってしまった方  
 大切なデートをすっぱかしてしまった方  
 借金の返済が遅れている方  
 詐欺にあった人を慰めたい方

◎スララなら、あなたが伝えたい気持ちに  
 ぴったりの文例をいろいろ内蔵しています。

文例辞典をはじめ...

12辞典に  
カラー液晶もついて  
175,000円



NEW ジャストワープロ



文章を作成しながら、言葉の使い方に悩んだら、「岩波国語辞典・第五版」「漢字辞典」「四字熟語辞典」「同音異義語辞典」。似た意味の言葉をさがしたいときは、スララだけの「小学館類語例解辞典」など頼もしい辞典機能を満載。文章づくりを強力にお助け。

●外形寸法：幅362×奥行308×高さ70mm ●重量：約3.6kg ●岩波国語辞典は、(株)岩波書店の登録商標です。  
●小学館類語例解辞典は、(株)小学館の登録商標です。●画面は、ハメコミ合成です。●お問い合わせやカタログのご請求は、  
〒571 大阪府門真市大字門真1006松下電器産業(株) 情報機器事業部 MSF 係へ。 FW-U1C50 本体標準価格 175,000円(税別)

松下電器産業株式会社

4つの安心

① U1サポートセンター：操作に関する質問に電話でお答えします(電話番号は下記)受付時間：午前10時～12時、午後1時～5時(土・日・祝祭日を除く) ② ファクス情報サービス：知りたい情報を24時間ファクスで提供します/FAX:06-906-4000(C50)に関する情報No.263 ③ 個人授業ビデオ(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・高松/0878-22-8837・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。

