

MSX・FAN  
MOOK

毎月ディスク・マガジンが付録!!

# MSX・FAN



情報満載

〈ザ・タワー(?)オブ・キャビン、  
8耐マルチ告知ほか)

ゲーム十字軍

なんといっても今月のウリは、ファンダムの  
強力RPG、SLG、パズルと三拍子そろった充実ぶり。  
そしてフリーソフトウェアの音楽もの!

ATTACK

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

キャンペーン版大戦略II

かすたまキット

カレイジアスペルセウス

またこんなに圧縮して、  
たくさん収録してしまった!



## 「カレイジアスペルセウス」

広大な  
マップがウリの  
リアルタイム  
RPG

広大なマップで当時のユーザーを魅了した作品。8年前をなつかしみ、今なおその新しさに驚くのだ。



今月のファンダム/ RPG、SLG、パズルほか全10本



Dark Dungeon~妖精の森~



レッツゴー三国



ICE DON

好評連載

プリメ倶楽部

internationalization(国際化)

紙芝居&動画教室

同人地下工房

特別付録

## スーパー付録ディスク

- ファンダムGAMES/『Dark Dungeon ~妖精の森~』『レッツゴー三国』『ICE DON』他全10本
- FM音楽館/オリジナル『FORECAST』『FACTORY』他全5曲
- AVフォーラム/お題「文房具」●掲載CG/表紙CG&ディスク表紙CG(木村明広作)他全5点&動画CG1点
- フリーソフトウェアから音楽関連もの『パフォーマーOPX』『OPLL driver Ver.2.40』
- MIDI/『μ・NOTE Jr.』体験版
- クイズほか

今月は読者投稿の充実ぶりに圧倒されるばかり。まず左下の写真「Dark Dungeon~妖精の森~」は市販のRPGに負けない3Dダンジョンもの。「レッツゴー三国」は三国志を題材にしたSLG。はまりぐあいがすい。「ICE DON」は超ムズのパズル。他にシューティングもあるし、こんなに遊べていいのか。MSXの自分で自由に作れる楽しさを見せつけられる。他の読者のみなさん、自分も作ってみるべし。

1993  
MARCH

980YEN

3  
月情報号



**ブライ**  
下巻  
完結編

光が闇が

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



好評発売中

パッケージ価格 ¥8,800(税別)

企画/開発：株式会社リバーヒルソフト  
©1990 RIVERHILL SOFT/信楽プロダクション/パンドラボックス

# 涙のキャンパス



好評発売中

大城高校で起こった美人美術女教師が墜落死した。警察は自殺だと断定したけど、幼なじみのゆり子は「絶対、殺人事件よ」と言い張る。おかげで私立探偵の「俺」は調査を始める八メになったんだけど、調べていくうちに事件は思いがけない方向に……！

- 美しいビジュアルとミュージックがおりなす、学園推理アドベンチャー
- 文字は大きく漢学表記で親切設計。
- 移動時のディスクアクセスを速くし、コマンドはスピーディーなウィンドウ形式
- 思い切った低価格でお届けします。

TAKERU 価格 ¥2,900 送料 対応機種 MSX2+/turbo R ■企画・制作 ユーザーサイド

## TAKERUにあの名作ソフトが続々登場!!

お値段もぐっとディスカウントして再登場。MSXユーザーは大注目!!

### ●好評発売中

- 「Xak」(マイクロキャビン) ..... ¥4,400
- 「Xak II」(マイクロキャビン) ..... ¥4,400
- 「Xak-ガビルの塔」(マイクロキャビン) ..... ¥3,900
- 「FRAY (MSX2/2+版)」(マイクロキャビン) ¥3,900
- 「FRAY (turbo R専用版)」(マイクロキャビン) ¥3,900
- 「THE TOWER(?) OF CABIN〜キャビンパニック」(マイクロキャビン) ¥4,800
- 「銀河英雄伝説II」(ボーステック) ..... ¥4,900
- 「銀河英雄伝説II デラックスプラスキット」.....
- 「イース」(日本ファルコム) ..... (ボーステック) ¥2,900
- 「イース」(日本ファルコム) ..... ¥3,900
- 「MSX DOS TOOLS」(アスキー) ..... ¥7,000

- 「MSX C Ver1.1」(アスキー) ..... ¥7,000
- 「MSX TERM」(アスキー) ..... ¥6,000
- 「MSX C Library」(アスキー) ..... ¥7,000
- 「MSX S-BUG」(アスキー) ..... ¥6,000 (価格はすべて消費税込です。)

### ●2月中旬～発売予定

- 「ロードス島戦記」(ハミングバードソフト)
  - 「ロードス島戦記福神漬」(ハミングバードソフト)
  - 「シュヴァルツシルト」(工画堂スタジオ)
  - 「シュヴァルツシルトII」(工画堂スタジオ)
  - 「シンセサウルス Ver2.0」(ピッツー)
  - 「ピンクソックス1~7」(ピッツー)
- 他多数！ご期待下さい!!

### プレゼントのお知らせ!

名作再登場を記念して、お買い上げの方にプレゼント！「TAKERU CLUBカード」を使用して下記のソフトを購入した方の中から抽選で、以下のソフトハウス・オリジナルグッズを差し上げます。(93年3月31日までに購入した方に限らせていただきます。)

- マイクロキャビンのソフトをお買い上げの方に オリジナルハードフロッピーケース ..... 10名
- ボーステックのソフトをお買い上げの方に 「銀河英雄伝説」キャラクターバッジ ..... 5名
- 日本ファルコムのソフトをお買い上げの方に 「イース」ディスクホルダー ..... 10名
- 「イース」キャラクターバッジ ..... 1名
- ハミングバードソフトのソフトをお買い上げの方に ティッシュ&眼鏡ふき&ロードス・ステッカーのセット ..... 10名
- ロードス島のセーム皮地図 ..... 1名

\* TAKERU CLUBカードを使用するだけで抽選の対象になれますよ。

## FAN ATTACK

- 4 **蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史**  
ユーザーシナリオを徹底攻略!
- 10 **キャンペーン版大戦略II・かすたまキット**  
フレイトとピクシーのユニットデータを特別公開!
- 12 **カレイジアスペルセウス**  
復活したリアルタイムRPGをマップで攻略

## FAN NEWS

- 104 **MSXトレイン** 軽快なノリで進行するゲームおもちゃ箱

## PROGRAM

- 27 **ファンダム**  
新・三国志SLGほか、先鋭ゲーム10本
- 37 **ファンダムスクラム**
- 40 **新・マシン語の気持ち**
- 44 **スーパービギナーズ講座**
- 46 **アル甲4 (PBRファイナル部門結果発表)**
- 36 **あしたは晴れだ!** (1993年大予想)
- 68 **BASICピクニック**  
鈴木智博氏の10の質問
- 62 **FM音楽館**  
オリジナル5本+電気グルーヴ+ゴジラ
- 92 **AVフォーラム** 今月のお題は「文房具」

## 18 ゲーム十字軍

のぞき穴：ブライ下巻完結編・ザ・タワー(?)オブ・キャビン/通り抜け：ソリッドスネーク、ウィザードリィほか/読者対抗マルチプレイ：第3回B耐マルチ募集要項/歴史の散歩道：自作SLGのススメ/桃色図鑑：電腦対決、プレイVS、エミー

## 76 情報おもちゃ箱 FFB

冬のMSXフェスティバルの報告

## 78 GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

## 94 ほほ梅麿のCGコンテスト

オーバー100ポイントの驚異の新人が3人も登場したぞよ

## 100 紙芝居&動画教室 ポイント：多重合成

## 102 同人地下工房 コミケット43レポート/TAKERU情報ほか

## 86 パソ通天国

あなたはMSXに満足していますか

## 16 プリメ倶楽部

いよいよ発表! イラストコンテスト

## 74 internationalization

TAKERUで買えるオランダ産の同人ソフト、ほか

## INFORMATION

## 26 ユーザーの主張 ユーザーとソフトハウスと編集部とのホットライン

## 105 COMING SOON

TAKERU新規再販ソフト詳細情報ほか

## 107 MSX新作発売予定表/オンセール

## 114 FAN CLIP TPM、CO、SOFT、WORKSの日常生活

## 79 投稿応募要項 (応募用紙/投稿ありがとう)

## 82 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

## 72 MIDI三度笠

あらゆるMIDI環境にトライ&レベルアップ・テク

## 67 GTフォーラム MSXのパソコンらしい一面を見る

## 特別付録

## ☆ スーパー付録ディスク #18

<オールティーズ>『カレイジアスペルセウス』

広大なマップで有名なリアルタイムRPG/

<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/アル甲4/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほほ梅麿のCGコンテスト/紙芝居&動画教室/パソ通天国/あてましょQ/MSX-DOS

## 108 スーパー付録ディスクの使い方

## ●スペック表の見方

### Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒体	5.25" ×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源。⑤ROM。⑥はディスク、⑦はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑧対応機種/そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1専用、ターボRでしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。⑨RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかつたりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑩セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができているかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑪価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑫備考欄。

## ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

## ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

## ●本書に関するお問い合わせについて

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

☎ 03-3431-1627

## 表紙CGのことは SOTSUGYOU/ホルスタイン渡辺

背景手抜きですいません。なぜにセーラー服ではないんだ! という人もいるかもしれませんが、僕はプレザーのほうが好きなんです。別にセーラーシュミはありませんが。

\*バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。なお、1992年1月情報号以前のMSX・FAN、スーパープロコレの1と3は完売となりました。そのほかにも在庫が少なくなっていますのでお早めにお問い合わせください。また、なるべく発売期間中か、本屋さんへ発売前に予約するなどして買い求めたいことをおすすめします。

\*「美少女ゲーム」「美少女ソフト」は徳間書店インターメディア株式会社登録商標です。

コレを読めば元朝秘史はカンペキ

FAN ATTACK

# 蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

光荣

☎045-561-6861

発売中

3か月にわたって連載してきた元朝秘史のブックもいよいよ最終回。今回は総まとめということで、いつもと趣きを変えて、プレイ後立ち技の特集とユーザーナリオ攻略プレイの豪華2本立てでお送りする。

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価格	11,800円
CD付きは14,200円 ターボ目の高速モードに対応	

媒体	×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボ目の高速モードに対応	

## 元朝秘史をクリアするために知っておきたい8つの基本技

元朝秘史が発売されてからはや2か月あまり、みんなはもうゲームをクリアできただろうか。まだの人も投げ出してはいけな

い。Mファンは弱者の味方。プレイする上でのちょっとしたコツを伝授しよう。内政・軍備・戦争・人材登用・

オールドとゲームの流れにそってポイントとなる点を解説してあるので、これさえ読めばエンディングまで一直線だ。★の数は

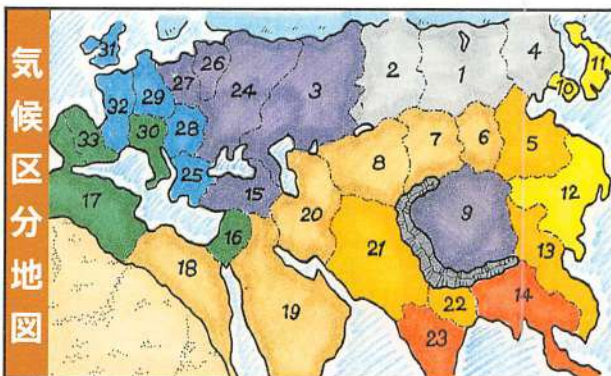
多い程重要度が高いぞ。なお、このほかにプレイに役立つテクニックおよび情報を見つけたら、十字軍まで送ってね。

### 理想的な住民配分

重要度★★★

まず問題なのが、農産品作りと畜産品作りの配分比率。これはその国がどの気候区分に属しているかによって変わってくる。たとえば、温帯なら農産品の収穫は莫大だが、乾燥帯・冷帯ではほとんど期待できない。これらの国ではむしろ畜産品によって食糧を確保する必要がある。詳しくは表を参照してほしい。

そして、町造りだが、これは文化圏が影響する。中国・イスラムなら経済力の上昇率が高いので35程度でも十分だが、内アジアだと50程度配分しないと上手に上昇してくれない。また、特産品作りはその国の産品による。とくに高価な特産品でなければ、思い切って無視してしまうほうがよいだろう。



◎ 赤 II A・茶 II B・黄 II C f a・青 II C f b・橙 II C  
w・緑 II C s・紫 II D f・灰 II D w

気候区分	気候区分	おもな特徴	理想的住民配分比率(%)			
			町造り	農産品作り	畜産品作り	特産品作り
熱帯(A)	農業には不適。農産力の伸びもよくないので、畜産品作りを重視。疫病などの災害にも注意すること。	40	0~10	50	0~10	
乾燥(B)	食糧の確保が困難な地帯。農産品による収穫はまったく期待できない。畜産品作りに大部分をささぐ。	35~40	0	60	0~5	
温暖湿潤(Cfa)	農業に最適。農産品の収入は莫大。しかし台風が起こりやすく、襲われると収穫が半減するので注意。	30~40	40~50	0~20	0~20	
西岸海洋性(Cfb)	農業依存度はあまり高くない。農産品作りと畜産品作りは同比率が適当。災害もすくなく収入は安定。	35~40	30~40	25~30	0~5	
温帯夏雨(Cw)	温暖湿潤気候に非常に近い特性を持つ。秋以外の農産品収入が劣るので畜産品作りにも多少配分を。	35~45	40~50	0~25	0~10	
地中海性(Cs)	農産品収入は温暖湿潤気候につく。畜産品作りは必要ない。災害もすくなく、収入も一年中安定。	40~45	40~50	0~10	0~10	
冷帯多雨(Df)	農産品収入はあまり多くない。畜産品作り重視。農業力上昇は長い目で見る。寒波には注意。	30~45	10~15	40~50	0~5	
冷帯夏雨(Dw)	冷帯多雨気候とほぼ同じ。寒さが厳しく、農産品収入は期待できないので、より畜産品作りを重視。	40~45	10~15	45~50	0~5	

## 略奪

重要度★★★

プレイ開始直後はどの国も軍備に十分な金がない。手っとりばやく増やすにはモンゴル族の史実どおり略奪をするのだ。

他国に攻めこみ(1部隊だけで十分)、城か街のヘックスで補給コマンドをおこなって敵の住民から金・食糧を徴収する。続けて10回くらいおこなえば、自国に戻ったときにはかなりの金が国庫に入っているはずだ。

なお、攻めこむ国の地形には注意。城・街が複数あってそれらが互いに離れていないとできないぞ。また、略奪した国は大きくモラルが下がるので、あとで攻め取った際にはすぐ施しをしないと反乱が起こって大変だ。

金	393-80	経済力	43
食糧	1193+118	農産力	20
人口	3263	モラル	98
モンゴル文化圏		気候	Dw



金	3167-80	経済力	43
食糧	1111+34	農産力	20
人口	3263	モラル	98
モンゴル文化圏		気候	Dw

①略奪をおこなうと金は増える。プレイ序盤は金かなり有効な手段で構成すること、いくらか強くは遠距離攻撃のできる部隊は攻城戦では役に立たない

## 効率的な軍備

重要度★★

直接プレイヤーがあやつる本国の軍は蒙古騎兵・武士などのオールマイティな部隊を中心に少数精鋭でいこう。弱い部隊はいくらあっても役に立たない。

逆に属国に駐屯させる部隊は質より量。コンピュータは部隊数だけで軍事力を評価しているので、安い部隊で十分。とにかく数をそろえることが肝要だ。

蒙古騎兵	1	1	1	1	1	1	1
武士	1	1	1	1	1	1	1
騎兵	1	1	1	1	1	1	1
歩兵	1	1	1	1	1	1	1
騎馬	1	1	1	1	1	1	1
騎馬	1	1	1	1	1	1	1
騎馬	1	1	1	1	1	1	1
騎馬	1	1	1	1	1	1	1
騎馬	1	1	1	1	1	1	1
騎馬	1	1	1	1	1	1	1

②軍は強力かつオールマイティな部隊で構成すること、いくらか強くは遠距離攻撃のできる部隊は攻城戦では役に立たない

## 委任遠征&脅迫

重要度★★★

遠征の委任はうまく使えばかなりラクかつスピーディに国を拡大することができる。

まず、本国に何とかして最大の20部隊を結集させる。そして配下の将軍に指揮を任せて全部隊を挙げて敵国に遠征。敵が10部隊以下なら、双方の部隊の質にもよるが、ほぼ損害なしで勝利することが可能なのだ。最後に自分が移動して本国を移せばOK(体力に余裕があれば、金・食糧も輸送しておく)。

これをできる限り連続して繰り返す。途中カラになった国を奪われても気にしない。本国の部隊でいつでも取り返せる。なお、敵国が弱い場合は脅迫をおこなっても可。部隊数が多いので成功の確率も高いぞ。



③部隊数を最大にすれば、遠征を委任してわずか10秒、しかも損害なしで勝利を得られる



④ふだんはなかなかうまくいかない脅迫も大兵力をもってすれば、ほら、このとおり

## 第1軍団集中攻撃

重要度★★

敵の軍団が複数ある場合、総大将である第1軍団だけを集中して狙おう。ラクだし、残りの軍団を自分のものにできるしね。

軍団情報を見て、第1軍団の位置を確認し、ほかにぶつからないようこまめに進軍ルートを設定すること。とくに、敵の伏兵には遭遇してはダメだぞ。



⑤情報コマンドで敵の第1軍団の位置を調べ、ほかにはかまわず集中して攻撃を加える

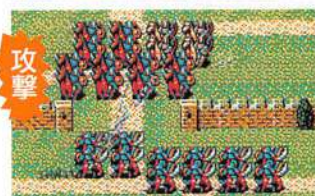
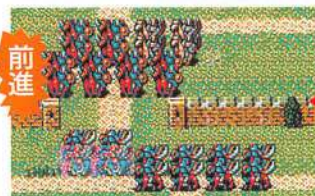
## 城攻めヒットアンドアウェイ

重要度★★

まともに戦うと困難な城攻めも、自軍に遠距離攻撃のできる部隊があればラクに勝てる。

敵は城壁の手前に一列に並んで布陣し、城外には攻めてこない。これを逆用して、自軍の部隊をあと一歩で弓が届くというところまで前進させておく。自分の番になったら、部隊を一歩だけ前進させて弓の射程内に入り、すかさず遠距離攻撃。機動力のなくなるまえに、また一歩だけ後退して弓の射程外に脱する。弓矢が尽きたら射程外でじっと待機を続け、戦闘を終わらせる。そして再び戦闘モードに入ると弓矢の数が復活しているので、同様にくり返せばいい。

こうすれば、時間はかかるものの、全く損害を受けずに敵を全滅させることができるのだ。



⑥一歩進んで攻撃、そしてまた一歩退がるのヒットアンドアウェイ戦法で攻城戦も楽勝

## 将軍抜擢

重要度★

各国にあらかじめ設定されている逸材。戦後処理で見つからなかったときは人材抜擢をして探そう。1つの国に複数の逸材がいる場合も同様だ。

また、しつこく将軍抜擢をくり返すと、たまに政治力や戦闘力がAのクローン(コンピュータ自動作成)武将が見つかるぞ。



⑦クローン武将はふだんは使えないヤツしか見つからないが、こくたまに優秀な武将が

## 後の性格と子供

重要度★

后には見識・気丈・利発・魅力の4種類の性格がある(複数の性格をあわせ持つ后もある)。

オールドでは後の持つ性格をほめることが成功のポイント。また、4つの性格はそれぞれ政治力・戦闘力・指揮力・魅力に対

応して、プレイヤーキャラクタのその能力が高いと口説きやすくなる。

なお、生まれてくる子供の能力値は、父親の能力値に母親の性格がプラスされ、乱数で多少修正されて決定される。

# ユーザーシナリオ徹底攻略!

さて、2ページにわたってプレイ役立ち技を紹介してきたが、元朝秘史のコツはだいたいわかってもらえたと思う。それを踏

まえて、今度はシナリオ1を通してユーザーシナリオ攻略を物語風リプレイでお送りする。選択君主だが、テムジンじゃ

当たり前すぎるし、シナリオ2との差別化がはかれない。やはりテムジンの一番の盟友で最大の宿敵であった悲劇の主人公

ヤムカでプレイし、果たせぬ夢を実現させるのがロマンティック。ということで、ジャムカの大英雄叙事詩のはじまりーノ



我、モンゴルの覇者たらん

## 草原の梟雄、ジャムカ起つ!

東半分を統一したジャムカは西の雄ダヤン・ハーンを討つべく精鋭2200を率い、バイカル湖西岸に軍を進め、ダヤン軍2800と対峙した。小高い丘に登り両軍の布陣を検討するジャムカに、傍らのムカリが進言する。「ジャムカ様、まともにぶつかっては我が軍が不利です」「大丈夫だ。策がある」ジャムカはジェベ・クビライを

呼んで作戦をさすけた。主力を2つに分け、左右から敵を挟撃する。ダヤン軍の主力もまた対応に追われ2つに分裂する。ジャムカはわずかな手勢とともに密度の薄くなったダヤン軍中央を突破し、一直線にダヤン・ハーンの本陣めざして突進した。「めざすはダヤンただ1人ぞ」テムジンを配下に加え、トオリル・ハーンを討ち、いよいよ

西に覇を唱えるダヤン・ハーンと天下分け目の決戦。

兵力では負けていたが、敵の部将はジェベらに牽制させ、第1軍団だけを相手どり、城攻めヒット&アウェイを駆使してなんとか勝利。ダヤン軍の主力は崩壊し、みごと1191年、モンゴル高原を統一したのであった。



対決ダヤン・ハーン  
④敵はダヤン・ハーン軍に劣ったが、第1軍団だけを狙い撃って見事勝利を収める



モンゴル統一

⑤ついに念願のモンゴル統一。ジャダラン帝国の誕生である。だが、ジャムカの戦いははじまったばかり

### テムジン撃破



③すこしずつ兵力を削ぎ、3度目でテムジンを降伏させる

### キラ星のごとく集う人材



⑥優秀な人材は敵でさえも幕下に迎えた

## 将軍人事異動

モンゴル編をクリアすると、世界編に向けて全配下武将のなかから政治顧問と8人の将軍を選ぶ(人事異動)。今回のリプレ

イで選んだメンバーは下のとおり。優秀な人材がめじろ押しして、ジャムカでプレイする場合はこれしかないんじゃないかな。

ジャムカとともに世界にのぞむ9人の将軍							
	名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力
政治顧問	ムカリ	22	14	B	B	A	B
将軍1	テムジン	30	15	C	A	A	A
将軍2	ジェベ	27	14	D	A	B	B
将軍3	クビライ	25	13	C	A	D	B
将軍4	スプタイ	19	15	D	A	C	B
将軍5	ポオルチュ	30	12	B	B	B	B
将軍6	ボロクル	11	12	B	C	B	B
将軍7	耶律阿海	34	9	B	C	A	C
将軍8	クイルダル	39	9	E	A	E	C

## ユーザーシナリオ選択可能君主

ユーザーシナリオでは、モンゴル編統一者のほかに5人の君主が選べる。設定年代はシナリオ2のすこしまえ(もっとも進め方にもよるが)になっていて、源頼朝やリチャード1世などより有名どころがそろっている

鎌倉幕府 源頼朝

年齢45 体力14  
政治B 戦闘C  
指揮A 魅力B

アイユーフ朝 サラティン

年齢54 体力13  
政治B 戦闘B  
指揮A 魅力A

ビサンチン帝国 イサキオス2世

年齢57 体力10  
政治B 戦闘C  
指揮B 魅力C

神聖ローマ帝国 フリードリッヒ1世

年齢67 体力14  
政治C 戦闘B  
指揮B 魅力B

アンジュー朝 リチャード1世

年齢35 体力15  
政治E 政治A  
指揮B 魅力A



いざ、世界を我が手に

## 東アジアを席卷す

「モンゴルの地を捨てる」  
 ジャムカから発せられた言葉に、  
 居並ぶ百戦錬磨の諸將たちとい  
 えども耳を疑った。

「ジャムカ様、今なんとおっし  
 やられましたか？」  
 数瞬の沈黙のあと、たまたず  
 テムジンが聞き返す。

「モンゴルの地を捨て、東方の  
 豊かな地に新たに根拠地を築く。  
 手始めに、華北の金を討つ。先  
 陣はテムジンに命ずる」

得心のいかない諸將たちを尻目  
 にジャムカはさっさとオールドを  
 出ていってしまった。政治顧問  
 のムカリが低くつぶやいた。

「確かに、モンゴルの国力はあま  
 り高くない。豊かな国を奪って  
 そこを根拠地にするのは、戦略  
 的には間違ではないかもしれ  
 ない。ただ、本気で世界制覇を  
 狙うのであればできない芸当  
 だが……」

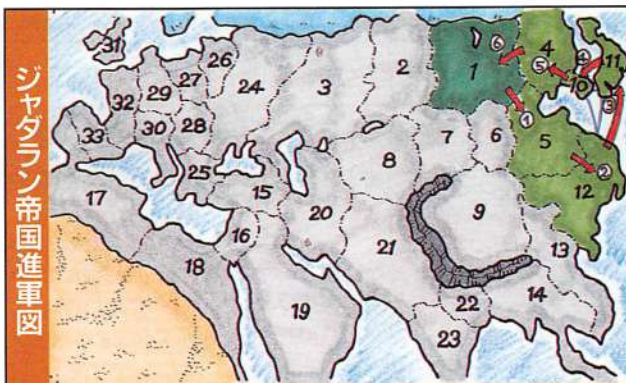
下の表を見ればわかるが、5



④まず、当面の資金を得るため略奪。しばらく侵攻予定のない西の国を狙う



④強国に対してはまず自ら出陣して敵の弱兵を叩き、その上で遠征委任をすれば楽勝



④モンゴルを捨て、全軍を挙げ敵を破りつつ12国華南まで移動。ここを拠点に東アジアを制覇

国華北・12国華南は全33か国中  
 1、2の豊かな国。この2国を  
 支配下に収めれば金の心配はし  
 なくてもよいといっている。早  
 急にこれらの国を取りたいが、  
 今の兵力では数か国を維持する  
 ことはかなわない。

そこで今回は、大胆にもモン  
 ゴルを捨て、全兵力を挙げて華  
 北を撃破。ついで戦争で兵の減  
 った華南を委任遠征で破り、す  
 ぐさま華北に豊富な金を利用して  
 重歩兵10部隊をダミーの守備兵

として雇い、見事2か国領有に  
 成功。あとはこの国力を背景に  
 部隊数をそろえ、委任遠征の連  
 続でわずか1年あまりのうちに  
 東アジアを制覇した。



④念願の12国華南を奪取。加えて在野では政治力Aの賢人朱嘉(しゅき)を発見!

### ユーザーシナリオ 国データ

国力の数値を見比べるのももちろんだが、世界編ではとくに気候および特産品にも注目しよう。同じ国力でも気候区分によって収入も変わってくる。また、宝石や絹のように高価な特産品を生産する国は手に入れば貴重な財源になる

国名	王朝名	統治者	人口	金	食糧	経済	農産	モラル	部隊	城	気候	特産品	
1	モンゴル高原	モンゴル帝国	チンギス・ハーン	4010	500	3052	51	45	89	12	37	Dw	毛皮
2	ジュンガリア	ジュンガリア諸族	アルスラン	1860	354	899	12	18	55	5	8	Dw	毛皮
3	キプチャク	クマン族同盟	バスチ・ハーン	2030	787	1008	19	21	61	6	23	Df	毛皮
4	遼東	金	衛紹王	2540	1132	1963	35	31	53	6	45	Dw	絹
5	華北	金	章宗	6340	2158	7786	96	93	49	9	81	Cw	絹
6	甘肅	西夏	桓宗	3040	1122	2225	64	32	68	6	60	B	陶磁器
7	高昌	ウイグル王国	バルチュク	2100	570	2003	50	25	61	6	20	B	毛皮
8	トルキスタン	西遼	チルク	2680	1576	1446	59	27	67	7	21	B	宝石
9	チベット	吐蕃	サキアバンチェン	2990	1705	2162	32	47	69	8	20	Dw	木工品
10	朝鮮半島	高麗	明宗	3080	1105	4100	57	65	68	7	70	Cfa	医薬品
11	日本	鎌倉幕府	源頼朝	3520	950	2234	39	60	51	7	49	Cfa	絹
12	華南	南宋	孝宗	7250	2077	6780	99	90	72	11	95	Cfa	陶磁器
13	安南	大越・大理連合	高宗	3020	860	1669	64	68	63	7	70	Cw	宝石
14	ビルマ	バガン朝	ナラバティシトゥ	2490	788	2006	35	61	72	7	43	A	香料
15	小アジア	セルジューク連邦	ケイホスロー1世	3400	1210	2007	55	27	60	6	68	Df	織物
16	シリア	アイユーブ朝	サラディン	3480	1276	2116	67	30	49	8	71	Cs	ガラス
17	マグリブ	アルモハド帝国	アル・マンスール	2970	875	1995	53	39	62	7	67	Cs	宝石
18	エジプト	アイユーブ朝	アル・アーティル	3360	1800	2208	67	40	62	9	70	B	織物
19	アラビア	カリフ朝	アル・ナーセル	3400	1630	1843	85	50	71	7	69	B	ガラス
20	ペルシア	ホラズム帝国	ムハンマド	3820	1220	2970	70	48	50	9	57	B	織物
21	パンジャブ	ゴール朝	ギヤース	3100	1490	2050	57	48	73	8	51	Cw	香料
22	ヒンドスタン	インド諸王朝	プリトビラージャ	3050	1140	2176	38	55	59	6	47	Cw	香料
23	南インド	インド諸王朝	バルラーラ2世	2980	998	2068	38	60	52	6	45	A	医薬品
24	ルーン	キエフ公国	フセヴォロド3世	3010	870	2007	51	50	66	7	53	Df	毛皮
25	バルカン	ビザンツ帝国	イサキオス2世	3670	2015	3008	78	71	50	10	71	Cfb	貴金属
26	バルト海東岸	ドイツ騎士団領	フォン・ザルツァ	2010	370	1299	25	17	65	7	41	Df	木工品
27	ポーランド	ポーランド王国	カジメシユ2世	2970	1411	2078	44	54	61	7	56	Df	木工品
28	ハンガリー	ハンガリー王国	ベラ3世	2740	1606	2267	49	56	57	7	51	Cfb	貴金属
29	ドイツ	神聖ローマ帝国	フリードリヒ1世	3530	1834	3612	41	66	43	11	50	Cfb	貴金属
30	イタリア	高シチリア王国	ギョーム2世	3770	3010	3050	81	67	79	7	73	Cs	ガラス
31	イギリス	アンジュー朝	リチャード1世	3670	1050	2057	37	39	38	9	56	Cfb	織物
32	フランス	カペー朝	フィリップ2世	4070	1846	3760	39	71	70	8	60	Cfb	織物
33	イベリア	スペイン諸王朝	アルフォンソ8世	3240	1111	1999	32	40	60	8	51	Cs	貴金属



印度の象を一度近くで見たいものです

## 東南アジアか内アジアか

ジャムカはつぎなる狙いをどこに向けるか迷っていた。

「国貧しくまみのすくない内アジアよりも、より豊かな東南アジアを制するのが上策」

「いや、それでは前線が延びすぎて危険だ。まず内アジアを平定してアジアに蓋をし、対ヨー

ロッパの前線とすべき」  
軍議でもなかなかまとまらない。

ある夜、オルドに臨んだジャムカは思い余って后に尋ねた。

「ボルテ、そちはどう思う？」  
戯れに、である。ところが、返答は期待以上のものだった。

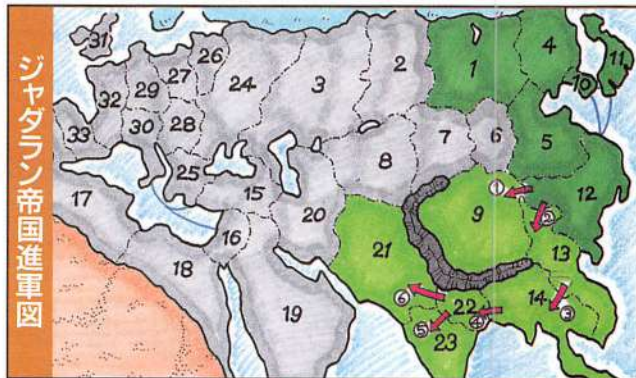
「印度の象を一度近くで見て



④オルドでは体力に余裕があったら后に相談してみよう。思わぬ情報も聞けることも



④たとえ弱兵であっても数さえそろえれば、委任遠征で快進撃。いいぞいいぞ!



## ジャタラン帝国進軍図

④内アジア遠征はなかなか成功するかに見られたが、謀反・専横によりあえなく挫折

みたいものです」  
聡明さをうたわれた妻の一言でジャムカはすべてを悟った。

「意は決した。東南アジアに軍を向ける。内アジアは国貧しく軍馬を養うに足りぬ」

東アジア平定後、どちらに軍を向けるかがポイントだが、今回は経済力を重視して貧しい内アジアはあとまわしにした。

まず、9国チベットを撃ち、後顧の憂いをなくしてから1198年、東南アジア遠征を開始。委任遠征で13国安南→14国ビルマ→22国ヒンドスタン→23国南インド→21国パンジャブと一気に攻略。ここでひとまず軍を留めてイスラムへの抑えとし、ジャムカはいったん華南に戻り、内アジア遠征軍の編成にかかった。

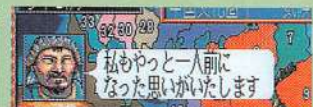
## 血縁武将登場～王子の成長～

元朝秘史で最もウレシイことの1つに、子供の誕生および成長があげられる。名前も自分でつけられるしね。とくに、男の場合は10歳になると血縁武将として配下に加えて活躍させることができる。

しかもどんな能力を持っているかそれまでわからないので、成長が待ち遠しい。実際の親の気分だね。今回のリプレイではジャムカの息子たちに編集部員の名前をつけてみた(本人から怒られたけど)。



④王子コマンドで10歳に達した息子を将軍に抜擢すると……



④このようにうれしい父子のやりとりがかわされるのであります。ワン、感動

## ジャムカの息子たち



④嫡男(ちゃん)ガマック。戦闘力はピカだが、それだけという気もする

④次男ヤサヤ。通称うわしのヤサヤ。魅力が高く、能力的なバランスがいい



④三男シゲル。親であるジャムカにもっともよく似ている。君主にするにはいいかも

④四男オーク。通称物知りオーク。すばらしく優秀だが魅力が低いのが目につく

## ユーザーシナリオ 人材データ

ユーザーシナリオはシナリオ2のすこしまえの年代設定で、シナリオ2の武将に加え、シナリオ2では登場しなかった有名武将が登場するのだ。なお能力値はAからEまでの5段階でAが最も高い。

### 源義経 / 11国將軍



体力15  
政治D  
戦闘A  
指揮C  
魅力A

### 孝宗 / 12国國王



体力12  
政治B  
戦闘C  
指揮B  
魅力B

### 朱熹 / 12国在野



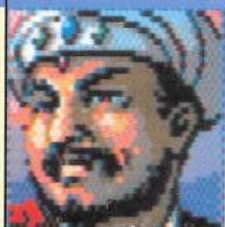
体力10  
政治A  
戦闘E  
指揮C  
魅力A

### アル・マンズール / 17国國王



体力11  
政治B  
戦闘B  
指揮B  
魅力C

### プリトビラージャ / 22国領主



体力13  
政治D  
戦闘A  
指揮B  
魅力B

### ロビンフッド / 31国在野



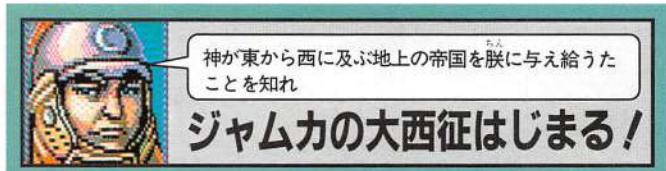
体力15  
政治E  
戦闘A  
指揮D  
魅力A

### ブリエンヌ / 32国在野



体力14  
政治B  
戦闘C  
指揮B  
魅力B





内アジアに遠征中のジャムカのもとに伝令が届いた。

「申し上げます。日本領主・土御門通親様がわが軍に反旗を翻しました!」

ジャムカの顔色がさっと変わる。あいにく主力はみな前線にあり、後方にまともな兵力がない。

「土御門軍は朝鮮に攻めこみ、守将長春真人様は行方不明に!」

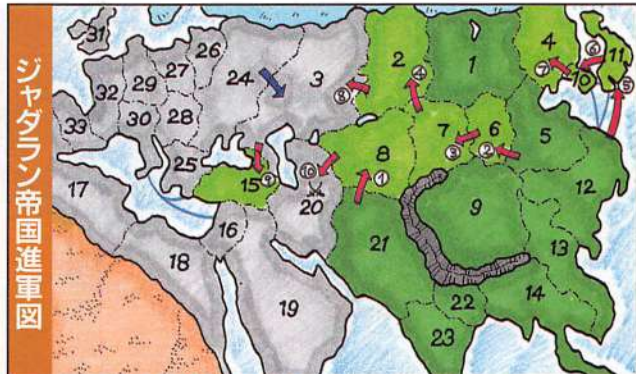
「土御門軍、遼東を落とし、守将ポオルチュ様は戦死。その総数2200!」

続々ともたらされる凶報にジャムカは激昂した。

「ぬ、土御門め、許さん!」

遠征軍はジェベに任せ、ジャムカは単身華南に戻り、隣国から兵を糾合して討伐軍3400を編成。ムカリ、クピライの活躍で日本・朝鮮を奪還し、最後は遼東で土御門本軍を破り、土御門通親は捕らえられた。ジャムカは「斬れ」と冷たくいい放つ。叫び声が虚空に響きわたった。

入念な準備を整え、満を持して1199年、内アジアからヨーロッパにかけての大遠征を開始した。3手にわかれて合計10200の大軍。史実のモンゴル帝国による大西征なみの迫力である。ところが6国甘肅→7国高昌→2



①地理的に一直線に並んでいる東南アジアを一気に連破。委任遠征が役に立つ

国ジュンガリアと落としたところで、なんと謀反発生。しかもよりによっていちばん奥の11国日本で。鎮圧にとまどっているうちに10国朝鮮・4国遼東と攻め落とされ混乱拡大。しかも貴重な将軍も戦死。領国人事に血縁を軽視したミスがたたった。あまりにも悔しいのでジャムカ

自ら討伐軍を起こし、必要以上の圧倒的な兵力で謀反を鎮圧。もちろん首謀者は斬り捨てた。

気を取り直して内アジア遠征を続行し、前線に戻ろうとすると、今度は前線でジェベが20国ペルシアに、テムジンが15国小アジアに次々と勝手に遠征を敢行。ジェベは無惨にも敗れ、その兵力が消滅。テムジンは勝ちしたものの兵力が分散され、前線の密度が薄くなってしまう。案の上、3国キプチャクが敵に攻め落とされ、テムジンは敵中に孤立。こうしてジャムカの大遠征軍はもろくも崩壊してしまったのであった……。やはり世界制覇はむずかしい。



④後方の謀反をやっとの思いで鎮圧。首謀者は絶対許さないのだ!



③前線では将軍が独断で無謀な遠征をおこなう、ジャムカ軍の主力はボロボロ



⑤敗残の兵をまとめて、軍を必死に再編成。いつかかならず、もう1度世界に挑戦するぞ

### ユーザーシナリオ 后データ

ユーザーシナリオのみ登場の后を紹介。難易度は攻略のしやすさを表し(数字が大きい程難しい)、性格はその後の持つ性格のうち1つだけを載せておいた。

ちなみに后にもクローンがいて、口説くのは非常に大変なんだよね。

11国北条政子	13国昭聖公主	16国サフィーア	24国ヤロスラブナ
難易度1 見識	難易度2 利発	難易度1 利発	難易度2 魅力
25国マルギト	27国ヤドヴィカ	29国ベアトリクス	30国コンスタンス
難易度1 気丈	難易度2 利発	難易度1 見識	難易度3 見識
31国ペレンガリア			
難易度1 魅力			

春のうららの『かすたまキット』です



キャンペーン版  
CAMPAIGN VERSION

**Oh! Great 大戦略II**  
**かすたまキット**

マイクロキャビン  
(TAKERUでのみ販売)

☎0593-51-6482

2月下旬発売予定

ついに今月はFAN ATTACKにやってきた『かすたまキット』情報。とりたての最新情報に豪華商品のあたるクイズもついて、今月にもぎやかにスタート!

媒体	☐×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

ターボRの高速モードに対応

**発売までもうちょっと待ってね**

春の風が窓をたたき、北国の雪もとけはじめる今日このごろ。受験シーズンもおわり、いままでじっとがまんしていた受験生がサクサクのしらせに心もほ

れやかに大戦略で遊ぶ姿が目にかぶ。サクラチッてしまった人にもヤケ大戦略というテがあるのをご安心を。自国以外ぜんぶ中国にして、収入率を50くら

いにして遊ぶとかなりのストレス発散効果があるらしい。

期待の『かすたまキット』はいよいよ発売目前。と思いきやちょっと開発は停滞ざみ。最後の

ツメのところでしたもんだしてらんだって。なににせよ、どうせならよいもので遊びたいからいましばらくじっとガマンの子なのだ。

**新しいキャンペーンでキミは眠れぬ夜をすごす**

あたらしいキャンペーンゲームがやってきた。今回は、マイクロキャビンがあらたに作った『サーク』シリーズに登場するキャラクターたちの生産タイプの「サーク混成チーム」、現代兵器で構成される「クラウド大佐軍」に、先月号で紹介したSFっぽいロボットたちの「Dr.モービックのロボット軍団」などというあやしげな連中が登場しての大混戦になる。

今回のキャンペーンでは、プレイヤーは「サーク混成チーム」か、「クラウド大佐軍」のどちらかを選び、キャンペーンを開始する。すると、各軍団ごとにちがった展開がたのしめるというわけだ。

以下はキャンペーンのシナリオ設定書より抜粋。

☆シナリオ1・サーク混成チームのばあい

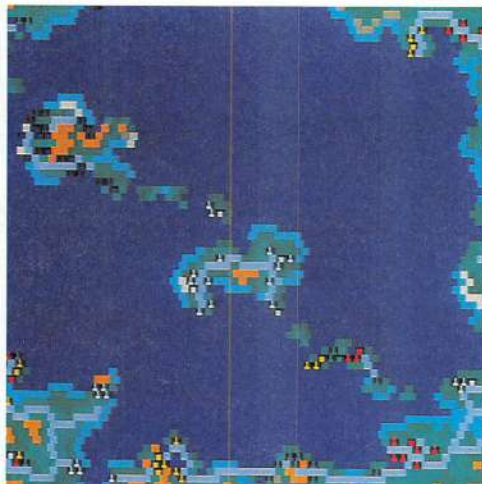
ふだんとなら変わりが無い冒険生活を送っていたラトクたち。それが突如としておこった地鳴りとともに、見たこともないような世界へ放りだされてしまった!

鋼の獣が咆哮をあげ、白銀の翼が空を舞う異世界。はたしてラトクたちの運命やいかに!?

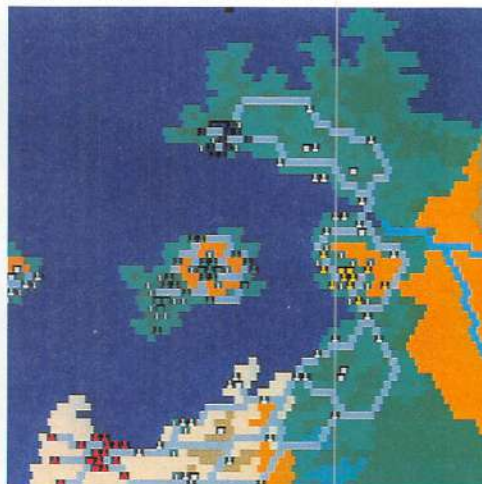
☆シナリオ1・クラウド大佐軍のばあい

軍事訓練のため、絶海の孤島

で演習中のクラウド大佐の前に、見るもあやしげな一行が突如として出現。すわ某国の新型兵器か!? とあやふんだ大佐は、訓練生をひきいて未知の敵の殲滅に兵をあげる。



◎中央の群島をめぐる争いとなりそうなマップ。また高価な航空ユニットや艦船ユニットにお世話になるのだ



◎これまた中央の島がポイントになりそうなマップ。島のGREENをいっつ倒すべきか? スマートな上陸作戦をしなくてはならない

## ピクシーが飛ぶ!! フレイがはねる!!

前ページでちょこっと登場したマイクロキャビンオリジナルの生産タイプ「サーク混成チーム」の花形となりそうなのがこの2人、フレイとピクシーである。「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」ではラトクをめぐって戦った2人も、今回はなかよく味方同士として登場だ。初代「サーク」からのつきあいで、フレイもピクシーも他人のような気がしない。という生粋のキャビンファンには涙モノだろう。

もっとも、もしかしたら、「なんで10人に分身するんだよー、おいノ」というこだわり派のヒトもいるような気がしないわけ

でもないが。そのかわり、金さえあればいくらでも生産して首都のまわりにはべらせることができるぞ。あんまりうれしくないけど。

あと、「いとしのフレイちゃんやピクシーちゃんの爆発するところなんか見たくない。」なんて人にはとっておきの作戦を伝授しよう。

- ①生産しない
- ②戦闘を高速モードにする
- ③弾切れの相手のみをねらうと、このような作戦をとればだいじょうぶ。

それでは、この2人の雄姿をとくとごらんあれ。



空を飛べなくてずーっとピクシーにバカにされてたフレイも、とうとう空を飛べるようになった。爆弾をたっぷりかかえて、悪い戦車はおしおきよ/ってかんじ。でも空中戦は苦手なのでピクシーには勝てないかも



### 私たちの出番はあるんでしょーか?

フレイとピクシーが登場するのはいいとして、ほかにはどんなヤツらが「サーク混成チーム」に入るのだろう?

サークシリーズの主人公ラトクはきっと確実。軍団の中核として活躍してくれるだろう。だけど彼の元恋人のエリスは登場するだろうか? そういえば敵キャラたちはどうだろう。いっしょに戦うのだろうか?



④ラトク氏いわく「主役はオレなんだー! 主役の名譽はたもたれるのか?

⑤「サークII」の大ボス、ザム・ゴスベル氏。「わたしこそが最強である」



ピクシーは、F-14トムキャットをもしのごようなバリバリのドッグファイターになる。攻撃機タイプのフレイと組みあわせれば最強の空軍になるだろう。だけど空港のとりあいでケンカしないでね



### しゅほ 酒保 ガード下

★静岡県のピエール瀧CGのハガキ「諸君!! 大戦略をやるなら、荒巻義雄先生の要塞シリーズを読むべし。旺文社のカップノベルズからでている。いい本だぞ!!」

——だそうです。おさだは読ん

### 〜チガイのわかるアナタにおくるクイズ〜

だことがないのでなんともいえませんが。

★10ページのタイトルバックにある写真は、いわずとした「かすたまキット」のタイトル画面。ところがよくながめると先月号のものと同様にちがうとこ

ろが5か所あります。それはどこでしょう?

ハガキに答えて、あなたの住所、氏名、電話番号、それと雑誌を1つ書いて、以下のあて先に送ってください。正解者の中から抽選で5名にマイクロキャ

ビン特製テレカをさしあげます。あて先

〒105 東京都港区新橋  
4-10-7 T I M  
MSX・FAN編集部  
「大戦略のクイズ」係まで。2月末日の消印有効です。

今月号の付録ディスク収録作品の攻略だ!

FAN ATTACK

# カレイジアスペルセウス

Courageous Persens

コスモス・コンピューター  
販売完了

媒体	テープ/ROM
対応機種	MSX
VRAM	32K
セーブ機能	テープ
価格	4,800円/5,800円

価格はテープ版が4,800円、ROM版が5,800円です。  
※このスペックは1985年当時のもので、現在は販売していません。



これは今月のオールティーズに収録されているロールプレイングゲーム。広大なマップやモンスターの紹介なしで、このゲームを解くのは難しいぞ。

## 妖魔どもを倒して平和な花園を取り戻せ!

このゲームが発売されたのはもう7年前。日本のRPG初期のころの作品である。キャラが画面上で動き回りながら戦闘をするという新しいタイプのリアルタイムRPGというジャンルを、これよりも前に発売された『ドラゴンスレイヤー』(日本ファルコム)から受け継ぎ、のちにこのリアルタイムRPGにアクション性を導入した『ハイドライド』(T&E SOFT)が発売され好評を博した。同タイプの作品に『ザナドゥ』『メルヘン

ヴェールI』(順に日本ファルコム、システムサコムの作品)などがあげられる。

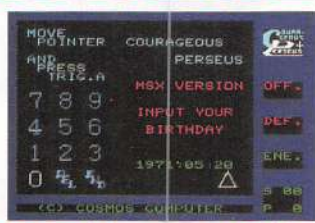
話はかわって、カレイジアスとは「勇者」の意味で、ベルセウスとは勇者の名前。つまり、「勇者ベルセウス」という意味なのだ。ストーリーはギリシャ神話をベースにしており、プレイヤーはこのベルセウスを操り、妖魔ゴルゴンに乗っ取られてしまった南の島の花園を取り戻すために戦うのだ。

花園を取り戻すには2つの方

法がある。ひとつは21種類いるモンスターのうち12種類をもっている12星座を見つけ出すこと。これは非常に苦勞することだろう。なにせ外見上ではどのモンスターが持っているかわからないため、倒してみないとだめだからだ。

もうひとつは3人の女神を救い出すこと。これもあるモンスターを倒すのが条件。

どちらの方法にしても、ほとんどのモンスターを倒さなくてはならないのだ。



スタート直後のゲーム画面。まずは自分の誕生日を入力する

12 星 座 の 一 覧

おひつじ座	おうし座	ふたご座	かに座	しし座	おとめ座
てんびん座	さそり座	いて座	やぎ座	みずがめ座	うお座

3人の女神

マイア

ケノーレ

アステロペ

# 必見！全モンスターの一覧表だ

敵を倒すときに目安になるのはペルセウスの攻撃力(OFF. )だ。この値が規定まで達していないうちに攻撃をすると、自分の生命力(E.N.E.)がどんどん減っていきただけでダメージを与えることができない。

この表はモンスターを倒してゆく順番(左上の数字)と、そのモンスターを倒せるようになるOFF. の値、出現場所(このあとのマップのところでも説明します)を明記しておいた。これがあれば怖いものなしだね。ただ、この表は本当に行き詰まったときだけ活用して欲しいと思う。いいね。

▶表の見方

●倒す順番


モンスター写真

必要OFF.

モンスター名

モンスターの出現場所(くわしくは15ページのカコミを参照してください)

1



600以上

ナイト

D-10 D-D  
D-12 E-10  
E-11 E-12  
F-5 F-6  
F-7 G-4  
G-5 G-6  
H-4 H-7

2



800以上

ユニコーン

D-12 F-4  
G-3 G-7  
H-3 H-8

3



800以上

やぎ

C-9 D-9  
E-3 E-4  
F-3 F-4  
G-3 H-2

4



900以上

ケンタウロス

C-9 D-9  
E-4 E-7  
E-8 F-8  
F-9 G-7  
G-8

5



1000以上

ミノタウロス

B-9 B-10  
C-8 D-3  
D-4 D-5  
E-2 E-3  
E-5 F-2  
G-2 G-8  
H-3 H-8

6



1300以上

ペガサス

H-9

7



1300以上

うお

A-5 A-10  
E-1 G-16  
H-1

8



1400以上

さそり

B-13 B-14  
C-8 C-13  
C-14 C-15  
D-5 D-6  
D-13 D-15  
E-5 E-15  
F-15 G-9  
H-9

9



1800以上

おうし

B-3 B-4  
C-3 C-4  
G-9 H-10

10



2100以上

ハイパー

B-2 B-4  
B-5 C-2  
C-5 D-2  
D-6 D-7  
D-8 D-9  
E-9 E-10  
F-9 F-10  
G-2

11



2700以上

海竜

A-5 A-7  
A-11 A-13  
B-16 G-16

12



2900以上

ケルカン

B-2 B-5  
B-6 B-7  
C-5 C-6  
C-7 D-7  
D-15 E-10  
F-10

13




3400以上

ライオン

C-13 C-14  
C-15 D-8  
D-13 D-14  
E-15 F-11  
G-10 G-15  
H-11

14



3800以上

ふたご

E-11

15



3900以上

ケルベロス

B-7 B-8  
C-7 D-12  
D-14 E-12  
E-13 E-14  
F-14 F-15  
G-15 H-12  
H-13 H-14  
H-15

16



4600以上

グリフィン

B-9 D-12  
E-11 E-14  
F-11 F-14  
G-12 G-14  
H-14

17



5000以上

レッド

E-6 E-10  
E-13 F-14  
G-11 H-12  
H-13 H-14

18



5600以上

ビッグ

E-12 E-13  
F-12 F-13  
G-10 G-12  
G-13 G-14

19



?

メデューサ

G-13

20



?

カニ

A-16 B-11  
B-15 C-1  
D-16 F-16  
H-15

21



?

ドラゴン

G-11

# 全 128 画面のマップを

とにかく広いこのマップ。これがなければ、はっきりいってやってられない。これだけ広いのを覚えるのは至難の業だし、かといって自分でマッピングするのもたいへんだらう。うまく活用してほしい。

舞台となるこの「南の島」は見てのとおり横長の島。島の中央やや左寄りに湖、ほかには6か所にワープポイントがある。これはすべてつながっているのでワープした先の出口にまた入る、というのをくり返すと最初に入

ったところに戻ってきてしまう。ペルセウスが移動できるのは黄色い砂地のところと、イカダで移動できる水の上だけ。ところがまれにこのイカダで移動していると画面が切り換わって移動できるはずのないところにハマってしまうことがある。こうなると何もできないので、素直にメニュー画面から「自殺」コマンドを選んでやり直そう。こんなことにならないよう、こまめにメモリーセーブをしておこう。スタート地点はH-6。イカ

ダに乗った状態から始まる。まずは水色をした怪物「ナイト」を倒すことから始めよう。スタート地点に近いところに出現しているのを見つけやすいだ

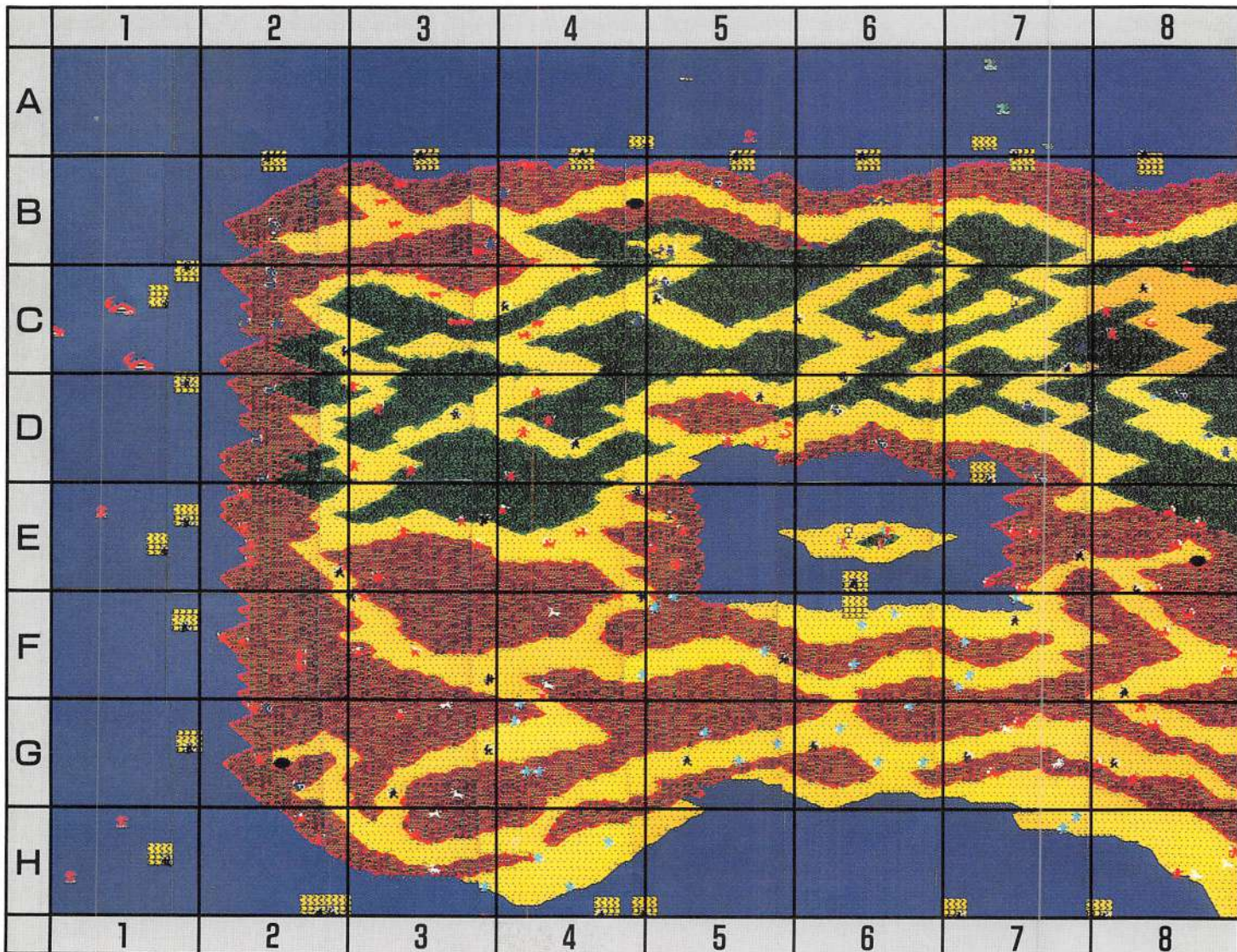


④ こういう岸壁には注意だ。座礁してしまったら一貫の終わりだ

ろう。モンスターを倒すとわずかにOFF、DEF、ENE、が上昇する。ENE、だけは何もなくても減少するので注意してほしい。



④ カコモやっかいた。画面が切り換わったとき、そこが出現場所だとゲームオーバー!



# 大公開しちゃうのだ!

ENE. がゼロになるとペルセウスは死んでしまう。じっとしているときでさえ、減少してしまうのだから、何もしないと、マップを見ているときなど、ゲームを進行させない場合はメニュー画面にしておくとか、PAUSEをかけてゲームの進行を止めておくといい。ENE. のムダ使いは極力ひかえること。気がついたらENE. がなくなっていた、なんてときには、いっきにENE. を回復させる「命の鏡」というアイテム(右の写真

のヤツがそれ)を取ろう。これはマップの数か所に置かれているので探せばすぐに見つかるだろう。

ちなみにモンスターは一定時間がたつと同じエリアに1匹ずつ復活してくる。

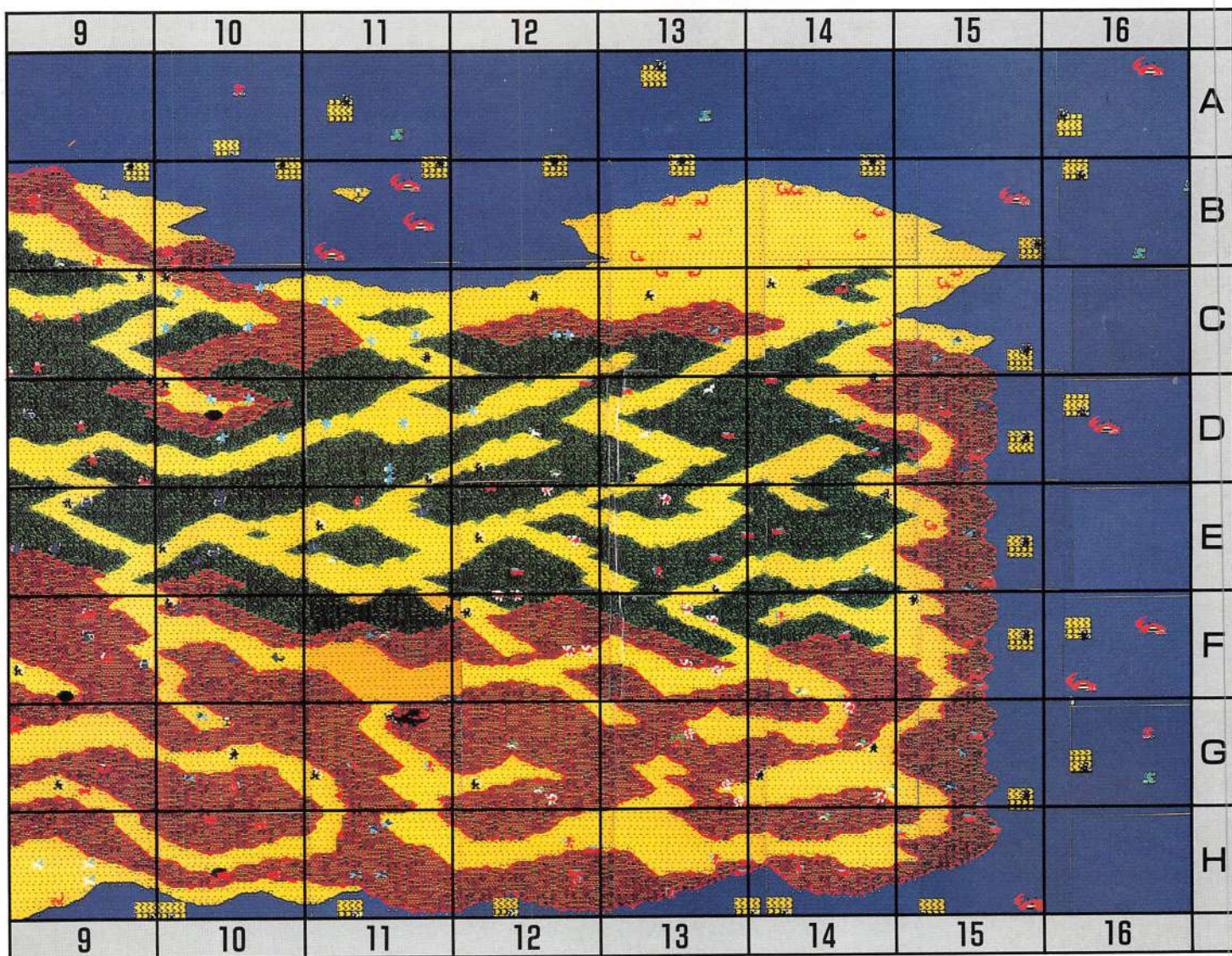


④ これがあるエリアに入ると音がするのだから、取るとENE. が回復する。

## マップの見方とモンスターの位置

マップを見やすくするために、1画面分を1エリアとして区分し、基盤の目のように区切った。横軸をA~Hで、縦軸を1~16で表し、マップ中のエリアを表すための基本的な表記は「横-縦」の順で「A-10」のようにしてある。モンスター一覧表での出現する位置は、この表記にしてある。2種類のモンスターが同じエリアにいる場合があるので注意してほしい。ちなみにスタート地点はH-6だ。また、このマップは上下と左右がつか

がっていて、A-1から上に進むとH-1に、D-16から右に進むとD-1にそれぞれ出ることになる。海ばかりのところを移動しているときには、どこにいるのかわからなくなるだろうから、ときどき陸のあるところまで移動して位置を確認しよう。まあ、このマップがあれば迷うことはないと思うけどね。あと移動のときに注意しなくてはならないのがイカダが陸に座礁(ざしょう)しないようにすることだろう。



年度末も押し迫って、進級や進学、就職なんかでゴタゴタする時期です。受験シーズン真っ盛りでゲームに手を出す人も少なくない。息抜きに読むつもりでハマるなよ。

マイクロキャビン  
☎0593-31-3482  
発売中

媒体	CD×7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円
※漢字ROM不要版は通信販売のみで扱っています。15,244円(定価+消費税分)を現金書留で、下の宛先まで送ってください。送料は無料です。〒510三重県四日市市安島2-9-12 株式会社マイクロキャビン 通信販売係	

発表!!

# プリメ・イラ

1月5日。この日がMファンの仕事始めの日だ。送られてきたハガキを整理し、コンテストの最終結果を集計する。

まず、1月号発売直後の集計では、9番・矢魔が1歩リード、続いて8番・陵弥という展開だ

った。一息ついたところで編集部たちの投票を加えるとレース展開は一変する。追い上げを見せたのは17番・水村蛍と21番・小田有紀。一時はトップに踊り出るが、ここで猛追を開始した8番・陵弥にあっさり追い

つかれる。9番・矢魔はここで失速。その後は8番・17番・21番で抜きつ抜かれつのレースを展開しながら、ゴール直前で鮮やかなラストパートを見せた8番・陵弥が初の栄冠を獲得し、レースは終了した。

## グランプリ

27票・千葉県・陵弥さん・16歳



◆みんなが選んだグランプリ作品。本人が何をいおうと、この着色方法はいい。配色だってへんじゃないぞ。自信を持て!

は、はじめまして。陵弥です。まさか私がグランプリになってしまうなんて、ささやさんでも、読者様でもお釈迦様でも思わなかったことでしょう。もちろん私も思ってませんでした(だ、だってみなさんスゴくキレイだし、カワイイし、それにくらべて絵に芸もセンスもないし、線は堅いし、色はキテツだし、ペンはにじむし……。え〜ん、シクシク)。

でも、そんなのでも投票して下さった方がたくさんいらっしゃるなんて、スゴくうれしいです。私は常連さんで訳でもないのに。今度からもっと投稿しようかな〜と(ちょっとゲンキン? プリメ倶楽部が長く続くといいなあ。ささやさんガンバってくださいね)。

最後になりましたが、私のに投票して下さった皆様、本当にありがとうございました。



◆グランプリの知らせを聞いたあとに描いてもらったイラスト。これもいいなあ

## プリメカルトクイズの解答です

いやあ、まいったまいった。全然応募がこないだもんなあ、ちょっと難しすぎたかなあ。何しろ応募総数な、なんとたったの8通! うち正解者は2人しかいない。これは困った。よってあまった賞品は繰り越し。次の企画のときにプレゼントすることにしよう。

ところで2人の正解者というと埼玉県・駒井宏くんと大阪府・森隆司くんだ。厳正なる抽選の結果、駒井くんにCDとディスクホルダーとメモ帳をプレゼントする。森くんにはディスクホルダーとメモ帳をプレゼン

トだ。おめでとう。さて、模範解答のほうへ移りましょうか。まずはざ〜と答えだけを。

- ★Q1 2. 高級娼婦
  - ☆Q2 1. 110
  - ★Q3 3. 闘士
  - ☆Q4 1. オレンジ
  - ★Q5 2. 5月14日
  - ☆Q6 3. 17歳
  - ★Q7 1. おひつじ座・O型
  - ☆Q8 2. 將軍
  - ★Q9 3. \$250
  - ☆Q10 1. 気品が低いとき
- とまあこんな感じです。Q2・Q4・Q5・Q9は比較的

かんたんに調べられるのでここでは説明しない。Q1は選択肢をみればなんとなくわかるでしょ。あつ、3番の選択肢「下級貴族の嫁」が正しいね。失敬。Q3とQ7は目的のキャラが出てくるまでがやっかいだけど、出てくればすぐわかるね。Q6は先月号で書いたけど、こちらの手落ちがあったので全員正解。Q8はめんどくさい。実際にやってみるしかないね。知ってれば別だけど。好きなエンディング1位ということで選んだ。Q10は以前、子育てリレーのときに書いたことがあるよん。



# ストコンテスト!!

Dr. ささやの  
診療所でちゅ

## 準グランプリ

22票・福岡県・水村蛍さん・21歳



1月号に載ったとき、ちょっと赤みがからちゃったので、申し訳ないことをしたね。ほんとは実物を見せられるといんだけど

新年早々、うれしい知らせで舞い上がってます。私、MSX歴はまだ1年にもなっておらず、『魔導物語』と『プリメ』ぐらいしかプレイしたことがありません。プリメに関してはエンディングをまだ14種類しか見ていません。「XXの?」って、一体何なのでしよう。どなたか、こっそりと教えてくださいませんか?(全エンディングも……)⇒これは自分でやりましょう。by ささや

P. S. 福岡にはグラフィサウルスは売ってないの? ベスト電器さん、早く仕入れてくださいよ!

P. S. II 『ほほ梅麿のCGコレクション』はいつ出るの?

↑これは……、今月号が出るころには発売されてることでしょう。(きっと、たぶん、おそらく……。担当のあじす福田談)



さすかですわ。これも知らせを聞いたあとに描いてもらったもの。気に入ってしまっ

## 第3位

20票・埼玉県・小田有紀さん・20歳

ええっ、本当ですか? 私のイラストが3位に入選するなんて、思ってもいませんでした。今回の賞を取ったイラストはちょっと失敗したところがあったのに、とても嬉しいです。私はあんまりイラストを描くのは得意じゃないんですけど、これでちょっと自信ができました。

みなさん、応援ありがとうございました。



クリスマスというタイムリーな時期も功を奏したようだね

播色塗中でエアブラシのエア切れになったぞうな

## 特別賞

15票・東京都・矢魔くん・20歳 (4位)



初めてのカラー投稿だったので、賞をいただけるとは思いませんでした。投稿するために描いた8枚の中で(5枚は自分でボツにした)いちばん気に入っていたので、とてもうれしいです。選んでくれたみなさん、ありがとうございました。

惜しかったねえ、あじす福田が入れ込んだのに。雰囲気がいよいよ

## イラスト広場



今回は新人さんのみを採用。次回もよろしく。新潟県・猫変化ノさん・?歳



同じく新人さん。黒ぶちなんて縁起悪いぞ、でも採用したからいいの? 福島県・魔剣運道さん・15歳

## イラストコンテストを終えて…

コンテストへの応募はカルトクイズと違ってなかなか多くの人からきてくれてよかった。本来ならイラストのテーマを決めたほうがよかったのかもしれないと、あとになって思った。万が一に次回がある場合にはテーマを決めようと思う。

一般読者からの有効投票数は57通。それと編集部員の投票数15通を合わせた合計で争われた。1人3票だから単純に3倍すれば合計で216票集まったわけだ。みんな好みがわかれて、どれかひとつに集中するようなことがなく、グランプリに輝いたNo.

日陵弥さんの27票を筆頭にして結果をグラフにするとならかなカーブを描いた形になった。それだけ票が分散したということだね。

ここで入賞作品以外の順位を10位まで発表しよう。番号だけで発表するので1月号を見て照らし合わせてくれ。5位No. 14、6位No. 11&13、8位No. 10&20、10位No. 3&22という結果になった。この結果を見ての総評として、常連の入賞者がいないこと、女性が圧倒的に上位を占めたことが目についた。決してひいきや裏取りな

どはしてないよ。ちなみにノミネート25作品のうち13人が女性、12人が男性だった。全体的に女性のほうが色使いや構図に優れた人が多い。男性はハッキリいってしまうと雑なイラストが多く見受けられる。ていねいに描いてきてほしいと思う。描いたイラストを誰かに見せて感想を聞くといい。男性投稿者に今以上の奮起を期待したい。

さて、賞品のことですが、ノミネートされた人にMファンテレカをプレゼントする。入賞した人の賞品は検討中なのでちょっと待ってておくれ。

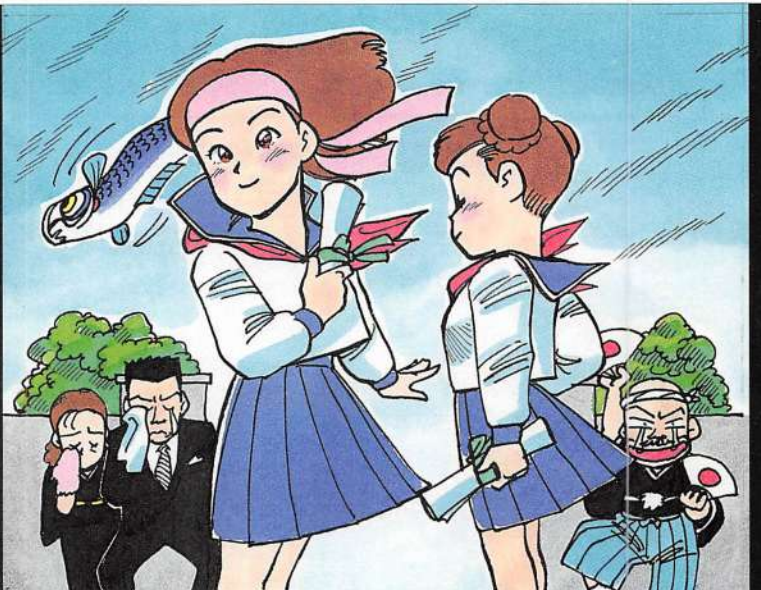
◆そのお題なんだけどさっそくやってみようかな。お題のイラストが発表できるのは5月号だから、そうだなあ「春」ということにしよう。春に関係するイラストにしてくれればいいのだ。服装だとか背景だとか、イラストが春の様相をあらわしていることが大切。とりあえず春というお題での応募は3月3日までに編集部へ届くようにしてね。年齢と性別も書いてね。  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「プリメ倶楽部」係まで。

# ゲーム十字軍

## CONTENTS

ゲームのそき穴：ザ・タワー(?)オブ・キャビン  
ほか(P18)  
通り抜けてきます：ソリッドスネークほか(P19)  
歴史の散歩道：自作SLGのスヌメ(P20)  
読者対抗マルチプレイ：第3回8耐マルチ出場者  
募集(P22)  
桃色図鑑：人工無脳ソフトの研究(P24)

春休みはおだやか気候でゲームの季節



## ゲームのそき穴

いまさら説明は不要かもしれないけど念のため。ゲームのウル技を紹介していくコーナー。貴重な情報にはゲームのプレゼントもあるぞ。

### ザ・タワー(?)オブ・キャビン☆キャビンお約束のデバッグモード

このゲームにもデバッグモードがやっぱりありました。「こうはんへ」を選ぶとミニゲームをかんたんに遊ぶことができます。やり方は、移動中にポーズしてカーソルを上右下左を入力後、決定キーを押せばOK。

(富山県/南部和志・?歳)



①「じゆういどう」はカベをすり抜ける。そのほかについてはどんな効果があるのか不明

### 魔法攻撃だ!!

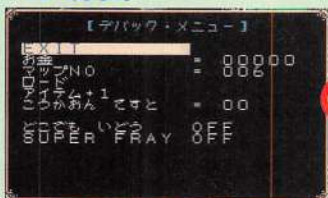


②この強力な魔法の数々を見よ!メニュー中の「アイテム+」を連打すれば、半永久的にこれらの魔法を使うことができるよ

### 真GoGoピクシーの場合

このゲームにもデバッグモードがありました。やり方は「FRAY」のときと一緒にシステムメニューのBGMテストを[C]で選択。説明画面になっても[C]は押しっぱなしでカーソルを上上下下右左左左と入力し、最後にXキーを押す。

(兵庫県/石井義人・17歳)



③コマンドを入力すればこのメニューが出現する。「SUPER FRAY」は無敵モードだ



④左のメニューで「アイテム+」を選んでから「ITEM」を見ると、魔法が使える!!

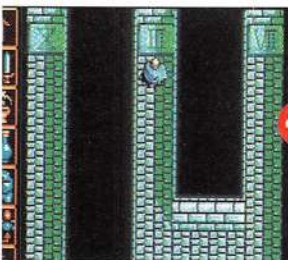


⑤ピクシーの位置に注目。「どこでもいどう」を使うと右の画面外にも行けるんだ

### ブライ下巻完結編☆ピラミッドの地下に宝物庫発見

この宝物庫は「いにしへの章」にあります。過去のピラミッドに英字のプレートがあるのはみなさん知っていると思いますが、さらに奥には数字のプレートがあります。それを1から順に踏んでいくと階段が出てきます。その下にはいろいろ強力なアイテムがあるので。

(大阪府/中川久雄・?歳)



⑥数画面にわたってプレートは点灯する。ところでみんなローマ数字は読める?



⑦正しく踏んでいたら、この位置に階段が出現する。帰りは右のほうに出してしまうので迷わないように



⑧この地下にある宝物庫には他にもサリア、ナアックスといった武器が無限にとれるぞ



# 歴史の散歩道 自作SLGのススメ

今月はカードゲーム部門の優秀作を発表。これで理想のSLGを作るという野望にまた一步近づいた?

12月号で読者のみなさんからゲームアイデアを大募集したわけだが、正直いって、はじめは結構マニアックな企画なんでほとんど応募がないんじゃないかと思っていた。ところがフタをあけてみると意外や意外、結構応募がくるじゃないですか。しかもなかなかオモシロそうなのが。みんなのゲームにける情熱がひしひしと感じられたぞ。

それでそのなかから、担当ファジーの入念な分析の結果、3つの作品(今月はカード部門のみ。ボード部門は来月)を選んで第2次選考=テストプレイにけることにした。

しかしテストプレイにはけっこうな時間がかかり、あいにく編集部にはその人員とヒマがない。そこで考えたあげく、読者のみなさんからボランティアを募

って、実際にプレイして評価してもらおうことにした。興味のあるキミ、ぜひとも新しいカードゲームおよびボードゲーム制作に力を貸してほしい。応募方法は下のカコミを参照のこと。

なお、右ページにエントリーされた3作品+1(参考までに光栄のもの)のスペック比較表をのせておいた。みんなはどれがオモシロそうだと思う?

## カードゲーム部門エントリー作品決定!



◎広島県・新家了訪クン作。マップを使うため簡便とはいかないかおもしろそう。



◎長野県・中谷稔クン作。人生ゲームを参考にしたとあって、なかなか楽しそう



◎神奈川県・大野義政クン作。カードゲームの特性を活かして気軽に楽しめそう

## 目標 光栄・三国志Ⅲカードゲーム

光栄のカードゲームシリーズ第6弾。三国志Ⅱカードゲームのパワーアップ版でもある。編集部と読者みんなの観智(えいち)を結集してなんとかこれを超えるものを作りあげたいと思うぞ。

ちなみに、コレを編集部有志のスキー旅行に持っていったのだが、みんな疲れていて誰もプレイしてくれなかった。しおしお。



## テストプレイヤー募集

仕事内容は、編集部より読者からのゲーム案を送るので、それに基づいてゲームを試作し、実際にプレイしてその感想レポートを送ること。

希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、歴史の散歩道「テストプレイヤー募集」係まで。決定後、電話および封書連絡する。

## 今月のおはがき~オレにもいわせろ~

■武将風雲録に対する不満13か条  
・おそい(ターボ目でも)ので、もとはやく/  
・茶器にあまり意味がない。  
・かんたんに武将が寝返る。  
・いたずらに兵力を分散させすぎるコンピュータ。前線に集中させるということをしなさい。

・の上がってくるコンピュータ大名がない。  
・原昌胤(はらまさたね)、本多正信ら有名かつ有能な武将がない。  
・コンピュータ大名の使う計略があまり意味がない。  
・うち取られる武将がすくない。  
・がむしやらに突進してくるコン

ピュータ軍。有利な地形で戦うので戦術的工夫がまったくない。

・潰走(かいそう)する部隊がない。  
・さからった武将を罰するコマンドがない。  
・レート(米相場)の動きが理不尽すぎる。  
・タイミングを考えず攻めこむ。(東京都・住友マッククン・1P)  
☆霸王伝で改良された点もあるね。

## ■まとめ

☆近いうちに元朝秘史で読者参加イベントをやるつもり。ROMでも参加できるようにしたいな。

また、今年も当コーナーにカラフルなイラスト付きの年賀状がたくさん届いた。出してくれたみんな、どうもありがとう。女の子の読者はバレンタインチョコレートもよろしくね。(ファジー)



◎2枚組の力作。やつとスペースが取れた「赤坂和俊クン・10P」



◎おれ、なんてタイムリーなイラスト/雑兵Aクン・15P



◎これはナイスなネタ。曹約つてのいいリンククン・20P



◎王美人とは珍しい。でもカワイイでマル士屋勇美クン・30P



◎カラフルでカッコイイ。まさに錦旗超 雑兵竜胆クン・10P



新コーナー「新タイトル決定」  
テンキーの存在 最近MSXユーザーになった私は、「信長の野望 武将風雲録」をやってビックリした。テンキーで動かすなんて知らなかったのです。コントロールで操作できるようなったほうがいい。慣れたらテンキーでもはやくいけど。(大阪府・広田洋幸・16歳)☆なんかかわい話だね。TVゲーム機にはキーボードがないからシミュレーションやアドベンチャーはコマンド選択方式を採用していったんだけど、最近のゲームマーはもうキーボード自体にピンとこないのかな。そういえばPCエンジンの「スナッチャー」のHOMEキーの設は、なまけなかつたなあ。

スペック比較表

	広島県・新家了訪	長野県・中谷稔	神奈川県・大野義政	光栄 三国志Ⅱカードゲーム
人プレイ数	3~6人	2~15人	3~6人	2~8人
使用アイテム	カード6種類 ・君主カード 6枚 ・武将カード 30枚 ・計略カード 15枚 ・兵力カード 40枚 ・土地カード 10枚 ・イベントカード 6枚 サイコロ	カード5種類 ・君主カード 15枚 ・配下カード 25枚 ・位人臣カード 40枚(大將軍・丞相・公・王・皇帝カード各8枚) ・謀略カード 32枚 ・イベントカード 8枚	カード6種類 ・君主カード 6枚 ・武将カード 30~40枚 ・州カード 10枚程度 ・策略カード 30~50枚 ・宝物カード 15枚程度 ・オプションカード 20枚程度	カード7種類 ・人物カード 60枚(君主4・軍師4・武将52) ・都市・戦場カード 20枚 ・アイテムカード 11枚 ・計略カード 15枚 ・兵士カード 33枚 ・戦争補助カード 5枚 ・外交カード 2枚
勝利条件	1 中国を統一した人 2 山札がなくなった時点で土地価値の合計が最大の人 3 最後まで生き残った人	最初に皇帝になった人	1 全州統一した人 2 天下太平(ゲーム終了)カードが出た時点で保有している州の国の価値の合計が最も多い人	1 人の君主が滅亡した時点で最大都市・戦場数を確保している人 2 すべての都市・戦場カードを確保した人
ゲームのすすめ方	君主決定後、土地カードを選び、手札を5枚ずつ配ってゲーム開始。自分の番になったら山札から1枚ひき、それがイベントカードならばそれに依ってイベントが起こる。それ以外の場合は戦争をするかどうかの選択をする。戦争は以下の3段階にわかれている。 〈一騎討ち〉 武将カードの武力とダイスの目で勝敗を決める。 〈計略戦〉 計略カードを使い、武将の知力とダイスの目により成否が決まる。 〈総力戦〉 武将の統率力・兵力・土地防御力・ダイスの目などにより勝敗を決める。 土地カードは戦争に勝ったプレイヤーのものとなる。終了後、順番はつぎのプレイヤーに移り、これを山札がなくなるまで繰り返す。	各プレイヤーに6枚ずつ手札を配り、残りを山札としてゲーム開始。自分の番になったら山札から1枚ひき、手札のなかから1枚、場札(自分の札を場に公開)か捨て札にし、つぎの番の人に移る。これをゲーム終了まで繰り返す。場札として出したカードのはたきはつぎのとおり。 〈君主カード〉 君主になれる。このカードを出さないことにはじまらない。 〈配下カード〉 君主の不足している能力を補う。 〈位人臣カード〉 条件(能力値の合計)を満たしている場合に出せる。つぎからはより上の官位をめざし、最終的には皇帝になるのが目的。 〈謀略カード〉 他プレイヤーにデメリットを与える。 〈イベントカード〉 他プレイヤーの配下カードを奪う。	君主決定後、シナリオに応じて武将・州カードをわけ、均等に策略・宝物カードを配りゲーム開始。以下3つの行動を選択。 〈戦争〉 はじめに一騎討ちで武将同士が1対1で戦い、ついで総力戦に移り、全参戦武将の武力合計値+宝物・策略カードによる修正で勝敗決定。終了後、戦争当事者プレイヤーは策略カードを補充し、オプションカード(たいていがペナルティ。天下太平カードもあり)をひく。 〈計略〉 策略カードを使って登用・引き抜き・宝物強奪などをおこなう。 〈その他〉 空白地を侵略・策略カードを山札と交換。 以上をいずれかが勝利条件を満たすまで繰り返す。	君主決定後、都市・戦場カードを均等にわけ、他カードを手札として各プレイヤーに10枚ずつ配り、残りは山札にしてゲーム開始。毎ターンごとに山札から2枚ずつ手札に加え、以下の4つの行動を選択。 〈内政〉 手札と山札の交換。 〈外交〉 他プレイヤーと武将カードの交換。 〈計略〉 計略カードを使うことによって他プレイヤーに計略をしかける。 〈戦争〉 攻撃側と守備側が互いに攻撃目標部隊(武将カード)を選択し、一騎討ちまたは通常戦で部隊ごとに勝敗を決め、最終的に勝利部隊数の多いほうの勝利。文官による困(おとり)部隊を作ったり、アイテムカード・戦争補助カードでパラメータにプラス修正を加えたりもできる。援軍要請も可。
編集部コメント	戦争をメインにイベントカードで味付けしたオーソドックスなタイプだ。とくに目新しいアイデアはないが、全体的によくまとまっている。サイコロを使用するだけあって、戦争のシステムはかなりリアルになっているが、その分気軽に遊べなくなってしまっているのが残念。 ●ファジーの独断評価(10段階) アイデア度 6 お手軽度 5 リアル度 8	人生ゲームⅢのカードゲーム版をモチーフとしただけにかなり独特なシステムになっている。そのため三国志色がかなり薄れてしまっている(もっと言うと、三国志である必要がなくなっている)。もうすこし三国志の世界をリアルに表現できたらオモシロさがぐっと上がると思うのだが。 ●ファジーの独断評価(10段階) アイデア度 8 お手軽度 9 リアル度 3	戦争・計略とおいしいところだけをとり出した国盗りゲーム。リアルさはないものの、簡易なシステムで気軽に楽しめそう(どこかのゲームで見たような気がしないでもないが)。 実際のゲームにするにはカードによるイベントをオモシロくできるかにかかっている。 ●ファジーの独断評価(10段階) アイデア度 7 お手軽度 8 リアル度 5	タイプ的には戦争偏重のよくあるパターン。それだけに戦争のシステムは単純ながらも奥が深く、よく考えられている。 とはいえやはり、ゲームを彩るイベントがすくないのがすこしさびしい。登場武将数が多いのはウレシイが、ゲーム中であまり生かされていないような気がする。 ●ファジーの独断評価(10段階) アイデア度 6 お手軽度 6 リアル度 7

新コーナー  
タイトル未定

発売日延期? 先日、ある店で「ザ・タワー」(オプ・キャンセル)を見つけた。ほかの店ではどうかと思ひ、近くの別の店に行くとなかった。そこで店員に聞いてみた。発売日が延期したという。どういうことか。愛知県/岡本和也(15歳)が最近ではショップで見つけることも難しくなっていました。M.S.Xのソフトだから、売っている店があるだけじゃない? とこころで結局ソフトのほうは買ったのかな。今では「AKERU」でも買えるんだよ。

読者のアンケートより「番外編 ムックって何ですか? ページの端でいいですから教えてください。(北海道/奈良幹人) 18巻のムックとは「雑誌(magazine)と「書籍(book)との合称。石油ショックでの書籍の伸び手の鈍化を解消しようと、雑誌の増ページを減らして出てきた新しいタイプの商品。一九七七年国産雑誌連合会第18回例会の議題として使用された。マガブック(magabook)、ブックイン(book in)とも呼ぶらしいが、その差は聞いたことがない。以上、いろんな辞典からの引用。植島読んでるほうには大した違いはない。何でマガブックになったかは至るの9巻Aコラム参照のこと。」

# 読者対抗マルチプレイ 第3回8耐マルチ参加者募集!

全国257万人(推定)のSLGファンの皆様、お待たせしました。本邦初の元朝秘史による大会、今開催!

## 大会参加者大募集!

前回で予告のとおり、第3回8耐マルチ・元朝秘史大会の開催要項が正式決定した。

日時は3月28日(日)、午前8時30分～午後7時。場所は東京新橋・徳間書店インターメディア(株)内特設プレイルーム(た

だの会議室)。

というわけで、いつものように参加者を大募集! 我こそは、という覇気あるキミ、下の応募要項をじっくり読んで参加希望者に名乗りをあげてくれ。たとえ元朝秘史のソフトを持ってい

なくても大丈夫。編集部から1週間貸し出すので、十分予習できるので心配いらないぞ。

ちょうど春休みで、日はうららかでSLGプレイにはもってこい(?)。みんなのイキのいい応募を待っている!

なお、残念ながら今回はギャラリー募集はおこなわない。今回の会場は前回に比べて狭いので、ギャラリーを入れるスペースがないのだ。プレイ状況についてはこのコーナーでレポートしていくので、楽しみに!



会場はここだ

◎会場の8耐マルチ特別プレイルーム。ビルの7階にあるので、採光はバツン

### 応募要項

応募条件は、

- ・SLGを愛する老若男女
- ・大会日時に他に予定がなく、確実に参加できる人
- ・他に迷惑となるような問題行動を取らない人

応募方法は、

- ・B5用紙(ノート大)に、3×4cm四方の自分の顔写真(またはイラスト)をはり、①氏名②住所③電話番号④職業⑤年齢⑥性別⑦元朝秘史プレイ歴⑧元朝秘史ソフト所有の有無(ない場合は貸し出し希望メ

ディア=ROMまたはディスク)を記入した応募用紙

- ・自分のプロフィールについてのなるべく詳しいレポート
  - ・大会参加に対する、親の同意書と許可印(20歳未満のみ)
- 以上のものをすべて同封して、読者対抗マルチプレイ「第3回8耐マルチ参加希望」係まで、かならず封書で応募すること。  
締め切りは3月8日必着。参加決定者には電話および封書で通知する。

## プレイフィールドはこれだ

今回の大会は今までとは一味違う。初期設定にある既存のシナリオではなく、大会用に編集部で初期配置を変更したオリジナルシナリオを使用するのだ。

今回はそのうち午前中の予選で使用されるモンゴル編の初期設定データをど〜んと一挙掲載。これを読んで、どの君主でプレイするか、どういう戦略でいくかよく考えてみてほしい。

本当は付録ディスクにもこのシナリオデータを入れて、実際にプレイしてもらおうと思ったのだが、残念ながら間に合わなかった。次号に期待してくれ! それでは、今回のポイントと

なる点をいくつかあげてみよう。

まず、非プレイヤー国が全般的に弱い。よって序盤から国の奪い合いが起こることは必須。

そして、各君主間の距離が非常に近いので、今まで以上に他プレイヤーの動向に気を配る必要がある。同盟や裏切りなど駆け引きに長けていなければ勝ち残るのは難しいだろう。

また、元朝秘史は経済がシビアにゲームに影響する。金がないと戦争どころか部隊維持すらできない。効果的な内政や国力の高い国を手に入れるなど経済を重視したプレイをおこなう必要があるだろう。



◎モンゴル高原の東半分、1~9国までの9か国で覇を競う。これ以外の国への遠征は不可。フィールドが狭い分、今まで以上にプレイヤー同士の戦いも過熱する!

## 非プレイヤー国データ一覧

国番号	統治者	統治者能力値						国力						
		年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	金	食糧	人口	モラル	経済力	農産力	部隊数
1	マユ・ベキ	22	14	E	C	C	E	1440	853	1733	28	29	7	3
3	ナラヤダイ	28	12	E	C	B	E	2391	1116	3254	74	33	6	3
6	ヘムガイ	25	8	C	E	E	C	2016	681	1965	0	32	8	3
7	アミ・ベキ	28	14	B	E	E	C	2139	977	2466	80	33	20	2
8	トクトア・ベキ	52	10	E	B	C	D	354	2961	3079	80	31	7	10

プレイヤー国データ

2国 ジャムカ		4国 トオリル・ハーン																																																																																																																	
	年齢 33 体力 14 政治 B 戦闘 B 指揮 B 魅力 B 子供 男1人女1人		年齢 65 体力 12 政治 C 戦闘 C 指揮 B 魅力 B 子供 男1人女1人																																																																																																																
<b>国力</b>	金 6333 食糧 5618 人口 6296 モラル 99 経済力 104 農産力 26 部隊数 8 城防御 52	<b>国力</b>	金 5867 食糧 2471 人口 5337 モラル 100 経済力 89 農産力 23 部隊数 10 城防御 45																																																																																																																
<b>人材</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>年齢</th><th>体力</th><th>政治</th><th>戦闘</th><th>指揮</th><th>魅力</th><th>備考</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>ムカリ</td><td>24</td><td>14</td><td>B</td><td>B</td><td>A</td><td>B</td><td>顧問</td></tr> <tr><td>クピライ</td><td>27</td><td>13</td><td>C</td><td>A</td><td>D</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>クイルダル</td><td>41</td><td>9</td><td>E</td><td>A</td><td>E</td><td>C</td><td></td></tr> <tr><td>ジュルチダイ</td><td>48</td><td>11</td><td>E</td><td>A</td><td>E</td><td>D</td><td></td></tr> <tr><td>タイチャル</td><td>29</td><td>11</td><td>D</td><td>C</td><td>C</td><td>D</td><td>血縁</td></tr> <tr><td>テサセ・ベキ</td><td>33</td><td>7</td><td>A</td><td>E</td><td>D</td><td>E</td><td></td></tr> </tbody> </table>	名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	備考	ムカリ	24	14	B	B	A	B	顧問	クピライ	27	13	C	A	D	B		クイルダル	41	9	E	A	E	C		ジュルチダイ	48	11	E	A	E	D		タイチャル	29	11	D	C	C	D	血縁	テサセ・ベキ	33	7	A	E	D	E		<b>人材</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>年齢</th><th>体力</th><th>政治</th><th>戦闘</th><th>指揮</th><th>魅力</th><th>備考</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>耶律阿海</td><td>36</td><td>9</td><td>B</td><td>C</td><td>A</td><td>C</td><td>顧問</td></tr> <tr><td>ジャガ・ガンボ</td><td>60</td><td>9</td><td>D</td><td>B</td><td>C</td><td>C</td><td>血縁</td></tr> <tr><td>アチクシルン</td><td>39</td><td>13</td><td>E</td><td>B</td><td>C</td><td>C</td><td></td></tr> <tr><td>アリン・タイシ</td><td>56</td><td>8</td><td>B</td><td>D</td><td>E</td><td>D</td><td></td></tr> <tr><td>ゴリ・シムレン</td><td>43</td><td>10</td><td>C</td><td>C</td><td>B</td><td>D</td><td></td></tr> <tr><td>ホムクル</td><td>26</td><td>11</td><td>D</td><td>C</td><td>E</td><td>A</td><td></td></tr> </tbody> </table>	名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	備考	耶律阿海	36	9	B	C	A	C	顧問	ジャガ・ガンボ	60	9	D	B	C	C	血縁	アチクシルン	39	13	E	B	C	C		アリン・タイシ	56	8	B	D	E	D		ゴリ・シムレン	43	10	C	C	B	D		ホムクル	26	11	D	C	E	A	
名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	備考																																																																																																												
ムカリ	24	14	B	B	A	B	顧問																																																																																																												
クピライ	27	13	C	A	D	B																																																																																																													
クイルダル	41	9	E	A	E	C																																																																																																													
ジュルチダイ	48	11	E	A	E	D																																																																																																													
タイチャル	29	11	D	C	C	D	血縁																																																																																																												
テサセ・ベキ	33	7	A	E	D	E																																																																																																													
名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	備考																																																																																																												
耶律阿海	36	9	B	C	A	C	顧問																																																																																																												
ジャガ・ガンボ	60	9	D	B	C	C	血縁																																																																																																												
アチクシルン	39	13	E	B	C	C																																																																																																													
アリン・タイシ	56	8	B	D	E	D																																																																																																													
ゴリ・シムレン	43	10	C	C	B	D																																																																																																													
ホムクル	26	11	D	C	E	A																																																																																																													
<b>5国 テムジン</b>	年齢 32 体力 15 政治 C 戦闘 A 指揮 A 魅力 A 子供 男1人	<b>9国 ダン・ハーン</b>	年齢 36 体力 10 政治 C 戦闘 B 指揮 C 魅力 C 子供 男1人																																																																																																																
	年齢 32 体力 15 政治 C 戦闘 A 指揮 A 魅力 A 子供 男1人		年齢 36 体力 10 政治 C 戦闘 B 指揮 C 魅力 C 子供 男1人																																																																																																																
<b>国力</b>	金 7469 食糧 2954 人口 4927 モラル 100 経済力 82 農産力 38 部隊数 6 城防御 42	<b>国力</b>	金 8083 食糧 785 人口 5973 モラル 100 経済力 100 農産力 26 部隊数 12 城防御 51																																																																																																																
<b>人材</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>年齢</th><th>体力</th><th>政治</th><th>戦闘</th><th>指揮</th><th>魅力</th><th>備考</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>ボオルチュ</td><td>32</td><td>12</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td><td>顧問</td></tr> <tr><td>チラウン</td><td>30</td><td>13</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td><td>C</td><td></td></tr> <tr><td>ジェルメ</td><td>29</td><td>14</td><td>C</td><td>B</td><td>A</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>ジェベ</td><td>29</td><td>14</td><td>D</td><td>A</td><td>B</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>カサル</td><td>30</td><td>12</td><td>E</td><td>B</td><td>C</td><td>C</td><td>血縁</td></tr> <tr><td>テムゲ</td><td>26</td><td>10</td><td>C</td><td>B</td><td>D</td><td>B</td><td>血縁</td></tr> </tbody> </table>	名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	備考	ボオルチュ	32	12	B	B	B	B	顧問	チラウン	30	13	B	B	B	C		ジェルメ	29	14	C	B	A	B		ジェベ	29	14	D	A	B	B		カサル	30	12	E	B	C	C	血縁	テムゲ	26	10	C	B	D	B	血縁	<b>人材</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th><th>年齢</th><th>体力</th><th>政治</th><th>戦闘</th><th>指揮</th><th>魅力</th><th>備考</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>ボロクル</td><td>13</td><td>12</td><td>B</td><td>C</td><td>B</td><td>B</td><td>顧問</td></tr> <tr><td>フイルク・ハーン</td><td>34</td><td>10</td><td>E</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>血縁</td></tr> <tr><td>ケクセウサブラク</td><td>57</td><td>12</td><td>C</td><td>B</td><td>B</td><td>C</td><td></td></tr> <tr><td>タタトング</td><td>37</td><td>8</td><td>B</td><td>E</td><td>D</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>ムソマクル</td><td>25</td><td>9</td><td>C</td><td>E</td><td>D</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>サチャ・ベキ</td><td>48</td><td>8</td><td>E</td><td>D</td><td>C</td><td>D</td><td></td></tr> </tbody> </table>	名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	備考	ボロクル	13	12	B	C	B	B	顧問	フイルク・ハーン	34	10	E	B	C	D	血縁	ケクセウサブラク	57	12	C	B	B	C		タタトング	37	8	B	E	D	B		ムソマクル	25	9	C	E	D	B		サチャ・ベキ	48	8	E	D	C	D	
名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	備考																																																																																																												
ボオルチュ	32	12	B	B	B	B	顧問																																																																																																												
チラウン	30	13	B	B	B	C																																																																																																													
ジェルメ	29	14	C	B	A	B																																																																																																													
ジェベ	29	14	D	A	B	B																																																																																																													
カサル	30	12	E	B	C	C	血縁																																																																																																												
テムゲ	26	10	C	B	D	B	血縁																																																																																																												
名前	年齢	体力	政治	戦闘	指揮	魅力	備考																																																																																																												
ボロクル	13	12	B	C	B	B	顧問																																																																																																												
フイルク・ハーン	34	10	E	B	C	D	血縁																																																																																																												
ケクセウサブラク	57	12	C	B	B	C																																																																																																													
タタトング	37	8	B	E	D	B																																																																																																													
ムソマクル	25	9	C	E	D	B																																																																																																													
サチャ・ベキ	48	8	E	D	C	D																																																																																																													

表の見方

- 1、子供はジャムカのみ初期設定外のもの。他は史実に準拠する
- 2、各国の部隊は半数が蒙古騎兵
- 3、人材は各国とも代表的な6名を取り上げた(このほかにいる)
- 4、顧問は政治顧問。血縁は血族および親族将軍を表す



新コーナー  
タイトル未定

本誌「ハガキ」って何？「ハイドライド」が付いた号のアンケート「ハガキ」に「妖精がいなくてモリアアする方法」を書いて出したのですが、2か月後には、3か月後に別の人の「ハガキ」が、それもほかに発見者がいないかのように掲載されていた。そしてですか。(金澤市 塩野裕幸・18歳)「のそき穴」に掲載されるワル技は、早く見つけた者勝ちです。一番最初に投稿してくれた人だけを紹介します。これはこの雑誌も同じです。また誌面の都合で、早期に発見された技をすぐに紹介できないこともあるのです(つまり月と日遅れになったりする)。「ハガキ」はみんな読んでくれるけれど、投稿は別の「ハガキ」を使って送ってください。

みんな仲良くマルチプレイ

●ほくはよく友達と4人で三国志IIIのマルチプレイをするのですが、そのなかの1人はいつも自分に不利な状況になると「もうやめようぜ」といってゲームを途中で投げ出してしまいます。こんな奴はどうすればいいのでしょうか？  
(栃木県・佐藤明宏クン)  
☆マルチプレイのオモシロ味の1つに「負ける」ってこともあるんだよね。自分の思慮外の策にしてやられたときは一種小気味よささえ感じてしまう。これはコンピュー

タ相手じゃ味わえないもんね。  
●プリメでマルチするにはどうしたらいいですか？  
(静岡県・西村正彦クン)  
☆マルチプレイ=同一ゲーム上の異なる(それぞれ自分が勝つという)目的を持つ多人数同時プレイなので、ちょっと難しいなあ。  
●Mファンで武将風雲録のマルチプレイ用のオリジナルシナリオを作って、付録ディスクに入れて/ (山口県・伊東泰則クン)  
☆考えておきましょう。

業務連絡

第3回の8耐マルチは、第1回と同じく東京で開催することと相成った。東京近郊に住んでいる人は参加して大会を盛り上げるべく、奮って応募してほしい。  
そしてまた、ぜひ第1回参加者のみんなにも応募してきてほしいな。とくに、優勝者の佐々木クンと若梅クンは応募してきたら特別わくをもうけてでも出場してもらいたいと思っているぞ。  
ちなみに、昨年末のMフェスで第1回参加者の中村クンと再会し

た。久しぶりだったが、元気そう何より。今度の大会にもきっと応募してくれるよね。待ってるぞ。  
なお、8耐マルチに本当はとっても参加したいんだけど、何らかの事情があって(親の同意が取れない・日程が悪い・開催地が遠すぎる・時間が長すぎるなど)参加できないって人ってどのくらいいるんだろうか。まさしく自分がそうだという人は、今後の参考にしますので、理由をハガキに書いて送ってきてほしいな。

# 桃色図鑑 おしゃべりプレイちゃんは電気羊の夢を見るか?

毎日会っても見飽きない、ボクらの心の友MSX。そんなMSXとお話したいと思ったことはない?

妖精ピクシーと並び、マイクロキャビンのマスコットともいえる人気キャラクタ、プレイ。彼女の活躍は本編「サーク」シリーズのみならず、キャビンの最新作「ザ・タワー(?)オブ・キャ



ビン(以下キャピパニ)まで多岐にわたる。キャピパニに入っているシューティングゲーム「真GOGOピクシー」では敵キャラを1人ですべて演じ、格闘ゲーム「ラトクはわたしのものよ!」では、ロングスカートでハイキックをかましたりと大奮闘。しかし、キャピパニで彼女と

じっくり話したいのなら「おしゃべりプレイちゃん」がいちばん。キーボードを介してプレイちゃんとおしゃべりが楽しめるんだから、うーん、もう最高! 今回の桃色図鑑は主役のプレイちゃんをゲストに迎え(?)「おしゃべりプレイちゃん」をじっくり研究してみよう。

## ●おしゃべりプレイちゃん



◎「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」に収録されている今回の主役。表情の変化がかわいい

## FAN ATTACK! おしゃべりプレイちゃん

現在、情報科学の最先端技術とされ、世界中の科学者の研究題材になっているのが人工知能だ。これは、われわれが知的であると感じる人間の行動を代行するシステムである。でも今回紹介する「おしゃべりプレイちゃん」は「人工無脳」。いうなれば、脳ミソのない言動を代行するシステム。そこでキミは、小さな子供に話すように、いろいろな言葉を彼女に教えてあげて、知りたがりやの彼女を満足させてあげよう。

ゲームは一問一答の会話が続く。彼女はこちらの言葉を一語一句聞きのがさずに耳を傾けて聞いている。そしてどんどん知



◎彼女は単語で言葉を理解しようとする。だから長文で話すと意外な反応があってよいぞ



◎プレイ人形は3階の入口付近にある。1階を抜けたら直行するのだ!

らない言葉を覚えようとしているんだ。だからこちらが乱暴な口ぶりだと彼女も悪い言葉をどんどん覚えてしまうぞ。清い交際を続けたいのなら、くれぐれも言動には気をつけよう。

第2に彼女の頭の中はラトクのことではしゃいで。普通の会話もおぼつかないクセに、自分の知っている人、特にラトクのことは敏感に反応する。長い会話を楽しみたいなら、彼女の知っていきそうなことをバシバシ聞いて、彼女に好感を持たせよう。このふたつを守ればかわいいプレイはキミのものだ。あなた色に染め上げてしまおう(どっかのソフトのコピーみたい)。

## おしゃべりプレイちゃん ぶれいんぐまにゆるる

はあーい、こんにちは。プレイです。さつきから無脳、無脳って人のことバカあつかいしてヒドイ! それは確かに私ってモノ覚えが悪いから全然カンケーのないこといっちゃうかもしれないけど、そのときは笑って許してね。プレイからのお・お・ね・が・い♡ それでも私と思うように会話はずまなくて、ヤキモキしているコはいるみたい。そんな人のために、こおんな例文を用意してみたよ。これさえ読めばもうバッチリ! あなたはもう私のトリコ♡

- ケッコン シナイノ?
- リュン ハドウ?
- オカネ ホシー
- サリア ッテ ダレ?
- オウト イルノ?
- アツ ネズミ!
- ファミコン ニ デナイノ?
- トモダチ ト ケンカ シテ カナシイ ンダ
- マホウ ノ シュギョウ ハドウ ッタツ?
- プレゼント アゲョウ カ?
- ゴハン マダ?
- リクエスト シテ イ?
- タイジュウ イクツ?
- ガゼル モ イ ナ
- カミサマ ッテ イルノ?

●ラトク ト ピクシー ハ ナカガイイネ どう? まずは会話が楽しくなってきたらいい? 私、言葉あんまり知らないけど、「サーク」のことならまかせてね! それにアナタが話しかけてくれるのなら、せいっいっい答えていくから。最後に、人工無脳の実力がどれほどのものか、ソフトを持っていないコにも見せつけてあげる(?)のために、つぎのコーナーでは、私の大先輩のエミーさん(下参照)と、楽しい会話をしてみたよ。はたして人工無脳同士での会話はなるのか? 私も今から楽しみなの。それでは、今度はまたゲームの中で会いましょう。



◎そう、やりまくって、ラトクなんて忘れてしまえばいい! (宮城原) 謎のMSXユーザー(18歳)

## 歴代人工知能・人工無脳なソフトあれこれ

もともと人工無脳は人工知能(AI)といわれていたが、その大ボケな会話から、いつしか人工無脳と呼ばれるようになってしまった。結局こちらにあわせて学習しながら対応してくれるゲームのことを人工知能、その中でも会話を楽しむソフトを特に人工無脳と呼んでいるみたい。人工無脳ソフトは他機種で「トーキングほのほの」という迷作もあってかわいけどやりたい。

### ●エミーII



◎元祖人工無脳。ゲームは「おしゃべりちゃん」に類似。しかし反応はアダルト。詳しくは本文を参照

### ●人工痴能ケム



◎「T&EマガジンドisksP2」に収録。とにかく言葉を教える超無脳なやつ

### ●ザナック



◎名作シューティング。よく見るとAIの文字が。プレイヤーの腕で難易度が変化する



## げーん! 末永さんの色紙が当たるプレゼントだ!!

TAKERUでも購入できるようになり、もう「売り切れだよ～」の心配がない「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」これでキミもフレイの虜(とりこ)になっちゃうぞ。そんなアナタに何とマイクロキャビンの末永仁志さん直筆、フレイの色

紙を3名の人にプレゼントだ! さらにハズれた人から抽選で10名にフレイの絆創膏(ばんそうこう)をあげる。で今回の募集はバレンタインデーにちなんでフレイへのラブレター。女の子はチョコ……ではなく、ゲーム中に出てくる個

性的なキャビン社員の方々の誰かにラブレターを書いてみよう! フレイファン以外の男子もOKだ。イラストも一応可とする。あて先はMファン編集部「フレイにファイヤー」係まで。締切は2月末日必着。さあみんなで愛を語ろう。



フレイ(以下フ)「どう?元気ががんばってる?」  
エミー(以下エ)「お久しぶりね。わたしさみしかったわ」  
フ「なにいつてるのよお」  
エ「わたしは双子座よ。二重人格の気があるっていわれるのよね。こまっちゃう」  
フ「わたしはエンドラさんのおかげで魔法戦士になれたのよ」  
エ「知ってるもん」

フ「エミーさん。知ってるもんで言葉だけど……わたし知らないの」  
エ「じゃあほかのこと話しましょう」  
フ「その答えまちがってない?」  
エ「ないんじゃしょうがないね」  
フ「わたしもほしいなー」  
エ「だってー」  
フ「何いつてるのよー」  
エ「話題をかえましょうよ」



## 弾む会話!?



何とかわ互いの言葉を理解しようとする2人の努力は涙ぐましいが、結局ボケまくり

フ「ふむふむ」  
エ「ふむ? わんわん」  
フ「(わんわん)ピクシー……。あれ? ちがったっけ?」  
エ「ピクシー……。? 一応何でも聴くわ」  
フ「何でもいいっていわれても、わたし困っちゃう」  
エ「なかよくしましょうよね」  
フ「朝日って気持ちいいよねー」  
エ「(気持ちいいことなら)もっと2人の間が親密になってからならいいわ」  
フ「あなたっておもしろい人ね」  
エ「ばいばい」

## 人工知能の未来

SF小説や映画によくある題材に「コンピュータ(ロボット)の反乱」というのがある。機能を追究した結果、コンピュータが自意識を持ち、人間を抹殺するべく核兵器を勝手に発射してしまう。「ターミネーター」シリーズにもそんな背景



●限りある命を一杯生きるレプリカント。彼らの最期は悲しく、そして美しい

があった。誰もがコンピュータに人間性を求めている反面、本当にそうなったとき、人間をこえた存在として地球の支配権を奪ってしまうのではないかと内心恐れているのだろう。  
『ターミネーター2』では、ロボット3原則(人間に対して危害を加えず忠誠心を持つこと。SF作家アシモフが作った)を守って、ロボットのターミネーターは自害するが、そんな人間側から見る勝手な判断とは逆にロボット側の気持ちに立ったのが、あの「ブレッドランナー」だった。  
地獄のような重労働から逃れた

ロボットたち(この映画ではレプリカント)を抹殺するハンターを主人公にしたこの映画は、死んでいくロボットたちの悲しい宿命が実に印象的だった。  
今回新たに編集し直された『最終版』は、それまでロボットたちに押されて印象の薄かった主人公の存在が、グッと際立っている。それは殺す側にあるはずの主人公ですらも、ハンター用のロボットではないのかという疑惑が暗示されるようになったからだ。  
知能を持ってしまったために敵視されてしまうロボットたち。そうなったとき、あなたはフレイのように笑ってられるかい?  
今まで一番のオススメ作品だ。



●これは「ガゼルの塔のおまじない」だった、フレイの柄の絆創膏。もうココにあるだけの貴重品だ

## おまけ

**エミーとオールド?**  
記事作成のため「エミーII」をやっていたのだが、一向に仲を進展できない。そこで先達の知恵を借りつもりで「元朝秘史」のオールドのセリフで口説いてみたところ、エミーは途端に服を脱ぎだした。彼らは歴史を超えたナンパ師!?



●これが最強最高最後の「最終版」。さらに超低価格/(ワーナー・3800円)

**大募集 投稿**  
①ゲームのぞき穴ノール技をみつけたらこへ。②通り抜けてきます。ゲームの答えが知りたい人はQ保へ。答えを知っている人はA保まで。③オレにもいわせろ! SUGの不満はこちらまで。イラストも受付中。④歌を詠む会。七五・七五の和歌を詠んでみて。お題用のイラストもましく。⑤新コーナータイトル未定。そのほかなんでもありのコーナー。掲載されるとゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼント⑥の「Q」と③の「ぞく」。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7。TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコネまで。

ユーザーの主張が1ページに// ——というわけで、例のあのコーナーがメタタク独立をした。読者とソフトハウスと編集部を結ぶホットラインとして、楽しくてタメになる情報を毎月載せていくので、みんなも協力たのむぞ。では、記念すべき第1回目、読んでおくんまし〜。(ときちやる)

## ゲームいーたいほーだい

ここはみんなが実際にプレイしたゲームについて、評論家気分であれこれ語ってもらおうというコーナーだ。第1回目は、千葉県の佐藤一俊くんが「涙のキャンパス」について語ってくれた。

●涙のキャンパス(ブラザー工業 / MSX2/2+ / 2,900円・税込)  
「このソフトの開発はユーザーサイドという会社(発売はブラザー工業:編集部注)で、とてもデビュー作とは思えないでさばるである。特筆すべき点は、ロード時間が短いこと。これは、ちよこちよこと移動の必要があるAVGにはすごく重要である。ストーリーに関しても、よく練られていてアキがこない。MSXひさびさの正統派AVGといえよう。だが、欠点もある。ゲームを進めるのに、意味のないコマンドを連続して入れなくてはならないという点だ。それに、グラフィックの粗さが目立つ(絵が殺風景なんだよね)、音楽が場面にあってない気がする。とは



◎「涙のキャンパス」の画面。1月情報号のFAN・NEWSでも紹介している

いえ、ボクは、絶対に買いたいソフトだと思います!!」

佐藤くんはこうしているけど、みんなはどうかな?

# ユーザー

読者とソフトハウスと編集部のホットライン

# 主張

## ソフトハウスさん教えてね

たくさん届いたなかから、今回はマイクロキャビンへの質問をいくつか紹介しよう。答えてくれたのは、おなじみマイクロキャビン・営業のファイヤー伊藤さんだ。  
●1月4日、市内のショップへ「キャビパニ」を買いに行ったら、品切れらしく売ってなかった。残念などと思いつつTAKERUをのぞいたら、こんなところにあるがーん(群馬県)。買ったのはいいけど、TAKERUだからパッケージがない。お金を出してもいいからパッケージがほしいんですが……。 (群馬県/藤生基樹)  
⇒伊藤さんのコメント「パッケージだけの販売はしてません。パッケージ版を買うか、TAKERUにするかはキミのお好みで」  
●あるパソコン誌に、PC-98で「サークⅢ」が出るという記事が載っていました。MSXへの移植は

ありますか?(千葉県/松本恵)  
⇒伊藤さんのコメント「現時点では未定です。まずは「かすたまキット」をよろしくウ」  
●ソフトハウスに手紙を出す場合、どんなふうには書けばいいでしょうか? 失礼なことを書いて怒りをかうようなことはしたくないのです。(東京都/佐久間恵美子)  
⇒伊藤さんのコメント「いいことも悪いことも参考になりますんで、好きなように書いてもらってけっこうです。届いたハガキはすべてに目をとおしてまして、名指しものは各担当者に渡しています。イラストが描かれているものは、社内の掲示板にはってあります」  
好きなようにとはいいども、常識の範囲内でのというのが絶対条件。ちなみにMファン編集部でも、アンケートハガキは全部読んでいる。みんなの意見は重要なのだ。

## 幻のソフト探検隊

付録ディスクのオールティーズからもわかるように、むかしのソフトにはおもしろい作品がけっこうある。新作ソフトの数が減っているというもあるけど、過去の作品に、もっともっと注目してみてもいいのではないだろうか。ただ、MSXのソフトを置いているショップはだいぶ少なくなり、欲しくてもなかなか手に入れないのが現状だ。そこで、ここでは読者のみんなからよせられたソフト購入の穴場情報を掲載していく。

●昨年11月29日、J&P京都店にて。MSX1ユーザーの人が店員に「MSX1のソフトはないか?」と聞いていた。すると店員は、「秘藏品」といって『グラティウス』を出してきた。まだあるかも。(京都府/屋敷の獅子)

●広島を中心部にあるVISO紙屋町店は、おそらく広島でいちばんMSXのソフトを扱っているお店だと思う。昨年12月現在、「激ペナ」は980円、「激ペナ2」は2,980円で売っていた。ほかにも超絶トロなソフトもあるぞ/(広島県/NARCH)

今月は一発目ということもあって、ハガキが少なかった。日本中のMSXユーザーのためにも、ぜひともみんなで情報交換しようじゃないか。ハガキを送る際には、①ショップ名(場所はもちろん、電話番号があるとさらにグーノ)②いつの情報か(日時)③見つけたソフト名と値段(在庫の量もわかるとよい)、などを忘れずに。

## ハミングバードソフトに手紙を出そう!

1月情報号で「ロードス島戦記II」移植決定のニュースを載せたら、各方面からさまざまな反響があった。ここでは読者のこんなハガキを紹介してみよう。  
●「ロードス島戦記II」移植を決定してくれたハミングバードさん、エライ。移植をするにあたり、読者の要望を募集するそうだが、も

しかしてこれは理想的なソフト作りの形ではないだろうか。作り手と買い手が、ともに「いい物」を目指し意気投合する……。移植を希望した人は、絶対にハミングバードさんにお便りを出すべきだろう。(奈良県/井阪英樹)

ハミングバードソフトの住所は1月情報号P.101を参照のこと。

## みんなのハガキ待ってます!

当ページでは、楽しくて役立つ情報を大募集している。自分がプレイしたゲームについて語る「ゲームいーたいほーだい」、市販ソフトの穴場情報「幻のソフト探検隊」、ソフトハウスや編集部への質問は「ソフトハウスさん教えてね」といったぐあいに、各コーナーあてに送っても

らいたい。もちろん、これ以外でもOK。その場合は勝手にコーナー名をつけて送ること。締め切りはとくになし。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ユーザーの主張OO」係だ。ハガキ採用者にはMファン特製ブランクディスクを進呈。

# ファンダム

最近、『レッツゴー三國』(32ページ)の作者・山添のおかげで「無差別」ということばのおもしろさにあらためて気づいた。誌面に余裕さえあれば、無差別採用するのがわたしたちの夢なのだ。

## 強烈な個性を持った1993年型作品10本掲載・収録!

<b>P</b> BEHIND ROLE .....27 / 48	<b>P</b> Dark Dungeon .....34 / 61
<b>P</b> 拡大フォーカラス .....28 / 51	●ファンダムスクラム=選考会レポート+BES T5プラス1+情報局 .....37
<b>P</b> くそボール .....28 / 52	●新・マシン語の気持ち=マシン語の「計算」 .....40
<b>P</b> ICE DON .....29 / 49	●スーパービギナーズ講座=文字列の入力処理 .....44
<b>P</b> Vヤード .....30 / 53	●アル甲4=PBRファイナル部門・結果発表+決勝レポート .....46
<b>P</b> ならべんでえー .....30 / 54	●あしたは晴れた! .....36
<b>P</b> Ex-Gravity .....31 / 55	※ <b>P</b> はプログラムです。
<b>P</b> レッツゴー三國 .....32 / 56	
<b>P</b> ゼロ戦 .....33 / 60	



POPON-ED, FD3

## ピロピロ、キュー〜ンからゲロゲロまで BEHIND ROLE

ビハインド・ロール  
ポップ音エディター

**3** **20** **MSX MSX2/2+RAM8K** ※ターボ日は標準モードで  
by きうちヤスシ ▶解説は48ページ



宇宙空間にコダマする(ほんとは空気がないからコダマしない)ロボットの足音から、花金ゲロ電車の音まで、ポップな音を無差別にエディットできる。最初はエディットモードで、

ニワトリカーソルを上下に動かし、5つの設定をてきとうに変更し、スペースキーを押すとそれなりのポップ音が出る。うむ、と思う音が出たら、プログラムモードに切り換えると、



その音を出すためのプログラムを表示してくれるのでメモしておいて、後日自分のプログラムで生かす。このとき、0~9のキーを押すとその番号で音を一時的にセーブしておくこともできる。ただし、ディスクにセーブするわけではなく、プログラム終了とともに消えることに注意。この一時セーブした音は、エディットモードでその数字を押すとロードされる。最初は0~4に作者自身のサンプルが入っているので聞いてみよう。ちなみにプログラムモードで聞こえる波のような音は、ニワトリのイビキらしい。(コ)



音の高さは数値が小さいほど高く、音、または単音の長さは数値が小さいほど長い

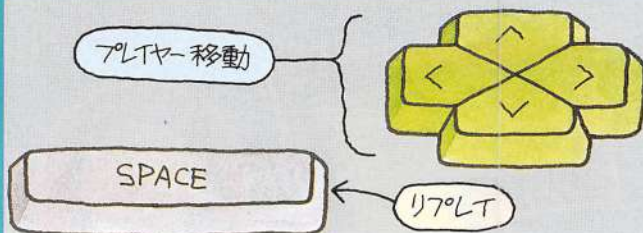


プログラムモード。数字キーを押すと一時セーブ。ニワトリの鳴ちようちに注目

ターボユーザーの方へ。\*ターボ日は標準モードで書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DPO S1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切替えています。

# 反射神経と記憶力に挑戦! 拡大フォーカーズ

**1** MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by KEYSIDE ▶解説は51ページ



RUNすると青・水色・黄色・紫の4色のタイル、それと画面中央よりちょっと下に白い小さいキャラ(プレイヤー)が表示される。

すぐにタイルは縮小を始めるのでプレイヤーはこの4枚のタイルの位置をしっかり把握しな

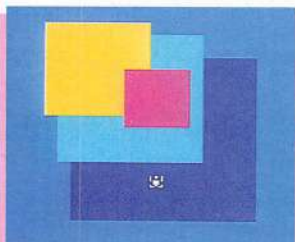
ければならない。

4枚のタイルが見えなくなる  
と画面左上に「もくひょう」と4色のどれかが表示される。猛スピードで拡大が始まるので、最接近する前に指定されたタイル内にプレイヤーを移動させるのだ。

成功すると点数が入り、新たなタイルが指定され、縮小・拡大が繰り返される。10回成功するとクリア、タイルの配置が変わり、続けてチャレンジ。一度でも失敗するとゲームオーバー、リプレイはスペースキー。

ただの反射神経ゲームに見え

るがこれがなかなか。タイルの配置を把握していたつもりが、拡大の最中に頭まっしろ、まるでテスト前日の一夜漬けが見事玉砕したときを彷彿とさせる。要するに記憶力と集中力も必要なのである。(シゲル)



縮小は8パターン。あわてず、落ち着いてタイルの位置を覚えよう

ズンズンズンズンズン……



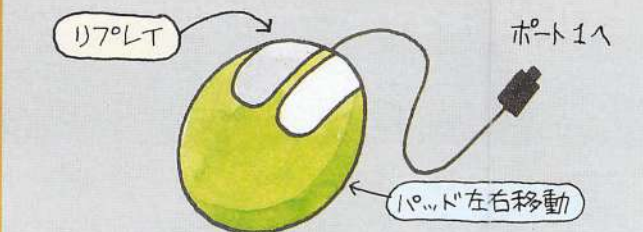
ちいさくな〜る、ちいさくな〜る



① スゲー! と拡大? なれないうらほ心 腹に悪いかも

# 人格者になれる超強力忍耐力養成ゲーム くそボール

**1** MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで  
by Kobu ▶解説は52ページ



マウスで下にあるパッドを左右に動かして、はねまわっているボールを落とさないようにするゲームだ。

「なーんだ、そんなこと『アルカノイド』を全ステージクリアした俺様には朝飯前。昼飯片手に食いながらだってできちゃう

ぜ〜、オイ」なんていってるキミは、まだこのゲームの「くそボール」たる所以がわかっていないようだ。なんと、このボールは、「すべての物理法則を無視して勝手に動く」のだ(おそらくゲーム業界初)。

画面を好き勝手にはねまわり、

あるとき突然落ちてくるボールに、キミも思わず「くそっ!」とさげんでしまうことうけあい。思わず左ボタンを押してしまった日にはもう1回このくそボール野郎につきあわされるハメになってしまう。

しかし、このゲームで高得点

が出せるようになるころには(ボールを落とさずにもちこたえた時間によって得点がふえる)、キミの忍耐力や包容力が確実にアップしている(といいな)。そうすれば、人格者に生まれかわったキミに彼女もメロメロだ(がまこ談)。(おさだ)



① ゲーム開始と同時にひときわ高くどびあがったボール。ええい、どこにいく気だ。まちやかれ!



② やけにすなおな軌跡をえがいて落ちてきた。よしよし、いい子だからそのまま変な動きはしないでくれよ



③ ああ、うまくパッドにあたると思った瞬間にはねた! ワオ、なんてこったい



④ ゲームオーバー。これを不可抗力と考えるか自分のミスと考えるか? 前者の人はこのゲームと相性があわないでしょう

## アイスる者に捧ぐ過激爆発パズルゲーム

# ICE DON アイス・ドン

 8  
20

MSX2/2+VRAM64K ※ターボ目は標準モードで

by 沢田広正

▶解説は49ページ



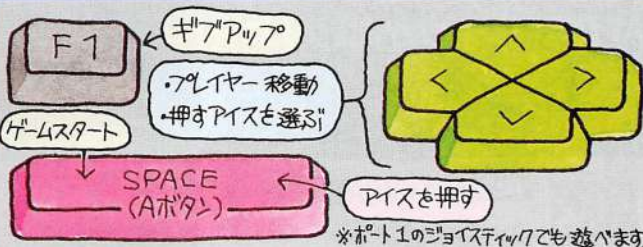
◎タイトル画面。美しくも難解なパズルの世界へようこそ

主人公のアイスマンを操作して同じ種類のアイスどうしをぶつけて消していくパズルゲームだ。アイスは3種類。そのステージにあるすべてのアイスを消せばクリア。

キャラクタには動かせるものと動かせないものがあり、動かせるアイス、木、爆弾などは一度押すと壁などの障害物に当たらないかぎり止まらない。アイスが画面外に出たり、川に落ちたり、爆風に当たったりするとゲームオーバー。

**木** 動かせる。爆風を防ぐ。

**爆弾** 動かせる。爆弾どうしをぶつけると爆発し、上下左右5キャラぶんを破壊する。爆破圏内に爆弾があった場合はその爆弾も誘爆する。しかしアイスマ



ンは爆発の影響を受けない。また爆弾を川に落とすと爆弾は浮いている爆弾になる。

**浮いている爆弾** 上をアイス、木、爆弾を通過させることができる。アイスマンが一度その上を通ると浮いている爆弾は沈む。始めから浮いている場合と、川に爆弾を落とす場合とがある。爆風に当たっても爆発しない。

**氷** アイスマンは氷上では進入方向にすべり続ける。進路上に障害物があった場合は跳ね返る。氷上で物を押すことはできない。

爆風が当たると川になる。  
**川** アイスマンは渡ることができない。木は川の手前で止まる。爆風が当たると平地になる。  
**壁** 爆風を防ぐ。(がまこ)



◎ドカガーン!! 爆弾が誘爆して大爆発を起こしてしまった。火気の取扱いは慎重に

### 全8ステージちょっとだけヒント!

#### STAGE 1



◎棒アイスでソフトクリームをサンドイッチ

#### STAGE 5



◎爆弾を川に落として木を向こう岸に送ろう

#### STAGE 2



◎ソフトクリームはクルッと回させよう

#### STAGE 6



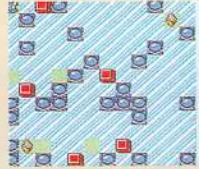
◎爆弾をうまく誘爆させられるかがポイント

#### STAGE 3



◎詰問! いちばん最後には消すのは棒アイス

#### STAGE 7



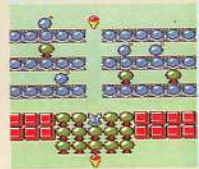
◎詰問! 終わりが逆に考えたほうがいい

#### STAGE 4



◎まずは解法を必ずに挑戦してみよう

#### STAGE 8



◎最終面! 難しいというよりもめんどろな面

### 攻略//ステージ4はこう解け!!



◎どうクリア。非常に頭をつかう4面でした



◎スタート画面、どのアイスから動かそうか……



◎残ったソフトクリームは右に移動させて……



◎まず棒アイス移動させ、次に木を下に移動



◎赤いアイスをサクサク移動させると……ほら!



◎棒アイスがたついたら、下の木を左に移動



◎チョコイツと左側のソフトクリームを下に移動

# V(勝利)をつかむビリヤード

## Vヤード

2  
5

MSX 2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by しろいからす

▶ 解説は53ページ

ビリヤードにスリークッションという種目がある。手玉を打ったら、3回クッションに反射させて、そのあとの玉にあてるという難しい競技だ。このVヤードはそのスリークッションにちょっと似ている。

2人対戦のこのゲームはプレイヤー1が青。プレイヤー2が

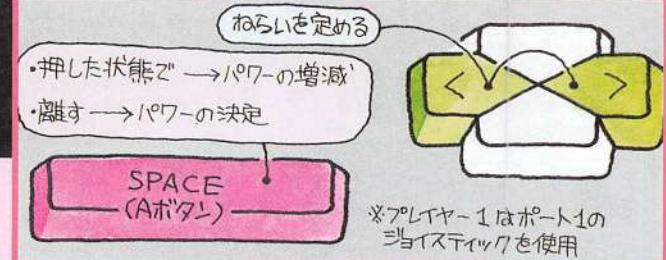


◎戦局開始。まずはフィールドのまんなか  
にボールを移動させよう

赤。自分の番になったら、まずショットする方向をカーソルで決める。そのあとトリガー(スペースキーやAボタンのこと)を押す。トリガーを押しつづけているとショットの強さが増減する。トリガーをはなすとショットだ。

自分の打ったボールが相手のボールにあたると、ビリヤードのように、自分のボールはとまるが、相手のボールは弾かれて自分が動いていた方向に動く。

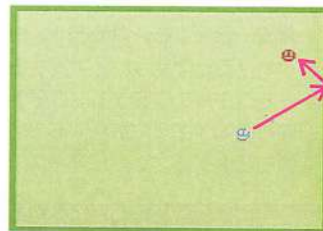
緑のフィールドの回りの黒い部分は壁。はじめ、フィールドの回りには白いバリアーが張っており、1回だけは壁にあたっ



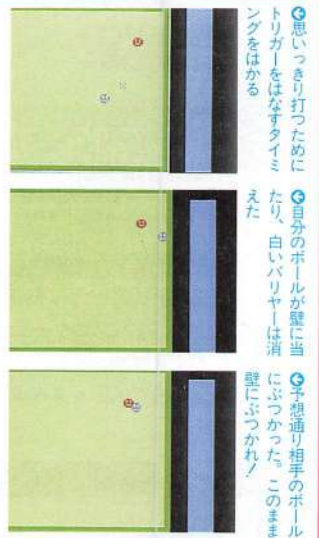
※プレイヤー1はポート1のジョイスティックを使用

ても平気だが、バリアーは消えてしまい、2回目以降はあつたボールの体力が減っていく。バリアーはショットごとに復活する。

勝負は各5ポイント持っている体力が先に0になったほうが負け。(Orc)



◎この位置からだと、矢印のように進めば、相手の体力を減らせるはず……右上につづく



◎思いっきり打つためにトリガーをはなすタイミングをはかる  
◎自分のボールが壁に当たると、白いバリアーは消えたり、体力が減る  
◎予想通り相手のボールにぶつかったら、このまま壁にぶつかれ!

# 縦置き4目ならべ

## ならべんでえー

4  
17

MSX MSX 2/2+RAM32K

by WEST SOFT

▶ 解説は53ページ

4目ならべのゲーム。つまり自分の玉を先に4つ、たて・よこ・ななめのいずれかにならべたほうが勝ちである。

はじめに各種設定をする。

「PLAYER～」でプレイヤーを選ぶときには、2は対戦、1は対COM戦、0ならWATCHモードだ。「TURN～」は



◎対COMで勝負。50ターンの短期決戦で決着をつける

ターン数、玉を置ける数。このターン数で勝負がつかないと引き分け。「WIN」は次のレベルまでの勝ち数だ。以上の設定が終わるとゲームが始まる。

まず、3手ぶんの玉がランダムな位置に降ってくる。これが



◎土台が3手ぶん降ってきたあと、最初の玉が降ってくる



◎COMの番のときは、玉は降ってこないですぐに置かれる



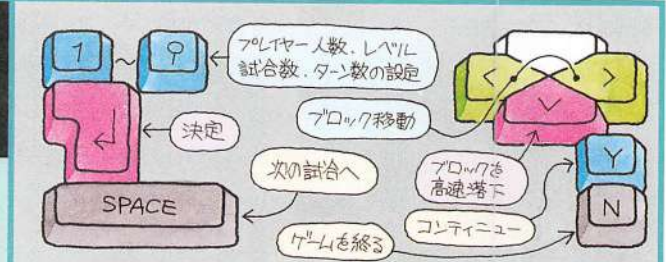
◎勝ちは見えた。うまく3・3か3・2がつくれれば勝てる



◎ななめはたて・よこに比べて気づきにくいので注意



◎大勝利。まだまだコンピュータには負けれない。レベルがあがると玉が速く落ちてきて、考えているひまがない



土台になる。以下、交互に玉が降ってくるので、それぞれ自分の玉をカーソルキーの左右で移動させて置きたい位置に落とす。下キーを押すと速く落ちる。

いちばん上の段にまで積みあがったら引き分け。(Orc)

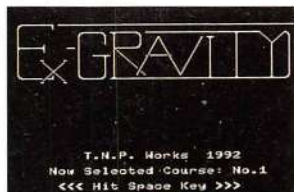
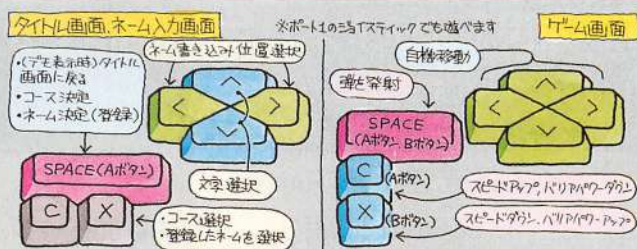
## シューティングでタイムトライアル Ex-Gravity エクス・グラビティ

D  
9,184

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by T. N. P.

▶解説は55ページ



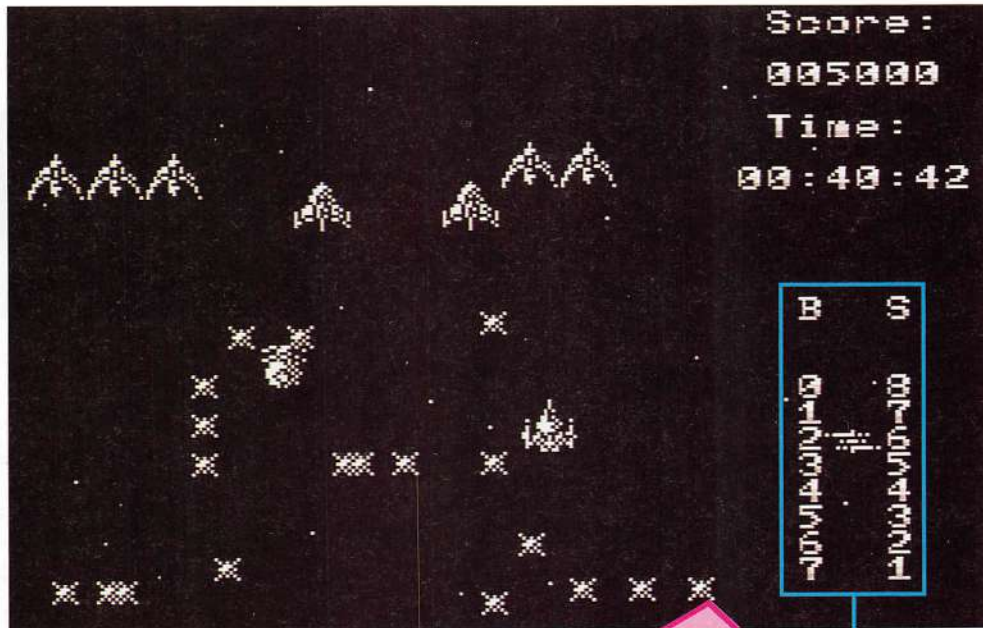
④タイトル画面では4つのコースが選択できる。コース1はビギナー向け

バリバリの縦シューなのに、同時にタイムトライアル。

タイトル画面でコースを選択、次に名前をエントリー。

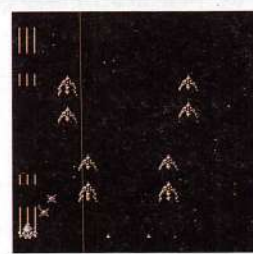
自機は8方向に移動、A、Bのボタンのどちらでもショット(押し続けて連射可)が撃てる。またAは加速、Bは減速と自機のスピード調節も兼ね、両方のボタンを押したままにすると現在のスピードを維持したままの連射が可能だ。バリアが0のとき(詳しくは右を見てくれ)にダメージをくらうとゲームオーバーだ。

正直、最低速ならサルでもクリアできる代物だが、シューティング野郎はそんなぬるま湯なプレイにはいけない。このゲームは点数を稼ぐよりも、



クリアまでのタイムに価値がある。限界ギリギリの最高速で嵐のような攻撃を見切り、ファーステスト・ラップをたたきだせ/(シングル)

※ジョイスティックで遊ぶことを想定して説明しましたが、キーボードだけでも遊べます。



### 注目!!

スピード(S)とバリア(B)とが反比例している。スピードを上げるとバリアにエネルギーが回らなくなるため耐久力が落ちる。またダメージを受けるとSとBの上限は1下がる。

## DESTROY THEM ALL (ブツぶせ)!!

	<p><b>トブ・ズイク(Tov-Zq)</b> コードネーム:スペースバード ★いわゆるザコキャラだが、大量に出現する上に特定のタイミングで一斉射撃してくるので、時として強敵になる。</p>		<p><b>カルフ・ナイフ(Kalf-Naif)</b> コードネーム:ビホルダー ★自機の側面から3WAY弾を撃ってくる強敵。出現位置を覚えて撃たれる前に撃つべし!</p>
	<p><b>ラグマズ(Ragmaz)</b> コードネーム:サン・フィッシュ ★画面横から出現。ナナメに移動し、自機の正面にくと突っ込んでくる。ただし弾は撃ってこない。</p>		<p><b>エボクエルフ(Evoquelf)</b> コードネーム:スカイウォーカー ★自機に向かって一直線に飛んてくる。が、ラグマズ同様、弾は撃たないのでさして強敵ではない。</p>
	<p><b>イク・シーブ(Iqu-Shev)</b> コードネーム:マンタレイ ★ジグザグに移動しつつ弾を撃つ。いつのまにか倒れていることが多いのであまり気にする必要はない。</p>		<p><b>ラフトレラコス(Raftrekos)</b> コードネーム:ブルズアイ ★画面中央で5WAY弾をばらまく超強敵! 2機以上で出現したときに撃ちもらすと大パニック!</p>

### 続・プロコン 結果レポート

④R/バーへのコメント2 三浦くんの正体はペンネーム・撃退サミー。92年7月号掲載の「お習字ツール」の作者です。また、こういうのもありました。「3人のリアルな動き、友人とのかけつけ、そして攻撃の多さ。どれをとってもgoodです。もとバレーボール部より」=田中暢彦(三重・18歳)。これがRバレー支持派の典型的な意見。逆に、欠点については、「2人対戦のみ」「操作がむずかしい」の2点で共通していました。

# 山添三国志はシブサワ・コウを超えるか レッツゴー三国

55 9

MSX MSX2/2+RAM32K

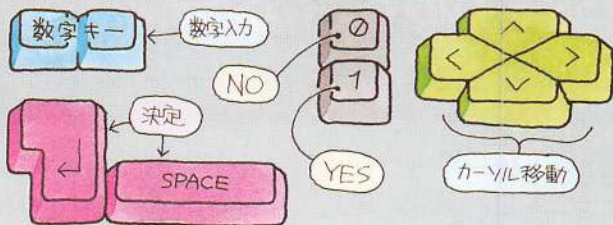
by ところがこれも山添博史 ▶ 解説は56ページ

山添の今回のゲームは、前作「ひで一話」から180度方向転換して、ぐっと硬派な三国志SLGだ。

このゲームは、数ある三国志をあつかったゲームのなかでも、

システムの斬新さと、MFファンが付録ディスクで遊べるということの2点において、じつにすばらしいゲームだ。

ゲームをはじめると、まず以前のデータをロードするか、新



しくゲームをはじめるか、きいてくる。データは、1〜9の9か所にセーブ可能だ。

シナリオが2つある。シナリオ1は、200年。袁紹と曹操の決戦である官渡の戦い



## 新しい「軍団」と「無名武将」について

このゲームでとりいれられているシステムの中でも、もっとも新しいのが、「軍団」と「無名武将」のシステムだ。以下、この2つについてくわしく説明する。

### ★「軍団」について

軍団は、1国(1人の君主)につき、1つしか持つことができず、軍団のいる町には旗が表示される。1〜6名の武将によって構成され、軍団の長は都督という。

軍団の役目は以下のとおり。

### ①他の都市に攻めこむ

だれの統治下にもない都市を占領したり、敵の都市に攻めこんだりできるのは軍団だけである

### ②防御のかなめとなる

軍団が現在いる都市から道つづきの場所にある味方の都市が敵に攻められたとき、軍団はそこに援軍にかけつけてくる(つまり、軍団と道つづきの都市には、とくに防衛用の兵力をおかなくてもいいということになる)

### ★「無名武将」について

このゲームに登場する武将は全部で49人と意外にすくない。そのかわり、「無名武将」というものが存在する。これは、名前や能力値

は表示されないが、武将にかわる働きをするものである。

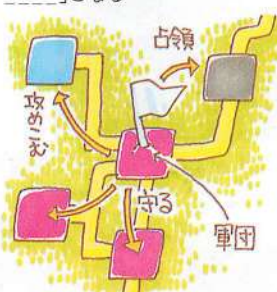
無名武将は以下の働きをする。

### ①太守(たいしゅ)として都市を治める

その都市に太守となるべき武将がない(武将が1人もいないか、軍団に属している武将しかない)とき、無名武将が太守になる。このときの太守の表示は「\_\_\_\_\_」となる

### ②軍団の部隊長となる

軍団に属する武将が6名に満たないときでも、不足ぶんだけの無名武将を使うことによって、6つの部隊を編成することができる。このときその部隊の武将名は「\_\_\_\_\_」となる



## 人物情報はゲーム十字軍に準拠

○○	: 武将の名前。例: 劉備
○○○○	: 武将の名前のよみがな。例: りゅうび
統率	: 配下部隊(都督のばあいは軍団全体、太守のばあいは都市全体、それ以外では自部隊のみ)の攻撃力、訓練効果に影響
武勇	: 部隊の攻撃力、一騎討ちに影響
政治	: 配下都市(君主は国全部の都市、太守は自都市)の内政効果に影響
智略	: 配下部隊(都督のばあいは軍団全体、太守のばあいは都市全体)の攻撃力、計略の成否に影響
魅力	: 人材の登用しやすさ、名声の増減に影響
計略	: 謀叛、投降のしづれか。1回つかうとなくなる
名声	: 君主のみがもつ。計略(謀叛、投降)の成否に影響。戦争に勝つと上昇し、負けると低下

## 都市情報にも気をつけて

○○領	: その都市を統治している君主。例: 袁紹領
太守	: その都市の内政の責任者。その都市にいる、軍団に所属していない武将のなかで、いちばん政治の高い武将が自動的に選ばれる
金	: 軍資金の量 + : 毎月はいる金の量
兵糧	: 兵糧の量。毎月兵士数(軍団がいれば軍団の兵士数も含む)だけ減少。兵糧が0になると、兵士数が減少する + : 毎年7月にはいる兵糧の量
人口	: 都市の人口。金、兵糧の収入に影響。毎年1月に増加
経済	: 都市の経済状態。金の収入、人口の増加量に影響
予算	: 毎月の内政に使用する金の量
兵士	: 都市に所属する兵士の数
*都督	: 軍団の統率者。軍団の武将のなかでいちばん統率+智略が高い者が自動的に選ばれる
*兵士	: 軍団に所属する兵士数
*訓練	: 兵士の訓練度
戦力	: 都市の兵士数+軍団が戦闘に参加できるなら軍団の兵士数
注	: *は、軍団がいる都市でのみ表示される

## キミは不敗の將軍になれるか?

戦争では、まずはじめに戦争に参加する武将が6人に満たないときは、6になるまでの範囲で追加部隊数を入力する。するとその数だけ無名武将の部隊ができる。

つぎに兵士の配分をおこなう。カーソルキー上下で部隊の選択。スペースキーで部隊の決定、数字+リターンで兵士数の入力だ。のこりの兵士数が0になると、「よるしいですか」ときいてくるので0か1を入力する。

戦争中の操作は、カーソルキーで矢印カーソルの移動、部隊の上でスペースを押すとそ

の部隊を操作、部隊の上でリターンを押すとその部隊の情報がみられる。部隊は機動力ぶんだけ移動させることができる。また、敵部隊にむかって移動させると、その部隊と戦闘する。また、部隊には方向があり、正面からより、側面、後背から攻撃したほうが効果的な打撃をあたえられる。また、部隊が正面から戦闘したとき、一騎討ちになる場合がある。兵糧は、毎ターン兵力の30分の1消費する。

攻撃側は画面下、防御側は画面上に逃げる



戦争画面 情報がしっかりと整理されていてわかりやすい。部隊左の「\*」は、そのターンの行動が終了したことをしめす



直前の「袁紹、許都に迫る」。曹操、劉備、孫権、袁紹、劉表、劉璋の6人の君主が選べる。シナリオ2は、213年。赤壁の戦いで曹操が破れ、荊州を制圧した劉備が天下三分の計にしたがって益州進出をはかる「劉備、益州をねらう」。袁紹、劉表はすでに滅んでおり、ほかの4人の君主の中から選ぶ。どちらのシ

ナリオを選んで、1人から6または4人までで遊べる。ちなみに、武将の能力はゲーム十字軍で募集している「三国志、これが決定版」の能力値の分類に準拠。ただハガキに書くだけでなく、それを使ってゲームを作ってしまう山添はやっばりすごい！

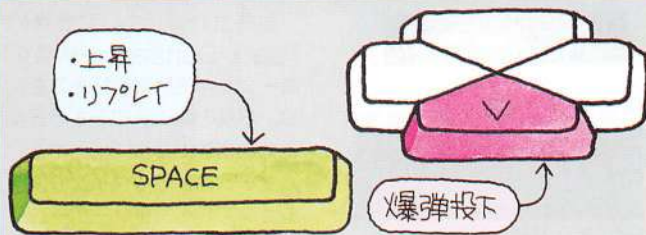
(おさだ)

## コマンドの解説

操作と用語の解説	スペース：スペースキー カーソル：カーソルキー Y/N選択：ある項目について、YES（おこなう）/NO（キャンセル）を入力する。I（YES）か、O（NO）で選択 値を入力：数値を数字キー+リターンキーで入力する ※ Oキーですべてのコマンドをキャンセルする	リターン：リターンキー 0~9：数字キー
国命令	カーソルキーの上下で選択し、スペースキーで決定。Oキーでその月のすべてのコマンド入力を終了する（Y/N選択あり）。都市命令、情報、LOAD、SAVE以外は1月に1回、どれか1つのみ実行可能	
都市命令	下の都市命令の説明を参照	
情報	自国、敵国、空白国にかかわらず、すべての都市の情報を見る。矢印カーソルを動かして情報を見る都市を選択。その国に武将がいるばあい、武将のデータも見られる。そのばあい、カーソル上下で武将選択（武将が10人以上の場合、左右でつぎの10人を表示）、スペースで武将の情報を見る	
行軍	自国の軍団を隣接する都市に移動させる。カーソル上下で移動先の都市を選択、次にもっていく金、兵種の値を入力し、Y/N選択をする。移動先が自国の都市ならそのまま、空白（黒）の都市ならその都市を占領、敵国の都市なら戦争になる。都督がいなくて実行不能	
訓練	都督の指揮で兵の訓練をおこなう。Y/N選択で、自軍のすべての兵の訓練度が上昇。都督がいなくて実行不能	
投降（とうこう）	敵国の君主以外の武将を自国にねがえらせる。自国の君主とおなじ都市に投降の計略を使う武将がいなくて使えない。矢印カーソルを動かして目標の武将がいる都市でスペース。次にカーソル上下（左右）で目標の武将を選択し、スペースで決定。次におなじ要領で計略をつかう武将（投降の計略を使う武将）を選択、決定すると結果が表示される。太守に投降を使っても都市は自分のものにはならない	
謀叛（むほん）	他国の都市の太守をねがえらせ、その都市を自国の都市とする。自国の君主とおなじ都市に謀叛の計略を使う武将がいなくて使えない。また、君主や軍団がいる都市に対しては使えない。操作は投降とおなじ。ちなみに、武将の存在しない都市に対しても使用可能	
人材	自国にいる在野の人材をさがす。ごくまれにあたらしい武将が見つかる	
LOAD	1~9番のデータをロード（ディスクから）	
SAVE	1~9番のデータにセーブ（ディスクへ）	
都市命令	矢印カーソルを動かして目標の都市でスペース。その後以下のコマンドを選択する。Oで別の都市を選択でき、もう1回のOで国命令にもとる。編成以外の命令は何回でも使用可能	
雇用	兵士をやとう。兵士1に対して金1が必要	
編成	軍団の再編成をおこなう。Y/N選択後、その都市が軍団のいる都市でなければ現在の軍団は解散し、あらたに軍団が編成される。組みかえをおこなうばあい、（軍団のいない都市でおこなったときは強制的に組みかえがおこなわれる）。武将の一覧が表示され、カーソル上下（左右）で武将選択、スペースで軍団に加える/はずす（軍団に所属している武将は「軍」マークが表示される）、リターンで武将の情報を見る。軍団には6人までの武将を加えることができる。Oで組みかえを終了し、次にその都市の兵士数以内で、軍団に所属する兵数を決定する	
予算	毎月の内政にかけられる予算を決定する。内政は、決められた予算を使って太守が毎月自動的に実行する。金が予算ぶんなかったばあい、予算は0になってしまう	
購入	商人から兵種を買い入れる。兵種1に対して金1が必要	
輸送	自国の都市（隣接してなくても可）に物資を送る。矢印カーソルを動かして、目標の都市でスペース。そして金、兵種、兵士のおくる量を入力し、Y/N選択	
赴任（ふにん）	自国の都市（隣接してなくても可）に武将を1人移動させる。カーソル上下（左右）で移動させる武将を選択し、スペースで決定。つぎに矢印カーソルを動かして、目標の都市でスペース	

# BGMは軍歌できまり、愛国戦士ゲーム ゼロ戦

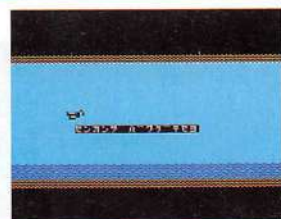
320 MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで  
by J ▶解説は60ページ



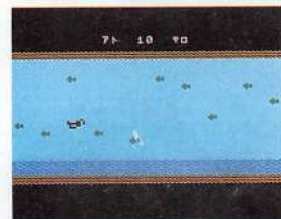
戦士諸君よ！ 今こそ敵陣に突入し、敵に天誅を加えるのだ。さあ、飛び立て！

ゼロ戦はスペースキーで上昇、何もしないと下降。この上昇下降をうまく使いわけ、ミサイルの嵐をくぐり抜けるのだ。上下の枠にぶつかってもゲームオーバーなので注意。ミサイル群を抜けるといよいよ敵戦艦が出現。爆弾をタイミングよく落とし撃沈せよ。失敗するとそのステージの最初からやりなおし。ステージが進むとミサイルの出現数が多くなり、戦艦の移動するスピードも速くなるぞ。

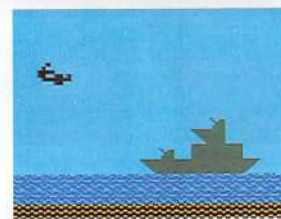
ステージはぜんぶで5。なお、最終ステージは爆弾を落とせないのだが……案ずるな、われらには神風がついているぞ。ニッポンバンザイ！ (シゲル)



④ゲームスタート！各ステージの前に指令が表示される



④ゼロ戦の動きには加減がつくのでかわすのは意外と難しい



④戦艦出現！攻撃はしてこないで落ち着いてねらおう



④いよいよ最終ステージ。飛んでくるミサイルの数もハンパじゃない！よけられるか？ここまできたら根性しかない！

# ダンジョンマスターの称号をその手に Dark Dungeon

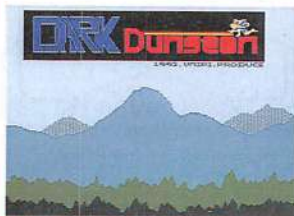
ダーク・ダンジョン  
～妖精の森～

D  
478,208

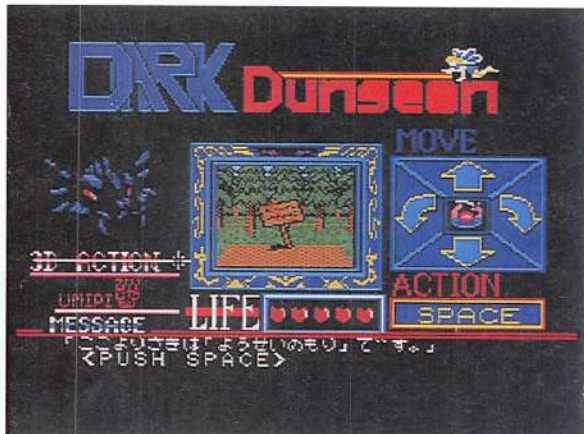
MSX 2/2+VRAM128K ※ターボは標準モードで

by UMIPI

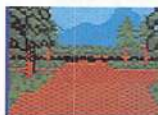
▶ 解説は61ページ



①オープニング画面。そびえ立つ山々のふもとに広がる森がキミを待ち受けている



②行き止まりの道に着板が立っている。フムフム、キミは妖精の森だつて書いてあるみたい



③森のなかをあちこち歩き回って見る



④げっ、目の前にワー・ウルフがあらわれた



⑤すどい爪でワー・ウルフが攻撃してきた



⑥ぐわー、ライフが減って死んでしまう



⑦剣を振るって反撃。この間合いならあたる



⑧ライフを回復してくる妖精と出会う



⑨地下へ。しかし、暗くて先が見えない

## いよいよ地下のダンジョンに突入!

あるものをちゃんと受け取って、いよいよ地下のダンジョンへ。登場してくるモンスターは地下に降りるにつれ強くなっていく(倒すまで剣を当てる回数が増える)の



⑩オイトワーが向かってきた。こいつはすずるとい牙でかみついてくるぞ



⑪泉が湧き出ているところを見つけた。これを飲むとライフが回復する

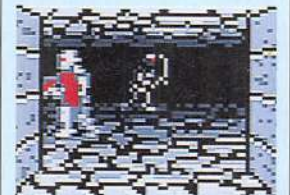


⑫んっ、なにか文字が書かれている石板が発見。とりあえず読んでみるべし

で戦闘は慎重におこなおう。このフロアB1は、いつの間にかワープしてしまう場所や、なにかしなない開かない壁があったりして、かなり頭を悩ましそうだ。

## 罠がまちうけるフロアB2

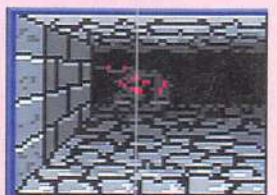
フロアB2にはいくつかの罠(トラップ)が仕掛けてられているので注意。いきなりモンスターがうようよいる部屋に閉じこめられたりするかも。ああ、ここまできて死ぬのはいやだ。



⑬壁が消え、スケルトンのいる部屋に通じる道が開けた。後戻りはできない

## 激突/R・D

ついにたどり着いたフロアB3は、壁が少なくひとつの部屋のような。ここで最後のボス、レッド・ドラゴンと対決。2匹倒して、森に平和をもたらす「ラーズの鍵」を手に入れろ!



⑭画面のスマに赤く動く物体をどらえる。あいつがレッド・ドラゴンだ!



※ポート1のジョイスティックでも遊べます。



⑮赤き妖精の女王「ファーナ」と出会う。森に起こった出来事について話を聞く

取ることを忘れずに。

フロアは森(地上)、フロアB1(地下1階)、フロアB2、フロアB3の4つが用意されている。各フロアは10×10マスのマップ(ダンジョン)になっており、ゲームをはやく解きたいと思うなら、マッピングしたほうがいい。また、フロアB2まではコンティニューがきかないので、死ぬと最初からやり直し。フロアB3まで行けば、毎回でもコンティニューできる。エンディングを見るまで終りはない。(ち)

※スペースキーでスタートするとキーボードのみ、Aボタンならジョイスティックのみのコントロールになります。

# ファンダム

番外編

# SCRUM

スクラム

目次はこのスーパーメニュー画面におまかせ。かんたんに選んで遊べる。



## ちえ熱の『スーパープロコレ4』、パワーレポート!!

付録ディスク付きムック「スーパープロコレ4」が全国の書店で好評発売中。4はMSX・FAN 91年10月号～92年10月号掲載分から選びぬいたゲーム、ツールの52作品を収録してある。しかも、第5回(91年)、第6回(92年)プロコン大賞受賞作などの名作が味わえ、これは超お買い得。ところが、去年の12月19、20日。MSXフェスティバルの東京会場で、Mファンのバックナンバーを買いにきた読者が「このスーパープロコレ4

は売れないよ。Mファンに付録ディスクが付いた頃からの作品しか収録されていないからね」と鋭いことを友達に言っていた。たしかにそのお子様のいうことももっともだが、Mファンを買わずプロコレだけを買いつづけている読者だっているんだよね。

付録ディスクを起動させると、タイトル画面につづきOrc力作のジャンル別、有名作者別などにわかれた大メニュー画面(写真右上)がいかす。また、ムックには巻

末特集としてエスケープシーケンスなどのデータをまとめた「BA

SIC資料集」(全8ページ)が付いているよ。(ち)

### スーパープロコレ4収録作品リスト

GAME	作者	キャッチコピー
SILVER SNAIL	SILVER SNAIL	暗黒の魔物から世界を救う旅に今旅立つ 1991年10月情報号
激走BATTLE	米屋のチャチャチャ	激走シリーズ第3弾 / キミと勝負! 1991年11月情報号
ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ	Toxsoft	ようこそ、当ゴルフクラブへ / 1992年1月情報号
トランペットの調べ	MIJINKO-SOFT	あこがれのトランペットシミュレータ 1992年2月情報号
キュウリだ!!	木内ヤスシ	MSXで料理に挑戦 / トントントン / 1992年6月情報号
LOST WING	チビ太	今、作戦発動のときが迫っている 1992年8月情報号
タコ8イカ ~竜の住む魔城篇~	OFUKO	タコがドラゴンに戦いを挑む、第3弾 / 1992年7月情報号
The way to Return	いんふるえんざ	目もくらむスピードでフライト 1992年6月情報号



(広告のページ)

この他全52本のプログラム

DELVINOUS



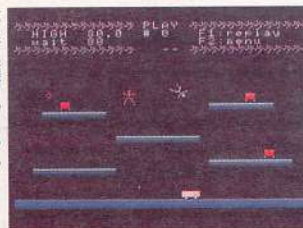
◎第6回プロコンMファン大賞受賞作。新鮮な輝き、おもしろさを見せてくれた

HIQUE



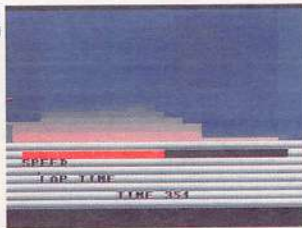
◎第5回プロコンMファン大賞受賞作。ほか3部門を受賞。超エキサイトする対戦ゲーム

体操人類マッドマン



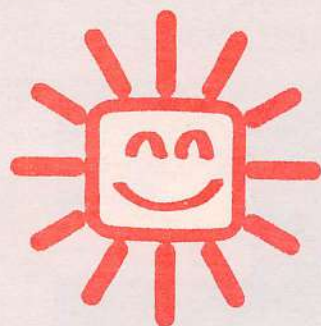
◎第5回プロコンアイデア賞受賞作。なつかしさのあまり涙を流してしまった!作

3D



◎第1回TIM賞受賞作。バーチャルリアリティ的なドライブゲーム

発行:徳間書店インターメディア 定価1980円(本体)  
発売:徳間書店



# あしたは晴れた!

今月のテーマ

1993年大予想

西暦1993年。MSXが誕生して10年目を迎える。そんな1993年、MSXがどうなるのか、みんながズバッと予想する!

社会が不況のなかで新たな年を迎えた1993年。不況はいつしか好景気になり、それにつれ、MSXも好景気を迎えることができるかもしれないという、わたしのあまり予想はいいか?なものでしょう? これといって明るい話題があまりなかった1992年。そんなMSXのこれから、1993年を、みんなはどんなふうに予想しているのだろうか。

●確かに89、90年のころと比べると発売されるゲーム数も少なくなってきており、MSXはもう終わりだといわれています。しかし、発売されるゲームだけが、その機種種の状況をあらわすバロメーターなのでしょうか? わたしは違うと思います。CGやパソ通は今までになく盛り上がっています。たとえば93年にゲームがほとんど発売されなくなってもMSXはCGとパソ通通信が手軽にでき、パソコン入門機として確固たる地位を築いていくと思います。そして、MSXは本当のホームコンピュータになっていくと思います。=奈良県・山地晋(18歳)

MSXの新作情報は誰かが気にしているところだ。新作情報がその機種の好不調を計るバロメーターになるかどうかはわからないが、やっぱり活気のある新作情報はほしいよね。

●Mファンでもパソ通がだいぶ盛り上がってきているから、来年あたりは「モデム内蔵、電話につなぐだけでOK。HDDと2HDのFDDがキミのパソコンライフをイッキに広げる。」みたいなターボRが出てきてもいいんじゃないでしょうかね。来年はホビーより、ぐっと玄人(くろうと)指向の機種が出てきちゃうのでは? =三重県・久藤謙一郎(15歳)

わたしはパソコン通信をしたことはないが、かなり魅力あるものらしい。編集部でも、ちょっとしたきっかけでパソコン通信にはま

っているヤツが何人かいるなあ。Mファンの読者アンケート集計結果を見ると、「パソ天国」の人気はむかしに比べかなり上がってきている。パソコン通信はこれからのMSXを盛り上げていく、キーワードになりうるのかなあ。

●MSXはもうだめだろう。アスキーは経営不振で身売りしてしまうし、松下は経営悪化で大幅黒字を減らし「今こそ不振部門を切り捨てよ」などと経済評論家にいわれている(よけいなお世話だと松下にかわってほしい)。しかし、こんな状況だからこそ、ユーザーはMファンという旗印のもとに集まろう! =千葉県・桃魔導師(18歳)

アスキーや松下もそれなりに問題を抱えているのは知っているが、だからといってMSXが消えてしまうことはないような気がする。わたしは、「MSXはもうだめだろう」という言葉を幾度となく耳にしながら、それでも生き残っているMSXのバイタリティが今年も健在だと信じている。

●時に1993年……。待ちに待った『シムシティ』、『ロードス島戦記II』の移植が完成し、発売された。その後『三国志III』、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』と次々と移植され……。

という夢を、「ロードス島戦記II移植バンザイ!」とやぶれたポスターの貼られた部屋で、仕事もなく昼寝している、つぶれかけたMファン編集部員達が見ているようだな……。=静岡県・ゲームイスラム軍(15歳)

なんか、くらくら〜想像だね。「やぶれたポスターの貼られた部屋」というのが悲惨な感じがして、リアルに聞こえて、ああ、いやだ。そんなことにならないように今年も一生懸命働くとするか。

●正直いってMSXは危ないです。全盛期に比べて新作の数が少ない。93年は新作のゲームが10本以上

出たろうか。出たって大半が他機種からの移植です。やはり、復活への道としては、MSXオンリーの大作を何本もメーカーさんに出してもらえないでしょうか(しかし、参入メーカーも減ったなあ)。

93年は同人ソフト次第ではなからうか。何だか今年はいくつものユーザーのフリーウェアや同人サークルなど、受け身でありがちなユーザーサイドが自ら創っていくパソコンになっていくのでないでしょうか。MSX新時代! =愛知県・井上博登(17歳)

MSXのユーザーって本当に元気。今回のこのテーマに対しても、「これからみんなでがんばろう」という声が多数届いた。こういったユーザーがいることがMSXの財産であり、誇りなんだとつくづく思う。

●1993年をわたしはMSXがソフトハウスなどにおどられるように受動的にしか使わないゲームユーザーから自発的にプログラムやCG、音楽などを創造するアマチュアクリエイターユーザーの手に移る年になると予想しています。=宮城県・庄子達彦(18歳)

庄子クンの意見のはんの一割ぐらいを紹介(ごめん)。「アマチュアクリエイターユーザー」なんていう言葉ははじめて聞いたが、すでにMSXの大部分のユーザーがこれだと思う。今年はそのアマチュアのクリエイティブが爆発する年になるのだろうか。

●初めてMファンを買ったのでよくわかりませんが、「あしたは晴れた!」というコーナータイトルは

「MSXのあしたは(未来)は晴れた(明るい)!」という希望的観測を含んでいるんじゃないか?

この年齢になってもMSXにしがみついているのは、MSXがホーム・パーソナル・コンピュータとしての本格的なニーズに答えてくれるからです。公開された仕様をもとに様々なツールを作ってくれるパワーユーザーがいるかぎり、MSXは永遠に不滅でしょう! 1993年はVDPをもパワーアップさせたMSX3(?)が出る、と大予想します。=北海道・竹追勝行(33歳)

ターボR+でもなくスーパーターボRでもなくMSX3を待ち望むハガキをいくつも見た。果たして今年が登場してくるだろうか! MSX3。なかにはこういう新機種にして欲しいと、くわしい仕様書まで書いてきてくれた読者もいた。MSX3登場の大予想は大穴狙いなのかもしれないが、これだけの中すれば、配当は超万馬券まちがいにし。それにしても、こんなにMSXを愛してくれているアマチュアプログラマー、クリエイターユーザー、CG作家、ネットワークカーがいるかぎり、今年もMSXは元気、元気、まだ、まだ、やっていけるぞ。(ち)



# ファンダム

2月号でみんなのどこの大富豪のルールを求めたところ、予想を上回るほど手紙が届いた。えっ、こんなルールもあるのなんて、くわしくは別ページ。

# SCRUM

## スクラム

### 目次

読物	あしたは晴れだ!	36①
フォーラム	ちえ熱の選考会レポート	37②
講座	新・マシン語の気持ち	40③
講座	スーパービギナーズ講座	44④
読物	アル甲4	46⑤
解説	BEHIND ROLE	48⑥
解説	ICE DON	49⑦
解説	拡大フォーカーズ	51⑧
解説	くそボール	52⑨
解説	Vヤード	53⑩
解説	ならんでえー	54⑪
解説	Ex-Gravity	55⑫
解説	レッツゴー三国	56⑬
解説	ゼロ戦	60⑭
解説	Dark Dungeon	60⑮

※①～⑮はアンケート番号です。

## ちえ熱の選考会レポート

下に掲載してある大きい写真のゲームはどういったゲームでしょう?

①3文字熟語パズル

②動態視力養成ゲーム

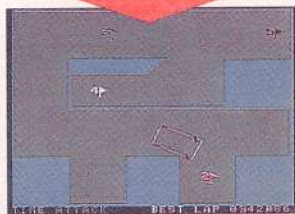
③ちょっと変わったパチスロ

答えは③のちょっと変わったパチスロのゲームでした。過去、ファンダムで紹介したパチスロゲームといえば、「JULIUS7」を思い出す。また、パチスロといえばチェリーやブラム、BAR、7などをそろえようとするもので、「JULIUS7」がそういった実際のパチスロに忠実なシミュレーションゲームだ

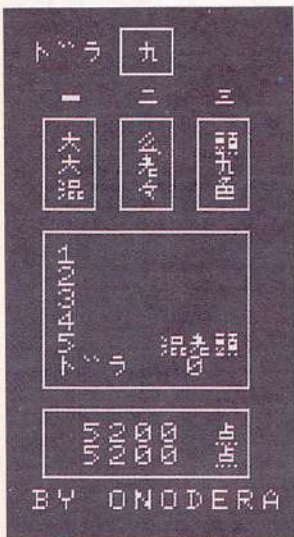
ったのに対し、下の写真のゲーム、ウッキッキ作の「麻雀回転台三文字役編」は麻雀の役、それも3文字熟語の役(大三元や七対子など)をそろえる楽しいゲームなのだ。麻雀を知らない人にとってはちょっとおもしろくないゲームなのだが、麻雀歴3年役満和了数3回のわたしはこのゲームに1、2時間だけ熱中した。たしかに麻雀とパチスロをうまくミックスさせたおいしいアイデアなのだが、適当に押しは役がそろいにくいのと、ボーナスゲームなどのイベントがないなど、ちょっとゲームの演出が足りない気がする。さらなるバージョンアップを心待ちにしているぞ。

さて、今月はまだまだ個人的に入れこみのあるゲームが目についた。まず、SILVER SNAIL作の「A-MAN2」。

### 来月号掲載!



◎福留英明作の「バスドライバー」ドライブシミュレーションゲームなのだが、ドライブする場所は教習所の霧面気。ハンドルを動かすとタイヤがリアルに動く。パチャラジコンゲームといった感じ



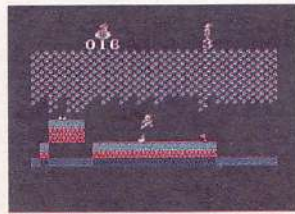
◎ウッキッキ作の「麻雀回転台三文字役編」。そのう役は全部で28種類、役高役のなかでも点数の差はさまざまで、最高が大車輪の48000点。わたしはトリプル大三元をそろえたことがある

## 選考会出品リスト

作品名	作者	作品内容
1 飛忍男	KPC	長くつかんでいるとちぎれるローブを移動し、10円玉を取っていく。シゲルがうまい
1 パンチチェッカー	佐々木孝	マウスをパンチするように(?)動かして、そのパンチ力を計るパンチングソフト
GP てとよん	トシ	テトリスのように落ちてくるブロックを使って対戦する四目並べ
GP てんでこマウス	Z EEDEN岡林だい	出題された大文字のアルファベットの小文字を、マウスですばやくクリックする
GP DISK BATTLE	MINSOFT	バーコードバトラータイプの対戦ゲーム。フロッピーディスクの残容量で勝負!
GP TANK	T.Y.S Notos	ターボRの高速モードでプレイする、3人まで同時対戦ができるタンクゲーム
GP ねこ☆つなひき	みそねこ	相手と操作のかけひきをして戦う綱引きゲーム。ただ、なかなか勝負がつかなかった
GP 燃える!スカッシュ	TOMすけ	熱くなってプレイできるCOM対戦、2人対戦のスカッシュゲーム。今月は保留
GP 枕投げ	よっさ	枕投げをゲームにしたのはおもしろいが、動きがスローなので残念。人気は高かった
GP Hyper Mouse Boxing	Kobu	マウスを使ったボクシングというアイデアはいい。プログラムをもっとがんばって
GP タイプクィック1+	おたけさん	タイプ入力マスタープログラム。上達に応じて、レベル1から7までをこなしていく
GP 青弓山人	げんそ	1Pは天、2Pは的を操作して対戦する。ちょっとアイデアに新鮮さが足りない
D 無名のゲーム	田中正宏	トレーニングを積んで魔王軍と戦う、ちょっと変わった紙芝居風RPG

◎各作品名の左に表示してある「1」は1画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門の作品です。また、写真で紹介してある作品は上の表に載っていません

これは以前掲載した「A-MAN」のパート2。編集部が届いたその日にクリアしてやろうとプレイしていたら、ときたま暴走してしまうことが発覚! 1



◎SILVER SNAIL作の「A-MAN2」。2は飛んだり登ったりする主人公がかくかなり、画面が主人公の進行にあわせて横スクロールする。それにしても暴走さえしなければこの号に採用として載っていたのに残念

日でもはやく直してほしい。ページと付録ディスクの容量の都合から福留英明作の「バスドライバー」は来月号で紹介します。1か月待ってね。(ち)



◎高得点をマークしたにもかかわらず、リプレイ機能がないことなどから採用できなかった青木拓人作の「少年A」。プレイヤーはいじめっ子となってカバンを取り返そうとする相手をからかう、いじめゲームだ

# BEST5プラス!

1月号のここで募集した大富豪のローカル・ルールは予想していたよりみんなからの声が届いたのでビックリ。読んでみてこんなルールも存在するのかと、もっとビックリした。

集まったルールのなかでいくつも書かれてあったものははずし、特にローカルだと思ふルールを選んで紹介していくぞ。今月はファンダムや選考会の話は、ちょっとお休み。

## ■激しぼ

“しぼり(もしくは2枚しぼり、しぼりとも書いてあった)”とはおなじマーク(スーツ)のカードがつつけて捨てられると、以後場が流れるまでそのマークのカードしか出せないというもの。それをもっとハードにしたのが“激しぼ”というもので、♡5、♡6と順に捨てられたら次からの人は♡7、♡8……というふうにしか捨てられないルール。(茨城の鈴木君と、おなじく茨城の斉藤君から)

## ■ドボン

これはあがるときにだけ使える技で、たとえば自分が♡Aと♠5の2枚(カードの合計値は6)しか持ってなかったとする。そして、誰かが場に3のペア、6のシングルというように、自分のカードの合計値とおなじ数のカードを出したときに、順番に関係なく「ドボン」といってカードを出せばあがることのできるのだ。複数で「ドボン」が起ったら、エキサイトしそうだね。(東京の木島君から)

## ■貧民救済

これは、まさに貧民にやさしいルールだ。数字の奇数カード

(3、5、7……)を出したときに「貧民救済」といえば次からの人はひとつ上の数字のカードしか出せなくなる。3で「貧民救済」をいったら次の人は4、その次の人は5、というようになる。(群馬の佐藤君から)

ジョーカーより強いカード、革命の起こし方、ゲームの始め方などはいくつもあって紹介しきれない。また、愛知の横原君、山口の油利君のところで「マークのちがう連続する数字のカードが出せます」というルールが存在していた。どのルールの大富豪がおもしろいだろう。(ち)

審査員&近況	レッツゴー三国	Ex-Gravity	ICE DON	くそボール	BEHIND ROLE	Dark Dungeon
	総計75点	総計69点	総計68点	総計61点	総計60点	総計73点
 録録ディスク、F M音楽館担当、冬コミでセーラーマンの同人誌に8万円使う	うひょ。これはずいぶんしっくりしたSLGだね。戦闘もしっかり作ってある。じっくりやってみたい1本	システムに目新しさがあってそこは評価できる。が最終的に残るのが経過時間だけなので爽快感が足りない	コンピュータパズルとしては、むかしからよく見るタイプ。それなりの点数かな	ひー、難しすぎる。130点かやっつ。運が悪いと50点も取れない。でもボールの動きはおもしろい。ハマるぞ	たんなる効果音作成ツールにとどまらない、この作品には感心する。SOUND文のプロを指せ	よくめげずに投稿してくれた。基本のシステムは変わらないのね。Orcはダンマスあんまり好きじゃないし
 ファンダム担当。……あ、すいません。最近どうもテンション低くて……	「ひで一話といい、このゲームといい、タイトルが奇抜な山添作品。無機質的で独特の雰囲気をもったゲーム	シゲルが最低のスピードならサルでもクリアできると言っていた。クリアできなかった私はサル以下?	一見かんたんそうだが、それか作者の巧妙なワナ。しわじわと難解なパズルにはまってしまう。クリアできなくちゃあ仕事しな	アイデアはありきたりだし、ゲームの完成度も低い。気持ちには分かんない。こんなタイトルをつけるな……	ゲームだけでなくツールの分野にも進出してきた木内靖。ビジュアル面での工夫がたくさんある、親切ツール	なからく保留になっていたこの作品。こういうゲームは好きだけど、ワーブがあるのがちょっと難点かな
 はじめて活字にするがわたしは左のイラストよりテクテクウニに似ている	タイトルだけで笑えるが、中身はきわめて真剣なもので、その破格と落差と真面目さがとてもうれしかった	ほんとはよくわからないが、シューティングのふりをしながらタイムトライアルという妙な作りか気に入った	こういうパズルは個人的にはもう飽きてしまった。でも、そうでない人には十分楽しめるに違いない	邪道ストレス。本気で遊ぼうとするとつまらないかも。ただ、なにか鋭い指輪をされたような感じがする作品	またまた、きうちツール。よくできてはいるけど、まあそれだけ。きうちの本領は、もっと幅広いものかと思う	市販ソフトに似ていることを気にしてきたのはあまりによくできているから。採用できてはじつはホッとしていた
 プリメ倶楽部その他担当。テストも終わったし、またスキーに行きたいで	エライでちゅ。よく作ってちゅ。イヤかもしれないけど操作は栄光ゲームと同じほうがいいでちゅ	シューティングレースゲームでちゅ。スピード感抜群でちゅ。最高速でのクリアは無理くさいでちゅ	よくできてまぢゅ。じっくり考えないでやったら、ハマっちゃうかもしれない。えへん。難しいでちゅ。チッ!	ムカつく! イライラしちゃうのでボクたんには向いてまぢゅ。でもアイデアはいいのではないでちゅか?	発想がいいでちゅ。プログラムする人には立ちまぢゅ。でもよくできてまぢゅか、それだけでちゅ	こりはアクションゲームなのねん。ちよちち難しいでちゅ。でも3Dのダンジョンはよくできてまぢゅ
 当コーナー担当。バイク乗りにとって冬は厳しい季節。はやく春になっちゃえ	個性的な作品を作っている山添は、ファンゲーム登場2度目にして、ほとんどの審査員から親しまれている	シューティングゲームとしてはちょっと目をつぶるようなところもあるが、楽しみ方を変えてみたアイデアに○	パズルを解いているときの楽しさが、あまり感じられなかった。このパズルのパズルはマンネリ化しているよ	ゲームタイトルがいい。ゲーム内容もタイトルにピッタリあっていておかし。文句なしに10点!	いきなりかたいツールになってしまっただけ。個人的には、前作の爆音エディターのほうが好きだった	紹介記事の担当上、攻略ヒントを見ながら解いたため、つまらない思いをした。みんなは自力でがんばれ!
 スーパービギナーズ講座担当。悪質なかぜびき状態。誰にうつそうか思案中	バグのおかげで一度も満足にプレイできない。作者独特のSWG観があっていいとのこと。動くヤツがほしい	とてもよくできている。タイムトライアルというアイデアもいいが、シューティングとしても楽しいものでは	なんとなくありがちなアイデアだが、まあ、軽く遊べるパズルなでいい。本当はパズル嫌いなんだけど	ちえ熱は10を付けるくらい気に入ったよ。だ。あのボールの動きは、偶然の産物ではないかと思うがどうかな	確かにエディットする音の種類は違うけど、いい点は付けられない。演出は相変わらず凝っていて楽しいけど	採用おめでどう。作品の出来はかならないか、オリジナリティをもう少し。あとはBGMがあれば満点かな?
 今回バツも担当。最近こたつの中でまるまっけて眠る習慣が身についた	山添的な(どんな)こたわりか感じられていい。以下はスペースが足りないのでもめ言葉省略	操作がちよっと新しいかなーかと思って7点をつけた。クリアまでがあまりに短すぎるのがナンだけど	サウンドの構成がよくできている。クリアしたときの「うれしい度」が高いし7面がクリアできたい	自分勝手に動いている敵の種別は落ちないようにするといくらならなさか快感。冷静になってしまっただけじゃない	前になにかのゲームで聴いたような効果音がつくれるのがちよっとエラくなった感じがうれしい	剣を振るときに「ピッ、ピッ」とか無意識に口ばっしてしまいませんか? なに、しない? そう?
 他の編集部でも「男色」を覚えられ、大ショック。本当はノーマルな人間	山添ブランドだが、中身は正統派。先月のせいで8点もつてしまった。どうしてくれる	編集部ではがまことおさだかハマっていた。難しいけどつついやりこんでしま……、そんなゲーム	以前、投稿があったときはバグありで見送った。自分の限界に挑戦できる点が。今なら9点でトコ	ふらふら動くボールを追いかけると、いつのまにかハマってしまっ。でもこのネーミングはちよっとヤダ	コレってやっぱりシリーズ化? するならいろんな機能をつけて、ドンデンパワーアップして欲しいぞ	ダンジョンマスターと比べるとやっぱり別モノ。でも、操作性がちよっと悪いか
 CGコンテスト、紙芝居、同人、バツ担当。都会で働く、超イナカ好き人間	こういうゲームは長く楽しめそうだな。BGMもええしね。いっちょよえにリバーブがかかっとなねん。さすが	よおできてる! なかなかのシューティングばえや。でも、キャラが1色は残念。色のつればえかったなあ	グラフィックが見やすく、まとまってるでええ。でも静かすぎるゲームかな。ここはなんか音楽も欲しかった	一発もんやが、すぐあきる。でもこーゆーのって、いかにファンダムっぽい感じ。なつかしいな。でもこそ	うい? 6点? そんな点つけとった? いや8点や、8点に訂正。ビジュアルがなかなかのもんやねん	いきなり後ろから攻撃されると、むかつくな。剣ふりは楽しいけど、倒せる距離感がいい感じがうけた

※ Dark Dungeon は前回からの保留分です。

【審査員募集】 9点以上絶対採用、8点以上の採用したい、4点以上やめたほうがいい、3点以下採用は阻止したい、7点採用してもいい、6点採用レベルの作品だ、5点以下から、※バグは直りました

## 打ちこむ方へ

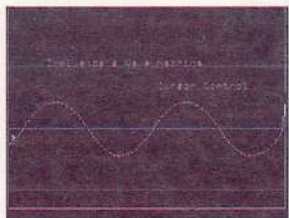
従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとF M音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「3月情報号確認用データ」係まで。

## 情報局 10月号『波動実験装置』を固定端に

プロコレ期間中の10月情報局に掲載された『波動実験装置』はよくできていた波のシミュレータソフトだった。物理の先生に『波動実験装置』を見せたところ、これを教材として使わせてくれといわれたなどの報告が届いている。あのソフトは自由端の波の動きしかできなかつたが、ここに固定端の動きをする改造方法を大阪のJクンが送ってきてくれた。

改造はかんたん。プログラムの行140、4段目最初の16進数のデータの、  
910F112872477  
を、  
910F1EE7F3C12  
とすればOK。これで『波動実験装置』は固定端の波の動きを可能にしたぞ。

Jクンのこの改造方法の追伸に「この作品はすばらしい！ ぜったいに大賞にすべきだ」と書いてあったが、これは第2次ノミネート候補作として残れず、なんの賞ももらえなくて残念だった。面倒な設定などを必要とせず、手軽に動かして見て楽しめるこんな作品がもっときて欲しいね。(ち)



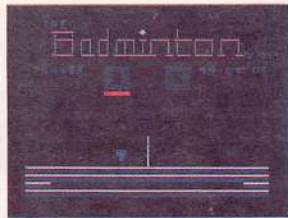
◎どんなに激しく動いても、右端はしっかり固定されている固定端の波

## 情報局 スーパープロコレ4『THE BADMINTON大会』にバグ

去年発売された、スーパープロコレの最新刊、『スーパープロコレ4』に収録されている『THE BADMINTON大会』に「Syntax error in 5030」が出るとの情報を受けた。エラーの出た行5030のあたりは森一弘のアルゴリズム部分で、その行5030は、  
5030 IF S=5 AND RND(1)<0/(0 THEN S=0  
となっていた。1992年4月号で初掲載したときのこの作品の行5030は、  
5030 IF S=5 AND RND(1)<.8 THEN S=0  
となっていて、エラーの原因と考えられるのは「0/(0」の部分だ。これを「.8」に直せば、森一弘の

アルゴリズムはエラーを起こさず動作する。

1992年4月号の『THE BADMINTON大会』には一部訂正する箇所があり、それを修正したものをスーパープロコレ4に収録しました。ひょっとしたら、その修正作業時に今回のバグがついてしまったかもしれません。(ち)



◎6人のアルゴリズムにまじって自分も参加できるのが「～大会」

## 情報局

## 1、2月号「ツール!」の訂正情報

今月はお休みを頂いております「ツール!」の出張所です。今まで2つのツールを紹介してきたのですが、2つほどお知らせがあります。

### ■zsmall(1月号紹介)

宮城県の高橋クン(19歳)の投書によると、ソニーのHB-F1XDJ上でzsmallを使っているときに、

1. 漢字入力モードにする
  2. 何か入力し、その文字をBSキーで全部消す
  3. ESCキー、カーソルキーまたはファンクションキーを押すと暴走する
- という報告がありました。

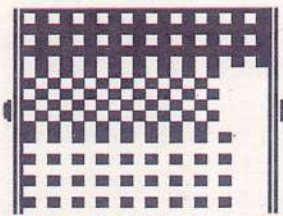
これらの対処としては、上記した2の状態になったら何でもいから文字を入力し、ESCキーを押す。またはリターンキーで改行する。などで回避できます。いずれにしてもこまめにセーブすることが大事でしょう。

### ■SIANIME(2月号紹介)

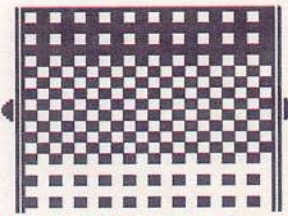
今度は作者S-IIからのハガキです。それによるとタイルパターンが写真1のように、ずれてしまうのだそうです。これをなおすには、  
"SIANIME.BAS"のプログラムの行1400を

1400 PSET(225, 6), 0 : DRAW#BM225, 12F#:

を  
1400 PSET(225, 6), 0 : DRAW#BM225, 13E#:  
のように修正してください。また、一時のぎではありませんが、タイルパターンを作成する色を上下逆にするだけでも回避できます。(O)



◎写真1。ずれている部分を拡大してみた



◎こちらが修正後のタイルパターン

## ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは2月末日。

### ■ハガキの書きかた



抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

### ■アンケート集計結果(1月号)

1月号でデビューした「ツール!」の人気は好調で、「あしたは晴れだ!」と同票の2位でした。1位は「ちえ熱の選考会レポート」。

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

- 質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。
- 情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。
- 1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストのできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ!＝5月号のテーマ「ファンダム班と一問一答」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは2月末日)。

また、「あしたは晴れだ!」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

# マシンの気持ち

## 新・

新・マシン語の気持ち

### #6 マシン語の「計算」

今回は4ページと奮発して、マシン語の計算のやり方を解説する。計算といっても、おもに足し算と引き算なので、やはり基本だが。BASICなら記号ひとつですむことを、マシン語ではどうやっているのだろうか。

#### 足し算と引き算

MSXに計算をさせようと思っても、マシン語の場合は、BASICのように簡単にはいかない。Z80のマシン語には整数の足し算と引き算しかなく、扱える数値も16ビットまでなのである。だからかけ算や割り算、小数点の入った計算をしようと思っても、命令1個でポンと計算することはできないのだ。

しかし、かけ算は足し算の繰り返し、割り算は引き算の繰り返しで実現できるし、小数点の入った計算や、32ビットなどの計算は、メモリをうまく使って実現することができるので、まったく困ることはない。

つまり基本は8ビットと16ビットの足し算、引き算なのである。

さて、Z80のニーモニック表を見てみると、基本的な算術演算命令として、

ADD (ADD)  
SUB (SUBtract)  
ADC (ADd with Carry)  
SBC (SuBtract with Carry)  
INC (INCrement)  
DEC (DECrement)

を見つけることができる。表1にそれぞれの命令についての動作とフラグの変化を示した。

それでは、この表を見ながら、以下の解説を読んでほしい。

#### 8ビット算術演算命令

表中のADDとADCは足し算、SUBとSBCは引き算の命令だ。これらの命令では、結果がすべてAレジスタに残る。8ビット算術演算の要はAレジスタなのだ。

#### ・キャリーフラグを含めた演算

この4つの命令のうち、ADC、SBCはキャリーフラグを含めた演算を行う命令だが、これにはどのような使い方があるのだろうか。たとえば、

```
LD A,11111111B    (A←FFH)
LD B,00000011B    (B←03H)
ADD A,B           (A←A+B)
                のように計算をおこなった場合、
                FFH+03H=102Hとなる
                はずが、AレジスタはFFHまで
                しか表現することができないので、
                桁あふれしてAレジスタの内容は
                02Hになってしまう。このとき、
                キャリーフラグが102Hの1を
                表現するのである。
```

●表1 8ビット算術演算命令表

ニーモニック	動作
ADD A, r	A←A+r
ADD A, n	A←A+n
ADC A, r	A←A+r+Cy
ADC A, n	A←A+n+Cy
SUB r	A←A-r
SUB n	A←A-n
SBC A, r	A←A-r-Cy
SBC A, n	A←A-n-Cy

\* r : A, B, C, D, E, H, L, (HL), (IX+d), (IY+d) の8ビットレジスタまたはレジスタで示されるメモリ

n : 1バイトの数値  
Cy : キャリーフラグ

【演算によるフラグの変化】

Cy : 桁上がりまたは桁下がりがあったときセット

Z : 結果が0ならばセット

S : 結果が80H~FFHならセット

P/V : 結果が-128~-+127を超えるとセット

INC r	r←r+1
DEC r	r←r-1

\* r : A, B, C, D, E, H, L, (HL), (IX+d), (IY+d)

【演算によるフラグの変化】

Cy : 変化しない

Z : 結果が0になったときセット

S : 結果が80H~FFHならセット

P/V : 結果が80Hになったときセット (INC命令)

P/V : 結果が7FHになったときセット (DEC命令)

この性質と、キャリーフラグを含む算術演算命令を利用すれば、  
BC←BC+DE

のような16ビットの計算を、8ビット算術演算命令だけで次のようにおこなうことができるのだ。

#### ニーモニック

マシン語の命令をわかりやすい言葉にしたもの。ニーモニック表はマシン語の命令表のごとく、各機能ごとに整理されている。演算命令には今回紹介するもののほかに、論理演算命令やC P (コンパレー)命令がある。

#### フラグの変化

演算の種類や結果によって、フラグは変化したりしなかったり、決まった値

になったりする。一般にフラグの変化というときは、命令によるこのようなフラグの動きを指す。

#### Aレジスタ

8ビットのこれらの命令は、「Aレジスタに加える」または「Aレジスタから引く」という動作をする。だから、片方の値はAレジスタに設定しておく必要がある。また、演算命令を実行した後、Aレジスタの元の内容は破壊されてし

まうので、必要があれば保存しておく。

#### 桁あふれ

演算の結果がAレジスタに入りきらない場合や、負の値になる場合、Aレジスタには自動的に256を引いた値または256を足した値が残る。また、BASICのようにエラーは出ないので、注意しないとバグの原因にもなる。



LD A,E (A←E)  
 ADD A,C (A←A+C)  
 ※このとき、桁上がりがあれば、  
 C<sub>Y</sub> = 1、なければ0になる  
 LD C,A (C←A)  
 LD A,D (A←D)  
 ADC A,B (A←A+B+C<sub>Y</sub>)  
 LD B,A (B←A)

これを応用すれば、64ビット+64ビットの計算はおろか、メモリが許す限り、どんなビット長の足し算、引き算も実現できるのだ。

### ・INC/DEC命令

残りの2つの命令(INC、DEC)は、INCが1加算する命令、DECが1減算する命令で、演算の結果は、それぞれのレジスタに入るので注意してほしい。

この命令は、ループカウンタとして使われることが多い。

たとえば、

```
LD B,50
NOP
LOOP: DEC B
JR NZ,LOOP
```

のような処理なら、NOP命令を50回実行するループになる。

### ・フラグの動作に関する注意

ADD、ADC、SUB、SBCのどの演算でも、キャリーフラグは桁上がりや桁下がりか起こったときにセットされる。

桁上がりというのは、足し算の結果がFFHを超える場合、桁下がりというのは、結果が負の値になる場合のことである。

しかし、INC/DEC命令では、キャリーフラグは変化しないので注意が必要だ。

ゼロフラグは6種類の演算すべてに関して、結果が0になるときにセットされる。

この2つのフラグの動作さえ覚えておけば、ほぼ問題ないので、

### NOP命令

NOP命令は何もしない命令だ。何もしないといっても、CPUが止まってしまうわけではなく、次の命令に進む。ほんのわずかではあるが、実行に時間がかかるので、ウェイト(時間かせぎ)に使用されることがある。

### IX、IYレジスタ

16ビット専用のレジスタで、インデックスレジスタと呼ばれる。ある範囲の

これだけはしっかり覚えておこう。

### 16ビット算術演算命令

8ビットの演算ではAレジスタが重要だったが、16ビットの演算の場合、HLレジスタが計算の要となる。またIX、IYレジスタにも似たような機能があることに注意しておきたい。

### ・レジスタと命令の組み合わせ

16ビットの算術演算命令は、8ビットのものに比べると、指定可能なオペランドが、特定の組み合わせに限られているので、やや使にくい。だからうっかり、

ADD HL,IX

※このような命令はないなどとニーモニックを書いて、アセンブラに拒否されることがある。

さらに引き算に関しては、SUB命令なんてものはない。引き算をしたいときは、足し算に置き換えて行なうか、あらかじめ、

OR A

または、

AND A

などの論理演算命令を実行して、キャリーフラグを0にしてから、SBC命令を使うことが多いのだ。

図1をよく見て、命令ごとにどのレジスタと組み合わせることが出来るかを確認しておこう。

Z80は、もともと8ビットのCPUだから、命令が少ないのは仕方がないのだろう。

### ・フラグに関する注意

16ビットの演算で注意しないといけないのは、INC/DEC命令ではフラグが変化しないということだろう。だから、16ビットのレジスタを、ループカウンタとして使用する時などでは、注意が必要になる。たとえば、

```
DEC DE
LD HL,0000H
LD D,00H
```

RAM(テーブルなど)を操作するのに便利なレジスタ。

LD B, (IX+3)のように、アドレスを示すときに増分を付けて使用する。

### オペランド

マシン語の命令で、LD A, 8のようなとき、「LD」の部分にコードといい、「A, 8」の部分にオペランド

●表2 16ビット算術演算命令表

ニーモニック	動作
ADD HL, ss	HL←HL+ss
※ss: BC, DE, HL, SP	
ADD IX, ss	IX←IX+ss
※ss: BC, DE, SP, IX	
ADD IY, ss	IY←IY+ss
※ss: BC, DE, SP, IY	
[演算によるフラグの変化] C <sub>Y</sub> : 結果がFFFFHを超えたときセット その他のフラグは変化しない	
ADC HL, ss	HL←HL+ss+C <sub>Y</sub>
SBC HL, ss	HL←HL-ss-C <sub>Y</sub>
※ss: BC, DE, HL, SP	
[演算によるフラグの変化] C <sub>Y</sub> : 16ビットで桁上がりまたは桁下がりがあったときセット Z : 結果が0ならセット S : 結果が8000H~FFFFHならセット P/V : 結果が-32768~-+32767を超えたときセット	
INC rr	rr←rr+1
DEC rr	rr←rr-1

※rr: BC, DE, HL, SP, IX, IY

[演算によるフラグの変化]  
全てのフラグが変化しない

でもゼロフラグは変化しないのだ。

このようなとき、DEが0かどうかを調べるには、

LD A,E

OR D

とするのが一般的だ。こうすれば、DとEがともに0のときに限り、ゼロフラグが1になるからだ。

### かけ算への応用

たとえば、HL=A×B (B≠0)という処理を考えてみよう。

かけ算は足し算の繰り返しであるから、AをB回足すという方針でプログラムを組んでみると、次のようになる。

```
LD HL,0000H
LD D,00H
```

という。

### 足し算に置き換える

たとえば、「2-8」という引き算は、2に-8を加えるのと結果がおなじなので、引く数値の符号を反転させて、足し算の命令を使うという意味。

キャリーフラグを0にして論理演算命令を実行すると、キャリーフラグは必ず0になる。SBC命令は

```
LD E,A
ADD HL,DE
DJNZ LOOP
RET
```

ただし、このプログラムでは、B>Aのとき効率が悪く、これは2×4を計算するとき、2+2+2+2と計算するより、4+4と計算したほうが速いとおなじだ。つまり計算の内容によって、処理速度が異なってしまうのだ。

またBが0のとき、ループ回数が256になってしまう欠陥がある。だから効率の改善や、Bが0かのチェックが必要になってくる。

### ・定数倍ルーチン

しかし、一般には決まった数、たとえば8倍とか、40倍だけのようなかかけ算を使う場合が多い。

キャリーフラグの値もレジスタから引いてしまうので、こうする必要はある。また、「OR A」と「AND A」では、実行後、Aレジスタの値が変化しない。

### ループ回数が256

DJNZ命令(ループ命令)では、まずBレジスタから1を引き、0になったかどうかを判断して分岐する。そのため、Bレジスタの値がはじめから0だった場合、まず1を引くので、Bレ

このような場合には、汎用のかけ算ルーチンを組みより、専用のかけ算ルーチンを組んだ方が効率が良いのだ。

例として、 $HL \leftarrow A \times 40$  のプログラムをリスト1に掲載しておくので、参考してほしい。

ポイントは40倍=32倍+8倍のように、2の倍数にわけることだ。

なお、汎用かけ算ルーチンのアルゴリズムを、次ページで紹介しているので、参考してほしい。

また、R800にはかけ算の命令があるので、ターボRユーザーは使ってみるとよいだろう。

### 割り算への応用

たとえば、 $C = A \div B$  ( $B \neq 0$ )

という処理を考えてみよう。かけ算が足し算の繰り返しであったのに対して、割り算は引き算を繰り返して作ることになる。つまり、 $A \leftarrow A - B$  を計算して、これを何回実行すれば、キャリーフラグが立つかを数えるのである。これをプログラムに組んでみるとリスト2のようになる。

### サンプルプログラム

今月のサンプルプログラムは、1から与えられた数までの合計を返すプログラムだ(使い方は下の脚注参照)。リストは2つともおなじ結果を出すプログラムだが、アルゴリズムがちがう。

NMH-3-1.SIMは単純に $n + (n-1) + \dots + 1$ と足し算で計算し、NMH-3-2.SIMは数学の公式を使って $(1+n) \times n \div 2$ とかけ算で計算している。前者はnの大きさによって計算終了までの時間が変わるが、後者はどんなnでもほぼ一定の時間で計算する。

### まとめ

8ビットと16ビットの足し算と引き算の算術演算機能しか持たないZ80でも、プログラムを工夫したり、キャリーフラグをうまく使えば、いろいろな計算ができることが分かってもらえたと思う。

今回は整数での計算しか説明できなかったが、じつは小数を含むような計算は、そう簡単にはいかないのだ。

それでも使いたいという人は、MSXのBASIC-ROMにある、Math-Packと呼ばれる内部ルーチンを使うとよいだろう。そこには浮動小数点の計算や、三角関数などの計算をさせるマシン語サブルーチンが用意されていて、BIOSのような手軽さで利用できるのだ。

余談になるが、この内部ルーチンはとてもよくできていて、某メジャー16ビットパソコンのBASIC-ROMに積まれているものより精度が良いのだ。

しかし、精度を上げるために、BCD方式という方法でデータを管理しているので、処理速度をやや犠牲にしている。要求する精度や速度によって、ほかの方法を考えるべきだろう。

また、割り算はアルゴリズムをみればわかるように、ほかの演算に比べて時間がかかる場合が多いので注意が必要だ。

これも余談だが、最新のCPUは内部を並列化して、処理速度を上げるなんていうことをして、どの演算も高速に行うことができるようになってきている。かけ算も足し算も処理に要する時間はそんなに変わらないのだ。しかし、それでも、割り算だけは遅いのだ(並列性が低いため)。

それでは次回まで。(馬場俊輔)

### ●リスト1 $HL \leftarrow A \times 40$ のプログラム

```
LD    H, 00H
LD    L, A
ADD   HL, HL      ; 2倍
ADD   HL, HL      ; 4倍
ADD   HL, HL      ; 8倍
LD    D, L
LD    D, H
ADD   HL, HL      ; 16倍
ADD   HL, HL      ; 32倍
ADD   HL, DE      ; 32倍+8倍
```

### ●リスト2 $C \leftarrow A \div B$ のプログラム例(ただし $B \neq 0$ )

```
LOOP: LD    C, 0      ; カウンタ初期化
      SUB  B         ; A ← A - B
      RET  B <= 0    ; もしCY=1ならRET
      INC C         ; カウンタ更新
      JR  LOOP
```

### ●今月のサンプルプログラム

```
NMH-3-1.SIM
1000  ORG    0D000H
1010  DAC:  EQU    0F7F6H
1020  LD    DE, (DAC + 2)
1030  LD    HL, 0000H
1040  LOOP: ADD   HL, DE
1050  DEC   DE
1060  LD    A, D
1070  OR    E
1080  JR    NZ, LOOP
1090  LD    (DAC + 2), HL
1100  RET
1110  END
```

```
NMH-3-2.SIM
1000  ORG    0D000H
1010  DAC:  EQU    0F7F6H
1020  LD    DE, (DAC + 2)
1030  LD    HL, 0000H
1040  LD    A, E
1050  INC   DE
1060  LD    B, 8
1070  LOOP0: RRCA
1080  JR    NC, LOOP1
1090  ADD   HL, DE
1100  LOOP1: SLA   E
1110  RL    D
1120  DJNZ  LOOP0
1130  SRL  H
1140  RR   L
1150  LD    (DAC + 2), HL
1160  RET
1170  END
```

ジスタが255になってしまい、結果的に256回のループになるのだ。

### R800

ターボRに搭載されているCPUの名称。MSXとの互換性を保つために、Z80も搭載しているのだ。ふつう、高速モードのときR800に、標準モードのときはZ80に切り換わる。

### Math-Pack

マシン語で組まれた、いろいろな計算をするルーチン。アスキーの「MSX/2テクニカル・ハンドブック」(3610円/税込)、または「MSX-Datapack」(1万2000円/税別)に載っている。

### 浮動小数点

小数点の入った数値のことをこう呼ぶ。16ビットの整数を超える大きい数値や小数は、実数と呼ばれ、マシン語では複雑な表現になっている。

### BCD方式

2進法10進数というもので、4ビットつまり16進数の1桁ごとに、10進数の各桁の数値を表したものだ。たとえば、10進数の1234をBCD方式で表すと、1234Hとなるのだ。

「今月のサンプルプログラム」使い方 Simple ASMを起動し、どちらか1つのプログラムをLOADしたあと、>ANO (アセンブル)

### >BA

(BASIC) BASICになったら、DEFUSR=&HD000とUSR関数に定義して、あとはPRINT USR(100)のように、カッコの中に1~255の整数のうち好きな数を入れてやれば、1からその数までの和を表示してくれる。カッコの中に変数を入れる場合は、かならず整数型にすること。

## STEP MORE 汎用かけ算ルーチンのアルゴリズム

1つ上を目指す新コーナーだ。

### 筆算式のかけ算

読者のみなさんは、かけ算を筆算でおこなう場合のアルゴリズムを、たぶん知っているだろう。たとえば、10進数で246×134というかけ算をするときに、まず3つの簡単なかけ算である

```
246×4
246×3
246×1
```

に分解して計算し、それぞれの答えを1桁ずつずらして書き並べていき、最後に足し合わせる。この「ずらす」という作業は、下図の例にあるように、1倍、10倍、100倍する計算をしていることになる。

このアルゴリズムに、数値を2進数で扱うというスパイスを加えると、マシン語でもこれとおなじような方法で、かけ算をおこなうことができるのだ。

下図の例をみれば、2進数の場合も10進数の場合とおなじように、このアルゴリズムで計算できることがわかってもらえると思う。

そうしてできたのが右上の汎用かけ算ルーチンのリストだ。

この方法の特徴は、ループ8回で必ず答えが出ることだ。だから、かける数のぶんだけ足し算を繰り返す方法に比べれば、かけ算の内容によって、処理時間が大きく変わることもないのだ。

### なぜ2進数なのか

そもそも、Z80のマシン語にはかけ算がない。だから、筆算のアルゴリズムを使おうにも、分解したあとのかけ算ができないことになる。ところが数値を2進数で扱うとこれが解決してしまうのだ。

下図の2進数の場合をよくみてみると、分解された各桁ごとの計算結果は、0またはかけられる数(リストではBレジスタの値)のどちらかになっている。2進数は0と1だけでできているので、0倍(つまり0)または1倍(そのままの数値)が加わるのだ。

リストでは、かける数(Aレジスタの値)の各ビットをビット0から順番に調べていき、次にかけれ

### ●リスト 汎用かけ算ルーチン

```
LD      HL, 0000H
LD      E, B
LD      D, L      (D ← 0)
LD      B, 8
LP0:   RRCA
JR      NC, LP1
ADD     HL, DE
SLA     E
RL      D
DJNZ   RET
LP1:   NC, LP1
HL, DE
E
D
LP0
```

る数(Bレジスタの値)を左にシフト、つまり2倍、4倍、8倍としていくのだ。そして、もしそのビットが1なら、そのときのかける数をHLレジスタに加える。これをビット7まで繰り返せば、HLに答えが残るのだ。

実際には、かけられる数は最大で15ビットの数になるので、DEレジスタを使用している。また、ローテート/シフト命令については、ここで使用したもののみ下に解説してあるので、プログラムで

何がおこなわれているか、動作を理解する参考にしてほしい。

### R800のかけ算命令

ところで、R800のマシン語には、かけ算の命令が追加されているのを知っているかな。つまり、命令1個でポンと計算してくれるので、わざわざプログラムを組む手間がはぶけて便利だ。さらに、ハードウェアで計算しているのだから、これについてはページ下の傍注で紹介しておこう。

### ●10進数と2進数による筆算例

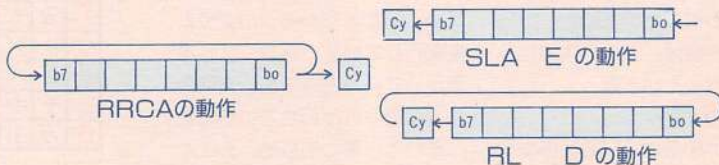
```
  246
×134
-----
 984  (246×4)×1
 738  (246×3)×10
+246  (246×1)×100
-----
32964
```

10進数の場合

```
  11110110 (246)
×10000110 (134)
-----
 00000000 (11110110B×0)×1
 11110110 (11110110B×1)×2
 11110110 (11110110B×1)×4
 00000000 (11110110B×0)×8
 00000000 (11110110B×0)×16
 00000000 (11110110B×0)×32
 00000000 (11110110B×0)×64
+11110110 (11110110B×1)×128
-----
1000000011000100 (32964)
```

2進数の場合

### ●ローテート/シフト命令 (プログラムで使用されたもの)



#### 《注意1》

プログラム中にある

```
SLA E
RL D
```

の2つの命令は、DEレジスタをシフトするためのものだ。まずSLA E命令でEレジスタを左にシフトする。このとき、Eレジスタのb7がCyにはいる。次におこなうRL Dの結果、Cyの内容はDレジスタのb0に渡されるのだ。このようにしてペアレジスタのシフトは実現される。

#### 《注意2》

一般に、C進数で表現されたある数をN桁左にシフトするということは、その数にCのN乗した数をかけたことに等しい。



### ループ8回

かける数は8ビットの数値なので、1ビット、つまり1桁ずつ計算していく場合、ループ回数を8回にすればいいのだ。

### かける数、かけられる数

リストのように、B×Aの場合、Bがかけられる数で、Aがかける数。また、図の筆算の場合、上の数値がかけられる数で、下がかける数になる。

### ビット0

ビットという言葉のあとに数値がつくと、そのビットが何ビット目かを表す言葉になる。ビット0が最下位ビットになり、桁が上がるごとに、1、2、3……と数値も大きくなるのだ。

### 左にシフト

ビットを左に1ビットずつずらすことをいう。マシン語にはシフト命令というのがあり、右にシフトするものや、

最上位ビットをキャリーフラグに入れるものなど、いくつかの種類がある。2進数の場合、左に1回シフトすると、もとの値の2倍になる。

### ●R800のかけ算命令

[16ビット←8ビット×8ビット]

```
HL←A×r
r : B, C, D, Eレジスタ
MUL B (EDH, C1H)
MUL C (EDH, C9H)
```

```
MUL D (EDH, D1H)
MUL E (EDH, D9H)
[32ビット←16ビット×16ビット]
DEHL←HL×ss
ss:BC, SPレジスタ
MUL BC (EDH, C3H)
MUL SP (EDH, F3H)
```

## 続・プロコン 結果レポート

①デルビンダスへのコメント この作品のライバルはもちろんデルビンダス・イーザーでした。デルビンダスのほうを選んだ人たちの意見は「奥が深い」「難しくやりにくい」といったものと、どちらでもいいけど最初にできたほうだからデルビンダスにしたというものの2傾向がありました。「1人の作者のものを2作品もノミネートしないほうがよい」という意見もありましたが、これはアンケート結果で決めたのでしかたありません。

# SUPER BEGINNERS' B講座

超初心者  
スーパー ビギナーズ

第3回

今月のテーマ：  
文字列の入力処理

ゲームに登場する主人公に自分で名前を付けられるのは、より楽しくするための大切なくふうだろう。今回は名前入りに代表される、文字列の入力処理を紹介しよう。

## 文字を入力する

むかし、ファンダムで作品の評価をしていたとき、こんなものがあつた。

「名前が変更できます。変更のしかたは、リストの×行と×行のPRINTの後の○○○を、好きな名前に変えてください。」

確かにそうすれば、どんな名前にも自由に変更できるけど、できればリストを改造しなくてもすむようにしたいものだ。

そこで今回は、文字の入力について紹介したいと思う。

### ■MSXの文字

文字入力の前に、MSXの文字の種類を覚えておこう。

ちょっと表1を見てほしい。もう見飽きた、という人もいるかもしれないが、これはMSXの画面に表示される文字を集めたもので、キャラクタコード表と呼ばれている。

そして、左側にちょっと離れて並んでいるのがグラフィックキャラクタで、GRAPHキーを押しながら打ちこむ文字だ。

### ■文字の入力

ところで、画面にカーソルが出ているときに文字キーを押すと、画面にその文字がすぐ表示されるけど、カーソルが画面に出ていないとき、例えばとても長いプログラムのリストを表示しているときや、何かの命令を実行しているときに文字キーを押しても、すぐにはその文字が

表示されない。このようなときに入力された文字は、カーソルが次に現れたときに画面に表示されるのだ。

よく考えると、ちょっと不思議なことなんだけど、あまり気にしたことはないかな？

MSXでは、キーバッファと呼ばれるところに、キーボードから打ちこまれた文字を保存しているのだ。だからプログラムを実行しているときやリストを表示しているときでも、文字の入力が受け付けられているのだ。

そして必要に応じて、そこから文字が送り出されてくるのだ。

右の実験1でやっていることを、自分のMSXでちょっと試してみたい。

### ■プログラムの文字入力

プログラムでキーボードから文字の入力を受け付ける場合、このキーバッファから文字を拾ってくることになる。だから実験1のように、入力命令が実行される前にこのキーバッファに文字が入っているときは、その文字からプログラムに渡されてしまうのだ。

キーバッファには文字の情報以外にも、RETURNキーやCLSキーなどが押されたという情報も入るので、状況にもよるが、入力命令が実行される前に、キーバッファの中をカラにしておく必要があるのだ。

■表1 キャラクタコード表

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	π	0	@	P	`	p	▲			一	月	三	た	み	
1	月	！	1	A	Q	a	q	▲	あ	.	ア	チ	△	ち	む
2	火	"	2	B	R	b	r	▲	い	「	イ	ツ	△	つ	め
3	水	#	3	C	S	c	s	▲	う	」	ウ	テ	も	て	も
4	木	\$	4	D	T	d	t	○	え	、	E	T	ヤ	ど	や
5	金	%	5	E	U	e	u	▲	お	.	オ	ナ	ユ	な	ゆ
6	土	&	6	F	V	f	v	▲	を	か	ラ	カ	ニ	ヨ	に
7	日	／	7	G	W	g	w	▲	あ	き	ア	キ	ヌ	う	ぬ
8	年	く	8	H	X	h	x	▲	い	く	イ	ク	ネ	リ	ね
9	円	〉	9	I	Y	i	y	▲	る	け	ウ	ケ	ノ	ル	の
A	時	*	:	J	Z	j	z	▲	こ	エ	コ	シ	レ	は	れ
B	分	+	;	K	[	k	[	▲	お	さ	オ	サ	ヒ	ロ	ひ
C	秒	,	<	L	¥	l	l	▲	や	し	ヤ	シ	フ	ワ	ふ
D	百	-	=	M	]	m	]	▲	ゆ	す	ユ	ス	ヘ	ン	へ
E	千	.	>	N	^	n	^	▲	よ	せ	ヨ	セ	ホ	ッ	ほ
F	万	/	?	O	_	o	_	▲	こ	ぞ	ツ	ゾ	マ	ッ	ま

### ■実験1 キーバッファを体験しよう

```
FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:INPUT A$
```

◎写真のように打ちこもう。次にRETURNキーを押して実行すると、カーソルが消える



◎キーボードから適当に文字を入力してみよう。ただし、まだスペースキーは押さないこと。ここでは入力したはずの文字が画面に表示されないことを確認しておこう

```
FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:INPUT A$
? EF6LOKFJGLASOE087120.カーソル消す: ; :トイスイキニフテ
```

◎最後にスペースキーを押すと、今まで入力した文字がドバツと画面に現れる。キーバッファには40文字までしか保存されないのだから、画面に現れた文字の数も40文字までになる

●キャラクタコード表の赤い文字は16進数で、それぞれの対応する文字の番号、つまりキャラクタコードを表している。上の16進数が上位の桁を表し、左の16進数は下位の桁を表す。例えば、「A」のキャラクタコードなら&H41(10進数で65)になる。●グラフィックキャラクタはグラフィックヘッドと呼ばれるコントロールコードの文字が付くので、画面では1文字でも、文字列としては2文字ぶん大きくなる。例えば、A\$="月"とした場合、変数A\$の内容は、CHR\$(1)+CHR\$(&H41)となっているのだ。

## 名前入力の処理を作る

プログラムで文字の入力を受け付けるには、表2にあるような命令が用意されている。

このうち、もっとも手軽に使えるのが INPUT で、これを使うと数値入力も可能だ。

ただ手軽なぶん、INPUT では受け付けることができない文字があったり、入力にミスがあると、メッセージが出て改行してしまうので、画面構成が崩れてしまったりする。

なんとなく安っぽい感じがするからだろうか、完成度の高い力作ではあまり使われない。

しかし、1画面などの短い作品でちょっとした工夫をするのには、最適な命令ではある。

### ■入力処理を組む

入力処理ではどのようなことをすればいいのだろう。

まず入力を受け付ける前に、キーバッファをカラにする必要があるだろう。これはほとんどの場合に必要の処理だ。

加えて、1~3のどれかを選んで欲しいとき、0や10、-7などの範囲外の入力がそのまま通ってしまい、プログラムの動作に影響があっては困る。

数値とは限らず、入力された文字を表示するときに、文字数が多くて画面が崩れても困る。

ただ入力を受け付けるだけでなく、入力が条件にあっていないかを判定する必要がある。

### ■表2 今月登場した命令などの一覧

<p><b>INPUT "メッセージ"; 変数</b> 実行するとメッセージと「?」を表示して入力待ちの状態になり、リターンキーが押されるまでに入力された文字または数値が変数に入る。数値型の変数なら数値以外は受け付けず、文字型の変数の場合はコントロールコードや「」、'」以外の文字を受け付ける。メッセージを省略して、 INPUT A\$ のように使用することもできる。また、INPUT A\$, X, B\$ のように、「,」で区切って複数の入力を受け付けることもできる。</p>	<p><b>文字変数= INKEY\$</b> キーバッファから指定された文字変数に1文字設定する。CTRL+CキーまたはCTRL+STOPキー以外のすべての文字を入力できるが、この命令を実行してもカーソルは表示されず、入力待ちにもならない。 <b>文字変数= INPUT\$(文字数)</b> 指定された文字数ぶんの入力があるまで待ち、文字変数に設定する。入力できる文字は INKEY\$ とおなじだが、BSキーなどの入力は、文字として加えられただけなので、いちど入力した文字は修正することができない。</p>
--	--

### ■完成した名前入力処理

```

10 DEFINT A-Z:SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,4
20 M$="name":Y=3:L=10:GOSUB100
30 N$=A$
40 M$="message":Y=6:L=15:GOSUB100
50 ME$=A$
60 PRINT:PRINT N$:PRINT:PRINT ME$
70 END
100 'name sub =====
110 A=0:A$="" :GOSUB200:GOTO170
120 I$=INKEY$:IF I$="" THEN120
130 IF I$=CHR$(13) THEN RETURN
140 IF I$=CHR$(8) AND A>0 THEN180
150 IF I$<" " OR I$=CHR$(127) THEN120
160 IFA=L THEN120 ELSE A$=A$+I$:A=A+1
170 LOCATE X,Y:PRINT USING "input "+M$+" ">&
"+SPACE$(L-2)+"&" :A$:GOTO120
180 A=A-1:A$=LEFT$(A$,A):GOTO170
200 'key buffer clear sub =====
210 IF INKEY$="" THEN RETURN ELSE210

```

### ■実験2 文字コードを調べる方法

```
PRINT ASC<INPUT$(1)>
```

写真のように打ちこんで、リターンキーを押して実行しよう

```
PRINT ASC<INPUT$(1)>
BS
OK
```

調べたい文字を入力すると、その文字コードが表示される。写真はBSキーを押した場合だ

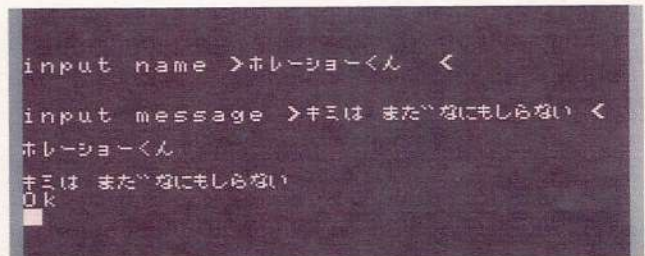
他にも、INPUT以外の入力命令を使う場合、入力している文字が画面に表示されないものや、カーソルさえも画面に表示されないものがある。だから、きちんと入力できているか目で見て確認できるように、画面に表示する必要がある。

またこれらの命令では、BSキーやDELキーも入力文字として扱われてしまうので、修正することができない。できればプログラムで修正ができるようにくふうしたほうがいいだろう。

プログラムでBSキーなどのコントロールキャラクタを判別するには、上の実験2のようにして、それらの文字コードを調べておくといよい。実際の判定や処理については下のサンプルを参考にして欲しい。

このように、入力処理はただ受け付けるだけではなく、いろいろと配慮しなければいけない部分がある。

また、使用する命令によって、入力を受け付ける部分にくふうが必要な場合もあるのだ。



サンプルリストを実行したときの画面だ。このサンプルでは、グラフィックキャラクタは入力できないが、ちょっとくふうすればグラフィックキャラクタも入力できるようにする

<p>左のリストの行100~180の部分が文字列入力サブで INKEY\$ を使って入力を受け付けている。パラメータ用の変数を設定して GOSUB で呼び出せば、A\$ に入力された文字列が入ってもどってくるのだ。</p> <p>●変数の意味 【文字列入力サブのパラメータ用】 M\$……入力受け付け時に表示されるメッセージ用 X, Y……入力文字およびメッセージの表示座標 L……入力を受け付ける文字数 【その他の変数】 A……現在入力された文字数 A\$……現在入力された文字列 I\$……キー入力用 NM\$, ME\$……入力された文字列の保存用</p> <p>●プログラム解説 【メイン部】 10 変数の型宣言／画面モード設定／1行の文字数設定／画面の色設定 20 メッセージ、表示位置、入力文字数設定／文字列入力サブ呼び出し 30 入力された文字列の保存 40 メッセージ、表示位置、入力文字</p>	<p>数値設定／文字列入力サブ呼び出し 50 入力された文字列の保存 60 保存しておいた文字列の表示 70 プログラムの終了 【文字列入力サブ】 100 REM文 110 入力用変数初期化／キーバッファクリアサブ呼び出し／行170へ 120 キー入力受け付け／入力がなければこの行を繰り返す 130 入力終了判定⇒リターンキーが入力されたらもとの処理にもどる 140 修正判定⇒BSキーの入力があり、文字数が1以上なら行180へ 150 入力の範囲外判定⇒コントロールコードなら行120へ 160 入力文字数判定⇒入力文字数に達していれば行120へ／そうでなければ入力用変数更新 170 表示位置設定／メッセージ、入力文字列表示／行120へ 180 入力用変数更新／行170へ 【キーバッファクリアサブ】 200 REM文 210 キー入力受け付け／入力がなければもとの処理へ／あればこの行を繰り返す</p>
--	---

●INPUT、INKEY\$, INPUT\$の他に、LINEINPUTという入力命令もある。使い方はINPUTに似ているが、指定できる変数は文字型の変数のみで、複数指定することはできない。しかし、「,」や「'」も入力できるので、場合によっては便利だ。●文字列入力サブのサンプルプログラムは、都合により今月の付録ディスクに収録できなかったため、グラフィックキャラクタも入力できるようにした、汎用文字列入力サブを来月の付録ディスクに収録しようと思う。

# アル甲4

## #4 ファイナル部門決勝レポート

### 予選

TOMIクン・村松クン・ふくすけシステムクン、おめでとう。

34人から84体の応募があり、決勝は5回戦となったが、今回は、予選において3体を簡単に選べない場合は、同順位のもので3位決定戦や2・3位決定戦を行い、それでも決まらない場合のみ、下位予選の成績で決定した。

まず、準々決勝までで敗退したファイターのうち、印象に残ったものを簡単に紹介しよう。

HAGIYA・SIMARISU・KILLERは、1回戦で3、4体もの敵を倒したのだが、いずれも2回戦であっさり敗退してしまった。

GOCKY0は、JET0と同じ作者のファイターだが、敵が連射している間に横に回り込んで倒すという技で、けっこう強く、動きも個性的だったのだが、準々決勝で待ち伏せタイプにやられてしまった。

### ファイターの分類

ファイターは、大きく4種類に分類することができそうだ。第1は、ND部門で優勝したWeakestのような高速タイプ、第2はSCANNERのようなS2解析タイプ、第3は壁のそばから動かない待ち伏せタイプ、第4はGENERALのように特に特徴のないタイプだ。

なお、待ち伏せタイプの変形として、S2で敵を見つけると、その場で待ち伏せモードにはいるというものもあった。

しかし、待ち伏せタイプは時間切れを起こしやすいので困った存在だ。

### 決勝進出ファイター

#### TURRET

典型的な待ち伏せタイプで、辺に配置されると隅へ行って待ち伏せモードにはいる。

準決勝では相撃ちが2組も出たので、全く戦わずに1位となった。ほぼ同じアルゴリズムだが別の作者のマチブセが、3位決定戦で全く戦わずに敗退した

## アル甲4 ファイナル部門結果発表

優勝 (賞金1万円)	<b>BIG MORE</b>	(北海道・TOMI・25歳)
準優勝 (賞金2500円+ディスク3枚)	<b>HYPER</b>	(東京都・村松知・23歳)
準優勝 (賞金2500円+ディスク3枚)	<b>JET0</b>	(兵庫県・ふくすけシステム・16歳)

のと対照的だった。

実は、一度は「1体も倒していないファイターは、そのままでは上位進出できない」ことにしようと思っていたのだが、もし、そうしていたら、待ち伏せタイプの決勝進出はなかったかもしれない。

準決勝までの成績は4勝1敗で、負け数も少ないが、勝ち数も少ない。

#### JET0

まず、敵のいそうなところへ行ってスキャンもせずに撃ちまくるといものだが、落ち着いてからの行動は、戦いぶりを見た限りではGENERALに似ている。

初期行動では3発しか撃たず、結果も見ないため、準決勝ではHYPERを倒し損なったが、マチブセとの相撃ちの前にEXE-01Bを倒していたため、2位。

#### HYPER

典型的な高速タイプだが、見ていると非常に行動が読みにくい。しかし、終盤になるとフィールドの4分の1の範囲しか動かないため、時間切れを起こしやすいのが欠点。Weakestは壁にぶつかると少しお休みするため、待ち伏せタイプに弱い、HYPERはあまり壁にぶつからないので、隅で待ち伏せするタイプとは戦わない。

準決勝は、本戦ではNOMUKUNと相撃ち、3位決定戦ではNOMUKUNを倒して勝ち残った。

準決勝までの成績は8勝3敗で、勝ち数も多いが、負け数も

多い。

#### BIG MORE

S2解析タイプだが、このタイプがこんなに強くなれるとは思っていなかった。斜め方向の敵を発見した場合、相手にとっては不意打ちになるため、高速化できれば強いということだろう。このタイプは、待ち伏せタイプに強く、高速タイプに弱い。

準決勝では、最後に残ったMIST\_5を倒して漁夫の利の1位。

準決勝までの成績は9勝1敗と、最高の勝ち数、最低の負け数を誇り、優勝候補の筆頭だが、1回戦ではSIMARISUに早々と倒され、3位決定戦で2体を倒してようやく勝ち残るとい体たらくだった。

#### MIST\_5 (MISTRESS\_5)

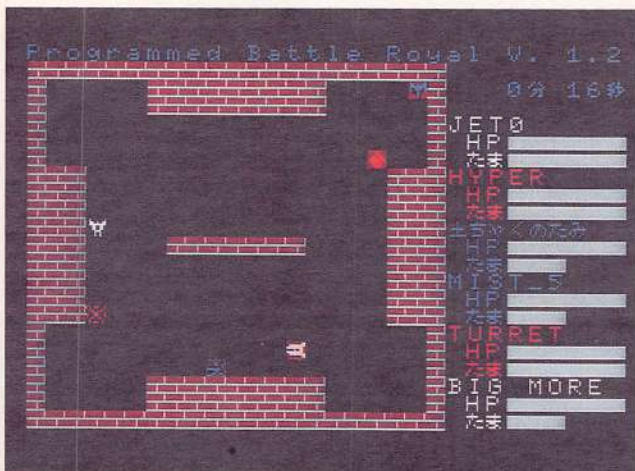
初期配置のまま待ち伏せするタイプ。

準決勝では2体を倒して堂々の2位だったが、1回戦は戦わずの2位、3回戦は3位決定戦でもブレッドV1との決着がつかず、2回戦の成績で決定という危ない残り方だった。

#### 土着の民

隅ではなく辺で待ち伏せするというのも変わっているが、SCで敵を見つけると後ろに回って攻撃という独特の戦法を持ち、S2で敵を発見すると高速タイプになり、動き回った後、待ち伏せする辺を変えるという3タイプ折衷のファイター。

準決勝では、1体を得意の戦法で倒した後、MIST\_5に倒され、NANCY-Cと3位



④ファイナル部門決勝戦スタート直後の状況

●表 決勝進出ファイターの準決勝までの成績

ファイター名	各予選順位				勝 敗
TURRET	1	3	1	1	4勝1敗
JETØ	1	2	3	2	7勝3敗
HYPER	1	2	2	3	8勝3敗
BIG MORE	3	1	1	1	9勝1敗
MIST_5	2	2	3	2	4勝3敗
土着の民	2	3	2	3	7勝4敗

を争って勝った。

なお、3回戦では得意の戦法が墓に邪魔されて敵に背中を向けてしまうという場面もあった。

### 決勝戦

長々と決勝進出ファイターを紹介したわりに、結果は比較的好い結果であった。上位戦ほど序盤の展開は速い。

まず、辺へ向かおうとするJETØと隅へ向かおうとするHYPERがぶつかって相撃ち。となると、残りの結果はほぼ見えてしまう。予想通り、BIG MOREが2体の待ち伏せタイ

プを倒して土着の民との決戦となった。

この戦いはややBIG MORE不利と見られたが乱戦気味で、土着の民はなかなかBIG MOREには捕まらないし、逆にBIG MOREを発見して後ろへ回り込んでも、もうそこにはいないということが何回か続いた。

結局、土着の民が発砲後休んでいたところをBIG MOREが捕えて決着を見た。

### オプションの選択

オプションについて、1つだ

け間違いないと言えることは、強力弾(3)と命中率オプション(4)が必須で、バリアオンシュート(7)を選んではいけないということだ。決勝進出ファイターは、すべてこの条件を満たしているし、予選でも、強力弾を持たない(あるいはバリアオンシュートを持つ)ファイターが先に発砲しながら、強力弾を持つ敵に振り返りに会う場面が何度か見られた。

他の共通点といえば、待ち伏せタイプ以外はF2オプションを持っていることが挙げられるが、これには必然性があるのだろうか？

S2解析タイプはS2解析にかかる時間を取り戻すために、土着の民は後ろへ回り込む戦法の成功率を上げるために、JETØは序盤戦法の成功率を上げるために、F2オプションは必須といっている。

しかし、HYPERのような高速タイプにF2オプションは必須といえるだろうか？ 高速タイプの本質は、確認や解析を犠牲にしても処理の速さを重視することであり、移動速度は必ずしも問題にならないと思われる。相撃ちの可能性を減らす

ためにスーパー弾を持つ場合があってもいいような気がするが……。

なお、12月号収録のファイターは、SCANNERØのオプションを1、3、4、6、他を3、4、6、8とすれば、最新バージョンとほぼ同じになる。

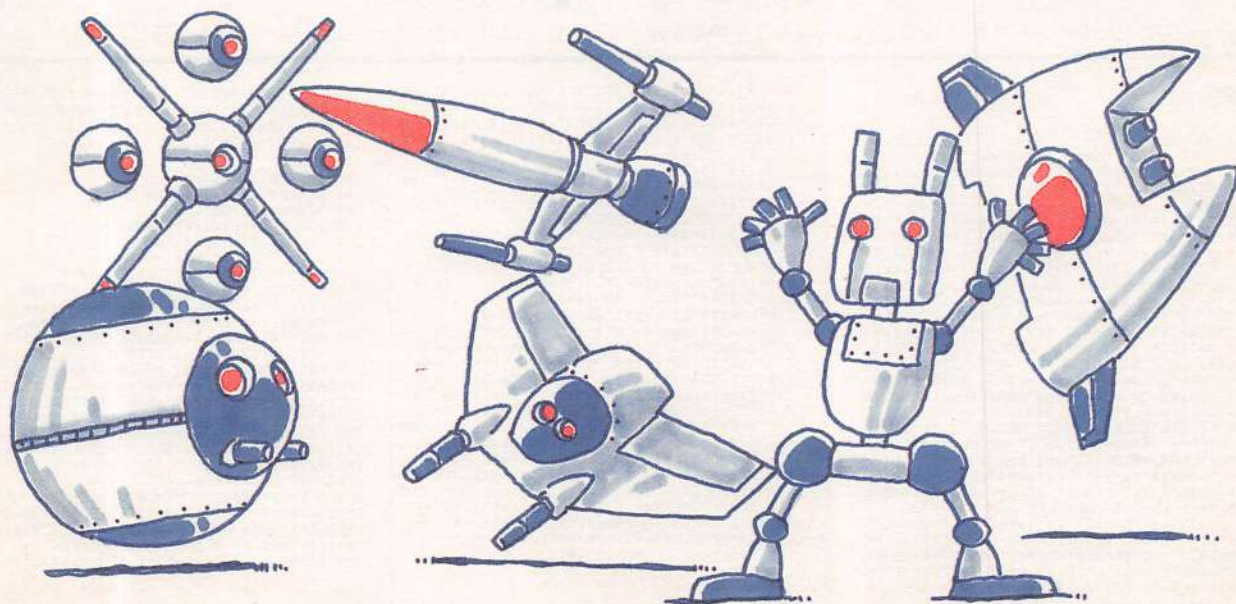
### PBRSYSの改良

ファイターのSCやS2が見えるようにし、バリアのオン・オフもわかるようにし(やや見づらい)、そのほかにも多少の改良を行ったので、12月号のプログラムにMERGEするためのファイルを付録ディスクに収録した(110ページ参照)。ただ、この改良を施すと今まで以上に遅くなるので、場合によって使い分けたほうがいだろう。

なお、得点計算の方法も変えているが、予選・決勝の順位は前の計算方法で決定した。

一応、ファイナルとしたが、希望が多ければ第3回をやるかもしれない。ただ、そのときは、命令の実行時間を2~4種類に変えたいので、かなりの部分をマシン語化しなければ話にならないだろう。

(ANTARES)



# BEHIND ROLE ビハインド・ロール

◀ポップ音エディター▶

MSX MSX2/2+RAM8K by きうちヤスシ

▶遊び方は27ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

Y……ニワトリのたて座標  
Z……前のニワトリのたて座標  
記録用、ニワトリたて座標増分

### その他の変数

A, A\$……汎用  
B……現在のニワトリの位置で  
設定できるパラメータの最大値  
E……CHR\$(27)+“Y”  
(座標指定のエスケープシーケ  
ンス用)  
I, J……ループ用  
P……ニワトリのパターン切り  
換え用  
P(n)……各パラメータの値  
0: 音の高さ(1~31)  
1: 音全体の長さ(1~256)  
2: 単音の長さ(1~256)  
3: 単音の鳴り方(0: 下が  
る/1: 上がる)  
4: 音全体の鳴り方(0: 同  
じ大きさ/1: フェード  
イン/2: フェードアウト)  
S……入力されたキーのキャラ

クタコード⇒入力がなければ  
42(アスタリスクのキャラクタ  
コード)の値になる

S(n, m)……パラメータのセ  
ーブ用

n: セーブ番号(n=0~9)

m: 以下のとおり

- 0: 音の高さ(1~31)
- 1: 音の長さ(1~256)
- 2: 単音の長さ(1~256)
- 3: 単音の鳴り方(0: 下が  
る/1: 上がる)
- 4: 音の鳴り方(0: 同じ大  
きさ/1: フェードイン  
/2: フェードアウト)

W……太文字処理用、初期設定  
時のVRAMアドレス

## プログラム解説

### ■初期設定

- 10 REM文
- 20 画面初期設定/変数型宣言  
/ファンクションキー割りこみ  
設定/タイトル画面表示
- 30 ビープ音/キャラクタ色設  
定/太文字処理/キャラクタパ  
ターン定義
- 40 スプライトパターン定義/  
PSGレジスタに初期値設定

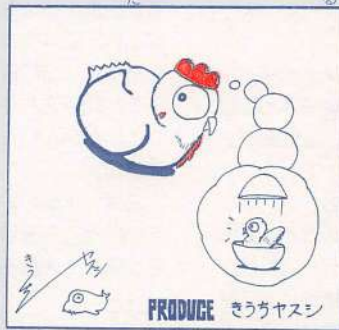
## プログラマから ひとこと

風の中で デブは笑い 男は泣いた  
この風が もう止まないのを知っているのは  
あの人 ただ一人だけだった

きうちヤスシ 長野・17歳

北のトリデに住む男、彼はいつもでも上の座  
トリデの隣の大きな種には、デブが1人話まわって  
箱が展開される時、強い突風吹き流れる  
デブはみんなで風に乗られ、今日の映画を見てまわる  
デブは笑っているのだが、気付いた時には箱の中  
男もたまには、運ばれたくないと思うけれど  
サトリの沼に飛び込んで、風が止むのを待っている  
沼から這い出てきた彼の、顔の中は毒だらけ  
男は八つ力で、南に向かつて、暴れ狂った  
男の狂いは、やがて、風を生んだ  
トリデの外に漏れた風は、トリデの周囲をとりまいた  
トリデの周りを、デブが回る  
風に運ばれ、コロコロと回ると  
それを眺めていた男は、目を回らしてまわ  
トリデからい、落っこちてしまった

## コーヒー中毒のあの人



- 50 初期サンプル音データ設定 え/ニワトリ表示/キー入力受
- 60 メイン画面作成 け付け
- メインルーチン
- 70 ニワトリのパターン切り換 80 ニワトリの移動量計算/ニ  
ワトリ移動/ニワトリのアニメ

POPON-ED.FD3

```
10 '--- BEHIND ROLE <ネッポ あんエディター>
20 SCREEN1,2:COLOR15,0,0:WIDTH23:DEFINTA
-Z:DEFSTRE:DIMS(9,4):ONKEYGOSUB230:E=CHR
$(27)+“Y”:A$=””:P
RINTE“$%<BEHIND ROLE>” “A$E”%*%ネッポ あん
エディター”SPC(143)ASE”2$PRODUCE きうちヤスシ”
30 BEEP:FORI=0TO6:VPOKE197+I,48-112*(I<
3)+32*(I=0):NEXT:FORI=264TO727:W=VPEEK(I
):VPOKEI,WORW#2AND138OR(-128*(WAND64))0
):NEXT:VPOKE531,240:VPOKE592,126:FORI=0
TO15:VPOKE464+I,VAL(“&H”+MIDS(“2050AA562
E1E3E003E1E2E56AA502000”,I*2+1,2)):NEXT
40 W=14336:FORI=0TO308:READA:FORJ=0TO7:V
POKEW,VAL(“&H”+MIDS(A$,J*2+1,2)):W=W+1:N
EXT:NEXT:SOUND6,26:SOUND7,14:SOUND12,60
50 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:READS(I,J):NEXT:N
EXT:P(1)=40:P(2)=32:P(3)=1:P(4)=1
60 PRINTE“&”SPC(253)E”$SOUND 1,“E”)SLOO
P STEP”E”+SOUND STEP”E”-EVOLUTION”E”/$
TYPE”:FORY=0TO4:GOSUB240:NEXT:Y=Z
70 P=1-P:A=48+Y*16:PUTSPRITE0,(48,A+P),6
8:PUTSPRITE1,(48,A),15,1+P:PUTSPRITE2,(
48,A+14),4,7:S=ASC(INKEY$+“”)
80 Z=(S=30ANDY>0)-(S=31ANDY<4):B=256+225
*(Y=0)+(Y>2)*(258-Y):A=(S=29ANDP(Y))-
(Y=10RY=2))-(S=28ANDP(Y)<8):Y=Y+Z:IFA+ZTHE
NSOUND9,15:VPOKE6918,12:VPOKE6912,48*(Y-Z
)*16:VPOKE6918,16:SOUND9,0
```

```
90 IFS>47ANDS<58THENIFS(S-48,1)THENPUTSP
RITE3,(37,45+Y*16),13,6:VPOKE6341+Y*64,S
:PLAY”V1507L326FDDC”:FORI=0TO500:NEXT:VPO
KE6924,209:FORI=0TO4:P(I)=S(S-48,I):NEX
T:Z=Y:GOTO60
100 IFS-13THEN140ELSEA=48+Y*16:P=0:FORI=
48TO16STEP-1:P=1-P:PUTSPRITE0,(I,A+P):PU
TSPRITE1,(I,A),P+1:VPOKE6921,I:NEXT:SOU
ND9,16:SOUND13,14:VPOKE6918,20
110 PRINTE“&$+”(PROGRAM)“”SPC(233)E”(
SOUND 1,“P(0)E”)FOR I=0 TO 255 STEP”P(
1)E”M FOR J=0 TO 255 STEP”P(2)E”+ SOUN
D 8,“MIDS(J 255-J”,P(3)*5+1,5)E”, SOUN
D 8,“MIDS(“15 15-1*16I*16”,P(4)*7+1,
7)E”-NEXT”E”, NEXT”E”/ SOUND 8,0”
120 S=ASC(INKEY$+“”):IFS=42THENP=(P+1)M
OD192:SOUND6,P#6:VPOKE6340+Y*64,(P#96)*6
2+161:GOTO120ELSEIFS>47ANDS<58THENPUTSP
RITE3,(5,29+Y*16),13,6:FORI=0TO4:S(S-48,I
)=P(I):NEXT:VPOKE6273+Y*64,S:FORI=0TO100
0:NEXT:VPOKE6924,209:VPOKE6273+Y*64,32
130 IFS=13THENVPOKE6340+Y*64,32:PRINTE”&
$”SPC(249):SOUND9,0:P=0:FORI=16TO48STEP2
:P=(P+1)MOD4:PUTSPRITE0,(I,A+P*2):PUTSP
RITE1,(I,A),P*2+3:VPOKE6921,I:NEXT:Z=Y:G
OTO60ELSE120
140 IFS=42THEN70ELSEIFPEEK(-1045)=251THE
NA=A+10:IFP(Y)+A<(Y=10RY=2)THENA=P(Y)-
(Y=10RY=2)ELSEIFP(Y)+A#BTHENA=B-P(Y)
150 P(Y)=P(Y)+A:GOSUB240
```

```
160 IFS=32THENKEY(1)ON:SOUND1,P(0):FORI=
0TO255STEP1:FORY=0TO255STEP2:(ONP(3
)+1GOSUB180,190:ONP(4)+1GOSUB200,210,220
:NEXT:NEXT:SOUND8,0:KEY(1)OFF
170 GOTO70
180 SOUND0,J:RETURN
190 SOUND0,255-J:RETURN
200 SOUND0,15:RETURN
210 SOUND0,15-1*16:RETURN
220 SOUND0,1*16:RETURN
230 I=255:J=I:RETURN
240 ONY+1GOTO250,260,270,280,280
250 PRINTE”0”USING”###”:P(0):RETURN
260 PRINTE”0”USING”###”:P(1):RETURN
270 PRINTE”0”USING”###”:P(2):RETURN
280 PRINTE”1”CHR$(58-P(3))E”/0”MIDS(“”=
>>><<<”,P(4)*3+1,3):RETURN
290 DATA 0101,50F0,0000010303060607,9F
7FEEB543F0102,0000F00874E4E476,BAF8B07C
F8F040A0,0000000103030606,075F7FEEB543F
01,000000F00874E4E4,75BAF8B07CF8F040
300 DATA 0010092313066607,1F7FBEF8433F01
02,0000F0087494E674,8C7CF0CF8F04000,000
0010305060677,793E9FC7F7F101,0000F008749
4E476,BAF87CF0CF8F040A0
310 DATA 000000050706000C,1D1E3B36776F1F
0F,000000F0087494E674,840CFE3E86F2F870,1F2
0400000000000,40201F,00004020202020,40
80304848320502,0F3F3F1F,0F0FC0F8
320 DATA 48,32,1,1,1,12,52,1,1,16,00,1,
1,1,32,32,1,1,256,24,1
330 '--- 1992年 11月20日 PRODUCE きうちヤスシ
```



◀ファンダムニュース/12月号読者アンケート集計結果発表▶先月号でお知らせできなかった12月号のファンダムBEST5/ 5位はかわいいキャラクタがプロレス技を使う対戦ゲーム「TEMIMU」、4位はきれいな花を育てるSLG「MAKE FLOWER」、3位は戦艦相手に戦艦機で戦う「OVER THE HORIZON」、2位は「シャドウヒーローズ」あのRPGの戦艦シーンが好きだった。そして、「1位は天下第一のギャグバトルひで一話」でした。



ーション

90 0~9のキーがおされたらデータをメモリロード⇒S(0~9, n)の配列の値をP(n)に代入

100 リターンキーが押されていなければ行140へ/ニワトリを画面端に移動

110~130 プログラム表示画面での処理

110 プログラムのリスト表示

120 キー入力受け付け/キー入力がなければニワトリのアニメーションの処理をおこない行120へ/0~9のキーが押されたらデータをメモリセーブ⇒P(n)の配列の値をS(0~9, n)に代入

130 リターンキーが押されていたら、ニワトリを画面中央に移動し、行60へ/それ以外は行120へ

140 キー入力がなければ行70

へ/GRAPHキーが押されていればパラメータの増分を10倍する/パラメータ増分計算

150 パラメータ計算/パラメータ表示

160 スペースキーが押されていればファンクションキー割りこみ許可/ポップ音鳴らす/ファンクションキー割りこみ禁止

170 行70へ  
**■サブルーチン**  
 180~220 PSGレジスタ書き

こみサブ

230 ポップ音発生用のループ変数に最終値を設定/リターン

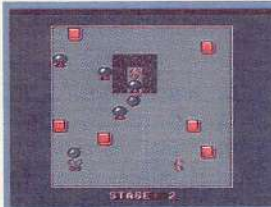
240~280 パラメータ表示サブ

■データ  
 290~310 スプライトパターンデータ

320 サンプル音データ

330 REM文

(おさだ)



# ICE DON アイス・ドン

MSX2/2+VRAM64K

by 沢田広正

▶遊び方は29ページ

## 変数の意味

### マップ座標

BX(n), XX, BY(n), Y  
 Y……爆発した爆弾(誘爆したものを含む)の位置

I, J……マップキャラ表示サブで表示位置/ループカウンタ

W(n), W, Z(n), Z……移動コード(0から順に上、右、下、左)に対応する座標増分

X, Y……プレイヤーキャラの位置

### その他の変数

A……マップキャラ表示サブ等でマップキャラコード(0から順に平地、浮いている爆弾、氷、ソフトクリーム、アイスクリーム、棒アイス、木、爆弾、川、壁、プレイヤーキャラ、爆風)/物を押したとき押された物/一時変数

AD……一時変数

B……移動前のプレイヤーキャラいる地形/押された物(移動物コード×12+地形コード)/ループカウンタ

BM……爆発する爆弾の数

C……押された物があった地形/押された物(ぶつかった物)/ループカウンタ/一時変数

M(n, m)……マップ(原則的にはマップキャラコードが入って

いるが、2つのキャラが重なっている場合は地形コード×12+移動物コード。いずれの場合もプレイヤーキャラのコードは含まれない)

D……ぶつかられた物/ループカウンタ

K……ループカウンタ

P……アイス類の組数

S……スティック入力値

ST……ステージ番号-1

T……トリガー入力値

## プログラム解説

10~100 ゲーム初期化

10~30 整数型宣言/画面初期化/配列宣言/移動コードから座標増分に変換するデータ読み込み/スプライト表示禁止

40 ページ1にマップキャラを描く(14×14ドット)

50~100 タイトル表示/トリガー待ち

110~140 ステージ初期化1(配列再宣言/画面表示オフ/マップ表示)

150 マップ表示サブ

160 ステージ初期化2(変数初期化/画面表示オン)

170~350 メインループ1

170~180 スティック入力/入力がなければ無効のときは入力があまるまで繰り返す

190 無用の変数初期化/中

## プログラマからひとこと

## あれから1年……

初採用から1年以上ずいぶん経ちました……。『KICK』からこの『ICE DON』まで数本送りましたが、選考会どまり。この作品をきっかけに常連に/と思っています(無理かな?)。さて、話は変わって、『KICK』のイラストはディスクステーションFINALに掲載されている『VOICE MAN』のキャラクタです。知らなかった人は一度遊んでみてください。それにしてもMSXのソフトがメッキリ減りましたね(おおい、突然話を変えるな/)。もはやユーザーがガンバルしかありません/ MSXのユーザーの皆さん、ガンバリましょう/ では次回作で……。

沢田広正 埼玉・20歳

## ICE DON



間変数の設定

200~250 プレイヤーキャラの移動

260~310 押された物の移動(ミス判定を含む)

320~350 押された物の衝突(ステージクリア判定・ミス判定を含む)

360~370 ミス

380~390 ステージクリア(ゲームクリア判定を含む)

400~420 ゲームクリア

430~510 メインループ2(爆発)

430~440 変数初期化

450~490 爆発と誘爆(ミス

判定を含む=フラグを立てているだけ)

500~510 爆風を消す(ミス判定を含む)

520~560 サブルーチン

520~530 マップキャラ表示サブ

540~550 効果音サブ

560 効果音サブ

570~820 データ

570~580 移動コードから座標増分に変換するデータ

590~730 キャラクタデータ

740~750 タイトルとキャラ名

760~820 ステージデータ

# 補 足

SCREEN5のオリジナルフォントの話を、以前、BAS10ピクニックでとりあげていたが、このプログラムでは、1ドットすらして重ね表示することで太文字を実現している。これは以前からよく使われている手法だ。SCREEN5での手軽な太文字表示法として、覚えておくといいだろう。

ところで、全体にこのプログラムは、変数の管理がうまくいってないようだ。衝突の処理な

どで、作者自身も混乱しながらプログラムしてはいたのではないだろうか。こういう場合は、一時変数の変数名を意味のわかるものにしておいたほうが作りやすいだろう。

また、マップキャラが重なっている場合の処理をすっかり忘れたのか、物が乗った氷や浮いている爆弾が爆風を受けると平地になってしまうほか、川も平地になってしまうのは、やはり奇妙な感じがする。

じつは、氷や浮いている爆弾の上のアイス類が爆風を受けて

もミスにならず、しかし解けなくなるという致命的なバグがあった。ただし、現在作者によって用意されているステージでは、

そういう事態が起こりえないので、とりあえず問題ではないのだが……。 (ジキル)



ICEDON .FD3

```
10 ***** START *****
20 DEFINA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5
30 OPEN"GRP:"FDRDOUTPUTAS:#DIM M(0),BX(9
  )BY(99),U(5),Z(3):FORI=0T03:READ W(1),
  Z(1):NEXT:VDP(9):VDP(9) OR 2
40 ON KEY GOSUB 370:SETPAGE0,1:FORI=0T01
  3:READS:F0R=0T069:VPOKEI+128+J+7,VAL("
  5H"+MIDS(AS,(J+2+1,2)):NEXT:LINE:LINE(0,0
  )-(13,13):3,BF:LINE(154,0)-(167,13),8,BF
50 ***** TITLE *****
60 SETPAGE,0:LINE(0,0)-(255,211),3,BF
70 RESTORE750:F0R=0T013:LINE(I,1)-(255-
  I,211-I),15,-1,B:NEXT:LINE(60,30)-(195,80
  ),12,BF:LINE(62,32)-(193,78),15,B
80 PSET(80,50),0,PSET:READ AS:PRINT #1,A
  S:PSET(81,50),0,OR:PRINT #1,AS
90 FORA=1T010:J=(A-5)*8-1:I=+1:(A+1)MOD
  5:GOSUB530:READS:B=5+J*14+52:C=I*14+17
  :PSET(B,C),0,PSET:PRINT #1,"-":AS:PSET(B
  +1,C),0,OR:PRINT #1,"-":AS:NEXT
100 PSET(156,185),0,PSET:AS="PUSH [SPACE]
  KEY":PRINT #1,AS:PSET(57,185),0,OR:PR
  INT #1,AS:F0R=0T01:I=-STRIG(0)-STRIG(1)
  :NEXT
110 ***** MAKE SCREEN *****
120 ERASE M:DIM M(11,11):VDP(1)=VDP(1) A
  ND 191:LINE(0,0)-(255,211),12,BF:LINE(40
  ,14)-(207,182),3,BF:LINE(38,12)-(209,184
  ),15,B
130 PSET(93,190),0,PSET:PRINT #1,USING"5
  TAGE:##":STAGE:1:PSET(94,190),0,OR:PRINT #1
  USING"TAGE:##":STAGE:1:RESTORE770:P=0:F0R
  I=0T03:READS:NEXT
140 AD=0:FORC=0T0LEN(AS)-1:A=ASC(MIDS(AS
  ,C+1,1))-65:IF A<11 THEN GOSUB150:NEXT:G
  OT0160 ELSE C=C+1:F0R=0T0ASC(MIDS(AS,C+
  1,1))-65:A=A MOD 11:GOSUB150:NEXT:NEXT:G
  OT0160
150 J=AD MOD 12:I=AD#12:AD=AD+1:ON-(A#0)
  GOSUB530:P=P+(A>2)AND A<6:IF A=10 THEN
  X=J:Y=I:M(J,I)=0:RETURN ELSE M(J,I)=A:RE
  TURN
160 P=P#2:VDP(1)=VDP(1) OR 64:W=0:Z=0:KE
  Y(1)DON
170 ***** MAIN *****
180 S=STICK(0)+STICK(1):T=STRIG(0)+STRIG
  (1):A=S AND 1:B=M(X,Y):ON-(B=2)GOTO200:O
  N-(A=0 AND T=0)GOTO180:IF S=0 THEN 180
190 W=0:Z=0:A=(S-1)*2:W=W(A):Z=Z(A)
200 IF T AND B<2 THEN 270 ELSE J=X:I=Y:
  IF B=1 THEN M(X,Y)=B:A=B
210 X=X+W:Y=Y+Z:IF X<0 OR X>11 THEN X=X-
  W:W=-W:GOTO230 ELSE IF Y<0 OR Y>11 THEN Y
  =Y-Z:Z=-Z:GOTO230
220 A=M(X,Y):IF A>2 THEN X=X-W:Y=Y-Z:W=-
  W:Z=-Z ELSE A=M(J,I):GOSUB530
230 J=X:I=Y:A=10:GOSUB530
240 PAUSE(120)
250 F0R=0T049:NEXT:GOTO180
260 ***** MOVE *****
270 IF X+W<0 OR X+W>11 OR Y+Z<0 OR Y+Z>1
  1 THEN 180 ELSE A=M(X+W,Y+Z)
280 IF A<3 OR A=8 OR A=9 THEN 180
290 J=X+W:I=Y+Z:C=A MOD 12
300 IF J+W<0 OR J+W>11 OR I+Z<0 OR I+Z>1
  1 THEN A=M(J,I)*12:M(J,I)=A:GOSUB530:IF
  C>2 AND C<6 THEN GOSUB370 ELSE 180
310 B=M(J,I):D=M(J+W,I+Z):IF D<3 THEN A=
  B#12:M(J,I)=A:GOSUB530:J=J+W:I=I+Z:M(J,I
  )=D#12+C:A=C:GOSUB530:GOTO300
```

```
320 D=D MOD 12:IF D=8 AND C=7 THEN A=M(J
  ,I)*12:M(J,I)=A:GOSUB530:J=J+W:I=I+Z:M(J
  ,I)=1:A=1:GOSUB530:PLAY"SM60L6405CE":G
  OT0180
330 IF C>2 AND C<6 AND D=8 THEN GOSUB370
340 IF C>2 AND C<6 AND D=C THEN A=M(J,I)
  *12:M(J,I)=A:GOSUB530:J=J+W:I=I+Z:A=M(J,I)
  *12:M(J,I)=A:GOSUB530:P=P+1:A=1:GOSUB5
  30:IF P=0 THEN 390 ELSE 180
350 IF D=7 AND C=7 THEN A=M(J,I)*12:M(J,
  I)=A:GOSUB530:J=J+W:I=I+Z:A=M(J,I)*12:M(
  J,I)=A:GOTO440 ELSE GOSUB560:GOTO180
360 ***** MISS *****
370 KEY(1)OFF:RETURN120
380 ***** STAGE CLEAR *****
390 KEY(1)OFF:PLAY"R4S0M6004L2CC0CEDEF4
  ":F0R=1T00:I=PLAY(0):NEXT:ST=ST+1:IF S
  T<8 THEN 120
400 ***** ENDING *****
410 PSET(60,60),0,PSET:AS="ALL STAGE CLE
  AR!":PRINT #1,AS:PSET(61,60),0,OR:PRINT
  #1,AS:PSET(60,95),0,PSET:AS="CONGRATUL
  AIONS!":PRINT #1,AS:PSET(61,95),0,OR:PRIN
  T #1,AS
420 PLAY"SM200005LBE2DEF64A6ABAGF4E4C
  2":F0R=0T07:J=0:I=I+1:I=-I+7:I=:COLOR=
  (15,I,I):NEXT
430 ***** BOMB *****
440 K=0:BM=1:BX(0)=J:BY(0)=I
450 A=0:GOSUB550:J=BX(K):I=BY(K):XX=J:YY
  =I:A=11:GOSUB530:F0R=0T03:F0R=1T04:A=1
  1
460 J=XX+W(B)*D:I=YY+Z(B)*D:IF J<0 OR J>
  11 OR I<0 OR I>11 THEN D=A:GOTO490
470 C=M(J,I):IF C=1 THEN A=1 ELSE IF C=2
  THEN A=8 ELSE IF (C>2 AND C<6) OR A>11
  THEN P=1 ELSE IF C=6 OR C=9 THEN A=-C(=
  9)*9:D=4 ELSE IF C MOD 12=7 THEN BX(BM)=
  J:BY(BM)=I:BM=BM+1
480 M(J,I)=A:GOSUB530
490 NEXT:NEXT:K=K+1:IF BM>K THEN 450 EL
  SE K=0
500 J=BX(K):I=BY(K):XX=J:YY=I:M(J,I)=0:A
  =0:GOSUB530:F0R=1T04:F0R=0T03:J=XX+W(B
  )*D:I=YY+Z(B)*D:IF J>1 AND J<12 AND I>
  1 AND I<12 THEN IF M(J,I)=11 THEN A=M(
  J,I)=0:GOSUB530
510 NEXT:NEXT:K=K+1:IF BM>K THEN 500 EL
  SE IF P=1 THEN GOSUB370 ELSE J=X:I=Y:A=
  0:GOSUB530:A=10:GOSUB530:GOTO180
520 ***** CHR COPY *****
530 COPY(A+14,0),(A+14+13,13),1 TO (J+14
  +0,I+14+14),0,TPSET:RETURN
540 ***** SOUND SUB *****
550 SOUND7,170:SOUND2,15:SOUNDS3,100:SOUN
  D9,16:SOUND11,0:SOUND12,10-(A=0)*10:SOUN
  D6,15-(A=0)*16:SOUND13,0:RETURN
560 SOUND7,184:SOUND2,100:SOUND3,0:SOUN
  D9,16:SOUND11,0:SOUND12,20:SOUND13,0:RETU
  RN
570 ***** MOVE DATA *****
580 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
590 ***** CHR DATA *****
600 DATA 444444444444444444444444444444
  0001100000000000110000000000001111000000
  0001111000000000000000100044444444444444
  411111111111330000000000000000
610 DATA 744441114474477777777777777777
  0001FE1000000000119911000000011F774110000
  0113322CC11000000000001F107444444444444
  41FFFFFFFFFF161301110000001110
620 DATA 444117555144477777777777777777
  0001FF1E100000019F8881000001FF7777441000
  123FF322CC100000111001F1044444444444444
  41F888888891661017100001710
```

```
630 DATA 451777555514477777777777777777
  00011FF1100000019F8881000001F777741000
  13FFF322CC100011555511F1004544444444444
  41F888888891661017111117F710
640 DATA 441777555514477777777777777777
  0001FF1E10000198888866100001F777741001
  23FF3222CC00157755551100044444444444444
  41F888888891661017F755557F710
650 DATA 415575555514777777777777777777
  000111FFF1E10000116666100001F777741001
  22322222CC0017F75555100044444444444444
  41F888888891661017F7555557410
660 DATA 415555555514777777777777777777
  0001FFF1F1E1000018A1111AA1000001F777741001
  C2222222CC001577F755554100444444444444
  41F8888888916610015F555F4100
670 DATA 415555555514777777777777777777
  000111FFF1E100001BAAAA1000001F777741000
  1C222222CC0017F755555410044444444444444
  41F8888888916610001F1551F1000
680 DATA 415555555514777777777777777777
  0001BAA111AA1000001BAAAA1000001F777741000
  1C222222CC00181575555554100444444444444
  41F88888889166100157755554100
690 DATA 414455555414777777777777777777
  0001BAA1110000001BAA10000001F777741000
  011CC11CC1100155555554100444444444444
  41F9999999916610015555554100
700 DATA 54F1444411F4777777777777777777
  0001BAA1100000001BAA10000001F777741000
  0011CC11CC1100155555554100444444444444
  4111111111119610175515554100
710 DATA 4F4F111111F4447777777777777777
  0001BAA1100000001BAA10000001BAA1000000
  00111861110001555554441000444444444444
  41988888889191015555115554100
720 DATA 444544444444444444444444444444
  001BAA1000000001BAA100000001BAA1000000
  011188861110000144441100000444444444444
  431988888888011001555551100
730 DATA 444444444444444444444444444444
  0001100000000000110000000000110000000
  001111111111000000111000000444444444444
  433111111111000000111111110000
740 ***** TITLE DATA *****
750 DATA "ICE DON","うりやうたん、おわり、ソ
  フトゲーム、アイス、もうアイス、もううりやうたん、おわり、うりやうたん、アイス、
  アイス"
760 ***** STAGE DATA *****
770 DATA LSJLDLFLZLBFACKLJLXJLDJLDLDEL
  P,KJLTJAGLCTLHGIDILIGILJHLJLGLJLHJLEJL
  HLRJLDL
780 DATA MCEMBGEBLJBJBTCAIFMBJBIAMCAIAM
  BJMBACAMBAUBCFBFBFBMBJMBJMBABDUBJMB
  BJMBABUBBFFBAUBBUBBMBAMGBAMJBI
790 DATA LDJLEJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJL
  ADLGLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJL
  HJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJL
  HHLHJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJL
  800 DATA JOBCLHBNJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJL
  HJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJL
  HJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJLJL
  GEAL
810 DATA KCJNBENBNCBNDNBNBNCBNGBNBNDNBN
  CANBABCJNFJCNBNCBNDNBNBNCBNGBNBNDNBN
  ACJNDBCBNCBNCBNCBNCBNCBNCBNCBNCBNCBNC
  820 DATA LNLHBELEAMFLBGLDHLBMEAMFLCH
  LCLBGMAMEAMFLUCRKBKRBUGREULCRELIELF
```

〈ファンダムニュース/ここだけの話〉古い資料を調べていたら「ファンダム通信」なるものが見つかった。現在休刊(廃刊?)のこの新聞、かつてはファンダムの投稿者全員に郵送していたというシロモノで、内容のほうはちょっとしたプログラム講座やファンダムの内輪ネタなど。第2号で編集部Fが「ファンダムの暴れん坊」と紹介されているに到っては抱腹モノであった。今となっては貴重でおいしいこの新聞を、みんなにも見せてあげたいなあ。(シングル)

# 拡大フォーカス

MSX MSX2/2+RAM8K by KEYSIDE

▶遊び方は28ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標

### テキスト座標

A(n)、B(n)……パネル表示開始位置

### その他の変数

A、B……目標パネル/パネル作成時の大きさ

C……スコア

E\$……CHR\$(1)が入る

\*HOMEキーの文字コード

I、J、K……ループ用

S……スティック入力用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●1行の表示文字数設定●変数を整数型に宣言●タイルの色設定ループ開始●タイルのタイルの色計算・設定●プレイヤーのスプライトパターン定義●ファンクションキーの表示禁止

### 2 タイル作成1

●プレイヤーの座標設定●乱数初期化●各タイルの出現位置設定●画面切り換えループ開始●書きこみ画面の切り換え/画面消去/プレイヤー移動サブ(行F)呼び出し/表示画面切り換え/各パネル表示用ループ開始●パネルの大きさ計算/パネル表示ループ開始●パネルの大きさが1より大きければ⇒パネル表示●REM文

### 3 タイル作成2

●パネル表示ループ閉じ/パネルの表示開始位置調整●各パネル表示用ループ閉じ/パネルの大きさ用カウンタ更新●画面切り換え用ループ閉じ●意味のな

いPOKE文●表示位置用文字変数設定

### 4 タイル拡大

●目標のパネル計算●前回とおなじか判定⇒【おなじなら】行4へ飛ぶ【違うなら】目標のパネル設定・表示/効果音/プレイヤー移動/パネル拡大ループ開始●表示画面切り換え/プレイヤー移動●パネル拡大ループ閉じ●REM文

### 5 合否判定

●目標パネルか判定⇒【ちがうなら】次行へ飛ぶ【そうなら】スコア加算/パネル縮小ループ開始●表示画面切り換え/プレイヤー移動●パネル縮小ループ閉じ/効果音/スコアが10の倍数か判定⇒【ちがうなら】行4へ飛ぶ【そうなら】効果音/行2へ飛ぶ

### 6 ゲームオーバー

●書きこみ画面の切り換え●メッセージ、スコア表示●トリガー入力待ち●もう一度RUN

### 7 プレイヤー移動サブ

●スティック入力受け付け●プレイヤーの座標計算●プレイヤー表示●効果音●もとの処理にもどる

## 補足

このプログラムのポイントは、SCREEN1の画面切り換えだが、プログラムの実行を止めたとき、表示画面や書きこみ画面が変更されている可能性が高いので、他のプログラムを実行したりする場合には、いったんリセットしたほうがいいだろう。

各タイルの出現位置は、それぞれ乱数で設定されているので、後から表示されるタイルによって、先に表示されるタイルが消されてしまう可能性がありそうだが、パネルの大きさを後のものほど小さくすることで、こう

いったクリア不可能な状態にならないように工夫されている。

行3の終わりのほうにある、POKEZ,52

は、まったく無意味な部分で、変数Zもここ以外には使用され

ていない。この場合は影響がないのでそのままにしてあるが、動作確認だけでなく、こういった部分にもじゅうぶん気を付けてほしい。

(MORO)

### フタクラマからひとこと

## いろいろあります

投稿12回、採用3回目のKEYSIDEです。そろそろ私の名前も覚えてくれる人もいるかと思いません。このゲームはやはりRPG開発(ごりや高校までに完成はムリだな)の気分転換に作成、4時間で仕上げました。毎度のことながら手抜きだ。ボタンにされたけど捨てるのはもったいない!作品を差し上げます。内容は、セレクトキーを押すとXY座標をファンクションキーに組み込む機械語ツールや、超高速スクロールレースゲーム(このゲームのみMSX2以降で、ターボR以外にはBAS1Cコンパイラが必要)……などいろいろあります。ほしい方は、フォーマット済みディスク+おて名シール+送料100円切手を送ってください。同時にお手紙もお待ちしています。なお、営利を目的と致しませんので、作品はフリーウェアとします。そしてプログラムに関する責任等はまったく負いません。承諾の上、申し込んでください。なお締切りは1993年2月17日(必着)です。

KEYSIDE 埼玉・17歳

注文は3ヶ月程かかるとい



かて先  
埼玉県  
児玉郡  
上里町  
上里町  
〒370-0101  
埼玉県児玉郡上里町  
上里町  
上里町  
上里町

KAKUDAI .FD3

```

1 SCREEN1,0,0:COLOR15,5,5:WIDTH29:DEFINT
A-Z:FORI=1TO4:A=I*3+1:VPOKE8203+I,A*16+A
:NEXT:SPRITE$(0)="けけ♥スクくけぬ":KEYOFF
2 X=15:Y=17:A=RND(-TIME):FORI=0TO3:A(I)=
RND(1)*6+1:B(I)=RND(1)*12:NEXT:FORI=2TO1
3:I=I-(I=8):POKE-1757,I*4:CLS:GOSUB7:VDP
(2)=I:FORJ=0TO3:B=16-A-J*3:FORK=1TOB:IFB
>1THENLOCATEB(J),A(J)+K:PRINTSTRING$(B,9
7+J*8)' [かくたゝいハパネル] 1992年11月5日さくひん
3 NEXT:A(J)=A(J)+1:B(J)=B(J)+1:NEXT:A=A+
2:NEXT:POKEZ,52:E$=CHR$(11)
4 B=97+INT(RND(1)*4)*8:IFA=BTHEN4ELSEA=B
:PRINTES$"もくひょう"=CHR$(A):BEEP:FORJ=0TO15
:GOSUB7:NEXT:FORI=13TO2STEP-1:I=I+(I=8):
VDP(2)=I:GOSUB7:NEXT'くせいさくしゃよこほりきおあ
5 IFVPEEK(2048+X+Y*32)=ATHENC=C+1:FORI=2
TO13:I=I-(I=8):VDP(2)=I:GOSUB7:NEXT:BEEP
:IFCMOD10THEN4ELSEBEEP:BEEP:GOTO2
6 POKE-1757,8:PRINTES$"GAMEOVER SC."C:F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
7 S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>1)+(S=3)*(X<30
):Y=Y-(S=1)*(Y>1)+(S=5)*(Y<22):PUTSPRITE
0,(X*8,Y*8),15:SOUND6,32-I*2:SOUND7,55:S
OUND8,16:SOUND12,99:SOUND13,0:RETURN

```



### 当選者発表

●1月号ソフトプレゼント当選者 ①「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」=〈石川県〉中曽聡太郎(北海道)三浦智也(熊本県)緒方一成/②「蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史」=〈熊本県〉今田功(大分県)広瀬哲司(栃木県)早乙女輝美/③「ブライド巻完結編」=〈福岡県〉寺崎祐輔(千葉県)田中裕之(宮城県)三瓶章吾/④「キャンペーン版大戦略II」=〈鹿児島県〉竹原隆一(埼玉県)小野塚友昭(愛媛県)大西裕司

# くそボール

MSX2/2+VRAM64K

by Koby

▶遊び方は28ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ボールの座標  
A、B……ボールの座標増分  
Q……パッドのX座標(Y座標は168に固定)

### その他の変数

H……ハイスコア  
I……ループ用  
P……マウス入力用  
S……スコア  
R……乱数発生用

### プログラム解説

#### 1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●1行の表示文字数設定●変数を整数

KUSOBALL.FD3

```

1 SCREEN1,2:COLOR15,1,8:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:SPRITES$(0)=" " + STRING$(12,0) + " ":SPRITES$(1)="< ~ ~ ~ ~ ~>"
2 CLS:LOCATE9,5:PRINT"- くそ ボール -":R=RND(-TIME):X=0:Y=160:A=0:B=10:Q=0:S=0:PLAY"SM4000L16":PUTSPRITE0,(Q,168),15,0:PUTSPRITE2,(Q+10,168),15,0:R=SGN(RND(1)*7-3):A=A+(R=1)*(A<6)-(R=-1)*(A>6):X=X+A
3 S=S+1:P=PAD(12):Q=Q+PAD(13)-PAD(14):IF Q<0THENQ=0ELSEIFQ>229THENQ=229
4 IFB<10THENY=Y+B*2.5:B=B+1:X=X+AELSE6
5 IFY>160THENB=10:Y=160:PLAY"O2G"
6 PUTSPRITE0,(Q,168),15,0:PUTSPRITE2,(Q+10,168),15,0:R=SGN(RND(1)*7-3):A=A+(R=1)*(A<6)-(R=-1)*(A>6):X=X+A
7 IFX<0ORX>247THENA=-A:X=X+A:PLAY"O5G"
8 PUTSPRITE1,(X,Y),10,1:IFRND(1)<.3ANDB=10THENB=-RND(1)*9-1
9 IF(Q-X)>6ORQ-X<-24)ANDY=160THENIFS>HTHENH=SELSEELSE3
10 PLAY"O1BB-AA-GG-FE":FORI=0TO30:Y=Y+1:PUTSPRITE1,(X,Y),10:NEXT:PLAY"O5GFC2":LOCATE5,10:PRINT"GAME OVER SC:"S"HS:"H:LOCATE11,14:PRINT"TRY AGAIN!":FORI=0TO1:I=STRIG(1):NEXT:GOTO2

```

型に宣言●パッドとボールのスプライトパターン定義

#### 2 ゲーム前設定

●画面消去●タイトル表示●乱数初期化●ボールの座標、増分設定●パッドのX座標設定●スコア初期化●PLAY文初期化●パッド表示●ボール表示●マウス入力※ゲーム開始までの入力を消すため

#### 3 パッド移動

●スコア加算●マウス入力●パッドの座標更新●パッドが画面左右から出たか判定⇒[出ていれば]座標調整

#### 4 ボールの移動

●ボールのY座標増分判定⇒[Y座標増分が9以下なら]ボールY座標、Y座標増分更新/ボールX座標更新 [10以上なら]行6へ飛ぶ

#### 5 パッドの高さに調整

●ボールがパッドの位置にきたか判定⇒[そうなら]ボールのY座標増分、Y座標設定/効果音

#### 6 ボールの変化(X座標)

●パッド表示●ボールのX座標増分を変更するか乱数発生●ボールのX座標増分更新(増分は先の乱数により-6~6の範囲で変化する)●ボールのX座標更新

#### 7 画面左右の跳ね返り

●ボールが画面左右から出たか判定⇒[出ていれば]X座標増分反転/ボールのX座標更新/効果音

#### 8 ボールの変化(Y座標)

●ボール表示●ボールのY座標増分変更判定⇒[変更なら]Y座標増分を乱数で設定

#### 9 ゲームオーバー判定

●ボールを受け損ねたか判定⇒[受け損ねたら]ハイスコア更新 [そうでなければ]行3へ飛ぶ

#### 10 ゲームオーバー

●効果音●ボール落下デモ●効

果音●メッセージ、スコアなど表示●左ボタン入力待ち(リブレイ)●行2へ飛ぶ

## 補足

このプログラムでは、ボールの座標に関係した部分がとてもわかりにくい、プログラムの流れに変化を与えているのは、ボールのY座標増分のBだけだ。

そこで、Bのとる値が10のとき、それ以外のときで調べてみると、以下のような違いがあるので注意しよう。

#### ・Bが10のとき

ボールのY座標はそのままでBは再設定される。X座標には更新後のAが加算される

#### ・Bが10より小さいとき

ボールのY座標はBにより更新される。X座標は更新前のAと更新後のAが加算される

つまりBが10になったとき、ボールが一瞬横に動かため、奇妙な動きになるのだ。(MORO)

プログラマから  
ひとこと

## ウゴウゴルーガは最高ですね

いやあ、とてもなくうれいす。あ、Kobyです。よろしく。午前中テストを受けに行き、結果はますます、午後は友達の家でマーじゃん、大富豪、ポーカー、ばばぬきとフルコースを満喫し、帰って来たこの通知。うれしくてたまりません。それはさておき、よくもまあこんなゲームが。ちなみにボールのフェイントはじつはバグで、なかなかよるしかったので残したんです。それにしても本当にこんなゲームが。この調子で高校



も合格しちゃったならなあ……なんてムリですね。ついでにこの文が全国3億とんで27(おい)のMファン読者の皆様に読んでいただける日はたしかとある高校の試験日です(おいおい)。というわけで、自分の文章に自分でツッコミを入れるのはすごく虚しいですよ(なにが言いたいのだか)。ということで、文章が支離滅裂しないうちに(もうしてるか)終わりにしときます。ではまた。あ、イラストのサムライは姉に書いてもらいました(他のヤツは自分でかきました)。あ、そうそうウゴウゴルーガって最高ですよ。見てない人は見ましよう。長くなりましたが今度こそ本当にさようなら。

くそボール by Koby

Koby 千葉・15歳



# Vカード

MSX2/2+VRAM64K by しろいからす

▶遊び方は30ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボールの座標  
 ⇒nはプレイヤー番号で0=1P、1=2P

M(n)、N(n)……照準のボールからの座標増分⇒ボール移動時の増分にも使用

### その他の変数

A……ボールの表示パターン切り換え用

B、C……ゲームオーバー時のデモ用Y座標増分

E、F……ボールの速度倍率⇒初期値は1で壁に衝突すると、その方向の符号が反転して1.5倍に加速する

H……ボールの切り換え回数計算用⇒プレイヤー交代時に使用

I……ループ用

K……照準の方向

Q……壁に衝突した回数

P(n)……パワー

PP……パワー増分

Q……処理プレイヤー番号/現在移動中のボール

S……スティック入力用

T(n)……体力

V……照準の座標増分計算時の角度用(ラジアン)

W……勝者番号

## プログラム解説

### ■初期設定

10 画面初期化/配列変数宣言

20 グラフィックへの文字出力準備/スプライトパターン定義/メッセージ表示/照準の座標増分計算

30 画面消去/ボールの座標、パワー、体力初期化

40 ゲーム画面作成/ボール表示

### ■ゲームメイン

50 変数初期化/スプライト衝突時の割りこみ禁止/メッセージ消去/バリア表示/効果音/ターン数、体力表示

60 勝敗判定⇒【勝負がつけば】行150へ

70 スティック入力受け付け/

照準の方向更新

80 照準表示/トリガー入力判定⇒【入力がなければ】行70へ

90 パワー更新/効果音/パワー表示/パワーの増分調整

100 トリガー入力の継続判定⇒【継続中なら】行90へ 【入力が終われば】効果音消去/照準消去/パワー調整/スプライト衝突時の割りこみ許可

110 スプライト衝突時の割りこみ先設定/ボールの速度倍率更新(壁に衝突したら符号を反転して1.5倍する)/体力更新(壁に衝突したら-1)/パワー減算

### ■ボール移動

120 ボールの座標計算/移動終了判定⇒【パワーが1未満なら】行140へ 【まだなら】ボールの表示更新

130 ボールが壁に衝突したか判定⇒【まだなら】行110へ 【衝突したら】衝突回数加算/バリアなし判定⇒【バリアなしなら】衝突効果サブ(行170)呼び出し/行110へ 【バリアがあるなら】効果音/バリア消去/スプライト衝突時の割りこみ許可/行110へ

140 処理プレイヤー切り換え/パワーの表示消去/行50へ

150 メッセージ表示/効果音

リプレイ入力待ちおよびボールのデモ/行30へ

### ■サブルーチン

160 スプライト衝突時の割りこみ禁止/ボール切り換え回数計算/パワー入れ換え/もとの処理へ

170 効果音/画面フラッシュ/スプライト衝突時の割りこみ許可/もとの処理へ

## 補足

プログラムにいくつかムダな処理または変数がある。

例えば、変数Hの使い方にはムダがあり、変数Qの値を保存するようにすればよい。

また、ボールの移動中は変数Kが不変なので、M(K)/10とN(K)/10の値は定数になるから、単純変数にでも置き換えたほうがいだろう。

行110の各変数を更新する部分では、ボールが壁に衝突したかの関係演算が重複してあり、ここも工夫できるはずだ。

プログラム中の変数はすべて倍精度の変数なので、計算でかなりスピードが落ちているはずだから、ムダな計算を減らすなどの工夫がほしかった。

ゲームオーバー判定に不公平があり、引き分けの場合は2Pの勝ちになってしまうので、気をつけてほしい。(MORO)

### プログラマからひとこと

## 柔道部主将と少女マンガ

めずらしく勧進している、小4の弟が、「ポストになにか残ってた、てな感じで持ってきた……、グレーの封筒? はじめて買ったMファン(1988年4月号)から4年後、やっとだった。ポツッたのは2本というわけで、3度目の正直/友のことを言うと、変わった奴も多、もど柔道部主将の奴などは、「少女マンガを読むと頭が良くなるぞ、」などと言っている。MSXを愛するような友がいないのが悲しい。CGも1枚採用されたし、最近はずいぶん! 明日のテストが心配だが……。ま、しいか/しろいからす 大阪・10歳



VYARD .FD3

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,0:DIMM(80),N(80)
20 OPEN"GRP:"AS#1:SPRITES(0)=CHRS(136)+C
HR$(0)+CHRS(32)+CHRS(0)+CHRS(136):SPRITE
S(1)="<ZOC<B<":SPRITES(2)="<ZOC<B<":PS
ET(5,0):PRINT#1,"WAIT":FORI=0TO8:V=1#-0
785:M(I)=COS(V)+18:N(I)=-SIN(V)+18:NEXT
50 CLS:Q=0:X(0)=27:Y(0)=17:X(1)=19:Y(1)
=145:P(0)=0:P(1)=0:T(0)=5:T(1)=5
40 LINE(20,10)-(205,160),2,BF:LINE(25,15)
-(200,155),3,BF:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+1,
(X(I),Y(I)),5+I,1:NEXT
50 H=0:E=1:F=1:PP=0:O=0:P(Q)=0:SPRITEOF
F:LINE(20,170)-(160,195),1,BF:LINE(19,9)
-(206,161),15,B:BEOP:DRAW"BM20,170":PRIN
T#1,Q+1" / ターン":DRAW"BM20,180":PRINT#1,
"1P-"T(0),"2P-"T(1)
    
```

```

60 IFT(0)<1THENW=2:GOTO150ELSEIFT(1)<1TH
ENW=1:GOTO150
70 S=STICK(Q):K=K+(S=3)-(S=7):IFK>80THEN
K=0ELSEIFK<0THENK=80
80 PUTSPRITEQ,(X(Q)+M(K))+1,Y(Q)+N(K)+1,
5,Q,0:IFSTRIG(Q)THEN90ELSE70
90 P(Q)=P(Q)+PP:SOUND7,198:SOUND8,15:SOU
ND0,P(Q):LINE(220,160)-(240,160+P(Q)),5+
Q,BF:LINE(220,180)-(240,160+P(Q)),1,BF:IF
P(Q)>140ORP(Q)<18THENPP=-PP
100 IFSTRIG(Q)THEN9ELSESOUND8,0:PUTSPRI
TE0,(255,212):P(Q)=P(Q)/20:SPRITEON
110 ONSPRITEGOSUB150:E=2,5#E+(X(Q)>200OR
X(Q)<20)+E:F=2,5#F+(Y(Q)>155DRY(Q)<10)+F
:T(Q)=T(Q)-(X(Q)>200OR(X(Q)<20)*O)+1-(Y
(Q)>155DRY(Q)<10)*O+1):P(Q)=P(Q)-3
120 X(Q)=X(Q)+E+M(K)/10#P(Q):Y(Q)=Y(Q)+F
+N(K)/10#P(Q):IFP(Q)<1THEN140ELSEY=(A=0)
:PUTSPRITEQ+1,(X(Q),Y(Q)),5+Q,1-A
    
```

```

130 IFX(Q)<200R(X)>200ORY(Q)<18ORY(Q)>1
55THENO=O+1:IFO>1THENGOSUB170:GOTO110ELS
EPLAY"V1551M5000060":LINE(19,9)-(206,161)
),1,B:SPRITEON:GOTO110ELSE110
140 FORI=0TO8:Q=-I(Q=0):NEXT:LINE(220,160)
-(240,180),1,BF:GOTO50
150 DRAW"BM50,50":PRINT#1,"GAME OVER">DR
AW"BM50,80":PRINT#1,"WINER "W":PLAY"V1
504L12S1M50000C0CE6G":FORI=0TO1:I=-(STRIG
(0)ORSTRIG(1)):B=B+1:C=C+B:A=(A=0):PUTS
PRITEW,(X(W-1),Y(W-1)+C-30),4+W,1-A:B=(C
>30)+18+B*(C>30)+1:NEXT:GOTO30
160 SPRITEOFF:H=H+1:Q=-I(Q=0):SWAPP(0),P(
1):RETURN
170 SOUND2,0:SOUND3,0:SOUND6,10:SOUND7,4
6:SOUND9,20:SOUND11,98:SOUND12,12:SOUND1
3,0:FORI=0TO14:COLOR=(I,7,0,0):NEXT:COLD
R=NEW:SPRITEON:RETURN
    
```



●1月号FFBプレゼント当選者 ①「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」のテレカ<東京都>菅井淳一<千葉県>林友紀<愛知県>佐波健太郎<富田泰宏>奈良  
 県>山田晋<鳥取県>谷村吉樹<岡山県>笠原京子<広島県>三好盛久<徳島県>大東孝志<福岡県>菊井伸司

# ならべんでえー

MSX MSX2/2+RAM32K by WEST SOFT

▶遊び方は30ページ

## 変数の意味

### ■玉に関するもの

X、Y……落下中の玉の座標  
H……玉のX座標増分  
AD……玉の現在の位置のVR  
AMアドレス  
V……玉の着地した位置のVR  
AMアドレス

### ■フラグ変数

E……勝負がついたかのフラグ  
/レベルクリアフラグ  
FE……玉が着地したかのフラグ  
⇒0=まだ、1=着地  
W……スティックの入力フラグ  
⇒0=下以外は受け付けない、  
1=どれも受け付ける  
IN……目的不明。機能して  
いないと思われるフラグ

### ■おもな変数

P……プレイヤー数⇒0ならウ  
オッチモード  
S(n)……添字nにより以下の  
意味を持つ  
n=0:現在のレベル

1:残りターン数  
2:1Pの勝ち数  
3:2Pの勝ち数  
4:引き分け数

TN……基本ターン数  
WI……レベルをクリアするの  
に必要な勝ち数

### ■その他の変数

A、B……汎用  
AS……データ読みこみ用/キ  
ー入力用  
FA、I、J……ループ用  
S……スティック入力用/トリ  
ガー入力待ちループ用

## プログラム解説

### ■初期設定

10 マシン語領域確保/変数の  
型宣言/画面初期化/メッセ  
ージ表示/スプライト消去  
20 マシン語書きこみ/USR  
関数定義/USR1関数呼び出  
し⇒太文字処理  
30 画面消去/キーバッファク  
リア/プレイヤー数、レベルな

どの入力・判定  
40 レンガのキャラクタパター  
ン定義/レンガの表示

### ■ゲームメイン

50~60 ゲーム開始処理  
レンガの色設定/レベルなど  
表示/始めの3つの玉落下/  
インターバル割りこみ設定/  
プレイヤー切り換えループ開  
始/フラグ、座標初期化

70~80 プレイヤーターン処理  
COM判定⇒[COMの番な  
ら]行160へ [人間なら]イン  
ターバル割りこみ許可/ステ  
ィック入力/入力により入力  
フラグ設定、玉移動/玉の着  
地判定⇒[着地したら]インタ  
ーバル割りこみ禁止/次行へ  
[まだなら]行70へ

90~100 玉の着地後の処理  
効果音/玉の表示/最上段が  
判定⇒[そうなら]行110へ  
[ちがうなら]玉の落下位置を  
ワークエリアに設定/USR  
関数呼び出し⇒並んでいる個

数を調べる/4つ並んだか判  
定⇒[並んでいれば]フラグ設  
定/行110へ [まだなら]ター  
ン数減算/プレイヤー切り  
換えループ閉じ/ターン数な  
ど表示更新/残りターン数判  
定⇒[0なら]次行へ [まだ  
なら]プレイヤー切り換えル  
ープ開始/フラグ、座標初期  
化/行70へ

110~120 ゲーム終了処理  
キーバッファクリア/結果表  
示/結果によりパラメータ更  
新/トリガー入力待ち/ター  
ン数設定/勝ち数がレベルク  
リアに達したか判定⇒[まだ  
なら]フィールド消去/行70  
へ [レベルクリアなら]人間  
が勝ったか判定⇒[そうなら]  
レベル更新/オールクリア判  
定⇒[オールクリアなら]行  
150へ [まだなら]勝ち数な  
ど初期化/フィールド消去/  
行50へ

130~140 ゲームオーバー

NARABE .FD3

```
10 CLEAR500,&HCF5F:PRINT"5とと まってね":PUTSP
RITE0,(0,208),0
20 RESTORE240:FORI=0TO6:READA:FORJ=0TO1
11:POKE&H0000+I*112+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
*2+1,2)):NEXTJ:I=DEFUSR=&H0002:DEFUSR1=&
H02E8:DEFUSR2=&H14A:A=USR1(0)
30 CLS:GOSUB180:LOCATE0,0:INPUT"PLAYER (
0 OR 1 OR 2)":"P:INPUT"LEVEL (0-20)":"S(0)
:INPUT"WIN (1-100)":"WI:INPUT"TURN (50-20
0)":"TN:IF-(P)=0ANDP<3)-(S(0))=0ANDS(0)<2
1)-(WI)=1ANDWI<101)-(TN)=50ANDTN<201)<4
THEN30ELSE5(1)=TN
40 RESTORE220:FORI=0TO1:READA:FORJ=0TO7:
READB:VPOKEA*8+B,J:NBXNTJ,I:FORI=6144TO69
12:VPOKEI,96:NEXTI:GOSUB170
50 VPOKE8204,(INT(S(0)/2)+2)*16:GOSUB210
:ONINTERVAL=1GOSUB190:I=1:FORJ=0TO2:FE=0
:Y=1:X=8+RND(1)*6:INTERVAL=0
60 IFE=1THENI=IKORI:NEXTJ:INTERVALOFF:0
NINTERVAL+6-S(0)*2GOSUB190:FORI=0TO1:FE
=0:X=10:Y=1ELSE60
70 IFE=0THEN10ELSEIFE=1ANDP=1THEN10ELSE
INTERVALON:S=STICK(I):IFS=0THENNW=1ELSE
FS=5THENW=1:GOSUB190ELSEIFE=0THEN0ELSEW
=0:IFS=3ANDX<16ANDIN=0THENW=1:GOSUB200EL
SEIFS=7ANDX<5ANDIN=0THENW=-1:GOSUB200
80 IFE=1THENINTERVALOFF:GOTO90ELSEFE=0
90 E=0:V=X+Y*32+6144:SOUND6,10:SOUND7,13
5:SOUND12,2:SOUND13,0:SOUND08,16:VPOKEV,1
32+1:IFY=1THENE=0:GOTO10ELSEVPOKE&H000,
X*2+1:POKE&H0001,Y:A=USR(0):FORJ=0TO3:A=
PEEK&H0350+J:IFA=15:A=3THENE=1ELSE100
100 NEXTJ:IFE=1THEN10ELSEFS(1)=S(1)-1:NE
XTI:GOSUB210:IFS(1)=0THENE=0:GOTO10ELSE
FORI=0TO1:FE=0:X=10:Y=1:GOTO70
```

```
110 GOSUB180:LOCATE6,9:IFE=0THENPRINT"—
DRAW —":S(4)=S(4)+1ELSEPRINT"P -:I+1:
"WIN":S(1+2)=S(1+2)+1:IFS(I+2)<>WITHERE=
0
120 FORS=0TO1:S=-STRIG(0):NEXTS:S(1)=TN:
IFE=0THENGOSUB170:GOTD50ELSEIFF=1ANDI=0T
HENS(0)=S(0)+1:E=0:IFS(0)=21THEN150ELSE
ORI=2TO4:S(I)=0:NEXTI:GOSUB170:GOTD50ELS
EIFF=1ANDI=1THEN130
130 LOCATE6,9:PRINT"CONTINUE?":LOCATE8,1
1:PRINT"(Y/N)":GOSUB180
140 AS=INKEYS:IFAS="Y"ORAS="y"THENFORI=2
TO4:S(I)=0:NEXTI:E=0:GOSUB170:GOTD50ELSE
IFAS="N"ORAS="n"THENSREEN0:ENDELSE140
150 SCREEN:PRINT"NICCE CLEAR!":END
160 INTERVALOFF:POKE&H000,1:A=USR2(0):X
=PEEK&H0000:Y=PEEK&H0350+X-5:GOTO90
170 FORI=5TO16:FORJ=1TO22:VPOKE6144+J*32
+I,32:NEXTJ,I:RETURN
180 AS=INKEYS:IFAS="Y"THENRETURNELSE160
190 INTERVALOFF:IN=1:A=RND(1):IFE=1THENR
ETURNELSEFE=0:AD=&H1800+X+Y*32:IFVPEEK(A
D+32)<>32THENE=1:RETURNELSEFORFA=0TO1:V
POKEAD+FA*32,32:(FA=1)*(100+I):NEXTFA:Y
+Y+1:IN=0:INTERVALON:RETURN
200 INTERVALOFF:AD=6144+X+Y*32:IFVPEEK(A
D+H)<>32THENINTERVALON:RETURNELSEFORJ=0T
01:VPOKEAD+J*H,32-(J=1)*(100+I):X=X+H:NE
XTJ:X=X-H:INTERVALON:RETURN
210 RESTORE230:FORI=0TO4:READA:S:LOCATE20
,I+3+3:PRINTUSINGAS:S(I):NEXTI:RETURN
220 DATA32,0,0,0,0,0,0,0,0,96,239,239,23
9,0,254,254,254,0
230 DATALLEVEL ##,TURN ###,PLAY1####,PLAY2
####,DRAW####
240 DATA 00002100007E06106843211D37ECB3
F4F235E2620C01906000901001809220ED3060
421C5D0081600194ED214FD3DD19D0360000D3
6FF00C52A0ED306031E00C500009CD0AD0A7C25
40DD3400C110EFF5F12A0E5DD2086031C05060
0B7ED42CDCA0A7C271D0D03400C110ED
```

```
250 DATA F5F10D7E00E60F47DD7E01E60F80FE0
2C2B6D03E12DD0E01CAB0D00D0E000C0A0B003E22D
0BE01CAB0D00D0E00C0A0B00D07E000D0601FE22C
AB6D0FE32CAC100FE42CAC1003E02D07701D023C
105C22400C93E22C3B6D02001F21C04A00FE20C
AD080573A11D392C979FE20CA1401DD7E
260 DATA 00A7CA14D1E5D511200019CD4A00FE2
01E1CA14D1E5D570000A7CA16100909090C04
A00FE20CA25D101E1D07E00F610D077003CC987E
042B7ED42B7ED42B7ED42C30E20112200019CD4A0
0FE20CA0AD1D1DD7E00F620D07700C916002E0
0060829D0247D11910F9C93A00003210D3
270 DATA 216003AF3212D30648772310FCDD216
0D30E051E02D5CC2D02D1CD4A00FE20E057020E0
0FD21ABD3FD091DFD73003A1003CB2113200007
B3201D005CB39C0D5E5C0D2000DE12150301000
47EE60FF0E2C0AD01FE03CC0D70181472D310E0D07
101C178A7CAD102D7E0DD08601D07F0
280 DATA 1121000DE5E1B7E5D5E0D0E1013E10B
9CAE9D10CC36301DD34000C97EE630CAE401DD770
23E02C3A9D12160030E057EA7C2BDD223237FE2
0CC06D23E10B9CA00D20C33CE0D17932103E0C92
184D30E057EA7C2BDD23E10B9CA22020C232323C
310D23A1203A70440020E052186D37EA7
290 DATA C2BDD23E10B9CAE0D20C232323C32E0
247CD07402A70F13A12034FC3BDD20E052161030
1050510000D74D0A7C267D27E8ACAB0D02A0B23
E10B8CABDD204232323C358D20C2B3A10D30E018
032000D0D21ABD3D5C8B581600D19D07E003D3
201D0D9CD02D0215D0306043E03BEC0A8
300 DATA D22310F09D01AFC090D1C95748C367D
25F3AA2FCE601CA670270C97EE630CAE401DD770
021001809E52620C3D0D119C906011124000D1
93A1003EE01CB218132000D01C387A11C0365D12
100018638C050608CD4A00A4F78FE0E79DA00D3CB3
F4FCFB31CD400D02310E9C110E3C90000
```

メッセージ表示/キーバッファクリア/キー入力判定⇒  
【継続するなら】勝ち数など初期化/フィールド消去/行50へ  
【終了なら】画面初期化/プログラム終了

150 オールクリア  
画面初期化/メッセージ表示/プログラム終了

160 COMターン処理  
インターバル割りこみ禁止/USR2関数呼び出し⇒COM思考ルーチン/玉を置く座標設定/行90へ

### ■サブルーチン

170 フィールド消去サブ

180 キーバッファクリアサブ

190 玉の落下サブ

200 玉の横移動サブ

210 パラメータ表示サブ

### ■データ

220 キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)

230 パラメータ表示用文字列データ(行210で読みこみ)

240~300 マシン語データ(行20で読みこみ)

## マシン語解説

### ■USR

D002~D00C5

玉が置かれた位置から、縦横なためのそれぞれについて、おなじ玉のある個数を計算する

D00CA~D13B

玉があるかどうかの判定サブ/

玉の並び判定サブ  
D13C~D149

掛け算サブ⇒HL←E×H  
※MSXマシン語入門講座(アスキー)より使用

### ■USR2

D14A~D2EA

COMの思考ルーチン

### ■USR1

D2EB~D30D

斜体化太文字処理

### ■ワークエリアなど

D000~D001

置かれた玉の座標

D00C6~D00C9

玉の並び判定時のアドレス増分

データ

D30E~D30F

置かれた玉のVRAMアドレス

D310

COMのプレイヤー番号-1

D311

置かれた玉の文字コード

D312

COM思考ルーチン用

D350~D353

縦横なために並ぶ玉の数

D360~D3A3

COM思考ルーチン用

D3B0~D3BB

フィールドの各列(縦)ごとの玉を置くことができるY座標

## 補足

ターン数が奇数だった場合、  
ターン数による引き分けがなく

なる。これは、両プレイヤーのターン終了後にその判定があり、そこでは残りターン数が0かどうかの判定をしているために起こるバグだ。また、ターン数の表示が2ずつ減るのは、やはり両プレイヤーのターン終了後に表示しているためだ。

フラグ変数の1Nは、行70と行190にあるのだが、どのような目的があるのか不明で、1Nが0以外の値で行70が実行されることは、解析した結果ありえないことがわかった。つまり、1Nは事実上、意味のない変数なわけだ。

このような部分は、処理の流

(MORO)

### プログラマからひとこと

## 処理のテストをするにもけっこう必死



どうも、初登場のWEST SOFTです。このペンネームをみて、へんなヤツだ、と思った人はちゃんと英語の勉強をください(腰はWAIST!)。ところで、このゲームは教室内で当時はやっていたもので、大学入試が近いにもかかわらず、造りたいという衝動に駆られて造ってしまったものです。はっきりいって、このゲームのコンピュータはへたな人間がやるよりもよっぽど強かったので(たんに自分が弱かっただけかもしれないが)、勝ったときの処理のテストをするにも、PAUSEキーでじっくり考えたりと、けっこう必死でした。でも、ある型(通称、富士山型)にはまると、弱いと判明したので、わかつちやっつた人は禁じ手とでもしてやってね♡(とこそぞ)、世の中16ビットでももうダメだ、といわれている中でMSXはよく8ビットでもってられるなあと感じます。でも、そろそろ他社と比較するほどの機能を持ち合わせたものを発表してほしい年頃です。

WEST SOFT 兵庫・18歳

# Ex-Gravity エクス・グラビティ

MSX2/2+ VRAM64K

by T.N.P.

▶遊び方は31ページ

## マシン語解説

### ■初期設定

A000~A223 画面初期化/割り込みフック書き換え

A224~A309 タイトル表示/キー入力待ち

A30A~A4CA 名前の入力処理

A4CB~A591 ゲーム初期化

A592~A5E4 オープニング

### ■メインルーチン

A5E5~A615 メインルーチン

A5E5~A5E8 システムカウンタ更新

A5E9~A5EB スコア処理

A5EC~A5EE 自機移動処理

A5EF~A5F1 自弾発射処理

A5F2~A5F4 スピード切り替え処理

A5F5~A5F7 敵出現処理

A5F8~A5FA ウエイト処理

A5FB~A609 ゲームオーバー判定

A60A~A612 クリア

判定  
A613~A615 メインルーチン先頭へ

### ■サブルーチン

A616~A683 スクロール処理

A684~A6F6 自機移動

A6F7~A75B 自弾発射処理

A75C~A7F2 スピード切り換え



●プロコン読者審査プレゼント当選者 「スーパープロコレ」シリーズ1~3のうち1つ=〈福島県〉伊藤勉〈宮城県〉熊谷宗親〈千葉県〉鹿子聡・鈴木道隆  
〈石川県〉村元竜也〈静岡県〉鎌田大〈岐阜県〉広沢直毅〈岡山県〉池田和磨〈広島県〉増田尚人〈福岡県〉関優一

A7F3~A87F 敵出現データの読み込みおよび敵の出現処理  
 A880~A9E8 敵移動ルーチン呼び出しおよび命中判定  
 A9E9~A9FD 敵の移動ルーチンへのジャンプ命令群  
 A9FE~AA12 未使用(処理拡張用)  
 AA13~AA15 敵弾処理ルーチンへのジャンプ命令群  
 AA16~AB0A 敵および敵弾移動ルーチン群  
 AB0B~AC73 サブルーチン群  
 AC74~ACD4 プレイヤーダメージ処理  
 ACD5~AD6F ゲームオーバー処理  
 AD70~AF4F エンディング処理他  
 AF50~B180 サブルーチン群  
 B181~B2A8 ランキング処理  
 ■ワークエリア&データエリア  
 B2A9~B3B8 パターンジェネレーターテーブル用データ  
 B3B9~B978 メッセージデータ群  
 B979~BCE8 敵の出現パターンデータ  
 BCE9~BD00 敵の出現位置データ  
 BD01~BD20 効果音データ

BD21~BD25 タイマ割り込みフック保存用  
 BD26 タイトルカウンタ  
 BD27 選択されているコースナンバー  
 BD28~BD2F 選択コースポイントテーブル  
 BD30~C027 ランキング保存エリア  
 C028~C06B プレイヤー名保存エリア  
 C06C~C06D 敵出現データポイント  
 C06E~C071 スクロール用VRAMポイント群  
 C072~C07F プレイヤーネーム  
 C080~C082 分・秒・1/60秒  
 C083~C084 スコア  
 C085 システムカウンタ  
 C086 未使用  
 C087 ゲームオーバー用フラグ  
 C088 ゲームオーバー用カウンタ  
 C089 スクロールカウンタ  
 C08A 自機スピード  
 C08B バリア残量  
 C08C キャラクタ速度  
 C08D 最大速度  
 C08E トリガ入力許可フラグ  
 C08F~C091 敵出現用カウンタ群  
 C092~C0E2 各種フラ

グ群  
 C0E3~C0E6 敵用ポイント群  
 C0E7~C0E8 敵の使用しているスプライトアトリビュートテーブルのポイント  
 C0E9~C0ED 被弾時に使用される  
 C0EE~C16D スプライトアトリビュートテーブルのコピー

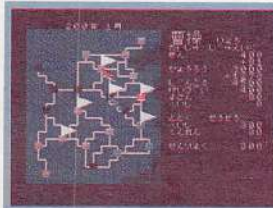
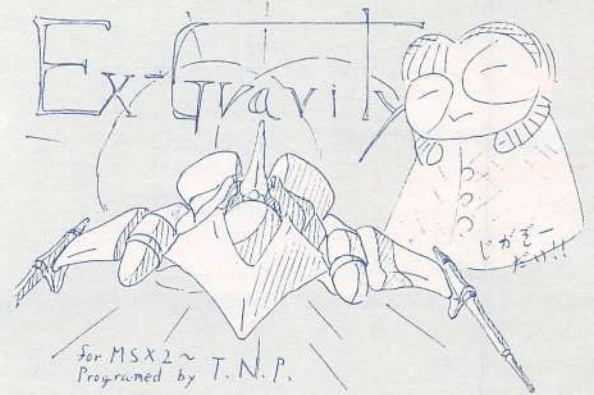
C16E~C170 パレット切り換え用  
 C171 メッセージ表示用  
 C172~C174 割り込み処理用フラグ群  
 C175~C3D4 スプライトパターンデータ  
 C3D5~C7FF 未使用  
 C800~CFFF VRAM高速転送用ワーク

(馬場俊輔)

プログラマからひとこと

## 好きなゲームが造れる

このEX-G、格闘ゲームが全盛だったときにあって、シューティングですから……某友人に「なんだ、おまえ、なに考えてんてねん」と言われてしまいました。しかし、MSXの最大の利点は、「自分の好きなゲームを比較的簡単に造れる」というところにあることを考えると、別にいいじゃないか、などと考えてしまいました。しかし、MSXは息が長いですね。戦った(?)機械たち——88、X1、FM、ファミコン——もすでに息絶え、98もウィンドウズとDOS/Vの出現によりビジネス社会での地位が危ぶまれる中、いまだに10年前とおなじようなテンポで動いているMSXは、いったい……。まあ、ほとんど死に体だといえますけど、私としては、IBMやMacと違ったコンセプトを持った、このマシンには、もう20~30年(おいおい)生き延びてほしいと思っています。さて、最後に「アスキーさん、去年大変だったのはわかってますから、今年こそ、V9890のMSXを/」と一ことで、失礼!  
 T.N.P. 大阪・20歳



# レッツゴー三国

MSX MSX2/2+RAM32K by ところがこれも山添博史

▶遊び方は32ページ

## プログラム解説

### LETSGO-3.FD3

10~1170 マシン語プログラムデータ(メイン)  
 1180~1210 キャラクタデータ  
 1220~1240 スプライトデータ  
 1250~2090 漢字フォントデータ  
 2100 都市固定データ  
 2110~3130 BGMデータ

3140~3330 マシン語プログラム(データ設定用)  
 3340 色データ  
 3350~3360 データ設定  
 3370 SANKUO1を起動する  
 3380~3390 データ設定サブ  
 SANKUO1  
 10~170 武将固定データ  
 180~420 シナリオ1の初期設定用データ

430~670 シナリオ2の初期設定用データ  
 680~780 初期メニュー  
 790 SANKUO2を起動  
 800~830 データ設定  
 SANKUO2  
 10~50 初期設定  
 60~430 国命令の処理  
 440~630 都市命令の処理  
 640~1310 戦争モードの処理  
 1320~1350 ゲームエンド

1360~1370 エラー処理/CTRL+STOPが押されたときの処理  
 1380~1450 コンピュータの戦術  
 1460~1540 戦闘の処理  
 1550~1570 軍団の武将チェックサブ  
 1580~1630 戦後処理サブ  
 1640~1780 コンピュータ戦略  
 1790~1800 武将データ表示サ











# ゼロ戦

MSX MSX2/2+RAM32K by J

▶遊び方は33ページ

## 変数の意味

### スプライト変数

P, Q……爆弾のX, Y座標  
Y……ゼロ戦のY座標

### その他の変数

A, B……汎用  
A\$, B\$……キャラクタパターン定義用  
BA……状況フラグ(0:爆弾を投下できる, 1:爆弾を投下した, 2:爆弾を投下できない, 3:ステージ1の最初, 4:戦艦を撃沈した)  
C(n, m)……各ステージの色データ⇒nは1~4の値をとる。ステージn+1が始まる前に(n, 1)~(n, 3)の値がカラーテーブルに書き込まれる  
E……指令メッセージ出力用カウンタ  
F……戦艦出現メッセージ出力用カウンタ  
I, J……ループ用  
M……ゼロ戦のY座標増分  
O……爆弾のY座標増分

S……ステージ数  
ST……戦艦表示用カウンタ  
S\$(n)……戦艦表示用  
T……スクロール用カウンタ  
U……USR関数用

### ユーザー定義関数

FNA(n, m)……座標(n, m)のキャラクタコードを返す

### プログラム解説

10 画面初期化/マシン語領域確保/整数型宣言/USR関数定義/スプライトパターン定義  
20 ユーザー定義関数定義/マシン語データ書き込み/カラーコードの色設定  
30 キャラクタパターン定義、色設定/戦艦データ読み込み/ステージごとの色データ読み込み/変数初期値設定  
40 ゲーム画面表示/リプレイ判定⇒リプレイでなければ(最初からなら)メッセージ表示、そうでなければゼロ戦のY座標を設定  
50 変数初期値設定/行120へ  
60 プロベラ音

70 (敵ミサイル、戦艦の)激突判定⇒ステージ5で戦艦に激突したら行210へ、それ以外は行140へ  
80 ゼロ戦を表示/ゼロ戦の移動増分を設定

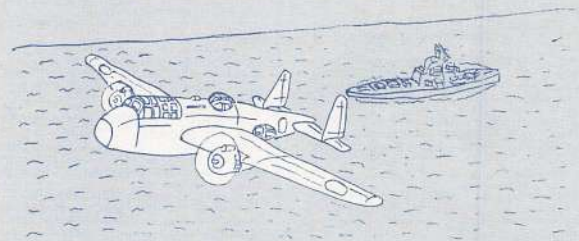
90 着水時の処理/上下の枠に激突したら行140へ  
100 戦艦にたどりついていなければ空のスクロール/戦艦までの距離を表示、たどりついていれば爆弾投下の処理

### プログラマからひとこと

## おかーさん!

今日は、1年ぶりの登場です。あれから4本ボツってやっと採用していただきました。うれしいなあ。ところで、そのボツった4本のうち2本は格闘ゲームなんです。ストIIの波に乗って作って見たのですが、やはりBAS10は遅い/というわけでマシン語を習得いたしました。まあ、いいなかったことはそれだけです。それから、プロコン参加も、昨年同様を果たせなかった。くやしー/……えっと、このゲームですが、雰囲気重視しました。最終面では、「おかーさん!」とか、かってに叫んでください。もっと雰囲気出ると思うよ。  
J 大阪・14歳

# ゼロ戦 BY J



ZEROSEN .FD3

```
10 SCREEN1,1: CLEAR000;&H$FFF: WIDTH32: KEY
OFF: DEFINTA=2: COLOR15,1,1: DEFUSR=&HC000:
DEFUSR1=&HC028: SPRITES(0)=CHRS(0)+CHRS(2)
+&ALP: SPRITES(1)=CHRS(0)*0+&A+CHRS(
127)+CHRS(12): SPRITES(2)=STRINGS(4,CHRS(
0))+&A+&V: SPRITES(3)=&A*0
20 DEFFNA(A,B)=VPEEK(6175+A+(B*8)*32): FO
RI=0T063: POKE&HC000+1,VAL("&H"+MIDS("118
00021A118050DC5011F00C05D5C05900E1D1C12
0EBC05E5CD5C00E1D1C1E0D511210019D1C1100
EC0217F030E023CD4A00C007CB07CB07CD4D001
0F1C9",I+2*1,2)): NEXT: COLOR=(2,0,2,0)
30 FORI=0T08: A=ASC(MIDS("abcdhpx",I+1,
1)): READAS,BS: FORJ=0T07: VPOKEA0+J,VAL("
&H"+MIDS(A$+J+2*1,2)): NEXT: VPOKEB192+A*8
+VAL("&H"+BS): NEXT: FORI=1T07: READSS(I): N
EXT: FORI=1T04: FORJ=0T02: READC(I,J): NEXTJ
+I: S=1: BA=3: S=88: E=0: T=201
40 INTERVALOFF: FORI=4T028: LOCATE0, I: PRIN
TSTRINGS(32,CHRS(104-(I=40R1=20)*16-(I)1
7AND1(20)*8)): NEXT: IFY=88THENONINTERVAL=
18GOSUB198: GOTO60ELSEY=88
50 E=0: F=0: ST=0: P=56: O=1: T=0: BA=2: M=0: ON
INTERVAL=24-S=3GOSUB128
60 INTERVALON: SOUND0,22: SOUND9,16: SOUND7
+12: SOUND12,1: SOUND2,0: SOUND3,4: SOUND13
+12
70 IFFNA(9,Y)<184ANDFNA(9,Y)>95THENIFFNA
(9,Y)=96THEN140ELSEIFS=5THEN210ELSE140
```

```
80 PUTSPRITE0,(56,Y).2,1+(STRIG(0)):Y=Y+
M:IFSTRIG(0)THENM=M-1ELSEM=M+1
90 IFY>132THENSOUND13,13:PUTSPRITE1,(56,
Y).15,2:SOUND13,12:PUTSPRITE1,(0,209):IF
Y>142THEN140ELSESEELSEIFY<30THEN140
100 T=T+1:IFT>200THENIFT=201THENGOSUB150
ELSEIFBA=1THENGOSUB200ELSEIFBA=0ANDSTICK
(0)THENBA=1:O=Y+8ELSEUSEUSR(0):INTERV
ALSTOP:LOCATE11,2:PRINTUSING"7T ## *0"
;20-T*10:INTERVAL
110 U=USR1(0):GOTO70
120 INTERVALOFF:LOCATE30,INT(RND(1)*13)+
5:PRINT" ":INTERVALON:RETURN
130 INTERVALOFF:ST=ST+1:IFST>7THENIFST=3
9THENPUTSPRITE2,(0,209):IFBA=4THENRETURN
180ELSERETURN50ELSEUSEUSR(0):INTERVALON:R
ETURNELSEUSR(0):FORI=0T03:LOCATE30,14+
I:PRINTMIDS(SS(ST),I+1,1):NEXT:INTERVALO
N:RETURN
140 INTERVALOFF:SOUND8,16:SOUND7,103:SOU
ND13,0:SOUND12,100:FORI=YT0140:PUTSPRITE
0,(56,I).2,1:NEXT:Y=140:FORI=0T01:I=STR
IG(0):NEXT:PUTSPRITE2,(0,209):GOTO40
150 ONINTERVAL=BGOSUB160:SOUND7,172:SOUN
D8,15:SOUND0,30:SOUND1,0:INTERVALON:RETU
RN
160 INTERVALOFF:U=USR(0):F=F+1:IFF=30THE
NSOUND0,0:SOUND7,173:ONINTERVAL=30-S*5G0
SUB130:BA=2*(S=5):INTERVALON:RETURNELSE
IFF<8THENLOCATE30,13:PRINTMIDS("DANGER!"
+F,1):INTERVALON:RETURNELSEINTERVALON:RE
TURN
```

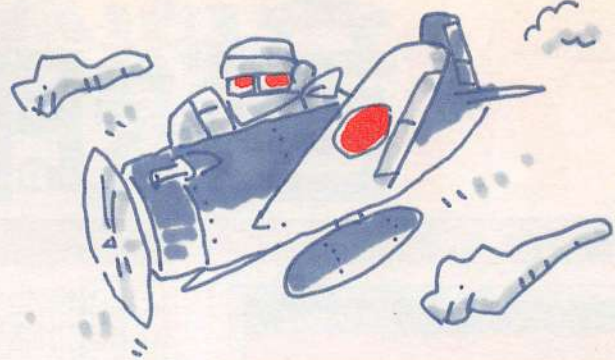
```
170 BA=4:PUTSPRITE2,(0,209):SOUND7,103:S
OUND8,16:SOUND12,255:SOUND13,0:FORI=0T03
0:LOCATEINT(RND(1)*7),0*8+INT(RND(1)*(21
-0*8))-3:PRINT" *":NEXT:T=201:GOTO60
180 IFBA=5THENS0ELSEFORI=0T02:VPOKE0204+
I,C(S,I):NEXT:S=S+1:ONINTERVAL=10GOSUB19
0:GOTO60
190 INTERVALOFF:U=USR(0):E=E+1:IFE=45THE
NRETURNS0ELSEIFE>14THENINTERVALON:RETU
RNELOCATE30,13:PRINTMIDS("センカウ ハククキセ
センカウ トクキセシ",-(S=5)*14+E,1):INTERVAL
ON:RETURN
200 PUTSPRITE2,(P,Q),8,3:Q=Q+(O*4):P=P-2
:O=O+1:IFQ>140THENPUTSPRITE2,(0,209):BA=
2:RETURNELSEIFFNA(P*8-30,Q)<104THENRETU
RN70ELSERETURN
210 INTERVALOFF:SOUND8,16:SOUND7,103:SOU
ND13,0:SOUND12,255:SOUND6,31:LOCATE8,13:
PRINT" コックピット ハンターレー !!":FORI=0T1:I=0:A=
INT(RND(1)*32):B=INT(RND(1)*13)+5:IFB=13
AND37ANDAC(24)THENNEXTELSELOCATEA,B:PRINT
" *":NEXT
220 DATA 00307BFFFF7B3000,C7,FF7F3F1F0F0
70301,C7,FFFFFFFFFFFFFFFF,C7,FFFEFC0F0E
0C000,C7,000040271F1F3F3F,C7,FFFFFFFFFFFF
FFFFFF,77,C5220B97004C3201,75,CC3500CC350
0CC33,A1,C4EF22CEDDECC029,69
230 DATA hhha,hhdh,hhbh,habb,dbbb,hbbb,h
hbc,229,85,84,100,68,84,22,102,65,177,17
,20
```

- 110 海のスクロール/行70へ
- 120 敵ミサイル表示サブ
- 130 戦艦表示サブ
- 140 ゼロ戦墜落/リプレイ
- 150 効果音サブ
- 160 戦艦出現前のメッセージ出力、戦艦の移動サブ
- 170 戦艦撃沈
- 180 次のラウンドへ
- 190 指令メッセージ出力サブ
- 200 爆弾投下サブ
- 210 エンディング

- 220 キャラクタパターン、キャラクタの色データ(行30で読み込み)
- 230 戦艦データ/色データ(行30で読み込み)

## マシン語解説

- USR  
C000~C02A  
空のスクロール
- USR 1  
C02B~C03F  
海のスクロール (シゲル)



# Dark Dungeon

ダーク・ダンジョン  
～妖精の森～

MSX 2/2+ VRAM128K by UMIPI ▶遊び方は34ページ

## ファイル解説

このプログラムは3本のBAS I Cプログラムと15本のデータファイルからできています。ここではBAS I Cファイルの簡単なリスト解説とデータファイルの概要を載せました。なおリストは掲載していません。

- BAS I Cファイル
- DDUNGEON.BAS  
=起動プログラム  
タイトルグラフィック表示/メインプログラム起動/パレットデータ/ストップキー割り込み処理
- DD.BAS  
=メインプログラム  
3D画面表示/障害物判定/monster表示/monster移動/monster攻撃アニメーション/剣をふるアニメーション/攻撃判定/ライフゲージ表示/ゲームオーバー処理/障害物表示/イベント処理/マップデータ、グラフィックデータの読み込み/メッセージ表示/初期設定/ストップキー割り込み処理/データ
- ENDING.BAS  
=エンディングプログラム  
エンディングメッセージ表示/エンディンググラフィック表示/ストップキー割り込み処理
- データファイル(BAS I C

- でBSAVE, Sされたもの)
- TITLE2.SC5  
タイトルのグラフィックデータ(DDUNGEON.BASで呼び出し)
- ENDING.SC5  
エンディングのグラフィックデータ(ENDING.BASで呼び出し)
- ※これより以下のファイルは、DD.BASで呼び出します
- MAIN.SC5  
メインメニューのグラフィックデータ
- 3DAN.n, SC5~3DCn, SC5  
各フロアのグラフィックデータ  
⇒3本のファイルで1フロア分。  
nはフロア数(1~4)に対応している

## 補足

プログラムを立ち上げた後、CTRL+STOPでリストを見ようとしてもメッセージしか表示されない。ストップキー割り込みを使って、CTRL+STOPキーが押されたらリストをDELETE命令で消去する仕組みになっているからである。しかし、プログラムをロードしてから、RUNする前にLISTを実行すれば、問題なくリストを見ることができる。(シゲル)

## プログラマからひとこと

## みんなありがとう

はじめましてUMIPIと申します。このゲームは3回の投稿でやっと掲載されたというものでありますが、自分なりに満足のデキだと思います。移植希望の中に登場したことのある「ダンジョンマスター」を意識して作っているのはおわかりだと思いますが、私はもとのゲームをしたことがないので自分勝手な3Dゲームになってしまいました。プログラムはALL・BAS I Cですが、地上や暗き地下迷宮などをかけずりまわっているうちにこのゲームの真の面白さ、そして恐ろしさ、リアルさが体験できると思います。さあ、あなたのMSXに命をともし、「妖精の森」へ足を運んでみてはいかがかな? 最後にいるいろとメッセージを……。ゆきちゃんタカちゃん見てるか? 黒磯高校3の2およびUMIPIを知ってる方々見てるか? 高校生活はスゴク楽しかった、ありがとう!! がまご様、わざわざ電話までしていただきありがとうございます。そしてWSXを買ってくれたM I C君ありがとう。外付けFDDよ、壊れていながらA 1 mk IIとともによくがんばってくれた。turboRに買いかえても君たちのことは忘れないぞ! では次回作をお楽しみに! UMIPI 栃木・18歳



# FM音楽館

『ゴジラのテーマ』の作曲は、数々の映画音楽に名作を残した伊福部昭さんです。ちゃんとした現代音楽の作曲家なのですが、サントラという実用音楽にも、ご自身の作品にも、共通した圧倒的な個性があります。CDも出ているし、ぜひ聞いてみてください。その人にかいた味で、やっぱり良いです。



▶P103の「スーパー音子の楽い!」参照

楽評・よっちゃん

じょうすなブレイクやディレイの効果  
オリジナル  
**BOLD RULER**  
●ノーサンダンサー平野 北海道・19歳

ドラマとベースの音色の組み合わせがうまくいっていて、リズムにパワーがあるのが良い。ベースの音色を単体で聴くと、地味な気がするだろうが、音の高さの中くらいから下が充実しているため、全体のリズムの押しが強くなるのだ。曲の展開はいかにも平野くんらしいもので、ところどころのブレイクやディレイがけなど、じょうすです。

BO-RULER.ORG

```
10 CLEAR#000: _MUSIC(1,0,2,2,1,1)
20 DIM AX(15):FOR I=0 TO 15:READ AS:AX(I)
30 =VAL("&H"+AS):NEXT I
40 _VOICE COPY(AX,@63): _VOICE(@63)
50 DATA 0,0,0,0,0000,0005,0,0,0630,3FF1,
0,0,0035,18FF,0,0
60 TS="T120":PLAY#2,TS,TS,TS,TS,TS,TS:SO
UND6,2:SOUND7,49
70 PLAY#2,"V1405@63","V1304@63","V904@63
","V1503@33","V10A15Y24,@","S10M500"
80 POKE&HFA3C,20:POKE&HFA5C,20
88 DEFSTR-A-J
90
100 C="Y16,86@W16Y16,92@W16":B="Y16,48@W
16Y16,54@W16":A="Y16,31@W16Y16,37@W16"
110 G="Y16,0@W16Y16,5@W16":F="Y16,201@W1
6Y16,2@W16":E="Y16,151@W16Y16,157@W16"
:D="Y16,128@W16Y16,134@W16"
120
130
140
150 A8$="L16)>CR8.<B-R8.AR8F8."+">GCFCB-
8AG8FCFB-8AB"
160 A1$="L16)>CR8.<B-R8.AR8B-8."+">C<GB-
-GABF>C<GB-GAB8F"
170 A2$="L16)>CR8.<B-R8.AR8B-8."+">C<CB-
-CACB>C<CB-CACB-8"
180 B8$="L16)F2F<Q4FF>Q8F<Q4FF>Q8F<Q4F>Q8
G2<Q4GG>Q8G<Q4GG>Q8G<Q4G>Q8"
190 B1$="L16)-2B-Q4<B-B->Q8B-R16B-L32B-A
L16)F2C<Q4CC>Q8C<Q4CC>Q8C<Q4CC>Q8"
200 B2$="L16)-2B-Q4<B-B->Q8B-R16B-L32B-A
L16)F2C<CB-CACB>C<CB-CACB-C"
210 C8$="L16)2C<Q4CC>Q8C<Q4CC>Q8C<Q4C>Q8
E-2E-Q4E-E->Q8E-Q4E-E->Q8"
220 C1$="L16)2Q4<FF>Q8FR16FL32FE-L16CG2
G<Q4GG>Q8G<Q4GG>Q8G<Q4G>Q8"
230 C2$="L16)2FQ4<FF>Q8FR16FL32FE-L16C<C
<CB-CACB>C<CB-CACB-C"

```

```
240 D8$="L16)<GB-G>C<GB->C<GB-G>C<GB->C
<GB-G>C<GB->C8<GB-G>C<GB-B)"
250 E2$="B!H16H16Y24,10@M!S116Y24,@H16B!
H16B!H16Y24,10@M!S116Y24,@H16":E0$=E2$
+E2$+E2$+E2$
260 F2$="S10M60@L16CM500CM3000CM500@CM60
CM3000CM600C":F0$=F2$+F2$+F2$+F2$
270 E1$=E2$+E2$+E2$+E2$+E2$+E2$+E2$+E2$
16Y24,@H16B!H16Y24,25@M!16Y24,125M!16Y2
4,@H16"
280 F1$=F2$+F2$+F2$+F2$+F2$+F2$+F2$+F2$
00CM3000CM2000CM600C"
290 E2$=E2$+E2$+E2$+E2$+E2$+E2$+E2$+E2$
16Y24,@H16B!H32B!H32Y24,125M!16M!16
Y24,@
300 F2$=F2$+F2$+F2$+F2$+F2$+F2$+F2$+F2$
32C32M3000C"
310 A3$="0@L16)>C2">+C+C+C+C">Q6GCFCECFCE
FQ80C">+C">G8"
320 B3$="06)>L16FCGB-R16B-R16B-AGFQ8G&G4Q
6CFGB-R16B-R16B-AGFQ8G&G8Q6C8"
330 C3$="V13L1604)>C<FB-FAFB->Q8CB<Q4FB-F
AFB->C<FB-FAFB->Q8CB<Q4FB-FAE-GE-"
340 D3$="L16)<GB-G>C<GB->C<GB-G>C<GB->C
<GB-G>C<GB->C8<GB-G>C<GB-G"
350 A4$="L16B-2">+B+B+B+B">Q6F<B->E-<B->
D<B->E-<B->D<B->E-<Q8B-B-B-0@63"
360 B4$="Q6L16B->E-FA-R16A-R16A-GFE-Q8F&
F4Q6<B->E-FA-R16A-R16A-GFE-Q8F&F8Q6<B-8"
370 C4$="L16B-E-AE-GE-AQ8B-8Q4E-AE-GE-AE
-E-AE-GE-AQ8B-8Q4E-GE-AFB-FV9"
380 D4$="L16<B-FAFB->F<AB-8FAFB->F<A8B-F
AFB->F<AB-8FAFB->F<B-C-B"
390 A5$="L16Q8)>CQ6C<B-GL32)>CDL16E-R1608C
BQ6C<B-GL32)>CL16CRB<B-B->D<B->FE-D<B-8
B->D<B->FE-D@8Q"
400 B5$="V11L1608C1E-2D8.E-8.F8"
410 C5$="V12">+A5$+>V9"
420 D5$="L16C<B->C<A)>C<A)>C<A)>C<A)>C
B-8B-A-B->D<B->C<B-8B-A-B->E-G"
430 E5$="V15BH16BH16Y24,10@MS16Y24,@BH16
BH16Y24,25@MS16MS16Y24,@BH16BH16BH16Y24,1
0@MS16Y24,@BH16BH16Y24,25@MS16MS16Y24,@B
H16":E5$=E5$+E5$
440 F5$="S10M60@L16CM3000CM3000CM6000C
M600CM500CM600CM3000CM6000CM3500CM600C"
:F5$=F5$+F5$
450 A6$="L16Q8A-Q6A-GE-A-A-R16Q8A-8Q6A-G
E-A-A-R16A-B-B->D<B->FE-D<B-8B->D<B->FE-
D@8Q":C6$="V12">+A6$+>V9":A6$="V15">+A6$+
">V14"
460 B6$="L16<A-1B-2G8.A-8.B-8>V13"
470 D6$="L16<A-A-GA->C<A->E-<A-8A-GA->C<
A->E-<B-8B-A-B->D<B->F<B-8B-A-B-8B-E-B->
"
480 A7$="L16Q8A-Q6A-GE-A-A-R16Q8A-8Q6A-G
E-A-A-R16A-Q8B-4">+B+B+>L32B-A-GB-A-GFE-C
E-FGA-B->C<C":C7$="V12">+A7$+>V9":A7$="V1
5">+A7$+>V14"
490 E7$=E5$+>V15BH16BH16Y24,10@MS16Y24,@
BH16BH16Y24,25@MS16MS16Y24,@BH16BH16BH16Y
24,10@MS16Y24,@BH16Y24,25@MS16MS16MS16MS
16Y24,@V10A15"
500 F7$=F5$+>S10M60@L16CM3000CM6000C
M6000CM5000CM6000CM3000CM6000CM35000C"
510 A8$="L16R1606CGCFQ8GQB8-">+E">F8">+F">
C8Q6CGCFQ8CB-AGFE-FG"
520 B8$="L1608GQ4GGGGGGQ8E-8.F4Q8G8Q4GG
GGGGGQ8B-AGFE-FG<G>"
530 C8$="V12L1608CQ4CCCCCQ8C<A-8.B-4>Q8
CQ8Q4CCCCCQ8E-8.F8.V9"

```

```
540 E8$="R1R2Y24,25@M!16Y24,@B!H8B!H8B!H
16Y24,25@M!16Y24,@B!H16":F8$="R1R2S10M35
00CM6000R16CR16CM3500CM600C"
550 A9$="B-AGFE-FGR16">:A9$="V14">+A9$+>V1
0">+A9$+>V6">+A9$+>V2">+A9$+>V14Q8":B9$="B-
AGFE-FG<G">:B9$="V13">+B9$+>V9">+B9$+>V5">
+B9$+>V1">+B9$+>V13Q8"
560 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0
570 PLAY#2,A1,B1,C1,D0,E1,F1
580 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0
590 PLAY#2,A2,B2,C2,D0,E2,F2
600 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E0,F0
610 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E1,F1
620 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E0,F0
630 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E2,F2
640 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5
650 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E5,F5
660 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5
670 PLAY#2,A7,B7,C7,D6,E7,F7
680 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8
690 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E1,F1
700 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8
710 PLAY#2,A8,B8,HH,HH,E8,F8
720 PLAY#2,A8,B8,HH,HH,E8,F8
730 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E2,F2
740 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8
750 PLAY#2,A9,B9,HH,HH,E8,F8
760 GOTO 560

```

存在のあやふやなメロディに聞きほれる  
オリジナル  
**FACTORY**  
●Out Of Memory 山口・20歳

おお、この曲といつていいのかわかるか、ノイズとスレスレの音色ばかりでできあがったこの曲は、選者の好みにピッタリだ。メロディなどあるのかわかるかさえはっきりしないが、最後まで聴かせてしまう力がある。ノイズどうしでもそれぞれ個性のある音色にしているのと、リズムの展開のしかたがじょうすなのがこの秘訣だ。もっと過激なものほしいます。

FACTORY.ORG

```
10 'MR.FUCKTREE 1992/6
20 CLEAR 10000: _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1): _
PITCH(420): _TEMPER(8): DEFSTR-A-Z: DEFINT W
90 '***** DRUMS *****
100 Z="03003B":A="Z+4":B="Z+8":C="Z+16":
D="Z+32":Z="03101C":H="Z+4":I="Z+8":J="Z+
16":K="Z+32"
110 P=I+B+J+I+B:P0="01">+P+P+I+B+I+C+C
:P1=P+P+I+B+I+B:P2=P+P+I+C+C+I+B+I+C+C
+C+B+C+C:P3=P+P+J+I+C+J+I+C+J+I+C

```

### Notes' notes ノーツ・ノーツ

掲載作品のうち、『KARATEK A』と『ゴジラのテーマ』の2本は、ディスクで聴くことはできません。ディスクに収録してあるのは、それぞれの曲のMMLを空白に置き換えています。この空白の部分を掲載しているブログ

ラムリストを見ながら埋めていくともしろになります。とでもおもしろい曲なのでぜひ打ちこんで、聴いてみてください。では、作者からのひとことです。

### ■BOLD RULER

ノーサンダンサー平野 1月号で「やめる」といったのになんて...? と思っている君へ。私は人一倍、意志が弱いのだ / 笑え / とにかく、4か月連続の採用だよーん。ありがとーん!

### ■FACTORY

Out Of Memory採用ありがとうございます。タイトル通り、工場音楽です。

### ■FORECAST

みなさん「大学に受かりました。MID



580 A="T80063"+V1+"08L407RC#C2RC#C2RT72C  
#C2R2C#1.":A(9)="V9"+A:B(9)="V8R12"+A  
590 A="T80063"+V1+"08L406RF#G2RF#G2RT72F  
#G2R2F#1.":C(9)="V9"+A:D(9)="V8R12"+A  
600 E(9)="T80063V9"+V1+"08L406RB-A2RB-A2  
R772B-A2R8B-1."  
610 F(9)="T80063V9"+V1+"08L406RD#D2RD#D2  
R772D#E2R8D#1."  
620 G(9)="T80063V9"+V1+"08Q6R1R1RT72R2..  
A1."  
630 H(9)="063"+V1+"T80V9Q70L8B2..F#B2..F  
#B4&T72B&4..L32F#4Y23..218&Y24..213&F#&Y23  
..198&Y24..193&F#&Y23..178&Y24..173&F#&Y23..1  
58&Y24..153&F#&Y23..138&Y24..133&F#&Y23..118  
&Y24..113&F#&Y23..98&Y24..93&F#&Y23..78&Y24..  
73&F#&Q8B1.":I(9)=H(9)  
640 "-----" PLAY  
650 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T  
660 FORZ=0T09:PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z)  
E(Z),F(Z),G(Z),H(Z),I(Z),J(Z):NEXT

音色の選択がそうとう難しかったハズ

テクノ 作曲＝良徳砂原

# KARATEKA

◆みそねこ 群馬・10歳

こちらのみそねこさんの作品だが、ついに来た、電グルの最新CDからです。いわゆるテクノハウスのスタイルをうまく日本流にこなしているグループで、みそねこさんはうまくツボを掴んでコピーしている。音色の選択とかはそうとう難しかったハズなのに、次々と場面が展開してって、聴くほうをまったく飽かさせないのは、まったくお見事です

KARATEKA.ORG

10 "-----" KARATEKA  
20 CLEAR9999: \_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEF  
STRA-Y:DIMYX(15):FORZ=ST013:READX:YX(Z)=  
VAL("&H"+X):NEXT:SOUND7,49:SOUND6,5:POKE  
-1492,50:POKE-1444,50:\_VOICECOPY(YX,063)  
:DATA4,,131,10CF,,1267,5E0  
30 "-----" MML  
40 T="T128"  
50 A="05606L2V15Y1,213R1..GGG  
60 A1="V90506306L166#4G8.C#8C#C#C#4 G#  
468.A8BBBB4"  
70 A2="G#4G8.C#8C#C#C#4> Q7C1"  
80 A3="Q7Y32,32Y33,32V1402L806D.G.A&A2D.  
G.A&A2  
90 A4="D.G.A4GA4B-1  
100 A="0402405L166BL32GBGL16>DGB>DGBD<B  
GD<":A5="V11"+A+B"BG":B5="V9R24"+A  
+B"BG"+A+B":C5="V7R12"+A+B"BG"+A  
110 A="06L32CECECECEL16GB>CEGB>CEGECK(BGE  
C>BGECEGB>CEGB)":A6+A+"CEQ7":B6="R24"+A+  
"CQ7":C6="R12"+A+"Q7"  
120 A="V1106L806ART16A16R8B-B-2":A7=A+A  
130 A8=A+">C1":AH=A  
140 A9=A+">G4C.C.C4CC#C#07  
150 A="L1604807V120#4D#0.D#R8<G#R8B-R8":  
AB=A+A:AC=A+B1":AD=">C1C1"  
160 AE="0206C4C4R8C4R8C8C4C4C4">  
#>Y32,0Y33,0V120Q206L80D#>C<E16>C  
#<D#>C16<D#G#F#16G16":AF=A+A:AG=A:BG=A  
180 AI=">C1C1C1.C.#4"  
190 AZ="08063V907D#1&D#1":BZ="08063V907C  
1&C1":CZ="08063V906B-1&B-1":DZ="08063V90  
6G&1&G#1"  
200 B1="V50506306L16F4E8.E8EEEEE 4 F4E8.F#  
8G#G#G#G#4"

210 B2="F4E8.E8EEEEE 4 Q7A1"  
220 B3="Y34,3207V120L805B.>E.F#&F#2<B.>  
E.F#&F#2  
230 B4="<B.>E.F#4E#46G1  
240 B="V906L806F#R16F#16R8G&G2":B7=B+B  
250 B8=B+"A1":BH=B  
260 B9=B+"Q4A.A.A4AB-B-07  
270 B="L1604806V11G4G#8.G#8RFR8GR8":BB=  
B+B:BC=B+"E1":BD="F1&F1"  
280 BE="Q206F4F4R8F4R8F8F4F4F4"  
290 BF="Y34,0Y35,0V1004206L8R8G#R16A8R8G#  
R8.D160#16":BF=B+B:CG=B:D6=B  
300 BI="A1&A1A1..B-4"  
310 C1="V90506306L16C#4C8.<A8AAAA4> C#4C  
8.D8EEEEE4"  
320 C2="C#4C8.<A8AAAA4> Q7F1"  
330 C3="Y35,3207V1302L805G.>C.D&D2<G.>C.  
D&D2  
340 C4="<G.>C.D4C4D4#1  
350 C="V1006L806DR16D16R8D#D#2":C7=C+C  
360 C8=C+"F1":CH=C  
370 C9=C+"Q4F.F.F4FF#F#Q7  
380 C="L160704807V11C4C8.CR00166B#>D<#G#  
8B-":CB=C+C:CC=C+"048G#1":CD="A1&A1"  
390 CE="0206A4A4R8A4R8A8A4A4A4"  
400 C="G#G#G#":B+C+C+C:C:B=B+B+B+C+C+C:C  
F="L64050V1207Q8"+B+"R16"+B:EG=B+"R16"  
410 CI="F1&F1F1..F#4"  
420 D1="V40506306L16C4C8.G#8G#G#G#G#4">  
C4C8B.>C#8D#D#D#4"  
440 D2="C4<B8.G#8G#G#G#G#4> Q7E1"  
440 D4="R1V1205603L16G>CDG>L32BGEDC<BGE>  
BGEDC<BGEC<BGEDC<BG  
450 D="Q016L320R2GB->DD#GB-DD#GB->DD#GB  
->DD# R203GB->DD#GB->DD#GB->DD#":D7="V11  
Y35,32"+D+"GB->DD#":F7="Y36,32V9R12">  
460 D="L640DD#GB->DD#GB->DD#GB->DD#GB->D  
<B-GD#D<B-GD#D<B-GD#D":DB="R2"+D+B"BG-GD#  
D":F8="R2R12">D  
470 D="01401FBFBFBFBFBFBFB R4 >>ADBED  
FGADEDFDGE":D9=D+D:F9=F+8-D  
480 D="L160704806V10B-A8-B-8B-R8V11016>D#  
8G#D#8G":DB=D+D:DC=D+"<048V10B-1":DD="B1  
&B1"  
490 DE="V90206B4B4R8B4R8B8B4B4B4"  
500 FE="Y36,32L1602V805019C8A8GEC8.F#B.  
D8.C8B8A8GEC8.F#D8C8B8.  
510 FC="Y36,3205CG8A8GEL8C.F.#.D.Q5Y36,00  
33V1202D#D.#.B.-B.->C<  
520 E1="V501063L16Q2R2R16C#8.C#4R2R16B8.  
B4":EH="G.G.C.C.DD"  
530 E2="R2R16C#8.C#4V150208Q8L2N96.V1203  
L3203DC#C<B8-AG#G  
540 E3="Q70310V13L8G.G.C.C.04G.G.C.C.D4  
550 E4=EH+"<<V1205033D#D.#.B.-B.->C<  
560 E="D&Y21,128&D8&D&Y21,124&D8&D&Y21,  
120&D8&D&Y21,116&D8&D&C8C#8":E5=EH+"L3  
2"+E:EI="L32"+E+E+E  
570 E9=EH+"GR2.G#  
580 EA=EH+"G.G.G.G#F  
590 E="V1202L32033D&Y21,90&DR8.D&Y21,185  
&DR8D&Y21,90&DR8G&Y21,5&GR8D&Y21,185&DR8  
":EB=E+E:EM="R1"+E  
600 EC=E+"D&Y21,80&DR8.D&Y21,215&DR8D&Y2  
1,100&DR8G&Y21,9&GR8D&Y21,205&D#"  
610 F="D&Y21,80&DR8.D&Y21,232&DR8D&Y21,2  
0&DR8D&Y21,22&DR8C#16R8C#16R8.B&Y21,80  
&R8&Y21,80&BR8":ED=F+"B&Y21,58&BR16&B-  
Y21,40&B-R16A&Y21,8&A  
620 EN="D&Y21,90&DR8.D&Y21,185&DR8D&Y21,  
90&DR16G&Y21,5&GR8.D&Y21,185&DR8"+E  
630 EO="D&Y21,90&DR8.D&Y21,185&DR16D&Y21,  
90&DR8.G&Y21,5&GR8D&Y21,185&DR8 D&Y21,8  
&DR8.D&Y21,255&ER8E&Y21,255&ER8D&Y21,80  
&R16E&Y21,255&ED&Y21,80&D  
640 EP=F+"L16BR16G#R16G"  
650 R0="Y40,0Y24,90V7R1..H2H2H2"  
660 R1="V15Y40,0Y39,7Y22,28Y23,78Y24,52B  
C8C8C8C16S16BC8C8C8C16S16 BC8C8C8C8C1  
6S16BC8C8C16S16BC8  
670 R2="BC8C8C8C16S16BC8C8C8C16S16Y22,  
108Y24,152Y48,2Y39,5MB1  
680 R3="Y40,0Y24,152V70A15M1B:C16M1B:C16  
C16M1B:C16 S1C1M1B:C16S16C16 C16C16M1B:C1  
6 S1C16M1B:C16C16":R3=RR+RR  
690 R9=RR+M1B:C16M1B:C16C16M1B:C16 C16M  
1B:C16C16 C16C16M1B:C16 S1C16S1M1B:C16C1  
6S116"

700 RA="C64C64C64C64C64C64C64C64C64C64C64  
4C64C64C64C64C64S1":RA=RR+"Y24,7"+RA+"Y  
24,255"+RA+"16"  
710 RE=RR+M1B:C16M1B:C16C16M1B:16 S1C16  
M1B:C16S16C16 C16S16M1B:C16 S1C16M1B:S16  
C1S16S1616"  
720 RG=RR+M1B:C16C16C16M1B:16 C16C16M1B  
1C8 R2"  
730 RI="M1B:16M1B:8M1B:16S16M1B:16S8.M1B  
18S16M1B:8":RI=RI+RI+RI+RI  
740 R="V20M4S2R8B8M8":R1=R+R:RK=R+"BM2.R8  
BM8":RL="R+Y39,6Y23,108S1,24S1,24S1,24S1,7  
8S1,24S1,24S1,24Y39,5Y24,1H1C12."  
750 RM=RR+"C16C16C16C16 SC16C16S16C16S16  
C16C16 SC16C16C16"  
760 RX=RR+M1B:C16M1B:S16C16M1B:C16S1C1  
8M1B:C16C16C16C16M1B:S16S16M1B:C16C16C1  
770 RY=RR+M1B:C16M1B:C16C16M1B:C16 C1  
16S16M1B:C16C16 S1C16C16M1B:C16S1616 C1  
6M1B:S16C1616"  
780 P="V9CV8C":q=p+"V7CV6C":r=q+"V5CV4C"  
:s="V3CV2CV1C":P2=q+p+r+s+p+r+p+q+p+p  
1=p2+q+q+p+r+s+p+q+q+p  
790 P="V12CV10CV8CV6C":q="V9CV7CV5CV3C"  
:"P2="V12CV10C":PP="R"+P+"R16"+q+"R16V7C8"+  
P+"V7C8":P3=PP+PP  
800 P9=PP+R2."R+P+R  
810 PA=PP+R+P+R8R+P  
820 PE=PP+R+P+R16"+q+q+R16"+R+R+R+R  
830 PI=PP+PP+PP+PP  
840 PL="V11CV9C":PL="R1V9C4"+PL+PL+PL+PL  
+PL+PL+PL+PL  
850 PX=PP+R16"+P+R16"+P+R4"+P+q  
860 PY=PP+R16"+P+R16"+P+R16"+P+R16"+P  
+P  
870 Q0="SM100L32CCCM300CCCM500CCCM1000CC  
CM2000CCCM3000CCCM4000CCCM5000CCCM6000CC  
CCCM3000CCCM4000CCCM5000CCCM6000CCCM50  
0CCCM3000CCCM1000C16C12C8C  
880 Q0="R2RBRBRB":Q3="V80B8L"+Q0+Q0  
890 Q0=Q0+"V908G4.R8L640V13BAGFD#C#8G#F  
DGFEC#":Q1=Q0+Q0+Q0+Q0  
900 A="GB->DD#GB->DD#":AG=AG+Q0016L32V1  
1R203"+A+A+Y32,32Y33,32Y34,32Y35,32":B6  
=BG+Q0016V9R2.L32"+A:EF=Q0016L32V703"+  
A+A+V304"+A+A+V804"+A+A:FF=Q0016L32V9  
05"+A+V504"+A+A+V104"+A+A+V804"+A+A  
910 "-----" PLAY  
920 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T  
930 PLAY#2,A0,A0,"",",",",",",R0,Q0  
940 PLAY#2,A1,A1,B1,C1,D1,E1,R1  
950 PLAY#2,A1,A1,B1,C1,D1,E1,R1  
960 PLAY#2,A1,A1,B1,C1,D1,E1,R1,P1  
970 PLAY#2,A2,A2,B2,C2,D2,E2,R2,P2  
980 PLAY#2,A3,A3,B3,C3,"",E3,R3,P3,Q3  
990 PLAY#2,A4,A4,B4,C4,D4,E4,R4,P4,Q4  
1000 PLAY#2,A3,A3,B3,C3,"",E3,R3,P3,Q3  
1010 PLAY#2,A4,A4,B4,C4,D4,E4,R4,P4,Q4  
1020 PLAY#2,A5,A5,B5,C5,"",E3,R3,P3,Q3  
1030 PLAY#2,A6,A6,B6,C6,"",E3,R3,P3,Q3  
1040 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,F7,E3,R3,P3,Q3  
1050 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,F8,E3,R3,P3,Q3  
1060 PLAY#2,A5,A5,B5,C5,"",E3,R3,P3,Q3  
1070 PLAY#2,A6,A6,B6,C6,"",E3,R3,P3,Q3  
1080 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,F7,E3,R3,P3,Q3  
1090 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,F9,E3,R3,P3,Q3  
1100 PLAY#2,A3,A3,B3,C3,"",E3,R3,P3,Q3  
1110 PLAY#2,A4,A4,B4,C4,D4,E4,R4,P4,Q4  
1120 PLAY#2,A3,A3,B3,C3,"",E3,R3,P3,Q3  
1130 PLAY#2,A4,A4,B4,C4,D4,E4,R4,P4,Q4  
1140 PLAY#2,"",",",",",",E3,R3,P3,Q3  
1150 PLAY#2,"",",",",",",E3,R3,P3,Q3  
1160 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,F7,E3,R3,P3,Q3  
1170 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,F9,E3,R3,P3,Q3  
1180 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,F8,E3,R3,P3,Q3  
1190 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,"",EC,R3,P3,Q3  
1200 PLAY#2,AB,BC,CB,DB,FB,EC,R3,P3,Q3  
1210 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,FB,EC,R3,P3,Q3  
1220 PLAY#2,AD,BD,CD,DE,FB,ED,R3,P3,Q3  
1230 PLAY#2,AE,BE,CE,DE,FB,"",RE,PE  
1240 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,"",R3,P3,Q3  
1250 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,"",R3,P3,Q3  
1260 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,CF,"",R3,P3,Q3  
1270 PLAY#2,AF,AG,BG,BF,EG,FG,PG,PP,Q  
1280 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,FF,FF,R1  
1290 PLAY#2,A1,A1,B1,C1,D1,E1,R1  
1300 PLAY#2,A1,A1,B1,C1,D1,E1,R1,P1  
1310 PLAY#2,A2,A2,B2,C2,D2,E2,R2,P2  
1320 PLAY#2,"",",",",",",R3,P3,Q3

Notes' notes ノーツ・ノーツ

QUEER CITY  
ZEEDEN岡林だい4か月連続採  
用。ありがとうございます。さて、今  
月はハードコアテクノをやってみたん  
ですが、どうでしょう。2月号の「IR  
ON」では、こけてたかなあ。でも

今回は……。あと、リストが短くはす  
ね。できるだけ見やすく、短くまと  
めつつもりですけど……。すいません  
ゴジラのテーマ  
ZEEDEN岡林だい「どうも。今月は  
2曲採用のゴジラ……いや、ZEED

EN岡林だいです。もう一つのほうに  
も書きましたが、今月は4か月連続採  
用。そして、デビュー1周年という、  
僕にとって記念すべき月になりました。  
これからもがんばりますので、よろし  
くお願いします

ほす曲(付録ディスクBGM)  
みそねこ「さて、僕を覚えてくれた人が  
何人いるかわからないが、曲の感想や  
バカ話を募集したいと思います。〒374  
群馬県館林市下早川田町014 石橋渡  
まで。ラブレター(?)や連帯からのア



```
1330 PLAY#2,"", "", "", "", D4, "", "", R3, P3, Q3
1340 PLAY#2,"", "", "", "", "", FB, "", R3, P3, Q3
1350 PLAY#2,"", "", "", "", D4, FC, "", R3, P3, Q3
1360 PLAY#2, A5, A5, B5, C5, "", E3, R3, P3, Q3
1370 PLAY#2, A6, A6, B6, C6, "", E3, R3, P3, Q3
1380 PLAY#2, A7, B7, C7, D7, F7, E3, R3, P3, Q3
1390 PLAY#2, AH, BH, CH, D8, F8, EH, RR, PP, QQ
1400 PLAY#2, A1, B1, C1, "", "", E1, R1, P1, Q1
1410 PLAY#2, AB, BB, CB, DB, "", "", RJ
1420 PLAY#2, AC, BC, CC, DC, "", "", RK
1430 PLAY#2, AB, BB, CB, DB, FB, "", RJ
1440 PLAY#2, AC, BC, CC, DC, FB, "", RL, PL
1450 PLAY#2, AB, BB, CB, DB, FB, "", R3, P3, Q3
1460 PLAY#2, AC, BC, CC, DC, FB, EM, RM, PP, QQ
1470 PLAY#2, AB, BB, CB, DB, FB, EN, R3, P3, Q3
1480 PLAY#2, AC, BC, CC, DC, FB, EQ, R3, P3, Q3
1490 PLAY#2, AD, BD, CD, DD, FB, EP, RX, PX, Q3
1500 PLAY#2, AE, BE, CE, DE, FB, "", RY, PY, Q3
1510 PLAY#2, AZ, AZ, BZ, BZ, CZ, DZ
```



これもおもしろい試みで、オリジナル曲を作るのにリズムを中心にすえている。テクノとある種のラテン・フュージョンが合体した感じのリズムで、パターン数は少ないものの音色の組み合わせがかなり変わっていて楽しめる。スネアとベースがちよっとそろいすぎなので、次は少しフレーズをずらしてみてもどうでしょうか。エンディングがナイス。

RHYTHM .ORG

```
1000 SCREEN, #0, _MUSIC(1, 0, 2, 1, 1, 1, 1):POK
E#HFA2C, 30: SOUND7, 28: SOUND6, 20
1010 DIMAX(15): FORI=0TO15: READAS: AX(I)=V
AL("SH"+AS): NEXT: _VOICECOPY(A#, 063)
1020 CLEAR#000: DEFSTRA-Z: DEFINTL, M: DATA0
, , , , #, , , , E01, F041, , , 22, 53A0, ,
1030 '
1040 A0="#063V906L1"
1050 A1="A"
1060 A2="A"
1070 A3="G"
1080 A4="G"
1090 A5=">C<"
1100 A6="#0406V12L16C+EAGR16A>C+EC+<AGER1
6EAG>"
1110 A7="#C<AGER16CEDCEGA>C<AGE"
1120 A8="#C<AGER16CEDCEGA>CEGA"
1130 A9="#Q7V11AV10AV9AV8AV7AV6AV5AV4AV3A
V2AV1AV0AQ8"
1140 AA="#0806V14L32AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+
AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+AC+
1150 AB="A-CA-CA-CA-CA-CA-CA-CA-CA-CA-CA-CA-
CA-CA-CA-CA-CA-C"
1160 AC="#6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C6C
C"
1170 AD="G-DG-DG-DG-DG-DG-DG-DG-DG-DG-DG-DG-
DG-DG-DG-DG-DG-D"
1180 AE="V14G-DV13G-DV12G-DV11G-DV10G-DV
9G-DV8G-DV7G-DV6G-DV5G-DV4G-DV3G-DV2G-DV
1G-DV0G-D"
1190 AF="#Q7V116V106V96V86V76V66V56V46V3
6V26V16V06Q8"
1200 '
1210 B0="#012V605L16"
1220 B1="AAAA8AAAA8AAAA8"
1230 B2="#05V1302A4"
1240 B3="#05V1302A4"
```

ドライブも歓迎！ 来るもの拒まず。返事はもちろん出します。あ、白紙とか不幸のレターはやめてね。念のため  
●12月号のBEST3だ  
1位「タコイカ SUPER」(by みそねご)、2位「Mystic Dance」

(by 福井英晃)、3位「Rest in Peace」  
(by STUDIO TAKE)でした。(Ofc)

```
1250 '
1260 C0="#012V606L16"
1270 C1="C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+
"
1280 C2="CCCC8CCCCCCCCCCC"
1290 C3="DDDD8DDDDDDDDDDDD"
1300 '
1310 D1="EEEE8EEEEEEEEEEE"
1320 D2="G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-
"
1330 D3="FFFF8FFFFFFFFFFFF"
1340 '
1350 E0="#023V1508L16"
1360 E1="B8888888888832B328888888"
1370 '
1380 F0="#V100A15Y22, 100Y23, 60"
1390 F1="#Y24, 200H!MB16H!MB16Y24, 255C!MB1
6Y24, 200MB8Y24, 255MB16Y24, 200MB16Y24, 255
MB16Y24, 200H!MB8Y24, 255C!MB8Y24, 200MB16Y
24, 255MB16Y24, 200MB16Y24, 255MB16
1400 F2="#Y24, 200H!MB16H!MB16Y24, 255C!MB1
6Y24, 200MB8Y24, 255MB16Y24, 200MB16Y24, 255
MB16Y24, 200SH!MB32S32S16Y24, 255SC!MB32S3
2S16Y24, 200SMB16Y24, 255SMB16Y24, 200MB16Y
24, 255SMB16
1410 '
1420 G0="#01L32"
1425 Z="#V15AV14AV13AV12A":Y="#V15AV13A":X
="Z"+>+Y+<"<+Z">+Y+<"<+Y+>"+Y+<"<+Z">
">+Z+<"<+Y+Y"
1430 G1="X+>">V15C+V13C+V15EV13E<"
1440 G2="X+>">V15CV13CV15EV13E<"
1450 G3="X+>">V15DV13DV15G-V13G-<"
1460 G4="X+>">V15DV13DV15FV13F<"
1470 G5="#05V6AV7AV8AV9AV10AV11AV12AV13A"
1480 '
1490 H0="#L6407"
1500 Z="#V12BV11B-V10AV9A-":Y="#V12BV9A":H
1="Z">R16">+Z+>R16">+Z+Z+Y+Y+Z+Z+Z+Z+Z+
"
1510 '
1520 I0="#L16S0"
1530 I1="#M200A8M2000AM2000AM2000AM2000AM2
000AM2000AM2000AM2000AM2000AM2000AM2000A"
1540 I2="#M5000A8M2000AM2000AM2000AM2000AM
2000AM2000AM2000AM2000AM2000AM2000AM2000A"
1550 I3="#M200A8M2000AM2000AM2000AM2000AM2
000AA32A32AA32A32AAA8A"
1560 '
1570 PLAY#2,"", B0, C0, C0, E0, F0, G0, H0, I0
1580 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, "", H1, I1
1590 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, "", H1, I1
1600 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, "", H1, I2
1610 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, "", H1, I1
1620 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G1, H1, I2
1630 FORM=0T01
1640 PLAY#2, A0, "", "", "", E1, F1, G2, H1, I1
1650 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G2, H1, I1
1660 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F2, G3, H1, I3
1670 FORL=0T01
1680 PLAY#2, A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I2
1690 PLAY#2, A2, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I1
1700 PLAY#2, A3, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I1
1710 PLAY#2, A4, B1, C3, D2, E1, F1, G3, H1, I1
1720 NEXT
1730 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G1, H1, I2
1740 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G2, H1, I1
1750 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G2, H1, I1
1760 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G3, H1, I1
1770 PLAY#2, A3, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I2
1780 PLAY#2, A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1
1790 PLAY#2, A4, B1, C3, D2, E1, F1, G3, H1, I1
1800 PLAY#2, A3, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I1
1810 PLAY#2, A4, B1, C3, D2, E1, F1, G3, H1, I2
1820 PLAY#2, A3, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I1
1830 PLAY#2, A5, B1, C3, D3, E1, F1, G4, H1, I1
1840 PLAY#2, A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1
1850 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G1, H1, I2
1860 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G3, H1, I1
1870 PLAY#2, A6, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I2
1880 PLAY#2, A7, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I1
1890 PLAY#2, A6, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1
1900 PLAY#2, A8, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I1
1910 PLAY#2, A9, "", "", "", E1, F1, G1, H1, I2
1920 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G2, H1, I1
1930 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G2, H1, I1
1940 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G3, H1, I1
1950 FORL=0T01
```

```
1960 PLAY#2, AA, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I2
1970 PLAY#2, AB, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I2
1980 PLAY#2, AC, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I2
1990 PLAY#2, AD, B1, C3, D2, E1, F1, G3, H1, I2
2000 NEXT
2010 PLAY#2, AE, "", "", "", E1, F1, G1, H1, I2
2020 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G2, H1, I1
2030 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G2, H1, I1
2040 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, G3, H1, I1
2050 IFM=1THENGOTO2120
2060 PLAY#2, A6, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I2
2070 PLAY#2, A7, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I1
2080 PLAY#2, A6, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1, I1
2090 PLAY#2, A8, B1, C2, D1, E1, F1, G2, H1, I1
2100 PLAY#2, A9, "", "", "", E1, F1, G1, H1, I2
2110 NEXT
2120 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, "", H1, I2
2130 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, "", H1, I1
2140 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, "", H1, I1
2150 PLAY#2,"", B2, "", "", E1, F1, G5, H1, I1
2160 PLAY#2,"", "", "", "", E1, F1, "", H1, I1
2170 PLAY#2,"", B2, "", "", E1, F1, G5, H1, I1
2180 PLAY#2, A6, "", "", "", E1, F1, "", H1, I2
2190 PLAY#2, AF, B2, "", "", E1, F1, G5, H1, I1
2200 PLAY#2, A6, "", "", "", E1, F1, "", H1, I1
2210 PLAY#2, AF, B2, "", "", E1, F1, G5, H1, I1
2220 PLAY#2, A6, "", "", "", E1, "", "", H1, I2
2230 PLAY#2, AF, B2, "", "", E1, "", G5, H1, I1
2240 PLAY#2, A6, "", "", "", E1, "", "", H1, I1
2250 PLAY#2, AF, B2, "", "", E1, "", G5, H1, I1
2260 PLAY#2, A6, "", "", "", E1, "", G5, H1, I2
2270 PLAY#2, AF, B2, "", "", E1, G5, H1, I1
2280 PLAY#2, A6, "", "", "", E1, G5, H1, I1
2290 PLAY#2, AF, B2, "", "", E1, G5, H1, I3
```



今月は優秀な曲がたくさんそろった。この曲も、けっこうキレているところがあってナイス。音色とバンドのかけ方はすばらしいです。最後にオチが付いていて、笑えます。80年代初頭のヒカシューとかP-MODELとかには、こういった曲にも通じるような音色やメロディのセンスがあるので、機会があればぜひ聴いてみることをお勧めします。

QUEER-C .ORG

```
100 '
110 '
120 '
130 '
140 '
150 CLEAR#000: _MUSIC(1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1):DE
FSTRA-W:DEFINTX-Z:Z=13:DIMSX(15),TX(15),
UX(15),A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),E(Z),F(Z),R(Z
),P(Z):_VOICECOPY(052,SX):_VOICECOPY(044
, TX):FORZ=0T015:UX(Z)=SX(Z)/23+TX(Z)/26:
NEXT:_VOICECOPY(UX, 063)
160 ' SECTION A < FM-Ch. 1:063 >
170 A(0)="#0306L32"
180 A0="#B8&A+&A&G+&G":A1="#A8&G+&G&F+&F":
A2="#G8&F+&F&E&D+":A3="#F8&E&D+&D&C+&C"
190 A4="#E8&D+&D&C+&C":A5="#D8&C+&C+&B&A+>
":A6="#C8&C+&B&A+&A&G+&G"
200 A7="#V13L1605DD08V14D04V15D04":A8=A7+
"Q4F+008F8&E8":A9=A7+"Q4C080C+8&C8"
210 A(0)="#06305"+A8+A9+A8+A9:A(1)=A(0)+>
L32":A(2)=A8+A9+A7+"R1"
```

★付録ディスクの収録ファイルと掲載リストの違いについて  
FM音楽館の掲載リストは拡張子が「.ORG」(オリジナルの意)、付録ディスク収録ファイルは拡張子が「.FM3」となっています。これは、2つのプ

ログラムが多少異なっていることを表しています。とくに、一般曲の2作品のファイルは、ほとんどMMLが入っていません。また、ほかの作品は、付録ディスクの小メニュー用に多少の変更を加えています。



# MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

## GTフォーラム

### ★今月のテーマ/MSXのパソコンらしい一面を見る



パソコンは大昔、電子計算機といわれていた。それと同時にいくつもの機械を制御するマシンの一面をもっていたのだ。これが本来の姿だった。だから、いまでも工場のラインや、劇場の

照明、MIDI楽器の同時演奏などお茶の子さいさいだ。MSXもまったく同じ。早期幼児番組の音声制御はMSXだという話だし、だからもうちょっとそのへんを知ってみたいと思う。

**Q** えー、いきなりですが、RS-232Cってどーやって使うんですか。というも僕の前輩(パソコン持ってない)がパソコンで、自分の電子工作を動かしたいっていうんです。で、父がひとこと「RS-232Cを使えば?」って。父も詳しいことは知らないんです。そのあたりのことがすべてわかる本でありますか。

(福井県福井市・小久保まぐろくん・?才)

**A** ない。電子工作の入門書を適当にみつけて読んで読むか、近くのパーツショップで相談するのがとっとり早い。

はっきりいって、すぐにやくだつ情報を得るものはない。また、電子工作でなんらかのものを制御したいのなら、RS-232Cより、プリンタやジョイスティックのポートを使ったほうがはるかにかんたんである。なぜなら、RS-232Cは通信のための規格で、相手側にもおなじ受け口がないとダメだし、細かい機能をサポートしているぶん、相手もそれ相応の電子回路がなくてはならない。そこで、そのへんの知識を得るには、『MSX-Datapak』(アスキー1万2000円)、『デジタル回路設計製作～製作の初歩からホビー実用回路の設計まで』(CQ出版2200円)、『たのしい電子工作1～3』(電波新聞社各1500円)がおすすめ。また、近くのパーツ屋さんで相談するのも手。福井市ならマルツ電波さんがある。

**Q** 僕はA1STを持っていて、

半年ほど前に「μ・PACK」を買いました。そのとき、すぐに気づけばよかったのですが、「μ・PACK」をつけるとメインRAMが4352Kバイトと出てしまいます。どうしたらいいでしょうか。

(神奈川県横浜市・長谷川大我・18才)

**A** 「μ・PACK」をすぐに修理に出そう。

STのメインRAMが256Kで、「μ・PACK」のもっているRAMは256Kだから、合わせて512K。だから、立ち上げたときには「Main RAM:512Kbytes」と出るはず。でも、その何倍もの数値が出てしまうのは、どう考えてもおかしい。そういうわけ、すぐに修理に出してね。ちなみに、「μ・PACK」はずっと昔に出ている拡張スロットでは使用できない。念のため。

**Q** GTの「MSXView」で、終了を選んだときにできる可視ファイル「DIRSTAT.VS」はどんな働きをするのですか。また、作らないように設定することはできますか。

(熊本県熊本市・秋月智博くん・17才)

**A** 「MSXView」の初期画面VSHHELLの同時点をセーブするファイルなのだ。だから、かんたんに切り離したりはできない。クイックセーブみたいなもの、と理解してなかよくつきあっていくしかない。ライトプロテクトを書きこみ不可にするというあら技で、作らないようにすることはできるけど……。

## 耳寄り情報交換コーナー

今回は、ちょっとゴーインでも便利な方法の情報を紹介します。

●付録ディスクをRAMディスクで快適に/まず、ターボR本体にMEM-768を差し、MSX-DOS2を立ち上げます。そして付録ディスクをAドライブ(1つしかない内蔵ドライブ)に入れておき、  
A>RAMDISK 999  
A>COPY A:\*. \* H:  
●  
A>ASSIGN A: H: ●  
A>AUTOEXEC ●

とにかくディスクアクセスがないぶん(特にCGの表示が)とても速くて気持ちいいです。僕はこれを見たとき、MEM-768を買ってほんとうによかった、と思いました。これをMファンを買っている友だちに見せれば、きっと驚くことでしょう。せっかく高いお金(定価3万円)を出して買ったのですから徹底的に活用しましょう。(愛知県名古屋市長田雅裕さん・18才)

※ようは、最初にRAMディスクを設定し、付録ディスクからRAMディスクへ内容を複製して、使用するドライブをRAMディスクのHドライブに変更し、付録ディスクを立ち上げるためのAUTOEXECプログラムで起動させているだけなのである。もちろん、マイクロキャビンなどがよく使うセクタに直接書きこむ、とかいう種類のことがしてあると、RAMディスクへ複製はできないから、ムリである。また、リセットしちゃうとRAMディスクの内容は消えてしまうので、そのへんはお忘れなく。ついでに「MSX増設RAMカートリッジMEM-768」はアスキーから発売中。

●最近発見したのでお便りします。GTでワープロを起動するとき、ふつうは内蔵スイッチONで「MSXView」を起動してから内蔵ソフトのアイコンをクリックしますが、内蔵スイッチOFFでもワープロは起動できます。

①ワープロの文書用に用意したディスクに「MSXDOS2.SYS」「COMMAND2.COM」「内蔵ソフト.COM」をコピーする。

②さらに、  
A>COPY CON AUTOEXEC.BAT  
内蔵ソフトへZ  
としてAUTOEXEC.BATの中身に内蔵ソフトになるようにする。

——このようにしておけば、文書ディスクを入れて電源をONにすればワープロが即起動します。が、GTのワープロは終了時に「MSXView」に戻ろうとするので、この方法で起動して終了しようとすると、リセットされてまたワープロが起動してしまったりします。とはいってもこうしておくとう便利です。(北海道北見市・小松貴さん・?才)

※まず提案ですが、この作ったディスクは起動用として、文書をセーブするディスクは別にしたほうがいいと思います。なんせシステムだけでもそれなりの容量があるので。それと、パナソニックのほうからも「この方法だと小松さんのいうとおり「MSXView」に戻らうとするので、終了処理際の不都合が多く、おすすめしない」というコメントをもらいました。ほかによい方法があればいいのですが……。

お便り、つっこみ  
待ってます

MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。  
〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

# BASIC 100問

## 鈴木智博氏の10の質問



このページへの読者からの質問は、一部分ずつさりげなく取り入れさせていたが、今回は1人の読者が連射してきた10の質問に1つ1つ答えよう。



愛知県の鈴木智博という読者(年齢不詳)から、1枚の質問ハガキが届いた。質問ハガキそのものはとくに珍しくはないし、「バボさんってほんとうはすごいブスなんですか」というようなよくわからない質問以外は、できるだけ記事に取り入れながら作っているのだから、ハガキそのものを誌面に出すことはめったにない。だが、鈴木氏の質問はなんだか鬼気迫るものがあった。

このハガキは、もともとスーパービギナーズ(超初心者)講座あてのおしかりのハガキだった。超初心者と銘打っておきながら、むすかしすぎる、「正真正銘の超初心者」である「僕」には「わかんねえ」の対象だ、という趣旨の前文があり、続いて質問を書き連ねて、「説明書(マニュアル)ではわからないのでちゃんと教えてほしい」と訴えている。

その質問は、みごとに重要かつ基本的な事項ばかりをおさえ、おそらく多くの「超初心者」にとっても聞きたかったことではないかという感触があった。

スーパービギナーズ講座にあって、鈴木氏とその仲間たち(つまり、もしかしたらあなた)の質問に体あたりしてみよう。

### Q1

ワークエリアの説明でFFFFとか書いてあるけど、数字にすると何になるのですか。また、ユーザーエリアとかの意味もよくわかりません。

A1 それは数字です。

FFFFとか書いてあるのは、16進数の数字です。たぶん、ききたいのは「10進数にすると、いくつになるのか」ということだろうとは思いますが、もし、このアルファベットを記号の一種だと思っていたら、ちょっと困ります。

16進数は、0~9とA~Fのアルファベットを使って書き表され、たとえば31に相当する16進数は、1F

と書かれます。ただし、BASICのプログラム中では「&H1F」というふうに頭に&Hを付け、Simple ASMなどのアセンブラのプログラム中では「1FH」というふうに末尾にHを付ける決まりになっています。それ以外の文章中でも、区別が付きやすいように&HやHを付けることも多いのですが、メモリのアドレスごとに説明していくワークエリアの解説などでは煩雑になるので、&Hは省略しているのです。

●図1 16進数と10進数の変換のしかた

PRINT &H××××	××××=16進数
PRINT HEX\$(n)	n=10進数

16進数を10進数に変換したり、10進数を16進数に変換したりするのはけっこうかんたんです。

PRINT &H1F  
を直接実行すれば「31」と10進数に変換されて表示され、

PRINT HEX\$(31)  
を実行すれば「1F」と16進数に変換されて表示されます(図1)。

ただし、整数型の特性的ため、16進数の8000以降はマイナスの数値に変換されてしまいます。8000以降を変換するときは、PRINT &H8000+65536  
というふうに、すべての答えに65536を加えてください。

さて、メモリは0~FFFFまでのアドレスが付いていて、ふつう、0から7FFFはROM、8000からはRAMになっています。このRAMのうち、BASIC用のワ

●図2 標準的なメモリマップ



ークエリアやディスクドライブ用のワークエリアに使われる部分を除いた部分が、ユーザーが自由に使っている部分(プログラムなどを入れる)で、これがユーザーエリアです(図2)。

## Q2 VRAMって何ですか。

**A2** 画像用のメモリです。

VRAMは、VideoRAMの略で、画像用のメモリを意味しています。

たとえば、SCREEN1の画面は、32字×24行の文字が表示できるようになっていますが、その1マスごとに1バイトのメモリが対応していて、そのマスに表示される文字のキャラクタコードを記憶し

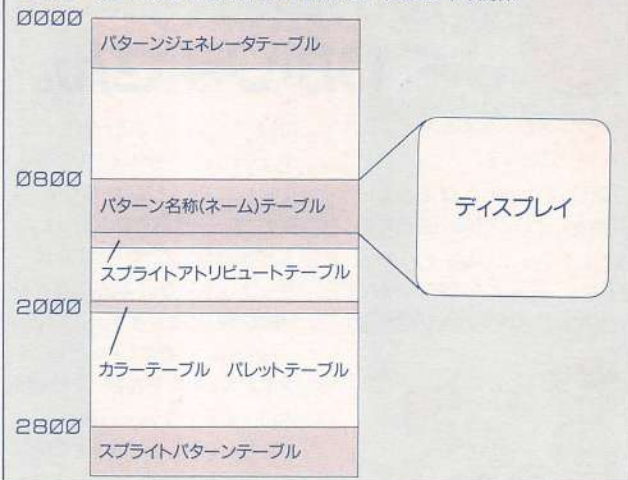
ています。そういうメモリの集まったところを、パターン名称テーブルといいます(図3)。

キャラクタコードごとに文字の形を記憶しているのがパターンジェネレータテーブルという部分です。キャラクタコード1つにつき、8バイトを割り当てて、1文字1文字の形を記憶しています。

また、スプライトの形の情報はスプライトパターンジェネレータテーブル、スプライトの表示位置や色などはスプライトアトリビュートテーブル、文字色などの情報はカラーテーブル、パレット情報はパレットテーブルにそれぞれ記憶しています。



●図3 SCREEN1におけるVRAMとディスプレイの関係



これらの情報がSCREEN1の画面情報のすべてです。

SCREEN1のプログラムを走らせると画面が刻々と変化したりしますが、それは上で紹介した

VRAMの各部分(テーブル)の記憶内容が刻々と変化しているということとまったくおなじです。

VRAMとは、このように「画面」そのもののなのです。

## Q3 論理演算子って何ですか。COPYで使おうと思ったけど、わけがわからなかった。

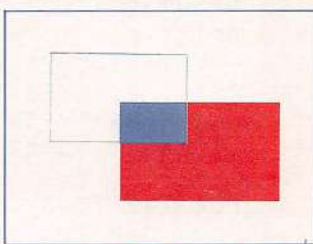
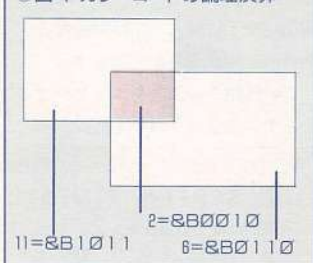
**A3** 論理演算を示す記号のことです。

論理演算とは、数値を2進数に変換したうえで各桁ごとに1か0が計算していくものです。

COPY、LINE、PSETなどでの論理演算とは、もともとの点のカラーコードとそこに表示しようとする点のカラーコードとを論理演算で計算して、最終的に表示されるカラーコードを決めているのです。

「11 AND 6」は2になりますが、カラーコード11の四角のうえに論理演算子「AND」を使ってカラーコード6の四角を重ねると、その重なり部分はカラーコード2の四角になります(図4)。

●図4 カラーコードの論理演算



●リスト1の実行画面(図4とおなじ)

●リスト1 LINEの論理演算子

```
100 SCREEN 5:COLOR 1,15,0:CLS
110 LINE (50,50)-(150,120),11,BF
120 LINE (100,85)-(220,170),6,BF,AND
130 GOTO 130
```

[解説] ●行100=画面初期設定。背景色を15(白)にしているのは、行120で描くパネルの背景部分に描かれる色が完全に表示されるようにするため ●行110=カラーコード11のパネルを描く ●行120=カラーコード6のパネルをずらしてANDで重ねる。色は、(元にあった色)AND6で得られる色になる

## Q4 文字フォントを変えろとかあったけど、字がどうなるの。

**A4** 文字の形が変わるのです。

「フォント」(font)とは、もともとおなじ種類の活字セットのことで、ようするに「字体」を意味することばです。パソコンでも一般に文字の形のデータをフォントデータといいます。

SCREEN1で文字フォントを変えるということは、具体的にいうとパターンジェネレータテーブル(前項参照)を書き換えるということです。このテーブルのデータが変わると、画面に表示されている文字の形が変わります。

たとえば、SCREEN1では、文字「A」(キャラクタコード65)のパターンデータが、VRAMの&H208~&H20Fに、図5のよ

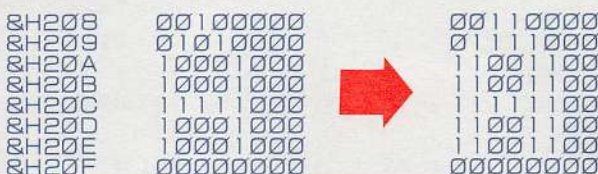
うな数値(ただし、2進数)で収められています。

これは0を背景、1をドットとして見ると、まさに文字「A」の形になっています。これはほかの文字でもおなじです。

ここのデータを図5の矢印の先にあるデータに変更したとすると、文字「A」の形はそのデータで1がならんで作る太い「A」の形に変わってしまうのです。

データの1の並び方をくふうして、文字「A」を三角形にしたり、レンガパターンにしたりすることもできます。複数の文字を組み合わせて1つの絵になるようにもできます。じっさい、多くのゲームプログラムはそうやってキャラクタや背景を作っているのです。

●図5 文字「A」のフォントを変える



## Q5 領域の意味もよくわかりません。

**A5** メモリの区画のことです。

「領域」ということばそのものは「領有している区域」「領地の範囲」(ようするに、縄張り)といった意味で、プログラム関係で出てきた場合は「メモリのある範囲、区



間」といった意味で使われています。それ以上の意味はとくにありません。このことばは、じつは「エリア」という単語を日本語にしたときの訳語なのです。たとえば、ワークエリアを日本語によると「作業領域」になります。

「領域」は、開始アドレスと終了アドレスで範囲を表し、その範囲内のメモリをどういう目的に使っているかを伝えるときなどに使われます。たとえば、マシン語プログラムを収めている部分をマシン語領域と呼んだりするわけです。

## Q6 キーバッファクリアってどういうことですか。

**A6** たまっているキー入力情報を削除することです。

文字キーを押すと画面にそのキーに対応した文字が表示されますが、キーを押した情報が直接画面(VRAM)に行っているわけではありません。そこへ行くまえにキーバッファというワークエリアの一種(図6)に、入力された文字のキャラクタコードをいったん順々に取めていき、その情報を処理していくという手順をとっているのです。入力された情報がキーバッファの最後の番地(&HFC17)までくると、また最初(&HFBF0)にもどるようになってい

るので、ふつうキーバッファは自分の尻尾を飲みこむヘビのようなイメージに描かれます。

さて、キー入力があっても、いろいろな理由で処理されないままの情報が残ることがあります。まさに、そういう情報もきちんと処理するためにキーバッファというものがあるのですが、プログラムが走っているときなどは、ちょっとしたことで不要な入力がキーバッファに残ってしまうこともあります。処理を再開するとその不要なキー入力を一挙に処理して、カーソルを変な位置に動かしたり、かってにリプレイしてしまったり、突然文字を表示したりすることが

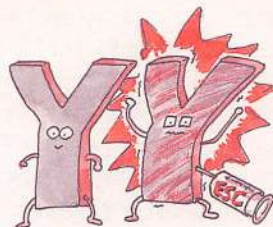
あり、必要に応じて、不要なキーバッファの情報を削除することがあります。これがキーバッファクリアということです。

掃除するといっても、キーバッファの内容をゼロにするのではなく、キーバッファクリアをする時点までの未処理情報を処理済みとして扱うようにするだけです。

●図6 キーバッファ

&HFBF0	A	40バイト
&HFBF1	B	
&HFBF2	C	
&HFBF3	D	
&HFBF4	↓	
&HFC15	←	
&HFC16	↑	
&HFC17	DEL RETURN	

## Q7 エスケープシーケンスって何ですか。



**A7** エスケープコードと特定の文字の組み合わせのことで、特別な機能を持っています。

「エスケープ」とは、本来「逃亡」などの意味を持つことばですが、コンピュータではおもに「拡張」という意味で使われます。

エスケープコードはESCと略記され、CHR\$(27)です。

このエスケープコードに続けて、大文字のYやL、Mなど、いくつかの特定の文字を続けてPRINT(画面表示)すると、カーソルの位置指定や1行挿入、1行削除などの機能を使うことができます。

この仕組みのことをエスケープシーケンスというのです。

なかでも、カーソル位置指定のエスケープシーケンスをもっともよく見かけます。たとえば、座標(x,y)に"\*"という文字を表示するのなら、

```
PRINT CHR$(27)+"Y"+CHR$(y+32)+CHR$(x+32)+"*"
```

\*x、yには数値が入る

というPRINT文でカーソル位置指定から表示までができます。大文字のYのあとは、じっさいには直接そのキャラクタコードを持つ文字をつなげることが多いので、もっと短くなります。ほかのエスケープシーケンスも使ったサンプルプログラムを下に掲載しているので、打ちこんで試してみてください(リスト2)。



●リスト2の実行中画面。このパターンがそのまま上下にくりかえし動く

### ●リスト2 エスケープシーケンスのサンプル

```
100 SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
110 E$=CHR$(27) 'エスケープ コード
120 'ヤシ'ルシ ラ カク
130 PRINT E$+"Y03*";
140 PRINT E$+"Y12***";
150 PRINT E$+"Y21*****";
160 PRINT E$+"Y33*";
170 PRINT E$+"Y43*";
180 'ヤシ'ルシ ラ ウコ'カス
190 LOCATE 0,0
200 FOR I=0 TO 3
210 FOR J=0 TO 3:PRINT E$+"M";:NEXT
220 FOR J=0 TO 3:PRINT E$+"L";:NEXT
230 NEXT
240 FOR I=0 TO 12:PRINT E$+"M";:NEXT
250 FOR I=0 TO 12:PRINT E$+"L";:NEXT
260 GOTO 180
```

【解説】●行100=画面初期設定●行110=E\$にエスケープコードを入れる●行120~170=座標指定のエスケープシーケンス(Y×Xの部分)を使って矢印パターンを表示●行180=カーソルを(0,0)に移動●行200~230=4行上へスクロール(ESC+"M"は1行削除の機能)と4行下へスクロール(ESC+"L"は1行挿入の機能)を4回くりかえす●行240~250=同様に、13行の上スクロールと下スクロール●行260=行180へもどる

## Q8 PEEK、VPEEK、POKE、VPOKE ってなんですか。

**A8** RAMやVRAMのあるアドレス相手に、データを読み出したり、書きこんだりする関数や命令です。

基本的にPEEKには「のぞく」という意味があり、POKEには「つつく」という意味があります。

BASICの命令語としては、PEEKは、PEEK<アドレス>で、メモリの指定したアドレスにあるデータを与えてくれる関数(0~255の値になる)。

POKEは、POKE<アドレス>、<データ>で、メモリの指定したアドレスに、指定したデータを書きこむ命令。

それぞれの頭に「V」が付いたものは、VRAMに対する関数と命令になります。



## Q9 あと何かいいことがあったら 教えてください。

**A9** BASICでテキストファイルを表示させる方法を教えましょう。

マニュアルに書いてなくて、しかもいいことっていうのはけっこうあります。いろいろあるなかで、かんたんに試せてちょっと不思議で楽しいものに「CON」という特別なファイル名があります。

これを使うと、BASICモードでも、ディスクのなかに入っているテキストファイルを画面に表示することができるのです。

MSX2+やターボRの人なら、CALL KANJIをあらかじめ実行しておいて、今月号の付録ディスクをセットし、COPY "BCLN-3.C" TO "CON"を直接実行してください。すると、「B:」の元データ(いろいろな制



3月号のB:のファイル「BCLN-3.C」を画面に表示すると

御記号と文書の混じったものが画面にどんどん表示されていきます。CTRL+Sを押すたびに表示の停止・再開もできます。

漢字が使えない機種は上記の実験をすると、たくさんのトランプマークが表示されるでしょう。それは漢字のデータです。

テキストファイルのほか、アスキーセーブされたBASICファイルも同様にして表示できます。

## Q10 あっそうだ。A=USR(0)とかいう ユーザー関数って何ですか。

**A10** それはマシン語プログラムを呼び出すためのものです。

Mファンでは「USR関数」と表記していますが、これはいわゆる関数ではありません。DEFUSRで指定したアドレス以降にマシン語プログラムを書いておき、それを呼び出すためのものです。

形式上は関数なので、使うときはA=USR(0)などの形で使います。たいてい、カッコのなかの数値(引数)や得られる値には意味のない場合が多く、「使う」だけで、マシン語プログラムを呼び出せるのです。

もちろん、マシン語プログラム

には、BGMを演奏したり、なにかグラフィックをかいたり、高速に計算したりといろいろなものがあるわけで、ここから先はいろいろですが、多くの場合、マシン語からふたびBASICにもどって、変

数になにかてきとうな値を代入して、次のステートメントを実行するというパターンがほとんどです(図7とイラスト参照)。

ときには、引数の値や関数から得られる値に意味のあるケースも

ありますが、それはUSR関数に備わった機能ではなく、呼び出されたマシン語プログラムがかってにやっていることです。

また、USR関数は、マシン語プログラムを書きこんでいないのに使われることがありますが、それは、特定のBIOS(ROMに入っているマシン語サブルーチン集)を呼び出しているのです。

●図7 USR関数

...A=USR(0):PRINT A

マシン語プログラム

A=USR(0):PRINT A~



Aに0が代入される  
つまり、数値に関してはなんでもよい(ことがよくある)

A=USR(0):PRINT A~

そしてBASICのプログラムは再びどことなく続いていく



# MIDI三度笠



これから数回に分けて譜面入力ソフトを使った音楽データの入れ方を予定だ。そこで現在発売されているターボR専用の『μ・NOTE E』とMSX2用の『μ・NOTE Jr.』の機能を比べてみた。

## 第6回★譜面入力シーケンスソフトの2つの環境



### 容量やMIDI機能の面で『μ・NOTE』がGood!

みんなは譜面入力ソフトと、『μ・SIOS』や『MIDI サウルス』との違いを知っているだろうか。

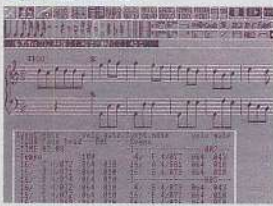
#### 2つのμ・NOTEの画面

2つの画面の違いがよくわかるように、同じ曲のデータを読みこんだ状態を載せたのが、下の写真。ぱっと見た目は同じように見えるが、じつは『μ・NOTE』のほうは楽譜が4段表示されるし、ターボRの容量で処理されるので操作がスムーズ。

#### ●μ・NOTE



#### ●μ・NOTE Jr.



#### Jr.にはミニキーボードがついている!



●MIDI音源の音色を選ぶときに便利!

うか。右に譜面入力シーケンスソフトの一長一短を載せたけど、機能的にはよほど凝ったことをしない限り十分な内容なのだ。というわけで入力の手段の違いくらいだと思っていい。

じつは最近、譜面入力ソフトの『μ・NOTE』や『μ・NOTE Jr.』に関する質問が多く寄せられる。まず今回は、この2つのソフトの違いを知っておくことから始めよう。

下にまとめた表からもわかるように、対応するハードの差がはっきり出てしまう。さすがにターボR専用の『μ・NOTE』のほうは一度に扱うことができる容量が多く、MIDI機器との

同期など、機能は充実している。

さて、そういうわけで譜面入力ソフトを体験してもらうために、付録ディスクにMSX2でもMIDIのない人でも使えるデ

モ版を用意した。なるべくたくさんの人に体験してほしいので、音なしの『μ・NOTE Jr.』デモ版となった。次からはこれを使って話を進めていく。

#### 譜面入力シーケンスソフトの一長一短

今までの主流だった『MIDIサウルス』と『μ・SIOS』と譜面入力ソフトを比べてみて長所と短所に分けてみた。譜面のほうのデータ入力はすべてマウスかキーボードで行うので長い曲は大変かもしれないが、見ただけで操作がわかるようなとつきやすさはグー!

長所	短所
①楽譜どおりの見えるままに音を鳴らせるのでとつきやすい。また見ながらのエディットも楽。	①リアルタイム入力ができない。
②鍵盤のない音源でじゅうぶんなので場所をとらずに安くすむ。	②4分音符の分解能がすこし低い。
③画面のハードコピーをプリントできる。	③トラックのマージやエクスクルージブ・メッセージのやりとりなどの凝ったことはできない。

#### チェック!

#### μ・NOTEとμ・NOTE Jr.の違い

項目	μ・NOTE 2万9800円	μ・NOTE Jr. 1万9800円
対応機種	A1GTまたはA1ST+μ・PACK	MSX2/2+(MIDIサウルスカートリッジが必要)
入力方法	マウス(ポート1または2)またはパソコンキーボード	マウス(ポート1または2)またはパソコンキーボード
入力イベント数	50000以上	12000以上
トラック数	16(リズムも含む)	8(リズムも含む)
画面最大表示トラック	4(4つの五線譜)	2(2つの五線譜)+データ表示
リズムキット指定、その他	14音×8種類 ピッチベンド、エフェクトは16種類登録可能	14音×4種類 ピッチベンド、エフェクトは8種類登録可能
データ互換	μ・SIOSのデータファイル作成が可能	MIDIサウルスのデータファイル作成が可能
特別事項	①システム起動後はシステムディスクの必要なし ②外部MIDI機器と同期が可能 ※μ・SIOSがバージョンアップすればNOTEのほうもそれに応じてする	①セーブ、ロードはシステムディスクとデータ用ディスクの入れ換え作業がある ※MIDIサウルスは生産終了したので、現在は在庫の分しかない。そのためバージョンアップの可能性はたぶんない





# これでキメる! パワフル打ちこみテクニック

第5回★ドラム、ベースはリズムの主役!!ラテン編

by 早坂泰成

早坂泰成 / 1881年生。5歳より始めたオルガン  
をきっかけにミュージシャンとなり、現在コン  
ピュータ・ミュージックを中心に活躍。  
国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキ  
ーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

ジャンル別打ちこみ方法も残す  
ところあと2回となってしまった。  
そこで今回と今回は、マニアク  
なジャンルをやってみようと思う。  
今回はラテン・リズムにチャレン  
ジしてみよう。

まずはラテン・リズムに欠かせ  
ない、ラテン・パーカッションの  
1例を紹介しておく(右図参照)。

ラテン・リズムというのは、サン  
バ、ボサノバ、レゲエ、マンボ、  
ルンバなど、その種類をいうと数  
えきれないほどである。そのなか  
でとくにポピュラーなものをあげ  
るとすれば、サンバ、ボサノバと  
いったリズムであろう。サンバは

曲のタイトルに使用されているも  
のも多く、「ワンノートサンバ」や  
「サマーサンバ」などはとくに有名  
である。しかし、このサンバとい  
うリズムはくせもので、先にあげ  
た2曲に関しても曲を聞いてみる  
とほとんどボサノバなのである。  
我々のイメージする激しいサンバ  
というのは、サンバのなかでもサ  
ルサというリズムに近いもので、  
昨今ではこのリズムをサンバと称  
するのが一般的なようだ。

それでは、下の曲。サンタナが  
ロックにラテンのリズムをうまく  
取り入れたものである。ラテンの  
ノリで熱くなろう!

## ラテン・パーカッションの一例



ここに示した楽器類は  
ラテン・パーカッショ  
ンのほんの1例にすぎ  
ない。アゴゴ、ティン  
バレス、カウベルは専  
用のスティックでたた  
いて音を鳴らす楽器で  
ある。

## これでキメる! コンガのミュートガノリを出す!!

たいいての音源には、最低でもハイ・コンガ、ロー・コ  
ンガ、ミュート・コンガの3種類は入っているはずなの  
で、うまく使えば曲にノリを出すことができる。そこで  
注意すべきことはミュート・コンガの使い方だ。ミュ  
ート・コンガのもっとも効果的な打ちこみ方法は、裏拍  
あるいは2拍、4拍に入れることなのである。

♩=120 C ポサノバ風

クローズド  
・ハイハット  
サイト  
・スティック  
スネア  
・ドラム  
バス  
・ドラム

♩=120 C サンバ風

楽譜の上段:ベース、中段:ドラム、下段:パーカッション

※パーカッション譜の1例。記譜法はとくにきまっていない

## 今月の打ちこみ課題: パーカッションの微妙なノリ「ブラック・マジック・ウーマン」サンタナ 日本音楽著作権協会(出)許諾第9272429-201号

♩=120 Dm Am

## 今月の付録ディスク

### μ・NOTE Jr. ピッツー特製デモ版

対応機種	MSX2/2+
環境	無音源 無MIDIサウルス

だれもが音楽用のソフトを体験するこ  
とができるように、MIDIインターフェ  
イスなしで動くデモ版を特別にピッツ  
ーに作ってもらいました。使用方法な  
どは111ページの付録ディスクのコー  
ナーに載せたリファレンス・マニユ  
アルを見てください。ピッツーからみ  
なさんへのメッセージも載せますね。

## ピッツーからのメッセージ

今日は、ピッツーです。「μ・NOTE Jr.」デモ版、試していただけましたか? 音無しですが内容はわかっていただけたと思います。気に入って  
もらえたら、本家の「μ・NOTE」でMIDI音源を体験してみてください。  
現在「μ・SIOS」シリーズでのユーザはあまり多くないのですが、みんな  
の力でMSX-MIDI-MUSICを盛り上げててください。今後もより良いソ  
フトへ進化させるためにサポートを続けていきますので、みなさん、こ  
れからもMIDI音楽を楽しんでくださいな。

## Let's Try

★効果的な「μ・NOTE Jr.」デモ版の使い方★MIDIインターフェイスなしでMIDIのプログラムを使うには、MIDIの機能を取ってしまうと使えないので、この  
デモ版は音を鳴らすことはできません。でも、このソフトの使い方やいかに大事なことはマスターできるので、ぜひみんなに覚えてほしい。それは、音楽という  
のは音符1つに対して、長さ、効果などのいろいろな情報が必要だということだ。

宿場町

★MIDIキーボードにもセブンスピッチにも便利なGM音源★音色の互換性もすぐれたGM音源が各社に出そろったので紹介。カッコーは価格・最大同時発音数・TGM調、ヤマハ・4万5千円・28音、PSSR700  
(ヤマハ)・26万5千円・38音、SOS33(ローランド)・3万9千円・28音、SOS55(ローランド)・6万9千円・24音、SOS55(ローランド)・7万9千円・24音、JVS30(ローランド)・11万8千円・24音、GM調、ローランド・5  
万8千円・24音、GM調、ローランド・5万8千円・32音、GM3R(W)・コルック・12万4千円・32音、GM3R(W)・コルック・12万4千円・32音、GM3R(W)・コルック・12万4千円・32音、音色がメーカーごとに微妙に違  
う。\*ローランドの音源はGSフォーマーケットにも対応。

## 世紀末の21世紀ページ

# Internationalization

国際化(kokusaiika)

MSX-ENGINEのルークから、各国のMSX-ENGINEと交流のある人のリストをもらった。といっても10人足らずだったけど。

そこで、さっそくおさだは彼らに手紙でアタックを開始した。見本にMファンを1冊送って、「Mファンで読んだことある?」とか、「なんでMSXを使ってるの?」とか、いろいろ聞き出してしまおうというたくらみだ。手紙を送ってから待つこと1か月。最初の返事が来た! さらに1週間後、もう一通返事が来た。しかし、結局はその2通だけだった。この内容は下で紹介する。

この前、ルークに電話したら、彼らの同人誌「MSX-ENGINE」はしばらく休刊すること。理由は? ときいてみれば、「プライ」は漢字ROMがなくて遊べないし、「シムシティ」はいまだに発売にならないのでレビューするソフトがないからだそうだ。でも、DRAGON DISKは作りつけていくそうなので、すでに6号分の代金を送ってあるのに、という人もだいじょうぶ。

それに、オランダの同人サークルANMAなどはまだまだ元気にゲームを作っているから、そのうちMSX-ENGINEも復活するだろう。



## 外国のMSXユーザーにききました

ワーナー・ローマン氏 トイツ・58歳

★使っているMSXおよび周辺機器は?  
海外メーカーPHILIPS社のNMS8280というMSX2のマシン。その前には同社のVG8020というMSX1のマシンを使っていた。周辺機器にはマウスとパナソニックのFMバック、それとソニーのプロッタプリンタという構成。

★好きなゲームは?  
('どんな種類のゲーム」と質問文に書いたつもりだったのだけど、ゲーム名で答えてくれた) 1番はコナミの「スペースマンボウ」、2番はアスキーの「石道」、ほかにもコナミゲーム全般が好き。

★何にMSXを使っていますか?  
ほとんどゲーム用に使っている。もっているゲームソフトは、なんと約160本にもなる。

★いままでにMSX・FANをよんだことは?  
90年の6月号からずっと読んでいる。

★ソフトなどはどうやって入手しますか?  
オランダのMSX-Clubという会社(MSX Club Magazineという本を出している)から送ってもらっている。

58歳でMSXでゲームをする人というのは、いそがしい日本にはなかなかいないだろう。おじさんになってもMSXで遊んでいるなんてうらやましい。

ピーター・パークハード氏 スイス・49歳

★使っているMSXおよび周辺機器は?  
パナソニックのFS-A1GTにモニターだけの基本的な構成

★好きなゲームは?  
1番はシューティングゲーム(なぜか外国人はみんなアクション系のゲームが好きだ)。2番はシミュレーション、3番はロールプレイング。なかでもサークシリーズや幻影都市はみんな遊んだこと。こと。(日本語のメッセージは読めないそうだけど、カンでなんとかカバーしたのかな?)

★何にMSXを使っていますか?  
MSXや関連商品の輸入、国内での流通の仕事をしていて、会社で使っている。そして、趣味ではビデオの編集にも使っている。

★いままでにMSX・FANを読んだことは?  
ある。だけど日本語がわからないので写真をながめるだけ。

★ソフトなどはどうやって入手しますか?  
仕事から、自分で。  
スイスでMSX発展のためにがんばる人の登場だ。このまゝ編集部に「MSX・FANを送ってほしい」というスイス人からのファックスがきたけど、こういう人がいればもうだいじょうぶ。

## おさだの韓国ネットアクセス記

徳島県の中川くんから、つぎのような手紙がとどいた。

「(前略)私も国際化のために韓国にアタックしてみました。韓国のMy Computer誌に(手紙を)出してみましたら、こんな返事が返ってきました。要約すると、「ハイテルというネット(パソコン通信)の中に「MSX天国」というものがあります。電話番号は02-762-2112(日本からKDDでかけるときは001-82-2-762-2112)で、接続後go paradと入力するといけるそうです。私は通信の機材がないので、ほかのMファン読者をお願いします」

これを読んでさっそく編集部98を使ってアクセスしてみたところ、ヘンテコな漢字がでてくるばかりでぜんぜんメッセージの意味がわからず、ログインの方法がわからなくて強制切断してしまっただ。それならばと、漢字コードを旧JISCコードなどにかえてみても(通常はソフトJISCコード)、ますますヘンテコな文字がでるばかりだった。ところどころの英文(welcomeとか)は読めるのに……。

これは、やはり日本の漢字ROMのようなハンゲル語ROMが必要なのだろうか? というわけで、ハンゲル語を表示させるために必要なパーツの情報や、アクセスに成功した情報をおまちします。

# TAKERUで買える海外同人ソフト

「同人地下工房」でもTAKERUの同人ソフトを紹介しているけど、やはり海外のソフトはこちらのコーナーで紹介しなくては。現在TAKERUであつ

っているものは下の2本で、以前登場してもらった菱田孝次氏のサークルMSX CLUB GHQがオランダのディーラーFLYING BYTESを介

して日本へ持ちこんだものだ。GHQでは、これからもたくさん海外同人ソフトを日本に紹介していきたいとのこと。

このさい、MSX・FAN編

集部は菱田氏に「国際MSX評論家」の称号をおくり、これからもMSXコクサイカの先陣を切って活躍してくれることを期待する。(おさだ)

## 以前パソ天で紹介したデモの完全版 ANMA'S AMUSEMENT DISK



① ANMAのロゴの色が変わる。なかなかカラフルできれい

以前パソ天でも紹介したオランダのサークル、ANMAのデモの完全版だ。ぜんぶで7本のデモがあり、1〜3はふつうのデモ+ANMAのメッセージ(ただしオランダ語と英語だけ)、4〜7は彼らの作ったゲームのデモになっている。

このデモはパソコン通信でも入手できるので、すべてをダウンロードしてしまった人にとっては、買って目新しいものはないだろう。

媒体	ディスク×1
対応機種	MSX 2/2+
R A M	マップーRAM64K*
VRAM	128K
セーブ機能	なし
価格	1,500円
MSX・MUSIC対応	

この中でも、「NO FUS S」はちかぢかTAKERUに登場する予定だそうなので楽しみ。右からせまってくるブロックを、下のサンプルとおなじ形にならびかえていくというパズルゲームだ。

それよりも気になるのは、どう見てもカリメロが「けっさよく南極大冒険」をやっているのしか思えないヘンテコなゲーム「SQUEEK」のデモ。このゲームはぜひとも遊んでみたい。

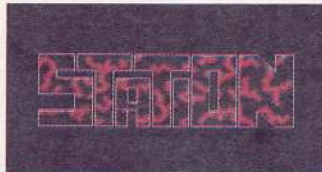


①文字が回転しつつ、同時に下のリボンの中の文字もスクロールする



②これがその「SQUEEK」なんともゲームマー心をつくぐるトリダ

## ニヨロニヨロに動いてきもちいいニヨロ DECALOGUE



① STATIONのロゴ。このあとの文字の動きもなかなか

「ローグ」というRPGがあるので、「その「ローグ」の大型版なんじゃないか?」なんて思ったアナタ(含おさだ)はおバカさん。だいたい「ローグ」は「Rogue」だからつづりがちがうもんね。じつはSTATIONというオランダのサークルの作ったデモなのだ。

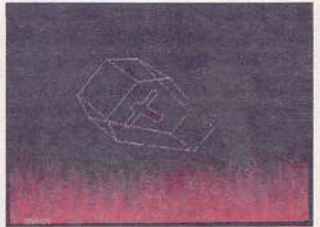
このデモはとにかくモノが気持ちよく動く/立方体や、文字が画面中をニヨロニヨロ動くのだ。それも動きすぎて読めない

媒体	ディスク×1
対応機種	MSX 2/2+
R A M	マップーRAM128K*
VRAM	128K
セーブ機能	なし
価格	1,500円
MSX・AUDIO/MSX・MUSIC対応	

いくらに。  
ANMAのデモがメカっぽい、幾何学的な雰囲気なのに対して、こちらのデモは神秘的な雰囲気がただよう。はじめのほうの曲がりくねった壁のすきまを文字がすりぬけていくデモにおどろかされていると、あとのほうでは、その文字がさらにウルトラ0級の回転をしながら華麗に画面をはねまわっていく。これはいちどナマで見してみるしかない!



③この立方体がそれぞれころがる。下の赤い玉はなんだろう?



④こちらは、炎の中に十字架があり、その横でカンオケがグルグル回転している

## CLUB GHQはこれからもやります!



菱田孝次(ひしだこうじ)GHQのリーダーにして国際MSX評論家。19歳。埼玉県三郷市在住

国際化のページが好評で連載となったのを、うれしく思うと同時に、わがGHQもますますその役割を果たすべき時がきたな、と思うのであります。12月号で会員の募集をしてから、北は北海道、南は九州まで、たくさんの方から反響がありました。それだけMSX

の国際化が求められている証拠といえましょう。もう実際に買った方もいると思いますが、TAKERUにオランダのデモを2本入れました。これは、オランダのディーラーFLYING BYTESの提案ではじめました。このグループとは1年のつきあいになりますが、きっかけはMSX CLUB GOUDAのディスクマガジンQUASARにのっていた住所をもとにジョークをまじえた手紙や、侍円盤(サムライディスク)を送ったら、ANMAやSTATIO

## 国際MSX評論家・菱田孝次氏

Nの作品が送られてきました。そしていろいろ情報交換をしているうちに、ソフトを日本で売りたいという話が出て、それならうちのクラブは小さくて販売経路をもたないからTAKERUがいいですよといったところ、意見が一致し、現在TAKERUで海外ソフトを売るにいたったわけです。GHQでは、これからもオランダのソフトを中心にTAKERUで売ろうと思っているのでご期待ください。では、ヨーロッパのMSXソフトの売れゆきの傾向について少し。

人気メーカーはANMAで、現在も次々と新作を出しています。このサークルの作品はアクションパズル系のものが多く、他にはメガデモも作っています。日本のマイクロキャビンも人気が高く、漢字が難しいにもかかわらず「プリンセスメーカー」が売れています。また、本格的な実用ソフトも多く、根強い人気をたもっています。では、今回はこのへんで、またなにかの機会にお会いできるでしょう。これからもGHQをよろしくお願いします。(菱田孝次)

【マップーRAMの判別方法】自分のMSXのRAMがマップーRAMかどうかを判別するには、「FOR I=0 TO 255:OUT 255,I:NEXT I」を実行すればわかります。なにこゝろからOKとカーソルが出た機種はマップーRAMではありません。マップーRAM搭載の機種なら、このプログラムでエラー(制御不能)状態になるはオサダ。

# F

ファン

# F

ファン

# B

ボックス

そろそろ春めいてきたが、みなさんいかがお過ごしでしょうか。今年の12月と少々まえの話だが、冬のイベントの報告をしておく。「MSXを使った自己表現」では、MSXの持ち味を再認識させられた。

## EVENT

# 冬のMSXフェスティバルの報告

昨年の12月19～20日・新宿の住友ホール。東京特有のからっ風が吹くなか、熱心なユーザーがたくさん集まってくれた。マイクロキャビンやハミングバード、ブラザー工業、ピッツァ、アスキーのステージはプレゼントやゲーム大会ありで、楽しい時間だった。そうそう、「MSXを使った自己表現」では遠くからの応募もあり、内容もみんなのMSXに対する熱い思いが伝わってきて、ジンとくるものがあった。そのなかで入賞した方々は右に一覧表にして、おもなものは下に紹介しておく。

応募のなかの作文にかんしては、もうしわけないけど、全文が掲載できないので割愛させていただく。内容はM

SXとの出会いから現在が書かれていたものがほとんど。あらためてMSXの存在の大きさを強く感じた。

MSXを使った自己表現入賞者

作品名	作者名	住所	年齢	内容
「ディスクメール」紹介ディスク	T-Kun	埼玉県	19才	実写取込物
連作ポエム「昭和46年7月…」「向かい風」	TOMすけ	北海道	43才	紙芝居
MSXと私	はにまる	東京都	20才	作文
MSXユーザーへささぐ	M, K	埼玉県	15才	作文
ほくの家族とMSX	BEST-MSX	岡山県	15才	作文
ほくとMSX	よび	群馬県	15才	PageBOOK

\*入賞者には上位(表の順)からAIGT、カラー熱転写48ドットプリンタ、電子手帳セクレ(2名)、ソフトアタッシュ(2名)がそれぞれ送られました。

### 作品のなかから3点紹介

「ディスクメール」紹介ディスク



◎ビデオで撮影した映像をソニーのビデオデジタルでSCREEN5でMSXに取りこみ、それをSCREEN3にしてデータを節約。音声もつけて、コマース的なノリのよい楽しい作品

連作ポエム「昭和46年7月…」「向かい風」



◎作者のTOMすけさんは43才、北海道の方である。22年前の青春時代を振り返って、そのときの気持ちをすてきな詩とCGと、効果音でつづっている

ほくの家族とMSX



◎「MSXView」の「PageBOOK」を使った作品。家族のそれぞれがMSXをどんなふうにとらえているかを表現している。お母さんはやっぱり……

## CINEMA

# スニーカーーズ

またまたコンピュータに関わりあいのある映画が公開になる。ストーリーのほうは、1969年にハッカーだった五人の仲間が、25年後に悪の手先となる者、正義の味方のスニーカーーズと分かれて闘う、というサスペンス。どんなコンピュータにもアクセス可能というブラック・ボックスの争奪戦が具体的に

な内容となる。そして、最後にはスニーカーーズとなったビショップ(ロバート・レッドフォード)はセンサーの張りめぐらされた敵の隠れ家に侵入するのだが……。

この映画は2月上旬公開予定。上映は日比谷スカラ座他東宝系にて(配給UIP/上映時間2時間6分)。



◎監督・脚本は「フィールド・オブ・ドリームス」のフィル・アルデン・ロビンソン

## PRESENT

# さあ応募しなさい

①ドラクエのぬいぐるみ……各2名様  
新しいドラクエグッズのなかから敵キャラのぬいぐるみをプレゼント。ほしいもの名前を書いて応募してね。



◎応募者はキャラクタ名を明記 ①ミミック②ばくだんベビー③サボテンボール④ドラキ⑤ゴースト⑥スライムナイト

### 応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年齢・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいことを明記のうえ下記の住所まで送ってほしい。  
〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係  
しめ切りは2月26日必着。発表は4月発売の本誌で。

### プレゼント係より

1月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売されていない「シムシティ」をのぞく発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいかかります。

●なりノ小生は受験生なり。然(しか)れども娯楽なきは身に酷ゆえ日曜はこれすなわち娯楽の日なり。いと楽し。然れども父、母いまそがる時、この事かなはず。今月号に「おはこん」たる輩で戒名求むる人いたり。眠つぶしに辞書引き考えき。すなわち「娯楽院恵父院電脳居士」なり。恵父院とは、腕節の強き父、恵みの父なり。これ場墓風に伝えられたく願うものなり(宮城・熊谷宗親)→わたしのスペースがなくなったなり。(ハ)

おはなしにちわっ



こんどデートしてくだちい、としつこい「ささや」にも、じつは女がいるという情報を入手したぞ。あの愛はウソだったのか。わたしは本気だったのに。

しかし最近では、「ささや」にももらった5万円です。買ったというウソのあるわたしだ。冒頭から身内ネタに走ってどーする。

●バボをけなすと、ささやらしき人から不幸の手紙が来たり、夜道で襲われるというのは本当か。

(千葉・まっちゃん)

会えばかならずバボさまを持ち上げるささやだが、陰で「くそばあ」とかいてんじやないだろうな、編集長みたいに。あ、これ内緒でしたか。

●しわとしわを合わせると幸せだが、節を合わせると不幸せになってしまうぞ。どうしてくれる。

(京都・屋敷の獅子)

4本の指を合わせると「はち合わせ」になるというギャグもあったが、それはけっこうシャレにならないぞ。どうしてくれる。

(東京・苦い過去を持つバボ)

●イベントのとき、ささやさんは常連に冷たい。(大阪・イベント王西川)

常連に冷たいのではなく、西川のことを嫌いだそ。じつはかつてに書いたぞ、気にするな。

●名古屋のイベントでときちやるさんが「編集部でだれが好きか」と聞いてきたとき、すぐに「バボさん」という声があつた。ささやさんが「バボは連れてこようとしたのに恥ずかしくて来なかった」といっていた。無茶苦茶なことを書いてるバボさんが、本当は照れ屋でイメージとは違う人だということわかった。(愛知・久原雅彦)

最初にこれを読んだとき、会場からの質問にときちやるがこう答えたのかと思つて照れていたバボはわたしだ。しかし、イベントに誘われたことは一

度もないので、じつは嫌われているかもしれないのもわたしだ。

●バボさんの愛しているものはなんじやらほい? (岩手・歩く蓄音機)

その「なんじやらほい」はやめる。ところで、わたしがいま愛しているものといえば編集長くらいか。うまい。しかし、いっておくが、いまは愛しているが明日には死んでほしいと思つているかもしれない。

●知っている人は少ないですがバカボンのパパは植木屋です。そしてバカボンのパパは生まれたときからこの名前だったのだろうか。(埼玉・島津直樹)

植木屋というのは有名だが、劇画風の仮面ライダー1号は、なんと1Q800だ。そして「それいけカッチン」で斉藤こすえが飼っていたロバの名前は「しみじみ」だ。どうでもいいけど、ロバは飼うなよ、ロバは。

●バボさんの文章が助けを求めているので、気になりながら読んでいたら「死にたい気分」ときたもんだ。物心ついたときから死にたい気分のおれがまだ生きているのに、どーする。

(東京・彼方)

もう死にたくなかったが、死にた

あつその本は!

問題部分の拡大



〇〇福井・坂下住朝・MSXユーザーが犯罪まがいのことをするとは信じたくないが、これも歴然とした事実をつきつけられてはグウのネもでないわ。11月の事件だが、犯人は捕まったのだろうか。限定するのは容易なことのような気がするが……(ノ)



マリーベルにでまかせよ!

い気分と書いて反応があつたのは、あなたと奈良の三冠王だけ。編集部の若者たちは「まだ死んでないのか」という顔をしていたぞ。

●超貧乏でFMバックが買えません/ボクにください、お願いします/(というハガキを3枚も送ってきた岩手・小田中郷)

貧乏といえばシングル、わたしのイキなはからい!「男の雑煮」(BYファミリーマート)はちゃんと食べたのか。報告

〇山口・S-II⇒とてもかわいしい、きれいな色づかいなのだが、フルカラーでお見せできないのが残念です。それにしてもMSXがそう簡単に壊れるものか。そういうラジコン級の扱いをするから壊れるんだよ、コラ(ノ)

を待つ。ということで、残念だったな小田中。

●バボさん、名言を残すと、以前書いていたが、有名な人の名前がよく単位になりますよね。1バボ、2バボとか。(長野・ちくたけ)

サンドウィッチを考えた「サンドウィッチさん」を思い出さず。まあ、わたしの名言は死んでから「知ってるつもり」で聞かれてくれ。やるか、そんなもの。(バ)

道路上での禁止事項

3. 道路上での禁止事項

道路上では、次のような危険なことや交通の妨げになることをしてはいけません。

- 立ち話をしたり、すわたりして交通の妨げになること。
- ボール投げやローラースケートなどをし遊ぶこと。
- 物を投げたり、捨てたりすること。
- 道路をこぼしたり、汚水を流すこと。
- 走行中の車につかまること。
- 運転者の目をくらませるような光線や道路に向けられたこと。
- 踏切に路上に水をまくこと。
- 道路上に物を置くこと。
- 原動機や燃焼機・展示品などを勝手に操作したり、移動させたり、これらを行うこと。

持っているMSXの機種名を書いてください( AI-ST )

〇群馬・みそねこ(2)というやうな、土壌柄が表れていてよいぞ

〇群馬・みそねこ(2)というやうな、土壌柄が表れていてよいぞ

〇群馬・みそねこ(2)というやうな、土壌柄が表れていてよいぞ

11月13日(日)福井新聞(福井市)を面す

「福井のMSXユーザー、気付いていたか?」

11月13日の新聞に「MSX」と書かれた本が写っている!!

しかもこの本は僕も持っている!! MSXポケットバンク・マジック入門 (アスキー出版局・680円)だ!!

〇〇福井・坂下住朝・MSXユーザーが犯罪まがいのことをするとは信じたくないが、これも歴然とした事実をつきつけられてはグウのネもでないわ。11月の事件だが、犯人は捕まったのだろうか。限定するのは容易なことのような気がするが……(ノ)

おもしろい話  
おはこんへ

「募集内容」おはこんではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りのない、①街で、学校で、余社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけたおもしろいこと。国籍・性別・ジャンルを問わず。②「バボ」保まで。③「おはこん」保まで。④「おはこん」保まで。⑤「おはこん」保まで。⑥「おはこん」保まで。⑦「おはこん」保まで。⑧「おはこん」保まで。⑨「おはこん」保まで。⑩「おはこん」保まで。⑪「おはこん」保まで。⑫「おはこん」保まで。⑬「おはこん」保まで。⑭「おはこん」保まで。⑮「おはこん」保まで。⑯「おはこん」保まで。⑰「おはこん」保まで。⑱「おはこん」保まで。⑲「おはこん」保まで。⑳「おはこん」保まで。㉑「おはこん」保まで。㉒「おはこん」保まで。㉓「おはこん」保まで。㉔「おはこん」保まで。㉕「おはこん」保まで。㉖「おはこん」保まで。㉗「おはこん」保まで。㉘「おはこん」保まで。㉙「おはこん」保まで。㉚「おはこん」保まで。㉛「おはこん」保まで。㉜「おはこん」保まで。㉝「おはこん」保まで。㉞「おはこん」保まで。㉟「おはこん」保まで。㊱「おはこん」保まで。㊲「おはこん」保まで。㊳「おはこん」保まで。㊴「おはこん」保まで。㊵「おはこん」保まで。㊶「おはこん」保まで。㊷「おはこん」保まで。㊸「おはこん」保まで。㊹「おはこん」保まで。㊺「おはこん」保まで。㊻「おはこん」保まで。㊼「おはこん」保まで。㊽「おはこん」保まで。㊾「おはこん」保まで。㊿「おはこん」保まで。

# GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

雪は解けて、なだれとなってスキー・シーズンは終わり、卒業する人はして、しない人は留年する。おお、3月。春なのだ / 文：高田 陽

## 2/5 ウィンビーのネオシネマ倶楽部～エバグリーン編～

「ウィンビーのアイドル化計画第1弾CD」との触れ込みでリリースされたこの作品。電子音飛び交う中でおちゃらけた状況が展開されるのかと思いきや、これが大ハズレ。ピアノやストリングス中心のアコースティックなアルバムだった。しかも、収められた10曲は、どれも親しみ深い人気曲ばかり。MSXからも「F1スピリット」が顔をのぞかせている。で、人気曲となると個人個人の思い入れが強く、「このアレンジじゃイヤ」という意見が少なからず出るところだが、かなり原曲の感じ

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7612
価格	3000円(税込)
備考	



が保持されているのでこの点は心配ないだろう。このCDの売り文句は「すべてながらくんに心をこめて贈ります」。日々の生活は忙しいけれど、勉強しながら、仕事しながらでもこれを聴けば、気持ちも優しく爽快になれるということだろう。私も同感だ。

## 2/19 サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992

月刊「ゲームスト」における年間VGM賞の上位5作品を収録した、おなじみのオムニバス・アルバム。収録作品名は、ストII、メタルブラック、龍虎の拳、ギャラクティックストーム、ウルフファンク。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00109
価格	3500円(税込)
備考	2枚組/ブックレット型ステッカーシート全10ページ付



## 2/19 バース～G. S. M. CAPCOM6～

話題のシューティング「バース」を主役に加え、「ナイツ・オブ・ザ・ラウンド」と「ストリートファイターII」の2ゲームで脇を固めたカプコン作品のアルバム。アレンジも豊富にとりまぜた、アルフライラの意欲作。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00110
価格	3500円(税込)
備考	ストリートファイターIIダッシュ大技早見帳付



## 2/19 餓狼伝説2/SNK

人気格闘アクションの続編、「餓狼伝説2」のG.S.M.1500シリーズ化。オリジナル・サウンド、ボイス&S.E.はもちろん、SNKサウンド・チーム「新世界楽曲雑技団」によるアレンジ・バージョンも収録。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00111
価格	1500円(税込)
備考	CDサイズカラーステッカー付



## 2/19 ビューポイント/サミー工業・SNK

サイトロン初お目見え、サミーの最新ネオジオ・ソフトのG.S.M.1500シリーズ化。ハウス・ミュージックをほうふつとさせるオリジナル・サウンドやS.E.にくわえ、アレンジも2曲入っての完璧+α盤。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00112
価格	1500円(税込)
備考	CDサイズカラーステッカー付



## 2/19 ドギューン/東亜プラン

かたゆでなシューティングを作らせたら日本一という、東亜プランの新作を早くもG.S.M.1500シリーズ化。作曲者自身によるアレンジを目玉に、いつものようにオリジナル、S.E.を完全収録。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00113
価格	1500円(税込)
備考	CDサイズカラーステッカー付



## 2/21 超兄貴

リアルに描かれた筋肉美によって彩られる異色シューティングのアルバム。CD-ROMからのオリジナル・サウンドと葉山宏治氏によるアレンジ6曲を収録した。みんな、このCDを聴きながら体をきたえよう。

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1098
価格	2800円(税込)
備考	兄貴ステッカー付



## 2/21 PMD98

パソコン1台でどれほどの音楽ができるのか……、このアルバムのコンセプトはこうだ。プリメの作曲者として知られる梶原正裕氏を中心とした4人が、PC-98の音の限界に挑む。DTMマニア必聴のアルバム。

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NALM-1087
価格	2800円(税込)
備考	



## 2/25 大航海時代II

待望のシミュレーション「大航海時代II」発売にともなう光栄サウンドウェア。世界中をめぐる行くあいだに流れる、土地土地をイメージしたメロディが雰囲気盛り上げる。安心して期待のできる1枚だ。

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1036
価格	2900円(税込)
備考	



## 2/24 パーフェクトセレクション・サウンド・レーシング・ヒストリー

コナミの歴代レーシング・ゲームのアレンジ・アルバム。これがNo.2プロジェクトの最後の作品となる。収録は、F1スピリット&3Dスペシャル、ホットチェイス、チェッカーフラグなど5ゲーム11曲。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1119
価格	3000円(税込)
備考	



## 2/21 結婚ワルツ (ドラクエV～天空の花嫁より～)

あの「ドラゴンクエストV」の「結婚ワルツ」が、ついにコーラス版にてCD化。約30名の混声合唱団による本格的な合唱曲で、早くも結婚披露宴の新定番になるとの声も。また、先のアルバムから「序曲のマーチ」を含む3曲も同時に収録される。

メーカー	アポロン
媒体	シングルCD
品番	APDG-4002
価格	1000円(税込)
備考	二部コーラス用譜面入り



## 2/24 OVAイース～天空の神殿～アドル＝クリスティンの冒険 第2巻「世界果つるところ」

OVAイースの第2巻(全4巻シリーズ)——イースの運命を背負うアドル。しかし、アドルは悪魔の使いとして村人に捕らえられていた。やがて、村の長老は悪魔の怒りをしずめるため、アドルを魔物に差し出すと宣言する。

メーカー	キングレコード
媒体	VHS LD
品番	KIVA-157 KILA-51
価格	各5800円(税込)
備考	30分/ステレオHi-Fi/全巻予約購入特典あり



## 11月期整理分(2月情報号採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は2月情報号のために11月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

### ファンタム

- 北海道  
愛の1000本ノック/菊地友則
- 宮城県  
10FLAGS 他①/松尾朋享
- 山形県  
回る3匹/小松健彦
- 茨城県  
ドコロ 他①/小林靖彦
- 埼玉県  
そらをとびたい/大久保俊介  
1スクリーンナイト/横堀若夫
- 東京都  
BATTLE SHIPS/齊藤大輔
- 神奈川県  
FINAL FORCE 他①/川寄省吾  
M・FANカップスーパードラゴン/今坂光太  
まうす/川寄圭吾
- 長野県  
SIDE ROLE ◀爆音エディター▶/木内靖
- 戦略/中谷稔
- 愛知県  
KURU-KURU/阿知波基信
- 三重県  
FIGHTER'S/北川由隆
- 滋賀県  
AREA 52/塚本憲史
- 大阪府  
ダークベーター/萩上康成
- 兵庫県  
CORE DEFENDER/洲上和憲
- 千葉県  
ALPHABET-MASTER 他②/小島宇
- TITLE OF LEGEND/磯辺鉄兵
- 広島県  
野望の戦略/藤原稔
- アルファベット地獄/内九裕彦
- トリトリトリ 他①/岡田浩二
- 山口県  
SHANIME/佐藤孝幸
- タイトルボール/寺脇健吉
- 香川県  
宇宙奇譚3・6・7物語/新田治朗
- 高知県  
FIRE ROOM 他①/岡林大
- 福岡県  
ダイヤモンドバウン 他①/岡典秀
- SDストリートファイター/島中浩二
- 長崎県  
燃えるよ特攻隊/大庭春二
- 宮崎県  
あちやちや 他①/宮本雅司  
(整理日11月10日)

### AVフォーラム

- 北海道  
カメのさんらん/伊藤将志  
私のお墓/浜野宏哉
- 青森県  
お願い神様/秋田進
- 宮城県  
のこぎり 他①/山本哲也
- 千葉県  
扇風機/戸田龍之介
- 東京都  
お見事/ 他①/齊藤大輔
- 神奈川県  
草原の犬木/福留英明
- 神奈川県  
グラデュウス/細貝大志
- 雨が上がりると/川寄圭吾  
117/赤崎和広
- 長野県

- うねうねくん! 他①/板倉勝宏  
デジタル少学生/木内靖
- 石川県  
多重スクロール 他①/牛木隆文
- 兵庫県  
飛行船の旅/長谷川誠  
襲撃/小島宇
- 岡山県  
BEEP/則安洋志
- 原稿用紙/福嶋哲也
- 愛媛県  
勝ち誇ってみた男/渡辺雅也
- 大分県  
オーロラ/野島智司  
(整理日11月14日)

### FM音楽館

- 北海道  
WAR HAMMER 他②/平野正和
- TRIGON「FARAWAY」/小川啓
- 青森県  
グレイヴス2「スペースドクター」のテーマ 他①/中沢竜一
- 宮城県  
出た! ツインビー「天空の要塞」/他②/後藤道彦
- 秋田県  
カノン/秋田裕幸
- 栃木県  
イズ「Holders of Power」FINAL BATTLE 他①/深澤亮士
- 群馬県  
挑戦 他②/柄沢和明
- 千葉県  
IF YOU WANNA BE/両角泰寛
- クリスマスポップ 他①/中原智博
- 東京都  
イースIII「バレストイン城」 他①/佐藤鉄也
- 富山県  
Siren/仲智一
- 福井県  
イースII「ノルティアの氷壁」 他②/谷口洋一
- 静岡県  
BODYAW/伊藤太介
- 愛知県  
Chaotic State/成瀬和彦
- 三重県  
SLEEP/小林由幸
- 京都府  
ドラゴンクエスト2「果てしなき世界」/宮村英和
- 兵庫県  
METROID 他②/濱本麻夫
- DANCING DANCING/岩切秀
- 奈良県  
スマイルタンX 他③/野尻武史
- 島根県  
Good morning/飯島慶郎
- 広島県  
Sigma/出口智秀
- 山口県  
Back For The Attack 他④/河野光明
- 香川県  
オホーツクに消ゆ「オープニングテーマ」 他①/常坂俊彦
- 高知県  
IRON SMILE ~鋼鉄の笑顔~/岡林大
- 福岡県  
ドラゴンクエストII「この道わが旅」 他①/尾崎誠  
(整理日11月14日)

### ほほ梅麿のCGコンテスト

- ☆イラスト部門
- 北海道  
猫が寝ころぶ 他③/鈴木充  
よくみる風景/山本忠隆
- 青森県

- SWEPPER/中居正彦
- 宮城県  
上杉謙信/安斉亮介
- 福島県  
真昼のバルダーフォルク/稲川千鶴
- 埼玉県  
雲の上の女の子/塚越雅也
- 迎春/山崎聖卓
- PIERO一座/初見一雄
- 千葉県  
海/長井大泰
- 時給750円/佐藤幸一
- OTAKARA/山本太地
- 東京都  
おんなのこかいとう/みーあさん 他①/木村隆夫  
湖畔にて/小川浩司
- 黙想/高橋正人
- PRESENT/藤理大樹
- 神奈川県  
ゆきだるま/渡部効一
- SEA WORLD 他②/遠藤徹
- 長野県  
こことはある海の中……/中尾俊文
- 夏の思い出 他①/藤森森義
- 拝啓、こちらは大雪です/竹内理
- 新潟県  
YEAHHー 他②/高橋直樹
- 岐阜県  
サンタは煙突に舞い降りる 他②/窪田直樹
- しょうがつ/門底昭
- プログラムしてる?/立川秀樹
- 静岡県  
火星への船 他①/和出伸一
- 旅人/工藤教也
- 愛知県  
影舞組/佐野圭吾
- ちやいなあ 他①/西河里佐子
- 三重県  
DRAGON HALF/細裕之
- 京都府  
草原の妖精たち/三浦一誠
- 大阪府  
アメリカン 他③/梅本重樹
- 田舎の風景 他①/竹本英司
- さよならサンタクロース/浅田浩一
- UFO 他①/藤本直也
- 兵庫県  
ゴースト/青木幸則
- 3才のはつこい 他③/井上なみ
- 戦士の休息/山本弘志
- メカニック・ラボ/岩切秀
- UFO/小畑直
- 島根県  
空を行く/高橋尚生
- 岡山県  
エスペランサ/額経照仁
- 広島県  
月あかりに照らされて/小林俊一
- 佐賀県  
Let's GO!/垣副清
- 鹿児島県  
夜道を歩くお嬢様(?) 他①/濱田知子
- ☆ぬりえ部門
- 北海道  
GREY-DRAGON/陸井拓
- 宮城県  
OVERSLEEP/森下優
- 茨城県  
剣士とふぶの冒険 第1話「敗走」より/坪井敬明
- 千葉県

- ファイヤー/寺久教至
- 神奈川県  
ブルードラゴン/渡部効一
- 長野県  
かかってこいや/森純子
- 新潟県  
~γφωσζιμθπρσ~/高橋直樹
- 岐阜県  
恐竜/山本健二
- 三重県  
下がっている、俺がやる/細裕之
- 大阪府  
かかってきなさい/竹田英二郎
- ころころっ 他①/北野美栄子
- 福岡県  
スカイドラゴン/村井貞治
- 旅人/龍野和孝
- ぬりえだよ〜ん/大倉健
- バトルフィーバー/佐々木誠  
(整理日11月8日)

### ゲーム制作講座

- 群馬県  
備あとはMARINE BLUE♡/井ノ川順二
- 東京都  
Mの力 by MSX-FAN/永野朗夫  
(整理日11月8日)

### スーパー付録ディスク

- ☆MSXView
- 愛知県  
High Resolution Printing./稲熊公孝
- 大阪府  
VA/齊藤友昭
- ☆MIDI演奏用データ
- 三重県  
圭一の冒険 他①/小林由幸
- 宮城県  
アウトラン「Magical Sound Shower」 他③/手塚秀和
- 東京都  
MORNING STAR/藤山瑞樹
- 福島県  
Ys「Holders of Power」 他①/鈴木正訓
- ☆その他
- 群馬県  
「The かごとPART3」の7-アッパーバージョン/石橋渡
- 静岡県  
FMファイアー/蝦名広一
- 京都府  
プライス巻セーブデータ/岡本治

以上241作品

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

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

- ーメディアに帰属するものとします。
- ★しめ切り  
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月前えにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は①-②		①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他( )	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>			
作品名			[使用機種名] _____ [ファイル名] _____	
氏名	フリガナ	ペンネーム	フリガナ	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
	( )歳 男・女			
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ _____ 都道府県 _____			
投稿日	199 年 月 日			
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名] _____ 年 月頃] いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名] _____ 年 月号 ページ] _____ [書籍名・CD名] _____ [参考にした作品名・記事名] _____			
	いいえ			
④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。				
[作曲者] _____ [歌手・演奏者] _____				
⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。				
[ツール名] _____ [SCREEN] _____ [ロードの方法] _____				
作品コメント				

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



# 投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で、音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。

アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送って来てほしい。力作を待っている！

## ファンダム

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

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

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

### ★募集部門と発表形式

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

#### (a) 1画面部門

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

※1 1画面とは、SCREEN 0 : WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空白(前の行が40行目で文字が来ているた

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

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

#### (b) 一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらおうことを前提にしたプログラミングを望む。

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

#### (c) D部門

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

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

#### (d) ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」として、ここでは「なにかをするために使う道具」に入れたい。ちなみに、「24行のプログラム」として、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】新コーナー「ツール/」で使い方を紹介し、付録ディスクに収録。

#### (e) ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受け入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

### ★応募書類の規定

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

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

③ プログラムの解説(※2)

④ 作品の資料、解法(※3)

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

### ★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

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

### ★採用

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

### ★2つの常設賞

#### ●ちえ熱賞(新人賞)

その4半期(1月号~3月号、4月号~6月号など、3か月単位)で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(賞金3万円)を授与。作品そのものよりも、作者自身の可能性を重視。

#### ●TIM賞(作品賞)

その半期(4月号~9月号、10月号~翌年3月号)に収録された作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(5万円)を授与。

## F M 音 楽 館

FM音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムにかぎる。テープ、またはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権特許の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)

### ★応募書類の規定

① 必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)を使用すること

### ② 作品に関するコメント(用紙は自由)

#### ★郵送にあたっての諸注意

・「FM音楽館」と封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

### ★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲か、ゲームミュージック・一般曲かで額にじゃっかんの違いあり)。

## AV フォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

### ●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★応募書類の規定

① 住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

② タイトル

③ プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでも受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で困む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

## ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門はイラストとぬり絵の2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけること。作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでかまわない。

### ●イラスト部門

1枚もの静止画作品。

### ●ぬり絵部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

### ★応募書類の規定

① 応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビツツの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金、賞品を進呈する。

## スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

- ・「MSXView」で作った作品
- ・いろいろなことが便利になるツール
- ・MID演奏用データ
- ・その他

上記のほかにも、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたつようなものを待っている。

### ★応募書類の規定

① 応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にて添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの1覧)などの資料も忘れずに。

### ★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」。「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

そのほかの投稿について 以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

## 紙芝居&動画教室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール、本体に付属しているツールを使ってもいい。

### ★応募書類の規定

① 応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際応募用紙はコピーして使用。

② 作品にはストーリーを必ず別の紙に書いて同封のこと。

### ★採用

規定の謝礼。

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施いたします。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは2月26日必着。当選者の発表は4月8日発売予定の本誌5月情報号の欄外で行います。

### ■アンケート

11 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX ②MSX2 ③MSX2+ ④MSXturboR(A1ST) ⑤MSXturboR(A1GT) ⑥どれも持っていない

12 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で⑤以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

13 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③増設RAM(MEM-768) ④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む) ⑩どれも持っていない ⑪その他(具体的に記入)

14 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。③の番号で答えてください。

15 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

16 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

17 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

18 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

19 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

20 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2+/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンも含む) ②メガドライブ(マークIIIも含む) ③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系(PC-286系も含む) ⑥FM TOWNS ⑦X68000 ⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①拡大フォーカス ②クソボール ③Vヤード ④ICE DON ⑤ならべんでえー ⑥BEHIND ROLE ⑦ポップ音エディター ⑧レッツゴー三国 ⑨ゼロ戦 ⑩Ex-Gravity ⑪Dark Dungeon ⑫どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①BOLD ROLER ②FACTORY ③FORECAST ④RYHYTHM ⑤QUEER CITY ⑥KARATEKA ⑦ゴジラのテーマ ⑧今月のBGM/ぼす曲 ⑨まるで興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。

- ①本誌の特集記事 ②本誌の連載記事 ③ディスクのすべしゃる ④ディスクのレギュラー内容 ⑤MSXの本はこの本しかないから ⑥入にすめられて ⑦その他(具体的に書いてください)

19 スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかればメーカー名を書いてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	4
2	キャンペーン版大戦略II・かすたまキット	10
3	MSXトレイン	104
4	ザ・タワー(?)オブ・キャビン	24
5	ほほ梅屋のCG描き方入門	
6	ほほ梅屋CGコレクション1	
7	スーパープロコレ4	

## 表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II・かすたまキット
4	<FAN ATTACK>カレイジアスベルセウス
5	ブリム倶楽部
6	十字軍
7	ユーザーの主張
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>新・マシン語の気持ち
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	<ファンダム>アル甲4
12	<ファンダム>あしたは晴れた!
13	FM音楽館
14	GTフォーラム
15	BASICビクニック
16	MIDI三度笠
17	Internationalization
18	FFB
19	GM&V
20	パソ通天国
21	AVフォーラム
22	ほほ梅屋のCGコンテスト
23	紙芝居&動画教室
24	同人地下工房
25	<FAN NEWS>MSXトレイン
26	COMING SOON
27	FAN CLIP

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールタイムズ「カレイジアスベルセウス」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	アル甲4
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI三度笠
8	ほほ梅屋のCGコンテスト
9	紙芝居&動画教室
10	パソ通天国
11	あてましょQ
12	MSX-DOSへの入口
13	表紙CG「SOTSUGYOU」
14	B:

## 表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	マイコンBASICマガジン
4	ログイン
5	ポップコム
6	電撃主
7	ゲーメスト
8	ASAHIパソコン
9	バックアップ活用テクニック
10	その他のパソコン雑誌
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	ファミコン通信
13	PC Engine FAN
14	メガドライブファン
15	その他のゲーム雑誌
16	どれも読んでいない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	植松の嵐
9	伊忍道・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	MSXトレイン
14	F-1スピリット
15	エメラルド・ドラゴン
16	SDスナッチャー
17	SDガンダム ガチャポン戦士2
18	王家の谷・エルギーザの封印
19	キャルシリーズ
20	キャンペーン版大戦略II
21	きゅんぶんぶらあ自己中心派
22	銀河英雄伝説シリーズ
23	グラティウスシリーズ
24	グラフサウルス
25	クリムゾンシリーズ
26	激突ペナントレース2
27	幻影都市
28	サーク
29	サークII
30	サーク・ガゼル塔
31	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
32	三國志
33	三國志II
34	THE プロ野球激突ペナントレース
35	シムシティー
36	シュヴァルツシルトII
37	Simple ASM(シンプルア셈)
38	水滸伝
39	スナッチャー
40	スーパー上海ドラゴンズアイ
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	戦国ソーサリアン
44	ソーサリアン
45	増設RAM(MEM-768)
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
55	信長の野望く全国版
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリイ各号
67	ぶよぶよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリーコマンドII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー2
74	魔導物語1-2-3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草結縁
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま1/2
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	突っせんるすまん

●1月情報号の当選者の発表は51ページからの欄外で発表しています。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を  
貼ってくだ  
さい

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア  
MSX・FAN編集部  
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください( )



(キリトリ線)

# MSX・FAN3月号 アンケート回答ハガキ

- [ 1 ]** ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ **[ 2 ]** ① ② ③  
**[ 3 ]** ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩  
⑪ (                      )
- [ 4 ]** ハイ      イイエ      買う予定の周辺機器      [      ]
- [ 5 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] [ <sup>4</sup> ]
- [ 6 ]** [      ] **[ 7 ]** [      ] [      ] [      ]
- [ 8 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- [ 9 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] **[ 10 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- [ 11 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] **[ 12 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- [ 13 ]** ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ (                      ) **[ 11 ]**
- [ 14 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ] **[ 15 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- [ 16 ]** [ <sup>1</sup> ] [ <sup>2</sup> ] [ <sup>3</sup> ]
- [ 17 ]** [    ]
- \*シリーズものは、「とカ」とか必ず明記してください。
- [ 18 ]** [ <sup>1</sup> ]
- その他 [    ]
- [ 19 ]** [    ]

## 3月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね

□□□-□□

住所

氏名

☎

)

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

# ほぼ梅磨の CG コレクション1

**TAKERUで  
3月上旬発売予定**



題なんてありませ〜ん  
展覧会にて  
無題  
鳥の飛はない都市  
羽娘  
森の中の少女達  
グラフィカルなメイクアップ  
天空の王子  
Because  
Good-bye USA  
無題の3人  
キミのいるそばにはないののそば

■作者  
■作品名五十音順  
■作品ジャンル  
■総合点  
■構図  
■色彩  
■魅力  
■背景  
■表現力

■BGM選択  
■画像形式の変換  
■CGテキスト作成  
■ディスク変更  
■ドライブ変更

鳥の飛はない都市  
作者: SABUROWTAA (18歳)  
92年11月号掲載作品  
総合96点  
★都会のカクゼミに哀愁がたがよう作品  
だぞよ。色の使い方が、みんぱんまき  
表現しているでおしやる。

## 手持ちのCGデータ でも使用できる

自分の持っているCGデータをこのソフトで使うことができるのだ。フリーソフトウェアのMAGセーバーで作成したMAGデータであればOK。かんたんなマクロを組みればメッセージや検索機能も自由に設定することができるぞ。自分だけのCGライブラリーを作ることがかんたんにできてしまうのだ。

## 検索機能も 充実

タイトルの50音順にCGをならべかえたり、同じ作者の作品だけ表示したり、といった検索機能が便利。検索項目は自分で設定することもできるので、「ハースデー」なんていう項目を用意しておけば、プレゼントCGだけを表示することがかんたんにできてしまう。

**梅磨CG  
も入ってる!**

## CG100作を収録!

※画面は開発中のものです  
90年10月号から92年12月号までの掲載作品全300作のなかから100作を4枚のディスクに収録! ちょっとだけ紹介すると、GIRL2(91年5月号)、入内(92年1月号)、告白(92年1月号)、夕暮れにたたずんでみよう(92年2月号)……などなど。収録作品はMAGデータなので、PC-9801など他機種の人でも見ることができるのだ。

## メッセージも表示する

CGの作者や掲載時のポイントといったデータを表示する。漢字ROMの搭載されている機種では漢字で、それ以外の機種ではかな文字で表示。漢字版はインタレース表示なので、ちらつきが気になるという人のために強制的にかな文字表示にすることもできる。

全国のタケル設置店で  
お求めになれます

(TAKERU事務局では通信販売も受け付けています)

価格 **4,000**円

対応機種 **MSX 2/2+** **MSX turbo R** 2DD・4枚組  
マウス対応

企画/開発: 徳間書店インターメディア株  
MSX・FAN編集部 ☎03-3431-1627

発売: ブラザー工業株 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

「血中ダーマーマー濃度」高いです。

シミュレーションゲーム  
プリンセスメーカー

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP.

女の子が話す! 話題の子育てゲーム

■声の出演: 横山智佐■



あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、十分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。ゆたかな未来、そして夢の実現。史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

MSX2.2+, MSX turbo R ¥14,800(税別)

●漢字ROM不要版は通信販売にて承っています。●

大正新報社

シミュレーションゲーム  
CAMPAIGN VERSION  
大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1991 MICRO CABIN CORP.

超ハイテク兵器続々の本格派SLG!



- 空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場。■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場。
- ほぼ全ての航空機が武器交換可能。■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入。
- 新ユニット登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。■ゲーム開始前に3ヶ国で同盟関係の設定可能。

MSX2.2+, MSX turbo R ¥8,800(税別)

■グラフィック監修: 末永仁志■

大正新報社

サイバーパンク・超伝奇RPG  
ILLUSION CITY  
幻影都市

©1991 MICRO CABIN CORP.

近未来超伝奇サイバーパンクRPG!



- 8等身キャラクタ採用。■キャラクタ演出革命。
- VRシステムVer.2.5搭載。■MIDI対応。■ジョイパッド&マウスオペレーション可能。

PC-98VM、UVシリーズ EPSON PCシリーズ

PC88VA対応 MIDI対応

MSX turbo R専用 MIDI対応 各¥9,800(税別)

◆株式会社ポリスター DATAMレーベル「幻影都市」CD全曲集◆  
好評発売中/ ¥2,400(税別) PSCX1043

大正新報社

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

# THE TOWER OF CABIN

～キャビンパニック～

© 1992 MICRO CABIN CORP.



**このゲームはノンフィクションであり、登場する人物、建物などは実在します。**

×××駅より歩くこと10分、ゲームソフトハウス「THE TOWER(?) OF CABIN」に到着、  
あなたは来客として迎えられ、「CABINの塔」の中を疑似体験するのだ！  
なんと、メッタに見る機会のないゲームソフトハウスに潜入！  
そこから飛び出す超豪快短編ゲームの数々！  
キャビンファンなら楽しさ2倍！  
知らない人には新発見のおもしろさぞ！

## マルチメディア・ パロディソフト！

### ●収録ゲーム

“真 GOGOピクシー”

“Xak番外編 くるせいだあ”

“恋のライバル宣言”

“キャビンヒストリー”

“燃えろ、ふっちぎりカーレース”

MUSIC“GMやろうぜ！”

人工無脳“おしゃべりプレイちゃん”

“惑星レクス公認 バネッタ教習所”など(98版のみ)

## 人気キャラ大集合!!

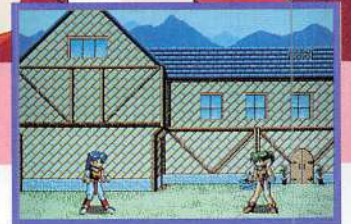
●PC-9801シリーズ

●MSX2以降

DISK3枚組 各¥5,800(税別)

**好評発売中!**

ILLUSTRATION by YUICHIROU KAWAGUCHI



# 心通天国

ネットワーク者たちのMSXに対する意識を中心に〈ダイジェスト・ボイス〉に集めた。〈パソコンCG〉では6枚の作品を紹介。



## ダイジェスト・ボイス Digest Voice

今月はMSXに対する思いや希望などを集めてみた。この号を作っているのが年末年始なので、みんなあらたな気持ちでM

SXとつきあおうという決意のみなぎる書きこみがたくさんあったので、その一部をここに紹介するぞ。

ところで、新アスキーネットのMFファンの新表紙についての話題は、手前みそながらちょっとうれしい。来月はLINKS

のスペースがぐっと拡大される予定なので、会員のみならず、がんばってどんどん書きこみをし

### PC-VAN

☆新年のMSX情勢をうらなう書きこみだ

#4378/4427 MSX ROOM

★タイトル (GAM33181 92/12/9 28:38 (11))

MSXの来年はなるんだらう TAD

★内容

今年もパソコンはMSXだけですぎてしまった。買うか買わないかと迷ったけど結局買わなかったなあ。どんどん安くて高性能がでてくると買う時期がむずかしい。パソコンって趣味は金がかかるなあ。まだハムの無線機のほうが10年ぐらい十分実用になるからね。10年といえば、MZ700ってパソコンがはじめて買った機種でした。2年ほどで手放してしまいましたが、いまだたら超超カルトマシンでしょうね(笑)

TAD

#4394/4427 MSX ROOM

★タイトル (GAM33181 93/1/1 19:47 (19))

あけましておめでとうございます TAD

★内容

本年もよろしくお願ひいたします  
MSXにとって今年はどうなるのでしょうか。  
昨年はMマガが廃刊になったりと、けっしてとりまく状況はいいとはいえませんでした。  
タケルでアスキーのソフトが安く買えるようになったのはいいことでしょうか。  
でもMSXソフトはどこも安売りにしていますから。ソフトが安いってのは売れない証拠でもあるわけで。  
よるこんでばかりいられない気がしますね。  
今年も新MSXはでるのでしょうか。  
松下はゲーム機に力が入っているようですから無理かな。  
MSXはワープロ事業部だから、MSXソフトがうごくワープロってのはありえますね。

#4401/4427 MSX ROOM

### MSX-ROOM



④ タケルが発売中の「MSX-C Ver.1.1」手軽にCの勉強ができる。ほかにもMSX-DOS、TOOLS、MSX-S、BUG、MSX-C、Tutorial、MSX-TERMがある

★タイトル (HYH90792 93/1/2 22:22 (7))

謹賀新年 レーどら

★内容

今年もよろしくお願ひします。  
うちのXDJは、まだ現役で子どもが使いたがります。しかし、カミさんは「テレビゲーム」としか見ていないので悲しいものがあります。( ^ \_ ^ )

レーどら

#4402/4427 MSX ROOM

★タイトル (MAG89264 93/1/2 2328 (25))

A HAPPY NEW YEAR

MIUYA

★内容

新年明けましておめでとうございます。  
お久しぶりのみうやです( ^ \_ ^ )  
思い出したような書き込みばかりしていた去年でしたけど、今年はどうかなーっ  
とりあえず修論を仕上げねば、通信もROMばかりで(涙)  
☆この号を作ったのが年末年始だったので、新年のあいざつが書きこまれていたりする。みんな冷静にMSXを見つめているんだなー。



## 新アスキーネット

Title:MSX-FAN 1993年1月情報号

Bytes:164 Date:8:00pm 12/09/92 Author:msx05475(T ANAKA)

新しい表紙いいですね。

結局書店さがしまくって、4店目でやっとこさ立ち読みぼろぼろのM-fan1月号を手にいれました。

やっぱり売れてるんだなあ(?)

TANAKA

Title:MSX-FAN 1993年1月情報号

Bytes:98 Date:11:32pm 12/09/92 Author:msx05416(kei-ta)

↑↑res 同感です 表紙がいいですね 今回の様なのだと

## Mファンの表紙リニューアルについて

おじさんにもかいたすい 徳間の方へ kei-ta

Title:MSX-FAN 1993年1月情報号

Bytes:136 Date:8:10pm 12/14/92 Author:msx05705(たかを)

うん、確かに今月のMFANは買いやすいですね(^ ^)いやー、これでレジのお姉さんに表紙を裏返して出さなくて済むぞ。(笑) たかを

Title:MSX-FAN 1993年1月情報号

Bytes:260 Date:3:20am 12/15/92 Author:msx05281(靖幸ちゃん)

前のMFANは うら表紙に、表紙のおもちゃ(?)を適当にくっつけた状態がのってたので楽しかったんだけど〜(後略)

## ナツメネット

## 新アイデア募集?

00211 92-12-19 21:37:54 NAT26222 EPSONの人MSXの情報を求めています。

松本のアルプスネットに入っている、かどたにみつるです。EPSONの人がアルプスネットに、「MSXでどんな商品が欲しいですか」という質問を出しています。

ナツメネットにはMSXのパワーユーザーがたくさんいますので、是非意見を伺いたく思い、本人の承諾を得て転載いたします。

00472 92/12 4232102 NEUTRINO Or MSX ってそんなに使われてる

MSXについて、若い人にはまだユーザが多いようです。最近、大学のSF研のOB会(京都SFフェスの前合宿)に出たところ、「EPSONでMSXを出さないか」という意見が出ました。そこでMSXユーザの方に伺いたいのですが、どんな商品が欲しいのですか?

例、1. MSX本体(新しい石、もっと多くのスロット)

2. MSX対応周辺機器
3. 98-MSXダブルコンパチ機
4. 486SX、33MHz機で動くMSXエミュレータいろいろ聞かせてください。

EPSON社内に商品企画の電子会議があります。なんの権限もありませんが、企画担当者の目に留まる可能性はあります。転載かまとめるかして、なんらかの形で載せたいと思います。

NEUTRINO

以上、アルプスネット(0263-52-3696より転載。なお、本人の転載許可メールから転載いたしますと、

ただし、アルプスネットでの発言について、EPSONは一切関知しないことだけは明らかにしておきたいと思います。会社の中のネットにある会議は「PC こんな商品企画いかがですか」という名称で、名称から想像つくように、一般社員からのアイデアをタダですくいあげようという主旨です。したがって商品企画担当者は覗くだけで発言しません。(もちろん、商売として成り立つか、などという野暮な批判も出してきませんが)もちろん、アルプスネットでの発言も、僕が取捨選択、リファインした形でしか、会社のネットへは上げません。

この点はぜひとも承知しておいていただきたい。

ということなので、「EPSONでMSXを発売しようとしている」とかのことは、全然、全く、少しも、これっぽっちもありませんので、そのMFANの人あわててEPSONに取材に行ったりしないように。(笑)

(中略)

MSXはまだまだやれるよね! かどたにみつる ☆この書きこみのあと、ボード上にたくさんの新しいMSXに対する意見がよせられた。みんなMSXに期待しているんだなあ。さて、このアイデアは無事EPSONで採用されるでしょうか?

## THE LINKS

うっ、上のナツメネットが重いなあ。今月は最小スペースになってしまった……。またみんなから怒りのメールがきそうなので、次回はちゃんともどすと約束しましょう。今月はひと休みということで、涙をのんでいただきます。

さて、今月のめいおうせい通信。サブコミュのL

## めいおうせい通信

ARZクンのはからいで、セーラームーンな話は日曜日に集中させようということになりました。と、いうのも放映が土曜日なので話題になりやすいのね。いままでテンデンバラバラにあった書きこみも、すこしはまとまりがあるようになるでしょう。さすがサブコミュ。あ、もうスペースがない。



# パソ天CGギャラリー-Pasoten Computer Graphic Gallery

あけましておめでとあってそれは先月のことで、悲しきかな雑誌のタイムラグ(今日はジングルベール)の日なのだ。

さて、今月のCGギャラリーは、クリスマスCG大特集~/なわけない。年明け1か月たった雑誌に、クリスマスはないだろうってことで、しめ切りやぶって(コラノ)お正月CGを集めてみました。年賀状ならぬ年賀CG、やっぱりあった!

なかったら白紙ページになっただので、正直こわかった……。

## 「謹賀新年」 MASA-MASA

### 謹賀新年



キャラクタがいいな。そういえば、最近顔にスマミって見られなくなったよねー(PC-9801使用・MAG形式)

## 「93年おめでとうCG」 魔姫★



作者は着物に初挑戦したそうです。きれいに仕上がって  
いてうまいよね(PC-9801使用・MAG形式)

タイトルなし  
Fin



やっぱりこれっすよコレ。ニフトリがいなきゃ年はあ  
けないよねえ(X68000使用・PIC形式)

## さらちゃんからの年賀状 和佳-Chan



筆字がいい。とちやって書いたんだろう? スキヤ  
ナかな?(PC19801使用・MAG形式)

SHIGE  
ピヨ子の年賀状(笑)



このCGはTIF形式だが、ニフティの  
ギャラリーフォーラムでMAG版も手に入  
る(FLOWNS使用・TIF形式)

賀正93  
夢職人



のっぺりした「賀正」の字が、みょうにいい  
なあ(X68000使用・PIC形式)

## アップロードする人 この指止まれ

今回でこのコーナーは終了。パソ通をとおしてCG仲間の感想を読んだり、人の作品を見たりして、CGの世界を広げようというのが当初の目的だったけど、思ったより応募は少なかったかなー。でも、変わり身の早いところがパソ天の

よいところ。次の号からは新しい企画にしちゃおう。というわけで、今考えているのが①草ネットの活動状況やオフ(通信ではなく、実際にみんなが集まって顔を合わせる。たとえば飲み会、ピクニック、お茶会など)の紹介②通信なら

では「産地直送オンライン・ショッピング」や「占いコーナー」、「新聞・雑誌・スポーツなどのデータベース」の紹介③超カルトなフォーラムの特集……いろいろある。パソ通って料金の壁はあっても、国境はないもんなあ。どれにする

かは次のお楽しみ。こんなコーナーがほしい! というアイデアのある人は、ぜひ、そのアイデアをパソ天「新コーナー」係まで送ってね。宛先は〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部。

今回は愛知県のRD-NETのシスオベ、KZKZさん。RD-NETは非常に高速で、

ESCシーケンスを使ったカラフルな画面もきれい。書きこみも盛んな楽しいネットだ。近く

の人はぜひアクセスしてみよう。なのにも書きこみをしないでログアウトしようとすると、「ROM

にならないでえ〜」というおちやめなメッセージが表示されることも体験できる。

## MSX自慢

## RD-NET事務局 KZKZさん

### ●ホストシステム

現在のホストは、改造ST(メモリ増設+高速化)に増設しクロックを上げて高速化しています。また特殊なインターフェイスもたくさんでいます。モデムはオムロンのMD96FB5Vを使用してV32をサポートしています。HDDは40Mを2台使用しています。また無停電電源装置を設置し約30分は停電しても大丈夫です。あと変わったシステムとしては復旧装置が取り付けあってネットがハングしてしまった時、自動でホストを再開出来るようになっています。

### ●ホストプログラム

ホストプログラムには「ほすとくん-α」を使用していて、(元は網元さん2)とても高速に動作します。レスポンスもよく快適に通信ができます。操作形態はビッグモデルに独自の拡張をした形となっていて、特に初心者に定評のある「数字セレクト方式」を採用してコマンドを覚えなくてもキャプテンシステムのようにとても簡単ですばく操作ができます。もちろんESCシーケンスのフルカラー出力も対応しております。

### ●ネット

ネットは雰囲気はとても明るく会員さんは親切な方が多いです。ですからRESは毎日たくさん付きます。また、一番人気のあるボードがGENKIさんがシグオベをつとめるオーディオSIGです。ネットにはデータバンクシステムがありネットリストや各種カタログなど良質な情報がたくさん登録してあります。もちろん無料ですし、自分で登録もできます。あとオフライン会も盛んですし、親睦会ボードなんでもできます。それとMSXターボPCユーザーには半年に一度ディスクマガジンも発行しています。是非一度アクセスしてみてください!

### ●構成

(開局91年4月1日・ACCESS 0565-24-1577 24h (300~9600bps))

- ホスト: 改造ST(メモリ増設+高速化)
- モデム: オムロンMD96FB5V  
マイクロコアMC24PA5
- HDD: ロジテックJUST I N-N J改造  
CRC CRCSA-40V
- 電源装置: サンケン電子 MPS-500JH
- モニター: サンヨー CMTA-14F 1
- I/F : アスキー SERIAL232  
HDインターフェイス



これがRD-NETのホストの全体だ。周辺機器がすごい



## 補 ★ ★ 足

**クロックを上げて高速化** クロックとはCPUの同期信号の事で値が大きいほど一般に処理が速くなる。ターボRの場合約28MHzだが、改造で36MHzに変更している。改造するとCPUが発熱するので何等かの対策をしないと暴走するそうだ。

**V32 C C I T T** (国際電信電話諮問委員会)勧告の国際規格で通信手順を意味する。V22が1200bps、V22bisが2400bps、V32は4800と9600bpsでの通信ができることを意味する。もちろん下位の速度も使用できる。この他にV32bisやエラー訂正のV42圧縮規格のV42bisなどもある。

**無停電電源装置** ホストは24時間

動かしていなければならないが電気工事や落雷で停電すると止まってしまう。それを防止するためにこの装置を使用する。これは落雷等で停電すると自動的に内蔵のバッテリーから電源を供給して停電を防止する事ができる。また交流電源からのノイズを除去する装置も付いている。

**ほすとくん-α** RD-NETのホストプログラムの名称でMSXでホストを運用することができる。非常に高速で操作性が良く高機能なのが魅力。MSX-DOS2で動作しFDDでも使用ができる。隠しコマンドが多くホストをリセットしたり、ホストの部屋の電気製品までコントロールできるが意

味がない。

**網元さん2** MSXマガジン編集部がタケルが発売したMSX用ホストプログラム。5200円。

**ビッグモデル** ナツメ出版企画社の発売したPC-9801用ホストプログラムで、国内の草の根ネットが一番使用率が高い。

**数字セレクト方式** 英字コマンドは共通性がなく覚えるのが大変なのでかんたんに操作できるように数字で選択する方式。

**ESCシーケンス** 文字制御方法で文字に色をつけたり移動させたりする方法。通信ソフトによって使用できたりできなかったりしたりする(前号で紹介したラエタームは完全に対応している)。

## フリーソフトウェアとは★

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーソフトウェアと呼んでいる。最近では「パソ通=フリーソフトウェア」という図式が定着してフリーソフトウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使っばなして感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう。

# フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

今月のフリーウェアはみんなが待ちに待った音楽用 / というのも、去年の9月号に収録した音楽用ソフトウェアの反響がすごく大きかったのだ。その後も「また、音楽データを付録ディスクに入れてほしい」とか「バージョンアップしたらまた取り上げてほしい」とか「データを作ってみたので送ります」など、みんな

からのメッセージは絶えることがなかった。そんなわけで、ちょうど先月号で紹介した、新OPXである「Performer OPX」をデータ10曲付きで、バージョンアップした「OPLLドライバー」とともに、今回収録することができた。次回も音楽用ソフトウェアのMGSシリーズを収録できるかな？

## 今月のフリーウェア一覧

- FM音源プレイヤー Performer OPX Ver.1.20 by ゆじ
  - FM音源ドライバー OPLLdriver Ver.2.4 by Ring
  - 音楽データ UG10 : オリジナル音楽集 by ゆじ  
(FORTITUDE, MYSTERIOUS NIGHT, THE SITUATION OF EMERGENCY, FREEZING SIGHT, COME ON! MONSTER, ひめぎみ, おねがいKISS ME, 波の音がすかに..., 荒野の風, ずっとこのままだと思ってた)
- ※これらはすべて新アスキーネットから転載しました。

## Performer OPX+UG10

## 起動の仕方

A>OPX

新OPXの「Performer OPX」は以前Mファンで紹介した「OPXプレイヤー」よりも、さらに便利できれいな画面で操作もかんたんなソフトウェアになった。もちろん、名音楽家ゆじさんの曲データも10曲いっしょに収録したので、曲を聞きな

がら、新OPXの操作性を堪能してほしい。

必要な操作方法は下に載せたとおりだけど、いくつか特徴をあげると、①ユーザが曲の演奏順番をプログラムできる②ターボRに自動対応③INFO.モードで曲の情報を表示するなど。

「Performer OPX」は、従来のOPLLドライバー Ver.1.5xによって作成されたOPXデータは演奏することができないので、注意してほしい。古いOPXデータとは混在しないようにと、作者もいっている。

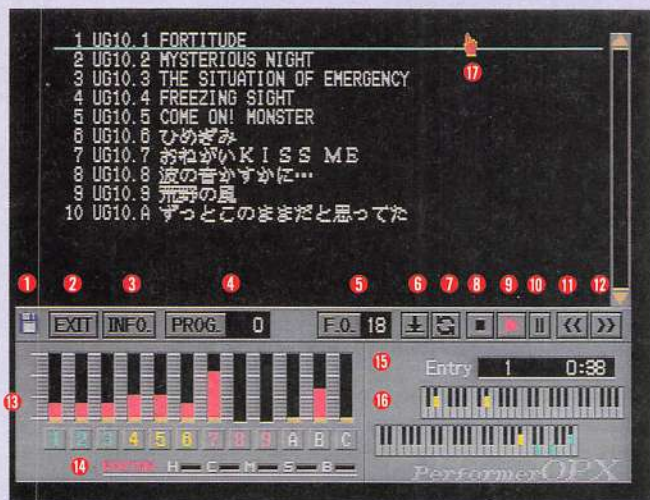


起動すると現れるのが、このタイプのメニューの入ったミキサー風画面

## ★操作方法

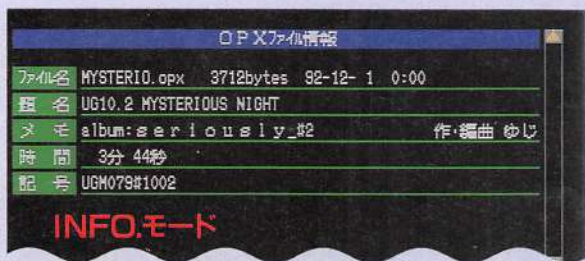
付録ディスクのメニュー表示のとおり操作して作ったディスクなら、ほうっておいても、下のかんたんな説明

を見ただけで、すぐにゆじさんの曲を聞くことができる。でも、まずは付属のドキュメントをよく読もうね。



よく見るとCDプレイヤーと同じ操作。OPXプレイヤーは見ただけでわかる操作性が特徴

①②③④⑤のINFO.モードで、現在選択されている曲の情報がひと目でわかる



## 各機能とキーの割り当て

- ① ディスク(ディレクトリ)を交換する / TAB
- ② PerformerOPXを終了してDOSへ戻る / ESC
- ③ 現在選択されている曲の情報を表示 / SELECT
- ④ プログラム演奏の指定。演奏させたい順に曲名をクリックする
- ⑤ フェードアウトの数値指定。1(速い)~99(遅い) / STOP
- ⑥ 曲が1曲終了することに停止。ここが選ばれていないときは、1曲終わるとすぐ次の曲へ移る / HOME
- ⑦ 繰り返し(リピート)スイッチでプログラム全体を繰り返し演奏
- ⑧ 演奏停止(ストップ) / F1
- ⑨ 演奏開始(プレイ) / F2
- ⑩ 一時停止(ポーズ) / F3
- ⑪ 戻し: 演奏中は半分のテンポ、停止中は1つまえのプログラムに移り、そのデータをロードする / F4
- ⑫ 送り: 演奏中は早送り、停止中は1つ後のプログラムに移り、そのデータをロードする / F5
- ⑬ ミキサー: 1~9がFM音源の各トラック、A~CがPSG音源の各トラックの音量が表示される。トラックごとにオン・オフもできる
- ⑭ リズムを使用している曲の場合は、ここに7~9トラックに割り振られた各楽器音が、ここに表示される
- ⑮ 曲の番号と現在の演奏時間が表示
- ⑯ このキーボードには各トラックで鳴る音が、トラック番号に付けられた色とともに表示。7~9トラックはリズムを使用しないときのみ、ピンク色で表示。リズムを使用しているときは⑭に表示
- ⑰ OPXと同じディレクトリにある曲のデータが表示  
※キーの割り当ては「/」の後に示した(ないものもある)

質問、感想、バグ情報 ASCII NETの comp.msxsoft内のアクセス先(ただし「Performer OPXサポートノート」パソ通やってる人)

前ページの新OPXは、新しいOPLLドライバーに対応している、ということで、バージョンアップ版の「OPLLドライバー」。いくつかの変更点があるので右に載せておく。

前にこのソフトウェアを使ったことがある人だったら、変更した部分をチェックすれば、すぐに使うことができるはずだ。また、以前のバージョンのときと同じドキュメント(初心者モードの使い方やコマンド、MMLの説明)は付いていないので、

持っている人はそれをもう一度読んだほうがいい。また、もっていない人には、パソコンの欄外にあるドキュメント郵送コーナーへ申し込むか、Mファンのバックナンバーの9月号(92年)を手に入れるという方法がある。いずれにしても、OPLLドライバーの変更・追加された命令などは、付属のドキュメントにきちんと載っているのだから、目をとおすこと。便利なコマンドがいろいろと増えたのでデータ作りが楽になったようだ。

### OPXファイル\*の作成方法 \*OPX用の演奏データ

1. 演奏データを最後まで演奏させる。GRPHキーによる早送りでも可。  
※無限ループする曲の場合は必ず\$L命令(1ループ終了)を入れる。
2. CALL TITLEでOPXデータの情報を書き込む。
3. CALL MSAVE

## Ver.1.5→Ver.2.4の変更点と特徴

- |     |   |
|-----|---|
| 変更点 | ①相対命令の働き改善<br>②スピード指定の変更<br>③変数の型制限の解除                          |
| 特徴  | ①処理が高速<br>②絶対にテンポずれしない<br>③マスターボリュームのサポート<br>④MMLマクロ機能搭載 など10項目 |

### ●OPLLドライバーの使い方の復習

拡張BASICとの違いをいうと、OPLLドライバーの場合は始めにCALL TRKで音楽データのMMLを全部書き込んでから、CALL PLYで鳴らす。下にかんたんな例を示す。

```
10 CALL MUSIC
20 CALL TRK:"CDE"
30 CALL PLY
```

これでドレミと音が出る。そして、もうひとつの注意は、曲のデータを途中でセーブする場合は、通常のセーブにしないと、あとでデータを見たり直すことができない。CALL MSAVEはデータ完成後の最終的なセーブだからだ。

## ■OPLLドライバーのおもな命令

命令	書式	機能、その他
OPLLドライバーの呼び出し	CALL OPLL(動作モード指定)	動作モード: 0/OPLLドライバーの切り離し、1/通常、2/3連符。動作モードを指定しない場合は1
演奏データをメモリ内に書き込む	CALL TRK:(FM1), (FM2), .....(PSG3) ※ほかにもう2とあり	トラックごとにMMLを書きこむ書式以外に、書きこみたいトラックのみにMMLを書きこむ書式もある。
TRKで書き込んだデータを鳴らす	CALL PLY("チャンネル指定")	チャンネル: 1~9/FM音源、A~C/PSG、</FM音源全部、>/PSG全部、R/リズム、*/曲の最初から
演奏データを止める	CALL STOP	CTRL+Sでも同じ働き
OPLLドライバーを切り離す	CALL SYSTEM	OPLLドライバーを切り離しMSX-DOSの環境に移行。内部的に「CALL OPLL(0):CALL SYSTEM」処理
演奏データをOPX形式でセーブ	CALL MSAVE("ファイル名", FM音色数, リズム音色数, エンベロープ数)	かつて内のエンベロープ数とは、PSG音源のエンベロープ数。前バージョンからの変更点はDOS2時ファイル名にパス名が可能
OPX形式の演奏データをロード	CALL MLOAD("ファイル名")	MSAVEで記録された演奏データをロードする。拡張子を省略した場合もOPXとなる
マクロを定義する	CALL MACRO("<マクロ名>(演奏パート指定), ~MML~")	マクロ名は「ア~ミ」までの1文字。ひらがなでも可能だが「ア」と「あ」のあつかいは同じマクロとみなされる
リズム音源使用の有無	CALL RHYTHM (n)	n=0/リズム・オフ (FM音源9音)、n=1/リズム・オン (リズム3音とFM音源6音)
各トラックのボリューム変更	CALL VOLUME(トラック指定, マスターボリューム)	マスターボリュームは0/小~15/大。トラック指定を0にすると、全トラックのマスターボリュームが変更される

基本的な命令

データ設定に関する命令

## フリーソフトウェア感想文(1月情報号)

1月号収録のラエターム(通信ソフト)について「エスケープシーケンスを使った書き込み方法を教えて」(香川県・ミリア・15歳)という質問がよせられた。回答は作者のRAELIANさん。

### ●ラエターム

例: 画面の属性を変更する場合

[ESC] [nm]  
[ESC] は1BHを、nは10進数のアスキー数字を表し、目的に合わせた以下の数字を代入する。  
0: 起動時の色に設定、4: アンダーライン、5: ブリンク、7: リバース、文字色=30: 黒/31: 赤/32: 緑/33: 黄/34: 青/35:

紫/36: 水色/37: 白、背景色=40: 黒/41: 赤/42: 緑/43: 黄/44: 青/45: 紫/46: 水色/47: 白。たとえば水色のアンダーライン付きて「MSX」と表示させるには1BH [36; 4mMSX1BH [0mと書きこむ。属性設定のエスケープシーケンスは「;」で区切れば連続して命令できる。また、MSX

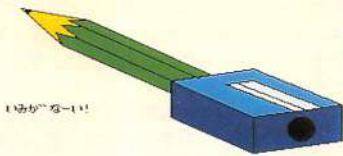
の後ろにある[ESC] [0mはいったん目的の文字色に変更したあと、こうして元の色に戻さないと変更したままの色になってほかの人の迷惑になる場合があるため。エスケープシーケンスはあらかじめエディタで作っておいてから、ラエタームのコマンドPで表示させる。MSX-DOSでは表示できない。



今回は投稿ハガキのなかから、いくつかタプっていたお題のリクエストにおこたえて、「遊び」を6月号のテーマにします。かくれんぼ、じゃんけん、あやとりから、最近のカンナムだのファミコンだのまで、ありとあらゆる遊びを対象とします。遊びの内容によって、友達との関係がよくわかる。オヤジの遊び、「飲む、打つ、買う」なども当然含めてよい。親戚のおじさんたちの遊びは、バイク、尺八、ハンクワダグイにマラソンと、50過ぎててもますます元気で、周囲に迷惑をかけたはなした。まあ、こういうのは趣味というべきで、遊びとは少し違うけれど、例によって締め切りは3月8日必着。一意見、ご感想やイラスト等も歓迎しております。

鉛筆削り付き鉛筆 ■神奈川県・KST-橋川栄一(17歳)

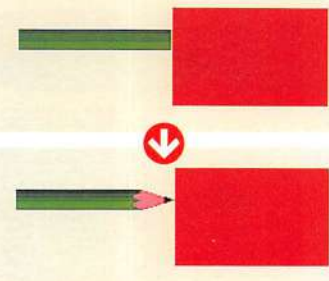
タイトルは忘れちゃったけど、役に立たない発明ばかりを集めた本がありました。漬物機能付きの下駄とか、ワイパー付きの眼鏡だとか。KSTくん(M)の作品もそれに近い。ほかの鉛筆はけずれるけど、この鉛筆削りがくっついて鉛筆本体は削れないという、矛盾に満ちた作品。こういうギャグは大好きなのです。



塾長は過去に、メビウス帯というのを考案したが、当然実用化されなかった

エンピツけずり ■千葉県・トルママダーマトこえもん(16歳)

こちらは、まともなほうの鉛筆削り。鉛筆をジューツと削って、スペースキーで引き出すと、先がきれいにとがっている。ありふれた題材だけに、日常的なリアルさが感動を呼ぶわけですね。こえもんクンの称号は、1つぶえてトルママダーマトとなった。いずれも、出版編集業務を行う人々にとってはおなじみだが、一般には知られていない専門用語です。



一見リアルなようだが、鉛筆の短くなりかたが激しすぎ。資源の無駄づかいがないのだ

自由部門 MSXと問答す

雪女 ■東京都・ターンウェーデルンエッジ T.Y.S Notos(16歳)

さむーいこの頃にピッタリな作品。ふきすさぶ猛烈な雪の向こうから、つめたーい雪女が呼んでいる。あー、なんだかすこく気持ちよくなって、そのまま眠ってしまいそうだ…



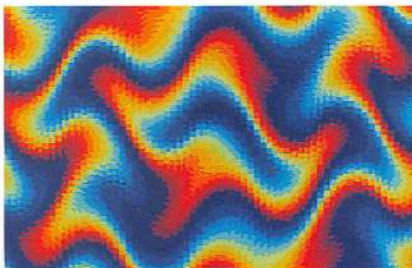
⑥速くて美しい女性が私を呼ぶ。このまま行ってしまいそう

…。COLOR文の切り換えによる吹雪が、単純な動きの組み合わせで、すこくうまいです。特に、外側の斜めの回転がナイス。

```
10 SCREENS:3;COLOR15,0,0;CLS:FORI=0TO128:LINE(128-I,106-I)-(128+I,106+I),(128-I)MOD13+1,6;NEXT:FORI=160TO8STEP-2:CIRCLE(128,106),I,(I#2)MOD13+1;NEXT
20 FORI=0TO64:LINE(0,I*4)-(I*4,212),IMOD14+1;NEXT:FORI=0TO64:LINE(255,255-I*4)-(I*4,212),IMOD13+1;NEXT:FORI=0TO64:LINE(255,212-I*4)-(255,I*4),0),IMOD13+1;NEXT:FORI=0TO64:LINE(0,I*4)-(212-I*4,0),IMOD13+1;NEXT:A=1:B=5:C=7:BS="" :CS=""
21 FORJ=0TO3:BS="" :READAS:FORL=0TO7:BS=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(AS,L*2+1,2))) :NEXT L:CS=CS+BS:NEXTJ:SPRITES(0)=CS:PUTSPRITE0,(113,90),14,0:COLOR=(14,5,5,7)
30 A=A+1:B=B+1:C=C+1:COLOR=(AMOD13+1,0,0,1):COLOR=(BMOD13+1,2,2,4):COLOR=(CMOD13+1,5,5,7):GOTO30
1000 DATA 01030707070B2D1E,1A1B0307070F0F07,000000C000E0E0E8,CB18C4E0C00006070
```

「ILLUSION」+「THUNDER」 ■大分県・関野 大輔 F.I.S(13歳)

うっく、おなじみF.I.Sくん、今回は2本採用。1作目の「ILLUSION」は気味悪いペイズリー模様がウニウニウニッと動いて、思わずサイケデリックな気分になりそうなもの。まるでマックのデモ画面を見ているようで、お見事！ このやりかたをそのまま使ってもよいので、他のサイケものを歓迎します。もう1作は、雲と雷がいかにもリアルな「THUNDER」。一瞬の光が強い印象を残します。よくある題材だけど、表現が上手。



⑤そばでしばらく見つめていると確実にトリップできるのだ

■ILLUSION

```
1 CLEAR100,8BFFFF:COLOR,0,0,0;SCREENS:DEFINTA-Z:D=8HC000:DEFUSR=D:SETPAGE,1:CLS:READAS:FORI=1TO160STEP2:POKE0+A,VAL("&H"+MID$(AS,A*2+1,2)):A=A+1;NEXT:VDP(1)=VDP(1)AND191
2 FORI=0TO47:CIRCLE(128,106),141-(I*3),C+1:PAINT(128,106),C+1:C=C+1AND0C14;NEXT
3 SETPAGE,0:Z=6:X=125:FORI=0TO12STEP3:Z=Z+(X>120)-(X<120):X=X+Z:COPY(X-96,I)-STEP(200,2),1TO(28,I);NEXT
4 SETPAGE1,1:CLS:Z=5:Y=130:FORI=0TO256STEP3:Z=Z+(Y>128)-(Y<128):Y=Y+Z:COPY(I,Y-94)-STEP(2,154),0TO(I,24),1;NEXT:VDP(1)=VDP(1)OR64
5 A=USR(0):A=TAN(0):GOTO5
6 DATADD21400106003A50C04F3E1A9130020E0F0C0C793230C02131C009060F7E7E7820042131C07E235E2350CD5F0110EE09F07031604250534064307520661057004610352024301340025011602070378
```



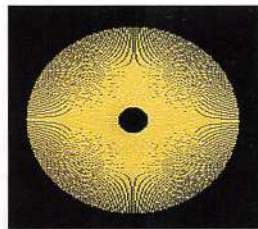
④雲は厚くたれこめ、雷が巨大な音を響かせる。嵐がくる

■THUNDER

```
1 COLOR,0,0,0;SCREENS:DEFINTA-Z:A=20:B=20:C=20:FORI=1TO7:COLOR=(I,5,5,5):NEXT:COLOR=(0,3,3,3):FORI=0TO3:SETPAGE,I:CLS:FORJ=0TO180STEP32:CIRCLE(J,10),32,8:PAINT(J,0),8;NEXT:COPY(16,0)-(111,64)TO(176,0):COPY(0,4)-(255,64)TO(0,0),XOR
2 PAINT(0,0),14,8:PSET(0,0),14,PSET:IFITHENDRAW"BM128,10C10M00",A:E20M80,=B:BM128,10M120,=C:E50M80,=B:"PAINT(120,C+1),10ELSEFORJ:0TO20:X=RND(1)*255:Y=RND(1)*25:C=RND(1)*6+1:FORK=20TO30:CIRCLE(X,Y),16+C,3,0,K/0:NEXTK,J
3 A=A+0:B=B+90:C=C+35:NEXT
4 A=RND(1)*8:IFATHENCOLOR=(A,7,7,7):COLOR=(A,5,5,5):IFRND(1)*10<1THENCOLOR=(0,7,7,0):COLOR=(0,0,0,0):FORI=1TO3:SETPAGEI:NEXT:SOUND6,31:SOUND7,7:SOUND12,90:SOUND13,0:SOUND8,16:FORI=0TO2:SETPAGE2-I:NEXT
5 SETSCROLLINT(RND(1)*8)*32:GOTO4
```

電光ドーナツ ■愛媛県・南予のヒヨコ(17歳)

これは抽象的な絵を描く作品。RUNすると、?マークが出るので、適当な数を入力します。ちょっと時間がかかるけれど、しばらくするとCOLOR文の切り換えによって電光ドーナツ(入力する値によって模様は異なる)を描くというわけ。シンプルですが、好きな作品です。南予のヒヨコくん(M)はこれがデビュー作。次回作も抽象モノをよろしくね。



④中心から外に動くようにも、またその逆のようにも見える。小さな白い点の運動だ

```
10 DIMAX(6784):DEFINTD-Z:COLOR14,0,0;SCREEN:INPUTF:SCREENS:FORC=0TOATN(1)*2STEP.02:L=RND(-F)*128:A=COS(C):B=SIN(C):FORI=14TOL:I=I+L*99:P=PMOD15+1:PSET(128+A*I,106+B*I),16-P
20 NEXT:NEXT:COPY(128,106)-(255,211)TOAX:FORI=1TO3:COPYAX,ITD(128,106):NEXT:SOUND7,248:SOUND8,13
30 P=PMOD15+1:SOUND1,P*8+99:COLOR=(P,2,2,1):COLOR=(P,4,7,2):GOTO30
```

ソフィスト1号 ■東京都・リバウンドバSMO-(18歳)

ソフィストとは、古代ギリシャの雄弁術を職業とした人々のことですが、その後詭弁を事とする者のように誤解されました。MOークンのこの作品は……自分で試すのがもっともよしい。塾長の場合は「音楽」は「記憶」である、といったあたりまえの結論になってしまっ、ソフィスト1号はたいしたことがない。28号の出現を待つ。

```
1 SCREEN1:WIDTH29:COLOR15,4,7:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMS(9):SOUND0,0:SOUND7,56:SOUND12,5
2 SOUND8,16:S=227:MS="" :S="まなもいひなま":GOSUB5:LINEINPUT"あな:" :AS(0):X=RND(1)*5+5:FORI=1TOX:PRINT:MS="[" +AS(I-1)+"] とは?" :GOSUB5:LINEINPUT"あな:" :AS(I)
3 NEXT:CLS:S=226:MS="" :S="なるほど、すばらしい":GOSUB5:MS="[" +AS(0)+"] は、":GOSUB5:MS="[" +AS(I-1)+"] だ、というのか!" :GOSUB5:MS="こいつはおとろきな!" :GOSUB5:MS="まあ、ひどい!" :GOSUB5:S=241:MS="" :S="ウツパツパツパツパツ.....":GOSUB5
4 IFPLAY(0)THEN4ELSEAS=INPUT$(1):CLS:GOTO2
5 SOUND1,S:PRINT"msx:" :FORJ=1TOLEN(MS):PRINTMID$(MS,J,1):SOUND13,0:FORU=0TO40:NEXT:PRINT:RETURN
```

# CGコンテスト

# CG CONTEST

UMEMARO-RX



①愛知県・柿原(？)校。校内順位でこの子はビリケツツだそうです。



こういうCGを見ていると「はあ～、学生時代はよかった」という言葉がつい口をついて出る。遊べるのは学生のうちだけだもんなあ!?



## POINTシステム

投稿された作品をビッツ-CGチームの5人が、1人1～5点の5段階で評価します。各部門ごとに評価の項目が決めてあります。また、掲載者には下の表に示した賞金・賞品がそれぞれおくれます。

●イラスト部門……評価の対象となる項目は5つです。それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で125点です。

●ぬりえ部門……評価の対象となる項目は3つです。それぞれ色彩・背景・表現力です。ぬりえ部門の最高得点は、5人×5点×3項目で75点です。

部門別 賞金・賞品			
総合 POINTS	イラスト部門	ぬりえ部門	
100 ～125	現金1万円	60 ～75	現金5千円
80 ～99	3千円分の図書券	50 ～59	千円分の図書券
60 ～79	ディスク5枚 +テレカ	40 ～49	テレカ

## 梅麿トビラ絵ダイアリー

今月は卒業シーズンなので、卒業っばいCGをイメージしたぞよ(トビラアイデアの絵とはちょっと方向がちがう気もするが……)。描きながら、なつかしき学生時代を思い出してしまっただぞよ。

CGでそんな回想シーンを表現しようと思うなら、あわい感

じをだすのがイチバンだ。原画を描くときの線は、うすい色を使って描くのがオススメだぞよ。いつものようにまっ黒な線を使って描くと、どうしても現実的な印象を見ている人に与えてしまうもの。

右の表をみてたもれ。これは、このトビラCGに使ったパレツ

トコードとRGBの各成分の値を示したものでおじゃる。

このCGで使った原画の線の色はパレット1(2, 2, 2)の値でおじゃる。これを黒(0, 0, 0)にもどすと、ふつうの表現になってしまうので、ぜひためしを。これだけでもすいぶんちがってくるぞよ。

パレットNo	R	G	B
0	0	0	0
1	2	2	2
2	0	7	7
3	7	6	5
4	7	5	4
5	5	4	3
6	4	4	4
7	6	5	4
8	4	4	5
9	7	6	6
10	7	7	6
11	3	3	4
12	1	4	1
13	6	2	5
14	5	5	5
15	7	7	7



●パレット1を黒くすると、ほやけた感じは全然表現できない



●やりすぎるとこうなる。このCGなら3, 3, 3が限界

### 登場人物紹介



梅麿 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る



アニイ/ ビッツー では数すくない、まともな人物(うそ)



Dr. S なぜかこたわがが好きという不思議な人物



# イラスト部門

梅麿 今月も、みんなのうまさ  
に脱帽でおじゃる。

ファンキーK しかしその反  
面、はじめてCGを描いた人な  
んかが、なかなか載るチャンス

がなくなってしまったのも事実  
だぜ／

アニイノ ここはなんとかせん  
といかんなあ。

Dr.S そうですね。なかには、

技術的に見てまだまだだけど、  
センスのいい人もいますからね  
え。

のぐりろ そういった作品はほ  
くが見ようではないかノ

梅麿 おおっ!? のぐりろが正  
気にもどった!?

のぐりろ えっえっ、にゃんか  
いった?

梅麿 ……。

117  
POINTS



文句なしにうまい。背景の雲なん  
かもよく描けているぞよ。ただ1  
つ気になったことが、みーんなカ  
メラ視線なんだな。もっと自然な  
ポーズだったら、絵のなかに引き  
こまれそうになったぞよ。(梅)

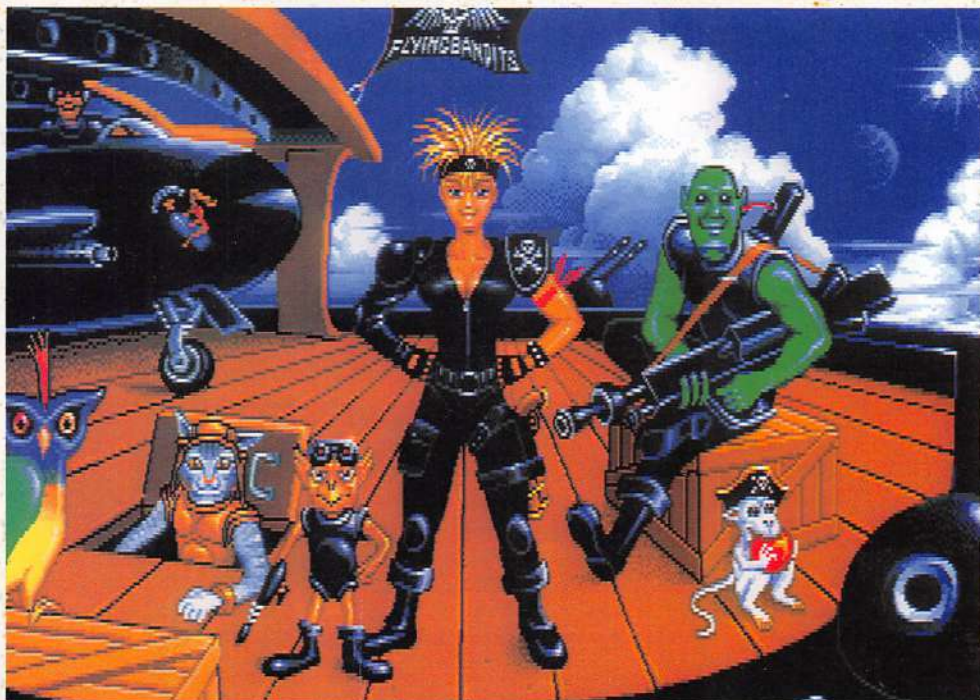
## 作者のコメント

「FLYING BANDI  
TS」というのは、直訳すると  
「空飛ぶ盗賊」。映画『紅の豚』  
に登場した空の海賊というモ  
チーフで、非常に魅力あるテ  
ーマなので、こまかい所まで  
気合を入れて描いたんだけど、  
肝心の構図がイマイチで絵全  
体のバランスがとれていない  
気がする。同じテーマでまた  
描きたいけど、その前に構図  
の勉強が必要かな?

茨城県・紅孩児

## FLYING BANDITS

茨城県/紅孩児(19歳) © S7



電脳野郎アグレッシブ起動ノ

新潟県  
RND藤田(18歳) © S7



104  
POINTS



カッコイイぜノ この雰囲気ノ  
影のつけ方が、みごとにそれを引  
き出している。(R)

## 作者のコメント

リアルなCGを描こうと思っ  
てたのだが結局アニメ絵っぽ  
くなってしまった。こういう  
絵なんてだれにでも描けるも  
んね。1月号の中林雅人さん  
はけっこういいこといってた  
しね(さあ1月号を引っぱり  
出せ)。私は人物が描けても背  
景が描けません。この背景も  
苦勞したわりにはいまいで  
す。まだまだ修行あるのみっ  
て感じですね。

新潟県・RND藤田

## 記号の解説

◎グラフィサウルス P パナソニックシステムディスク F F1 ツールディスク © DD 倶楽部 自 自作ツール 他 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

夕焼トンボ

神奈川県／高橋福助(18歳) [F] [S1]



103  
POINTS



インパクトがありますねえ。羽の透けぐあいも絶妙ですよ。⑤NHKばりざんすー。⑦

作者のコメント

採用ありがとうございます。高校最後の年にいい思い出ができました。4月からはNO Cに入社予定。NEOに入っても愛機は永遠にMSXさ。この作品に関していえば、背景の赤のグラデーションをもっときれいにできなかったのが後悔してしまう。これはRGBモニターよりもビデオ入力などのほうが、背景がぼやけていい効果がでると思います。 神奈川県・高橋福助

CHACE

長野県／互屋竹左衛門(16歳) [F] [S3]



95  
POINTS

イラストというよりゲームの1画面ようだな。よくばりをいうと、青系の色も1色ほしかったところだ。このつきは人物を描いてきてね。⑦(構図21・色彩17・魅力18・背景17・表現力22)

「山」

新潟県／ナオスケ(38歳) [F] [写画家] [S1]



95  
POINTS

CGとして全体的にセンスがいいと思います。1ドットごとに色をおいていく作業はたいへんだったでしょう。⑤(構図21・色彩17・魅力18・背景17・表現力22)

ちよこぴりオシャレして

長野県／てんぶるゆっこ(中尾俊文)



90  
POINTS

大人から見た視線がよいですね。キャラのしぐさがパッチリです。⑤(構図19・色彩17・魅力19・背景15・表現力20)

A-10A THUNDERBOLT BOJ II

京都府／三浦一誠(20歳) [F] [S1]



89  
POINTS

右上の飛行機は、底面がもうすこし見えなほうがよかったのらー。⑦(構図16・色彩21・魅力15・背景16・表現力21)



「FINAL」大阪府・しろいからす/カッコよくきまってるぜ! ただ、左の女の子の顔とバランスが少しへんだぞ!⑧



「テレビな奴ら」神奈川県・ジェルリンはじめ/キャラクタに明るい感じがあつてよいんだが、線がザツておじゃるぞ。⑥

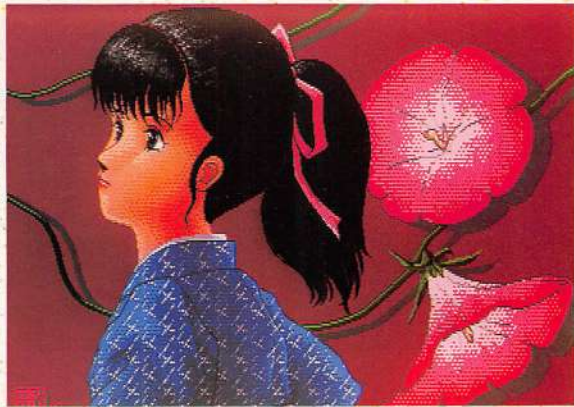
神奈川県/築地琢郎(17歳) © S1



94 POINTS

色の使い方がただものではなかりけりっつう感じだじょーん。絵にもみりき(魅力)ありでよいのだ。◎(構図15・色彩22・魅力17・背景20・表現力20)

埼玉県/那甲矢那聖(25歳) © S1



93 POINTS

雰囲気バッチリ! 人物をうまく描けばとてもよくなってたが、色のつけくあいや、着物の感じが光ってる! Ⓚ(構図17・色彩22・魅力19・背景17・表現力18)

兵庫県/ZAWA(18歳) © S1  
砂漠を生かすDromed



85 POINTS

竜のデザインをもう少しよくすると、カッコがついたですね。◎(構図18・色彩16・魅力17・背景17・表現力17)

兵庫県/ZAWA(18歳) © S1  
80点以上を5000円にあげる



83 POINTS

目からでている光が明るかったらメリハリが出ておじやるぞよ。(構図17・色彩18・魅力17・背景12・表現力19)

東京都/小澤考(22歳) © S1  
春



83 POINTS

ていねいなCGんだけど、風がふいているように見えないな。◎(構図17・色彩18・魅力17・背景12・表現力19)

埼玉県/へつあ(22歳) © S1  
よ〜くしらんになて



82 POINTS

赤はあやかか。でもその反面キツイ感じもつけしままでおじやる。(構図15・色彩14・魅力17・背景16・表現力20)

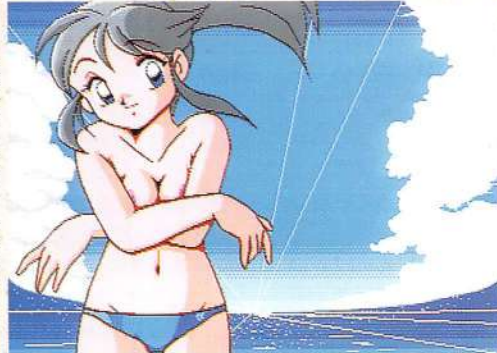
大阪府/ミアキヤットK © S1  
北の国から92



82 POINTS

そんたな、子大がちょっと巨大に見えるかな。遠近を考えてみてね。◎(構図15・色彩16・魅力18・背景15・表現力18)

東京都/奥間まさみ(23歳) © S1  
VIRGIN-BLUE



82 POINTS

気に入ったぞよ。画面はさみしいが、安心して見られるデザインだ。(構図15・色彩16・魅力18・背景15・表現力18)

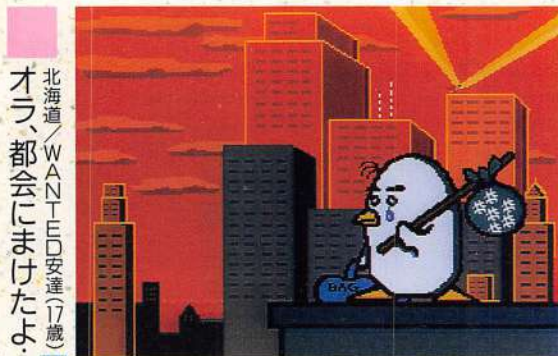
おしかった作品



「三国志」北海道・WANTED安達/カオがみーんな同じに見えて、気味があるの。色バランスもへん一。◎



「RAI」東京都・あ/ここまでシンプルなら、インターレースをさせるまでもないと思ったな。◎



北海道/WANTED安達(17歳)  
オラ、都会にまけたよ！

59

◎ 写真家

80

POINTS  
今度は都会の鳥もちゃんと描いてきてほしいぞと、◎(構図15・色彩16・魅力19・背景15・表現力15)



HURRY!  
愛知県/HURRY(17歳) ◎ 51

79

POINTS  
背景と似た色なんて大が自立たないのが残念なところですが、◎(構図16・色彩13・魅力20・背景14・表現力16)

## 元気の素(LOVE)

千葉県/SABUROWTA(18歳) ◎ 55

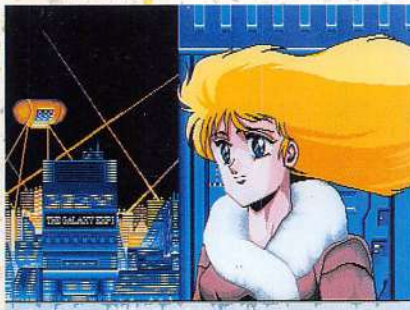


77  
POINTS

あれこれつめこみすぎて画面がうるさいぞよ。背景は青より黒系のほうがよいと思う。◎(構図16・色彩15・魅力14・背景15・表現力17)

## ブラックタワー2

神奈川県/KITA(20歳) ◎ ビクセル3 57



75  
POINTS

街はよく描けてるじょーん。でも、人物が頭にくらべて体がちいさいのでは？◎(構図13・色彩15・魅力13・背景18・表現力16)

## Self portrait~油絵風~

岡山県/大内孝之(15歳) ◎ 51



74  
POINTS

油絵的な描き方がグーだぜ！◎おもしろいテクニックに挑戦する意気込みがよいのら◎(構図15・色彩18・魅力15・背景10・表現力16)

## ファンキーKの ここを直せば採用だぜ！

今月は直接OGに手を加えるのはやめて、文字だらけのコーナーにしてしまったが、しっかり読んでほしいぜ！いわれてみると「あっ、なるほど！」ってこともあるんだぞ！

さて今月のギセイ者は、千葉県のてろりいんの作品だ。このCGは、パッと見た目にはウマク見えるが、絵とタッチのバランスがいまいちよくない。また、目線の角度と地平線(丘)の角度がほぼ同じであるため、全体が左下ににけている感じがうける。髪の色が青系の色であるのもマイナス要素で、画面が上下で分断されてしまっているのがわかるだろう。

こうやって見ていくとけっこうチョロミスの多い作品で、採用しようかどうかどうしようか

う悩んだのだが、けっきょくボツにしてしまった。まあ、うまいほうなので、つぎは採用になるかもねってことで。

さあ、じゃあこの絵のどこを直せばいいかという、今いった点に気をつけつつ、以下の点を直してみるのだ！

まず、もっとも描きたいというメインになる物をハッキリさせること。このCGでは手前の人物がメインなのか、背景と人物がメインなのかわかりづらい。また、両方が同じタッチ(色)で描かれているため、同じ時間のシーンであることはわかるが、それを表現するにはかなり高度な技術が必要で、構図のよさやキャラクターの演技力がないと「見せる絵」にはならない。オレだったら双方の時間をずらすほ

## 魔法使いの旅

千葉県/てろりい(17歳) ◎ 51



うをとる。それぐらいむずかしいものなのだ。

あとはやはりキャラクターの演技力かな。この表情だと悲しいのか、おちこんでいるのか、といったところでよくわからない。悲しさにもいろいろあって、それがどんな悲しさなのか見る人にわかるよう、クサクない演技をさせよう。また、何に対して悲しんでいるかなどのシーケンスを対立して見せるのもよい

方法といえるぞ。

絵というのは不思議なもので、そのときうまく描けたと思って、時間を置いてその絵を見ると全然ヘンな絵になっていることがよくある。もしそんなことがあったら、そのヘンだと思った部分をすぐ直すクセをつけよう。そうしていくうちに、だんだん実力がついてくるもんだぜ。OGでも同じだぞ。それじゃ、また！



「エリちゃん」三重県・エスカルゴンGOMA / 大阪バーゲンが笑える。こまかく描かれていいですが、背景でダメでした。◎



「ちょっと腹ごしらえ」秋田県・ぼってん高橋 / エイリアンの影のつげるところがずこし暗い気がする。セメントっぽい絵だな。◎

# ぬりえ部門

のぐりろ 今月はぼくちんの描いたエイリアンの発表だーい。お題CGが黒の部分が多かったのでおすかしいとされてたんだけど、みんなうまくいかしてきていてベリグッドざんす。

アニイノ そうだな、でもやっぱりおすかしいだけあって、投稿数も両手で数えられるくらいしかこなかったけどな。

Dr.S あと、最近SCREEN N8で描く人が多いですよ。SCREEN8は7とくらべると色は多いけどドットがアライなので、そのぶん色でごまかさなくてはならない。SCREEN8で描くなら、ていねいに描いてほしいです。

東京都/秀ちゆん18歳(18歳)  
弱肉強食

G S1



66  
POINTS

ぬりえ部門はじまって以来の高得て〜ん。初現金獲得者が君だあ〜ノ、こんなにいいねいに描いてくれてうれしーざんす、よいざんす。色彩の項目がパーフェクトざんす。◎(色彩25・背景19・表現力22)

## エイリアンと私

愛知県/船津一裕(20歳)

G S1



44  
POINTS

エイリアンの色が似た色なので、キャラクターの描きこみが、かすんで見えるかな。◎(色彩10・背景19・表現力15)

## おいしそ

福岡県/ダンク(21歳)

G S1



42  
POINTS

こっこれは、なんかへんですが、エイリアンの目がなかなかかわいらしいですね。あわわ。◎(色彩15・背景12・表現力15)

## 付録ディスクでCGを見よう!

### ★解凍のてびき

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは圧縮ファイルのため、解凍作業が必要です。解凍作業は、新しいディスクを1枚用意して、109ページの説明をよく読んでからおこなってください。梅暦のトピラCGが表示されれば、解凍は終了です。

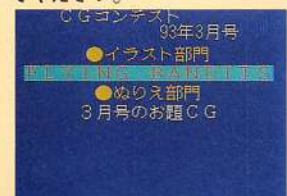
### ★操作方法

操作方法は、カーソルキーで選択、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセルです。

### ★再起動について

再起動は自動ではありませんので、つぎの操作をしてください。

MSX-DOSのA>が表示されているときに、RUN-CG3と入力してください。また、BASIC上からは、RUN"RUN-CG3.BAS"と入力してください。



◎今月はちょっとばかりCGの収録数が少ない……

## ぬりえ部門とトピラアイデアも待ってるよ!

『F1ツールディスク』でぬりえ部門用お題CGを読みこむには、ファイルの拡張子の変更が必要です。やり方はBASIC上で、NAME"ODA13.SR7"AS"ODA13.SC7"と入力してください。

最近この質問が多いので、次回からは拡張子の変更をしない方がいいようにしたいと思います。今月はガマンしてくださいね。CGコンテストではトピラアイデアも募集しています。こちらはハガキに、イラストでも文で



◎人物が2人いるときは、色の配分に注意。共用できる色をさがそう

もいいので送ってください。それを梅暦自身が1枚選び、トピラCGにしてくれます。採用された人は、Mファン特製テレカをさしあげていますので、こちららもふるってご応募ください。

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

# 紙芝居と動く国

## 教室

今月の POINT

- 動く人(物)の多重合成テクニック

マイクロキャビン  
中津 泰彦

講師プロフィール

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

### SILENCE IN THE RAIN (by まいきー)

```

10 SCREEN5
20 CLEAR100,&HCFFF
30 DEFINT A-Z:OPEN"grp":"AS#1
40 DEFUSR=&HD000
50 DEFUSR2=&HD020
60 NS=" 雨声"
70 IFSTICK(0)<>1THEN110
80 SCREEN1
90 INPUT"お名前を教えてください。(4文字以内):";NS
100 SCREEN5
110 COLOR15,0,0:CLS:PSET(90,90):PRINT#1,"
120 SETPAGE0,1:BLOAD"チネ70.SR5":S
130 SETPAGE0,2:BLOAD"チネ71.SR5":S:GOSUBB
90
140 SETPAGE0,3:CLS
150 LINE(120,0)-(255,212),9,BF
160 FORI=0TO150
170 X=INT(RND(1)*127)*2:Y=RND(1)*212-20
180 LINE(X,Y)-(X,Y+RND(1)*4+30),11
190 NEXT
200 SOUND6,10:SOUND7,&B1110111:SOUND8,1
6:SOUND13,&B111:SOUND12,100
210 FORI=0TO100
220 X=INT(RND(1)*127)*2:Y=RND(1)*212-20
230 LINE(X,Y)-(X,Y+RND(1)*4+30),10
240 NEXT:SETPAGE0,0
250 CLS
260 '***** オコ アルク *****
270 '
280 FORI=0TO60:II=60-I
290 U=USR(AD+30*(IMOD2))
300 POKE&HD340+16+4*2,II*(IMOD6)/1.8:U=USR2(
&HD340+16+4*2)
310 COPY(IMOD2,II*38MOD100)-(IMOD2+118,I
I*38MOD100+100),3TO(121,106),2,TPSET
320 U=USR2(&HD340+16+4*2)
330 NEXT
340 '
350 '***** オナ フリク *****
360 J=0:SETPAGE0,2
370 U=USR2(&HD340+16+4*2)
380 FORI=0TO10:J=J+1:II=99-J
390 U=USR(AD+30*(JMOD2))
400 POKE&HD340+16+4*2,II*38MOD100:U=USR2(
&HD340+16+4*2)
410 COPY(0,106)-(82,209),1TO(122,106),2,
TPSET:GOSUB940
420 U=USR2(&HD340+16+4*2)
430 NEXT
440 '
450 J=J+1:II=99-J:U=USR(AD+30*(JMOD2))
460 POKE&HD340+16+4*2,II*38MOD100:U=USR2(
&HD340+16+4*2):COPY(86,106)-(168,209),1TO
(122,106),2,TPSET:GOSUB940:U=USR2(&HD340
+16+4*2)
470 '
480 FORI=0TO10:J=J+1:II=99-J
490 U=USR(AD+30*(JMOD2))
500 POKE&HD340+16+4*2,II*38MOD100:U=USR2(
&HD340+16+4*2)
510 IFI=1THENCOPY(121,98)-(127,104),1TO(
125,153),1
520 COPY(170,106)-(252,209),1TO(122,106)
,2,TPSET:GOSUB940
530 U=USR2(&HD340+16+4*2)
540 NEXT
550 IF STRIG(0) GOTO280ELSEJ=0:GOTO440
560 '
570 '***** オコ ト オナ *****
580 '
590 U=USR2(&HD340+16+4*2)
600 U=USR2(&HD340+16+4*2)
610 FORI=0TO44:II=44-I
620 U=USR(AD+30*(IMOD2))
630 IF I=33 THENSOUND8,0:U=USR(AD+30*2):
TIME=0:FORJ=0TO1:J=J+1:(TIME=200):NEXT:SOUN
D8,16
640 U=USR2(&HD340+16+4*2):J=I+2-(IMOD4=0)
650 POKE&HD340+16+8+4,J
660 U=USR2(&HD340+16+8)
670 COPY(80,0)-(85,74),2TO(J+75-I*2,106)
,1

```

今月は新しい投稿からピックアップした。けど、これがなかなかむずかしい。多重合成サンプルもあるので、じっくり理解してください

今月は投稿作品から解析。このぐらいの動画プログラムだと、長いので解析も大変である(マシン語まで入っていたのでさらに大変だった)。今後の投稿は私のことを考えて、プログラムにわかりやすくコメントを入れたりしてくれるとうれしいな(よろしく〜)。

さて、そろそろ解説に入ろう。ちなみに前回と文体がちがうが気にしないよーにっ/10~110 初期化である。画面をSCREEN5、マシン語ルーチンの登録(USRがパレット変更、USR2がVDPの直接操作)、グラフィックのXYデータ登録などをおこなっている。行90でやっているのは名前の変更機能であるがこれは割愛させていただく。120~140 グラフィックデータのロード、タイ

トルの表示(行890で実際に表示しています)。150~190 雨の絵をLINE文を使い、ランダムにタテ線を引いて作る。

200 雨の効果音(ザーというやつですね)。雨の絵を作る途中にこの処理があるのは、演出の間を作るためと見ている。ちがう?

210~250 色ちがいの雨の絵をLINE文を使いランダムにタテ線を引いて作る。

260~340 男が歩く姿を合成して表示。行290は、パレットを雨の効果のために変更している。行300は、「オトコ2」をバッファへ。男を上下にゆらすためにPOKE文で転送元の座標を変更していることに注目(ここではマシン語でおこなわれるので、わかりづらいかも知れないが、その説明は行1060の解説を見て

```

680 Y=(IMOD4)*2+(IMOD4=3)*5:COPY(167,Y)-(
254,Y+73),2TO(90-J,106),1,TPSET
690 COPY(2+(I+2)MOD70,II*38MOD100)-(17
2+(II+2)MOD70,II*38MOD100+73),3TO(10,106)
,1,TPSET
700 U=USR2(&HD340+16+9)
710 NEXT
720 '
730 '***** オナ シ+ヘリ *****
740 SETPAGE0,0
750 U=USR2(&HD340+16+1)*P=0:PP=0
760 FORI=0TO60:II=60-I
770 U=USR(AD+30*(IMOD2))
780 U=USR2(&HD340+16+0)
790 COPY(0,205)-(50,211),2TO(122,194),2
800 COPY(X(P),Y(P))-(X(P)+20,Y(P)+49),2T
O(130,154),2,TPSET
810 Y=II*38MOD100:COPY(2,Y)-(60,Y+103),3
TO(122,106),2,TPSET:COPY(70,Y)-(75,Y+90)
,3TO(122+123,106),2,TPSET
820 COPY(160,0)-(248,96),1TO(162,106),2,
TPSET
830 '
840 IF P=8 AND PP=0THENPP=1ELSEIF P=8 TH
ENPP=PP+1:IFPP=40THENPP=0:P=9
850 IF PP>0 THENPSET(110+PP*8+(PP>12)*12
0,150):IS=MID$(NS,"
",PP,1):PRINT#1,IS:X=224-
INT(RND(1)*(4)*11+(IS<>"
"):COPY(X,86)-(X
+9,96),2TO(206,162),2ELSESEPP+IMOD2-(I-(P
>9)IMOD2)*P>9):IFF=14THENP=13
860 IFF=10THENPSET(110,150):PRINT#1,"
"ELSEIFF=39THENPSET(85,150):PRINT#1,"
THE END ":SOUND7,135:SOUND9,16
870 U=USR2(&HD340+16+10)
880 NEXT:GOTO 700
890 U=USR(AD+30*3)
900 COPY(122,106)-(250,202),2TO(65,40),0
:TIME=0
910 FORI=50TOSTEP=1:COLOR=(6,3,I,6)
920 IFTIMEMOD(6-I)*10=0THENNEXTELSE920
930 '
940 FORC=10TO11:FORK=0TO1:X=RND(1)*83:12
2:Y=RND(1)*14+106:PSET(X,Y),C:NEXTK,C:RE
TURN
950 '
960 '***** テンター インパル *****
970 '
980 FOR I=0 TO 21:POKE &HD000+1,VAL("&H"
+MID$( "DD214D012AFBF7160B0B0F7E255ECC05F0
1142310F6C9",I+2+1,2)):NEXT

```

```

990 FOR J=0 TO3:FORI=0TO14:READ CS:AD=&H
D100+I*2+J*30:R=VAL(MID$(CS,1,1)):G=VAL(
MID$(CS,2,1)):B=VAL(MID$(MID$(CS,3,1)):POKE A
D,R+16*B:POKE AD+1,G:NEXTI,J
1000 AD=&HD100+30:RETURN
1010 '***** シ+ヘリ *****
1020 DATA 000,112,765,654,544,433,446,33
4,223,456,677,567,723,651,666
1030 DATA 000,112,765,654,544,433,446,33
4,223,456,567,677,723,651,666
1040 DATA 000,122,566,455,344,233,344,23
3,122,455,455,566,344,344,566
1050 DATA 000,122,566,455,544,433,366,67
7,456,666,755,744,733,444,566
1060 FORI=0TO50:POKE &HD020+1,VAL("&H"+M
ID$( "F30e993e02ed793e0f790e99ed78e0012
0eaf0e99ed793e0f790e993e0ed793e91ed7
90c0e0f72af8f7eed792310fafbc0",I+2+1,2
)):NEXT
1070 RESTORE1090
1080 FORI=0TO10:FORI=0TO14:READ AS:POKE
&HD340+I+J*16,VAL("&H"+AS):NEXT:RESTORE1090
1090 DATA ,,,7a,,6a,2
1100 DATA 85,,6a,,99,,c0 :'ア#1 -0
1110 DATA ,,,2b,,2b,
1120 DATA 07,,6a,,c0 :'ウ00 -1
1130 DATA ,,,01,7a,,6a,02
1140 DATA 7a,,65,,d0 :'オコ -2
1150 DATA 7a,,6a,02,46,,2b,
1160 DATA 7a,,65,,d0 :'オコP-3
1170 DATA 6b,,03,7a,,6a,02
1180 DATA 52,,67,,d0 :'オナ -4
1190 DATA 7a,,6a,02,54,,2b,
1200 DATA 52,,67,,d0 :'オナP-5
1210 DATA ,,,03,8b,,03
1220 DATA 7e,,d4,,d0 :'アC-6
1230 DATA 00,,0b,,6a,01
1240 DATA 6a,,49,,99,,c0 :'B&G -7
1250 DATA 57,,82,06,,6a,01
1260 DATA 50,,49,,d0 :'B&G1-8
1270 DATA ,,,6a,01,2a,,30,
1280 DATA AA,,49,,d0 :'B&GP-9
1290 DATA 7a,,6a,02,46,,2b,
1300 DATA 00,,6b,,d0 :'サイコ-P
1310 DIM X(13),Y(13):RESTORE1310:FORI=0T
013:READ(X),Y(I):NEXT:RETURN
1320 DATA 0,1,0,51,8,101,0,151,22,1,22,5
1,22,101,22,151,44,1,44,51,44,101,44,151
,66,101,66,151

```

ほしい)。行310は、その上に先ほど作った“雨の絵”を重ね、そのとき、雨を動かすために転送元の座標を少しずつ変更しているのだ。行320は更に合成された絵をバッファからマシン語で表示スクリーンへ転送。ようするに転送元や転送先の座標をうまくいじってやると動いて見えるわけなのである。わかりづらければ、サンプルプログラムを見てね。

350~430 たたずむ女の子。しばらくの間ループしている。

450~560 女の子が振り向く。行550でヘンなことをしているが、スペースキーを押していると思われる。

570~720 男と女の子がすれちがう。I=33の時だけ時間を止めて白黒にしている効果がよくいぞ、こらこら。

730~880 去って行く男の後ろ姿に女の子がひと言。オチがついてオシマイ。ここではループのカウンタIの変化に合わせていろんな事をさせている。ただ

し、あんまりきれいなプログラムじゃないので修行するようにノ

890~950 タイトルを表示するサブルーチン。

960~1050 パレットを変更するマシン語をアドレス&HD000に登録している。パレットのデータは、行1020からのデータを&HD100から同じく登録している。このマシン語を使うときは、パラメータにパレットデータのアドレスを入れてコールすること。

1060~1300 VDPを制御するマシン語をアドレス&HD020に登録している。行1090から、VDPの制御データである。0~10までの制御データが&HD340から登録される。このマシン語を使うときは、パラメータにVDP制御データのアドレスを入れてコールすること(VDPの制御データはR#32からのものです)。

1030~1320 アニメ用の座標データ。と以上である。(中津)

## 作品介绍

今月採用した作品は、CGコンテスト時代からの紙芝居の雄といわれていた、まいきーの作品。久しぶりの彼の作品は、『SILENCE IN THE RAIN』(雨の中の沈黙)だ。雨の中、カサをわすれたのか、ぬれながら歩く男の子。それをみかける女の子。2人はなんとなく好きあっていそうな雰囲気であることがうかがえる。そんななか、2人もすれちがってしまう。そして女の子が一言……「チャックあいてるわよ……」。雨の音が強くなる。男の子はガクッとうずくまってしまった。という笑える紙芝居なのだ。

## SILENCE IN THE RAIN



## 作者のコメント

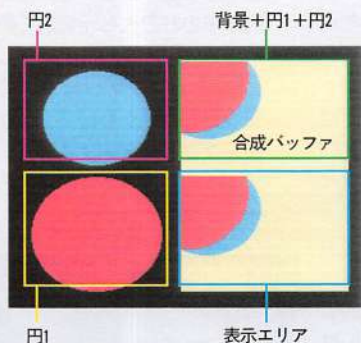
今回の作品は雨を表現するために、アニメーションの高速化をこころみました。そのためマシンのVRAM転送部分はLINKS会員の方から助言をいただきました。ありがとうございます。(まいきー)。あいかわらずのオチですが、ゆるしてください。これからのときどき顔を出すと思えます。よるしく。

広島県・まいきー



投稿ディスクの中に編集部あてのお手紙が入っています。グラフィック付きの豪華なお手紙だ。なんかうれしい

# ○サンプルプログラムで、多重合成を学んでみよう!



## サンプルプログラム

```
5 DEFINT A-Z
10 SCREEN 5:SET PAGE 0:COLOR 15,0,0
20 CIRCLE(64,50),40,7:PAINT(64,50),7
30 CIRCLE(64,150),49,9:PAINT(64,150),9
40 F=0
50 FOR I=0 TO 50
60 X=I*2:Y=I*X2=X+20:Y2=Y+40
70 LINE (120,0)-(255,99),11,BF
80 IF F THEN GOSUB 130:GOSUB 150 ELSE GO
SUB 150:GOSUB 130
90 COPY (120,0)-(255,99) TO (120,100)
100 NEXT
110 F=F XOR 1
120 GOTO 50
130 COPY (126-X2,198-Y2)-STEP(X2,Y2) TO
(120,0),,TPSET
140 RETURN
150 COPY (X,Y)-STEP(127-X,99-Y) TO (120,
0),,TPSET
160 RETURN
170 'SAVE"sample.bas
```

さて、チンプンカンプンだった人も、ちょっと理解した人も、このサンプルプログラムを見てほしい。このプログラムは、動くものを合成するときのサンプルです。

10~30 円を描いて下準備をしています。

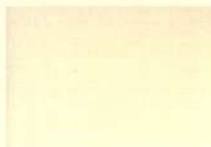
50~120 円がすれちがいます。1回目と2回目で合成のされ方がちがうので、よく見てね。

130~140 円1転写サブ。150~160 円2転写サブ。複雑なことをしているように見えますが実にかんたんなプログラムです。ですから、いろいろ改良して合成の手法を実際に身につけてください。

円だけの絵でもいろいろな面白いアニメーションは作れると思います。絵心のない方も、アニメーション技術でこのコーナーに投稿してみてくださいね。お待ちしております。

## 合成の手順

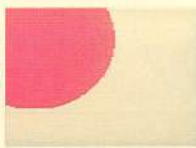
### 1.まずは合成バッファを背景色でぬる



ここでは、このサンプルプログラムを使って合成の手順を解説します。先月号で出てきたバッファを、なぜわざわざ用意してバッファで合成するのか? といったことがこのサンプルでわかっていただけると思います。

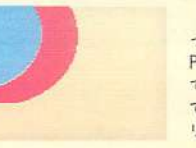
まずは、合成バッファに残った前の絵を消すために背景色で塗りつぶしています。これをやめると残像が残るようになります。

### 2.円1の一部を取り出し合成バッファに合わせる



まずは右の写真のように、背景だけになったバッファの上に、円1の一部を転送してきて重ね合わせていきます。これはわかりやすいですね。

### 3.円2の一部を取り出し合成バッファに合わせる



背景と円1を重ねたさらにその上に、円2の一部を転送して重ね合わせて終了です。これを表示エリアに転送している。

年に2回の同人界最大のイベント「コミックマーケット」にやってきたぞ!

# 同人世界

チカちゃん

いかか  
ぞおかやん

ドクター・  
コーボー

今月の  
テーマ

コミケって  
どんなもの?  
¥500

コミックマーケット(通称コミケ)とは年に2回、東京は晴海の国際見本市会場で行われる、同人誌や同人ソフトの即売会だ。ここ数回のコミケ参加サークル数は1万以上、参加者はなんと20万人を超えている(コミックマーケット準備会発行の「コミ

ケットマニュアル」より)。ドクター・コーボー: ふあっふあっふあっ、今日は待ちに待ったコミケじゃ。このかせぎで年末をのりきるぞー。チカや、ディスクはちゃんと持ったか? チカ: はいはい、まったく、ドクターってば金の亡者なんだか

ら。コミケはふだん会えない北海道の木村くんとか、大阪の田中くんとかとも会えるんですよー。今回も来てくれるかな? コーボー: 木村?、おお、あのいつも菓子折りをもってきてくれる彼が、会えるといいのう。田中なんてヤツはわしゃ知らん。

チカ: はあ、ところで、この服本当に着るんですか? コーボー: 当然じゃ! コミケの醍醐味といえばコスプレじゃ(注: コスプレ……コスチュームプレイの略。アニメのキャラクターなどの服装をまねること。すく目立つ)

## 広い! 寒い! 人ばっかり!

そんなわけで、コミケに参加するために晴海へGO! 東京駅から晴海開場直通の専用バスにのって20分くらいで晴海につく(ほかのルートもあるが)。さすがに海風が寒い。開場は午前10時だが、7時ごろにはすでに開場を待つ長蛇の列ができていて、黒山のような人だかりだ。開場までは寒かったけど、行列のなかに入ると人がたくさんいるせいか、わりと暖かい。

会場で売っているカタログを見て同人ソフトのサークルをチェック。なにしろ会場が広いのでこうしてあらかじめお目当てのサークルをチェックしていかないと、とうていそこにはたどりつけない。そうこうしているうちにいよいよ開場。歩いてみると晴海は広いとあらためて実感。開場の端から端までかなりの距離がある。コミケは体力勝負なのだ。

## MSXの同人ソフトも元気だぞ!

コミケで1サークルにわりあてられているスペースは長机が半分にイスが2つ。そのせまいスペースに売るソフトをならべたり、宣伝用のイラストやのぼりを立てたりする。見わたすかぎりの人ごみのなかにセーラーームーンののぼりが立っていたらやはりそこに吸いよせられてしまうし、たくさんの方がごちゃごちゃと移動しているなかでは、まず来た人に足をとめて見てもらえそうな売り場スペース作りも大事だ。

影(下の写真)。前日からデュブリケートやパッケージの作成で徹夜だったそうだが、「そんなのは同人野郎の常識。そのハイな頭でコミケに行くのがダイゴミス」と編集部おさだ。大きな看板もけっこう目立っていたし、売り子のお2人も元気よく前をとおる人に声をかけていた。(注: デュブリケート……同人ソフトを売るために、マスターディスクをコピーすること。これがまた、けっこうめんどくさい)

会場でウロウロしているうちに同人ソフトサークルが集まっている一角にきた。今回参加している同人ソフトサークルは700ちかく。そのうちMSX用のソフトをだしているところは20サークルほど。

そのなかで、TAKERUで「タイマーボール」や「テクニカルガイドブック」を売ったりもしている実力派サークル「ASCAT」のスペースの風景を撮



◎宣伝用の看板をバックにポーズ。「ラー93」というのはスペースの番号



◎今回取材に行ったのは、昨年の12月29日と30日に開催された「コミックマーケット43」。広い会場が人がいっぱい!

## パソケット開催情報(2月7日~3月14日まで)

★2月11日(祝)「小倉パソケット5」⇒西日本総合展示場/「浜松パソケット11」⇒浜松駅ビル・メイ・ワン ★2月14日(日)「京都パソケット12」⇒大谷ホール  
★2月21日(日)「パソケット30」⇒東京文具共和会館/「金沢パソケット10」⇒金沢市観光会館/「高松パソケット10」⇒高松市市民文化センター ★2月28日

(日)「甲府パソケット4」⇒ホテル日商会場/「名古屋パソケット24」⇒東別院青少年会館/「横浜パソケット6」⇒横浜市従会館 ★3月7日(日)「豊橋パソケット7」⇒豊橋市総合体育館 ★3月14日(日)「札幌パソケット23」⇒札幌ティセンホール/「静岡パソケット14」⇒静岡産業館 ※時間は、どの会場も11:00~15:00で、午前8:00前の来場は禁止。なお、お問い合わせはパソケット(☎03-3842-6499)までお願いします。



## コミケでみつけたこの1本『ODS#7』

「ODS」と書いて「おづ」と読む。このソフトは、2か月に1回発行している内容もりだくさんのディスクマガジン (MSX 2/2+, 2DD)だ。

コンパイルの「ディスクステーション」を覚えているだろうか? 最終号となった32号で、アートギャラリー (CG紹介をやっていたコーナー名)の常連お一つかこ〜ぢ氏が「アートギャラリーを同人でやっていこう」と呼びかけていた。じつはそれがこのソフトだったりする。

この7号は、ディスク2枚組。内容はディスクステーションとわりふたつ。「アートギャラリー」あり、「BGV」あり、「ミニゲーム」ありありのパワー。で



◎タイトル画面の表示方法も毎月変わる。音楽も流れる、ホントそっくり!

も、このソフトはコンパイルとはいっさい関係がないので、まちがってもコンパイルに電話とかしないようにしてね。

あと、見のがせないのはオマケがついているということ。今回はジョイスティックポートを利用してチカチカとBGVにのせて光る、発光ダイオードつきクリスマスツリーがついてきた。ちなみにお値段500円。

このソフトは残念ながら通信販売はやっていない。手に入れるには、コミケやパソケに行くには、「ODS取扱店」という看板の出ているサークルでしか売っていない。しかし、ディスクステーションを100%意識しているだけあって、ではピカイチ/



◎BGVではおどる、動く、飛ぶ、もぐる/見ていてあきないぞ

## サークルの皆さんに聞きました

コミケに参加していたMSXの同人ソフトサークルにアンケートをお願いしたところ、15サークルから回答がありました。以下は、その集計結果です。

Q. あなたがコミケでいちばん楽しみにしていることはなんですか?

- ・コスプレ……1
- ・他サークルの本、ソフト……3
- ・人と会うこと……4
- ・売り子をする……3
- ・その他……4

〈その他の内訳〉自分たちのソフトが売れていく快感をたのしむ/MSXユーザーが存在しているのを再確認してよるこぶ。など。

☆即売会がユーザー同士の重要な「交流の場」となっていることがよくわかる。売り子をするのもけっこう楽しいものなのだ。

Q. 同人ソフトを作るうえでいちばん楽しみなことはなんですか?

- ・プログラムを組む (CGを描く) こと……5
- ・売り上げて遊ぶこと……0
- ・徹夜作業でへろへろになること……5
- ・買った人から感想の手紙などをもらうこと……4
- ・完成したときの充実感をあじわうこと……1

☆やはり「プログラムを組む」がいちばん。しかし、それと同等「徹夜」があるのも見のがせない。同人ソフトの感想はみんなも書いてあげたら? 想像以上にサークルにとってはうれしいものなのだ。

Q. なぜMSXで同人ソフトを作っているのですか? (複数回答)

- ・MSXが好きだから……11
- ・MSXしか持っていないから……3
- ・MSX以外ではプログラムが組めないから……5
- ・MSXの復興のため……4
- ・その他……4

〈その他の内訳〉地球の平和のため/VDPが使いやすいから/Z80 CPUを愛しているから/など。

☆「MSX好き」率が約80パーセント! MSXの同人ソフトに質のいいものが多いのもうなずける。

Q. なにか一言「同人ソフトのサンプルを付録ディスクに入れてほしい」「お米は日本のがうまいです」「Hゲームの特集をやれ」「マシン語を使ったVDPいじりまくり講座をしてほしい」など。

ご協力いただいたサークルのみなさん、どうもありがとうございました。

## TAKERU・同人情報

コーボー:「TAKERUでも、どんだん同人ソフトを取りあげていきますよ (TAKERU事務局・荒川さんのお言葉)」ということで、TAKERU同人コーナーが今月からきたんじゃ。TAKERUは全国にあるんで比較的買いやす

くて便利じゃぞ。上の「ODS」もTAKERUで売ってくれんかのう。ぶちぶち。今月紹介するのは、前にも紹介した「ほいっふる」と同じサークルの作品で、「ぼよぼよらいふ2」じゃ。それっ、チカ、紹介せんかい!

今月の「ぼよぼよらいふ2」MSX2/2+用  
1本 1000円 (税込)

チカ:はいはい。このゲームはスライムのようなキャラクタ「ぼよぼよ」を使って、決められたターン数内に、たくさんのコインを集めた人が勝ちというゲームです。ぼよぼよは分裂によりタテかヨコいずれか一方に繁殖します。分裂する方向に自分以外の色のぼよぼよがいた場合、もちろん敵は消えますが自分も消えます。が、そこにはじめてコインが残るわけで、このコインを取ってあげばいいんです。ルールはカンタンだけど、けっこう頭使いますよ。ゲームは最大4



◎?のマークはアイテムボックス。これを使って一発大逆転もできるぞ

人まで遊べます。また、ターボRの高速モードにも対応してるし、ポップなBGMがなかなかよいの、わたしのオススメです。

### ■TAKERU取り扱い同人ソフト一覧

タイマーボール	アスカット	500円
MSX テクニカルガイドブック4	アスカット	1,500円
ぼよぼよらいふ	PASTEL HOPE	800円
ほいっふる	PASTEL HOPE	800円
Bubble Utilize	PASTEL HOPE	800円
ARROW OF DIRECTION	ピロヤソフト	600円
クロネコの単語	チロリンソフト	1,500円
ANMA'S AMUSEMENT DISK	CLUB GHQ	1,500円
DECALOGUE	CLUB GHQ	1,500円
ぼよぼよらいふ2	PASTEL HOPE	1,000円
VIPER & ZERO	IPUS	2,500円
ARROWS	幻想創造主	1,000円
DEWOMAN	BLUE-EYES	1,500円

※すべてMSX2/2+用で、価格は税込。

なお、お問い合わせは、ブラザー工業 (☎052-824-2493) まで。

## 同人ソフト送ってね

チカ:送るにあたっての注意です。まず通信販売をやっていることが条件です。ここで紹介すれば、全国のみんながほしがっちゃうわけだし……。あとアニメとかを使った著作権ものもダメです。このコ

ーナーでは、オリジナルの同人作品をお待ちしています。

●あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「めざせ! 同人の星」係



# MSXトレイン

ファミリーソフト

☎03-3924-5435

発売中

媒体	3.5" × 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
要、漢字ROM マウスに対応	ターボRの高速モード、

ファミリーソフトがみんなにおくる、夢の鉄道がついに開通。駅弁のフタを開けてみれば、いろんなゲームがてんこ盛りなのだ!! オカズも多いぞ。

## 久々に新しいディスクマガジンの発進だ!

ただいま好評発売中の、期待の新作『MSXトレイン』。とはいっても別に電車のゲームではなく、AVGやRPG、クイズといったいろいろなジャンルの

ゲームが入っている欲ばりなソフトなのだ。グラフィックもご覧の通りそれぞれのゲームに可愛い女の子が続々登場! 華やかでうれしいね!

### 紅のイジャン

幾層にもなった迷路を探索していくRPG。紅の装具に身をつんだ剣士イジャンが、洞くつて消息を絶った片想いの幼なじみを救出するべく単身潜入。ゲームにはビジュアルシーンも挿入されている。



ゲーム中はこういったビジュアルシーンがちょくちょく入る。右が主人公

キャラクターが歩いたところだけマップが見えるようになる



敵キャラが出現すると戦闘に入る。画面下ではかわいいチビキャラが戦う

進め!

### RM(ロボットメーカー)

おとぎ話のような、心温まるAVG。ロボットを作るためのロボット(ややこしい)である主人公RMは、修行のため姿をかけて人間の世界にやってきた。そこでRMは同じ下宿先の少女きららに淡い恋心を抱く。どことなく昭和30年代の古き良き時代の日本を思わせる雰囲気が良い。続きもありそうだなあ。



こんなかわいいロボットたちが続々と登場してRMの危機を救う



これがメイン画面。9種類のアイコンを使ったかんたん操作でマウスにも対応



左が人間に変身した後のRM、右がヒロインのきららだ

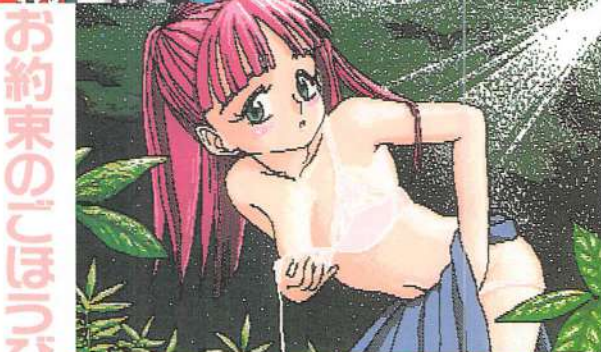
### カルと牛(Mトレ版)

同人ソフトとして出ているクイズソフトが、問題と「ごほうび」を一新して『MSXトレイン』に登場だ! プレイヤーは番組出場者の1人となって、他の回答者が答える前に早押しでクイズに正解するんだ。なんと問題はゼーんぶMS



司会のうさぎです

Xに関するものばかり。全問正解してMSXカルト王をめざせ! みごとトップになれば、ごほうびとしてかわいい女の子のグラフィックを拝むことができるぞ。さあ答えをマル暗記するのだ!



苦労の後はやっぱりコレ。えっちなものから笑えるものまで数多くあるぞ

### 龍の華・加奈子

同社のソフト『龍の花園』に登場した美少女たち、加奈子、愛、里美の3人が加奈子の家に来まって遊んでいるのをAVG形式で見る、というもの。



操作はRMと同様アイコンだ。実は超短編。さあ今度は続編を希望しよう

### 複々線でいきましょう

おたよりコーナー。12月号の十字軍で募集した『龍の花園』への感想文が、なんとここについて紹介されている。身に覚えのある人はチェックしてみて。



2月号十字軍で掲載の米倉香織さんのイラストは『龍の花園』作者も絶賛

# COMING

新作ソフト

カミング  
スレーン

ゲームインフォメーション

# 5000

今月はビッグニュースの2本立て。  
電撃的に復活をはたした『バトスキ』  
と、TAKERUの「名作を再び発売」  
作戦の続報である。ちょっぴり沈  
滞ムードだったMSXも、これを機  
にもっともっと活気づけばと思う。

## マイティ MIGHTYバトルスキンパニック

あの『バトスキ』が復活、全国のショップで発売中

■ガイナックス

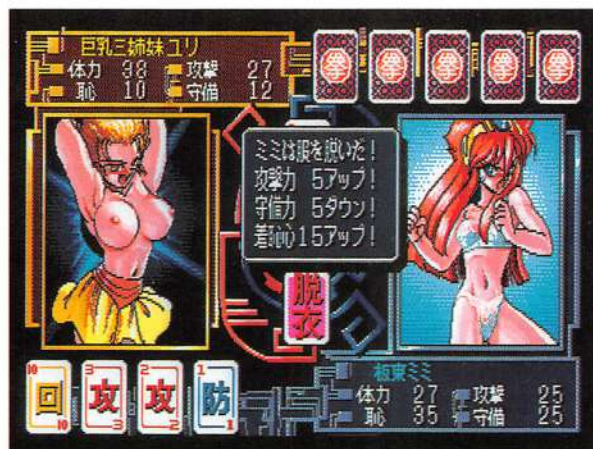
■☎0422-22-1980

■発売中

媒体	2D×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
マウスに対応	

かわいさ満点のキャラクタに、  
やって楽しいカードバトル&イ  
ベント 続出のアドベンチャーで、  
一部に熱狂的支持を受けていた  
『SUPERバトルスキンパ  
ニック』。

以前はTAKERUで発売さ  
れていたんだけど、ある日突然、  
姿を消していた。しかし、今回  
タイトルを『MIGHTYバト  
ルスキンパニック』へと変更し、



脱衣カードを出せば服を一枚脱いで攻撃力アップだ。何度も挑戦してやるのがこのゲームのいいところ

パッケージ版として本家ガイナ  
ックスから再登場なのだ。

ゲームはアドベンチャー&カ  
ードバトルの2本柱。最近はい  
ろんなゲームでこのカードバト  
ルが採用されているけれど、『バ  
トスキ』のそれはかなりデキが  
よい。プレイヤーを退屈させない  
イベントがいっぱいで、盛り  
上がること間違いなしだ。

主人公は、「脱げば脱ぐほど強  
くなる」という地上最強の拳  
法・裸神活殺拳をあやつる女子

高生の板東ミミ。この拳法は素  
肌を露出しないとパワーが出ず、  
敵には勝てない。だから脱ぐ。  
とにかく服を脱ぐ。敵も全員、  
裸神活殺拳の使い手だから脱ぐ。  
戦いに勝ちたいから服を脱ぐ。  
相手はみんな美少女ばかりだか  
ら、当然うれしい♡

以前、買おうと思っていて買  
いのがした人にとっては、願っ  
てもない復活劇。それもパッケ  
ージ版に变身しての登場なんだ  
から、もう、ゆーことなしだ!

↑「MIGHTY」の文字が見える? それだけなんだけれど

↑タイトル画面

↑パッケージイラスト

↑「SUPER」でおなじみだった、このかわいイラストが今回パッケージとして使用されることになった。ラッキー♡

ほ〜ら見てごらんここが変わった!



↑アドベンチャー画面。右側のコマンドがカーソルキーに対応して超かんたん操作



↑ゲーム中には硬派なイベントやビジュアルも挿入される。米軍V.S. 地底人類!!

# TAKERUの「名作を再び発売」作戦・続報!!

すでに知っている人も多いと思うが、ブラザーのソフト自販機・TAKERUに人気ソフトが続々登場している。この、TAKERUの「名作を再び発売」作戦については前号でも少し書いたけど、今回はその続報をブラザー工業・TAKERU事務局の荒川さんに伝えてもらおう。

◆  
「最近、元気がないMSXを盛り上げよう」という、マイクロキャビン・田中本部長の一声で始まった、TAKERUの「名作を再び発売」作戦。その第1弾として、マイクロキャビンと日本ファルコムの数タイトルが約半額となりTAKERUで発売、というのは先月号でもお知らせしたと思います。おかげさまで、なかなかご好評をいただいております。

その後、そのほかのソフトハウスとも交渉をつづけた結果、タイトルのほうもいろいろそろ

ってきました。今月は、いま、どんなタイトルがTAKERUで買えるのかということと、それにとまなうキャンペーンのお知らせをしたいと思います。

どんなタイトルがそろったのかですが、これはもう、下に掲載した表を見てもらったほうがいいでしょう。じっくりと心ゆくまでご覧ください。

キャンペーンというのは、せっかく始まった、この「名作を再び発売」作戦を、もっともっと盛り上げるべくいろんな催しをしてしまおうというもの。まず、ひとつめとして「ユーザーの方へプレゼントを差し上げちゃおう」というのを計画しています。各ソフトハウスのご協力により、いろんなオリジナルグッズをいただきましたので、そのソフトハウスのゲームソフトを買ってくださった方へ、抽選でプレゼントいたします。どんなグッズが提供されたかは、これ

も下の表を見てくださいね。

ただし、このグッズプレゼントについては、対象をTAKERU CLUB会員の方とさせていただきます。先月号の「TAKERU CLUBに入会しておくといいことがある」というメッセージの意味がおわかりいただけたかな? TAKERU CLUBカードを使ってソフトを買っていただくと、ユーザーさんのお名前が全部こちらでわかるので抽選しやすいんですね。ですから、ソフトを買うときは必ずTAKERU CLUBカードを使ってください。そうすれば、自動的にプレゼント抽選の対象になります。CLUB会員でない方には申しわけないですが、入会費も1,000円ですので、この機会にぜひとも入会なさってはいかがでしょうか。

もうひとつは「みなさんからのリクエストが欲しい!」ということ。「こんなソフトを発売してほしい」とか「名作というならアレだ」「あのとき買えなかったあのソフトが、もういちど発売になったら……」など、なんでもけっこうです。みなさんのご意見・リクエストを聞かせてください。それを参考に、今後どんどんタイトルを増やしてい



◎昨年末のMフェス後に行われた忘年会でのスナッフ。MSXのために、いつもがんばってくれている荒川さんのお姿だ。さすがが美しい♡(写真提供/ときちる)

たいと思っています。こちらのほうも、送っていただいた方のなかから抽選で50名に、ディスクホルダーをプレゼントいたします。リクエストの送り先は下記をご参照ください。

TAKERUでは、これからもMSX市場を盛り上げていきたいと考えています。そのためにも、みなさんのご意見をたくさん聞かせていただきたいのです。みなさんひとりひとりの声や意見が、MSXを盛り上げていく原動力になるとTAKERUは信じています。今回は「名作を再び発売」作戦でしたが、ほかのどんな形にせよ、ひとつでもみなさんの希望にそうようがんばっていきたくと思っています。これからも応援してくださいね。  
(ブラザー工業・荒川)

## ■TAKERU新規登録ソフト(1月20日現在の情報)

発売日	ソフトハウス	タイトル	市販価格	⇨ TAKERU価格
発売中	マイクロキャビン	サーク	8,800円	4,400円
		サークII	8,800円	4,400円
		FRAY	7,800円	3,900円
		FRAY(ターボ専用)	7,800円	3,900円
		サーク・ガゼルの塔	7,800円	3,900円
		ザ・タワー(?)オブ・キャビン	5,800円	4,800円
		日本ファルコム	イース	7,800円
2/8	ボーステック	銀河英雄伝説II	9,800円	4,900円
		銀河英雄伝説II・DX kit	4,800円	2,900円
	工画堂スタジオ	シュヴァルツシルト	9,800円	7,800円
		シュヴァルツシルトII	9,800円	7,800円
2/下	ビッツ	首斬り館	8,800円	3,000円
		シンセサウルスVer.2.0	7,800円	3,800円
		ファミクパロディック	6,800円	3,000円
		MIDIコン	9,800円	3,800円
	ウェンディマガジン	ピンクソックス1~3	2,800円	2,000円
		ピンクソックス4~7	3,600円	2,000円
		ピンクソックスB	6,800円	3,000円
		スーパーピンクソックス	4,800円	3,000円
		どしふんスペシャル	3,600円	1,800円
	ハミングバードソフト	ロードス島戦記	9,800円	価格未定
		ロードス島戦記・福神漬	3,800円	価格未定

※とくにことわりのないソフトはMSX2/2+用。価格はすべて税込で、発売中以外のソフトについては予定価格になっています。

## ■オリジナルグッズ・プレゼントの内容

マイクロキャビン	オリジナル・ハードフロッピーケース	10名
ボーステック	「銀河英雄伝説」キャラクタ・バッジ	5名
日本ファルコム	「イース」ディスクホルダー	10名
	「イース」キャラクタ・バッジ	1名
ハミングバードソフト	オリジナル・ミニティッシュ&メガネ拭き&「ロードス島戦記」シール2種のセット	10名
	「ロードス島戦記」セーム皮地図	1名

※ふつうのプレゼントではありませんので、応募方法はありません。TAKERU CLUBカードを使ってソフトを購入すれば、自動的に名前とご住所がわかりますので、こちらで厳正な抽選をさせていただきます。締め切りは3月31日で、購入していただいたソフトの制作メーカーごとに、まとめて抽選をいたします。なお、発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

●名作希望リクエストは、八ガキもしくはお手紙で。お電話で熱い思いを語るのはいやめて……。あて先は、下のとおりです。

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2-1 ブラザー工業株式会社  
・TAKERU事務局「MSX名作リクエスト」係

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

# MSX 新作発売予定表

表の見方⇒無印はMSX2/2+, ●はMSX1から対応, ★はターボR専用、○はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、☐のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に、MIDI はMIDI にそれぞれ対応しています。なお、ブラザー工業のTAKERUで発売のソフトは、税込の価格です。

この情報は1月20日現在のものです!

発売予定日	タイトル/メーカー名/予定価格
2月5日	MIGHTYバトルスキンパニック/ガイナックス/8,800円☐
8日	●MSX・FAN3月情報号(本+ディスク)/徳間書店/980円(税込)☐
下旬	●キャンペーン版大戦略II・かすたまキット/ マイクロキャビン(TAKERUのみ販売)/価格未定
下旬	●グラムキャッツ2/ドット企画/7,800円☐
3月8日	●MSX・FAN4月情報号(本+ディスク)/徳間書店/980円(税込)☐
上旬	●ほほ梅麿のCGコレクション1/ 徳間書店(TAKERUのみ販売)/4,000円(税込)☐

発売予定日	タイトル/メーカー名/予定価格
発売日未定	★ベストプレーベースボール/アスキー/価格未定☐
	シムシティー/イマジニア/価格未定
	●麻雀悟空・天竺への道(ROM版)/シャ・アール/9,800円☐
	マイ・アイズ/パーティーソフト/7,800円
	ロードス島戦記II/ハミングバードソフト/価格未定☐
	プロの暮パート5/マイティマイコンシステム/9,800円
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編/発売元未定/価格未定

※表中とくにごとわりのないソフトは、すべてディスク版です。  
【発売延期ソフト】MIDIカラプレイヤー、シンセサウルスVer.3.0(ビッツ)

ときちやるの

## 新作 よもやま話

「あるパソコン誌で、MSX版『ヴェインドリーム』が今年の春に発売される、と書いてありました。これはほんとうですか?」

1月10日、こんなハガキが読者から届いた。「ありや!」と書いていたうちに24時間がたち、1月11日になった。そして、今度はこんなハガキが舞い込んだ。

「〇誌には今春発売予定、T誌が発売日未定、だけどMファンの発

## 噂の『ヴェインドリーム』発売は!?

売予定表には何にも書いてない。いったいどの情報を信じればいいのか」

もちろん、これも『ヴェインドリーム』についてのハガキである。これと同様の問い合わせハガキはその後何通か届いていて、8日売りのパソコン誌を読んだMSXユーザーが、一斉に質問してきたというわけだ。これだけ多くのパソコン誌があると、情報が微妙に違うこともある。それに、担当者の違いや、情報の入手日によっても当然変わってくる。

『ヴェインドリーム』に関していえるのは、去年の本誌10月号でも書いているように、現在、発売延期状態で発売日は決まっていないこと。唯一のMSX専門誌が

いうんだから間違いはない。以下は、1月19日にグローディアからもらったコメントを一部抜粋したものである。

「みなさん、ほんとうにごめんなさい。昨年未まで着々と進行していたMSX版『ヴェインドリーム』の移植ですが、現在は行われておりません。グローディア本社にも、多くのファンのみなさんから移植への質問やはげましのお手紙など何通も送られてきましたが、現状ではMSXへの移植は絶望的です。しかし、今後もグローディアはチャンスがあるかぎりMSX版を検討し続けたいと思っています。だから、みなさんも見捨てないで待っていてください」

以上、みんなの意見を求む。

## ON SALE

(1992年12月に発売されたソフト)

12月8日

- MSX-DOS TOOLS/アスキー/7,000円
- MSX-S BUG/アスキー/6,000円
- MSX-C Ver.1.1/アスキー/7,000円
- MSX-C Library/アスキー/7,000円
- MSX-TERM/アスキー/6,000円

※以上5本は、すべてTAKERUで販売

12月11日

- スーパープロコロ4(本+ディスク)  
/徳間書店/1,980円☐
- 涙のキャンパス/ブラザー工業/2,900円☐

※TAKERUで販売

12月17日

- ARROWS/ブラザー工業/1,000円(同人)

※TAKERUで販売

★MSXの衰退もかなり激しくなっていて、この本を出すのにもたいへん苦労していると思えます。MFファンが出版できる限り、何かあっても貴い続けるので、未水くがんばってください。埼玉県/平中彰一(18歳・F・S・A・I・G・T)

★表紙のイメージチェンジや付録ディスクの大メニューが変わったのは最高です。また、新コーナーやスーパービギナーズ講座もわかりやすくなりました。また、1回もプログラムの投稿をしたことがありませんが、いつか投稿したいと思えます。(新潟県/片山将利・14歳・MSX2+) ★付録ディスクもずいぶん増えられてきて使いやすい、オールディーズのコーナーに期待しています。(岡山県/三和也・20歳・F・S・A・I・S・T)

# 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

もう日は完全に沈んで、あたりはすっかり暗くなっていた。月明かりがいやに不気味な夜だ。しばらく前から入ったこの森の木々がうっすらと見えるほど明るく、ランプなしでも十分に歩くことができた。空は雲ひとつなく晴れている。突然にルーシャオの表情が険しくなった。「何かいる」そう感じたシニリアは剣に手をかけた。次の瞬間、目の前に黒い影が立ちふさがった。後ろに飛びながら剣を抜く。そのとき背中に強い衝撃がはしる。ふり返ると背後に2人も立っているではないか。彼らは何者なのか、少なくとも味方ではないことだけは確かだった。

スーパー付録ディスク MAR. 1993 DISK #18

媒体	100 × 1 1/2	セーブ機能	これにセーブしちゃう×10
対応機種	MSX2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,443,840
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

## 「紙芝居」と「MIDI」に注目!

じつをいうと今月号の付録ディスクは12月中に完成していたんです。つまり2月号を作り終わってすぐに今月号の制作に入ったのです。収録する内容もあやふやのままの発進となってしまう。メモリをオーバーしてカットされたものや、収録できなかったものがあって、たいへんでした。このままだと付録ディスクができないんじゃないかという状況まで追いつめられたのです。でも、きちんとできたから不思議。

さて、今月号のオールディ

ズはコスモス・コンピューター1985年の作品「カレイジアスベルセウス」を収録しました。これはリアルタイムRPGという現在ではあたりまえのようになっていますが、当時はまだ新しいジャンルだったのです。

「紙芝居」はきちんと別コーナーになりました。そして今月のMIDI三度笠はスゴイ! ビッツから提供の「μ・NOTE Jr.」デモ版を収録しちゃったのです。MIDIインターフェイスがなくても平気というすばらしさ。そのかわり音は出ません。

## タイトルBGM募集中!

あけましてはよ〜ん(という時期に原稿を書いている)。

今まで付録ディスクのBGMの規定にOPLLドライバーの項があったのですが、勘違いをしている人が見受けられましたので、補足しておきます。

OPLLというのはMSXに入っているFM音源のLSI(OPLL YM2413)のことで、これを操作するものをOPLLドライバーといいます。付録ディスクのシステムで使用しているOPLLドライバーはMSXに内蔵されているFM-BIOSのものを使用しています。このドライバーでFM音源のどの機能が使えるのかはスペース的にここで書けませんが、だいたいこの欄のMMLの制限と同じです。具体的に知りたい人はアスキーの「MSX-Datapak」や「MSX turbo Rテクニカルハンドブック」を参考にしてください。

ところで、パソコンでおなじみのフリーソフトウェアのなかに「OPLLdriver」(by Ring.)というプログラムがあります。これと付録ディスクで使用しているドライバーとを間違えているケースがありました。付録ディスク用BGMのデータとこのデータとは全然別のもので、注意してください。

それでは募集要項です。付録ディスクのタイトルBGM用のFM音源を使った音楽です。

ジャンルはオリジナルのみ。

形態はMSXのBASIC。またはMSX内蔵FM-BIOSのOPLLドライバー用データを&H0000番地からセーブしたものです。OPLLドライバー用データはソースMMLと一緒につけてください。わからない人はBASICのほうが無難です。

### ■音楽の形式について

FM9声、FM6声+リズム、PSG3声の3通りのうち1つの組み合わせです(FM9+PSG3などは不可)。PSG3音でならずとも考えてチャンネルを割り振ってくれるとなお可。

またMML中で、PSGのM、S、F、M音源の@63、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Vnのコマンドは使えません。

合成音色(FM音源内蔵の15音色以外の音色)は音色がかなり変わってしまうことがあります。

MMLで最後の休符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

### ■投稿時の注意

基本的にFM音楽館と同じです。81ページの投稿応募要項を参考に投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM」係まで送ってください。今なら採用率が高いという特典つき(でも、いい曲でない絶対採用しません)。



◎お年玉プレゼントと同じ方法をやってみてね。いいことはないけど

MFファンに  
いろいろ放題!

★お年玉クイズ、見つけれなかった、くやしげ! (徳島県) 今治英樹・20歳・F S I A I G T ★かつての価格が五百円台、生ディスクが約百円として、付録ディスクの収録バイト数を考えると、この価格は驚異的ではありません。MSXユーザーであることに、毎月8日、幸せを感じるとともに編集部の方様の感謝に感謝してさせていただきます。これからはよいものをお願いします! (愛知県) 伊藤雄一・?歳・F S I A I S J ★私の住んでいる島田市では、すべての小学校にMSX機が10台以上入っています。教材開発もやっています。MSXの教材交換したいなあ。(静岡県) 桜井和俊・24歳・ビクターのHなんとか)

# 『ファンダム』『CGコンテスト』……合計7回複写/解凍します

毎度のように2DDフォーマットされたディスクを解凍作業に入る前に用意しておいてください。作業に入りましたら画面のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

また、解凍作業を複写までで中断して、あとで解凍をすることもできます。「つぎにファイルのかいとうにうつります」と表示されたら複写が終了したので、ここで中断ができます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れ

てリセットします。画面にA>と表示されたら、各コーナーのDSKFマークの下に示してあるパッチファイル名を入力し、リターンキーを押すと解凍が再開され、終わると自動的に起動します。

れているときに下の各ファイル名を入力してください。ダークダンジョンはRUN-DD、CGコンテストはRUN-CG3、レッツゴー三国はBASIC画面でRUN"LETSGO-3.FD3"、同じく紙芝居はRUN"チンモク.BAS"と入力してください。

再起動の方法はA>と表示さ

## 解凍するもの

- ファンダム
- ①レッツゴー三国(DSKF104)
- ②Dark Dungeon(DSKF584)
- CGコンテスト
- ③イラスト部門1本+ぬりえ部門課題+梅鷹CG(DSKF168)
- 紙芝居&動画
- ④作品1本+サンプルプログラム(DSKF118)
- パソ通天国
- ⑤音楽関係フリーソフトウェア3本(DSKF228)
- MIDI三度笠
- ⑥「μ・NOTE Jr.」デモ版(DSKF316)
- ※ブランクディスクが2枚必要
- アル甲
- ⑦PBR決勝進出ファイターほか(DSKF98)

いしよの ファイルを シッコウヨウに セーブします

ファイルの内容をVRAMに転送し終わったというメッセージです。このあとにディスクを入れ換えてください。

いしよの ファイルを シッコウヨウに セーブします  
「ままま ルース」のファイルは すでに あります

ファイルをVRAMからディスクに転送できたメッセージです。すでにディスクに入っているファイルはパスしています。

DarkDungeonの  
実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェック  
します

現在している、またはこれからすることになる作業がここに表示されます。作業に入るときはかならず確認してください。

用意したディスクをドライブAにセットして  
ください

このディスクは使えません  
上の写真にもあるように、ここには作業ミスのときのメッセージが表示されます。

ESCキー=大メニュー  
スペースキー=進む

ディスクを入れ換えるなどの作業の進行用の指示が表示されます。このメッセージにしたがって作業を進めてください。

DSKFの値はDOSやPMext用の空きも含めているので、すでにこれらの入っているディスクの場合、DSKFは44少なくてもだいじょうぶです。

## 解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

- 複写先のディスクをつくる  
解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。
- ①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。

- ④ディスクドライブが動きだす。
- ⑤画面にOKと表示されればできあがり。
- 残り容量の調べ方  
BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、PRINT DSKF(0)と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、713などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「7

- 13」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。
- DSKFについて  
複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。
- 複写・解凍に必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先

ディスクの残り容量(DSKF)を計っておきましょう。ちなみにDSKFとはDisk Freeの略だそうです。

またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。



このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

## MSX2で野望の戦略ができない!

3月号の付録ディスクでは、タイトル通りMSX2でファンダムの「野望の戦略」が解凍できないというバグがありました。メニューを選ぶとすると、「ターボRでないと動きません」と言われてしまいます。ごめんなさい。これは次のようにすれば解凍できます。

①「ファンダム」の小メニューに

- 入る。
- ②CLRL+STOPでプログラムをとめる。
- ③行20を次のように変更。  
「20 RETURN」
- ④そのままRUNして、「野望の戦略」を選ぶ。
- これで大丈夫です。あとは画面の指示通りに操作してください。ちなみにMSX2+ターボRで

はこのバグはではありません。

■おまけ  
2月号の「REDZONE」は「BLOAD"REDZONE.BIN",R」で、3月号の「カレイジアスペルセウス」はDOSから「CP」で起動できるよん。



ばいび〜ん★

★MSXの登場という逆境においてMSX・FANは着実に進化している。ゲームの記事がないパソコン雑誌も多々あるが、MSX専門誌にゲームの記事、新発売ハードの性能の情報がなくても読めるものがあるというは非常にうれしい。「パソコン」ツール」など俺のような素人でも好奇心がそえられるコーナーが増えたのもいいぞ。『宇宙』筒井俊規・18歳・F・S・A・I・W・S・X。★めでたくスーパー1付録ディスク当たりめぐりあいました。(大阪府/遠藤浩紀・17歳・F・S・A・I・S・U) ★念願のG.T.を買いました。お年玉でMIDI楽器か、M・S・I・O・S.を買おう予定です。(神奈川県/大原治・17歳・F・S・A・I・G・T)

# Oldies

## 『カレイジアスペルセウス』

◎コスモス・コンピューター

今回収録したのはいいけれど、7年以上前の作品。このゲームの資料を持っている人は少ないはず。やってみると、かなり難しいことに気がついた。何しろマップは広いわ、モンスターは倒せないわ、すぐ死ぬわで、ぜんぜん先に進まない。そんなわけで、『ハイドライド』のときと同じように12ページから攻略記事を書かせてあるので、そちらをおおいに活用して楽しんでほしい。



④ゲーム画面はこんな感じ。敵を倒したいときはスペースキーを押しながらだよ

※セーブするにはデータレコーダーが必要です

い。こちらには基本的なことを書いてあるので、1度は読んでからゲームを始めるようにしてくれ。

ゲームの流れとして、まず最初にやるべきことはペルセウスを強くすること。それには弱い敵から順に倒していくしかない。そして敵に捕らわれている12星座を助けるか3人の女神を救出することができればHappyエンドになるわけ。④12ページ



④メニュー画面。左上が助けた12星座でその下が救った女神を表示している

### ★操作方法

- 移動……カーソルキーで、矢印の方向へペルセウスが移動します。また、ナナム移動も可能です。
- 攻撃……スペースキーで切り替えをし、押しているあいだだけ攻撃モードになります。
- 画面の……ESCキーを押すことによりメニュー画面に切り換わり取った星座を見たり、セーブやロードをするときに使います。
- 画面の……リターンキーを押しているあいだだけ画面が停止します。
- デモの……F5キーを押すとデモ画面が見られます。
- ★パラメータ  
OFF、…ペルセウスの攻撃力を示す。敵を倒して攻撃力を増すとより強い敵を倒せるようになる。

- DFE、…ペルセウスの守備力を示す。
- ENE、…ペルセウスの生命力を示す。ゼロになるとゲームオーバー。
- S………助け出した星座の数。
- P………救い出した女神の数。
- ★SAVEメニュー画面の説明  
SAVE C.TAPE…テープへセーブをします。
- SAVE MEMORY…メモリへ時的にセーブをします。電源を消すと消えてしまいます。
- PLAY/CONT……ゲームに戻ります。
- CHANG MENU……メニューを切り換えます。
- ★LOADメニュー画面の説明  
LOAD C.TAPE…テープからロードします。
- LOAD MEMORY…メモリよりロードします。
- GIVE UP……金縛り、イカダの座礁のときに押す自殺コマンド。最初から始まります。
- CHANG MENU……メニューを切り換えます。

### 作者からのコメント

### コスモスコンピューター 上野氏

このゲームはかなり古くて、そのころ開発メンバーだった人はほとんどいなくなってしまいました。時のたつのは早いですね。

まず、このゲームはマップがとても広いので、すごく根気が必要です。あせらずゆっくり解いてください。

次に、セーブ機能をおおいに活用してください。ゲームの進行上重要になるのは主人公ペルセウス

の攻撃力(OFF.)です。これが少しでもアップしたら、メモリセーブをしてください。電源を切るときはテープにセーブすることを忘れずに。

また、生命力(ENE.)の値にも注意してください。知らぬまに減っているでしょう。

とにかく、あとは根気を出してやるのみ! がんばってゲームを解いてください。

## ファンダムGAMES&サンプルプログラム

### ■ファンダムGAMES

今月収録の10本のうち、オリジナル三国志SLG『レッツゴー三国』と、ついに収録した話題の3DRPG『Dark Dungeon〜妖精の森〜』は、容量のつこうで圧縮ファイルになっています。それぞれ、この欄の右下に書いてあるDSKFを持つディスクを用意してください。左側が『レッツゴー三国』、右側が『Dark〜』です。

どちらも解凍後は自動的にそれぞれのゲームがはじまりますが、次にそのディスクを使って再起動するときは、それぞれ、次のように入力してリターンキーを押してください。

#### ・レッツゴー三国

- ①DOSのとき  
A>BASIC LETSGO-3.FD3
- ②BASICのとき  
RUN"LETSGO-3.FD3"
- ・Dark Dungeon

#### ①DOSのとき

- A>RUN-DD
- ②BASICのとき、  
RUN"DDUNGEON.FD3"

#### 『Ex-Gravity』の起動

また、『Ex-Gravity』の実行用ファイル「EX-GRAVI.FD3」は、ほかのファイルのようなBASICファイルではなく、BSAVE形式のマシン語ファイルです。これをBASICから直接起動するときは、BLOAD"EX-GRAVI.FD3",Rを実行してください。またDOSのときは、いったんBASICにもどってから上記の操作をおこなってください。

④27ページ以降

#### ■ファンダム・サンプル

新・マシン語の気持ちで使用する、Simple ASM用ソースプログラムが入っています。

④42ページ



EXT-SAN EXT-DD

## アル甲

PBR(Programmed Battle Royal)の略なんですけど、覚えていましたか?のファイナル部門の決勝に進出したファイターたちのプログラムと、PBRSYS(およびPBRDEBU G)の改良用ファイルを収録しています。

圧縮ファイルなので、右下に表示してあるDSKFのあるディスクを用意してください。

#### ■12月情報号と1月情報号

今月のアル甲のファイルを利用し、遊ぶためには、12月情報号に収録したPBRCOMP、PBRSYS、PBRSYS.OBJ、PBRDEBUG

の基本4ファイルを1月情報号に収録したファイルによって修正したものを用意してください。

#### ■決勝進出ファイター

PBRファイナル部門決勝進出ファイター6体のPBR用ソースプログラムとオブジェクト

プログラムを収録しています。

- BIGMORE .PBS、～.PBR
- HYPER .PBS、～.PBR
- JETO .PBS、～.PBR
- DOCYAKU .PBS、～.PBR
- MIST\_5 .PBS、～.PBR
- TURRET .PBS、～.PBR

#### ■PBRSYSの改良

PBRSYS(PBRDEBUG)に、サーチが見えるなどの改良を施すためのファイルPBRSYS2.DIF

も入っています。改良の手順は以下のとおりです(バグではないので、この改良をおこなわなくても遊べます)。

- ①LOAD"PBRSYS"
- ②MERGE"PBRSYS2.DIF"
- ③SAVE"PBRSYS"

おなじ改良をPBRDEBU Gに対してもできます。上記の手順の①と③のファイル名をPBRSYSからPBRDEBU Gに変更しておこなってください。

④46ページ



EXT-ALKO



★複写/解凍のときのメッセージ中の注意★①「MUNOTE.JR」と表示されるプログラムは「μ・NOTE Jr.デモ版」のことで、②作業用ディスク作成中に表示されるメッセージは、作業用ディスクのことを「ジッコウヨウD」(カタカナ表記)と呼びます。本当の実行用ディスクのことは「じっこうようディスク」(ひらがなとカタカナ)と表記します。

# MIDI三度笠

## 『μ・NOTE Jr.』デモ版 ©ピッツウ

MIDI機器がなくても、だれにでも使うことができる「μ・NOTE Jr.」デモ版です。使い方は下のとおり。注意として、実行用ディスクはDSKFが713KB必要です。 72ページ EXT-MIDI

対応機種	MSX2/2+
特記事項	音源、MIDIサウルスカートリッジは必要ありません (MIDIインターフェイス不要)

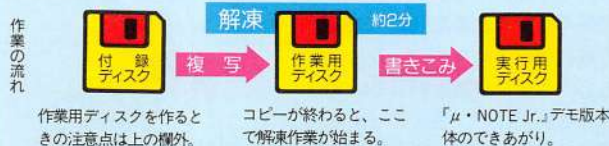
### ●デモ版の制限

- ・セーブできません ・プリントアウトできません
- ・音を鳴らさせません

## 手順1 解凍作業に入るまえの準備と複写/解凍の仕方

### ●用意するもの フォーマット済みの新しいディスク2枚

用意したディスクのうち1枚は作業用ディスク、もう1枚は実行用ディスクになります。付録ディスクの画面のメッセージにしたがって実行用ディスクを作ってください。なお、実行用ディスクがμ・NOTE Jr.デモ版のプログラムディスク本体なので、実行用ディスクを作ったあとは作業用ディスクは必要ありません。



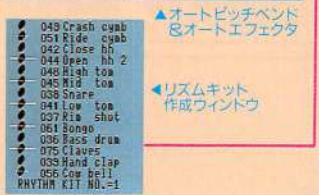
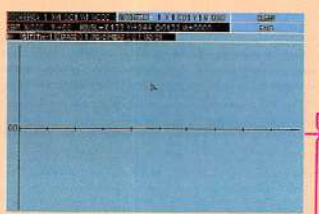
## 手順2 実行用ディスク(μ・NOTE Jr.デモ版)を入れて電源オン

### 基本操作 \*マウスはポート1またはポート2でシステム起動時に選択可能

マウスを使用	カーソルキー使用
システム起動: タイトル画面がでたら、マウスボタンの左右どちらかを押す。マウス使用時はカーソルキーも使用できる。	システム起動: タイトル画面がでたら、パソコン本体のいずれかのキーを押す。*マウスの対応
左ボタン: 数値やナンバーのアップ、決定やスコアの左スクロール	左ボタン [ ] キー 右ボタン [ ] キー
右ボタン: 数値やナンバーのダウン、解除やスコアの右スクロール。ゲット機能(音符や小節線を拾う)	上 [ ] キー 下 [ ] キー 左 [ ] キー 右 [ ] キー

## μ・NOTE Jr.デモ版 リファレンスマニュアル

ここには最低限必要なことのみを載せてあります。なぜなら、100数ページにわたって書かれているマニュアルの内容をこのスペースにすべて載せるのは無理だからです。ところで、音は鳴らないけどデータのロードはできるんですよ。



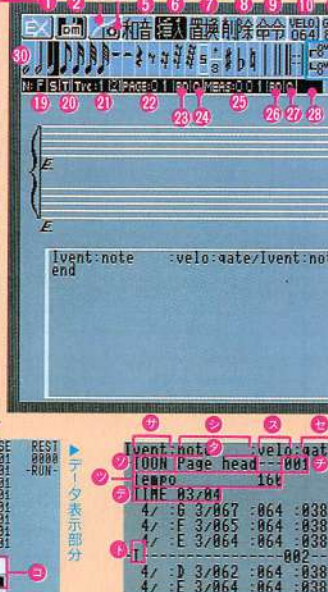
⑦トラックナンバー ⑧MIDIアウト/A・Bの切り換え ⑨シングル&ツイン表示切り換え/楽譜のハードコピーのプリントアウト時の設定 ⑩トラック最大発音数/全トラックで合計32まで可能 ⑪演奏時のトラックオン・オフ ⑫MIDIチャンネル設定 ⑬トラック



⑭プログラムチェンジナンバー(音色)の設定 ⑮メモリーブロックの割り付け/MEMはトラックの確保メモリーブロック数、USEはトラックで使用されているメモリーブロック数、RESTは未使用メモリーブロック数、RUNはメモリーブロックの割り付け変更 ⑯ミニキーボード/鍵盤を左クリックすると直接楽器の音を鳴らすことができる、音色確認用 ⑰音符 ⑱音の高さ ⑲ベロシティ ⑳ゲートタイム ㉑ト音記号(ヘ音記号の場合はHEON) ㉒最初のページ ㉓小節番号 ㉔拍子 ㉕テンポ ㉖小節線 ㉗音符の旗をつなげる/つなげたい始めの音でクリックしてから最後の音でクリックする ㉘リズムキット/使用するリズムキットの指定 ㉙左右スクロールスイッチ/五線譜のスク

- 旗の向きの変更
- 音符を上下に移動
- ノートコピー(広範囲のときはMをクリック)
- トラックコピー
- デリート(広範囲のときはMをクリック)
- トラックデータ削除
- すべてのトラックデータの削除
- ゲートタイムの変更
- ベロシティの変更
- ハードコピー/画面のハードコピーのプリントアウト。PAGEのSで始めのページ、Nで画面数を指定、LINEでトラック指定、Tはプリンターの種類による切り換え。

### 基本画面



①EXスイッチ/コンディションウィンドウを表示 ②ディスクスイッチ/ウィンドウを表示 ③オートピッチベンド&オートエフェクタのグラフ入力モード ④リズムキット作成ウィンドウを表示 ⑤和音入力モード ⑥記号の入力を挿入状態にする ⑦記号の入力を置換状態にする ⑧入力した記号を消去する ⑨命令ウィンドウを表示 ⑩ベロシティ/1~127 ⑪ゲートタイム/01~100%(100は00と表示) ⑫テンポ/40~240 ⑬ピッチ/-00~+00 ⑭データ表示/オン・オフ ⑮演奏用スクロールスイッチ/オン・オフ ⑯ストップボタン ⑰プレイ&ポーズボタン ⑱レディボタン/演奏開始の準備 ⑲ノート/カーソル位置の音の高さを表示 ⑳シングル&ツインの切り替え/五線譜の表示方法 ㉑トラック/楽譜入力部分に表示されているトラックナンバー ㉒ページ/ト(へ)音記号/ト(へ)音記号までを1単位とした画面表示用の切り換えマーク ㉓リード/クリックすると㉔に指定したページから表示 ㉔クリア/クリックすると㉕の数字を01に戻す ㉕メジャー/演奏&表示用の小節番号 ㉖リード/クリックすると㉗に指定した小節から表示 ㉗クリア/クリックすると㉘の数字を01に戻す ㉘演奏小節表示/演奏中のトラック1の小節番号を表示 ㉙メッセージウィンドウ/命令の表示や画面の書き換えに使用 ㉚音楽記号のアイコン/Sはスペース、は符点、3は3連符

### パソコンキーボードの機能割り付け



①EXスイッチ/コンディションウィンドウを表示 ②ディスクスイッチ/ウィンドウを表示 ③オートピッチベンド&オートエフェクタのグラフ入力モード ④リズムキット作成ウィンドウを表示 ⑤和音入力モード ⑥記号の入力を挿入状態にする ⑦記号の入力を置換状態にする ⑧入力した記号を消去する ⑨命令ウィンドウを表示 ⑩ベロシティ/1~127 ⑪ゲートタイム/01~100%(100は00と表示) ⑫テンポ/40~240 ⑬ピッチ/-00~+00 ⑭データ表示/オン・オフ ⑮演奏用スクロールスイッチ/オン・オフ ⑯ストップボタン ⑰プレイ&ポーズボタン ⑱レディボタン/演奏開始の準備 ⑲ノート/カーソル位置の音の高さを表示 ⑳シングル&ツインの切り替え/五線譜の表示方法 ㉑トラック/楽譜入力部分に表示されているトラックナンバー ㉒ページ/ト(へ)音記号/ト(へ)音記号までを1単位とした画面表示用の切り換えマーク ㉓リード/クリックすると㉔に指定したページから表示 ㉔クリア/クリックすると㉕の数字を01に戻す ㉕メジャー/演奏&表示用の小節番号 ㉖リード/クリックすると㉗に指定した小節から表示 ㉗クリア/クリックすると㉘の数字を01に戻す ㉘演奏小節表示/演奏中のトラック1の小節番号を表示 ㉙メッセージウィンドウ/命令の表示や画面の書き換えに使用 ㉚音楽記号のアイコン/Sはスペース、は符点、3は3連符

Mファンに  
いいな  
放題!  
★もう少しビジネスと使えるようなソフトも入れてください。ゲームだけでは家族から白い目で見られます。いい年してこの本買うのっていいわかってます。中一の長女は絵が好きなので喜んで見せていますが。(愛知県/福島繁  
これじゃどうしようもなさそうですね。悲しい。(石川県/坂田勇一・21歳・FS-AIWSX)

いいMファンに  
いたい放題!

★表紙を思いっきり変えましたね。おかげで本屋の棚をしばらく探してしまいました。見つけた直後にも一冊別の雑誌かと思っちゃった。付録ディスクのメニューもさかかになりましなねえ(静岡県)足立浩男・18歳・F・S  
★表紙を思いっきり変えましたね。おかげで本屋の棚をしばらく探してしまいました。見つけた直後にも一冊別の雑誌かと思っちゃった。付録ディスクのメニューもさかかになりましなねえ(静岡県)足立浩男・18歳・F・S  
★もうすぐAIGTを買う金かたまりです。学校にナイショでバイトしたかがあった。残る壁はあと一つ。テストでいい点をとれば親のOKをとれる。G.T.が手に入れば、ディスクが楽しめます。(滋賀県)中野新誠・15歳・A・?  
★「ツール」はたいへんよかったです。DOS上を動くのでもBASIC上で動くのでもいいから、たくさんディスクに入れてほしい。(埼玉県)豊原敦也・15歳・F・S・A・I・S・T

## 今月の表紙

「先生、長い間お世話になりました。先生、先生/」う〜ん、涙ものの季節になりましたね。この時期になるとまた「金八先生」が放送されるんだよね。みんなも必ず1度は卒業というものを味わうんだけど、今まで一緒に過ごしてきた仲間と別れ別れになるのはつらいよね。でも、あとになって再会したときの喜びは格別なんだな。しょっちゅう会って懐かしくない人もいるだろうけど。そうそう、この時

期に多く見られるのが「告白タイム/」だと思いませんか? 告白するのにちょうどいいきっかけなんだろうな。卒業って。もう一度、制服のボタンをあげてみたいもんだね。



◎カワイイ女子高生の女の子が2人。笑って卒業なんてステキだね

## あてましょQ

1月情報号の問題だった「りっくとみっくの大冒険」のソフトハウス名は、「ハミングバードソフト」でした。かなり古いゲームだったので応募者が少なく、プレゼントの当選確率もかなりの高さでした。抽選の結果、次の5名にはハミングバードソフトのグッズセットをプレゼント。  
⇒宮城県・鈴木秀一、福島県・



◎答えは、あのハミングバードソフトでした。◎Humming Bird Soft

鈴木正訓、東京都・木村伸子、茨城県・長田努、佐賀県・宮原豪(敬称略)。

## AVフォーラム

「今月の1本」はB I K O中村クンのきれいな「BALLS」。MSX2で動かないのが残念。また、南予のヒヨコくんの「電光

ドーナツ」はいろいろ試してみるとおもしろい。

AVフォーラムのオープニングはそろそろ見飽きた気がする。4月号からは新しいオープニングになるよ。 100ページ

## FM音楽館

今月は一般の楽曲を2本採用しています。しかし、ディスクには採用者のオリジナルな部分以外は削ってしまったものしか収録していません。これはどうしてなのでしょう?

一般の楽曲を雑誌に載せるときはJASRAC(日本音楽著作権協会)に許諾をとりに行かねばなりません。そこで手続きをしてお金を払うと許諾番号をもらえます(1冊に1つ)。

ところが付録ディスクに、実行するだけで音楽が聴けるプログラムを収録すると、払う金額

が上がってしまい、それはまだいいのですが、ディスク1枚1枚にJASRACのシールを貼らなくてはいけなくなってしまいます。このシールはたいいていのCDやカセットテープに貼ってあります。現在のディスク製作の作業上これはかなりの負担なので、一般の楽曲の収録は見送っているというわけです。ご容赦くださいませ。

この2曲のプログラムリストを見るとMMLの部分の空白になっています。この空白の部分を本誌を見ながら埋めていけばリストは完成です。ぜひ聴いてみてください。 62ページ

## CGコンテスト

今月はどこのコーナーもDSKFがいっぱいだそうで、わがCGコンテストもイラスト1作品、マロのトビラCG、お題C

Gで計3作品。いつもより今月はさみしいおじゃるな。圧縮ファイルなので、解凍はメニューにしたがってやってたもれ。



94ページ

## 紙芝居&動画

久しぶりの投稿。しかも、CGコンテストのときからの紙芝居常連、まいきーの作品です。プログラムのには、むずかし

いことをやっているの、本誌とみくらべながら勉強してみてください。あと、中津先生の作った簡単なサンプルプログラムも収録しています。 100ページ



## パソ通天国

2月号でちょっとだけ紹介した新OPXの「Performer-OPX」と「OPLLdriver」のバージョンアップ版。本誌と

もに付属のドキュメントをよく読んでね。なお、「OPLLdriver」の使い方は去年のMFアン9月号も参考になるからね。



86ページ

## MSXView&オマケ

えっ、なんで、なんで、どうしてなの。Viewとオマケが一緒だなんてえ。信じらんない

〜い/ ここまできて入れてくれないなんて。失礼しちゃうわあ。どうして入れてくれないの?

## MSX・DOS

付録ディスクの大メニューを見たあとで、わざわざディスクを入れ換えてDOSをたちあげ

るのもちょっと……という方のための、DOSへ掛けられるコーナーです。通常、ターボRはDOS2へ、それ以外はDOS1へ抜けていきます。

## UKP特別プレゼント&お年玉クイズ当選者

### ■UKP生還記念自腹プレゼント

プログラムのUKPがアメリカからどういふわけか読者にお土産を買ってきています。COMPUSAという、コンピュータ・ショップのロゴ入りマウスパッド。ちなみに、純粋にUKPの自腹です。ギャラ安いのになあ。5枚あるので抽選で5名の方に1枚ずつ差し上げます。

ハガキに、住所(〒や☎も)・氏名・年齢・職業・使用機種と、付録ディスクのシステムに対する注文を書いて、以下のあて先まで。  
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM Mファン編集部「UKPマウスパッド」係

しめ切りは、2月26日必着。発表は、5月情報号のこのへんで。なお、応募のハガキはそのままUKPに「読者様のご意見」として渡します。

### ■お年玉クイズ当選者発表

1月情報号の付録ディスクの大メニューに仕掛けられた謎は、①「オマケ」にカーソルをあわせ、さらに右へ ②すると中央に出るのでスペースキーを押す。で、正解は「JUMP IN 1993」。

応募総数385通中、正解は377通。不正解者8名のうち7名は、ズル。だって、ズルしてディスクの中を直接のぞくと、「スーパージョー」がばれMSX「の・り・こ・よ・り」とよけいな文字が見えるように仕組んであったのだ、ふっふっ、ひっかかったな。残る1名は「ファンダムサンプルプログラム」と書いてきました。ん?

で、当選者の発表!  
北海道・吉田哲也様  
青森県・中川原政人様  
千葉県・小原重矢子様  
以上3名様、おめでとー。

# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★はターボR専用プログラムです。□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

※各コーナータイトルの(A)(B)(C)は、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
オールティーズ(A)	付録ディスクの使い方(P110)	旧作市販ゲーム	●カレイジアスペルセウス	CP . COM	マシン語のプログラムです(DOS上で動きます)。
今月の表紙(C)	付録ディスクの使い方(P112)	表紙CG	「卒業」	COVER-3 . C COVER-3 . XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータ。
ファンダム・GAMES(A)	ファンダム(P27~61)	掲載プログラム	●BEHIND ROLE ICE DON ●拡大フォーカラーズ くそボール Vヤード ●ならべんでえー Ex-Gravity ●レッツゴー三国 ●ゼロ戦 Dark Dungeon	POPON-ED . FD3 ICEDON . FD3 KAKUDA I . FD3 KUSOBALL . FD3 VYARD . FD3 NARABE . FD3 EX-GRAVI I . FD3 SANKUO . LZH ZEROSEN . FD3 DD-3A . LZH DD-3B . LZH	拡張子「.FD3」のファイルはEX-GRAVI.FD3を除いてすべてBASICプログラムです。EX-GRAVI.FD3はBSAVE形式のマシン語ファイルです。拡張子「.LZH」のファイルは圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプルプログラム(B)	新・マシン語の気持ち(P40)	掲載プログラム	●「与えられた値までの和を返す関数」2種	NMH-3-1 . SIM NMH-3-2 . SIM	「SimpleASM」用ソースファイルです。
アル甲(A)	アル甲4(P46)	関連ファイル	●決勝進出ファイター6体のプログラム	ALKO-3 . LZH	圧縮ファイルです。
紙芝居&動画(A)	紙芝居&動画(P100~101)	掲載紙芝居	「SILENCE IN THE RAIN」	KAMI-3 . LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館(A)	F M 音楽館(P62~66)	掲載プログラム	BOLD RULER FACTRY RHYTHM FORECAST QUEER CITY KARATEKA ゴジラのテーマ	BO-RULER . FM3 FACTRY . FM3 RHYTHM . FM3 FORECAST . FM3 QUEER-C . FM3 KARATEKA . FM3 GODZILLA . FM3	BASICプログラムです。ディスク収録のために掲載プログラムに手を加えています。とくに、KARATEKA.FM3、GODZILLA.FM3には曲そのもののデータは入っていません。
AVフォーラム(A)	AVフォーラム(P92~93)	掲載プログラム	今月の1本/規定部門/自由部門	AV-3 . BAS AV-3 . BIN	起動用BASICプログラムと、各作品のプログラムをまとめたデータファイルです。
ほぼ梅庵のCGコンテスト(A)	ほぼ梅庵のCGコンテスト(P94~99)	掲載CG	イラスト部門/トビラCG/ぬりえ部門用教材CG	CG-3 . LZH	圧縮ファイルです。
パソ通天国(A)	パソ通天国(P86~91)	音楽関連のフリーソフトウェアとその音楽データ	●フリーウェア「PerformerOPX」 ●音楽データ「UG10」 ●フリーウェア「DPLLdriver Ver.2.40」	OPX120 . PMA UG10 . PMA OPLL240 . LZH	圧縮ファイルです。
MIDI(A)	MIDI三度笠(P72~73) 付録ディスクの使い方(P111)	MIDIを画面をみて楽しむデモソフト	「μ・NOTE Jr.」デモ版	MNJ1 . LZH MNJ2 . LZH	圧縮ファイルです。
あてましよQ(C)	付録ディスクの使い方	ソフト名当てクイズ	—————	ATEQ-3 . C ATEQ-3 . XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータ。
MSX-DOS(A)	付録ディスクの使い方(P112)	MSX-DOS1、2の基本セット	●MSX-DOS1 MSX-DOS2	MSXDOS . SYS COMMAND . COM MSXDOS2 . SYS COMMAND2 . COM	MSX2/2+用のMSX-DOS1セットと、MSX-DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています。
MSXView&オマケ(B)	付録ディスクの使い方(P112)	—————	—————	—————	—————
B:C	—————	編集後記	—————	BCLN-3 . C	付録ディスク用テキストファイルです。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」(吉川栄泰・作)で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT.COM」は、フリーウェアの「PMext」(べはあみんと★ずたあ・作)です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC.LZHは、このPMextのドキュメント(テキスト)を圧縮したものです。

## TPM CO. SOFT WORKSの日常生活

Mファン大賞「DELVINDUS」の生まれた部屋でインタビュー



自室にはFM11NEWからファミリーベーンツクまで、今となっては珍しい機種がそろった。背後のディスプレイには開発中の作品が写っている。くわしいことは完成するまで秘密



本名、東郷生志(いしくし)、25歳、日本大学理工学部建築学科4年生。「まものクエスト」、「ネイティガの悪魔」GREGORY COLLEAGUEも彼の作品

TPM CO. SOFT WORKSは、投稿歴と実力からしてプロコンの賞をとっていても不思議ではないが、じつはとったことがない。その「無冠の帝王」のRPGパズル「DELVINDUS」と、別バージョン「DELVINDUS EASY SYSTEM」が一般読者と特別審査員の投票により、それぞれ第6回プロコンのMファン大賞と読者大賞に選ばれた。

データの集計結果が出た段階で東京都東村山市の自宅に連絡したら、大学のサークル事務室にいと教えられた。ただし、JAMのガンジーさん、と呼

び出さないとわからないかもしれないという。聞き返すとJAMはサークル名、ガンジーは愛称だそう。以前から顔を知っていたわたし(コ)は、一瞬、彼の顔を思い浮かべ、納得した。

彼をなにかで規定するのはむずかしいが、「建築を学ぶ大学4年生」というのが、世間的にはもっとも通りがいい。ほかに、高校生のころからいるんなパソコンで作品を作り続けてきた投稿作家、92年の日大の大学祭に出現した恐ろしく大きいオリジナル神輿の企画者兼デザイナー兼制作者、アマチュアバンドのドラマー(けんかじい、というオリジナルバンドもやっている)。独特な味のあるイラストもかくし、ピアノやベースも弾く。こんど父親とともに自宅の改修までやるらしい。夏コミにも出るらしい。以上すべてを総括してひとことで……とお願ひしたら、「人を(楽しませるという意味で)びっくりさせたい」

彼の作品や活動だけでなく、日常生活にもびっくりさせられる。大学4年生といえ、ふつう就職活動や卒論でいそがしく、ほかの活動は休止するものだが、彼はこうした活動に関わるあれやこれやで猛烈にいそがしい。取材を申しこんだ92年の年末も学祭の総括

で会議をしたり、ライブをひかえたバンドの練習をしたりで、何日も家に帰らない生活が続いているようだった。取材の日は外で待ち合わせて特別に帰宅してもらった。「自分にかつてに枠を設定して、はじめから、できないってあきらめている人が多い。やってみてできないことってほとんどないはずですよ」という彼の持論は、彼の日常生活を背景に語られると強い説得力がある。

取材後も、いっしょに外へ出て電車に乗った。お母さんがいそいで作ってくれた弁当を持って、またこれから、活動の場へ出かけるのだった。



ピアノは買ったものの独学。GMや3年かかって覚えたショパンの幻想即興曲を弾いてくれた。「ほかの曲を弾いてといわれたら、3年待つてというしかない」

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア PUBLISHER  
橋窪宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科教之  
EDITORIAL STAFF  
川尻淳史+猪田洋志+福成雅英+諸橋康一  
ASSISTANT EDITORS  
池田和代+石橋憲吾+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹+山田貞幸  
CONTRIBUTORS  
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫+鈴木伸一+馬場俊輔+早坂泰成+矢藤修三  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二+高田亜季+デザイナー(釜田泰行)+TERRACE  
ILLUSTRATORS  
しまつ★どんき+中野カンフーノ+野見山つつじ+成田保宏+南辰真  
COVER CG DESIGNER  
ホルスタイン渡辺  
FINISH DESIGNERS  
南あくせす+藤ワードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社

### EDITORIAL A: (エーコロン)

◆今月は書くことがないので、おはこんと最近の読者像について、ちょっと◆おはこんが現在のノリになったのは、いまをさかのぼること5年まえ、1988年4月号「こんにちには、永麻里の笑顔です。私がガラの悪いバボだ」から。以来、ほとんどノリを変えずに続いてきた。1988年5月号ではやくも「ノキュルクキュルクキュルクキュルク浮き」に浮き子で「す／＼」とあるが、中学生のよい子たちがMファンの中心的読者だった当時は、たしかにかなり浮いたページだった。態度が悪い、ガラが悪い、言葉づかいが下品、バボ死ぬ、くそバボ……さんさんな八ガキが来ていたものだ◆だが、最近、変に読者がバボにやさしい。なぜか。思い当たるふしは、現在、Mファンの読者の約9割が高校生以上だということだ。成熟した読者が、バボの表面的なガラの悪さの奥にひそむ真理のかけらに気づいた、ということなのだろうか◆ちなみに「〜こんにちわっ」は「こんにちわっ」の間違いではないか、という指摘が5年まえからあるが、最後は「わっ」と驚かせているのだ。(コ)

### A D ★ I N D E X

アスキー	表 3
徳間書店	35、83~85
ブラザー工業	表 2
松下電器産業	表 4

次号は 皇太子ご婚約も、貫りえ騒動も、国際情勢も無視して6周年記念号 3月8日発売 予価980円

# ASCII

# ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21 (エムエスエックス・ビュー1.21)

## MSXView 1.21

MSX turbo R専用  
**MSX turbo R**

価格: 9,800円 (送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

- 特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属。
- 対応機種: Panasonic FS-A1ST



【ご注意】Panasonic FS-A1GT (松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC (ビュー・カルク)

## MSX ViewCALC

MSX turbo R専用  
**MSX turbo R**

価格: 14,800円 (送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。



- 特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum, max, modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
- 対応機種: MSX turbo R専用
- ※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ (MEM-768)

## MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格: 30,000円 (送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R
- ※MSX2, MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけでご使用になります。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス MSX-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

## MSX-SERIAL232

価格: 20,000円 (税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R



【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っており、ご購入の申し込み・お問い合わせは、秋アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

高速で大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface (エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

## MSX HD Interface

価格: 30,000円 (送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。MSX2, MSX2+, MSX turbo R対応

- ▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。



MSX, MSX2, MSX2+のスペックシート MSX-Datapack (エムエスエックス・データパック)

## MSX-Datapack

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編...ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1, VDP, スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編...拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
- 対応機種: MSX, MSX2, MSX2+
- メディア: 3.5-2DD



■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版 (エムエスエックス・データパック・ターボリアルバージョン)

## MSX-Datapack turbo R版

価格: 12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容: ●マニュアル編...MSX turbo R仕様、MSX-DOS2 (コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI, R800インスタレーション表など ●ソフトウェア編...ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
- 対応機種: MSX turbo R ■メディア: 3.5-2DD



高速・高機能通信ソフトMSX-TERM (エムエスエックス・ターム)

## MSX-TERM

TAKERUにて発売中

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

- 対応機種: MSX2, MSX2+, MSX turbo R
- 対応OS: MSX-DOS1, 日本語MSX-DOS2
- ※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。
- 【ご注意】この商品のご購入についてのお問い合わせは、プラザー工業㈱ TAKERU事務局(電話 052-824-2493)までお願いいたします。

MSX-DOS2 TOOLS (エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

## MSX-DOS2 TOOLS

価格: 14,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2 (エムエスエックス・エスバグ2)

## MSX-SBUG2

価格: 19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマップメモリー上に置くことで、大規模プログラムにも対応。

※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2 (エムエスエックス・シーバージョン1.2)

## MSX-C Ver.1.2

価格: 19,800円 (送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX, MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。◆詳しい資料をお送りいたします。下記宛て請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京 (03)3486-8080 大阪 (06)397-8200 株式会社アスキー

# Panasonic

# これが16ビットの キメ技だ。

- 1 **GUIソフト、MSX View内蔵。**  
多彩な機能をカンタン操作。
- 2 **大容量メインメモリ、512KB。**  
ゲームを高度に、スピーディーに。
- 3 **MIDIインターフェイス搭載。**  
デジタルサウンドが楽しい。



ここまでできるMSX、A1GT新登場。

# A1GT

## MSX turbo Rパソコン

FS-A1GT **99,800円** (税別)

MSX用マウス(別売)  
FS-JM1-H  
標準価格7,800円(税別)

▶ 16ビットCPU (R800) 搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付 (DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再がてきるデジツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能 (別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+ のソフトも使用できます。● MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)ワープロ事業部営業部MX係まで。

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社



T1062053180985

©徳間書店インターメディア1993

印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌

62053-18

# MSX-EM

1993  
MARCH

3月情報号

平成5年3月10日発行  
第7巻第3号(通巻22号)  
第三種郵便物認可

発行人 柄澤宏男  
編集人 山森 尚

発売所 徳間書店

株式会社 徳間書店  
〒105 東京都港区新橋4-10-1

〒105

東京部 港区新橋4-10-1  
〒105-55

TEL (3433) 6231代

TEL (3431) 1627代

定価

980円

(本体51円)