

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN
MAGAZINE

エムエスエックス・ファン

毎月ディスクが付録!!

NEW
狂った果実

付録ディスクで人気のオールディーズは
みんなで楽しめるボードゲーム!

今月のファンダム



VS Black

1992
AUGUST

8月 情報号

980YEN

新情報満載

ボンキー2の桃色国産

らしと美が読者から送る

ゲーム十字軍

ATTACK

プリンセス
メーカー
キャンペーン版
大戦略II
スーパーバトル
スキンパニック

特別付録

スーパー付録ディスク
「アメリカン・サクセス」

大金持ちをめざすマルチプレイ・ボードゲーム

- 掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本) ●掲載CG
- Simple-ASM(エディタ・アセンブラ)体験版
- ねこふんじゃったのカラオケMIDIデータ
- エメドラ ビジュアルシーン直前データ
- グラフィック・ロータ&セーバ ●クイズ&オマケファイルほか



第6回ファンダム・プログラム・コンテスト募集中!



9月下旬発売予定

パッケージ価格 ¥8,800 (税別)

ブライ 下巻 完結編



BURAIファンのみなさまへ!

本当に本当に申し訳ありません。スタッフ一同日夜がんばっておりますが、どうしても7月に間に合いそうにありません。秋風の吹く頃にはお届けできそうですので、ご期待ください。

企画/開発: 株式会社リバーヒルソフト

©1990 RIVERHILL SOFT/日本アミューズメント/バンダイホビーシステム

MSX2 / MSX2+ / MSX R

吹けよ嵐! 呼べよ脱衣!!

“攻”、“防”、“脱”、“回”、“恥”、/「裸神活殺拳」
きらめく時、“カード”が舞う!



SUPER
バトルスキンパニック

監督=みんだ★なお

キャラクターデザイン=さむらひこぶみ

メカニック原画=夢野レイ

BGM=ガイナックス

好評発売中

TAKERU
価格 ¥7,200 (税込)

MSX2 / MSX2+ / MSX R 企画/開発: MEDO



SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッドソーサリアン

1. 血ぬられた王家の秘宝
2. 魔の下僕ガッシュの陰謀
3. 心を失った姫君
4. 嘆きの神殿
5. 魔王ギルバレスの迷宮

迫り来る“魔”の波動を感じたか!
ならば旅立って、暗黒のギルバレス島へ!!

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ
第2弾 / 圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。
最も危険な冒険に、今、出発せよ! /

好評発売中



*「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKEERUで発売中)が必要です。
*「戦国ソーサリアン」(¥4,800)も好評発売中!

TAKERU
価格 3,500 (税込)

■対応機種: MSX2 ■企画/制作: ティールライト

速報!!

ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 好評発売中

急ぎよ決定したビッグニュース / なんと、「ピラミッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7,800円(税別)という、モノすごくお得な限定パッケージ版が発売 / 全国で3,000本しかない、超貴重品 / ただ今発売中 / とにかく早いもの勝ちだ / 品切れの際はゴメンネ。

特報!

すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ
いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃんの特典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税込)で買えちゃうのだ / もちろん、カップリングパッケージに入ってるよ / 熱烈ファンに、絶対損はさせないTAKERUなのだ!

「ピラミッドソーサリアン」
だけ欲しいっていう君へ

ただ今、「ピラミッドソーサリアン」単体パッケージが発売中 / これは3,800円(税別)だ / これを買ってほしい!! / そしてビックリ、TAKERUからは3,500円(税込)。こちらもただ今、発売中 / このどちらかを買ってくれ!!

FAN ATTACK

4 プリンセスメーカー

編集部による子育てリレーと、プリンセス養成講座ほか盛りだくさん

10 キャンペーン版大戦略II

前号にひきつづいてMAPの紹介とMAPコンテストのお知らせ

16 スーパーバトルスキンパニック

発売を祝って名場面と敵キャラを大公開

FAN NEWS

110 狂った果実 オトナの勢田気が漂うサスペンスAVG

PROGRAM

33 ファンダム

SCREEN7用のグラフィックエディタ、拍手かっさいの縦型シューティングなど12本

44 ファンダムスクラム

48 スーパービギナーズ講座

52 アル甲2

42 Simple ASM体験版

71 あしたは晴れだ!

32 第6回MSX・FANプログラムコンテスト応募要項

30 BASICピクニック

Q&A特集

72 FM音楽館

GM2本+オリジナル3本+一般曲1本

28 AVフォーラム 今月のお題は「私の好きなもの」

20 ゲーム十字軍

のぞき穴：ポッキー2ほか/通り抜け：サイオブレード、エメラルド・ドラゴンほか/歴史の散歩道：武将風雲録、SLG実力診断テスト&イラスト特集//読者対抗マルチプレイ：8時間耐久マルチ第2弾、始動//桃色凶鑑：復活のノロシはポッキー2から

96 情報FFB 夏のイベント告知ほか

98 GM&V

最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

89 ほほ梅麿のCGコンテスト

今月は宮崎アニメ「紅の豚」CGコンテストの中間報告もあるぞよ

76 ゲーム制作講座

愛すべき敵キャラのおいたち

104 パソ通天国

パソ通、最新CG事情・その2

INFORMATION

112 ON SALE 5月発売ソフトをチェック!

113 COMING SOON

デッド・オブ・ザ・ブレイン/シムシティー/プライド下巻完結編/龍の花園ほか、最新開発状況の報告

115 MSX新作発売予定表 6月17日現在の情報

111 今月のいーしょーくー情報

122 FAN CLIP 美形CGデザイナー/川口洋一郎に12の質問

79 投稿応募要項 (応募用紙/投稿ありがとう)

43 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

100 GTフォーラム MIDI三度笠

GTと「μ・SIOS」とMIDI楽器でつづる体験入門講座

78 GTフォーラム

GTの「MSXView」で隠れPCMI?

特別付録

スーパー付録ディスク#11

<オールディーズ>『アメリカン・サクセス』

大金持ちをめざすマルチプレイ・ボードゲーム

<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2/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほほ梅麿のCGコンテスト/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ

116 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	2 x 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはディスク、⑤はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC (通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は枚数相かを意味しています。⑥対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのもはMSX、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものは⑦と表記されています。⑧RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様の場合は、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。⑨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機能がある場合はそのことを明記してあります。⑩価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑪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、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627



→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



父親になった気分(?)を存分に味わっているかい?

FAN ATTACK

Princess
プリンセスメーカー
Maker



マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN



今月もやってまいりました。お姫様育成ゲームのコーナーです。みんなはどんなふう楽しんでいるのかな? 編集部では3人の編集部員が1人の娘を育てるといふ、めずらしい試みをした。

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
要、漢字ROM マウス対応 ターボROMの高速モードに対応	

大人になったら、何になる?

娘の未来を決めるのは父親であるプレイヤーだ。良い父親になるか、悪い父親になるかはキミたちの育てかたにかかっているのだ。18歳の春を迎えたとき、娘は何になるのだろうか?

今月は特別企画、編集部員による子育てリレーを行うのだ。8年間の養育期間を3人で分割して育て、1つのエンディング

にたどり着くというもの。はたしてどんな娘になるのやら。

出場選手は担当者の僕がこの人! と見込んだ3人に、深く頭を下げお願いをしてやってもらうことになった。まずは「ときちやる」。Mファンのデスクであり、イベント隊長(?)でもある。ウェンディマガジン美少女アルバムの制作を終え、ホットして

いるところへ頼みこんだが、引き受ける条件をつきつけられた。それは「最初にプレイさせる」だ。それくらいならお安い御用なのでOKした。しかし、重要なことを忘れていた。娘のイメージにつながる名前を決めることができちゃうのだ! 不安だ。次は「Orc」になかば強引に頼んだ。98版経験者だからある程

度はエンディングを知っているのでアンカーは避けてもらう。最後は何も知らない新人「村山」に強制的にやらせることにした。「やったことないですよ」というが、それだからいいのだ。それでは次のページからすぐ始めるぞ。はてさて、この何の関係もない3人が育てあげるのはいったいどんな娘なのでしょう。

今回はドクターとして3人の子育てを見守りたいと思います。フフッ

子供のことなら任せなさい! だあからといってロリコンではないぞ

えー、僕にやらせてくれるの? うれしいな。へへ、ぎょべん!

えっ、ボクなんかやってよろしいんですか? グフッ、楽しみ♡



Dr.ささや



ときちやる



セーラームーンOrc



おNew村山



♥ 3人の子育てリレー日記スタート! ♥

ときちやるは最初の2年間を育てる

「やさしくかわいく、猪木のような女の子に育てよう」

ドキドキもこもこ♡子育て初体験なのだ

「プリメ」は1回もゲームをしたことがない、ときちやるなのだ。子供をつくるのは好きでも(あぶない!)、子育てなんて面倒くさいだけの気もするのだが、将来のためになると思って子育てリレーに加わることにした。

ときちやるが担当するのは最初の2年間。何にも染まっていない、マッサラでフレッシュなわが娘の純潔を……じゃない、かわいい娘の大事な第一歩を、やさしく、かつ、あたたかくアシストしてあげようと(親心親心)、やさしいパパになっちゃうのだ。



で、まず最初の楽しみはというと、やっぱりわが娘に名前をつけ

名前は「マコ」なめだ



④マコ・アントニオはストロングスタイルの継承者。誕生日はもち、1月31日だ♡

ること。自分の最愛の人の名前をとって「マコ」と名づけてみた。名字はというと、いつ何時、だれの挑戦でも受けて立つように(ワケがわからん)「アントニオ」とした。こうして、燃える闘魂美少女「マコ・アントニオ」が誕生したわけだ。

でも、スタートしたのはいいけれど、なにをやったらいいのかよくわからん。マニュアルを読むのはキライだから、とにかく好き勝手にやってみることにした。ときちやるの理想の女の

子像は、「明るくかわいく、髪は肩くらいのサラサラで、八重歯があってメガネが似合う、よく気の付く優しい子。」でも「プリメ」でそれら全部の条件を満たすのはムリなので、とりあえず気品と知力のアップに専念することにした。

アリヤスピクス、はたまたホーガンと戦うために必要な体力や腕力は、Orcと村山の2人がなんとかしてくれるだろう。たとえ病気になっても、気力でカバーするのが猪木イズムだ。

あとは非行に走らないようにモラルを上げ、マコには常にやさしく接する。うんうん、カンペキじゃん。るる〜♪ これで18歳になったときには、ときちやるの理想にかぎりなく近いレディに成長しているはず。Orcよ、村山よ、愛するマコのためにもガンバツてくれ。あとは任せたぞ(ちょい心配……) //



④太陽の神貴は、最も気品の高い女性に与えられる。さすがはマコ。るる〜♪

誕生日にはバカンスへ



④誕生日には遊びに連れて行く。マコの顔を見ただけで幸せ♡



④親バカときちやるは、やさしく話しかける。「やさしいのね」だって。へっへっ!



かわいく育てて
ホクホク♡



④いよいよスタート。愛娘マコは父さんに似てかわいく、さすがが何とかわい〜♪とにかく好き勝手に育てるぞ。

Dr. ささやの子育て診断

ほとほとあきれかえりました。自分のファンで、あかの他人のくせにちょっとした悪口をいおうものなら、すぐに怒りだすくらい狂っている、もうすでに現役でもない最愛の「石野真子」の名前をつけ、あげくのはてには熱狂的なプロレスファンでもあるため「アントニオ猪木」の名前を借り出してきて、娘につけてしまったのです。ゲームが始まってしまえば変更は不可能ということを利用して、真夜中の誰にも気づかれ

ないうちに、こっそりとやってのけてしまいました。あまりにもニヤニヤしながら楽しそうにやっているの、こちらとしてもとがめる気にはなりません。当初の目標通りに実にかわいい女の子に育てあげました。その点に関しては評価できますが、いかんせん、このあとに続く人のことを考えていませんね。こんなにかたよったパラメータでは次のOrcがかわいそうです。とことんわがままに育ててくれました。



2年後のパラメータ

ついに発売、漢字ROMなしのバージョン!

漢字ROMのないMSXユーザーに朗報だぜ! かねてよりワサのあった漢字ROMなしバージョンが発売される。ただし、これは通信販売のみで入手可能。価格は同じ。詳しくはマイクロキャビンに電話で問い合わせさせてくれ。電話番号はタイトルのわきに書いてあるよ。

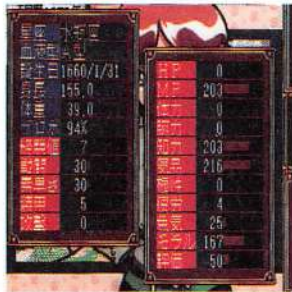


Orcは3年間をどう育てるんでしょうか？

「え〜、ちょっとこれ虚弱すぎるよお。鍛えなくちゃ」

マコよ！そんなにひよわでどうする？

うふふ、ゲームの記事には初登場のOrcです。うれしいなあ。ちまたで今評判のMSX版をやってみたかったんですよ。



①なんてかたまったパラメータなんだ。このままではかたまった娘にしかならないぞ

なんたって、智佐姫(横山智佐さん)がしゃべってくれますからねっ！ 大ラッキー//

と、渡されたわたしの娘をみると、え〜〜？ 知力と気品しかないじゃん。もやしっ子じゃいけないですよ。やっぱり子供は元気が一番。

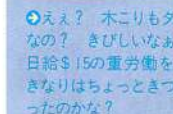
というわけで、まず人生の基本、「努力と根性」の根性を鍛えようとしたんですが……。ガガ〜ン。な〜んてこったい。と、衝撃を受けてしまったことの詳細は下のカコミ。こりゃないよ。トホホ……。

父親(Orc)はこうしてショックを受けた



「手足」の性善は終わった。「失敗した日と寝て、0日分の日当り。おつかりさん」

②うーむ、要腕力だからダメだとは思っていたが、ホントにためだった。日給\$18だったのになあ。ま、しょうがないね



「木こり」の性善は終わった。「どうだ、薪肉の欠け？ 失敗やらから1日分の分を引いて日給0日分、0日分だわある」

③ええ？ 木こりもダメなの？ きびしいなあ。日給\$15の重労働をいきなりはちょっときつかったのかな？



「匠」の性善は終わった。「くさるうさん、これ0日分のお給金ですよ。失敗した分は戻引します。でも体方ういれらう？」

④あ……、あたしこんなに疲れてるのに……お父さんは私をきらってるんだわ……！ 疲労が溜ま

⑤ぞ、そんなあ。宿屋かだめだったらどうやって体力あけるんだよ！ う、怒ってはいかん。冷静に……

⑥いいかげんにしてよ！ 疲労はゼロだったでしょ。それなのに疲れたなんて、人生通らないよっ！

ガガ〜ン！

途中経過の報告です

<p>星座 水瓶座 血液型 A型 誕生日 1660/1/31 身長 164.7 体重 54.5 ポロポロ 99% 経験値 258 魔法値 85 魔法力 159 属性 35 攻撃 25</p>	<p>HP 284 MP 189 体力 284 腕力 134 知力 189 気品 0 根性 430 疲労 0 色気 0 レベル 170 経験値 111</p>	<p>マコ・アントニオ 称号 剣士 AGE 15 level 5 許酒 111 GOLD 77 HP</p> <p>着替 替え</p> <p>えーと、この子の現在の状態は……</p>
---	---	---

わんぱくでもいい、たくましく育てね

以上のようにOrcは、父親としての当面の目標を「根性を鍛える」ことに設定した。さあて、根性を鍛えるにはどうすればいいか。根性上がるアルバイトはまったく成功しない。親子の対話でも効果がない。アイテムはどうだろうか。

幸いにして、知力に関係のあるアルバイトは成功するので、病院で医療補助のアルバイトをしながらお金を貯め、「鉄のはきもの」を購入。さっそく使ったところ、根性大幅アップ！

さあ、こうなればもう怖いものはない。木こりに人足、力のつくアルバイトをしつづけ、娘マコの根性もガンガン上がっていく。13歳になれば狩人のアルバイトですばやさの能力と経験も得ることができる。ウム。こうしてたくましくなったマ

鉄のはきもの



東方伝来の秘宝 鉄のはきもの。またの名を鉄げた。黄金の国ジバングでは、根性を鍛えるのに

これを使用したという。特に沖女のおねさまは有名。なんのことかわからない人はOVA「トッ〇をねらえ」参照のこと。さあマコよ、これをはいて石段を駆け登るのだ

コは、武者修行で腕を磨き、武闘会で勝ち進むのであった……といきたいところであったが、スタートの出遅れがひびいて結局準決勝どまりであった。無念。



⑦やっつ、会話で根性が上がった。しかも智佐姫の声付き。デヘヘ♡うれしいな



⑧フフフ、いざ見せん、武者修行の成果。バスターキィイック！(笑)



⑨1つは勝てるんだけど、後が判かないマコ。後は頼んだぞ、村山！

Dr. ささやの子育て診断

Orcはわがままに育てられたマコを徹底的に鍛えてくれました。これでひよわから、少し立ち直ってくれましたね。アルバイトを選ぶときに注意書きで「要腕力」とか「要知力」と書かれているものは、そのパラメータと根性がないと、成功しないのです。ですから今回の場合は腕力がゼロの状態でも、しかも根性がないというどうしようもない娘を、どうやって鍛えるかがポイントでした。しかし、そこはさすがに98版経験者ですね。見事に壁を乗り越えてくれました。称賛にあたいします。Orcには100点満点をあげましょう。です

が、そう喜んでばかりもいられません。これではまだまだ満足のいく能力は身につけていません。もうすでに養育期間の半分以上を費やしているにもかかわらず、まだミスコンや武闘会で1回も優勝したことがないのです。少々先行きが不安になってきました。最後は新人の村山くんはほとんどやったことがない素人です。彼に任せるには荷が重すぎるかもしれません。ちなみに、攻撃方法にバスターキックはありません。もとはといえばこの「プリメ」もガイナックスの作品。鉄げたがあるのもうなずけますね。

アンカー



村山クンにすべてはゆだねられた!

「下品なやつは上品を好むというが……、本当かなあ？」

「父ちゃん」はやめなさい!

私が今回初登場のおNew村山である。編集部では真面目を装っているが、本当は……? だったりする。実は以前に腕ならしてプレイしたのだから自分に忠実なプレイのおかげ(?)で見事、高級娼婦になってしまった。



①木こりの仕事で腕力はもちろん根性もアップ。アントニオとくれば、これに決定!



②気品は礼法で上げるのがいばらん。疲れようが病気になるうが、ひたすら礼法だ

で、もし今回もエンディングがウフン、アッハン系統のものだったりしたら……、てなことを考えながらプレイにのぞんだのだが、いきなりマコに「お父ちゃん」なんて呼ばれるじゃ、あ〜りませんか。これはどうした

これが最終パラメータ

星座	水瓶座	称号	剣型
血液型	A型	AGE	18 level 12
誕生日	1660/1/31	評価	618 GOLD 145
身長	169.2	着替え	ITEM
体重	71.3	着替え	ITEM
プロポ	112%	着替え	ITEM
経験値	1473	着替え	ITEM
防具	135	着替え	ITEM
魔法	219	着替え	ITEM
装甲	35	着替え	ITEM
攻撃	25	着替え	ITEM
HP	425	着替え	ITEM
MP	489	着替え	ITEM
腕力	425	着替え	ITEM
腕力	226	着替え	ITEM
知力	489	着替え	ITEM
気品	428	着替え	ITEM
根性	869	着替え	ITEM
疲労	35	着替え	ITEM
色気	25	着替え	ITEM
モラル	1181	着替え	ITEM
評価	618	着替え	ITEM

えーと、この子の現在の状態は……

実地訓練も



③たくましく育てるには、武者修行が不可欠だね。おいしいアイテムも手に入るし

ことだとパラメータを見れば気品がゼロ、まったくのゼロ。いくらなんでも15、6の乙女が「お父ちゃん」はいけませんよ、ウン。というわけでマコに礼法を習わせ気品をピシピシ鍛え直すことにした。また猪木のようにたくましく育てるため、木こりのバイトと武者修行は当然(?)

取り入れた。

このスパルタ教育の甲斐あって、1年もたった頃には呼びかたも「お父さま」と上品に、そして2年目の武闘会では優勝するほどたくましく成長したのだった。こりゃあ、プリンセスも夢じゃない(根拠なし)と思ったんだけどねエ……。

優勝わらいます



④ちなみにこれは決勝戦。でも、武闘会の選手って妖怪みたいなのが多いなあ

やっぱり「人の道」でしょ

実は前半で武者修行に時間をかけすぎたために、時間が全然なくなってしまった。というわけで後半は疲労回復に時間をとられない教会の仕事をし、「人の

道(ちょっと大げさ)をみっちりたたきこむことにした。そして、何と見ての通りになってしまった。でも結構いいとこいってんじゃない。フツ。



⑤減るパラメータがない教会はまさに救いの神。疲労が増えないのがいいやね

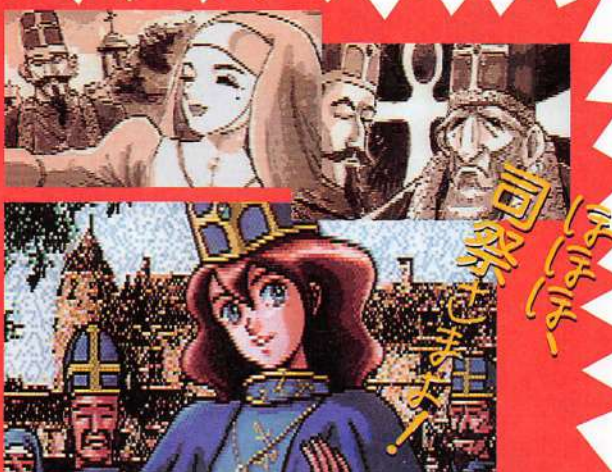


⑥時間がなくてパカンスは行く。個人的には17・18歳の冬が……イヤ、失礼!

子育てリレーを終わって……

今、ほっとしているというのが感想です。サギ師やら出戻りなんかになられたらどうしようかと考えていましたが、無事に司祭さまにおちついてよかったです。これもひとえに村山クンのおかげですね。娘を鍛えるならば武者修行が一番と考えて行ったのが功を奏したようで、目を見張るような強さを身につけ、武闘会でも何度か優勝をしていました。ここにきてやっと世間にも認められ、ハッピーエンドを迎えることができました。ときちやるのわがまま子育て方針で、いい加減に育ったマコをあとの2人がうまくフォローした形になり

ましたが、文武両道のすばらしい娘に成長しましたね。少々色気はありませんが、そこはご愛嬌。それではここでヒーローインタビューです。今回のヒーローはもちろん村山クンです。「教会のバイトがききましたね」「そうですね、あれで人の道をわかってきましたからね」「このエンディングにつながった理由は、そこにありますね」「ええ、これでまた高級娼婦なんかなってたら何さされるかわかりませんよ。よかったです」というわけで子育てリレーは大成功! めでたしめでたし。



第1回 Drささやの プリンセス養成講座

プリンセス養成講座とはいって
ますが、ここではいかにムダ
なく子育てをするかということ
に重点をおきたいと思ひます。
それがひいては王子様の目にと
まるすばらしい女性になること
にもなるのです。平凡だけど幸

せ、どん底でもいい、不幸でも
いい、などなど、あなたの好き
に育てて構いませんが、一度は
娘をプリンセスに育ててみたい
と思った人は参考にしてくだ
さい。今回は最初なので簡単な講
義にとどめておきましょう。

疲れてたら休ませる。コレ基本！

体力があり、根性もある娘は
ある程度なら無理をしても平気
ですが、疲労がたまればアルパ
イトの成功率は落ちるし、あと
で述べる不良化の原因にもなり、
いいことはありません。疲労は
早急にとってあげましょう。そ
の方法としてはぬいぐるみがオ
ススメです。少々高いですが疲
労回復とモラルのアップを同時
に行えるからです。モラルが高
くなれば休息をしても平気です
からね。なお、病気の状態から
回復するには最低でも1か月か
かります。たった1か月でも娘
のパラメータはズタズタになっ
てしまい、回復をするよりロー
ドして再開するのが良いでしょ
う。MSX版の便利なクイック
セーブ機能を利用して毎月、も
しくは2、3か月おきにセーブ
しておくで安心です。



◆お金がかかるけどとても効果的。このほかの
アイテムも疲労回復ができるものがあります



ご存じ、バカンス



◆いかに夏/ という感じのグラフィックがとてもいい。モラルが減ることなく疲労が減るの
はいいですが、1回で\$100もかかるのでは、そう何回もやってられませんね

モラルが低い娘。コレ大変。

娘の不良化の1番の原因はモ
ラルの低下です。ゼロじゃない
からといって安心してはいけま
せん。疲労があるときは少しく
らいモラルがあってもだめなの
です。不良になってしまうと教
会以外のアルバイトは拒否され
てできなくなってしまいます。
つまりはモラルを早く身につけ
ろということなのです。この不
良のときに親子の会話をするの
は考えものです。



◆たとえ不良になっても神様だけは見捨て
ないでいてくれます。感謝しなくては



必勝、ミスコン。コレお得！

ミス王国・コンテストに優勝
することは国中の女たちが憧
れる最高の荣誉です。自分の娘を
優勝させるのも父親の夢ですね。
しかし、何にでも苦勞はつきま
とうもので、この場合は強力な
ライバルたちが娘の優勝を阻
みます。買収に使うお金はもった

いないので、できれば実力で勝
ち取りたいものです。そのため
には少し気がひけますが、収穫
祭の前にセーブをしておいて、
下の4人が出場しないメンバ
ーになるまでやり直しましょう。
この4人がいなければかなり楽
に優勝できるでしょう。



♥ 次回予告: 武者修行、武闘会、その他 **一応、つづく...?**

みんなと娘の憩いの広場**イラスト広場****わが娘!**PRINCESS
MAKER

①いち早く応募してきたけれど、三もかわらず、勇
気をうまく出しているね(天飯府・麗華さん)



②いいねえ、こういう明るいイラストが、次回
にも期待しているので必ず送ってこい(埼玉東・魅矢さん)



③スーパーアレンジの娘だね!!
(東京都・すとうべりくん)



④レイアウトが気に入ったぞよ
(兵庫県・神崎とれくん)



⑤魔法使いがお気に入りのよ
うだね、ほかのもしてね
(千葉県・姫生雅さん)



⑥曲調がいい、もう少し色を
考えて(鹿嶋東・阿菜くん)

子育て日記の広場

みんなから送られてきた子育て日記を紹介しよう。たくさんある中から今月は2人の日記を披露しようではないか。

●名前は自分の名字と昔の彼女の名前にした。別に未練はない! まず、僕のプリンセスのイメージとは気品があって知的な女性というものであるため、ひたすら気品と知力を上げることに専念した。習い事とバイトでパラメータを上げ、疲労は休息で回復し、モラルが低くなったら教会のバイトをさせた。こうして8年間の子育てを終わると、なんとプリンセスになりました! あと、気づいたことなんですけど根性が高いとバイト、習い事の成功率が高いような気がします。それでは、
(山梨県・みやあくん・17歳)

彼が1番最初にプリンセスになったという報告をしてくれた。しかも初めてのプレイで。ディスクも一緒に送ってくるとは気合いの入ったヤツだ。本当は昔の彼女に未練があるんだろうな。しかし、その子は79kgもある女性なのか?

●下級貴族の妻が僕の最初の結果です。前半は学問、アルバイトの医者・代筆屋で知力を上げた。後半は礼法・メイドで気品を上げ、色気を上げるため、あやしい宿屋でバイトをさせた。これで評価が一気に下がってしまいビックリ。武者修行は一度も行かず、収穫祭はすべてミスコンに出場させました。

(愛知県・植田慈郎くん・17歳)
彼はこのほかたくさんの報告をしてくれた強者だ。

発表 みんなが見慣れた?? BEST.5 エンディング

1. 下級貴族の妻	子育て日記を送ってきた人のほとんどが一度はこのエンディングになっていた
2. 上級貴族の妻	下級貴族といふ勝負。やっぱりみんな気品のある女性を娘にしたいようだね
3. 売春婦	これにさせたヤツは本当に最低だ。しかし、これはすごいエンディングだぞ。青少年には毒だ
4. 高級娼婦	娼婦という言葉の意味がわかるヤツはいるのかなあ? 辞書で調べてみるといいぞ
5. プリンセス	これに関しては何もいうことはないね。みんなもがんばって娘をお姫様にしてよ
5.? (教えないの!)	みんな結構このエンディングになっているね。武者修行は確かにお得なことばかりでしょ

※読者から寄せられた報告63件を集計

投稿作品募集のお知らせだよ〜ん

みんなどうしたんだ? 遊ぶのに夢中で投稿作品を書いているひまなんかないのか? このままだとイラストコーナーはなくなっちゃうぞ! 今ならはつきりって競争率は低い、これはチャンスだ! 逆に子育て日記のほうは好調で、いろんな結果が送られてくる。別にプリンセスじゃなくなってもかまわないんだから、どんどん送ってきてくれ。今月は紹介しきれなかったけど千葉県・宗折安和くんなんか発売わずか10日で22ものエンディングを見たという報告をしてくれたし、ついでにまた募集し

ていなかったキャラコンに投票してくるし(クラーノに1票だった)、同じ千葉県・富澤暁くんはプリンセスになったよ、という証明にディスクと一緒に送ってくれた。ディスク募集をしていなかったのにわざわざありがと。栃木県・森田芳徳くんは1番最初に?? (教えないヤツ) になったという報告をしてくれた。以上のようなのがほかにたくさんきてくれる。みんなも負けずに投稿してくれるのだ。というわけで、来月号から子育てで自慢コンテストを始めようと思う。みんなからの投

稿量が少ないとガッカリだぞ。先月もお知らせしたように子育てレポートを書いてほしいのだが、そんなにおおげさなものじゃないから、短くたってかまわないぞ。要は内容だよ、内容。プリメに対する思い入れの深さがあらわれるだけに、楽しく審査させてもらえそう。賞品は検討中だ。さて、キャラコンをやるといったら「どうしてミスコンキャラしかやらないの?」と反発を受けてしまったのでほかにも対象に加えることにする。そこで「ミスコンキャラ部門」と「武闘会部門」を設けること

にした。そして、新たに「1番好きなエンディング」と「1番好きな娘の服装(例: 14歳の春とか)」という部門を作った。こちらでもぜひ書いて送ってくれ。1枚のハガキで全部の投票をしてもいいが、1つの部門に複数投票するのはやめてくれ。それぞれの1位に投票してくれた人のなかから抽選で10名に特製ディスクかテレカをプレゼント。あて先は下のところへ。しめ切りは7月27日必着。
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメのコーナー」係まで。

★7月号でのごめんなさい!

先月号の「プリメ」のコーナーのなかで、P. 6 & 7アイテムとアルバイトの一覧のところに誤りがありました。P. 6誤・鉄鎧⇒正・鉄兜。P. 7誤・メイドの色気……+1⇒正・※前除してください(つまり色気は上昇しません)。同じく、誤・人足の色気……1⇒正・知力……1。以上の3か所です。申し訳ありませんでした。

戦略ゲームの傑作! その最新版の特集だ!!

FAN ATTACK



キャンペーン版
CAMPAIGN VERSION

大戦略II

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	CD-ROM×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
ターボRの高速モードに対応	

ついに発売になった『キャンペーン版大戦略II』。みんなモリモリ遊んでるかな? 今回は編集部の大戦略の自称プロ産による緊迫のマルチプレイの模様をお伝えするでしょう!!

編集部独自のマップと生産タイプでバトルロイヤルだ!!

MSX2版の「キャンペーン版大戦略II」が発売されて、もうすでに1か月。みんなキャンペーンにスタンダードに頑張っているかな?

ゲームシステムとしても、工作や爆撃といった要素が削除されているものの、その分スマートになっていて戦闘に集中できる。なにしろ担当である私もよく工作を忘れてターンを終了させてしまう人だったのだ。

そしてリアルファイト画面やBGMがある点などはメガドライブ版やPCエンジン版を踏襲している。まさに今までの大戦略のおいしいところだけを集めた究極の大戦略といえる。

さて、今回はMファン流の遊びかたということで、独自の生産タイプとマップを使っての編集部内でのマルチプレイをレポートする。

ルールを決めて(次項を参照)、

マップを作成したとき、プレイヤーの1人であったがまこが、「就職活動に行って来ませう」といい残して去ってしまった。なんと無責任な!

まあいいか、去る者は追わずということで、とりあえずマップを修正し、3か国とした。

残ったプレイヤーは、新人「おさだ」、スライドして新人でなくなった「ささや」、デスク「ばおばお」の3人。この3人が64×64の

ヘックスの中で、日頃の立場の違いを乗り越えてどんな戦いをするか、非常に楽しみだ。



アイランドキャンペーンも健在。新人おさだはX1版で30回くらいやったらしい

まずはマップエディタでオリジナルマップを作る!

マップエディタは、これと違っていままでと変わっていない。98の大戦略IIエディタセットのような地形ランダム配置機能や、境界地形内塗り潰し機能があると良かったのに。しかし、どうせめったに使う機能でもないのよしとしよう。

今回のマップは、次のような手順で作成された。

・全体を一度海で消去し、海岸

線を決める

- ・海岸線の内側を平地で塗り潰して、適当に森を配置する。
 - ・山、海、川などをつくる
 - ・各国の首都、その他施設を配置する
 - ・各首都間を道路でつなぎ、途中に中立都市などを配置する。
 - ・あとは、細かい調整をしてできあがり
- といったぐあいである。



海を「変元」、平地を「変先」にしてタブキーをポンと押せば一瞬にしてビューマップ上の海を平地にできる。便利!!



山や川を置いたところ。違和感のないせりらしい地形をつくるのはじつは意外に難しかったりするのだ

生産タイプ編集！ 激しいユニットの奪い合い！

生産タイプの決定は、右のようなルールにもとづいて行われた。まあ、一言でいえば「ユニットを“せり”にかける」というわけである。

すでに互いの高度な心理戦は始まっているのだ。

結果、レオパルド2に9ポイ

ント、チェレンジャーに7ポイントと、主力戦車に高値が付いたのに対して、艦船ユニットや航空ユニットは軒並み安値でせり落とされた。

艦船や航空機より陸上部隊主体の戦いとなると考えたようだが、はたして……。

ユニット選びのルール

- ・各自始めに50ポイントをもつ
- ・各ユニットに対し、順に何ポイント出すかを宣言し、一番高いポイントを示した者がそのユニットを自分の生産タイプに加えられる
- ・補給車、歩兵は全員に与える



ユニットを吟味するささや

さあ、いよいよバトルロイヤル開始！！

こうしてマップと生産タイプが決定されて、準備が整った。最後にジャンケンで国を決定する。

地形を見ると島の左右にBLUEとYELLOWがあり、中央の半島にREDがある。そして、島中央に要塞に囲まれた大規模な都市群がある。ここはREDとYELLOWからはほぼ等距離だが、BLUEからはやや遠い。ここをYELLOWより順番が早いとを利用してREDが先に押さえてしまえば、地理的不利はかなり克服できるはずだ。

また、都市群の南に、砂漠を通してYELLOWからBLUEに向かうコースもある。何か所かある河や山によって侵攻路が狭められている地点は、良い防御拠点になるはずだ。そして、RED-BLUE、RED-YELLOW間の最短ルートは海を渡るコースである。特にRED-BLUE間では海上の

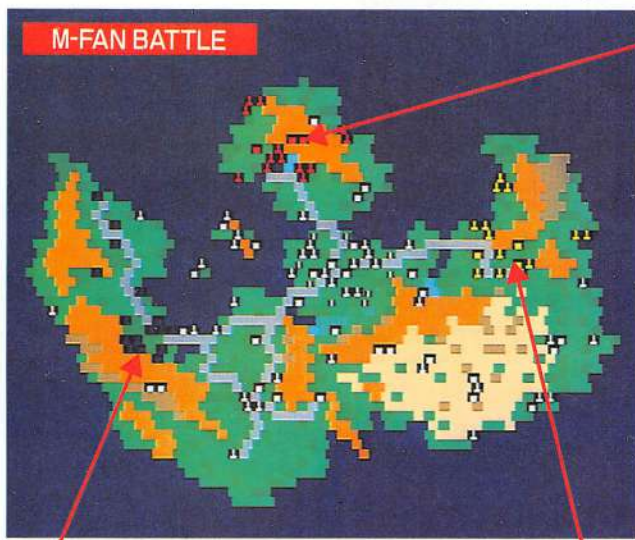
島をめぐるの激しい戦いが見られるだろう。

ジャンケンの結果、一番勝ったばおばおがYELLOW、次のおさだはBLUE、ピリのささがREDとなった。

各国とも、最初の予算は10000である。そして、1フェイズあたり5分という制限時間が付い

ている。

それから、3人と一応仕事を持っているため際限なくプレイをつづけるわけにもいかないので、30ターンまでで終わりとし、その時点で勝負が付かなかった場合は、都市、空港、港の保有数の合計がいちばん多い者の勝ちとすることにした。

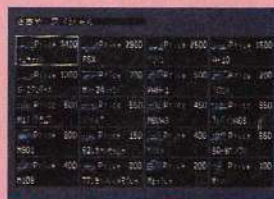


RED



ささや：昔88ユーザーだったこともあり。大戦略シリーズは98でしか出ていないもの以外はすべてこなしている

とんでもねえ国をまかされちゃった。これじゃあハサミ打ちにあえていってるようなもんじゃない。おい、この首都の周りは生産できるところが少なえじゃねえか。フン、関係ないね！



ささやはイロイロが好きだ



首都のすぐ横の川がいやらしい

BLUE



おさだ：高校受験の前日に大戦略X1を1日中やっていた。全ての大戦略シリーズをすこしずつ触ってみたことがある



足が重いユニットが多い

チェレンジャーにADATSと、けっこういいユニットをそろえられたし、艦船ユニットを持っているのがウチだけってところがポイントかな。うん。あとはなるようになるでしょう。

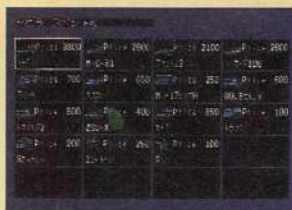


森に囲まれた首都、固そうだ

YELLOW



ばおばお：「現代大戦略」のころからプレイしている生粋の大戦略おじさん。「スーパー大戦略」がいちばん好きなのだ



良く見ると長射程自走砲がないぞ

若いもんには負けんぞ！ 年をとると、瞬時の判断力は鈍るが、「亀の甲より年の功」という言葉もあることだし。まずは、南下政策で地道に都市占領を！ うーん、イマイチ不安だが、ま、いいか。



周りが平地で守りにくそうだ

開戦 M-FAN BATTLE

かくして、ついに仁義なき戦いは始まった!

まず、いきなりおさだが戦略的ミス。1ターン目の生産で、予算が10000ということをする

ターン4 開戦早々ばおばお遅れる

4ターン、REDささやとBLUEおさだが初めてぶつかった。一方YELLOWばおばおは、侵攻路の要塞をささやのエイブラムズ2部隊に押さえられ



足止めをくらうばおばお軍、攻撃機もゲンフルの反撃を考えるとおらお使えない

かり忘れて高い輸送艦とF-117を作ってしまう、ほかのユニットをほとんど作れなくなってしまったのだ。これは序盤戦にかなり響きそうだ。

てしまったためうかつに近づけず、その手前でうろろしている状態だ。その間にもささやとおさだの戦いは、ばおばおを無視して続いたのであった。



おさだのチャレンジャーがささや軍と交戦中、後援部隊はただ今生産中だ

ターン9 ばおばお逃走、かわりにがまこ登場

中央の戦線では、ばおばお軍を無視して熱い戦いが繰り広げられたいた。

そんな時、ちょっと目を離し

がまこ：今まで大戦略とは無縁の生活だったが、記事のために大戦略を始める。ただ今就職先募集中

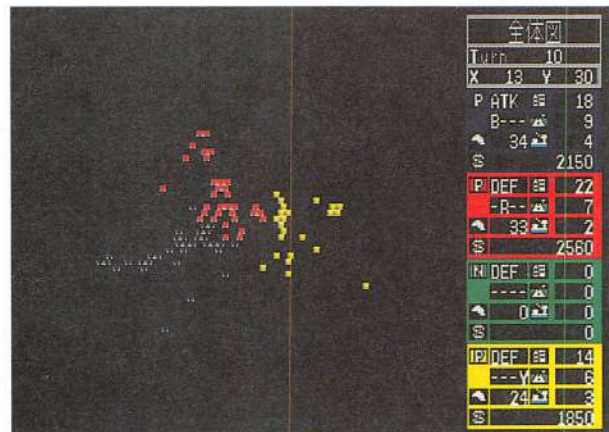


実は全く役に立たないMig-31。ヘリを攻撃できないのは情けない

たすきにはばおばおがいなくなった。どうやら自分の不利を悟って逃げたらしい。そこにおりよくがまこが就職活動から帰ってきた。YELLOW軍は以降がまこが指揮することになった。



固いチャレンジャーは戦闘難易度は最適だ。ただ補給はわずかに



ターン10での状況、ユニットの分布が一目瞭然だ

全体図	
Turn	10
X	13 Y 30
P ATK	18
B---	9
▲	34
▲	4
\$	2150
P DEF	22
-P-	7
▲	33
▲	2
\$	2560
M DEF	0
---	0
▲	0
\$	0
M DEF	14
---	6
▲	74
▲	3
\$	1851

ターン13 激戦、中央の都市群を制圧せよ!

しばらく問題外ということで無視されていたYELLOW-OWがまこが軍備を整えて本格的な侵攻を開始した// 12ターンにそれまでずっとYELLOWの足止めをしてきた要塞のエイブラムズを突破し、中央の都市群に入り込んできた。このチャンスに

乗じて、おさだが一気に攻勢をかける。全滅覚悟のヒューコブラ部隊がエイブラムズに襲いかかった。

しかし、コストに見合う戦果を上げる前に、次々とコブラは後方のゲンフルの餌食になってゆく。長射程の対空ミサイルは恐ろしい兵器であることを痛感させられる。

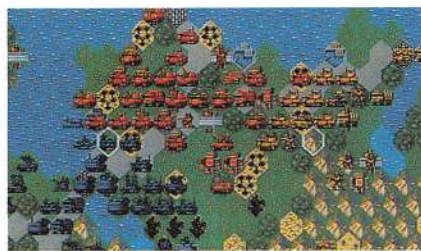
どうやらがまこは大量に部隊を投入する気はないようだ。

15ターン、がまこは部隊の投入を中止した。一方、おさだは都市群の一部を占領した。ささやピンチ//

中央の都市群への侵攻をあきらめたがまこは、戦車隊を大量生産し、砂漠を南下させ始めた。それを見てあせるおさだ。彼の部隊はすでに48部隊になっている。補給線が長いとその内訳は惨憺たるものだが、もう対がまこ用に割ける部隊はない。

加えて、がまこの脅威が去ったささやは、またターゲットをおさだ1本に絞った。こんどはおさだに2正面作戦を強いられるはめになったのである。調子に乗るささやは、おさだの押さえていた要塞を次々と落としてゆく。こんどはおさだにピンチだ// (ノ)

ささやの固いチャレンジャーも、ささやの繰り出す戦車の大群によってほぼ壊滅。後方のMLRSも攻撃を受けている。さらに、ユニットが多すぎて制限時間内にすべてのユニットを動かさしきれないという不幸も重なり、勝負あったかと思われた。



ターン13での状況、大乱戦。ささやは都市の上なので補給には不自由しない



ゲンフルの射程内に入った途端、高価な航空ユニットは次々と撃墜されてゆく



がまこの後援部隊はもう来ない。おさだは前線が長いわりに戦車の数が足りない、あぶないぞ

姑息な作戦……



ここに補給線をあけるにはささやを足止めできる……

しかし…… ↓



うげげ、いつの間にF5Xを!? まさによそ見は禁物だ……

ターン19 おさだ軍前線崩壊

おさだは、ポロポロになった前線の収拾と南下するYELLOWがまこ迎撃のために、ついに撤退を決意した。中央の都市群の手前の橋を新たな防衛拠点に設定し、撤退を開始する。

それと同時に、がまこの戦車隊の一部が都市群に再び侵攻してきた。なんとポリシーのないがまこ/おさだは、このおかげでささやの追撃をはぐらかすことができた。こうして、撤退作戦は3ターンで終了した。

要塞陥落



●要塞をとられてポロポロのBLUEおさだ。増援部隊も間に合わない状態だ

せまるがまこ軍



●せまりくるYELLOWがまこの戦車隊。おさだにはこれを防ぐだけの兵力はもうない

撤退開始



●撤退開始。いたらない部隊は放っておけば敵がかたつけてくれる
●撤退せず。同時に敵が「戦車の準備も整った」安心した



●置きみやげの戦車部隊。ささやとがまこはこの部隊相手にかなり苦戦する

おさだは撤退のときに都市の上に残してきた2部隊のチャレンジャーにREDささやは無意味に苦戦していた。

周りに敵の対空ユニットがないのだから攻撃機で攻撃すればいいものを、無理に戦車を使って返り討ちにあっていたのだった。頭あったかいんじゃないの？ おっと私情が……。



●BLUEYELLOWの戦車部隊の出現にがまこはしびれながら

ターン24 おさだVS.ささや、島をめぐる戦い

ついにBLUEおさだの反撃が開始された。この時のために用意された輸送艦、F-117ステルス、ガネフが一気に島にいたREDの部隊に襲いかかる。ステルスの期待以上の活躍もあって、島は数ターンでおさだの手に落ちた。

他方、ほかの戦線はすべて膠着状態。一進一退の攻防が繰り返られていた。

こうしている間にもタイムリミットは刻々と迫ってきていたのであった。



●BLUEとREDの壮絶な戦い。圧倒的にBLUEが有利



●両軍戦車の激突。やはりリニでもチャレンジャーの固さが際立っている

姑息な作戦その2



●ここで足止めすれば完璧。もうFSXもいないから安心だ

島を完全制圧



強いぞステルス!



●ムキヤットなんか居てもない! 調子にのりすぎると…



●おさだは燃料を見えていなかった……

ターン30 タイムリミット、はたして勝者は…

そして規定の30ターンが終了した。結果は都市、空港、港の保有数の合計が、BLUEおさだ：41、REDささや：34、YELLOWがまこ：36とわずかな差でBLUEおさだの勝利とな

った。これは、終わり間際にささやから奪い取った島の施設によるもので、このまま続けたらどうなるかわからないが、とりあえず勝ち手は勝ちだ。私おさだは編集部最強だ、わはは。

BLUE、おさだの一言
ステルスを墜落させたり、輸送艦を見殺しにしたりといろいろありましたが、チャレンジャーをはじめとするユニットの性能がまずい作戦をカバーしてくれました、なんていつたりして。やっぱり、制限時間5分は短かったですね。おかげでかなりひとめにありました。でもまあ勝ったからいいや。

敗者ささやの一言
汚ねえぜ! 勝つために都市、空港、港を占領しやがって。このルールは納得いかん。それに30ターンは短すぎるぞ!

不幸ながまこの一言
途中から、わけのわからないままやっていたら終わってしまった感じ、残念。(まっ、よくやったよね。ばおばお談)

全体図	
Turn	31
X	35 Y 5
P ATK	21
B---	15
▲	45
▲	5
◎	5475
P DEF	21
-R-	9
▲	39
▲	4
◎	6415
N DEF	0
---	0
▲	0
◎	0
IC DEF	17
---	16
▲	48
◎	3305

●タイムオーバー。僅差でおさだの判定勝ちということになった

とうとう大詰め！キャンペーン後半戦！！

先月号に続いてキャンペーン後半戦、マップ5から8のマップと攻略ガイドをページの都合で小さくなってしまったがドンと紹介しよう。

さすがに後半戦ともなると敵も一筋縄ではいかない。まあ、その分こちらは同盟国があるので、敵の一部を引き受けてもらおう。また、奥の手として、こ

まめにセーブして納得のゆく戦闘結果になるまでやり直すという方法もある。でも、そこまでしたくないという人は、先月号と今月号のこのページを読んで

じっくり研究してくれたまえ。終盤戦も、ユニットを大切に、そして、兵力を分散しないことに注意して、敵を各個撃破してゆこう。

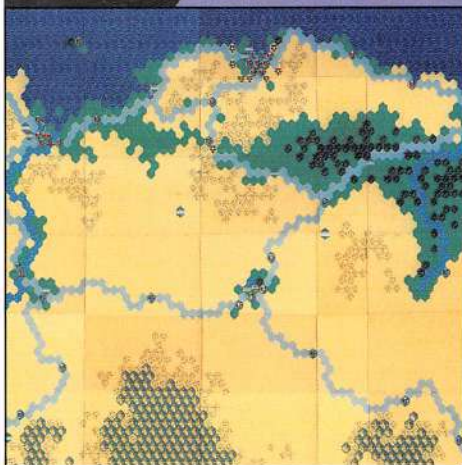
キャンペーン5 オーバーロード作戦 制限ターン32



BLUE	都市：1
	空港：1
	港：1
RED	ラガール国 ソビエト
	都市：10
	空港：4 港：4
GREEN	グナティア国 西ドイツ
	都市：2
	空港：4 港：2
YELLOW	カタフ国 イスラエル
	都市：18
	空港：7 港：0

☆主に艦船ユニットを中心とした部隊でREDの侵攻を防ぎつつ、電撃戦でYELLOWを叩く！REDの海にボツンとある港のことも忘れてはならない。YELLOWをおとしたらREDを攻略する。それまで、ぜったいに敵に制海権を握られないこと。海軍の援護なしにREDをおとすのは不可能だといえる。

キャンペーン6 エトワール作戦 制限ターン30



BLUE	都市：2
	空港：2
	港：1
RED	ラガール国 ソビエト
	都市：18
	空港：6 港：4
GREEN	フィルナス国 フランス
	都市：1
	空港：1 港：0
YELLOW	ラクト国 中国
	都市：4
	空港：1 港：0

☆砂漠ばかりのマップだ。都市も少ないので道路沿いの要所をおさえつつ、敵補給部隊を集中攻撃して、敵の補給切れをねらう作戦が有効だ。しかしこちらも同じ手にかからないように補給には気を配ろう。途中のRED都市群を早くおとせればREDはずっと弱体化するはずだ。しかし、ここはかなりてごわい。艦隊と歩調をそろえよう。

キャンペーン7 ラックフィールド作戦 制限ターン28



BLUE	都市：1
	空港：2
	港：1
RED	ラガール国 ソビエト
	都市：14
	空港：2 港：2
GREEN	グナティア国 西ドイツ
	都市：6
	空港：2 港：2
YELLOW	ウェルナン国 スウェーデン
	都市：5
	空港：4 港：3

☆BLUEの進路をふさぐYELLOWをいかに早く、効率よく倒すかが勝負だ。ここは、道が2本あることを利用して、部隊の半分はYELLOWを迂回してまっすぐREDとの戦闘にむかう。半分の戦力でもYELLOWはおとせるはずだ。艦船ユニットも、まっすぐに中央の湾をめざす。ぐずぐずしていると制限ターンにまにあわないぞ。

キャンペーン8 レクイエム作戦 制限ターン60



BLUE	都市：1
	空港：2
	港：2
RED	ラガール国 ソビエト
	都市：15
	空港：5 港：3
GREEN	グナティア国 西ドイツ
	都市：2
	空港：0 港：0
YELLOW	ドラージェ国 東ドイツ
	都市：10
	空港：4 港：0

☆距離的にはYELLOWのほうが近いが、このさいREDのほうから攻撃しよう。YELLOWは、BLUEの同盟国であるGREENとも戦わなければならないので、少しの兵力で牽制すればいいはずだ。REDを艦船ユニットの力をかりてたたき、最後にYELLOWを撃つ。これで長かった戦いもおわりなのだ……。

FAN ATTACK

前代未聞！熱血美少女“脱衣”カードバトル

これからの時代は力だ、
力こそ正義！ 正義の鉄
拳で敵を脱がすのだ！
波瀾万丈のストーリーの
中に咲き乱れる美少女た
ちのお色気の嵐！！

SUPER バトルスキンパニック



ブラザー工業(タケルでのみ販売)

☎052-824-2493

発売中

媒体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,200円
マウス対応	

アドベンチャー+カードゲームで内容充実

「プリメ」や「電腦学園」などMSXユーザーにもおなじみガイナックスの野心作『スーパーバトルスキンパニック』が、ついにMSXに移植された。

ガイナックスのお約束、メカ・美少女の登場はもちろん、特撮ノリのストーリー、脱げば脱ぐほど強くなるという「裸神活殺拳」バトル、と最後まで息もつかせぬ展開だ。

進行は基本的にアドベンチャーゲームなんだけれど、アドベンチャーは苦手という人も安心

してくれ。なんと使用するコマンドは「移動」「見る」「話す」「セーブ」のたった4つ。これなら途中でつまって十字軍のお世話にならなくてもすむってもんだね。

次々とあらわれる(美人ぞろいの)刺客との死闘は、流行りのカードバトルなのだ！

「攻撃」「防御」「回復」の基本技のほか、敵を恥ずかせる「恥」、脱いで攻撃力アップの「脱衣」、特殊攻撃「JOKER」などカードの種類も多彩かつ本格的で、楽しさ2本分！

謎のイベント

実はこのゲーム、右で説明したほかに、謎のストーリーが突然挿入される。これは一体!?



マリアナ海溝で哨戒任務遂行中の米海軍LA級原潜が正体不明の敵によって撃沈。

その後も偵察機、監視衛星が次々と攻撃を受け破壊。ついに米軍は敵の正体を突き止め……。



◎右側のコマンド4つがカーソルキーに対応しているので、操作性は極めていいぞ



◎5枚の持ち札を相手と交互に1枚ずつ出し合う。カードの数値は大きいほど強力だ

裸神活殺拳伝承者ミミの世紀末救世主伝説

【侵略者を撃て】

物語は、プレイヤーの分身となる高校生、有川ススムによって進められていく(もちろん自分の名前でもプレイできるけどね)。でも主人公は彼ではなくペルーから来た転校生、板東ミミちゃんである。

実はミミちゃんこそ地上最強の拳法である裸神活殺拳を、第87代伝承者ケン・キスカのもとで修行をうけ、伝承されたファイターなのだ。

裸神活殺拳とは「気」を体の表面から発射し、敵にダメージを与えるという技で(つまり全身



◎ミミの隣の先生は25歳独身の美人だが、残念ながらここにしか登場しないのだが(波動拳なのだ)、服なんか着ているとパワーが足りず有効に戦えない。だから活殺拳の使い手は「脱げば脱ぐほど強くなる」のである。つまり敵だけでなく、自分の羞恥心との戦いにもなるのだ!



◎女子更衣室? いや、これはサキのワナだ! 幕の下のばしている場合じゃないぞ!

伝承者の証である髪飾り、ブルー・ロブ・スターを狙って次々と現れる刺客のあつかう拳法も、やはりこの裸神活殺拳だ。なおかつ美しい女性の連続! プレイヤーの期待を一身に受けた、壮大なるストリップ・バトルのはじまりはじまり!



◎サキは戦カードの通用しない強敵だ。なんで左眼にキスがあるのかは永遠の謎



トリプル巨乳プレス!!



崩壊!

◎裸神活殺拳の威力の前にはビルなと紙クズも同然! 逃げろ!

北京!

◎この子がグッピー北京だ。胸のグッピーの刺しはうがイカス

【地底GO!GO!GO!】

最初に登場する敵は、修行仲間であったライバル宮川サキとその部下ともいべき巨乳三姉妹だ。奴らはとなりのクラスの女生徒を戦闘員に仕立てあげて襲わせ、さらにススムを人質にとってミミを挑発する。巨乳三姉妹は、「トリプル巨乳プレス」

という、大きな6つの乳を使って相手を窒息死させてしまう、気持ちはイイが恐ろしい奥義でススムに迫る! ちょっとうらやましいぞ。

戦いを避けつつけていたミミだが、ついに怒りが爆発し、戦いに応じる。とはいっても同じ

裸神活殺拳の拳法家だから、まとめて襲ってきたりはせず、あくまで1対1の戦いだ。ひとつの戦闘が終わったら一度ゆっくりと呼吸を整え、万全な状態で次の試合に望めるのだ。

激闘の末、ミミは彼女たちを倒す。しかし戦いはそれで終わらなかったのだ。中国活殺拳の天才少女、グッピー北京。彼女は14歳という若さで(小学生にしかみえないけど……)中国一の裸神活殺拳士となり、ミミのブルー・ロブ・スターを狙っているのだ。

今度は白衣の天使、看護婦戦闘員がミミに迫る! 先の子高生につづいて看護婦とは、制服好きは狂喜乱舞! さらにそれぞれ下着の色が違う! 細か

い気配りに感謝感謝。

ロリコンキャラの北京は奥義「恥骨猛進」でミミを追いつめるが、問題は彼女を倒した後からだ。突然地中から現れた怪物が、ブルー・ロブ・スターを奪って、空高く飛び去ってしまったのだ。さあ今度の敵は地底人だ! 北京を仲間に加えて舞台は秘境チベットへ移るぞ! 地底人の野望とは一体!? うーん、深い。



◎これが地底人だ!! カマキリのような容姿からは想像もつかない攻撃をするぞ!!



◎地底人に捕らえられた地元の少女たち/このコードの先にあるものとは一体!?



美少女 名鑑

バトスキ編



これが全怪獣怪人大百科/
美女ぞろいの「バトスキ」美少女
名鑑なのだ！主人公ミミも含
めて、そろいもそろった19人
のステキなお姿をじっくりと
堪能してくれたまえ。ちなみに
ゲーム中で彼女たちは、脱衣の
たびにグラフィックが次々と変
化するから、もっと見たければ
自分の力で倒すのだ。



板東ミミ

このゲームの主人公
で裸神活殺拳の伝承
者。なぜスズムを好
きになったのか？
永遠の謎である



宮川サキ

ミミの修行仲間であ
るイバル。修行により
羞恥心を克服した。
催眠術を使う。しか
しすごい服だなあ



巨乳三姉妹エリ

三姉妹の三女。子供
っぽいしゃべり方を
するが、胸は大人？
よくマリと乳の大き
さのことでモメる



女子高生A

ミミがスズムの前で
初めて戦った相手。
1人目だけあって弱
いが、初々しくて個
人的に好きだな♡



女子高生B

シマ模様のバンティ
がかわいい子。女子
高生はきゃびきゃび
るんるん攻撃が強力
なので気をつける



女子高生C

なんと彼女は初めか
らほとんどハダカだ
♡ こちらも脱がない
とダメージを与え
られないぞ



巨乳三姉妹マリ

三姉妹の次女。エリ
より乳がデカいぶん、
強いにちがいない。
しかし美人の姉妹だ
よね♡



看護婦A

出ました制服モノ第
2弾。黒い下着が大
人の色気を漂わせて
いてこれまた一興で
すね♡



看護婦B

赤毛の髪に赤い下着。
ストッキングも赤け
りゃヘアも赤いとい
う全身赤づくめの看
護婦さんだ



看護婦C

最後に控えるはやっ
ぱり下着の王者、白
です。看護婦さんは
薬でこちらの攻撃力
を下げる強敵だ



巨乳三姉妹ユリ

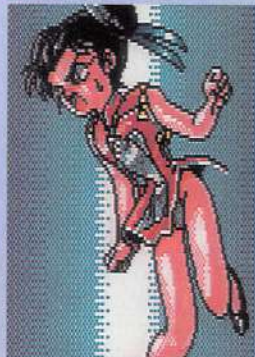
三姉妹の長女であり
乳もゲーム中最大の
大きさを誇る。ポー
ズも胸を誘示したも
のとなっているね



グッピー北京



ゲーム中最年少の子
だけどほんとに小さい。
胸なんかないぞ。
仲間になるとかいい
くていいよね



甲殻人A



謎の地底人類マスト
ドン戦闘員だ。奴
らは脱衣しないが、
脱皮はする(笑)。ち
よっとブキミだなあ



甲殻人B



彼女たちって見た目
はかわいいけれど、
もしかしたら「彼」
なのかもしれない。
……おえっ



甲殻人C



甲殻人は、ねばねば
した液を出してこち
らの攻撃を無効にし
てしまうのでその時
は守りを固めよう



甲殻人D



甲殻人は見た目か
似ているから区別し
にくいけど、ちゃんと
それぞれグラフィッ
クが違うんだよ



甲殻人E



甲殻人のボスがこ
いつだ。体力も300と
段違いの強さで3人
を圧倒する。一体ど
うすれば!?



赤甲殻人



特殊攻撃を仕掛け
てきてミミちを恐わ
す。ニセモノ変身は
意外とかわいいから
いいけれど……



モスチルス



地底人類の女王であ
り、悪の元凶となる
のが彼女だ。その割
にはかわいらしい顔
ではないかな?



ゲームのウリ・白熱カードバトルについて

さて、美女と楽しく戦うには
それなりのコツが必要だ。この
カードバトルは運の要素がかな
り強く、敵を倒すだけならそん

なに難くない。でもグラフィ
ック見たさで戦うなら、普通の
やり方では目的は達成できな
いぞ。なにしろ敵はランダムにカ

ードを出すので、長期戦にもち
こまないといけないのだ。作戦
は、とにかく防御に徹し、でき
るだけ自分は脱がないこと。そ

れでも恥倒しはかなり難しい。
通常クリアしたあとは戦闘だけ
を遊ぶモード「バトスキファイト」
が選べるのでお楽しみに!!

対決！ミミVS.ニセミミ



●赤甲殻人の特殊攻撃のひとつがこの変身
なのだ。目つきが悪い以外はそっくりだ



○だが、しかーし！ 脱がせてみれば一目
瞭然、敵は下着が黒いのだ(笑)



○ところがそのまま戦いをつけていると、
また区別がつかなくなったぞ！ げーん



勝
った

○同じステータス、同じ技の強敵ニセミミもやっぱり恥
ずかしくなると、このとおり

ゲーム十字軍

CONTENTS

- ★今月の付録ディスクはトビラCGと「エメ・ドラ」のセーブデータ。(P21)
- ゲームのぞき穴→「ポッキー2」のウル技。(P20)
- 通り抜けてきます→「エメ・ドラ」の解答。(P21)
- 歴史の散歩道→SLG実力診断テスト。(P22)
- 読者対抗マルチプレイ→8耐マルチ大阪夏の陣開催日程まる／(P24)
- 桃色図鑑→復活第1弾は「ポッキー2」だ。(P26)



ゲームのぞき穴

ソーサリアン

基本システムでゴールドを増やす方法なのだ

作りたてのキャラで防具屋へ行く。そして「かってほしいものがある」を選ぶ。「やっぱりやめ



①まずはともあれキャラを作ろう。武器や防具を持ってないキャラが必要なのだ



②町の道具屋へ行って「かってもらいたい」を選択。リターンキーを押す

るにカーソルがきているのだが、気にせずリターンキーを連打するとたまにメッセージが出て1000ゴールドくらいで売れる。金額はキャラ、ステータスによって多少変わってくる。

(神奈川県／斎藤敦・14歳)



③買ってあげることがあるのだ。編集部で確認したらターボRではできなかったけど

ポッキー2

早苗ちゃんを見つけるためのルート大公開！

ゲーム後半でたいていの人がつまるところがある。通称「早苗ちゃんさがし」がそれ。ここを抜けるには、まず職員室からスタートして、好きな場所に行って話を聞く。そして、職員室→室内プール→掲示板前→音楽室→テニスコート→体育館→図書室→校庭→職員室→図書室→銅像前と移動すればいいのだ。

(愛媛県／田中博樹・16歳)

エンディングの後にボツ画面がおがめちゃう

ゲームを進めていくと、生徒指導室の裏路地に入れるようになる。ここは、一見なにもないように見えるが、ダンボールにフロッピーディスクが入っているのだ。ディスクを見つけたら、あとはがんばってゲームを終わらせよう。エンディングのあと1分くらい待ってみると、ボツ画面が10枚ほど出てくるのだ。

(愛媛県／田中博樹・16歳)



④この場所でも何回か調べたり、話したりしてディスクを見つけてみよう



⑤ボツ画面の1枚、ここまで完成度が高いとまったくないよな



⑥これもボツ画面、このほか8枚の絵は、見てのおたのしみ♡

ちょっと、優等生を見てみよう

実技 奈良県・渡辺徹也

実技部門の優勝者は奈良県・渡辺徹也くん。記録1年4か月とは立派の一言につきる。レポートのほうも独創性はないものの必要な情報はすべて網羅されていて、よくまとまっていた。

渡辺くんによると、優勝の秘訣は「進軍ルートがよかったのでは」とのこと。

確かに進軍ルートは今回のイベントのポイント。国によって強さが全然違うので、近い国から順番に攻めるのではなく、多少遠回りしてでも弱い国から落として力をたくわえ、しかる後に強大な国に立ち向かうという



弱小大名宇都宮で苦難の末に天下統一。本当に素晴らしい記録だ

臨機応変の姿勢が大事。

そこで、下に渡辺流の進軍図を載せておいたので各自自分のルートと比べてほしい。

ちなみに、もしこの記録を破ることができたら、いつでもデータを送ってほしい。そのときは誌面で紹介するぞ！



筆記 東京都・藤田真一

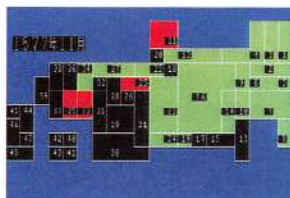
今回は約束どおり筆記部門の優秀者を発表しよう。

まず1人目は、東京都・藤田真一くん。前回の「薩摩の国の島津くん」の優勝者。残念ながら2連覇はならなかったが、それでも貫禄を見せて筆記部門で名を連ねたのはさすが。

藤田くんの作品は、なんとBASICプログラムによるレポート。この前代未聞のアイデアに、担当も思わずビックリ。内容も3部構成になっていて、進軍マップ画面まであるこりよう。これだけでもなかなかのもので、文句なしの特別賞受賞。



当コーナー史上初のプログラムによるレポート。漢字BASICなので読みやすい



進軍マップ。かんたんながらも、やはりこういうのがあったらわかりやすい

筆記 神奈川県・伊藤栄記

2人目の優秀者は、神奈川県・伊藤栄記くん。筆記だけでなく実技でも11位の実力派。

伊藤くんの作品はノート2冊におよぶ大作。できごとが克明に記されていて、図やグラフを多用するなどビジュアル面も秀逸。目新しさはないものの、全体の完成度が評価された。



ノート2冊の力作。内容的にも基本的に忠実によくまとまっている。あとはオリジナルのアイデアをもちこめば完璧



神奈川県・TATUくん。担当の好みを知ってるな？



奈良県・孫武くん。お、今回はカワイイキャラでできたか



大阪府・麗亜くん。点描とはオドロキ！ゼビ第2弾を



佐賀県・美紀龍くん。なんと双子で登場とは……



佐賀県・由紀龍くん。敵味方に別れて骨肉の争いが……



静岡県・随神貞紀くん。さわやかなキャラがいいぞ！

まとめ

付録ディスクと連動した初の試み、「SLG実力診断テスト」はいかがだったろうか？ 今回もイベント参加の常連から多数投稿が来て懐かしい名前もちらほら。そのなかでも萩谷くんが準優勝、若梅くんが9位と「8耐マルチ」組の活躍が目立った。

また、佐々木高太くんはノンリセットプレイ（ゲーム中、何がおきてもそのまま受け入れ、プレイを続けること）で臨んでくれた。当然

今月のお気に入り武将



山口県・MEI-CHAくん。担当も随分賢は好き。悩んだ末に謀叛を起し、最後は深く敗つていった男らしい

のことながら、やり直しをしないため記録は平凡であったが、弱小大名宇都宮で苦闘して天下統一したさまを、エッセイ風の淡々とした調子でつづったレポートはなかなかすばらしかった。

豪華絢爛（ごうかけんらん）、大盛況のイラストコーナー。今月も12枚のわくを用意したのだが、それでも掲載ハガキを選ぶのに大変苦労した。強力な新鋭が多数登場して、常連とはいってもうかうかしてられない状況だ。ますます戦国乱世に拍車がかかったぞ。

また、かねてからの要望を受けて「今月のおはがき」の拡大&リニューアルもひそかに計画されている。みんなの投稿がさらに増えれば、実現する日もそう遠くない！……と思う。

さて、来月は「SLG実力診断テスト・三国志II編」の結果発表。応募者はドキドキして待っていてくれ。担当をびっくりさせるような好記録が発表できるといいな。

オレのポイントを教える 今月採用の人のポイントを紹介。ポイントレースのトップを走る稲葉知ついに10ポイントの大会到達。3重半を追う孫武が7ポイント。随神貞記が4・5ポイント。神崎くぐりりんが4ポイント。そして麗亜も3ポイントに到達。初登壇の三浦雅之、孔才先生、国良晃・RIE・やぶのあつ、赤坂和俊・TATU・美紀龍、由紀龍、MEI-CHAがポイントとなつている。さすがに、例外採用者までポイントにはあがれない。うーくん、だんだん今キングが豪華になってきたなあ。3ポイントで書籍・5ポイントでゲームをプレゼント。さあ、キミもどんどん投稿しよう！

6月号の鬼塚邦久様へ、そのソフトはボニーオンから1984年に発売された「RIVER RAID (リバーレイド)」だと思われまふ。開発元はアメリカのACTIVISION社で、MSX1用、ROM版48000円でした。ゲーム内容はほぼ、自機の戦艦を砲撃車で補給しながら、敵のスクーターやヘリ、面ごころにある橋を破壊していく、たてスクロールシューティングゲームでした。結構ムズイです。ちなみにわたしはこのゲームを持っていく箱・取説付きなので、よろしければ過価で譲ってあげても構いませんよ。(東京都 寺田幸弘・感涙なあなたがおもしろいことになったので、特別に編集部が仲介してあげよう。鬼塚くん、編集部まで連絡ちょうだいね。)

読者対抗マルチプレイ 8時間耐久マルチプレイ大会

武将風雲録

今回は第1回大会の総まとめとして閉会式の模様そして、第2回大会の説明だ。

戦い終わって ～閉会式～

8時間におよぶ熱き男の戦いも無事終了しささやかな(本当に)夕食会が行われた。先程(先月号?)までの熱闘とは違ってかわって、お互いの健闘を讃えあい、なごやかなムード。

ひと段落したあとは、閉会式・表彰式となり、優勝した北条チームの佐々木・若梅ペアに大会委員長、編集部Fより優勝カップが授与された。

次いで、反省会と称して、次回大会をよりよいものにするため、意見を述べあう討論会が行われた。なかなか鋭い意見が多

く、大変参考になった。またその際、参加者のみんなに大会の率直な感想を書いてもらったので下にかんたんに紹介しておく(飛び入りをのぞく16名ぶん)。

そのあと、おみやげのプレゼント抽選(ゲームおよびプロコレ・美少女アルバムのムック)、最後に全員で記念撮影をして夜8時解散となった。

スタッフである編集部F、ちえ熱および担当ファジー鈴木としても思い出深い1日だった。みんな、どうもありがとう/キミたちのことは忘れないよ!

表彰式



優勝の喜びに沸く佐々木・若梅ペア。正賞・M.F.A.マルチプレイ杯(優勝カップ)、副賞・ゲーム2本分の目録を手にして、「やった〜」。2人とも、本当におめでとう!

記念撮影



いちばん最後に、素晴らしい今日という日を記念して、みんなで写真撮影。楽しかった時は流れていってしまうが、かけがえのない大会の思い出を胸にして、これからもみんながんばってほしい。

夕食会



戦い終わってなごやかなムードの夕食会。ちなみにメニューはケンタとポテチ

反省会



大会の感想を書くの図。みんなまじめに書いてくれた。協力ありがとう!

第1回大会の感想

<p>浅井担当 大久保寛之 くじが7番でがっかりしていたが、まわりの大名を担当した人が同盟してくれたので、あまり強くない大名でも助かった。後半は、なぜかたまたまっていた兵で北条に一矢報いることができてとてもうれしかった。</p>	<p>織田担当 大杉俊男 見ず知らずの同士が、和気藹々(わきあひあい)とプレイできてとても楽しかった。ぜひ、またやってほしい。</p>	<p>朝倉担当 加藤隆徳 あつなく終わってしまったが、弱小大名の朝倉が滅亡しなかったことはなかなかだと思ふ。</p>	<p>上杉担当 熊谷紘一郎 やはり、みんなでやると楽しい。最後の方には、北条包囲網もできたし、おかげで盛り上がった。</p>
<p>北条担当 佐々木高太 全体的によくまとまった大会だった。ただ、パートナーおよび大名選択に改善の余地があるのでは?</p>	<p>斎藤担当 佐藤元 プレイ期間1週間のアマチュアで、最初は何をやっているのかわからなかったけど、後半はかなり楽しめた。この企画はまたやってほしい。</p>	<p>織田担当 土屋智由 知らない者同士なのでどうなるものかと不安だったが、みんな仲よくプレイして、御家断絶することなく最後までゲームできたことはとてもよかった。本当に楽しい1日だった。17人のみんなにカンパイ!!</p>	<p>鈴木担当 永川大祐 楽しかった。が、くやしい。初めの大名選択で道を誤ったような気がする。唯一の小学生だったが、よく周りにとけこみ、意見も多く発言したのでよかったと思う。</p>
<p>朝倉担当 中野将彦 大名の政治力のなさが分かった。北条の勢いやすこかった。</p>	<p>本願寺担当 中村有吾 初めての試みにしては後半になってからはみんなが一挙一動に盛り上がっていたのでこの企画が成功したのは確かだと思う(単に北条が独走したために他大名が結束したというウワサも……)。</p>	<p>上杉担当 萩谷大典 これだけの人数はなかなか集まらないので、大人数ならではののおもしろさか味わえたと思う。</p>	<p>鈴木担当 古市 通 一世一代の不覚、我は信長では負けたことがなかったが、大会で初めてマルチプレイの難しさを知った。今度をもっと訓練をして雪辱を果たしたいと思っている。</p>
<p>浅井担当 堀江雄二 大名能力に差があるので、結果としてその差が出たと思われる。それを考えれば、上杉の敗因はプレイヤーの腕のせいと思い、浅井の戦いぶりにはプレイヤーの腕のおかげだと思う。浅井担当の人はうまい。</p>	<p>鈴木担当 増田隆 思ったより月日が経つのが遅かった。たった1年半なら鈴木はとらなかつたのに。今回は、後半の方の反北条大連合のあたりがいちばんおもしろかった。</p>	<p>斎藤担当 箕輪太一 朝倉を選んだチームがいたこと、プレイ期間がわずかに1年半ほどしかなかったことなどから、戦略構想が大幅に狂ってしまった。マルチプレイの手厳しさを徹底的に見せつけられた戦いだった。</p>	<p>北条担当 若梅剛 私は誰にも負けぬ。腕に自信があるものはいつでもかかってこい。次は三国志IIIで勝ってやりたいものですな。</p>

新コーナー
タイトル未定

6月号の三寺健一様へ①ハイドライド3がほしいといっていたので、ほぐがゆずってあげたい思っています。中古屋で偶然見つけ、1000円前後で買ったやつT&E5周年記念のカセットテープ付きとか書いてあったんですが、送箱出してくれるならあげます。(熊本県、まっしゅ・15歳)の三寺くんにはハイドライド3をゆずらうじやないですか。ですから住所を教えてください。愛知県/岡本和也・15歳)ごちそう。おもちゃもつるるので今回だけ特別に編集部が仲介してあげよう。本誌はトランプとかつるものだからMファンでは売りますが買いますみたいなのはやめてないんだ、今回だけだかんね。三寺くんも編集部へ連絡しようだ。

第2回大会スタート

新・競技ルール解説

パンバカパン、それではいよいよ第2回大会準備開始!

というわけで、まずは第2回を迎えることができ(企画がボツにならなくて)、担当としてもウレシイかぎり。これもこの企画を支援してくれた読者のみんなのおかげ。感謝、感謝。

まずはじめに今月は第1回大会の反省をもとに練り直した、新競技ルールの説明をしよう。

大会使用ゲームは、今回も武將風雲録。設定もシナリオ1・入門モード上級・8人プレイと前回と同じ。

ただ今回は会場が大阪ということで、プレイも西国中心で行う。プレイヤー行動可能エリアは東端が22越前・23美濃・24尾張、西端が39周防・42伊予・43土佐となる。

担当大名はプレイヤー行動可

能エリア内のうち、足利・三好・毛利をのぞいたなかから選ぶ。なお、選択はドラフト制とする。

領国数で競うのは前回と同じだが、今回はさらに国に重みをつけることにした。具体的には朝廷のある山城、当時の日本一の経済都市・堺のある摂津和泉については1国で2国ぶんの価値を持たせる。つまり、もしこの2国を所有していれば、それだけで4国領有と数えることにするのだ。国数が同じ場合は山城所有のプレイヤーの勝利とし、いずれもない場合は、総石高の多いほうを勝利とする。

加えて、山城を所有しているプレイヤーは朝廷を掌握したとして、3か月に一度、他のプレイヤーいすれかに対して、指定した他国への討伐命令・献金要求などができるとする。

つまり、今回は山城が非常に重要な国となるわけで、京の都を目指して覇を争った戦国大名の気持ちを体験してもらうことになるだろう。

また、合戦によって大名が死亡したら、たとえいくつ国が残っていたとしてもそのチームは失格となる。これによって一発逆転も可能で、最後の最後まで勝負がわからなくなる。

その他、新しい大会システムとして、3か月ごとに各チームの戦略・秘密同盟・裏取り引きなどを用紙に書いてこっそり編集部へ教えてもらう、水面下情報記入フェイズを義務づける。この情報を生かしておもしろい記事を書いていくので協力よろしく。

また、コマンドブラインド制も健在。コマンド入力制限時

間も1国につき1分間+持ち時間10分間。オーバーしたら強制的にコマンド終了とする。今回は進行をもっとスピーディーにやりたいところ。

もちろん8時間の長丁場というのは今回も変わらない。SLGの実力だけでなく、体力および精神力も勝利をつかむためには重要だ。

あとはだいたい前回と同じ。7か月にわたって連載した第1回大会の模様をじっくり復習して、第2回大会に臨んでほしい。

なお、例によって、システムまたはこの企画そのものについての意見・感想を広くみんなから募集する。読者対抗マルチプレイ「みんな仲よくマルチプレイ」係まで。イラストやマルチプレイにまつわる、おもしろいエピソードなども待っている!

プレイヤー行動可能エリア



第2回競技ルール

- 1、全国マップ上の、22国~43国をプレイヤー行動可能エリアとする。すべてのプレイはこのエリア内で行うものとし、エリア外への干渉は認めない。
- 2、コマンド入力の制限時間は1国につき1分間とする。オーバーした場合は持ち時間(10分)の範囲内で延長が可能。持ち時間が0になれば、強制的にコマンド終了とする。
- 3、プレイ開始から3か月ごとに、その時点で28国山城保有のチームは、他のチームに対して討伐命令・献金要求などができるものとする。指令を受けたチ

- ームは2か月以内にならずに変わなければならない。
- 4、合戦によって大名が死亡した場合、そのチームは失格とする。ただし、病死の場合はこのかぎりではない。
- 5、8時間経過時にもっとも国数の多いチームを勝利とする。ただし、28国山城・31国摂津和泉は2国分として計算する。同数の場合は山城領有のチームを、いずれもない場合は総石高の多いほうを勝利とする。
- 6、いちじるしく非常識な行為をした場合は、その場で失格とする。

業務連絡

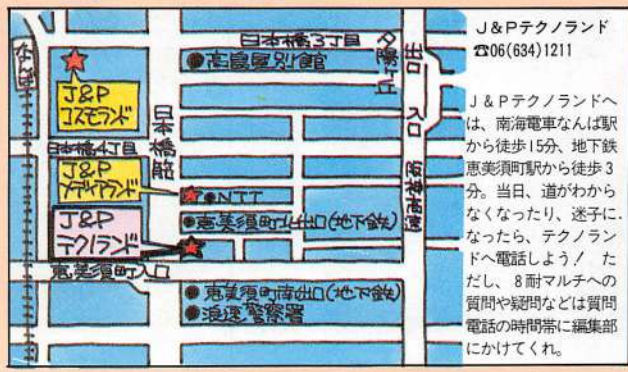
誠に申しわけないが、前号で告知した大会開催日がさまざまな事情で8月9日(日)に変更になった。もしかしら、応募者のなかに9日だと参加できないという人がいるかもしれない。その場合は残念だがあきらめてくれ。

懺悔の意味もこめて、参加応募受け付けの締め切りを7月15日まで延ばすので、大阪近郊の人はすぐに応募してきてほしい。まだ間に合うぞ!

また、前号で募集をかけておきながらまだ決まらなかった(申

しわけない……)大会会場がJ&Pテクノランド(日本橋)5Fイベントフロア(右の地図を参照)と正式決定した。そして今回はギャラリー(あくまでも見学者ノ)も受けつけるので、興味ある人はぜひ見に来てくれ! 特別プレゼントもあるぞ。

話変わって、もしみんなのなかでマルチプレイの自主大会を行っているサークルがあれば、ぜひ編集部まで知らせてほしい。取材に行つて、誌面でど〜んと紹介しちゃうぞ。それではよろしく頼む!



桃色図鑑 ポッキー2 中村トオルの女子高生チェック!

お待たせしました! 久しぶりの桃色図鑑。読者の声にこたえて今、復活!



おっす! オレ様はポッキー学園イチの有名人、中村トオルだ。今の世の中、女/ 女/ 女がいりゃあ、なーんもいらぬ。留年なんて気にしないぞ/ それだけ、女あさができるってもんだぜ/ そして、オレ様は来年も高校1年生をめざすぜーわっはっはっはっはー。

おっと、まえ置きはそのぐらいいしておこう。今日はオレ様を選びに選んだ学園の女をばーんと大公開だ! ま、なかにはオレ様がツバつけちゃった女もいるけどよ。オレ様の愛人バンクの一部をのぞけるなんてこれとないチャンスなんだぜ。んじやあ、さっそくいくぜー!



♥ 河合久美子

7月29日生まれ/15歳/血液型A型
身長157cm/体重45kg/82-60-83



『ポッキー2』の主人公で、ポッキー学園新聞部所属の1年生だ。一度思ったら、すぐ行動に移す、行動力そのものの女。赤毛と三つ編みは、彼女のトレードマークらしい。外見もかわいいが、中身もかわいいとおもわねーか? ちょっとお嬢さま育ちしてるらしく、赤マント捜索を何かの推理小説が現実になったものとかんがいているみたいだ。性格もテキパキしてて、イヤなものにはイヤといえるはっきりしたところは、A型そのままだぜ。へへ、要チェック人物だな。

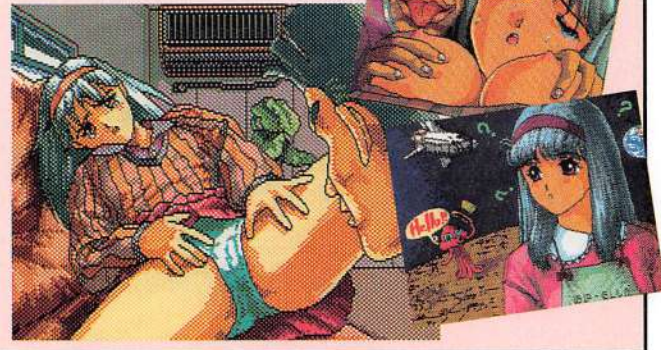


♥ 谷口ともこ

5月20日生まれ/15歳/血液型O型
身長163cm/体重42kg/79-57-80



毎日ばよーんとしている女。そんな、ともこもポッキー学園新聞部所属の1年生だ。彼女は、歩くときならず迷うという、とんでもない方向音痴だが、お好み焼きを目にする、性格が変わり、焼き方のテクニックは抜群なんだぜ。彼女に焼いてもらったお好み焼きは、そーとーうまいらしい(じゆる)。赤マント捜索では、ひらめきはいいが、方向音痴のために足がついていつてねえ。でもよう、そんなところがすんげー、かわいく思えちゃうぜ。



その他、6美人チェックファイル!

♥ 田中早苗



精神年齢が幼稚園児なみだが、でるところはでてる。これでもりっばな16歳!

♥ 中森みゆき



おしりがおっきな女の子。でも、合気道3段なんで、うかつに近づくとやばいぜ

♥ 坂本冬子



最近の女子高生は、ここまで発育がいいのか……ムチムチちまって最高だなー

♥ 早川友美



ポッキー学園のスケパン。こいつはオレ様がいちいちまったもん。おいしかったぜ

今月のお題は「さ」でした。●さあ早く 移植しろ。●三國志IIIを 移植してくれ(福岡県、浜懐次19歳)●三國志 IIIはいつか、でるかつか、光栄信じて、お金ためましょ(福岡県、魔術師アゲイン、18歳)●三國志 IIIが発売 されたって、今のぼくには、買えない(京都府、P.P.I.M.17歳)●三國志 IIIもいけど、ジグリスカン、オールドしまくり、ムフムフ♡(埼玉県、山本崇、17歳)●三國志 今月はやはり、このネタが、三國志ネタ、何枚来たかな? (鳥取県、山中善清、16歳)☆オチをついたところで来月は「も」ではじまる和歌を詠んでみてくれ、イラスト、まっしゅ

名前あてクイズで「ポッキー2」をもらっちゃえ!!

他機種版の発売から遅れに遅れたけれど、ターボRの高速モードには対応しているし、FM音源には対応しているし、のいいことずくめ。また、MSX2で遊んでいても、ロードのわずらわしさが全然感じられない、という「ポッキー2」なんとこのゲームを5名様にプレゼントしちゃうのだ。よっ太っ腹! ポニーテールソフト!! お店に行っても置いてなかったという人や、ポッキー2に興味を持

った人にはうってつけだぞ。ただし、つぎのクイズに正解しないとダメ。右の画面写真の女の子3人の名前を左から順に答えること。1人じゃダメだぞ。ちゃんと3人答えないとプレゼントあげない。わからない人はもう一度、桃色図鑑を見よう。このなかに3人がいるんだな。わかったら、ハガキに答えを書いて、ゲーム十字軍「ポッキー2・名前あてクイズ」係まで送ってちょうだい。



◎左から順にOOO、OO、OOOだ。おしくもハズレちゃった人は、ショップにかけこめ!



①トビライアアイデア・ピレオGの元ネタを募集。②ゲームのぞき穴・ウル技を見つけたら「にこ」。③通り抜けられます。④ゲームの答えが知りたいキミは「A」係まで。⑤答えを知っているキミは「A」係まで。⑥マップコレクション・マップ情報はこちらに。⑦オレにもいわせろ! 武将データの不満はこちらまで。イラストも受付中。⑧歌を詠み余し和歌を詠んでみて。お題用のイラストもよろしくね。⑨イラスト+記以外のイラストはこちらまで。⑩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、テレカのいすれかをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-17 T.I.M. MSX・F.A.N.編集部 ゲーム十字軍 それぞれのコーナーまで。

♥今井美紀

7月29日生まれ / 16歳 / 血液型O型
身長155cm / 体重48kg / 81-59-83

まあオレ様の女だから一応出してやるか。性格は明るくて、新聞部部長で2年生、なかなかしっかりしている。でも、この「しっかり」が気に入らねえ。女はおしとやかなほうが好みなんだ。だけど、オレ様のことが好きで好きでしょーがねえというんだから、許してやるか。やー、もてる男はつらいぜ(囁ムカムカ)。



♥久保さやか

6月11日生まれ / 16歳 / 血液型B型
身長158cm / 体重48kg / 83-58-85

だだひとつ、男ざらいなところをのぞけばかわいいんだけどなー。はやりのショートカットで、なかなかスポーティな女だ。そして、ちょっとぼっちゃりしているところも、またグーなんだな。へっへっへー。



♥増田美佐子

2月19日生まれ / 15歳 / 血液型B型
身長157cm / 体重42kg / 79-56-80

頭のリボンがかわいと思わねえか? 外見は、ちょっとタレ目でロリロリ心をくすぐる女だぜ。しかし、性格はすこしキツイところがあって、オレ様には合わないような気がする。おしいけどなー。



♥安田こずえ

7月29日生まれ / 23歳 / 血液型O型
身長165cm / 体重44kg / 86-60-86

大人の魅力だらけで、大人の色気だらけ、女そのものである。こーんな先生が歩いているとは、俺様ひじょうにハリキっちゃうぜ! いつも机の上に乗って話をするのが趣味らしい?



♥奥村ちづこ



◎赤マントの写真を撮ったばかりに、こんな目に合うんだぜ。オレ様にませせや……

♥小林由希



◎オープニングでしか登場しない女の子。あまりにもおしいので、要チェックだな



おわ
り

AVフォーラム

塾長:よっちゃん



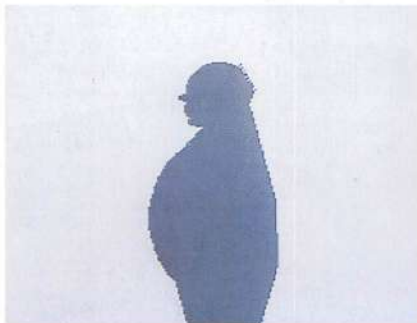
→P118の「スーパー伝説ディスクの使い方」参照

このページは投稿で成立しているのだが、あー、規定部門のお題も募集します。「こういうテーマだとおもしろい作品が集まりそう」というモノを求め

規定部門 お題は「私の好きなもの」

ヒッチコック ■大阪府・アルトマンコーエン兄弟津国真司(18歳)

塾長は相当な映画好きで、その中でもヒッチコックは大好きな映画監督の1人だ。舞台でも小説でもない、映画ならではのスリルやユーモアを見せてくれる。ちなみに、この作品の作者、津国クンの称号は、R・アルトマン、コーエン兄弟(これが新たな称号)といった優れた映画監督の名前が連なっている。えー、作品のほうは「ヒッチコック劇場」という古いテレビシリーズに必ず登場するヒッチコック自身のシルエットで、顔はイマイチだが、フィルムが古びている感じがよい。



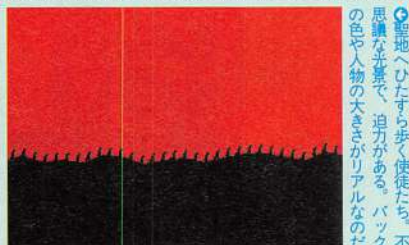
◎シルエットだけで世界中の人がヒッチコックとわかるぞ

```

10 COLOR 1,15,0:SCREEN5,0:COLOR=(1,7,7,7):
DEFINT A-Z:CIRCLE(114,64),3,...,5:PAINT(
114,64):FOR I=0 TO 8:LINE(144+I,45+I*2)-ST
E P(1,-2):NEXT
20 CIRCLE(133,60),18:PAINT(130,60):FOR I=
0 TO 1:CIRCLE(129+I*2,71+I*8),15,...,6-I/3
:PAINT(116+I*2,71+I*8):NEXT:DRAW"BM126,8
0M109,101BM+0,+0M116,211BM150,70M164,13
0M165,170M154,211":CIRCLE(130,140),50,...,
5,4,9,1,4:PAINT(130,140)
30 FOR I=0 TO 7:SPRITE(I)=MID$("*****00
00",RND(1)*12+1,7):NEXT:SOUND 7,49:SOUND 8
,6:ON INTERVAL=6GOSUB 60:INTERVAL ON
40 FOR I=7 TO 4 STEP-1:COLOR=(1,I,I,1):FOR J=
0 TO 200:NEXT:NEXT
50 FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(RND(1)*256,RND(
1)*212),1,RND(1)*4:VDP(24)=255-RND(1)*3:
NEXT:R=6+RND(1)*2:COLOR=(15,R,R,R):GOTO 5
0
60 SOUND 6,RND(1)*16:RETURN
    
```

今月の1本 『聖地へ……』+『泳ぐブヨーン』 ■三重県・おこし 岩浪弘(18歳)

今月の1本は、岩浪クンの2作をあわせ技としてとり上げる。これでTR達成、おこし岩浪とする。「聖地へ……」と「泳ぐブヨーン」は印象はかなり異なるが、どちらも動きをう



◎聖地へ……

```

1 COLOR 1,8:SCREEN5:DIMAS(1):AS(0)="LU7RD
GLD4HD2H":AS(1)="U7RDGLD5H":PSET(0,130):
FOR J=0 TO 255 STEP 15:Y=RND(1)*10-5:LINE-(J,
130+Y):NEXT:PAINT(0,211):A=0:B=1:SETPAGE
1:FOR I=0 TO 7:COPY(0,115)-(255,140),0 TO (0
,I+25),1:FOR J=I+4 TO I+25 STEP 8:Y=I*26
2 IF POINT(J,Y)=0 THEN Y=Y+1:GOTO 2 ELSE PSET(
J-A,Y):DRAW AS(A):SWAP A,B:NEXT J,I:SETPAGE
0
3 FOR I=0 TO 175 STEP 25:COPY(0,I)-(255,I+24)
,1 TO (0,115):FOR J=0 TO 50:NEXT J,I:GOTO 3
    
```

◎聖地へひたすすく使徒たち。不思議な光景で、迫力がある。バックの色や人物の大きさがリアルなのだ

まく表現している、という点では共通している。COPY文をうまく使っています。ちなみに、最近ビートルズを聴いて感動したそうなので、トッド・ラングレンやビーチ・ボーイズの「スマイリー・スマイル」を勧めます。



◎フニャフニャ、形を変えながら、水中をただようブヨーン

```

1 COLOR 0,0:SCREEN5:DEFINT A-Z:DIMA(99):F
ORI=2 TO 8:COLOR=(I,0,I-1,I-1):CIRCLE(27,8
1),23-I*2,I:PAINT(27,81),I:NEXT:FOR I=21 T
O 33 STEP 12:CIRCLE(1,81),5,15:PAINT(1,81)
,1,15:NEXT:FOR I=0 TO 99:A(I)=COS(I*126)+4
2 NEXT:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 4:FOR N=0 TO 1:FOR
L=0 TO 49:A=A*(I+5+J)*2,5*L):IF N=0 THEN COPY
(5+A,60+L)-(55+A,60+L),0 TO (2,8+L):NEXT L
,NELSECOPY(L,5-A)-(L,55-A),0 TO (J+50+L,I+5
0),1:NEXT L,N,J,I:CLS:X=5:Y=5:W=1:Z=1
3 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 4:X=X+W:Y=Y+Z:COPY(J
+50,I+50)-(J+50+49,I+50+49),1 TO (X,Y):IF X
<10 OR X>20 THEN W=-W
4 IF Y<10 OR Y>16 THEN Z=-Z
5 NEXT J,I:GOTO 3
    
```

自由部門 火をはく常連

竜 ■福岡県・シゲ(14歳)

乱数を使って絵を描いていたら偶然できたのだそうですが、シゲくん(MS)、こいつはラッキーでしたね。OGとペン画の中間のような線の流れが美しい。韓国の線描画にも似ている。



◎出発点の竜の顔の形がうまくいっている

```

10 COLOR 1,1:SCREEN2:CLS:FOR I=0 TO 5:X(I)=
120+I:NEXT:FOR Y=0 TO 191:FOR I=0 TO 5:PSET(X(
I),Y),2:LINE(X(I),Y)-STEP(1,0),2:X(I)=X(
I)-4+RND(-Y+I)*8:NEXT I,Y
20 COLOR=(2,RND(1)*8,RND(1)*8,RND(1)*8):
GOTO 20
    
```

地球消滅 ■兵庫県・まっちゅ(12歳)

新人、まっちゅクン(M)の作品はストーリーもの。UFOがやってきて、光線を発射すると、地球は一瞬にして消滅してしまう……という悲しいお話。そういえば、宇宙旅行はちょっとワクワクする話じゃなくなったな。



◎ビーム！発で消えてなくなる地球。罰を受けるその罰は？

Runner ■兵庫県・大藤井石材店原田支店(15歳)

大藤井石材店原田支店(M)は藤井石材店(AVフォーラムの常連)の同級生らしく、このようなペンネームになっています。作品は人が走っているシーンをビジュアル化したもの。でもなんで手を上にあげているのだろうか？ 棒高跳びの助走をしているようだ。腰付きは女性のような気もするし。



◎手足のバランスはアフリカのマサイ族が跳びの選手

```

10 COLOR 15,1,7:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:B=-
15:C=-1:FOR I=0 TO 1:B=B*-1:C=C*-1:FOR Y=0
TO 1:FOR X=0 TO 4:A=A+B-6,28:D=D+C-6,4
20 E=SIN(A)*20:F=COS(A)*20:G=SIN(D)*18:H=
COS(D)*18
30 X1=X*50+25:Y1=Y*80+40:CIRCLE(X1,Y1-25
),3:LINE(X1,Y1)-(X1+E,Y1+F):LINE-(X1+E+G
,Y1+F+H):NEXT X,Y,I:A=0
40 B=-2:FOR Y=0 TO 1:B=B*-1:FOR X=0 TO 4:A=A+B
:LINE(X*50+5,Y*80+A)-(X*50+10,Y*80+A+20)
:LINE-(X*50+25,Y*80+20):LINE-(X*50+30,Y*
80+A+20):LINE-(X*50+45,Y*80+A):NEXT X,Y
50 FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 3:A=A+5:COPY(150-X*
50,80-Y*80)-(200-X*50,160-Y*80),1 TO (A,13
2),0:NEXT X,Y:IF X<250 THEN 50 ELSE A=0:GOTO 50
    
```


BASIC ピクニック

外伝

Q&A 特集



VRAMの内部をピクニックするためにはじめたこのコーナーもそろそろ模様替えの年頃になった。次号からの心機一転を期して、今回はよく寄せられる代表的な質問をまとめて、誌面が許すかぎり答えてみた。



マシン語のセーブのしかたを教えてください。

(羽柴秀吉/愛知・13歳)

マシン語のセーブは、かんたんです。たとえば、メモリの&HD0000~&HD3000番地にマシン語プログラムが入っているとすると、このマシン語プログラムをセーブするには、BSAVE(ファイル名)、&HD0000,&HD3000でOKです。ここで、ファイル名に続く2つのパラメータが、マシン語プログラムの開始アドレス、終了アドレスになっているのは明らかでしょう。ほんとはこのパラメータのあとに「実行開始アドレス」を指定することもで

きるのですが、ここでは省略します。また、こうしてセーブしたマシン語ファイルは、たとえば以下のような命令でロードして実行できます。BLOAD(ファイル名)、R(アドレスを指定する必要もありません)。このように、マシン語のセーブ、ロードはひじょうにかんたんです。ただし、セーブするためのマシン語プログラムを組むのは、けっこうたいへんです。でも、「じゃあ、マシン語の組み方を教えてください」という質問に答えるには半年くらいかかります。



ディスクのなかでファイルが増えすぎて困っています。

(揚貴妃/茨城・18歳)

いらぬファイルが増えて困っている、という悩みだと思いますが、その場合、2つのケースが考えられます。

- ①妖怪のしわざで知らないファイルがどんどん増殖していく
- ②セーブするばかりでファイルの削除をしないので増える一方

①の場合は、質問するところが違います。ゲゲの鬼太郎とか美少女仮面ポワトリンとかお坊さんとかにきいてください。

②の場合は、問題です。プログラムを作ったりセーブしたりできても、ファイル削除の方法を知らないなんて……。あるいは、ファイルを消すにはフォーマットしかないと考えていたのでしょうか。次の命令を使えば、不要なファイルだけをディスクから削除することができます。KILL(不要なファイル名)

ワイルドカードも使えますが(46ページ参照)ヘタをすると必要なファイルまで消してしまいかねないので注意してください。

エスケープシーケンスがうまくできません。

(松平元康/静岡・43歳)

エスケープシーケンスは、とても楽しい機能ですが、①PRINT文のなかで使う、②テキストモード(SCREEN0か1)で使う、という2つを守らないとうまくいきません。それから、大文字、小文字の区別も厳密にする必要

があります(下の表はすべて大文字を使うものばかり。x、yは座標数値を入れます)。

また、ダイレクトモードで試しても効果がわかりにくいので、プログラムにしてみるといいと思います。

●代表的なエスケープシーケンス

エスケープシーケンスの書式	機能
PRINT CHR\$(27)+"Y"+CHR\$(32+y)+CHR\$(32+x)	カーソルを(x, y)の位置に移動 ※LOCATE x, yと同じ
PRINT CHR\$(27)+"L"	カーソル位置に1行挿入して下へスクロール
PRINT CHR\$(27)+"M"	カーソル位置に1行削除して上へスクロール
PRINT CHR\$(27)+"K"	カーソル位置から右側の文字を消去
PRINT CHR\$(27)+"J"	カーソル位置から画面の終わりまでを消去

SELECTキーやESCキーはBASICでは使えないんですか?

(司馬遷/島根・18歳)

使えます。使えますが、この2つのキーにはあらかじめ機能が与えられていないので、押してもなにも起こりません。ただ、SELECTキー……CHR\$(24) ESCキー……CHR\$(27) というふうに、それぞれコードが割り当てられているので、これらのキーを押すと割りあてられたコードがちゃんとMSXに送りこまれているのです。

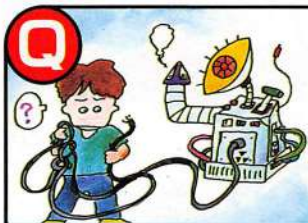
ちなみに、この2つのキーを押してもほとんどなにも起こりませんが、違う点が1つだけあります。それはなんでしょう。答えは、この頃のいちばん最後にあります。

ところで、この送りこまれるキャラ

クタコードを生かしてBASICプログラムに利用することができます。

たとえば、A\$=INKEY\$などで、押されたキーのキャラクタコードをA\$に入れておき、IF A\$=CHR\$(24)~というふうに判定すれば、プログラム中でSELECTキーになんらかの機能を持たせることができるわけです。市販ソフトなどの場合でも、原理的にはまったくおなじことなのです。

さっきの答え。挿入モードのとき、ESCキーを押してもなにも起こらないが、SELECTキーを押すと挿入モードが解除される。



コントロールコードってなんのためにあるの?

(小早川秀秋/兵庫・17歳)

(27)、SELECTキー(24)も特別な機能はありませんが、まったく同様です。

コントロールコードを入力するには、あと2種類の方法があります。

1つは、CTRLキーを押しながら、別のキーを押す方法です。プログラミングに慣れている人はCTRL+EやCTRL+Nを有効に使っていることが多いようです(右表参照)。

もう1つの方法は、ファンクションキーに登録するやり方です。たとえば、F1キーにピープを鳴らす機能(CTRL+G:コントロールコード7)を設定したいときは、KEY1, CHR\$(7)を実行すればOK。これでF1キーを押すたびにピピッと鳴ります。

それは……やっぱりコントロールするためではないでしょうか。

コントロールコードとは、0~31、および127のキャラクタコードのことです。コントロールコードがMSXに送られてくると、そのコードに割り当てられたさまざまな働きをします。

カーソルキー(28~31)、RETURNキー(13)、INSキー(18)、DELキー(17)、BSキー(8)、CLS/HOMEキー(12/11)は、それぞれカッコのなかのコントロールコードを送りこむための特別なキーです。ESCキー

●おもなコントロールコード

キー操作	コード	機能
CTRL+B	2	カーソルを直前の区切りへ移動
CTRL+C	3	入力待ち状態の終了
CTRL+E	5	カーソル以下、行の終わりまでを消去
CTRL+F	6	カーソルを次の区切りへ移動
CTRL+G	7	ピープ音を鳴らす
CTRL+H	8	BSキーと同じ
CTRL+I	9	TABキーと同じ
CTRL+J	10	行送り
CTRL+K	11	HOMEキーと同じ
CTRL+L	12	CLSキーと同じ
CTRL+M	13	RETURNキーと同じ
CTRL+N	14	カーソルを行末へ移動
CTRL+R	18	INSキーと同じ
CTRL+U	21	カーソルのある行の文字をすべて消去



ゲームを止めると字が変になってしまう。

(松永久秀/京都・13歳)

質問の状況がちょっとはつきりしませんが、おそらく「ファンダムのプログラムを走らせて、CTRL+STOPで止めると、文字の形や色が変わってしまっている」という意味でしょう。

これは、SCREEN1で作られたゲームではよく見られ、同時にMSXの大きな特長の1つでもあります。

文字には、フォント(文字の形)情報と、色情報があります。このフォントと色を変えて、ゲームのキャラクタや

背景に使ったりしています。

その方法は、原理的にはスプライトパターンとおなじなのですが、スプライトのように専用の命令はありません。

たいていはVPOKEを使ってVRAMに直接パターンデータを書きこんでいます。そうでない場合もマシン語で書きこんでいるだけです。

SCREEN1で、キャラクタコードAの文字の場合、フォントはVRAMのA×8番地からBバイト、スプライトパターンデータと同様に入っていて、色はVRAMの&H20000+A×8に前景色×16+背景色の形式で入っています(ただし、B文字ごとのグループでしか色を指定できない)。この情報をもとにいろいろ試行錯誤すれば、わかる人はわかる、わからない人はわからないでしょう。

えーと、それは
SPRITE\$(0)="<~ロロ~<B♥"
みたいなやつでしょうか。
このやり方は、BASICのマニュアルにはきちんと書いてないことが多いのですが、よろするに、
SPRITE\$(0)=CHR\$(60)+CHR\$(126)+CHR\$(219)+CHR\$(219)+CHR\$(126)+CHR\$(60)+CHR\$(66)+CHR\$(129)
とおなじなのです。というも、たとえば、
PRINT CHR\$(60)+CHR\$(126)+CHR\$(219)+……
を実行すると、
<~ロロ~<B♥
と表示されます。つまり、このCHR\$(列)と変な文字列とは同等なのです。文字列方式を使うと、プログラムが短くてすみますが、キャラクタコード0~31と127はコントロールコードなので使えないという制約もあります。

スプライトに変な字を代入してやる必要があるけれど……。

(細川忠興/熊本・14歳)



「多色刷り」ってなに?

(織田信長/岐阜・16歳)

を実行すると、1文字に対して16色(1ラインごとに2色)を独立に指定することができるようになります。

これが多色刷りです。通常のSCREEN1では、VRAMのカラーテーブルはぜんぶでたったの32バイトですが、多色刷りモードでは2048バイトに増えます。それにもなると、各文字の色の設定のしかたや、特別な事情などがあるのですが、それを解説しているスペースはないので、右にサンプルプログラムをつけておきます。興味のある人は、これを打ちこみ、あれこれいじって探ってみてください。もしかしたら、BASICピクニックでまたやるかもしれません。



下のプログラムを実行して、プログラムリストを表示してみた画面

```

10 COLOR , , 0
20 SCREEN 0:WIDTH 80:WIDTH 40
30 SCREEN 1:WIDTH 32
40 DEFINT A-Z:DEFUSR=&H7E:A=USR
SR(0)
50 FOR I=0 TO 6143
60 IF I MOD 8=0 THEN D=I#8:VP
OKE 6144+D,D MOD 256
70 VPOKE &H2000+I,(RND(1)*13+
2)*16 AND &HF0
80 NEXT
90 CLS:LIST

```



「A」、「a」、「あ」の文字の色をそれぞれに変えてみた例



上とおなじ文字を横方向に2倍にした例(いわゆる「太文字」)



これもやっぱり上とおなじ文字。色も形もうとびわりしてみました

キミの作品がMSXを輝かせる!

第6回

MSX FAN プログラム コンテスト 応募要項

賞金賞品総額50万円

●募集内容

MSXで動く未発表のオリジナルプログラム作品(ターボR専用なども可)。ゲーム、ツール、デモなど、ジャンルは不問。

募集部門は「1 画面部門」「一般部門」「D部門」の3つ。それぞれの形式、および応募書類の規定などはすべてファンダムとおなじ(8ページ参照)。期間内にファンダムへ投稿されたものはすべてコンテスト応募作品とみなす。

●応募資格

国籍、年齢、性別その他の制限は原則としてない。

●選考方法

①前期しめ切り応募作のなかから優秀なものを10月号に掲載・収録、後期到着ぶんのなかから優秀なものを11月号に掲載・収録。

②その後、アンケートハガキによる人気調査により、各号上位3作品ずつ、計6作品をノミネート。

③ノミネートされた作品名を12月号で発表。一般読者による投票を募集する。

④同時に、編集部および特別審査員(パナソニック、マイクロキャビンなどを予定)による投票も行う。

⑤以上を総合して各賞を決定。各賞の内容は右表を参照のこと。

●選考基準

次の4つの要素について選考する。具体的なシステムは10月号で発表する。

①その作品にはじめて触れたときの新鮮さの度合い

②操作感覚、メッセージ、全体の構成の緻密さの度合い

③楽しさ、便利さ、かっこよさなどの痛快感の度合い

④総合的に見て、その作品の放つ輝きの度合い

●発表

1993年2月情報号。

●あて先

ファンダム「プログラムコンテスト」係(あて先は80ページ参照)。

●しめ切り

前期 7月15日(水)到着ぶんまで。

後期 8月15日(土)到着ぶんまで。

各賞の内容

Mファン大賞 総合1位の作品 賞金20万円

読者大賞 読者投票1位の作品 賞金10万円

パナソニック賞 パナソニックが推薦する作品 賞金5万円

マイクロキャビン賞 マイクロキャビンが推薦する作品 賞金5万円

編集長賞 Mファン編集長が推薦する作品 賞金5万円

※ほか応募者全員のなかから抽選で100名様にMファン特製テレホンカードをさしあげます。

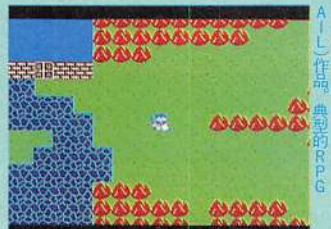
第5回ノミネート作品から



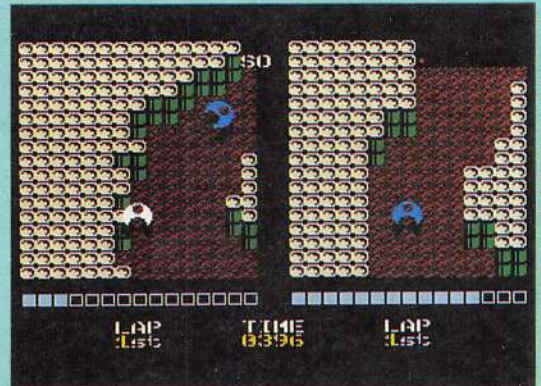
●Mファン大賞+グラフィック賞+サウンド賞+エキサイト賞「HIQUIRE」



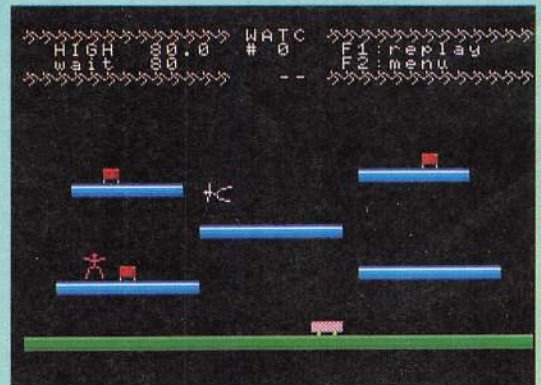
●Mファン大賞被推薦数第2位「GREY COLLEAGUE」



●Mファン大賞被推薦数第4位「SILVER SNAIL」



●プログラミング賞「激走BATTLE」



●アイデア賞「体操人類マッドマン」

◎高田浩一「OCT-77」作品 2人対戦専用のパトルゲーム

◎前田浩安「采産のチャチャチャ」作品

◎尾花健一「作品 一時期編集部全員ではまった

ファンダム

受験モードに入った各地の常連が戦列を離れ、受験モードを抜けた旧常連が復活しようとしている。そのスキに、新しいタイプの投稿者もぞわぞわと増えてきている。まだ、おもしろくなりそう。

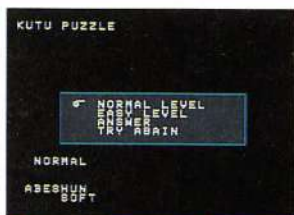
P靴パズル.....33/57	PVS Block Break down game.....40/70
PBOMBER☆くらげ.....34/58	PCG-7.....41/70
PSUPER DERBY.....34/60	●「Simple ASM」再発売記念、本格マシン語講座連載開始予告と体験版「Simple ASM」.....42
P紫外線をカット.....35/54	●ファンダムスクラム=選考会レポート+前号の追加、修正情報+のせちゃえいれちゃえほか.....44
Pばびょーん/.....35/55	●スーパービギナーズ講座.....48
Pゴムがパチン/.....35/56	●アル甲乙.....52
Pねこバレ.....36/62	●あしたは晴れた！.....71
P SOME PEOPLE.....37/64	※Pはプログラムです。
P LOST WING.....38/67	
P MUJINTOU.....39/69	



KUTU, FDS

こういう、下足番パズルというのかな 靴パズル

5 6 MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by 阿部俊一郎 ▶解説は57ページ



④メニューを指カーソルで選ぶ。ちょっと位置がわかりにくいので高さを確認して

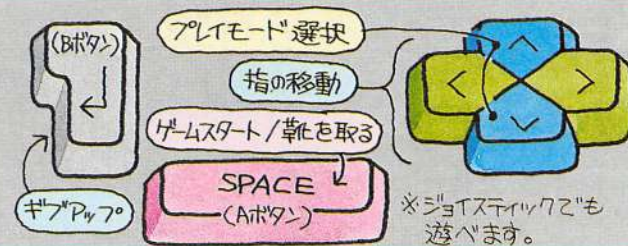


④ゲームスタート。指カーソルで同色ペアの右を指して靴を取っていく

基本的な機能をきちんと備えた正統派のパズルゲーム作品。パズルの目的は、隣どうしにならんだ同色の靴を2つ(つまり1足)ずつセットで取っていく、ぜんぶなくなったらクリア。ただし、靴を取るときは、2つならんだ靴のうち、かならず右側を取るのが鉄則。とうぜん、



④取っていく順番を考えながら慎重に



下の靴を取ると上に乗っていた靴が落ちてくるので、それを考えながら取っていかないと最後のほうで行き詰ってしまう。最初にメニューと、指の形をしたカーソルが出るので、カーソルを動かして項目を選択する。新しい面を遊びたいときは、「NORMAL」または「EASY」を選ぶ。「NORMAL」は正規のゲームモードで、クリアすると祝福のデモが表示される。「EASY」でやると靴の数が少なく、解きやすいが、クリアしてもデモはない。解けなくなってギブアップし



④みごとクリアすると大きなメッセージ
たあとは、「ANSWER」を選べば自分が挫折した面をコンピュータが解いてみせてくれる。根性のあるパズラーは、「TRY AGAIN」を選べばもう一度前の面を出してくれる。上海を縦にして、麻雀牌を靴に変えて、熟成させたという感じ。(コ)

ターボRユーザーの方へ「ターボRは標準モードで」と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」(ファンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切替しています。

男3人寄ればBOMBER☆くらげ

BOMBER☆くらげ ボンバー

4
1

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 爆裂人面クラゲとその一味 ▶ 解説は58ページ

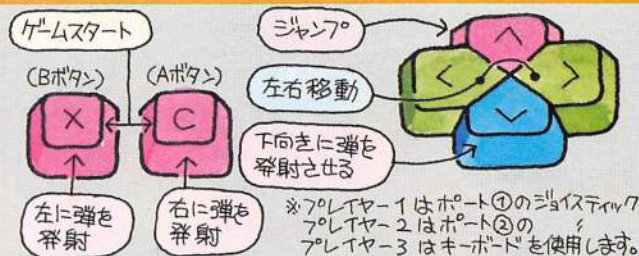


◎やりこむとタイトルだけで胸が踊る

現代における人類の科学技術の進歩は目覚ましいものがある。しかし、いまだわれわれには手の届かない世界が存在することも事実である。わがプロジェクトチームは、深海に生息するといわれる「爆弾クラゲ」の戦闘をシミュレートするプログラムを作成し、そのシミュレートを通

して、爆弾クラゲの戦闘様式とよび生態を、学術的に一般に知らしめる使命を負う。

まず、このプログラムの操作方法を説明しよう。プレイヤー1はポート2のジョイパッド、プレイヤー2はポート1のジョイパッド、プレイヤー3はキーボードを使って「爆弾クラゲ」を操作し、ボタンもしくはキーを押すと左右に爆弾が投げられる。「爆弾クラゲ」は耐えられる水圧の限界



の地点で戦闘を行っているため、これ以上の深海に潜行することは死を意味する。爆弾には直接触れても平気だが、爆風にさらされると一定時間しびれて行動不能になることが確認されてい

る。3回「爆弾クラゲ」を生き残らせた大変優秀なプレイヤーはぜひ、わがプロジェクトチームに連絡してほしい。刻々と進む「爆弾クラゲ」の地上進出を阻止するのだ!! (ガ)



◎これが恐るべき闘争本能のかたまり「爆弾クラゲ」の戦場。自分以外をすべて敵とみなし爆弾を投げつける



◎言語学者、宮村氏の説によれば、「ぼんくら」という日本語は「BOMBER☆くらげの敗者」を表すらしい

ダービー、それはサラブレッドの夢……

SUPER DERBY スーパーダービー

4
12

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by うんこ

▶ 解説は60ページ

ダービー、それは選び抜かれた十数頭のみが出走できるレース。サラブレッドにはこの栄冠を手にするチャンスは一生に一度しかない……。

そんなダービーの興奮をMSXで味わうことができるのがこのゲームだ。RUNすると4頭の馬と倍率が表示されるので、賭ける馬の番号と掛け金を入力しよう。賭け方は2通り、1着

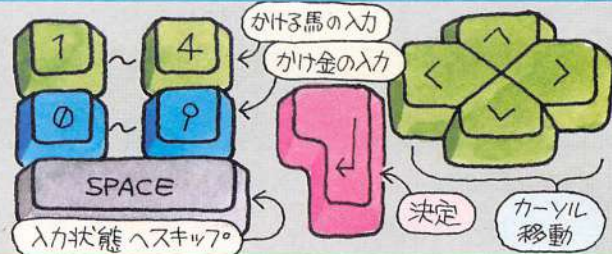
になる馬を当てる「単勝式」と1着と2着の馬を当てる「連勝複式」だ。「連勝複式」の場合1着と2着の馬が逆でもあたり。2頭の馬の倍率を足したものが倍率だ。5の倍数のレースは倍率がさらに倍/になるので前走をチェックしておけば大儲けのチャンス!! (ガ)



◎本物の馬券。はずれてるけどな



◎馬が走っていく動きをみごとに表現



的中率No.1

タービーホース

レッドテスト有カ/
前走NHK杯を鮮やかに逃げきったレッドテストは外せない。青葉賞で見せ場を作ったスピードホワイトも差し足が生きれば勝機はある。さあ、勝つのは? (ガ)
直前追い切り



◎レッドテストか、ブルーフェザーか

タービー出走馬確定

○	スピードホワイト
×	グリーンランマン
◎	レッドテスト
△	ブルーフェザー

本紙の見解
1-3 3-4

No. 1	× 3
No. 2	× 10
No. 3	× 2
No. 4	× 3

◎倍率は、じつはアテにならない

環境問題を真面目に考える? 紫外線をカット

1
MSX 2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by HIDEYUKI

▶解説は54ページ

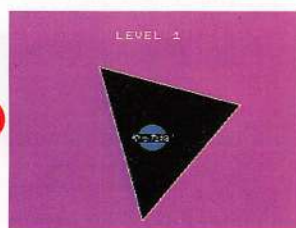
オゾン層の破壊された地球を紫外線から守ることがプレイヤーに課せられた目的だ。

RUNすると、地球のまわりを人工衛星デルター1号が回り始めるので、これをスペースキーで停止。同様に2号、3号も停止させ、これらの頂点が描く

三角形のオゾンバリアーが地球を完全におおっていればOK。次のレベルに進めるがすこしでも地球がはみだしているとゲームオーバーになってしまう。カーソルキーの上でコンティニュー、他のカーソルキーでリプレイ。レベル10を目指せ/(にい)



Ⓧ地球の周りの点がデルター号だ



Ⓧ成功!! 次のレベルに挑戦だ!



Ⓧレベルが上がると地球が大きくなるぞ



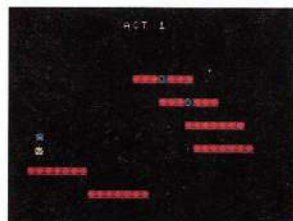
Ⓧ失敗するとなぜか地球は爆発してしまう

とってもシビアなアクション ぱびょーん!

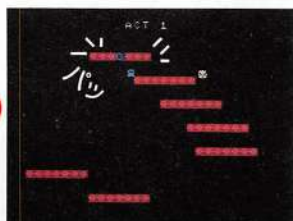
1
MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by ひろ

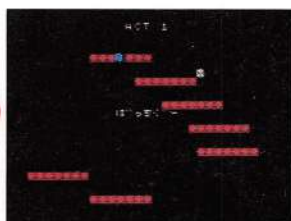
▶解説は55ページ



Ⓧ危ない!! ジャンプでかわせ!!



Ⓧダイヤを全部取ると説出口が出現



Ⓧクリア!! 次のステージへ



Ⓧワーン残念! やられてしまった

主人公を操作して敵の悪魔をかわしつつダイヤを集めるアクションゲームだ。

カーソルキーの左右で主人公を移動、床の端に行くことによってジャンプする。敵はしつこく主人公をおいかけてくるので床の端の手前で敵をギリギリま

で引きつけてジャンプでかわすテクニックが必要になってくる。また画面下に落ちてアウトなので一瞬の油断もできないぞ。カーソルキーの上でリプレイ。作者自身が超むずかしいノと豪語するこのゲーム。キミは何面まで行けるかな。(にい)

全然痛くない度胸だめし ゴムがパチン!

1
MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 今野剛人

▶解説は56ページ



Ⓧここらへんか? イヤ、まだまだ



Ⓧふう、まずまずだな



Ⓧやったあ、勝ったぞ!!

あるところにとっても仲の悪い2人がいた。ある日2人は雌雄を決するためゴムを使って戦うことになった。

プレイヤーは画面の左側の手を操作して画面の右側の手を操作するコンピュータと対戦する。スペースキーを押し続けること

によりお互いの手の間にあるゴムはグングンのびていく。ここだ、と思った瞬間にスペースキーをはなせばゴムがはなれて、相手にダメージを与えられる。ゴムは長くのびるほど、大きなダメージを与えることができるが、ある程度長くなるとコンピュータ側もゴムをはなしてくるので要注意。どちらか先に3回ダメージを与えるとそこでゲームは終了。3回のダメージの合計が100%以上ならダメージを与えたほうの勝ち、それ未満だと負けだ。カーソルキーでリプレイ。(にい)

ワンダフルなワンダーランドを目指す!

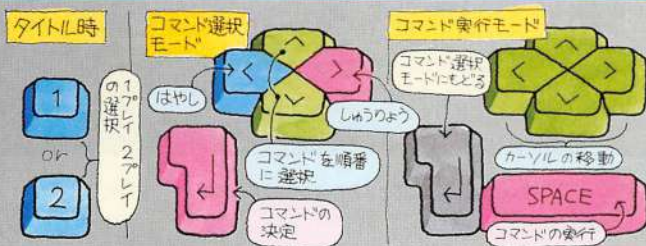
SOME PEOPLE サム・ピープル

9 12

MSX MSX 2/2+RAM32K ※ターボRは高速モードで

by Romi

▶解説は64ページ



④タイトルが浮かんでくるように表示され、それが消えてプレイヤー数を聞いてくる

ここは、人ひとり住んでいない南海の孤島。ここを、遊園地やスタジアムがあり、人が大勢暮らすワンダーランドに変えてやるシミュレーションゲームだ。ターボRの高速モードにも対応し、2人対戦もできる。

最初にプレイする人数を入力してゲームスタート。コマンドの入力から始まる。「しゅうりょう

4つの小島からはじまる



④これから2人プレイ開始。最初はごらんとおり、林がぼつん、ぼつんとあるだけ

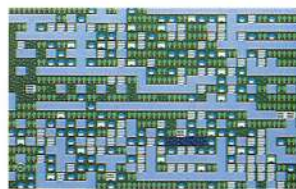


④プレイヤー2の島に人があらわれて、トントン、家を建てている

人口は……?

このゲームの新味は、島作りを交代しながら2人で競いあっていること。このときは画面を上下に分割して、上をプレイヤー1、下をプレイヤー2が担当する。

(ち)



④20年が過ぎ去り、ワンダーランドに

④ときは過ぎ去り、10年目まで両プレイヤーの島はこんなふうに進進、プレイヤー2の島は景気がよさそうだ



④4年目冬。プレイヤー2の各収入を表示。これを相手と比較してみるのも楽しい



④両プレイヤーの現時点の人口と総収入額が表示。プレイヤー1の人口の伸びが悪い

コマンドの説明

コマンド	説明	えいがかん	効果
はやし	林を作る。林は周辺に少しだけ家がたちやすいという効果がある。また、林がある場所に各建物を建てることができるし、家も建つ		映画館を建てる。映画館のある周辺の家、交通の便により収入は増減する。人口密度が高いところほど収入はあがる。また、映画館の周辺には家が建ちやすくなる
どうろ	道路を作る。道路は林より、その周辺に家を建ちやすくする		デパートを建てる。周辺の家、交通の便により収入は増減する。周辺には家が建ちやすくなる。その影響力は映画館より広く大きい
うめたて	海を埋めたてて平地を作る。島からはなれた場所で埋めたてることが可能		ホテルを建てる。周辺の景観、交通の便により収入は増減する。お客がよるこぶ景色はなにががいいか考えてみるのもおもしろい
うみ	平地と林を海に変える。美しい島作りに必要(?)		スタジアムを建てる。周辺の家、交通の便により収入は増減する。また、スタジアムの周辺には家が建ちやすくなる。その影響力はデパートよりも広く大きい
はだけ	畑をつくる。畑はその周辺に家を建てやすくする効果はない。また、畑で得られる季節ごとの収入は少ない		遊園地を建てる。周辺の家、交通の便により収入は増減する。また、遊園地の周辺には家が建ちやすくなる。その影響力はスタジアムよりも広く大きい
			建物をとりこわし平地にする。それぞれの建物により、とりこわす金額はちがう

今、作戦発動のときが迫っている

LOST WING

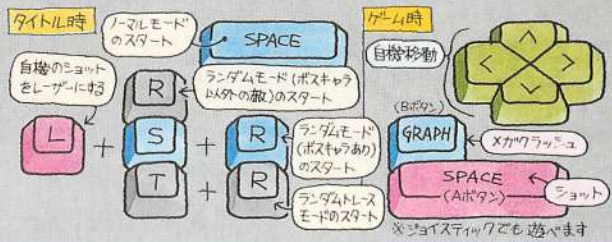
ロスト・ウィング

12
15

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボは標準モードで

by チビ太

▶解説は67ページ



④画面の右にあるのが自機のパラメータ。「M.CRASH」はメガクラッシュの残弾数をあらわし、「ENERGY」は自機ダメージ度をあらわす。ちなみに隕石破壊不可能

1人平均9.2のファステストラップをたたきだし、今月の選考会集計結果のポールポジションを奪ったのは、宇宙空間が舞台の縦スクロールシューティングゲームだ。あじすあべによれば、略して縦シューだ。

このゲームには8つのステージをクリアしていく標準モードのほかに、敵がランダムで登場してくるモード(ザコだけと、ボスキャラも含んだ2つのタイプがある)、前回のランダムモードをおなじにくりかえすランダムトレースモードもある。

このゲームを遊ばないと今月号と出会った意味がない。キミは4連射可能な通常弾(貫通レーザーに変更可)と、登場しているすべての敵に強力なダメージを与えるメガクラッシュを武器に、各ステージの最後でボスキャラと対決する。翼を撃ち落とし、逃げていくボスキャラを最後まで追いつめる! (ち)

40POINTS

画面の左右からあらわれ、そのまま横に移動していく

LASER WING

最初に対決するステージ1のボスキャラ。ふりそくのようなレーザー攻撃をしかけてくる

150POINTS	上から下に高速で移動する。硬度が高く、破壊しにくい
70POINTS	上から下にゆっくり、ジグザグに移動する
80POINTS	上から下に高速で、ジグザグに移動する
80POINTS	上からあらわれ、分裂して弾を8方向にばらまく
160POINTS	上からあらわれ、分裂して弾を16方向にばらまく
60POINTS	画面いっぱい円を描くように、右回り、左回りに移動する
180POINTS	どつよ空間にあらわれ、弾がホーミングミサイルをばらまく
50POINTS	攻撃をかけてこないがじやまになる。硬度が高く破壊しにくい
100POINTS	上からきて、弾とホーミングミサイルをはき出して上にもどる
150POINTS	上からきて、レーザーと直線的なミサイルをはき出してもどる
30POINTS	自機とY座標が一致すると、自機に向かって横から飛んでくる
300POINTS	下から攻撃してくる。この敵を破壊したあとにアイテムが残る

ホーミングミサイルの嵐

④ホーミングミサイルがまきわりつくように追ってくる

④メガクラッシュが破壊してミサイルが消滅した

左がダメージ回復のアイテム、右がメガクラッシュ



④画面に翼の名前が表示され、いよいよ対決!
 ④左翼を撃ち落とす。これで敵の攻撃力も減るだろう
 ④ついにボスキャラが破壊して逃げだす。やったー!
 ④ボーナスポイントが加算されアイテムが降ってきた

SHOTGUN WING

④ステージ3。画面いっぱい弾が散る

HOMING WING

④ステージ4。ホーミングの嵐

NEXT STAGE →

SNOW WING

④ステージ2。スロな弾で攻撃

帰りたいのをグッとこらえて財宝を探せ

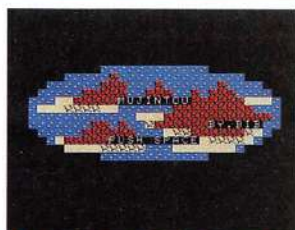
MUJINTOU

18 / 20

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは高速モードで

by B.I.B.

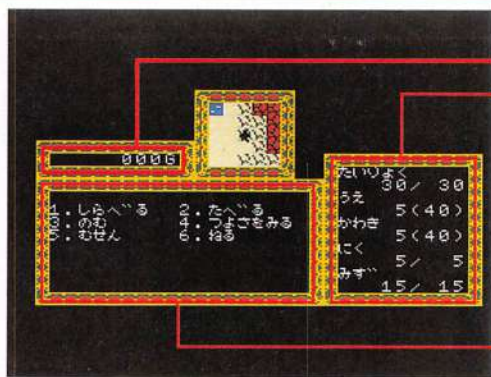
▶解説は69ページ



◆これから人生の一発逆転をねらう主人公になったつもりで、無人島にのりこむぞ

主人公の名はBLACK。
BLACK王国在住、16歳、スリ団の頭。スリ稼業にいきづまった彼は単身、王国南端にある無人島に行く。その島には昔滅んだある大帝の財宝が眠っているのだった……。プレイヤーはBLACKになって無人島を歩きまわるRPG。

■日常 BLACKは1歩進むたびに、腹をすかし、のどがか



わいていく。回復するには肉を食べたり、水を飲んだりするのだ。ある一定以上飢える(かわく)と体力(HP)が減っていく。

■戦闘 敵がいるのでコマンド選択式の戦闘モードがある。勝てば肉を手に入れHPがアップ/
■謎 途中、道がふさがって

たりするので、いくつかの謎をとかないとゲームは進まない。

■帰還 ゲームの目的は無人島でできるだけお金を増やして王国に帰ること。そのときの持ち金でキミの身分が決まる。最高は「世界の王」、最低は「キノコ人間」となっている。(ち)

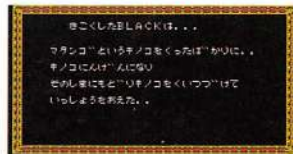
ステータス

- たいりょく=HPが0になると死んでしまう。うえ、かわきが41以上だと片方で1、両方で2ずつ1歩歩くたびに減る。「ねる」のコマンドで回復
- うえ=空腹の度合い。「たべる」のコマンドで回復
- かわき=のどのかわきの度合い。「む」で回復
- みず・にく=入れ物により最大値が増える
- G=得た宝物をドルで換算する

コマンド

- ☆しらべる=足もとを調べたり、宝箱を開けたりする
- ☆たべる=肉を食べてうえを回復。「にく」が減る
- ☆む=水を飲んでかわきを回復。「みず」が減る
- ☆つよさをみる=BLACKの装備と各能力値を見る
- ☆むせん=スリ仲間を無縁で呼び、帰国するときや、謎を解くときにも使われる
- ☆ねる=うえ、かわきが40以下なら体力が回復する

無人島からの帰還



◆最低ランクの「キノコ人間」になった

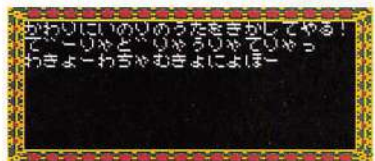
戦闘モード



◆戦いに勝つと攻撃回数に応じて力、すばやさが増す。BLACKのすばやさが敵より上になると最初に弓矢で攻撃可能(左の写真)。にげると「かわき」が増す



◆洞窟のなかを歩きまわると、湧き水がわいているところを発見。これで「みず」の補充ができる



◆無縁で国の仲間を呼び、帰国しようとするのを途中でとりやめると祈りの歌を歌う



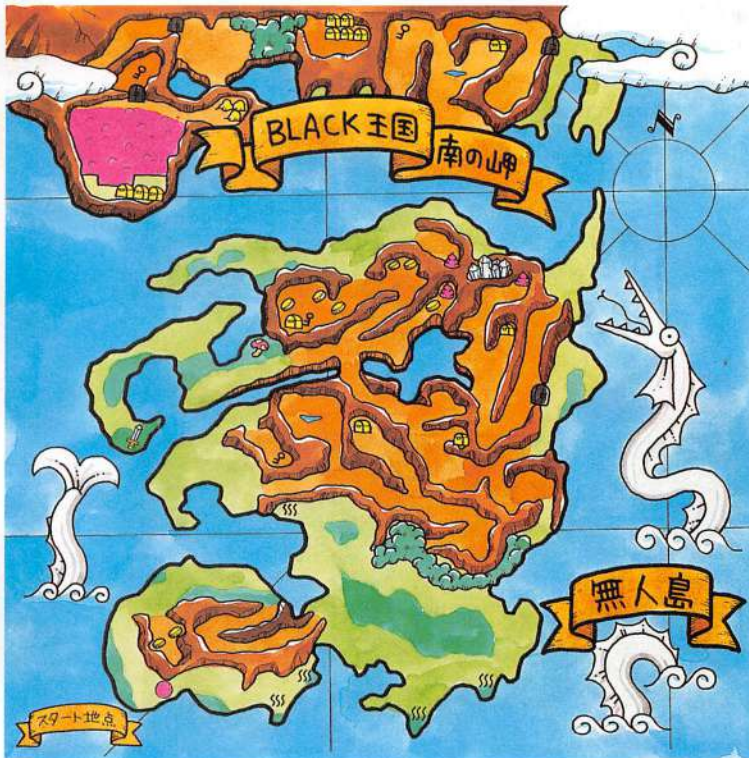
◆草原になっている岬の足もとを調べていくと、どつぜん画面がゆれ、あることが起きた



◆王国につながる道を開くには、この岬と、べつの場所の岬であるなにかをする



◆レバーをおしたり、ひいたりしてなにかをする道が開ける。組み合わせたいだ



対戦テトリスのような対戦ブロック崩し ファイエス・ブロック・ブレイク・ダウン・ゲーム VS Block Break down game

D 8,192 MSX2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで
 by めまみろ ▶解説は70ページ



④タイトル画面。ここでプレイモードを選択する。ウォッチモードもあるぞ

ここ数年、対戦ゲームが妙に増えたと思わないかな？ 読者のなかにもゲームボーイの対戦テトリスや、ゲーセンの『ストリートファイターII』の対戦で遊んだ人も多いだろう。ファンダムの投稿プログラムの中でも対戦ゲームが大きな割合を占めているようだ。ほかにさまざまなジャンルで対戦ゲームの割合が増えてきた。いまここで紹介する「VS Block ~」は、そのなかでも珍しいブロック崩しの対戦ゲームである。対コンピュータでも対戦できるが、できることならぜひ人間どうしの対戦プレイで遊んでほしい。

タイトル画面ではカーソルキーの上下でプレイモードを選択できる。そこでスペースキーを押すとラウンドセレクトの画面になるのでカーソルキーの左右

でプレイしたいラウンド、上下で勝負数を設定しよう。勝負は1本勝負から日本勝負まで設定できるぞ。設定し終わったらスペースキーでゲームスタート。

基本的なルールは従来のブロック崩しとまったく変わらない。跳ね返ってくるボールをラケットで打ち返すだけだ。当然打ち損なうと、持ち球を1つ失い、持ち球がゼロになるとその時点で負け。対戦用にアレンジしてある点として、壊したブロックは相手のコートに移動することが挙げられる。したがって、ブロックの総数が減ることはない。赤いブロックを崩すとアイテムが出現するので、形勢に応じてうまく取るようにしよう。形勢は画面上部のメーターで知ることができるぞ。



④ブロックを全部消しても、勝ちになる。まあ、狙ってできるものじゃないけどね

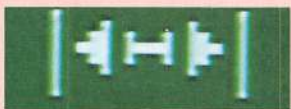
アイテムに注目!



④タイマーが少し進む。優勢なときに取りたいアイテムだ



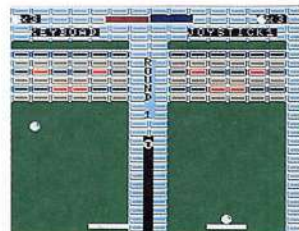
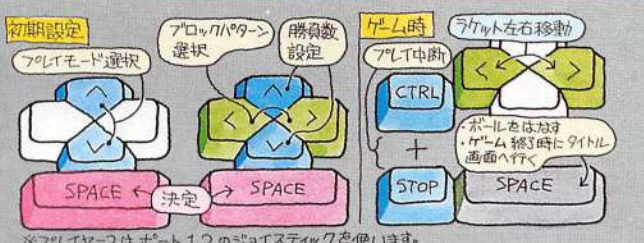
④逆に不利なときに取りたいアイテムがコレ。タイマーが少しの間止まる



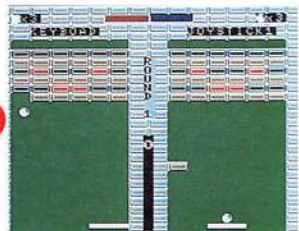
④けっこうおなじみの、ラケットが長くなるアイテム。すぐにでもほしいところ



④ラケットが元の長さに戻ってしまうアイテム。でも使い道がないわけじゃない?

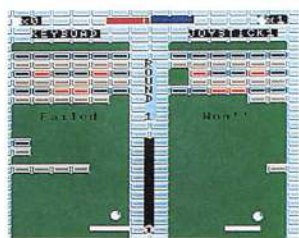


④ゲームスタート。写真はプレイヤー1が左端のブロックを消そうとしているところ



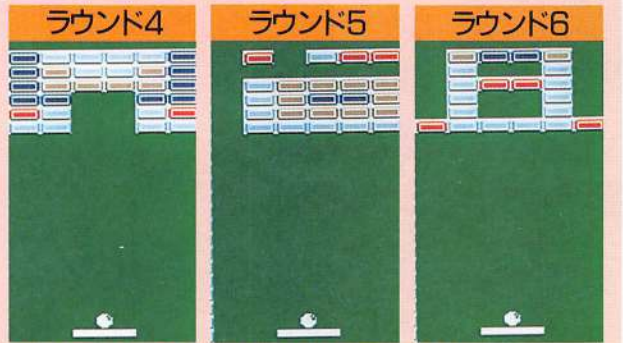
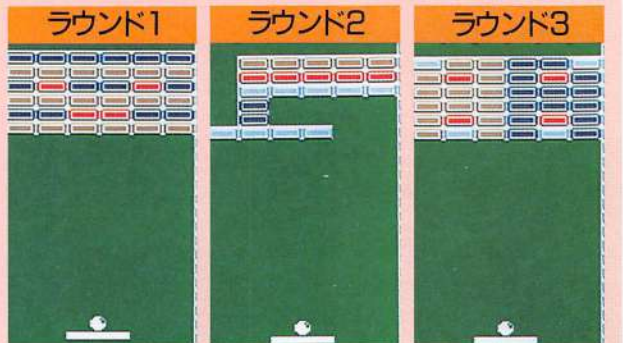
④ブロックを消した瞬間、プレイヤー2のコートにブロックが出現

口になった時点でブロックの数が少ないほうが勝ち。もし、ブロックが同数の場合は持ち球の多いほうが勝ちとなり、これも同数の場合は引き分けとなる。最終戦が終了した時点で勝ち数の多いほうが最終的に勝者となる。最終戦で決着がつかなかった場合は延長戦だ。(にい)



④ゲーム終了。ウーン、残念!プレイヤー2に負けてしまった

ラウンドは全部で6つ



④高次ラウンドほど難度が高い。ラウンド6においては勝敗はまさに時の運!

.....(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()



MSX・FAN8月号 アンケート回答ハガキ

- 1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ 2 ① ② ③
3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
4 ⑩ ()
5 ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []
6 [] [2] [3] [4]
7 [] [] [] []
8 [1] [2] [3]
9 [1] [2] [3] 10 [1] [2] [3]
11 [1] [2] [3] 12 [1] [2] [3]
13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ () ⑪
14 [1] [2] [3]
15 [1] [2] [3]
16 [1] [2] [3]
17 []
18 [1] []
- *シリーズものは、目とか目とか必ず明記してください。

その他 []

8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

番()

-

年令

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

学年

)

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方の中から抽選で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7月31日必着。当選者の発表は9月8日発売予定の本誌10月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX ②MSX2 ③MSX2+
- ④MSXturboR(A1ST)
- ⑤MSXturboR(A1GT)
- ⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で⑥以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(内蔵も含む)
- ③増設RAM(MEM-768)
- 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モテム 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)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング
- ③パソコン通信 ④ワープロ
- 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

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に選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。

9 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。

10 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、選んで(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ゴムがバチン/ ②紫外線をカット

③びびよーん/ ④SOME PEOPLE

⑤ねこパレー ⑥MUJIN TOU

⑦LOST WING ⑧靴バズル

⑨BOMBER☆くらげ ⑩SUPER DERBY

⑪VS Block Break down game ⑫CG-7

⑬脳道衰退 ⑭ADD MAN ⑮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。

①VAMPIRE VAMPIRE ②灰色の街

③さくらさくら² ④これを見よ!

⑤パレストライン城 ⑥Hab anera

⑦どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの機種種から、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ディスクのすべしやる

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人にすすめられて

⑦その他(具体的に書いてください)

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	プリンセスメーカー	4
2	キャンペーン版大戦略II	10
3	スーパーバトルスキンパニック	16
4	ポッキー2	26
5	狂った果実	110
6	スーパープロコレ1	
7	スーパープロコレ2	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>プリンセスメーカー
3	<FAN ATTACK>キャンペーン版大戦略II
4	<FAN ATTACK>スーパーバトルスキンパニック
5	十字軍
6	AVフォーラム
7	BASICピクニック
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
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2
12	<ファンダム>あしたは晴れた!
13	<ファンダム>Simple-ASM体験版
14	FM音楽館
15	ゲーム制作講座
16	GTフォーラム
17	ほぼ梅庵のCGコンテスト
18	FFB
19	GM&V
20	AVフォーラム
21	<GTフォーラム>MIDI三度笠
22	パソ通天国
23	<FAN NEWS>狂った果実
24	今月のいーしょーく情報
25	ON SALE
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	オールディーズ「アメリカン・サクセス」
2	カミングスーン
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンブルプログラム
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	アル甲2
8	MIDI三度笠
9	ほぼ梅庵のCGコンテスト
10	MSX View
11	パソ通天国
12	ゲーム十字軍
13	あてましょQ
14	MSX-DOS
15	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	ゲーメスト
4	ポポコム
5	マイコンBASICSマガジン
6	ログイン
7	バックアップ活用テクニック
8	その他のパソコン雑誌
9	ヒットソーパー
10	ファミコン通信
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	スーパーファミコン
13	その他のファミコン雑誌
14	PC Engine FAN
15	月刊PCエンジン
16	PCエンジン
17	メガドライブファン
18	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・ジシギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	推しの嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャルシリーズ
18	キャンペーン版大戦略II
19	きばわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフィックス
23	クリムゾンシリーズ
24	狂った果実
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	コンチネタル
28	サーク
29	サークII
30	サーク・ガゼルの塔
31	三國志
32	三國志II
33	THE プロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	水滸伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スーパーバトルスキンパニック
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	卒業写真・美姫
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	DPS SG set3
50	提督の決断
51	ティル・ナ・ノーグ
52	デッドポザザレイン
53	闘神都市
54	ドラゴンクエストII
55	ドラゴン・ナイトシリーズ
56	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
57	信長の野望(全国版)
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	信長の野望・武将風雲録
60	ハイドライド3
61	パロディウス
62	ピーチアップ各号
63	ViewCALC
64	秘密の花圃
65	ピラミッドソーサリアン
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンダムライブラリー各号
69	ぶぶよ
70	ブライ上巻
71	ブライ下巻完結編
72	フリーコマンドーII
73	プリンセスメーカー
74	FRAY
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	μ・SIOS(ミュー・シオス)
79	ヨーロッパ戦線
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	らんま1/2
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っちょるまん

●6月情報号の当選者の発表は58ページからの欄外で発表しています。

レポート	ちえ熱の選考会レポート	44①
読物	スーパービギナーズ講座	48②
読物	アル甲2	52③
解説	紫外線をカット	54④
解説	ばびょんノ	55⑤
解説	ゴムがバチンノ	56⑥
解説	靴パズル	57⑦
解説	BOMBER☆らげ	58⑧
解説	SUPER DERBY	60⑨
解説	ねこパレー	62⑩
解説	SOME PEOPLE	64⑪
解説	LOST WING	67⑫
解説	MUJINTOU	69⑬
解説	VS Block Break down game	70⑭
解説	CG-7	70⑮
フォーラム	あしたは晴れたノ	71⑯

*①~⑯はアンケート番号

ファンダム SCRUM

夏がきた/ プロコンに応募するキミの
作品の仕上がり状態はどうか? えっ、
期末テストでそれどころじゃないって。

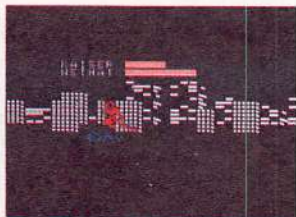
ちえ熱の選考会レポート

今月は先月保留してあった作品をまじえて選考会が行われた。その結果、先月の保留作品からは、めまろ作の「VS Block Break down game」とT oxsoft作の「CG-7」が8月号採用決定になった。ほかの保留してあった作品には再投稿に期待したい。

さて今月も出品されてきた作品はイキのいいものばかり。そのなかでわれわれに衝撃を与えるものがあつた。ただし、口がアングリといった類の衝撃だ。その作品は菅野敦志作の「青春劇場」。これはゲームではなくCGコンテストのコーナーでいえば紙芝居部門のような作品で、中身はショートコント形式ビジュアル作品が全部で38話+予告にまとめてあり、そのどれもが笑うに笑えないような話。しかし、そんな作品ながらもあやしい魅力に引かれ、ついつい最後まで見つづけてしまった。

また、これかと思ったのがMITTUN SOFT 作の「SLIME BATTLE'92」。これはスライムの競馬ゲーム。ス

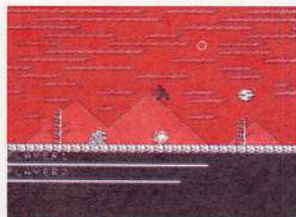
ライムが画面の左から右⇒下から上⇒右から左⇒上から下へと走る画面切り換えがトラック1周のレースを見ている気分させてくれた。このほかに、格闘、アクションゲームでいい作品ではあつたが、いまいち、エキサイトしきれなかったのがSILVER SNAIL 作の「MIDNIGHT FIGHT」とB.I.B. 作の「夕日の決戦」。どちらも戦うキャラクタに個性がある格闘ゲームだ。2つのゲームタイトルを見て、「夕日の決戦」のあとには「MIDNIGHT FIGHT」で遊ばなくては」と新人、おさだがいいましたとさ。ちゃんちゃん。(ち)



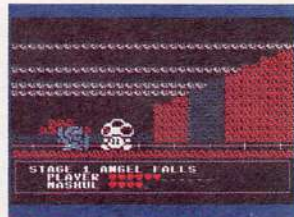
① SILVER SNAIL 作の「MIDNIGHT FIGHT」。6人の選手により多彩な技がとびだすところがこのゲームのウリ。しかし、スピードが速いのがネックな気がした。わたしのお気に入りの技は韓国出身テコンドーの使い手のネリチャギさ

作品名	作者	作品内容
1 脳過衰退	ホラえもん	1手も2手も先を読まないクリアできないパズルゲーム。のせちやえ〜で紹介
1 ADD MAN	今村秀樹	わたしが非常に推していたパズルゲーム。惜しいので、のせちやえ〜で紹介
1 キーパンチャにゅうりょく	澤山隆司	マウスを使ってプログラムを入力する便利ツール。おもしろいアイデアだが非実用的
1 カベ	高畑基海	画面の向こうからせまってくる壁の隙間をくぐりぬけていくアクションゲーム
GP ABクイズ	てんびんソフト	「これがA、これがB。じゃあ、これは?」という、2人の登場人物によるクイズゲーム
GP BinaRis	TPM CO SOFT	落ちてくる0と1のブロックで、目的の数字(10進数)を2進数であらわすテトリスもどき
GP SLIME BATTLE'92	MITTUN SOFT	スライムの競馬ゲーム。うまい画面切り換えで1周しているように見える。再投稿に期待
GP NATURAL TRIANGLE	RATOC	反射しまくるレーザーですべての目標物を貫通させるシューティングパズルゲーム
GP MSX WARS	今村秀樹	歩兵、戦車、戦闘機などのユニットを使い、たがいの首都占領を目指すSLG
GP BALL IN	RYU-U	勝手に動きまわるボールを、反射盤を使ってゴールまで導くアクションゲーム
GP 惑星	Mars.	太陽系の惑星の動きをシミュレートしたビジュアル作品
GP 棒林具	中江俊博	あるルールで動く玉をゴールまで運ぶゲーム。3度目の投稿実らず。がんばれ!
D Legend Keiichi	FRIEVE	剣を突き出し、1対1で敵とたたかうRPG要素を含んだアクションゲーム

※選考会出品リスト(採用作品を除く)

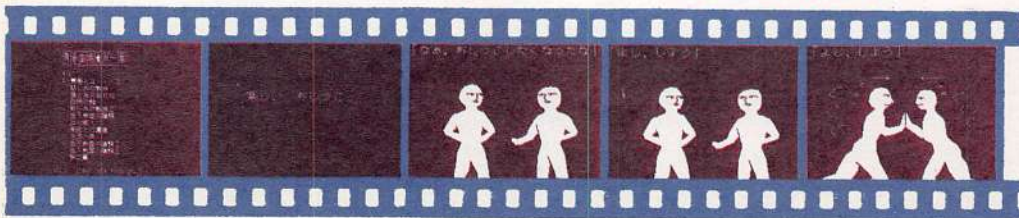


② B.I.B. 作の「夕日の決戦」。対戦専用の格闘ゲーム。骸(むくろ)、竜、切り裂き男、羅生門/レバアの4匹のモンスターを使ってたたかう。ユニークなキャラクタにくわえ技もユニーク。もうちょっと手をくわえれば、もっとよくなる気がする



③ D 部門投稿作品、ひろ作の「SWORD BATTLE」。出稼ぎから帰ってきたら町がモンスターに……。モンスターの種類が豊富だし、ゲーム中にストーリー展開のデモがあつたりしたのはよかつたが、主人公の攻撃やゲームの進行がワンパターンなのがはいまいち

④ 菅野敦志作の「青春劇場」。左の話のタイトルは「楽しいおっこ」。他に強風で吹き飛ばされてしまう「風と共に去りぬ」や、洪水で首が飛ばされてしまう「8月の雨」など、ほとんどがしょーもないおちで終わっている話が全部で38話入っている。すべて見るのに30分以上。よく作ってきたと感心してしまう。ここまで紹介したので、この作者にテレカを送る



選考会集計結果BEST5プラス1

「審査員の一部のコメントには呆れてものもいえない。嫌いで遊んでいない、いつか遊んでみようだと。嫌いなら嫌いで、その立場から感じたことはないのか。映画のオーディションで見た目だけで演技の審査をしないことなんかあるのか。もっと建設的な意見を求める(全部が全部じゃないけど)。」というメッセージをファンダムアンケートに書いてきてくれたのは、愛知県井上クン(17歳)。これを読んだコルサコフは「映画のオーディションで見た目だけの審査を

することはおそらくしょっちゅうあるだろう。審査というのは本質的にいいかげんな、個人的なものを含むものであって、だからこそ、多くの審査員を集め、多数の意見を集め、偏見に満ちた個人個人の評価を平均化しているのだ。たしかに、指摘されたコメントには冷たさや無責任さを感じられるが、そうしたコメントを否定するほうにむしる審査を歪めてしまうだろう」というが、わたしは井上クンと同意見。反省している。

(ち)

ちえ熱の 脳過衰退

by ホラえもん

のせちやえいれちやえ ADD MAN

by 今村秀樹

今月のこのコーナーにはホラえもん作の『脳過衰退』と今村秀樹作の『ADD MAN』の2作品をもってきた。どちらも1画面部門の作品であり、ひねったアイデアをもったパズルゲームであり、惜しかった作品であるからだ。

『脳過衰退』の遊び方

主人公は将棋の桂馬のような移動しかできない(カーソルが移動先を示しカーソルキーの左右で操作。ジャンプはスペースキー)。そして、線をすべて取って、青いゴールにたどり着けばステージクリア。また、黒い部分に着地したり、

すべて取らないでゴールにたどり着いてしまうと、そのステージの最初からやり直しとなる。

『ADD MAN』の遊び方

白い四角のカーソルをカーソルキーで操作して数字をうしろから押し、数字と数字が衝突するとたし算される。このときの和が10になるとその数字は消え、それ以外の場合は足した和となる(10を超えた場合は1の位の数字)。10がいくつできたかは画面上に表示され、足すことができなくなるまでに数多く10を作ることを目標とする。リプレイ機能はない。(ち)

	LOST WING	ねこパレー	BOMBER☆くらげ	SOME PEOPLE	紫外線をカット	SUPER DERBY
	総計83点	総計77点	総計75点	総計70点	総計66点	総計59点
がまこ	ゲーム攻略、ファンダム紹介記事担当者。先物買いの才能がある」と本人はいう	これはおもしろかった！ Rキーを押してスタートすると強い敵、強い敵入り乱れての戦いので熱中しちゃうも	このゲームのいい点といえば、やっぱりタイトルの付け方かな。キャラがネコっていうだけで熱中しちゃうも	画面の単純さにだまされてはいけない。このゲームは麻薬中毒のようにジワリジワリはまってしまうゲームだ	う〜む。ゲーム性は悪くはないと思うが、チヨットもたたりない。もうひとつのバイスになるものかほしい	このゲームは個人的にキビシイ点をつけた。アイデアは斬新だとは思いますが、長く遊ばないとは思えないなあ
コルサコフ	ファンダム班のボス。まわりの予想を裏切り、ついに自動車免許を手にする	はじめてゲームを作ったのだそうだが楽しい。マシン語のソースファイルは50枚あった。尊敬すべき新人だ	まあいい。なんだかしらないうけど観戦しておもしろく、やってもおもしろい。遅くても遅くてもおもしろい	偶然か、約5年まえに掲載した「おとしっこ」とほぼおなじゲーム。でもシタケのようなくらげがいい	正直にいうとまあや出つくした感のあるゲームなので6点。でも、Rom作品なのでRom点として2点を加えた	画面の真ん中に星があって、そのまわりをクルクル衛星なんかか回っているのを見たらなんだかときめくので
ささや	ゲーム攻略記事担当者。今月はファンダムの紹介記事でも活躍。マルチなヤツ	いいでかとは思いますが、ここまで絶賛するほどのことはないでちゅ。ありきたりで、ちゅー！	Very nice! Good Good! Fine Fine! ほくたんが担当するのにふさわしいでちゅ	もえるでちゅー！ 3人でやるといいでちゅ。ごさかしいプレーの連続でちゅ。涙がでるほどおもしろいでちゅ	MSX版のシムシティ一の体験版みたいなゲームでちゅ。発売までの戦つぶしにいいでちゅ	こんな風に「ちたま」を困えたらいいでちゅねえ。オゾン層を大事にちまちよう
ちえ熱	当コーナー担当者。最近、麻雀の速攻記録を更新中なので、みんなやさしい	自機にはとびっきり強力な武器を、敵には縦横無尽な攻撃と動きを与えているところがうまいと感じる	選手に必殺技だけでなくジャンプ力やスピードなども異なるようにして、もっと個性をもたせてほしい	これは、だれでもかんたんプレイできるのがいいね。ただし、たたかう地形にもうひとつ工夫がほしい	2人で対戦する場合、対戦している感覚が弱すぎる気がする。もっと、たがいに干渉できるものがほしい	3個の人工衛星を置き終わる、三角形のラインが引かれる瞬間とゲームのストーリーが気に入った
orc	付録ディスク、FM音楽館担当者。深夜家に帰れないと六本木をさまよう	キャラが小さいとか、BGMがいかにかいいう前に敵キャラの動きが素晴らしい。堂々の満点。いいぞ	数回しかプレイしていないが、ネコ連やボールの細かいバリエーションがバラエティに富んだゲームをさらに演出	これはぜひ頭数を3人そろえてプレイするべき。やらないと後悔するぞと、やった後に思うでしよう	それほど興奮しない、じゃないかと思ってる。7点にしたが、やってみるとはまあね。8点、じっくりやってね	つまらないヨッパライ式かと思つたが実は、新趣向ビジュアルエロロジエ反射神経養成ギブスソフトだった
MORO	スーパービギナーズ講座担当者。今月の選考会に、遅刻してきた不届き者	メッセージの表示など細かいところまでよくできている。でも、まともなやりくりができるのどうですか	ゲームの雰囲気がよく、キャラクタによる特性もバリエーションがあってよい。ちょっと遅い気もするが	動きがよかったこと、3人で対戦するところを評価した。真ん中のクラゲは不利に見えたがそれでよかった	どうもこういう作品は好きなので甘い点を付けてしまいがちだが、おもしろいし、対戦もおもしろい、よい作品だ	好きだなあ、こういう作品は好きなので甘い点を付けていると思う。でも、レベル10は残念だった
おさだ	ファンダム班に配属された新人クン。英会話もできる国際プログラマか?	よくあるシューティングゲームだが敵の多彩な攻撃が素晴らしい！もうちょっと、かんたんだったらなあ……	ネコがカワイイ、動きも良い、技も多彩、スバイクも気持ちいい！ただ全然勝てないなあ、しくしく	単純だが燃える！ 7点では申し訳ないかな。しかしタバスコかけピザを焼いたりするのは体に悪いのでやめよう	シムシティ〜みたいなゲーム。それ以上でもそれ以下でもない。20年でききり終わるのは残念	アイデアが秀逸！単純だがまったりとしてそれだけであきがないで素晴らしいぞ!! 感じてグーだ
にい	新人クンその2。ここに来る前はシステムエンジニアをしていた経歴をもつ	最近では、珍しいシンプルシューティングゲーム。難易度も結構高めなのでシューティングファンにオススメ	かなり自由度の高いバレーゲーム。ちなみに私はファミコンを使ってなかなか、ささやに勝てません。悔しい	タイトルにクラゲというの結構キテるが、自身はそれ以上にキテるものがある。できれば3人でプレイを	ごめんさい。個人的にシムシティとか好きじゃないので、イマイチなじめない。よくできていると思う	内容的にはありがたいけど、紫外線を防ぎきれない地球が爆発してしまう大味な設定が妙に気に入った
ファジー	ゲーム十字軍・歴史の散歩道担当者。大学4年の彼は大学院を目指して勉強中	よく出来ている！ ただ、ときやキャラが登場したとき、メッセージで敵の弾が見えなくなるのは困るなあ	ネコのキャラクタがカワイイね。ゲーム自体はオーソドックスなタイプ。もうひとつはほしいかな	シンプルイズベストを絵に描いたような作品。かなりハマルぞ。あとは勝負がつかないときの救済措置がほしい	前作「THE EARTH」よりプログラムのシステム的によくなってきている。あと、ポイント演出が面白い	この単純明快・大胆不敵なアイデアが目よりあって、1画面としては上デキ

「審査員案内」 9点以上 絶対採用 / 8点 せび採用 / 7点 採用してもいい / 6点 採用レベルの作品だ / 5点 かわらない / 4点 やめたほうがいい / 3点 以下 採用は阻止したい

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FM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「8月号情報号確認用データ」係まで。

質問箱

プログラムからゲーム中の会話をかくすには？

Q よくファンダムのRPGとかのプログラムでは、プログラムを打ちこむ人にゲーム中の会話などのメッセージがわからないようになっているのがありますが、それはどうやるのでしょうか。

(埼玉県・小崎紀芳/15歳)

A 付録ディスクが付くようになり、RPGなどの大作プログラムを打ちこむといったことも少なくなったが、それでも作者からすれば、プログラム

リストからメッセージや解法などがわからないようにしたいと思うのは当然のことだろう。メッセージなどのデータを、わかりにくくする方法はたくさんあるが、コードをずらすやり方がかんたんだらう。文字にはキャラクタコードというものがあり、これをちょっとずらしてやるのだ。下のリストはその例で、キャラクタコードを+1してデータを作り、表示するときは-1して表示すればいいのだ。他にも文字のパターンを変えたりするやり方などがある。(M)

```
1 INPUT A$: FOR I=1 TO LEN(A$): PRINT
CHR$(ASC(MID(A$,I,1))+1):NEXT I
CHR$(SO TO I)
```

ASC関数とCHR\$関数がポイントだ。2行目の+1を-1にすればもとにもどせる

質問箱

光栄のゲームには漢字ROMが入っているの？

Q 光栄のゲームに、MSX2でも漢字がでてほしい。あれは漢字ROMのようなソフトが入っているのですか。もしそうならそれを使って漢字を表示させる方法を教えてください。(大阪府・岡本圭司/？歳)

だったらそれを表示させるには、ヒコーキやブロックを表示させるやり方とおなじということだろう。(ち)

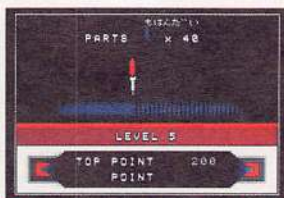
A 光栄のゲームに漢字ROMが入っているのですか？漢字を表示させる方法を教えてくださいませんか？と問い合わせたところ、「いいえ」と「ちょっと……」で終わってしまいました。そうそう、漢字はデータもっているといっていたが、それはヒコーキやブロックのキャラクタみたいにデータみたいなのかときいてみたら、どうもそうらしい。



情報局

5月号『7-COLUMNS』と6月号『キュウリだ!!』の追加、修正情報

5月号掲載の『7-COLUMNS』(作・情報ノイマン)の紹介記事の内容に一部訂正と、6月号掲載の『キュウリだ!!』(作・木内ヤスシ)の作者からのプログラム



スッカリした感じのキュウリを切っていく、模範モードのデモ画面

修正と、ウラ技の報告があります。

まず、『7-COLUMNS』の訂正する部分は、本文の最後のほうに書かれている「レベルは31まで選べるがじつは27までしか遊べない」というところでした。そこを読むとデフニションモードとランダムモードの両モードとも、そうであるかのように書かれていますが、本当はランダムモードのレベル28以上でも遊ぶことが可能です。訂正してお詫びします。

次に『キュウリだ!!』のプログラムを修正してほしいという作者からの報告です。「キュウリのポツ

ポツのところに茶色が混ざっている」というキュウリのグラフィックに間違いがあったようです。行360の

```
A=RND(1)*8+2
```

を、

```
A=RND(1)*3+4
```

に修正します。これをしてプレイしてみたところ、ちょっと変わった感じで楽しめました。

もうひとつ、作者からの情報は模範モードを見る方法です。「キュウリだ!!」はキュウリを指定のサイズとおなじに切るとボーナスポイント(切ったサイズの長さ×

3)のスコアがもらえるゲームでした。ゲームスタート時にカーソルキーの上+スペースキーで模範モードにすると、画面の上に「もはんだい」の文字が表示され、コンピュータがすべてのキュウリを指定のサイズに切っていくデモが見れます。一寸のくるともなく切り刻んでいくシーンは、一種の感動を受けることでしよう。

じつはこの模範モードのやり方は意図して6月号に書かず、読者が情報局宛に送ってきてもらうことをねらっていたのでした。(ち)

『タコ&イカ〜竜の住む魔城篇〜』のエディット解説

タイトル画面で「EDIT」を選ぶと、メニュー画面(写真①)に行く。「ROUND」でエディットするラウンド(65〜256)を設定し、これを選ぶとエディット画面(写真②)に行く。画面下に1〜8の番号がついた配置するキャラクタが並んでいる。キャラクタ選択カーソルを移動(※1)させて配置するキャラクタを選ぶ。選択するキャラクタは8種類しか表示されていないが、これは4段階に切り替わり(※2)全部で32種類用意されている。そのなかの「ステータス」を選ぶとウィンドウが開き(写真③)、イカのタイプの設定(左の欄外参照)を行う。「オールクリア」もウィンドウが開く(写真④)。そのなかの「SPACE」を選ぶと画面がクリアされ、「COIN」を選ぶとコインで、「KEY」を選ぶとカギで

画面が埋まる。写真⑤のようにエディットが終わったら、メニュー画面に戻り(※3)、「PLAY」を選んでテストプレイ(写真⑥)。ただし、タコやドアがセットされていないラウンドはプレイ不可能。また、テストプレイはタコが死なないとメニュー画面に戻れない。写真⑦は「LOAD」、「SAVE」、「MERGE」を選んだときのもの。「MERGE」を実行するとロードしてくるラウンドのデータをチェックし、もしプレイ不可能なラウンドがあれば、そのラウンドはロ

ードされず、前のラウンドの状態のままとなる。ちょうどプログラムのマージとおなじようなものだ。「COPY」を選ぶと写真⑧が表示される。現在のラウンドから上は256、下は65まで好きな位置に(ただしラウンド65以上)いっぺんに複写できる。



キー操作の説明 エディットの操作はジョイスティック(キーボードのスペースキー、SHIFTキー、カーソルキーがAボタン、Bボタン、十字キー)に対応している。おもに数値の設定はカーソルキー左右、決定(配置)はスペースキーで行う。 ※1=キャラクタ選択カーソルの移動は1から8の数字キー、SHIFTキー+カーソルキーの左右。 ※2=配置するキャラクタの切り替えはリターンキー、SHIFTキー+カーソルキーの上下。 ※3=メニュー画面に戻るにはSELECTキー、SHIFTキー+スペースキー。また、エディット画面ではTABキーで次のラウンド、ESCキーで前のラウンドに行く。

13、14はイカドラゴンの頭だけのイカ。タイプ15、16はイカのストライプ。タイプ5、8、11、12は雲に乗っているイカ。タイプ13、14はイカドラゴンの頭だけのイカ。タイプ15、16はイカのストライプ。タイプ5、8、11、12は雲に乗っているイカ。タイプ13、14はイカドラゴンの頭だけのイカ。タイプ15、16はイカのストライプ。タイプ5、8、11、12は雲に乗っているイカ。

質問箱

ファイルの拡張子だけを変えるには？

Q ファイルの拡張子だけを変えるときに例えば NAME"123.ABC"AS"123.BCD"と、いちいち"123"などを入れる方法は面倒なのでなにかいい方法はありますか。
(北海道・けんちゃん/?歳)

A いちいち"123"と打ちこまないで拡張子変える、いちばんかんたんな方法が、NAME"123.ABC"AS"* .BCD"というやり方だ。この*(アスタリスク)はワイルドカードと呼ばれ

るものである。ワイルドカードとは本来はトランプなどのカードゲームで使われる用語であり、何にも使えるカードという意味をもつ。このワイルドカードを使って、今月の付録ディスクのなかからファンダムのファイル(ファンダムのファイル名の拡張子はFD8)だけを表示させるとしたら、FILES"* .FD8"と打ちこむ。画面には拡張子がFD8でワイルドカードの位置にはさまざまな文字が入ったファイル名が表示されるよ。
「*」は0~8文字の代用になるけど「?」なら1文字だけに使える。研究してみてね。(ち)

質問箱

ユーザーディスクってなに？

Q 最近、MSXを買ったばかりなんですが、ユーザーディスクとはなんですか？また、作り方があったら教えてください。
(新潟県・山添真樹/15歳)

A コンピュータの利用者を指す言葉がユーザーなのだから、その人が使う(持つ)ディスクがユーザーディスクだ。

RPGなどではゲーム途中のデータを保存しておくためにユーザーディスク(セーブディスクとも呼ばれたりする)を必要としている。付録ディスクでは複写、解凍用のディスクをユーザーディスクと呼んでいる。ユーザーディスクは新しいディスク(または不用になったディスク)をフォーマットして作るのだ。(ち)

情報局

あの「HIQUIRE」をジョイスティックで対戦

あの「HIQUIRE」を神奈川県の大井町(13歳)が、ジョイスティックどうして対戦できるように改造してきてくれた。この改造部分のプログラムは今月の付録ディスクに収録されているので、以下の手順に従って遊んでくれ。

- ①「HIQUIRE」本体のプログラムをロードしてくる。
- ②付録ディスクを差しこみ、MERGE"HIQUIRE-K"と打ちこむ。
- ③マージが終了してできあがり。RUNする前にセーブしておこう。

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法やウル技、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行のリストでできたプログラム。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。

- あしたは晴れだノ！＝10月号のテーマ「付録ディスクにいたいほーだい、ふたたび」について、みんなの意見を大募集(締め切りは7月末日)。また、「あしたは晴れだノ」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人の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！

情報局

6月号「The lai-giri」をもっとおもしろくする

「The lai-giri」(SIOS作、6月号掲載)をターボRでもっとおもしろく遊ぶ方法を、読者アンケートハガキのメッセージ欄に書いてきてくれたのは三重県のToxsoftくん(17歳)だ。「The lai-giri」では上から落ちてくる葉っぱを、剣を抜いて切るのにスペースキーを使っていたが、これをかけ声で剣を抜く改造法を書いてきてくれた。うーん、かけ声をかけて剣を抜くアクションが、このゲームにピッタリ。さすがToxsoft、目のつけどころがいいぞ。その改造方法は、まず行1の先頭に、CLEAR200,&HD000:を追加。行4の先頭に、

CALL PCMREC(@&HD000,&HD000,1):を追加。また行4の「IF1+STRIG(0)THEN3」を、IFABS(128-PEEK(3&HD000))<40THEN3に変更してできあがり。声を出すはずかしさを克服すれば十分楽しめる。気合をこめたかけ声で葉っぱを切るぜよ。
ターボRが世に出てからもうすぐで2年になるが、内蔵マイクを使ったゲームをそんなには見かけない。しかし、こういうふうにおもしろく遊べるのを見ると、ファンダムの次代のゲームの夢を広げてくれるような気がするな。(ち)

情報局

4月号「THE BADMINTON大会」に間違いが...

4月号の付録ディスクに収録してある「THE BADMINTON大会」のプログラムに、自分のアルゴリズムの一部が間違っていると「THE BADMINTON対戦アルゴリズム」の準入選者であるSERIE Fくんから報告がきました。SERIE Fくんの応募したときの投稿ディスクには賞をとったアルゴリズムのほかに2つのアルゴリズムが入っていて、そのうちの1つのアルゴリズムのデータが本当なら使われるはずだったアルゴリズムのデータと入れ代わっていたのです。大変申し訳ありませんでした。
本当の「THE BADMINTON大会」にする方法を紹介しておこう。

ただし、3月号と4月号の付録ディスクが必要だ。
①フォーマットしてあるディスクを用意し、そこに3月号から「SERIE-F.AL3」、4月号から「BADWATCH.AL4」をコピーする。
②「SERIE-F.AL3」をロード。DELETE10-1680:RENUM1680,,1と打ちこみ、アスキーセーブする。
③「BADWATCH.AL4」をロードしDELETE1680-1760を実行したあとに、先にアスキーセーブしたファイルをマージすれば、本当の「THE BADMINTON大会」が遊べる。(ち)

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、「あしたは晴れだノ」の今月のテーマに対する意見も書いてきてくれるとうれしい。締め切りは7

月末日。抽選で10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(6月号) それでは、6月号の集計結果を発表しよう。3位は「キュウリだ!!」、2位は「ちえ熱の選考会レポート」、1位は「あしたは晴れだノ」でした。

ハガキの書きかた



【6月号ファンダムアンケート当選者発表】(北海道)青木浩二(宮崎県)井上聡<千葉県>山崎義信<東京都>田仲晋吾・吉田一平<神奈川県>古賀健二<愛知県>橋本淳<大阪府>鈴木吾郎<兵庫県>大久保毅・斎藤元広

スーパー Super ビギナーズ Beginners'

講座

第20回

グラフィック入門その8

超初心者



今月のSB講座には、簡易線画ツールのリストは掲載されていない。なぜなら、もっと使いやすいツールにしようとして作り直したら、10画面ほどのリストになってしまったのだ。これはもう、「簡易」とは呼べない。

グラフィック画面の「色」

つい最近のことだが、7月号の校了(Mファンが印刷されるまえに、きちんと指定した色で印刷されているかなど、最終的なチェックを行う作業)のとき、ファンダム班の新人がSB講座に書かれていた「前景色」という言葉に疑問を持ったようで、チェックが入っていた。

ファンダムでは常用句になっているこの言葉も、MSX初心者にはわからないのは当然のことだろうし、初心者でなくとも知らなければわからないだろう。

またファンダムでは、カラーコードやパレットコードなど、「色」に関しての言葉が入り乱れているので、何かと混乱の種になっている場合が多い。

今月は、パレット切り換えを紹介しようと思っていたので、もう少し範囲を広げて、MSXの「色」について紹介しよう。

■カラーコードとパレットコードの違い

カラーコードもパレットコードもおなじだと思っている人は、案外多いのではないだろうか。

この2つの言葉は、言葉の意味を考えると違うことがわかる。

カラーコードは、LINE命令やCIRCLE命令などで、色を指定するときに使う数値で、これは画面モードによって範囲が変わるものだ。

例えば、SCREEN5なら

0~15の数値がカラーコード、SCREEN8なら0~255の数値がカラーコードになる。

この範囲の数値には、それぞれ対応する「色」があって、多くの画面モードの場合、パレットコードとダブっている。

パレットコードというのは、MSX2以降の機種から使うことができるようになった、「色」が登録できる16個の箱の番号のことだ。またこの言葉は、登録されている「色」を直接示すことが多い。

このように、カラーコードとパレットコードでは意味が違うのだが、ほとんどの画面モードでは「カラーコード=パレットコード」となっているので、おなじだと思われていてもおかしくないのだ。

しかしSCREEN6と8の画面モードでは、右表のようにカラーコードはパレットコードの一部とおなじが、全然違う内容になっているので注意が必要。

■カラーコードを調べる命令

カラーコード関連の命令に、指定座標のカラーコードを調べるPOINTという命令がある。

ここでは命令と紹介したが、POINTは数値関数なので、実際に使う場合は、数値変数=POINT(X, Y)などのようにしなければエラーが出てしまうので注意しよう。

■COLOR命令の書式

COLOR 前景色, 背景色, 周辺色

【前景色】文字や点、線の画面への表示色でカラーコード(*)で指定する。省略することもできるが、省略した場合は色は変化しない

【背景色】画面の背景の色で、カラーコード(*)で指定する。前景色と同様に省略することもできる。テキスト画面の場合は、命令実行とともに背景色も変化するが、グラフィック画面ではCLS命令でどて画面が初期化されないとい画面の色は変化しない

【周辺色】画面のまわりの部分の色で、カラーコード(*)で指定する。周辺色も省略することができる

*指定するカラーコードの数値の範囲は、SCREEN6の場合は0~3、SCREEN8では0~255、その他はパレットコードの0~15

■SCREEN6の色

●使用できるカラーコードは0~3のパレット

●他の画面からSCREEN6に変更した場合、画面の色は下位2ビット(4で割った余り)の色になる

●SCREEN6で画面の色を設定した場合、他の画面モードに変更すると、0~3のカラーコードはそれぞれ0、5、10、15に変わる
例: COLOR15, 4, 7の状態てSCREEN6にすると

COLOR15, 4, 7 ⇒ COLOR3, 0, 3

SCREEN6, COLOR3, 1, 2で画面モードを変更すると

COLOR3, 1, 2 ⇒ COLOR15, 5, 10

■SCREEN8の色

●使用できるカラーコードは0~255でパレットはない

●カラーコードと表示色との対応は、

b7 b6 b5 b4 b3 b2 b1 b0 b7~b0はカラーコードの各ビット

緑の成分 赤の成分 青の成分 *緑と赤は8段階、青のみ4段階

カラーコード = [緑の成分] × 32 + [赤の成分] × 4 + [青の成分]

例: カラーコード255(&B11111111) = 白

カラーコード224(&B11100000) = 緑

■POINT命令の書式

変数 = POINT(X座標, Y座標)

【X座標, Y座標】座標は絶対座標で指定。また、指定する数値は実際の座標上限値を超えるものや、マイナスの値も指定可能

【変数】POINT命令によって指定された座標のカラーコードが入る。ただし、指定座標が画面外の場合は、-1が結果として得られる

*POINT命令は関数なので、変数への代入文やIF~THEN命令の条件式などで使用

※の10講座への質問や紹介してほしい内容などを募集します。ハガキで、MSX・FAN編集部「SB進路相談」までお寄せください。

パレット切り換え

色関連のファンダム用語に、「パレット切り換え」というものがある。これは前述のパレットコードに登録された「色」を変更することを意味している。

ここではそのパレット切り換えについて紹介しよう。

■パレットの色

MSXの電源を入れて、COLOR15, 4と実行して何か文字を入力してみよう。すると、文字の色つまり前景色が白になり、バックの色つまり背景色は青になる。

COLOR命令を使って前景色をカラーコード15、背景色をカラーコード4にしたのだから、カラーコード15は白、カラーコード4は青なのだわかる。

正確に言えば、テキスト画面（プログラムが打ちこめる画面）では、カラーコード=パレットコードなので、パレットコード15が白で、パレットコード4が青だということになる。

このパレットコードの「色」は、どのように決められているのだろうか。

■「COLOR=」命令の書式

■パレットの成分

画面の色は、赤、緑、青の3つの光の強弱で表現されている。これは光の3原色というもので、右上の図のように、組み合わせることのできるのだ。

MSXのパレットコードでは、赤、緑、青の光の度合いを個々に設定できるようになっていて、MSXの電源を入れた直後や、画面モードを変更したときには、右下の表のように各パレットコードが初期化される。

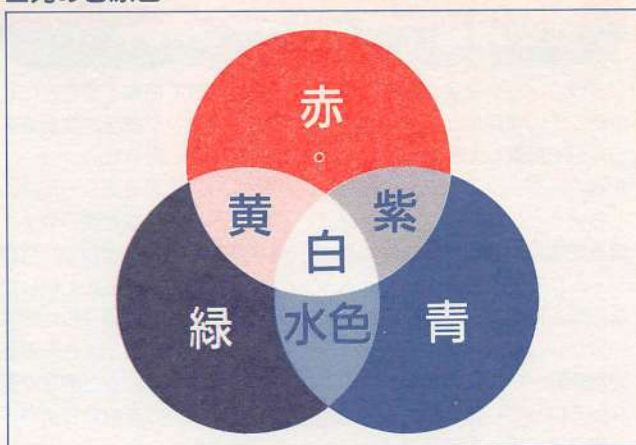
パレットコード15が白なのは、この初期化によって赤、緑、青の値が設定されるからなのだ。

このパレットの赤、緑、青の値を変更する命令が、下にある「COLOR=」という命令で、このことをパレット切り換えと呼んでいるのだ。

赤、緑、青のそれぞれの値は、0~7の数値で指定するので、色の組み合わせは全部で、 $8 \times 8 \times 8 = 512$ 色ということになる。

いろいろと試してみるといい。

■光の3原色



■初期状態のパレット

パレット番号	赤	緑	青	パレット番号	赤	緑	青
0:透明	0	0	0	8:赤	7	1	1
1:黒	0	0	0	9:明るい赤	7	3	3
2:緑	1	6	1	10:黄色	6	6	1
3:明るい緑	3	7	3	11:明るい黄	6	6	4
4:青	1	1	7	12:暗い緑	1	4	1
5:明るい青	2	3	7	13:紫	6	2	5
6:暗い赤	5	1	1	14:灰色	5	5	5
7:水色	2	6	7	15:白	7	7	7

COLOR=(パレットコード, 赤の成分, 緑の成分, 青の成分)

【パレットコード】 切り換えを行うパレットコードを指定する。ただし、パレットコード0は透明色に固定されているので、パレット切り換えするときは、

VDP(9)=VDP(9) OR &H20

を実行しなければならない。これを実行後、透明色にもどすには、

VDP(9)=VDP(9) AND &HDF

を実行すればいい

【各色の成分】 赤、緑、青のそれぞれの成分を、0~7の8段階の数値で指定する。全部の成分が0なら黒、7なら白というように、数値が大きいほどその明るさが増す

COLOR=NEW

切り換えたパレットの状態を、初期状態の色にもどす

COLOR=RESTORE

VRAMに保存されているパレット情報を読みこみ、パレットを切り換える。これはおもに、パレット切り換えを行って描かれ、そのパレット情報ごと保存されたグラフィックを画面に読みこんだとき、この命令を実行してパレットを復帰するのに使用される

簡易線画ツールのバージョンアップ

グラフィック命令の紹介とともに、その使用例ということで5月号で掲載した簡易線画ツールをバージョンアップしてきた。

ちょっとしたプログラミング講座を兼ね、ある程度は使えるツールにできれば幸いと、二兎ならぬ三兎を追ってみたのだ。

しかし、機能が增えるに従い、簡易線画ツールは不便なものになっていってしまった。

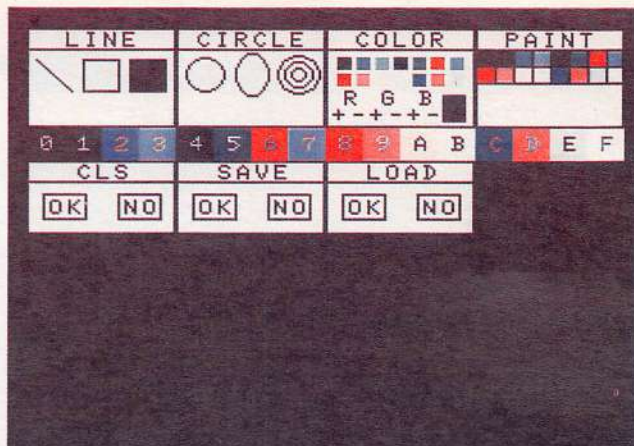
そこで、扱ったグラフィック命令のプログラムでの使用例は、

必要に応じて掲載することにし、プログラミング講座的な要素を取り除くことにした。

かわりに簡易線画ツールは、ウィンドウ表示など使いやすさを考慮したツールとして、付録ディスクに収録することにした。

ここでは、今月紹介した命令が加わり、使い方が大きく変更され、生まれ変わった簡易線画ツールの使い方を紹介しよう。

※ファイル名
EDITOR-5. SB8



ページ2の画面にプログラムによって描かれるウィンドウのグラフィック。実行時にはC O P Y命令によって、神出鬼没に画面に現れる。開いている部分は未完成のモード用だ

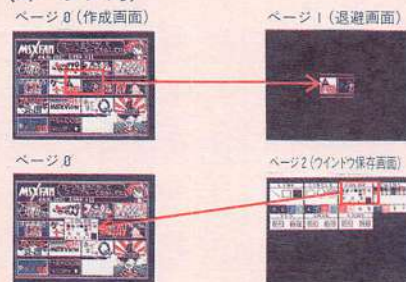
■予定している機能

- [F1] 直線、長方形の描画
- [F2] 円、楕円の描画
- [F3] パレットの切り換え
- [F4] 枠の中の色塗り
- [F5] ※グラフィック複写・移動
- [F6] 画面消去
- [F7] ※文字の入力・表示
- [F8] ※ドット修正⇒部分拡大
- [F9] ☆グラフィックの保存
- [F10] ☆グラフィックの読みこみ

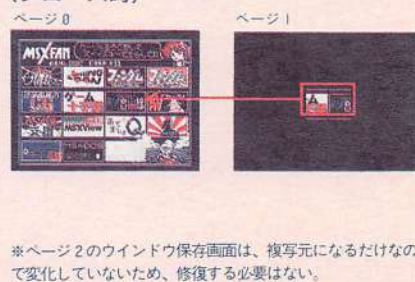
※予定のコマンド
☆機能が途中までのもの

■ウィンドウ表示のしくみ

(オープン時)



(クローズ時)



※ページ2のウィンドウ保存画面は、複写元になるだけなので変化していないため、修復する必要はない。

F1	LINE	LINE	F2	CIRCLE	CIRCLE
直線、長方形、塗りつぶした長方形を描画する			円と楕円を描画する		
<p>F1 キーを押すとLINEモードになる。現在の表示色で直線、長方形などを描くことができる。</p> <p>ウィンドウが表示されたら、直線、長方形、塗りつぶした長方形のうち、描きたい図形にマウスでカーソルを移動して選択する。</p> <p>選択されている図形の下には、矢印カーソルが表示されるので、それでよければ左ボタンで決定し描画モードになる。</p> <p>描画モードでは、まず開始点をマウスで指定し、左ボタンで決定。次に終了点をマウスで指定し、左ボタンで決定する。</p> <p>終了点を決定すると図形が描かれ、再び開始点の指定を行う。</p> <p>右ボタンを押すと、1つまえの状態にもどり、ウィンドウ表示時に押しモードを終了する。</p> <p>描画モードでESCキーを押せば、直前に描いた図形のみ、消すことができる。</p>		<p>①描く図形を決定したら、いよいよ図形の描画だ。左ボタンを押すたびに、連続した線も描画できるのだ</p> <p>②失敗したらESCキーを押せば描き直せる</p>	<p>F2 キーでCIRCLEモードになり、現在の表示色で、真円、楕円、同心円が描ける。</p> <p>操作の基本はLINEモードとおなじ。ただし、描画モードではそれぞれの図形により異なる。</p> <p>【真円】 中心点を指定し、次に円の通過点を指定する。描画後はまた中心点の指定になる</p> <p>【楕円】 中心点を指定し、次に縦の大きさを指定、最後に横の大きさを指定すると描画される。描画後はまた中心点の指定になる</p> <p>【同心円】 真円の場合とおなじよ</p> <p>■楕円の操作手順</p> <p>①楕円を描くときは、どんなサイズになるか長方形が表示されるのでわかりやすい</p>		<p>①同心円は中心点がおなじ円をいくつも描くのにも、とても便利だ</p> <p>②同心円は中心点と通過点を指定する。描画後は中心点が固定されるので、通過点の指定をするだけで円が描かれる。右ボタンで中心点の指定にもとる</p>

<h2>F3 COLOR</h2> <h3>パレットを切り換える</h3>	<h2>COLOR</h2>	<h2>F4 PAINT</h2> <h3>枠の中の色塗り</h3>	<h2>PAINT</h2>
<p>F3キーを押すとパレットコード1～14のパレットを切り換えることができる(0と15は不可)。</p> <p>まず、切り換えたいパレットをマウスで選択・決定する。</p> <p>パレットを決定したら、R、G、Bの文字の下にある「+」や「-」にカーソルを合わせ、左ボタンを押すとその色の成分を増減できる。</p> <p>また、切り換えている色の表示部分にカーソルを合わせ、左ボタンを押すと色を決定し、再度切り換える色の選択にもどる。</p> <p>指定できる色(カラーコード1～14の全14色)</p> <p>切り換える色(ここを右ボタンでクリックすると、色を再選択できる)</p> <p>赤の増減 緑の増減 青の増減</p>	<p>パレットコードの色を切り換えているところ、絵を描いてからのほうが色を決めやすいぞ。</p>	<p>F4キーを押すとPAINTモードになる。</p> <p>まず枠(境界色)の色にカーソルを合わせ左ボタンで決定。次に同様の操作で塗る色も決定する。</p> <p>するとウィンドウが消えるので、塗りたい部分にカーソルを移動し左ボタンを押すと色が塗られる。</p> <p>色塗り時に右ボタンを押すと、境界色の選択からやり直す。</p> <p>F1～F4の機能では、モード名を左ボタンで押すとウィンドウの位置を変更できる(写真参照)。</p> <p>指定できる色(全16色)</p> <p>境界色 塗る色</p>	<h2>PAINT</h2> <p>この部分にカーソルを合わせて左ボタンを押すと……</p> <p>ウィンドウが消えるので、左ボタンを押したまま好きな位置に移動する</p> <p>左ボタンを放すと、移動した位置にウィンドウが表示されるのだ</p>
<h2>F6 CLS</h2> <h3>画面を消す</h3>	<h2>CLS</h2>	<h2>F9 SAVE</h2> <h3>グラフィックをディスクに保存する</h3>	<h2>SAVE</h2>
<p>F6キーを押すと、画面を消去することができる。</p> <p>画面にウィンドウが表示されるので、よければ「OK」にカーソルを合わせ、表示が反転したら左ボタンで決定、画面を消去する。</p> <p>間違っても消してしまっても、すぐESCキーを押せば復活する。</p> <p>黒く反転表示されたら選択して「OK」に移動</p>		<p>F9キーを押すと、作成したグラフィックと現在のパレットの状態をフロッピーディスクに保存することができる。</p> <p>操作方法はCLSとおなじで、保存するなら「OK」にカーソルを合わせ、左ボタンで実行する。</p> <p>現在のバージョンでは、BSA</p>	<p>VE形式の全画面の保存となっているが、完成時にはグラフィックの部分保存やファイル名入力も可能にする予定でいる。</p> <p>また、ディスク関係のエラー処理は一切していないので、せっかく描いたグラフィックもエラーが出ると消えてしまうので注意。</p>
<h2>F10 LOAD</h2> <h3>グラフィックをディスクから読みこむ</h3>	<h2>LOAD</h2>	<h2>右ボタン 色変更</h2>	<p>矢印カーソルで使いたい色を選択して左ボタンで決定した</p>
<p>F10キーを押すと、あらかじめフロッピーディスクに保存しておいたグラフィックを読みこみ、パレットも設定する。</p> <p>操作方法はCLSやSAVEとおなじで、グラフィックを読みこむなら「OK」にカーソルを合わせ、左ボタンで実行する。</p> <p>現在のバージョンではF9キー</p>	<p>のSAVEに対応したのとなっており、これもSAVEの機能アップに伴いグラフィックの部分読みこみやファイル名入力も可能にする予定でいる。</p> <p>SAVE、LOADで扱えるグラフィックのファイル名は、SCREEN5 . GRPのみとなっている。</p>	<h2>ESC 色検出</h2> <p>通常時にESCキーを押すと、カーソル位置のカラーコードを検出し、表示色として取りこむ。</p> <p>検出時にどんな色かを知らせる四角がカーソルの周りをまわる。</p>	<p>実際はカーソルの周りを四角がクルクルまわるのだ</p>

アル甲2

～アルゴリズム甲子園2～

『7-COLUMNS』の面作り
アルゴリズムをめぐって

#2 入選作の発表

●最も多かったアルゴリズム

まずは、入選した鴨志田クンおめでとう。プログラムを読んだ途端、「これだ//」という感じで、あっさり決まっちゃった。

応募総数は14点で、基本アルゴリズムで最も多かったのは、「レベル27の問題を作り、指定レベルまで立てる柱を減らす」というもの(以下、アルゴリズムAと呼ぶ)。浜田屋クン、半兵衛クン、田上岳司クンなどがこれだった。

まず、柱7～1の順(もちろん逆も可)に押せば解ける、レベル27の問題を作るわけだが、それには配列D(n, m)を図1のように設定すればいい(柱を押す順序が逆の場合は左上と右下が入れ替わる)。

つまり、nが1～6、mが0～n-1の部分(左下の線で囲んだ部分)はすべて1にし、nが0～5、mがn+1～6の部分(右上の線で囲んだ部分)は

■図1 レベル27の配列D

	0	1	2	3	4	5	6
0	0	0	0	0	0	0	1
1	1	0	0	0	0	0	1
2	1	1	0	0	0	0	1
3	1	1	1	0	0	0	1
4	1	1	1	1	0	0	1
5	1	1	1	1	1	0	1
6	1	1	1	1	1	1	0

各行につき1が1つ、他は0にする(なぜかということについては、6月号を参照してほしい)。14点のうち、ついに12点がこのレベル27の問題を何らかの形で利用していた。

次に、(27-レベル)の個数だけ1を減らす必要がある。減らし方は、「乱数で添字を決めて1でなければ選び直す」というのがもっとも多かったが、「n番目(乱数で決める)の1を0にする」(LOVELY DREAMクン)、「1になりうる添字の組み合わせを配列にリストアップしておき、この配列をシャッフルして順に調べ、1なら0にする」(HASEMAKOKクン)というものもあった。

●インデックス配列

さて、このままではいつも同じ順に柱を押せば解けてしまうので、シャッフルしなければならぬ。基本アルゴリズムのいかに問わず、ほとんどの

7-COLUMNS問題作成プログラム結果発表

入選(賞金1万円)鴨志田良和^{宮城・17歳}

プログラムが以下のような、いわゆるインデックス配列を利用してシャッフルしていたが、細かく見ていくと、けっこう違いがあった。

まずシャッフルのしかたについては、インデックス配列を仮にI(n)とすると、それぞれnを代入して初期化し、「I(n)と乱数で選んだI(m)とを入れ替える」というのがもっとも効率的だろう。何回やればいいのかは多少迷うところだが、1通りやれば十分だと思う。

インデックス配列をどう利用するかについては、いくつかのバリエーションが見られたが、D(n, m)のかわりにD(1(n), 1(m))を使うようにするのがもっとも効率的だと思う。この場合、I(n)は、図1における順位がnである柱の柱番号を表すことになる。

担当者は、I(n)の意味を「柱番号nの図1における順位」と定義すると、最後に配列をコピーするか、さもなければ元のプログラムの「D(n, m)」をすべて(といっても1か所しかない)書き直さなければならぬと思っていたので、HASEMAKOKクンがI(n)をこの意味に使っていいなおかつコピーもせず元のプログラムも直していなかったのには驚いた。ただし、これは後述する彼のユニークなアルゴリズムにおいてのみ可能なかもしれない。

●入選アルゴリズム

ちょっと気を持たせてしまったが、いよいよ入選アルゴリズムについて解説しよう。リスト1を参照しながら読んでほしい。

鴨志田クンのアルゴリズムはアルゴリズムAのバリエーションの1つで、レベル27の問題を作るとき、選んだ要素に1を代入するかわりに配列Pの要素を代入するというものだ。配列Pは27個の要素を持ち、あらかじめレベルの個数だけ1を、残りに0を代入してある。したがって、アルゴリズムAにおける「1を減らす」に該当する手順をまったく必要としない。この部分を読んだときには、思わずあっと声をあげそうになってしまった。

「レベル27の問題から指定レベルに対応する個数だけを選んで1にする」という考え方のアルゴリズムは、アルゴリズムAと同じくらい多かったが、ほとんど乱数の決め直ししか配列のサーチが必要で、どちらも必要としない入選作は断然光っているといっていだろう。なお、リスト1では、図1の左下と右上が入れ替わっている——いいか

えると、柱1から7の順に押せば解けるようなレベル27の問題を作るアルゴリズムに従っている。

配列Dのクリアを不要にしている点も見逃せない——といたいところだが、これはむしろバグの元という考え方もあるので、ほめるべきか批判すべきか迷ってしまう。

鴨志田クンはTABキーを押すと解法を表示してくれるルーチンもつけてくれたのだが、行190の配列Dはそのルーチンに必要なもので、問題作成部に限って言えば、変数に代入する必要はない。悩まないように。

なお、付録ディスク収録プログラムは、鴨志田クンの修正を生かしたので、ランダムモードを含めてレベル28以上は選択できないようになっている。また、「RESISTANCE」の表示が3桁に増えている。

●もう一つの配列シャッフル

鴨志田クンは、配列Pもインデックス配列と同じ方法でシャッフルしているが、1つの要素は1度しか使わないという同じ性質を持った配列を同じくして効率的にシャッフルする方法を示してくれたのが、悪逆無道クンだ。

彼の基本アルゴリズムは、「図1で内容が1である添字の組み合わせを配列にリストアップしておき、レベルの個数だけ選んで1にする」というものだ。添字の組み合わせをリストアップした配列は、鴨志田クンの配列Pと同じ性質を持っており、悪逆無道クンは、これをシャッフルせずに、乱数で添字を決め、使った要素は未使用要素数を添字とする要素とSWAPすることによって、シャッフルと同じ効果を得ている。

他のプログラムに見られた、使った要素以降を詰めるやり方と比べて処理自体が断然速いし、同じ配列を初期化することなく再利用できる点も効率的だ。

悪逆無道クンのプログラムは、全体的に見ても、鴨志田クンのプログラム同様乱数の決め直しや配列のサーチがない点は高く評価できるが、添字の組み合わせリストをDATA文で持った点が、この場合はやや稚拙といわざるをえない。

●レベル27の問題から1を選ぶ

池永勝芳クンのアルゴリズムは悪逆無道クンとほとんど同じで、添字の組み合わせを計算によって求めている点や図1の左下の部分の添字をデータと

しては持たない点などが異なる。
 TPM, COクンは、レベル27の問題を作るとき、1のかわりに2を代入しておき、レベルの個数だけ2を1に変え、最後に1以外を0にしている。乱数によって処理をとばすことにより、確率分布の偏りを避けているが(確率分布については後述)、0.5という判定基準が妥当かどうか疑問がある。

河内和彦クンとTAK Aクンは、まず各柱を立てる柱数を決めた後、図1の条件に従って1にする要素を選んでいる。じつは、事前に担当者が考えたものはこれだった。

●ユニークなアルゴリズム

ユニークな2つのアルゴリズムのうちの一つは、中間不連土と友達網コクンが考えたものだ。配列Dによく似た配列E(n, m)を使うが、その意味は、
 1: 柱nが柱mを立ててもよい
 -1: 柱nが柱mを立ててはいけない
 0: 未定
 というもので、まず1つの要素を選び(その値は当然0:未定なので)、D(n, m)を1にするるとともに、E(n, X)を-1にし(柱nは他の柱を持ち上げてはいけない)、E(X, n)を1にする(他の柱は柱nを持ち上げてよい)。つまり、柱nを図1の柱0と定めているわけだ。そして、次にE(n, m)が0であるのを見つけたら、その柱nは図1の柱1と定める。
 以下同様というわけだが、nとmを選ぶのに配列のサーチ(または乱数の決め直し)を必要としている点、そして、もうひとつ、確率分布に偏りが生じる点が欠点だ。

●確率分布について

このアルゴリズムでは、明らかに、図1の柱0が必ず1本の柱を立てる。レベルが低ければ、他の柱において1本も柱を立てないものが生じる可能性もあるが、高いレベルでは1本も柱を立てない柱が生じる可能性は低く、特にレベル22以上では皆無になる。レベル26でも、この確率は少なくとも27分の1であるべきなので、これは大きな偏りといわざるをえない。
 確率分布に偏りを生じさせるプログラムは5点あり、1点はINSTRA関数の探索開始位置の誤りというバグによるものだ。
 他の1点は、例えばレベル26の問題を作るとき、図1の柱0が柱を立てない確率が50%にもなるもので、一応アルゴリズムの欠陥といえるが、基本アルゴリズム自体に問題があるわけではない。じつをいうと、担当者が事前に考えたプログラムにも同じ問題があった。
 さらに他の1点は、明らかに意図的に偏りを生じさせているのだが、その意図がどうしても理解できなかった。

■リスト1 鴨志田クンの入選アルゴリズム(部分)

```

25 DIMP(26)
180 FORI=0TO26:P(I)=(I<L):NEXT:PRINTES"5
1NOW SETTING":FORI=0TO26:SWAPP(I),P(RND(
1)*27):NEXT:FORI=0TO6:G(I)=I:NEXT:A=0:FO
RI=0TO6:SWAPG(I),G(RND(1)*7):NEXT
190 FORI=1TO6:FORJ=0TOI-1:D(G(I),G(J))=0
:NEXT:T(I)=RND(1)*I:D(G(I),G(T(I)))=-P(A
):A=A+1:FORJ=ITO6:D(G(I-1),G(J))=-P(A):A
=A+1:NEXTJ,I
200 PRINTES"51"SPC(11)
    
```

おそらくなんらかの誤解によるものではないかと思う。

●もう一つのユニークなアルゴリズム

最後の1点は、2点応募したHASEMAKOKクンのプログラムの方で、アルゴリズム自身が必然的に偏りを生じさせている。
 そのアルゴリズムは、配列D(n, m)が1になる可能性のある添字の組み合わせ(いいかえるとn≠mである添字の組み合わせ)を配列にリストアップし、シャッフルした後、順に調べ、図1の条件に従ってレベルに対応する個数の1を代入するという単純なものだ。
 作者自身、この単純さが信じられなかったのか、各柱を立てた柱の数をチェックするという不要な判定を行っている。しかも、このチェックにはバグがあるのだが、そのバグがなければ担当者も不要なチェックだとは気づかなか

っただろう。
 このアルゴリズムが確率分布に偏りを生じさせることは、決して明白ではない(と思う)。それにも関わらず、レベル26の問題を2000個以上作らせても、柱を立てない柱はついに生じなかった。試みにこのアルゴリズムにおける確率を計算してみると、約40万分の1という結果を得たが、簡単なやり方を思い浮かばなかったので、計算方法にも計算結果にも自信が持てない。
 分母は ${}_{11}P_{11}$ (42の要素から42取って作れる順列の数)と考えられるが、分子がややこしい。 ${}_{11}C_1 \times {}_{10}C_1 \times {}_9C_1 \times {}_8C_1 \times {}_7C_1 \times {}_6C_1 \times {}_5C_1 \times {}_4C_1 \times {}_3C_1 \times {}_2C_1 \times {}_1C_1$ はnの要素から「取って作れる組み合わせの数」の11倍より小さいのはたぶん間違いのないと思うが、そうすると、20万分の1より小さいということになる。いずれにしても27分の1に比べるとはるかに小さいようだ。

●バグについて

論理的なバグのあるプログラムは3点あったが、2点についてはすでに書いた。最後の1点は、メインのアルゴリズムとは関係なく、レベル5以下では解けない問題を作るのが不可能なので、適当に選んでもよいとして書かれた部分にバグがあった(浜田屋クン、キミのプログラムのことではないので安心してほしい)。
 他人のことはいえない。複数の指摘を受けたが、5月号の7-COLUMNSのプログラムで、TIMEを整数型変数に代入しているため、32767(9分強)を超えるとOverflowエラーになる。汗顔のいたりである。謹んでお詫びして訂正したい。「T」を「T/」に直すより、「TIME」を「TIME/60」にして秒数にするほうが実用的だろう。今月の付録ディスク収録プログラムは直してある。
 (ANTARES)



おわび

アル甲2の募集告知時にミスがありました。5月号では「5月15日(金)必着」としていたにもかかわらず、6月号では「5月末日消印有効」となっていました。じつさいには前者のしめ切りで記事制作したため、5月15日以降に届いたぶんは今回の記事では扱えません。申しわけありません。そこで、とりあえず今回の入選は確定としますが、次号で残りのぶんも評価したうえで記事を作成し、今回の入選作と同等以上のものを「入選」とします。(編集部)

紫外線をカット

MSX2/2+ VRAM64K by HIDEYUKI

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n), Y(n)……人工衛星の座標

グラフィック座標

P(n), Q(n)……オゾンバリアーの頂点の座標

その他の変数

A……人工衛星の移動角⇒座標計算時に使用

I……ループ用/人工衛星の処理切り換え用

J……ループ用

K……オゾンバリアーで結ぶ人工衛星の番号

L……レベル⇒1~10

M……オゾンバリアーで結ぶ人工衛星からのX座標移動量

N……オゾンバリアーで結ぶ人工衛星からのY座標移動量

O……ゲームオーバー判定用

S……トリガーの状態保存用⇒連続入力防止に使用

T……トリガー入力用

V……人工衛星の移動増分

Z……人工衛星の位置

示●地球作成●人工衛星切り換え用ループ開始●人工衛星の出現位置設定●人工衛星の移動増分計算・調整

③ 人工衛星移動

●人工衛星移動・表示●トリガーの状態保存●トリガー入力受け付け●トリガー入力判定⇒①【連続入力中または入力がなければ】行3へ飛び ◎【入力があれば】効果音/人工衛星の座標保存

SIGAISEN.FD8

```

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:DEFINTB-Z:DIMX(63),Y(63):OPEN"GRP:"AS1:PSET(99,99):PRINT#1,"まてくれよ":SPRITES$(0)="p)p":A=ATN(1)/8:FORI=0TO63:X(I)=126+80*COS(A*I):Y(I)=118+80*SIN(A*I):NEXT:SOUND7,46:SOUND1,0
2 SOUND9,0:CLS:L=L-(L<10):O=0:PSET(98,20):PRINT#1,"LEVEL"L:CIRCLE(128,120),9+L*3,2:PAINT(128,120),2:FORI=0TO8+L*3:CIRCLE(128,120),I,5:NEXT:FORI=0TO2:Z=RND(-TIME)*64:V=RND(1)*6+62:V=V+(V<65)
3 Z=(Z+V)MOD64:PUTSPRITEI,(X(Z),Y(Z)),8+I*2,0:S=T:T=STRIG(0):IFSORT=0THEN3ELSESOND8,15:FORJ=0TO64:SOUND0,ABS(J-32)+64:NEXT:SOUND8,0:P(I)=X(Z)+2:Q(I)=Y(Z)+2
4 NEXT:FORI=0TO2:K=(I+1)MOD3:LINE(P(I),Q(I))-(P(K),Q(K)):PUTSPRITEI,(0,217):M=P(I)-P(K):N=Q(I)-Q(K):O=((N*128-M*120-N*M*(I)+M*Q(I))^2/(M^2+N^2+.1)<(9+L*3)^2)+0
5 NEXT:PAINT(0,211),13,15:O=POINT(128,120)-5+O:IFO=0THENPSET(103,117):PRINT#1,"やったね!":FORI=0TO5000:NEXT:GOTO2
6 SOUND9,15:FORI=0TO44:SOUND6,44-I:CIRCLE(128,120),I,11-I*9+(I>35):NEXT:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:L=(1-L)*(I=2):GOTO2

```

修正サンプルリスト ※付録ディスクには収録されていません

```

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:DEFINTB-Z:DIMX(71),Y(71):OPEN"GRP:"AS1:PSET(99,99):PRINT#1,"まてくれよ":SPRITES$(0)="p)p":A=ATN(1)/9:FORI=0TO71:X(I)=126+80*COS(A*I):Y(I)=118+80*SIN(A*I):NEXT:SOUND7,46:SOUND1,0
2 SOUND9,0:CLS:L=L-(L<10):O=0:PSET(98,20):PRINT#1,"LEVEL"L:CIRCLE(128,120),9+L*3,2:PAINT(128,120),2:FORI=0TO8+L*3:CIRCLE(128,120),I,5:NEXT:FORI=0TO2:Z=RND(-TIME)*72:V=RND(1)*6+70:V=V+(V<73)
3 Z=(Z+V)MOD72:PUTSPRITEI,(X(Z),Y(Z)),8+I*2,0:S=T:T=STRIG(0):IFSORT=0THEN3ELSESOND8,15:FORJ=0TO64:SOUND0,ABS(J-32)+64:NEXT:SOUND8,0:P(I)=X(Z)+2:Q(I)=Y(Z)+2

```

プログラム解説

① 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数を整数型に宣言●人工衛星の座標用配列宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●ウエイトメッセージ表示●人工衛星のスプライトパターン定義●人工衛星の移動角計算●人工衛星の座標計算ループ開始●座標計算●計算用ループ閉じ●PSGレジスタ設定

② レベル初期化

●PSGレジスタ設定●画面消去●レベル更新●ゲームオーバー判定用変数初期化●レベル表

④ オゾンバリアー表示

●切り換え用ループ閉じ●オゾンバリアー判定用ループ開始●オゾンバリアーで結ぶ人工衛星の番号設定●オゾンバリアー表示●人工衛星消去●オゾンバリアーで結んだ人工衛星からの移動量設定●オゾンバリアーが地球と重なっているかの判定演算⇒重なってればゲームオーバー判定変数に値が入る

⑤ 紫外線だ!

●判定用ループ閉じ●紫外線表示(オゾンバリアーの外を紫で塗る)●地球の中心が塗られたかの判定演算⇒塗られればゲー

プログラマからひとこと

C言語を勉強中

京都大学工学部情報工学科1回生&KMC(京大マイコンクラブ)所属の中西英之です。この作品で15本目(全部1画面/)です。ピンポン以来9か月ぶりですが、その間勉強もろくにせず、AVフォーラムに日本送って6本ボツたりしてました。この作品についてですが、球を2次元のバリアーで包むという奇妙な所は無視しよう。話は変わりますが、私は今C言語を勉強中です。さらに話は変わって、私は最近スーパーファミを買い、ファイナルファイトとシムシティとポピュラスとスーパーファミスタを買い、自炊をあきらめ外食に頼りがちになり、今年中になんとか免許を取りたい。しかし金が……というわけで、誰か私を家庭教師として雇ってくれ。



HIDEYUKI 京都・18歳

ゴムがパチン!

MSX MSX2/2+ RAM8K by 今野剛人

▶ 遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n)……手のX座標⇒nはプレイヤー番号(0=プレイヤー、1=コンピュータ)

その他の変数

A……攻撃側プレイヤー番号
B……守備側プレイヤー番号
C……PSGレジスタ番号
D……PSGレジスタに設定するデータ
I……ループ用
K(n)……攻撃回数⇒nはプレイヤー番号
N……ゴムの長さ
P……勝ったプレイヤー
T(n)……手の痛み⇒nはプレイヤー番号

プログラム解説

1 初期設定

●変数を整数型に宣言●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定、乱数初期化●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●手のスプライトパターン定義

2 ゲーム前設定

●ゴムの長さ初期化●手の座標設定●攻撃回数と手の痛み表示(行6呼び出し)●手とゴムの表示(行7呼び出し)●トリガー入力待ち●PSGレジスタ設定

3 まだまだ

●手とゴムの表示●ゴムの長さによる効果音●プレイヤーの攻撃判定(トリガー入力)⇒①[入力があればゴムを引く]手の移動/ゴムの長さ増加/コンピュータの攻撃判定(ゴムの長さ

と乱数で判定)⇒①[ゴムを放すなら]攻撃側プレイヤー設定 ②[まだならゴムを引く]手の移動/ゴムの長さ増加/行3へ飛ぶ ③[入力がなければゴムを放す]攻撃側プレイヤー設定

4 いてっ!

●守備側プレイヤー設定●手の表示更新(ゴムを放す)●次に読みこむデータの指定●ダメージ効果音ループ開始●効果音データ読みこみ、PSGレジスタ設定、周辺色を乱数により切り換え●効果音ループ閉じ●周辺色を黒にもどす●攻撃回数増加●手の痛み加算●手の痛みによる勝敗判定⇒①[手の痛みが99を超えたら攻撃側の勝利]勝者設定 ②[まだなら]攻撃回数による勝敗判定⇒①[3回攻撃したら守備側の勝利]勝者設定 ②[まだなら]行2へ飛ぶ●効果音用データ(行4で読みこみ)

5 発表します!

●攻撃回数と手の痛み表示●勝者表示●リプレイ入力待ち(スティック)●手の痛みと攻撃回数の初期化●行2へ飛ぶ●効果音用データ(行4で読みこみ)

6 攻撃回数など表示サブ

●画面消去●プレイヤー切り換えループ開始●表示位置設定、攻撃回数表示、表示位置設定、手の痛み表示●切り換えループ閉じ●もとの処理にもどる

7 手とゴム表示サブ

●プレイヤー切り換えループ開始●手のスプライト表示●切り換えループ閉じ●ゴムの表示更新●もとの処理にもどる

補足

このゲームでは、「3回の攻撃

で痛みが合計100以上になる」ように攻撃しなければ勝てない。遊んでいると、コンピュータに3回攻撃されて勝つという(現実なら納得できない)パターンが多く、慣れると滅多に負けることがない。ゴムの長さが把握できるからといって、こうもコンピュータを弱くしてはつまら

ないので、もっと強くしたほうがよかったのではないかと。

行1の乱数初期化は、リストの行数節約に必要な処置ではないので、一般的なやり方のほうが望ましい。また、実際には1画面から1行のみ出ているが、例えば行7を下のようにすれば、1画面に収まる。(MORO)

プログラマからひとこと

また遊べる

まさか本当に初投稿で初採用なんて思ってもいませんでした。採用通知を見つけたときは大声をあげて喜びました。このゲームですが、ゴムを取っている友達を見て思いつきました。初心者のぼくはこんなプログラムを作るのに10日もかかってしまいました。家に人にテストプレイしてもらいましたが、ゴムをひっぱってるということをわからせるのに苦労しました。これからも、ゲームなどを作ってまた投稿しようと思うので、よろしくお願ひします。



今野剛人 秋田・12歳

GOMPACHI.FD8

```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,1,1:SCREEN2,1,RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$( "000E11F1F1110E000070888F8F8870000E1110F0F010110E7088080F0F088870",I*2+1,2)):NEXT
2 N=1:X(0)=114:X(1)=127:GOSUB6:GOSUB7:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SOUND7,56
3 GOSUB7:SOUND0,-N+210:SOUND8,12:IFSTRIG(0)THENX(0)=X(0)-1:N=N+1:IFN>80ANDRND(1)*16<10RN*120THENA=1ELSEX(1)=X(1)+1:N=N+1:GOTO3ELSEA=0
4 B=1-A:PUTSPRITEA,(X(A),72),10,A+2:RESTORE:FORI=1TO5:READC,D:SOUND,C:COLOR,RND(1)*15:NEXT:COLOR,1:K(A)=K(A)+1:T(B)=T(B)+N/3:IFT(B)>99THENP=A+1ELSEIFK(A)=3THENP=8+1ELSE2:DATA6,30,7,55,8,16,12,30
5 GOSUB6:PSET(80,10),1:PRINT#1,"プレイヤー";P;"のかち!":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:T(0)=0:T(1)=0:K(0)=0:K(1)=0:GOTO2:DATA13,0
6 CLS:FORI=0TO1:PSET(45+I*120,142),1:PRINT#1,K(I);"かい":PSET(45+I*120,150),1:PRINT#1,T(I);"%":NEXT:RETURN
7 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X(I),72),10,I:NEXT:PSET(X(0)+14,80),14:PSET(X(1)+1,80),14:RETURN
8
```

サンプルリスト

```
7 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X(I),72),10,I:PSET(X(I)+1+I*13,80),14:NEXT:RETURN
```


靴パズル

MSX2/2+ VRAM64K by 阿部俊一郎

▶遊び方は33ページ



変数の意味

スプライト座標

M, N……指カーソルの座標

ゲーム画面管理変数

K\$(n)……左からn列目の靴の配置⇒1桁目は無視、2桁目以降が靴の重なり順に対応。テータは0、1、2、3、4が、空白(靴なし)、赤、黄、緑、青に対応している。例えばいちば

ん左の列の靴の配置が下から赤、黄、青の場合、K\$(1)='01240000000'となる

KK\$(n)……K\$(n)の保存用⇒TRY AGAINのとき使用

K(n)……左からn列目の靴の個数

R……靴の残り個数⇒1足(2個)で1

RR……Rの保存用⇒TRY AGAINのときに使用

X(n), Y(n)……画面作成時、

n番目に配置した靴の位置⇒ANSWERのときに使用

メッセージ管理変数

A\$……メッセージ文字列

P, Q……メッセージ表示座標

その他の変数

AN……ANSWERかどうかのフラグ⇒1:ANSWER/0:ANSWERでない

O……指カーソル点減用

LV……レベル

W……メニュー画面での指カーソルの指定する内容⇒0=NORMAL LEVEL、1=EASY LEVEL、2=ANSWER、3=TRY AGAIN

プログラム解説

■初期設定

10 画面初期設定/配列宣言/初期メッセージ設定/初期メッセージ表示

20 パレット切り換え

30 スプライト定義

40 靴のパターンをページ1に描く

50 メニューウィンドウをページ2に描く

60 クリア時の画面をページ3に描く

■初期メニュー

70 REM文

80 メニュー画面メッセージ表示

90 メニューウィンドウ表示

100 メニュー画面での指カーソル表示/移動

110 メニュー選択時の処理⇒NORMAL, EASY:行120へ/ANSWER, TRY AGAIN:行130へ/メニュー選択がなければ行100へ

120 レベル設定、ゲーム画面デ

プログラマからひとこと

大学受験です

今月は自信作を引っさげての登場です。でも悲しいことに、もうこんなことをしている場合じゃありません。大学受験です。ですから、この「靴パズル」を最後に、後は大学に合格するその日まで、ゲーム作りを断念しようと思っています。なーんてこといいながら、じつは最近「麻雀悟空」にハマっているのですが、果たして現役で大学に入れるのでしょうか。乞うご期待。

阿部俊一郎 宮城・17歳



KUTU .FDB

```

10 COLOR 15,1:SCREEN 5,2:KEY OFF:CLR
AR 1000:DEFINT A-Z:DIM X(99),Y(99):OPEN
"GRP":AS #1:P=56:Q=90:AS="ABESHUN SOFT
1992":GOSUB 320
20 FOR I=2 TO 13:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B
+C):NEXT:DATA 5,8,8,7,1,0,5,4,0,7,5,0,8,
4,2,0,7,2,0,2,7,0,5,7,6,6,2,0,0,6,0,0,0,
0,0,0,4,4,4
30 RESTORE 440:FOR I=0 TO 1:READ AS:FOR
J=0 TO 31:SS=SS+CHR$(VAL("&H"+MIDS(AS,J
+2+1,2))):NEXT:SPRITES(I)=SS:SS="":NEXT
40 SET PAGE 0,1:CLS:FOR I=0 TO 3:RESTORE
430:FOR J=0 TO 14:READ AS:FOR K=0 TO 12
:C=VAL(MIDS(AS,K+1,1)):PSET (14+I*14+K,J
)-(C+I*2+1)*(C>0):NEXT K,J,I
50 SET PAGE 0,2:CLS:LINE (46,86)-(210,13
8),9,BF:LINE (48,88)-(200,136),11,BF:FOR
I=0 TO 4:P=80:Q=94+I*9:COLOR 15,11:AS=M
IDS("NORMAL LEVEL EASY LEVEL ANSWER
TRY AGAIN "+I*14+1,14):GOSUB 32
0:NEXT:COLOR 1
60 SET PAGE 0,3:CLS:P=0:Q=0:AS="NICE":G
OSUB 320:P=0:Q=9:AS="CLEAR!":GOSUB 320:F
OR I=0 TO 47:FOR J=0 TO 19:LINE (12+I*5,
17+J*10)-STEP (4,9):POINT (I,J),BF:NEXT
J,I:LINE (0,0)-(47,17),1,BF
70 ----- MENU -----
80 SET PAGE 0,0:CLS:GOSUB 390
90 PUT SPRITE 0,0:FOR I=0 TO 52 STEP 4:
COPY (46,86)-(210,86+I),2 TO (46,138-I),
0:NEXT:W=0:C=0
100 S=STICK(0)+STICK(1):W#W+(S=1 AND W>0
1)-(S=5 AND W<3):PUT SPRITE 0,(58,93+W*9
15)-(C#4 MOD 2),1:C=C+1:FOR I=0 TO 100:N
EXT
110 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 100 ELSE
FOR I=0 TO 20: SOUND 8,40+I*10: SOUND 1,0
: SOUND 8,15-1#3:NEXT: SOUND 8,0: AN=0: PUT
SPRITE 0,0: ON W+1 GOTO 120,120,130,130

```

```

120 LV=W:GOSUB 330
130 R=RR:FOR I=0 TO 10:K$(I)=K$(I):NEXT
:IF W=2 THEN AN=1
140 CLS:GOSUB 390:FOR I=1 TO 10:FOR J=2
TO 13: COPY (VAL(MIDS(K$(I),J,1))*14,0)-S
TEP(13,15),1 TO (96+I*14-14,216+J*16),0:
NEXT J,I
150 IF AN=0 THEN PLAY"V15L2805CECFDFDFEG
EGFAFAGBGBV12CECF","V18L504CDEFA":FOR I=
0 TO 11:PLAY(0)+1:NEXT
160 ----- GAME MAIN -----
170 C=0:M=4:N=172:DEFUSR=342:Z=USR(0)
180 IF AN THEN X=X*(R-1):Y=Y*(R-1):PUT SP
RITE 0,(90+X*14-224-Y*16),15:0:FOR I=0 TO
600:NEXT:GOTO 220
190 S=STICK(0)+STICK(1):M#M+(S>5 AND S<
9 AND M>6)-(S<1 AND S<5 AND M(136))#4:N=
N+((S=1 OR S=2 OR S=8) AND N>0)-(S>3 AND
D<7 AND N<172)#4:C=C+1
200 PUT SPRITE 0,(96+M*23+AN),15-(C#6 MOD
2),0:IF INKEYS=CHR$(13) OR STRIG(3) THE
N 250 ELSE IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1
00
210 X=M/14+1:Y=(176-N)/16+2:IF MIDS(K$(X
1),Y,1)=MIDS(K$(X-1),Y,1) AND MIDS(K$(X),
Y,1)<>"0" THEN ELSE 180
220 COPY (0,16)-STEP(27,15),1 TO (96+(X-
2)*14,184-(Y-2)*16),0:GOSUB 310:PUT SPRI
TE 0,0
230 COPY (96,24)-STEP(140,176),0 TO (96,
24),1:FOR I=0 TO 16 STEP 4: COPY (96+(X-2
)*14,181)-(96+(X-2)*14+28-1,184-(Y-2)*16-
1),1 TO (96+(X-2)*14,181),0:NEXT
240 MIDS(K$(X),Y,11)=MIDS(K$(X),Y+1,11):
MIDS(K$(X-1),Y,11)=MIDS(K$(X-1),Y+1,11):
R=R-1:IF R<1 THEN 270 ELSE C=0:GOTO 180
250 PLAY"V1504L20AGBAGFEDC4","V1203L10G
FEDC4":P=80:Q=110:AS="GIVE UP!":GOSUB 3
20:FOR I=0 TO 11:PLAY(0)+1:NEXT:GOTO 90
260 ----- CLEAR -----
270 IF AN=1 OR LV=1 THEN 90 ELSE PLAY"V
1505L16CCDEF6GGAB06CGED7EC2C","V1404L16
EEF6ABBB05CDEB0606E2":SET PAGE 3

```

```

280 FOR I=0 TO 40:A=(I MOD 2)*7:B=(I+1)
MOD 2)*7:COLOR=(1,A,A,A):COLOR=(15,B,B,
8):FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
290 FOR I=0 TO 5000:NEXT:SET PAGE 0:GOTO
90
300 '--- SUB -----
310 FOR J=0 TO 20: SOUND 0,80+(J MOD 5)*3
0: SOUND 1,1: SOUND 7,56: SOUND 8,15-(J#5)
*3:NEXT: SOUND 8,0: RETURN
320 FOR II=0 TO 1:FOR JJ=0 TO 1:PRESET (
P+II,Q+JJ),OR:PRINT#1,AS:NEXT JJ,II:RET
URN
330 '--- KUMITERU -----
340 Z=RND(-TIME):FOR I=0 TO 10:K$(I)=STR
INGS(12,"0"):K(I)=0:NEXT:R=0
350 X=RND(1)*9+1:Y=RND(1)*(K(X)+1)+1:IF
(VAL(MIDS(K$(X),Y,1))>0 AND VAL(MIDS(K$(
X+1),Y,1))>0) OR Y=1 THEN ELSE 350
360 X(R)=X+1:Y(R)=Y+1:K(X)=K(X)+1:K(X+1)
=K(X+1)+1:R=R+1:A=RND(1)*4+1:MIDS(K$(X),
Y+2,11)=MIDS(K$(X),Y+1,11):MIDS(K$(X+1),
Y+2,11)=MIDS(K$(X+1),Y+1,11)
370 MIDS(K$(X),Y+1,11)=CHR$(48+A):MIDS(K$(
X+1),Y+1,11)=CHR$(48+Y):IF K(X)>50 OR K(
X+1)>9*W+4 THEN ELSE 350
380 RR=R:FOR I=0 TO 10:K$(I)=K$(I):NEXT
:RETURN
390 '--- GAMEN SAKUSEI -----
400 COLOR 15,1:P=8:Q=16:AS="KUTU PUZZLE":
GOSUB 320:P=24:Q=152:AS=MIDS("NORMAL EA
SY",LV#6+1,6):GOSUB 320
410 P=16:Q=180:AS="ABESHUN":GOSUB 320:P=
48:Q=189:AS="SOFT":GOSUB 320:RETURN
420 ----- DATA -----
430 DATA 00222211111000,02222222111100,0
222222211100,222222221110,2222222211
10,222222111110,222211111110,222222
2111110,0222222211100,22200000001110,2
2000000000110,2200000000110,2200000000
110,0220000000100,00222211111000,
440 DATA C0E0F703B1C1E0F0F1F3F3F1F700000
0000000000000000000000000000000000
450 DATA 1F7FCFCFCFC78000000000000000
000000000000000000000000000000000000

```



ータ作成サブへ

130 ゲーム画面データをセーブされた前回のデータに設定ANSWERの場合は、ANSWERのフラグANを1に設定

140 ゲーム画面作成⇒靴の配置データK\$を参照し、靴を表示する

150 ANSWERでなければゲーム開始の音楽を鳴らす

■ゲームメイン処理

160 REM文

170 ゲーム中の指カーソル初期座標設定/USR関数設定

180 ANSWERのとき、取るべき靴を指定/指カーソル表示/行220へ

190 スティック入力判定/指カーソル座標決定

200 指カーソル表示/トリガー入力判定⇒トリガーB、リタ

ーン:行250へ/入力なし:行180へ

210 靴を消せるか判定⇒消せなかったら行180へ

220~230 靴を消す/消えた靴の上にあった靴を1段ずつ上げる

240 靴の配置K\$書き換え/靴の残り個数をへらす/面クリアなら行270へ、クリアでなければ行180へ

250 ギブアップ処理⇒音楽を鳴らす/メッセージを表示/行90へ

■面クリア処理

260 REM文

270 音楽を鳴らす/ページ3に切り換え

280 文字点滅処理

290 初期メニューに戻る

■サブルーチン

300 REM文

310 効果音サブ

320 文字表示サブ

330 REM文

340~380 ゲーム画面データ作成サブ

340 乱数の初期化/ゲーム画面管理変数K\$, K, R初期化

350 ランダムに靴を置く位置X, Yを決定/その位置とその右の位置の両方に靴が存在するか、いちばん下の段だったら次へ、そうでなかったらもう一度行350へ

360 R番目の靴の位置X(R)とY(R)を設定/X列目と、X+1列目の靴の個数K(X), K(X+1)を+1/靴の数Rを+1/靴の色を決定/K\$(X), K\$(X+1)の

列のY+1番目以降の靴データを1つつ上へ移動

370 K\$(X), K\$(X+1)のY+1番目に新たな靴のデータを設定/1列の靴の数が一定値を上回ったら作成終了、そうでなかったら行350へ

380 K\$, Rの内容をKK\$, RRにうつす/リターン

390 REM文

400 タイトル表示/レベル表示

410 「ABESHUN SOFT」表示

■データ

420 REM文

430 靴パターンデータ

440 スプライトデータ

(おさだ)

BOMBER ☆ くらげ

ボンバー

MSX2/2+ VRAM64K by 爆裂人面クラゲとその一味

▶遊び方は34ページ

変数の意味

- A, B, C.....勝者判定用
- A\$.....引き分けメッセージ
- B\$.....勝利メッセージ
- AW.....ワークエリアの最初のアドレス
- BE.....ワークエリアの最後の

アドレス

- BD.....勝敗判定用
- I, J.....ループ用
- V(n).....各プレイヤー勝ち数
- W.....勝者(0のとき引き分け)

スプライト番号

0~3:くらげアニメーション

4:弾

パターン定義キャラクタ

キャラクタコード87(W), 88(X):ブロック(耐久度差なし)

プログラム解説

- 1~23 マシン語データ
- 24 マシン語、変数領域確保/マシン語書き込み/画面初期化/USR関数設定/メッセージ設定/行35へ
- 25 スプライト書き込み/各プレイヤーの色を設定
- 26 スプライト表示の整理
- 27 障害物の設置/戦闘開始のゴング
- 28 ワークエリア初期化/プレイヤーの表示/音楽終了後に爆発の効果音設定
- 29 メインルーチンの実行/勝敗がいたら行31へ
- 30 タイミングをとりループ
- 31 勝者判定後勝ち数を加算
- 32 結果表示/3回勝ったら行

- 34へ/引き分けなら音楽を鳴らす
- 33 音楽終了後、画面消去/行26へ
- 34 結果クリア/メッセージ表示/音楽
- 35 爆発と足場の色、形を書き込み/変数の型宣言
- 36 キーバッドクリア/タイトル表示
- 37 トリガー入力待ち/入力されたら音楽
- 38 画面消去/変数型宣言/行25へ

マシン語解説

- B000~B03F スティック入力/X方向移動
- B040~B0AB 障害物判定(乗り越えられるか、爆風に対してなど)
- B0AC~B172 Y方向移動(落下、ジャンプ、画面外に落ちる)
- B173~B196 キャラクタ表示

プログラマからひとこと

暖かみを増す朝の日差しの中で

うん? なんやこの封筒。Tim? 聞かん会社やな。こんないかがわしい通信教育の勧誘、丸めてゴミ箱……って、ウソウソ。いやあ、初投稿が初採用とは、誠に光栄の至りに御座いますな。ま、こんで採用率10割ちゅうハイアベレージをキープしとることになるわけやな。とまあ、バカ話ほんくらいにしとこう。ホンマはもううれしくて笑いがとまらへんねやけどなッハッハ、まさか採用されるとは思ってたんツッツ。調子乗ってバカみたいな解説書けるわ、ディスクに落書きするわ、後で考えれば考えるほど失敗したなって落ち込んできて、さらに追い討ちをかけるかの如く半年間の血と涙の結晶のディスクがおどくなりになられるっ/この世に存在したのはFANIに送った1本のみという事態に陥ったわけや。それがもう何ですか、いっぱい複製作られて全国にばらまかれちゃってッハッハ、父親としてこれ以上の幸福はありませんな。ところで関西弁で文字にしちゃうと下品ですね。そろそろ眠くなって来たので寝ます。ぐう。爆裂人面クラゲとその一味 京都・17歳

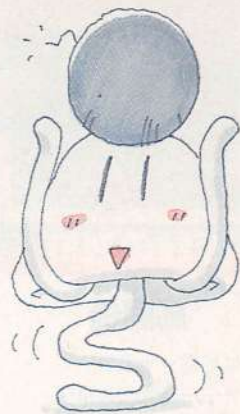


B197~B22D
弾発射判定/発射
B22E~B23B
ループ(3人分)
B23C~B29F
弾移動
B23C~B29F
弾表示
B2BD~B30E
爆発/弾消去
B303~B30D
ループ(27個分)

B30E~B31D
勝敗判定/BASICへ復帰
B31E~B321
共通ワークエリア(各プレイヤー
-STICK、X増分、キャラ
判定用引き数、プレイヤー番号)
B322~B334
(6×3バイト)
個別ワークエリア(キャラ座標、
ジャンプフラグ、Y増分、シビ
レ残カウント、弾OKフラグ)
B334~B336

個別ワークエリア(現在発射さ
れている弾の数)
B337~B3DF
(6×27バイト)
弾ワークエリア(プレイヤー
番号、座標、座標増分、爆発フ
ラグ、カウンタ)
B3E0~B3E3
勝敗判定用

(イシバシ)



BOMBKURA.FDB

```

1 DATA3E02DD2122B3FD211EB3FD770347DD7E04
B7280B0E00FD7100DD3504C33DB0DDE5FDE578
2 DATACDD500FD7700FDE1DDE10E00FE023809FE
0528050C38020EFFFD7101DD7E0181C604C83F
3 DATACB3FCB3FFD77026F2600DD7E00C604E6F8
1600CB27CB12CB27CB125F19545D01001809CD
4 DATA4A00FE20200CFD7E01DD460180DD770118
2EFE2A20073E31DD77041815B7012000ED42CD
5 DATA4A00FE202008DD7E00D608DD7700DD7E01
C604CB3FCB3FCB3FFD7702DD7E02B72040626B
6 DATA01201809CD4A00FE20200ADD360201DD36
030C1829DD7E04B7207C014000B7ED42CD4A00
7 DATAFE20206FFD7E00B72869FE082804FE0330
61DD360201DD3603ECDD7E03474FCB28CB28CB
8 DATA28DD7E0080DD7700DD340380160062E6F8
5FCB23CB12CB23CB12FD6E0219DD7E03FE7F30
9 DATA1B01201809CD4A00FE20281FDD360200DD
7E00C604E6F8DD7700180F01001809CD4A00FE
10 DATA202804DD360300FD780347CB27CB27110
01B6F260019DD7E00FEF73812E5FD5E03160021
11 DATAE0B3193601E13EC8DD7704CD4000DD7E0
123CD4D00E60FCB3FCB3F23CD4D00DD7E04B73E
12 DATA062004FD7E033C23CD4D00DD7E04B7C22
EB2FD360100FD7E03B7201A3AEAFBE6202006FD
13 DATA3601FE18233AE8FBE601201CFD3601021
8161E03FE0128033E021CCDD800B720EB7BCDD8
14 DATA00872067FD7E01B72006DD360500184AD
D7E05B72044FD0E0326000134B3097EFE022836
15 DATA342131B30106000097EB720FBFD7E03C60
47723DD7E007723DD7E01772306F2FD7E00FE07
16 DATA3006FE04380206007023FD7E0177DD360
501110600DD19FD7E0330FEFFC20AB0DD2137B3
17 DATA111B00DD7E00B7CA03B3DD7E02C6046FC
B3DCB3DCB3DD7E01C604E6F84F060060CB21CB
18 DATA10CB21CB100901001809DD7E05B72049C
D4A00FE202806DD360504183CDD7E04DD460280
19 DATADD7702DD3403DD7E03CB2FCB2FDD46018
0DD7701FEB4304C7BC603CB27CB276F26000100
20 DATA1B09DD7E01CD4D00DD7E0223CD4D00184
6D51620DD3505FE012802162AB7012100ED421E
21 DATA037A010300CD5600012000091D20F23E0
DD3A0AFD3A17AD1FE2020172600DD7E00E6036F
22 DATA0134B30935DD3601C8DD360000189D7B1
D010600DD09BBD243B23AE0B3ED4BE1B38081FE
23 DATA02D832E3B3C9
24 CLEAR999,&HAFFF:DEFINTA-Z:FORI=0TO22:
READA$:FORJ=0TO35:POKEI*36+J-20480,VAL("

```

```

&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:CLS:PRINT22-I
:NEXT:SCREEN1,0,0:COLOR=(0,0,0,2):KEYOFF
:WIDTH32:COLOR15,0,0:DEFUSR=&HB000:A$=""-
Draw-":B$="p wins!":GOTO35
25 FORI=1TO48:VPOKE14335+I,VAL("&H"+MID$(
"7EBDFF0010081008007EBDFF00102018000007
EBDFF001824007EBDFF00080418003C7E5E5E663
C",I*2,2)):NEXT:COLOR=(1,5,6,7):COLOR=(2
,0,7,2):COLOR=(3,7,4,5)
26 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,-9),,4:NEXT
27 AW=&HB31E:BE=AW+194:BD=BE+3:FORI=0TO2
:FORJ=0TO13:LOCATEI*10+3,J+9:PRINTSPC(RN
D(1)*2)STRING$(RND(1)*5+2,87+JMOD2):NEXT
J,I:FORI=0TO65:A=RND(1)*3+1:LOCATERND(1)
*(34-A),RND(1)*8+14:PRINTSTRING$(A,87+IM
OD2):NEXT:PLAY"06G","06F+","06F
28 FORI=AWTOBD:POKEI,0:NEXT:FORI=0TO2:PO
KEAW+5+I*6,I*84+48:POKEAW+4+I*6,0:NEXT:A
=USR(0):IFPLAY(0)THEN28ELSEW=0:SOUND7,7:
SOUND6,15:SOUND8,16:SOUND12,19
29 TIME=0:A=USR(0):IFPEEK(BD)THEN31
30 IFTIMETHEN29ELSE30
31 A=PEEK(BE):B=PEEK(BE+1):C=PEEK(BE+2):
LOCATE12,9:IFA+B+C=2THENW=3+(C=0)*2+(B=0
):PRINTHEX$(W)B$:V(W)=V(W)+1ELSEPRINTA$
32 FORI=1TO3:LOCATEI*8-2,1:PRINTHEX$(I)
:"STRING$(V(I),79):NEXT:BEEP:PLAY"SM6900
L","SL","SL":IFWTHENFORI=0TO7:LOCATEW*8+
V(W)-1,1:PRINTCHR$(32+(IMOD2)*47):TIME=0
:FORJ=0TO20:J=TIME:NEXTJ:I=IFV(W)=3THEN3
4ELSEELSEPLAY"O2DC+C","O2FE0+","O2G+GF+
33 IFPLAY(0)THEN33ELSECLS:GOTO26
34 FORI=0TO3:V(I)=0:NEXT:LOCATE0,1:PRINT
SPC(32):LOCATE2,9:PRINTW"player is the c
hampion!!":PLAY"O5CF","O5FA+","O5A+O6D+
35 VPOKE8197,168:VPOKE8202,117:VPOKE8203
,84:FORI=1TO16:VPOKE695+I,VAL("&H"+MID$(
"00AA55FFFFAA55005C3A5C3A5C3A5C3A",I*2,
2)):NEXT:DEFSTRZ:SOUND7,56:Z="T250SL8
36 IFINKEY$>" THEN36ELSEFORI=0TO4:LOCATE
6,I+2:PRINTMID$("WWW WWW X X
X XXWW WWX W W XWW X X X X XX
X XWWW XW X X WWW",I*17+1,17)):NEXT:
PRINT "<44~":LOCATE12,14:PRINT"Hit trig
37 J=0:FORI=1TO4:J=J+STRIG(I):NEXT:IF((P
EEK(&HFBEA)AND32)=0)+(PEEK(&HFBE8)AND1)
=0)+J>-1THEN37ELSEPLAYZ,Z,Z:PLAY"O5M5900
CCR8CLCD2DD2E2","O0AR8ALAG26G205C+2","O3
FFR8FLFG26G2A2
38 CLS:DEFINTA-Z:GOTO25

```



当選者 発表

●6月号ソフトプレゼント当選者 ①「キャンペーン版大戦略II」=〈群馬県〉越塚善範〈東京都〉竹下明〈静岡県〉佐藤毅 ②「らんま1/2」=〈秋田県〉斎藤暢
人〈東京都〉戸谷行博〈愛知県〉今枝輝義 ③「ブライ下巻完結編」=〈東京都〉森国松〈京都府〉岡本治〈熊本県〉堀内寿志 ④「ヨーロッパ戦線」=〈福島県〉五十嵐
英明〈群馬県〉川島努〈神奈川県〉渡田憲佑



SUPER DERBY

スーパーダービー

MSX2/2+ VRAM64K by うんこ

▶遊び方は34ページ

変数の意味

馬関係

※nは枠番-1の値
 X(n)……各馬のX座標
 A(n, m, l)……各馬のX座標増分データ⇒mは競走距離カウンタの値が、lは使用するテーブルの番号が入る
 C(n)……各馬の倍率
 D(n)……各馬のスタート位置
 G(n)……ゲートインデモ時のY座標
 V(n)……各馬の座標増分に使用するテーブル番号

その他の変数

A……USR関数呼び出し用/ &HF923が入る⇒VRAMパターン名称テーブルのベースアドレスが格納されているワークエリアのアドレス
 C……レース番号-1
 D……競走距離カウンタ
 E……5の倍数レース判定用
 E\$……CHR\$(27)+"Y"が入る⇒表示位置指定のエスケープシーケンス用
 F\$……BETマークのキャラクタパターンデータ/マシン語データ読みこみ用
 G、L、Q……G=連勝複式、L=単勝の倍率。Qは結果表示用でGまたはLの値が入る
 G\$……雲・太陽のスクロール用文字列
 H\$……柵・木のスクロール用文字列
 H、O……BETマーク表示用
 I、J……ループ用
 K……賭け金
 N、B、M……N=1着、B=2着の番号。Mは1着の番号×10+2着の番号が入る
 P……着順判定用
 R……太文字処理用/乱数初期

化用
 S……所持金
 T……獲得金額の結果表示用
 W……賭ける枠番号
 X……ユーザー定義関数の定義時に使用するダミー変数
 Z……ゴールまでの距離表示用カウンタ
 ■ユーザー定義関数
 FND\$(n)……キャラクタコード28の文字をn文字ぶん返す⇒スプライトパターン定義時に使用
 FNl\$(n)……キャラクタコードnの文字をl文字ぶん返す⇒ゲーム画面枠表示時に使用

プログラム解説

10 文字領域、マシン語領域確保/画面初期化/USR関数定義/多色刷りモード設定
 20 変数初期化/配列変数宣言/ユーザー定義関数定義/パレット切り換え/変数設定
 30 PRINT命令によるスプライトパターン定義⇒VRAMのパターン名称テーブルのアドレスを書き換えて、PRINT命令によりVRAMにデータを書きこむ方法。以下同じ
 40 PRINT命令によるキャラクタパターン定義
 50~60 PRINT命令によるキャラクタの色設定
 70 ウェイトメッセージ表示/太文字処理
 80 マシン語書きこみ/VRAMのパターンジェネレータテーブル、カラーテーブルの設定⇒USR1呼び出し
 90 ページ2のカーソルのキャラクタパターンと色設定/所持金設定/乱数初期化/各馬のX座標増分用配列をマシン語で設定⇒USR2呼び出し
 100 背景(雲と柵)作成/メモリへの書きこみ

110 画面消去/タイトルなど表示/馬の座標、色設定/倍率設定・表示/倍率によるハンデ設定/座標増分で使用する配列のテーブル設定/ゲートインデモ時のY座標設定
 120~130 各馬ゲートインデモ
 140 所持金表示/枠番と賭け金入力・判定
 150~160 各馬をスタート位置に着かせる/各馬の倍率、BETマーク、賭け金など表示
 170 ゲーム画面枠表示
 180 効果音/ゴールまでの距離表示/背景スクロール⇒USR4/馬移動・表示/競走カウンタ更新/ゴール判定
 190~210 着順判定・表示/連勝複式と単勝の倍率計算/勝敗判定/所持金更新・表示/効果音
 220 レース番号更新/ゲームオーバー判定/競走データ変更判定/時間待ち/行110へ
 230 ゲームオーバー表示/効果音/リプレイ

240 競走データ変更サブ
 250~270 マシン語データ(行80で読みこみ)

マシン語解説

■USR (&H7E) BIOSの&H7E番地を呼び出すことで、VDPのみをSCREEN2モードにする⇒多色刷りモード設定
 ■USR1 (&HC000) VRAMのパターンジェネレータテーブル、カラーテーブルを転送⇒多色刷りモード用に設定/マシン語プログラムの自己書き換え処理
 ■USR2 (&HC04E) 各馬のX座標増分用配列変数Aを設定する
 ■USR3 (&HC054) 各馬のX座標増分用配列変数Aを更新するときに設定される乱数を値とする
 ■USR4 (&HBFDD) ゲーム画面枠に雲・太陽と柵・

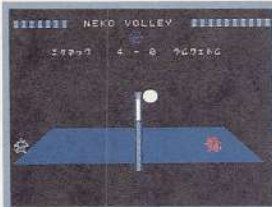
プログラマからひとこと

よき参考書

こら4日後は大事な中間テストだ。こんな時に人を喜ばすような通知をよこすな。でもとてもうれしい。このプログラムはえーと4年も前にパソコンダービーというダイヤモンドの原石ともいえるプログラムがあった。少しずつ気が向いたときにプログラミングをしてたのでこのプログラムもいつ作り出したか覚えていない。私のすばらしい腕によってパソコンダービーは作り変えられてSUPER DERBYという名となって再復活した。すばらしい腕などと書いてしまったが、じつはプログラムをまともに覚えたのはつい最近で、スーパービギナーズ講座でスプライトの使い方をマスターした。それから今までの数か月でマシン語までなんとか使えるようになってしまった。よき参考書となったのは前にも書いたように4年も前から買っているM・FANである。ファンダムの記事の中にはときどきでてるテクニックを見ては覚えた。ディスク化してしまったファンダムはこのようなテクニックなど見ずに遊ぶだけということが多くなってしまおうと思う。ビギナーは上達したければプログラムの中身に目をむける。

うんこ 東京・17歳





ねこバレー

MSX MSX2/2+ RAM16K by DARK

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標
U、D……ダミーボールの座標
X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標

その他の変数

A、A\$, B\$……キャラクタ設定用
B | ……ボールの色
BO……ボールがバウンドしたときのカウンタ
F……トリガー入力メッセージ表示用
F、S……スティック入力用
G、T、T1……トリガー入力用
I、J、L……ループ用
I(n)……それぞれの猫の色
J(n)……ジャンプの状態⇒0はジャンプしていない。1は上昇中、2は下降中を示す
K(n)……キャラクタ決定フラグ
M(n)……ジャンプ移動量
N\$(n)……猫の名前
O……ボールの形⇒13+Oのスプライトパターンが指定される
P(n)……得点
PR……ボールの状態⇒0は初期状態。1、2はそれぞれプレイヤー1、2が必殺技を使用した状態を示す。
Q、W……ボールの移動量
R……乱数初期化用
R(n)……プレイヤーが選んだ猫の色
RG……必殺技使用時、ボールの軌道が変化する段階を示す
SH(n)……プレイヤーが選んだ猫⇒とる値により以下の猫を選んだことを示す
0：ラムウェトム
1：ミケネック
2：サブライム

3：ウリスア
4：レキュイル
5：ファルコム
SV……サーブ権
SW……最後にボールに触れたプレイヤー
TT……ポイントを得たプレイヤー
T(n)……すべりこみの状態⇒0はすべりこみをしていない。値が正であれば右、負であれば左方向にそれぞれすべりこむことを示す
Z……プレイヤーのパターン番号⇒スプライトパターンを指定する

スプライトパターン番号

0 : 右向き
1~2 : 右向き歩き
3 : 上トス
4 : 右向きすべりこみ
5 : 左向きすべりこみ
6 : 右向きジャンプ
7 : 右向きスパイク
8 : 左向き
9~10 : 左向き歩き
11 : 左向きジャンプ
12 : 左向きスパイク
13 : ボール(通常時)
14 : ボール(右向きスパイク時)
15 : ボール(左向きスパイク時)
16 : ボール(接地時)

プログラム解説

■プログラム初期化

10 画面モード、スプライトサイズ設定/画面の色設定/1行の表示文字数設定/ファンクションキーの表示禁止/変数型宣言/乱数初期化/スプライト衝突時の割り込み先の指定
20 スプライトパターン定義
30 キャラクタパターン定義
■ゲーム初期化1

40 カラーテーブル設定/タイトル表示
50 コート表示/猫の名前と色の読み込み
60~70 トリガー入力待ちの間、メッセージの点滅※変数N | は意味なし。N | という変数が行70にあるが他では使用していないので不用
80 スプライトを消す/変数初期化
90~110 スティック入力待ち/猫の選択/選択した猫のスプライト表示/双方のプレイヤーが選択終了したかを判定⇒終了していなければ、行90へ
120 スプライトを消す
■ゲーム初期化2
130 得点の表示/サーブ権を示す猫のスプライト表示/変数初期化
140 プレイヤーキャラクタのスプライト表示/ボールの座標決定/ボールのスプライト表示

150 スティック入力待ち/トリガー入力待ち/プレイヤーキャラクタのスプライト表示/ボールの移動量の設定

■メイン処理

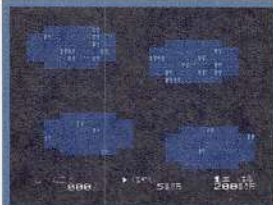
160 ループ開始
170 スティック入力待ち/すべりこみ時の横座標設定/左右移動時の横座標、スプライトパターンの設定
180 すべりこみ時のスプライトパターンの設定/プレイヤーの横の移動範囲の判定と処理/すべりこみの開始処理(すべりこみの入力判定を含む)
190 ジャンプ時のスプライトパターンの設定
200 ジャンプ処理
210 プレイヤーのスプライト表示
220 ループ終了
230 ボールの座標および、縦方向の移動量の設定/ボールがネットに接触したかの判定とその

プログラマからひとこと

ぼくは良太くんのもだちです

採用ありがとうございます。来るとしたらテスト期間中だろうと思っていたら本当に来ました。でもテスト勉強をしていないのでじっくり書いています。うれしすぎて書くことがうがはないので友達に書いてもらいます。
●はじめまして、ぼくは良太君のもだちです。ぼくは最近パソコンをはじめ、とんでも半年ほどたってます。それで、すーと、良太君にBAS10についていろいろ教えてもらって未だにゲームが作れませんが、ひっしになってがんばってます。(藤川)●どうもこんにちは、ぼくは良太の友達です。良太は、とてもうれしがっていました。ぼくもどっちかという、うれしいです。だからまた送った時採用して下さい。(兼本)●こんにちは、こんなおまつなのを採用していただいて……。ぼくが作ったわけではないのですが、キャラクタは、ぼくが作りました。どうもすみません。これからは、全部ぼくが作りますので、よろしくおねがいします。(小野聡一郎) DARK 広島・15歳





SOME PEOPLE サム・ピープル

MSX MSX2/2+ RAM32K by Romi

▶遊び方は37ページ

変数の意味

A, AS, AD, R……一時変数
I……ループカウンタ

スプライト面番号

0: マップカーソル(0)
1: コマンドカーソル(1)
2: 建築デモ用(2~4)
*カッコ内はパターン番号

キャラクタ

1: 空き地 *キャラクタの1~12は「月」「秒」に対応しています
2: 林
3: 海
4: 道路
5: 家
6: ビル
7: 畑
8: 映画館
9: デパート
10: ホテル
11: スタジアム
12: 遊園地
12B, 12B: 「百万円」
130: 「宝」(不使用)
131: 「年」
132: 「人」

コマンドコード

0: 林
1: 道路
2: 埋め立て
3: 海
4: 畑
5: 映画館
6: デパート
7: ホテル
8: スタジアム
9: 遊園地
10: 取り壊し
11: 終了

プログラム解説

1~53 REM文形式のデータ
54 マシン語領域確保/整数型宣言/REM文データのローダーの書き込みと実行/乱数初期化/マシン語実行
55 REM文データのローダー

マシン語解説

*説明文中、DEのようなイタリックの文字は、CPUのレジスタを意味します。
D800~D845
REM文データのローダー
B000~B167

初期化
B000~B02D
画面初期化
B02E~B04C
太文字処理
B04D~B081
パターンジェネレータテーブル・カラーテーブル設定
B082~B08E
DEからBバイトをVRAMのHL以降にコピーするサブ
B08F~B0A6
人口初期化/多色刷り
B0A7~B0C0
タイマー割り込みフックの書き換え
B0C1~B0D0
タイトルフェードイン
B0D1~B10D
仮想VRAMに初期マップを書く
B10E~B128
スプライトジェネレータテーブル設定/年初期化/ディレー/フェードアウト
B129~B154
プレイヤー数入力
B155~B167
BGMスタート/変数初期化
B168~B355
プレイヤーフェーズ
B168~B18D
初期化
B18E~B22E
コマンド選択
B22F~B26C
マップ選択の初期化
B26D~B288
マップカーソルの移動
B28A~B329
コマンド実行
B32B~B355
終了処理
B356~B444
建築フェーズ
B356~B3AB
初期化
B3AC~B3D6
マップサーチして建築と利益計算を行う
B3D7~B444
終了処理
B445~B464
ターン終了処理
B465~B4E5
建築
B465~B47F
評価値計算・利益計算の初期化
B480~B48D

プログラマからひとこと

未亡人はエリス

ときと共に、言葉も浮き沈みしている。またその速さもそれぞれである。頻繁に浮き沈みを繰り返す言葉もあれば、ほとんど動かない言葉もある。それら各々周期の違う言葉を取捨選択し、最も水面に近い、より高次の言葉たちを引き上げることに、正しいおもしろさを感じることが出来る。それはアンチテーゼである事象とテーゼである言葉との衝突によって得ることのできるカタルシスである。とても清々しく気持ちいい。そんなセンスに出会うと、「正しい」と思うとともにちよっとくやしかったりする。などと、おじいのように能書きを垂れるのは、6月号のおはこんで、松川哲郎さんの4コマを見て、久しぶりに「くやしいなあ」と思ったから。「ここは(中略)ボジア」で、類似稀なセンスが感じられる。ここで八百屋はひでくん、医者ペン、未亡人はエリスであるべきであって、また話の内容、構図にも高レベルの意志がかかっている。「さだめ」はほんの少し古かったが「異人道」も素晴らしい。こうゆう才能とセンスに、芸術の名を冠しても決して間違いない。
Romi 兵庫・18歳



評価値計算を行うか乱数で判定
B48E~B4A1
評価値計算
B4A2~B486
建築を行うか評価値と乱数で判定
B4B7~B4E5
建築
B4E6~B528
利益計算
B4E6~B508
ループ終了判定と利益合計の加算
B509~B51A
施設単独利益の計算
B51B~B528
周りの地形による利益計算
B529~B572
ゲーム終了
B5BE~B816
サブルーチン群
B5BE~B5CD
フェードアウト
B5CE~B5FD
各プレイヤーの予算と人口の表示
B5FE~B645
今期利益の表示
B646~B650
RETURNキー待ち
B651~B657
HL HL+A
B658~B6FF
周りの地形と評価値テーブルから評価値を求める
B700~B734
建築デモ
B735~B767
建築効果音
B768~B770
マップカーソルの表示
B771~B782
マップカーソルの位置(テキスト座標)をスプライト座標に変換
B783~B7A2
「じんこう」またはプレイヤー番号の表示
B7A3~B7B1
人口表示
B7B2~B7DB
年と季節の表示
B7DC~B7F4
パラメータ表示部のクリア
B7F5~B802
連続ブロック出力(SH24で改行、Dで終了)
B803~B816
所持金の更新と表示
B817~B845
取り壊しの費用表示
B846~B9C8
サブルーチン群
B846~B852
A+カーソル位置のキャラクタ
B853~B85E

仮想VRAMから乱数で1バイト取り出す
B85F~B881
 スプライトアトリビュートテーブルの設定(PUT SPRITE)
B886~B88D
 1文字入力
B88E~B896
 金額表示
B897~B8F2
HLを2進→10進変換して(**DE**-1)から表示
B8FD~B90E
 テキスト座標を仮想VRAMアドレスに変換
B90F~B928
HL←HL×DE
B929~B946
 仮想VRAMをVRAMにコピー
B947~B96F
 フェードイン・フェードアウトのカラー効果
B970~B978
 画面中央部クリア
B979~B989
 連続ブロック出力(各ブロックの前に位置指定データがあるものを処理—&H24がブロックの区切り、&HFFがデータ終了を示す)
B98A~B9AF
 BGMスタート
B9B0~B9C8
 ブロック出力
B9C9~B9E2
 BASICに戻る
B9E3~BA23
 サブルーチン群
B9E3~BA07
 VRAMコピー
BA08~BA14
HL←HL+B×C
BA15~BA1D
 PSG書き込み
BA1E~BA23
 不使用
BA24~BB47
 タイマー割り込みルーチン
BA24~BA37
 割り込み禁止/レジスタ退避/60分の1秒タイマーの更新/BGMスイッチのチェック
BA41~BB39
 BGM演奏
BB3A~BB42
 レジスタ復帰/割り込み許可
BB43~BB47
 タイマー割り込みフックのオリジナル
BB48~BB4C
 タイマー割り込みフックに書き込む内容
■ワークエリア等
B573~B5BD
 文字定数
B882~B885
 &HB853からのサブルーチンのワ

ーク
B8F3~B8FC
 2進→10進変換に使用する定数(10ⁿ
 —n=0~4)
BB4D~BCA8
 文字定数
BCA9~BCDD
 フェードイン・フェードアウト用カラーテーブルデータ
BCD1~BD19
 マップ初期化用空き地データテーブル
 +0:先頭X座標(&HFFなら終了)
 +1:先頭Y座標
 +2:長さ
BD1A~BD2B
 取り壊し費用
BD2C~BD35
 「RND(1)*660」のBASIC内
 部表現
BD36~BD3E
 「RND(1)*100」のBASIC内
 部表現
BD3F~BD4C
 評価値テーブルのアドレス表
BD4D~BDCC
 評価値テーブル
 +0:&H4D
 +1:座標増分
 +2:評価値(利益)増分
 +3:チェックキャラクタ数
 +4~:チェックキャラクタ
 または
 +0:1
 +1:単独利益
 または
 +0:0(エンドマーク)
BDCE
 PSGレジスタ7に書き込む値
BDCF~BDD2
 BGMデータポイントの初期値
BDD3~BDD4
 不使用
BDD5~BE41
 コマンドテーブル
 +0~+5:コマンド名
 +6~+7:費用
 +8:対応するキャラクタ
BE42~BE69
 スプライトジェネレータテーブルデータ
BE6A~BF51
 パターンジェネレータテーブルデータ
BF52~BF83
 BGMテーブルの音符に対応するPSG
 トーンレジスタ値のテーブル
BF84~BFF0
 チャンネルAのBGMテーブル
 0:休止
 1~&H18:音符
 &H19:エンベロープ
 &H80~&H84:コマンド
 &HFF:強制終了(不使用)
 +0:&H80=音量指定
 +1:音量
 +0:&H81=PSGレジスタ設定

+1:レジスタ番号
 +2:データ
 +0:&H82=繰り返しの先頭
 +1:繰り返し回数
 +0:&H83=繰り返し部の終わり
 +0:&H84=ジャンプ
 +1~+2:ジャンプ先アドレス
BFF1~C03C
 チャンネルBのBGMテーブル
C03D~C040
 BGMチャンネルA・Bのデータポイン
 タ
C041
 BGM演奏スイッチ
C042
 BGMチャンネルAのカウント
C043~C044
 BGMチャンネルAのトーンレジスタ値
 (不参照)
C045
 BGMチャンネルBのカウント
C046~C047
 BGMチャンネルBのトーンレジスタ値
 (不参照)
C048
 BGMチャンネルAの音量
C049
 BGMチャンネルBの音量
C04A
 BGMチャンネルAの繰り返しカウント
C04B~C04C
 BGMチャンネルAの繰り返し先頭アド
 レス
C04D
 BGMチャンネルBの繰り返しカウント
C04E~C04F
 BGMチャンネルBの繰り返し先頭アド
 レス
C050
 60分の1秒タイマー
C051
 評価値増分
C052
 チェックキャラクタ
C053~C054
 評価値テーブルポイント
C055~C056
 評価値小計/利益小計
C059
 プレイヤー数-1
C05A
 処理中のプレイヤー番号-1
C05B~C05E
 各プレイヤーの予算
C05F~C060
 処理中のプレイヤーの予算
C061~C062
 評価値合計/利益合計
C063
 年
C064
 季節(0~3)
C065~C068
 各プレイヤーの人口
C069~C06A

処理中のプレイヤーの人口
C06B
 コマンドに対応するキャラクタ
C06C~C06D
 コマンドの費用
C06E
 実行中のコマンドコード
C06F~C070
 マップカーソルの位置(テキスト座標)
 /建築フェーズの注目座標
C071~C072
 探索座標下限
C073~C074
 探索座標上限
C075~C076
 注目座標退避用
C077~C082
 施設別利益合計
C083~C084
 土地代
C085~C086
 税金
C087~C31A
 仮想VRAM

修正点

CLEAR文がなかったのを追加して、「えいがかん」の綴りミス(?)を直した。

PSGレジスタ7に書き込む値の上位2ビットはPSGが持つI/Oポートの入出力を指定するもので、MSXでは「10」でなければならないが、「00」になっていたのを直した。「00」にすると、かなランプがつかない、ジョイスティックをB IOSを通してはアクセスできないなどの問題を生じるが、CTRL+STOPを押すなどちょっとしたことで直ってしまう。なお、SOUND文では気にする必要はない。

補足

I/Oポートへの直接アクセスについては、作者の書いたPSG書き込みサブとB IOSとの違いは割り込み許可の有無だけだし、タイマー割り込みルーチン以外ではB IOSを使っている場合もあるので、「タイマー割り込みルーチンで割り込みを禁止しているの」に、PSG書き込みのために許可されては困る」というのが、自前のサブルーチンを用意した理由だろう。

では、なぜタイマー割り込みルーチンで割り込みを禁止しているかといえは、「処理中に再び割り込みがかかると誤動作してしまうから」というのが通常の理由だ。しかし、ユーザールーチンだけがタイマー割り込み処理のすべてではないという点に配慮が欠けているようだ。つまり、作者がB IOSに割り込み許可があることを嫌ったのと同じ理由でユーザータイマー割り込みルーチンにも割り込み許可があってはならないはずだ。

実際、『MSXテクニカルハンドブッ

ク(アスキー)の「タイマ割り込みフックの正しい使用方法」というプログラムのタイマー割り込みルーチンには、割り込み禁止も許可もなかった。

では、なぜ直さなかったかといえば、実際にBASIC ROMのタイマー割り込みルーチンを読んでみると、初期化として割り込みが禁止されていない上に、フックをコールした直後に割り込み許可が実行されているからだ(この理由は担当者にわからない)。

結局、作者が直接I/Oポートをアクセスしていることは、根拠を失ってしまうことになり、実際に作者のPSG書き込みサブでBIOSをコールす

るように直しても、特に問題はないようだった。

では、誤動作の可能性については、どうなるのかというと、MSXでは、処理中に再び割り込みがかかるような長いタイマー割り込みルーチンを書いてはいけないということになる。

ワークエリアの保証されていない使い方というのは(本当に保証されていないかどうかはわからない)。編集部では確認できなかったということ。日10Sの1文字出力ルーチン(CHPUT)におけるカーソル位置指定のことものだが、作者がほかの方法を知らないか思いつかない可能性もあるの

で、明らかに保証されているやり方を紹介すると、エスケープシーケンスを使えばいい。CHPUTはエスケープシーケンスに対応している。

また、HレジスタにX座標+1、LレジスタにY座標+1を入れて&H0006(POSIT)をコールするという方法もある。(ANTARES)



SOMEPEOP.F08

```
10 'SE1E32AFF3AF320BF33C2AFFCCDF500CDDC
0021E0F37E6F8770E9147CD470E21E9F3AF360F
57723735C0D620E21080101E08C0D4A0057E6CE
5F7AF0E61FB35FCB3FD3C4D00E230B78B120E721
6ABE110004012800C05C002100201000803EF0
13 'C056001192E2180000000000000000000000
2009C08200E10100000000110E1C00E5060081ACD
4000E231310F8E1C921000002269C02265C02267C0
CDE3B9210020CDE3B9C02700AF3241C0F3219FFD
1143B001050005C5ED00C1D12148B0E000FBFA
12 'C070992155B0C079921A90BCD4789AF3250
C02187C011080001932630E500B021D10C460420
1405234E237E23E5FCDF0B00150012310FB0E118
E80064C5C0D5883020028302C110F4C0D9002142
BE110030812800C05C003E0132630C3A500CFE
13 '8438FC0CEBFA5FCD7092108C422DC0F32100
BBCC000921A90BCD4789C05001C06080F313BF6
FE3330FD26313259C0C0B55C008A0921C800225F
C0225C0E225C0C8F325AC0B3A59CF0E72023A5AC0
87472158C00051B0E52356E0535FC021650C078
14 'C05186E52356E05359C000209B92A5FC0E1105
17CD0E0E0C082970A3B7C0083BFAF1B10004FC0B5
803E0111AF6C0E0FC05FB8AF4F21170F22DC0F321
803E016805FC00F0B110500197E6720840D7918E4
10067ECDA2002310F95E235237EEB22C0C032
15 '68C0872080F521E1A0107085E20C05000C1
180611180E0CEB0C080E0BF03AC098FE1E2008
79D60130A6AF18A3FE1F204793C108FE002010
FE1C200A3E0B180E1FE10700A00AF180779FE0BCA
2B3326C03E00111AF6C0E0C05F08010A0E11
16 '16F359C080728AF35AC0E1080E05B72085
BE101160A78326FC0769270C083A290C27832A1
B23A6C0FE0AC1A780C60870C086B8216FC0FE0D
CABE1FE202833E5061C0201B34E17FEFF200134
FE1E20013527FEFF200134FE1620C93518C6
17 '3D20033518E032230033518093D20063418
D32A5FC0E05B6C080E0D52047582C4688A73A6E
C0FE02201178FE03C275B23601C0D2989C03B803
75B2FE0A301C783D20030C0275B23A6E0C0B7A75
B23A6B0C770D29B9C03B80375B278FE0A4DA75
18 'B2FE05200511010001000E062011110300B7
E52A69C0E0522269C0CDA30E173E01180E3A59C0
872031215AC0F0E7B72E10342A5FC0E2580C2A69C0
2265C0C30801AF7721A0530E225DC0E2A69C02267C0
2A65C0E2269C02A5B0C225FC02177C01178C001
19 '0F03600E0B021041B3ED1C0D000AF326FC0
06163A59C0E720833A5AC00600B7280370051632
70C7832D483C0C0D0E7100183ED1C0A00021100A
22DC0F32181BC0DB009C0A68FE07026584FE528
00FE042809FE0628053E06C35684216FC03A7E
20 'FE1E200E360023347FE162005D0C0872A69
C0110200C0DF09E0B85C0192226C00600D2177
C0210000000E000D5061190D23002310F3ED585F
C0F191007019225FC0E0F0E85C0D29B93A59C0B0728
20215A40E7001293A205FC0C0225C0E02A69C022
21 '65C0E2A67C02269C0E2A5C0C035F832A5FC022
50C02A69C0E2267C0C0CDE05216AC8347FE04C2E5
B4300E21630C347FE15A0C29A5F325AC0C06081
2100002261C00606326080F52608AF29113FB019
E52356E0F12067E5213600C02F54E178FE0402
22 'C5B37E7B281023C058B0E52A610C192261C0
E12310EC213600C02F542A610C2323E24252005
E052D2C5B3C04680F0E051101003E0520043C1102
00772A69C0192269C0E21350C0DF0E0E5883C019
2283C0C000B7C0D29B9C3C5B3237E0E7201E2A61
23 '0E53A60C03D02600F291177C019D14E2346
28E0009E8732372C358323C0200E7E52A610C0C
E51862261C0E118C00D5080E52A61C0E192261C0E1
18BD0C69003E0CCDA0005A59C0B07201F110A0621
735C0DF5B72A69C01108C0F0978C0D50601C0D86
24 '0BF00CAC998193110A072196850C0F5B711
0A18D52A65C0009780D11C2A67C0C0D978B18D632
3A0E8F96F020A9E98F0989E0F3E09CE0E212424
20289C0DF09A93F073808A2400504C41594552
31FF07308424504C4159455232FF0730844
```

```
25 '242FF0447414D45E2053455421240021BB0C
CD47B9E0CCDA2003E0C03780911050221A9B0C0
F5B7110700052A65C0C0F0780D11C2A67C0C0978B
110715D52A58C0D09780D11C2A5DC0C0D9780C346
B6110506210F0C0DF587A59C0B072814210608
26 '22DC0F321998BC0D0B93A5AC0C631CDA20011
081006080D2177C0050E0D0E00006601CD97
B0D0E1DD23DD20311C0110E0C046069C0D5061CD
C0608F00D20F0C956F3E000C670E53A6FC03275
8479632710C326FC078863273C0A70C3276
27 'C047963272C03270C78863274C0237E3251
C0733252C0232523C0210000225E0216C07E
C07F2833216FC03A73C00E003A4020E0C3A71C077
2170C03A74C00E08340020C00505C3A75C022
6FC03A76C03270C0E123237EC35186FE1E30C9
28 '2170C07E7C07F20C1FE163000C460884F3A52
C0472A53C07E09200E0E2A55C06A10C0D518622
55C0E0B2310E018900602C0D71B735E020E0F0D5F
B0C035B7210A1B30C3C04D00C35B73E04C04D00
C035B73E03C04D00C35B7C110D43E021ED1C3
29 '5F883E0A1E0FC093003E051E00C9300000A
AF3250C078075F3E04CD93003E041E00C93003A
50C0E7280E1053E0A1E00C9300C0C07187AF8E
0FC35FB83A6FC0087807876C00573A700087873D
5FC0921178322DC0F33A59C0B7200E2199B0C0B0
30 '093A5AC0631C3A20021A00C0B0092A6000
11803C09780219C0C30093A63C026006F1117
15C097803E83C0DA2003E20CDA2003A64C026006F
2911A1B0197ECDA20023061E3C20CDA20018F9C9
C0EB0721800220C3061E3C20CDA20018F9C9
31 'E053D0C3C0D00E225FC0781C18E22A5FC0E0
586C00E7E05D08225FC011817C38E800C04680F
04300E21EE19012005E20C05600C3758211AB0
D004260006F291A95E7306E226C0011180E0C0E08
C375283A6FC0473A70C0A4CDF0B0E7C9212CB0
32 'CD2F542187C0197E0C0F2102888FD7300F072
01FD7782FD710326006F29291101819E2812828
010400E3C0000000000000C090E200F0C39F00C097
B02170B0C300009E0D530FC3E5D05F0215108FE5
30E5F5874F06000D21F1800009D0A0E00D4061
33 '1600B7E04230031418F0097AC630FD7700F1
FD230D2008FD3600000106047FE53200A3E20C0
A20020313F180776CDA2002310F97C92A200C01D1
E1C91000A000A000E0803102716059211E00C08F
9B581600191187C019C09C0506100D210000C0B3C
34 'CB103002019C0B23C1210FD0E5E101C921
87C01181080616059505011E00C05C0C00E1089
EB1313E109C110E0C9AF3250C3A50C08FE0420F9
065911002905E5D50180000C0D5000E1109E0E1
C110E7FE601C02318D721002901C0020C000AF326FC0
35 '7E573C08235E23E03D3C0C008092318EF21
CE0D5E3E07C0158AFB23113DC0010400E0B02142
C01143C00010700360E0D0B3E033241C0C97EFE24
C08FEF200023463E20CDA20018F91803CDA20023
18E7F3214300119FFD01850E0B0F0A0F32AFFC
36 'C05F002140B0C30009110000010000005E5C5
C05900C1D121000019E01E5D5C05C0C0C1D121
000019E01E35C007887005160059193D02FC01
09F30A30715073A1F1C9F3D0A00A29F30D55FD
E5E5D5C05F52150C8345A1C00B7C3A0BB2142C0
37 'D02130006007E78274130772010232323D0
23D02304780E023E0C3A0B00500056011A13
FE1A305E4FE055260006F2901528F09C1E5FDE1E1
1A13DD73000D201779787200A78C06081E00C15
BA1800FE1920093E01E09C015BA1800E50E01
38 '21480C0008A78C06080E01E0015BA1800E50E0
775F7807C015BA23FD7E01757F78073C0D15BA18
080F0E21063E081E00C015BA300015BA300015BA
AF3241C0C3A948A002010E52140C00E01C0008BA
1A77E113035F8A3020001A4F131AD055799D15
39 'BAD110E0C02014E5214A000E3C0008A1A77
152732327E135F8A302014E5214A000E03C008
BA352804235E2356E1C35FBA51A0F131A67E0E1
C35FBAF1C35E1F0E1D0E1F000000000032A0F
0000456E04A5A5A0724A008534F4D45205045
```

```
40 '4F504C452405E0507265736567465642062
79203139393220526F6D0924FF080124480F7720
6061E67920786C6179657273202831203229203F
245040415945522024EAF9E529197ECF51024
4F809C0DF09A93FF030C0E9C0E97D020202420
41 '504C4159455231FF06303084F07801812020
2420504C4159455231FF06303084F07801812020
24FF1C24FF06507573682052657475726E605
79F0724FF1C2400E497E2A09D97E098F8200A5
A524FF1224FF059A9D97E097809497F0524FF
42 '122428EAE099FF0800012024209492060E96
F020FF079081202420C0DE04F00C4FF0800120
2420C0E309FF0800012024200C0C0E0E101FF08
001202420FF59394F0E1FF080001202420E4E10
DE92FF090801202420E9E9297FFDF09080120
43 '24FF122420526573732052657475726E20
605792024F1224003084240C0DF09A932020
202418101010101040C0E205170C0F080F07050
5070F0F08F07050E080A0800000000000000000
00000301070120001080001040001050000000
44 '07050007030E00050F008130000311000512
0712030710040010500100000100708120008714
0F07120000211001210021300141007F05000
C000E08050806400060400F40010007F0508212
29F31C94200FF08021229F30F640040070D00
45 '790B80000000A0000000000000000000000
010500010901060400214018000E0219010604032
01084005320106C00810181200001020018040001
010840020101054000200218000011A400200101
044083020105400384018000011E4002030104
46 '400104010300014640402081054004040106
400101040001464005002810540050401064001
010104000A00FF1B8FA0E0FAF49C20202000500
E4D93FE2200A000493FE2200320204000193F0
20202005003A0E0992020201000079492009
47 'DE9F0200308030E0C0D0A0480080090C0306
202020C0E0A0C0D0C0E0D15818000959394FE1
20930A0C0E08F0A9C020000000000000000000
0000007818100000818172038383C3C3020008
94946D101D644310AAA5A438844420292956
48 '8808262FC31613F92F2947100DF15D555151
930010FE82C0107C12F020E7463E280F800018E
10102824C02000024000000240003C03C03C03C
3C0C00227777222222C03C03C03C03C03C00002
40000002000747474747474747474747474747
49 'FFFFFFEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE000183C7C3C3C
00BC0C7C7C0FC0C0007E7E7E7E7E7E7E7E7E7E7E
FC0FC0FC0FC0058AA22008BA222CACACACACACACA
C00A0E7E7E7E7E66007C3C3C0FC0FC0FC0F00FFAF
FFAF00FC0C0C0C0C04B4B4B4B4B0C000FF83FF83FF
50 '83FE0C4F4F4F4F4F4F4F4F4F4F4F4F4F4F4F4F
2F2F2F2F2F2F2F2F20018245A5A243C42B0CFC0FC
FC0FC0C000A0C1940170D16801530140012001
10100100100100000000000000000000000000
A000500230012002F001E001C0518000F082001
51 '1C000E000E0031C000E000E051C000E000E0C0
0E0A0E000E030001C0C1C0C0E0A54000E053202
01701830033001701830033017401300163814704
006C031670013818381470007016701838013803
70007016700138183814700070167018381470
52 '01700084AD08F0109100100000100A08100
0F8203190E19C190E190E19C190E190E190E190E
019E190E190E190E190E190E190E190E190E190E
19C190E190E190E190E190E190E190E190E190E
190E84FF000000000000000000000000000000
53 '000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000000000000
0000
54 CLEAR 300,&H000:DEFINT A-Z:AD=&H000:
DEFUSR=AD:READS:FORI=0TOLIN(AI)*2:A=VAL
("&H"+MID$(A,I,1)+1,2):POKEAD+1:A=NEXT:
AD=&H000:A=AUSR(AD):DEFUSR=AD:R=RND(-TIM
E):A=USR(0)
55 DATA 2324E223462176F65E286E5E2356E0
534608232327FEF5AC2037FEF8FC0E2327E7B20
052A460818E2C0D3087878757237E0C3D0802
020318E4FE3A030363800637C00000
```


LOST WING ロストウイング

MSX MSX2/2+ RAM32K by チビ太

▶ 遊び方は38ページ



変数の意味

- A.....USR関数呼び出し用
- A\$.....敵出現データ読み込み用
- AD.....敵出現データを書き込むアドレス

プログラム解説

- 100 REM文マシン語(展開用マシン語)
- 110~610 REM文マシン語データ
- 620 マシン語領域の確保/USR関数定義/変数設定
- 630 敵出現データ書き込み/USR関数呼び出し
- 640 REM文
- 650~820 敵出現データ

マシン語解説

- 展開用マシン語
- 8008~8010 サブルーチン群(A~Fのアスキーコードを数値になおす計算の一部/転送終了判定してメインルーチンへのジャンプ処理)
- 8011~8040 REM文マシン語データをBASICテキストから読み取り&HC000番地から転送する
- メインルーチン
- C000~C021 スクリーンの初期設定
- C022~C039 太文字処理
- C03A~C069 フォント設定/フレームを描く
- C06A~C0AD スプライトデータ作成/スプライトパターン設定
- C0AE~C137 タイトル画面(ゲームを始めるためのキー入力待ち)
- C138~C164 メインループ
- C165~C1AF 星のスクロール
- C1B0~C222 メガクラッシュ、エネルギーとスコアの表示
- C223~C27F 文字列表示処理
- C280~C2CA クリアボーナス処理
- C2CB~C339 敵データの決定
- C35A~C3D0

- 敵の移動処理
- C42D~C59E 敵設定サブルーチン
- C59F~C764 イベント設定のサブルーチン
- C765~C8A0 自機に関する処理
- C8A1~CEFF 敵移動サブルーチン
- CEFF~D200 サブルーチン群
- ワークエリア&データエリア
- C33A~C359 敵データ設定のためのテーブル
- C3D1~C42C キャラクタ移動テーブル
- D20E~D247 移動用データ
- D248~D281 サウンドデータ
- D282~D2A1 点数データ
- D2A2~D2DF 各種データ群
- D2E0~D322 タイトルデータ
- D323~D434 メッセージデータ
- D435~D501 フォントデータ
- D502~D555 フレームデータ
- D556~D7BD スプライトデータ
- D7BE モードセレクトでの設定値(0:ノーマル、208:ランダム、224:S+Rで始めたとき)
- D7BF 自弾(0:レーザー、2:ビーム)
- D7C0~D7C1 キーの連続入力防止用
- D7C2~D7C3 星スクロール用カウンタ
- D7C4~D7C9 数値のアスキーコード
- D7CA~D809 文字列用ワーク
- D80A~D849 星のスクロール用
- D84A~D84B ステージクリアボーナス
- D84C~D851 ワークエリア群
- D852~D853 スコア用

プログラマからひとこと

感想が聞きたいです

まあいろいろいいこともありますが、やめときましょう。ゲームに関しては暇なとき、気楽に楽しめるものではないでしょうか。いろいろな人の感想が聞きたいです。またゲーム中、自分の弾でアイテムが爆発してしまうのが嫌な人は、行370の...CA7CC8...を、080000に変更してください。~写真はチビ太(♀)、4歳です。 チビ太 大阪・19歳



- D854~D855 敵にボーナスアイテムを出す点数(初期値は1000)
- D856 上位2ビット:難易度
- 下位3ビット:ステージ数
- D857 エネルギーの残量
- D858 メガクラッシュの残量
- D859 フラッシュ処理用
- D85A~D85B サウンドルーチン用
- D85C~D87B キャラクタ固有のワーク
- D87C~D8FB 仮想スプライト用
- D8FC~D973 敵弾用
- D974~D977 ボス用のワークエリア
- DA00~DAFF 敵出現データ(ノーマルモード)
- DB00~DBFF 敵出現データ(ランダムモード)

てあるワークエリア(&HF676番地から2バイト)の内容によって変化する。そのため、行620のUSR関数定義はこのワークエリアを参照しておこない、展開用プログラムはリロケータブル(置かれる番地に依存しない)なものになっている。

また、マシン語のコードが画面に表示できるものだけになるように工夫されている。

なお、本文では上記のワークエリアの内容を&H8001(RAM32K以上の機種では通常この値と思われる)と仮定して解説しているので注意してほしい。

■敵出現データについて

行650~820のデータは、&HDA0番地~1番地に書き込まれ、敵の出現パターン決定や、メッセージ表示などをおこなうためのものである。このデータを書き換えることにより、違ったゲームを楽しむことができる。

以下にデータ(16進表記)の意味を示す。

01~0F: 敵出現データの決定パターンを繰り返す(0A~0Fで何回データを戻すかを決めて、01~09で何回繰り返すかを決める)

- 10~DF: 敵キャラクタ設定
- E1~E8: ボス設定
- F0~F4: メッセージ表示
- F5~F9: エンディング処理

補足

- 展開用マシン語について
- 展開用マシン語(とREM文マシン語データ)の置かれる番地は、BASICテキストエリアの先頭番地を格納し



バイス・ブロック・ブレイク・ダウン・ゲーム VS Block Break down game

※リストは掲載していません

MSX2/2+ VRAM128K by めまみろ

▶遊び方は40ページ

■ファイル

2つのファイルを使用している。
VS-BLOCK. FD8
このゲームの主体となるBASIC
ファイル。このプログラムが次のファ
イルを呼び出してメモリにロードする。
VS. BIN

マシン語部分をセーブしてあるバイ
ナリファイルで、&HC000番地に
ロードされる。

■メモリマップ(16進表記)

C000~C656

マシン語のコード部

CE40~CE7F

ワークエリア

ワークエリアのおもな要素は以下の
とおり。

CE40 タイマーのY座標

CE43 タイマーカウント用

CE48~CE5F 1プレイヤー用

CE60~CE77 2プレイヤー用

で、2つの中身はおなじ。以下は、そ
れぞれの内容。

オフセット

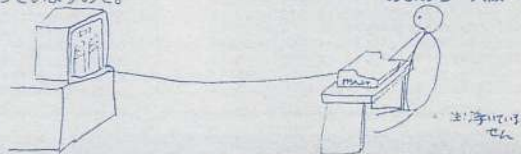
- +0 ボールのX座標
- +1 ボールのY座標
- +4 ラケットのY座標
- +5 ラケットのX座標
- +7 ラケットの長さ
- +8 ラケットのY座標
- +9 ラケットのX座標+ラケット
の長さ
- +11 ボールの残り
- +13 ボールのX方向の速度
- +14 ボールのY方向の速度
- +19 ブロックの残数
- +22 アイテムの種類×4+12
- +23 ボールをホールド中は1

プログラマから ひとこと

一度訪れてください

やっとのことでの採用、うれし限りです。2+を買ってからはや2年、
だいぶディスクも使えるようになってt円を買おうかな、とは思うが、V
DPの新しくなったものを待っている今日このごろです。これと一緒に送
った物は没ったようだが(なにせ量が多いからなあ)。このゲームの対コン
ピュータ戦はかなり燃えます(私だけかもかもしれませんが)。対戦モードでな
い限りパーフェクト勝ちはないでしょう(このコンピュータはよくよそ見
をしますが……。)。私事ですが、これを読んでいる人で、泉佐野市のS高校
の人がいたら、物理部を一度訪れてください。私はたぶんTOWNSを触
っていますので。

めまみろ 大阪・17歳



私のパソコンをする部屋の様子
(汚いのですみません)



CG-7

※リストは掲載していません

MSX2/2+ VRAM128K by Toxsoft

▶遊び方は41ページ

2本のBASICプログラムから構
成される。

CG7. FD8

BASICファイル。最初に読みこ
んだあと実行され、次のプログラムを
実行する。

CG7-2. BAS

「CG-7」の本体であるBASICフ
ァイル。

■CG7. FD8

このプログラムは、最初に実行され、
マシン語を以下のように展開する。

D000~D018

スプライト定義

D020~D53F

スプライトデータ

D540~D54E

CPU切り換え処理

※USR1(0)でZ80モード(標準モ
ード)、USR1(1)でR800のROM
モード(中速)、USR1(2)でR800の
DRAMモード(高速モード)、2+以
下ならなにもしない。

DE00~DE34

マシン語高速書きこみルーチン

■CG7-2. BAS

以下に、基本的な機能をプログラムの
どのあたりでやっているか、おもな
処理のみを記す。

- 140~170 メインルーチン
- 190~260 メニュー処理
- 700~720 自由曲線
- 740~760 エアブラシ
- 780~810 直線
- 830~860 連続直線
- 880~910 ボックス
- 930~960 ボックスフィル
- 980~1030 三角形
- 1050~1080 円
- 1100~1140 楕円
- 1160~1170 ペイント
- 1190~1220 文字入力
- 1240~1310 ルーベ
- 1320~1380 ルーベ表示
- 1390~1410 ルーベ消去
- 1430~1490 コピー
- 1510~1610 拡大コピー
- 1630~1670 クロマキー
- 1690~1730 スクロール
- 1750 グリッド表示
- 1770 画面消去
- 1790~1800 消しゴム
- 1820 アンドゥ
- 1840~1870 ディスク入出力用
- 1880 画面セーブ
- 1890~1910 画面ロード
- 1920~1930 合成ロード
- 1970~1980 鑑賞

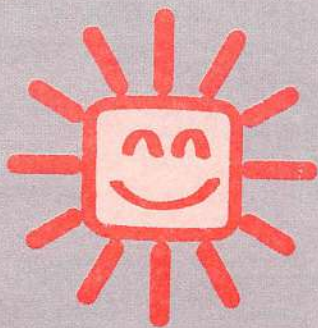
プログラマから ひとこと

5月号「盛夏」で使用した自作のCGツール

このプログラムは92年2月号45ページ「付録ディスクにSCREEN7用
のCGツールを云々」ということで作ってみました。SCREEN5や8の
は過去に数本作ったことがありますが、SCREEN7用は初挑戦です。
まだ市販ツールには引けを取りますが、多彩な作画・編集機能を備え、わ
かりやすいアイコンを使用しています。もちろんマウス対応で、ディス
クに絵を保存することもできます。ルーベとコピーと合成ロードを使えばタ
イルパターンも表現できるし、やる気と時間さえあればどんなCGでも描
けると思います。92年5月号のほぼ梅屋のCGコンテストに掲載された「盛
夏」の「自作のCGツール」とはこのプログラムのことです。付録ディスクの
おかげで長いプログラムの入力もいらぬし、これでCGコンテストへの
投稿が増えること請け合いです。使用ツールのところに、「CG-7使用/
SCREEN7」と書かれるのを楽しみにしています。なおイラストは妹が
描きました。

Toxsoft 三重・17歳





あしたは晴れた!

今月のテーマ

大作ここに完成、近日発売!

夜中に突然、すばらしいゲームアイデアが湧いてきて、これなら絶対おもしろい/そんな大作を完成させる夢を見ませんか?

このアイデアがゲームになったらおもしろそうだというものがいくつかあった。また、すでに大作を作成中という報告も届いている。前半は「このアイデアでだれかゲームをつくってほしい」というアイデアの紹介だ。

●参議院選挙も近いことだし、かねがね選挙のシミュレーションゲームを作りたいとは思っているのですが、なにせ1本もゲームを作ったことがないので、アイデアだけでもと思って……。たとえば党内候補者の決定の苦勞や、企業からの献金、他党のアジ演説とか、買収とか、そういう選挙の黒い部分のあるゲーム。「本当にこんなことやっちゃいけないよ」ということをいまの政治家の人にわかってもらえるようなの。=岐阜県・加藤俊之(17歳)

ときには市長、ときには父親となり町作りや子育てなどを体験する市販ゲームの影響で、人気急上昇のシミュレーションジャンル。まわりに目をむけばいくらでも題材がころがっている。そこからゲームにしておもしろいものを見つけ出すには、その人のもの見方に関わってくるだろう。加藤くんが見つけたのは選挙。それをちょっぴりダーティーなイメージにすることで、リアルな雰囲気が出そう。もし、ゲームになったら、プレイヤーはなにになるのだろうか? 一介の候補者となる。ただ、当選することを目指すのか、それともある党のリーダーとなり、たとえばやまと保険が議会で可決されることを目的とするのかなあ。政治というのをちょっとは知ると、こんなゲームがあってもいいような気がする。

●イカサマのできるゲームはどうだろうか。ブラフ(はったり)などによりイカサマが成功したり失敗したりする。コンピュータ、もしくは友達がいカサマをしたと思ったらそれを指摘して相手を負かす

こともできる。問題はイカサマによりゲームバランスがくずれないかどうかです。だれか作りませんか。やはり、自分で作らないと駄目か……。=福岡県・諫山貴由(16歳)

聞くぶんにはおもしろそうだが、いまいち、どんなゲームになるのかイメージがわからない。

●僕はプログラムを作れないが、打ち込むことはできる(あたりまえか)。だからBASICをらくに打ちこむプログラムがほしいから、だれか作ってくれ。=東京都・古谷和俊(14歳)

ええい、この横着者め! でも、これはたしかに大作かもしれないし、そんなのがあったらわたしもほしいぞ(AVフォーラムの打ちこみらくになる)。

●日本全国300万の「ヴァーミリオン」、「レンタヒーロー」およびS.S.T.BANDファンの皆様こんにちは。突然ですが、「ヴァーミリオン ソフト」を結成し、ファンダム用にディフォルメ移植しませんか? もちろん「いーしょーくー情報」にも組織的にはたらきかけ、「本物」がMSXで遊べるようにしましょう! そしてセガにパートIIの発売を懇願しましょう! 世界最強のRPG、AVG、バンドの卵であるこれらのものたちに光を! 我こそはと思われる方、手紙にて連絡されたし。当方21歳の美人OL……。=茨城県・ともピー酒出(16歳)

ありがちながら、ついつい最後の当方21歳の美人OLがおかしかったで紹介してしまった。ウソをつくなどもピー酒出、なにが21歳美人OLバスト90だ。それに移植希望のソフトでなく、もし、キミがバリバリのプログラマだったら作りたいと思う作品を書いてきてほしい。

また、「だれか作ってくれ」のゲームアイデアで、光栄のゲームに対するものがいくつかあった。あ

れこれの時代を舞台にした作品を出してくれとか、「信長の野望」をもっとよくしてくれなど。これは、ハガキを出すところが間違っている。

ここからは、現在制作が進行しているアマチュアプログラマからの報告とその作品のPR。

●現在95パーセント完成のグラフィックツールを作っています。現在はSCREEN5専用ですが、7や8も改良して作る予定です。タイトルはヒミツですが、「BASICでここまでできるのー!」というくらいのもを制作中。=三重県・三毛乱ジェロ(17歳)

がんばって完成させてほしい。ただ、ツールに関していえば、それがどんなに長いマシン語のプログラムだろうが、短いBASICのプログラムだろうが、ちょっとでも便利のほうが優れているといえると思うので、便利なものを作ってね。

●TPM.COの次回作、「DELVINDUS」(デルビンダス)は、魔王の息子となって村をおせい、物品を略奪し偉大な魔王さまを倒さんとほむかう勇者を打ち負かすRPGもどきである! これまで敵を主人公としたゲームは勇者と敵を置き換えただけで、根本的には敵が主人公といえない。「PRODUCE」では魔物をうまく配置するところが敵っぽいかなんかしっくりこない。やはり勇者が村を点々と旅をしてこちらにいんどでこなけりゃワクワクしないんですね。このゲームは数か月でプログラム自体ができたのにおもしろくなく、おもしろくするまで4か月以上かかっている。乞うご期待!! =東京都・TPM.CO(24歳)



一登場が待ち遠しいデルビンダス。勇者を見つけ出したおすのた!

従来のゲームでもった不満^がを糧にしている常連TPM.COの次回作。コルサコフあてに送られてきた開発途中のものを見たところ、おおっ!

●……構想1年。制作期間、現在半年目。脅威のフィールド3枚+2枚重ねリアルアニメーション表示。複数のイベントから自分の進むべき道を選ぶフリーシナリオ。1000を超える無数のアイテム、心を打つ仲間達。限界を知らないディスク・アクセススピード。「サーク」を一部超えたMSX界のRPG金字塔。その名も「C.D.S」。来年の冬(マジで)発売予定。=北海道・大羽ナオ(18歳)

意味不明な言葉がいくつかあってわかりづらいPRだが、同封されてきた開発途中のその作品をみてびっくり。「サーク」を一部超えたという言葉もまんざらウソではないように思える。また、ほかにもマウス専用、SCREEN10、11対応、SCREEN5、12に変換可能といった開発途中のCGツールが入っていた。このCGツールのねらいは直感で色を選び、塗り、まげるといふ水彩画のような絵を描けるものにするのだと書いてあった。こちらもよさそう。

おおっ、みんなの意見に刺激され、わけがわからないエネルギーが湧いてきた。おっと、みんなに笑われそうなゲームアイデアが浮かんできたが、ここに書くのはひかえておこうと。

■10月号のテーマは?

ここで募集するみんなの意見を掲載するのは10月号。あれ、去年の10月号といえば、Mファンに付録ディスクが付き始めた号ではないか。そうか、もう1年がたつのか。それでは10月号のテーマは「付録ディスクにいーたいはーだーい、ふたたび」にする。10月号で1年たつ付録ディスクにいたいこと、なんでもござれ。しめ切りは7月末日。(ち)

今回は、敵キャラについて。敵キャラというのは、ストーリーの目的や随所のイベントにおいて、その中心ともなる存在

だ。ゲームのストーリーとならぶほど重要な位置を示すもの。なのに、意外と敵キャラをおろそかにしてないだろうか。

愛すべき敵キャラのおいたち

敵キャラとは誰のことが

敵キャラといっても、そのへんにうようよいるザコキャラのことではない。今回、これから話す敵キャラというのは、俗にいう大ボス、中ボス、もしくは実際に戦闘システムで対決はしないものの、ストーリーにおいて重要な敵となりうる存在のやつらのことだ。彼らが、今回のテーマである。

実際、ゲームを作るうえにおいてザコキャラは二の次でよい。あ、二の次といっても、どうでもいいというわけではないぞ。頂点に立つべき敵が決まっていなかったら、ザコキャラを考えても、あんまり意味はないということだ。

敵を決めるということは、世界観を決めることにつうじている。そして、大ボスはその最も根底の部分であると考えればよい。

やはり、敵の形態にも、ポリシーがなくてはいかん。だから、敵を決めていく手順としては、大ボス⇒中ボス⇒ザコキャラの順番で決めるのが必然的によい方法となるわけ。つまり、大ボスにあった配下でないと、それだけでかっこうがつかなくなるでしょ。

敵はかっこよくなくてはね

最近の傾向は、ストーリーで敵が立っていないと人気がないこと。ヘタをすると、主人公よりも敵キャラがかっこよくなくちゃダメなのだ。まへは悪いやつは徹底的に悪くて、それをやっつけるやつはメチャクチャ

かっこよくて、ドバアーツと勸善懲惡しちやえばそれよかった。

ところが、最近のストーリーはどうか。漫画でも小説でも、映画でも、悪役はたんなる憎まれ役では終わらなくなってきている。悪として、悪のポリシーをもち、己の信念を貫かないといけないご時世になっている。

それどころか、最近は敵といえども悪もんじゃないんだよね。主人公と異なったポリシーのもとに生きる反対勢力というか、信じる道が違っただけというか、別に根っからの悪人じゃないわけ。そのため、変に人間臭かったり、すごくいいやつだったりもする。おまけに、いつの間にか主人公の仲間になっちゃったりもする。

これが決まっていれば傾向と称賛するわけではないが、結果的に敵キャラというのもきちんと設定しなければだめということ。一昔まえのように、悪の大魔王が、世界征服を狙っているだけじゃ誰も興味を示さないわけよ。なぜ悪の大魔王なのか、どうして世界征服を狙っているのか、どうゆう経歴をもつやつなのか、悪役としての履歴書が、きちんと細かく書かれていなきゃだめなんだよね。

そういえば、一昔まえのヒーローものっていうのも、世界征服を狙う謎の組織はたいてい謎のままだった。もし理由があったとしても、地球がきれいだからとか、全人類を奴隷にしたいなどというふざけたことをしている。これじゃ、世界征服以

前の問題だ。

そういう考えのもとで世界征服を企てても、食べ物に薬を入れたり、子供に催眠術をかけておとなを襲わせたりといった、世界征服に何百年もかかってしまいうような手段が関の山でしょ。どうゆう敵が理想で、望ましいのか、とりあえず右の表にまとめたので参考にしてほしい。これは、現在受け手に望まれない望まれるは別にして、非常に一般的な敵キャラというものだ。でも、実際僕も小説を書いていると、こういうキャラって人気が出るんだよね。やっぱり、いつの時代も受け手の望みは似たようなものなんだろうな。

敵キャラの見せ方とは

さて、敵キャラの設定は表を参考にアレンジしてくれば一応は大丈夫だ。問題はその見せ方なのだ。

いままでのRPGというと、敵キャラは待っているだけの存在。決して自分から行動を起こさない。それ自体マヌケなことだが、さすがにこのへんはゲームという性質上、ある程度はしかたがない。映画や小説だと、一方的に話が進んでくれるから、敵が攻めてくるという行為が容易に成り立つ。そうはいっても、決してゲームでも敵が攻めてくるという状態は不可能ではない。

でも、それを表現するとすると、どうしても自動的なイベント展開を強いられてしまう。勝手に町を荒らしまわって、捨てぜりふとともに消えていったり、





王様を殺して、そのまま逃げて
いたり、いわゆる顔見せって
やつだな。

もし、ここで戦闘になったと
する。それで敵を倒してしまっ
たら、ゲームは終わってしまう。
負ければ、こっちが死んでしま
う。どっちにしろ、話をつづけ
ようと思ったら、ここで2本の
枝分かれストーリーを用意しな
ければならない。これは、まあ
シナリオライターが苦しめばな
んとかなる。

問題は、ゲーム感覚だ。敵が
待っていれば自分もゲームの戦
略を立てられる。どここの洞
窟に行けば、こういう敵がいる
から、それに合わせてレベルを
上げたり、セーブできる。自分
で楽しみながら、時間配分がで
きるわけ。ところが、勝手に敵
が攻めてきたら、これはもう死
活問題だ。セーブできないよう
な場所でいきなりボスキャラが
攻めてきて、全滅しようものな
ら、プレイヤーは怒る。

実際、敵が待っているという
のは変な話なのだが、プレイヤ
ーは自分勝手ということ、を、忘
れてはいけない。自分にとって
厳しいルールやシステムは、つ
まらないものなのだ。誰だって
怒るもんね。それがゲームだ。
そのへんのバランスをきちんと
表現しないと、クソゲーといわ
れるわけ。いきなり、敵が押し
よせてくるというのは、あまり

いい顔されないんだよね。
さらに、最近はゲームが発売
されるまえから、バンバン情報
が公開されるし、攻略本もあって
当たりまえ。見なきゃいいとい
えばそれまでだが、あるものは
見たくなるのが人間ってものだ。

せっかく、プレイヤーを驚か
せようと思って、いきなりボス
キャラが自分のほうから出向い
てくるというイベントを用意し
ても、先に攻略本を読まれてて、
すでに知られていたら、驚きは
半減どころか全然ない。それこ
そ裏の裏をかいて、待ってまし
たとばかりに準備万端で迎え討
つ、ってことになる。

ここで、プレイヤーが闘って
も絶対勝てないように操作しよ
うもんなら、今度は自由度がな
いといわれる。だから、シナリ
オライターも、あまり危険はお
かさないのが常識になっている
ようだ。

でも、実際はそんなことない
んだよね。ほんとうにおもしろ
ければボスがみずから攻めてく
るというシステムも、プレイヤ
ーにとって意地悪な仕掛けも、
逆に感心されてしまうのだ。よ
うは、そこまでの演出方法。そ
して、プレイヤーを納得させる
だけの背景を組み立てれば、プ
レイヤーは、「ふざけんじゃね
え！」から「うーん、やられた！」
に変わるのだ。

で、その組み立て方だけど、
これは自分で試行錯誤するのみ。
ひどい方の方のようだけど、こ
れってその人のクセというか特
長でもあるんだ。この組み立て
方で、プレイヤーは自分のお気
に入りのシナリオライターを見
つけるんじゃないかな。このク
セというのは、なかなか変えら
れるもんじゃなく、同じ人間だ
ったら、どんなストーリーを作
ろうがやっぱり似てくる。たと

悪役こと敵キャラを徹底追究する

	今の悪役	昔の悪役
顔	はっきりいって二枚目。眼型が多い。もしくは謎の男。仮面などをかぶっており、顔を見せない。ただし、どう考えてもその仮面の奥には美しいマスクがないとダメ。	見るからに悪そう。すでに、顔を見ただけでこいつは悪そうと思わなければダメ。顔の作りは、全体的にゴツゴツしているか、キズギスしているか、不気味であることが基本になっている。
容姿 & ファッション	センスよし。そして、例外なくスマート。もしくは体格がいいという感じ。ただし、あまり筋肉質でゴツゴツしてはダメ。着ている服も、ある程度自己顕示欲が強いが派手である。ただし、派手でも毒々しくはない。ふつう、一般人では恥ずかしくて着れないような服をみこみに着こなしちゃうのだ。ハゲもダメ。髪はきれいに手入れされており、清潔感があるという特徴。	スマートである必要はない。ときとして、とんでもないチブもいる。逆に極限までつきつめれば、人間的な容姿でなくともよい。どう考えても生理的に受けつけないモロ化け物というのもある。服を着ている場合、とても派手。ただし、誰か見ても恥ずかしそうな服を、実際とても恥ずかしそうに着ている。さらにおそろしくセンスの悪いマントを着ているやつも多い。杖まで持っていたらカンパキである。
特徴	悲しい宿命を背負っていること。これにつける。この悲しみのために、ときおり寂しい表情を見せることもわすれられない。もし、残骸でいやなやつだったとしたら、なぜそうなってしまったのか、受け手の涙を誘う過去が必要となる。そして、その宿命に負けない強い意志をもっていなければならない。この宿命が、いかに他の誰よりも重いかも表現できれば、その時点で彼は主役をくってしまふ。また、敵に対しても構けをもっている。いくら敵といえど、自分のポリシーにそむくと見れば、むやみに血を流さないのだ。うーん、カッコイイ。	けっこうバカ。短気なやつも多い。部下が失敗すると、すぐ殺してしまふ。血も涙もなく、それを正義と勘違いしている。そのくせ自分が失敗すると、他人のせいにする。要するに、自分勝手とんでもないヤロウ。それから変な収集趣味をもっているやつも多い。黄金の影像や、まがまがいツボなど、いわゆる成金の傾向が強い。さらに権力をひけらかしたり、謙虚などという言葉にはまったくの無縁。世間一般の小市民の敵といえそうな概念を数多くもっていらはいるほど、憎らしい敵のできあがり。
目的	世界征服などという大それた目的をもっている場合、カリスマ性が配下の者を引っ張っていかなければならない。多少狂信的ではあるが、この場合もなぜそうなったのか、とつても理屈を背負わせてあげよう。基本的には、しかたなく悪に加担しているのがグッド。	もちろん夢は世界征服。理由なんかはこの際関係ない。世界を征服することがこの世でいちばん偉いと思っている。あるいは、世間をただたんに騒がせたいだけか。あくまでも、目的は大きく、行動はせこく、というのが彼らの根底に流れている理論のように着ている。お金は持っている。

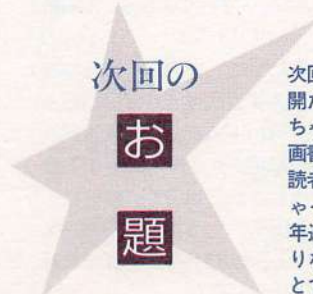
え、ホラーであろうが、ギャグであろうがね。

僕も、自分のクセはわかって
いるつもりだ。最近、僕の作
品世界に深く親しんでくれる人
も増えてきて、そのクセを逆手
にとつてつっこんでくるよう
になった。でも、これってうれ
しいことだ。だから、いまではあ
えて自分のクセを前面に押し出

すようにしている。

敵キャラってというのは、その
クセを活かせるもつともかんた
んな材料だと思うよ。これは主
役よりも敵に現れる。後は脳役
だね。彼らの個性づけや設定は
絶対におろそかにしないように。

敵キャラがしっかりしてい
ればいほど、プレイヤーはその
世界にのめりこめにもいだから。



今回は、みんなから送られてきたシナリオ公開だ。しばらくやってなかったので、たまっちゃったしね。それにくわえて、もう一度企画書の書き方について話そうと思う。最近の読者は知らないと思うし、昔の読者も忘れちゃったのではないかな。だって1年、いや2年近くまえの話だからなあ。それに、前回たりなかった部分も補いたいし……。ということで、期待して次回を待っててね。

助手から一言

って、「ブライ」にしたら、どこか人間のはかなさ、とか愚かさ、優しさ、なんてものが描かれているわけです。だから、私たちは、「自分もがんばらなきゃ」と思いつつ、作品に共鳴し、感動するのです。でも、こういう感動の奥の奥のほうで、じつは「愛」をテーマにしているのです。あつ、私も恥ずかしい。みんなはふだん「愛」について考えますか。家族や恋人との愛、動物への愛、自然への愛……。いってしまうとウソくさいなあ。では、ここらへんでキリがいいように、また来月。

A1GT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 / GTの『MSXView』で隠れPCM!?

バブルがはじけちゃって、消費が美德という概念もエコロジーの波にすっかり姿を消してしまった。そんなおり、おカミから、あんまりムチャクチャに新製品を出して、またまえのが使える

のに買い換えさせるようなことをしないように、というおたっしがあつた。そういえば、開発者としては商品をじっくり使ってほしいのが本音。我々はちゃんとMSXを大切にしているよね。

MSXView

Q 増設RAMカートリッジ『MEM-788』をスロットに差ししても『MSXView』のRAM容量が増えません。方法を教えてください。

(東京都江戸川区・木村光希くん・16才)

A はいはい。

GTではSRAMにセーブされた内容が優先されるので、以下の方法でAUTOEXEC.

BATをSRAMに作成すればOK(ただし、増設ドライブはつないでない状態)。

```
A>COPY CON C:\AUTOEXEC.BAT
RAMDisk 1040/D
MD H:\TEMP
XREBOOT 21 VIEW
<
```

ちなみにViewTEDの場合には入力終了後、タイトルバーの保存メニューを選択し、さらにCドライブを選択してから、キーボードでAUTOEXEC. BAT

その他

Q 標準モード(DOS1)と高速モード(DOS2)でフォーマットしたディスクはどう違うのですか。高速モードでフォーマットしたディスクは標準モードで使えますか。また、その逆もできますか。

(広島県府中市・宮田栄治くん・16才)

A 使えるけど、あんまりおすすめしない。

ディスクを操作するDisk BASICにはversion1.0と2.01がある。これがフォーマットするものだ。標準モードでは1.0が、高速モードでは2.01が立ちあがる。DOSも標準モードのときDOS1が、高速モードのときDOS2が立ちあがる。つまり、DOSとDisk BASICはペアの関係だ。ふだんはまったく問題がないけど、完全な互換性はない。だから使いわけたほうがいい。GTのマニュアル「BASIC入門」137ページ参照のこと。

Q ターボR専用のソフトがありますが、2や2+でも動作しないのですか。

(栃木県下都賀郡・高田倫正くん・15才)

A 動作しません。

専用となっているからには動作しない。ただし、ターボRの高速モード対応というのはOK。

Q STをGTなみの性能にするには、どういう種類の周辺機器が必要ですか。

(北海道室蘭市・有田太一郎くん・13才)

A アスキーの『MSXView』と、ビッツの『μ・PACK』の2つかな。

さて、GTの特長は512KのRAM、『MSXView』の内蔵化、MIDIインターフェイスの搭載だった。単純にこの3つをプラスすると考えればいだろう。『μ・PACK』は増設RAMとMIDIインターフェイスがセットされた商品で、価格は1万9800円。もう一つの『MSXView』は9800円。合計で2万9600円が必要だ。

耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。ここの情報提供もよろしく。今月は超耳寄りなGTの『MSXView』もPCMが可能、という話があるのだ。

●6月情報号の「GTフォーラム」でGT内蔵の『MSXView(ver. 1.20)』でPageBOOKのPCMPPLAYは可能です。私は使っています。じつは付属のシステムディスク3の「GTブック」にもソフトが入っています(手順は右の方法を参照)。いま思うと、あの記事はわざとらしいな、という感じがですね。(茨城県つくば市・大石亮さん・21才)

※編集部/やっぱりバレちゃったようだ。6月情報号のコメントは知っていて書いたのだ。ただ、なぜ公式には発表していないかという残念ながら未完成の部分があるからなのだろう。だから、このことで松下やアスキーに問い合わせないように、あくまで隠れ機能として楽しむようにね。ちなみに使い方は\$PCMPPLAY(PageLINKがページデータファイルを取りこみ、BOKファイル中に置く)と、PCMPPLAY(PageVIEW実行時に外部ファイルを読みこみ音声データを再生する)と、\$PCMPPLAY<ファイル名><再生レート0~1>と使う。

●ディスクドライブの増設の仕方は『MSXマガジン』1991年3月号に載っていました(ST/GTのみ可)。STでやっていますが良好です。(山梨県南都留郡・梶原誠吾さん・30才)

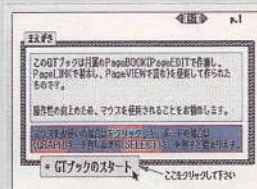
※編集部/詳しい内容はここでは紹介できないが、秋葉原などでパーツをそろえ、自作する方

法が掲載されている。電子工作のベテランという自信がある人は図書館などでバックナンバーを探してみるとよいかも。ただし、現在かんじんのディスクドライブがもうない、という話も聞いている。サンヨーのPHC-70FD(2+2ドライブ)を探したほうが早くて安いかも。

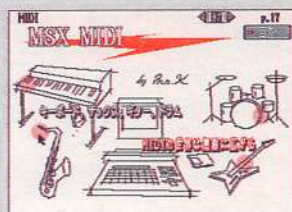
GTの『MSXView』で隠れPCMソフト発見



①システムディスク3を読みこんでGTブックを選ぶ



②GTブックのスタート画面。ここから17ページまでめくる



③それぞれの楽器に●の印があるが、ここをクリックするとPCMが聞けちゃう

お便り、つっこみ
お待ちしております

A1GT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編集部「GTフォーラム」係

4月期整理分(7月情報号採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は7月情報号のために4月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他①(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 SWAP//瀧野高広 Aバズ2 他①/今村秀樹 ドラギーナ航伝/浜武夫 MOUMOU/須金道雄 ●青森県 簿記3級仕訳練習用プログラム/中崎季司 COLOR BLOCK/村林恒 ●宮城県 おびきサークル 他①/三浦伸之 立体グラフィック—数字はかくも美しい—/小山薫 A/内海哲史 ●山形県 靛色雨の襲来/佐藤正和 ●茨城県 DODOPA 他①/横倉希 turbo もどき/本村和郎 LEGEND STORY/小林靖彦 千葉造美の常総学院高等学校/酒出智之 ●栃木県 Resurrection 他③/竹川視野 Dungeon Buster/赤平祐一 ●群馬県 謎の廻り 他②/成本伸幸 強引くボムボム 他①/吉田大祐 自傷男 他①/萩原正人 ●埼玉県 ちんぽん 他①/本間貴士 SPACE FANTASY/沢田広正 SLIME&SLIME/山名智弘 UFOの探検/樋口純 ●千葉県 運射/尾形純 MASTER FORCE/伊藤毅 Heap Up 4/林猛司 ●東京都 Shap Pencilの野望 他①/鹿島信二 Lunar Mission/福留英明 Q 衛術 他①/岩倉徹 DOWN—SCROLL ~ダウンスクロール~/菊地正朗 The new Colony 2 他②/宮内悠介 チンジャラ 他①/広田敦 ●神奈川県 BEE 他④/岡山大吾 かくれんぼ/各地田志郎 自動車学校/今津心一 CMKは767エンジン用拡張BASICコマンド/後谷比呂日 ●山梨県 KEY—LESSON/菅本武彦 ●長野県 THE LAND MINE 他①/今村正樹 WARFARE2 他①/本内瑞 ●富山県 エレベーター/四杉誠一 クーラー航伝/樋口純 The Figure Data 他③/吉岡昌徳 ●石川県 キーボード叩き/南雅博 巨人物語/東田浩幸 ミニ ラクラクラク シネマ/山本澄人 ●福井県 IMMEDIATELY UP 他1/北川航 ●岐阜県 FIGHTING FALCON/柴田義雄 ●静岡県 マンデルブロー集合/五越大輝 書道 他③/金沢琢磨 ばくち野郎「ビュウ」/鈴木進吾 SPATE/石井基樹 ●愛知県 YOPPARAI ~カオクエ編~/向井祐介 あまのいと2 ~ピエガール編~/三浦元喜 松永中央競艇場 他②/松水電太郎 ●三重県 CROSS25/界外年幸 軍鶏special/小林由幸 DOT ~友人ルドット~/中川直樹 GRAY/橋本岳彦 ●京都府 BREAK BLOCK/市岡耕平 ●大阪府 THE CAN CAN BALANCE 他①/鍛冶生浩 電脳横笛/今井啓明 山田克男/山崎博史 SC5—812変換/田中倍裕 騎馬ローダー/鳥羽賢一 兵の道/北川純次 アリヤホの塔 他①/津国真司 9—9 他①/桑野和之 ●兵庫県 CARD TANK/青木拓人 MAKE A ROAD/松丸武 流れるままに/竹谷英泰 ●奈良県 CALL MENU/山田和弘 ●和歌山県 SPACE—FORCE/前瑞卓 SAES 他①/西岡哲志 光の騎士伝説/木村真基 ●広島県 タコ&カメの住む城域編—/小山田英之 金王 他①/出口智秀 ●高知県 自然のギャラクシウム 他①/岡林大 CODE 65—90/山本哲

- 福岡県 NAME BATTLE/吉岡茂雄 あんたはどらいつ 他①/合原真一とその他1名 MOUNTAIN/神出基樹 PROJECT 02/大塚裕一 LOT10/内海豊 INN MASTER/後藤孝一 KEY—BOARD TRAINING/兼田和男 ●熊本県 MINI—PZL/宮崎翔 ●鹿児島県 めいあん/バネル/語留慎一 (整理日 4月9日)

AVフォーラム

- 北海道 フライインで料理する/佐藤社平 2つの日本/小倉和秀 ほか料理? 他①/佐藤貴行 スクランブルエッグ/田中一彰 ●青森県 月 他①/秋田達 ●岩手県 北の空の動き方 他①/中崎孝司 ●宮城県 リンクチャリ 他①/三浦伸之 G 他①/後藤道彦 ●秋田県 野菜いため 他②/高橋広光 ●山形県 不気味な笑い 他②/岩浪弘 ●茨城県 清謙 他①/小林靖彦 ●埼玉県 ご愁傷さまでした/原角也 美少女 他①/木庭伸介 ●千葉県 モザイク 他③/山田豊 ●東京都 いつもの場所 他⑤/吉川健太郎 GURUGURU/高田清博 やかましい音 他①/吉田貞久 リサイクル 他①/斎藤正徳 ハラノオト 他①/小出耕太郎 アシュラダンス 他③/宮内悠介 ●神奈川県 AVフォーラム・タイトル&エンディング/時田健嗣 IC 他③/津辺慎一 ●長野県 痛っ!小野健一 ●新潟県 おり 他④/斎藤桂広 奇妙なバネ! 他⑥/西村耕平 ●福井県 放送終了/桂下朝 ●岐阜県 原子レベルの字を刻む 他③/早川準 ●愛知県 LOVE 他①/水谷寛樹 タバコ 他①/長谷川健二 パーコード/寺長由 Fイレース in MSX 他③/佐原史哲 ●三重県 憧れの肉 他③/大百良一 アリの行列 他②/界外年幸 ナイト2000/笠井良秀 ●大阪府 CD 他①/木村泰己 ちんぽん/竹内陽 ●兵庫県 燃えろ〜 他④/津国真司 MSX2でもスクロール//中岡敦 ●兵庫県 ホワイトビュー 他④/城石政信 か料理 他②/井上雄矢 フラッシュ・サウンド 他①/長谷川誠 Y 9990 他③/松岡一孝 ●奈良県 ある映画の1シーン/村上竜也 ●和歌山県 水前寺清子の旅 他⑤/橋本晶博 ●鳥取県 滝/井木康雅 ●島根県 パノコン大爆発/落合秀昭 ●岡山県 電車の声/大西毅 真夏の土曜 他①/福嶋哲也 ●広島県 ICE/三好盛久 ●福岡県 GOD/大塚裕一 ある夜の事故/渡辺聡史 ぼる星が…… 他①/澤田秀昭 ●大分県 中華料理 他④/野島智司 (整理日 4月13日)

FM音楽館

- 北海道 ソーサリアン「オープニング」/山本志隆 ●青森県 思い出の黄砂/小林一基 ディスクステーション/勝手にアレンジバージョン ●宮城県

- ソーサリアン「オープニング」 他①/後藤道彦 三國志II「戦闘」/三浦伸之 かねが晴る 他①/川村信男 JOKER II「Warrior」 他②/鎌田祥史 ●秋田県 サナリウム・オブ・ロマンス〜エンディング〜 他①/田中善洋 ストリートファイターII「リュウのテーマ」 他①/浜田正章 ●福島県 天空の城ラピュタ「シータの決意」 他⑥/宮崎浩幸 ●茨城県 ソーリアン「死ねたクイーンマリー〜船中〜」 他⑤/関山健一 CANON/本郷真志 大聖堂〜神々の嘆き〜/本馬幹子 ●群馬県 100デイズだ!! 神話からお笑いへ/柄沢和明 きんぎょ注意報「わびの元気づけ報」/堀本大介 ●埼玉県 ソーサリアン「エンディング」/分根亨 AQUAMARINE FOREST/岩本圭介 ソニックヘッジホッグ/SPECIAL STAGE/中村寛 決意の旗立ち 他③/山土井俊昌 ●千葉県 WINTER COMES AROUND/尾形純 ストリートファイターII「Fight it out」/榎本圭一 ソロモンのかぎ 他②/村井徹哉 ●東京都 アレフガルド in New York 他⑦/宮内悠介 君が代 他⑥/岩倉徹 クラフティスII「ステージ1」・要塞惑星のテーマ 他③/増子正メカニクスII「ビースト」 他②/吉川健太郎 いんちまなわこオークストラ—L.M.O.—/本橋俊方 ●神奈川県 グラデュスIII「Cosmo Plant」/指田博史 HDJIA 他①/桑原新悟 ドラゴンクエストマーチ/保科正行 ●長野県 サンダークロスI「ステージBGM」/岩崎匠 イースII「TENDER—PEOPLE」/山岸浩 ●新潟県 ドラゴンクエストIII「ダンジョン」 他③/久住豪 ●福井県 ドラゴンクエストIII「冒険のたび」 他①/谷口洋一 ●岐阜県 スカロボーフェア 他②/早川準 ●静岡県 チャップリンにおける曲 他⑤/磯崎尊之 不思議な家 他②/石井基樹 ●愛知県 FAR EAST/成瀬和彦 ●京都府 沙羅曼蛇?2「ステージBGM」/宮村英和 ●大阪府 FIST OF FURY 他②/津国真司 ナックター「THEME OF JAIME」 他①/土谷弘志 嵐風堂々 他①/中条秀彦 R—TYPE「BOSS」/上田修司 幻彩都市「イリュージョンテーマ1」 他⑤/湯貫寛士 高層ビルたち並ぶ街/射場博之 ●兵庫県 スペースハリアー「MAIN THEME」 他①/多田聡 クリフの死/長谷川誠 ●奈良県 イース「Final Battle」 他③/野尻武史 ●岡山県 GRAZORUS/大西毅 ●広島県 Heart/出口智秀 ●大分県 LUNA Great/山路野洋史 (整理日 4月15日)

ほほ梅庵のCGコンテスト

- ☆イラスト部門 ●北海道 モーニングバスターズ/ノールさん/藤本康浩 歴史を見つめるかかし 他③/二階堂功一 ●青森県 Summer Vacation 他①/小沢道郎 悪魔探査ロボット/佐々木達也 ●宮城県 ちょっぴりあんなに、なに見てんのよ! 他①/加藤俊徳 らんま1号〜どつぜん… 他①/高橋充 ●茨城県 コンヤノオカズバ/千葉翔治 最後の晩餐/長戸大次郎 星がふる夜/島山道也 ●埼玉県 修業 他②/初見一雄 ●東京都 思索/坂理直哉 カチンカチンまで 他①/轟橋正人 N.K.O.T. of JOE MCINTYRE/森野育子 ●神奈川県 おてにしているぜ護士さん、/指田博史 海へ行こうか 他①/関原昭 光に背を付けて…/古川理恵 ブラックタワー/北英明 魔法の国へようこそ/各地田志郎 WOMAN 他①/岡崎守 ●山梨県 静物の中の生物/廣野司 ●長野県 思い出の黄砂/小林一基 受賞/竹内恵 メイマー 他②/馬籠隆史

- Hello Avenue//永井和紀 ●新潟県 森/佐藤英 ●岐阜県 水遊び/立川秀樹 ●静岡県 ブライド発表記念! 他①/瀧美真紀 ●愛知県 「自分」〜ささやかな小指〜/伊藤裕治 壁の前/加藤由紀子 F・F・III/佐野圭吾 WELLS COME//向井祐介 ●京都府 美顔/藤澤士一 赤の少女/三浦一誠 ●大阪府 サクナチル 他①/関末知 自画ゼノ/津国真司 スプーレ(女性別) 他⑥/千塚佳 にせいの須田訓昭 In China2/湯貫寛士 ●兵庫県 宇宙の戦士 他②/松原宏樹 何があったんだ 他④/松岡一孝 夫婦岩/伊藤隆文 怪英雄 他④/菅原武典 ●鳥取県 君の笑顔が一番かわいいのに……/猪口亮山と浩/林原一 ●岡山県 小宇宙 他①/川崎貴文 「夢幻」/初夏 遠野大輔 ●広島県 いっぺんしんじいちゃん/湯田昌己 鐘/芥本三光 空の旅人/三好盛久 CONAN/渡田直樹 ●福岡県 風のと内海豊 ●佐賀県 健太郎/井川誠樹 ●長崎県 落しこの世界/北原真二 ●熊本県 YS 他②/宮崎翔 ●鹿児島県 トレスアップ/出口光国 古城之屋敷部門 ●山形県 か、顔が//星沢仁 ●東京都 夜の思い出/斎藤正徳 夜を思い出/田中誠 KA-SA 他②/木村隆夫 ●三重県 非一愛の物語III 他①/小林由幸 ●沖縄県 学校内のわたり/新垣誠哉 ☆規定部門 ●東京都 びくりにしたなモウ//宮入円 ●静岡県 ホルスタイン津辺/津辺茂樹 ●鳥取県 RYO INOUCHEI/猪口亮 ●広島県 これが私だ//小西直人 (整理日 4月20日)

ゲーム制作講座

- 広島県 リュウカディール/池田慎式 ●埼玉県 クモの糸にすがる思い/樋口哲夫 ●愛知県 のぶくの野望/真野剛雄 8 愛蔵版 Victory Contest/田中博樹 (整理日 4月10日)

スーパー付録ディスク

- ☆MIDI演奏データ ●奈良県 「カン」 他②/大塚隆生 ●兵庫県 「どんどこきも」アレンジバージョン/金子安士 ●広島県 「君をのせて」 他⑥/船岡俊平 ☆MSXView ●埼玉県 MSXView用A MSX TIMES #1 //各地田志郎 MSXView用 Pageview/門原昭 ●静岡県 MSXView「映像受信装置使用体験」7/7」 他②/五越大輝 ●岡山県 MSXView用「中華料理(天気の變化)」他①/杉山昭明 ☆オリジナルプログラム ●大阪府 PSGでおしゃべり Ver.1.0/津国真司 (選考日 4月18日) 以上525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つけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ることは厳禁)。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一部部門への応募は①-②		①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) 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) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他()	
	□-○			
作品名	[使用機種名] [ファイル名]			
氏名	フリガナ	()歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ フリガナ 都道府県			
☎	-	-	投稿日	1992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			
ト	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] [ロードの方法] [SCREEN]				
作品コメント				

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして一枚に1作品として使用してください。



投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。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」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きなお人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

(a) 1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、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。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、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る。

(b) 一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

(c) CD部門

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(付録ディスクに収録可能ならすべてOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

(a)、(b)、(c)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。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)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはターナー一覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」

「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円～5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの新しい賞(1992年4月号より)

●第2回ちえ熱賞(新人賞)

1992年7月号～9月号で、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(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。発表は10月号の予定。

●第1回TIM賞(作品賞)

1992年4月号～9月号に掲載・収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。選考形式の詳細は未定。発表は11月号の予定。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★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(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」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やテープを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

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。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(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」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」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。作品はピツターの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と賞品を進呈する。

AVフォーラム

エスプリのさいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

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。

★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、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。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。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★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シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

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

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・その他か

上記のほかに、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ちそ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して添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)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」、「ニツ折厳禁」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。



近視が治らないなんて、
誰が決めたのでしょうか？
近視は決して遺伝なんか

ではないのです。
あなたの視力は今、いくつ？
0.01の方でも、1.0に回復可能です。
視力回復の本場アメリカで
43万人の眼を救い、
日本でもすでに15万人が
効果を体験済みです。
朝晩20分、4週間で
あなたの眼に回復を!!



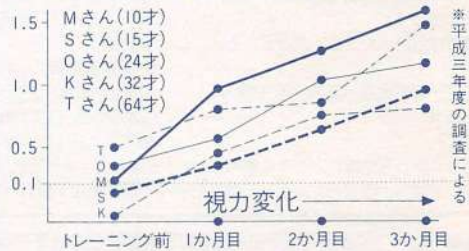
視力

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編

アキラメないで！
お子さまからお年寄りまで！
近視歴20年以上の方もOK！
器具や薬を使わない
トレーニングで、視力0.01から1.0へ！

●5人の会員のトレーニング結果…

下の表は、5人の会員のトレーニング結果です。
10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、
2～3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。



とじ込みハガキを
今すぐ、ポストへ!

案内書無料急送!

当協会はしつこい勧誘やセールスで、ご迷惑をおかけすることは一切ございません。

お急ぎの方はお電話で東京03(3318)6111

キリトリ線

アメリカで
43万人の眼を救い
緊急上陸!!

©1987 BERESFORD.
VISION THERAPY INCORPORATED
朝晩20分が月の

朝晩20分が月の
朝晩20分が月の
朝晩20分が月の

メガネや
コンタクトの
生活は不要!
スキ!

お牛ナホから
お年路り者迄
大評判も
全国に

☆視力のくわしい
案内書進呈します!



近視

乱視

老眼

遠視

みんなOK!

視力回復

トレーニング講座

〒166-0000

郵便はがき

1 6 6 - □ □

料金受取人私

杉並局承認

750

(受取人)

東京都杉並局私書箱第44号

(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視カ回復協会

視カ回復トレンダ講座

差出有効期間
平成5年8月
1日まで

切手は
いりません

視カは治らないもの
とナキヲナイデ!!



G 298

見るだけでもタメになる案内書
無料急送!!

フリガナ		
氏名		
住所	〒 都道 府県	
TEL	年令	

「私たちがこのトレーニングを開発しました」



ユージン・クォーリー博士

★ユージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心とした科学的な視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。
★リチャード会長 視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科指界に大きな影響をあたえ続けている。



ハンサムなんだけどなア

Mmm h

ためしてみようかな...

女性の悩みが増えた

OK!

バッチリだ!

回復

トレーニング講座

近視、乱視、遠視、老眼、あなたの眼の悩みは解消!!

毎日のように寄せられるお便りの中から。特に厳選した感謝の声です。—— 原文のまま ——



千葉県 本田由利子(55才)

左0.8右0.3の視力でした。25才の時「メガネをかけないで済みますが目が悪くなる」と医師に言われ運動不足で近視がひどくなるようになってしまいました。現在左0.8右0.3の視力を取り戻しました。乱視も混じっておりました。それも大丈夫です。

若い時からの近視が回復!



立川市 玉田博己(40才)

細かいものを扱う仕事をしておりまして、以前から眼が疲れやすく困っておりました。最近になって視力がどんどん落ちてきました。最近のことでも考えましたが、思い切って貴講座を受講。もともと乱視もまじり、視力も0.7くらいでした。訓練を始めて2週間、今は0.8まで回復しました。

一週間に1ポイントアップ!



盛岡市 加藤敦志(38才)

一日一回という時もありますが、ふだんは毎日朝晩トレーニングをしています。始めて1か月でフラッシュ現象が起きるようになりました。テレビがぼやけず、両眼共0.7でした。現在の視力は0.8でメガネをかける必要もありません。バッチリです。トレーニング、パラゾーニングを多めにやったのが有効で乱視も矯正されたようです。

乱視も矯正されました。



奈良県 田中清文(18才)

視力が左右とも0.1以下だったのですが、トレーニングを始めてから1か月でフラッシュ現象が起ころい。脂肪分をできるだけ取らないように心がけました。学校の勉強もよく分るようになりました。理解力もつきました。今ではメガネもほとんど使っていないです。あのワズラワシサから解放されたと思ううれしくてなりません。

ワズラワシサから解放された!



兵庫県 浅井若葉(6才)

今年小学校に入學し、視力のことも気にかけていました。左0.8右0.3左0.2に上がりましたが、2か月で右0.1左0.2に下がりました。食事でもバランスよく取れるように心がけ、普段の生活の中でもボンピングを中心としたトレーニングをできるだけ取り入れるようになり、最近では学校も楽しく過ごせるようになりました。以前より明るくなりました。母より

性格も以前より明るくなりました!

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

想い叶う。

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA. CHARACTER DESIGN by 百鬼丸.

ILLUSION CITY 幻影都市

©1987 MICRO CABIN CORP.

新発売

- PC98VM, UVシリーズ
EPSON PCシリーズ
PC88VA対応 MIDI対応
- MSX R 専用 FS-A1ST/FS-A1GT
MIDI MSX-MIDI対応

各¥9,800(税別)

- 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ypad&マウスオペレーション可能



株式会社ポリスター
D&M レーベル
[幻影都市]CD全曲集
新発売/
価格2,400円(税込)
PSCX1043

◆NIFTY-Serve体験版ソフトウェアステーションに「幻影都市98版デモ」が登録されています。



Xak [サーク] SERIES.

© MICRO CABIN CORP.

Xak
The Ark of Visual Stage

[Xak]
Rising of the Redman

FRAY
The Ark of Visual Stage

Xak Precious Package
The Tower of Gazzel
一カサの塔



Xak

- PC-98 ●PC-88SR
- MSX2.2+, turbo R ●X68000
- ¥8,800(税別) 好評発売中

XakII

- PC-98/88VA ●PC-88SR
- MSX2.2+, turbo R
- ¥8,800(税別) 好評発売中
- FM TOWNS
- ¥9,800(税別) 好評発売中

FRAY 98シリーズ新発売/

- PC-98/88VA ●MSX2.2+
- MSX turbo 専用
- ¥7,800(税別) 好評発売中

Xak The Tower of Gazzel

- PC-98/88VA ●PC-88SR
- MSX2.2+, turbo R
- ¥7,800(税別) 好評発売中

すきな





PHOTO by KATSUHIKO TOKUNAGA.



シミュレーションゲーム
CAMPAIGN VERSION
大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1992 MICRO CABIN CORP.

湾岸戦争で登場した超最新ハイテク兵器が続々登場!

■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 ■地形には港を追加 ■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ンシアティブ制を導入 ■新ユニットの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カ国で同盟関係の設定可能
グラフィック監修：末永仁志

新発売

MSX Turbo R MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (準VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源

¥8,800 (税別)



ものはすき!

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.

あなた色に染まります。

声優はジャンプ放送局で
おなじみの横山智佐

女の子がお話するよ!

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。
豊かな未来、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!



STAFF
Programming
伊藤勝巳、青木正二郎
Graphic
川口洋一郎、陣内靖弘、石川慎二
Sound
瓜田幸治

新発売

MSX Turbo R MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (準VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 要漢字 ROM ¥14,800 (税別)

★プリンセスメーカー 漢字ROM不要版 新発売!! 通信販売でのマイクロキャビン直接販売。お申し込みは現金書留でどうぞ!!

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



ザ・リンクスは、

今日も明日もMSXの遊びを考える。

Vol.1

GAME MAKING PROJECT

ゲームメイキングプロジェクト

MSXソフト業界へ進出!?

THE LINKSがプロデュースするゲーム制作プロジェクト

みんなの力を結集させて、ルールプレイングゲームソフトを完成させよう!
制作プロセスをじっくり見て、仲間の作品も評価。完成ソフトは、TAKERUで商品化予定だ。

プロジェクトメンバーはMSXのヒーロー。
参加は、絵・音・文字そしてプログラムのフリースタイル。

君のイメージがゲームの1シーンをつくる。
壮大なシナリオは、応募された何千ものシーンから。イラストにしてCGにして送る。

集まったミュージックデータから選ばれた1曲がシーンを盛り上げる。
フレーズや効果音を思いついたらテープで送る。美声で聴かせてくれてOK。

キャラクターに託した思いやこだわりがシナリオを盛り上げる。
苦勞談、制作裏話…キャラクターのエピソードは手紙で電子メールで伝える。

みんなの発想が意外なストーリーを展開させる。
キャラクターの動き、シーン展開など、思いつくままのイメージを原稿やCGにして送る。

キャラクターコード #E01919 キャラクター名 ぐりふいん

制作者
ID 0001354
HN カイエ

シーンID #01027

ガラ砂漠の神殿入口

ミュージックID #01011

戦闘シーンには「邪悪な炎」を使用

コメント
顔と前足が鷹、胴体と後足が獅子という架空の生物です。オーソドックスに仕上げました。

HP 98
AT 35
DF 32
AG 75
SA

鋭い爪、クチバシをいかした急降下攻撃

シーン解説
シヴァの町の南方に位置するガラ砂漠付近に生息。主人公が砂漠の神殿に眠っている宝物を手に入れようとしたとき襲いかかる。



（※THE LINKSは、MSX専用パソコン通信ネットワークです。
THE LINKSへアクセスするには、MSXパソコン、モデム、電話回線が必要です。）

ゲームを創りたい、仲間と出合って、競い合いたい……
 そんな仲間がいる限り、ザ・リンクスは今日も明日もMSXの遊びを考える。
 今年の夏は、全国1万人の会員でゲームを創る「ゲームメイキングプロジェクト」を
 はじめ、4大プロジェクトがいよいよ発進!

Vol.2

大規模ネットワークゲーム。
 好敵手は全国10,000人。

C-DRIVE

スペシャルステージ

8月~12月/5レース/5コース

自分で設計したスペ

ースシットでレース

に挑む。10,000人の

データがシミュレー

トされランキング発

表。毎月3ステー

ジでドラマが繰り広げ

られる。



Vol.3

ソフト情報満載

ゲームで思いっきり遊びたいならココ!

チャンネルゼロ

各ソフトハウス社とザ・リンクスが共
 同でおくる新データサービス「メーカ
 ージャンク」は人気沸騰中! メーキン
 グデータやCG集、プロトタイプのア
 モソフトなど、ほかでは絶対得られな
 いソフトでオリジナルライブラリーを
 つくろう。そのほか、投稿ソフト600
 タイトルも満載。



Vol.4



「ゲーム、CG、
 音楽などなど、
 ビギナーから上級者まで
 このコーナーで
 腕を磨こう」

ビギナーも上級者も、
 みんなくくん上達していく

MSXクリエイターII



THE LINKS 会員募集中!

今入会申し込みすると、
 モテムプレゼント

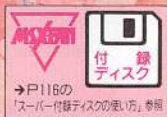
オリジナルなゲームを創ってみたい、おもしろいゲームをプレイしたい…。THE LINKSでは、そんなキミたちを応援します。THE LINKS入会には、5,000円(入会金と月額基本料金500円×6ヵ月分)が必要です。MSX・FAN読者には、専用モテム(NGA II)を毎月100名にプレゼントします。入会資料ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキに貼り、住所

・氏名・年齢・職業を明記のうえ、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F
 日本テレネット株式会社 ザ・リンクス会員課
 ☎ 0120-251-063 (フリーダイヤル)

資料請求券
 M-FAN
 8月号

ほぼ梅麿の CG CONTEST CGコンテスト



→P116の「スーパー録付ディスクの使い方」参照

最近では得点の高い作品が目立つようになったマロ。掲載作品はほとんど「ソウのタマゴ」でおじゃる。作品のレベルにあわせて、近いうちに評価のシステムも見直すぞよ。 協力:ピッツー

賞金 & 賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするピッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

ランク	①恐竜のタマゴ 100点以上	②ソウのタマゴ 80点以上	③ダチョウのタマゴ 60点以上	④カエルのタマゴ 50点以上	⑤メダカのタマゴ 40点以上
	超すばらしい作品に与えられる。師範代格の称号。	並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	これから期待する、ちょいワマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品の賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

りんかく線にメリハリをつける方法

梅麿 前回のりんかく線の描きかたは、やってみただけおじゃるかな?
アニイ! まだ、マウスになれてない人は、直線を使って描いたほうがいいな。

ファンキーK 絵も描けば描くほどうまくなるように、マウスも使えば使うほどうまくなるもんだぜ!
Dr.S なせばなるってやつですね……。

のりぐる で、今回は何を教えるでちゅか?
梅麿 ふむ、今回は前回の応用編ぞよ。じつは、前回教えたことは、基本中の基本でおじゃる。そこで今回は、実際の絵にどう

いうふうに使ってみるかを教えるでおじゃる。
ファンキーK なんか、むずかしそうぞよ/
梅麿 そんなことはないマロ。ま、やってみておじゃる。

▶ スキャナで取り込んだ輪郭線のように見せる ◀

マウスでほいそれと描ける人の中には、何回も何回も線を重ねていきキャラクタにメリハリをつけている人も、少なくないでおじゃる。でも、前回やったテクニックを使えば、いとも簡単にメリハリがつけられぞよ。やり方については右で説明するとして、まずは下の2枚の写真を見てほしいでおじゃる。右の写真は、マウスで直接描いた絵で、左の写真はおなじ絵を紙に描いてスキャナを使って取り込んでみた写真でおじゃる。まずは、2つの写真をよく見比べてたも

れ。よくみて気がつくことは、線の太さでおじゃろう。マウスで描いたほうはほとんど一本線でおじゃるが、スキャナで取り込んだほうは、マンガ用のペンを使って描いた絵なので、線にメリハリがついているマロ。しかし、実際にスキャナを持っているユーザーは少ないでおじゃる。ここで、このメリハリをマウスで表現するにはどうするかが問題になってくるでおじゃろう。さて、そこで、前回やった太い線をけずるやり方が必要になるのでおじゃる。



①さすが、マウスで描いただけあって、線がすっきりしているでおじゃる



②線に太いところ、細いところがあると、キャラクターに立体感がつくでおじゃる

やってみよう!

まずは前回でやったように、ペンコマンドで極太を選ぶマロ。そして、線をひいてみるでおじゃる。だいたい線がひけたら、色を白に다えて、ケズリに入るぞよ。ここで注意しなければい



④けずるときはペンを細く設定するのがコツぞよ



③まずは、太い線をひいてみてもれ、ちょっとぐらい曲がってもいいマロ



⑤細かく、細かくけずるでおじゃる。失敗したら、また線を描いてみてもれ



⑥線の強弱は、実際筆やペンで、紙に描いて勉強してみるといいでおじゃる



梅壘 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/ ビツン では数すくない、またも人物(うそ)



Dr. S 好きかことわざが好きという不思議な新人



梅壘 今月のイラスト部門は、期待していたほどの作品がなかったような気がするぞよ。これは描き慣れている、と思わせる作品は多いのでおじゃるが、ずっと印象に残るような作品がなかったのが残念だったマロ。

アニイ! たしかにうまいんだけど、これは! と思う作品が少なかったのは事実だよ。ファンキーK だからって、その作品を見る人になが描いてあるのかわからないような作品じゃこまるけどな。

Dr.S だれが見てもわかって、なおかつずっと印象に残るような作品っていうのは描くのがたいへんだけど、大切なことですよ。

のぐりろ ぼくちんにとって、今月いちばん印象に残っている作品は「はじめまして私が親指姫です♥」だよ。一同 同感。



海上自衛隊 あぶくま型護衛艦 京都府・三浦一誠 (グラフィクス使用/SCREEN7)

総合97点



背景はちょっとさびしい気もするがこの海の描き方はすごいでおじゃる。特に、船の写りこみが気に入ったぞよ。タイルを使って描いているが、似たものどうしのタイルパターンなので目立たない所もいと思うでおじゃる。ただ、海に力をいれすぎたせいか、船がきれいすぎるように見えてしまうところが残念だマロ。



MURDER ON THE MAIL 岩手県・C'tone (グラフィクス使用/SCREEN7)



総合10点



モノトーンにちかい色を使うことにより、作品の中の時代が伝わってくるぞよ。これが、明るい色使いだったら、そういったものは感じられないでおじゃる。しかし、残念なところもあるぞよ。それは、バックの人物の色と、手前の人物の色が同じである点だマロ。バックの色を、もう少し暗くすれば、手前と後ろがはなれて見え、より立体感がでたマロ。



優秀者のテクニックを盗め!

コップというものは、光をあてると乱反射するので、頭の中で考えて描くのはむずかしいでおじゃる。また、光の角度によっても反射角度が変わるので、いささかやっかいだマロ。でも、このコップはよく描けていると思うぞよ。みんなも一度はコップの水をCGで描いてみてたれ。うまく描けば完璧ぞよ。



おおっざっぱにも見えるが、舌が光っているぞよ

優秀者のテクニックを盗め!

じつに、タイル処理の使い方がいぞよ。近くでみないとタイルをつかっていることがわからないでおじゃる。遠くで見るとなかなかおじゃるな。でも、背景がやっぱりさびしいマロ。



二のように、似た色のタイルは目立たないマロ



どっせーいっ!! 静岡県・ホルスタイン渡辺 (フリータイルデイク使用/SCREEN7)

総合97点



全体的に赤色をベースにしている所がいいぞよ。キャラクター数が多いにもかかわらず、中心の人物が誰だかわかるし、後ろにそびえたつ城もグーぞよ。さすがは常連といったところでおじゃる。赤色系の色は、見ている人に、危機感を伝えるでおじゃる。戦士の気持ちがよく伝わってくる作品でおじゃるな。



優秀者のテクニックを盗め!

細かく見ていくと、細かいところでドットを目立たなくするボカシをやっているでおじゃる。これが全体にかけられていたら、もっとよくなるぞよ。次回作でやってみてたれ。



光のうつりこみも描いてあってよいぞよ

おしかった人たち

〈茨城〉「人」KURAMA(2・2・2・2・2)「埼玉」恐竜「きゅうりっぱん」(2・1・2・2・1)「聖界伝」七瀬結弥(2・1・1・1・1)「逃亡」たんちょうくん(1・1・1・1・1)〈東京〉「空想の国旗」宇宝秀行(2・1・3・2・2)「剣士の誓い」がんばれ若瀬川(1・1・1・1・2)「つまんない」RINDA(1・2・3・2・2)「ドラゴンのドアップ」K. JIRO(1・2・2・1・2)「風船」人(1・2・2・1・2)

おもしろいゲームの心臓はボイラト
青森県・小沢達郎
(グラフィカルス使用 / SCREEN 7)



もう少しクルマを大きくして、もう少ししろの方向からの構図にすると、もっとよかったですね。⑦



サンセットビーチ
大阪府・一鬼園
(フィッセルテイク使用 / SCREEN 8)

木の足跡(人)をセリとリサードたちと砂の境界線(出てきているところ)の黒線(はいりなかつた)と思う。これが直れば最高だぜ!⑧



火星入
大阪府・YUKI
(グラフィカルス使用 / SCREEN 7)



まめけ顔の馬の表情がいいですね。背景の色や構図のおかげで、うまく遠近感もできていますね。⑨

Stay with me
東京都・M-I-A
(グラフィカルス使用 / SCREEN 7)



りんかく線のボカシがよくできているじよ。色づかいもいい感じで仕上がっているでしゅ。⑩



こっ、これはいったいなんだし、でも、この目玉の怪物はスケー気になったぜ、ヘンな目玉の怪物が気になったんか(ぶちん)⑪



Lizard man
長野県・ダン・デア
(フィッセルテイク使用 / SCREEN 8)

なんともいえない味のある作品だじよ、なにリアルに描くだけでは表がなくてしゅ。こーゆーおもろい作品も、ぼくらは好きじよ。⑫

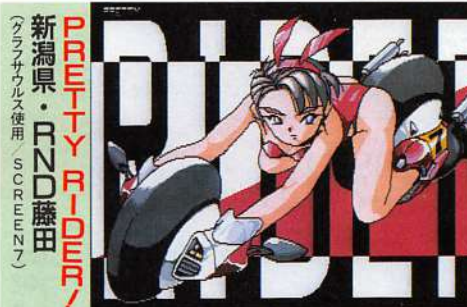
鳥
岡山県・華火使
(グラフィカルス使用 / SCREEN 7)



人物、動物のデッサンや、背景の描きかたなど、基本をもう一度勉強してみてください。もっと伸びるぜ!⑬



ご注文は??
岐阜県・日本製
(グラフィカルス使用 / SCREEN 7)



PRETTY RIDER!
新潟県・RND藤田
(グラフィカルス使用 / SCREEN 7)



新潟県・Tash
(グラフィカルス使用 / SCREEN 7)

総合85点
構図がなかなかこつていてマロはいじり思っでおじやる。ドットの処理もよくできていて、手抜きは感ぜられないぞ。もしこんなメニューの置いてあるレストランが本当にあたら、表紙ばかり見ていてなかなか注文が決まらなすまてしまいうマロ。それにしても女の子のこのポーズはきそうでおじやるな。⑭

休憩
愛知県・TAN
(グラフィカルス使用 / SCREEN 7)

総合86点
こんなイグがあつたら腹筋がつかれそうでおじやる。きつとこの作者はヤハ(バイクメイカ)のファンでおじやる。きつと。⑮

総合87点
なんともいえない味のある作品だじよ、なにリアルに描くだけでは表がなくてしゅ。こーゆーおもろい作品も、ぼくらは好きじよ。⑯

総合88点
持っている力をすべて使って描いたかのような背景のすばらしさでおじやる。描きこみもスゴイけど、よくぶきみな感じを表現できたと思うぞ。感心してしまったでおじやる。背景をこここで描くことができるなら、今度は人物を描く練習をしてみてもたれ。人物さえしっかりしていればなにも問題はないぞ。⑰

おしかった人たち

〈長野〉「春」中尾☆俊文(2・2・1・2・3)「壁画と写真」ナシクス三太郎(2・1・2・1・2)〈新潟〉「樹下のYUKKO」八仙花(1・1・2・1・2)〈岐阜〉「雪の思い出」たらちゃん(2・1・3・2・2)〈静岡〉「前進」鈴木純一(2・1・2・2・2)〈愛知〉「Foot Work FA13 with 亜久里」EVネットのDiskSP発売中HIRA(1・2・2・1・2)「LIVE」Eto(1・1・1・1・1)



～私の好きな動物～

梅麿 今月の規定部門のテーマは「私の好きな動物」でおじゃる。

二度と会えない
青森県・S・タトウヤ
(グラフサウルス使用 / SCREEN 8)



すこくキレイに、そしてイキイキと描けているぞよ。とくに目に入りこんでいる光の感じがいいぞよ。この処理がよかったおかげで、作品全体

に活力が感じられるのでおじゃる。ただ一羽の鳥を描くだけじゃなくて、三羽の鳥を描いているところもさすがでおじゃる。感心。◎

総合99点



北海道・五藤雅士
グラフサウルス使用 / SCREEN 5



スズメ目 / メジロ科
メジロ [目白、緑眼児]

総合75点
愛知県・よしゆあ
グラフサウルス使用 / SCREEN 12



総合73点
背景の木や草をもっといいように描きたいよ。◎

なんだか動物園にいるような気分になってきたマロ。のくりろ やっぱ動物はいいじよ。ぼくちんも動物になりたいじよ～ん。ファンキーK なにってんだよ。おまえは動物だろ。のくりろ ニャーゴ。なっ、なにをやらせるんでし / Dr.S どの作品もよく特徴をとらえて描いてありますね。アニイ / 思い入れのあるテーマで作品を描くときは、深いところまで見えるものさ。

新潟県・Tash
(グラフサウルス使用 / SCREEN 7)



総合94点
ほのぼのとした感じがとてもいいです。左のサル表情が面白い効果を生んでいますね。なんだか、こっちは温泉に行きたくなるよ。◎

総合90点



この作品の白の使いかたはいいよ。それぞれの色のあいだを白でうまく仕切っているでし。ねらってやっているならスゴイことだよ。◎



滋賀県・山本直彦
(グラフサウルス使用 / SCREEN 12)

神奈川県・築地琢郎
(グラフサウルス使用 / SCREEN 8)



総合89点
このタツツチはおもしろいです。この独特のタツツチで確立された作品を描くようになるといいかもれません。数回アードットで描くのも一考。◎

付録ディスクのめりえデータをグラフサウルスで読み込む

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは、このままでは使えないので解凍する必要があります。解凍作業の方法は117ページをご覧ください。また、新

しいディスクが1枚必要になります。解凍作業が終わると、左の写真の画面になります。画面の「>」をカーソルキーの上下で見たいCGまで持っていき、そこでスペースキーを押すと選んだCGのコメント等が表示されます。ここから、もう一度スペースキーを押すとCGが表示されます。ここでめりえ部門のデータCGを見ることもできます。いったん電源を切り「グラフサウルス」を起動し、SCREEN 7のモードから「NUR18」を

読みこめばデータCGが使えます。これに色をつけて送れば「めりえ部門」に参加できます。しめ切りは8月8日消印有効、掲載は11月号です。なお、このデー

タCGを使えるのは「グラフサウルス」と「F1ツールディスク」です。F1ツールディスクでの使いかたは、下らん外を参照してください。



この画面が表示されれば、解凍作業は終了したことになる

この「NUR18」を「SRN」のモードで読みこめば、めりえ部門のCGが表示されるはず



成功すればこんなCGが表示される。これに色をぬって送ってほしい

F1ツールディスクでめりえデータを読み込む

F1ツールディスクで「NUR18、SR7」を読みこむためには拡張子を変えてやる必要があります。①BASIC上で「NAME "NUR18、SR7" AS "NUR18、SR7"」と打ちこんでリターンキーを押します。②F1ツールディスクを立ちあげて、SCREEN 7の画面にします。③ロードセットを「G-E d i t o r」から「BASIC」にします。④ロードを選ぶと「NUR18」が出てきます。⑤ロードを完了すると黒いバックに表示されます。



栞磨 今月の紙芝居部門の作品は、どれもアニメーションがスゴイぞよ。とくに『M・FANを

M・FANを買いわすれたある日 山口県・S-II

(グラフィックス使用 / SCREEN12 / 4分の1画面サイズ)

【ストーリー】M・FANを買い忘れていた男が、突然そのことに気がついた。売り切れてしまう／本屋にはまだM・FANが残っていたが、ほかにも欲しい本が2冊。でもお金が……。しかし、店員が女の子だったために3冊とも買ってしまふ。この男は女好きだったのだ



総合106点



この作品のすばらしいところとして、アニメーションとそのためプログラムのテクニクが上げられるぞよ。これほどよく動くアニメーションを見るのは久しぶりのような気がするぞよ。このテクニクを使った次回作(気が早い)を見てみたいものぞよ。◎



買いわすれたある日』のプログラムテクニクは一級品／Dr.S いいですねこの作品は。びっくりしましたよ。アニメイ！ ストーリーもよかったし、自分の目で見て確かめてほしい作品だよ。のぐりろ ぼくちんも気に入ったじよ〜ん。ファンキーK でも、タイトルは『どうする!?』にしたほうがいいぜ。絶対に変えるべきだ！ 全員 無視、無視。

拳舞 東京都・小沢孝

(DD倶楽部使用 / SCREEN5 / 9分の1画面サイズ)

【ストーリー】ひとりの女性がシルエットであられ、武道の型をえんえんと続ける。そして、それにあわせてバックの絵が変化していく作品。環境紙芝居のようなもの



総合87点



この作品も『M・FANを〜』に負けずにアニメーションのよくてきた作品ですね。ただし、ストーリーがないだけに見る人を引きつける魅力に欠けていたような感じがしました。今度は、ストーリーのある紙芝居を作ってみてください。◎

ENDLESS GAME〜自分との戦い〜 石川県・ろんぐTEAM

(DD倶楽部使用 / SCREEN5 / 9分の1画面サイズ)

【ストーリー】サッカーの試合で少年がイナズマシュートでゴールを決めようとするが、相手にボールを取られてしまう。相手からボールを取った少年は、またイナズマシュートを……



総合77点



少年のイナズマシュートは絶対に成功することがない。何度シュートしても相手にボールを取られてしまうぜ！ うーん、エンドレス紙芝居だったのか。3時間も見ていたオレはなんなんだ、いつかはイナズマシュートが決まると思って見ていたぜ。イナズマシュート！ (ぶちっ)◎

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

宮崎駿監督作品

全国東宝洋画系7月18日ロードショー

紅の豚CGコンテスト速報!

この号が発売されるころは梅雨が明けているのだろうか、原稿を書いている今は梅雨入りまえで、参議院では牛歩戦術がたけなわなのだが……。

梅雨明けとくれば、2年ぶりに宮崎監督みずから制作する最新作「紅の豚」の公開が間近い。アニメファンならずとも「宮崎作品なら」と、期待している人は多いと思う(かくいうわたしもそうだ)。

そして、この宮崎アニメ「紅の豚」の公開を記念して、Mファンとテクポリの合同企画「紅の豚CGコンテスト」の選考がはじまっている。予定どおりなんとか、9月号で結果発表ができるだろう。なにしろ、下のような豪華賞品&賞金がおくられる未曾有のCGコンテストだけに選考委員の面々はおいに頭を悩ませている。選考は意外と難航しているのだ!



早い者勝ち! こんな作品がきているのだ

あらゆるコンテストの常として、たいていしめ切りぎりぎりになって作品が送られてくるんだけど、今回はいのいちばんに送ってきた3作品を紹介しよう。念のためいっておくと、ここで掲載されたから賞がもらえとか、またはもらえないとか、そういうことはぜんぜん関係ない。あくまでも早い者勝ちの栄誉(特権)なのだ。以上を踏まえて作品を抜き出してみたら、3作品とも近県からの応募であった。レベルは……いやいや、発表までないしょないしょ。

いちばんのり



◎タイトル: 図画 (SCREEN7・グラフィックサウルス使用) / 作者: デバッグ (15歳・東京都) / 投稿日: 5月13日 ☆栄光のいちばんのりはやっぱり都内の人だった。2日で描きあげたそうだ

にばんめ



◎タイトル: 霧 (SCREEN8・F1ツールディスク使用) / 作者: 笑い箱 (16歳・山梨県) / 投稿日: 5月19日 ☆全部で3作送って送ってきた。いったい彼は何日で描きあげたのだろうか?

さんばんめ



◎タイトル: ふたふたこぶた (SCREEN5・グラフィックサウルス使用) / 作者: ぐる (21歳・埼玉県) / 投稿日: 5月20日 ☆2時間で描きあげたというだけあって、「まあこんなもんか」だそうである

この豪華賞品&賞金は誰の手に! いよいよ次号で発表!!

応募された作品は優秀さによって以下の賞がもらえるのだ。合計123名に賞品&賞金がおくられる。
 <大賞>最優秀作品に5万円と「Palm Top」(1名)
 <Mファン賞>MSXで描かれた優秀作に3万円と「Palm Top」(1名)

<テクポリ賞>MSX以外の機種で描かれた優秀作に3万円と「Palm Top」(1名)
 <佳作>上記3賞以外の優秀作品に「紅の豚時計」(20名)
 <参加賞>応募された全員のなかから抽選で「紅の豚ノート」「紅の豚下じき」(100名)

紅の豚オリジナルグッズ

提供: 徳間ジャパンコミュニケーションズ

「紅の豚」公開を記念してキャラクターグッズを発売している。新橋

のヤクルトホールのとたりにはショールームもオープンした。

紅の豚時計



◎追力ある巨大目覚まし時計
 計 価格5800円
 17250円 下し3000円

紅の豚ノート 紅の豚したじき



Palm Top (パームトップ)

提供: ソニー

スケジュール管理からスケッチまで豊富な機能を持った電子ノートコンピュータ。パスポートサイズのボディに16ビットCPUを搭載し、パソコンの最先端で導入が検討されているペン入力オペレー

ションをいち早く採用。なかでも手書き文字認識はスピーディで扱いやすい。もちろん、地図やイラストもさらさらとかんたんに作成できちゃうすぐれものなのだ。会社や学校でCGできるぞ!



◎スケジュールやアドレスをかんたんペン操作で呼び出せる電子ノートコンピュータ。価格6万5000円

F

ファン

F

ファン

B

ボックス

夏の暑い盛りに東京でMSXのイベントを行うことが決定。それにむけてCGの募集もあるし、当日は新旧のソフトの販売が予定されている。MSXユーザーなら、コドモもオトナもみんな集まれ。

EVENT

夏のMSXイベント予告

恒例のMSXのイベントの日程が決定。8月17日(月)~18日(火)の2日間、東京は新宿の住友ビルの地下1階住友ホールで行われる。今回は残念ながら東京会場での開催となるが、MFファンの主力投稿者の座談会や、マイクロキャビン、T&Eソフト、コナミをはじめとする各ソフトハウスの協力で、新旧のソフトの即売も予定されている。

また、CGコンテストも行う。応募方法は81ページのほぼ梅庵のCGコンテストと同じ要領で「イベント係」あてに送ってほしい。17日のみ会場での受付もOK。通常のMFファンのCGコンテストも7月8日の受けつけぶんから、イベントに自動的に参加となる。郵送のしめ切りも17日着ぶんまで。詳しくはまた来月/

東京会場(新宿住友ビル)



BOOK

RPGの本5冊

マイクロデザイン出版局から発売されているRPG関連の書籍を紹介しよう。左の2冊はゲーム・マスターになる方法の紹介本。まん中はテーブルトークのシナリオ作成の解説書。右から2冊目は、日本ファルコムRPG「ブランディッシュ」の小説。オールカラーでイラストがきれい。右はしは矢野徹さんの詩集。すべて1880円(税込)。



①RPGのマスターになる本①
~体験編~



②RPGのマスターになる本②
~実践編~



③RPGシナリオメーカー・6つの世界物語



④ブランディッシュ・ストーリーブック



⑤ウィザードリィ幻想曲 詩の本とはユニーク

SOFT RENTAL SERVICE

CAVステーション

以前このコーナーで紹介した、本屋さんで昔のソフトを安く複製販売していたアプロスが、またみんなのために広く、安くソフトが手に入る方法を考えた。CAVステーションとって、CD&ビデオのレンタル店で先ほどの

複製ソフトや、一部の新作ソフトの販売をする。また、300~500円でテストプレイをすることも可能だ。納得してから買えるわけ。もちろんお店での会員登録は必要だけども。問い合わせは☎03-5397-8688にやんぷあんってへ。



①CDをひとまわり大きくしたサイズ。複製もいった感じだ

PRESENT

さあ応募しなさい

①「ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンII・プラスシナリオVol. 1」のLP……5名様(提供/キングレコード)

最近CDのみの発売ばかりでレコードなんて全然みかけなくなった。そんな貴重なレコードなのだ。

②「CDドラマコレクションズ・三国志」発売記念の声優さんサイン色紙……2名様(提供/光栄)

サインは堀沢兼人氏、古谷徹氏、堀秀行氏、玄田哲章氏、草尾毅氏。

③「CDドラマコレクションズ・三国志」発売記念ポスター……3名様(提供/光栄)

部屋にはれば、ゲームをいっそう楽しめるのではないかな。淡い色調がいい感じだ。イラストは塩山紀生氏。



④総集編と同じくらいの大まきさ。けっこうでかいサイズ。

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、以上を明記のうえ、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7月31日必着。発表は9月発売の本誌にて。

プレゼント係より

7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」までの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、何月号の何ページ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1か月ぐらいいかります。



アンケートハガキより

おはなしこんにちわっ



●美少女ゲームをプレイして羨ましいと思うのは、熱海で痛目にあった私だけだろうか(実話)。このネタには気合がある。この気合をわかるのはこの世で私とバボさんの2人だけ。優越感を感じる。(福岡・李香蘭)

わかねーよ。馴れ馴れしくされると冷たくなるわたしだ。だから魔性の女とかいわれるのだ。や、誰もいってないが。

●「鳥取県」より「取鳥県」のほうが「とっとり」と読めるような気がする。(鳥取・山中善清)

テレカをやるから金田一春彦に電話してきてみるのだ。報告待つ。

●僕は今、家族のことでとても悩んでいる。父が学校のプリントに僕の名前を書いたら健太郎が「健太郎」になっていた。姉はそれを「けんたろう」と読み、そのころ母はプラスチックのクリスマスツリーに水をやってた。(千葉・きぬむしソフトの健太郎)

使い方がわかるのか心配だが、花開くバカ家族にテレカを差し上げよう、と思ったが、ハガキを見ると本名が書かれてないのやめた。

●佐藤元+テクポリ編集部のお告マンガはどこへ行ってしまったのか。(千葉・真実一郎)

なにをやってもムダだということがわかったのだから。そんな本がまだあったとは知らなかったぞ。

※編集部注・テクポリはあの広告が功を奏してか、その後、部数を2倍に伸ばし、現在も躍進中です。

●松川哲郎とかいう人のマンガが気に入った。この人は過去によくない思い出があるに違いない。内容が暗い。その中にも楽しさがある。(北海道・白濱直人)

自殺するまでかきつづけるんだ松川。

●「ざんさん」情報。おとなしかった孫娘が、町内会、PTAと次々に大きな顔をしはじめ、しかも草むしりをさぼる

等の事実発覚。曾孫まで小学校で勢力を伸ばしている模様(ライター共同)。(愛知県・井上博登)

さんとさんの人気は2人が死ぬまで続きそうだが、安心しろ。

●友達に教科書を貸したら「違いについて考えよう」という文の最初に「き」という字が書かれていた。(埼玉・青木洋一)

電波では使えないギャグだ。しかし、人の顔写真にひげや鼻毛をかくのと同じくらい幼い。選挙の季節は大忙しだ。

●近所のオス猫はうちの庭におしっこをかけていく。臭くてたまらないが飼い主がかわいい子なので怒れない。(山口・木村隆宏)

無言の復讐をするのだ。庭に入ってきたら肩毛をかいて返すとか、またはその子の家の庭にうんこして帰るとか。ネタに困るとすぐうんこことかいてるわたしだ。気にするな。

●弟は小学校の4年ですが、口癖のように「うんこ」といいます。そのせいで先生にもいじられています。うんこの好きなバボさんの弟子にするしかありません。(埼玉・野辺友子)

テクポリモニタープレゼントにも名前があったぞ野辺友子。いじめられているのはうんこのせいだけではないだろう。以前、おやじもバカだったことが発覚したが、こんな家族に読まれ続けているのがMファンだ。もうなにもこわくないぞ。編集長以外は。

●ベプシのCMにはいつもコココーラが出るが自信がないのだろうか。(福岡・山本佳幸)

いま日本でもっとも格好悪いのはコココーラのCMだ。わざとやっているのかと思うほどひどい。どうせ狙うなら佐川くんに焼肉のタレのCMとか、しようぶなロープの宣伝に藤あやこなどを使ってみる。荻野目の姉のほうでもいいたろう。そして今月も嫌われるわたしだ。(バ)



SIDE B はどうした

●千葉・仁村義信→かくれ奸婦マニアの生活実感あふれる作品。ニムラはきっと、目立ちたがりの(せ)にはずかしがり屋さんなんだな。「聖賢(ねはん)くん」なんてむずかしい名前だが、沖雅也のファンだったのか(ノ)



END

●東京・吉田貞久→第2弾を考えたぞ。「エレベストって10回いって」「エレベストエレベストエレベスト……」「世界一高い山は?」「K 2!!」「ガーンなぜ?」第2弾くらいまではかんたんにいきそーだ(ノ)

いいえ



●MSX Viewで製作したんたゾ!
★もう注文したケド、MIDIカラのデーターを投稿してもいいかな?

Viewで制作

●岐阜・かどたちちゃん→Mファンでありながら古典的かつ原始的な手作り作品を守り続けてきた「おはこん」にもどうとうハイテクの波が押し寄せてきた。時代の流れを感じる……というほどのことはない(ノ)

おもしろい話

【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。しめ切らない。①街で、学校で、会社で、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、楽しい絵や、気絶するほど難解なマンガまで、胸を打ち頭を破らせるハガキアート。③「ミヤマ」保まで、④新作、古典を問わず。イラストによる各種遊び技講座。⑤イラスト講座保まで。⑥不思議な読みはし「バボ」人走相談保まで。【特典】①④はくじ功績のあったハガキに。②③は採用者賞にMファン特製テレカをさしあげます。※あて先は〒105東京都港区新橋4-10-17 T.M.M.S.X・F.A.N編集部。おはこん保まで。②

アンケート ハガキより

●騒音/うちの近所だけではなくかもしれないが、猫の鳴き声が赤ん坊の鳴き声に似ていて、気持ち悪くて勉強ができない。それにどこからともなく聞こえてくる超どへたな口笛を毎晩聞かされています(曲になっていない)。騒音公害に悩む毎日です。がんばってください。(東京・木島哲郎)→そういえば編集部にもひとりごとをいう人が50人くらいいるが、あれもたまらない。類は友を呼んでいるのでコトワザはするどいなあと感じさせられるほどだ。(バ)

GM & V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

暑い、なんて暑いんだ！これが地球の温暖化というやつなのか、それとも私のこらえ性のなさの成せるわざなのか……。とにかく、冷房の効いた部屋でGMでも聞こうかなと……。評：高田陽

6/21 CDドラマセレクション『三国志』

一、諸葛孔明之巻～臥龍、天命を識る～二、趙雲子龍之巻～孤虎、傾月に吼ゆ～

熱狂的なファンが多い『三国志』が、その世界を知りつくした光栄の手によってドラマ化された。作品は、ゲーム未経験、三国志未知の人も楽しめる出来映えとなっている。声の出演は、諸葛孔明に塩沢兼人さん、趙雲子龍に草尾毅さんなど、多くの方が納得するであろうキャスティング。君臣の愛、忠誠、正義といった、現代では失われた感のある純粋な世界を存分に。



メーカー	光栄	
媒体	CD	
品番	KECH-1027(一)	KECH-1028(二)
価格	各3300円(税込)	
備考	初回特典/8cmのおまけCD付(N.G.+BGM+キャストによるトーク集)	

一、諸葛孔明之巻→時は西暦207年。漢皇室の再興と天下の平定を望む劉備玄德は、自軍の軍師を迎えるべく諸葛孔明のもとを訪れる。二、趙雲子龍之巻→劉備はまだ一介の役人であった頃、槍の名手にして誠実な若武者、趙雲に出会う。やがて主従の契りを結び二人の姿と、堅い絆が描き出されていく。

7/22 パーフェクトセレクションゼクセス

ちょっとまえにアーケード・シューティングの人気を独り占めにしていた『ゼクセス』のパーセレが、ついにリリースされる。パーセレなので、もちろん演奏はギタリストのなぞなぞ鈴木氏が率いるNazo²プロジェクトが担当。さらに、今回はTスクエアのサクセス・プレイヤー本田雅人氏を始めとする、3人のミュージシャンがゲスト参加するという充実ぶりを見せている。個人的なものとして、『ゼクセス』というゲームは映像のゴッさや音声合成といった部分がめだち、GMは脇役に徹したという印象がある。しかし、このアルバムで「ビート優先メロディひかえめ」という名脇役に、主役を手にしたような爽快感をおぼえた。じっくり、ゆっくり、何度も聴いてみたい。聴けば聴くほど味わい深くなりそうなる予感のする1枚だ。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1109
価格	3000円(税込)
備考	



7/15 ストリートファイターII・春麗翔伝説

アーケードで空前の大ヒット、さらにスーパーファミコン版も発売されて人気再加速のアクション『ストリートファイターII』。このアルバムは、そのストIIの紅一点である春麗にスポットを当てたCDドラマ作品だ。春麗役は、人気声優の冬馬由美さん。彼女は作品中、歌声も披露している。そのほか、リュウ役に島田敏さん、ベガ役に銀河万丈さん、バルログに速水奨さんを起用するなど絶妙の配役で、カプコンのお墨つき。ドラマは、上海警察の麻薬捜査官という肩書をもつ春麗を中心に、時にシリアス、時にアツメおたく系のノリで進行していく。



メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6542
価格	3000円(税込)
備考	初回特典/春麗のオリジナル・カールステッカー付



7/21 アーリーコレクション

古代祐三ファン待望のニュー・アルバムがリリースされる。今回は、古代氏がフリー・コンポーザーとして活動を開始した頃の初期作品をセレクトしたアルバムとなっている。収録作品は、アクションRPGの『アルガーナ』、X68000版パズルの『スライス』、PC88版アクションの『スキーム』、シャープ第1回全日本X68000芸術祭のテーマで、全22曲。『スキーム』といえは古代氏のデビュー・アルバムに収録された作品だが、それはサウンドボードIIバージョンだった。で、今回は内蔵音源によるノーマル・バージョンというわけだ。また、『アルガーナ』はFM+PCMを誇るX68000版ではなく、氏が直接手がけた(その名も懐かしい)X1版をチョイス。PSG3声というシンプルな音は、驚沢になった耳を先相返りさせる。なかなかの風情。

メーカー	アルファ
媒体	CD
品番	ALCA-328
価格	1500円(税込)
備考	



7/22 ドラゴンスレイヤー/J.D.K.スペシャル

このアルバムは、日本ファルコムGM作曲を実際に行っているFalcom Sound Team J.D.K.と、そのGMをライブなどで演奏・歌唱しているJ.D.K. BANDとが、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のアレンジで全面対決ノリ……という、ちょっと過激なノリの作品だ。サウンドチームJ.D.K.のほうは、生みの親、元祖本家本元の威信をかけて勝負。サウンド・データをローランドのミュージシャンにコンパートし、あくまでもオリジナルのイメージを尊重した音源アレンジ18曲をぶつける。対するJ.D.K. BANDは、新作『英雄伝説II』から3曲選び、得意のヘビメタ・アレンジで迫る。いくらメロディアスになったという話だが、メツをかけた勝負の判定は、もちろんGMファンのキミだ。2枚組のボリュームをじっくり味わってくれ。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1110~1111
価格	3800円(税込)
備考	



7/17 RAP á de LIC/DATA EAST GAMADELIC

先月の「ダークシールII」につづき、またもゲーマテリックのCDが発売される。しかも、今回はうれしいフル・アルバムだ。昨年のGMフェスティバルにおいて、ゲーマテリックという風変わったバンド名でデビューをはたした彼ら。ラップという斬新なジャンルを取り入れたことで一躍注目をあびたわけだが、今回はそのお得意のラップで1枚作り上げてしまった。とにかく、異次元のパーティにでも迷いこんだような感じの作品で、その異様なパワーには圧倒されてしまう。注目は、バンドのテーマ曲を作り収録したこと。ゲームのほうは「ロボコップ2」「カルノフ」など、数のうえでは25アイテムだが、メドレー2曲で21アイテムを占めている。オリジナルとのギャップはかなりのものだが、逆にそれを楽しめればGMファンとして一人前かも？

メーカー	ボニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00090
定 格	2500円(税込)
備 考	



7/17 PU-LI-RU-LA/TAITO

キュートなキャラクタが不思議な冒険を繰り広げるタイトーのアクション・ゲーム「プリルラ」が、ついファン待望のアルバム化をとげる。G.S.M.1500シリーズなので、もちろんオリジナル・サウンド完全収録。残念ながらアレンジ曲はないが、ゲーム未使用曲2曲とSEコレクション、さらにオリジナルのうち2曲は話題のZUNTATA MIXバージョンとなっている。ZUNTATA MIXとは、オリジナル音を分解してマルチ・レコーディングするという独特の手法のこと。曲は、とにかくポップなものが多く、知らず知らずのうちに体でリズムをとってしまうという感じ。試聴日はちょうど雨だったが、軽〜くサクサクと進んでいくメロディが、気分だけは晴れやかにしてくれた。ぜひ、今度はアレンジ・バージョンをお願いしたい。

メーカー	ボニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00091
価 格	1500円(税込)
備 考	CDサイズカラーステッカー、楽譜付



7/25 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

おなじみ、光荣サウンドウェア・シリーズから新作CD「蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史」がリリースされる。今回の作・編曲は、「太閤立志伝」でGMファンの心をつかんだ作曲家の大島ミチル氏。このアルバムは、その大島氏がゲームの舞台となるモンゴルを訪れ、現地音楽的交流を深めてきた直後に制作されたという。さらに、モンゴルのミュージシャンが来日し、演奏に参加したというから、試聴まえに期待はすっかり高まった。そのミュージシャンが演奏したのが、作品中でいちばん印象深い音を奏でていたモンゴルの民族楽器、馬頭琴。2弦を弓で弾くというチェロに似た音を生み出すその楽器は、時には強く、時には悲しい。日本にはない大陸の壮大なイメージを浮かび上がらせるサウンドに、近くて遠い隣国を想わずにはいられなかった。

メーカー	光荣
媒体	CD
品番	KECH-1029
定 格	2900円(税込)
備 考	



7/25 ベスト・オブ・光荣Vol.3

1枚で……今回は4枚のアルバムからのピック・アップなので4種類の味が楽しめるという、「THE BEST OF KOEI」第3弾のリリースが決定した。その4枚とは、「信長の野望・武将風雲録(7曲)」「伊忍道・打倒信長(5曲)」「ロイヤルブラッド(4曲)」「ランペルール(4曲)」で、全20曲収録。4枚のアルバム名を見ればわかるように、もうこれはアルバムの無国籍状態。しかし、基本的にオーケストレーション・アレンジなので、使っている楽器はほとんど同じだったりする。これはオーケストラのマジックというべきか、作曲者のマジックというべきか……とにかく、さすが。それぞれの曲は、環境音楽にするにはあまりに感情を左右するので向かないが、純粋に音楽を楽しもうという人には素敵な時間を与えてくれるはず。

メーカー	光荣
媒体	CD
品番	KECH-1030
定 格	2900円(税込)
備 考	



各社新譜情報

★ボニーキャニオン

<8月21日>……●ドライアス/ZUNTATA⇒1500名盤シリーズでドライアス1の復活。オリジナル+アレンジ。CD1500円。

★東芝EMI

<8月12日>……●サイバリオ⇒EMIによってスーパーファミコン版に移植されるシューティング。作曲は松尾早人氏、音楽監修はすぎやまこういち氏。シンセがメインの全曲アレンジで、12曲収録。CD2500円。

★キングレコード

<8月21日>……●(仮)魂斗罗スピッツ⇒スーパーファミコン版のアクションのフル・アルバム化。CD。未定。
●(仮)エスパードリーム〜めもりもあるはずと〜⇒ファミコン版アクションR

PGのフル・アルバム化。●やすらぎの指輪⇒ミス・リリア、杉本理恵ちゃんのニュー・アルバム。CD。未定。
<9月21日>……●(仮)ファルコム・ポータルアルバム⇒南翔子さんのポータル曲ばかりを集めたフル・アルバム。CD3000円。

★ポリスター

<発売日未定>……●(仮)スーパーリアル麻雀PV⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★ビクター音楽産業

<秋頃>……●(仮)ナムコ・ゲーム・エクスプレスVol.7⇒詳細未定。

<11月予定>……●ソルバルウ(ビデオ)⇒人気大型筐体シューティングのビデオ化。ポリゴンを使ったリアルな3D画像は、BGVとしても楽しめるだろう。詳細未定。●(仮)ビデオゲー

ム・グラフィティVol.8⇒詳細未定。

★NECAアベニュー

<8月21日>……●ピンクソックス・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒「ピンクソックス」を中心に収めたビデオ&LD。ビデオ3000円、LD3800円。収録時間各30分。

<9月21日>……●ドラゴンナイトIII⇒オリジナルとアレンジ合わせて30曲収録予定。CD2800円。
<10月21日>……●(仮)パーティー・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇒「ジョーカー」でおなじみのパーティーソフトの映像集。詳細未定。

★アパロン

<8月21日>……●アクアレシ⇒エグザクトのX68000版のゲームのアルバム化。オリジナル+アレンジ3曲収録。CD2600円。●ドラゴン創世紀⇒パシヨウハウスのPC98版ゲームのアルバ

ム化。オリジナル+アレンジ6曲収録。CD2800円。

■「GMフェスティバル'92」

◆日時：8月22日(土)・23日(日)/17時30分開場・17時開演◆場所：日本青年館/最寄り駅：銀座線・外苑前◆出演：2日⇒JDKBAND、GAMADELIC、ZUNTATA/23日⇒ALFHLYRA、コナミ矩形波倶楽部、S.S.T.BAND
◆入場料：1日券3500円/2日券6000円◆問い合わせ：グローバルエンタープライズ☎03-3496-1341

■「第6回ファミリクラシックコンサート〜ドラゴンクエストの世界〜」

◆日時：8月16日(火)/18時開演◆場所：渋谷公会堂/最寄り駅：JR山手線・渋谷駅◆出演：FCオーケストラ&すぎやまこういち◆入場料：S席4000円、A席3500円◆問い合わせ：FCC事務局☎03-3446-7762

GTフォーラム

MIDI三度笠

GT、μ・SIOS、PSR-500のドタバタ道中

友達が作った曲のデータをもraitたいけど、それはGTやμ・S I OS、てはない違うパソコンで作られたデータ/ どうしたらMS Xで聞けるのか? というわけで異機種間のやりとりに挑戦した。

第5回★ところ(楽器)変われば音変わる



MIDIアイテム

GTユーザー

- ・ソフト……「μ・SIOS」(ピットー、2万9800円)
- ・音源……PSR-500(ヤマハ、7万7000円)
- ・MIDIケーブル(800円前後)

STユーザー

- ・MIDIインターフェイス「μ・PACK」(ピットー、1万9800円)
- あとはGTユーザーと同じアイテム(ソフト、音源、MIDIケーブル)

このコーナーはMIDIを誌上で体験できるようにと始めましたが、もし上にあるようなアイテムを持っていない場合は、実際に音を聞きながら確かめることができます

MIDI機器って何?

MIDIインターフェイス(MIDIケーブルをつなぐ差しこみ)を装備していることによって、MIDIデータのやりとりをすることができる楽器、パソコン、シーケンサ、エフェクタ、ミキサ等。最近では、電子ピアノ、電子オルガンにもMIDIインターフェイスがついている。

MIDIでやりとりできること

基本的には、音源(楽器)の何番目の音色で、どのタイミングに、どんな高さの音が、どのくらい強い音で、どのくらいの長さぶん鳴るのか、という情報。もう一つはMIDIクロックという時計をもっているため、複数のMIDI機器を同期させることができる。その場合のMIDIケーブルのつなぎ方は、親になる機器のMIDIアウト、子になる機器のMIDIインにつなぐことによって、子は親分に同期する。

MIDIデータのやりとりは比較的かんたん

読者のみなさんは、他人が作った曲のデータを聞いたことがあるかな? 人それぞれに曲のデータの作り方や作る環境、さらにアレンジや解釈など、千差万別でとてもおもしろいのだ。現在はパソコン通信を通じて、または友人と交換したり、もったりと、音楽だけではなく、気楽にデータを手に入れられる時代なのだ。そこで今回は、音源(楽器)もふくめた、MSXとは違う環境(異機種)で作られた曲のデータをGT+「μ・SIOS」で聞いてみることに挑戦した。

その前にまず、MIDIという規格がなぜ作られたのか……ということ思い出してほしい。これは国内外の機種を問わず、自由にMIDIケーブルを接続することによって、楽器の演奏情報をやりとりできるようにと決められた通信手段なのだ。だから、もともと「異機種間どうし」のために作られた規格なのである。たとえば、A社の楽器のピ

異機種間でのMIDIデータのやりとり



*MIDIデータ=曲データと考えた場合 *音源の違いは別問題があるので後述

方法1 リアルタイムレコーディングでどんと録音

MIDIケーブルさえあれば、相手のMIDI機器(ハード)とつないでデータを送ってもらっただけ

方法2 変換(コンバート)したデータを読みこむ

フロッピーディスクやパソコン通信でダウンロードしたデータを自分でコンバートする。ただし、データによる

アノの音と、B社の楽器のストリングスの音を使って、同じメロディーを弾くことにする。MIDIのない時代は、2人でそれぞれA、Bの楽器を受け持って「せーの」で同時に弾いたり、右手、左手で1台ずつ受け持って、1人で弾いた。MIDIに対応している(MIDIインターフェイスというMIDIケーブルの差

しこみ口を持っている)楽器や機器どうしなら、1台はアウト、もう1台はインにMIDIケーブルを接続することにより、アウト側の楽器を弾くだけで2台同時に弾くことと同じになるのだ。さて、それでは、どういう方法で異機種間でデータをやりとりするのかというと、上の図のとおり、2通りの方法がある。

付録ディスクのロード手順



始めに本誌117、120ページのコラムを読んでください。ディスクのアイコンを⑤すると左写真の画面になるので、手順は①「Load」を⑤。②「File」が黒く反転したらもう1度「Load」⑤。③表示された2曲のうちどちらかを選んで⑤。④リターンキーを押したら、あとは画面の指示どおりです。最後にディスクアイコンを⑤で通常の画面に戻ります(⑤はマウスを左クリックの意味)

★ファミリキーボードの内蔵リズムはともよいお手本★もし聞いたことがない人がいたら、ぜひ、デパートや楽器屋などで聞いてほしい。ファミリキーボードにはほとんどのチャンネルのリズムがひととおり入っているのだ。それに新しい、はやりりのタイプのリズムも必ず入っている。ドラムデータ作りで迷ったときや、なかなか曲に合うリズムが見つからないときの参考になるし、いろいろ聞いてみることにしよう。いろいろチャンネルやバリエーションを知る必要がある。

まるまる1曲どんとリアルタイムレコーディング

それでは始めからMIDIに備わっている方法1「MIDI機器どうしはケーブルをつなぐことによる演奏情報のやりとりができる」で曲のデータをもらおう。「ソーサリアン」のオープニング曲だ。異機種を持っている当編集部のファジー鈴木に協力してもらい、いっしょにリアルタイムレコーディング(録音)だ。始めにMIDIケーブルをつないでおこう。こちらはデータをもらう立場なので、MIDIイン、相手側をアウトにおたがいの機器をつなぐ。参考のためにファジー側のアイテムも載せておく(下の図参照)。

手順は右の図のとおり、リアルタイムレコーディング待ちの設定をするだけ。1回のリアルタイムレコーディングですむように、トラック1にまるまる1曲ぶんのデータを入れることにした(「μ・SIOS」は複数トラ

ク同時にリアルタイムレコーディングできない。あとは相手がプレイ・オンになると、同時に録音が始まり、相手がストップすると、こっちもストップするのだ。これはWラジカセによくある機能と同じだ。

相手側と同じ楽器(CM-32L)があったのですぐに聞くことができたが、何となくノロマでヘン。じつは、ファジーの設定したテンポはMIDIデータの情報として送られていなかった。これはソフトウェア上の設定のしかたの違いによって起こるのだ。特にテンポや各トラックの音量設定は音を聞きながら気軽に変わることができるが、それは情報を書きこむことは違う場合が多いので注意が必要だ。付録ディスクに手直したデータを入れておく。

『μ・SIOS』でデータをもらう

配線したらこの状態で待機
あとは相手がプレイ・オンにするだけ

外部同期に設定するとテンポ数表示がこうなる

レコーディングレディ・スイッチをオン

EMUロックを
EX(T外部同期)に設定

①任意のトラックを録音にセット

リアルタイムレコーディングでデータをもらう場合は、このように設定するだけ。データをあげる側の人でもプレイ・オンにするだけなのでおたがいに楽

MIDIケーブルのつなぎ方

MIDIデータをあげるほう

パソコン+ソフト
または
シーケンサ

プレイ・オン

MIDIデータをもらうほう

パソコン+ソフト
または
シーケンサ

リアルタイムレコーディング

今回は曲のデータをもらうほうなので、GT+「μ・SIOS」は上の図の右側(MIDIケーブルをINに差しこむほう)、送る側のファジーは左側にあたる。送られる

データは、どのタイミングに、どの高さ、強さ、長さの音があるか、という内容なので、この段階では音源(楽器)の種類はどういう関係ない。

データをあげるほう ▶ ファジー鈴木のアイテム

- パソコン 98NOTE NS/E
- ソフト Ballade2
- 音源 CM-32LN(CM-32LにMIDIインターフェイスがついたもの)

音楽青年ファジーのアイテム。なかなかハマっているの、で、「ソーサリアン」のオープニングをポップなノリで作ってね、と注文をしたら「原曲をまったく無視して多少アレンジした」と答えた作品。



●Ballade2の画面(写真はPC98RXで撮影)

同じ音源ならすぐ聞ける

さっそく聞いてみたら、なんだかノロマ。ファジーの設定していたテンポ情報は送られていなかった。テンポを150に設定しよう

④四角囲みがテンポをすぐに変更される場所。テンポ情報を書きこむのは別の場所での方法

違う音源の人は次ページ

モニターしながらレコーディング

相手側と同じ音源(楽器)をGTにつないでいるのなら「μ・SIOS」のMIDIスルーオン(写真の設定)にしよう。曲をモニター(ここでは聞くこと)しながらレコーディングできる。



★美しい曲の楽譜を手に入れるには「ミニッツ」★オーケストラのスコア(曲中で使われている楽器の楽譜がぜんぶ載っている楽譜)では、ミニチュアスコアが手に入れやすい。全音楽譜出版社や音楽の友社から、曲中前後で発音されており、値段は曲の長さによる。もし、それらの中から見つけることができないう場合は、外国版でさがすと見つかる。ここが多いようだ。歴史があるミニッツはたくさんある。歴史が残っているので、興味がない人にも一度は見えてほしい、と聞いたりする……。

ファジー系「ソーサリアン」オープニング曲の各設定

CM-32Lという楽器は1チャンネルは使用できず、10チャンネルはリズム用と決められている。ファジーはそれ以外のチャンネルを適当に使っただけ。

■CM-32Lのトラック設定

トラック/チャンネル	音色	プログラムナンバー
2	Mロディー (クラリネット)	83
5	第2メロディー (ストリングス)	50
6	バックング (ピアノ)	6
8	ベース (ベース)	65
10	リズム	/

(プログラムチェンジなし)

■各トラックのボリューム、パンの設定

トラック	ボリューム	パン
2	100	64
5	40	96
6	60	32
8	60	48
10	70	64

(ただし、ソフト側のスライダーでの設定)

■ドラムの音色

ノートナンバー	音色
C 1	アコースティック・バス・ドラム
C#1	リム・ショット
D 1	アコースティック・スネア・ドラム
F#1	クローズド・ハイ・ハット
G#1	オープン・ハイ・ハット2
A#1	オープン・ハイ・ハット1
C 2	アコースティック・ハイ・タム
C#2	クラッシュ・シンバル

(CM-32Lは、マニュアルに載っているノートナンバーより1オクターブ低くなるので注意)

もらったデータが自分のとは違う音源用だったら、ひたすら直す

ここではデータをくれる相手とは違う音源を使う場合について考えてみたい。

MIDI楽器にはプログラムナンバーという音色番号があり、その順に音色がなっているわけだが、これがメーカー、楽器によって違うのだ。でもこれは悪いことだと決めつけるわけにはいかない。それぞれ得意な音色を持っているからこそ、楽器の特徴があるのであり、それを生かした音色番号順だっただけであって当然なのだ。前ページの例のように同じCM-32Lとしてもソフトウェアの違いによって、もらった曲が完全に再現されるとは限らないのだ。そこで違う音源を鳴らすには、いくつかの作業が必要になる(右図参照)。

基本的にはチャンネルごとに設定されているプログラムナンバーを自分の楽器用に変え、音量バランス等を直せば、ある程度再現できる。そのために1トラックにまるまる1曲(複数チャンネルぶん)つまんだデータを使うときは、始めにチャンネル分け(リミックス)をする。

1曲ぶんがつまんだトラック1のデータ

```

001-01-004 p10 000 100
001-01-004 p11 000 100
001-01-004 p12 000 100
001-01-004 p13 000 100
001-01-004 p14 000 100
001-01-004 p15 000 100
001-01-004 p16 000 100
001-01-004 p17 000 100
001-01-004 p18 000 100
001-01-004 p19 000 100
001-01-004 p20 000 100
001-01-004 p21 000 100
001-01-004 p22 000 100
001-01-004 p23 000 100
001-01-004 p24 000 100
001-01-004 p25 000 100
001-01-004 p26 000 100
001-01-004 p27 000 100
001-01-004 p28 000 100
001-01-004 p29 000 100
001-01-004 p30 000 100
001-01-004 p31 000 100
001-01-004 p32 000 100
001-01-004 p33 000 100
001-01-004 p34 000 100
001-01-004 p35 000 100
001-01-004 p36 000 100
001-01-004 p37 000 100
001-01-004 p38 000 100
001-01-004 p39 000 100
001-01-004 p40 000 100
001-01-004 p41 000 100
001-01-004 p42 000 100
001-01-004 p43 000 100
001-01-004 p44 000 100
001-01-004 p45 000 100
001-01-004 p46 000 100
001-01-004 p47 000 100
001-01-004 p48 000 100
001-01-004 p49 000 100
001-01-004 p50 000 100
001-01-004 p51 000 100
001-01-004 p52 000 100
001-01-004 p53 000 100
001-01-004 p54 000 100
001-01-004 p55 000 100
001-01-004 p56 000 100
001-01-004 p57 000 100
001-01-004 p58 000 100
001-01-004 p59 000 100
001-01-004 p60 000 100
001-01-004 p61 000 100
001-01-004 p62 000 100
001-01-004 p63 000 100
001-01-004 p64 000 100
001-01-004 p65 000 100
001-01-004 p66 000 100
001-01-004 p67 000 100
001-01-004 p68 000 100
001-01-004 p69 000 100
001-01-004 p70 000 100
001-01-004 p71 000 100
001-01-004 p72 000 100
001-01-004 p73 000 100
001-01-004 p74 000 100
001-01-004 p75 000 100
001-01-004 p76 000 100
001-01-004 p77 000 100
001-01-004 p78 000 100
001-01-004 p79 000 100
001-01-004 p80 000 100
001-01-004 p81 000 100
001-01-004 p82 000 100
001-01-004 p83 000 100
001-01-004 p84 000 100
001-01-004 p85 000 100
001-01-004 p86 000 100
001-01-004 p87 000 100
001-01-004 p88 000 100
001-01-004 p89 000 100
001-01-004 p90 000 100
001-01-004 p91 000 100
001-01-004 p92 000 100
001-01-004 p93 000 100
001-01-004 p94 000 100
001-01-004 p95 000 100
001-01-004 p96 000 100
001-01-004 p97 000 100
001-01-004 p98 000 100
001-01-004 p99 000 100
001-01-004 p100 000 100

```

まるまる1曲ぶんつまんだ、何か何だかわからない迫力があるデータ。相手と同じ音源を持っていたら、このままで聞くことができるが……。

データ量が多いときは、トラックごとにリアルタイムレコーディング

長い曲やトラックをたくさん使用している曲のデータを使う場合には、ちょっとしたワザも必要だ。まずデータをもろうときには、1トラックごと、ま

データを自分の音源用に直す手順

『μ・SIOS』のエディットモードでリミックス



リミックスは『μ・SIOS』ではミックスの反対の意味。複数チャンネルぶんのデータが入ったトラックから、あるチャンネルのデータを抜きだし別トラックにふり分けること。

トラック2を開いたところ

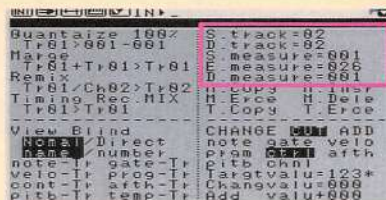
あれ/ cnt/123?

見れないものが、ゲートタイムのタイピングで1音ごとに書きこまれていた。



▲cnt/123はオールノートオフ情報

よぶんなものは消してしまおう



音はゲートタイムぶん伸びたら切れるのでcnt/123の情報はいらない。またこれに対応していない楽器(取説を見よ)も意味がないから消そう。

自分の音源にあわせて設定を変える

- プログラム・ナンバー
- ドラムのキアサイン
- トラックの各ボリューム
- トラックの各パン
- トラック名 など

始めにプログラムナンバーを変えること。自分の音源が対応していないものは消しちゃう。

```

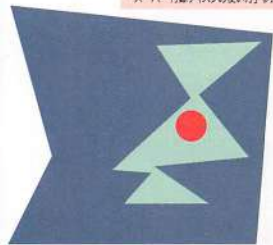
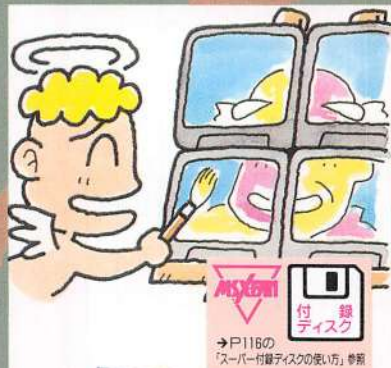
001-01-004 p10 000 100
001-01-004 p11 000 100
001-01-004 p12 000 100
001-01-004 p13 000 100
001-01-004 p14 000 100
001-01-004 p15 000 100
001-01-004 p16 000 100
001-01-004 p17 000 100
001-01-004 p18 000 100
001-01-004 p19 000 100
001-01-004 p20 000 100
001-01-004 p21 000 100
001-01-004 p22 000 100
001-01-004 p23 000 100
001-01-004 p24 000 100
001-01-004 p25 000 100
001-01-004 p26 000 100
001-01-004 p27 000 100
001-01-004 p28 000 100
001-01-004 p29 000 100
001-01-004 p30 000 100
001-01-004 p31 000 100
001-01-004 p32 000 100
001-01-004 p33 000 100
001-01-004 p34 000 100
001-01-004 p35 000 100
001-01-004 p36 000 100
001-01-004 p37 000 100
001-01-004 p38 000 100
001-01-004 p39 000 100
001-01-004 p40 000 100
001-01-004 p41 000 100
001-01-004 p42 000 100
001-01-004 p43 000 100
001-01-004 p44 000 100
001-01-004 p45 000 100
001-01-004 p46 000 100
001-01-004 p47 000 100
001-01-004 p48 000 100
001-01-004 p49 000 100
001-01-004 p50 000 100
001-01-004 p51 000 100
001-01-004 p52 000 100
001-01-004 p53 000 100
001-01-004 p54 000 100
001-01-004 p55 000 100
001-01-004 p56 000 100
001-01-004 p57 000 100
001-01-004 p58 000 100
001-01-004 p59 000 100
001-01-004 p60 000 100
001-01-004 p61 000 100
001-01-004 p62 000 100
001-01-004 p63 000 100
001-01-004 p64 000 100
001-01-004 p65 000 100
001-01-004 p66 000 100
001-01-004 p67 000 100
001-01-004 p68 000 100
001-01-004 p69 000 100
001-01-004 p70 000 100
001-01-004 p71 000 100
001-01-004 p72 000 100
001-01-004 p73 000 100
001-01-004 p74 000 100
001-01-004 p75 000 100
001-01-004 p76 000 100
001-01-004 p77 000 100
001-01-004 p78 000 100
001-01-004 p79 000 100
001-01-004 p80 000 100
001-01-004 p81 000 100
001-01-004 p82 000 100
001-01-004 p83 000 100
001-01-004 p84 000 100
001-01-004 p85 000 100
001-01-004 p86 000 100
001-01-004 p87 000 100
001-01-004 p88 000 100
001-01-004 p89 000 100
001-01-004 p90 000 100
001-01-004 p91 000 100
001-01-004 p92 000 100
001-01-004 p93 000 100
001-01-004 p94 000 100
001-01-004 p95 000 100
001-01-004 p96 000 100
001-01-004 p97 000 100
001-01-004 p98 000 100
001-01-004 p99 000 100
001-01-004 p100 000 100

```

▲きれいになったトラック2のデータ

たは何トラックか数回に分けて送ってもらい、リアルタイムレコーディング(方法は101ページ)する。あとは工夫しただ。マージ(リミックスの反対で2

つのチャンネルのデータを混ぜる)をすれば、たとえ16トラック以上使用している曲のデータでも何とか聞くことができる(下のとおりあしとり道場参照)。



パソ通 天国



7月号の16色CG(MAG)に続いて、今月はフルカラーCGの世界を紹介しよう。最新のパソ通CGはここまで進んでいる!

パソ通、最新CG事情〈その2〉

先月号でおもにパソ通CGの16色の世界を見てもらった。先月がパソ通CGの昔だとすれば、これから紹介するフルカラー画像の数々はパソ通CGの今といえるだろう。とくに、PC-9801のフレームバッファを使った1677万7216色の世界はCGのさらなる可能性を見せてくれる。

まず、X68000で主流のPIC画像の世界。詳しくは107ページ以降を見てほしいのだが、PICのCGは、MSXで表示することができる。3万2768色と6万5536色の2モードがあるが、完全に
対応しているのは前者のみだ。

そして、PC-9801のフレームバッファなどで主流のJPEGという画像フォーマット。このJPEGはフルカラーの膨大なデータを圧縮してくれるのが最大の魅力。また、ローダーがあれば機種を問わず表示できる。MSX版は今のところ存在しないのだが、ひそかに(別に隠しているわけではないが)三重県あたりで「JPEGローダーMSX版」が制作されているらしい。近いうちに完成するかもしれない、JPEGローダーMSX版を楽しみに待ちながら、フルカラー画像先進機種グラフィックを見てみよう。全部で9点、9人の作家が織りなす、CGの世界はただひたすら「美しい」。

作品名: ティキティキ・パンパン 作者: T.O.



主人公の女の子はハーメルンのティキティキで竜のぼうがパンパンというのだ。X68Kを買ってよかったという作者は画材として、塗器として、ゲームマシンとして、おおいに活用しているようだ。(X68000・PIC形式・Z85 STAFF Pro 68K, Mifed x, zed xなど使用・92年2月10日作製)

CG作家 ひとことコメント

7、8月号で紹介したCG作家のみなさんにアンケートをお願いした。テーマは「CGをはじめたきっかけは何ですか?」だ。

アラウンド ジョウ

●AROUND^2

「Geh!」なるCGツール(フリーウェア)と出会ったからです。あとはサルのように描き描きイイ……ウッキイツ!

ウディ リン

●Woody-RINN

最初はパソコンで絵を描くのばかにしてたんです。それが、68とZ'sに出会って考えがかわりました。パソコンならではの表現に気づいたからです。

エムピー

●Mb

ゲーム等のグラフィックが気に入らず、グラフィックツールを手に入れて友人と試しに描いてみたら結構うまく描けたので調子に乗って今に至る(笑)。

オガミオ レイ

●拝御 礼

職場でパソコンとそれに詳しい人に会ったことからはじまりました。やり直しのきくCGに魅力を感じたんです。

●とりろん・うい

有里ちゃんかわいい〜(〇〇)

クスクス

●XXXs

ずばり「パソコン通信」でしょう。何よりもRES(返事)が返ってくる率が高いことが魅力です。創作意欲も刺激されますし。

●さく☆さくら

パソ通はいろんな人のCGが見られるので、うまいCGに感じると同時に私ならこう描く、という気持ちもできてきます。そのノリを大事に描いています。

●ちょっとパソQ

6月号95ページの「MSX-DOSStools」とは何なのでしょう? それからDOS用のエディタやツールがあったら入手方法を教えてください。(岐阜県/安加賀正之・12歳)☆DOSStoolsとはDOSをより便利にする外部コマンド集のこと。そのほかにエディタやアセンブラ、リンカなどという、プログラム支援ツールも入っていてプログラマ必修のソフトなのだ。

作品名: Light publicity 作者: とろろん・うい



作者の描く女の子はどれもかわいい。今回は顔が描かれていないが……。 (X 68000・PIC形式・Z's STAFF Pro68K使用・92年4月12日作製)

作品名: MYNA 作者: まると!



独特の色使いがきれい。 (X 68000・PIC形式・Z's STAFF Pro68K使用・92年5月13日作製)

作品名: MON_G 作者: ももんがMON



本当はこの作品が付録ディスクに入るはずだったりして……容量がねえ。 (X 68000・PIC形式・Z's STAFF Pro68K使用・92年4月8日作製)

作品名: RINN39 作者: Woody-RINN



服や背景の表現はさすがフルカラー。 (PC-9801・JPEG形式・スーパータブロウ使用・92年4月20日作製)

作品名: M&M 作者: ひさいち



フルカラーならではのタッチ。 (PC-9801・JPEG形式・スーパータブロウ使用・92年5月11日作製)

作品名: 鯨を眼下に眺め… 作者: 拝御 礼



フルカラーで表現する海はすばらしい。JPEGのため2画面CGはまだすくないのだ。 (PC-9801・JPEG形式・ハイパー彩子使用・92年2月16日作製)

作品名: yoruko 作者: 水村かおる



木の質感とともに背景の闇が非常にうまく表現されている。 (PC-9801・JPEG形式・スーパータブロウ使用・92年2月16日作製)

作者: 肖像 作者: よしたまき



このなかで唯一のMacで描かれたCG。きれいだよね。(Macintosh・JPEG形式・Painter使用・92年3月21日作製)

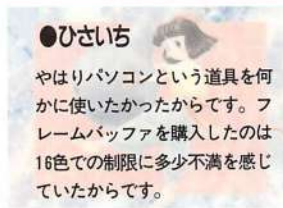
●CHINA

パソコン通信で色々な人のCGを見て自分でも描きたくなった。



●ひさいち

やはりパソコンという道具を何かに使いたかったからです。フレームバッファを購入したのは16色での制限に多少不満を感じていたからです。



●水村かおる

10年前ファミコン見て。MSX買って、BAS I Cでエディタ作ったりしてました。当時はまだ16色でしたね。



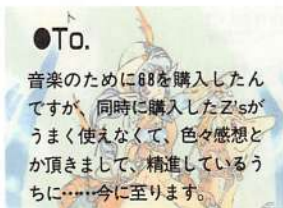
●よしたまき

リレー小説をしていたパソコンでCGのことを知り、漫画を描く練習がてらCGを描きはじめて3年。ただ今修行中です。



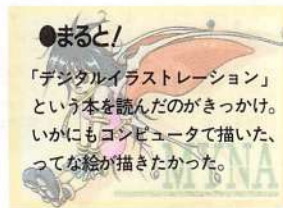
●To.

音楽のために88を購入したんですが、同時に購入したZ'sがうまく使えなくて、色々感想とか頂きまして、精進しているうちに……今に至ります。



●まると!

「デジタルイラストレーション」という本を読んだのがきっかけ。いかにもコンピュータで描いた、って絵が描きたかった。



●ももんがMON

通信でお世話になったPDS、音楽・CGデータや情報に対して還元したいと思って描きはじめました。今は画材としてのパソコンの面白さにハマってます。



●和佳-chan

友人宅で触った「nedit」というツールがきっかけでした。しばらくしてMAKIを知り、以来MAG、PICとへて、現在はJPEGにはまっています。



スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

り、操作がらくちんなのだ。そのうえ、漢字ROMがあればドキュメントも表示できる。

そして、7月号で「MSXにもフリーウェアですばらしいグラフィックツールがあればいいのに……」と書いたら、そのすぐあとに「自然画伯」なるSCREEN12専用のグラフィックツールが見つかるし……。

そのうえPIC画像の「MON_C」とリンクス提供のアートコンテスト受賞作品まで、たくさんソフトが収録されている！うれしい悲鳴「きゃ〜」。

今月のフリーウェア一覧

- 解凍ツール PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino
- グラフィックローダー PICローダー Ver.0.4 by MERON
- グラフィックセーバー BLS Ver.1.83 by SEIGA
- グラフィックセーバー PICセーバー Ver.0.3 by MERON
- グラフィックツール 自然画伯 Ver.1.01 by 元ごろう
- グラフィックデータ MON_C by ももんがMON
- ミュージックプログラム HUMAN VORTEX by 岩本圭介
- ゲーム DANGER ZONE by 福井英晃
- MAGNE BOY by 沢田広正

※BLSはPRINCESS PRINCESS NET(愛知)、自然画伯はNatume NET(東京)、GooseレーサーはCAT-NET(東京)、その他はニフティサーブから転載しました。また、HUMAN VORTEX、DANGER ZONE、MAGNE BOYはフリーウェアではありません。リンクス「アートコンテスト」の優秀作品です。著作権は日本テレネット(リンクス)に帰属していますので、ネットへの転載等はご遠慮ください。

フリーウェアは日ごと、夜ごとに進歩している。1月号でCG特集をしたときには影も形もなかった「PICローダー」、「PICセーバー」が今月は入っている。

また、グラフィックローダーも1月号ではMagicalしかなかったはずなのだが、いつの間にか「BLS」というローダーが出現している。なんと、このローダーにはファイルモードがあ

実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを1枚用意しよう。付録ディスク

を立ち上げて、大メニューにある「MSX-DOS」を選んでく

れ。用意できたら、下のカコミを番号順に実行していってほし

い。地色の青い部分にある赤文字が実際に打ちこむ文字だ。

1 MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態で下のコマンドを実行してコピーする。

★MSX-DOSの場合
A>COPY MSXDOS.SYS B:1
A>COPY COMMAND.COM B:1
★MSX-DOS2の場合(ターボ円はこちら)
A>COPY MSXDOS2.SYS B:1
A>COPY COMMAND2.COM B:1

A>COPY PMEXT222.COM B:1
A>COPY PICMX04.LZH B:1
A>COPY PICSMX03.LZH B:1
A>COPY BLS183.LZH B:1
A>COPY GAHAKU.PMA B:1
A>COPY MON?C.LZH B:1
A>COPY LINKS.LZH B:1

2 付録ディスクからコピーする

実験ディスクを入れてリセットし、DOSを立ちあげたら付録ディスクに入れかえてコピーする。

3 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSXなら表示できる。

A>BASIC1
CALL KANJI1
CALL SYSTEM1

4 PMextを自己解凍する

PMextは自己解凍するのだ。漢字モードにならないと読めないが、気にせず「Y」を選ぼう。解凍がはじまるぞ。

A>PMEXT2221
Extract(Y/N)Y

5 全部解凍してみよう

最後の作業、ワイルドカードを使ってファイル名を入力する手間をはぶき、すべて解凍しよう。

A>PMEXT *.LZH *.*1
A>PMEXT GAHAKU.PMA *.*1

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメントと呼ばれ、使い方が書いてある。このドク

ュメントはTYPEコマンドで表示することができるのだ。ただし、漢字BASICが必要。

1 画面の表示幅を変える

ほとんどのドキュメントが半角にして80字(漢字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

A>MODE 801

2 ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキーとSキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

A>TYPE PIC4.DOC1

フリーウェア感想文(6月情報号)

6月号ではDOSが使いやすいなるファイル「AEG」をはじめとして、漢字ROMがあればテキストを表示してくれる「NT」、漢字ROMがなくても表示してくれる「READDOC」、むかしなつかしゲームの「LUNAR RESCUE」を収録したのだ。

●AEG

このファイルにファンダムのゲームを入れて立ち上げると、不要なカーソルが表示されて汚いです。(千葉県/わーい・12歳)
☆なかにはAEGと相性の悪いものもあるのだ。そういう場合はAEGを抜けてから遊ぼう。

今月紹介されたなかでは「AEG」がいちばんよかったです。ただ、何か作業をするたびに「AEG、BAT」を作るのはちょっと使いづらく思いました。(福岡県/福井寛・?歳)

●NT

残念なのはインタレースモードのため画面がゆれることです。通常モードも選べるといいのにな。(愛知県/Yellow聖史・17歳)

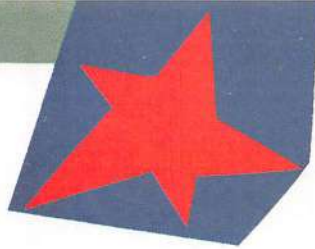
これはAEGにもいえるのですが、プログラムを読みこんだらディスクを入れかえても、その機能が使えるように改良してほしい(常駐型というのかな?)。(宮城県/I-SAW・14歳)

●LUNAR RESCUE

上昇速度を変えなくても、左右でかんたんによけられるのが残念だけど、なんとなくよかった。(富山県/国沢晃・16歳)

●フリーウェアについて

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ウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそって行い、十分に感謝して使おう。また、使用者にはバグの報告や感想などを作者に伝えるという大事な使命もある。今月のフリーウェアを使った人は感想をパソコン「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面でも紹介していくぞ。



フルカラー画像の雄、PICフォーマット

7月号のMAGがPC-9801を中心に作られたものだとすると、今回紹介するPICはX68000を中心に作られた画像フ

ォーマット。X68000の6万5536色なんていう天文学的色数を持つハードがあればこそ、生まれたフリーウェアというわけ。色数が増えればCGデータも巨大になるから、圧縮率のいい画像フォーマットが必要だったのだ。

もちろん、MSXはX68000ほどの色数はサポートしていない。自然画モードでも1万9268色だし、SCREEN8だと256色だもの。それでも、結構きれいに再現できちゃうのだから、たいしたもの。もともと人間の目

に認識できる色数は意外とすくないらしいから、違いがわかりにくいのかもね。
とすれば、10万円以下で29万8000円(X68000Compact)のCGが見られるのだからこんなおいしい話はないよねー。

PICローダーを使ってみよう

●とりあえず表示する

実験ディスクを入れて「PICローダーの使用例」の①を実行しよう。ディスク内(カレントディレクトリ)の拡張子「PIC」をさがして表示してくれる。使用例の②、③のようにオプションをつけることもできる。

●キーを押してみる

グラフィックが表示されたらどうか。今回も楽しみを奪わないようにCGデータ「MON_C」は写真を掲載しないので、自

分のモニターで、鑑賞してみたい。そして、表示されたら「PICローダーのキー操作」を参考にキーを押してみよう。

●拡大したりする

キー操作のなかでもKキーに関しては特別だったりする。このキーを押すと拡大モードになるのだ。カーソルキーで拡大ワクを動かして、リターンキーで拡大開始だ。7月号のMAGローダーを使ってみた人はキー操作が似ていることに気付かないだろうか。そう、このPICローダーも同じ作者MERONさんの作品なのだ。

●ローダーながらセーブする

表示されているCGをMSXのグラフィックツールで読めるようにセーブし直してみよう。PICローダーにはSCREEN8のBSAVE形式でセーブすることができる。やり方はCGが表示されているときに、CTRLキーとOキーを同時に押

せばページ0が、CTRLキーとPキーを同時に押すとページ1がそれぞれセーブされる。じつはこのPICローダーにはすでにVer.0.5があり、いくつか改良されている(MSXのPIC画像をフル画面で表示するなど)。ただ、表示にバグがあって今回は見送ったのだ。

PICローダーの使用例	
①	A>PIC *①
②	A>PIC ファイル名 /オプション①
③	A>PIC MON_C /@/B/Y②

拡大モードのキー操作	
カーソルキー	拡大わくを移動する
スペースキー+カーソルキー	拡大わくの移動速度をおそくする
リターンキー	拡大開始
CTRL+K	拡大モードをキーボードで動かす
CTRL+J	拡大モードをジョイスティックで動かす
CTRL+T	拡大モードをマウスで動かす
K,ESC	拡大モードを終了する

PICローダーのキー操作(緑字が初期設定)	
@	くり返し表示する/しない
B	CG表示を表示したあと、ピープ音を鳴らす/鳴らさない
K	拡大モードにする
M	もう一度表示する
N	ファイル名をCGの下に表示する/しない
Q	画面を消去する
T	表示時間の設定をする/しない
Y	たて方向に圧縮する/しない (圧縮するとPC-9801やX68000の画面に近くなる)
0	画面表示ページ0と1を切りかえる (ページ1のときピープ音が1回鳴る)
1~4	インタレースの有無を指定する
ESC,CTRL+C	終了する
CTRL+O,CTRL+P	画像をBSAVE形式でセーブする
CLS,HOME	周辺色を変える
カーソルキーの上,下	画面をスクロールさせる
SHIFT+カーソルキー	画面表示位置を動かす (セット・アジャスト)

PICセーバーでSCREEN8のCGをセーブする

●描けたら拡張子を変える

自分のSCREEN8のCGをPIC形式にするにはまず、「使用例」の①の書式で拡張子を「SC8」に変更し、②のようにセーブする。

●CGコンテストで試す

ここではCGコンテスト規定部門の「KITEI8-1.SR8」で試してみよう。まず、解凍済みのCGコンテストのディスクを用意する(117ページ参照)。

●規定部門をコピーする

CGコンテストのディスクを入れて「使用例」の③を実行しよう。「Insert~」と表示されたら実験ディスクに入れかえるのを忘れちゃダメだぞ。

●セーブできた!

実験ディスクを入れたまま「使用例」の④を実行するとグラフィックを表示していったん止まる。ここでスペースキーを押すとセーブしはじめるぞ。

PICセーバーの使用例	
①	A>REN ファイル名, 拡張子 *.SC8①
②	A>PICS *②
③	A>COPY KITEI.SR8 B:*SC8③
④	A>PICS KITEI④

PICセーバーのキー操作	
SHIFT+カーソルキー	画面位置を動かす(セット・アジャスト)
C	セーブせずにつぎのCGを表示する
Z	セーブラインを切りかえる(212ラインと424ライン)
ESC, CTRL+C	終了する

●ドキュメントの郵送

漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(8月8日消印有効)までにバツ天「8月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにバツ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

BLSは万能ローダー

●ファイラ・モードは超便利

BLSはPIC画像だけでなく、MAGやMAK I、QLDといったさまざまな形式の画像を見ることができる。たくさんの画像を扱うだけあって「ファイルモード」が用意されていて、これが非常に便利なのだ。

起動方法は「BLSの使用例」の①にあるように何も指定せずに行うだけ。ドライブAのディスクにあるファイル名を表示してくれる。ファイラモードでのキー操作はカーソルキーでカーソルバーを移動し、リターンキーで表示開始となる。

●なんと! ドキュメントも読める

たくさんの形式の画像が表示できる以外に、BLSではドキュメントを表示することができる。BLSではこれを内蔵

ページと呼んでいる。ファイラモードで「DOC」の拡張子のファイルに合わせてリターンキーを押せば、インタレースでドキュメントが表示される。

ただし、漢字ROMのない機種では漢字の部分が正しく表示されない。漢字ROMを持っていない人には無用の機能だったりするかもしれないが、持っている人にはすく便利なのだ。

●コマンド・モードは多機能

ファイラモードは便利なのだが、画像ファイルだけつぎつぎに表示させるといった機能が使えない不便さもある。

そこで、「使用例」の②のようにオプションで指定してやろう。オプションについては「BLSのオプション機能」を参照すること。「使用例」の③を実行する

とMON_CのCGをSCREEN1?で5秒間隔でくり返し表示する。

●キーを押すといろいろおきる

BLSは画像表示後にキー入力することによって、さまざまな機能を発揮する。なかでも顕著なのはCキーを押してSCREEN1?で表示する機能だろうか。レイトレーシングやデジタル画像のようにグラデーションを多用しているものは自然画で表示させるときれいなのだ。ただし、アニメ調のCGには向かないようだ。

●PIC画像はインタレースがマル

画像表示後、CTRLキーとGキーを一緒に押すとBSAVE形式でセーブする。PIC画像をセーブするとページ0は「SC0」、ページ1は「SC1」の拡張子のファイルを作る。これをBLSで指定すると自動的に2枚読みこみインタレース表示するのだ。同様のことはPICローダーで作った「S18」の拡張子のファイルでもできる。

画像表示後のキー操作

- A 拡張子RGBのファイルの読みこみを切りかえる(PC-9801などでよく使用されるパレットデータの形式、MAG・MAK I・QLDなどに対応)
- C PIC画像を自然画(SCREEN1?)で表示する
- L、M、R 左端、中央、右端に画像を表示する
- W たて方向に圧縮して表示する(PC-9801やX68000の画面サイズに近くなる)
- ESC 画像表示を終了する
- カーソルキーの上 前画面を表示する(ワイルドカードで指定したときのみ)
- CTRL+G 表示中の画像をBSAVE形式でセーブする

BLSの使用例

- ① A>BLS
- ② A>BLS ファイル名 /オプション
- ③ A>BLS MON_C /C/G3/@

ファイラモードのキー操作

- カーソルキー ファイルカーソルを移動する
- CTRL+O、CTRL+P 画像をBSAVE形式でセーブする
- CLS、HOME 周辺色を変える
- カーソルキーの上、下 画面をスクロールさせる
- SHIFT+カーソルキー 画面表示位置を動かす(セット・アジャスト)

BLSのオプション機能

- /A 拡張子RGBのファイルの読みこみを切りかえる(PC-9801などでよく使用されるパレットデータの形式、MAG・MAK I・QLDなどに対応)
- /C PIC画像を自然画(SCREEN1?)で表示する
- /Gn 画像ファイルのみを自動的に表示。nはウェイト時間で0~9までである
- /L、/M、/R 左端、中央、右端に画像を表示する
- /N 表示するまえに画面消去をしない(QLD、MAG、MAK Iのみ)
- /Sn BSAVEの画像をロードするときスクリーンモードを強制的に設定する。nは5~8とA~Cが入る。(拡張子が数字でないファイルを表示させたい場合に使うといい)
- /T SCREEN1?からSCREEN8へ変換する(MSX2+以上の機種のみ)
- /@ くり返し表示する(ESCキーで終了)

SCREEN1?専用グラフィックツール『自然画伯』

●べーしっ君が必要

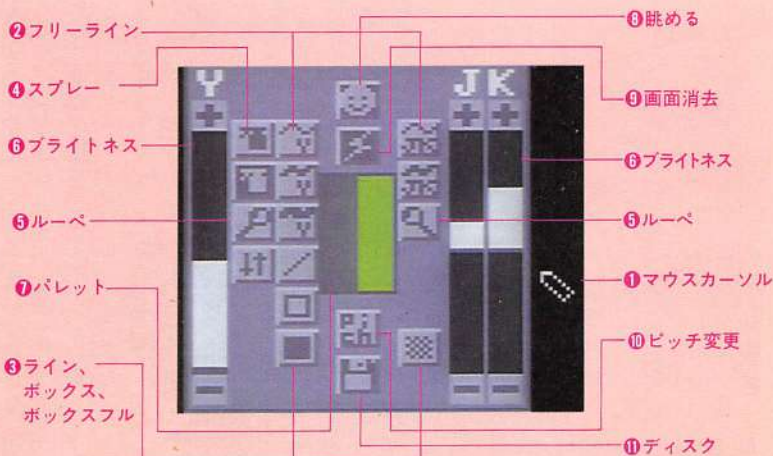
この自然画伯はSCREEN12専用でべーしっ君(アスキーから発売中)が必要なのだ。ターボRならべーしっ君なしでもなんとか使えるけどね。

●グラフィックスより使いやすい!

べーしっ君なしの場合は行260と行2880を削除する。

機能の詳細についてはドキュメントを見てほしいのだが、ここではアイコンの説明だけしておこう。まず、全体に左側がYパレット専用の機能、右側はJパレット専用の機能だ。

- ①マウスで自由に移動できる。②線の太さを選べる。Yが3種類、JKは2種類だ。③点と点を指定して線を引きたり、四角を作ったり、四角のなかを塗りつぶしたりする。④ブラシのような効果を出す。動かしながら描かないとほめた効果は狙えない。⑤4倍に拡大して表示する。ドットを打つこともできる。⑥グラフのふんだけ上げ下げする。⑦今選んでいる色を表示。⑧ウィンドウを消して絵だけを表示する。⑨パレットの色で塗りつぶす。⑩マウスの移動スピードを速くしたり、遅くしたりする。⑪セーブやロードをする。



●投稿募集中!

①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソコン→パソコンの疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソコンフリーマーケット→パソコン通に関するなんでもありのコーナー。採用者にはデレカをプレゼント(①②はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 T.I.M. MSX・FAN編集部「パソコン天国」それぞれの係まで。

狂った果実

GAME NEWS

狂った果実

フェアリーテール

☎03-3200-9834

発売中

媒体	CD-ROM×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
外付けドライブ不可	

すでに発売されている98版から移植されたサスペンスAVG。目の前で次々と殺人事件に巻きこまれる主人公の孤独な捜査はなおも続く……。



それは月島教授宅でのパーティーから始まった

今度のフェアリーテールのゲームは、アダルトな香りがするサスペンス・タッチのAVGだ。アダルトといっても、あの、アダルトではない。ストーリー全体から漂う香りがおとなっぽいのだ。

おおまかなストーリーを紹介しよう。美大生である主人公・哲は、偶然とはいええないほど、次々と起こる殺人事件に巻きこまれてしまう。それも、哲の目の前でいつも事件が起こるのだ。

そのきっかけは、月島教授宅のパーティーに招待されたことだった。そのときに、いっしょに話をしていて秋美が、突然ベランダの手すりから落ちたのだ。哲は殺人の容疑をかけられた。そしてパーティーのあと、1人の友人が姿を消した。なぜ、がんばろうはずの手すりが、なぜ、友人が……。哲は心理的に追いつめられながらも、孤独な捜査を始める。

ゲームシステムはコマンド選択式で誰でも楽しむことができる。動きのあるグラフィック描写はなかなかスグレモノ。



[哲]「もしもし!狩野です!」

主人公 狩野 哲

◎主人公は首都美術大学の3年生、なかなか美形◎

哲は事件に巻きこまれた…

血ぬられた事件



◎現場で発見されたガイ者。生前はかわいい女の子だったのに……何とも無残な姿



◎自殺と見せかけた他殺? 1人で罪をかぶった遺書があった

◎哲のガールフレンドの成子は心理学的な事件説明に協力してくれる



成子

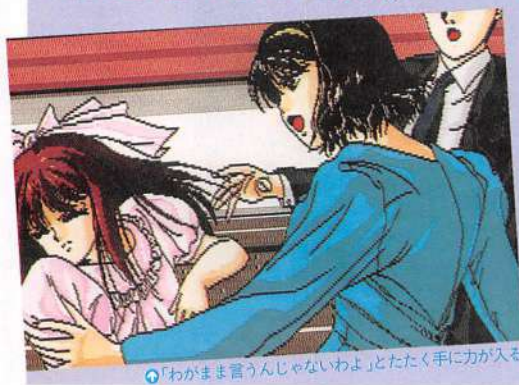
疑問



◎「なぜ、俺の目の前で次々に殺人が?」哲は車を飛ばしながら頭の中で事件を整理する

月島教授の家族

ぎこちない家族…



◎「わがまま言うんじゃないわよ」とたたく手にかがふる



月島教授

次々に起こる殺人事件は、主人公・哲の大学の教授である、月島の家で催されたパーティーから始まった。教授には3人の娘がいるが、三女の美夏は母親がほかの2人と違うのだそう。何か秘密がありそうだ……。



◎美夏の書いた絵がカギ?



長女 美鈴



次女 秋美



三女 美夏



メイド

真紀

今月の

必殺移植仕掛人ばおばおから
すべてのMSXユーザーに!

いしよく情報

がはははは / 今月は苦しゅうないのだ。苦しゅうないというのは、苦しくない、つまり楽しいかもしれない、というような昔の言葉である。

最近、いいニュースが全然なかったの、心苦しかったのだが、今月は珍しいいいニュースがあるのである。わーい、わーいなのである。

だが、完全にありがたいありがたいとばかり喜んでもらえない。というのも、何がいいニュースなのか、まだ公表でき

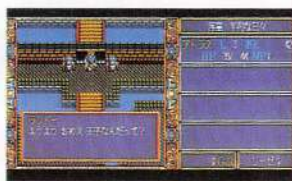
ないからである。うーん、いっちゃいたいけどいえない。というわけなのである。しかし、ベストテンの上位を何度も占めている大作、人気作であることだけは確か。で、なぜいえないかということ、まだ確定の話ではないのだ。だから、関係諸方面に迷惑がかかって困るからね。まだ、いえない。ヒントとしては、誰もが「これはMSXでできるはずだ」と考えている作品で、当然名門ソフトハウスのヒット作ということだ。これで大方の

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三国志III	光荣	P	171
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	80
3	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	76
4	6	ストリートファイターII	カプコン	AG	58
5	4	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	57
6	5	サイレントメビウス	ガイナックス	P	40
7	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	P	30
8	7	ぼっぴるメール	日本ファルコム	P	27
8	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	27
10	13	大戦略III'90	システムソフト	P	24
11	9	A. III. A列車で行こう	アートディンク	P	18
12	13	ランス3	アリスソフト	P	12
13	13	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	10
13	21	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	10
15	19	シムアース	イマジニア	PG	9
15	17	ダイナソア	日本ファルコム	P	9
15	11	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	9
15	18	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	9
19	20	ドラゴンクエストIV	エニックス	G	8
19	初	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	8

■1992年6月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

つぎに移植されるのはどれだ!?



④「ドラスレ英雄伝説II」MSXで遊べるのはいつか? 画面はPC-88版

想像はつくと思うのだが、最終的にはわからないでしょ。そういうことなのである。

このページ、「ソーサリアン」の華々しい活躍以後、「シムシティ」「プライド下巻」や「プリンセスメーカー」なんかのホームランを放っているつもりなだけけど、ちょっと動きがとまると、すぐにブーイングの嵐。期待されているからなんだから自分にいいきかせるだけけど、なかなかどうしてなのである。そこへきて、このニュースである。手を叩いて、足を踏み鳴らして、小躍りしたい気分である。

このところ、いろいろ諸事万端苦勞が絶えないんですよ。「ドラゴン創世紀」、いよいよ発売日が決まったんです。でも、予定よりだいぶ遅れて、8月21日なの。前回の「エメラルド・ドラゴン」のときは、最初5月に出るって行って、最終的に出たのが12月。こりゃ、大変だったね。1か月ごとに発売日を延ばしていったんだけど、つらかったね。針のむしろってのは、ああいう状況なんですね。

今回は、もうこれで行けそうだから、あんまり心配してないけどね。なんつっても、GMを



④あいかわらず人気の「三国志III」これも移植されるといいな。画面はPC-98版



④今回も3位の「ロードス島戦記II」いぜん移植希望の声は多い。画面はPC-98版

収めたCDがアポロンから8月21日に発売になるので、それより遅らせるわけにはいかんのだ。ま、そんなもんで苦勞の絶えない毎日なわけで、そこへ来て、このニュースは干天の慈雨、というか岡田のタイムリーヒットというか、「一番搾り」を見つけたときの緒方拳というか。とにかく「うれしー /」なのである。

では、最後に読者のおたよりをひとつ紹介しよう。「げびげひ、日本ファルコム様に「ドラゴンスレイヤー英雄伝説II」を移植して下さるようお願いいたします。移植されて発売された日には、受験を捨てても買いに行きますので……」。

熱意だよ。でも、発売日に買わなくてもいいから、受験だけはしっかりしてくんなくちゃね。

ま、今月はそんなもんで、また来月なのである。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1668
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	985
3	5	三国志III	光荣	P	782
4	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	708
5	6	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	680
6	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	629
7	7	大戦略III'90	システムソフト	P	544
8	9	ストリートファイターII	カプコン	GA	508
9	8	プライド下巻完結編	リバーヒルソフト	P	499
10	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	424

■1991年1月号より1992年6月号までの集計

ONLINE SALE

オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

いやあ、メデタイ。なにがメデタイって、『エアホッケー』と『シューティングコレクション』がようやく発売されたのである。難産だっただけにメデタイ!!

(記号の意味) 無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSX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、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

5月1日から5月31日までに発売されたソフト

- 5月6日●エアホッケー(D)/アスキー/2,980円
 ●シューティングコレクション(D)/アスキー/2,980円
 9日●ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/8,800円□
 14日●プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円□
 29日●ピラミッドソーサリアン(D:タケル版)
 /ブラザー工業/3,500円□

※『エアホッケー』『シューティングコレクション』には、MSX-GUNが必要です。



◎高速度モードにFM音源対応のポッキー2は買いたぞ



◎超話題作のプリンセスメーカーも発売されたぞ

5月のソフトセールスTOP10

やっぱり1位は『プリンセスメーカー』。その人気たるやダントツだ。3位には美少女の『ポッキー2』が、そして6位にジグソーパズル付き『ピンクソックス8』がランクイン。『ソーサリアン』群団もがんばってるぞ!!

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
▲	1	—	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
▲	2	—	戦国8ピラミッドソーサリアン	ブラザー工業
▲	3	—	ポッキー2	ポニーテールソフト
▼	4	2	ピンクソックス8	ウェンディマガジン
▲	5	—	ロイヤルブラッド	光栄
▲	6	—	ピンクソックス8(パズルつき)	ウェンディマガジン
▲	7	—	ピーチアップ総集編II(笑)	もものきはうす
▲	8	—	信長の野望・武将風雲録	光栄
▲	9	—	銀河英雄伝説II DX kit	ボーステック
▲	10	—	戦国ソーサリアン	ブラザー工業

◎2位のソフトは『戦国ソーサリアン』と『ピラミッドソーサリアン』のカップリングパッケージ版だ

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします。J&P渋谷店調べ

ユーザーの主張

今月のテーマ「なんでもゲーム自慢」

5月、6月と西武ライオンズが好調でウッキーの、ときちやるなのだ。今回のテーマは「なんでもゲーム自慢」。ハガキの選考は、美少女アルバムの編集作業中にぶっ倒れた、あじ福田(あじすあべ)にお願いした。彼いわく、「オレは日本でいちばんMSXのゲームにくわしい男」だそうだから、きっといい選考をしてくれたことと思う。あじ福田(あじすあべ)の選んだハガキは3通。では、ひとつずつ紹介していくとす。

●ゲーム自慢といえば『信長の野望・戦国群雄伝』である。越中・神保にて天下統一をはたしたのだ(当然レベル5)。15年かかったとはいえ、この記録は私だけだろう。念のためつけ加えておくと、正々堂々と年貢率は最高40%。切腹するといはる武将はもちろん切った。(山口県/連合艦隊指令長官クン)

ときちやるはシミュレーションゲームに弱いのでコメントできな

いけど、あじ福田(あじすあべ)がスゴイというので掲載した。

●その1:『スペースマンボウ』をジョイスティックを逆さにしてクリアした。とても感動した。

その2:『エメラルド・ドラゴン』をマップを見ずに2日でクリアした。が、その翌日は1日中死んでいた。(島根県/三井要造クン)

『エメ・ドラ』といえば、そのむかしPC-88版が発売されたころ、テクノポリスでマップをつくっていたのを思い出した。『エメ・ドラ』のマップというのがまた広いものだから、作業するほうも大変。マップというのは1画面ずつカメラで撮影していくわけで、キャラをちょっと動かしてはパチリ、また少し移動させてはパチリ、といったぐあいでもかなり時間がかかる。さらに、根性もいる。忍耐力がないヤツにはできない仕事なのだ。で、当時『エメ・ドラ』のマップを担当したテクポリの、うんず(現編集長代行)に聞いたら、そのとき使

ったフィルムと写真の現像代だけで、ウン十万円もかかったそうである。長くなってしまったが、ようするに、そんな『エメ・ドラ』をマップを見ずに2日でクリアしたというのは、単純に考えてもスゴイんじゃないかな、と思うわけなのだ。では、つぎ。

●僕は、100円でMSXのゲームソフトを買ったことがある。名前をいっても誰も知らないだろうが、1984年にアスキーより発売された『ファーマー』というやつだ。『バックマン』みたいなゲームで、なかなかおもしろかった。これは、数年前に青森のお店で売っていたもので、財布のなかに100円玉があったため、何のために買っても買ったのをおぼえている。100円で買ったPCエンジンの『妖道中記』(スーパーソゲー)よりずっとよかった。その後、『ファーマー』を400円で売り、そのお金をプラスしてマウスを買ったので、『ファーマー』はマウスの一部になったというわけだ。(P.S.)ときちやるさんが、なんでもゲーム自慢の例と

してあげていた「足でマウスを操る」というやつですが、これはマウスに詐めにおいがかつてのではないのでしょうか……。〈宮城県/1-S AWクン〉

なんかミョーに笑えたので採用した。みなさん、マウスを使う前には足をキレイに洗いましょうネ。

そんなわけで、今月はこのへんでおひらきに。つぎのテーマは「ソフトベンダー武尊(タケル)について」にしたい。タケルについて、日頃思っていることや、意見、要望などを書いて送ってもらいたい。ブラザー工業の、ばってん荒川ねーさんにもご登場いただく予定でいる。ママドル(!?)荒川さんの魅力にまよっている人は、ファンレターなんかもいいかもしれない。しめ切りは7月末日(必着)で、発表は9月売りの10月情報号にて。ハガキ採用者には、Mファン特製フロッピー(プラंक)を進呈するので、ジャカジャカお便りをたのむぞ。

ではでは、また来月。バーハハ—イ/ (ときちやる)

「ユーザーの主張」への
お便りはこ・ち・ら!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 T I M
MSX・FAN編集部「8月号ユーザーの主張」係

COMING

新作ソフトを先取りチェック!

SOON



今月のカミングスーンは、3ページと少々うすくち。しかし、『シムシティ』『ブライ下巻 完結編』の開発状況は もちろん、夏にピットマンコのホラーAVG『デッド・オブ・ザ・ブレイン』の先取りをしちゃうのだ。夏休みは、MSXと野球とプロレスで燃えろ〜!!

デッド・オブ・ザ・ブレイン

■フェアリーテール

■☎03-3200-9834

■7月中旬発売予定

媒体	2DD × 5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	8,800円
外付けドライブ不可	



◎グラフィックは美しい。そのひとつひとつが緊張気出てる

に立ち会うことになった。死んだ猫を実験台に、薬を注射するコール。猫はみごと生き返りに成功するのだが、この薬によって筋力が以前よりも増し、さらに凶暴化してしまうという副作用もあらわれてしまう。巡回中の警官に襲いかかる猫。死んでしまった警官に薬をうつコール。蘇生した警官はゾンビと化し、コールとクーガーに襲いかかる……。そして、町中にあふれる死霊たち。ひとり、またひとりと犠牲者は増えていく……。

アメリカのホラー映画を意識してつくったという『デッド・オブ・ザ・ブレイン』。右に載せた3枚のグラフィックのほかに、「ぐちゃっ、ぶちゅう、どろどろ、ぴしゃあ」のスプラッタシーンが随所に登場するというから、



見よ!!
戦慄の
グラフィック



背筋凍りつきもののゲームまぢがいなし。

この記事を書くにあたり、PC-98版をプレイしたのだが、緊迫した場面になると「ドクン、ドクン」という心音のサウンドがなり、思わず緊張してし

まった。

恐怖の蘇生薬と死霊たちは、まもなくMSXへとやってくる。

現在の開発状況

95%



◎主人公コールの恋人、シーラ。24歳。0L風のヘアスタイルがめさる

シムシティー

■イマジニア

■☎03-3343-8900

■8月下旬発売予定

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

現在の開発状況

70%

急ピッチで開発がすすんでいる「シムシティー」の、新しいグラフィックがとどいた。ここ2か月間おんなじ画面写真しか載せられなかっただけに、とにかくうれしい。右に掲載しているのがそれで、町の全体画面なのだ。これまでのもそうだったけど、あいかわらずグラフィック面はパーフェクトのてきばえ。編集部でも「ウォー、きれい」という声が、あちこちからあがっていた。

でも、今回みんなに見せるこ



◎初公開の町の全体マップ。なかなかキレイに仕上がっているではないか

とのできるのは、この1点だけ。シミュレーション部分もがんばってつくってるっていうから、あともうひときって感じだろ

う。MSXユーザーが市長になれる日は、だいぶ近くなってきた。期待のゲームだけに完成が待たれる。

ブライ下巻完結編

■ブラザー工業

■☎052-824-2493

■9月発売予定

媒体	CD-ROM × 6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円

パッケージ版は8,800円、タケル版は6,800円

現在の開発状況

75%

さてさて、こちらにも気になって気になってしょうがない「ブライ下巻」。この原稿を書いているのは6月のあたまだから、ソフトの発売までには、まだ3か月もあたりする。発売元のブラザー工業に開発状況についてさぐりをいれてみたのだが、これがまた、けっこう苦戦しているようなのだ。電話口でいつもの荒川スマイルを浮かべつつ(想像)も、申しわけなさそうに答えてくれる荒川さんの話によると、オープニング部分を通し



◎七悪将のなかから、(左から順に)ハジャ、バリババ、ソルドバ。ちなみに、これはオープニングに使われるグラフィックである

で見られるサンプルが、もうすぐできあがるそうなので、このへんについては来月号で報告できそうだ。あと、先月号で書い

た、オマケのキャラグッズの件も、これから煮つめていくそう。まだ具体的には決まっていないのが、ほんとのところだ。

龍の花園

■ファミリーソフト

■☎03-3294-5453

■8月21日発表予定

媒体	CD-ROM × 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ターボRの高速モードに対応

現在の開発状況

80%



◎左は主人公の隆一で、右は隆一が思いをよせている京香。また開発中のものだ

発売が大幅に伸びているのは、ほぼできあがっていたグラフィックをすべて描き直しているからだとか。今回はできたての新着画面を1枚だけ紹介。ゲームは、コマンド選択式の学園アドベンチャーだぞ。

★今後、発売の予定されている主だったソフトは、巻頭やこの欄以外で紹介しているので、今回はさほど大きい情報はない。が、先月タイトルだけ載せた、フェアリーテールの「夢二・浅草綺譚(ゆめじ・あさくさきたん)」の詳細がわかったので報告しよう。このゲームは大正時代の浅草を舞台にしたアドベンチャーで、当時の文化や風俗を描いた作品になるとのこと。極度のスランプにおちいった人気画家の竹邑夢二が、失った記憶を取り戻すため、不思議な案内人に導かれ心の宇宙をさまよっていく……。なんか、わかるようでわかんないストーリーだが、まだ紙資料しかないもので、なんともいえないところだ。グラフィックはセピア色で統一し、音楽も当時の歌謡曲などをふんだんに使うそう。これまでのゲームとはひと味ちがったものになりそう。発売は8月下旬の予定だ。また、光栄の「蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史」は、予定どおり9月発売の線ですんでいる。では今月はこのへんで。バイ。

には
そのほか

MSX

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味 ◯無印はMSX2/2+, ●はMSX, MSX2/2+, ★はMSX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、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は6月17日現在のものです!

■ソフトと本

*媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	3日 ●Simple ASM(D:タケルでのみ販売)/コーラル,ブラザー工業/5,000円
	中旬 ★μ・NOTE(D)/ビッツー/29,800円[MIDI]
	中旬 テッド・オブ・ザ・ブレイン(D)/フェアリーテール/8,800円
	下旬 ●スーパープロコ3(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)📀
	下旬 ★MIDIカラ(D)/ビッツー/9,800円[MIDI]
8月	8日 ●MSX・FAN9月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)📀
	21日 ●龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円📀
	下旬 シムシティー(D)/イマジニア/価格未定📀
	下旬 夢二・浅草綺譚(D)/フェアリーテール/価格未定
	？ μ・NOTE Jr.(D)/ビッツー/19,800円[MIDI]
	？ シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/12,800円📀

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月	8日 ●MSX・FAN10月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)📀
	下旬 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光荣/価格未定📀
	下旬 ●蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光荣/価格未定📀
	下旬 プライド巻完結編(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円📀
10月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	●麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノール/9,800円📀
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	3Dプール(D)/マイクロプロズジャパン/価格未定
	プロの基パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	プライド下巻完結編(D:タケル版)/ブラザー工業/6,800円📀
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定📀

*この発売予定表には、18禁ソフトは入れていません。



AVフォーラム
フヨーンが泳ぎ、UFOが飛びまわり、花火を打ち上げ、放送禁止用語がとびかう。

作品NO. 16の「波」は付録ディスクで見ることができません。この作品を見るためには、29ページを読んでね。

AVフォーラムオープニング&エンディングの作品を大募

集。以前はOP&ED採用者にはゲームソフトをプレゼントすると書きましたが、これがMFファン特製テレカになりました。ごめんね。しかし、すばらしい作品にはゲームソフトを贈ります。



GANPの引退宣言や斬新な日本古謡、かっこいいビゼーなどなど、今月も楽しめます。

今月は、オリジナル2本半、一般曲1本半、GM2本という不思議な構成です。

ところで、今月は付録ディスクとFM音源の相性がとくに悪いようです。1曲聴いてブログ

ラムを止め、SHIFT+F4でもどつても、次に選んだものがうまく鳴らないことがあるようです。変だなと思ったら、リセットしてください。

⇒リストと楽評は72ページ



CG特集2回目の今月はX68000で主流の画像フォーマットPICを紹介するのだった。

いよいよパソコンCGの核心に迫るパソコンだ。なにしろ、X68000の6万5536色というグラフィックをMSXで表示させちゃうというのだから、驚異の世界なのだ。そして、SCORE

N12専用グラフィックツールも収録しちゃったし、多色環境は整ったも同然だ。さらに、リンクスアートコンテストの入賞作品も3本、収録したぞ。

⇒関連記事は104ページから



ゲーム十字軍
ビッツ一作のトビラCGと『エメ・ドラ』のビジュアルシーン直前セーブデータを収録。

今月からちょっとバージョンアップした十字軍だ。今までセーブデータのセットアップなんかは「オマケ」のコーナーでやってただけど、それが十字軍内で処理できるようになったのだ。

百聞は一見にしかず、「エメラルド・ドラゴン」のセーブデータを作ってみよう。フォーマット済みのディスクを用意して、指示にしたがってくれ。

⇒関連記事は20ページから

『オールデイズ』『CGコンテスト』『MIDI』『パソコン天国』では解凍作業が必要です

解凍作業は、2DDフォーマットされた新しいディスク(複写先ディスク)を用意し、画面のメッセージに従ってディスクを入れかえていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的におこなってくれます。

また、作業をファイルの複写までで一時中断して、あとで解凍だけをすることもできます。画面にcopy completed hit (RET)と表示されたらファイルの複写が終わったということなので、ここで一時中断することができます。再開するときは、複写が終わったディスクをドライブに入れてリセットボタンを

押すか、電源を新たに入れ直してください。すると、画面にA>と表示されます。CGコンテストの場合は、A>に続けてRUN-CGと入力(※注)してリ

ターンキーを押します。途中でExtract?(Y/N)と聞いてくるのでYキーを押します。すると、解凍が始まります。

なお、オールデイズ(解凍再

開の方法はおなじです)とパソコン天国の解凍作業は、ここで紹介している手順とは多少違うので、各コーナーの説明をよく読んで進めてください。

『CGコンテスト』のディスクを作るには、

複写先ディスクに415744バイト以上の空き領域が必要です。複写先ディスクをドライブに挿入して、[RET]キーを押してください。

複写先ディスクを入れてください

①これが解凍作業中の画面だ。こんなふうに画面の下に操作手順のメッセージが表示される。各メッセージについては右の写真を参照のこと

```
insert YOUR disk
hit [RET]
```

②このメッセージが表示されたら、用意した複写先ディスクをドライブに入れる

```
insert MASTER disk
hit [RET]
```

③このメッセージが表示されたときは、付録ディスクをドライブに入れる

```
copy completed
hit [RET]
```

④これは、ファイルの複写だけが終わったことを教えてくれているメッセージだ

解凍作業には2DDフォーマットされた新しいディスクが必要です

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要(複写先ディスク)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。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面でcall formatと入力しリターンキーを押す。②Aのキーを押す。③2のキーを押す(4の場合あり)。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOKと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

```
OK
call format
Drive name? (A,B) A
```

①call formatと打ちこみ、ディスクの入ったドライブを答える

```
Drive name? (A,B) A
1 - 1 side, double track
2 - 2 sides, double track
?
```

②1は1DD、2は2DD。ここでは2のキーを押す

```
call format
Drive name? (A,B) A
1 - 1 side, double track
2 - 2 sides, double track
?
2
Strike a key when ready
```

③最後はどのキーを押してもかまわない

```
1 - 1 side
2 - 2 sides
?
1 - 1 side, double track
2 - 2 sides, double track
```

④フォーマットの方法が4種類も選ぶことのできる機種もある。このような機種の場合は2つめのメッセージには4と答える

```
1 - Single sided, 9 sectors
2 - Double sided, 9 sectors
?
```

⑤2つめのメッセージがこのような場合は2を押す。ようするに、いちばん大きな数を選ぶようにすれば、それが2DDフォーマット

※注 オールデイズの場合はRUN-AS1、MIDIの場合はRUN-MIDIです。

★付録ディスクの水準が毎月上がっていくのがわかるので、考えず制作しているという意気込みが伝わって来よう。大阪府/笠原善孝・18歳★6月号はプリンセスメーカーのデモがよかったです。特に、通信をやっていない私にとっては「パソコン天国」のフリーウェアは宝ものです。また、「MIDI」のために音源モジュール付キーボードも買ってしまった。今後もゲーム以外の機能をデビルしてガンパッテクださい。(大阪府/深木英明・43歳)

★6月号の付録ディスクの「すしやる」には大感謝！(埼玉県/今基字子28歳)★それから6月号のように「ジムシヤイ」とかの発売前のゲームの画面とかも入れてください。(大阪府/寺岡圭孝字:16歳)★6月号の付録ディスクのプリンセスメーカーのデモはなかなかよかった。声がいまひとつ聞き取りづらかったが、絵はきれいだしROMもよかった。はっきりいってほしいなっていました。しかしお金が……。 (広島県/MSZ000019歳)★6月号のプリンセスメーカーには涙がでるほど感動しました。これからもがんばってください。(宮城県/斎藤誠・15歳)



1989年にウインキーソフトから発売された『アメリカン・サクセス』を収録しました。誰でも1度は遊んだことのある「すごろく」のコンピュータ版といったゲームです。ぜひ、みんなで遊んでみてください。



『アメリカン・サクセス』©ウインキーソフト

めざすは億万長者！

このゲームは、1000Gのお金をもとにしてどれだけ資産を増やせるか、または、他のキャラクタを破産させるかを競いあう「財テク」すごろくだ。

まずは、10人のなかから好きなキャラクタ(コマ)を4人選ぶ。このとき、キャラクタの名前変更もできる。各キャラクタの操作は、コンピュータに担当してもらうこともできるので1人から4人まで遊べるぞ。つぎに、ゲーム終了の条件を選択する。終了条件は「銀行の通過回数(3~255の間で決定)」と「破産者数(1~3の間で決定)」の2種類。ここまでやったらゲームスタート。画面中央のカードを1枚選

び、その数だけすごろく盤(ボード)の上をコマが移動する。ボード上には購入できる土地として4つの土地がある。ここに自分のコマが止まったとき、すでに所有者がいた場合は通行料としてお金を払わなければならない。所有者がいない土地しか購入できないのだ。このほかに、いろいろなイベントの発生するマスもあるぞ。



◎ここから好きなキャラを1~4人選ぶ。能力は違わない。すべては運ませ?

『アメリカン・サクセス』の制作者 高宮成光氏より

多人数で同時に遊ぶ、しかも親子で楽しめるものと考えたとき、子供のころ家族で遊んだボードゲームを思い出しました。「アメリカン・サクセス」はボードゲームの味にパソコンならではの突発事項や数値変化をくわえた、誰でも手軽に遊ぶ、かつスリリングなゲームです。ぜひ3人以上で遊んでみてください。

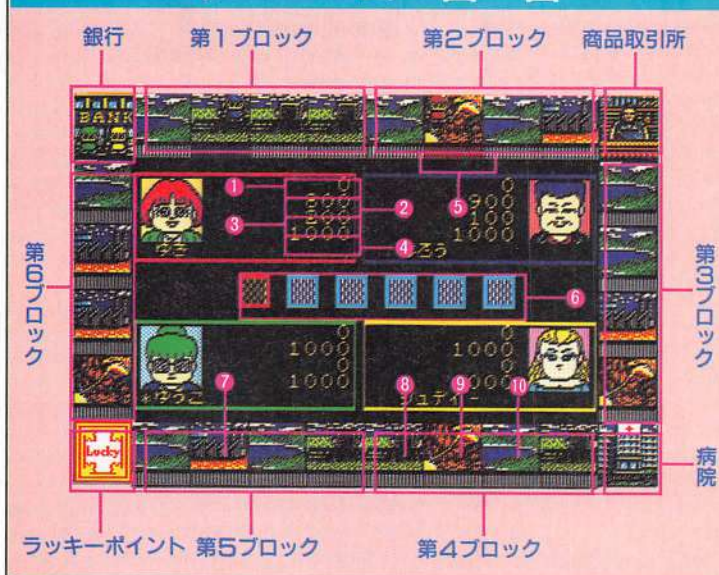


キ 一 操 作

画面上のカーソルの上下移動は、カーソルキーの「上」と「下」。左右移動は、カーソルキーの「左」と「右」。生産数など数字を入力するときもカーソルキーで操作。1加算は「上」、1減算は「下」、30加算は「右」、30減算は「左」。決定は「リターン」キー(ゲーム中の決定は、すべてリターンキー。スペースキーで決定すると、正常に動作しなくなる)。キャンセルとデジタルカウンタ(競売時の価格決定など)のストップは「スペース」キー。文字入力時に「F1」を押すと英数字モード、「F2」でひらがなモード、「F3」でカタカナモード。「DEL」キーで1

文字前にもどる。ゲーム中「F1」を押すと土地状況チェックモードになり、銀行に大きなカーソルが出る。カーソルを調べたい土地まで移動させリターンキーを押すと、その土地の情報を表示。スペースキーでもどる。ゲーム中「F2」を押すと生産物確認モードになり、キャラクタの名前が表示される。調べたいキャラクタにカーソルを合わせてリターンキーを押すと、持っている生産物の数が表示。スペースキーでもどる。ゲーム中「F3」を押すと設定変更モードになる。変更したい項目にカーソルを移動させ、リターンキーで変更決定

ゲーム画面



銀行=ここを通過するごとに、預金残高(ゲーム中の収入はすべて銀行に預金されたことになっている)の10%の利息がもらえる。ただし限度額は510G。土地を持っていて設備投資をしている場合には、通過ごとに物が生産される。商品取引所=ここに止まると、工場、鉱山で生産された物を販売することができる。病院=ここに止まると、1~4回の休み。ラッキーポイント=ここではチャンスカードを引ける。このカードの内容に応じてさまざまなイベントが発生する場所だ。第1ブロック~第4ブロック=ここを購入することのできる土地のある場所。左回りに4コマを1ブロックとして6ブロックに分けてある。土地の基本価格は各ブロック順に、100G、200G、300G、400G、500G、600Gの順に高くなる。基本価格の高い土地ほど通行料が高く、物の生産性も上がる。しかし、設備投資の単価が高い。①=何回銀行を通過したのかは、ここに表示される。②=現在持っている金額(予算残高)③=現在持っている土

地の総金額(不動産総額)。④=現在持っている予算残高と不動産総額の合計金額が表示される。⑤=ここに表示される色は、キャラクタ(コマ)の色がおなじプレイヤーの所有している土地ということ。⑥=この6枚のカードは、コマが移動するマスの数を決めるために使う。サイコロのかわりになるもの。⑦=工場。収入は通行料と設備投資により生産される生産物の売上のみ。ただし、生産物は商品取引所以外では、販売することができない。なお、生産率は鉱山よりもよく、価格も高い。⑧=農場。収入は通行料と設備投資により生産される農産物の売上のみ。銀行を通過して生産された農産物はすべて現金に変えられ預金になる。⑨=鉱山。収入は通行料と設備投資により生産される生産物の売上のみ。なお、この生産率は農場よりもよく、価格も高い。⑩=リゾート。収入は通行料のみ。しかし、ほかの土地よりも通行料は高く、設備投資による通行料のアップ率も高い。そのため、ほかのプレイヤーを破産に追いこむポイントになりやすい土地になっている

災害発生！

ゲーム中、何の前ぶれもなく災害が発生することがあるのだ。災害の種類は地震、台風、火事の3つ。そして、土地によって弱い災害が決まっている。リゾートはすべての災害、農場は台

風、鉱山と工場は地震と火事に弱い。災害はブロック単位で起こり投資した設備に被害をあたえるので、そのつど設備投資をしてあげないと生産性が下がってままたままになってしまうぞ。

勝利は誰の手に？

ゲーム開始時に設定した終了条件が成立すると1ゲームが終わる。このときリターンキーを押すと勝敗表が表示され、上位のプレイヤーから4点、3点、2点、1点の点数が入るのだ。



◎これが勝敗表の画面だ。キミは何位かな？

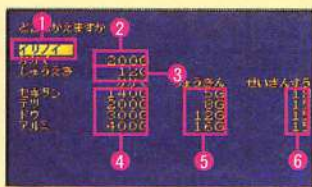
エディットモード

エディットモードを選べば、ゲーム中のいろいろな条件を変更して自分だけのオリジナルゲームを作成することができるぞ。ただし、条件の変更をしたデー

タをセーブしておくための、データディスクを作成してからでないとできないので注意が必要だ。それぞれの項目をよく読んでから挑戦してほしい。

土地

土地の名前、価格、条件の変更をすることができる。土地のエディットを選ぶとゲーム画面の銀行上に大きなカーソルがあらわれる。このカーソルを変更したい土地の上に移動させてリターンキーを押すと、右の写真のような画面になる。ここで変更したい項目を選びリターンキーを押すと変更待ちの状態になる。①土地の名前(10文字まで入力可能)②土地の初期価格。③土地の通行料の初期価格。

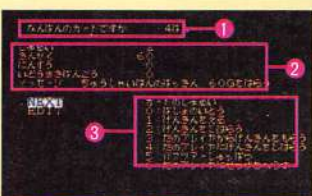


④変更できる項目は全部で6つある

④1回の投資に必要な価格。⑤1回の投資をすることによって加算される通行料の金額。⑥1回の投資をすることによって生産される物の数(リゾートはのぞく)。終わったらスペースキー。

チャンスカード

チャンスカードのエディットを選ぶと右のような画面になる。①ここで0~30の数を指定してリターンキーを押すと、その番号のカードの内容(メッセージ)が表示される。②ここは、①で選んだカードの内容を変更する場所。上から項目順に説明していくと、種類のところは、右下のカードの種類(③)の中から番号を選んで入力する。金額は、カードの種類で1~4を選んだ場合だけ入力する。人数

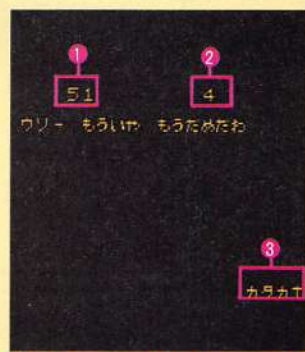


④楽しいカードを作って遊ぼう

は、3と4のカードを選んだ場合だけ入力する。移動先番号は、ボード上のマスを手回りに数えた番号を入力する。メッセージは、カードの文章を42文字以内で入力。③ここは、カード番号の内容。

会話

ゲーム中のキャラクターの会話の変更ができる。①は会話番号。カーソルキーの上下で変更したい会話番号を選び、リターンキーを押すと、つぎは②の表情番号の変更になる。キャラクターの表情と番号は、以下のように対応している。0=普通の顔、1=少し笑顔、2=笑顔、3=少し泣き顔、4=泣き顔、5=少し怒り顔、6=怒り顔、7=大笑い、8=大泣き、9=大怒り、となっている。ここでリターンキーを押すと文字が入力できる。③は現在の入力モード



④入力した会話が消えてしまうことのないように、会話変更をしたらかならずセーブコマンドでセーブをしておくようにしましょう

相場

生産物の価格の相場を変更することができる。この変更をする場合、1つの生産物の最高価格はかならずその生産物の最低価格よりも高

い価格に設定すること。これが守られていれどどんな価格でもかまわない。また、この最低価格と最高価格の価格がおなじだったり、1つでも逆に設定されているとゲームが正常に動かないので注意。

データディスクの作成

エディットモードでデータの変更するには、かならずデータディスクが必要になる。作り方はかんたん。メッセージに従い新しいデ

ィスクと入れかえていだけ。なお、2ドライブに対応しているので2ドライブの機種の場合はAドライブに「アメリカン」のディスク、Bドライブに新しいディスクを入れてメッセージに従うこと。

LOAD/SAVE

自分で作ったオリジナルのエディットデータは、SAVE(セーブ)コマンドでディスクに保存しておくことができる。また、オリジナル

のエディットデータを使いたいときは、LOAD(ロード)コマンドでディスクから呼び出すことができる。メッセージに従いディスクを入れかえていけばOK。これも2ドライブに対応している。

『アメリカン・サクセス』の解凍作業は他のコーナーと違います!!

「アメリカン・サクセス」の解凍も、ディスクを入れかえながら作業を進めていくという基本は変わりません。いちばんの違いは、2DD

フォーマットのディスクが2枚が必要になることです。1枚しかディスクを用意していないまま解凍作業に入ってしまった場合には、C

TRL+STOPキーを押して作業を中断し、ディスクのフォーマットをしてください。終わったらCONTと入力してリターンキー

を押せば、解凍作業を再開します。なお、このコーナーだけは作業中の決定がスペースキーになっているので注意してください。

まずはワークディスクの作成

「アメリカン・サクセス」で遊ぶようになるまでには、2つの作業をする必要があります。その1つがワークディスクの作成です。これは、最終的にアメリカン・サクセスを遊ぶようにするためのターゲットディスク(アメリカン・サクセスのゲームディスク)の作成に必要なもので、

付録ディスクからターゲットディスクの制作に必要なデータやプログラムの解凍をするためのディスクです。このワークディスクの作成は、他のコーナーの解凍作業とほとんどおなじ作業で作成できます。ワークディスク作成のつぎは、ターゲットディスクの作成です



①見慣れない画面だけど基本はおなじ



②ファイル等のコピーが終わったメッセージ

つづいてターゲットディスクの作成

ワークディスクの作成が終わったら、そのディスクを使ってターゲットディスクの作成をします。ワークディスクの解凍作業が終わると下の写真の画面になります。ここでもう1枚の2DDフォーマットディスクをターゲットディスクとして使います。作成方法ですが、ここでもメッ

セージ通りにディスクの入れかえをしていだけで終わります。これでアメリカン・サクセスで遊ぶことができます



③5回のディスク入れかえて作業は終了



④このメッセージは作業終了の合図だ
⑤入れるディスクが違っているとこんなメッセージが表示される。確認して入れ直そう

いいしたい
放題

★スーパー付録ディスクは解凍作業がやっかいかけて、圧縮されていたので多くの情報が入っている。北海道・池田直也・14歳★6月号の付録ディスクのタイトルBGMがかわっていたのにはびっくりしました。立ち上がるまの時間も初期の付録ディスクのころからくらくらするとすいぶん短縮されました。これからはがんばってつくってください。(次城界/水越功・18歳)

※ワークディスクはターゲットディスクを作ったあとには不要です。

★付録ディスクも最初のころにくらべて、ずいぶん使いやすいになりました。(神奈川県・牛島寿人・28歳)★6月号の付録ディスクにはびっくりしました。私はターボRを使っているんですが、起動させてみるのこともよりロードが速いノグラフィックも速く描かれています。あれ??とよく見るのと同じモードのランナップがっている。MSX・FANのディスクも少しずつ改善されてきているようにですね。(東京都・大谷空・20歳)



今月の紙芝居部門の作品は必見でおじゃる。おどろきのアニメーションを味わってたもれ。

イラスト部門、紙芝居部門、規定部門(私の好きな動物)から、各1作品ずつ収録したでおじゃる。今月の作品も力作ぞろいでマロはうれしいぞよ。CGコンテストのコーナーは解凍作業の

必要があるでおじゃる。方法は117ページに紹介してあるのでそれをよく読んでから作業してたもれ。ぬりえ部門用CGデータもあるぞよ。
⇒関連記事は89ページから



ここんとこ「ぼよよ〜ん」ばかりで、とんとゴブサタの、このコーナーだが……。

新作ゲームの開発中画面を「なま」で拝めるとあって、けっこう評判のいい、このコーナーだけど、野球でいうローテーションの谷間ってやつですか、今月もお休みなのだ。それをいい

ことに(?)、ちょっとお知らせをば。7月下旬に待望の「スーパープロレ3」が発売になる。今回も本とディスクのカップリングで、税込1,980円の予定。期待してよね。



例によって、6月情報号のクイズの解答と、プレゼントの当選者発表な一のだ。

6月号の答えは、「どしどしふんどし」のトコヤちゃんだった。どしふんは、ウェンディマガジンから発売されている「ピンクソックス」の人気コーナーで、とぼけた感じのするコママ

ンガだ。正解者のなかから抽選でつぎの5人に、ピンクソックスハンカチを進呈。⇒(北海道)平瀬正人、(神奈川県)井上尚樹・香西真次、(東京都)松永進(静岡県)石井基樹(敬称略)



『μ・SIOS』のデータ「ソーサリアン」「ねこふんじゃった」の2曲を収録しました。

異機種から読みこんだデータです。2曲とも「μ・SIOS」、または「MIDIサウルス」+「ミディコン」が必要です。ファジー鈴木アレンジの「ソーサリアン」オープニングはCM-32

し、「ねこふんじゃった」のカラーオケはPSR-500の音源用にしました。違う音源(楽器)の人は102ページを参考にしてください。
⇒関連記事は100ページから



え〜と、残念ながら今月は収録作品がありません。MSXViewの明日はどのような?

6月情報号で書いた「MSXView」用のすごいモノだけど、これを収録するためには付録ディスクの全容量のなかからMSXViewのコーナーのために約50KB(圧縮してある/)の

容量をもらえないと収録することができないのだ。このため、このまお蔵入りする可能性がでてしまった。と、なると投稿作品だけがたよりなわけだ。投稿よろしく!



DOSで作業したいときや、複数のファイルをコピーしたいときにはここへどうぞ。

MSX-DOS(1)とMSX-DOS2のセットが入っています。また、ファンクションキーに、各コーナーのコピーに便利そうなコマンドが設定されています。

ところで、収録しているDOSのバージョンに疑問が寄せられているので、アスキーに問い合わせたところ、先方引越し直後のため、現在保留中です。また、来月、ご報告します。



はよ〜ん★

たまにはQ&Aのようなものもやってみようか、なんて思いついたが吉日。さてプロQのはじまり、はじまり〜。

Q. 付録ディスクが最近とてもよくなってますね。やっぱりみんながんばってMSXをなんとかしようとしている気がしてとてもうれしいです。でもちょっとかなしいのは付録ディスク上でないと動かないプログラムがあることです。(東京都・1さん)

A. 今、付録ディスクのプログラ

付録ディスクに関するギモン点

ムは付録ディスク専用の拡張BASICで記述されています。一見ただのBASICみたく見えるかもしれませんが、命令が増やされていて、その拡張部分には付録ディスクのメニュー上で使われる命令がいくつか入っています。「CALL〜」という形のものでそうなのですが、この命令を実行しようとするなら、あらかじめ拡張命令部分をメモリに読み込んでおかないとはなりません。付録ディスクから起動した状態でないと動かないのはこういう訳なのです。

もしも、この付録ディスクの拡張命令を解析した人がいたとして(ハッカーですね……、なつかしい響き)、それを自分のプログラムに使用して自分で楽しむのはけっこうなのですが、その影響でなんらかの被害を被ったとしても責任は負い兼ねます。また、付録ディスクのルーチンを使って作ったプログラムを投稿したり、販売したり、配布したりすることはできませんのでご注意ください。

Q. スーパー付録ディスクは1つのが終わったらすべてメニュー画面にもどるようにしてください。(千葉県・1さん)

A. 申し訳ないですができないんです。できるものもありますけど。MSXのBASICでCALL MUSICやCALL KANJIなどを実行するとリセットしない限りメモリの上限の値を変えることができません。また、マシン語を使用していたり、フックを書き換えていたりするものもあります。これらのプログラムはメニューの再実行が難しく、強引に実行せると暴走につながることもあって、あらゆる読者のためのメニューという性格上、戻ることがよいことだとは言いえないのです。メニューに戻らないのはこんな理由からです。ご了承ください。逆に上のような障害がなければ確実にメニューに戻れるんですが。(もう少し上手にメモリ管理するOSがMSXにあったらいいんですけど……)

Q. 毎月3枚くらいの空白ディスクが必要になるのがあまりにもきつい。しかも、1枚1枚にムダがありすぎてもったいないような気がするのですが、どうにかならないものですか?(神奈川県・Sさん)







A. 確かにコーナーによってはディスクに空きスペースがかなりできるものもあります。そこで解凍作業の例を示しておきます。もちろんMSX-DOS上の話です。
・MSX-DOSのディスクを作っておき、それにPMEXT(展開ツール)をコピーしておく。
・展開ディスクにターゲットファイルが入った圧縮ファイルをコピーする。
・PMEXT OO, LZH"リターンキーで、解凍する。
この時の注意点は複数のファイルがあるときなどに、解凍後のディスクの空き容量に気をつけることです。

ばいび〜ん★

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印は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(P118~119)	すごろくゲーム	アメリカン・サクセス	RUN-AS1.XB AMESUCC1.LZH AMESUCC2.LZH	AMESUCC1.LZHと、AMESUCC2.LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは117、118~119ページをご覧ください
ファンダム・GAMES(A)	ファンダム(P32~42)	掲載プログラム	軽バズル BOMBER☆くらげ SUPER DERBY 紫外線をカット ●ばびょんノ ●ゴムがバチンノ ●ねこバレエ ●SOME PEOPLE ●LOST WING ●MUJINTOU VS Block Break~ CG-7 ●脳過衰退 ●ADD MAN	KUTU.FD8 BOMBKURA.FD8 DERBY.FD8 SIGAISEN.FD8 PAPYON.FD8 GOMPACHI.FD8 NEKO.FD8 SOMEPEOP.FD8 LOSTWING.FD8 MUJINTOU.FD8 VS-BLOCK.FD8 VS.BIN CG7.FD8 CG7-2.BAS NOUKASU1.FS8 ADDMAN.FS8	BASICプログラムです VS Block Break~で遊ぶには、VS-BLOCK.FD8とVS.BINの2つのファイルが必要です CG-7で遊ぶには、CG7.FD8とCG7-2.BASの2つのファイルが必要です
ファンダム・サンブルプログラム(B)	スーパービギナーズ講座(P48)	掲載プログラム	●簡易線画ツール	EDITOR-8.SB8	BASICプログラムです
	体験版「SIMPLE-ASM」(P42)	エディタアセンブラ	体験版「SIMPLE-ASM」	SIMPLEAS.M SIMPLE.MCH GENBIN.BAS GENCOM.BAS SIMPLE13.DOC	くわしくは42ページをご覧ください
	ファンダムスクラム(P47)	掲載プログラム	●HIQUIRE-K	HIQUIRE-K	BASICプログラムです
アルゴリズム甲子園(A)	アルゴリズム甲子園(P52)	掲載プログラム	●7-COLUMNS	TYPE-M.XB 7COLUMNS.ALB	BASICプログラムです
FM音楽館(A)	FM音楽館(P72~75)	掲載プログラム	 VAMPIRE VAMPIRE  灰色の街  さくらさくら2  Habanera  イースIII「これを見よ!!」  イースIII「バレストアイン城」	VAMP.IRE.FM8 HA.IIRO.FM8 SAKURA2.FM8 CARMEN.FM8 YS3-KORE.FM8 YS3-BARE.FM8	BASICプログラムです
AVフォーラム(A)	AVフォーラム(P28~29)	掲載プログラム	今月の1本 規定部門「私の好きなもの」 自由部門	AV-AUG.AV8 AV-MAC.AV AV-LINE.AV OPEN-GRP.AV8 WAVEMOVE.AV8	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV-AUG.AV8を実行すれば動きます
ほぼ梅庵のCGコンテスト(A)	ほぼ梅庵のCGコンテスト(P89~95)	掲載CG	イラスト部門 「MURDER ON THE MAIL」 紙芝居部門 「M・F・A・Nを買い忘れたある日」 規定部門 「2度と会えない」 ぬりえコンテスト用教材CG	RUN-CG.XB CG1'08.LZH CG2'08.LZH	CG1'08.LZHとCG2'08.LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、93、117ページをご覧ください
パソコン天国(B)	パソコン天国(P104~109)	フリーウェアとリンクスアートコレクションの優秀作品	PMext Ver.2.22 PIC ロード Ver.0.4 PIC セーバー Ver.0.3 BLS.COM Ver.1.83 自然画伯 Ver.1.01 MON_C HUMAN VORTEX DANGER ZONE MAGNE BOY	PMEXT222.COM PICMX04.LZH PICSMX03.LZH BLS183.LZH GAHAKU.PMA MON_C.LZH LINKS.LZH	くわしくは104~109ページをご覧ください
ゲーム十字軍(C)	ゲーム十字軍(P20~21)	ビッターによる十字軍トビラCG	—————	GAMEJ'08.XB GAMEJ'08.XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
		セーブデータ	「エメラルド・ドラゴン」ビジュアルシーン直前データ	EDDATA.XBN	「エメ・ドラ」のセーブデータを、他のディスクにコピーするためのプログラムです。くわしくは21ページをご覧ください
MIDI(A)	MIDI三度笠(P101~103)	MIDI音楽データ	★「SO-FUZZY」 ★「NEKOFUN4」	RUN-MIDI.XB MIDI'08.LZH	MIDI'08.LZHをコピーし、解凍し、実行するためのプログラムです。くわしくは、101~103、117ページをご覧ください
あてましょQ(C)	付録ディスクの使い方(P120)	ゲーム当てクイズ	—————	ATE-Q'08.XB ATE-Q'08.XS5	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSX-DOS(A)	付録ディスクの使い方(P120)	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、おもにターボR用のMSX-DOS2セットが入っています。
B:(C)	—————	編集後記	—————	B-CLN'08.C	付録ディスク用テキストファイルです

※括弧内に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉川栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

(ディスクの残り容量の調べ方)①まずBASICを起動。②残り容量を調べたいディスクをAドライブに入れる。③PRINT DSKF(0)と打ちこんで、リターンキーを押す。④すると数字(最大713)が表示される。これを仮にAとすると、⑤A×1024がそのディスクの残りバイト数になります。たとえば352と表示されたら、そのディスクの残りバイト数は352×1024=360448バイトです。

“美形”のCGデザイナー・川口洋一郎に12の質問 大ヒット『プリンセスメーカー』の移植監督はドットで世界を見る



川口さんの仕事場。横向きのA1FはCG用、DATは趣味。いまは企画書作成中

Q1 なぜ、マイクロキャビンに?
名古屋のデザイン学校にいたんです。パソコンは中学からやっていて、高校3年のときMSX2(A1F)を買って、付属のツールでCGをはじめていました。デザイン学校2年目にはX68000も買って、卒業するときキャビンに「やりたいんですけど電話したんです。「作品を見せてください」といわれたので、イラストと68000でかいたCGを送ったら……。

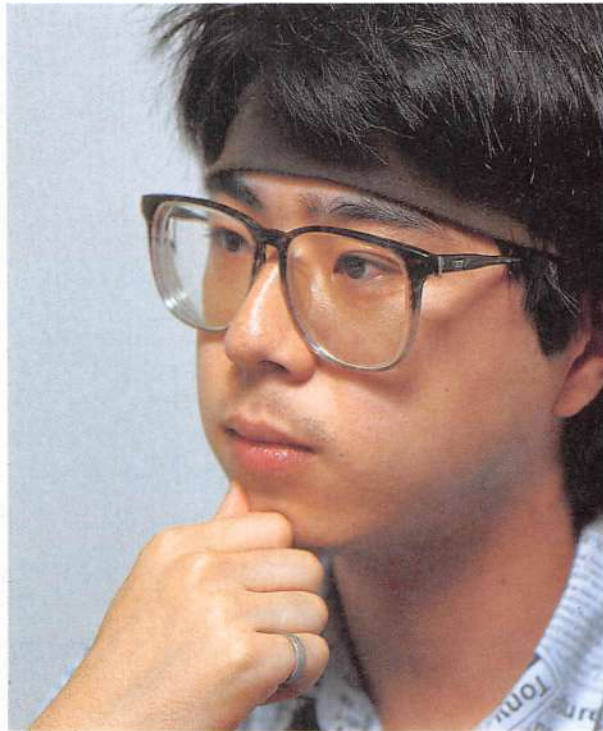
Q2 来てください?
いえ、「むずかしいところですね」といわれました。そこで、じつはMSXを長いことやっていて……と話したら、じゃあMSXのほうでかいたのを見せてくださいといわれたんです。あと68000で「サーク」をかくようにいわれて、それを提出して、なんとか。

Q3 仕事を教えてください。
入社直後に68000版の「サーク」のモニターと背景修正。そのあと、「サークII」のMSX版。「フレイ」の手伝い。それから、「ガゼルの塔」の98、98版(ゲームデザイン、シナリオを含む)。それから、MSX版ガゼルのマップ。「幻影都市」の手伝い。そして「プリンセスメーカー」……。

Q4 プリメの移植は川口さんが強く希望したので……ときいてますが? まあ、そうですね。もともと三曾田さ



ゲームデザイナーとしてはRPGを作りたい。教科書はドラクエ、バイブルはザナドゥ



昭和44年6月30日生まれの23歳。麗星のA型。静岡県浜松市出身。ユーザーから「意外と美形」と手紙が届く

ん(プロデューサー)が「MSXでなにか売れるものはないか」というので、プリメを含め2、3本挙げたら、プリメが残った、というわけです。

Q5 移植でむずかしかったのは?
よくいわれるんですが、元が400ラインの16色で、それを16色のまま200ラインに落とさなくちゃいけない。それで、二重瞳がかけなくて悩みました。

Q6 追いかみのときは?
最後は、夜の10時ごろ家に帰って風呂に入り、夜中の1時ごろにまた会社に来て仕事して、会社で仮眠して……という生活でした。そうなる、なんでもドットで見ちゃうんです。コップを見ても、これはこうやってかいて、とか、これはかけないな、とか。

Q7 HELPキーを押しながら着替える……というあの裏技は?
そのためのグラフィックはかいたんですが容量の問題で入らなかった。

Q8 好きな映画は?
ウエストサイド物語。どのカットも絵になるから。

Q9 好きなアニメは?

マクロスとかイテオンとか。

Q10 好きな作家は?
最近のSF作家では、山本弘さん。マンガ家では、故・かがみ☆あきらさん。ほくはかつて、この人のために、「漫画ブリッコ」という、エッチなマンガ雑誌を買っていました。

Q11 ほかに、好きなものは?
ミュシャの画集、田村英里子のおしり、ピンクのフラミンゴ、まるいセイウチのぬいぐるみ……。

Q12 いまはいているパンツは?
青い地に赤白チェックのトラックス。スーパーで780円かな。



制作室を取材中、講師・中津さんが自作「幻影都市」をさりげなく手にして顔を出した

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
柳澤宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+橋田洋志+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+川尻淳史+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹+山田貞幸+渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽+田原由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫+鈴木伸一
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイン(釜田泰行+柳井孝之)+ TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つつじ+成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
南あくせす+傑ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆ある日、原稿を書いているうちに朝になって困っている最中に、またオランダから電話があった。ルドルフだった。あのときはおばあさんが亡くなって急にオランダに帰ったので連絡がとれなかった、アイアムソーリー、という趣旨の電話だった。それから世間話に突入した◆「ルドルフ」はじつは「竜塔」と書くのだそう。本名なのだという。おじいさんが中国人だったから。ほんとうかな◆彼はプログラマーおよび翻訳者(日本語)で、もう10年のキャリア。で、いま何歳? ときいたら18歳。ほくの半分じゃないか◆こちらは朝9時だが、向こうは夜中の2時。年が半分の、日本語をしゃべる中国系オランダ人に、彼のプログラマー名前のIvo Wubbelsは「変なイボ」という意味だと教えてもらったりしているうちに、MFファンにも国際化ページを作るという約束をしてしまった。1時間くらい長話してしまっただが、電話代はだいじょうぶだろうか。以下次号。

A D ★ I N D E X

アスキー	表 3
徳間書店	88
日本テレネット株	86、87
日本視力回復協会	82、83
ブラザー工業	表 2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表 4

次号は キャンペーン版大戦略Ⅱのユニットエディタを付録ディスクに収録 / 8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



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-DOS2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)

MSXViewCALC



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れます。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ます。ご購入の申し込み・お問い合わせは、弊アスキー直販部(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+のスペクシット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のスペクシット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)

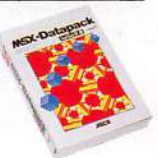
MSX-Datapack turbo R版

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インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、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

価格：12,800円(送料1,000円)

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。



MSX-DOS2 TOOLS(エムエスエックス・DOS2 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。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。 ※MSX 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。



MSX turbo R

ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT
MSX turbo R パソコン
FS-A1GT 標準価格 **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 ▶ 音声録りができるデジトクツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) **MSX R** パソコンは、MSX、MSX2、MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOSR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 松下電器産業株式会社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



T1062053110982

©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-11

MSX turbo R
1992
AUGUST
8月情報号
平成4年8月10日発行
第6巻第8号(通巻65号)
第三種郵便物認可
発行人 杉隆宏男
編集人 山森 尚
発売 徳間書店
株式会社 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
203(3431)1627(代) 定価 980円
(本体55円)