

MSX-FAN
MOOK

毎月ディスク・マガジンが付録!!



バレンタインで、そろそろ春めいた気分のフレッシュ号!!

ATTACK

ザ・タワー(?)オブ・キャビン
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
ブライ下巻完結編
キャンペーン版大戦略II
 かすたまキット

CGファンは必見!
グラフィックのツール2本入り!
いつものように圧縮収録のため
ユーザーディスクを用意するのだ!



好評連載

プリメ倶楽部

internationalization(国際化)

紙芝居&動画教室

同人地下工房

情報満載

<ブライ下巻完結編、大戦略II ユニットトーナメント決勝ほか>

ゲーム十字軍

特別付録

スーパー付録ディスク

●ファンダムGAMES/『野望の戦略』『愛の1000本ノック』『そらをとびたい』他全11本 ●FM音楽館/オリジナル『Chaotic State』、GM『出たな! ツインビー』他全5曲 ●AVフォーラム/お題「私の部屋」●1人用『TEMIMU』 ●掲載CG/表紙CG他全7点 ●フリーウェアからCローダー『XLD画像ローダー』 ●『MSXView』でAVG『YASUYUKI HOUSE』 ●MIDI演奏データ/リバーブモード設定エクスクルーシブメッセージ作成ツール他(CM-32L用) ●クイズ&オマケファイルほか

テレビとMSXがあれば、それだけでCGを描くことができる。そのかんたんさがMSXの魅力だ。上にあるCGも、MSXを買ったときについてきたツールで、しかもRF入力のテレビで描かれている。そして、作者のホルスタイン渡辺氏は、編集部に掲載してきた作品の実力を認められて表紙を担当することになった。今月はそういうわけで、2本のCGツールが、付録ディスクに収録されている。もしかしら、あなたもCG作家としてデビューしちゃうかもしれない。投稿を心よりお待ちしております。ノールティーズの「レッドゾーン」は高速の3Dシューティング。ひさびさに撃ちまくる快感ゲームだ。勉強や仕事の手を休めてプレイするのにぴったり。

1985年の作品
高速3D
シューティング!

「レッドゾーン」

照準を合わせて前からくる地上と空の敵を倒せ/弾はつきることがない。ビシビシ連射しまくりで、快感に酔ってストレスすっきり。

今月のファンダム/ 野望・戦略・シムシティ合成SLGと格闘ものが燃える

野望の戦略 FIGHTER'S 愛の1000本ノック

1993
FEBRUARY
980YEN

2
月
情
報
号

光が闇が、

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

BURAI

Riverhill Soft Inc.

ブライ
下巻
完結編

パッケージ価格 **¥8,800**

好評発売中

MSX2 MSX2+ MSX B

ルミバ「はっ、承知」

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

涙のキャンパス



好評発売中

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

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

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

ASCII / MSX ソフト TAKERUで好評発売中!

MSXユーザーなら欠かせない! アスキーのエディター類が、TAKERUに登場! しかも、ごらんのような、超低価格! もちろんマニュアルもついています。TAKERUだから売り切れもなし。いつでも確実に購入できます。アスキーのMSXエディターソフトは、これからTAKERUでのみ販売! ラインナップもどんどん増えていきます。 © 株式会社アスキー

MSX-DOS TOOLS 価格 ¥14,800
TAKERU価格 **¥7,000**

マシン語プログラミングに必要な、テキストエディタとアセンブラ、そして、あると便利なツールコマンドを集めたソフトです。

MSX-SBUG 価格 ¥19,800
TAKERU価格 **¥6,000**

MSX-DOS用のシンボリックデバッガです。プログラムの一部を実行させながら、バグの原因をすばやく探し出すことができます。

MSX-C Ver.1.1 価格 ¥19,800
TAKERU価格 **¥7,000**

MSX-DOS上で動作するMSX標準のCコンパイラです。オブジェクトコードの効率が高いことが特長です。

MSX-TERM

価格 ¥12,800
TAKERU価格 **¥6,000**

オートログイン、テキストエディタ、逆スクロールなどをサポートした、本格的通信ソフトです。

MSX-C Library

価格 ¥14,800
TAKERU価格 **¥7,000**

MSX-Cで、高精度実数演算や、グラフィックなどを使用できるようにするライブラリです。MSX-C Ver. 1.1およびVer.1.2で使用することができます。

1 9 9 3 F E B R U A R Y

FAN SCOOP

16 **キャンペーン版大戦略Ⅱ・かすたまキット**
完成まがかの画面を特別公開だ！

FAN ATTACK

4 **ザ・タワー(?)オブ・キャビン**
ゲームのヒントとCABINの塔ツアーのお知らせ！

8 **蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史**
いよいよ世界編に突入だ！

12 **ブライ下巻完結編**
これでお別れ、最後の特集は総集編だ

FAN NEWS

102 **涙のキャンバス** 美人教師は自殺か他殺か？

PROGRAM

25 **ファンダム** 11本のアミューズメントソフト+1本のツール！

38 **ファンダムスクラム**

41 **アル甲**(ヒット・アンド・ブロー)

42 **スーパービギナーズ講座**

45 **新・マシン語の気持ち**

36 **「ツール！」**(SIIANIME)

64 **あしたは晴れだ!** (テーマ「常連に乾杯」)

24 **第6回プログラムコンテスト発表!**

70 **BASICピクニック** 大きな桁数の計算

66 **FM音楽館** オリジナル3本+GM3本+音楽塾+CD人外魔境

90 **AVフォーラム** 今月のお題は「私の部屋」

17 ゲーム十字軍

のぞき穴：ブライ下巻完結編ほか／通り抜け：スナッチャーほか／読者対抗マルチプレイ：第3回はあるか？／歴史の散歩道：大戦略Ⅱユニットトーナメント決勝／桃色図鑑：バラ色図鑑第2弾！

●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	3.5" × 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	

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

●ディスク収録マーク

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

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

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

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことは

GIRI / ホルスライン 渡辺

ギリギリになって絵を描き始めることが多くて自分でもいやになります。楽しいですけど、1〜2月号と、今までは感じの違う絵柄でやっていますが、これからはやったことのないような表現に挑戦していきたいと思っています。

76 情報おもちゃ箱 FFB 読者アンケートを見てみよう

78 GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

92 ほぼ梅麿のCGコンテスト

オーバー100ポイントCG3連発のお年玉!!

98 紙芝居&動画教室

ポイント：プログラムのまとまり/背景と人間の合成

99 同人地下工房TAKERUで買える同人ソフト

84 パソ通天国「ご近所の草ネットをさがしだす」ほか

101 プリメ倶楽部 今月は1ページしかなくなっちゃったの!

100 internationalization オランダ産新作3本紹介

INFORMATION

104 ON SALE 11月発売ソフトを再チェックとユーザーの主張

105 COMING SOON MSXトレインほか、新作情報

107 MSX新作発売予定表

12月1日現在の情報/人気ソフトがTAKERUで続々登場する!

103 今月のいーしょーくー情報<最終回>

114 FAN CLIP AT&Tが持ってきた、近未来のイメージ

79 投稿応募要項(応募用紙/投稿ありがとう)

82 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

74 MIDI三度笠 MIDIの拡張BASICとベース・テクニック

65 GTフォーラム アスキーのツールを買ってみるかな

特別付録

スーパー付録ディスク #17

<オールディーズ>『レッドゾーン』

高速3Dシューティング!

<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5/「ツール」/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほぼ梅麿のCGコンテスト/パソ通天国/MSXView/あてまじよQ/MSX-DOS/オマケ

108 スーパー付録ディスクの使い方



→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

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

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

FAN ATTACK

MSX版はグラフィックがくっきり!

ザ・タワー(?)オブ・キャビン

THE TOWER OF CABIN

～キャビンパニック～

グラフィックがガラッと変わり、キャラクタもくっきりと見やすくなったMSX版。今回はゲームのヒントとともに総ざらえだ!

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中

媒体	☐×3☑
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

ターボHの高速モードに対応

見学者のふりをしてキャビンの塔の謎に挑む

前回までは98版をプレイしての紹介だったけど、今回はパッチリとMSX版を見せよう。

ではちょっとおさらい。謎の失踪を遂げた調査隊員の記録から、秘密のバールにつつまれたCABINの塔の探索に乗り出す、というシリアスなプロローグでゲームは始まる。ところが、

駅に着いてピクシーに声をかけられたあたりから画面の雰囲気はガラッと変わり、ゲームは、あの「ファイヤー」のノリになっていく。いったいCABINの塔で何が起こったのだろうか? 炎の営業マン、伊藤さんからのヒントとともに、これから説明していこう。



ファイヤー ヒントでヒント・1

「だれ」が「どこ」にいるのかチェック

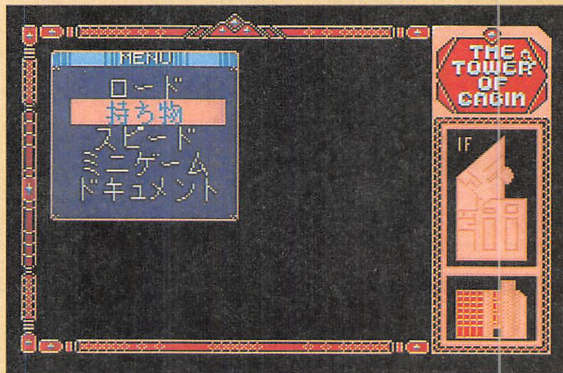
このゲームは、だれがどこにいるかを把握してんとツライ。なかには人使いの荒いスタッフもおるから、「だれそれにOOを持ってけ」とかいわれたときは困ってしまうで。とにかく人物チェックが基本やろね。



④人にくっつくと話ることができる。まずはスタッフの名前を覚えようね

コマンド画面

リターンキーでコマンド画面が開く。このなかのミニゲームとドキュメントは最初のうちは「使用できません」のままなのだ。でもスタッフと話をしているうちにプレイできるようになるからだいじょうぶ。



③リターンキーで開くコマンド。ミニゲームとドキュメントはしばらくの間は使えない

持ち物 チェック



④スタッフと話をして何かをもらったら、さっそく持ち物を見てみよう。いろいろあるぞ

セーブを忘れるな!
トイレに
行け～



⑤セーブコマンドがないノ! なんてあてないこと。まめにトイレにかけこむべし

ゲーム前半

とにかく何度も「はなす」のがコツ

それでは、ゲーム前半を進めていくコツについて。下にまとめておいたとおり、とにかく「はなす」のひとつことに尽きる。それも何回もはなさないといけないので、「ミニゲーム」をプレイした後とか、CABINの塔のスタッフが見せてくれたり話をしてくれる「ドキュメント」を読んだ後も必ずはなしてみよう。

また、ちょっとあやしい要注意人物を階ごとにピックアップしておくので、この人たちとはとくにしつこくはなすように。

それから、スタッフの人からお使いを頼まれることもあるので、4ページの「ファイヤー伊藤のヒントでヒント」のとおり、「だれが」どこ」にいるのかはひとつとチェックしておく。

そうでなくても会社というところはみんな似たりよつたりの服装をしているから、わからなくなつてうろつき回るハメになってしまうぞ。

さて、今回はみんなが楽しみにしているイベント=ミニゲーム+ドキュメントを、すべて見せてしまうことにした。これは、ちょっとしたチェック用になるぞ。なぜなら、イベントをひとつおこなっていないと、また、1度もミニゲームで勝てなかったりすると、本筋のゲームが展開しないことがあるからだ。

攻略のコツ

1. 何度も「はなす」
2. ミニゲームは必ずプレイする
3. ドキュメントは必ず読む



ファイヤー伊藤の

ヒントでヒント・2

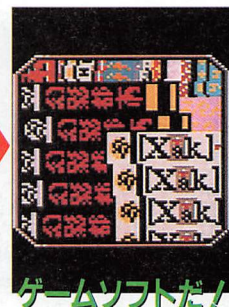
パズル発見への道

3階のある人と何度もはなす

「紋章」をもらう



ここはどこ?



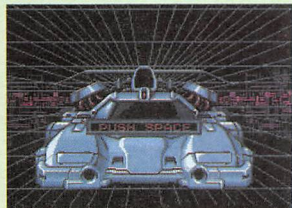
ゲームソフトだ!

ある人ってMさんのことなんやけど、冷たい人でなかなかしゃべってくれへん。まあ、根気よーしゃべつたら紋章をもらえるし、さらに地下へ行ってパズルで遊ぶこともできる。そやけど、キャビンに地下なんかあったかいなあ?

<p>要注意人物</p>	<p>1 階 ヒデさん</p> <p>最初の関門。彼がいいといってくれないと上の階に行けない。</p>	<p>2 階 陣内さん</p> <p>PC98に洗脳されちゃってガールゴイルがどのこーのって何?</p>	<p>3 階 三曾田さん</p> <p>なかなか口を開けてくれないがミニゲームをもっているのだ</p>	<p>4 階 瓜田さん</p> <p>血まみれになって倒れている悲劇(?)の人。楽器は自前</p>
---------------------	---	--	---	---

ミニゲーム、ドキュメントのすべてを紹介

●燃える/ぶっちぎりカーレース



④2人プレイもできるカーレース。コースのグラフィックはきれいだぞー

●パズル



④なつかしいグラフィックを使用した15パズルとジグソーパズルがそれぞれ9面ずつ

●ラトクはわたしのモノよ!

びしばしとラトクを取り合う、ピクシーとプレイの激しい女の闘い

●おしゃべりプレイちゃん



④人工無脳モノのプレイ。バカといえは怒るし、わからないことをいえは悲しむのだ



●くるせいだあ



④2頭身ラトクのぶつとびAVG。ちょっとマヌーなラトクが活躍する

●真GoGoピクシー

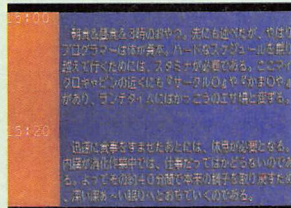
超おもしろシューティング。98版よりもステージが多い、オープニングまである

●CDプレイヤー



④マイクロキャビンおすすめのGMをガンガン聞くことができる。操作は本物といっしょ

●あるプログラマの一日



④プログラマの暗くも明るく楽しい1日を日記ふうにつづったドキュメント

●マイクロキャビン英会話特別レッスン

このレッスンのカセットテープを聞いていないと、ある人に相手にしてもらえないぞ

●いるーぞんしてーでんの一奇席



④ある本棚をさがすで見つけることができる。わかりやすくいうと「幻影都市・電脳奇席」

●こうしてマイクロキャビンに入った

ドローの業界入社サクセスストーリー。きっかけとはわからないもんだね

●ユーザーアンケート集計結果ゲームに入っているアンケートハガキの集計。キャビンファンの傾向が見えてくる

●おたより紹介

マイクロキャビンによせられたおたよりを公開。もし自分の手紙があったら?

●輝かしき10年(+α)の足跡

マイクロキャビンの歴史だ。のちの必要になることがあるので必ず目を通そう

*ミニゲームのなかには難易度(レベル)を選択できるものもあります。

ゲーム後半

イベントをひとつどおりやってみると?

ではゲーム後半を本邦初公開。ここまでこぎつける条件は①ドキュメントは全部読んだ②各ミニゲームでレベルに関係なく1度は勝った③もうはなすことがないくらいスタッフと会話したの3つ。5ページの「ミニゲーム、ドキュメントのすべてを紹

介」の欄を見ながら、モレがないかをチェックするといいぞ。

そして、あるイベントを終えると、突然だれもいなくなってしまう。なぜスタッフたちみんなが消えてしまったのだろうか？ 失踪した調査隊員と関係があるのだろうか？ たった1人にな

ったプレイヤーは必死にCABINの塔内を歩きまわる……。と思いきや、いきなりヘンな生き物が目の前に現れ、なんとクイズ攻撃をしかけてくるのだ。題して「カルトクイズ・オブ・キャビン」のはじまりだ。それにしてもこの生き物はどうやら宇宙人らしい。それも1匹いるだけではないらしいぞ。もう、超カルトな問題を出してくるので、

それに対抗するには「あれ」しかない。キミの頭脳だ。といっても記憶力のことなので安心してくれ。ここにたどりつくまでに体験したイベントの内容や、スタッフのいた場所や話などをちょっとでも覚えていればシメたものだ。クイズは三者択一なのでなんとかなる。そして、このあとはプレイする人のお楽しみだ。Good Luck.

ガーン!そしてだれもいなくなった……

カルトクイズ

① あああーっ。急にだれもいなくなっちゃった。おーい! 何となく心細いな

② 本人は宇宙人だというが、へんなやつ

③ いきなり問題をだされてしまった。後優先に立たず、ドキュメントの内容が思い出せない

ファイヤー 伊藤の ヒントでヒント・3

クイズをクリアする秘訣はすべてこのゲームのなかにある

最後のヒントやで。ラスト近くで出てくるカルトクイズは、このゲームのこまかいところを覚えてんと、なかなか答えられへんでー。とはいうても、順番に選んでたらそのうち当たるわなあ。ややこしいけど……。

④ さて問題です。この地図のなかに重要なヒントがありません。お店や建物の位置関係は見ておきましょう

⑤ マイクロキャビンが株式会社になった年号は……

マイクロキャビン&鈴鹿サーキットツアーに5名様ご招待

クイズに答えて、キミもCABINの塔へ行こう!

ユーザーとの交流を大事にするマイクロキャビンが、その切り札ともいえるビッグイベントを開催する。題して「マイクロキャビン社内見学&鈴鹿サーキットツアー」。「キャビパニ」の舞台となったCABINの塔、すなわちマイクロキャビンゲームとおなじ要領で探検(!?)することができるのだ。ゲームではああだったけど、現実はどうなのか? キミ自身の目で確

▼ペンションMICRO CABIN



⑥ このログハウスで楽しい夜をすごす。考えただけでワクワクするよね

かめてみてはどうか。ぜひとも、このツアーに参加したいという人は、右下にあるクイズの答えをハガキに書き応募してほしい。正解者のなかから、抽選で5名様をツアーにご招待。

ツアーの日程は1993年3月29日(月)~30日(火)の1泊2日で、マイクロキャビン社内見学のほか、鈴鹿サーキットでキャビンスタッフと遊んだり、楽しい夕食会があったりと盛りだくさん。29日の夜は、マイクロキャビンが所有するログハウス「ペンションMICRO CABIN」で1泊、というスケジュールになっている。なお、自分の家からマイクロキャビンまでの交通費はもちろん、宿泊費なども全額マイクロキャビンが出してくれるから、お金の心配はいらないぞ。

キミもクイズに答えてCABINの塔へ行こう!!

▼鈴鹿サーキットランド(モートピア)

⑦ ああセナも走った鈴鹿サーキットには、遊園地もある。思いつきで遊んじゃおう!

【問題】『サ・タワー(?)オブ・キャビン〜キャビンパニック〜』の最終ボスの名前は?
○・○・○

ハガキにクイズの答え(○に当てはまる最終ボスの名前)、自分の住所・氏名・電話番号・年齢・職業・

●応募先
〒510 三重県四日市市安島2-9-12
株マイクロキャビン 社内見学&鈴鹿サーキットツアーMF係
※イベントに関するお問い合わせは、マイクロキャビン(☎0593-51-6482)まで。

マイクロキャビンの商品についての感想を書いて、下記の住所まで送ること。しめ切りは2月末日(必着)。当選者には、直接連絡がいくそう。なお、未成年の方は保証人の承諾が必要なので注意すること。春休みはマイクロキャビンでファイヤーしちゃおう!

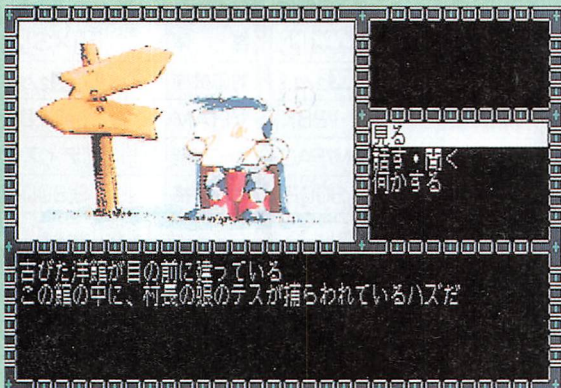
超オススメミニゲームはこれ!

Mファンが選んだのめりこみ加熱型のミニゲームはこの3つだ。ちょっとぶっつんしたラトクは今までのイメージを打ち破ってくれるし、アクションやシューティングでは熱い女の闘いを見ることができる。これらのミニ

ゲームの裏にはなんとなく、ピクシーとフレイの過激な火花が感じられるぞ。どれも操作性はすこぶるよいので、ゲーム本筋からはずれてミニゲームのほうにのめりこんでしまうかもしれない。

いっせいであ

2頭身ラトクが主人公のAVG。ある村の長老から、さらわれた娘を取り返してやるように頼まれるのだが……。古ぼけた館へそっと入っていく彼は、何か出現するたびにギャーギャーわめいている。ラトクって本当に強いのだろうか? 水彩画ふうのグラフィックはめずらしく、今までにない新鮮な感じをあたえてくれるようだ。



ラトクの冒険のはじまり

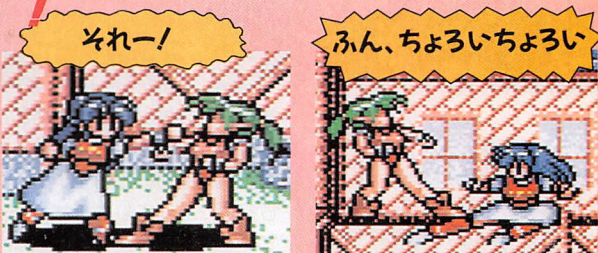
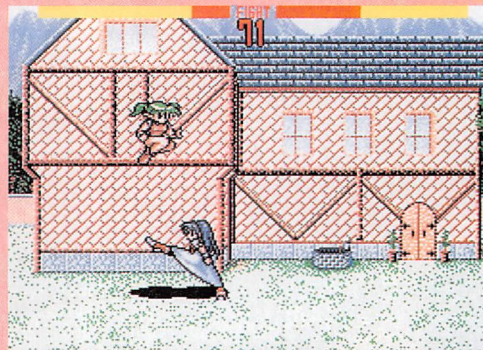


ギャー!

- ① ひえー、こわいよー。いきなりだもんな、この顔
- ② このハテナトビラはしゃべったり、ナンバしたりする
- ③ カマキリはやっぱカマキリなので言葉は通じなかった

ラトクはわたしのものよ!

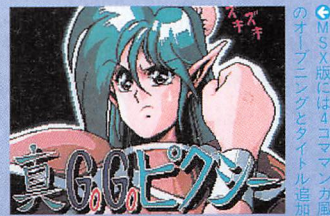
真向から2人の熱い闘いが始まる。技はそれぞれ、パンチとキックを使い分けなければならないが、レベルの設定ができるので、まずは「お手やわらかに」レベルから始めるのがよいだろう。もちろん、コンピュータ対戦、2人プレイでの対戦も可能だ。それにしてもおてんばな2人……。



- ① いたっ、ほかっ、なにをするのよ! えーい、この一つ、ほかすか……
- ② アンタなんかわたしのラトクを取られてたまるもんですかーっ

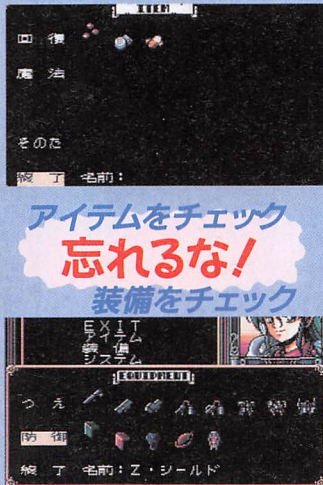
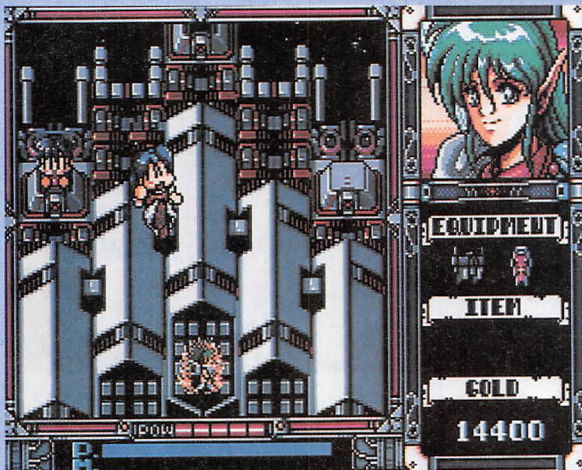
真GoGoピクシー

超おもしろシューティングゲーム。敵キャラの姿が非常にわらかしてくれるのだ。大事なことをアドバイスしよう。プレイする前に装備とアイテムを必ずチェックするのだ。とくに装備に気付かないでプレイを始めてしまうと、すぐにやられてしまうぞ。ウレシイことにMSX版は、98版にはないオリジナルステージやオープニングが追加されたので、たっぷり遊べてしまう。



MSX版には4コママンガ風のオープニングとタイトル追加

ぐぬぬぬ~ またもやフレイのやつ



アイテムをチェック
忘れるな!
装備をチェック



④ やっとラスボスのトコにきたら、またコイツ

MSX版だけに追加されたオリジナルステージ

FAM ATTACK

いよいよ世界編へ突入するぞ

蒼狼と白牝鹿

元朝秘史

モンゴル編を首尾よくクリアしたら舞台は世界へ！SLG経験値別に今回はシナリオ2を攻略してみよう。何度でもプレイできるのがSLGの楽しさなのだ。

光栄
☎045-561-6861
発売中

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

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

世界編こそが元朝秘史の醍醐味だ

さて、いよいよ今月から世界制覇におけて乗りだすわけだが、まず注意を1つ。世界編はモンゴル編をただ大きくしただけではない。元朝秘史の特徴の1つである「文化の違い」がゲームに大きくかかわってくるのだ。具体的には、舞台となるユーラシア大陸を8つの文化圏にわけ、それぞれ徴兵できる部隊の種類や国力の上がり方などに違いをもたせている。

ということは、戦争においては今まで見たことのない敵とも

戦わなければならない、戦略および戦術に思考の転換が求められる。内政においても今までと同じ方法では対応しきれなくなってくる。

また、気候の違いもゲームに影響をおよぼす。ユーラシア大陸は8つの気候区分に分けられているが、それぞれ収入・災害に違いがあり、その土地に合った住民配分の比率を見きわめる必要があるのだ。

さて、それでは実際に攻略に移ろう。シナリオ2の選択可能

君主は6人。レベル別に分けると、初級はチンギス・ハーン、ゴリー、中級はフィリッ

プ2世、ムハンマド、上級は源実朝、ジョンといったところ。さあ、キミは誰でプレイする？

世界を狙う6英雄

モンゴル帝国
チンギス・ハーン



年齢44 体力15
政治C 戦闘A
指揮A 魅力A

鎌倉幕府
源実朝



年齢14 体力13
政治C 戦闘C
指揮C 魅力B

ホラズム帝国
ムハンマド



年齢35 体力14
政治C 戦闘B
指揮C 魅力D

ゴール朝
ゴリー



年齢41 体力13
政治C 戦闘B
指揮A 魅力B

アンジュー朝
ジョン



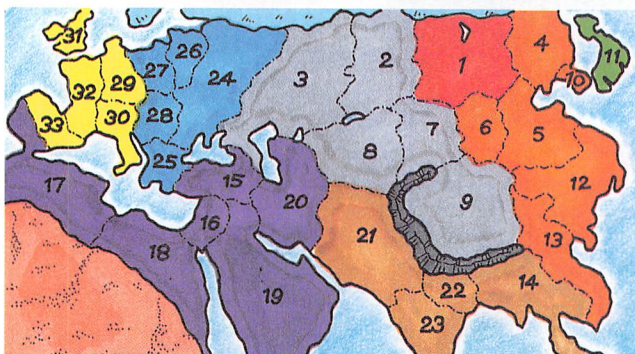
年齢39 体力15
政治D 戦闘C
指揮C 魅力E

カペー朝
フィリップ2世



年齢41 体力12
政治A 戦闘B
指揮B 魅力B

文化圏別ユーラシア地図



①赤=モンゴル文化圏・灰=内アジア文化圏・青=東ヨーロッパ文化圏・黄=西ヨーロッパ文化圏・橙=中国文化圏・緑=日本文化圏・茶=インド文化圏・紫=イスラム文化圏

SLG初級 テンギス・ハーン

史実どおり大暴れ!

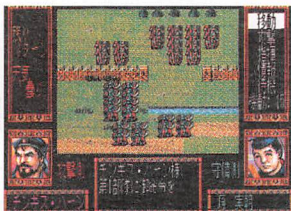
シナリオ1とは違ってかわつて、シナリオ2のテンギス・ハーンは恵まれている。將軍および子供の数も多く、いずれも優秀。国力は充実し、部隊数も多く、どこに攻めこむ思いのまま。唯一、経済力にやや難があるくらい。

となると、国貧しくうまみの

すくない西・内アジアに進むのは下策。それよりは国豊かな東アジアを席卷して、今後の根拠地として。東アジア諸国は部隊数こそ多いものの、部隊種類となると貧弱。倍する数であっても精鋭蒙古騎兵の敵ではない。圧倒的な武力に加え、経済力を手にすれば鬼に金棒だ。



④速攻で4国を落とす。在野に政治力Aの耶律楚材(やりつそざい)がいる



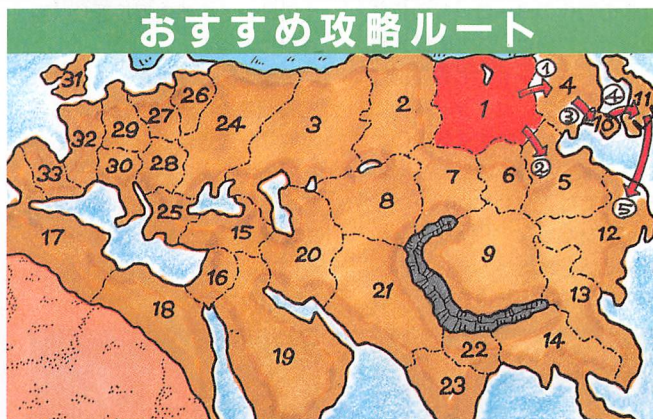
⑥日本は部隊数は多くないが、強力な武士が相手。油断すると返り討ちにあってぞ



⑫国華南はゲーム中もっとも豊かな国。ここを取れば金の心配はしなくていい



⑤国華北を落とし、モンゴルにとって不倶戴天(ふぐたいてん)の宿敵、金を滅ぼす



④まずは矢印のとおりに東アジア全域を支配下におさめ、後顧のうれいを絶ってから全軍を挙げて西へ西へと怒濤(どとう)の進軍を続けていこう

戦略ポイント

住民配分

世界編の場合、その国の文化・気候によって住民配分の比率を変える必要がある。基本的には町造りと、農業のさかんなところは農産品作り、そうでないところは畜産品作りを重視しよう。

そして、季節ごとの収支を見て不足ぎみのものがあれば配分を見直すこと。余裕がでてきたら特産品作りを力を入れてもいいだろう。



④温暖湿润気候(Cfa)の国は農業力も上がりやすく農産品だけで食糧をまかなえる

部隊データ一覧

元朝秘史にはそれぞれ特色ある全16種類の部隊が登場する。文化圏によって徴兵できる部隊が限られるので表を見て把握しよう。火砲兵の遠距離攻撃は敵を混乱させやすく、投石機はとくに城攻めに有利。攻撃力はもとより、士気と機動力も部隊の戦力を決める上で重要。

兵科名称	徴兵費用	基本士気	機動力	近接	突撃	遠距離	防御	モンゴル	内アジア	東欧	西欧	中国	日本	インド	イスラム
軽歩兵	300	50	B	B	D	-	D	○	○					○	○
重歩兵	400	60	B	B	D	-	D			○		○			
長槍兵	400	60	B	B	B	-	D			○	○				
火砲兵	800	30	B	D	E	C	E					○			
短弓兵	500	60	B	C	E	B	D	○	○					○	○
長弓兵	600	60	B	E	E	A	D			○	○	○			
弩弓兵	600	50	B	D	E	A	E			○	○				
象兵	1500	60	B	B	B	D	A							○	
兵科名称	徴兵費用	基本士気	機動力	近接	突撃	遠距離	防御	モンゴル	内アジア	東欧	西欧	中国	日本	インド	イスラム
投石機	800	20	B	E	E	A	E			○		○			○
狩猟騎兵	900	60	B	C	C	C	C	○	○					○	
重槍騎兵	1100	60	B	B	B	-	C		○			○			
蒙古騎兵	1200	80	B	B	B	B	C	○							
軽弓騎兵	1300	70	B	C	C	A	D								○
突撃騎兵	1300	70	B	B	B	-	B								○
騎士	1400	70	B	C	A	-	B			○	○				
武士	1200	80	B	A	C	C	C							○	

SLG中級 フィリップ2世

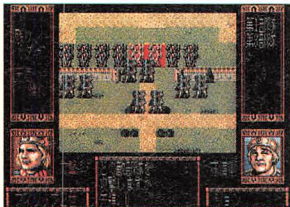
めざせアフリカ!

この時代のヨーロッパの英主、フィリップ2世。体力の最大値こそ12とやや少ないものの、政治力Aを誇り、コマンド実行における消費体力がすくないのが強み。国力・部隊数ともまあまあ。難点は人材面か。

まずは宿敵イギリスのジョンを倒す。部隊数多く手強いが、敵の第1軍団だけにしぼって騎

士の精鋭で突撃を繰り返せば勝ち目はある。

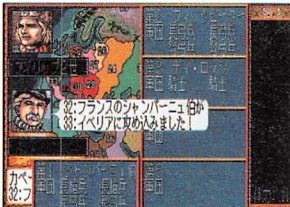
問題はその後だが、本国にはある程度の部隊数を残しておき、本隊は一直線にアフリカをめざして進もう。16国まで落としたら一気に4か国が生産国になる。あとは本隊のアフリカ軍と別動隊のヨーロッパ軍と呼応して進んでいけばよい。



①騎士4部隊を率いて自ら出陣。敵の第1軍団だけを相手とれば互角以上に戦える



②子供がないので、オールドも忘れずに、自国より31国後のほうが成功しやすい

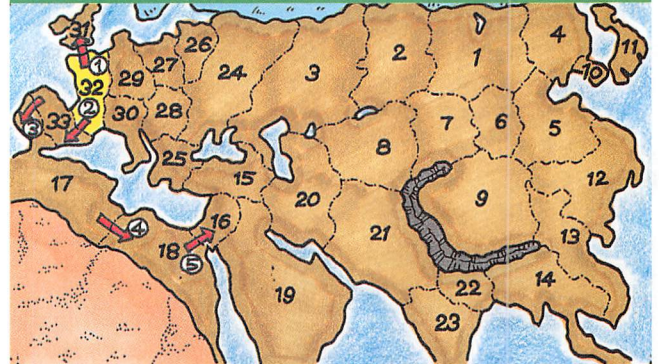


③十二分な戦力を集められれば、アフリカ侵攻は配下の武将に任せてもよい



④イスラムの国々は豊か。貴重な特産品をもとに商人と交易をはかるのもひとつの手

おすすめ攻略ルート



①まず自国以外にはほかに行き場のない31国はかならず、大きくなるまえにすみやかにたたく。あとは番号順に一気に突き進む。16国まで落としてからはじめて、ヨーロッパに目をむけよう

戦略ポイント

子供について

生まれてくる子供の能力値は父親である主人公の能力値をベースに母親である後の性格によって決定される。主人公の能力値が不変である以上、より優秀な子供を生むためにはできる限り優秀な(性格上の美点を持った)后を母親として選ぶ必要があるのだ。

ちなみに、全シナリオをおしてもっとも優秀な后はボルテ、ついでクランとなっている。



⑤ジャムカとボルテの子であるガマック。名前ほどまかく能力的には親をしのぎ、使える武将に成長した

シナリオ2 武将データ

シナリオ2ではチンギス・ハーン配下の8武将をのぞくと傑出した人物はいない(コンピュータが作る武将以外)。そのなかでも比較的優秀な武将を挙げてみた

耶律楚材 4国在野	長春真人 5国在野	完顔福興 5国政治顧問
体力14 政治A 戦闘E 指揮B 魅力B	体力10 政治B 戦闘E 指揮E 魅力A	体力12 政治B 戦闘C 指揮B 魅力B
北条義時 11国 政治顧問	アイバク 22国 領主	イルトゥミシュ 22国在野
体力13 政治C 戦闘B 指揮B 魅力B	体力12 政治B 戦闘B 指揮B 魅力C	体力15 政治C 戦闘B 指揮B 魅力B

シナリオ2 后データ

シナリオ2に登場する全32人うちより優秀な后をリストアップしてみた(モンゴルの4人をのぞく)。子供をつくるときは彼女たちを相手にするといいたろう

2国 シイラ 難易度2 気丈	5国 岐国公主 難易度2 見識	10国 宣徳公主 難易度3 利発	11国 八条 難易度2 見識
12国 麗華公主 難易度1 利発	19国 ソバイダ 難易度3 見識	29国 タルーフ 難易度2 利発	21国 シーリーン 難易度1 気丈
23国 ムムターズ 難易度2 気丈	27国 サロメア 難易度3 気丈	31国 イザベラ 難易度1 利発	32国 イザベル 難易度2 利発

SLG上級 源 実朝

攻め込まれるまえに攻めろ!

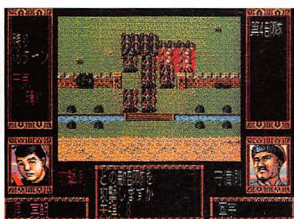
我が日本・鎌倉幕府の源実朝は能力は父頼朝に遠くおよばず、若さだけがとりえ。国力は今イチだし、部隊数もすくない。ただ全部隊、精強を誇る武士なのが救いか。

取るべき道は1つ。武装度・訓練度を上げたらず、全部隊を率いて12国華南に攻めこもう。敵は部隊数多く、城の防御力もハンパじゃないが、武士の強さを信じてひたすら敵中に斬りこんでいけば勝てる。12国はゲーム中最大の人口・経済力を誇り、ここさえ取ればたとえ日本を失っても惜しくない。

ここでしばらく力をたくわえてから、日本を取り返し、順に東アジア諸国を落としていけばいい。日本の日の出は近いぞ!



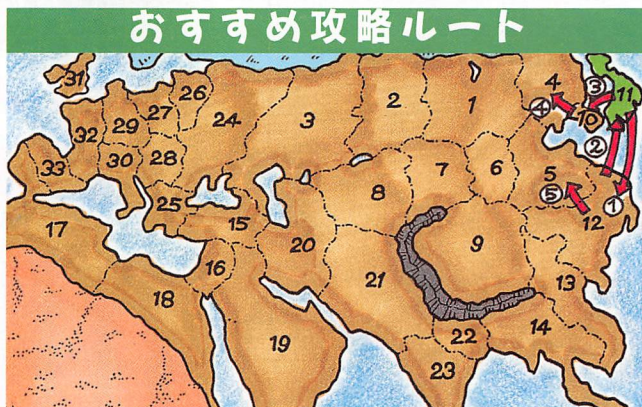
④政治顧問を交替し、エース・北条義時を主力にして攻めこむ



④城壁を、飛び道具で戦ったら勝ち目はない。意を決して突進し、接近戦で勝負!



④子供がいないので、暇を見てオールドに行き、早めに後継者を作ること

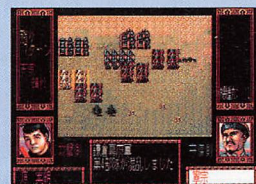


おすすめ攻略ルート

④マップの東端に位置しているため、戦略はきわめてかんたん。ただ、日本は兵を養うには国力が不足しているため、一度国を捨て、豊かな華南に本拠を移すのが肝要。あとは西に進むだけ

戦略ポイント 戦闘

混乱した部隊は非常にもろい。それを利用して、1つの部隊を集中攻撃して兵力を減らし混乱させ、突撃をくわえるとほとんど損害なしで敵の部隊を全滅させることができる。なお、自軍が混乱したらすみやかに回復させよう。



④火砲兵の攻撃を受けると混乱しやすい

シナリオ2 国データ

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

	地域名	王朝名	統治者	人口	金	食糧	経済力	農産力	モラル	部隊数	城防度	気候	特産品
1	モンゴル高原	モンゴル帝国	チンギス・ハーン	4010	500	3052	51	45	89	12	37	Dw	毛皮
2	ジュンガリア	ジュンガリア諸族	アルスラン	1880	354	899	12	18	55	5	8	Dw	毛皮
3	キプチャク	クマン族同盟	バスチ・ハーン	2030	767	1008	19	21	61	6	23	Df	毛皮
4	遼東	金	衛紹王	2540	1132	1963	35	31	53	6	45	Dw	絹
5	華北	金	章宗	6340	2158	7786	96	93	49	9	81	Cw	絹
6	甘肅	西夏	襄宗	3040	1122	2225	64	32	68	6	60	B	陶磁器
7	高昌	ウイグル王国	バルチュク	2100	570	2003	50	25	61	6	20	B	毛皮
8	トルキスタン	西遼	チルク	2680	1576	1446	59	27	67	7	21	B	宝石
9	チベット	吐蕃	サキアバンチェン	2990	1705	2162	32	47	69	8	20	Dw	木工品
10	朝鮮半島	高麗	熙宗	3080	1105	4100	57	65	68	7	70	Cfa	医薬品
11	日本	鎌倉幕府	源実朝	3520	950	2234	39	60	51	7	49	Cfa	絹
12	華南	南宋	寧宗	7250	2077	6780	99	90	72	11	95	Cfa	陶磁器
13	安南	大越・大理連合	高宗	3020	860	1669	64	68	63	7	70	Cw	宝石
14	ビルマ	パガン朝	ナラバティシトゥ	2490	788	2006	35	61	72	7	43	A	香料
15	小アジア	セルジューク連邦	ケイホスロー1世	3400	1210	2007	55	27	60	6	68	Df	織物
16	シリア	アイユーブ朝	アル・アーティル	3480	1276	2116	67	30	49	8	71	Cs	ガラス
17	マグリブ	アルモハード帝国	ムハマドナーセル	2970	875	1995	53	39	62	7	67	Cs	宝石
18	エジプト	アイユーブ朝	アル・カーミル	3360	1800	2208	67	40	62	9	70	B	織物
19	アラビア	カリフ領	アル・ナーセル	3400	1630	1843	85	50	71	7	69	B	ガラス
20	ヘルシア	ホラズム帝国	ムハマド	3820	1220	2970	70	48	50	9	57	B	織物
21	パンジャブ	ゴール朝	ゴリー	3100	1490	2050	57	48	73	8	51	Cw	香料
22	ヒンドスタン	ゴール朝	アイバク	3050	1140	2176	38	55	59	8	47	Cw	香料
23	南インド	インド諸王朝	バルラーラ2世	2980	998	2068	38	60	52	6	45	A	医薬品
24	ルーシ	キエフ公国	フセヴォロド3世	3010	870	2007	51	50	66	7	53	Df	毛皮
25	バルカン	ラテン帝国	アンリ1世	3670	2015	3008	78	71	50	8	71	Cfb	貴金属
26	バルト海東岸	リトアニア諸国	ミンダウガス	2010	370	1299	25	17	65	6	41	Df	木工品
27	ポーランド	ポーランド王国	レシェク1世	2970	1411	2078	44	54	61	7	55	Df	木工品
28	ハンガリー	ハンガリー王国	エンドレ2世	2740	1606	2267	49	56	57	7	51	Cfb	貴金属
29	ドイツ	神聖ローマ帝国	オットー4世	3530	1834	3612	41	66	43	9	50	Cfb	貴金属
30	イタリア	神聖ローマ帝国	フリードリヒ2世	3770	3010	3050	81	67	79	9	73	Cs	ガラス
31	イギリス	アンジュー朝	ジョン	3670	1050	2057	37	39	38	9	56	Cfb	織物
32	フランス	カペー朝	フィリップ2世	4070	1846	3760	39	71	70	8	60	Cfb	織物
33	イベリア	スペイン諸王朝	アルフォンソ8世	3240	1111	1999	32	40	60	8	51	Cs	貴金属

FAN ATTACK

あの思い出の場面をふりがえろう

BURAI

ブライ下巻完結編

Riverhill Soft

総集編

ブラザー工業

☎052-824-2493

●パッケージ版

発売中

媒体	☐×8☐
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
要演ROM	

ほしいぶんといくらも長いあいた続いてきた特集もこれで最終回。発売日が延びて、みんなを待たせたり、オマケが追加されたりと、いろいろあったけれど実際にプレイしてみた人はどのような感想を持ったのだろうか。これで特集は終わるけれど、もしよかったら編集部あてに感想を書いて送ってほしい。

八玉の勇士たちの旅をふりがえる

アレック&クーク ● 冥府転道の術を覚えるために

アラメンテ島に帰っていたふたり。ゲーム開始後いきなりレベルアップばかりやってた人もいるんじゃないかな？アレックはクークに冥府転道の術を覚えさせようとしている。そこで3人の占い師をつれて図書館に行っておかしい順番に迷わされる本で調べてみると伝説の三華仙が術を教えるという。さっそく三華仙のいるモード島に向かう。三華仙はあっさ

りと術の会得方法を教えてくれるんだけど……。そしてふたりは教えられた通りサイアス大陸に向かうのだった。



☛わけがわからなくなる本の順番。正しいかどうかはこのお姉さんに聞く



☛楽しい楽しい川くだり。ナナメにキーを押すことで、渡ってはいけないことを覚えておこう



三華仙に会う
これか？伝説の三華仙だ。3人とも障害を持っている。いいしえの章で若い姿が見られるぞ



☛三華仙の教えで船に乗りサイアス大陸に向かうふたり

ゴンザ&マイマイ ● 両親のかたきを討つ！

「お腹がすいたでちゅ」。ふたりは貧乏な生活をしてたのだ。そこでアルバイトをしようとおちこちを歩き回って探したが、どこも雇ってくれない。あきらめかけているとサーカス団の広告が目に入った。さっそく行ってみると、同じウォッシュ族の4兄弟がいて「招き猫大道芸団」を結成し、一緒に旅することになった。旅をしながらお

金とゾルトバの情報を手に入れようというのだ。やっとゾルトバの情報を手に入れ、いざ対



☛情けないことに町の真ん中で倒れてるゴンザとマイマイ

招き猫 旅芸団結成！



☛サーカス団の団長さんもこのように気に入ってくれている

☛いきなりあたり一面砂だらけのところにとばされてしまったふたり



☛ニガゾルトバのいるところへの入口。情報を手に入れないと入れない



左京&ニンテール**静かにかえでの墓を見守っていたい**

ダコウ山の頂上でかえでの墓を見守る左京とニンテール。その平穏な生活を壊すバルバラ。ニンテールの子供、ユーロスを誘拐して左京に凍結の術を教えろと、執拗にせまってきた。左京のいうことに耳を貸さず、いうことをきかないバルバラ。左京とニンテールはユーロスを助けるためザイア大陸のサルア湖に向かう。水獣城でバルバラに会うと左京はユーロスと共に捕らわれの身になってしまう。ふたりを助けるために天界へ向かうニンテール。

しっこいバルバラ

④ こういうしっこい女はイヤだな。でもねえ、左京とねえ、×××になるんだよ

④ 人面岩にはまっている石を全部手に入れたら、いよいよ水獣城へ乗り込む。扉にはめ込む石が合わないといけない

**水獣城へ**

④ 待ち構えていたバルバラは凍結の術を会得したいがために最後の手段に訴えた



④ 左京の神の力を取り戻すため、天界にいる麗虎のもとへ向かうニンテール

ハヤテ&リリアン**婚約者と初恋の人を探す旅**

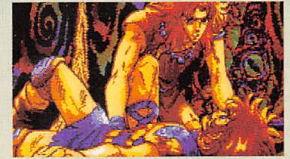
仲の悪いはずのハヤテとリリアンが一緒に生活をしていた。「人探し」という同じ目的があるからというのが理由らしい。そんなとき海を見回るついでに同じ海賊仲間を訪ねに行くことになった。ところが、その海賊仲間たちの船を訪れると、化け物に荒らされていたのだ。犯人の化け物を倒し根城に戻ると、そこも化け物に荒らされていた。仲間話を聞くと、1人の男から地図を渡されたという。その地図を見ると何やら印らしきものがあつた。さっそくその地点

に行ってみると、船が何かの力で押し上げられて雲の上まで来てしまった。そこには何ともグロテスクな城が建てられており、



④ 白いタコのような化け物が犯人。こんなヤツさっさと倒しちゃえ!

中に入るとサイモンがいた。圧倒的な強さの前に歯が立たないハヤテたち。ここで登場するのが邪鬼丸だ。邪鬼丸はサイモンを倒し、ハヤテたちを6000年前に送り込んでしまう。



④ ハヤテに自分が父だと名乗る邪鬼丸



④ これがサイモンの天獣城。ずいぶんグロテスクだ



④ 6000年前のキプロスで、リリアンを気づかうハヤテ

ロマール&バージル**何もすることがないヒマ人**

自分の屋敷に帰って、退屈な毎日を送っているロマール。何かおもしろいことはないかと思っていると、従兄アルベルトから手紙が届く。それによれば自分の店を開いたというではないか。いても立ってもいられなくなったロマールは、すぐさまアルベルトのところへとんでいく。途中で影の旅団のバージルと出会い、一緒に行くことになった。店では意外な人物に出会う。キプロス王家の三銃士ダニエルだ。彼は記憶をなくしソフィと名乗っていた。ダニエ

ルをつれてロマールの屋敷に帰ると何者かに火をつけられていた。屋敷にいた人たちはどうなったのかと探し回る。しかし、どこにも姿は見えない。二手に

**ガスロ**

④ 火獣将(だけあつて火を使うのは得意、屋敷を焼き払うなんて朝飯前。彼の正体は……)

分かれて探しているとダニエルは七獣将のマントスに出会う。一方のロマールたちは同じく七獣将のガスロに出会い、6000年前にとばされてしまう。

**マントス**

④ 地獣将、登場するときも地中から、ダニエルと因縁の対決をする



④ な、なんだ？ ガスロによって6000年前にとばされる瞬間。うわ~~~~!

ここは6千年前?

④ 6000年前でニンテールに出会う。そばにいたのはラーフとテリス

いにしえの章だよ、全員集合!!

まずはアレックとクークの登場だ

先月号ではあまりくわしく攻略しなかった「いにしえの章」を、今回はじっくりと攻略していこう。泣いても笑ってもこれが最後の章だ。解いてしまった人も、もう一度ふりかえてみようではないか。

いにしえの章で最初に登場するのがアレックとクーク。三華仙に教えられた通り、ザイア大陸のサルア湖に来ていた。ここの水獣城にある冥界の剣を手に入れるためだ。中に入り最上階で冥界の剣を見つけると、剣

があった扉の向こうに左京とユーロスが捕らえられていた。助けようと試みるが、アレックとクークでは無理だった。



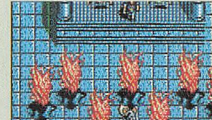
「どうやる扉は開いているようじゃのう。早速中に入っていくとずるかいの……おや、アレック」

◎サルア湖にやってきたアレックとクーク。どうやって湖を渡るか悩む

とらわれの左京を助けたのは?

アレックとクークが助けられずに困り果てていると、そこに現れたのは邪鬼丸。神出鬼没の邪鬼丸は、いつもいところで現れる。が、これで登場するのは

最後。左京とユーロスを助け、左京とアレックとクークの3人を6000年前に送り飛ばすのだった。



「むっ? これはアレックさんではありませんか?」

左京

◎ユーロスを気づかずに、脱出できている左京がいた

邪鬼丸じゃ!

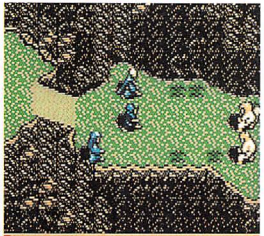


◎少々乱暴なのがたまにきす。あーんいや、もう少しやさしくしてよあ

6000年前のピラミッドに向かう

邪鬼丸の術で6000年前にやって来た左京とアレックとクーク。とばされた先の山から降りる途中で若い頃の三華仙に出会う。ここでコレデモ仙人の命を助け、6000年後に冥府転道の術を教えしてくれる約束をするのだった。しばらく行くと今度は山賊に身を落としたゴンザとマイマイに出会う。これで5人になった。マイマイたちがピラミッドが怪しいというので一同はさっそく向かうことにした。

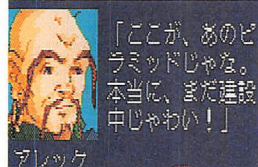
おやおや、誰だ?



「やいやい、ちよこのお前たる! 命が惜おければ、食べ物とお金を言いていきなちやい」

◎山を降りる途中で出会った山賊はなんとゴンザとマイマイだった。こっちでも生活は苦しいようだ

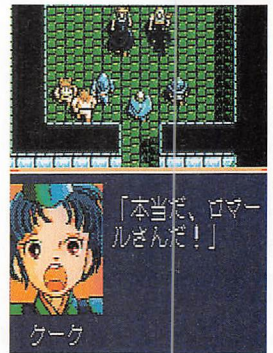
現在建設中



「ここが、あのピラミッドじゃな。本当に、まだ建設中じゃわい!」

アレック

◎まだ完成までほど遠いピラミッド。6000年後にはちゃんと完成している。あたりまえか



「本当だ、ロマールさんだ!」

クーク

ロマールに再会

◎ピラミッドの最上階のある部屋でロマールに出会う。しかし、一緒に来る気はないという……

光と闇の戦いを阻止するのだ!

光と闇の戦いを阻止するため、ラガンテ山に登っているとハヤテとリリアンに出会った。頂上ではリスクとダールが戦ってお



「おっ、左京じゃねえか! それにじいさんやみんなも!!! どっから現れたんだ?」

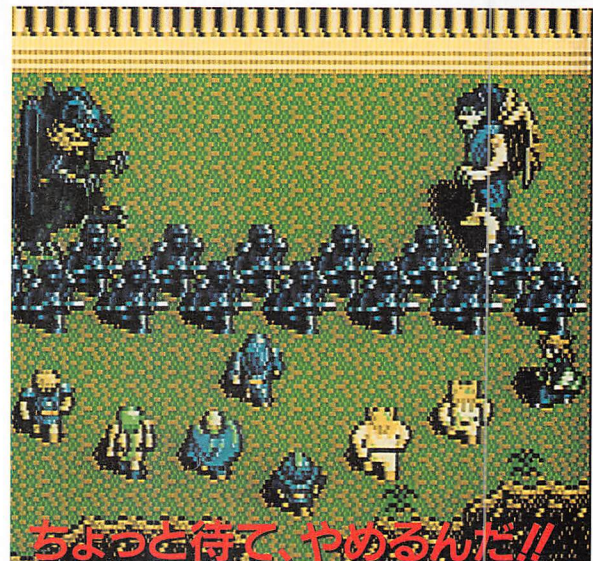
◎やっどハヤテとリリアンを見つけることができた。あとは戦いをやめさせればOKだ

り、今にも決着がつきそうだったが、ここで左京の力がよみがえりなんとかこの戦いを阻止することができたのだ。

そのとき麗虎現れる!



◎左京の神としての力(麗虎の五漢羅に封じられているのだが)彼がそれを解いてくれるのだ



ちょっと待て、やめるんだ!!

◎左京だって天界十六神のひとり。神の戦いを止められるのは神だけ。左京が神としての力を取り戻し制止した以上、リスクとダールはいうことを聞くしかない

最後の戦いのときはせまる……

左京の術によって元の世界に戻ったはずなのに、どこかおかしい。そこへ存在しているはずのないビドーが現れ、ここはハジャの造りだした異次元空間だという。ここから抜け出すにはビドーが持っている玉を壊さなくてはいけないのだ。異次元城で待ち受ける最終決戦の前にロマールが駆けつけてくれた。これでやっと8人全員がそろった。超感動のフィナーレはもうすぐだ。いけ、八玉の勇士！

ビドーがいた！



◎異次元空間に突如として現れたビドーたち。これは立派な映像で本物は異次元城にいる

ロマールが来た！



◎ロミッドでは一緒に来ることを拒んだが、やっぱり八玉の勇士としてけじめをつけたのだ

いよいよこの城で最終決戦だ!!



◎これが最後の舞台となる異次元城だ。戦え、八玉の勇士たちよ!!



運命の戦いを見届けろ!

さらば八玉の勇士たち また会う日まで……





今月の
参謀本部

SCOOP!

新たな戦場がキミを待つ

キャンペーン版大戦略II

「かすたまキット」最新情報

マイクロキャビン

TEL 0593-51-6482

2月発売予定

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
ターボRの高速モードに対応	

発売まで臨戦態勢で待て

寒い季節になりました。そろそろコタツに入って鍋でも囲んで日本酒をキューッとやりながら大戦略ですかね。あ、未成年の人は日本茶をズブッとやっ

てね。

そんなときにミカンとならんで今年の冬の必需品となりそうなのが「かすたまキット」。1月情報号で勝手な予想を適当に

っちあげただけで、制作は順調にすすんでいるようで、今回はいくつかの最新データをもらうことができました。

待望の発売日もせまってきた

ことだし、しばらく『大戦略』は押し入れの中にしまっていたという人も、そろそろひっぱりだしてカンをとりもどすべく復習をはじめてはどうか?

最新データの入手に成功!

下が「かすたまキット」のタイトル画面だ。従来の大戦略シリーズの戦車や戦闘機がババーンと出てくるような重厚なものとは、あきらかに一線を画している。

内容もけっこう軽ノリで、お

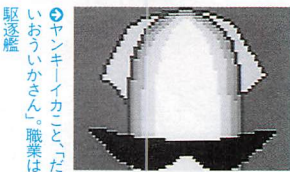
祭りのようににぎやかなソフトになるようだ。だいたい当初のタイトルが「スーパーカスタマイズキット」だったのが、「かすたまキット」になったあたりからも、マイクロキャビンの気合い(?)のほどが感じられる。

そして、マイクロキャビン作成のオリジナルユニットの一部も拿捕に成功。右の上の写真のようなユニットのほかにも、昆虫の軍団なんてのもある。

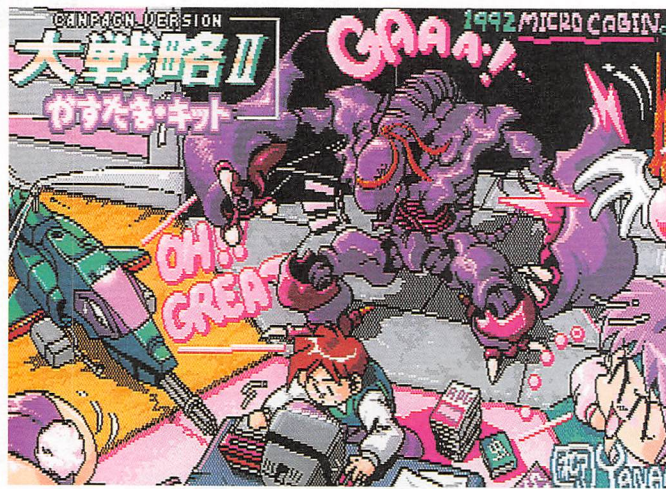
もう1つ、東京都のMO- (18)から、ユニットが送られてきた。右の下にあるような、サングラスをかけたあやしげな動物たちだ。これはますます楽しみになってきたぞ。



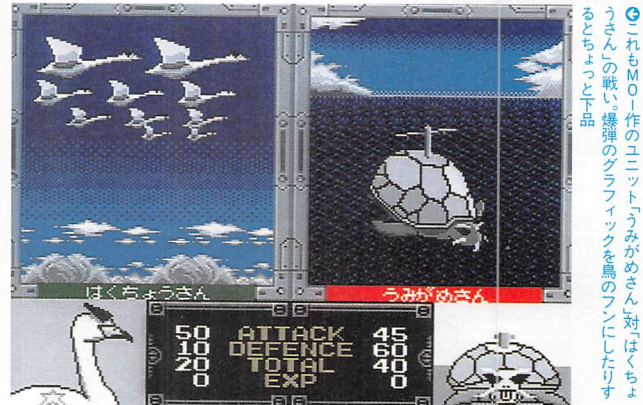
◎マイクロキャビン作のユニット。SFっぽいロボットだ。



◎ヤンキーイカこと、だいたいおもしろい。職業は「駆逐艦」。



◎少年の持っているマウスに注目! 「かすたまキット」では、ついにマウス対応になるそうだが、ただし、すべての機能がマウス対応になるわけではないらしいけど



◎これもMO-18作のユニット「みかめさん」対「はくちゅうさん」の戦い。爆弾のグラフィックを鳥のフンにしたりするとちょっと下品



しほ 洒保 下ガード

★宮城県の浅野くんのハガキ「付録ディスクにはあった大戦略マップエディタを見て、思わず『キャンペーン版大戦略II』を買いたくなってしまった。でも今年は受験だし……。編集部のみなさんは受験のときはどんな感じでした

～受験と大戦略のナイスな関係～

か? 僕はいまだに実感がわきません」
——また実感がわかないってことは勉強してないのかな? ゲームで受験に落ちたらシャレになりませんぞ。そういう奴いたけど。僕(おさだ)は、高校受験のころは

X1ユーザーで、『大戦略X1』にはまっていたけど、1月ごろからはX1の電源コードを家の金庫にしまって、ゲーム断ちをしました。

だけど、受験の2日前にすべての問題集をやり終えてしまい、い

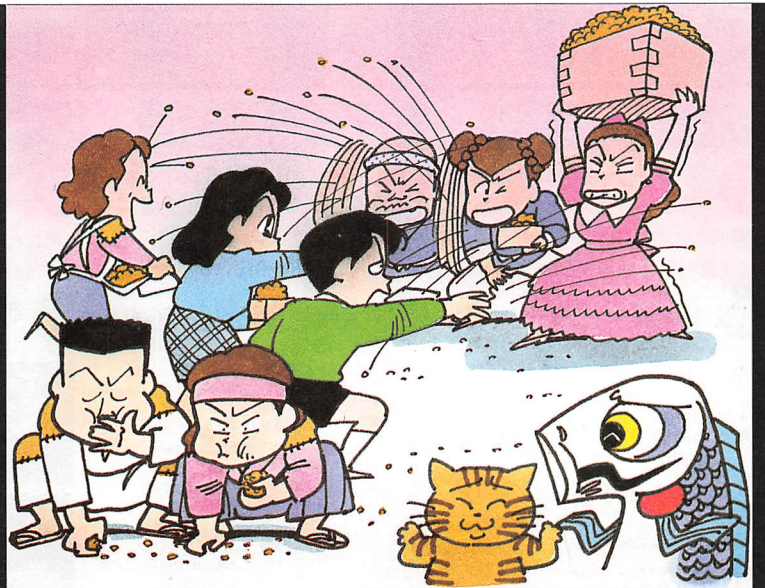
まさら他のものをやるのもイヤになったので、電源コードをひっぱりだして大戦略をしたり、ゲームセンターにいったりと遊びまくったのでした。それでもいちおう合格したので話せる話ですね。こういうのは。

ゲーム十字軍

CONTENTS

- ゲームのぞき穴：ブライ下巻ほか(P17)
- 通り抜けできます：ラスト・ハルマゲドン、スナッチャー、スーパートリートンほか(P18)
- 読者対抗マルチプレイ：第3回8耐マルチ開催計画(P19)
- 歴史の散歩道：ユニットトーナメント決勝(P20)
- 桃色図鑑：美少年図鑑、第2弾/(P22)

寒い日にはゲームしよう！



ゲームのぞき穴

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

ブライ下巻完結編★前半の名シーンを再び体験

このウルフ技をやるために用意するのは「いにしへの章」でセーブしたユーザーディスクと、まだいにしへの章までしていないユーザーディスク(作ったばかりのディスクでもいい)。

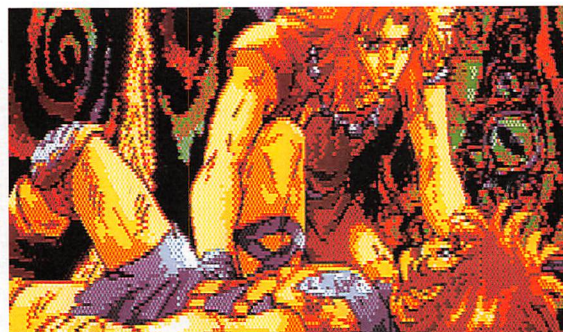
まず、いつもどおりシステムディスクを起動して、いにしへの章までしていないほうのユーザーディスクを入れます。すると、章を選択するメニューが出てきます。ここでユーザーデ

ィスクをいにしへの章でセーブしたディスクに交換してから、章を選ぶと、その章でセーブしたところからはじめるのです。また、ゲーム中の「システム」でも同じことができます。

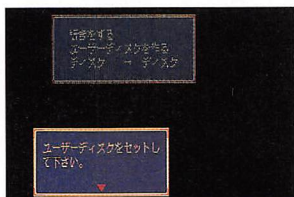
また、いにしへの章のプレイ中にいにしへの章までしていないユーザーディスクをロードすると、章の最初からできます。これらは「上巻」でもできます。

(兵庫県/高原龍二・16歳)

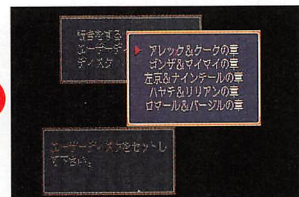
感動再び



さあこれですいつも前半の各ラストの美しいビジュアルシーンをみる事ができるぞ



おなじみ起動したときのメニュー画面。作ったばかりのユーザーディスクを入れる



ここで「いにしへの章」までいったディスクに取りかえる



ゲーム中の「システム」でもロードできるのだ



だいたい誰でもラスト直前でセーブしているだろうから、あとはボスと戦うだけ

卒業写真・美姫★クリアのごほうびミュージック・モード

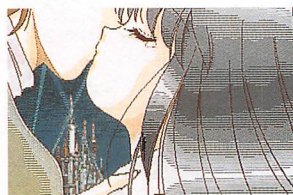
『卒業写真』でも『美姫』でもできる、ちょっとお得なウルフ技を見つけました。

やり方は、ヒジョーにかんたんで、ゲームをクリアするだけ。ただし、スタッフロールのあるハッピーエンドだけで、ゲームオーバーではできません。

とにかく一度クリアして、次回からゲームを起動すればOK。最初のメニューで「おんがくをきく」というコマンドが出てくれば成功です。

(宮城県/WORKS・?歳)

☆技はかんただけど、ゲームをクリアするのがむずかしい?



これは「卒業写真」のエンディング。まずは自力でクリアしてくれ



起動し直せば、この通りメニューがずえているのだ

征服王 光栄ゲーム部の高津さんと松井さんといふ人がフジテレビの水曜日深夜一時ごろからの番組に出ている。『征服王』という番組なのだが、赤と青の国に分かれてボードゲームをやっている。光栄の方は赤を担いで、結果は光栄チームの勝ち（東京都）ライター・有感 編集部でその番組を見ていた人はときどきやる人だっただ。

通り抜けできます

ゲームでわからなくなったらQ係へ。答えを知っている人はかならずハガキに黒ペンなどではっきり書いてA係へ。答えの採用者には掲載号発売日の2〜3か月後に賞金が支払われる。

ラスト・ハルマゲドン

Q 「G スネーク」に「愛」と「やさしさ」の心を持たせる場所がわからない。
(茨城県・堀竜太郎・18歳)

A 千葉県・佐藤升一

『ラスト・ハルマゲドン』（12月号）の答え

G スネークのイベントは教会の1階の南東部にあります。

ちなみに

- ハビビは教会1階の北西部
- グアールは教会2階の南西部
- スフィアは教会3階の北東部
- シゲロは病院2階の南東部
- スライムは病院3階の北西部
- ゾアは病院4階の西部
- オクは病院5階の北部
- ドラゴン は 警察署5階の北西部
- アムールはアパート2階の西部
- パイロ は アパート4階の南東部
- A-2 は アパート6階の南東部

でそれぞれイベントが起きます。

④いちばん答えのハガキが多く、激戦だった。決め手はイラストとアフターケア

私をゴルフに連れてって

Q 麗子をコンペに誘うことができません。ゴルフ場で会えないんです。
(香川県/T&A・?歳)

A 大阪府・祇園一真

12月号の「私をゴルフに連れてって」の答え

3日目に芝刈りで麗子を会えるとのことですが、2日目に飯倉まで来た際、洞場の奥に洞窟をほしたのが、洞窟の中をのりこめ、第2練習場で1層練習をした後、フロントにもひびきおじさんが話しかけてきます。無視してりてず最後まで話を聞かないと、3日目に麗子と会えません。(おつはおじさんは石田新長)

奇長と話し終わったあとは、2日目はふつうにすませておきましょう。(以下部分は石田新長)

3日目に入ってからロビーに行く、朝方に接待ゴルフのためです。部長がいてくれたお茶、受付の長官さんに話を聞くと、「芝刈りに行ったよというので、お茶で芝刈り7分に行く、麗子と会えます。いったん別れたあとに接待ゴルフに行く、そこで飯倉まで行くので、麗子と会えます。

おつとくは、おつに話して、おつを連れて「勝負する」をやらせてあげます。接待ゴルフで出てくる2人は、ゴルフがおかたの腕に、洞窟を話してから、マキと美穂の事をよく聞きます。美穂がいなくなったおつにマキにゴルフの事をする、マキにはおつは、おつともおつをさす。

④他誌の内容そのまま、というハガキが多かったぞ。自力で書くのだ

スーパートリートーン

Q 現在、真つ暗な墓場になっていますが、それから先に進めません。
(岐阜県/水谷雅人・?歳)

A 栃木県・春秋ブランド

スーパートリートーン

墓場の地下の一番奥の画面です。
↓印が指している墓石、めかけて、マジックボールを5発打ち込めば、地上に「Climax」への入口が出現する！

Presented By 春秋ブランド

④ついに来た回答ハガキ！やはり古くからのファンはちゃんとしているんだな〜

原宿アフターダーク

Q 泉谷孝夫と片平唯の名前だけわかって、電話番号がわからないんです。
(香川県/原宿分室信平・16歳)

A 東京都・PANGAEA

『原宿アフターダーク』（12月号）の答えです。

電話番号がわからないということでは、

泉谷孝夫 ……………… 03-XXXX-XXXX
片平唯 ……………… 03-XXXX-XXXX

でもこれは、マニュアル(リズリム)の中のアドバースの上の2人より名前とTELの責任を被らねばならないので、見て、入っていないので、5. 外の扉の下に住所とTELが書かれているので、工面堂スタジオに電話して住所を尋ねていただきます。住所、とわかって、上巻の44頁、TELすれば、捜査も進みます。またまた先が長い(?)よな感じで、原宿分室信平君、がんばってね。本当は、もともと考えすぎなければ、けなげもいらないけど、自力で終わらせた時が一番だと思わなくていいです。(www)おつとくは、9月の電話録音も別紙に貼ります。

最後の方のやり取りは、おつとくは、おつとくは、

④ハガキにもあるように答えはマニュアルに載っているの中で、今回は掲載しないのだ

スナッチャー&伊忍道

Q ギブスンといっしょにいた男のモンタージュができあがりません。
(北海道/鈴木浩司・18歳)

Q 大名がほかの領地に攻めこんでくれません。裏シナリオで妖魔を倒して、大名の信用は100です。
(福岡県/川添真克・?歳)

A 千葉県・長沢太郎

12月号の「通り抜けできます」にまつての答えです。

「スナッチャー」

敵の力強く	1	(調整・骨太)
目	3	(骨太)
足	1	(わんぱく)
口	1	(骨太)
髪型	3	(髪型)

この4種類は、敵の強さを決めます。

「伊忍道」

大名が作戦通り進んでくれないのは、理由が2つ考えられます。(この場合はおつとく)

① 敵が逃げたこと

② 敵が逃げたこと

③ 敵が逃げたこと

④ 敵が逃げたこと

④なんと2本まとめて回答してきた強者。見やすいハガキなので特別に採用したぞ

教えてください

Q 『ソリッドスネーク』で、タワービルから、ハングライダーを使って飛びおろしようとしているんですができません。無線で「北に風が吹いたときチャンスだ」と聞き、無力化ガスを使って風向きを確かめてから飛ばうとしても駄目なのです。どうすればいいんでしょうか？
(秋田県/長岡学・15歳)

Q 『ソリッドスネーク』で、クレパスを渡ったあと、マルフ博士の金庫の開け方がわかりません。ナターシャのプローチを変化させるのだと思いますが……。
(東京都/沢井光太・?歳)

☆古いハガキの山から見つけた質問だ。この2つはまとめて回答してくれ。

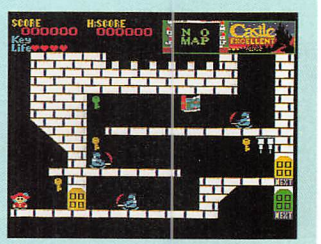
あじのわたしにきくか?

ここは、MSX誕生から今までずっと現役ユーザーである、あじが「教えてください」に送られてきたハガキから「こんなもん即答できるけん、わしが答えるわい」というものだけを紹介していく不定期連載コーナーだ。
Q……『FRAY』のG○G○ピク

シーをやる方法は？
A……デモディスク1を、GとOのキーを押しながら立ち上げてちょうだい。
Q……『グラディウス』の1面のエキストラステージは？
A……ないよ。
Q……『ガリウスの迷宮』の5面でも水があって先に行けないんです。
A……水のまえてボケっとならばら



④堀井雄二のちょっとエッチなAVG『軽井沢誘拐案内』。コマンド方式は業界初!



④こちらもなつかしの『キャッスル・エクセレント』。難易度が高かった

く待ってみよう。石が現れるのでそれを渡ればOKだよ。
Q……『イース』で銀の鈴がどこにあるのかわかりません。
A……神殿のなかにあるよ。神殿の敵はレベルを上げてから倒そう。
Q……『カオスエンジェルズ』の大きな巨人が倒せない。
A……バプリースライムとエッチして分裂の能力を手に入れろ。

読者対抗マルチプレイ 第3回8耐マルチ開催計画

第3回大会はなんと元朝秘史でマルチ。編集部内ではモンゴルに行って国際大会の話もあるとかないとか？

第3回大会開催にむけて

めでたく第2回大会も終幕し、いよいよ第3回大会のプロジェクトが発動した。現在のところまでの情報をまとめてお知らせしよう。

まず、使用ゲームは光栄『元朝秘史』に正式決定。武將風雲録になかったのは、なるべくなら旬の新作ゲームを使いたかったから。また、前回のアンケートの結果も考慮している。

そして何よりも、元朝秘史に

は直轄地という概念がなく、自勢力が何国になろうとコマンド入力は1国のみなので、非常に展開がスピーディ。そのため、長期的な視野に立ち、より複雑な戦略を立てることができる。今からプレイして腕をみがいておいてほしい。

開催時期は学校が春休みとなる、3月下旬を予定。

そして問題の開催場所だが、もう1度、東京・新橋の編集部

周辺で行う確率が高そうだ。というのも、他地域だと会場の確保が難しく、また、参加者が集まるかどうか不安がある。編集デスクFの「遠征するのはタイヘンだからなあ」という言葉も影響している。

そういった流動的な部分を正式決定して、次号で大体的に参加者募集を行う予定。みんな期待しておいてほしい。また、今なら意見も受け付けるぞ！

それでは、現在決定しているプレイシステムについて、紹介していくことにしよう。



◎今回の使用ゲーム、元朝秘史。今度は世界を舞台に熱い戦いがくり広げられる！

今回のプレイ形式はこうだ！

今回の大きな特徴は予選と本選の2部構成で行うこと。

予選は3時間。MSX4台を同時に使用して、16人の参加者を4人ずつ4組にわけ、それぞれモンゴル編シナリオ1で覇を競う。各組の1位を君主、2位を政治顧問としチームを組み、本選に進む。なお、3位と4位

も同様にチームを組み、3位決定戦を行う予定。待ってる間、ヒマだもんね。

本選は5時間。世界編シナリオ2で行う。

なお、各君主間の差をなくするため、それぞれのシナリオは編集部で初期配置を変えたものを使用する。詳細は次号で！

競技ルール草案

- 一、コマンド入力の制限時間は1分間+持ち時間15分間とする
- 二、コマンドブラインドはなし
- 三、戦争時の補給コマンド(略奪)は禁止
- 四、時間終了時に国数のもっとも多いチームを勝利とする。同数の場合は戦闘で勝負をつける



新コーナー
タイトル未定

通信販売 アスキー、バナンソフトの協力で「Mファンクラブ」という通信販売をやってみようという話です。内容は①ゲームソフト、オプション部品などの通信販売 ②ハード下取り交換 ③ハードのバージョンアップ サービスターボRの性能まで改造しくんれん、④リンクソフトの販売、⑤Mファンのパソコンハード販売、⑥付録ディスクの修理、某雑誌に掲載している通信販売はなんか信用できませんが、Mファンでやってくれば100%信じられます。まわりの店では知っていない限りMSX関連の商品はほとんど売られていません。(告知) 柴田知則・16歳) 5/5/94にこのまでの内容はフォローしきれないよ。せいせい(6)くら。



◎各君主の配置がたよっているので、2・4・5・9の4国に再配置し、1〜9国の東半分だけでプレイする。金・食糧・部隊・人材などもなるべく均等に配分するつもり

◎選り可能君主をチンギス・ハーン、源実朝、ゴリー、フィリップ2世の4人として、どこか地域を限定し、それぞれ再配置してプレイする予定。もしかしらシナリオ4にするかも？

みんな仲良くマルチプレイ

■求ム、プレイヤー

- 福島県内の人、武將風雲録で私と戦いましょう。(〒964福島県二本松市箕輪3-478 渡辺英毅)
 - 武將風雲録が鬼のように強く、問題行動を起こさない人を求む/(〒289-17千葉県山武郡横芝町栗山2710 若梅剛)
 - 岡崎市の勇士よ！ 名誉をかけて武將風雲録で勝負だ/(〒444愛知県岡崎市福岡町西後田11-6 渡辺佳幸)
- ☆参加者はハガキで本人まで。



まとめ

予選・本選の2部構成としたのは、元朝秘史が最大4人プレイまでしかできないための苦肉の策。でも、これによってメリハリのついた展開が期待できると思うんだけど、どうだろうか？

さて、第2回参加者の大橋・益尾・吉村くんから大会の感想が送られてきた。貴重な意見はファジーがしっかり胸に刻んでおく。

みんな仲良くマルチプレイの投稿も増えてきてウレシイかぎり。プレイ後のレポートもよろしく。

大戦略II サウンドエディタ 提案、いや、お願いがあります。大戦略II用のマップエディタ、ユニットエディタに統一して「サウンドエディタ」というのはどうでしょうか？ つまり、各ユニットごとに自由に特有の音声を行けられるようにするエディタです。たとえば、戦車が「いてましたるでえ」と叫びながら攻撃したり、戦艦が「ボンボン……」とどうのどかなエンジン音を出したり、そしてまほうつかい(BY三浦 誠氏)なそのくんだんが「いっくほーん」と叫ぶ……そんなエディタです。制作可能でしょうか？ (東京都 野原陽一郎・26歳) さあ、どうでしょうか。

歴史の散歩道 大戦略II ユニットトーナメント決勝

ユニットトーナメントの決勝トーナメントレポートだ。今回は一気に決勝戦まで見せちゃうぞ！

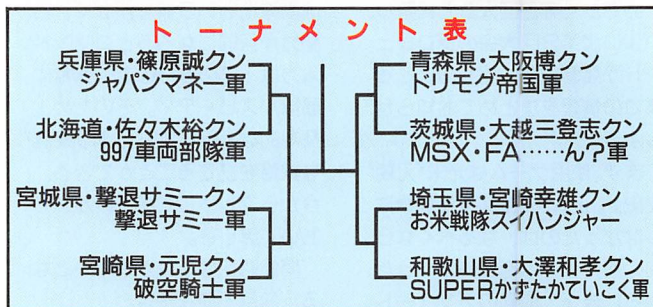
大戦略を制する軍は？ 決勝トーナメントレポート

500をこえる応募者のなかから選ばれたトーナメント参加全32チームは、前回の予選で8つにしぼられた。編集部からもささやが「ささやスペシャル軍」をひっさげて予選に臨んだが、ブロック決勝戦で敗れ、ゲーム獲得の野望はついていたのだ。

さて今回は決勝トーナメント編として、決勝までの全7戦の

模様をお伝えしよう。果たして優勝するチームはどこか？ 大戦略の覇およびゲームを賭けて、今、激闘が繰り広げられる！

なお、おさだが「真の大戦略の覇者はオレ様だ！」とほざいているので、優勝したチームとおさだ特製の「おさだスペシャル軍」とで欄外エキジビションマッチをやっちゃうのだ。



1 回 戦

決勝トーナメント1回戦は各軍の攻撃力のバランスの差が明暗を分け、豪快かつ大味な試合が相ついだ。

第1試合は、ジ軍がツポにはまったときの圧倒的な強さを見せ、わずか3部隊だけで一方的に9軍を撃破。

第2試合もまた、撃軍が終始リードを保ち、4番手までで勝負を決めた。

第3試合は、砲火乱れ飛び激戦となり、中盤まではド軍がわずかにリードしたものの、M軍4番手F-1が連勝し逆転。そのまま逃げきった。

第4試合は、お軍各部隊の攻撃力がすさまじく、戦闘のほとんどに勝利し終始優勢に戦うも、組み合わせが悪く不戦敗がなんと3つ。これがたたってS軍に逆転負けを喫した。

ジャパンマネー軍 VS. 997車両部隊軍	撃退サミー軍 VS. 破空騎士軍
FSX(武装2) ④ × 87式対空自走砲 87式対空自走砲 ⑨ × T-80 74式戦車 ⑨ × RCM74BLレイピア ヒューイコブラ ⑥ × レオパルド2 89式戦車 ⑥ × 80式対空自走砲	ゲパルト ③ × Mi-28ハボック タイガー2(武装2) ④ × ADATS SA-13ゴーフル ⑩ × アパッチ MiG-23(武装2) ④ × 三菱F-1 イロコイ ④ × Su-17(武装2)
ジャパンマネー軍の勝利	撃退サミー軍の勝利
ドリモグ帝国軍 VS. MSX・FA……ん？軍	お米戦隊スイハンジャー軍 VS. SUPERかすたかていく軍
A-10 ⑩ × M1エイブラムズ ADATS ⑤ × Su-24 アパッチ ① × ZSU-X ZSU-X ⑩ × 三菱F-1 Su-24 ⑥ × ADATS	三菱F-1 ⑥ × Su-17(武装2) 89式戦車 ⑩ × ADATS 81式対空ミサイル ⑥ × ファンタンA 87式対空自走砲 ⑩ × ZSU-X 74式戦車 ⑥ × コルセア(武装2)
MSX・FA……ん？軍の勝利	SUPERかすたかていく軍の勝利

準 決 勝 戦

準決勝はいずれもスリリングな展開の名勝負となった。

第1試合は、序盤は圧倒的にジ軍のペースだったが、対空攻撃能力を欠く部隊が並んだため撃軍4番手MiG-23のまえにまさかの4連続不戦敗。撃軍ラッキーな逆転勝利となった。

第2試合は、両軍がっぷり四つに組んでの激戦となったが、緒戦で不戦勝したのが大きく、S軍がからも逃げきった。

ジャパンマネー軍 VS. 撃退サミー軍	MSX・FA……ん？軍 VS. SUPERかすたかていく軍
FSX(武装2) ⑤ × ゲパルト 87式対空自走砲 ⑥ × タイガー2(武装2) 74式戦車 ⑩ × SA-13ゴーフル ヒューイコブラ ⑧ × MiG-23(武装2) 89式戦車 ⑧ × イロコイ	M1エイブラムズ ⑩ × Su-17(武装2) Su-24 ③ × ADATS ZSU-X ④ × ファンタンA 三菱F-1 ⑥ × ZSU-X ADATS ⑧ × コルセア(武装2)
撃退サミー軍の勝利	SUPERかすたかていく軍の勝利

決 勝 戦

撃退サミー軍 VS. SUPER かずたがていこく軍

先鋒	ゲバルト	×	④	×	Su-17(武装2)	先鋒
次鋒	タイガー2(武装2)	⑨	×	①	×	ADATS
中堅	SA-13ゴフル	⑩	×	②	×	ファンタンA
副将	MiG-23(武装2)	⑩	⑤	×	×	ZSU-X
大将	イロコイ	×	⑤	⑤	⑤	コルセア(武装2)

決勝戦は物語調で書いてみる。——戦いは突発的にはじまった。索敵に出たS軍Su-17空隊が撃墜ゲバルト部隊を発見、したたかな空爆を加える。頑強な抵抗にあうも殲滅に成功。

ところが帰路に悪魔の使徒、撃墜タイガー2空隊と遭遇し、急襲を受けパイロットの絶叫とともにSu-17空隊は全滅。

それに対し、S軍は対空攻撃能力に富むADATS部隊を繰り出し、タイガー2にぶつける。撃墜はSA-13ゴフルを加勢に出し、S軍も遅れてはならじ

とファンタンAを救援に出撃。膠着するかと思われた戦況に変化が生じた。数多くの敵をほうむってきた撃墜王、MiG-23空隊が出現したのだ。圧倒的な機銃掃射を受け、S軍ファンタンA空隊は瞬時に火球に変化する。爆撃においても正確無比で、迎撃に出たS軍ZSU-X部隊も爆弾の洗礼を受け、むなしく四散する。

S軍の残る戦力はコルセア空隊のみ。フォーメーションF(特攻)により、さすがのMiGも全滅。だが、コルセアも残りわ



①ミサイルとミサイルが飛びかう激闘



②強力なMiGの空爆。倍する敵を撃破



③コルセアの機銃がイロコイをとらえる!

ずから機。もはやこれまでと思われたが、撃墜の新手はイロコイ輸送ヘリ空隊。主力はMiGですべてだったのだ。こうなれば輸送ヘリなど敵ではない。コルセアの機銃がうなった!



新コーナー
タイトル未定

おさだの挑戦 オレ様が作った軍団おさだスペシャル軍は①アルファジェット、②ローランド(武装2)、③メルカバM&M、④スカイホーク(武装2)、⑤コルセア(武装2)と、攻撃機を3部隊も入れた軍団にした。似たような構成なので運の勝負になるな、という感じ。結果は、途中までは互角だったけど、メルカバがファンタンAにあたってホロ負けしたあたりからケチがつかはじめた。スカイホークはファンタンAでは互角のはずなのにせがファンタンA6機をのこしてスカイホークが全滅。結局はSUPERかずたがていこく軍がコルセア9機を残して勝った。が、がーん(おさだ)

SUPERかずたがていこく軍の優勝!

今月のおはがき~オレにもいわせろ~

■三国志・これが決定版/
蜀の五虎将の内4人について正史編にもとづいたパラメータ(統率・武勇・政治・智略・魅力)を考えてみました。関羽(98・99・64・82・97)、張飛(82・99・21・48・37)、趙雲(94・98・76・84・94)、馬超(92・98・37・43・64)。

(山本佳彦くん・1P)

☆今回は代表して山本くんのハガキをとりあげてみた。ファジーの意見としては政治・智略・魅力については、関羽・趙雲はやや評価しすぎ、張飛・馬超は若干評価不足のような気がする。

さて、今月のお題は「魏の智将」、掲載予定は4月号。

■今月の一冊

『三国志群雄データファイル』(新人物往来社・1100円)

☆三国志の主要な登場人物につい

て、事蹟の説明とともに8項目にわたって10段階評価しているのが新しい。

■イラスト人気投票結果

- 1 りん (17)
- 2 神崎しぐれ (10)
- 3 RIE (6)
- 4 慎之助 (5)
- 5 東洲斎写楽三世 (4)

☆編集の都合でちょっと遅くなったが、9月号のイラスト人気投票ベスト5ランキングを発表。見てのとおり、りんくんが断トツの1位。やっぱりあのカワイイキャラは人気が高いんだね。

■まとめ

☆最近、オレにもいわせろの文章部門への投稿が減ってきている。もういうことがなくなっちゃったのかなあ。新しいテーマを設定しようかな。



①まるで編集部の○○○みたい! (RIEくん・4P)



②孫武が開羽を攻めた。輸軍を送りますか(ヤン)? (孫武ファンよ目を覚ませ!!)



③新しいタッチに挑戦したな (随神貞真くん・6・5P)



④腕を上げたな。張部(ちょうこう)の能力値はなかなか(新・三国志FANKくん・2P)



⑤いつにもまして、う、美しい! ベイルな色使いもいいね(翠河縁扇くん・5P)



今月のお題は「か」。●加藤(はやお)さん、いーしよく情報、続けてね、ばおばおい、いと、移植され、(神奈川県・トランボラン・15歳)●買いました、元朝秘史を、そうすれば、できるかもしれない、女もいない、やるこない、そんなあなたに、三國志IIIが、神奈川県、トランボラン・15歳●からつけ、お盆がなくて、からつけ、それもおれは、ゲームを賣うぞ、山形県、砂布金・?歳●金がない、女もいない、やるこない、そんなあなたに、M3X(神奈川県)レベラ佐藤・16歳●買いました、エムソソフト、全部をね、生き返らせよう、ぼくらのエムソ(宮城県、なまよ、?歳)イラスト・まっしゅ

桃色図鑑 禁断の小部屋 美少年の定義

読者が男の子ばかりだろうと、どんなに「やめてくれ」といようと、美少年は永遠のテーマなの♡(かずちょ)

今回は11月号で募集した美少年アンケート(どのゲームのキャラが美少年かを答える)をもとに美少年の定義づけをしました。アンケートは、なんと1人のをぞいた全員が女性読者だったのだ。担当として非常にうれしかったぞ(シゲルは残念がっていたけど)。というわけで、彼女たちはどんな美少年像を思い浮かべているのか見てみよう。アンケートをもとに作った右の表を見てほしい。みんなが美少年だと思うキャラの定義(あるいは妄執)はほぼ一致してい

て「一に容姿、二に性格」ということらしい。けって小指を立ててコーヒーを飲むような輩は好まれないのだ。ゲームキャラでの美少年は圧倒的に『ブライ』が多かった。ダントツでいちばん人気は幻左京(これは予想どおり)、ベスト5にブライのキャラ3人が入るほどの人気の高さを示した。ちなみに担当のオススメは同じくブライのダニエル様♡ 強い意思を秘めた知的な感じがいいのよねー。特別に掲載しちゃおうと(舞い上がってる)。

美少年の定義	容姿	①中性的で上品 ②長髪(金髪がいい)ときれいな顔立ち ③細身の体つき(とくに腰は細め) ④すこし悲しそうな表情 ⑤色白で目はキツめ
	性格	①すこし病弱で貴公子っぽい ②どこかにかけがあり、謎めいている ③一見クールなようで優しい ④ちょっと皮肉屋 ⑤知的で物静か
	その他	悲劇的要素を持っている(生い立ちとか) 闘う姿はカッコよく、絶対に強い 悪役であってもけなげな一面を持つ

アンケート結果発表! ゲームキャラにおける美少年

みんなからのアンケートで「好きなゲームキャラ」に書かれていたポイントの高いキャラのベスト5。♥マークの数でポイントの高さを表してみたが、左京のポイントのあまりの高さには驚いた。

1 ブライ/幻左京 位



文句のつけようのない姿かたち、竜の一族であるという出生、知的でクールで強くて、おまけに竜を2匹従えているところなどは王者の風格さえ感じられる。

3 ブライ/ビドー・クレラント 位



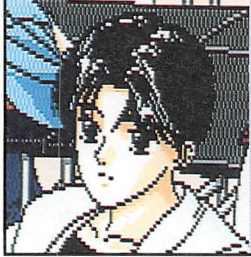
このヒトははっきりいって、左京の悪玉版。お面のような顔立ちは、むしろ悲哀さえ感じられる。彼の非情さは、かえって女ゴコロをくすぐるものなのだ。

5 ブライ/リー・シャノン 位



金髪のロングヘアーは美少年の重要ポイントであり、美しい顔立ちは女顔的美形の原点でもある。敵キャラでもこのタイプは何でも許してしまう好感度100%!

2 狂った果実/狩野哲 位



典型的現代美少年の彼はプレイボーイだがシャイなところもあるので憎めない。横顔がとても素敵なのだが、正面から見るとちょっと残念な気がする。

3 イース/アドル 位



整った横顔が夕日に映えてまぶしい。女をたぶらかす悪党だけど「顔がよいので許す」という人があるように、「すべては顔で決まる」といっている。

5 エメラルド・ドラゴン/ハスラム 位



重要ポイントである金髪の持ち主。王子であるという高貴な生まれもポイントが高いが、強さと美貌が人気につながった。こいつもプレイボーイだが、許す。

気高くも美しく悲しく、知的で強さを秘めた表情 ●『ブライ上巻』のダニエル

ブライのキャラクタはぜったいよい



◎これほどの美形はそうめったにない! 名づけて「腰くだけダニエル様」。ひそかに心にしまっておいたキャラを公開しちゃうぞ。ほれるなよ!

マンガやビデオの世界の美少年たち

みんなからのアンケートはゲーム以外の分野からも選んでもらった。じつはここにもおそろべき共通点があったのだ！

マンガとアニメで共通して目立って人気のあった作品がある。「聖闘士星矢」と「幽☆遊☆白書」の2作品がそれで、下でもまとめて紹介するが、前者の瞬、シヤカと後者の蔵間は圧倒的人気だった。とくに、聖闘士星矢はプライと同じアニメータである、荒木伸吾と姫野美智さんが手が

けた作品でもある。また、おもしろいことに蔵間というキャラはなんとなく瞬と、見た目の共通点もあるのだ。そしてシパイとところで『三国志』（横山光輝）の名前もあげられていた。人気アニメの『魔神英雄伝ワタル』もあったぞ。

ちょっと残念だったのは、ビデオの実写モノの作品名がなかったことだ。洋画などでは、なかなかいいセンをいくものがあると思うのだが……。

ポイントの高かったキャラクタ

マンガ	聖闘士星矢(車田正美) 瞬	♥♥♥♥♥
	聖闘士星矢(車田正美) シヤカ	♥♥♥♥♥
	幽☆遊☆白書(富樫義博) 蔵間	♥♥♥♥♥
ビデオ	聖闘士星矢(車田正美) 瞬	♥♥♥♥♥

参考●回答の多かった作品名

聖伝(CLAMP)、東京BABYLON(CLAMP)、キャプテン翼(高橋陽一)、魔神英雄伝ワタル(アニメ)、風間の小次郎(車田正美)、三国志(横山光輝)

「心に残るあの人」アンケート募集

さてさて、今回も「心に残るあの人」と称してアナタがお気に入りの美少年を大募集！ 原則として、MSXのゲームキャラからの募集だけその他機種のゲーム、アニメやマンガのキャラ、はたまた部活動の先輩が好き♡ってのもOK。今回は女の子からの応募が圧倒的に多かったけど今

回は男の子からの応募もドンドン待ってるぞ。恥ずかしがらずにキミのホンネをビシビシぶつけるのだ！ あて先は、ゲーム十字軍「美少年2」係まで。抽選で3名様にプライ下巻のバックページに入っているシオリをプレゼント。しめ切りは1月29日必着でよろしく。

12月情報号プレゼント当選者発表

まず、テレカは大分県の廣田正彦くん、岡山県の野口武志さん、東京都の古谷和俊くんの3名。ポスターは秋田県の三浦孝之くん。そしてソフトは京都府の林家こぶ太くん、岐阜県の家田一

道くに千葉県の高本祐作くんの3名に決定。で、同人誌は完成しだい熱意のあった数十人に送るので楽しみに。ところでMSXキャラコンは1月15日まで募集中。急いで送ってね。



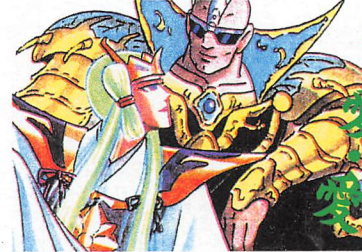
◆龍の花園はエッチなゲームじゃないんだよ。浴室には行かないけど……鹿角島(宮山和久くん)

◆今月の「華賞」すげー色使いにホレた。全度は別の角度の顔が見たいな(東京都米倉君織さん)



ちょっとまったー！
美形ばかりが美少年ではない！

◆プライのゾルトバ(後)。アニキと美少年のとりあわせは美しい。かわれるものならかわってほしい♡



ちょっとちょっとまでや、おい！ 確かに女性的な細腰美少年もセクシーで思わずムラムラしちゃうけど、魅力的な男ってのはそれだけではない！ 「たくましさ」、そう、男こそが持つたくましさも忘れてはならない。事実、宮沢りえと婚約したあの貴花田の丸太のような太腕、あつい胸板、ふくよかなお腹！ これこそたくましさオ・ト・コそのものではないか？ また、某マンガ誌に連載している『花の慶次』の主人公、かぶきもの前田慶次の強烈な生き様にあこがれる人も多いはず。と、ちょっとゲームキャラからそれしてしまったがプライに出てくるゾルトバ・ジグ。戦闘は暴力！ と考える彼はまさしく、たくましさの権化。思わず「アニキ〜!!」なんて叫んじゃいそうだ。(シゲル)

戦場を駆けめぐる美少年たち

前回はアニメの『聖闘士星矢』を紹介したけど、今回は洋画での美少年を追ってみよう。

美少年人気スターが総登場する映画といえば、まず『アウトサイダー』(1983米)なしは語れない。『ドラキュラ』のフランシス・フォード・コッポラ監督が当時無名のマット・ディロン、トム・クルーズらを起用し、不良少年たちの抗争を描いた映画。暗闇での戦闘がやけにリアルだ。

マイナーなところではジョン・ミリアス監督の『若き勇者たち』(1984米)。アメリカが突如ソ連軍に占領されるというすさまじい内容で、それに抵抗する若者たちがチャーリー・シーンやパトリック・スウェイツなど、現在の人気俳優たちだ。どちらの映画も、当時はかけだしの俳優だったからできたようなもので、とくに主要人物を演じた人々はほぼ全員がのちに人気映画の主演になって今じゃ超売れっ子俳優たちだ。

そのなかに仲間入りしそうなのがマイケル・ケイトン・ジョンズ監督の『メンフィス・ベル』(1990米)だ。ヨーロッパ戦線の若き爆撃機乗りたちを描いたこの映画にはマシュー・モディーン、エリック・ストルツなどの若手スターが多く

出演したが、彼らはこれからもっと人気が出ていい個性的な(美形の)俳優たちだ。さっと90年代の『アウトサイダー』となるに違いない。どの映画も、汗と血と涙にまみれて戦う美少年・美少女がたくさん出てくるぞ。この際、実写に目をむけて2次元コンプレックスから更生してしまうのもイイかもしれないぞ、うん。(YADAYO)



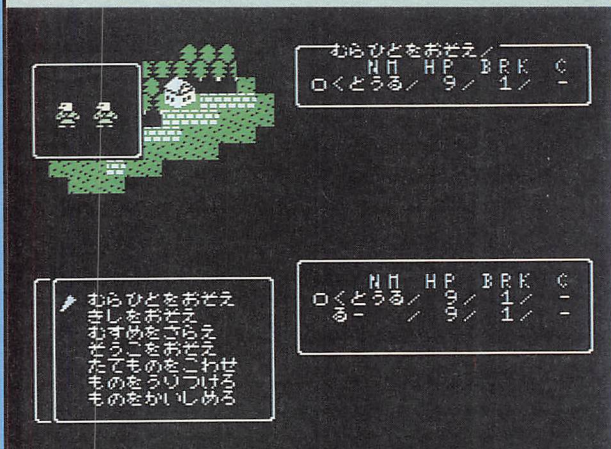
◆第二次世界大戦末期、爆撃機はドイツの兵器工場を破壊するため死の飛行に放立つ。実話をもとにした戦闘のなかの友情物語。(ポニーキャニオン・1万5800円)

投稿

①ゲームのそぎハウル技をみつけたらこへ。②通り抜けてきます。ゲームの答えが知りたい人は「Q」係へ。答えを知っている人は「A」係まで。③オレにもいわせろ！ SLGの不満は「ちらまて」イラストも受付中。④歌を詠む会。五・七・五・七・七の和歌を詠んでみて。お題用のイラストもよろしく。⑤新コーナータイトル未定。そのほかな何でもありのコーナー。掲載されるゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼントの「Q」と③はのぞく。あて先は「下り東」京都港区新橋4-10-7、T・I・M M.S.X・F.A.N.編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

第6回MSX・FANプログラムコンテスト結果発表

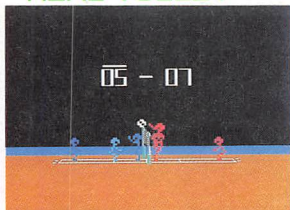
Mファン大賞は DELVINDUS



①大賞受賞作。悪魔の息子を主人公とした、RPG・パズルゲーム。システムはじつに斬新

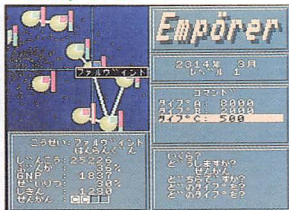
▲DELVINDUS

▼REAL VOLLEY



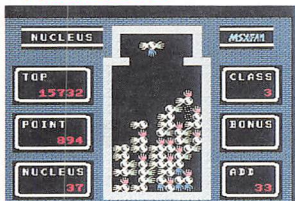
②対戦専用のスポーツゲーム。操作方法が難しい、そこがいい、と賛否両論だった

▼Empörer



③システムの完成度の高い宇宙ものSLG。すでに、ちえ熟賞を受賞している

▼NUCLEUS



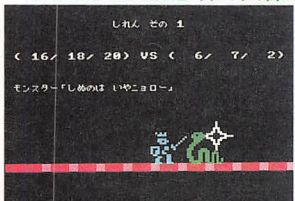
④手がニギニギしているテトリスタイプのゲーム。やりこむとやっぱりはまる

▼DELVINDUSEASY SYSTEM



⑤大賞受賞作の弟的作品。逃げまどう人々を無慈悲につぶす快感と遊びやすさが光る

▼ColosseumII 神の試練



⑥いわば、シム勇者、あるいは勇者メーカー。モンスターのセリフが受けたニョロよ

第6回MSX・FANプログラムコンテスト

- Mファン大賞 **DELVINDUS**
東京・東郷生志(TPM CO.SOFT WORKS)/25歳
- 読者大賞 **DELVINDUS** 長谷川裕仁
東京・東郷生志(TPM CO.SOFT WORKS)/25歳
- パナソニック賞 **NUCLEUS** 長野・木内靖(木内ヤサシ)/17歳
- マイクロキャビン賞 **Empörer** 京都・田中健二(TANAKA)/18歳
- 編集長賞 **REAL VOLLEY** 兵庫・積穂健士(SILVER SNAIL)/16歳

受賞メッセージ それがキミの明日を開く!

斬新であるほど人には理解されない。とすれば真のオリジナルとは人に理解されないものになる。人の楽しめるものとオリジナリティとは相反するものなのだ。だからここまでマニアックになってしまったデルビンドゥスが支持されるとは驚きと共にウレシイ気持ちで一杯なのです。(でもなんで田中将司氏が支持されないんだ? みんな見る目がないぞ)悪魔なゲームを愛し、遊んでくれた皆さんにお礼を申し上げます。さて、次はあなたの番です。「機械の性能が悪いからとか才能がないからできない」ことはないってことを私は示しました。輝ける栄光の影に苦勞あり。ゲームが好きなら作り続けてください。たかがキャラの色でもこだわりを持って決めよう。

公開審査には146通の応募があった。すべて、完全にデータに組み入れ、さらに、パナソニック、マイクロキャビンから寄せられた1通ずつの審査用紙と、本誌編集長が徹夜でノミネート作品を見直して記入した1通の審査用紙を、かねてからの予告どおり、後3者の点数は10倍して集計した結果が、下の画面写真だ。

Mファン大賞は、新鮮、痛快、緻密、輝きの総計がもっとも高かった「DELVINDUS」。読者大賞は、「DELVINDUSEASY SYSTEM」。

参考意見として「大賞推薦作品」(1票投票)を聞く項目があったが、その集計ではすでにちえ熟賞を受賞していた「Empörer」が46票で10票の差をつけてトップだった。

「DELVINDUS」は、編集部内にも押す人間が多かったのだが、通常の

選考会スタッフはプロコンの最終審査には参加しないシステムとしたため、読者や編集部で唯一投票権を持つ編集長にどう評価されるかが、選考会スタッフとしては注目点だった。しかし、最初「わからぬ〜い」を連発していた編集長も遊びこんだ結果、最終的にこの作品を高く評価し、「最初はちょっととつきにくいゲームでしたが、ゲームをする受け手と作者の意図のキャッチボールのバランスがいちばんよかったと思います。今回のノミネートのなかでは新しいジャンルを切り開いた作品として光っていました」(北根MSX・FAN編集長)として大賞に推薦した。

じつは、編集部でもう1つ、期待していたのが「Empörer」だった。この作品は、マイクロキャビンが大賞推薦作品として

「新鮮さに少し欠けますが、複雑なルールでなく簡単操作でこの手のシミュレーションを作ってしまうのがすごい! 最終兵器や惑星破壊砲などのイベントもあり、気が抜けず、楽しかった」(マイクロキャビン)と評価している。

また、パナソニック(松下電器)は「NUCLEUS」を推薦した。「シンプルでしかも楽しいソフトです。テトリスの流れからコラムスなどが誕生しましたが、まさにそのジャンルの世界に正面から挑戦しているところが特にすばらしいと思います」(松下電器産業情報機器本部次世代第一プロジェクト・矢萩芳明氏)

さて、各賞のパナソニック賞とマイクロキャビン賞は、それぞれの大賞推薦作品となったが、本誌編集長は「REAL VOLLEY」を編集長賞に指定した。「クネクネとした腰の動きがすてき」というのが理由だそう。

すべての賞にもれてしまった「神の試練」だが、シゲルは最大の評価をしている(うれしくないだろうか)。ついでで申しわけないが、作者のHIDEYUKIさん、作品タイトルの綴りを二度も間違えてごめんなさい。(コ)
※今回はスペースのつごうで読者審査員の意見を掲載できませんでしたので、次号に掲載する予定です。プレゼント当選者発表も次号でおこないます。

集計結果	新鮮	痛快	緻密	輝き	総計
REAL VOLLEY 推薦数:13	1172	991	1212	1099	4474
NUCLEUS :31	1081	1169	1171	1208	4629
DELVINDUS :36	1479	1175	1281	1337	5272
DELVINDUS ES :34	1284	1439	1197	1294	5214
ColosseumII :15	1126	1027	1014	1141	4308
Empörer :46	1160	1178	1384	1293	5015

⑥それぞれの項目でトップの得点は赤字表示してある。また、作品名の下にある数字は大賞推薦数の集計

ファンダム

1画面プログラムが少なくなってきたかわりに、どきどきするようなホンモノっぽい作品が増えてきた。職人気質の1画面が減るのはさびしいけれど、いっしょに楽しくなるのなら、てきとーにしあわせ。

冬を乗り切る楽しい11本とアニメ支援ツール1本!

P SIDE ROLE ◀爆音エディター▶..... 25 / 48	P 野望の戦略..... 30 / 61
P 1スクリーンファイト..... 26 / 49	P FIGHTER'S..... 32 / 61
P FIRE ROOM..... 26 / 50	P SHIANIME (「ツール!」)..... 33 / 36
P 回る3匹..... 27 / 52	● ファンダムスクラム=選考会レポートほか..... 38
P ドクロ..... 27 / 55	● アル甲5=ヒット・アンド・フロー..... 41
P そらをとびたい..... 28 / 53	● スーパービギナーズ講座..... 42
P ATTACKER..... 28 / 56	● 新・マシン語の気持ち..... 45
P 愛の1000本ノック..... 29 / 57	● あしたは晴れだ!..... 64
P FINAL FORCE..... 29 / 58	※ P はプログラムです。



→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

BAKUN.FD2

好きな爆音を作りだす、明るいツール

サイドロール

SIDE ROLE ◀爆音エディター▶

1 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで by きうちヤスシ ▶解説は48ページ

パターンエディタとか、グラフィックエディタとか、テキストエディタとか、ミュージックエディタとか、シニアコントロールビューティングエディタとか、エディタにもいろいろあるが、ありそうでなかったのが、サウンドエディタ。

0~13の14種類あるPSGLレジスタに必要な値を書きこむ(書きこむ命令がSOUND文)とゴジラのほえる音や、走る音、蒸気機関車の音や、人の声のように聞こえる音などなど、じつにいろいろな音が出てくる。ただ、音を作りだすにはPSGLレジスタの性質をよく知っておか

なければいけないし、知っていたとしてもかならずしもそうは思いどおりにできない。

そこで、この爆音エディターは「爆音」にかぎって、音の高さと伸びだけをエディットしようというものだ(ちなみに「エディタ」にはMファンでは「一」をつけないけれど、この作品にかぎっては作者の指定どおりに「一」を付けた)。

使い方は、最初ツールだということに気がつかないくらいかんたんで、かわいい。

タマゴをカーソルキーで動かして、てきとうな位置でスペースキーを押すと、その位置に対

↑タマゴの位置に応じて↑SOUND文が変化



応した爆音が鳴って、ヒヨコが顔を出す。すでに気がついたとは思うがカーソルの左右の位置はSOUND12のパラメータ(0~255。値が大きいほど音が伸びる)、上下の位置はSOUND6のパラメータ(0~31。値が大きいほど高音になる)に対応している。GRAPHキーを押しながら移動していると動きが速くなるが、これはパラメータの変化を10ずつに変えているため。

そんなこんなで気に入った爆音が鳴ったら、鳴ったときに表示される4つのSOUND文を

BANG!



↑スペースキーを押すとヒヨコが爆音とともに顔を出し、4つのSOUND文を表示

メモしておけば、自分のプログラムのなかでその爆音を使えるというわけだ。あたりまえかもしれないが、そうやって作った効果音は、自由に使っていていい。

ゲームだと思って遊ぼうとするとすこくつまらないので、あやうくボツにしそうになったが、じつは使い方を限定して楽しくわかりやすくした斬新なサウンドエディタなのだった。(コ)

ターボユーザーの方へ) ※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。Dポートのディスクを入れるか、数字キーの「0」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切替しています。

1 **n** **D**
m 29,696

このマークは左から、1画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさを、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

格闘風味の落としっこ

1スクリーンファイト

1

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボは標準モードで
by KEySiDE ▶解説は49ページ

①ゲームスタート。氷の上をすべるようにプレイヤーが動く

橋の上なのか、もしくはビルの上のぺんなのか。よくわからない場所を舞台にした2人対戦専用の格闘ゲーム。

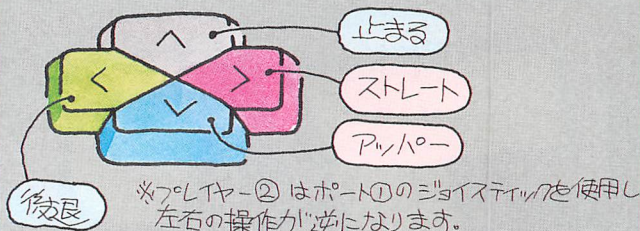
ゲームを立ち上げると、画面両端にいる人間が動き出すのでレッツファイト！プレイヤーの技はリーチの長いストレートと、リーチは短いが威力の高いアッパーの2種類。うまく相手にパンチをあてるとパンチの威

力の分だけ相手が後退する。プレイヤー同士が重なると少しだがお互いに後退。普通プレイヤーは前進するが、キー操作によって止まったり、後退することも可能。あまり意味がなさそうだが、慣れてくるとこのテのテクが必要になってくる。

画面端に追いつめられ、落ちてしまったプレイヤーが負け。リプレイは自動なので待ちましよう。(シゲル)



②決着がついた。植木等の言葉を借りれば「ハイ、それまでよ〜」でなもんだ



パンチを使いわける

ストレート



①リーチが長く、相手にヒットさせやすいストレートを中心に攻めていきたい。パンチは出しっぱなしにできるが、必勝法にはならないので注意

アッパー



②リーチは短い、威力はあるアッパー。止まったり、後退したりとフェイントを駆使して積極的にねらっていききたい。決まったときの精神的なダメージも大きいぞ

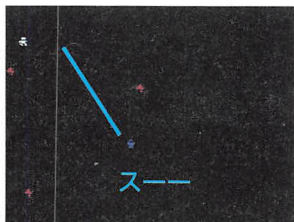
炎の海でのマウス使用の追いかけて

1 FIRE ROOM ファイア・ルーム

1

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボは標準モードで
by ZEEDEN岡林だい ▶解説は50ページ

問題作、『マウス大相撲』のZEEDAN岡林だいを送る次なる作品もやはりマウスものだ。だからといって今回はコードをつかんでブンブンまわしたり、はたまたマウスをゴツゴツ叩いたりしない。ごくごく普通にマウスを使うので安心だ。



①ゲームスタート。マウスをススーっと動かしてみると……

さて遊び方だが、火災に巻き込まれウロウロしている人間を守るべく、青いバケツを操作し、次々と現れる火柱に合わせて左クリックで消火する。

と、これだけなら何のへんてつもないゲームだが、バケツが上にあれば上へ、ナナメにあれば



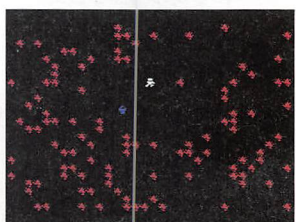
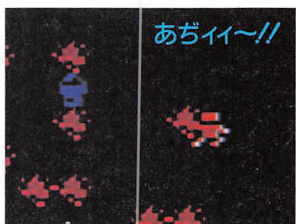
②人間がウロウロ、フラフラしながらついでくる。ヨッパライにみえなくもない

ばナナメに、途中で火柱があってもおかまいなしにトコトコ盲信的なまでに、ひたすら追いかける人間の動きが妙におかしい。それが時として非常に危険な状態に陥ることもあって、けっこうスリリングだったりするのである。(シゲル)

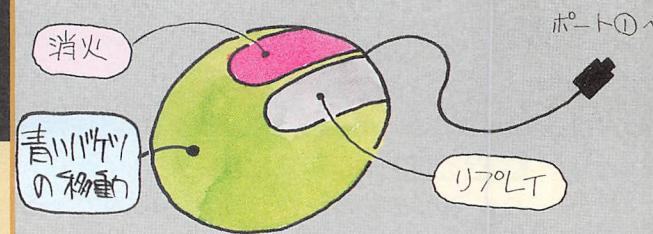


③攻略法発見！なんてウソ。ジツとしていてもいつかはゲームオーバーです

④ゲームオーバー、あついでころじゃない



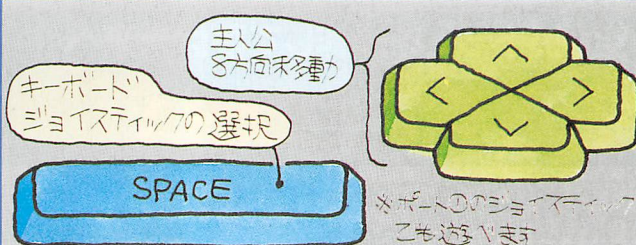
④点数が伸びると、いいかげん火柱の出現スピードが速くなる。取捨がつかないぞ



ガチャピン、ムック、お姉さんがまわる

回る3匹

4/9 MSX MSX 2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで
by 小松健彦 ▶解説は52ページ



3匹といえば、じゃじゃまる、ぴっころ、ぼろりだと思うおさだですが、このゲームではその3匹がぐるぐる回ってます。彼らには名前がないので、勝手に

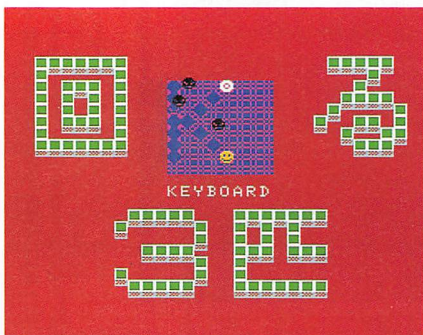
名付けるとより深くゲームを楽しめるでしょう。

あなたは黄色い顔で、8方向に移動できます。A～Zの全26ステージの青いマスをつどって白いゴールをめざしましょう。ところが

その途中では黒い色をした3匹が勝手にくるくる回っています。さらに困ったことに、あなたはその3匹にぶれると死んでしまいます。なんとか死なずにゴールするには、すばやい反射神経と、正確な指の動きが必要です。ちなみにゴールと同時に3匹にぶれても死にます。なお、ところどころにある青くて3匹の顔

と同じようなマスは、常時3匹のうち1匹がいるので通れません。

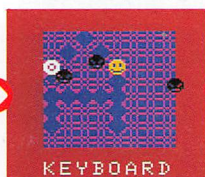
それから、このゲームにはゲームオーバーはないので、あきらまるまでおなじステージにチャレンジできます。(お)



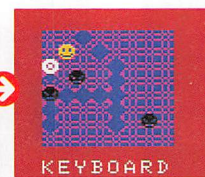
①ステージ「K」。白いゴールまで3匹をさげながらつきすむのだ。いけ、いけえ!



②ステージ「A」を攻略。ここはほんの小手調べ



③ここは安全地帯だ。ほっとひと息でお茶を一杯



④3匹のスキをついて一気にゴールにせまる!



⑤みごとゴールイン。まだまだ勝負はこれからよ!

すっぴょんと首を飛ばした者に罰ゲーム

ドクロ

1/10 MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by 小林靖彦 ▶解説は55ページ



①左からわたし(ちえ熱)、ささや、かずちょ、シゲルの順でプレイ。罰ゲームは秘密

あの眼帯、あの顔を見ればこれがどんなゲームか一目瞭然。イラストレーターのだんきさんはひとりで勝手にD、O、Nと選んでいき、名前を入力するプログラムだと勘違いしていたが、たいていの人なら、あの黒ひげ危機一髪をゲームにしたのだと気付くでしょう。

まず最初にゲームに参加する人を集め(2人から6人までプレイ可)、そのプレイ人数を入力する。このときに首を飛ばした人に対する罰ゲームを決めておくと盛り上がるのでは。

プレイヤーたちで順番を決め、画面下で順番に呼ばれるので、A～Zのアルファベットのなか

からどれか1つを選んでいく。選んだアルファベットが安全ならそのアルファベットは消える。首を飛ばすアルファベットを選ぶと……ドカン! (ち)



②まず最初は1番目のわたしが選ぶ。カラオケでお世話になっているB'zのBだ



③ささやの番。本当はZを選ぶとたいが危険な気がするのでU



④かずちょの番。MIDIが付いているAIGTのGを選ぶ



⑤敬愛(?)する上司、コルサコフのKをシゲルが選ぶ

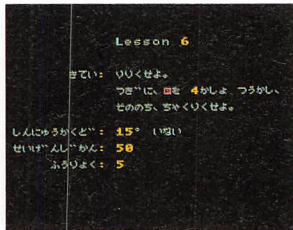


⑥シゲルの番。コーラ飲んで気持ちEのEを選んでドカン。罰ゲームは女装すること

空飛ぶドットを操作して夢は未来へ そらをとびたい

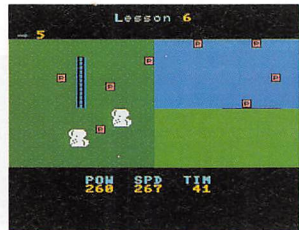
6 **16** **MSX MSX2/2+RAM16K** ※ターボは標準モードで
by 大久保俊介 ▶ 解説は53ページ

飛行機で旅行したくてもパブルがはじけてお父さんのボーナスもあてにならない厳しい現実。ああ空を飛びたいというこの熱い思いはどこにぶつけばいいのか……。そんなことを考えてしまうあなたにピッタリのゲームがこの「そらをとびたい」。空

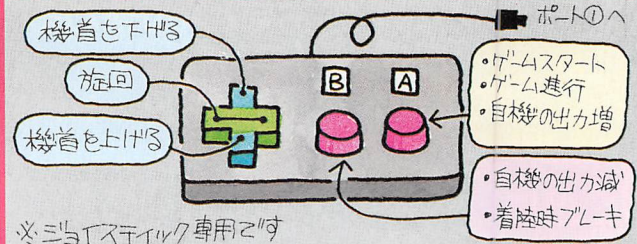


④レッスンごとに規定が定められる。速く、正確に着陸すれば得点も高い

飛ぶドット(ノ)を操作して、思う存分飛行感覚を味わおう。レッスン1は着陸訓練。レッスン2では離陸、着陸訓練。レッスン3以降はチェックポイントを通り抜けるための総合飛行にトライする、簡易3Dフライトシミュレータだ。(が)



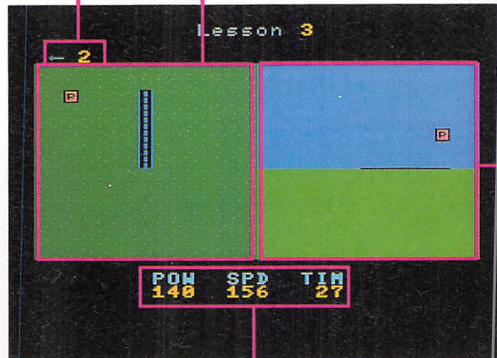
④げげ/ こんなにPがあっちゃ頭がこんがらがらる/ どうやってクリアするんだ!!



※3Dグラフィック専用です

風向き・風力：矢印は風向き。数字は風の強さ

左画面：地形を上空から見た画面。P(チェックポイント)を通り抜けるため自機(ドット)を旋回させる時は左画面と右画面を照らしあわせてうまくPの位置を確認しよう



右画面：地形を右から見た画面。着陸時には進入角度が大きくなりすぎないよう、高度と出力を同時にバランス良く落としていこう。地面近くでは、出力と速度を一致させれば水平飛行するぞ

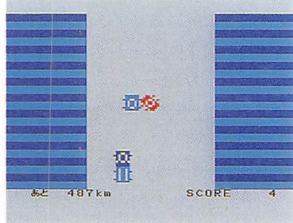
出力・速度・タイム：POWは出力、SPDは速度、TIMは着陸までの残りタイム。出力をいくら落としても機首を下げなければ高度はなかなか落ちない。残りタイムが0になったり、Pを通り抜けても着陸できるが、いずれも失格となる

手に汗にぎる、ハイウェイバトル ATTACKER アタッカー

2 **5** **MSX MSX2/2+RAM8K** ※ターボは標準モードで
by OIMO ▶ 解説は56ページ

アメリカ映画に『トランザム7000』てのがあるんだけど、その映画をほうふつとさせるゲームが登場。観たことない人はビデオなどで鑑賞をオススメだ。

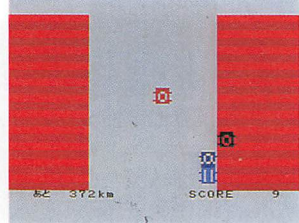
キミは赤い車を操作し、ある重要な物品を積んだ後方の輸送車を目的地まで護衛するのだ。



④こんなふうに、横からアタック！ キーは押しっぱなしでオーケーだ

輸送車は、画面下を左右にフラフラ動き、それを狙って画面上部より現れて輸送車に体当たりを敢行する敵車を側面からの体当たりで破壊するか、進路を変えよう。敵車は色によってスピードや耐久力が違う。

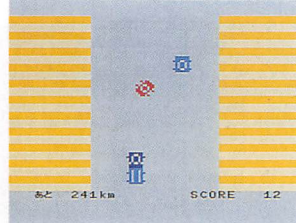
画面下に表示されている距離



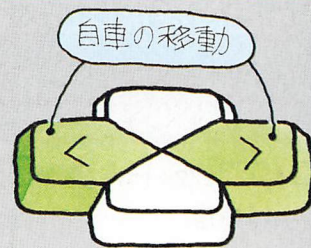
④敵車を路肩に乗せてしまうのもテ。輸送車が破壊される心配はない

は目的地までの距離を示している。100キロ進むごとに自分の車は上にせり上がり、よりすばい判断が必要となってくる。

敵車と正面衝突したり、輸送車が破壊されるとゲームオーバー。ミッション・コンプリートを目指せ！ (シングル)

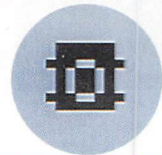
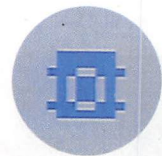


④自車が上にせりあがったところ。でも、まだまだ上にせりあがるのだ



敵車

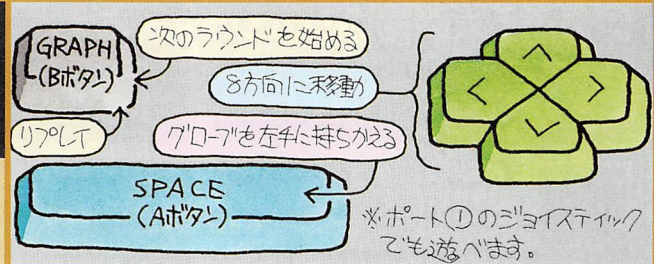
スピード速い
耐久力小



スピード遅い
耐久力大

いけいけケロヨン、どんといけ 愛の1000本ノック

2/23 by TOMすけ MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボ日は標準モードで
▶解説は57ページ



最近、またまた活気づいてきたプロ野球。そんな気風に影響されてか、カエルのケロヨンが野球に挑戦！ ヤクルトの飯田ばりの華麗な守備を身につける

べく、恋人のケロミンと特訓を始めたぞ。

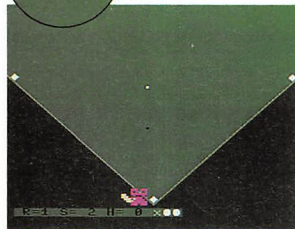
ケロミンがノックした打球の落下地点を予測してナイスキャッチ！ スペースキーを押して

ばなしで、逆シングルキャッチなんて高等技もできちゃう。

10本のノックが終わった時点でラウンド終了。総キャッチ数が(ラウンド数×5)以上だと次

のラウンドへ。ラウンドが進むと打球のバラツキがはげしくなる。全部で7ラウンド。君はケロミンの期待にこたえられるかな？ (シゲル)

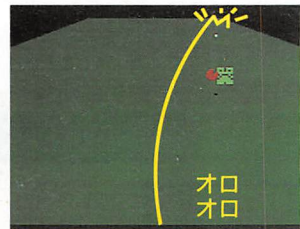
ケロヨンとケロミン愛の劇場



①愛の特訓開始！ この時点からケロヨンは移動可能です



②画面が切り換わり、ナイスキャッチ！取りそこなうと、愛のムチがとぶことも



③ボールが、画面の両端や上端にいくと跳ね返る。愛に妥協(だきょう)はないのだ

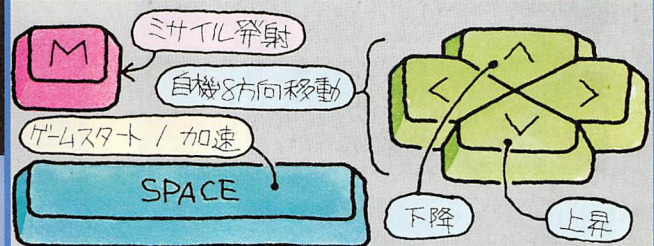


④ピシピシと愛のムチがさくれつ！ でも、キミの愛にこたえられるまでがんばるよ

いま、戦いに終始符をうて。ピリオド

FINAL FORCE

13/3 by OIMO MSX 2/2+ VRAM128K ※ターボ日は標準モードで
▶解説は58ページ



西暦2001年。宇宙戦争も終盤をむかえ、敵側は最終兵器"Z2000"の建造を進めていた。対する地球では自動照準ミサイルを搭載したスペースファイター"FINAL FORCE"を開発。最終兵器破壊の使命を負い飛び立つのであった……。



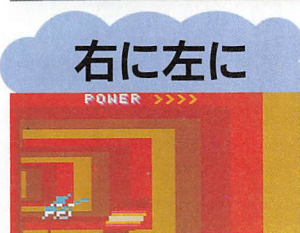
①ミサイルを撃ちまくれ！ 自動照準なので狙う必要はないぞ

ミサイルをかわし、敵戦闘機を蹴散らし、最終兵器を目指せ。敵ミサイルや左右の壁に激突するとダメージ、パワーを消費する。パワーが0の時点でダメージを受けるとゲームオーバーだ。3000点を越えることにパワーが2補充される。

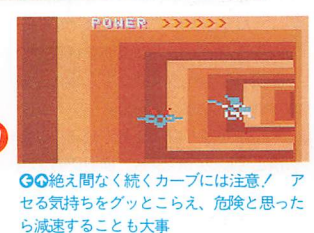
この任務のタイムリミットは約3分。それまでに任務を遂行できないと、最終兵器が完成してしまう(つまりゲームオーバー)。スペースキーを押すと加速するが、カーブでは遠心力が働くので注意。全5ステージ。最後は最終兵器との一騎打ちが待っている。(シゲル)



②ついに最終兵器と対面！ でもみんなにはないしょ。やっぱり、自力で見たい



右に左に



③絶え間なく続くカーブには注意！ アせる気持ちをグッとこらえ、危険と思ったら減速することも大事

信長ふう大戦略のシムシティーあえ 野望の戦略

D
109.568

MSX2/2+VRAM128K ※ターボは標準モードで
by NIKO² TEAM ▶解説は61ページ

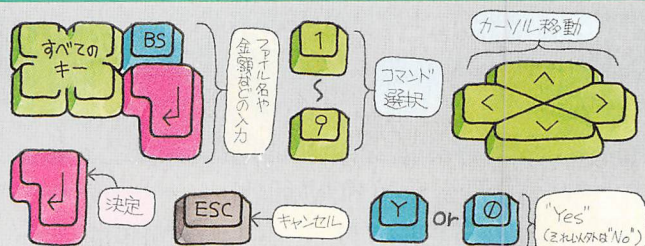


このタイトルがすべてを語る！ SLG
野望はよだれものだよ

今回、このタイトルのインパクトだけでなかば採用をきめてしまったこの

「野望の戦略」。いままでありそうでなかなかなかったタイプのゲームだ。おもしろい要素をつめこみすぎると、それぞれのバランスがとれず破綻してしまうケースが多いけど、このゲームはそんなこともなくまとまっている。ただ対戦専用なのが残念だ。

初期メニューで「NEW GAME」を選択するとマップデータ(拡張子MAP)、「LOAD START」を選択するとゲームデータ(拡張子GAM)をロードしてゲームをはじめることが



きる。「MAP EDIT」で、自分で新しいマップを作ることもできる。また、「UTILITY」を選択すると、ファイルの一覧を見る、ゲームの初期パラメータの変更、画面アジャスト(画面の表示位置調整)の3つをおこなうことができる。

マップデータをロードすると、何かでゲームをするかきいてくるので2から4のあいだで選択する。つぎに、各国の首都を配置する。首都のまわりの四角は自国の領土をあらわす。各国

の領土はかさなることができない。また、このとき文字を入力して国の名前を変更することができる。

ゲームは、Blue国、Red国、Green国、Yellow国の順で行動の順番がまわってゆき(とうぜんゲームに参加していない国の順番はまわってこない)、すべての国の順番がおわったところで1ターン終了となる。毎ターンのはじめにランダムでイベントがおこる。また、資金は毎ターンのはじめに手にはいる。

キー操作は、だいたい光栄SLGの操作系を踏襲していて、Yes/Noを入力するときの「Y」は「0」キーでも代用でき、また「0」と「Y」以外のキーで「N」の代用になる。戦闘、降軍のコマンドのときは行動するユニットのまわりのマスに1~9の数字が表示されるので、該当するマスの数字をおす。ほかの特殊な操作のときも説明が表示されるので大丈夫だろう。

勝利条件は、すべての敵の城を占領するか、降伏させることだ。すると、ちょっとしたエンディングが見られる。

このゲームは、資金を内政と軍事にどう振りわけかがカギとなる。内政をかえりみず兵器ばかり作っていてもやっつけられないし、内政に力をいれすぎていてもダメ。いままでのSLGとはちょっとちがったバランス感覚が要求されるゲームだ。評価のコマンドのメッセージを目安に内政をやっていくといいだろう。

また、もうひとつ重要な要素になるのが「建設」コマンドの使い方だ。うまく使えば便利だけどころか金がかかる。それにあまり悪用すると友達をなくしちゃうぞ。(お)

野望のために、画面情報を正しく把握せよ!



- ①……メイン画面
- ②……コマンド/ユニットデータ表示エリア
- ③……国などのデータ/メッセージ表示エリア
- ④……全体マップ

Unit Data

Level	0
Damage	0%
Arms	7
Move	5p
Hex	へち

ユニットデータの見方

Level: ユニットのレベル
Damage: 受けたダメージ
Arms: 残弾数
Move: 機動力
Hex: 現在いる地形

Greenのイベント

しんがおきました
領土にひかしかでます

国データの见方

ターン: 現在のターン
金: 資金の残高

町かち: 町の価値。最大5000 税りつ: 税率。最大100
レート: ユニットの生産する値段が基準値の何%か
士気: ユニットの攻撃力に影響。最大100
町かす: 町の数(城を含む) ちゅうせい: 民の忠誠。最大100



全体マップの見方

各色の四角が各国の領土をあらわし、白の四角でかこまれたエリアが現在メイン画面に表示されているエリアとなる。

イベント発生

毎ターンのはじめに、ときどきイベントがおきる。それはよくでもないものばかりで、たいていは今までの内政の成果をパーにしてしまうものばかりだ。こればかりはランダムなので運命を呪うしかないだろう。

そのなかでも特にタチがわるいのが一揆と怪獣のイベント。自分の城の近くに出現し、自分では動かせず、勝手にうごきまわってまわりの地形を破壊

し、まわりのユニットに戦闘をしかける。一揆は金をあたえれば静めることができるし、弱いので退治もかんた

だが、最悪なのは怪獣。ムチャクチャ強いのだ。でも、自分の城が包囲されているときはちょっとありがたいかも。

一揆じゃ

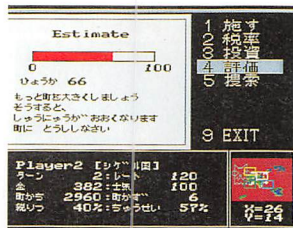


一揆が発生! 大金をはらうなら制圧用のユニットをつくったほうが安上がり

怪獣だあ



怪獣は強い。へたに高いユニットをぶつけるより、戦車Aあたりでやっつけろ!



評価をみるとどこかで見たような画面が……。的確な助言なので参考にしよう

コマンドの解説

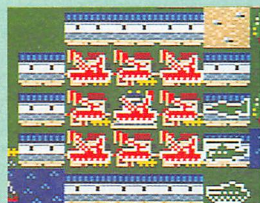
1 移動	ユニットを機動力だけ移動させる。移動終了後、つぎの3つからコマンドを選択する	1 なしもしない	そのまま移動を終了する
		2 攻撃	下の攻撃コマンドの解説参照
		3 降車	歩兵を乗せているユニットのみ選択可。周囲のマスに歩兵を降ろす
2 攻撃	周囲のマスにユニットを攻撃する。このとき味方のユニットも攻撃できてしまうので注意		
3 補給	自軍の町、城にいるユニットのみ使用可。弾薬を補給し、ダメージをいくらか回復させる		
4 生産	自軍の領土にある自軍の町、城でのみ使用可。ユニットを生産する		
5 建設	敵の領土以外の場所に任意の地形を置く		
6 降伏	降伏する。自軍のユニットは消滅し、城は荒地になるが、町はそのまま残る		
7 内政	各内政サブコマンドを実行する。評価以外は、1ターンに1回のみ実行可能	1 施す	金を施し、忠誠をあげる
		2 税率	税率を変更する
		3 投資	町に金を投資し、町の価値をあげる
		4 評価	現在の国の状態についての評価をみる
		5 搜索	領土内の掘り出し物をさがす。ときどき掘り出し物が見つかる場合がある
8 機能	各サブコマンドを実行する	1 セーブ	ゲーム途中のデータをセーブする
		2 ロード	ゲームデータをロードする
		4 モード	戦闘のモードを選択する 1 ノーマルモード 2 ノーウエイトモード (ファンファーレカット) 3 ビジュアルカット (戦闘メッセージカット)
		5 地図	全体マップを見る
		6 終了	ゲームを中止し、タイトル画面にもどる
		9 終了	自分の行動を終了する

地形一覧

グラフィック	地形	機動力消費量		
		地上	航空	艦船
	平地	1	1	—
	森	2	1	—
	山	3	1	—
	川、海	4	1	1
	壁	—	1	—
	荒地	1	1	—
	要塞	1	1	—
	橋	1	1	1
	町	1	1	1
	城	1	1	1

非難 姑息な作戦

地形一覧をみると、壁は航空ユニット以外は通れない。建設コマンドは敵の領土では効果がない。航空ユニットは対空兵器に弱い……これらから生まれたのがこの作戦だ。よほどの集中攻撃をするか、怪物や一揆が壁を破壊するのを待つしかないとな破できない。でも本当にやったらただのやな奴だぞ。



これを見てあきれない友達はもっと姑息な作戦を考えているかもしれない

ユニット性能表

グラフィック	名称	価格	各ユニットに対する攻撃力														機動力
			歩兵	対空	自走	戦A	戦B	トラ	輸へ	戦へ	爆機	戦機	駆逐	戦艦	一揆	怪獣	
	歩兵	100	30	16	16	10	8	18	14	8	8	6	0	0	20	8	6
	対空砲	260	10	18	18	10	8	18	74	62	50	42	0	0	20	8	10
	自走砲	310	0	0	0	0	0	55	48	90	82	0	0	0	0	8	
	戦車A	460	60	70	70	50	32	78	10	8	8	6	0	0	60	26	8
	戦車B	630	73	80	80	68	43	84	14	12	8	6	0	0	73	34	6
	トラック	120	40	24	24	10	8	32	10	8	8	6	0	0	46	12	12
	輸送ヘリ	320	16	18	18	32	24	38	20	14	10	8	0	0	20	10	8
	戦車ヘリ	760	24	20	20	72	64	76	20	14	10	8	0	0	20	16	6
	爆撃機	1300	90	30	30	58	50	80	20	14	10	8	63	55	90	38	10
	戦闘機	1800	10	10	10	8	8	10	92	80	70	50	0	0	12	8	12
	駆逐艦	2500	39	35	35	29	25	35	55	51	47	42	57	41	49	29	8
	戦艦	4200	61	55	55	50	50	55	74	70	66	62	88	60	58	46	6
	一揆	—	40	26	26	20	18	28	0	0	0	0	0	0	0	0	7
	怪獣	—	80	85	85	75	70	80	85	70	75	70	70	70	90	55	6

新しいマップをエディットしましょ

サンプルのマップではもう満足できなくなってしまったキミには自分でマップを作って遊ぶことをおすすめする。

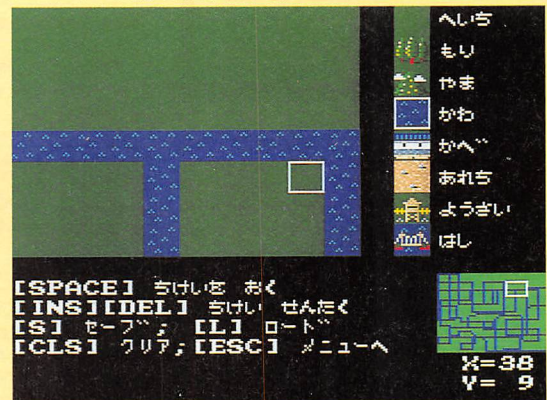
初期メニューで「MAP EDIT」を選ぶとマップエディタになる。新しいマップを残すときはゲームの入っているディスクのライトプロテクトを書きこみ可にしておかなければならない。

カーソルキーでカーソルを移動させ、スペースキーで地形を置く。置く地形

は、INSキーとDELキーで選択する。スペースキーを押しながらカーソルキーを押すことによって、連続で地形を置くことができる。

Lキーでは、マップデータのみ読みこむことができる。また、Sキーでセーブができる。

CLSキーで、現在指定されている地形を全体に置く。ESCキーでメインメニューにもどる。



全体マップを見ながら作る。ディスクには「IRONNEKO」拡張子MAPは、おきた作

弱いヤツは違うゲームで遊んでいる

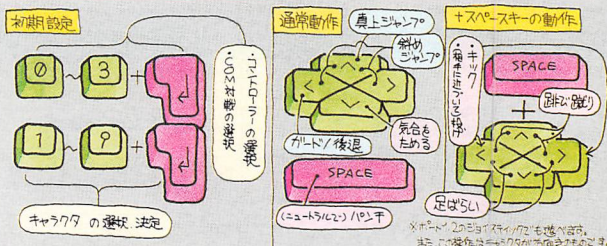
FIGHTER'S ファイターズ

35
15

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボは標準モードで

by 北川乃由隆

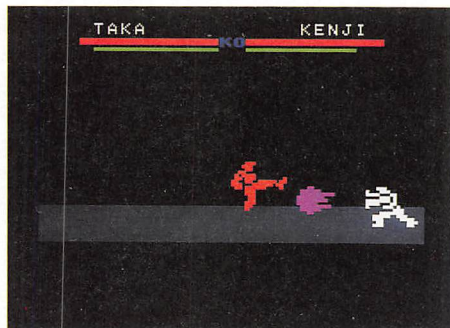
▶ 解説は61ページ



北川乃由隆の格闘ゲームといえば92年1月号掲載の「S-FIGHTER」を思い出す。あれから約1年が経ち、新たな格闘ゲームがやってきた。9人のファイターがそろう、対COMでも遊べるぞ。

RUNしてしばらく黒い画面のまま待ち、文字が現れたら最初にコントローラーの選択をする。0がキーボード、1、2はその数のポートのジョイスティックを使用し、3はCOMが動かす。両方ともCOMにすると、ウォッチモードにもなる。次にファイターを選択(同キャラ対決は不可)したら勝負開始!

ファイターはキック、ローキック、パンチ(アッパー)、投げる、ジャンプ、防御、気力をためる(気力の回復)などの動作をし、そのファイターに応じた必殺技を使える(必殺技の出し方は下の表を参照)。赤と緑のバーは、ファイターの体力と気力の状態を表し、ダメージを受けると体力、気力が減る。必殺技を使うと気力が減り、その必殺技を出すのに必要な気力がたまってないと必殺技は出せない。そして、体力が0以下になると負け。3ラウンド中、先に2勝したほうの勝ち。対COM戦では順番に登場してくるファイターと負けるまで戦う。(ち)



①たか対けんじ。けんじの旋風脚は、たかの気功弾で打ち落とされる。離れすぎているのに、旋風脚を仕掛けたけんじのミスだ

必殺技の出し方

① ↓ ↑ + A	⑤ ↓ ↘ + A
② ↓ → + A	⑥ ↙ → + A
③ ↓ ← + A	⑦ → ← + A ↓ + A → + A
④ ← → + A	⑧ → ↓ + A

①Aはスペースキー(Aボタン)、矢印はその方向のカーソルキー(十字キー)の入力をあらわす。上の操作はキャラが右向きの場合

9人のファイターたちの戦闘カルテ

①戦闘カルテ中の必殺技名(X,Y)は、Xがその必殺技の出し方を左の表から選んだバターン番号、Yが技を出すのに必要な気合数(気合は満タンだと0)をあらわす

設定ではこのゲームの主人公。アッパーカット(①:1)、気功弾(②:1)、旋風脚(③:2)等の必殺技を持つ。アッパーカットは上昇中無敵で強力だが、下降中は無防備になる

たか TAKA

アッパーカット

気功弾

スピード、パワーともに、たかを上回る強いヤツ。サイコスマッシャー(④:5)、ダブルニーキック(②:2)、スライダ(⑤:1)等の必殺技を持つ

けんじ KENJI

アッパーカット

旋風脚

たかのライバルということらしい。たかとおなじ必殺技を持ち(出し方も、必要な気力もおなじ)、ほぼ同等の力を持つ。COMが操作すると攻撃的な戦いをする

中国拳法を使う、抜群のスピードをほこるファイター。二起脚(④:1)、百裂疾風脚(⑥:2)、隠し持つ爪を使って回転的爪襲撃(③:3)等の必殺技を持つ

まじん MAJN V

サイコスマッシャー

スライダ

秘めた大きな力をもつファイター。アッパーカット(①:1)、飛翔疾風脚(⑥:2)、虎煌破(②:3)、霸王翔吼弾(⑦:10)等の必殺技を持つ。超必殺技を引き出せるか?

りょうが RYOGA

飛翔疾風脚

虎煌破

元アメリカ軍人。技のキレがすばらしい、バランスのとれたファイター。フライングバスター(①:2)、ラスパー(②:3)等の必殺技を持つ。フライングバスターは強力

リー LEE

百裂疾風脚

回転的爪襲撃

ちょっと変わった拳法使いのファイター。飛翔破(③:3)、残影拳(⑥:2)等の必殺技を持つ。飛翔破をジャンプでかわそうとすると失敗することが多い

J J

フライングバスター

ラスパー

ムエタイ使いのファイター。唯一の必殺技タイガーニーキック(④:2)は一瞬で相手のふところに飛びこみ、強烈なひざ蹴りをくらわす。技も出しやすく、初心者向け

ランディ RANDY

飛翔破

残影拳

古武術を使うファイター。あて身投げ(⑧:2)、烈風斬(②:3)等の必殺技を持つ。あて身投げは相手のどんな必殺技も投げ返してしまう。キースの気合が減ったときは要注意

タイガー TIGHER

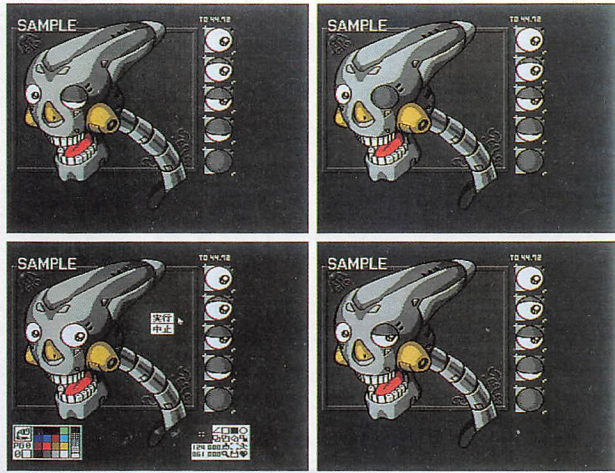
タイガーニーキック

古武術を使うファイター。あて身投げ(⑧:2)、烈風斬(②:3)等の必殺技を持つ。あて身投げは相手のどんな必殺技も投げ返してしまう。キースの気合が減ったときは要注意

キース KIES

烈風斬

あて身投げ



SIIANIME BY S-II

MSX2 (VRAM128K) **MSX2+** **MSX R**

8

SIIANIME

シーアニメ

対応機種
MSX2 (VRAM128K) **MSX2+** **MSX R** (高速モードに対応)
 要マウス

機能
 自由線/連続線/ボックス/ボックスフィル/サークル/
 タイルペイント/
 コピー/自由倍コピー/回転コピー/
 カラー変更/パレット設定/パレットコピー/パレットナンバー切り換え/
 アニメーション/画面切り換え/
 アンドウ/ルーベ(X2, X4, X8)/
 座標表示/画面補正/ディスクセーブ/ロード/
 鑑賞

起動方法
 SIIANIME.BASをロードし、実行してください。その後、自動的に、
 バイナリファイルSIIANIME.BINと
 BASICファイルSIIANIM2.BASを読みこみ、
 SIIANIMEが起動します。

操作方法
 マウス中心におこないますが、
 セーブ/ロードや画面補正時にキーボードを使用します。
 マウスはおもに
 左クリックが決定、右クリックがキャンセルです。

BY S-II

I

◎実線にそって切り取り(2枚の紙片になる)、点線にそって折ってください。なお、36ページに使い方のくわしい説明があります。



5

連続線 クリックしていく点を次々と結んでいきます。右クリックで線を切って、もう一度右クリックでキャンセル。

ボックス クリックした2点を対角とする四角形をかきます。右クリックでキャンセル。

ボックスフィル ボックスと同じ中を塗りつぶします。タイムバースンを使用できます。

サークル ます中心を決め、次に大きさを決めます。右クリックで線切り、キャンセル。

四角 ます四角(四角形)の対角を決め、次に四角形を指定します。右クリックでやり直し、キャンセル。

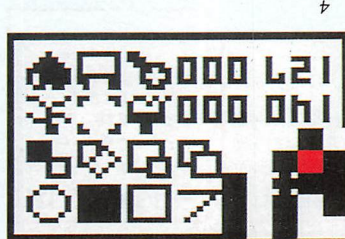
自由倍四角 ます四角と同じ方法で四角を一先を決め、次に四角を決め、このとき、対角の2点の順番、方向を考慮してください。右クリックでやり直し、キャンセル。

回転四角 ます四角と同じ方法で四角を一先を決めてください。ただし、このとき縦、横それぞれ128ピクセルをこえて指定はできません。次に四角を一先を決めてください。すると、その四角形の右辺と底辺が傾き表示されますので、好きな角度にあわせてください。

カラー変更 右クリックでやり直し、キャンセル。なお、このとき表示される相対座標は回転の中心からの値です。

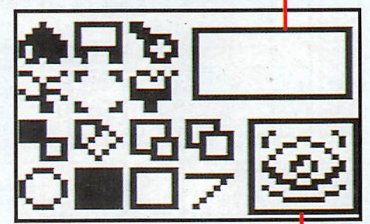
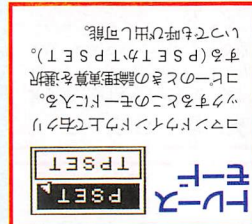
上段の色を下段の色に変更します。下段の色の変更方は、求める色を上段でクリックし、下段の色を変えたいところをクリックすればOKです。色を変え終わったら、右下の「OK」をクリックしてください。あとはボックスを描く要領で範囲を指定してください。右クリックでキャンセル。

◎コマンドアイコンの働き



4

座標表示アイコン カーソルの周囲を拡大表示して、常に座標を表示するようになります。数値の左側がカーソルのX、Y座標で、右側がボックスや四角の始点からの相対座標(絶対座標)です。もう一度クリックすると表示を中止します。



コマンドアイコン移動/鑑賞モード 左クリック(コマンドアイコン)を移動させます。移動して左クリックで決定。右クリックでキャンセル。右クリック(鑑賞モード)に入ります。右クリックで復帰。

その名のとおり、おもに140たり、カーソル周辺を拡大してコマンドアイコンを選択、実行見せたりするのも、このアイコンするためのアイコンです。状況に応じた、現在のマウスカーソルの位置をX座標で表示し以降を見てください。

◎コマンドアイコン

CONTENTS



- カーソルの形について..... 2
- タイルパターンについて..... 2
- パレットウインドウ ウインドウ移動 / パレットのコピー / 描画..... 3
 - 色選択 / パレット設定 / ページ0,1切り換え / パレットナンバー / 描画色 / タイルパターン
- コマンドウインドウ ウインドウ移動 / 鑑賞モード / トレースモード / 座標表示オン・オフ..... 4
- コマンドアイコンの働き..... 5
 - 連続線 / ボックス / ボックスフィル / サークル / コピー / 自由倍コピー / 回転コピー / カラー変更
 - ペイント / 画面補正 / アニメーション / ティスクモード / アンドウ
 - ルーペ (ルーペウインドウのアイコン = ウィンドウ移動 / ペイント / 拡大部分の移動 / ドロー / 拡大倍率変更)

●カーソルの形について



通常のカーソルです。左クリックで自由線が引けます。右クリックでスポイト (色とり) になっています。



コマンドを選んでいるときのカーソルです。左クリックで実行、右クリックでコマンドのキャンセルです。

●タイルパターンについて

タイルパターンが使用できるコマンドは、ボックスフィル、ペイント、ルーペのみで、これ以外でタイルパターンを使用するとカラー番号0で描かれます。

ルーペ

●コマンドアイコンの働き

拡大したいところに四角のガイドを持っていきクリックしてください。つぎにルーペウインドウを表示したところにガイドを持っていきクリックしてください。拡大部以外の場所で右クリックするとルーペを抜けます。

ルーペウインドウのアイコン

拡大部分の移動

上下左右に左クリックで1ドットずつ、右クリックで4ドットずつ移動します。拡大部のガイドを直接クリックしての移動も可です。

ウィンドウ移動

ウインドウを移動させます。このときコマンドウインドウ、パレットウインドウ、拡大部分のガイドを重ねることはできません。ただしウインドウの移動のとちゅうで、他のウインドウを移動させることはできません。

ドロー

ルーペの中の自由線です。ルーペ内ペイントを使用したあとはこれで元にもどしておきましょう。タイルパターンも使えます。選択時はアイコンが反転します。

ペイント

ルーペ内でのペイントです。タイルパターンも使えます。選択時はアイコンが反転します。

拡大倍率変更

左右クリックで拡大倍率を2、4、8倍に変更します。拡大元のまわりに十分なスペースがないと変更されない場合があります。

2

パレットウインドウ

現在選択している描画面色 (またはタイルパターン) を表示する。左クリックで選択する。3種類から選ぶ。右クリックでタイルパターンの色を見れます。

3

画面色

現在選択している描画面色 (またはタイルパターン) を表示する。左クリックで選択する。3種類から選ぶ。右クリックでタイルパターンの色を見れます。

4

パレット移動 / パレットのコピー

左クリックでパレットウインドウを移動させます。右クリックでキャンセル。右クリックでパレットウインドウを移動させます。右クリックでキャンセル。

5

パレット設定

左クリックで画面色を選びます。カラー番号は左上から0~3、4~7となっており、右クリックで色名のリスト (RGB) を表示し、0~7の8段階で変更します。左クリックで1、右クリックで2。右クリックでキャンセル (決定)。

6

ページ切り換え

左クリックで表示している画面が切り換わり、右クリックで表示している画面をページ0、ページ1とします。

●パレットウインドウ

ウインドウには、色関係の設定をするパレットウインドウと、さまざまなコマンドを実行するコマンドウインドウの2つがあります。まずパレットウインドウについて説明します。

7

パレットウインドウ

現在選択しているパレットウインドウから画面カラーとパレットカラーを選択して、以下のコマンド (1) を実行します。左クリックでキャンセル、右クリックで実行。また、右クリックでパレットウインドウを移動させます。右クリックでキャンセル。

8

画面補正

画面中央に"JUST MODE"表示され、以下のメニューが表示されます。左クリックで画面を補正します。右クリックで画面を補正します。補正しやすいうちに色を変えてください。右クリックでキャンセル (決定)。

9

パレットウインドウ

現在選択しているパレットウインドウから画面カラーとパレットカラーを選択して、以下のコマンド (1) を実行します。左クリックでキャンセル、右クリックで実行。また、右クリックでパレットウインドウを移動させます。右クリックでキャンセル。

10

ルーペ

ルーペウインドウを表示したときに、拡大部分のガイドを持っていきクリックしてください。拡大部以外の場所で右クリックするとルーペを抜けます。

郵便はがき

料金受取人払

169-00

新宿北局承認

72

(受取人)

107

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号

(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 **電子技術教育協会**

文部省認定 **パソコン講座**
社会通信教育

MSX・FAN①係

切手不要

切手を貼らずに
お出してください。

キミもプログラムが

作れるようになる!

パソコン
MSX対応講座

無料 ★くわしい案内資料
送呈券

↓必要なことを書いたらすぐ出してください!

住所	□□□-□□		MSX・FAN①係		
	都道府県	市区郡	() 様方)		
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号	市内番号	番号
		年齢	性別	男	女
			歳	1・2	
このハガキを今すぐポストへ!			RE	M819SR3108	

キリトリ線

プログラムが
自分で作れるようになる

パソコン 講座

MSX対応



ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえるの！

無料です！

このハガキを今すぐポストへ

見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい

プログラムの作り方が

どんどん分かる!



300 種の

オリジナル・プログラムが

作れる!

MSX 対応 ターボパワーの パソコン講座

★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる!

★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ったソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当の
パソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしま
うし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるな
ら何とんでも自分でプログラムが作れるようになる
ことがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめては絶対にソッ!このページの
ハガキを出して案内資料をまずもらおう!プ
ログラムが作れる!グラフィックも思いのま
ま!BASICだってよくわかる!キミだけ
のオリジナルゲームを作ってみんなをアツ
いわせる本当のパソコン実力者になれる!

暗号作成
& 解読



パソコン
サイコロ



ニックネーム
投票集計



★楽しいプログラムが
思いのまま作れる!

楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!

★友だちが
ビックリする!

プログラムを作って

自慢できる!

すぐ役立つ! 講座案内資料 無料送呈

プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内
資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せ
るから住所や名前を書いたらすぐポストへ!

ツール!

ファンタムアネックス

ツール専門館

SCREEN5専用グラフィック&アニメ支援ツール

SIIANIME

MSX2/2+ VRAM128K by S-II

このページでは、前のページのマニュアルでは見えにくい「SIIANIME」のすばらしい機能を3つお見せする。残りの機能は自分で確かめよう。

ページ0とページ1の切り換えを活用しよう

話の本題に入る前に2ページ前のカラーページだが、これは「SIIANIME」のマニュアルである。作り方は最重要極秘事項なので教えることはできないが、がんばって作ってみてほしい。

さて、本題に入ろう。

このグラフィックエディタで扱えるSCREEN5には、実は4画面ぶんのVRAMがある。1画面で32Kバイト、4画面ぶんでVRAM128Kバイトとなるわけだ。「SIIANIME」では2ページぶんのエディット画面

を持っている。

エディット画面2ページを同時に使え、しかも片方のページのデータをもう一方のページにコピーしてやるということができるので、紙芝居・アニメーションを作るのには最適だ。

というのはMSXでの紙芝居・アニメーションの多くはSCREEN5上でほかの3ページにコピーもとのデータを置いておき、それを表示ページにコピーしてくるというもので、これは使えるページが少ないに

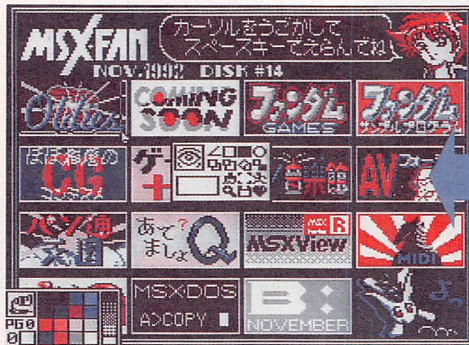
しても、「SIIANIME」の中で再現できるからだ。

また、単にエディットできる画面が広がったと考えるだけでも意味は大きい。画面いっぱいCGを描いているときにはちょっとした実験(ある部分をタイルで処理する、思い切って一部を描き直してみるなど)ができない。セーブして、失敗したらロードすればいいけど、時間がかかるでしょ。それが2ページあると、気軽に実験できて、元に戻すのもかんたんなのだ。

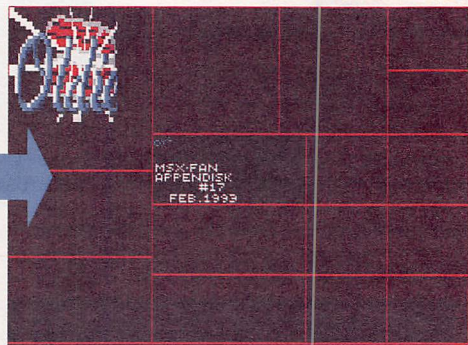
付録ディスク収録ファイルについて

付録ディスクの「ツール/」のコーナーでスペースキーを押すと収録ファイルの複写・解凍をして、実行用ディスクに以下の5ファイルが出てくる。

- SIIANIME.BAS
=各種設定後、マシン語のバイナリファイルを読みこみ、BAS1Cのメインプログラム(SIIANIM2.BAS)を起動する
- SIIANIME.BIN
=マシン語バイナリファイル
- SIIANIM2.BAS
=BAS1Cのメインプログラム
- SAMPLE.SR5
=「SIIANIME」の作者S-IIによるサンプルCGのBSAVE形式ファイル(グラフィックスのSR5形式とまったくおなじ)
- SAMPLE.PL5
=「SAMPLE.SR5」のパレットファイル(パレットテーブルのデータを8セット持っている)。これもグラフィックス互換



●PG0



●PG1

ページ間でコピー

実際にページ間でのコピーを例に2ページ同時エディットの威力を見てみよう。今回の例は紙芝居・アニメーションではないが、同じようにして利用できるはずである。

左の写真はMSX・FAN92年11月号の大メニュー、右の写真はMSX・FAN93年2月号の大メニューの作成途中である。ここでやっていることは、昔のオールディーズのコーナーロゴ

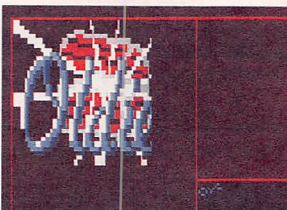
を新しいシステムに流用しようということである。

まず、自由倍コピーのコマンドを選ぶ。ページ0で、コピーもとの左上端点と右下端点を指定する。これでコピー元の矩形(四角のこと)が確定した。



ここで、ページ切り換えを行う。この状態でも自由倍コピーは実行状態のままである。

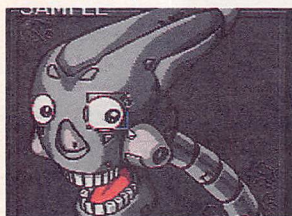
次にコピー先の左上端点を指定して、最後に右下端点を指定する。すると2ページにまたがって自由倍コピーが実行される。



アニメーションの作り方・3つのステップ

1 まず元絵をかく

ここではアニメーション機能を作者のサンプル画像を使って紹介する。右はアニメーションのパターンで、下はその背景。この場合は1画面の中にすべて描いてあるが、おおきなデータときは背景とアニメパターンは別々に描かれることが多い。



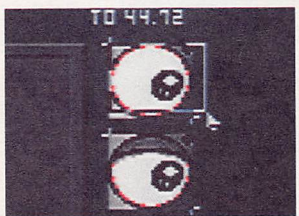
2 次に指定する

アニメーションのコマンドの流れをまとめると次のようになる。

①アニメパターンの範囲の入力
②アニメパターンの表示位置の入力

③アニメパターンの表示時間
この3つを入力していき、登録したいだけ繰り返せばよい。

登録できるパターン数は、0~49の50パターンなので、簡易アニメーションとしては十分なパターン数である。



3 最後に実行

入力が入り、表示位置のメニューが出てくる。いったんこのモードに入っても右クリックで登録モードにもどる。「実行」を選ぶと今まで入力してきたアニメパターンを次々と表示する。

右クリックで中断。メニューの「中止」を選ぶとアニメーションコマンドを抜ける。



④ WAITのバラト
次第で自然な動きも表現できる



⑤ ドット、ドット
ト正確に指定してな
めらかにつなぐ



⑥ 座標をメモってお
かないとあとで再現
できないぞ

ルーペでビシバシ修正

さて、アニメーションとは離れて、今度はルーペを紹介する。このルーペは、あのグラフサウルのルーペを基本として、さらに使いやすくアレンジしてある。

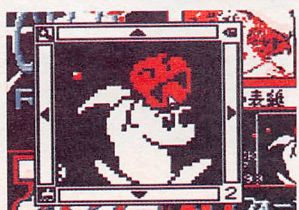
このルーペは、一部分を拡大しながら、その拡大部をずりずりと移動できるのだが、ドットを修正していく上でこれがあるのとないのでは、作業効率がずいぶん違う。拡大部の移動の矢印の位置は、実際使っているととても自然な位置に配置されているので、かなり使いやすい。右クリックで4ドットずつ移動するのも、使う側からの要望に沿った機能でこれもうれしい。

また、ルーペ内でペイントが使える。これもほしいと思っていた機能なのだが、グラフサウルにも付いていないというのに、ちょっと驚いた。使うとわ

かるが、とくにアニメ調のCGを描くときには、この機能を多用するだろう。

また、ルーペ内にかぎり、タイルパターンを描画色にして自由線がかけられる。タイルパターンで細かいところを修正できるのでこれもいい。

描く側の視点に立ってプログラムされているルーペなので使っていてたいへん気持ちがいい。



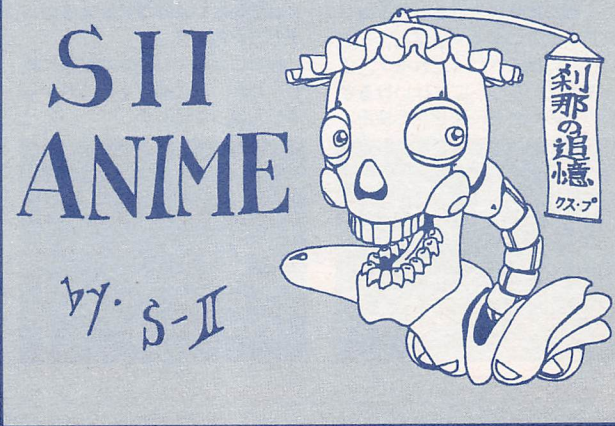
⑦ ルーペのなかで
ペイントが使える。
みんながほしいと
思っていた機能だ

プログラマから 4年ぶりのファンダム

じつに4年ぶりのファンダム掲載となったS-IIです。愛機もA1FからHB-F900+DOS2となり、開発環境としてはあとスピードがほしいところ。さて、この「SII ANIME」、メモリが足りん！ オールマシン語じゃオンメモリはまず無理、んじゃメインをBASICって、それでもギリギリの状態。だからアニメーションやほかの所がおそまつでスイマセン。それにマシン語もアセンブラ持っていないからキタナイのナンノ。

でも！ これさえ使えば去年8月号のCGコンテストの「M・FANを〜」みたいなアニメもスイスイ作れる！ と思う。最後に、古島フルリン、バグとリアリガト。P.O活の橋本さま、コナミのメガロムはプロジェクトがかかっているのか、ディスクに入れても何かく遊べる。羽室台コンピュータ部の1年生、ガンバレよ！ 特にフルリンの弟の友達。谷口先生、はよ結婚せーよ。

S-II 山口・19歳



ファンダム

ついにあのゲームの採用が決まった！ はじめて投稿があったのは去年の5月頃。あれから3度も再投稿を重ね来月、サクサク。もうちょっと待て。

SCRUM スクラム

目次	
活用法	「ツール！」……………36①
フォーラム	ちえ熱の選考会レポート……………38②
読物	アル甲5……………41③
読物	スーパービギナーズ構座……………42④
読物	新・マシン語の気持ち……………45⑤
解説	SIDE ROLE ◀爆音エディター▶……………48⑥
解説	1スクリーンファイト……………49⑦
解説	FIRE ROOM……………50⑧
解説	回る3匹……………52⑨
解説	そらをとびたい……………53⑩
解説	ドクロ……………55⑪
解説	ATTACKER……………56⑫
解説	愛の1000本ノック……………57⑬
解説	FINAL FORCE……………58⑭
解説	野望の戦略……………61⑮
解説	FIGHTER'S……………61⑯
読物	あしたは晴れた！……………64⑰

※①～⑰はアンケート番号です。

ちえ熱の選考会レポート

某MSX専門誌で掲載が決まっていたが、その後うやむやになり、日の目を見られなかったと、コメントしてある作品がファンダムに送られてきた。それは新田治朗作の「宇宙奇譚3・6・7物語」。SCREEN8の絵を使っているAVGなのだが、複数ファイルどころか、ディスク3枚組の作品のためファンダムでの採用はちょっと無理。ところで、最近の1画面部門の投稿作に元気がない。むかしはいちばん盛んでアマチュアプログラマのエネルギーが満ちていたのに、今では「オマケで作っ

てみました」なんてコメントが書いてある投稿もあってがっかりしている。逆に元気のあるD部門の投稿作から、ついに「DARK Dungeon～妖精の森～」(UMIPI作)の3月号で



◆新田治朗作の「宇宙奇譚3・6・7物語」。謎の怪物によって有田教授は殺され、娘がさらわれた。怪物の行方を追って助手の逸野伸の冒険が始まる

の採用が決まった。また、再投稿の3D迷路RPG「MEZO AⅢ」(ロートルダムの怪人作)

は、惜しくも不採用。それぞれのゲームについてシゲル、がまこ両君からメッセージ。(ち)

選考会出品リスト

	作品名	作者	作品内容
1	アルファベット地獄	半熟英雄	画面の下から上に移動していくアルファベットの群れのなかから指定のアルファベットを取っていく
1	KURU*KURU	TOKUN//	ジョypadの十字キーをぐりぐりさせて、カメラみたいなランナーを走らせ、ゴールさせる
GP	戦略	中谷稔	武将の能力を勝手に作れる、「三国志」みたいなSLG。「野望の戦略」のせいで存在がすんだ
GP	10FLAGS	松尾朋亨	「赤上げて～」という旗上げゲームを10個の旗を使ってゲーム化したもの
GP	Cat's むらめちぢみ	NYAN&K・O	「バックマン」に弾よけゲームをミックスしたようなアクションゲーム
D	ARE A52	凹凸塚本壽史凹凸	主人公ボール君がキングボールを倒しに行くRPG。はじめてのRPGする人におすすめ?
D	SDストリートファイター	畠中浩二	デフォルメされたリュウと春麗が登場する、ストIIもどきの格闘ゲーム

◆各作品の左に表示してある「1」は1画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門の作品です。また、左の写真の作品、シゲルとがまこの紹介している作品は上の表には載ってません



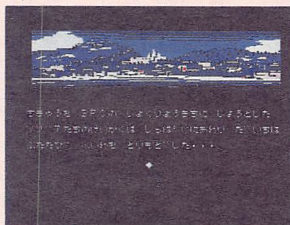
シゲルのここの話ヨ

『MEZO AⅢ』は惜しかった

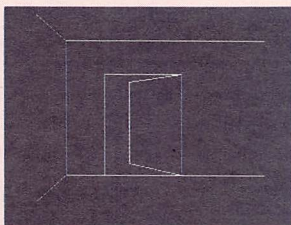
今回、私、シゲルが推した3DタイプのRPG「MEZO AⅢ」。このゲームの最大のウリはゲームを新しく始めるたびにマップがまったく新たに作成されるってトコロ。RPGはとにかくマップだ！ という人にはまさによだれモノ。よくてきているし、これはいけると思ったのだが……なぜか不採用。

BGMに緊迫感がないため、イマイチやる気がしないというのが原因だったようだ。確かに第一印象は大事だが今回は肝心な点を評価されていないような気がするのだからどうだろう？

作者にとっては残念な結果に終わったがこれにめげず、これからもがんばってほしい。(シ)



◆オープニングではこんなキレイなグラフィックも用意されている



◆各フロアでモンスターの部屋を攻略する。どんな敵がでてくるか……

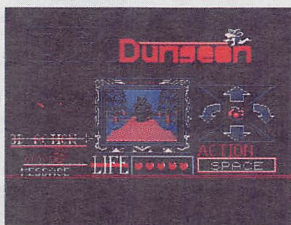


がまこのあけて採用です。

『DARK Dungeon』来月登場

プログラミングの技術はみんなが認めていたものの、ゲームのタイトルといい設定といい、某市販ソフトにも似ているという理由で、ポツンになってしまった『Dungeon Buster』(6月号で紹介)。3度の作り直しのすえ、サブタイトルに「妖精の森」と付き、オリジナル性を強化して、めでたく

採用決定となった。採用派のわたしはこのゲームが採用されることを祈り天を仰いだ……少々大げさだけど、おおいに評価していたのは事実。某ゲームに似てはいるけど、RPGと3Dアクションゲームでは根本的に目指すものが違うと思うし、わたしは十分オリジナル性を感じた。掲載は来月！(が)



◆一見RPGに見えるが、実は3Dアクションゲームなのだ(個人的見解)



◆うひゃあ!! いきなり襲ってくるなよ、びっくりするだろ!!

★ファンダムへの投稿募集中! 応募要項は81ページ

BEST5プラス!

たまたま今月の選考会日に、「新・マシン語の気持ち」担当者の馬場さんが編集部に来ていたので、ゲスト審査員として選考会に参加してもらった。審査にいろんな人の目加わるのはとてもいいことだと思う。これからも、できるかぎり、ゲストを入れながら選考会をやってみた

と思う。選考会では「野望の戦略」と「戦略」の2つがライバルどうしとなった。どちらもプログラムが大きく、おなじSLGのため、採用するならどちらか1つにしようとしたわけだ。まあ、結果はご覧のとおり「野望の戦略」が採用されたのだが、いざ、本腰

を入れてプレイしてみたところ、2つ、3つバグが出てきてしまった。

担当者のおさだは作者と電話でやりとりしたり、テストプレイを繰り返したり、ヒーヒーいっている。

「こんな操作は絶対しないだろうなあ」と思うような操作を實際やってみるのがバグチェック、テストプレイだ。投稿するまえには、たんに自作を遊ぶのではなく、いろんな事態を考

えて、しっかりチェックしておくのが、投稿プログラマのマネーだと思う。

でも、おさだが、そうやって苦労してデバッグしたのも、作品のアイデアやゲーム構成に魅力があるからだけだね。

ちなみに、この「野望の戦略」のバグのなかには、なんと、MSX-DOS1そのもののバグが原因だったなんてこともあって、じつはけっこう勉強になったそうだ。(ち)

	野望の戦略	FIGHTER'S	FINAL FORCE	回る3匹	そらをとびたい	ドクロ
審査員&近況	総計77点	総計76点	総計72点	総計68点	総計66点	総計65点
 Orc 付録ディスク、FM音楽館担当。最近安くなったDOS/Vマシンに心が軽れる	名前からしてきているが、中身も相当なもの。しかもかなりの高レベル。オリジナル性もほしい	また出た格闘モノ。「龍虎の拳」に似ているという情報も得たが、しょせんストIIの流れ。でもよくできている	画面の見た目ほどおもしろくなかった。あまりゲームの臨場感が伝わってこないのだ	3匹といえば、殿様千石、タコだよな。ゲーム自体はかんたんな作りなのだが、ムズくてはまるのだ	ミニミニフライトシミュレータだね。でもちょっと難しかった。あの音楽はけっこう好き	おお、くろひげ危機一髪! わたしも昔持っていた。みんながいるときに遊んでもおもしろいかも
 がまこ ファンダム担当。夜中に友人の墓参りに行った。これが究極の胆だめしだった	いろんなゲームのいいところを寄せ集めたゲーム。遊べるけど、悪くもつとしい。オリジナル性に欠ける	この作者がつくる作品はキャラの動きが絶品! よくある格闘ものでもっと詳しいスパイスで魅力あるものに	ギャロシオーオーもどき。最近3Dものが送られてこなかったのもちょっと新鮮。苦心したんだろうな	「はい、本日はいつもより多めに回しておりました。という声も聞こえて……こないよな、やっぱり	おもしろいんだけど、レベルが上がると鬼のように難しくなる。スピード、Pを通して、速度を落として、うわああ	ひとりて遊ぶとこれほど暗いゲームはないのでは……。注:くれぐれも友達や親戚縁者を誘って遊ぶように
 コルサコフ 担当の担当。1週間のうち2日しか家に帰れない。ぼくのベッドは机の上	名前を聞いただけで大笑いしてしまいました。それにしても、なぜ「野望の戦略シティー」しなかったのだ?	作者は前作「S-FIGHTER」以来、作風を変えなかったが、この作品はどこか新しい展開が見えて好感	スピード感があるし、見たために硬質な感じに印象はよかったです。でも、遊んでみると……ちょっと甘かったかな?	短いプログラムでけっこう広いゲーム世界を作っている。名前も好きだが、このムズさは征服欲をそそる	タイトルがいいし、BGMもいい。できることなら、ドットではなくて、せめて線分だったらよかったのに	このゲームはあまり好きでない。それなのに7点も入れたのはプログラムが短いら。短いなかで、うまく処理している感じが
 ささや プリメ倶楽部など担当。また、前のしゃべり方にもどることにした	とことんパロディ路線に走ってゆくとよがしい。操作性に難ありでちゅ。対戦ONLYなによはツライでちゅ	いままでのものよりも多彩な攻撃ができてゆ。操作性が悪くなったでちゅ。でも、いいでちゅ	なかなかスクロールが滑らかで、動きがいいでちゅ。最初はキー操作を間違えがちでちゅね。でも、遊べまちゅ	アイデアはいいと思うのでちゅが、ちょっと単純しゅぎまちなか? もうひとひねりほしいでちゅね	フライトシミュレータを単純化したもよでちゅ。ちょっとこりは難しいでちゅよ。無理がありすぎまちゅ	くろひげ危機一髪!のMSX版でちゅね。これはあきゆのがはやそうでちゅ。単純でちゅからね
 ちえ熱 当コーナー担当。机のとなりにもMSXをもってきた。ちょっと楽になった	大戦略も、信長も、シムシティもプレイしたことのないわたしは、このゲームをプレイすれば一石三鳥?	ゲームはサイコーにおもしろい! が、なぜSFIIの呪縛(じゅばく)からのか解ることができないのか	見た目と実際プレイしたときの感じはちょっとギャップが。もっと、スピード感をだしてほしかった	間髪、ぐるぐる回る敵をすり抜けていくのにスリルを感じた。反射神経より頭がほうが必要なゲームらしい	ビジュアルに重点を置いてゲームを見るわたしにとって、飛行機がドットであるのが残念だった	アルファベットの選択式ではなくて、もっとおもしろい別の方法もあったのでは
 MORO スーパービギナーズ講座担当。ドラクエVで子供をりいち&こんちと名付けた	この内容で対COMがあれは高ポイントなのに。実際は対戦して遊んではないけど、そのへんはおさだを信じて	選考会では対COMなしの作品だった。作品の出来はよいが、私はアイデアを重視して評価している	シューティングゲームは以外と少ない部類で、3Dなどの実現を評価した。ファンダムらしい作品でいい	見た目や操作性よりも、自分のアイデアの実現に全力をそそいでいた感じが。アイデアがあれはこそその作品だ	複雑な操作がなく、ステージごとの条件を満たすように飛行機を操縦する空の教育ゲーム。おもしろいと思うよ	友達と集まったときに、買い出しに行くやつを決めるのどうかな? パーティゲームは単純なほうがいいのだ
 おさだ 大戦略&国際化&同人&ファンダム担当。かすたまキットに備えて修行の毎日	タイトル画面を見ただけでも採用だ! だけれどコンピュータの思考ルーチンを作ってくれないかな	それなりに遊べるけど、それなりなゲームではない。8点もつけてしまったのはもったいなかった	上下逆入力スティックじゃないと単に操作しにくくなるだけだと思ふ。あと、敵陣のホーミングがきつすぎ	キー反応がマイマイ悪のいが難点だが、その斬新なアイデアはすばらしい。ボクはCでしかクリアできない	音楽が好き。ゲームはレッスン2がクリアできないが「おもしろい」。いまなら8点をつけたい	こんなんパソコンでやっておもしろいのか? と思ったが、それなりに遊べる。首が飛びまきの音楽がシチュールだ
 にい ファンダムの投稿整理屋。最近いろんな部門が増えて混乱している	大戦略あり、信長あり、シムシティありでなんだかあれだ(何だ?)。へんにおもしろいので7点をあげよう	すべてのキャラに元ネタがあるらしいが、半分ぐらいはかわらなかつた。全員わかる人はマニア?	シンプルなゲーム構成ながら、あのスピード感はないかな。配色にもミョウな味があつてグーだ	このタイトルから「レッツゴー3匹」といったのは立派。でもオイヤはレッスン1もクリアできないのだ	ドットだけであれだけの飛行感覚を演出できているのは立派。でもオイヤはレッスン1もクリアできないのだ	シャレで出品したら本当に採用になってしまった。おもしろいかどうかは貴方の判断にまかせましょう
 あじ CGコンテストをメインに、紙芝居、同人、パソ天担当です。なんだかなー	なんかへんなゲームやなあ。アイデアもいろんなゲームからもってきてとんねん。でもよくてとるなあ	「S-FIGHTER」以来、作者は確実にレベルアップしとん。処理もモンクはないんやが……ちとね	「ゼクサス」っぽいゲームやな。こいうい3Dもんは好きやワシ。このデのゲームがたくさん来んかのう。	選考会では6点にしてはみたが、やってみると奥の深いゲームやつた。もう1点くらいあげてもよかつたか	選考会するとき、ナビゲーターのシグルのわがげで見事離陸失敗。わがフライトもん得意やのに……シグルへっ!	名前入力ができりゃあもつと楽しくなつたと思ふ。改善できそうないはいはいありそうなんちやう?
 馬場俊輔 プログラム解析・マシン語の気持ち担当。最近モデムを購入して通信を始めた	いろんなシミュレーションゲームのいいところを寄せ集めたという感じだ。対COMモードもあれば10点	ありがちだけど、友達と燃えそうなゲームだ。オールBASICなのに操作性もよい	ページ切り換えとカラーパレットを使ったスクロールは見事だ。アイデアを評価	マップにフォントデータを使うところがファンダムらしいと思う。シンプルで燃えるゲーム	おもしろそうだけど、わたしには難しい	アイデア自体はむかしからあるのだが、みんなやるとおもしろいゲーム

【審査員点案内】 9点以上=絶対採用 / 8点=ぜひ採用したい / 7点=採用してもいい / 6点=採用レベルの作品だが / 5点=わからぬ / 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、データベース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「2月情報号確認用データ」係まで。

アル甲5

#1 対戦型ヒット・アンド・ブローのコンピュータ思考ルーチン募集

アル甲第5弾は、対戦型ヒット・アンド・ブローのコンピュータ側の思考ルーチンの募集だ。

ヒット・アンド・ブローのルールは囲みを参照してもらうとして、「対戦型」というのはMSXがMSX自身とプレイヤーとに別々の問題を出題し、どちらが先に解くかを競うというもの。そして、MSXの思考アルゴリズムが今回のテーマだ。

例によって、サンプルプログラムを作成したが(「HIT-BLOW, AL2」として付録ディスクに収録)。MSXは乱数で答えているだけなので、プレイヤーより先に正解する可能性はほとんどない。

※アル甲5への応募は、このサンプルプログラムを修正するという形で、強いコンピュータ解答者のアルゴリズムを作ってほしいというものです。詳細は、下の応募要項をごらんください。(編集部)

修正の条件

修正は、行1000以降に限る。行1000~1990が初期設定で、行2000以降が思考ルーチンになっている。添字付き変数AN(1,

n)にMSX側の正解がおさめられているので、当然ながらこれを参照してはならない。意味がないかもしれないが、プレイヤー側の正解であるAN(0, n)は参照してもよい。

アルゴリズム解説を重視

アル甲3までは、アルゴリズム解説

を読んでもよく理解できないものがかなりあり、結局、すべてのプログラムを読んでいたが、それでは大変なので、今回からアルゴリズム解説を重視することにした。

アルゴリズム解説によってアルゴリズムが理解できない場合はプログラムを読まずにボツとするので、そのつもりで応募してほしい。多少、文章がおかしなくても、要は内容が理解できればいいのだから、読みやすい字で詳しくていねいに書けば、文章が苦手な人でも不利になるようなことはないだろう。なお、

HIT-BLOW.AL2

```

10 'SAVE "A:HIT-BLOW" '92.11.22
20 COLOR 15,0,0:SCREEN 1
30 DEFINIT A-Z:DIM HT(1),BL(1),AN(1,9),RP(3),NMS(1)
40 C=RND(-TIME):FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 1:AN(J,I)=I:NEXT J,I
50 GOSUB 1000
60 NMS(0)="あなた":NMS(1)="MSX":LFS=CHRS(29)
70 '*** MAIN ***
80 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 1:SWAP AN(J,I),AN(J,INT(RND(1)*10)):NEXT J,I
90 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "--- HIT & BLOW (おしめんかた) ---":PRINT
100 PRINT "おしめんかた" " ":
110 FOR I=0 TO 3:PRINT MID$(STR$(AN(1,I)),2)::NEXT:PRINT
120 PRINT "-----"
130 PRINT "      "NMS(0)" H B "NMS(1)" H B":PRINT "-----"
140 VC=0:NO=1
150 FOR RF=0 TO 1:PRINT "No. ";USING "##";NO::PRINT " ";
160 FOR PH=0 TO 1:ON PH+1 GOSUB 200,2000
170 HT(PH)=0:BL(PH)=0
180 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3
190 IF AN(PH,I)=RP(J) THEN IF I=J THEN HT(PH)=HT(PH)+1 ELSE BL(PH)=BL(PH)+1
200 NEXT J,I:PRINT USING " # ";HT(PH):BL(PH):
210 NEXT:PRINT:IF HT(0)>3 AND HT(1)>3 THEN VC=3:GOTO 230
220 IF HT(0)>3 THEN VC=1 ELSE IF HT(1)>3 THEN VC=2
230 NO=NO+1
240 RF=(VC>0):NEXT:PRINT:PRINT "おしめんかた ";
250 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:PRINT MID$(STR$(AN(I,J)),2)::NEXT:PRINT " ";
260 NEXT:PRINT:IF VC<3 THEN PRINT NMS(VC-1) " がち で す。" ELSE PRINT "おしめんかた ";
270 GOTO 70
280 '*** RESPONSE OF MAN ***
290 C=
300
310 CS=INPUT$(1):IF CS=CHRS(13) AND C>3 THEN RETURN
320 IF CS=CHRS(8) AND C>0 THEN PRINT LFS" LFS::C=C-1:GOTO 300
330 IF C>3 OR CS<"0" OR CS>"9" THEN 300
340 RP(C)=VAL(CS):IF C<1 THEN 370
350 FOR I=0 TO C-1:IF RP(I)=RP(C) THEN I=9
360 NEXT:IF I>8 THEN 300
370 PRINT CS::C=C+1:GOTO 300
1000 '*** ADDITIONAL INITIALIZATION ***
1010 DIM R(9)
1020 FOR I=0 TO 9:R(I)=I:NEXT
1090 RETURN
2000 '*** RESPONSE OF MSX ***
2010 FOR I=0 TO 9:SWAP R(I),R(INT(RND(1)*10)):NEXT
2020 FOR I=0 TO 3:RP(I)=R(I):PRINT MID$(STR$(R(I)),2)::NEXT
2030 RETURN

```

フローチャートはいらない。

サンプルプログラムについて

行2000以降では、答の各桁を表示し(符号用の空白を除くこと)、添字付き変数RP(0)~RP(3)に代入することが必要。前回の答に対するHIT数がHT(1)に、BLOW数がBL(1)に、何回目の応答かがNOにはいつている。

なお、変数名が1文字の変数は、行1000以降において自由に内容を変更しても問題が生じないように作ってある(つもり)。(ANTARES)

ヒット・アンド・ブローのルール

出題者が4桁の数を決め、それを解答者があてればいいわけだが、正解においても、解答者の1つの答においても、同じ数字が2つ以上含まれてはならない。出題者は、解答者の答に対して、桁位置も数字そのものも正しいものの数(ヒット=HIT)と、桁位置は正しくないが、正解中にある数字の数(ブロー=BLOW)をヒントとして与える。

3 4 5 6 ----正解



同様に、たとえば、以下の解答(左側)に対して下のように「HIT」「BLOW」の数を表示する。

6	4	5	3	2	2
4	5	6	3	0	4
3	0	5	6	3	0
4	5	6	7	0	3
3	4	5	6	4	0

(これは正解)

応募要項

募集内容

付録ディスクに収録してあるHIT-BLOW, AL2を上記の「修正の条件」を守って改造してください。

- 応募に必要な書類など
- ①改造したプログラム(ディスク)
- ②アルゴリズムの解説
- ③必要事項を記入した投稿応募用紙(80ページ)

選考方法

・書類選考 上記②の「アルゴリ

ムの解説」により第1次選抜。

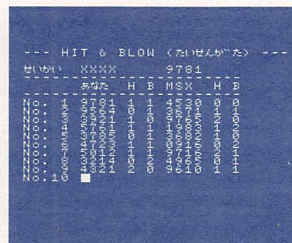
・リーグ戦 選出されたアルゴリズム同士でリーグ戦をおこない、勝率により優勝を決定します。

■特典

優勝者に賞金1万円。選出されたアルゴリズムに掲載誌。

■あて先

〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM MSX・FAN 「アル甲5」係
1月25日必着。発表は4月号で。



④「HIT-BLOW, AL2」の実行画面。別々の問題が出題される。数字を順に入力していき、リターンキーで決定。BSキーも有効で途中訂正も可能。どちらかが正解(HITが4)に至るとゲームセット。コンピュータはランダムにやっているだけ

SUPER

スーパービギナーズ

超初心者

第2回

今月のテーマ：
スプライトを動かす

BEGINNERS' B 講座

ファンダム掲載作品でよく見かける、STICK関数を使った入力と、スプライトパターンを切り換えてのアニメーションを、組み合わせて紹介するぞ。

スティック入力値とその方向

自分のプログラムで、ジョイスティックを使いたいんだけど、その方法がわからない、なんていう人、けっこういるんじゃないかな？最近マウスゲームが多くなっているのは、じつはそのせいだったりして。

■STICK関数とは

ジョイスティックはおるか、カーソルキーにも対応している入力用の関数がSTICKだ。

これは、押されている方向を調べるための関数(図1参照)で、 $S=STICK(入力機器番号)$ のように使う。このときの入力機器番号とは、0ならカーソルキー、1ならポート①のジョイスティック、2ならポート②だ。

■入力から座標へ

STICK関数の使いにくい部分は、返ってくる値、つまり入力値から座標に変換するのが面倒なところにある。

例えばもっとも単純に、1F文を羅列して0~8のすべての場合について判定するとしよう。しかしこれでは処理が長くなり、画面の大半が埋まってしまう、とてもうっとうしい。

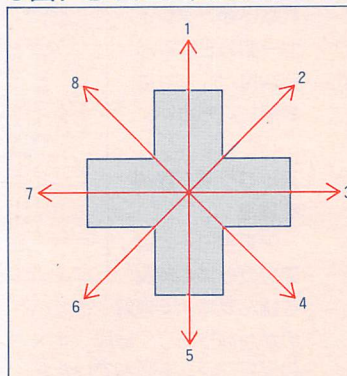
そこでファンダムの標準的な使われ方を3つ紹介しよう。

右のリスト1とリスト2は、関係演算子を使って、直接座標計算に取りこんだ例だ。入力用の変数Sが1だったら、という具合に、仕組みは自分で考えてみよう(欄外参照)。

また、よく座標調整を一緒にしていることがあるが、これは図2のようにして別に行おう。

リスト3はあらかじめ配列変数に0~8の入力値に対応する増分を設定しておき、座標計算で使用する例だ。これは増分を自由に設定できるし、計算も速くすっきりしている。

●図1 STICK関数の値と方向との関係



STICK関数は、実行された瞬間のカーソルキーまたはジョイスティックの状態を調べて、押されている方向を0~8の数値で返す関数だ。この値と押されている方向との対応は、左図のように上から時計回りで1~8の値になり、押されていないときは0になる。

STICK関数の値は、リアルタイムで変化している(欄外参照)。だから、座標計算などで使用するときには、 $S=STICK(0)$ のようにして、いちど変数に入力値を保存しておき、計算では保存した値を参照するようにしよう。

●リスト1 4方向の増分計算例

```
X=(S>7)-(S=3):Y=(S=1)-(S=5)
```

●リスト2 8方向の増分計算例

```
X=(S>1)*(S<5)+(S>5)
Y=-(S>0)*(S<3)+(S>3)*(S<7)+(S>7)
```

●リスト3 増分用の配列変数を使う

```
10 DIM X(8),Y(8)
20 FOR I=0 TO 8:READ X(I),Y(I):NEXT I
30 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
100 DATA 0,0, 0,-1, 1,-1, 1,0, 1,1, 0,1,
-1,1,-1,0,-1,-1
```

●図2 座標の調整方法

	制限範囲の限界の位置で止める	反対側から出現させる(ループさせる)
IF~THEN文を使う場合	<pre>IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>255 THEN X=255</pre> <p>Xが0より小さいとき、つまり画面の左端から出たときはTHEN以降でXを0に設定する。出ていないときは、Xが255より大きいか判定し、大きいときはXを255に設定している。つまり、変数Xの値が0~255という範囲から出たとき、限界の値に設定して超えないようにしているのだ。</p>	<pre>IF X<0 THEN X=X+256 ELSE IF X>255 THEN X=X-256</pre> <p>Xが0より小さければ、Xに256を足す。例えば-1なら255になる。反対にXが255より大きければ、Xから256を引く。256なら0になるのだ。すると、まるで左端と右端がつながっているかのようになり、左端から出ると右端から、右端から出ると左端から出現するようになるのだ。</p>
計算式だけで行う場合	<pre>X=X+(X<0)*X+(X>255)*(X-255)</pre> <p>上の1F文で行っている処理を、関係演算子を使って行くと、このようになる。Xが0より小さければ、$X=X-X$で0になり、Xが255より大きければ、$X=X-X+255$でXは255になる。1F文のほうが速いが、分岐してしまうので、行末に置かなくてもいい部分で使いやすい。</p>	<pre>X=(X+256)MOD 256</pre> <p>範囲内でループさせる場合、こんなかんたんな計算式で済んでしまう。1F文を使う場合と比べてとてもコンパクトだ。MODというのは、割り算した余りを求める演算子で、$9MOD 4$なら1が答えになる。Xが0より小さいときと255より大きいときでどうなるか、ちょっと考えてみよう。</p>

【STICK関数】STICK関数の入力値はリアルタイムで変化する。「FOR I=0 TO 1: I=0: LOCATE 0,0: PRINT STICK(0): NEXT I」と打ちこんでリターンキーを押そう。画面の左上にSTICK関数の値が表示されるので、カーソルキーを適当に押してみよう。ほら、すぐ反応するだろう？【関係演算子】関係演算子とは、大きい、小さい、等しいとかの大小関係の結果を、0か-1の数値で返す演算だ。例えば、「X<0」という演算では、この関係が成り立つ、つまりXが0より小さいなら-1、そうでなければ0になるのだ。

スプライト表示とその工夫

今月もファンダムのいくつかの作品では、ゲームに登場するキャラクタが、なにやら動いているものがある。

この場合、動くといっても、右や左に動いていることをいっているのではなく、表示されたキャラクタそのものが、ちょこまかとアニメーションしていることをいっているのだ。

いったいこれは、どうやっているのだろうか。

■スプライトがアニメするわけ

このアニメーションしているキャラクタは、スプライトで表示されていることが多い。

スプライトを表示する命令に PUTSPRITE というのがあるが(欄外参照)、これはたんにスプライトを表示するための命令なので、アニメーション表示の機能などはない。

じつはこういったスプライトのアニメーションは、あらかじめ何枚かのスプライトパターンを作っておき(下のカコミ参照)、スプライトを表示するときに、それらのパターンを切り換えて

表示しているのだ。そのとき、どのパターンを表示するかを決めているのが、変数の地味な計算の部分なのだ。

■変数の切り換えのいろいろ

例えば、0と1の2つのスプライトパターンを、交互に表示したいというとき、値が0と1で切り換わる変数を用意すればOKだ。PUTSPRITEで画面に表示するときに、その変数を使ってパターン番号を指定するのだ。

図3のいちばん上のように、0と1で変数を切り換えるなら、 $A = 1 - A$ とすればかんたんに切り換えることができるのだ。

変数を切り換えるとき、計算式を使うと複雑になってわかりにくい場合がある。そのようなときは、あらかじめ配列変数に必要な数値を設定して、カウンタ用の変数を使って、その配列から数値を得る方法もある。

図3にはこれらを含むいくつかの方法を紹介しておいたので、覚えておいてほしい。

●図3 変数の値を切り換える

●変数を2値で切り換える

2値で切り換えを行いたい変数に、どちらかの値を設定しておき、切り換えるときは、

変数 = 2値の合計 - 変数

とすれば、毎回値が切り換わる。

例：変数Aを-2と3で切り換える(変数Aには片方の値を設定)

$$A = (-2 + 3) - A \Rightarrow A = 1 - A$$

●範囲内で増加(減少)する

変数の値を増加(減少)させていき、一定の値で止める場合には、関係演算を使うとよい。

例：変数Aの値が10になるまで1つずつ加算する。

$$A = A + 1 * (A < 10) \Rightarrow A = A - (A < 10)$$

●変数の値を循環させる

変数の値を、例えば1、3、5、7、1、3……のように、循環させたい場合には、MODを使うとよい。

例：変数Aを1、3、5、7で循環させる(ただし、変数Aにはいずれかの値を設定しておく)

$$A = (A + 2) \text{MOD } 8$$

●2つの変数を使う

変数の値を切り換えるときに、別の変数を利用する方法もある。

例：変数Aの値を、変数Zを使って擬似的に放物線を描くように再現する

$$B = B - 1 : A = A + B$$

●配列変数を使う

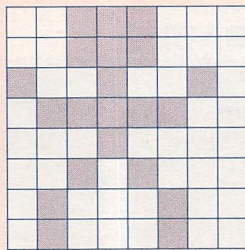
変数の値を切り換えるとおきの手段が、配列変数を使って切り換える方法だ。この場合、配列変数と添字用の変数が必要。

例：変数Aを10種類の数値で循環させる(配列変数Zに10種類の数値を設定し、添字用変数にCを使う)

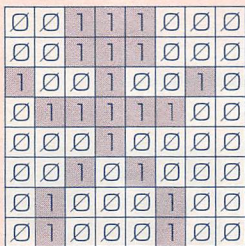
$$C = (C + 1) \text{MOD } 10 : A = Z(C)$$

■スプライトパターンデータの作り方

①元絵を作成する



②点があるところに1に、点のないところに0を置き換える



③-b 横1列ごとに、0と1を2進数とみなして16進数にし、そのままつけて文字列にする

&H 38
&H 38
&H 92
&H 7C
&H 10
&H 28
&H 44
&H 44

} 3838927C10284444

③-a 横1列ごとに、0と1を2進数とみなして数値化する

&B 00111000 = 56
&B 00111000 = 56
&B 10010010 = 146
&B 01111100 = 124
&B 00010000 = 16
&B 00101000 = 40
&B 01000100 = 68
&B 01000100 = 68

④各列のデータをCHR\$関数を使って文字に変換してつなげる

CHR\$(56) = "8"
CHR\$(56) = "8"
CHR\$(146) = "i"
CHR\$(124) = "j"
CHR\$(16) = *注参照
CHR\$(40) = "("
CHR\$(68) = "D"
CHR\$(68) = "D"

①スプライトパターンを作るときは、まず、どんなパターンを作るか元絵を作っておこう。スプライトは基本的に2色しか使えないので、単色で描いたほうがいいぞ。

②つぎに元絵の形のある部分、つまりドットにするところを1、そうでないところを0に置き換えていこう。形から数値に変換するための大切な作業なのだ。

③図では2つに分かれているが、まずaのように、元絵に振った0と1を2進数とみなして数値に変換する。よくわからなければ、横1列ぶん抜き出して、「PRINT &B」と打ちこんだあとに付け加えて、リターンキーを押せば値がわかる。このままでも十分パターンデータとして使えるが、状況によって2通りに分かれる。

まず、スプライトパターンをいくつも定義する場合や、データにコントロールコード(*)などを含むときは、③-bのように16進数にして、文字データとして使う。「PRINT HEX\$(データ)」とやれば、16進数に変換できる。このデータをもとに定義する方法は、次ページのサンプルを参照してほしい。

SPRITE\$に直接定義するときには、数値をCHR\$関数を使って文字に変換する。それらの文字をまとめてSPRITE\$に設定すればOKだ。

*注意：0~31、34、127、144、160、254、255のデータは、コントロールコード、文字列に使えない文字、打ちこめない文字になるので、これらのデータがあるときは、③-bのような方法を使うとよい

【スプライトの表示】スプライトはPUTSPRITEを使って表示される。書式は、「PUTSPRITEスプライト面番号、(X座標、Y座標)、色、スプライトパターン番号」となっていて、X座標とY座標はスプライトの表示位置、色は表示される色。まあ、わかるよね。問題なのは、スプライト面番号とスプライトパターン番号の2つで、スプライト面番号というのは、画面の手前のほうか奥のほうかということ。スプライトパターン番号はSPRITE\$で定義した形の番号だ。この2つはまったく別のものなので、混同しないようにしよう。

プログラムに組み立てる

STICK入力とスプライトの切り換えを紹介したので、これらを使ったプログラムを組んでみよう。

■フローチャートを作ろう

プログラムを組むときは、かんたんなものでも図4のようなフローチャートを作るといい。

フローチャートはプログラムの設計図みたいなもので、これを作るということは、どう進行していくか、こんなときはどうするかを、あらかじめ考えておく作業をするということだ。

図4の場合でいうと、まず、スプライトパターンを定義したりする「初期設定」が始めにくる。

初期設定はどんなプログラムでも必ずある部分で、配列変数の宣言や画面モードの設定など、プログラムを実行していくうえでの環境を整える部分だ。

つぎにくる「スティック入力」は、今回のテーマのひとつであるSTICK関数を使って、入力を受け付ける部分だ。

そして、「座標計算」で入力値を座標増分に変換して、座標を計算しなおす部分だ。

「スプライト表示」は、座標が

変われば、スプライトの表示位置も変更しなくてはならないので、座標計算のすぐ下に位置しているのだ。また、このとき、スティック入力値により、もうひとつのテーマ、スプライトパターンの切り換えもやっている。「トリガー入力判定」と「レンガの表示」はおまけで付けた。

さあ、それではプログラムを組んでみよう。

■サンプルの紹介

下のリストはフローチャートをもとに作成したサンプルだ。カーソルキーの入力により、カーソルのスプライトが4方向移動する。そして、そのとき、カーソルのスプライトパターンも方向によって変化するのだ。スペースキーを押すと、その位置にレンガを表示する。この部分については、リストの解説と図5および図6を参考にしよう。

また、自分でオリジナルなもの、例えば、スペースキーを押すと音がなるとかに変更して、やってみてほしい。

今回のテーマはまだ未定だが、名前を入力なんてどうだろう。

(MORO)

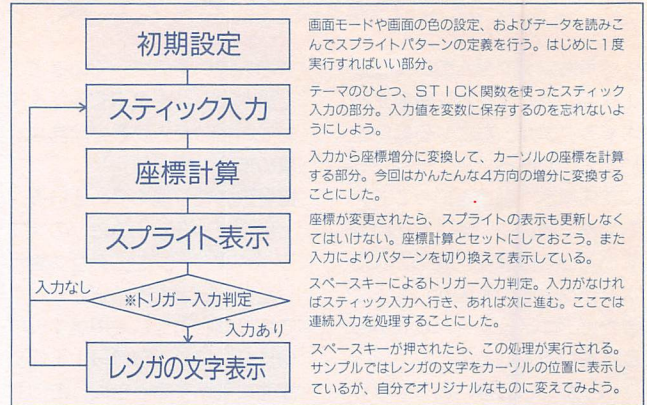
■ひとつの結果としてのサンプル(ファイル名: SAMPLE.SB2)

```

10 SCREEN1,0:COLOR15,4,7:WIDTH32:KEYOFF:
DEFINT A-Z
20 FOR I=0 TO 4:READ A$:B$=""
30 FOR J=0 TO 7:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
B$=B$+CHR$(A):NEXT SPRITES$(I)=B$:NEXT
40 A=ASC("@")*8:READ A$
50 FOR I=0 TO 7:B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):
VPOKEA+I,B:NEXT:VPOKE&H2008,&HF6
60 X=16:Y=8
70 'main
80 S=STICK(0):M=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5):
X=(X+M+32)MOD32:Y=(Y+N+23)MOD23
90 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,2+M+N*2
100 Q=T:T=STRIG(0):IFTIMPQ THEN 80
110 LOCATEX,Y:PRINT"@":GOTO80
120 'sprite pattern data
130 DATA 183C66C381000000:'up
140 DATA 183060C0C0603018:'left
150 DATA FF818181818181FF:'no move
160 DATA 180C060303060C18:'right
170 DATA 00000081C3663C18:'down
180 'character pattern data
190 DATA 0404FF404040FF04

```

●図4 かんたんなフローチャートを作る



●図5 VRAMアドレスの計算方法

●キャラクタパターンジェネレータテーブル

アドレス:[文字コード]×8の位置から8バイト、設定するデータ:スプライトパターンと同様にデータを作り、数値のままVPOKEで書きこむ。文字コードはASC関数を使うと便利

●カラーテーブル

アドレス:&H2000+[文字コード]×8
 設定するデータ:文字の色×16+背景色の値を書きこむ。サンプルのように、16進数を使うとわかりやすい

●図6 IMPを使った連続入力防止法

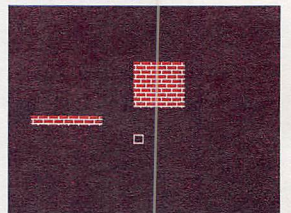
T IMP Qの演算結果

Q \ T	0	-1
0	-1	0
-1	-1	-1

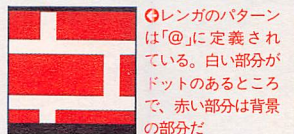
IMPは論理演算子のひとつで、その演算結果は左表のとおりだ。特定の組み合わせだけ0になるかわりものだ。

リストの行100のIF文では、IMPの演算結果が0のとき、入力があったと認めるわけだ。これが0になるは、今入力があり(T=-1)、前回はなかった(Q=0)ときだけなのだ。

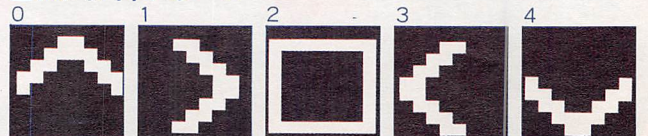
■実行画面



■キャラクタパターン



■スプライトパターン



マシンの気持ち

新・

新・マシン語の気持ち

#5 レジスタとフラグ

このページは、まったくの初心者からある程度わかっている人までいろいろなレベルの人を想定しているが、とりあえず今回も、基本編をやっておきたい。再確認の意味も含めて、もっとも基本的なレジスタの種類とフラグについて。

レジスタとは

レジスタとはCPU内にある高速なメモリで、レジスタの種類によってそれぞれ機能をもつ。

Z80のレジスタには、次ページの図1のようなものがある。A、B、C、D、E、F、H、Lのレジスタは8ビットのレジスタである。だから8ビット=0~255の数値しか表すことができない。

ところが、これらのレジスタは、2個ずつつなげて使用することができる。8ビットを2つつなぐことで、16ビットの数値が表せるようになる。しかし、その組み合わせは、AF、BC、DE、HLの組み合わせに限られる。

A、F、B、C、D、E、H、Lのレジスタ群には、もう1組のレジスタ群がある。

これは裏レジスタと呼ばれるもので、A、Fなどのようにアポストロフをつけて表す。これらも同様に、2個ずつつなげて16ビットのレジスタとして扱うことができる。

特殊なレジスタ

また、IXレジスタとIYレジスタ

は16ビットのレジスタである。R800ではこれらのレジスタを上位8ビットと下位8ビットに分けて、それぞれを8ビットのレジスタとして扱うことが許されているが、Z80の仕様では正式に保証していないので注意が必要である。

SPレジスタは、前回説明したようにスタックポインタとして使われる。

PCレジスタはプログラムカウンタと呼ばれるもので、次に実行するマシン語コードのあるアドレスを指している。この2つは16ビットレジスタである。

Iレジスタはインターラプトベクトルレジスタと呼ばれる8ビットのレジスタで、この機能を使うと128の割り込みを受け付けることができる。しかし、MSXでは使用されていない。

Rレジスタはリフレッシュレジスタという、7ビットのレジスタで、DRAMのリフレッシュに使用される。ゲームなどで乱数発生ルーチンに利用されることがある。

ここまでの説明で、レジスタの種類が多さにうんざりした人もいるかもしれないが、とりあえず知

っておけばよいのは限られているから安心してほしい。

知っておくべきレジスタ

プログラムを組むために、最低知っておくべきレジスタとして、A、F、B、C、D、E、H、Lの8ビットレジスタと、それぞれを組み合わせた16ビットレジスタ(ペアレジスタと呼ぶ)を挙げることができる。これだけ知っていればプログラムを組むことは可能だ。以下にもうすこしくわしく解説しよう。

アキュムレータ(A)

Aレジスタは、とくにアキュムレータ(累算器)という名前を持つ中心的なレジスタだ。

これは8ビットの計算(足し算、引き算、論理演算など)の機能を持ち、計算の結果が入る。おそらくプログラム中でもっともよく使われるものである。

例:

```
ADD A,B    A ← A + B
SUB B      A ← A - B
XOR C      A ← A XOR C
ADD A,020H A ← A + 020H
```

汎用レジスタ

(B、C、D、E、H、L)

その名のとおりに、汎用目的のレジスタである。一般に一時的なデータの保存に使われるが、Bレジスタはループのカウンタ用に、Cレジスタはポートに対しての読み書きでよく使われる。さらにHとLを組み合わせたHLレジスタは16ビットの算術演算をおこなうことができる。ただしAレジスタに比べてその機能は少ない。

例:

```
ADD HL,DE
HL ← HL + DE
```

フラグレジスタ(F)

フラグは、ある命令(主に演算命令)を実行した後の状態を保存するためのものであり、全部で6種類ある。フラグレジスタは、これらのフラグをまとめたものであり、各ビットがそれぞれの意味をもっている(次ページ図2参照)。

フラグをリセットする、またはクリアするというのは、そのビットを0にすることをいい、フラグをセットするというのは、1にすることをいう。

16ビットの数値

8ビットの数値は0から255までの整数だが、16ビットは16進数だと0からFFFFHまで。これを10進数の整数でいうと、-32768~32767になる。というのも、整数は16進数でいうと7FFFHまでがプラスの数で、8000H以降はマイナスの数値を表すからだ。このことは、よく知っていてもつい忘れて思わぬヒッカケになったりすることがある。試しに、

PRINT &H8000
とやってみよう。

DRAMのリフレッシュ

パソコンで「RAM」というと、ほとんどの場合、それはDRAM(ダイナミックRAM)でできている。DRAMは、SRAM(スタティックRAM)に比べ、構造が単純なため、つめこみやすいのだそう。ただし、構造上の理由で、ほっておくと記憶内容が消えてしまう

ため、つねに電気信号で刺激を与えて、記憶内容を新たに定着させる必要がある。これが、DRAMのリフレッシュだ。

汎用

これは「はんよう」と読む。これは、日常的にはあまり使われないが、プログラムではよく使われる。意味は「いろいろな用途」といった意味で、いろいろな目的で使われているため、とくに何々

用といいたい変数やレジスタなどをこのことばで表す。

フラグ

もともと旗(flag)という意味。なにかをチェックして、旗を立てるようにビットを立てる(1になる)から。

知っておくべきフラグ

全部で6種類あるといったが、とくに大切なのはキャリーフラグとゼロフラグである。まずはこれだけを覚えておこう。ここでは主に演算命令との関係にしまつて解説する。

・ゼロフラグ(Z)

演算の結果、Aレジスタがゼロになったときセットされ、それ以外はリセットされる。また、8ビットのインクリメント(レジスタの値を1増やす)命令やデクリメント(レジスタの値を1減らす)命令の結果、そのレジスタの内容が0になればセットされ、それ以外はリセットされる。

16ビットのADC(キャリーフラグをとともう加算)命令やSBC(キャリーフラグをとともう減算)命令でも、結果が0になればセットされる。

・キャリーフラグ(Cy)

足し算や引き算の結果、桁上がりや桁下がりがあったとき、セットされ、それ以外はリセットされる。インクリメント(INC)命令やデクリメント(DEC)命令では変化しない。論理演算ではリセットされる。

フラグに影響しない命令

16ビットのインクリメント、デ

クリメント命令、JP、JR、CALL、RET命令、16ビットのLD命令、LD A, IとLD A, Rを除く8ビットのLD命令、PUSH命令、POP AFを除くPOP命令ではすべてのフラグは変化しない。

どんなことに使うのか?

フラグは実際にはどんなことに使われるのであろうか。

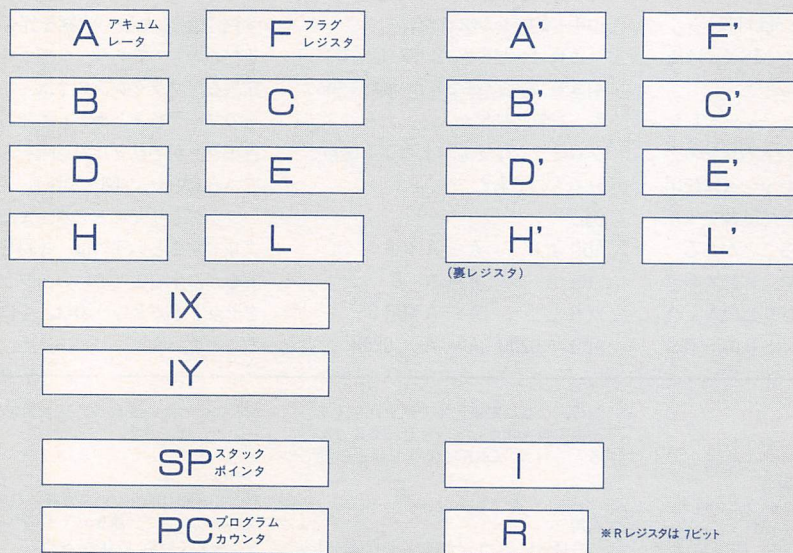
条件によってプログラムの流れを変える(例: IF~THEN文)ということは、プログラムを組む上でとても重要であるということ。これはみなもよく知っているだろう。これさえ自由に扱えるようになれば、ループ(一定条件のもとで同一の処理を繰り返す構造)もマシン語上で自由に実現することができるだろう。

BASICでは、おもにIF文だが、マシン語では条件をフラグで表現している。プログラム中で頻繁に使われるJP、JR、CALL、RETでは、フラグの内容によってその命令の動作を変えることができる。たとえば、

RET C

という命令は、キャリーフラグが1ならばRET命令を実行し、そうでなければ、何もしないという命令である。もちろん、たんに

RET



●図1 Z80のレジスタ

フラグの使用例

■8ビットのループの例 10H回(16回)、「処理」をおこなう

```
LD C, 10H ; C ← 10H
LOOP: 処理
      DEC C ; C ← C-1
      JP NZ, LOOP ; IF Z=0 THEN LOOP
```

■16ビットのループ 2000H回(8192回)「処理」をおこなう

```
LD BC, 2000H
LOOP: 処理
      DEC BC ; BC ← BC-1
      LD A, B ; A ← B
      OR C ; A ← A OR C
      JP NZ, LOOP ; IF Z=0 THEN LOOP
```

■条件分岐 A<10Hのとき、MAINへジャンプ

```
CP 10H ; A-10
JP C, MAIN ; IF Cy=1 THEN MAIN
```

■条件分岐 A=10Hのとき、MAINへジャンプ

```
CP 10H
JP Z, MAIN ; IF Z=1 THEN MAIN
```

■条件分岐 HL=DEのとき、MAINへジャンプ

```
OR A ; Cy ← 0
SBC HL, DE ; HL ← HL-DE-Cy
JP Z, MAIN ; IF Z=1 THEN MAIN
```

としてあれば、無条件でRET命令を実行する。また、

JP NZ, LABEL

という命令はゼロフラグが0ならばLABELで示されたアドレスへジャンプするという命令である。

このように、マシン語プログラムの条件分岐は基本的にフラグを参照しておこなわれる。

このフラグの条件については表1にまとめた。

サンプルプログラム

フラグレジスタの内容を表示するプログラムを作ってみた。

フラグレジスタへのLD命令はないのでPUSH/POP命令を利用した。行1140でCレジスタに11111111Bを代入して、この値がFレジスタに入ることになる。

この例では、まずフラグをすべてセットしておき、「XOR A」の結果、フラグがどのように変化するかを表示している。

いつものように、Simple ASM

b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
S	Z	-	H	-	P/V	N	Cy

【各フラグの名前】S=サインフラグ、Z=ゼロフラグ、H=ハーフキャリーフラグ、P/V=パリティ/オーバーフロー、N=減算フラグ、Cy=キャリーフラグ
※「-」のビットは未使用

●図2 フラグレジスタ(F)詳細

フラグ	ニーモニック	
	0	1
S	P	M
Z	NZ	Z
P/V	PO	PE
Cy	NC	C

●表1 フラグの条件

上で、
>ANO
でアセンブルしてから、
>GD000
で動かしてみよう。
画面に次のように表示されるはずだ。

```
SZ-H-PNC
11111111
SZ-H-PNC
01000100
```

最初の1行はフラグ名(行1350の文字列)、次の1行がそれぞれのフラグの状態を表し、行1090の「XOR A」を実行するまえの状態(フラグをすべてセット)だ。次の2行が、「XOR A」実行後のフラグの状態である。

「XOR A」によって、Aレジスタの内容が0になり、論理演算がおこなわれたので、Cyフラグがクリアされ、演算結果が0になるので、Zフラグがセットされるわけだ。

CALL FDISPを実行するとフラグの内容を表示するようになっているので、いろいろな命令のあとに置いてフラグがどう変わるか試してみよう。

まとめ

今回の説明でフラグがプログラムの要になっているということがよくわかってもらえたと思う。

フラグをよく使う順に並べれば、キャリー(Cy)、ゼロ(Z)、パリティ/オーバーフロー(P/V)、サイン(S)、減算(N)、ハーフキャリー(H)の順になる。このうち後ろ2つのフラグについては、知らなくても問題ないだろう。まずは最初の4つを使いこなすことだ。それではまた。(馬場俊輔)

11111111B
アセンブラで、数値の最後にHが付くのは16進数だが、Bが付くと2進数になる。この場合は、10進数の255、16進数のFFHに相当する2進数を表している。

パリティ/オーバーフロー
演算結果の8ビットに「1」のビットが偶数個含まれているときや、オーバーフロー(桁あふれ)したときに1になる。

●今月のサンプルプログラム(NMH-2.SIM)

```
1000 CHPUT: EQU 00A2H          |文字出力BIOS
1010 ASM: EQU 9000H
1020 ORG 0D000H
1030 ;
1040 LD C,11111111B
1050 PUSH BC
1060 POP AF          F←C
1070 CALL FDISP     フラグの内容表示
1080 ;
1090 XOR A
1100 CALL FDISP     フラグの内容表示
1110 JP ASM
1120 ;
1130 FDISP: PUSH BC
1140 PUSH AF
1150 PUSH HL
1160 PUSH AF
1170 POP BC        C←F
1180 LD HL,TABLE
1190 LD B,12
1200 LOOP0: LD A,(HL)
1210 CALL CHPUT
1220 INC HL
1230 DJNZ LOOP0
1240 LD B,8
1250 LOOP1: LD A,'1'
1260 RLC C
1270 JR C,FLAG     キャリーフラグが立っていたらFLAGへ
1280 DEC A
1290 FLAG: CALL CHPUT
1300 DJNZ LOOP1
1310 POP HL
1320 POP AF
1330 POP BC
1340 RET
1350 TABLE: DEFM 0DH,0AH,'SZ-H-PNC',0DH,0AH
1360 END
```

■改造例(部分追加)

```
1085 LD A,0FFH          フラグ無変化
1086 ADD A,2H          Cy: 1, Z: 0
1087 CALL FDISP       内容表示
1090 SUB 1H            Z: 1, Cy: 0
```

サイン
演算結果が負のとき1になる。

減算
減算命令のとき1になる。

ハーフキャリー
8ビット演算でビット3からビット4へ桁上がりがあると1になる。

Simple ASMバージョンアップ/
「Simple ASM」がバージョンアップして、「Simple ASM Ver.2.0」になりました。おもな変更点は、
①MSX-DOSにも対応
②テキスト領域が4~5倍に
③ターボRのR800の命令にも対応
④COM形式ファイル、BSAVE形式ファイルを直接作成できる
⑤デバッグがCOMファイルにも対応
すでにVer.1.0を持っていてユーザ

—登録している人は、1993年1月21日~3月31日の期間内なら1100円でバージョンアップしてもらえ(タケルから案内が届くので詳しくはそちらを)。はじめて買う人は、従来とおなじくタケルで5000円で買える(ただし1月21日から。1月9日~1月20日はどちらのバージョンも買えない)。ところでソフトを買ってマニュアルを請求しない人が多いそうだけど、無料送付なのでどんどん請求しよう!

SIDE ROLE サイドロール

爆音エディター

MSX MSX2/2+RAM8K by きうちヤスシ

▶遊び方は25ページ

変数の意味

■爆音のパラメータ用

A……PSGレジスタ6番のパラメータ増分

B……PSGレジスタ12番のパラメータ増分

X……PSGレジスタ6番のパラメータ×6してスプライトのY座標にも使用

Y……PSGレジスタ12番のパラメータ⇒スプライトのX座標にも使用

■その他の変数

A\$……画面作成用

D、E……タマゴの殻のデモ時のY座標と増分用

E\$……CHR\$(27)が入る⇒表示位置指定のエスケープシ

ーケンス用

I……ループ用

S……入力された文字の文字コードが入る⇒入力がないときは“*”の文字コードが入る

W……スプライトパターンジェネレータテーブルのVRAMアドレス用/太文字処理時のキャラクタパターンデータ用

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定 ●表示文字数設定 ●変数を整数型に宣言 ●画面の色設定 ●PSGレジスタ(6と12)のパラメータ初期化 ●画面作成用文字列設定 ●表示位置指定のエスケープシーケンス設定 ●ゲーム

画面表示 ●効果音 ●文字の色設定 ●PSGレジスタ設定

2 パターン定義

●スプライトパターンジェネレータテーブルのVRAMアドレス設定 ●スプライトパターン定義ループ開始 ●データをVRAMに書きこんで定義/書きこむVRAMアドレス更新 ●定義ループ閉じ ●太文字処理ループ開始 ●キャラクタパターンをVRAMから検出/計算して書きこみ(左側を太くする) ●太文字処理ループ閉じ

3~4 キー入力

●キー入力受け付け(文字コードに変換する) ●入力によりPSGレジスタ(6と12)のパラメータ増分計算 ●GRAPHキーが押されているか判定⇒[押されていれば]PSGレジスタ(12)の増分を10倍して調整

5 パラメータ表示

(MORO)

BAKUON .FD2

```

1 SCREEN1,0:WIDTH11:DEFINTA-Z:COLOR15,0,
0:X=25:Y=X:A$="":E$=CHR$(27):
PRINTSPC(44)"<SIDE ROLE>"A$SPC(22)"は`くおん
エディター"SPC(55)A$"PRODUCE: きうちヤスシ"
:BEEP:FORI=0TO6:VPOKE8197+I,48-112*(I<3)
+32*(I=0):NEXT:SOUND7,7:SOUND8,16
2 W=14336:FORI=0TO15:VPOKEW,VAL("&H"+MID
$("3028B07832283278FCFCFC78307878FC",I*2
+1,2)):W=W-4*(IMOD4=3)+1:NEXT:FORI=264TO
727:W=VPEEK(I):VPOKEI,WORW&2AND224:NEXT
3 S=ASC(INKEY$+"*"):A=(S=30ANDX>0)-(S=31
ANDX<31):B=(S=29ANDY>0)-(S=28ANDY<255)
4 IFPEEK(-1045)=251THENB=B*10:IFY+B<0THE
NB=-YELSEIFY+B>255THENB=255-Y
5 X=X+A:SOUND6,X:Y=Y+B:SOUND12,Y:PRINT$
"Y"USING"SOUND 6, ##SOUND12,###":X,Y
6 PUTSPRITE0,(Y,X*6),15,3:PUTSPRITE2,(Y,
X*6+4),15,2:IFA+BTHENSOUND9,15:SOUND9,0
7 IFS=32THENPRINT"SOUND 7, 7SOUND 8, 16
SOUND13, 1":SOUND13,1:D=X*6:E=-9:FORI=0
TO16:E=E+1:D=D+E:PUTSPRITE0,(Y,D):PUTSPR
ITE1,(Y,X*6),-10*(I<16),IMOD2:NEXT:GOTO3
ELSEPRINT$Y*"SPC(33):GOTO3
8 '— SIDE ROLE — 1992年 11月 6日 きうちヤスシ
    
```

プログラマからひとこと

黒の夜 黒いドレス
 みんなで うききめきあっている
 それは 一人が目立つこと無く
 黒の夜に 溶けていく
 何をやるのも 夜のせい
 ウソをつくのも 夜のせい
 夜がざわめく時あれば
 ドレスたちも 騒ぎだす
 夜が星を招いたら
 ドレスたちも 身を飾る
 ウソをつかずに 生きてゆけない
 ウソをつかねば やってゆけない
 夜が来るから 見つけられない
 白いドレスが 見つからない
 ドレスの色 月の光でしだいに色あせていった
 やがてドレスが 真っ白になる時
 ドレスたちは 目が覚めた
 もう黒に染まる事無い 白いドレスを飾飾って
 黒の夜を飛びまわる 黒の夜に傷をつけ
 もうすくに来る 白の屋に向かって

きうちヤスシ 長野・17歳

黒いドレスのウソつき

SIDE ROLE

爆音エディター

きみのゲームを 盛り上げよう!!

作者初の ツールソフト!
 EXPLODE SOUND EDITOR

PRODUCE Yasushi KUCHI

〈ファンダムニュース/12月読者アンケート 集計結果発表〉今月は残念ながらまだ集計結果が出ていないのでBEST5はお休みだが、あの第6回プログラムコンテストの結果がすぐに発表された。Mファン大賞はTPM.COの「DELVINDUS」が受賞、おめでとう! また、惜しくも総合は2位だったが、大賞推薦数はトップだったTANAKAの「Emporer」の健闘をたたえたい。最後に審査に参加してくれた読者に感謝。次は審査される側に立とう。(ち)

1スクリーンファイト

MSX MSX2/2+RAM8K by KeySiDe

▶遊び方は26ページ

変数の意味

■初期設定時

- A, Z……型宣言用
- I, M……ループ用
- P……鏡像パターン作成用
- V……スプライトパターン定義用

■ゲーム中

- X……ホワイトのX座標
- M……ブルーのX座標
- A, Y……敗者デモ座標用
- 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
- I……勝敗フラグ⇒0=ホワイトの負け、1=ブルーの負け、2=決着がついていない
- P(n)……勝ち数⇒nは0=ホワイト、1=ブルー
- P, N……プレイヤーの状態⇒0=通常、1=ストレート、2=アップー
- S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

- 画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●表示文字数設定●変数の整数型宣言●スプライトパターン定義ループ開始●パターンデータ設定/ホワイトのパターン書きこみ/鏡像パターン作成ループ開始●鏡像データ計算/ブルーのパターン書きこみ●各ループ閉じ●舞台の色設定

2 ゲーム前設定

- 表示位置指定のエスケープシーケンス設定●効果音●スプライト衝突時の割りこみ先指定●勝敗フラグ設定●ラウンド数、スコア表示●各プレイヤーの座標設定●舞台表示

3 ゲームメイン

- ホワイト移動処理⇒スティック

ク入力受け付け/攻撃の種類設定/移動計算●ブルー移動処理⇒スティック入力受け付け/攻撃の種類設定/移動計算●ホワイトとブルーのスプライト表示●スプライト衝突時の割りこみ許可●行6呼び出し

4 効果音サブ

- 攻撃時の効果音●もとの処理にもどる

5 ダメージ判定

- スプライト衝突時の割りこみ禁止●相打ち判定⇒[おなじ状態での衝突なら]各プレイヤーの座標更新【そうでなければ】効果音/どちらのダメージか判定⇒[ホワイトなら]ホワイトの座標更新【ブルーなら】ブルーの座標更新●REM文

6 勝敗判定

- 勝敗判定⇒[勝負がついたら]勝敗フラグ設定

7 敗者アニメ

- ゲーム継続判定⇒[継続なら]行3へもどる【勝負がついていれば】負けたプレイヤーのX座標設定、スプライト表示/効果音/落ちていくアニメ表示/勝ち数加算/行2へもどる

8 REM文

補足

行1の鏡像パターン作成では、1バイトぶんのデータが完成してからVPOKEで書きこむほうがいい。具体的には、2つ目のVPOKEの直前にNEXTを置けばいいのだ。これだけで、待つ時間がすいぶん変わる。

作者の解説の手紙に気になることが書かれていた。それは、「ときどきパンチの威力が倍になる」という内容で、高速モードで実行すると起こる現象だった。

ターボRでは、VDPがそのスピードに追いつけないために、スプライト割りこみ等を使った

プログラムでは、わりとよく起こる現象なのだ。

またその影響で、プレイ中にOut of memoryのエラーが出ることもある。

このエラーは行3から行6へGOSUBで移行するために、そのあとで割りこみがかかるとメモリが減るので起こるのだ。

このゲームは高速モードでは遊ばないだろうし、標準モードでプレイすれば、ほぼ正常に動作するので、事実上は問題ないだろうが、いちおう、修正する

ときのポイントを述べておく。

VDPレジスタにはスプライトが衝突したことを知らせる働きを持つものがある。それは、VDP(8)のビット5で、ここが1のときは衝突中、0なら衝突していない。

BASICで使うときは、VDP(8)AND64とすれば、ビット5が1かどうかを調べることができる。スプライト衝突割りこみのかわりにここを見ながら処理をすればいいのだ。(MORO)

プログラマから
ひとこと

時間をかけません

[貴重品]



▷この前の予告したRPGの構想に四苦八苦し、気分転換にと、このゲームを作りました。制作時間は2時間。クイックナイトは5時間と、私の作品は時間をかけません。▷前回忘れた自己紹介：氏名は横堀君夫。17才。パソコン歴5年。機械語も少しできるがする気にならん。住所は埼玉県の上里町。ちなみに、埼玉県地図で一番東北のどっばり部分が上里町だ。▷このゲームの由来は、FCのアーバンチャンピオンです。昔からゲームをした人しか知りませんね。たぶん。▷さて、弟にわかります。▷ああ、高校入試がもうすぐだ。同じ心境の人、何人いるだろうか(泣)。

KeySiDe 埼玉・17歳

1SCREEN .FD2

```

1 SCREEN1,1,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH26
:DEFINTA-Z:FORI=1TO24:V=ASC(MID$(“た`のねり`
P<p0!“p0H+p4$xp0H+”,I,1)):VPOKE14335+I,V
P=0:FORM=0TO7:P=P-((VAND2^M)>0)*2^(7-M)
:VPOKE14359+I,P:NEXTM,I:VPOKE8208,78
2 E$=CHR$(27)+"Y":BEEP:ONSPRITEGOSUB5:I=
2:PRINT$(“)ラウト”P(0)+P(1)+1;E$*)ホワイト
:P(0);E$+)ブルー :P(1):X=24:M=217:PRINT
E$0”STRING$(26,“◆”)
3 S=STICK(0):P=-((S=3)-(S=5)*2:X=X-(S=0)+(
S=7):S=STICK(1):N=-((S=7)-(S=5)*2:M=M+(S
=0)-(S=3):PUTSPRITE0,(X,110),15,P:PUTSPR
ITE1,(M,110),7,N+3:SPRITEON:GOSUB6
4 SOUND6,18:SOUND7,183:SOUND8,16:SOUND12
,12:SOUND13,0:RETURN
5 SPRITEOFF:IFP=NTHENX=X-10:M=M+10ELSEGO
SUB4:IF(P=0ORP=2)ANDN>0THENX=X-N*30ELSEM
=M+P*30:REM [1スクリーンファイト]
6 IFX<15THENI=0ELSEIFM>226THENI=1
7 IFI=2THENRETURN3ELSEA=211+15:PUTSPRI
TEI,(A,110),15-I*8,I*3:FORY=0TO9:BEEP:NE
XT:FORY=110TO200:GOSUB4:PUTSPRITEI,(A,Y)
,15-I*8,I*3:NEXT:P(1-I)=P(1-I)+1:RETURN2
8 REM 1992/10/18 By Kimio Yokobori

```

FIRE ROOM ファイア・ルーム

MSX2/2+VRAM64K by ZEEDEN岡林だい

▶遊び方は26ページ

変数の意味

スプライト座標

A、B……人の座標
X、Y……バケツの座標

その他の変数

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

D……火柱出現カウンタ⇒火柱が出現してからの時間用

F……火柱の出現間隔⇒次の火柱が出現するまでの間隔

I……ループ用

J……火柱のキャラクタパターンデータ読みこみ用

P……マウス入力用
R……乱数初期化用
SC……スコア
SP……人の表示切り換え用

プログラム解説

1 初期設定

●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●表示文字数設定●変数の整数型宣言●乱数初期化●PSGLレジスタ初期化●火柱のキャラクタパターン定義ループ開始●データ読みこみ/VRAMのパターンジェネレータテーブルへ書きこみ●定義ループ閉じ●スプライトパターン定義ループ開始●VRA

Mのスプライトパターンジェネレータテーブルへ書きこみ●定義ループ閉じ●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●火柱の文字色設定

2 変数初期化

●バケツと人の座標、人の表示用カウンタ、スコア、火柱出現用の各変数設定●PSGLレジスタ設定●火柱のキャラクタパターンデータ(行1)で読みこみ

3 人とバケツ表示

●人の表示パターン切り換え●バケツ表示●人表示

(MORO)

4 バケツ移動

●マウスデータ読みこみ●バケツの座標計算●バケツの座標調整●人の座標計算

5 消火せよ!

●左ボタン入力判定⇒[入力があれば]消火判定⇒[バケツの位置に火柱があれば消火]効果音/火柱の出現間隔減少/スコア加算/火柱の表示消去



プログラマからひとこと

一度聴いてみましょう

ファンダムには2度目です。さてさて、僕は追手前の吹奏楽部でチューバをやっています。でも音楽的知識もセンスもないせいか、あまりうまくありません。ところで、僕はテクノやハウスが大好きです。L.A.STYLEやT-99、CUBIC22、DIGITAL VOLCANO等のハードコアテクノ系の曲が大好きでハマっています。CD、ジュリアナシリーズがとても良かったです。新作にも期待している。みなさん一度聴いてみましょう。はてさて、前座はこれぐらいにしておいてゲームの話をしめよう。今回もマウス用です。あれ? これぐらいしか書くことがないな……。まーいいや。現在はパズルゲームを作っています。ほぼ完成していて、後はステージを考えるだけという状態です。そのゲームで初めてマシン語を使いました。マシン語については超初心者なので、ほんの数バイトのマシン語に苦労しました。最近忙しいので投稿するのはまだまだ先の話になりそうなので気長に待っていてください。OOOOOFRIEVEくん。住所がわからなくて返事が出せません。封筒をなくしてしまったんです。すいませんが、至急ご連絡を/
ZEEDEN岡林だい 高知・16歳



感想、苦情、その他なんでも。

〒781-51

高知県高知市大津甲531-19

岡林 大

まで、ヨソク36。

FIREROOM.FD2

```
1 KEYOFF:COLOR15,1,1:SCREEN1,0:WIDTH32:D
EFINTA-Z:R=RND(-TIME):SOUND7,49:FORI=0TO
7:READJ:VPOKE776+I,J:NEXT:FORI=0TO23:VPO
KE14336+I,VAL("&H"+MID$("1834427E7E3C2C3
C3838007C3A3844881C1C003E5C1C2212",I*2+
1,2)):NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":VPOKE8204,97
2 X=0:Y=0:A=8:B=8:SP=1:SC=0:F=30:D=20:SO
UND12,18:DATA8,90,60,189,126,46,20,12
3 SP=3-SP:PUTSPRITE0,(X,Y),4,0:PUTSPRITE
1,(A,B),15,SP:PUTSPRITE2,(A+1,B),14,SP
4 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):X=X*
-(X>0)+(X>247)*(X-247):Y=Y*-(Y>0)+(Y>182
)*-(Y-182):A=A+1+(X+A)*2:B=B+1+(Y+B)*2
5 IFSTRIG(1)THENIFVPEEK(6144+(X+3)*8+((Y
+4)*8)*32)=97THENSOUND6,0:SOUND13,0:SOUN
D8,16:F=F+(F>0):SC=SC+1:VPOKE6144+(X+3)*
8+((Y+4)*8)*32,32
6 IFVPEEK(6144+(A+3)*8+((B+4)*8)*32)=97T
HENVPOKE6919,6:PLAY"","T13402V14L8BGECB-
G-ED-01B-AGE-DC":PRINTES"$+GAME OVER="E
$"&+SCORE"SC:FORI=0TO1:I=-STRIG(3)+PLAY(
0):NEXT:CLS:GOTO2ELSEIFF<DTHEND=0:VPOKE6
144+RND(1)*768,97:GOTO3ELSED=D+1:GOTO3
```

postlude ポストリユード

ノンプレイヤーキャラのプログラム操作

ゲームに登場するキャラクタを、すべてプレイヤーが操作するとは限らない。この作品の場合では、バケツ、人、火柱の3つのキャラクタが登場するが、プレイヤーが操作するのはバケツだけだ。残る人と火柱は、プログラムによって操作されている。

ここではこの2つのキャラクタに代表される、プログラムによる操作を解説しよう。

■火柱：ランダムな操作

火柱は行6の最後のほうにある、VPOKE6144+RND(1)*768,97によって出現する。出現する間隔は状況によって異なるが、位置はRND関数によって、ランダムに決定されているのだ。

この部分をもう少し詳しく説明すると、VPOKEでVRAMに書きこまれている97という数値は、火柱に使われている文字のキャラクタコードだ。そして、書きこみ先のVRAMアドレスに指定されている6144という数値は、画面の左上の位置を示している。

SCREEN1の画面に表示できる文字数は、横32文字×縦24行で768文字になっている。つまり、+RND(1)*768

という部分は、画面の左上を基準として、どの場所に火柱を表示するかを決定している部分なのだ。

VPOKEが使われているのでピンとこない人もいるだろうが、右上のリスト1とほぼおなじ意味の処理なのだ。

火柱の場合、プログラムによる操作であっても出現位置を決定しているだけにすぎないが、これもプログラムによるランダムな操作の違いはない。

■人：意図的な操作(追跡処理)

ゲーム中、人はバケツを追い求めているかのごとく行動している。これはプログラムによる意図的な操作で、ファンダムに掲載される作品では、このような追跡処理が使われていることが多い。

行4の最後のほうにある、

$$A=A+1+(X<A)*2$$

$$B=B+1+(Y<B)*2$$

という2つの計算式が、このプログラムで使われている追跡処理の正体で、変数AとBは人の座標、XとYはバケツの座標だ。

関係演算(不等号など)が苦手な人のために、この計算式の意味を詳しく解説しよう。

関係演算の部分、つまり、 $(X<A)*2$

を除いて考えると、変数Aに1が加算される。つまり人が1ドット右に移動することになる。……①

関係演算では、2つの値を比べたとき、その関係が成り立つときは-1が、成り立たないときは0が結果として得られる。だから、 $(X<A)$

という関係演算では、バケツのX座標が人のX座標より小さいとき、つまりバケツが人より左の位置にあれば-1、そうでなければ0が結果となる。したがって、 $(X<A)*2$

の計算結果は、バケツが人より左にあれば-2、そうでなければ0という値になるのだ。……②

最終的に、変数Aには①と②を足した値が加えられるので、

$$\cdot \text{バケツが人より左にあれば}$$

$$A=A+1-2 = A-1$$

人は左に動く

・そうでなければ

$$A=A+1+0 = A+1$$

人は右に動く

となり、結果的に人がバケツを追いかけるようになるのだ。また、Y座標の計算式も、使われている変数が違うだけで意味はおなじだ。

リスト2のようにSGN関数を使った処理や、リスト3のように関係演算を行う方向を変えているものもある。

■その他の意図的な操作

プログラムによる意図的な操作には、このような追跡処理だけではなく、単純な例では、ひたすら直進するとか、円や放物線を描くように移動するなどがある。

サンプルとして、リスト4と5を掲載しておくので、2つとも試してみよう。

ランダムな操作ばかりでは乱数しだいの大味なゲームになってしまうし、意図的な操作ばかりだと変化に乏しくなる。

1行にも満たない、こういった計算式がゲームを大きく左右するので、変わった動きをするキャラクタを見つけたら、プログラムを調べて研究してみよう。

(MORO)

■リスト1 LOCATEだとこうなる

```
LOCATE 32*RND<1>,24*RND<1>:PRINT"a";
```

画面のどこかに「a」(火柱のキャラクタ)を表示する。ただし、画面のいちばん右下に文字を表示すると、画面がスクロールしてしまうので、このリストのように変えて実行するとバグってしまう。



■リスト2 SGN関数を使ってみる

```
A=A+SGN<X-A>:B=B+SGN<Y-B>
```

SGN関数は、引数(カッコの中の式)の値が、正の数なら1、負の数なら-1、ゼロなら0を値とする関数だ。この関数を使えば、少ない文字数で追跡処理が実現できるので覚えておこう。



■リスト3 関係演算のやりよう

```
A=A+(X<A)-(X>A):B=B+(Y<B)-(Y>B)
```

```
A=A-1-(X>A)*2:B=B-1-(Y>B)*2
```

関係演算は、座標の調整(画面から出ないようにする)などの数値を範囲内に収めるときや、ハイスコア計算、スティック入力から座標増分を計算するなど、ファンダムではよく使われている。



■リスト4 走るけど休むの改造法

```
4 P=PAD<12>:X=X+PAD<13>:Y=Y+PAD<14>:X=X*  
-(X>0)+(X>247)*(X-247):Y=Y*(Y>0)+(Y>182)  
*(Y-182):A=A+SGN<X-A>:B=B+SGN<Y-B>:Z=  
A-A*(A>0)+(A>247)*(A-247):B=-B*(B>0)+(B  
>182)*(B-182):IFC=0THENZ=3-Z:C=RND<1>*12  
+Z*2ELSEC=C-1:IFZ=0THENSEP=3-SP
```

【内容】火事場にいるのに、トトロ口してられない! ということで、人が速く動く改造だ。また、速く動けば休みたくもなるので、ときどき休んでしまう。【解説】Zは人の移動増分で、0(休む)と3(走る)で切り換わる。0は状態

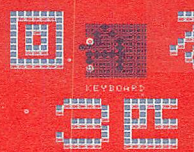
の継続カウンタで、0になったらZを切り換えて、0を乱数で再設定する。0以外ならZは変化しない。Zが0のときはSPを切り換えてジタバタしないようにしている。

■リスト5 煙が目にしみるの改造法

```
4 P=PAD<12>:X=X+PAD<13>:Y=Y+PAD<14>:X=X*  
-(X>0)+(X>247)*(X-247):Y=Y*(Y>0)+(Y>182)  
*(Y-182):A=A+M:B=B+N:A=-A*(A>0)+(A>247)  
*(A-247):B=-B*(B>0)+(B>182)*(B-182):IFC=  
0THENC=RND<1>*12+6:M=SGN<X-A>*3:N=SGN<Y-  
B>*3ELSEC=C-1
```

【内容】気持ちよあせて走るんだけど、もしかしたら煙が目に入って、バケツがよく見えないかもしれない。ということで、ときたま見つけるんだけど、すぐ見失ってしまう改造だ。【解説】MとNは人の座標増分で、C(状態の継続

カウンタ)が0になるまで変化しない。つまりそのあいだは直進するのだ。Cが0になったら、バケツと人の座標関係からMとNを設定し、0を乱数で再設定している。



回る3匹

MSX MSX2/2+RAM16K by 小松健彦

▶遊び方は27ページ

変数の意味

スプライト座標

X, Y……自分の座標(XはX座標, YはY座標-1して表示)
 XX(n), YY(n)……X, Yの増分(n=スティック入力値)
 R(n), O(n), P(n)……3匹の回転半径, 中心座標
 OO(n), PP(n)……3匹の1回転を16段階に分割したときの中心からの増分。nは角度

その他の変数

A, B, C\$……タイトル表示用(X座標, Y座標, 表示パターン作成用データ)
 A\$, D\$……キャラクタパターン定義用/D\$はタイトル表示にも使用
 AD……移動先にある文字のキャラクタコード
 B\$, V……ステージ作成用
 C……回転カウンタ(16段階のどの段階にあるかを表す)

D\$(n)……ステージデータ。13文字で構成され、左から自分の座標, ゴールの座標, 1匹目の回転半径, 座標, 2匹目の回転半径, 座標, 3匹目の回転半径, 座標となっている
 DD(n)……ステージデータを数値に変換したもの(n=0~12)
 E……タイトル用キャラクタを表示するかどうかのフラグ
 0: 表示しない
 1: 表示する

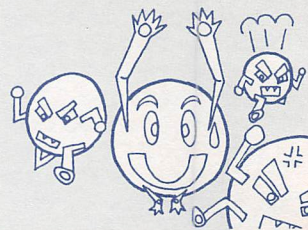
I, J, K……ループ用
 L……キャラクタパターン設定のループ回数
 M1\$~M9\$……効果音データ
 N……ステージ番号
 NN(n)……各ステージを何回目でクリアしたか(n=ステージ番号)
 S……スティック入力用
 S\$……スプライト定義用
 T……入力装置
 0: キーボード

プログラマからひとこと

1年生大会のセッター

今まで作った中でいちばんよくできた作品だったのでおそらく採用されるのでは? と思っていましたが、やっぱり通知が届いた時は感動しました。このゲームをみなさんがやるのはたぶん冬休み明けでしょう。新学期そして1993年のスタートにこのゲームを全26面解いてのぞもうとする姿勢が大切だよ。きっとキミの人生の糧となるはずだ。話は変わりますが、この文章を書いているのは地区1年生大会が1週間後に迫ったある秋の日です。僕はバレ一部の1年生なのでその大会に出場するのですが、大きな悩みを抱えています。それはセッターの問題です。僕たちのチームはエース2人を攻撃の軸としているのですが、そいつときたらオープントスは安定せずバックトスはどこにあげるかさえわたりません。これではバレーになりません。許せない! あいつはチームだけでなく僕たちの青春も踏みにじろうとしている! そのセッターは……やべ、俺だ。

小松健彦 山形・15歳



1: ジョイスティック

40 キャラクタパターン定義/カラーテーブル設定

プログラム解説

■初期設定

- 10 画面初期化/配列宣言
- 20 スプライトパターン定義/スプライト割りこみ設定
- 30 効果音設定

50~60 タイトル表示/入力装置名設定

70 プレイヤーの座標増分データ読みこみ

80 3匹の座標増分データ読みこみ

MAWARU .FD2

```

10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,6,
6:CLS:DIMX(8),YY(8),OO(15),PP(15)
20 FORI=0TO1:S$="":FORJ=0TO7:S$=S$+CHR$(
VAL("&H"+MID$( "3C7ED8BFBFD423C3C7EFFBDD
BFF423C",I+16*J*2+1,2))) :NEXT:SPRITES(I)
=S$:NEXT:ONSPRITEGOSUB290:GOSUB260
30 M1$="03L32CDE":M2$="04L32CDE":M3$="05
L32CDE":M4$="L16CDEFGAB":M5$="R32CR8CR4C
CCCC":M6$="05"+M4$+"06"+M5$:"M7$="06"+M4$
+"07"+M5$:"M8$="07"+M4$+"08"+M5$
40 L=5:GOSUB250:VPOKE198,212:VPOKE199,
223:VPOKE204,242:VPOKE8205,230
50 FORI=0TO3:READA,B,C$:FORJ=0TO7:D$=RIG
HT$( "00000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(C$,J*2
+1,2))),8):FORK=0TO7:E=VAL(MID$(D$,K+1,1)
):IFE=1THENLOCATEA+K,B+J:PRINT"@" :LOCATE
A+K,B+J+1:PRINT"@"
60 NEXT:NEXT:NEXT:T=0:LOCATE12,13:PRINT"
KEYBOARD"
70 FORI=0TO8:READXX(I),YY(I):NEXT
80 FORI=0TO15:READOO(I),PP(I):NEXT
90 N=0:DIMNN(25),DS(25),DD(12):FORI=0TO2
5:NN(I)=0:READDS(I):NEXT
100 GOSUB260:GOSUB280:N=N+1:FORI=0TO7:V=
VPEEK(512+N*8+I):B$="00000000"+BIN$(V):FO
RJ=0TO7:LOCATE12+J,4+I:PRINTMID$(B$,LEN(
B$)+J-7,1):NEXT:NEXT
110 GOSUB260:SPRITEON:AD=49:C=-1:NN(N-1)
=NN(N-1)+1:(NN(N-1)=99):FORI=0TO12:DD(I)
=VAL(MID$(DS(N-1),I+1,1)):NEXT
120 X=9+DD(0):Y=2+DD(1):LOCATE9+DD(2),2+
DD(3):PRINT"8"
130 FORI=0TO2:IFDD(I*3+4)=1THENIFVPEEK(6
217+DD(I*3+5)+DD(I*3+6)*32)=49THENLOCATE
9+DD(I*3+5),2+DD(I*3+6):PRINT"2"

```

```

140 NEXT:FORI=0TO2:R(I)=DD(I*3+4):O(I)=8
*DD(I*3+5)+72:P(I)=8*DD(I*3+6)+15:NEXT
150 PUTSPRITE3,(X*8,Y*8-1),10,0:C=(C+1)M
OD16
160 FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(O(I)+OO(C)*R(I)
,P(I)+PP(C)*R(I)),1,1:NEXT
170 IFAD=56THENSPRITEOFF:PLAY"XM6$","XM
7$","XM8$":IFN=26THEN22ELSE100
180 S=STICK(T):X=X+XX(S):Y=Y+YY(S):AD=VP
EEK(6144+X*Y*32)
190 IFAD<49ANDAD>50ANDAD<56THENX=X-XX
(S):Y=Y-YY(S)
200 IFSTRIG(0)THEN1-T:LOCATE12,13:IFT=
0THENPRINT"KEYBOARD"ELSEPRINT"JOYSTICK"
210 GOT0150
220 GOSUB260:GOSUB280:LOCATE12,13:PRINTS
PC(8):L=3:GOSUB250:VPOKE199,212:FORI=0T
O3:VPOKE8200+I,77:NEXT
230 FORI=0TO1:FORJ=0TO12:LOCATEI*8+10,J+
1:PRINTCHR$(I*13+J+65):SPC(3-LEN(STR$(NN
(I*13+J)))):NN(I*13+J):NEXT:NEXT:FORI=0T
O980:NEXT:READM4$,M5$,M9$
240 FORI=0TO3:PLAYM4$:NEXT:FORI=0TO3:PLA
YM5$:NEXT:PLAYM9$:GOT0240
250 FORI=0TO7:READAS,DS:FORJ=0TO7:VPOKEA
S(C*8+J,VAL("&H"+MID$(DS,J*2+1,2)):NE
XT:NEXT:RETURN
260 PUTSPRITE3,(0,7),10,0:PUTSPRITE0,(2
08,7),1,1
270 PUTSPRITE1,(88,159),1,1:PUTSPRITE2,(
160,159),1,1:RETURN
280 FORI=0TO7:LOCATE12,I+4:PRINTSPC(8):N
EXT:RETURN
290 SPRITEOFF:PLAY"XM1$","XM2$","XM3$":
:IFVPEEK(6144+X*Y*32)=56THENFORI=0TO980
:NEXT:RETURN11ELSERETURN110

```

```

300 DATA 0,24240B2424DB2424,1,C381000000
00810C3,2,C38100422400B0C3,8,C38118242418
810C3,a,FF81818181818181,ff,h,ABD5ABFF000000
00
310 DATA 2,2,FE82BAAAAA82FE
320 DATA 23,2,7C80813C429A261C
330 DATA 8,15,7C8023C02827C00
340 DATA 17,15,FEA8ABEE800FE00
350 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,
-1,0,-1,-1
360 DATA 0,-7,3,-6,5,-5,6,-3,7,0,6,3,5,5
,3,6,0,7,-3,6,-5,5,-6,3,-7,0,-6,-3,-5,-5
,-3,-6
370 DATA3834154135296,3268263144177:'AB
380 DATA7377243273347,3832164146278:'CD
390 DATA5872132325125,38721232124364:'EF
400 DATA7355332225348,3272293245265:'GH
410 DATA626826224266,6236174345168:'IJ
420 DATA7872334134166,3278144147268:'KL
430 DATA3678172254167,3773134154176:'MN
440 DATA7658344365168,6238143174135:'OP
450 DATA3756135175157,3833135155178:'QR
460 DATA44873243166248,5632141233263:'ST
470 DATA3272254167238,7232355155168:'UV
480 DATA3572137267287,3238145166148:'WX
490 DATA7258254336377,3278172366166:'YZ
500 DATA 0,788898A8C8887000,1,200A0A2020
20F800,2,78880010080F800,0,788888708888
7000
510 DATA L16 04C03C05DD
520 DATA L16 03802B05CC
530 DATA L16 04A03A05A04A 04F03F05F04F 0
4B03B05B04B 04G03G05G04G L8 05C04C06C05C
04C R806C8B

```



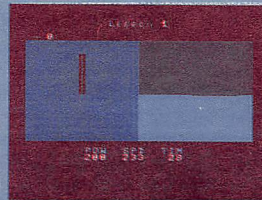
当選者発表

- 90 変数初期化/ステージデータ読みこみ
- ステージ作成
- 100 スプライト消去/ステージマップ消去/ステージ番号に1を加える/ステージ表示
- 110 スプライト消去/スプライト割りこみ許可/トライ回数/更新/ステージデータの数値化
- 120 自分の座標設定/ゴール表示
- 130 危険地帯マーク表示
- 140 3匹の回転半径、座標設定
- メインルーチン
- 150 自分表示/3匹の回転力

- ウインタ更新
- 160 3匹を表示
- 170 ゴールしたら効果音/全ステージをクリアしたらエンディングへ、そうでなければ行100へ
- 180 スティック入力/自分の移動座標算出/移動座標上の地形用文字コード検出
- 190 進入できない地形に移動しようとしている場合、座標を元にもどす。
- 200 トリガー入力があったら、入力装置を変更
- 210 行150へ
- エンディング

- 220 スプライト消去/ステージマップ消去/入力装置名消去/キャラクタパターン定義/カラーテーブル設定
- 230 全てのステージを何回でクリアしたか表示/効果音データ読みこみ
- 240 エンディング音楽演奏
- サブルーチン
- 250 キャラクタパターン定義サブ
- 260~270 スプライト消去サブ
- 280 ステージマップ消去サブ
- ミス処理
- 290 スプライト割りこみ禁止/効果音/もしゴールにはいる

- と同時に3匹にぶつかっていたらウエイト/行110へ
- データ
- 300 キャラクタパターンデータ(ゲーム中用)
- 310~340 タイトル表示用データ
- 350 XX(n)、YY(n)設定用座標増分データ
- 360 OO(n)、PP(n)設定用座標増分データ
- 370~490 ステージデータ
- 500 キャラクタパターンデータ(エンディング用)
- 510~530 エンディング用効果音データ (おさだ)



そらをとびたい

MSX MSX2/2+RAM16K by 大久保俊介

▶遊び方は28ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y、Z……自機(ドットパイパー)のX座標、Y座標、高さ(左画面ではX、Y、右画面でY、Zが自機の表示座標となる)

自機関係の変数

- K1……進行方向。0~360の値をとり、90のとき北向きになる
- K2……対地角度。0~360の値をとり、180のとき水平
- K3……K1の増分。値は10固定

プログラマからひとこと

スピードとの戦い

うれしい初採用です。いろいろ書きたいことがあったような気もしますが、原稿用紙を前にしたらハタと筆が止まってしまいました。(この間3日経過)。この作品はもともオールBASICで3Dのフライトシミュレーションを作ろうとしたものなのですが、いったいどこが3Dなのでしょう。実行速度のことを考えたらこんな表示になってしまいました。僕のようなマシン語を使えない者にとっては、プログラミングは常にスピードとの戦いです。このゲームは複雑怪奇な三角関数の計算をやっている(本人にもわからじ)わりには速いと思います。写真はこのプログラムを作った高3の頃のもので。早いもので大学1年もそろそろ終わり。MSXもこれくらい速ければ良いのですが。 大久保俊介 埼玉・19歳



- V……自機の出力
- W……自機のスピード

その他の変数

- A……カラーテーブル書きかえ用データ
- A\$(n)、B\$(n)……ゲーム画面作成用キャラクタ/キャラクタデータ読みこみ用
- C……合否判定、失格理由
 - 0……合格
 - 1~8……失格
- CO(n)、SI(n)……三角関数の値格納用(n=0~360の角度、5度ごとの値をあらかじめ計算し格納する)
- F……風速、風向(符号が正のときは東向き、負のときは西向きを表し、絶対値は風力を表す)
- HI……ハイスコア
- I、J……汎用
- K4……着陸のときの進入角度の限界
- L……レッスンの番号
- M(n, m)……左画面の仮想V RAM
- N(n, m)……右画面の仮想V RAM
- M\$(n)……失格理由のメッセージデータ
- O……ポイントの通過数

- Q#……角度(単位:ラジアン)
- R、R1、R2、R3……乱数発生用
- S……スティック入力用
- S1、S2……トリガーA、Bの入力用
- SC……スコア
- T……制限時間
- TT……そのレッスンでの得点の合計

プログラムの解説

- 初期設定
- 10 画面初期化(スクリーン1)/乱数初期化/変数型宣言/配列宣言
- 20 太文字作成処理
- 30 キャラクタ定義/メッセージデータ読みこみ
- 40~50 データ
- 60 スプライトパターン定義
- 70 三角関数の計算
- レッスン開始時のデータ設定
- 80~90 タイトルデモ/変数初期化
- 100~120 レッソンはじめの規定などのメッセージ表示
- 130 マップ作成/マップデータを仮想V RAMに格納
- 140 レッソン3以降ならばポイントの位置を決める



当選者
発表

●12月号FFBプレゼント当選者 「Sound Wind」のシングルCD = (宮城県)高橋薫(福島県)石井真木夫(茨城県)斎藤茂美(千葉県)豊嶋崇(神奈川県) 幡野浩司(大阪府)酒井伸和・坪井隆明(兵庫県)川村孝志・清水明(広島県)小林浩也

ドクロ

MSX MSX2/2+RAM8K by 小林靖彦

▶遊び方は27ページ

変数の意味

座標用変数

X、Y……ドクロの座標
 CX、CY……カーソルの初期位置
 A、B……カーソルのテキスト座標増分⇒CX、CYの増分

その他の変数

A\$……枠用文字列
 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
 I……ループ用

L……プレイ人数
 M……カーソル位置の番号
 P……ハズレの番号
 Q……ハズレを引いたプレイヤー番号
 S……スティック入力用
 V……斜体処理用

プログラム解説

1~2 初期設定
 ●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●変数の整数型宣言●斜体処理用ループ開始●キャラクタパターンの検出/斜体化

して書きこみ(上半分は2ドット、下半分は1ドット右にずらす)●斜体用ループ閉じ●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●ドクロの表示座標設定●カーソルの初期位置設定●カーソル、ドクロのスプライトパターン定義

3 人数入力

●メッセージ表示●キー入力受け付け●範囲外判定⇒【入力範囲外なら】行3へ飛ぶ 【範囲内なら】ハズレの番号設定/枠表示用文字列設定

4 ゲーム画面作成

●枠とアルファベットの表示●ドクロのスプライト表示

5 メインループ開始

●プレイヤー切り換え用ループ開始

6 カーソル移動

●メッセージ表示●スティック入力受け付け●カーソルの座標計算・表示●トリガー入力判定⇒【入力があれば】行7へ飛ぶ 【なければ】行6へ飛ぶ

7 ハズレか判定

●カーソル位置の番号設定●カーソルの位置が空白か判定⇒【空白なら】行6へ飛ぶ 【空白でなければ】ハズレか判定⇒【はずれでなければ】カーソルの位

置のアルファベット消去/プレイヤー切り換えループ閉じ【はずれなら】行9へ飛ぶ
8 行5へ飛ぶ
9~11 ゲームオーバー
 ●ハズレを引いたプレイヤーの番号保存●効果音●画面の色設定●ドクロの飛ぶアニメ表示●画面消去●カーソル消去●効果音●メッセージ表示●トリガー入力待ち●もういちどRUNする

補足

トリガーが連続入力されてしまうが、これは行6の最後にあるIF文を、
 Z=T:T=STRIG(0):IFTIMPZTHEN6とすれば、かんたんに連続入力を処理できる。覚えておこう。
 (MORO)



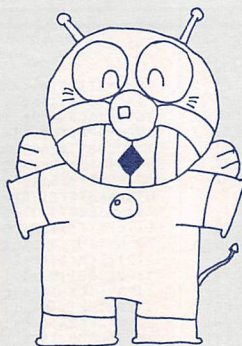
DOKURO .FD2

```

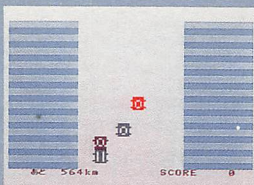
1 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:WIDTH15:KEYOFF:D
EFINTA-Z:FORI=136TO728:V=VPEEK(I):VPOKEI
,V/VAL(MID$("44442222",IMOD8+1,1)):NEXT:
E$=CHR$(27)+"Y":X=115:Y=24:CX=84:CY=67
2 SPRITE$(1)="♥♥♥♥♥♥♥♥":FORI=0TO31:VPOKE
14336+I,VAL("&H"+MID$("01070F1F3F2040464
62021120C060102C3F7F8FCFE02357979B202048
830C020",I*2+1,2)):NEXT
3 PRINTES$* なんはんで` (2-6) ";:L=VAL(INPUT$(1
)):IFL<2ORL>6THEN3ELSEP=INT(RND(-TIME)*2
4):A$=" | "
4 PRINTES$' _____ "A$"| A B C D
E F |"A$"| G H I J K L |"A$"| M N O P Q
R |"A$"| S T U X Y Z |"A$"
_":PUTSPRITE0,(X,Y),12,0
5 FORI=1TOL
6 PRINTES$4 "STR$(I)"は`んめひとた`よ":S=STICK
(0):A=A+(S=7AND A>0)-(S=3AND A<5):B=B+(S=1
AND B>0)-(S=5AND B<3):PUTSPRITE1,(CX+A*16,
CY+B*16),15,1:IFSTRIG(0)=-1THEN7ELSE6
7 M=B*6+A:IFVPEEK(6443+B*64+A*2)<>&H20TH
ENIFP<>MTHENLOCATE2+A*2,9+B*2:PRINT " ":N
EXTELSE9ELSE6
8 GOT05
9 Q=I:PLAY"V1406FDE1","V1508GFC1","V1502
CAC1":COLOR,8,8:FORI=1TO48:PUTSPRITE0,(X
,Y-I),9,0:NEXT:FORI=-24TO191:PUTSPRITE0,
(X,I),6,0:NEXT
10 CLS:PUTSPRITE1,,2:PLAY"V15CDEF1.,""V
14FGFG1.,""V1202DEGB1.":PRINTES$) "STR$(
Q)"は`んめひと た`めー`
11 PRINTES$/ PUSH SPACE KEY":FORI=0TO1:I
=-STRIG(0):NEXT:RUN
    
```

プログラマから ひとこと

ドクロでやったー



やったー、初採用だぼん。いやー、やっと載ることができたのだ。しかし、こんなのが載ってもいいのかな。ところでこのゲームはポケーっとしていたときに思いつき、ひまなときにつくったのでつまらぬと思います。私は今、中学3年で明日テストがあるけどぜんぜん勉強をやっていないのよね。困ったもんだ。学校へ行ってもろくなことがない。つらいー。でも、この本が発売されるのは1月だからあとすこしで卒業。これはいい思い出になりまひた。富田章二くんお元気ですか。はるきちゃん、ふみさん、修ちゃん、こんにちは。木山くん、花山くん、ひでーき、そして番場くん、見てる？ そんじや、ばいばいきーん。
 小林靖彦 茨城・14歳



ATTACKER アタッカー

MSX MSX2/2+RAM8K by OIMO

▶遊び方は28ページ

変数の意味

スプライト座標

- CX, CY..... 輸送車座標
- GX..... 輸送車X座標増分
- TX, TY..... 敵座標
- TS..... 敵Y座標増分
- X, Y..... 自機座標
- XX..... 自機X座標増分

■スプライトパターン番号

- ※かっこ内は面番号
- 0 : 自機斜め左向き(0)
- 1 : 自機(0), 敵(1)

- 2 : 自機斜め右向き(0)
- 3 : 輸送車前部(2)
- 4 : 輸送車後部(3)
- 5 : 爆発(0~4)

その他の変数

- AT..... 残り距離
- C..... ステージ数×2-2
- CO..... 敵の種類
- C(n)..... Cの値によってスクロール色を返す
- CO(n)..... 敵の色
- I, J, Q1, Q2..... ループ用

- S..... スティック入力値
- SA, SB..... カラーテーブル番地
- SC..... スコア
- TP..... 敵耐久力

- 100 残り距離更新・表示/残り距離の百の位が変わったら自機のY座標を8減らしステージ変更準備/残り距離が0なら行170へ
- 110 行40へ

プログラム解説

■初期設定

- 10 SCREEN1・スプライトサイズを16ドット拡大モードに設定/画面色設定/スプライト定義/スコア初期化
- 20 ゲーム画面を描く
- 30 各種変数初期化/敵の発生座標決定

■メインルーチン

- 40 スティック入力/自機座標増分計算/敵の側面を攻撃していれば衝突音発生、そうでなければ次の行へ/敵の耐久力が0になったら敵爆発/スコア更新・表示/行120へ
- 50 自機座標計算/自機スプライト表示
- 60 もし敵と自機が正面衝突していれば爆発、行140へ/もし敵のY座標が176以上なら行120へ/そうでなければ敵のスプライト表示
- 70 輸送車の座標更新/輸送車のスプライト表示/もし敵と衝突していれば爆発、行140へ
- 80 スクロール/変数SAと変数SBの内容交換
- 90 エンジン音発生

■サブルーチン群など

- 120 新しく発生させる敵座標決定/敵種類決定/敵耐久力決定/行40へ
- 130 スコア表示サブ
- 140 ゲームオーバー処理/行30へ
- 150 爆発音発生サブ
- 160 衝突音発生サブ
- 170 エンディング処理/行20へ

補足

このゲームのスクロールは、“(”と“.”のカラーテーブル(&H8197番地、&H8212番地)を書き換えることで実現される。プログラムが行80を通過するたびに、書き換えるべき2種類のカラーデータの内容が、たがいに入れ替わるのだ。また下位4ビット(背景色)と上位4ビット(文字色)が等しい8ビットのデータでカラーテーブルを埋めると、対応するパターンジェネレーターテーブルの内容が表示結果を左右しないことに注意しよう。

(馬場俊輔)

プログラマからひとこと

OIMOです。

はじめまして、OIMOです。このゲームは、テスト期間中、ストレス解消用で作ったものですが、逆効果になってしまうことがよくあります。▼例 1. 残りあと10kmあたりで、黒い車が輸送車に衝突したとき。2. 自分がいちばん前に来たときあとの短い距離で黄色い車が突っこんできたとき。こんなときには、むたいに血管がうきでるほどむかついてきますので、へたな人、高血圧の人、控え目に/ OIMO 神奈川・15歳

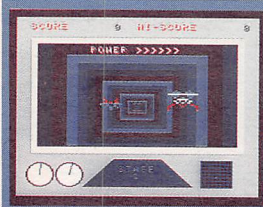


ATTACKER.FD2

```
10 CLS:SCREEN1,3:COLOR1,14,14:WIDTH32:KEYOFF:DEFINT A-Z:SPRITES(0)="4x4L[ア]+CHR$(30)+"," :SPRITES(1)="ZZZZ" :SPRITES(2)="." :CHR$(30)+"[レ]x4" :SPRITES(3)="f0z$"- :SPRITES(4)="ZZZZO" :SPRITES(5)="フ3ソ3ソ3" :DIMC(255):SC=0
20 FORJ=0TO21STEP2:FORI=0TO31:LOCATEI,J:PRINT(" :LOCATEI,J+1:PRINT"." :NEXTI,J:FORJ=0TO22:FORI=9TO22:LOCATEI,J:PRINT"." :NEXTI,J
30 SA=8197:SB=8212:X=128:Y=88:CX=128:CY=136:TX=128:TY=0:TP=3:AT=600:C=0:CO(0)=11:CO(1)=5:CO(2)=1:CO(3)=34:C(1)=51:C(2)=68:C(3)=85:C(4)=102:C(5)=136:C(6)=170:C(7)=187:C(8)=221:C(9)=153:C(10)=136:C(11)=153:GOSUB130:GOTO120
```

```
40 S=STICK(0):XX=8*((S=7)*-(X>72)-(S=3)*-(X<168)):IFABS(X+XX-TX)<16ANDABS(Y-TY)<16THENGOSUB160:TX=TX+XX:TP=TP-1:IFTP=0THENPUTSPRITE1,(TX,TY),6,5:GOSUB150:SC=SC+1:GOSUB130:GOTO120
50 X=X+XX:PUTSPRITE0,(X,Y),6,XX/8+1
60 TY=TY+TS:IFABS(TX-X)<16ANDABS(TY-Y)<16THENPUTSPRITE0,(X,Y),6,5:GOSUB150:GOTO140:ELSEIFTY>176THENGOTO120:ELSEPUTSPRITE1,(TX,TY),CO(CO-1),1
70 GX=INT(RND(1)*3-1):GX=8*((GX=-1)*-(CX>72)-(GX=1)*-(CX<168)):CX=CX+GX:FORI=0TO1:PUTSPRITE2+I,(CX,CY+I*16),4+I,3+I:NEXT I:IFABS(CX-TX)<16ANDABS(CY+16-TY)<32THENPUTSPRITE1,(CX,TY),6,5:GOSUB150:GOTO140
80 VPOKESA,C(C):VPOKESB,C(C+1):SWAPSA,SB
90 SOUND8,15:SOUND1,31:SOUND1,20:SOUND0,Y*2
```

```
100 AT=AT-1:LOCATE3,22:PRINTUSING"あと ###*km":AT:IFATMOD100=0THENY=Y-8:C=C+2:IFAT=0THEN170
110 GOT040
120 TX=(INT(RND(1)*13+9)):8:TY=0:CO=2-GX/8:TS=(GX+16)/2:TP=CO+1:GOTO40
130 LOCATE20,22:PRINTUSING"SCORE ####":SC:RETURN
140 LOCATE11,11:PRINT"GAME OVER!":FORI=0TO2000:NEXT:LOCATE11,11:PRINTSPC(10):SC=0:GOTO30
150 SOUND7,8:FORQ1=0TO9:FORQ2=0TO300STEP80:SOUND3,2+Q1:SOUND2,0Q2:SOUND9,15-Q1:NEXTQ2,Q1:SOUND9,0:RETURN
160 SOUND6,31:SOUND7,8:PLAY"" :T2550M500004C32C32":RETURN
170 LOCATE6,12:PRINT"やったー トリックを まわりたい!" :SOUND7,78:PLAY"S9M6000L32GF6GF6FC":FORI=0TO1000:NEXT:GOTO20
```

FINAL FORCE

ファイナル・フォース

MSX2/2+ VRAM128K by OIMO

▶ 遊び方は29ページ

変数の意味

スプライト座標

- X, Y.....自機の座標
- XX(n), YY(n).....自機の座標増分
- MX, MY, MZ.....敵の座標
- OX, OY.....敵の座標増分
- AX, AY, AZ.....ミサイルの座標
- BX, BY.....ミサイルの座標増分
- スプライトパターン番号
- 0~2: 自機
- 3: 爆発
- 4~7: ミサイル
- 8~11: 敵
- 12: ボス

汎用変数他

- R, Bカラーデータ読み込み用
- G.....汎用
- A\$, B\$.....データ読み込み用
- T.....一時変数
- L I, L X, L Y.....コース作成用

その他の変数

- A.....マシン語呼び出し用
- C.....飛行距離カウンタ用
- CU.....カーブの方向(0: 右, 1: ストレート, 2: 左)
- D.....コース変化までのカウンタ用
- HI.....ハイスコア

- I, J.....ループ用
- PO.....パワー
- S.....スティック入力値
- SC.....スコア
- SH.....ミサイルが発射されているか(発射中1、それ以外0)
- SP.....スピード
- SR.....トリガー入力値
- ST.....ステージ数
- TA.....現在の敵種(0: 敵なし, 1: 敵機, 2: 敵のミサイル, 3: ボス)
- TC(n).....敵のカラー
- TT.....ボスのダメージ

- 30 タイトル画面表示/コース画面作成
- 40 スプライトパターン定義/スプライトカラー設定/マシン語書き込み/画面作成
- 50 各種変数初期化
- 60~70 自機の座標増分テーブル設定
- 80 ステータス表示/"ST ART"表示/始めのコース決定/コースカラー設定/ステージ数・パワー表示
- 90 スプライト割り込み先定義/割り込み許可

プログラム解説

■初期設定

- 10~80 初期設定
- 10~20 REM文

■メインループ

- 100~170 自機動く
- 100 REM文
- 110 スティック入力/自機座標決定

F-FORCE .FD2

```

10 '00000 FINAL FORCE 00000
20 '00000 じやうりてい 00000
30 CLEAR200, &HCF: DEFUSR=&H000: COLOR15
  0, 0: SCREEN5: 3, 0: SEBEEP, 4: OPEN: GRP: "FO
ROUTPUTAS#1: GOSUB600: GOSUB1120: DEFINTA-Z
40 GOSUB1050: GOSUB1080: GOSUB1100: CLS: GOS
UB690: FORI=0TO15: COLOR=(I, 0, 0, 0): NEXT: GO
SUB960: COLOR=NEW: GOSUB990
50 X=112: Y=88: XX=0: YY=0: MX=0: MY=0: MZ=0: O
X=0: OY=0: AX=0: AY=0: AZ=15: BX=0: BY=0: S=0: S
H=0: I=0: PO=6: SC=0: TA=0: ST=0: C=0: CU=1: SP=0:
SR=0: TT=0: D=0: T=0: TC(0)=7: TC(1)=10: TC(
2)=14
60 XX(0)=0: XX(1)=0: XX(2)=16: XX(3)=16: XX(
4)=16: XX(5)=0: XX(6)=-16: XX(7)=-16: XX(8)=-
16
70 YY(0)=0: YY(1)=16: YY(2)=16: YY(3)=0: YY(
4)=-16: YY(5)=-16: YY(6)=-16: YY(7)=0: YY(8)
=16
80 GOSUB570: GOSUB760: GOSUB530: GOSUB1010:
GOSUB470
90 ONSPRITEGOSUB270: INTERVAL: TIME=0
100 '00000 じやうりてい 00000
110 S=STICK(0): X=X+(CU-1)*SP*16: X=X+XX(S)
: Y=Y+YY(S)*-(Y+YY(S)*16)*-(Y+YY(S)*144)
120 PUTSPRITE0, (X, Y), 1-XX(S)/16
130 SR=STRIG(0): SP=SP-(SP>0)*(SR=0)+(SP<
2)*SR
140 ONINTERVAL=6-(SP+2)GOSUB550
150 OUT170, (INP(170)AND240)OR4
160 IF (INP(169)AND4)=0ORSH=1THENGOSUB330
170 IFX>200ORX<16THENGOSUB650: GOSUB510: G
OSUB490: PUTSPRITE1, (0, 217): GOSUB460
180 '00000 じやうりてい 00000
190 ONTAGOTO200, 430, 430
200 OX=(MX-128)*10: OY=(MY-106)*10: MX=MX+
OX: MY=MY+OY: MZ=MZ+1
210 PUTSPRITE3, (MX, MY), , MZ*4+8
220 IFMZ>=150RTA<2AND(AZ=MZORA+1=MZ)THEN
SPRITEON
230 IFMX<160RMX>200ORMY<320RMY>128ORMZ>=
150RMZ<0THENGOSUB470
240 C=C+SP+1: D=D+SP+1: IFC>320THENC=0: GOS
UB1050: ELSEIFD<6-ST)*10THEND=0: GOSUB530
: GOSUB590
250 GOTO110
260 '00000 じやうりてい 00000
270 SPRITEFF: IFMZ>=15ANDABS(X-MX)<32AND
ABS(Y-MY)<24THENGOSUB650: GOSUB510: GOSUB4
90: PUTSPRITE1, (0, 217): GOSUB450

```

```

280 IFTA<2AND(MZ=AZORMZ=AZ+1)ANDABS(AX-M
X)<AZ*2+2ANDABS(AY-MY)<AZ*2THENC=SC+100
: PUTSPRITE1, (MX, MY), , 3: GOSUB610: ELSE310
290 IFSCMOD3000=0THENSOUND7, &H31: PLAY"",
"S9M6000T125005L32CDFG4": PO=PO+2: GOSUB59
0
300 GOSUB570: GOSUB450: PUTSPRITE1, (0, 217)
: GOSUB470
310 RETURN
320 '00000 じやうりてい じやうりてい 00000
330 IFSH=0THENAX=X: AY=Y: PUTSPRITE2, (AX, A
Y), , AZ*4+4: SH=1: GOSUB620
340 ONTAGOTO350, 350, 360
350 BX=(MX-AX)*2: BY=(MY-AY)*2: AX=AX+BX: A
Y=AY+BY: IFAZ<0THENAX=X: AY=Y: PUTSPRITE2, (AX, A
Y), , AZ*4+4: SH=1: GOSUB620
360 BX=(112-AX)*2: BY=(88-AY)*2: AX=AX+BX:
AY=AY+BY: IFAZ<0THENAX=X: AY=Y: PUTSPRITE2, (AX, A
Y), , AZ*4+4: SH=1: GOSUB620
370 PUTSPRITE2, (AX, Y), , AZ*4+4: AZ=AZ-2
380 IFTA<2AND(AZ=MZORA+1=MZ)THENSPRITEO
N
390 IFTA=3ANDAZ<1THENTT=TT+1: GOSUB640
400 IFTT=3THENGOSUB630: GOSUB920
410 RETURN
420 '00000 じやうりてい じやうりてい 00000
430 OX=(X-MX)*(9-ST): OY=(Y-MY)*(9-ST): MX
=MX+OX: MY=MY+OY: PUTSPRITE1, (MX, MY), , MZ*4
+4: MZ=MZ+2: GOTO220
440 '00000 じやうりてい じやうりてい 00000
450 PUTSPRITE2, (0, 217): AX=0: AY=0: AZ=15: B
X=0: BY=0: SH=0: RETURN
460 '00000 じやうりてい 00000
470 OX=0: OY=0: MZ=0: MX=RND(1)*32+96: MY=R
ND(1)*32+74: PUTSPRITE1, (0, 217): PUTSPRITE3
, (0, 217): IFTA=3THENRETURNRETRAND(A=RND(-TIM
E)*2+1: COLORSPRITE(3)=TC(INTRND(1)*3)):
COLORSPRITE$$(3)=STRING$(7, 8)+CHR$(7): RET
URN
480 '00000 じやうりてい じやうりてい 00000
490 FORI=0TO33: PUTSPRITE0, (X+(CU-1)*I/2,
Y+I): PUTSPRITE5, (X+(CU-1)*I/2, Y+I), , 3: VD
P(24)=INT(RND(1)*5): NEXT: VDP(24)=0: PUTSP
RITE0, (0, 217): PUTSPRITE5, (0, 217): PO=PO-2
: X=112: Y=88: FORI=0TO500: NEXT: IFC<0THENG
OTO280: ELSEGOSUB590: RETURN
500 '00000 DAMAGE 00000
510 COLOR=(14, 7, 0, 0): FORI=0TO200: NEXT: CO
LOR=(14, 5, 5, 5): RETURN
520 '00000 CURVE 00000
530 CU=RND(1)*3: COPY(24, 32)-(231, 151), CU
+1TO(24, 32), 0: RETURN
540 '00000 SCROLL 00000
550 A=USR(0): RETURN
560 '00000 SC, HI, PO, ST じやうりてい 00000

```

```

570 LINE(63, 7)-(119, 15), 14, BF: LINE(199, 7)
-(247, 15), 14, BF: FORJ=0TO1: COLORJ*10+5, 0,
0: PRESET(64-J, 8-J), , TPSET: PRINT#, USING
"#####": SC: HI=SC+(HI>SC)*(HI-SC): PRESE
T(200-J, 8-J), , TPSET: PRINT#, USING"#####
": HI: NEXT: COLOR15, 0, 0: RETURN
580 COLOR7, 5, 0: PRESET(116, 184), , TPSET: PR
INT#, USING"###": ST: COLOR15, 0, 0
590 FORJ=0TO2: COLORJ+8, 0, 0: PRESET(128-J,
35), , TPSET: PRINT#, STRING$(PO, "J"): LINE(
PO*8+126, 34)-(200, 42), 2, BF: NEXT: COLOR15,
0, 0: RETURN
600 '00000 SOUND 00000
610 SOUND6, 31: SOUND7, &HC7: PLAY"T255L1603
S9M9000D1": RETURN
620 SOUND6, 0: SOUND7, &HC7: PLAY"T255L1601S
9M9000D1": RETURN
630 SOUND6, 31: SOUND7, &HC7: PLAY"T25503L8V
15DV14DV13DV14DV13DV12DV13DV12DV110": RET
URN
640 SOUND6, 31: SOUND7, &H54: PLAY"T255L1608
S9M9000D8": RETURN
650 SOUND6, 31: SOUND7, &HC7: PLAY"T255L1603
S9M9000DDDDDD1": RETURN
660 SOUND7, &H31: PLAY"", , "S9M6000T120L805B
B": RETURN
670 '00000 TITLE 00000
680 FORI=0TO2: PRESET(72, 102-I), , TPSET: CO
LOR8+I: PRINT#, "I, JUST A MOMENT!": NEXT: RET
URN
690 BEEP: FORI=0TO2: COLOR8+I: PRESET(96, 18
7-I), , TPSET: PRINT#, "By OIMO": NEXT: FORI
=0TO1000: NEXT
700 GOSUB620: FORI=15TO0STEP-1: PUTSPRITE2
, (64-I, 64-I), , I*4+4: FORI=0TO30: NEXT: J: I: P
UTSPRITE2, (0, 208): GOSUB610
710 CIRCLE(128, 128), 72, 7, ., .2: PAINT(128,
128), 5, 7: DRAW"BM72, 56CB87107L64D17R3207L
32D32L7U63": PAINT(81, 57), 6, 8
720 FORI=0TO2: COLOR13+I: PRESET(123-I, 83-
I), , TPSET: PRINT#, "I N A L"
730 PRESET(123-I, 115-I), , TPSET: PRINT#, "
O R C E": NEXT
740 IFSTRIG(0)THENCLS: GOSUB630: RETURN: EL
SEGOTO740
750 '00000 START 00000
760 LINE(23, 31)-(232, 152), 0, BF: FORI=0TO2
: COLOR8+I: PRESET(88, 96-I), , TPSET: PRINT#,
"START A T R !": NEXT: FORI=0TO3000: NEXT: R
ETURN
770 '00000 TIME OVER 00000
780 INTERVALOFF: SOUND7, &HF8: PLAY"S9M6000
0T120L1604FEE-DC+2", "S9M60000T120L16R320
4FEE-DC+2"

```

120 自機スプライト表示	■サブルーチン群	メッセージの処理	530 次のコースを乱数で決定し、ページ1~3に用意されたカーブ又はストレートをページ0のコースにコピーする/リターン
130 スピード決定	260~310 スプライト割り込み処理	400 ボスを倒したら行920へ	540~550 スクロール
140 インターバル割り込み定義	260 REM文	410 リターン	540 REM文
150~160 "M"キーが押されていかつミサイル発射中であければミサイルを発射	270 敵と自機がぶつかったときの処理	420~430 敵のミサイル処理	550 マシン語呼び出し/リターン
170 コースの壁と衝突したら自機爆発、敵消去	280 ミサイルが敵に当たったときの処理	420 REM文	560~590 ステータス表示
180~250 敵動く	290 30機たおした時の処理	430 敵のミサイルを動かす/行220へ	560 REM文
180 REM文	300 ステータス表示	440~450 自機のミサイル消える	570 スコア・ハイスコアの表示/リターン
190 敵の種類に応じて分岐する(敵機なら行200へ、ミサイルまたはボスなら行430へ、それ以外なら行200へ)	310 リターン	450 自機のミサイル消去/リターン	580 ステージ数の表示
200 敵の座標更新	320~410 自機のミサイル処理	460~470 敵消える	590 パワーの表示/リターン
210 敵スプライト表示	320 REM文	460 REM文	600~660 サウンド
220 敵がいちばん手前にきたらスプライト割り込み許可	330 ミサイルが発射中であければミサイルを表示	470 敵消去/リターン	600 REM文
230 敵が画面の外へ出たなら敵を消す	340 敵がボスなら行360へ、それ以外なら行350へ	480~490 自機爆発	610 爆発音1/リターン
240 カウント処理/ステージクリアしていればステージ更新そうでなければ次のコースの種類決定	350~360 ミサイルの座標処理	480 REM文	620 ミサイル音/リターン
250 行110へ	370 ミサイルのスプライト表示	490 自分が爆発した時の処理/パワーが0なら行820へ、そうでなければリターン	630 爆発音2/リターン
	380 敵がボス以外で敵とミサイルが当たったか判定し当てているならスプライト割り込み許可	500~510 敵からのダメージ	640 ボスダメージ音/リターン
	390 敵がボスの時、ボスのダメージの処理	500 REM文	650 自機ダメージ音/リターン
		510 ダメージを受けたとき画面を赤くする/リターン	660 ステージクリア音/リ
		520~530 カーブ	
		520 REM文	

```

790 FORI=0T02:COLOR8+I:PRESET(88,96-I),,
TPSET:PRINT#1,"TIME OVER":NEXT:FORI=0T0
3000:NEXT
800 IFSTRIG(0)THENFORI=0T04:PUTSPRITEI,(
0,217):NEXT:GOTO50ELSEGOTO800
810 '***** GAME OVER *****
820 FORI=0T04:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT
830 SOUND7,&HF8:PLAY"S9M20000t150a4l16cd
ef9ab05c04l4fec8d2c88","s9m20000t150a3l8
r2ercrcr8cc
840 FORI=2T00STEP-1:COLOR15-I:PRESET(88,
96-I),,TPSET:PRINT#1,"GAME OVER":NEXT:F
ORI=0T0400:NEXT
850 IFSTRIG(0)THENGOTO50:ELSE850
860 '***** BOSS *****
870 T=TIME:IFINT(T/60)>190THENGOSUB780
880 FORI=1T03:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:PU
TSRITE4,(112,88),,12:TA=3
890 X=112:Y=112:MX=112:MY=88:MZ=0:AX=0:A
Y=0:AZ=15:SH=0:PUTSPRITE(X,Y),,1
900 SOUND7,&HF8:PLAY"S9M6000t130l1604DDD
DFDDGDDAGFE DDDDFDDGDDAGFE S9M30000D
1","S9M6000t130l1603DDDFDDGDDAGFE DDD
DFDDGDDAGFE S9M30000D1":FORI=0T06000:N
EXT:RETURN
910 '***** ENDING *****
920 CLS:INTERVALOFF:FORI=0T04:PUTSPRITEI
,(0,217):NEXT:COLOR15,15,15:FORI=0T02500
:NEXT:COLOR15,0,0:FORI=0T04000:NEXT
930 CIRCLE(200,50),15,11:PAINT(200,50),1
0,11:FORI=0T015:PUTSPRITEI,(200-1*8,50+I
*4),,1&4+8:FORJ=0T0200:NEXTJ,I:PUTSPRITE
1,(0,217)
940 FORI=0T01000:NEXT:FORI=0T020:CIRCLE(1
90+RND(1)*20,40+RND(1)*20),RND(1)*8+4,6
:NEXT:CLS:COLOR15,15,15:GOSUB630:FORI=0T
02000:NEXT:COLOR15,0,0
950 PRESET(40,102):PRINT#1,"=- MISSION C
OMPLIED =-":SOUND7,&HF8:PLAY"S9M20000t15
0d4LCBE8F8GFED8C2","S9M2000003T150d4CBE
8F8C8CFBE2":FORI=0T010000:NEXT:GOTO10
960 '***** かんづくり 1 *****
970 SETPAGE0,0:CLS:LINE(22,30)-(233,153)
,15,B:LINE(16,24)-(239,160),15,B:PAINT(1
7,25),15,15:PAINT(0,0),14,15:DRAW"00BM10
3,168R5F32L114E32":PAINT(103,169),5,0:L
INE(195,169)-(227,201),0,BF
980 FORI=0T032STEP4:LINE(195,169+I)-(227
,169+I),12:LINE(195+I,169)-(195+I,201),1
2:NEXT:LINE(210,188)-(212,190),4,BF:FORI
1:DATA CIRCLE(25+I*31,186),14,0:PAINT(25+
I*31,186),15,0:LINE(25+I*31,186)-(26+I*3
3,172+I),1:NEXT:RETURN

```

```

990 '***** かんづくり 2 *****
1000 FORJ=0T02:COLORJ+15,0,0:PRESET(16-J
,8-J),,TPSET:PRINT#1,"SCORE":PRESET(128-
J,8-J),,TPSET:PRINT#1,"HI-SCORE":NEXT:CO
LOR7,0,0:PRESET(100,176),,TPSET:PRINT#1,
"STAGE":COLOR15,0,0:RETURN
1010 '***** FIELD COLOR *****
1020 RESTORE1400
1030 IFST=5THENRETURN:ELSEGOSUB660:INTER
VALOFF:FORI=1T04:READR,G,B:COLOR(I,R,G,
B):NEXT:ST=ST-(ST<5):GOSUB580:INTERVALON
:IFST=5THENGOSUB870
1040 RETURN
1050 '***** SPRITE CHR SET *****
1060 RESTORE1180:FORI=0T012:BS="":AS="":
FORJ=0T051
1070 READAS=A+VAL("&H"+AS):BS=BS+CHR$(A)
:NEXTJ:SPRITES(I)=BS:NEXTI:RETURN
1080 '***** SPRITE COLOR SET *****
1090 RESTORE1320:FORI=0T05:AS="":BS="":F
ORJ=0T015:READAS=A+VAL("&H"+AS):BS=BS+CH
R$(A):NEXTJ:COLORSPRITES(I)=BS:NEXTI:RET
URN
1100 '***** 73000 SET *****
1110 RESTORE1380:READAS:FORI=0T051:POKE&
HD000+I,VAL("&H"+MID$(AS,I*2+1,2)):NEXT:
RETURN
1120 '***** SCROLL SET *****
1130 SETPAGE0,1:LX=0:LY=0:LI=21:G=0:FORI
=0T013:LINE(LX+G,LY)-(220-(I<7)*(35-LX+G
),211-LY),4-IMOD4,BF:LX=LX+LI:LY=LY+LI/1
,2:LI=LI+1,2:G=G+8:NEXT
1140 SETPAGE0,2:LX=0:LY=0:LI=21:FORI=0T0
24:LINE(LX,LY)-(255-LX,211-LY),4-IMOD4,B
F:LX=LX+LI:LY=LY+LI/1,2:LI=LI+1,2:NEXT
1150 SETPAGE0,3:LX=0:LY=0:LI=21:G=0:FORI
=0T013:LINE(LX-I<7)*(LI-6-34),LY)-(255-
LX-6,211-LY),4-IMOD4,BF:LX=LX+LI:LY=LY+L
I/1,2:LI=LI+1,2:G=G+8:NEXT
1160 FORI=1T05:SETPAGE0,I:FORJ=0T02:COLO
RJ+13,0,0:PRESET(80-J,36-J),,TPSET:PRINT
#1,"POWER":NEXT:NEXT:COLOR15,0,0:SETPAGE
0,0:RETURN
1170 '***** SPRITE CHR DATA *****
1180 DATA 02,01,E0,18,06,01,02,02,02,01,
00,00,00,00,00,00,00,E0,E0,F0,68,9E,DE,E
E,22,D1,10,08,08,04,04,04
1190 DATA 00,00,00,3E,FF,3C,19,07,1A,0D,
32,C1,80,80,00,00,00,00,10,7C,FF,3C,98,E
0,58,80,4C,83,01,07,00,00
1200 DATA 00,07,07,0F,16,79,7B,77,44,8B,
08,10,10,20,20,20,40,80,07,18,60,80,40,4
0,40,80,00,00,00,00,00,00

```

```

1210 DATA 27,0E,39,FF,FF,FF,FD,B3,B7,FF,FF,
6F,AF,77,79,1F,07,7C,98,DE,FE,F7,FB,B
B,DF,FF,DD,9D,FD,F2,D8,00
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,03,0F,03,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,F
0,C0,00,00,00,00,00,00
1230 DATA 00,00,00,1E,1F,1F,1F,0F,0F,07,
07,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,F
0,F0,FB,F8,F8,78,00,00,00
1240 DATA 01,03,07,0F,0F,1F,1F,1F,1F,1F,
1F,0F,0F,07,03,01,80,C0,E0,F0,F0,F8,FB,F
8,FB,FB,F0,F0,E0,C0,00
1250 DATA 00,00,01,07,0F,1F,1F,3F,3F,7F,
7F,7F,FF,FF,FE,F0,0F,7F,FF,FE,FE,FE,FE,
C,FC,FB,F8,F0,E0,80,00,00
1260 DATA 00,00,00,00,00,04,02,0F,05,01,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,20,40,F
0,A0,80,00,00,00,00,00,00
1270 DATA 00,00,00,00,04,0D,3E,16,09,
01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,20,80,C
6,80,90,80,00,00,00,00
1280 DATA 00,00,00,00,08,04,06,10,F2,1E,
03,01,00,00,00,00,00,00,00,10,20,60,B
8,4F,78,C0,00,00,00,00
1290 DATA 00,00,00,10,08,05,1A,FD,24,3C,
02,05,01,00,00,00,00,00,08,10,A0,58,3
F,24,3C,40,C0,80,00,00,00
1300 DATA 21,15,0A,05,C1,76,6F,16,01,76,
20,09,05,34,CA,12,04,C8,50,A0,83,6E,66,6
8,80,5E,B4,94,AB,27,98,64
1310 '***** SPRITE COLOR DATA *****
1320 DATA 7,7,7,7,7,7,7,7,F,7,F,7,7,26,26,26,2
6,26,26
1330 DATA 6,6,6,6,8,9,A,B,A,B,A,8,6,6,6,6,
6
1340 DATA 8,8,D,D,9,9,B,F,F,B,9,9,D,D,8,
8
1350 DATA 8,8,8,8,8,8,7,E,E,F,F,F,F,F,F,
F
1360 DATA 5,5,5,7,7,5,5,5,1A,5,5,5,6,6,6,
6
1370 DATA E,E,E,E,E,F,F,F,F,F,F,E,E,E,E,
E
1380 DATAF32182761100D10800CD590021000
118476010600CD5C003A06D1218276CD077013A0
7D1218376CD7701DD214501C5D5F1FBC9
1390 '***** FILD COLOR *****
1400 DATA 0,1,5,1,2,6,2,3,7,3,4,7
1410 DATA 0,4,1,0,5,2,0,6,3,0,7,4
1420 DATA 4,2,5,5,3,1,6,4,2,7,5,3
1430 DATA 5,1,4,3,0,5,1,0,6,2,0
1440 DATA 6,6,6,5,5,5,4,4,4,3,3,0

```

- ターン
- 670~740** タイトル
- 670 REM文
- 680 メッセージ表示/リターン
- 690 メッセージ表示/リターン
- 700 効果音+ミサイル発射
- 710~730 タイトル画面表示
- 740 スペースキー入力待ち/リターン
- 750~760** スタート
- 750 REM文
- 760 "START"表示/リターン
- 770~800** タイムオーバー
- 770 REM文
- 780 インターバル割り込み解除/時間切れの曲を演奏
- 790 "TIME OVER"表示
- 800 スペースキー入力待ち/行50へ
- 810~850** ゲームオーバー
- 810 REM文
- 820 スプライト消去
- 830 ゲームオーバーの曲を演奏
- 840 "GAME OVER"表示
- 850 スペースキー入力待ち/行50へ
- 860~900** ボス
- 860 REM文
- 870 制限時間チェック
- 880 ボス以外の敵を消す
- 890 各種変数設定
- 900 ボスのテーマ演奏
- 910~950** エンディング
- 910 REM文
- 920 画面クリア/全スプライト消去/画面色を白にする
- 930 惑星ベガの作画
- 940 惑星ベガ爆発
- 950 メッセージ表示/エンディング演奏/行10へ
- 960~1000** 画面づくり
- 960 REM文
- 970~980 コクピットを描く/リターン
- 990 REM文
- 1000 各種メッセージ表示/リターン
- 1010~1040** ステージクリア時

- の処理
- 1010 REM文
- 1020 データ読み込み先を行1400に設定
- 1030 ステージが5ならリターンそうでなければコースカラー変更/ステージ数更新/ステージ数が5になれば、ボス出現
- 1040 リターン

■各種設定

- 1050~1110** 各種データ設定
- 1050 REM文
- 1060~1070 スプライトパターンを定義
- 1080 REM文
- 1090 スプライトカラーを定義
- 1100 REM文
- 1110 マシン語データをメモリに書き込む
- 1120~1160** コース画面作成
- 1120 REM文
- 1130 右カーブをページ1に描く
- 1140 ストレートをページ2に描く
- 1150 左カーブをページ3に描く
- 1160 ページ1~3に"POWER"を書く

■各種データ

- 1170~1440** 各種データ
- 1170 REM文
- 1180~1300 スプライトパターンデータ
- 1310 REM文
- 1320~1370 スプライトカラーデータ
- 1380 マシン語データ
- 1390 REM文
- 1400~1440 コースカラーデータ

マシン語解説

- D000~D031** パレットデータの入れ換え
- D100~D107** ワークエリア

補 足

SCREEN5では512(赤、青、緑それぞれ8段階=計9ビット)色中の16色を同時発色可

能である。この作品ではこの16色のうち、カラーコード1~4の4種類の連続したパレットのデータをローテイトさせることで3次元的なスクロールを実現させている。1つのパレットは2バイトのVRAMを使用しているため、パレットデータのローテイトをするためには、VRAM8バイトを2バイトぶんずつローテイトさせればよい。マシン語部分ではこの処理をおこなっている。かんたんなマシン語なので研究してみよう。

ジョイスティックで遊ぶための改造法が作者より提案されているので紹介する。行110のSTICK(0)をSTICK(1)に、行130のSR=STRIG(0)をSR=STRIG(3)に、行160のIF(INP(169)AND4)=0をIFSTRIG(1)=-1にそれぞれ変更し、行150を削除する。

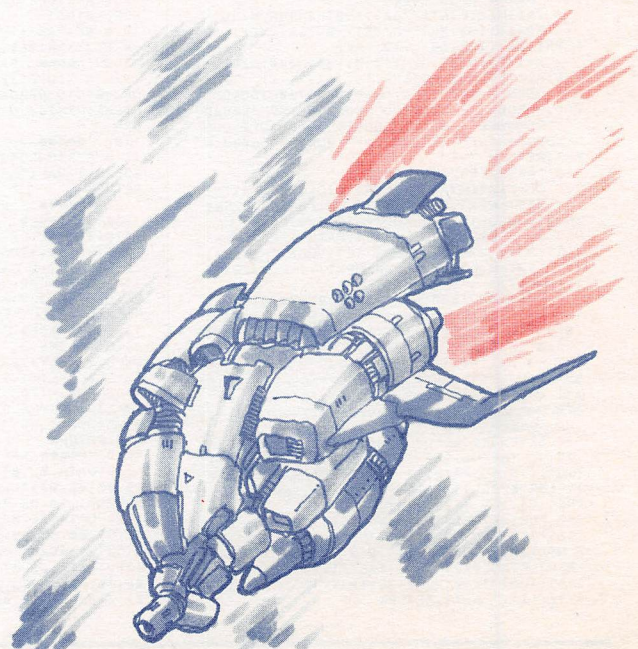
(馬場俊輔)

プログラマからひとこと

テスト尽くし

はじめまして、OIMOです。11月13日、期末テストが終わって家に着くと、MSX・FANの判こがおされた封筒が私を迎えてくれました。うれしい~。じつはこのゲームを作り始めたのは、小学校6年生のときでした。その間約4年。えっ「その間何をしていたのかって?」って。中間テストが終わったら期末テスト。期末テストが終わったら中間テスト。作ってる暇なんかありません。おまけに、2年のときはア・テスト(神奈川県式)、3年は入試。もうやっとならぬでちゅ(ささやさんすいません)。そんなこんなで、この採用は、とってもうれしい理由です。P.S.これから入試、送れる機会が減ると思いますがよろしくお願ひします。

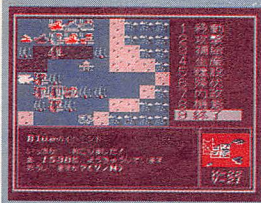
OIMO 神奈川・15歳



野望の戦略

MSX2/2+VRAM128K by NIKO² TEAM

▶遊び方は30ページ



ファイルの解説

- BASICファイル
- END. BAS……エンディングの処理
- MAPED. BAS……マップエディットのプログラム
- MENU. BAS……タイトル表示/初期メニューの処理/ユーティリティの処理
- PRG. BAS……ゲームのメインプログラム
- START. BAS……CTRL+STOPの禁止(行20)/BGMドライバ組みこみ/マシン語プログラム組みこみ/MENU. BAS実行
- UNITED. BAS……おまけファイル。ユニットの攻撃力、機動力を変更できる。
- MSX-DOSのファイル
- AUTOEXEC. BAT……ゲーム自動スタート用のバッチファイル
- FONT. COM……文字フォント設定
- グラフィックデータファイル
- CHR. GRP……マップやユニットのグラフィックデータ

- (BSAVE形式)
- TITLE. GRP……タイトル画面のグラフィックデータ (BSAVE形式)
- TITLE. PAL……タイトル画面のパレットデータ
- SPR. DAT……スプライトデータとユニットの性能データ
- マシン語ファイル
- PSGDRV. OBJ……BGMドライバ
- YABOU. BIN……ゲームのマシン語プログラム
- ゲームのデータファイル
- 拡張子MAPのファイル……マップデータ
- 拡張子GAMのファイル……ゲーム途中のセーブデータ
- その他のファイル
- BLDCHK. \$\$\$……ダメージファイル(BLOADがエラーにより中断したときに、それ以降生じるバグを防ぐため)
- メモリの使用状況
- 0100～文字フォント
- 4000～BGMドライバ
- 8000～

プログラマからひとこと

バイオリンぐらいしか……

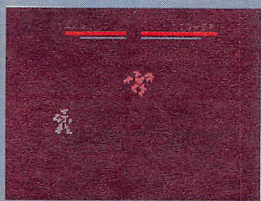


はじめまして！ 初投稿初採用なので、おなじみの自己紹介をします。名前は勝原毅。広島市に住んでいます。MSX歴6年です。ところで、このゲーム、なっておりません。対COM戦はないし、リアルファイトはないし、間接攻撃、武将、工作などありません。絶対入れたかったのですが……残念です。ですから採用の電話があったときたいへん驚きました(この時、編集部の生の声が聞け、感銘を受けました)。これからも、いい作品を作って送れるよう、がんばります。最後に音楽がボロイのはかんべんしてくださいね。私はバイオリンぐらいしかひけないので。今度作曲の勉強でします。ちなみに絵は愛犬コロです。
NIKO²TEAM 広島・19歳

- BASICプログラム
- D000～
- マシン語プログラム
- D390～
- マップデータ
- DB60～
- ユニットデータ
- DDE0～
- ユニット行動済みフラグ
- DE00～
- 国データ
- ※文字フォント、BGMドライバは、通称裏RAMと呼ばれるメモリに収められている。この部分のアドレスはふつうROM

のアドレスだが、文字ファントの格納場所を示すCGPNT (&HF91Fから3バイト)を書き換えて、SCREEN文で初期化されたときの文字フォントをオリジナル文字に変えたり、グラフィック画面にオリジナル文字を表示したりする場合に使用される。また、スロット切り換えによって、裏RAMに収めたBGMドライバは、拡張命令として呼び出して使用されている。

(おさだ)



FIGHTER'S ファイターズ

MSX2/2+VRAM64K by 北川乃由隆

▶遊び方は32ページ

変数の意味

スプライト座標

- D(n, 1)……ファイターnが歩くときの速度X成分
- D(n, 2)……ファイターnの斜めジャンプ時の速度X成分
- D(n, 3)……ファイターnのジャンプ時の初期速度Y成分
- D(n, 4)……ファイターnの

- ジャンプ時の加速度X成分
- D(n, 5)……ファイターnの攻撃時の前進量
- D(n, 6~8)……ファイターnの色(パレット設定用)
- X(n)、Y(n)……プレイヤーnのファイターの位置
- Z(n)……弾のX座標
- スプライト面番号
- 0：閃光
- 1・2：ファイター

- 3・4：弾または影
- スプライトパターン番号
- 1~2：静止2/歩く2
- 3~4：静止1/歩く1
- 5~6：気力ためる1~2
- 7~8：ガード
- 9~10：ダメージ
- 11~12：ジャンプ
- 13~14：ダウン
- 15~16：アッパー
- 17~18：キック

- 19~20：ジャンプキック/ローキック/飛翔疾風脚
- 21~22：投げ/あて身投げ
- 23~24：気功弾/霸王翔吼弾/飛翔破
- 25~26：気功弾の弾
- 27~30：必殺アッパー1~2
- 31~32：旋風脚
- 33~34：虎煌破/烈風斬
- 35~36：虎煌破・ラスパーの弾
- 37~40：二起脚1~2/百裂疾

- 風脚 1~2
- 41~42: 回転的爪襲撃
- 43~44: ダブルニーキック 1 / フライングバスター 3
- 45~46: ダブルニーキック 2 / スライダー
- 47~48: サイコスマッシャー
- 49・51: フライングバスター 2
- 50: フライングバスター 1
- 52: 烈風斬の弾
- 53~54: ラスパー
- 55~56: 飛翔破の弾
- 57~58: 残影拳
- 59~60: タイガーニーキック
- 61~62: 霸王翔吼弾の弾
- 63: 閃光

キャラクタ

- a.....エネルギー表示用
- h.....気力表示用
- o,q.....「KO」
- r.....勝ち数を示す星
- x.....「■」(地面に使われているが、ディスプレイによっては暗くて見えない)
- y.....空白

その他の変数

- A.....処理中のプレイヤー番号-1
- B.....処理中でないプレイヤー番号-1
- C(n).....プレイヤーn+1の敵のいる方向
- D\$(n).....ファイター名
- E(n).....エネルギー
- F(n).....気力
- G(n).....ファイターの状態nはプレイヤー番号で、G(n)の値は以下のような状態を意味する
 - 0: 静止・歩く
 - 1: ガード
 - 2: ダメージ
 - 3: ダウン
 - 4: ジャンプ
 - 5: ジャンプキック
 - 6: 気力をためる
 - 7: 攻撃後
 - 8: ジャンプキック 2
 - 9: 気功弾 3
 - 10: 虎煌破 3 / ラスパー 3
 - 11: 飛翔破 3
 - 12: 烈風斬 3

- 13: 霸王翔吼弾 3
- 14: 霸王翔吼弾 2
- 15: 気功弾 2・虎煌破 2・ラスパー 2
- 16: 旋風脚
- 17: 必殺アッパー 2
- 18: 必殺アッパー 3
- 19: ダブルニーキック 2
- 20: スライダー
- 21: サイコスマッシャー
- 22: 飛翔疾風脚 2
- 23: 飛翔疾風脚 3
- 24: 二起脚
- 25: 百裂疾風脚
- 26: 回転的爪襲撃
- 27: フライングバスター
- 28: 残影拳
- 29: タイガーニーキック
- 30: あて身投げ

- H(n, 1).....敵に与えるダメージ
- H(n, 2).....敵の後退パターン
- I, J, K.....ループカウンタ
 - ※Kは、行7300~7320でループの初期値にも使用
- I\$, J\$, J1\$, J2\$, K\$.....一時変数
- L(n, 1).....今回のスティック入力値
- L(n, 2).....1回前のスティック入力値
- M(n, 1).....ファイターまたは弾の速度X成分
- M(n, 2).....ファイターの速度Y成分
- M(n, 3).....気力消費量/残影拳・あて身投げのタイマー/フライングバスターのY座標調整用
- M(n, 4).....必殺技サブコード(1: 気功弾, 2: 虎煌破, 3: ラスパー, 4: 飛翔破, 5: 烈風斬) / 回転的爪襲撃のタイマー/フライングバスターのスプライトパターン切替用
- M(n, 5).....必殺技終了後の移動量
- O(n).....無敵フラグまたはダウンフラグ(1・0)
- P(n).....ファイター番号
- S.....スティック入力値
- S(n).....入力機器
- V(n).....勝ち数

- W(n, 1).....静止時のY座標切替用/百裂疾風脚のスプライトパターン切替用
- W(n, 2).....歩くときのスプライトパターン切り換え用

プログラム解説

- 1000~1290 プログラム初期化
 - 1000 画面初期化/整数型宣言
 - ※注意 この行でF2キーに画面モードをスクリーン0にする命令を設定しています。作者は、CTRL+STOPでプログラムを中断したときに、SCREEN1のままだと文字が判別しづらいと考えたと思われます。このままでもとくに問題はありますが、自分独自のファンクションキー設定をしている人は、この部分を削るなり、REM文にするなりしてください
 - 1010~1030 スプライトパターンデータ読みこみ(行10010以降より)/スプライトパターン定義=おもにファイターの各ポーズ
 - 1070 パターンジェネレーターテーブル読みこみ(行20010以降より)/パターンジェネレーターテーブル書き換え=エネルギーなどの表示用キャラクタを定義
 - 1080~1090 パレット設定
 - 1200 配列宣言=9人のファイターの名前、特用の配列
 - 1210 宣言した配列に各ファイターの名前、速度、色を読みこむ(行20100より)
 - 1220 各種配列宣言
 - 1230 パレット設定
 - 1240~1290 入力機器および対COMモード選択
- 1300~1410 ゲーム初期化
 - 1300~1370 ファイター選択
 - 1380~1390 ファイターのパレット設定
 - 1400~1410 変数初期化
- 1500~1770 ラウンド初期化
 - 1500 画面初期化
 - 1510~1520 変数初期化
 - 1600 カラーテーブル設定
 - 1610~1710 ゲーム画面表示

- 1720~1770 ラウンドスタート
- 2000~2040 メインコントロール
 - 2000 処理プレイヤー切り換え
 - 2005 処理プレイヤーがコンピュータプレイヤーなら行8000へ飛ぶ
 - 2010 スティック入力
 - 2020 状態による分岐
 - 2030 トリガー判定
 - 2040 スティック入力による分岐
- 2050~2450 基本動作
 - 2050~2080 静止
 - 2100~2150 歩く
 - 2200~2290 気力ためる
 - 2300~2450 ジャンプ 1 / ジャンプ 2 / ジャンプキック 3
- 2600~2850 状態別処理 1
 - 2600~2630 ガード
 - 2700~2730 ダメージ
 - 2800~2850 ダウン(ラウンド終了判定を含む)
- 3000~3080 トリガー処理
 - 3000 敵の方向の検知と記憶
 - 3020 ファイターによる分岐
 - 3040 敵との間合いによる投げ判定
 - 3050 スティック値による分岐
 - 3060 アッパー 1
 - 3070 キック 1
 - 3080 ローキック 1
 - 3090 ジャンプキック 1
- 3100~3990 必殺技判定
 - 3100~3170 たか
 - 3200~3270 けんじ
 - 3300~3370 まじんV
 - 3400~3480 りょうが
 - 3500~3570 リー
 - 3600~3660 J
 - 3700~3760 ランディ
 - 3800~3850 タイガー
 - 3900~3960 キース
- 4000~6870 攻撃処理(状態別処理 2)
 - 4000~4040 攻撃動作終了
 - 4100~4130 アッパー 2
 - 4200~4230 キック 2 / 飛翔疾風脚 2
 - 4300~4320 ローキック 2
 - 4400~4460 ジャンプキック

2
 4500~4560 気功弾2
 4570~4590 弾と弾の衝突
 4600~4670 虎煌破2
 4700~4760 飛翔破2
 4800~4860 烈風斬2
 4900~5060 霸王翔吼弾2
 5100~5140 気功弾1/虎煌破1/飛翔破1/烈風斬1/霸王翔吼弾1
 5200~5250 旋風脚
 5300~5430 必殺アッパー
 5500~5570 ダブルニーキック
 5600~5640 スライダー
 5700~5740 サイコスマッシャー
 5800~5880 飛翔疾風脚1
 5900~5970 二起脚
 6000~6080 百裂疾風脚
 6100~6170 回転的爪襲撃
 6200~6290 フライングバスター
 6300~6340 残影拳
 6400~6450 タイガーニーキック
 6500~6530 あて身投げ
 6800~6870 投げ
7000~7370 命中処理サブ
7500~7590 ラウンド終了
8000~8790 コンピュータ制御
 ファイターの処理
 8000 コンピュータファイターの状態による分岐
 8040 疑似スティック入力(乱数による)
 8050 スティック入力値による分岐
 8100~8130 歩く
 8200~8210 ジャンプ1
 8300 ジャンプ2
 8400 気力ためる
 8500 小技1
 8600~8610 小技2
 8700~8790 必殺技
9000~9020 気力表示減少サブ
10000~21090 データ
 10000~10630 スプライトパターンデータ
 10010~10020 静止2/歩く2
 10030~10040 静止1/歩く1
 10050~10060 気力ためる1

~2
 10070~10080 ガード
 10090~10100 ダメージ
 10110~10120 ジャンプ
 10130~10140 ダウン
 10150~10160 アッパー
 10170~10180 キック
 10190~10200 ジャンプキック/ローキック/飛翔疾風脚
 10210~10220 投げ/あて身投げ
 10230~10240 気功弾/霸王翔吼弾/飛翔破
 10250~10260 気功弾の弾
 10270~10300 必殺アッパー1~2
 10310~10320 旋風脚
 10330~10340 虎煌破/烈風斬
 10350~10360 虎煌破・ラスパーの弾
 10370~10400 二起脚1~2/百裂疾風脚1~2
10410~10420 回転的爪襲撃
 10430~10440 ダブルニーキック1/フライングバスター3
 10450~10460 ダブルニーキック2/スライダー
 10470~10480 サイコスマッシャー
 10490~10510 フライングバスター2
 10500 フライングバスター1
 10520 烈風斬の弾
 10530~10540 ラスパー
 10550~10560 飛翔破の弾
 10570~10580 残影拳
 10590~10600 タイガーニーキック
 10610~10620 霸王翔吼弾の弾
 10630 閃光
20000~20070 キャラクタパターンデータ
 20010 「a」のデータ(エネルギー表示用)
 20020 「h」のデータ(気力表示用)
 20030 「p」のデータ
 20040 「q」のデータ(以上2つで「KO」を表示する)
 20050 「r」のデータ(勝ち

星)
 20060 「x」のデータ(地面表示用)
 20070 「y」のデータ(データの空白)
21000~21090 ファイターのデータ※データは個々のファイターごとに、名前、歩くときの速度X成分、斜めジャンプ時の速度X成分、ジャンプ時の初期速度Y成分、ジャンプ時の加速度X成分、攻撃時の前進量、パレットデータ(3)の順にならんでいる
 21010 TAKA
 21020 KENJI

21030 MAJN V
 21040 RYOGA
 21050 LEE
 21060 J
 21070 RANDY
 21080 TIGHER
 21090 KIES

※このプログラムは、基本的に処理ごとにキリのいい行番号からはじめているのですが、ところどころ、不用な行を削ったままにしたり、末尾が5の行を加えたりしているため、部分的に行番号が飛んでいることがあります。ご注意ください。



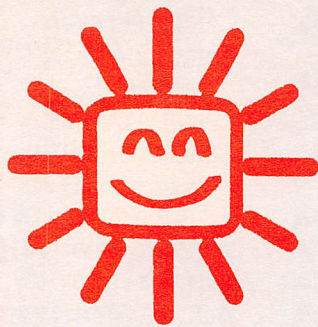
プログラマから
 ひとこと

ああ、格闘対戦ゲームよ

ヤッたぜ!! 二度目の採用ター!! この作品は前作「S-FIGHTER」の発展版で、11月号の上ちゃんだよ氏の「Theかくとう3」が自分のパソコンの性能上、遊べなかったくやしさをこめて作ったものです。メモリ不足のため、対COM戦がなくなってしまったのが残念ですが、必殺技先行入力など、前作より出来は格段に上だと自負しています。また、各キャラに1~4種の必殺技が設定してあるのでやってみてください。中には凶悪な技もありますが……。最後にこの作品の調整中欠点を深掘してくれた吉田一君、ありがとう。北川乃由隆 三重・22歳

※最初に採用の決まった「FIGHTER'S」は、10人のファイターがいる対戦専用の作品でしたが、このコメントをもらったあと、対COM機能付きの「FIGHTER'S」が送られてきたため、急ぎよ、そちらに差し替えました。そのかわり、メモリとの戦いに破れて、10人目のファイターがいなくなったようです。(編集部)





あしたは晴れた!

今月のテーマ

常連に乾杯

米チャブランド、Nu~式リブレ、TEIJIROサウンド、etc.。常連の作品は手紙を見なくても誰の作品か分かる。

「あいつの作品を最近見ないなあ」とわれわれや読者に思われることが常連としての証になる。それを手に入れるには、ある程度のゲームがちよくちよくファンダムに掲載されなくてはならない。なかなか質のよさをキープして何回もファンダムに掲載されるといことは困難に違いないが、それを経た者が「常連」と呼ばれるのだ。

キミの好きな常連、尊敬する常連はだれかな?

●絶対Romiさん。「パピヨン」、「チンブー」といった言葉が飛び交う「プログラマからのひとこと」がいちばんおもしろかったです。もちろん、センスあふれるプログラムも好きなんですけど、こーいう何でもできるって(他の事は知らないが)すこくうらやましくもある。=宮城県・稲村雅孝(?歳)

わたしも常連のなかでRomiがいちばん好きだ。彼が対戦プレイの作品を、いちばんうまく作れるプログラマだと勝手に評価している。また、「パピヨンRomiのよもやま話」は今でもファンダムで語り草になっているほど、おもしろかったです。読んだことのない読者に再掲載をして読ませてあげたいくらいだ。

●最近、ファンダムに送られてくるゲームはやたら長かったり、マシン語だらけのプログラムが多すぎて、昔のようにプログラムを見て研究しにくくなってきていると思います。そんななかで1画面プログラムの作品が光ってきています。「決められた範囲のなかで、どれだけゲームが出来るか」ということに皆が気付いてほしいです。だから、僕は1画面プログラムを中心にプログラミングしている人達をいちばん尊敬しています。僕も近いうちにそんな人々の仲間になりたいです。=京都府・修(15歳)

いくらD部門などに市販レベルみたいないい作品がこよともファンダムは1画面プログラムを奨

励している。HIDEYUKIの『壁打ちピンポン』(他多数)、NAGIP SOFTの『8192階建ての塔』、Romiの『虹のロミンクル』、SILVER SNAILの『妖城伝』(他多数)、Nu~さんの『通勤快速』(他多数)などなど、常連の多くは1画面プログラムから掲載がはじまり、これを得意としていた。「短いプログラムだとおもしろいゲームはできない」なんて思ってる人は、まだまだ修行がたりません。

今回、一応ファンダムの常連にしばって意見を募集したつもりだったが、他のコーナーの常連に対しての手紙も届いた。

●私が好きな常連はAVフォーラムでおなじみのF.I.Sくん。彼は13歳にしてあそこまでのセンスと実力を持っている。19歳にしてプログラムひとつ満足に組めない私にとっては、ただ、ただ、関心するばかりです。そういえばAVフォーラムの藤井石材店さんはいまいずこ。=千葉県・マギー五郎(19歳)

F.I.Sの作品をひとつ取ってみても、あの歳ですごいと思ってしまうのに、今月号でAVフォーラム13か月連続採用、毎月2、3作を必ず送ってくる彼は天才かもしれない。

●CGを書くだけしか能のない私にとっては、やはり小沢達郎氏は神のような存在に思ってしまう。どのCGコンテストでもさりげなく賞を取っていつてしまう、あのテクニックをわけてほしいですねえ。「MSXは、ここまで描けるようになってきている」と、作品がいつてくるようで、投稿している自分を情けなく思ってしまう(涙)。=大阪府・ちづかの弟(15歳)

CGコンテストの常連なんてわたしは知らないで、あじに聞きに行ったところ、小沢達郎とは、あの車をかくのが抜群にうまい作者だと知った。あのポルシェやフェラーリのテールランプ、机の上のスーパー7などの作品は知って

いたが、誰か書いたかは知らなかった。そうか、あの作者が小沢達郎なのか。

●SILVER SNAIL、オレはあんたが嫌いだった。しかし、最近の『A-MAN』や『REAL VOLLEY』の完成度はどうだ。すごいじゃないか! くやしいが見直したぜ。=新潟県・アルレド(18歳)

今、ファンダムで現役としてがんばっている常連のひとりがSILVER SNAIL。なぜ、アルレドが彼を嫌いだったか書いてなかったが、『A-MAN』や『REAL VOLLEY』を見ればだれだってSILVER SNAILを好きになるにちがいない。あのクニクニ動く独特のキャラクタ(編集部ではしるすねキャラと呼んでいる)が彼の持ち味のひとつである。また、『MOLE』、『PEGUINGS』で当時は新鮮だったマウス操作のおもしろさを広げてくれたのも彼にちがいない。

●プロコムのシューティングの侵略者米屋のチャチャチャ!! 最近音沙汰なしのようだ。いったい何をやっているんだろう? もう引退したのではないだろうか? まあ、今日もキミのゲームで遊んでやろう。=静岡県・ゲームイストラム軍(15歳)

せめて、プロコンぐらいには投稿がくると首を長くして待ち望んでいたが、ついにこなかった米屋のチャチャチャ。著作作品は『WHIZだもんね♡』や『激走BATTLE』などなど(『激走BATTLE』はスーパープロコ4に収録されている)。その質の高さ、おもしろさから「米チャブランド」と呼ばれ、アクション派の読者なら今も彼の作品を待ち望んでいるだろう。

現在、元気ががんばっている常連の作品がこれからずっと先まで味わるわけではない。いつかは諸々の事情がきたり、投稿熱が冷めたりして投稿がパタッと途絶

えてしまう日がくるはずだ。そんなことはしょうがないことでわかっているんだけど、なんとなく毎日通っていた食堂の定食が食べられなくなったみたいで悲しくなるね。

ファンダムなどを支えてくれるのは投稿者達である。その投稿者達を呼びこんでくれたのが、米チャやTPM、COといった常連達で、彼らは、たとえば長島茂雄や中島悟みたいなスーパースターにちがいない。そんな彼らを目指し、ファンダムに投稿を始める人が生まれ、ファンダムは盛り上がってきた。常連よありがとう。(ち)

↑
ちえ熱(以下ち): MOROさんはファンダムの常連でだれが好きだった?

MORO(以下FM): うーん、最近さっぱり見る事がなくなったNu~さんだなあ。

ち: 選考会に来るたびに「今月はNu~さんから投稿があった?」って聞くもんね。

M: Nu~さんの好きなところはねえ、コンスタントに毎日送ってくるところだったんだよ。

ち: それはAVフォーラムのF.I.S.にもいえることだなあ。オレはNu~さんの作風が好きだったよ、おちついている感じがして。

M: それもそうだし、あと、ふざけたバグも出ない、いつもキチンと動くプログラムを送ってくるのもNu~さんならでよかった。オレは長いプログラム作品を1本、作って送ってくるより、短いプログラム作品をコツコツと作って送ってくるほうがるかに大変だと思ってるから、それをしてNu~さんみたいな1画面プログラム投稿者が増えることを願っているよ。

●常連だった方々へ、いかがおすごですか? おいそがしいことと思いますが、作品はともかくたまには手紙などください。(コ)

MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

★今月のテーマ/アスキーのツールを買ってみるかな



MSXにのめりこんでいけばいくほど、その魅力にはっとさせられる。だから、ああしたい、こうしたいというわがままな気持ちも出てくる。そんなとき用に、ぜひツールソフトをそろえ

ておきたい。アスキーからはけっこうよいツールが出ているのだ。もっと、MSXに魅力を感じるに違いない。というわけでそのへんの質問に答えていこうと思うのだ。

Q 私の使用している機種はパナソニックの2+のA1WXです。メインRAMは64KBしかないで付録ディスクのMSX-DOS2が動きません。「増設RAMカートリッジMEM-768」を買えば、動いてくれるのでしょうか。

(大阪府三島郡・井上康宏さん・24才)

A RAMがたりるだけでは動かない。

残念だが、DOS2が必要とするメインRAMを128KB以上に増やしただけではダメなのである。DOS2のROMなる黒子がないと付録ディスクのDOS2は動かない。で、動かすには、どうしてもアスキーから発売になっている「日本語MSX-DOS2」を買って、手にいれるほかはない。この商品にはメインRAMが64KBしかない人むけのRAM付3万4800円版と、不要の人のRAMなし2万4800円(現在は絶版)の2つある。また、漢字ROMが必要(WXにはある)である。ただし、英文字モードはなくても動作するので、日本語でのサポートが不要な人は、ムリして漢字ROMを買うことはない。アスキーへの購入の問い合わせは、直販部03(3486)7114まで。

Q MSX-DOS2のテキストファイルの連結はマニュアルにあるのでわかるのですが、1度作成されたものを任意の位置で分けて、2つ以上のファイルに分解するにはどうすればよいの

でしょうか。

(兵庫県神戸市・岩田光一さん・23才)

A 『MSX-DOS2 TOOLS』にあるBODYコマンドを使えばできる。

前項についてアスキーの宣伝ばいけど、とにかくアスキーから発売になっていた『MSX-DOS2 TOOLS』(現在はTAKERUで7000円で販売)のなかの「BODY」というツールソフトで供給されるBODYコマンドを使えば、テキストファイルの分割はできる。

ちなみに、このパッケージには、ユーティリティ・プログラムや、テキスト・エディタ、マクロアセンブラ、ファイルの16進ダンプなどアセンブラ・プログラム開発用のものがいっぱい入っている。もちろん、DOS2用の『MSX-DOS2 TOOLS』(1万4800円、アスキー)も同様だ。

Q 私のMSXでは、よく買ったばかりのディスクなのに、ちゃんと入れても「Disk off line」と出てくることがあります。ディスクによっては問題なく動くのですが……。

(千葉県千葉市・五ノ井涉くん・13才)

A すぐに修理に出そう。

何もいうことはない。大事なディスクをこれ以上ダメにしないうちに修理に出そう。

ちなみに、ディスクドライブはMSXに限らず、とてもデリケートな部分なので、倒したりするショックが嫌いだ。最近ではだいぶ丈夫になってきたとは

いえ、大事にしてやるにこしたことはない。薄い磁気部分に書きこまれた内容を瞬時に読んだり、書いたりするなんて、どう考えてもガサツな作業じゃない。

Q ほとんどのMSXturboR(A1ST)の本体のテンキーのみその右上に、穴が開いていますが、穴が開いているのはほくだけでしょうか。

(徳島県徳島市・立石和雄くん・16才)

A ご心配なく。意図して開けられた穴なのだ。

だぶん右上にある「/」キーのところにある、半円形に開けられた穴のことだと思う。この穴は、じつはMSXの本体を製造する過程で、奥にあるねじをしめるために開けられたものなのである。ねじまわしをここからそっと入れると、奥にあるねじに届いて、しっかり部品が固定されるようになっていく。だから、どのSTにもその穴があるし、外見がそっくりさんのGTにも同じ穴がある。ちっとも

心配することはない。こうやって世の中にある物をよく見ると、じつはへんなでっばりや穴にもっと気づくと思う。そのほとんどが製造過程をより正確に、速くする元になるものである。

Q 今とても困っています。MSXのマニュアル類すべてを、ちり紙交換に出されてしまいました。この場合、パナソニックに知らせれば、マニュアルを有料でもらえるのでしょうか。

(神奈川県平塚市・佐々木信也さん・19才)

A だいじょうぶ。有料でよければ、手に入る。

基本的には買ったお店にいて、どの機種どののマニュアルが必要かをいえば、取り寄せてもらえる。ただし、一般には大きなお店の場合だとだいじょうぶだが、そうじゃないときは、松下のショップへ頼もう。あなたのSTの場合は、取扱説明書(DFQF 2322Z)、ワープロ使用説明書(~2323Z)、BASIC入門書(~2324Z)で各2000円。

耳寄り情報交換コーナー

今回は、小学校の先生のレポートの感想をお伝えします。

●題「授業で使おうにも困ってしまったゾ」(1992年12月情報号掲載)の京都の小学校の先生の投稿を読みました。情熱を感じました。ただ、苦言を呈するなら、指導書の付録の事例に頼ろうとしている点です。あれは、何台ものパソコンが設置された(せめて班に1台)教室でできる授業です。学級に1台あって、それだけで同じ実践はできません(多分ね)。パソコン

を使うための授業なんかしちゃいけませんよ。授業を盛り上げるためにこそパソコンを使われるべきなんです。つまらないプログラムの移植に労力を費やすぐらいなら、どの教科のどの単元で、どんなことがしたいのかのアイデアを出して、「学習過程研究会」に相談したほうがよっぽどいいと思います。申し遅れましたが、私も会員の1人です。先生、ガンバッテ! (広島県福山市・馬場経二さん・27才・教員)

お便り、つっこみ
待ってます

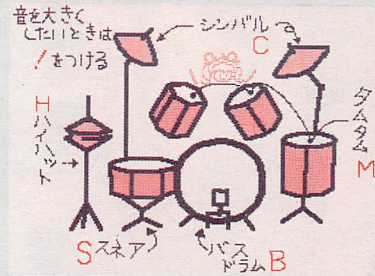
MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

160 C3="C2D2010V15B8BBBR16<B8B16>D8G8BB
BBBR16B8B16>C8D8<<"
170 C4="09V14L8E2&EE4ED2&DD4DG2&GGGG2RGA
BC2D2<B2>E2D2&DD4DG2G4A4G2.&GF+208L32>
E-EFF+GG+AB-B>CC+DE-FF005"

ビギナーの
ための FM音楽塾

ステップ④ ドラムのMML

10 CALL MUSIC(1,0):DEFSTR R
20 READ R:PLAY #2,R
30 DATA T120V10 S!16S!16M!8M!8B!H8H8S!H8
B!H8B!H8H8S!H8B!H8S!16S!16B!M8B!M8SMC!4.



上のリストでは、ドラム(リズム)以外のチャ
ネルをなくしたので、「PLAY#2」の直後、つ
まり第1チャンネルがドラム用のMMLのチャ
ネルになっています。ちなみに、この設定だと、
第2~4チャンネルは、PSGのチャンネルにな
ります。

で、ドラムのMMLの最大の特徴は、
同時に鳴る楽器の記号を横に並べる
という点です。

右上の図のように、ドラムには5種類の楽器が
あります(変な女の子がドラマーのふりをしてい
ますが、このドラムセットは手前にドラマーがず
わる設定になっています)。楽器の記号は、Hがハ
イハット、Cがシンバル、Sがスネア、Mがタム
タム、Bがバスドラムという割り当てで、たと
えば、ぜんぶを一度に1拍ずつたくとすると、
HCSMB4HCMSB4HCMSB4.....
というMMLになり(楽器名は順不同、順に1つ
ずつたたいていくとすると、
H4C4S4M4B4.....

同時にたたく楽器のうちでもとくにアクセント
をきかせたい楽器には「/」を付けます。
HICSMB4HCISMB4HCISMB4.....
とすると、ハイハット、シンバル、スネアの順に
アクセントが移動していくことになっています。
最後にもう1つ、ドラム用MMLの長さの指定
自体はふつうのMMLと同様に、4は4分音符、
8は8分音符などを意味しますが、Lコマンドや
休符のRは使えません。また、長さの意味もちよ
つちがいます。ふつうのMMLでは、音の長さ
を意味しますが、ドラムの場合は、次に楽器をた
たくまでの間を意味します。ドラムの音はみんな
バンと出て、すぐ消えてしまうので、音の長さは
関係ないわけですね。(コ)

CD人外魔境

楽評担当よっちゃん
のソロCD(第2弾)

TARASCON

●え、よっちゃんのCDが出たの? わー、買った
い買いたい買いたい買いたい。(談)
(FM音楽館元デスク・元副編少年S/28歳)
●ぼくは車の中でしか音楽が聴けないんですが、
さっきえ熱に聴かれました。歌のところがよ
かったな。(談) (前デスク・編集部F/25歳)
●こんな声で塾長は歌うんだ。ふだん、なにげな
く会話しているときは気にしてなかったが、こ
うして聴いてみるとけっこうカッコイイ声ではあり
ませんか(2曲しか歌ってないのが残念)。わたし
は歌詞の付いてない、メロディだけの曲で苦手
なんだけど、塾長のCDは無国籍なディズニーラ
ンドにいるみたいなきがしておもしろく聴けた。
特に途中で行進曲みたくなる『TOO FAR』がお
すすめ。
(よっちゃんが「塾長」をやっているAVフォーラ
ム担当デスク・ちえ熱/23歳)
●ひごろアニメ音楽しか聴かないこのOrcに音楽
の感想を聞くなんて人選をまちがえたにちがいない。
今日も、かないみかのよっきゅんCDを買って
きたばかりだ。ふだん聴きなれないジャンルのよ
っちゃんのCDを聴いて、まず思ったのは、音楽っ
ていう言葉、音楽しいって書くんだなってこと。
音色もリズムもメロディも楽しいけど、音を聴い
ていてそれをそのまま楽しんでる。FM音楽
館へ投稿する人は聴いておくといいかもしれな
い。(FM音楽館助手・Orc/21歳)
●ぼくは『DO THE TARASCON』というイン
スツルメンタルがすごく好き(よっちゃんのへた
な弦楽器が最高)。2曲ある歌もいいです。よっ



ちゃんわがままで意地悪で性格悪いけど、音楽世界
はととてもやさしい。よっちゃんの曲はメロディ
が人の世の真実と美しさを語っていて、歌がなくて
も泣けます。(FM音楽館デスク・コ/37歳)

●本人の弁

タラスコンは南フランスの小さな都市。数年前
にヨーロッパ・ツアーに行っていたとき、フェスチ
バルで見たユーゴスラビアのアラス・バンドと
レンタ・カーでよく道に迷った思い出から、汽車
のなかで『DO THE TARASCON』という表題
曲が生まれ、アルバム・タイトルにまで育って
いた。そのほかにも、故郷に帰ったこととか、いろ
いろな夏の思い出の詰まったアルバムです。夏と
旅と乗物の三題断(さんたいばなし)ですな。種々
の弦楽器とチープなシンセ類が満載です。

いです。でも実は林原めぐみさんのC
D「Perfume」を毎日のように聴い
ていた時期に作った曲なので、旋律や
和音などがかなり影響を受けてたりし
ますが...そのへんのことは気にしないで
くださいね。

は BASIC は BASIC

大きな桁の計算へのアプローチ



そのままでは扱えない100桁く
らいの数値で足し算、引き算、
かけ算、割り算するにはどう
すればいいか。そのための基
本的な考え方
とプログラム
の組み方に接
近してみた。



考えてみると、いきなり古い話を持ち出すようで気が引けるが、1990年12月号のBASICピクニックで「#18電子計算機としてのMSX」をやったとき、 π を500桁まで計算するプログラムを掲載した。このときの基本テーマは、「科学技術計算」だったので、おもに π の値を計算する方法についての話に終始した。

しかし、 π を500桁まで計算するにあたっては、1つの大きな難関をクリアする必要があった。それは、ふつうの変数に大きな桁数の数値を代入すると、一定桁数以上は無視されてしまうという点だ。たとえば、
10 P=3.141592653589793
という行を試しに打ちこんでみよう。すぐにリストを見ると、
10 P=3.1415926535898 #
とかってに変わってしまう。

基本的にMSXでは、最大でも15桁目を四捨五入した14桁までの数値しか扱えないのだ。

前述の π を500桁まで計算するプログラムでは、そこをプログラム上のくふうでなんとかしているわけだが、その「くふう」の部分を今回のメインテーマとして掘り下げつつ、いくつかのサンプルを示そう。

接近1 MSXが扱う3つのタイプの数値とは

最初に、MSXでは限られた桁数の数値しか扱えないという点について明確にしておこう。

これはどんなBASICマニュアルにもかならず書いてあることだが、MSXの「数値」には、以下の3つのタイプしかない。

- ①-32768~32767の整数
- ②有効数字6桁の実数 ※1
- ③有効数字14桁の実数

①はともかく、有効数字とか実数とか、日常的にはめったに使わないことばなのでちょっとわかりにくいと思うが、②を翻訳するとまあだいたい「意味のある桁が6桁以内の、少数点付きのものを含む数値」ということになる。

意味のある桁とは、前や後に続く0以外の桁ということで、たとえば、12300000や0.00123では3桁(「123」の部分)、12030000では4桁(「1203」の部分)となる。

それぞれ、①は「整数型」、②は「単精度実数型」、③は「倍精度実数型」と呼ばれている。わざわざ「型」という字をつけるのは、実世界でいう「整数」や「実数」とは厳密にはちがうからだ。

MSXが数値を記憶したり、計

算したりするときは、この3つの型のうちのどれかになっている。当然だが、これに対応して数値変数にも3つの型があり、とくにことわらないかぎり、変数はすべて倍精度実数型になっている。

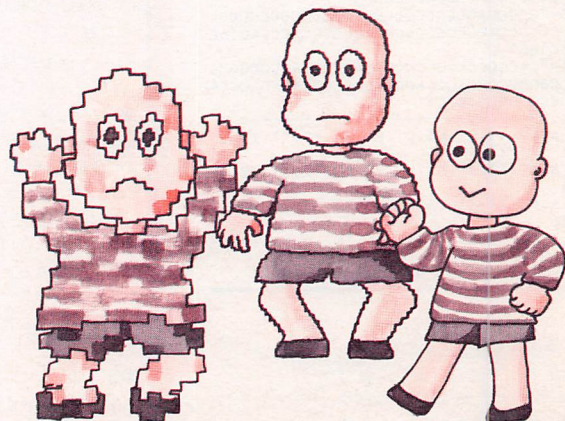
それぞれの型の許容範囲を超えるときは、整数型では小数点以下切り捨て、2つの実数型では範囲を超える桁で四捨五入した値をその数として扱う。

そうすると、BASIC上の数値として処理しているかぎりは、15桁以上の桁の数は無効だということ

になる。

この3つの型の呪縛から逃れる1つの方法に、文字を使う方法がある。数値としては、最大有効数字が14桁までしか扱えないが、文字としてなら、最大255桁までを正確に扱うことができる。

もちろん、文字のままでは計算することもできないが、大きな桁数を扱う場合、あるプロセスで数を文字として扱う必要が出てくるだろう。そういう意味で、文字としての数は、数の第4の型のようなものといえるかもしれない。



接近2 n進数という考え方

大きな桁の数を計算する方法を考えるまえに、まず計算のときにどういふことが問題になるのかを確認しておく必要がある。

たとえば、ふつうの計算でも、 $123+234$ などはかんたんに答えが出せるが、 $987+678$ などになるとちよつとつまってしまふ。この2つの計算の違いは、繰り上がりがあるかどうかだ。同様に、 $543-321$ はかんたんだが、 $321-234$ もちよつとつらい(これは繰り下がり)。かけ算や割り算は、足し算、引き算を複合した計算になるので、けっきょく、計算のむずかしさは、繰り上がり、繰り下がりがあると

いえるだろう。

繰り上がり、繰り下がり、1桁の数に左右される。日常生活では、1桁は10の何乗と決まっている。1の位は10の0乗、10の位は1乗、100の位は2乗……。こういう数の管理法のことを、10進法といい、そういう管理をされている数を10進数という。

これとまったく同様に、2進数では2の何乗かが1桁の数になり、16進数では16の何乗かが1桁の数となる。

10進数で計算しているときにはあまりピンとこないのに16進法で計算してみるとよくわかるのは、



けっきょく、計算は桁ごとの単純な計算と繰り上がりの組み合わせだということだ。それは2進数でも10進数でも16進数でも、100進数でも200進数でもおなじ。1万進数でも、千万進数でもおなじだ。ここに、大きな桁の計算のための、1つのヒントがある。

表1 2進数/10進数/16進数

2進数	10進数	16進数
(&B) 1	1	(&H) 1
10	2	2
11	3	3
100	4	4
1001	9	9
1010	10	A
1011	11	B
1100	12	C
1101	13	D
1110	14	E
1111	15	F
10000	16	10

接近3 配列を使って千万進数をシミュレートする

以上の2つの話を総合して、とりあえず足し算を実現してみた。

まず、2つの数の入力、てつりばやく文字で受け入れることにした。これなら255桁まで受け入れられる。もしそれ以上の桁数が必要なときは、複数の文字変数に分割して入力すればいい。もっとも、人間が200桁以上の数値をその場で入力するというのは、現実的な話ではないが。

さて、そうして受け入れた大きな桁の数を、どうやって計算するのか。接近2で述べた、計算の本質は繰り上がりにあるという洞察がここで生きてくる。けっきょく、倍精度実数型の限界は、この繰り上がりか14桁の範囲内でしかできないということなのだ。

では、できない部分をプログラムで補えばいい。繰り上がりをともなつて計算できる部分はふつうに計算し、繰り上がりの限界に達するまえに、別様の計算システムに繰り上がり情報を移せばいい。そして、その上の桁の計算は、それまでの桁とは別個の形で新たにおこなう。そうすれば、有効数字を14桁以内に抑えたまま、繰り返し繰り返し上の桁を計算していくことができる。

それを実現するのが、2次元配列Aだ。A(0, n)とA(1, n)に2つの数を入れ、A(2, n)に答えを入れていく。

配列の1つの要素には、7桁ずつを入れている。7桁なら、要素どうしをかけ算しても結果が14桁を

超えないからだ(足し算だけなら13桁でもいいはずだが)。

2つの数の足し算は、対応する配列どうしを下位から足し算して、それをA(2, n)に保存していくという形で実現している。このと

きに結果が7桁を超えると、変数Eを1にして、次の配列要素の足し算に含めている。これは繰り上がりのシミュレートで、この計算全体は千万進数をシミュレートしているというわけだ。

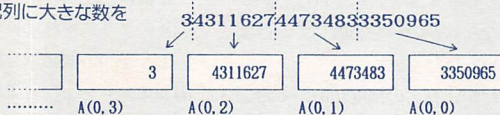
●リスト1 大きな桁数の足し算

```

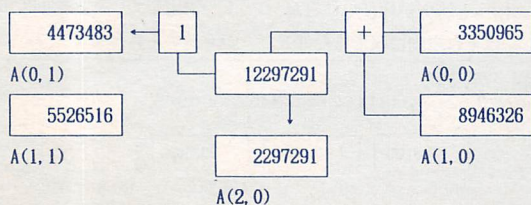
100 SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF:CLEAR 1000
110 N=300:F=7:H=N*F:U=10^F
120 DIM A(2,H),A$(1),LA(1)
200 '*** input
210 PRINT "Input 2 numbers"
220 FOR I=0 TO 1:PRINT "number";I+1
   :LINEINPUT A$(I):NEXT
230 FOR I=0 TO 1
240   Z=(F-LEN(A$(I)) MOD F) MOD F
250   A$(I)=STRING$(Z,"0")+A$(I)
260   LA(I)=LEN(A$(I))-F-1
270   FOR J=0 TO LA(I)
280     A$=MID$(A$(I),1+J*F,F)
290     A(I,LA(I)-J)=VAL(A$)
300   NEXT
310 NEXT
1000 '*** tashizan
1010 IF LA(0)<LA(1) THEN LA=LA(1)
   ELSE LA=LA(0)
1020 FOR I=0 TO LA
1030   A(2,I)=A(0,I)+A(1,I)+E
1040   IF A(2,I)>=U THEN A(2,I)=A(2,I)-U
   :E=1 ELSE E=0
1050 NEXT
1060 IF E THEN LA=LA+1:A(2,LA)=1
2000 '*** answer
2010 PRINT:PRINT "ANSWER"
2020 IF A(2,LA)=0 AND LA>0
   THEN LA=LA-1:GOTO 2020
2030 PRINT MID$(STR$(A(2,LA)),2);
2040 IF LA THEN LA=LA-1 ELSE END
2050 FOR I=LA TO 0 STEP -1
2060   PRINT RIGHT$(STR$(A(2,I)+U),F);
2070 NEXT:END

```

●図1 配列に大きな数を収める



●図2 配列を使った足し算の仕組み



接近4 引き算は足し算よりちょっとむずかしい

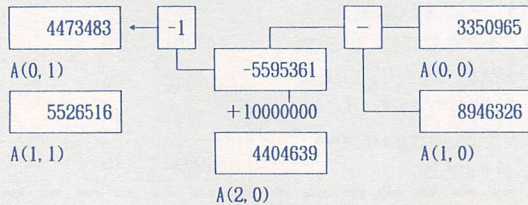
引き算を考えると、もっとも大きな問題は、もしかしたら答えがマイナスになるかもしれないということだ。2つの道がある。

1つは、あらかじめ2つの数の大小を比較して、大から小を引く、つまり中間結果をかならずプラスにするというやり方だ。そのあとで、符号をつけたりつけなかった

りすればいいわけだ(わたしたちの日常の引き算はこのシステム)。

もう1つは、右のリスト2(行310まではリスト1を使用)で使っている、補数の概念を使ったやり方だ。たとえば、10の位を無視すれば、 $5-1$ という引き算は $5+9$ で代用できる。この1に対して9のような数を補数という。

●図3 配列を使った引き算の仕組み



●リスト2 引き算のための主要ルーチン

```

1000 '*** hikizan
1010 IF LA(0)<LA(1) THEN LA=LA(1)
      ELSE LA=LA(0)
1020 FOR I=0 TO LA
1030   A(2,I)=A(0,I)-A(1,I)+E
1040   IF A(2,I)<0 THEN A(2,I)=U+A(2,I)
      :E=-1 ELSE E=0
1050 NEXT
1060 IF E THEN FOR I=0 TO LA
      :A(0,I)=0:A(1,I)=A(2,I)
      :NEXT:LA=LA+1:A(0,LA)=1
      :SG=-1:E=0:GOTO 1020
2000 '*** answer
2010 PRINT:PRINT "ANSWER"
2015 PRINT LEFT$(STR$(SGN(SG)),1);
2020 IF A(2,LA)=0 AND LA>0
      THEN LA=LA-1:GOTO 2020
2030 PRINT MID$(STR$(A(2,LA)),2);
2040 IF LA THEN LA=LA-1 ELSE END
2050 FOR I=LA TO 0 STEP -1
2060   PRINT RIGHT$(STR$(A(2,I)+U),F);
2070 NEXT:END
    
```

接近5 かけ算は筆算の要領で

じつは、かけ算はある考え方によれば引き算より楽にプログラムできる。その考え方とは「 $A \times B$ とはAをB回足すことだ」という、きわめてノーマルな考え方だ。これに基づけば、リスト1を複数ループになるように書き換えればいいだけだ。

しかし、これは実用的でない。たとえば、1兆 \times 1兆は、1桁(10の24乗)という数になるが、もし1兆を1兆回足すとなると、ターボRでも、赤ちゃんが生まれてハイハイするくらいまでの時間はか

かると思う。

やはり、かけ算は「 $*$ 」を使って計算したい。となると、筆算システムを利用するのがいい。

たとえば、 12×34 なら、 $4 \times 2 + 4 \times 10 + 30 \times 2 + 30 \times 10$ というふうに各桁ごとにかけ合わせたものを合算すればいい。ここでは、1配列を1桁とする千万進数なので、桁ごとのかけ算を配列ごとのかけ算に置き換えればあとは桁上がりの方でなんとかなる。リスト3は、行100~310と行200以降はリスト1と共通。

●リスト3 かけ算のための主要ルーチン

```

1000 '*** kakezan
1005 DIM E(H) '***シヨキセツテイ ニ ツイカ
1010 LA=LA(0)+LA(1)+1
1020 FOR I=0 TO LA(1)
1030   FOR J=0 TO LA(0):K=I+J
1040     A=A(0,J)*A(1,I)
1050     A(2,K)=A(2,K)+A+E(K):E(K)=0
1060     IF A(2,K)>U
      THEN E=INT(A(2,K)/U)
      :E(K+1)=E(K+1)+E
      :A(2,K)=A(2,K)-E*U
1070   NEXT
1080 NEXT
1090 A(2,LA)=E(LA)
    
```

接近6 割り算の特殊性

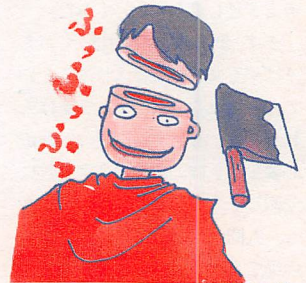
引き算もかけ算も、なんののかんといいいながら、けっきょくは足し算の変形だった。ようするに、 $+$ 、 $-$ 、 \times という計算は、構造的に単純なわけだ。

ところが、割り算は異質で、今回の記事のボリュームでは割り算までをカバーすることができない。

ここでは、割り算の特殊性と割り算を考える最初の第1歩について軽く触れるていどにする。

まず、すぐに気がつくのが、小数点の登場だ。しかし、これはじつはたいした問題ではない。小数点はたんに桁の目印にすぎず、3桁区切りの「 $,$ 」と本質的になじむのだ。千万進数としては、答えを表示するときに、どの配列の直後にピリオドを表示すればいいかをなんらかの形で記憶しておけばいいわけだ。

だが、答えの精度があがるたびに数が下位の桁のほうへ伸びていくという点は問題だ。これまで、上位の桁へと答えが伸びていった(もしくはそれ以内に収まった)の

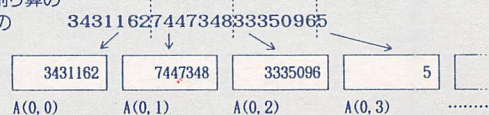


とは逆で、このことは配列での数値の持ち方に直接影響してくる。これまでとおなじ構造的配列をむりやり使うとすると、新しく計算結果の精度があがるたびに、それまでの配列の内容をぜんぶ上位の配列へ移して、最下位の配列に新しい成果を入れる……というやり方をせざるをえなくなる。

これは、配列の数値の持ち方を図4のようにすればいい。

もう1つの問題は、割り算全体のシミュレートだ。筆算の割り算は、答えの見当をつけ、かけ算と引き算で確認し、答えの桁を1つ1つ決定していく。配列でも同様のシステムになるだろう。

●図4 割り算のときの数の収め方



総合的な実用例「 π を500桁まで計算するプログラム」

大きな桁の数の加減と割り算の実用例

●リスト4 PAI.BP2(このプログラムのみディスクに収録)

```

100 COLOR 15,0:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
110 CLEAR 200:DEFINT A-C,E-N
120 N=500:M=5:NM=(N-1)*M+1:DIM M(1,NM)
130 X=2/LOG(10):Y=LOG(5)*X:Z=LOG(239)*X
140 FOR I=1 TO NM
      :M(0,I)=M*I/Y+1.5
      :M(1,I)=M*I/Z+1.5:NEXT
150 H=N*9+1:U=10^9
160 DIM S(1,H+1),T(1,H),P(H),D(1)
      :T(0,0)=4*4*5:D(0)=5^2
      :T(1,0)=4*239:D(1)=239^2
170 FOR I=1 TO NM
180   FOR J=0 TO 1
190     FOR K=M(J,I-1)+1 TO M(J,I)
200       FOR A=0 TO H
          :S(J,A)=T(J,A)
          :NEXT
210       D=D(J):GOSUB 1000
220       FOR A=0 TO H
          :T(J,A)=S(J,A)
          :NEXT
230       D=2*K-1:GOSUB 1000
240       IF (K+J)MOD2
          THEN F=1
          ELSE F=-1
250       GOSUB 2000
260     NEXT
270   NEXT
280   C=0:G=0:LOCATE 0,0
290   PRINT "π = ";STR$(P(0));".";
300   G=G+1:A=0
310   A$=RIGHT$(STR$(P(G)+U),9)
320   A=A+1:C=C+1:PRINT MID$(A$,A,1);
330   IF C MOD 5 =0
      THEN PRINT " ";
340   IF C MOD 25 =0
      THEN PRINT:PRINT SPC(6);
350   IF C=N THEN END
360   IF C=M*I
      THEN NEXT
370   IF A=9 THEN 300 ELSE 320
1000 '*** WARIZAN SUB
1010 FOR A=0 TO H
1020   Q=INT(S(J,A)/D)
1030   R=S(J,A)-Q*D
1040   S(J,A)=Q
1050   S(J,A+1)=S(J,A+1)+R*U
1060 NEXT:RETURN
2000 '*** KAGEN SUB
2010 FOR A=H TO 0 STEP -1
2020   P(A)=P(A)+(S(J,A)+E)*F:E=0
2030   IF P(A)>=U OR P(A)<0
      THEN E=1:P(A)=P(A)-U*F
2040 NEXT:RETURN

```

100~110 画面初期化/文字列領域の初期化/倍精度でなくてはならない変数 以外は、すべて整数型とする

120 最終結果の小数点以下の桁数(N)、結果表示のときの区切り桁数(M)、最終結果はM桁のブロック何個ぶん(NM)かの変数初期化/配列M(n,m)の宣言 $\rightarrow \pi$ を求めるマチンの公式は2つの無限級数(分母が5系統のものをS0、239系統のものをS1とする)の差の形。答えの第mブロックまでの精度を確実にするにはS0の何項までの計算が必要かを表す配列

130~140 配列M(n, m)の値の計算・設定

150 答え用配列の大きさH、U進数(ここでは10進数)のUを設定

160 S0計算用配列S(n, m)、配列S(n, m)の一時保存用配列T(n, m)、答えを入れる配列P(n, m)、無限級数S0の割り数D(n)の初期化

170 第1ブロック(5桁単位)の計算開始

180 マチンの公式の無限級数S_Jの計算開始

190 第1ブロックを計算するために必要な無限級数S_Jの第K項の計算開始

200 前回の計算結果の配列Tから配列Sへ複写

210 割り数Dの設定(5²か239²) / 行1000(割り算サブ)を呼び

220 割り算サブで値を更新された配列Sの内容を配列Tに保存

230 割り数Dの設定(分母の奇数の係数) / 行1000(割り算サブ)を呼び

240 計算した項目が正か負かを判定し、正負用変数Fを設定

250 行2000(足し算/引き算サブ)を呼び

260~270 それぞれ行180、180のループ閉じ

280~370 答えの表示

280 表示桁C(小数点以下)、表示用配列番号Gの初期化/カーソルをホームポジションに

290 答えの最初の部分表示("π = S. J)

300 G更新/配列のうち第何桁を表示するかの一時的変数Aの初期化

310 答えの配列から9桁の文字列を取り出してA\$に入れる

320 A更新/O更新/A\$の第A項目を表示

330 いま表示した数字が5桁ブロック最後の文字なら、次に空白を表示

340 いま表示した数字が1行の終わりの文字なら、次の空白6個を表示

350 目的の桁数まで表示したら終了

360 行170からにはじまる1のループの目的を達成したら、次のループ

370 答えの配列から取り出す数字が9桁目に達していたら、行300へ。

そうでなければ行320へ

1000 割り算サブ

1010 割り算開始

1020 S(J, A)をDで割った商Qの計算

1030 おなじくあまりRを計算

1040 S(J, A)に商を入れる

1050 S(J, A+1)に余りR*Uを設定

1060 ループ閉じ/呼び出し先へもどる

2000 足し算・引き算サブ

2010 加減のループ開始

2020 答えの配列P(A)に無限級数の配列S(J, A)を加える(符号用変数Fにより、Fがマイナスのときは実質的に引き算となる)。Eは繰り上がり、または繰り下がり。

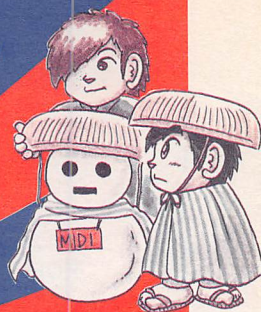
2030 繰り上がり・繰り下がり用変数Eの設定

2040 ループ閉じ/呼び出し先へもどる

MIDI三度笠



先月挑戦してみたMIDIのエクスクルーシブ・データを今回はシーケンス・ソフトを使って楽器に送ってみる。データの内容は同じで、ソフトウェアで扱う場合はマニュアルの数値そのままなので楽。



→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

第5回★エクスクルーシブ・データを送るダンプ・モード

シーケンス・ソフトでエクスクルーシブ・データを送るならダンプ・モード

先月はMIDIのエクスクルーシブ・データをBASICプログラムで楽器に送ってみた。そこで今回は「MIDIサウルス」や「μ・SIOS」などのシーケンスソフトを使って同じように送ってみよう。

その前に少し復習。エクスクルーシブ・データとは何か。

MIDI機器にはエクスクルーシブ・メッセージという、メーカー専用、機器専用情報を送るための、規格化することができないメッセージがある。これらは、ほかの楽器と共通部分を

もたないもの、たとえばエディットした音色のデータや、ローランド社の楽器におけるパシヤル・リザーブの変更データなどを送ることができる。音楽データの入力作業では、知らなくてもすむ、大きな影響のないタイプのメッセージだけども、使いこなせるようになれば楽器を120%活用することだってできるのだ。このエクスクルーシブ・メッセージを使ってデータを送るには、まず楽器のマニュアルのその項目をよく読んで、メッセージの内容を理解してお

かなければならない。

それでは、シーケンスソフトでこのエクスクルーシブ・データを送る方法に移ろう。このエクスクルーシブ・データはMIDIの音のデータとは別のタイプのものなので、ダンプモードで送るのだ。「MIDIサウルス」を例にとって下に載せておいた。このエクスクルーシブ・データの内容は先月号のZコマンドで使った例と同じものだ。(数値の1つ1つの意味を知りたい人は、1月号を参照)。BASICのZコマンドを使っ

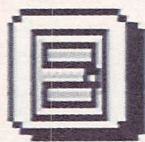
てデータを送る場合と比べると、少し楽になる。なぜなら、楽器のマニュアルに16進数で書かれているMIDIのメッセージとデータをそのまま送るだけですむからだ。Zコマンドを使う場合は10進数に直さなければならなかったからね。

タイミングよく、えびちゃんソフト(ペンネーム)がエクスクルーシブ・メッセージを使ったプログラムを投稿してくれたので、付録ディスクに入れておく。ドキュメントを参考にしてぜひ活用してほしい。

『MIDIサウルス』を使ってCM-32Lにエクスクルーシブ・データを送る

手順はかんたん

エクスクルーシブ・データをもっている場合はディスク・モードの「Dump」でロードしてから、下の写真のダンプ・モードアイコンを選んで「2. Send」するだけ。データを作る場合は「3. Data Edit」で作る。受信はCM-32Lにスイッチがないのでできない。



MIDIサウルスのダンプ・モードのアイコン

MIDIサウルスのダンプ・モード

①ドアのアイコン。知らなければ知らないですんでしまうダンプ・モード

1, Receive
2, Send
3, Data Edit

②ダンプ・モードは始めに送受信または、データのエディットかを指定する

例：CM-32Lのリバーブ設定

この2種類のリバーブのデータはトラック別ではなく、曲(音楽データ)全体にかかる効果のデータなので、下の①と②の例は同時には使うことができない。

①リバーブを深くかける



```
-Line--Page--Inp--Ins--Del--Cle--ESC-
00 *F0,41,10,16,12,10,00,01,01,02
10 05,67,F7
```

②リバーブを浅くかける



```
-Line--Page--Inp--Ins--Del--Cle--ESC-
00 *F0,41,10,16,12,10,00,01,02,07
10 07,5F,F7
```

※①、②ともリバーブ設定の内容は1月号のものと同じなので、くわしくはそちらを参照

〔Q〕コントロールチェンジで@C 65、0~127がホルタメントということですが、使い方がわかりません。どうすればC~Eへなめらかに移動できるのでしょうか？
〔A〕ホルタメントはオン/オフの切り換えとホルタメントタイムの2つを設定しないと使えない。ちなみにCM-300では@C 65でオン/オフ(64~127、0~63)、ホルタメントタイムのほうは@C 5でタイムの数値(0~127)を設定する。大切なのはホルタメントタイムでC~Eに鳴らす速さと関係がある。聞きながら設定しよう。



これでキメる! パワフル打ちこみテクニック

第4回★ドラム、ベースはリズムの主役!!フュージョン編 by 早坂泰成

早坂泰成 / 1961年生。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

前回に次いで、今回もジャンル別打ちこみ方法にチャレンジしてみよう。

このフュージョンというジャンルは、非常に定義づけにくいジャンルで、クロスオーバーと呼ばれる時代もあった。辞書でフュージョンという言葉調べてみると、融合、合同という意味で載っているが、音楽的というならばロックやポップスにジャズの要素あるいはテクニックを混ぜ合わせたようなものと考えるのが、わかりやすい解釈のしかただと思う。

民族音楽をロックやジャズ風にアレンジしても、これはフュージョンと呼ばれるをえないだろう。

一般的には、ボーカル入りではなく、インストゥルメンタル(楽器)でメロディーラインをとるジャンルとしても知られている。

日本では、カシオペアやT、スクウェア、渡辺貞夫などが代表としてあげられる。

フュージョンの特徴的な演奏方法といえば、チョッパーベースである。シンセサイザーではスラップベースという音色名になっているが、チョッパーベースという名前の方が一般的である。最近ではロックやポップスにもチョッパーベースが使われている。この演奏方法をすることによって、今まで裏方のイメージが強かったベースが、音楽的にもビジュアル的にも目立つようになってきた。いわば、ベース奏法の革命である。

それではこの演奏方法を駆使して下の譜面を打ちこんでみよう。この曲はカシオペアの曲で、うまく打ちこむことができればカッコいいフレーズになるぞ。

チョッパーベースとは?

●普通

●チョッパー



チョッパーベース(スラップベース)とは、平手打ちとか、たたき切るという意味で、演奏上も文字どおり、弦を親指でたたいたり、ほかの指で強めにはじいたりして、音を鳴らしているのである。

カラ打ちはゲートタイムでキメる!

カラ打ちは、親指で弦をたたくと同時に音をミュートさせる奏法で、打ちこむ方法としては、ゲートタイムをかなり短めに設定することが重要である。具体的には6~12くらいでいだろう。

これでキメる!

今月の打ちこみ課題:ゲートタイムの微妙なワザ!「Misty Lady」カシオペア

ベースの音色はスラップベース

このゲートタイムは48

★印は譜面上に表れないアクセントなので、ペロシティを強めに設定しよう。

日本音楽著作権協会(出) 許諾第9272226-201号

上の楽譜のデータ

A: カラ打ち

B: ハマリング

注意: ①のデータは音の高さを変えれば2、3小節目も同じ

①ベースのペロシティ、ゲートタイム

00	02	-01	-00	00	F#1	00	02	4	10000000
00	02	-01	-02	4	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-01	-04	0	F#3	00	02	4	10000000
00	02	-02	-00	0	F#0	00	02	4	10000000
00	02	-03	-00	0	F#0	00	02	4	10000000
00	02	-03	-02	0	F#0	00	02	4	10000000
00	02	-04	-00	0	F#0	00	02	4	10000000
00	02	-04	-02	0	F#0	00	02	4	10000000
00	02	-04	-04	0	F#0	00	02	4	10000000
00	02	-04	-07	2	F#0	00	02	4	10000000

②4小節目のベース

00	05	-01	-02	4	F#0	00	02	4	10000000
00	05	-01	-04	0	F#0	00	02	4	10000000
00	05	-02	-00	0	F#1	00	02	4	10000000
00	05	-02	-02	0	F#1	00	02	4	10000000
00	05	-02	-04	0	F#1	00	02	4	10000000
00	05	-02	-07	2	F#1	00	02	4	10000000
00	05	-03	-00	0	F#1	00	02	4	10000000
00	05	-03	-02	0	F#1	00	02	4	10000000
00	05	-03	-04	0	F#1	00	02	4	10000000
00	05	-03	-07	2	F#1	00	02	4	10000000

③ハイ・ハットのペロシティ

00	02	-01	-00	00	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-01	-02	4	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-01	-04	0	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-02	-00	0	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-03	-00	0	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-03	-02	0	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-04	-00	0	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-04	-02	0	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-04	-04	0	F#2	00	02	4	10000000
00	02	-04	-07	2	F#2	00	02	4	10000000

以前にも説明したが、データ上の1小節目はリバーブ、パラメータ等のエクスルーシブ情報などのスペースとして使用するので、データの2小節目が譜面上の1小節目となっている。

今月の付録ディスク

“怒涛のえびちゃんソフト” ●MT-32用のお便利ツール特集 ●ターボH 高速モード専用

①リバーブモード設定エクスルーシブメッセージ作成ツール REVERB.BAS

②エクスルーシブメッセージ EX-SUB.ASC

③MIDIファイル MIDIFILE.BAS

④はMT-32用のプログラム。CM-32Lでも使うことができる。彼のメッセージも右に載せておくので付録ディスクのプログラムとともに活用しよう。

●えびちゃんソフトからのメッセージ

拡張BASICでMIDIを楽しんでるみなさんへ! 張り切ってますかあ〜? ところで拡張BASICでMIDIを鳴らすと、第6パート以降が、時々ブツツと途切れることはありませんか? (私はRolandのMT-32を使用しております)これは第6パート以降のバーチャルリザーブが0のためこうなるのです。そこで対策としてバーチャルリザーブを増やす訳ですが、全体で32までという制約があるので、1~5パートを減らさなくてはなりません。しかし幸いBASICでは1パート1音なので心おきなく(?) 減らせます。具体的には、CALL MUSIC文の後に
PLAY#1,"Z24Z65Z16Z22Z18Z16Z00Z04Z04Z04Z
04Z04Z04Z04Z02Z00Z06Z76Z24Z"

を付け加えればOKです。かんたんですよ。これで1~6パートを4に、7パートを2に、8パートを0に、リズムを6にセットできます。6パートも問題なく鳴ります。2文は1バイトのエクスルーシブデータを送信するものです。最初の5バイトはまあおまじないのようなもの、次の3バイトはアドレス指定、次の9バイトがリパート1からリズムのバーチャルリザーブ数、次の1バイトはチェックサム、最後の1バイトはおしまいの合図です。チェックサムはこの場合6バイト目から17バイト目と、サム自体の合計の下位7ビットが0になる(合計が128の倍数になる)数です。それでは皆様ごきげんよう。なーんちゃって(死語)

★MIDIフェアに行ってきたぞ! 1月28、29日に東京ドームのプリズムホールで開催された、マルチメディア'92 MIDI FAIR TOKYOは大宇楽器メーカーやソフトハウスなどの華々しい出展作品で盛り上がり、高機能で画像などのリンクも可能な、人・人・人で盛況だった。とくに目新しいものはないものの、楽器やMIDI機器、ソフトウェアの連綿とソフトウェアの方向のもの。もう一つのほうは初心者を中心としたリスナー向けのタイプで、低価格でソフトウェア曲データが充実していて、オルマイティなもの。



BOOK スーパープロコレ4

12月11日に発売になって、もう買った人も多いと思うけど、そうじゃない人のために「スーパープロコレ4」を紹介しよう。
 今回はMファンの1991年10月情報号(ディスクをつけた最初の号)~1992年10月情報号のファンダムから52本のプログラムをチョイスして本とディスクに収録している。それにおまけとして、エスケープシーケン

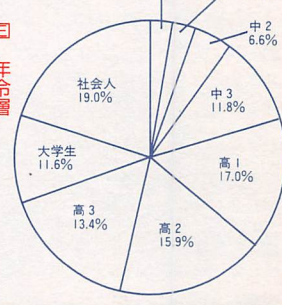
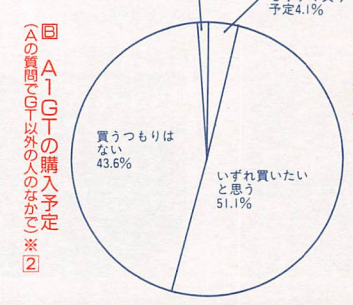
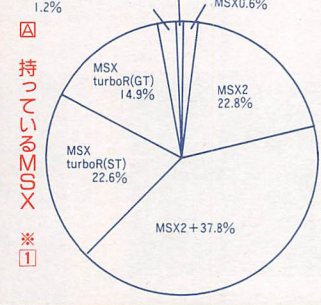
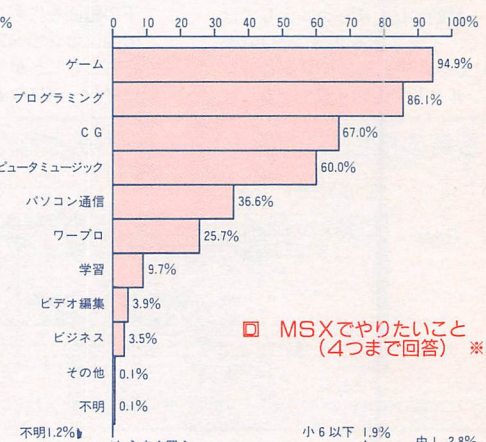
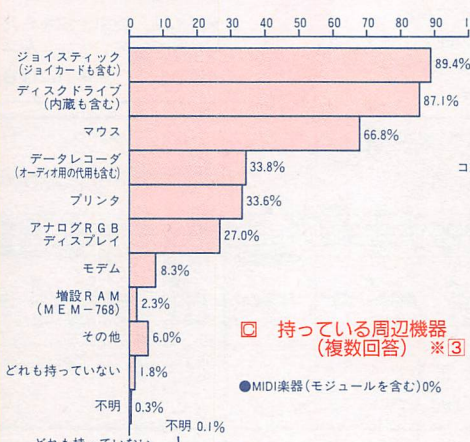
スから数学公式集までのBASIC資料集も掲載している。MSXでゲームをやりたい94.9%の皆様(下の欄参照)と、プログラムを楽しみたい86.1%の皆様には、まことにうってつけの内容。もちろん、Mファンに掲載されていたものからバージョンアップされたものもある。徳間書店からディスク付1980円で発売中。



ENQUETE Mファン11月情報号のアンケートから

たまには、アンケートの結果を公表しよう。ターボRユーザーが増え、マウスの所有率が上がり、CG志望も伸び、年令層も上がった。キミはこの結果をどうみる?

Mファン読者のプロフィール(単位%)
 1992年11月情報号読者アンケート1000通の集計結果。
 ※のあとの番号はアンケートの質問番号です(今月の82ページ参照。質問内容は11月情報号と同様です。)



PRESENT さあ応募しなさい

たまにはみんなにお願いしているアンケートの結果を公表しよう。ターボRユーザーが確実に増えている。さて、MSXのイベントは無事終了したが、報告のほうは来月ということで、お楽しみにね。

①Mファンのバックナンバーでほしいもの……各1冊合計40名様
 1991年10月情報号以降ほしいもの第5志望まで受けつけるので、ハガキには5つ記入。美少女アルバム、プロコレもあれば希望に応じる。

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・年令・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1月29日必着。発表は3月発売の本誌で。

プレゼント係より
 12月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」アンケートプレゼントのうち、まだ発売されていない「シムシティ」をのぞく発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書き添えて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいかかります。



【FMバック当選者発表】ぜんぶで77通の応募がありました。厳正な抽選をバボ様に依頼した結果、「あのへんな絵をかいてきた人にしましょう。帽子かぶったあやしい顔のガキのやつです」(右のイラスト)という意向に従って、島根県太田市の八木豊さんに決定しました。



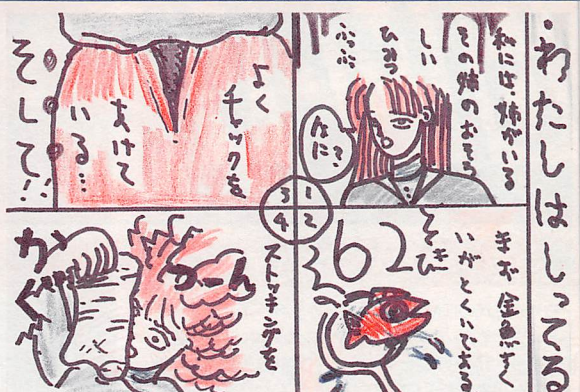
おはなしマンにちわっ



●バボさん5万は安すぎますよ。人間の心がたった5万なんて、あ、自信がないんですか? (鳥取・山中善清)
あれは心とかいう話じゃなかったが、それはさておき、ならば6万くらいでもいい。さびしいだよ、友だちなくて。
●12月号でバボさんは西武の秋山が嫌いだといっていたので、本誌とカミソリをTBSに送っておきました。(兵庫・ミシェル・ド・織田菊丸)
襟足切れといったただけだ。まあ、とくに好きではないが「つきあってくれ」といわれたら金を払ってでもつきあう。
●宮沢りえとの婚約で浮かれています貴花田関。相撲は一瞬で勝負が決められ

るが、夜の生活はそうはいかない。速いと嫌われるぞ。や、そんなことを危惧するのはこの世で私とバボさんとくらいたが。(福岡・李香蘭)
いや、重いのでそう長くても困るとみた。あ、「具が大きい」のCMの女の子は、2人の結婚について「あたしデブ嫌い」といっていたが、生意気だ。鼻にカレーをつっこんで泣かせたい。
●9月号の山中くん、静岡はもっとすごいで。10月29日は民放4局で4時からいっせいに「静岡県浙江省友好提携10周年記念番組もっと大きく美しく友好の花"日中TVブリッジ"」をやっていた。(静岡・三次方程式)
私はそのまえにあった「暴れん坊将

最重要機密



●兵庫・シャラク⇨シャラクの姉の名誉のためにいうが、妙齢の女性の95%はよくチャックをあけていたり、ストッキングをかいたりすると断言できるぞ。全国1000万のMファン愛読者のみなさん、これが現実なのだ、失望しないよーに(ノ)

軍Ⅲ「知らぬが仏の紙風船」というのがおかしかったぞ。
●入試前なのではげましてください。(岡山・竹内章雄)
また来年があるぞ/
●ささやへ・バボさんの下僕だろうが奴隷だろうが召使だろうがなんでもいいが、ファンダムの口調でしゃべってしろ。(千葉・まっちゃっちゃん)
ちゃんないわれまぢても、ここはコーナーが違ひのでひかえてたんでちゅよ。これでいいでちゅか? ねえ、バボちゃま。——もういい。
●お手持ちのアイドルのポスターの、顔の線やマユ毛、目などを太いまジックでなぞってみてください。きっと怖い顔になると思います。(新潟・S)
では、仁王顔の中山美穂や、ゴルゴ13顔のような飯島愛ができるわけだな。などと感心している場合か。そんなもの「おかす」にするなよ。
●お笑いまんが道場の富永さんのおっぱいネタに哀愁を感じるようになった。(愛知県・井上博登)
車だん吉とその一家を支える番組だな。いったい視聴率はどのくらいなの

か、いってみるニールセン。
●Mファンをはじめて買った当時はおろかだった。読書がきらいなボクは、字の多い「おはこん」は読まず、アンケータはがきのおもしろくないコーナーのところに「FFB」と書いていた。ぶって。(長野・ちくたけ)
おろかもめ。といえばそれはわたしだ。めったに行かない編集部に深夜わざわざ行ったがだれもかまってくれないので死にたかったぞ。ついでに言えばMOROという人は眉毛がくつきりしていたぞ。帰るときはだれも引き止めてくれなかったので死にたかったぞ。だれかなくさめろ。よちよち。
●ボクはニョロ言葉が好きだニョロ。これからもがんばってほしいニョロ。これでおしまいニョロ。(山梨県・天野清)
ニョロといえば、深夜に見たちえ熱はニョロとしていた。あんなに背が高いのは、なにか家庭の事情かもしれないのでそとしておこら。あ、深夜じゃなくても背は高いそうだ。深夜のネギ村山は皮膚がういがニョロとしていた。(バ)

●福岡・Unii⇨完成した人形はなんだか、セーじよーい、こーはいい、ちやうすつて感じ。あつ私ったらなんてことを。全国5千万の健全なMファン愛読者のみなさんはけっして理解しないよーに(ノ)

楽しい人形づくり Ver.1.2

- まず、けいごムのオケ(わがいのちい)を集めてねりまくりませう。すると、ちよとバトバトのねんどのようにな物になります。これを直径1cmぐさいします。(これ単体でもお死ハる)
- これを、太さ2mmぐさいのほして長さ15cmぐさいにして、三つの形をつくりませう。
- この3つをくっつけませう。
- 完成

いろいろバリエーション

by Uni

イラスト講座「人形製作」

波頭を越えて



●京都・丹波黒大豆⇨私はこのとき「てふてふかー羽糲糲(だったん)海峽を越えて渡っていった」という詩を思い出したぞ。荒々しい波に打たれながらも胸を張り進むMSXの姿を、全国900万のMファン愛読者のみなさんは心に刻んでおくよーに(ノ)

「おもしろい話 おはこんへ」
楽しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。↓「ミヤマ」係まで、③新作「古典を問わず、イラストによる各種ひねり技または教養講座」イラスト講座係まで、④不思議な悩みは「バボの人生相談」係まで、(特典)①④はとくに功績のあつたハガキに、②③は採擇委員にMファンレタをさしあげませう。※あて先は〒105 東京都港区新橋4-10-17 TIME MSX・FAN編集部・おはこん係まで

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

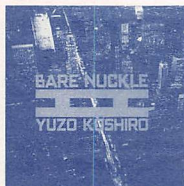
2月といえば思い浮かぶのが節分／えっ、バレンタインデー!? そういえば、そんなのもあったな……。

文：高田陽

1/21 ペアナックルII / 古代祐三

古代祐三氏のGM作曲によるメガ・ドライブ版ストリート・ファイト・アクション、「ペアナックルII～死闘への鎮魂歌～」のオリジナル・サントラ盤(3曲ほど古代氏と慈恵な川島基宏氏が担当)。Iでは、かなり本格的なハウス、ラップ系の曲に取り組み、GM界のエポック・メーカーとして知られる氏の面目躍如たるものがあつた。そして、今回も新しいGMの路線を開拓しようとする、あくなき意欲がビシビシ伝わってくるサウンドとなっている。それは、前作のノリを踏襲しつつ「品川の某有名巨大クラブでウケまくっている変態+過激系デステクノをちょっぴり取り入れた」という、氏自身のコメントにも裏づけられている。この手のサウンドは好みにもよるが、音源の能力を限界以上に引き出す技術は、氏ならではの。

メーカー	アルファ
媒体	CD
品番	ALCA-443
価格	2000円(税込)
備考	



1/21 ワールドヒーローズ / SNK

今や、ゲーセンは格闘アクション戦国時代。このゲームも、そのなかで確実に勢力を伸ばしつつある作品の1つだ。オリジナル・サウンド+SE&ボイスを完全収録。さらに、作曲者自身のアレンジ曲までも収録。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00106
価格	1500円(税込)
備考	超過激必殺技カード付

1/21 富士山パスター / カネコ

和風のキャラクタが異彩を放つ格闘アクション、富士山パスターのG.S.M.1500化。オリジナル完全収録+SEにくわえ、内外両バージョンのボイスを収録。特典の「必殺技虎の巻カード」も見逃せない。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00107
価格	1500円(税込)
備考	必殺技虎の巻カード付

1/21 ソルダム / ジャレコ

みずみずしいフルーツ(らしきもの)がクルクルと色を変えるアクション・パズル、ソルダムのG.S.M.1500化。妖精たちが遊ぶというパズルにふさわしい、軽妙なオリジナルサウンドを完全収録。SEも収録。



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00108
価格	1500円(税込)
備考	CDケースサイズガラスステッカー付

1/21 パーフェクト・コレクションドラゴンスレイヤー英雄伝説II

ドラスレ英雄伝説II、待望のパーコレ化。オリジナル(全29曲)とアレンジの2バージョンでディスクを分けた2枚組。アレンジ・ディスクは、シンフォニーあり、ハードロックありといった内容。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1117~8
価格	4200円(税込)
備考	2枚組

1/21 MIDI POWER Ver.2.0

X68000で発売中の、というコナミの3大シューティングをMIDIアレンジして収録。アイテムは、グラディウス(11曲)、沙羅曼蛇(9曲)、A-JAX(16曲)。音源には、ローランドSC-55を使用している。



メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7611
価格	2800円(税込)
備考	

12/1 Crystal Fortune / 皆口裕子

ヒューマンから発売の占いゲーム・マシン、クリスタル・フォーチュンのイメージ・アルバム。ゲームにおいて声の案内役をつとめる人気声優、皆口裕子さんによるボーカル曲を4曲収めたミニ・アルバムだ。



メーカー	日本コロムビア
媒体	CD
品番	COCA-10534
価格	1500円(税込)
備考	

各社新譜情報

★キングレコード

<2月5日>……●ウィンビーのネオシネマ倶楽部〜エバーグリーン編⇒コナミ・ゲームをいろいろなジャンルへ編曲したイメージCD。CD3000円。

★NECアベニュー

<2月21日>……●超兄貴⇒PCエンジンの異色シューティングをアルバム化。CD2800円。●PMD98⇒PC98

の音の限界に挑むCD、2800円。
<3月21日>……●卒業⇒ジャパン・ホームビデオのシミュレーションのアルバム化。CD2800円。

<発売日未定>……●(仮)大戦略I〜IV⇒パソコン版の人気曲を選びフルアレンジ。CD2800円。●(仮)エルフ・ベストアルバム⇒人気曲のオリジナル+アレンジで収録。CD2800円。

★アポロン

<2月21日>……●結婚ワルツ〜ドラゴンクエストV〜天空の花嫁〜より⇒

12/4 ダウンロード(オリジナルアニメ)

ゲーム、小説と、メディア・ミックスに展開される作品「ダウンロード」のOVA。——コンピュータ・テクノロジーの進化により、人類は脳とコンピュータ・ネットワークを直結する「ダウンロード・システム」を開発した。そんなおり、街でダウンロードした若者が不可思議な言葉を残し、自殺するという事件が続発するようになる。そして、その事件の裏には巨大企業の影が……。



メーカー	NECアベニュー
媒体	LD
品番	NALN-10003
価格	6000円(税込)
備考	47分カラーCAV 2面

シングルCD1000円。

<3月5日>……●ドラゴンクエスト・イン・プラスIII〜ドラゴンクエストV〜天空の花嫁⇒CD2800円。

★光栄

<2月下旬>……●大航海時代II⇒光栄サウンドウェア。CD2900円。

★ビクター音楽産業

<4月下旬>……●(仮)ワルキューレの伝説⇒交響曲アレンジ作品。詳細未定。●ビデオゲーム・グラフィティV O1.8&9⇒「スーパーワガンラン

ド」「スティールガンナー」などを収録する予定。予価各CD2300円。

★ポニーキャニオン

<2月19日>……●サイトロン・ビデオゲーム・ミュージック年鑑1992⇒音で92年のヒットゲームを振り返る。CD2枚組3500円。●パース/カブコン⇒CD2枚組3500円。●①戦狼伝説2/SNK②ビューポイント/サミー工業&SNK③ドキュン/東亜プラン⇒G.S.M.1500シリーズ、①〜③同時発売。CD各1500円。

10月期整理分(1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1月情報号のために10月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

- 北海道
ダンジョン マインド/今村秀樹
チョンガー/小倉和秀
●青森県
TANK WARS/村林恒
●岩手県
THE RUN A WAY!! 他②/南一行
●宮城県
ツイン・コントロール/菊地健志
マウスで音楽システムver1.0 他②/小野寺健一
MEZOAIII/小山寛
●茨城県
雨がやんだ! さあ、散歩にこう!! 他⑥/増田貴之
おたから/加科貴志
落下(らっか) 他①/小林靖彦
●埼玉県
ZEATHバージョンアップ版/沢田広正
●千葉県
回転/伊藤隆明
●東京都
The KENPO~Final a blow~/寺田吉志
●神奈川県
PATTER GOLF/渋谷義昭
円/ えん?/井上将人
COURAGER(圧縮版) 他①/赤崎和広
●富山県
NEWTON/田子十兵衛
●福井県
きゃっちぼおる 他①/北川航
●岐阜県
虫達の競争/宮前篤史
●静岡県
MAGIC BATTLE 他①/石井基樹
●愛知県
ずーぱーふくわらい/阿知波基信
●三重県
SLIME WORLD/小林由幸
●滋賀県
色かたるた 他①/塚本番史
●京都府
SUGO6/高橋博樹
●大阪府
GAME MAKER/藤田幸弘
大富豪/青野慶久
難難辛苦/今井啓明
Time Bomb/北川純次
RENSHA FIGHTER 他①/益山知也
●兵庫県
Gravit2 他①/松岡一孝
射撃だ!/小豆沢精佐
●広島県
CHUM☆LAND 他①/岡田浩二
補Q/出口智秀
●山口県
五合の戦車/嶋田満
なんたらうんたら/田中哲夫
●高知県
落とし玉/山本哲
●福岡県
NAME BATTLER/後藤孝一
●佐賀県
あるアリの熾烈な戦い/野中栄一
●沖縄県
Another Land/打田貴紀
(整理日10月13日)

AVフォーラム

- 北海道
人体解剖/石岡恭
日照権 他②/奈良部修
●青森県
普通列車の旅/秋田進
マージャーパワー・メイクアップ!!/附田良雄
●宮城県
アヒルがいっぱい2 他②/小野寺健一
●山形県
観覧車/岩浪弘
●千葉県
杞憂 他④/佐野威仁
●東京都
世紀末/竹中智
●神奈川県
RED FIVE 他①/吉川忠彦
我が家の屋根裏事情/赤崎和広

- 長野県
パンチ 他①/板倉勝宏
よくある家/竹田登
●静岡県
催眠術?/渡辺洋明
●愛知県
一休さん/佐原史哲
女性の神秘/杉原章久
●三重県
ボクの住み家 他②/大西良一
●大阪府
なつかしいモノ 他⑤/西川じゅん
私の赤い家 他④/竹内陽一
●兵庫県
MSXドラッグ(?) /山本孝経
急ぐPACMAN/西岡圭太
宇宙に帰るウルトラマン 他①/岸田拓士
●奈良県
ははははは……えっ? 他②/千葉まさのり
●鳥取県
ぱちっとつよく 他①/吉田光利
●岡山県
フラクタルなバラ/守山健二
●福岡県
夕海鳥/大塚裕一
●長崎県
がけっぷち/福島真道
●大分県
夏の空 他①/野島智司
むかしの思い出/三浦章司
●鹿児島県
ダイ対フレイザード/川添隆志
(整理日10月16日)

FM音楽館

- 北海道
スタートアップ 他⑩/平野正和
FFIV 全曲集/秋田大輔
ファイナルファンタジー「戦闘シーン」 他④/浜基宏哉
●秋田県
タイプライター/日下部敦
●福島県
まぐれ オレンジロード「鏡の中のアクレス」 他①/宮崎浩幸
●茨城県
ドレミファの大運動会 他②/本馬幹子
●埼玉県
ゼビウス 他②/井出俊
●千葉県
君が隣りにいるように… 他①/中原智博
白黒映画/戸田龍之介
ロマンチック・サガバトルI 他②/松村弘和
●東京都
さんざん注意報/「わびご元氣予報」/長岡広明
●神奈川県
In China 他①/藤原新悟
ドラゴンクエストV「旅」 他②/国分和輝
●新潟県
キングコング2「メインテーマ」 他②/遠藤正樹
●富山県
ファイナルファンタジーIII「ボスとの戦闘シーン」 他①/安田隆憲
●石川県
SOLITARY ISLAND 他③/村本守
●福井県
スーパーマリオワールド 他①/谷口洋一
●岐阜県
PACさん/中原智
●愛知県
The darkness is bright/成瀬和彦
●三重県
FM-MUSIC 他①/小林由幸
●京都府
スーパー魂斗羅「Hotter than hell」/羽尾健
ザナドゥ「メインBGM」 他①/藤井直孝
●兵庫県
Jingle-Bells 他①/長谷川誠
●奈良県
ストリートファイターII~KEN~ 他③/野尻武史
●広島県
Burning Heat 他⑤/田頭龍馬
安らぎの場所/岩田浩行
●山口県
ENGI 他④/河野光明
●高知県
中東のやぶへび 他②/岡林大
●長崎県

小フगत短調/西園康治
(整理日10月16日)

ほほ梅庵のCGコンテスト

- ☆イラスト部門
●北海道
いちばんほしみつけた 他①/鈴木木
うみぼうず! 他①/藤塚嗣治
●青森県
つまらない! 他②/佐々木達也
●秋田県
緊張の直前/高橋広光
●福島県
ColtMx/福田茂雄
●茨城県
鬼/芝山令
●埼玉県
オレ様がナンバー1だ/初見一雄
覚醒/矢内貴光
幸せ呼ぶせよかせ/山崎聖卓
CAUTION/吉田光男
●千葉県
AIR FORCE/森角圭
●東京都
どげもん/宮入円
ねむり/高橋正人
ポーちゃん/宮入乃亜
僕といかがですか/藤原大樹
目えちゃん/藤山歩
よこばらがいってえー/田村晃治
●神奈川県
幻影 他①/北英明
旅立ち 他①/吉田直子
●山梨県
MALAWI/中林雅人
●長野県
三国志~蜀~/竹内理
●岐阜県
クリスマスのせいじくん/門辰昭
●静岡県
バケモノ 他②/工藤敦也
ハリセンビエール/西村雄野
●三重県
炎が見える 他②/加藤久貴
We in the パズル 他②/西島弘貴
●京都府
M113APC FAMILIES/三浦一誠
●大阪府
海で/関山裕顕
おっはよ!/田中哲也
この武器とどんな使いかたすんねん/伊藤公一郎
桜のKAN/奥野寛
夏から秋~/測上和憲
ねこVer1.1 他①/千塚佳
森の中 他①/萩上康成
Breeze/奥野寛
JANE/森敏章
●兵庫県
アージュ強襲 他①/菅原武典
香津美・リキユール 他②/宮本尚紀
●鳥取県
グラフザウルス使用開始記念作品/野村俊之
再開/田村圭
●愛媛県
Shinin my hand 他①/横山豊
●福岡県
公園の少女/澤田修宏
冒険活劇 他①/野中健
●佐賀県
思い出/廣まさき
●宮崎県
鏡の中のアタシ 他①/石那田光二
●鹿児島県
夜明け 他①/下吉一代
●沖縄県
少女/Part1 他③/新垣誠悟
☆ぬりえ部門
●北海道
武者修行!!!/藤塚嗣治
●秋田県
今……この時……/高橋広光
●茨城県
刺士とんぶうの冒険第2話「死人の町」より/坪井敏明
●千葉県
チャイナ・ファイト!/浅野誠
●東京都

ぬりえました/宮入円

- 神奈川県
いくぞ!!!/渡辺功一
ぬりえぬりえ/柏木章生
●三重県
ぬりえ/西島弘貴
●兵庫県
ぬりえ/中川英文
(整理日10月8日)

ゲーム制作講座

- 宮城県
シルバーナイト・サガ/遠藤剛
●埼玉県
サイキック/岩野崇光
●京都府
第一次世界海戦/木本守俊
●鳥取県
自由への扉/金平誠
(整理日10月12日)

スーパー録録ディスク

- ☆MSXView
●東京都
View追加フォント集/小林崇
☆MIDI関係
●東京都
TO MAKE THE END OF BATTLE/池田充広
DOOBA WOOBA!!/藤山瑞樹
●千葉県
スルー・ザ・ハイウェイ 他⑩/小野田旭
●静岡県
ツール(MT32用リバーブモード設定~) 他①/蝦名広一
●三重県
SLIME WORLD「オープニングテーマ」/小林由幸
(整理日10月12日)

キャンペーン版大戦略IIユニットコンテスト他

- 山形県
WORLD WAR II/佐藤陽一
●埼玉県
NAMILAND/中村寛
●千葉県
第3次世界大戦/生田博之
●東京都
World War3/福山竜吉
CAPE OF SOUYA/佐伯晃一
●神奈川県
マップエディタ/純原隆行
●愛知県
空中戦艦X/長谷川信弘
浮遊空母など/山村達
●京都府
なぞのぐんたん/三浦一誠
●大阪府
大戦略III 90ユニットデータ/久米井邦貴
特攻機など/圓越広嗣
●和歌山県
大戦略全国大会/大澤和孝
●岡山県
ドイツ巡洋艦艦シャルンホルスト級/近藤哲明

以上311作品

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「〇〇」係

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

- ーメディアに帰属するものとします。
- ★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約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：ファンダムの一般部門への応募は①-②		①ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門) ④紙芝居&動画教室 ⑤その他()	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>			
作品名			[使用機種名] [ファイル名]	
氏名	フリガナ		ペンネーム	フリガナ
	()歳 男・女			*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> フリガナ			
	都道府県			
☎	- -		投稿日	199 年 月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか?		はい [雑誌名 年 月頃] いいえ	
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか?		はい・いいえ	
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]			
	いいえ			
④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。		[作曲者] [歌手・演奏者]		
⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。		[ツール名] [SCREEN] [ロードの方法]		
作品コメント				

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

投 稿 応 募 要 項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。

アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができれば、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ム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちの情報提供の場」でもある。

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

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

★募集部門と発表形式

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

(a) 1画面部門

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

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

めにできる空白だけの行)や「0k」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

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

(b) 一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提としたプログラミングを望む。

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

(c) D部門

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

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

(d) ツール部門

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

【発表形式】新コーナー「ツール/」で使い方を紹介し、付録ディスクに収録。

(e) ノンセクション部門

a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

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

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

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解法(※3)

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらに詳しい解説を求めることもありうる

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

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

★採用

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

★2つの常設賞

●ちえ熱賞(新人賞)

その4半期(1月号~3月号、4月号~6月号など、3か月単位)で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(賞金3万円)を授与。作品そのものよりも、作者自身の可能性を重視。

●TIM賞(作品賞)

その半期(4月号~9月号、10月号~翌年3月号)に収録された作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(5万円)を授与。

FM音楽館

FM音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムにかぎる。テープ、またはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権特許の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)を使用すること

②作品に関するコメント(用紙は自由)

★郵送にあたっての諸注意

・「FM音楽館」と封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲か、ゲームミュージック・一般曲かで額にじゃっかんの違いあり)。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門はイラストとぬり絵の2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけること。作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬり絵部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」「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。作品はビッツの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載と合わせて、ランク別に規定の賞金、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「出題。くわしくはAVフォーラム」お題を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでも受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクが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。

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

・MID演奏用データ

・その他

上記のほか、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。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、データの一览)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。

紙芝居&動画教室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール、本体に付属しているツールを使ってもいい。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚

を使用すること。その際応募用紙はコピーして使用。

②作品にはストーリーを必ず別の紙に書いて同封のこと。

★採用

規定の謝礼。

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。

「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なかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは1月29日必着。当選者の発表は3月8日発売予定の本誌4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
- ④その他(具体的に記入)

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モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
- ⑩どれも持っていない
- ⑪その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、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、あなたが実際に遊んでも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、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン(スーパーファミコンも含む)

- ②メガドライブ(マークIIIも含む)
- ③PCエンジン ④PC88系
- ⑤PC98系(PC-286系も含む)
- ⑥FM TOWNS ⑦X68000
- ⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
- ⑩その他(具体的に記入)
- ⑪どれも持っていない

⑭ あなたが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。

- ①1スクリーンファイト ②FIRE ROOM ③SIDE ROLE~爆音エディター ④そらをとびたい ⑤回る3匹 ⑥ドクロ ⑦ATTACK RETURN ⑧FINAL FORCE ⑨FIGHTER'S ⑩愛の1000本ノック
- ⑪野望の戦略 ⑫どれも興味がない

⑯ 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①WAR HAMMER ②Chaotic State ③IRON SMILE ④TRIGON~FARAWAY ⑤出たなノツインビー・天空の要塞ラピュタ ⑥今月のBGM/こみかる・コミュニケーション ⑦どれも興味がない
- ⑧業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

⑰ 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)

⑱ スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかればメーカー名を書いてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ザ・タワー(?)オブ・キャビン	4
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	8
3	ブライ下巻完結編	12
4	キャンペーン版大戦略II	18
5	涙のキャンパス	102
6	ほほ梅庵のCG描き方入門	
7	スーパーボコロレ4	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ザ・タワー(?)オブ・キャビン
3	<FAN ATTACK>蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
4	<FAN ATTACK>ブライ下巻完結編
5	<FAN SCOOP>キャンペーン版大戦略II-かすたまキット
6	10字軍
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
10	<ファンダム>「ツール!」
11	<ファンダム>新・マシンの気持ち
12	<ファンダム>アル甲5
13	<ファンダム>あしたは晴れた!
14	GTフォーラム
15	FM音楽館
16	BASICピクニック
17	MIDI三度笠
18	FFB
19	GM&V
20	パソコン天国
21	AVフォーラム
22	ほほ梅庵のCGコンテスト
23	紙芝居&動画教室
24	同人地下工房
25	Internationalization
26	プリメ倶楽部
27	今月のいーしょーくー情報
28	ON SALE
29	COMING SOON
30	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「レッドゾーン」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	アル甲5
5	FM音楽館
6	「ツール!」
7	AVフォーラム
8	MIDI三度笠
9	ほほ梅庵のCGコンテスト
10	パソコン天国
11	MSXView
12	あてましょQ
13	MSX-DOSへの入口
14	オマケ
15	2月情報号/表紙CG「GIRI」
16	B:

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	マイコンBASICマガジン
4	ログイン
5	ポプコム
6	電撃王
7	ゲームスト
8	ASAHIパソコン
9	バックアップ活用テクニック
10	その他のパソコン雑誌
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	ファミコン通信
13	PC Engine FAN
14	メガドライブファン
15	その他のゲーム雑誌
16	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	雄新の嵐
9	伊弉諾・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	F-1スピリット
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略II
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ベナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ベナントレース
34	シムシティ
35	シュヴァルツシルトII
36	Simple ASM(シンプルアスム)
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
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	リッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	提督の決断
49	ティル・オ・ノーグ
50	デッド・オブ・ザ・ブレイン
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピクニック各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぶよぶよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリーコマンドーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー2
74	魔導物語1-2-3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢ニ・浅草綺譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルル
81	らんま1/2
82	龍の花園
83	ロード島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っせえるずまん

●12月情報号の当選者の発表は51ページからの欄外で発表しています。

----- (キリトリ線) -----

郵便はがき

41円切手を
貼ってくだ
さい

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください()



----- (キリトリ線) -----

MSX・FAN2月号 アンケート回答ハガキ

① ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑

③ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

⑪ ()

④ ハイ イイエ 買う予定の周辺機器 []

⑤ [¹] [²] [³] [⁴]

⑥ [] 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 []

* シリーズものは、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。

⑱ [¹]

その他 []

⑲ []

2月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね

□ □ □ - □ □

住所

氏名

☎ ()

-

年齢

歳

性別

男・女

職業

趣味

(学校名

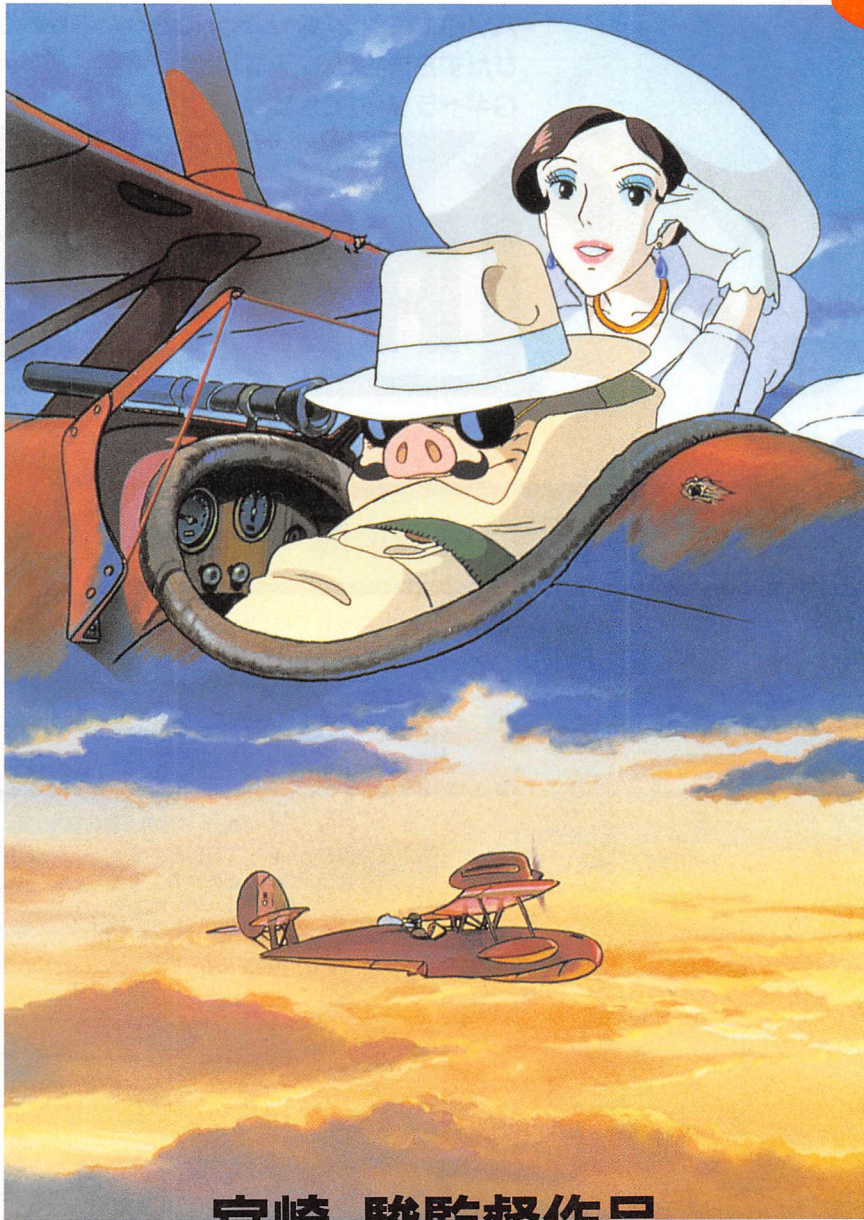
学年

)



'93年1月25日レーザーディスク発売

カッコイイとは、こういふことさ。



宮崎 駿監督作品

紅の豚

VTR
ただいま
絶賛発売中

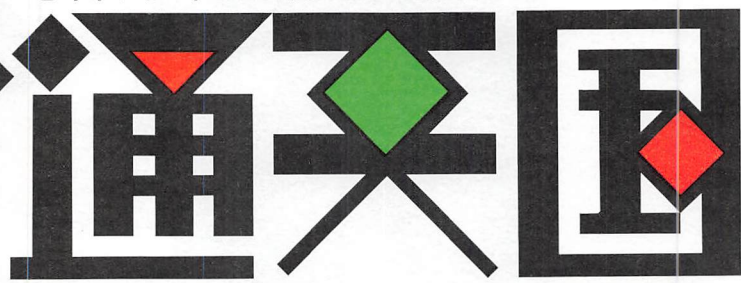
VHS	SALE or RENTAL
	TKV0-60500 ¥12,800(税込) ¥12,427(税抜)

LD	SALE ONLY
	TKL0-50090 ¥9,800(税込) ¥9,515(税抜)

ビスタサイズ ステレオHiFi カラー93分



パソコンに欠かせない、自分に合ったネットを選びだす方法を(パソコン情報部)で特集。(パソコンCGギャラリー)では6枚のCGを紹介。



ダイジェスト・ボイス Digest Voice

音楽のつぎはCGということ
でニフティサーブでは芸術村美術館を覗いてもらったのだ。そし

て、PC-VANではMSXの満足度について白熱した議論が続いている。また、新アスキー

ネットではOPLLDライバーの最新版の話題、これは収録する日も近いかな? リンクスは

セーラームーンの話で盛り上がっている。ここはひとつ、ORCに出向いてもらおうかな?

ニフティサーブ・MSXフォーラム

☆パソコンで美術といえばCG。1人の質問に対するみんなのレスが続く。
595/642 HCA03112 しん BASICでパレットデータを
(7) 92/10/18 22:17 コメント数: 1
質問です。お願い。^_^;

SC5, SC7といったBSAVEの絵をBASICで表示させたいのですが、パレットが正しく設定できなくて色が狂ってます。具体的に言うと、MAGフォーマットの絵をMSXのMAGローダーで表示させ、SC7に落としてみたのですが、それをBASICで

```
10 SCREEN7
20 BLOAD "CG, SC7", S
30 IF INKEY$="" THEN 30
```

とやったところ、絵は表示されますがパレットデータが読めないようで、色はめちゃめちゃです。(;)MSXのベタ画像ファイルがどういう構造になっているのか分からないのですが、そのファイルを、ベタ画像も見れるMAGローダーで表示させるとちゃんと見れるので、パレットデータはBSAVEのファイルの中に入ってるのでしょうか? MAGローダーで*.RGBや*.PL?のパレットデータのファイルも取り出せるのですが、BASICでそういったファイルを使わないとパレットデータが読めないとしたら、どうやって使えばいいのでしょうか? MSXでまともなグラフィックエディタを持ってないので、某国民機で絵を書き、一度MAGに変換してMSXに持ってきて、MSXのベタ画像にしてBASICで使おう、と考えてるのです。しかし、BSAVEでベタ画像をセーブすると、ファイルを5つ(16色モード)や3つ(8色モード)も作らなければならない某国民機に比べ、MSXの方がマトモだなあ。
しん でした

☆この話題に関しては右にある写真も参照。

596/642 MAH02721 Y.Imamura RE:BASICでパレットデータを
(7) 92/10/18 23:35 595へのコメント コメント数: 1
うーん、実際にやってみて確認したわけじゃないんだけど、多分こういうことじゃないかな? という感じで書き込んでみます(^_^;)。
(MAGローダーの仕様を確かめてないのではっきりしたことはいえないのだが^_^;)。

```
10 SCREEN7
```

芸術村美術館

20 BLOAD "CG, SC7", S
30 IF INKEY\$="" THEN 30
というプログラムに次の1行を追加してみませう。

25 COLOR=RESTORE

これでパレットが"CG, SC7"のものに変わって表示されると思います。ただ、MAGローダーの仕様がパレットのセーブを一緒にしていることが条件で、^_^;

オンラインにて失礼しました(いつもだけど^_^;)MAH02721Y.Imamura
598/642 HCA03112 しん RE: BASICでパレットデータを
(7) 92/10/26 22:07 596へのコメント コメント数: 1
どうもありがとうございました。

COLOR=RESTORE

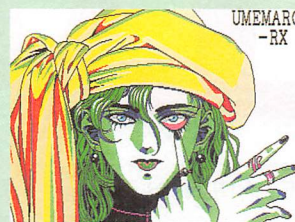
で無事にパレットが変更されました。ところが、パレット0が元から透明ならよいのですが、元が不透明の場合、透明になってしまうので、パレット0だけが色が狂っているように見えてしまいます。^_^;
MAGローダーは、表示後、パレット0の透明/不透明を切り替えることが出来るのですが、BASICでは結局、パレット0だけは後で変更する以外にないのかな? (後略) しん でした

599/642 HFD02013 あおきなお RE: BASICでパレットデータを
(7) 92/10/29 17:33 598へのコメント

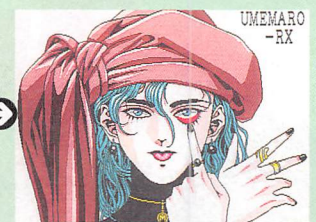
プログラムの先頭にcolor , 0と入れてみると、パレット0の色も再現出来ると思いますよ。

オンラインで失礼。

あおきなお



④しんさんの質問を再現してみた。うーん、色がへん



⑤Y.Imamuraさんの教えてくれたとおりプログラムに行25を足してみたらグー!

#4241/4323 MSX ROOM

★タイトル (TVB19131) 92/11/19 7:49 (21)

最近ふと思う事 NOV

★内容

「MSXはもうだめだ」「役に立たない」という声がユーザー(?)から聞かれるようになって久しい(?)のですが(^_^;) (中略) 思うに「MSXがウンヌン・・・」という人は劣悪な環境下でのみMSXを評価しているような気がするのです・・・ (後略)

#4247/4323 MSX ROOM

★タイトル (SIGMSX) 92/11/21 7:12 (82)

うらむ、他機種と「比較」していたわけでは しいのみ

★内容

(前略) ほとくのパソコンの使用目的で考えれば、MSXの環境が劣悪とかの以前で、環境を揃えるだけの材料がありませんし、今のMSXの使いみち(ゲーム)であれば、今のMSX環境で十分すぎます。

逆に僕から聞いてみようかな。皆さんはパソコンでなにやりたいですか? MSXはそれに十分答えるだけのパフォーマンスをもっていますか? MSXでそれを十分行えるだけの環境を揃えることが出来ますか?(金銭的な理由は無しとして)(後略)

#4274/4323 MSX ROOM

★タイトル (HBJ83392) 92/11/25 20:56 (16)

もちろん不満は山盛りあるんですけどね (^_^;))

★内容

私の最大の興味は、画像や音声のデジタル信号処理なんですけど・・・はっきり言って、この趣味(/)は計算機のパワーを要しますんで、MSXでは力不足です。でも、486DXマシンでも、やっぱり力不足なんです。(^^)

ただ、アイデアを楽しみながら最低限のプログラムを作るのであれば、MSXでも楽しみはいくらでもありますね。(後略) えびい

☆この話題は来月まで続きそうだなー。

新アスキーネット

Note 42 MSX・ソフトウェア (comp.msxsoft)

[RESPONSE: 2of 41]

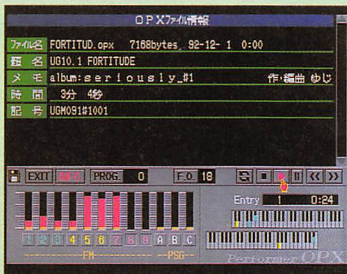
Title: Performer OPXサポート ノート

Bytes: 425 Date: 214am 11/04/92 Author: msx05048 (ゆじ)

pool msx2にPerformerOPX version 1.10 を登録しました。で、こいつは何者かと言うと、MSXのFM音源を使った音楽演奏プレイヤーです。演奏データはOPLLdriver2 の新OPXデータに限られます。従来の古いOPXデータ(私のUG6~UG8など)は演奏できません。悪しからず。

このOPX.com に対応させたUG6~UG8をまとめたデータ集も同時に登録していますので、とりあえずはそちらでお楽しみ下さいませませ。(^^o^^)

新OPXできた!



OPX.COMでUG10を演奏しているところ。MSXELのようにグラフィカルになったね

ゆじ

☆編集部で試してみたところ、かなりいいできだった。これはぜひ、付録ディスクに収録したいね。

THE LINKS

☆めいおうせい通信のボードに、奈良の三冠王の書きこみがあった。内容は「私がせっかく入会したのに、いままで1ページだったこのコーナーがだんだん小さくなっている(以下略)」といういわゆる苦情。まあ奈良に限らずリンクス会員のみんなは同じようなことをしているが、ほかのネットとのかねあいもあって、リンクスに1ページまるまる取るのがつらくなっちゃってんのよ。ゆるしてー(T_T)。でも、そんな書きこみをした奈良は今は投稿にいそがしいらしく、なかなか来なくなった(うそ。じつは料金未納で止められているとか? だいじょうぶかな奈良)。

話はかわって、今月(11月)のめいおうせい通信。ここではあいかわらず「は」とネタが多かった。12月号の鳩爆弾から鳩料理の話題になって、みんなでハトをついちゃおうというものに発展しているのだ。で、かんじんのはとくんは、「ハトとして自分も食べてみたい」なんてこといってるし……。鳩料理の速報があったらめいおうせい通信までちょうだいね。

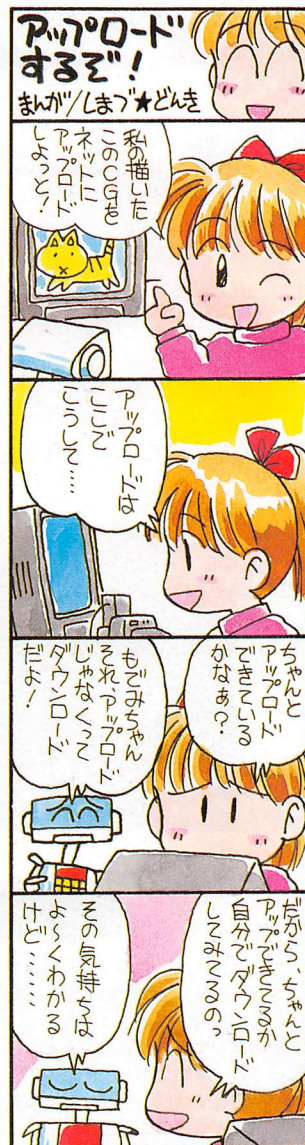
めいおうせい通信

FROM ID 6854723 ◆92年11月
セーラームーン? : Tran ◆22日21時
トランさんでっす。

うけは「げ」、「セーラ〜」か? えんちよう!!
ウウウ...よかった よかった。ウチキリなんて
おかし「レイス」で「いや」おもしろいから
寝る。ほんとに、よかった。
さきさん、きゆうに多さきさんのファンになって
しまいました。あのノリか? なんか(い)い(え)い(え)い(え)
と、よるこんでいたら、「ミンキー」か? 12月
で「オワリ!」? まあ、こっちはしょうか? いやい。 -n-



もひとつ目立ったのが「セーラームーン」ネタ。12月号の付録ディスクのOrcのB:の影響で打ち切り延長が決定したためか(?)、とにかくここでもセーラムネタはつきない存在となっている。前はそれほどでもなかったが、今月はかなり多かった。なぜだろうと思ったらセーラム好きなお初の人がかんり来ているみたい。先月紹介したサブコミュのLARZもハマっちゃってるので、とうぶんココはセーラムボードになっちゃうのかな? みんな見てんのねえ。



パソ天CGギャラリー-Pasoten Computer Graphic Gallery

今月も元気にCGギャラリーだ。MAG形式やPIC形式のCGをおもに集めてみたぞ。

そういえば、代理アップのCGってあんまりこないなあ。みんなネットに出すのをイヤがっ

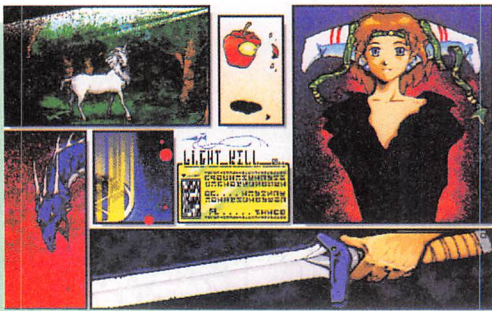
てんのかな？

CGをネットに出すと全国のネットワークからレス(返事や感想)が返ってくるんだ。自分のCGを見てもらって、いろんな人から感想をもらえれば、自

分のCGの良い点、悪い点がわかるよね。CGのレベルアップをはかりたい人、まずは出して

みたら？ そしてネットにハマろう／(あによね……)くわしくは下のカコミを参照のこと。

WORLD
C.B

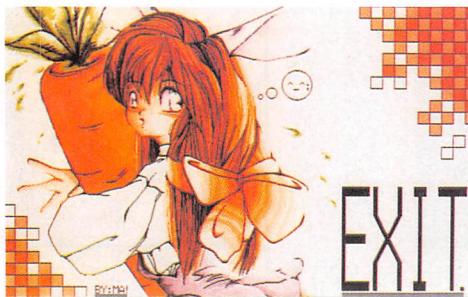


ユニコーン、不思議な少女……作者のすごいセンスが感じられる神秘的なCGだ。(PIC19801使用・MAG形式)

Magicuser EIL. まると!



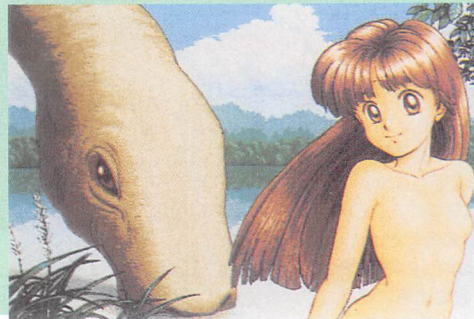
キャラはだいたいぶまえに描いたそう。描くのに飽きたからアップしたとあるが、このレナウトはいいな。(X68000使用・PIC形式)



ラップスキャンで描いているとはオドロキ。色エンビツみたいな表現もいい。(PIC19801使用・MAG形式)

よくばりパニーちゃん(笑) せつさの磨

水辺の女の子(と怪獣) 迎



怪獣の質感がおもわずビツツくさいと思っってしまった担当のあじはモロMSXユーザー。(PIC19801使用・MAG形式)

SOUL
BITTER
栗原桃郎



作者はこのテのCGをたくさんアップしている。1つ1つの作品がシブイのだ。アツイ。(PIC19801使用・MAG形式)

風
EINORDINARY GIRL



風の書き文字がいい味だしてるな。背景の緑色もきれいな感じを出しているよ。(X68000使用・MAG形式)

アップロードする人 この指止まれ

CGコンテストの盛況をみるまでもなく、MFファン読者でCGを描いている人って多いよね。でも、そのなかでパソ通している人っていうと、本当に限られてしまう。パソ通をすればいろんな人に意見が聞けてCGの世界がもっと広が

ると思うのに残念なことだ。そこで、そういうCG作家のみんなから送られてきたCGをニフティサーブのギャラリーフォーラムにアップロードしてしまおうというのだ。もちろん、ネットワークから寄せられた感想は作者本人に転

送するし、誌面でも掲載していこうと考えている。応募方法はCGの入ったディスクに(MAGやPICなどの画像形式に変換してくれるとうれしい)80ページの応募用紙を付けて、住所、氏名、電話番号など必要事項を書

き入れてパソ天「アップロード」係まで送ってほしい。たくさん送られてくるようならボードを特設してもらおうように考えてもいいんだけど、いまのところは毎月3名だけの抽選ということで様子を見てみようと思っているのだ。

先月のRAELIANさんの紹介で今月はハードのことならまかしとけ / のAZUMAさん

に登場してもらうのだ。彼はRAMの増設や5インチフロッピーの接続、ついにはA1ST

のクロックをアップして1.3倍もはやいターボRを作り上げてしまったのだ。

さて、どんな話が飛び出すことや楽しみ、楽しみ。改造してみたい人は必見だよ。

MSX自慢

●MSXシステム構成

パナソニックFS-A1Fが初機種でしたがFS-A1STの購入によりA1Fは事実上消滅(笑)しました。私が保有するパソコンはA1ST1台のみです。本体・周辺機器ともに多数の改造/自作が施してあって、無傷のまま使用されているのはプリンタぐらいでしょうか。詳細は下記の通りです。自分で使い易い環境に改造していったらこんなになっちゃいました(笑)。

・本体：パナソニック FS-A1ST……(RAM512KBに増設、Bドライブとして3.5インチ/5インチが選択可能、**クロックスピード1.3倍**切り替えスイッチを前面に装備)

・拡張スロット：NEOS EX-4……(電源電流が3Aまで取れるように外部電源を付加)

・拡張メモリ：アスキー MEM-768(1MB(1024KB)に拡張、本体とあわせて1536KBですがTOMSONさんに貸出中の自作1024KBカートリッジを合計すると最大2560KB)

・拡張FDD：ソニー HBD-F1……(2ドライブ化により本体とあわせて4台まで同時使用可能。現在は1台しか実装されていない)

・RS232C：アスキー MSX-SERIAL232

・モデム：オムロン MD24FP5II

・日本語ワープロ：アスキー MSX-Write II (辞書の強化用として使用)

・プリンター：パナソニック FS-PC1

・モニター：シャープ CZ-611D……(RGB接続、ただし多少の信号加工が必要)

●おすすめハードウェア

アスキー社の拡張RAM「MEM-768」とNEOS社の拡張スロットBOX「EX-4」がオススメです。前者は少々手を加えれば1MBまで拡張可能です(多少の問題点がありますが)。後者は今となっては入手困難ですが、欠かせない一品だと思います。満足出来る通信環境を整えるには必要不可欠といっても過言ではないと思います。

●おすすめソフトウェア

AZUMAさん

MSX-DOS2専用のフリーウェアで「FMTM」が便利だと思います。ファイルの圧縮や削除などが一括してできますので有です。

●MSXの用途

通信に使用する時間がいちばん多いですが、ワープロ、データベース、画像・音楽データの鑑賞にも使っています。5インチFDDを装備しているのでPC-9801等と文書やその他のデータをやりとりできて便利です。

●自作ハードの楽しさ

ほくがハードをはじめたのは中学2年のころでしたが、学校ではそういう授業はありませんでした。それでもっばらCQ出版の電子工作関係の本を読みながら独学したものです。最近カスタムチップ化されて改造したくても手が出せませんが、自分の作ったものが動いたときの感動は口ではいい表せないほどです。

-dp-AZUMA



●AZUMAさんの愛機、A1-ST(改)。左の拡張スロットに加えるとすれば、あとはハードディスクのインターフェイスくらい

補 ★ ★ 足

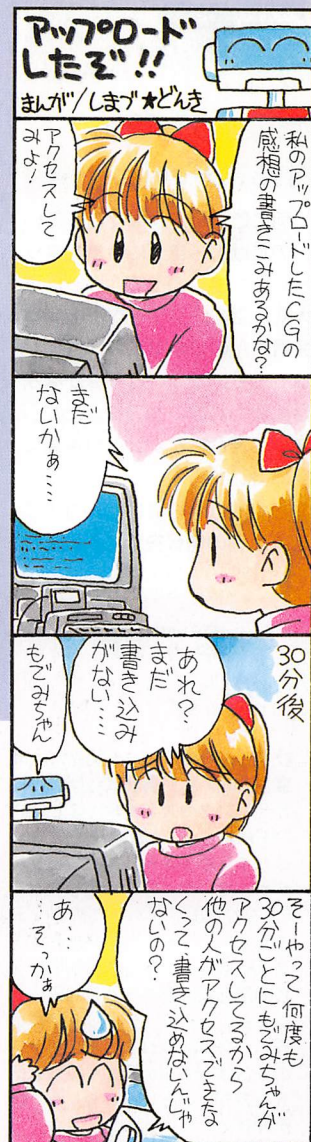
クロックスピード パソコンのCPUはある一定のタイミングで動いている。このタイミングのための信号の単位がMHz(メガヘルツ)で、よく他機種のカatalogに486DX(33MHz)とか(66MHz)などと書かれているのがそれ。ほかのICなどとの関係でクロックスピードが倍になったからといって処理速度が倍になるわけではないが、周波数が高いほど高性能なCPUとされる(同じチップであれば)。ちなみにMSXの場合、MSX

2や2+のZ80で3.5795MHz、ターボRのR800モードだと28.636MHzである。AZUMAさんが改造した結果、Z80で4.75MHz、R800では37.8MHzまでクロックアップしている。だからクロックスピードは約1.3倍。

1MB(1024KB)に拡張 MEM-768はその名のとおり768KBの増設RAMカートリッジだが(3万円。A1STにつけると1MBとなる)、じつは基盤のほうにはちゃんと128KBのRAMが2つ入る

ようにスペースがあいているのだ。ただし、電源のアップをしておかないとRAMを増やしても電力が足りなくて落ちちゃうことがある。このためアスキーではRAM増設については公表していない。

CQ出版 電子工作を楽しむ人のバイブルともいえる書籍を数多く出している出版社、『トランジスタ技術』や『CQハムラジオ』などの雑誌もある。AZUMAさんのおすすめは『はじめての電子工作』という本がそう。



今回のパソコン情報部では草ネットをさがす方法についてレポートしてみたい。それというのも神奈川県の中西毅君から

「パソ通をはじめたのはいいのですが、話の合うネットがなかなか見つからなくて苦労しています。なにかよい方法はありま

せんか?」というハガキももらったからだ。そこにグッドタイミングで『ねっとバンクII』の情報を東京都のMARIOクンに

教えてもらった。彼にはテレカをプレゼントするぞ。みんなもパソ通の情報や要望、疑問があったら「パソコン情報部」係まで。

ご近所の草ネットをさがしだす



●BBS電話帳は1000局以上のネットが載っている

とができるだろうか? まず思いつくのはMファンも含めて雑誌に掲載されるネットの情報。とくに『BBS電話帳(電波新聞社刊)』や『ネットワーク(アスキー刊)』に代表されるパソ通専門誌にはネットの情報が満載されているので1冊は手元に置いておいてソソはないだろう。

すでにパソ通している人ならネットワークに聞いてしまうという手もある。ネットの情報を集めたボードがあるところもあるしね。草ネットはシソペさん同士がお互いに交流をしているところもあって、自分のネットよりもほかのネットにいることのほうが多いという人もいるくらい。だから、直接シソペさんに聞くことができれば、まさにリアルな情報が手に入られるというわけ。アスキーネットなどで見かける野良猫さんは昨年の8月、MSXをホストマ

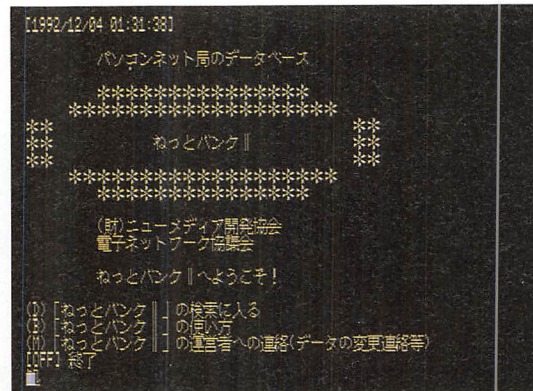
シンとして運営しているネットの一覧表を作った。彼はこの資料を作るために日本全国に電話しまくったという。ネットワークのなかにはこういうパワーのある人も多いので驚かされる。

最後に「ねっとバンクII」というネットのデータベースサービスを紹介しよう。これは財団法人ニューメディア開発協会が調査し運営しているもので、パソ

コン通信でアクセスし、自分の趣味やさがしたい分野で全国700局あまりのネットから検索してくれるシステム。具体的な電子会議の項目なども表示されるので、かなり有効な情報が無料で得られる。アクセス番号は03-3369-8272で10やパスワードは必要ない(問い合わせ先:ニューメディア開発協会☎03-3457-0671)。

別に近所じゃなくたっていいのだけど、自分に合ったネットを見つけるのって、けっこう大変。話の内容やアクティブな会員さんの年齢層や趣味などがしっくりいかないと、なかなか話に加われないものね。だから、ネット選びはちょっぴり慎重に行いたいものだ。

それでは実際にはどんなふう



●ねっとバンクIIには700局ほどの情報がある。検索機能がなかなか快適。シソペさんも登録しておくといかも

草ネット タウンページ

ひさしぶりの草ネット紹介だ。東京、大阪、鹿児島とばらばらだけどぜひアクセスしてみたい。『XFMネット』は運営時間がちょっとイレギュラー、週末の夜中しかやっていないので注意してくれ(まるでしまづさんとこのネットみたい)。『Civil』は学校内にホストがあるという不思議なネット。校内用回線を含めると8回線にもなるらしいので、チャットが楽しみ。『R-NET』はMSX草ネットのシソペさんが集まってくるそうなので、いろいろおもしろい話が聞けそうだ。

☆エクスマーモード (XFM-ネット)

アクセス電話番号: 0720-79-7101
所在地: 大阪府大東市
シソペ: ビッツ
●通信制御手順
文字コード: シフトJIS
通信速度: 300/1200/2400bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス5まで対応
ゲストID: GT
ゲストパスワード: なし
ゲスト利用の制限: 書きこみに制限あり
オンラインサインアップ: あり
●プロフィール
回線数: 1
運営時間: 金曜日～日曜日22:00～翌朝8:00まで
会員数: 2人
開局日: 1990年7月20日
入会方法: ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください(発表に1週間ていどかかります)

☆鹿児島高専ネット (Civil)

アクセス電話番号: 0995-42-0408
所在地: 鹿児島県始良郡華人町
シソペ: SYSTOP
●通信制御手順
文字コード: シフトJIS
通信速度: 1200/2400bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス5まで対応
ゲストID: GUEST
ゲストパスワード: NEW
ゲスト利用の制限: 一部ボード見られませんがオンラインサインアップ: あり
●プロフィール
回線数: 1
運営時間: 24時間
会員数: 140人
開局日: 1991年7月10日
入会方法: ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください。

☆ラグロニア公園

アクセス電話番号: 048-761-1504
所在地: 埼玉県春日部市
シソペ: づめ太
●通信制御手順
文字コード: シフトJIS
通信速度: 1200bps
通信方式: 全二重
データビット長: 8ビット
パリティ: なし
ストップビット: 1ビット
フロー制御: おこなう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: 非対応
ゲストID: GUEST
ゲストパスワード: なし
●プロフィール
回線数: 1
運営時間: 22:30～翌朝5:00
会員数: 22人
開局日: 1992年3月16日
入会方法: ゲストでアクセスしてメインメニューから「I」を入力し、指示にしたがってください。

★ドキュメントの読み方

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使いなどが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

フリーソフトウェア・ライブラリー Freesoftware Library

ここのとこナツメネットでは話題のぼっているXLDローダーを収録した。ただし、このソフトはDOS2専用なのでDOS2を持ってない人は動かない。XLD画像のほうは1枚だ

け入れているので「もっと見たい」という人はPC-VANのQLD-SIGやニフティサーブのQLDフォーラムでダウンロードしてみよう。じつにたくさん画像があるのだ。

今月のフリーソフトウェア一覧

グラフィックローダー ●XLDローダーVer. 1.10 by 青柳
グラフィックデータ ●ただ意味もなく・・・(4) by TOM.

※XLDローダーはナツメネット、グラフィックデータはPC-VANから転載しました。

XLDローダー

起動の仕方

A>XLD4 *.Q4

まず最初に動作環境について確認しておきたい。XLDローダーはMSX-DOS2と256KバイトのRAMが必要だ。また、A1GTとMSX2/2+にDOS2カートリッジとMEM768を差している場合は上記の起動の仕方にあるように打ちこむだけで絵が表示される。

A1STやMSX2/2+にDOS2カートリッジを差しているだけ(RAMを増設していない状態)の場合は画像の展開をディスクに書きこむ形で行うので、ライトプロテクトタブを

書きこみ可の状態にして128Kバイト以上の空き容量を確保しておこう。同時にRAMディスクを使用していないかどうかチェックしておこう。「RAMDISK=0/0」と入力してリターンキーを押せば、RAMディスクが消去される。また、A1STの場合は右のオプションにあるように「XLD4/C」とやってR800ROMモードしておく必要がある。

そのほか、使用にあたってのくわしい説明は右にドキュメントから一部抜粋して掲載している

るので、そちらを見てほしい。

さて、展開してグラフィックが表示されるまでにはかなりの時間がかかる。ターボRの高速モードをもってしてもなかなか表示されないのだから一度表示させたら「CTRL+G」を押してBSAVEしてしまい、BLSなどを使って表示してやったほうがはやいと思う。

どちらかというとXLDは写真などの取りこみ画像が得意だったりするので、そういう画像はえてして展開に時間がかかりやすいのだ。といっても、手描きのCGがやっぱり主流なのだけれどね。今回収録したCGのように原画からスキャナで取りこむことが多い。



◎TOMさんの「ただ意味もなく……(4)」を収録している。カラーインクが出てきたので、さっそく描いてみました……うん、きれい

【使用方法】

XLD4 [ドライブ]: [パス] [ファイル名] / オプション

ex. XLD4 TEMP.Q4 ;XLD4以外のTEMP.Q4
XLD4 *.Q4 ;XLD4以外のXLD全部
XLD4 V ;XLD4以外のVの0+全部
XLD4 A:VCGTEMP.SC7 ;XLD4以外のVCGのTEMP.SC7
XLD4 A:VCG ;XLD4以外のVCGの全て

【オプション】

- /I セグメント情報の表示
プログラマ・マップの総セグメント数、未使用セグメント、プログラマ・スポット、ジャンプテーブル、プログラム・エリアの上限、確保されたセグメントのNOを表示します。XLD4の起動には最低8個の未使用セグメントが必要です。
- /C Turbo-Rの場合、CPUモードをR800 ROMモードに設定します。
- /X 展開中の画面消去をしません。真っ暗な画面が退屈な場合はご使用下さい。
- /L 左寄せ表示
- /M センタリング表示
- /R 右寄せ表示
- /A [RGB]アナログ・パレット・ファイルを読み込みます。ファイル名は画像本体と同じ必要があります。ただしXLD画像に添付されているパレット・ファイルはほとんどが画像本体に内蔵のパレットと同じです。(“”)
- /Gn n=0-9 キャラリモード。nはウエイ時間です。画像ファイルを自動的に連続表示します。
- /8 無限ループ・スイッチ。ディスク上の画像を全て表示し終わった後、再び最初から表示します。
- /P 画面の左下にファイル名を表示します。ANK文字のみ対応です。自然画モードでは正常に表示されません。
- /I RAMモードで強制的にテンポラリ・ファイルを作成します。L、V、Rなどの機能キーによる再表示が高速になります。DISKモードの場合は常にテンポラリ・ファイルを作成するので、このオプションは不要です。

【機能キー】

- [L] 左寄せ表示
- [M] センタリング表示
- [R] 右寄せ表示
- [N] 横圧縮表示
- [F] ファイル名表示/非表示
- [ESC] 画像表示を中止して、DOSに戻ります。

CTRL+G

表示中の画像をBSAVE形式でセーブします。ただしセーブ出来るのは、画像製作者によって画像の取得が許可されているもののみ可能です。古いXLDセーブで作成されたファイルや、画像製作者によって明示的に取得が禁止されているものはセーブ出来ません。ファイルはカレント・ディレクトリに作成されます。ディスクには126k以上の空き領域が必要です。

フリーソフトウェア感想文 (12月情報)

12月号では9月号で収録したMGSというPSG+FM音源+SCCの音源ドライバー用のデータを収録したのだ。ゲームミュージックを中心になんとその数11曲。どれもこれもすばらしい曲ばかりでびっくりした。という感想が多かった。そのうちMGSやOPLLドライバーの最新版を収録するのでお楽しみに。

●MGS音楽データ

11曲すべて聴かせていただきましたが、これが大変感動しました。そこで感じたことをすこし書いておきます。●『1991年楓祭出展作品メインメニューBGM』この曲はもちろんはじめて聴くわけですが、とつてもさわやかでいいと思います。●『The morning grow』

この曲はすごく感動しました。CDにとつてもよく近づけてあって、音色がとつてもリアルでした。●『Subterranean canal』これはいい。PCエンジン版のアレンジに似ているけれど、ポルタメントを使っているよかった。●『こんにちとはゆーことで』わーい、大ファンのゆじさんだ。独特のメロディが今回も出てますね。やっぱりい

いな。●『オープニング』自分でも同じ曲を作ってみたのですが、この曲を聴くと自分の力のなさを感じます。●『慰霊の洞くつ』FM音源になるとすごくかっこいいですね。●『MARIO-NETのテーマその2』いったいどんなネットなのでしょう？ この曲のほのぼのさからいって楽しいんでしょうね。(新潟県/坪井昭幸・17歳)

ドキュメント郵送サービス★

漢字ROMのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。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(2月8日消印有効)までにパソコン2月号ドキュメント希望、係まで送ってくれ、いっしょにパソコンの感想なんかも書いてくれるとうれしい。



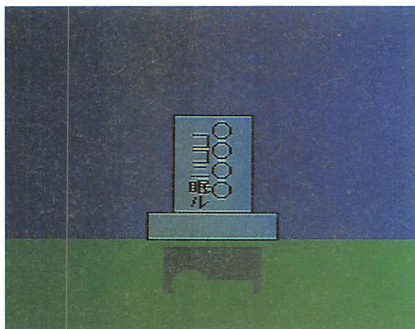
塾長:よっちゃん

塾長の部屋は、楽器とコンピュータの類でいっぱい、狭くなる一方だ。定期的に古い機材は処分しているのだが、あー、そろそろ引越しか？

規定部門 お題は「私の部屋」

私のお墓 ■北海道・とんぬら(15歳)

このお題でいろいろな作品が送られてきた。もっともひねくれていたのがとんぬらくん(M)のこの作品で、まあ誰でもいつかはこうなるというわけ。死んだあとの埋葬のやり方はいろいろあるけど、海の近くの町で育った塾長としては、海に骨を流してもらうのがいいなあと想像している。墓地とかも東京に住んでいると、都心から電車で何分、南東の角で日当たり良しといった不動産、経済的な側面ばかりが強調されて興醒めですな。



◎わたしの最後の住居がここである。たまにしか人が来ない

```
10 COLOR1,4,4:SCREEN5:COLOR=(2,3,3,3):COLOR=(6,1,4,1):LINE(0,150)-(256,216),12,B
F:LINE(90,132)-(166,150),,B:LINE(105,68)
-(151,132),,B:PAINT(111,99),2,1:PAINT(99,135),2,1:LINE(100,155)-(156,185),6,BF:F
ORI=1T04:CIRCLE(133,I+13+65),5:NEXT
20 LINE(116,81)-(125,89),,B:LINE(116,81)
-(116,89),2:LINE(116,91)-(125,99),,B:LIN
E(116,91)-(116,99),2:LINE(118,102)-(123,102):LINE(116,108)-(125,108):LINE(115,112)
-(118,118),,B:LINE(115,114)-(118,116),,B
30 LINE(120,111)-(125,113),,B:LINE(120,114)
-(120,119):LINE(122,119):LINE(121,115)
-(126,115):LINE(123,114)-(124,119):LIN
E(126,118):LINE(118,122)-(116,128):LINE
(121,121)-(121,129):LINE(125,125)
40 CIRCLE(115,180),10,12:PAINT(120,185),12:LINE(115,177)-(151,185),12,BF
50 COLOR=(6,1,3,1):FORI=0T050:NEXT:COLOR=(6,1,4,1):FORI=0T050:NEXT:GOT050
```

自由部門 AVフォーラム劇場？

草原の大木 ■東京都・福留英明(22歳)

うっ、これは美しい。夕暮れの草原、大木の向こうに夕日が沈んでいく。枝葉の間からかすかに光がもれてくる、というシチュエーションです。木がよくできているし、空の色のグラデュエーションとか曲線の付け方、木漏れ日の光り具合とかも完璧。へたな版画よりよっぽど部屋の飾りになる、というオーナーか。福留くん(MS)、だんだんノッてきてるなあ。

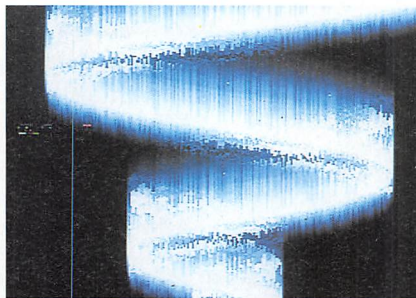
夕暮れ時は苦手だ、という人もいますね。寂しくなっちゃうのが嫌いなのでしょうが、塾長は空が暗くなっていくのが大好きで、わざわざ近所の丘に登って夕日が海に落ちていく(日本海側)を見たものです。



◎木の枝の間からもれる光りがとてもきれい。美しいです

オーロラ ■大分県・F.I.S(13歳)

これまたお見事、おなじみF.I.Sくんの今回のテーマはオーロラ。南極、北極地方の空にあらわれる美しく不思議な現象です。作者本人は「自信がなかった」といっているけど、いやあ、すばらしいっすよ。毎月題材をどこから選んでくるのだろうか。これも謎だな。プログラムは残念ながらMSX2+専用なので、MSX2以下を持っている人は写真でその気配を知るしかないのです。高いところであって少しぼやけた感じとか、ゆらゆら揺れている様子とかがリアルです。たしかオーロラは上空からすごい音がする、と聞いたことがあるけど、本当だったかしら。

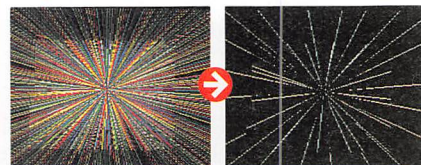


◎オーロラはとてもきれいだけど、メチャ寒いのは苦手だな

```
1 COLOR,0,0:SCREEN12:DEFINTA-U:FORI=0T04:FORJ=0T099:PSET(I,J),INT(Z/8)*8:IFJ<70T
HENZ=Z+RND(1)*BELSEZ=Z-RND(1)*20
2 Z=Z-(Z<0)*-Z+(Z>248)*(Z-248):NEXTJ,I:A=-14:SETPAGE,1:CLS:C=250:FORI=0T0282STEP
4:PSET(RND(1)*255,I),INT(RND(1)*9)*8+64:
X=C:A=A-SGN(C-128)*RND(1)*2+2:C=C+A:Y=I-4:S=ABS(C-X)+I+Y+1:V=(C-X)/S:W=(I-Y)/S
:FORK=1T05:O=RND(1)*5
3 IFINT(X)>LTHENIFY>69THENCOPY(O,0)-(O,99),0T0(X,Y-70),1,TORSELCOPY(O,70-Y)-(O,99),0T0(X,0),1,TOR
4 L=X:X=X+V:Y=Y+W:NEXTK,I
5 FORI=0T063:FORJ=0T03:LINE(I*4+J,0)-STEP(0,211),VAL("&B"+MID$("111011111111",10-J*3,3)),OR:NEXTJ,I:SETPAGE1:GOT05
```

うねうねくん1 ■長野県・板倉勝宏(15歳)

これはちょっとした作画プログラムで、ジョイスティック(ポート1)のAボタンを押しつつ十字キーでカーソルを動かして作画して、次にスペースキーを押すと、うねうねだすじゅうぶんに楽しんだら、Bボタンで画面をクリア、作画モードに戻る、というわけ。このうねうねぶりがなんともおもしろく、ついついせになってしまふ。これはまあ、実用プログラムの番外編といった風情ですが、板倉くん(MS)ちょっといい感じですね。



◎こうしてキュッキュと作画すると、うねうねと動きだす

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5:KEYOFF:SPRITES(0)
="p▲▲":C=2
20 S=STICK(1):A=STRIG(1):B=STRIG(0)
30 Y=Y+(S>0)*(S<3)-(S=8)*(Y>0)-(S>3)*(S<7)*(Y<70):X=X-(S>5)*(X>0)-(S>1)*(S<5)*(X<85):PUTSPRITE0,(X*3,Y*3),15,0
40 IFA=-1THENLINE(127,105)-(X*3,Y*3),C
50 IFB=-1THEN80
60 IFC=14THENC=1
70 C=C+1:GOT020
80 PUTSPRITE0,(0,217)
90 FORI=2T014:B=STRIG(3):COLOR=(I,7,7,7):COLOR=(I,0,0,0):IFB=-1THEN10
100 NEXT:GOT090
```

お願い神様 ■青森県・ブッカードナルドクロッパー-清志郎(21歳)

音だけの作品。季節がら身につまされる人も多いでしょう。ここは神社、鈴を鳴らしたあとお賽銭を投げこみ、手を打つまでが見事に音だけで表現されている。作ったブッカードナルドクロッパー-清志郎はすでに受験生の時代を過ぎていて「受験生のために作ったプログラムですが、受験生がMファンを読んでいるひまなんてないですね」とのコメントあり。それでもないんじゃない？ けっこう塾長はマンガやエロ本を見たり、深夜放送で笑っていたりしたような気がするけど。

```
1 FORA=0T013:SOUNDA,VAL(MID$("2500260000001056161616003000",A*2+1,2)):NEXT:A=TAN(1):SOUND13,0:FORA=0T020:NEXT:SOUND1,8:SOUND12,4:FORA=0T01:SOUND13,0:FORB=0T025:NEXTB:A:FORA=0T0600:NEXT
2 SOUND0,130:SOUND1,0:SOUND2,119:SOUND4,29:FORA=0T015:SOUND12,15-(A=15)*8:SOUND13,0:FORB=0T0RND(1)*100:NEXTB:A:FORA=0T0300:NEXT
3 SOUND7,55:SOUND12,10:FORA=0T01:SOUND13,0:FORB=0T0220:NEXTB:A:FORA=0T0900:NEXT
```

襲撃 ■兵庫県・まぬけのナブ(14歳)

うむむ、これまた上手ですな。まぬけのナブくん(M)は初採用だけど、けっこう達者なみた。夜空をUFOが横切っていく、あー見えなくなると思った瞬間、シュワツ光線が発射されて全世界が白くなってしまふ。何の愛想もない結末ぶりがナイスだ。しかしなんですなあ、1999年が近づくにつれて、かつての大喜言がどんどんリアリティを失っていくような気がする。現実には起きている事柄のほうがよっぽどひどい。

```
1 COLOR15,1,1:DEFINT A-Z:A=RND(-TIME):SCREEN7:COLOR=(6,2,0,0):SETPAGE0,1:CLS:LINE(0,0)-(511,211),1,BF:CIRCLE(150,191),20,10,,,5:PAINT(150,191),15,10:SETPAGE,0:Y=190:SOUND7,2
2 FORI=0TO511:Y=Y+(RND(1)*2.9-1):PSET(I,Y),6:NEXT:SETPAGE0,1:FORJ=0TO91:PSET(RND(1)*511,RND(1)*170),RND(1)*5:NEXTJ:COPY(0,0)-(511,150),1TO(0,0),0:SETPAGE,0:SOUND8,44:FORJ=511TO0STEP-4
3 COPY(0,171)-(48,199),1TO(J,40),0:COPY(J+49,40)-(J+52,68),1TO(J+49,40):FORI=0TO2:PSET(RND(1)*29+J,RND(1)*28+40),10:NEXTI,J:FORI=0TO2
4 LINE(30,50)-(I*200+50,180),15:LINE(30,50)-(I*200+50,180),1:COPY(130,170)-(170,211),1TO(I*200+50,180),0:FORJ=0TO15:NEXTJ,I:FORJ=0TO90:NEXT:SOUND10,0:FORI=1TO14:COLOR=(I,7,7,7):NEXT
5 FORJ=0TO25:NEXT:PLAY"s0m6553301r8c1.", "v15s0m6553301c1.", "v15s0m6553301R16c1.":FORI=0TO1:I=ABS(STRIG(0)):NEXT
```

117 ■神奈川県・赤崎和広(18歳)

なぜこのタイトルなのかわからないが赤崎クン(MS)のデジタル時計は使える。テレビ画面を使っていないときは、これを表示させておくと便利なんじゃないでしょうか。停電した場合のほかは、行5の3行目の時刻(掲載リストでは「12:00」になっている)を鳴らしたい時間に変えることで目覚まし時計にも使える。また、アラームの音をユーザー側で適当に工夫する可也です。シンプルながら、デザインの良さが光った作品でした。

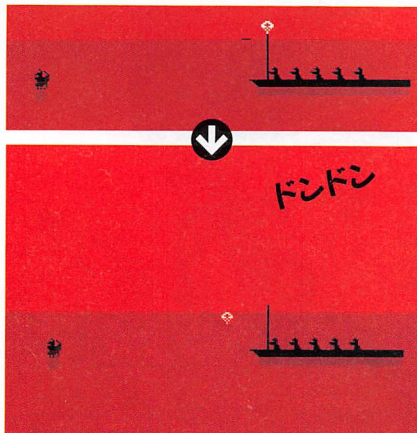


①行5の「BEEP」をPLAY文で工夫すると楽しめる

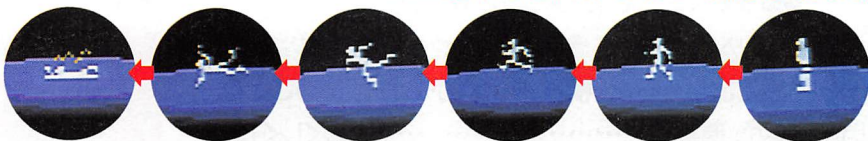
```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:SETBEEP1,4:SETPAGE0,1:LINE(0,0)-(255,211),0,BF:COLOR=(15,6,6,6):COLOR=(1,3,3,3):DRAW"BM1,0S4C15R18FC14L20FC1R18BM30,1C15D18FC14U20FC1D18":X(0)=18:Y(1)=18:FORI=0TO9:READAS:FORJ=1TOLEN(AS):B=VAL(MID$(AS,J,1)):IFB<4THENA=1ELSEA=0
2 COPY(A*30,0)-STEP(2+X(A),2+Y(A)),1TO(3+I*25-A*2-(B=1ORB=3)*22,30+A*2-(B<4AND B>1)+(B=6)*22),1,OR:NEXT:NEXT:SETPAGE0,0:FORI=0TO3:LINE(80+(IMOD2)*84,73-(I>1)*17)-STEP(3,3),15,BF:NEXT
3 DATA012346,13,12456,13456,0135,03456,023456,0134,0123456,013456
4 GETTIMEAS:FORI=1TO8:IFI=3ORI=6THENNEXT
5 COPY(VAL(MID$(AS,I,1))*25+1,30)-STEP(2,4,46),1TO(I*26-16-(I>2)*10-(I>6)*10,60),0:NEXT:IFLEFT$(AS,5)="12:00"THENBEEP
6 GOT04
```

お見事! ■東京都・リバウンドMO- (18歳)

ここは源氏と平氏の屋島での戦い、これを射てみよ、と船の上に差し出された扇を、那須与一が見事に命中させる。ひらひらと水面に落ちた扇に、周囲の両家からやんやの拍手、これがチャチャチャチャ、チャンと時代劇風に締められちゃうのがおかしい。各所にリバウンドMO-クン(今回これでTR達成、リバウンドの称号を授与)のセンスが光ります。



①両家からの拍手が、まるで大岡越前のように時代劇風味だ



②スキップ、スキップ、スッテン! なんかさまにならない男だ

今月の1本 デジタル少学生

■長野県・きうちヤスシ(17歳)

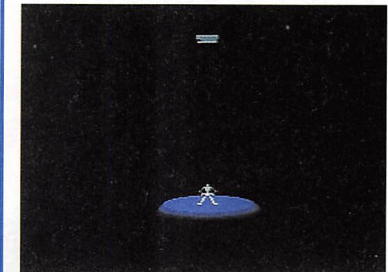
舞台は大都会の夕暮れどき、3人の少年がジャンケンをしている。デジタルな少年たちのなかで、アナログの少年はこっそり見つからないようにしていたのだが、ついつい失敗してチョコレートで余分にひとつステップしてしまい殺されてしまう、というストーリーだ。話だけ書くとなんだかなーと思ってしま

うのは、いとうせいこう著の『ノー・ライフ・キング』とちょっと似た感じで、都会の夕暮れの景色と、小さな3人の少年たちの遊んでいる風情、そして突然不条理に起こる殺人劇は、なかなかナイスなドラマになっている。

①背景の都会の高層ビルと、やけに赤い夕日が鬱陶気を盛り上げているのは、まるでヒッチコックの「ロープ」のよう。いっしょに遊ぶ仲良しのはずが、かんたんに殺してしまうのは恐怖! ストーリーが新しく表現方法もなかなか冴えている

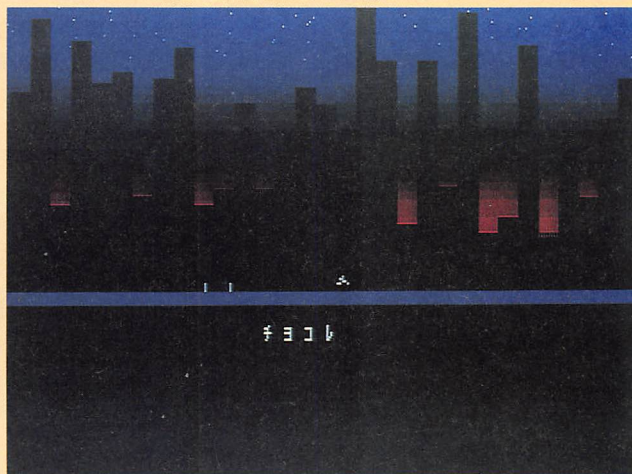
勝ち誇ってみた男 ■東京都・KERA(16歳)

最初にピンとこなかったんだけど、秘書のちえ熱がしきりに勤めるので、何回か見ているうちに塾長も好きになってしまったのが、KERAクン(M)のこの作品。参考にしたのが「ドリフ」というので何となく理解したつもりになっている。小さいキャラクタの男が、勝ち誇った態度をとったとたんタライが落ちてきてギャフン、というところがなんともいえず笑いを誘う。このキャラクタでシリーズ化していくそうなので、次回作にも期待しています。まあ塾長としてはドリフよりはクレージー・キャッツ、クレージーよりはマルクス・ブラザーズを推しますけど。



②勝ち誇ってはいいるが、ああ、タライが今にも落ちてくるというのに、危ない!

ふだん自分のまわりで見かけたり、日曜日に「あっぱれさんま先生」に出てくる少年たちを見たりしているぶんには、ませてはいても別に自分の小さいときと変わりないと思うんだけど、今の生活環境とか、団地の暮らしとかを思うと、少年たちのメンタリティにも質的な違いがあるのかもしれない、うむむ。



お題

レッド・ホット・チリ・ペパーズという優秀なバンドがアメリカにあるのだが、二のボーカーがかつてジャンキー(麻薬中毒)だったるのこを思っ作ったアンダー・ザ・サンという曲が最近なかなか気に入っている塾長である。ロスの暴動や、最近の選挙の様子を見ていても、もはやアメリカはかつての圧倒的力を持たない。えい、そんななんも含めていつもそうだが5月号のお題をアメリカにする。キミのアメリカは何? コ・コラー? マドンナ? ミッキー・マウス? これぞアメリカだ、というものをひっぱり出して、作品にしてくれたまえ。えい、あて先は例によって、締め切りは2月8日とします。ではまた来月!

ほほ梅麿の

CGコンテスト



◎石川県・天野龍樹(うで)。ハガキの裏に書いてあった質問に答えるよ。ゲーム会社に行きたいのなら、まず電話して聞いてみるのがよいと思うぞ。



季節は冬。外は北風。こういう日はやっぱりコタツに入ってCGでおじゃるな。横に鍋と酒があればということないんじゃが、現実は……………(しくしく)。



POINTシステム

投稿された作品をビッツCGチームの5人が、1人1〜5点の5段階で評価します。各部門ごとに評価の項目が決めています。また、掲載者には下の表に示した賞金・賞品がそれぞれおくれます。

- イラスト部門……評価の対象となる項目は5つです。それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で125点です。
- ぬりえ部門……評価の対象となる項目は3つです。それぞれ色彩・背景・表現力です。ぬりえ部門の最高得点は、5人×5点×3項目で75点です。

部門別 賞金・賞品			
総合 POINTS	イラスト 部門	ぬりえ部門	
100 ~125	現金1万円	60 ~75	現金5千円
80 ~99	3千円分の 図書券	50 ~59	千円分の 図書券
60 ~79	ディスク5枚 +テレカ	40 ~49	テレカ

梅麿トピラ絵ダイアリー

ほっほっ、今月はまだ「真・女神転生」にハマっておったので、いささかカンタンに描いてしまったぞい。背景もないし……。しかし、みんながぬりえ部門で応募するときは、しっかり背景も描いてたもれよ。

今月のトピラ絵のポイントは、原画段階での髪の毛の描きこみと、色ぬり段階での布のむすび目に注目するでおじゃる。

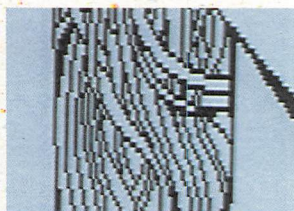
髪の毛は、描きこめば描きこ



◎頭のなかで考えられない人は、じっさいに見て描くといいぞ。練習あるのみだ!

むほど、よりリアルっぽさがでてよくなるぞよ。アニメ調の絵ならカンタンに省略もできようが、さすがにこの絵ではごまかせないし……。みんなも1本1本きちっと描いてたもれ。

そしてむすび目の影。このCGの場合、原画にむすび目の線を引いてないので色で表現しないとイケない。ここではぜいたくに4色も使ってむすび目を表現したでおじゃるぞ。



◎めんどくさがって描いてはダメ。がまんして描けば描くほどよくなる!

CG描き方入門好評発売中+CGコレクションTAKERUで発売決定!

昨年10月8日に発売した『ほほ梅麿のCG描き方入門』を買ってくれたみんな、ありがとうでおじゃる。「まだ買ってない」という人は本屋さんに注文してくれば、まだ在庫があるようなので手に入れることができるぞよ。2400円でディスク付きというお買い得な価格なので、お年玉でリッチなキミにもピッタリ!

さて、その本のなかでも予告していたけど、90年から92年までの優秀作品から100作品を集めて1本のソフトにまとめた『ほほ梅麿のCGコレクション1』の発売が決定したぞよ。予告どおりTAKER-

Uでのみの発売なので、1月14日にはTAKERU設置店へ走った、走った。ディスク4枚組で4000円くらいになる予定。100枚のCGをつぎつぎに表示するシステムプログラムが付いてくるぞよ。



◎Mファンのアンケートハガキを見てると、買えなかった人が多いらしい

登場人物紹介



梅麿 本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子



ファンキーK 髪の毛が立っているけど本当はやさしい



のぐりろ ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る



アニイ/ ビッツーでは数多くない、またもな人物(うそ)



Dr. S なぜかこどわがが好きという不思議な人物

イラスト部門

梅麿 今月は100点をこえた人が3人もでて、すごレベルが高いぞよ。なかなかおじやる。ファンキーK オレ様は『SEA WORLD』がすげー一気に

109



POINTS 背景 魅力

全体的にセンスがいいし、キャラクタもうまく描けているぞよ。色の使いわけもうまい。ただ、キャラクタの表情にもう少し動きがあってもよかったかな？ てのひらがフレームインしているとかね。Ⓜ

作者のコメント

キャラをきれいに見せるため基本色を多く使い、残りの5色で背景を描く形をとりました。それもあって背景にはボケた感じが出せればと、ほとんどタイルで仕上げてあります。湖面のうつりこみは色を影色にして感じを出しました。さざ波をもっと表現したかったのですが、縦長ドットのため断念。あと、9月ごろ描いたので季節はずれでしたかもね……。 東京都・咲坂瑞樹

いったせ！ SCREEN12のCGならこのくらいは描かなくちゃな。

のくりろ 「プログラムしてやる？」もよかったぞーん。これ、

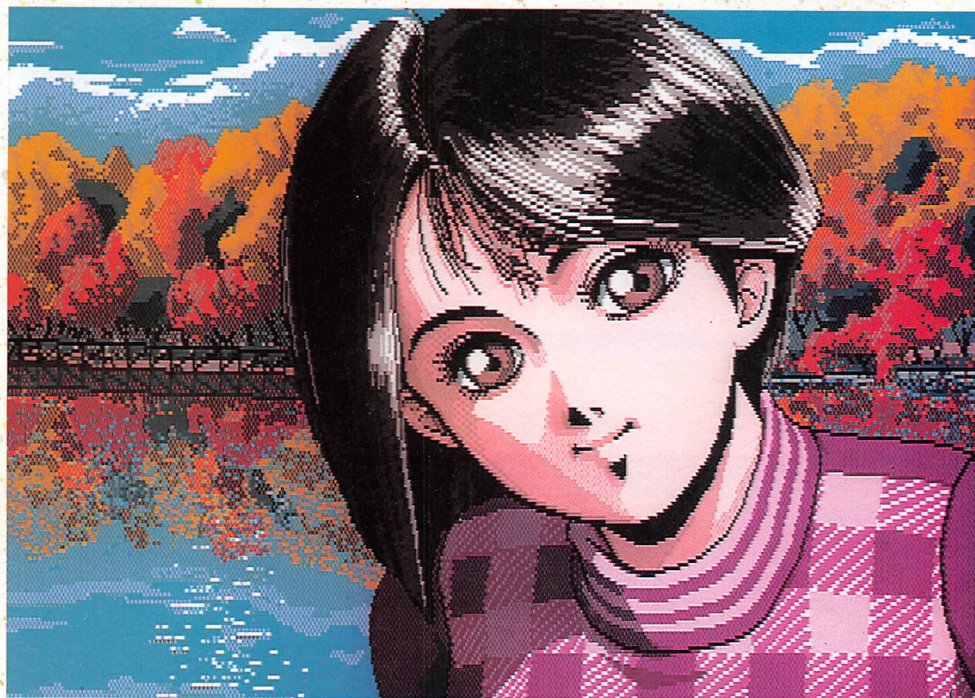
湖畔にて

ずっと表示していたらアニイがBASIC画面とまちがえて、いっしょけんめい打ちこもうとしてたもん。くすくす。

アニイ！ あー、そのことだま

ってるといったのに、オイノDr. S しかし、あのCGじゃ、だれでもだまされますって。でも、わたしはやっぱり「湖畔にて」がイチオシですね。

東京都・咲坂瑞樹(27歳) G S1



SEA WORLD

神奈川県・CORD453(18歳)



108



POINTS 背景 魅力

とてもきれいにまとまっているぞよ。SCREEN12独特の色バケも見事にカバーされている。Ⓜ

作者のコメント

SCREEN12だと色バケのせいで、使われる色の少ない暗い感じのCGになりがちです。だからなるべく明るくカラフルになるようにと気をつけました。使っている色のほとんどは、YJKのYを変えると白っぽくなる色です。まあ、自然画の色バケはホントやっかいだが、そんなものは気合で何とかするのだ！ フツ、自然画は無敵だ。

神奈川県・CORD453

記号の解説

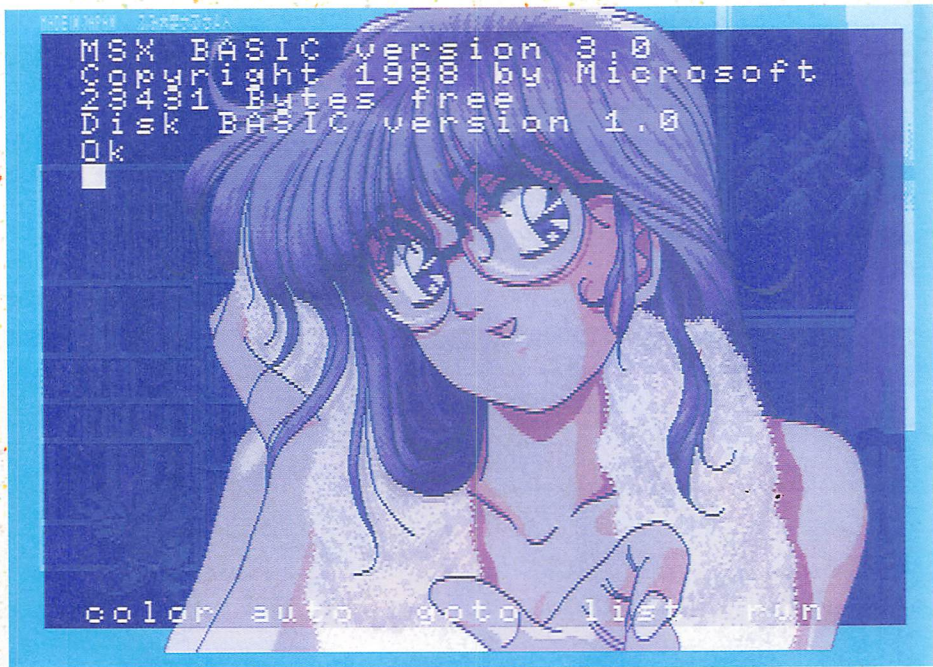
Ⓜ グラフサウルス Ⓟ パナソニックシステムディスク Ⓡ F1 ツールディスク Ⓧ DD倶楽部 Ⓧ 自作ツール Ⓧ その他のツール

Ⓞ5 SCREEN5 Ⓞ6 SCREEN6 Ⓞ7 SCREEN7 Ⓞ8 SCREEN8 Ⓞ12 SCREEN12 ⓄN インタレースモード



プログラムセンター

岐阜県・白本製(26歳)
G 9



108 POINTS
構図 25
色彩 20
魅力 24
背景 22
表現力 19

いつもタテ画面CGの彼は今回ヨコでおじゃる。このモニターにうつった後ろの背景がみごと! (梅)

作者のコメント

あけましておめでとう。
今回のCGで注意したところはやっぱり色ですね。ふつうの色で描きはじめて、あとで合わせていったのですが、RGBを1つ上下するだけでぜんぜんちがった色になってしまい、モニターにうつっている感じにならなくて苦心しました。私が参考になっている物はアニメ誌、CDやLDのジャケットなどです。それじゃあまた。 岐阜県・日本製

PRESENT

東京都・MSXな人(18歳) G 51



95 POINTS
とてもキレイにできているが、なんとなくさみしいCGだ。もう1つシチュエーションがあればもっと高得点がついたんだけどな。
Ⓚ(構図18・色彩20・魅力18・背景21・表現力18)

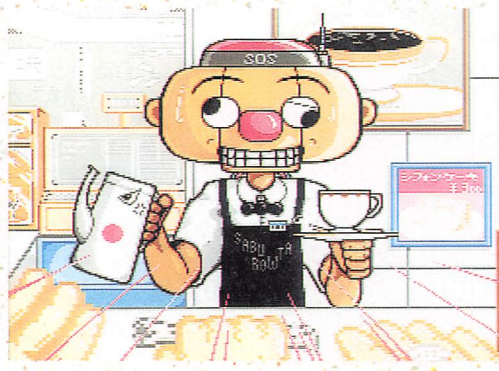
迎春

埼玉県・山崎聖卓(18歳) G 51



91 POINTS
なかなかです。ツルの写真をもとにしているそうなのですが、このデザインも自分で考えたのでしょうか? 今の季節にあっているようにですね。Ⓛ(構図18・色彩20・魅力18・背景16・表現力19)

千葉県・SABURU TADA(18歳)
時給750円
G 10



83 POINTS
てんでこまいておじゃるな。(梅)(構図15・色彩16・魅力15・背景18・表現力19)

千葉県・TWO PLUS(23歳)
OTAKARA
G 10



81 POINTS
ヒントが手前にあっている感じがうまい。(梅)(構図16・色彩15・魅力15・背景15・表現力20)

94 おしかった作品



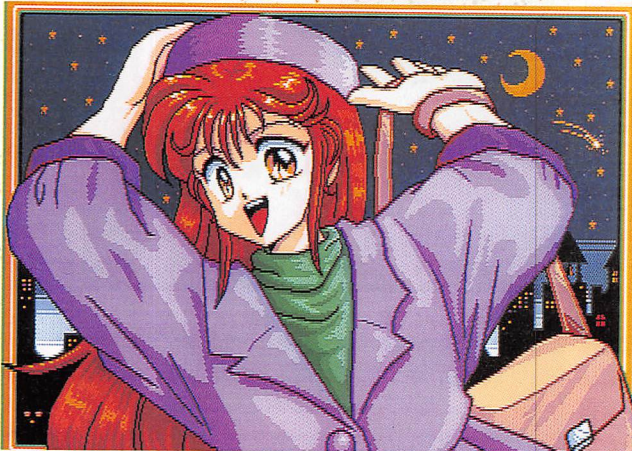
〈兵庫県〉「ゴースト」ゴルゴ12/
表現のアイデアはいいと思うが、インパクトさが少ないぜ! (Ⓚ)



〈北海道〉「猫が寝ころぶ」エミが好き/猫の表情はマル。きれいに
見せることに力をそそごう! (Ⓚ)

夜道を出歩くお嬢様(?)

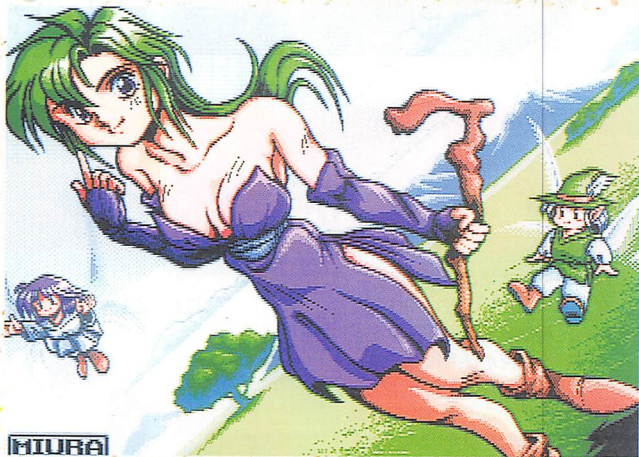
鹿児島県・エスタリーナ(17歳) G 57



91 女の子はあいかわらずかわいいじょーん。でも、色がキツイ感じをうけましゅ。もうちょっと色をおとしたほうがよかったじょーん。◎(構図17・色彩17・魅力20・背景17・表現力20)

草原の妖精たち

京都府・三浦一誠(20歳) G 57

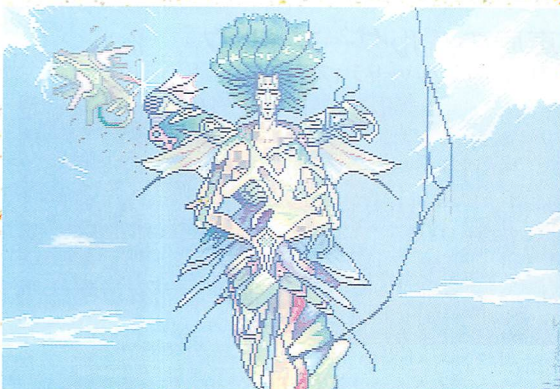


HIURA

84 線の処理などはバツグン! ただ、キャラクタがどこに立っているのかわかりにくい。空中にいるのかな? そこを直せばパーフェクトだ!◎(構図16・色彩16・魅力16・背景18・表現力18)

瞑想

東京都・意識下広告(14歳) G 54



78 POINTS

他のCGにはないものを感じる。ガンバノ◎(構図16・色彩17・魅力15・背景14・表現力16)

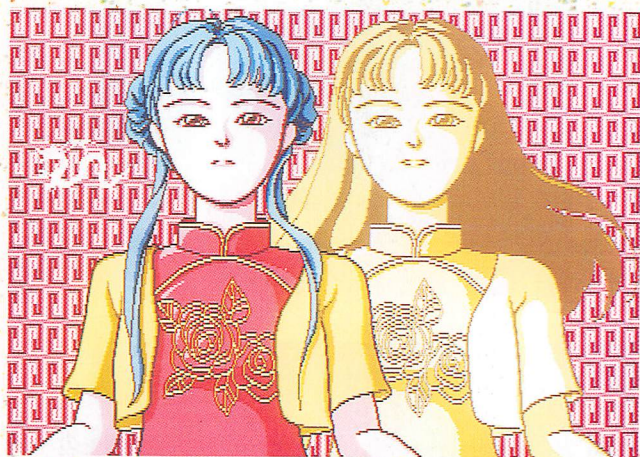
おしかった作品



〈島根県〉『空を行く!』高圧電流 / SCREEN8なんだから、色をぜいたくに使うぜ!◎

ちやいなあ

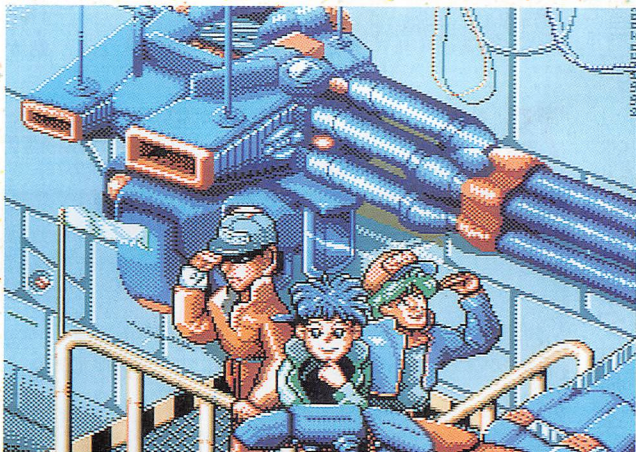
愛知県・かたねゆう(18歳) G 57



85 うまいじょーん(ぼわわあ〜ん(ドラの音)。中国4000年の歴史をかいま見た感じ。中華人民共和国福建省産原料使用のことある。◎(構図19・色彩18・魅力16・背景14・表現力18)

メカニック・ラボ

兵庫県・Rock Cut(19歳) D 53



84 美しいCGだ。人物がちょっと小さいのでインパクトが少々弱いけどメカはうまく描けている。人物のデザインを勉強しよう。◎オレはスキ。◎(構図17・色彩15・魅力16・背景18・表現力18)

きらくにしたまえ

大阪府・M.PROJECT(16歳) G 53



78 POINTS

同人ソフトの宣伝なんでしょかねえ?◎(構図15・色彩15・魅力15・背景15・表現力18)



〈佐賀県〉『Let's Go!』きよちゃん / おもしろいけど、ただ取りこんで落書きしたって感じだぜ!◎

大阪府・M. brand (19歳) ⑥ ⑦
アメリカン



78 POINTS
色や線を変えてみると、魅力がでるぞよ。⑥(構図16・色彩17・魅力15・背景14・表現力16)

長野県・freedom (16歳) ⑥ ⑦
拝啓、こちらは大雪です



77 POINTS
あったかい絵です。セーターがいいな。⑤(構図14・色彩17・魅力15・背景15・表現力16)

73 POINTS
おおっと2画面CG、描きこみが無いのが残念だけど、2画面に免じて大掲載。教訓「えんとつのある家はカネモチだ」⑤(構図16・色彩15・魅力15・背景11・表現力16)

サンタは煙突に舞い降りる 岐阜県・おおきなお (22歳) ⑥ ⑦



青森県・NAKAI (23歳) ⑥ ⑦
SWEET END



77 POINTS
雰囲気的に好きだ。ハードボイルドだ。⑥(構図16・色彩16・魅力14・背景16・表現力15)

長野県・んぶるゆゑに 中尾俊文 ⑥ ⑦
んばいばい海の中……



75 POINTS
表現を勉強し、もう一回チャレンジだ。⑥(構図15・色彩15・魅力16・背景14・表現力15)

ファンキーKのここを直せば採用だぜ!

西部のガンマンとサボテン男。なかなかおもしろいCGだ!ただ、馬や家がけっこうテキト一ぼいぞ。何か参考にして描いてみるとよかったな。サボテン男はいい! こういうキャラは貴重だ。あと、ほかの人もそうだが、ボツになった人は「運がわるかった」ぐらいの気持ちで、またチャレンジしてくれ。デッサンとかは「気持ちのいい絵を描く力」だ。描いた人の個性が感じられる作品をまっている。いつも初心をわすれずに、な!



ユニークなCGにはユニークなキャラ

真昼のハルダーフォルク

福島県・真昼のハードディスク (20歳) ⑥ ⑦



全体でみると、背景がときどきさびしい

参考にして描く、といってもここまでやると雰囲気ぶちこわし



〈宮城県〉「上杉謙信」毘龍咲かせた最後の花/色の使いかたが、少しアライ気がするぞ。⑧



〈埼玉県〉「PIERO一座」たんちょくん/シチュエーションから楽しさが生まれればベスト。⑧

ぬりえ部門

梅麿 今月のぬりえ部門、もとの原画はファンキーKが描いたので、Kにポイントをきいてみようぞ。
ファンキーK うーむ、このC

Gはぬりえとしてはムズかしかったせいかな、投稿もあんまりなかったし……。自分自身30時間ぐらいかけて泣きながら描いてたという超ハードなCGだっ

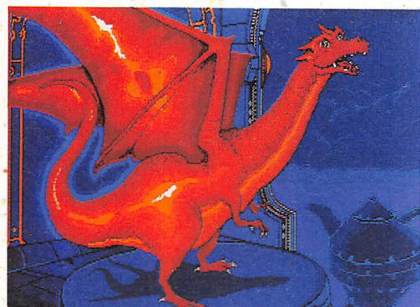
たんだな、これが。しかも、線らしき線がなかった物をMファン用に描きなおすのもすごいタイヘンだった。でも気に入っている。ポイントとして、ドラゴ

ンにインパクトがあればマルにした。背景とかはあまり考えないで、ドラゴンが目立っていればOKなのだ。今月の採用者はみごとにそれにあてはまるぞ。

ファイヤー!

千葉県・ごえもん(16歳)

G 57



48 ドラゴンが目立つ目立つ。赤系の色がうき出ているぞよ。さわつたらヤケだしそうだの。㊸(色彩18・背景14・表現力16)

剣士とんぶうの冒険 第11話「敗走」より

茨城県・坪井敏明(7歳)

G 57

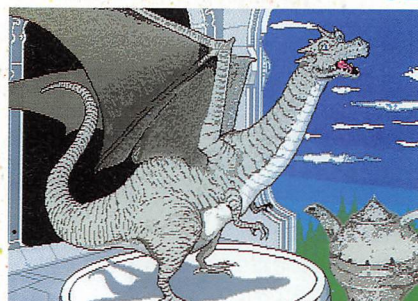


47 ややっ、なんだこれは。へんなのっ……。でもよく見たらすごくおもしろいよーん。㊸(色彩13・背景17・表現力17)

OVERSLEEP

宮城県・フェルバート・フォン・テヤモン(17歳)

G 57



44 このドラゴンがかわいている。この色使いたと、おもわず水をあげたくなってしまう。㊸(色彩15・背景15・表現力14)

1月号のごめんなさい掲載でおじゃる

梅麿 先月のお題CGは、こちらの手ちがいでしめ切りが1か月のびていたでおじゃる。勝手ながらこのお題は先月しめ切ってしまったので、しめ切りすぎてきたCGをここで載せるぞよ。おわびにこの9人にはMファンblankディスクを送ることにしたぞよ(べこべこ)。



〈長野県〉「かかってこいや」うー森田/ドット消しがうまくできているぞよ。㊸



〈大阪府〉「こらこらっ」Mist/よそ見禁物。ケガ一生。楽しくていい。㊸



〈大阪府〉「かかってきなさい」E☆T/鎧のぬり方が斬新だぜ! ㊸



〈福岡県〉「旅人」ドラゴンフィールド/女性の目がぬむたそうだ。㊸



〈新潟県〉「- γφωοομλθηρσ-」高橋直樹/ギリシャ文字が読めん。㊸



〈三重県〉「さがっている、俺かやる!!」幽裕之/ドット消しはいいけど……。㊸



〈福岡県〉「バトルフィーバー」日経高宮人/色のバランスを考えようね。㊸

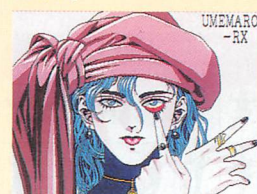


〈福岡県〉「ぬりえだよ〜」大倉健/ただぬっただけではダメなのら〜。㊸



付録ディスク CGを見よう!

付録ディスクのCGコンテンツのコーナーは圧縮ファイルのため、解凍作業が必要です。解凍作業は、新しいディスクを1枚用意して、109ページの説明をよく読んでおこなってください。梅麿のCGが表示されれば、解凍は終了です。スペースキーを押すと、メニューが表示されます。おもな操作方法は、カーソルキーで選択、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセルです。このディスクを再起動したい場合は、MSX-DOSのA>が表示されているときにRUN-CGと入力してください。BASIC上からはCG-START、BASを実行してください。



◀今月から、起動するとまずマロの描いたトビラ絵が表示されるぞよ

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

紙芝居&動画教室

今月の
POINT

- ◆ DATA文による省プログラム
- ◆ 背景と人物の合成テクニック

マイクロキャビン
中津 泰彦

講師プロフィール

株式会社マイクロキャビン・企画開発課主任、MSX2版の「X'ark」でデビュー。以後「FRAY」、『幻影都市』など、次々を手掛けるプログラマー&ゲームデザイナー。また、と

作品介绍

けんぶ 舞

Mファン92年8月号に採用されたこの作品は、シルエットであられる人物が、武道の舞をえんえんと続け、それに合わせて背景が変化していくものだ。今回この作品を付録ディスクに収録したので、じっさいに見てみよう。付録ディスクでは、CGコンテストのコーナーに入れてあるぞ。



〈作者のコメント〉 この作品は、人物と背景を同時に動かす実験として制作したものなんです。今は、デジタル化した映像をSCREEN5に変換し、アニメーションさせて、自分で撮ったビデオの編集などに使用して楽しんでいます。(東京都・小澤考)

今月はまた過去の作品を取り上げた。いきなりむずかしいのをやってもしかたないしね。

早くも大好評の第2回(年末進行で今は12月あたまで。だから本当のところは? だったりするが)。今回は「拳舞」である。この作品は、背景と人物の合成がシンプルなので、この教室にはうってつけなのだ。そのうえ、こいつはDATA文の応用に実にコンパクト/長くややこしいプログラムになりがちアニメ処理にぜひ使いたいテクニックだあ! ハアハアハア、よし、始めるぞ!

10~60 初期化、グラフィックのロード。ページは1~3だ。
80~130 グラフィックのデータをG、X、Yの配列にセット(※注欄外参照)。GXY(0~8)が背景、GXY(9~44)が人物などだ。
140~160 GXY(6)を配列Pへ。全パレットを黒にして、配列Pを表示。これは、GXY(6)をバッファとして使う苦肉の策。バッファというのは、一時的にデータを保存/加工する場所のこと。まあぶつはバッファを専用にあけてお

くこと。
180~270 黒からパレットをフェードイン(DATAは行400~430を使用)。最後に人物を合成。290~380 メインプログラム。行450~790のDATA文から1データずつ読んでいく。以下はそのデータの意味。
(-1)なら再スタート。
(0~8)背景データ(D)として登録。D=6のときのみ背景は配列Pより。
(9~44)背景Dに人物を合成表示。
(45)背景のみ表示。
(46~)ウエイト。
これって、10000+ループ回数としたほうがオレのシュミ。計算が楽なのだ。
ということで、かけ足になってしまったが、今回はこれにて。また来月に会おう! (中津)

PROGRAM

```

20 DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0
20 SCREEN 5:CLEAR 500
30 DIM G(45),X(45),Y(45),P(363)
40 FOR I=1 TO 3:SET PAGE 0,I
50 BLOAD "MAI"+HEX$(I)+".GE5",S
60 NEXT I:SET PAGE 0,0
70
80 A=0:FOR J=0 TO 140 STEP 70:FOR I=0 TO 170 STEP 85
90 G(A)=1:X(A)=I:Y(A)=J:A=A+1
100 NEXT I,J
110 FOR K=2 TO 3:FOR J=0 TO 140 STEP 70:FOR I=0 TO 210 STEP 42
120 G(A)=K:X(A)=I:Y(A)=J:A=A+1
130 NEXT I,J,K
140 COPY(0,140)-(83,208),1 TO P
150 FOR J=0 TO 14:COLOR=(J,0,0):NEXT J
160 COPY P,0 TO (86,70),0
170
180 RESTORE 400
190 FOR I=1 TO 15:READ A(0),A(1),A(2)
200 FOR J=0 TO 7
210 FOR K=0 TO 2:IF A(K)>J THEN B(K)=J
220 NEXT K
230 FOR K=0 TO 20:NEXT K
240 COLOR=(1,B(0),B(1),B(2))
250 NEXT J,I
260 FOR I=0 TO 400:NEXT I
270 COPY(0,70)-(40,138),3 TO (107,70),0,TPSET
280
290 ----- MAIN
290 RESTORE 450:FOR I=0 TO 700:NEXT I
300 READ C:IF C=-1 THEN 150
310 IF C>45 THEN FOR I=0 TO C-45:NEXT I:GOTO 300
320 IF C<9 THEN C=0:GOTO 300
330 IF D=6 THEN COPY P,0 TO (0,140),1:GOTO 350
340 COPY(X(D),Y(D))-(X(D)+83,Y(D)+68),G(D) TO (0,140),1
350 IF C=45 THEN 370
360 COPY(X(C),Y(C))-(X(C)+40,Y(C)+68),G(C) TO (21,140),1,TPSET
370 COPY(0,140)-(83,208),1 TO (86,70),0
380 GOTO 300
390
400 ----- DATA
400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1
410 DATA 4,6,4,6,4,5,5,3,5,0,0,0
420 DATA 3,2,0,4,3,1,5,4,2,6,5,3
430 DATA 7,6,4,0,0,0,7,7,7
440
450 DATA 8,11,10,9,8,0,10,11
460 DATA 35,36,37,38,150
470 DATA 37,36,35,11,10,200
480 DATA 9,10,11,12,13,14,15,16,17,18
490 DATA 19,20,28,27,12,11,10,9
500 DATA 10,11,12,13,14,36,37,38,80
510 DATA 37,36,35,11,10,200
520 DATA 7,9,8,0,10,11,12,27,34,150
530 DATA 6,39,300
540 DATA 3,16,15,14,13,2,12,1,11,0,10
550 DATA 33,150,6,41,300
560 DATA 7,10,11,12,27,28,29,30
570 DATA 31,32,150,6,40,300
580 DATA 0,9,8,0,10,11,12,13,14,15,16
590 DATA 17,18,19,20,21,1,22,2,23,3,24
600 DATA 4,25,5,26,200
610 DATA 7,27,28,29,30,31,32,28,29,30
620 DATA 31,32,28,29,30,31,32,28,27
630 DATA 12,11,10,33,80
640 DATA 4,45,3,45,2,45,1,45,0,45
650 DATA 15,16,17,18,19,20
660 DATA 8,14,13,12,11,10,9,300
670 DATA 6,34,120,7,30,130
680 DATA 6,33,120,7,31,250
690 DATA 8,15,16,17,18,19,20,28,27,12
700 DATA 11,10,9,250
710 DATA 7,9,10,11,35,36,37,38,37,36
720 DATA 35,36,37,38,37,36,35,11,12
730 DATA 27,28,29,30,31,32,28,20,19
740 DATA 18,17,16,15,14,13,12,11,10,9
750 DATA 200,10,11,12,13,14,15,16,17
760 DATA 18,19,20,19,18,17,16,15,14,13
770 DATA 12,11,10,9,600
780 DATA 6,42,400,43,44,300,43,42
790 DATA 4000,-1
    
```

裏VRAMをのぞいてみよう

ページ2
MAI-2.GE5

写真から表示画面がページ0、背景がページ1、人物などがページ2、3にわかれているのがわかる。これは、背景と人物を別々にもってグラフィックを節約するのがねらい。だけど、その2つを合成する必要がでてくる。その方法がここに示したバッファ合成。これには、人物などのバックが透明色で描かれて

いる必要がある。まずページ1の背景をページ1のバッファへ。次に人物をバッファに合成。最後にバッファをページ0に転送して終了。なぜ、こんな面倒なことをするのかというと、画面がチラつくのを防止するためなのだ。バッファを表示画面に移してみると実感としてわかって思うから実験してみてください。

ページ3
MAI-3.GE5

ページ1
MAI-1.GE5

ページ0
表示画面

※注 配列Gはグラフィックのあるページ、配列X、Yは左上の座標を意味する。ここでは、ページG(n)の座標X(n)、Y(n)にあるグラフィックのことをGX Y(n)と呼んでいる。プログラムの行340、360を参照。

同人ソフトはTAKERUでも売っている。何より手軽なトコがいいのだ!

同人ソフト



今月の
テーマ

TAKERUで買える
同人ソフト

まずはTAKERUで買ってみよう

「同人ソフトに興味もったけど、じっさいどのようにして手に入れたらいいんだらう? パンケットやコミケットは遠くて買に行けないし、通信販売はめんどくさいし……」というキミには、ブラザー工業のソフト自販機・TAKERUを利用

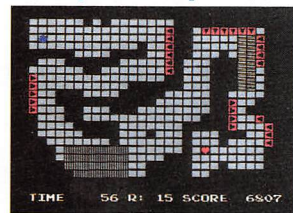
することをオススメする。

ソフト1本あたりの値段は、500~1000円でいど。そして何より手軽に買うことができるのがうれしい。そこで今回は、TAKERUであつまっている同人ソフトから、いくつかピックアップして紹介していきたい。

ほかにもこ~んなソフトがあるよん

『ほいっぷる』をふくめ、12月現在、TAKERUで販売している同人ソフトは9タイトル。スペースの都合で今回紹介でき

タイマーボール



◎去年の10月号で体験版を入れたボールはこびゲーム。MSX2/2+用、500円

るのはこれだけ。今後も増えていくそうなので、近々残りのソフトも誌面であつかつていくぞ。

MSX テクニカルガイドブック4



◎MSX2/2+用、1,500円。MSXの仕様を徹底解析! プログラマ必見だぞ

コーボーの「ほいっぷる」MSX2/2+用 イチ押し 800円

コーボー「TAKERUで買ったなかで、わしのイチ押しは、この『ほいっぷる』じゃ。特別に<同人の星>の称号をさずけるぞ」
チカ「テトリスタイプのゲームだけど、画面の下のほうからブロックを押しこむというのが新しいわ。出てくるブロックは2個ずつ必ずヨコ向き。左右反転はできるけどタテにして押しこむことはできないのね。そして、同じ模様のブロックがヨコ3つならべば消えて、規定の数だけ消せば1面クリア」
コーボー「ふむ、しかも消す3つのブロックは互いに隣接してなくても消えるのじゃ。さらに、魔法のブロックをうまくヨコ4つなら



◎BGMもなかなか、プレイ!本の値段で1本も買ってしまうのも、また魅力!

べて消すと……」
チカ「消すと……?」
コーボー「ひみつじゃ。ここから先はじっさいにやってみい」
チカ「ケチじいー!」

1面クリアっ!



◎1面クリアするたびに、こんなグルメなCGが! おなかがいっぱいちゃうぞ



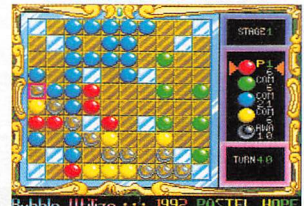
◎ゲーム中の画面。ブロックが上まで積まれてしまうとゲームオーバーになるぞ

ぼよぼよらいふ



◎4人まで対戦できる陣取りゲーム。MSX2/2+用、800円。「~2」も発売中

Bubble Utilize



◎こちらも最大4人まで遊べる、オセロ風ゲーム。MSX2/2+用、800円

同人ソフト送ってね♡

ケチじい「同人地下工房では、みんなの作った同人ソフトの紹介もやっていきたいので待ってるぞ。ソフトにサークルの代表者の住所、氏名、電話番号を書いたものを同封して右のあて先まで送るのじゃ。また、意見やそのスジの情報も同じあて先に送ってくれ」

チカ「あと、うけつけているのはMSXオンリーです。他機種のはダメですよ。おもしろい作品をたくさん送ってまーす!」

●あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「めざせ! 同人の星」係

今後のパンケット情報!

★1月10日(日)「岡山パンケット14」⇒岡山卸会館/「広島パンケット14」⇒広島市東区民文化センター/「水戸パンケット11」⇒水戸市民会館 ★1月15日(祝)「大阪パンケット20」⇒大阪府立体育会館 ★1月17日(日)「仙台パンケット19」⇒トレンドホール/「栃木パンケット5」⇒栃木県商工会議所 ★1月24日(日)「札幌パンケット22」⇒札幌市民会館/「静岡パンケット13」⇒静岡産業館/「新潟パンケット12」⇒

ブラザー文化センター ★1月31日(日)「パンケット29」⇒東京文具共和会館/「名古屋パンケット23」⇒名古屋市公会堂 ★2月7日(日)「長野パンケット6」⇒WALLKはやしホール/「沼津パンケット9」⇒沼津大手町会館/「前橋パンケット5」⇒前橋市勢多会館 ★2月11日(祝)「小倉パンケット5」⇒西日本総合展示場/「浜松パンケット11」⇒浜松駅ビル・メイ・ワン ※時間は、どの会場も11:00~15:00で、午前8:00前の来場は禁止。なお、お問い合わせはパンケット(☎03-3842-6499)までお願いします。

※ここで紹介しているソフトはすべてディスク版です。また、『MSXテクニカルガイドブック4』は、A5サイズ全100ページの解説書とディスクのセットで、アスキー出版の『MSX2テクニカルハンドブック』を持っていることを前提にして作られています。なお、お問い合わせはブラザー工業(☎052-8224)2493へ。



オランダ産新作ソフト3本を紹介

今月もまたオランダのMSX情報を紹介する。最近では韓国や中国のMSX事情はどうなっているのかというハガキも多いのだけれど、オランダのパワーはすごい! MSX-ENGINEをはじめ、以前パソコンでフリーウェアを収録したANMA、今回2本のソフトを紹介するMSX CLUB GOUDAと強力なサークルがたくさんあり、しかも、みんなが互いに協力しあっている。これは同人ソフトの理想的なカタチであるといえるのではないだろうか。

今回紹介するオランダ産ソフトは、みんな専用のかっこいいパッケージや、複数の言語でかかれたマニュアルがついて、いっばしの市販ソフトのような感じだ。とくにマニュアルが複数の言語で書かれているのはさすがだ。日本語ではかかれていないが、英語にそれほど自信がなくてもゲームに自信のある人なら内容を理解するのはそう難しいことではないだろう。

そして、この紹介記事を見て買いたくなった人のために通信販売の方法も紹介しよう。

Megadoom

激ムズシューティングゲーム
MSX CLUB GOUDA

これは横スクロールのシューティングゲームだ。自機はロボットで、ひたすら画面を右へ右へとつきすすみ、足場がないところはジャンプでとびこえる。敵キャラクターの動きは多彩なので、そのトリッキーな動きにほんろうされてしまうだろう。編集部でいちばんアクションゲームがうまいといわれるシゲルでさえもの5分でゲームオーバーになってしまうという激ムズなゲームだ。

マニュアル：オランダ語、英語
対応機種：MSX2+
RAM128K以上※注1
メディア：2DDX2



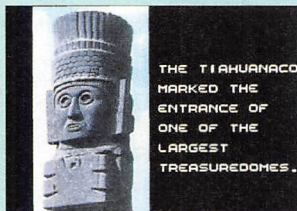
① 独特の雰囲気
のタイトル画面
デモも必見だ
② ジャンプの
タイミングを
つかむのが重要

DIX

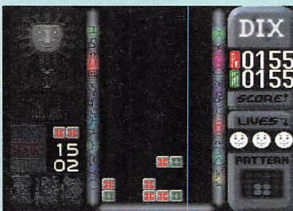
前号でも紹介したブロック消しゲーム
MSX-ENGINE

1月情報号でも紹介したこのゲームは、古代インカ帝国の遺跡に眠る財宝を求めてブロック消しにげむゲームだ。前には「内容はイマイチ……」なんて書いたけど、やっぱりやればやるほど

おもしろくなってくる。パスワードによるコンティニューつき。
マニュアル：オランダ語、英語
対応機種：MSX2/2+
メディア：2DDX1



① オープニングデモの1場面。ちゃんと英語のメッセージだ



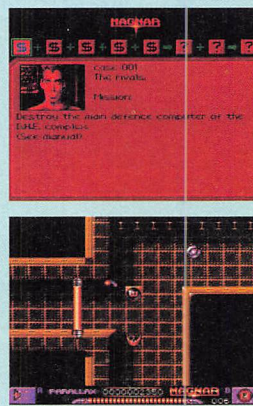
② ストンとおとしてババッと消えるのが快感になってしまふ

MAGNAR

「ソリッドスネーク」的メカバトル
MSX CLUB GOUDA

パッと見て、「あつ、『ソリッドスネーク』だ!」、「いや、『グラナダ』だ!」という声があがったゲーム。迷路をうろつく敵をおしつ、各ステージのミッションを達成するのが目的だ。敵の攻撃は多彩だし、テレポートやらこわせる壁やらのいろいろなしかけもあって、プレイヤーをあきさせない。

全8ステージあり、今回紹介したなかで、文句なしの1推しソフトだ。
マニュアル：オランダ語、ドイツ語、英語
対応機種：MSX2/2+
RAM128K以上※注2
メディア：1DDX3



① ステージ選択のあとにマニュアルをみてパスワードを入力
② こんな感じの迷路の中を敵をもとめてさまよふのだ

買っちゃいたい人への購入ガイド

上の日本のソフトを通信販売で買う方法を紹介します。すべて昨年(11月)号で紹介した国際郵便為替を使うので、大きな郵便局(集配局)で申しこもう。通信欄にはほしいソフトの名前と個数を書き、送金目的は「コンピュータソフトウエア購入代金」とする。下にそれぞ

れの価格(送料込み)と、送り先を書く。価格はオランダ通貨ギルダ(Gld)またはHfl、1ギルダは約80円)。住所は、受取人の氏名、町名及び番地、名あて地、名あて国の順になっている。

■DIX
価格……49ギルダ

送り先……MSX-ENGINE
Varsseveldseweg 159
NL-7022 LL DOETINCHEM
The Netherlands

(11月情報号とは住所がちがうが、国際郵便為替の送り先はこちらのほうがいいのだそう)

■Megadoom, MAGNAR
価格……Megadoom 40ギルダ

MAGNAR 45ギルダ
送り先……MSX CLUB GOUDA
Middelblok 159
2931 BM Gouderak
The Netherlands

また、送るときには1000円の手数料がかかる。国際郵便為替を送金してから、手元にソフトが届くまで2か月くらいかかるので気長に待とう。

Princess Maker Club

プリメ
倶楽部

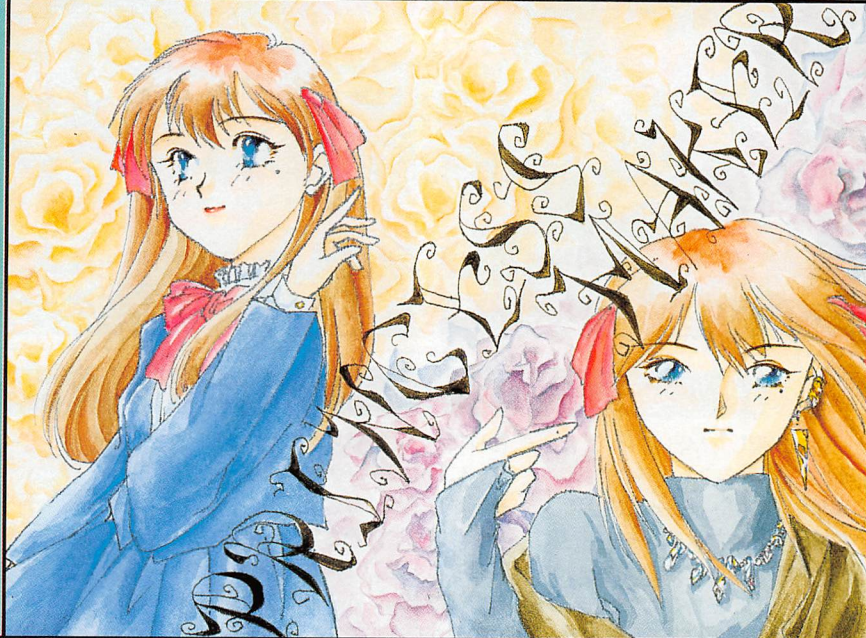
第5回

♥はじめまして、かたねゆうです。こんなに大きく載せていただけるなんて……。私は特殊な道具は使いませんし、何も考えずに描きはじめてるので、レタリングや背景はあとになって嫌々入れるのが常だったりします。(愛知県・18歳・涙の受験生なのです)
※というわけで今回のイラストのコメントでした(さ)。

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	MSX×7
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円

※ 漢字ROM、マウス対応
ターボ内の編集モード対応



ええっ!
ホントにやるのか?

読者参加プリメマルチプレイ!!

やっほ、みんなはお正月をどんなふうにごしたんだろうねえ。コタツに入って、ぬくぬくとプリメかい? そんなプリメファンに以前から希望があった「マルチプレイ」をやることにしたぞ。いろいろと問題点が多くて時間がかかってしまったけれど、ここにきてやっと実現する運びとなった。

内容としては十字軍で行ったような耐久プレイではなく、1年ごとにプレイヤーを変えていく方式をとる。実際に1か所に集まってプレイするのが望ましいが、それでは会場の近くの人しか参加できないことを考慮して、今回はこちらで用意したシ

ートに1年分のコマンドを記入してもらい、それをもとにして編集部でささやが責任を持ってプレイすることにした。これなら全国から希望者を募集できでしょ。プレイしたことのない人も、ささや特製の解説書を付けるので安心してくれ。

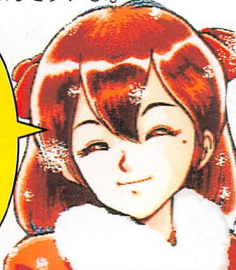
参加希望者は八ガキに住所・氏名・年齢・性別・学年(職業)・

電話番号・プリメのプレイ経験の有無・何かコメントを書いて「プリメ・マルチプレイ」係まで送ってほしい。その中から参加者を決定し、こちらから通知する。あて先は座談室の最後に。今月中には決定したいのでしめ切りは1月20日必着。何才の娘を育てたいとかの希望はややくくなるんでダメよ。

おたしをひんびくお育しなさい♡
応募待ちしまぁ



インフにゃあ、インフにゃあ、インフにゃあ



Dr.ささやの座談室でちでち

♪今回のタイトルにはかたねゆうさんのイラストを使いました。「背景のバラにはハッキリ書いて気合が入っています。レタリングにも時間をかけました。おかげで完成までに半日もかかっちゃいました」というイラストはB5サイズのボードに描いてくれた力作なのだ。12月上旬現在の彼女は、銀英伝の小説、真女神O生にハマっているようで、テスト勉強どころじゃないそう。オイオイ、だいじょうぶかい? 大学落ても、ささやのせいにしてないでね。ちなみにこのコーナーのイラストはウマけりゃいいので好きな大ききの紙に描いてくれてOKだ。

♣問題のマルチプレイ。どれだけの応募がくるか今からとても不安だ。プリメをやったことのない人も気軽に応募してね。さて、これからみんなにコマンドを記入してもらうシートを作らなきゃ。参加してくれた人にはいろいろと記念品をプレゼントするよ。

♠またまたみんなにあやまらなくちゃいけないことがあるんだ。1月号のクイズの問題6の1666年というのはまちがいで、本当は1676年なんだ。ゆるしておくれ。この問題は全員正解ということに。

♥いろいろと企画を考えてくれてありがとう。まだまだ募集中なんでよろしくね。投稿するときに年齢を書いてくださいな。では。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメ倶楽部」係

イラスト広場でおます



①ロゴがまちがえてるって? ホントだ(東京都・マサ斎藤くん・?歳)



②わははは、いつも笑わせてくれます(埼玉県・Zinくん・18歳)



③ほのほのした感じがいい(福島県・SHICHYOU KAKU.Mくん・15歳)



④編集部員あじす福田が惚れたイラスト(東京都・矢魔くん・?歳)



⑤この娘の名前はチエだろ、当たり?(大阪府・ねぎとろさん・24歳)



ファミ通 NEWS

神谷探偵事務所 涙のキャンパス

ブラザー工業 (タケルでのみ販売)

☎052-824-2493

発売中

課 体	☐×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	2,900円

高校で起こった美人教師の自殺。生徒たちは納得できず探偵に調査を依頼した。被害者の隠された過去が暴かれていく……。青春推理アドベンチャー!

美人女教師の自殺は犯罪のにおいがした

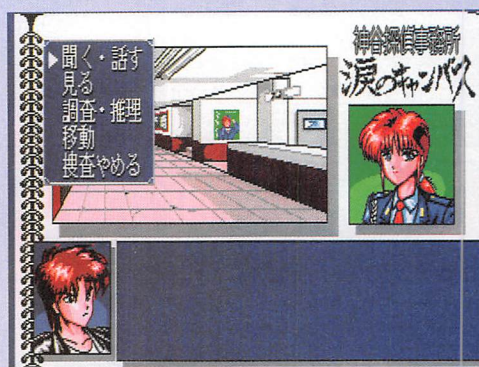
突如出現したMSXオリジナルゲーム「涙のキャンパス」は、青年私立探偵・神谷光二の活躍を描く推理アドベンチャーだ。ディスク3枚組でありながら、2,900円という破格の値段に加え、アクセス時間も高速モードなみに速いぞ。操作もパッドがあれば、それだけでOKの快適操作なんだ。

ある夜、とある高校の屋上から美人美術教師・三上裕子が飛び降りて死んだ。遺書が残されていたことから、警察は自殺として処理し、だれもがそれに納

得した。三上の教え子だった少女・仁科ゆり子をのぞいては……。ゆり子の幼なじみの探偵、神谷は彼女に依頼され、捜査を開始する。そこで神谷は、自殺のウラに複雑にからみあった男女関係が存在していたことを突き止める。やはりゆり子のいうように他殺なのではないだろうかという疑惑。犯罪のにおい。そして第2の犠牲者が思わぬところで出現する……。

はたして神谷はこの難事件を解明できるのだろうか。そして裕子の過去に何があったのか!?

わかりやすさ重視の画面構成



ゲームはすべてこの画面構成で進行する。左上に開くウインドウから命令を選んでいく。現在位置、会話相手もひと目でわかるようになっているぞ。

事件解明に挑む2人

神谷光二

主人公。わけあって中卒後、私立探偵を営んでいる。警察の谷口警部に顔がきく。



ここが神谷探偵事務所。捜査に詰まったときは、ここへ戻って、考えをまとめるといいかも。

仁科ゆり子

神谷の幼なじみ。部活の顧問の死に疑問を持ち、神谷に依頼する美人女子高生。



後半ではゆり子を使って操作することもある。神谷の幼なじみで相棒のような存在だ。制服姿もかわいい。

重要参考人リスト(一部)

事件を捜査していくうちに浮かび上がった容疑者。次々と出現して捜査は困難をさわめる……。



大友

加賀製菓の若手課長。裕子の恋人でありながら、ウラではほかの婚約者と同棲している



木下

数学教師。かつて被害者・裕子に恋し、フられていた。それを恨んで裕子を殺した?



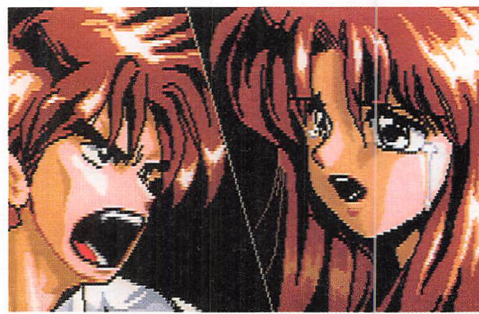
稲垣

高校の校長。独身。生徒のウワサでは、裕子に結婚を迫っていたというのだが……



郊外の住宅地。事件は学校を離れ街中へ

深夜の学校が涙に濡れる



愛がすべてを与え、誰もが幸福なときがあった。今、愛はすべてを消そうとしている

いしよく

今月の

情報

〈最終回〉

ばおばおである。前々から予告していたが、今月が最後ということになる。じつは、編集部を去ること自体は前から決まっていたのだが、このページだけでも書いてくれないか、という要望があって考えていた時期もあった。だが、やはり潔く全部辞めることにした。理由は、このページはただ書けばいいというページではないからで、移植希望順位を紹介するだけだったら意味がないと思ったのだ。編集部に籍がないのに、今までのような活動もできないし、中途半端なことはしたくないという気持ちなのだ。

雑誌で記事を書くという仕事はもう10年以上になるが、このページほど仕事の重要さという

か、責任の重さを痛感したことはなかった。それは、このページの反響が、アンケートハガキの表に書いてあるみんなのメッセージからひしひしと感ぜられるからで、苦しいこともあったけど、それがあったから、できたことやがんばれたことがいっぱいあったような気がする。

いろんなことがあった。そのたびに、みんなの励ましや感謝や叱咤の言葉があった。本当にみんなありがとう。そして、仕事が半ばにもなっていないのに去るばおばおを許してほしい。いろんな理由から、そうせざるを得なくなったわけで、こればかりはどうにもならないのだ。

出会いがあれば別れというものもある。それが人生というもの

これでお別れだけど、みんなのことは忘れない!



MSXユーザーみんなで成功させた「ソーサリアン」の移植。あの「ハワー」を忘れるな!

のなのだが、ばおばおとしては本当につらい。これからは本業のソフト開発や小説執筆に専念するが、もちろんMSXのことやMファンの読者のことは忘れない。機会があれば同業者たちにMSXを守ろうと訴えることは止めないつもりだ。「ソーサリアン」の移植成功のときにはみんな盛り上がったよね。「やればできるんですね」なんてお便りが山のようにきたけど、ばおばお自身もその言葉に感激した。あのときは、本当にできると思わなかったが、みんなと一緒にばおばおもいい体験をしたのだ。

これから先、ばおばおがどういう道をたどって行くかは、本人にも見当がつかない。ただ、いえるのは限られた人生の年月を焦りながら、必死に走って

くしかないということだ。自分にウソをつかず、今というときを十分に生きていければそれでいいと思っている。

あとは何を書こうか。伝えたいことはいっぱいあるのに言葉が出てこない。じつは今も涙が止まらないのだ。原稿を書いていて涙が出てくるなんて、生まれてこの方、いちどもなかった。頭の中は真っ白だ。これも、このページの魔力だろうか。

とにかく、みんなも命を大切に、友達や家族を大切に、与えられた人生を伸びやかに生きていてほしい。つらいときや苦しいときにこのページを思い出して、勇気をとれどした、なんてことが1回でもあったら、ばおばおとしては最高の幸せだ。

では、いつかまた会う日まで、さようなら。(ばおばお)

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	三國志III	光荣	PG	114
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	PG	81
③	4	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	78
4	3	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	60
5	5	ぼっぴるメイル	日本ファルコム	P	49
6	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	38
7	9	信長の野望・霸王伝	光荣	P	32
7	15	エルムナイト	マイクロキャビン	P	32
9	6	ストリートファイターII	カプコン	GA	30
10	7	銀河英雄伝説III	ボーステック	P	28
11	9	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	22
12	17	ストリートファイターII'	カプコン	A	21
13	12	サイレントメビウス	ガイナックス	P	17
14	22	ランス3	アリスソフト	P	11
15	9	ドラゴンクエストV	エニックス	G	9
15	16	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	9
17	18	A...III. A列車で行こう	アートディンク	P	8
17	19	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	8
17	26	太閤立志伝	光荣	P	8
17	初	スナッチャー(ACT 3)	コナミ	G	8

■1992年12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

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	1819
2	2	三國志III	光荣	PG	1545
③	4	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	1084
④	3	シムシティ	イマジニア	PG	987
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	813
6	6	ストリートファイターII	カプコン	GA	756
7	9	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	670
8	7	ダイナソア	日本ファルコム	P	656
9	8	大戦略III'90	システムソフト	P	605
⑩	10	ブライド下巻完結編	リバーヒルソフト	PG	500

■1991年1月号より1992年12月号までの集計
赤丸の数字はMSXへの移植が決定しているゲームです

ON SALE

オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

いちおう、この形での「オンセール」は今月でおしまい。来月からは装いもあらたに、ユーザーページをスタートさせる。最後だから気合いを入れて行っちゃおう。

(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TAKERU(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町田店

11月1日から11月30日までに発売されたソフト

11月13日 サウルスランチMIDI#4(D:CM-32L用)/ピッツァー/3,800円[MIDI]

19日 ANMA'S AMUSEMENT DISK(D:TAKERUで販売)/CLUB-GHQ/1,500円□〈同人ソフト〉

20日 DECALOGUE(D:TAKERUで販売)/CLUB-GHQ/1,500円□〈同人ソフト〉

ユーザーの主張

テーマ「ソフトハウスさん教えてね」

今回のテーマは、のびのびになっていた「ソフトハウスさん教えてね」だ。日頃から疑問に思っていること、あーしてほしいこーしてほしいといった、みんなの要望などにソフトハウスの方が答えてくれるというもので、編集部には山のようにハガキがとどいている。それすべてを紹介するのは不可能なので、そのなかからいくつかピックアップして、ソフトハウスに聞いてみたので読んでほしい。では、最初のハガキから。

●以前、マイクロキャビンに『プリメ』と『キャンペーン版大戦略II』移植のお礼の手紙を出したところ、キャビンの柳島さん作の『エルムナイト』CGカードが送られてきた。98版でディスク10枚組、2時間30分にもおよぶビジュアルシーンのあるこの大作を、ぜひともMSXでプレイしたい。『エルムナイト』のMSX版は発売されないのでしょうか?(宮城県/茂泉耕司)⇒残念ながらMSXへの移植は考えていません。まず、『エルムナイト』で使用しているシステム自体が、処理速度などの問題で移植が無理なこと。そして、ビジュアル3D処理をふくめたグラフィック関係が移植の際にネックになります。グラフィックデータが巨大なため、MSXのVRAMに常駐できないことが原因です。これはターボRでもおなじことで、ゲームそのものを変えないかぎり移植はできないということです。

(マイクロキャビン・伊藤)
マイクロキャビンへの質問がも

うひとつあるのでつづけていこう。

●『キャンペーン版大戦略II』では、いらなくなったユニットの処分ができないようですが、艦船や補給車といった、ほかのユニットから補給がうけられないユニットがガス欠になった場合、マップ上にそのユニットがいつまでも残ってしまっただけです。なんとかならないんですか?

(神奈川県/早田了)

⇒移植元の88版からの仕様なのでどうしようもないですが、補給条件や補給のタイミングなどもふまえて戦略を考えてみてはいかがでしょうか。(マイクロキャビン・伊藤)
編集部の大戦略担当のおさだにも聞いてみたけど、やっぱり「しよーがない」とのこと。ガックリしつつも、つぎのハガキ。

●光栄さんに質問。ボードのSLGは出さないの? それと、ウチは「ド」のつくイナカなんで、光栄の出版物を手に入れることができます。どうしたらいいのでしょうか?

(島根県/ヤッホー、闇夜巫女//)

⇒じつにタイムリーな質問ですね。12月18日に「三國志III・盤上遊戯」というボードゲームが発売されました。価格は4,800円です。ぜひ遊んでみてください。あと、カードゲームの新作として「信長の野望・霸王伝」が、12月12日に出版された。2,900円と安いので、こちらのほうもよろしく。それから出版物については、お近くの本屋さんで注文していただければ取り寄せてもらえます。通信販売を希望する

方は、当社(☎045-561-6861)までお問い合わせください。

(光栄・高津)

光栄のカードゲームなどは、本誌「FFB」や「歴史の散歩道」でも紹介しているので、バックナンバールを見てみよう。それではアスキーへの質問ハガキをば。

●アスキーの『ベストプレーベースボール』という野球ゲームは出ないのですか? ターボRのカタログには、92年春発売予定と書いてあるんだけど……。首をながくして待っているの、なるべく早く出してください。お願いします。絶対に絶対にお願いします。

(埼玉県/中村晋也)

⇒たしかにカタログには書いてありますね。じつはこのゲームのプログラマは、ファミコンの「ダービースタリオン」というソフトをつくった人なんです。あっちのほうを先にやってしまったんで、MSXユーザーのみなさんにはご迷惑をおかけしてしまいました。発売日や価格などは決まっています。もちろん、ターボR専用ということでもつくっています。もうしばらく待っててください。

(アスキー・小池)

これはバンザイだね。「激ペナ3」が期待できないんだから、この「ベストプレーベースボール」にけるしかない!

というわけで、ハガキ4枚しか載せられなかったけど、けっこう役立ったんじゃないかな。ハガキ採用者にはMファン特製ブランクディスクを送るぞ。今月紹介できなかったハガキについては、来月以降の新装ページで、くわしくは右のカコミを見よ! ではなく、

(ときちやる)

新コーナーのお知らせ

先月号でお知らせしたとおり、3月号より、このページの模様替えをすることになった。理由はいろいろあって、発売ソフトが減ってしまっただけでなく、「オンセール」というページの意味があまりなくなったとか、いま以上に読者のみんなと近づきたくなったとか、この形式にあきてしまったとか……。まあ全部ひっくるめて心機一転がんばらねばならない感じが。そこで、新コーナー「ユーザーの主張」では、常時下における内容のハガキを募集していく。

★幻のソフト探検隊⇒いまでは手に入りにくくなったソフトを買うための穴場情報。★ソフトハウスさん教えてね⇒ソフトハウスへの質問あれこれ。★ゲーム一たいほーだい⇒自分がプレイしたゲームの感想など。

このほか、ゲームのバグのチクリや、いいたいけどいえずにいたソフトハウスへのお礼や苦情など、どんなことでもけっこう。みんなのハガキを編集部がチェックし、必要があればソフトハウスへ渡してあげちゃうぞ。とにかく、すべてのハガキのあて先は、〒105東京港区新橋4-10-7 T I M MSX・FAN編集部「ユーザーの主張」係まで。送る際には、必ず自分の住所・氏名・年齢・電話番号を書くこと。なお、ハガキ採用者には、これまでどおりMファン特製ブランクディスクを進呈するぞ。とにかく、みんなのハガキが第一だから、たくさん送ってちょーだいね!!

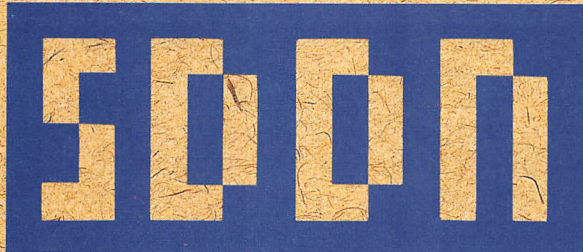
MSX

新作ソフト

カミング
スーン

ゲームインフォメーション

この時期いちばん頭を悩ますのは、早いしめ切りとはウラハラに、サンプルの到着が遅いということ。少しでも新鮮な情報を載せたいけど、しめ切りも守らねばならぬ。そんなわけで担当者もくるしんでるのだよ。



MSXトレイン

発売中だけど、しめ切りの関係上カミングスーンで紹介なのだ!

■ファミリーソフト

■☎03-3924-5435

■発売中

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
ターボ円の高速モード、マウスに対応	

これまで何度となくこのコーナーで紹介してきた「MSXトレイン」が、ついに発売された。最初に、このタイトルを聞いた

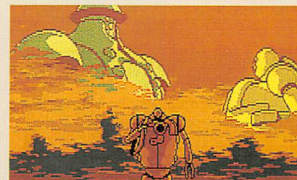
ときは「A列車で行こう」タイプのゲームかと思ったけど、意外や意外(?)、ミニゲームがキュ〜っと詰まったバラエティソフトであった。

なかみのミニゲームについては、それぞれのカコミをもらおうとして、4つのゲーム以外にも「複々線でききましょう」というお便りコーナーもあり、なかなか楽しい。1本のソフトで、いろんなゲームが味わえるんだから、考えようによってはすごくお得。さらに内容を充実させ、第2号の登場にも期待したい。

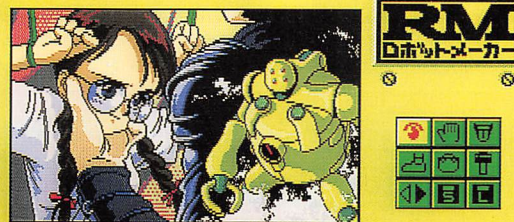
■RM(ロボットメーカー)

AVG

主人公のRMはロボットづくり職人のロボット。人間の世界で修行をつむRMは、ロボットづくりに大切な3つの条件を、そこで探していた。そんなある日、女の子の誘拐事件が発生。RMは、彼女救出にのり出すことに……。ロボットと女の子の心あたまのお話だ。



◎故郷の両親を思うRM。絵はキレイだぞ



◎画面右にあるアイコンを選んでゲームを進めていく。左にいるのが誘拐された女の子、まらら、右はRMだ



■紅のイジャン

RPG

タイトルにある「イジャン」とは、主人公のイジャン・アゼルバのこと。このイジャンが、帰らずの洞窟(ダンジョン)に迷いこんでしまった幼なじみの兄妹を救うため、魔物との戦いに挑んでいく。ダンジョンは地下に全10フロア。ひとつのフロアは20×20で構成されている。ちなみに「紅の豚」とは何の関係もない。



◎絵が表示される部分が大きいのが特徴。スッキリした画面構成もいい

■龍の華・加奈子

AVG

9月に発売された学園AVG『龍の花園』の番外編的ミニ・アドベンチャー。今回のヒロインは『龍の花園』ではワキ役だった、桂木加奈子ちゃん。サブタイトに「加奈子」という名前が使われていることからわかるように、彼女を中心にゲームが展開していく。もちろん、そのほかのキャラも総出演なのである。



◎システムは『龍の花園』とおなじ。もちろんAVGなのだ

■カルと牛

クイズ

(MSXトレインバージョン)
MSXに関する問題を集めたクイズ。この「カルと牛」は同人ソフトとしても売られているようだ。

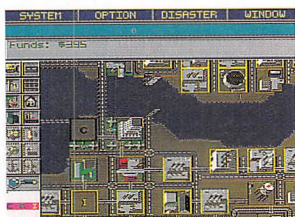


◎どーでもいーけど右から2人目の人はWINGプロレスのキョニネスに似てる

いまだ発売日未定の『シムシティー』 いったいせんたいドーしちゃったの?

去年、あるイベントにいったときに読者のひとりからこんなことをいわれた。「シムシティーは本当に出るんですか? さすがにこれだけ待たされると不安になっちゃって……。またある読者は「イマジニアの本間さんって人に絶対理由を聞いてください」と真っ赤な顔でつめよってきた。名指しで本間さんを指名してくるとはおどろいたが、こうなったらその本間さんに状況を聞くしかない。で、本間さん、本当のところどうなの?

「今回も新しい情報を出すことができなくて、ごめんなさい。



◎またまた、この画面の「シムシティー」、新しいのがこないだからガマンしてね

正直いって8ビットマシンに『シムシティー』をのせるのは、とつてもつらいです。ターボRだけの対応に仕様変更すればという意見もあったのですが、できるだけ多くの人に『シムシティー』を体験してもらいたいで、プログラマの尻をたたいています。完成まであと一歩なので、もう少し待っていてください。絶対がっかりさせない内容になります。(イマジニア株式会社 開発一課・本間)

いまわかっているのは、今月中の発売はキビシイということ。つらいけど待つしかないのだ。



◎見あきたと思うけど、またまたまた、この画面。来月こそは……。ねえ、本間さん!

『ほほ梅麿のCGコレクション1』 100作品を収録してTAKERUで発売

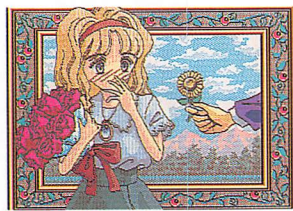
本誌でおなじみの「CGコンテスト」で掲載した優秀作100点を集めて、ブラザーのTAKERUで発売しようという計画がある。その名も『ほほ梅麿のCGコレクション1』と呼ばれ、90年から92年までの作品群が集まる予定だ。そういえばCGコンテストって「十字軍」の1コーナーとしてスタートしたんだよね。



◎92年1月号で掲載された「入内(加藤由起子)」も収録予定

うーん、なつかしい。

収録作品のなかから2点ほど下に写真を掲載しておいたが、全100作品ということで、そのボリュームは驚異だぞ。発売日は、いまのところ1月14日の予定。価格は税込で4,000円だ。「ほほ梅麿のCG描き方入門」を買った人はもちろん、CGに興味のある人には絶対おすすめだ。



◎90年12月号ではこんな作品もあったのだ「花束と女の子(東田淳二)」

今年も春から桃色旋風うら♡ 『グラムキャッツ2』はもうすぐ

今月も新しいグラフィックの紹介だ。98版から発売されるとあって、なかなかMSXの画面が出てこないけど、いま一生懸命開発しているそうなので、もうちょいガマン。発売は1月下旬の予定だ(遅れるかも) /



◎つかまえた女の子をいじめている女エリアン。こわいけどセクシー /



◎レストランでおしゃべりする、マリン(左)ときやか。うふふ♡



◎マリンの着がえシーンをのぞき見。ここで掲載の3点の写真はすべてPC-98版

『ワンダーボーイII〜』が発売延期に! 日本デクスタのコメントも掲載だ

「ワンダーボーイII モンスターランド」が、ついに発売無期延期になった。とりあえず発売元だった日本デクスタのコメントを読んでみましょう。「ワンダーボーイ・MSX版の発売が大変遅れており、ユーザーの皆様にはご迷惑をおかけいたしております。現状ではMSXのソフトの販売環境が、開発を

含めた製造コストを吸収しきれない状況ですので、当面発売ができない状態となっております。MSXファンの皆様の大きなご支援を……」(日本デクスタ株式会社・萩原)

これまでだって発売延期だったようなもの。みんなが「出してくれ〜」って呼びかければ、もしかしたら復活するかも。

ウェンディマガジンの新作と 待望の『バトスキ』復活のニュース

美少女ディスクマガジン『ピンクソックス』のあとがまとでもいべきソフトが、ウェンディマガジンから発売されそうだ。タイトルは「ベルズ・アベニュー」。現時点では、まだMSX版の発売は決まっていないが、ウェンディマガジンのスタッフによると「MSX版についても、つくる意欲はある」そうなので、けっこう期待できそうだ。正式に決定したら誌面で発表していくのでお楽しみに。

また、ブラザー工業のTAKERUで一時期発売されていた

(現在は取り扱っていない)「スーパーバトルスキンパニック」が、「MIGHTYバトルスキンパニック」とタイトルを変え、ガイナックスよりパッケージ版として販売されることになった。MSX2+/2+用でディスク4枚組。2月5日からショップにならぶ予定。なお、価格は8,800円で、ゲームの内容はいっしょだそう。前回、買いのがしちやった人には、うれしいお知らせだね。このへんの情報については、来月号でも追っかけていくのでお楽しみに。

MSX 新作発売予定表

表の見方：無印はMSX2/2+, ●はMSX1から対応、★はターボR専用、○はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、☐のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に、MIDI はMIDI にそれぞれ対応しています。なお、ブラザー工業のTAKERUで発売のソフトは、税込の価格です。

この情報は12月11日現在の予定です!

発売予定日	タイトル/メーカー名/予定価格
1月8日	●MSX・FAN2月情報号/徳間書店/980円(税込)☐
14日	●ほほ梅庵のCGコレクション1/ ブラザー工業(TAKERUのみ)、徳間書店/4000円☐
21日	●Simple ASM Ver.2.0/ブラザー工業(TAKERUのみ)/5,000円
下旬	●グラムキャッツ2/ドット企画/7,800円☐
2月5日	●MIGHTYバトルスピンパニック/ガイナックス/8,800円☐
8日	●MSX・FAN3月情報号/徳間書店/980円(税込)☐
?	●キャンペーン版大戦略II・かすたまキット/マイクロキャビン/価格未定

発売予定日	タイトル/メーカー名/予定価格
発売日未定	★ベストプレーベースボール/アスキー/価格未定☐
	シムシティー/イマジニア/価格未定
	●ベルズ・アベニュー/ウェンディマガジン/5,800円☐
	●麻雀悟空・天竺への道(ROM版)/シャノール/9,800円☐
	マイ・アイズ/パーティーソフト/7,800円
	ロードス島戦記II/ハミングバードソフト/価格未定☐
	★MIDIカラプレイヤー/ビッツ/9,800円 MIDI
	シンセサウルスVer.3.0/ビッツ/12,800円☐
	プロの碁パート5/マイティマイコンシステム/9,800円
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編/発売未定/価格未定

※表中とくにごとわりのないソフトは、すべてディスク版です。

【発売無期延期ソフト】ワンダーボーイII・モンスターランド(日本デクスタ)

ときちやるの 新作 よもやま話

「ウチの名作を全部提供するんで、TAKERUでも売ってくれへんかな〜。一緒にMSXを盛り上げていこうや!」

すべてはマイクロキャビン・田中本部長の、このひと声から始まったのだ。

ショップに行っても目につくのはPC-98やFM TOWNSのソフトばかりで、MSXのソフトなんか、棚のはじめのほうにチョコンとあるだけ。置いているところ

人気ソフトがTAKERUで続々登場する!

はまだいいほうで、MSXの「え」の字すら見当たらないショップもあり、悲しむよりもあきれられるほうが先にきちゃうことも、少なくない。MSXはいいマシンだし、おもしろいソフトだっていっぱいある。それに、なんととってもすばらしいユーザーがたくさんついている。遊びたいソフトがあるのに、それが思うように手に入らないのでは、なんにもならない。そこで立ち上がったのがマイクロキャビンであり、ソフト自販機のTAKERUに目をつけた田中本部長というわけだ。

田中本部長の行動は早かった。さっそく名古屋にあるブラザー工業に乗りこむと、冒頭で書いた「ウチの名作を〜」と提案。ブラザー工業も、つね日頃「MSXのソフトを

本格的に、それも安価でTAKERUで売っていきたい」と考えていたためトントン拍子に話はすすみ、「では、さっそく/」ということになったのだ。まさに、グッドタイミング!

「現在、いろいろなソフトハウスさんに、MSX版ソフトのTAKERU販売をお願いしているところです」と、ブラザーの荒川さん。

そんなわけで、マイクロキャビンのソフト以外にも日本ファルコンの2タイトルが、1月8日から販売を開始。さらに、ハミングバードソフトやビッツなど、数社とのあいだで交渉がつづけられている。すでに販売が内定しているソフトもかなりあるのだが、混乱をまねくといけなないので決定するまではふせておくことにする。こ

の続報および販売が決定したソフトについては、来月号でドーンと紹介する予定だ。あと、荒川さんは「TAKERU CLUBに入会しておく、きつといいことがありますよ。何かはまだ秘密ですが、来月号でお知らせします」ともいっていた。いいことって何だ? なお、お問い合わせはブラザー工業(☎052-824-2493)まで。

■新規再販ソフト(1月8日より販売開始分)
マイクロキャビン

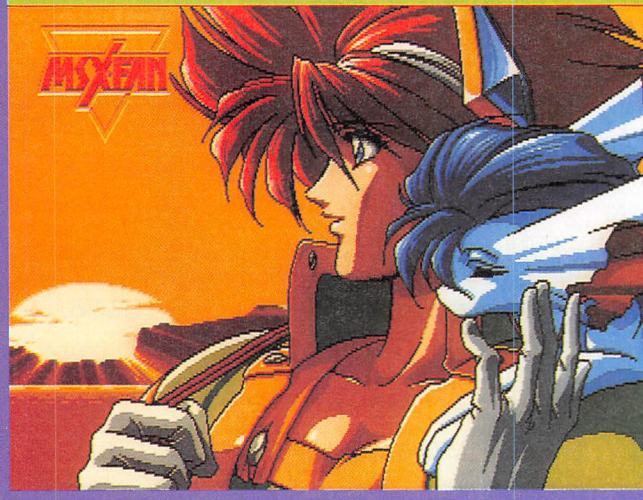
ソフト名	予定価格
サーク	4,400円
サークII	4,400円
FRAY(MSX2/2+版)	3,900円
FRAY(ターボR専用版)	3,900円
サーク・ガゼルの塔	3,900円
サタワー(?)オブキャビン	4,800円

日本ファルコム

ソフト名	予定価格
イース	3,900円

※価格はすべて税込

スーパー付録ディスクの使い方



★今月のバックストーリー

あれからどのくらい歩いたのだろうか。太陽が沈みかけシニリアとルーシャオを赤々と照らす時間になってしまった。崖の上から町を見下ろすと、もう点のように小さい。この山岳地帯を越えればすぐにアジトが見えてくるだろう。今夜中に少しでも先に進んでおきたかったが、久しぶりに見る綺麗な夕陽に足を止められてしまった。太陽が完全に沈んで空が漆黒の闇に変わると、あたりから薄気味悪い虫の声が聞こえ始める。心細さを感じながらも足を止めることはしなかった。3つの黒い影が迫っていると知らずに……。

スーパー付録ディスク FEB. 1993 DISK #17

媒体	CD×1	セーブ機能	セーブしちやだめでちゅ
対応機種	MSX 2/2+ MSX R	実質収録バイト数	1,443,840
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

今月号は大きな変化はしてませ〜ん

先月号で付録ディスクは大変身してしまったので、今月号は特に変わったところはありません。でも、ちょっとは変わっているんですよ。どこが変わったかわかりますか？ これはむずかしい質問かもしれませんね。まず、タイトルCGを見てください。ね、わかったでしょ、パッと表示するようになったでしょ、パッと。今までのようにジ〜ワ、ジ〜ワと表示するより気持ちいいでしょ。ちなみに大メニューの画面もね。え？ こんなことで気をもたせるな

て？ そんなに怒らないですよ。こっちだって苦労してるんですから。ために1年前の付録ディスクを立ち上げてみてください。これで少しは進化した付録ディスクを理解していただけるでしょう。これからも、さらなる進化を求めて日夜努力していきますので、みなさんの意見・アイデアを付録ディスク係まで送ってくださいね。

さてさて、今月号のオールディーズには「ウォーロイド」に続いてまたまたイエローホーンの「レッドゾーン」を収録しました。

これは3D立体シューティングゲームで目標物を壊しながら、全16ステージをクリアするのが目的です。なかなかスピード感があって楽しめますよ。ひとりで遊ぶにはちょうどいいですが、対戦や2人同時プレイができればもっとおもしろいゲームだったことでしょう。ちょっと残念ですね。これは解凍の必要はありません。

CGコンテストは今回に限って紙芝居も一緒に入っています。来月号では別コーナーにしますんでおゆるしを。このふたつを1枚のディスクに解凍しようと

すると、DSKFが663も必要になってしまい、ほとんど1枚全部を使ってしまいます。今月号のほかの解凍するものを一緒に入れることができなくなりますのでご注意ください。解凍することをめんどくさがって、今まで1度も実行したことがない人がいるようですが、せっかく入っているのもったいないじゃないですか。そんなにめんどろな作業じゃないですから、ぜひやってみてくださいね。

オマケにはファンダムとAVフォーラムのプログラムの改良版を収録しています。

タイトルBGM募集中!

付録ディスクのタイトルBGM用のFM音源を使った音楽です。ジャンルはオリジナルのみ。

形態はMSXのBASIC。または内蔵OPLLドライバー用のデータを&H0000番地からセーブしたものです。OPLLドライバー用データはソースMMLと一緒につけてください。

■音楽の形式について。
FM9声、FM6声+リズム、PSG3声の3通りのうち1つの組み合わせです(FM9+PSG3などは不可)。PSG3音でならずとも考えてチャンネルを割り振ってくれるとなお可。

またMML中で、PSGのM、

S、FM音源の@B3、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Vnのコマンドは使えません。

拡張音色(FM音源内蔵の15音色以外の音色)は、音色がかなり変わってしまうことがあります。

MMLで最後の休符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

■投稿時の注意

基本的にFM音楽館と同じです。81ページの投稿応募要項を参考に投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM」係まで送ってください。



◎先月号とあんまりかわりばえはしていません

★いつも買っている店に、MSXのソフトのコーナーがなくなった。おれはこれからとここでソフトを買えばいいんだ。福岡県 梶原多摩摩・17歳・MSX2+★MSXViewのベネディクトについてです。内容ともかくとして、このように、母親と子供のコミュニケーションとして、MSXが、役に立つというところは喜ばしいことです。MSXがホームコンピュータとして定着できる、1つの可能性が、このような作品に、見えてきます。Viewがもっと使いやすくなると思いますが、福岡県 安立浩・29歳・F.S.I.A.I.S.T.★MSGSの音楽データには感動しました。でも、SCC音源がないから、買おうかなとも思っています。SDスナッチャーは楽しそうでもいいけれど、今ほどにも売ってないよ。福岡県 山本圭一・16歳・F.I.X.D.J.

Mファンに
 いたい放題!

Oldies

またまたイエローホーンの作品の『レッドゾーン』を収録



この『レッドゾーン』はコスモパンサーというスーパーホークラフトを操って敵を倒していく3Dタイプのシューティングゲームです。

「RED ZONE……、かつては緑におおわれた楽園であった。ところがコンピュータに乗っ取

られ、今では人が近づくことのできない危険地帯となってしまったのだ。そこでキミはRED ZONEを人類のもとへ奪還するため主力部隊に先だってプロッサーと呼ばれる監視システムを1つ残らず破壊することが任務だ」

操作 方法

★コスモパンサーの操作

左右 ←→

上昇 ↓

(もしくはGRAPHキー。ジョイスティックの場合はトリガーB)

★照準の動き

上下左右 ↑↓←→

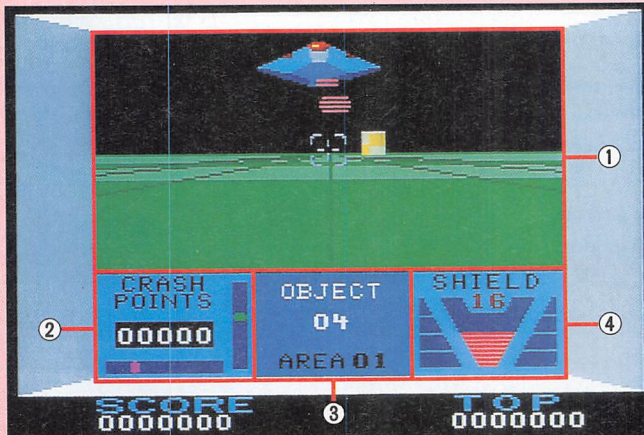
★キャノン砲の発射

スペースキー (ジョイスティックの場合はトリガーA)

基本画面の説明

①プレイヤーが操縦するスーパーホークラフト「コスモパンサー」の外視モニターを通して戦う。中央の照準を動かし、搭載された2門のビーム・キャノン砲で敵を破壊する。マリポーサ等の敵機も赤いビーム砲を撃ってくるので軌道を読み、かわさなければならない。

②画面の左下はクラッシュポイントを表示。クラッシュポイントとは敵を破壊したときに得点とは別に加算されるもので、50ポイントを越えるごとにシールド係数が2増加する。各エリアに設置されたプロッサーを全滅させない限り次のエリアには進めない。空中の敵はいくらでも出現するので、余裕があるうちにシールド係数を増やすのもいいだろう。また、クラッシュポイントの左と下のメーターはそれぞれコスモパンサーの上下と左右の動きを端的に示している。



	得点	クラッシュポイント
マリポーサー	100	1point
ポーサー	200	2points
プロッサー	1000	5points

③画面中央下はプロッサーの残存数と現在のエリアが表示されている。プロッサーに接近すると右のようなレーダー画面に変わり、プロッサーの位置とシールドの強さが表示される。シールドが弱くなると表示は赤色から黄色に変わる。

④画面右下はシールド係数計器。シールド係数とはシールド残量のことで、コスモパンサーの機体は強力なシールドで装甲されている。敵の攻撃を受けたりバリーに激突するとダメージとなり、シールドが減る。シールドが完全に解かれたときにダメージを受けるとコスモパンサーは破壊される。また上昇してから着地するとき、下降速度が速いとダメージを受けるので一度機体を持ち上げ、静かに降りなければならない。ちなみに最もダメージが大きいのはバリーに激突したときである。これだけは避けるべきであろう。

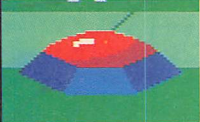


コスモパンサー

プレイヤーが操縦するスーパーホークラフトの名前が「コスモパンサー」である。最高30mまで上昇できる。2門のビーム・キャノンを装備し、機体は強力なシールドによって装甲されている。敵の攻撃や急な着地などにより、シールドは減っていき、完全に解かれたときにダメージを受けると機体は破壊されてしまう。

敵キャラクターの紹介

プロッサー



これをすべて破壊することが使命である。侵入者を監視する地上建築物で、中心の赤い部分にキャノン砲を4発当てると破壊する。

バリー



侵入者をはばむためのビーム防御壁。コスモパンサーがこれに当たるとダメージを受ける。なお、キャノン砲はこれを通り抜ける。

マリポーサー



円盤状の敵機。ビーム砲で攻撃をしてくる。コスモパンサーのキャノン砲1発で破壊できる。もっとも多く現れるキャラである。

ポーサー



26面体の形をした敵機。これは赤い目がこちらを向いているときにキャノン砲を命中させないと、破壊することができない。

AVフォーラム

今月の1本の『デジタル小学生』や『お願い神様』などの作品は終わると画面にカーソルが表示されますので、ESCキーでメニューに戻ってください。

『うねうねくん1』はジョイパッド(ポート1)のAボタンを押しながらカーソルを十字キーで動かすと描画され、スペースキーで動きだし、Bボタンで画面はクリアされます。いろいろ描いてみてね。 90ページ

CGコンテスト

今月は「紙芝居&動画教室」も居候してて、この解凍もここでできるぞ。メニューにしたがって解凍したため。さて今月のCGコンテストは、イラスト部

門上位3作品、めりえ部門1作品、マロのトピラCGを収録。紙芝居&動画教室から「拳舞」を収録したぞよ。 92ページ



ファンダムGAMES&サンプルプログラム/アル甲

■ファンダムGAMES

今月は11本を収録。中身は、あの、もと木内靖、のちの木内ヤスシが「きうちヤスシ」とまた名前を変えて(だんだん開かれていく)作った爆音発生ツールにはじまり、パーティゲームやフライトシミュレータ(ただしドットパイパー用)、激ペナ1まがいのフライ捕りゲーム、などなど、今月もバラエッチに富んでいます。バラエッチというのは、オカマでエッチという意味ではなくて、バラエティのおじさん語です。

★特別な機器が必要なもの

それはさておき、今月はターボR専用とか、2+以降用などはないので、付録ディスクのメニュー画面が見られる機種ならぜひ遊べます。ただし、「FIRE ROOM」はマウス専用、「そらをとびたい」はジョイスティック(ジョイパッド)専用です。 425ページ

■『野望の戦略』について

今月の目玉ともいえる『野望の戦略』は、データファイルなどを含む大きな作品なので、そのままでは付録ディスクに入りきれず、圧縮ファイルにして収録しています。

別にDSKFが186以上あるMSX用ディスク(ただし11月情報号以降の付録ディスクからDOSセットやPMEXTを複製しているディスクなら、DSKFが142あれば複製・解凍できます)を用意してください。付録ディスクで『野望の戦略』を選ぶと、自動的にDOSや圧縮ファイルをそのディスクにコピーし(ディスクの入れ換えはディスクチェックを含めて3回です)、解凍します。

付録ディスクがするのは、そこまでです。解凍が終了するとDOSのコマンド待ちの状態になります。ここからMSX2/2+とターボRでやり方がちがってきます。

★MSX2/2+の場合

DOSのコマンドラインからA>RUN-YABOと入力して、リターンキーを押せばゲームがはじまります。

★ターボRの場合

この作品の文字フォント定義プログラムは、DOS2では正常に動きません。したがって、通常DOS2(またはその系統のBASIC)で動いているターボRの場合は、DOS1に切り換えて遊ぶ必要があります。

ターボRをDOS1に切り換えるには、

①解凍の終わったディスクを入れたままリセットボタンを押す
②同時に数字キーの1を押したままにする

③ディスクが読みこまれ、MSX-DOS version 1.03

と表示されたら1キーをはなすこれで、ターボRでDOS1が起動します。同時に「高速モード」のランプが消え、標準モードになります。さらに、コマンドラインが「A>1」という状態になっているので、カーソルキーの上かBSキーを押してこれを消します。

ここから先は、上記のMSX2/2+とおなじです。

※CPUをチェンジするプログラムがある場合でも、けっして高速モードにはしないでください。DOS1を高速モードで動かすと、ディスクの読み書きが正常におこなわれず、ディスクを破壊するおそれがあります。



■ファンダムサンプル

3つのコーナーのサンプルプログラムを収録しています。

★新・マシン語の気持ち

NMH-2.SIM

いつものようにSimple ASMのソースプログラムを収録しています。今回は、フラグレジスタの内容を見るプログラムです。 45ページ

★スーパービギナーズ講座

SAMPLE.SB2

スプライトをカーソルキーで動かすプログラミングの基本を学ぶのが今回のテーマ。そのためのお見本です。 42ページ

★BASICピクニック

PAI.BP2

100桁とか200桁などの大きい桁数の数値を計算する方法を探るのが今回のテーマです。1つの具体例として1990年12月号に掲載した「πを500桁まで計算するプログラム」を一部修正して収録しました。 70ページ

■アル甲

アル甲5のテーマは、対戦型ヒット・アンド・ブローの思考ルーチンです。その課題応募用のプログラムを、HIT-BLOW.AL2

で収録しています。アル甲5はこのプログラムを改造して応募してください。いまのところ、コンピュータ側はランダムに答えているので、ほぼ確実に人間が勝てます。 47ページ

MIDI 三度笠

ペンネームえびちゃんソフトの便利なプログラム3種で、どれもターボR用です。①リバーブモード設定エクスクルーシブメッセージ作成ツール「REVE RB.BAS」②エクスクルーシブメッセージ「EX-SUB.ASC」③MIDIファイラー「MIDI FILE.BAS」のうち、①は「μ・SIOS」のダンプモード用、②③はBASIC用です。また、①②はローランドMT-32用ですがCM-32Lでも使えます。プログラムとともに送られてきたドキュメントを入れておいたので、

まずはそちらを読んでみましょう。

念のために②の使い方を説明すると、まず自分のMIDIのBASICプログラムをロードしてから、②の入っているディスクを入れて「MERGE」EX-SUB.ASC「リターン」。これで2つのプログラムがマージされるので、そのあと行60080、60100、60110でリバーブを設定し、行60160~60180のとおりにするだけです。違う楽器をもっている人にも、エクスクルーシブ・メッセージを知るための手掛かりになるプログラムなので活用してね。 74ページ

オマケ

オー、マケ場はミ・ド・リト今月はスクラムとAVフォーラムから計3本のオマケが入っています。

■ファンダムスクラムより

①TEMIMU1人プレイ用

②1000000000000色同時表示をA1GTで動作させる補助プログラム

どちらも12月情報号に掲載した作品に対する読者によるフォローです(付録ディスクでは①が「11月情報号」となっていますが「あまやり」です)。 40ページ

■12月号「AVフォーラム」より

③はよく見られる「ちきゅう」

名作「ちきゅう」が30秒後に見られます(MSX2の場合)。ただし、特別な圧縮を施しているため、付録ディスクのシステムがないと動きません。

※ちなみに8行上の「あまやり」は「あまやり」のあまやりです。



④ワイヤフレームの3D地球がグルグルまわる。イツツ・ア・スモールワールド

Mファンに
いいな
放題!

★新作ソフトがないソフトウェアプロとして、CGマシーンとして使っているが、この先どうなる?! (東京都三橋和弘・28歳・HBI-FIX) ★今月号の「ひで」話「ほこい」プログラムもなかなかですが、BGMがかなりカッコいい。H200色同時表示は、プログラムの内容が高度。FM音楽館もAVフォーラムも、僕より数段上の人が大勢いて、いやいやりがある。いかどかとはともかくアイデアがどんどんわいてきます。付録ディスクがついてより一層盛り上がりつつあるM・FANとMSX界。決めの言葉が見つからなかった。(静岡県/石井まき樹・17歳・A-I-S-T) ★ほくは9月号から買いはじめたけどこれをやるのもちゅうになっちゃいます。3時間やっ

てしまいます。これからはがんばってください。(千葉県/八木勝海・11歳・MSX2)

MFファンに
いいたい放題!

★TAKEURUでSimpleASMが発売されて、すぐに買い、現在アセンブラの勉強をしています。周辺の友人達は意味ねーとか、今さら79なんてなると言われながらも続けています。そりゃあ、古いのは分るけど、本当に意味がないとは思っていません。これから自分は教師(ぶん)技術になるに当り、PC98も手に入れなくてはならないと思いますが、個人的にはMSXをメインにやって行きたいと思えます。鹿嶋真真/小園健児・21歳・FSAI G T and A i m k!! ★僕は昨年の11月号から持っています。これも速く買ってしまったね。これからも期待しています。(千葉県)鈴木達隆・12歳・MSX2+ (F I X D J) ★ファンダムの中で一話はすげーおもしろい。これだけで買った価値があるぞ。(広島県)大島拓也・17歳・F S I A I R S T

今月の表紙

2月といえば……、そう「ホルスタイン渡辺」くんが飾る今月の表紙はバレンタインです。バレンタインともなれば、いろんなチョコを目にしますが、こんな大きなチョコを1度はもらってみたいと思いませんか?



◎今回のCGの原画、こんなにカワイイ女の子なら義理チョコでもいっしょね

あてましょQ

12月情報号「サーク&ガゼルの塔・アイテム当てクイズ」の答えは、Eのラビィだった。答えにGと書いてきた千葉県の楢クンの、「おもわくどおり、見事にひっかかってしまったかもしれない。音の違い。そんなヒントを入れるだろうか?」という指摘どおり、キーボードからGを押すと変な音がなるようになっていたのだ。やーい。そんな

◎たくさんあったけどEのラビィが正解でした。かんたんだったでしょ?



わけで、Eと書いてきた次の5人には、マイクロキャビンからポスターのセットをプレゼントする。⇒神奈川県・斉藤広行、石川県・片嶋弘、愛知県・河村紀彦、香川県・武藤守、福岡県・秋山準(敬称略)

ツール!

前回のテキストエディタに引き続き、今回はSCREEN5専用グラフィックエディタ&アニメーション支援ツール「SIIA NIME (by S-II)」です。圧縮

して収録していますので付録ディスクの指示通りに解凍作業を行ってください。解凍後のくわしい使い方やそのほかの事情は、本誌の「ツール/」を見てください。



☞36ページ EXT-TOOL

FM音楽館

今月は「スバルタンX」以外の採用作品5曲を収録しています。FM音楽館の小メニューに入ったあと、カーソルキーで選んでスペースキーを1度押すとその曲の説明が出てきます。そこでもう1度スペースキーを押すと演奏開始です。

曲の説明のウインドウの右下の部分に、赤い文字で書かれているのが、だいたいの演奏時間です。「×3」というのは3回リピートして演奏するという事です。

曲が終わるか、曲の途中でスペースキーを押すか、またメニューに戻ります。ただし「TRIGON~FARAWAY」だけはスペースキーを押しても演奏が終わりません。メニューに戻りたいときは、[CTR

L]+[STOP]を押して演奏をとめて、[SHIFT]+[F4]でメニューに戻ってください。

この「TRIGON~FARAWAY」は、多くのメモリを必要とするので、付録ディスクのシステムから起動できない可能性があります。起動できないときには曲の選択のときにメッセージが出ます。

この曲を聴きたい場合には、ディスクを抜いてからリセットしてBASICの画面になったあと、RUN"TRI-FARA.FM2"と打ちこんでリターンキーを押してください。また、この場合付録ディスクのメニューには戻ることができません。メニューに戻りたいときはリセットしてください。

☞70ページ

パソコン天国

CGローダー「XLDローダー」を収録。XLD画像も1枚だけ入っているのだ。ただし、このソフトはMSX-DOS2専用なのでDOS2がないと動か

ない。また、RAMも256K以上必要なので、注意してほしい。DOS2も増設RAMも持っていないという人は思い切ってA1GTを買ってしまおう!



☞84ページ EXT-PSTN

B:

1月号に隠されていたパスワード(?)がわからない人にとっておきのヒントをあげましょう。ちなみにもうクイズの応募は締め切っているのだから急いで

出してもムダだよ。ではヒントを。まず、1月号を立ち上げ、大メニュー画面にしておいてください。

★オマケのコーナーである操作をしてください。わかったら1人で喜んでね。

MSX-DOS

付録ディスクのシステムから抜けてDOS(またはDOS2)に入るコーナーです。

そろそろ存在価値がなくなってきたようなので、

近々消えるかもしれません。最近の付録ディスクは進化してしまったのでファイルをコピーする作業をしなくてもよくなりましたし……。このコーナーこそ本当の「オマケ」なのかもしれない。

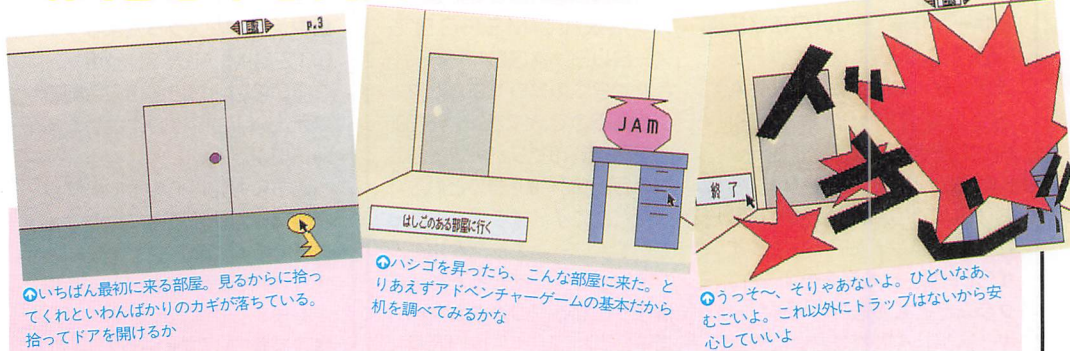
MSXView

MSXViewで遊べるかんたんなアドベンチャーゲーム「YASUYUKI HOUSE」を収録。とはいっても目的は壮大で、とある家の中に隠されている200兆円もの財宝を手に入れることなのだ。

画面上にある物をクリックするとメッセージが表示され、「はい」「いいえ」で答える方式になっている。

YASUYUKI HOUSE

©MAZ SOFT



①いちばん最初に来る部屋。見るからに拾ってくれといわんばかりのカギが落ちている。拾ってドアを開けるか

②ハンゴを昇ったら、こんな部屋に来た。とりあえずアドベンチャーゲームの基本だから机を調べてみるかな

③うっせー。そりゃあないよ。ひどいなあ、むごいよ。これ以外にトラップはないから安心していいよ

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◎◎◎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△	付録ディスクの使い方(P110)	操作方法	●レッドゾーン	REDZONE .BIN	BASICプログラムです。
今月の表紙C	付録ディスクの使い方(P112)	表紙CG	GIRI	COVER-2 .C COVER-2 .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。
ファンダム・GAMES△	ファンダム(P24~64)	掲載プログラム	●SIDE ROLL⇒爆音エディター ●1スクリーンファイト FIRE ROOM ●回る3匹 ●ドクロ ●ぞらをとびたい ●ATTACKER 愛の1000本ノック FINAL FORCE 野望の戦略 FIGHTER'S	BAKUON .FD2 1SCREEN .FD2 FIREROOM.FD2 MAWARU .FD2 DOKURO .FD2 SORA .FD2 ATTACKER.FD2 AINO1000.FD2 F-FORCE .FD2 YABOSEN .LZH FIGHTERS.FD2	拡張子「.FD2」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「.LZH」のファイルは圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプルプログラムB	新・マシン語の気持ち(P45) BASICピクニック(P70) スーパービギナーズ講座(P42)	掲載プログラム	●フラグレジスタの内容を表示する ●πを500桁まで計算する ●スプライトをカーソルキーで動かす	NMH-2 .SIM PAI .BP2 SAMPLE .SB2	「SimpleASM」用ソースファイルです。 BASICプログラムです。 BASICプログラムです。
アル甲△	アル甲5(P41)	掲載プログラム	●対戦型ヒット・アンド・ブロー(アル甲5課題)	HIT-BLOW.AL2	BASICプログラムです。
「ツールノ」△	「ツールノ」(P33、P36)	掲載プログラム	SCREEN5用グラフィックエディタ&紙芝居支援ツール「SIIANIME」	SIIANIME.LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館△	FM音楽館(P66~69)	掲載プログラム	☑WAR HAMMER ☑Chaotic State ☑IRON SMILE ☑FARAWAY ☑ステージ3BGM・天空の要塞ラピュタ	W-HAMMER.FM2 CHAOTIC .FM2 IRON .FM2 TR1-FARA.FM2 TWINBEE .FM2	BASICプログラムです。
AVフォーラム△	AVフォーラム(P90~91)	掲載プログラム	今月の1本/規定部門「私の部屋」/ 自由部門	AV-2 .BAS AV-2 .BIN SPRITE-P.SC5	起動用BASICプログラムです。 データファイルです。 データファイルです。
ほほ梅麿のCGコンテスト△	ほほ梅麿のCGコンテスト(P92~97)	掲載CG	イラスト部門「湖畔にて」/「SEA WORLD」/「プログラムしてる?」/ぬりえ部門「ファイヤー」/ぬりえ部門用教材CG、1月号のトビラCG、紙芝居&動画教室より「拳舞」	CG-2A .LZH CG-2K .LZH CG-2B .LZH	圧縮ファイルです。
パソ通天国△	パソ通天国(P84~85)	CGローダー	フリーソフトウェア「XLDローダー」	XLDMX110.LZH TOM093 .LZH	圧縮ファイルです。
MSXViewB	付録ディスクの使い方(P112)	PageBOOK	★YASUYUKI HOUSE ★収録したAVGの説明	YASHOUSE.BOK YASHOUSE.DOC	PageBOOK用ファイルです。 テキストファイルです。
MIDI8	MIDI三度笠(P74~75) 付録ディスクの使い方(P111)	MIDI音楽データ	★エクスクルーシブメッセージ ★MIDIファイラー ★リバーブモード設定エクスクルーシブメッセージ作成ツール	EX-SUB .ASC EX-SUB .TXT MIDIFILE.BAS MIDIFILE.TXT REVERB .BAS REVERB .DOC	マージ用ファイルです。 テキストファイルです。 BASICプログラムです。 テキストファイルです。 BASICプログラムです。 テキストファイルです。
あてましょQC	付録ディスクの使い方(P112)	ソフト名当てクイズ	—————	ATEQ-2 .C ATEQ-2 .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。
MSX-DOS△	付録ディスクの使い方(P112)	MSX-DOS1、2の基本セット	●MSX-DOS1 MSX-DOS2	MSXDOS .SYS COMMAND.COM MSXDOS2.SYS COMMAND2.COM	MSX2/2+用のMSX-DOS1セットと、MSX-DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています。
オマケ△	付録ディスクの使い方(P111)	1992年12月号収録のファンダムとAVフォーラムのアフターケア	●1人用「TEMIMU」 「1000000000色同時表示」をGT対応にするプログラム すぐに見られる「ちきゅう」	1PTEMIMU.FS2 GT-512CO.FS2 512COLOR.FD2 EARTH .XB EARTH-0 .XS6 EARTH-1 .XS6	BASICプログラムです。
B:C	—————	編集後記	—————	BCLN-2 .C	付録ディスク用テキストファイルです。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」(吉川栄泰・作)で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT.COM」は、フリーウェアの「PMext」(べばあみん)と★すたあ・作)です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC.LZHは、このPMextのドキュメント(テキスト)を圧縮したものです。

AT&Tが持ってきた、近未来のイメージ

ホビットという名のCPUが電話とパソコンのあり方を変える



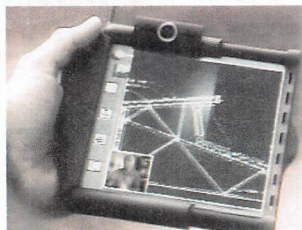
ホテルオークラのAT&T記者会見場。ステージ後方には大きなスクリーンが設置されていた

日本のNTTは前身が電々会社といういどの歴史しかないが、アメリカのNTTにあたるAT&Tは、1885年にあのグラハム・ベル(電話の発明者)が設立したという歴史を持つ。創業者の名前は、この会社の研究開発部門に残っていて、ベル研究所という。トランジスタもレーザーも〇言語も、知る人ぞ知るUNIXも、ベル研がこの世に生み出したものだ。

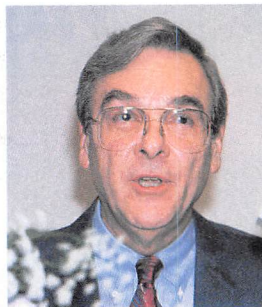
そのベル研が最近32ビットの新しいタイプのチップを開発し、それを持ってAT&Tが日本に乗りこんできた、という情報が入った。MSXとはかなり関係ないが、お土産がもらえるときいたので、いそいで記者会見に赴いた。これがすこかった。

ホテルオークラに設けられた記者会見場は、会場の向こうが霧のようなものでぼやけて見えないほど広く、中央付近の壇上には、主役のAT&Tマイクロエレクトロニクスのワーウィック社長と、ペン入力のOSを開発したゴー・コーポレーションのキャンベル社長のほか、NECや東芝の重役がずらりと並び、記者席には1つ1つに水とラジオが置かれていた。

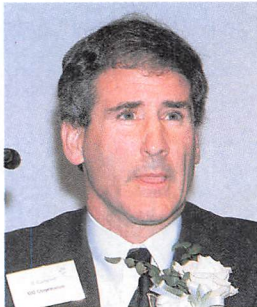
水はわかるけど、なぜラジオが。記者会見がはじまって、その謎が解けた。ワーウィック社長が口をあけたとたん、手慣れたようすの他社の32ビットパソコン向けジャーナリズムの記者たちが、いっせいにラジオを聴きはじめてからだ。英語でしゃべられると意味がわからないので退屈しのぎにラジオを聴く、のではない。ラジオのチャンネルを「日本語」にあわせ、イヤホンを入れると、「……とシームレスな関係を保ち……」などと同時通訳の音が入ってくる仕組みになっているのだ。そうか、これが同時通訳というや



お土産のビデオの映像から。上段の2カットは現実に商品化されたパーソナルコミュニケーター。ペンで画面に触れてすべての操作をおこなう。左上のカットは娘から届いたファクスを見ているシーン。下段の2カットはテレビ電話が実用化されることを前提にした近未来のイメージ



ウイリアム・J・ワーウィック AT&Tマイクロエレクトロニクス社長



ビルキャンベル ゴーコーポレーション社長(ペン入力のOSのPENPOINT開発)

つが、seamless(縫い目のない⇒一体化した)をそのままカタカナでいっているところがなんだかすこい。

ベル研が開発したのは、ホビットという名前の32ビットマイクロプロセッサ(CPUになるLSI)で、パーソナルコミュニケーター用に開発されたもの。パーソナルコミュニケーターというのは、ペン入力コンピュータと通信機能を統合した小型の携帯システムで、AT&Tが提唱する、これからのコンピュータの新しいあり方。……と、そんなこと何度いわれたってピンとこないと思っていたら、その近未来イメージを描いたビデオを見せられ、さらにアメリカで商品化されるE〇社製パーソナルコミュニケーターの実演があった。わつ、これはほんとにすこい。

ほとんどが液晶ディスプレイでめられた、大きめのノートくらいの通信

機能を持つコンピュータ。マウスと似た感じでアイコンや項目をペンで指示し、必要に応じて手書きで文字や絵を入力する(文字はたちまち内部のフォントに置きかわる)。電話をかけるときもこの画面からかけられ、液晶に表示されているものをそのままファクスしたり、ファクスから送られてきたものを液晶に表示したりもできる。相手がおなじパーソナルコミュニケーターを持っていれば、ボイスメール(音声データをデータ化したメッセージ)もやりとりできる。機能は高度で、しかもわかりやすい。コンピュータというより、それより一歩進んだ「道具」という感じ。

実演に使われた製品は日本では販売しないが、このチップを使った製品をNECと東芝がそれぞれ開発するそう。しばらく先になるだろうけど、どんなものが出てくるか、楽しみだ。

次号はもうすぐ春がやってくる、新しくて明るい物語を持って **2月8日発売** 予価980円

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
柄澤宏男
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+川尻淳史+鶴田洋志+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代+石橋憲吾+奥成洋輔+奥義之+笹谷尚弘+福田昌弘+村山和幸+山口直樹+山田真幸
CONTRIBUTORS
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫+鈴木伸一+馬場俊輔+早坂泰成+矢塚修三
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイン<釜田泰行>+TERRACE
ILLUSTRATORS
しまつ★どんき+中野カンフー+野見山つつじ+成田保宏+南辰真
COVER CG DESIGNER
ホルスタイン渡辺
FINISH DESIGNERS
衛あくせす+味ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆読者のみなさんはお正月が終わり、92年度最後のコーナーを回るころだろうか、わたしたちはこれからクリスマスに突入するころだ。この季節になるたびに、気になることがある◆それはクリスマスをXを使って書いたときの表記。辞書を見ると、「Xmas」とその省略形と思われる「Xm.」の2種類の表記だけが載っていて、わざわざ「X'masと書くのは誤り」と注意する辞書さえある。しかし、現実には「Xmas」と書いてあるものがきわめて多い◆商店街やスーパーのチラシにはじまり、町中のポスターや看板、垂れ幕、いたるところにこの表記がある。マクドナルドや東京ディズニーランドのポスターにも堂々と「X'mas」と書いてあってちよつとびっくりした◆さっき東京ローカル情報誌の表紙で「X'mas」という新しい表記を見つけた。いったい、これはなんなのだろう◆もしかしら、わたしの知らないあいだに、「」付きのほうが正しい表記になってしまったのだろうか? 答えろ、国語審議会。(二)

A D ★ I N D E X

アスキー	表3
電子技術教育協会	35
徳間書店	83
ブラザー工業	表2
松下電器産業	表4

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)

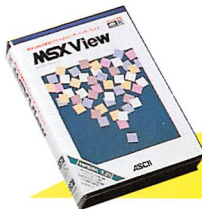
MSX View 1.21



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-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属。
- 対応機種：Panasonic FS-A1ST



【ご注意】Panasonic FS-A1GT (松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

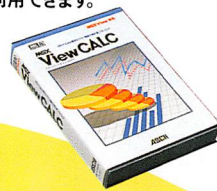
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC (ビュー・カルク)

MSX ViewCALC



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種類のグラフから選択したグラフが作成可能。●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をご使用するには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ (MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格：30,000円 (送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

- 対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
※MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になります。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。



RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス MSX-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格：20,000円 (税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

- 対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R



【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみ取り扱っており、ご購入の申し込み・お問い合わせは、株式会社アスキー 直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

高速で大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface (エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSX HD Interface

価格：30,000円 (送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応

- ▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。



MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート MSX-Datapak (エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapak

価格：12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapakは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容：●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
- 対応機種：MSX、MSX2、MSX2+
- メディア：3.5-2DD



■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapak turbo R版 (エムエスエックス・データパック・ターボアルバージョン)

MSX-Datapak turbo R版

価格：12,000円 (送料1,000円)

MSX-Datapak turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

- 内容：●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2 (コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用方法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
- 対応機種：MSX turbo R
- メディア：3.5-2DD



高速・高機能通信ソフトMSX-TERM (エムエスエックス・ターム)

MSX-TERM

TAKERUにて発売中

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

- 対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
- 対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

【ご注意】この商品のご購入についてのお問い合わせは、プラザ工業㈱ TAKERU事務局 (電話 052-824-2493) までお願いいたします。

MSX-DOS2 TOOLS (エムエスエックス・ドズ 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グ。デバッグをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。 ※MSX 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。下記宛ご請求ください。

〒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 多彩な機能をカンタン操作。
1 GUINソフト、MSX View内蔵。
- 2 ゲームを高度にスピーディーに。
2 大容量メインメモリ、512KB。
- 3 デジタルサウンドが楽しい。
3 M-DIインターフェイス搭載。



MSX用マウス(別売)
FS-JM1-H
標準価格7,800円(税別)

ここまでできるMSX、A1GT新登場。

A1GT

MSX turbo R パソコン

FS-A1GT 本体価格 **99,800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)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



T 1062053170986

©徳間書店インターメディア1993

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-17

MSX2+

1993
FEBRUARY

2月
情報号

平成5年2月10日発行
第7巻第5号(通巻11号)
第三種郵便物認可

発行人 新登宏男
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

〒105 東京都港区新橋4-10-1
東京都港区新橋4-10-7

定価 980円
(本体951円)