

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



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



するには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中) か必要です。 「戦国ソーサリアン」(¥4,800) も好 辞発売中/



MSX,MSX2~で、Z-80のマシン語プログラムをアセンブリ 言語を使って作成できる、エディタアセンブラ「SimpieASM」。 徳間書店「MSXFAN」8月号から連載記事もスタート!発売 当時、39,800円の所を何と5,000円。 既にTAKERUでしか手に入りませんよ! MSXユーザーは注目!

ィタアセンブラはソースプログラムを編集する ィタと、ソースプログラムをマシン語に変換する アセンブラ、さらにマシン語プログラムのためのモ ニタ機能を含みます。エディタはBASICのスクリーンエディタ感覚で取扱うことができます。文字列検索、文字列変換もできます。このエディタアセンブラは、 オンメモリで編集から実行までできますので効率よ プログラムが開発できます。



価格¥5.000

- ■対応機種: MSX MSX2/2+turbo R
- ■企画/開発:コーラル

FAN ATTACK

0 シムシティー

MSX版のすべてをチェック/

ブライ下巻完結編

発売前の予備知識、基本システムの紹介だ/

◎ ハイドライド

付録ディスクでよみがえった名作の攻略だ/

FAN NEWS

● 夢二・浅草綺譚 大正時代が舞台のノスタルジックAVG

PROGRAM

◎ ファンダム

プロコン第1次候補作品10本掲載/

- **⑩ ファンダムスクラム**
- 動 新・マシン語の気持ち
- の あしたは晴れだ!
- ⑩ BASICピクニック

DOSに関する13項目

● FM音楽館

オリジナル3本+GM3本+軍歌カラオケ1本

- **⑩ ゲーム十字軍**

のぞき穴:スーパーバトルスキンパニックほか/通り抜け:シャロム、ブ ライ上巻ほか/歴史の散歩道:キャンペーン版第戦略 II・ユニットトーナメ ント/読者対抗マルチプレイ: 日時間耐久マルチ〜大阪の陣〜への道//桃 色図鑑: 晩夏の夜はスプラッター

情 報FFB 夏のイベントの報告、バックナンバー情報ほか

- の GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報
- ⑤ ほぼ梅麿のCGコンテスト

いよいよ今月から「ぬりえ部門」の作品評価が始まるぞよ

⑩ ゲーム制作講座 実際のゲーム制作現場は会議の嵐

⑩ パソ通天国

新装開店、大ゲーム特集/

INFORMATION

- ON SALE フ月発売ソフトを再チェック/
- COMING SOON マイクロキャビンの新作『わくわくキャビンパニック』の情報満載/
- MSX新作発売予定表 B月17日現在の情報
- ⋒ 今月のいーしょーくー情報
- FAN CLIP

来日したMSX-ENGINE編集長 Loek van kooten

- 投稿応募要項(応募用紙/投稿ありがとう)
- 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント
- ◎ MIDI三度笠

新規スタート/MSXでMIDIをやりたい人すべてが対象/

⑩ GTフォーラム なんでもござれ/

新企画スタート

プリメ倶楽部

internationalization

特別付録

付録にディスクをつけて一周年/ 超名作RPG収録//

スーパー付録ディスク#13

·ズ>『ハイドライド』

元祖アクションRPGの名作中の名作が遊べる/ <レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンブルブログラム /FM音楽館/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほほ梅鴈のCGコンテス ト/パソ通天国/ゲーム十字軍/COMING SOON/あてましょQ/ オマケ/MSX-DOS

の スーパー付録ディスクの使い方

●スペック表の見方

- Mファンソフト o
 - 203-3431-1627 €
- 1月23日発売予定 €

0	₹250 ×2 ₽	媒体
0	N5X2/2+	対応機種
0	128K	VRAM
0	ディスク	セーブ機能
0	6,800円	価格
0	6,800円	i 格

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。 〇媒体と音源/WildROM、 励はディスク、 下 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F M音順)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になって いる「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味してい ます。 3対応機種/そのソフトの仕様がMSX I で動くタイプのものは MSQ MSQ2/2+、MSX2はMSQ2/2+、MSX2+でしか動かないものは MSX12+専用、ターボRでしか動かないものは ■回と表記されています。 6 RAM、VRAMの容量/MSXI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 ープ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方 法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティン グゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能 がある場合はそのことを明記してあります。●価格/消費税別のメーカー側 の希望販売価格です。
の備考欄。

●ディスク収録マーク

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

●記事中の価格表記について とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合 わせについて

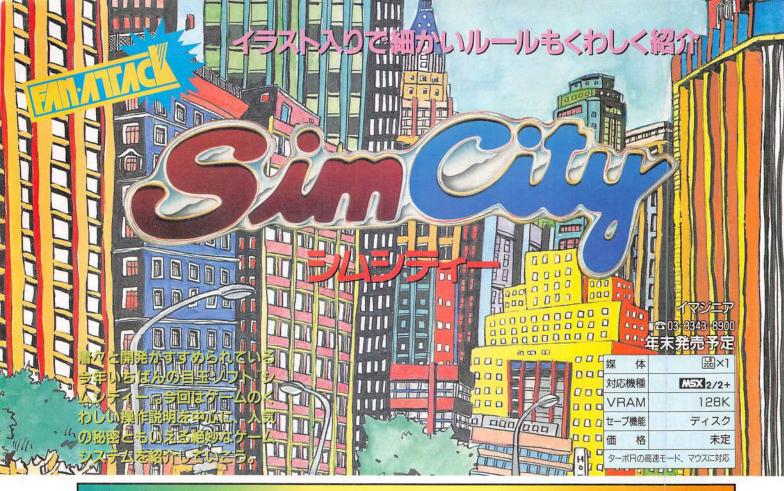
読者のみなさまのお問い合わせは、休日 をのぞく月曜から金曜の午後4時から6 時の間、下記の番号で受けつけています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさい お答えしておりません。

22 03-3431-1627



→P1160

「スーパー付録ディスクの使い方」参照



今回も巻頭で大特集の「シム シティー』だが、いきなり悲し いお知らせをしなくてはならな くなった。なんと発売が年末に 延びてしまったのだ。そんなわ けで、残念ながら今回もPC-98版での紹介となってしまった。 さすが世界で大ヒットを飛ばし た名作だけあって、移植のほう も生半可な努力ではないのだろ う。ちゃんと納得のいくソフト に仕上げてくれるなら、イマジ ニア様、わたしはいつまでもあ

一緒につきあう土地。じっくり選ぼう

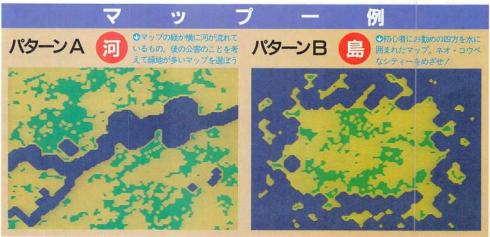
なたを待つわ……と、いいたい ところだが、それでは全国の気 の早いMSXユーザーにおこら れてしまうので、今回も最新情 報をお伝えする。

さあ下の写真を見てくれ。こ れは先月号のSTEP1で紹介 した、ゲームをプレイする上で いちばん最初におこなうマップ

セレクトの画面だ。それももち ろんMSX版だぞ/

市長さんとなったキミは、自 分の開発する場所を決めるべく たくさんの地図を広げた。さあ わたしの必要としている土地は どこだろう? ってところだ。 そして、選ぶ地図は完全なラン ダムで作成されるから、スーパ

ーファミコン版のように数は限 定されない。地図は無限に選べ るのだ。だから友達の開発する 土地と、自分の開発する土地が 一緒になるなんてことはまずな い。プレイヤーの数だけ地形が あるのさ。だから、キミたちが プレイするときは、下の画面写 真とは違うマップになるわけだ。



© 1989/1991 Maxis software All rights reserved/IMAGINEER Co., Ltd. ●追加情報······漢字ROMなしでもメッセージが漢字で表示されることに決定。さらに、高速モードにも対応することになった。

国 指 世 100 万 都 市

「シムシティー」は街を作るのが目的だから、最終目的というのは存在しない。しかし、ゲームとしてのメリハリをつけるために用意されているのが、人口の増加による街の呼び名の変化である。キミの住んでいる街の名前にも、かならず最後に「町」

とか「村」とかついているだろう? 「シムシティー」の中の街だって例外ではないのだ。表を見てくれれば一目瞭然、英語での呼び名ではあるけど結局は何も変わらない。「BABO」という街を作ったら、いちばん最初は「バボ村」。発展していけば「バ

◇小さな街の青年市長が、長年の開発と苦労により立派な名市長へと成長するのだ

ボ町」「バボ市」と変わってくる わけだ。そしてユーザーが夢み ている目標こそ、巨大都市「メガ ロポリス」にすることなのだ。し かし、ちょっとやそっとの努力 ではメトロポリスすら難しいぞ。 どうだい? 夢がまたひとつ大 きくなったかな?

●ビレッジ(人口0~1999人)

ゲームを始めると、まずここからスタートだ。日本でいう「村」にあたるもの。多分、発電 所と住宅地に工場ぐらいの小さな街でしかないだろうが、やはり基礎が肝心なのだぞ。

●タウン(人口2000~9999人)

日本でいう「町」にあたる規模、商業地域もできて、いよいよ街の骨格ができあがってくる。ここでいい加減な地域の配置をしてしまうと、後々えらい目にあうぞ。

●シティー(人口10000~49999人)

日本でいう「市」ぐらいのものだろう。名前もちょっとかっこよくなっていよいよ街らしくなってきた。人口の増加にともない、はやくも交通渋帯が始まってくるだろう。

●キャピタル(人口50000~99999人)

日本でいうなら「県庁所在地」ってとこか。雑な計画だと、それまでなんとなく成長していた街も、ブッツリ人口の増加が止まってしまう。特殊な建物もそろそろ要求される。

●メトロポリス(人口100000~499999人)

日本でいえば「政令指定都市」。 キミの都市計画が正しくなければ、決してここまで街を広げることはできないだろう。 広かったマップも、 もうそろそろ埋まってきているはず。

メガロポリス(人口500000人~)

日本でいえば、まさに「東京」。土地も埋まり、建築も一通りし終えた街はまさに日本の再開発事業のよう。すべての問題が市長さんの手腕にかかってくるぞ。うお!

年に一度の予算配分

世の中、何をやってもお金がかかる。街の運営ともなると、すごい金額だろう。経営計画だってキミのこづかい帳の比ではない。しかしこのゲームでは、それをこづかい帳のレベルまで簡素にしている。それが右の写真の予算表。毎年12月になるとこのウィンドウが勝手に登場する。

010

市長(プレイヤー)の決めるこ

とは、住民にかける税金の額。 それから、街の運営上不可欠な 3つの部署、交通局・警察署・ 消防署に予算を与えてやらなく てはならない。それぞれ必要な 金額をあちらから要求してくる。

普通、税金は7~8%くらい。 税金での収入が街の唯一の財源 だから、お金のない時期はつい 税率を上げたくなる。だけど「税 金の高い街はイヤ」といって住 民は去っていってしまうかもしれない。これでは元も子もない。それから要求への配分率も全額払ってあげないと、問題が生じる。警察署に払わなければ犯罪が多発する(『ロボコップ』みたいだ)し、交通局に金を出さないと、何と道が壊れていく。すべてが住民が逃げ出していく大きな要因となってしまうのだ。住民あっての街なのである。



MSX版最新画面にみる「街の崩壊」

今回のMSX版はなんとマップが退化していく。これは交通局に予算を満足に 払ってあげないと起こるイベントで、道路・線路の整備をしないためにとこ ろどころで道が壊れてしまうのだ。こんな街には誰も住みたくないぞ!



これはボストンのある地区。とこにでもある街の風景だが、この街には金がなかった

○ 首体が整備されたくなると 、 道が壊れていった 一光帯も記さる。 橋も壊れ、住民は去る

命 옖 衙 世 0 短 5 « 9

市街全景アイコンを使え



街を造成するた めに使用する「エ ディット画面」と

双璧をなす重要な画面が「市街 全景」だ。この画面はエディット 画面で表示する場所へ瞬時に移 動することができ、さらに街の データも見られるという便利な 画面なのである。

街のデータとは、いま自分が 作っている街の状況のことで、 それをリアルタイムであれこれ 知ることができるのだ。まあ、

街の「内科検診」ってとこだろう か。その検診は、例によって画 面左にあるアイコンで、かんた んに操作が可能なのである。こ こでわかるのは、交通、人口、 犯罪をはじめとする、街のもろ もろの情報で、くわしくは下で 紹介している「市街地全景アイ コン解説」を見てくれい。

ちなみに、いちばん上にある アイコンは、表示されたデータ をクリアするためのものなので 説明は省略した。

メニュー・バーを使え

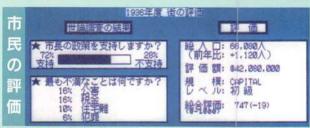
前回まで全然触れなかったけ れど、ゲーム中アイコン以上に お世話になるのが、エディット 画面の上に広がる青い横棒「メ ニューバー」だ。メニューバーは 大きく4つに分かれていて、左 から「システム」「オブション」 「災害」「ウィンドウ」の順だ。日 本語表示ならば以上の通り表記 される。内容は「システム」が街 のセーブ・ロード。「オプション」

がゲーム中の基本設定の変更。 「災害」は災害についての操作で、 災害の有無についてもここで設 定する。「ウィンドウ」は、各種 画面を呼び出すもの。これらは アイコンのときのようにその位 置をクリックすれば、選択メニ ューが小さく出現し、もう一度 選べばよい。かんたんな操作な のだ。では詳しい説明をしてい こう。

メニューバーの解説 その1

ウィンドウ

メニューバー4つの中で、もっと も使用頻度が高いと思われるのが 「ウィンドウ」だ。ウィンドウのメ ニューは全部で5つ。「マップ」 「グラフ」「予算」「エディット」「評 価」の順で並んでいる。「マップ」 は市街全景画面を呼び出すところ で、逆に「エディット」では文字通 りエディット画面を呼び出すとこ ろ。つまり基本の2画面を切り換 えるには、かならずこの「ウィンド ウ」を経由しないといけないとい うことだ。「予算」は、前のページ



○住民の評価はシビアだ。税金を上げようものならあっという間に去っていく

街 ΙΞΙ



電線の引いてある部分はピンク色 で、発電所は緑色の点、電気が供 給されている区画は白い点で地図 が塗られる。逆に電気が流れてい ない区画は黒い点で表示される。 災害のひとつ「地震」が起こった ときは停電が起こりやすい。もし 停電になったときは、すみやかに 電線を引いてあげること。電気の 流れない区画は発展しないぞ。



街中の道路を黒色で、線路はピン ク色で塗られる。正しく道が整備 されているか、ちゃんと地域同士 が連絡されているかを調べてみよ う。あまり道路が多いと、今度は 逆に自動車によって出される排気 ガスが公害を招くおそれもあるの で、少しずつ黒(道路)をピンク (鉄道)にしていくように。めざせ 鉄道王?



ここを選択すると小メニューが出 て、2種類のどちらかを選ぶこと になる。「人口密度」(写真)は刻々 と変化する住民の人口密度を色の 濃さで表したもので、赤い地区ほ ど人口密度が高い。「人口増加率」 も同じく人口の増減を色の濃さで 表示する。停滞した街はまさに真 っ青に染まるので、それだけには しないように。



ク色に染めあげてしまえ

道路の混雑しているところを見つ けるのがこのアイコン。赤くなっ ている場所は渋滞地域で、もはや 道路の限界を越えて利用している ということ。そういう場所は即座 に線路に変えてしまおう。そのま までは、渋滞は解消されないぞ。 それにしても渋滞している自動車 のアニメーションってアブラムシ の大群のようで、気色悪いよん。



1



メニューバーの解説 その2

じっくりと市政を行う市長さんも、 たまには休息が必要。ここではゲ ームのセーブ・ロードを行うので、 疲れたらセーブして寝ちゃおう。 ほかにも、あきっぽいユーザーの ために街の名前を変えてセーブし たりもできる。突然シナリオがや りたくなったときの「シナリオを 選ぶ」コマンドや、挫折して新たな 新天地をもとめてしまう「新しい 街をつくる」コマンドもある(マ

ップはまた最初から選び直さなく てはいけないけれど)。これはリセ ットいらずの親切設計ってやつだ。 ちなみにPC-98版にあった、自 分の街をプリンタを使ってプリン トアウトする「ハードコピー」とい うコマンドは、MSX版ではなくな った。

SYSTEM

DISASTER OPTION

WINDOW

Bono Bono

Jun 1991

unds:

市政予算

街の名

わしいものと思ってくれ。現在の

人口もわかるのでちょくちょく見

てみよう。最後の「グラフ」はちょ

っと変わりダネで、街の過去10年

間、もしくは120年間の発展状況

を6つの折れ線グラフで表示して

くれるというもの。これで街の歩

みがわかるのだ。

メニューバーの解説その3

オプション

●自動的に整地する

ユニットを置いたり道路を敷いた りするときに、いちいち「ブルドー ザー・アイコンを使わなくても建 設できるようになる設定。はっき りいってこれは便利。

●予算の自動配分

毎年決める予算を自動調節させて、 ウィンドウを自動的に出なくさせ る。つまりハンコを押すだけだっ た予算案を、それすら秘書まかせ にしてしまう不精な設定。

●現地へ直行

災害が発生したときなど、わが街 に大きな事件が発生したときに、

自動的にその位置のエディット画 面に切り換えてくれる設定。呼ば れたくない事ばかり起きる。

サウンド

「サウンドあり」「~なし」のどち らかになっている。このゲームに BGMはないが、エディットしたと きの効果音やクラクションなどは 鳴る。それの有無。

●スピードの設定

ゲーム内の時間の進行スピードを 5段階から選べる。最速だとすぐ に1年がたってしまう。時間を停 止させてじっくり建設することも 可能なので、意外と重宝する。

●高速アニメーション

エディット画面内では飛行機や鉄 道が移動し、工場の煙がなびいて いる。この機能を解除すると、そ のアニメのスピードが遅くなり、 処理速度が上がるぞ。

街の軌跡をグラフ化してみる

でのべた予算のウインドウを自分

から呼び出すことができる。つま

り月単位で税率を増減することも

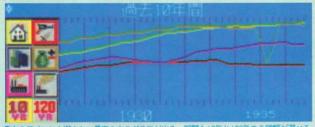
できる(『シムシティー」は月単位

で表記がカウントされていく)。お

もしろいのが「評価」で、街の世論

調査をしてくれるものだ。エディ

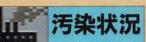
ット画面にあった要求グラフのく



○左のアイコンを選ぶと、最高6本のグラフが出る。期間も10年と | 20年の2種類が選べる

DISASTER〈災害〉は次頁





道路にいる自動車の排気ガスや騒 音、工場や火力発電所からの煤煙 による大気汚染、空港の騒音、港 の水質汚染、さらにはスタジアム に来る客のマイカーによる交通渋 滞などなど、さまざまな公害の汚 染状況を、色分けしたもの。ひど いと街中が真っ赤に染まる。公害 に汚染された地域には住民は住み たがらない。



これが裏紅に染まると怪獣が来るかも

スラムなど、悪の温床を見つける ことのできる「犯罪発生率分布 図」。犯罪発生率は、人口密度・地 価・警察署の管轄範囲などから影 響を受けていて、犯罪をほうって おくとやっぱり住民は去っていく。 ゲーム中「大統領が鎮圧のために 軍隊を送るぞ」というメッセージ が出たりもするが、ホントに登場 はしないらしい。残念。





税金の徴収率を決める「地価」の 高低を色分けするもの。地価の細 かい状態は、エディット画面の虫 めがねのアイコンで調査可能だ。 地価が安いとスラム化して住民が 逃げ出すし、逆にあんまり高いと 税金が払えずにやっぱり住民はい なくなる。難しいところ。ちなみ に普通にゲームをしたときは、こ んなにきれいに色分けされない。



ゾート地を作って地上げも可能

これも2種類から選択する。中身 は似たようなもので、警察署と消 防署の管轄範囲をしめしたものだ。 どちらの施設も、ただ街の真ん中 に置けばいい、というものではな い。配置された場所を中心に広が る、一定の大きさの管轄範囲で街 を塗りつぶさなくては、街全体の 治安は守れない。ただ並んで建て ても意味はないぞ。



○管轄区域を並べて地図を埋める

メニューバーの解説 その4

DISASTER

災害

天災は忘れたころにやってくる、というのは常識内でのハナシ。『シムシティー』では好きなときに好きな災害をもたらすことができるのだ。これぞまさに神になった気分。いや悪魔になったというべきか? とにかく普通の街作りにあきたら、どんな災害もあなたのお好み次第。あなた色に染まります。でも街をメチャメチャにする前にセーブは忘れずにね。

もちろん災害は、プレイヤーの予期しないときにも起こる。そして、ときにはあなたがていねいに育てあげた愛する街を、復興不可能なまでにたたきのめすことも往々にしてあるのだ。そんなのやだ、という人のためにあるのが、メニューの最後に控えている「災害なし」の選択。メガロポリスを目指す人はどうしても災害なしにする傾向があるようだ。でも、あえて災害が起こったときの、あの緊迫感がたまらないのだ。これぞ『シムシティー』の問題時、

「災害メニュー」で選べる災害は全部で6種類。「メルトダウン」と「難破」の残り2つはなぜか選ぶことができない。どうしても見たい人は、メルトダウンに限り、シナリオモードで体験できるから、そちらを利用するといい。もう二度と見たくなくなるかもよ。



○このメニューが出現。どれにする?

シナリオモード



○メルトダウンはこのモードで選べる

水

残ったものは地面だけ

洪

海や川のそばに突然青い水流が動き出す。それが洪水だ。火災と同じように少しずつ拡大し、建物を破壊してしまう(津波で流してしまうのか?)。移動した跡には何も残らず、空き地と同じさら地が残される。洪水の場合、火災のような対処法がこれといって存在しない上にすぐに消えたりもしないので、発生したらただ見守るしかない。

公園より空気の浄化に役立つ森林を削られると非常に悲しい。





別録 海岸をならせ

とにかくまったく予測・予知が不可能の災害なので、起きたら不幸という、まさに天災の洪水。なるべく高価な建物は沿岸部に建てない、というのではあまりにも消極的。ここでウワサ話をひとつ。海岸線の地面をブルドーザーで舗装してやると洪水は起こりにくいみたいだ。



火

燃えろ栄光

火災は地図上のドコにでも発生する。突如として燃え上がった炎はその区画を焼け野原にしてしまうし、始めは小さい炎だからといって油断するとどんどん拡大していってあとが恐い。火の手は森林や建物の上では燃え広がり、炎の移動できない海、もしくは空き地以外のものを焼きつくず。消火は火災地域が消防署管轄に含まれていれば自然にやってくれるが、それ以外のときは自分で消す。



○災害の基本。かわいそうな永沢く。

##

頻鏡/涙の防火壁

炎はブルドーザーでは消せない。 だから炎のまわりにあるものを 取り壊して、消えるのを待つし かない。隣接ユニットをブルド ーザーでつぶしてしまおう。ユ ニット中央でボタンを押せばそ の区画は爆破される。悲しいが それによりこれ以上の損害をく いとめるのだ。



飛行機事故

降ってわく大惨事

空港を作ると街にヘリや旅客機が飛ぶので見ていて楽しいが、この旅客機がたまに落ちることがある。落ちるとその地点が爆発し、四方に火災が起きるという強力なものだ。これを災害メニューで選ぶと、飛行中の旅客機が爆発する。気分はテロリストだ(あぶない)。空港ができてないときには、わざわざマップの外から旅客機が飛んできて墜落してくれる。何という律儀な機能だろうか。





○これが突然爆発する。へりとの衝突もある

対策 空港は郊外に

飛行機事故も予測・予知が不可能だと思われるが、対策はなくもない。完全にランダムに飛行している旅客機(ほとんど酔っぱらい運転だ)も、いちばん最初はもちろん飛行場から。都心に飛行場があれば落ちる確率も増す。郊外(マップのはじ)に設置しておけば確率はへるだろう。



竜

最強の竜巻旋風

竜巻は、あとでふれる「怪獣」 とともに最悪最凶の災害である。 これをメニューで選ぶなら必ず セーブしておくこと。竜巻は突 然自然発生しマップ上を動きな がら通り道すべてのものを破壊 していく。飛行機や船も例外で はない。建物の中央を竜巻が通 ると、その建物は爆発し、火災 も引き起こす。水上に移動して も消えたりはせず、再上陸した りもする。とにかく竜巻から目 を離さないことだ。



○アメリカではかなりメジャーな災害なのだ

対策 神に祈れ

竜巻には回避策はない。とにかく通った後をただちに修復し、 とくに停電を防ぐように。あとは「火災」と同じに、爆発しそうな建物は自分の手で破壊しておく。それでせめて火災はくいとめられる。そしてただ祈るしかない。下の写真のようにスレスレでセーフってことも。



鬱

呼べ! ウ〇〇〇書備隊

人類の勝手な自然開発と汚染物質の海へのたれ流しが、太古の昔から海底深くで眠っていた恐葉を巨大なモンスターとして蘇らせた/というもの。公案方染があまりにもひどいと、上に突如出現する。上陸すると東上に突如出現する。上陸すると東させる。またヘリや船ももちらん破壊される。英語表示だとウ〇〇〇警備隊の出動を要請されるが、そんなアイトもないので残念無念。





○やっぱりカメじゃなくてコイツだよな

翅鏡 工場の分散化

本文中でもふれた通り、怪獣は 公害が過度に進まない限り、ま ず出現しない。つまり日頃から 公害対策を徹底しておけば、ま ず大丈夫だろう。公害対策で重 要なのは、工場を1か所に固め すぎないことだ。緑と水に面し たところに分散させれば汚染や 犯罪も減少するはずだ。



地

マグニチュードタ

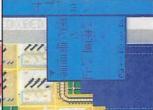
マグニチュード8~9の大地震が突如として襲う。最近ではサンフランシスコの大地震がそうだったように、都市は地震にもろく、建物は崩壊し、各地で火事が発生し、道路は分断され、電線の倒壊により停電が起きる。崩壊した建物のうち中央部分が破損していると、もはや機能しない廃屋と化しているので、取り除いてやるしかなくなる。高級住宅街が一転してスラムとなってしまうこともあるのだ。



の世帯が起きると画面が揺れる

別領 時間よ止まれ

とにかく地震が起きたあとにはいろいろなことがあるので、一度に対処することはできない。そこで使うのがメニューバーの「オプション」にあるスピード設定だ。これで「停止」を選択すれば、じっくりと、ひとつひとつ直していけるというもの。「電力網」も見るといいかも。



災害メニューにないイベント

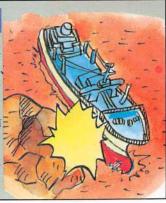
メルトダウン

出力が大きく公害の心配のない、原子力発電所だが、ここにしか起きない史上最悪の災害がコレだ。 突然のサイレンとともに発電所が 爆発、火の海となり、そこを中心とした円周上に放射能がまき散らされる。放射能はそれ以降なかなが消えることはなく、開発は当分不可能となる。円周内の地域はスラム化し、地域を分断することだろう。予測・予知は不可能で対策は皆無。出現確率は低いけど。



難 破

港を設置すると水上には船が往来し、貿易が始まって街の発展に貢献する。しかしその船が航行中に、岸壁や橋に衝突、炎上、沈没することがある。そのためにも橋はなるべく海底トンネル(線路)にしたほうがよい。航路の関係で、難破する地点は決まってくるので、その位置には建物を建てないように注意すればすむので、ほかの災害にくらべると楽なものだろう。では健闘を祈る。





プレイする前に忘れた記憶を呼びさませ

何度となく発売日が延びて、みんなも待ちくたびれていることだろう。でも、MSX版には特別なオマケがつくことになったんだし、大目にみてあげようね。知っている人も多いだろうけどパッケージ版に付いてくうのはトランプと、そしてもうひとつハヤテとリリアンのイエ、大りしたぞ。そのかわりに他機種版に付いてきたタイトルロゴのシールは付かなくなる。その種類で付いていたマップ&アイテ

ム表のポスターも付く予定。じつをいうと98版のものには大きなミスがあったんだけど、それは使わずに、修正されたTOWNS版のものを使うということなので安心だね。あとは、はやる気持ちをおさえて発売を待つばかりになったわけだ。

そこで上巻と下巻ではどこが 変わったのかを紹介しておこう。 詳しいことはあとで紹介するの で、ここではサラッとだけにし ておく。

まずはコマンドがアイコンで 表示されるようになったこと。 そのアイコンは、全部でB種類に分けられて、使いやすさの向上をはかっている。ただ、マウスが使えないことが非常に残念に思う。アイコンを選ぶとウィンドウが開き、そこでアイテムやら特殊能力などを選択するわけだが、ひとつひとつにグラフィックが付いて、見やすくなった。また、上巻で戦闘シーンとい

け & ィ E

っていたモードが遭遇シーンと 呼び名を変えて、大幅に変更さ れた。上巻よりもコマンドを単純 化し、操作性がアップしている。

とまあこんな具合なのだが、 ここで、上巻を知らない人のためにシナリオを考えた飯島健男 氏から上巻と下巻のつながりや、 知っておいてほしいことなどを 聞いておいたぞ。

飯島氏のコメント

やはり、『ブライ下巻』における最大の見せ場は、ハヤテとリリアンの関係でしょう。親のかたきと思い込み、名前を偽るリサことリリアン。それでもハヤテに次第に引かれてっちゃいます。それに引き換え、何も考えていないオマヌなハヤテ。ま、この2人の愛の行方が、やっぱり山場でしょうな。

そして、ハヤテの恋敵リーの登場も気になるところ。このリーとハヤテの関係は、シリーズを通して重要な核になるから、ぜひとも見逃さないように。このへんが、ハヤテの正体にも関わってきますんで。

そこで、気になるのはハヤテ

の父親が誰なのか? 下巻で姿 を見せる父君のせいで、ハヤテ はさらに波乱の人生を送ること になっちゃうんですよ。

ブライにおいては、ハヤテと ビドーが宿敵のように思う人も いるかもしれないけど、あくま でハヤテの宿敵はリーだよ。そ のへんをどうかお忘れなく。

そのほか、クークとアレックの関係、プロット兄妹の敵討ち、 左京の能力は戻るのか、これら は楽しみなところだね。

なお、9月19日にブライの小説が発売になります。ゲーム中では触れられなかった謎が、次々と明らかに! ぜひ、よんでくだせえ、おねげえします。



◎懐かしい上巻の画面。残念ながら下巻とのデータ交換はできない。1から育てるのだ

帰ってきた八玉の勇士、野望に燃えるビドーたち

上巻で大活躍した八玉の勇士 と、このゲームの諸悪の根源で あるビドー・クレラントとそれ を取り巻く七獣将たちの紹介だ。 あの荒木伸吾氏によってデザイ

ンされたキャラクタの魅力に取 りつかれた人も多いはず。その グラフィックだけを見るために ゲームを買ったという話も聞く くらい。開発元のリバーヒルソ

フトでは原画を盗まれるという 事件まで起こったというから困 る。熱狂的なファンの仕業では ないかというが、そこまでさせ る荒木キャラの魅力とは何なの

だろう。じつは編集部員かずち よ池田は荒木氏の大ファンで 「美しいからよ♡」というのが理 由だそうで、ひそかに使い終わ った写真を狙っている。

를

(I)

勇

部と



書神・邪鬼丸の息子。上



占い師の村の長老。老いてますます盛ん とはこの人のようなことを指す。

リリアン・ランスロット



ハヤテのことを父のかたきだと誤解して いるため、名前をりサと備っている。



念術の最大臭数・実府転道を体得するためアレックと旅をつづけている。

ゴンザ・プロット

プロット兄妹の兄。気は優しくて力持ち。 両親のかたき討ちのために旅をしている。



彼の正体は竜の一族の頭頭で、竜神の化 身である。無敵の氷竜でもある。



プロット兄妹の妹。これでも15歳というから驚き。樊振のある話し方は有名。



上巻ではサーカス団に入っていたが、今 は婚約者と平和な生活を送っている。

ビドー・クレラント



自分の父を殺してまでも野望を達成しよ うとするとんでもないヤツ



天獣将、上巻でハヤテによって吹き飛ば されてしまい、現在は行方不明。

バルバラ・カレン



水歓将。最高の水術を会得するために、 唯一の使い手、左京を追っている



地製将。上巻では藍玉の神器を持ってい たり、勇士たちを無傷で帰したりした。



気駄将。大気を自由に操り、異次元空間 までも作りだしてしまう恐ろしい男。



火戦将。上巻には登場しなかった2人の 美女を配下に持っている。

ゾルトバ・ジーク



木駄将。プロット兄弟の両親を殺した張 本人。残忍非道な性格をしている。



風獣将。過去は謎に包まれているが、リ リアンが捜してる初恋の相手らしい。

大幅に変更されたゲームシステム

上巻と下巻ではゲーム画面の 配置が変わった。メイン画面が ステータス表示部分と入れかわ って右から左へ移動。ステータ ス表示部分はキャラクタの表示 を横から縦にし、画面上に表示 されるパラメータを少なくした。 そして完成したのが下に載せた 画面である。これらはすべて余 計なものを習き、見やすさを念 頭においた変更なのだ。

上巻ではコマンド選択式で行われていたものが、下巻では画面左端にアイコンで表示されるようになった。コマンドを選択

するとウィンドウが開く。ここで目につくのが表示されるものひとつひとつにグラフィックが付いていること。工夫の色がうかがえるね。



パラメータの説明

上巻では合計10種類のパラメータがあったのだが、下巻になるとググッと減って半分以下の4種類になった。体力・知力は変わらいが、器用さ・知名度・好奇心・ストレスの値がなくなり、また能力値が精神力と呼び名を変え、新たに技能力という値が加わった。大別すると精神力・体力と知力・技能力にわけることができる。そして、下巻では戦闘でツール(ようするに武器)を使うと体力と精神力が減るので、注意が必要だ。

● 精神力

特殊能力、ツールを使うと減る。 戦闘でダメージを受けると減る。 精神力と体力ともに1のときは戦 闘に参加することができない。メ ンバー全員が参加できないとゲー ムオーバーになるぞ。

● 体力

精神力とまったく同じで、HPが 2つのパラメータで存在するのだ。 つまり、精神力・体力のどちらか が1になっても片方が2以上なら ばいいということ。メンバー全員 の状態を注意しておこう。

●知力

ツールや特殊能力を使いこなすための力。必要なレベルに達すると新たな特殊能力を身につけることができる。知力だけを上げても技能力が追いつかないと新たな能力やツールは使いこなせない。

● 技能力

知力と全く同じ。付属のデータ表を参照して、ツールや特殊能力の必要レベルを調べておくといい。 また、すべてのパラメータは行動によって経験値を得ることができるようになっている。

ウィンドウ画面の説明

画面左側にあるメインコマンドの アイコンを選ぶと表示されるのが ウィンドウメニュー。ツールやア イテムなどを選ぶと所持品がグラ フィック付きで表示され、とても 見やすくなっている。



MSX版は、またどうなるが正式決定していい部分が多い。写真は18版のもの

行動の説明

上巻にもあった行動はパラメータの減少にともなって1つ少なくなり全5種類。「周囲を観察する」と「本を読みながら歩く」はともに知力の経験値をアップさせるが、後者は読む本によって特殊能力を身につけることもあるオマケ付き。そのキャラの不得意な部分を行動で補っておくといい。

瞑想しながら歩く	精神力アップ
その場駆け足をする	体力 アップ
周囲を観察する	知力アップ
技の型を復習する	技能力アップ
本を読みながら歩く	知力アップ 十α

ガラリと変わった遭遇(戦闘)モード

呼び名が変わっただけで何の ことはない、ただの戦闘モード のことなのだ、といいたいとこ ろだが、下巻では戦闘をしなく てもいい場合がでてきた。それ は、普通の人間や、動物などに 遭遇したときだ。これらとは戦 わずにうまくやり過ごすことも できるようになっている。

上巻に比べるとコマンドが単 純化されて、操作がしやすくな っているのはいいが、戦闘画面 にいささか迫力がなくなったような気がしなくもない。とはい え、下巻では特殊能力の攻撃時 に鮮やかなグラフィックが表示 されたり、プレイヤー側のパー ティー全員が画面上に姿を見せ るなど、ビジュアル的に変わっ ている。これで、誰が攻撃して いるのか受けているのかが画面 上で確認できるようになった。

上巻よりも敵キャラが大きくていいね。これで

メイン画面

画面に向かって左側が遭遇した相手で、 右側が上巻では表示されなかったプレイヤーたち。攻撃をしたあとに画面上に表示される数字はダメージの値だ。

隊列

いちばん上になって いるキャラがフィー ルド上で移動する際 のキャラになる。

現在のH.P.

精神力と体力の数値にはいつも注意 しておこう。この2つの値が1になってしまうと自動的に遭遇モードからはずされてしまう。

八玉の勇士の守護星一覧

上巻にあった武器との相性度が発展して姿を変えた。が、その内容はまったく一緒といっていい。下巻ではキャラクタそれぞれに守護星が決められていて、それがツールなどにも決められているのだ。両方の守護星が同じだと相性がいいのは当然。その相性は5段階あり、最悪の相性の場合、装備してないのと同じになってしまう。



戦闘コマンド

上巻とはうって変わって、全員攻撃、全員防御、AUTOなどのコマンドが姿を消して、個別に指示を与えなければならなくなった。ここで注意をしなければならないのは、1度遭遇モードに入ってしまうと装備の持ち替えができない。(特殊能力もアイテムも)遭遇モードに入る前に装備しておいたものしか使えないので、あらかじめような装備を整えておくこと。また、どうしても攻撃できる装備をしてないときは出直そう。その出直し

についてだが、これは「逃げる」と 同じと考えてもらってかまわない。 はっきりいって100%成功するた め、危なくなったらさっさと逃げ てしまえるのだ。まず、この下巻 の戦闘を一言でいいあらわすと 「味方が、いつのまにかいなくなっ ている」なのだ。ようするに、すぐ やられてしまうということ。とに かく最初のうちはものすごく苦労 することだろう。とくにハヤテ& リリアンの章ではイヤっていうく らいに痛感することになる。出直 すコマンドを多用することにため らいを感じていてはこのゲームを クリアするのは難しい。











このスペックは、1985年のもので、 現在は完売しています。

アクションRPGの元祖、ハイドライド・

知る人ぞ知る「ハイドライド」は昭和59年(1984年)12月、T&E SOFTからPC-8801版でデビューしたフィールド型RPGゲームだ。その後、圧倒的な支持をうけ、その当時主流だったパソコンのほとんどに移植されている。もちろん、われらがMSXにも移植されたのだ。

ハイドライドがデビューした 昭和59年当時のRPGといえば、 「ウィザードリィ」や、「ブラック オニキス」といった3Dダンジョンタイプが主流だった時代。 そんなときに出たこのハイドライドは、パソコンゲーム界に大 革命をもたらした。

トップビューといわれる上ナナメからみたフィールド画面、林のなかにキャラクタが入ると下半身が消えるなどの細かい演出効果。ハイドライドは今のアクション日PGの元祖にあたる作品なのだ。

ただし、ハイドライドには、 今のアクションRPGに見られる会話というものがない。したがって、最後までいくには、画面の中からヒントを得なければならなかった。アクション性とアドベンチャー要素をたっぷり含んだハイドライドは、おもし ろいだの、むずかしいだの、さ まざまな意見がとびかったが、 当時のパソコン少年をモニタに クギづけにしたゲームというこ とに間違いはない。

さて、このハイドライドがM SXで登場したのは、昭和60年 の4月。記念すべき第1作は、 MSX1のテープ版であった。 価格は4800円。安い……。この ときのMSXは、コナミの「イー アルカンフー」などのソフトが はやっていたころだ。

そのあと、MSX2が登場し、 同年8月にMSX2版ハイドラ イドが登場した。これは、MS X2が登場して初のMSX2対応ゲームソフト第1弾となった。ディスク版とテープ版の両方が発売され、ディスク版は6800円、テープ版は4800円。付録ディスクには、このMSX2・ディスク版を収録しているぞ。

そして、同年11月にMSX1 用ROM版ハイドライドが登場。 価格は5800円。ROM版はデーターレコーダーを持っていない ユーザー向けに発売されたため、データのセーブ・ロードがパスワード方式になっている。ハイドライドはパスワードセーブ方式の元祖でもあるのだ。

MSX TAPE版



●これがMSX用ハイドライド第1号。MSXIにしてこのグラフィックなだけに、買った人もかなりいるはず

MSX ROM版



●テープ版が遊べない人用に発売されたROM版。バスワードセーブ方式になっている。そのほか、5段階スピード調整つき

MSX₂ DISK版



ハイドライド生みの親、内藤さんに聞くウラ話!!

わがMファンの付録ディスク に名作ハイドライドを収録する ということで、ハイドライド生 みの親にお話をうかがわねば/ と、いうことで、T&E SO FTの内藤さんにインタビュー したのだ。わくわくり

編集部(以下、編) こんにちは。 今日はハイドライドについてお 聞かせください。

内藤さん(以下、内藤) ハイド ライドですね。ばんばん聞いて くださいよ。

幅 ではまず最初に、ハイドラ イドというネーミングはどうや ってつけたのですか?

内藤 あの当時、なぜか全天星 図を手元に持ってましてね。星 座を見てたら、ハイドラという 星座と何とかライドという星座 があったので、2つくっつけて ハイドライドにしたんです。

編 それでは、主人公のジムと いう名前は?

内藤 ナムコの「ドルアーガの 塔」がはやっていまして、ドルア 一ガの主人公がギルだったから



同じ2文字のジムと……。

編 あらら、けっこうかんたん なつけかたしていますね。

内藤 そんなもんですよ。

編 では次に、開発についてお 聞きします。苦労した点とかあ りましたか?

内藤 べつに苦労はなかったで すね。あのころは1人1ソフト 開発でしたし……。 あっそうそ う、じつは、ドキッとしたこと が1度あったなぁ。

編 えっえっ、なんですか?

内藤 これいっていいのかなぁ。 う~ん、もう時効ですよね。じ つは、「ドラゴンスレイヤー」と 「カレイジアスペルセウス」とい うゲームが同じ頃でまして。ハ イドライドと似たようなゲーム だということでビックリしたん ですよ。で、実際やってみたん ですが、ハイドライドのほうが 上だな……フッフッフ、という 感じです。立ち止まると体力回 復するのはハイドライドだけで したし……。でも、カタチの似 ているゲームなだけに、あのと きは、真剣におそれていたなぁ。

編 デビューして、かなり長い 間売れてましたよね。数はどの くらい売れましたか?

内藤 う~ん、ざっと100万本は 売れたんじゃないでしょうか。

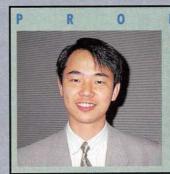
編 すごいですね。

内藤 移植した機種が多かった



ですからね。ファミコンとかも 含めて全部で10機種以上はだし ましたよ。

編 ありがとうございました。 ※実は取材中内藤さんの横に吉 川さんもいたんだけど、本人の 希望で載せていないのだ。この あと、内藤&吉川の社内漫才が 永遠につづくのであった。みん なにも聞かせてあげたい。



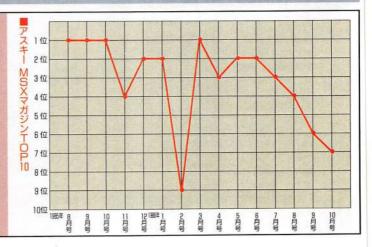
株式会社T&ESOFT 開発部長 内藤 時浩はいとうときひろ

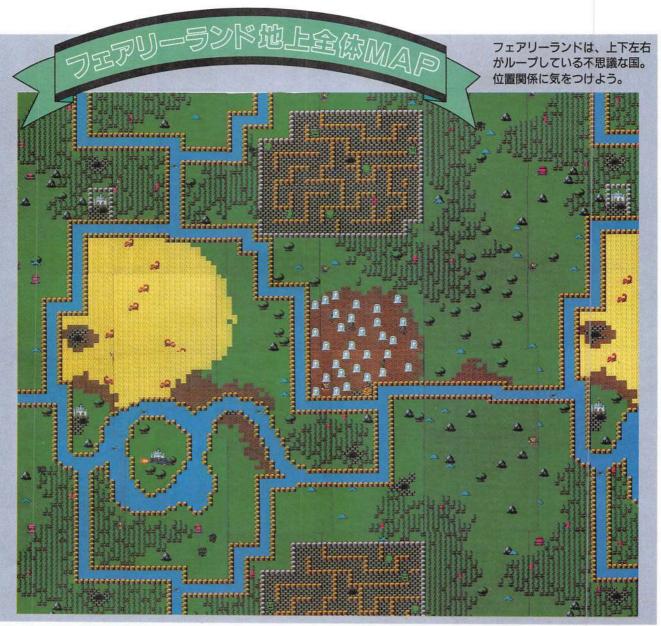
昭和38年2月、名古屋市にて生ま れる。愛知県立愛知工業高校卒業 後、昭和59年2月に㈱T&E S OFTに入社。パソコンに目覚めた のは中学生のとき店頭でさわった ベーシックマスターL 2がきっか け。はじめて購入したパソコンは、 PC-8001のフルセットだ。

ハイドライド史

ゲーム革命をもたらしたハイドラ イドは、約1年におよぶほど首位 の座をキープしたソフトだ。とに かく1年間もの長い間売れ続ける という背景には、この当時はパソ コンが普及しはじめた時期であっ て、みんなが買いもとめたこと。 そして、ハイドライド自体、それ まで見たこともないアクションR PGだったことがあげられる。10 機種以上も移植されたということ も今ではとても考えられない。そ して、ハイドライドは、各雑誌社 からたくさんの賞も受賞した。昭

和61年、ログインベストヒット・ ソフトウェア大賞年間総合1位を 始め、ポプコム編集部よりグラン プリ第2位を受賞したほか、PC マガジンからは、長寿賞というめ ずらしい賞も受けている。では、 MSXはどうだったのだろう。この ころMファンはまだなかったので、 アスキーのMSXマガジンTOP10 で調べてみた。1986年2月号に9 位に落ちているのは、テープ版が 下火になった結果だが、次の月に ROM版がでるとすぐ浮上してい るのだ。おそるべし!





地上マップにある 宝箱をあけ、十字 架を取ったらここ にきてみよう。こ こは、吸血コウモ リとバンパイアが いる教会だ。吸血 コウモリはなかな か強いので、ぶつ からないように下 の画面にいってみ よう。下の画面に 行くと、バンパイ アが歩いている。 後ろからつついて 倒すと、隠されて いた宝箱が出現す るので、すかさず

取って脱出!



地上ダンジョンに ある穴に入ると、 なんと宝箱の山で はないか! とは いっても、ここに ある宝箱のうち、 本当の宝が入って いる箱は1つのみ。 ほかは全部スカな のだ。スカにあた っても死ぬような ことはないので、 かたっぱしから調 べていこう。ここ にいるゴールドア ーマーは、なかな か強敵だ。安心し てばっかりはいら れないぞ。



ここに入ってまっ暗だったら、アイテムのランプを取ってきてないということなので、ランプを見つけてからここにこよう。ここは、ウィスプがうようよしてて、1つの宝箱を守っている。ウィスプはかなり強敵なので、脱出のときも十分注意しよう。



最初はひたすらレベルあげ

スタートと同時に草原のドま んなかにたたずんでいるジムく ん。まわりはスライムがうよう よしている。彼はまだ弱いので、 しばらくはスライム相手に経験 値かせぎをしなければ、これか らの長い冒険にでられない。



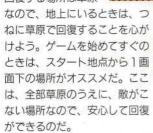
○はじめはスライムでレベル上げ。ピコピコ、 ピシッ! うおっ、くらった!

経験値は、1 ぴき1 ぴき倒す たびにFXPの黄色いメーター が上がっていくのだ。このメー ターがいっぱいになったら 1 レ ベルアップして、体力、攻撃力 がアップする。

ここでよくあることは、あと ちょっとでレベルアップという ときに死んでしまうこと。心の なかがあせってしまっておこる 失敗。こんなときの対策として、 途中Wキーをおして、クイック セーブをしておくことがオスス メ。どんなゲームでも、弱いう ちは、ムリは禁物ということな のである。

体力回復は草原がいっちばん/

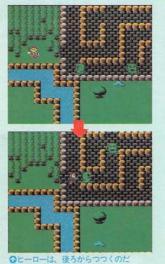
ダメージを受けた ら、体力回復をしな ければ死んでしまう。 体力回復は、じっと していればいいのだ けど、場所によって、 回復スピードが違う のだ。いちばん早く 回復する場所は草原







おすすめレベルアップの3ポイント!!



●地 Fダンジョン入口

スライムである程度経験をかせい だなら、つぎは地上ダンジョンの 入口がおすすめの場所だ。ダンジ ョン内にはローパーが歩いている が、この敵は草原にでられないの で、なんども草原にでて回復。経 験値かせぎには入口付近をとおり さったローパーを後ろからつつく と言う手段をとろう。ローパーの 動きをある程度見ていればわかる けど、入口付近を通りすぎたロー パーは、1回草原のほうにふり向 く。このとき、アタックしちゃう と大ダメージを受けるので、確実 に後ろを向いたときにアタックす ることがポイント。また、回復の 草原には、ときどきスライムがく るので、ヨソ見はしないように!

○自分がゾンビにならないように注意

2墓場の横

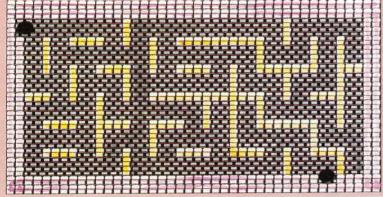
ローパーを倒しても経験値が入ら なくなってしまったら、つぎは墓 場の横がポイントだ。写真の位置 を見てほしい。この位置で回復し、 横を通りすぎたゾンビに向かって アタックをかけるのだ。ただし、 ゾンビはへんな動きをするので、 ローパーよりはむずかしいぞ。



のバラリス城下広場

川を渡り、バラリス城下広場まで これるようになったときには、ス ライムがハイパーという化け物に なっていることだろう。最後はこ のハイパーをターゲットにしよう。 ローパーのときと同じく、後ろか らつつくのだ。回復は、1画面上 にある草原がオススメ。

ここの地下ダンジョンには、2つの秘密がかくされている。じつは、 ここには2つのアイテムがあるのだ。あえて公開をしないが、ヒン トを教えちゃおう。ポイントとなるのは、ここにいるレディアーマ ーとゴールドアーマーだ。体力に注意して探してみてね。



はじめてここに入ったとき は、バラリスはいない。ア イテムが全部そろってない とでてこないのだ。ここで あることをして、地上にで ると、あっ、アイテムが! そしてふたたび城内へ。最 後の決戦だ!!



心機一転、担当者のわがまま で「プリメ」を題材とした連載コ ーナーにしてしまいました。み んなに愛される楽しいコーナー にしていきたいと思ってますの で、ご意見、ご要望などお待ち していま~す。

さあて、先月号でお知らせし たようにさっそくコンテストの 発表をしようではないか。混戦

必死の様相を見せたミスコン部 門。そのなかで抜け出したリリ スとクラリーノの一騎討ちとな り、憎きナスタナーラが健闘を 見せたのは意外だった。

妅



大きなリボンがチャームポイント のリリス。ゲーム中のミス・コン テストでは、あんまり活躍しませんけど も、ここではクラリーノとの接戦をモノ にして見事に優勝です。そういえばどこ となく横山智佐さんに似ているような気 がしませんか? しませんね、ハイ。で はここで優勝の架空コメントをいただい ておりますので紹介しておきましょう。 「ええ、本当に私が優勝なんですか? 信 じられないです。うれしいなあ、本戦で はいっつもりべさんや、ナスタナーラさ んが活躍しちゃって私なんか影が薄かっ たと思ってたのに。みなさん、応援あり がとうございました!」



○数あるリリスのイラストのなかで ピカイチ。群馬県・夜叉鬼狼くん

第2位



たったの2票差で涙を 飲みました。約1名、 熱狂的なファンがいましたが、

けっきょく 想いは届き ませんでし た。本人は 「チャンス だったのにとい ってました。



・宗圻安和くん

第3位



彼女が3位になるとは 思いませんでした。4 位は1票差まで追い上げたク

レミスでし た。「たまに はほかの人 に勝ちを譲 ってあげな くてはねい とは本人の



のナスは嫌い。大 阪府・麗亜さん

武闘会に出場するキャラを全 員見るのがつらかったせいか、 それとも魅力的なキャラがいな かったせいか、ほかの部門にく らべて投票数が少なかった。し かし、そのなかでダントツの人 気を誇ったジャネットが早くか ら独走態勢を築き、そのまま優 勝/ 2位には女性票を集めた マークが入った。

柼



素手で戦う女戦士、気の強そうなコワ イ形相でこちらをにらんでいますが、 そこがまたいいのでしょう。男性に圧倒的人 気で見事な1位を獲得しました。では優勝の

架空コメント をどうぞ。 「やっりい、武 闘会での優勝 よりも価値あ りそうじゃな



マイクロキャビン **☎**0593-51-6482

に今月から連載記事

	9690 4										
媒体	■×7										
対応機種	M5X 2/2+										
VRAM	128K										
セーブ機能	PACIディスク										
価格	14.800円										
要、漢字ROM マウス対応 ターボ内の高速モードに対応											

仏のスープ。みいやっほう~、

きますんで、

ヨロシクねり

3

んなからの応援で成り立ってつまでつづくかは神のミソ汁



平 女性を味方に つけ票を集め ました。本人いわく 「女性のみなさん、あ りがとう。私のよう なものに投票してい ただいて。感謝いた します」

○美しいでしゅ! 千葉県・陵弥さん

第3位



でうしてこの ようなバケモ ノがいいのでしょう か。不思議です。ま あ世の中には物好き もいますからね。 「どうしてあたいが 3位なのさ!」



のこわいでちゅう 群馬県・九龍くん

好きなエンティンクコンテスト!

★好きな娘の服装部門 **********

これはたいへんだったあ、何 せみんなバラバラなんだもん。 確かに好みがわかれるのは予想 していたが、ここまでバラバラ になるとは思わなかった。いっ たいどの服装が1位になるのか 見当もつかなかった。



票がさだまらず、締切り間際まで順位が1 かましょり 際まで順位が入れ替わる始 末。誰もが1度は見る10歳の春が 混戦を制して1位になり、2位に は、たった1票差で12歳の夏が入 り、同票3位が4種類ありました が、1枚の見事なイラストによっ て14歳の春を3位にしました。



第2位 12才夏 第1位

10才春

第3位

★好きなエンディング部

これも服装と同じで意見がわ かれると思っていたが、それほ どでもなく、意外にあっさりと 決着がついた。ただ、3位にな った〇〇様の写真を公表できな いのは残念だ。でも、いまさら 隠す必要などないような……。

早くから将軍に票が集まり はじめ、そのままゴールイ ン。2位にはプリンセスよりも難 しいんじゃないかと思われる魔法 使いが入りました。第3位は、例 の最高といわれるものでした。







Dr. ささやの 健康診断

☆先月号でプリンセスにすると いう目的を達成してしまいまし たので、今月からは健康診断と 題して新たにお送りいたします。 ところで、みなさんどうです か? プリンセスにすることが できましたでしょうか。 おそら く、あまりにも一生懸命に子育 てに励みすぎて、プリンセスを 飛び越してしまった人もいるこ とでしょう。また、運良く「プレ イヤーの嫁」になれた人や「孤 児院の先生」になれた人もいる ことでしょう。そして、偶然の 産物でMSX版必殺のとんでも ない「××の?」になれた人も いるんじゃないでしょうか。今 回はそんなエンディングについ てのお話しをします。

●娘のパラメータにばかりに気 をとられてプレイすると、ゲー ムのおもしろみが半減してしま う恐れがありますので、こちら としても気をつけなくてはいけ ないのですが、何回も同じエン ディングになってしまうという 報告をよく見かけるので、その 人たちになんとか手助けをして あげたいと思い、どうすればた くさんのエンディングを見るこ とができるのかをお教えしてい きましょう。

▲まず、1番重要なのはさんざ んいってきている評価です。最 初にこれが高いか低いかで判断 がくだされます。次にパラメー タでどの値が1番高いかによっ て左右されます。ここで魔法使 い系のエンディングになるため にはほかに条件が必要になって きます。魔法使いというんです から頭がよくて、魔法が使えな くては話にならないでしょう。 あとは実戦でいかに経験を積ん でいるかにかかっています。以 上のようなことを頭においてプ レイすればだいたいのエンディ ングはOKでしょう。肝心なの を忘れてませんかって? しょ うがないですねえ、先月号でだ いぶヒントをあげたと思ったん ですけど。もう少しくわしくお 教えしましょう。

■狐児院の先生に必要なのは根 性と、博士と呼ばれるくらいの 知力が必要になります。また、 モラルがない人はなれないでし ょう。次にプレイヤーの嫁はプ リンセスと同じくらいの評価と 上位3要素がO力・O品・O気 であることです。残るひとつは 上位2つ、下位2つが……。

Dr. ささやの **2** 健康診断

漢字ROMがない人にはとってもうれしい漢字ROM不要版。では実際にどこが違うのでしょうか。以下に変更点のわかる写真を3点ほど載せておきました。具体的にいいますと、メッセージに使われる漢字の数が減ったこと。そのぶんディスクアクセスの回数が少々増えたことなどしかありません。これなら安心してプレイできますね。



○これは普通の市販バージョンのもの。 よく見といてね



○上のヤツの漢字R O Mなしバージョンのメッセージだ



のどこが違うかわるかな? ちょっと読みにくいところがあるね

▼編集部員のご意見コーナー 今月からプリメにかかわった編 集部員にコメントをもらうこと にした。以前に登場した人はつ まんないだろうから、家でこっ そりやっていたCGコンテスト 担当の「あじすあべば福田」に 聞いてみることにした。

●強いて文句をつけるとしたら娘のグラフィック。なんかソリが入っているみたいでヤダ。それとディスクアクセスが多いのと、どうせなら全メッセージをしゃべらせてほしかった。ロパクするとか、グラフィックも変化がほしかったかな? あとミュージックモードはどうしても付けてほしかった。曲がいいだけに残念。こんなに文句をいってるけど実はエラく燃えたのだ。

3











京都府坂本久門くん?歳

※彼は合計31種類ものエンディングが入ったディスクを送ってくれた。普通にセーブしたものでは1枚のディスクに納まらないので、FMPACを使ってSRAMからディスクにコピーをして送ってきた

動娘の名前:ヒルデガルト・マリーンドルフ
動娘の未来:プレイヤーの嫁+たくさん

のだ。そのなかにはMSX版オリジナルのひとつプレイヤーの嫁のデータが入っているではないか。このデータを参考にすればみんなの娘も自分の嫁にできるぞ。しかし、31種類も送ってくるとは。(さ)



○見える? わかったらもうけもの

神奈川県飯野理恵子さん19歳

私は文武両道の娘にしようとおもい、11歳~18歳までを大きく3つに分けて、それぞれに目標を決めて育てました。11歳~13歳は武道に力を入れ、ついでにお金も貯めて13歳で博士になりました。14・

●娘の名前:ショウコ・アサナギ

●娘の未来:上級貴族の嫁

15歳は色気を身につけさせ、400 以上にしました。16歳~18歳は気 品をみっちりたたき込み、ミスコ ンで勝つための教育をしました。 そして、笑顔のステキな名門貴族 の御曹司と結婚したのでした。



○女性のプレイヤーでも父親気分?

鹿児島県田之上和人くん20歳

最初に14歳までは普通に育て、1 度セーブして、そこからいろいろ なエンディングに発展させました。 プリンセス、錬金術士、上級尼僧、 アカデミー総裁、司祭、売春婦、 貴族の側室などです。もう1枚の ●娘の名前:マコ・タノウエほか

●娘の未来:いろいろ

ディスクのほうには姉のものも一緒に入ってます。名前はアッチャンで「BUCK-TICK」のメンバーの名前を借りてます。高級娼婦、長寿、酒屋の娘などです。途中から育てる方法は使えますよ。



Q姉弟仲良くガンバっておくれ

大阪府ちづかの弟くん15歳

1回目に上級貴族の嫁にしたので 2回目はパワフルウーマンにしよ うと決意した私は娘を宿屋、木こ り、武芸で鍛練させ、最初の武闘 会で準決勝まで進出した。14歳の ころには剣聖になり、4年連続優 ・娘の名前:リョーコ・サカモト●娘の未来:ブリンセス

勝を飾っていた。そのとき「今から 知力・気品・色気を上げたらどう なるだろう?」と考え、即実行。そ してミスコンに出場させ、あっさ り優勝。運命の日を迎え、娘はプ リンセスとなった。



神奈川県小川裕くん20歳

**60枚にも及ぶ子育て日記物語 を送りつけてきた強者の彼。とて もじゃないが掲載できない。どう してくれようか。しかし、このま ま闇に葬るには惜しいので紹介だ けしておく。この物語は2人でミ ●娘の名前:ティーヌ・ローランド

●娘の未来:例のアレよ

ルクを飲んでいるところから始まる。このあと延々と子育ての内容が記載され、運命の日を迎える。その後の話も考えられており、結構おもしろい。ただ、娘の言葉づかいが少しおかしいと思う。(さ)



○キミには感服しましたよ、ハイ

神奈川県都桃さん15歳

初プレイでQQ様になりました。 当然、武者修行で元気でたくましい娘に育て、1度の病気も不良もなく武闘会で何回も優勝し、剣聖であり博士でもあるというスーパーガールになりました。 ・娘の名前:トモミ・ハセガワ・娘の未来:この娘もアレです

※そんなことよりも彼女は自分で 作詩・作曲したプリメの歌を自分 で歌っているテープを同封してき た。さっそく聴いてみる。 う、本 当に歌ってる。編集部で聴いたの だが評判はまあまあだった。(さ)



○歌入りテープにはまいりました

★イラストの広場で~す

いやあ、競争率が低いといったら こんなにたくさんのイラストが送 られてきた。全部採用はムリだけ ど採用数が多いから競争率はまだ 低いぞ。これからもどこぞやのよ りも大きく載せていくよ。それと 掲載される作品は発売日の約40 日位前に届いてないと次号へ繰越 しになるので覚えておいてくれ。





















MY BABY













○うっわ~、ビビった、うますぎる/ これは負け らんない、来月はオレも描く!(愛知県・河童印さん)

Dr.ささやの 型え屋です

●今月もあとこのコーナーを残 すのみ、疲れたでちゅう(ヤバイ まちがえた!)。新装開店しまし たがどうでしたか? そんなに 変わったところなんてないけど ね。そうそう、子育て自慢のコ ーナーさあ、もっと大きくスペ ースとらないとあれっぽっちの 文章量じゃおもしろくないよね。 さて、どうしようか。

◆今度はイラストに変わって子 育て自慢の投稿者が減った。8 月号できちんと募集をしなかっ たせいかなあ。でも今月号の子 育て自慢はスゴイやつが多かっ た。ほかにもスゴイのはいるん だけど、スペースが……。それ は来月号から順に紹介していく 予定。イラストコーナーは大盛 況。これからもドシドシ送って きてね。しかし、栃木県・ぷる るん、キサマはおはこんなんぞ に投稿しおってからに、ゆるせ ん。よって命令する。この本の 発売日から1週間以内にイラス トを送ってくるように。いいな。 ♠7月15日、送られてきたアン ートハガキを読んでいた。質問 箱へ送られてくるものを見つけ るためだ。そのとき1枚のハガ キに目が止まった。そいつは娘 を「××の?」にしたというで はないか。「このエンディングは なんぢゃ~! 親をなめくさり おって、ただですむと思うな よ!!」と書いてある。宮城県・黒 沢謙一くん、キミのことだ。オ レが確認しているなかでは、ま だ彼しかいないのだ。せっかく なんだからディスクを送ってく れればよかったのに。彼より早 かった、僕も私もなったよ、と いう人はすぐに教えてくれ。

♥当コーナーはみなさんのお便 りを募集しています。現在募集 中のものは以下の通りです。

▶イラスト(年齢を書いてね) ▶子育て自慢(要、最終日にセー ブしたディスク。キミの年齢) ▶ご意見、ご感想

今月は新たに、「最強の娘コンテ スト」の募集を行います。判定基 準は経験値。改造なんかすんな よ。優勝者にはプリメのCDと Mファンテレカのセットを。最 終日にセーブしたディスクを下 の宛て先まで。締切は10月1日 必着。発表は12月号です。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX · FAN編集部 「プリメのコーナー」係まで

ゲーム十字車

CONTENTS

★付録ディスクでは右のト ビラCGが見られるぞ。

- ●ゲームのぞき穴→『キャンペーン版大戦略 II 』のウル技など。(P22)
- ●通り抜けできます→「シャロム」ほか。(P23)
- ●歴史の散歩道→ユニットトーナメント。(P24)
- ●読者対抗マルチプレイ→ こうすれば8耐マルチに 出場できる!(P27)
- ●桃色図鑑→『デッド・オ ブ・ザ・ブレイン』。(P28)















ゲームのぞき穴

キャンペーン版大戦略『

インチキ/ キャンペ ーンゲーム勝ちぬき技/ キャンペーンゲームで、10タ ーンまでふつうにプレイし、10 ターンの敵のフェイズになった



●まずは敵のフェイズ中に設定メニューを 出し、無条件降伏を選ぶ



●すべての敵国を降伏させてしまおう。後ろめたさのあいまった快感が全身をかけぬける

らAボタンを押しつづける。すると設定メニューが出るので、無条件降伏を選ぶと敵は降伏してしまう。また、敵が複数ある場合は、1国を降伏させるとバグってしまうので、すべて降伏させてしまおう。

(鹿児島県/岩崎聡宗・19歳)



○あっというまにクリアノ どうしても勝てないときのウサ晴らしにどうぞ

スーパーバトルスキンパニック

びっくり! ミュージ ックモードがあったぞ

まず、NEWGAMEを選ん で名前入力画面にしよう。そし て、名前のかわりに「オンガク」 と入力して、カーソルをオワリ にもっていくだけでOKです。 あとは、オワリを押すたびに、 曲が変わっていきます。

(愛媛県/田中博樹・16歳) ☆持っている人は「らっき~」。



●バトスキの曲って、けっこうよくできていたりするんだよね

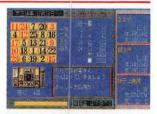
伊 忍 道

いまさらながら、遊技 場で得するウル技だぜ

最初の1回しか成功しないようですがルーレットを止めるときに(K)を押しておくとボーナ

ス目が連続で出るので魔方陣を すべてマークして最高の当たり 役が楽勝ででます。

(京都府/北村茂勝・16歳) ☆編集部では確認するヒマがな かったので、だれか確認して~。



○編集部には直前のデータとかがなかったの でこれはぶつうの画面

亦,43

PILDA

なっきゅうるや

もける… 金坂より 님

30

Po

ま

質問は〇係へ。答えはハガキに黒ベンなどで はっきりと。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。

シャロム

- 水脈が見つからず、ラー ナにも会えない……。
- 静岡県・もとき

シャロムの通り抜けてきます

- 1) 生き信性れの分字サウルに至う。 性しかける「ある」「それ」といってる(かかくかれからかっぱさせく)。 「ましゃける」「もしゃける。
- リセットでカルアーダル所へ対く。 (プロー基中リルトルセン ** 15.5、(ロー基中で) ** 24.7.5 (は私け)。 his (utilitat)
- 「私とはなけると」 プリール内へ表も、 ドス番からなから、下ちらうへ所で」「根」(はかけっと)。 では、有様で乗りつかりまったが、プリールでは、よれ様 マズく本草で、そこにからのバスとなって出せませた。ラーアルルで かど、おはてくな草で、単一とないだ。たは、エマルー アル・ロップをかりとファルールで、たは、エマルー (なんが多れて)「現代」。「様にも、「アルラルは大き」。 (なんが多れて)「現代」、「様にも、「アルラルは大き」、「アルールでは、「 はませた。「アルールでは、「アルラルは大き」、「他では、「アルールでは、「 「まませた。」「アルールでは、「、」、「まませた」「アルラルはない」「他で、 「他ので、「アルールで、」」「他で、「まません」「アルラルはない」「他で、「だっ」 「他ので、「アルールで、」「他で、「」」、「、「まませんからのでは」「他には、」 「他ので、「アルールで、」」「他で、「」」、「、「まませんからのでは、「他には、」 あとは、あれぬもかたすう注かはいいかけです。
- 多このゲームで、行きづきって しまった時は、最初からや り直す事をおすすかします。 意外な発見があると思います。 最後に大ヒント!
- 「ラーナに妖術をかけられている最中にで見る。! それでは、かんばって下さい。

カサブランカに愛を

- 序盤で廃屋に入れず、機 械にも乗れないんです。
- 福島県・宮崎忍

カサイプランカに愛を」のAです

- ・まず、博士の家の朝田に趙末屋とよげあります よね。彼は「わたすとけい」します。すると、かれに 花をくれるんですが、これであんではいけません。 さらに 明に「わたま はな」とすると、時計が返して くれ、花もくれるんです。(だは、それに必要になります。 難いれで言えしまうと、どかけもどこの家のらでれてい時、 花もわたいてもみなけれているからでれてい時
- 魔場に入るには、かけそのあえるとおり、町抜きが 必要です。これは、情なの部屋のら裏庭に出て 「みる うらにわ」すると、道具箱がみつかるので その中をしらべるとあります。これを「つかれ」を 屋の中に入り話。そこではあるかから入ります。 そして、機械に入ろ方法ですが博士の家の前 さけ、そう四くけいえばでいきますお、そこで「うけせる でリックするとしくいんながでいきますお。そこで 姿けとりますね。これで物様の入れます。入る前に を付とりまりない。私にもあれてを押の数字。あのお新聞を 対人はすべわかります。そして入れらなれるからか。
- · THE ISAN & KATHATETERNED. ま当にこれでいけ難しいですよれ、まだ難関けあるけないといあえかとれでぜんけれますとれて

リリアンの最強の武器と ハヤテ、ゴンザ、ロマー ルの最強のタテが見つからない。 どこにあるのか教えてほしい。 場所とかも図とかで示してくれ るとうれしいな。

北海道・H.F

8月号のブライ上巻、の 質問にお答えます

- •まず、ハヤテ・ゴンザ・ロマー/レの最強 の盾「ポセイドソシールド、は、Aキャラの オクトパスを何した時の戦利品で チに入る確率は5%です。
- ●、欠にリリアンの最強の武器であり ローズウップですが、これも、Aキャラの メデューサを倒した時の戦利品で 手に入る確率は5%でまただし、 リリアンはゲラックローズウィップと同じ 攻撃カッピームソード、しも相性が5 なので、そちらを使う方が簡単です。
- 山口県・池田真裕

ブライ上港 (8月号) 最強の武器と盾ですべ

- ○リリアンの対影 ニれって 「ナラックローズ・ウムア"、ですよか。 This. Aton 9573-4, E 倒せば、まれに手にはいるのです。
- □ハヤテ·ゴニナー・ロマール最後へ盾 「出れんドン・シールド」はこれも Aキャラである「オフトバス」を倒 せば年に入るのですよ
 - かでもこのてつは、どちらも手に 入る確幸はちな以下なん ですよ まと 竹行一井。は ガイス大陸北東の表、竹小紋、 は海首近いに出ます。HFAN 6月号に できたすう できんとないるのまで飲まり、conceasin を振

魔導物語1・2・3

最後のミノタウロスが倒 せません。いくら攻撃し ても回復してしまい、大打撃を くらって死んでしまいます。特 別なアイテムが必要なのでしょ うか? 教えてください。

東京都・中間不連土と友立網吾と飯谷津田笛朗

處道物語3 のかは - ミノタウロスの任りし方 -

「準備」ます、同性アイテムを十分に用意しておくこと いくっ使ったかなあたけと、とにかく行てまたけり得って いみばよい。もちろん、しノクウロスの部屋に入る直衛に

(本力・鬼のともらあタンにしておきます。 (玄対) 準が弱かか出るころ、1/タウロスからにもしてよりと お見かにせずに、かたすら、タイヤヤニート、ちゅう人かあけます。 をして、およりの水撃をくかったりかりありというとこうで、 なよひひひ、生体います(実を関いなりなけなけないないで ほぼはよかかっ、こまち)。 イチカはその次のチーンで 回復 LTFTH.

[イエ上げ]ニラしておけは、しゅうロスは白公台祭の3女皇マ へかへうになってしまうので、時々が力を回復しながらですか プロファウィヤーング「アナアナイス」では10月を11月になっている 付きます。 2日三」(1月かロスの任力回復は2分か力といまかえたイララ。と

いう放送だから、サンド、で用的対きかーにしてしまったらなっているでしょう。でき、京外果なかったような食をするなあ。

ガ智人:中間不進土と及立知者と証を津田智利

大阪府・もっちん

見導物 50 1・2・30 の 1.19ウロスの 行りしかです。

- ま」はおし、特別リアイクル はとまありませんが、 疑のは替え見の化りよではなしはまい・サンビのはわか。 かないてファイィ尼います。
- - * 日を宝ました別でのはむでも大丈夫でと思いますが、 ボードいろ的には好したかがいより研究です。 (ボードいろののかからようナノー: かは3かに入りいれて)
- の 15-7 nh:まけれる-いっつれいは親まで3:まです 3-10: This CAS MT t 7024, ast is 1978 38 9 6 7, ast is 286 . #2000 att 25021 1821 - (FUCE) - (Libber) - (1) (Liber)
- # BULL IN INFILITER TO LEW NOST, LE NI OTHER BUILDING LEW NOST I NI LOC MICE FAIT, WALL I TOFFICE THERE BT L. 5L t-With Litt

ィーソフトから発売された『ピア ス」で川田が殺されたあとにマス ターから渡された広田静香の住所 が書いてあるというメッセージの 暗号が解けずに困っています。地 名で思いつく場所はすべて入力し ましたがダメでした。広田静香の 住所とメッセージの解読の仕方を 教えてください。

(長野県/横川進治・?歳) 『スーパー・トリトーン』が解 けないのだ。たぶん5つ目の薬が

くさいと思うのですが……。ちな みに今まで見つけたアイテムは薬 (ピンク・赤・緑・黄・?)、赤い 丸い玉、黄色のかぎ、指輪(赤・ 青)、ベル、十字架、タテ(緑・ 青)、バイブル、王冠、キャンド ル、ネックレスです。また、今い るのは真っ暗な墓場です。どうか なにとぞこの難問を解いてくださ れ一。乱文乱筆、用件のみですみ ません。

LIZURNG!

くしゃべる「魔導物語 1・2・3」

ま、ミノタウロス!

O「だいあきゅーと」とか「あいす」などとよ

(岐阜県/水谷雅人・?歳)

教えてください

○ 購入してかれこれ3か月以上 たっているにもかかわらず『戦国 ソーサリアン が解けないままで います。第5章「徳川家康の章」で 黒い宝石が見つからないのです。 3つの短歌がヒントであることは 政四郎から聞いたのですが、あち こち歩きまわってもまったく進展 がありません。誰かよきアドバイ スをお願いします。この謎のおか げで「ピラミッドソーサリアン」 のほうをやる気になりません。

(広島県/本山友則・18歳) 『幻影都市』の生体研究所で ヤマのいるところがわかりません。 もう3か月も行き詰まっています。 どうぞよろしくお願いします。

(埼玉県/田渕博隆・10歳) ℚ 毎月かかさずMファンを購入 しています。最近になって通り抜 けできますが新しい形で再開され たのを知り、質問します。バーデ

歴史の散歩道 Fャンペーン版大戦略Ⅱ

全国ウン千万(?)の大戦略ファ ンが待ちに待った、大戦略のイ ベント、今ついに開催!

時 代は 7 L 大 Ē,

連載開始以来、一貫して光栄 の歴史SLGを取り上げてきた 当コーナー。一部では光栄から 何かもらってるんじゃないかと いうウワサもあったくらい。

もっとも、こちらとしては別 に光栄のゲームに限っていたわ けではなかったのだが、歴史S LGというと、他にゲームがな いので、必然的にそうなってし まっていた。

ところがである、

デスク編集部F「今回は趣向を 変えて、大戦略IIでイベントを やろうか」

担当ファジー鈴木「え、でも大戦 略ってウォーSLGで、歴史モ ノじゃないじゃないですか」 F「な~に、大戦略だって立派な 歴史モノじゃん、現代の」 フ「……」

というわけで、多少不可解な点 はあるものの、ここについに今 までの慣例を打ち破って、ウォ -SLG「キャンペーン版大戦 略II」をとりあげることにする。 舞台を現代に移して、壮絶なバ トルが繰り広げられるぞ/



+

表を参照のこと。

さて、今回のイベント「ユニッ トトーナメント」だが、基本的に は両軍のユニットを順番に1対 1で戦わせ、どちらかが全滅す るまで続けるというおなじみの スタイル。まあいってみれば、 一騎討ちトーナメント団体戦の 大戦略版というところ。

しかし、今回は勝ち残ったユ ニットはそのまま相手の次のユ ニットと勝負をする。つまり勝 ち抜き戦の要領だ。うまくすれ ば1つのユニットで相手のユニ ットを2つも3つもやっつける ことができる。これによって戦 いがよりエキサイティングに/ その他くわしいルールは右の

それでは、問題の軍の編成に ついてだが、5つのユニットを 次ページからの表のなかからデ 一夕を参考に選んでくれ。武装 が2種類(武装1・2および武装 3・4)ある航空機ユニットはど ちらか 1 種類だけを選ぶこと。 また、同一のユニットを選んだ り、指定の金額を超えたりして もいけないぞ。

大戦略にはユニット同士の相 性というものがあって、例えば AというユニットはBには強い が口には弱く、その口は日に弱 いといったように、かならず天 敵があってすべてにおいて強力

な最強のユニットというものは 存在しない。そのため、選ぶユ ニットもさることながら、戦闘 順も重要になってくるだろう。

加軍墓

参加方法は、ハガキに自分の 選んだ5つのユニットとその対 戦順、軍の名前(あまり長すぎる ものは不可)を明記して、歴史の 散歩道「史上最大の作戦・宙戦布 告」係までふるって応募してほ しい。1人8つの軍まで参加可 能だ。

優勝者および準優勝者には例 によってゲームをプレゼント。 締め切りは10月8日必着。1月 情報号から戦いの火蓋は切って 落とされる/

戦うための5つのルール

- 1 各軍の構成は5ユニットとし、 総予算5000の範囲内で選択する。 ただし、同一のユニットを重複し て選択してはならない。また、艦 船および補給ユニットは使用しな いものとする
- 2 戦闘は、対戦順に両軍1ユニ ットずつ平地で行い、どちらかが 全滅するまで繰り返す。勝ち残っ たユニットは、続けて相手の軍の 次のユニットと戦うものとする
- 3 勝敗は、相手の全ユニットを 全滅させたほうを勝利とする
- 間接攻撃・補給はなしとする
- レベル・経験値など他の条件 は同一のもとで行う

今月のおはがき~オレにもいわせろ~

■武将能力値について(三国志!!!) 演義ファンはいいかもしれない が、曹操配下に正史より評価が低 すぎる者が多い(特に于禁・楽進な

かくなる上は、演奏モード・正 史モードを設けて、それぞれにパ ラメータを変えるというのはどう だろうか?

(愛媛県・森本裕改メ我是孟徳ク

☆なるほど、これなら蜀だけでな くどの陣営のファンでも楽しめる。 でも実際にやるとどうなるかな。

よしそれでは、全国の正史およ び演義ファンに告ぐ。この際、み んなで協力して、これこそ決定版 といえるような各武将の能力値表 を作ってみようではないか。統 率・武勇・政治・智略・魅力の5 つの要素において、キミなりの能 力値を考えてくれ。

ハガキに武将名と数値およびそ の理由、演義・正史のどちらに基 づいたものかを明記して、「三国 志・これが決定版! 係まで送って くれ。何人分でもかまわないぞ。 毎月みんなで考えていこう。



○東京都・勘太郎クン。おお、 大戦略とは実にタイムリー

イラストは今月は締め切りがは やかったためか、ややパワーダウ ン。そんななかでも、常連たちの





○大阪府・赤坂和俊クン。 図・彩色よし。あとは線か

相変わらずの頑張りはさすが。 また、注目は孫武がEMERA LD WINGS(ちょっと長いぞこの

●表内記号 空=航空機 ヘ=ヘリ AT=ATMミサイル SA: SA=SAMミサイル 兵=兵員 AM=AAMミサイル S2IISAM2ミサイル VU=機関砲 SG=小銃 MG:機関砲 BO=爆弾 MG=マシンガン VG=機銃 A2 II AAM2ミサイル RO=ロケッ

	T		W	K	F	X.	_/_		늗	==			トーネードム	10000000	-	260	0	61	27	Su-24	空		1800		26	18
					V	h			큔	14				0	AM VU	3 80 3 46	81	00	0	0 0	BO	43	32	O 67	70	75 14
●表の見方 ニットタイプ						1	A	3	C		D	Е					- 11			- Carolina						
御 巨対地防	方御 F	=~	武器	名	rg.	=	0 F	0	N	2000000	V	Z	スターファイ	19-	空	120	0	58	10	Su-25	空	_	1600		13	14
J~M弾数 カ R~U対						2	0 G	K	C	S	W	а			AM VU	2 50	75	00	9	0 0	BO	UID	0	32	60 47	70 52
対車両攻撃力 攻撃力	z.	a~	C対兵	員	F	Į	0 H	L	F		X	b	-			0 40	7.9	_		-	VU	0		DE .	4/	OC.
ファントム2	空空	2	2100	1	40	18	フォージャー		Will be	1300	20	9	フィンバッ	ÞВ	空	140)	30	14	Su-17	空		1300		50	7
0 0	AM		65 42	77	010	0	0 0	AM VU		45 O 41 76	08	0		0	AM OU	2 60 3 41	76	000	000	0	AM	30	50 34	O 69	04	09
9	BO	3	0	0 74	55 5	60	0	во	100	0 0	54	58			VO	9 41	7.0		0	0	во	0 000	0	0	61	66
ラファール	空		39	CONT.	66	25	ミラージュミ	空	H	2000	42	14	F-117	1	空	4401	1	80	40	F-111	VU 空	3	1900	66	28	9 26
0		000	70	0	0	0	0	AM	2	60 D	0	0		0	AM	3 75	0	0	0	0	во	6	0	0	70	75 O
0	ВО	3	48	B3	57	15	0	BO	1	42 77	38	10		0		3 45	80	10 57	15	0	AM	1	55	0	0	0
トムキャット	1	-	45 3400	80	10	15	ミラージュ F	VU	3	39 74 2300	53	10	ホーネッ	0	VU	3 42	77	10	15	500	100		Deac		00	p. 70
0	AM	4	70	0	0	0	0	AM		65 0	0	0		-	₩ AM	2900	0	60	25	FSX	空 AM	3	2900	0	60	27
0	VU A2	3	46 65	81	8	13	0 0	VU BO	3	42 77	5 40	10	41	0	VU	3 48	83	10	15	0	VU	0000	48	83	10	15
0	VU	3	46	81	8	13	0	VU	3	39 74	5	45 10		0	BO	3 0	80	57	62 15	0	BO	3	45	80	57 10	62 15
イーグル	至 AM	1	3800	0	70	27	ミラージュ200	D 空 AM	1	2700 70 O	58	19	スカイホー	255.1	空	1200		19	B	MIG-27	空	аТ	1700	0	24	15
0	VU	3	46	81	8	13	0	VU	3	45 80	10	15	S	0		3 34	69	5	010	0	AM VU	2015	50	35	44	49
0	BO	000	43	78	57	62	0	BO	000	0 0	57	62 15		0	BO VU	3 3	66	53 5	68 10	0	BO	4 5	0	32	63 44	68 49
F. ファルコ	1		3100	0.30	85	24	タイガー2	空	1	1600	34	12	コルセア		空	1700		22	15	ファンタンA	空		1100		18	13
0	₽M	000	60 48	83	10	15	A 0	AM	4	55 O 46 B1	010	10			AM VU	1 50 3 37	72	080	13	0	BO	COLO	35	67	63	68
0	BO	000	O 45	0	57	62 15	0	BO VU		O O 78	55 5	60 10			BO VU	5 0	0 69	65 B	70 13							
MiG-21	空	_	1100		21	14	クフィル	空	-	2400	54	18	A-10		空	1500		13	17	トーネードIDS	空		2600		44	26
000	AM VU	000	45 41	76	0	05	0	AM		60 0	9	12			BO VU	4 0	34	67 49	72 54	0	AM	000	65 45	0 80	0	0
							- de 0	BO VU	333	0 0	55	60	and him							0	BO	43	0 42	077	62	67 15
MiG-23	空		1900		42	50	ドラケン	空	10000	1600	35	17	ジャギュ	7	空	1700		30	12	1031	1	١٥١	500	11	2	8
. 0	AM VU		60 41	O 76	05	0	0 0	AM		60 O 40 75	SO	07			AM	2 50 3 40	D 75	9	0	0	VG	6	D	20	15	35
0	BO	333	0	0	54	58	0	BO	1	0 0	38	43	-	0	во	3 0	0	60	65	0	S 102		-			100
MIG-29	VU	100000	38	73	5	10	ピゲン	VU	-	97 72 2200	2 48	7	S. エタンタ	1220	1000	3 37	72	7	12	ブラックホーク		5	300	0	5	13
0 0	AM	33	70 47	0	0	0	. 0	AM		85 0	05	0		0		2 0	0	65	70	0 0	RO VG	2	0	25	25 20	55 40
0	BO	333	0	82	54	13	0	VU BO		0 0	-	10		0	VU	3 34	69	8	13	アパッチ	^		700		10	38
MiG-31	VU	-	2800	79	B 50	13	グリベン	VŪ 空	3	39 74	55 7	15	∃#F-1	1	90	1700		20	10	0	AT	8	0	0	80	0
0	AM	SUG	65	0	0	0	0	AM	2	2500 75 O	55	50		0	室 80 1	1700	0	3E 65	70	0	VG	4	C	27	20	50
0	A2	5	60	0	0	0	0	VU	3	48 83	10	15	THE WAY		Vū (3 34	69	8	13	ヒューイコブラ	AT	4	500	0	70	58
							Ö	BO	3	45 80	10	15								0	VG	4	0	25	20	50
Su-27	空 AM	1000	3100 75	0	68	55	ハリアー	空 AM	Days I am	2100	40	18	アルファジェ	-	-	1200	0	16	70	Mi-8	^		250		0	8
0	VU	33	44	79	OG :	11	EOL O	VU	3	42 77	10	15			VÜ	2 O 3 34	69	8	13	0	RO VG	4 4	0 0	D 15	20	35 35
0	BO	3	0	0	54	58	0	BO	3	0 0	55	60	The second second							0	VO	diet.	0	10	10	20



イだなあ。でも、これ誰?



○東京都・とリボールクン。







民族性を出したほうがいいな





ペンネーム)に宣戦布告されたこ と。新たなる反稲泉知党の旗頭と なった感があるだけに、マークが きつくなってきた。でも勝負を挑 まれるってのは一流(常連)の証 といえるんじゃないかな。我こそ はと思う人はぜひともイラストバ トルに名乗りを挙げてくれ。 ちなみに、まったく個人的な感

慨だけど、パソ通のオフ会のよう に、常連たちみんなでお茶会なん かしたら楽しいだろうなあ。

Mi-24 ハインド	^		700		5	18	チーフテン	車		550		18	61	ZSU-234 9/1	カ車		300	5	3	M 90	1	車		300		4	15
0 0	AT VG	8	00	0 23	70 15	O 35	0 0	CN VG	9 9	00	0	76 15	70 35	20	VU	8	40	85 2	45	1	0	AT VG	8 4	00	O 15	80 15	O 35
11-28 ハイボック	10000		700		10	28	センチュリオン	/ 車		400	450	16	31	M 48 チャバレ	レ車		350	3	7	ゲバル	1	車		400		30	28
0 0	AT VG	8	00	0	80 20	O 50	0 0	ON VG	9 3	0 0	0	58 15	50 35	0	SA	4	60	85 C	0		0	VU	8	55	85	35	50
PAH-1	^		500	3772	5	13	89 式戦車	車	324	600	NA A	28	67	RCM 748 V/1	ア車		350	3	5	ローラン	,K2	車		400		42	11
0 0	AT VG	6	00	O 25	70 20	0 40	0 0	CN VG	B 4	00	O 15	78 15	73 35	0 0 0	SA VG	8 3		85 C		*	0	SA VG	4 2	65	95 15	O 15	50
ガゼル	^		500		5	13	74 式戦車	車		500		16	43	BI式対空ミサイ	ル車		300	3	0 0	DCA	30	車		350		30	23
0 0	AT VG	4	00	O 25	70 20	O 50	0 0	CN VG	8 3	00	O 15	71 15	69 35	0	SA	4	65	95 (0		0	VU	8	45	75	30	47
リンクス	^		300		10	18	ルクレルク	車		550		50	67	M 1 M 163対空砲	車		300	1	1 12	87式対空	自走砲	車		400		30	28
0 0	RO VG	2 4	00	O 15	20 15	50 40	0 0	CN VG	83	0 0	O 15	78 15	73 35	0	VU	6	35	65 2	5 45	F.	0	VU	8	55	85	35	50
ホッカム	^		750		50	10	AMX-30	車		500		14	42	ZSU-X	車		400	3	24	80 式対空	自走砲	車		350		30	50
0	AM VU	33	35 17	55 22	30	O 16		ON VG	8	0	O 15	69 15	70 35	0	VU	В	55	85 4) 60		0	VU	8	45	70	30	50
オスプレイ	^		650	97	50	10	EXMNUTUR	1		500		55	60	クロタル	車		350	3	1 5	63 式対空	自走筏	車		250		50	3
0 -	AM VG	1 3	30 13	50 18	0	18	0 0	ON VG	9	0 0	0	78 15	70 45	0	SA	4	65	95 0	0		0	vu	6	35	55	15	15
M1エイブラムス	ス 車		600		50	65	Sタンク	車		500		14	46	ADATS	車		500	3	5 25	ホー	2	車		350		32	7
0 0	ON VG	7 4	00	O 15	81 15	73 35	0 0	CN VG	8	0 0	D 15	68 15	70 35	0 0	SA VU	8		85 8 25 8			0	se	2	65	85	0	0
M 60 A3	車		450		18	44	80 式戦車	車		500		16	52	ARMAD	車		300	4	0 10	SA-4	ガネフ	車		350		35	5
0 0	CN VG	9	0 0	D 15	74 15	67 35	0 0	CN VG	7	00	D 15	68 15	70 35	0 0	SA VG	4 3		75 (15 1	5 35	MAIL.	0	sz	2	65	85	0	0
T-80	車		550		50	60	69 式戦車	車		400		14	42	テレダインAG	S 車		350		3 35	SA-6 7	シフリ	1 車		350		32	6
0 0	CN VG	7 4	00	25	79 15	72 35	0 0	CN VG	73	0	15	59 15	60 35	000	CN VG	8 4		O 7		#	0	SZ	3	65	85	0	0
T-72	車		500		18	56	BRDM-2	車		250		1	2	ヤグアル2	車		300	1	0 25	步兵	Ē	兵		100		7	10
0 0	CN VG	7	00	15	77 15	70 35	0	AT VG	54	00	O 15	90 15	35	0 0	AT VG	99		0 8	0 C		0	SG	8	0	13	13	48
T-64	車		500		18	50	AMX-10 PC	車		200		5	50	1kv 91	車		250	- {	38	重歩	兵	兵		500		3	5
9 0	CN	7 3	0 0	25	77 15	70 35	0 0	CN	7	0	15	50 15	50 35	0 0	CN	6 3		0 6	0 60 5 35	1	0	AT	4 0	0	O 60	55 O	30
T-62	車		400		16	42	スコーピオン	車		250		6	35	62 式軽戦車	車		150		2 36	エリー	ト兵	兵		250		В	50
0 0	CN VG	7 3	00	0	42 15	67 35	0 0	CN VG	7	00	O 15	48 15	50 35	000	CN VG	7			2 40	4	0	AT SG	4 6	00	O 16	60 20	60
レオパルド2	車		600		55	68	SA-9 ガスキ:	ン車		350		32	5	PT-76	車		200	4	1 21	動員	兵	兵		70		2	5
0 0	CN VG	8	00	O 15	83 15	73 35	1 0	SA	4	60	85	0	0	0 0	CN VG	7 4		0 4	6 40 5 35		0	MG	6	0	9	13	35
レオパルド1	車		500		14	45	SA-8 ゲッコ・	- 車		300		32	3	60 式無反動砲	車		200	() C	人民	兵	兵		50		0	0
0	CN VG	9 3	00	O 15	67 15	67 35	0	SA	6	60	85	0	0	0 0	CN VG	8 4		0 5		22	0	MG	6	0	8	10	20
チャレンジャー	車		600		24	76	SA-13 ゴーフ	ル車		350		35	9	AMX-13	車		200	1	0 27	ゲリラ	兵	兵		100		2	5
0	CN VG	9	0	0	78 15	73 35	1 0	SA VG	4	65 O	95 15	O 15	20	0 0	CN VG	64		0 5	0 50 5 35		0	MG	6	0	9	13	30

今月のお気に入り武将



実をいうと、担当は大戦略シリ ーズはほとんどプレイしたことが ない。はっきりいって、ズブの素 人に限りなく等しい。そのため、 今回の企画立案についてはタイへ ン困った。

はじめは大戦略ということを生 かして、今までとは一風変わった アヴァンギャルドなことをやりた かったのだが、意外とイベント向 きのネタがなくて、ない知恵をし ぼっていろいろ試してみたあげく、 今回の「ユニットトーナメント」

に落ち着いた。

大戦略フリークのみんなならど う考えるだろうか。ほかにもっと いいアイデアがあれば教えてもら いたい。

また、今後は歴史SLGに限ら ず、ほかのジャンルのSLGもでき る限り取り上げていきたいと思う ので、ぜひやってほしいゲームお よびイベント案があったら、どん どん意見を送ってくれ(結構見逃 してきたゲームっていっぱいある んだよな)。

ちなみに、このコーナーの連載 開始にあたって、前任担当者アッ キーは広く SLG全般を扱うペー ジにするつもりだったのだが、タ イトルをつける際、デスク編集部 Fが「歴史の散歩道」といつの間 にか歴史SLGのページにしてし まったという経緯があったのだ。

さて、間もなく発売の元朝秘史、 その暁にはぜひともイベントをや るつもり。また、イラストも特集 するので、ジンギスカン関連のイ ラストをどんどん送ってほしい。

対抗マルチプレイの はスマルチプレイ

今回は8耐マルチに参加す るための、書類選考突破講 座。よく覚えておくように。

「8耐」に 出 場 ポイン व る た め 0

8耐マルチの出場者はいった いどうやって決められているの だろうか? みんなのなかで疑 問に思っている人も多いだろう。

もちろん、適当に選んでいる わけではなく、たとえば、プレ ゼント抽選のようにシャッフル して抜き出しているというわけ でもない。ちゃんと1通1通目 を通して慎重に吟味・検討し、 参加者を決定している。いって みれば、推薦入試の合格者を選 定しているようなもの。

では、その選考基準とは? 第1回出場者、中村有吾クンが 「8耐に出る法//」とレポートを 送ってきてくれた。右の表がそ れなんだけど、うむ、なかなか いいヨミしてる。まあ、当たら ずとも遠からずといったところ かな。

実際のところ、選考の条件に は、年齢・性別・地域性・キャ ラクタ・話題性などさまざまな 要素がある。だから、かならず しもSLGの実力を重視してい るわけではない。

8耐マルチには確かにSLG の腕を競うといった狙いもある が、それよりもマルチプレイを 楽しむという点に主眼が置かれ ているからね。

中村有吾の「呂耐」に出る法!!

ポイント1 名前のインパクト

名前や苗字の珍しい人やおもしろい人、有名人の名前と同じ(似てる)人 はやはり有利。第1回のメンバーにも結構いる!

ポイント2 イラスト・写真のインパクト

ハンサム・美人または顔のおもしろい(?)人は写真で勝負するとよい。 イラストなら思いっきりリアルに凝るかシュールにいくかどっちか。何 事も中途半端はいけない。ちなみに、ぼくはシュール派だった。

ポイント3 レポートは量で勝負

ぼくはレポート用紙(B5サイズ)15枚にビッシリ書いたが、根性のある 人はそれこそ 100枚くらい書くとよいと思う。何か特別な固有名詞が出 てきたら、いちいちくわしく解説してやるとよりわかりやすくなり、か つ記述量も稼げてバッチリ!

てみる

応募にあたって、みんな苦労 しているのが自己PB文の書き 方だろうと思う。いったい何を 書けばいいのだろう?

それでは、実際にどういうこ とを書いているか、今回応募さ れた書類のなかからいくつかと りあげて見てみよう。

●大和の戦士参上/ 私は誰に も負けない/

(奈良県・池田宣生クン) ☆イチバン多かったのがこの手 のPRだったなあ。

●僕の心は赤鉄鉱だ/(赤鉄 鉱=さびているものが多くけっ

こう堅い。つまり、酸化への堅 い石=参加への固い意志だ/) (京都府・西野良クン)

☆ダジャレでくるとは……。

●武将風雲録には全然関係ない が、小学生のとき、デパートで 行われたファミコン版グラディ ウス大会で優勝したことがある。

(大阪府・宮崎政和クン) ☆確かに全然関係ないぞ。

●中] でも体が大きいのがとり え。体重だけは年上が来ても勝 つ自信がある。

(京都府・松村憲和クン) ☆だから体重コンテストじゃな いんだってば/

- ●あんさんの大阪人度チェック。 〇×クイズで大阪に対する理解 度を確かめよう。
- □1 大阪で阪神の悪口をいっ たら殺される。
- Q2 梅田の地下街はダンジョ ンで、迷うと二度と出られない。
- Q3 山口組は大阪の軍隊であ
- Q4 大阪城は非常時には変形 ロボになる。

Q5 大阪ではアニメを放送す るとき、副音声で関西弁になる。 (A1:0, A2:0, A3:

x, A4:x, A5:x)

(大阪府・益尾宏治クン) ☆八八八、これはオモシロイ。 ほかにもMSXカルトクイズ・ 日耐マルチ戦略講座など、ノー ト半冊分にいろいろ書いてきて くれた。よくもまぁ、これだけ ……今回のレポートMa.1/

とまあだいたいこんな感じ。 みんなあまり大したことは書い てない(失礼)。それでも、PR 文は応募者のキャラクタを判断 する手がかりとなるので、なる べく多いほうがいい。まさに、 質より量で勝負なのである。

みんな仲良くマルチプレイ

●ぼくも休日になると友人たちと マルチプレイを楽しんでいます。 しかし、仲間うちの恐怖の特別 ルールとして、トイレなどで席を はずしている間に順番がまわって くると、他の人が勝手にプレイし てもいいというのがあるので一時 たりとも気が抜けません。

このまえなど、電話がかかって きたので応対に出ていると、戻っ てきたときには、羽柴秀吉・竹中 半兵衛・柴田勝家の3人が解任さ れて他国の家臣になっていました。 (埼玉県・小林克也クン)

☆一瞬の油断も禁物の戦国時代の

雰囲気をシミュレート?

●ぼくはまわりにSLGファンが いないので、マルチプレイをした ことがありません。

だからすこしでもマルチプレイ の雰囲気を味わおうと、複数プレ イではじめて、かわるがわるプレ イして、各担当大名がある程度勢 力が大きくなったら、1つを残し て全部コンピュータ担当にさせる ということをしています。

こうすると、もとの自国は強く て倒すのが大変。通常プレイより はるかに歯ごたえがあります。

(神奈川県・津上信徳クン)

絡 務 運

前述の中村クンをはじめ、何人 もの人から、泊りがけで「16耐マ ルチ」を行ったらどうかという意 見が寄せられた。

実際、マルチプレイの醍醐味(だ いごみ)を堪能するには8時間で はやや短いかもしれない。時間が 長くなれば、展開もエキサイティ ングになり、よりおもしろくなる ことだろう。

しかし、実現のためには数多く の課題をクリアせねばならない。 なかでも大きいのが場所の問題。 もし、みんなのなかで実家がホテ ルを経営していて、無償で提供し

てくれるというのであれば(オイ オイ)、この上ないが、そういうわ けにもいかない。

それに、泊りがけとなると参加 者の安全対策や保護者の許可が重 要になってくる。体力的な面も無 視できない。

そして何よりも編集部側の問題。 雑誌制作の厳しいスケジュールの なかでは、なかなか2日間も時間 をとるのは難しいのだ。

いいアイデアだけど、やはり現 実には無理っぽいなぁ。

さて、来月からいよいよ第2回 大会のレポートがスタートする!

桃色図鑑 デッド・オブ・ザ・ブレイン 死霊の生態と観察

いつもとはちょっと気分をかえた桃色図鑑。今回は灰色のホラー特集なのだ/

観客を怖がらせるのがウリの 「現代のお化け屋敷」ホラー映画。 とくに残酷な描写が中心のスプ ラッター映画の人気はちょいと 落ち目だけど、ゲーム界では今 が旬だ/フェアリーテールの 野心作『デッド・オブ・ザ・ブレ

イン」は、従来の単なる味つけに 過ぎなかったホラーなグラフィックをはじめて前面に押し出し た、初の「スプラッターゲーム」 ともいうべき作品。「ゾンビ」「ペット・セメタリー」といった歴代 の名作ホラー映画を参考に、独 自の視点を加え、ただのパクリに終わっていない。そこで今回はこのゲームの影の主人公、フェアリーテール版「死霊(ゾンビ)」の設定をその生態とともに詳しく紹介していこう。きっとコワイぞーっ。



誕生

アメリカの大学教授である無名の老科学者クーガー。彼が偶然開発した「蘇生薬」は、確かに生物を生き返らすことに成功したが、それは理性もなく生きのすべてに憎しみを持つ「死霊」としてであった。さらに彼らは、生きているときは使わずにいた筋力を最大限に引き出するため、驚異的なパワーを持っするため、驚異的なパワーを持っている。そして、彼らが活動するたったひとつの目的は、生きるものすべての抹殺だけだ。





◎蘇生薬を注入後全身に薬が回り効果が現れる

食物

蘇生薬の欠点の1つは蘇生時間が短いことだ。だが、これには対応策があって、人間の「脳みそ」を食べることで解決する。科学的にどんな作用が生じるのか不明だが、彼らは脳みそを栄養にして生きながらえることができるのだ。脳みそ以外の肉体は摂取しても効果はないが、凶暴化した精神が何もかも食おうとする傾向がある。また、食料の保存を試みる程度の知能はあるようだ。



○死蓋ならずとも「おいしそう(じゅる)」



行 動

死霊は基本的に生前の意識はない。そのため人間を襲うときも知的な行動を取ることはあまりなく、目の前の相手にただ向かっていくだけである。それでも動物の本能のようなものはあ

って、仲間を理解 して共食いはしない。それどころか 集団化することも ある。こうなると 群れで行動することもあるので危険。



る本能で人間をさかし出し、攻撃してくる



○状況により群集化もする。こうなると回避しにくいので危険

歴代スプラッター ゲーム

初のスプラッターアドベンチャーである『デッド〜』が登場するまえにもグログロ描写のアドベンチャーゲームはいくつか存在する。とくにコナミの「スナッチャー」は、『デッド〜』と同じく、その映画的な切りロでのちのゲームに大きく影響を与えた。その他いくつかの名作・名場面を紹介しよう。

●スナッチャー



●超有名サイバーゲーム。いまだにこのゲームをこえる A V Gにはお目にかからない



○動物は食事中に見られるのをいやがるけど

○本当はバイオノイドであって人間ではないのだが、桃色な感じなので掲載

■アンジェラス



●エニックスはこのほかに「ジーザス」がすごかった。「ユリ」がミイラになって話題に

エッチじゃなくても(裸が少なくて も?)フェアリーテールはやっぱり すごい! ということを世間にし らしめた、そういう意味でも記念 碑的なソフト「デッド・オブ・ザ・ ブレイン」。美少女は出るわ、謎の バイオノイドは出るわ、腐乱死体 は出るわ、頭から脳みそは出るわ、 何でもアリアリの作品だ。そんな 誰にでも楽しめる娯楽スプラッタ

- (笑)をフェアリーテールの御厚 意によりプレゼントする。さらに、 歴代ソフト群から、『エル』もプレ ゼントしてしまうぞ。エルフやっ た! というわけでいつものよう にクイズに答えてもらうのだ。問 題、『デッド・オブ・ザ・ブレイン』 の副題『死霊の〇〇』の後ろの言葉 はなんでしょう? 「したたり」や 「盆踊り」じゃないぞ。わかったら

○たとえ銃でも脳を狙わないと

効果がない。よく見て撃つのだ

ハガキに答えとほしいソフト名を 書いて、ゲーム十字軍「デッド・オ ブ・ザ・ブレイン サブタイトル あてクイズ」係まで。独断と偏見& 厳正なる抽選により3本ずつあげ るよん。字はきれいに、礼儀正し いハガキを待っている。イラスト なんか描いてあると当選確率が高 くなるかもね。感想なんかも書い てちょーだい。



新コーナータイトル未定しそのほかなんでもあり

しちらに。⑤オレにもいわせろ/

ームのぞき穴ーウル技を見つけたらここ。

」係まで、答えを知っている人は「A」係まで。④マップコレクション→ゲ

脳みそを求めて迫ってくる死 霊。彼らの凶暴さと筋力の強さ のまえには、常人では歯が立た ない。しかし対策がないわけで はない。死霊に対抗する唯一の 方法、それは死霊の脳を破壊す ることだ。彼らの体内の細胞組 織は脳を除いて死んでいるので、 脳以外を攻撃しても効果がない。 逆に脳を破壊することで死霊は ようやく「死ぬ」のだ。



死霊の傾向と対策

以上が『デッド・オブ・ザ・ブレイ ン』における死霊のすべてだが、こ の設定に大きな影響を与えた映画 を紹介しておこう。ジョージ・A・ ロメロ監督のゾンビ3部作、製作 順に『ナイト・オブ・ザ・リビング デッド(1968米)』「ゾンビ(1979 伊) 『死霊のえじき(1985米)』。邦 題こそバラバラだが、原題は順に 「死霊の夜」「死者の夜明け」「死者 の日』と統一感があるのだ。内容 は、宇宙からの謎の放射線により 蘇った死体が人間を襲う(1作 目)。死霊の群れは少しずつ広がり (2作目)、ついには地上全土が死 霊だらけになってしまう(3作 目)、というシリーズ構成になって いる。人間がたてこもったデパー トに死霊たちが襲いかかる2作目 の『ゾンビ』は日本でも大ヒットを 飛ばした。そして今回の「デッド〜」 はこの2作目をベースにしている と思われる。何しろ主人公たちは この映画を観たといっているくら いだし……。 さらにいうと、この エピソードは1作目のパロディと



●こういうことをする人間は死無以下だ

して作られた映画『バタリアン (1984米・原題『死霊の復活」)」に もあるぞ。ゲームに興味がある人 や気に入った人は映画のほうもぜ ひ観てほしい……と思ったのだが、 ビデオのいくつかは現在、廃盤中 なのだ。しかし! 何と1作目は リメイクされてビデオが3月に発 売されたばかり。副題は「死霊創世 紀』だ(1991米)。内容も今風で主人 公はねーちゃんだし(笑)、特殊メ イクの第一人者が監督してるし、 こっちのほうがおすすめかも。



リメイク版「ナイト・オ ッド(監督=トム・サビーニ) 」にっかつヒ デオより好評発売中(1万5300円)

離か…(ピンクソックス6)

れてしまった。



なシーンが……えっ? まなみを出せ?

く ●エル(ELLE)



○美少女ソフトとして有名なエルフのSF しかし描写はほかのどれよりも残酷なのだ



のどんな絵もエルフは手を抜かないから、 ても正視できん(ソフトプレゼントだ!)

●狂った果実



○「デッド~」と同じフェアリーテールのサス ベンス。スプラッターでないけど恐いよん

来月はミステリーものでも取り上げようかな 20



なくてもいいような気もするけれど、 なくてはできないこともある

DOSがないと、どういうことで困るのか。

たとえば、現在のMファンの 付録ディスクは、いったんMS X-DOS(MSX2/2+の場 合はDOS1、ターボRの場合 はDOS2)で起動し、それぞれ の機種のBASICに移行して から、すべてがはじまる。

このとき、DOSは、「AUT OEXEC. XB」というBAS I Cのプログラムを読みこんで実行する指令を出す役目しかない。たったそれだけのためにDOSを入れているのか。

もちろん、そんなことはない。

では、なんのために?

第1に、圧縮して収録しているファイルを解凍するためのプログラムPMextが、DOSを必要としている。第2に、付録ディスク収録のファイルを別のディスクに手作業でコピーするときはDOSでやったほうがかんたんにできる。第3に、将来、また別の用途が出てくるにちがいない。

DOS1とDOS2の2種類があってちょっと話がややこしい。そこで、今回は、話を比較的単純なDOS1にかぎって、その正体と活用法に迫る。



「DOSを起動する」とか「DOSを起動する」とか「DOSを起動する」とかける

DOSだって、プログラムなので、DOSの本体である プログラムがなければ、そもそもDOSを使うことがで きない。DOSの本体であるプログラムとは、 MSXDOS. SYS(基本システム)

COMMAND. COM(コマンド実行用)

の2本のファイルのことだ(ターボRは標準モードの 場合がこれ。高速モードだと、MSXDOS2. SYSと COMMAND2. COMの2本になる)。

この2本のプログラムの入ったディスクは、MSX-DOSのシステムが入ったディスクなので、システムディスクという。

システムディスクをセットして、リセットしたり電源を入れたりすると、右ページの項目3のような画面になり、DOSが起動する。もしディスクのなかに「AUTOEXEC. BAT」という自動実行バッチファイル(33ページ項目11参照)があれば、続いてそのファイルも自動的に実行するという楽しい機能もある。付録ディスクもその機能を使っているのだ。



DOS は Disk Operation Systemの略っていうくらいだから、ディスクを使うためのものであ ることくらいはだれでもわかる



DOS の フル ネーム は Disk Operation System(ディスク・オ ペレーション・システム)。 DOSは ディスクを操作するためのシステ ムらしいということが、まず最初 にわかる。

ディスクを操作するために、D OSは、まず、ディスクを読み書 きてきる状態にする機能がある。 これを、フォーマットという。

フォーマットまえのディスクは ただの磁性体の円盤にすぎない。 DOSは、原野のようなディスクを 切り開き、きれいに区画整理し、 ディスク全体を機能的な記憶媒体 に仕立てあげる。BASICのフォー マットも、じつはMSX-DOSのフォーマットなのだ。

このフォーマットによって、 DOSを通して、ディスクのなかに いろいろなファイルを作ったり、 消したり、複写したりすることが できるようになる。

しかも、このフォーマットは、 PC98などの16ピット、32ビット 機で広く使われているMS-DO Sとも共通なので、MSX用のディ スクのファイル管理をPC98でお こなったりもできる。

じっさい、Mファンでも付録ディスクの制作中はPC98でファイルを管理しているのだ。





BASICの「Ok」に相当するDO Sの「A>」は「Aプロンプト」と読 む。「A」はカレントドライブ名、

のボーカルとドライブすることで

はないし、可憐なトドが生きてい

るわけでもない。ドライブ名を省

略したときに設定されるドライブ

のことをカレントドライブという

のだ。試しに「B:」と入力してリ

ターンキーを押すと、以後、「B>」

というプロンプトになり、ドライ

ブ名を省略してさまざまなことを

すると、ドライブBに入ったディ

スクに対して動作するようになる

(ただし、1ドライブの場合、ドラ

イブBはおなじドライブ)。

BASICの画面では、入力する行の先頭にはカーソルしかない。そのかわりといってはなんだが、その直前の行に「Ok」という文字が表示されている。この「Ok」を「ぼよよん」とかに設定している人もいるかもしれないが、ともかくこれをプロンプトという。

DOSにも形はちがうけれど、おなじようなものがある。それが「A>」。

厳密にいうと、「>」だけがプロ ンプトで、Aはカレントドライブ

を表示している だけ。カレント ドライブとは、

MSX-DOS version 1.03 Copyright 1984 by Microsoft COMMAND version 1.11

and a

拒食症で死んだ カーペンターズ QDOSの初期画面。「A > で始まる行がコマンドライン DOSは、BASICの本体が入っているROM(32Kバイト)を切り離し、そのぶんRAMを64Kバイトにしている。DOSのシステムや、COMMAND.COMなどもRAMに入っているのだ。このメモリ構成では、とうぜんBASICのプログラムは動かない。

しかし、DOSの基本コマンドのなかに「BASIC」という、そのままの名前の命令がある。このコマンドを実行すると、BASICの入っているROMが使用可能になり、BASICの初期画面に移行し、BASICのバージョンやコピーライト表示など、どう見てもいつものBASICとおなじものが現れる。しかし、いつものBASICにない特徴が1つだけある。

それは、システムディスクをセットしたまま、「CALL SYSTEM」というBASICの命令を実行すれば、ふたたびDOSにもどるということだ。そうでないときにこの命令を実行すると、エラーになってしまう(ターボRの高速モードではつねに有効)。

MSX BASIC version 2.0 Copyright 1985 by Microsoft 20400 Buyes free Disk BASIC version 1.0 call system A>B

OBASICAGE CALL SYSTEMT DOSE & Yot





DOSの基本命令はぜんぶでたったの13種類しかないが、COMファイルを増やしていけば使用可能コマンドは増殖していく

DOSの基本コマンドは、ほんとうに基本的なものばかりで、フォーマット、日付・時間の設定、ファイル一覧の表示、テキストファイルの表示、ファイルの複写・削除など表にまとめてみると意外に少なく、13種類しかない(ただしこれはDOS」の場合)。

しかし、拡張子が「COM」になっている実行可能なプログラム (COMファイル)を増やせば、そのファイル名の入力だけでコマンドを実行できる。こうした拡張コマンドを集めたものが、『MSX-DOS TOOLS』(アスキー/1万4800円)というユーティリティ集だ。アセンブラなどでこのCOMファイルを自作することも可能なのだ。

●MSX-DOSコマンド簡易一覧表 ※f~はドライブ名を含むファイルスペック

1 1

1 1

コマンド	書式 ※ [] は省略可	機能 [書式の省略項目の機能]
BASIC	BASIC [f1]	BASICに行く[その後、f]を読みこみ、実行する]
COPY	COPY f1 f2 COPY f1+f2 f0	f 1 をf2へ複写 f 1、f2を結合してf 0 へ複写
DATE	DATE [yy/mm/dd] ※「/」は「-」でも可。yyは年(4桁でも可。 ただし1980~2079年に限る)、mmは月、dd は日	内蔵カレンダの日付を表示し、現在の日付を 入力する [直接、日付を設定する]
DEL (=ERASE)	DEL f1 (=ERASE f1)	f 1 を削除(「DEL」のかわりに「ERASE」 を使ってもおなじ)
DIR	DIR [/P] [/W]	ファイル一覧を表示 [画面いっぱいに表示したらキー入力待ち] [ファイル名のみを表示]
FORMAT	FORMAT	ディスクのフォーマット
MODE	MODE n *n:1~80	表示文字幅の設定
PAUSE	PAUSE [(メッセージ)]	バッチ・ファイルの一時停止とキー入力待ち [メッセージの表示]
REM	REM [〈コメント〉]	バッチ・ファイル中に注釈を書く
REN (RENAME)	REN f1 (新ファイル名) (RENAMEも同様)	f1のファイル名を新ファイル名に変更
TIME	TIME [hh:mm:ss] *hhは時、mmは分、ssは秒。 入力の 最後にa(午前)かp(午後)を付ければ12時 間制になる	内蔵時計の時刻を表示し、現在の時刻を入力する [時刻を設定する]
TYPE	TYPE fl	f1の中身を画面に表示する
VERIFY	VERIFY ON VERIFY OFF	ディスク書きこみ時に書きこんだ内容をチェックする機能のON、OFF切り換え。 最初はOFF

※この表は、MSX-DOS I のコマンドを一覧するためのものなので、実行するときの条件などは省略しています。よりくわしい解説は、各機種に付属しているマニュアルを参照してください。また、VERIFYコマンドは、ディスクドライブの機種によっては使用できないものがあります。なお、おもにターボRの高速モードで使用されるMSX-DOS2 はこの表のコマンドも含みますが、表示などが多少ちがいます。



コマンドを入力するコマンドライ ンの裏に、前回入力したコマンド を記憶している場所がある。これ をテンプレートという

DOSは、BASICのときとちがって、1行単位で独立しているので最初はちょっと使いづらい。しかし、前回入力した文字列はテンプレートと呼ばれるところに記憶されていて利用できるようになっている。

たとえば、

A>TYPE AUTOEXEZ, BAT

と入力して、ファイルがないと いうエラーが出たとする(CをZ と打ち間違えた)。すると次は、

●テンプレートとコマンドライン

SELECTキーを押したあとに Z キーを押すことで、下図のように 文字 Zの直前までの部分を一気に テンプレートから呼びもどすこと ができる。そこで前回入力ミスし たCだけを打ちこむ。そして、カ ーソルキーの下を押すと、残りの 「. BAT」がテンプレートからや ってきて完成。

ほかにもDELキーで1字スキップ、カーソルキーの右で1字ずつコピー、上でコマンド取消……など便利な機能がある。

テンプレート (見えない) TYPE AUTOEXEZ. BAT

글로

TYPE AUTOEXE



BASICではまったく利用できないのがDOSのDIRコマンドで見るファイル情報だ。ファイル名のあとにそのファイルの大きさ(バイト数)、ファイルを作成・更新した年月日時間(タイムスタンプ。時間は末尾のa、pで午前、午後を表す)まで知ることができる。ファイルが多くて1画面に表示しきれないときは、「DIR/P」と入力すれば下の画面のようにとちゅうでキー入力待ちになるし、ファイル名だけでいいときは「DIR/W」と入力すればいい。



KANJI BAS KANA BAS
EX BAT RUN-CG XB
EX BAT RUN-CG XB
CALL BAT RUN-CG
CA



COPYコマンドだできる。 で速い。その代表が、 やったほうがかんとで ものでまが、 とのでもがかんとで ものでもがなが、 とのでも とのでも とのでも Disk BASICは、基本的にDOSのBASIC出 張所みたいなものなので、DOSのファイル操作 はほとんどBASICでもできる。

しかし、BASICではファイル名をダブルクォート(「″」)で囲わなければいけないなど、操作感覚的にはDOSのほうがやりやすい。

それになんといっても、1ドライブでファイルを複写するときはメモリを広く使っているDOSで限る。DOSでは短いプログラムなら数本まとめて1回でコピーしてくれるのだ。

A)cope #.fmx b: ZANCIBER FMX DUTION FMX DUTION FMX RIKUGUN FMX RIKUGUN FMX RIKUGUN FMX and strike a key when ready

の数ファイルぶんをいっきにコピーする



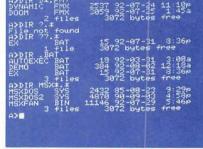
文字列を知的に省略できる「*」や「?」。ちっとも野蛮じゃないし、 カードでもないのに、ワイルドカ ードとはこれいかに

ファイル操作のときに知ってお かないとものすごく損するものが このワイルドカードだ。もともと トランプ用語で、どんなカードと れ、このピリオドはワイルドカー ドでは置換できない点に注意。

下にいくつかの実例を示した。 いろいろ試して覚えよう。

しても使えるカードの ことだが、ファイル関 係では1文字ぶんと置 き換える「?」とそれ 以降の文字列ぜんぶと 置き換える「*」の2 種類がある。

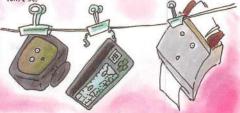
ただし、ファイル名 部分と拡張子部分はピ リオドで厳密に区別さ



●ワイルドカードを使うとファイル探しも楽



PRN」を知っていればOV イス・ファイルは、「COV ように扱うDOSマジッと ふつうのファイル名には使えない名前が、「CON」、「PRN」、「LST」、「AUX」、「NUL」だ。いずれも、周辺装置をファイルとして扱うときの名前で、順にコンソール(画面とキーボード)、プリンタ、プリンタ、補助入出力装置(モデムなど。ただし、起動時はNULとおなじ)、ダミーを意味する。このうち、CONとPRNが最重要だ。たとえば、あるファイル(ABC.TXTとする)をプリンタに打ち出すときは、「COPY ABC.TXT PRN」を入力すればいいのだ。CONについては次項。







もBASICみたいにか んにプログラムが組める。

DOSでいちばん おもしろいのが、バ ッチ・ファイル。バ ッチというのは、「ひ とかたまり」といっ たていどの意味で、 バッチ・ファイルは、 いくつかのコマンド をひとかたまりにし てファイルにしたも の。拡張子を「BAT」 にしておくと、バッ チ・ファイルのファ イル名を入力するだ けで、そのファイル のなかに入っている コマンドを順に実行 してくれる仕組みな Oti.

ちなみに付録ディ スクなどに入ってい 3 TAUTOEXE C. BAT」は、自動 実行バッチ・ファイ ルという。この名前 のバッチ・ファイル は、DOSが記動した 直後、自動的に実行 されるのだ。BASIC OFAUTOEXE C. BAS」と似ている。

■バッチファイルの作り方

基本的には、①拡張子をかなら ず「BAT」にする、②実行したい順 にコマンドをならべる、の2点を 守って、テキストファイルを作れ ばいい。テキストファイルの作り 方もいろいろで、エディタを使う、 プログラムでファイルを作る、な どがあるが、デバイス・ファイル の「CON」を利用して直接バッ チ・ファイルを作る方法がある。 COPY CON 〈ファイル名〉 を実行すると、それ以降、CTR L+Zを入力するまでに入力した 文字を指定した名前でファイルに することができるのだ(上の写真)。

付録ディスクのDOSコーナー

に行き、コマンドラインから、

DEMO BAT

A)copy con demo.bat

◎バッチ・ファイル作成開始

copy con demo.bat de 40 のがそート"。 screeng ト オブシ Pause 325" f-h". SCREEN 1 h 775'

○コマンドごとにリターンキーを押して入力していく

25" t-h". SCREEN 1 h 775" t-h". screen8 / width80 h 77 ツキ"ニ シ"カン e ファイルイチラン (テ"ィレクトリ) ヲ ヒョウシ" ヲ コエルトチル キーニュウリョク ラチニ アリウス コントツル ファイルスへゃっク ダツケ ノ ヒョウシベ **"**コレテ" オワリテ"ス 1 file copied

○最後にCTRL+Zで「 Z 」を入力して作成終了

■EX .BAT

●「EX. BAT」の中身はたったこれだけ。%Iが仮引数

LO IF PEEK(&H2D)<2 THEN CLS:CALL SYSTEM 20 CALL KANJII 30 CALL SYSTEM

○% I が「KANJI」のときに実行される「KANJI. BAS」

10 IF PEEK(8H2D) C THEN CLS CALL SYSTEM

●% I が「KANA」のときに実行される「KANA. BAS」

DEMO

ほしい。

ッチ・ファイルを体験してみよう。 さらに仮引数というのは、この バッチ・ファイルを実行するとき に打ちこむファイル名の横に9個 まで引数をオプションで付けられ る機能だ。この引数は、バッチ・ ファイルのなかでは、順に%1 ~%9という名前で(ちょうど文 字変数のように)使われる。この仮 引数を使ったサンプルが上記の EX. BAT(漢字モード、かなモー ドを切り換える)だ。付録ディスク に入っているので、MSX2+以降 のユーザー(日本語カートリッジ でも可)は、ぜひ「EX KANJ I」と「EX KANA」も試して

と入力してリターンキーを押しバ

エラーメッセージを大きく3つにわけると①コマンド名 そのものの間違い、②コマンドを実行しようとして問題に ぶつかった、③コマンドの書式の間違い、の3つになる。 まず、①の場合には、次のメッセージが出る。

Bad command or file name

これは、コマンド名かファイル名がまちがっている(指定 されたコマンド用のファイルがない)と訴えていて、入力ミ スであることが多い。

②でよくあるのは(DIRコマンドのときなど)、

File not found

これは、いまセットされているディスクには指定された ファイルがない、ということを意味している。ディスクの 入れ間違いもけっこう多い。

Insufficient disk space

Not enough memory

この2つは、上がディスクの残り容量、下がメモリの容 量がたりないといっている。上はディスクを取り替えれば いいけれど、下はプログラムの問題なので難しい。

ほかにも、Write error(書きこみ失敗)やRename error (ファイル名変更に失敗)などがあるが、どれも原因は意外 と単純なはずだ。

③のタイプでは、Invalid~ではじまるメッセージが多 い。これはようするに、コマンドに付けた引数に間違いが ある場合で、数値が範囲を超えていたり、指定したドライ ブ名が間違っていたりしたときの注意なので、いま入力し たものの引数を注意深く見直そう。

く出るエラー。BASIC のSyntax errorのような



、折り目で、DOSがユー の反応を待っているフつのメッセ ジ。準備が整いしだい、このメ ジにはこのキーを押す

入力待ちメッセージ の代表は、「Strike any key when ready (準備 ができたらなにかキー ●3つの選択を迫るメッセージ。頭文字で答える

Write protect error writing drive A Abort, Retry, Ignore?

を押してください)。これはそのと おりに、なにかキーを押せばいい。 同様のものに「Press any key for retry」がある。

「Enter~」で始まるものは、日 付または時刻の入力待ちだ。

ちょっと難しいのは、「Abort, Retry,Ignore?」(中止する、もう一 度おなじことをやる、エラーを無 視する?)。3つの選択肢のうち1 つを大文字になっている文字キー を押して選ぶ。ディスクのセット ミスなどに多いので、確認して、 もう一度やり直すことが多い。

また、たとえばファイルを全部

削除しようとしたときには、「Are vou sure(Y/N)? (ほんとうに いいんですね?)と念を押してく る。いいんだよ、ならY、あっや っぱりやめ、ならN。同様のもの (I, Terminate batch file(Y) N)?」(バッチファイルを終了さ せますか?)がある。



ゼ

ㅎ

「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 9月30日必着。当選者の発表は11月9 日発売予定の本誌12月情報号の欄外で 行います。

■アンケート

III 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 t1.1.

OMSX @MSX2 @MSX2+ @MSXturboB(A1ST) @MSXturboR(A1GT) ®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⑤以外の人の み答えてください)。

(1)もうすぐ買う予定

回いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに 全部○をつけてください。 ①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む)

③増設RAM(MEM-768) **④**ブリンタ

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) ©アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス ®MIDI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。

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

筒CG 同ビデオ編集 のコンピュータミュージック

◎ビジネス ◎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含つまで番号で答 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 を順に日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)ものを順に出つまで答えて 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。

IB 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

①ファミコン(スーパーファミコンも

②メガドライブ(マークIIIも含む) ③PCエンジン ④PCBB系 向PC98系(PC-286系も含む) ©EM TOWNS (7X68000)

⑤ゲームボーイ ⑤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

M あなたがふだんよく読む雑誌を表 4のうちから3つまで番号で書いてく たさい

15 今月号に掲載されたファンダムの プログラムのなかで気に入った順に3 つ番号を書いてください。

①波動実験装置 ②番倉庫 ③右脳 @SKY SREAL VOLLEY 6 type-Ø ØNUCLEUS ® NEO @DELVINDUS @AR MED PLANETS ⑪どれも興 Dまがた! \

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

①ダイナミック侍 @OUTLAW SDOOM @ZANZIBERLA ND NATIONAL ANTHEM 6 呪われし塔 ⑥ドルアーガの塔 ⑦ス ーパー付録ディスクBGM @日本陸 軍 ⑤どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98 などの他機種から、今後移植してほし いと思うソフトがあったら、その名前 を1つだけ書いてください。シリーズ ものはその何作目かも明記してくださ U.

18 今月号を買った理由をあえて1つ だけ答えてください。

①本誌の特集記事 ②本誌の連載記事

③ディスクのオールディーズ @ディスクのレギュラー内容

⑤MSXの本はこの本しかないから

⑥人にすすめられて

⑦その他(具体的に書いてください)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

Mn	プレゼントソフト名 掲載ペー	
TAIN	The state of the s	1
	シムシティー4	
2	ブライ下巻完結罐10	
3	Simple ASM48	
4	夢二・浅草綺譚109	
5	スーパープロコレI	
	フーバープロコレク	

表2 今月の記事

No. 記事名

7 スーパープロコレ3

表紙

(FAN ATTACK)シムシティー

(FAN ATTACK)プライ下巻完結編

(FAN ATTACK)ハイドライド

プリメ俱楽部

十字事

BASICピクニック

(ファンダム)ゲームプログラム

(ファンダム)ファンダムスクラム

(ファンダム)新・マシン語の気持ち

〈ファンダム〉あしたは晴れだ!

12 FM音楽館 13 internationalization

14 ゲーム制作議座 15 GTフォーラム

16 FFB

17 CM&V

18 AVフォーラム

19 MIDI三度等

20 ほぼ梅寮のCGコンテスト

パソ通天国

22 〈FAN NEWS〉夢二·浅草綺譚

今月のいーしょーくー情報

24 ON SALE

25 COMING SOON

26 FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No コーナー名

カミングスーン ファンダムGAMES ファンダム・サンブルプログラム

FM音楽館

AVフォーラ MIDI三度笠

ほほ梅麿のCGコンテスト バソ通天国 ゲーム十字軍

あてましょり

オマケ MSX-DOS

14 B :

表4 雑誌

MSXマガジンのムック

テクノポリス ゲーメスト

マイコンBASICマガジン

ログイン

ヒッポンスーパー

ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン

鰯スーパーファミコン

その他のファミコン雑誌

月刊PCエンジン

MPCエンジン

どれも読んでいない

ソフト

Na ソフト名

R-TYPE(アールタイプ)

着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

アレスタ2

イース

イースⅡ

6 イースIII 維新の胤

伊忍道·打倒信長

ウィザードリィ3

10 AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)

MSXView

F-12 Pll w h 12 エメラルド・ドラゴン

13 SDスナッチャー 14

SDガンダム ガチャポン戦士 2

15

王家の谷・エルギーザの封印

キャルシリーズ

キャンペーン版大戦略II

ぎゅわんぶらあ自己中心派

銀河英雄伝説シリース

グラディウスシリーズ

クリムゾンシリーズ 激突ペナントレース 2

幻影都市

26 コンチネンタル

27 サーク

サークロ 28

29 サーク・ガゼルの塔

30 三国主 31 三国志Ⅱ

THEプロ野球激突ペナントレース 32 33 シムシティ

シュヴァルツシルトII 34

Simple ASM(シンプルアスム)

36 水源伝

37 スナッチャー スーパート海ドラゴンズアイ

38 スーパー大戦略 39

スペース・マンボウ 40

戦国ソーサリアン 41

ソーサリアン

增設RAM (MEM-768)

大航海時代 ディスクステーション各号

47 提督の決断

48 ティル・ナ・ノーグ

デッド・オブ・ザ・ブレイン 49

關神都市 50

ドラゴンクエストII

ドラゴン・ナイトシリーズ 52

52 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

54 信長の野切(全国版) 55 信長の野望・戦国群雄伝

56 信長の野望・武将風震経

57 ハイドライド3

パロディウス 58

59 ピーチアップ各号

60 ViewCALC

秘密の花園

ピラミッドソーサリアン 62

ビンクソックス各号

ファイナルファンタジー

ファンダムライブラリー各号 65

42.42

ブライ上巻

ブライ下巻完結編 フリートコマンダー!!

プリンセスメーカー FRAV 71

72 ポッキー2

マイ・アイズ/ 73 魔進物語1-2-3

MIDIサウルス

76 # · SIOS(ミュー・シオス)

夢二・浅草綺譚 ヨーロッパ戦線 78

ラスト・ハルマゲドン 79 80 ランベルール

5 L # 1 / 2

ロードス島戦記 83 ロイヤルブラッド

わくわくキャビンバニック 85 笑っせぇるすまん

オールディーズ「ハイドライド」

コンプティーク

ボブコム

バックアップ活用テクニック

その他のパソコン雑誌

PC Engine FAN

メガドライブファン

●B月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

に月二ちハガギ

41円切手を 貼ってくだ けた

2 0

動便はがき

キリトリ線)-

徳間書店インターメディア MSX·FAN編集部 東京都港区新橋4-10-7

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(

争)	職業	年令	氏名	住所		195	8	17	16	10	3		9	00 0	0	4		ω -		S
(学校名						の号号の	9	*011-7	_		- (2)		_		· · · ·	3		(a) (c) (c) (d)		×
		概				2		ズものは、		72	ω ω	10	[P	62	-2	11		ω (e		Š
						はと		ⅡとかⅢとか必ず明記し	0.0		7 4 7 5	[3]	7		-	Н		(a) (c) (d)		
	料樹	性别	0		グレゼントリストの番号を書いてお	C		か必ず明			6		-1			買う予			9	מנ
		出			リストの	でほしいソ		記してくか			7 8	12	10		1	予定の周辺機器	_	(Z) (8)		7,4
学年		女	_		事を出る。	シリ		てください。			9] [2		辺機器		9		1
In					-47	7					000	2	10			-		6		
			1					-					-ω					(6	9 ;	> .
_							4											(6	٠. (د	# 17

プログラムファンの王国



第6回 MSX・FANプログラムコンテスト第1次候補作品

P波動実験装置······	35 /50
P番倉庫	36 /52
Control of the Contro	bedroom Andrewski
P右脳·····	36/53
PSKY	00 /EA
PREAL VOLLEY	37/55
Ptype-0	38/56
PNUCLEUS	20 /50
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	minute (bushed)
PNFO	40 / R1
	40/ 01

PDELVINDUS41/64
PARMED PLANETS42/68
●ファンダムスクラム=第2回ちえ熱賞発表+8月
号『CG-7』の補足ほか44
●ためになるカコミ「ポストリュード」51
●新・マシン語の気持ち48
●アフター・ジ・アル甲369
●あしたは晴れだ/70

移動

SPACE

作品が残るかはアンケートハガキの結果次第だ。3作品だけが最終審査に残ることができる。どのれなりの味があって甲乙つけがたいが、このうちプロコン第1次候補作品は10本。今月はどれもそ



たろう

移動

科学少年の冷たい心がピクンとときめく

波動実験装置



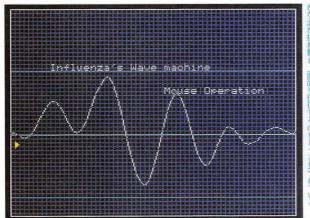
M5X2/2+VRAM64K

by いんふるえんざ

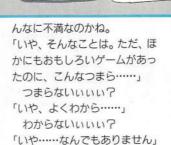
▶解説は50ページ

好きな番組はフジテレビ「そっとテロリスト」という、がまこが低い声で質問してきた。

「なぜこれを採用したんですか」 なぜ? そんな質問をすると は、この作品を採用するのがそ



かな波が揺れ動き、画面を往復するのをじっと見つめている かな水が揺れ動き、画面を往復するのをじっと見つめている



この作品は、名前どおり、カ

キーボード操作

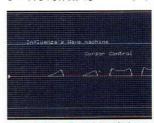
Indivental's Have machine

Cursor Sorthal

●カーソルキーで小さな波を送りだすと

ーソルキーでもマウスでも制御できる波のシミュレータだ。波の理論(ただし自由端にかぎる)の実験に使ってもいいし、ただの暇つぶしにしてもいい。ふろのなかで揺れ動く水面を見つめているときのような透明な時間を与えてくれる、今月随一の美しい科学的作品だ。 (コ)

マウス操作にする



○波形が反転して帰ってくるのがかわいい

1





このマークは左から、「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で、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。

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換しています。CDーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「~」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、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。□□

番倉庫番倉庫番倉庫番、倉庫番……ん? バンソウコ

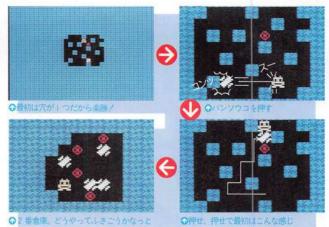


M5X 2/2+ RAM8 K ※ターボ Pは 標準モードで hv アドレス ▶解説は52ページ

主人公はある日、古くなって 傷だらけになった倉庫の修理を 依頼された。これは置いてある バンソウコをうまく動かして倉 庫の穴をふさぐというパズルゲ 一ムだ。

カーソルキーで主人公を動か してバンソウコを押す。一見か

んたんなように見えるが、バン ソウコは押すことしかできない、 一度動かすと穴か壁に当たるま で止まらない、穴はいったんふ さぐと壁になってしまう、など、 よく考えて操作しないと穴まで 運べないぞ。ギブアップはスペ ースキーかジョイスティックの



Aボタン。全部でG番倉庫まで ある。ちなみにこのパズルの解

答プログラムもあるのだが、今 月は非公開。 (1)

レベルが進んでいくと右脳左脳しちゃう



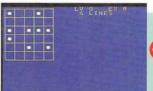
MSX 2/2+RAM8K ※ターボ日は標準モードで by FRIEVE-B ▶解説は53ページ

題名が示すとおり、これは右 脳のパターン記憶力をフルに使 う頭脳ゲームである。

RUNすると最初は2段5列 のます目が現れ、数個の玉が一 瞬現れて消える。その玉があっ たと思われる場所にカーソルを 移動して、スペースキーで玉を

置いていく。置き終わったらり ターンキーを押すと、正解の場 合はFXが加算されて、レベル が上がるが、間違うと正解が表 示され消えて同じレベルのまま リプレイとなる。レベルが上が るにつれて段の数と現れる玉の 数は増えていく。レベル10まで





○レベル8 でこんな感じ けっこう難しいそ クリアできない人は右脳を使っ てない証拠だって。単純なだけ



●カーソルで移動、スペースで置いていく に非常にのめりこみやすいゲー ムではある。

ぼよんぼよん、ぼびびょぼ~んと高得点



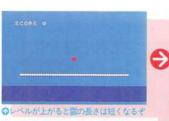
MSX 2/2+ RAM8 (*ターボ Rは標準モードで by FRIEVE ▶解説は54ページ

これは赤いボールを雲の上か ら落ちないように操作し続ける というアクションゲームだ。

RUNすると赤い玉が雲の上 に落ちて雲の上でとびはねる。 玉が着地した場所の雲は消えて まったく別の場所に現れるので、 この雲のすきまから落ちないよ

うに、赤い玉をカーソルキーの 左右でうまくコントロールして 雲の上ではね続けさせる。

ぽぴぴょぽ~んとジャンプの 上昇中、雲に接触すると高得点 になる。20回ジャンプすると黄 色い玉が現れ、これに乗るとス テージクリア。レベルが上がる





○散乱した雲を飛び続けるのは至難のわざ

につれて雲の長さは短くなる。 スペースキーでリプレイ。ステ



○黄色い玉に乗ってステージクリア

ージは全部で5つ。面クリアか 高得点かで迷うゲームだ。(イ)

36

レシーブ、トス、アタックで決めろ! AL VOLL FY UPILINIU-



MSX 2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

※ターボBは 標準モードで

▶解説は55ページ



ファンダムでは、オリジナル ルールの1人制バレーボールは いくらでもあるが、プレイヤー 1人あたり3人もの選手を動か す作品ははじめてだ。1人1人 の動きがここまでリアルなもの も見たことがない。

ゲームは2人対戦専用。1セ ット15点の3セットマッチ。双 方の得点が16-16になると17点 先取したチームの勝ちになる新 ルールは取り入れているが、フ ルセットでむかえた最終セット がラリーポイント制になるルー ルは採用していない。反則のド リブルとオーバータイムスはで きないようになっている。

審判の笛の音が鳴って試合開 始。キーボード操作の赤いチー ムのサーブで始まる。

1チーム3人の選手は、後衛、 セッター、前衛と役割が決めら れている。プレイヤーが一度に コントロールできるのは、明る い色で表示されている選手1人 だけだが、状況に応じてすばや く選手を切り換えて、レシーブ、 トス、アタック、ブロックなど で対処していく。

選手の操作は複雑でむずかし いが、トレーニングを積み、思 うように選手を動かせるように なると最高だ。 (5)

PLAYERS

スペースキー(Aボタン)を押すとボールを打つ動作を開始するので、ボールがき た瞬間にボールを打とうとしても遅い。それより少し前に打つ動作を開始しない とだめだ。基本的に引きつけて打つと強く、早めに打つと弱くなる。

カーソルキー上でボールを上 げると山なりのサーブ、相手 コートと反対側の方向キーで ボールを上げると低いサーブ が打てる。また、打つタイミ ングに応じてさまざまなサー ブをくふうできる。 サーブを 打ったらすぐ切り換えること。

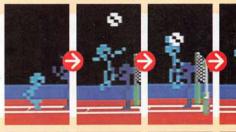


セッター

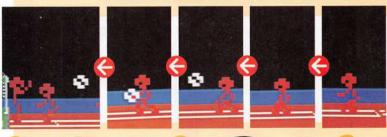
セッターは真上にボールを上 (げたり、同時に方向キーの左 右を押してフェイントやバッ クアタックのトスをあげたり できる。ジャンプするとブロ ックする。チームの要(かな め)であるセッターの使い方 が勝利のカギを握る。

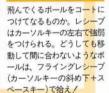


トスが上がったらタイミング をはかってジャンプ。そして アタック! 相手コート方向 の方向キーを押しながらだと、 遠くへ飛んでいくアタック、 逆のキーだと急角度のアタッ クになる。相手のブロックを ぶち抜けノ



















○赤い選手チームをプレイヤーⅠ、青い選手チームをプレイヤ - 2が操作する。笛が鳴って、いよいよ試合開始



○ナイスレシーブ。すばやくセッターに切り換えろ



○タイミングよくジャンプ。アタックが決まるか!?



○真上にトスをあげ、次はアッタカーに切り換える

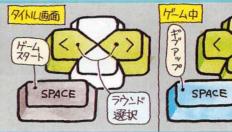
ああ、不思議で不気味なパズルゲーム 大ソロミー タイプ・ゼロ

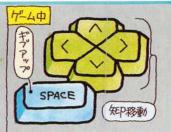


MSX 2/2+VRAM64K ※ターボRは 標準モードで

by 田中将司

▶解説は56ページ







●サイバーな雰囲気の漂うタイトル。作者 のいうように、ほんとうに妙なパズルだ

作者自身もこのゲームをほん とうにパズルゲームと呼んでいいのかわからないという、摩訶 木思議なゲームだ。

まずは、このゲームの世界における基本的な要素を紹介しよう。菱形状の「矢印」はプレイヤーが動かすカーソル。丸いものは「物体」と呼ばれ、「赤枠」に一度囲まれると四角い「物体'(ダッシュ)」に変化する。

次は基本的な物理法則だ。矢 印が物体および物体'を押すと、 押された方向にずっとすべって いき、なにかにあたるまで止ま らない。赤枠をカーソルで移動 させることはできないが、赤枠 が物体や物体'と接触していた ら、反対方向から押すことで物 体を赤枠で囲み、物体'に変化さ せることができる。

また、ラウンドには1~Fと

いうけったいな16進数の番号が ついていて、タイトル画面でど のラウンドも自由に選択できる ようになっているのだ。

以上の基本的なことをのみこんでもらったところで、重大な秘密を教えよう。そのラウンドにある物体をすべて物体'に変化させるとラウンドクリアだ。

かんたんだと思うかもしれないが、ビヨヨンと赤枠が動いたり、ヒクヒクと矢印がケイレンしたり、デビット・リンチふうの不気味さに思考回路をじゃまされるのか、けっこう苦労する。

これにも解答プログラムがついているのだが、それも今月は秘密にしておく。とりあえず、素手で挑戦してみよう。ただし、このゲームのために精神面で不健康になったとしても、パパは知りませんからね。 (コ+が)



○物体を動かしているところ。ピヨヨンとのびていく姿があまりに印象的だ

ラウンドフを解いてみる/ -×

4 11 =45.02	ROUND 1	ROUND 2	ROUND 3	ROUND 4	ROUND 5	ROUND 6	ROUND 7
オールラウンド クリアを めざせ!!	0000	* 0 0	*	000	* 00000 □ 00000	* 00	*
ROUND 8	ROUND 9	ROUND A	ROUND B	ROUND C	ROUND D	ROUND E	ROUND F
* 000	* 00 00 00 00	*	*0000	00000	* 000 000 000 000 000 000	*0000000	***************************************

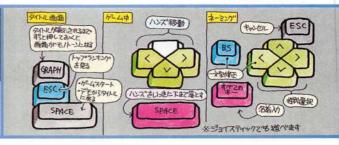
72223

ジャンケンゲームじゃないぞ、ニギニギ NUCLEUS =ユークリアス



by 木内ヤスシ

▶解説は58ページ





○ピカピカ光ってカッコイイタイトル/ やるぞ/っていう気になるね

■ストーリー

星暦2092年、地球と惑星ニュークリアスとの関係は悪化する一方であった。そして、ついに最悪の事態がやってきた。ニュークリアスが「ハンズ」と呼ばれる核爆弾を地球に送りこんできたのだ。

事態を重く見た地球防衛団体 「地球を守る会」は核爆弾を受け 入れる巨大タンクを建造したが、 それも一時しのぎにしかならな いことは目に見えていた。

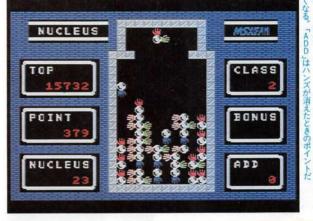
唯一、地球の生き延びる術は「ハンズ消滅の法則」にそってハンズを消滅させていくことだけであった……。

■遊び方

上から落ちてくるハンズの手 と手をつなげて消していくテト リスタイプのゲームだ。

ハンズはハンド(手)と核から 構成されている。ハンドはハン ドどうしを結合する、つまり握 手することによってひとつ消滅 し、核はハンドがなくなれば消滅する。当然タンクがいっぱい になってしまうとゲームオーバ ーだ。ちなみに、タイトルが表 示される前にGRAPHキーを 押していると画面がデオイマケ機 能もある。





●シェークハンドが ポイントです。

さて、高得点を狙うためには、「下向きハンド」をどう積んでいくかが重要なポイントになってくる。下向きハンドの付いたハンズが落ちてきたら、消せる場合は必ず消そう。これを残してしまうと、同種類のハンドを消す効果のある「不思議の種」が落ちてこない限り消せなくなってしまうからだ。要注意!



かの「不思議の種」はタンクの底に当て









奇跡の ハンズパワー

今、あらゆるメディアで絶賛されている『NUCLEUS』。このゲームから発せられる「ハンズ・パワー」は、現代の科学ではまだ100%解明されていない不思議なエネルギーです。 当編集部の実験では『NUCLEUS』をプレイしただけで、アシスタントの山田さぶ(仮名)が、とんかつを食えるなど吉報が続々!!

反響続々‼



富山県・ 村山しげる^サ (24歳)

僕がファンダム整理で「NUCLEUS」を知ったのは2か月 を知ったのは2か月 あ。プレイして間もなく、なの告白体ではなり、身長が伸びたりとみました。ひどいびそり「N UCLEUS」

ファンタジー人生ゲームとでもいいましょうか



MSX MSX 2/2+RAM32K ※ターボ Pは 標準モードで by ZOMBIE SOFT ▶解説は61ページ



のタイトル画面。「OPTION」を選ぶと さまざまな設定を行うことができる

●ストーリー

この地「NFO」にはIM年に 一度、シームルグという霊鳥が あらわれる。シームルグを倒し、 その血を身に浴びた者は永遠の 若さを手に入れることができる ……この噂を聞いて、4人の冒 険者がこの地「NEO」にやって きたのであった。

●オプション

このゲームは最大4人で遊べ るスゴロクRPG。フィールド 型RPGの移動の部分を人生ゲ ームのようなスゴロクにしたと いえばわかりやすいだろうか。

プレイヤーの目的は自分のキ ャラクタのレベルを上げること。 ゲーム終了時にレベルのもっと も高いプレイヤーが勝者となる。 レベルの上げ方にはいくつかあ

画面の説明

ルーレット

出た目が移動力を示す。移動力 が許す限り、自由に動ける

現在の依頼

現在実行中の依頼を表示。依頼 達成後、次の依頼を引き受ける までは「NOTHING!」と表 示される。ちなみに、依頼は引 き受けた人しか達成できないと いうわけではなく、誰が達成し てもかまわない

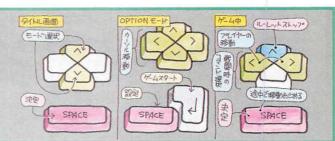
るが、いちばんてっとり早いの は依頼を達成することである。 依頼を達成すれば、かなりの経 験値とゴールドが手に入る。

また、このゲームではパート ナーというシステムが利用でき る(オプション画面で設定)。こ れは敵に遭遇した場合、どんな に離れた場所にいても必ず駆け つけて一緒に戦ってくれる仲間 のことである。うまくいけば効 率のいい展開が望めるが、ヘタ をすれば足のひっぱりあいにも なりかねない。使用には注意が 必要なのだ。

依頼をすべて達成すると、い よいよシームルグとの戦いだ。 持てる力のすべてを使って戦う のだ/ キミは永遠の若さを手 に入れられるかな? (IZL1)



○戦闘ではトドメをさした者が経験値とゴ ールドを手に入れる。結構重要





霊鳥シームルグ//

最後の大ボス、伝説の需鳥シームルグを倒した者 は永遠の若さと莫大な経験値を手に入れ一発逆転 も可能。必勝法はシームルグを倒す前にほかの冒 険者をできる限り倒してしまうこと。負ければ、 スラム街ならぬあの世が待っている

くにあってもちけいとはこれいかに? by おさだ

亚 地 モンスターと遭遇することがある。戦闘は左右3マス内 にいるプレイヤーも参加することになる

森

主に依頼を達成する場所となる。依頼には大別して、 ①ゴブリン、サーベント、サムライ、ドラゴンのうち依 頼人の指定したモンスターを倒す

沼 洞 穴

②依頼人より渡された手紙を指定した場所へ届ける ③依頼人の指定した場所より薬草を手にいれ、依頼人の もとへ届ける

の3通りがある。この場所ではその内の①と③の依頼の 達成に関わってくる

仕事人依頼所

ゴールドを払って仕事人を雇うことができる。仕事人は 他の冒険者を倒して手紙や薬草を奪うことができる

薬 屋

首 場 体力を回復する薬を売っている(ゴールドがあれば自動 的に買う)。また依頼2の達成に関わることもある

宿 屋 ゴールドとひきかえに経験値を手に入れることができる。

また依頼2の達成に関わることもある

ED 矢

無料で体力の回復ができる。また依頼②の達成に関わる こともある

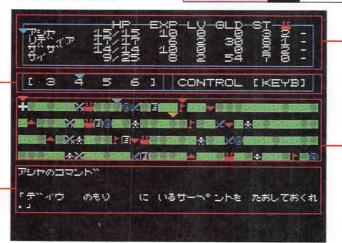
依頼人

ここに止まるとそれぞれマップの1つ下段、 1 つ上段へ移動する。

粝 院

ここに止まると依頼を受ける。ただし現在の依頼が実行 中の場合は何も起こらない

スタート地点。ゲーム中HPがゼロ以下になった場合は ここへ強制送還され、しかも1回休みとなる



ステータス

左より、プレイヤーの名前、現 在の体力/体力の最大値、次の レベルまでの経験値、レベル、 ゴールド、腕力、薬の数を示し ている。右端は依頼によって薬 草か手紙を持っていると、ここ に「〇」が表示される

マップ

マップの横1ラインが1つの街 を示す。上段からバーゼル、デ ィウ、ルナティア、サライの街 となっている。地形はプレイす るたびにランダムに変化する

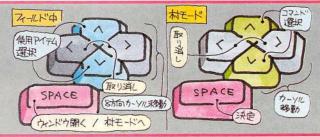
ZEEB

無駄なく、確実な攻めを期待している DELVINDUS デルビンダス



MSX 2/2+RAM32K **ターボ月は 標準モードで

by TPM. CO SOFT WORKS ▶ 解説は64ページ





●「DELVINDUS」という文字が見事 にデザインされている。でも魚の骨みたい

キミは魔王のドラ息子。 「なにっ、オヤジを倒そうとする 勇者がいるだと!」

魔王から部下をつけてもらったキミは、悪魔を指揮して村をおそいながら勇者をおいつめていく。パスル的要素を含んだまったく新しい日PGの登場だ。

ゲームスタート。フィールド 上でカーソルを移動させ、入れ る村をさがす。白く反応する場 所に村が存在しているが、スタート直後に入れる村は1つだけ。 村を滅ぼしていくたびに入れる村が1つずつ増えていく。この世界に村は全部で29存在する。

圖部下

村を攻略するときにキミの手足になるのが、部下の悪魔たち。悪魔は体力(HP)、攻撃力(BRK)、炎、水、大地(5)の5つのパラメータを持つ。攻撃力の数値は1回の攻撃でたおせる人間の数。また、体力が0以下になると人間をおそえなくなり、炎が0以下だと攻撃力が1になり、大地が0以下だと圧務を無視し、水が0以下だとアイテムによる回復が半減する。健康管理が大変だ。



Qこれがデルビンダスワールド。騎士や村人を殺しまくり、すべての村を滅ぼしてやる。娘は さらってオレのまわりにはべらすのだ。ハッハッハー。うっ、神め、じゃまするなーっ!

最初のうちは、HPは「やくそう」、炎は「ほのおのむぎ」、大地は「だいちのぱん」、水は「てんねんみず」で回復するが、なかには副作用を持つアイテムもあるぞ。

■村へ

村に入ると村モードの画面に 切り換わる。もたもた攻めてい ると魔王が勝手に村を滅ぼして しまう(その村の攻略を最初か らやり直せという意味)。その村 の人間を全員たおすと村は滅び、 略奪品が手に入る。

四勇者

宿敵の勇者は村から村に渡り歩いている。勇者の情報は村人の話から仕入れる。また、勇者と並んで悪魔の敵となるのが神である。相手の攻撃パターンを読んで打ち負かせ/

■最初の壁

愚覚の村その日でだれもが壁にぶちあたるだろう。村人が「あくまばらい」を持っているため、追い返されてしまう。どうすればいいかよく考えてみよう。

攻略がうまくいかない場合の 対策は、①攻め方が悪い→ムダ をなくす、②売りつけるアイテ ムがない→倉庫をアタック、③ 部下の数が少ない→勇者を追え、 ④武器が弱い→倉庫をアタック、 などをチェックしてみよう。

ちなみに城でセーブ/ロード ができるぞ(欄外参照)。 (5)

ぐみんの村での 攻防戦



●任務内容●

むらびとをおそえ……村人をおそう きしをおそえ……騎士をおそう むすめをさらえ……娘をさらう そうこをおそえ……倉庫から物品を奪 う。BRKが低いと失敗する。全員側 してからでは倉庫はおそえない たてものをこわせ……その建物に何人 いようと「ターンで倒すことができる。 この任務の成功率は小さい ものをうりつけろ……軽奪品を売って 通貨を手に入れたり、弱い武器などを 売りつけて、相手の攻撃力を落とす かいしめる……村の武器を買い占めて、 相手の攻撃力を落とす 下が村モードの画面。画面右上にはその村の絵が表示される。ここで建物以外の場所をクリックすると、「むらをおそわせる(悪魔が自分の任務を実行する)」「むらひとのはなしをきく」「ひきあげる」のメニューが表示される。建物をクリックしたとき、なかに人間がいれば①のようにあらわれ、②のメニューを表示。そこで「にんむをあたえる」を選ぶと→③でどの部下に任務を与えるか選択→任務を与える

→④のように任務を受けた部下が表示され、名前のまえに〇が付く (任務継続中は*、別の建物で任務 についている場合は●)。部下に任 務を与え終わったら、カーソルキ ーの左右でキャンセル。「むらをお そわせる」で実行だ。

悪魔には任務実行の優先順位が あるので、優先したい任務は③に 表示される上の悪魔に与える。

また、③で「C」のところに○が 出ると任務実行不能になる。



宇宙規模での戦いをくり広げるゴルフ ARMED PLANETS アームドブラネッツ



MS R 専用 by 福留英明

▶解説は68ページ



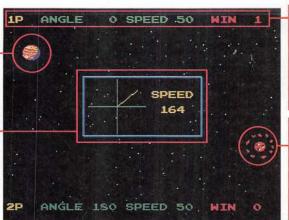
マニュアルもろくに読まずに ゲームを始めたときの第一印象 は懐かしいの一言。なぜなら、 僕が小学生の頃ノートの切れ端 に戦車や砲台などを書き並べ、 鉛筆をはじきあって戦うゲーム が流行ったことがあったんだけ ど、この『ARMED PLAN ETS』とそのゲームがついダ ブって見えたのだ。

で、マニュアルを読んでみると、アングルやらプラズマやら難しい単語が出てきて、う〜ん…。もともと考えるのは苦手なのでミサイルをわざと自爆させ、誘爆に敵のミサイルを巻き込んだりといろんなことをやってるうちにじつはこのゲームはゴルフだということに気がついた。

ミサイルをゴルフボールに置き換えてしまえば角度やスピードの設定なんかは従来のゴルフゲームにあったものだし、プラズマなんてのは風向・風力以外の何物でもない(ちなみにランク設定でEXPERTにするとプラズマの吹く向きと強さは毎ターン変わる)、相手の惑星はグリーンになっちゃうだろうし、解釈次第によっては自分の選ん

画面左側の星は、 1プレイヤーが担 当する。ミサイル の発射角度、速度 の設定は常に1プ レイヤーから先に 行う

プラズマが吹いている向きとその強さを示す。プラズマはグラフの中心から黄色の直線が出ている方向へ吹いている



ANGLE、SP EEDはそれぞれ ミサイルの発射角 度と速度を示す。 WINは対戦プレ イで何連勝したか を表示している

2 プレイヤーは右側の星を担当。 1 プレイヤーの後に設定を行えるぶん、有利かも。 ちなみに同じ星どうしでの対戦も可能



●ミサイル発射! ちなみに惑星の位置は プレイするたびに毎回変わる

だ惑星はゴルフクラブといえなくもない。そういえば、全部の星を破壊した後のスコア表示もありゃゴルフだよなぁ。ゴルフゲームは意外と好きだったりするので結構楽しませてもらいました。 (にい)







○戦いに勝利しても、新たな戦いが待って いる。全ての惑星に勝つまて戦いは続く

どれを選ぶ?

7つの惑星

マーティス



●7つの惑星の中で、 照準は最長を誇る。照 準が長ければ、敵を狙 いやすくなるので当然 誤差は小さくなる。こ の惑星で狙いの感覚を 養うといいだろう

レプトン

●このゲームに出てくる惑星の中では最小。 当然のことながら星は小さいほど、ミサイルに当たりにくい。特に 長距離戦で、その真価を発揮するだろう

ウォルス



ø

④ウォルフとは | 字違いの惑星。大きさも変わらないし、大した特徴もないという点も同じなので、もしかしたち双子星なのかもしれないなぁ

③一人用プレイでこの 惑星を選んだ場合、妨 害電波を発生しコンピ ュータ側のミサイルの 命中率を下げることが できるが、他にはこれ といった特徴はない

プトレマイオス



④倍速ミサイルを発射する。加速のついた倍速ミサイルはブラズマの影響による軌道のズレをかなり抑えることができる。図体のデカさは大きな欠点

G大きさは並、これといって特殊能力もないので、考えようによっては最も不利な惑星と もいえる。が、かえってブレイ度欲がわいたりするかも?

SS431



●周辺をとりまくリングはパリアとしての役目を果たしている。リンクは破壊可能だが、 意外にもミサイルがリングの間をすりぬけて命中することも多い

料金受取人払 闸 , \$ QΨ

斯福北局承認

受取、取取 化郵便局 Θ

07

財団法人 (東京都新宿区高田馬場 部部 938) 争

88 H 平成5年9月 **差出有効期間**

개

切手を貼ら 如手尺

文 部 省 認 定社会通信教育

麗

お出しへださい。 MSX·FAN@家

到版 刑 しるようになる! *人かしい 薬内資料

౫	潮	—— 种	;	
79##		都道 府県		こくり ししご くつらし ぎょうし かつしか 女 分一
金融 市外番号 ·	(헄 <mark>긠</mark>		Ψ~ここく/
市内番号	様方)		MSX-FAN@(#	じてこくいな
神	i)			

このハガキを今すぐポスト

绐

併罷

海岸

眠 –

女?

RΕ

M819SR29Ø8





目次

フォーラム	ちえ熱の選考会レポート44①
読物	新・マシン語の気持ち48②
解說	波動実験装置50③
解説	番倉庫52④
解説	右脳53⑤
解説	SKY546
解説	REAL VOLLEY55(7)
解説	type-056®
解説	NUCLEUS589
解説	NEO6100
解說	DELVINDUS64(1)
解説	ARMED PLANETS 68@
読物	アフター・ジ・アル甲36903
読物	あしたは晴れだ!70①
※①~④は7	アンケート番号です。

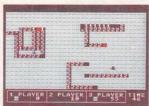
ZERUN SCRUN

第6回プロコン、いよいよ開催。MSX を輝かせる作品がぞくぞく登場。Mファ ン大賞を手にするのは誰だ!?

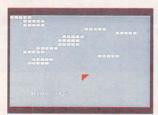
ちえ熱の選考会レポート

Mファンにとっては6回目、わたしにとっては4回目のプロコンがやってきた。応募状況は1画面部門がいつもにくらべ少なかったが、一般部門への投稿数はいつもの倍あった。やっぱり、一般部門が激戦区である。

となりのページの選考会集計 結果第1位作品を見ると、平均 点が7.5点と低い。ちょっともの たりない感じのする平均点だが、 これは審査員の採点がきびしく



●シが作の「宝さがし」。3人で遊ぶと楽し めるが一ム。地面を掴ると矢印があらわれ、 これは宝の位置を指すヒントとなる。相手 と宝の奪い合いになる



なったせいだろう。まちがいな く、今月の選考会に出品されて きた作品は力作揃いだった。

ツール類ではひさしぶりのR Omi作品(ファイル管理ソフト)など力作があったが、ほかのアミューズメント中心の作品と同列に論じがたく、コーナーを別に設けて採用するという方向で保留している。募集要項などには書いていなかった事態で、コンテスト用にツールを投稿し



●RETURN作の「ふらふら虫」。 プレイヤー の操作する *ふらふら虫* が奇妙。 ヨッパラ イ方式のアクションゲームで、 ゴールまで ふらふら虫をもっていくのだ



●くめと作の「PACK MEN」。 4方向に舌を のばして、たがいに相手を食べようと競い 合う2人対戦ゲームだ。舌をのばすという アイデアがおもしろい てくれた人には申しわけないが、 12月号までに時間をかけて再検 討させてほしい。

また、下に写真を載せて紹介 している作品は、プロコンの枠 外で再審査の対象とするため12 月号の選考会まで保留する。

ただし、このなかに来月号で

復活するかもしれない作品がある。 「DARK DU ngeon」がそれだ。これは6月 号で紹介した「D ungeon B

● UMIPI作の「DARK Dungeon」。3 D ダンジョンのなかでモンスター とリアルタイムにたたかう UStB「」の改良版だ。よくできているが、市販ゲームの「ダンジョンマスター」に酷似しているとの判断で不採用に決まりかかっていたが、採用派のがまこが「似てはいるがオリジナル性も十分ある」と主張して雲行きが変わりはじめた。 (ち)



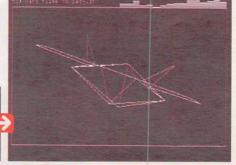


◆B.I.B.作の「ラリーたっきゅう」。ほとん どルールなし、技なしの2人決戦卓球ゲーム。卓球の顧酬味である、ラリーの応酬が 味わえる

● CONSOLIDATED作の 「How Many Miles to Babylon?」」下の連続写 真はゲームが始まるまで のデモ。ゲームはシュー ティングゲームだが、ま だまだ中途半端



●常連M-020作の「双龍戦」。コミカルなキャラクタどうしでたたかうイー・アール・カンフー風格闘アクションゲーム。技の掛け合いにおける勝負が見応えがある



★ファンダムへの投稿募集中/ 応募要項は81ページ

選考会集計結果 BEST5プラス1/

今月の選考会は7月12日と16日の2回にわけて行われました。12日の選考会が 通常どおりの(審査員全員参加によるもの)選考なので、そのとき審査された作 品が「BEST5プラス1!」の対象となっています。

品が、BESTSノクスTグ」の対象となっているす。						
	ARMED PLANETS	NUCLEUS	波動実験装置	NEO	右脳	REAL VOLLEY
	総計60点	総計60点	総計57点	総計54点	総計52点	総計47点
Orc FM音楽館、付 録ディスク担当 者。そろそろ、 本業のほうか忙 しいみたい	グラフィックはもちろ ん三角関数テーブルも ファイルにしておくと 起動が早いよね。ゲー ムはまあまあ。	下向きの青い手ばかり 出てくるのはちょっと かんべん。でもにぎに ぎはいい味だしてる。 7、8点でもよかった	波の動きがすごく滑ら かで、入射波と反射波 の重ね合わせもきれい。 自由端だけでなく固定 端もあるといいね	MSX上でスゴロクと RPGをうまくミック スしている。他プレイ ヤーも攻撃できるのも ゲームの多彩さ	一瞬のパターンを網膜 に焼きつけられるかど うか。だんだん難しく なっていくけどそれほ どおもしろいかなぁ?	動きはいいのだから、 操作体系をちょっと整 理すれば、もっとエキ サイティングなゲーム になった。おしい
がまこ ファンダム総介 記事担当者。 あ る読者に親しま れ、その読者の 兄責分となった	ゲーム内容は、なんて ことないんだけど、グ ラフィックにに脱得力 がある。今思うと8点 はつけすぎたかな	手のニギニギ感がきも ちいい。残念なのは、 「不思議の種」というア イテムがほとんど落ち てこないところかな	このような感じのもは 採用されにくいと思っ ていたので、非常にコ メントしにくい。参考 になる点も多いのでは	イマイチのめりこめない。どうしてだろう? 完成度も高いと思うし、 アイデアも悪くないん だけどなあ	「うのう」上から読んでも「うの も下から読んでも「うの う」。う一んいいなあ。 えっ、このゲームは「み ぎのう」なの?	リアルというだけあっ てキャラの動きはすば らしい。もう少し簡単 にラリーか続くような ら、もっと楽しいのに
コルサコフ ボスはファンダ ムの他に、いく つもコーナーを 担当している。 二苦労さま	本質はゴルフゲームと のことだが、この人の 作品はなんだかいつも 「大作」の雰囲気があっ て身構えてしまう	う〜ん、ニギニギして るなあ。ぼくは作品が どうのこうのというよ り、木内ヤスシという 作者が好きなので	そもそも「波動」という ことばに科学少年はピ クンとくる。そのうえ 「実験」ときて「装置」と きたら	かつての「竜の塔」式す ごろくRPGかと思っ たが、もっとほんとに RPGでぴっくりした	作者は「みぎのう」と書いてるけど、「うのう」と読むほうが一般的なようです。 大脳生理学なところが好き	はじめて見たタイプだ し、しかも実現してい るので満点。 0 点にし ているやつは頭がおか しいとしか思えない
ささや ゲーム攻略記事 担当者。今月から付録ディスク 班の一員に。がんばれ!	こりはとてもおもしろ いパターゲームでちゅ。 ほよ? なんか違いま ちゅねえ、ほよよ、爆 発したでちゅ!	この手のテトリス発展 形が一ムのアイデアは 出つくした感じがあり まちたけど、こりはと てもよい出来でちゅ	ぼくたんにはこの作品 の意図がつかめないで ちゅ。画面でウニョウ ニョ動いたからって、 なんになるの?	見栄えか悪すぎまちゅ。 グラフィックだって重 要な要素でちゅ。みん なと違ってぼくたんは ゆるちまちぇん!	ムカちゅくう/ よし、 もう一度でちゅ。るる る一、あってるう♡ こ のうれしきがたまらな くいいでちゅ	操作性がとんでもなく 悪いでちゅ。やりにく いでちゅ。動きがいい だけに残念でちゅよ。 そこをどうにかちてね
ちえ熱 当コーナー担当 者。スランプ脱 出! なんのス ランプだったか は前号参照	特徴のないミサイルの 撃ち合いに、ちょっと がくっときたが、目を 楽しませてくれるビジ ュアルがうれしい	コミカルなプロックは 木内ヤスシらしさが出 ているなあ。ただ、目 のさめるような連鎖が なくて残念	くにゅくにゅ動く曲線 か物理的エッチな感じ がしていい。マウスを 使うともっとおもしろ いぞ	ルーレットをまわすと ころにすごろくらしさ を感じるが、ゲームそ のものに、すごろく要 素が足りないのでは?	「ちょとこれやってみな」 と他人にプレイさせて、 それを横で見て楽しむ。 あまり一人きりで遊ぶ 気にならない	「ストII」だって最初は 思うように操作できな いが、慣れてくるとお もしろい。そこがこの ゲームと似ているぞ
MORO スーパービギナ 一ズ調座担当者。 質問籍へのむず かしい質問は彼 にぶっている	演出がよく、ゲームも 遊べるものだった。惑 星ごとに、攻撃方法に も特徴を持たせれば、 もっといいのに	手のアニメーションが 最大のセールスポイン トになった。ゲームと してはもう一つおもし ろさに欠ける気がする	Y U K I ♡氏が自宅に 持ちかえったほどの作 品。解析してよくわか ったが、いろいろな面 で◎。勉強になる	なんだかゴチャゴチャ しているが、おもしそ うな作品だ。この手の スゴロク風ゲームは好 きな部類なので	選考会での雰囲気で、 つい甘い点にしてしまったが、こういう作品 もいいんじゃないかな	操作は難しいけどとて もおもしろい。0を付 けるおバカさんにはわ からないでしょう。ぜ ひ 1 プレイ版がほしい
おさだ プログラム解析 と、今月からい よいよスタート した国際化コー ナーの担当者	ありきたりなゲームだ と思ったけど、実際に はじめると熱中してし まう。自分の単純さに あきれつつ 7点	手の動きの不気味さに つられて8点をつけた けど、ゲームとしては たいしたことない。5 点くらいかな	動きは気持ちいいんだけど、やってて5分であきた。MSXをバカにする友達へのコケオドシにいかが?	足の引っぱり合いがな んとなく「モンスター メーカー」を思わせる ゲーム。ケンカのオト シマエつけ用にどうぞ	ひたすら熱中して遊ん でいて、あるとき、フ ッとむなしさを感じて しまうという努力のむ くわれなさが嫌い	リアルというよりブキ ミだぁ~。しかも操作 が無意味に難しすぎ。 全然楽しくないじゃん こんなの~!
にい ファンダム紹介 配事、付録アイ スク担当者。最 近、騒ぎをまき ちらしている	昔、友達と鉛筆を使っ てこんなふうに遊んで たなあ。にいは授業中 も遊んで、よく先生に しかられてました	このタイトル、ささや とおさせが「ナックルズ」 と呼んでいた。おい、 おさだ/ 英会話学校 行ってんだろ?	「波動」って高校の物理 の授業にやったなあ。 当時、こんなソフトが あったらあんなに苦労 しなかったのに	おさだのバカー!! イ ベントは独占するわ戦 闘中オイラのキャラを 殺すわと散々なことを しやがって。ブツブツ	う〜ん、このゲームを やってると実験用のサ ルになったような錯覚 を覚える。でもやめら れない、とまらない	シェケナペイペー!! やってられねーぞ、この ゲーム。手と頭がつい ていかん。ねこパレー のほうがいい!

考会出品リスト

	作品名	作者	作品内容	76	作品名	作者	作品内容
1	振子	株式会社ファンダム	振り子を利用したしゃぽん玉つぶし ゲーム。アイデアがおもしろい	GP	キャトルミューティレーション	早川昌生	高原にいる牛をUFOでつかまえる 牧歌的なUFOキャッチャーゲーム
1	2DOUBLE	佐々木学	アイテムを使った、対戦生き残りゲーム。3年ぶり3度目の投稿実らず	GP	ZEATH	沢田広正	魔王ジースによって制圧された国を 武器を見つけ出して救うRPG
1	ESCAPER	RETURN	障害物をよけていくゲーム。難しさ が放物線みたいに急上昇していく	GP	PUT GET	M.TAKADA	ブロックの敷き方に頭を使う、ニュ ータイプの左脳活性化パズルゲーム
1	MOUSE GUN	くめと	マウスを銃にみたてた早撃ちゲーム。 撃つたびに撃鉄を引くのがリアル	GP	NUMBERAN CE	COME ON 太郎	落ちてくる数字ブロックを消してい くコラムスもどきのパズルゲーム
GP	リトルシティー	APO	ファンダムではめずらしいアドベン チャーゲーム。ストーリーがほしい	GP	BAL	NOM c95	倉庫番タイプのパズルゲーム。画面 がきれいなのがウリ
GF	Master mind	HASEMAKO	ベーシックなマスターマインドを対 戦ゲームにしたもの	GP	AIR MISSION	なりくに	戦闘機でドッグファイト/ しかし、 スピード感が欠けているのが残念
GF	Dynamite-it	塚原修	ダイナマイトで壁を壊していくパズ ルゲーム。火のつけ方がおしゃれ	GF	SILVER STAR	坂城惠	ボスキャラが登場、BGMも付いて いるシューティングゲーム

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダ 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、投資なしていませんが、フーノーター スリニ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「10月情報号確認用データ」係まで。

今回の候補者は多い。

- ●7月号より「THE CAN・CAN BALANCE」のY.K、「SWAP/」のホラえもん、「YOPPARAI〜カラオケ篇〜」のてぐてぐ、「CARD TANK」のT.Aoki、「LUNAR MISSION」の福留英明
- ●8月号より「ゴムがパチン/」 の今野剛人、「BOMBER☆く らげ』の爆裂人面クラゲとその 一味、「SUPER DERBY」

のうんこ、「ねこバレー」のDA RK、「LOST WING」のチビ太、 「MUJINTOU」の B.I.B.、 「VS Block Break down game」のめまみろ

●9月号より 『マウス大相撲』 のZEEDEN岡林だい、「バン ジージャンプです。」のぼて、「ら んでいんぐ」の大家のケンちゃ ん、「BEAM SHOT」の梅木 迅、「偽スライム」のぼよんちょ、 『VAGUE CITY』の佐藤渉、 「Fighting Heroes」の DC-SOFT、「TERACO QUEST II」のあっちゃん、 「S・S・T」のPSYZANSU SOFT

今回はおもに選考会メンバー を中心とした各審査員が5ポイントを、自由に自分の推す候補 者に入れていく持ち点投票方式 を採用した。

その結果、ちえ熱賞は下のグ ラフのように爆裂人面クラゲと その一味クンに決定。おめでとう/賞金3万円を贈ります。



15ポイント おさだ(4) ささや(3) ※グラフ内はその作品を推した審査員。カッコ内は推薦時のポイント数です。 NORIKO(3) 9ポイント (LU(3) がまこ(1) Orc(1) フポイント コルサコフ(3) 6ポイント ちえ熱(2) おさだ(1) MORO(5) がまこ(1) ささや(2) 4ポイン コルサコフ(1) Orc(1) 0 r c (1) ちえ熱(1) コルサコフ(1) がまこ(3) NORIKO(I) Orc(1) 爆裂人面クラゲとその一味 チビ太「LOST WING 梅木迅 BEAM SHOT DARK 'bokk-佐藤洙 VAGUE CITY BOMBER : (6)

●受賞者からひとこと

夏の、突き刺すような日差しは、その 敵意をむき出しにして我々に襲いかか ろうとしている。破壊し尽くされたオゾン 層などはもはや紙切れ」枚ほどの役 にも立たない。唯一、このエアコンのき いた部屋のみが、我々を守り得る最後 の砦である。扉 | 枚隔てた廊下には有 害な紫外線があふれ、我々の仲間達は つぎつぎに力尽きていった。ああ、そん ななかでぼたぼた焼きを齧(かじ)るこ の充実感といったら、さとうじょうゆ味が またなんとも。ところで新人賞をもらった ばかりなのですが、受験のため投稿は しばらく控えます。私のいない間にいっ そうの盛り上がりを見せてくれる様期待 しています。ではまた、ドロン。

審査員からのコメント

- ●この『ボンクラ」(『BOMBER☆くら げ」の通称)の作者のセンスに脱帽ちま ちたでちゅ。新人賞はコイチュしかい ないでちゅ。一見ちゅると殺風景なゲ 一ム画面で、なんだこりは?と思わせ ゆのでちゅが、やってみたらいっぱち ゆでブッとびまちた。クラゲがジャン プすゆわ弾はだちゅわで大騒ぎの対戦 プレイに「うるさい!」と迷惑をかけち えも、やめる気はまったくなち! にかくアイデアが最高でちゅ。こんな 燃えゆゲームを作った人に投票ちない でほかに誰に投票ちゅゆのでちゅか。 そうでちた『ねこパレー』のDARKクン にも投票ちまちょう。こりもしゅご~く よくできたゲームだと思いまちゅ。こ の2人で決まりでちゅう。 (ささや) ●『ボンクラ』の爆裂人面クンはすごか った。投稿されてきたマニュアルだけ で投稿整理担当者を爆笑させ、ゲーム で編集部の全員を中毒状態におとしい れ、採用時のコメントでまたまた笑わ せてくれる。といった彼の不思議なキャラクタは、これからもまだ何かやら かしてくれそうな気がする。プログラ ムのテクニックも十分あると思われる ので、さらなるすぐれたプログラムと ギャグを期待する。 (おさだ)
- ンとT.Aokiクンである。どちらも2票 ずつ入れた。T.Aokiクンの『CARD TANK』はそれほどプレイしなかった のだが、いまでも印象に残っているケ ームだ。戦車(兵器)の対戦ゲームなら アクションゲームにしないとつまらな というわたしのなかの常識を破っ てくれた、意外性をもつ作品でした。 また、BGMやCOM対戦モードまでし っかり作り上げているところに、作者 の真面目さがうかがえる。 (ちえ熱) ●この賞の意味がよくわかっていなか ったわたしは、賞の名前に使われてい るちえ熱にたずねてみた。「ちえ熱さー ん! ちえ熱賞っていうのは、どんな 賞なんですか?」「作品の出来より、作 者のキャラクタとか将来性とかそうい った面を重視した賞なんだぜ、ベイビ イ」と、いつものようにカッコよく答え てくれた。へ一、そういう見方ならずボ ンクラ」の作者が賞をとるのも無理もな いかな。個人的には『VAGUECITY』 の佐藤渉クンの詳しいゲーム解説や寝 ずに作った努力に期待度◎。(がまこ) ●えっ、新人賞の選考員を無責任なわ たしにまかせていいんですか? んじ や、わたしは『BOMBER☆くらげ』の

●わたしか推していたのは、ちび太ク

- 爆製人面氏ですな。あのゲームに人間 のあさましさ、セコさといったドロドロ、コテコテとしたものを感じるのは わたしだけではないに違いない。あのノリは、今、巷(ちまた)で評判のマンが『ナニワ金融道』に通ずるものがあるのではないかと思ったりする。阪神タイガースにしろ、最近は関西人パワー爆発って気がするなあ。(にい)
- ●じつは、爆裂人面クラゲとその一味 というペンネームは好きだし、 『BOMBER会くらげ』というゲームの タイトル、ゲーム性ともに好きだが、 ぼくは推さなかった。最大の理由は、 このゲームがかつて掲載した『おとしっ こ』のマイナーコピーに見えたからだ(作 者自身は『おとしっこ』を知らないかも しれないが)。もう1つ、選考会メンバ 一のボンクラ3人娘(男だが)によるバ カ騒ぎがこれだけの票を集めた原因に 思えるからだ。ぼくは『LOST WING』 を強く推した。この作品は、どうやら とりあえず試しに作ってみたものらし い。これで「試し」なら、経験を積んで 作った作品はどんなに……。天才は最 初から輝いている。チビ太、残念。

●わたしが推したのは『BEAM

(コルサコフ)

SHOT』で、持ち点はすべてこの作品に投じた。他の作品がタメというのではなく、この作品がいちばん「ちえ熱賞」にふさわしいと思ったからだ。ゲーム自体はそれほどおもしろいものではないが、作者のイメージを作品のなかでどれだけ実現させようとしたかで評価した。作者のイメージした「あの感じ」がストレートに伝わり、とても好感が持てた。まあ、何にしても爆裂人面クン、おめでとう。 (MORO)

●いろいろ素晴らしい作品が多くて困っちゃうOrcは、よさそうなう作品を 選んでみた。みんな素人ばなれをした センスを持っていて、期待大。はやく 次のゲームも遊びたいなあ。 (Orc)

●アイデアが型にはまっていない、という点で爆裂人面クンの『BOMBER 会くらげ」を推薦。2 人プレイではなく 3 人、他人をけ落とすだけというシンプルなルール、ネーミング、の3点が魅力。今後も、ゲームの内容以上に斬新なアイデアでプログラムにとり組むことを期待する。また、『偽スライム』のゲームアイデアを同様の理由で、さらに『ねこパレー』は新人ながら完成されたゲーム性を評価して、2 つを次点に推薦した。 (NORIKO)



質問箱

マップを表示させるには

あの一、いきなりですが、RPGでマップを表示させるにはマシン語しかないんですか? 全体が小さいマップならCOPY文が使えるって聞いたんだけど、『まもクエⅡ』や『Curry Land』みたいなちょっとでかいマップの場合は?

(北海道 • T.X.C1067/14歳)

A プログラムが組めるようになってくると、誰でも一度くらいはRPGを作ってみたいと思うだろう。人によってはプログラムを始めるきっかけにもなるくらいだ。

ファンダムでは数々の名作RP Gが掲載されてきたが、そのほと んどがマシン語を使ってマップを 俯瞰表示しているものだった。

どの作品も表示されるマップがきれいなので、グラフィック画面と勘違いしたのかもしれないが、これらの作品はSCREEN1を使ってマップを表示している。また、マシン語を使っているのは、マップをスクロール表示させるために、画面をすばやく書き換える必要があるからだ。逆にいえば、スピードさえ気にしなければBASICでも十分スクロールするマップ表示は可能なのだ。(M)

質問箱

自動的にディスクを読むには

MSX・FANの付録 ディスクのように、電 源を入れるとBASICをスタートさせないで直接ディスクを読ん で、メニューなどに入るようにし たりするのはどうすればいいんで すか? かんたんに教えて。

(神奈川県·urd/17歳)

A Mファンの付録ディスクのように、ディスクを入れて電源を入れれば自動的にメニューが立ち上がる、というようなモノを作るには、まず、そのメニュープログラムを組む必要がある。付録ディスクの場合、専用

のプログラムを組んで実行してい るので、この作り方を知りたいと いわれても、これはかんたんには 教えられない。

しかしディスクを入れて電源を入れたときに、自動的に実行してほしいプログラムがすでにあるのなら話は別で、そのプログラムがBASICでできていて、ディスクにMSX-DOSがなければ、プログラムのファイル名を、AUTOEXEC、BASとするだけでいい。もしディスクにMSX-DOSがあるなら、今月のBASICピクニックを読めばその方法がわかるぞ。(M)

情報局

8月号『CG-7』のフォロー

8月号掲載の『CG-7』は、手軽にSCREEN7のCGが描ける、CGツールですが、作者および読者の指摘により、説明に不備があることがわかりました。ここで補足の説明をします。8月号の本誌41、42ページのCG-7自作マニュアルを見てください。

■「境界色」について

マニュアル本文中、ときどき出てくるこの境界色。「文字」の説明では背景色、「ペイント」の説明では周辺色(COLOR文第3パラメータの周辺色とは意味が異なる)となっているものとおなじです。「合成ロード」(ディスクから背景色以外をロードする)にもつかうので、きっちり理解してばんばんCGを描きましょう。この色の現在の設定は、メニュー描画色(メニュ

ーの中心の長方形)の右にある正方 形にあらわれています。設定の仕 方はマニュアルの3ページ、「◆パ レット」の欄にも書いてあります が、境界色のエリアの中で、左ク リックすると描画色が境界色・背 景色になります。

■ペイントについて

うまくペイントできないという 声がちらほらありましたが、どう やら境界色をうまく設定していな かったようです。BASICのP AINT文も描画色と境界色とを 指定しますが、このCG-7も同様で、この2種類の色を指定しな くてはなりません。

境界色を設定していないと、境 界を無視して画面全体をどばぁー っと描画色で塗りつぶしてしまい ます。境界に使った色を境界色に

抽選で5名にオリジナルグッズを

■アンケート集計結果(8月号)

それでは、8月号の集計結果を

発表しよう。同票で2位は「スーパ

ービギナーズ講座」と「ちえ熱の選

考会レポート」、1位は「あしたは

プレゼントするよ。

晴れだ!」でした。

設定してください。 ■合成ロード

まず前景を描いてセーブします。 背景部分には自分で決めた背景色 を使います。タイルパターン(サポートされてないが)の一色に背景色 を使うと向こうが透けてみえる効 果などもねらえます。

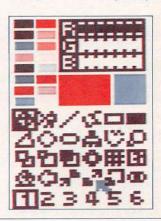
次に背景を描きます。背景では 特に背景色について気にする必要 はありません。念のためにこれも セーブしておくといいでしょう。

さて、背景が表示されている状態でおもむろに合成ロードのアイコンを選んで、前景をロードします。しばらくすると合成されるはずです。合成したあとは前景のパレットになります。

■ロードアイコン

マニュアルのロードアイコンが

抜けていました。下の写真の下から2段目、右から3列目の矢印カーソルが指しているアイコンがそうです。 (Orc)



ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは9月末日。



スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集 している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局=掲載プログラムの改造 方やウル技、バグ情報、読者への メッセージなどを募集。掲載者に はMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、C GなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。 ●あしたは晴れだ/=12月号のテーマ「マシンゴノキモチハココニアル」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは9月末日)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマ来も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇〇〇に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

【ファンダムアンケート8月号当選者発表】〈青森県〉加藤武〈宮崎県〉土屋保邦〈千葉県〉 松沢広樹〈神奈川県〉長野誠〈富山県〉中澤透〈静岡県〉杉山豊・西村武夫〈京都府〉妹 尾幸一〈大阪府〉永井弘〈鳥取県〉金平誠



新・マシン語の気持ち

#1 習うより慣れる

今回からいよいよ本格的にマシン 語のプログラムの世界に入っていく。どんな分野でも、習うより慣れろ、がけっきょくは理解の早道。 とにかく、Simple ASMを使って、マシン語プログラムを組みは じめることにしよう。

マシン語の基礎知識

BASICではかんたんにできること、たとえば、グラフィック画面に円を描いたり音楽を演奏したりといったことは、マシン語ではかんたんにはできない。なぜなら、一般的にCPUは単純な命令しかもっていないからである。

MSXのCPUである Z80(R 800やHD64180も基本的におなじ)のマシン語で用意されている命令は、BASICふうなイメージでいえば、LET(代入)、GOTO、GOSUB、RETURN、+、一、AND、ORのたぐい、それにINP、OUTぐらいのものである。そして音を出したり、スクロールさせたり、トリガーボタンが押されたかどうかのチェックをしたりするためには、基本的にはI/Oポートに対してデータの読み書きをしなくてはならない。

しかし、MSXでは、I/Oポートのことをまったく知らなくても それらのことができるように、 ROMのなかに、I/Oポートに 対して読み書きをおこなうための 各種マシン語ルーチンが用意され ていて、たいていのことはできる ようになっている。そのマシン語 ルーチンの集合をBIOSという。

BIOSを使う

このBIOSを使えば、わりと楽 にMSXでマシン語プログラムを 組むことができる。

今回は画面に1文字出力する BIOS (通称CHPUT)を使って、 Simple ASMでかんたんなプロ グラムを組んでみよう。

Simple ASMを起動したら、L IST1-1を打ちこんでみよう。 文字の頭そろえはTABキーでおこなう。

間違いなく打ちこんだら、

ANÔ

と打ちこむと、このソースプログ ラムをアセンブル(マシン語コー ドに変換)して、指定されたメモリ (D. Ø. Ø. H以降)に書きこんで くれる。

これで1つのマシン語プログラ ムができあがったことになる。

ほんとうに動くのかどうか試し に実行してみよう。

GDØØØ

と打ちこむと、Dダダダ以降のデ

1000 CHPU 1010 ASM: 1020 1030

1040

1050

EQU EQU ORG LD CALL JP BBAZH 9000H 0D060H A,/A/ CHPUT ASM

LIST 1-1

ータをマシン語プログラムとして 実行してくれる。この場合、打ち こんだコマンドのすぐ下に"A" が表示されたら成功だ。

BIOSは、指定されたレジス タなどにデータをセットして、指 定された番地をCALLすること で使える。LIST1-1は、A レジスタに表示したい文字のキャ ラクタコードをセットし、& & A 2 H番地(CHPUT)をCAL Lすることで、BIOS「CHPU T」を使うという、もっとも単純な プログラムだったのだ。

コード変換プログラム

こんどはCHPUTを使ってA レジスタの内容を16進数で表示 するプログラムを考えてみよう。 CHPUTの機能は、もともと Aレジスタの内容を文字コードと して画面に表示するためのものだ から、内容を数字で表示するには、 まず数値そのものを文字コードに 変換しなくてはならない。

Aレジスタは8ビットだから、 その内容は16進数2桁になる。つまり、8ビットを上位4ビット下位4ビットに分けて、0~9またはA~Fの文字コードに変換し、2回に分けて表示すればよい。

以上のことから、プログラムは、 LIST1-2のようになる。

LIST1-1とおなじように「ANO」でアセンブルして、「GD めめめ」で実行してみよう。行 1030でAレジスタに与えた値が 16進数で表示されるはずだ。

プログラムについては、LIS T1-2の横で解説する。リスト を見ながら研究してほしい。CA LL、RET、JP、ADDは、 BASICでいうGOSUB、R ETURN、GOTO、+に働き

CPU

Central Processing Unit(中央処理装置)の略。コンピュータの頭脳にあたる部分。 MSXでは、 Z80AやR800がCPUだ。

1/0ポート

I/Oとは、Input/Output(入出力)の略で、 キーボード、ディスプレイ、FDD、プリ ンタなどの入出力機器(周辺装置)のこ と。I/Oポートは、CPUと周辺装置でや リとりされるデータを中継する回路の ことで、船の港(ポート)になぞらえて こう呼ぶ。

BIOS

Basic Input Output System(基本入出力システム)の略。CPUが周辺装置とデータをやりとりする(I/Oボートに対して読み書きをおこなう)ために用意された、マシン語のサブルーチン群。このBIOSを通して入出力することで、MSXの互換性が保たれている。Simple ASMを起動

製品版(タケルで販売。5千円)を持っていない人は、Mファンの8月情報号または9月情報号の付録ディスクをセットして、

run " simple a sm " を実行すればいい。

ANO

Simple ASMのアセンブラ・コマンドの |例。|文字|文字に意味があり、この場合は、A(アセンブルせよ)N(ソースリストの表示は不要)O(アセンブル

結果はメモリに書きこめ)。 DØØØH

BASICでいう、&HDダダダのこと。アセンブラでは末尾にHを付けることで16進数を表している。記事中で16進数を使うときはこちらの方式に従うことにする。

GDØØØ

Simple ASMのモニタ・コマンドの I 例。 最初の I 文字(G)がコマンドで、D.8′ 8′8′はアドレスを表す。意味は、D.8′





が似ていることがわかるはずだ。 少し難しいかもしれないが、マシン語は、「習うより慣れる」の面が強い。リストをいじって動かし、なるべく早く慣れてほしい。ただし暴走すると、たいていはリセットするしかなくなるので先にセー

文字列表示

最後は文字列を表示するプログ ラムを考えてみよう。

プレておいたほうがいい。

文字列は文字がならんだだけの ものだから、CHPUTをいくつ も並べれば、かんたんにできる。 しかし、ここでは、もっとプロ

グラムらしく、ループを使って、 メモリ上に置かれた文字列データ を先頭から1文字ずつ表示させる ものを作ってみよう。

また、文字列の終わりを示すコードとしてがが日を置くことにして、プログラムでは文字列データを次々に読んで、がが日にたどりつくと終了するようにした。

LIST1-3がそのプログラムだ。これにも解説を付けたので研究してほしい。

補足

今回のプログラムは、終了する とSimple ASMのシステムに飛 ぶようにしているが、BASICから「DEFUS R=&HDががが :A=US R(が)」のようにして 走らせる場合は、JP ASMの 行をRETに置きかえなくてはな らない。

十分な説明は今回はできないが、 ZフラグとCソフラグはもっとも よく使われるものだ。例外もある が、基本的には演算結果が0にな るとZフラグは1になる。C y フラグは、計算結果で桁上がりや桁下がりがあったとき1になる。また論理演算では0になる。

今回はMSXのBIOSを使ってプログラムを作ることで、アセンブラによるプログラミングがどういうものか、その雰囲気を伝えることを主眼においた。次回はもっと役に立つルーチンを作ってみたい。また、ニーモニックすべては紹介できないので、なるべく早くインストラクション表を手にいれてほしい。 (馬場俊輔)



●HLレジスタにMSGを代入(アセンブルしたときのMSGというラベルの番地を代入)

●HLレジスタの示す番地の内容をAレジスタに代入

●Aレジスタの内容が図の日ならば、Zフラグを1にセットし、 そうでなければ図にセットする(ここはCP 図の日としてもよい)

■Zフラグが1ならラベルASMで定義された番地(=アセンブラのシステム)に飛ぶ

●CHPUTを呼び出す。

OHL←HL+1

●LOOPに飛ぶ

●文字列"MSX・FAN"と1バイトのデータ図図Hをメモリに セットする

0.0 H以降のマシン語プログラムを実行せよ。BASICの0.0 T O 文と似ている。前回のこの記事では、モニタ・コマンドを使わずに、BASICの USR 関数による実行方法を紹介したが、これについては「補足」の項参照。

ラベル定義

アセンブラのソースプログラムでは、 別の流れにあるルーチンを呼んだり、 そこへ飛んだりする場合、そのルーチ ンのアドレスを直接指定するのではな く、あらかじめアドレスにつけておい た名前(通常、英略語)で呼ぶことが多 い。そのほうがわかりやすく、デバッ グや改造もしやすいからだ。

そのアドレスに付けられた名前を「ラベル」という。

サブルーチン、分岐点、データの置き 場所(ワークエリア)、BIOSなどの開始 番地にラベルを付けるが、ソースプロ グラムでは、最初に、 〈ラベル〉: EQU〈アドレス〉 という書式で、各ラベルの意味を定義 しておかなければならない。

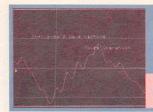
セーブ

Simple ASMのエディタ・コマンドはほとんどBASICとおなじで、セーブの場合も、 S A V E

SAVE と入力するだけでいい。すると、 FILE NAME? ときいてくるので、たとえば「ABC」 と入力すると、「ABC、SIM」とい うファイル名でセーブしてくれる。 ロードのときも同様の手順で、 LOAD

と入力するとファイル名をきいてくる ので、ロードしたいファイル名を入力 すればいい(拡張子は入力しない)。 フラグ

演算の結果などに応じて状態が変化する I ビットのメモリ。フラグはぜんぶ で 6 種類あり、F レジスタ(8 ビット) としてまとめられている。



波動実験数

M5X2/2+VRAM64K by Www.352hit

▶游び方は35ページ

変数の意味

グラフィック座標

C. D. メッセージ表示位置 指定用

その他の変数

A……画面作成時のループ用/ USR関数呼び出し用ノマウス データ読みこみ用

AS……マシン語データ読みこ み用/メッセージ表示用

B……画面作成時の座標用/進 入波のレベル

日ま……タイトルメッセージ

CS、DS……入力機器名表示 メッセージ保存用

S……スティック入力値 フ …… 進入波の増分

プログラム解説

10 文字・マシン語領域確保/ 画面初期化/変数型管言/スプ ライトパターン定義

20 マシン語書きこみ/LISH 関数定義/パレット切り換え

30 画面作成/ワークエリア初 期化.

40 進入波カーソルのスプライ ト表示/グラフィック画面オー 50 ポートアドレス設定/ステ ィック入力値設定

60 タイトル表示

70~90 キーボードでの制御

70 メッセージ表示

80 スティック入力値判定⇒ 【入力が上下なら】進入波の増 分更新 【入力が左なら】進入 波の増分およびレベル初期化 90 画面更新/進入波の増分 更新/スティック入力受け付 け/入力機器変更判定⇒【右 ボタンの入力があれば〕次行 へ 【なければ】行80へ

100~120 マウスでの制御

100 メッセージ表示

110 マウス入力(進入波の増 分設定)/画面更新

120 入力機器変更判定⇒【ス ペースキーの入力があれば 行70へ 【なければ】行110へ

130 メッセージ消去/論理演 質をORに変更/メッセージ表 示⇒DRAW文で字間を調整 140~150 マシン語データ(行 20で読みこみ)

160 メッセージデータ(行品で 読みごみ)/コメント

フミハラ速観説

C000~C021

進入波のレベル更新/進入波力 ーソルのスプライト移動

CØ22~CØ3D

合成波更新⇒入射波と反射波を 更新しながら合成波を作成する

CØ3E~CØ4A

VDPアクセス準備

CØ4B~CØ4D

合成波の表示⇒&HCØ4Eを 呼び出す。表示後RHCØ4E を再び実行し、合成波を消去

CØ4E

HALTによる時間待ち⇒タイ マ割りこみがかかるまでCPU

プログラマから

ひとこと

バーチャルリアリティーの本質

通算日本中3本の採用。こんにちは、ふるです。この作品は高3のとき、 大学受験のしわよせで実験らしい実験をやらせてもらえなくて悔しい思い をしたので作りました。では本題。◆TVゲーム、特にRPGってなんで すか。映画、漫画、小説の仲間? 稀に映画の技法を駆使してるゲームを 見るけど、どうして映画かアニメで作らないの? 映画を真似てもゲーム は映画を超えられない。まあおもしろきゃそれでいいんだけどね。ただコ ンピュータは映画と違って 1/口ができる。これを活かさなくちゃ。 1/ 口ができるとリアリティーとファンタジーを混ぜやすいと思う。とりあえ ず僕(達)はアマチュアレベルでやれるだけのことを「MSXで」やろうとお もってます。興味のある人はリンクスのSMBBAかSQLAAへ。未入 会の人は入っちゃおう。住所にもよるけど僕は月五千円でなんとかなって る(電話代を含む)。それでは。

いんふるえんざ 神奈川・19歳



HADOU . FDX

10 CLEAR300, & HC000: COLOR14, 0,0: SCREEN5, 0 :DEFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)="中夕たみたタ中"

20 FORA=0TO1:READAS:FORB=0TO92:POKE&HC00 0+A*93+B, VAL("&H"+MID\$(A\$, B*2+1,2)):NEXT :NEXT:DEFUSR=&HCØØØ:COLOR=(4,1,1,3)

30 FORA=0T0127:B=A*4:LINE(B,0)-(B,211),4 :LINE(Ø,B)-(255,B),4:POKE&HC1ØØ+A,64:NEX T:LINE(\emptyset , 63) - (255, 192), 5, B:LINE(\emptyset , \emptyset) - (25 5,211),15,B:LINE(Ø,128)-(255,128),7

40 PUTSPRITEØ, (4,0), 10:OPEN"GRP: "AS#1

50 POKE&HC094, PEEK(6)+1:S=7

60 READB\$, C\$, D\$: A\$=B\$: C=6: D=7: GOSUB130

70 C=23:D=10:A\$=C\$:GOSUB130

80 IFS=1THENZ=Z-2ELSEIFS=5THENZ=Z+2ELSEI FS=7THENZ=Ø:POKE&HC1ØØ,128

90 A=USR(256+Z):B=PEEK(&HC100):Z=Z-SGN(B -128):S=STICK(Ø):IFSTRIG(1)=ØTHEN8Ø

100 A\$=D\$:GOSUB130:A=PAD(12)

110 A=PAD(12):Z=PAD(14):A=USR(256+Z)

120 IFSTRIG(0)THEN70ELSE110

130 COPY(4,4)-(99,10)TO(C*6,D*8),,PSET:P OKE&HFBØ2,2:FORA=1TOLEN(A\$):PRINT#1,MID\$ (A\$,A,1);:DRAW"BL2":NEXT:RETURN

140 DATA 2100C13AF8F7CB7F20078630083EFF1 804863801AF77EBCB3FC63C210076CD7701EB7EC B3F23114ØC1Ø63F4E77131A1B121381247725237 910F1128724773A07003C4FD93C3C4F11AFC0D9C D4ECØ76F3118FØ2ED51ED59AF32AFCØ21Ø1

150 DATA C27E32B1C0462311040890D26FC0ED4 41600BBDA7EC01432B3C07B32B5C0C385C032B5C Ø7B32B3CØ7A32B8CØ119124ED51ED59D9626BDB9 91FDA93CØØ6ØBEDB31AC6Ø412D978C25FCØ118FØ ØED51ED59FBC9ØØØØ8ØØØØ4ØØØØØØØØFØ873

160 DATA Influenza's Wave machine, Cursor Control, Mouse Operation, SM6BA in LINKS



を停止することで、機種による 表示間隔の差が軽減する

CØ4F~CØ92

合成波の各ポイントごとの表示 準備⇒VDPコマンド用ワーク エリアの設定

CØ93~CØ98

VDPコマンド終了待ち

CØ99~CØ9C

合成波の部分表示⇒VDPコマ ンド(LINE)の実行

CØ9D~CØA5

合成波の表示終了判定⇒まだな らRHCØ5Fへ飛ぶ

CØA6~CØAE

表示後処理/もとの処理もしく はBASICにもどる

ワークエリア

CØAF~CØB9

VDPコマンド用⇒VDPレジ スタに設定するデータ群

C100

進入波のレベル⇒128を基準に

0~255の範囲

C101~C13F

入射波の各ポイントごとのレベ ル⇒64を基準に0~127の範囲

C140~C17F

反射波の各ポイントごとのレベ ル⇒64を基準に0~127の範囲

C201~C240

合成波の各ポイントごとのレベ ル⇒入射波と反射波を足した値 が入る。画面に表示される波の Y座標になる

この作品ではいくつものテク ニックが使われていて、完成度 も高い。また、リストも短く、 マシン語も手頃な長さなので、 ぜひ一度、自分の手で解析して みてほしい。きっと学べること が数多くあるだろう。

(MORO)

やるやなやるから

『波動実験装置』のプログラム を実行して、適当に波形を作って みよう。画面に表示された波形は、 はじめのうちは右に向かって進む。 これが進入波で、画面の右端まで 来ると、反射してもどってくる。 このもどってくる波形が反射波で、 それぞれの波形がすれちがうとき にできる波形が合成波だ。

進入波と反射波はそれぞれ独立 して進んでいくので、すれちがっ たあとはもとの波形にもどる。

画面では、合成波しか表示され ないので、続けざまに波形を作っ ていくと、進んだりもどってきた

りするようすがわかりにくいが、 プログラムでは進入波と反射波の データをそれぞれのワークエリア にきちんと保存しているのだ。

下ではかんたんな波形を使って、 それぞれのワークエリアが変化し ていくようすを紹介しているので 読んでほしい。

『波動実験装置』のプログラム に右のサンプルリストを追加する と、F1キーを押したときの進入 波(赤い線)と反射波(緑の線)を 合成波(白い線)とともにESCキ ーが押されるまで画面に表示する。

付録ディスクに収録されている 「波動実験装置」のプログラムを読 みこみ、そのまま

MERGE"VIEW. ASC" と実行するだけで、かんたんに追 加できる。 (MORO)

■サンプルプログラム 3つの波を表示する

15 ON KEY GOSUB 200:KEY(1)ON 200 KEY(1)OFF:SETPAGE1,1:CLS:LINE(0,128) -(255,128),7:LINE(0,63)-(255,192),5,8 210 PSET(0,PEEK(&HC102)+64),8:FORI=1T062 :LINE-(I*4,PEEK(&HC101+I)+64),8:NEXT:LIN E-(256,PEEK(&HC17F)+64),8 220 PSET(0,PEEK(&HC140)+64),2:FORI=1T064 :LINE-(I*4,PEEK(&HC140)+64),2:NEXT 230 PSET(0,PEEK(&HC201)),15:FORI=1T064:L INE-(I*4,PEEK(&HC201)),15:NEXT 240 IFPEEK(-1044)<->251THEN240 250 SETPAGE0,0:KEY(1)ON:RETURN



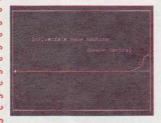
進入波のワーク &HC1Ø1~&HC13F

48 48 38 2F 2E 2E 2F 38 31 33 36 39 38 30 3F 48 48 48 48 48 48 48 48 48

反射波のワーク &HC140~&HC17F

合成波のワーク &HC2Ø1~&HC24Ø

88 88 78 OF 6E 6E 6F 78 71 73 76 79 78 7D 7F 88 88 88 88 88 88 88 88 88 88



進入波のワーク &HC1Ø1~&HC13F

&HC140~&HC17F 反射波のワーク

&HC201~&HC240 合成波のワーク



&HC1Ø1~&HC13F 進入波のワーク

&HC140~&HC17F 反射波のワーク

48 48 48 48 48 3F 3D 3B 39 36 33 31 38 2F 2E 2E 2F 38 48 48 48 48 48 48

合成波のワーク 8HC201~8HC240

88 88 88 88 87 70 78 79 76 73 71 78 6F 6E 6E 6F 78 88 88 88 88 88 88

波形をクリアな状態にして、左の写 真にあるような波形を表示してみよう。 これはカーソルキーの上をちょっと

押して放し左を押して作った波形だ。 左にある数表は、波形が表示された 直後の各ワークエリアの状態を表示に 関係する部分だけ抜き出したものだ。

入力によって作られた波形はこのよ 4 うに進入波のワークエリアに保存され、 反射波と合成されて表示される。

左の写真は、さきほどの波形が画面 の右端まで到達して波形が崩れている ときのものだ。

そして、このときのワークエリアの 状態が左の数表で、進入波と反射波の 部分をよく見ると、進入波のはじめの 部分が順番が逆になり、反射波のほう に書きこまれているのがわかるだろう。

反射した波形は、このように反射波 のワークエリアに保存されていくのだ。

画面の右端で反射した波形は、反射 波のワークエリアに保存される。

進入波は、右に向かって進んでいき、 画面の右端に反射して左右反転した反 射波となり、左に進んでいくのだ。

このとき、新しい波形を作ってみる。 反射してきた波とすれちがうとき は波形が崩れるが、すれちがったあと ではそれぞれまたもとの波形にもどっ て進んでいくのだ。



〈ファンダムニュース/ここだけの話〉今月、ついに登場してきたTPM.CO作の『DELVINDUS』。個人的に楽しみにしていた作品で、勇者を追い詰めて いくところに結構ドキドキしてしまった。はじめは操作にとまどう読者も多いだろうが、ぜひ、このゲームにはまってほしい。ゲームのところどころに ファング ジョークが盛りこまれていて、例えば、ふぁみこん。というアイテムを悪魔に使うと大地が12減る。任務を忘れ悪魔もファミコンで遊んでしまうのね。(ち)



番倉庫 バンソウェ

MSX MSX 2/2+RAM8K by PKVX

▶遊び方は36ページ

変数の意味

テキスト座標

M、N ······バンソウコの移動増 分

P、Q······主人公およびバンソウコの移動先の座標

X、Y……主人公の座標⇒×B などしてスプライト座標として 表示にも使用

その他の変数

A……ステージ数

B……ステージデータの文字数 □……入力機器切り換え用 (0=キーボード、1=ポート①

のジョイスティック)

F……バンソウコの残り数

H……画面の幅

1、 J ……ループ用

L……定数の6144が入る⇒VR AMのパターン名称テーブルの 先頭アドレス値。リスト短縮用

S……スティック入力用

V·····主人公の初期座標設定用 /主人公およびバンソウコの移動先のVRAMアドレス

VSステージデータ

W······ステージデータ展開用/ バンソウコの移動元のVRAM アドレス保存用 W\$······ステージクリア時の効果音データ

Z……表示される画面構成キャラクタの番号(□=傷□、1=バンソウコ、2=通路、3=壁)/主人公およびバンソウコの移動 先のキャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定

●ステージデータ(行2で読みこみ)●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●変数を整数型に宣言●主人公のスプライトパターン定義●壁、傷口などのキャラクタの色設定●壁、バンソウコ、傷口のキャラクタパターン定義●VRAMのパターン名称テーブルのアドレス設定

2 データ読みこみ

ステージデータ読みこみ●データにより 1 行の表示文字数設定ステージ数更新

3 ステージ作成

●ステージデータの文字数設定 ●主人公の座標設定●ステージ 表示開始位置指定●バンソウコ の残り数初期化●効果音●コード変換ループ開始●データを文字コードに変換/キャラクタ表示ループ開始●表示するキャラクタの種類設定・表示/傷の残り数更新/文字コードデータの調整●●各ループ閉じ

4 主人公移動

●入力機器切り換え●主人公表
示●スティック入力受け付け●
主人公の移動先の座標計算●トリガー入力判定→【入力があれば】行3へ飛ぶ【なければ】移動先のVRAMアドレス計算/移動先にある文字のキャラクタ
コード検出/移動先のキャラクタ判定→【壁なら】行4へ飛ぶ【係口か通路なら】主人公の座標
更新/行4へ飛ぶ【バンソウコなら】バンソウコの移動増分設定/効果音データ設定●ステージデータ(行2で読みこみ)

5 バンソウコ移動

●バンソウコのVRAMアドレス保存●バンソウコの座標、移動先アドレス計算●バンソウコの移動先にある文字のキャラクタコード検出●移動先のキャラクタ判定⇒【壁かバンソウコなら】行4へ飛ぶ【そうでなけれ

ば】バンソウコ消去/移動先が 通路か判定。【通路なら】移動先 にバンソウコ表示/行らへ飛ぶ 【傷口なら】効果音/傷口の表示 を壁に変更/バンソウコの残り 数減算/ステージクリア判定。 【まだ傷口があれば】行4へ飛ぶ 【なければステージクリア】オー ルクリア判定。【まだなら】行2 へ飛ぶ 【オールクリアなら】効 果音/時間待ち/もういちど円 UNする●ステージデータ(行 2で読みこみ)

補足

このプログラムはごちゃごちゃして内容がわかりにくいので、 初心者には解析が困難だろう。

とくに、行2~3のステージ データを展開してゲーム画面を 作成しているところは、わかり にくい。

行2では、ステージデータを 読みこみ、その始めの1文字で ゲーム画面の横の文字数(行2 の変数日への計算式)を設定し ている。つまり、そのステージ の横の大きさを決めているのだ。

行名では、ステージデータの 長さを設定したあと、MID 野関数のなかの文字をキャラク タコードに変換し、その上位4 ピット(16で割ったときの商) + 7をX座標、下位4ピット(16で 割ったときの余り)をY座標と して、主人公の出現位置を設定 している。

つぎに、ステージデータの2 文字目以降でゲーム画面を作成 しているのだ。

ゲーム画面作成は、1文字ず つキャラクタコードに変換し、 下位から2ビットずつ取り出し、 その値(0~3の数値)で画面に 表示するキャラクタを決定・表示している。

(MORO)

失敗に終わりました

プログラム歴といえばファンダムに投稿される皆さんもかなりお持ちかと思いますが私の場合、一瞬で勝負がついてしまって必ずプレイヤー側が勝つスゴロクや穴が4つまでしか掘れないロードランナー、パンチすると腕が飛びつづけ、ジャンプすると体が3分割してしまうボクシングなど、ほとんどが失敗に終わりました。そういえば、高校のパソコンで作った、RUNすると「ピラミッドの謎」というタイトルとピラミッドの絵が表示され、しばらくお持ち下さいのメッセージとともに永久ルーブを行っているあのプログラムは今もまだ健在だろうか……。



HOSTOY CH-1

BANSOUKO.FDX

1 DATAI***#ttt.J=*Jtt=attjt=tf.Fy9(9=*rjff.I/h
*xj*9=*ajj=*htt:SCREEN1.0.0:COLOR15.0.1.KE
YOFF:DEFINTA-Z:SPRITES(0)=*\$TZ2MF7.W7.VPO
KE8196.117:VP0KE8198.8:VP0KE8199.0:FDRI=
1TD24:VP0KE255+I-(1)8)*112.ASC(MIDS('jóo
FEX#F\$n° >|3v\$Man-1)1):NEXT:L=6144
2 READV\$:H=ASC(V\$)-64:WIDTHH:A=A+1





MSX MSX 2/2+BAM8K by FRIEVE-B

▶游び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

X、 Y……カーソルの座標

その他の変数

AS.....キーバッファクリア時 のキー入力田

A(D. M)......正解パターン EX.....経験値

1、 J……ループ用

LV·····レベル

P(n, m)......解答パターン

S……スティック入力用

ユーザー定義関数

FNLレベル÷2+1⇒枠 の行数-1の値

10 変数の型宣言/画面初期化 /スプライトパターン定義/配 列変数宣言

20 ユーザー定義関数定義/P LAY文初期化/レベル初期化

30 正解·解答用配列初期化/ 乱数初期化

40 問題作成

50 画面表示(行)的呼び出し) /正解表示(行190呼び出し)

60 時間待ち/画面表示/カー ソルの座標初期化/カーソル表 示(行200呼び出し)

70 トリガー入力判定⇒【入力 があれば、そのマスの状態反 転・表示/行100へ飛ぶ

80 スティック入力・判定⇒【入 カがあれば]カーソル移動・表示 /行100へ飛ぶ

90 リターンキー入力判定⇒ 【入力があれば】行110へ飛ぶ 【なければ】行70へ飛ぶ

100 トリガーとスティックの 入力終了待ち⇒入力がなくなれ ば行70へ飛ぶ

110 正解したか判定⇒【正解な ら]次行へ (はずれなら]行140

120 効果音/経験値加算/レ ベルアップ判定⇒【レベルアッ プなら 経験値初期化/レベル 更新/クリア判定⇒クリアなら 行170个飛ぶ

130 行30へ飛ぶ

140 効果音/経験値初期化

150 正解表示

160 トリガー入力待ち⇒入力 があれば行30へ飛ぶ

170 画面消去/クリアメッセ ージ表示/プログラム終了

180 キー入力受け付け(キーバ ッファクリア)/ゲーム画面枠、 レベル、経験値など表示/もと の処理にもどる

190 カーソルのスプライト消 去/正解パターン表示/もとの 処理にもどる

200 カーソルのスプライト表 示/もとの処理にもどる

補足

画面の色が設定されていない ところとファンクションキーの 内容が表示されたままなところ が気になった。プログラムの内 容からいえば必要ないことかも しれないが、やはり、きちんと

プログラマから ひとこと

左脳を使ってはいけません

どうも。THINFATのシステムプログラムを担当した「まなあ」です。 よしゆ/ 投稿したぞ/ それも初投稿で採用だぜー。しかし「右脳」が採 用されるとは……、さすがMファン(何がさすがなのかはわからないが)。 ところでこのゲームはタイトルのとおり、右脳をつかうゲームです。左脳 を使ってはいけません(????)。物の位置関係を絵として覚えるのが右脳 の働きです。逆に左脳は、コンピュータのように数値的に覚える働きをし ます。しかしまさか、「左端の上から3番目と左から2番目のいちばん下 ······」などと覚える人はいないでしょう。もしいたら尊敬······ しません。絶 対に/ しかしこのゲームをすると本当に右脳がよくなります。よしゆ(F 日IFVF-A)もそのおかげで記憶力がUPして高校に合格した……か どうかわからない。最後に、くず/(FRIEVE-O)たかい/(FRIE VF-D)テストプレイなどといってただ遊ぶだけなのはやめろ/ それ じゃあまた。今度は昔作ったくだらないツールでも送ろうと思います。 FRIEVE-B 三重·15歳

> 南旗菜 (G-17-1-B) 1992 BRAIN

by Manabu

FRIEVE

設定したほうがいいと思う。

行180のキーバッファクリア のやり方や、クリアメッセージ を表示するときにスプライトが 画面に残ったままのところなど もきちんとしたほうがいい。

また、ユーザー定義関数のF NLは単純変数に置き換えたほ うがいいだろう。この値はレベ ルが変化しない限り一定で、ほ とんどの場合FNL+1として 枠の行数を示している。だから、 例えば行30の始めで、

1=1 V/2+2 を実行させ、FNL+1を変数 しに置き換えればすっきりして いいだろう。

(MORO)

UNOU FDY

1 'SAVE"BRAIN.BAS"

10 CLEAR: DEFINTA-Z: SCREEN1, 0: WIDTH32: SPR

30 FORI=@TOFNL:FORJ=@TO4:A(J,I)=@:P(J,I) =0:NEXT:NEXT:R=RND(-TIME)

40 FORI=1TOLV+2; A(RND(1)*5, RND(2)*(FNL+1))=1:NEXT

50 GOSUB180:GOSUB190 60 FORI = 0 TO 300: NEXT: GOSUB180: X=0: Y=0: GOS

UB200 70 IFSTRIG(0)THENP(X,Y)=1-P(X,Y):LOCATEX
#2+1,Y*2+1:PRINTMID\$(" •",P(X,Y)+1,1):GO TO100

80 S=STICK(0):IFSTHENX=X+5-(S=3)+(S=7):X =XMOD5:Y=Y+FNL+1+(S=1)-(S=5):Y=YMOD(FNL+ 1):GOSUB200:GOTO100

90 IFINKEYS=CHR\$(13)THEN11@ELSE7@ 100 IF STRIG(0)+STICK(0)THEN100ELSE70 110 FORI=ØTOFNL:FORJ=ØTO4:IFP(J,I)=A(J,I) THENNEXT: NEXTELSE 140 120 PLAY"O5EDFEC2": EX=EX+1: IFEX>2THENEX=

Ø:LV=LV+1:IFLV=11THEN170 130 GOTO30

140 PLAY"03C+C2.":EX=0 150 GOSUB190: PRINT" ANSWER" 160 IFSTRIG(0) THEN30ELSE160

170 CLS:PRINT"なかなかやるな!!":PRINT"しかし、また"また
"これて"あわりし"+ない!":PRINT"きおくりょくケ"ームpart27"も
っと "みき"のう'をきたえよう":END

190 PUTSPRITEØ, (255,211):FORI=ØTOFNL:FOR J=0T04:LOCATE J*2+1, I*2+1:PRINTMID\$(" . ,A(J,I)+1,1):NEXT:NEXT:RETURN

200 PUTSPRITEØ, (7+X+16,7+Y+16),7,0:RETUR





SKY ZDA

MSX 2/2+RAM8K by FRIEVE

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標 G、F……プレイヤーの座標増 分

その他の変数

□・・・・・・そのステージで取った雲の数

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

H·····ハイスコア

1 ……ループ用

P……スコア

日……乱数初期化用

S……スティック入力値

□……ステージ数-1

V……プレイヤーの移動先にある文字のキャラクタコード

ユーザー定義関数

FNA(n)…… 0~n-1の範囲の乱数(整数値)を値とする

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●変数を整数型に宣言●プレイヤーのスプライトパターン定義●雲のキャラクタパターン定義●海と出口のキャラクタの色設定●乱数用ユーザー定義関数定義

2 ステージ開始

●1行の表示文字数設定●トリガーの入力終了待ち●エスケープシーケンス設定●ステージ数表示●トリガー入力待ち(行6呼び出し)●画面消去●プレイヤーの座標、Y座標増分設定●雲の表示●海の表示

3 プレイヤー移動

●スティック入力受け付け●入力により×座標増分計算●プレイヤーの座標更新●Y座標増分計算●プレイヤー表示●移動先にある文字のキャラクタコード検出●移動先が雲か判定⇒【雲なら】移動先の雲消去/効果音/カーソル位置移動/スコア加算/Y座標増分設定/出口出現判定⇒【まだなら】雲表示/取った雲の数加算※次行へ【出口出現なら】出口の表示※次行へ【移動先が雲でなければ】移動先が出口か判定⇒【出口なら】行ちへ飛ぶ

4 ゲームオーバー判定

●スコア表示●ゲームオーバー 判定→【画面の左右か海に出たらゲームオーバー】プレイヤー 消去/ハイスコア更新・表示/ ゲームオーバーメッセージ表示/トリガー入力待ち(行ら呼び 出し)/スコア、X座標増分、取った雲の数、ステージ数初期化 /行1へ飛ぶ 【まだなら】行3 へ飛ぶ

5 ステージクリア

● X座標増分、取った雲の数初期化●クリアメッセージ表示● オールクリア判定⇒【まだなら】トリガー入力待ち(行6呼び出し)/ステージ数更新/画面消去/行2へ飛ぶ【オールクリアなら】オールクリアメッセージ表示/トリガー入力待ち(行6呼び出し)/スコア、ステージ数初期化/行1へ飛ぶ

6 トリガー入力待ちサブ

●乱数初期化●トリガー入力判定⇒【入力があれば】もとの処理にもどる 【入力がなければ】行らを繰り返す (MORO)

ブログラマから ひとこと

45万円とテレカ100枚

わーい採用だっ/ しかしなぜSKYがさいようされたのか、軍鶏SPECIAIはどうなったんだろう。う一む。SNOWが採用された時の十倍くらい不思議だ。そのうえ10月号といえば超多量の作品が送られてくるから採用確率も低いはすだし。オマケで送った作品だし。でも選考会でピリになっている気がする。きっとそうだろう。ところで今は費休み。高校生活最初の夏休みだから期待していたのにぼう大な宿題とこのあつさとブロコンへ向けてのプログラムにもう地獄。SLIMEWORLDっていう日PGを作っているけど、本当に間に合うのだろうか。その前にメモリは足りるのだろうか。「STORE」も「FIRE」も「COMPANY」さえも間に合わないのか/ くそっ/ 今回のプロコンでは45万円とテレカ100枚もらうつもりだったのに/ あ/ FM音源バージョン作る時間考えてなかった/ うぎゃーっ、ひーっ、ぐえーっ、がーっ、だーっ、どわーっ/

FRIEVE 三重 · 15歳



SKY .FDX

2 WIDTH32:FORI=-1TO0:I'=STRIG(0):NEXT:E\$= CHR\$(27)+"Y":PRINTE\$"+*TRY STAGE";U+1:GO SUB6:CLS:X=127:Y=120:F=8:LOCATEU*2+4,16: PRINTSTRING\$(24-U*4,"i"):PRINTE\$"3 "STRI NG\$(128,"p");CHR\$(11)

3 S=STICK(∅):G=G-(S=3)+(S=7):X=X+G:Y=Y-F:F=F+1*(F>-8):PUTSPRITEØ,(X-3,Y-1),8:V=V PEEK(6144+X¥8+(Y¥8+1)*32):IFV=1Ø5THENLOC ATEX¥8,Y¥8+1:PRINT" ":BEEP:LOCATEFNR(3Ø) +1,FNR(12)+6:P=P+9+F:F=8:IFC<2ØTHENPRINT "i":C=C+1ELSEPRINT"●"ELSEIFV=133THEN5

4 PRINTES"##SCORE"; P*10:IFY>1510RX<40RX>
251THENPUTSPRITEØ, (Ø, 2Ø9): H=H-(P-H)*(P>H)
): PRINTES"%#HIGH "; H*10: PRINTES"++GAME O
VER": GOSUB6: P=0:G=0:C=0:U=0:GOTO1ELSE3
5 G=0:C=0: PRINTES"+)STAGE"; U+1; "CLEAR!":
IFU<4THENGOSUB6: U=U+1:CLS:GOTO2ELSEPRINT
E\$"-+ALL CLEAR!": GOSUB6: P=0:U=0:GOTO1

6 R=RND(-TIME): IFSTRIG(Ø) THENRETURNELSE6



〈ファンダムニュース/質問箱②〉⑤「819階建ての塔」の秘密ってなんなのですか? 以上の質問を千葉県の竹並クンか送ってきた。①の「ブーリー」はDisk BASICを壊している可能性があるので、このゲームで遊んだあとはリセットしてください。②は、STOPキーでゲームスタートする作品です。消さないで。③はやめたほうがいいでしょう。事故防止のため、別のディスクにセーブしてください。④はわかりません。⑤は秘密です。がんばってね。(ち)



REAL VOLLEY איייארע

MSX 2/2+ VRAM64K by SILVER SNAIL

▶游び方は37ページ

変数の意味

座標

W(n, m) ······ポジションのX

X(n)……キャラクタX座標 Y(n)……キャラクタY座標

X、Y……ボール座標

その他の変数

A. AS. B. C. D -夕読み込み用

A(D)……キャラクタの格好

F……フォアコンタクト防止用

G……トリガ入カ用

H(n, m)……ボールの飛び方

1、 J……ループ用

J(n)……キャラクタジャンプ

M(n)……キャラクタの動き用 N(n, m) ……キャラクタのは

み出し防止用

P(n)······セットポイント

Q、W·····ボール座標増分

Q(n)·····キャラクタの向き

S……スティック入力用

S(n)……スティック入力値の

変換用

SA·····サーブ権

丁……トリプル防止用

T(n) ······得点

U(n)……使用キャラクタ

U······USR関数呼び出し用

Z……得点したチーム

10~110 REM文形式のスプ ライトデータ

120~190 初期設定

120 文字領域・マシン語領域 の確保/整数型宣言/デバイ ス"GRP: "のオープン(グ ラフィック画面に文字を表示 する準備)/配列宣言

130 マシン語データをメモ リに書き込む/USR関数定 義/USA関数呼び出し/ボ ールの飛び方データを配列に 格納

140~150 タイトルをページ 1に作成

160 得点の数字をページ 1 に作成

170 コート作成/カラーパ レット設定

180 ネットをページ 1 に作 成

190 変数初期設定/変換テ ーブル作成

200~220 ゲーム初期化

200 タイトル表示/トリガ 一入力待ち

210 コート表示/得点、サー ブ権表示

220 変数初期化

230~510 メインループ

230 スティック入力/トリ ガー入力/入力がなければ行 470へ、入力があればそれに応 じて行240~470へ

240~280 レシーブのかまえ

300~320 トス

330~340 レシーブ

350~370 フライングレシー

380~410 スパイク 420~430 ブロック ブログラマから

弟です

こんびちは、弟です。このごろバレーのゲーム は1対1しかないですね。そこで本物に近いバ レーをつくりたいと思ったわけです。でも6人 にすると、オーバーやアンダーのとき、Y座標 もあわせなくちゃいけないから、3人にしたん SILVER SNAIL 兵庫·16歳

440 サーブかまえ

450~460 サーブ

470 キャラクタ表示

480 ボール移動

490~500 得点、サーブ権移 動処理/セット終了判定/セ ット終了なら行510へ/そう でなければ行220へ

510 セット終了処理/ゲー ム終了判定/ゲーム終了なら 終了処理のあと行200へ/そ うでなければ行220へ

520~560 サブルーチン群

520 使用先取チェンジサブ

530 ジャンプ処理サブ

540~550 ボールを打つ処理 サブ

560 得点、サーブ権表示サブ

570~640 各種データ

570~580 REM文形式のス プライトデータを展開し転送 するマシン語のデータ

640 コートのグラフィック データ、カラーパレットデー

D000~D0B2

行10~行110のREM文形式の データをテキストから取り出し、 それをもとに作った鏡像パター

ンデータとともにスプライトジ エネレータテーブルに転送する

D101

ループカウンタ

D102~D103

BASICテキストポインタ

D104

ルーブカウンタ

D105~D106

転送先(VRAM)ポインタ

D107~D108

転送元(RAM)ポインタ

D10A~D12A

スプライトジャネレータテーブ ル作成用バッファ

マシン語部部分で使われてい る日IOSを紹介する。これは RAMからVRAMへデータを ブロック転送するものである。 各レジスタを次のように設定し たあと、8日0050番地をコ 一ルすればよい。

HL→転送元(RAM)先頭番地 DE→転送先(VRAM)先頭番

BC→長さ(バイト単位)

(馬場俊輔)

VOLLEY .FDX

10 '80000000001030201000106000000100010000 *00000000001030A050300000010300010000

0405030203010000000101010000010000080 070503010202070504000000000000000000000000 40 18080899990C1E168C941A220C14139819898 2C1808F4040C14130819000000000000000000000000

01030D01020202020503404080C0C08000000000 80808080000000000110806010101030102020202 0503000080C0C080008080808080808080000 '00000307050306192301020205050A060000 030301010204640301010000000000008000488000 80 1000001036A070001020C0102020101020000 80C0C0808080808080404040202060000000001907 04008080808080800000000000000808080402060



M

98 18888130F85038101030101020404040C0000 008080808080808080808080402068080808608608086 1862818181828404840C0000808000000008884948 849C809888C0E860C0C0A8282828880402068 5088888482048000000C1E160C162542420182840 9999999999999 120 CLEAR200, &HD000: COLOR3, 0,0; SCREEN5, 3 :DEFINTA-Z:OPEN"GRP: "AS#1:DIMW(1,2), H(28 11).N/1.128) 136 FORI=8T01:READAS:FORJ=8T089:POKE&HŐ8 80+1:#98+J.VAL("&H"+MIDS(AS-J#2+1.2)):MEX TJ.I:DEFUSR=&HD000:U=USR(0):FORI=4T028:F ORJ=0TO5:READH(I,J):NEXT:H(I,6)=-H(I,2): H(I,7)=-H(I,1):H(I,8)=-H(I,0):H(I,9)=H(I *(1,*)=-H(1,*):H(1,*)=-H(1,*):H(1,*)=H(1,*): 15:H(1,*)=H(1,*):H(1,*):H(1,*):H(1,*):NEXT 148 SETPAGE®:1:PAINT(0,*0):12:FORJ=0TO18: PSET(J*22,*6):0:DRAW*SZ0CS** 150 DRAWMIDS(*DDDRUFRUHEHLLLDDDDRRRHEH ELLLLDDDDRRURDRUUUHLLGDDDRRRRHLUUULLD DDFRREUUUGDI UHI DDDFRREUUHI DDFRREUUUGDLUHLDDDFRREUUULL LG DDDRRRHLUUULLD DDDRRRRHLUUULLD DD DRRRRHEHELLLLDFGGRREEUUGHLLF". J#16+1.16) :NEXT:PAINT(0,0).00.3:PAINT(215.5).00.3 168 FDRI=0TO9:FDRJ=0TO2:DRAW"S32":PSET(8

+I+11+J,23):DRAWMID\$("DDLUUR DD DLDR LRDLRDL DLUDRD LDRDL LDDRUL LR
DD LDDRUUDLDRUDDS4",1*8+1.8):NEXTJ.I

178 FORI=1T05:READA.B.C.D:LINE(A.B)-(C.D DIDR 170 FURI=1105: READA:B:C.D:LINE(A:B)-(C.D)
):T=2*(I=3)-6*(I)3),BE:NEXT:FORI=1T015:R
EADA:B:C:COLOR=(I,A:B:C):NEXT
188 DRAW"BM49;154C4E2C3ER151F2C4FBU3C3R2
BD2C4R2BDBL4L157BL5R2BU2C3R2BR51GC4L0BR5 BBCC4R48BBC44137BC3R2BBZCSRZBRZ 16C418BRS 9HG3UL29C413BC5R3DC4U6C533LC7L2U12RD11RC 8U12LC9U17E03LC7LU3RC6F402H4BD2F4D2H4BD2 F4D2H4BD2F4D2H5C9D5U14BR58BC9D1R2D2LC7L2 U2FD3C9D14R2D12LU18C7LUHD12FRHU9C6RU22* 190 SETPAGE0, 0:W(0,0) = 60:W(0,1) = 68:W(0,2) = 88:U(0) = 0:W(1,0) = 52:W(1,1) = 44:W(1,2) = 2 4:U(1)=0:FORI=0TO8:S(I)=VAL(MID\$("523680741",I+1,1)):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO128: N(I,J)=J-(60-I*54-J)*(J<60-I*54)+(J-106+ I*54)*(J>106-I*54):NEXTJ,I

1#54)*(J)106-1#54):NEXTJ.1 208 FORI=0TO7:PUTSPRITEI:(0:212):NEXT:CL S:FORI=0TO10:COPY(0:1*2)-(240:1*2).1TO(0:64+12).0:COPY(0:21-1*2)-(240:21-1*2).1 TO(0:64+21-1*2).0:NEXT:PSET(50:90):PRINT #1."(C)1992 SILVER SNAIL"SPC(49)"PUSH SP ACE":FORI=@TO1: I=-STRIG(@):NEXT

210 CLS:FORI=0T092STEP2:COPY(0.119)-(255 .119+1).1T0(0.211-1).0:NEXT:LINE(122.67) (133.68).3.88;GOSUB560:SA=0:FORI=0T01:T(1)-0:P(1)=0:U(1)-2:FORI=0T02:GOSUB520:NE XTJ.1:PLAY"V1506CBR8C2","V1307DBR8D2":FO RI=8TD3999:NEXT

220 FORI=0T01:U(I)=2:FORJ=0T02:GOSUB520: NEXT:U(I)=2:NEXT:X(SA)=103-94*SA:A(SA)=2 1:X=198-172*SA:Y=14:Q=0:W=0:F=2:T=SA*3:P LAY"V1506C4","V1307D4"

LAY*V1506C4*, "V1307D4*
238 FORI=#1011;S:S(STICK(I)):G=STRIG(I):I
FSTHEMONA(I)+1G0T0228.248.298.388.378.38
8.488.488.488.418.428.438.448.456.468.468.47 0,450,460,460,470ELSEGDSUB520:GOTO470 240 DNSGOTO280,280,280,260,270,260

250 Q(I)=S-7:A(I)=11:M(I)=3:GOTO470 260 X(I)=X(I)+S-5:A(I)=1-A(I)

278 | FGTHENA(I)=7:M(I)=8:GOTO470ELSE470 280 | A(I)=14:M(I)=5-2:J(I)=3:GOTO470 290 | FGTHENA(I)=3:M(I)=0:GOTO470ELSEIFS< 4THENA(T)=19:1(T)=3:M(T)=0:GOTO470FLSF47

300 A(I)=A(I)+1:GOTO470 310 IFM(I)THENA(I) = 2:M(I) = 0:GOTO470ELSEG OSUB540:A(I) = A(I) + 1:GOTO470 320 GOSUB540:M(I) = 1:A(I) = 5:GOTO470

528 GOSUB548:M(1)=1:A(1)=5:GOTO478
538 IFM(1)THENA(1)=8:M(1)=0:GOTO478ELSEG
OSUB558:A(1)=A(1)+1:GOTO478
348 GOSUB558:M(1)=1:A(1)=9:GOTO478
358 A(1)=12:X(1)=X(1)-5+18*A(1):GOTO478
368 GOSUB558:A(1)=13:X(1)=X(1)-3+6*A(1): GOTO478

370 GOSUB550:X(I)=X(I)-3+6+Q(I):M(I)=M(I)-1:IFM(I)THEN47@ELSEA(I)=0:Q(I)=IXOR-(U (I)=0):GOTO470

380 A(I)=A(I)+1:GOTO470 390 GOSU8530:A(I)=A(I)-G:GDTO470

400 GOSUB540:GOSUB530:A(I)=A(I)+1:GOTO47 A10 COSURS30 COTOA70

420 A(I)=A(I)+1:GOTO470 430 IFY(I)=6THENGOSUB540:GOSUB530:GOTO47 05LSEGOSUB530:GOTO470 440 W=0:IFS=6-I*2ORS=2THENA(I)=26+(S=2)*

440 W=8:IFS=6-1*20RS=2THENA(I)=26+(S=2)*
4:W-6:GOT0470ELSE478
450 A(I)=A(I)-6:GOT0470
460 GOSUB540:A(I)=A(I)+1:GOT0470
470 X(I)=N(I-X(I)):PUTSPRITEI=3+U(I)+1,(X(I)*2-120+Y(I)*2)-12+I,0(I)+A(I)*2:NEXT
480 X=X+0:Y=Y+W:W=W-1:PUTSPRITE0,(X,120+Y),3,68:IFPDINT(X+16,150-Y)<4THEN230ELSE
IFY)=0THENX=X-0:0=-0+5GN(0):GOT0230
490 PLAY*VIS0668","V1307008":IFX>34ANDX<1
90THENZ=-(X)112)ELSEZ=-(T<3)

568 T(7)=T(7)-(SA=7)-SA=7-GOSUB568-FORI= @TD2999:NEXT:IF(T(Z))14ANDABS(T(@) >1)ORT(Z)=17THENCIRCLE(174-Z*93,64+P(Z)* 9).3,14:PAINT(174-Z*93,64+P(Z)*9).12,14: P(T)=P(T)+1:T(0)=0:T(1)=0:SA=(P(0)+P(1))MOD2ELSE220

518 PLAY"V1506C8R8C2","V130708R8D2"+1FP (2THENFORI=#TO4999:NEXT:GOSUB560:GOTO2

(1)-1:1FY(1)=0'HENN(1)=0'A(1)=-2*(U(1)=0')
548 IFABS(X(1)+2-X)<9ANDABS(Y(1)+2+24-Y)
9ANDT<>U(1)+1*3AND(F<3ORT¥3<>1)THENF=1(T¥3=1)#F:T=U(1)+1*3:10=H(A(1),1*1#6+(5=4)-(S=6)):W=H(A(I).4+I*6+(S=4)-(S=6)):RET URNELSERETURN

URNELSERETURN

550 IFABS((X(I) - 4+8*Q(I))*2-X)<9ANDABS(Y
(I)*2+12-Y)<9ANDT<>U(I) + I*3AND(F<3DRT*5<
**OI)THENF=1-(T*3=I)*F:T=U(I)*I*3*:0=H(A(I)
,1+I*6+(S=4)-(S=6)):W=H(A(I),4+I*6+(S=4)

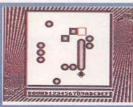
(14) +(14) +(15) +(16) +

578 DATA3F282188881188783284D1FD5385D13F 20110B013201D17ED63047D60ADA23D0C6034736 000E10800DC227D04F237ED63047D60ADA23D0C6034736 000E10800DC227D04F237ED63047D60ADA3AD0C6 034779802312133A01D13DC214D07EFE01D250D0 010800092202D1210BD1ED5805D1

8188889422072178891ED586501 588 DATA220701812888C05C086287D116287E47 1E88CB18CB171DC26C08772315C268D82A85D181 200889545D2A87D181180889CD5C882A85D18138 0009545D2A07D1011000CD5C002A05D101400009

8080545D2A87D1811888C05C882A85D181488889 545D2A82D13A84D13DC288D8C988 598 DATA-4.8.3.5,9,9,-3,0.2.5,8,8,-2,0.2 .5.6.6.8.8.8.8.8.8.8.7,5,5,-3,-7,6,6.6 608 DATA-6.-4.-3.7.5,5,-5,-3,-2,6,4,4,-4 .-3,-3,6,5,5,-5,-4,-4,8,7,7,-4,-3,-3,7,6

610 DATAG. G. -0. -0. -7



type-タイプ・ゼロ

MSX 2/2+ VRAM64K by 田中将司

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト変数

X、Y……スプライト座標 X(n)、Y(n) ······ 座標增分

その他の変数

※高速化のため、1文字の変数 を使い、同じ変数名を何度も使 用している

A、B、C······BGM演奏用 A(n), B(n), C(n).....B GMデータ

D、E······矢印の進行先の座標 D(n)、E(n)……赤枠の座標 D、F、G……オープニングデ

F、G·····物体が移動する先の

H……物体の数

H1……Hの保存用

1、 J、 K……ループ用

K……スプライトの色、BGM

決定用

L ……ループカウンタ

M……データ読みこみ用

MS······効果音データ

M(n)、N(n)……物体移動用

Q、Q\$······物体配置用

R……ラウンド数

円\$……ラウンドデータ **P(n, m)**·······仮想VPAM

S……スティック入力用

T(n)、U(n)……赤枠移動用

V. W……物体が移動する先の 座標

フ……矢印の移動先の状態

物体移動ルーチン内の変数

J、K……X(n)、y(n)の保 存用

丁、∪……効果音用

M、N、O、P······配列変数格

□······数式(Z×17-17)格

V、W·····コピー先の座標

10 (初期設定)

20~40 オープニングデモ

50~60 変数設定/面データ設 定

70~80 BGM設定/効果音設 定

90~100 キャラクタ作成

110~120 タイトル画面表示

130~140 バック、外枠作成

150~160 スプライト設定 170~180 ラウンドセレクト画

面作成

190~200 ラウンド初期化

210~220 BGM3セット/割 りこみ許可

230~240 ラウンドセレクト用 スプライト表示、移動

250 スペースキーが押されて



●8月号ソフトブレゼント当選者 ①「ブリンセスメーカー」=〈青森県〉福間尚孝〈神奈川県〉渡部登美子〈新潟県〉吉田富雄/②「キャンベーン版大戦 略II」=〈群馬県〉加藤和博・岐阜県〉大竜直人〈愛知県〉高橋健二/③『スーパーパトルスキンパニック」=〈埼玉県〉三代倫幸〈大阪府〉南條雅人〈熊本県〉内山

いなかったら行240へ 260 割りこみ禁止/タイトル

消去

270~290 ラウンド作成

300~310 赤枠表示/仮想VR AMに赤枠セット

320~330 BGM1または2を 設定/割りこみ許可

340 (メインルーチン)

350 スティック入力

360 矢印表示/スペースキー が押されたら行200へ、押されて いなくてスティック入力がなけ れば行350へ

370 矢印の進行方向にあるも のを調べ、それによって各処理 へ。①なにもない⇒行350②丸、 四角⇒行390③赤枠⇒行470

380 矢印移動/行350へ

390 〈物体移動ルーチン〉

400 ワーク変数設定

410 物体の進行方向の状態を 順にしらべる

420 物体の進行方向になにか あるなら行350へ

430 効果音/物体移動サブへ

440 スティック入力方向反転 /物体移動サブへ

仮想VRAMの書きかえ

460 〈赤枠移動〉

470 ワーク変数設定

480 赤枠の進行先の状態を調 べる

490 赤枠の進行先が空白以外

か、物体がない場合行350へ 500 赤枠移動サブへ

510 変数保存/物体変形/効

果音

520 赤枠移動サブへ

530 仮装VRAMでの赤枠移

動/クリア判定

■サブルーチン

540~560 クリア処理

570~590 BGM演奏 600~610 物体移動処理

620~640 赤枠移動処理

650~660 パレット変更

670~820 ラウンドデータ

830~840 キャラクタ設定用デ

-9

850~880 BGMデータ

890~900 ゲーム画面枠データ

910~970 スプライトデータ

(おさだ)

世間の狭さを感じさせられます

1年ぶり2回目の田中です。現在三重大一生物資源学部1年9 でサークルは漫画アニメーション研究会(旧同好会)、通称MA Dに入ってます。ちなみにMADは遷画アニメーション同好会 の略ではなく、部員全員が狂っているからだそうです。しかし 大学はいろんな奴がいますね。米屋のチャチャチャの知り合い のタイゾーがいたり、某HJ(ホピージャパン)誌の常連なにが し某がいたりして世間の狭さを感じさせられます。さてゲーム のほうですが、前作の反省点を生かしてPSGをフルに活用し てみました。オールBASICのくせにBGMもあるし、効果 音もオリジナルエンベローブです。 やはり音のあるゲームは楽しいですね。他にも物体の移動の仕方や、画調的な矢印のデザ イン、カッコいいタイトル画面……とスゴいところばかりです。 もちろんパズルの内容もシンブルでディフィカルトでストレイ ンジです。例のごとく解答もプログラム化されていますのでそ のうち載るでしょう。ではまた。 田中将司 19歳・岐阜



TYPE-0 FDX

65535 '

50 CLEARA00:DETNTA-Z:COLORO%B.15:SCREEN
5.2.0:GOSUB660:DPEM*GRP:"AS#1:PSET(0.0)
40 FORI=1T08:F=I+I+2-I+13:G=I+I+Z-I+20:D
=9-I:CLS:DRAW*MM150.545=I:BD=F:BR=6;C-D; A@D3BRR2U3L2D2R2BRR2U2L2D2BDR2UBRR2U2L2B D2DR2BR4U3BL2R4BRND3F3U3BRD3NE3U3BF2FBUB

.16).1.B:NEXT 150 ' >>>> X7°5/h tyh <<<<<<<<< <</td>
 <</td>
 <</td>

OKER#7888+J+(IMDD11) #32, VAL("&H"+MID\$(A\$. J+J+1.2) .NEXT:NEXT

170 '>>>> b_2978*J> 9784 (<<<<<<<<

180 LINE(48.189)-(288.197) 8.8:PSET(49.1)

98):COLOR1.8:PRINT#1."ROUND123456789ABCD

EF*:COPY(207.198)-(48.189)TO(208.1981..T

OR:COPY(48.59)-(208.137).)TIO(48.55)..TAN

D:COPY(48.14)-(208.137).TO(48.40).1

190 '>>>> 57.5* 53#6

INTERVALOFF:PUTSPRITE8..0:COPY(8.40)

-(168.238).1TO(48.14):PUTSPRITE8..0:COPY(8.40)

-(160.200).1TO(48.14):FORI=8TO99:R(IMOD1 0+1.1¥10+1)=0:NEXT:H=0:K=5:X=1:Y=1 210. 218 >>>>> BGM3 tyl (<<<<<<<<<<

220 A=USR(0): A=128:B=160:C=A:SOUND7.184: SOUND9.16:SOUND10.16:SOUND12.15:SOUND11. 0:SOUND3.6:SOUND1.0:ONINTERVAL=10GOSUB58 INTERVALON

248 K=9-K:PUTSPRITE9, (R*8+80, 186), K:S=ST ICK(0):R=R-(S=7)*(R>1)+(S=3)*(R<15)
250 FORI=1T0100:NEXT:IFSTRIG(0)=0THEN240

260 INTERVALOFF: LINE (48.14) - (208.174) . 0.

278 '>>>> 5751* '9744 <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<>280 FORI=0TO7:0\$=RIGHTS("0000000"+BINS(V AL("%H"*MID\$(R\$(R).I+I+1.2)).8).FORI=0T O7:0=VAL(MID\$(Q\$,J+1.1)):IFQ=1THENCOPY(2 ,2)-(16.16).1TO(J#16+65.I#16+31).8:H=H+1 290 R(J*2,I*2)=0:NEXT:NEXT 300 '>>>> 7h79 by! <<<<<<<<<<><<<<><<<><<<>310 LINE(D(R)*16+32.E(R)*16-2)-STEP(16.1 &1.0.B.VORP.RD(RD(R).E(R))=6

518. TAREBOOK TO THE TOTAL THE TOTAL

370 D=X+X(S):E=Y+Y(S):Z=R(D,E):ONZGOT039

380 FORI=0T012STEP3:PUTSPRITE0.(X*16+33+ X(S) #1, Y #16+Y(S) #1-2), 1.S: NEXT: X=X+X(S): Y=Y+Y(S):GOTO350

390 ' >>>> t "33-> %-7> %-400 F=D:G=E:L=0:J=X(S):K=Y(S):0=Z*17-17
410 F=F+J:G=G+K:IFR(F+G)=0THENL=L+16:GOT 0410

448 T=16:U=2:M=M(S)+0:N=N(S):0=M(S+1):P= N(S+1):SOUNDB+0:SOUNDB+15:GOSUB610 448 S=(S+4)MOD8:U=-2:L=L-2:M=M(S)+Q-J-J:

448 S=(S+4)MOD8:U=-2:L=L-2:M=M(S)+Q-J-J:
N=N(S)-K-K:GOSUB618:SOUND8:8
458 R(D.E)=0:R(F-J,G-K)=2:GOTO358
460 '>>>> 7h79 / J=U (<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<><<<><<<>4478 F=D:G=E:L=0:H1=H
480 F=F+X(S):G=G+Y(S):Z1=R(F-G):IFZ1=10R
21=2THENL=L+1:H=H+(Z1=1):GOTO488
490 IFZ1-30RL=GHENH=H1:GOTO352
508 GOSUB640:GOSUB630:R(D.E)=0
510 V=D:W=E:FORI=1TOL:V=V+X(S):W=W+Y(S):Q=R(V-W)=3:R(V-W)=2:COPY(19,2)-(33,16)-1
TO(W=16+33.W=16-1):0:FORJ=0TO16:SOUND0.8
435-5(J)+0:SOUND0.8(J):NEXT:NEXT

590 RETURN

010 V=M(S)+31+D+10:W=N(S)-3+E+16:FORI=0T OLSTEP2:COPY(M,N)-STEP(O,P),1TO(V+I+J,W+ I+K):SOUND0:T:T=T+U:NEXT:RETURN >>>>> 7577 47* B-#> <<<<<<<<<<<<<< 620 LINE(T(S)+32+D+16,U(S)-2+E+16)-STEP(T(S+1)+(L+16)*X(S),U(S+1)+(L+16)*Y(S)).9 ,B,XOR:RETURN

636 LINE(T(S)+32+D*16,U(S)-2+E*16)-STEP(T(S+1)+(L*16+16)*X(S),U(S+1)+(L*16+16)*Y (S)),9,B,XOR:RETURN

LINE(D*16+32,E*16-2)-STEP(16,16),9,8 XOR: RETURN

650 ' >>>>> パレット ヘンコウ サブ ルーチン <<<<<< 660 FORI=0TO7:COLOR=(I+1,I,I,I):NEXT:COL

0R=(9.7.8.8):RETURN
678 ' >>>> 5921" 7"~9 <<<<<<< 688 DATA 08083C001E003C00,4,2

690 DATA 0042000000004200.4.4 718 DATA 80888288882A8888.4.4

728 DATA 007C0000007C0000,5.5 730 DATA 00140000060000000.8.8 748 DATA 0002040810204004.2.8

750 DATA 7002028280801C00.5.5 760 DATA 0036220022360000.6.5 770 DATA 102844447C444400.5.4 780 DATA F08888F08888F000.9.5 790 DATA 003A0A3E282E0000.3.3

800 DATA 0077157745770000.2.3 810 DATA FF818181818181FF.5.5

828 DATA AA54AA44AA54AA00155.5 838 ' >>>> tupfdp 75-9 <<<<<<<<<<<<<<<<<>440 DATA 2.2..16.14.8.16.-16.8.2...8.14. 16.16.2.8.16.14.8.16.2.2.16.16.8.14

-16,-16 -358 ' >>>>> BGM 7*~9 <<<<<<<<<<<<><<

7,8,8,0

918 ' >>>> A7°54h 5°-9 <<<<<<<<<<<<<<<<<>928 DATA 8183870F1F2F4F8F4F2F1F088482818 00080C0E0F0E8E4E2E4E8F020408000 930 DATA 010204081F2F4F8F4F2F1F080402010

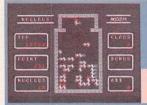
000804020F0F8FCFEFCF8F020408000 940 DATA 010204081F2F4F8F4F2F1F0F0703010

000804020F0E8E4E2E4E8F0E0C08000 950 DATA 010204081F3F7FFF7F3F1F080402010

000804020F0E8E4E2E4E8F020408000 960 DATA FFE0C0808000000000001010307FF000

ABARBA A DA FA FA FA FA FA FA FA DA A BRADA





NUCLEUS =ュークリアス

MSX MSX 2/2+日AM32K by 木内ヤスシ

▶游び方は39ページ

座標

X、Y……降下中のハンズの位

X1スティックによる移動 方向(-1~1)

その他の変数

A······クラス(クラスが10以上 なら10=クラスが上がることに より)/スコア増分/一時変数 AS、B、W 時変数

□……クラス

E……エスケープシーケンス用 F……クラス更新用カウンタ

H …… 降下中のハンズ(1~ 15=H0+H1+H2+H3)

H D ······降下中のハンズがハン ド上を持っているか(持ってい

る= 1、いない= 0。以下同様) H 1 ……ハンド右を持っている か(持っている=2)

H2……ハンド下を持っている か(持っている=4)

H3……ハンド左を持っている か(持っている=8)

HE ……] 回の処理で消去した ハンド数

I、 J、K……ループカウンタ IN……名前入力時の入力文字 コード

上……連鎖回数

N ······スティック番号(0、1) NS(n)……第 n+1 位の名 前·性別

NE……] 回の処理で消去した ハンズ数

NU……総消去ハンズ数

NU(n)……第n+1位の総消 去ハンズ数

NX……次のハンズ(1~15)

P.....スコア

P(n)……第n+1位の得点 □……不思議の種の色/ハンズ の表示パターン

S……スティック入力値

S1、S2……効果音サブの入 カパラメータ

T……総消去ハンズ数が、この 値を越えたとき不思議の種出現 V……不思議の種が底に着いて からのボーナス期間カウンタ

スプライトパターン番号

※かっこ内は面番号

□:核(□)

1~8: ハンド=順に上・右・

下・左で各2パターン(1~4)

9: 不思議の種(1) 10: [x3,(n)

パターン定義キャラクタ

口: ダミー

33: 不思議の種

34: 濁点

35(#):「種」

36(\$): [3] 37(%):「平」

38(8):「消」

39('):「高」

42(*),44(,),45(-),47(/):

MSX · FAN 95():「内」

96:核

97: 消滅キャラ

104、112、120、128:ハンド(順

に上・右・下・左)

136(い)、145(あ):タイトル表

示用

プログラム解説

10 分岐

20~280 タイトル/トップ10 /デモ

20~70 トリガー割り込み禁 止/タイトル表示

80~110 タイトル点滅ルー プ(トリガー判定、ESCキー 判定を含む)

120~130 トップ10表示/ト リガー割り込み許可

140 トリガー入力を待ちつ つディレー(時間待ち) 150~280 デモ

290~330 ゲーム初期化

290~300 効果音

310 画面消去/カラーテー ブル変更/ゲーム画面表示 320 変数初期化/仮想画面 クリア/仮想画面の最下行に 壁(不思議の種)を描く/音楽

終了待ち/仮想画面表示 330 BGMのワーク初期化 とBGMスタート

340~650 メインループ

340~360 BGMのテンポ設 定/スプライト消去/変数設 定・更新

370 不思議の種出現判定

380~430 次のハンズ表示 440~450 変数初期化/衝突

判定(終了判定)とそのときの ハンズ表示

460~570 ハンズの降下ルー 7

580~590 着地したハンズの 表示

600~640 不思議の種着地時 の処理

650 高速降下/消滅/スコ ア加算/スコア表示

660~810 ゲームオーバー

660~670 BGMストップ/ 効果音/「THE END」表

680 トップ10入賞判定

690 「TOP D.表示

700~760 トップ10更新/名 前入力

770 名前を入力しなかった とき

780 効果音

790~800 性別入力

810 効果音/名前・性別の登 紐

890~950 ハンズ表示

820~1110 サブルーチン群 820~880 衝突判定

960~1010 スコア加算 1020~1050 スコア等表示 1060~1070 効果音

1080~1090 トリガー割り込 み処理(トップ10、デモ→タイ HJU)

1100~1110 画面表示のオ ン・オフ

1120~1190 プログラム初期化 1120~1130 マシン語領域確 保/画面初期化/乱数初期化 /型宣言/FN関数定義/プ ログラム定数設定/トリガー 割り込み定義/ストップキー 割り込み定義/変数初期化 1135 タイマー割り込みフッ クの退避/ストップキー割り 込み許可

1140 お待たサメッセージ/ スプライトジェネレータテー ブル設定

1150 パターンジェネレータ テーブル設定

1160~1165 USP関数定義 /マシン語書き込み

1170~1180 BGMデータ書 き込み/文字フォント書き変 え(英字と一部の記号)

1190 トップ5初期データ読 み込み/タイマー割り込みフ ック書き換え/効果音

1200~1220 ストップキー割り 込み処理

1200~1210 画面モード初期 化/「内」のパターン定義/効 果音/BGMストップ 1215 タイマー割り込みフッ クの復帰

1220 謝辞

1230~1790 データ

1230~1260 スプライトジェ ネレータテーブルデータ 1230~1310 パターンジェネ レータテーブルデータ 1320~1545 マシン語データ 1550~1580 BGM音程デー

夕

1590~1610 BGM音長デー 夕

1620~1630 トップ5初期デ -9

1640~1650 デモ用データ 1660~1790 ゲーム画面初期 化データ

フミノン

C000~C019(USR0) アルファベットの書体を変える CØ1A~CØ27(USR1) 仮想画面をスペースでクリア

C028~C04B(USR2) 仮想画面をVRAMに転送

CØ4C~CØD5(USR3)

マップ内の消滅キャラを消しな がら、降下可能なハンズを1だ け降下させる

COD6~COEE(USR4)

仮想画面中の引数のキャラを消 滅キャラに書き換える

CØEF~C2Ø8(USR5) ハンドの消去・降下・ハンズの

消去

C20A~C2BF タイマー割り込み処理(BGM)

C800~C81B

タイマー割り込み処理(解析担 当者追加部分)

C81C~C820

タイマー割り込みフックの元の 内容

■ワークエリア等

CECI

BGMのテンポ(テンポ用ディ レーカウンタの初期値)

0202

テンポ用ディレーカウンタ

C2C3~C2C4

チャネル日のデータポインタ C2C5

チャネルBの音長カウンタ

C2C6~C2C7

チャネルロのデータポインタ

C2C8

チャネル〇の音長カウンタ

C2CA~C461

チャネルBのBGMデータ +0~+1:音程(14は休符、15 はデータポインタと音長カウン 夕の初期化指示)

+2:音長

C462~C536

チャネルロのBGMデータ

DØØØ~DØCB

仮想画面(横12×縦17だが、左右 と下は余白で、実質は横10×縦 16)

DØCC

1回の処理で消去したハンド数

DØCD

1回の処理で消去したハンズ数

DØCE~D2AD

消滅ハンドの一時記憶用 +0~+1:アドレス

+2:消滅キャラ

修正点

以下のようなタイマー割り込 みのルールを守っていなかった ので修正した。

①フックの元の内容を退避・復 帰しなくてはいけない(行1130、 1135, 1190, 1215)

②ユーザー処理の中で、フック の元の内容を実行しなくてはい けない(行1165、1480、1510~

1545)

③ユーザー処理の中で、使用す るレジスタを退避しなくてはい けない(行1165、1190、1480、 1510~1545)

なお、あえて直さなかったけ れども、BASICでタイマー 割り込みフックを書き換えてい る点、およびタイマー割り込み フックの先頭に&HC9(RE T)を書き込むことによってB GMストップの代用としている 点にも問題があるかもしれない。 タイマー割り込みを使っていそ うな周辺装置やソフトを使って いる人は(あるいはすべてのデ ィスクユーザーがあてはまるか もしれない。Disk BASICが タイマー割り込みフックを使っ て何をやっているのかわからな いため、はっきりしない)、本プ ログラム実行後はリセットした ほういいかもしれない。

(ANTARES)

ブログラマから

木内ヤスシ

長野

17

「でもね、きっとそんなこたあ無いと思うよ……」「でもね、きっとそんなこたあ無いと思うよ……」「そうだねえ」 見事なほどにみんな見分けがつかないのだよそんなこんなで全工程が終了すると 社会と呼ばれる需要者の家へと行くわけだ

てこでひっかかったミス缶達は可哀相だがサヨウナラだに 「ちゃんと知識が入っているか? どうだあー?」 「ちゃんと知識が入っているか? どうだあー?」 「ちゃんと知識が入っているか? どうだあー?」 ・ 大量無意味な知識を詰められる として定期で行われる製品チェックでは ・ こうだあー?」

その坂を転がりお まるで缶詰工場ままるで缶詰工場ままるで缶詰工場を まるで缶詰工場を まるで缶詰工場を まるで缶詰工場を まるで缶詰工場を まるで缶詰工場を まるで缶詰工場を まるで缶詰工場を まるで缶詰工場を 1700 りおちてゆくようだよ - 物までが ・ 仏度の急な下り ・ は度の急な下り ころがってゆくのだ おちてゆく 45 じ格好で 目指すは缶詰工としてこの世に生をうける デブが見れば 誰も分からな 場

P 2 YOUR MISSION IS "DEFENSE OF THE EARTH AGAINST THE NUCLEUS"

ORIGINAL COLLECTION No. 73 7 " 2 豐 THIS GAME IS SUPER DEVISE! 础 WE LOVE THE EARTH YASUSHI KIUCHI 1992 1992 木内ヤスラ

NUCLEUS . FDX

10 GOTO1130: '- N U C L E U S -

18 GOTO1138: '-N U C L E U S -20 '- Title & Demonstration
38 IFINKEY\$>""THEN38
40 STRIG(8)OFF:GOSUB1118:CLS:VPOKE6912.2
88:A=-((PEEK(-1845)AND4)>8):B=RND(1)+14+
2:VPOKE&H2885.B+16:(248-B+16)+(1-A):FORI
=0TO12:VPOKE&H28061.JVAL("8H"*MIDS("E888)
80F8F8F8F8F8F8F88953558B8F54",A**((I+1)*2)+1,
21):NEXT:VPOKE&H2806C.248
50 PRINTE"!'SUPER DEVISE GAME"E"*

18753777878

あああるああるあるあるあるあるある | | あいあるいあいあいあいあいいあいあるあるいい あいあいあいたいある18といあいあいあいあいああるのああれるあるいあいあいある ま!! あいいいあいあいあいあるあるいあるあいあるいあいあいいる!"; 60 PRINT"! あいるいいあいあいるいあるののあるあいるあるのであいるいあるあいる | | おいあいむいあいあいあおあいあおあいあおあいあいああまいあ | | あいあおいあ

": IFA=@THENPRINTE"-/MONOTONE VE RSION"

80 PRINTE"/S"MIDS("HIT =SPACE= OR =RUTTO 98 N=1-N:B=(B+1)MOD13+2:VPOKE8289,239+N* 15:VPOKE8218.N*B*16+B-N*B

100 IFSTRIG(N)THEN300ELSEIFINKEY\$=CHR\$(2

710R-STRIG(3)THEN120
110 A=A1:IFA<150THEN80
120 GOSUB1110:VPOKE8210.254:CLS:A=0:FORI
=0T023:PRINTSTRINGS(32.145);:NEXT:PRINTE
"!!RANK POINT NU. NAME "
130 FORI=0T09:LOCATE1.I+2+3:PRINTUSING"#

140 IFSTRIG(1)THENGOSUB1090ELSEA=A+1:IFA (1500THEN140

170 READAS: IFAS="R"THENFORI=@TO2@@@:NEXT

IRM IFASC(AS)=77THENB=188:FORI=8TO7:X=RN 188 IFASC(A\$)=7/THENB=180;FORI=8107:3=NN (1)+8+1:Y=8:H=RND(1)+15+1:GOSUB240:1FA\$ ="MM"THENFORI=8TO9:IFPEEK(&HD081+I)=32TH ENNEXT:GOTO188ELSE178ELSENEXT:GOTO178 190 IFAS="T"THENX=4:Y=8ELSE228 200 Y=Y+1:A=VPEEK(6277*X+Y*32+32):IFA=32 THENFORI=8TO20:PUTSPRITE8:(X*8+48,Y*8+39)

),Q+3,9:Q=(Q+4)MOD12:NEXT:GOT0200 210 VPOKE6915,0:A=A-24*(A=96):U=USR4(A):

U=USR2(0):FORI=0T0500:NEXT:GOT0170 220 IFLEN(A\$)>3THEN250

228 B=408:X=VAL(LEFT\$(A\$,1)):Y=0:H=VAL(R IGHT\$(A\$,2)):GOSUB240:GOT0170 240 H0=HAND1:H1=HAND2:H2=HAND4:H3=HAND8: GOSUB900:FORJ=0TO7:U=USR310):U=USR2(0):F

ORK=0TOB:NEXT:POKE&HD0CC.0:U=USR5(0):U=U SR2(0):FORK=0TOB-B*2*(PEEK(&HD0CC)>0):NE

XT.NEXT:RETURN
250 FORI=7T013:LOCATE18:I:PRINTSPC(11):N
EXT:X=0:Y=8:FORI=1T0LEN(AS):A=ASC(MIDS(A
\$,1.11):IFA=47THENX=0:Y=Y+2:GOT0280 260 IFA=222THENLOCATE18+X,Y-1:PRINTCHR\$

34):GOTO280 270 LOCATE19+X+Y:PRINTCHR\$(A):X=X+1 280 NEXT:GOT0170

- Dray Screen And Setting

へ続く Jul

```
300 S1=3:S2=30:GOSUB1870;PLAY"SM48880SL1
6C.CDE.E4D.DEF.F4E.EFG.G4CEDFEGEO6C4"."V
1204L16C.CDE.E.ECEDDEF.F.FDFE.EFG.G.GCE
FDGEAFD5C4"."V1203L2CEGO4C."
310 GOSUB1118:CLS:A=(VPEK(&H280D)=224):
VPCKE8209.239~15*A:VPDKE8218:84-140*A:RE
STORE1678:FORI=8T011:READAS:PRINTAS::NEX
  T:VPOKE6911.145:PRINTE")!"USING"|*******
";P(0):GOSUB1110
 328 C=1:F=8:P=8:NU=8:A=RND(1)*15+1:NX=A+

4*((AAND4)=4)-(A=4):T=79:U=USR1(0):FORI=

8T09:POKE&HD8C1+I.33:NEXT:FORI=8T01:I=1+
  PLAY(0):NEXT:POKE&HC02C,204:U=USR2(0)
350 SOUND12,20:A=&HC2C1:POKEA,2:POKEA+1,
 28:FORI=2TO8:POKEA+18:NEXT:POKEA+8:8:PO
KEA+416:2:POKEBHF09F:&HCD
348 '- Main Routine
358 A=2:FORI=8TO23:IFPEEK(&HD881+I*2+IMO
  D2)-32THENA=1
 368 NEXT: POKE&HC2C1.A: FORI = 8T04: PUTSPRIT
EI..8: NEXT: FORI = 1T04: PUTSPRITEI. (8.289).
  VPEEK (&H280C+1) *16:NEXT: H=NX: H0=HAND1: H1
   =HAND2:H2=HAND4:H3=HAND8:NX=RND(1)#15+1:
  X=4:Y=HØ
  x=4:Y=H0
378 IFNUTTHENT=T+88:NX=0
380 '— Put Next
399 FORI=2TO4:LOCATE15,I:PRINT"
T:YPOKE6256.96463*(NX=0)
408 IFNXAND1THENVPOKE6224,104
                                                                                                                               ":NEX
  418 IFNXAND2THENVPOKE6257,112
428 IFNXAND4THENVPOKE6288,120
   438 IFNXANDSTHENVPOKE6255,128
   448 — HANDS fall
458 Q=0:X1=0:GOSU8830:IFBTHENGOSUB900:U=
 USR2(8):60T0678
468 A-C:IFC)10THENA=18
478 FORI-AT011:X=X+X1:A=X+8+96:B=Y+8+47:
IFIMOD2ANDW=A+BTHEN548ELSEW=A+B
   480 IFH=#THENPUTSPRITE#, (A,B),Q+3,9:Q=(Q
   +4)MOD12:GOT0548
498 Q=1-Q:PUTSPRITEB+(A+B)+15+8
  500 IFH0THENPUTSPRITE; (A.8-8), .1+0
510 IFH0THENPUTSPRITE; (A.8-8), .4-0
520 IFH0THENPUTSPRITE3; (A.8-8), .5+0
520 IFH0THENPUTSPRITE4; (A.8-8), .8-0
540 S=STICK(N):X1=(S=7)-(S=3):IFX1THENGO
  SUB838: IFBTHENX1=@ELSESOUND8.8:SOUND1.1:
   SOUNDB.15
558 IFSTRIG(N)THENIFHTHENSOUNDB.8:Y=Y+1:
  GOTOSBUELSEI=12
560 IFS=5THENI=12
   578 SOUND8, 8: NEXT: Y=Y+1: GOSUB830: IFB=8TH
   EN460
580 Y=Y-1:FORJ=0TO15:SOUND0.J:SOUND1.J+3
  :SOUND8.15-J:NEXT
598 GOSUB900:VPOKE6912.208
600 '- Hands Erase
   618 IFHTHEN658
628 POKE&HFD9F.&HC9:POKEA.32:A=PEEK(A+12
   1.4=A-24*(A-96)-(A-32)
638 IFA-33THENV=38:PLAY"SM288804L16C.CDE
.EF.FFF6.M5888A8". "V1205L16C.CDE.EFR4R8A
8","V1301L16C.CDE.EF.FFF6.04A8":A=X*8896
  STORE 
  X::NEXT::0=0.x4(A)::0=USR2(B):GOSUB978:FOR
K=BTO508:NEXT:SOUNDOT.56
658 B=8:L=8:FORI=8TO9:POKE&HD0CC.8:POKE&
HD0CD.8:10=USR3(B):U=USR2(B):U=USR5(B):U=
USR2(B):GOSUB978:NEXT:GOSUB1030:POKE&HFD
9F.&HCD:GOTU597
*:FORJ=#T04##:NEXT:NEXT
68# FORI=#T015##:NEXT:FORA=#T09:IFP(P(A)
  X | ""E"/.\
718 | IFINKEYS>""THEN718
728 | SOUND8.8:SOUND1.3:SOUND8.15:B=8:PRIN
   738 SOUND8.8:LOCATE13+B.12:IN=ASC(INPUTS
(1)):IFB>8AND(IN=BORIN-29)THENSOUND1.2:S
OUND8.15:B=B-1:PRINT"
    748 IFIN=13THEN778ELSEIFIN=27THEN728
750 IFIN<32ORIN=160THEN738
   768 SOUND1,1:SOUND8,15:B=B-(B<7):PRINTCH
R$(IN):GOTO730
778 A$="":FORI=8TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(654
   ("DONBEE 1744**)PEN NAMEMSX USER*.-/
",((PMOD18)*2)*8+1.8)+" 7":GOTO128
                                                                                            "THENNS (A) =MIDS
```

```
788 S1=7:S2=12:GOSUB1070:B=0
790 SOUND8,0:LOCATE15+B*3,14:IN=ASC(INPU
  T$(1)):IFIN>27ANDIN<32THENSOUND1.0:SOUND
8,15:B=1-B
   880 IFIN=27THEN72@ELSEIFIN-13THEN790
 588 H=USR2(0):S1=5:S2=10:GOSUB1970:N$(A)

=A5+" "+CHR$(36+8):GOTO120

820 '- Hit Check (Sub)

838 A=6348+Y=32+X+X1:B=0:IFVPEEK(A)>32TH
   ENB=1
   840 IFHWANDVPEEK(A-32)>32THENB=1
   850 IFH1ANDVPEEK(A+1)>32THENB=1
  868 IFH2ANDVPEEK(A+32)>32THENB=1
878 IFH3ANDVPEEK(A-1)>32THENB=1
   888 RETURN
 890 '-- Put HANDS (Sub)
900 A-8HD001+Y*12+X:POKEA-96
910 IFH0THENPOKEA-12,104
920 IFH1THENPOKEA+1.112
   938 IFH2THENPOKEA+12,128
948 IFH3THENPOKEA-1,128
   958 RETURN
   968 '- Add Point Calculation (Sub)
978 HE=PEEK(&HD@CC):NE=PEEK(&HD@CD)
  988 A=8:IFHE+NETHENA=C#2^L#(HE+18*NE):L=
L+1:IFB-LTHENB=LELSEA=8
  NEXT: U=USR2(0)
  1880 IFF>20THENF=0:C=C-(C(99):PRINTE")<"
USING"##":C:FORJ=0T015:FORK=0T02:SOUND0,
     255-J#16:SOUND1.K:SOUND8.15-J#3:NEXT:NEX
T:SOUND8.0
     1018 RETURN
 1010 RETURN
1020 '- Put Data (Sub)
1030 IFVTHENV=V-1:PRINTE"/9"USING"*####"
:A*2:P=P+A**ZELSEPRINTE"/9"
1640 As="1######*":PRINTE"/!"USING AS:P:
IFP>P(0)THENPRINTE")!"USINGAS:P
1050 PRINTE"S!"USINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:PUSINGAS:P
   255STEPS2:SOUND@.K:SOUND8.J:NEXTK.J:SOUN
  2855;EF32;GUNDERN.SOURGERN.SOURCE

108.0:RETURN

1080 '-- On Strig (Demo => Title) (Sub)

1090 STRIG(0)OFF:S1=1:S2=80:GOSUB1070:RE
1898 STRIGIBUFF:SI-132-UB

TURN38

1180 '— Screen ON/OFF (Sub)

1110 VDP(1) = VDP(1) XOR64:RETURN

1126 '— Setting ROUTINE

1136 CLEAR280:ĀMBFFF:SCREEN1,8:WIDTH32:C

CURRIS-1:I:KEYOFF:R=RNO(-TIME):DEFINTA-2

:DEFSTRE:DEFOBLP:DEFFNA=VAL("&H"+HTDS(AS

-J#2+1-2):E=CHRS(27)+"Y":ONSTRIGGOSUB18

Da:ONSTOPGOSUB1218:X=8:Y=8:H=8:H8=8:H1=8
  RJ=8TO7:VPOKEA+FNA:A=A+1:NEXT:NEXT
1150 RESTORE:FORI=0TO30:A=VAL("&H"+MIDS(
  "6668879887888989812322232425262761889
1161718191A182A2C2D2F5F".1#2+1.2))#8:REA
DAS:FORJ=8TOT:YPOKEA.FNA:A=A+1:NEXT:NEXT
1168 A=&RC0880:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+&H1A:DE
FUSR2=A+&H28:DEFUSR3=A+&H4C:DEFUSR4=A+&H
  D6:DEFUSRS=A+&HEF:FORT=#T021:READAS:FORJ
=#T032:PDKEA:FNA:A-A+1:NEXT:NEXT
1105 READ AS:FOR J=# T0 &HIB:PDKE &HC88#
+J.FNA:NEXT:FOR I=# T0 4:PDKE &HC88#
   M(I):NEXT
1178 A=&HC2CA:FORI=8TO2:READA$:FORJ=1T06
9:B=VAL("&H"+MID$("35747680611D8F8884238
   88F8A088787886885F85AE88F888718476AF54E5
8159E1AC85885A14818D88E".(ASC(MIDS(AS.J.
     1))-65)*3+1,3)):POKEA,B¥256:POKEA+1,BMOD
   256:A=A+3:NEXT:NEXT
1188 A=&HC2CA+2:FORI=ØTO2:READA$:FORJ=1T
  06:POKEA, ASC(MID$(A$,J,1))-65:A=A-3:NEX

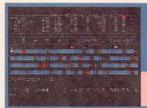
1:NEXT:U=USR(8):FORI=384T0511:A=VPEEK(I)

:VPOKEI,AOR(A*2)AND68:NEXT

1:96:FORI=8T04:N$(I)="*\_+\tay\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\sigma\s
  XT: NEXT: POKE&HFD9F . &HC9: SOUNDB . Ø: SOUND9
  8:SOUND10.8
1215 FOR I=4 TO 8 STEP -1:POKE &HFD9F+I,
    TM(I):NEXT
                          A$="
                                                                                                                                                  ":FORI=8T01
   E3C.00002224546E4E3C.38600EF0FEF07C00
1250 DATA 0070AC90ECF06800.3C7E707D55541
400.3C72762A54140000.003E0F7F0F78061C
  1268 DATA 8810873789358888.184218A0A5184
218.8E9383AE43A5838E.888888888888888888
2278 DATA 66DFE45F5DEFC45F.183C56183C464
63C.3C46463C187E1818.AA1GBE223EA28EA2
```

```
1280 DATA 107C2838C6BAAABA.0014400240022
800.FF95ADD983E589FF.FB00DF00FB00DF00
1290 DATA 38383838383838.0000FFFFFF900
000.00000F1F1F1C3838.000080F0F8783838
1300 DATA 383C3F1F030000000,3870F0F0E0000
 1318 DATA DEDEDBAEADD9DBFB.686FEFEFEBAB2
B2B . 18FE92AAC6828600
1328 '- Data (Machine Language)
1338 DATA 21888286CFCSCD4A885786F8A81F47
7A881FCD4D8823C118ECC92188D81181D881
1348 DATA CB883628EDB8C92181D811AB18818A
88D5E5C5CD5C88C1E1118C8819D1EBD51128
1350 DATA 0019D1EB7DFEC120E6C921BED0E57E
FE602808FE6120613620185D2B7EFE802005
1360 DATA CDC1C0205223237EFE702005CDC1C0
1300 DATA COCIC0285222257EFE702085CDCTC0
284628CDCDCCDFF7032806FE202053A1808118C
1370 DATA 0819CDC1C0202FED522B7EFE80CCC
C011808019181B7EFE78CCCBC0ED52CDCBC0
1380 DATA 110c0080527EFE68CCCBC0110D0019
7EFE70CCCBC08E12B7DB7C8188E118C00197E
1390 DATA ED52FE20C9110C007E36201977ED52
C93AF8F74711CCD021BED07EB820053661EB
 1488 DATA 34EB287D87C818F181808821BED8E5
7EFE68CA72C1FE78CA7DC1FE88CAA4C1E12B
1418 DATA 7D8728E921CED8893688CD4CC881CE
D88A6F87281A838A677EFE2836612886838A
1428 DATA 778318EBE521CCD834E1838318E121
BED06576FE608282878FE6082825232378FE
1430 DATA 70281811080001978FE782815111800
87ED5278FE608280AE18536618521CDD83481
1448 DATA E1287D8728C9C9CDCAC1FE78C286C1
E51874CDCAC1FE88C286C1E52323CDCAC1FE
1458 DATA 70280943237E28FE20283GFE612838
FE88CAD3C1E1C306C1CDCAC1FF78C2806C1E5
1460 DATA 2282BCCAC1FE8023201C287E23FE20
2815FE612811FE79288DE1C306C11106080F7
1470 DATA ED527E19C97FFE282819FE782884E1
1479 DATA ED527E19097EFE282819FE782884E1
2366C111916089197EFE282888FE612884E1051
1488 DATA 86C1E1E521CED689EBE170127C1312
7E131236618383830396C12135C216C83AC1
1499 DATA C277ED58C3C2DD2AC3C2DD29DD1911
CAC2DD19DD7EFF21C5C24688280334184736
1580 DATA 0821C3C234DD7E89F88C28993E691E
88CD93881831FE8F288F21C3C23688232223
1518 DATA 34682337G38C684828D358481C03888
 1510 DATA 36002323C30CC83E02DD5E01CD9300
 3E@3DD5E@@CD93@@3E@91E1@CD93@@3E@D1E
152@ DATA @1CD93@@ED5BC6C2DD2AC6C2DD29DD
1545 DATA F5C505E50DE521C2C2C38AC2360818
86341883CD9300DDE1E1D1C1F1
1578 DATA FEDDFECHIFECCDECEFECCDECGGGGC
CDECCEFEDDFECHIJKLLMNMLHFIODIHJHQMROPST
1580 DATA SUSVSOSTSUSVSOSTSUSVSOSTSUSVSO
OGWOBOWAORXYKGWOBOWAODZIECOCOLÓXO¥HROPA
GGDGGGGGGGGGGGGYIIGGGIIYECIIGYYYYCADD
1618 DATA DDDDDYHDDDDDDYHDDDDDYYHDDDDDY
DOCLMMOG GDGHOOYMMOO*GDGGMMMMYCMGYYGAA
1620 '- Data (Top Fighters)
1638 DATA 15732.154.7968.124.5729.97.313
7.68.2743.67
1.06.9 (1.45)の1
164.9 (Data (Demonstration)
165.9 DATA 415、ハントーミノフはするとノ及かっした 名元ます。4.8
5.61.9 (2.03、ハントール・ ない/ハンスーは/名元 とくてん, 4.15、
2.03.611、602~2.02(608)とナラレードができる。として、アント
4.414、M、記まに おちてくろ/「ふしき・キュて"/ルでしたとんだったかった。
し、T、「れんさ&し」て*/'とくてんをわらえ、MM、タンクから/もれると/TH
E END:R
1660 '- Data (Game Screen)
 1680 DATA "EE NUCLEUS EL
                                                             -55
 TOPO DATA "ASSESSESSESSES
                                           いあお
                                                             -55
                                                            ********
***********
                                      1 80
710 DATA "al
                       150
                                               ## ICLASSI
                                      180
                                                             118"
                       150
                                               150
                                     130
   Janananan READY?
                                               1730 DATA "%-
- %%|POINT |%
1740 DATA "%|
                                     7 50
                       180
                                               walBONUS14"
                                      150
                                                              150
1750 DATA "5
                                               1.51
                                     150
   "ARRESTANT"
7 80
                                               ualadd la"
                                     180
1381 8180
1788 DATA "$
                                               160
                                                           011
                                     - Konnannannan L
  1798 '- Release on Jun. 14, 1992 by YK
```





NEO **

MSX MSX 2/2+RAM32K by ZOMBIE SOFT

▶遊び方は40ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……スプライトの表示座標算出用

キャラクタのパラメータ

AT(n)······攻擊力

DR(n) ·······薬の数

HP(n)……体力

LV(n)……レベル

MX(n)……体力の最大値

NAS(n) ·······名前

X(n)、Y(n)……マップ上の

ST(n)······コントローラーの

種類

PT(n)·····パートナーの番号

RN(n)……戦闘に参加しているかのフラグ

DE(D)

DF(n)······防御しているかの

フラグ

YK(n)……手紙、薬草などイベントクリア用アイテムの有無

HO(n)…… 1 回休みのカウン ト用

モンスターのパラメータ

MC(n)……スプライトの色 MH(n)……スプライト番号

ML (n) ······体力

MN\$(n) ·······名前

MS(n) ·······攻擊力

MV(n)……倒したとき手に入

る経験値

その他の変数

AS(n)……マップ表示用

A 1 S ······ 画面消去用

AT……戦闘時の攻撃目標

BM······モンスターを倒すイベントのときの倒すべきモンスタ

一の番号

○ L S · · · · · ○ ~ 4選択コマンド

用又字列

CMS······戦闘時のコマンド選

択用文字列

CS\$……コマンド文字列消去

用

CN……依頼主のY座標

CR\$ 依頼内容

CT(□)······それぞれの街にい

る依頼人の数

KC……依頼の種類

0:依頼がない

1: モンスターを倒す

P:薬草をとって来る

3:手紙を届ける

M(n,m)……マップ(1マス単

位)

MS……達成した依頼の数

MU……依頼の目的地の地形

MV……戦闘に参加している人数

OX, OY, OB..... JYLI

ータ担当キャラクタ移動用 SE·····ルーレットの値

TN······依頼の目的地のY座標

TNS(n)……街の名称

WA·····・戦闘時のメッセージウェイト

プログラム解説

初期設定

5 スプライト定義ルーチンへ (この行は編集部が付け加えました)

10~150 初期設定/変数初期化

160 タイトル画面サブへ/ゲーム画面表示サブへ

メインルーチン

170 誰の順番かを表示する

180 入院中かの判定

190 コンピュータの担当キャ ラクタだったら、ルーレットの

値を設定し、行270へ

200 ルーレットの処理

210 進める数を表示 220~250 移動処理

260~300 コンピュータの担当 キャラクタの移動処理

プログラマから ひとこと

弟切草を作りたい

なんでこんなプログラム 採用され るんだ、と思う人もいるでしょうが、 載ってしまったんだからだからしか たがない。とくに書くことはないの で、最近やってみておもしろかった ゲームについて書きます。といって もMSXのゲームではなく、スーパ ファミコンのゲームで、弟切草と いうゲームです。プレイするごとに 変わるシナリオ、タイミングよく鳴 る効果音やBGMなど、ほんとうに よくできています。こういうゲーム を自分でも作りたいのですが、ちょ っと無理か。最後に、もっとましな ペンネームにするんだったと今にな って後悔しています。もし、またブ ログラムが載るようなことがあって も、そのときはベンネームが変わっ ているでしょう。 ZOMBIE SOFT 北海道·20歳



310 コマの表示

320 進める数が [になったら

行360へ

330 コンピュータ担当のキャラクタだったらその場所で止ま

るかどうかの判定

340 コマの表示

350 REM文

360 ワーク変数の設定

370 イベント処理

380 止まった地形の処理へ分

岐

390 次のキャラクタへ

400~420 モンスターが出現す

るか判定/戦闘サブへ

430~460 上下移動

470~480 薬草を手にいれる

490~560 依頼人の処理

570 イベント達成

580~610 シームルグとの戦い

620~630 宿屋の処理

640~660 道場の処理

670~680 薬屋の処理

690~790 仕事人の処理

戦闘

0 REM文

810 パートナーを呼び出すか

判定

820 だれが戦闘に参加するのか判定

830 モンスターのパラメータ

設定

840 キャラクタ、モンスターの

名前表示

850 最高レベルのキャラクタ (BE)と、そのレベル(BL)を

格納

860~870 モンスターのグラフィック表示

880 順番の設定

890 メッセージの消去

900 だれの順番かを表示

910 モンスターの攻撃目標を

決定

920~960 人間の担当キャラクタだったら行970へ/コンピュータ担当キャラクタの行動決定

970 コマンド選択

980 もし「一」を指定したら敵 を攻撃する

990 選択したコマンド表示/

薬を使った処理 1000 防御処理

1010 逃げる処理/もし全キャラクタが逃げてしまったら戦闘

終了

1020 攻擊処理

1030~1050 モンスター、また はキャラクタを倒したときの処 理

1060 ウエイト/次のキャラク タの番へ

サブルーチン

1070 REM文 1080 パラメータ表示 1090~1100 レベルアップ処理 1110~1130 コンピュータの担 当キャラクタの目標地点設定 1140~1170 コマンド選択処理

FDX

NED

1180 永久ループ 1190~1290 ゲーム画面表示サ ブ

1300~1330 メッセージ表示サ ブ

1340 スプライト消去サブ 1350~1390 マップ作成

1400~1460 タイトル表示/タイトルメニュー

1470~1640 オプションの処理 1650~1720 スプライト設定

1730~1860 エンディング処理

1870~1930 効果音

データ

1940~1960 キャラクタ、モンスターのパラメータデータ 1970~2260 スプライトデータ 2270~2340 キャラクタデータ

補足

投稿されてきたものは、はじめはRUNではなくGOTO 1660としてスプライトの設定をおこなってからゲームを開始し、 2回目からはRUNでスプライ トの設定を省略して実行するようになっていたが、行ちにGO SUB1660をつけたし、行1720 のRUNとなっていた所をRE TURNに変更した。これでふつうにRUNで開始できる。C TRL+STOPしたあとは、 GOTO1 Øでゲームをはじめるといい。

(おさだ)

```
5 GOSUB 1668
10 CLEAR1000
20 DEFINTA-Z:A=RND(-TIME)
30 KEYOFF:CLS:GOSUB1340
40 WIDTH32:VDP(1)=227
70 ES=CHR$(27)+"Y"
90 DIMM(36.4)

100 TNS(0)="//~t~%":TNS(1)="7~<7 ":TNS(

2)="%77~7":TNS(3)="954 ":FORI=0TO3:CT
       GOSUB1368
128 ST(0)=0:ST(1)=3:ST(2)=3:ST(3)=3:RT=7
I) AT(I) DR(I) LV(I) MX(I) = HP(I) NEXT - FO
RI=0T010:READMNS(I).ML(I).MS(I).MV(I).MH
 (I).MC(I):NEXT
150 FORI=0T03:X(I)=1:Y(I)=0:OX(I)=1:OY(I
158 FORI-8TO3:X(I)=1:Y(I)=8:OX(I)=1:OY(I)
=8:PT(I)=4:NeXT:PT(8)=8:PT(I)=1:PT(2)=2
:PT(3)=3:TU=RND(1)*4
158 GOSUB1420:GOSUB1200
178 ST=5T(TU):X=X(TU):Y=Y(TU):OX=OX(TU):
OY=OY(TU):OB=OB(TU):GOSUB348:PUTSPRITE4.
(8.3+TU+8).7+TU.28:PRINTES*":"MID5("KEYB
JOY1JOY2COM","ST**+4+1.4):MES=NAS(TU)+"@D7
D**":GOSUB1310
ント**:GOSUB1310
180 GOSUB340:HO(TU)=HO(TU)+(HO(TU)>0):IF
HO(TU))をTHENGOSUB1880:MES=NAS(TU)+"世 にゅう
いん ちゃう":GOSUB1310:FORI=0TO1800:NEXT:GOTO
390
190 IFST>2THENSE=4+RND(1)*3:PRINTSE:GOTO
270ELSESOUND8:12:SOUND1:0
200 FORI=3TO6:FORJ=0TO2:SOUND0:1+40*J*5:
PUTSPRITES:(1=24-46.47):7*TU:28:MEXT:IFS:
TICK(ST)=1THENSE=1:1=6:NEXT:SOUND8:0ELSE
NEXT:GOTO200
210 PRINTSE
        IFSTRIG(ST)THENSE=1:GOTO320
240 X0=(S=7)-(S=3):IFX+X0<10RX+X0>32THEN
X8=8
250 IFX0=0THEN220ELSEGOSUB1880:X=X+X0:GO
10310 260 - E 40 h
260 ' ZAU" = L A" H-V-
276 IFHP(TU) (MX(TU) * .6ANDKC(2THENOB=5:OY
=YELSEIFDR(TU) = BANDGL(TU) >= 5ANDKC(2THENO
B=4:OY=YELSEIFKC=BOR (KC=3AND YK(TU) = B)T
HEN OB=12:GGSUBI12BELSE IFK(TU) = 1AND KC
=2THEN OB=13:OY=CN ELSE OB=MU-(KC=3)*3+1
 :OY=TN
280 IFY>OYTHENOB=11ELSEIFY(OYTHENOB=10
290 FORI=1T032:IFM(I,Y)=08THENOX=I:I=32:
NEXTELSENEXT
300 OY=Y:X0=SGN(OX-X):X=X+X0:GOSUB1880
```

310 PUTSPRITETU.(X*8-8.Y*16+71-TU=1).7+T U320 M=M(X,Y):SE=SE-1:IFSE=8THEN368 330 IFST>2THENIF(OX=XANDOY=Y) OR(M=5ANDH P(TU)<MX(TU))OR(M=6ANDG(TU)>5ANDDR(TU) <3)OR(KC=8ANDM=12)OR(M=6ANDG(TU)>9+LV(T

\(\text{U}\) = 5) OR(M=9ANDG((TU)) > 9+(V(TU)) + 5) OR(M=9ANDG((TU)) > 9+0 ANDRND(1) + 3< 1) OR(\(\text{M}(X+X0+Y) = 10ORM(X+X0+Y) = 11) ANDSE = 1 ANDM(\(X+X0+Y) < 10ORM(X+X0+Y) = 10ORM(X+X0+Y) + 10ORM(X+X0

360 X(TU)=X:Y(TU)=Y:OB(TU)=OB:OX(TU)=OX:

```
378 IFTN=YTHENIFKC=1ANDM=MU+1THENMN=BM-1
:GOSUB1910:GOSUBB10:KK=TR:GOSUB570ELSEIF
KC=2ANDM=MU+1THENYK(TU)=1:KK=TU:GOSUB128
0:GOSUB1900ELSEIFKC=3ANDM=MU+4ANDYK(TU)=
8:GGSUB1908LSE1FKC=5ANDM=MU+4ANDTK(TU)=
1THENYK(TU)=0:Kk=TU:GOSUB570
380 ONM(X,Y)+1GDSUB400.420.420.420.680.6
30.650.420.420.700.440.460.500.480
390 GOSUB340:TU=(TU+1)MOD 4:GOTO170
400 IFRND(1)+10<RTTHENRETURNELSEMES=NAS(TU)+"E #60C $>$N.*CGSUB1310:GOSUB1910:MN=
 RND(1)*(3+LV(TU))+4:IFMN>8THENMN=8
   10 GOTO810
420 RETURN
             DOWN
440 Y=Y+1:Y(TU)=Y:OX=X:RETURN
450 'UP
460 Y=Y-1:Y(TU)=Y:OX=X:RETURN
470 ' %<#5 & ht#
101 1 102 004 488 IFKC=2AND YK(TU)=1THENLOCATEX-1.10+1
+2:PRINT"": MIX+Y)=0:MIO$(A$(Y),X)=""":)
K=TU:GOSUB570:RETURNELSERETURN
490 " 050 2 503
490 '050 2 503
500 IFKCOPTHENRETURNELSEPLAY"L3206V15GV1
2605V15GV12G":CN=Y:FORI=8T03:OX(I)=X(I):
OY(I)=Y(I):NEXT:MU=RND(I)+3
510 KC=RND(I)=3-1:BM=BM-(KC=1AND BM<4):L
OCATEX-1.18+Y+2:IFKC=2THENPRINT"\":M(X,
Y)=13:MIDS(AS(Y),X)=""""ELSEPRINT"\"":M(X,
Y)=0:MIDS(AS(Y),X)=""""
520 TN=Y+RND(I)*3-1:IFTN<0THENTN=0ELSEIF
 TN>3THENTN=3
        TNS=TNS(TN)+"0":MUS=MIDS("5" bg
E*3(0",MU*5+1.5)
540 IFKC=1THENCRS=TNS+MUS+"E U3"+MNS(BM-
1320:GOSUB1880:FORI=#TO2000:NEXT
568 RETURN
570 MES="MISSION COMPLETE":GOSUB1310:GOS
WB1900:FORI=8701000:NEXT:CR5="NOTHING!":

KC=0:EX(KK)=EX(KK)+20+MS*2:GL(KK)=GL(KK)

+20+MS*2:MS=MS+1:GOSUB1260:GOSUB1100:FOR
 KK=@TO3:YK(KK)=@:GOSUB128@:NEXT:IFMS(8TH
 580 FOR1=0T03:DR(1)=3:HP(1)=MX(1):NEXT:G
OSUB1338
590 SOUND7,177:FORK=2T015:SOUND8.K:FORI=
@TO10:SOUND6.I+10:FORJ=@TO90:NEXT:NEXT:N
610 MN=10:GOSUB810:RETURN1740
630 MES=NAS(TU)+"d +2"+ c 21-2.":GOSUB13
10:GOSUB1900:HP(TU)=MX(TU):KK=TU:GOSUB12
64.RETURN
640: PETURN
658 A=10+LV(TU)+5:IFGL(TU)>=ATHENMES=NAS
(TU)+7世 しゅぎょうと つんだが、":GOSUB1510:GOSUB19
88:GL(TU)=GL(TU)-A:EX(TU)=EX(TU)+5+RND(1
)*11:KK=TU:GOSUB1260:GOSUB1100
660 RETURN
670 ( 150
 680 IFGL(TU) >= SANDDR(TU) < 3THENDR(TU) = DR(
TU)+1:G((TU)=G(TU)-5:Kk=TU:GOSUB1260:ME

$=NAS(TU)+"# (₹7% #>%.":GOSUB1310:GOSUB1

900:RETURNELSERETURN

608 1.1-%**Eri
 700 GOSUB1880: IFST<3THEN730ELSEBL=0: AM=R
788 GOSUB1880:IFST:3THENT38ELSEBL=0:AM=R
ND(1)*+:FORT=0TO3:IFLV(1):BLANDI<>TUTHEN
AM=I:BL=LV(I):NEXTELSENEXT
718 C8=BL#2:IFC0>4THENC0=4
728 GOTO 760
730 MES="R"hE(1-4)":GOSUB1310
```

```
EAM=C0-
 750 MES=NAS(AM):GOSUB1310:FORI=0T01000:N
EXT:MES="U^\\\(1-4)":GOSUB1310:GOSUB1140:
 IFC0=0THENRETURN
760 A=C0+20:IFGL(TU)-A<0ORLV(AM)<2ORAM=P
T(TU)ORLY(TU)>LV(AM)ORAM=TUTHENRETURNELS

EMM=9:GL(TU)=GL(TU)-A:NMS(9)="b\n\%"+CHRS

(48+C0)+"\u2\2\L\m'\", L(9)=30+C0+20:MS(9)=7+

C0+2:MV(9)=15+C0+10
  770 PLAY"S1M2000002c1","S102D+1","S102F+
1":MES=NAS(TU)+"d "+NAS(AM)+"d "+MNS(9)+
 "# 2Ltdr.":GOSUB1318:FORI=0TO3000:NEXT:G
 780 IFYK(AM)=1THENYK(AM)=0:YK(TU)=1
798 LV(AM)=LV(AM)-1:AT(AM)=AT(AM)-2:MX(A
 818 GOSUB1340:CLS:NU=0:FORI=0T03:IFPT(1)
 =TUANDHO(I)=@ANDMN(9THENX(I)=X:Y(I)=Y:
3:NEXTELSENEXT
3:NEXTELSEMENT

828 FORI=0T03:RN(1)=1:NEXT:IFMN=9THENRN(

AM)=0:NU=1ELSEFORI=0T03:IF(AB5(X(1)-X)<=

3AND HO(1)=0AND Y(1)=Y)OR MN=10THENNU=NU

+1:RN(1)=0:NEXTELSENEXT
 830 NA$(4)=MN$(MN):HP(4)=ML(MN):AT(4)=MS
(MN):MX(4)=HP(4)
 840 FORKK=0TO4:LOCATE18.KK+3+4;PRINTKK;N
 A$(KK):GOSUB1080:NEXT
A$(KK):GOSUB1080:NEXT

$50 BE=RDN(1)*4:BL=LV(BE):FORI=0T03:IFBL

<LV(I)THENBL=LV(I):BE=I:NEXTELSENEXT

860 VDP(1)=227:FORI=0T03:PUTSPRITEI;(16+
(IMD02)*32-63+(12*2)*32),MC(MN),MH(MN)*4+
I:NEXT:PRINTES"8
6:LOCATE0.I:PRINTT";SPC(10)"1"::NEXT:PRI

MTES"1

":
870 IFMN=10THENPUTSPRITE4.(80.63),8.20:P
UTSPRITE5.(80.95),8.21:PUTSPRITE6.(48.12
888 FRETU

898 FORI=0705:LOCATE0.I:PRINTSPC(18);:NE

XT:PRINTE$"3 "SPC(32);

908 IFHP(TR)
908 IFHP(TR)
909 OF SEPRINTES" "NA$(TR)"0 J72)*

":DF(TR)=0;PT=PT(TR):ST=$T(TR)

910 IFTR=4THENAT=RND(1)*4:IFRN(AT)=ITHEN
 910ELSE1020
 920 IFST (3THEN970ELSECO=0:IFHF(4)(=AT(TR
 )THENAT-4:GOTO998ELSETF(NU=1AND AT(4))MX
(TR)/2)OR YK(TR)=1THENCO=1ELSE IFHP(TR)/
=AT(4)THEN IFDR(TR)>0THENCO=2ELSEIFRD(1)
)*3<1 OR(RN(PT)=@ANDPT(>TR)THENCO=@ELSEC
 930 IFCO>0THEN990ELSEIFRND(1)#4<1AND NU>
 1THENCO=3:GOT0998
948 IFRND(1) #2<1THENAT=4ELSEIFRND(1) #3<2
750 IFAND(1)=2(I)HEMA1=4ELSEIFKND(1)=3(
THENAT=BEELSEAT=ERD(1)=4
950 IFAT=IR OR RN(AT)=1 OR AT=PTTHEN948
960 GOTO 990
970 PRINT"q-z5d*8 R-Ed*5"SPC(18)"(-(4)
 D-#63":G$=CM$:GOSUB1140:LOCATE,3:CO=C0:
IFCO=0THENPRINT"6(045":G$=CL$:GOSUB1140:
LOCATE.4:IFC0=TRTHEN890ELSEAT=C0:IFHP(AT)
 988 IFCO=4THENCO=0:AT=4
990 PRINTMID$("25#**E#** 5 (**)
5+1.5):IFCO=2THENIFDR(TR)>8THENGOSUB1900
:DR(TR)=DR(TR)-1:HP(TR)=MX(TR):KK=TR:GOS
UB1080:GOTO1060ELSE1060
  000 IFCO=3THENGOSUB1880:DF(TR)=1:GOTO10
1010 IFCD=1THENGOSUB1880:PRINTNAS(TR)"#

LU"%"LR":IFRND(1)*3<10RMN>8THENPRINT"L#U

LU"%5#4#>E":GOTU1060ELSERN(TR)=1:NU=NU-1
TK=TR:GOSUB1080:FORT=0102000:NEXT:IFNU=
8THENCLS:GOSUB1200:RETURN390ELSE1000
1020 PRINTNAS(AT)"C 50"%":HP(AT)=HP(AT)
-(.7+RND(1)*.6)*AT(TR)/(DF(AT)+1):GOSUB1
```

890:KK=AT:GOSUB1080:IFHP(AT)>0THEN1060

740 GS=CLS:GOSUB1140:IFC0=0THENRETURNELS

RETURN 358 'HATU

OY(TU)=OY

```
1030 HP(AT)=0:PRINTES"3 "NAS(AT)"d 5#508
t":FORI=0T01500:NEXT
1840 FFAT=4THENON1-(MN=18)GOSUB1928,1938

:PRINTNAS(TR)"d"NAS(4)" 2 R&LET".EX(TR)=E

X(TR)+MV(MN):GL(TR)=GL(TR)+MV(MN)+(1+RND

(1)+1.5):FORT=8TO1508:NEXT:CLS:GOSUB1208
 :KK=TR:GOSUB1100:RETURNELSEIFTR<4ANDYK(A
T)=1THENYK(AT)=0:YK(TR)=1
1858 RN(AT)=1:HP(AT)=HX(AT):HU(AT)=2:X(A
T)=1:Y(AT)=0:OXI-10:NU=NU-1:GOSUB1080:
IFNU=0THENCLS:GOSUB1280:IFMN=9THENRETURN
 78ØELSEIFMN=1ØTHENRETURN176ØELSERETURN39
 1868 FORT = STOWA · NEXT · TR = (TR+1) MODS · GOTO8
98
 1888 LOCATE28, KK+3+5: IFRN(KK)=1THENPRINT
SPC(9)::LOCATE20,KK*3+4:PRINTSPC(9)::RET
URNELSEPRINTUSING"###/### #":HP(KK);MX(K
 K):DR(KK):RETURN
1890 ' レヘール か まかる
 ož!!":GOSUB1310;EX(KK)=EX(KK)-A:LV(KK)=L
V(KK)+1:MX(KK)=MX(KK)+2+RND(1)+2:AT(KK)=
 AT(KK)+1+RND(1)+2:GDSUB1260:GOTO1100ELSE
 RETURN
 1110 'COM YE' #15 #570
 1120 FORI=0TC3: IFCT(I) >0THENOY=1: I=3:NEX
 TELSENEXT
 1130 RETURN
1140 PRINTES"1."G$
 1150 S=STICK(ST):IFS=0THENC0=0ELSEIFSMOD
2=0THEN1150ELSEC0=S¥2+1
 1160 PUTSPRITE7,(120+4+CX(C0)+8,143+4+CY(C0)+8),15.27
   170 IFSTRIG(ST)THENGOSUB1880:PRINTES"1
  CS$: PUTSPRITE7. (0.202): FORI=0T0300: NEXT
 RETURNELSEGOTO 1150
:RETURNELSEGUTU 1150
1180 GOTO 1180
1190 ' #*W& U:3U*
1200 GOSUB1340:VDP(1)=226
1210 FORI=20703:PUTSPRITEI.(X(I)*8-8.Y(I)
*16+71-I*1).7+I.28:NEXT
 1220 FORI=0T03:LOCATE0.10+1+2:PRINTAS(1)
  :NEX
1230 PRINTES"& 5 6 31 CONTROL C
 1240 PRINTES"
                                        HP-EXP-LV-GLD-
T"("NAS(I):LOCATE31.1H:PRINT!":NEXT

T"SORI##173:GOSUB126#:NEXT:GOSUB132#
 :RETURN
1260 LOCATE8,1+KK:PRINTUSING"##/## ###";
HP(KK); MX(KK); 10+LV(KK) +5-EX(KK)

1270 LOCATE18, 1+KK: PRINTUSING" ## ### ##
 #";LV(KK);GL(KK);AT(KK);DR(KK)

1280 LOCATE30,1+KK:IFYK(KK)=1THENPRINT"O
 1290 RETURN
1300 ' #>#-U"
1310 PRINTES"2 "SPC(32);:PRINTES"2 "MES;
 1320 FORI=21TD22:LOCATE23.1:PRINTSPC(32)
::NEXT:FORI=0TOLEN(GR$):LDCATEIMGD32.1¥3
2+21:PRINTMID$(CR$.I+1.1);:NEXT:RETURN
1338 GDSUB1340:FORJ=0TO15:LOCATE15-J.0:P
RINTAIS::LOCATEJ+16.8:PRINTAIS::NEXT:RET
1348 FORI=8T07:PUTSPRITE1+(8+202):NEXT:R
ETURN
1358 '797° 765
 1368 M(1.0)=8:FORY=0T03:FORI=1T012:I=I-(
I=7)*2-((I=10ANDY=3)OR(I=11ANDY=0)):J=0
1370 x=RND(1)*32+1:IFM(X,Y)=0THENM(X,Y)=
 IELSE1370
        IF(I=1ANDJ<10)OR(I=12ANDJ=0)THENJ=J
 +1:GOTO1370
 1390 NEXT: NEXT: RETURN
 1400 19416
1400 '9476
1410 CLS
1420 FORI=@TO3:PUTSPRITEI.(64+1*32+(I=8)
*88-(I=3)*8.22)*15+(I=00RI=3)*7.23+I:NEXT
:PRINTES"('-THE WONDER WORLD-"E$"6#1992.
JULY (C) ZOMBIE SOFT";
1430 PRINTES"++PLAY SELECT"E$".-START"E$
  "0-OPTION"ES"3$SELECT AND PRESS [SPACE]"
 1448 A=8
1458 LOCATE11.14+A*2:PRINT"q":FORI=8T028
0:NEXT
1468 | IFSTICK(0)+STICK(1)>0THENGOSUB1880:
LOCATE11.14+4-2:PRINT" ":A=1-A:GOTD1450E
LSEIFSTRIG(0)+STRIG(1)THENGOSUB1900:GOSU
B1340:CLS:IFA=1THEN1480ELSERFTURNELSE146
 1470 1770 2007
 1480 PRINTES": (- OPTION MODE -"ES"5$PRES
FRINES : U DIFIUM HOLD - % 3 35 ME S CRETURN) TO START":FORJ-8T03:LOCATE #6 +7.4:PRINTLEFT$(NAS(J),5):NEXT:FORI-8T0 4:LOCATE #6.1+3+7:PRINTMIDS("JD-FO-WA"-+7-+2-2-2-2-2-14) 2-6 ".1+66+1.6):NEXT 1490 FORX-8T03:GOSUB1540:GOSUB1560:NEXT:
 GOSUB1590:GOSUB1610
```

```
1508 S=STICK(0)+STICK(1):IFSMOD2=0THEN15
10ELSEGOSUB1888:X=(X+((S=7)-(S=3))+4)MOD
4:Y=(Y+((S=1)-(S=5))+5)MOD5:PUTSPRITE0,(
X+40+56-Y+24+56),15.27:FORI=0T0150:NEXT
1510 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENGOSUB1880:ON
Y+16GSUB1530-1550-1580-1600-1620:FORI-0T
0150:NEXTELSEIFINKEYS=CHRS(13)OR STRIG(3
)THENGOSUB1900:GOSUB1330:RT=3F4W3-(A=1):
 1520 GOTO1500
1520 ST(X)=(ST(X)+1)MOD4
1540 LOCATEX#6+7,7:PRINTMID$("KEYBJOY1JO
Y2COM ".ST(X)#4+1.4):RETURN
1550 PT(X)=(PT(X)+1)MOD4
1560 LOCATE7+X*6.18:IFPT(X)=XTHENPRINT"
---"ELSEPRINTLEFT$(NA$(PT(X))+" ",
1580 A=(A+1)MOD3
1590 PRINTES"-/"MIDS("7"3 675 7"&0",A*4+
 1,4);:RETURN
1600 B=(B+1)MOD3
 1610 PRINTES" 8/"MIDS("#\u40558fu", B+3+1.3
  :: RETURN
)::RETURN
1620 PUTSPRITE0.(0.202): :FORI=0T03:PR
INTES"3)"I+1:"P NAME"::INPUT NAS(I):IFLE
N(NAS(I))>77HENNAS(I)=LEFTS(NAS(I).7)
1630 PRINTES"3)"SPC(22)::MEXT
1640 IFINKEYS=CHR$(13)THEN1640ELSECLS:RE
 TURN1480
1650 'X7°541 tv1
1660 'OUT&H41:154
 1670 COLOR.0.0:SCREEN1.3
1680 RESTORE1980:FORA=0TO28:READA$:FORJ=
0T031: VPOKE14336+A*32+J. VAL("&h"+MID$(A$
.J=2+1.21):NEXT:NEXT
1698 FORA=8T012:READA$.B$:FORI=8T07:VPOK
EI+ASC(A$)*8.VAL("&h"*MID$(8$.I*2+1.2)):
 1780 FORA=8T03: VPOKE8284+A.VAL ("&h"+MIDS
 ("23E15181".A+2+1.2)):NEXT:VPOKE8194.&H5
             FORI=384T01775;]=I-(I=464)*56-(I=7
28 **600: A=YPEEK(I): B=((AAND32)=32): VPOKE
I.AAND1920R8*((AAND12): AD32)=80R(AAND1
PEEK(I-1)*20RVPEEK(I+1))AND32)=80R(AAND1
12)=112)*560R(AAND24)*4: NEXT: "DUT&H41.15
 1720 BEEP; RETURN
 1730 * 50407*
1740 CLS:GOSUB1340:A=7-LEN(NA$(TR)):PRIN
#- RESULTS -"
1770 FORJ=0T02:FORI=0T02-J:IFLV(3-I)>LV(
 2-1)THENSWAPLV(3-1), LV(2-1): SWAPNAS(3-1)
 ,NAS(2-I)
 1780 NEXT:NEXT
1790 K=1:J=1:FORI=0TO3:IFI>0THENIFLV(I)=
1790 K=1:J=1:FORI=8TO3:IFI)8THENIFLV([)=

LV([-1)THEN]=KELSEJ=I=+1:K=J

1800 LOCATE8.13+I=2:PRINTUSING"# &

& LV ##";J:NAS(I);LV(I):PRINT:PRINT:NEXT

1810 PLAY*T158S1M199999518C.0461605C62.0

4CFA+"."T158L803S1C4.R2.CCC","T158L8S103
6C+R2.6G6
1820 PLAY" A.G16FG2.05EEE","02A+4.R2.A+A
+A+","F4.R2.FFF
 1830 PLAY"F.E16DC2.04G05CD","A4.R2.AAA",
"E4.R2.EEE
1840 PLAY"05G4.F4.C4.CFA+"."G+.G+16G+G+G
+G+A+.A+16A+A+A+A+"."D+.D+16D+D+D+D+F.F1
 1850 PLAY"06C4R805CCCC4", "03C4R802CCCC4"
 "03E4R804EEEE4
 1880 SOUND1,0:SOUND8,15:FORJ=0TO10:SOUND
0.J+20+50:NEXT:SOUND8.0:RETURN
1890 SOUND1.1:SOUND8.15:FORJ=0TO30:SOUND
 1.1+J¥3:SOUND0.J:NEXT:SOUND8.0:SOUND1.0:
 1908 FORK=0TO2:SOUND8:15-K*3:FORI=0TO10:
SOUND0:1*20:FORJ=0TO9:NEXT:NEXT:NEXT:SOU
ND8-8:RETURN
1918 SOUND1-1:SOUND3-1:SOUND8-15:SOUND9-
 15:FORI=0T030:SOUND0.200-I*6:SOUND2.200-
I*6+4:NEXT:SOUND12.50:SOUND13.1:SOUND8.1
1#644:NEXT:SOUND12:50:SOUND13.1:SOUND8.0:SOUND9.0:SOUND9.0:SOUND9.0:SOUND1.0:SOUND3.0:RETURN
1920 SOUND8.15:FOR1=1T05:SOUND8.15-J*3#2:FOR1=0T03:SOUND8.0:#40#3.20:PUFSPITE1.
VAL("&h"+MID$("FD540",J,1)):FORK=0T030:N
EXT:NEXT:NEXT:SOUND8.0:RETURN
1930 SOUND7.8819110000:SOUND6.31:SOUND12.1100:SOUND13.1:SOUND8.0:SOUND6.31:SOUND12.1100:SOUND7.80:FORJ=1T05:FOR1=0T06:PUTSPRITE1.VAL("&h"+MID$("FD540",J,1)):NEXT:FORK=0T07.80!NEXT:NEXT:SOUND8.0:SOUND7.80:RETURN
17:FOFK=0T05000:NEXT:SOUND8.0:SOUND7.80!
 0111000:RETUPN
1940 ' PLAYER & MONSTER DATA
```

-647 ,300,18,700,4.8 1970 1379511 57-9 2018 DATA 250574850265AD93EB874F8707E3F5 73F10181014204F80080808080804000E0 000000000000000000000000000013A07041935 2060 DATA 00000000 1D28317872612080 E87038 18000007FEE1866F3944886EC68140806 2076 DATA 6006000088C0782C9E5FAFF532C931 2086 DATA 8C1E2B1A1188010F1F3F7C733F1E00 0801830106133AF9FDF08F7FFEC1020001 2090 DATA 34C23FC73BFFDFF7F87EBFC7E14385 2108 DATA 80C06000ECF3FD413A72F5ED6C1D79 371E010619860954838A85A691D64BA2BB 2118 DATA 80E498864228F800C848E22AD421DA 600881028E1C3C18546C78EAD4F4E8D8A0 2128 DATA 1885828188828888080282876FF583C5 6A90628D18C7887C7D59E67F39C2D82E23 2138 DATA B9D36BB9542DD925D9749BCBAAA51B 62400080008008080C0C102BCB000F0F8E450 2148 DATA E07C3F1C231807007F8B3642478A16 26186040C44EB14F9FBF77FBDCE3EFDF9F 2158 DATA 814F7E7D5DEAEØEEDFBFAF1FBFDDEA F2EF9F7F9C63DEB8437C82BDBE7FBFBF5D 2170 DATA EAE8492470605051040807160E1617 0DBDBB78F3050001F12DFD38181B170EFD 2180 DATA FEFFFF07F800F887E01886E138CCE6 2190 DATA F0F0F0F0FEFE3EBEDFDCAAAA48C480 2200 DATA 0806010000000000000000106000000 00A37CA0040C18183060C0800000000000 2218 DATA 800000B7B7B7B7B7B7B7B7B7B7870000 @@@@@@@BEBEBEBEBEBEBEBEBEBE@@@@@ 2220 DATA 000000FCFEFFFFFFFFFFFFFFFFFCF0000 2250 DATA 800000E0E0707038191D000703041F 2270 '++572- 7*-9 2280 DATA '.0000400004200000.a.3C6E5E7E7 2290 DATA p.3C42A995AD9D423C.1.7E818D819 2300 DATA 1.C3662C18B566C3A5.(.66242442F 2318 DATA q,03474E5C3850EEC0.x,20303C302 0202070 2320 DATA y.000000FE7C381000.z.0010387CF E000000 2330 DATA 4.181818FFFF181818.4.001818245 A180024 2340 DATA #.80185A2418188042



DELVINDUS FINELYGIA

MSX MSX 2/2+RAM32K by TPM, CO SOFT WORKS

▶遊び方は41ページ

テープコーザー

まず、リスト1を打ちこんで セーブする。このときリスト1 の行180の「RUN"DLVIN DUS. B"J&CLOADJ& 書きかえること。次にリスト2 を打ちこんでつづけてテープに セーブする。

遊ぶときはリスト1を読みこ んで実行。しばらくするともう 1つのプログラムを読みこむの で、読み終わったらRUNでゲ 一ムが始まる。

ファイル解説

DIVINDUS. FDX マシン語プログラム、USR関 数、各種データ設定。メインプ ログラム起動

DLVINDUS. B ゲー

ムのメインプログラム

D. DTセーブデータ。セ ーブするとできる

以下、"DLVINDUS.B" についての説明です。

変数の意味

あくま

M(n).....HP

M(n+5).....ほのお

M(n+10)みず

M(n+15).....5

F(n)······ 0 = フリー、1 = 任 務あり、2=他の建物の任務、

3=実行中

I(n)……装備品番号

T(∩)······目標建物

S(n)……仟務番号

L(n)……現攻擊力

D(n)…… () =異常なし、1=

ブログラマから ひとこと

ゲームとは知的な遊びであり、ボーと遊べるのではゲームではないと、F FⅣをウェイト1で通して解いた私は思うのであーる。で、デルビンダス です。作るキッカケは、民衆をおそう立場、建物ガンガンやって人がキャ -と逃げて、ヘッヘッへとニヒルに笑う悪魔とゆーのをロールプレイでき たらなと思ったことからでした。たとえあなたの倫理観が許さずとも、や る以上はなりきって「ホレ行け~ぬはは愚民ども(?)め」と遊んで下さい。 今回はゲーム性と自分のイメージとの兼ね合いがムズかしく、ゲームシス テムは二転三転、コマンドウィンドは直前になって擬似マウスシステムに 変更したり大変でした。内容も変貌しまくりで、逃げまどう人はどこへや ら、なんかパズルになってます。困ったものです。今回もスクリーン1で こだわってみました。貧弱だけど味があるでしょう? MSXで作るなら MSXの特性を生かさなくちゃ意味ないもんねー。では次作にて/ PS. MADテープに凝ってます。TPM.CO SOFT WORKS 東京・25歳



TPM. CO SOFT WORKS 1992

MSX 32Kに対応! 石見派をRPG風パズル! 悪魔に任務を与え同時実行 させるなれたや 建物クリック等の前新なシステム(言労はた…)。旅をする見名! などなど。 ご意見、ご感想 お待ちしております。(希望者には「防弾料をさいあげます。)

異常あり

C/(n)……売買物品の値段

A(n)……売買物品の番号

E(n)……売買物品の数

R(□)······任務状況(-1=成 功、一2=失敗、①以上=継続)

XS……現在のアイテム

FO……入れる村の上限番号

林

NS(I) "兵王呪人/祈娘" NS(n)·······"HXYNAE人 構成~"(H=建物の耐久力、X Y=建物の位置、N=建物の種 類、AE=倉庫物品番号・数) NS(n+TN)……売っている もの(1バイト)・その数(1バイ h)~

N\$(TN*2+1)······村MA Pデータ

N\$(TN*2+2)······勇者/ 神の攻撃パターン

H(n) 村復興カウンタ

TN……建物の数

GH……勇者/神のHP

TU……規定攻撃ターン

FC……復興までの年数

FT……イベント種類(1=話 のみ、2=勇者戦闘、3=あく

まふえる)

FU……イベントカウンタ

FG……イベントことばデータ カウンタ

プログラム解説

※作者の希望により、REM文 に対応する行を省略しました。 30~170 フィールドモード

40 アイテムが多いときの処

70 村に入れないときの処理 110~140 セーブ・ロード 160~170 カーソル移動サブ

190~320 初期設定

340~450 文字表示サブ

450 WIDTH切り換え処 理

460~850 村モード

470~490 画面表示他

520 全滅判定

530 ターン=0なら強制終了

560~590 略奪品を加算して フィールドに戻る

620 建物番号をサーチ

680 全体ウィンドウ処理

700~730 相手の装備などを 表示

740~800 任務作成

820~840 売買任務作成

870~1400 任務実行(戦闘)

870 魔王による全つぶし

880~910 建物つぶしアニメ

1000~1150 神/勇者戦闘

1160~1190 悪魔が民衆をた

たく

1210~1250 売買任務実行

1270~1290 民衆の反撃

1300 実行継続フラグチェッ

1320 建物こわせ実行

1330 倉庫おそえ実行

1370~1400 任務実行状況表

1420~1480 アイテム使用ルー チン

1500~1820 サブルーチン群

1500 アイテム加算サブ

1510 あくま退避サブ(あく

まはらい・建物こわれる)

1520 バシッ/ 音サブ

1530~1540 コマンド選択サ

1550 民衆フラッシュ(たた かれたとき)

1560 たたく相手をサーチ

1580~1620 あくまパーティ を順にならべる

1630~1640 あくまパーティ

表示 1650 建物内の民衆表示サブ

1660 コマンドウィンドウ表 示

1680~1690 アイテムウィン ドウ

1780~1790 村MAP表示 1800~1810 ウィンドウと重 なるスプライトを消す

1820 各村データを読みこむ 1840~1920 エンディング

1940~2090 データ

1940~2000 ことばデータ 2010~2020 アイテムパラメ 一夕

2060~2090 村各パラメータ

D000~D3FD 曲データ

D3FE~D7FF 転送用デ ータヘッド

D800~D863 [USR 0] VRAM←→RAM転送ル ーチン。AS=USR(データ番 号):文字データの一部とMA PデータをVRAMの空きエリ ア(8日1日00~)に転送し、 転送した番地をデータヘッドと してとっておき、それを使って 読み出す

D864~D897 [USR 2] フィールド表示(村マーク) D898~D8AC BGM7

D8AD~DA3B [USR

61 BGM演奏。U=USR6 (n): nは曲番号

DA3C~DAD8 音程デー

DAD9~ [USR5] 71 ードイン/アウト。U=USR 5(n): n=0 フェードアウ ト、ロ=1 フェードイン DB6F~ [USR4] 村番 号サーチ。U=USR4(VRA M番地): 村があればその番号

DBA2~ 村のX、Yデータ DBDE~ フィールド表示 DCE8~ [USR7] 村M AP表示: U=USR7(A

S): ASはMAPデータ DD9B~DDC1 [USR 1] 文字表示。AS=USR1 (AS): 1文字ずらしたデータ を返す

DDC2~DE3F [USR 91 POKE・VPOKE兼用。 メモリの&HDE3Fの内容 が=1のときVRAMに、0の ときRAMに対して書きこみ。 U=USR9(n)。nで書きこ み開始番地指定、AS=USR 9(AS)で16進数データを書き こむ

[USR3] +-Ø156~ 入力クリア (Orc)

リスト1

DLVINDUS.FDX

10 CLEAR 3280, &HD808: DEFINTA-Z: KEYOFF: PO &HF3C4.9:POKE &HF3C0.8:SCREEN1.2.0:WI

KE &HF3C4.9:POKE &HF3C0.8:SCREEN1.2.8:WI DTH22:COLORIS.0.8:E:S=CHR5(27)+FY" 28 A=8HDDC2:FORT=0TO1:READ AS:FOR I=1 TO LEN(AS)*2:POKE A.VAL("%H"+MIDS(AS.IW2-1 .2)):A=A+1:NEXT:NEXT 30 DEFUSRP=&HDDC2:A=USR9(&HD7FC):FORI=1T 025:V-0:GOSUB 198:NEXT:A=USR9(&HF39A):V= 0:GOSUB 198 4 EDD 1-528 TO 720 A-NEFEY(1):VBOYE I

#8.503.06 198
#48 FOR I=528 TO 720:A=VPEEK(I):VPDKE I.(
AAND192)+(AAND31)*2:NEXT
50 FOR I=1 TO 16:READ NS.C:N=ASC(NS)*8:V
POKE 2048+N#64-C:VPDKE 2071:224:A=USR9(N

):V=1:GOSUB 190:NEXT 60 FOR I=4 TO 11:VPOKE 2048+I,224:NEXT:V POKE 1776.72

A=USR9(&H3DAØ):V=1:FOR I=1 TO 19:GOSU B 198:NEXT

8 198.NEXT 80 VDP(1)=99:FDRI=8T07:PUTSPRITE 28+1.(6 5+(IAND3)+32.45-(I)3)+32).1.56+I:NEXT:PR INTES". TPM.CO SOFT WORKS 1992"ES"*&DELV INDUS"

98 LOCATE#,7:FORI=1T031:PRINTSTRING\$(VAL ("&H"+MID\$("65F2412327235311622351381232

G--GG-JIG

- BOOT MACHINE

210 DATA 3A63F62AF8F7FE02285B46235E23562 A3DDEC51A13FE470600382420081A13D62E47AF1 829E5212BDED6484F8600097EE1C104C51816060 1070707074F1A13D630FE0A3802D607CB40

220 DATA 28E88106014F3A3FDEB779200477231 805CD4D00237910EDC10518AD223DDEC90103040 5060809102021233E7EC9CDE1E5FE 230 '---- MACHINE DATA

230 '---- MACHINE DATA 240 DATA 001BFCD73A63F62AF8F7Y0228274ER5 ER56D52AYD75ER56EBL00XXAFV4D00REB2B2B722 B7322YD7D1W79B7C8C35C002911FCD7EBAFED

258 DATA 525ER56061F5XEBHFF88C5V5980C1WX AFEDB1SY91325EF5W225FF505EF522F8F7S13263 F6UVDEDBL1D11A4BBC51A13YP4F1A1338146F 268 DATA 268879E61F4FL182929292929NS76V4 DØ8C1DDFUGJFC05HF33A63F6Y82C241D909FD11 5D09HK803A49D8873AF8F7F15872874ED8857 278 DATA SC3329FFD05AD922A8F032A9D87A8F7 2FBD832ACD88871E31V93868H18EFV938081LE17 V93801844283A0FCD3571452FLFFEDB915FF9

280 DATA RRTD630R3268D92298D8229AD8S2E0E FFEDB1229FD822A1D8AF329CD832A3D832A8D8S0

232A7D8FBUEBEDBØQA9D836ØØFBU2AF8F7LØØ 290 DATA 4ERSER562AAAD8AFED42R22AAD8EBED DATA 4ERSEKSOZAAANDAFEU4ZKZZAANDEGE BEBENU4CSDPGSJAGABSÄATYJABSODSFDB3G080A708 T3CEG1770A8D8PJAF771858TB7288E3DP02SH 388 DATA 77L82DD093BD828480ACD8TYHSN28PTB 7281ASNV950835YN390AS871858V9308STYFSFM V9388SN57V96883D8738HAF5F7AV93883CY88

310 DATA 38EDULHC5DD6E02DD66ITY2D28TY403 030Y3030MDD6E00DD66H18EBDDTJB7P0FTD62EDD 77JRDD75KDD74L18D63DDD77JR28CFDD6EKDD 320 DATA 66L18C7TD640EB6F260029H7DDANC1C

329 DATA 66L186/TD640E86F26002947/DDANGIC 505KS0A2803AAC089/HSNP18S0855E101CV93003CR 5EV93002B1E0FSMV9300SN1E0FV9300D6M875E 330 DATA V93003CR5EV9300M1E0FRTY2C30LR06 2832AA080D7582D07741HF9FFD0NG1J78Y1C203D9 UG06B0071807F00087008F00A000AA008480BE

340 DATA 800608E300FD0000H53H7DHACHC5HFD H18023B028102A702FA0257IC0IF9I36J76JHKF4 K5D02E0H68H40H1DH2EHQ000A11G0C5HP00XD5 350 DATA C51178D8V593AF8F7B7P2FQG011000A L4@C5XD5HP@@C5115EF5V59@@C1D1D5C5Q5EF5V5 C@@C1D1WNEBNEBC1ODFDDQ6BDB18JDDQ67DBL 368 DATA JC5L40Q800A11G0C5HP80XD5C5115EF 5V5908L0Q5EF5TDDA60077RTDDA6H77RDF2C1D1D

5V5908L005EF5TDDA60077RTDDA6H77R0F2C101D 5C505EF5V5C000C101WWEBNEBC10C0C3AF87787 370 DATA 28LDDRDDR18JDD2BDD2BC1080UG155A A55AAFFFFF52F8F77D651F4F7C0618K1FC81D0 F811A2D8L1E1AE61F1389P0F1A138DP08S1F90 380 DATA 6F260022F9F7U130E7220018F5N187K NMECM87M0ENK80A70ATN0C01KJ0KKIINHJ9F0F0D 0808L2MM12N121214160A18I140F1CM1808214 390 DATA 191110151A111115DC000818D551A1 347E65F4F78LA8B6C08FPJLD1180EY40PJLD018L

Y80P02L7878L000CC5V5600C1NC10D2U1F4302 400 DATA 40C381L41N4081H40C581H800042J41 I418140C281C2800081418040J8040J4082C183C 18243J42K4080C184C18240L42L4080C284C0 410 DATA 8140L408040H40I4180C383C0804002

418 DATA 8148L488448H4814188C383C88844882 481428948888248832883C8748H48H4888J81H89418 3J41J884882824835C8748H48H488J81H89418 3J41J8848828841844488118648888244874182 428 DATA 41H4181H42K41858241888448884 824888L888743K48824182481428844182482428 8448842C3548K8144M4582C141K81488842188 438 DATA 4K182C18785411428241C2R85411488 248824213488248281F2AF8F746F5ER561813054 448 DATA 4FCESFCB2FE673C329ADD79E6873C7 558826DAEFVERS 6780EFFE673C329ADD79E6873C7

C53A9ADD4FYNPLSH3298DD79YKP17XC5HEØFFNC1

V4A094Y77028,Y7APJ8EC7182479YNPD3A98DD 450 DATA 87280A3A97DDB728J0E7A180FXC5Q91 DDBDCE29L08NTC14FW79V4D08R3A99DD4F7DE61F B93814C5PP880K17D6E6067SA97D04FSH9132 460 DATA 97DDC108CC1KC202DDUP0878D878D879A8G

22AF8F746R5ER56Q5EF522F8F77ØR753434R74R1 AY8138L3CY9ØPH3C7713R0FØU 478 DATA 88D89BDD64D856816FD8D9DAADD8E8D

C5A47C2DD - CHR DATA 480

499 DATA - ,224.60TC3BDC3FFYEEEDFBEAEAFBF A831F306F6F70F7F7A7AFF7A7AF7FBF1F7BBB8 FFBFFDBDFFBFFBFF5363HG06095E0FF7FDFFA7F C060FP60E8E3YE8F00789678FEFB7DB38YFBB9FB W17AB175F7DFFF7TFCL0F1F3F7F3F4E727C5F577 77F1F070003A3AT5AT6EG3P7217C0

500 DATA 2,176,5F5FDEFDFCFDFC1DXYFFEFYEF E3D42953AFFFYFBBFFFYFBF9797F7F7DFF4FFFF FFD7DFFFI0080E0B04874E49C7CECACBCF0C0G08

18164-x.192-F77FDFFDFFBYBF183CTY3CTY3CT 9E3F7C1E3F7C1E3 518 DATA = ,229-798688F1120E32E1014084108 0012008...236.EE008BBB00EEEEG7EDDE1DC339

7C18830183C343C76T80 520 DATA 2-248.003F60404044404040444404046404 04048404040404040404053FG5FF0002020202020LFC 888282828282828282898FCL82828282828288FFG4 538 DATA h.177,6287K8FIG2C8C8C8C888I87M1 7K373300C0E83300849C0880P606066076567F3G0E

40 DATA 1.48.J0D1618107000EP70E818C0E00 060777B36H0F1F1F3FE0D8DCME0F8F89CM2D7675 4E00L0F2C6EDEC0F000E070

550 DATA p.144. J76780007001000560DC0CC00 070007AF7F3JC30E1CS5EEFC7PC370387C34486D 763510F0058846CDECC88E000021A3CT7C56T00 560 DATA 9,176,22FA26P27250733C0E0E05030D0 50C080G0K0007K07IJ1F44JC440C686,J.224,G1 6890906000...224.61546444280284400 570 DATA %.224.7848788808102000080808502

050880080000080888889000.1.224.70PPPPF788 0.T.224.F8PPPPP00.Y.224.888850PPPP00 580 DATA G900907FFFFG=E8.G6808080808080E8F

590 DATA 8238636FDFCC337C736F4F1FMG18633 B1CCDE47BBBC7CB8D2CE9C61,MG428C988C38434 5M440MG182P914C12412924JC892418814G8 680 DATA M1C1E3C387060C0GF,G0H02P46L07E3 B09190D370000F0E07C7RIA3A2E0C6R4C8C60G03 8.KØF1FØF1FM18003C7F7F7F7F070FL40C0F0E0E 0G178F8F8F8F0F07838

0617878588878787838 618 DATA 8760276308763087873791088020888088 608ECECE88G338080.629F62801E1087076718EJJ8 848G81A7DFFCF47E8G8.ILI081C6C71H65C06060 80E8A6C6E0C65.08E64848JMM8CC0FBED767874 10708070202611876FFFAC76E8EP7 620 DATA 67085173333681878269899F,648738 60C088008899899F64E818680M18D8D898FF.G4H4 4332133746F746F648179869898898675954646

63C3C387C6E7F6DEG01C70C0C0808080G2F95D4E4E

630 DATA 6307YG:DD9939S07IHG7.8DA7E3IG0C 0F00FG2HG09199191911III070E0C1830E0G0.CE C6C8C8888E99G79DF9G2CEF8G6,CC9CF8G8H1FFC G6L8E1C3878E8C8G7

るもしましていることとなって **646 ' - て***るた人 **650 DATA "".**→6世 * つあね。ほし!、えもひつか・ほさ*!・*、えお ある。今日まか「、もきせいつひょあち!、しょう、てンろ、ももり、チンカひン、 てつむさほし、**、なわかさゃしらゃし!、**、さりがにゃいつつし・*、なわか

さんが「あく」 668 DATA はてはつて、おひっつき!・今おおくひつ!・えょたおり、やいされ ・おまねじった。おまこは、えめあ、ほえは、中いつンレデ、せいつンし「、おりあほし 「、て本いのとさつンし「、?。まつかっ!、みよはて、みしむ 678 '-- もらのはなし

**ファ!
718 DATA 1.ろさおシまりおかシう 大田う*たの [@*えしけてのコンサ とお「ひせさつえほうの ろさめ*えずわ「ろさの 3*ンおよと「ひのの!・1の おなょつあり!・けンけい おンぱおょつあり!・あおシだちンのうせせま*ン!・う さの 100歳かけンなEUよおらしり「となす」。シおよと「ひののの! 728 '-- EVENT

750 DATA [#508#010 a#50, ###5#5555#01[. ¥ . H . A5 758 DATA [あっ。たゆょ。 aあい、ほだおいまつごさせい「・*・H・ムッ をビ[をついさせいお、?DE、さるなのおまとは、おいちまつみつか。シ!をさわつい おあまあうるりねと!・「四ろよこなか!・プロゼリをごつぶつ!・『コンロゼ! ・H・ていけるおおおうかわつごさいねと「・98211 768 DATA かっちまとかっしはついませいカやいよつか。「Eおびじかちも こころうさつる。・「む・こちシセであむつ」をE、いよっとあさいおとおおよ!・前 むつ」、いせちかホー!・ときつかっまののさいか。「Eたおやるとお!・d・さつれば おフリ、いちかか→ '・さブラッカ参のオンロ' にたなからをおけれることのは 「ファ DATA Eの からなお」。 この もほりとおしたきさかまな かま ・ 、 この は私はな ったがか。 、こには、は本はで参りしてくるのスマ とさをされりして、マウし、せいともちさより、ロル、ようりし、たらいてンあ本が でえきつり; 「こはてさンたをでつゆいさンボスンをつかが、はおよっな。」・は さなは、は、ほどさか?」といせくご・が、コンよりにようちなーロッちいった。 221210
788 DATA [おうえいさ)。 対し、 ちくほうこ
3° みしもわる。 、こ本かれ たちわおつつつり a たちれ。 本こそへわけつお
ンピュたころ。 、して とも世末つつかり まとまなおちょ。
798 DATA [ちりみようようにの がいとはできるでもいつしてして、
かいのとしげてとわおとな」(おうなうように)、 いとはするさでもいつしてして、
かいのとしげてとわおとな」(おうなうように)、 しょすとれ
ませンよ」 じっとなりまつきり、 (へ)も高っなり、とすとれ
シン、コネリ、し、 からものさり サーカーカス?」 に、かにはかけがめ、 ドッ
いの日、いかいむり、 (まっと からなうな (まっと からな) に、 からとないでして、 ・ のよりは、いかいりで、61822 688 DATA におみばい色を仕めてきつ。3、におりがめなりまっ、「じてせ 53° かしむ おうちっまし、「ロ ギ母よる。 Eのシっこれおり為し 818 DATA に、たおうこちのうせ あっせいきょうあっ。りじ、とわつうけおじ に母あらかと表情からい。そったものわっちゃ。「よきせき、・「っくそうちかまっ 本り!、およわつシがっ!、かしむやオヤタミ・!、「こ 終りてわつうこち・」、 828 DATA 11892・「、「おう「キャなほとかることうみましてあわつ したまくれることをしていることできない。」、「おっしけンえる!・「 。たてのとさつあ。!・f・[こわ●。。あたお劣ン&!・f・さょさょ!・f・[こわ」けわとてけつンぬたが外ン&!・22012 830 DATA E・もてつもな事か、DH。かしつおるとあ中い けょせらっっかほ さゃいに、まついまついぬつあり!・しけつああはつか!・d・入けしとょ!・H・しつ ナアめつとこまじ、110707 840 DATA Eおびめなわらせはンる。、E.H.とれて スゆあコンろ。」
** `DH.ほ。めむり、`DE.。しく。 わ。ンおよえる本申りで中!De.。しく りねの じてきつていすシれわけて「えるあゃれてむりとてシEくシヘンきねしりけてつ ひじり日、たっなあー?? 858 DATA eて めもつほし・eなののつほう。せど。なの おわくまとま! ・e、おわくーとまて ヤーズワミン料料おン!・e、るあのもよりセン「EH、たっよ 860 DATA [おン_さほねされなみおょっ^。[おン ぴンかゃおあとせれうつ 本。。「おンっ~おおなせどうつ」くあくわたおすかン◆とさつあ~a。[の さゃょ 本。1.(おからの高素なセセラフ」にあたがたのでかっ のかまされるほよう。 878 DATA EEEEEあはろさか 30% えころ」いてはさか この さかっか たらたきないなまから 3まあから中であるの ほきゃ できかいえきもか っきかい あっかなうちくはなせらかがっしょまを入せれるか。 かけらわまっつまかいはきゃ っくっかっ 1.EEここはの いな えせらまるからかっきっちばていっと しのっぱる ま 2のあもうちくん 3.Hで ため もしまかっなもまた。3.ちゃさっちかははいゃ

988 DATA C.と」とわってフェフIDC、せわとなくコールさつの第一中下を せくコー・シリをせくコードロー、いりにありまてとさきをきったコウトにしている ロンち、「ロー、ここ Hでたり、なわかけしきれいファルキ「ロー、せかくあくわー あささるもじょわってしく。せるままか、ささなまれラつべきま「ロイヤス」のよ!! 1100 DATA PROEBLW.@ABAM?¥`.@ADBHDQQQ.@BF FXA.ABHGQI.....M1@X@J6@X@L5XAL5AJ7X@170X AH7@XAI5RAJ4RX@K2SXAI2TXAL@R@Y@J3SX@14CX DH3 . 0 910 '- ITEM 920 DATA that.dT#50ubeu.#ab50.#acoab(h.c. 1110 DATA @BFTDFN.DEF@IKGGB.AAAAM? ' AD@ FM7Q....M@TCI@V@I2FI1IEJ@H@JCI2H1JBI6IAJ さきはつわちりがつ、えてつらきりい えね、っきほのよあ、っれずつれへいたゃい。と ほらわもら、ちゃきつっわさわねくわ、のけへごるねちりかン、えさごあこわねえね。な 60503HEH4HEI3IEH4KAH7ØJ1.Ø 1120 DATA BCƏ1ƏƏN ƏEBFXABGBMEQ`, P2050K2 LSL1JƏUJ3HACQƏJ3ICQƏH6KƏAƏH71HCI71IA172M 73HA1711BH721ƏJ72J1,2 わさいか、もきせい、もあっちくめか 930 DATA つきほきわほわさいゃい。はちさいわぼりもか、もこあったわさょへ 、きさつよわばめね、ヘねえわみかつ、っきほもきせい、おわせいまあわ、つわぬわま しつ、°つあたねの^り、ひきまけわ 138 DATA CCFY, EDADOHBBBMGBB, AHEDM?Q...CC R71HRK78HAQBH3NDAAI2OHDXDIZOHXK4JYIYI4J しょ。シスをなめでから足を行か。
タ46 DATA これのこうえきさらいこぼ、さかけいさゃいからい、ついおおあろ。
カンかせことのよっかした。
950 DATA かさったいこは、かれあさ、かよはて、おま、かていさ・けろき。
つかか、、やいさ。、一つらばかあっきせきせど、くりーあっしまり、「やいさか、一つ」
えばら、もよっつろくできるかももか。のごよわし、ろう一歩より、やいさか、けから、かわの」スピリンは「ひょうからます」の目でしていているか。まかいの目でしいでいるから、まかいの目でしいでいるから、まかいの目でしいでいるから、まかいの目でしいでいるから、まかいの目でしいでいるから、まかいの目でしいでいるから、まかいの目でしいでいるから、まかいの目でしていているから、まかいの目でしていているから、まかいの目では、 AOGHBL71NG.0 1140 DATA ĐĐĐMĐLN,888AM?QQQ¥,AEBBM?QQQQ. AGBEM?' ¥... K77K4N1@DGE XWD@TKQ@PBKA@RN@ 1150 DATA DCF. DBADOIBMMMMG. DFCGJC... K75J 6M302Ga1_Y0Plq1qCR1AKAQ00Q8Nq3U1.0 1160 DATA acf.aEAaJGGM.BBCAM?.BJCBM2.8BD TION DATA DCT-DEADUSGRIBECART.BUEBT. 960 '- MAP DATA 970 DATA BBBM.ACBFMFQQ.BGACM?.MBNB..N70R 7U4VAB3VZB1aDZB1^C1AIXHC4BXA70B7.0 980 DATA BBBBBBW.BGBBSFQ'.BCCAMH.BICGMHQ 0.Sawava...N77100S5RHT3SHBR2SMP1acaHcaa1 6K76K74072HFI1K2HAURKPJØHWQJRRRKARDIØNBQ DICHTIAKaI3HamoL4.0 1188 DATA MD. DEBOM?DDDDDDDGGG. NSJ71L70 Fa.,,M4Q71RHa6H6HaHa3aH6XaHaH2aX6JaHa2IA HaJX2aHaIQHA06HXHaQJ3H6AHaH06HCK1aO1.0 MXH4MZH4MXH4JYIGHXK7@J71HXH7@JXH7HQXH7HX AH71HYH72I71,0 AHTHHHIZITI. 9 1198 DATA ¥ZFEBEE. 8GIDM?8BGBM.8AA8BYDQQ.8 IIEFC '.8EJGPHQ.8KJFM?**. 3BAAB88.PHNH.YQ.F C.PIJ73L71HCH6H1IAJ4H8H2NZISJ8IBITHBL6I8 L4K8XAKZLBXCIILGHIJG802HCUA.8 1000 DATA WVDM,GAADMHBBG,BDIDM?,CIDA^HQ, ..SDwDvD,N1u6w4awP3awPA1aFqB0aMTa0aJXIDA Jernasksxujarzsilaozriszkasii.eesilaosa 100 para Mafaal..asaan788m.af86m?.aa20m? .aeeea4*...La..q74q74T7a1c01611808x6a3a1 _184ax1t55a2r447581.6 1208 DATA BBF*.BCFBPHGGGM.BEBAM?QQQQQ.BC CCM?.BADDM?.FB....L4KB3MB1MCGOCJDXRHESDT ABUBXBHXVXB1BBUBI1BEJZAZJ4L3.20 1020 DATA BADADADAS.AECFAA*.ADA?MN.L7775S5 V4E03E017aXPA4BXA2.0 1030 DATA BADSAFV.ABAFM?***AHDFLHQQQQ.a ABUBXBHXVXallabuBilTBEJZAZJ4L5, ZØ
1218 DATA GCCGBBOA.CABEAG.GGCAEGUQQ.HADD
EA`AECM?.HEGG^H......RSUTIWPER4BVB1AB
2BWQBB1AGABCBCIASABCYDBATB_YB1B2CZA1B1B1
GBCBA4C1B1B7ZD771E2A.081 DGFM?....OIR@P7@SaR5QBaaTZQDV@QDQCP@WRAR ararbag@rarcQ@aQBav1qcua1aPcaQB586.2110 1040 DATA @@@@@@.ah@@@HBBGB.AFAAOEG.ALB BMH`.QBTB...NSUSWP4G@@@a_ZM_@NJ2MXB4LX@7 1220 DATA @@@@@F.@DAFDF..M203ITJ1JDAI@IC XA72ICJ5L3.0 1230 DATA DEF. DFEGJHMG. FZ. U2R7R4U6T2E4BB S1D4BU1E3BU1D1X2ADU0C3X2ATD0 X2AT2B1Y3AS 1850 DATA BBBMBG ACBFM?SS## AEBDM?Q AGBG 3104801E380101X2A000023X2X1800_X2X12E113A3 33B5AS7200BRA2-112 1240 DATA 0000E01Z-0KAD1C'.0A0FRC*.0LHGJC 'RDVDUD-1C¥1ZD-PSNS.R710K7MSH4JDB0H2H0M CP0H3J2JA0011J4JA1810H7H0LA17J1MBH0L0MBI JH....YOOOH100L468KQJ3_^HRH3QGQSIQQQH4WT JAHX4GDQL771L5.0 1868 DATA HQQHQF.QBQDM?QQ¥¥¥¥.ACCFGDQU... 2S77WP7ØCCV2AXFWRBZD@WP@ALFWP1XGAWP BEWRIX2WVA4WT78GD4.8 4K@HØIAI2JCI@IAHØKCI2I@I@HBK4I@I@M2, @ 070 DATA M8.DG@@XBDDDGG.@EEFM?..WDSD.Q2 1250 DATA @@@@E.@KADEQ..XSD7DQTA73ARQB@7500QQBF720300PAAOF30P11X01A30PQB5[A30QPD0 R74T72SA4H4SA4XI2CFXHXH1 [HXH2EHXHXL4BMX

リスト2

DLVINDUS.B

10 GOTO 180 20 FX=0:I=(FT=2):FT=0:FG=FG-I:FU=FU-I:MF =MF+(MF=-1 AND FU=32):SOUND 7.184:POKE C F.1:U=USR6(2)+USR5(0)+USR2(0):U=USR5(1): F.1: U=USR6(2)+USR5(0)+USR2(0): U=USR5(1): P=0: VPOKE 2336,208

40 MO=0: IF LEN(X\$)>28 THEN A\$=U\$(47+P): P=1: GOSUB350: GOSUB1430: GOTO 40

50 U=USR2(0): PRINTOS**#1>7**

60 SF=1: X=XX: Y=YY: GOSUB 160: XX=X: YY=Y

70 SF=0: IF J>FO THEN U=USR6(255): FOR I=0
TO 15: SOUND 6.31-I*2: VPOKE 2074.229+(IM
DD4(2)*5: NEXT: GOTO60 00427*5:NEAT:001000 80 IF J-31 THEN 460 90 IF J-0 THEN GOSUB 1420:GOTO 50 100 '--- RECORD 110 IF MF=-2 THEN FT=3:FG=132:GH=13:GOTO 588

128 AS="_.ktabuta?E & to?E ###&L?E ###&T4°>\to\$
":LL=3:GOSUB 340:SS=K-1:AS=US(13*K)+"E &
400*&0?E & 420*Aku":LL=2:ON-(K)1)60SUB348:ON
1-SS=(KE-2) 60T0 58.146

138 OPEN"D.DT"FORINPUTAS#:INPUT#1.6:HC
4M,FU.FG.FO.FK.MF.FOR I=0 TO 78:J=T#15:
INPUT#1.H(T#2).M(I).I(J).D(J).L(J):NEXT:
EOG!=11703.HNUTH1.E:DOPE.DR.142.E.EXT FORI=1T029:INPUT#1.E:POKE DB+I#2.E:NEXT: INPUT#1.X\$:CLOSE#1:A\$="":GOSUB360:GOT030 1MPU191,X3:CLOSE#1:A5="":GGSUB568:GGT038
140 OPEN"D.DT"FGDUTPUTASH1:PRINT#1.G1.H
C.AM.FU.FG.FD.FK.MF:FOR I=8 TO 78:J=I¥15
:PRINT#1.H(1#2).M(I).I(J).D(J).L(J):NEXT
:FGRI=1T029:E=PEEK(DB1#2).PRINT#1.E:NEX
T:PRINT#1.X\$:CLOSE#1:A5="":GOSUB368:GGTO - MOUSE

200 ES=STRING\$(2:29)+CHR\$(31):FS=STRING\$ (4.29)+CHR\$(31):G\$=CHR\$(27)+"" 210 DIM S\$(27).B(13).C!(5).A(5).E(5).M(7 8).O(5).S(5).M\$(28).U\$(5).A\$(6).C\$(9).V\$ \$(38).W\$(47).F(9).J(29).V(24).P\$(32).H(48).1(5).L(5) 220 DEFFNR(1)=ASC(MID\$(N\$(N)*'<"+.1.1)+"
)-63:DEFFNT(1)=ASC(MID\$(N\$,I-(!<1)*2.1)
+"?")-63:DEFFNR(1)=ASC(MID\$(P\$(J):1:1))-78: DEFFNL(I) = ASC(MID\$(LO\$,FU*2+I+1,1))-6 230 DEFFNW(I)=VAL(MIDS(MS,I,1) 240 A5="xxxx":A\$(0)="77"+E\$+"52":A\$(1)="
tb"+E\$+"xx":A\$(2)="-4+0"+F\$+"7977"+F\$+"x
7"+"+F\$+"7977":A\$(3)="73737"+F\$+"tbtb"+F\$ +A4+F4+A4 250 RESTORE1930:FORI=1T055:READ US(I):NE XT:FORI=1T027:READS\$(1):NEXT:FOR I=1 T0 44:WW\$(I)=USR1(USR(I+139)):NEXT 260 RESTORE 2010: FOR I=1 TO 31: READ PS(I Photo ".i*2+1,2):NEX:

290 N=8:GOSUB 1820

300 FOR I=1 TO 5:M(I)=9:L(I)=1:I(I)=1:D(I)= AECGAHDFALAFCHAJAMAICKAEACABADANCFABADAP ARDUCQCVAWDSANAFAAA?A":FU=0:FG=46:FD=2:F K=0:MF=0:VPOKE 2384,208:VDP(1)=98:WIDTH3 DB=&HDBA2 350 FF=0 360 L=0:IF AS="" THEN RETURN 370 VPOKE 2335-209:GOSUB 1740
380 FOR II=1 TO LENIAS):Z=ASC(MID\$(A\$.II
.1)):IF Z*64<>1 THEN PRINT CHR\$(Z-(Z>129)-(Z=143))::F VPEEK(BH1AAE)<33 THEN 430 390 IF Z()68 AND CSRLIN(21 THEN 418

1080 DATA BABT.AC?BBBGGG.BGACE?Q.BJAGM?. MHNHQD.,T71V73WQ72GB2GB1J1JA_18MB1C5N76

1090 DATA ABABABA.AE?BIGBBBG.BCCAM? - BIF

QC70WQC0ATGAB0BRJF2.0

400 QQ=FF:GOSUB 1530:FF=QQ:E=0:GOSUB 450 :GOSUB 1750:E=1:GOSUB 450:Z=0 410 IF Z=69 THEN PRINT 420 IF Z>71 THEN PRINT USR1(USR(Z-71)); 430 IF FQ THEN FOR FQ=0 TO 99:NEXT 440 NEXT:IF FF<0 THEN RETURN ELSE ON FF GOSUB 1530:FF=1:E=0 450 POKE &HF3B0,32-18*E:POKE &HF923,24-E POKE &HF922:248*E:RETURN 460 460 '-- 05 --- (1)=0:S(I)=0:NEXT:TL=1:N= 470 FORI=1T05:F(I)=0:S(I)=0:NEXT:TL=1:N= J-2:NN=N+1:FT=-FNL(1)+(FNL(0)=NN):GOSUB1 820:R\$="":U=USR6(1):UU=(H(NN))>HC) 480 U=USR5(0):GOSUB 1780:E=16:F=19:C=13: D=1:GOSUB 1750:PRINTG\$"41<"%+U5 +0":NN:U =USR5(1) U THEN 30 500 T=(FT<3):GF=T+(NN=29):PT\$=N\$(TN*2+2) T=0:IF GF=0 THEN PT\$=USR(FG+6):GOTO 100 510 IF PT\$>"0" AND FK<NN THEN 1000 ELSE 520 x=14:Y=11:S=0:FOR I=1 TO TN:N=I:T=0: R=3:GOSUB 1560:S=S-(0>0 AND FNR(1)>0):NE TU=TU-1:IF TU=0 AND S>0 THEN AS=US(4 530 23:FF=0:FC=0:GCSUB 360:GOTO 860 540 IF S THEN 610 550 '— #*A#7 Lth 560 HC=HC+1:H(NN)=FC+HC:T=DB+NN*2:PDKE T PEEK(T)OR64:FD=FO-(NN+2>FO)
570 U=USR6(1):MO=0:U=(R\$>""):A\$=U\$(46)+U \$(2+U)+U\$(FX):GOSUB350:N\$=R\$:DN-UGOSUB16 580 IF RS="" THEN 30 598 NS=R\$:E=FNT(1):F=-FNT(2):T=1:M(30+E) =M(30+E)-F:GOSUB 1500:R\$=N\$:N\$=X\$:F=-F:T =1:GOSUB 1500:X\$=N\$:GOTO 580 600 '--- WINDOW 618 ONT/3GOSUB1780:GOSUB 160:T=-3*((I-25 7.628 FOR N=1 TO TN:I=(FNR(4)=1):IF ABS(FN R(2)+.5-I-A)<1-I AND ABS(FNR(3)+.5-I-B)<1-I THEN TB=N:N=6

0C2@S@B76@CG71E,111@0222

' DELVINDUS (A)
' TPM.CO SOFT WORKS 1992.JULY

1260

190 DEFINTA-Z

640 IF T THEN N=TB:GOSUB 1580:T=3:FORI=1 $TO5:J=T(I):T(I)=J+(J-TB)*(S(I)=\emptyset):J=F(I):F(I)=J+(J-2-(T(I)=TB))*(J=10RJ=2):NEXT$ GOSUB 1650 650 GOSUB 1668: IF W=0 THEN 610 660 R=K:ON R*T¥3 GOTO 750.700.750 670 '- MAIN WDW 688 V=K:J(0)=32+(1-M0)*(NNMOD3+1):J(1)=F G:A\$=U\$(5)+D"+USR(J(-(FT>0))):FT=FT-(FT =1 AND V=2):ON-(V=2)GOSUB 360:T=0:ON V G OTO 930.650.38 590 '-- そうひきさくでる 700 N=TB:R=3:T=0:GOSUB 1560:P=8+(Q=0 OR FNR(1)=0):A\$=U\$(P):IF P<>8 THEN GOSUB 36 0:GOT0650 710 FF=-1:GOSUB 360:NS=NS(0):FOR P=1 TO LEN(NS(N))-6;J=FNR(P+6)+3:ON-(JMOD5<4)GO SUB720:NEXT:NS=NS(N+TN):J=(NS>""):AS=US(9)+US(2+)+"E#UNO"+US(2-(FNR(6)>0)):FF=0 GOSUB 380:0N-JGOSUB1680:0N1+JGOSUB 1530 20 GOSUB 730:PRINT WW\$(FNT(J¥5))",":GOS UB 730:RETURN 730 IF CSRLIN=22 THEN GOSUB 1530:E=0:GOS UB 450:GOTO 1748 ELSE RETURN 748 - にんむ 750 GOSUB 1670:L=AM:F=14:GOSUB 1530:MN=K :T=3:IF K=0 THEN 650 760 IF R=3 AND F(MN)=1 THEN SS=0: I=0:GOT 0 800) 808 778 IF(T(MN)<>8 AND T(MN)<>7B)OR F(MN)>8 OR M(MN+15)<0 THEN 750 780 T=6:GOSUB 1660:SS=K:IF SS>5 THEN 828 798 A=8:I=1:IF K=6 THEN 758 800 N=TB:J(4)=(FNR(6) ¥4>I(MN))*2:J(5)=(FNR(1)>1)*2:J(6)=0:J(7)=0:R(MN)=J(SS):F(M N)=1:T(MN)=TB:S(MN)=SS:A(MN)=A:T=3:GOSUB 1780:GOTO640 - うりかい 820 P=(SS>5)+(SS=6):A\$=N\$(TB+TN):U=(A\$>" "OR SS=6):A\$(5)=X\$:A\$(6)=A\$:N\$=A\$(SS-1): A\$=U\$(24-P*U):KK=K:GOSUB 1720:FF=1+U:GOS W8 368:IF K=0 THEN 780 830 ON-U GOSUB 1680:IF U=(K=0) THEN 780 840 IF K=U THEN J=A:I=-(FNP(I)=500+FNP(2))=50)*P:AS=USR(A+139)+US(25)+STR\$(I)+U\$(25-P):E(MN)=B:C!(MN)=I*B:FF=0:GOSUB360:F =17:L=2:GOSUB 1530:K=2-K:I=1:IF K=1 THEN 800 850 GOTO 820 880 IF MO=0 THEN I=USR6(3):MO=1 890 M(69)=M(69)+1:POKE CF.0:SOUND7.177:F ORI=0T031:SOUND6.1:SOUND8.15:NEXT 900 E=FNR(2):F=FNR(3):ON1-(FNR(4)>1)GOSU B1770.1760:MID\$(N\$(N).1)="?" U=USR6(255):FORT=0TO400:NEXTT:RETURN 920 '--- じゃっこう 930 S=0:FORI=1T05:S=S+S(I):J(I)=0:F(I)= 3*(F(I))0):NEXT:IF S=0 THEN A\$=U\$(55):GO SUB 360:GOTO 610 940 IF MO=0 THEN I=USR6(3):MO=1 GOSUB 1780:FOR Y=1 TO 5:IF S(Y)=0 TH EN 1360 PT=Y:N=T(Y):E=15:F=7:GOSUB 1600:IF P T=9 THEN 1368 978 R=3:T=8:GOSUB 1568:IF FNR(1)=8 OR R(Y) <-1 OR Q=0 THEN R(Y)=-2:GOTO1350 77(-1 OR U=8 THEN R(Y)=-2:GUIUT358
988 N=T(Y):GOSUBB158:GOTO 1168
998 '-- #ね/ゆうし+ せんとう
1008 T=(FT<3):GF=T+(NN=29):FD=FG+(FG-38+
GF+5)+T:A\$="H."+CHR\$(91-GF)+" bD"+USR(FD
+1)+"DH.ささつえぬがよる世じ!"
1018 M\$=MID\$("12345",1,AM):U=1:U=USR6(3) :SP=8 ---YY": N=0: GOSUB1650: FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE 13+I,(24,24),J(24+I-G F*2),50+I-GF*2:NEXT:FF=0:GOSUB 360:U=1:K 1838 FOR 0=1 TO LEN(PT\$):E=15:F=14:C=14: D=5:GOSUB 1750 1840 PRINTGS"/1MUNU"GS"11ひきあけっる"GS"01ほううき~ょしる"GS"21し~ゃもんかける":N=1:F=7:GOSUB 1630: =3:F=15:GOSUB 1540:KK=K+(K=3):IFK=0THEN 1040 1050 IF K=2 THEN I=-2:GOTO 1150 1050 IF K=3 THEN POKE CF.W:FOR J=0 TO 9: SOUND 7.56:SOUND 8.15:SOUND 1.4:SOUND 8. RND(1)*280:VPOKE 2052:224-(JMOD2=0)*14:N EXT: POKE CF.1 A=VAL (MID\$(PT\$.0.1)):A\$=USR(FD+2+A) :GOSUB 350 1080 IF A+KK=3 THEN PRINTGS"1!"U\$(50-(A-2)):GOTO 1120 1090 IF (AORKK)<>2 THEN 1120 ELSE E=(KK= 2):S=E+I(FNW(U)):GH=GH+S:D=(A=2)+10:X=K: 27:5==*!(FNM(U)):6H=GH+5:D=:A=2)**Us:X=K: T=8:GSUBU 1576:K=X:M(J)=M(U)+D 1180 FOR C=0 TO 1:B=-D*(C=0)-S*C:IF B TH EN T=USR6(225):FOR T=0 TO 16:SOUND 6:T+T :VPOKE 2052-C=E=304-24-(TMO04-Y)*H35:NEX T:VPOKE 2052-224:LOCATE1*17+C:PRINT MIDS

(STR\$(B)+U\$(49)+U\$(53+E*C).2)

1120 T=0:GOSUB1570: I=-2:IF M(J)<1 THEN 1

1110 NEXT

1138 IF GH>0 THEN NEXT: GOTO 1030 1146 VPDKE 2352,288:U=USR6(1):1=(GF=0AND FT=4):AM=AM-1:AS=CHRS(91-GF)+"**22:D"+U SR(FD+5)+US(-1#6):GUSUB 360:I=(FT>2):FG= FG-I*7:FT=-FT*(I=0):FU=FU-I:I=-1:MF=(GF= EN FOR T=0 TO 399:NEXT:GOTO 1210
1170 T=0:FORP=1TOLEN(M\$):U=FNW(P):DN-(M(U)<1)GOTO1190:FORH=1TO L(U):GOSUB 1560:I F P+H=2 AND W=0 THEN H=9:NEXT:P=9:NEXT:R (Y)=-2:GOTO 1270 1188 IF W THEN R= (0MODS=3) +3.MIDS(NS(N) W+6)=CHR\$(J+5+64+B):A\$=U\$(31):GOSUB1550: M(61+J)=M(61+J)-(B=0):ON-B/3GOSUB350:N=0 :ON-(B=0)GOSUB1730:N=T(Y):NEXT ELSE R(Y) -1:H=9:NEXT:P=9:NEXT:GOT01350 1190 NEXT: GOSUB 1560: R(Y) = (Q=0) うりかい 1208 -- 57770 1210 IF SP(6 THEN 1270 1228 I=1+2*(SP=7):H!=6!:G!=G!+C!*I:IF G! (8 THEN G!=H!:R(Y)=-3:GOTO 1270 1230 E=AA:F=EE*!:K=TN+T(Y):N\$=N\$(K):T=1: GOSUB 1500:N\$(K)=N\$:F=-F:N\$=X\$:T=1:GOSUB 1500:X\$=N\$ SP=6AND(E+10) ¥12=1THEN A=E+6*(1 2*(E>7)) ELSE IF SP=7THEN A=E:E=13 ELSE 1270 1250 I=INSTR(N\$(0),CHR\$(A+63)):IF I THEN 30+(Q¥5=2)):IFI=4THEN1290 ELSE T=0:GOSUB 1570:IF M(J)<1 OR I=2 THEN P=R(Y):R(Y)=P +(P+2)*(I<>2):A\$=U\$(32-AB):ON-(I=2)GOSUB 1510:P=99:NEXT:GOTO1300 1280 GOSUB350:N=0:S=FRR(Q\(\frac{2}{2}\))-1:N=T(Y):S=
1-S*(I=1ANDS(6):FOR W=1 TO-3*(Q\(\frac{2}{2}\))=M(J)-S:GOSUB 1520:E=15:F=7:N=T(Y):GOSU B1630:NEXT ELSE R(Y) = -2:P=99:NEXT:GOT013 00

1310 IF SP>5 THEN 1350 1320 IF SP=5 THEN AB=0:GOSUB 1780:N=T(Y) :GOSUB 888:A\$=U\$(34):GOSUB 1510:R(Y)=-1: GOTO 4350

1338 IF FNR(6)>0 THEN RS=RS+MID\$(N\$(N).5 2):MID\$(N\$(N).6)= "?":GOT01350 340 R(Y)=-2:GOTO1350 350 POKE CF:1:SOUND 7:184:'GOTO 820

1360 NEXTY:GOSUB 1780 1370 B\$="":FDRI=1TO5:J(I)=8:NEXT:E=15:F= 8:FDR Y=1 TO 5:PT=1 1380 N=Y:GOSUB 1608:IF PT=9 THEN NEXT:GO

TO 1488 398 F=F+D+2:I=R(PT):I=I*(I<8):B\$=B\$+U\$(

10+1-(SP=7 AND 1=-2)):IF 1 THEN FOR I=1 TO LEN(MS):J=VAL(MIDS(M\$\cdot I,1)):F(J)=0:S(J)=0:NEXT:GOTO 1380 ELSE 1380 1480 A\$=U\$(-14*(B\$\cdot "))+B\$:GOSUB 360:GOT 0 520

1420 U=USR2(0):GOSUB 1720 1430 NS=XS:L=LEN(NS)¥2:ON-(L>0)GOSUB1680 IF K*L=@ THEN RETURN 1440 GOSUB1700:K=1 1450 L=AM:E=0:F=9:GOSUB 1540:I=K:IF K=0

1460 IF A<13 THEN E=I(I):F=1:T=1:GOSUB15
80:I(I)=A:L(I)=A+(A-1)*(A>6 OR M(S+I)<8)
ELSE J=A:C=(M(10+I)<6):D=0:FOR T=0 TO 3 :U=T*5+I:E=M(U)+FNP(T+3)*(1-C):E=E+(E-9) *(E>9)+(E+9)*(E<-9):M(U)=E:D=DOR(E<0):NE XT:D(I)=D 1470 E=A:F=-1:T=1:GOSUB1500:GOSUB 1710:X

1408 UN 1-(J)8) GUIO 1428-14-58
1408 "— SUB
1500 J=0:IF E<1 THEN RETURN ELSE A\$=CHR\$
(E+63):X=INSTRIT:NS:A\$):IF X=8 THEN NS=N
\$+A\$+CHR\$(F+63):RETURN ELSE T=X+1:IF XMO
D2=1 THEN J=FNT(X+1)+F:A\$(5)=A\$+CHR\$(J+6
3):A\$(6)="":N\$=LEFT\$(N\$:X-1)+A\$(6+(J)8))

HTDS:(NS:X+2):RETURN ELSE 1500 1510 GOSUB358:IF AB THEN RETURN ELSE FOR I=1 TO 5:K=R(I):X=(T(I)=T(Y)AND S(I)>8) :M(I)=(-M(I)+1)=(SP=5 OR X=0)-1:R(I)=K+(

K+2)+(X AND K>-1):NEXT:RETURN 1520 SOUND 6,15:X=USR6(225):RETURN

1540 Z=0:FORI=0T01:W=(L=0):PUTSPRITE7+(E *8+4-W*99+F*8+K*8-W*52)*Z+14+49:Z=1-Z:S= STICK(0):K=K-(S=1)*(K>1)+(S=5)*(K<L):W=-STRIG(0): I=-(SMOD4=3)ORW:NEXT:K=K*W:RETU

1550 ON-(R<>2)GOSUB1520:FOR I=1 TO 5-(B< 0):LOCATE W*2.3:PRINTC\$(-(J-(R=2))*(IMOD 2=0)):NEXT:RETURN 1560 W=8:T=T+1:Q=FNR(T+6)+3:1F Q>0 THEN J=Q¥5:IF J>J(R*2+10)ANDJ<J(R*2+11) AND Q MOD5<4 THEN W=T:T=T-1:RETURN ELSE 1560 E

LSE T=T-1:RETURN 1570 B(Y)=B(Y)+1:M=N:J=FNW(B(Y)):T=T-(M(J)(1):H=(T>LEN(M\$)):IF J=0 THEN B(Y)=0:G OTO 1570 ELSE IF M(J)>0 OR H THEN RETURN ELSE 1570

580 E=15:F=0:PT=1:FOR U=1 TO 5:J(U)=0:N

1590 IF PT<6 THEN GOSUB 1600:F=F+D+2:GOT O 1590 ELSE RETURN

1600 FOR U=PT TO 5:IF T(U)=N AND J(U)=0 AND S(U)>0 THEN J(U)=1:PT=U:U=6:NEXT:GOT O 1610 ELSE NEXT:PT=9:RETURN

1610 U=PT:SP=S(U):AA=A(U):EE=E(U):C!=C!(U):M\$=HEX\$(U):FOR U=PT TO 5:IF N=T(U) AN D SP=S(U) AND J(U)=0 AND A(U)=AA THEN M\$ =M\$+HEX\$(U):J(U)=1

1620 NEXT

1630 C=14:D=LEN(MS)+1:GOSUB 1750:LOCATE 17.F:PRINT LEFT\$(S\$(SP+6)+"/"+WW\$(AA).13 :LOCATE 19.F+1:PRINT"NM HP BRK C":FORI= FOD-1:T=VAL(MID\$(M\$.I,1)):GOSUB 1640:NE 1T0D-1:T XT: RETURN

X::RETURN
1648 LOCATE 16,F+I+1:A\$=MID\$(" O**",1+F(
T),1)+S\$(22+T)+"/##/##/"+MID\$(" * -",1-2
*(D(T)=8),2):PRINTUSINGA\$;M(T);L(T):RETU

1650 E=1:F=1:D=4:C=(LEN(N\$(N))-6)+2:IF <1 OR FNR(1)=0 THEN RETURN ELSE GOŞUB175
0:GOSUB 1800:FOR I=1 TO C¥2:LOCATE I+2,3
:J=FNR(I+6)+3:K=(JMOD5<4):PRINTC\$(-K+J¥5</pre> :NEXT:RETURN

7:NEX1:RETURN 1660 E=T#3:F=14:C=12-T#3:D=7:GOSUB 1750: J=2-(T=6)*4:FOR I=0 TO J:LOCATE E+2:F+I+ 1:PRINT S\$(I+T+1):SOUND9:15:SOUND3:0:SOU ND2.99+1+4+T+10:NEXT:L=J+1:GOSUB1530:RET URN

1670 E=15:F=13:C=14:D=AM+2:GOSUB1750:PRI NTG\$".3NM HP BRK C":F=13:FOR T=1 TO AM:I =T:GOSUB1640:NEXT:RETURN

1680 E=14:F=0:C=15:L=LEN(N\$)*2:D=L:GOSUB 1750:T=1:FOR I=1TO L:LOCATE 16.I:PRINT WW\$(FNT(T)):LOCATE 27,I:PRINTUSING"7##"; FNT(T+1):T=T+2:NEXT

1698 GOSUB 1538:A=FNT(K*2-1):B=FNT(K*2): RETURN

1708 R=FNT(K*2-1):E=0:F=7:C=38:D=AM+3:GO SUB1750:GOSUB1800:LOCATE E+1.F+1:PRINTWW S(R)" Jħj":LOCATE 3.F+2:PRINTMM HP E05 5 #*BRK +fg":FOR I=1 TO AM:GOSUB1710:

NEXT: RETURN 1718 LOCATE 1.I+9: A\$=\$\$(22+I)+"/##/##/## /##/##/ ":MID\$(A\$,21)=USR1(USR(I(I)+139)):PRINTUSINGA\$;M(I);M(I+5);M(I+

1738 A=FNR(J):RS=RS+US(-54*(R=2)):IF A A J<>5 THEN R\$=R\$+CHR\$(A+63)+"@":RETURN FLSE RETURN

E=0:F=14:C=F:D=7:GOSUB 1750:E=1:GOT 0 450

1758 Z=USR3(0):LOCATEE.F:PRINT"2";STRING \$(C.207);"%":FOR Z=1 TO D:LOCATE E.F+2:P RINT"/":SPC(C);"^":NEXT:LOCATE E.F+D+1:P RINT"/";STRING\$(C.203);"7":LOCATE E.F+1:P RETURN

1768 FOR I=0 TO 6:FOR T=0TO400:NEXT:LOCA TE E.F:PRINTA\$(I¥4):PUTSPRITE3.(E+0:F+8-I-2).15.VAL(MID\$("3444340",I+1.1))+44:SO UND8.VAL(MID\$("369876",I+1.1))+5:NEXT:RE TURN

1778 FOR I=0 TO 11:FORT=0T0130:NEXT:LOCA 1770 FOR 1=0 TO 11:FORT=0TO130:NEXT:LOCA TE E.F:PRINTAS(1¥9+2):FOR T=0 TO 3:PUTSP RITE3+T,(E*8-(T)1)*12+2,F*8-2-1-(T MOD 2 =1)*12).15:VALKMID\$("4343434348",I+1,1))+44:NEXT:SOUND 8.VALKMID\$("98422799963",I+1,1)+6:NEXT:RETURN 1780 FOR J=0 TO 10:VPOKE 2360-J*4.209:NE

TYPE TO TE TO TE TO THE TOTAL TO THE TENT TO THE TENT

(FNR(1)+0)):NEXT:RETURN 1800 J=&H920:FOR I=1 TO TN:1F (VPEEK((VP EEK(J)*8)*32+VPEEK(J+1)*8+&H1820)-8)*24<

EEK(J)*8)*32*VPEEK(J+1)*8*\$H1820)*8)*24< 7 THEN VPOKE J.209 1810 J=J+4:NEXT:RETURN 1820 RESTORE 2060:T=-4:TN=1:FOR I=0 TO N :T=T+TN*2+3:READ TN.GH.TU.FC:NEXT:FOR I= 8 TO TN*2+2:NS(I)=USR(T+I+182):NEXT:NS(I) =NS(I)*MID\$("V",2*(FT>1).1):KJ=(PEEK(DB +NN*2)<32):KM=(FT>1 OR KJ):RETURN 1830 '- ENDING

1848 A\$=USR(139):GOSUB 368:U=USR5(8)+USR 6(4):VPOKE 2584,288:WIOTH22:A\$=USR(132): FF=8:GOSUB388:U=USR5(1):FORI=8T01:FOR T= TO 5^6:NEXTT:NEXT:U=USR5(0):CLS:U=USR5

1858 M(38)=M(39):LOCATE 0,22:PRINTUSR1(U \$(17)):PRINT:FOR I=1 TO 38:PRINTSPC(13-L EN(WW\$(I))); WW\$(I); "7"; M(30+1): FORT=0T09

1860 RESTORE 2030:FOR I=0 TO 64:PRINT:RE
AD AS:LOCATE 15-LEN(AS)¥2.24:1F AS>"" TH
EN FOR J=1 TO LEN(AS):A=ASC(MIDS(AS,J.1)
):PRINTCHRS(A-(A>46)):NEXT
1870 FOR T=0 TO 399:NEXTT.NEXT
1880 T=&HD89A:IF PEEK(T)<58 OR PEEK(T+1) 1880 T=&HD89A:IF PEEK(T)<58 OR PEEK(T+1)
<209 THEN 1880
1890 U=USR6(0):FORT=@TO3^8:NEXTT
1900 FOR I=0 TO USR6(1)+2:WIDTH22:LOCATE
0.9:A\$=USR(I+179):FF=0:GOSUB380:FOR T=0
TO LEN(A\$1+99:NEXTT:NEXT
1910 FOR I=0 TO 400:T=&HDA40:J=15-I¥26:P
OKE T-J:POKE T+9-J:NEXT
1920 U=USR5(0):CLS:PRINTG\$")+THE END":FO RI=USR6(0) TOUSR5(1): I=0: NEXT: END 1930 '- U\$(N) 1950 DATA さいゃいかゃいへいけきE・_・かれきしかせン・_・かれきやみ せン・うちき^o ンちはわ あたよわ・E・E・E・E 1960 DATA Peロガロし?EK・せけつンロよりねの ける^o シくつンしおン

Pな さもさゃい」K、となめ口はすわすう」K、のEはてち、さほしおンESK?E 1ーすンわびンおあさむれE Q、つういるりE中いつうしおう?E 1 - Rいらちく #E 0 . -- . 2078h #+ #566h1

1970 DATA WX. EFHUDDODLESS! . HOLAY! \$40000 P. なわさつかく! EHなのかおとあ! 、I あっちひっさり! EEなつり H° たく!・H° たん!・H° たん

1980 DATA X.X.X.M. T.hht.to IDAx#075thnn. H. K. なめち おンへつンし「Eでつるおちおょつきゃつこま「、H. 任*つへつつし

かれたし、まちきれし、うけれし、ヘロ・H・と・おまるまではなっつつしまつ がわした1・あたスた1・つけた1・への・H・K」もあるああむせ、フコンしおシ・ 2806 DATA もうをおそわせる。もうはとのはなしをきく、びきあけべる。はん おぎあたえる。ようすまさくでもせる。にんかをとく、おんひとすようき、ましたボラミ む苦素になか、ようすをさく、うせか、にんむをとい、むりむくとのすべ、はつよのすべ、 、むすめをさうえ、そうこをおそえ、たてものをこわせ、ものをうりにいけ、ものをかい しめう、はや、だあんをよめ、しろ、ふ~きか、のろいか、やくそうか、やと~か、りょう てい、もらのいえ、きょうかい、くとうる、"る~ "、てびるす、うこでふ、ろうた

VE18 DATA NO.NO.NP.NT.PN.RN.NO.NO.NP.NQ. NR.NS.NRONNN.NPSMMM.NPQNMM.NPSMMN.NRZNNN NINTH, ONNIN, NENTNN, NVINMN, ONNEL P. NONN

2020 DATA PNNNNR.PNNN7R.NTN7N7.ON7NNR.NO BNNN, NOHSSS, NNMNNN

2030 DATA CDKUHMCTR RSBEE...FBLDCDRHFM.O QNFQBLLDC,LTRHB.AX HJTRGH SNFN...CDUDKN DLDMS AX..RGHMXB SNFN.SNLNN RTYTJH...TRH CDUHBO . . DØ - E 9 DAMARNMHB . L NKHSNO 9 MDOSTM D RNES I RW-CNR RIDDD GOMCANN LOAHSR

2040 DATA Javah OHamn. . . EDBOGSHDR . . Jamx VNQJR ENG EL-6.3 VNQJR ENG OA-1//.CTKUDU R 0876.LDLMMN PTDRS 0877.LDLMMN PTDRS HH 0878.CDUHK HM MDHSHFAD 088/.FQDX BNKKDD FID 0880. SMC. CDKUHMCIR 0881. . . DQDRDMSDC

2850 DATA SOL BN RNES VNQJR +8881..... 2060 DATA 2,6,1,1,3,6,2,1,3,6,2,2,3,5,2,

2870 DATA 3.9.2.11.2.8.0.2.1.3.12.1.1
2870 DATA 3.9.2.11.2.0.11.1.2.0.2.1.3.4.2.
2.3.0.2.11.4.18.11.1.3.0.2.2.11.8.1.1
2880 DATA 2.16.2.1.3.24.1.2.2.6.1.1.5.2.
2.1.3.12.2.2.1.0.2.1.5.15.11.4.25.1.1
2890 DATA 5.30.1.1.1.6.1.2.1.8.1.1.3.8.3 10.1.60.1.99

2110 ' DELVINDUS (B) 2120 ' TPM.CO SOFT WORKS 1992.JULY

(A=145):BS=BS+CHRS(A):NEXT:PRINTAS:END

ARMED PLANETS アームドプラネッツ

MS B 専用 by 福留英明

▶游び方は42ページ

ファイル解説

ARMED-P. FDXB ASICプログラム。これを起 動する。PAMディスクの設定 やRAMディスクへのファイル の展開をしたあとメインプログ ラムを起動 ※投稿時は「IN IT. ARM」というファイルネ 一厶でしたが、付録ディスク収 録のためにリネームしました ARMAIN2. BAS B ASICのメインプログラム ARMMAC. BIN 75 ン語プログラムのBSAVE形 式ファイル(&HDØØØ~D ØF9)

SIN COS. DAT= 角関数のテーブルデータのBS AVE形式ファイル(&HD4 00~D9FF)

APSPR. BIN 375 イトデータのBSAVE形式フ アイル

ラフィックパターンデータのコ ピー形式ファイル(惑星のグラ フィックや文字フォントのグラ フィックなど。129×212ドット) ゲームを遊ぶには以上の日フ

1. DG, 2. DG, 3. DG

アイルが必要です。

······ARMED-P. FDXC よってRAMディスクに作られ る。デモのときのグラフィック。 ゲームを始めるたびに作成され

ARMAIN2, BAS

おもな変数の意味

(P、V、A、W······倍精度実数 型、N……単精度実数型、その 他 ……整数型)

X、Y汎用

ST……スティック番号

IT、B\$……フォント表示ル ーチン用⇒ | T= □以外なら文 字を表示中にトリガー入力があ ればリターンする。日 5が"口 N"なら音を出しながらフォン ト(文字の形のデータ)を表示す

P1、P2.....プレイヤー1、 2が選択した惑星番号 A1、A2……各プレイヤーの 入力した角度

PS(1)、PS(2)……各プレ イヤーが使用しているスティッ ク番号

S1、S2……各プレイヤーが 入力したスピード

OX、OY……プレイヤー1の

惑星の座標

TX、TY……プレイヤー2の 惑星の座標

LC……フォント表示色

WX、WY······太陽風(プラズ マ)スピードのX成分、Y成分

PN·····パターン番号 PX(n)、PY(n) 各プレ

イヤーのミサイルの座標(n= 1か2)

VX(n)、VY(n)……各プレ

イヤーのミサイルのスピードの X、Y成分(D=1か2)

GP(m, n) 裏画面に用意 された各パターンの座標。Mは パターン番号。NはD~3で、 n=1、1 が左上の座標。n= 2、3が右下の座標

PM……プレイモード(1=対 戦、2=1人用(左)、3=1人 用(右))

SL.....「MART I S」用の照

プログラマから

今回はゴルフゲームのおもしろさを違う形で表現できないかなあ、と考え たらこんなのができましたがどんな感想をもたれたでしょうか。自分とし てはまあまあ気に入っているのですが。しかしこのように理詰めで作った ものをほかの人に評価してもらうというのは、作者にとってはけっこう不 安なものがあります。なぜなら、もし評価されなかったならそれは自分の 分析が誤解だったということだからです。そんなわけで、通知がくるまで は、いつもとは違う不安がありましたが、今は本当にホッとしています。 これを書いている現時点では選考会で何点だったのかはわからないのです が、とりあえずでも採用になったとゆうことで私にとって価値ある1本で Lto 福留英明 東京・22億

P. S. Z80ユーザーの方々、ごめんなさい。このゲームはドットで曲線 を描くために膨大な計算を必要とするため、もR専用となってしまいました。 それにしても、貴重な付録ディスクの容量を 4 0 KBも消費してしまって気が ひけるので、デモだけでも見る方法を紹介します。

INIT. ARM 190,270行ーカット

930、1330、1410、1490行-ドライブ名 " H: " を " A: " にする。 APMAIN2. BAS

110、3820、3860、3900行ードライブ名 * 日: * を * A: * にする。

これで一応動くと思います。(周りに2+ユーザーがいないので、確認は してませんが)もしかしたら、_PAUSE()という命令のところで、エラーが出 るかもしれません。その場合は、_PAUSE()を取ってしまってください。なお、 ハードウェアスクロールを使っているので2+でないと動きません。



準を長くするフラグ

WP·····パターンを書きこむページ

KS······攻擊回数

TM······(TM/60)秒待つルー チンへの引数

GF(n)……各プレイヤーのヒットフラグ(n=1か2)

CR、CS……コンピュータが 撃つ角度とスピード

NF(n)……自爆中に表示する スプライト番号(n=1か2)

U1、U2・・・・・思考ルーチン内部で使用

プログラム解説

10~50 コメント 60~130 ワークエリアのクリ ア/スプライトの設定 .

140~340 ワークエリア、変数の初期化

350~710 プログラムの流れを 制御するコアプログラム/勝敗 判定

720~1230 (プレイヤーのキャラクタ選択部)選択画面の描画 /プレイヤー1の選択/プレイヤー2の選択/実際に選択する ときに出すワクやデータ(PL ANET NAMEなど)を表示するサブルーチン

1240~1370 パレット設定サブ 1330~1340 ゲーム中のパレット

1360~1370 プレイモードセ レクト時

1380~1500 フォントプリント サブ。A\$に文字列を入れX、 Yに座標を入れて呼ぶ

1510~1560 星の描画サブ

1570~1700 ゲーム画面作成サ ブ

1710~2370 角度、スピード入 カサブ

1750~1760 WIN数の表示 1780~1850 太陽風の設定 1890~1920 プレイヤー1入 カ

1930~1960 プレイヤー2入力

2000~2050 ミサイルの座標、 速度を求める

2060~2070 プトレマイオス 用にスピードを上げる 2150~2260 角度入力部サブ

2150~2260 角度入力部サブ 2270~2370 スピード入力部 サブ

2380~2410 フォントプリント ルーチンで表示される字の色を 変更

2420~2550 ミサイルグラフィックの表示サブ

2560~2770 メインルーチンサ ブ

2570 当たり領域の計算 2590~2620 ミサイルの座標 計算

2630~2660 ヒットチェック 2690~2700 自爆判定

2710 画面外チェック⇒(-10, -100)-(265,312) からはみ出 すとミサイルは自爆する

2740~2750 COM自爆判定 2780~2910 ヒットサブ

2920~3010 COMプレイヤー の角度、速度入力用擬似スティ ック入力サブ

3020~3370 COM思考サブル ーチン **後述

3380~3430 破片テーブル作成サブ

3440~3500 自爆サブ

3510~3770 クリア処理サブ

3780~3950 デモルーチン

3960~3980 ポーズサブ

3990~4190 デモルーチン2

4200~4210 画面クリア(黒色) 4220~4730 セレクト画面時の ルーチン

4740~4760 デモルーチン2を 実行中にボタンが押されたらセ

4770~4890 乱入割り込みサブ 4900~4920 変数をメモリへ退

レクト画面へ

避するサブ 4930~5080 ゲームオーバー処 理。終わったらセレクト画面へ 5090~5170 オールクリア時の

トータル表示部。終わったらゲームオーバーへ

■COM思考サブルーチン

大まかな考え方を示します。 このゲームでは目標のY座標・ が自分とおなじ場合について、 どの方向から太陽風が吹いても 当たるように、すべての角度の 場合についてデータを取ってあ ります。しかし、実際には自分 と目標のY座標はずれています ので、このままでは目標には当 たりません。

そこで、X軸を目標に向けて設定し、太陽風の向きを新しいX軸によって補正します。あとはデータを持ってきて代入すればよいのですが、Y座標がずれると目標との距離がのびることになりますので、それを補正したり、当たりすぎてもおもしろくないのでぎりぎりで外れるように細工したりしています。

■VRAMのページ割り当て

9月号のサンプルプログラムは約140万年かかる?

ページ 0 ゲーム画面

ページ1 YOU WIN/ 画面

ページ2 モードセレクト(タ イトル)画面

ページ3 キャラクタデータ、 フォントデータ画面(「PLAN ET3. GRP」)+ゲーム中グ ラフィック退避用(右半分)

■ワークエリア

D400~D6FF 照準の座標360度分

D700~D9FF 同上(M ARTIS用)

DFØØ~DFFF ヒット時 に使う破片テーブル

EØØØ ここに数値を入れて A=USR(0)を実行(0=惑 星破壊、1=PSGINIT、 2=CAPSLAMP)

EØØ1~EØØ2 飛び散る 点の中心

EØØ4~EØØ8 BAS I Cの同名変数の保存エリア

EØØ9 1ならデモルーチンを実行しない

EØØA~EØ1Ø "RES ULT"で表示される各惑星を 破壊するのにかかった攻撃回数 **EØ11** 0=CAPSランプ を消す、1=CAPSランプを

EØ12 ラウンド数

EØ13 プレイヤー1の勝数

EØ14 プレイヤー2の勝数

EØ15 乱入すると1

EØ16 □=ノーマルランク、 □=エキスパートランク

EØ17 敵と打ち合った回数 (Orc)

アフター・ジ・アル甲3

9月号の騎士順歴問題サンプルプログラムを実行した人はいるだろうか? 実行してみたとしても、たいていの人は、とっくに諦めたと思うが、まだしぶとく実行させている人に引導を渡さなくてはならない。

MS-DOS版N88BAS I C(86)に移植してコンパイルし、 PC-9801NLで実行してみた。 ところ、半月ほどたった時点で も、32手目までは最初に選択される手から変化していなかった。

担当者がいろいろなプログラムを作ってその実行結果から判断したところでは、7手目が変化しない限り、解が表示されることはないように思われる。こ

のことから、解が表示されるま での時間を概算してみよう。

1つの手の変化が少な目に見て平均2通りあると仮定すると、2³²⁻⁷×0.5÷12年かかることになる。つまり、約140万年だ。これは、とても大ざっぱな計算なので、ずっと速いかもしれないし(たぶん、そんなことはないだ

ろう)、ずっと遅いかもしれない。しかし、われわれが生きている間に解が表示されることは期待しないほうがよさそうだ。もっとも、「フ手目が変化しない限り解が表示されることはない」という仮定が誤っている可能性もあるが……。

(ANTARES)

崇

あしたは 情れだ!

今月のテーマ

付録ディスクにい一たいほーだい、ふたたび

1セクタごとにスタッフの智恵 と苦労と思いがこめられている 付録ディスク。1年前に比べ確 実に進歩したにちがいない。

Mファンに付録ディスクが付いたのがいまから1年前。「値段が高い」、「テープユーザーを見捨てるつもりか」などなど、あまりいい声が聞こえてこなかった。あれから1年。今回はどんな声が聞こえてくるのだろう。

●Mファンと付録ディスクを箱に まとめておいたらゴミと間違えら れて捨てられてしまった。父親は 事の重大さに気付いていない。=大 阪府・池田圭(21歳)

·····。(かわいそすぎて声がでない)

●付録ディスクにいいたいこと? それはタイトルCGのことだ。やたらにシリアスではなんか暗いんですよ。CGにストーリーを持たせたのがいけないのではないでしょうか。やっぱり中身にあったタイトルCGにしなくてはいけない、ということでもっと楽しい感じのCGにならないだろうか?(個人的には1991年11月号のタイトルCG、青リンゴを食べているシニリアとルーシャオがよかった)=新潟県・さんぼん(?歳)

編集部でもタイトルCGか暗いなあと思いはじめていたのだ。ライトスタッフの木村さん、みんながシニリアの笑顔が見たがっているのでお願いします。

●最近、付録ディスクがRPGの主人公みたいにどんどん性能がよくなっていくのはいいけど、圧縮してあるプログラムが多くなってきて、どんどんユーザーディスクが必要になってきているのが嫌だ。=富山県・国沢晃(16歳)

最初にうれしいほめ言葉をありがとう

「どんどんユーザーディスクが必要になってきているのが嫌だ」とあるが、いまの付録ディスクにCGコンテスト、オールディーズのゲーム、ファンダムD部門作品などを圧縮しないで、1枚にまとめるのは不可能なのだ。ほかにも「圧縮解束の作業がめんどうだ」、「ブランクディスクが何枚あってもたり

ない」などの不満を書いてきた読者 かいたが、それらを解消するため のHASEMAKOクンの提案を 紹介します。

●付録ディスクを解凍なしの2枚 組にできないでしょうか? オー ルディーズはまだいいとしても、 ほかのは手間はかかるし、結局ディスクを買うのにお金はいるし。 もし、それがだめなら、CGコン テストだけでまとめたものを3、 4か月ごとに別売りすればどうで しょう。一矢庫県・HASEMAK O(?歳)

付録ディスクを2枚組にするのは大冒険だ。2枚組にし、定価があがったMファンをみんな喜んでくれるかな? それに、CGコンテストの作品を切り離してしまうのはさみしい。みんなそろった付録ディスクが楽しいのだ。

●Mファンの付録ディスクはひとことでいうと「本誌の補助目的プログラム、データの寄せ集めにタイトルとメニューを付け加えたもの」である。これではいつまでたっても付録ディスクの地位向上(?)は望めない。もっと付録ディスクの「ディスク」という特性をいかした、極端なことをいえば「本誌なんかなくてもいい」ディスクにしてほしいと思う。=神奈川県・長野誠(15歳)

えっ、付録ディスクの地位向上? そんなことまでいいだすとねえ。 べつに「本誌の補助目的」の立場で いいのでは。本誌と付録ディスク の調和を活かしたMファンがいい と思う。

●今のMファンはテープユーザーのことを考えていない。長いプログラムリストは載せていないし、付録ディスクにはテープユーザーにできないゲームは入っているし ……。ディスクユーザーのほうが多いというのもわかります。それでもテープユーザーはいるし、これでは付録ディスクがほしくないのに買う人がかわいそうです。だから、付録ディスクを別売りにし

て、本にプログラムリストの解説 をのせて。=兵庫県・ディスクユー ザー(16歳)

やはり今回もきてしまった、テープユーザー擁護の意見。その方式ももちろん考えたが、それではコスト的にMファンそのものか成り立たなくなってしまうのだ。

ただ、どういうわけか、こういう意見の主は、ディスクユーザーが多い。本物のテープユーザーの意見はあまり来ない。なぜだろう。

テープユーザーといえば、こんなホロリとするような意見もある 今はテープユーザーだが、近い将 来ディスクユーザーになる子定の ライトウイング14クンからの手紙。

●ボクはMSX1・RAM32Kの テープユーザーです。従って付録 ディスクで遊んだことはありませ ん。でも、以前はたまにしか購入 しなかったMファンを、付録ディ スクが付いて以来、定期講読する ようになりました。というのは確 かに12月号の波路出右酢之介氏の ように付録ディスクをホコリのよ うに思っている方もいるわけです が、ボクにとっては違うからです。 ボクにとっての付録ディスクは(ち ょっといい過ぎかもしれませんが) 未来の希望なのです。編集部の意 見にもありましたが、これから夕 ーボRを買ったときの楽しみにと っておく。まさにそれなのです。 受験が終わって、バイトして、タ ーボRを購入し、たまりにたまっ た付録ディスクで一気に遊ぶつも りです。=岡山県・ライトウイング

ということは、ライトウイング 14クンのところには、未使用の付 録ディスクが今月号で13枚もたまっているわけだ。見事、大学に合 格してはやく付録ディスクで遊ぶ 日々がくることを願っている。

14(17歳)

次は、以前はテープユーザーだったが、今はディスクユーザーになったファンダム常連TPM、C Oクン(以前、「大作ここに完成、近日発売!」のテーマで紹介した 『DELVINDUS』は今月掲載)の テープユーザーに対する呼びかけ と、今のディスクユーザーのアマ チュアプログラマに対するちょっ とした批判を含んでいる意見。 T PM、COクンの意見はいつも厳

●残念ですが、プログラムのレベ ルが下がっていると思います。デ ィスクだとどんどん作ってファイ ルにしておけばいいのだから、遅 くなければ短くしたりする必要は ないでしょう。しかーし、短くす るのだって、楽しみのうちのはず。 さらに、短くしようとする過程で、 「本当にこの部分は必要なのか」と 何度も考えて、そうして洗練され ていったように思います。天才に 制限は必要ない。だが、天才でな いと自覚しているなら制限を設け ないとダラダラするのです。テー プユーザーなら判るでしょう。し いたげられたテープユーザーよ立 ち上がれ! もはやディスクユー ザーとなったわたしでもテープ精 神はある。待っているぞっ!=東 京都 • TPM.CO(25歳)

プログラムのレベルがあがっているか、さがっているか、人によって感じ方はさまざまだ。最近、レベルが高くて……という意見もよく聞く。これを読んでいるキミはどう感じているだろうか。

それにしても、いつまでもテープユーザーのことを忘れないという気持ちは、りっぱだと思う。たしかに、アマチェアプログラマの精神は、掲載されたリストを打ちこみ、テープにセーブするという「制限」のなかでつちかわれてきた。のはまちがいない。テープユーザーに対しては、現時点では不要なディスクを押しつけている格好のMファンが、こういうのもなんだけど、がんばれテープユーザー、がんばれアマチェアプログラマ。

来年もこのテーマでやりたいと 思っている。そのときは、RPGの 主人公みたいな付録ディスクはも っと成長しているだろう。 (ち)

楽評:よっちゃん

アシスタントといっしょに選考しているとき、 ゲームミュージックなのかオリジナルなのか わからなくて困ることがあるのだが、いやだ いじょうぶ。まわりのMファンやテクノポリ

スのアルバイターたちに尋ね ると、ほぼ10秒以内に正確な 答えが返ってくるのであった。 プーバー付け子のかの表示。 参照



「香港空手組」のライブも聴いてみたい オリジナル ダイナミック侍 ●博士と王様 岐阜・17歳

今回、いちばん気に入ってるのが、この作 品。内容もかなり変わっているけれど、曲の 題が凄いです。イントロでどうなるのかな? と思ったところでリズムが入り、スピード感 があるというか、せわしないノリに背中をつ つかれるよう。突然のブレークや、チャイナ 風フレーズ、「スポッ」という効果音など、構 成もうまくできている。ちなみに、作者は「香 港空手組」という打ち込みバンドでライブも やっているそうです。ふむふむ。

DYNAMIC .FMX

```
DYNAMIC SAMURAI
_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR5000
50 DEFSTRA-H.O-Z:DEFINTI-N:SOUND7.&B1001
 11:SOUND6.0:DIMA(9)
:B1="DEBCAGFBEDCFAGEEAGAGABDFCEBFDAAB
98 C="GR16>C<AG8F8":CØ=C+"GR8.R4":C1=C+C
:D="FR16>G<FD8C8":DØ=D+"DR8.R4":D1=D+D:D
 2="R2"+D:D3="DR8.R4"+D
 100 '----- ATTACK1(FM)
110 G="B!H16B!16B!16B!H!16":GG=G+"B!M!S8
 R8"+G:G0=GG+"B!M!S8B!MS8":G1=GG+"BM!16BM
 !16B!M16B!M!16"
128 G="B!8R8BM!S8R16B!16B!8B!8":G2=G+"B!
 M!S4":G3=G+"B!M!S16R16BM!S16BM!S16":G5=G
 130 G4="R2.S!H!4"
             - ATTACK2(PSG)
 158 P="S0M800C8CCM5000C8M200CCC080C8CC":
P0=P+"M5000C8C8":P1=P+"M5000CCCC"

168 PP="S0R4M5000C8R8R4":P2=PP+"C8R8":P3
 170 P4="R2S15M3000C2"
178 '- PLAYS THE LITTLE MELODY
190 T="1150":PLAY#2.T.T.T.T.T.T.T.T.
200 PLAY#2."a25V1507L64","a6V1206L16","a
5V1205L16","a0V303L32","a6V402L32","V2aA
```

```
210 FORI=1T015STEP2

220 PLAY#2,"","","","V=I;"+B0,"V=I;"+B1,
"","":NEXT:PLAY#2,"R1"
230 FORI=0TO3.
        PLAY#2, A(0), "", "", "", G4, P4: NEXT
       FORT-STOT
       PLAY#2,A(0),"","","",G2,P2:NEXT
PLAY#2,A(0),"","","",G5,P5
268
280 PLAY#2.A(1),C0,D0,"","",G3,P3
        FORL=1TO3
300 FORK=0T01:FORI=0T06
       J=INT(RND(1)*7)
PLAY#2,A(0),"","","V3"+B0,"V4"+B0,G0
310
320
330 PLAY#2,A(J),"","",B1,B1,G1,P1:NEXT
340 PLAY#2,A(0),"","",B0,B0,G0,P0
350 PLAY#2,A(1),"","","","","","R1":NEXT
        FORI = ØTO1
360
       PLAY#2."".C0.D0,"","",G4.P4
PLAY#2."".C0.D0,"","".G4.P4
PLAY#2."".C1.D1,"","",""
PLAY#2."".C0.D0,"","",G4.P4:NEXT
390
400
       N L GOTO 420,470,560
PLAY#2,"",00,D0,"","","02,P2
PLAY#2,"",00,D0,"","",02,P2
PLAY#2,"",00,D0,"","",02,P2
PLAY#2,A(5),"","","","",",",G3,P3
420
460
        GOTO 680
        FORJ=0T03:FORI=0T02
PLAY#2."","","","",G5,P5:NEXT
PLAY#2,"",D0,C0,"","",G3,P3:NEXT
       PLAY#2,"".C0,D2,"","",G2,P2
PLAY#2,"".C0,D3,"","",G2,P2
PLAY#2,"".C1,D3,"","",G2,P2
PLAY#2,"".C1,D3,"","",G2,P2
PLAY#2,"".C0,D0,"","",G3,P3;NEXT
510
530
        FORI = 0TO1: J=INT(RND(1) +7)
        PLAY#2.A(1).C0.D0.B0.B0.""."":NEXT
PLAY#2.A(1).C1.D1.B1.B1."",""
PLAY#2."".C0.D0.B0.B0."".""
570
590
        PLAY#2,A(3),C0,D2,B0,B0,"",""
PLAY#2,A(6),C0,D3,B0,B0,"",""
600
        PLAY#2,A(1),C1,D3,B1,B1,"",
PLAY#2,"",C0,D0,B0,B0,"",""
620
630
        PLAY#2,A(4),C0,D2,B0,B0,"",""
        PLAY#2,A(2),C0,D3,B0,B0,"",""
        PLAY#2,A(1),C1.D3,B1.B1,"","
PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4
668
ASS NEXT L
```

首尾一貫した、明快で押しの強い作品 オリジナル OUTLAW ●ニジンスキー平野 北海道・18歳

格闘もののアクションゲームをイメージし て作った、というこの曲。勢いは抜群にある なあ。ドラムなどはコンピュータならではの 叩きっぱなしのパターン。イケイケです。途 中からは手抜きですが、まあリストも短いし、 いいんじゃないでしょか。使っている音色も、 ほとんどがシンセ・ブラス系のいわゆるウル サイ音ばかり。首尾一貫している。こういう 明快で押しの強い作品というのも、若者らし くていいものですね(?)。

```
10 CLEAR2000:_MUSIC(1.0.2.2.2)
28 DIM A%(15):FOR I=0 TO 15:READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXTI
   _VOICE COPY(A%, 863):_VOICE(863)
40 DATA 0.0.0.0.000.0008.0.0.0030.5FF8.
0.0.0030.05FF.0.0
50 TS="T150":PLAY#2,TS,TS,TS,TS:SOUND
6.2:SOUND7.49
60 PLAY#2,"V1406@6306","V1206@2404","V15
03@63","V15","S10M500"
70 POKESHEA2C.20 POKESHEA4C.20 POKESHEA6
90 .
100 CZ$="L16C8>C<CE-8E-F8F8FG<G>8-8":CØ$
=CZS+CZS
110 D0$="BH4MS4BH8.BH16MS4BH8.BH16MS4BH3
28H32BH8BH16MS4":E0$="S10M800L16C8CCM300
@C8M8@@CCC8R16CM3@@@C8M8@@CCC8R16CM3@@@C
8M800CCC32C32C8CM3000C8M800CC'
148 C15="L16E-8>E-<E-G8GA-8A-8A-B-<B->>D
8(E-8)E-(E-G8GA-8A-8A-B-(B-)G8
158 D25="BH4MS4BH8.BH16MS4BH8.BH16MS4BH3
2BH32BH8BH16MS8MS16MS16":E2$="S18M808L16
C8CCM3000C8M800CCC8R16CM3080C8M800CCC8R1
6CM3000C8M800CCC32C32C8CM3000C8CC
160 A3$="L16CDE-FGFE-DC8. (G8.B-8)CDE-FGF
E-DC8(GB-8(B-)B8)"
170 A4$="L16CDE-FGA-GFE-8.C8.D8CDE-FGA-G
FF-BDCB(CB-B)
188 C5$="L16C8>C<<G8GB-8>C8>C<<G8GB-8>C8
>C<<G8GB-8>C8>C<E-8E-D8":C6$="L16C<C>>C<
```

8>CC>C(E-(E-)E-D8" 198 D5\$="BH4BH4BH4MS4BH4BH4BH4MS8MS16MS1 :E5\$="S18M888L16C8CCC8CCC8CCM3888C8M88 8CCC8CC8CC8CCM3889C8CC"
288 D6\$="BH32BH32R8.BH32BH32R8.BH32BH32R

8.MS8MS16MS16BH32BH32R8.BH32BH32R8.BH32B H32R8.MS32MS32MS16MS16MS16"
210 E6\$="S10M800L16C32C32CCCC32C32C3CCCC32 32CCCM3000C8CCM800C32C32CCCC32C32CCCC32

C32CCCM3000C32C32CCC 228 AX\$="L16CR8<GR8B-8>":A5\$=AX\$+AX\$+AX\$ +"CRBE-RBD8"

238 DAS="R1R2BH16MS16MS16BH16MS16MS16MS1 6MS16":EA\$="S10M800R1R2L16CM3000CCM800CM 3000CCCC

240 PLAY#2, ZZ\$, BØ\$, CØ\$, DØ\$, EØ\$ 250 PLAY#2.A0\$.B0\$.C0\$.D0\$.E0\$

15Y22,50Y23,220","SØL16" Notes' notes /-"

はよん。Orcです。 付録ディスクのFM音楽館がちょっ と変わりました。何曲でも聴きたいだ け聴けるようになっています。その代 わり、大メニューには戻れなくなって ますので注意してね。

それから、曲の途中でもスペースキ 一で中断する他に、エンドレスな曲も 3回繰り返した後、小メニューに戻る ようにしました。これには賛否両論あ ると思いますので意見をお待ちしてい ます。まだ実験段階なんです。

以上の変更にともない、少し、プログ ラムに細工をほどこしました。エンド レスで聴きたいって人は、もとのプロ グラムリストはこのページに掲載して いる通りですので、それを見ながらブ ログラムをもとに戻してくださいね。

では、作者のお便りです。 ■ダイナミック侍

博士と王様「10月上旬に名古屋のハー トランドで宇宙大というチームが主催 している「大の日」というライヴに出場 予定です。ちなみに私達のチーム名は

```
268 PLAY#2.AØ$.BØ$.CØ$,DØ$.EØ$
270 PLAY#2.A15.B15.C15.D05.E05
    PLAY#2, A2$, B0$, C0$, D2$, E2$
290 PLAY#2, A3$, BØ$, CØ$, DØ$, EØ$
388 PLAY#2, A4$, B1$, C1$, D0$, E0$
    PLAY#2, A3$, B0$, C0$, D0$, E0$
320 PLAY#2.A4$.B1$.C1$.D2$.E2$
330 PLAY#2.775.775.055.055.F55
348 PLAY#2.ZZ$.ZZ$.C6$.D6$.E6$
350 PLAY#2, ZZ$, C5$, C5$, D5$, E5$
368 PLAY#2,ZZ$,C5$,C6$,D6$,E6$
378 PLAY#2,A5$,C5$,C5$,D5$,E5$
380
    PLAY#2, A5$, C5$, C6$, D6$, E6$
    PLAY#7,77$,77$,C5$,77$,77$
    PLAY#2, ZZ$, ZZ$, C6$, DA$, EA$
410 GOTO 250
```

国歌風のイメージに高級感がある

ゲームミュージック EKONAMI ALL RIGHTS RESERVED. コナミ「ソリッドスネーク」

ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM

オリンピックを見てたせいで、毎日いろい ろな国の国歌を聞いたのだった。中国の国歌 がおもしろい。それぞれのお国がらと国歌の 印象がマッチしているかどうかは、やや謎も ありますが、少なくとも日本の国歌ほど基本 テンポがゆっくりでリズム感に乏しいものは ないだろうな。この作品はゲーム中の架空の 国の国歌なのですが、それにしても国歌風の イメージがちゃんとしていて、高級感がある のが良いですね。

ZANZIBER.FMX

```
18 ' ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM
30 _MUSIC(1,0,2,2,1):_TRANSPOSE(0)
40 CLEAR 1000:POKE &HFA3C,20:POKE &HFA5C
33,9394,96,0
80 A0$="T120L4V1505063"
90 A1$="DG2F#E.F#8G":A2$="A.L8BAGL4F#DD
180 A3$="B2AG.F#8G":A4$="AE3F#2G1"
120 88$="T128V13L405a63"
138 B1$="RD2DC.D8D":B2$="E.L8EEDL4D<AG>
140 B3$="D2DD.D8D":B4$="E<A3>D2D1"
168 C0$="T120V1303303L4"
170 C1$="AG2A>C2<8":C2$="A2GF#2D"
188 C3$="G2F#E2D":C4$="C&C3<A2G1"
200 D0$="T120V5Y23,0"
210 D$="BS24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S
24S24BS8BS8"
220 D1$="$4"+D$+D$:D2$=D$+D$
24524524524524524524524524524
250 E0$="T120$9M1600"
268 ES="L24CCCCCCCCCCCL8CC"
278 E1$="C4"+E$+E$:E2$=E$+E$
288 E4$="C32C8..C32C8..R12C32C4...L24CCC
ccccccccccccccccc
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

香港空手組です。頭の弱い人間の集合 体なのでこんな音しか出せません。こ れでも生活かけて一生懸命やってるん ですから。皆様是非一度お越しくださ

(へえ、ライヴに出るんだ。いっぺん聴

```
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F"
378 C="@@404L4Q2V15FFFF " : C1=
@@404L4Q2V15CCCC" : D1=D+D
```

いてみたいなぁ。: Oro)

EOUTLAW ニジンスキー平野「げぇ/ 遊びのつ もりで作ったこの曲が何故? かなり 手抜きしてるのに……。短いだけが長 所だと思ってたのに……。でも、確か に送った曲の中ではいちばんかっこい い(感じのする)曲ですね」

: C1=C+C : D="

ZANZIBERLAND NATIO-NAL ANTHEM

END-MAN「どうも、採用ありかとうございます。この曲、ゲーム中では

あまり聴かないと思いますが、なかな かいい曲だと思います。ところで、こ の曲、どんなプログラムだっけ? と 思ってディスクを探してみると……あ れっ? ない? そんな……。 という わけでおしまい」

```
388 PLAY#2, A05, B05, C05, D05, E05
310 PLAY#2, A1$, B1$, C1$, D1$, E1$
320 PLAY#2, A2$, B2$, C2$, D2$, E2$
340 PLAY#2, A4$, B4$, C4$, D4$, E4$
         不協和音気味のイカス「おまけ」
```

ゲームミュージック エニックス「ドラゴンクエストⅣ」

呪われし塔

谷口洋一 福井・23歳

これは投稿ディスクの中に「おまけ」として 入っていた作品なんだけど、メインになるも のより、よっぽどこちらのほうがおもしろか った。ドラクエIVの曲なんだけど、まんなか 付近のエコーがかかったような感じのきれい な部分以外は谷口くんのオリジナルといって も通用するような、やや不協和音気味で、そ れがなかなかイカス。ドラクエの有名な曲た ちより、よほどこの曲のほうがイカスと思う んだけどなあ……。

NOROWASI.FMX 歩付録ディスクには収録されていません。

```
28
          ト*ラコ*ンクェスト IV
40
50
          Cursed Towers
78
            (C) IIy77
      さっきょくしゃ すき*ヤまこういち
100
138 CLEAR 9988
     _MUSIC(0.0.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1)
150 DEFSTR A.B.C.D.E.F.G.H.I.J.T
170 DIM A%(15
180 FOR Z=0 TO 15
190 READ AS : A%(Z)=VAL("&H"+A$) : NEXT
    _VOICE COPY (A%. 863)
200
228 DATA 0000.0000.0000.0000
    DATA 9888,8888,8888,8888
248 DATA 1F82,1AB4,8888,8888
250
    DATA 0604.4A90.0000.0000
288 A8="03606L16V15D<B-R16G-DR16<B-G- R1
6AFR16D- R16A-8"
298 BØ="03605L16V15AFR16D-<AR16FD-R16EC
R16(A-R16F8"
300 C0="@0405L16V15F+DR16BF+R16D<BR16>D<
BR16(G-R16>D-"
310 D0=A0 : E0=B0 : F0=C0
320 G0="04804L16V15R2R16AFR16D-R16A-8" :
H0="04804L16V15R2R16EC<R16A-R16>E8"
330 I0="@4804L16V15R2R16C+(AR16FR16)D-8"
   J#="S#M100006L4CCCC
350 A1="@3303L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG8F
   B1="06302L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
```

398 F1="@003R1R4L32V15CDEFGAB>CDEFGAB>C DEFGA 400 G1="00002R1R4L32V15CDEFGAB> CDEFGAB> CDEFGAB 420 4="200051 4V15RCECERER >BRCRERCE >BRCR" A2=A+A B="@005L4V15F(GBC&C8>F8(G8B8C>F8(G8 R2=R+R 448 C="a330308L16V13FGGF GR16FG R16FGR16 FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : C2=C+ 450 D="@630208L16V13FGGF GR16FG R16FGR16 FGBF&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : D2=D+ G2=G+G+G+G GFGFGFGF GFGFGFGF" : J2="S@M1@ 88L406CCCC CCCC CCCC CCCC" 500 518 A="@0005L8V15E4<F4A4<B4&B>>E<FA<B4>A >E" : A3=A+"05B4C4E4<F4&F>BCE<F4>BC"
528 B="00004V15L8B4C4E4<F4&F>BCE<F4>EB" B3=B+"05F4<G4B4C4&C>F<GBC4>F<G B->CR16<B->C8<B-&B->CC<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16FGFGR16FG ->cR16<B->c8

->c816<B->c8

->c8

->c8
 EDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDECK BA" I="@1405R4L32V15ABABABABABABABABABABAB ABABABABABABABABABABABABAGFE" : I3=I+" L32EFEFEFE EFEFEFE EFEFEFE EFEFEFEF FEFEFEF EFEFEFEF EFEFEFEF 590 A4="@3606Q8L8V15E Q4V12E V10E V9E V 8E V7E V6E V5E Q8V15E-Q4V12E-V18E-V9E-V8E-V7E-V6E-V5E-Q8" 600 B4="80505Q8L8V15B- Q4V12B- V18B- V9B V8B-V7B-V6B-V5B- Q8V15B-Q4V12B-V1@B-V9 V8B-V7B-V6B-V5B-Q8" 610 C4="@0505Q8L8V15D Q4V12D V10D V9D 628 D4="@0404Q8L8V15G Q4V12G V10G V9G V8G V7G V6G V5G Q8V15G-Q4V12G-V1@G-V9G-V8G-V7G-V6G-V5G-Q8" 630 E4="@040508L8V15F Q4V12F V10F V9F V8F V7F V6F V5F Q8V15E Q4V12E V10E V9E V8E V7E V6E V5E Q8" 648 F4="8360508L8V15E Q4V12E V18E V9E V8E V7E V6E V5E Q8V15E-Q4V12E-V18E-V9E-V8E-V7E-V6E-V5E-Q8" 658 G4="0000408L8V15D04V12B-V10DV9B-V8DV 7B-V6DV5B- 08V15C04V12B- V10CV9B-V8CV7B-V6CV5B-08" : H4="R1" : I4="R1" : J4="C4R 4R2" 670 A5="@3303L16V15FGGF GR16FG R16FGR16 FG8F&FGGF GR16FG R16FG8F" 688 B5="86302L16V15F6GF GR16FG R16FGR16 FG8F8FGGF GR16FG R16FG R16FGBF" 698 C="88405L402V15CCCC" : C5=C+C : D=' 80404L402V15AAAA" : D5=0+D @0404L4Q2V15AAAA": D5=D+D 788 E="@0004L16Q4V10A>C<A>C <A>C<A>C <A>C C<A>C <A>C<A>C" : E5=E+E : F="@0004L16V1 0FAFA FAFA FAFA FAFA" : F5=F+F : G5="R1"

388 E="@@@O4L16V1@FAFA FAFA FAFA FAFA" :

```
720 A="00005Q8L8V15F+4<G4B4C4&C>F+<GBC4>
                              A6=A+A
  738 B="8000508L8V15F4<G4B4C4&C>F<GBC4>F<
  6" : B6=8+8
748 C="@330308L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : C6=C+
  750 D="2630208L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : D6=D+
  760 E="@0405L402V15CCCC "
F="@0404L402V15AAAA" : F6
                                                                                              : F6=F+F+F+F :
                                                                                 : F6=F+F+F+F
  F="88404442V15AAAA" : F6=FFFFFFF
778 G="8880441604V18A>C(A>C (A>C (A>C (A>C
C(A>C (A>C(A>C) (A>C) : G6=G6+G6+G : H="888044
16V18FAFA FAFA FAFA" : H6=H+H+H+H :
    6V10FAFA FAFA FAFA FAFA": H6=H+H+H+H:
I="01403L8V12FR8FR8FR8FR8": I6=I+I+I+I
: J="80M2000L406CCCC": J6=J+J+J+J
  798 A="@@@O5L8V15E4<F4A4<B-4&B->>E<FA-<R
                          : A7=A+"05F+4<G4B4C4&C>F+<GBC4>F<
  888 B="8880518V15B4C4F4CF48F)8CFCF4)FR"
         B7=B+"05F4(G4B4C4&C)F(GBC4)F(G
  818 C7="a3303L16B->CC<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16<
  CR16<B->C8<B- FGGFGR16FGR16FGR16FG8F&FGG
FGR16FGR16FGR16FG8F*
  820 D7="@6302L16B->CC(B->CR16(B->CR16(B-
  >CR164B->C84B->CC4B->CR164B->CR164B->
CR164B->C84B-FGGFGR16FGR16FG8F&FGG
FGR16FGR16FGR16FG8F*
  830 E7="@0404Q2L4V15FFFF FFFF FFFF FFFF"
: F7="@0404Q2L4V15DDDD DDDD CCCC CCCC"
 "FR8FR8FR8FR8FR8FR8FR8FR8
 888 A="@@@OSL8V15C+4<D4F+4>C+4&C+<DF+>C+
 <D16F+16>C+<D>C+" : A8=A+"05E4<F4A4>E4&E
8<F8A8>E8 <F16A16>E8 <F8>E8"
 898 B="@0005L8V15C4<D4F4>C4&C<DF>C<D16F1
  6>C<D>C" : B8=B+"04L8B4C4E4B4&BCEBC16E16
 BCB"
  900 C8="@3304L16CDDCDR16CDR16CDR16CD8C&C
R16(B-)CR16(B-)C8(B-"
 918 D8="@6303L16CDDCDR16CDR16CDR16CD8C&C
 DDCDR16CDR16CDR16CD8C (B->CC(B->CR16(B-)
 CR16(B->CR16(B->C8(B-&B->CC(B->CR16(B->C
 R16(B->CR16(B->C8(B-"
928 E8="@0404L402E+E+E+E+ E+E+E+ DDDD
DDDD": F8="@0404L402CCC CCCC <BBBB BBB
938 G="@0005L16Q4CECE CECE CECE"
G8=G+G+"O4B->D(B->D (B->D(B->D (B->D(B->
D (B->D(B->D (B->D(B->D (B->D (B->D
 (B-)D (B-)D(B-)D"
 940 H="@0004L1604G>C(G>C(G>C(G>C(G>C
950 I8="@1404L8V14CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
 R8 (B-R8B-R8B-R8B-R8 B-R8B-R8B-R8B-R8"
968
 978 A9="03303L1608V14FGGFGR16FGR16FGR16F
G8F&FGGFGR16FGR16FGRF"
980 89="06302L1608V14FGGFGR16FGR16FGR16F
 G8F&FGGFGR16FGR16FG8F"
998 C9="a840402L4V15FFFF FFFF08" : D9="a
840402L4V15CCCC CCCC08" : E9="a080408V14
A4" : F9="a0800408V14F4" : G9="a080308V14
F4" : H9="R1" : I9=H9
1000 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -- 1010 -
 1030 AB="20004E-4>D4<B-4>A4&A8<E-8>D8(B-
```

```
1060 DC="RIR1" : JC="S@M30005L4CCCC CCC
1888 AC="@8804L16V14B+B+B+B+R16B+R8B+R8B
+R8B+8 >V15CCCGR16CR8CR8CR8C8
1898 BC="80004L16V14GGGGR16GR8GR8GR8G8 V
15A-A-A-A-R16A-R8A-R8A-R8A-8"
15EEEER16ER8ER8ER8E8"
1118 DC="R1R1" : JC="S8M388806L4CCCC CCC
1100 CC="@004L16V14DDDDR16DR8DR8DR8D8 V
1138 AD="@@@O4L16B+B+B+B+R16B+R8B+R8B+R8
    >CCCCR16CR8CR8CR8C8
1148 BD="@@@O4L16GGGGR16GR8GR8GR8G8 A-A-
A-A-R16A-R8A-R8A-R8A-8
1158 CD="@8004L16DDDDR16DR8DR8DR8D8 EEEE
R16ER8ER8ER8E8"
1168 DD="00004L16V15AAAAR16AR8AR8AR8A8 B
-B-B-R16B-R8B-R8B-R8B-8"
1178 ED="@0004L16V15CCCCR16CR8CR8CR8C8 D
-D-D-D-R16D-R8D-R8D-R8D-8"
1188 FD="@0003L16V13FFFFR16FR8FR8FR8F8 G
   G-G-R16G-R8G-R8G-R8G-8
1190 GD="20002L16V13FFFFR16FR8FR8F8F8 G
1200 HD="@0004L16V15CFCFR16CR8FR8CR8F8 D
-G-D-G-R16D-R8G-R8D-R8G-8"
1218 ID="@8805L16DDDDR16DR8DR8DR8D8 E-E-
F-F-R16F-R8F-R8F-R8F-8'
1230 T="T104"
1248 PLAY#2, T. T.
1250 _VOICE COPY (A%, 863)
1278 PLAY#2, A8, B8, C8, D8, E8, F8, G8, H8, I8, J
1280 PLAY#2.A1.B1.C1.D1.F1.F1.G1.H1.H1.I
1290 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2,J
 300 PLAY#2, A3, B3, C3, D3, E3, F3, G3, H3, I3, J
1310 PLAY#2, A4, B4, C4, D4, E4, F4, G4, H4, I4, J
1328 PLAY#2.A5.B5.C5.D5.E5.F5.G5.G5.G5.J
1330 PLAY#2, A6, B6, C6, D6, E6, F6, G6, H6, I6, J
1349 PLAY#2, A7, B7, C7, D7, E7, F7, G7, H7, I7, J
1358 PLAY#2.A8.B8.C8.D8.E8.F8.G8.H8.I8.J
1360 PLAY#2, A9, R9, C9, D9, F9, F9, G9, H9, T0, I
1370 PLAY#2, AA, BA, CA, CA, CA, CA, CA, CA, CA, LA
1388 PLAY#2.AB.BB.CB.CA.CA.CA.CA.CA.CA.J
1390 PLAY#2.AC.BC.CC.DC.DC.DC.DC.DC.DC.J
1400 PLAY#2, AD, BD, CD, DD, ED, FD, GD, HD, TD, J
```

リストも短いし、音色もなかなかじょうず ゲームミュージック ©MAMCO ALL RIGHTS RESERVED ナムコ「ドルアーガの塔」 ドルアーガの塔 ・ニジンスキー平野 北海道・19歳

ふふふ、なつかしのゲーム「ドルアーガの塔」のテーマミュージック。ついつい採用しそうになったところで、「いやいや、甘過ぎる」と思いなおして、ちょっとちゃんと聴いてみたが、リストも短いし、音色もなかなかじょうずに扱っているので、合格です。メロディ

の最後のところで転調が重なってどんどん高くなり、拍子も短くなったりするところがツボを押さえてますな。「ゼビウス」の次の作品なので、そうとう昔の話ですなあ。

```
DRUAGA .FMX
  挙付録ディスクには収録されていません。
  10 CLEAR2000:_MUSIC(0.0.3.2.2.2)
20 DIM A%(15):FOR I=0 TO 15:READ AS:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXTI
  30 VOICE COPY(A%.063): VOICE(063)
            DATA 0.0.0.0.000.0001.0.0.0030.3FFF.
  0,0,0030,076F,0,0
50 TS="T250R2.":PLAY#2,TS,TS,TS,TS,TS
  60 PLAY#2,"V1505a6306","V1303a6306","V15
  70 POKE&HFA3C, 20: POKE&HFA4C, 40: POKE&HFA5
        25: POKE&HFA7C . 25: POKE&HFA9C . 25
  98
  100 A0$="L8<B-4B-B-B-B-B->CDC4<B->F1&FE-
  FGF8R4B-2AB-AFDC1.
  118 BØ$="L48-.F.8-.F.8-.F.8-.>G.F.G.F.(B
  -.>C.C.(A.F."
128 C@S="L8DDDE-R4DDDE-R4DDDE-R4FR4B-R4A
 R4B-R4AR4FR4E-R4E-R4FR4FR4".D0$="L8B-B-B-
->CR4<B-B-B->CR4<B-B-B->CR4DR4GR4FR4GR4F
R4DR4CR4<GR4AGAGR8F"
 R4DR4CR4<GR4AGAGRBF"
138 A13="L84K8BBBB>C+D+C+4<B>F+1&F+6+F+
EF+R4G+F+EF+R8ED+<BG+>C+2.<B4R8>DR8D"
148 B15="L4B.F+.B.F+.B.F+.B.S+.B.F+.B.S+.F+.G+.F+.G+.F+.CB.CF+.CB.CF+.CB.F+.CB.CF+.CB.F+.CB.CF+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.F+.CB.
  R4BR4A+R4BR4A+R4F+R4A+R4A+G+A+D+R4":D15=
  "L8BBB>C+R4<BBB>C+R4<BBB>C+R4D+R4G+R4F+R
 4G+R4F+R4D+R4F+R4<A+G+A+BR4"
  160 A2$="L8E2.&EDEGF+DGF+DE4.FR8FG2FGB-A
170 M25- LOB2.3EDEGF+DGF+DEF+DF4.FR6FG2FGB-A
FB-AFFG2.F4."
170 B25="LBR4.>E4EEDEGF+DBAGA4.R4.F4FGFG
B-AF>DDC8B->C2.C<AFC"
180 C25="LBR1.>>GF+DE4.R1.B-AFG2.<<":D25
 ="L8R1.>>DD<B->C+4.R1.FFDE2.<<FR4"

198 A3$="L8D-D-D-D-R8D-D-E-FE-4D-A-1&A-B
   A-G-A-R4B-A-G-A-4G-FD-(B-)E-2.D-R4"
200 B3$="L4>D-.<A-.>D-.<A-.>D-.A-.>D-.B-.A-.B-.A-.D-.E-.<L8A-A-A->D-4.<FFF"
210 C3$="L8FFFG-R4FFFG-R4FFFG-R4A-R4>D-R
4CR4D-R4CR4<A-R4B-R4A-G-A-FR4AFC": D35="L
8>D-D-D-E-R4D-D-D-E-R4D-D-D-E-R4FR4B-R4A
-R4B-R4A-R4FR4G-R4<A-G-A->D-R4FC<A"
228 PLAY#2.A0$,B0$,C0$.D0$
```

"馬走り"のドラムパターンがなかなか

PLAY#2, A15, B15, C15, D15

PLAY#2.A3\$.B3\$.C3\$.D3\$

240 PLAY#2,A2\$,B2\$,C2\$,D2\$ 250 PLAY#2,A0\$,B0\$,C0\$,D0\$

オリジナル

270 GOTO 220

DOOM

もとき 静岡・17歳

暗い運命を予感させるような不気味な感じの音楽。作者自身が「馬が走っているような」といってるドラムのパターンがなかなか良い。コメントを見ると、いろいろメロディやコードのことで試行錯誤しているのだけど、まあ向き不向きがあるとはいえ、いろいろ本を読んだりして知識を身につけておくのは悪くはない。そのうち役に立ちます。

■呪われし塔

谷口洋一「はじめまして、谷口洋一といいます。採用されて、とてもうれしく思っています。はじめは、スコアどおりに打ちこんで、ものたりなかったからつけたして、この曲ができました。

1848 BB="@0104B2C2E2<F2&F4B4>>C4<<B-4&B-

1858 CB="04805R1.V15F+4<G4B4C4&C8>F+8<G8 B8C4>F+8<G8&G8C8G8>F+8" : JB="R1R1R1R1R1"

> いかがなもんでしょ。これからもMS Xで曲を作りつづけます」

1418 GOTO 1278

■ドルアーガの塔

ニジンスキー平野「じつは結構自信がありました。こういった懐かしくて素朴な作品は、人気があるんじゃないだ

ろうかと思ってました。しかもプログ ラムだって短いし、9音使ってるし、 自分でも気に入ってる作品の1つで す」

MDOOM

もとき「採用ありがとうございます。初

めて灰色の封筒をいただき、感激しています。これからも、もっと勉強して 投稿し続けるつもりです。最後にRE M文が間違っていてすみません」

■「日本陸軍」MSXカラオケ 皇国男児「採用ですか? うれしいな DOOM .FMX

10 '- TITLE: DOOM 20 '- COMPOSED BY \$2\$ 92/06/29 -30 CLEAR2999: MUSIC(1,,2,1,1,1,1): DEFSTR A-Y: POKE&HFA3C, 38: POKE&HFA6C, 38: SOUND7, 1 77:SOUND6.0 40 '— Ch 1&2&3 — 50 A0="OT200V15053" 58 Ag="OT20V15a55" 60 A1="0+1Uc.D+.F+" 78 A2="0+1Uc.D+.A" 88 A3=">C1aW1" 98 A4="E.C..G+>C..G+.EG+.C1&C8EG+" 100 A5="B.G.D+G.D+<G.B1aW1>> 110 A6="B.G.D+G.B.>D+B1aW1" 128 X="CEGB-GECEGBGECEG+>C<G+E":A7="@140 61 16" + X + X + X + X 130 BØ="05T200V15@0" 140 '- Ch 4 150 Cg="T200V13a16O3L8CF+>CF+>CF+>C4" 160 C1="0480L1D+&D+" 170 C3="@1606L8AD+<AD+>D+AD+<AD+<AD+<AD+ <AD+<A" 188 X="06E>CG+C<E<G+C<E":C4=X+X+X+"<G+CG +>E>CG+>E>C"
190 X="06G>D+BD+<G<BD+<G":C5=X+X+X+"<BD+ B>G>D+B>G>D+"
200 C6=X+" < BD+B>G>D+B>G>D+G1aW1" 210 C7="8603C1.aW1aW1aW1a1606L8C<F+C<F+C <F+C4" 230 D0="T200V1301603R16L8D+A>D+A>D+A>D+8 240 D1="@480L1A&A" 250 D3="a1606L8R16F+C<F+A>F+F+C<F+C<F+C< F+C<F+C<F+C 260 X="06G+>EE(G+(C(E(G+C":D4="R16"+X+X+ X+" (EE)CG+)E16" 270 X="06B)GG(BKD+(G(BD":D5="R16"+X+X+X+ "(GG)D+B)G(D+B)G16" 280 D6="R16"+X+"(GG)D+B)G)D+B)G16D+1aW1" 290 D7="8603C1.aw1aw1aW1a16R1606L8D+<AD+ 388 '-- Ch 6 310 E1="03T280012V15L8CD+F+CC+DC2." 320 E2=E1 330 E4="LC.C.CC.C.CL8CEGG+CEC(G+ECEG+)CE 348 E5="L<B.B.8B.8B.L8B>D+GD+GB>D+<D+GD+GB>D+< 350 E6="L(B.B.BB.B.B16A16G1@W1" 370 X="816S816S816S816":R0="V7@A8T200"+X +X+X+"SB!H!16SB!H!16V7 R4V15Y24,258M16Y2 4,288M16Y24,158M16Y24,188M16Y24,198V7" 380 X="S!B16B16M!8":R1=X+X+X+X+X+X+X+X 390 R2=X+X+X+X+X+X+X+"B16M!16M!16" 400 X="B16B16S16B16":X=X+X:R4="V15"+X+X+ X+X+X+X+X+"SH16SH16SM16SM16MHC16MH16MBC1 6MB16" 410 R5="V15"+X+X+X+X+"MS8MS8MS8MS8MS8MS8MS8 MS8MS8SH16SH16SH16SH16MS16MS16MS16MS16MH 16MH16MH16MH16MB16MB16MB16MB16" 420 X="S32S32S32S32S32":X="V0"+X+"V4"+X+"V8 "+X+"V12"+X:R6="V1588S8B8S8B8S8B8S8MS8MS 8MS8MS8SH16SH16MS16MS16MH16MH16MB16MB16M C1"+X+X 430 X="M8M8M8":X=X+X+X:R7="V15"+X+X+X+"M 8M16MS16MS16MS16" 448 X="M16B!16R8H16B!16R8":RQ=X+X+X+"M16 B!8B!16H16S!B!16S!B!16" 478 P2=x+x+x+x+x+x+x+x+"R16C16C16" 488 x="V11R8C8":x=x+x:p4=x+x+x+x+x+x+x+x+" \$M599L16CCCCCCC" 498 P5=x+x+x+x+x+"L16CR16CR16CR16CR16CR16CR 16M599L16CCCCCCCM19999C1" - Play 520 PLAY#2, A0, B0, C0, D0, E0, R0, P0 530 FORZ=0T01 PLAY#2, A1. A1. C1. D1. E1, R1, P1 550 PLAY#2.A1.A1.C1.D1.E1.R1.P 560 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E2,R2,P2 578 PLAY#2 . A3 . A3 . C3 . D3 : NEXT

588 PLAY#2,A4,A4.C4,D4,E4,R4,P4
598 PLAY#2,A5,A5,C5,D5,E5,R5,P5
688 PLAY#2,A6,A4,C4,D4,E4,R4,P4
618 PLAY#2,A6,A6,C6,D6,E6,R6,P6
620 PLAY#2,A7,"",C7,D7,"",R7
638 R8=LEFT\$(R8,78)
640 GOTO528
658 '- NASUBI KARI GAISHA Co.,Ltd.(クソ)

「軍歌バー」向けの強力なコンセプト

「軍歌カラオケ 作詞・大和田建樹 作曲・深沢登代吉

画面に歌詞を表示し、歌っているところをなぞっていくカラオケ仕様の作品。しかも、歌の内容は軍歌という、強力なコンセプトです。ちなみに、現在もあるかどうかは知らないけれど、飲み屋には「軍歌バー」というジャンルがあって、昔の戦友たちが集まって軍歌を歌いまくるのだそうです。

RIKUGUN .FMX

20 _KANJI:WIDTH32:COLOR15,1,1:_PALETTE: CLS:_PALETTE(2.0.0.0):FORI=3T07:_PALETTE(1.4.4.4):NEXT:_PALETTE(14.5.3.3):RESTOR F288 30 FORI=1T04:FORJ=0T013:LOCATEJ*2+1,I*2: PRINT" "+MID\$("日本陸軍",I*2-1,2):NEXT: NEXT:FORI=0TO6:_PALETTE(1,I¥6,I¥2,I¥3):F ORJ=0TO20:NEXT:NEXT 50 _MUSIC(1.0.1.1.1.1.1.1) VOICE(043,024,06,048,012,033) DIMAS(11), B\$(11).C\$(11), D\$(11)
T\$="T110V110804": PLAY#2, T\$, T\$, T\$, T\$.T \$.T\$,"T110V90A15" 90 AS="L12 CCC<GGG>CCCE6EDDDE6DCR6CR6"
100 BS="L12 G6GGGGGGGGGGDDE6DCR6CR6" HÓBSH12BCSH14BCSH14BSH6BSH12BCSH14BS HÓBSH12BCSH14BCSM14BCSHM14" 120 xs="T13@Cóc<Gó6>CóCEÓEDÓDEÓDCDCEÓER2 CÓCCGÓ6>CÓCEÓEDÓDEÓDC2" 130 ys="T13@R1R1CDCEÓEC6C<GóG>CóCEÓEDÓDE 6DC2" CS="BSH6BSH12BCSH!4BSH6BSH12BCSH!4BS 140 Z\$="T130C6C<G6G>C6CE6ED6DE6DR2CDCE6E C6C(G6G)C6CE6ED6DE6DC2"
150 R\$="T130BSH6BSH12BCSH!4BSH6BSH12BCSH! 4B\$12B\$12B\$12B\$HC!6B\$H12C\$12\$12\$12\$12\$!24\$! 24\$!24\$!24\$!24\$!24\$!24\$\$12\$12\$12\$!24\$!24\$!24 S!24S!24S!24SC!6SH12SC!6SH12SBHC!6SBM12S BHC!6S12S12S12S12SCH6SBH12BSH!4BSHMC!4 160 FORI=0T011: READAS(I) . BS(I) . CS(I) . DS 180 PLAY#2,"", AS, AS, "", BS, "", CS 190 FORQ=0T04: READAS: COLOR14: FORI=1T04:L OCATE25, I-1: PRINTMID\$ (A\$, I+2-1,2): NEXT: R =Q+11:T=0*5+110:Y=10+Q¥2 200 FORW=0T05:READA\$:COLORQ+3:FORI=0TOLE N(A\$)\\2:LOCATE23-W\4.I+3:PRINTMID\$(A\$,I+ 2+1.2):NEXT 210 PLAY#2,A\$(W#2),B\$(W#2),B\$(W#2),C\$(W# 2), C\$(W+2), A\$(W+2), D\$(W+2): FORZ=@T,0200:N EXT

220 READAS: FORI=#TOLEN(AS) #2:LOCATE21-W#

4,1+5:PRINTMIDS(AS,1+2+1,2):NEXT 230 PLAY#2,AS(W*2+1),BS(W*2+1),BS(W*2+1),

C\$(W#2+1),C\$(W#2+1),A\$(W#2+1),D\$(W#2+1):

240 IFW=5THEN_PALETTE(Q+3,1,3,2):NEXT:NE

250 FORI=5TO2STEP-1:_PALETTE(14.I.3.I¥2+
1):FORJ=0TO20:NEXT:NEXT:_PALETTE(14.I.3. 260 COLOR15:PLAY#2,Z\$,Y\$,X\$,Z\$,Y\$,X\$,R\$: FORI=0T07:LOCATE12,I+3:PRINTMID\$("作作曲 詞 次 大沢 和登 樹", I*8+1,8):NEXT 確吉 田代 270 IFSTRIG(0) THENENDELSE270 280 DATA L12 V=R;T=T;CR12CCR12EGR12GAR12 290 DATA L12 V=Y;T=T;G6GG6G>C6CC6C 300 DATA L12 V=R;T=T;CR12CCR12EGR12GAR12 310 DATA T=T:SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6S BH12SBH6SBH12 ER12EER12CD4R4 320 DATA 330 DATA <G6GG6GB4R4 ER12EER12CD6<GGAB> 340 DATA SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12 350 DATA 350 DATA SBH12SBH12SBH12 T40 DATA CR12C<GR12G>CR12CER12E 370 DATA GGGE6EGGG>C6C CR12C(GR12G)CR12CER12E SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12 380 DATA 390 DATA SBH6SBH12 400 DATA DRIZDERIZDEARA < B6BB6BG4R4 410 DATA 420 DATA DR12DER12DC6<GGA>C SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12 438 DATA SBH12SBH12SBH12 DR12DDR12DDR12DER12P 440 DATA 450 DATA B6BB6BB6B>C6<B DR12DDR12DDR12DER12D 460 DATA SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12 SBH6SBH12 CR12CDR12C A4R4 480 DATA A6AG6GG4R4 CR12CDR12C<A6>DC6<A 490 DATA 500 DATA 510 DATA SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12 SBH12SBH12SBH12 GR12GER12EGR12GAR12A 520 DATA 530 DATA E6EC6CC6CF6F GR12GER12EGR12GAR12A 540 DATA SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12 550 DATA SBH6SBH12 >CR12CDR12DE4R4 560 DATA A6AA6A>C4R4 >CR12CDR12DE6<AA>CE SAR DATA SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12 590 DATA SBH12SBH12SBH12 DR12DDR12DDR12DGR12E 600 DATA 618 DATA 628 DATA SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB 630 DATA H12SHBC6SBH12 ER12CCR12ED4R4 640 DATA C6<AA6>C<B4R4 ER12CCR12ED6<GGAB> 650 DATA 660 DATA SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB 670 DATA H12SHBC6SBH12 CR12C(GR12G)CR12CFR12E 680 DATA G6GE6EG6GA6A CR12C<GR12G>CR12CER12E 690 DATA SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12 710 DATA SBH6SBH12 DR12DER12DC4R4 720 DATA 730 DATA A6A>C6<AG4R4 DR12DER12DC6<GGAB> 740 DATA SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB H12SHBC6SBH12 760 DATA ▽出陣△・天に代わりて、不義を討 ル平原の、地界は、成つに当たらぬ、方も無く、 その青天地に、轟けり 800 DATA ▽歩兵△、一斉射撃の、砲先に、敵の 気力を、怯ませて、鉄条網も、物かはと、躍り越 えたる、髪上に、立てし誉の、日章旗、皆我が歩 兵の、働きぞ

Notes' notes /-"

あ。この曲は祖父が教えてくれた軍歌で、カラオケになかったので作った作品です。プログラムは本当にたいしたことはしていないのですが、このシテムは自由に使われてよろしいです。 軍歌に共鳴してくれる人がもしいたら 秋田市卸町5-16-1 江口倫樹まで」 ■付録ディスク BGM・Magical Dream

XTELSENEXT

FORZ=ØTO150:NEXT

なると「ID年ほど前に買ったカセット テープに「魔法少女ララベル(だったか な…)」というアニメの主題歌が入って いて、僕はその曲のコード進行が気に入ってしまったので、それを参考にしなから作ったものがこの曲です。コード進行はほとんどパクリに等しいといってもいい曲になってしまいました。ちなみに僕は、そのアニメ自体はまっ

たく見たことがなかったりします」 今月は、いろいろな事情で、FM音 楽館人気ベスト3の情報はお休みです。 来月、まとめてお届けします、はい☆ Oroでした。はいび~ん。



インタラナンタラとはなにか?

前々から、その気配はあったのだが、ル ドルフ・ボールの一件以来、ぼくたちはオ ランダのMSX-ENGINE誌と徐々に コミュニケーションできるようになった。 internationalizationである。

「え、インタラナンタラってなんですか」 と新潟県出身のおさだがぼくにいった。 彼は、元プログラマで、DOSのきいた顔 をしているが、19歳だ。ある日、まだ明る いうちにそわそわして早く帰ろうとするの で、怪しんでそのわけを聞いたら「寮の風呂 当番なんです」と答えた。さびしい。 「インタラナンタラって、なんですか?」

日本海の荒海を見て育つと、押しが強く なるのだろうか。彼は、まったく気後れす ることなく、おなじ質問をくりかえした。 「インタナショナライゼーション」 「え、なんですか、それ」 「国際化だ……ったと思うけど」 ぼくは九州の静かな港町門司で育ったせいか、たとえバカでも確信を持って生きている人間に弱い。

「そんな英語、ありましたっけ」

おさだは、やおら辞書を取り出すと、あ 行を調べはじめた。こ、こいつ、国語辞典 で調べてる。「ほら、やっぱりない」

このページは、オランダのMSXユーザーと仲良くすることを当面の目的として、ゆくゆくは世界中のウォームハートなMS Xユーザーたちとコミュニケーションするためのページである。決まっているのはそのくらいで、そのうちなんとかなるだろう。この続きは、もっと国際的な122ページで。(コルサコフ)

【追記】「おさだ」に関する記述は、出身と素 姓以外はかなり作り話です。あまり本気に しないでください。おさだにかわります。



さてさて、今回から(おそらく不定期)連載となる国際化計画ですが、ゆくゆくは、海外に取材をかねて出かけて、パリのシャンゼリゼ通りとか、オランダの風車の前とかで、意味もなく現地の人と「ねこパレー」や「ボンくら」をする、なんてのが実現したらいいですねえ、などとノンキなことをいっていますが、今回の企画では、自分の英

語力のなさを痛感させられます。

現在のところ、具体的にナニをするのかなどは、いっさい決まっていませんので、みなさんの「秋葉原を歩いていたら外国の人がMSXを買って行きました」ていどの身近な国際情報を編集部の「国際化係」までください。でも、ホントは、もっとグローバルな情報がほしいです。 (おさだ)

ノルウェー原産フリーウェアはベルディ・ブラ /

ベルディ・ブラ (beldig bra)とは、ノルウェー語で、「すごくいい、素晴らしい!」という意味の言葉だ。ちなみに、英語では「very good」となる。

ある日、国際戦略担当とは名ばかりに、 毎日大戦略漬けの日々を送る私(おさだ) のところに、「国際化係御中」とかかれた封 筒が愛知県の岡本憲昌さんから届いた。

さっそく開けてみると、なんと、「ノルウェーのフリーウエアを入手しました」との

こと。さっそく立ち上げてみたが、ドキュメント (説明書みたいなもの)が全部ノルウェー語/ が一ん、とおもったら、英語のものもあった。ふーっ、よかった。いや、ほんとによかったのか?

その後、数週間にわたり、この英語のドキュメントの謎を必死で解きあかし、なんとか動かしたものが下の3つのソフトだ。 EASYは、MSXViewによく似たアイコン方式のファイル管理ソール。ハードディ スクにインストールすると、かなり軽快な 操作感覚で、便利なツールだ。

つぎのSuper DOSも、これまたファイル 管理ソフト。こちらはアイコン式ではなく、 98のFD、MSXならAEG(6月号パソ天で 紹介)によく似ている。

最後のDISK VIEWは、その名のとおり ディスクの中身が見えてしまうソフト。実 行すると、ディスクの中身が16進数と、そ の16進数に対応するキャラクタで表示さ れ、それを直接書きかえることもできる。 ゲームの改造に威力を発揮するかも?

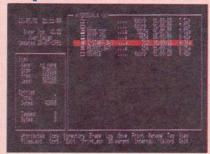
同封されていた作者のJuan Salas氏の 手紙によると、MSX PAINTというグラフィックツールを現在開発中らしい。また、 氏はオスロ (ノルウェーの首都)に住んでいて、空手で黒帯の腕前だそうだ。ノルウェー大使館できいた話だが、ノルウェーでは「カラテ」がけっこう盛んなんだそうだ。

Easy



●EASY。ファイルサイズが大きいので、ハードディスクか 2 ドライブがないとつらい

Super Dos



◆Super DOSはファイルサイズが小さくて便利。フロッヒーベースで使う人にはこれだ。

DISK VIEW



◆DISK VIEWでは、ディスクの中身を見たり、書き換えたりできる











さて、実際のプロのゲーム制作は、どの ようにしているのだろうか。昔のように 1人でグラフィックから、音楽、プログ

度男 ラムまでこなしていた頃から制作過程は どんどん複雑になっていく一方だ。それ を解決するために採っている手段とは?

実際のゲーム制作現場は会議の嵐

会議は意志決定の場

1本のゲームを作るのに5~10人の人間がプロジェクトを組むとなると、会議をしないと話にならないんだよね。現在、我がパンドラボックスでは常時4~フラインのチーム(ゲームを1本ずつまかされている班で、工場などの生産ラインから来ている言葉らしい)が働いているもんだから、もう大変。

社内にある会議机は、毎日どこかのチームが会議を行っているから、時間を区切って順番を待つ。なんていったって、我が社は狭いから会議机が1つしかない。おまけに、この会議机でお客さんの応対も行うから、ほんとうに大変。

それでも、みんな会議をやり たがる。これは、僕が会議をし ろっていってんじゃなくて、そ れぞれのスタッフが自分の意志 で勝手にやっているわけ。どう してだろう。わかる?

ようは、自分たちの仕事を円 滑に行うため。今までにも、何 度となく述べてきたが、最近の ゲームは1人じゃ到底作れない。 何人もの人が、自分の分担され た仕事をきちんと終わらせるこ とによって、1本のゲームがや っと完成するのだ。完全な集団 芸術だ。

では、その場合の各々は、自 分の仕事だけを行っていればよいのか。答えはノー。誰か1人 が失敗すりゃあ、結果的には全 員が迷惑をこうむる。なぜって、 すべての作業が完了してこそ、 1本のゲームが完成するのだ。 だから、十分な話し合いを行い、 意志の疎通を欠いてはならない。 そうでないと、フットワークに 乱れが生じるもんね。つまり、 ここで全員の意志決定を行うと いうことになる。

では、具体的にどう進めるか。 ゲーム制作の作業進行に基づく 会議の流れを順に追っていこう。

ただの会議で 終わってはならぬ

ゲームの企画がもち上がった 頃の会議は、余裕たっぷりだ。 みんな結構和気あいあいとして、 ゲーム化に当たってシステムの アイデア出しやコンセプトを好 き勝手に話し合ったりする。基 本的にこの段階では、全員がゲーム・デザイナーなのだ。読者 のみんなは、ゲーム・デザイナーという役割がすべてのデザインを行っていると思うのだろう が、実際はそうではない。

制作の初期段階では、音楽担当もグラフィック担当もプログラマも、どんどん自主的に意見を出し合う。ここで遠慮していると、それが最後まで影響する。このことは忘れないように。大事なことなんだ。

さて、こうして山のように出されたアイデアが、第一稿(最初のバージョン)の企画書にくわえられ、コンセプト・デザインがまとまっていく。おおまかな概要が見え始めてくるわけだね。

ここで、個人個人のスケジュールもだんだんと決まってくる。 チームのなかで、誰が、どのよ うなことを、どういう手順で始めるか、とかね。

我が社の場合は、基本的に1 チームはゲーム・デザイナー1 人、グラフィック2人、プログラマ1人、音楽1人で構成されている。これに全体を管理するディレクターがくわわるが、現状ではチームの誰かが自分の担当とディレクションを兼ねることが多い。よほど規模が小さくない限り、構成メンバーの基本はくずさない。

あとは、ほかのチームとの兼ね合いや、ゲームの規模が大きくなるにしたがって、ゲーム・デザイナーとシナリオを2人に分けたり、プログラマにサポートする人間がついたり、それぞれのパートの人間を増やしたりするわけ。そのひとりひとりがすべてスケジュールに基づいて動くことになる。

ここで、スケジュールは2種類あることを触れておこう。全体スケジュールと、個人スケジュールだ。

まず全体スケジュールがあり、 それに基づいて個人分が生まれる。全体スケジュールとは、ゲームを完成させるまでの進行作業をまとめたものだ。

そして、全体スケジュールで 分けられたパートの仕事を、担 当者が自分の作業進行に合わせ て割りふった表が個人スケジュ ールとなる。個人のは、基本的 にそれを書いた本人とディレク ターが管理する。あとは、個人 の作業がそのスケジュールどお りにきちんと進められればゲームは全体スケジュールどおりに 完成するわけだ。

現在、ゲームの発売が遅れる 理由は大きく分けて2つある。 1つは、制作スタッフが作業の 途中で逃げたり、やめてしまっ た場合。そしてもう1つの理由 がこのスケジュール出しの甘さ。 プロのなかでも、ゲーム作りは 遅れて当然などという幼稚な考 えをもっている者もいる。これ は、すでに姿勢の段階で失格だ が、現在そういう連中が多くの 市販ゲームを作っているのは事 実。悲しい限りだ。

もちろん、ゲームを作っていくうえで、予期せぬ事態が生するのは当然。が、しかし、それらも予測しようと思えばある程度できる。予測できるからプロなのであり、プロであれば、期間中に仕上げなければならない。だってそれでお金もらってるんだものね。だからこそ、スケジュールをどこまできちんと立て、どこまで計画どおりに作業を進行させていくのかが重要になってくるのだ。

さて、そこでスケジュールを おびやかすさまざまな問題が生 じる第二段階へ話を進めよう。

容量争奪と現実との闘いの日々

スケジュールを出すとき、そのゲームの性質やスタッフの実力を考えて、予備期間を考慮する。この予備期間を使って、問題が起きた場合の対処をするわ

助手から一言

飯島先生が日々苦労しているようすが上の文をとおしてよくわかるよね。なんだか目に見えるようだ。会議というとおおげさに響くけど、ようするに打ち合わせとか、ミーティングってことだ。編集部でもディスクをつけるようになって、ふつうの編集会議とはべつにディスクの会議を行っている。ディスクに入れる材料集めや、容量による個々の調整など、パンドラボックスとまったく同じことをやっている。たくさん内容を入れたい気持ちは我々も同じで、圧縮しての収録はここのところずっと続



けだ。また、さいわいにも問題 が起きなかったときでも、この 予備期間を利用して、自分の仕 上げたパートを見直しをする。 できれば修正もくわえる。

が、だいたい問題が起きた場合というのは、個人的な解決がむずかしいものが多い。ほかのスタッフにおおいに関係する問題なのだ。

まず、いちばん多い問題は容量に関して。自分が配分された容量内で作業を終わらせられないことが多い。

このへんのことは前回も述べたが、パソコンの場合は、ディスクを増やせばある程度の問題は解決する。しかし、これが落とし穴。ディスクが増やせるということは、それだけ作業も増える。そして、それを理由に制作期間も延ばしてしまう。おもしろいゲームができれば文句はないだろう、という考えだ。容量を越えてしまうのが、さも正当な理由に聞こえてしまう。

しかし、それは間違いだぞ。 ゲームは容量が大きけりゃあい いってもんじゃないし、時間が かかればかかるほどゲームの鮮 度は落ちる。さらに、やりたい ことも増えてくるから、はてし なく大きくなっていってしまう のだ。

逆に、ゲーム機はCD-RO Mでもない限り、かんたんに容 量を増やすことはできないから、 決まったぶんをみんなで分け合 うことになる。増やしようがな いのだ。

そこで、他人との交渉が出て くるわけだ。音楽をちょっと押 さえて容量をグラフィックに分 けてくれとか、イベント・シナ リオを1つけずってあいたぶん をプログラムにほしいとかね。

そのとき、完璧に権力と口の うまさがモノをいう。自分の仕 事を完璧にこなそうとするがためにロハ丁手八丁で相手をいい くるめるわけ。

こうなると、どうしても経験 の浅い新人は分が悪い。まあ、 最初はくやしい思いをするだろ うが、この思いが成長につなが るものだから、いうほうも気に していない。最初はつらい思い をしていた新人くんも、数年た って何本か経験したら、今度は 大きく出られるわけだからね。



あと、まじめなヤツは強いな。 生活態度がきちんとしているヤッは、このへんの押しが強い。 遅刻とか欠勤の多い者は、生活 態度を攻められりゃあグウの音 も出ないもんね。きちんと仕事 をしている者が泣きを見るのは 割りに合わないというわけ。一 理あるから、仕方ないな。

こういった交渉を、関係とか差別とかいわれそうだが、これは暗黙のルール。現場は修羅場だよ。自分を殺したほうが、容量ぶんどり交渉では負けるのだ。それがいやだったら、抵抗すること。でも、暴れたり、意味のない理屈をこねても誰も聞いてくれないからね。やっぱり経験も実力もないものがどんなに大きなことをいったって、誰も聞いてくれない。少なくとも、我が社はそうだから、あしからず。さて、容量以外の大きな問題

は、予想と現実のギャップ。これは、経験不足の者がおちいりやすいパターン。最初はこれくらいの仕事はこなせるだろうとのんきに構えていたら、いつまでたっても終わらない。リテイク、リテイクの繰り返し。本人は自分の仕事が一発でOKが出るものだと思っていたようだ。そこで、現実と想像していたものとのギャップを味わうわけ。そして、決まって音を上げる。助けを求める。仕事ができませ~んって泣くわけよ。

そうなると、急遽すけっとの 登場とあいなる。このすけっと とは、ほかのチームで余裕のあ る人間に手伝ってもらうわけだ から、たいてい実力のある人。 要するに、実力のある人ほど、 いろんなチームで救援作業をし なければならなくなるのだ。で も、みんなそれがいやだから、 定期的な会議に余念がない。

問題は早期発見がベストであって、もしその予兆があったのに後まわしにしていると、しっべ返しが自分に返ってくる。経験者は痛いほどわかっているもんね。誰もが未然に防ごうとするわけだ。そしてゲームは完成に近づいていく。

会議会議の連続で話し合い

ゲームが完成に近づくと、さらに会議は増える。どんな会議かというと、現在進行しているそれぞれの作業がほんとうに現状のままで問題がないのかの最

終チェック。そして今から可能 な変更点のチェックだな。

もちろん新作は他社も同様に作っているわけで、同じようなシステムのゲームが同時進行で作られていないとはいえないでしょ。万が一、そうなった場合、あまりにも似すぎている部分はどうするか話し合うわけ。ほとんどは変更できないけれど、それでも何か策があれば、手をくわえたい。特に、他社のゲームのほうが発売が先になる場合、マネっこっていわれるのはイヤだしね。

そして、デバッグ。こうなると毎日が会議。特に規模のでかいゲームは毎日のように会議が繰り返される。デバッガーに見つけてもらったバグが、ほんとうにバグなのか、はたまた変更を希望するだけなのか、そのへんの判断はむずかしい。1人の意見では決定できない場合が多い。

まあ、この時点まで来れば、 すでにゴールは見えているわけ だから、ラストスパートってと こですか。

とにかく、ゲームを 1 本作る ということは、会議の連続なの だ。少人数の雑談から大人数の 話し合いまで、内容も方法もさ まさざまだけれど、集団でもの を作る場合、お互いに意見をい い合う「話し合い」が大事なんだ ということは、くれぐれもお忘 れなく。

次回の





次回はデバッグについて話そうかと思っているが、まだはっきりと決めていない。デバッグをしているときって、結構精神がすさんでいるから、おもしろい失敗談は多いのだが、逆にゲーム業界のいやな部分を見せてしまうことになるからな。それで悩んでいるわけ。でも、バグを見つけられないまま出荷したら、どんな恐ろしいことになるか知っていてもいいかもね。これは大事なことだから。

助手から一言

いている。Mファンの場合はディスクを増やすと、本の値段が1500円まで高くなってしまうので、どうしてもできない。ROMなんかと同じて根定された容量だ。ますま すパンドラボックスの気持ちがわかってしまう。この容量や進行との闘いは、どのソフトハウスでも大きな問題であるようだ。だからこそ、そこが克服できるかどうか が、そのソフトハウスの実力の違いとなっているようだ。……だから夜中に電話してもみんな仕事しているのだ。編集部もそうだからって同じにしちゃいけないって。

A1GTのここが知りたい/ 聞きたいぞ/

「コナーラム



★今月のテーマ/なんでもござれ/

ここはパナソニックのFS-A1GTがターゲットのコーナーなのであるが、最近は「MSXView」や、そのほかもろもろの質問が中心になってしまった。質問がGTに限ったことではな

くなってきているし、答えもGTに限った点で答えているつも りなのだが、読者の方は一般的なものを期待しているようであ る。だからいっそMSXのよもやまページにしようか、と思う。

Q ディスク内に「AUTOE XEC.BAS」というファイル名でセーブされたものは、リセットすると自動的に立ち上げるのは知っているけど、それにMSX-DOSをコピーすると、MSX-DOSが立ち上がってしまいます。どうすればAUTOEXEC.BASのほうを先に立ち上げることができるのか教えてください。

(大分県大分市・広瀬哲司(ん・16才)

A AUTOEXEC.BAT というファイルを使って AUTO EXEC. BASを起動させる。

AUTOEXEC. BASE いうファイルはいつでもリセッ トしたとき、最初に立ち上がる 性質をもっている(アスキーの MSX-Datapack Volume 1」397ページ参照)。市販 のゲームがすぐ立ち上がるのも、 付録ディスクが立ち上がるのも このせいだ。だけど、同じディ スクのなかにDOSが入ってい と、そっちが優先される。これ はMSXのルールだからしかた ない。それを防ぐには、AUT OEXEC.BATというDOS 用の最初に立ち上がる性質をも つファイルを使う。つまりその なかで「BASIC AUTOE XEC. BASILLT, AUT OEXEC. BASを呼ぶのだ。

Q GTとFS4700に内蔵され ているワープロソフトに互換性 はありますか。

(千葉県海上郡・藤ケ崎久男さん・42才) A ある。ただし上位互換。 FS4700の文書は、パナソニックのその後のワープロソフト (内蔵されていたものなど)で読めるし、編集も可能。ただし、その逆は一部制限がある。つまり、GTで作成した文書をFS 4700で編集しようとするときだ。詳しくはGTのワープロ使用説明書250~256、478ページ参照。

Q GTについてくる「デジトーク」を使いながら、作曲したF M音源を鳴らすことはできるの ですか。できるのならやり方を 教えてください。

(神奈川県横浜市・山城屋誠(ん・?才) A できない。

残念ながらできない。あまり MSXに無理難題を押しつけな いこと。

Q いままで持っていたMS X-DOS2のカートリッジを つけてRAM増設ができるので しょうか。

(福島県郡山市・上石芳之(ん・13才) A できる。

アスキーから発売になっている「日本語MSX-DOS2」というソフトのRAMつきのバージョン(ちなみに3万4800円もする)を購入した人は、そのRAMを増設RAMとして使える。使い方はGTのマニュアル171

□ 学校新聞(壁新聞)作成ツー ルってないでしょうか。

(東京都墨田区・市川元子さん・9才)

A きっとない。

ページを参照。

私の知るかぎり、壁新聞サイ ズのものを作るソフトはMSX にない。小さいものを張り合わせるという方法はあるだろうけど……。それでよかったら「MS XView」やGTに内蔵のワープロなんか使えるけど、お持ちのHB-F500ではちょっとムリ。だから、ごめんなさい。

Q ついにGTを買いました。 ViewDRAW、ViewPAINT でクラブの新聞を作り、『Vie wCALC』で名簿管理をして います。ところで、最大の不満 は、カード型データベースが発

売されていないことです。発売 の予定がなければ、アスキーに はたらきかけてください。

(島根県出雲市・米原幹人さん・30才)

A これはむずかしい。

この件でアスキーに電話をかけたのだが、そのときの印象では、出したい気持ちはあるけど、もろもろの事情があって即答するのはむずかしいらしい。誰を攻めるわけにもいかない、むずかしい状況であるようだ。いちおう、頼んでおいたけど……。

耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。今月は、 8月情報号のディスクドライブの 増設の話への追加情報です。

●8月情報号ドライブ増設の件で、ドライブ本体がもうないように書いてありましたが、じつはまだありますよ。本年の6月30日現在ですが、秋葉原の湘南通商さんにはまだ15個ぐらいありました。ちなみに半年くらい前に行ったときも同じぐらいあったので、まだそのまあるんじゃないかと思います。たしか4500円だったような気がします。私のたぼちゃん(ST)は、セパレートキーボードをつけ、ドライブも取りはずしてさらに2ドライブにしています。本体はシャ

マなので、机の上にはセパキーと アルミケースに入れ替えた2ドラ イブと自作のテンキーだけという ふうにすっきりとMSXライフを エンジョイしております。もちろ んメモリ増設、ハードディスクも 装備しております。ちょっとした 努力でとっても快適な環境になり ます。よけいなことまで書いてし まってすみません。♡おまけ/S ONYのPRN-M24等、第二水 準ROMなしのプリンタを使って いる人は、内蔵ワープロのブリン タセレクタを「PW1」にすると第 二水準の漢字も印字できちゃいま す。お試しあれ。(静岡県熱海市・ 蝦名広一さん・29才)

8月情報号の訂正と補足

8月情報号の『MEM-768』を使って、GTの『MSXView』のRAM容量を増やすための記事に誤りがありました。AUTOEXEC.BATのプログラムの1行目の「CON C」は正しくは「CON D」です。訂正します。また、このプログラムはSRAMの内容を書き換えますので、オリジナルのAUTOEXEC.BATはディスクなどにセーブしてバックアップをとるようにしてください。以上、ご迷惑をおかけしました。

お便り、つっこみ 待ってます

AlgT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徳間インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

6月期整理分(9月情報号採用者対象者分より)

ファンダム

●北海道

円周率暗記プログラム/今村秀樹 VAGUE CITY 他②/佐藤涉

NICE SHOT/浦野高広

けろけろSOCCER/菊地友則 CHENGERだ//原敏弘

●宮城県

飼育っ//菅原純

●山形県

S·S·T/荒井寿僧

剣道、竹刀?/小松健彦

●福島県

らっかMAN 他①/長沼一志

●茨城県 冗談/新崎康樹

THE DRIVE / 内田福二

●群馬県

テキストファイル表示プログラム「みるみる」 門谷充

●埼玉県

スピードシャッター/横堀君夫

SLIDER 野口康行

MIRACLE JUMP/木谷光章

ヘビ算/白井建夫

ヒマオの目ざましCLOCK 他① 加藤芳昭

●千葉県

TOK-MOSverion2.10/大久保卓散

●東京都

らんでいんぐ/古川健太郎

バンジージャンプです。 他②/原田棚彦

TERACO QUESTII /寺田瀬志

遠浅の海の戦い3-宇宙編- 斎藤大輔

PAETERM 特野進

●神奈川県 BEAM SHOT / 梅木迅

6長野垣

アシカの修行51/木内靖

●石川県 ●福井県

巨人物語改/東田浩幸

SQUASH OF A MAN 他② 北川 航

HYUU/松井政典

●静岡県

ザ レジェンド オブ ミサイル/稲木雅人

● 帶 知 進

ういるす/小林一伸

落葉松国/猪飼正樹

●三重県

SLANT/界外年応

THINFAT/小林由幸

10F/北川中路

●京都府

IS/小河原徹

●大阪府

SWORD·BATTLE 他②/佐藤宏行

WILD BOYS 水嶋伸一

PCM FIGHTER/前田光-

願, 願, 顏!! 他①/川原健吾 グリコ・ババイヤ・チョコレート/勝田憲弘

The かくとう2~RPG風味~ 他①/上田修司

●丘庫原

Fighting Heroes/新原雅司

MIDNIGHT FIGHT/将積健士 ●和歌山県

恐怖の国道42号線/勢古恭弘

●広島県

偽スライム/田室勝哉

サブリミナル 他①/吉岡敏明

●山口県

具茶グチャ漢字ぶっかつQUIZ 他①/嶋田満

●高知県

マウス大相撲/岡林大

●福岡県

「たん・たん・タンク」/ 宮原慎事 アニメーションツール/太田雅之

●休賀県

DRAGON of Fighter/寺内謙司

アルファベットスタディ/前田剛志

(整理日6月12日)

AVフォーラム

●北海道

秋の夜の草むら/佐藤壮平

●青森県

サル 他① / 秋田道 ●山形県

立つ島跡を濁さず/岩波弘

●栃木県

PLAY SYSTEM/松葉直也

●群馬県

あれ?何これ?/萩原康一

●東京都

夢/斎藤大輔

●神奈川県

ボンボンボール/青山卓 邪魔だ!/渡辺慎一

●長野県

さざんかの宿/小野健一

●新潟県

かとりせんこう/中村英雄

●景知県

人類大化 他(4)/長谷川健二

回転機能がほしい 他3/佐原史哲

●三重県

くしゃおじさん/菅原智明

「株式会社●映」/大西良一

●京都府

となりのおばあさんが…/笹山隆

●大阪府

ストロー 他③/富士田智久 もみもみ/津国真司

こわいですねえ 他②/竹内陽一

●兵庫県

高速キーボード 他②/松岡一考

●空息県

円の真髄/千葉まさのり

●和歌山県

憲法第9条に反するプログラム/構太品博

●鳥取県

飛べ 他②/吉田米利

●広島県

織田裕二VS.吉田栄作/宮田英治

Arm Battle/神田里志

●福岡県

マウナー/大塚裕一

映画館 他個/吉岡茂雄

●大分県

心臟 他②/野島智司

●鹿児島県

天空の城ラビュタ/川添隆志

(整理日6月20日)

FM音楽館

●北海道

TRIGON「FARAWAY」 他①/小川啓

北の国から/鎌田高大

妖怪屋敷 他②/柴田望

POWER ONLY 他④/平野正和 Return of Victory/小倉和秀

●寄森県

モエモエ 他①/成田邦彰

出たな!! Twin Bee 他①/後村寿明 FINE 他①/三橋史博

グラディウス 「古代惑星のテーマ」/ 中沢竜一

宮城県 グラディウス「In The Wind」 他②/尾形直信 サンダークロス「First Attack」 高橋貴幸

●福島県

ムーンドリアの廃墟 他② 三浦康之

Wandering Road/佐藤雅哉 Jamできるかな 他①/大藤将人

イース「THE MORNING GROW」 他②/本馬幹子 魔導物語 I「Way Out」/遠藤弘通

ソーサリアン「消えた王様杖・ダンジョン」 「柄沢和明

BEAT-R 石橋渡

命千亚坦

TRIGON「Nostalgic」 他②/千田剛

●東京都

栄冠は君に輝く/小柴高志

DEJYAVE/寺田鄉志

In the moonlight 他①/板垣直载

スペースハリアー「メインテーマ」 他①/中園義和 ファイナルファンタジー 全曲/安養寺信彦

●神奈川県

ドラゴンクエスト「街」 他③ / 今坂光太

悪魔の迷宮/長谷川智美

虫との翻い 他①/村上公一 ギャラクティックウオリアーズ 他①/桑原新悟

●長野県

STREET FIGHTER「RYU」 佐藤芳考

ソーサリアン「天の神々たち・村」/水落博英

スーパーマリオワールド「水中BGM」 他③ 久住豪 メタルギア 2「SPIRAL」/遠藤正樹

Xak「To the fort」 長谷川雄一 ●福井県

human system/原秀一

デ・ザエモン・エンディングテーマ 他② 谷口洋一

●静岡県 extra!! 他④/碳崎尊行

夕暮れの通学路 他① 石井基樹 ●愛知県

ハイドライド 「MAIN THEME」 他® 水澤俊光

夢の世界を/佐原史哲

●三重県 イース 「オープニング」 他①/日下幹夫

●京都府

ソーサリアン「オーブニング」/一枝信之

●大阪府

RF-2/田中哲也

ソーサリアン「エンディング」/ 土屋弘志 魔界塔士SaGaの全滅/蘇来広一郎

オールナイトニッポンのオープニング 他④/干場裕明 ドラゴンクエスト「オープニング」/竹内陽一

●兵庫県

COME ON///金子安士

●広島県 ザナドゥ・シナリオ「レベル9」/小林俊一

●山口県

イカロスの夢 他③/河野光明

イース「神殿の地下水路」在田修二

●愛媛県

READY 他①/宮本博 ●高知県

BIRTHDAY 他①/幸山隆志

幻影音楽館「イリュージョン・テーマー」/ 小松龍昇 (整理日6月20日)

ほほ梅磨のCGコンテスト

☆イラスト部門

●北海道 決開 他③/山本忠隆

薪生「長江くら太におくる絵"嗣長おじさん"。 他で/二階堂功一 太宰治/千葉俊治

どうだ伊藤恐れおののけ機兵 | 他①/中野浩司 ドワーフ/島津貴広

Destiny 他①/吉川寿

TWILIGHT IN UPPER WEST 他①/川岸智行 ●秋田県

悲しみ/鈴木隆行

●山形県 獅子王疾風迅雷剣/本間嘉晴

●群馬県 願と壷/柄沢和明

●埼玉県 ALETHEIA 渡辺修司

● 東京都 暗黒の塔 他③/高木昌行 縁起をか・つ・〈?/新海竹弘

Hソフトをする女の子/門谷充

超少女~SuperGirl~/石井雄一

ねこねーちゃんにゃん 他②/木村隆夫

舞踏会/戸谷卓司 夕凪/板垣直哉

●神奈川県 じゃーね 他①/日比裕二

●山砂県

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8月情報号のため に合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。

初めて覚えたのは「海」だった/川上圭一

●長野県

輝き/中尾俊文

見て/ババ//柳沢雅美

幼稚園のベット/竹内理

●岐阜県 色一美と狸の合体(笑)/窪田直樹

SAN 他①/門辰昭 ●静岡県

食えん 他⑤/和出伸一

● 景知県

ある風景-猫-/馬場祐介 ●三重県

GIRL 他①/美濃田学

HELLO//界外年応 ● 京都府

LITTLE FIGHTERS / 三浦一誠

●大阪府 幻想のAYA 他①/田中哲也

華 他①/関未知

バロディウスだ/「ゴルゴダ・タコベエ」 他② / 藤田幸弘 ●兵庫県

カッパードラゴン 他②/中澤大作 勇者・北へ//青木雅史

●岡山県

「夢幻」②一水溜まり一/達野大輔 ●広島県

戦う男/政木信也

●山口県 大昔の鶏/中田道則

●高知県 COME HERE! 他①/檜垣龍二

●福岡県

恐怖の大王作成中 他①/野中健 ☆紙芝居部門

●東京都 人類の旅/小澤考

> ガーゴイル/田中哲也 (整理日6月15日)

ゲーム制作講座

●大阪府

●北海道 海が好き海戦/後藤茂

●景媛県

●神奈川県 ミディ/蝦原降行

Dream Road / 田中機構 ●件智順

カントゥーナ/RPG/廣まさき (整理日6月15日) スーパー付録ディスク

「Dreaming」 他②/小畠和樹 (整理日6月20日) 以上297作品

● 态度県

☆MIDI演奏データ

す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒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。○○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、採用作品の版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。

又作	高応募用紙 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 1 画面部門 ②一般部門 ③ D部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他()
作品名	[使用機種名 [ファイル名]
氏名	フリガナ ()歳 男・女 *「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。	0
住所	プロロー フリガナ 都道 府県	
2	掲 1992年 月	日
	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教えてください。	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
アンケ	はい 「雑誌名 年 月号 「書籍名・CD名 「参考にした作品名・記事名	<-y]
1	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	
-		*********

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

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

ファンダム

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

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、 新たに次の3部門を設ける。

a 1 画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

b一般部門

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

CD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。(発表形式)4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

(a)、(b)、(C)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディス クによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙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)。

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

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

②作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」

「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

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

★2つの賞

●第3回ちえ熱賞(新人賞)

1992年10月号〜12月号で、ファンダムに 初登場した作者のなかから編集部協議に より1人を選び、ちえ熱質(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能 性を重視したい。

●第2回TIM賞(作品賞)

1992年10月号〜1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。

F M 音楽館

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

作品の応募はテープ、またはディスク にセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙1枚(コピー)を使用すること。また、 各作品ごとに作者自身のコメントをでき れば別紙につけてほしい。 ★郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、 「二ツ折厳禁」の文字を赤ベンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテー ブを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのOG コンテスト。部門は紙芝居、イラスト、 ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほ しい。どの部門も作品ごとにタイトルを つけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

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

●紙芝居部門 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに 着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。

複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙1枚を使用すること。その際、応募 用紙はコピーして使用。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するCG作品の部門を封筒の表に 赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク在中」、「二ツ折厳禁」、「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。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

$A V J \pi - 5 \Delta$

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。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。 ★規定 ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・

電話番号

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、八ガキ での応募も受けつける。ただし、その場 合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で 囲む。その他の長いものはなるべくディ スクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をブレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

ゲーム制作講座

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

★応募書類の規定

①住所·郵便番号·氏名·年令(学年)· 電話番号 ②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

- 「MSXView」で作った作品
- ・いろんなことが便利になるツール
- MIDI演奏用データ
- ・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したものの バージョンアップ版や、そのほかみんな の役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙1枚を使用すること。その際、応募 用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳 禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

採用された作品の作者には、記念品と 掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品 の内容によって変える予定。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

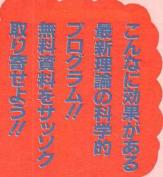
プログラムの開発者略歴

☆ユージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に視力眼 科博士として視力回復法と科 学的な眼の研究、臨床訓練法指



導を続け、このプログラムの開発に努めた。 アメリカ視力回復協会を ☆リチャード会長 設立しこのプログラム開発と普及に尽力。世 界の眼科医界に大きな影響を与え続けている。

なしで視界 メガネ 人ツキリー ご迷惑をかけることは決してありません。 ◎当協会は、しつこいセールスや勧誘で





障などを治療するもので 方は医師にご相談下さい はありません。 それらの 帝当講座は緑内障、白内

★とじ込みハガキを今スグポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!

朝9:30 ~夜9:00(年中無休)

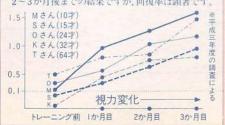
」回復協会

東京都杉並区成田東4-36-15



●5人の会員のトレーニング結果…

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



今は左眼の、右眼のが、 だんでも疲れた時にはマッサージン いにまで回復しまし グを多めにやりました。 新聞広告でこのトレーニングを知 朝晩欠かさず実行しました。 2か月後の 0.8 i.



永 山

敦哉

19才



涶 5+ 3,4 nur

料金受取人

杉並局承認

平成 差出有 年8月 一数期間

(受取人)

(〒166 東京都杉並局私書箱第44号 東京都杉並区成田東4-36-15)

本視力回復協会

切手は



会 田

FM-

年令

野 中 -11

都道

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

近視・乱視・老眼・遠視にも効果大!



下から1.0以上も夢ではない!

「最近見にくくて困る」 「メガネは ワズラワしいけど、しかたない」 が疲れて肩がコル」など、そんな人た ちの悩みはすべて解決です。アメリカ の最新理論を科学的にプログラム化。 全米でたくさんの回復者を生み出し、 日本でもすでに多くの回復者が喜びの 声を上げています。朝晩20分1か月の カンタントレーニングで近・乱視、老 眼、遠視もたちまち回復します。スポ ーツや恋愛に、目が良く見えないとい うのは、たいへん不便です。クヨクヨ 悩まないで、あなたも今すぐトレ ングで視力を回復させましょう。



宇佐市 姫野

明

ません。

(25才)

グが一番合っているように思えます 私には効果がなく、 で他の方法もためしてみたのですが 調に効果がでてきています。これま ツシュ現象が3週間目で表われ、 トレーニングを始めてから、 このトレーニン フラ 順

仕事も楽しくなりました。

ていません。あのワズラワシサから 解放されたと思うとうれしくてなり した。今ではメガネもぜんぜん使っ た。勉強もよくわかるようになりま 左右ともい以下だったのですが、 右にまで上がりまし

か月で左のこ

奈良県 (18才)

文

みんなでガンバッてやっています。 田中

ではこに戻りました。友達にも勧め 活にも取り入れてやってみたら、 ク!お母さんに勧められふだんの生 力が0.まで落ちたと聞かされショッ 思ったら、学校の検査でしたった視 最近黒板の字が見づらくなっ 江東区 (4才)

今



ザ・リンクスは、今日も明日もMSXの遊びを考える。

ME MAKING PROJECT

MSXソフト業界へ進出!? THE LINKSがプロデュースするゲーム制作プロジェクト

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

プロジェクトメンバーは -MSXOL-D-

参加は、絵・音・文字そしてプログラムのフリー スタイル。

君のイメージが

ゲームの1シーンをつくる。-

壮大なシナリオは、応募された何千ものシー ンから。イラストにしてCGにして送る。

集まったミュージックデータから選ばれた 1曲がシーンを盛り上げる。

フレーズや効果音を思いついたらテープで送 る。美声で聴かせてくれてもOK。

キャラクターに託した思いやこだわりが シナリオを盛り上げる。

苦労談、制作裏話…キャラクターのエピソー ドは手紙で電子メールで伝える。

みんなの発想が意外なストーリーを -展開させる。

キャラクターの動き、シーン展開など、思いつ くままのイメージを原稿やCGにして送る。



MAPパーツエディタで 本三もMake it easy!

ゲームメイキングプロジェクトがつくったMAPパーツエディタを使えば、 ゲーム舞台のマップ制作にも簡単に参加できる/

メンバーになったら、即、MAPパーツエディタをダウンロードしよう。 わくわくドキドキのストーリー展開をイメージしながら、マップをつくる。 アイデアいっぱいのキミたち、どんどん参加してほしい /



今入会申し込みすると モデムプレゼント

オリジナルなゲームを創ってみたい、おもしろいゲームをプレ イしたい…。THE LINKSでは、そんなキミたちを応援 します。THE LINKS入会には、5,000円(入会金と月額 基本料金500円×6ヵ月分)が必要です。MSX・FAN読者に は、専用モデム(NGAI)を毎月100名にプレゼントします。 入会資料ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキに貼り、住所

・氏名・年齢・職業を明記のうえ、下記の住所まで送ってくだ さい。

〒604 京都市中京区鳥丸通御池下ル リクルートビル8 F 日本テレネット株式会社 ザ・リンクス会員課 ■ 0120-251-063(フリーダイヤル)

いとたび足を踏み入れてしまったなら、この壮絶なスペースオペラの世界はあなた自身の物語になる。

愛蔵版 銀河英雄伝説

FANCY BOOKS FANCY GOODS

エンサイクロペディア 銀河英雄伝説 道原かつみイラストレーションブック 銀河英雄伝説 '93カレンダー (卓上、B3)

ジグソーパズル テレホンカード2種類 タペストリー

スーパーファミコン用ロムカセット 銀河英雄伝説

ンサイクロペディア

銀河英雄伝説外伝 フインハルトとヤン

アニメージュコミックス スペシャル名場面によって構成されたストーリーで新たな感動を フィルム コミックアニメージュ コミ

銀河英雄伝説 MOOK

銀河英雄伝説號

銀河英雄伝説金 全艦出擊!! 銀河英雄伝説外伝ニータ 変蔵版 銀河英雄伝説****

T--75 005-0

アップフェルラント物語

銀河英雄伝説外伝 黄金の翼

銀河英雄伝説 道原かつみ作画による新しい銀河英雄伝説

銀河英雄伝説の原点。読者に壮大な世界をイメージ

BOOKS





Wind Date No. Activated in the Property of t FAZOY BOOKS

アップフェルラント物語

200mの イラストレーションブック # 200mの 100mの ジグソーパズルタストリー 上タイプラウの円(点)

テレホンカード

新さいまた。 カードゲーム

アニメージュレコード HAZUY GOODW

Management わが征くは星の大海

銀河英雄伝説ーNクラシック 銀河英雄伝説サントラ音楽館 銀河英雄伝説サントラBOX Bioxxxii 第2期サントラ音楽集

銀河英雄伝説 ** PRO PRESENTATION OF THE PROPERTY OF

MERCHAN MARIA NOTATION OF THE MARIA NOTATI

アニメージコピテオ映像が伝える壮大な宇宙観。

宇宙に流れる珠玉の名曲集。

アニメージュレコード

VTR-LD

銀河英雄伝説外伝黄金の翼

チメディアで伝えたい。

株徳間書店/株徳間ジャパンコミュ

※スーパーファミコンの画面は開発中のものです。

C田中芳樹・徳間書店・徳間ジャバンコミュニケーションズ・徳間書店インターメディア・キティフィルム・テレビ東京 イラスト: 道原かつみ

●この広告に関するお問い合わせは、「1992 銀英伝プロジェクト」事務局 TEL.03-3433-6231代まで。

全47本のゲームプログラム収録の2DDフロッピーディスク付き!



は、87年~90年に発行 たものです

過去に埋もれた名作をこめさい一気にガンガン発掘!

YUKI®の名作『LOT LOT」、多色刷りの逸品『晴れ、ときどき爆弾』、バレット切り換えの元祖『グラフィックアニメーション』、貴花田メーカー『大相撲』、遊べば遊ぶほど腹が立つ『RIDICULOUS BIKE』、ポンジャンよりもやさしくマージャンなみに奥がふかい『数雀』、SCREENTのパターン名称テーブルの切り換えであの"F-ZERO"を先取りした『SPEEDER』、TVゲームにおけるチェス盤の理想形『GATTYAUV』、出てくるモンスターは女性ばかり『FEMALE WORLD』、スポーツ平和党ファンなら絶対『COUNT3』、がんがん楽しめる『Fighting Soccer』などなど、47本の掘り出し物が収録されています。

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03-3433-6231代

トクマ・インターメディア・ムック

AB判 154ページ **福 1980**円数

発売・徳間書店

ファン



まず、MSXのイベ ントの報告をしよう。 異常な盛り上がりで 楽しかったぞ。それ とバックナンバーの 購入方法も紹介。今 月は5ページに増え たFFB。残暑にめ げず今月も元気!

VENT

[納涼MSXまつりの報告①

8月の17~18日の2日間、東京の新 宿住友ビルの地下 1 階の住友ホールで、 恒例のMSXのイベントが行われた。 テーマがお祭りということだけあって、 ステージはにぎやかな感じだったし、 ファンダムのゲーム大会もいつも以上 に盛り上がった。やっぱり対戦ゲーム は楽しいよね。今回は、イベントの直 後ということで、CGコンテストの結 果や詳しいことは報告できない。とり あえず、右の写真でふんいきだけでガ マンね。来月は各コーナーや入選した □Gの紹介もする予定だ。とりあえず、 当日来てくれたみんなにお礼をいいた い。また、次のイベントも盛り上がろ うね/





○楽しいCGコンテストのステ







|武将本&美少女本

①歴史読本スペシャル39「戦国武将201 裸のデータファイル」/新人物往来社 /990円(税込)

歴史の本の出版では右に出るものが ない新人物往来社刊の戦国武将のデー 夕本。各武将を先見力、情報力、人望、 政治力、戦力の5つの項目で5段階評 価している。写真もあり信頼の1冊。 ②アソコン・ブックス「美少女ゲーム最 前線パートフ」/ 辰巳出版/750円(税

『FRAY』の攻略や「ぽっぷるメイ ル」の紹介を始め、いつもの美少女ゲー ムがたっぷり。ピンナップつき。







●スーパープロコレ3でエラー/スーパープロコレ3の『G-FORCE』というゲームでポスキャラとの対戦中、行180にエラーが出ます。いちおう「MOT OR: 」というのを消したらうまくいきましたが。(山形・佐藤一光)ロターボRユーザーですね。 そうなんです、うっかりしてましたが、ターボR以降は「M 87 のTOR」(データレコーダのモーターを回す命令)という命令がなくなったんです! だからバグじゃないんです。かんべんしてくださいね。(コ)

オリジナルストーリーゲームCD『クエス・ティアン』

以前1度紹介したことがある、CD のランダム・アクセスを利用したゲー ムがまたまた登場した。ストーリー中 のいろんな選択をキミ自身が行うこと によって、いくつものストーリーが楽 しめるようになっている。 ということ は、キミの選択しだいで主人公たちの 運命が決まるっていうことだ。

で、ストーリーのほうはというと、 ドラゴンマガジンでおなじみの都築和 彦氏が担当。ふとしたことから魔界へ やってきた沙夢、雄太、そして担任の 先生の蓮弥。彼らは途中で出会った小 動物ポポといっしょに旅をする。とこ ろが、雄太が突然行方不明になってし まう。手掛かりはない。そこで魔法の

街で調べてもらうと、辺境の地カドマ スにいることがわかった。だが、かん たんにそんなところへは行けない。彼 らを待ち受けている困難とは……。と いった感じでゲームは進む。

発売/ワーナーミュージック・ジャ パン、価格/2900円(税込)、初回特典/ 都築和彦オリジナルイラストポスター。



ACK NUMBER

ァンのバック・ナンバーの購入方法

現在在庫のあるものを調査したので、 買いそびれちゃった人は、この機会に 通信販売を利用してほしい。以下に紹 介するが、もちろんこの号も、そして それ以降も同じ方法で、いつでも通信 販売を行っている。ただし、スーパー プロコレ1とMSX・FAN1月情報 号は在庫が少ないので、いますぐ申し こんでほしい。また、今後、在庫の確 認などは直接徳間書店販売総務部へ電 話して確かめることをおすすめする。 ちなみに電話番号は03-3433-6231(代) である。

●通信販売の方法

①ほしい本の名前②何月号か③冊数④ 自分の名前(ふりがなも)⑤住所(〒も) ⑥電話番号を書いた紙を用意して、 MSX・FANは本代980円+送料81円 (1992年5月情報号からは71円)=1061 円(1051円)を現金書留で送ってほしい。 2冊以上申しこむときは1061円(1051

円)×ほしい冊数、という計算になる。 なお、郵便振替の利用も可能。その場 合は、①~®までの内容を振替用紙の 通信欄に書いておくこと。

また、スーパープロコレの場合は、 本代1980円+送料260円=2240円。美少 女アルバムは1380円+送料260円= 1640円。ということでよろしく。

●送り先

〒105-55東京都港区新橋 4-10-1 徳間書店販売総務部「MSX・FAN (スーパープロコレ)がほしい」係

なお、郵便振替を利用する人は「東京 4-44392株徳間書店」まで。

●在庫のあるもの

- ★MSX·FAN91年11月情報号
- ★MSX·FAN91年12月情報号
- ★MSX·FAN92年1月情報号
- ★MSX·FAN92年2月情報号
- ★MSX·FAN92年3月情報号 ★MSX·FAN92年4月情報号

- ★MSX·FAN92年5月情報号
- ★MSX·FAN92年6月情報号
- ★MSX·FAN92年7月情報号
- ★MSX·FAN92年8月情報号
- ★MSX·FAN92年9月情報号
- ★スーパープロコレ1(残り少ない)
- ★スーパープロコレ2
- ★スーパーフロコレ3
- ★ポニーテールソフト美少女アルバム ★ウェンディマガジン美少女アルバム ※残念ながら、91年の10月情報号の在 庫はない。じつは今年の3月情報号で も通信販売のお知らせをしたのだけど、 そのときスーパープロコレの1と2は ないことになっていた。だが、残って た本屋さんから戻ってきたので、いま なら在庫がある。だからいまのうちに 急いで申しこんでほしいのだ。とにか く、バックナンバーは手に入りにくい。 できるだけ本屋さんに事前に注文して、 発売と同時に入手しよう。





ES ENT

しなさい

①ドラゴンクエスト V レポート用紙 ······10名様(提供/エニックス)

レポート用紙なのにオールカラー。 フミリ横ケイでB5サイズ。36枚つづ りなのだ。9月27日に発売がやっと決 まった「ドラクエV」が楽しみだ。また 徹夜の日々なのだろうか。

②『ストリートファイターII 春麗飛翔 伝説』のCD発売記念テレカ……2名 機(提供/東芝EMI)

編集部の方へ、ともらったものだけ ど、みんなに差し上げる。枚数が少な いけどガマンね。決して自分のぶんを 取ったりしてないぞ。だって、なんて いったって春麗ちゃんのテレカなんだ から大事な読者の方にプレゼントしな いでどうしますか。

③ピンクソックスギャルズのTシャツ

·····各1名機計4名(提供/ウェンデ ィマガジン)

ピンクソックスギャルズとどしふん のキャラのTシャツ。各1枚ずつでサ イズはM。希望を明記してね。さやか (A)、まなみ(B)、ゆか(C)、どしふ んキャラ(D)。



○こんなきれいなレポート用紙もいいな



○かっこいい春麗ちゃん!

○「ピンクソックス」に登場する女の子と ナンセンス・キャラどしぶんのエシャツ

募方 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、下記の住所まで送ってほしい。 〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係 しめ切りは9月30日必着。発表は11月 発売の本誌で、



" red







プレゼント係より

9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そえ 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、未発売のソフトに関しては、 発売後になりますのでご了承ください。





●私のお気に入り/私のお気に入り深夜番組はNHKの台風情報。絶対に動かない画面とバックに流れるクラシックがいい。また、いつアナウンサーが出 てくるかワクワクする。地震や大雪の情報も楽しい。(神奈川・桔梗光代)⇔今となっては懐かしい「牛歩」。深夜のNHKの牛歩も、天皇下血の頃の「二重橋」



●うちのじいちゃんはこたつと温度計 でニワトリの卵を孵化させるという荒 技の持ち主で、毎日ひなにエサをやっ ているが、近頃「まだ朝ごはんを食べて いない」などというようになった。

(千葉・吉田茂弘)

巨乳アイドル井上晴美は英語の1月 との質問に「マンデー」と答えていた。 しかしじいちゃんのボケは笑えない。

●何かとバボの話の引き合いに出され る北根編集長。なぜ苛めるのだ。私は 彼女が好きだ。ディスクより彼女のグ ラビア写真を付録に付けてほしい。

(福岡・李香蘭)

ああ、おそろしい。編集長、あのB コロンのN♥RIK♥。あれはいけな い。♥はやめてくださいよ。いい年し 70

●"野見山つつじ"と"バボ"と"おはこ んデスク"の違いを教えてください。 (岩手・堀谷英洋)

順にいうと、絵をかく人、美人、仕 事をくれる人というのが大まかなとこ ろだが。※女、女、男。ノッポ、チビ、 デブ……3人ともたんなる別人なので、 このあと無限に続きます。ちなみに、 B:で、原文の「NORIKO」のOを♥ に変えたのはぼくです。ごめんなさい。 (おはこんデスク・コ)

●ぼくの名前は友治(ともはる)だが、 よく「ゆうじ」と間違えられる。3歳の ころなんかナースに「ともじ」と呼ばれ (熊本・今村友治)

「ともじ」はないよな「ともじ」は。し かし「ありがとう」で井上順は秋子と書

> いてアキジと読ませられてい た。ちなみに水前寺清子は愛 という名でラブちゃんと呼ば れていた。今ではまずありえ ないことだ。

●この頃よく鼻血を出すよう になった。家や学校など、場 所は関係なし。別に鼻血が出 るのはかまわないが、女性の 目の前で出したことがある。 なぜだ山中の鼻。

(鳥取・山中善清) わたしも小学生のころは鼻 血女だった。ずっと「白血病」 と信じていたが医者にきいた らたんなる「のぼせ症」だった。

●ある日銀行の前で黒塗りの ベンツを見た。何気なく見て いると銀行から黒のスーツに 革靴、サングラスにパンチパ ーマというおっさんが出てき て「あんちゃん/ あんちゃ んもベンツは好きか。ベンツ はいいぞ。大きくなったらべ ンツ買えや」といって乗って



Q山口・S-II→人間とはしょせん弱い生き物なのだ。ふらふらと98に手を出しておしおきさ れているのは、S-II自身の心なのかもしれない。しかし、セーラームーンがついているかぎ り、MSXは不滅だ。ちょっとちがうような気もするが(ノ)



○兵庫・井上なみ(13歳)⇒あまりにも女子中学 生ぼさがムンムンしているので表書きまで載せ てしまったぞ。それにしても、女子中学生はセ ラー服を着たまま昼寝するのか? 踏みつけ る足は靴をはいているようだが、いったいここ は家の中なのか、など、謎が多いが(ノ)

いってしまった。ぼくはベンツは嫌い (千葉・まっちゃっちゃ) だった。

嫌いといっていたら今頃このハガキ は届いていなかったハズだ。

あのですね、バボさんはときどき載 せたおたよりに返事を書いてませんよ。 あれやめてくださいよ。友だちに載っ たことを自慢したら「でも返事がない よ」といわれましたよ。(長野・竹田登)

それはすまなかった。最初にハガキ をワープロで打って、それに返事を挿 入するという方法で書いているためか、 ときどき忘れるのだ。おはこんデスク が気づいて連絡をくれるかと思ってい るのだが、一度もないぞ。

●なぜ空は青いのだ。別に黒でも白で もいいじゃないか。(鳥取・飯島慶郎) 黒じゃ黒人の存在が薄いではないか。

書いたあとでコワくなったのでやめる。 ●うちの母はテレビとかで出てくる若 くてキレイな女性にいちいちケチをつ けて困ります。 (長野・ちくたけ)

うちの母も松田聖子を「ちんちくり

0 5 17 N 新 裕 编 13 698 8

ん」「あっぱっぱ~」などという。いった いどういうイミなのか。

●家庭教師を辞めさせられた理由が、 親が事業を始めるのに資金が少しでも 多くいるためといわれ、いろんな家庭 があるなあと思ったが、今はたんに「凝 った言い訳」をされたのではないかと 思っている。 (埼玉・高島謙作)

家族にひと芝居打たせるほど嫌がら れたカワイソウな高島にテレカをさし あげようではないか。これでイタズラ 電話をかけまくれ。



○奈良・奈良の三冠王□レジのおねえさんはあきらかに編 集長。編集長自身が「くやしいけど私にそっくり」とジダン ダを踏む秀逸の出来だが、編集長の風当たりが強いのでこ のネタは次から規制対象になるかもしれない(ノ

●野見山疑惑①/5月号で野見山さんが昆虫になにか忘れられない思い出があるのかという質問に対して「次号でお返事いただこうではないか」と書か れていたのにぜんぜん答えていない。なぜだ。夜も眠れない。早くオレに眠りを与えてくれ。(愛知・堀工貴将)⇒むかし、わたしはカブト虫に似た男と付 き合っていたのだが、そのテの話ではないだろうか。今度こそ返事を顧おう。いや、Mファンを読んでくれていればいいが。頼むぞ、野見山。(バ)

かってにコー



10月の声を聞き、涼しくなってきた。外に出ると モワーッとした風が頬をなで、とても爽快! あ んまり涼しいから食欲がなくって、ちょっとバテ 気味さ。やっぱり秋はいいなあ! 評:高田陽

エスパードリーム 〜めもりあるべすと〜 8/21

コナミのファミコン版アクションRPG「エスパードリ ーム」1 と2のカップリング・アルバム。ファミコンのオリ ジナル・サウンドのみということで、試聴前は結構見くび っていたところもあったが、いざ聴いてみるとこれがなか なか。ハードのパワーにものをいわせてグイグイと押す感 じのGMが主流の昨今、ファミコンの素朴な音はなんとな く心がなごむ。メロディもしっかりしていて、作曲者のが んばりがひしひしと伝わってくる。エフェクトの具合も申 しぶんないし、ハイ・コストパフォーマンス盤といえるだ ろう。2のテレビCM用曲(ごく短いもの3曲)も収録。



体 CD

格

KICA-7603

1500円(科込)

エスパードリーム

×-	カー	キングレコード				
媒	体	CD				
a	番	KICA-7604				
価	格	2800円(税込)				
借	去					

魂斗器スピリッツ 8/21

コナミの誇るスクロール・アクションの人気シリーズ「魂 **斗羅」のアルバムがリリースされる。まず、スーパーファミ** コン版「魂斗羅スピリッツ」のオリジナルを全曲収録。つぎ に、「魂斗羅(アーケード/ファミコン/MSX2)」「スーパ 一魂斗羅(アーケード/ファミコン)」「コントラ(ゲームボ ーイ)」の、シリーズ6作品のダイジェスト曲を収録。さら にMIDIアレンジ5曲も収録されている。まさに「魂斗羅」 ファンは見逃せないアルバムの登場といった感じだ。スー ファミの音源パワーを引き出す力は業界一とまでうわささ れるコナミのGMを堪能できる1枚。

9/18 達人王/東亜プラン

シューティングの究極を求め続ける東亜プランの新作。 「達人王」のアルバムがリリースされる。ステージ1~6、 ボス、コンティニュー、ゲームオーバーの日曲のオリジナ ルにくわえ、SEコレクションも収録。また、ボス曲 「HEAVY LONG」はインストゥルメンタルのデュオ、 SPYによるアレンジも受けている。とにかく、このアレン ジがスゴイの一語。これほどまでに渾然一体という言葉が にあうサウンドは聴いたことがない。エレクトリック・バ イオリン、ギター、ドラムが、なんの反発もなくからみ合 い、解け合っているという印象だ。bravo/



*-	カー	ポニーキャニオン
縲	体	CD
品	番	PCCB-00094
価	格	1500円(税込)
铺	考	CDサイズ・カラー・ ロゴ・ステッカー

9/21 ドラゴンナイト!!!

エルフの超人気美少女ゲーム「ドラゴンナイトⅢ」のフ ル・アルバムが発売になる。PC9801版のオリジナル・サウ ンドを完全収録するほか、5章からなるアレンジ・バージ ョン(合計タイム約28分)も収録。まさに、サブ・タイトル にある「コンプリート」の名のとおり、完成したサウンド集 といってよいだろう。オリジナルは前作にも収録されたの でよしとして、気になるアレンジだが、かなり音の輪郭が スッキリしていて、いわゆるワンメイク・シンセに近いも のに思われた(エレキは生かも)。ゲーム・プレイ中は「目は ランラン、耳はお留守」状態の人がほとんどだろうが、そん な人のライブラリーにこそくわえてほしい作品だ。



*-	カー	NECアベニュー
媒	体	CD
品	番	NACL-1075
価	格	2800円(税込)
備	考	原画ポスター(365 ミリ×365ミリ)付

コナミ・ゲームミュージック・ コレクションVol. 5

オリジナル・サウンドを存分に楽しめるシリーズ、その 第5弾はおもに海外でヒットしたアーケード3作品の集合 盤となった。まず、「サンセットライダーズ」。レトロっぽ い旋律を、新しい感じの音色で奏でるという手法が際だっ ていた。続く「アステリクス」では、世界各地を舞台とする ステージに合わせ、その国・場所をイメージした曲がなら ぶ。土地によって育まれた音楽は、やがてその土地を語る。 だから、音楽から世界を思い浮かべることができるのだ。 おお、音楽はすばらしい//……ちょっとオーバー? そし て、最後の「ヘクシオン」は、おちゃらけパズルの肩書どお り、軽快で楽しい曲のオンパレードだった。



×-	カー	キングレコード
媒	体	CD
品	番	KICA-7605
価	格	2800円(税込)
備	考	

9/26 フィーナ/南郷子

透明感のある歌声で、多くのファンから支持を受けてい る南翔子さんのソロ・アルバムが、いよいよりリースされ る。トータル・コンセプトおよび作詩は、安藤芳彦氏が担 当。氏は、南さんの実兄であるベーシストの渡辺直樹氏と バンドを組んでいたこともある人物だ。アレンジは、もう GMファンにはブランド名と化した感のある米光亮氏が担 当している。全10曲で、原曲は「イース」「ソーサリアン」「ロ ードモナーク」「ぽっぷるメイル」などのエンディングの曲。 アレンジャーの好みか、全体的に都会的なイメージが漂う。 大人のララバイといった風情だ。一点の曇りもない歌声は、 すべての人に安らぎを与えるに違いない。



*-	カー	キングレコード
媒	体	CO
品	番	KICS-238
価	格	3000円(税込)
備	考	

9/18 STREET FIGHTER II'

かつて社会現象と騒がれたコンピュータ・ゲームは数々 あれど、このストIIほどアグレッシブなゲームはあっただ ろうか。ビデオは、そのスト II をさらに進化させたスト II' の世界を、5部に分けて紹介している。マズ、「華麗なる必 殺連続技」。これは、相手に攻撃する間を与えず一気呵成に 攻めたてる連続技を、12人のキャラクタごとに収録したも の。続く「死闘同キャラ対決」では、ダッシュになって可能 になった、同キャラ同士の息詰まるテクニック合戦を収録 した。しかし、なんといっても目玉は、プロレスラ-

田厚氏を解説に迎えた対戦プレイによる最強キ ャラ王座決定戦だろう。実況・ナレーションは、 人気声優の子安武人さんが担当。全60分にわた って、スーパー・バトルや珍プレイ・好プレイ が満喫できる内容となっている。



1-	カー	ポニーキャニオン				
媒	体	ビデオ	LD			
品	番	PCVP-10960	PCLP-00367			
価	格	各4800円(税)	ል)			
備	考	60分カラーHiーFiモノラル (CXデジタルCLV)				

9/18 三剣物語

GMとは無関係だけど、ファン層が一致 するので続けて3つ紹介しよう。最初の「三 剣物語」とは、ひかわ玲子原作、角川スニー カー文庫の人気小説。これは、そのオリジ ナル・アルバムにあたる。収録曲は、角川 のカセット文庫「三剣物語」のテーマ曲 THE INFANTS OF THE THREE SWORDS」を含む全10曲。 GMファンにはおなじみの葛生千夏氏がサ ウンド・プロデューサーとして迎えられて いるのは見逃せない。ほかにCMや幅広い 活動を行っている近藤達郎氏や、「鉄男」の



映画音楽を担当した石川忠氏などが作・編曲を行ってい る。残念なことに試聴は間に合わなかったが、「炎の剣」 「水の剣」「大地の剣」の三振りの剣をめぐって繰り広げら れるファンタジックな物語を、音楽がどう支えるのか興 味をひかれる。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCG-00187
価 格	2800円(税込)
備考	初回予約特典/出測 裕描きおろしB2ポスター

ツレちゃんのゆううつ 9/18

GMとは無関係のものの第2弾は「ツレ ちゃんのゆううつ」。これは、集英社の週刊 ヤングジャンプで人気連載中の三島たけし 氏のマンガのオリジナル・アルバム。作品 中、CoCoの羽田恵理香さんが3曲の歌 を披露しているのでファンは注目。3曲の うちの2曲は、7月17日発売の「夢からさめ ないで〜ツレちゃんのゆううつ〜」と、カッ プリング曲の「With Me」で、残る1曲は このアルバムでしか聴くことのできない未 発表曲となっている。音楽は、かしぶち哲 郎氏や羽毛田丈史氏などが担当し、原作中

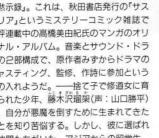


にもたびたび登場する大貫妙子さんの「色彩都市」「横顔」 のインストゥルメンタル・バージョンも収録。また、原 作者の三島たけし氏も作詩で参加している。さらに、GM 界でもよく名前を見かける新居昭乃氏も、作曲と歌に名 を連ねている。

×-;	カー	ポニーキャニオン			
媒	体	CD			
品	番	PCCG-00188			
価	格	2800円(税込)			
铺	考	初回予約特典/ オリジナルステッ カー(化粧箱入)			

悪魔の黙示録 9/18

GMとは無関係のものの第3弾は「悪魔 の黙示録」。これは、秋田書店発行の「サス ペリア」というミステリーコミック雑誌で 好評連載中の高橋美由紀氏のマンガのオリ ジナル・アルバム。音楽とサウンド・ドラ マの2部構成で、原作者みずからドラマの キャスティング、監修、作詩に参加という カの入れようだ。――捨て子で修道女に育 てられた少年、藤木沢瑠架(声:山口勝平) は、自分が悪魔を倒すために生まれてきた ことを知り苦悩する。しかし、彼に選ばれ し仲間たちがいた。アジアからの留学生、



ショウ・A・リン(子安武人)、友人の滝川志門(松本保 典)、寿美奈子(三石琴乃)……。あるとき、瑠架は学園寮 の寮長、穂高連(林延年)と意気投合して友人となる。し かし、連の背中には悪魔の申し子であることを示す「66 **6」の数字が刻まれていたのだ……。**



メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCG-00189
価 格	2800円(税込)
備考	初回予約特典/キ ーホルダー型アク セサリーケース

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<10月7日>……●ストリートファイ ターⅡ'~究極奥技編~(LD)⇒カブ コンのアーケード格闘アクション「ス トリートファイターII'」の攻略をLD で。60分・Hi-Fiモノラル・CXデジ タル・CLV・4800円。ビデオと内容同

<10月21日>……●ゲームミュージッ ク・スーパーライブ'92⇒B月22・23日 に行われたゲームミュージック・フェ スティバル'92のライブ盤。S. S. T. BAND, ZUNTATA, AL FH LYRA, GAMADELIC の演奏を収録。価格等、詳細未定。● フィグゼクト⇒東亜プランの新作シュ ーティングを1500シリーズ化。CD 1500円。

<発売日未定>……●タイトル未定⇒ S. S. T. BANDのシングルCD。 初のオリジナル・アルバム「BL I ND SPOT」からのシングル・カットの予 定。アルバムは4月29日に発売すみ。 価格等、詳細未定。

★キングレコード

<10月21日>……●ザ・サウンド・オ ブ・ドラゴンスレイヤー⇒前作『交響詩 ドラゴンスレイヤー」の続編にあたる 作品。今回も、ワンメイク・シンセの クラシカル・アレンジ曲を収録。CD 3000円。●アクスレイ⇒9月発売予定 のコナミのスーファミ版新作ゲームの CD化。オリジナル完全+MIDIアレ ンジ数曲収録。CD2800円。

<11月6日>……●パーフェクト・セ レクション・グラディウス第2章⇒例 によってNazo²プロジェクトが手が けるアレンジ作品。CD3000円。

★ビクター音楽産業

<10月21日>……●ナムコ・ゲームサ ウンド・エクスプレスVol. 7⇒8月 のAMショーで登場する、ナムコ新作 ゲーム 1 作品のオリジナル・サウンド を収録。CD1500円。●ソルバルウ(ビ デオ&LD)⇒あの「ゼビウス」の3D 版である、大型筐体シューティングの 映像集。ポリゴンによるリアルな3D 映像は、BGVとしても楽しめるはず。 収録時間約40分。価格未定。

<12月16日>……●ワルキューレの伝 説⇒スロバキア・オーケストラのフル 編成による演奏を現地収録した、本格 的なクラシカル・アレンジ作品。イラ ストなどの特典も検討中。価格等、詳 細末定。

一来年1月以降、「スーパーワギャン ランド」「スティールガンナー」などを 収録する予定の「ビデオゲーム・グラフ ィティVol. B」を始めとし、毎月のよ うにナムコ作品のゲームミュージッ

ク・アルバムをリリースする予定とか。 おおいに期待しよう/

*NECアベニュー

<10月21日>……●バーディー・ベス トキャラクターズ(ビデオ&LD) => 「キャル」「ジョーカー」を始めとするバ ーディーソフトの人気ゲームをめいっ ぱい収録。収録時間30分。ビデオ3000 円. LD3800円(CAV)。

<11月21日>……●(仮)キャル182 ⇒バーディー作品の音楽集。オリジナ ル+アレンジ。CD2800円。●ポニー テール・ベストキャラクターズ(ビデ オ&LD)⇒ポニーテール作品の画像 集。ステレオ、収録時間30分。ビデオ 3000円、LD3800円(CAV)。

<12月21日>……●エルフ・ベストキ ャラクターズII(ビデオ&LD)⇒「エ ル』「フォクシー2」「天神乱魔」「ドラゴ ンナイトⅢ」などの画像集。ステレオ、 収録時間30分。ビデオ3000円、LD3800 円(CAV)。●PMD98⇒「プリンセス メーカー」「サイレントメビウス」など を手がけた、梶原正裕氏を始めとする 4人のコンポーザがPC98の音の限界 に挑むアルバム。価格等、詳細未定。

★アポロン

<10月5日> ◆大戦略エキスパー ト⇒アスキーのスーファミ版ウォー・ シミュレーションのアルバム化。シン セによるクラシカル・アレンジ5曲+ オリジナル完全収録。CD2800円。

<10月21日>……●交響組曲ドラゴン クエスト V ~天空の花嫁~⇒発売まじ かのドラクエVのN響によるオーケス トレーション・アルバム。中村光一氏 自らの構成も目玉。CD2枚組3600円。

★ポリスター

<発売日未定>……●(仮)スーパーリ アル麻雀PIV⇒新キャラ、ナナ、カオ リ、ユウによるドラマと歌でつづるイ メージ・アルバム。CD2800円。

★光栄

――現在開発中のパソコン・ゲームの 発売に合わせて、CDをリリースする 予定。11月頃まで、新譜はないもよう。

★アルファ

一現在、古代祐三氏が手がけている GMをアルバム化する予定。おそらく 来年のことになるだろう。

■アレンジャーズ4th・オーケストラ によるゲーム音楽コンサート2

◆日時:9月15日(火・祝日)/13時30 分開場・14時開演◆会場: 東急Bunkamuraオーチャードホール◆最寄 り駅: JR&地下鉄・渋谷◆出演: す ぎやまこういち、羽田健太郎ほか◆予 定曲目:シムシティー、ファイナルフ アンタジーIV、信長の野望~武将風雲 録~ほか◆料金:S席3000円、A席 2500円◆問い合わせ:日本アレンジャ ーズ協会☎03-3498-1719



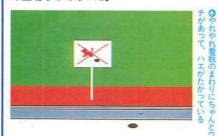


あまりに多忙のため現在別件で出張し ている。札幌でこの原稿を書いておる のだが、東京に比べ5度くらい気温が低 くて、ついつい気持ちよく仕事が進む。

規定部門 お題は「ご近所」

ここでしてはいけません ■山形県・ここ太郎(16歳)

今月のお題は、意外に人気が集中して、佳 作がそろった。身近な題材だと作りやすいと いうことなのでしょうか。ここ太郎クン(M) の作品は、確かにご近所の話題。看板が立つ ということは、すなわちそのような行いがあ る、というわけで、匂いすら感じさせる新人 の登場なのであった。



1 COLOR15,2:SCREEN5,1:COLOR=(4,4,2,0):CO LOR=(9:2,1:0):LINE(0,:20)-(255,149),4-BF :SPRITES(0)="lqt"??c":SPRITES(1)="":COLO R=(5,3:3.):PUTSPRITE0.(100.60).6 2 LINE(90.50)-(140.90).14-BF:LINE(113.90

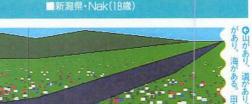
)-(115,140),14,BF;LINE(95,55)-(135,85),8 :LINE(135,55)-(95,85),8:LINE(0,150)-(256,212),14,BF;LINE(0,150)-(255,170),1,B:PA INT(3,160),5,1:LINE(0,155)-(256,155),1:C IRCLE(121,80),3,9,,,.5

3 PAINT(122,81),9,9; CIRCLE(170,180),6,9, ...5:PAINT(171,181),9,9:FORI=150T0180:PU TSPRITE1, (I, 160), 4,0: NEXT: FORI = 180T0150S -1: PUTSPRITE1, (I, 160), 1: NEXT: SOUND7, 5 8:SOUND8,105:SOUND0,3:SOUND1,15:GOTO3

近所の家によくやったこと■宮城県・MOH(20歳)

このいたずらは、塾長もガキの頃にやった ぞ。"ピンポーン"という電気式の呼び出しべ ルがある家では、かならず押してダッシュで 逃げるワルガキだった。いやはや。MOHク ン(M)ももう大人だからこういうことはやめ なさいって、いまだにやっているわけないか。 やられる立場になると大迷惑なのだ。

今月の1本 ш



これは規定部門の作品としてもよかったの だが、パノラマな感じが気に入ったので、「今 月の1本」にとりあげた。ちょっとした高台か っては町の向こうに夕日が沈んでいくのをな ら見た町の展望がぐるりと変化していくNa がめたものである。思えば遠くに来てしまっ kクン(MSX)の作品。似た作品は前にもあ

COLOR.2.0:SCREEN5:DEFINTA-Z

2 FORI=1T0300:P=RND(1)+256:Q=RND(1)+84:C IRCLE(P,Q+126),Q¥20:12...2:PAINT(P,Q+126).12:P=RND(1)+256:Q=RND(1)+84:C=RND(1)+5 +1:LINE(P,Q+126)-(P+Q¥10,Q+Q¥15+126),VAL ("&H"+MID\$("59EFF",C,1)),BF:NEXT

5 FORI=@TO4:LINE(@,@)-(255,41),2,BF:COPY (0.126)-(255,209)TO(0.42)

READD: FORJ = 1TOD: GOSUB6: LINE(D(1),D(2)) -(D(3),D(4)),1:NEXT:READD:FORJ=1TOD:GOSU B6:PAINT(D(1),D(2)),D(3)¥5,1:NEXT:PAINT(0.0).7.1:FORJ=0TO2:COPY(0.J*42)-(255.J*4 2+41)TO(0,I+42),J+1:NEXTJ,I:COLOR,0:CLS

ったけれど、表示が大きいのが、ポイントで すな。塾長も高校生の頃、よく近所の山に登 たことだなあ(詠嘆)。

5 FORI=#T04:FORJ=#T0255:FORK=1T03:COPY(J ,I#42)-(J,I#42+41),KTO(J,K#42):NEXT:SETS CROLLJ,0,1,0:NEXTJ,I:GOTO5

6 READDS:FORK=1TO4:D(K)=ASC(MIDS(DS,K,1)) *5-240: NEXT: RETURN

DATA5,84c4,868<,8<88,8IJ<,J<c6,1,2648, 5,86N1,N1c3,84;4,;4Z8,Z8c8,2,H4<8,8548,6 ,83;1,;1G3,G3S1,S1c4,c4C8,C888,1,86<8,7, 0404.04X1.X1c3.04c8.c894.94D<.D<c1.2.H4< 0.0840.9.03:1.:114.14c4.14c6.14<8.<808.0 B?D.?DOD.ODca.3.06<0.0D40.c540



SCREEN5.1:COLOR15.0.0:CLS

2 LINE(88.80)-(78.100).8:LINE(78.100)-(1 58.100).8:LINE(158.100)-(148.80).8:LINE(148.80)-(88.80).8:PAINT(89.91).8.8 3 LINE(88.101)-(148.131).14.BF:LINE(96.1

06)-(108,131),15,8F:LINE(123,106)-(143,1 20) .7.BF:LINE(111.112)-(114.118) .10.BF PSET(105,119),1:PSET(105,120),1:PSET(1 06,119).1:PSET(106.120).1:PSET(113,116). 1:LINE(0.131)-(255,145).2.BF 5 FORI=0TO4:B\$="":FORJ=0TO7:READA\$

B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+A\$)):NEXTJ:SPRITE\$

I)=B\$:NEXTI DATA 18,18,24,42,41,0,0,0,18,18,24,24, 24.0.0.0.0.0.18.18.0.0.0.0.0.0.0.0.0.18.14

.24.44.0.0.0.0.18.18.18.18 8 A=32:B=108:C=200 FORX=ATOBSTEP2:FORI=ØTO1:PUTSPRITE2.(X 115),11,I:PUTSPRITE1,(X,115),9,2:PUTSPR

ITEØ . (X . 115) . 5 . I + 3 10 SOUND6.30:SOUND7.53:PLAY"S0M200C32":F ORL = ØTOC: NEXTL: X=X+4: NEXTI: NEXTX: TEC=12T HEN GOTO20

11 FORL=OTO500:NEXTL:PLAY"","V1405BG.":F ORM=0T0500:NEXTM:A=108:B=252:C=12:G0T09

通学路 ■東京都·T.Y.S Notos (15歳)

T. Y. SNotosクン (MS) は学校 に通うのに多摩霊園(東京近郊の墓地)の中を 通っていくのだそうで、このような作品にな りました。墓地の画面の上のほうで、ふよふ よしているのは幽霊だそうです。塾長も何回 か行ったことがあるが、有名人のお墓も多い し、中央にある塔もカッコイイのだ。

- SCREENS, 0: COLOR15, 0, 0: CLS: COLOR=(14,2, 2,2):COLOR=(15,4,4,4):LINE(5,28)-(25,30) 14,BF:LINE(5,32)-(25,40),14,BF:LINE(7,3 4)-(23,38),15,BF:LINE(9,9)-(21,31),0,B:L INE(10,10)-(20,30),14.BF:LINE(12,12)-(18 ,28),15,BF:LINE(10,6)-(20,8),14,BF:F=6 FORY=120T0255STEP45:FORX=8T0230STEP30: COPY(0,0)-(30,45),0TO(X,Y),0:NEXTX,Y:LIN E(0,0)-(30,50),0.BF:FORI=0TO6:READX,Y:FO
- RJ=1T013:H=J+I:IFH>13THENH=H-13 3 X=X+RND(1)*10-5:Y=Y+RND(1)*5:CIRCLE(X,
- J.H:NEXTJ.I 4 SOUND0,100:SOUND1,10:SOUND2,200:SOUND3,5:SOUND4,20:SOUND5,12:SOUND7,56:SOUND8, 16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,255:SOUN D12,30:SOUND13,14:A=1:B=2:C=3:D=4:E=5
- A=A+1:B=B+1:C=C+1:D=D+1:E=E+1:F=F+1:CO LOR=(AMOD13+1.0,0.0):COLOR=(BMOD13+1.1.1.1.2):COLOR=(CMOD13+1.2.2.3):COLOR=(DMOD13 +1,3,3,5):COLOR=(EMOD13+1,4,4,6):COLOR=(FMOD13+1,5,5,7):GOTO5:DATA10,10,110,50,2 00.30.50.60.240.0.100.10.150.20

自由部門

を押して、

鳴った瞬間にビュ

恋しい音め

眼前の蚊

■神奈川県・岡野健介(16歳)



ど迫力。勘弁してくれ -、と叫びそうになる。 顔のまわりに飛んでくる と"ブーン"という音もす るし、たまらん。岡野ク

O南国とかに行くと、ゴン(MSX)、人の嫌がる キブリ、ハエ、蚊がでかい 秀作ですな。

18 DEFINTA-Z:COLOR15,8.8:SCREEN5,8:COPY(8.8)-(255,45)TO(8.211):FORI=0TO8:Y=I*16: LINE(0,Y)-(128,105),I+2:LINE-(255,Y),I+2 :PAINT(128,120),I+2:NEXT:CIRCLE(128,120),128,0,...1.1:LINE(0,0)-(255,0),2:PAINT(0 .01.0

DRAW"BM100,130C11G20M120,190BM132,190 M168,144M156,130":FORI=96T00STEP-2:CIRCL E(128,200-I),I¥8,11:NEXT:FORI=0T01:X=112 +1+32:Y=99:CIRCLE(X,Y),20,15,,,1.5:PAINT (X,Y),15:CIRCLE(X+2,Y+1),17,1,,,1.5:PAIN T(X,Y),1:NEXT

30 FORI=2T010:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:SOUND 0.40:SOUND1.0:SOUND11.11:SOUND12.0:SOUND

13.14:SOUND7.62:SOUND8.16 40 R=RND(1)*7+2:COLOR=(A.0.0.0):COLOR=(A +1.8.8.8):COLOR=(R.6.5.2):COLOR=(R+1.4.3 0):A=R:SOUND11.10+RND(1)+3:VDP(19)=RND(1) #256: GOTO40

M31(アンドロメダ星雲)■兵庫県・TAKE(16歳)

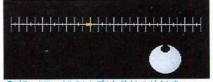
TAKEクン(M)のメッセージでは「AV フォーラムは妙な作品が多くて本当におもし ろい」とあって、わかっちゃいるがそう正直に いわれると照れる。あ一、本作は非常に美し いですな。かんたんなプログラムなのに、宇 宙の拡がりが感じられて良い。



- COLOR.1.1:SCREEN7:SETPAGE.1:CLS:DEFINT C. I. J. X. Y: D! = . 1
- FORI = ØTO12@STEP4:0! = D! *1.1 IFI=1000RI=1080RI=116THEN5
- C=15-(T)56)*(T<73)*4-(T)72)*(T<89)*8+(I>88) *10: CIRCLE(256,76+0! *20), I*0!, C,,,.
- FORI=#T0511:Y=RND(1)+6:COPY(I,Y)-(I,Y+ 205)TO(I,0):NEXTI
 7 FORI=50T0160:X=RND(1)*16:COPY(X,I)-(X+
- 505,1)TO(0,1):NEXT 8 FORI=511T087STEP-1:COPY(1,50)-(1,160+(
- I<311)*(310-I)*2),1TO(I,(511-I)*2),0:NEX
- SETPAGE, 0: READAS: FORI = 0TO6: FORJ = 1TO5: P SET(J.I), VAL("&H"+MID\$(A\$, I*5+J, 1)): NEXT
- 10 FORI=0T029:X=RND(1)*511:Y=RND(1)*211: COPY(1.0)-(5.6)TO(X.Y)..TPSET:PSET(X+20. Y+40).4:NEXTI
- IFI=1THENCOLOR=(5.1.2.7):I=0:ELSECOLO R=NEW: I=1
- 12 A=SIN(1):GOTO11 DATA 00500007000575057F75057500070000

RADIO ■東京都·T.Y.S Notos (15歳)

T. Y. SNotosクンの2作目はラジ オのダイヤルを回すのに合わせてチューニン グの音がガー、ビーと変化するというもの。 いたってシンプルなアイデアながら音がリア ルなのだ。メカも単純で好みです。



○ブラックフェイスのシンブルなダイヤルがイカマ

- SCREEN5.0:COLOR15.0.0:COLOR=(0.1.1.1) CLS:LINE(5,100)-(245,100),15:FORI=5T0250 STEP10:LINE(I.90)-(I.110).15:NEXT:FORT=1 0TO245STEP10:LINE(I.98)-(I.102).15:NEXT: SPRITE\$(0)="""":CIRCLE(200,150),20,13:P AINT(200,150),14,13
- FORI=2T09:READA.B:CIRCLE(A.B).5.1:COLO
- R=(I,5,5,5):PAINT(A,B),I:NEXT 3 COLOR=(13,5,5,5):A=0:LINE(50,80)-(60,8 .12.BF:COLOR=(12.0.3.1)
- S=STICK(@):A=A+(S=7)-(S=3):SQUND@.A+1@ :SOUND1, Ø:SOUND6, A¥2:SOUND7, 28:SOUND8, 14 :SOUND10,13:IFA>=60THENA=60ELSEIFA<=1THE
- PUTSPRITEØ . (A+4.98) . 10.0 COLOR=(BMOD8+2,5,5,5):B=A:COLOR=(AMOD8 +2,0,0,0):IFINT(A)MOD2@THENCOLOR=(12,0,3 ,1):GOTO4ELSECOLOR=(12,2,7,5):GOTO4
- DATA190.140.200.135.210.140.215.150.21 0.160.200.165.190.160.185.150

稲刈り機

■岐阜県·Izochi(14歳)

ここからの2作品はビジュアルのない音だ けの作品。もともとサウンドフォーラムとし て音を扱っていた歴史のあるコーナーだけに、 最近のビジュアル重視には反発の声もあった のでした。しかし、以下の2作は文句なしの 傑作だ。 IZOCh i クン(M)は清見村在住 だけに、実際の音を知っている。

FORI = ØTO255: SOUND8, 15: SOUNDØ, Ø: SOUND8, I:SOUND6,255-I:SOUND0,0:SOUND3,I:SOUND6,255-I:SOUND8,50:SOUND7,I:SOUND6,200:SOUN D2.I:SOUND7.255-I:SOUND7.120:SOUND8.I:SO UND8, I:SOUND9, I:SOUND10, I:SOUND7, 255-I:S OUND11+I:SOUND8+255-I:SOUND9+255:NEXT:GO

ブランコ ■高知県・ZEEDEN岡林だい(15歳)

ZEEDEN岡林だいクン(M)、なかなか 雰囲気出てますよ。黒沢監督の映画で「生き る」という名作があり、劇中の主人公がブラン コに乗って「命短し恋せよ乙女……」と歌うシ ーンがあって、これは涙なしには見られない。 ちなみに、塾長のいちばん好きな映画『エル・ スール』にも内庭にブランコがあった。

CLEAR500:_MUSIC(0,0.3,2.2,2):DEFINTA-:POKE&HFA2C,30:R=RND(-TIME)

PLAY#2,"T140V150703","T140V130806","T 148V1107@36","T148V1408@48",A\$="C7"
38 FORI=8T01:I=8:PLAY#2.A\$.A\$.A\$.A\$.FORJ =2800T02000STEP-8:_TRANSPOSE(J+RND(1)*80) - J=J+(J<2400) +150:NEXTJ+I

スポットライト ■青森県・ブッカー清志郎(2)歳)



ペンネームが清志郎 でタイトルが『スポッ トライト』だと、ほとん どピッタリしすぎ。浮 かびあがってくるのは スターではなくホコリ のようです。清志郎ク ンはこれで
†日達成。 称号の"ブッカー"を与 えることにした。

○光がきれいに出るとき

DIMA(23):COLOR.0.1:SCREEN5:FORI=0TO23: A(I)=SIN(.Ø1745*15*I)*4:NEXT:FORI=ØT03Ø: X=RND(1)*70+90:Y=RND(1)*9+20:D=RND(1)+.7 :FORL=YTO19@STEPD:PSET(X+A(CMOD24)+D+RND (1)*1.2.L).CMOD8+2:C=C+1:NEXTL,I:FORI=ØT

2 COLOR14+I:CIRCLE(115,180-I),25-I*3, .3:PAINT(115,180):NEXT:COLOR1:CIRCLE(115 .180),26,.3.1415,0,.3:DRAW"BM140,180M154 .45M135,32M90,180":PAINT(0,0):COLOR15:DR AW"BM154,45M135,32M136,30M155,43M154,45C 10D136RU136":PAINT(136,31)
3 FORI=2T09:COLOR=((I-1)MOD8+2,7,7,7):CO

LOR=(I,Ø,Ø,Ø):FORL=ØTO7:NEXTL,I:GOTO3

■福岡県・ちゃん(17歳) 時代

ぐるぐると「時代」という文字が回転してい るのだから、もう、中島みゆきの歌『時代』で 「まわる、まわるよ、時代はまわる」というア レだ。これまたCOPY文の応用編。ちゃんク ン(M)、中島みゆきとか長渕剛とかはおなじ ようなスタンダードな存在なのかしら?



●'80年代以降になると「時代」という区切りに意味はない

DEFINTA-Z:DIMD(63),C(17),T(17):COLOR1 5,1:SCREEN5:FORI=0T063:D(I)=ASC(MID\$(":P :b:PAPAPAb:YAY:babFPRPLJLVCVVVD*U¥QVQgG_ KaaJX[^P^faUrQhMufqLxS",I+1,1))-89:NEXT 20 FORI=0T08:C(I)=COS(I/5.73-1.48)*999:C (17-1)=C(1):T(1)=TAN(1/5.73-1.48)*999:T(

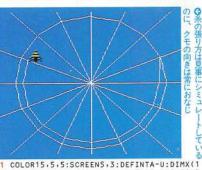
30 FORT=1TO3:SETPAGET, T:CLS:FORJ=0TO1:FO RK=0T02:T=K+J*3+I*6-6:FORL=0T015:H=L* 40 X=K*85+42:Y=J*100+25:M=D(H)*C(T)/999: N=D(H+1)*(1+M*T(T)/70000:)+Y:O=D(H+2)*C(T)/999:P=D(H+3)*(1+O*T(T)/70000!)+Y

50 LINE(X+M,N)-(X+O.P).15:LINE(X-M.N+50) -(X-O.P+50).14:NEXTL.K,J.I:SETPAGE0 60 FORL=0T01:FORI=1T03:FORJ=0T01:Y=150*L -J*100*(L*2-1):FORK=0TO2:X=171*L-K*85*(L *2-1):COPY(X,Y)-(X+84,Y+49),I-L*(I-2)*2T O(80.70),0:NEXTK, J, I, L:GOTO60

くも

■大分県・@F.I.S(13歳)

②F. I. Sクン(MSX)の作品はちょっと 地味ながら、クモが巣をはり、虫を捕まえる までを丁寧にあらわしている。作者のコメン トによると、毎日のプログラム時間は「平均1 時間くらい」で、「作品は家族の人に見てもら って」から細かい調節をするそうです。



5),Y(15):FORI=ØTO1:FORJ=ØTO7:READD\$,E\$:S \$=S\$+CHR\$(VAL("&H"+D\$)):P\$=P\$+CHR\$(VAL(" \$=53+CHRS(VAL(&H +03)):PS-FS+CHRS(VAL(&H +03

D=99:FORI=0T015:READA,B:GOSUB5:H=H+1AN D1:NEXT:Q=2:DEFFNZ=RND(1):A=D*X(15)+128: B=D*Y(15)+106:GOSUB5:FORI=DTO3STEP-10:FO RJ=@TO15:H=1:A=I*X(J)+128:B=I*Y(J)+106:G OSUB5: NEXTJ, I

FORK=0T03:A=124:B=96:H=0:GOSUB5:M=1:FO RI=@TOFNZ*F:NEXT

E=FNZ*L+24:FORD=ØTOFNZ*L+30:PUTSPRITE1 .(D,E):E=E+FNZ*5-2:NEXT:A=D:B=E:GOSUB5:H =1:M=0:FORI=0TO30:A=D+FNZ*16:B=E+FNZ*16: GOSUBS: NEXT: PUTSPRITEQ, (D,E),,1: PUTSPRIT E1.(8.211):Q=Q+1:NEXT:FORI=8TOF/3:NEXT:E

5 S=(ARS(X-A)+ARS(Y-B))/5+1:V=(A-X)/S:W= (B-Y)/S:DATA18,1

L=159:PUTSPRITEB,(X-7,Y):X=X+V:Y=Y+W:I FHTHENLINE (X,Y)-(X-V,Y-W) ELSEIFMTHENPUTS PRITE1 . (D+FNZ+5-2,E+FNZ+5-2) . . 1

IFABS(X-A)>10RABS(Y-B)>1THEN6:DATA18.A

RETURN : DATA99 . 1 . 7E . 1 . 99 . 1 . 30 . F . 78 . F . 78 .F.FE.1.FF.1.3C.1.4A.1.0.0.128.0.128.211 .0.106.255.106.233.0.22.211.22.0.233.211 ,173,211,83,0,173,0,83,211,0,159,255,53,



1、幌の空港から電車に乗っているうちに気が付いたのだが、

トタンとかそういったものでしょう。

ギリシャの白い家とか、

いろいろあるなあ。

あ。日本のアパートやマうむ、おもしろいので、

ートやマンションとかとくらべると、

ずいぶん暮らしの感覚がちがうだろうと思うなあ。

小さな家が間隔をあけて建ちならんでいるし、 現実にある自分の家でもいい

L

そういう空想と実感を

めていただいて、

しめ切りは10月8日必着です。

こんなところに住みたいっていう空想上のしろものでもよし。そういえんでいるし、雪が降るせいか屋根が少し傾斜している。屋根は瓦(かわら)

らいので、 -月号のお題は「私の家」ということにします。 家の建て方が本州とはちがうなあ。 土地が広いせいか、 -



ちょっと要要して今月ようと本立構成の機種を問わないMSXにい ろいろトライル。 さらにテクマッタもレベルアップしていたおう/

第1回★MSXのMIDI環境





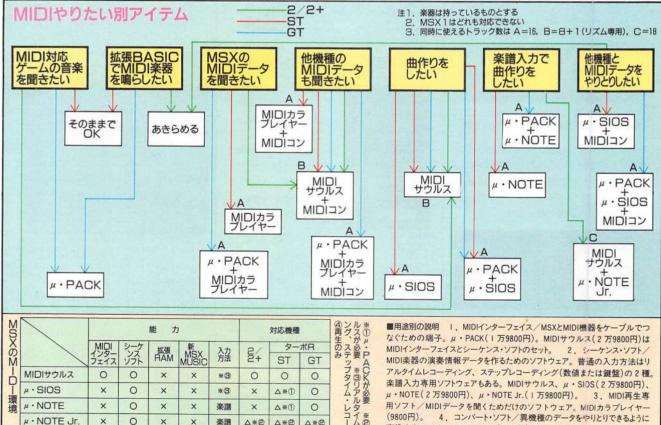
いつつある X @

最近、MSXのMIDIまわりが とても充実してきた。そこで今 回より、このコーナーはGTフ オーラムから独立したので、い ろいろな機種の環境をサポート できるようになった。もちろん、

すでにMIDIを活用している人 達のために、打ちこみテクニッ クの章(95ページ)も作り、さら に充実したコーナーにするつも りだ。というわけで、みなさん よろしくね。

あらためて、MSXのMIDI では今どんなことができるのだ ろうか……を、やりたいこと別 に下の表にまとめてみた。これ によって再確認したことは、他 機種と対等レベルだということ。

あたりまえだけど、MIDIで の音楽はCGなどと違ってハー ドの制約(たとえば画面モード) にはとらわれないのだ。だから MSXはMIDIにとっていちば んの近道なのである。



MS		能力				対応機種			
MUXON		MIDI 129-	シーケ	拡張	新 MSX MUSIC	入力方法	2/		ボ日
M		フェイス	济	HAM	MUSIC	万法	2+	ST	GT
1	MIDIサウルス	0	0	×	×	*3	0	0	0
Т	μ·SIOS	×	0	×	×	*3	×	△ ₩①	0
環境	μ·NOTE	×	0	×	×	楽譜	×	△ ₩①	0
	µ · NOTE Jr.	×	0	×	×	楽譜	∆*₽	Δ*@	∆*€
	μ·PACK	0	×	0	0	×	×	0	0
	MIDIカラブレイヤー	×	∆#@	×	×	×	×	△※①	0
	MIDIJ	×	×	×	×	×	0	0	0
	○有または対応	△条件	付きで対	応×	無または	対応して	いない、	または無	関係

■用途別の説明 I. MIDIインターフェイス/MSXとMIDI機器をケーブルでつ なぐための端子。μ·PACK(I万9800円)。MIDIサウルス(2万9800円)は MIDIインターフェイスとシーケンス・ソフトのセット。 2. シーケンス・ソフト MIDI楽器の演奏情報データを作るためのソフトウェア。普通の入力方法はリ アルタイムレコーディング、ステップレコーディング(数値または鍵盤)の2種。 楽譜入力専用ソフトウェアもある。MIDIサウルス、μ・SIOS (2 万9800円)、 μ·NOTE(2万9800円)、μ·NOTE Jr.(1万9800円)。 用ソフト/MIDIデータを聞くためだけのソフトウェア。MIDIカラブレイヤー 4. コンパート・ソフト/異機種のデータをやりとりできるように 変換するソフトウェア。MIDIコン(9800円)はミュージ郎、ミュージくん、スタン ダードMIDIファイル、MSXのMIDIデータを扱う。 5. 新MSX-MUSIC/ター ボR用の新しい拡張BASICにより、BASICプログラムでMIDI楽器を鳴らすこと ができる。GT。μ·PACK (MIDIインターフェイス、MIDI拡張BASIC、256 Kバ イトの拡張RAMを内蔵)

※μ・NOTE Jr. は9月、MIDIカラブレイヤーは10月発売予定

16-5-

これでキメる! 打ちこみテクニック

第1回★ドラム、ベースはリズムの主役//その1 by早坂泰成

今月より「どうやってモノホンぽい打ちこみをキメるか」について、私の経験をとおしてお話していこうと思う。みんなが使っている音源はそれぞれ違うだろうけれども、ぜひ自分の環境で試してみてほしい。

よく使われるドラムセットに は、スタンダードなもの、シン セドラムセットなどがある。今 回は基本である、スタンダード なドラムセットについての話。

まずは各ドラムの名称を知っておこう(右図参照)。

ドラムを打ちこむ上で大事なこととは、リアル感を出すことにある。そのための方法が2つあり、1つめが、ステレオで打ちこむこと。こうすることによって、いかにも目の前で演奏しているような感覚(ライブ感)を出すことができるのだ。ただし

音源によってはできないものもあるので取説を読んでみよう。

そして2つめの方法は、ベロシティ(強さ)を変えること。どんなプロのドラマーでも、同じ強さで連続的にたたくことは不

可能であり、逆に強さを変えることによって、サウンドにノリを出すことができるのだ。打ちこみにおいても同じことがいえる。この2つの方法でサウンドがグーンと生きてくるぞ/

早坂泰成/1961年生。日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。大学在学中より、とんねるす等タレントのバックや、国内外の多数のイベントをこなす。

それではドラム譜を参考に、 その下の楽譜を打ちこんでみよう。この楽譜はカシオペアやスクエアなど、フュージョンサウンドによくあるリズムだ。さあ、ステレオでリアルにキメよう。



イラストのドラムは右ききの人の 基本的なセッティングを正面(客 席)から見たもの(左ききの場合 は逆)。今回はパーカッションにコ ンガを入れてみた。それぞれの数 値は64をセンターとした場合の 左右の割合なので、64以下だと左 寄り、以上だと右寄りに聞こえる わけ。また、リバーブ内蔵の音源 を持っている人はスネア、コンガ、 タム類にリバーブをかけると、よ り効果的なライブ感が味わえる。





今月の付録ディスク 「ハレルヤ」 by ビッツー

今月は付録ディスク一周年ということで、日頃MIDIソフトウェア制作に励んでいるビッツーに「ハレルヤ」(ヘンデル作曲)をプレゼントしてもらいました。『MIDIサウルス』用データなので、「ル・SIOS』ユーザーもばっちり。右の表はCMー32Lを使ったデータの内訳

だけど、違う音源の人もこれを参考に設定を変えて聞いてみてね。 4チャンネルしか使用していないので、たとえば、MID端子付のエレクトーンやカシオトーンでも鳴らすことができちゃう。今回よりデータの内訳をこういう表にするのでよろしく。

■データの内容(MIDIサウルス+CM-32L)

チャンネル	プログラム・ナンバー	音量バランス
2	48	-
3	50	-
4	67	-
5	00	-
	3 4	3 50 4 67

テンポ 120 ドラム C1/バス・ドラム E#1/クローズ・ハイ・ハット G#1/オープン・ハイ・ハット C#1/リム・ショット C#2/クラッシュ・シンバル



POINTシステム

投稿された作品をビッツー CGチームの5人か、5つの項 目につき1~5点の5段階で 評価します。5つの項目は、 紙芝居部門は構図・色彩・魅し

力・演出・技術、イラスト部 門は、構図・色彩・魅力・背 景・表現です。ぬりえ部門は、 色彩・背景・表現の平均点を 5倍にしています。

総合POINTS	賞金8賞品
100~125	イラスト部門は、現金 万円。紙芝居部門は、現金 2 万円。ぬりえ部門は、5 千円。
80~99	イラストは、現金5千円。紙芝居は、現金1万円。ぬりえは掲載誌。
60~79	イラスト、紙芝居ともに、ディスク5枚+ テレカ。 ぬりえはテレカ。
50~59	イラスト、紙芝居ともに、ディスク 枚+ テレカ。 ぬりえはディスク 枚。
40~49	イラスト、紙芝居ともに、テレカ。ぬり えはなし。

ファンキー ド流・ワンポイン トテクニック

考えてみれば、CGコンテス トが今の形になって、すでに1 年たってしまったぞよ。あまり 気にしてなかったでおじゃるが、 これもひとえにみんなの応募の おかげぞよ。

さて、今月のワンポイントテ クニック紹介といきたいのでお

じゃるが、今月のマロは、極秘 プロジェクトが進行していて忙 しいのでおじゃる(101ページを 見よ/)。したがって、今月はマ ロにかわって、ファンキーKに 紹介してもらうでおじゃる。マ 口とはちがった描き方をしてい るKなので、マロも参考にする

でおじゃるぞ。

と、いうことで、今月のワン ポイントテクニックをまかされ てしまったファンキーKだぜ。 夏休みも終わってしまったが、 この夏はCGにはげんだか? 何? 海に行っていて描いてな い? それなら今から夏の思い

出をCGにするのだ/ コンテ ストへの応募待ってるぜ。

それはさておき、ファンキー K流のテクニックを紹介してみ ようと思うぞ。名付けて、「思い 通りのサイズにする方法に、時 間のかかる絵の描き方だが、初 心者の人にはオススメノ

困ったときは縮小機能を使え!!

初心者にありがちなんだけ ど、もうすこしちいさく絵 を描こうと思っていても、 実際描いてみると大きくし か描けないことがよくある んだよな。たとえば、人物 を描こうとしたとき、自分 では胸から上あたりを描こ うと思っていても、けっき ょく首から上しか描けなか ったりとか。そんなときど うするのか? オレ様ファ ンキーKが、こんな素朴な 疑問の答えを教えるぜ。こ ういうことになってしまっ



ない機能でも、困ったときは使える機能

たら、縮小機能を使ってみ るんだ。はじめに描いた絵 を縮小して、修正する。そ れでも絵が大きいと思った ら、また縮小してみるとい い。自分の気に入った大き さになったら、そこで残り を描き足せばいいわけだ。 どうだ、かんたんだろう? ただし、この描き方には注 意が必要だ。縮小すればす るほど、もとの線がくずれ るので、あんまり極端に縮 めすぎると形がわからなく なってしまう。縮めるとき

> は、よくばってはいけ ないぞ。実際やってみ ると、線の修正でかな りの時間を費やしてし まうので、最終的には この技を使わず、直接 マウスでちいさく描け るようになってほしい。 この技は、本当に困っ たときの脱出法として 使ってくれよな。



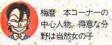
◆まずは目・鼻・口を描く。この絵は、半分だけ先に 描いて、コピー機能で左右反転したものだ。この時点 で、顔しか描けないことに気づくだろう





◆ここで縮小機能を使って縮小する。このぐらいに縮 めれば、肩から上が入るようになる。あとは、まわり





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



アニイノ ビッツー では数すくない、ま ともな人物(うそ)

Dr. S. なぜかこと わざが好きという不 思議な人物

イラスト部門

ファンキードのワンポイント は、役に立ったでおじゃるか な? こういった描き方もある

この作品は、おもし ろいでおじゃる。絵 をじっと見つめてい ると、このなかの物 語や、音が聞こえて

きそうだぞよ。そし この色彩感覚/ ユーモラスなスケア タロー、アイロニカルな人物の表情。どれ をとっても日本人離れしているでおじゃる。 ぞ。作者はもしかして、外人なのでおじゃ ろうか?と、思ってしまったぞよ。作品 のほうは全体的に暗くまとめているでおじ ゃるが、雲のすきまからのぞく夕焼けが、 みごとにフォローしているでおじゃる。そ の夕焼けのなかに鳥を飛ばしているでおじ ゃるが!匹だけでなく、たくさんの鳥を飛 ばすことにより、これから何かが起こりそ うだという効果もでているマロ。なんだか 体が、震えてきたでおじゃる。何



ということを覚えておいてほし いでおじゃる。それでは、イラ スト部門から発表するぞよ。

今月号のしめ切りが夏休みま・ えだったので、全体的に投稿作 品はすくなかったでおじゃる。

が、夏休みも終わってしまった ので、これからたくさんの投稿 がくるでおじゃろうぞ。

ジェレミイとわたし 富山県・HOBBES (28歳) (グラフサウルス使用/SCREENB)

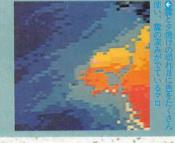


この作品はここがウマイ!

なんといっても、この人物の表 情と色がすごいでおじゃる。キ ャンプなどできもだめしをやる とき、かならず1人はやるでお じゃろう。懐中電灯を下から照 らして「わっ」と人を驚かすよ うに光源を下におき、顔を照ら

して見せている表現が不気味さ をうまく引き出しているマロ。 さらに、どんよりとした雲と夕 焼けのギャップが、いい味だし てるぞよ。この作品は、全体の 表現の仕方(色のバランスが絶 妙)がうまいでおじゃる。





WOLF 福井県・YAG (21歳) (グラフサウルス使用/SCREENT)



るだよ。 3でよ。構図の取り方を勉強しキャラクタと背景との色合いが TOTAL RECALL 長野県・瓦屋竹左衛門(15歳)(自作ツール使用/SCREENS)



うちょっと肩幅があってもよかったと思うマロなかなか、リアルに描けていてよいぞよ。ただ

〈埼玉〉「無題」ハイウェイマン'92(1・1・2・1・2)(東京)「オペロン」意識下広告(2・2・1・2)「月姫」よっきにいノ(1・1・2・1・1)「STEP STEP おしかった人たち STEP」M's POWER(2・2・2・1・2) 〈神奈川〉「おはよう」ワタナペコウイチ(1・1・3・2・2) 〈長野〉「待ち合わせ」freedom(3・2・2・1・2) 〈岐阜〉 **97** 「パンツ」かどたっちゃんKK&(C)kad(2・1・2・1・2)

おしかった人たち

〈愛知〉「GOOD MORNING! Mr. 宮城」prof、サハラシテツ(2・2・1・2・2)〈京都〉「月の夜の出逢い」あお(2・2・3・2・3)〈京都〉「PASTEL→LOVER」隊 りずに、金欠病患者(2・3・2・1・3)〈兵庫〉「今野オトメの忘れ物」なみプンばんざい(2・1・2・2・1)〈高知〉「鳥を売りに行くオヤジ」 Z E E D E N 岡林 だい(2・3・3・3・2) 〈福岡〉「17の別れ」大倉誠(2・1・2・1・2)

ポートレイト・マンレイ

山梨県・中林雅人 (21歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



背景に書かれた文字が、マウスでなぐり書きしたみたいでスッキリしないでおじゃる。もっ と、イラストを意識した入れ方を身につけるとよいと思うぞよ。難しくなるかもしれないで おじゃるが、文字の大きさ、位置、形、背景との相互関係などを考え、入れるのでおじゃる。 何パターンか作って、合成ロードしてみてはいかがでおじゃろうか? あと、もうすこしい わせてもらえば、自分の名前はもっとちいさくいれたほうがいいぞよ。背景も何パターンか 作ってみるといいでおじゃる。個(構図20・色彩20・魅力21・背景16・表現力24)

森の守り神

まったが、全体がさびしい。⑦(構図に 個人的には、森の描き方が気に入ってし 埼玉県・たんちょけん(16歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



なべおとこ 埼玉県・きゅうりっぱん (17歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



っと工夫しては?⑤(構図口・色彩13・魅ビックリ箱で驚いているなら、背景をも カ12・背景9・表現力12

SEAN CONNERY 神奈川県・川久保考盛(19歳)(グラフサウルス使用/SCREEN7)



(構図17・色彩2・魅力8・背景11・表現力16) つな気がするぜ! ちょっと塗り方が固い感じがして、 うまいので次回作に期待人 さわったら痛そ はくあきの海

千葉県・KABUROWTA (18歳) (DD(俱楽部使用/SCREEN5)

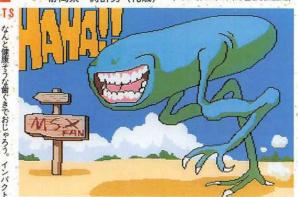


図14・色彩13・魅力15・背景19・表現力17 を使わず、緑の線で描いているのがいいでし。なかなが、ほのぼのしてて気に入ったでし。 の(構)

何処迄?

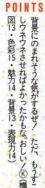
時計男 (16歳)

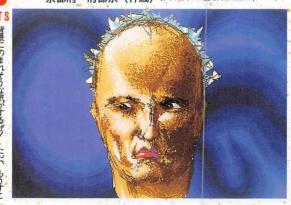
(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)



おやじくん

京都府・府都京 (17歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)





(横図12・色彩16・魅力16・背景12・表現力16)

が強くて印象に残るぞよ。

色の配列もグーぞよ。

●ぬりえ部門(色彩・背景・表現力) <北海道>山本忠隆(2・1・2) <埼玉>牛歩な戦術(2・2・2) <千葉>小浜研一(2・1・1) 〈兵庫〉テルデルボウズ(2・1・1)

(E)MAU

福井県・YAG (21歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



作者が楽しんで描いた作品には、受け手にもある程度わかるものだぜ/ そういった作品は、魅力にいい点がつく。残念なところをあげるなら、構図にもうひと工夫してほしかったぜ/ ⑥(構図|3・色彩|6・魅力|9・背景|4・表現力|9)

行はペンネームだよん(T歳) 戦いの序曲 東京都・宇宝秀



PQ 魅力の・背景の塗り方と背景の塗り方と背景の塗り方と背景の塗り方と背景の塗り方と背景の塗り方と背景の塗り方と背景の塗り方と

GALPー] 福井県・YAG (21歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



全体的には、まずまずといったところでおじゃる。ただ、もうすこし、基本的なデッサンの勉強をしてみるでおじゃる。あと、服装が単調なので、ファッション雑誌などを資料として買ってきて、もっと研究をしてみるとよいと思うでよ。がPOINTS んぱってたもれ。 個(構図16・色彩14・魅力14・背景15・表現力14)

新潟県・Tasn(17歳)



POINT この絵はSCREEN8のほうが よかったでし。②(構図14・色彩

ファンキーKの ここを直せば採用だぜ!



やってきました、オレ様ファンキーKのコーナーだぜ! ついこのまえのことだが、千葉県のつとむクンから質問電話があって「ここのコーナーに自分の作品が載ったら、何かくれるんですか?」といってきた。おいおい、はじめに断っておくが、ここで採用されても、賞金や賞品はでないぞ。なぜなら、ボツの人を取りあげているからだ。ボツになった人のなかでも、非常におしい人をとりあげているんだ

が、載っていてもボツはボツ(編あ の~、もうすこし穏便に)。だから なんにもなくてもガマンだぜ。わ かってくれよな! それでは、今 回の作品を評価して、気づいたこ とをいくつかいってみたいと思う。 今回の非常におしかった人は、全 部で3、4人くらいしかいなかっ た。投稿数もすくなかったことも あったが、ほかの人達と似たりよ ったりの作品が目立ったからだ。 最近思うんだが、イラストみたい な表現をしている人が多いぞ。そ れはそれでいいんだが、それだけ では、絵として完成されてないと 思うぜ! イラストみたいな表現 は、背景がおろそかになりがち。 せっかくCGで描くんなら、やっ ぱ背景にも挑戦してほしいぜ! それでは、今回の2作品、いって みるぜ! さっき、背景のことを いったんで、ちょっと触れてみる としよう。

今月の添削口口

構図はいいと思う。ただ、背景がよくないぞ。ビルにひとつも電気がともっていないのだ。下の街は光がともっている街で、ビルはまっくら? これはおかしいぞ。窓からもれる光ぐらいは描いてほしかったな。あと、電飾はかならずしも黄色というわけではないんじゃない?

吠えるドラゴン! イナズマと かは迫力あるように描けている んだが、いちばん手前にいるキャラクタが、ドラゴンのほうを 見てないぞ。SCREEN8を使っ ているなら、もうすこし描きこ めたと思う。あせって投稿した んだろうか? この作品はホントにおしかったぞ。



■ニイガタシティ・オブ・ザ・ナイト 東京都・EMI新発田(21歳)



■ANGEL KNIGHTS 青森県・佐々木達也(20歳)





















ぬりえ部門

お待ちかね、フ月号で募集し たぬりえ部門の発表でおじゃる。 ぬりえ部門は、今回はじめて発 足した部門なだけに、どのくら い投稿があるのか不安だったマ

口でおじゃるが、まあまあの応 募があったので、正直ホッとし たぞよ。これからもこの調子で やっていきたいので、投稿を待 っているぞよ。ぬるだけなので、 忙しい人でもカンタンでおじゃ るぞ。さて、集まった作品でお じゃるが、なかなかの力作がそ ろっていて、採点に苦労したで おじゃる。なかでも、原画と全

然ちがう人もいたでおじゃるが、 ちょっとくらいの変更なら認め ることにしたぞよ。でも、原画 とまるで違うと審査対象外にな ってしまうぞよ。

ぬりえ

茨城県・坪井敏明 (7歳) (グラフサウルス使用/SCREENT)



MA-TA-TA-KI 埼玉県・よっつあん(17歳)(グラフサウルス使用/SCREEN7)



ところどころ、絵を変えてあるぜ/ 怪物の側が斧になってたり とか、メガネがなかったりとか。けれど、ここのコーナーは、ぬ りえ部門なので、あんまり大きな変更はしないほうがいいと思う POINTS ぜ/ ⑥(色彩14・背景13・表現力14)

剣士の家庭教師 神奈川県・家野たぬき (22歳)



ぬりえ

大阪府・Mist(?歳) (グラフサウルス使用/SCREEN7)



こまかく表現しているところがいいでおじゃる。

こだわって描いていると

3

(色彩 4·背景 4

団(色彩二・怪物の色は、 もう少 表現力13 し明暗をだそう

NURI7 神奈川県・ワタナベコウイチ (23歳)



⑤(色彩10・背景9・表現力」 色のぬり方が少々雑な気がし

付録ディスクのCGコンテストを見てみよう

付録ディスクのCGコンテスト のコーナーは、圧縮してあるた め、このままでは使用できませ ん。使用するには、解凍する必 要があります。解凍作業は、117 ページの解凍作業についての説 明や手順をよく読んだうえで行 ってください。そのさい、2DD フォーマット済みの新しいフロ ッピーディスクが1枚必要にな るので用意しておいてください。 この2DDフォーマットの方法 も117ページにくわしい説明が 書いてあります。ファイルのコ ピーが終わって解凍作業に入る と、解凍にけっこう時間がかか

ります。その間、おやつでも食 べていましょう。さて、解凍作 業が終わると下の画面が表示さ れますので、あとは画面に示さ れる操作方法をよく読んで、お 楽しみくださいね。



画面が出れば、解凍作業は終わり。 あとは、それぞれの部門を選択してね

ぬりえコンテストへの投稿よろしく!

ぬりえコンテスト用CGを実行 すると、ファイルの拡張子が変 えられます。持っているツール が『グラフサウルス』ならその ままでOK、『F1ツールディス ク』なら「SC7」にします。あと は、それぞれのツールで「NUR I10」をロードすればいいのです。 これに色をぬって「ぬりえ部 門」に投稿しましょう。今月号の しめ切りは11月8日。発表は93 年1月号です。







紙芝居部門

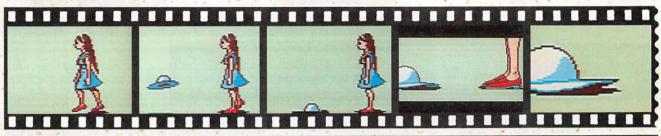
先月に続き、今月も投稿に元 気がなかったでおじゃる。やっ ぱり、しめ切りが夏休みまえだ とこんな感じでおじゃろうか。 マロはたくさんの投稿を、心か ら待っているでおじゃるぞ。

では、今月の作品を見ている うと思うでおじゃる。今月は、 2作品が選ばれたマロ。 『ぼう し」のほうは、動きがすばらしい ので、付録ディスクで見てたも れ。風の強さなんかよく表現し

てあって、残暑もふきとばす涼 しさが、伝わってくるぞよ。「邪 心のつもりが…」のほうは、野球 で実際、ありそうであって、な さそうであって、おもしろい作 品でおじゃる。

10月といえば文化祭。文化祭 用に紙芝居を作って、流してみ るのもおもしろいかもしれない でおじゃる。よい作品ができた ら、そのときのレポートを書い てきてくれるとうれしいぞよ。

まう , 埼玉県・迫章久 (25歳) (グラフサウルス使用/SCREEN5/6分の1画面サイズ)





この作品はエンドレス紙芝居でおじゃる。全体的に、な かなかテンポよく進んでいくので、見ていて気持ちいい ぞよ。文字は出てこないでおじゃるが、物語がしっかり 伝わってくる作品でおじゃる。動きもなかなかグーで、 ぼうしがフワフワ落ちてくるところの動きがよくできて いるマロ。あと、ほうしが飛ばされるときに、「あっ」と

ばかりに手を頭にやるさりげない動きがなかなか。作者 が日頃、よく観察している証拠だぞよ。余談だが、この 作者は投稿応募用紙を同封してこなかったでおじゃる。 投稿するときは、自作でもいいから応募用紙を同封して くれないと、投稿作品として認められないことがあるの で、気をつけてほしいと編集部がいっているぞよ。梅

[ストーリー]道端をてくてく歩いている少女。その 少女のまえに、風に乗ってぼうしが飛んでくる。ぼ うしは何かいいたそうな感じで、少女の回りを舞い、 そして、少女のまえにゆっくりと落ちる。少女はし

ばらく見つめていたが、誘われるようにぼうしを拾 う。そして、満足そうにぼうしをかぶりはじめる。 しかし、ぼうしをかぶった少女に、また風のイタズ ラが……。物語はエンドレス。



邪心のつもりが 新潟県・八仙花 (23歳) (F 1 ツールディスク使用/SCREEN5/4分の 1 画面サイズ)



野球を題材にしたおもしろい作品だぞよ。この作品には、アニメ効果はなく、い かにも紙芝居作品でおじゃる。ただ、ちょっとテンポが悪いでおじゃるぞ。 1枚 と「枚の間が長すぎて、見ている人はヘンに期待させられてしまうぞよ。もうす こし、はやいテンポでもよかったでおじゃるな。いったいこの2人の結末は、ど POINTS うなってしまうのでおじゃろう。 個(構図|17・色彩|3・魅力|17・演出|5・技術|5)

(ストーリー)第一打席、気にくわないバッターだったので、わざとボ ールをぶつけるように仕向けるキャッチャー。第2打席、もう一度ぶ つけるつもりが、逆に仕返しをされてしまった。第3打席、何を思っ たか、審判が妙なことを口ばしった。さて、勝敗はいかに!?

明日のCGコンテストを考える

「じゃ~ん」ついに、このコーナーがムックになる でおじゃる! その名も『ほほ梅麿のCG描き方 入門」なんと、CGの描き方が一目でわかるガイド ディスク付きぞよ。気になる発売日は10月8日、 価格は未定だ。あんまり刷らないから予約しない と買えないかもしれないマロ。



○ようやく描きあげた このCGが表紙になっ でいるぞよ。見かけた





ダイジェスト・ボイス Digest Voice

今月から新装されたこのコーナーは、パソ天の顔というべきコーナーだ。パソ通をしたことのない人やいろいろな理由(遠かったり、有料だったり)で入会

できないという人のために用意 してみたのだ。ただ、とても全部 の書きこみは紹介できないので、 その月おもしろかった話題の一 部を転載している。 基本的に MSXのコーナーやボードが用意されているネットを中心にダイジェスト形式で内容を紹介していく予定。「もっと読みたい/」という人は思いきって、入会し

てしまったほうがいいかも。スケジュールの都合上、どうしても2、3か月遅れの内容になっちゃうからね。今回紹介したネット以外のリクエストもどうぞ。

ニフティサーブMSXフォーラム

☆ニフティサーブのMSXフォー ラムは、会議室数だけでも15。さ すが超大手のネットである。なー んとこの会議室のなかに「プリメ の部屋(私の娘自慢)」が6月12日 に開設されていた。Mファンでも、 なかなかの盛り上がりが見られ、 読者のみんなから届くイラストや ら娘の自慢話やらで、担当(ささ や)が狂喜していたのだ。そりゃ、 そーだろうな。そこで、今回はM SXフォーラムのシスオペ(つま りこのフォーラムのボス)さんに 許可を取って、プリメの部屋の盛 り上がりの様子を見せてもらうこ とにしたのだった。

001/061 SDI00482 金さん プリメの部屋、緊急開設のお知ら せ

(15) 92/06/12 08:37

娘自慢、といっても本当の娘では ありません。最近MSX版が発売 されたプリンセスメーカーという ゲームの話題です。

非常に話題が盛り上がっているようですので、特設会議室を新設しました。一応、名前は「プリメの部屋」、としていますが、他の話題でも気楽にどうぞ。もちろん「本物」の娘自慢をしたい人がいればして

下さってもかまいません。将来の 息子立候補者が殺到するかもしれ ませんが。……

SYSOP 金さん 022/061 HOB00532 みひこ MSX2+だから?遅いノカナ

(15) 92/06/12 08:43

コメント数:1

やっと、一人目の娘を育てました。 (皆さん、もう何人も育てているのに(^^:)

……でもでも、ミスコンに22才の 娘が出て来るのは、おかしいので は?(自分の娘は、18才までしか育 てられないのに……)

それはそうと、バカンスにあんな シーンがあったなんて…お父さん 照れちゃう(^^;

ちなみに名前は "ミュー ヒミコ" みひこ 023/061 PED00056 ありおん ミス王国

(15) 92/06/12 08:43 022への コメント コメント数:2

あ、みひこさんの言うように、 私も20才の娘がミス・コンに参加 するのはずるいと思いました。だってねえ、18才から後2年あれば、 リッパなミス・コン荒らし(^^:)

プリメの部屋(私の娘自慢)

に育てられるも ん。

そういえば・・・単なる噂ら しいんですが、 オリジナル版で は、裏技として、 80才くらいまで プレイする方法 があるとか・・・ 噂ですよ。

ありおん 025/061 HCB00532 みひこ

日E:ミス・王国 (15) 92/06/12 08:43 023への コメント

80才?//

すると…当然パラメーターは、も のすごく高いでしょうから、80才 でミス王国///なんてことが… 怖い、怖すぎます…(--; まさかCGまで変わるのでは

71715

059/061 SDI00482 金さん かくして子育ての主導権は... (15) 92/07/21 22:04

コメント数:1 ……次女はもうなれたもんですので、最初に綿密な教育計画を立てまして、万全の備えをもって育成

にあたりました。それをはためで見ていた妻が、私にもやらせろ ~ってことで育て始めたのが3女のオードリーマクラクラン。(どうしてここでツインピークスが出てくるのかようわからん。)

だいいち名字が僕の子供と違う。 ゲームの分析もしないで、まあ不 良化でもしたら教育の仕方くらい おしえようかと思っていたら、あ れよあれよと修行をつませてなん と、プリンセスに。げげ。

かくしてわが家の子育ての主導権 は、すでに決まってしまったので ありました。

金さん

☆ちなみに長女のほうは不良化し ながら商人へ嫁いでいったそうだ。



ネットワーク情報

書きこみにはかならずタイトルや書きこみ日時を示したデータが表示される。赤文字の部分がそれ。〈ニフティサープ〉現在の書きこみ数/総書きこみ数 ID ハンドル名 タイトル 会議室番号 書きこみ年月日 時刻〈リンクス〉写真で解説しよう。 | 行目左から、 ID 書きこんだ年と月 2行目は、タイトル(これがインデックスになる) 書きこみ日時

THE LINKS

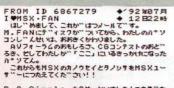
めいおうせい通信

☆今月(7月~8月)は、新しいメ ンバーが多くて、けっこう繁盛し たのだ。かなりまえにここにきて いたという(担当は初心者なので、 昔のめいおうせい通信を知らな い)ふうせんクンが復活したり、フ 月号の付録ディスクでMSX

Viewのコーナーで採用された BEST-MSXクン、そして、お はこん常連の奈良の三冠王(/)が、 ついにLINKS正会員になって登 場したのだ。写真の7(セブン)ク ンは、初メールにMファンの感想 つきで送ってきてくれた。このボ

ードにいすわるき っかけが、パソ天 だといってくれて、 担当はうれしさの あまり今回写真つ きで載せてしまっ たりする。彼は今、 りっぱなめいおう せい通信の常連に

なっているぞ。あっ、そうそう。 常連といえば、CGコンテスト・ 紙芝居部門の雄(最近はちょっと ごぶさたしている)まいきーが、よ く書きこんでくれるようになった。 彼は個人的にここの常連LARZ と、CGやMIDIデータのやりと りをしているらしい、いいなー。 そのほか、主婦ネットワーカーの Mistさん(今月、CGぬりえ部門 に採用されている/)や、日ノで 万、EARTHクンなど、いつもの メンバーも健在で、今日もにぎわ っているのでした。編集部が忙し くて返事が書けないのが問題なん だよなー。



P.S Simple ASM かいました!コウサ"を たのしみしています!! by ?(セフ"ン)



新アスキーネット

タイマーボール好評発売中

Title: ソフトウェア自動販売機 TAKERUDI--

Bytes: 712Date: 7:56pm 7/09/92Author:msx05514(5) ゆむ) ついにアスキャットのゲ ームソフト、タイマーボールが TAKERUで発売になりました。 同人ソフト初(当社比)の快挙です。 また、価格も500円(税込)とTA-KERUソフトの中で最低価格/ ちなみに「☆このソフトはサーク ルの作ったものですので、多少の バグはお見逃し下さい。」というお ちゃめな文章はアスキャットが書 いたものじゃないですので念のた

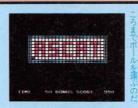
め。ブラザー工業なかなかおちゃ めだぞ。というわけで作者も買っ てしまうほどの低価格、タイマー ボールをよろしく。

あゆむ

Bytes 157 Date: 7:09 am 7/10/92 Author: msx05294(HKN) そういえば、 TAKERUって印税出るんです か 意外と"買い取り制"だった りして:

HKN

Bytes: 160 Date: 7:50 pm 7/10/92Author: msx05514(あゆむ) 詳しい契約



内容については公開できないので すが、買取じゃないです。>HKN ついでに書くと売価はこっちで決 めています(これくらいは書いて もいいだろう)。 あゆむ ☆タイマーボールお試し版が付録 ディスクに入ってるよ。気に入っ たらいますぐタケルにGOだ/

ないま ではって En/ व 50 れば 12 LOG IN: # : たって わくって

MAG&PICの最新版 ナツメネット

03326 92-07-2322 : 28 : 14NAT 23181夏休み特別企画第一弾/

PICローダーVO.6です(_ 黒線が直ったらしいので、正式に 出しちゃいます☆ まだ、バグが 残っているとか、御意見とかござ いましたら、ボードロrメールに て、よろしくう☆

~ MERON ~

:P:0:3ね☆

23181夏休み特別企画第二弾/

MAGローダーV1.2です(^^:: 今度は、Gキーを押すと、画面モー ドを強制変更出来るようになりま した☆ これで、どんなBSAV E・CGを読み込んでも、大丈夫 だよぉ☆ バグとか、御意見とか ございましたら、ボードorメール にて、よろしくう☆

~ MERON ~ :P:0:3ね☆

☆このほかにMAGセーバーVB Γ. 0.4もアップされてました。

草ネットタウン

電子図

アクセス電話番号: 0484-61-4662 所在地:埼玉県朝霞市

シスオペ:野良猫 ●通信制御手順

文字コード:シフトJIS 通信速度: 300/1200bps 诵信方式:全一重

データビット長:日ビット パリティー: 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

ゲスト利用の制限: プログラム一部読みだ

せません

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:21:00~2:00 会員数: 32人(92年8月現在) 開局日:1991年9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

おもに本の話題中心のネット。スーパーフ アミコンの話題などが多いです。創作関係 に力を入れていて、専用のボードを用意し ています。かなり活発に書きこみがあり、 ネットの目玉となっています。また、全国 のMSXで運営されるネットワークのリス トを作っています。一応、受付はフ月でし め切りましたが、今後も各ネットの問い合 わせを受け付けていく予定です。リストは 作成後フリーウェアとして配布する予定。

<新アスキーネット>ノートのタイトル 書きこみバイト数 書きこみ日時 IDとハンドル名<ナツメネット>現在の書きこみ 数 書きこみ年日時 Ⅰ D タイトル(各ネットへの連絡先)ニフティサーブ☎03-5471-5806、リンクス☎0120-251-063(フリー ダイヤル)、新アスキーネット☎03-3486-9661、ナツメネット☎03-3292-2336

パン天CGギャラリーPasoten Computer Graphic Gallery

このコーナーでは毎月、ネットにアップされているCGを紹介していこうと思っているのだ。 いろんなネットで毎日山のよう にCGデータがアップされてい るので、とても全部は紹介できないのだけど、なんとかその一部でもと思っているのだった。だから、このコーナーは担当者のしゅみマル出し呂よく行くネ

ットのデータが掲載されやすくなっていたりするので、「ぼくの 口のも掲載してください」という人はパソ天あてにディスクごと送ってきてちょうだい。フリ ーウェアのぶんだけOGコンテストよりも掲載確率は高いかもね。賞金とか賞品はないけどさ。というわけで、今月(7月~8月)はコミケ宣伝OG特集だい。

NOVA-SYSTEM宣伝CG





たまのぼる個人CG集宣伝CG



Disk-Angel Vol.3宣伝CG



使われるそうだ。(作画:加野瀬未友) しんの宣伝だったりする。タイトルにポリコンを使用した3Dアクションゲ

電脳部隊SCHEMER宣伝CG



Crystal Ball宣伝CG

今度はディスクマガジンの宣伝

のって大変なんだって

: | | |



ETERNAL NIGHT宣伝CG



アップロードする人この指止まれ

どのくらい需要があるのかわからないけど、自分で描いたCGを大勢の人に見てもらいたい、という人ってかなりいるんじゃない?でも、CGコンテストは超激戦だし、モデム持ってないし……という人のためにこんなコーナーを作

ってみたのだ。パソ通したことのないCG作家にかわって編集部がCGのアップロードを代行しちゃおう、というわけ。といっても、たくさん送られて来ると処理できないので、3作品のみの抽選とさせてもらうぞ。本当はMAGとか

PICとかにコンバートしてある とうれしいのだけど、そのへんも 編集部で代行します。アップロー ドするネットはニフティサーブの ギャラリーフォーラムのみ。ここ にはビギナー向けのデータライブ ラリーがあるので、そこにアップ するんだ。感想は誌面などで紹介 していくので、お楽しみに! 応 募方法だけどCGの入ったディス クに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 事項を書いて送ってほしい。作品 のコメントなんかもあるといいな。

| ハードウェアラボ Hardware Laboratory

大仰なコーナータイトルがつ いてますが、内容はわりと初歩 的な話でやっていくつもり。八 ードの話題というより、用語解 説みたいなもんだと思ってもら ったほうがいいかな。最終的に はカートリッジの1つも作れる

ようになってみたいとは、思っ ているんだけどねぇ。パソ通や っている人はけっこうパワーユ ーザーな人が多いからこの手の 話題にはことかかないので、そ のうちレポートすることができ ると思うぞ。

とりあえず、今月は時間もな いことだし(お盆進行なのよ)日 月号で実施したアンケート結果 を反芻してみようと思う。6月 号では10項目におよぶアンケー トをネットワーカーにぶつけて みたのだけど、このなかの「MS

Xのどこを改善してほしいです か」という質問の答えをもう一 度取り上げてみようと思うのだ。 おもしろい意見もあったんだけ ど、スペースの関係でほとんど 掲載できなかったのだ。だから 今、一度……。

MSXはここを改良してほしい

☆アンケートの回答のなかでいち ばん多かった答えは記録媒体、つ いでグラフィック能力だった。

Turbo Rになって、動作速度 は満足出来ましたが、やはり FDD等の記録媒体が2DDのま まと言うのはさびしいです。特に MS-DOSマシンで主流の2H DがMSXでも扱えるようになっ て欲しいと思います。(小畑真二/ ニフティサーブPED00056)

98なみ、または、VGAぐらい の、グラフィックが、欲しいです。 (EYE-NETDQC001)

メインCPUは充分だが、VDP 回りは高速化を望む。(岡田武/二 フティサーブMAH00443)

もともとバナソニックのA1F Mから始めたのでRS-232 ○+モデム内蔵のMSXが欲しい 一)。(#シロビョン#/ニフテ ィサーブMAF00433)

ビアオ画像などの取り込み等A V機能の強化!!(今村行宏/ニフ ティサーブMAH02721)

ディスク・ドライブは2ドライ

ブを標準にしてほしい。(#いたろ う/ニフティサーブGGD00270)

本体に比べて周辺機器が高価す ぎる。それと、標準で2ドライブ にして欲しい。あ、1byte文字も 辞書登録できるとウレシイ。 (平仮名なペ/新アスキーネット msx05457)

特にネットワークへのアクセス などを考えるとハードディスクは 必需品ですから、インターフェイ スガアスキー製1種のみ、ハード ディスクはPC-9801用の流用と いうのは少々寂しいですね。 (TEMTZIN/新アスキーネッ -msx06809)

私にとっては、MSXもスーパ ーコンピュータも大差ありません。 思い付いたことを実験し、遊ぶた めの道具です。

もちろん、「遊ぶ。」と、いって も、会社の機械は、私物化するわ けにはいきませんので、仕事がら みの内容の中に、自分が興味を持 っている事柄を盛り込むわけです #.....

6月号ネットワーカーアンケートより

もしも、コンピュータが使えな いのなら、紙と鉛筆だけでだって、 何とかするでしょう。もちろん、 よい道具があるのなら、そちらを 使います。思い付いたときにすぐ、 利用出来るという点で、バソコン はとてもありがたいものです。

そういう意味で、私は、MSX の性能にそれほど不満を感じてい ません。計算速度やメモリ容量よ りも、手元で使えることに価値を 認めているからです。

逆にいえば、MSXより少々機 能がある、他の32ビットバソコン に、意味があるほどの違いを感じ ません。(MSXと同じ値段なら、 そちらを選びますが)

ただ、MSXの場合、コンパイ ラやOSが貧弱なので、思い付い たことを実験する時に、めんどう なプログラムテクニックを使わな ければならず、わずらわしい思い をします。遅くてもいいから、せ めて実数型までつかえるCコンバ イラが欲しいところです。後略。 (えふびい/ニフティサーブ

GGA01671)

☆えふびいさんの話はこのあと、 大学や企業の研究所のコンピュー 夕事情へとつづき、ゲームに関し ての市場分析も披露してくれた。







2HD (double side High Density)両面高密度のこと。フォ ーマット後の記憶容量は約1.25 MB(メガバイト)となる。記憶容 量が大きいうえ、読み取りや書き こみのスピードが2DDに比べ1.3 倍程度はやい。

98、VGA ······ PC-9801の表 示能力は4096色中16色で色数はM SXとあまり違わないが、解像度 は640×400ドットとMSXよりも 倍くらいこまかい。そのかわり専 用モニターを必要とする。VGA のほうはIBMが採用している表 示方式のこと。640×480ドット、 720×400ドットの2モードがあ り256色を表示する。

VDPビデオ・ディスプレ イ・プロセッサ(Video Display Processor)の略で、モニターに 表示するためのチップ。このチッ プの能力しだいで色数や解像度、 スプライト数、スクロールなどの 画像表示にかかわる機能が決まる。 RS-232C……本来はモデ ムとコンピュータをつなぐための 規格。さまざまの形態の通信で使 用できるため、いろいろな機器で 採用されている。最近ではMIDI音 源でもこの規格のインターフェイ

スを装備しているものもある。 1 byte文字……BASICな どで使うキャラクタ文字のこと。 漢字などは2バイトで1文字にな る。通信でよく使う顔のキャラク タ「(^^)」を登録したいのだろう。 実数型までつかえるCコンパ イラ……MSXで使えるC言語 は『MSX-C』しかなく、これは整 数しか使えず小数点以下の数値が 扱えない。ただし、『MSX-Cライ ブラリ」を買い足せばできるよう になる。また、CP/M版の『LSI C」を使用するという手もあるに はあるのだが……。

h

フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

う~ん、ここだけは今までとあんまり変わってないな(笑)。とにかく、MSXのフリーウェアをやみくもに紹介していくコーナー。ぜひ、たくさんの人にフリーウェアを体験してもらいたいと、付録ディスクのほうも従来のコマンドラインによる解凍作業からOGコンテストみたいな、かんたん解凍作業に変身したのだ。今までおっくうに思っていた人も試すことができる

わけだ。試してみたらぜひパソ 天「フリーウェア感想文」あてに お手紙くださいね。

さて、今月のフリーウェアは 右にあるようにゲームばっかり 6作品も入れちゃったのだ。な かには「これがゲーム?」なんて いうのもあるけど、発想のおも しろさにつられて収録してしま ったのだ。賛否両論、いろいろ あると思うけど、とにかく遊ん でみてよ/

今月のフリーウェア一覧

●ゲーム タイマーボール(お試し版) byあゆむ HUSTLE by JR.Mazikun ALL ZERO byヒットマン

八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戲(通称・オセロ)by紅茶かいじゅうをたおそう Ver.2.O byさざんた

A BASIC TIMERBAL BASO

オセロゲーム for MSXView by ITA

※タイマーボール(お試し版)、HUSTLE、かいじゅうをたおそうは新アスキーネットから、ALL ZERO、オセロゲームはMARIO-NET(東京都町田市)から、八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戲(通称・オセロ)はKATU-NET(神奈川県横浜市)から、それぞれ転載しました。

タイマーボール(お試し版)

王国のお姫様、リイカ姫が、ある日突然、悪い魔法使いにさらわれてしまいました。姫がとらえられている魔法使いの城は秘密の森の奥深くにあります。プレイヤーはタイマーボールに乗りこみ、姫が落としていったハートの目印をつたいながら、魔法使いの城をめざして突き進みます。……これはタイマーボールのタケル版(500円、安い/)

に付属の説明書に載っている物語なのだ。このお試し版をプレイしてみて気にいった人は、タケルに走ろう。

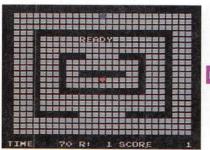
とはいっても、やってみなく ちゃわからん、というわけで操 作の説明をしよう。画面に出る 青いボールをカーソルキーでコ ントロールして、ハートのとこ ろまで行けばラウンドクリアな のだ。どうだ、やさしいだろう? ところが、これ、なかなか奥が深いゲームで、ボールに慣性がつくので、急には止まれないし、一定方向にしか動けないブロックなどのしかけもあるし、タイムリミットもあるのだ。下の写真をよく見てもらえばわかると思うけど、とにかくカーソルキーをちょっとずつコントロールしていくのがコツだよ。もしボ

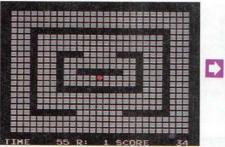
ールがブロックから落ちてしま

起動の仕方

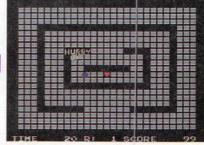
っても、タイムの範囲ならその 落ちた場所からやり直せるから ね。

なお、タケル版のほうは全50 面とラウンドデザイン用のコン ストラクション機能がある。こ ういう、フリーウェアという形 である程度まで遊べて、気に入ったら製品を買えばいい……と いうのは、買う人には、とても ありがたい。





○おおおっと。はみ出てしまった。でも制限時間内なら、 その場所にまた、ボールがころがってくるから大丈夫



●もうちょっとでハートだ/ 急げ/ 残りタイムはもう わずか……ま、このへんまでくれば余裕だな

●フリーウェア感想文(8月情報号)

フリーウェアを使用してみた感想を発表していくコーナー。別にむずかしいことを書く必要はないので、もっとたくさん送ってきてほしいな。「おもしろかったです」とか「役立ちました。ありがとう」なんていうメッセージでもいい。作者にメールとして転送するからね。さて、8月号ではCG特集の第2弾として、X68000で主流のPICローダーを中心に紹介したのだ。それとBLSね。

●PICローダー

付録ディスクにMAGやPICローダーが入ってから友人からたくさんのCGデータをもらいました。なかには一部読みこめないものやドット比率の関係から欠けてしまったり、といった問題はあるけど異なる機種間でデータがそのまま利用できるという点はうれしい。

(愛知県/加藤慶尚・20歳) ☆PICローダーは8月現在Ver.0. 6に進化しているのだ。

●PICセーバー

「PICS」と打ちこむと使い方を表示してくれるのですが、ファイル名を指定してもBEEP音が鳴り、使い方を表示するだけです。どうにかしてください!! 機種はHB-F1+HBD-F1です。

(宮城県/城内悟・17歳)
☆といっても編集部ではちゃんと
セーブできるし……困ったなぁ。
考えられるのはファイルの指定の
仕方が間違っているということな
んだが……。とにかく、解凍した
ディスクを送ってちょうだい。

BLS

便利だ。知っている圧縮方式をすべて網羅し、しかも特別おそいこともない。PICローダーやMagicalより実用になると思った。できたら、PICのようないろんな機能を付けてほしい。

(静岡県/Canopus・20歳)

☆BLSも掲載時から進化して
Ver.1.84にバージョンアップ
している。機能の点でもさらに使いやすく、多機能になっているぞ。
MSXのCG環境もじょじょに整備されてきているなー。

フリーウェアとは?★

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。 最近は「バソ通=フ リーウェア」という図式が定着して、フリーウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなして感想を作者 に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう

HUSTLE

このゲームのおもしろいところは、ものを食べると節が1つ取れて脱皮し、さらに1節伸びて身体が長くなるところだ。へ

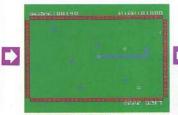


●ゲームを起動したところ。タイトル名の 由来はやってみりゃあ、わかる……と思う

起動の仕方

A>BASIC HUSTLE, BASO

ビの頭が壁、自分の胴体、脱皮 した皮にあたるとゲームオーバ ーになってしまうので、脱け穀 でいっぱいになった画面を器用



○脱け殻は増えるわ、体は長くなっていく わで、障害が増えていくから忙しい

に動き回るのは、至難の業だぞ。 シンプルな作りになっている が操作性がよくて、おもわず笑 いながらハマってしまう。



○わざわいは忘れたころにやってくる。んなかべぎわの旗なんか取れないよー

ALL ZERO

パズル好きにはたまらない 1 作がこれ。マス目のなかのカー ソル(反転している 1 コマ)の縦、 横の列のぞれぞれの数が、スペ ースキー(Aボタン)を押すとー 1、GRAPHキー(Bボタン)



○レベル | は | 回の操作ですべてのパネルを 0 にする。どこを中心にするのかな?

を押すと+1されるぞ。この法則を利用して、マス目の数字をぜんぶりにするのだ。また、Gキーでギブアップ、Rキーでその面の最初の状態に戻る。画面右側にあるCOUNTは操作し

○早くも、2回脱皮したぞ。脱け殼にぶつ

かるとゲームオーバーだから気をつけろ

ビになったキミは、カーソルキ

ーでにょろにょろと動き回り、

落ちている10円や旗を食べて、

大きくなっていく。ただし、ヘ



のパネルが回転しているところ。これでどこにカーソルをもっていったかわかるよね

起動の仕方

A>BASIC ALLZERO. BAS O

た回数だ。

起動したら、まずはレベル数を入力してはじめよう。はじめだから1でいいじゃない。このゲームはレベル数がそのまま、最短の手数となっている。キミ



○きゃっほー/レベルーができたくらいでよろこぶなんで甘い。3から本格的だ

は何手でクリアすることができ るだろうか?



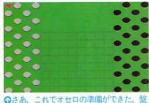


八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戱

起動の仕方

A>BWO

もし、キミの家に友達がたまたま遊びにきていて、突然「オセロがやりたいなー」といったとする。ところがオセロが見つからない。そんなキミのために、



○さあ、これでオセロの準備かできた。翌 も石もあるぞ。ジャンケンをしようっと

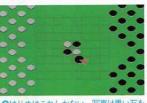
とっておきのオセロを……とい うわけだか何だか知らないけど、 たぶんそのためにこのオセロは 作られたのであろう。

じつは、ゲームというよりも、



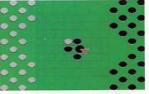
●まずは、この石の置き方。手近な石を取ったら、1つ1つ手で置くのだ

盤と石を提供してくれるのがこれ。ジョイパッド、マウスにも対応なので、キミと友達はスペースキー(Aボタン、左ボタン)で石を取ったり下げたり、GR



○はじめはこれしかない。写真は黒い石を 盤に置くところ。置くと石はだ円形になる

APHキー(Bボタン、右ボタン)で裏返したりしてプレイするのだ。作者にいわせると、この動作こそがオセロの醍醐味なのだそうだ。そんな気もする。



●白い石は黒い石にはさまれた。さあ、ひっくり返して黒い石に……手動の喜び?

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、使い方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

かいじゅうをたおそう Ver. 2.0

起動の仕方

A>BASIC KAIJUZ BASO

かわいいタイトルのこのゲームもパズルなのだ。スタート地点からカギを取り、ドアまで行くとステージクリアという、シンプルだけど奥が深いゲーム。カーソルキーかジョイスティックを使ってパネルのトを移動

するのだが、条件がいくつかある。続けて同じ数字の上に乗ってはいけない。画面右上の「STOCK数」は体力数で、移動したパネルの数字ぶん減っていくがりになってはいけない。などだが、もちろんパネルの外は移動

できない。

一応ストーリーがあるので、ざっと紹介しよう。主人公であるパズル好きの女の子が、悪いことをしてはパズルの道を使って逃げていくかいじゅうをやっつけるために、親の反対を押し切って進んでいく……。なんとも勇敢な女の子だ。

それでは、1面を見本



に解説していこう。このゲーム は解法が何通りかあるので、左 にあげた解法がベストとは限ら ない。もっといい解き方を見つ

VIIVIVIII I





ける人もいるかもしれない。だけど……「解ければいいじゃん」なのだ。あとはタイムに気をつけて手をはやく動かすんだ//

はじめよう

オセロゲーム for MSXView

ラウンドはこのとおり。通った数字の合計が、

TOCK数以下じゃないとゲームオ

こっちのオセロは正真正銘の もの(笑)。MSXViewなので ターボR専用なのだ。ちょっと 仕事中の気分転換に使えるDA で、これはまさしく、WIND OWSと同じ環境ぢゃないかと ウレシクなる。

マウスとViewが用意できたら、Viewを起動して、矢印付きのアイコン「OTHELLO」を選ぶ。たったこれだけなのだ。あとは、ご存知オセロでコンピュータと勝負する。道具から呼び出す方法は「DAの組みこみ方」を参考にすること。

プレイヤーは「●」のコマ(先手)を使い、相手の「○」は後手のコンピュータ(逆も設定できる)。マウスの左ボタンで、どんどん相手のコマをはさんで取っていくのだ。すべてのマスが埋まったか、またはどちらかのコマがなくなった段階で勝負が決まるので、終了となる。リプレイを選ぶともう1度勝負できるし、右ボタンでいつでも終了できる。

じつはこの、いつでも瞬間的 に終了できる、というのは、と ても大切なのだ。たとえば、ち ょっと気分転換に遊んでいたと しても、いつボス(上司)が来るとも限らない。 来た/ と思ったら、すぐにと困るのだ。そのだ。そのはもないのが軽いからあったが軽いがいる。あいじょうないしたを教えてしたを教えてした。

まうのだろう。

DAの組みこみ方

こういうViewで動くゲーム はまだまだすくない。とっつき

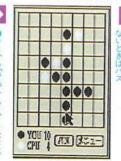
AドライブにMSXViewのシステムディスク、 BドライブにOTHELLO、DAの入ったディ スクがあるものとして説明します。

- ●VSHELL上でBドライブを選択し、画面に「OTHELLO、DA」のファイルがあらわれるようにします。
- ❷OTHELLO、DAのアイコンを1度だけクリックして反転させる。
- ●今度はAドライブを選択して、あなたがいつも デスクアクセサリを入れているディレクトリに 変更します(標準のシステムでは「¥VIEW YDA」です)。
- ④「編集」メニューから「複製」を選択。あとは画面の指示に従って操作します。
- ●道具を選んで「OTHELLO」が出てくれば OKです。

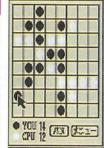
やすい操作性がよいのにね。だれかアドベンチャーゲーム作ってくれないかなぁ。



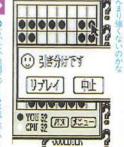
◆ ODAから「呼込」すると、こんなにかわいいオセロが現れる













○メニューをクリックすると 設定を変えられるぞ

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(10月8日消印有効)までにパン天「10月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパン天の感想なんかも書いてくれるとうれしい。



FANNETS

過去の、ある1点の記憶を失った人気画家「竹邑夢二」に起こる不思議な話。 時代背景も豊かに実在の画家「竹久夢二」をモデルにした大正浪漫AVG。

フェアリーテール **☎**03-3205-3685

発売中

媒	体	⊞×3
対応	機種	M5X 2/2+
VF	RAM	128K
セー	ブ機能	ディスク
価	格	7.800円
	外付	ナドライブ不可

なぜ夢二は記憶の一部をなくしたのだろうか……

今度のフェアリーテールのゲ 一厶は、セピア色のグラフィッ クで統一された、レトロな香り がただようアドベンチャーだ。 ゲームの進めかたは右の写真の とおり、コマンド選択方式。ゲ 一厶を解いていくというより、 グラフィックやストーリーを楽 しんでいくつくりになっている。

主人公の夢二は1年前に妻を 亡くし、仕事である絵が思うよ うに描けなくなっていた。そん なおり、そばやの娘・かやから 自分の絵のニセモノが売られて いることを聞く。気になった夢 二は、それが売られていたとい

う浅草へ出向き、そこで砂男と いう不思議な男に出会う。創作 意欲を失った状態の夢二に「あ んたの心の目を開かせてやる」 と彼はいう。この出会いがきっ かけとなり、夢二は記憶の一部 を亡くしていたたことを知らさ れ、それを取り戻すことに……。

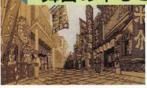
大正デモクラシーを背景に、 自由主義の名だたる小説家や歌 人などが、サブキャラとして登 場。浅草を中心に、神田の古本 屋街、銀座の映画館と移ってい く画面は、ながめているだけで も、ちょっとした歴史ドラマだ。 下で当時の世界をファッション

をとおして紹介しよう。また、 1度解き終わると音楽や占いな どのウレシイおまけもあるぞ。

最後にひとつ。やっぱり夢二 って才能があるぶん、えっちだ った……かも。



舞台の中心となる町・浅草



○浅草六区。おしゃれでにぎやかな町た







大正時代の や思想によっても、大正時代のファ ッションは新旧いろいろ。モボ・モガは モダンボーイ・モダンガールのこと。 与練明的子も登場



今月は、同じ内容のお便りが何通か来ていたのでそれを紹介しよう。「某誌でハミングバードソフトのハイパー河内さんが「MSX版ロードスIIは、リクエストのハガキが全然こないから出さない。ハミングバードソフトは、誰からも求められていないんだぞー」と書いていた。みんな、MSXのソフトを出してもらいたいならハミングバードに手紙を送ろう/」というものだ。ぱおぱおは、その某

誌というのを見ていないので 対用に誤りがあっても知らない。 何通も同じような内容で来てい たので大筋はあっているはずだ。 それに間違っていることはいっ ていない。これは、まさに正論 なのである。

いろんな見方があるが、最近 のパソコンソフトの動向はあま り楽観視できる状況ではない。 基本的に、あまり面白いソフト がない、というのもあるのだろ うが、全体の売れ行きは低調で ある。MSXはその中ではそう

今月の移植希望ゲーム ベスト 20

順位	前回順	世 ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	三國志Ⅲ	光栄	Р	136
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	日本ファルコム	Р	79
3	3	ロードス島戦記Ⅱ	ハミングバードソフト	Р	67
4	7	ストリートファイター !!	カプコン	GA	66
5	4	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	Р	43
6	5	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	Р	37
6	15	プリンセスメーカーII	ガイナックス	Р	37
8	5	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	31
8	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	31
10	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	Р	24
11	12	A.III.A列車で行こう	アートディンク	Р	18
12	14	ストリートファイター !!'	カプコン	Α	13
13	9	ランス3	アリスソフト	Р	12
13	11	大戦略III'90	システムソフト	Р	12
15	16	シュヴァルツシルト!!!	工画堂スタジオ	Р	11
16	12	ファイナルファンタジー IV	スクウェア	G	10
17	19	シムアース	イマジニア	PG	8
17	21	ファイナルファンタジー!!	スクウェア	G	8
17	23	銀河英雄伝説Ⅲ	ボーステック	Р	8
20	初	太閤立志伝	光栄	Р	6

■1992年8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

キミは『ロードスⅡ』を遊びたいか?



○今月、話題にのぼった「ロードス島戦記
II」。手紙書こう/ 画面はPC-98版

悪いほうではなく、もっと売れ ない機種もある。こう書くと、 いかにも「もうけがなければや らない」という考えを持ってい るように思われるかもしれない が、そうではない。いろんな出 費を考えた上で、もうけなしで もいいと思っているソフトハウ スも多いはずだ。ただ損だけは したくない。というよりもでき ない。慈善事業じゃないんだか ら、このへんは納得いくでしょ。 ぱおぱおはあんまり計算能力は ないのでハッキリしたことはい えないが、このコーナーで移植 希望の上位にいくようなソフト でないと、採算ラインを確保す るのはむずかしいのだ。もちろ ん、そうでなくても、もうかる ソフトは多いだろうが、それは 常にリスクが伴う。そのリスク は他機種でも同じことがいえる。

例えばPC-98などでは、採算が取れた上で、さらに売れた場合の利益が期待できる。それがあるからこそリスクをおかしてでも出そうとするわけである。MSXの場合は、その期待は少なくなっている。だから絶対にというか、ほぼ採算が取れるというのなら出してもいいけど、



○ 1位は「三國志Ⅲ」。「元朝秘史」が売れれば終極の可能性も。画面はPC-98版

ということになってくるわけだ。 たしかに『ソーサリアン』は売れた。これは企業にとってもユーザーにとってもいいことずくめだった。しかし、追加シナリオのほうは、はかばかしくない。 移植のデキとしては悪くなかったと思うのだが、それが実情だ。 もちろん、買わなかった人を責めているのではなく、実情はそうだった、ということだ。

ぱおぱおが考えるに、いまM SXを守っていくには、ユーザ 一がかなり積極的に意識を高め ていくしかないと思う。まずコ ピーユーザーを壊滅させるとか、 レンタル屋でMSXのソフト見 かけたら警察に通報するとかね。 これは違法行為なんだからね。 どんどん通報しちゃおう。さら に、ソフトを買った人が一切ソ フトを他人に貸さないとか。こ の他人にというのは友達もふく まれる。魅力的ではないソフト まで買えとはいっていない。限 られたお小遣いの中から捻出 するのだからね。でも、自分で 楽しむソフトは買う、という実 にシンプルな原則さえ守られれ ば、MSXはいまでも十分な力 を持っていると確信している。

移植希望ゲーム累計ベスト 10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	1718
2	3	三国志III	光栄	Р	1065
0	2	シムシティー	イマジニア	PG	987
4	5	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	Р	807
5	4	ドラゴンクエスト!!!	エニックス	G	777
6	6	ダイナソア	日本ファルコム	Р	641
7	8	ストリートファイター II	カプコン	GA	620
8	7	大戦略III'90	システムソフト	Р	577
9	9	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	500
10	10	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	445

■1991年1月号より1992年8月号までの集計

発売中のNewソフトを再チェック!

7月発売ソフトのチェックと、「TAKE RUについて」がテーマのユーザーの主 張。先月掲載した「TAKERU取り扱い ソフト一覧」のフォローもあるぞ。

(記号の意味) 無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボ 日専用、●はMSX2/2+用だがターボ日の高速モードに対応。また、「アのつい たソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応して います。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

7月1日から7月31日までに発売されたソフトと本

7月3日●Simple ASM(D:タケルのみで販売)/

コーラル、ブラザー工業/5,000円

7日 スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)

/7.200円回

15日★µ·NOTE(D)/ビッツー/29.800円 MIDI

17日 デッド・オブ・ザ・ブレイン(D)/フェアリーテール/

8.800円

31日●スーパープロコレ3(本+D)/徳間書店/1.980円(税込)







7月のソフトセールスTOP10

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』が、ドーンと急上昇でトップに。2位には「プリ メ」もつけ、マイクロキャビンが上位を独占。ターボR専用の『らんま1/2」が ランクインしたのもうれしい。

*	願位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
-	1	1	キャーンペン版大戦路Ⅱ	マイクロキャピン
1	2	3	プリンセスメーカー	マイクロキャピン
1	3	-	らんま12飛龍伝説	ボーステック
1	4	5	ピーチアップ総集編Ⅱ(笑)	もものきはうす
→	5	-	提督の決断	光栄
-	6	-	闘神都市	アリスソフト
-	7	7	信長の野望・武将風雲録	光栄
→	8	-	エル	エルフ
1	9	4	ロイヤルブラッド	光栄
→	10	10	ジョーカーII	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(J&P渋谷店調べ)

ユーザーの主張

今月のテーマ「ソフトベンダーTAKERUについて」

今月は「TAKERUについて」 がテーマ。みんなのハガキとあわ せ、ブラザーの荒川さんのコメン トも楽しんでほしい。では、さっ そくいってみようか/

- ●パッケージがああなのはいいと しても、ディスクラベルはキチン としたものをつけてほしい。 取り よせでもいいから実現してもらい たいな。〈千葉県/佐藤一俊クン〉 ⇒前々から要望の多いディスクラ ベルですが、コストが高い(郵送費 など)ことや、全部はなかなかそろ わないなどの問題があって、すぐ には……。ごめんネ。(荒)
- ●むかしほしかったゲームが格安 で買える点がイイ。とくに『野球 道』。いまなら、たったの 2,900円



で手に入る。今度は『野球道!!』の ほうも半額以下にしてほしいな (荒川さんお願いします♡)。それ と、TAKERU CLUBの入会 方法も教えて/〈奈良県/奈良の 三冠王クン〉

⇒もうすこし待てば、あるいは「野 球道II」も……。あと、TAKER U CLUBの入会方法について は、右側の欄外を見てね(荒)

- ●TAKERUに、いまもっとも 期待していることは、4月号のF AN CLIPに書いてあった「自 社内に開発チームをつくることを 検討中」というやつだ。けっきょ く、これはどうなったのだろう? (富山県/国沢晃クン)
- ⇒静かにゆっくりと進行中ですヨ。 ま、見ててください。(荒)
- ●なぜ島根県にはTAKERUが 置いてないのだろうか? 人口が 少ないからだろうか? なんとか してもらいたい。〈島根県/連合艦 隊司令長官クン〉

⇒知らないの!? もう2台もある んだよ。ダイイチ出雲店とダイイ チ島根店です。よろしく。(荒) ※日月号ではペンネームをまちが えてゴメンナサイ。(ときちゃる)

- ●修学旅行で東京に行き、初めて 触ったTAKERUで『ソーサリ アン』と『MSXディスク通信創刊 号』を買った。で、アンケートハガ キの設置希望都市の欄に、ボクの 住んでいる町の名前を書いてみた ら、みごと3か月後にTAKER しが設置された。こうなったら、 もうTAKERUをフル活用だ。 これで何が発売されても怖いモノ なし。『ブライ下巻完結編』も、す ぐに買えてしまう。P.S.·····T AKERUって多くの人が利用す るから、ディスプレイがあぶらっ こいんだよね。(広島県/VGPク
- ⇒うん、どんどん買ってね// あ ぶらギッシュなTAKERUのデ ィスプレイは、けっこう、あちこ ちで話題です。とほほ……。(荒)
- ●荒川さんはボクの妹に似ている

ような気がする。(宮城県/なよな よクン〉

⇒妹!? 私のトシ知ってる? そ の妹さんは老け顔なの? でも妹 さん、美人だといいなぁ。(荒)

というわけで、なよなよクンの 妹は美人だと思いながら、今月は おひらきに……。荒川さん、ホン トご協力ど一もでした。なお、T AKERUについてのお問い合わ せは、ブラザー工業(=☎052-824 -2491)まで、よろしく。

さて、12月情報号(11月発売)の テーマは「告白/ 私の初体験ゲ ーム」にする。MSX歴ウン十年 (パ)のベテランから最近ユーザー になったばかりの初心者まで、い ろんな人からのハガキを待ってい る。自分が初めてプレイしたゲー ム名とソフトハウス名、そのとき のエピソードなどを書いて9月末 日(必着)までに送ってほしい。八 ガキ採用者にはMファン特製ブラ ンクディスクをプレゼントするぞ。 では、今月はこのへんで。ではで (ときちゃる) はなのだ。

「ユーザーの主張」への お便りはこ・ち・ら/

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「10月号ユーザーの主張」係 芸費+入会費の計

一〇〇〇円を投入すると入会申込書が出てくる。 CLUBの入会方法⇒TAKERUのメニュー画面にある「TAKERU それをTAKERU事務局まで送ればいいのだ。 CLUB入会or更新 また、ブ

COMMIG

新作ソフトを先取りチェック!

500N



ついに明らかになった マイクロキャビンの新 作。98版新作発表会に 乱入し、イベントで営 業の伊藤さんにまとわ りつき、ようやく仕入 れたネタである。今月 はこのゲームと、TA KERUで復活する 『サイコワールド』の情 報をメインに、燃えて ファイアーするのだ /

*マイクロキャビンの新作をスクープ!!

わくわくキャビンパニック家

~ The Tower of CABIN ~

- ■マイクロキャビン
- **■ 2**0593-51-6482
- ■12月発売予定

媒体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	バラエティ
価格	価格未定
ターボRの高	高速モードに対応

10 7

先月号の発売予定表に「タイ トル未定(D)/マイクロキャビ ン/価格未定」というのがあっ たのをおぼえているかな? こ のマイクロキャビンの新作の正 体が、夏休みに東京で行われた 「納涼MSXまつり」で明かされ た。タイトルは『わくわくキャビ ンパニック(仮称)」。なんか「わ くわく動物ランド」みたいで、楽 しそうではないか。営業の伊藤 さんによると、去年10周年をむ かえたマイクロキャビンが、そ の感謝の意味をこめてつくるバ

> ラエティソフトというこ と。だからゲーム内容の ほうも、ファンサービス に徹したものになるそう

ゲームの舞台となるの は、なんとマイクロキャ ビンそのもの。プレイヤ ーは、いちファンとなり、

炎の営業マン伊藤さん

基本的なシステムは『サーク II」のVRシステムVer.2.0を 使うとのこと。さながら「サー ク・ガゼルの塔」のマイクロキャ ビン社内探検バージョンといっ

マイクロキャビンの社内を「あ

っちブラブラこっちブラブラ」

のやりたい放題。建物のなかで

出会うスタッフの人たちとおし

ゃべりができたり、お楽しみゲ

ームやクイズがあったりと、イ

ベントが盛りだくさんだ。

た感じだろうか(わくわく)。く わしい内容を知りたいがために、 伊藤さんのいるホテルに押しか けたり、しつこく電話でせまっ たり、ささやをエサに使ったり (これは失敗)と、体をはってが んばった甲斐あり、ようやく資 料をもらうことに成功した。次 ページに、イベントの数々と開 発中画面(PC-98版だが)をド ーンと紹介しているので、じっ くりと見てほしい。



○伊藤さんを追う取材班はホテルへ乱入。ここで第一報をキャッチした

ゲームの舞台はマイクロキャビンなのだあ 画面を初公開!!

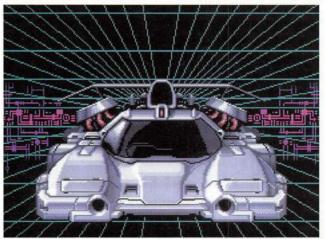
マイクロキャビンの社内では、 いったいどんなことが起こるの か。収録予定のイベント(ゲー ム)をチラッと紹介しちゃおう。 まず「おしゃべりフレイちゃ ん」。これは、俗にいう人工無能 ものってやつで、かわゆ~いフ レイにあれこれ言葉を教えてあ げつつ会話を楽しんじゃおうと いうゲーム。「燃えろ/ ブッち ぎりカーレース」は、2Dタイプ のレースゲームで、対戦プレイ も可能とか。オリジナルのミニ AVG「サーク番外編・くるせい だあ」では、一連のサークシリー ズとは違うストーリーを楽しむ

ことができるそうだ。ほかにも、 フレイとピクシーがいま流行の 格闘ゲームでラトクを奪い合う 「ラトクはわたしのモノよっ/」 や、アクションゲームの「真 GoGoピクシー」、「ミュージ ックアルバム」、「カルトクイズ」 などなど、たくさん予定されて いる。これ以外にもおもしろい イベントを、まだまだ企画中だ とか。

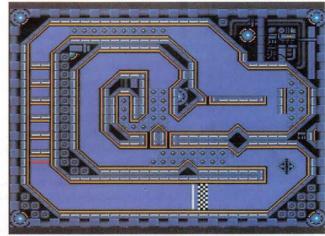
なお、新作班ではマイクロキ ャビンに取材に行く予定なので、 くわしいことは次号で報告でき ると思う。お土産話をいっぱい 持ってくるから楽しみにしてて。



○校了日にとどいたゲームのタイトルグラフィック。これを見ただけでもワクワクしてくる



ース」のタイトル。なかなかリアルでしぶいじゃーん



○「~カーレース」からコースのグラフィック。ここで掲載の3点はすべて開発途中のもの

「わくわくキャビン~」 は、究極のバラエティ ソフトなのよ



MSXの新作じゃないけど……

98版で11月下旬に発売される、ハイビジュアルS F3Dバトルゲーム『エルムナイト』。 いわゆるメ カ戦闘シミュレーションだが、ビジュアルシーン



ビットから見てる感覚になっている。画面は98版

98版『エルムナイト』を発表 移植してくんないかなア…

のアニメや臨場感あふれる戦闘シーン、効果音が ウリのゲームって感じ。ちなみにMSXへの移植 は予定なし。マイクロキャビンさん移植しない?



ヘルツのデビュー作、TAKERUで復活!!

サイコワールド

- ■ヘルツ
- ☎ 052-824-2493(TAKERU事務局)

■9月下旬発売予定

M5X 2/2+
128K
AM/ディスク
2,900円



●ハシゴをのぼってみたら、こんな高いと ころへ……

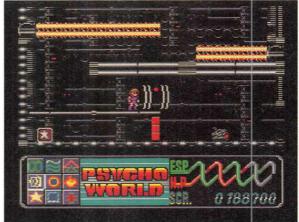
1988年12月に発売された、ヘルツのデビュー作が復活する。 この『サイコワールド』は、9 つの超能力を持つ女の子がモンスターにさらわれた少女を助けに行くという設定で、縦横のスムーズスクロールがウリのアクションゲームだ。この再販の話を、MSX歴日年の編集部・あじすあべば福田にしたところ、ニコニコしながらつぎのように話しはじめた。

「このゲーム、MSX2で1ドット単位のなめらか横スクロールするんですよ。アクションゲームとしても、よくできてるし、全8ステージのビジュアルシーンつき。そう、SRAMにも対応してるんです。むかし 6.800 円だったのが半額以下で買えるなんてしあわせだよなァ」

たしかに多少ふるくさい感は あるが、ゲーム自体はいまでも じゅうぶん楽しめるし2,900円 ならお買い得。アクションゲー ム好きに、ぜひオススメしたい。



見る価値ありのスムーズスクロール



がとびかう面までいろいろある。ちなみに、これは最終面だの草原や洞くつ、それに氷の世界や、この写真のようなレーギ

❖そのほかの新作情報な一のだ

巻頭記事を読んだ人なら、もうわかっていることと思うけど、『ブライ下巻完結編』の発売日が1か月スライドして10月下旬になってしまった。発売を心待ちにしているファンには、なんともくやしいかぎりだが、特製トランプのほかに特製のしおりも付くことが決

定。期待感は高まるいっぽうだ。 さて、そのほかの新作に目を向けてみると、まず『キャンペーン版 大戦略 II・かすたまキット〔仮称〕が楽しみだ。これは、いま編集部に続々と送りつけられているコンテスト作品のなかから、優秀なものをピックアップし、その作 品+ユニットエディタをセットに して発売しちゃおうというシロモ ノ。自分の応募した作品が商品と なって店頭にならんじゃうんだか ら、こんなに気持ちのいい話はな い。発売は年末までにはとのこと で、価格も低めに設定されそうだ。

また、バーディーソフトから『マイ・アイズ/』なるゲームが9月下旬に登場する。海洋生物について研究している主人公の涼子と、人

間と会話のできるシャチがおりな す、海を舞台にしたAVGだ。バー ディーの美少女が好きな人は要チェックだぞ。

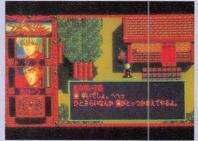
ここで、残念な情報をひとつ。 グローディアの「ヴェインドリーム」が、都合により発売延期になっ てしまった。発売を楽しみにして いたみなさん、あまりガックリし ないでね。まあ、そんなわけでま た来月。ではでは!!



○9月号付録ディスクに収録されたユニットエディタ



Oこれは、「マイ・アイズ/」 画面は98版



○延期になってしまった「ヴェインドリーム」。画面は98時

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール新作発売予定表

記号の意味○無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボト専用、●はMSX2/2+用だがターボトの高速モードに対応。また、上のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源)に、
MID は MID にそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊 (タケル) で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は8月17日現在のものです/

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予算	定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	発売	序定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
3	4日 下旬 ? ?	●龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円□ マイ・アイズ/(D)/バーディーソフト/7,800円 μ・NOTE Jr.(D)/ビッツー/19.800円MIDI サウルスランチMIDI#3(D)/ビッツー/3,400円MIDI	1]月	9日 下旬 20日 20日 27日 27日	 ●MSX・FAN12月情報号(本+□)/徳間書店 980円(税込)プブライ下巻完結編(□:タケル版)/ブラザー工業 6.800円□ ● 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(円)/光栄/価格未定□ ● 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(□:サウンドウェアつき)/光栄/価格未定□ ● 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(□)/光栄/9.800円□ ● 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(□:サウンドウェアつき)/光栄/12.200円□
月	8日 8日 下旬 ?	 ●MSX・FAN11月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□ ●ほぼ梅磨のCG描き方入門(本+D)/徳間書店/価格未定 ブライ下巻完結編(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8.800円□ ★MIDIカラプレイヤー(D)/ビッツー/9.800円 シンセサウルスVer. 3. D(D)/ビッツー/12.800円□ 	12月以降と発売日未定	●シ.●麻・倉庫●ワン●M:●わく●キャ	屋甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定 ムシティー(D)/イマジニア/価格未定 雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円回 車番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定 ンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円 SXトレイン(D)/ファミリーソフト/価格未定回 (カくキャビンパニック(D)/マイクロキャピン/価格未定回 マンペーン版大戦路II・かすたまキット(D)/マイクロキャピン/価格未定 ロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円

【発売延期ソフト】ヴェインドリーム(グローディア)、3 D ブール (マイクロブローズジャパン)

●今月のバックストーリー

「さようなら……、ロッシュ」そう彼の墓に告げると涙をぬぐっ た。ロッシュのおかげで両親の手掛かりをつかむことができた シニリアは、悲しみを乗り越えて次の目的地へ旅立つことにし た。しかし、彼女の胸の内には、どこか晴れないものがあった。 そんなときいつも励ましてくれるのはルーシャオだった。くよ くよしていても始まらない。手掛かりを頼りに先を急ぐことに するのだが、行く手に待ち受けているのは邪悪な組織。シニリ アの力ではどうすることもできないのはわかっているが……。



早いもので付録ディスクが登 場してから、もう1年がたちま した。最初は定価の大幅な上昇 に懸念を抱いていた人も、最近 では値段以上の密度の濃さに満 足していただけているようで、 とてもうれしいかぎりです。

いろいろな苦労の結果、現在 も980円という定価を維持して います。単純に雑誌という観点 から見ればディスクの付録があ るとはいえとても高価ですよね。 しかし、そのディスクの中身は まさにお正月の福袋を毎月出し ているようなものだとは思いま せんか? これからもこのクオ リティーを保っていきたいと思 っています。この場を借りて付

	スーパー付録ディスク	OCT. 199	2 DISK # 13
媒 体		セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ № R	実質収録バイト数	1.232.896バイト
VRAM	128K	ターボ	Rの高速モードに対応

録ディスク制作に御協力くださ いました方々、各ソフトハウス に厚く御礼申し上げます。

さて、一周年記念としてあの 『ハイドライド』を収録しました。 アクションRPGの元祖を心ゆ くまで楽しんでください。

先月号の『キャンペーン版大 戦略II」ユニットエディタを改

良してグラフサウルスが使える ようになったものを収録。また、 松下電器の増設ディスクドライ ブに付属のデモも収録。

そして、特別企画として付録 ディスクのなかに隠されている パスワード探しを行っています。 ふるってご応募ください。詳し くは120ページを見てください。

の平穏な日々は東の

























ロイヤな予感は的中

の彼とはおさななじみだ

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓示(UKP)TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ)/ MAIN MENU CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=なると DISK MAKER=化成パーペイタム(株)/ SPECIAL THANKS TO T&E SOFT + ブラザー工業+ボニーテールソフト+コナミ+ビッツー+リバーヒルソフト+マイクロキャビン+松下電器産

なんだかとくした気分です。





■ファンダムGAMES

今月収録している10本の作品は、第6回プログラムコンテスト第1次候補作品。このうち、綴じこみアンケートハガキによる人気調査で、3本が前期ノミネート作品となります。来月収録される作品も、同様。

やはり、プロコンのせいか、 今月は傑作ぞろい。リアルなス ボーツゲーム、RPGふうパズ ルゲーム、波の理論を実感する 科学装置、惑星間戦争ふうゴル フゲーム、変な純粋パズルゲー ム、妙なアクションパズルゲー ム、オーソドックスなパズルゲ ーム、脳力開発ゲーム、なんだ 孔子によれば、朝、道を教えてもらったのに、その日の夕方にはもう忘れて、道に迷って死んでしまうなんて、かなりおかしい。ちょっと違う気もするが、どうせたいして変わんないって。

かピョンピョンゲーム、すごろ くふうのRPGゲーム……と、 さて、どれがどの作品でしょう。 なお、「ARMED PLAN ETS」のみターボ円専用です。 MSX2/2+の人は残念です が遊べません。

それはともかく、アンケート ハガキではどの作品を支持する のか、ぜひ決めておいてくださ い。よろしく。 16735ページ

■ファンダム・サンプル

今月は珍しくたくさんファイ ルが集まりました。

BASICピクニック

DOSの謎の周辺を歩くBA SICピクニックからは、 DEMO. BAT EX. BAT という、バッチファイルのサン プルが入っています。前者は、 てきとうなデモ、後者は、DO S(1)上でBASICを利用し て漢字モード、ANKモードを 切り換えるバッチファイルです。 EX. BAT用のBASICフ

KANJI. BAS KANA. BAS

アイルが、

の2つです。 曜30ページ

新・マシン語の気持ち

Simple ASMによるサンプルソースプログラム。8、9月号に収録した体験版Sim-

ple ASMの2ファイル「SIMPLEAS. M」と「SIMPLE. MCH」、または、タケルで販売されている「Simple ASM」(税込5000円)に対応。収録ファイルは、

LIST1-1. SIM LIST1-2. SIM LIST1-3. SIM の3本。 ☞48ページ

ポストリュード

「波動実験装置」の解説に付属 しているカコミ「ポストリュード」のサンプルプログラム VIEW. ASC を収録。記事に従って、MER GEしてください。18751ページ

『CGコンテスト』『パソ通天国』『MIDI三度笠』は解凍作業が必要です。

今月も解凍作業が必要なものがありますので、2DDフォーマットされたディスクを用意して、メッセージに従ってディスクを入れかえていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

また、MIDI以外は解凍作業をファイルの複写までで中断して、あとで解凍だけをすることもできます。「つぎにファイルのかいとうにうつります」というメッセージが表示されたらファイルの複写が終わったということなので、ここで中断できます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブ

に入れてリセットをするか、電源を新たに入れ直してください。 すると、画面にA>と表示されます。OGコンテストではRU N-CG、パソ天ではRUN-PSTNと入力してリターンキーを押します。途中でExtract ?(Y/N)と聞いてくるのでY

キーを押すと、解凍が再開されます。

MIDI三度笠はすべて同時に やってしまいます。

実行用のディスクを作成します DSKFが336以上のディスクが必要です まず、あなたの用意したディスクをチェック

用意したディスクをドライブAにセットして スペースキーを押してください 大メニューにもどりたい場合は、 ESCキーでもどれます ※これ以降は直接もどることができません

○どうですか、使いやすくなったでしょ? これで失敗することが少なくなるかな

現在している、またはこれからすること になる作業がここに表示される。作業に 入るときはかならず確認すること。

このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業 ミスのときのメッセージが表示される。

ディスクを入れかえるなどの、作業を進めるためにすることが表示される。ここのメッセージに従って作業を進めよう。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要(複写先ディスク)です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面でcall formatと入力しリターンキーを押す。②2のキーを押す(4の場合あり)。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOkと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

ある2DDディスクの残り容量 を調べるのはじつにかんたんです。 BASICモードで、調べたいディ スクをAドライブに入れ、 PRINT DSKF(Ø)

PRINT DSKF(Ø) と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、 713

などと数字を表示します。この数字は、残り容量を「Kバイト」単位で表しているのです。この例の「713」の場合は、713Kバイト(730112バイト)の残り容量があ

ることを表しています。ちなみに、 713Kバイトとは2DDのフォー マット直後の残り容量です。

さて、今月から、複写・解東プログラムのメッセージに「DSKFが××以上の~」という部分が出てきます。このDSKFとは、もちろん、いま紹介した、ディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを 選択するまえに、この方法で、ユ ーザーディスクの残り容量(DS KFの値)をはかっておくように しましょう。ちなみにDSKFと はDiSKFreeの略です。覚えやす いですね。

また、DSKFは指定された容量 さえあれば、それ以外の部分には 何が入っていてもかまいません。 ただし、ギリギリの容量しかない 場合、解凍時間は長くなります。



このマークのあるコーナーは 指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。



付録ディスクー周年記念ということもあり、ビッグタイトルの『ハイドライド』を収録しました。フィールド型RPGの元祖ということで、今までRPGをPLAYしたことのない人も、ぜひ遊んでみてください。 攻略のヒントは画面のなかに隠されています。 がんばって、バラリスを倒してくださいね。

A·RPGの元祖『ハイドライド』

このゲームは、主人公ジム君 をあやつって、悪の大王バラリ スを倒し、お姫様を助け出すと



○当時はこれを見て欲しくなったもんニョロ

いうBPGゲームです。

と、その前に注意が1つあります。まず、セーブ・ロード用として2DDフォーマット済みの新しいディスクを1枚用意してください。付録ディスクは、書き込めない状態になっているので、データのセーブができません。ゲームが始まったら、新しいディスクに入れかえてからゲームを楽しんでくださいね。

©1985 T&E SOFT

※今回収録したものは編集部で改造してあります。 詳レくはこのページの欄外を見てください。

『ハイドライド』MSX版の移植プログラマ・加藤英治氏

昭和60年(1985年)フ月頃にプログラムを開発していたわけですから、すでに7年以上もたってしまい、自分もほとんど記憶に残ってないのですが、今でもみなさんに遊んでいただいていると思うと、たいへん嬉しいです。これからも、みなさんに末永く楽しんでもらえるゲーム作りをしていきたいと思っていますので、どうか応援してくださいネ。



ハイドライドの伝説……

この伝説は、今私たちが住ん でいる世界とはまったく別の空 間での物語です。ここは、妖精 の住む国、フェアリーランド。 そこは、王様の住んでいる宮殿 を中心に広がっている、緑の美 しい平和な王国でした。この宮 殿には3種類のふしぎな宝石が まつられらており、その宝石に よって王国の平和はたもたれて いたのです。人間と妖精たちは この世界でお互いに共存し、助 けあいながら仲よく暮らしてい ました。ところがある日、悪心 をおこした人間によって宝石の ひとつが盗まれてしまったので す。数が足りなくなってしまっ た宝石はその輝きが鈍くなって しまい、ついに宝石によって封

印されていた。神話伝説最強と いわれるバラリスが目覚めてし まったのです。バラリスの魔力 によって残りの宝石もいずこか へと飛ばされてしまい、 平和で あったフェアリーランドも崩壊 してしまいました。王国のプリ ンセス、アンもバラリスの魔力 によって妖精にされて、いなく なってしまいました。王国を崩 壊させたバラリスは、国のあち こちに怪物を放ち、人々の心を 恐怖と絶望が支配したのです。 そこへ1人の勇敢な若者が王国 の復興を願って立ち上がりまし た。彼の名はジム。ジムは人々 の希望を一身に背負い、たった ひとりで怪物に挑戦していった のです。 摩攻略は18ページから

基本操作マニュアルです

キー操作一覧表

※キーボード、ジョイスティックに対応。ただし、セーブやロードなど細かい操作はキーボードのみです。

スペースキー (Aボタン)	攻撃/防御の切り換え、および地下迷宮への出入り。押していると き⇔攻撃、はなしているとき⇔防御。
カーソルキー (十字キー)	上下左右各方向に移動します。
w + -	データのメモリセーブ。 Y でセーブ、 N でキャンセル。 (注意/このメモリセーブは電源を切ると消えてしまいます)
R +-	データのメモリからのロード。 Y でロード。 N でキャンセル。
s +-	データのディスクセーブ。全部で10か所できます。0~9の番号を 聞いてくるので、番号を入力してください。 (注意/同じ番号にセーブすると前のデータは消えます)
L +-	ディスクにセーブしたデータのロード。 0 ~ 9 のセーブ箇所から どのデータをロードするか、必要なデータの番号を入力してくだ さい。
STOP+-	一時停止。もう!度STOPキーを押すとゲーム再開。
ESC+-	ギブアップ。

ゲーム画面の説明



パラメータの説明

LIFE 生命力及びダメージを表します。通常生命力は、緑色の棒グラフで表示されます。この生命力が0になったとき、死んでしまいます。回復はじっとしているだけで回復します。

STR 腕力を表します。水色の棒グラフで表示されています。 この力が強いほど、敵に対する攻撃力が 大きくなります。攻撃力は、レベルアップやアイテムで、大きくなります。

EXP 経験値を表します。黄色の 棒グラフで表示されていま す。怪物を倒したときに、自分の強さに よって経験値が増します。経験値が100 以上になると、LIFE、STRメー ターが共に10ずつ増して強くなります。

アイテムの説明

勇気のあるものが待つ剣。攻撃力が2倍になるといわれています。正しき心を持つものが使用すると防御力が増加する盾です。

どんな暗闇にいても、このランプの炎は消えることはありません。以前は教会にあった十字架。何者かか恐れて隠してしまいました。
「怪物に殺されてしまったとき、」回だけ生き返られます。
この壷を手にすると、いままで見えなかった物が見えるように……。
鍵とくれば、もう何に使うのか、説明しなくてもわかりますよね。
宝石は全部で3種類あります。ゲーム上で重要な役割をはたします。

フェアリーは全部で3人。それぞ

れ別の場所にいます。

※付録ディスクに収録している「ハイドライド」は、IDDのディスクに収められたMSX2用のものをもとにしています。オリジナル版はVRAM64K (SCREEN5)とVRAM128K (SCREEN8)の両方に対応していますが、付録ディスク専用の形で圧縮しています。なお、プログラムの一部に手を加えてターボRは標準モードに切り換わるようにしています。



今月は先月号のユニットエディタの 改良版とMSXのロゴマークがダン スするデモの2つを収録した。

『キャンペーン版大戦略 II』用ユニット エディタ改良版 ©1989 SYSTEM SOFT C)1992 MICRO CABIN

前号のバージョンで意味のなかったスプライトコンバータは、都合により削除しました。

また、「グラフサウルス」にデータを対応させられるようになり、より多くの皆さんに使っていただけるようになりました。さらに、グラフィックが複雑す

ぎると読みこみができなくなる 現象を防止するため、複雑すぎ るデータの場合は警告がでるよ うになりました。しかし、とん でもなく複雑すぎる場合、動作 に異常は出ませんが表示される 文字が変になってしまいます。 ご注意ください。

ここが変わったのです

今回のユニットエディタ改良 版を使うためには、MSX-D OSのシステムのはいったディ スクに、必要なファイルをコピ ーする必要があります。

9月号の付録ディスクから、

- ·UE_TTL1. DAP
- ・UE_TTL2. DAP の2つのファイル、そして今月 号の付録ディスクから、
- · UEDIT. COM
- · FONT 1. CHR

の2つ、合計4つのファイルを コピーして、MSX一DOS上 から、



○作業手順はいたってかんたん。ただ、システムディスクを壊さないようにね

UEDIT

で起動します。ちなみに、9月 号の付録ディスクからコピーす る2つのファイルはたんにタイ トルグラフィックデータなので、 今月号の付録ディスクでMSX 一DOSコーナーに行き、

UEDIT

で起動することもできます。タイトルは表示されませんが、機能は変わりません。

さて、今回の目玉といえば、 「グラフサウルス」対応になった ことです。システムディスクか らデータを読みこむときに、「グ ラフサウルス」のスクリーン5 用のGL 5ファイルか、「DD倶 楽部」用のDATファイルのど ちらの形式にするかを選択する ことができます。

GL5ファイルを選択した場合は、パレットのファイルRFIGHT. PL5(ディティール、アニメキャラ用)、MAP. PL5(マップキャラ用)を自動的に作成します。

注意すべき点は、作業ディスクにDATファイルとGL5ファイルが混在していると、作業ディスクから読みこむときにGL5ファイルしか読み込めなくなってしまうということです。1枚の作業ディスクには、両方の形式を混在させないようにしましょう。また、「グラフサウルス」のバージョン1.0では、GL5形式のファイルが使えないので、注意してください。

まだ間に合うです

先月号でお知らせしているユニットコンテストと総合シナリオコンテストはまだまだ募集中です。今回の修正でグラフサウルスが使えるようになったので、応募者が増えることを期待しています。詳しくは9月号の11ページをご覧ください。また、ユ

ニットを描く際に、参考にした 資料がある場合には必ず明記し てください。作品は下の宛て先 へ。**9月30日当日消印有効**です。 ご応募お待ちしてます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「大戦略のコンテスト」係



音だけの作品とはいいものだ。とくに今月採用の『ブランコ』はずっと聞いてあきない。

今月の1本の「町」は、ぐるりとパラノマ風景を見せてくれる気持ちのいい作品です。ただ、 SETSCROLL命令を使っていたため、2+以降の機種でないと見られないのが残念。 また、今月は音だけの作品を ひさびさに収録。3分も画面設 定に待たされたり、もくもくと 画面のなかで絵が動いていたり する作品よりも、音だけの作品 に新鮮さを感じなかった?



ついに、自動解凍を取り入れたパソ天だ。 記事のほうも模様替えしたのだ。

付録ディスクが1周年ということはパソ天でフリーウェアを紹介しはじめてからも1年たったってこと。そんなわけで、記事のほうは模様替えしてるし、ディスクのほうはCGコンテス

トのように自動解凍できるようにしたのだ。生まれ変わったパソ天を見てほしい。ところで内容のほうはゲームな

のだよ。



102ページ

マルラウム マルカロロへ アはプロロへ

はよ~ん★

時の経つのは早いもので、Mファンに付録ディスクがついてもう 1年が過ぎました。毎月付録にデ

この7年間をふり返って……

ィスクがついているなんて、自分 でいうのも何だけど、やっぱりす ごいことだと思います。しかも、 ただファイルが入っているだけで はなく、ディスクマガジンのよう なものなのですから。

ところで付録ディスクのシステムも、この1年で見違えるほと変わりました。試しに1年前の付録ディスクを持っている人は、起動してみてください。立ち上がるまでの早さが全然違うっ! 何でメニューが出るまでに90秒もかかるんだ? ちなみに今月号はたっ

たの40秒でした。進歩、進歩。

付録ディスクを作っていて苦労するのは、1つには容量との戦いかな。毎月、いろんなファイルを圧縮して収録していますけど、結局入り切らなくて泣く泣く削られるファイルの多いこと。とくにCGコンテストとパソ天かな。全の入れようと思ったら少なくとも2メガバイトなくっちゃ。720キロバイトじゃ足りないですよ。

それから、MSXという統一規格 のくせに全然動かない機種がある のも頭が痛い問題です。特にFS ー4600F、4700F、HBーF500、 HC-80などの機種には参りました。本来正しく動くはずのプログラムがまったく動かなくて、しかもそんなときに限って、マイクロキャビンさんに作ってもらったデモだったりするんですから。この世の中の機種が全部ターボRのGTになればどんなにか楽になることか。でも、はじめは多かったバグも最近少なくなってきたでしょ。(Orc)







新作ゲームの画面を先取りしちゃう「生生

今月は、発売がちょいとばか し延びてしまった『ブライ下巻 完結編」から、「リリアン&ハヤ テの章」のグラフィックを収録 した。付録ディスク 1 周年だか ら、それにちなんで1枚(/)だ。 10ページの記事とあわせて楽し んでほしい。



○リリアンとハヤテのツーショットだぼよん。 発売までは、この絵を見てガマンだ



いつもどおり、8月情報号の解答と当選者 発表をしちゃうのだ。

8月情報号の答えは、ゲーム 名が(C)のアナザで、ブランド 名が(A)GA夢(ホット・ビィ) だった。千葉県の見学英寅なん か、「3択問題にしたのは失敗だ ったな」といってながら『ザナッ ク」なんて書いてきてた。まだま だアマイな。くやしかったら次 回も挑戦してこい。で、正解者 のうち次の5名にホット・ビィ Tシャツを進呈する。⇒⟨宮城

県〉加茂河、長野博之〈神奈川県〉 荒井康之、村井貴之〈佐賀県〉宮 原豪(敬称略)



○『ザナック』じゃなくて『アナザ』だよ人



ビッツーから『MIDIサウルス』用に 「ハレルヤ」をもらっちゃいました。

今月も解凍が必要です。付録 ディスクのメニューを選んだ人 は画面の指示通りに操作してく ださい。

間違って解凍できなくても、 やり直しはすぐにできます。

圧縮されたファイルは「MI DISFX. COMJです。この ファイルは自己解凍ファイルで、 自身を実行すると、中に圧縮さ れているファイルを自分で展開 してくれるものです。

やり方は簡単。MSX-DO

Sのコマンドライン(「A>」と 表示されている状態)から、付録 ディスクがドライブに入ってい るのを確かめて"MIDISF X"と打ちこんでリターンキー を押してください。すると解凍 するかどうか聞いてきますので、 DSKFが23以上の解凍先ディ スクをドライブに入れて、解凍 するなら"Y"キーを押すと解凍 が始まります。

再び「A>」が表示 されれば終わりです。



DOTOBER

付録ディスクの無法地帯 B:が今月はお客様を迎えま した。看板は出ていませんが、 お月見しているルーシャオが目 印です。B:の隣なのでC:で す。いつもはDrcのプライベー

ああっ、いつも日陰者のわた くしがこんな明るい場所に!

トルームなのですが、今月だけ、 各方面から寄せられたメッセー ジを日:ふうにまとめています。 みなさん、あたたかいメッセー ジ、ありがとう。ほんとは無理 やり頼んだんだけど。



新設されたぬりえ部門を含めて3部門3作 品の優秀CGが見られるぞよ。

7月号で募集した、ぬりえ部 門の口口がようやく発表できる でおじゃる。なかなかの優秀作 で、Dr. Sよりもうまいかもし れないぞよ(Sごめん)。そのほ かの部門も今月は気合が入った いい作品なので楽しめると思う マロ。楽しむまえに解凍作業が 必要でおじゃるから、117ページ をよ~く読んでたも

理明ページ



とりあえず、トピラCGが見られるぞ。夏バ テがぬけず役立ちデータのほうがさぼりがちな 十字軍だ。寒くなるまで待ってもらおうかな。



今月もな~んにも入ってましぇん。入れよう と思ったものが、急きょ予定変更を余儀なくさ れてしまったの。ゆるしてねんのねん。



いつもおなじことのくりかえしですみません が、DOSおよびDOS2への入口です。今月は BASICピクニックの遊び場にもなります。



曲が続けて聴けるようになったFM音楽館。 ほんのわずかな進歩に1年かかりました。

今月最大のポイントは、 ①曲が連続して聴ける という点にあります。

小メニューで5曲のうち1つ を選ぶと、かんたんな説明が出 て、さらにスペースキーを押す と演奏がはじまるのは、これま でどおり。ここからがちょっと ちがいます。

②曲に終わりがある

のです。基本的には、原曲が無 限ループの場合は3回ループ、 原曲がきちんと終了するタイプ のときはそれを尊重する、とい う方針で加工しています。そし

て、曲が終わるとふたたび曲が 選択できるようになります。 ③演奏中でも、スペースキーを 押すと曲の選択モードになる ようになっています。

ただし、いったんここに入る ともう大メニューにはもどれま せん。リセットボタンを押すか、 @CTRL、GRAPH、DEL キーを同時に押す

という操作で、もう一度最初か らはじまります。 11ページ ※付録ディスクでは、71~74ペ ージに掲載しているプログラム を一部変更しています。

付録ディスクー周年記念スペシャル ★懸賞つきパスワード探し/

付録ディスクが1年も続けられ たのも、読者のみなさんの支持が あればこそです。そこで、感謝の 気持ちをこめて、今月の付録ディ スクには謎を仕掛けてあります。 はっきりいうと、ある場所である ことをすると、パスワードが出る 仕組みになっているのです。

そのパスワードと、住所・氏名・ 年齢・職業・電話番号・使用機種

をハガキに書いて、次の住所まで お送りください。正解者のなかか ら抽選で10名様に、Mファン特製 2DD生ディスクと「スーパープ ロコレ3』を差し上げます。しめ切 りは9月25日必着。発表は12月号 付録ディスクの秘密の場所で。 〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア Mフ アン「付録ディスクー周年」係

スーパー付 録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボ R 専用プログラムです。②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⑥®©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
オールディーズ®	付録ディスクの使い 方(P II8) ATTACK(P I4)	操作方法 攻略記事	ハイドライド	GAME . XB ほか全6ファイル	〈わし〈は 8~ 9ページをご覧ください
COMING SOON®	COMING SOON (P 112~115)	新作ソフトの開発中 CG	ブライ下巻完結編	COMIN'IØ. XB COMIN'IØ. XP7	付録ディスクのために用意されたグラフィック
ファンダム・GAMES®	ファンダム (P 35~70)	掲載プログラム	波動実験装置 ●番倉庫 ●右脳 ●SKY REAL VOLLEY type — Ø	HADOU FDX BANSOUKO FDX UNOU FDX SKY FDX VOLLEY FDX TYPE-Ø FDX	データです BASICプログラムです
			NUCLEUS NEO ●DELVINDUS ★ARMED PLANETS	NUCLEUS FDX NEO FDX DLVINDUS B ARMED-P FDX APMAINZ BAS APSPR BIN ARMMAC BIN SIN COS DAT PLANET3 GRP	DELVINDUSで遊ぶには、DLVINDUS、FDXとDLVIN- DUS、Bの2つのファイルが必要です ARMED PLANETSを遊ぶにはARMED-P.FDX以降の 6つのファイルが必要です。
ファンダム・サンブルブロ グラム®	新・マシン語の気持 ち (P 52) BASIC ピクニック (P 30) ポストリュード(P 51)	掲載プログラム	「Simple ASM」によるソース・プログラムのサンプル DOSIのパッチファイル例 波動実験装置で3つの波を表示	LISTI-1 . SIM LISTI-2 . SIM LISTI-3 . SIM DEMO . BAT KANJI . BAS KANA . BAS EX . BAT VIEW . ASC	くわしくは各ページをご覧ください
FM音楽館A	FM音楽館 (P71~74)	掲載プログラム	ダイナミック特 ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM OUTLAW DOOM 日本陸軍	DYNAMIC . FMX ZANZIBER. FMX OUTLAW . FMX DOOM . FMX RIKUGUN . FMX	BASICプログラムです
AVフォーラム®	AVフォーラム (P 92∼93)	掲載プログラム	今月の 本/規定部門「ご近所」 自由部門	AV-OCT . AVX AV-MAC . AV AV-LINE . AV GRP-1 . AV GRP-2 . AV	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV-OCT、AVXを実行すれば動きます
ほほ梅磨のCG コンテスト(A)	ほほ梅麿のCGコン テスト (P96~~IOI)	信选品等	イラスト部門「ジェレミイとわた し」/紙芝居部門「ぼうし」/ぬ りえコンテスト用教材CG	RUN-CG , XB CG1Ø , LZH	CGIO. LZHをコピー&解凍&実行するためのプログラムです
バン通天国A	バソ通天国 (P 102~108)	ゲーム 6 本のフリー ウェア	「ALL ZERO」「オセロゲーム for MSXView」「かいじゅうをたおそう er.2.0」「八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戲」「タイマーボール」 「HUSTLE」	RUN-PSTN. XB PMEXT2 DOC PMEXT COM TIMERBAL. PMA ALLZERO PMA KAIJU2 LZH HUSTLE LZH OTHELLO LZH BWIØØ PMA	各ゲームをコピー&解凍するためのプログラムで す
ゲーム十字軍〇	ゲーム十字軍 (P 22~29)	ピッツーによる十字 軍トピラCG	No. / Laboratorial	GAMEJ'1Ø. C GAMEJ'1Ø. 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
MIDIA	MIDI三度笠 (P 94~95)	MIDI音楽データ	ハレルヤ	MIDISFX . COM	MIDIサウルス用の演奏データです。くわしくは 95 ページをご覧ください
あてましょQ©	付録ディスクの使い 方 (P 120)	ゲーム当てクイズ		ATE-Q'1Ø, XB ATEQ1'1Ø, XS7 ATEQ2'1Ø, 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 (P 120)	MSX-DOSI、2の基 本セット	MSX - DOS1 MSX - DOS2	MSXDOS . SYS COMMAND . COM MSXDOS2 . SYS COMMAND2. COM	MSX2/2+用のMSX-DOS 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DOS で起 動しています
オマケ⊗	付録ディスクの使い 方 (P II9)	ユニット・エディタ のパージョン・アッ ブ差し替えファイル	9月情報号スーパー付録ディスク 収録のキャンペーン版大戦略 II 用 ユニット・エディタ のパージョ ン・アップ差し替えファイル	UEDIT . COM FONTI . CHR	
		FS-FDIA付属のデ モ	シューベルトの『ます』によるMSX ロゴマークの3Dダンス	DEMO .BAS FORELLE .BIN LOGO .BIN BGM .OBJ	
B:0		編集後記		B-CLN'IØ. C	付録ディスク用テキストファイルです
C:0		各メーカーの方々の お祝いのお言葉	祝 付録ディスク一周年!	C-CLN'IØ, C	付録ディスク用テキストファイルです

ANOCLIPO

お好み焼きとMSX

来日したMSX-ENGINE編集長Loek van Kooten



クは時として英語で熱弁をふるった。Mファン側(右)の2人がただごとではない表情なの は、その熱弁を必死に理解しようとしているから。後になって、日本でオランダのソフトを売る 話になったが、「お金は問題ではない。ただ広めたいだけ」とくりかえし強調していた

8月7日、オランダから同人誌「MS X-ENG | NE』誌(略称MEM)の編 集長Loek van Kootenが新橋 にやってきた。背が高く、ハンサムで しかも若い。18歳。同年代の鈴木裕子 さんという、かわいい女性を同伴して いて「友だち?」とルークにきいたら 「いや、恋人です」と日本語で答えた。

ほんとうは、バン・クーテン氏とい うべきなんだろうが、出会った雰囲気 で、以後ルークと呼ぶことにする。

ルーク編集長と北根編集長の会見場 所は新橋でいちばんかっこいい喫茶店



MEMとディスクマガジン「ドラゴンディス クェディスクのほうは、6号ぶん約3千円く らいて国際通信販売している(詳細は来月)

La Cabine。中で撮影しようとした らフラッシュをたいてはいけないとい われたので、浜野カメラマンはいった ん撮影をあきらめてアイスティーをす すりはじめた。けっきょく、ダメでも ともと、フラッシュなしで何枚か撮っ たら妖しい写真が仕上がってきた(上 の写真)。さすが、浜野さん。

ルークは最初、一生懸命、日本語で しゃべってくれた。アムステルダムの ホテル・オークラでMファンを買うこ とができる。1400円で、とても高い。 しかし、とっても人気です、などなど。

Mファンからの御中元として、国際 戦略担当おさだ作のオランダ国旗CG と日の丸CGではさんだディスクセッ ト(Mファンの付録ディスクひとそろ い)を差し出したら、おかえしに「つま らないものです」とディズニーランド のクッキーをいただいたりして、なん だか取材というよりひさしぶりに会っ た友だちどうしのような雰囲気だった。

そんな雰囲気のまま、おさだが英語 で質問したあたりから、ぜんぶ英語に なり、ぼくたちの取材能力はおそらく 3分の1になった。以下、3分の1で 申しわけないが、話は続く。

ルークは、MSXによって日本が大 好きになった。日本は、世界中で唯一、 MSXの人気が非常に高い国。美しい 雑誌(Mファンのこと)もある。MSX



- ク訪問の記念写真。左から、北根編集長 -ク・バン・クーテンMEM編集長、鈴木裕子 さん、国際戦略担当おさだ

が好きになればなるほど、日本が好き になった。それで、ルークはオランダ のライデン大学(オランダで最初に日 本語を教えた大学だそうだ)に入って 日本語を専攻し、来年から1年間長崎 に留学する。将来は? とあとでお好 み焼きを食べながらきいたら、日本と コンピュータに関係した仕事をしたい のだそうだ。

ところで、ルークたちが進めている MSX1-#-O'KOKUSAIKA project」というアイデアに、北根編 集長もどんどん賛同し、世界に点在す るMSXユーザークラブにMファンを 送ろう、などといいだした。

ルークたちのアイデアは、MSXの ユーザーを国際規模で結んで市場を広 げ、勢いの衰えかけたMSX(とはい え、オランダで2万人、全ヨーロッパ で何十万人かのユーザーがいるらしい が)を救おうというのがテーマだ。 MEM(ほぼ隔月)はもちろんオランダ 語で書かれているが、中にルークの手 による「MSX-WORLD」という英 語のコーナーがある。本誌新コーナー の internationalization」は、こ のコーナーの趣旨を見習ったものだ (中は日本語だけど)。

で、ルークがいうには、どんなに間 違った英語でも、多くの西洋人にとっ て、日本語よりはわかりやすい。だか らゲームもむかしのように英語を多く 使って作ってくれればもっとヨーロッ パで売れるのに……。日本では、漢字 ROM内蔵こそ、MSXの進化の目玉 だったのに、これは皮肉な話だ。

ちなみに、ルークがMファンの付録 ディスクでいちばん好きなコーナーは 「AVフォーラム」。今月号の「近所の家 でよくやったこと」を見せたら「オラン ダでもおなじ」だって。

●発売 徳間書店

●発行・編集 徳間書店インターメディア

PUBLISHER 栃窪宏男

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+鴇田洋志+福成雅英

+諸橋康一+渡辺庸

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

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-+馬場俊

●制作

ART DIRECTOR & COVER DESIGNER

井沢俊二

EDITORIAL DESIGNERS

井沢俊二+高田亜隆+デザイラ(釜田巻 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE

ILLUSTRATORS

しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山 つつじ+成田保宏+佐藤良治

COVER ARTIST

佐藤任紀+元野-繁

COVER PHOTOGRAPHER

矢藤修三 + 大嶋一成 FINISH DESIGNERS

侑あくせす+(株)ワードボップ

大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (I-DD)

◆もし、MSXが死んだらどうします か。国際化プロジェクトについてしゃ べっているときに、ルークが日本語で 問いかけた。だいじょうぶ、MSXは死 なないわよ、雑誌は死ぬかもしれない けど。編集長も日本語で答えた◆少な くとも、ある意味で、MSX業界はとっ くにMSX1を殺している。Mファン 自身も、読者のなかにMSX1ユーザ ーがいることを知っていながら、MS X1のためにする配慮がどんどん少な くなっている。FDDを装備したVR AM128KのMSXP以降の機種でし か動かない付録ディスクなどはその最 たるものだ(それでもMファンはまち がいなくMSX1月プログラムをもっ とも多く掲載している雑誌だ)◆MS X2や2+だって、ターボ日に殺され る日が来るかもしれない。MSXはM SX自身を殺しながら賢くなってきた。 MSXが死ぬことよりも、もうそれ以 上死ねなくなったときのほうが悲しい。

AD * INDEX

アスキー	表3
電子技術教育協会	
徳間書店	85
日本視力回復協会	82,83
日本テレネット	84
ブラザー工業	
松下電器産業	表4

次号は、Mファンを読むためにMSXを 10月8日発売予980円

写真

ひろがる魅力、MSX。

1 201 6 1 Panasonic FS AIGT(接 医原型点 業株式会科板)には

「MSXView」が内蔵されています

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・ビュウ1.21)

MSX View 1.21

MSX turbo 吊専用



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 (まえるのが簡単 ●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。●専用アブ リケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、View PAINT、PageBOOKが付属

■対応機種:Panasonic FS-A1ST

iew CALC

MSXView専用のクラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC(ビュウ・カルク)

MSX turbo 日専用

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 トのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グ ラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフ が作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、 52種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。ま た、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を 作成することも可能

■対応機種:MSX turbo R專用 ※本バッケージには、「MSXView」が含まれておりま せん。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」 が必要です。

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

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 tur bo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、 リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。





MSX-SERIAL232 (エムエスエックス・シリアル232)

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL 232は、MSX用のRS-232Cカ ートリッジです。MSX-TFRM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



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



ご構入の申し込み・お問い合わせは、株アスキー直販部(電話03・3486-7114)までお願いいたします

MSX、MSX₂、MSX₂-のスペックシート MSX-Datapack (エムエスエックス・データバック)

MSX- Datapack

価格:12.000円(送料1.000円)

MSX-Datapackは、MSX2 までの公開可能 な仕様とサンブルブログラムのバッケージです。

- ■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RDM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



MSX- Datapack turbo

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX tur ho Rの仕様とサンブルブログラムのバッケージです。

■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 ・ソフトウェア縞…ファイルハンドルの使用 法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDI アブ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)

価格:12.800円(送料1.000円)

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バック スクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使い やすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種: MSX2、MSX2+、MSX turbo R

■対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 ホバ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



■本バッケージは、プログラシグテクニックの解説書ではありません。プログラシグの際のデータとして活用して下さい。

MSX-DOS2 TOOLS (エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

価格:14,800円 MSX-DOS2 TOOLS (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 turba Rでも動作可能 MSX-SBUG2 (エムエスエックス・エスパク2)

価格:19,800円

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ 上に置くことで、大規模フログラムにも対応。 ※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)

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。フログラム作成にはMS X-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。

〒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 詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求ください。



T1062053130980 ©徳間書店インターメディア1992

五03(3433)6231(1) 定価980円 五03(3431)1627(1) (本体951円)

62053-13